

特別付録 秘蔵原画でせつなさ全開!!

センチメンタル グラフティ下敷き

隔週刊 平成9年4月25日発行(隔週金曜日発行)

第9巻第8号(通巻104号)平成3年5月16日第3種郵便物認可

サターンファン

# SATURN FAN

東京ゲームショウ  
最速レポート!!

■特報  
**下級生**  
**同級生2**  
スーパーロボット大戦F  
REAL SOUND

メガドライブの傑作がサターンで復活  
**SONIC JAM**  
**PROJECT SONIC** 運動会  
年末登場!! サターン版新作

中裕司、大島直人、インダビュ  
SEGA DYNAMIC PREVIEW  
セガツーリングカー  
AZELバノンアードラグーンRPG  
機動戦艦ナデシコ  
ラストブロンクス  
ソロ・クライシス  
カルドセプト  
タクティクスフォーミュラワン

■新連載  
**サターンBASIC基礎講座**

1997  
NO.8  
4月25日号  
550YEN

This  
is  
**COOL**

**COMMAND  
&  
CONQUER**  
APR.25.FRI  
ON SALE  
@6,800YEN  
[SIMULATION]



**SEGA SATURN™**

希望小売価格 ¥20,000(税別)

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター  
TEL 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

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

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報は  
インターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

全世界で

Here is the list o

1995 Game of

1995 Planet Studio

1995 Rommie-L

1995 Computer Game

Golden Triad

1996 Strategy Gar

Best

Editor

Real Time Strategy Gam

Developer's Spotlight Aw

Gam

Game

Compu

New Media



# 多 く 賞 した栄光の数々。

of awards that C&C has won:

Year-Computer Game Review  
Award for Games/Game Development  
Best Strategy Game-CD ROM Today  
of the year-Computer Games Strategy Plus  
Award-Computer Game Review  
ne of the Year-Computer Gaming World  
Strategy Game-PC Gamer  
's Choice Award-PC Gamer  
e of the Year-Computer Games Strategy Plus  
ard-Computer Game Developer's Association  
ne of the Year-ECTS Italy  
of the Year-ECTS Germany  
ter Game of the Year-ECTS  
Invision Award-Bronze Award

史上最強の戦略シミュレーション、ついにサターンへ侵攻。



**COMMAND  
&  
CONQUER**

W  
A  
R  
P.

ワープが贈る、ビジュアルの無いゲーム  
音でプレイする、インタラクティブ・ストーリー



# リアルサウンド ～風のリグレット～

'97年夏、SEGA SATURN™で登場。

CD-ROM 3枚組／¥6,400(税別) ©1997 WARP INC.

\* s t a f f \*

[監督・企画] 飯野 賢治

[脚本] 坂元 裕二

[音楽] 鈴木 慶一

[企画] 渡辺 修

[声の出演] 柏原 崇・菅野美穂・篠原涼子

[プログラム] 佐藤直哉

[開発・発売] 株式会社ワープ



『リアルサウンド』は、  
世界で初めての  
“画面が真っ暗”な  
ゲームです。



世界初の“聞く”ゲーム

『リアルサウンド～風のリグレット～』は  
会話と音楽と効果音だけで  
綴られる、ラブストーリー。

あなたが主人公“博司”となって  
相手の女性に対する反応や  
次の行動を選択し、

あなただけの物語を創っていきます。  
“見たことない”ほどステキなドラマが  
あなたのイメージの中から生まれます。

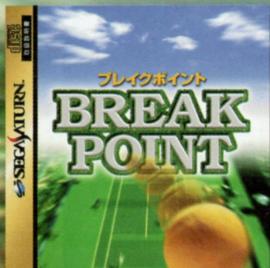
PACK  
IN  
VIDEO



センターコートの興奮。フルポリゴン・リアルテニスゲーム登場!

# BREAK POINT

ブレイクポイント



セガサターンソフト  
**5月16日発売**  
価格 6,800円(税別)

モーションキャプチャーで本物を再現。  
ステップ、ショット、全てがリアル!!

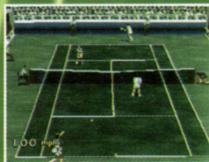
個性豊かな選手たちの動きを全てモーションキャプチャーで作成。ゲーム性を重視した操作でありながら、フレイはプロの実戦感覚だ。弾道や君のポジション、スイングのタイミングでショットは微妙に違ってくるぞ。この本物のプレイ感覚、ぜひ体験して欲しい。



個性あふれる日のワールド  
プレイヤーたち。女性もいるぞ。



弾道はショット毎に変化。サービス速度  
やエース数などプレイデータも登場。



4人同時プレイも可能!



フルポリゴンだからできる、様々なカメラ  
アングル。リプレイには静止・コマ送りが可能だ。



センターコートから室内まで、選べるコートは8種類。  
左はホテルのピーチコートだ。



PRESS A OR B TO SELECT COURT

## YONEX SUPER CUP キャンペーン!

ゲーム中のモードを勝ち抜いてYONEXグッズを当てよう!!  
最新モデルラケットやDM他豪華賞品が当たる!

詳しくは商品同梱の取扱説明書を見てね!

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

SEGA SATURN カセット フレーマーはセガ・エンタープライズの登録商標  
SEGA SATURN AV用の周辺機器、ソフトウェアを購入するときの専用カードセガカード

©1996 Ocean Software Ltd. ©1997 Victor Interactive Software.

パックインソフト本部 〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F TEL.03-3796-6812(土、日、休日を除く10:00~17:00) 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウェア

パック・イン・ビデオは株式会社ビクター インタラクティブソフトウェアのレーベルになりました。パック・イン・ビデオレベルのタイトルはパック・イン・ソフト本部より、リリースされています。

Supported by:



# CONTENTS

SEGA DYNAMIC PREVIEW SEGA POWER-UP REPORTもパワーアップ!!

<b>PROJECT SONIC発動!!</b>	8
セガツーリングカーチャンピオンシップ	14
AZEL パンツアードラグーンRPG	16
機動戦艦ナデシコ	20
ラストブロンクス	22
ソロ・クライシス	26
カルドセプト	28
タクティクスフォーミュラワン	30
花組対戦コラムス	34

## 特報

REAL SOUND	34	CONTINUE TO REPORT	
同級生2	38	スーパーロボット大戦F	115
下級生	44	街	118
ラングリッサーIV	48	サンダーフォースV	122
クイズないろドリーム 虹色町の奇跡	50	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	124
冒険活劇モノモノ	52	新連載	
		BASIC for SEGASATURN	
		入門講座	96

## 攻略

ADVANCED WARLD WAR 千年帝国の興亡	第2回	85
クオヴァディス2	第1回	92

## NEW

近日発売ソフト紹介

新テーマパーク	128
Civilization 新世界七大文明	130
WARA WARA WARS	131
峠KING THE SPIRIT2	132
ファンタステップ	134
エルフを狩るモノたち	136
シーバスフィッシング2	138
ザ・クロウ	139
機動戦士Ζガンダム 前編	140
キャスパー	142
ブラックドーン	143
スカイターゲット	144
逆鱗弾	146
雀帝バトルコスプレイヤー	148

## 好評連載

●発売直前、ラスト3人 Live-up to elf	47
●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!	49
●「～虹色の青春～」新着情報 ときめき BEAT FAST	56
●「バーチャファイター3」全国大会開催 SEGA AM2研 FAN	59
●アーケードゲームを一足先に紹介 ARCADE HITS NOW!!	64
●大技コマンド等ウルテク爆裂!! HYPER UL-TECH	66
●新着画面超速報!! COMING SOON	72
●あのゲームはいま…? 期待作レポート	76
●サターン用ソフト発売日一覧 新作発売カレンダー	78
●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	80

# SATURN FAN



4月25日号 1997 No.8

●COVER MOTIF : SONIC JAM  
©SEGA  
●COVER ART : セガ  
●COVER DESIGN : 渡部孝雄

## 特別付録

センチメンタル グラフティ  
ファーストウインドウ  
オリジナル下敷き

## 特別企画

東京ゲームショウ'97  
最速レポート

I C 連載	土星の王国	データ・ハガキ情報満載
●関連情報満載!! NEWS Dynamite!	73	
●売り上げデータ & 読者ソフト評価 RANKING STREET	76	
前人気&サターン移植希望ランキング サターンソフト売り上げランキング 読者が審査員 ゲーム成績表	77	
●チョイ地味なゲームも丁寧攻略 Game研究所	78	
プロ野球 グレイテストナイン'97 ●サターンファン大集合!! 読者ページ コーンヘッドクラブ	84	
●全発売済ソフト完全データ SATURNデータベース	101	
●アンケートに答えてプレゼントをGET!! 読者プレゼント	106	
●セガCS開発チームと読者をつなぐ SEGA CS開発室日記	110	

CONTENTS

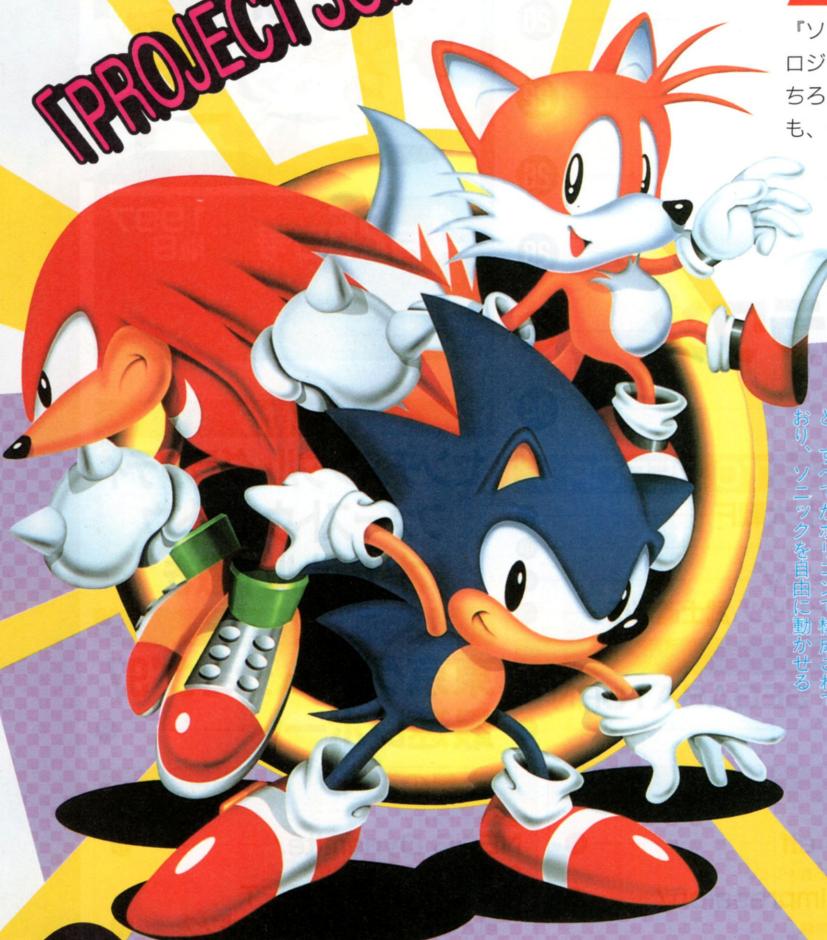
# SEGA DYNAMIC PROJECT

DYNAMIC  
PROJECT



緊急特報

「PROJECT SONIC」第1弾!!



6月

SONIC JAM™  
ソニックジャム

6周年を迎える『ソニック』  
そこに浮上した新プロジェクトとは!?

『ソニック』誕生から6年。このプロジェクトは昔からのファンはもちろん、今まで知らなかった人も、その面白さを知ってもらおうと始動したものだ。その第1弾ソフトは、過去4作品を収録した『ソニックジャム』。

そして年末には新作の発売を予定。また、今後はTシャツやビデオなど、ゲーム以外のメディア展開も思案中のこと。今年から、サターンで動き出す『ソニック』は、多くのファンを巻き込む“台風の目”になりそうだ。

これは「ジャム」で楽しむことができるデータベース、「ソニックワールド」だ。フィールド、ソニックなどすべてがボリゴンで構成されており、ソニックを自由に動かせる



ついに発表された「PROJECT SONIC」の全貌と第1弾ソフト『ソニックジャム』を総力特集!  
セガの看板キャラ『ソニック』が、いよいよサターンで動き出す!!

# SONIC! 発動!!

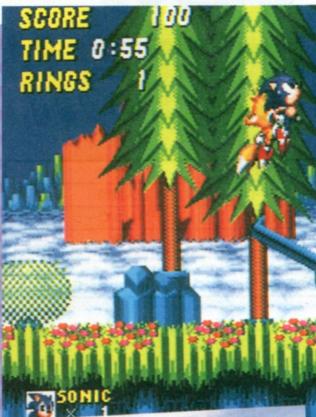
## ソニックチーム・リーダー

「今年のセガは『PROJECT SONIC』という大きなプロジェクトをスタートさせました。その第1弾となるのが、『ソニック』6周年の6月に発売する、『ソニックジャム』です。過去にメガドライブで発売された4タイトルを完全再現した他、膨大な数におよぶ『ソニック』の資料が収録されている、『ソニックワールド』を新たに追加。これ1本で

『ソニック』のすべてがわかるというものになっています。そして年末には最新作の発売も予定しています。このように『ソニック』シリーズは、ソニックチームとともに、今後もサターンでがんばっていきますので、皆さん、これからも応援よろしくお願ひします!!



## 中 裕司氏



年末  
アサ  
ソタ  
リ  
ソニ  
クオ  
リ  
最新  
作ナ  
がル  
登の  
場

## キャラクタデザイン

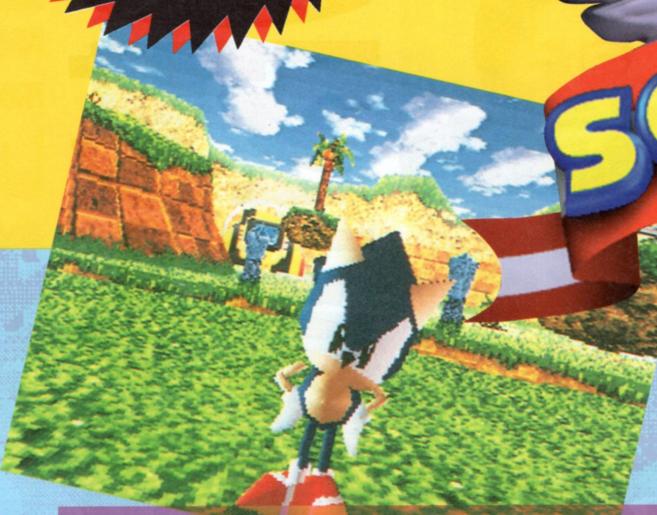


## 大島 直人氏

「セガの新プロジェクト、『PROJECT SONIC』の第1弾として、『ソニックジャム』が発売されることになりました。この『ソニックジャム』の発売はもちろん、今回のようなプロジェクトがスタートする

のは、『ソニック』のキャラクターデザインを手がけてきた私にとって、本当に嬉しい限りです。メガドライブ時代から『ソニック』を知っている人にも、また今まで『ソニック』を知らないかったという人にも、皆さんが『ソニック』のことが好きになってもらえるような、大きなプロジェクトになればいいなあ、と思っています。」

# PROJECT SONIC 第1弾



「PROJECT SONIC」の第1弾ソフトとして登場する『ソニックジャム』。ここでは収録されている4タイトルと、追加機能やデータベースなど、『ジャム』ならではの新要素を徹底紹介するぞ!!



## 「ソニックジャム」の魅力に迫る!!

発売日	6月	C D枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
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	7%(4月2日現在)

### 1991

#### 音速ハリネズミ、鮮烈デビュー ソニック・ザ・ハッジホッグ

セガが満を持して放った、超音速アクションの記念すべき第1作目。主人公のソニックは、その名前のとおりジェットコースターのごとく加速し、仲間を助けるために悪の科学者ドクターエッグマンのもとへ向かう。そのスピードによ

る爽快感と、ピンボールや水中面といった、パラエティに富んだステージ構成、トリッキーな仕掛けが斬新だった。独特なキャラクターや世界観も好評を博し、日本だけでなく海外でも受け入れられ、高い評価を得ている。



宿敵、エッグマンと対決。シリーズをとおして戦うことになる

●水中ステージでは、一定時間内に泡を利用して呼吸しなければ、ミスとなってしまうのだ



### 1992

#### キュートな相棒テイルス登場 ソニック・ザ・ハッジホッグ2

シリーズ第2弾では相棒が登場。その名もマイルス“テイルス”パウアーだ。テイルスの登場で2人同時プレイも実現。また、どちらが早くゴールするかという、画面2分割の対戦プレイも導入された。

●エッグマンを追いかけ、飛行機に乗つて移動するソニック。“2”ではこういった新しいシチュエーションで展開するステージも、

SCORE 0  
TIME 0:04  
RINGS 0



テイルスが参加し、  
2人同時も可能に



## ソニックワールドは情報ギッシリ!!

過去4作品+データベース  
内容盛りだくさんの『ジャム』

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』は、'91年にメガドライブで登場。今までになかったスピード感と愛らしいキャラクタで、一躍セガの看板キャラクタとなる。その後、メガCDやゲームギアなど、様々



●魅力的なキャラクタに、広大なステージ。そこを猛スピードで駆け抜ける爽快感。すべてが新鮮だった第1作目から、「2」、「3」、「ソニック&ナックルズ」までを完全再現。しかも、ただ再現しているだけではなく、様々な新機能が追加されているのだ

な機種で続編が発売され好評を博した。そんな魅力いっぱいの『ソニック』の、過去の作品をカップリングしたのが、『ソニックジャム』だ。収録されているタイトルは、第1作目から『2』、『3』、『ソニック&ナックルズ』の4本。ゲームシステムの一部に、プレイしやすいよう若干の改良がなされているぞ。さらに『ソニック』の情報を網羅したデータベース、「ソニックワールド」が新たに追加されているのだ。

『ジャム』の大きな特徴である、「ソニックワールド」。これはフルポリゴンで構成された3D空間でソニックを操作し、フィールド上のあるゆるところに存在する、「ソニック」に関するデータを回観していくというものだ。収録されているのは、キャラクタの歴史やゲーム年表、イラスト、TVCやアニメのムービー、サウンドなど、これさえ見れば『ソニック』のすべてがわかるのだ！



●ゲームのマニュアルを見ることもできる。海外版のものも見られるぞ

●「ソニックワールド」では、ソニックだけではなく、テイルスも登場。空たつて探索できちゃうのだ



1994

ライバル、ナックルズ出現  
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

敵か？味方か？謎のキャラクタ、ナックルズ・ザ・エキドナが登場。テイルスと別れ、またも悪だくみを練るドクターエッグマンの野望をくじくため、疾走するソニック。そして、その前に幾度と

●幾度となくソニックの前に立ちちはかるナックルズ。エッグマンの手下ではないようだが…



なく現れるナックルズの目的とは？ゲーム内容も、ステージのスケールや仕掛けのボリュームなどが、大幅にパワーアップ。『ソニック&ナックルズ』へと続く、2部作の第1作目となっている。

メガドライブ版



●スピード感や斬新な仕掛けなど、「3」でも「ソニック」の魅力は健在。テイルスも前作に引き継いで、奮闘してくれるのだ

1994

「ロックオン・システム」で広がる『3』の世界  
ソニック&ナックルズ

今度はナックルズがプレイヤーキャラとして参加。ナックルズには壁にしがみついたり、ジャンプ後ゆるやかに滑空する能力があるため、ソニックでプレイした場合はまったく違ったルートで、ステージを進むことができるのだ。また本作では「ロックオン・システム」を採用。これは本体である『ソニック&ナックルズ』のカ

トリッジに、「1」～「3」のカトリッジを差し込むというものだ。差し込むことで、「2」や「3」のステージをナックルズで遊ぶことが可能となり、ゲームの幅がますます広がっている。『ジャム』でもこの機能は再現されているぞ。

●ナックルズの能力を利用すれば、ステージの隅々まで探索できるぞ



メガドライブ版



●エッグマンも多彩な攻撃をする

## ただのリメイクじゃない! 新たに追加された機能をピックアップ!!

『ジャム』に収録された4タイトルは、メガドライブ版を完全再現したものだが、実はまだ移植しただけではない。タイムアタックや新アクション(『1』のみ)、オート

セーブなどが追加され、より遊びやすく改良されているのだ。ここでは、その『ジャム』ならではのシステムの追加、変更点を紹介していくぞ。



●オープニングでは、CGレンダリングのソニックが登場

### 全タイトルでタイムアタックが可能

縦、横に大きく広がっている「ソニック」のステージ。そのため、ゴールまでの道のりはプレイヤーによって多様である。その広いステージで最短ルートを探し出し、

最速のタイムをたたき出すのは爽快感抜群だ。『ジャム』では全4タイトルすべてに、タイムアタック機能を搭載し、みんなの挑戦を待っているぞ。

●『ジャム』に収録されている4タイトルすべてに、タイムアタック機能が搭載されている。どこまでタイムを縮められるかな?

●縦、横に広がった広大なステージには、早くゴールできる最短ルートが、必ず存在するのだ



探しだせ!!  
最短ルートを

## ソニックチームが明かす、プロジェクトソニック

まだまだ謎の多いプロジェクトソニック。そこでソニックチームのリーダー、中裕司氏と、キャラクター・デザインの大島直人氏に、このプロジェクトの全容をうかがってきたぞ。

### 新規ユーザーのために

——今回のプロジェクトソニックは、具体的にどういったプロジェクトなんでしょうか?

中 このプロジェクトは大きい枠で、

会社全体のプロジェクトとして始動したものなんですよ。『ジャム』っていうのは、その中でソニックチームが作った1つのゲームなんですね。

あとはソニックやったことのない人のため。ナイス作った時にユーザーからはがきが届くんですが、「ソニックチームってなんですか?」、「ソニックってなんですか?」ってのがすごく多かったんですよ。だから一度、ソニックっていうのはこういうもの

だったんだというのを見せたいっていう。そういう意味もこめて、今回のプロジェクトを始めたんですよ。ソニックファンのためであると同時に、新規ユーザーのためという気持ちも込められているんです。

——ソニックプロジェクトの、今後の展開を教えてください。

中 とりあえず『ジャム』が6月にあって、サターン版のソニックの新作が年末に出ると、あとソフトだけじゃなく、例えば人形を出すにしても丁シャツ出しますにしても、何出すにしても、全部プロジェクトソニックっていう枠の中でやっていければとは思っています。

——皆さん『ソニック』を作るのは、久しぶりだと思うんですが。

中 ええ、3年ぶりぐらいですかね。充電期間もこれで終わつたということで、色々やつていきたいですよ。本当のことを言うと、5年は寝かせておこうと思っていたんですけどね(笑)。とにかく今年だけじゃなく来年、その後もって感じで、なるべく長い目で見て、大きなプロジェクトにしていきたいですね。

### ソニックワールドにはリア映像も

——『ジャム』の目玉であるデータベース、ソニックワールドは、どのようなデータが収録されているのでしょうか?

中 まずソニックワールドは、すべてポリゴンで描かれた立体のフィールドなんですよ。プレイヤーはソニックを操作して、フィールド上の建物だと物だと、いろいろなところに行って、情報を回観するようになります。

内容はムービーが見られたり、音楽が聴けたり、キャラクタの資料、年表なんか見ることができるっていう。



●年末の『ソニック』最新作は、夏頃には発表できるらしいぞ

●「サターンユーザーの中には、ソニックを知らない人も多いので、そんなにもぜひ一度プレイしてほしい」と両氏

●「ソニックユーザーの中には、ソニックを知らない人も多いので、そんなにもぜひ一度プレイしてほしい」と両氏



## 新アクションとオートセーブが追加

ゲーム中、特殊な条件を満たさなければ遊べないスペシャルステージ。その内容はタイトルによって様々だが、どれも完成度が高く、これだけを自由に遊びたいと思う人も多いだろう。『ジャム』ではその願いをかなえてくれているぞ。



●「2」は3D視点で進行する。障害物を避けながらリングをゲットだ



資料館のようなものですね。だから、そのムービーを集めたところに行くことができれば、ソニックのCFだと、ソニックCDのムービーが見られますよ。あとソニックライドっていう未公開のものがあるんですが、これの映像だと以前ウチがテストで作ったソニック・ジ・アニメーションといった貴重な映像もあります。

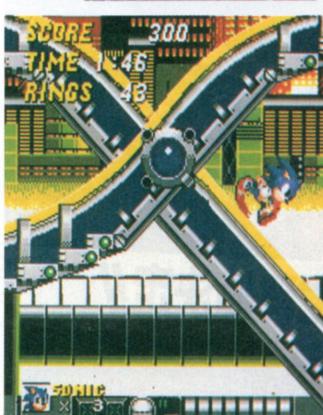
## テイルスも友情出演!?

——ソニックワールドで、ソニックの他の登場するキャラクタはいる

のでしようか?

中 実はティルスが出てきます。ティルス自体はずっと飛んでるだけなんですけど。もちろんつかまることもできます。ちょっとした遊びなんですが、ゲームには直接関係ありませんけどね。たまにはティルスと一緒に空中散歩もいいんですよ。あと、これもゲームには関係ないんですが、飛んでるティルスの視点に切り替えることもできます。地面を走るソニックの時とは、ちょっと違った感じでこのワールドを一望できるんですよ。

体を丸めて高速回転し、一気に加速するスピンドッシュ。このアクションは「2」以降で登場したもので、「1」では使えなかった。しかし、「ジャム」収録の「1」で



は、このスピンドッシュが可能となっているのだ。また、ステージをクリアすると自動的にセーブされ、いつでも続きを遊べるオートセーブ機能も搭載されているぞ。



●ステージをクリアした時点で自動的にセーブされる。これでいつでも続きを遊ぶことができるようになった。  
●猛スピードで駆け抜け抜けるソニック。新アクションの導入で攻略法も変化しそう

## 知られざる『ソニック』

——ソニックワールドの制作で苦労している点は?

中 一番今苦労して集めているのが、ヒストリーの部分ですね。『ソニック』に関する大きな出来事みたいなものだけを、年表で追ってやるんです。その中でも一番大変なのがゲームの歴史で、僕らの知らないゲームが死ぬほどあって。「こんなパッケージ知らない」とか言ったりして。

——知らないゲームとは?

中 ウチも大きな会社ですから、ゲームギアとか、マスターシステムとか、ピコとか、自分のわからないところで、いろいろ出てるんです。特にそれが日本とアメリカとヨーロッパと、全部パッケージもってきているんで。多分、ソフト自体はすべて手に入れたと思うんですけどね。いまだとダンボール1箱分以上あります。ソフトだけで「これ全部ソニックなんだ」という。もう山のようになっていますよ(笑)。

大島 ゲーム自体はメッセージが違うだけで同じなんですけど、パッケージとかその土地ごとにイメージが違うんで、見てると面白いですよ。

## 知らない人はぜひ遊んで

——では最後に、『ソニック』がサターンに登場する日を待っているユーザーにひとこと。

大島 セガのアミューズメントテーマパークで『ソニック』のキャラクタをいっぱい見てる人がいると思うんですけど、『ソニック』のゲームを知らない人たちに、今回の『ジャム』を遊んでもらって、その楽しさをわかってもらえたたらと思います。

中 そんな感じですよね。メガドライブのユーザーっていうのは、どちらかというとマニアックで年齢層が高かったと思うんです。だから、「ソニック」は全世界でブレイクしたんですけど、日本の子供たちは意外と「ソニック」のことを知らないんですよ。だからこの機会に、ぜひ一目見ていただければっていう感じなんですけど。実際に遊んでみて、満足できる完成度に仕上がってますし、「ソニック」大好きな人が今やつても本当に楽しいですから。チームのみんなも、プログラムでプレイしてるにもかかわらず、「エツツツしてるんです」とかい訳しながら、ずっと遊んでたりするんですよ(笑)。

# SEGA

## DYNAMIC PREVIEW

移植決定

業務用のリリースから半年!



はやくもサターンに移植決定!!

# SEGA TOURINGCAR CHAMPION SHIP

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

業務用で登場してから約半年。その独特な操作感覚とBG  
Mで人気を博したレースゲーム『S・T・C・C』がはや  
くもサターンに移植。開発スタッフの高部元志氏にサターン版  
『S・T・C・C』について語ってもらったぞ。

発売日	今秋	C D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、レーシングコントローラー
価格(税別)	未定	パックアップメモリー	未定
ジャンル	レース	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年龄	現在の開発状況	7% (4月3日現在)

## 業務用『S・T・C・C』とは? システム・特徴に迫る!!

『セガラリー・チャンピオンシップ』の開発チームが満を持して送り出したレースゲームの最新作がサターンに移植されるぞ。

プレイヤーは4台の実車の中から1台を選んで予選走行を行い、そして本戦への挑戦となる。4種

類の車の性能はそれぞれことなり、なめらかなハンドル操作が特徴的なのだ。また、業務用のコースは、初級から上級まで楽しめるように3種類のコースが用意されている。サターン版では、コースの追加などはどうなるかが楽しみだ。



## 開発スタッフに聞く サターン版『S・T・C・C』の全容

まだ先の見えぬ『S・T・C・C』。これからサターン版の開発に向けて、プロデューサー高部元志氏にインタビューを敢行。

### 誰にでも楽しめる レースゲームを目指す

——現在サターン版の開発は、どのくらい進んでいますか?

高部 開発段階は、しいて言うなら5%~10%くらいで、具体的な形はまだチラチラ見えてきた程度です。ゲームのコアと言う部分が、車と同じ感覚で走行するリアル思考、すべてを妥協しないゲーム性というのを業務用の時から重視しています。その点が、プロのドライバーがプレイすれば初プレイでも速いタイムが出る、ということにながっている

のだと思います。そういう走行性能のリアルさなど、業務用であじわうことができたものを、サターン版でもあじわうことができるようになって第一に考えています。

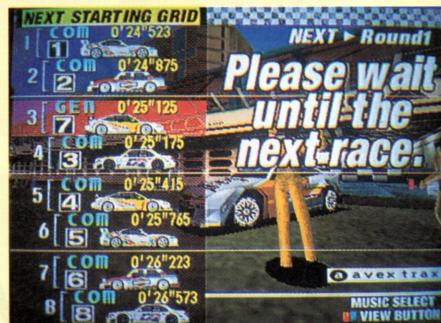
——サターン版では、どのように変わっていくのでしょうか?

高部 業務用では開発期間が短かったせいもあり、いくつかやり残した点があります。例えば、面白いけども理解するまでにかぎねが高くなりすぎてしまったなどがあります。だからサターン版では、その点などを改善していくたいなと思っています。業務用でうまく再現されていた、本物の車を動かしている感覚、実際に見に行かないとあじわえないお祭的な雰囲気が、画面からにじみでてくるように、サターン版で忠実に移植

# 『セガ・ツーリングカー・

## 実車4台を使用した白熱のバトル

ゲームに登場するツーリングカーの種類は、市販車をチューンナップした「オペル・カリブラV6」「トヨタ・スープラGT」「アルファロメロ・155V6Ti」「AMG メルセデス・Cクラス」の実車4台。ミッションはオートマチックと6速ミッションのマニュアルが用意されている。また、実車からサンプリングしたエンジン音、3種類の視点変更、シフトチェンジのタイミングを知らせるフリックアーランプなども魅力のひとつだ。



●4種類の車は、性能がことなるため、ドライバーには、それぞれ違った走行技術が必要とされるのだ

●ライバル達との接戦は一歩も気がぬけない。競っている時の感じと抜いた時の快感がなんともいえないぞ

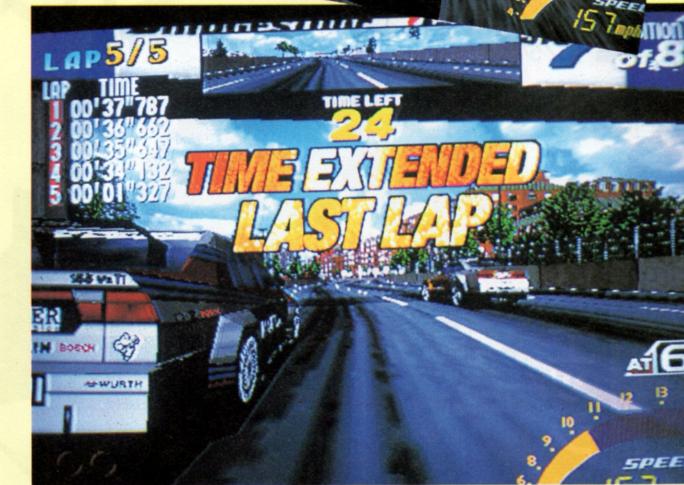


## ウリのひとつであるBGMにも注目

業務用では、ave x traxレーベルのミュージシャン数人がBGMを担当していたのだ。本作では、BGMだけでも、ツーリングカーの雰囲気を十分にだし、ノリノリの気分でプレイできる。気になるサターン版では、曲数、アレンジなどがどうなるか気にならるところだ。



●BGMにも人を寄せ付ける魅力が十分にあつた。これには思わず踊りたくなってしまうぞ



●バックミラーを気にしながら後方から迫ってくるライバルをブロック！

したいと思っています。また、業務用ではそこで固定ファンを得ている部分があるので、そういうファンの期待は裏切らないようにするつもりです。あとはバトル感ですね。他の車と競っている時の、サイド/バイサイドの感じと抜く時の感覚がよくできていたので、サターン版ではそこをもっと強調していきたいなと思っています。

——コンシューマーですが、初心者の人がたくさんいると思いますが、そういう人達に対する配慮は？  
高部 業務用でファンだった人は、何枚も何枚も百円玉を入れてプレイしていただいて、培ってきたスキルというものがありますので、そっくりそのままコンシューマーに持ち込めるようにと思っています。しかし、もう一方では、間口の広さという面で、初めてプレイする女性やお子様にも楽しめるようにしていきます。



### オマケに終わらない遊び要素を追加

——移植にあたってのオリジナル要素はどのようなものを取り入れたいと思っていらっしゃいますか？  
高部 今までのレースゲームの感覚でいいますと、まず業務用を完全再現したう上で、なにかオマケがついている。たとえば、格闘ゲームであればサバイバルモードであったり、レースゲームであればタイムアッ

クモードであつたりと…。でもそれは一応オマケということだったと思うんですよ。当然、それらの要素はあたりまえとして、デフォルトの段階でCDには組み込むつもりです。しかし今回、それとは別に、オマケに終わらないような新しい遊びと呼べるものを考えています。

——つまり、それは本編並に遊べるものと考えてよろしいのですか？  
高部 そうですね。とにかくたっぷり遊んでいただきたいんですよ。今までのレースゲームみたいに、全コースで1位を取つたら終わり、翌日からは別のゲームで遊んでしまうというのではなく、いろいろな意味で長く遊べるゲームにしたいと思っています。

——それはサターン独自の機能を使つたものでしょうか？

高部 サターンのカレンダー機能を使うというのは考えていません。朝

プレイすれば朝の風景、夜のプレイすれば夜の風景ということになりますと、朝にプレイできないサラリーマンはどうなるんだ、ということになりますので…。

——先程長く遊ばせたいという発言がありました。具体的にどのようなことをお考えでしょうか？

高部 長くといつても量でせめる気はないんですよ。たとえば、100個のコースがあるとか、100種類の車が使えるとかですね。そういうのは遊び方として変わないので、そうではなく、遊び方自体に新しいものを加えることを考えています。まだ詳しいお話をすることできませんが、今までのレースゲームにはない、新しい要素ではあると思います。

——『S・T・C・C』のファンに向けて一言お願いいたします。

高部 お待ちどお様、『S・T・C・C』ver.1.5をお楽しみに。

# チャンピオンシップ』Ver.1.5を作るつもりです。

**SEGA**  
DYNAMIC  
PREVIEW

詳細続報

アゼル

緊  
RP

# AZEL

バツアードラグーン  
RPG(仮称)

前号で『AZEL』の第1報をお届けしたが、今号では戦闘画面を初公開！ 本作の核の部分である戦闘はどうなるのか、そのシステムに迫ってみた。また開発者インタビュー第2弾も敢行したぞ。

## 主人公・エッジ

本編の主人公。家族はすでに亡く、父親が率いていたハンターに育てられる。内乱事件に巻き込まれ、仲間を皆殺しにしてクレイメンを追つて旅に出る。

## 謎の生命体・アゼル

旧世紀の遺跡から発掘された少女。フレイメンの手によって目覚め、庇護されている。旧世紀の人間なのか、それとも…？

ドラゴン・旅立ち・少年・戦い・成長

発売日	今夏
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	未定
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コントローラー等	未定
現在の開発状況	7% (4月11日現在)

# 急速報第2弾 Gの核となる 戦闘画面を公開!

## STGとRPGの融合が実現した もう1つの『パンツァー』ワールド

独特の世界観はそのままに、少年とドラゴンの新たな冒險を描いたシリーズ最新作『AZEL』。

ゲームの流れは3つに分かれる。街で情報入手やアイテム売買を行ない、フィールドやダンジョンではドラゴンに乗って移動。そしてエネミー(敵)との戦闘。主にこれらの行動でゲームは進行する。

### フィールド



○○フィールドの移動や戦闘シーンはまるでシューティング画面。まさしくSTGとRPGの融合といつも

### 戦闘

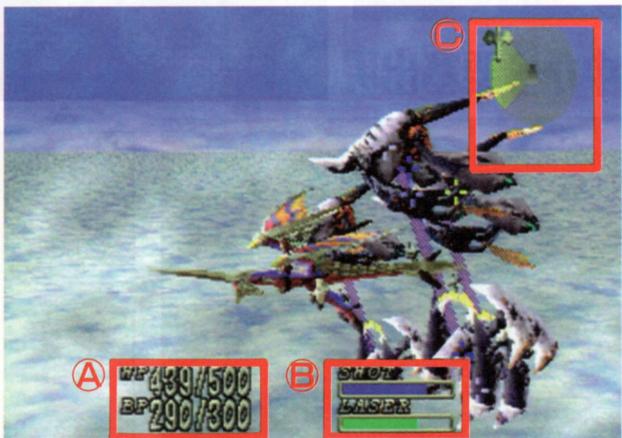


○街の中では、光源処理によって昼夜の概念を感じることができる

## 戦闘画面構成&各部解説

『AZEL』の戦闘は見た目こそSTGのようだが、実際は指先の感覚を必要としない戦闘、つまりアクション要素はまったくない。

これは“誰もが気軽にプレイできるように”というコンセプトによるものだ。ここではまず画面各部の説明をしよう。



A HP 489/500  
BP 290/300

B LASER

○数値が表示されると、グッとRPGっぽくなる。  
ドラゴンの右後方に敵。これは回避しないと危険。

### A HP・BP

戦闘での基本となる数値、HPとBP(バーサークポイント)。このHPはドラゴンの体力値であり、主人公にはこの数値は存在しない。つまり、前作までと同様にドラゴンのHPが無くなれば、それで終わりということ。またBPはバーサーク攻撃をするのに必要な数値であり、MPのようなもの。



○「ツヴァイ」では、体力値とバーサークはゲージで表示されていた

### B ゲージ

主人公たちの行動に深い関わりを持つ2つのゲージ。上が主人公の行動ゲージであり、下がドラゴンのそれである。しかし、今のところこのゲージが果たす役割のすべては判明していない。ただリアルタイムバトルに近い形となるので、このゲージが行動順に関係するものと思われるが果たして…。



○敵から攻撃を受ける主人公たち。ここは耐えて反撃に備える

### C レーダー

前作までのレーダーは、敵の出現を確認するために必要なものだった。しかし、『AZEL』では自分と敵の位置関係を確認するためのものに変更されている。これは今回の戦闘では「位置取り」(委細後述)という要素が非常に重要なためである。

ちなみに、フィールド移動時の画面のレーダーは敵の発見ではなく、フィールド中に目的地や重要な情報がある場合に反応する。



○前作までのレーダーはドラゴンが中心。また敵の出現をこれで確認することができた



○フィールド移動時と戦闘時では、レーダーの役割はまったく異なるのだ

## STGに見えてSTGではない 独特的の戦闘システムを検証！

『AZEL』では、フィールドやダンジョンの移動中にエンカウントでエネミーが出現する。エネミーに遭遇すると戦闘に移行し、ドラゴンを操作（位置取り）して攻撃（行動）を行なうことになる。



○フィールドはすべて3Dポリゴン

### 戦闘を有利に進めるための「位置取り」

戦闘に突入すると、エネミーの周囲を移動しながら有利な位置を確保せねばならない。なぜなら、敵には弱点があり、そこに攻撃がヒットすれば大ダメージを与えられるからだ。また逆にエネミーが強力な攻撃を放つことのできるゾーンも存在し、それを回避するためにも位置取りが重要になるのだ。



○レーダーが赤い場合は、そこが危険地帯であることを示している



○敵の横で攻撃を受ける不利な状況。このままでは危険なので、敵の左後方につく。こうなればこちらが有利。

### 『パンツァー』の伝統「巨大ボス」

『パンツァー』シリーズのウリの1つに巨大ボスとの戦闘があったが、それは『AZEL』にも当然受け継がれている。しかも前作以上に多彩な攻撃方法を持つ、個性



巨大浮遊ボスとの  
生死を賭けた戦い

### 戦闘時の「行動」は4種類

戦闘時にプレイヤーが選択できる行動は、①ホーミングレーザー②バーサーク③銃④アイテムの4種類。①②はドラゴンの行動であり、③④は主人公エッジの行動。本作では、主人公とドラゴンがパーティを組んでいるようなものなので（HPはドラゴンにしか存在しないが）、それぞれが行動しながら戦闘をするのだ。また④に関しては、HP回復などといった補助的な役割を担うことになる。



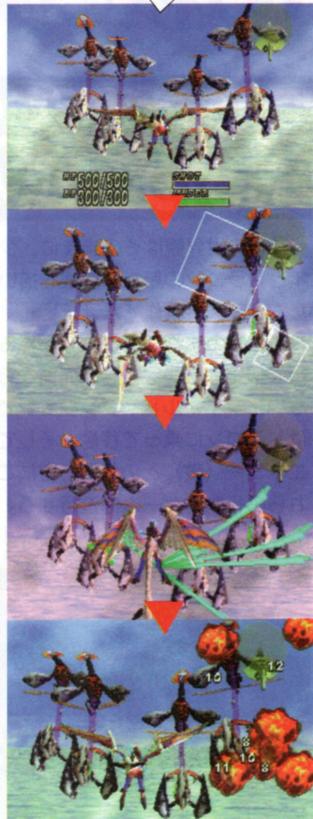
○主人公の武器である銃でショット攻撃。レーザーに並ぶ汎用武器だ



○『AZEL』では「ツヴァイ」以上の迫力になることだろう

#### ホーミングレーザー

主戦武器。レベルが上がるごとにレーザーの本数もアップする。



#### 水中から要塞出現



「ツヴァイ」のエピソード4のボス・ランドドーラを彷彿させる要塞の出現シーン。与えたダメージが数字で表示されている

# AZEL パンツアードラグーンRPG(仮称)

## 『AZEL』すべて解明する!? シリーズで残された数々の謎

『AZEL』はシリーズの集大成として登場する。そこで気になるのが、『I』『II』で残された謎はどこまで解明されるのか、ということ。旧世纪はなぜ滅びたのか、ドラゴンの存在理由、帝国の内部

的な情報など、謎はいくつも残されたまま。エッジの旅は、残された謎を解明する旅でもあるのだ。



●すべてはドラゴンとの出会いから



「I」「II」のオープニングムービーから。未だ眠ったままの謎は解明されるのか。その後に待つものは…



### ラギちゃんの小部屋

またまた登場のラギちゃんでキユ。『AZEL』では出番はないけど、また出してもらえるようにがんばるでキユ！しかし、あの“アゼル”って何者なんでキユかね。一応女の子らしいでキユけど…、ヒロインってことでキユか？今度データに説うでキユ～！



## 制作者インタビュー第2弾

### 戦闘システムと残された謎に迫る

前回のインタビューでは、なぜ『パンツァー』をRPGで？ということを中心伺った。今回はRPGの核の部分と言える戦闘シーンについて、セガの竹下氏と二木氏にインタビューを敢行した。

#### 新しいカタチの戦闘

——今回は戦闘シーンをメインに伺いたいと思いますが、まず戦闘はどのような形式で行なわれるのでしょうか。

**竹下** 戦闘の流れとしては、エネミーがフィールドからエンカウントで出現して戦闘に突入します。プレイヤーは位置どりを行いつつ、行動を選択する。行動はホーミングレーザーと銃が基本になります。



プログラマー  
竹下 英敏

バーサークは『ツヴァイ』であつた攻撃ですけど、効果は多彩になっています。

——戦闘中は常に敵も味方も動いているのですか。

**竹下** その辺はまだ詳しくは話せないんですけど、戦闘はリアルタイムに近い形になります。

——リアルタイムというと、画面右下の行動ゲージがマックスになると行動が可能になる、とか。

**二木** そんなところです。

——ロックオンなどはカーソルを動かしつつ行なうのですか。

**竹下** いえ、狙つたりとかそういうアクション性は極力排除しているんです。なぜならRPGであるからには、誰でも楽しめるソフトでなければならないから。ただ、既存のRPGとはかなり違う作り方をしていますので、その辺は期待してください。

——シューティングをやつているときのようなスピード感はありますか。

**二木** 画面が命というか、やつぱり見た目のインパクトってかなりあると思いますよ。パッと見では

シューティングに見えますから。

——戦闘中のレーダーが前作とは異なりますが。

**竹下** 画面だと空間が分かれづらいので、エネミーを中心としてドラゴンが外周に位置する形にしました。そうすることで、有効地帯や危険地帯が存在するようにできただけです。

——今回は帝国以外にも、帝国に反旗を翻した反乱軍が登場しますが、主人公を含めた敵対関係はどうなるのでしょうか。

**二木** その辺はまだ詳しくは話せないんですけど、帝国の力が強大すぎるので、バランスを取るという意味も含んでいます。

——今回のドラゴンは人間たちにとって忌むべき存在なのですか。

**二木** 忌むべきものとして見ている人もいるし、その逆の人もいる。帝国の人間は前者で、エッジは後者。辺境に住む人にとっては、救世主とまではいかないが、神のような存在に近い。『I』や『II』よりも後の世界の物語なんで、帝国を倒したドラゴンという話が誇張されている、という背景がもちろんあります。

——『AZEL』では、シリーズで残された謎はどこまで明かされるのでしょうか。



企画  
二木 幸生

**竹下** 何カ『エヴァンゲリオン』みたいですね(笑)。でも『ツヴァイ』をプレイしたユーザーも、クリアした後それと同じような気持ちだったのかなって思いました。ドラゴンや旧世纪の存在や帝国の行動理念とか何も明かされてないですからね。今回それがどうなるかというのは、まあお楽しみということで。ただ、逆に前作までを知らないで遊べるようにはしたいと思います。幅広いユーザーに遊んでもらうためにRPGにしたわけですから。

**二木** 実は『ツヴァイ』のエンディングに、一瞬だけ『AZEL』に出てくるドラゴンやある場所が映ってるんですよ。ほんの一瞬だけですけどね。ビデオに撮って見直してみるといいかも。

続報

# 初・公・開 2人のデートは

どんな設定が好みかな?

デートのシチュエーションいろいろ



●市民劇団での先輩、後輩というシチュエーション。いつもクールで妙に冷めた態度をとりがちのルリルリが、思いきり熱の入った演劇の稽古の真っ最中！

## エリナ先生と 補習授業!

●年上のエリナさんとは高校の教室で、先生と生徒という設定。エリナさんまでデートに誘えるということは、ナデシコに搭乗する女性クルーのほぼすべてが恋愛対象になると思っていいかも？



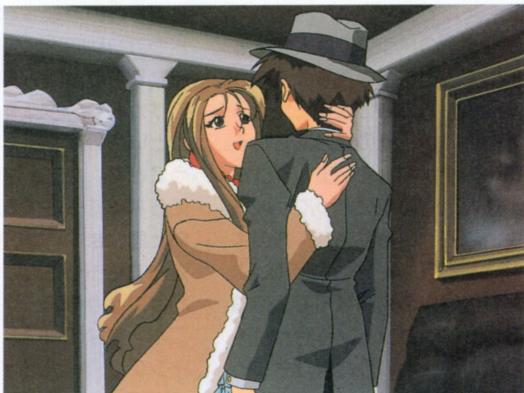
ナデシコの女性クルーたちの好意度を十分に上げたら、いよいよデートに誘えるようになる。デートの場所はナデシコ艦内の「バーチャルルーム」。この部屋は、架空の設定を現実のできごとのように体験できる、夢のような部屋。この部屋で、さまざまなシチュエーションのデートを楽しめるぞ。

今まで具体的なシチュエーションに関して謎の部分が多かったが、今回はデート中の写真を多数入手



エリナ・キンジヨウ・ウォン

## 大人の雰囲気で



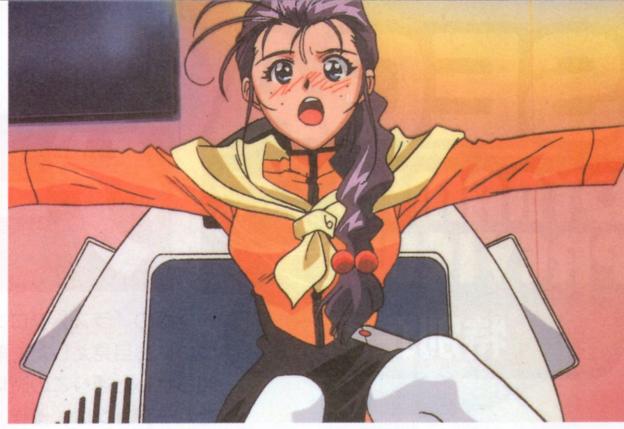
●いい雰囲気のミナトさんとユリカ。これもデート中のシーンである。デートで彼女たちのいつもと違う一面を見つけるのも楽しみなのだ



©ジーベック／ナデシコ製作委員会／テレビ東京／SEGA

# 好きな設定で

○右のヒカルは冒険仲間という設定。ガケから落ちそうになっているところをアキトが助けている。下はリヨーコ。トロッコに乗つて敵から逃げているシーンである。探検家仲間という設定だ。その後の展開でアキトへの好意度も変わつてしまふそうだ。



女戦士3人も  
フツーの娘♥

ハプニシグ!!

○噴水に落ちてスプ濡れになつたイズミ。困つたよくな、恥ずかしそうな表情がいい。まさに恋人同士といった雰囲気である

## 機動戦艦

*Martian Successor*  
**NADESICO**



好みの女の子のハートをキャッチできたら、いよいよデートに突入だ。普段の生活では見ることができない、彼女たちのもう一つの素顔をのぞくことができるチャンスなのだ！

発売日	5月2日
発売元	セガ
開発元	セガ
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	20・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	7% (4月3日現在)

特別企画

去る4月4日から6日の3日間、有明の東京ビッグサイトで行われた「東京ゲームショウ」に、サタ

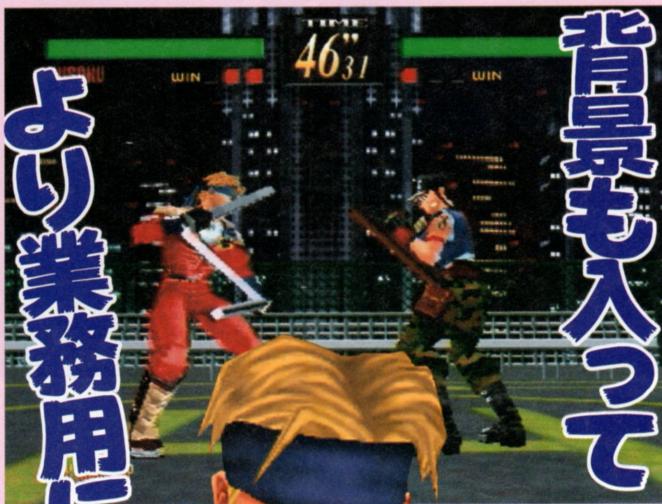
# ゲームショウ出展バ

ーン版の『ラストブロンクス』がついにお目見えした。前号でもお知らせした通りこの時に出展されたバージョンは、優作、トミー、ナギ、洋子の4人を使って実際に対戦プレイができるというもの。

まだ開発度30%とは言いながら

もすでに各キャラの技は全部入っており、アタックキャンセルや潜り込み等のこのゲーム特有のアクションもいい感じで再現されていた。モーションもちゃんと業務用と同じ1イント(60分の1秒)になつており、まさに業務用と同じ感覚で対戦を楽しむことができた。また今まで誌面では公開されていなかつたステージ背景が3つ入っていたのも特徴。まだ仮のものなので各ステージごとの細かい演出は入つていなかったが、『ラスブ

ロ』の特徴である棚も全ステージで再現されており、現段階での完成度はかなり高いと言える。今後



●●高層ビルを臨む、通称新宿ステージで対峙する優作と洋子。想像以上の完成度だ



●空港ステージにて、トミーの顔砕棍を食らって吹き飛ぶナギ。キリモミ状態になっているのがよく分かる

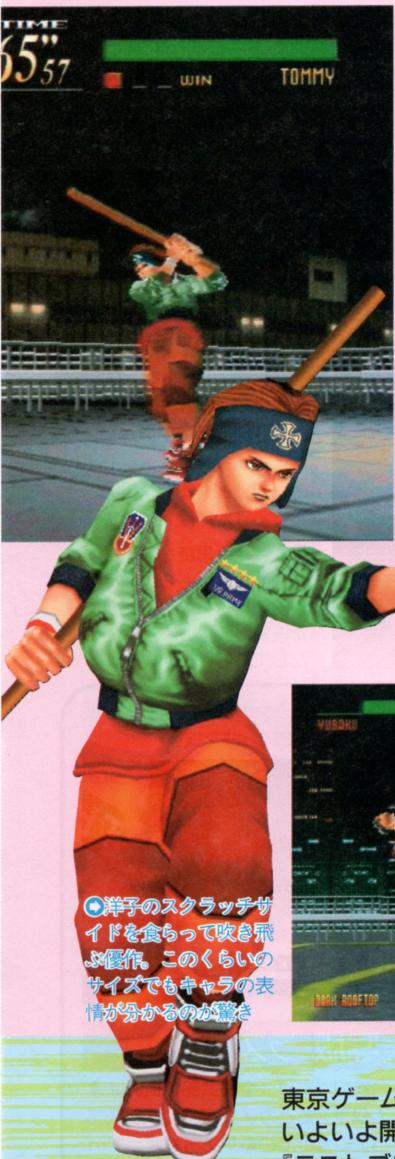


●●洋子のコンビネーションがヒットし、ダウンする優作の連続写真。コンボも業務用そのままの感触だ

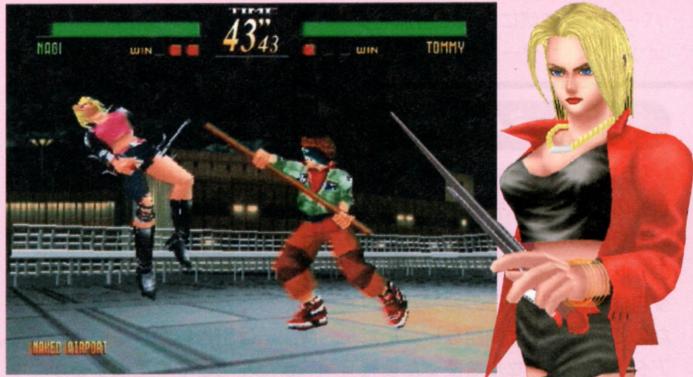


# ージョンを徹底検証

はゲームバランスやキャラのモデリング等の完成度を高めるべく、作業を続けていくことになる。



洋子のスクランチサイドを食らって吹き飛ぶ優作。このくらいのサイズでもキャラの表情が分かるのが驚き



キャラのアクションに応じてバースを変える背景の角度に注目



香港ステージの背景にはジャンプジェット機を見る着陸していく演出は現段階ではまだ入っていない

香港ステージの背景にはジャンプジェット機を見る着陸していく演出は現段階ではまだ入っていない

## ステージは3種類

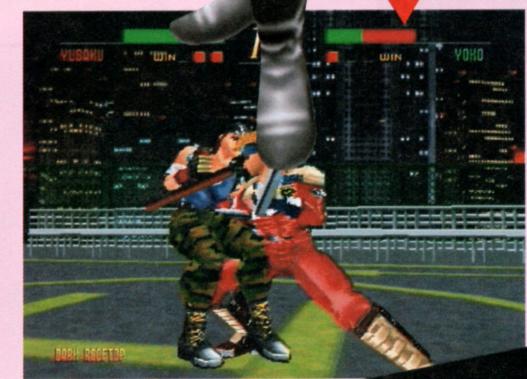
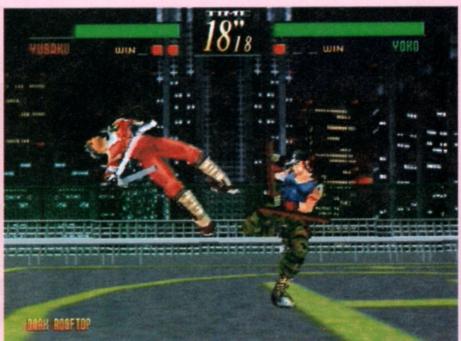
左記の文中で触れた通り、今回のバージョンにはステージが4つ入っていた。まず優作ステージ、洋子ステージ、今回紹介している記事中にはないが、財目ステージ。そしてショーアン前で急遽入ったというナギステージ。この2つは次号で公開か!?



この財目ステージもあった



優作の投げ技の中で最高の威力を誇る、ショルダータックル・フルチューン。優作はもちろん、投げられた洋子のリアクションも業務用に忠実。上の業務用の写真と比較してみて欲しい



東京ゲームショウへの出展も無事終わり、いよいよ開発も本格化し始めるサターン版『ラストブロンクス』。今回はゲームショウに出展されたバージョンの画面写真を使って、サターン版の出来をチェックしてみよう。またゲームショウで行われた『ラスブロ』関係のイベントもばっちりリポートするぞ。

発売日	今夏	□枚数	未定
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ(AM3研)	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	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	30%(4月3日現在)

©SEGA (※)ある写真は業務用のものです。※画面は開発中のものです。



# ゲームショウ版で見る、サターン版の出来は?

現在のサターン版『ラスプロ』の開発状況は、作業全体のステップから見ての30%。これは

## モデリング

キャラのモデリングは、業務用からそのままコンバートしているだけあってほぼ完璧。画面比率の差による若干のサイズの違いも、クリアしていると思われる。またフォルム以外で気になるのは顔。この写真ではそれほどアップになっていないので分かりにくいが、顔はキャラの命。この辺は最後の最後まで調整が加わると思われる。

●バーツにもこだわりが見える



基礎研究を終えた段階と考えてもらえればいい。ここではこの30%バージョンで気になった3点をチェックし、サターン版を検証する。

## モーション

『ラスプロ』のキャラの動きは、普通のモーションキャプチャーでの取り込みとはまた違った、独特の「味」がある。モーションデータ自体も業務用からのコンバートなので、再現には問題なし。ただアタックキャンセルを使った複雑なコンビネーション等の動きは、緻密な調整が繰り返されるだろう。



●派手なアクションが多いこのゲーム。これは優作のダウン攻撃だ

## 光源処理

3Dポリゴンもので立体感を表現するために使われる演出のひとつに、光源処理がある。これは対象物への光の当たり具合で視覚的に立体感を出すもので、これがあるとないとでは画面の映えがまるで変わる。業務用の『ラスプロ』は、暗めの背景に明るい陰影を付けたキャラのコントラストが印象的だったが、サターン版でもその演出法は引き継がれているようだ。

また左記とやや重複するが、キャラのモデリングにも注目して欲しい。ハイレゾのように平面的な



感じでもなく、グローシェーディングのように見た目の粗さが目立っているわけでもない。どうやらこれは、前号のインタビューで安部氏が触っていた「新しい技術」による効果らしい。地面にあるC口盤の光沢のようなものも気になるところ。どんな技法なのかはまだ不明だが、画面演出の効果に大きな役割を果たすのは間違いない。



●業務用は服の光沢などにもこだわりが見える。サターン版はどこまで再現できるだろうか、注目したい

●これが不思議な光を放つ床。業務用にもこのような演出は見られないのだが、新技術の成果だろうか。はたして真相はいかに?

## 『ラスプロ』ゲームショーリポート

4月4日から6日にかけておこなわれた東京ゲームショウ。ここでサターン版『ラスプロ』の、初お披露目が行われた。3日間を通してのセガブースでの注目作は、やはりこの『ラスプロ』。ブースでは自由に対戦プレイが楽しめるようになっており、一般ユーザーは初めて触れるサターン版の『ラスプロ』に感嘆の声を漏らしていた。また開発ディレクターの安部氏が出演するトークショウも毎日行われ、開発の現状やサターン

版で採り入れた新たな技法についての説明、それに伴うサターンの表現能力の新たな可能性を熱っぽく語った。トークショウ自体は30分という短い時間ながらも、次々に飛び出す興味深い話に来場者は熱心に耳を傾けていた。

またゲームの話とは別に、『ラスプロ』のメティア展開についての話も飛び出した。まず角川書店発行の「小説ASUKA」での小説連載開始。これは安部氏が原作の監修を務め、

ゲームの外伝的な内容になる模様。そして4月8日から文化放送系列でラジオドラマがスタートする。これは各キャラがゲーム中の戦いに参加するまでの葛藤を描く内容になるようで、出演声優陣はもちろんゲーム本編と同じ。この

●ショウ当日のセガブース。『ラスプロ』はやはり人気



メティア展開について安部氏は、「ゲームの中だけでは表現できない『ラスプロ』の世界を、いろんな形で多くの人に知ってもらいたい。心情描写なら小説、本物の武器のアクションを見たいなら実写と、ゲームは知らないくとも好みのメティアから『ラスプロ』を知つてもらって、そこで興味を持った人たちが最終的にゲーム本編に戻ってきてくれるような展開にしたい」と展望を語った。

## いよいよ完成!

前号の記事中でも少し触れているが、『ラスプロ』がついにゲームの世界を飛び出して実写ドラマとして登場する! これは東映が制作している「Vシネマ」シリーズの作品としてリリースされる。登場人物は基本的に優作を始めとしたレギュラーメンバーだが、ストーリー自体はゲーム本編とはまた違った外伝的な内容になる模様。4日には出演俳優の舞

●監督、出演者一堂に会しての完成披露。ドラマの出来も楽しみだ

●ラジオドラマのテーマソングを歌うD'SECRETSも曲を披露



## 実写版『ラスプロ』

台挨拶があり(全員武器の扱いは達人クラスだと!)、実写版『ラスプロ』にかけての意気込みを語っていた。この続報はまた次号で。



\*『ラスプロ』ラジオドラマ詳細情報!! 文化放送系列で4月15日から毎週火曜日21:30~22:00までの30分間、「佐竹雅昭、林原めぐみの無法塾へラストブロンクス」の枠内で放送(4月8日はドラマ開始の告知のみ)。ドラマの出演声優は以下の通り。優作/矢尾一樹、丈/塩沢兼人、リサ/富永みーな、トミー/檜山修之、洋子/緒方恵美、黒沢/若本規夫、ナギ/井上喜久子、財目/玄田哲章、レッドアイ/林延年。全員業務用のキャストと同じ豪華メンバーだ。全13回放送の予定。

# 開

# 発はここまで来た! AM3研インタビュー

移植の基礎研究も一段落。サターン版『ラスプロ』のゲーム性完全移植を目指し、連日不眠不休の作業を続けるAM3研開発ディレクターの安部氏に、現在の開

## 本格的な作業はこれから

——ゲームショウも盛況でしたが、感触はいかがでしたか。

**安部** 直接ユーザーの方の意見を聞けたのはやはり大きかったです。コンシーマって業務用みたいに口テストができるから、外部の意見が聞きにくいんですよ。お陰で大いに参考になりましたね。

——ショウでは画面の綺麗さに驚きの声が上がっていましたが。**安部** 前回お話をのように、「ラスプロ」は立体感とビジュアルの質を両立させる形で作っています。最終的には、今よりもさらに立体感が出るようになると思いますよ。

——キャラもかなり細かいところまで描き込んでありますね。

**安部** アップでないと見えないようなパーツも、全身サイズの段階でちゃんと全部描いてあるんです。洋子のピアスとかナギの腕輪とか、よく見るとハイヒールもちゃんと立体で描いてありますよ。この辺はスタッフもかなりこだわっていて、「そこまでしなくていいよ」と(笑)。指もキャラによっては1本ずつ描いてますからね。無茶苦茶ポリゴン数食ってますよ。

——地面の影などはこれから入るんですか。

**安部** 映は本来接地感の演出のためにあるんですが、実験してみたらなくともあまり違和感ないんですよ。それでショウバージョンでは試験的に入れませんでした。

——キャラも業務用と同じに、かなり大きくなっていますね。

**安部** 元々が大きかったですからサターン版でもそれを崩したくな

発状況についてお話をうかがった。業務用を手がけた自分たちでなければ完全移植はできないという、『ラスプロ』。開発もいよいよ本格化するサターン版は、果たしてどんな出来になるのだろうか。

——ゲームショウも盛況でしたが、感触はいかがでしたか。**安部** 直接ユーザーの方の意見を聞けたのはやはり大きかったです。コンシーマって業務用みたいに口テストができるから、外部の意見が聞きにくいんですよ。お陰で大いに参考になりましたね。

——ショウでは画面の綺麗さに驚きの声が上がっていましたが。**安部** 特に注意したのが遠近感の表現です。例えばこの新宿ステージは近景と遠景の背景を4枚重ねてスクロールさせているんですが、これは今までのサターンのポリゴン作品では一番贅沢に使っていると思います。この場所の手前のビルや空港ステージのジャンボ機は、画面のズームイン、ズームアウトに合わせてサイズが変化するんですが、気付いてもらいましたか?

○サターン発売から約2年。技術の向上がここまでクオリティを実現



AM3研  
企画開発部 安部顕信氏



ジョウ当日は判断を待つような気持ちでした」という安部氏。ユーザーの反応を直に受けたその感触をバネに、今日も奮闘中。

## 3研でなければできない移植を

——他のステージではどんな実験をされているんですか。

**安部** アスファルトの質感やスポットライトとか、ステージごとに地面の表現法を変えてあります。背景の立体感がここまで出せたのも、サターンの開発技術のレベルアップによるところが大きいですね。武器の動きも残像なしでもよく見えるので、業務用のような派手なエフェクトは必要ないかなとも考えてます。服や髪の揺れに関しては、可能な限り残していく方向で作るつもりでいます。

——開発上特に気をつけられたことはありますか。

**安部** まずキャラの顔と体型を崩さないことで、それと画面の立体感の表現を両立させること。どちらかが欠けてもそれはもう「ラスプロ」じゃなくなってしまうんですよ。これは絶対条件ですね。

——その強烈なこだわりは、やはり業務用を手がけたからこそできるものなんでしょうか。

**安部** 自分たちでやる分半端な物は絶対作れませんよね。どこを重



点的に作ればいいか分かっていますから、基礎研究の期間は案外と短かったです。実際ここまで来てサターンの『ラスプロ』が作れる、という手応えは確実に得ています。ショウでもユーザーの方から意見を頂いて非常に参考になりましたし、あとはこのまま一気に突っ走ればいいなと思ってます。

——今後はどのような作業を?

**安部** 移植作業の方は、未公開のステージのクオリティアップと操作感の調整を続けています。それとオリジナル要素なんですが、単なる移植のプラスアルファという感じには絶対しません。ムービーを始めとした初心者の人でも楽しめるような要素も入れますし、今までの常識を覆すようなすごいモード(笑)も作ってますので、期待していて欲しいですね。



○ステージ、キャラ、すべてにこだわりを持って作られる『ラスプロ』

○3研でなければできない、サターン版『ラスプロ』。完成が待たれる

## 新コーナー開始のお知らせ!!

唐突だがこの場を借りて、新コーナー設立のお知らせだ。業務用はもとより、今後はサターンソフトも手がけていくというAM3研。そんな3研を応援しようという、読者参加のファンコーナーをただいま準備中だ。3研に贈るメッセージはもちろん、ゲームのキャライラストも日々募集。また誌面では投稿紹介だけでなく、業務用最新作の『トップスケーター』の攻略なども扱う予定だ(予定は

未定)。このコーナーへの投稿は以下のとおりです。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIM サターンFAN編集部  
3研コーナーへいらっしゃい係



○この春一番の注目作はこいつで決まり

**SEGA**  
**DYNAMIC**  
**PREVIEW**

# クインテット制作の 戦略シミュレーション

緊急発表①



『ガイア幻想紀』や『天地創造』で知られるクインテットが、サターン参入第1弾として贈る『ソロ・クライシス』(以下ソロ)。新たなシミュレーションの形が、今、姿を現す!!

発売日	今秋	C D枚数	1枚
発売元	クインテット	複数プレイ	1人用
開発元	クインテット	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	シミュレーション	コンピューター等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	△% (3月31日現在)

## 表と裏の2つの顔 舞台は表裏一体となつた世界

『ソロ』の舞台は表と裏の2つの局面を持つフィールドで形成されている。表の世界で山になっている部分が、裏では窪んだ谷になっているというように、地形の表裏は相対関係で作られているのだ。下の写真を見て頂けたらそれがお

わかりになると思う。物語はこの舞台で、進んでいくことになる。

プレイヤーの目的は、神のしもべを使い魔物を滅ぼすこと。当然魔物も神と人間を滅ぼすことを企んでいる。神と人間は表の世界を、魔物は裏の世界を拠点に活動して

いく。普段、裏側の世界は見ることができず、裏側の情報は音で感じるしかない。そのため裏側の動向は探りづらい、言うなれば見えない敵と戦っていくのだ。



●裏で起こっていることはまったくわからない。それにより、難易度と戦略はもとより、緊張感が格段に上がる

●2枚の写真を見比べてみれば、ちょうどその反対に位置する場所の、相対する地形の様子がわかると思う

## 人間と悪魔に続く第3種族

前述したとおり、『ソロ』は神と悪魔の戦いを描いている。プレイヤーが神のしもべを使い悪魔と戦うわけだが、実は人間と悪魔の他にもう1種類、新たな種族が存在する。残念ながら詳細は不明だが、この種族が重要な存在で、いろんな場面でシナリオにかかわってくることは確かなようだ。



●この2キャラクターは神のしもべの人間。左が傭兵で右は戦士になる

## 神の奇跡と魔物語

神の奇跡と魔物語とは、悪魔と戦う上で非常に重要なもので、絶対に欠かすことのできないもの。

プレイヤーは地形を隆起・陥没させたり、稻妻を落とすなどの天災を引き起こすことができる。これが神の奇跡と呼ばれるもので、前例のように自然現象に関係するものや、裏側の世界の様子を覗けるものなど、いろいろな種類の奇跡が用意されている。

魔物語とは魔物た

ちの話し言葉のこと。初めは全然わからない代物だが、進行具合により理解できるようになってくる。この魔物語を解明できれば、魔物たちの会話や手紙が理解できるため、魔物たちの行動に合わせた素早い対処ができるようになるのだ。

●神の奇跡と魔物語なくして悪魔退治は語れない



# 開発元クインテット直撃インタビュー

今まで、数多くのスーパーファミコンソフトを供給してきたクインテット。なぜサターンのソフトを作るのか、果たして『ソロ』とはどういったソフトなのかといった数々の疑問を、企画・シナリオを担当している宮崎氏に伺ってみた。

## 今までに体験したことのない世界

——なぜサターン（以下SS）でソフトを作られるのですか。

**宮崎** 一つはセガからの熱いアプローチがあり、心打たれたからです。それでもう一つは技術的な面です。SSの場合、ハードの中身がすべて開示されているので、プログラムが口からできるんです。ですからプログラムが自由に組めるんですよね。今回は新しいジャンルに挑戦するという意味で、なんでもできる汎用機的マシンのSSを選んだわけです。

——ですが、『ソロ』の3D描写はプレイステーションの方が作りやすいのでは？

**宮崎** 例えば「ナツ」に関しても、サターンが立ち上った当初、誰もあの技術ができるとは思ってなかっただよ。それと同じですよ。SSの3D技術は自分たちでライブラリを組めばどうにでもなるんです。CPUが2つ載っている点もいいですね。

——と言いますと。

**宮崎** ジャンルがシミュレーションですから、敵の思考ルーチンを考えるとCPUが2つあるのは非常に有利なんです。要するに早い処理ができるわけですね。

——逆にSSで辛いところは。

**宮崎** たくさんあるけど足りないメモリですかね（笑）。結局ハードの性能が高くてもそれ以上のことをやろうとしますので、いくらメモリがあっても足りないんです。

## 裏が見えないことでの戦略

——企画はいつ頃から挙がっていたのでしょうか。

**宮崎** 実は初め『アクトレイサー』（以下アク）シリーズのコンセプトを継承して新しいゲームを作ろ

うと、完成寸前までいってたんです。ただ『アク』自体古いので、去年の夏、完成間近にもかかわらず企画の全面変更をしたんですよ。そこからみんなが体験したことのないものを作ろうと仕切り直したもののが、『ソロ』ってわけです。

——多少『アク』に通ずるところがあるようですが。

**宮崎** 経緯的には通するところがありますが、ゲーム的にはまったく違います。『ソロ』の表と裏という1枚板の概念は、今までやっていた2次元描写では、絶対表現することは無理なんです。

——純粋なシミュレーションを出すのは初めてですよね。

**宮崎** 純粋なものは初めてですね。ただ『ソロ』が純粋なシミュレーションかというと、実はそうでもないんですよ。感覚的には一般的の人にとってつきやすいものにしたいということで、ボードゲームっぽい感覚も持たせたりしています。

——具体的に言いますと？

**宮崎** 例えば表からでは裏は見えないことですかね。ですから裏になにがあるかわからないどきどき感がある。昔のボードゲーム「レーダー作戦ゲーム」みたいな。

——表からでは裏の状況はまったくわからないのですか。

**宮崎** 基本的に裏の状況は音を聞くことで判断します。ただ、建物が建っているとか魔物がいるとかいう、微々たることぐらいしかわからないのですがね。確実な情報がほしければ人を派遣するんです。そうすることで、詳しい状況を把握することができます。まあ派遣するにもタイミングがあり、誤ると袋叩きにあったりしますけど。

——見えない敵との戦い、駆け

引きみたいなものがあるんですね。

**宮崎** ええ。他にも、表が山になっているところは裏では谷になっている、谷は貯水池になり、人間にとて貴重な存在になる、貯水池をなくせば飲み水もなくなるので町の機能が落ちる、だから自分側の山をつぶせば相手に攻撃ができる、という戦法もあります。

——見えない裏側の状況把握が重要になってくるんですね。

**宮崎** そうです。ゲームを進めるには町を広げていく必要がある。もちろん魔物側も町を広げる。当然そうなるとどこかでぶつかることになりますが、表と裏の同じ位置には、同時に建物を建てられないんです。倒壊するんです。ですから、いかに状況を把握しているかがポイントになってくるんです。

## 悪魔側でのプレイも可能？

——根本的に『ポピュラス』にも似ていますね。

**宮崎** 確かに。町が発展すれば力が上がりますしね。ただ、その辺は『アク』の継承なんですがね。『ポピュラス』の場合単純に町を大きくするだけですが、『ソロ』の場合はシナリオも密接して絡んでくるんです。町を大きくすれば新たなアイテムが作られたり、新たなシナリオが発生してくる。単にクリアすればいい、ってわけでもないんです。

——人間や悪魔といった種族も

宮崎  
友好  
取締役副社長



『ソロ』の企画とシナリオを担当。ワインテットの作品にほとんど携わっている。実は『イース』の制作者であつたりもする。

重要な位置付けにあるようですが。

**宮崎** 「ソロ」ではキャラクタを確立させます。『ポピュラス』の場合人間は動かせませんが、『ソロ』の場合は指示を出せる人間もいるんです。人間の種類も坑夫や戦士といった風にいくつかの種族にわかれますし。

——悪魔も種類があるとか。

**宮崎** ええ、あります。結局二面性を表現していますので、悪魔側から見たものも入ってくるのですよ。実はシナリオも人間から見たものじゃなかったりします。

——悪魔でプレイができると？

**宮崎** うーん、どうでしょう。ただ、プレイヤーしだいでシナリオも変わっていく、とだけ言っておきましょう。

——最後に読者に一言。

**宮崎** 表裏一体の世界が舞台の『ソロ』は皆さんのが体験したことのない感覚をもたらしてくれるはずです。期待していくくださいね。

## 『天地創造』を生み出したクインテットとは

ワインテットは平成4年に設立され、今日まで多数のスーパーファミコンのソフトを供給してきた。代表作は『アクトレイサー』シリーズや『ガイア幻想紀』、そして『天地創造』など、主にロール扮演游戏を中心制作。今までの作品の特徴として、作品ごとに新たなシステムを取り入れているところが挙げられる。

現在、『ソロ』の情報が見られるホームページを開催している。

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



○ホームページでは、パソコンの通信機能を使つた面白い企画を考えていること。まめにチェックしよう

SEGA DYNAMIC PREVIEW

**SEGA**  
DYNAMIC  
PREVIEW

緊急発表②

制作スタッフに加藤直之をはじめとする、各界の実力派クリエイターたちが参加する新感覚ボードゲームの最新情報をゲット！公開された画面写真と開発チームのインタビューでレポートしていく。

ファンタスティックなビジュアルと  
荘厳なオーケストラで展開する  
新感覚ボードゲーム

# Culdcept

カルドセプト

TM

発 売 日	今秋	□ 口 枚 数	1枚
発 売 元	大宮ソフト	複 数 プレイ	4人同時
開 発 元	大宮ソフト	対応周辺機器等	マルチターミナル6
価 格 (税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジ ャ ン ル	ボードゲーム	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	?% (3月28日現在)



各界一流スタッフが集結  
バトルレーションとボードゲームの融合が実現！

戦略性を随所にちりばめ、ボードゲームの新機軸を打ち出す『カルドセプト』。基本ルールは従来のボードゲームを踏襲した簡単なものだが、「陣取り」のシミュレーション的要素を取り入れ、ダイスの目だけでなく、プレイヤーの作戦が勝敗に大きくかかわってくるのがこの作品の特徴といえる。

そして豪華な制作陣にも注目。メインビジュアルは『銀河英雄伝説』で著名な加藤直之、サウンド

は『バトルバ』などでおなじみの古代祐三を起用。2人が織りなすファンタジー世界は必見だ。



●メインとなるフィールド画面。グルグル回りながら領地をふやす



止まつたマスではクリーチャーを召喚して占領すること  
ができる。これがライバルのマスであれば、通行税を支払  
ことになるが、戦闘で横取りすることも可能だぞ

ダイスの目以上に

プレイヤーの戦略が勝敗を決する!

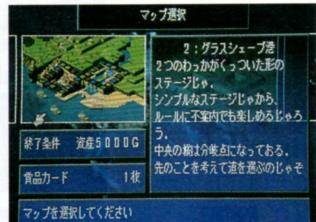
プレイヤーはカードを使いながら、フィールド上のマスを占領していく。戦闘で勝利すると新しいカードを手にすることができ、オリジナルの組み合わせ“ブック”



●バトル画面。どんなカードを出すかが、勝負の分かれ目になるぞ

を持つことができる。フィールドや敵に合わせた“ブック”を使えば、戦いをより有利にすすめられるのだ。ほかにも領地のレベルアップや、配置したクリーチャーを隣マスに攻め込ませたりと、戦略要素がぎっしり詰まっているぞ。

●フィールドとなるマップは、たくさん用意されるとのことだ



## 開発元・大宮ソフトが語る『カルドセプト』

鈴木英夫が率いる個性派クリエイター集団、大宮ソフトに直撃取材を敢行。自社

——まず、世界観はどういう風なものをイメージされていますか。

鈴木 不自然に女の子だけを並べた、ジャパニーズされたファンタジーはおいといて、本来のファンタジーやもつイメージを大事にしたいと思つたんです。当然そうなるとアニメ絵ではなく、絵画や油絵のようなタッチになりますよね。シリアルな感じの「大人のファンタジー」に仕上げたいですね。

——そのあたりが、ゲーム全体に反映されているんでしょうね。

鈴木 従来のボードゲームっていうと、「みんなで楽しく」みたいなコミ

ブランドでの初タイトルにかける意気込みを、熱く語ってもらつたぞ。

カルなものが多いですよね。でも、そればつかりじゃなんとか足りないんですよ。戦略性が高くて、シリアルなものがあつたらいいなと思って。まず単純に自分たちが、そういうボードゲームを欲していたというのが、そもそも始まりだつたんです。

——具体的に“戦略性”というのはどんなものなんでしょうか。

神宮 ひとことで言うと、陣取りをしていくのがこのゲームのメインといえます。そこには、自分の召喚したクリーチャーを配置していくんですけど、全体の戦況と照らし合せて、どうすべきか作戦を立てていくのが、戦略性たるゆえんなんです。

鈴木 支援効果や地形効果など、シミュレーションになじみが深い要素も入っています。

——基本的にはダイスの目でゲームが進行していくんですね。

鈴木 ただ、プレイヤー同士のお金

## 登場するカードは300種類以上

以下の画面写真を見て分かるように、この作品には数多くのカードが登場する。その数は全部で300種類以上。どれも美しく、力強い雰囲気を持ちあわせ、作品の世界観を

盛り上げるものばかりだ。モンスターを召喚するクリーチャーカードや戦局を変えるスペルカードなど、1つ1つが違う効果をもち、入手困難なレアなカードもあるぞ。



●見ていてるだけでも十分楽しい“ブック”的編集画面。美麗なカードがズラリと並ぶ。実物のカードが同梱されれば、さらにうれしいところ!?

のやりとりが重要なときもあるんですね。強力なライバルの土地に止まつたときには、とりあえず通行税を払って穩便にすませる(笑)。それとは逆に、弱いライバルの土地だったら、バトルを仕掛けて容赦なく踏みつぶしてしまう(笑)。状況によっては、作戦が重要になってくるんです。

## あくまで対戦ゲームとして楽しんでほしい

——カードバトルというシステムにした理由を教えてください。

鈴木 僕らはこのゲームを「カードトレーディングボードゲーム」と考えています。友達とパワーメモリーを持ちよって、カードの交換やバトルをしたりして、対戦ゲームとして楽しんでほしいですね。

神宮 平日にカードをしこたま収集しておいて、休日にみんなで集まって、対戦するって感じですかね。ユーザーさんには、そういう遊び方をしてもらえたならうれしいですね。

——メインデザインに加藤直之さんを据えた理由というのは?

鈴木 僕らの世界観が、加藤さんの作品のイメージにピッタリだったんです。デザインが上がってきたとき

はやつぱりお願いして本当によかつたなと思いましたよ。

神宮 華やかじゃない、本来のファンタジー世界が表現されていますよね。——音楽は古代祐三さんですね。

鈴木 言うことなしですよ(笑)。純粹にシンフォニックなものから、民族的なものまで、フィールドごとにパリエーションを出した曲を作っています。

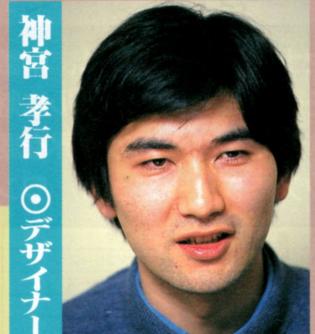
——『カルドセプト』のここをみてほしいというところは?

神宮 究極のゲームスタイルって、個人的には対戦だと思うんです。対戦の楽しさと1人でコツコツやるのもしさが、融合できたところでしょう。これから、ド派手な魔法なんかもいっぱい入れる予定なんで、期待してください。

鈴木 あらゆるところにこだわりながら作ってますので、細かい部分まで見ていただけたら光栄ですね。

神宮 孝行

○デザイナー



大宮ソフトが誇るゲームデザイナー。『カルドセプト』では、ゲームデザインをメインに、グラフィックやプログラムにも取り組む。シミュレーションゲームへの造詣も深い。

# SEGA DYNAMIC PREVIEW

緊急発表③

F1と  
ボード  
ゲームが  
合体!!

# 新機軸

# Tactics Formula One

タクティクス  
フォーミュラ ワン

セナ、シユーマッハ、中嶋らの活躍で知られたF1。そのスピード、スリルに魅了されている人も多いはず。そんな人気の世界を題材にしたのが『タクティクス フォーミュラ ワン(以下TFO)』だ。

発売日	未定	CD枚数	1枚
発売元	ザ・マンブリーズ	複数プレイ	4人同時
開発元	ザ・マンブリーズ	対応周辺機器等	マルチターミナル
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	ボードゲーム	コンピューターゲーム	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	7%(3月31日現在)

## フォーミュラカーを題材にした 戦略性豊かなボードゲーム

『TFO』はF1の世界をモチーフにしたボードゲーム。ただボードゲームといっても、コマの進め方は既存のボードゲームのサイコロ、ルーレット方式とは異なった、独自の移動システムを採用している。このシステムを採用することで、ボードゲームによくある運要素を排除し、戦略要素を取り入れた思考型のボードゲームに仕上げている。これが『TFO』の大きさ

○頭を使って楽しむ思考型ボードゲーム。運に頼る  
単純さではなく戦略性を重視した作りになっている

な特徴。それでもう一つの特徴が、実際のレース展開を見ているかのような演出効果。リプレイを使うことにより、テレビ中継ながらの演出効果を醸し出している。



●4人同時プレイも可能。みんなで  
わいわい楽しむことができる



## ザ・マンブリーズ 開発者インタビュー

複雑なシステムを持つ『TFO』の詳細をつかむべく、開発元のザ・マンブリーズ、プロデューサーの吉田氏にお話を伺つてきた。

### 複雑だけど単純!?

—『TFO』はボードゲームにしては複雑なシステムですよね。  
**吉田** ちょっとマニアックですかね。ただ難しく考えるのではなく、新しい車のボードゲームとして捕らえてもらえたらと思います。レースを忠実にゲーム化したもの、頭を使ってプレイするものだと。

—戦略を持って走らないとかなが勝てないので。

**吉田** いや、なにも知らない人が

走っても勝てますよ。ルール自体は単純なんです。無理するかしないか。それだけなんです、実のところは。コースを制限速度内で走ればいいのですから。サイコロ振るほど簡単ではありませんが、それほどシミュレーションチックでもない。パラメータ数が多いから戸惑われる方がいるとは思いますが、それほど複雑ではありません。あくまで家庭用のゲームとして作っていますから、最終的にゲームとして遊べないと意味がないので、ゲーム性を重視した作りになるよう心がけています。

—現在の開発のポイントは?  
**吉田** 後はどれだけまとめられる

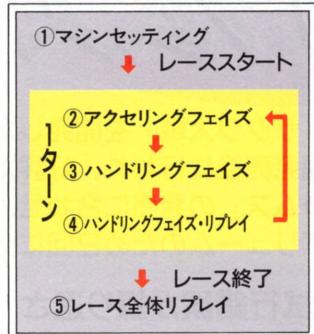
# 他に例を見ないシステム構造 基本的なゲームの流れ

ゲームは右記のような流れで進行する。②~④の3項目が1ターンにあたり、この行程を繰り返すことによりレースが展開していく。①と⑤の項目はゲーム中ただ1度、レーススタート前と終了後に行われるものである。

④と⑤のリプレイ部分は、自分の走りを再現するというものだが、①~③の項目は特殊なシステム。以下で順を追って説明していく。

## 車の性能決め マシンセッティング

車には最高速や加速力、タイヤの種類やサスペンションといった各種類の走行に関係してくるパラメータが設けられている。これらのパラメータに、あらかじめ決められているポイントを振りわけ、



マシンの性能を決めていく作業が、マシンセッティングである。つまり加速重視にするか最高速重視にするかを決めるのがこの行程で、当然コースや戦略しだいで変わっていく必要が出てくる。

## スリップストリームなどのテクニックも再現

レースの世界で実在するスリップストリームやドリフトといったテクニック。『TFO』でもこれらのテクニックの使用が可能。例えば、スリップストリームは最速を30km/h上げられ、ドリフトは制限速度30km/hオーバーでもコーナーを曲がれたりする。



●F1でよく使われるスリップストリーム

かですね。ものすごくシミュレーションを重ねてバランス取りはやっているんですね。面白いことは面白いんです、自分で言うのもなんですが。後はその面白さにたどり着かせられるかですよね。レスポンス、操作性、見せ方、そういうもののもうろですね。今試行錯誤を繰り返してやっています。

## 緻密な作戦・戦略が必要

——パラメータの振り分けがレースで大切なんでしょうか。  
**吉田** 各パラメータの設定もそうなんですが、タイヤやガソリンの量をどれくらいにするかも重要な要素になります。これらは基本的に完走するギリギリのラインを100としていて、ちょっとでも無理な

走りをすると完走できないようにしています。ですからピットインをにらんだ走りや作戦といったものが必要になってくるんです。そこにまた、コースの特性だと天候だとカガ紹んてきて、本物のレースの楽しみが味わえるのです。

——天候はいくつあるのですか。  
**吉田** 晴れ、曇り、小雨、雨、スコールといつか用意してあります。コースの1マス1マスには路面の乾燥率があるんですが、その天候により状況が変わるようにになっています。走るライン、走る度にそれは変わってくるんです。つまり本物のF1と同じ状況ですね。ですから路面が乾燥してきたからタイヤを変えるとか、危険だけ強引にいくとか、天候一つで走

りも必然的に変わってくるんです。

——ボードゲームで非常に重要なと思われる、コンピュータの思考ルーチンはどうお考えですか。

**吉田** 上位の車以外は基本的に簡単に抜けるようにします。上位のチームに関しては、人間の間に割つてくるような手の込んだ思考を作りますが、それ以外はパターンを作つて走らせようと思います。要はそれぞれに役割、周回遅れになる車ですとか、抜くのに苦労する車ですとかを作り、本物のレースのようにさせたいです。

——駆け引きの部分は。

**吉田** まずタイヤだとガソリンの量の部分。それからコーナー前の攻防、プロツクして抜かせないようにしようとか、コーナー前

## 移動力を決める アクセリングフェイズ

各マシンには、マシンセッティングにより決まる速度能力が存在する。この能力により、毎ターンごとに、30km/h単位でいくつかの数値が算出される。その中から好きな数値を選択する、この行程がアクセリングフェイズである。

こう書くと、常に最高速を選び

続ければいいということになるが、コース中には制限速度が設けられているコーナーというものがある。制限速度オーバーでコーナーに突入すると、マシンはコースアウトをし、タイムロスを課せられることがある。単にスピードを出せばいい、というわけではないのだ。

## 移動ラインを決める ハンドリングフェイズ

『TFO』のコースは多数のマスで区切られており、1マス30km/h使うことにより移動することができる。この決まりごとに従い、

## 『TFO』の遊び方

行できれば、制限速度の30km/hオーバーで走れる理想ラインの存在、2周目から現れる周回遅れのマシン、などなど。これらすべてのことを踏まえた上でマシンを走らせる、これが『TFO』である。



●単純にマシンを進めていつも勝つことはできない



代表取締役副社長  
**吉田 秀司**

プロデュース、企画、デザインを担当。F1とボードゲームと麻雀に目がないとか。

——前に出ておこうだとか。後は仕掛けるタイミングですかね。

——読者に一言お願いします。

**吉田** 一風変わっていますが、その変わった部分が面白さです。絶対裏切らないゲームにします。

### 特別企画

『サクラ大戦』に続き、チームが再び熱く語る!!

## 花組 対戦 サクラ大戦™ コラムス



発売日	発売中(3月28日)	□□枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時プレイ
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	パックアップメモリー	10・プレイデータ
ジャンル	パズル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年代	現在の開発状況	100%

## こだわりの開発チーム 『サクラ』に続く意欲作

——非常に良い出来ですよね。編集部も、「コラムスだろ」とかいつてたんですけど。やってみたら「面白いな」って。

西野陽 実際、反響はそんな感じですよ。みんななんか「思っていたより面白い」という評判ばかりで。みんなそんなに面白くないとと思っていたのかな、という不本意なところがあるんですけど(笑)、気に入っていただけたようで嬉しいですね。

——しかし、何故『サクラ大戦』に『コラムス』を組み合わせようということになったのでしょうか。

伊藤 「サクラ大戦」のキャラクターって、まずゲームありきというか、アドベンチャーの中のキャラクタという感じですよね。そういうポジションじゃなくて、もっと

いろいろなジャンルのゲームにも、どんどん露出していきたいなと。まあ、そういう思いがあって合体させてみました。『コラムス』は宝石がカギになっているじゃないですか。そういう意味でも結構近いんじゃないかなと。

西野陽 そういう意味では、ただくっつけたソフトじゃ仕方がない。当然『コラムス』もセガの伝統的なソフトとしてファンも多いし、そして『サクラ大戦』も多い。具体的に言えば、『サクラ大戦』はキャラクターに人気があるし、『コラムス』も人気がある。そういう一般的層にアピールしていくのにいい素材が2個そろっているので、一緒にしまおうと。そういう感じで、落ちモノパズルをやってみようかなと。

『サクラ大戦』を開発した、セガ・サクラチーム。本編発売後に行われ、好評だった座談会を『花組対戦コラムス』の発売に合わせ、ふたたびセッティング。大ボリュームのため2回に分けて掲載するぞ。

### 試行錯誤が繰り返された宝石の選定

——今回のストーリーモードのシナリオって力はあってますよね。

西野陽 そうですね。魂入ってます。シナリオは『サクラ大戦』のアドベンチャー部分の担当者がレッドさんと相談しながらつくってましたから。ラフを読んでスグ「コレだよ、コレ」って感じでしたよ。

——コラムスと組み合わせて作るっていう話になったとき、ソフトの制作はどちら側からスタートしたんですか。

伊藤 シナリオはシナリオ、ゲームはゲームで切り分け、ゲーム性を高める方向で進めて行きました。

——『花コラ』は『コラムス』のルールが違いましたよね。やはり『サクラ大戦』だからこうしようと?

西野陽 それは当然そのような発想をしました。デザインも当初は宝石も花の形にしようとか色々あ

ったんです。たとえばカウンターが下がって消える時宝石は、最初はつぼみで、だんだん花開いていくって、咲いたら消えるという。そしてゲーム画面中にサクラ前線ページがあって、前線が近づいてくると花開くのはどうだとか、アイデアはたくさん出していたんですけど、わかりやすくという方向で落ち着いたのが、いまの時宝石ということ。

西野歩 一応花も作ったんですけど、このカタチはつぼみの段階から何番目かというのが、ビジュアル的にわかりにくい。つぼみと花だけならいいんですけど、間の表現が難しそう。ブロックのサイズも小さいものなので、その中で伝達性の高いものを目指そうということで、あのサイコロの目になりました。あれが一番ぱっと見て、あといつだというのがわかると。まあ、その試行錯誤のなごりが、基本宝石のときに出現する魔宝石に残っていますね。

### その① シンデレラモードで3人娘、あやめ、米田が使える

シンデレラモードで、3人娘・あやめ・米田の3キャラクターを使用することができるぞ。使用するためのコマンドは下の通り。もちろん、こ

の3人にも、エンディングなどが用意されている。とくに米田は必見。インタビューでもあったトンテる米田を体感してみよう。

■3人娘、あやめ………モードセレクト画面で「シンデレラモード」選択時にL+Zを押しながら、□で決定

■米田中将………モードセレクト画面で「シンデレラモード」選択時にR+Xを押しながら、□で決定



米田中将も  
シンデレラに挑戦!?

●ちゃんと、椿ちゃんらも参戦だ。でも、だれがシンデレラになるの?  
●米田のオヤジパワー炸裂。でもコイツのアクはこの程度じゃないぞ



©SEGA/キャラクターデザイン: RED

## 「ヒロイン宝石」はこうして作られた

——今回、「サクラ大戦」のクリアデータがあると、花組メンバーの宝石が選べますよね。これはやはりファンへのサービスで?

**伊藤** そうです。やっぱり、「サクラ大戦」で全制覇を目指しているプレイヤーが多いじゃないですか。そういう人たちに何かできないうかという感じで。

**西野歩** ヒロイン宝石は、私のほかにもう1人、すごくドット絵が上手いデザイナーさんがいまして、「宝石の種類はたくさんあった方が楽しいだろうから、好きにやってみてよ」と話をしていたら、各キャラクタの顔をブロックにして、それがすごく可愛かったんですよ。

**西野陽** 初めは半分冗談みたいな話だったんです。「そういうのもいいねえ」なんて言ってたら、そのデザイナーがもう完成させてて「なんやこれ、もうできとるやん(笑)」って。あやふやだった話も、それでバシッと決定されたと。

## グラフィック暴走!? 焼き鳥を喰らう米田

**西野陽** 個人的な野望としては、なんとしても米田をプレイヤーキャラクターに、というのがあって。

——それは、どうして?

**西野陽** 個的に米田が好きとか言えないんですけど(笑)。もともと花組って華やかな女のコばかりなんですが、そこにあんなシ

### 『サクラ』チーム



伊藤  
知行

FILA



西野  
陽



吉田  
徹



西野  
歩

この『花コラ』のチーフディレクター。進行を含め様々な面から制作を統括している。

『花コラ』の総合的なディレクター。企画やグラフィック、システムまでディレクションしている

『サクラ大戦』のCGディレクター。今回の『花コラ』では、グラフィック関連のご意見番

今回の『花コラ』で、チーフデザイナーを務めている。西野ディレクターの弟さんにあたる

びいじいがいることで、バシッと一本しまっている。本編のミカサの特攻とかもカッコイイじゃないですか米田が。しかも今回、これは自負しているんですけど『花コラ』のなかでかなりイカすキャラクタに仕上がっていると思うんですよ。自分でも楽しみながらやってましたから。ここまでハマると思わなかつたって。

——たしかに、あの米田のグラフィックは本編の姿とは違って、すごく楽しいですよね。あれはどうなたが描いたんですか?

**西野歩** 僕がレイアウトをさせてもらったんですけど、兄の方からのオーダーが、かなり面白くて。本当にこのままやっていいのかなって(笑)。でも、僕も悪ノリしてガーッと描きましたね。焼き鳥を食べている米田とか。

**西野陽** あのグラフィックを見ると、必ず焼き鳥を食べたくなるね。

**西野歩** あと、薔薇が飛んでて、頬をそめている米田とか(笑)。

**西野陽** ちょっとやり過ぎたかと



○これが問題の米田のグラフィック。出来がいいだけに、さらに笑える

の感もあるんですが。

**西野歩** まあ、レッドカンパニーさんからも快くOKをいただけましたので。

——キャラクタの個性が表現されつくしたグラフィックの数々は、種類も豊富で楽しいですね。

**西野歩** そうです。あれは相当な枚数がありました。さすがに1人で描くのは無理だったので、吉田さんに泣きを入れて。

**吉田** いえいえ(笑)。

**西野歩** 本当はみてもうただけの

ところを「すいません、どれかお願いします」つていったら速攻で紅蘭を取りましたけどね。吉田さんは(笑)。

——紅蘭がお好きなんですか?

**吉田** いや、すみれですね。だからすみれとさくら。さくらは本編のときチェックの担当がさくらのシナリオだったので、愛着がありますね。それこそ何十回もやりましたから。

——西野さんは米田ですか?

**西野陽** 米田イイですねえ(笑)。でも花組の中では紅蘭ですね。ああいう友達感覚の人がいいかな。まあ米田に限らず、『花コラ』では旦娘やあやめさんとか本編ではあまり出番が多くなかっただけに、パネルにはさまざまなグラフィックが入っています。それこそ意外な一面とかを見られますよ。プレイヤーの皆さんには、そんなどろを見ていたらうれしいです。

## 次号、掲載予定の後編に続く

### その② いろいろな宝石で遊べる

最初、コンフィグで選べるのは「花組宝石」と「基本宝石」の2つ。しかし、パックアップデータに『サクラ大戦』のクリアデータがセーブされていると、自動的に認識されて自分がクリアしたことのあるキャラクタの「ヒロイン宝石」を選ぶことができるようになるのだ。ちなみに、

『サクラ大戦』で全員でクリアしてグランドファイナーレを迎えたデータがあるなら、「ヒロイン宝石」に加えて『サクラ大戦』でおなじみの指力ソルルでできた「カーソル宝石」を選択することができるぞ。まだ、全員クリアを迎えてない人は、もう一度『サクラ大戦』をプレイだ。

■使用条件…『サクラ大戦』のクリアデータがあるのが条件。「オプション」画面の「宝石の種類」の項で左右でクリアしたキャラクタの宝石が選択可能となる

### 『サクラ大戦』のクリアデータがあることが前提

難易度	やさしい	ふつう	むずかしい
サウンド	ステレオ	モノラル	
パッド操作	C PAD: B PAD	C PAD: B PAD	
宝石の種類	すみれ宝石	角鶴	
シナリオ演出	対応する	対応しない	
ストーリー音声	音声あり	音声なし	
おまけ	Cボタンを押してね		
	戻る	EXIT	

○このコンフィグ画面のときに、左右で選択するだけ。簡単ですよ





# 特報



## CD3枚組で今夏発売決定!

飯野賢治率いるワープが制作する、世界で初めてのビジュアルがないゲーム『リアルサウンド』。制作発表会では、脚本の坂元裕二氏、音楽の鈴木慶一氏、主人公の声を担当する柏原崇氏が出席して豪華な顔ぶれとなった。この模様を詳しく紹介していくのはもちろん、飯野社長への単独インタビューも敢行！

# 超豪華スタッフが贈る魂を揺さぶる感動の

## 初めて公式に内容が明らかに!! 制作発表会の模様をレポート

「僕らはインタラクティブムービーという、CGを使ったリアル指向のゲームを作ってきたんですが、インタラクティブムービーはもう終わりにして、新しいことにチャレンジしようと思っているんです」

飯野社長は今回の作品で、いくつかのチャレンジをしていくという。もちろん最も大きな挑戦は、ビジュアルをなくすことにある。「最近はゲームの表現力が豊かになって、何でもかんでもリアルになっていますよね。でも、僕はそのことに疑問をもっていて、人間の想像力の方がもっとすばらしいんじゃないのかと考えているんです。だから今回は完全に画面をなくして、想像力の世界をつくり上げることにしました。それにシナリオ

がラブストーリーなので、そういう個人的なものを描くときには、やっぱりビジュアルは使えなかった。なぜならその人の頭のなかにある“あの娘”という言葉は、その人のなかにしか存在しないと思うからです」

また音だけのゲームということで、サウンドにも今までにないような演出が考えられている。

「画面がないので、僕らは音にこだわれるんです。僕にとって音楽というのは、ある主人公なり、シ



# Real



リアルサウンド

REAL SOUND  
REAL SOUND  
REAL SOUND

# Sound

## ~風のリグレット~

発売日	今夏	C D枚数	3枚
発売元	ワープ	複数プレイ	1人用
開発元	ワープ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	6400円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年代	現在の開発状況	??%

# 「音だけのゲーム」はラブストーリーだ

司会はえりりん！



司会はフジテレビの人気女性アナウンサー中村江里子さん  
が務めたのだ

ーンなりの裏側を描く演出のひとつとして考えています。たとえば、画面に役者が出てきて大笑いしているんだけれど、一緒に悲しい音楽が流れているとします。すると、この人は何かつらいことがあったんだけれど、笑っているという二重の意味が出来る。そんな微妙なニュアンスまでを伝えたいと思っています。

続いて登場人物の声を声優ではなく、俳優に声だけで演じてもらうことも、飯野社長ならではのこだわりがあるようだ。

「画面に役者のビジュアルが出ないで、声でしか演技ができない

んです。でも僕は声優の派手な演技というのは好きじゃないので、今回は自然な演技ができる俳優さんにしようと思っています。声優さんに頼むとわかりやすい演出はできるんですが、逆にゲームとしてはつまらなくなってしまう可能性があるんです」

今回試みられたいくつかの新しい演出は、プレイヤーの体験するドラマに、どのような感動を与えてくれるのだろうか…。

## 脚本 STORY

### 坂元 裕二

YUJI SAKAMOTO

脚本家。おもな作品にはTVドラマ「東京ラブ・ストーリー」「同級生」「翼をください」がある

「楽しくついているので、おもしろいゲームになると思う」



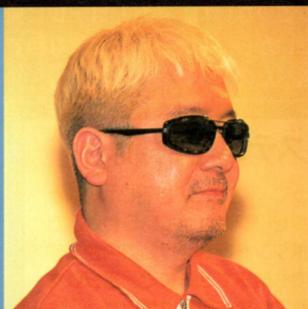
## 音楽 SOUND

### 鈴木 廉一

KEIICHI SUZUKI

ミュージシャン。ムーンライダーズのリーダー。代表作に「THE BEATNIKS」などがある

「音楽の役割が本当に問われることになる」



## 声の演出 VOICE

### 柏原 崇

TAKASHI KASHIWABARA

俳優。岩井俊二監督「Love Letter」で、'96年度日本アカデミー賞新人俳優賞を受賞している

「坂元さんの書いたこの脚本はものすごく好き」



企画 CONCEPTED  
&

監督 DIRECTED

飯野 賢治

KENJI ENO

株式会社ワープ代表取締役。  
'95年には代表作『Dの食卓』を  
発売。プロデュース、企画、シナ  
リオ、監督、作曲を担当。'96年  
発売の『エヌミー・ゼロ』は約60  
万本のセールスを記録



## 各スタッフの意気込みは異常なまでの高さ

各分野の一線で活躍している人  
たちが集った『リアルサウンド』  
のスタッフ。ここでは、各氏の制  
作に対する思いを紹介していく。  
最初は感動的なシナリオを書いた  
坂元裕二氏。

「まず、声だけという難しい仕事  
に挑戦してくれた柏原くんに感謝  
したいですね。それと大ファンで  
ある鈴木慶一さんとお仕事ができ  
てうれしく思っています。飯野さ  
んとは、毎日刺激的なことがあり、  
楽しくつくっているので、おもし  
ろいゲームになると思います」

続いて音楽の鈴木慶一氏。  
「参加することになったきっかけ  
は、まず飯野さんのアイデア。画  
面がないということを聞いて、興  
味がわきました。そして坂元さん

の脚本のすばらしさ。あのとき、  
こうしておけばよかったと、自分  
にも思い当たる節のあるストーリ  
ーは、興味深く思いました。画面  
がないなかでの音楽の役割は何か、  
ということを考えながら作曲して  
います」

最後に主人公である博司の声を  
担当した俳優の柏原崇氏。

「普段は顔の表情など表現方法が  
いろいろあるんですが、今回は  
声だけなので本当に不安でした。  
最終的に決め手になったのは、坂  
元さんと飯野さんが素のままの柏  
原くんいい、と言ってくれたこと  
です。もともとこの脚本自体は  
ものすごく好きで、ドラマだったら即  
決でやりたいと思っていた作品。  
今はやる気でいっぱいです」

## さらに2人の出演者も発表！

この物語には主人公博司のヒロ  
インとして、菜々（なな）と泉水  
(いづみ)という2人の女性がい

### 菅野 美穂

MIHO KANNO

ドラマ「イグアナの娘」での主  
演は記憶に新しい。バラエテ  
イ番組や映画など幅広く活躍



る。発表会では、この2人の女性の  
配役が菅野美穂さんと篠原涼子さ  
んになると発表されたのだ。

### 篠原 涼子

RYOKO SHINOHARA

ヒットシングルを多数リリー  
ースするほか、「若者のすべて」  
「ピュア」などドラマにも出



次のページではゲームシステムの紹介＆飯野社長を直撃！



制作発表会の数日後、『リアルサウンド』のさらに詳しい情報を探るため、飯野社長にインタビューを敢行。発表会では語られなかった出演者の名前や『リアルサウンド』の次回作など、最新情報でんこ盛り。必見の内容となっているぞ！

## 現在判明している ゲームシステムを紹介

セリフ、音楽、効果音で繰られたラブストーリーを体験していく『リアルサウンド』。プレイヤーは「博司」という男性になり、ストーリーを通じて出会う人々、泉水や菜々などとの会話のなかで、行動の選択を迫られることになる。

行動を選んでいくことでシナリオはしだいに変化し、もちろん結末も一様ではなくなる。

さて、画面に選択肢が表示されないこのゲームでは、どのように行動を選んでいくのだろうか。具体的に解説していこう。

# ワープ飯野社長に単独インタビュー！ 「風のリグレット」に込めた思いを聞く

——注目していた音楽担当は、鈴木慶一さんでしたね。

**飯野** 前から一緒に仕事をしたいと思っていたから。僕はムーンライダーズが好きで、もちろん『MOTHEF』の音楽も好きだけれどね。このゲームでは、いわゆるゲーム音楽じゃない感じの音をお願いしているんで、難しいかもしれないけど、期待感の方が大きいね。発表会の演奏も良かったですよ。

——今回は声が命ということで、俳優さんを起用しますよね。

**飯野** 主役の博司は柏原君。普通の自然な演技ができるし、かっこいいし、人も良さそうだしね。雑誌のインタビューを読んだら、ただメジャーになるんじゃないなくて、優秀な役者になりたいって書いてあった。この子なら主役を任せられるって感じた。

——ヒロインの2人も発表されましたね。

**飯野** これは決めるのに時間がかかった。映画とかドラマのビデオ50本ぐらい見て、その中から、15人ほどピックアップしたかな。20歳前後の演技のできる上手い女性って少ないね。ふだんはテレビ見ないから、かえってピュアな目で選べたのは良かったな。

——やっぱり泉水と菜々の性格に合わせて、菅野さんと篠原さんに決定したんですか。

**飯野** イメージぴったりだね。この人以外は考えられない。菅野さんと篠原さんのキャラクターゲームのキャラクタは、かなりシンクロしてる。彼女たちを描いてくれれば、ほぼ間違いないね。

——この他のキャスティングはどうなっているんですか。

**飯野** まだメジャーな人が出ますよ。女性2人です。正式契約がまだなんと言えませんけど、難しいんだよね。事務所がOK出しても、本人にやる気がなければ、こっちでOK出さないから。

まあ結局、登場人物は30人ぐらい。駅員とか、子供とかも合わせて。子供なんて子役界ではトップの子を用意しましたよ。ここまでやらなくてもいいのにねえ。

——飯野さんは出演しないんですか。

**飯野** あ、たぶん出る。ちょい役で。音楽担当の鈴木さんも喋ります。あと、セガの副社長入交さんも呼ぶかもしれないね(笑)。

——なんか、ゲーム業界の人がいっぱい出演しそうですけど…。

**飯野** うっ、当たり。実は飯田和敏さんや遠藤雅伸さんは、ちょい役ですけど、出演してもらう予定です。ゲーム業界の有名人4、5人に声を掛けてるんで、楽しみにしていて下さい。もちろん下手だったら辞退してもらいます。

## 画面を真っ黒にして 創造力を刺激する

**飯野** 画面を完全にオフにしたら、もっとユーザーの創造力が刺激されるんじゃないかなって。

——画面オフは前から考えていたんですか。

**飯野** 単純に画面オフって考えていたのは『D』を作っている頃から。『リアルサウンド』のシステム

### 分岐シナリオのシステムを解説

#### ①分岐ポイントになると…

行動を選択する場合はチャイムの音で知ることができる。チャイムが鳴ったら、取るべき行動を考えること。

#### ②方向ボタンで選択肢を選ぶ

選ぶ行動はあらかじめ用意されていて、方向ボタンの上下左右に割り当てられている。例えば上を押すと、女性に対して「ちょっと

待って、右には「勝手にしろ」というセリフになっているわけ。方向ボタンを押せば行動の内容を何度も確認できるので、選択肢を忘れてしまう心配は無用だ。

#### ③選択肢を決定する

選びたい選択肢がある方向ボタンを押しながら、決定ボタンを押せば行動を開始する。プレイヤーがどのような結果を迎えるのかは、それまでに選択した行動が大きく影響してくれる。つまり分岐に至るまでの行動の積み重ねが重要になっているのだ。



# 特報

**封切り!! 新OP**

オーナーフィーチャー

クライマックスシーン、超高解像度の  
グラフィック、プロローグなど一挙公開

# 同級生2

どうきゅうせい

完成に向けて着々と開発が進んでいる『同級生2』だが、今回の記事はひさびさに新要素がたっぷり。オリジナルのオープニングムービー、超高解像度モードを使用したグラフィック、そしてムフフな脱衣シーンなどを満載してお届けする。

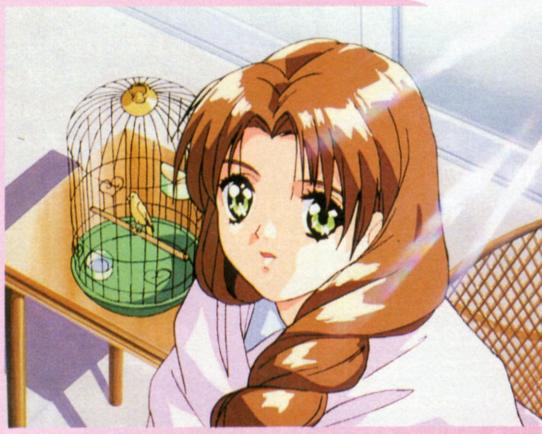


● 静かな街の情景  
から始まる



● 唯の足元に一匹の野良猫  
がすり寄ってきた

## 春を待つ2人の少女



### 音楽:TWO-FIVE

オープニングのBGMは、打ち込みではなくあえてピアノの生演奏。作曲・演奏はこれまで数多くのゲームのBGMも手掛けている、TWO-FIVEの岩垂徳行氏。「雪解け頃の小川のような、ゆるやかな流れの中に、ピュアな恋の告白をイメージして作りました。決して派手ではありませんが、言いたくても言いだせない女の心の気持ちを感じてくれたら嬉しいです。タイトルは“Love Letter”です」(岩垂氏のコメント)

発売日	未定
発売元	NECインターネットチャンネル
開発元	NECインターネットチャンネル
価格(税別)	未定
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
□ 口枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス
バックアップメモリー	ブロック数未定・ブレイデータ
コンディニューラ	なし
現在の開発状況	90%(4月4日現在)

## サターンだけのオリジナルオープニング完成

オープニングはサターンの完全オリジナル。『同級生2』のOVAなども制作したプロダクション、Triple-Xが手掛けている。

映像はもちろんトゥルーモーションで収録。プロローグと本編の間に挿入されるため、通常見られるのは1回だけ。心して見るのは。



○タ一坊を手にのせ、静かに微笑む。  
○唯のイマージのなかで、近づく春。  
○唯のまわりを桜の花びらが舞い散る。  
○場面は再び唯のもとへ。雨が上がり日がさしてきた。

## たうた一度3分2秒のドラマ



## アニメ制作: Triple-X

Triple-Xは『同級生』シリーズなど美少女系のOVAをはじめ、数多くの作品を手掛けている大手プロダクション。最近ではPS版『同級生2』のCMのアニメも手掛けている。

今回はプロデューサーの天地悠大氏、監督の杜野幼青氏、作画監督の山元浩氏の3人に、インタビューすることができた。

——唯と桜子という、2人だけのキャスティングの理由は?

杜野 時間が限られているので、大勢出すよりは元気な唯と病弱な桜子という、対照的な2人に絞りました。唯は桜のイメージ。冬を耐えてきて、これから春が始まる。桜子は退院が決まって(?)それまで飼っていた小鳥を自分の気持ちをのせて空に放つ。思春期の女のコの想いを表現しています。

——唯と桜子はどういったイメージで描かれたのですか?

山元 色に例えるなら、桜子は本当に桜色ですね。白みがかったピンク。唯のほうはその色をさらに強めたようなイメージです。

——舞台のイメージは?

杜野 海があつたり山があつたり、いろんな情景が揃っているほうが良かったので、鎌倉だと古倉敷だと、日本の綺麗な風景を部分的に組み合わせて、架空の世界を作っています。

——ここを見てほしい! という見どころを教えてください。



●サターンのために作られた、完全オリジナルアニメーションだ

杜野 ほかではとかく派手なアニメが多かったりするんですが、そうじゃなくて、女のコの心情風景、ドラマを見てほしいですね。見てくださった方々それぞれのドラマを喚起できれば、と思います。

山元 ラストで桜の舞っているところですかね。原画の方に非常に頑張っていただいたんで。

天地 遠景で、唯が小走りで自転車を押していくシーンがあるんですが、あのあたりの小さなキャラでも、本当にきれいに丁寧に描き込んであるんですよ。

また、音楽がとても素晴らしいのですが、シンクロに十分注意して編集しました。最初の絵コンテと合わなかつたので変だなと思ったら、生演奏だった(笑)。

それから、キャラクタに関しては、生きた芝居であることと、その表情の変化をかなり意識しているので、そのあたりを見ていきたいですね。



●あたり一面桜が舞い乱れるなか、自転車を押し進む唯



●そして街の全景に戻り、現実に近づきつつある春を予感させる

# 1997年、セガサターンにて全国一斉ロードショー

# ついにベールを脱いだクライマックスシーン

気になるサターン版のクライマックスシーンの流れがほぼ決定した。今回は永島久美子ちゃんを例にして紹介しよう。パソコン版では服をクリックして脱がせる「服をとる」というアイコンがあったが、サターン版ではなくなっている。しかし// 心配は無用だ。女のコが着ている服を少しずつ脱いでいくという流れは残っているのだ。ちょっとドキドキものかも。

## アイテムその1

### 羽毛ふとん

これは着ているものではありませんが、シチュエーション的に重要なので、念のため。

## アイテムその2

### デニムのスカート

冬だというのに露出度の高いミニスカート。田舎から都会に出てきておしゃれしたのかも。

プロセス  
ではその過程を  
紹介しよう!!



●まずははんてんからスタート

## 超厚着少女、永島久美子を構成するアイテム大図解!!

最終的には4枚もの服を脱ぐ彼女は、ゲーム中トップクラスの厚着少女。すべて脱ぐまで時間はかかるが、その過程が逆にイイと思ったらキミはもうオトナかもしれない。



## アイテムその3

### ざっくりセーター

ベーシックなイエローのセーター。サイズがちょっと大きめなところがカワイイ。

## アイテムその4

### 赤いはんてん

最近ではなかなか見かけなくなったが、厳しい寒さをしのぐ必需品。実用性重視なのだ。

## アイテムその5

### ハイネックのシャツ

こちらもベーシックでシンプル。でも脱ぐときネックが髪にひつかかって脱ぎにくそう。



●ここまでではまだフツーの格好



●ここから本番、て感じ



●女のこらしいピンクの下着姿に…

## ちょっとまじめな脱衣システム解説

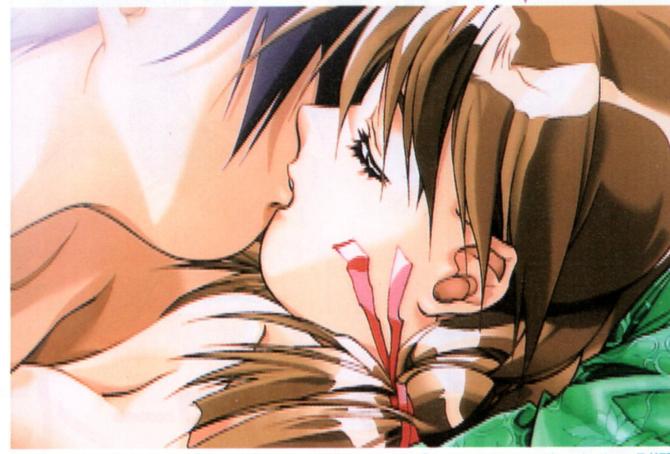
18禁ソフトだったパソコン版にくらべ、家庭用ゲーム機であるサターン版は18歳以上推奨といえ、倫理規定についてキビしめになつている。グラフィック的な過激描写はもちろん修正されるが、このクライマックスシーンでの「服を取る」という行為も不可なのだ。

そのためパソコン版にあつた、「服をとる」というクリックアイコンがなくなり、ストーリーの流れのなかで女のコが自分で脱いでいく、という設定になつている。



●ほとんどのキャラが脱衣する

ただし、その他の見たり調べたりするクリックアイコンは、そのまま残されているぞ。



●そして、こんなラブシーンに♡ 最終的に結ばれるかはその後の行動も影響

## クリア後のお楽しみ、超高解像度の鑑賞モード

前作『同級生 i f』同様、画面が美しい高解像度モードで描かれているのはすでにお伝えしたとおり。さらに今回は豪華なオマケとして、超高解像度モードのグラフィックも見られるぞ。これはゲームをクリアしたあと、ハッピーエンドを迎えた女のコのグラフィックが自由に見られるオマケなのだ。



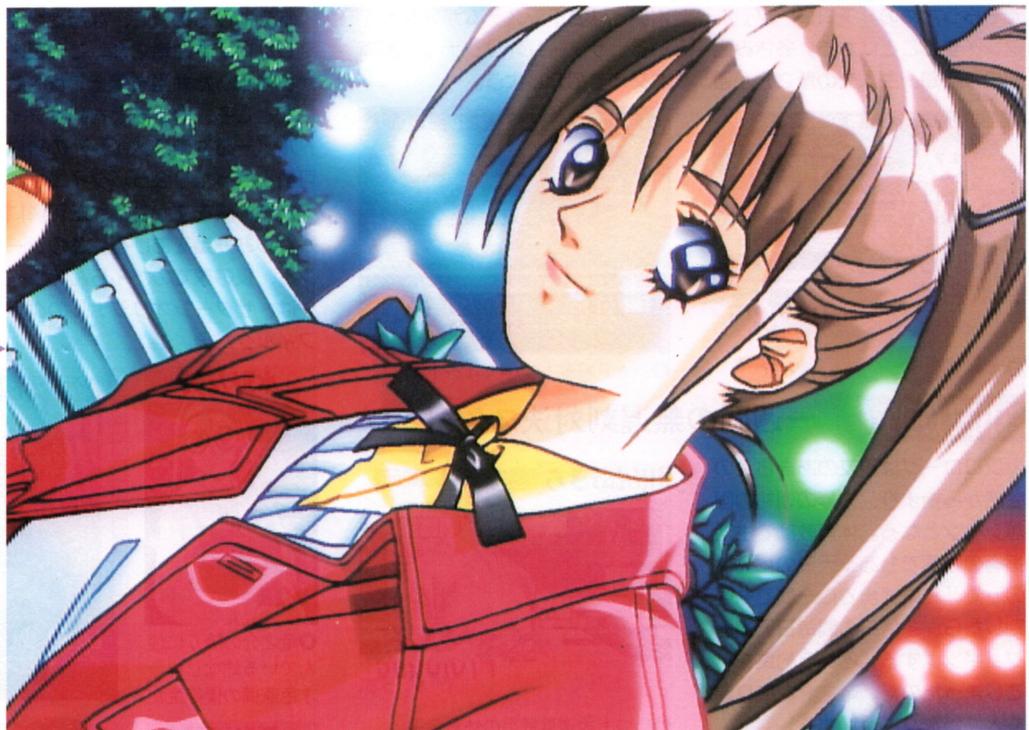
○○このままでも十分美しい、ゲーム本編のグラフィックだが…?



ゲーム本編

### 640×448ドット、最高3万2000色!!

○『センチメンタルグラフィティ ファースト ウィンドウ』でも使用されている解像度



○超高解像度のインターレースモードで本当にキレイ

### 温泉旅行イベントも高解像度でバツチリ



○共通のイベント、温泉旅行を超高解像度でサービス。まずは唯のかわいオシリから



○寝相の悪い洋子。でもこれじゃあまだまだ。もうちょっと寝相が悪ければよかったのに…



○椅子に座って外を眺める友美。露出度が低いのは彼女のキャラクタのせいでしょうか?



○いつもは男勝りのいずみも、お風呂ではけっこう色っぽい。うなじがポイント高いよね

### こんなグラフィックを イベントの数だけ収録

# 冬休み直前の一週間が描かれるプロローグ

ゲームをスタートすると、まずおもな登場人物と舞台設定を知つてもらうための「プロローグ」をプレイすることになる。冬休み直前の一週間、主人公の竜之介が通



●本編と違いアイコンは使わない

## 16日(月) 一週間の無遅刻対決スタート

プロローグは親友のあきらとの会話から始まり、先週の朝礼の回想シーンとなる。体育教師で生活指導の教師でもある天道の挑発にのって、「終業式までに一度でも遅刻したら、冬休みの間毎日天道とジョギングする」という約束をしてしまったのだ。竜之介を取り巻く人々が次々に登場する。



●竜之介とは3年間、対立してきた

●机にしまっていた、昔の写真。美佐子さんもまだ若い

う八十八学園を舞台に、物語が進行。コマンド選択型で、メインの本編とは若干システムが異なっている。サターンオリジナルの画面を交えて紹介しよう。



●MAP移動もすべてオートだ



●いつも柔道着着用の体育会系



●父の知人で、唯の母親

●竜之介のことをお兄ちゃんと呼ぶが、血のつながりはない。一緒に家に住んでいる

## 17日(火) アイドル可憐ちゃんとツーショット

唯の助けもあって、なんとか遅刻しないですむ竜之介。この日唯からもらった弁当を屋上で食べていたところ、いまをときめくアイドル（一応クラスメイト）の舞島可憐とばったり会う。ダイエッ特のためお腹をすかせていた可憐に残りのお弁当をあげる。このシーンと、夜の家のだんらんのシーンは、サターンオリジナルのグラフィックだぞ。



●竜之介の隣りに住んでいる幼なじみ。才色兼備の優等生だ



●竜之介の部屋の窓越しに、友美的部屋が見える。いまはちょっと別のものも♡



●人気絶頂のアイドル。忙しくてなかなか学校には来られない。特別に見られることを嫌っている



●一家だんらん、といった感じの夕食風景。血は繋がってなくても家族同然

## 18日(水) 芳樹&amp;西御寺の2大悪友登場

学園の嫌われ者、芳樹と、ライバル(?)のキザ男西御寺が登場。思わず音声をスキップしたくなってしまうかもしかないが、音声の

**長岡芳樹** 12月18日 水曜日 8:00 ¥5,000



【芳樹】もちろん僕だよ。僕は女子に気づかれるようなへマはしないのさ。

●パンチラ写真などを得意とするカメラ小僧。見かけどおりおたく

12月18日 水曜日 都築こずえ



【女の子】先輩に怪我させたら、一生つきまとわれるってウワサだから……あつ、いじれない、変な事を言つちやつた。

●ちょっとおっちょこちよいなどろがまたカワイイ下級生

## 19日(木) 友美と2人で昼ごはんを食べる

幼なじみの友美とお昼と一緒に食べ(このシーンもオリジナル)、最近友美が誰かにつきまとわれているらしいと聞く。

12月19日 木曜日 9:00 ¥5,000

【友美】ね、ねえ……よかつたら、一緒に教室で御飯を食べない?

●めずらしく友美のほうから誘ってきた。何かあったのだろうか

ドラマもサターン版のウリのひとつなので、しっかり聴くべし。

また図書室では後輩のこずえちゃんと出会う。

**西御寺有友** 12月19日 9:15 ¥5,000



【西御寺】朝のあいさつはどうした。それともついに日本語まで忘れたか?

●西御寺財閥の御曹司。唯をはじめ女生徒にしつこくつきまとう

NEW

●バクバク、とにかくよく食べるあきら。これも一応オリジナル

また、クリスマスイブの予定を遡回しに竜之介に聞いたりするところなどは、友美の心情がうかがえるシーンだ。

●とってもおいしそうなお弁当。自分で作ったのかな…?

## ちょっととした耳寄り情報

## L、Rボタンの使い方

Lボタンは、メッセージの早送りに使う。押しつぶなしで次の選択肢が出るまでスキップしてくれる。読み流してしまうこともあるので多用に注意。Rボタンは、メッセージを128行まで逆上って見ることができるので便利なボタンだ。

12月17日 火曜日 9:00 ¥5,000



【唯】だって、昔からお兄ちゃんって呼んでたじゃない。

【竜之介】家でお兄ちゃんって呼ぶんだと、学校でもお兄ちゃんって言ってしまうぞ。

【唯】平気だよ。唯はお兄ちゃんに話しかけ

●Rボタンはけっこう便利だぞ

## 20日(金) 芳樹の不穏な行動の意味は?

終業式まであと2日。天道の汚ない挑発にも負けず、遅刻せずになんとかやってきた。そんな竜之介の机の中に、なんとラブレターが! わくわくして待ち合わせ場所に行ったものの、現れたのは不良っぽいクラスメイトの洋子だけ。がっかりして家に帰ると、自分の部屋に芳樹が勝手に上がり込んでいたので、怒りが爆発//

12月20日 金曜日 8:20 ¥5,000



【天道】ふふふふふ、どうどう正体を現しな。腕を組んで堂々とここまで来るのはいい渡胸だ。

●いつも校門前で待ち構えている

12月20日 金曜日 南川洋子



【洋子】邪魔だって言ったんだよ。

●バイク店の一人娘。不良っぽい

12月20日 金曜日 5:10 ¥5,000



【芳樹】やあ、よく来たね。

●なぜか竜之介の部屋にいる芳樹

21日(土) 終業式。明日から待望の冬休み

約束の遅刻対決の最終日。遅刻することなく無事学校へ到着した竜之介。しかし校門前で待っていた天道の様子がおかしい。どうやら恋をしたようなのだが…?

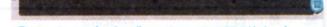
終業式が終われば、明日からいよいよ冬休み。高校生活最後の冬休みをどう過ごすのか? それはプレイヤーであるキミの行動にかかるているのだ。

## 長いロードのときには

プレイ中は読み込みの時間などはほとんど気にならない。ただしゲームスタート時やディスク入れ換え時など、長い時間読み込むときには右のようなアフォルメキャラのグラフィックが表示されるようだ。

ちなみに2枚のCDは、本編プレイ中は入れ替え不要。エンディングを見るときなどに入れ替える。

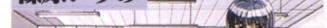
12月20日 金曜日 加藤みのり



【みのり】お、おはよ。

●あまり存在感のない不思議な女のコ。ぐるぐるメガネが特徴

篠原いずみ



【いずみ】いや、ストロベリーバフェがいいな。

●いずみに弱みを握られてしまった

12月20日 金曜日 南川洋子



【洋子】邪魔だって言ったんだよ。

●バイク店の一人娘。不良っぽい

12月20日 金曜日 5:10 ¥5,000



【芳樹】やあ、よく来たね。

●なぜか竜之介の部屋にいる芳樹

12月21日 土曜日 9:00 ¥5,000



【天道】はあ…俺がこんな気持ちになるなんて。

●天道の様子がいつもと違う!?



●瞬だけなのでもったいないかも

# 特報

もうすぐ発売日  
ついにそのペールを脱ぐ

# 下級生

発売日	4月25日	CD枚数	3枚
発売元	エルフ	複数プレイ	1人用
開発元	エルフ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	7800円	バックアップメモリー	128・ブレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	99%(4月2日)

今、サターンで1番の期待作『下級生』。発売日も、本当に間に迫った今回は、プレイヤーが1年間を生活することになる卯月町のさまざまなスポットや、通学する卯月学園の中を詳しく紹介していくぞ。

## 高校生活最後の1年間 恋を愛に実らせるのだ

今まで、女のコと遊んだりすることはあっても、特定の彼女を作らなかった主人公。しかし悪友の稔が恋に目覚めたことに影響され、自分もその高校生活の最後の1年間で、彼女を作ろうと決心する。この1年間という期間を使って、登場する女のコとの恋愛を成就させていくのだ。

## さまざま 思い出を つくろう



○期間は一年間。これは門井亜矢さ  
ん描き下ろしカレンダーだ

○ゲームに登場する女のコたちは13人。  
それこそ2、3回遊んだだけでは全て  
のCGを見られない。どんどんデート  
を重ねるのだ



## 女のコと仲良くなるには

女のコと仲良くなるには、デートなどをすればよいのだが、女のコによっては、そう簡単にデートをOKしてくれない。少しずつ、仲良くなていき、デートはそれからということになる。

### すべては会うことから

女のコと仲良くなるには、まずは会うことが基本。女のコがいそうな場所に行き会話をするのだ。とりあえず世間話でもしていれば仲良くなっていくが選択肢などで、相性が変化したりすることもある。

### デートに行こう

ある程度、仲良くなったら女のコもデートをOKしてくれるようになる。行き先と、時間などのセッティングを自分でするのだ。そのコが喜びそうな場所に行けば、どんどん仲良くなっていくぞ。



○まずは会ってお話しする  
のが基本。何回も、会いまく  
っていれば、そのうち彼女  
もキミを意識する



○デートをOKしてもらえば、こっちのもの。あとは、  
遅刻しないように約束の場  
所に行けばいいのだ



【真歩子】……変わってるんですね。

○デートの行き先によっては、「この  
ようにイベントが起こることもあるのだ

## 『下級生』の舞台となる 卯月町の代表スポット探訪

主人公が1年間、恋を探して駆けめぐることになる卯月町。テーマパークなどはないが、卯月町駅を中心にさまざまなスポットが存在する町だ。ここでは、この卯月

町の場所をちょっと紹介していくぞ。もちろんこれは、実際に行ける場所の一部で、ほかにも映画館や、お店などまだまだいろいろな場所が存在するぞ。

### A ゲームセンター「スターシップ」

気軽なアーツスポットとしても利用されるゲーセン。一人で来ても、ここで『同級生2』のポスターを集めれるのもいいかも。でも現実のみに厳しい当選率。



### B 喫茶店「土下座」

いきなり健全な高校生には縁がなさそうなスポット。かぐわしき名前入りブルマなど怪しいモノを取り扱っているらしい。ここに来る女のコはいるのだろうか？



●健全な青少年の育成とか言っているなぞのじい。何者!?

### C フラワーショップ「カトレア」

プレゼントの定番、女のコなら誰でも喜ぶ花束を売っているお花屋さん。特にお花が大好きな可愛いアルバイトの真歩子ちゃんが、いつも店番しているので、ヒマなときにのぞいてみてもいいかも。ちなみに、鮮魚店「江戸前」とはお隣同士なのだ。

## オート移動は便利

主人公は、下にあるような広いマップをウロウロとするのだが、広いので学校から寮に行くだけでもけつこうなもの。そんなとき、この高速移動を使って、行きたい場所をカーソルで指し示せば、あとは自動的にその場所まで移動することができるので便利だぞ。



●行きたい所をロックオンすれば、その場所に即座に移動できるのだ

### D 鮮魚店「江戸前」

威勢がいい看板娘、麻紀さんがいつも店先で呼び声をあげている。ここでは、いつまでも悪くならない「腐らない鮮魚」を売っている。真空パックなのだろうか？



●可愛い真歩子ちゃんは、いつも花に囲まれて幸せそうだ



### E 指切り神社

ここで指切りを交した結婚の約束は、必ず永遠の愛を持って果たされるといいわれを持つ神社。夏には縁日なども催される。



●みこちゃんも、お正月にはこのように巫女の姿になるのだ

### F 卯月町駅

卯月町の玄関口。ここを中心にして卯月町は栄えている。代表的アーツスポットである横島ナンバ園遊園地や南国アフリカパーク、まんぼう亭水族館などのある卯月町へは、ここから電車に乗って行くことになり、アーツの待ち合わせ場所としても有名だぞ。



●町の出入口だけに、さまざまな人と出会うことができるのだ

### G 卯月学園

主人公の通う高校。学校へは月曜日から金曜日の間はみつりと通う。いまどきの学校には珍しく土休ではなく、土曜日はお昼まで。6時に校門は閉まってしまうぞ。日曜日や休日は学校には入れないので、土曜の午後しかうろつけないスポットなのだ。



●卯月学園には、可愛いコがいっぱい集まっているのだ

### H 卯月学園寮

主人公が生活している寮。門限が厳しく、平日は8時で、休日は11時が門限になる。ちなみに寮長は静香先生が務めている。



●自分の部屋の隣には、ティナ、ティムの姉弟が住み着く

# すべてはここから始まる 卯月学園はこんな学園

主人公の通う卯月学園。可愛い女のコがたくさん通っている共学の私立高校だ。1年から3年生までが、勉強やスポーツ、そして部活と、青春を謳歌する校舎は5階建て。その広い学園内を主人公はお目当ての女のコを探してうろつくことになる。ここでは、その卯月学園の中をエリアごとに分けて紹介していく。

## 卯月学園・校庭

若人が青春の汗を流す校庭。ここには、クラブの部室や体育館、プールやテニスコートなどの体育会系の場所が集まっているので、陸上部で練習をしている美雪や、テニス部の瑞穂や奈々ちゃんなどに会うことが多い。ほかにも、そびえ立つ千年杉などもあるぞ。



● 美雪は陸上部なので、よく校庭などで出会うことがある



● 体育館でみこちゃんと。彼女のナチュラルなボケには脱帽

## 卯月学園・1F

1階には、校長室や職員室など先生関連の部屋がある。その中でも静香先生のいる保健室は、恋の

悩みごと駆け込み寺として生徒たちがよく訪れている。奈々ちゃんが在籍している1年A組もこの階にあるのだ。



● 保健室は生徒のオアシス。でも、こんな場面に遭遇することも

## 卯月学園・2F

この2階の重要なスポットは美術室。ここで活動している美術部の部長が涼子なのだ。土曜日の午後は、ここで部活しているので、おじゃましてみよう。

● 三科展を目指す涼子は、ここでの美術室で筆をはしらせていく



【涼子】美術部に入ればいいのに。

## 卯月学園・3F

3階には、2年生の教室がA組からC組までならんでいる。仲良しの2人、愛ちゃんと美雪は、それ



● 愛の保護者、美雪は2年B組だ

それA組とB組に在籍しているので、仲良くなりたいなら、のぞいてみてもいいかもね。

● 愛ちゃんは、そのお隣の2年A組に在籍



【愛】あ……先輩、こんにちは。

して、放課後の雰囲気を楽しんでいる。ちなみにトイレは不良の溜まり場になっているらしい。

## 卯月学園・4F

おつとり娘のみこちゃんがいる3年B組があるのが、4階。音楽室もあり、結構みんな自由に入り



● 音楽室に行ったら、瑞穂に会った。仲良さげな会話がいいよね



【みこ】こんにちは、今日は土曜日ですね。

## 卯月学園・5F

主人公や瑞穂、高ピーな麗子などメインキャラクタが顔をそろえ、静香先生が担任を務めている3年C組があるのが、この階。主人公が1年のときAVをかけていた怒られた視聴覚室や、放送室がある。

毎日の授業が3年C組で行われているのだ。



【泰】私は姉弟よ……どちら双子の……

【泰】私は姉弟よ……どちら双子の……

● 主人のクラスには、主要メンバーがけっこう多いのだ

## 卯月学園・屋上

悩み多き生徒たちが、青い空と雲を相手に、その悩みを自問自答する場所がこの屋上だ。見晴らし

● 屋上で、遠くを眺める静香先生。その大人の魅力にあふれた横顔にクラッとしてしまう

ガ素晴らしい風景を一望することができる。ときには、静香先生などもここで景色を眺めながら、何かを思い悩んでいるかのような姿を見ることもある。



【静香先生】気持ちいいわね、こうして景色を見ながら風に当たっていると。



# 友情と恋愛で離れていく2人 Live-up to elf

ライブ アップ トゥ エルフ

指をくわえて待つ日々ももうすぐ終わり。発売日まで2週間後となつた今回も、初公開のグラフィックとともににお送りするぞ。

Session  
10

●主人公を嫌つてた彼女も、次第に心を開いていくのだ



恋を知つた彼女は  
友情との間で揺れる

MIYUKI IIJIMA

同じ人を好きになってしまった2人

男性恐怖症で引っ込み思案な愛を、なにかと守ってきた気が強くてボーイッシュな美雪。親友同士の2人だったが、その関係も、愛が主人公に恋をしたことから変わっていく。愛を守るべく主人公に激しく突っかかる美雪も、次第に主人公を意識するように。美雪は親友の思いを知つており、恋との板挟みに深く悩む。だが、愛は親友の密かな思いを知りつつも「美雪には負けない」と迷わず恋を選ぶ。恋は女のコを強くも弱くもさせるものなのだ。

©elf ※画面は開発中のものです

飯島  
美雪



『下級生』キャラクターファイル  
No.11



●主人公を嫌つてた彼女も、次第に心を開いていくのだ  
●男性恐怖症だった愛も、主人公にストレートに愛を示す

友情との天秤で  
彼女は迷わず恋愛を選んだ

AI MINAMIZATO  
南里 愛

『下級生』キャラクターファイル

ファイル No.12

Personal  
Data of 美雪

身長 \_\_\_\_\_ 157cm  
血液型 \_\_\_\_\_ O型  
誕生日 \_\_\_\_\_ 7月8日(蟹座)  
スリーサイズ \_\_\_\_\_ B81/W59/H88  
カモシカ指数 \_\_\_\_\_ 78%  
スポーツ指数 \_\_\_\_\_ 92%  
夢見る指数 \_\_\_\_\_ 37%

Personal  
Data of 愛

身長 \_\_\_\_\_ 153cm  
血液型 \_\_\_\_\_ A型  
誕生日 \_\_\_\_\_ 12月1日(射手座)  
スリーサイズ \_\_\_\_\_ B80/W59/H85  
もじもじ指数 \_\_\_\_\_ 92%  
スポーツ指数 \_\_\_\_\_ 12%  
夢見る指数 \_\_\_\_\_ 89%

次回予告

毎号、紹介してきたキャラクターファイルも次回で終了。空に浮かぶ不思議なあのコガラストだ。

# LANGRISSER



© CAREER SOFT 1997  
LANGRISSER TEAM PRESENTS

# 特報

主要キャラのキャスト発表  
新着画面でシナリオを初公開

## アンジェリナ

(声:桑島法子)

声優プロフィール:「機動戦艦ナデシコ」の主人公、ミスマル・ユリカで一躍脚光を浴びた若手声優。このほど豊嶋真千子と「GIRLS BE」を結成するなど多方面で活躍。



# ラングリッサーIV

開発が順調に進む『ラングリッサーIV』。今回は、物語の始まりとなるシナリオ1を詳しく紹介。ストーリーの序盤がようやく判明してきたぞ。また豪華声優陣を起用したキャスティングにも注目だ。

シナリオ1のストーリーが明らかに  
衝撃のプロローグを紹介

今までなかなかストーリーが見えたなかった『ラングIV』だが、今回は初めてシナリオ1のストーリーを公開。サブタイトルも、「朱に染まる村」と決定したぞ。何やら

不穏な展開を予感させるが、どんな運命が待ち受けているのだろうか。主人公のランディウスが育った村から始まるストーリーを、新着画面写真とともに見ていく。

主人公であるランディウスが、どのように聖剣ラングリッサーにまつわる物語にかかわっていくのか。最初から自分が離れない展開になりそうだ



## 注目のキャスティングが決定!

ランディウスなどの主要キャラ以外にも、以下のようにキャスティングが決定。今回も豪華な声優陣が起用されているぞ。まだ紹介していないキャラもいるが、詳しい情報が入りしだいお伝えしていく予定だ。

マクレーン	・神谷浩史	エミリー、リステル	・満仲由紀子
セレナ将軍	・浅田葉子	ローゼンジル	・豊嶋真千子
ギザロフ	・柴田秀勝	バルク	・坂本正吾
ランフォード将軍	・安井邦彦	謎の魔術師	・塩沢兼人
クルーガー	・高塚正也	クロネス、リヴァース、ブルノ	・中井和哉
フレデリック	・堀江秀尚	カコンシス、ナレーション	・青野武

発売日	2月
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)
開発元	キャラソフト
価格(税別)	5800円(スペシャル版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	未定
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% (4月4日現在)

## 主人公ランディウス

(声:置鮎龍太郎)  
声優プロフィール:「SLAMDUNK」の三井、「マーレードボーイ」の遊など、二枚目の演技があるが、「神羅の世界エルハサード」の陣内のようなキレたキャラもこなす。



©キャラソフト ※画面は開発中のものです。

## ランディウスの村に悪徳徵税官が訪れる

新たな領主となったギザロフにより、村にかけられた税が2倍になってしまう。村長は税率の引き

下げをギザロフに嘆願するが、聞き入れてはもらえない。生活の苦しくなった村人は、むざむざ餓死してしまうことよりも、徵税官に対する武力行使を選んだ。はたして村人の運命はどうなってしまうのか。そしてランディウスたちの取るべき行動は?



●徵税官と村長の対話がしだいに険悪な雰囲気になり、武力による対決か時間の問題となりつつある。物語の冒頭からプレイヤーを引き込むシナリオも、「ラングリッサー」シリーズの大きな魅力となっているのだ



## 徵税官の軍隊と初の戦闘へ

村人の苦悩を見かねたランディウス、リッキーも徵税官との交戦に参加することになる。ランディウスとリッキーにとっては、初めての戦闘になるが…。



●初陣にもかかわらず、余裕を見せるリッキー。本当に大丈夫なのだろうか?



●ランディウスはナイトなので、傭兵にトルバードが雇える



●戦闘に赴く弟を励ますレイチエル。やがて彼女も戦闘に参加していくことになるのだが…

## レイチエル(声:住友優子)

声優プロフィール:TV番組「料理の鉄人」のカウントダウンの声(「30分経過」など...)でピンとくる人も多いだろう。ゲームでは『エターナルメロディ』の紅若葉役で出演している。

## ウイラー提督(声:野島健児)

声優プロフィール:ゲームではサターンで発売予定の「マリカ~真実の世界~」に出演。CDドラマやラジオCMでも活躍している。

## シェレファニール(声:岩男潤子)

声優プロフィール:「魔法使いTaj!」の愛川茜、「新世紀エヴァンゲリオン」の洞木ヒカリなどで人気。サターンユーザーには、「EVE burst error」の法条まりなが馴染み深いだろう。まだ「はじめまして」「entrance」など、アルバム3枚をリリース。コンサート活動も積極的に行う。ラジオのパーソナリティとしても活躍中だ。



## リッキー(声:石川英郎)

声優プロフィール:「卒業M」の加藤役で女性の人気を集め、「アニキ」の愛称で男性にも親しまれている。

## クルーガー将軍が現れて状況が一変

徵税官との戦闘に勝利すると、ギザロフが、クルーガー将軍を引き連れて現れる。クルーガーはギザロフの息子で、一番の腹心でも

あった。ギザロフは、村人への攻撃を始め、村にあった賢者の水晶を奪い、まれな魔力を秘めたレイチエルを連れ去るのだった。



新キャラ登場!

# 特報



QUIZ

なないろ DREAMS

虹色町アドベンチャー

にじいろちょうきせき

クイズなないろドリームス

'96年9月に発表された業務用の人気作。移植する際の追加要素として、登場キャラクタのセリフすべてに声があてられているのだ。その他にもオリジナル要素がつく予定だとか。

発売日	6月	C D枚数	1枚
発売元	カブコン	複数プレイ	2人同時
開発元	カブコン	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	フロック数未定・未定
ジャンル	クイズ	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(4月4日現在)

©CAPCOM ※画面は開発中のものです。

「知識」と「愛」で世界を救う  
恋愛クイズゲーム!

お気に入りの  
女の子との  
甘いイベント

クリスタルを内に秘めた  
7人の女の子たち

主人公は魔王から世界を救うという使命を背負っているのだが、そのためには魔王を封印していたクリスタルが必要。だが、クリスタルは虹色町に住む7人の女の子に同化してしまった。クリスタルの力を取り戻すために、女の子たちとの「心の結びつき」を深めなければならないのだ。というわけで、クリスタルをもつ女の子たちを紹介するぞ。

森次めぐみ  
純情可憐、絵に描いたような美少女

は「恋愛」。女の子のいるマス目に止まるとヒロインイベントが発生。このイベントやクイズの成績によって、女の子たちの好感度や信頼度が上がっていくぞ。これによりエンディングも変わってくるのだ。



クイズに  
答えて  
好感度UP

出題した女の子の  
好感度が上がる  
ぞ。好感度が高い  
とジャンルセレク  
トをさせてくれた  
りもするのだ



めぐみ「ほんとによかった。  
それじゃあ

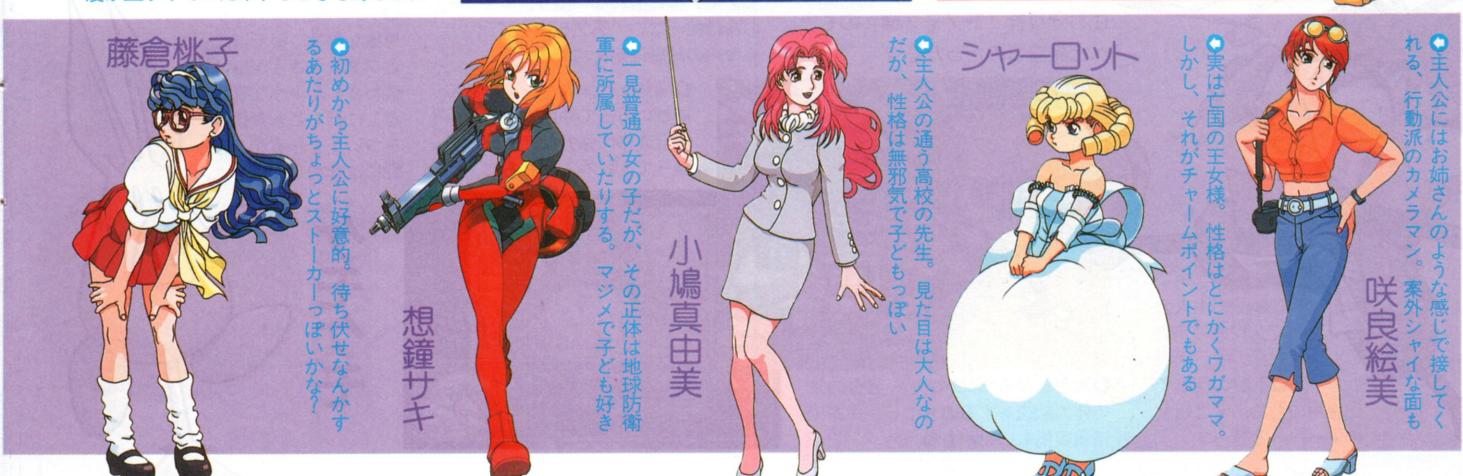


水泳のオリンピック強化選手。  
苦手だが、本当は明るくて心の強い女の子

# 好きな女の子のイベントを狙えるルーレット方式

今までのクイズゲームのルーレットというと、ランダムで止まるものがほとんどであったが、本作では目押しで好きなところに止めることができなくなっている。このシステムにより、ヒロインイベントが発生するマス目を狙って止めることができる。だが、リンクマークに止まると、お邪魔キャラクタのリンクが出てきてしまうぞ。

ステージは場所ではなく日付で設定されていて、1ヵ月単位で区切られている。イベントのない月～土曜日に止まるとクイズとなり、日曜日に止まると妖精に会える。妖精に会うと1問だけクイズが出題され、答えるとライフ回復やアイテムカードがもらえたりする。さらにここでは、女の子たちの気持ちを知ることもできるのだ。



# 特報

RPGの目的であるゲームクリアを差しあいでまで、燃えてしまうことがあるアイテム収集。そんなアイテム集めに主眼を置いたゲームがこの『冒険活劇モノモノ』なのだ。

発売日	今夏
発売元	翔泳社
開発元	未発表
価格(税別)	未定
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
パックアップメモリー	未定
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	20%(4月2日現在)

独占  
入手

アイテムコレクター心をくすぐるRPGが登場

## 冒険活劇 モノモノ



### 幻なじみを救うために 奥深い試練の洞くつに挑むのだ

薄気味悪い不思議な洞くつを舞台に、アイテム探しや戦闘が繰り広げられるRPG『冒険活劇モノモノ』(以下『モノモノ』)。本作は特にアイテムに力を入れており、

その数は優に100を越えるほど。これら豊富なアイテムを集め、使いこなすことで、奥深い洞くつ内に少しずつ潜り込んで行くのだ。

物語の主人公は立派な忍者を目指すゲン。幼なじみのユキの原因不明の病気を直すため、ゲンは、村のはずれの「試練の洞くつ」に住む守り神「モノモノ様」のもとへと旅立つだった。

ゲン



●物語の主人公で、12歳の元気な男の子。両親は忍びの仕事で出張中のため、今は祖父のトーベーと暮らす

ここから試練が始まる



●ここが試練の洞くつの入り口。モノモノ様に会わない限り、ユキの命は救えない。勇気を出して洞くつ内の試練に耐え抜くのだ

●昔のように体が資本の忍者と違って、こんな近代メカも使いこなす。これが現代の忍者なのだ



月の輪さん ゲン

●陽気な西洋人ヘンダーさん。遊びに行って仲良くなると、南蛮渡来の強力なアイテムを譲ってくれることもある？



●舞台となる「忍びの村」。自分の家で体力回復をするのもよし、民家で情報収集もいいかもね

ケモケモ



# モノモノワールドにおける3つのポイントを紹介



村長

洞くつ

地形は毎回変化するのじゃ!

洞くつ内部ではプレイヤーの周りだけが明るく表示される。また洞くつの構造は、入るたびに毎回変化する仕組みになっているぞ。序盤だと思って油断していると、敵やトラップばかりのキツ~い洞くつなんてこともあるかもしれないのだ。ゲンは、スタート時は地下1階だけしか冒険できないが、その階に設定された目的を果たすことで、次の階に進めるようになる。

●村人からの信頼が厚い働き盛りの45歳。ユキの父親

洞くつ内のあらゆる場所に隠されているアイテムを探し出し、コレクションに加えることが、本作の一番の魅力であり特徴だ。だが『モノモノ』には、RPGに戦略

性を加味するがごとく追加された、独自の要素が多数ある。ここでは、前述のアイテム収集についての詳細を含め、『モノモノ』ワールドを構成する3つの要素を解説しよう。



洞くつの難易度も運まかせ



●モンスターだけではなく、複雑な地形で迷子にならないよう注意が必要。無駄に命を落とさないように、マッピングは不可欠なのだ

## 戦闘 己の勘を頼りに上下段に打ち分けろ

RPGの醍醐味の1つ、戦闘シーンは、通常のRPGとは異なり格闘ゲームのようなアクション要素の強いものになっている。洞くつのモンスターに接触すると戦闘開始。上段・下段どちらかを選んで攻撃し、相手ガードの逆を突けば攻撃が成功する。防御方法も

同様だ。この選択肢以外にも、相手の攻撃を後ろに下がって空振りさせる「かわし」や、下がる敵を追い詰める「踏み込み」があるぞ。またこれらの攻防で、アタックゲージという数値が増減する。ゲージが最大になると、ガード不能技「スペシャル攻撃」が出せるのだ。



●読み次第ではどんな敵にも無傷で勝利できるのだ



●アタックゲージを素早く溜めて、スペシャル攻撃で粉碎だ!

●推定年齢70歳の物知りな老人。若い頃は村一番の冒険者であり、現在はやんちゃなゲンの面倒に、日々てんてこまいしている

トーベー



## アイテム 100種類以上のアイテムをコレクションしてね

『モノモノ』世界のアイテムとは、それ1つで武器と防具の役割を果たすものを指す。つまり、アイテムを装備することが、攻撃力などのレベルアップにつながるのだ。100以上もあるアイテムを戦闘で使用する際は、専用のアニメーションが表示されるぞ。また、手に入れたアイテムは図鑑に記録して、冒険の証として保存できるのだ。



●明るく素直で誰からも好かれている11歳の女の子。母を病氣で亡くし、父の村長と一緒に暮らす

●パラソルによるスペシャル攻撃の瞬間。ダメージを与えられるのか?



●着ぐるみ、お面、タンパリンに魚。こんなアイテムでも敵を倒せるのだ

ユキ



●ものもの書



●その88～ロボ1号～ものもの村の博士が色々な物を合成して作り上げたロボット。破壊力バツグンのロケットパンチを装備している。でも、壊れやすいのが欠点だ。

●モノモノ図鑑

●RPGで、アイテム収集に喜びを見いだせる人にはうれしい機能。目指せアイテム収集マスター

DAIKI

ゲット！美女キャラ。ゲット！コスプレ。



'97年4月  
6,800円(税抜)  
発売(予定)

# 雀帝

## BATTLE COS-PLAYER

じゃんてい バトル コスプレイヤー



アニメ&実写キャラ  
コスプレ争奪マージャンバトル

本格  
4人打ち麻雀  
エンジン搭載

3大声優 & 18アニメキャラ  
& 8アイドル



●2種類のプレイモード(ミニゲームが楽しめるフリー対戦モードでも遊べます)、  
8つのバトルステージ、2人の登場人物 ●割れ目、差し馬、ドボンなど対戦相手の  
個性に合わせたリアルな打筋を実現! ●ムービー本数174本、80分以上

# 雀帝バトルコスプレイヤー 発売記念プレゼント!

## 予約受付中!

ご予約の方全員に  
雀帝書き下ろしオリジナルポスター&  
オリジナル原画CDプレゼント。

(販売店によっては予約の受付をしていない場合がありますので、店頭でご確認ください。)

# Poster



ねらえ役満!  
ねらえソフト!

お好きなSoft

役満トライ!  
ソフトプレゼント!

商品をご購入いただき役満をあがるとパスワード  
が入手できます。お客様のご応募から、抽選で  
1,000名に【お好きなセガ・サターンのソフト】をプ  
レゼントいたします。

(尚、限定版等の特殊なソフトについては、ご希望に添えない場合があります。)

## 締切は7/31!



## すべてのコスチュームがターゲットだ。 「雀帝バトルコスプレイヤー」



西園寺優子

西暦20××年の世界での究極のコレクターズ・アイテム「お宝」は、20世紀末に産み出された、膨大な種類のコスチュームであった。バリコレから、ブランド、シーズンごとのトレンド、コギャル、女子高生、さらにアニメやゲームのキャラクターが身につけた魅力的なコスチュームなど…、それらすべてが奪い合いとなる。「雀帝バトルコスプレイヤー」に参加したあなたは、西園寺優子の要請を受けて、代打ちとして、コスチューム争奪の一大バトルを闘い抜く。闘いの場は四角い闇技場、種目は麻雀である。

**[麻雀機能]** '94.12月よりパソコンゲームソフトとして発売された「雀帝シリーズ」※1は、本格四人打ち麻雀として、多くのユーザーの支持を受けている大ヒットシリーズ。

「雀帝バトルコスプレイヤー」における麻雀プレイのアルゴリズムは、パソコンソフト「雀帝シリーズ」で培った高度なエンジンを搭載している。

●パソコンソフト「雀帝シリーズ」(2タイトル/97.1月末日現在)※1-96年度パソコン麻雀ソフト売り上げNo.1(ヨドバシカメラOA総合館調べ)

**[アニメキャラクター]** 現在、アニメパソコンソフト市場で大ヒットしている「全国制服美少女グランプリシリーズ」※2のイラストレーターが、「雀帝バトルコスプレイヤー」の全キャラクターを書き下ろし。

●パソコンソフト「全国制服美少女グランプリシリーズ」(4タイトル/97.1月末日現在)※2-96年度パソコン美少女アニメソフト売り上げNo.1(ヨドバシカメラOA総合館調べ)

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

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

DAIKI  
株式会社 ダイキ

©1997 DAIKI

141 東京都品川区東五反田2-2-14 第2岩崎ビル3F tel:03-3473-5030



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

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

平成のサムライ現る。

何者にも縛られず、何者にも媚びない。  
信するものは、手にした刃と己自身。  
それが、サムライ。  
自らの命と誇りをかけて戦った彼らの時代に、  
今すべての旅人たちを誘わう。  
そこにはきっと、冒険の旅が待つている。  
真説サムライス・ピリツ・武士道烈伝。  
今日からキミは、サムライになる。

# 真説 サムライスピリッツ 武士道烈伝

**サムライRPG**

ネオジオCD版・セガサターン版・プレイステーション版とともに  
6月27日発売予定/価格6,800円(税別)



サムライRPG、誕生。

\*発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。画面写真はすべて開発中のものです。あらかじめご了承ください。  
◆NEOGEOはSNKの商標です。

インターネットで最新情報 <http://www.neogeo.co.jp>

株式会社エヌ・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆ 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。



1000r/min

km/h

ビッグ・キング2

# KING2

## THE SPIRITS

©ATLUS 1995,1997

レーシングコントローラー、セガマルチコントローラー対応  
セガサターン専用ソフト 3Dレースゲーム(1~2人用)

4月18日発売! 価格5,800円(税抜)

初回限定

「オリジナルステッカー」付き!

協賛雑誌(五十音順)

# ADVAN グッズ プレゼントキャンペーン

総勢100名様

④ ADVAN  
スポーツトレーナー  
10名様



③ ADVAN  
ディレクターズチェア  
5名様



⑤ ADVAN  
スポーツポーチ  
10名様



① 土屋圭市  
レプリカヘルメット  
2名様



② ADVAN  
スタジアムジャンパー  
3名様



⑥ ADVAN  
キャップ  
20名様



⑦ ADVAN  
キーホルダー  
30名様



⑧ TAMIYA  
JTCCカーブラモデル  
20名様

応募期間 平成9年4月18日(金)~平成9年5月31日(土)(当日消印有効)

### ADVANグッズプレゼントキャンペーン応募方法

セガサターン専用レーシングゲーム「峠KING THE SPIRITS2」のタスキに印刷されたバーコードを切り取って官製はがきにセロテープなどで貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を明記の上、ご応募ください。抽選で100名様にADVANグッズをプレゼント致します。

\*ご注意●グッズの指定はできません。●当選者の発表はグッズの発送をもって代えさせて頂きます。

応募宛先 〒162 東京都新宿区神楽坂4-8神楽坂プラザビル

(株)アトラス ADVANグッズプレゼントキャンペーンSF係

### ATLUS JTCC Video Series

\*全国の書店でお買い求めください。

Vol.1 '96スーパーツーリングカーのすべて	好評発売中!	3,300円(税込)
Vol.2 '96チャンピオンへの道	好評発売中!	3,300円(税込)
Vol.3 ハトル&クラッシュ	好評発売中!	3,300円(税込)

アトラスFAXステーションサービス  
ファンネット 03-3258-0753

[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイドにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。  
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は~」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけよろしい方は、#を押して下さい。

4.ガイドが終了し、ピッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラス電話サービス03-5261-2356 毎週月~水曜日 15:00~18:00 祝日除く インターネットアドレス <http://www.CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS>



画面写真はすべて開発中のものです。

イラスト 村田 蓮爾  
©ATLUS 1997 ALL RIGHTS RESERVED.



# GROOVE ON FIGHT

## 1997 5.16 ON SALE

セガサターン専用ソフト 格闘アクションゲーム(1~4人用)  
●マルチターミナル6、バーチャスティック、バーチャスティックプロ対応

CD単体 価格5,800円(税別)  
拡張ラムカートリッジ付き 価格7,800円(税別)

予約キャンペーん  
「村田 蓮爾」  
オリジナルポスター  
プレゼント!

最強格闘セット  
・コントロールボックス・基盤  
・アーケード版  
「GROOVE ON FIGHT」カセット

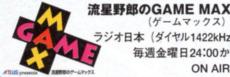


### 最強格闘セットプレゼントキャンペーん!

応募期間:平成9年5月16日(金)~6月30日(月)(当日消印有効)

■応募方法:セガサターン専用ソフト「GROOVE ON FIGHT」製品内のタスキに付いてある応募券を切り取って官製はがきに貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を明記の上、下記の宛先までご応募ください。抽選で5名様に「最強格闘セット」、100名様にアーケード版「GROOVE ON FIGHT」の「インストラクション&コマンドシールセット」をプレゼントします。

応募宛先〒162 東京都新宿区神楽坂4-8(株)アトラス 最強格闘セットプレゼントキャンペーんSF係



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

■スタッフ募集中! [職種] 1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー

4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ

※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8 株式会社アトラス



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

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

# 心のときめき



かきゅうせい

# 下級生



elf

株式会社 エ・ル・フ 〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F

を、あなたに伝えたい…。

ON SALE

97年4月25日(金)

CD-ROM 3枚組

希望小売価格

7,800円  
(税別)



推奨年齢  
年齢制限  
18才以上



# マジカルドロップ

とれたて増刊号!

たいせん  
モード

すごろく  
モード

ひたすら  
モード

1997年 6月下旬発売予定!  
予価 5,800円



おはなし  
モード

DATA  
EAST

人生のエッセンス

データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10  
TEL.03-5370-0729

# MAGICAL DROPS II

© KAITAHITO

▶ ASUKA·  
WAKABAYASHI



This panel shows the King and Queen playing a消除 (Mashou) game. The King, wearing a blue crown, says, "同色でも取れますよ!" (You can take even if it's the same color!). The Queen, wearing a pink crown, asks, "どうして?" (Why?). The King replies, "同じ色で隣接しているのが全て消えます!!" (If two or more adjacent cells have the same color, they will all disappear!!). The Queen then says, "消した時に隣接した同色も消すかも語に書いてあります。" (It says in the rules that adjacent colors will also disappear when one is removed). The King responds, "この3つを置いたら同じ色で隣接する玉が3つ以上あるからね。" (If I place these three, there will be more than three adjacent pieces of the same color). The Queen says, "消えるやます。" (They will disappear). The King adds, "スペシャル玉は同じ色の玉と一緒に使うと画面いっぱいに隣接する玉が全部消える効果があるやうですね。" (When used together with a special ball, it has an effect where all adjacent balls of the same color disappear from the screen). The Queen replies, "これがスペシャル玉にして、今までのマジドロロよりスペシャル玉は同色の玉と一緒に持てるようになりました。" (This is what makes the special ball special - you can now hold it together with balls of the same color).



うれたてキャンペーン  
計画中!

©1997 DATA EAST CORP.

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

Sid Meier's

# CIVILIZATION

シヴィライゼーション 新・世界七大文明

人類の歴史を創造する大河シミュレーション  
セガサターン版ついに登場！



人類有史以来、「エジプト」「ギリシャ」「アステカ」「ローマ」等、数々の文明が繁栄を謳歌し、そして、滅びていった。本ゲームは人類が文明の曙を迎えたB.C.4000年から21世紀の宇宙時代まで、文明そして、人類を育て、軍事力による「全世界の統一」または、文明開拓競争に勝利しての「宇宙移民の成功」をめざす究極のSLGである。

5月2日(金)発売予定 標準価格5,800円(税抜) ■ジャンル・シミュレーション■

©1997 MicroProse. All Rights Reserved. MicroProse is a division of Spectrum Holobyte, Inc.



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

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

株式会社アスミック ソフトウェア事業部  
〒162 東京都新宿区揚羽町1-21 Phone: 03-3235-5992 テレホン情報: 03-3235-5902 (月~金 10:00~17:00)

ASMIK



本物の迫力と  
たなる衝撃!

# 紫炎龍

SHIENRYU

6月20日発売予定!  
予価5,800円(税別)  
アーケード版完全移植!

本格派縦スクロールSTG  
2人同時プレイ可能

Warashi Inc.  
MULTIMEDIA LAB.

開発・発売元／株式会社 童

いめざめよ戦士たち!  
いま再び熱きバトルが蘇る!



東京都渋谷区本町3-10-3 清水橋矢部ビル 10F  
<http://www.sega.co.jp/gamesoft/warashi>

© 1997 Warashi Inc

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

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

# 角川書店 for SEGA SATURN



※このソフトをプレイするためには、ムービーカードかツインオペレーター、もしくはHI-SATURNが必要となります。

ファン待望の完全限定版!  
フル画面&高画質で登場!!

ツインオペレータ専用ソフト※  
ムービーカード

## LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE



プレミアム  
MPEG版でしか  
手に入らない  
セガ公式  
トレーディング  
カードが付いてくる!!

5月下旬発売予定 予価6,800円(税別)

©1992 STUDIO ALEX/GAME ARTS ©1996,1997 角川書店/GAME ARTS/JAM キャラクターデザイン/窪岡俊之

# LUNAR!



おもしろ合体魔法!!  
いろいろためそう

アニメシノンでも  
大あばれ!!



あの「ルナ」の世界を  
舞台にした  
楽しさ200%の  
マジカル学園RPG!

今夏発売予定 予価6,800円(税別)

©1995 GAME ARTS/STUDIO ALEX ©1997 角川書店/ESP/GAME ARTS/STUDIO ALEX

角川書店

T 162 東京都新宿区市谷本村町2-21 HJK市ヶ谷ビル9F  
TEL.03-5229-3616 FAX.03-5229-3619

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

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

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

SEGASATURNおよび<sup>TM</sup>は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、  
SEGASATURN専用の周辺機器をソフトウェアを表すものとしてその表示を認めたものです。



美少女戦略SLGの  
最終兵器ついに登場!

少女たちは、この星の守護神となるのか。  
はるかぜ戦隊

# はるかぜ戦隊Vフォース

おしゃべり好きで、恋に恋する乙女たちなのに、透き通る瞳で  
風の向こうに何を見ているのか。生まれ持った能力が  
彼女たちを宇宙戦士の道へと駆り立てる。  
なぜこれほど血が燃えるのか、その理由をまだ誰も知らない…。

CD3枚組 5,800円(税抜) 6月発売予定!!  
スペシャルパッケージ版で登場!! プロモーションビデオ  
ジグソーパズル同梱

臨場感をさらに高める豪華声優陣が、  
この作品のために一挙大集合

## CAST

中本 紗魔:三木眞一郎  
織田 雪菜:矢島 品子  
ガ イ チ:水谷 優子  
イ ク ト:山口 勝平  
モ ラ レイ:速水 澄  
ゲ ル 一 又:平松 晶子  
フ レ イ ア:折笠 聰  
ザ イ:折笠龍太郎  
ナ レ シ ョ ン:堀内 賢雄  
(ほか総勢21名)



葵 奈月  
白鳥 順里



葵 美月  
今井 由香



葵 華月  
天野 由梨



超える大作アニメーション搭載  
総動画数 15,800枚間に60分を

資 格: ②~⑤経験者 (高卒以上) 30歳まで

①~④経験者 (高卒以上) 30歳まで・未経験者 (専門卒以上) 22歳まで

応募方法:経験者:履歴書・作品(不返)・職務経歴書・自己PR文(楷書自由)

未経験者:履歴書・作品(不返)・成績証明書・自己PR文(楷書自由)

左記住所まで郵送してください。書類審査後、通知いたします。

## スタッフ募集のお知らせ

職種:ゲーム・アニメーション制作スタッフ  
①企画(ナレーション・脚本)  
②2D・3DCGデザイナー  
③アーティスト(原画・動画)  
④Mac・ペーパーペーパー(色彩含む)  
⑤プログラマー

© VING 1997  
VING

ビシング株式会社 東京

〒141 東京都品川区西五反田2-10-6 五反田ウイングビル3F  
ユーザーサポート電話:03-0492-1079 (土・日・祝日を除く13:00~17:00)  
ビシングはJAMMAの会員です。ビシングはCESAの会員です。



はじけるおもしろさ！ 格闘アクションゲームの決定版。

6月20日  
発売予定

標準価格  
¥5,800(税別)  
¥7,800(税別)  
(拡張RAMカートリッジ付)

**SUNSOFT**® サン電子株式会社 サンソフト事業部

〒460 愛知県名古屋市中区栄3-13-20栄センタービル4F  
(TEL) 052-252-2241



©1997 SUNSOFT

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア、および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。  
SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

●このゲームは、セガサターンCDと拡張RAMカートリッジの両方をセットしないと遊べません。

●拡張RAMカートリッジは、対応するソフトのみで使用になれません。

開発スタッフ募集 サンソフトでは、精鋭なるあなた！を待っています。あなたの力を試してみませんか？!  
●職種：プログラマー、デザイナー、サウンド（各々経験者の方）●勤務地：東京、名古屋（希望に応じます）  
問い合わせ先：〒483 愛知県江南市古知野町日250 サン電子株式会社 人事担当まで（TEL）0587-55-2201

# 收録 ウル技 10,000本を突破



## 超絶大技林

'97年春版

好評発売中!!

定価 990円 発行 徳間書店インターメディア  
発売 徳間書店

次回「超絶大技林」が  
当たるアンケート実施!

キリトリ線

### ご意見をお聞かせください

- 「超絶大技林97年春版」について
  - 買った      買う予定      買わない
  - 「買った」「買う予定」の方に。その理由(複数回答可)
    - 全ゲーム機のカタログ情報が載っているから
    - ウル技が数多く載っていて便利だから
    - 一冊にすべてのゲーム情報が載っているから
    - 厚さの割に値段が安いから
    - その他( )
- 「買わない」方に。その理由(複数回答可)
  - 内容の割に値段が高いから
  - 中味が文字情報ばかりで読みにくいくらい
  - 古いゲームの情報には興味がないから
  - その他( )
- 今後発売される『超絶大技林』の収録ゲーム機について
  - 新しいゲームが発売されなくなった「ファミコン」や「メガドライブ」などのゲーム機の情報は収録しなくてもいい
  - これ以上厚くなつて値段が高くなつても、今までどおり全ゲーム機の情報を収録したほうがいい
  - 新しいゲームが発売されなくなったゲーム機の情報は、「永久保存版」として別冊の形で発行したほうがいい

住 所	〒
氏 名	年齢

あてはまる回答欄の□を黒く塗り、キリトリ線で切り離して封筒に入れ、「〒980 仙台市青葉区二日町6-7 徳間書店インターメディア『超絶大技林』係」までお送りください。6月30日(消印有効)までに回答を寄せられた方の中から抽選で

50名様に、97年『超絶大技林 97年秋版』10月頃発行のをお送りします。(FAXによる回答も受け付けています。022-213-7535までお送りください)

# 誰も、まだ知らない天使たち——…

# ——誰も、まだ知らない愛

## 音楽CD発売決定!!

サイトコ・ファンタスティック・キャラクター・シリーズ  
『デジタルアンジュ～電脳天使SS～』

フルシーニア役の井上喜久子が歌う  
『おやすみ新未来』やオリジナルドラマ、  
モノローグに加え、ゲーム中に流れる音楽を  
全てフルアレンジ収録した超豪華版CD!!

発売：株式会社ボニーキャニオン  
制作：サイトロン・アンド・アート株式会社

4月18日発売

PCCB-00257

定価：2,427円(税別)

●かわいい女の子も  
たくさん登場  
天使、堕天使あわせて8人の超かわいい  
女の子が登場!!

クレアリティル  
沢海 陽子

フルシーニア  
井上喜久子

リアムローダ  
吉田古奈美

エインデベル  
橘・ひかり

●壮絶な  
メカアクション  
天使たちが乗る神機、堕天使たちが乗る  
獸機によるメカアクションも見どころ

●マルチストーリー  
&エンディング  
アナタ一人の行動により、ストーリーや  
エンディングが大幅に変化

世紀末美少女アドベンチャーゲーム

# デジタルアンジュ ——電脳天使SS——

5月下旬発売予定  
予価：5,800円(税別)

原作・シナリオ：古雅ちはや  
イラスト・キャラクターデザイン：足達 詩子

## 超豪華キャスト

フルシーニア：井上喜久子 メルキュール：根谷美智子  
クレアリティル：沢海 陽子 ミリネール：菊池 志穂  
エインデベル：橘 ひかり ラムリュア：半場 友恵  
リアムローダ：吉田古奈美 セフィネス：倉田 雅世  
英 貴也(主人公:名前は変更できます)：細井 治



インターネットで、最新ゲーム情報をGET <http://www.big.or.jp/~timkgf>

徳間書店インターメディア株 〒105 東京都港区東新橋1-1-16

KOGA GAME FACTORY ☎03-5569-6245 ©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC. 1997

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

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

データ・ハガキ  
情報満載!!

# 土星の王国

- NEWS Dynamite / .....P73  
前人気ノ移植希望ランキング .....P76  
売り上げランキング .....P77  
ゲーム成績表 .....P78  
Game研究所 .....P84  
コーンヘッドクラブ .....P101  
サターンデータベース .....P106  
読者プレゼント .....P110  
SEGA CS開発室日記 .....P112

役に立たないページはまつたくない! 土星の王国は読者のみんなを全面的にバツクアップする超娛樂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…

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

サターン関連の情報を隅々までフォロー!



サターン関連情報ページ/  
今回は、いつもと違うスペシャルコーナーが登場。それでも情報の濃さは変わらないから、きっとキミの役に立つ情報があるぞ。

ニュースダイナミット

EVENT

### 『サクラ大戦』待望の舞台化!

出演声優全員集合で夏休みに上演

ついに、あのサクラ大戦の舞台化が決定したぞ。タイトルは、「サクラ大戦歌謡ショウ『帝国歌劇団(花組)特別公演「愛ゆえに」』だ。製作総指揮に広井王子、音楽を田中公平、演出は永島直樹がそれぞれ担当し、歌と踊りのサクラ大戦ワールドが繰り広げられる。会場は新宿の厚生年金会館。公演日時は、7月19日(土)は19時開演(1回公演)、20日(日)と21日(月・祝)が14時/18時開演(2回公演)の3日間。チケットの発売は4月29日からチケットぴあ、チケットセゾン、CNプレイガイドにて開始され、価格はまだ未定。

出演者は、横山智佐(真宮寺さくら役)、田中真弓(桐島カナン役)、高乃麗(マリア・タチバナ役)、富沢智恵(神崎すみれ役)、渕崎ゆり子(李紅蘭役)、西原久美子(アイリス役)、折笠愛(藤枝あやめ役)、陶山章央(大神一

郎役)ほか。ゲーム中の配役とまったく同じ声優たちが各キャラクターを演じるのだ。記者会見では、出演者がそれぞれの役になりきり、全員による「檄/ 帝国華撃団」の大合唱、というハブニングもあり、みんなのやる気がうかがえた。以前から構想を練っていた広井氏に、「ぼくが一番観たかったもの」とまで言わしめたこのショウ。公演期間が短く、定員が少ないので、チケットの予約はお早めに!



●できれば客席から観たい、と広井氏

TOPIC

### 飯野賢治がテレビに進出! ローラも登場の「デジタルチャット」

『口の食卓』や『エヌミー・ゼロ』に主演しているヒロイン、ローラ・ルイスが、ゲームソフトから飛び出し、ブラウン管に登場だ。現在、月曜日から木曜日の深夜24:20~24:30に、フジテレビで放映中の「デジタルチャット」に出演している。まだ見たことのない人のために内容を説明すると、ゲームから飛び出したローラと、お絵描き用のおもちゃから飛び出したバッグが、人のいなくなつた部屋で、ちょっと大人の、おしゃれな会話をする、というもの。生み

の親である飯野氏は、ローラのマネージャーとしてこの番組に参加し、「いろいろなローラの姿を見せていただきたい」と語っていたぞ。

また、「エヌミー・ゼロ」からシーゲーティングシーンを省き、新たな描き下ろしCGや、ハイ・レゾリューションモードなどを加え、ストーリーをメインとしたテレビ映画「エヌミー・ゼロ ザ ムービー」(フジテレビで今夏放映予定)が製作されることも発表。飯野氏はテレビにも本気で取り組んでいるようだ。



「愛ゆえに」

○告知のチラシにも太正ロマンの香りが漂っている  
サクラ大戦歌謡ショウ  
帝国歌劇団(花組)特別公演  
新宿厚生年金会館



○これだけの豪華な顔ぶれが集まって全員による勝利のポーズ「決めっ!!」



○新技術でローラの表情や動きは豊か



○次はどんな試みで、みんなを驚かせてくれるのだろうか



郵便はがき

50円

切手を  
はってください

105 □□



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

(キリトリ線)

SATURN FAN No.8

土星の王国

RANKING STREET 係 係

月 日号 口・P 係 係

コーンヘッドクラブ 係 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！

EVENT

## '97東京おもちゃショーレポート

## ゲーム関連グッズの出品が目を惹いた

3月19日から23日にかけて、東京ビッグサイトで開催された「'97東京おもちゃショー」の内容についてお届けしよう。今回のおもちゃショーは、すぐあとに東京ゲームショウが控えているとあって、ゲームの展示

○パンダイブースでは巨  
大なまごつちがお出迎え



はおとなしめだった。セガブースでは映画「エヴァンゲリオン」に登場したエヴァンゲリオン伍号機（'97年6月発売、価格1980円）、真宮寺さくら（夏発売予定、価格1980円）などのフィギュアが展示されていた。

○第一弾はさくらと紅蘭の2人が発表されていた



EVENT

第3回全日本ぶよマスターズ大会開催  
強豪が早々と姿を消す波乱の展開

今年で3回目の開催となる「全日本ぶよマスターズ大会」。この1年間、各地で行われた公式大会を勝ち

達○人たちは戦つた  
大きなステージで、



抜いたシード選手に、大会当日の予選を通過した選手を加えた総勢64名による戦いが繰り広げられた。大画面で展開される熱い戦いに観客も熱狂し、大いに盛り上がった。

試合は波瀾模様で、決勝戦は予選通過者同士の戦い。それを制したのは千葉聰クン。だが、その後のグランドマスター戦では敗退。レベルの高さが印象に残る大会だった。

TOPIC

## 第2回アスキエンターテイメントソフトウェアコンテスト

## 小学生が500万円獲得！今年も驚きの授賞式

今回で2回目を迎えた「アスキエンターテイメントソフトウェアコンテスト」入賞作品授賞式が、3月25日に行われた。応募総数3,741点の中から厳正なる審査の結果残念ながらグランプリは選出されなかったが、準グランプリにあたる、最優秀賞に12歳の小学生（ペンネーム・マモル）の作品「まおうせたんのえにっこ」など3作品が選ばれた。



○「将来の夢は、ゲームプログラマーになること」とマモル君（中央）

AMUSEMENT

## 幸せを呼ぶフレームも登場

## ゴールデンウィークは「聖プリクラ教会」へ

カップルや女性を対象とした「聖プリクラ教会」が、4月26日（土）から登場。気になる場所は、セガのアミ

だが、教会では専用デザインになる



ユーズメントパーク5館（東京・新宿、福岡、横浜の各ジョイポリス、大阪ATCガルボ）に設置される。このイベントでは、教会オリジナルの「幸せを呼ぶフレーム」が登場する。また、教会内にあるアルバムに、己人の永遠の誓いを記帳すると、そのカップルに教会オリジナル手帳が進呈される。ほかにも、カップルで希望すれば、バーチャル結婚式を挙げることもできるのだ。来るべき本番のために、練習しておくのもいいんじゃないかな？

「NIGHT WARP ENO @ HOME」のアシスタントを務める  
菊地由美ちゃんが、移転したばかりのサターンFAN編集部に乱入!!

FM東京で毎週土曜日の深夜3:00～4:00に放送されている（ほか局ネット）「NIGHT WARP ENO @ HOME」。飯野賢治氏がメインパーソナリティを務めるこの番組で、飯野氏と絶妙のトーキングで繋がる菊地由美ちゃんが、引越しを終えばかりのサターンFAN編集部を訪れた。番組のことなど聞いたらしく。



——飯野さんて、どんな方でしよう？  
「第一印象は怖いんですけど、話すとやさしいし、頭はキレるし、ジェントルマンなんですね。見た目とは180度違います。あ、こう言つたのがハレると、また怒られちゃうかも」

——番組をやっての印象は？  
「あの番組やってると、いつか刺されるんじゃないかと怖がってます（笑）。

リスナーのみんなも、そう思っているはずですから。

「放送されない  
「NIGHT WARP~」  
の秘密も聞いたいた

●本邦初公開！ 移転先のサターンFAN編集部と、そこにやって来た菊地由美ちゃん

それでね、1時間の番組なのに、収録は3時間半くらいやつてるんですよ。それを凝縮した放送だから、濃い内容になってます。ゲーム情報だって…いや、これはマイチカな。いつも別の話題ばかり喋ってるし。それでね、飯野さんって、毎週ナマで放送を聞いてるんですって。さすがに危なすぎたトーキングがカットされているか、気に入るそうです（笑）」



●由美ちゃんに見張られてると、バリバリ働く…フリをするしかない



○飯野氏との楽しいトークを聞かせてくれる菊地由美ちゃん

菊地由美ちゃんは、番組で「エンジエル」と呼ばれているが、これは自分で言い出した愛称。「エンジエルゆみ」の名でライブ活動も行っている。

ゲームに関しては、現在「エヌミー・ゼロ」をやってるけど、あの「ピン、ピン」という音が怖くて先に進めないそうだ。それでまた飯野氏に笑われるらしい。最後に、読者へメッセージをもらつた。みんなで応援しよう。

「この番組は本当にタメになるから、メモと鉛筆を用意して聞いてね」

TOPIC

## 『ダークハンター』Windows95版に搭載 翻訳ツールWith ATLASの効果

サターンでも発売された、「遊びながら英語が学べる」というエデュティメントソフト「ダークハンター上巻 異次元学園」の、Windows95版(価格8800円)の発売記者会見が開かれた。このWindows95版には、サターン版との違いとして、光栄と富士通の共同開発による「翻訳ツールwithATLAS」が搭載されてい

～光栄 本○記者会見には、原作者の栗  
薫さんも駆けつけてくれた

る。これは、富士通の自動翻訳ソフト「ATLAS」を利用し、辞書検索や文章の構造表示・直訳など、英語力を高めるのに便利なヒント機能がプラスされたものになっている。これで、わざわざ駅前に行かなくて英語が学べるぞ。



○ゲームのストーリーは、同時に発売されているサターン版と変わらないぞ



CD DRAMA

## 脚本の瓦氏も収録現場に参加 バーチャロンCDドラマ第2弾

ドラマCD「電腦戦機バーチャロン counterpoint 009a」(発売元・東芝EMI)のアフレコ現場には、バーチャロンを生んだ、セガの瓦氏が同席していた。これは、このCDドラマ第2弾の脚本を瓦氏が手がけているから。

この強力なドラマ部分だけでなく、フェイ・イン役の樋口千恵子が自ら作詞した曲を歌うなど、ドラマ以外の部分も期待できる内容となっている。5月28日の発売に向けて、制作は順調に進んでいるようだ。



○豪華メンバーが終結したアフレコ現場

○作詞にも挑戦した樋口千恵子

## ガイナックスの名物・武田専務もコスプレで登場 「マッコウ・春菜のまるみえねっと」第0回公開放送

「レナ・シルバースターストーリー」や「メルティランサー」などのゲームミュージックを手がけるツーファイブと、インターネットプロバイダ



○本放送でも、豪華ゲストを迎えてのトークを行う。こりゃ聴くしかない!

一DTIが共同制作し、「エヴァンゲリオン」のガイナックスが協力するインターネットラジオ「マッコウ・春菜のまるみえねっと」の放送開始を記念したイベントが行われた。

司会のドン・マッコウ・池澤春菜に加え、声優の宮村優子、ガイナックスの武田専務など多くのゲストが登場し、満員の会場を沸かせた。

放送は毎週木曜日の22:00~24:00。リスナーは電子メールやチャットで番組に参加できる。番組のアドレスは<http://www.twofive.co.jp/dti-marumie/>

## 今号の注目作 PICK UP

### ENEMY ZERO オリジナルサウンドトラック

4月1日発売/2548円(込)/ボニーキャニオン

CD

ナイン・イン・マインの最新作だ。  
ゲストボーカリストにサラ・レナードを迎えた、マイケル・



ニュータイプ100%コレクション  
ルナ シルバースターストーリー

4月18日発売/1900円/角川書店

BOOK

「ルナ」の魅  
力を濃縮して  
いる。



### Virtua Fighter3 On The Vocal

発売中/2913円/東芝EMI

CD

ゲーム中の曲から、10曲を選んでアレンジ。ボーカルはもち



アンジェリークSpecial2  
Sweet Guide

発売中/1165円/光栄

BOOK

「アンジェリークS  
weet Guide」を、  
完全ガイドしてくれ  
る心強い味方。守護  
聖さまの情報もたっ  
ぶりだぞ。



## Dynamite! PRESENT

### 1 ぶよぶよSUNバルーン

提供:コンパイル

50名



3月14日にはサターン版が発売され、  
も開催された、人気落ち物バズル  
「ぶよぶよSUN」。その日輪のイル  
ラスト入りバルーンを50名に。

### 2 スレイヤーズRETURN

提供:バンダイビジュアル

5名



4月25日にビデオゲームが発売され、  
いやる」の発売決定と、  
まさにリナだけだけど、  
さらにテレカプレゼントで追いかけていた。

### 3 天野喜孝原画展'97入場券

提供:天野喜孝原画展事務局

20組40名

4月26日から5月5日まで  
天野喜孝の原画展「幻想  
曲」が開催される。その入



### 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、ほしい商品の番号と名称を記入の上、下記のあて先まで送ってください。締め切りは4月24日必着。当選者の発表はNO. 11にて。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIMサターンFAN編集部  
「4月25日号D・P」係

\*3月14日号アンケートの読者プレゼント⑦「サターンFAN特製テレカ」の当選者は発送をもって代えさせていただきます。

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

●機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は「黒が勝つ?」 北海道／小松田誠一 千葉県／梅谷寧 埼玉県／小峰義也 東京都／山本達也 大阪府／山口正 ●マンクスTTースーパーバイク 関西／群馬県／山本和博 千葉県／有泉信一 茨城県／藤木正 兵庫県／近藤博亮 ○リーディング・ビクトリー'97 東京都／並木弘介 神奈川県／三浦道成 静岡県／丸田和樹 政界県／三宅昌彦 宮崎県／阿部彰 ●魔惑サムライスピリッツ 武士道研究会 東京都／三原修 東京都／永田正樹 埼玉県／千葉洋行 兵庫県／舞坂俊一 富山県／南部博文 ●ドラゴンマスター・シルク 東京都／香山隆 大阪府／濱中健二 大阪府／山田博 兵庫県／藤原伸哉 岡山県／永井英典 ●卒業ークロスワールドー 埼玉県／松尾英吾 東京都／新井真吾 神奈川県／石原隆宏 福岡県／村田季洋 石川県／宅波洋志(以上敬称略)

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト動向をお届け!

# RANKING STREET

ランキングストリート

読者が選ぶ前人気・移植希望ランクインと、実売データに基づいた売り上げデータを掲載!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

### 前人気 RANKING ランキング

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	下級生	エルフ	4月25日	495
2	3	同級生2	NECインターチャネル	未定	330
3	2	機動戦艦ナデシコ ~やつぱり最後は『愛が勝つ』?~	セガ	5月2日	229
4	6	センチメンタル・グラフィティ	NECインターチャネル	未定	199
5	5	グランディア	ゲームアーツ	未定	181
6	5	スレイヤーズろいやる	角川書店/ESP	7月	151
7	10	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	今夏	128
8	6	ルナ~エターナルブルー~	ゲームアーツ	未定	128
9	12	ドラゴンナイト4	NECインターチャネル	未定	126
10	13	ラングリッサーIV	日本コローラスシステム(メサイヤ)	7月	125
11	初	きゃんきゃんバニー エクストラ	キッド	今秋	123
12	8	機動戦士Ζガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ	4月25日	122
13	9	バーチャファイター3	セガ	未定	97
14	19	ドラゴンナイト	エルフ	未定	91
15	11	真説サムライスピリットツ武道烈伝	SNK	6月27日	83

## RANKING STREET

### 移植希望 RANKING ランキング

ついに上位をキープしてきた『デッド オア アライブ』、『サムライスピリットツ天草降臨』、『リアルバウト 餓狼伝説スペシャル』の3作品の移植が決定したことにより、ランク内から格闘アクションの数がグッと減ってしまった。そのかわりに増えたのが、いわゆる「恋愛モノ」といった作品。特に『同窓会』、『YU-NO』

## 前人気 RANKING BEST 30

今号は前号から大きな変動のない集計結果となった。そんな中で注目しておきたいタイトルがある。初登場11位の『きゃんきゃんバニー エクストラ』だ。初登場で11位という順位はなかなかのものだが、前作の『プレミエール』、『プレミエール2』

の人気を考えるともう少し上位にランクインしてもよかったか。

下のほうの順位を見てみると、いくつか気になるタイトルがある。27位の『提督の決断III』と、28位の『大戦略 STRONG STYLE』だ。『大戦略』のほうは集計した号で特報

記事が掲載されているのだが、『提督の決断III』に至ってはほとんど情報が出ない。この順位は、上位にポイントが集中しているために下位のポイントが下がり気味という状況の中、根強い固定ファンからのポイントを着実にかせいで結果だろう。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
16	17	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	6月	81
17	14	BIO HAZARD(仮称)	カプコン	今夏	72
18	21	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	未定	68
18	26	DESIRE ~背徳の螺旋~	イマジニア	今夏	68
18	16	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.1~虹色の青春~	コナミ	7月10日	68
21	23	街	チュンソフト	今夏	56
22	-	卒業S グラデュエーション	NECインターチャネル	未定	52
23	15	BIO HAZARD2	カプコン	未定	50
24	23	ダービースタリオン(仮称)	アスキー	未定	48
25	25	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	メディアリンク	5月下旬	46
26	28	エーベルージュ	タカラ	5月16日	38
27	初	提督の決断III	光栄	6月27日	36
28	初	大戦略 STRONG STYLE	OZクラブ	6月下旬	33
28	28	ラストブロンクス	セガ	今夏	33
30	初	ときめきメモリアル 対戦とっかえだま	コナミ	未定	32

## 移植希望 RANKING BEST 15

NO.『ブルーブレイカー』の3作品は、大幅なランクアップを見せた。前人気ランキングを見ても感じられることだが、今一番勢いのあるのは「恋愛」をテーマにした作品であると言えるのでは?

話は変わり、今号の初登場作品の中から、気になる作品を見てみよう。カプコンの最新格闘アクション、11位の『ヴァンパイアセイヴァー』。業務用でもまだ出回っていない作品であるが、前評判はかなり高い。すでにサターンに移植された前作『ヴァンパイアハンター』のデキが良かつただけに、移植希望の声も高まっているのではないだろうか。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	ファイナルファンタジーVII⑦	スクウェア	ロールアクション	136
2	2	新スーパーロボット大戦⑦	バンプレスト	シミュレーション	69
3	5	ティルズ オブ ファンタジア⑧	ナムコ	ロールアクション	38
4	6	ストリートファイターIII⑥	カプコン	格闘アクション	37
5	6	ああっ女神さま!⑧	スクウェア	アドベンチャー	31
5	14	同窓会⑧	フェアリー	アドベンチャー	31
5	-	この世の果てで恋を唄う少女YU-NO⑩	エルフ	アドベンチャー	31
8	-	ブルーブレイカー~剣よりも微笑みを~⑦	NECホームエンターテイメント	ロールアクション	26
9	3	ワンダープロジェクトJ2~コレの森のジョセト~⑩	エニックス	アドベンチャー	25
10	11	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド⑧	ガイナックス	アドベンチャー	23
11	初	ヴァンパイアセイヴァー⑥	カプコン	格闘アクション	17
11	3	マリオカート64⑩	任天堂	レース	17
13	13	ドラゴンクエストVII⑦	エニックス	ロールアクション	15
13	初	トゥルー・ラブストーリー⑦	アスキー	シミュレーション	15
15	初	ブシドーブレード⑦	スクウェア	アドベンチャー	12

\*このデータは本誌6号の読者アンケートから無作為に1000通選び、集計したもの。表中、①は業務用、②はPC-FX、③はパソコンを表します。

スーパーファミコン、④はNINTENDO64、⑤はプレイステーション、⑥はPC-FX、⑦はパソコンを表します。

締切り直前はまだ情報!/…今号の移植希望ランキングで8位の『ブルーブレイカー』の移植が決定!ヒュー

マンから今夏に発売されるぞ(価格未定)。

## RANKING STREET

### サターン 売り上げ RANKING ランキング

前半週は、戦略SLG大作として期待の『千年帝国の興亡』が発売され、大方の予想通り1位を獲得した。売上本数がパッとしないのは、出荷本数が少なかったためだ。十分な本数が用意されていたらもっと伸びていただろう。2位を獲得したのは『ザ・コンビニ』。その名の通りコンビニを扱った、一風変わった経営SLGだ。本誌前人気ランキングにも顔を出し

3月17日～3月23日

順位	前回	①ゲーム名②メーカー／発売日／価格	③推定販売本数④推定累計本数
1	初	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	3万3670本
		セガ／'97年3月20日／6800円	3万3670本
2	初	ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～	3万0430本
		ヒューマン／'97年3月20日／5800円	3万0430本
3	1	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	1万6440本
		セガ／'97年3月7日／6800円	24万3240本
4	2	Jリーグ ピクトリーゴール'97	1万5020本
		セガ／'97年3月14日／5800円	4万1320本
5	3	新世紀エヴァンゲリオン (ニューパッケージ)	1万3850本
		セガ／'97年2月14日／2800円	10万0250本
6	5	ぷよぷよSUN	1万2640本
		コンパイル／'97年2月14日／4800円	17万4940本
7	4	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	9400本
		バンダイ／'97年3月7日／4800円	9万6200本
8	6	優駿 ～クラシックロード～	6400本
		ピクターリングラクティフウェア (ピターリング)／'97年3月14日／6800円	1万6700本
9	7	マンクスTT ～スーパーバイカー～	4880本
		セガ／'97年3月14日／5800円	1万4380本
10	9	実戦バスロ必勝法/4	4850本
		サミー工業／'97年3月15日／5800円	1万0750本
11	—	サクラ大戦	4600本
		セガ／'96年9月27日／5800円	40万7640本
12	14	FIGHTERS MEGAMIX	3530本
		セガ／'96年12月21日／5800円	58万4030本
13	—	電脳戦機バーチャロン	3320本
		セガ／'96年11月29日／5800円	37万1930本
14	10	サクラ大戦 花組通信	3090本
		セガ／'97年2月14日／4800円	6万7690本
15	11	首都高バトル'97	2790本
		イマジニア／'97年2月28日／5800円	2万6290本

\*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100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、ディスクユニオン、カメリオングラブ、T.V.パニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、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

## 『花コラ』を完封、『グレナイ'97』が満塁ホームラン！

### 販売店 直撃!!

### 店長のホンネ～ファミコンランド大須店「プラトン」～

流通最前線の販売店を直撃レポート。今回お話を聞いた瀬尾店長は、「バーチャ3」でアキラとバイをマイキャラに、日々功夫を積む、いかした人だ。

#### サターンソフト売り上げレポート

先週（3月24日～30日）は『花組対戦コラムス』がよかったです。いやあ、正直みんなに売れるとは思っていなかつたですよ。もっとたくさん入荷させておけばよかつたですね。他の『サクラ』関連も息が長く、たまたま入荷できた『サクラ大戦/ワーメモリー』も大好評。他には『グレナイ'97』『サイバ

ーボッツ超限定版』が好調です。店長のちょっと一言二言いわせて

当店のお客様はゲームファンの方が中心なので、珍しいもの、マニアックなものが品揃えの中心です。その中でも特に、予約していただいたお客様は大事にしたいので、ボスター等のオマケを付けるなど、予約特典を充実させています。サターンの今後のラインナップには『下級生』など、期待作が多いのですが、ライトユーザー、ファミリー向けのソフトや、CMなどを充実させれば、もっと盛り上がるんじゃないでしょうか。

3月24日～3月30日

順位	前回	①ゲーム名②メーカー／発売日／価格	③推定販売本数④推定累計本数
1	初	プロ野球 グレイテストナイン'97	7万3100本
		セガ／'97年3月28日／5800円	7万3100本
2	初	サクラ大戦 花組対戦コラムス	5万0170本
		セガ／'97年3月28日／5800円	5万0170本
3	初	サイバーボッツ(超限定版含む)	3万6280本
		カプコン／'97年3月28日／5800円(超限定版7800円)	3万6280本
4	初	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	2万1760本
		コナミ／'97年3月27日／2800円	2万1760本
5	3	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	1万4300本
		セガ／'97年3月7日／6800円	25万7540本
6	5	新世紀エヴァンゲリオン (ニューパッケージ)	1万3430本
		セガ／'97年2月14日／2800円	11万3680本
7	1	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	1万3290本
		セガ／'97年3月20日／6800円	4万6900本
8	初	エイスマシンジーストーリーズ THE FIRST VOLUME	1万2110本
		メディアワークス／'97年3月28日／5800円	1万2110本
9	6	ぷよぷよSUN	1万1440本
		コンパイル／'97年2月14日／4800円	18万6380本
10	4	Jリーグ ピクトリーゴール'97	1万0070本
		セガ／'97年3月14日／5800円	5万1390本
11	7	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	7040本
		バンダイ／'97年3月7日／4800円	10万3240本
12	2	ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～	6820本
		ヒューマン／'97年3月20日／5800円	3万7250本
13	初	ドラゴンマスター・シルク	6360本
		データム・ポリスター／'97年3月28日／6800円	6360本
14	初	ファーランドストーリー ～破滅の舞～	5700本
		テイジエル(T.G.L.)／'97年3月26日／6800円	5700本
15	初	パズルボブル3	5300本
		タイト／'97年3月28日／5800円	5300本

※今号の「店長のホンネ」で紹介した「プラトン」は、愛知県名古屋市の鶴舞線「大須観音」駅、もしくは上

# ゲーム成績表

## 読者ランキング & ゲーム批評

### 前作に引き続き『2nd』も1位を獲得

前作に引き続き、「新世紀エヴァンゲリオン」の第2弾にあたる『2nd』が首位に。オリジナルストーリーや、ポリゴンで表現した「エヴァ」への評判も良く、ファンにとっては、十分合格といったデキだろうか?

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6号発売日(3月14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・不評の割合も算出している。

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位	●	●	●	●	●	●
1	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	'97年3月7日	6800円	24.48	17	4.50	4.19	3.83	3.95	4.09	3.92
2	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	バンダイ	'97年3月7日	4800円	22.57	69	4.09	3.54	3.76	3.63	3.94	3.60
3	天地無用!連鎖必要	パイオニアLDC	'97年2月28日	6800円	21.17	128	4.33	3.38	3.38	3.50	3.45	3.13
4	GAME-WARE Vol.4	ゼネラル・エンタテインメント	'97年3月7日	2980円	21.15	130	3.35	3.30	3.90	3.00	3.70	3.90
5	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	'97年2月28日	5800円	20.83	145	4.13	3.38	3.17	3.54	3.54	3.08
6	SEGA AGES/メモリアルセレクション Vol.1	セガ	'97年2月28日	4800円	20.35	180	3.45	3.50	3.40	3.30	3.40	3.30
7	ふしぎの国のアン杰リーク	光栄	'97年2月28日	5800円	19.56	232	3.81	3.25	2.94	3.06	3.13	3.38
8	首都高バトル'97	イマジニア	'97年2月28日	5800円	19.28	253	3.39	3.31	3.03	3.42	3.28	2.86
9	キューブバトラー テバッガー翔編	やのまん(やのまんゲームズ)	'97年2月28日	5800円	19.24	257	3.52	3.08	2.88	2.84	3.08	3.84
10	スペースジャム	アクレイム ジャパン	'97年2月28日	5800円	18.48	313	3.33	3.09	2.73	3.33	3.18	2.82
11	NBAジャム エクストリーム	アクレイム ジャパン	'97年2月28日	5800円	18.38	320	3.38	2.95	2.95	2.90	3.10	3.10
12	ワイヤラエの奇蹟 Extra 36 Holes	T&Eソフト	'97年2月28日	6800円	17.82	355	3.00	2.73	3.00	3.18	3.09	2.82
13	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	'97年3月7日	5800円	17.30	384	2.90	2.70	2.60	3.10	3.10	2.90
14	「CRITICOM」ーザ・クリティカルコンバット	ビック東海	'97年2月28日	5800円	14.43	434	2.57	2.43	2.14	2.29	2.57	2.43
15	プラネット・ジョーカー	ナグザット	'97年3月7日	5800円	12.43	466	2.14	2.14	1.71	2.29	2.29	1.86

### 1位

#### 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

- 発売日／発売中(3月7日)
- 発売元／セガ ●開発元／セガ
- 価格(税別)／6800円 ●対象年齢／全年代
- ジャンル／アドベンチャー
- CD枚数／1枚+シングルCD 1枚
- 複数フレイ／1人用
- 対応周辺機器等／なし
- バックアップメモリー／40・プレイデータ
- コンティニュー／コンティニュー

好評 67% 不評 33%

### 甘いささやき

完 全に「エヴァンゲリオン」のファン向けの内容。登場人物や世界観の説明が一切なされないまま始まるうえ、「ATフィールド」、「セカンドインパクト」などの専門用語もガンガン使われているので、原作を知らない人には勧められない。しかし裏を返せば、ファンにはたまらない内容といえる。TV版での有名なセリフ(シンジの「逃げちゃだ

めだ、レイの「あなたは死なないわ…」など)や、印象に残るシーンが随所に盛り込まれているし、曲も同じものが使われているので、TVの番外編を観ているようである。また、クリア後のオマケで幻のチラシが見られたり、シングルCDやカードが入っている点もファンの心をくすぐっている。ぜひともスタッフの方々には『3rd』を作っていただきたい。

(千葉県/B◎・22歳)

フル画面になった戦闘シーン、オリジナルキャラクタの転校生、リプレイでのみ観ることができるCMなど、前作以上に盛り沢山な内容にハマりました。特に戦闘シーンは、エヴァがポリゴンになっているし、フル画面なので迫力があります。またアニメの雰囲気を壊さずに出していく、うまくサターンならではのゲームにしてると思います。システムも簡単になっているので、追い討ちが可能なクリーンヒットを出せるようになると、少し物足りない感じがします。劇場版やビデオにも出て

こない「山岸マユミ」というキャラクタをストーリーに使っているので、何度もプレイしたくなります。またプレイ回数によって、選択肢が増えたり、セリフが変化したりするなどやり込むほど「エヴァ」の良さが出てきます。達成度を上げていくと、キャラクタの顔が16人も出てくるし、オマケも多いなど、一度始めてしまうとやめられません。ここまで徹底してファン向けに作りあげられているのもうれしいです。「エヴァ」のファンには、すべてが満足のいくソフトになっていると思います。

(北海道/H◎・26歳)

待していたソフトだったが、これが予想以上にいいデキになっている。ムービーが美しくなり、オマケCDの歌も最高。「エヴァ」カードコレクションキャンペーンなどもファンにはたまらない。戦闘シーンもポリゴンになって格好よくなつたと思う。内容に関してだが、分岐が増えたのはいいのだが、できればムービーももっと増やして欲しかつ

た。と、いろいろ言ってみたが、本作は、全体的にみてもかなりおすすめのソフトだと思う。次回作(?)『3rd』は、もう少しポリゴンを派手にしたり、オマケなども倍くらいに増やして2枚組で出してみてはどうでしょうか。

(東京都/川田光一・14歳)

ま ず前作のような矛盾している点(式号機が登場しているのに零号機が改造前である)がなかったので安心した。今回も戦闘パートの動画を使い回すなど気になる点はあったが、許容範囲だろう。ストーリーだが、オリジナルキャラを使う発想は、シナリオに広がりが出るのでいいと思う。彼女の過去を示すシーンが少ないので、本当に「暗示」に終わっているのも「エヴァ」っぽくて良い。ポリゴンに関してだが、大体において成功したように思う。立体感溢れる機体が、グリグリ動くのにはかなり満足した。ただ細かいことを挙げると、パレットガンを擊つ際の機体の揺れが大きすぎ。バズ

一かが四角いのも×。せめて八角形なら良かったのだが…。しかしオマケの充実はファンにはたまらない。オマケに入る前に登場キャラクタが一言しゃべってくれたり、達成度を上げるとオマケが増えている。個人的には「困ったときはMAGIに聞け」みたいな、単純かつ遊び心たっぷりの企画はどんどんやってほしい。ゲームそのものとしても悪くはないので、「エヴァ」のファンなら買っても損はないと思う。

(東京都/SizeL・18歳)

**私** は「エヴァ」ファンなので迷わず『2nd』を購入しました。まず、前作からさまざまな点が改善されているなと思いました。とくに良くなったのは、アニメーションからポリゴンになった戦闘シーン。これによりリアルさが増し、緊迫感も出ています。オマケの充実も良くなっています。あと個人的な意見ですがタイムゲージの赤いポイントにタイミングを合わせて攻撃しても、使徒のグラフィックが変わらなかったので、次回作には何か変化がほしいです。あとライフ値の表示は、絶対あったほうが便利、というか戦いやすいと思います。

(滋賀県/ローゼンカバリー・20歳)

**原** 作と比べると、わりとライトな雰囲気に仕上がっているが、ストーリーの芯はよく練り込まれているので、独特の世界観にもすんなり入り込める。戦闘シーン、分岐点の少なさ、アニメパートの重複など、前作の問題点はほぼ改善されている。しかしシナリオの展開が一本道なので、ボリュームアップしているのが実感しづらい。オマケのCDやミニゲーム、細かい演出は「エヴァ」ファンにはたまらないが、「エヴァ」を知らない一般層に対するアピールが何か物足りない。ポリゴンになった

「エヴァ」はビジュアル的には格好いいのだが、過剰なまでに人間臭さが表現されている。これにより「エヴァ」本来の機械的などころが損なわれていて好きになれない。それでもこういったデメリットを払いのけるほどストーリーとキャラクタが立っている。マユミのシナリオを見るだけでも買う価値はあると思う。

(東京都/池田勉・20歳)

**予** 告からエンディングまで、すべてをアニメ風にしたのがとても良かったです。予告の数もプレイするたびに増えるし、CMが入るなどかなり凝った内容になっている。肝心のアニメのクオリティも、画面をフルにしないことで、TV並みの美しさを見せてくれた。ストーリー部分ではかなり分岐があって、何回もプレイしているといら立つが、同じシーンでもセリフが変わるなど工夫がされていて、うまく欠点を補っていた。戦闘シーンはフルポリゴンになって、世界観がかなり出たと思う。敵のライフが表示されないのでドキドキ感が味わえるし、「エヴァ」暴走のハブニングもあるので十分楽しめた。まさにファンにとっては夢のような作品でした。またおなじみのシーンやギャグなど、たくさん要素が入っているので、「エヴァ」ファンじゃなくても気軽に楽しめると思います。

(大阪府/藤岡孝・15歳)

**ア** ドベンチャーゲームは、あまりプレイしないほうなのだが、「エヴァ」が大好きなので買った。とにかく「エヴァ」を知っているのと知らないのとでは、プレイ感想もだいぶ変わってくると思う。一度のプレイ時間は短いが、何度もプレイすると分岐が増えている。同じ場面でもセリフが変わるといった工夫がなされているので飽きない。ポリゴンになった「エヴァ」は個人的には気に入っているが、正直いってもう少し丁寧にしてほしかった。しかしアニメの雰囲気は損なわれていないし、緊張感が出ていて良かった。オマケもファンなら満足できるものになっている。これは『3rd』でも引き継いでいる。最後に「エヴァ」を知らない人はビデオなどを観て、気に入ったら購入したほうがいいだろう。

(東京都/テツヤ・21歳)

**辛いつぶやき**  
**ま** さにファンの心をくすぐるコレクターズアイテムといった感じがする。シングルCDやカードが付いていたり、ファンならわかるミニゲームや設定資料など、とても充実している。ポリゴンによる「エヴァ」もかなり良くできている。ま

たキャラクタや世界観なども、十分ゲーム中に表現されている。しかし、システム的要素が前作とあまり変わっていないなど、不満な点もいくつかある。画面全体に比べると、なんか小さく感じるムービーの大きさや、前作同様ただ選択肢を埋めていくアドベンチャーシーンなどがそうである。ストーリー展開においては数通りの展開があるものの、その中のいくつかは似たりよったりであるため、全体的に消化不良を起こしているような印象を受けた。また何度も繰り返しプレイしていくうちに、ストーリーを楽しむというより作業をしているような感じがした。結局、実際のアニメーションを意識し過ぎたため、ゲーム本来の自由度、おもしろさを損なってしまった作品になってしまったようだ。

(東京都/木工木工・23歳)

**初** めてプレイした後、こんなのが「エヴァ」じゃないと感じた。戦闘パートが「エヴァ」らしさに欠けた最悪のものだったからだ。まずポリゴン表示された「エヴァ」は汚く見づらいうえ、アンビリカルケープルが表示されていない粗末なものだった。ATフィールドが表示されないため、前衛がATフィールドを中和しつつ後衛が攻撃といった戦闘も、結局選択する武器が異なるだけなのでしらけてしまった。また、モーションキャプチャーによって人間の動きが取り込まれているのだが、ゲーム中ではダイナミックさが足りない。制作者は開発途中の段階で、「エヴァ」を知っている人にテストプレイしてもらい、意見を聞くべきだったと思う。システムについても、操作方法の簡易化は良いとして、シンクロ率と体力ゲージと同じ扱いにするのはよくない。シンクロ率の上下は、タイムゲージの速さに影響する設定のほうが「エヴァ」らしくておもしろいと思う。

(佐賀県/川原司・23歳)

**シ** ステムやストーリーに問題はないが、どうしても気になる点がひとつだけある。ゲーム自体は楽しいのだが、なぜ任意にセーブができないのか。このおかげで、全てのエンディングを見るのがかなりらく、アニメーションも飛ばせないことが、かなりのマイナスポイント

になってしまっている。確かに1回のプレイ時間は短いが、何度もやるとだるくなってくる。さらにポーズ機能がないため、途中で手を放すことができない。もし『3rd』を出すならこういった点を改善して、さらなる良質の作品に仕上げてほしい。

(神奈川県/夜の帝王・23歳)

**極** めて入手困難だった前作に比べると、今回はすんなり購入できたので良かった。売りであるボリゴンの使徒、ならびに「エヴァ」の完成度は高いと思う。アニメーションのデキもまあまあだが、肝心のシナリオがどうしてもはじめなかつた。TV版やビデオ、劇場版などを観ている者としては、新キャラクタの山岸マユミと使徒が世界観に合わない気がしてならない。また模擬戦闘ができるのも不満である。初めて「エヴァ」に接する人のためにも、マニュアルに設定資料をつけるぐらいでもよかったのでは。しかしマニアックな演出が各所にあるので、ファンは絶対に買っている。

(東京都/いぬくん・25歳)

**本** 作では、原作のアニメ的な派手な表現がなくなってしまい、全体的にさみしい感じになってしまった気がする。戦闘シーンも相変わらず簡単なものになっているので、もっと難易度を上げてほしかった。

連続シーンなのに、服装や武器などが変わっていたりと、作り込みが甘い感じがする。発売日を劇場版の公開に間に合わせるために制作を急ぎすぎたのでは? 「エヴァ」へのヘヴィなファンとしては、発売日を遅らせてもいいからもっと濃い作品にしてほしかった。

(東京都/チョロ・18歳)

## メーカーからひとと

ご意見ご感想ダンケ(ドイツ語)です。制作の合間に皆で考えたオマケが予想以上に良い評価でうれしいですね。賛否両論のボリゴンエヴァは我々もまだ満足していないので、次があればパワーアップさせます! ファンの方々の厳しいご意見にはぜひ応えていきたいと思いまので、今後もドシドシ送ってください。あ、前作の黄色い零号機は8.5話なのでOKなんです(ムリヤリ~)。(セガ CSI研 「エヴァ」チーム)

## 2位

### 機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者

- 発売日／発売中(3月7日)
- 発売元／バンダイ
- 開発元／未発表
- 価格(税別)／4800円
- ジャンル／3D シューティング
- 対象年齢／全年齢
- CD枚数／1枚
- 複数プレイ／1人用
- 対応周辺機器等／ツインスティック
- バックアップメモリー／5・ハイコア、プレイデータ、ボタン設定
- コンティニュー等／コンティニュー

好評 69% 不評 31%

### 甘いささやき

「『年戦争以外はガンダムじゃない』という考えをもつ人はけっこういると思います。そういうファンにとって、このゲームができたことはうれしい限りです。

ゲーム内容としては、ヨリ部作にしたことは評価に値すると思います。これによって前作までの反省点を見直し、改善することができるから。ダッシュ・レーダー・急旋回など、「II」、「III」と出るたびに操作性やシステムが格段に向上了っています。

ゲーム難度も最初は難しく感じられます（クリアできてもA評価がとれない）、やり続けるうちに、しだいにうまくなり、申し分ないバランスだと思います。パッドだと、使用的するボタンの数が多いので同時押しのが少々つらいところですが、複雑なアクションができるのがうれしい。ステージ数とモビルスーツの種類が少ない気もありますが、これもさしたる減点にはならないと思います。

エンディング自体はやや淡白ですが、アムロに勝てたときの喜びをぜひ多くの人に味わってもらいたい。

(島根県／水口茂幸・23歳)

**相** 変わらずモビルスーツの動きの格好良さは最高。おまけのアムロが乗るガンダムとの戦闘でしみじみとそう思った。不安だった宇宙空間での戦闘の表現もわかりやすくて良い。難易度は前作同様高いが、単にクリアするだけならば少し簡単になったような気がする（最終面だけは別）。「III」に限ったことではないが、ただ敵を倒すだけでなく面によって施設防衛などの目的をつけて、展開に変化をあたえているのが良い。

短期間にリリースされたのにもかかわらず、シリーズを重ねることにどんどんシステムが改良されているのもすばらしいと思う。ただ、ヨリ部作を通じてすべての面でA評価を取った結果があのエンディングでは報われない。前作データ引き継ぎシステムは成功とは言えないと思うが、ヨリ作でひとつのストーリーという試みは非常におもしろいので、ぜひ続けてほしいと思う。

(東京都／影薄フィリップ・22歳)

**強** い／速い／ザクだと思つてなめてかかると痛い目に。前作までは問題にもならなかったザクが、本作ではみごとな動きに加えて火力までも大幅にUPしている。かなりの苦戦を強いられました。

最後に、おまけモードでガンダムと戦うことができちゃうなんてほんと、バンダイさんありがとう。

(愛知県／アクセル・29歳)

### 辛いつぶやき

『I』、『II』、『III』、とすべてプレイしたが、『III』が一番つまらなかつた。前作で最も問題があった

と思われるゲームバランスの悪さが改善されていない。具体的に言えば、敵のモビルスーツの耐久力とガードである。ニュータイプばかりの動きはまだ許せるとして、あの耐久力には納得がいかない。旧ザク相手にライフルを10発以上当てないと倒せないなんて笑ってしまう。原作がこのゲームの内容どおりだとしたら、1年戦争はジオン軍の圧倒的な勝利で終わつたことであろう。

結論を言うと、このゲームを楽しめる人はガンダムにこだわらず、反射神経の良い人に限定されると思う。

(愛知県／勝野正孝・27歳)

### メーカーからひと言

『外伝』には、OVAのように何作かで構成して、短期間に低価格で発売というコンセプトがありました。これが評価されたことは大変よろこばしいことです。『II』をプレイした人に続きであることを強調するため、難易度は高かったと思います。イージーでクリアしてから、オールAを目指してみてください。（バンダイ エレクトロニクス事業部 河阪）

## 3位

### 天地無用！連鎖必要

- 発売日／発売中(2月28日)
- 発売元／パイオニアLDC
- 開発元／パイオニアLDC ●価格(税別)／6800円
- ジャンル／パズル
- 対象年齢／全年齢
- CD枚数／1枚
- 複数プレイ／2人同時
- 対応周辺機器等／なし
- バックアップメモリー／5・プレイデータ
- コンティニュー等／コンティニュー

好評 50% 不評 50%

### 甘いささやき

普 通の落ちゲーだけど、うまく「天地無用！」の世界観を取り込んでいる感じがした。声優さんは喋りまくるし、自己紹介モードやストーリーモードなど、ファンとしてはとっても楽しい。

ただゲームシステムについては、特殊ブロックの種類が多くて連鎖が組みにくいなど、ちょっと難あり。「天地無用！」のファンにならオススメできるかな。

(北海道／桝木みい・15歳)

### 辛いつぶやき

**落** ちげーとしてはとても楽しめた。おまけもいろいろとあり、ファンサービスにもそこそこ力を入れている。しかし、グラフィックの少なさやストーリー性の弱さはいかんともしがたい。もっとこだわれば「天地無用！」ファン必須のゲームアイテムになりえただろうに、ファンサービスはこの程度でいいだらう的な匂いがブンブンする。ゲーム自体は楽しめたのに、腹が立った。

6800円もするのだから、もう少し考えてもらいたい。

(東京都／おさるのアメデオ・28歳)

### メーカーからひと言

おかげさまで「天地無用！」のゲームがいろいろなメーカー様から発売されておりますが、ユーザー様よりアドベンチャー以外のジャンルで遊んでみたいというお声を頂き制作されたのがこの作品です。ファンのみなさまからのご意見は、今後の課題として活かしてまいります。（パイオニアLDC Team連鎖必要）

## 4位

### GAME-WARE Vol.4

- 発売日／発売中(3月7日)
- 発売元／セガ
- 開発元／ゼネラル・エンタテインメント
- 価格(税別)／2980円
- ジャンル／ゲームロムマガジン
- 対象年齢／全年齢
- CD枚数／2枚
- 複数プレイ／一部3人同時
- 対応周辺機器等／なし
- バックアップメモリー／5・プレイデータ
- コンティニュー等／一部コンティニュー

ハガキが足りないので割合はだしません

### 甘いささやき

『Vol.3』から、かなり間があいたが、それだけに内容が濃いものになっている。「ゴンドラ君」、「ユッピーのパズルランド」は対戦で燃えること間違いない。さらに特筆すべきは「お兄さん」と「キャブテンジャパン」であろう。両作品とも前作よりネタに磨きがかかっている。

また、マニュアルにある「Vol.5」についての表記を読んで、制作者の意気込みを感じ取れた。

(静岡県／サリエリ・16歳)

### 辛いつぶやき

デ イスクが2枚組になり充実した内容にはなっている。特に「ゴンドラ君」と「ユッピーのパズルランド」は完成度も高く、対戦も燃える。しかし、良かったのはこの2つだけである。これ以外のゲームは、内容が今ひとつなものや、イヤな感じのするものばかりであった。とくに「ピピットボーイ」。敵の攻撃が悪魔のようにひどく、あっという間にやられてしまう。次号を出すときはユーザーを楽しませてくれるような、大幅な改善が必要だと思います。

(福島県／ろくろっ首・23歳)

### メーカーからひと言

4号を発売して早1カ月が経過し、続々とユーザーからの声が日々届いております。うれしいコメントもありますが、1号から4号にかけて徐々にうれしいコメントのほうが多くなってきているのが「ゲームウェア」の進化の証だと思っております。（ゼネラル・エンタテインメント 広報部 森）

## 5位

## 続ぐっすんおよよ

- 発売日／発売中(2月28日)
- 発売元／パンプレスト ●開発元／パンプレスト
- 価格(税別)／5800円
- ジャンル／アクションパズル
- 対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
- 複数プレイ／2人同時
- 対応周辺機器等／なし
- パックアップメモリー／24・プレイデータ
- コンティニュー等／コンティニュー

ハガキが足りないので割合はだしません

## 甘いささやき

少々古臭い感じもするが、パズルゲームとしてのデキはいい。モードは充実しているし、対戦も熱中できた。ただ、「おのぼりもーど」は慣れてくると簡単になってきてしまう。そのため、一度始めると長時間プレイし続けることになってしまい、やめたくてもなかなかやめられないという事態に陥ってしまった。あと、えみり役に椎名へきるを起用しているのもポイントが高い。

(岡山県／神罰・20歳)

## 3辛いつぶやき

夕 イトルに『続』の字があるよう、前作『ぐっすんおよよ』の続編を期待していたのだが、いざプレイしてみるとほとんど変わっていなかった。モードは増えているしゲーム自体はおもしろいのだが、続編として考えると疑問が残る。『ぶよぶよ』シリーズのように、続編として出すのなら前作になかった新しい要素をつけるべきだと思うのだが。これからこのゲームを買おうと思っている人は、『ぐっすんおよよ』の続編というよりも、改良版として考えたほうがいいと思う。

(東京都／池谷敏一・21歳)

## メーカーからひと言

みなさんこんにちは、担当者です。デバッグのときに「おのぼりもーど」にハマって登り続けていました。用意したモードはすべて楽しめるものばかりですので、ご家庭に1本ぜひお携えください。すでに購入済みの方は、末永くかわいがってあけてください。(パンプレスト 開発 荒木)

## 7位

## ふしきの国のアン杰リーエ

- 発売日／発売中(2月28日)
- 発売元／光栄 ●開発元／光栄
- 価格(税別)／5800円
- ジャンル／バラエティ
- 対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
- 複数プレイ／1人用
- 対応周辺機器等／なし
- パックアップメモリー／21・プレイデータ
- コンティニュー等／なし

ハガキが足りないので割合はだしません

## 甘いささやき

ア ン杰リーエーにはたまらないソフトだと思います。守護聖様たちのセリフやエンディングが新しく作られていたり、電話をかけると声優さんの声が聴けたりと、涙モノです。しかし、ミニゲームのクイズが異常に難解なことや、サイコロの操作性の悪さはなどはちょっとマイナスです。ファンのためのマニアソフトだと思うので、『アン杰』ファンならおもしろいと思いますよ。

(兵庫県／枝広もとこ・23歳)

## 3辛いつぶやき

ニ ゲームのカルトクイズの問題や、カエル踏みゲーム、『アン杰』の醍醐味であるはずのお目当てキャラとのイベントもすべて運しだい。1回のプレイ中に、イベントで1回も登場しないキャラが出てくるというのは、バランス的におもしろ味に欠け、もう根気勝負の域。目的の「END」は、デッサンの甘いイラスト1枚で、豪華声優陣による名セリフも空回り状態。せめてお茶会アニメの1/4程度は力を入れてほしかった。プレイ時間に制限がないのも緊張感に欠ける。

(富山県／小蘭まり)

## メーカーからひと言

『アン杰』ファンのみなさんに新鮮に楽しんで頂ける、キュートなゲームを目指しました。スゴロク形式のシステムは賛否両論ですが、つきやすく気軽に楽しめる内容になっていますよ。お気に入りの守護聖様や特別ゲストキャラの攻略に燃えてくださいね。(光栄 広報 矢澤)

## 6位

## SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1

- 発売日／発売中(2月28日)
- 発売元／セガ ●開発元／セガ
- 価格(税別)／4800円
- ジャンル／オムニバス
- 対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
- 複数プレイ／2人交代
- 対応周辺機器等／なし
- パックアップメモリー／10・ハイスクア
- コンティニュー等／なし

ハガキが足りないので割合はだしません

## 甘いささやき

意 外な収穫だったのが『アップダウン』。雑誌で見ただけでもプレイしたことがあったのですが、これが難しいけれどおもしろい。曲も変に着飾ったPCMやCDの音より、この頃のPSGやFM音源のほうが私は好きである。特にネーミングの曲が気に入りました。『ヘッドオン』はヒマツぶしに最適で、プレイ時間が短いぶんハイスクアアタックが結構熱い。『フリッキー』は過去にMD版などで移植されてい

るが、本作では曲やデモも完全再現されている。ただ、解像度の違いによるものだと思われるが、画面の左右が狭くなっているため、MD版のほうが遊びやすかった。

しかし、「ベンゴ」だけはまったくの別物でした。MD版で裏切られた感があっただけに期待していたので、ショックは倍増。操作性に至っては、ジョイスティックでもうまく動かせず、ACT.1からスノービーが正確に追ってくるので、ブロックを並べる余裕が全然ない。極めつけは、タイトル画面に当時のSEGAロゴがないこと。私が昔ハマった「ベンゴ」はもう遊べないのか?

(福岡県／入井詠亜・27歳)

## メーカーからひと言

ご指摘の通り基板と解像度が違うため、グラフィックはすべて描き直し、操作感を調整するのに苦労しました。次回作ではみなさんに満足頂けるまで仕上げますのでご期待ください。今後のリクエストもお待ちしています! (セガ『メモリアルセレクション』開発チーム)

## 8位

## 首都高バトル'97

- 発売日／発売中(2月28日)
- 発売元／イマジニア ●開発元／イマジニア
- 価格(税別)／5800円
- ジャンル／レース ●対象年齢／全年齢
- CD枚数／1枚 ●複数プレイ／1人用
- 対応周辺機器等／レーシングコントローラー、マルチコントローラー
- パックアップメモリー／6・プレイデータ
- コンティニュー等／コンティニュー

ハガキが足りないので割合はだしません

## 甘いささやき

チ ユーニングが充実していて、設定したいでかなり速さに差が出るようになっているのがいい。一般的の車と一緒に走れるのもなかなかいいし、ドリフトボタンがついているので誰にでも簡単にドリフトが味わえる。僕を含めた車好きには、土屋圭市への走りが見られてバトルも可能なんて、とてもうれしいことだ。

車が好きな人ならかなりハマれるソフトだと思う。

(埼玉県／GT-R・14歳)

## 3辛いつぶやき

『KING』以来、ひさしぶりに走り屋を満足させてくれるゲーム。首都高が舞台で実在の車をモデルにしているところもリアルで良い。しかし問題がいくつかある。まずは駆動方式が4WD・FF・FRとあるのに、車の基本的な挙動に違いが感じられないこと。次に、敵車をドリフトでインから抜こうとすると、力べと敵車に挟まれて大幅に減速させられてしまうこと。最後に、ドリフトボタンの存在。これら3点のことが、ゲームのリアルさを中途半端なものにしていると思う。

(岡山県／男樹VTECS・21歳)

## メーカーからひと言

おハガキいただきましてありがとうございます。どちらのご意見もこのソフトをやり込んでいただいた上でのものと感じられ、うれしい限りです。今後の開発に活かして頑張りたいと思います。これからもよろしくお願いします。

(イマジニア 広報課 澄岡)

## 9位

### キューブバトラー デバッガー翔編

- 発売日／発売中(2月28日)
- 発売元／やのまん(やのまんゲームズ)
- 開発元／やのまん(やのまんゲームズ)
- 価格(税別)／5800円 ●ジャンル／パズル
- 対象年齢／全年代 ●COP枚数／1枚
- 複数プレイ／2人同時
- 対応周辺機器等／なし
- バックアップメモリー／1・ブレイデータ
- コンティニュー等／コンティニュー

ハガキが足りないので  
割合はだしません

### 甘いささやき

た だ単に、「好きな声優さんが出来ている」ということが、このソフトの購入動機だったので、正直言って、ゲームの内容はどうでもよかったです。せっかく買ったのだから、という気持ちでいざゲームをプレイしてみると、これがなかなかおもしろくて意外だった。初めはシステムの複雑さにとまどい、なかなか慣れなかったが、リンクによる攻撃の速さ、攻撃・防御時の相手との駆け引きのスリルを覚えたら、た

まらなくハマってしまった。2人プレイはかなり熱くなれる。

(大分県／沢村正・17歳)

### 辛いつぶやき

は つきりいわせてもらいます。アニメや内容うんぬんの前に、まず、ルールを把握することができません。ただの絵合わせパズルのようにプレイすると、敵に攻撃されてもとのもくあみになり、攻撃や防御に集中すると、相手に先にパズルを完成されて、結局負けてしまいます。新しい試みに挑戦するのはまことに結構なのですが、プレイヤーへの配慮が欠けるのはどうかと思います。

(東京都／超MM・24歳)

### メーカーからひとと

ストーリーとバトルのすべてがアニメする新感覚デジタルバトルアニメーション『キューブバトラー』／アニメだけでなくバトルも好評で、うれしい限りです。5月には『アナ未来編』も登場／ぜひプレイしてください！

(やのまん ソフトウェア事業部)

## 11位

### NBAジャム エクストリーム

- 発売日／発売中(2月28日)
- 発売元／アクライムジャパン
- 開発元／スカルプチャード
- 価格(税別)／5800円 ●ジャンル／バスケットボール ●対象年齢／全年代
- COP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／27・ブレイデータ
- コンティニュー等／パスワード

ハガキが足りないので  
割合はだしません

### 甘いささやき

ターンにただでさえ少ないバスクケットボールゲーム。しかも本場NBAの選手が実名で登場している。それだけでファンなら買える一手なのだが、さらにこのゲームには、他のバスケゲームにはない迫力がある。ウルトラダンクを見られるのはこのゲームだけだし、なんといってもスピード感がたまらない。ポリゴンの選手も人間くさくて良い。残念なのは、2on2なことぐらい。(長野県／ピッグビレッジ・23歳)

### 辛いつぶやき

前 作は2D画面でしたが、本作は、3Dポリゴンが使われるということで、きっと迫力のある画面だろうと期待していました。ところが実際は、何と汚らしいことか。ボールは見にくく、いつの間にか敵選手にボールをスティールされたりします。アングルがグリグリ変わるので、選手やボールの位置も確認しづらいです。選手の華麗な個人技も再現されていない、大失敗。ロードが長いのも×。前作をそのまま3Dにしただけの内容は残念です。

(新潟県／益子直美・18歳)

### メーカーからひとと

実際の試合ではあり得ないド派手なウルトラダンクは「かっこいい！」と「リアルじゃない！」という2つの意見に別れます。ゲームでしか起こらないスーパープレイを楽しんでいただけるとうれしいです。ポリゴンになったことで生じた問題は次回作で解決できるようがんばります！(アクライムジャパン 広報 黒崎)

## 10位

### スペースジャム

- 発売日／発売中(2月28日)
- 発売元／アクライムジャパン
- 開発元／スカルプチャード
- 価格(税別)／5800円 ●ジャンル／スポーツ
- 対象年齢／全年代 ●COP枚数／1枚
- 複数プレイ／6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／27・ブレイデータ、ボタン設定 ●コンティニュー等／なし

ハガキが足りないので  
割合はだしません

### 甘いささやき

キ ャラクターがかわいいのとマイケル・ジョーダンが出ているということだけで購入してしまった。僕はバスケゲームをプレイするのは初めてですが、このゲームは素直に楽しいと思えた。かわいいキャラクターのコミカルな動きは、見ているだけで楽しいし、ショートがほとんど決まる難易度の低さも親切。試合の合間にミニゲームも楽しいし、好成績だとパワーアップするのも、やる気を起こさせます。映画を見ていな

くても楽しめるこうけあいです。  
(埼玉県／ブルズ最高／19歳)

### 辛いつぶやき

オ レはジョーダンが大好きなのでそれだけで買ってしまったが、それが間違いのもとだった。あまりゲーム中にジョーダンの必要性を感じないのだ。ネームバリューの為だけにジョーダンを登場させたとしか思えない。それにゲームの中も派手な演出があるわけではないので、すぐ飽きてしまう。本編よりミニゲームのほうが楽しいぞ。もうちょっとジョーダンの効果的な使い方ができなかつたのだろうか？ 不満だ。

(兵庫県／みんなみてる？・15歳)

### メーカーからひとと

実はこのゲーム、同名の映画『スペースジャム』をゲーム化したものです。映画を見てからプレイするにさらに感情移入していただけるかなと思います。買って下さったみなさん！ ぜひジョーダンのスペシャルダンクショットを出してみよう。

(アクライムジャパン 広報 黒崎)

## 12位

### ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes

- 発売日／発売中(2月28日)
- 発売元／T&Eソフト
- 開発元／T&Eソフト
- 価格(税別)／6800円 ●ジャンル／ゴルフ
- 対象年齢／全年代 ●COP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／32G・ブレイデータ
- コンティニュー等／なし

ハガキが足りないので  
割合はだしません

### 甘いささやき

適 度な難易度と、地面のグラフィック表現が美しいので、挑戦意欲に駆られた。内容的には『遙かなるオーガスタ』と同じであるが、『遙かなる～』は、重厚な雰囲気なのに対して、『ワイアラエ～』は背景が南国なので開放感に浸ることができる。また、コースのフェアウエイが狭いので、打点をはずせないという緊迫感がある。だが、欲を言うなら、地面の高低差、凹凸の表現に力を入れて欲しかったし、ボール

の転がり方を工夫すればよかった。そうすれば、本当のゴルフに近いゲームが完成すると思う。あと、他の2つのコースはオマケ程度だ。

(大阪府／池田周平・60歳)

### 辛いつぶやき

ゲ ームのシステムに関してはもう完成されたといつても過言ではないが、それ故に目新しさがないのも事実でしょう。変わったといえばコースだけです。スーパーショット時の連打も、よけいな追加だと思います。有名プレイヤーと対戦できればおもしろかったのでは。

(栃木県／お前はノブナガ・33歳)

### メーカーからひとと

ご意見ありがとうございます。今作は初心者の方にも楽しんでいただける工夫を凝らしました。また、シリーズ初の3コース収録ですがいかがでしたか？ 次回作『ジュンクラシック(仮称)』も3コース収録ですが、今回のご意見を参考によりよい作品にして、お届けしたいと思います。(T&Eソフト 広報 伊津野)

13位

## ヘンリー エクスプローラーズ

- 発売日／発売中(3月7日)
- 発売元／コナミ ●開発元／コナミ
- 価格(税別)／5800円
- ジャンル／3Dショーティング
- 対象年齢／全年龄 ●CD枚数／1枚
- 複数プレイ／2人同時 ●対応周辺機器等／シャトルマウス、バーチャガン、マルチコントローラー ●パックアップメモリー／なし
- コンティニュー等／コンティニュー

ハガキが足りないので  
割合はだしません

## 甘いささやき

このゲームは業務用でプレイしたことがあった。残念ながら細部まで覚えてないので、完全移植かどうかは判断しかねるのだが、ガンシューティングとしてみてみると、満足できるデキはあると思う。ルート分岐の採用によって、飽きが来ない。オプションでリロードをオートに設定すると、残弾数を気にすることなくガンガン撃ちまくれるのも、ストレス解消にピッタリ。ぜひ、バ

ーチャガンでプレイして欲しい。  
(神奈川県／佐山サトル・25歳)

## 辛いつぶやき

ひ さしひのバーチャガン対応のソフトなので楽しみにしていたのだが、そんなでもなかった。なんか背景も敵もドットが粗くて、「エリア51」と「デスクリムゾン」を足して2で割ったという感じか。業務用はプレイしたことがないので、もしかしたらこれで完全移植なのかかもしれないが、もうちょっとキレイ

にできたんじゃないの、コナミさん。拡大・縮小が粗すぎるもんなあ。オリジナルゲームをサターンにも希望。  
(岩手県／真夜中の放浪者・19歳)

## メーカーからひとと

貴重なご意見をどうもありがとうございました。楽しんでいただけた方のご意見も、辛いつぶやきになってしまわれた方のご意見も、今後のソフトに活かされるようがんばりますのでこれからもコナミを応援してくださいね。(コナミ 広報 江澤)

14位

## 「CRITICOM」 ザ・クリティカルコンバット

- 発売日／発売中(2月28日)
- 発売元／ビック東海
- 開発元／KRONOS DIGITAL ENTERTAINMENT
- 価格(税別)／5800円 ●ジャンル／格闘アクション ●対象年齢／全年龄
- CD枚数／1枚 ●複数プレイ／2人同時
- 対応周辺機器等／なし ●パックアップメモリー／2・プレイデータ、ボタン設定
- コンティニュー等／コンティニュー

ハガキが足りないので  
割合はだしません

## 甘いささやき

日本では考えられない海外ゲーム特有の、独特の雰囲気のキャラクタがなんといっても魅力的。発売が延び延びになっていたので、思わず海外版を購入してしまったほど。内容も、キャラクタが戦闘を勝ち抜くたびに、レベルアップをしていき、使用できる技の数が増え、強くなっていくという、今までの格闘ゲームになかったシステムも良い。

まさに、コレクターズアイテムにピッタリだ。サターンで続編を熱望。  
(東京都／練乳男・30歳)

## 辛いつぶやき

動 いているところだけ見ると、『闘神伝』や『ソウルエッジ』などと同じようなゲームに見えたのだが、いざプレイしてみると全く別物だ。操作性が悪すぎる。技が出しやすいのは良いが、バランスが悪いため、なかなか当たってくれない。当たり判定はどうにかして欲しかった。海外ゲーム特有の濃いキャラクタも好みが分かれるのでないか。

(愛知県／ヘタレ小僧・25歳)

## メーカーからひとと

ハリウッドの最新技術を駆使して作られたハイパー映像による新世代格闘ゲーム。レベルアップするたびに使える技の数が増えるだけでなく、キャラの容姿も変化していく。CGの美しさも一見の価値あり。(ビック東海 CG&TOY事業部 村松)

15位

## プラネット・ジョーカー

- 発売日／発売中(3月7日)
- 発売元／ナグザット ●開発元／IMP
- 価格(税別)／5800円
- ジャンル／シューティング
- 対象年齢／全年龄 ●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、マルチコントローラー
- パックアップメモリー／8・ハイスクア
- コンティニュー等／コンティニュー

ハガキが足りないので  
割合はだしません

## 辛いつぶやき

何 も語りたくない、人生がどうでもよくなる、コレはそんなゲームかな。「ポリゴンで描かれたシューイング」と聞いていたので、いやがおうにも『レイストーム』の感じを期待していたのですが、まさに、天と地ほどの差があって、期待していた自分を恥ずかしく思ったほどです。ゲーム自体はおもしろいに違いないとプレイをしてみるも、

そんな期待をも裏切れます。内容はお粗末の一言に集約されます。見にいく敵弾、敵の出現数も少なく、しかも固いときています。これでは、ポリゴンを使用した意味がまったくありません。直角に変化するスクリールも「何コレ?」という感じです。所々に挿入されるムービーも、テキが悪いえ声優の演技が下手すぎて、感情移入は不可能に近いのです。制作の方々、どういうつもりでこのようなソフトを作ったのですか? ぜひ制作意図を、このソフトにダメされた人(購入した人ほとんど?)に納得できるよう説明してください。

(埼玉県／怒りの葡萄・17歳)

## メーカーからひとと

単にシューイングの部分を楽しむより、物語を楽しんでいただけたいです。今回声優は、才能ある若手をあえて起用しています。私どもでは技術云々より、力のいいた演技により十分に感情移入できると思っています。(ナグザット 広報 深沢)

## 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.10号に掲載分のゲーム批評を大募集! ハガキか封書に①ゲーム名、②批評文、③評価「甘い」か「辛い」、④住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、P.73のあて先まで送ってね。掲載者には、サターンファン特製テレホンカードとゲームソフト引換券をプレゼント! 締め切りは22日必着なので注意しよう。批評文は、わかりやすくまとまっていると掲載されやすいかも。ただしゲームをしていないのに送ったり、中傷的な過剰表現はよくないぞ。

## No.10の批評対象

- ウルフファンク-SS 空牙 2001
- サイバーポツツ
- 三國志孔明伝
- 大航海時代II
- 実戦!パンコ必勝法! TWIN
- 卒業へクロスワールド~
- サクラ大戦 花組対戦コラムス
- プロ野球グレイテストナイン'97
- バスルボブル3
- モンスタースライダー
- ファーランドストーリー~破亡の舞~

ドラゴンマスター・シルク  
幻のブラックバス  
エイナスファンタジーストーリーズ  
THE FIRST VOLUME  
新海底軍艦 鋼鉄の孤独  
メタルスラッグ  
ウォヴァディス2~惑星強襲オアソブ・レイ~  
アンジェリーク Special2  
神羅拳  
SANKYO FEVER 実機シミュレーションS  
ボイスアイドルマニアックス  
~ブールバーストーリー~  
actua GOLF

**しめきり4月22日(当日必着)**

大 成 就 願

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

# ゲーム研究所

読者諸氏の抱える疑問を、解明することがモットーのこのコーナー。ゲームに詰まつたり、悩んだりしてアタマ、ここですっきり解決!

細かい設定や操作を把握して1歩先ゆく実戦野球を体験しよう

## グレイテストナイン'97

ペナントレースも開幕して、テレビ観戦にゲームにと忙しい人も多いはず。今回は長いペナントレースの戦いかたや試合をもっと堪能する極意を伝授。

発売日	発売中(3月28日)
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	5800円
ジャンル	野球
対象年齢	全年齢
□枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	232・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

### 激戦を有利に戦うための特殊操作・設定を大公開

ただやみくもに試合をしているだけでは、勝てる試合も落としてしまう。そこで、知っておくと意外に有効な操作方法から、普通の試合とは違う、ちょっと変わった設定などを網羅。プレイの参考にしてほしい。

#### ゲームをより楽しむためのシステム設定のあれこれ

普通のゲームに飽きた人、ちょっと物足りない人にオススメな各種設定。スリーリングな試合をお試しあれ。

#### ランダムプレイができる

以下のボタンを押したままでオーブン戦をスタートすると、ランダムでチームが決定される。2P側のコントローラは必ず付けておくこと。

Xボタン: 1PvsCOMランダム

Yボタン: 1Pvs2Pランダム

Zボタン: COMvsCOMランダム

#### 天候を雨にする

試合設定画面またはペナント成績画面で、L+R+Yボタンを押しながら試合を開始すると、その試合の天候を必ず雨にすることができる。



効果的な操作方法から、普通の試合とは違う、ちょっと変わった設定などを網羅。プレイの参考にしてほしい。

#### 投手のカーソルを消す

ゲーム設定画面でR+Yボタンを押したまま設定画面を抜けると、ピッチャーのカーソルがなくなる。



○試合中にポーズして設定画面を出す

#### バッターのカーソルを消す

ゲーム設定画面でL+Yボタンを押したまま設定画面を抜けると、バッターカーソルとストライクゾーンがなくなる。打つのは難しいぞ。



○はたして打てるかな

#### 無駄攻防を繰り広げるための実戦操作のあれこれ

長いペナントレースや僅差の接戦では、的確な判断や操作が勝敗を分ける大きな要因となる。ここでは微妙な操作テクニックから、表立って現れないパラメータ変化などを解剖。

#### 上手な中継の使い方

球場の拡大に伴い、ロングヒットが出やすくなった「97」。試合に勝つには中継をうまく使いこなすことが大切。中継はボールをキャッチして、しかしRボタンを押すだけ。また中継するとアウトが取れないきわどいタイミングのときには、L、Rボタンを同時に押してみよう。中継の球をスルーすることができるぞ。



#### 投手のスタミナ回復度

試合後、スタミナが回復していない投手をスタメンに入れると、調子が絶不調になってしまう。ペナントレースを戦い抜くには、スタミナが回復するまで休ませることが重要。



○絶不調の投手を登板させると、さらにスタミナ回復が遅れてしまうぞ

#### 落丁型変化球に注意

フォークやSFFなど落ちる球はバットの真芯でしか捉えることができない。他の球のように、真芯の周りのヒットゾーンでは打てないのである。

#### オールセ・バ選手特徴

オールセリーグの清原は、巨人軍の清原よりも能力が高く設定されている。またオールセ・バの投手は通常チームより大幅にスタミナ回復力が少ないので使うときには注意。

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

## 終盤のマップ攻略と開発終了座談会!

# ADVANCED WORLD WAR

## 千年帝国の興亡

- LAST OF THE MILLENNIUM -

TM

このゲームのキャンペーンモードは奥が深くてなかなか遊び尽くせない。そこで今回も、マップ攻略の続報をお届けする。しかも、ゲームの開発を終えた制作者たちとの座談会も収録。意外な制作ウラ話もあり、さらにゲームにのめり込める。

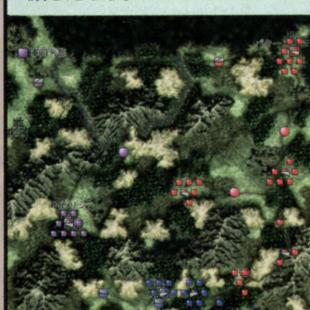
発売日	発売中(3月20日)	C D枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	4人交代
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップモード	200・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年龄	現在の開発状況	100%

### 激戦の終盤6マップを 詳細データで攻略

#### マップデータの見方

各マップには、敵味方の初期配置状態を記している。通常は索敵をOFFにできないので、マップの全貌がわかりにくい。これを参考にするべし。

敵の初期配置位置がわかつていれば、遭遇戦の機会がぐっと減るだろう。

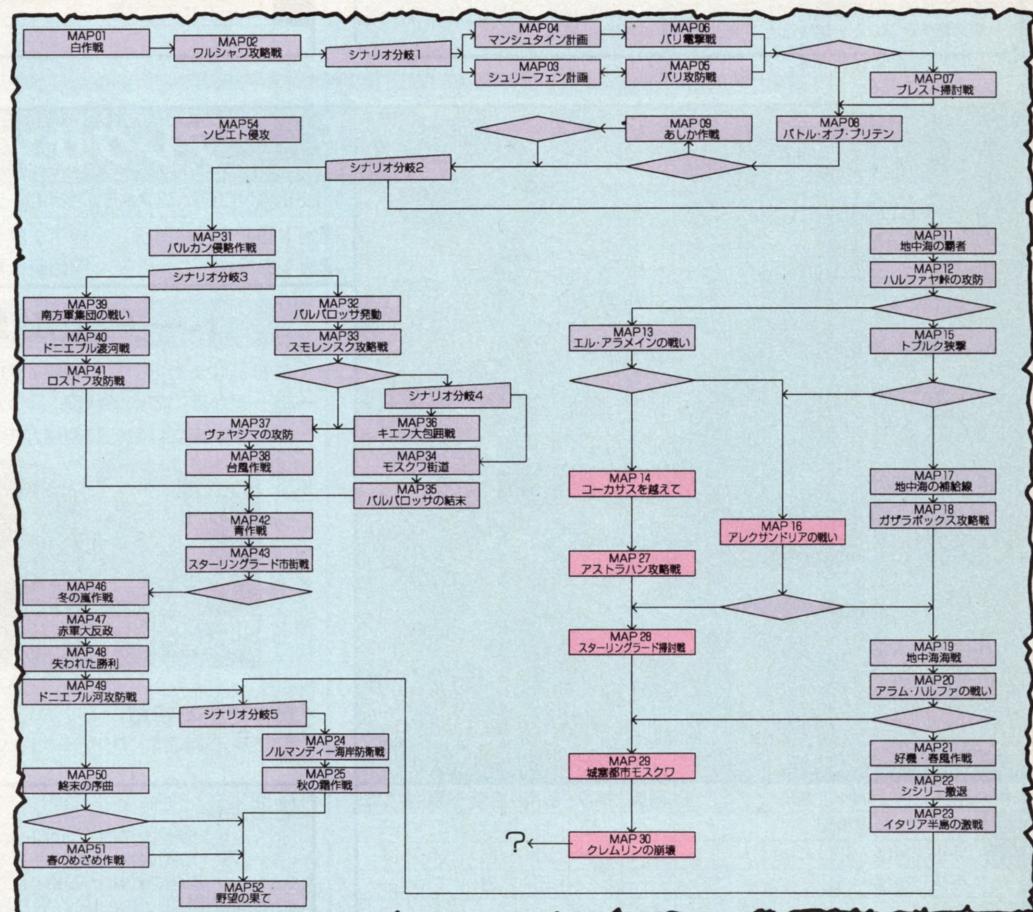


#### ※マップ中の記号

- 抱点
- 初期配置部隊
- 空港
- 将軍自由配置候補地点
- 自軍空将
- 自軍陸将
- 敵空将
- 敵陸将

今回は、北アフリカ戦線以後の6マップを攻略する。それらのマップは、基本的にドイツ軍が勝ちまくっている状況で、それなりによい方向へと向かっている。

史実では押されていた北アフリカ戦線で勝利を得て、東部戦線へと合流できる。ソ連との決着を付けることができれば、ベストエンディングも夢じゃない。



MAP  
14

## コーカサスを越えて

TBLISI ファイル名:C コーカサス ヲ コエテ

開始: 1942年3月1日 終了: 30ターン マップサイズ: 32×32  
増援: あり 開始時天候: 晴れ 開始時累積: なし

### 険しい地形の有効利用がポイント

MAP13「エル・アラメイン」の戦いまでにかなりの戦果をあげれば、北アフリカ戦線での完全な勝利を得る。そうなると、ロンメル率いるアフリカ軍団は、中東を越えて東部戦線へとやってくる。

このマップは、初期状態では戦力的にそれほどの差がない。しかし、敵には次々と援軍が到着し、ドイツ軍の行く手を阻む。

#### 操作できる将軍

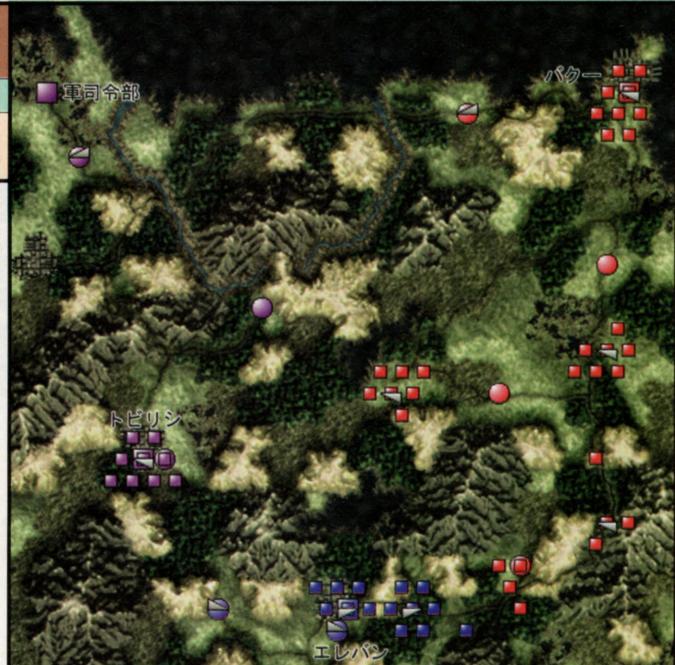
陸軍将軍／空軍将軍／ロンメル／ケッセルリンク

#### 増援条件

16ターンに3陣営の将軍4が援軍として登場。登場座標(1,4)  
11ターンに3陣営の将軍2が援軍として到着。出現座標(0,6)  
ドイツ軍が(6,21)に到着すると、3陣営の将軍3が出現。座標(1,12)  
ドイツ軍が(27,24)に到着すると、1陣営の将軍4が到着。座標(13,30)



○ この程度のソ連戦車なら問題なく撃破できる。



色	陣営	同盟	拠点	都市	空港	港	工場
青	アフリカ軍集団	○	1	0	2	0	—
赤	コーカサスFT	×	1	4	4	2	—
紫	コーカサス方面軍	×	2	4	3	0	—
白	なし	—	—	—	—	—	—

MAP  
16

## アレクサンドリアの戦い

ALEXANDRIA ファイル名:C アレクサンドリア

開始: 1942年5月26日 終了: 21ターン マップサイズ: 32×32  
増援: あり 開始時天候: 晴れ 開始時累積: なし

### トーチカの攻撃をくぐり抜ける

こちらはまだアフリカ戦線での一進一退が続いている状況。

マップ中央には敵の防衛線があ



○ トーチカの射程は2ヘルツ。さっさと通ろう。

り、初期状態では囮まれているような状況にある。しかし敵ユニットの多くはトーチカなので、進路上でじゃまなものだけを撃破していけばよい。

やや心配になるのが、黄色のイギリス軍で、山の向こう側に陣取っているのでうっかりすると回り込まれてしまう。味方は多いので、一部をそちらへの掃討に割り当てて、主力とはあとで合流しよう。

#### 操作できる将軍

陸軍将軍／海軍将軍／ロンメル／イタリア20軍団／イタリア空軍

色	陣営	同盟	拠点	都市	空港	港	工場
青	アフリカ装甲軍	○	1	6	4	0	—
黄	英第30軍団	×	2	4	5	1	—
黄	英第13軍団	×	1	5	3	0	—
白	なし	—	—	—	—	—	—

#### 増援条件

16ターンに1陣営の将軍6が到着。出現座標(13,31)  
11ターンに1陣営の将軍4が援軍として到着。出現座標(16,31)  
8ターンに3陣営の将軍4が援軍として到着。出現座標(29,18) or (26,0)  
ドイツ軍が(20,10)に到着すると、2陣営の将軍6が出現。座標(17,1)

MAP  
27

## アストラハン攻略戦

ASTRAKHAN ファイル名:C アストラハン

開始: 1942年7月22日 終了: 30ターン マップサイズ: 32×32  
増援: あり 開始時天候: 晴れ 開始時累積: なし

### 戦力を集中させて突破する

アフリカ軍団から離れて完全に東部戦線へと転戦。ソ連軍の本隊と真っ向から戦うことになる。

T-34B 第62軍	
兵器タイプ	中戦車
移動タイプ	キャタピラ型
移動力	5
索敵力	2
F PW	9 6
兵器表示	II III IV
武装	76mm主砲 30mm機銃 12.7mm機銃 37mm高射砲 30mm機銃 30mm機銃
防御力	4 2 1 3 4 2

○装甲がかなり厚い。4号戦車を突破砲じゃないと太刀打ちできない

#### 操作できる将軍

陸軍将軍/空軍将軍/ホト/パウルス/リヒトホーヘン

#### 増援到着

ドイツ軍が(5,22)に到着すると、陣営2の将軍アが出現。座標(2,17)



色	陣営	同盟	拠点	都市	空港	港	工場
■	日軍集団	○	2	0	2	—	—
●	S・グラードFT	×	4	1	3	—	—
▲	南東方面軍	×	3	3	3	—	—
—	なし	—	—	—	—	—	—

MAP  
28

## スターリングラード掃討戦

STALINGRAD ファイル名:C スターリングラード

開始: 1942年8月22日 終了: 30ターン マップサイズ: 16×16  
増援: あり 開始時天候: 曇り 開始時累積: なし

### 敵歩兵部隊の迅速

### な掃討が決め手

難易度的にはそう高くはない。ただし敵の主力は歩兵なので、意外としづといのが難点。なるべく1日の夜までに歩兵を一掃し、翌朝には防衛線を突破しよう。

#### 操作できる将軍

陸軍将軍/空軍将軍/パウルス/ルーマニア空軍/ルーマニア第4軍

#### 増援到着

ドイツ軍がY=8以上に到着すると、陣営3の将軍1が出現。座標(0,5)



### 戦術のポイント 陣形を利用して有利に戦う

敵との間に戦線を張る場合は、ターン終了時点でのような状態になるかを考えておく必要がある。それによって、敵ターンの攻撃を有利にしのいだり、次のターン

#### 陸上・攻撃型陣形



○一般的な包囲陣形。敵を索敵範囲外に逃がさないためによい。有利なときはこれで敵を疲弊させる

#### 陸上・防御型陣形



○將軍の周りに部隊を集結。拠点を守りたい防衛戦ではかなりいい。後方に野砲があれば完璧

の開始時にうまく補給できたりするのだ。ようするに、陣形を整えて、有利に戦おうということ。

たとえば、敵と接するヘッツスの面が少ないほど敵からの攻撃回数が減る。横一直線にならば、中央の部隊は最大2部隊からしか攻撃を受けない。

また、ターン終了時にはなるべく将軍に隣接していたほうがよい。たとえ敵のターンにユニットが撃破されても、すぐに補充できるからだ。また陸軍の将軍は、都市か空港でしかSUPを補充できないので、そういう場合に陣取るようにしよう。

#### 上空・制空権維持陣形



○空軍の場合はZOCシステムが異なる。隙間があると通り抜けられてしまうので注意しよう

色	陣営	同盟	拠点	都市	空港	港	工場
■	日軍集団	○	2	3	3	—	—
●	S・グラードFT	×	3	2	2	—	—
▲	第62軍	×	1	0	0	—	—
—	なし	—	—	—	—	—	—

COMPLETE ATTACK AND ANALYZE

MAP  
29

## 城塞都市モスクワ

TULA ファイル名:C ジョウサイトシ

開始: 1942年9月1日 終了: 20ターン マップサイズ: 32×32  
増援: なし 開始時天候: 雪 開始時累積: 雪1

### 大がかりな包囲作戦で迫る

モスクワへのかなりキツイ行軍となる。最初から累積があるのが非常に問題だ。

最初に陸軍将軍の配置位置を選択できるわけだが、基本的には左

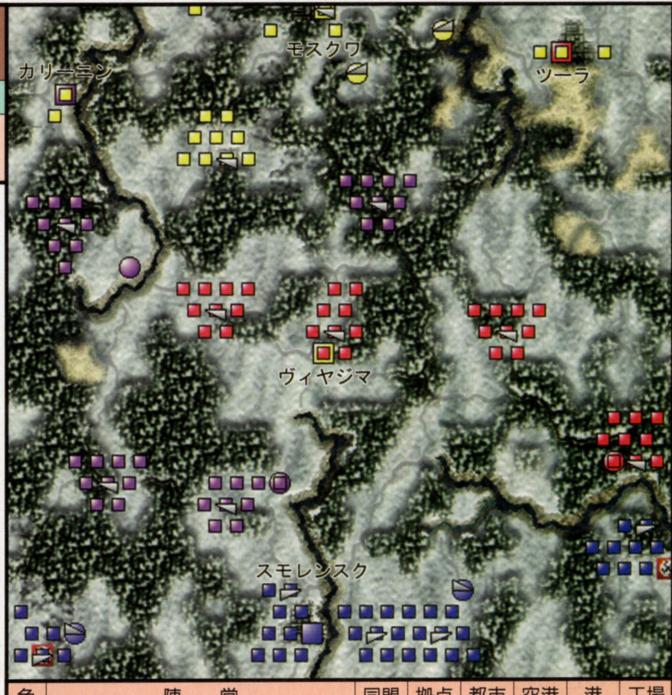


#### 操作できる将軍

陸軍将軍／空軍将軍／ヘーブナー／クルーゲ／ホト／グデーリアン／リヒトホーヘン

側を選んだほうがよい。右のほうには最初から別の部隊がいるから得策ではないのだ。右方向から圧倒的な戦力で押し進もうにも、大河をわたることが難しい。架橋の特技や工兵が部隊にいれば別だが、ちょっと回りくどい。

基本は全部隊が横一列となってまっすぐ北上すること。そのまま包囲殲滅するのが上策だろう。ただし、制限ターン数が20と少ないことに注意。遅くとも10ターン目にはヴィヤジマを落としていないと苦しい。どうしても間に合いそうにない場合は、拠点を爆撃で落とす作戦に切り替えること。



色	陣営	同盟	拠点	都市	空港	港	工場
中央軍集団	○	1	0	2	—	—	—
ブリヤンスク軍	×	1	5	1	—	—	—
西方面軍	×	1	2	2	—	—	—
予備方面軍	×	2	0	2	—	—	—



### 開発終了記念! チームパイナップル将軍座談会?

『AWW 千年帝国の興亡』で華麗なるデビューを遂げた

チームパイナップル。

日並氏は毎度毎度おなじみだが、ほかのメンバーってどんな人? ふだん表に出てこない裏方たちにご登場願い、今回めでたく座談会が始まったのだった。

やりたいことは  
ほとんど入れられた

——とりあえず、ゲームが無事発売されておめでとうございます。  
一同 ありがとうございます(笑)。  
日並 『千年帝国』は、できあがったものを見てみると、だいたい企画書通りにできてるんですよね。

やりたいことはほとんど入ってます。原案通りにできたという非常に珍しいケースですね(笑)。

横川 でもユニットの数が多くて大変でしたね。最終的なチェックは自分がやっていたんですが、700種類もありますから。とくに中小国の戦車とかは資料が少ないのであります。雰囲気がよければいいか

って感じのものもあったし。マニアさんからは突っ込まれるんじゃないとか、内心ピクピクしているものもあるんですけど(笑)。あとは、なるべくポリゴンに見えないように、テクスチャの貼り方を工夫したりと苦心してます。そういう画像としての緻密度はかなり上がってるはずですよ。

藤澤 わたしは、マップの表示系とかの担当だったんですが、今回は、半透明処理なんかも多用してまして、技術的にはかなり大変な部分がありましたね。あと、操作系の試行錯誤ですね。マップが2枚あって、地上から上空の状態を把握するのにどうするかということが問題でした。最終的には、記号でヘックスの上に航空機がいるということを表示しているんですが、そこに行き着くまでが大変だったんです。画面の中の情報量が非常に多いゲームなので、簡潔にまとめるのには苦労しました。



ディレクター（企画全般担当）  
**日並 雅宏**

好きな将军: グラッチアーニ(イタリア)  
理由: かっこいいから  
好きな兵器: リットリオ  
理由: かっこいいから  
読者へ一言: 今世紀最強のSLGです。実購入のかたは、ぜひやってみてください

MAP  
30

## クレムリンの崩壊

KREMLIN ファイル名:C クレムリン ノ ホウカイ

開始:1942年10月1日 終了:30ターン マップサイズ:32×32  
増援:あり 開始時天候:雪 開始時累積:雪1

## クレムリンを一気に急襲しよう

モスクワ中心部への、冬の攻略戦。雪深なうえに、初期配置の地形が不利。雪と川に阻まれて動きにくいが、左側の部隊は迅速にクレムリンまで到達すること。そのために、自分の将軍の初期配置は左側が正解。

自分の将軍とヴァイクスとでクレムリン攻略に全力をつくし、その間にクルーゲとヘーブナーとで

## 操作できる将軍

陸軍将軍/空軍将軍/クルーゲ/ヘーブナー/ヴァイクス

## 増援条件

20ターンに①陣営の将軍④が登場。出現座標(27,1)

15ターンに②陣営の将軍③が登場。出現座標(0,1)

10ターンに②陣営の将軍②が登場。出現座標(0,4)

5ターンに③陣営の将軍④が登場。出現座標(0,15)



● 初期配置はここでよい。一気に中央まで突破できるはず

正面の敵を引きつける。

ともかくクレムリンさえ落とせば紫色の部隊は消えるので、あとは掃討作戦となる。敵の援軍が整う前に到達するのがポイント。



色	陣営	同盟	拠点	都市	空港	港	工場
■	中央軍集団	○	1	0	1	—	—
■	カリーニン方面軍	×	1	3	1	—	—
■	西方面軍	×	1	4	3	—	—
■	なし	—	—	—	—	—	—

## 合唱やワーグナーもある超豪華なBGM

——今回はBGMに合唱まで入ってましたね。

**和智** 企画のほうから合唱を入れてみたい、という要望があったんですよ。初めは難しいかな、と思ったんですけど、わたしの学生時代の専門が声楽だったので、恩師にお願いして人を集めさせていただきました。総勢10人で歌っているんですけど、けっこういい感じに仕上がったと思います。個人的には満足ですね。

**日並** やっぱりみんな、映画の『バルジ大作戦』に思い入れがあったみたいで、「ドイツっていたらあれだろ」って感じで『パンツァーリート』が決まったんです。

——和智さんは、チームバイナップルの専属というわけじゃないですよね。

**和智** そうですね。サウンドはいろんなチームを渡り歩くんです。『千年帝国』の前には、『魔法騎士



● 実際に存在する兵器の表現には苦労多かったようだ

『レイアース』や『パンツァードラグーンツヴァイ』などに参加していました。ゲームの傾向が違うので、プロジェクトの始まる前には、頭の中をリセットしないといけないですよ。

**日並** 最終的にはよくまとめてくれましたね。途中では「ちょっと違うんだけどなあ」とかいじめたこともあったけど(笑)。

**藤澤** わたしは、クラシック系は好きなんで、プレゼント曲の2曲はけっこう気に入っていますよ。

**和智** あの選曲にはちょっとしたいわくがありまして(笑)。企画とサウンドから希望を出したら、たまたま合っちゃったんです。偶然

デザイナー(3D 戦闘シーン担当)  
横川聰

好きな将军: ロンメル  
理由: 強いんで  
好きな兵器: 零式艦戦二型  
理由: 旧日本軍の飛行機が好きなもんですから  
読者へ一言: 戦闘シーンをOFFにしないでじっくり鑑賞してくださいね

サウンドクリエイター(音楽、効果音担当)  
和智弥生

好きな将军: ライハナウ  
理由: 長い間いっしょに戦うので  
好きな兵器: スツーカ  
理由: サイレンのような音を鳴らしながら急降下するのがよい  
読者へ一言: 戦闘シーンでの贅沢な環境音も楽しんでください

なんですが。ドイツの国民性が出るクラシックといえば、ワーグナーかなということで、ファンの方にもご満足いただけるんじゃないかなと思います。じっくり聴いてくださいね。

——イタリアのBGMもなんだかすごいですよね。

**和智** イタリア人には怒られちゃいそうなんですけど、「あんまり強くなさそうで、まじめじゃなさそ

うな歌」というリクエストだったんです(笑)。歌詞の内容は、「女心は気まぐれだ」みたいな感じなんですよ。

**日並** いや、あれでバッチリです。  
**一同** (笑)。

**日並** 曲を指定するときは、非常に曖昧な注文を出すんですよ。「なんかかっこいいヤツ」とか、「ちょっと弱そう」とか(笑)。基本的に国は国のイメージですけどね。

# 武勳をあげて プレゼントも完全攻略

このソフトには、純粋にゲームを楽しむ以外にもさまざまな付加的要素がある。将軍は成長していく、勲章をもらい、さらにいろん

なプレゼントを得ることができるのだ。ここでは、わかっている範囲での、それらの情報をまとめてみた。全部集めてみる?

## 勲章類の取得方法

勲章は、戦っていればいつの間にかもらえるものだが、意外にも屈辱的な結果でなければもらえないもののが存在する。士官学校での「不良勲章」と「戦傷勲章」がそれだ。また「西部

### 勲章



●勲章は基本的に見て楽しむだけ。がんばって集めていこう

戦線勲章」と「東部戦線勲章」はどうやらかひとつしかもらえない。

そして功績がたまると、レコードや肖像画までプレゼントされる。レコードは、BGMとして聴くことができる。



●ワーグナーの名曲2曲がもらえる。自部隊のBGMに設定して楽しむ

## データ量5倍でも ロード時間は短縮

——戦闘シーンの読み込みは時間がかかりますね。

**野村** 戦闘シーンの読み込みは、「ワールドアドバンスド大戦略」よりも少し早くなっています。確かに、画面が真っ黒になって読み込むので、長く感じるのでしょう。それでも実際に読み込むデータ量

は、以前よりもかなり増えてるんです。量的には5倍以上という状態です。サウンドもステレオでかなりデータ量が増えてるんですよ。最初に言わえたときには、こりゃサウンドだけで1秒以上かかるぞとか思ったんですけどね。圧縮展開と同時進行で読み込んだりと、いろいろと苦労して短くはしたつもりなんですけど。

**和智** こちらもSCEは大変でした。

とにかく資料が少なすぎるんですよ。ビジュアル的には写真やビデオでけっこ手に入るんですが、音はニュース映像に入っているものぐらいしか資料がないんです。とにかく辛かった。そのほか、歩兵が撃たれたときの声がちょっとめましたね。

最初は銃で撃たれてるんだから「ウッ」とかいうぐもった声だったんですよ。でも企画のほうから、なんとなく人間っぽくないよとか指摘を受けて。もっと大きさなほうがいいという話で、「アーッ」とかいう呼び声にしたんです。そしたら、まっぷたつに意見が分かれまして。

——歩兵が撃たれたときは、本当にリアルですよね。

**野村** じっくりと見てもれば分かるんですけど、ちゃんと体の前に飛び散っているんですよ。その辺はプログラム的にこだわってます。本当はもっと凄いことをやりたかったんですけど。

**一同** (爆笑)。



●動きから効果音までとにかくこだわっている。戦闘シーンは必見だ

## 資料が積もれば 自分の席は要塞化す?

——そういえば、以前に資料が多くて整理が大変だという話を聞いていましたが。

**日並** 会社の机はだいぶキレイになつたつもりなんだけれど。

**藤澤** わたしは片づきました(笑)。

**横川** あれ、じゃあ片づいてないのは自分のところだけ?

**和智** 横川さんの席は要塞じゃないですか(笑)。

**横川** チェックの都合上、本とつき合わせることが多いですからね。最初は本棚まで行って必要な本を取ってまた戻してとしていたんで



●開発が終わって余裕の開発者たち。しかしそのままではすでに次回作の構想が膨らんできている

# アドバンスド ワールド ウォー 千年帝国の興亡

## プレゼント兵器の取得方法

勲章とは別に、あるとき突然兵器を授与される場合がある。

この条件は、勲章と違って各マップをクリアしたときのクリアレベルによって決まる。前号の付録と今号で紹介したマップをクリアしたときにもらえるものは右表のとおり。同じマップでも、クリアレベルによってもらえるものが違う場合もあるのだ。

これらの兵器は基本的にコレクション的なものだが、なかにはけっこう使えるものもある。ものによっては、下取りに出すとけっこうもうかる場合がある……。



●単に勝つだけじゃダメ。早めにクリアして勝利レベルを上げよう

### 実用的な超兵器



カール

列車砲のはずだが、キャタピラ仕様なのだ



E-100

驚異の150ミリ砲を装備。半端じゃない



Ho229

先進的な全翼機。機動性はよいのだが……



陸軍 将軍  
マトロクス

カール

前作戦での戦績を称え、マトロクスに兵器「カール」を授与する。

●通常では開発できないような特殊な兵器をもらっちゃうこともある

## プレゼント兵器の取得条件

MAP	勝利レベル	獲得兵器	MAP	勝利レベル	獲得兵器
02	1	Avia534	28	1	P・ティーガー
	1	D.520		1	T-34A
	2	D.520		1	カール
07	1	セモベンテL6	35	1	T-34A
	2	ハンバーII		1	カール
	3	AB41		1	T-34A
11	1	セモベンテL6	40	1	P・ティーガー
	2	AB41		1	P・ティーガー
	3	AB41		1	エレファント
12	1	カール	47	1	ケーリアン
	1	M14/41		1	He162
	2	カール		1	Ho229
14	1	MC200	50	2	E-100
	2	セモベンテM42		3	マウス
	3	M15/42		1	マウス
16	1	MC202	51	2	サンダーボルト
	1	セモベンテM43		1	
	2	P26/40		1	
21	1	He162		1	
	2	セモベンテM42		1	
	3	M15/42		1	
22	1	セモベンテM43		1	
	2	P26/40		1	
	3	He162		1	
23	1	セモベンテM43		1	
	2	P26/40		1	
	3	He162		1	
24	1	セモベンテM43		1	
	2	P26/40		1	
	3	He162		1	
25	1	セモベンテM43		1	
	2	P26/40		1	
	3	He162		1	



プログラマー(マップ、表示関係担当)  
藤澤 靖

好きな将軍：ケッセルリンク  
理由：顔がおもしろいから  
好きな兵器：Me-262  
理由：イカしたジェット機。カッコいいから  
読者へ一言：なるべくリセットボタンを押さないで、最後までプレイしてください



プログラマー(ヨロ戦闘シーン担当)  
野村 光一

好きな将軍：ルードヴィヒ  
理由：いつも二つと組まれたから  
好きな兵器：カール  
理由：弾がボリゴン製だから  
読者へ一言：買え／見ろ／そして唸れ／(お願いします)



●お揃いのチームジャケットはなんと全員自費購入

らない知識が入っちゃいました(笑)。これで陸空完全OK。怖いものなしですよ(笑)。

藤澤 わたしはまあ、もともとシミュレーションとかは好きなほうだったのですが、とくに希望したというわけじゃありません。

野村 わたしはミリタリーは、全然好きじゃないんですが…。

一同 (爆笑)。

野村 それなのに、入社してから

ずっと配属がここなんです(笑)。

——『エヴァ』みたいなもののほうがよかったんですか?

野村 そりゃもう。

一同 (爆笑)。

和智 野村さんってそういう人だったんですか(笑)?

野村 じつは、『エヴァ』チームにはよく出入りしてます。

和智 そうだったんですか、わたしは初めて知りましたよ(笑)。

### チームパイナップルの怪しい人々?

——みなさん、戦争ものとかがお好きでチームパイナップルに入ったんじゃないですか?

横川 わたしは昔から、旧日本軍の戦闘機や戦艦が好きだったんですよ。でも、戦車は全然ダメでした。なのに、『ワールドアドバンスド大戦略』を担当して、だいぶい

ですが、最終的には本棚を席の横に置いたんです。外からだとそこにわざわざいるのかどうかわからないような状態ですね(笑)。

藤澤 プログラマーは、そういうた

資料はいりませんからね。

野村 でもわたしの場合、ヨロ戦闘が担当なので、けっこう困りましたよ。「スツーカ」はこういう動きじゃないとか言って、どれが「スツーカ」なんだ?とか(笑)。

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

基本戦術&6惑星の攻略ポイントを指南

# ADVANCED 惑星強襲 オヴァン・レイ クオヴァディス2

今回は、戦いの舞台となるセテウア星系の6惑星から、各2ステージずつをピックアップ。すぐに応用できる、攻略のポイントを伝授するぞ。

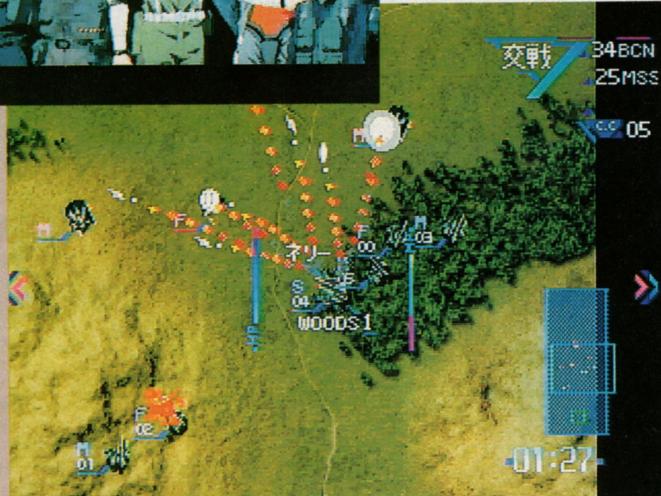
発売日	発売中(4月4日)	C D枚数	乙枚
発売元	グラムス	複数 プレイ	1人用
開発元	グラムス	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップモリー	160・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 戦術の基礎を知り 6つの惑星を勝ち抜け!!

プレイヤーは最初に、ガエッデという惑星をプレイする。ガエッデでの作戦は全部で6つあり、こ

れらをクリアすると、いよいよゲームも本番。惑星マップ画面に入り、ここで初めて次に攻める惑星を選択できるのだ。そこで6つの惑星を攻略する前に、もう一度基本戦術のおさらいをしておこう。

○○惑星ガエッデでの戦いで、オヴァンは仲間の信頼を得て、赤い蠍のトップとなる



## 機体の用途、性能を把握せよ

オヴァン・レイ（プレイヤー）が所属する部隊、赤い蠍には、様々なタイプのアサルト・アーマーが配備されている。機体のタイプは格闘性能に優れたFタイプや、バランスのとれたMタイプ、遠距



●作戦終了のたびに装備の選択が重要なのだ



## 敵の出現位置を予想し、有効なルートを

作戦前の説明画面では、有効な進行ルートや、敵の大まかな出現位置などが表示される。非常に役立つので、ぜひ参考にしよう。ま



●作戦目的画面では、勝利・敗北条件の他、簡単な攻略法も表示

た実戦では、平野や舗装地、河などは防御効果が低いため、できるだけ通過しないように。常に森、市街などをたどるように進もう。地形は防御効果の他に、敵からの発見に影響する視線障害や移動速度にも関係してくるぞ。



# 密林の惑星

# ムバンダカ

この惑星は、敵対勢力であるG.O.A(ゴア)が、20年以上にわたり惑星の主権を握っている。それに

## 作戦 ① 揚陸艇偽装完了までの護衛

ここでの任務は揚陸艇の護衛だ。敵はマップ上部と右側面から来るので、川をはさむように、自軍を二手に分散。ただし上方向に先行しそうだと、右側面からの敵に対応しきれないので注意しよう。



○川には地形効果がないため、長く止まるのは危険。移動速度も激減

対し、八惑星連合加入の独立派はゲリラ戦を展開、自治独立を目指している。密林の地形が多い。

## 激戦ポイント

作戦開始後、マップ上部から2、3機ずつの編隊が連続して出現。川をはさむように自軍ユニットを配置し、攻撃する。川を渡りきつたあたりで撃破できるだろう。



○川に向かってくる敵機。川岸から迎撃ってやろう

## 作戦 ③ 前線での夜間戦闘

またも揚陸艇の護衛。敵は上方、右側から出現するので、グリーンエリアに隣接している3つの森に部隊を分割、配置する。待つべし敵は近づいてくるので、あまり揚陸艇から離れすぎないように心がけよう。森から出なければ、被害は最小限に抑えられる。



○このあたりの森で待機。



○障害地形の中では、格闘戦が有効だ

## 激戦ポイント

揚陸艇上方の川が激戦区。序盤は、この川をはさんでの撃ち合いとなる。森に守られているので、Sタイプの機体で後方から援護しつつ、Fタイプの機体で突っ込むといった戦法が効果的だ。



○徐々に激しくなる敵の攻撃。右側面からも襲撃してくるぞ

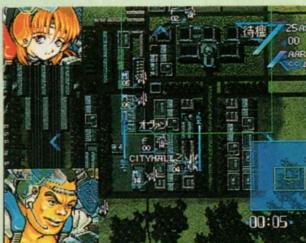
# 他民族惑星

# オリグ

この惑星は他民族が生活しているため、政治的には常に不安定。現在、親ゴアのゴゾフ人とハ惑星

## 作戦 ① 同盟条約交渉会場の警護

グリーンエリア内に敵3機以上の侵入を許すと、作戦失敗。グリーンエリアに隣接しつつ、左側面を中心に展開。そのまま待機し、向かってくる敵を迎撃しよう。Sタイプなどの遠距離支援機は、グリーンエリア内に配置し、砲台状態にするといいだろう。



○グリーンエリア左側面を中心に、自軍ユニットを展開させる

連合が対立しており、第三勢力のシニル人は中立を守っているという状況だ。地形は市街が多い。

## 激戦ポイント

グリーンエリア付近で待っていると、まずは下方から、続いて左側面、上方から続々と進軍してくれる。敵はほとんどが3機くらいの編隊で、味方機を2機ほどつければ撃退できる。どこから攻めてきているのか把握しづらいので、マップ縮小を利用して、常に全方位に気を配るように。



## 作戦 ④ 敵の重要拠点を包囲

作戦目標は、時間内のレッドエリア占拠。5分を過ぎると作戦は失敗。基地に到着するまでは高速移動を使おう。作戦が失敗した場合は、画面左端のグリーンエリアに撤退するよう指示される。



○作戦開始直後、敵が左側面から出現。無視しないよう

## 激戦ポイント

作戦開始とともに、本隊の後方に敵が出現する。ただし、ここでの任務は敵基地の制圧。無視して基地に向かおう。レッドエリアの周辺、敵基地内には多くの敵があるので、Sタイプ機の斉射をフル活用し、素早くかたづけること。



○敵基地の敷地内に入るとき、敵が出現しあげる



○市街地は移動速度が落ちるので、高速移動を使おう



○レッドエリアにはすでに友軍が攻撃を開始す

COMPLETE ATTACK

## 寒冷の惑星

1年をとおして気温が低く、冬季には降雪も多いという厳しい環境の惑星だ。沿岸部ではゲトロー

## ヤムスク

ル（A2の主燃料）などの資源が豊富なため、戦略的な重要度も高い惑星である。

### 作戦 ① 敵の勢力下での友軍援護

ここでは友軍機3機が、無事グリーンエリアに到達するように援護。作戦開始と同時に、ほとんどどの戦力を上方に移動、友軍の援護に向かう。念のため、3機ほどグリーンエリア付近に待機させてる。

●グリーンエリア付近に自軍機を3機ほど配置しておくといい



#### 激戦ポイント

本隊がマップ中央付近にさしかかると、左側面、上方から敵が出現。続々と出現するので、敵を引き付けてからSタイプ機の斉射攻撃を加えると有効だ。



●敵が大量に出現するが、森の地形が多いので、大きな被害は受けない

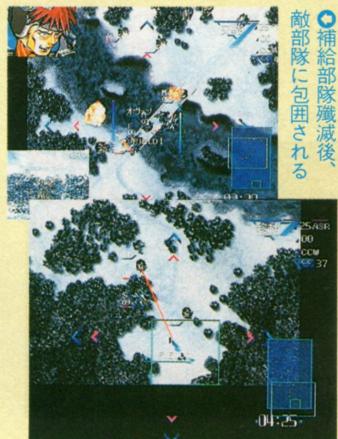
### 作戦 ④ 敵の補給駐屯地をたたく

川向こうに駐留する、敵補給部隊の殲滅が目的。まずマップ中央の橋を渡り、補給部隊を殲滅。ほとんど抵抗はしてこない。すると援軍が到着するので、グリーンエリアに退避する。



●敵の補給部隊だ！ ほとんど無抵抗なので、楽に倒せるぞ

本隊の退避中、敵の増援部隊が出現し、はさみ撃ちにあってしまう。前衛に格闘重視のFタイプ、後衛はSタイプのユニットで斉射攻撃を仕掛け、突破口を開け。



●応戦しつつグリーンエリアに退避

## 砂の惑星

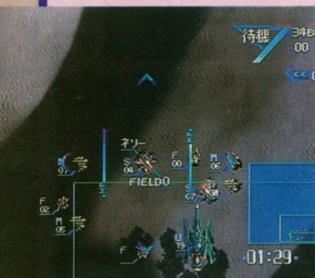
ゲトロールの産地として戦略的に重要な惑星。ゲトロールをめぐって両軍とも大量の兵力を投入し

## ジール

ており、開戦以来大規模な戦闘が続いている。ほとんどの地形が砂漠のため、障害地形が少ない。

### 作戦 ① 果てしなく長い戦線の一端を担う

敵のグリーンエリアへの到達阻止が、今回の任務。グリーンエリア内の揚陸艇を破壊されると、ゲームオーバーとなる。ユニットは、グリーンエリアの上方と左側面に配置。向かってくる敵を迎撃する。あとは守りの手薄なところにA2を移動させるくらい。比較的楽な作戦といえるだろう。



#### 激戦ポイント

敵はグリーンエリアの上方と、左側面から続々と出現する。障害地形がないため、条件は対等だ。遠くにいるときは、Mタイプ機の間接射撃やSタイプ機の斉射攻撃で、ほとんど撃破できる。また、グリーンエリアにたどり着いた敵には、Fタイプ機を出して格闘戦でつぶすといい。



●上方と左側面から敵は現れないで、配置はこんな感じ

●大体がたどり着く前に倒すことができる

### 作戦 ③ 敵の防衛線を突破せよ

レッドエリアの敵を掃討し、3機以上を到達させることが目的。揚陸艇がマップ中央まで同行するので、前衛にF、Mタイプ、後衛にSタイプ機を配し、護衛しよう。



●揚陸艇も途中まで同行する



#### 激戦ポイント

敵は序盤、左側から出現。マップ中央付近に差し掛かると、上方からも出現する。とりあえず揚陸艇を破壊されないように援護。同時に補給も行ない、しばらくここを拠点として周囲の敵をかたづけよう。かたづいたら補給を十分に済ませて、レッドエリアに直進。

敵の戦力はあまり残っていないはずだ。

●うまく敵の戦力を削ることができれば、レッドエリアにすんなり入れる

## 荒野の惑星

豊富な地下資源に恵まれていたが、濫掘により資源は枯渇。今では濃霧に覆われ、大地は荒野と化

## 作戦 ① 立ち込める濃霧の中での戦い

作戦目的は、レッドエリアの敵排除と、味方機4機以上の到達だ。まず自軍を二手に分け、敵の勢力を分散。それぞれの部隊を、マップの左右から回り込むように移動させ、はさみ撃ちをかける。



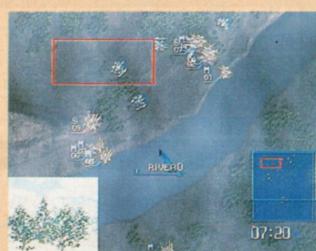
●濃霧のせいで視界が悪い。短射程で火力の武器を選ぼう

## バドラ

している。唯一ゲトロールを産出しているゲト・シティは、ゴアの重要な拠点となっている。

## 激戦ポイント

川岸からレッドエリア周辺には、敵の大部隊が存在。数少ない障害地形、森に機体を置き、砲台状態で辛抱強く攻撃しよう。指定攻撃、齊射攻撃を多用するのが有効だ。



●森からレッドエリア内に包囲攻撃を仕掛けるのが効果的だ

## 作戦 ③ 敵勢力圏内への到達

レッドエリアの敵を排除し、4機以上を到達させるのが目的。中央の広大な湖を迂回するように進む。湖を進むと敵の包囲攻撃を浴びてしまうので、絶対に避けよう。



●湖の左側を迂回して進む。湖の左側をどちらでもよい

## 激戦ポイント

画面下、湖につながる川を渡り切ったところに、敵が待ち構えている。数は少ないので、包囲攻撃であっさりかたづくだろう。左側から迂回する場合は、湖の横の細い道を抜けたところで敵に出遭う。こちらも数が少なく、包囲攻撃、斉射攻撃を活用すれば苦労しない。



●湖を避けて通れば、ほとんど苦戦せずにたどり着けるぞ

## 海洋惑星

小さな群島からなる惑星マレ。大きな産業をもたず、戦略的な重要度は低い。ゴア軍も、本島に1

## 作戦 ① 交戦中の友軍基地を援護

ここでは、襲撃されている友軍基地の援護にあたる。自軍を2、3の部隊に分け、基地の上方、左側面に配置し、攻めてくる敵を迎撃。基地の中央は平坦な地形になっているため、とどまらないようにしよう。グリーンエリア外側の建物などにユニットを配置しよう。



●くれぐれもグリーンエリア中央に配置しないように心がけよう

## マレ

つの基地を所有するのみである。本惑星制圧は、赤い歎单独でも可能と推測されている。

## 激戦ポイント

敵はグリーンエリア上方と、右側面から大量に出現する。補充されたSタイプの機体を出すようにして、斉射攻撃と通常射撃の波状攻撃で応戦しよう。接近してきた場合は、Fタイプを前に出して、格闘戦で撃退。また格闘能力が皆無のSタイプは、他の機体の後方に配置し、砲台状態にしておく。



●Sタイプ機を後方に置いて支援させよう

## 作戦 ③ 本惑星唯一の敵基地を制圧

本作戦の目的は、レッドエリアの敵を排除し、5機以上を到達させることだ。レッドエリアに直進した場合、渡河中に迎撃される可能性が高い。マップ左の三角洲の方向に迂回。レッドエリア左側面の森から、奇襲を仕掛けよう。



●橋を渡れば素早く移動できる

## 激戦ポイント

三角洲から迂回すれば、敵が出現することも少ない。出現位置は、まず三角洲に続く2つの橋の向こうに、それぞれ2機くらい。包囲攻撃でしとめよう。基地内部の敵も5、6機程度。斉射攻撃とFタイプ機の格闘で撃破できる。



●エリア内の敵機は密集しているので、包囲するように攻撃しよう

史上最強の  
BASICが出現！

# BASIC for SEGASATURN

ついにベールを脱いだゲーム開発ツールBASIC for SEGASATURNのすべて

発売日	6月27日	C D枚数	1枚
発売元	徳間書店インターメディア	複数プレイ	1人用
開発元	ESP、Bits laboratory	対応周辺機器等	フロッピーディスクドライブ、キーボード
価格(税別)	12800円(スタンドアロン)、14800円(ケーブル接続タイプ)	バックアップメモリー	プログラム未定
ジャンル	ゲーム開発ツール	コントローラー	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	95%(3月28日現在)

## サターンをゲーム開発機に変える強力ツール出現

サターンの持っているポリゴンをはじめとする強力なグラフィック機能やサウンド機能をユーザーが自由に扱える、そんな夢をかなえるプロジェクトが、このBASIC for SEGASATURN(以下SSBASICと略)。サターンでゲ

ームを作るには、高価な開発キットを揃えなくてはならないのはもちろん、開発言語であるCやC++の知識が不可欠で、文字をひとつ表示するだけでも素人には手が出なかった。それをBASICのコマンド1つでさっとやってのけるこ

とができるわけである。

これまで、サターンはゲームを遊ぶだけのものと思っていたのが、今度は自分でゲームを作ることができるマシンに変わるわけだ。

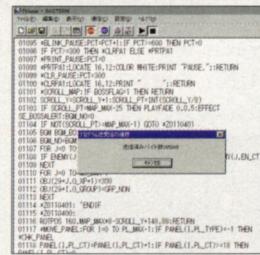
しかも、BASICはインタプリタ言語といって、ひとつひとつの命

令を、コンピュータ(この場合はサターン)がわかる命令に置き換えてながら実行するので、できたプログラムを即実行して試してみることができる。初心者でも手軽に扱える開発言語というわけである。

### スタンドアロンとケーブル接続タイプのラインアップ

さて、SSBASICにはユーザーの環境に応じて2つのタイプが存在する。サターン単体にキーボードやフロッピーディスクドライブを接続する「スタンドアロンタイプ」と、パソコンと接続できる「ケーブル接続タイプ」だ。以下、両者の違いと特色を紹介しよう。

「スタンドアロンタイプ」は最低限サターン単体だけでも使用できる手軽さが魅力だ。さすがにキーボードなしでは、長いプログラムを作ったり、入力したりすることは不可能だが、SSBASICのシ



ソフツの画面  
ケーブル接続タイプの通信

ステムにはソフトキーボードが付属している。これを使って製品に付属しているサンプルプログラムで遊んだり、小さなプログラムを入力して試すことができる。フロッピーディスクドライブがある方がいいが、これもバックアップメモリーで代用可能だ。もちろん、キーボードとFDドライブがあるに越したことはないが。

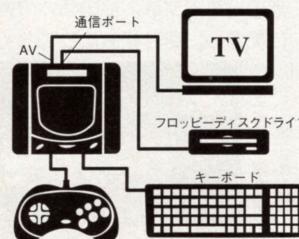
WINDOWS95パソコンを持っている人なら「ケーブル接続タイプ」が断然お勧めだ。ケーブルを

通じてプログラムやデータを両方向でやりとりすることができる。つまり、プログラムをテキスト形式でパソコンのハードディスクに格納しておくことができるのはもちろん、プログラムの作成をパソコン上で行い、それをサターン側で即実行することができる。さらに3Dモデルも付属するお買い得版だ。



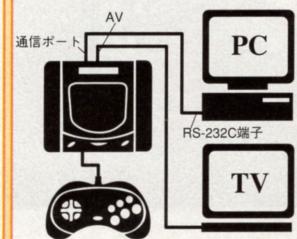
①ソフトキーボードでも、プログラムを走らせることは可能だ

図1<スタンドアロンタイプ>



①これが、サターンとパソコンのRS-232C端子をつなぐケーブルだ

図2<ケーブル接続タイプ>



①やはり、キーボードとフロッピーディスクドライブは必要だ  
②パソコンを持ってるユーザーにはお勧めのパッケージだ



## **BASIC for SEGASATURN**

**サターンの実力をフルに使いこなせるのが最大の魅力**

さて、BASICがインタプリタ言語で初心者にも扱いやすい開発言語であることはさっきも書いたが、そんな手軽さが売りのBASICにも弱点は存在する。それは実行速度の遅さである。命令をいちいち解読しながら実行する分、時間がかかるのは当然で、かつてパソコンにBASICが標準で搭載されていた頃は「BASICで作られたゲームは、遅い」というのが常識だった。しかし、ことSSBASICに関してはそれは当てはまらない。それはサターンが持っているポテンシャルの高さ、つまりもともとが速いからで、BASICインタプリタが介在して多少遅くなったとしても、十分な速さが得られているというわけだ。こればかりは実物を見てもらわなければわかってもらえないと思うが、ポリゴン数を押さえれば十分『バーチャファイター』ぐら

いのゲームが作れてしまうほど、といえばいいだろうか。右の写真はBASICのLINE文のデモで、BO×オプションをつけてさまざまな色で長方形を書いていくというプログラムだ。かつてのBASICでは長方形を書いていくのが目で追えるものもあったが、SSBASICでは、まるで追いつけない。画面上では色が変化していくだけ。驚異的な速さなのだ。さらにポリゴンや回転BG画面などサターンが用意している機能はほぼすべてBASICで扱えるようになっているから、キャラの数を減らすとかスクロール画面を小さくするなどの工夫をすれば、サターンで遊べるすべてのゲームがBASICで再現できるということになる。もちろん、市販ソフトレベルのものを作成するには、それなりの労力と時間が必要になるのだが。

## サターンをMIDI楽器に変える超MMLの実力とは？

	[Standard Set]
00 BEEP	02 SOUNDBEAT SE 46 Horn
02 HDTN 5-252	03 SOUNDBEAT SE 47 Flute
03 FDR 5-252	04 SOUNDBEAT SE 48 Piccolo
05 TCH 5-252	05 SOUNDBEAT SE 49 Bass
05 TCH 5-252	06 SOUNDBEAT SE 50 Bass Inst.
07 WASH 5-252	07 SOUNDBEAT SE 51 Guit
09 HWH 5-252	08 SOUNDBEAT SE 52 Percussion
11 CHUKIN 5-252	09 SOUNDBEAT SE 53 Bright
12 BURST 5-252	10 SOUNDBEAT SE 54 Bass
14 BURSE 5-252	11 SOUNDBEAT SE 55 SunLead
15 BURSE 5-252	12 SOUNDBEAT SE 56 SunLead
16 DURK 5-252	13 SOUNDBEAT SE 57 R.Bass
17 DURK 5-252	14 SOUNDBEAT SE 58 Piano
18 KUCHA 5-252	15 SOUNDBEAT SE 59 Rhodes E.Piano
19 DURK 5-252	16 SOUNDBEAT SE 60 Ban
20 KUCHA 5-252	17 SOUNDBEAT SE 61 Guit
21 DURK 5-252	18 SOUNDBEAT SE 62 Acoustic
22 SINE SE	19 SOUNDBEAT SE 63 Over Drive Guit
23 SINE SE	20 SOUNDBEAT SE 64 Marimba
24 SINE SE	21 SOUNDBEAT SE 65 Marimba
25 SINE SE	22 SOUNDBEAT SE 66 Brass Sec.
	Ready.

効果音には、格闘ゲー  
ム用の声データも用意

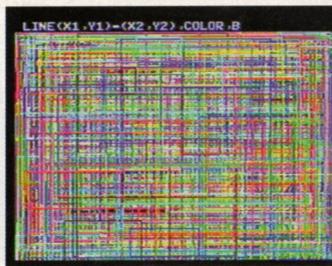
ゲーム作りには、グラフィックもさることながらBGMや効果音も欠かせないが、これもかつてのパソコンに搭載されていたBASICとは比べものにならないほど強力。まず、音色はオーケストラ・セット、ロック・ミュージック・セット、ダ

構造化プログラミングにもツールで対応！

BASICはCなどと比べて手軽で扱いやすいのがメリットだが、行番号という制約は残る。行番号ごとに実行するのがBASICなのだから当然といえば当然なのだが、大きなプログラムになればなるほど、この制約に悩まされることになる。つまり、プログラムの途中を大変更したときなど、後続の部分の行番号と重なってしまうのだ。もちろん、BASICではこうした事態に備えて、行番号を一括して付け替えたりする機能を持っているのだが、常に行番号のことを頭に入れながら作業を進めなくてはならないわけである。

タイプに同梱される予定のBASPというソフト(作者: 棚沢美保氏)である。これはMS-DOS上のソフトなので、パソコンでプログラムを作る人にしか意味がないのがちょっと残念なのだが、とにかく便利なツールだ。

さらに（ここが重要なのが）、構造化されたIF文を記述できる。つまり、IF～THEN～ENDIF構文



❶LINE文にBOXオプションをつけたデモプログラム。速いのなんの



## ↑LINE文とGCOPY文のデモ



回転させることが可能だ

ンス・ミュージック・セットの基本3セットの他、ピアノ・ソロ・セット、ヘビー・メタル・セット、民族楽器セットの特殊音色セットが用意されている。基本音色セットにはゲーム用の効果音30が含まれており、特殊音色セットでは効果音

が使えるのである。

さらに、変数名にさえ気をつけ  
ればインクルード処理もサポート  
してくれる。これは、よく使うル

を省き、その代わり音色そのものに重点を置いたものになっている。それらの音色を簡単なMML命令で自由に扱うことができる。しかも、32音同時発声が可能でBGMを鳴らしながら、複数の効果音を出すことなどもいとも簡単に実現してしまうのだ。

ーチンを別ファイルにしておいて、最後に合成するといった作り方を可能にするものだ。

```

;-----[OPENING]-----;
CLS = 1;
VSNG = 60%;

GOTO :OPENING;

;-----画面全体をマニドさせる;-----;
;-----FADE_SCREEN:-----;
FOR H=0 TO 31 STEP 1;
    COLOR = EN_TBL(H);
    FOR I=0 TO 31;
        PALETTE 5, I, EN_TBL();
        FOR K=0 TO 15;
            EN_TBL(=) = RGB(EN_TBL(), EN_TBL(), +32);
        NEXT;
    NEXT;
    VSNG = 1;
NEXT;
RETURN;

;-----オープニングモード;-----;
:OPENING;
IF PAD(0,1) AND START THEN :OPENING
    ;-----STARTを電子音で割り込みカウント-----;
    IF INTERVAL.GOSUB <TIME_COUNT>;
        INTERNAL.OFF;
    ELSE;
        GOSUB #BBJL_INIT;
        PRIORITY 5,0;
        RESTORE #TITLE_PAL;
        READ #BBJL;
        PALETTE 5, #HEX(DA);
    ENDIF;
END;

```

①行番号なしでプログラムを作成しておいてBASPを実行すると

❶SSBASICの行番号付きのリストを作成してくれるのだ

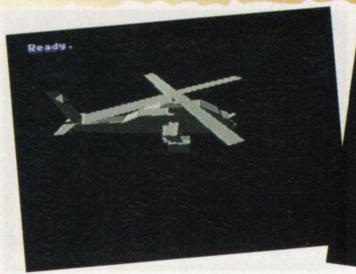


## 世界初のポリゴン命令を使いこなせ！

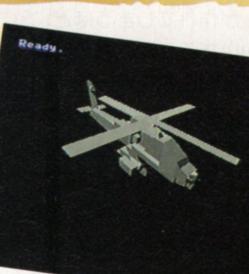
さて、これまでSS BASICの特徴をかいだままで紹介してきたが、SS BASICの最大の魅力はやはりポリゴンということになるだろう。考えても見ていただきたい。3次元CGがパソコンレベルで実現できるようになったのが、この2、3年のこと。現在でもツールは高価だし、敷居は低いとはいえない。それもインタラクティブに動かせるものではない。それをサターンにSS BASICという組み合わせで、自由に動かせてしまうのである。

ゲームで動かす、ということを念頭に入ると、それほどポリゴン数の多いものを作るわけにはいかないが、それでも必要十分なほどのポリゴンを動かすことができるのだ。用意されているコマンドは、ポリゴンを定義したり、テクスチャを定義したりするもの他、カメラアングルの設定や、表示する位置の動きを定義するものまで、ポリゴンを扱う上で不足はないものになっている。

また、サターンでは、ポリゴンを扱うのも、2次元のキャラを扱



●ヘリコプターがプロペラを回転させながら、機体自体も回転するデモ



```

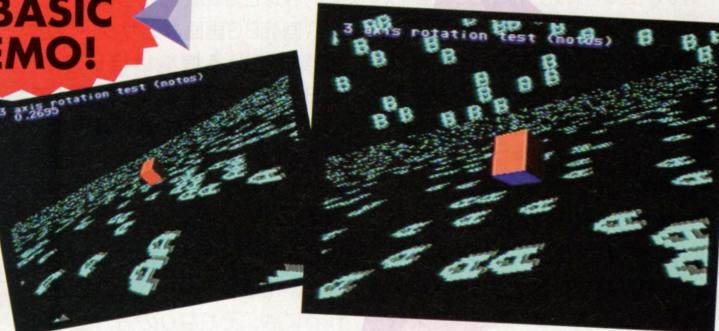
5020 DATA 130, 280, 50
5021 DATA 90, 280, 50
5022 DATA 90, 240, 50
Break at
1100
100 SCREEN 0
1002
1003 PDX = 0; PY = 0; ZD = 0; XW = 12; YW = 12; ORDER =
1005 XW = 4; YW = 4; ZD = 0; PARENT = 20; CHILD = 12; XW =
1006 ATC = 16; ZD = 0; PARENT = 20; CHILD = 12; XW =
1007 PARENT = 20; CHILD = 12; XW = 28; YW = 24; ZD = 0; XW =
1008 XW = 24; YW = 24; ZD = 0; PARENT = 20; CHILD = 12; XW =
1009
36
3010 SETPOLYGON 0, 213, READ
2010 SETVERTEX 0, 289, READ
2020 SETVERTEX 2, 289, READ
3030 SETPOLYGON 0, 142, 0, READ
3040 SETPOLYGON 1, 14, 1, READ
  
```

●これだけのプログラムも、ポリゴンDATAをのぞけば30数行と短いものだ

### SS BASIC DEMO!



●アルファベットのポリゴンデータは製品に同梱予定だ



●回転BG画面がぐりぐりうねる中を駆け抜けるポリゴンの立方体。創造意欲を刺激しそうなデモだ

うのも内部では同じことなので、このポリゴン関連の命令だけで、2次元のキャラを表示したり、動かしたりすることも可能なのだが、

者への親切な配慮とみることができる。つまり上級者には上級者の、初心者には初心者なりの使い方ができるようになっている。初心

### SS BASICの実力はこのゲームが実証してくれた



●サンプルゲームとはいえ、凝りに凝った作品（タイトルは仮称）



●この背景の力の入れようは、まさに市販ソフトにひけをとらない



●ステージごとに用意されるボスとの戦い。これも、もちろんポリゴンだ



●自機を拡大したもの。画面横にいると、傾いてくれるのだ

SS BASICの強力さは、実際にゲームを作ってみて初めて実感できる種類のものである。一般的なゲームのように、デモを見てすぐに判断の付くものではない。しかし、それでは開発者も面白くない、というわけだろうか。SS BASICには、サンプルというには豪華すぎるほどのサンプルゲームが付属している。左のゲーム画面を見ただけでは2次元のキャラが動いている縦スクロールのシューティングゲームのように見えるが、自キャラ、敵キャラ含めてすべてポリゴンでできているのである。背景には回転BG画面を使っており、キャラが左右に寄ったときの傾きが表現されるようになっている。

しかも、速い。ゲームとしての楽しさもさることながら、SS

BASICの機能（特にグラフィックス描画の速さ）のデモンストレーションの意味合いが強いのか、と思われるほど1画面に同時に10以上の敵キャラが出てきたりしても、一向にスピードが落ちたりしない。BASICでできているとわかっていても、ついそのことを忘れてしまうほど。だが、サターンキーボードのCTRL+Cを押せば、Break at 1100という具合に行番号を表示して止まってくれる。ここで初めて納得するのである。完成度の高さには脱帽ものだ。



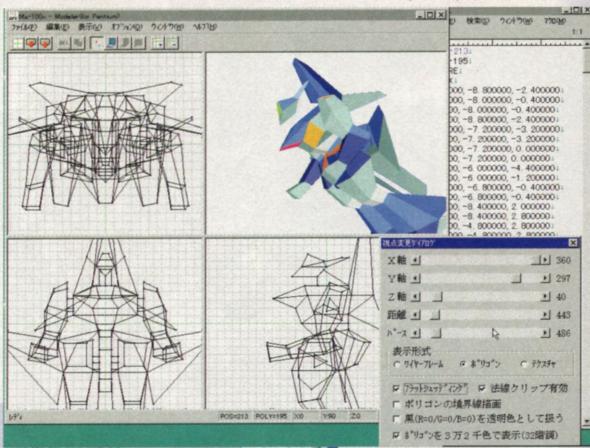
●パラメータを変更すると、こんな視点のゲームに早変わり

## ケーブル接続版には3Dモデルーも付属するぞ!

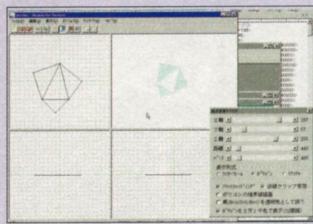
SSBASICのポリゴン機能の充実ぶりはご理解いただけたと思うが、実際にポリゴンを数値入力だけで作るのは至難の業。そこで、これはケーブル接続タイプだけなのだが、WINDOWS95上で動作する3Dモデルーが同梱されることになった。『LIGHT WAVE 3D』のような既存の3Dソフトから、SSBASIC用のポリゴンデータに変換するデータコンバータを付属

させることも考えたというが、それではポリゴン数が増えすぎて扱いに困るだろうというのと、安くなつたとはいえ10万円を超えるようなソフトを購入させるわけにはいかないということで、専用のモデルーを付属させるに至つたという。

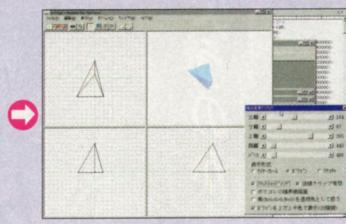
スタンドアローン版で使える、つまりSSBASIC上で動作するモデルーについては、今後に期待したいところである。



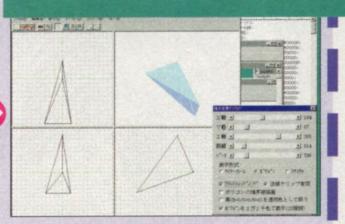
3Dモデルーの画面(開発中)。視点移動は、マウスを左クリックしながらでも可能だ



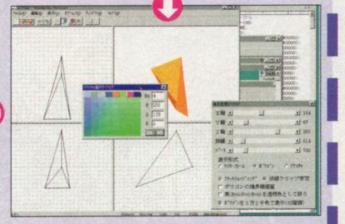
①最初は3次元で考えるのは難しいので展開図を描いてみる



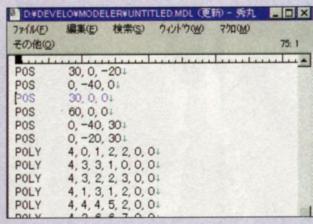
②立ち上げたい点を選んで、摘むようにして持ち上げる感覚で立体化



③さらに頂点を引っ張ったり、押し込んだりしながら目的の形を作っていく



④面を選んで、テクスチャを張り付けるのも超簡単



⑤右のデータをSSBASICの形式にしたもの。

## 時代は新しいクリエイターを求めているのだ

このSSBASICで作られたプログラムを対象に賞金総額1000万円という大規模なプログラムコンテストが予定されている。締め切りや発表の期日の詳細は未定だが、発売後半年程度で締め切り、その後に発表というおおよその日程が組まれているという。

プログラムを組んでゲーム作るのは、いくらBASICが簡単で手軽といつても、そう楽な作業ではない。あらゆる言語と同じく、修得までにある程度の時間はかかるし、さらに頭で考えたことをプログラミングし、その通りに実現せざるには、忍耐力や集中力が必要とされる。だが、それでも思い通りに動いたときの感動はひとしおである。

このプロジェクトメンバーの1人ESPの宮路氏は「今のWINDOWSマシンやMacintoshでは機能が高度になりすぎてプログラムを作つて楽しむということが非常に難しくなってきている。現在活況を呈している日本のゲーム業界の基礎を作った人々の多くがかつてのパソコン少年で、小学生や中学生の頃からプログラムに慣れ親しんでいたわけです。

でも、現在の環境では、プログラミングやゲーム作りを目指している人たちは専門学校に行くか、直接メーカーに入るまでゲーム作りを体験できなくなっているんですよ。これから先の日本のクリエイター養成という面では不安を感じざるを得ない」という。専門学校などで本格的にゲーム作りを学ぶ前にゲーム作りを体験するのは、プログラマ志望の人々に限らず、将来の夢に役立つことだと思われる。

与えられた楽しみだけでなく、自分で作る楽しみをこのSSBASICで味わってみてはいかがだろうか。

● 次にこの席に座るのはキミかもしれない



●雑誌「ペロマガジン」(数社刊)での飯野賢治氏・小島秀夫氏・飯田和敏氏のクリエイター座談会の模様。4人目はキミかもしれないぞ!

BASIC for SEGA SATURN



製作総指揮：吉田 直人  
総監督：板野 一郎  
ゲーム監督：大津 民地  
キャラクター・デザイン：美樹本晴彦  
メカデザイン：藤田 一己  
脚本：吉川 惣司  
音楽：G.S.T.

#### CAST

オヴァン…小杉十郎太  
ヒルダ…林原めぐみ  
ディオン…子安 武人  
ドナー…土井 美加  
ガイコ…立木 文彦  
ネリー…三石 琴乃  
シド…上田 祐司  
ニッタ…石井 康嗣  
エマ…玉川紗己子  
テラード…石野 麻三  
アグリ…格 美冬

# QUONOVADE

## 惑星強襲 オヴァン・レイ

### クオヴァディス2

絶賛  
発売中!!

セガサターン対応  
¥6,800(税抜)  
2枚組

RPC

感動の人間ドラマがフルボイス  
とアニメリボンで戦闘ゲーム  
中に同時進行!!



\*画面は全て開発中のものです。

**アニメとゲームの融合から生まれた、大いなる感動と興奮のステージ。  
アサルトアーマー部隊を指揮し、過酷なミッションをクリアせよ!!**

○ プロステージ以上で多彩な戦闘と人間ドラマを繰り広げる!  
○ キャラクター50人以上!登場兵器多数!  
○ ストーリーの要所にフルサイズアニメ挿入!

◆文化放送放送にて、毎週水曜日よる9:00~「浅田葉子のグラムス レディオナイト」ラジオドラマ絶賛放送中!!

◆クオヴァディス2、エンディング・テーマ『笠原弘子/そっと夜に泣こう』  
wea japan より4月10日発売決定!!

サウンドファイル(4月10日)ラジオドラマVol.1(4月25日ヒルダ・ベレンス【C.V.林原めぐみ】ボーカルトラック音)も順次リリース。

#### グラムスは、スタッフを募集しています。

●職種: ①ゲームプログラマー ②2DCGデザイナー ③3DCGデザイナー ④ゲームデザイナー

●資格: 高卒以上30歳位迄。①ゲーム業界での実務経験者、②③2DCG、3DCGの制作経験者④実務経験者

●応募方法:履歴書(写真貼付)及び職務経歴書を下記宛て郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。

※履歴書送付先:右記住所の人事部SFC係窓口。※お問い合わせ先:人事部 TEL.03-3224-3131担当/横山、吉原

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

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

グラムス株式会社  
〒106 東京都港区六本木3-5-27六本木山ビル3F TEL:03-3224-3152  
GLAMSインターネットホームページ <http://www.glams.co.jp/>



©GLAMS, INC. 1997

春のコーンヘッドは、少しだけはじけてます。

# コーンヘッド クラブ CONE HEAD CLUB

ウグイスの鳴き声を聞き、春の訪れを感じる4月。ほかほかした陽射しに、思わず外に出たくなってしまう、そんな気分になりますね。ビッグタイトルが次々と発表されたサターンにも、本格的な春が訪れたようです！

## フリーフリー

コーンキッズのみなさん、こんにちは。最近すごく悔しい思いをしました。Nº6号で書いた、通信販売で腹筋するための機械（アメリカ製）を買ったという話の続きなんですが…。なんと、最近その機械の新型が出ていることを知りました。その新型は、私の持っている旧型よりもはるかにコンパクトでカラフル、値段もちょっと安かったのです…。「1万円もしたのに…」とつぶやいて、泣きそうになりました。初代の灰色サターンを買った人の気持ちが、ちょっとわかつた気がします。それではコーンヘッドクラブのはじまりです。最後までよろしくね。

**A** ニメ作品などがゲーム化すると、「原作を知らない（アニメを見ていない）から面白さが伝わらない」といった不評をよく聞く。「原作のイメージが損なわれている」というのは仕方ないにしても、「原作を知らないから…」と言われるのは心外だ。そういう人たちに一言いいたい。「ならば何故買ったのか」と。今サターンだけで考えても1ヵ月に30本以上は新作ゲームが発売されている。その中身は、万人受けするものから、客層をかなり限定したものまで様々だ。だからファン向け（言い方は好きではないが「コレクターズアイテム」として）のゲームもあってしかるべきだと思う。アニメ作品がベースにあるというだけで、やら圧力をかけられている気がするのだが…。そういうことがないように、買う人は流行に惑わされずに、自分が本当にプレイしたいかどうかを見極めた上でゲームを選ばなければならぬ。かつて私はPCエンジン版『セーラームーン』をプレイするためにTV版のビデオを借りたり、

原作を買ったりしたものである。今、巷の話題を一手に集めている『エヴァンゲリオン』にしても、ただ流行っているからと言って手を出さではなく、ビデオを借りるなどの予習をしてから、といった気構えがほしい。ゲームの本当の良さを150%つかむためにも、せひそうしてほしい。

（新潟県／指輪物語）

システムや世界観に興味を持って買ってみだけど、原作を知らないとわからない部分が多くて冷めちゃうことも確かにある。だから、「原作を知らないからつまんない」と言ってしまうのもわかる気はするよ。でも、そのソフトから原作に興味を持つこともあるよね。原作にちょっとでも興味をもつたら、マンガやアニメなどを見てとことんのめり込んでみるのも、楽しいことでは？

**皆** さん、3月24日の「めざましテレビ」を見ましたか？ 夏公開予定の映画、実写版『ときめきメモリアル』に出演する藤崎詩織役のオーディション結果発表を報じていました。VTR部分で『ときメモ』の画面が流れています、何となく嬉しいような気恥ずかしいような気分でした…。1つだけ「おいつ！」と思ったことがあります。

それは、『ときメモ』のゲーム内容を紹介するナレーション。「主人公は、藤崎詩織とデートをするために、彼女の出す問題に次々と答えていくRPGゲーム」と言われていたことです。「何か違うぞー！」とツッコミを入れつつも、これが世間のゲームに対する認識の限界なんだなあと実感しました。

（大阪府／只今爆弾マーク乙）

デートをするためのRPG…。食事をおごつたりプレゼントしたりす

キッズたち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。

るのかな？ 貢ぐ君（死語）養成ゲームみたいだね…。フジテレビには『ときメモ』をやつたことのある人がいなかつのでしょうか。いつも見ているだけに、ちょっと悔しい。

**3** 月に入ってすぐにゲーセンに行って、『ストIII』をやった。僕はリュウを使っていて、乱入してきた人はヤンとかケンとか色々と使ってきていた。だいたい30分くらい激闘したあと、僕が負けたので対戦者の人にあいさつしに行った。すると、気が合ったので3時間くらいゲーセンで色々な話をしました。ゲーセンでの友達の作り方は、まず対戦してみる、それから話しかける。僕はいつも対戦の後はお礼を言います。

（兵庫県／ブッ飛びジロウ）

ゲームの好きな友達が周りにいない人は朗報だね。昔「渋谷で『ストII』の対戦をすると、けんかになることがある」という噂を聞いたことがある。そんな人たちには、ブッ飛びジロウさんを見習ってほしいな。

**僕** は、1つのことにあまりこだわらないタイプですが、どうしても我慢できないことがあります。僕はキャラクターグッズを集めることで「エヴァ」が好きなんですが、映画は観に行きません。理由は、映画館が汚いからです。ジュースがこぼれたり、お菓子がばらまかれたり、タバコの吸殻が落ちていたりと、もう最低です。これなら、テレビで放映するのを待っていたほうがまし。さらに、背の高い人が前の方に座って見えなかったり、話し声が聞こえたり、ポテチの音がうるさかったりと、マナーの悪い人も多い。最低限のマナーは、ちゃんと守ってほしいものです。（東京都／K）

今の映画館は、キレイにリニュー

アルされている所が多い（東京に限らず）。劇場内での飲食や喫煙が禁止されている所も、めずらしくないみたいだよ。ぜひ、探して行ってみてはどうですか。たまには、映画館で見る楽しみがあつてもいいのでは？でも、昔ながらの映画館のほうが、温かみがあつて好きという人も多いみたいですね。

**先** 日、久しぶりに『FV』がやりたくなり、近くのゲーセンにただちに出動した。そして『FV』を発見し、ラクセルを選択した。この時はまだ後で起きた悪夢は予測できなかった。最初の敵はパン。楽勝かなあと思いつつ、とりあえずPを押してみた。「あれっ」。もう一度、「あれれ？」まさか、Pが使えない// Pを連打、使えねえ// しかし、なんとかKとK+Gなどを駆使して勝った。次のグレースへいったとき、いきなり乱入された。そんなあ、勝てるわけねえよ！ しかし、「俺も男だ。なんとかがんばってやる」と思いつつ相手と戦った。だがPが使えないこともあり、ボロボロにやられた。そして乱入相手からは「こいつP全然使わなくてカスだぜ」と聞こえてきた。「使わないんじゃなくて使えねえんだよ！」と言いたかったが、何とかこらえてそのまま負けた。帰り際、僕は相手に非常にさわやかな微笑みを投げかけ、ゲーセンを去った。相手は気味悪そうだった。（長崎県／MUDGLE）

わはは、災難だったね。ゲーセンの店員さんに言って、直してもらえば良かったのに。でも、ゲーセンにいる変な人って、こういう事情のある人なのかもしれないね。このさわやかな微笑みは最高。むちやくちや怪しげだもん（笑）。

# We are サポーターズ

お気に入りのゲームキャラクタに声援を送るコーナー。  
「DF友の会」はハガキ減少のため、休みに入ります。

## EVA補完委員会

『エヴァ2nd』に同封してあつたカード、皆さんは何が入っていましたか? 私は綾波(?)とマユミと使徒のナギでした。マニアにはたまらん一品ですね。思わず映画のシングルCD、買っちゃいました。カードコレクターになりそうな予感です…。『エヴァ』ってこわいなあ。(岩手県/AYA)

ソフトと同梱されている『2nd』特製のオリジナルカードだね。種類が多いから、集めがいがありそうだよね。



○和歌山県/リリス エヴァ独特の明朝体の文字。映画「金田一耕助シリーズ」みたいだよね



○茨城県/なかゆびジャブ 戦いには理由がある。プレイした人ならわかる!?



○大阪府/守屋T教授 絶対にまた描いてくださいね(涙)



○千葉県/ムササビむづくん イラストの殿堂では、むづくんのファンもたくさんいましたよ



○和歌山県/増谷友重 力強いタッチの初号機。なんかすごく固そうですね

## キッズホープ 生

コンキッズたちの、ゲームに関する希望や要望を集めたキッズホープ生。今号では、ちょっと厳しい意見ものせて、特集を組んでみました。

**僕** はいつも、新聞を読んでいるが、ある日、その新聞の投書欄に目をやつたとき、とんでもない発言が載っていた。45歳の主婦からのものだが、その内容は「(あるゲーム関連の記事を読んで) テレビゲームがマルチメディアの一部なんて嫌だ。あんな心と体の健康を蝕む『毒』を子供に与えたくない。あんな小さな箱の『仮想現実』に向かわせるより、外で遊びべきだ」…その日1日、ものすごく不愉快だったのは言うまでもない。サタFANの前編集長は「ゲームは日本が誇れる数少ない文化」と言った。しかし、世間ではこんな目でしかゲームを見ていない人も存在するのである(目が悪くなるのはともかく)。また、こんなこともあった。その新聞の対談で、子育てと仕事を両立したことで有名な芸能人が出ていたのだが、彼女は「子供が自分をコントロールできなくなるから、

ゲームに関する意見や要望を集めました。今号は特大版でお贈りします。

テレビゲームはやらせない」と語った。あんな有名人ですら、ゲームに対しての偏見を持っているのだ(さらにパソコンはやらせるなどと言ったから、僕はそれ以来彼女のことが大嫌いになった)。世間では「現実と仮想の区別がつかなくなる」「体に極悪」「コミュニケーションができない」とテレビゲームがあるからいじめは助長される」と言ってゲームを文化として認めず、マルチメディアの仲間に入れることさえ拒む人もいる。こういう人もいるという非情な「現実」に、僕は怒りよりも悲しみを覚えてしまった。

(神奈川県/ソニックFAN)

**や** つたー! ついにファルコムのゲームが遊べるんですね、サターンで。秘かなファルコムファンとしては嬉しいところ。「ドラスレ」「ザナドウ」「イース」の3本セットらしいのですが、「イース」は「I」「II」(どちらも「IV」も)セットの方がいいような気が…。話つながってますし。それとも「これから出していくぞ!」といふ伏線なのでしょうか、期待しま

いますね。しかし、今回はファルコムさんからの発売ではないのが気になります。セガファルコムがあるはずなのに…。この調子でこれからも活動してくれるんでしょうか。私としては、「まつぶるメイル」の新作を出してほしいんですけどねえ。そことどこーなんスカ!?(新潟県/とがし坊SP)

**移植** 移植希望という訳ではないが、ゼンザイで出してほしい作品がある。それは、本格的なNBAのゲームだ。これまで、2on2ものや選手名が実名でないNBAもどきのゲームが登場したが、私が求めてるのはそうしたミーハーなものではなく、どちらかといえばコアなNBAファンが楽しめるようなバスケのゲームなのである。海外メジャースポーツがサターンでは数が少ない上に受けもいまひとつだが、人気スポーツであるNBAなら大丈夫だと思うのだが、どうだろうか。(宮城県/宮城にもテレ東)

**最** 近思ふんだけど、どうしてPSのCMってあんなに絵がきれいなんだろう。チャンネルを変えて美麗なグラフィックのゲームCMが流れていると、「サターンであってくれ!」と念じてみるもの、数秒後にはPSのロゴマーク。僕は根っからのサターンファン(のつもり)だけど、引きつけ

られるこの力には参ってしまいそうになる。でも、ゲームアーツの『グランティア』やチュンソフトの『街』などには、それ以上の魅力を感じることができます。サターンを盛り上げていく先鋒になっていくであろう。「格闘やギャルゲーだけではない」ということを、もっとサターンFANでアピールしてもらいたいと思う今日この頃であった…。(佐賀県/土星人)

**セ** ガのアーケード移植ソフトは、ゲーム自体の出来は良く、サターンの性能を引き出すべくがんばっていると思われるものが多い。しかしその反面、パワの目立つ作品が多くはないだろうか。例えば『バイバーズ』は、プレイ中に画面が突然真っ青になる、キャラクタが操作不能になる、キャラクタを選択した直後に起動画面に戻るなどの現象が度々みられた。あまりひどいので、セガのお客様相談センターに問い合わせてソフトを交換してもらつたが、交換してもパワだらけだった。このように、いくらゲームの出来が良くて、パワが多いのではゲームをやる気が失せてしまう。それよりも、こうした欠陥商品を躊躇かしげもなく売るセガの態度には怒りさえおぼえる。最近、マスコミを騒がせているゲーム機戦争に勝つためには、人気ソフトを

## コーンヘッドクラブ

### 帝劇親衛隊

『花組対戦コラムス』が発売され、ゲームにはまっている人も多いかな。OVAも発売されることになったしね。



●岩手県/AAYA サクラには華がありますね。5時間もかけたの!? ありがとうございます。

●愛知県/江ヶ瀧ささ 普段大人っぽい人、寂しがりやなんて! かわいいよ



●神奈川県/沢嶋遊夏 初投稿! 華のある絵ですね。カッコいい



●神奈川県/あーん 小麦色に焼けた肌、ちょっと男まさりなところも健康的な魅力

少しでも早く市場に出したいという気持ちもわからなくてはいけない。でも「多少の欠陥があっても、売つてしまえばこっちのもの」的な考え方、いずれ自分の身を滅ぼすことをセガは肝に銘じるべきだと思う。ぜひ、今後は態度を改めてもらいたいものだ。

(東京都/御心ポンパー)  
『ルナ』のMPEG版が発売されるることを知り、バイトしてムービーカードを購入。ところが、いざ入手してみると対応ソフトが少ないと驚かされました。そこでメーカー各社にお願いしたいのは、ムービーカード対応のゲームをもっと出してほしいということです。過去に発表された『ボリスノーツ』や『サクラ大戦』『エヴァ』『エヴァ2』『料理の鉄人』(笑)のMPEG版が見たいし、これから出る『グランティア』『ルナ エターナルブルー』などのアニメやCGがすごい作品は、美しい画像で再現できなければ勿体ないと思います。特に、『エヴァ2』のアニメをフル画面で見たい人は、結構いると思うのですが。全国のムービーカードを持っている皆さん、どう思われますか?

(北海道/那須ひかる)

近、サターンのCMがダサイぞ! /『メガミックス』にしても

### LUNAR 魔法ギルド

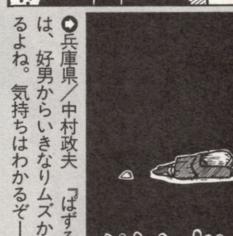
根強い人気の『ルナ』シリーズ。『魔法学園ルナ!』情報も続々と入っているみたいだし『エターナルブルー』も期待!



●愛知県/龍齋剣 いつも、アンケートにイラストを描いてくれるよね。コーンヘッドには初投稿なの? ピッククリ

### ときめき 爱好会

バジャマ、シーツ、まくら、タオル、マグカップ、目覚まし時計、etc…。いつか『ときめき』のグッズのみで生活できる日がくることを、俺は信じてやまない。(愛知県/まおうルシファー)



●福島県/海川腹背 心なしかつよつと胸板が厚い好男君。なんか目からビームが出そうだよね

おれががめたい

### 僕・私の イチオシ♥ゲーム

発売中のサターンソフトの中から、オススメソフトを紹介するコーナー。

私のイチオシはコナミの『ポリスノーツ』です。ゲームをクリアした後、静かだけれど確かな感動があります。それは、画面のきれいや演出面でのインパクトの出し方、あるいはセリフ回しとかから出てくる感動というではありません。どつりとした人間同士のつながりをきれいな言葉で飾りたてたのではない本音の言葉で描きついたシナリオからくる感動なのです。何年か先、サターンが古い世代の機種と呼ばれるようになった頃、ふつと引つぱりだしてプレイしたくなるソフトだと思います。いや、ソフトというより映画…かな。

(愛媛県/ティルスのSHI PPO)

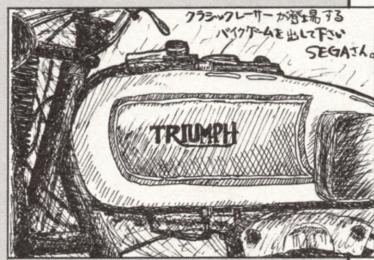
僕のイチオシソフトは、やはり『ガンバード』です。リアルタイムゲームランキングを見ても、一番お買い得な気がします。まずはシューティングの上手さを問わないゲームレベル。「MONKEY」から「VERYHARD」までの7段階のレベルから、きっと自分に合ったレベルが見つかります。またエンディングも各キャラ2種類用意

されており、2人プレイだと組み合わせによって違ったストーリーを楽しむこともできます。キャラが個性派ぞろいで、技も独特なので、見ていて飽きません。そして、すごいのがオマケ。

イラストギャラリーに収録されている一般から募集した絵の数が、400点を超えていたのは驚きました。しかもどの絵も高水準なので、コーンヘッドクラブの絵師を目指す方々の参考にもなると思います。今、何を買おうか迷っている方は、騙されたとおもって買ってみてはどうでしょうか。これで「良かつた」と思っていただければ幸いです。

(大分県/本体524円)

●新潟県/ニック 年末に発売された、『シャイニング』シリーズ最新作!



●奈良県/よし 今、人気のあるクラシックバイクのレースゲーム! 人気出そう

# イラスト ギャラリー



●埼玉県／水月影齋 すでに懐かしい感じのする『ZERO2』のイラスト。タッチが繊細ですね。



ゲームジャンルを限定しないイラストコーナーです。古いゲームのイラストや、期待作のイラストでもOK！

● 東京都／R・ジャジャ 前回の特集は読んでくれた？ 今までにない不思議な世界観がいいよね



●岐阜県／ゆうじろう 人気の高い『EVE』。私のお気に入りはプリン！



●兵庫県／藍葉染之助 戦闘システムが革新だった『シャイニングフォース』



## 移植希望 の声

私が移植を希望するのは、断然、コナミの『悪魔城ドラキュラX～月夜の夜想曲～』である。といつても、PSでもまだ出てないので、移植というのをわからぬが…。私はとにかく、この『ドラキュラ』の熱烈なファンで、全シリーズやりつくした。何度もやつてもあきないのである。演出がすごいし、敵キャラもかっこよく、ステージの雰囲気と音楽がとても合っている。そしてまた、この音楽がいい。すげーカッコイイ。サウンドトラックCDを買い、飽きたほど聴いた。そして次世代機。何のハードで出るのか楽しみに待つて

●富山県／リンタロウ 早く遊んでみたい『ヴァンパイアセイバー』



ヴァンパイアセイバー  
スピードで移植して！！

川スなんて  
めちゃない？！

これは  
えりのや  
ヘンテコな  
トランジ  
神様（ほ  
くさん）

近くのカブコンに  
ロケで出たら、即ちります。  
（ロケ）モリがくら  
いよ！

いたら、PSである。画面を雑誌で見たけど、敵キャラのすごいかっこよさ／特に一番好きな「死神」はイイ。そして何より、絵がすばらしい。せひ、この超大作をサターンにも出してほしい。私はサターンでやりたいのだ！

（群馬／コナミ、SATURNFAN）  
角川書店様。『ルナ』をサターンに移植したのだから『ロードス島戦記』も移植してください。『ロードス島戦記』は日本が世界に誇れるファンタジーだと思うのです。そのすばらしい作品を多くの人に知つて欲しいのです。確かに、もう古いかもしれません、『いい物』は何年たとうが『いい物』なのです。僕みたいに考えている人は少なくはないのです。せひとも、サターンでバーンやティードリットが活躍している場面が見たいです！！

（大分県／中村うなぎ）

『エストボリス伝記I』と『II』をぜひサターンに移植してほしいです。ネバーランドカンパニーさんの作品はいつも音楽が良いですし、『III』もそろそろでしょし、ここはどーんとお願いします。音楽面以外でも、ストーリーについての演出がうまく、必ず感動させてくれます。やっぱりこのサターンは、他のどの機種よりもゲームがフレイシやすいです…。ここは全3部作をだして、1つの大作ゲームをサターン

で見せてください。

（鹿児島県／四位純一）

エイティング／ライジングさんに告ぐ。今すぐ『バトルガレッガ』を完全移植しよう。今『バトルガレッガ』はアーケードから徐々に姿を消しつつある…。にもかかわらず、稼働されて1年たった今でもファンは多い。何がいいって、何といっても攻撃の暴力的難度(特にブラックハート2)!! 並木学さんの作曲したBGM(ブラックハートのBGMが好き)、敵それぞれのオリジナリティ、どれをとっても10点中100点(笑)。シユーティング史上に名を残す名作『バトルガレッガ』、ファンは一刻も早い移植を待ち望んでいる…。

（茨城県／八郷町民）

描かれている『ファンタシースタート』。ファンが気になりますね。多い名作RPGです。続編が気になりますね。

（東京都／雅 今までにない、独特なタッチで

ALICER  
PHANTASY STAR\*

PS3でもループヒーローとかかえてきてほしいです。あとPSPでやりたい

られない……。



## コーンヘッドクラブ

# サタFANおたよりQ&A

コーンキッズの様々な質問に、編集部員が答えるQ&A。まずは編集部員の自己紹介からどうぞ。

りえ：『DOOM』にハマリ中。目を瞑るとあのアエギ声が…、ああステキ。ウシ：『下級生』は美雪がつたりする。うへん、2行じゃ魅力は書ききれん。

UB：読者のイラスト「きらびやか君」に大はまり。微笑みを取り戻した俺。

ヒゲ太：綾波にヒゲをじよりじよりさせたい。セクハラ好きに拍車がかかる。

りえ：新木場に引っ越しました!!

UB：新木場には練が多くて、引っ越しで良かったと思う人～。

全員：はーい。

ヒゲ太：新木場のメシ屋は早く閉まつて(20時)悲しいと思う人～。

全員：はーい。

ウシ：新木場にはアニメイトがなくてつまらないと思う人～。

全員：…。

### ■質問①

ハドソンのユーモアネットワーク(ファンクラブ)に入会するには、どこへ連絡すれば良いのでしょうか?ハドソンの連絡先もわからないので困っています。(山梨県/保坂可南)

ヒゲ太：ユーモアネットワークに入る

と何ができるんですか?

りえ：ハドソンのゲームソフトについての最新情報が見られる会報が届いたり、ハドソン主催のイベントで特典がもらえたりするんだよ。

UB：1年間の定期購読で2000円が必要。下の宛先に、住所、氏名、電話番号を明記してはがきを送ると、さらに詳しいことがわかる見本誌が送られてくるぞ。会員になるための手続きなどはこれを参照してくれ。さらに、会員になった人には、ハドソンオリジナルグッズなんかも貰えるらしいぞ。

〒174-91 東京都板橋区北郵便局私書箱20号/ハドソンユーモアネットワーク

### ■質問②

イラストの色は、何でぬつたらよろしいの? (長野県/バーブリン)

りえ：鉛筆と水性マジック、カラーは絶対に載せられないでの、それ以外だったら、なんでもOKだよ。普通は油性のペンやボールペン、墨汁なんていふものもあるね。

ウシ：たまにカラーイラストが届く。そんな、おやくそくを守らないはがきは…、俺が大切に持っています!

りえ：おやくそくを守ないと、ウシ君行きになるぞえ(鬼姑調)!



●千葉県/忍 「タクティクス」のデニムとお姉様。はたして2人の未来は



●岩手県/山本洋一 メカのフォルムが流線形でちょっと変わってるよね



●滋賀県/五ツビー すごく描きこまれている「タクティクス」。雷みたい



●青森県/るらるん ふぞろいの髪の毛がちょっと

明るい印象を与える「天外魔境」の夢見

## セガAM フリーク



●栃木県/M. Y 「メガミックス」のシバ。子連れが、みょーに似合うね

AMチーム、ソニックチーム、CSチームなど、セガのゲームに関するイラストコーナーがここです!



●福岡県/神崎幸 ジョーのピツタリシャツ  
がキライ?  
ラフなカツコも新鮮だね



●奈良県/八塚ダルマ 「メガミックス」でも強力だったジャネット。  
かわいい♡



FIGHTERS MEGAMIXX

## 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でも大丈夫ですが、コピー用紙のような薄い紙はNGです。イラストは墨1色で鉛筆やカラーはダメ。また、イラストやまんがにはコメントを入れてくれるとうれしいな。必ずハガキ1枚につき、ネタ1つで投稿してね。さらに、古いサタFANのハガキを使ってもOKです。まとめ送りも受け付けてるけど、それぞれのハガキには、P. Nと住所を記入して必ずおやくそくを守ってね。

### ■サタFANおたよりQ&A

投稿に関する質問から、ゲーム機に関する疑問まで、編集部員が答えます。

### ■移植希望の声

懐かしのあのゲームから、最近話題の業務用まで、あなたの移植にかける情熱をこのコーナーへぶつけてね! イラスト、文字ネタ共に募集しています。どしどし送って~。

### ■私・僕のイチオシゲーム!

サターンソフトの数が多すぎて、何を買えばいいのかわからない、というキッズのために、あなたのオススメソフトを教えてあげよう。自分がオススメできるソフト名とその理由、どんな人にオススメ、などを書いて送ってね。

### ■セガAMフリーク

セガのゲームソフトならなんでもOKというイラストコーナーです。最近たくさんのお新作ゲームが発表されましたね。こんなイラスト、大募集中!

### ■We are サポーターズ

DF友の会の復活は、はがきの数が多いです。さらに、新たなサポーターズ候補としてあがっている『EVE』『ナシコ』『KOF』『センチメンタルグラフィティ』のイラストも同時募集! はがき、待ってます。

すべての宛先は以下へ

〒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

●青森県/M 10 入院中というM 10さん。イラストありがとうございます!



1997年4月4日までに発売されたソフトを完全網羅

# SATURNデータベース

全575タイトル

## 対応周辺機器略号

FF ..... ファンコハンドル型コントローラー  
MC ..... マルチコントローラー  
MT ..... マルチタミナル(SBONマルチタップ含む)  
MS ..... ミッションスティック  
MV ..... ムービーカード(ツインオペレータ含む)  
RC ..... レーシングコントローラ  
RM ..... 拡張RAMカートリッジ  
SM ..... シャトルマウス  
TS ..... ツインスティック  
VC ..... 対戦ケーブル  
VG ..... パーチャガン  
XB ..... XBAND(妻サターン用モジュラメディアカード)

### 格闘アクション 39タイトル

No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	周辺機器
3	バーチャファイター	セガ	'94年11月22日	5800	なし
33	バトルモンスターZ	ナグサット	'95年6月2日	5800	MT
35	~制服伝説~ブリティファイターX	イマジニア	'95年6月16日	7800	なし
42	バーチャファイター リミックス	セガ	'95年7月14日	3400	なし
54	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カブコン	'95年8月11日	5800	なし
62	水滸演武	データイースト	'95年8月25日	5800	なし
81	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	'95年9月29日	5800	なし
110	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	'95年11月17日	6800	なし
113	X-MEN	カブコン	'95年11月22日	5800	なし
114	ギャラクシーファイ特 ユニバーサル・ウォリアーズ	サン電子(サンソフト)	'95年11月22日	5800	なし
167	臘神伝	セガ(タカラ・セガ)	'95年11月24日	5800	なし
123	バーチャファイター2	セガ	'95年12月1日	6800	なし
158	ストリートファイターZERO	カブコン	'96年1月26日	5800	なし
162	NINKO-忍空-~強気な奴等の大激突~/~	セガ	'96年2月2日	5800	なし
167	ロボ・ピット	アルトロン	'96年2月16日	5800	なし
171	ヴァンパイアハンター	カブコン	'96年2月23日	6800	なし
209	水滸演武~風雲再起~	データイースト	'96年3月22日	5800	なし
212	THE KING OF FIGHTERS'95	SNK	'96年3月28日	7800	なし
215	モーテルコンバットII 完全版	アクレイムジャパン	'96年3月29日	5800	なし
273	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	'96年6月26日	5800	なし
276	臘狼伝説3~通かかる廟い~	SNK	'96年6月26日	6800	なし
302	バーチャファイターキッズ	セガ	'96年7月26日	5800	なし
303	バーチャファイターリミックス(XBAND対応版)	セガ	—	—	XB
312	ワールドヒーローズパーフェクト	AOK	'96年8月9日	5800	なし
338	ファイティングバイバーズ	セガ	'96年8月30日	6800	なし
346	ストリートファイターZERO2	カブコン	'96年9月14日	5800	なし
347	リアルバウト臘狼伝説	SNK	'96年9月20日	8800	RM
361	臘神伝URA	タカラ	'96年9月27日	5800	なし
384	サムライスピリット 新郎無双剣	SNK	'96年11月8日	5800	なし
405	FIST	イマジニア	'96年11月22日	6800	なし
457	ウルトラマン光の巨人伝説	バンダイ	'96年12月20日	7800	なし
460	FIGHTERS MEGAMIX	セガ	'96年12月21日	5800	なし
476	限定KOFダブルパック	SNK	'96年12月31日	9800	RM
477	THE KING OF FIGHTERS'96	SNK	'96年12月31日	5800	RM
499	Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX~翔	エクシングエンタテインメント	'97年1月31日	5800	なし
534	CRITICOM~ザ・クリティカルコンバット~	ビッグ東海	'97年2月28日	5800	なし
546	アドヴァンストV.G.	ティエイジエル(TGL)	'97年3月14日	7800	なし
554	サイバーポツツーフルメタル マッドネス~	カブコン	'97年3月28日	5800	RM
574	神亂拳	ザウルス	'97年4月4日	6800	なし

### アクション 50タイトル

No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	周辺機器
5	TAMA	タイムワーナーインタラクティブ	'94年11月22日	5800	なし
8	クローグーナイト ~ペルルーチョの大冒険・上巻~	セガ	'94年12月9日	4800	なし
26	輝水晶伝説アスター	セガ	'95年4月28日	5800	なし
37	新・忍伝	セガ	'95年6月23日	4800	なし
45	熱血親子	テクノソフト	'95年7月21日	5800	なし
49	クローグーナイト ~ペルルーチョの大冒険・下巻~	セガ	'95年7月28日	4800	なし
83	STEAMGEAR MASH~スチームギアマッシュ~	タカラ	'95年9月29日	5800	なし
89	サンダーストーム&ロードブロッサー	エクセコ・デベロッPMENT	'95年10月20日	6800	RC
111	RAYMAN	ユーピーエイソフト	'95年11月17日	5800	なし
121	シュトーラー 秘められし七つの光	メディアエンターテインメント	'95年11月24日	4800	なし
128	BUG / ジャンquette、ふんづけちゅう、べっちょん	セガ	'95年12月8日	5800	なし
136	クローグーナイト ~ペルルーチョの福音~	セガ	'95年12月15日	6800	なし
143	機動戦士ガンダム	バンダイ	'95年12月22日	6800	なし
157	ガーディアンヒーローズ	セガ	'96年1月26日	5800	MT
192	ドラえもん のび太と復活の星	エボック社	'96年3月15日	5800	なし
227	ゲックス	BMGジャパン	'96年3月29日	5800	なし
247	ロックマンX3	カブコン	'96年4月26日	5800	なし
250	ジョニー・ブズーカ	ソフトビジョン インターナショナル	'96年4月26日	6800	なし
255	魔広遊撃隊 活劇編	ピクター エンタテインメント	'96年5月17日	5800	なし
262	ドラゴンボールZ 傘大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	'96年5月31日	5800	なし
261	必殺!	バンダイビジュアル	'96年6月26日	5800	なし
263	NIGHTS into dreams...	セガ	'96年7月5日	5800	MC

297	サターンボンバーマン	ハドソン	'96年7月19日	6800	MT/XB
317	タイトーチェイスHQ プラス S.C.I.	タイトー	'96年8月9日	5800	RC
341	天地を喰らうII~赤壁の戦い~	カブコン	'96年9月6日	5800	なし
364	サターンボンバーマン(*XBAND対応版)	ハドソン	'96年9月27日	6800	MT
377	ブレイインテッド13	コナツッシャバンエンターテインメント	'96年10月10日	6500	なし
392	アースワーム・ジム2	タカラ	'96年11月1日	5800	なし
398	ブリクラ大作戦	アトラス	'96年11月15日	6800	なし
402	IRONMAN/XO	アクレイムジャパン	'96年11月22日	5800	なし
409	トライラッシュ・デッピー	日本クリエイト	'96年11月22日	5800	なし
411	Christmas NIGHTS	セガ	'96年11月22日	1500	MC
412	BLOOD FACTORY ブラッドファクトリー	インター・ブレイ	'96年11月29日	5800	なし
413	美女社セラーモンSuperS~Various Emotion~	エンジェル	'96年11月29日	5800	なし
417	電脳戦機バーチャロン	セガ	'96年11月29日	5800	TS
426	ステッキスナイパーG1 完全制覇への道	ザウルス	'96年12月6日	5800	なし
436	バトルバ	日本ピクター	'96年12月13日	5800	MC/RC
463	グリッドランナー	ワーナー・インタラクティブエンターテインメント	'96年12月27日	5800	なし
478	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET	セガ	'96年12月31日	2800	TS/XB
480	スポット・ゴースト・トウ・ハリウッド	ワーナー・インタラクティブエンターテインメント	'97年1月10日	5800	なし
486	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクセコ・デベロッPMENT	'97年1月17日	5800	なし
489	ロックマンX メタルヒーローズ	カブコン	'97年1月17日	5800	なし
490	心霊界殺師 太郎丸	タイムワーナー・インタラクティブ	'97年1月17日	5800	なし
495	ダイナマイド刑事	セガ	'97年1月24日	5800	なし
501	BUG TOO//	セガ	'97年1月31日	5800	なし
502	ダイハイド・トリロジー	セガ	'97年1月31日	5800	RC/VC/VG
510	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	'97年2月14日	5800	なし
519	レバーハードアクション・リターンズ	ビング	'97年2月14日	5800	なし
524	重装機兵レノス2	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	'97年2月21日	5900	なし
569	メタルスラッグ	SNK	'97年4月4日	5800	RM

### シミュレーションRPG 13タイトル

No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	周辺機器
44	リグロードサーガ	セガ	'95年7月21日	5800	なし
219	三國志 英傑伝	光栄	'96年3月29日	8800	なし
223	ドラゴンフォース	セガ	'96年3月29日	5800	なし
260	フェーダーリクイーンズプレミアム・オブ・ジャスマイル~	やのまん	'96年5月24日	6300	なし
362	ラングリッサーIII	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	'96年10月18日	5800	なし
393	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	'96年11月1日	5800	なし
395	リグロードサーガ2	セガ	'96年11月10日	5800	なし
438	ファンキーファンタジー	吉本興業	'96年12月13日	5800	なし
439	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	'96年12月13日	5800	なし
470	テラ ファンタスティカ	セガ	'96年12月27日	5800	なし
556	三國志孔明伝	光栄	'97年3月28日	7800	なし
564	ファーランドストーリー~破滅の舞~	ティエイジエル(TGL)	'97年3月28日	6800	なし
570	クオヴァディス2~惑星強襲オヴァン・レイ~	グラムス	'97年4月4日	6800	なし

### ロールプレイング 22タイトル

No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	周辺機器
28	ヴァーチャル・ハイライド	セガ	'95年4月29日	5800	なし
38	ブルーサークル 奇稲田秘跡伝	セガ	'95年6月30日	5800	なし
56	シャイニング・ウィズダム	セガ	'95年8月11日	5800	なし
61	魔法騎士レイアース	セガ	'95年8月25日	4800	なし
149	真・女神転生 デビルスマーマ	アトラス	'95年12月25日	6800	なし
201	リンクル・リバーハーボーイ	ハドソン	'96年3月15日	5800	なし
210	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	'96年3月22日	6800	なし
238	大冒険~セントエルモスの奇跡~	バイ	'96年4月19日	6800	なし
249	THOR~精霊王紀伝~	セガ	'96年4月26日	5800	なし
261	ウイザードリーII~VII コンプリート	データイースト	'96年5月31日	6800	なし
263	ソード・アンド・ソーサリー	マイクロキャビン	'96年5月31日	6800	なし
308	サイバードール	アイマックス	'96年8月9日	6800	なし
310	真・女神転生アビラマーナ スペシャルBOX	アトラス	'96年8月9日	7800	SM
314	アルバートオセイ伝~LEGEND OF ELDEN~	サン電子(サンソフト)	'96年8月9日	6500	なし
334	ダークセイバー	クライマックス	'96年8月30日	5800	MC
365	ルナ シルバーバーストアーリー	角川書店/ゲームアーツ	'96年10月25日	6800	なし
450	エアーズ・アンド・ベンチャーラ	ゲームスタジオ	'96年12月20日	5800	なし
451	シャイニング・ザ・ホーリーアーク	ソニック	'96年12月20日	5800	なし
484	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	'97年1月14日	6800	なし
542	パネルティアストーリー~ケルンの大冒険~	翔泳社	'97年3月14日	6200	なし

566	ドラゴンマスター・シルク	データムポリスター	'97年3月26日	6800	なし
567	エイサフアーナース THE FIRST VOLUME	メディアワークス	'97年3月26日	5800	なし

## シミュレーション 58タイトル

No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	周辺機器
10	GOTHA ~イスマイリア戦役~	セガ	'95年1月27日	6800	なし
27	三國志IV	光栄	'95年4月26日	14800	なし
55	ウイングボストEX	光栄	'95年8月11日	6800	SM
58	卒業II ネオ・ジェネレーション	リバーサイルソフト	'95年8月11日	6800	なし
69	ワールドアドベンスト大戦略～鋼鉄の戦風～	セガ	'95年9月22日	7800	SM
76	信長の野望・天翔記	光栄	'95年9月28日	9800	なし
82	シムシティ2000	セガ	'95年9月29日	5800	なし
100	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	'95年10月27日	7800	なし
102	ただいま感星拓中/	アルトロン	'95年11月3日	5800	なし
135	結婚～Marriage～	小学校プロダクション	'95年12月15日	6800	なし
142	クオヴァディス	グラムス	'95年12月21日	6800	なし
144	テーマパーク	エレクトロニック・アーツ・ピクター	'95年12月22日	5800	なし
145	ゴジラ・列島震撼-	セガ	'95年12月22日	5800	SM
150	Wizard's Harmony	アーケードシステムワークス	'95年12月29日	4900	SM
172	提督の決断II	光栄	'96年2月23日	10800	なし
175	Jリーグ プロサッカーラブをつくろう/	セガ	'95年2月23日	6800	なし
182	The Tower	オープンブック	'96年3月1日	6800	なし
183	GOTHA II・天空の騎士	光栄	'95年3月1日	6800	なし
190	ザ・ホード	BMGジャパン	'96年3月8日	5800	なし
202	ワールドアドベンスト大戦略 作戦ファイル	セガ	'95年3月15日	4800	SM
206	ウイングボスト2	光栄	'95年3月22日	9800	なし
207	エアーマネジメント'96	光栄	'95年3月22日	8800	なし
214	バーチャ フォト スタジオ	アクレイムジャパン	'95年3月29日	6800	なし
218	アン杰リークSpecial	光栄	'95年3月29日	7800	なし
220	信長の野望 リターンズ	光栄	'95年3月29日	5800	なし
277	誕生S～Debut～	NECインターネット	'95年6月28日	6800	なし
286	AQUAZONE for SEGA Saturn	キューゼロゼサン(9003inc.)	'96年7月12日	5800	なし
292	昇龍三國演義	イマジニア	'95年7月19日	6800	SM
293	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ	'95年7月19日	6800	SM
354	三國志V	光栄	'95年9月27日	9800	なし
368	アン杰リークSpecial プレミアムBOX	光栄	'95年10月4日	8800	なし
369	ウイングボスト2 プログラム'96	光栄	'95年10月4日	6800	なし
371	Turf Wind～武豊 騎走馬育成ゲーム～	ジャレコ	'95年10月4日	6800	なし
375	エターナルメロディ	メディアワークス	'95年10月4日	5800	なし
387	マターポジ・スクエア～ネオ・ジェネレーション～	東芝EMI	'95年10月25日	6800	なし
390	バッブ・ブリーダー	サイ・メイト	'95年11月1日	5800	なし
401	風水先生	博報堂(HAMLET)	'95年11月15日	5800	なし
414	秀吉・信長セット	光栄	'95年11月29日	12800	なし
415	太閤立志伝II	光栄	'95年11月29日	7800	なし
423	皇龍三國演義	エクシングエンタテイメント	'95年12月6日	5800	SM
428	銀河英雄伝説	徳間書店	'95年12月6日	5800	なし
431	メルティランサー～銀河少女警察2086～	イマジニア	'95年12月13日	8800	なし
432	大運動会	インクリメントP	'95年12月13日	5800	なし
456	m～君を伝えて～	ダズ	'95年12月20日	5800	なし
458	アボナシギヤルズ お・り・ん・ぼ・す・♡	ヒューマン	'95年12月20日	5800	なし
462	ワールドアドベンスト大戦略 お買い得パック	セガ	'95年12月13日	5800	SM
466	水滸伝～天命の誓い	光栄	'95年12月27日	5800	なし
500	三國志リターンズ	光栄	'97年1月31日	6800	なし
507	シミュレーションズ	ソフトバンク	'97年2月7日	5800	SM
508	はいぱあセキュリティーズS	ピクターランクライプ ソフトウェア	'97年2月7日	6800	なし
521	信長の野望バリューセット	光栄	'97年2月21日	12800	なし
522	三國志バリューセット	光栄	'97年2月21日	12800	なし
541	WORMS	アイマックス	'97年3月14日	5800	なし
547	優駿～クラシックロード～	ピクターランクライプソフトウェア	'97年3月14日	5800	なし
549	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の輿	セガ	'97年3月20日	6800	なし
550	ザ・コンビ～あの町を独占せよ～	ヒューマン	'97年3月20日	5800	なし
551	スタンバイ Say You /	ヒューマン	'97年3月20日	5800	なし
542	バトルアドベンチャー・ケルンの大冒険～	翔鶴社	'97年3月14日	6200	なし

## アドベンチャー 58タイトル

No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	周辺機器
2	MYST	サン電子(サンソフト)	'94年11月22日	7800	SM
4	Wan Chai Connection	セガ	'94年11月22日	7800	なし
7	真説・夢見館 屏の奥に誰かが…	セガ	'94年12月2日	7800	なし
14	RAMPO	セガ	'95年2月24日	7800	なし
39	ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年7月7日	5800	SM
41	学校の怪談	セガ	'95年7月14日	5800	SM
46	口の食卓	アクレイムジャパン	'95年7月28日	8800	なし
47	ゆみみみくすREMIX	ゲームアーツ	'95年7月28日	5800	SM
53	学校のコワイわさ 花子さんがきた/	カブコン	'95年8月11日	4980	なし
71	ブルーシーガ・ブルース	リバーサイルソフト	'95年9月22日	7800	なし
72	宝魔ハンターラーム Perfect Collection	アスミック	'95年9月29日	8800	なし
75	クアンタムゲート I ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年9月29日	5800	SM
84	メタルファイター・MIKU	ピクターエンタテインメント	'95年9月29日	6800	なし
93	サイコトロン	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年10月27日	5800	SM
88	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	'95年10月20日	6800	SM

148	北斗の拳	バンプレスト	'95年12月22日	5800	なし
163	リターン・ツ・ソーカ	バンダイビジュアル	'96年2月2日	5800	SM
166	天地無用／魅御理(みゆり)温泉湯けむりの旅	アーモ(ユーメディア)	'96年2月9日	8800	なし
168	サイベリア	エレクトロニック・アーツ・ピクター	'96年2月16日	6500	なし
169	デスマスク	バンダインターギョカル(バンダイン電脳工場)	'96年2月16日	8800	なし
170	アローン・イン・ザ・ダークII	エレクトロニック・アーツ・ピクター	'96年2月23日	5800	なし
174	おまかせ!退魔業	セガ	'96年2月23日	5800	なし
184	新世界エヴァンゲリオン	セガ	'96年3月1日	5800	なし
200	ZORK I	翔泳社	'96年3月15日	5800	なし
217	HORROR TOUR	オーバー・シー・シー	'96年3月29日	5800	SM
222	スナッチャー	コナミ	'96年3月29日	5800	なし
231	きゃんきゃんバニー・フレミール	キッド	'96年4月5日	5800	SM
233	七つの秘密	光栄	'96年4月5日	7800	なし
237	3×3 YES～吸精公主～S	日本クリエイト	'96年4月19日	7300	なし
241	爆れフランター	アイマックス	'96年4月26日	8800	なし
246	野々村病院の人々	エルフ	'96年4月26日	6800	なし
266	DEFCON5	マルチソフト	'96年6月7日	5800	なし
268	犯行写真～捕られた少女たちを見たモノは?～	イマジニア	'96年6月14日	6800	なし
279	月花姉妹～TORICO～	セガ	'96年6月28日	6800	なし
299	時空探偵DD～幻のローラライ～	アスキー	'96年7月26日	6800	なし
313	同級生if	NECインターネット	'96年8月9日	7800	SM
316	NIGHTTRUTH #01 “闇の罪”	ソネット・コンピュータエンターテイメント	'96年8月9日	6800	なし
319	神秘の世界エバーゲイズ	パイオニアLDC	'96年8月9日	6900	なし
330	イエロー・ブリック・ロード	アクレイムジャパン	'96年8月30日	5800	なし
340	ハートビート スクランブル	イマジニア	'96年9月6日	6800	なし
344	ボリスノーツ	コナミ	'96年9月13日	6800	SM/VG
357	サクラ大戦	セガ	'96年9月27日	6800	SM
419	探偵寺宮寺三郎 未完のルボ	データイースト	'96年11月29日	5800	なし
433	きゃんきゃんバニー・フレミール サンキューブ	キッド	'96年12月13日	3900	SM
437	ディスクワールド	メディアエンターテイメント	'96年12月13日	5800	SM
440	エヌミー・ゼロ	ワープ	'96年12月13日	6800	MC
448	きゃんきゃんバニー・フレミール2	キッド	'96年12月20日	7500	SM
452	NIGHTTRUTH #02 "Maria"	ソネット・コンピュータエンターテイメント	'96年12月20日	5800	なし
472	銀河お嬢娘伝説コアREMIX	ハドソン	'96年12月27日	6800	なし
473	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	'96年12月27日	6800	なし
487	天地無用/魔界無用ニアラジコレクション	エクシングエンターテイメント	'97年1月17日	8800	なし
493	EVE burst error	イマジニア	'97年1月24日	7800	なし
497	トゥームレイダース	ピクターアイテラクティブソフトウェア	'97年1月24日	5800	MC
511	天城紫苑	クリップハウス	'97年2月14日	6800	なし
512	だいな♡あいらん	ゲームアーツ	'97年2月14日	6800	SM
515	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	セガ	'97年2月14日	2800	なし
537	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	'97年3月7日	6800	なし
559	卒業～クロスワールド～	小学館プロダクション	'97年3月28日	5800	なし

## 3Dシューイング 40タイトル

No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	周辺機器
17	パンツアードラグーン	セガ	'95年3月10日	6800	なし
18	ダイダロス	セガ	'95年3月24日	6800	なし
80	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	セガ	'95年9月29日	5800	MS
116	オフワールドインター・セプターエクストリーム	BMGジャパン	'95年11月22日	5800	なし
117	バーチャコップ	セガ	'95年11月24日	5800	VG/SM
147	ブラックファイア	カーボン・インカラクティブエンターテインメント	'95年12月22日	5800	MS
152	カオスコントロール	カーボン・インカラクティブエンターテインメント	'95年12月29日	5800	SM
156	クリーチャーショック	データイースト	'96年1月19日	6800	なし
178	サンダー・ホールII	ピクターエンターテインメント	'96年2月23日	6800	MS
181	ハイバーD対戦バトル グッパーズ	ピクターハルツ	'96年2月23日	5800	VC
198	GUNGRAFFON The Eurasian Conflict	ゲームアーツ	'96年3月15日	5800	MV
208	パンツアードラグーン ツヴァイ	セガ	'96年3月22日	5800	なし
239	タイタンウォーズ	BMGジャパン	'96年4月19日	5800	なし
242	レボリューションX	アクレイムジャパン	'96年4月26日	5800	SM
245	ゲン・ウォー	カーボン・インカラクティブエンターテインメント	'96年4月26日	5800	なし
265	ハイバー・リバーオーション	テクノソフト	'96年6月7日	5800	VC
271	ナイトストライカーソ	ビング	'96年6月14日	5800	MS
291	デスマスク II 隔絶都市からの脱出	メディアアクエスト	'96年7月12日	5800	なし
295	SEGA AGES/スペースリア(※MS発売定期)	セガ	'96年7月19日	6800	MS/MC
296	SEGA AGES/スペースハリアー	セガ	'96年8月9日	3800	MS/MC
311	デスクミソン	エコールソフトウェア	'96年8月9日	5800	VG
328	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	'96年8月23日	5800	なし
331	エイリアン・トリロジー	アクレイムジャパン	'96年8月30日	5800	なし
342	スティールダム	セガ	'96年9月6日	5800	VC
351	機動戦士ガンダム外伝I 戦機のブルー	バンダイ	'96年9月20日	4800	なし
358	SEGA AGES/アフターバーナーII	セガ	'96年9月27日	3800	MC
379	Mighty Hits	アルトロン	'96年10月18日	5800	VG
383	スター・ファイター3000	イマジニア	'96年10月25日	6800	MC/MS
384	シェルショック	エレクトロニック・アーツ・ピクター	'96年10月25日	5800	なし
406	カオスコントロール リミックス	カーボン・インカラクティブエンターテインメント	'96年11月22日	4800	SM
407	バーチャコップII	セガ	'96年11月22日	5800	SM/VG
420	西暦1999～ファラオの復活～	BMGジャパン	'96年11月29日	5800	なし
424	マジックカーベット	エレクトロニック・アーツ・ピクター	'96年12月6日	5800	MC
428	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	'96年12月6日	4800	TS
461	パンツアードラグーン I & II お買い得パック	セガ	'96年12月13日	5800	なし

471	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	'96年12月27日	6800	VG
506	エリア51	ソフトバンク	'97年2月7日	5800	VG
536	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	'97年3月7日	5800	VG
539	プラネット・ジョーカー	ナガサツ	'97年3月7日	5800	なし
540	機動戦士ガンダム外伝III 截かれし者	バンダイ	'97年3月7日	4800	TS

## 2Dシユーティング 26タイトル

No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	周辺機器
29	壁面パロディウム! DELUXE PACK	コナミ	'95年5月19日	5800	なし
66	レイヤーセクション	タイトー	'95年9月14日	5800	なし
78	出たなビーヤホー! DELUXE PACK	コナミ	'95年9月29日	5800	なし
131	ガンバード	アトラス	'95年12月15日	5800	なし
132	海底大戦争	イマジニア	'95年12月15日	6800	なし
137	ダライアス外伝	タイトー	'95年12月15日	5800	なし
221	グラディウス デラックスパック	コナミ	'96年3月29日	5800	なし
230	超兄貴~完極...男の逆襲~	メサイヤ	'96年3月29日	5800	なし
244	首領蜂(トンバチ)	アトラス	'96年4月26日	5800	なし
258	メタルブラック	ピング	'96年5月24日	5800	なし
264	ドライアスII	タイトー	'96年6月7日	5800	なし
268	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	'96年6月14日	5800	なし
274	STRIKERS 1945	アトラス	'96年6月28日	5800	なし
286	ソニックウォーリングススペシャル	メディアクエスト	'96年7月5日	7800	なし
362	サンダーフォース ゴールドパック1	セガ	'96年9月27日	4800	なし
388	BATSUGUN	バンプレスト	'96年10月25日	5800	なし
389	セグノパロディウス	コナミ	'96年11月1日	4800	なし
404	戦国ブレード	アトラス	'96年11月22日	6800	なし
406	ハイバーデュエル	テクノソフト	'96年11月22日	5800	なし
427	サンダーフォース ゴールドパック2	セガ	'96年12月6日	4800	なし
434	実況ぱらぱらゴリウス~forever with me~	コナミ	'96年12月13日	4800	なし
435	スベースインベーダー	タイトー	'96年12月13日	3800	なし
491	プラスティンド	セガ	'97年1月17日	5800	なし
504	蒼穹紅蓮隊	エクシード	'97年2月7日	5800	MC/MS
523	SEGA AGES /ファンタジーリーン	セガ	'97年2月21日	3800	なし
533	ウルフアング SS 空牙2001	エクシングエンタテインメント	'97年3月26日	5800	なし

## スポーツ 48タイトル

No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	周辺機器
9	ピクトリーゴール	セガ	'95年1月20日	6800	MT
13	PEBBLE BEACH GOLF LINKS	セガ	'95年2月24日	8800	なし
30	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	'95年5月26日	5800	なし
43	バーチャルベースボール	イマジニア	'95年7月21日	7800	なし
48	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	'95年7月28日	5800	なし
57	テレビアニメスマッシュ! Love Basketball	バンダイ	'95年8月11日	6800	なし
64	ファイブロボット プレイジングトルネード	ヒューマン	'95年8月25日	6800	なし
70	マスクース 通かかるオガスク3	T&Eソフト	'95年9月22日	5800	MT
91	ギング・オブ・ボクシング	ピクター エンタテインメント	'95年10月20日	5800	なし
92	バーチャルオーブンテニス	イマジニア	'95年10月27日	7800	MT
97	セガインターナショナル ピクトリーゴール	セガ	'95年10月27日	4800	MT
107	野球英雄 ワールドシリーズベースボール	セガ	'95年11月17日	5800	なし
115	燃えろ! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	'95年11月22日	5800	なし
122	NBA JAM トーナメントエディション	アクライムジャパン	'95年12月1日	5800	MT
129	HAT TRICK HERO S	タイトー	'95年12月8日	5800	なし
141	ザ・ハイバーゴルフ ~ビッグスクース~	ピック東海	'95年12月15日	5800	MT
164	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	'96年2月2日	6800	なし
179	シーバス・フィッシング	ピクター エンタテインメント	'96年2月23日	6800	なし
193	FIFAサッカー96	エクシード	'96年3月15日	5800	MT
196	フィッシングクラブ	キングレコード	'96年3月15日	6800	なし
213	NFLクォーターバッククラブ'96	アクライムジャパン	'96年3月29日	5800	MT
225	ピクトリーゴール'96	セガ	'96年3月29日	5800	MT
226	WORLDGOLF~HIAトドビーチ~	ソフトビジョンインターナショナル	'96年3月29日	5800	なし
288	デカストリート	セガ	'96年7月12日	5800	なし
294	グレイテストナイン'96	セガ	'96年7月19日	5800	なし
305	BIG HURTベースボール	アクライムジャパン	'96年8月2日	5800	なし
309	レッスルマニア・ジ・カードゲーム	アクライムジャパン	'96年8月9日	5800	なし
320	スマッシュ'96	BMGジャパン	'96年8月9日	4800	MT
326	JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96	ナガサツ	'96年8月23日	6800	なし
329	トーナメント・リーダー	ピクター エンタテインメント	'96年8月23日	5800	MT
338	STRIKE'96	アクライムジャapan	'96年8月30日	5800	MT
355	オリビックサッカー	ココナツジャパンエンタテインメント	'96年8月30日	5800	MT
373	actua SOCCER	ナガサツ	'96年10月4日	5800	なし
386	ワールドシリーズベースボールII	セガ	'96年10月25日	5800	なし
403	NFLクォーターバッククラブ'96	アクライムジャパン	'96年11月22日	5800	MT
418	ピクトリーゴール WORLDWIDE Edition	セガ	'96年11月29日	5800	MT
475	ファイアープレスリング 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	'96年12月27日	6500	MT
479	NHLパワーブレイ'96	ワージングラフィックエンタテインメント	'97年1月10日	5800	MT
483	ファンキー ヘッド ボクサーズ	吉本興業	'97年1月10日	5800	なし
503	3Dベースボール~ザ・メジャー	BMGジャパン	'97年1月31日	5800	なし
520	WWF イン・ユア・ハウス	アクライムジャapan	'97年2月21日	5800	MT
526	NBA JAM エクストリーム	アクライムジャapan	'97年2月26日	5800	MT
527	スペースシャム	アクライムジャapan	'97年2月28日	5800	MT
531	ワイラエの奇譚 Extra 36 Holes	T&Eソフト	'97年2月28日	6800	MT
543	Jリーグピクトリーゴール'97	セガ	'97年3月14日	5800	MT

561	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ	'97年3月28日	5800	なし
566	幻のブラックバス	マイクソフトウェア	'97年3月28日	5800	なし
577	actua GOLF	ナガサツ	'97年4月4日	5800	なし

## レース 24タイトル

No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	周辺機器
6	グイルレーサー	セガ	'94年12月2日	6800	なし
23	デイトナUSA	セガ	'95年4月1日	6800	RC
31	グラントレーニング	セガ	'95年5月26日	5800	RC
51	RACE DRIVIN'	タイムワーナーインタクティブ	'95年8月4日	5800	RC
98	ハングオンGP'95	セガ	'95年10月27日	5800	RC
101	F-1 Live Information	セガ	'95年11月2日	5800	RC
103	KING THE SPIRITS	アトラス	'95年11月10日	5800	RC
140	鴻海デッドヒート	バックイン・ビデオ	'96年12月15日	6800	RC
146	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナーインタクティブ	'95年12月22日	5800	RC
151	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	'95年12月29日	5800	RC
205	ハイオクタン	エレクトロニック・アーツ・ピクター	'96年1月22日	5800	なし
287	WIPEOUT	ソフトバンク	'96年7月12日	5800	なし
300	ロードラッシュ	エレクトロニック・アーツ・ピクター	'96年7月26日	5800	なし
339	鴻海デッドヒート+リアルアレンジ	バックイン・ビデオ	'96年8月30日	5800	RC/MV
348	SEGA AGES /アウトラン	セガ	'96年9月20日	3800	RC/MC
349	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	'96年9月20日	5800	RC/MC/XB
350	Destruction Derby	ソフトバンク	'96年9月20日	5800	なし
442	オーバードライブIBG T-R	エレクトロニック・アーツ・ピクター	'96年12月20日	6200	RC/MC
455	バーチャル競艇 熱競ペナントレース	日本物産	'96年12月20日	6800	MO
459	ストリートレーサー EXTRA	UBISOFT	'96年12月20日	5800	MT
496	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	'97年1月24日	5800	MC/RC/XBC
525	ZAP / SNOW BOARDING TRIX	ボニーキャニオン	'97年2月21日	5800	なし
526	首都高バトル'97	イマジニア	'97年2月28日	5800	RC/MC
544	マンクスT.T -スーパーバイク-	セガ	'97年3月14日	5800	MC/RC

## パズル 51タイトル

No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	周辺機器
11	上海 万里の長城	サン電子(サンソフト)	'95年2月24日	6800	SM
15	ボボイっとへべれけ	サン電子(サンソフト)	'95年3月3日	6000	なし
40	平成天才バカラソン すすめ /バカラソン	ゼネラル・エンタテインメント	'95年7月7日	4800	なし
68	Break Thru!	翔泳社/BMGジャパン	'95年9月22日	5800	SM
85	ゲームの鉄人 THE上海	サン電子(サンソフト)	'95年10月13日	6800	SM
94	ぶよぶよ通(2)	コンパイル	'95年10月27日	4800	なし
104	ぱくぱくアニマル ~世界飼育選手権~	セガ	'95年11月10日	4800	なし
106	おーちゃんのお給かきロジック	サン電子(サンソフト)	'95年11月17日	4900	SM
112	ぱくぱくおーん	エコールソフトウェア	'95年11月22日	4800	なし
130	日ぬけの悪い出+姫ぐり	やのまん	'95年12月8日	5800	SM
134	ちびまる子ちゃんの対戦ばずるだま	コナミ	'95年12月15日	5800	なし
139	マジカルドロップ	データイースト	'95年12月15日	5800	なし
161	でろーんでろーろ	テクモ	'96年1月26日	5800	なし
166	P-ROULTRAMANリンク	バンダイ	'96年2月9日	6800	なし
173	くるりんPA/	スカイ・シンク・システム	'96年2月23日	3980	なし
180	ロジックパズル・レンボータウン	ヒューマン	'96年2月23日	5800	SM
189	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	'96年3月8日	5800	なし
204	マイ・ベスト・フレンズ~SLアドリュ~女学園編~	アトラス	'96年3月22日	6800	SM
216	ぐっすんおよよ	エクシング・エンタテインメント	'96年3月29日	6800	なし
236	エンジェルバラダイスVol.1 枝野公佳	サニー工業	'96年4月19日	5800	なし
270	痛快! スロットシューティング	BMGジャパン/翔泳社	'96年6月14日	5800	なし
272	大牌器(だいとり)	メトロ	'96年6月28日	5800	なし
304	バスルボル2X	タイトー	'96年7月26日	5800	なし
307	Body Special 264	やのまん(やのまんゲームズ)	'96年8月2日	6800	SM
315	新型くるりんPA/	スカイ・シンク・システム	'96年8月9日	4800	なし
318	クロックワークス	徳間書店	'96年8月9日	5800	なし
324	3Dローミングス	イマジニア	'96年8月23日	6800	SM
333	アーサーとアステロトの謎魔界村	カブコン	'96年8月30日	5800	SM
337	テトリスプラス	ジャレコ	'96年8月30日	5800	なし
345	エンジェルバラダイスVol.2 吉野公佳	サニー工業	'96年9月13日	5800	なし
352	女子高生の放課後...ふくんば	アーティ	'96年9月27日	4980	なし
355	ときめきメモリアル対戦ばずるだま	コナミ	'96年9月27日	5800	なし
359	マジカルドロップ2	セガ	'96年9月27日	5800	なし
367	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	'96年9月27日	6300	なし
376	南の島にブタがいた ルーカスの大冒険	ヴァージ・イタライタゲインテイメント	'96年10月10日	5800	なし
381	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サン電子(サンソフト)	'96年10月18日	5980	SM
400	上海 Great Moments	サン電子(サンソフト)	'96年11月15日	6500	SM
422	ズーブ	メディアクエスト	'96年11月29日	4800	なし
425	スーザーパズルファイターII X	カブコン	'96年12月6日	5800	なし
441	もうぢや	ヴァージ・イタライタゲインテイメント	'96年12月20日	5800	なし
474	テトリスS	BPS	'96年12月27日	4800	なし
482	ロードランナー エクストラ	パトラ(ブリサージュ)	'97年1月10日	4800	なし
509	タグラマカン ~敦煌傳奇~	パトラ(ブリサージュ)	'96年12月27日	6800	SM
513	ぶよぶよSUN	コンパイル	'97年2月14日	4800	なし
516	クレオバトラフォーチュン	タイトー	'97年2月14日	5800	なし
532	天地無用 /連鎖必要	バイオニアLDC	'97年2月28日	6800	なし
533	統くっすんおよよ	バンプレスト	'97年2月28日	5800	なし
535	キューブパトラー	やのまん(やのまんゲームズ)	'97年2月28日	5800	なし
543	花組対戦コラムス	セガ	'97年3月28日	5800	なし

562 バズルボブル3	タイトー	'97年3月28日	5800	なし
563 モンスタースライダー	ダットジャパン	'97年3月28日	5800	MT
<b>テーブル 20タイトル</b>				
No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格
24	柿木将棋	アスキー	'95年4月14日	7800
34	ゲームの達人	サン電子(サンソフト)	'95年6月9日	8900
60	AI将棋	ソフトバンク	'95年8月25日	6800
67	将棋まつり	セガ	'95年9月15日	9200
77	永世名人	コナミ	'95年9月29日	5300
105	戦略将棋	エレクトロニック・アーツ・ピクター	'95年11月17日	6800
119	金沢将棋	セガ	'95年11月24日	7900
138	DX人生ゲーム	タカラ	'95年12月15日	5800
199	ゲームの達人2	サン電子(サンソフト)	'96年3月15日	8900
203	バーチャルカジノ	ダットジャパン	'96年3月15日	5800
235	度であることはサンドアール	CSK総合研究所(CRI)	'96年4月5日	5800
251	ラビュラスビック	BMGジャパン／翔泳社	'96年4月26日	5300
256	SEGA AGES/宿題がタントアール	セガ	'96年5月24日	4800
360	ホーンティッド・カジノ	ソシエッタ代官山	'96年9月27日	7900
410	月下の棋士—王竜戰—	バンプレスト	'96年11月22日	5800
421	対局将棋 極II	毎日コミュニケーションズ	'96年11月29日	6800
449	永世名人II	コナミ	'96年12月20日	5300
453	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	'96年12月20日	5800
469	SEGA AGES/轟にイチダントアール	セガ	'96年12月27日	4800
494	SUPER CASINO SPECIAL	コナツジヤパンエンターテインメント	'97年1月24日	5800
<b>麻雀 32タイトル</b>				
No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格
1	麻雀悟空 天竺	エレクトロニック・アーツ・ピクター／ジャ／アル	'94年11月22日	5800
12	アイドル雀士スチーパイSpecial	ジャレコ	'95年2月24日	6800
16	麻雀巣流	アスキー	'95年3月10日	6800
32	スーパーリアル麻雀PV	セガ	'95年5月26日	8800
52	麻雀海洋物語—麻雀狂時代セクシーアイドル編—	マイクロネット	'95年8月4日	6800
59	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	アスク講談社	'95年8月12日	7800
65	実戦麻雀	イマジニア	'95年9月1日	6800
74	魔法の雀士ぼえぼえボエミイ	イマジニア	'95年9月28日	7800
79	アイドル雀士スチーパイ REMIX	ジャレコ	'95年9月29日	6800
90	ときめき麻雀パラダイス~恋のてんむいピート	ソネット・コンピュータエンターテインメント	'95年10月20日	6800
120	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セガ	'95年11月24日	6800
153	プロ麻雀 極S	アナ	'96年1月12日	5800
154	麻雀狂時代 コギヤル放課後編	マイクロネット	'96年1月12日	6800
188	麻雀ハイバリアクションR	サミー工業	'96年3月8日	6800
191	アイドル雀士ファイナルロマンスR	アスク講談社	'96年3月15日	8800
224	麻雀・雀・天・使エンジエルリップス	日本システム	'96年3月29日	6800
229	麻雀同級生 Special	マイクロソフトウェア	'96年3月29日	6800
248	アイドル雀士スチーパイ II	ジャレコ	'96年4月26日	7800
252	ときめき麻雀グラフィティ~年の天使たち	ソネット・コンピュータエンターテインメント	'96年5月3日	5800
254	スーパーリアル麻雀PVII	セガ	'96年5月17日	6800
275	涙(くるみ)兄弟劇場第一巻 麻雀編	アローマ(ユーメディア)	'96年6月28日	5800
278	井出洋介名人の新実戦麻雀	カブコン	'96年6月28日	4800
298	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	'96年7月19日	6800
323	GALJAN(ギャルジョン)	童	'96年8月9日	6800
327	本格プロ麻雀 徹魔SPECIAL	ナグザット	'96年8月23日	5800
363	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	'96年9月27日	6800
366	めざせ!アイドルスター~夏色モモリーズ(麻雀編)	博報堂パルマテック	'96年9月27日	6800
370	麻雀大会 Special II	光栄	'96年10月4日	6800
378	本格人気雀芸能満喰THEわれめDEほん	ビデオシステム	'96年10月10日	7800
380	もれいな純情TOKYO MAHJONG LAND	ゲームアース	'96年10月18日	6800
454	ひんばんキルルのまあじん日和	ナツメ	'96年12月20日	5800
464	出世麻雀 大接待	キングレコード	'96年12月27日	5800
<b>教育・データベース 19タイトル</b>				
No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格
19	EMIT Vol.1～時の迷子～	光栄	'95年3月25日	8800
21	EMIT Vol.2～命がけの旅～	光栄	'95年4月1日	8800
22	EMIT Vol.3～私にさよならを～	光栄	'95年4月1日	8800
25	アドセンセバーゲントーク Messages for the future~	セガ	'95年4月28日	8800
125	フアーザークリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年12月8日	5800
133	EMIT バリューセット	光栄	'95年12月15日	15800
177	料理の鉄人 キッチンジャムニア～	博報堂パルマテック/アワ事務室(HAMLET)	'96年2月23日	5000
187	mediaFOlancer for SEGA SATURN 遊大介	ファンハウス	'96年3月1日	5800
211	ISTO E ZICO ジーの考えるサッカー	みずき	'96年3月22日	5800
226	ルパン三世 THE MASTER FILE	みずき	'96年3月29日	5800
243	真・女神転生 デビルマナー～悪魔全書～	アトラス	'96年4月26日	2900
253	キューピックギャラリー	ウイネット	'96年5月10日	5800
256	ライフスケイフ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	'96年5月24日	6800
280	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	ソネット・コンピュータエンターテインメント	'96年6月28日	2480
290	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	'96年7月12日	5800
326	駒ア～競馬データSTABLE～	ナグザット	'96年8月23日	8800
343	ワルツランマ絶版	講談社	'96年9月13日	6800
385	奥寺謙修の世界を目せ! サッカーキング(入門編)	富士通パレックス	'96年9月27日	4800
396	MAKING OF NIGHTTRUTH VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンターテインメント	'96年11月8日	2480

**CG集 18タイトル**

No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	周辺機器
86	バーチャファイタ-CGボートレトVol.1(サ)	セガ	'95年10月13日	1280	なし
87	バーチャファイタ-CGボートレトVol.2(ジャッキー)	セガ	'95年11月17日	1280	なし
108	バーチャファイタ-CGボートレトVol.3(闘)	セガ	'95年11月17日	1280	なし
109	バーチャファイタ-CGボートレトVol.4(バイ)	セガ	'95年12月8日	1280	なし
126	バーチャファイタ-CGボートレトVol.5(ウルフ)	セガ	'95年12月8日	1280	なし
127	バーチャファイタ-CGボートレトVol.6(ラク)	セガ	'95年12月8日	1280	なし
159	バーチャファイタ-CGボートレトVol.7(帝)	セガ	'96年1月26日	1280	なし
160	バーチャファイタ-CGボートレトVol.8(オリオン)	セガ	'96年1月26日	1280	なし
185	バーチャファイタ-CGボートレトVol.9(影)	セガ	'96年3月1日	1280	なし
186	バーチャファイタ-CGボートレトVol.10(ジーフリー)	セガ	'96年3月1日	1280	なし
301	ラドロDISC Vol.1 木下 優	Sada Soft	'96年7月26日	3000	なし
336	ラドロDISC Vol.2 内山 美紀	Sada Soft	'96年8月30日	3000	なし
353	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナープレイ	'96年9月27日	5000	SM
356	ラドロDISC Vol.3 大島 美奈	Sada Soft	'96年9月27日	3000	なし
416	ラドロDISC 特別編 コスプレイヤーズ	Sada Soft	'96年11月29日	3800	なし
467	ラドロDISC データ編 レースクイーンF	Sada Soft	'96年12月27日	3800	なし
485	銀河麻雀伝記伝 Mika Akitaka illust Works	ハドソン	—	4200	なし
505	ラドロDISC データ編 レースクイーンG	Sada Soft	'97年2月7日	3800	なし

**その他 57タイトル**

No.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	周辺機器
20	SIDE POCKET2~伝説のハスラー~	データイースト	'95年3月31日	6800	なし
36	デジタルビーポル ラストグラディエーターズ	KAZe	'95年6月23日	5800	SM
50	THE野球拳スペシャル 今夜は12回戦!!	ソシエッタ代官山	'95年7月26日	6800	なし
63	球軌界	テクノソフト	'95年8月26日	6800	なし
73	天地無用/ 警魔鬼ごくらCD-ROM	アローマ(ユーメディア)	'95年9月29日	7800	なし
95	「占都物語」その1	CSK総合研究所	'95年10月27日	5800	なし
96	結婚前夜	小学校ブロダクション	'95年10月27日	2000	なし
99	アメリカ横断ウルトラクライズ	ピクター エンタテインメント	'95年10月27日	5800	MT
124	爆笑!!オール吉本クイズ決定戦DX	吉本興業	'95年12月1日	5800	MT
155	必殺!!バニココレクション	サン電子(サンソフト)	'96年1月18日	6800	なし
176	七柱推進ピタグラフ	データム・ポリスター	'96年2月23日	5800	SM
194	毎日替わる50のコトクイズ86(サンコゴ)	OZクラフ	'96年3月15日	6800	MT
195	ストリートファイターII ムービー	カブコン	'96年3月15日	6800	なし
197	ブレイブン・パトルQ	クレフ	'96年3月15日	4800	なし
232	鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	'96年4月5日	5800	なし
234	GAME-WARE Vol.1	セガ	'96年4月5日	1980	MT
240	アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	'96年4月26日	5800	なし
257	実戦バチスコ必勝法/3	サミー工業	'96年5月24日	6800	なし
267	ブリーカー/チスル攻撃 ユニバーサルミュージアム	アスク講談社	'96年6月14日	5800	なし
288	GAME-WARE Vol.2	ゼネラルエンタテインメント	'96年7月5日	1980	なし
284	一発逆転 / ギャンブルキングへの道	BMGジャパン/ブランディングオフィスワ	'96年7月5日	5800	なし
289	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	'96年7月12日	6800	なし
306	激烈バチンカーズ	BMGジャパン/ブランディングオフィスワ	'96年8月22日	5800	なし
321	ブレイボーカラオケ Vol.1	ピック東海	'96年8月9日	5800	なし
322	ブレイボーカラオケ Vol.2	ピック東海	'96年8月9日	5800	なし
372	GAME-WARE Vol.3	セガ	'96年10月4日	1980	なし
374	平和バチンコ総進撃	ナグザット	'96年10月4日	7800	なし
391	LULU	セガ	'96年11月1日	4800	なし
397	Special Gift Pack	BMGジャパン	'96年11月8日	7700	なし
398	デジタルビンボル ネクロノミコン	KAZe	'96年11月15日	5800	MC
430	世界の歌物語111音楽・フルカラ歌詞歌詞	富士通	'96年12月6日	4800	SM
443	AQUAZONE オプションディスプレイ	ゼクシィ	'96年12月20日	2000	なし
444	AQUAZONE オプションディスプレイ	クランク	'96年12月20日	2000	なし
445	AQUAZONE オプションディスプレイ	ブッキーラー	'96年12月20日	2000	なし
446	AQUAZONE オプションディスプレイ	ブリーバー	'96年12月20日	2000	なし
447	AQUAZONE オプションディスプレイ ラミーズ	オーブンブックキューゼロサン	'96年12月20日	2000	なし
465	だいな~いあいらん 予告編	ゲームアーツ	'96年12月27日	2300	なし
468	実戦バチスコ必勝法/4	サミー工業	'97年3月15日	5800	なし
481	DIGITAL DANCE MIX~安室奈美恵~	セガ	'97年1月10日	2800	なし
486	ハイパー3Dビンボル	ワージン・インターナショナル	'97年1月17日	5800	なし
492	2TAX GOLD	ヒューマン	'97年1月17日	5000	なし
498	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ボニー・キャニオン	'97年1月24日	4980	なし
514	サクラ大戦 花組通信	セガ	'97年2月14日	4800	SM/MV
517	ROOMMATE～井上涼子～	データム・ポリスター	'97年2月14日	5800	なし
518	DREAM SQUARE 離形あきこ	ビデオシステム	'97年2月14日	3800	なし
528	ふしぎの国のアン杰リーラー	光栄	'97年2月28日	5800	なし
538	GAME-WARE Vol.4	ゼネラル・エンタテインメント	'97年3月7日	2980	なし
530	SEGA AGES/モーリアヒルジョウVol.1	セガ	'97年2月28日	4800	なし
545	NIGHTTRUTH VOICE SELECTION 須崎詩織	ソネット・コンピュータエンターテインメント	'97年3月14日	5800	なし
552	ときめキリアル Selection 須崎詩織	コナミ	'97年3月27日	2800	SM
555	SS アベンチャーバックセブン秘館&MYST	光栄	'97年3月26日	8800	SM
556	実戦バチスコ必勝法/TWIN	サミー工業	'97年3月26日	5800	なし
572	ゲーム日本史～(上) 革命兒・郷土信長～	光栄	'97年4月4日	6800	なし
573	ダークハンター～(上) 銀次元学園闘～	光栄	'97年4月4日	6800	なし
574	バズルボブルX+スペースヘイバー	タイトー	'97年4月4日	5800	なし
575	SANKYO FEVER 実機ミニマックス	ティーイー・エヌ研究所	'97年4月4日	5800	FF
576	ボイスアイドルミニックス+スバルバーストリー	データイースト	'97年4月4日	6800	なし

ソフ  
ト  
レカ  
100名

# アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

## 読者 プレゼント

### アンケート

①あなたの学校（職業）を次のなか  
ら選び、番号を書いてください。

- ① 小学校
- ② 中学校
- ③ 高等学校
- ④ 大学
- ⑤ 専門学校
- ⑥ 社会人
- ⑦ その他

②あなたの学年を書いてください。  
もしあなたが学生以外なら□と書  
いてください。

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

④あなたの性別を番号で書いてくだ  
さい。

- ① 男
- ② 女

⑤あなたが本誌以外によく読む雑誌  
を右ページの表2から3つ選び、番  
号を書いてください。

⑥あなたが持っているゲーム機、パ  
ソコンを右ページの表3から選び、番  
号を書いてください(8つまで)。

⑦これから買おうと思っているゲ  
ーム機、パソコンを右ページの表3か  
ら選び、番号を書いてください(8つ  
まで)。

⑧今号の記事でおもしろかったもの

を右ページの表1から3つ選び、お  
もしろかった順に番号を書いてくだ  
さい。

⑨今号の記事でつまらなかったもの  
を右ページの表1から3つ選び、つ  
まらなかった順に番号を書いてくだ  
さい。

⑩今後、本誌で特集してほしいゲ  
ームを右ページの表4から3つ選び、番  
号を書いてください。

⑪今後、本誌で攻略してほしいサタ  
ーンのゲームを右ページの表4、ま  
たはP106~109に掲載してあるサタ  
ーンソフトの中から3つ選び、番号、  
もしくはソフトNo.を書いてくだ  
さい。

⑫1年間に買う新作ゲームソフトの  
本数を次のなかから選び、番号を書  
いてください(機種は問いません)。

- ① 1~5本
- ② 6~10本
- ③ 11~20本
- ④ 21~29本
- ⑤ 30本以上
- ⑥ ほとんど買わない

⑬あなたが買いたいと思っているゲ  
ームを右ページの表4から5つ選び、番  
号を書いてください。

⑭今後、あなたはサターンFANに  
どんな記事を増やしてほしいですか。

番号を次の中から3つ選んで書いて  
ください。

- ⑯ セガサターンのゲーム情報
- ⑰ 速報性の高いニュース記事
- ⑱ 発売直前のソフト紹介記事
- ⑲ ソフト発売後の攻略記事
- ⑳ ハードの情報
- ㉑ 他機種の情報
- ㉒ ゲーム関係者のインタビュー
- ㉓ イベントやグッズなどの情報
- ㉔ マンガや読み物などの連載
- ㉕ その他の記事

㉖P106~109に掲載してあるサタ  
ーンソフトで、おもしろかったソフト  
のソフトNo.を5位まで書いてくだ  
さい。ない場合は記入しないでく  
ださい。

㉗P106~109に掲載してあるサタ  
ーンソフトで、つまらなかったソフト  
のソフトNo.を5位まで書いてくだ  
さい。ない場合は記入しないでく  
ださい。

㉘プレイステーション、NINTEN  
DO64、業務用などからサターン  
に移植してほしいゲームがあれば、  
右ページの表3の中から機種名を数  
字で選び、番号とゲーム名1つを書  
いてください。シリーズものは場合  
は、何作目かを指定してください。

㉙最近遊んだゲームの感想や、本誌

#### ●応募のきまり●

P113のとじこみハガキにこの号のプレ  
ゼントでほしいものの番号を1つ(①~⑦)  
書き、下のアンケートに答えて(回答欄は  
ハガキの表裏)、50円切手を貼ってポスト  
まで。締め切りは4月24日(必着のこと)。  
発表は5月30日発売の11号です。

への意見を書いてください。

- ㉚ハガキの表側の欄に、遊んだこと  
のあるゲームを項目別に5段階で評  
価し、数字で書いてください。
- ㉛非常によい
- ㉜よい
- ㉝普通
- ㉞やや悪い
- ㉟悪い

#### ～項目の説明～

- キャラクタ キャラの動きやカワイイ  
などをチェック
- 音楽・効果音 何回聞いても飽きない  
音楽かどうかチェック
- お買い得度 ゲームの値段と内容がう  
まく釣り合っているかどうかチェック
- 操作性 キャラが動かしやすいか、ゲ  
ームの操作感はどうかチェック
- 熟中度 ゲームにどのくらいノメリこ  
めたか、その度合いをチェック
- オリジナリティ 今までのゲームには  
ない斬新なアイデアがあるかチェック

#### 今号のプレゼント (ゲームのあとに数字は今号での紹介ページです)

##### ソフト(各5名)

- ①機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は『愛が勝つ』?～ P20
- ②下級生..... P44
- ③真説サムライスピリッツ武士道烈伝 P124
- ④エルフを狩るモノたち P136
- ⑤機動戦士Ζガンダム 前編 ゼータの鼓動 P140
- ⑥スカイターゲット P144

##### テレカ(70名)

- ⑦SONIC 表紙

#### ハガキを書くときの注意

アンケート/ハガキの項目はすべて  
コンピュータで読み取りますので、  
以下の点に注意して書いてください。

- ハガキのマス内はすべて1、2…  
の算用数字を書き込んでください。
- 数字を書くときは、1つのマスに  
1個だけにしてください。2ケタの  
数字は2つのマスを使って書いてく  
ださい。
- 数字はマスからはみ出さないように  
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はフと間違わないよ  
うに上はハネないこと。4は9と間  
違わないよう4の上をくつつけない  
こと。

#### 記入例

##### ×悪い例

1 4 18 18 18

##### ○良い例

1 4 18 / 18

- 筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛  
筆かシャープペンシル、黒のボール  
ペンか、またはサインペンを使用し  
てください。赤色のペンなどは使用  
しないでください。
- 表1～表3にある①などの1ケ  
タの数字は、頭の□もきちんと書き  
込んでください。

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

No. 表1 今号の記事

01	{SEGA 発表)PROJECT SONIC発動//
02	{SEGA 発表)セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
03	{SEGA 統報)AZEL バンゾードラゴンRPG
04	{SEGA 統報)機動戦艦ナデコ～やがて最後は「愛が勝つ」?～
05	{SEGA 統報)LAS BRONX
06	{SEGA 発表)カーボンシティ
07	{SEGA 発表)カーボンシティ
08	{SEGA 発表)タクティクス フォーミュラ ワン
09	{SEGA 特別企画)花組対戦コラムス
10	特報 Real Sound ~風のリグレット
11	特報 同級生二
12	特報 下級生
13	連載 Live-up to elf
14	特報 ランクリッパーIV
15	特報 QIZUNAないろDREAMS 虹色町の奇跡
16	特報 冒険活劇モノノ
17	土星の王国NEWS Dynamite//
18	(RANKING STREET)前人気 移植希望/売り上げランキング
19	(RANKING STREET)ゲーム成績表
20	(Game研究所)プロ野球 ゲレイテスティ97
21	(攻略)ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
22	(攻略)クオリアディスク 感應強襲オプション・レイ～
23	(特報)セガサターンBASIC基礎力 評成講座
24	土星の王国)セガサターンソフトクラフト
25	土星の王国)セガサターンニュース
26	土星の王国)セガCS開発室日記
27	(特報)スーパーロボット大戦F
28	(特報)サンダーフォースV
29	(特報)真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
30	(特報)はるかぜ戦隊Vフォース
31	新作 新テーマパーク
32	新作 Civilization 新・世界七大文明
33	新作)WARA WARS 激闘! 大軍団バトル
34	新作)KING THE SPIRITS2
35	新作)ファンタステック
36	新作)エルフを狩るモチ
37	新作)シーバス・フィッシングII
38	新作)ザ・クロウ
39	新作)機動戦士Ζガンダム 前編 ゼータの鼓動
40	新作)キヤパー
41	新作)ブラックドーン
42	新作)逆鱗弾
43	新作)スカイターゲット
44	新作)雀帝 パトルコスプレイヤー
45	(連載)セガサターンソフト Impression//

No. 表2 雑誌名

01	セガサターンマガジン
02	電撃SEGA EX
03	サターンスーパー
04	ゲートサターンZ
05	サターン
06	TECOサターン通信
07	ファミコンサターン
08	SEGA Magazine
09	アミマガジン
10	64(ロクヨン)
11	64PG(ロクヨンビージー)
12	電撃NINTENDO64
13	64ドリーム
14	ブレイジストーションマガジン
15	ファミ通PS
16	電撃プレイステーション
17	HYPE! ブレイズステーション
18	THE ブレイズステーション
19	Virtual IDOL
20	電撃G'sエンジン
21	Pretty Fan
22	ファミ通
23	TGamer
24	じゅげむ
25	ゲームウォーカー
26	Vジャンプ
27	ゲームナビ

28	月刊アミ通Bros.
29	霸王マガジン
30	ゲーメスト
31	NEOGEOフリーク
32	LOGIN
33	マイコンBASIC マガジン
34	コンピュータ
35	電撃王
36	コミックボンボン
37	コロコロコミック
38	少年ガンガン
39	週刊少年サンダー
40	週刊少年ジャンプ
41	週刊少年チャンピオン
42	週刊少年マガジン
43	月刊少年エース
44	

No. 表3 機種名

01	メガドライブシリーズ
02	スーパーニンテンドー64
03	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
04	バーチャルボックス
05	ニンテンドー64
06	任天堂DS
07	PCエンジンシリーズ
08	PO-FX
09	ファミコン/ニューファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
10	スーパーファミコン
11	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/スーパーゲームボーイ
12	ゲームギア/キッズギア
13	フレイステーション
14	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
15	PC9821シリーズ
16	DOS/V
17	マッキントッシュ
18	ビビンアットマーク
19	業務用
20	その他
21	何も持っていない
22	どくに貰ったくない

No. 表4 セガサターンソフト名

702	アイアンブラッド	769	沙羅曼蛇 デラックスパック ブラス	837	DEKA4駆~TOUGH・THE・TRUCK~	904	プラドリDISC キャンペーンガール'97
703	あすか!20%リミッテッド	770	THE LEGEND OF EDEN 2	838	提督の決戦III	905	プラドリDISC 特別編 コギャル大百科100
704	アサルトリクス	771	サンターフォースV	839	DESIRE ~背徳の螺旋~	906	プラドリDISC 特別編 コスプレイヤーズ 2
705	AZEL バンゾードラゴンRPG(仮称)	772	シーバス フィッシングII	840	デザエモン2(DEZEA2)	907	プラドリDISC Vol.4 黒田 美礼
706	AMOK(アモック)	773	ジーべーター	841	デジク・ア・アワールド	908	B L A M / マシーンヘッド
707	アルバム倶楽部 腸キュー!セントボーリア女学院	774	ジ・アンソリブルト	842	デジク TIN TOY	909	ブリード・タ・マジオーマリの気まなおしゃべり~
708	皿暮	775	Civilization 新世界七大文明	843	デッド オア ライフ	910	ブリルラ(仮称)
709	記憶封印トマソン!タクティクスV Moon Cradle 異形の花嫁	776	Jリーグエキサイトステージ V1(仮称)	844	デッドリースカート(仮称)	911	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー
710	インデベンディングスティ	777	Jリーグ ブリクトリーゴール'97	845	デジタルアンジュ~電脳天使SS~	912	あるるん with シエイUPガールズ(仮称)
711	インパクト レーシング	778	Jリーグ プロカラーカープをぐるう、2(仮称)	846	デリビューブラット グラフィーダース verg.7(仮称)	913	BREAK POINT
712	Wizard's Harmony 2	779	Jリーグ GO/GO/GOAL(仮称)	847	ドラクレスマジック3D(仮称)	914	ロビンポール
713	ウイルス	780	紫炎龍	848	DX人生ゲーム(セガサターンコレクション)	915	冒険活劇 モノモノ
714	ウェルカムハウス	781	美流バワフル!プロ野球'97開幕版	849	DDOM(ドーム)	916	HOP STEP あいどる☆
715	エアーコマンダー	782	雀じゃん恋しましょ	850	同級生2	917	ホイスフアンタジア失敗したホイズ・パワー
716	英雄路物語~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	783	雀帝 バトルコスプレイヤー	851	東京SHADOW	918	ホイズオフザインスペイアージヒーローズ~
717	英雄志願 Gal Act Heroism	784	出動!ミニスカボリス	852	東京立身出世伝(仮称)	919	炎の15種目 アトラント オリンピック
718	エーベルージュ	785	ジョンクラシック	853	KING THE SPIRITS2	920	マーヴル・スーパーヒーローズ
719	X2	786	シリエットミラージュ	854	ときめきメモリアルラマリーズ0.1~虹色の青春~	921	魔雀青天井
720	エクスマルチプライマーメージファイト(仮称)	787	神鶴 仙人	855	ときめきメモリアルラマリーズ0.2(仮称)	922	My dream ~On Airが待てなくて~
721	X-MEN VS. STREET FIGHTER	788	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	856	ときめきメモリアルラマリーズ0.3(仮称)	923	マジカルドロップ3~とれたて増刊号~
722	エドワードランナー(仮称)	789	新テーマパーク	857	ときめきメモリアル対戦!つかえだま	924	マジカルホッパーズ
723	NHL Breakaway	790	神闘 人生の意味	858	ときめきメモリアルスースーパーファイティング(ビッグファイト2~	925	マジカルストラクション(仮称)
724	エルフを狩るモノたち	791	スヌーピーバンisher ドキドキナイトメア(仮称)	859	ドラゴンナイト4	926	街
725	エンジョリフレイバード〜あなたへのプロフィール~	792	スヌーピーバンisher ロックマンEdison'1月の神殿	860	ドラゴンフォース(セガサターンコレクション)	927	魔導物語
726	大江戸ルネサンス	793	スヌーピーバンisher ロックマンEdison'2月の魔界/クリーパーズ	861	DREAM SQUARE 山田まりや	928	魔法学園 ルナ/
727	All Star Baseball	794	スヌーピーバンisher SQ(仮称)	862	NIGHTRUTH VOICE SELECTIONシオドrama編	929	幻の魚 The Phantom Fish
728	落ちゲー デザイナー 作ってポン/オフロード	795	スーパーブラット大戦F	863	スカイターフィット	930	マリオ 武者野の超将棋塾
729	オベリスク~プロジェクト・オスカーを遂行せよ~	796	スーパーパンクリング	864	日本方麻雀連盟公認 道場破り	931	MARICA ~真実の世界~
730	下級生	797	SKULL FANG ~空牙外伝~	865	忍者じじゃく丸くん 鬼忍法帖	932	mr.BONES
731	かもめ大作戦~女神たちのささやき~	798	スタートラング・オデッセイII 魔童戦争	866	ハーフス ハードベンチャーチャー	933	ミントン警部の捜査ファイル~道化師殺人事件~
732	カルドセブト	799	スタートラング・オデッセイIII ミニアムの聖戦	867	バーチャーパーク/THE フィッシュ	934	無人島物語
733	ガンフロンティア(仮称)	800	スチームハーツ	868	バーチャーファイター2(セガサターンコレクション)	935	魔法学園 ルナ/
734	汽船海賊[チームバイアリーゼ](仮称)	801	スヌーキー・ダーティ・ドワーブズ	869	バーチャーファイター3	936	幻の魚
735	機動戦士Ζガンダム 前編 ゼータの鼓動	802	スリーラー・ダーティ・ドワーブズ	870	バーチャーパーク/THE フィッシュ	937	マリオ 武者野の超将棋
736	Cat the Ripper~13人の探偵士~	803	3Dワールドランピングボール	871	バーチャーファイター4	938	MARICA
737	きゃんきゃんバニー エクストラ	804	スレイヤーズいろいろ	872	バーチャーファイター5(セガサターンコレクション)	939	アーティスト
738	究極タイガ-II plus	805	スワップマン	873	ドラゴンフォース(セガサターンコレクション)	940	マジカルドロップ3~とれたて増刊号~
739	きゅ~爆っつく	806	政界立志伝~よい国・よい政治~	874	DREAM SQUARE 山田まりや	941	セイバーフォース
740	キリングタイム	807	ゼロヨンチャップDoozy-J Type-R	875	NIGNTRUTH VOICE SELECTIONシオドrama編	942	セイバーフォース
741	ギルティギア	808	SKULL FANG ~空牙外伝~	876	ナイトクノック	943	USドラッグチャンプ(仮称)
742	銀河お嬢伝コヨコ~ライトニング・エンジェル~	809	センチメンタル・グラフティ	877	爆れっかパンダ~	944	悠久幻想曲
743	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	810	卒業S グラデュエーション	878	優駿~クラシッククロード~	945	優駿~クラシッククロード~
744	クライムウェーブ	811	ソニック(仮称)	879	ハイクスケープ	946	ライクスケープ
745	グラントリード	812	SONIC JAM	880	バトルスポーツ	947	LAST BRONX ランクリッサーIV
746	黒の断章	813	ソロ・グラムシス	881	ばにくちゃん	948	Real Sound ~風のリグレット~
747	ゲーム天国	814	ダークハンター~(下) 妖魔の森~	882	バチ~ス完全攻略(仮称)	949	リアルバウト 戦狼伝説スペシャル
748	ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~	815	ダービースタリオン(仮称)	883	バチ~コア(仮称)	950	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック
749	逆鱗弾	816	ダービー穴リスト	884	BATTLE SPORT	951	リターン・ファイア
750	幻想水滸伝	817	大戦略STRONG STYLE	885	バトルアーマー	952	RIVEN The Sequel to MYST
751	御見難用-Anarchy in the NIPPON-	818	だ~い~す~き~	886	バトルクノック	953	龍の五千年
752	GO III professional 対局用碁碁	819	太平洋の嵐~ 疾風の轟轟	887	はるかぜ戦隊Vフォース	954	ルナ~エターナルブルー~
753	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮称)	820	タイムドカンリーズ ドカンヒ~発ロンボ~完璧版	888	バルクスラッシュ	955	ルナ~バーストストーリー~(MPEG版)
754	コットン2	821	ダービー穴リスト	889	パロック	956	ルナ~三世・マスター・アーマーII(仮称)
755	古伝降魔術 百物語	822	だ~い~す~き~	890	海辺(ビーチ)でリーチ	957	RAYMAN2(仮称)
756	コマンド & コンカー	823	タンク(仮称)	891	FARADON THE LEGEND of DRAGON CASTEL	958	レイヤーセクション(セガサターンコレクション)
757	コントラ~レーガー~オブ~ウォー~	824	タンク(仮称)	892	ファンギーヘッドボクサー+	959	レイヤーセクションII(仮称)
758	サイドボケット3	825	ダンジョン・マスター(仮称)	893	ファルコムクラシッククスクス	960	レイクイエム(仮称)
759	ザ・クロウ	826	エイフリック	894	ファンズボルム(仮称)	961	LEGEND OF K-1 GRANDPRIX'96
760	サムライスピリッツ天草降臨	827	超時空塞マクロス	895	ファンタズマップ	962	ロックライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編
761		828	愛・おぼえていますか	896	ファンタスム	963	ルナ~バーストアーマーII(仮称)
762		829	超FL APPY	897	V. 口麻雀(仮称)	964	ロックマンX4
763		830	D-XHIRD	898	ヴィーナス(仮称)	965	ワールド・エボリューションサッカー(仮称)
764		831	Disc Station SATURN	899	エイフリックダウソ	966	わくわく?
765		832		900	BOOK OF SORCERES	967	WARA WARS 激闘! 大軍団バトル
766		833		901	フライマルレイジ	968	ワーダー3(仮称)
767		834		902	ブラック ドーン	969	ワーダー3(仮称)
768		835		903		970	

セガコンシューマソフト  
研究開発本部全面協力

# SEGA CS開発室日記

東京ゲームショウでは、CS  
発の新作発表が盛りだくさん。  
スタッフは頑張っているよ!!

お便り募集中

## 第20回

### 「挫折の日々」O'KEY!

「なんか昔、見たことある」「いまいち」「ダメえ~」「没」  
俺様の言うこと聞け一つ

### 緊急発表! 開発チーム秘話 ゲームの略称のヒミツ

この「一人に対する感想や、この人に歴史あり」と明記して、右上のあるて先まで送つてね。

すべて  
お便りは、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して、右上のあて先まで送つてね。  
アドバンスド開発スタッフのリクエストを募集中。

雑誌の記事中に登場するゲームの略称。ときには「どうして?」って略をする場合もあるよね。そこで今回は、セガCSの開発チームが正式採用している、略称が生まれるまでを追ってみたのだ。

『花組対戦コラムス』→「花コラ」  
じつはこのゲームのタイトル名は、『サクラ大戦』のときと同じくレッドカンパニーの広井総帥に考えていただいたんです。「花コラ」という略称も呼びやすいので、同時に決めていただきました。(サクラチーム)

『Jリーグ プロサッカーカラブをつくろう!』→「サカつく」

このゲームほど略称がいろいろあるゲームはないと思います。「Jさく」「Jつく」「Jプロ」「サカつく」など、開発でも人によってバラバラだったんですよ。そこで『~乙』の発表にともない、略称を「サカつく乙」(さかつづく)に統一しようとしているんです。今回「サカつく乙」に決めた理由は、韻をふんでいて音の響きがよいからです。これからは日本中の人が、みんな同じ名前で呼んでくれればうれしい限りですね。

(サカつく乙チーム)

『ADVANCED WORLD W AR 千年帝国の興亡』→「あうう」

開発内部ではとくに、というものではなくて、「千年」かな、「千年興(せんねんこう)」はお線香みたいだから、呼んでほしくないな~程度に考えてました。ただ雑誌では、タイトルの頭文字をとって「AWW」と書いてもらえば、と思ってたんです。そんなある日、とある関係部署で「あうう」がさあ」という声が聞こえてきました、何かと思っていたらウチのゲーム(笑)。サンプルCD-ROMに記載していた「AWW」を日本語読みしていたらしいんですが、それ以来チーム内でも「あうう」と呼ぶ人が増えてしました。トホホ。

(チームバイナップル)  
『パンツアードラグーン』→「パンドラ」  
もちろん「パンツァー」と呼ぶ人も多いんですけどね。『ツヴァイ』にあった裏技の“パンドラの箱”というのも、略称をもじって付けた名前です。今回の『AZEL』は、略称なしでもみんなに覚えてもらいたかったので1語にしました。長いタイトルは、なかなか覚えてもらえないですからね。だからぜひ「パンツアードRPG」と呼ばずに、「アゼル」と呼んでほしいですね。

(チームアンドロメダ)

### CS開発室からのプレゼント!

大人気の『花コラ』のグッズ2点と、マニアックなセガユーザーに贈るバル版マスターシステムをプレゼント! 希望者は右のあて先の「4/25号プレゼント」係へ。



「花組対戦コラムス」の店頭用ポスター

あて先  
〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
T I M サターンFAN編集部  
「CS開発室日記4/25」係



日本では使用不可  
セガマニア3名様にマ  
スター・システムを

デザイナー  
**松浦 稔氏**



### 作品プロフィール

アーケード  
『アウトラン』  
『エイリアンシンドローム』  
『ギャラクシーフォースI・II』  
『テトリス』  
メガドライブ  
『ゴーストバスターズ』  
『アドバンスド大戦略』  
『クライング』  
『バーチャレーシング』  
『バーチャレーシングDX』(32X)  
サターン  
『セガラリー・チャンピオンシップ』  
『セガラリー・チャンピオンシップ・プラス』  
『Jリーグ プロサッカーカラブをつくろう!2』

ろ」とか注文してくるんですよ。でも、それらの戦車間の差は1ドットしかない。しょうがないから砲身の先を中間色にして、半ドットに見立てたり(笑)。昼間に絵を描いて、夜は僕と絵を描いた奴とプランナーの3人でチェック。同じような注文ばかり続くと、お互い疲れているから陥落になったりして(笑)。そんなことを半年以上やっていましたね。『サカつく乙』では、プロデューサー兼デザイナーとなりましたので、個人的な展望としては、試合シーンをクリエイティブアップしたいと思っています。期待していてください!

## 【未だ全容がうかがい知れぬ『F』】 プロデューサー寺田氏に突撃インタビュー

今回は、未だ明かされない情報を求めて、バンプレストの寺田貴信さんに、お話をうかがった。

### 気になる“F”的意味は

——ついにサターンで発売されることになりましたね。

寺田 そうですね。ちょうど10作目ということで。発表会の前の日に気づいたんですけど(笑)。サターンが発売されてから2年お待たせしてしまったので、お待たせしてしまっただけのモノを作りたいと思っています。

——ちなみに『F』ということは、

どういう意味なんですか?

寺田 いろんな人に聞かれるんですけど、秘密です。本当にプレイしていただいて初めてわかるという感じです。まあ、何種類か意味があるんですけどね。最初は、タイトルも『第4次スーパーロボット大戦+（プラス）』とかにしようと思っていたんですけど、開発元のウインキーソフトの総監督の阪田さんが、「せっかくロボットが増えたんだから、どうせならシナリオを全部書き直そう」と。それでタイトルも『第4次』とは付かずに、『F』ということになりました。

# 話題沸騰の超期待作 「F」の明かされざる 秘密に迫る!!

発売日	7月25日
発売元	バンプレスト
開発元	未発表
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
□□枚数	1枚
複数プレイ	なし
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	ブロック数未定・ブレイデータ
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	30% (4月4日現在)



●イデオンは、扱えきれない強大な力を見せつけてくれるだろう



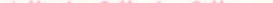
## CONTINUE! REPORT!!

発表後、ものすごい反響の  
『F』。今回は、謎の多い『F』  
のプロデューサー寺田氏に  
突撃インタビュー。

©董プロ/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

① 学校 ( ) ② 学年 ( ) ③ 年齢 ( ) ④ 性別 ( )

⑤ { } { } { } { } { }

⑧  ⑨ 

⑩ ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )

⑯ ( )

18

## 郵便はがき

50円

切手を  
はってください

1 0 5 - □ □

東京都港区東新橋1-1-16  
徳間書店インターメディア**SATURN FAN** No.8号読者プレゼント応募係

□ □ □ - □ □

住所

(ふりがな)  
氏名

電話番号 ( )

:(キリトリ  
線)

## ⑯ゲーム成績表

ゲーム名	◎	○	△	▲	●	△
actua GOLF						
アン杰リークSpecial2						
ウルフファング・SS 空牙2001						
エイナスファンタジーストーリーズ THE FIRST VOLUME						
クオヴァディス2 ~惑星強襲オヴァン・レイ~						
サイバーポツツ						
SANKYO FEVER 実機シミュレーションS						
三國志孔明伝						
実戦バチング必勝法 TWIN						
神鳳拳						
新海底軍艦 鋼鉄の孤独						
卒業～クロスワールド～						
大航海時代II						
ドラゴンマスターシルク						
パズルボブル3						
花組対戦コラムス						
ファーランドストーリー～破亡の舞～						
プロ野球 グレイテストナイン'97						
ポイズアイドルマニアックス～ブールバーストーリー～						
幻のブラックバス						
メタルスラッグ						
モンスタースライダー						

## シリーズ最大のボリューム それを構成する要素とは?

——完全オリジナルシナリオということですが、話の流れもガラッと変わるんですか?

**寺田** まあ、似たようなイベントとかは、ありえるかもしれないんですけど完全に一緒というものは無いでしょうね。『第4次』がベースにはなっているので、出てくる敵とかは一緒だったりとか、最初のほうでエルガイムがやって来たりとかね。まあ、そういうところも意識的に作りかえるかもしれないんですけど。例えば『第2次』とか『第3次』で決着のついたキャラクタ。例えばギレン・ザビとかパティマス・シロッコとか。そういったキャラクタも、死んだ事実は無かったことにして再登場させます。だからかなり変わりますよ。でも本当に、キャラクタも多くてバランスを取るだけでも大変で、シリーズ最大となった質量を、何とかまとめようと調整しています。でも、この『F』があれば、ほかのシリーズはいらないっていう感

じにはしたいですね。あと必要なのは『魔装機神』ぐらい(笑)。

——バランスが難しいというと、やはり、強力なイデオンとか。

**寺田** そうですね。イデオンやガンバスター、エヴァとオーバーパワーのロボットが登場して、その凄く強いロボットを、いかに原作に近づけつつ、まとめあげるか。そういう手法を見てほしいですね。

——そういう意味では、今回の初登場の3シリーズのロボットはどれも異質ですよね。

**寺田** その中でもイデオンだと思うんですけど。今まで出演させることが可能だけど、見送っていたのがイデオンとガンバスターなんですよ。シリーズを重ねてノウハウが溜まり、それらも表現できるようになりましたからね。今回の『F』であらゆるジャンルのロボットを網羅できたんじゃないかなと思います。オールド、中間、新しい

ファンも、全ての層が楽しめると思います。

ごった煮がこのシリーズの魅力の一つかから。

### エヴァはどうなる?

**寺田** よく、エヴァンゲリオンをストーリーの中にどう組み込むんですか? と言われるんです。今までシリーズでガンダムを扱ってますけど、ニュータイプ論とかを深く掘り下げたことはないでしょう。それと同じで、あまり各作品の深いテーマ的な部分には触れないんですよ。エヴァにしてもイデオンにしても、なみいるキャラクタの中の一つとして。ただ、エヴァとイデの融合した世界觀とかは有りえるかもしれないんですけど。

エヴァだけを突出させてメインにするということは無いですよ。

ただ、使徒を倒せるのはエヴァだけ

というのはちゃんと表現したいです。

——シナリオの流れは『第4次』

に近い感じになるのでしょうか?

**寺田** そうですね。『新』では、あらかじめベースにするアニメを2本きめて、最低その2本を知っていれば話がわかるというカタチを取ってましたけど『F』でそれをやったら、普通の人じゃ絶対にわからなくなっちゃいますから。それが欠点もあるんですが。選んだルートによって真っ二つというのはないですね。リアル系とスーパーPOWERT系の2つみたいなものもありますけど。説得できるキャラクタとか多いですし、ルートも様々ですから。で、結末はマルチ・エンディングになる予定です。実質的には『第5次』ともいえる作品なんです。なぜ『第4次』なのかというと、阪田さんが「ストリー



## 見よ! このド派手なエフェクトを!!



○○エルガイムMk-IIがバスター・ランチャーを発射している。その派手なエフェクトに注目したい…ところだがもっと注目はその右下。そこでのユニットは式号機のハズ。未だイラストなどでその出演を確認できていなかっただけにアスカファン感涙だね

### 式号機 発見!!



一としてはもう『第4次』で終わっているので『第5次』は作れないよ」と。「でも、もうひとつの『第4次』なら作れるよ」って(笑)。まあ、サターンユーザーからの『第4次』への移植希望も多かったですし、実際PSで『S』を発売して好評だったので、それらの声にお応えする形で開発を始めました。

## ちょっと教えて寺田さん

——イデオンなら、最後はやっぱり発動ドッカンかなど(笑)。  
**寺田** 今までのロボット大戦シリーズでそうなんですけど、基本的に誰もが想像のつくようなことは必ずウラをかくようにしています。そのままってのは無いでしょう。



●ATフィールドのある使徒を倒せるのはエヴァだけということらしい。ちなみにカヲルくんも出演するとか。やっぱり、ぶちと逝くんですかね

ダンバインにしても、原作では全員死んじゃいましたけど『第4次』では全員生き残りましたよね。だから皆さんの想像の通りにはならないかもしれません。そういうFの世界を描いていきたいですから。ストーリーの押さえ所や演出は『第4次』のコンセプトと似たようなもの、と思ってください。

——今回、ガンダムWのキャラクタが全員登場しますよね。それもファンの要望なんですか

**寺田** 基本的に放映している最中にそのシリーズを入れることは困難なんですよ。放映が終わって、ある程度して吟味できてからじゃないと。実際、『新』を作っているときは、ガンダムエピオンの名すらわからない状態でしたから。やはり「私のデュオ様が出ていない」など、ファンからの意見も多かったですし、『新』では中途半端な扱いになってしまったので『W』のメインキャラは大体登場させようと考えています。ただ、あの5人は簡単に仲間にはならないでしょうね。「説得」コマンド大活躍かも。

——今回、主人公はどうなるのでしょうか?

**寺田** 主人公のシステムはあります。『第4次』と同じで、男女性格の違う4キャラクターで計8名。キャストはまだナショですけど、「計都羅喉剣、暗・剣・殺」とか喋

ります。主人公の声に限ってはオンオフ機能を入れようと思ってます。必殺技とか自分で呼びたい人は、どうぞ叫んでください、といつてもやる人いませんけど。

——『新』ではリアルロボットでしたが、今回の『F』ではSDになっているのにはなにか理由が?

**寺田** ただ単純に『第4次』のシリーズだからです。リアルだと読み込みが遅いとかではありませんよ。現在の計算では『S』をサターンに持っていくても、プレステ以上

のスピードは得られるのですが、読み込む声のデータが大きいのでどうなるかなといったところですね。SDはSDなりに良いところがあって、リアルとSDを両方やって、長短見えてきましたし。

——SDの良いところとは?

**寺田** プレイヤーにアニメを想像してもらえるんですよ。例えば、サーベルを振ったときに、「ああ、あれはリアルなガンダムがサーベルを振っているんだ」とアニメの動きをデフォルメで想像してもらえるからですね。



●名前は明かせないけど、有名声優がキャスティングされている主人公キャラたち。はやくその詳細をお伝えしたいところだ

## 次号より連載 一般的な情報では物足りない濃い読者に贈る スーパー ロボットマニアックス Super Robot maniaX

こんな情報ではまだまだ物足りないという、濃いユーザーに贈る熱い連載「スーパー ロボットマニアックス(略してSRX)」が次号より発動だ。毎号連載で逐次、「スマロボ」ファン向けの濃い新情報を公開していくぞ。今回の興味深い話を聞かせていただいたプロデューサーの寺田さんの開発ウラ話やちょっとイイ話などが聞ける連載コラムもスタート。「スマロボF」への質問や要望などがあれば、このコーナーの中でも紹介していくので、どんどんお便りください。さらに、プレゼント付きのクイズなども開催していく予定。『スマロボ』のファンならこれは毎号欠かさずチェックだ!。



●君の質問に寺田さんが答えちゃう。いまなら要望も通るかもよ?

### あて先

〒105 東京都港区東新橋  
1-1-16  
TIM サターンFAN  
「SRX」係

# CONTINUE ZOKU TO SHOU!! REPORT!!

からみあう  
8つの運命…

「これは……爆破予告だ!!」



チュンソフトが贈る壮大なサウンドノベルの続報。今回は新たに公開の主人公と、個々の物語を絡み合わせる新システムの詳細について迫る。ユーザー参加企画、ブリグラエキストラコンテストの続報にも注目だ！

2人の主人公と物語の  
分岐の仕掛けが判明！

発売日	今夏
発売元	チュンソフト
開発元	チュンソフト
価格(税別)	未定
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	未定
C D枚数	2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	ブロック数未定・フレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	7%(4月2日現在)



## それぞれの思いを胸に秘め 新たに2人の主人公が渋谷に現れた

昼間は酒を飲み、夜は不眠症をこなすために、脚本を執筆する。加えて睡眠薬も常用…。そんな生活を続けるうちに、彼はいつしか自分の中に不気味な影を感じ始める。その力は日に日に強まっていき、ついにはその影が市川全体を支配してしまった。影の力により



「暴れ牛」の異名を持ち、幹部から組長候補へと出世コースを歩んだエリートヤクザだったが、半年前に足を洗う。ある日、宝石店で働く女店員に惚れ込み、即断でプロポーズを決意。彼女オススメの宝石を買い、それをそのまま渡して一言「結婚してくれ」と求愛す

脚本を仕上げる市川だが、一方では「<自分で>仕上げた作品がない」という不安を抱いている。だが、いまさらこの状況を打破できるわけでもなく、これからもこうするしかない…。「私はただ座り込んでいただけだ。結局のところ、私はずっとこうしてきたのだ…」

○ノイローゼ状態にある彼が渋谷を訪れるのは、何らかの理由あってのことなのか? 役を演じるのはタレントでありながら放送作家もこなすダンカン

渋谷を舞台に、日々の主人公がストーリーを展開するサウンドノベル『街』。今までに判明していた主人公は、おたく刑事こと雨宮桂馬のみだったが、今回新たに2人の主人公が登場。ここでは彼らの

各種設定を公開する。現時点では、3人の主人公には共通する要素は見当たらない。だが、主人公同士がお互いのストーリーに干渉する本作だけに、今後彼らは少なからず他の主人公と接触するのだろう。

### 市川文靖 TV脚本家

私は自分で作品を仕上げたわけじゃない。私はただ座り込んでいるだけなのだ



すでに紹介済みの、デジタル全般を愛するおたく刑事。ゲームセンターで「白いカラス」の異名をとる凄腕ゲーマーでもあり、そんな彼に親しみを持つ少年達も多い。判明しているストーリーは、渋谷の爆破を宣言した謎の犯人に対し、愛用のパソコンとゲームの腕を頼りに立ち向かうというものだ。



○何かと激しいリアクションは、見ていて楽しい。演じるのはあらい正和

### 牛尾政美 元ヤクザ

る算段だ。そして当日、宝石店へ向かう牛尾だが、次第に店へ向かう足取りが重くなる自分に気付く。景気づけに近くの花屋に入る牛尾。「…駄目だ、菊とチューリップしかわからねえ。これでいいのを作ってくれ、女に渡す花だ。牛尾は店員に1万円を差し出した。



○頬の傷が生々しい元ヤクザ。半年前までは現役だったせいか、顔付きも鋭い。果たしてカタギの女は彼を受け入れてくれるのか? 役は松田勝が演じる

…駄目だ、わからねえ。  
1万円でいい組み合わせを作ってくれ。女に渡す花だ

### 桂馬のパートナーの名前も判明

桂馬のそばに必ずくついている女性の素性が判明。彼女の名は麻生しおり。桂馬と同じく渋谷中央署の生活安全課に所属している。桂馬の同僚にあたる立場で、普段はバツとしない桂馬のお目付役として(?)コンビを組んでいる模様。とはいっても桂馬には、一目置いているようである。



○桂馬に対して特別な感情は抱いていないらしい。とはいえ信頼関係は抜群といえよう

### 雨宮桂馬 刑事

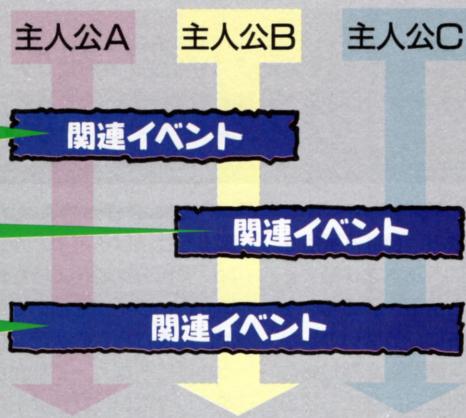
●ストーリー途中に発生する選択肢の結果は、直接的にしろ間接的にしき、他者にも影響する。主人公同士は、小さな事象（フラグメント）を通して互いに複雑に絡み合っているのである。

## ストーリー一分岐のカギを握る マルチフラグメントシステムとは？

『街』では、1人の主人公の小さな行動が他の主人公に影響し、ストーリーを変化させることがある。この概念は以前お伝えしたが、今回はさらにその詳細が判明した。ストーリーが変化するか否かのカギを握るのは、ゲーム中に頻繁に

登場する選択肢。ここでの主人公Aの選択結果が、主人公B、Cに對して意外な形で影響することがあるのだ。これが、選択結果が自分のみならず、他人にも影響する「マルチフラグメント」システム。下に一例を挙げて解説してみよう。

1つのイベントが複数の人物に影響



## 序盤ストーリーに見るマルチフラグメントの一例

### 雨宮桂馬の場合



平常通りに朝のパトロールを行うおたく刑事こと雨宮桂馬。彼のシナリオは、駅前のスクランブル交差点から始まる。いつもコンビを組んでいる麻生しおりと合流するため、桂馬は待ち合わせ場所へと歩を進めるが…。この直後、ストーリーが2方向に分岐。早くも他の主人公から干渉されるのだ。

### 牛尾政美の場合



一目惚れした宝石店員にプロポーズするべく、駅前に到着した牛尾政美。かつて単身で殴り込みを敢行したとき以来の緊張を再び感じている牛尾だが、交差点の信号が青に変わった瞬間、意を決したかのように前へ進み始めた。はたして彼はこのまま宝石店へ到着できるのか？

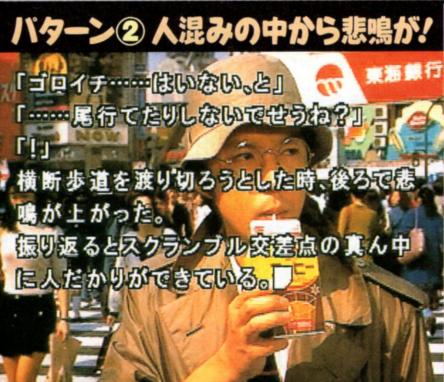
誰かが乱闘の原因を作った



#### パターン① パートナーと合流

『ア痛ッ!』  
『雨宮さん、大丈夫?』

他の主人公が交差点で、乱闘の原因を作つていらない場合は、特にアワシメントもなくパトロールを続行することに。その後しおりと合流し、再度パトロールに向かうこと。すると再会直後、突如上方から葬送行進曲が流れてきた！



#### パターン② 人混みの中から悲鳴が!

『ゴロイチ……はない、と』  
『……尾行でたりしないでせうね?』  
『!』

他の主人公の行動次第では、桂馬が交差点を渡る途中で乱闘イベントが発生する。これは刑事としてキチンと取り締りをしなければならないので、すぐに現場に急行。当然この後に起ころる事件の発見にタイミングにも影響が…

#### 肩をぶつけられ、激昂



『おい、ヨラッ』

彼女のいる場所（宝石店）に近づくにつれ、緊張の度合いが高まる牛尾。そこに、妙な男（市川）が向こうから近づいてくる。男は道を譲る素振りもなくそのまま牛尾の肩に激突。当然牛尾は黙つてしまはない。「おい、ヨラッ」

# 『街』プリクラオーディション締切迫る!

現在チュンソフトは「プリント俱楽部」(「プリクラ」)を使い『街』に出演できるキャンペーンを開催中。応募方法は、官製ハガキに「プリクラ」で作った写真を1枚貼り、住所、氏名、年齢、電話番号を記入の上、〒160 東京都新宿区新宿6-24-20 株式会社チュンソフト

プリクラエキストラ出演希望

サターンFAN係

まで送るだけ。アミューズメントパーク、ハイテクランド・セガ内の「プリクラ」にも専用の応募ハガキが付

いているぞ。エキストラ採用者には通知が届くこと。また、応募者全員の中から、Wチャンス賞としてたまごっち賞:たまごっち 20名 セガ賞:ジョイポリス入場券+ゲーム券 50組 100名

チュンソフト賞:『街』オリジナルテレカ 300名

が当たるようになっているぞ。

最後に、応募写真は返却されず、写真の肖像権はすべてチュンソフトに属することも覚えておこう。

応募締切は5月10日(消印有効)。

合成する手順を連続写真で解説。まじめな顔よりは、左の写真のような一風変わった表情で撮影した方が採用率が上がる場合も



## オーロラビジョンに怪文書が



音楽が流れてきた方向を見上げると、そこには謎の怪文書を映し出したオーロラビジョンが。

## 怪文書をパソコンで分析



怪文書になにやら尋常ならざるものを感じた桂馬は、愛用のパソコンで文書の意味を探ろうとする。

## 桂馬の狂言に上司があきれる…



## 桂馬、カラまれる



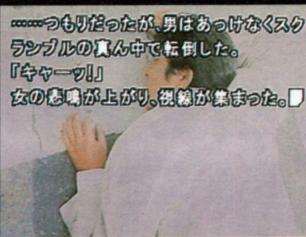
現場には男が倒れており、ただならぬ雰囲気。もう一方の男を聞いてみたところなぜか抵抗してきた！

## パソコンが故障!?



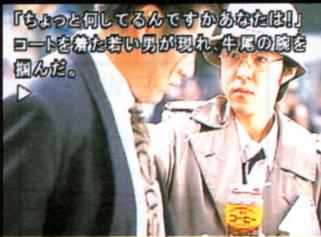
「コワモテの男が抵抗したはずみで、桂馬のもう一つの頭脳ともいべきパソコンが道路に落下！ショックを隠しきれない桂馬はただうろたえるだけだ。」

## 男が倒れた！



腹が立った牛尾はぶつかった男に乱暴を働く。すると男はあっけなく倒れてしまった。マズイ！

## ムサイ男がかけつける



貪婪臭い格好の男が牛尾の腕を摑む。部外者は引つ込んでろ！とばかりに手を振り払うと…。

## 抵抗したらパソコンが…



男の服からパソコンが落ち、地面に激しく打ちつけられた。どうやら壊れたようだ。牛尾の方も逃げるわけにもいかず、もはやプロボースどころではない？

# CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

変更されたウェポンシステム  
海上ステージには新たなる敵が!

サンダーフォースV

# THUNDER FORCE V

発売日	今夏	C D 枚数	1枚(※注①スペシャルパック2枚)
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	テクノソフト	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(4月2日現在)

前々号でお伝えした「サンダーフォースV」(以下「V」)の新システム「オーバーウェポン」システムに大幅な変更が施された。最新版のステージ&ボス画面写真と共に、その詳細をレポートする!

## ウェポンゲージを廃止。クローケを装着するだけで強力な攻撃が可能

オーバーウェポンとは、一時的に自機ショットを強力にするシステム。前々号で紹介したときのオーバーウェポンは、「クロー」というアイテムを取り、画面上に表示



- 画面左下にあった七色のウェポンゲージは、今回のシステム変更でなくなった
- オーバーウェポンを放つ自機ガントレット。全部で5種類のショットがあるぞ



## オプション兵器クローケとは?

クローケとは、特定の敵を倒すと出現する、自機の周りをフルフルと回るオプション兵器で、『サンダーフォース』シリーズではお馴染みのアイテム。敵弾を防ぐシールド的な役割をもちつつ、攻撃補助用ショットを射出するというスグレものだ。クローケの使い方次第で戦局は、大きく変化するだろう。



- 自機周囲にある発光体がクローケ

## 強力ショットはクローケの破壊を招く!?

クローケを装着するだけで、オーバーウェポンが撃てるようになったとはいっても、自機が常に強力な攻撃をしていたのでは、ゲームバランスを欠くことになる。そのため、オーバーウェポンを撃った分だけ、クローケは徐々に小さくなり、変色するようになった。クローケの縮小、変色過程は4段階(右図を参照)に分かれしており、最小段階である赤色時に被弾するとクローケは消滅してしまう。オーバーウェポンの使い過ぎは、自らの首を絞めてしま

うのだ。とはいっても、小さくなったり、自機を停止状態にすれば、回復速度はさらに早まるぞ。

### クローケの状態変化



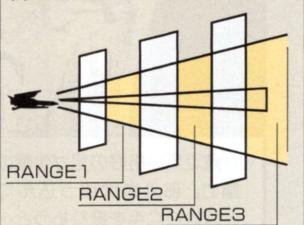
## FREE WAYはロックオン方式に変更

前作『サンダーフォースIV』で登場した「FREE WAY(フリーウェイ)」は『V』でも健在だが、見た目と性能が大きく変化。前作のフリーウェイは、自機進行方向と反対側に向かってショットを放つものであった。しかし『V』

のフリーウェイは、左下の図に記したように、ショットではなくワイヤーフレーム状のレーザーを発射。距離別に分かれた、3つの赤い範囲内にいる敵をロックオンした後、自動的に攻撃を開始する。



### 新型FREE WAY(※注②)



- マルで囲ってある部分が敵を捕捉、攻撃するワイヤーフレーム。敵との距離が近いほど、攻撃力は高くなる

※注①…スペシャルパックには、「サンダーフォース」シリーズのミュージックCD(内容未定)が同梱されます。

※注②…ページ右下掲載の新型フリーウェイ図(左)および写真(右)では、フリーウェイ攻撃時の文字表示が異なっています。  
写真側で「LEVEL」などと表示されているところは、実際の製品版では、図中の「RANGE」という表記になります。

## 「海」ステージの全容が明らかに

### 「海中」と「海上」の2部構成だ

今回、新たにその姿を見せたのは「海」ステージ内の「海中」部分。掲載写真の中で、背景に山のようなものが映っている写真が海

#### 中ボスが控える海中都市

「海中」部分では、まるで巨大な龍を思わせるかのような中ボスが襲ってくる。開発チームからのコメントによれば、この中ボスは、画面中を動き回り、自機をしつこく追いかける動きにすること。もちろん、ポリゴンで表現するだけあって、その動きもウネウネとした迫力あるものになりそうだ。



○天地が逆さになったような感がするシーンだが、上に見るのは海面



○横向きの中ボス。  
背景と混ざり見えにくいため、左端が頭部



○新型フリーウェイで中ボスと対戦。  
逃げながら攻撃できる手軽さがいい



○自らいっぱい体をひねる中ボス。体の傾き具合から察するに、画面の奥の方に向かって移動しているよう見える。これも3D演出の一環なのだろうか?

## 深海を経て戦いの舞台は海上へ

#### 海上部分に新キャラクタが出現

すでに公開されている海上部分にも変更がある。ここで掲載している紫色の大型キャラクタがそうだ。この大型キャラクタの写真を見て、ピンときた人もいることだろう。そう、画面写真を見る限り



○水しぶきをあげながら突如出現!

では、この大型キャラクタの一連の動きは、前々号で紹介した緑色のボスの行動パターンとよく似ているのだ。ということは、緑色のボスと何か関係があるのだろうか。



○ロックオンマークは、ハイテンポボーナス用のスコアに関係してくる



○大きく翼を広げ、弾をばらまく。この他にもホーミングレーザーや魚雷、破裂弾など、あらゆる武器を駆使して自機ガントレットに襲い掛かってくるぞ

○両翼を前に突き出してのショット。カメラアングルから見て、これも3Dの演出だろう。美しく透き通った海面の描写は、ポリゴンとは思えないほど!

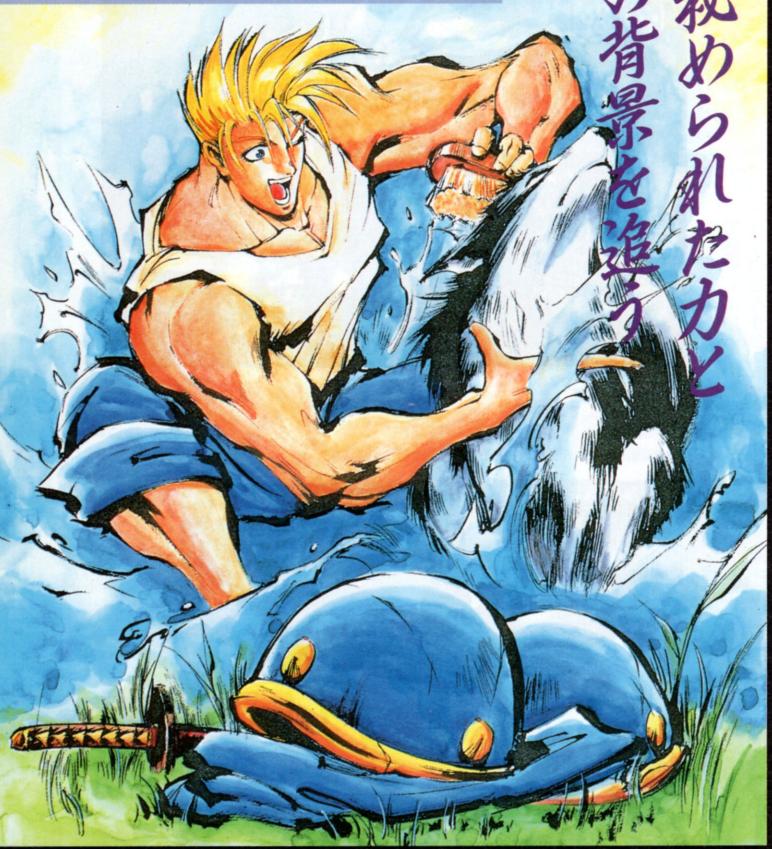


○新キャラクタ、大爆発!と思いつか、まだこんなものじゃない。撃破された後は翼が取れ、舞台は再び海中へと移りかかる。戦いは第2ラウンドへと突入するのであった



# CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

各キャラに秘められた力と  
ストーリーの背景を追う



各キャラに設定されている秘密の力「属性」を解析していく。またガルフオードと右京、それぞれの旅立ちの理由と、それに関連するイベント・登場人物を紹介するぞ。

発売日	6月27日
発売元	SNK
開発元	SNK
価格(税別)	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップモード	未定・プレイデータ
コンテンツ等	なし
現在の開発状況	85% (4月1日現在)

各キャラクタの力の源は  
7つの「属性」に分類される

各キャラクタと、武器や防具、また一部の敵は「属性」を持っている。属性は主に戦闘時の技や奥義などに関わり、炎、冷、風、雷、聖、魔、無と全部で7種類ある。属性の間には相対関係が成り立っていて、炎の属性の刀や奥義で冷の属性の敵を攻撃した場合、通常よりも強いダメージを与えることができるのだ。武器や防具の属性は、各属性の粉や鍛冶屋で変えることができる。

●奥義は各キャラクタ数種類使用することができる。全てが攻撃系の技とは限らない。場合と用途を考えろ



●リムルは冷、狂死郎は炎の属性を持っている。キャラの属性は最初から決まっているぞ



道具屋 買いがお金が足りない	
炎の粉	金 100
木の粉	金 100
風の粉	金 100
雷の粉	金 100
聖の粉	金 100
魔の粉	金 100
武器属性を一時「無」に 所有 0	金 0
金 0	金 0

●武器などは最初は無属性。鍛冶屋で鍛えたり道具を使って後から付けるのだ

ぶしどうれつでん

真説  
ムライスピリツ  
武士道烈伝

※画面は開発中のものです ©SNK/フジテレビ/ASATSU イラスト/しろ一大野

## ガルフォードと右京の旅の目的と関連イベント・登場人物を紹介

『武士道烈伝』は主人公ごとに、隠れたオリジナルのストーリーや

イベントが用意されている。今回は邪天降臨之章の一部を紹介。

### ❖異国の忍者ガルフォードとアースクエイクの因縁

ガルフォードとアースクエイクは、服部半蔵の師匠の妻、綾女のもので修行を積んでいた。そこへ天草四郎が現れ半蔵の息子、真蔵の体を乗っ取ってしまった。ガルフォードは真蔵を助けようとするが、アースクエイクはその場から



●はるばる日本で忍術の修行に励んでいる2人



○天草は真蔵の体を我が物に…

### 袂を分かつ2人の兄弟弟子



罪悪な風が、オレを呼んでいる  
…オレは天草を追う！



オレは好きにさせてもらわせ  
あばよ！

●2人は決定的な決別をすることになる。共に忍者を志した兄弟弟子なのだが

### アースクエイク

忍術修行のためアメリカから来日。しかし天草の一件以降は盗賊団の頭領となる。ガルフォードとは、共に修行した兄弟弟子の仲。

### ❖愛ゆえに究極の花を求め魔界を目指す剣士右京

右京は最愛の女性“圭”に究極の花を捧げるため、花が咲いていいるといわれる魔界の入口を探して旅立つ。右京で物語を進めていく

と、ある洞窟の中で花の匂いに気付くイベントがある。匂いの出所には、敵か味方か黄泉姫という美しい謎の女性がいるのだ。



では、うわさ通りこの世のどこかに究極の花は存在するのですね？

●花を探す孤高の剣士。やがて因果な運命を辿り天草と出会う



なんだ？ 花の香り？



## 黄泉姫

よみひめ

右京が主人公のときのみ登場するキャラ。幽玄郷で共に時を過ごす男性を求める孤独な姫。右京を惑わす物の怪か、可憐な妖精かは不明。

### 猛よ若武者！お江戸の夜は遊郭遊びで更けてゆく

江戸の町には遊郭があり、遊女と遊ぶことができるぞ。遊郭は女人禁制。男性キャラだけが入ることを許され、遊女がもてなししてくれるのだ。好みの遊女を選んで、うまく話を盛り上げれば…。



●お江戸にや遊郭がある。遊ぶぞ



ふふふ…どれも劳らぬ器量好し  
どの娘がお嬢に召しまして？

○みんな粒揃いのよう

### どんなことが…



●女の子と来るなんて野暮だな



まあ、見事なのみつぱり！  
お酒は好きでございますか？

○酒をあおり、夜も更ける。  
この後なにが△

# SUPER

# PC Engine Vol.2

月刊PCエンジンファン特別編集

発売:徳間書店  
〒105-55 東京都港区  
東新橋1-1-16  
TEL:03-3573-0111(代)

**Tokuma Shoten**  
INTERMEDIA INC.

今回も付録  
CD-ROMが

2  
PCエンジン用  
& PC-FX用  
枚組!!

## 総力特集 ドラゴンナイト4

PCEngine&FX最新情報  
ラスト・インペリアル・プリンス  
続 初恋物語～修学旅行～ほか

完全攻略  
ファイアーウーマン纏組  
ミラークルム  
ザ・ラスト・レベルーションほか

永久保存版  
PC-FXオールカタログ



©NEC Avenue/elf

©日本アプリケーション/NEC Home Electronics

4月18日ごろ発売  
予価2280円



## 付録CD-ROM

### PC-FX用CD-ROM

- 体験版ゲーム  
〔「ラスト・インペリアル・プリンス」「こみくろ～ど」  
「続 初恋物語～修学旅行～」「となりのプリンセス  
ロルフィー」〕

- OVAシアター

- ロルフィーギャラリー

- ボイスチャレンジャー

- PCエンジン・FXソフトデータベース

### PCエンジン用CD-ROM<sup>2</sup>

何とあの『もってけたまご』を完全収録!

\*お求めはお近くの書店まで。無い場合は書店に注文してください。

# ファミマガ64

ゲーム  
情報誌の  
パイオニア

毎月

# 21日

発  
売

## No.1 任天堂ゲーム情報誌！

6月号・完全保証充実の誌面

巻頭特集

## スター・フォックス64

特報

ゼルダの伝説64・がんばれゴエモン  
バーチャル・プロレスリングウルトラバトルロイヤル

6月号は4月21日発売！ 特別定価590円



TOKUMA SHOTEN  
INTERMEDIA INC.  
**徳間書店 インターの月刊  
2誌がリニューアル新創刊！**

発行／徳間書店インターメディア  
発売／徳間書店

お問い合わせは、小社販売(☎03-3673-8613)  
までお願いします。

毎月 22日 発売

## 美少女キャラ& 声優のNo.1情報誌！

6月号・超マニアックな誌面

30ページ  
巻頭大特集

## 下級生

キャラデザイナー・門井亜矢先生のインタビューも掲載

- ときめきメモリアル、トゥルー・ラブストーリーほか春のラジオ新番組情報
- 桜井智・宮村優子など人気声優のライブレポート、國府田マリ子のエッセイ



6月号は4月22日発売！ 特別定価890円  
「下級生」のみずほ&みこの表紙が目印♥



遊園地を作成していく経営シミュレーションの第2弾!

# 新 theme PARK™

前作のリリースから1年4ヵ月、装いも新たになって登場の遊園地経営シミュレーションの第2弾『新テーマパーク』。『新』となって追加された数々のシステムと、テーマパークの基本的な作成の手順を紹介していくぞ。

発売日	4月11日	CD枚数	1枚
発売元	エレクトロニック・アーツ・ピクター(EAV)	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	388・ブレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コインニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## あらゆる問題を解決して 世界一の遊園地を目指そう

プレイヤーは遊園地のオーナーとなり、アトラクションや飲食店の配置、開発やスタッフの雇用をしながらゲームを進めていく。さらに上級者向けでは株の売買、商品の仕入れ、飲食物の味付けなどの細かい設定まで行うことができる。また『新』では、ゲームモード

が2種類用意されている。1つは与えられた条件をクリアしていく「シナリオ」モード。もう1つは、自由気ままに遊園地を作成していく「スタンダード」モードだ。



資金	195,650	1年目	6/17
操作はすべて、簡単なアイコンでおこなうので初心者でも安心			
世界各地でオリジナル遊園地を作っていくのだ			
●自分の作ったレイアウトは、アトラクションに乗った3D視点で見ることができる			
●自分の好きなアトラクションを開発していく			

●自分の好きなアトラクションを開発していく

●自分の作ったレイアウトは、アトラクションに乗った3D視点で見ることができる

## 遊園地をつくってみよう!

前作をプレイしたことがない、もしくはこのようなシミュレーションで遊んだことのない人のために、ここでは『新テーマパーク』の基本的な作り方をお教えるぞ。これを参考にオリジナル遊園地を作りだして欲しい。

まずは遊歩道を敷いて、その後飲食店やアトラクションの配置をしていく。客が入りだしたら、各スタッフを配置し、あとはお客様がどんな要望をしているかを調べ、そのニーズに応えながら、パークの規模を大きくしていくのだ。



●初めての人は、商品の仕入れがない簡単な初心者用でプレイしよう

## アトラクションの数は50種類以上!

初期状態のアトラクションは7種類の中からしか選択できないが、研究開発をすることによって、50種類以上のアトラクションが作れるようになる。さらに、実際にそのアトラクションに乗ったときの視点でデモが楽しめるのだ。



アトラクションの一つだ  
も楽しみの開発



●自分の作ったレイアウトは、アトラクションに乗った3D視点で見ることができる



●ジェットコースターのレールもプレイヤーが設定。恐怖の絶叫マシンを作ってしまおう



●飲食店は、まず人気の高いドンキーコーラを設置。アトラクションの出口付近に設置するとお客様が喜ぶぞ



●入口から歩道を繋げる。入口付近がわかりにくい場合は視点を変えよう。ちなみに視点変更は2つ



●お店を配置

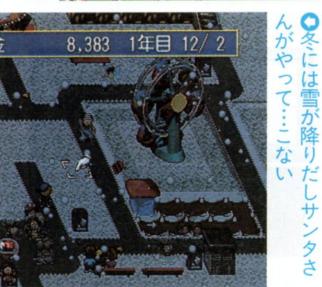
## 豊富な演出効果と 一新された数々のシステム

「新」となって、新たに時間の経過、四季の変化、花火やパレードなどのイベントが追加された。どれも遊園地の雰囲気を盛り上げる大事な役割をもっている。前作でもあった商品の仕入れや味付け、アトラクションの研究開発などにも改良が施されているぞ。

また、敷地内に高低差ができるのも今作の新しい要素の一つだ。

### 季節は移り変わり、時は流れる

前作にはなかった時間の概念が新たに追加されているぞ。昼から夜になって、月日が流れしていくのだ。さらには天気まで変わる。もちろん、それに伴いグラフィックも変化。春の時期は桜の花が満開



高低差を利用したアトラクションの配置を考えてみよう

となり、梅雨時には雨がよく降りだす。秋になれば風景が紅葉に染まり、冬にはちまちまと雪が降りだす。また、夜になるとアトラクションのネオンも輝きだすぞ。



雨は遊園地経営の天敵。でもやむのを待つしかないんだよね

お客様が来場してきたら、いよいよ経営のはじまり。お客様のニーズに応えながら経営していくのだ



アトラクションを配置



アトラクションの配置後は整列歩道を作る。アトラクションと整列歩道は1セットと考えよう

お客様がチラホラと…

### イベントが多数追加！

イベントの数も豊富に用意されている。月に1度、花火大会やナイトパレードなどのビッグイベントを開催することが可能だ。その他にもテレビ撮影、宣伝広告、アウトローの来場など、パークの運営にかかわる出来事が発生するぞ。

●宣伝で人気を博すこともあり、アウトローが来場との悪い知らせもある

総資金 195,020 1年目 6 / 4

とても楽しいパークとして雑誌に紹介されました。



総資金 20,878 2年目 8/22



●昼にはパレード、夜には花火大会、ナイトパレードを行いお客様の目を引こう。お客様を飽きさせないスケジュール管理が必要だ。イベント会場を設置すればさらに多大なイベントが…

### ドリームパレード

美しい光のパレードに大人も子供もウットリしているようです。



### 細部への設定もよりスムーズに

アトラクションの開発は、投資の金額により完成日数がことなる。一度に2つ以上は作れないで気をつけよう。商品の仕入れも、在庫のことを考え、仕入れ交渉を行った商品を発注していくのだ。

●投資にお金をかけなければかかるほどアトラクションの開発が早くなるぞ



在庫一覧 総資金	
商品	在庫・貯蔵
スイーツ	0 / 194 / 300
ドリンク	0 / 194 / 300
最大収容量	1,000 通り / 400
商品購入金額	0

●樹木、ゴミ箱、ベンチ、トイレ、案内標識などの設置をすれば出来上がり。あとは規模を拡大するのだ

### スタッフを雇用

スイーパー	
スイーパー	2,000
スイーパーを雇えます。 お客様が快適に遊べるようにパークを清掃します。	
メカニック	2,000
スイーパー	2,000
ガードマン	5,000
ウサギ	2,000
グーチョくん	4,000
ミュージシャン	6,000



●ゴミを散らかされたり、機械が故障したときに役立つのがスイーパー やメカニックなどのスタッフたちだ

装飾して規模を拡大

# 七大文明 の生存競争に勝ち残れ!!

Sid Meier's

# CIVILIZATION®

シヴィライゼーション 新・世界七大文明

## 文明のリーダーとなり、目指すは「世界統一」or「宇宙移民の成功」

プレイヤーはローマやバビロニア、中国など、14の文明から自文明を選び、そのリーダーとなって文明を発展させていく。

期間はB.C.4000年からA.D.2100年までの約6000年間。ゲームはターン制で進行し、各ユニットや都市に命令を下して内政や戦争

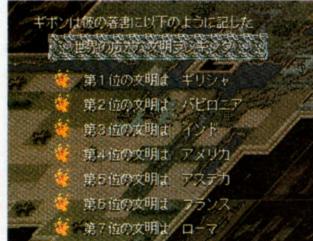
を行う。登場するのは自文明も含めて7文明。他文明を全て滅ぼす「世界統一」か、究極の知識を求める「宇宙移民」が最終目的だ。



未知なる大地を探検し、新天地を開け。でも、やってることはピサロか?

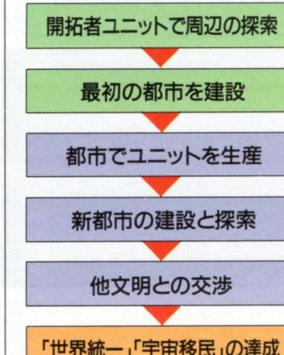
## 探索、建設、戦争…。やる事は多いのだ

ゲームスタート時、プレイヤーに与えられているのは開拓者ユニットのみ。まずは手ごろな土地を探し、都市を建設することから自文明の第1歩は始まる。様々な建造物を建てることで、都市が豊かになる。その都市が豊かになれば新たな都市を建設すべく、再び開拓者ユニットを送り込んでいく。こうした繰り返しの中で、自文明



最終目的は遙かに遠い…

### ゲームの流れ



パソコンからプレイステーションなどに移植されてきた名作シミュレーションがついに登場!

発売日	5月2日
発売元	アスミック
開発元	未発表
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリ	128M・プレイデータ、ハイスクア
コンピュータ等	なし
現在の開発状況	80%(4月1日現在)

## 文化を育成し、富国強兵一直線!

### 各都市を発展せよ!



●建設当初。みんなに貧弱だった僕も…



●すっかりムキムキ、モテモテ

### 都市や知識の発展

都市の発展は、都市内に市場や大学などの建造物をつくることではなされる。新たな知識は一定期間の研究によって得られ、一つの知識を得れば、次の研究対象となる知識を選択していく。



●新知識が文明の要

### 他文明との接触! 戦いか平和か?

自ユニットと他文明のユニットが隣接すると、他文明からの使者が現れ、外交が始まる。その選択次第で、戦争か同盟を結ぶことに。



●外交の結果次第では…

他文明との交渉が決裂すると、戦争が始まると、他文明の軍事ユニットは積極的に自都市を狙って進軍してくれる。それらを撃退し、逆に敵の都市を奪えば、その都市や敵の知識を奪うことができる。

●同盟だアツツ! 他文明と友好関係を築くことができれば、安全に文化の発展を行え、ときには知識を教えあうこともできる。そして、他文明の実力が弱つていれば、脅迫で知識や財産を得ることも可能だ。

# 最大200人でワラワラ! 陣取り型シミュレーション

発売日	4月25日
発売元	翔泳社
開発元	翔泳社
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリ	49・プレイデータ
コンディション等	なし
現在の開発状況	100%



全10カ国に分かれている世界を、ワラワラと戦う兵士を使い制覇するのだ。

## 敵の動きを予測しながら戦略を練り、全10カ国を制覇

全10人のキャラクタから1人を選択し、軍備を整えながら、いくつから分けられたエリアを占領していく。敵軍エリアに兵士を送り込み、敵がいれば戦闘が発生、勝つと自軍エリアは拡大するというターン制を採用したシミュレーション。存在する敵軍をすべて撃滅したらその国の攻略は成功だ。

### ◎マップ画面で戦闘の準備を進めよう

戦闘準備のためのエリアマップ画面では、規定回数だけコマンドを実行できる。ターン開始時には、税率や、領土に見合った税収を得られるので、その資金を使い兵士を雇用したり、投資をして防衛力を上げて戦闘を有利にしよう。また、ターンごとに兵士への賃金を支払うが、資金が足りず賃金が払えないと兵の数が減ってしまう。



●エリアごとに人口が設定してある



●これが舞台となるワラワラマップの全景だ。実際にこんな国はないぞ



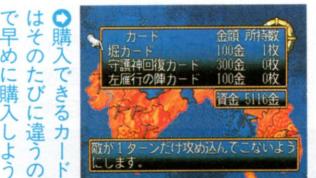
●軍資金で兵士を補充。一エリア最高100人までだ  
●税率を上げると入も増える  
●それに比例して収入も増えますか?



●防衛力が高いと攻め込める  
●まれたときに有利だぞ  
●いくら投資しますか?

### ◎カードを有効に使って自国を有利に

ターン開始時、ごくたまに現れる行商人から、さまざまな効果を持つ「カード」を購入できる。これらはエリアマップ画面で使える特殊カード、戦闘前に使える陣形



●購入できるカードはそのたびに違うので早めに購入しよう

カード、戦闘中に使用できる戦闘カードがある。カードには味方を援護する守護神を呼び出したり、敵軍の足止めや、戦闘時の陣形選択などの効果がある。



●敵軍も陣形を変えてくるのでよく考えて選択しよう

### ◎1対1から、最大100対100の戦闘シーン

エリアマップ画面で敵軍と隣接することで戦闘を行える。戦闘画面になると、自動的に兵士が配備され戦闘へ。戦闘は、最大200人が入り乱れて戦うが、数が多い



●宇宙人とアマゾネスの戦い。「未知との遭遇」もピッククリ!  
●お、おい! なんとか浮いてるよ。目の錯覚じゃないよな



●必殺!!  
●ナイト達の必殺技だ。  
なんか光線を発射してる



有利というわけではない。戦っている地形の防衛力や、兵士のレベルによって戦況が変化するのだ。地形は、平地よりも森、森よりも山のほうが防衛力があるぞ。



●熊など戦うガマガエル。その背には二つのジャガシカと…  
●コブラ対ラクダの戦い。よく見るとコブラ人が乗ってる



### レベルアップで味方をパワーアップ

各キャラクタには兵士が3種類ずつ用意されているが、雇えるのは最弱の兵士Cのみ。他の兵士は資金を使いレベルアップさせよう。ただし、C→B、B→Aとしかレベルアップはできない。兵士Bになれば乗り物に乗れ、兵士Aになれば戦闘中に必殺技が使える。





コーナーをドリフトで駆け抜け  
すべての峠でキングと戦う！

サーキットではなく、街の走り  
屋たちが集まる峠道を舞台にし  
たレースゲームの第2弾。本物  
の走り屋にも好評だった前作以  
上にリアルに仕上がっていいる。  
車雑誌9誌の協賛を得て作られ  
ただけに、マニア心をくすぐる  
ポイントが随所に見受けられる。

発売日	4月18日
発売元	アトラス
開発元	未発表
価格(税別)	5800円
ジャンル	レース
対象年齢	全年齢
□枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	レーシングコントローラー、マルチコントローラー
バックアップメモリー	64・データ
コンディニーチ等	なし
現在の開発状況	100%

## 峠道で繰り広げられる1対1の真剣勝負

コーナーが多く、上り下りが激しい山道を峠道と言う。この峠道を舞台に、ライバルと1対1で競い合うレースをゲーム化。峠道でのバトルは実際に盛んなのだが、その雰囲気が濃く伝わってくる、臨場感ある世界を構築している。

### ライバルとのバトルがこの世界の全て

自分のクルマと走るコースを選択し、季節や天候、走る時間などを選ぶと、ライバル車とのバトルが始まる。前作のように、何台に勝ったらキングになるっていうの



●雨の中の激しいバトル。いろんな条件下でのバトルを経験して、悪条件でも負けないくらい、腕を磨け

とくにアップダウンの激しさは、まさに峠道を走っている感覚。

ゲームのメインとなるのが「KING BATTLE」モード。これは各コースに現れるライバルを次々と負かし、最後に登場する峠のキングに勝つことが目標だ。

ではなく、ある条件を満たさないとキングは出現しないから、とにかくライバルに勝ちまくることが重要になる。ひたすらライバルを求め、バトルを続けるのだ。



●見通しが利かない霧の中でも戦うことがある。とにかく勝つべし、勝つべし、勝つべし！

### 峠を攻めるんだったら ドリフトだ

ドリフトとは後輪を滑らせてコーナリングするテクニック。とにかくカッコ良い技だ。見事に決まったときは気持ちいいし、何よりタイム短縮のために必要。ボタンひとつでドリフトができる「サイドブレーキボタン」が用意されるが、滑らせた後の姿勢制御が難しく、ひたすら練習あるのみ。



●上手くドリフトが決まったら、最高の気分が味わえる

### バトルに勝てば使えるクルマも増える

前作では6台のクルマしか使えなかったが、今作では20台近いクルマが登場。最初に使えるクルマは、TYPE A~Eの5台。ラ

イバルに勝つことで、相手のクルマに乗れるようになる。車種のバリエーションも豊富なうえ、クルマごとの走行感覚も違う。

### 峠に集まった個性的なマシン



## カーブが多くアップダウンが激しいのが峠道

フルポリゴンで作られた雰囲気たっぷりのコースは、ぐるっと1周するとスタート地点に戻る。つまりサーキットと同じってこと。これを2周して勝敗を決する。今回紹介するAコースは長い直線が少なく、緩やかなコーナーが多い。

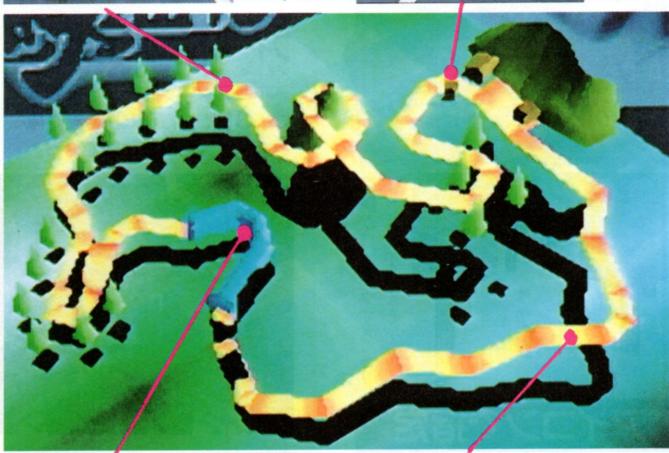


●スタート地点付近には料金所があるがお金は払わない

アクセルを踏んだからといって速く走れるものではないぞ。トンネルの途中にもコーナーがあるなど、いかにも峠道というレイアウトだが、そのために難易度も高い。また、上り下りばかりで、平地がほとんどないのも特徴。



●山頂付近のコーナーが始まる。ここから長い下りが始まる



●トンネルは照明もちっぽい。この先にコーナーがある

## コースは両回り可能

前作と同じく、ルートは右回りと左回りを選択できる。これは、ひとつの峠に2つのコースがあるようなもの。同じコーナーでも驚くほどの違いが出るから、両方を速く走るのは難しいのだ。



●左回りを選択すると、急な上り坂になっているコーナーだが…



●右回りだと崖から落ちちゃいそうな嫌なコーナーになってしまふ



同じコーナーでも…

## 4つの走行視点がいつでも選べる

走行中の視点は、通常のリアビューのほかにバードビュー、ドライバーズビュー、インパネがある。ドライバーズビューから選べる。走行中の切り替えだけでなく、後述するリプレイ時にも変更できる。



●ゲームをスタートするときに表示される

●正面がすべて見渡せるドライバーズビュー



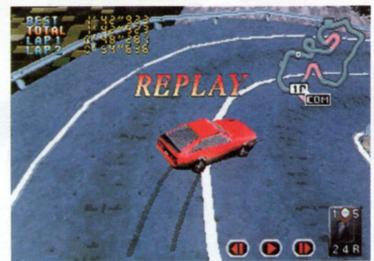
●インパネ表示ありのドライバーズビューもある



●周囲の動きをつかみやすいバードビュー

## 迫力のリプレイ映像

ゴールしたら、勝ち負けに関係なくリプレイ映像が再生される。リプレイ専用カメラによる迫力たっぷりの映像が楽しめるだけでなく、カメラ位置、ズームなども任意に選べる。ポーズやコマ送りなども操作できるから、自分の走行ラインをチェックし、速く走るために研究にも役立つ。



●「決まった！」と思ったシーンは一時停止させてじっくり鑑賞できる



●カメラ位置を変更して好みのアングルを選べる

●ズームイン、ズームアウトも操作できる

●ズームイン、ズームアウトも操作できる

## セッティングが勝負の決め手 クルマ作りのコツをアドバイス

各パーツを交換することで、自分に合ったクルマを作るのがセッティング。前作ではKING BATTLEでのセッティングはできなかったが、今作では大丈夫。コツとしては、一気にすべてを交換せず、ひとつずつ効果をチェックしながら煮詰めるといい。



●画面左上のグラフを参考にしよう

### ●パート別セッティングアドバイス

エンジン	パワーよりも加速性能を重視する。ここは最後に交換しよう
ステアリング	走ってみてハンドルが鈍いならクイック、敏感ならスロー
LSD	ドリフトを積極的に使うなら装着すべき、大事なパーツ
サスペンション	4種類もあるから、自分に合ったものを選ぶことが重要
ブレーキ	これもサスペンションと同じ。コースごとに変えるのも吉
タイヤ	最初に交換するのはこれ。これだけでも大きく変わる
マフラー	最初は数字が小さいものから試して、自分に合うものを選ぶ

絵本の中の世界を救うため  
不思議な国を旅するアドベンチャー

# ファンタステック\*

キャラクターデザインに城  
戸真亜子、テーマミュー  
ジックは高橋幸宏のファ  
ンタジックストーリー!!

発売日	4月25日	C D枚数	1枚
発売元	ジャレコ	複数プレイ	1人用
開発元	ジャレコ	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	145・プレイデータ、ボタン設定
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	100%

メルヘンチックな世界を冒險して  
変わってしまった本の内容をなおす!!

不思議な絵本を手に入れた主人公「ボク」が、絵本の世界に飛び込み、冒險を繰り広げるアドベンチャー。プレイヤーは、絵本中の登場人物「ボク」となって、絵本の世界に平和を取り戻し、もとの現実世界に戻るのが目的となる。

## 「ボク」の行動はすべてアイコンで指定

「ボク」の基本行動を指定するのは、「見る」「聞く」など

文字によるコマンド選択形式ではなく、動きを示す「ビジュアルコマンド」を選んで行うのだ。

○アイテムの使用も  
コマンドを選ぶだけ  
のラクラク操作だ



○指型カーソルを  
対象物に合わせて  
コマンドを出して



○コマンドを決定  
するとその行動を  
「ボク」がとるぞ



○ポリゴンだから  
視点の種類も豊富

## 主人公 「ボク」

「この世界を救う勇気のあるものはサインを…」。  
最後のページにサインすると本から光があふれて、ぼくは本の中にいたんだ…。

## 移動はマップとフィールドの2種類

絵本の中の移動は、国ごとの2Dマップで、それぞれの国の町や城などの場所をダイレクトに選択して行う。また、目的の場所では、

○「雲の国」のマップ。  
星が流れてとてもキレイ



3Dフルポリゴンのフィールド画面になり、その中を自由に歩き回り、会話やアイテムの入手をして、謎を解き明かしていくことになる。



○フィールド画面は建物  
も地面もすべてポリゴン



○モチロン奥にズンズン進んで  
いくこともできちゃいます

## フィールドでの行動は自由

ポリゴンのフィールド画面では、3Dを生かした罠や謎が待ち構え、大冒険が体験できる!



○転がる岩にぶつからないよう  
に、素早く扉の中に入らなくちゃ



## 選択肢によって分岐するストーリー

「ファンタステップ」の物語は、ゲーム中にたびたび出てくる選択肢によって分岐する。つまり「ボク」の選んだ行動によってストーリーが展開され、迎えるエンディングも複数用意されているのだ。



●些細な選択肢でも  
ストーリーが大き  
く変わることがあるぞ



●選択肢は、ストーリーの分岐と関係ないものも含まれているのだ



●些細な選択肢でも  
ストーリーが大き  
く変わることがあるぞ

どっちにしようかな?

## ゲーム序盤「祭の国」「地底の国」を紹介

まさに童話のような絵本の世界。ここでは、サボテンの化け物「サボクリ」だらけの「祭の国」と、2つ

### 「祭の国」・・・サボクリの花を咲かせよう

この「祭の国」は、サボテンの怪物「サボクリ」に覆われて祭りができない、住人がいなくなっている。「サボクリ」は、花を咲かせると枯れるので、「サボクリ」を枯らせて住民を呼び戻し、この国に祭りを復活させるのが目的になるのだが…。

### 「機関車しんちゃん」との出会い

「サボクリ」の花を咲かせるには、花のリングというアイテムが必要になるらしい。そのありかを探すため、機関車のしんちゃんに頼んで、「地底



●なぜかイラついてるしんちゃん



●初めのうちは移動し  
ても意味のないところ  
が結構あつたりするぞ

の国」に行くことにする。しんちゃんに乗るために、サボクリタワーの目覚めのトゲを手に入れ、しんちゃんに乗って「地底の国」に向かおう。



●サボクリタワーのてっぺんにある  
黄色いトゲが目覚めのトゲなのだ



いざ地底の国!!



●昔のやさしいしんちゃんに戻  
ったぞ。よかった、よかった

## 行動によりキャラクタの性格が変化

主人公「ボク」は性格を持っており、選択したコマンドアイコンによって常に変化していく。「ボク」の性格が変わると、同じモノに対しても表示されるコマンドアイコンが変わり、さらに「ボク」の性格によってアクションが変化するぞ。



●何をしてもゲーム  
オーバーにはならな  
い。いろいろ試そ  
う



●コインか品物か、悩みどころだね

ワイロを渡しちゃう!?



●状況は良くなつたけど  
性格は悪くなつたかもね

## 「地底の国」・・・花の一族を助けなきや

「地底の国」に来てみると、2つの種族、トンガッターズとマロヤツカーズが対立していた。2つの種族に挟まれて、植物のコントロールができなくなってしまっている花の一族を助けなくてはならない。この国では、初めての分岐点が登場するのだ。



●トンガッターズにつ  
くか、マロヤツカーズ  
につくかで話は変わる

### お姫様を助けよう

初めに花の一族の村に行くと、ルララという少女から「一族の長であるユキノを助けて欲しい」と頼まれる。彼女なら花のリングについて何



●花の一族のルララ  
は衣装ケースの中に  
隠れているぞ



●初めての分岐地点。慎重に選ぼう

### 「女の子をあう」と…

女の子をさらつたヤツを追いかけると、トンガッターズに捕まってしまう、城の牢屋に入れられてしまう。



●トンガッター  
ズ城に近づいた  
とたん捕まつた  
牢屋には花の  
ユキノがいた!!

### 「ニワトリ?をおこす」と…

倒れているニワトリを起こしたら、城に招かれトンガッターズ城に潜入して欲しい、と頼まれてしまった。



●マロヤツカ  
ーズはみんなニワ  
トリにそつくり  
宮になつて  
いる



アクの強いキャラが織り成す  
ギャグアニメが

# エルフ樂園のアドベンチャー

ゲーム化!

コミックなどで連載中、TVアニメ化もされた同名作品がサターンに登場。  
たたみ掛けるギャグの応酬は必見！

発売日	4月26日
発売元	アルトロン
開発元	アルトロン
価格(税別)	7800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
□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	4・プレイデータ
コントローラー等	なし
現在の開発状況	100%



## TVアニメの名(迷)シーンがよみがえるアドベンチャー

ストーリーは、TVアニメで放映された1話から12話の中から、好評だった6話をピックアップしている。ゲーム中ではTV版で使用されたアニメーションは当然として、ゲーム版オリジナルのビジュアルや音声も収録されているのだ。まさに、オイシイとこ取りのダイジェスト版といえるだろう。

### マップ移動ヒマツド選択で進行

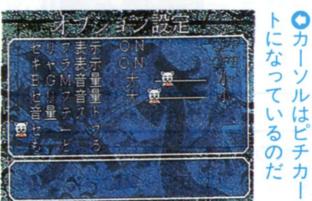
ゲームはコマンド選択方式のアドベンチャー。まず、それぞれの話の舞台となる街で、広場、宿屋といった行き先を指定する。そしてそこにいる人と話することで、いろいろな情報を得て、シナリオを進行させていくのだ。



○ボチも歩けばエルフに当たる…か？



●基本的に会話シーンで進行する



●カーソルはピチカートになっているのだ

### 分歧でアニメとちょっと違うストーリーも

基本的にTVアニメと一緒にストーリーだが、所々に分歧点がある。その選択によって、アニメ版とは異なるゲームオリジナルの展開も楽しむことができるぞ。



●一話より、犬の占い師に呼び止められた淳平たちは…

●わざわざ宿にまで追つてくるのだ。うーん

### アワイおまけCD付属

ゲーム本編の他に、「エルフ～」を愛するモノたちへ贈る、おまけCDが付属される。内容は、まず下で紹介している主要キャラ4人の声優のフリートークと留守録メッセージ集。そしてアニメの設定資料に加え、TVで放映された全ての予告を収録しているのだ。

## エルフ樂園のアドベンチャー

おまけ

声優リレー集
設定資料集
留守録メッセージ集
元々の物語集

©ALTRON INCORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

●留守録メッセージを使うと、電話かけて来た人が腰抜かすかなあ

### 主要登場人物



龍造寺淳平  
(声/関智一)

肉体派だが、脳まで筋肉でできてそうな単純男。愛理にペタぼれ。



小宮山愛理  
(声/富沢美智恵)

オスカー女優。実は、パーティの実権はこの人が握っているとも…。



井上律子  
(声/宮村優子)

極度な兵器マニアなことを除けば、普通の女子高生。強さに憧れる。



セルシア・マリクレール  
(声/三石夢乃)

コモンエルフの長だが、かなりヌケてる。ボチは彼女が変身した姿。

ボチ



# はさ取り御免！の旅路を行く、序盤1・2話を先取り！

異世界に飛ばされた淳平たちが元の世界に戻るために、世界に散らばった「呪文のかけら」を持つエルフを捜すところから物語は始まる。しかし、そこには数々のハプニングが付きまとうのだった。今回は物語の序盤、第1話と第2話をぞいてみよう。ちなみにこの2つの話は、TV版の第2話、第3話をベースにしているのだ。

## なぜエルフを「狩る」のか

うっかり異世界へ淳平たちを召喚したセルシア。彼らを元の世界へ戻すために送元呪文を唱えたが、集中力が足らず失敗してしまい、呪文のかけらが飛び散ってしまった。それはエルフの体に付着したという。となると確認の手段は…エルフを片つ端から引つペガセス！



- 5つに散った呪文のかけらを捜す



- エルフ脱がしの旅に出る淳平たちを止めるが、聞くわけない

## 第1話 誕生！無敵のパーティ

淳平たちは、セルシアの情報から、呪文のかけらはダークエルフのガーベラが持っていると睨む。オークを率いて一行の元へわざわざ出向いてきたガーベラだったが、淳平たちに歯が立たず。

### 被害者① ガーベラさん



- 自分を狙う淳平たちを倒そうと攻め込んでくるが…(声／山田栄子)



- 淳平がセルシアの陰口言うから、犬がキレた。だから「ドジ」という
- 律子の放つ戦車砲
- 唾然果然

## ポチはエルフに戻れない

ガーベラの目に付いていた呪文のかけらを自分の体に転移させるセルシア。それにより彼女は、犬から元の姿に戻れなくなる。なんとあわれな…。



- 恥ずかしいところに…



## 第2話 選択！赤と青の秘薬

スケルトンの襲撃に荒れる街に到着。ここに警護団長の女エルフ、ディアルに淳平たちは、自分たちがスケルトンを倒したらハダカになれと迫る。ディアルも一応約束するものの、淳平たちの圧倒的な力を見た彼女は、ハダカになりたくないあまり策を練る。しかし…。

### 被害者② ディアルさん



- 街の警護にあたる勇敢なエルフも、餌食になる (声／鶴ひろみ)



- 飲めば巨大化する赤と、力が得られる青い
- 倒したスケルトンが集まり、巨大化して街を襲う！
- 愛理の策略により、青い薬を飲まされる

- 倒したスケルトンが集まり、巨大化して街を襲う！
- 愛理の策略により、青い薬を飲まされる



- この時点で彼女は「倒せるワケない」とタカをくくる。甘い！
- 巨大化→服破ける→丸裸→でも呪文のかけらはなし



- 巨大化すると、やっぱり…

脱がしの旅は続く…



海釣りの面白さに引き込まれてしまうのだ

# シーバス・フィッシング2

SEABASS FISHING

最近人気のシーバスフィッシング。家に居ながら、本格的な釣りの醍醐味を堪能しよう。

発売日	4月25日
発売元	ビクターアイテクノソフトウェア(ビクターソフト)
開発元	A WAVE
価格(税別)	5800円
ジャンル	釣り
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	120・プレイデータ、ハイスクア
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

3Dにより、魚の自然な動き、シーバスの迫力、環境の臨場感を再現

シーバス(スズキ)を対象としたルアーフィッシングの第2弾が登場。シーバス釣りのトーナメントで勝ち抜くのが目的だ。他にも初心者に釣りの基本を丁寧に教えてくれる講座や、自由に仕掛けを作つてのんびりと釣りを楽しむことができるモードもあるぞ。

## ルアーフィッシング大会で優勝を目指せ

トーナメントモードでは参加者全員が同条件のもとで戦い、時間内に釣ったシーバスの重量で勝敗が決まり、優勝すれば次のラウンドに進める。ルアーワイフに魚が食いついたら、画面右のゲージを見てラインが切れないように巻いていく。なお、シーバス以外の魚はポイントの対象にならない。



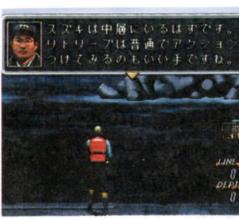
●狙った魚以外は“外道”と呼ばれる、ポイントの対象にはならないのだ



●魚の動きがかなりリアル

## いろいろな釣りを楽しんでみよう

フリーモードでは、仕掛けや釣る時間帯を自由に設定できる。ルアーフィッシングのほかにウキ釣りも選択でき、エサとウキ下などの細かい設定も可能だ。このモードでは、釣りをしながら具体的なアドバイスも受けられるぞ。



●村越氏のアドバイスはトーナメントでも役立つ



●ここ周辺もシーバスのポイントだ



●草の周りなど、変化のある所も良い

## フィッシング講座で釣り方を勉強しよう

ソルトウォーター・ルアーフィッシングの第一人者、村越正海氏がルアーフィッシングについて実写で解説してくれる。このムービーを見れば、魚のポイントやルアーの選び方、釣りの専門用語がよく分かるようになるぞ。



●初心者にも分かりやすく教えてくれるぞ

## 常に順位を確認せよ

### Tournament Information

6th.	あおた じゅんじ	17.4kg
7th.	はまきと たけし	17.3kg
8th.	ひそ しめや	17.3kg
9th.	とじま なつき	14.2kg
10th.	あいむT	6.8kg

●現在の順位を常に知ることができ。今はかなりやばい状態

## 実際に釣ったらちゃんと料理するんだよ

クッキングモードでは、このゲームに登場する魚をおいしくいただきための料理法と、その料理写真が見られるのだ。簡単にできそ

うなので、これを参考に今夜のメニューを決めてはどうだろうか。あとは実際にうまく魚をさばけるかどうかにかかる



●今夜はこの料理にしちゃおうかな



●スパゲッティとブリって合うのね

©Victor Interactive Software/A wave



●大会の上位に入るのは6キロくらいの魚をつらないとダメだ

ギャング団の帝王ジュダに復しゆうするアクションゲーム

# The CROW

3-D fighting with a vengeance.

ザ・クロウ

発売日	4月25日
発売元	アクライムジャパン
開発元	グレイマー
価格(税別)	5800円
ジャンル	アクション
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	なし
コンティニュー等	パスワード
現在の開発状況	100%

劇場映画「ザ・クロウ」を元にした本作品。多彩なアクションとアイテムを利用して、ギャング団に復しゆうするのだ。

## モーションキャプチャー使用で 映画のような動きを再現

主人公アッシュと息子ダニーは、不幸にも悪事の現場に居合わせてしまつたため、ギャングに殺されてしまう。そこでアッシュは彼らに復しゆうするため、カラス(クロウ)の力を借りて、この世に復活した。平穀な眠りにつくため、アッシュはギャングに立ち向かう。



●360度自由自在に動けるぞ

## 肉体を使ったさまざまな行動

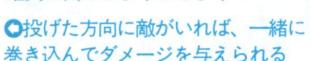
アッシュはパンチ、キック、投げ、バック宙を駆使して、敵を倒していく。パンチやキックは方向キーを組み合わせることで、アッパーもしくは回し蹴りといった、より強力な技に変化する。バック宙は敵を引きつけて使うと、相手の後ろを取れるのでうまく使いこなそう。武器を持っているときにパンチを出すと、その武器で攻撃をするぞ。



●攻撃判定が広く、威力が大きい回し蹴り



●後ろを向いていても、しっかり攻撃を出すことができる



●バック宙は使用頻度が高いので、確実に出せるようにしよう

●投げた方向に敵がいれば、一緒に巻き込んでダメージを与えられる

●出が早いパンチは、敵に囲まれたときに有効



©Bad bird/Acclaim Entertainment

## 使いこなすと強力なアイテム

●ナイフを手にしたアッシュはけっこう怖い



## 主人公を待ち受ける敵とワナ

ステージが進むにつれ、敵の攻撃は激しくなってくる。敵の中には銃による攻撃をしてくる者もある。銃による攻撃はガードができないので、しゃがんでかわそう。また敵との戦い以外にも、高圧電流が流れている網を渡るなど、アッシュの行く手をさえぎるワナが仕掛けられていたりする。



●電流に当たらないように、方向キーでアッシュを操作しよう



●画面上の敵をすべて倒すと…



●ゲーム中一番厄介な銃は、しゃがんでかわしてから反撃しよう

しゃがんでかわせ!

ACTION

NEW 139

機動戦士

ガンダム

前編  
ゼータの鼓動

TV版前半の名シーンや名ゼリフの数々が、サターンで甦る。ファン垂涎の一作だ！

発売日	4月25日
発売元	バンダイ
開発元	未発表
価格(税別)	6800円
ジャンル	シューティング
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップモード	1・フレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

## ガンダムMK-IIを操作し、迫り来るモビルスーツを撃破せよ!!

手前や奥から出現する敵や、効果的に挿入されるカットインアニメ、ニュータイプ攻撃を表現したロックオンシステムなど、前作機動戦士ガンダム

で好評だった部分を継承。さらにプレイしやすいように、システム部分が一部改良されているのだ。



●TV版の名ゼリフ、名シーンが甦る



●ゲーム中には、お馴染みのモビルスーツが「ガンダムMK-II」の行く手をさえぎる

## 360°方向から迫る敵を倒してレベルアップ

プレイヤーは「ガンダムMK-II」を操作。バルカン、ビームサーベル、ライフル、バズーカなどの武器を使い、上、下、左、右、手前、奥の、360°方向から迫る敵を撃破する。画面には使用可能な武器の他に、機体の耐久力、アーマー、ロックオンのゲージが存在。機体の耐久力がなくなるとゲームオーバーだ。攻撃を受けると、まずアーマーゲージが減少。アーマーがなくなった時に攻撃を受けると耐久力が減少する。またアーマーは時間とともに回復する。

## レベルアップの効果

敵を倒すと経験値が加算され、一定値に達するとパイロットレベルが上昇。耐久力、アーマーの最大値と回復速度、自動追尾攻撃の、ロックオン最大捕捉数が上がる。



●敵モビルスーツを撃破されると、経験値が加算されていく



●戦闘は擬似立体空間で展開する  
●レベルアップして戦闘を有利に

## 別ラインの敵を追撃! 新ロックオンシステム

前作の特徴的なシステムだったロックオンシステム。「Z」でも同じシステムを継承している。前作で



●レベルが上がれば  
より多くの敵を捕獲

の溜め撃ちに対し、「Z」ではボタンを押すだけで簡単にロックオンできるよう改良されている。



●対ボス戦においても、ロックオン攻撃は効果的なのだ

## 補給物資と支援攻撃

自機はゲーム中、母艦からの補給物資と、母艦やMSによる支援攻撃を受けることができる。支援



●味方MSの支援攻撃を受けられる

母艦、MSの種類は様々。ただし、ステージによってはストー

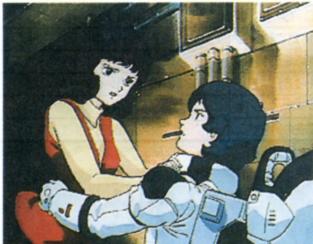


●どれも非常に役立つものばかりだ  
●補給物資は3種類。

◆補給物資一覧◆	
エネルギー	エネルギーパック
MK-IIの機体の耐久力を回復する	MK-IIの機体の耐久力を回復する
ライフル	ライフルパック
ビームライフルの残弾数を回復する	ビームライフルの残弾数を回復する
バズーカ	バズーカパック
ハイパー・バズーカの残弾数を回復する	ハイパー・バズーカの残弾数を回復する

# 名シーンを再現した終盤3ステージを大公開!!

この前編ではTVアニメ版の第1話から、第21話までのストーリーが描かれており、ゲーム中の隨



●随所に盛り込まれたTV版の映像



●ゲーム中のカットイン映像。新たに描きおろされたものだ

●こちらも描きおろしのグラフィック。ステージ開始前やクリア後に挿入される

所にTVアニメ版の映像が盛り込まれている。また、新たに描きおろされたカットも多数存在。ゲームの重要な場面で挿入され、TV版の名シーンを再現しているのだ。



●オープニング主題歌も、そのまま収録。ファンにはたまらない!



描きおろし映像もあるぞ!

## STAGE7

### カツの出撃

一年戦争以来、久々に実戦の場に立ったカツ。彼は自分の実力を試すため、無謀にもMK-IIで出撃する。ここでプレイヤーは、カツが乗ったMK-IIを操作。カツは操縦に慣れていないため、ロッカオン攻撃が不可能となっている。



●無断でMK-IIを起動させ、出撃するカツ

### BOSS ギャプラン



人に作られたニュータイプ、ロザミア・バグムが搭乗する機体。可変機能をもち、地上、空中から攻撃してくる



●断崖地帯のハイザック（連邦軍仕様）を倒しながら進むMK-II



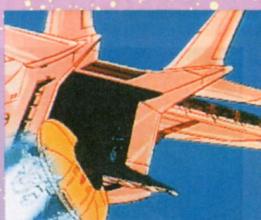
●カミューらの支援でギャプランを撃破。しかしパイロットは脱出

無事ですか、あのパイロットはなんでしょう？

## STAGE8

### 白い闇を抜けて

宇宙に戻るため、主人公カミュー・ビダンラアーガマのクルーは、シャトル搭乗の準備をする。そこに現れる敵モビルスーツ。カミューはシャトル援護のためMK-IIで出撃する。深い霧に包まれたヒッコリーのシャトル発射場を進むと、そこには可変モビルスーツ、アッシマーが待ち受けている。



●攻撃をかわし、ヒッコリーに向かうアッシマー



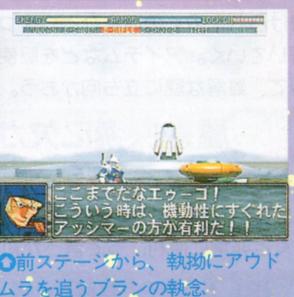
●シャトル発射場は、濃い霧に包まれている

### BOSS

### アッシマー



飛行形態に変形し、機動力を大幅にアップさせる。格闘戦も積極的に仕掛けてくるぞ。搭乗者はブラン・ブルターク



●ここまでたなエゥーゴ！こういう時は、機動性にすぐれたアッシマーの方が有利だ！！

●前ステージから、執拗にアウドムラを追うブランの執念

## STAGE9

### ホンコンシティ

地球にてカミューが所属する母艦、アウドムラは、補給を受けるためにホンコンシティに来ていた。ここでカミューは、フォウ・ムラサメという少女に心惹かれてしまう。しかし、彼女は連邦軍ムラサメ研究所で人工的に作られたニュータイプ、「強化人間」だった。2人は苦悩の中で戦うことになる。



●ミライさんも登場するのだ



●すさまじい破壊力をもつサイコガンダム

### BOSS

### サイコガンダム



胸部に装備された強力な拡散ビーム砲をはじめ、全身に武器が装備された巨大モビルスーツ。可変機能も搭載されている。パイロットはフォウ・ムラサメ



●我を忘れるフォウに、カミューの声は届かなかった：

映画でお馴染みのキャスパーが大活躍!!

# CASPER

キャスパー



『キャスパー』はパズル性が高いアクションゲーム。かわいいグラフィックだけど、やっかいな謎が待っている。

発売日	4月25日
発売元	インターブレイ/エレクトロニックアーツピクター(EAV)
開発元	ファンコム
価格(税別)	5800円
ジャンル	パズルアクション
対象年齢	全年齢
□□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	128・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## ホイップスタッフ屋敷に仕掛けられているさまざまな謎を解き明かせ

昨年公開され人気を博した映画「キャスパー」をゲーム化。プレイヤーはお化けのキャスパーになり、ホイップスタッフ屋敷内に仕掛けられた多くの謎をひとつずつ解いていく。アイテムなどを駆使して、難解な謎に立ち向かおう。



帽子とサンガングラスがつても似合つてるよね

### 屋敷探索に欠かせない3つの行動

謎だらけのホイップスタッフ屋敷を完全制覇するために、知っておくと非常に便利、って言うか知

らないと先へ進むことができない3つの行動がある。それらを詳しく説明しよう。

#### 怪しい場所を調べる

何かおもしろいものを見つけたときは、近づいてAボタンを押すと、キャスパーがそれを調べてくれる。これが基本なので、いろんな場所を調べてみよう。



#### スイッチなどを動かす

怪しい場所をAボタンで調べた後にBボタンを押すと、キャスパーがさまざまなアクションを起こす。ドアを開いたり、イスを動かしたりと動作は多種多様なのだ。



#### アイテムを使う

ただ調べるだけでは、広大なホイップスタッフ屋敷の謎はいっこうに解明できない。そこで、□ボタンを押してみると。するとアイテ



ムを用いることができるぞ。ただし、アイテムは本当に重要な場面でしか使えないから、あまり難しく考える必要はないのだが…。



### 変身すれば行動範囲が広がる

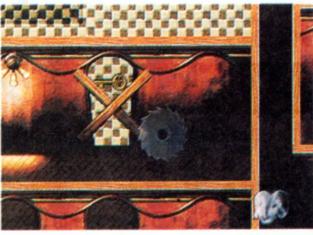
多くのアイテムの中には、キャスパー自身が変身するアイテムなども存在する。これらのアイテムは一筋縄では手に入らないが、今まで行けなかった場所にも侵入することが可能となるから、何とかゲットしたい。しかも使用回数に制限がないから、好きなだけ楽しめる。ただし、中には変身中に変身ポイントが減っていくものもある…。



●ポールに変身して、バウンドしながら小さな窓を突破せよ



●スモーク(霧)に変身すれば、通気口の中も通過できるんだ



●のこぎりに変身すれば、木を切りながら先へ進めるぞ

### キャスパーのジャマをする悪いオジさんたち

通常は敵キャラなど存在しないのだが、ある部屋に入るといたずら好きなゴーストとの戦闘に突入する。彼らにはそれぞれ弱点となる

●とにかく食事が大好きなゴースト。いつもお腹をすかしてるので、機嫌が悪い



アイテムがあり、それを持ってなければ素直に逃げたほうが賢明。逆にいえばアイテムを持ってさえいれば、まず負けることはない。

●強烈なくさいガスで攻撃してくれる強敵ゴースト。しかも、本人自身もくさいのだ



ステージごとに用意されたミッションをこなし、テロリストの軍隊を壊滅していく3Dシューティングだ。

発売日	4月25日
発売元	ヴァージンインターラクティブエンターテインメント
開発元	未発表
価格(税別)	5800円
ジャンル	3Dシューティング
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	ミッショントラック
バックアップメモリ	9・フレイデータ
コンピュータ等	パスワード
現在の開発状況	100%

戦闘ヘリに乗り込みテロリストを壊滅せよ

# BLACK DAY

ブラックドーン

## 3Dの視点で繰り広げられる ブラックオペレーション部隊の戦い

時は世紀末。各地で行われるテロ活動に対し、アメリカ政府は最高機密の精鋭部隊、ブラックオペレーション部隊を出動させた。プレイヤーは部隊の一員となり、テロリストの軍隊と戦うことになる。与えられた任務をすべて達成すればステージクリア。ヘリが破壊されるとゲームオーバーだ。



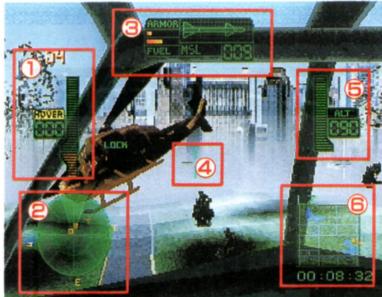
●テロリスト達も強力な兵器を持っているので、油断は禁物だ

### AH-69型モホークの操縦方法

プレイヤーの乗り込むヘリは、前進、後退、上昇、下降など自由に移動可能。また、プレイ中の視点も4つから選べる。マップには

●情報量が多いので慣れるまで大変？

常に攻撃目標が表示されているので、レーダーとあわせてターゲットを確認しよう。行く手をさえぎる敵機には弾数無限のマシンガンと特殊武器で攻撃を仕掛けるのだ。



- ◎ 画面の説明 ◎
- ①上部 救出した人の数
  - ②下部 スピードメーター
  - ③レーダー ヘリの周囲360度を表示。上部が前方、下部が後方
  - ④アーマー (耐久値) と燃料、そして特殊武器の弾数を表示
  - ⑤高度メーター
  - ⑥マップ 攻撃目標や人質などが存在する場所の表示

### 高性能のヘリをよりパワーアップ

敵を倒していくとパワーアップアイコンが出現することがある。これは3種類に色分けされていて、

青、赤、黄の順に性能が上がっていく。一定時間経つと消えてしまうので素早く入手しよう。

	<b>アーマー</b>	耐久値が回復する。アーマーが無くなるとゲームオーバー
	<b>マシンガン</b>	マシンガンがパワーアップする
	<b>ミサイル</b>	誘導ミサイルの弾数が補充される

	<b>燃料</b>	燃料が補給される。燃料が無くなつてもゲームオーバーだ
	<b>ロケット</b>	ロケット砲の弾数が補充される

©Virgin Interactive Entertainment / Blak Ops Entertainment

### 1ステージで与えられる複数の指令

本作は1ステージが複数のミッションで構成されている。ミッションは主に2種類。1つはテロリストの軍隊の壊滅。このミッションは数多くこなす必要があるぞ。



●人質を安全地帯に送ることにより、ヘリのアーマーや、燃料が回復する

そしてもう1つは、人質となった仲間の救出だ。ミッションを規定数達成するとステージクリアとなり、次のステージへ進める。

●テロリストの砲台により、都市が攻撃されている。すべて破壊せよ



●テロリストが撤退し始めた。  
通信設備を破壊し、情報の漏洩を防ぐミッション

### 友軍は扱い次第で敵にもなる

画面内にある照準を、ヘリや人に合わせるとフレンドリーと表示される場合がある。それは友軍で仲間の部隊だ。友軍のヘリなどは敵を攻撃してくれたりと、プレイヤーをバックアップしてくれる。

●激しい戦闘のさなか、助けを求める仲間を撃ち殺してしまった



しかし間違えて攻撃して破壊したり殺してしまうと、近くにいる友軍がプレイヤーを敵と見なして攻撃してくるので注意が必要だ。

●仲間を攻撃して殺すと友軍は怒り、攻撃を仕掛けてくる



奪われた最新鋭機を撃破せよ！



スカイ  
ターゲット



『アフターバーナー』の流れを汲む3Dシミューティングの快作が、アーケードから完全移植される。巨大ボスとの戦闘シーンの迫力を存分に堪能できるぞ。

発売日	4月26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	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・ブレイデータ
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## ミサイルを撃つ快感に酔いしれる3Dドッグファイト

軍の最高技術を注ぎ込んだ戦闘機 "XF/A-49" が、デル דין社によって奪われてしまった。プレイヤーは機密を守るため、次々と現れる敵機を撃ち落としつつ、これを追跡し破壊するのが目的だ。



これが自機選択場面。発進デモもあり

### 選べる機体は4種類

出撃前に、自分の乗り込む戦闘機を4機種から選択する。可変翼を持つF-14トムキャットや、補助翼を備えて短距離離着陸を可能に

したF-15イーグルなど、すべて実在の戦闘機をモチーフにしている。どの戦闘機も同じ武装を持っていて、好みで選ぼう。

F-14D F-15S/MTD

F-16C RAFALE M



### ロックオンミサイルが勝利の決め手

攻撃はバルカン砲と、ロックオンした敵を自動追尾する強力なミサイルがある。どちらも弾数に制限はないので、心おきなく撃ちまくることができるのだ。撃墜率100%を目指そう。



照準を合わせるだけでロックオンする

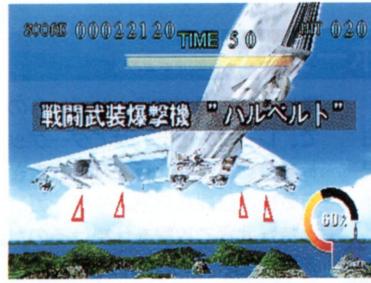


撃墜／複数の敵にも一度にロックオンできる。また、このゲームはマルチコントローラーにも対応している。使用すれば、階級が上がり、メダルを獲得することができるぞ。

### ミッションの最後は巨大ボスと対決

各ミッションの最後には、実機ではないオリジナルデザインのボスが登場する。轟音を上げて画面を覆いつくす登場シーンは圧巻だ。

ボスとの戦闘はそれぞれ制限時間があり、倒すのにあまり時間をかけすぎると、逃げられてしまつてボーナス得点が入らないぞ。



自機と比べてボスがいかに巨大かわかる

### サターン版オリジナルランキングモード

サターン版にはアーケードモードのほかに、オリジナルとして「ランキングモード」が追加されている。これはひとつのミッションをボスを倒すまでプレイし、命中率や撃墜率、クリアまでの時間などを、最高5つの星の数で評価するというものだ。好成績を残せば、階級が上がり、メダルを獲得することができるぞ。



好きなミッションを選んでプレイ。撃墜されてもコンティニューはできないぞ



クリアすることにミッションが増える

プレイした内容がここで評価される

# 後半に待ち受ける5つのミッションを一挙に公開

このゲームは全7ステージあるが、ボスを倒した後でルートが分岐するところがある。そのためにミッション5は2種類、ミッション6は4種類存在する。今回は、後半部分に当たる5つのミッションを紹介する。



## MISSION 5b 北海

ミッション2の後の分岐で、右のシティを選択すると、この北海面になる。ここは戦闘機が一斉攻撃を仕掛けてくる厳しい面だ。特に後方から現れるステルスには要注意。また、ボスの爆撃機グングニルは胴体後部を開いて機雷やパルカン砲をばらまくなど、豊富な攻撃方法を持つ強敵だ。



●機銃を乱射しつつ飛来するステルス。細かく動いてロックオンだ



●胴体部分を開いて攻撃をしてくる。機雷が手強い



●固まって飛んでくる敵は、ミサイルでまとめて片づけておきたい

## MISSION 6a CITY

夜の街明かりの美しさとは裏腹に、砲台や飛行船などとのかなり激しい戦闘が展開される。なかでも戦闘ヘリは、画面上にいつまでもどまらず攻撃し続けてくる、いやな相手だ。この面のボスの装甲戦闘ヘリコプター、ヴァシュラIIは胴体側面からの機雷とパルカン砲を連射する曲者だ。



●空中機雷にはパルカンで対処する



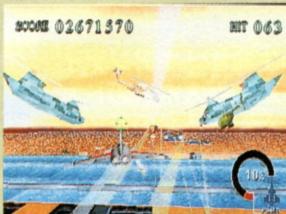
●この面のBGMは「アフターバーナー」のアレンジ。懐かしい



●橋にぶつかっても墜落することはない。ちょっとくぐってみよう

## MISSION 6b DESERT

砂漠の上空を進んでいくステージ。ここには機銃を乱射する砲台が、多数配置されている。すばやく動き回って攻撃をかわさないと、敵のいい的になってしまうぞ。ス



●敵機の激しい攻撃が続く砂漠上空。動き回って勝機を得るのだ

テージ最後には、ボスのクレイモアが巨大なアームを振り回しつつ現れる。両脇にあるミサイルポッドを重点的に攻撃しよう。



●アームが迫力満点のクレイモア

## MISSION 6c CLOUD

バックで雷鳴が鳴り響き、画面を覆う雲海が印象的なミッション。このステージは後方からの攻撃が非常に多い。また、ここでのボスのタルワールIIは、巨大な両翼にミサイルポッドやパルカン砲、レーザーサイトを装備して矢継ぎ早に攻撃てくる。特にレーザーは大ダメージとなるので厄介だ。



●容赦ない攻撃の中、雲の切れ間をかいくぐるように進んでいく



●仲間から通信が入る。  
ほっとする瞬間だ



●翼だけで胴体のない特異な形だ

## MISSION 6d CANYON

峡谷にはりめぐらされた鉄橋に、砲台が山ほど配備されている。早めに破壊しないと激突してしまうぞ。ボスの地上戦艦ハースニールIIは、砲台をすべて破壊すると変形して、ファランクスとレーザーを雨のように撃ってくる。



●険しい渓谷が続いている。この面はとにかく砲台が多い

IIは、砲台をすべて破壊すると変形して、ファランクスとレーザーを雨のように撃ってくる。



●こいつは変形してからが勝負

# 時空を超えて、変形するハイブリッド生命体を破壊せよ!



西暦3185年、突然現れた究極の生命体「ギアンディガス」。時空を超えて変身を繰り返す巨大ボスのド派手な攻撃をかわし、熱き実弾をたたき込むのだ！

# 时空戦隊 激獣戦隊 ゲキレンダン

発売日	4月18日	C D枚数	1枚
発売元	ヴァージンインターラクティブエンタテインメント	複数プレイ	2人同時
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

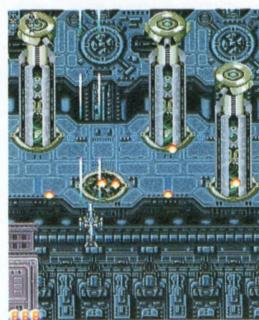
## 各戦闘機の特性を把握し、最強のパワーを手に入れろ！

'95年秋に業務用に登場した縦スクロールシューティングの移植。プレイ画面は2種類用意されている。画面左右がカットされた形で遊べる「横モード」と、モニター



●普通はこの画面。自機に合わせて上下にスクロールする

を縦に置くことで業務用と同じ画面サイズでプレイできる「縦モード」から選べるようになっている。



●縦にしても大丈夫なモニターがあれらこちらの縦モードがおすすめ

### 3タイプの機種を選択できる

プレイヤーが操る機体は、タイプA(未来型戦闘機)、タイプB(ジェットヘル)、タイプC(複葉機)の3種類。各機体に搭乗するキャラは1プレイヤー、2プレイヤーによって異なり、合計6人の主人公がいる。どのキャラも個性的だが、性能に違いはない。



機種を配備できる

●1Pはアンガオプション

●2Pはセイビング

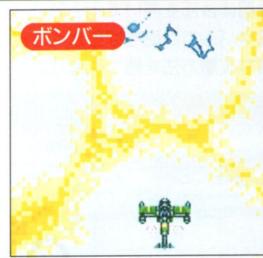
●3Pは北斗が乗る。初心者向きの機体

タイプB

タイプC

### パワーアップが勝利への近道だ

アイテムキャリアを破壊すると、メインショット、サブウェポン、ボンバーなどのアイテムを手に入れることができる。状況に応じて各ウェポンを使いこなすことが重要となる。特にボンバーは威力が高いえ、緊急回避などにも使用できるので重宝するぞ。



●ド派手なボンバーさく裂！危ない時には迷わず使おう

### メインショット

メインショットはパワーアップアイテムを取ることによって5段階までパワーアップする。また、ウェポンチェンジアイテムをとると、2種類あるメインショットが交互に入れ替わるので、ザコ、ボスと使い分けて戦いに臨もう。



●メインショットの強化は基本だ。必ず取ろう

### サブウェポン

3種類のサブウェポンアイテムを取ることによって補助攻撃ができる。ミサイルは前方に2発ずつ発射できる。ナームは斜め前方両側に発射後、ドクロマークの爆発が起こる。ホーミングレーザーは機体後方から敵を追尾するレーザーを2本発射する。適材適所でメインショットと組み合わせて使っていこう。



●3つの中ではミサイルが威力もあり、使いやすい。最初のほうのステージではあまり出現しないのがイタイ



# 人類の敵「ギアンディガス」が幾度も変身しながら襲いかかる!

ステージは全部で5つ用意されている。目標の敵「ギアンディガス」はステージ1、3、5のボス、ステージ4の中ボスとして登場するぞ。ステージ4までのギアンディガスは一定のダメージを与えるとタイムワープし、姿を変化させて違う時代に再び現れるのだ。そのほかにも個性的な敵がボス、中ボスとして待ち構える。

○先のステージになるほど、当然攻撃は激しい。敵もユニークだ



## ステージ1 AD.3195 宇宙空間を突破せよ

ステージ1は宇宙空間でスペースコロニーなどをバックにして戦局が展開する。スタートして隕石群を抜けるといきなりギアンディ

ガスが現れるのだが、すぐに去っていく。そして機能を強化し、ボスとしてまた現れるのだ。追尾弾、追尾レーザーで攻めてくるぞ。



○中ボスは追尾レーザーをまとめて何本も発射してくるイヤな敵

○ザコ敵機の編隊が来襲。中央部分に数発撃ち込めばすぐ爆発

○ギアンディガス登場。巨大ロケットアームが飛んでくる

## ステージ2 AD.1942 死闘! 大陸戦

このステージは地上での戦い。複葉機、戦車がザコキャラとして登場。中ボスは大型移動砲台で、軍事倉庫を破壊しながら弾を発射してくる。その後サーチライトが

照らす中、ボスの飛行船が登場。360度弾を発射してくるが、一定のダメージを与えると中が開き、追尾する火炎弾とショット弾で猛烈な攻撃を仕掛けてくるのだ。



移動砲台登場!

○○ザコの攻撃をしのいたら突然中ボス登場。避けるところがないくらい弾を撃ってくる



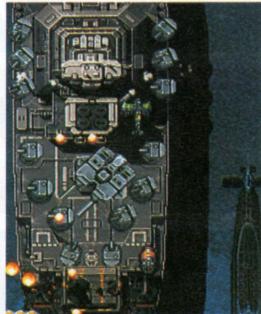
変形!  
飛行船!

○最初は普通の飛行船だと思ったらメカニックに変身!  
○○カニツックに変身!

©TAITO/Virgin Interactive Entertainment  
※掲載している写真は画面を立ててプレイするタイプです

## ステージ3 AD.1999 強襲! 巨大戦艦

前半は海上での戦い。まずは潜水艦と巨大戦艦が登場。戦艦の甲板部分を破壊すると、艦首部分が他の軍艦や港を破壊しつつ突き進



○ショーティングには定番? の巨大戦艦。砲台すべて壊せます

み、爆炎の中からギアンディガスが出現。一度退去するが、重戦車を下半身につけて、ボスとして再び登場してくるぞ。



○またもやのギアンディガス。ぶつといレーザーを放ってくる

## AD.2373 大空中戦!

敵の要塞らしき場所での戦い。ステージ中盤でまたギアンディガスと戦闘。オプション兵器を駆使して攻撃してくる。ボスは巨大な飛行機。ロングミサイル攻撃のあと、追尾機雷、追尾ミサイル、ショット弾を放ってくる。翼部分を



○またまた登場ギアンディガス。今度は空中に浮いてるのだ

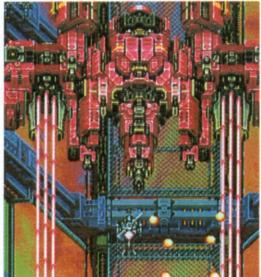
破壊した後は、追尾ミサイル、6方向へのショット弾で激しい攻撃を仕掛けてくるのだ。



○翼部分を狙おう。  
つこいや

## ステージ5 AD.4580 決戦! ギアンディガス

要塞中枢らしき舞台で最後の戦いだ。敵の攻撃も一層激しくなってくる。中ボスはヨカ所から直線レーザーを発射してくる飛行機型



○翼部分と中央から流しそうめんみたいなレーザーを放つ

兵器。そしてラストは最終形態となったギアンディガスとの一騎討ち。さらに凶悪になった攻撃をかわし、宿敵を倒すのだ。



○最後のボス、ギアンディガス。  
しかしこのあとに…



アニメと実写がありなすコスプレ雀帝対決

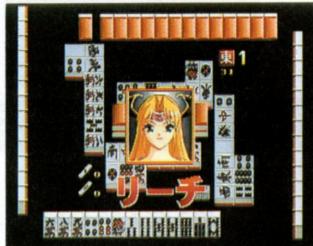
# 雀帝

BATTLE COS-PLAYER  
じゃんてい バトル コスプレイヤー



雀帝対決に勝利して全ての  
コスチュームをゲットせよ!!

20XX年の平和になった地球で、  
コスチューム争奪戦を繰り広げる  
4人打ち麻雀。プレイヤーは麻雀  
が苦手な友人、西園寺優子の代打  
ち人となり、第1回コスプレ麻雀  
大会に出場する。また、おまけディスクではムービーの撮影風景や、  
声優のインタビュー、アフレコの  
様子などが楽しめるぞ。



●対戦相手は皆とてもカワイイです



華麗に変身



西園寺 優子

西園寺財閥の令嬢で有名なコスチュームコレクター。腕に自信がないのでプレイヤーに代打ちを頼む。ただ1人、実写とアニメ両方の顔を持つ



ユリコ

甘えん坊でブリッコ。アニメキャラのコスプレをしている。麻雀はセオリー無視のテンバーゲン直線



岡村 杏子

常に笑顔を忘れない明るい性格。相手に振り込んでも笑っている。アイドルの衣装をコレクションしている

長谷川 由美

おっとりとした典型的なお嬢様。何事もマイベース。

コスチュームもお嬢様系のものを中心に集めている

綾小路 百合

大金持らしいが詳細は謎。このゲームの重要な鍵を握っている。麻雀は超強気で、強引にあがりにいく



グロリア  
明るくて行動的。頭より先に体が動く。ワイルドなコスチュームをよく愛する。打ち筋もダイナミック



自らのコスチュームを賭けて対戦する4人打ち麻雀。さまざまなコスプレが楽しめるぞ。

発売日	4月18日
発売元	ダイキ
開発元	未発表
価格(税別)	6800円
ジャンル	麻雀
対象年齢	全年齢
C D枚数	2枚組
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリ	6・ブレイデータ
コンピュータ等	なし
現在の開発状況	100%

## 雀帝をめざすストーリーモード

コスプレ麻雀大会で雀帝をめざすモード。全てのコスチュームを入手すると、VIP俱楽部に入場可能となる。そこで勝利すれば、雀帝の栄誉を得ることができるのだ。



●4人の中から対戦する3人を選ぶ



- 店でコスチュームを購入することもできる



- まずはマップ画面で、対戦を行う会場を選択する



- 位をねらえ!



●勝てばコスチュームが奪える

## 負けるとバックストリートへ

麻雀勝負でビリになると、バックストリートへ放り出されてしまう。ここでは、差し馬のルールを採用している。ここで勝てば再び本戦に復帰できるが、負け続けると永遠にでられないぞ。



- むさしい野郎どもど麻雀を打つはめになる

## 自由に対決できるフリーモード

ストーリーモードに登場するキャラを、自由に選んで対戦を行えるモードだ。ストーリーモードをクリアすれば、パネルゲームで遊べるようになる。1万点で1枚、ヤキトリ、ドボン1つにつき1枚パネルをめくることができる。縦か横の列が揃えば、キャラのムービーが見られるのだ。



●好きなキャラと対戦できるぞ

# 絶好調

ソフト購入に役立つ  
ポイントレビュー

# サターンソフト Impression!

NOW ON SALE!!

入学、入社式も終わり、新たな道の第1歩を踏み出した人も多いかな? とはいっても、学校や勉強、仕事上の人間関係で疲れたりすることも多いよね。そんなときはゲームでストレス発散! でも、遊びすぎはヨクないよ。

4月11日~4月25日

発売予定ソフト

ヒューリック	人によってゲームに対する考え方には変わるもの。ここに掲載した各レビュアーの紹介文を参考にして、どんな人物がそのレビューを書いているのかを参考にしてはどうかな?	馬場太郎	やっぱりゲームは操作性だね、と思うアクション、シユーティング専科ゲーマー。消費税UPに備え、本体がないのにLCDソフトとか、GENESIS・SFC関連などで散財しまくり。	井口淳也	行きつけの銭湯が宿敵「プレイスティーション」の広告に使われていた! 「これはソニーが俺にプレイスティーション本体を貰わせようとする陰謀か?」と、勝手に思っているセガ人。	田中雅邦	PSの『三國無双』。発売時はなんとも思っていないかったソフトだが、隠しキャラで「信長」が使えると知つて急にほしくなってきた。なかなかイキなことやってくれるぜ光栄!
荒田茂樹	甘口レビュアー。今や絶滅寸前といつても過言ではない親指シフトキーボードユーザーなのだが、ついに外付けフルキーボードを購入、パソコンにつないで悦に入る今日この頃。	生形勝喜	ゲームは、昔はただのサブカルチャーだった。何をあいて文化と準文化の垣根とするのかは定かではないが、ゲームのそれは『スマリ』だろう。そもそも革命の時代かもしれない。	青木智彦	最近仕事が忙しくて「バーチャ3」ができるない。どんどん銷つしていく自分の腕が怖いよう。試しにちょっと「メガミックス」をプレイ。それ、修羅魔王……とまっちゃつた。	谷口一茂	相変わらず格ゲーしかやっていないが、なぜがあまり燃えない。だって、最近の対戦でハメカ待ばつかり。とりあえず倒せても連コイン始めるし…。もう連勝記録なんていいや。
加藤政樹	自称辛口レビュアー。お気に入りの『千年帝国』がビンチ。発売週の売上げが約3万3千本という事実にガク然…。筋金入りのSLGゲームは、これだけしかいないのか?	田村雅	昔は「作品」としてのこだわりが込められていた。が、単に今は「商品」として提供しているに過ぎない。中身がない見かけ倒しの作品が多い。これがスクウェアを見損なった理由。	牛山雅彦	岩男潤子コンサート「約束」。温かさに満ちた空間で言いようのない感動に包まれた。そこで聴いた「ありがとう」に触発され「ノエル」をプレイしようと、PSの電源を「ボチツ」とな。	久松大介	久々復活のバーチャ馬鹿一代。最近「VF3」がほとんどプレイできないし、米兆CLUBの解散とショック続き。そんなときの気分転換は「続ぐつすんあよよ」。
寺崎宏之	今回のゲームショーは個人的に気になるタイトが多いで楽しみ。業務用の注目作はAM1研の『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』。あのエンディングは必見だよ(ネタバレ)	西村俊行	多忙につきなかなか進展しなかったPS「ワイルドアームズ」が無事終了。結局3ヵ月もかかった…。で、今は「FFVII」をプレイ中。夏ぐらいを終了目標にして頑張りたいが…。	大村和義	ぽかぽか陽気の中、公園に咲いたさくらや梅の花を見て「春だなあ」と感激。こんなときは、家に閉じこもってゲームばかりしていないで、町中をワラワラ徘徊するものだ。	平岡祐輔	「ファイブロS」続編ができるとしたらUWHインテルはなくなつて、真田はキンダムを興すんだろうな。目まぐるしく変化するプロレス業界は常に時代の1歩先を行つてゐる。
室田佳彦	全日本ぶよマスターズ大会にて、大連鎖に感動。早速、帰りに「ぶよぶよSUN」を買い、家でやつてみるが、思うようにいかない。パズルが苦手な自分を改めて再確認。	山口康弘	『スパロボF』も劇場版「エヴァ」の完結編も7月。それまで何をすれば…と思う私の前に『千年帝国』が。危ないと思いつつもプレイ。やはりハマって抜けられなくなつた私…。	片井美樹雄	小説ホーンテッドカジノを挙げ。サターンでやりたかったことはこれでやったんだなあと、しみじみ思う。今は無き18禁に思いを馳せつつ、文化ってなんだ?と考えさせられる。	安田達也	『ブラドル』シリーズで、僕に煩惱を与える続けるサダソフト。今回のコギヤル編でも煩惱がまたひとつ増えました(実はうれしい)。『出動!ミニスカボリス』も期待してます。

## 機動戦士Ζガンダム 前編 ゼータの鼓動



- 発売日/4月25日発売予定
- 発売元/バンダイ ●開発元/未発表
- 価格(税別)/6800円
- ジャンル/シューティング
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- パックアップメモリー/1・ブレイデータ
- コンティニュー等/コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

名作長編アニメを前編、後編に分けたシユーティング。(P140で紹介)

### 忠実に再現された演出 はすごいのだが…

オープニングムービーから、力の入れようがすごい。途中に挿入されるムービー、アイキャッチなどの細かい演出もよい。しかしその分、肝心のプレイ時間が短いのはちょっと納得いかないところ。

全体的に自機モビルスーツがでかく、当たり判定が大きいので、敵の弾がとても避けにくい。ボスとの対戦なんかは、威力がでかいせにメチャメチャ速い弾を撃ってくるので本当につらい、というかはっきりいって避け切ることができない。やりがいがあるといえばそれまでなのだ

が、それでもちょっと…。「凝った演出効果がファンの心をどこまでとらえられるか」にかかっている作品だといえる。(青木)

### 演出はまあ合格なれど アクションが辛すぎ

前作『ガンダム』のデキが良かつただけに、期待してプレイしたが…。演出に関してはツボを押さえているものの、Ζファンが満足するかというと、ちと疑問。ムービーを見てもストーリーが分かりにくい。まあ、ファンしか買わないか…。さて、肝心のアクション。これがかなりおざなり。ステージの構成やテンポ、モビルスーツの操作感など、前作より

もパワーダウンしているとしか言いようがない。理不尽な難易度も気になった。続編となる後半は、アクション部分をしっかりと作りなおして、納得いくものがプレイしたい。期待してますバンダイさん。(加藤)

### その他の意見

- ガンダムがド・ダイに乗っているときの操作が難しい。(寺崎)
- キャラクタ人気にあやかりすぎ。(馬場)
- アニメはちょっと粗いかな?(山口)



青木	加藤	寺崎	馬場	山口
5	4	6	4	6

NOW ON SALE SATURN SOFT IMPRESSION!!

**マジカルホッパーズ**

●発売日／4月25日発売予定  
●発売元／バンダイ ●開発元／Crystal Dynamics  
●価格(税別)／6800円  
●ジャンル／アクション ●対象年齢／全年龄  
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／1人用  
●対応周辺機器等／なし  
●パックアップメモリー／なし  
●コンティニュー等／パスワード  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

「SUEZEN」キャラクタが跳びまわる！ (No.5 P136で紹介)

## PS版とサターン版の違うところは？

先行して発売されたPS版と比べてみたのだが、操作性、ゲーム画面ともに大きな違いは見られなかった。しかし、サターン版ではビジュアル面が大幅にパワーアップしている。PS版では一枚絵の一部が多少動く程度だったオープニングが、サターン版ではムービーになっている。その他にも、ミス時やステージクリア時用にイラストが描き起こされていた。「SUEZEN」氏の絵柄が好きという人は、サターン版を選ぶことをオススメする。さて、肝心のゲーム内容だが、海外で開発されたモノ

にしては珍しく、かなり軽快な感覚があった。操作感もここち良く、難易度のバランスも悪くない。少々気になるところと言えば、キャラの声がちょっとイヤ（ヘッドホンで聞くと特に）なところだろう。（田中）

にも長い面構成、そのためにくるテンポの悪さ。そう快感もありない。ウリのキャラも、ただ動いているだけなので魅力に欠けるし。無難にまとまっているだけに、もう少し練り込んで欲しかった。（田村）

## その他の意見

- セーブ機能がほしい。（荒田）
- グッピー役のかないみかさんの声を聞くと「ヤダモン」を思い出す。（牛山）
- ボーナスレベルが意外と楽しい。（平岡）

平均  
6.4  
ポイント

田中雅	田村	荒田	牛山	平岡
7	6	7	6	6

**ザ・クロウ**

●発売日／4月25日発売予定  
●発売元／アクライムジャパン  
●開発元／グレイマター ●価格(税別)／5800円  
●ジャンル／アクション ●対象年齢／18歳以上推奨  
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／1人用  
●対応周辺機器等／なし  
●パックアップメモリー／なし  
●コンティニュー等／パスワード  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

モーションキャプチャーを使ったアクション。（P139で紹介）

## 手ごたえはあるが単調になりやすい

まずプレイして思ったことは、とにかくアクションの数が多い。パンチやキックだけでも、数種類のアクションが用意されているので、リアルな動きが堪能できる。しかし、敵との間合いによって技が変わるために、任意に技を出せないのがつらい。また敵が使ってくる銃が強すぎる感じがする。しゃがめばよけられるのだが、画面外から撃ってくるときもあるので対処が難しい。慣れないうちは、すぐに死んでしまうだろう。回復アイテムがすぐに出るし、ステータスも長いのでやりがいはあった。

だしゃがんで敵を引きつけてからバク宙し、回し蹴りを連打すれば、ほとんどの敵を倒せてしまう。これでは多彩なアクションが台無し。もう少しアクションを活かしたゲームにしてほしかった。（谷口）

なり意味ナシな感じ。また、歩ける範囲がヘンに狭くなっている場所は、見たままに進めないのでツラいところ。ポリゴンキャラが遠景でチマチマ動くという場面が多く、迫力不足なもの物足りないか。（馬場）

## その他の意見

- 敵を倒すと、血がたくさんでるので気持ち良い。（生形）
- 動きが遅く、操作も難しい。（片井）
- 一度死んだだけあつて顔色が悪い。（井口）

平均  
5.0  
ポイント

谷口	馬場	井口	生形	片井
4	5	6	5	5

**キャスパー**

●発売日／4月25日発売予定  
●発売元／インターパレイ／エレクトロニック・アーツ・ピクター(EAV) ●開発元／ファンコム  
●価格(税別)／5800円 ●ジャンル／アクション  
●対象年齢／全年龄 ●CD枚数／1枚  
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし  
●パックアップメモリー／128・ブレイデータ  
●コンティニュー等／コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

キャスパーを操作して屋敷内を大冒険！？ (P142で紹介)

## キャスパーのかわいらしさはよく出ているが…

屋敷内を延々と行ったり来たりして目標を達成していくのだが、とにかく単純作業の繰り返しを感じた。それにもかかわらずキャスパーの移動速度は遅く、ダッシュもできないのは何とかして欲しかった。一応ゲーム中には何種類かのカギやアイテム、スイッチ、仕掛けなどがあり、飽きさせないような工夫はされているのだが、おもしろいとは言い難い。またアクションゲームの割にはアクション的要素がほとんどなく、仕掛けられた謎を解くパズルっぽさがある。でも陽気でかわいらしいキャス

パーのふわふわ感は上手く表現されている。難易度も低く、時間制限も無いので、アクションが苦手な人でもプレイしやすいだろう。（久松）

ない。根気との勝負って感じ。同名映画を元に作られ、そこそこ雰囲気は出ているのだが、かと言ってキャラクタ性が強いわけでもない。クリスティーナ・リッチを起用するだけでいいぶ変わるだろうが…。（田村）

## その他の意見

- 部屋の移動ごとにロード時間が気になる。（井口）
- アイテムごとの変身がユニーク。（牛山）
- ゴーストの倒し方がわかりにくい。（安田）

平均  
5.4  
ポイント

久松	田村	井口	牛山	安田
5	6	6	5	5

## サターンソフト Impression!!

### スカイターゲット



SCORE 00052200 TIME 11:15  
POINT 0111  
●発売日／4月25日発売予定  
●発売元／セガ ●開発元／セガ  
●価格(税別)／5800円 ●ジャンル／3Dシューティング  
●対象年齢／全年龄 ●CD枚数／1枚  
●複数プレイ／1人用  
●対応周辺機器等／マウスコントローラー  
●パックアップメモリー／1・プレイデータ  
●コンティニュー等／コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

業務用で好評の3Dシューティングの移植作。  
(P144で紹介)

### ミサイル撃ち放題! ロックオンパレード!!

業務用をプレイしたことがないので『アフターバーナーII』をイメージしていたが、アフターバーナーがなくスクロールスピードを調節できない点はちょっと戸惑った。しかしミサイルの弾数制限がないので、弾切れでロックオンできないなんてことがなく、敵機をロックオンしまくって、「ファイヤー」の掛け声を聞きまくるのはかなり楽しい。またステージごとに舞台が大きく変わる演出も見応えがある。切り立った谷間での戦闘や、コナミの『A-JAX』を彷彿させる急降下などもあり、飽

きさせない作り。いかにも任務を遂行しているという実感が湧いてきて良い。全体的に難易度も低めなので、この手のゲームが苦手な人でも十分楽しめると思うよ。(井口)

### 渋さが分かる、マニアックな戦闘機乗り向き

微妙な操作にも反応する自機の挙動や、ボス出現時の大胆なカメラワーク。業務用のあのこだわりの作りがどこまでサターンで再現できるのか正直興味があったが、見た目の再現で言えば合格点。しかし操作性の面では、やはりパッドでは辛いかも。それと攻撃でミサイル撃ち放題なのは確かにそう快だが、もう少しボタ

ンの反応が速く設定できる等のオプション関係の充実が欲しかった。全体的に難易度は業務用より低く、気軽に遊べる作品。ただポリゴンの戦闘機は、もう少し細かく描き込んでくれても良かったのでは? (寺崎)

### その他の意見

- 『アフターバーナー』とは、また違った楽しさがある。(荒田)
- ボスの名称が非常にかっこいい。(片山)
- マルコンでの操作は快適そのもの。(田中)



井口	寺崎	荒田	片山	田中雅
7	6	6	6	6

### ブラックドーン



●発売日／4月25日発売予定  
●発売元／ヴァージン インタクティブ エンターテインメント  
●開発元／未発表  
●価格(税別)／5800円 ●ジャンル／3Dシューティング  
●対象年齢／全年龄 ●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／1人用  
●対応周辺機器等／ミッションスティック  
●パックアップメモリー／1・プレイデータ  
●コンティニュー等／コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

ヘリを操縦して任務を遂行していくのだ!!  
(P143で紹介)

### ヘリ操作の難しさに男も泣き出しちゃう?

はっきりいって難しい! まず何が難しいかというと操作。まあ本物のヘリの操縦に比べれば簡単なのだろうが、操作に慣れるためにいくらか練習が必要となるので、最初からトレーニングモードみたいなものを付けたほうがよかったのではないかと思う。ゲーム自体は背景や敵キャラのグラフィック、効果音からヘリの挙動までリアルに再現されており、知らず知らずのうちにのめり込んでいく。しかし、特殊武器補充アイテムは敵を倒さないと出現しないので、弾がすべてなくなると貧弱なマシン

ガンで戦わなくてはいけないのは本当にどうにかしてほしかった。かなり敷居が高いので、腕に自信があるというプレイヤーは挑戦してみてはどうだろうか。(井口)

### バランスのよい今どき珍しい洋ゲー

構成に無駄がなく、練り込まれた3Dシューティングという印象をもった。人質救出作戦の後は敵軍のレーダーを破壊、次は砲台を狙うといったぐあいに、ひとつつの局地戦のなかで連続したミッションを遂行する過程は、プレイヤーが戦局の行方に多大な影響を与える手応えを感じさせてくれる。画面レイアウトに関し

ても、コクピットの計器類の表示は決してうるさすぎず、必要最低限にしほられている。また、当初気になった複雑な操作システムも慣れてしまえば、かえって「快適」とさえいえる、と私は断する。(荒田)

### その他の意見

- ふわふわとした浮遊感がいかにもヘリコプタだ。(寺崎)
- ドットの粗さがちと気になる。(室田)
- スピード感はけっこうある。(安田)



井口	荒田	寺崎	安田	室田
8	6	5	5	5

### 逆鱗弾



●発売日／4月18日発売予定  
●発売元／ヴァージン インタクティブ エンターテインメント  
●開発元／未発表 ●価格／5800円  
●ジャンル／シューティング  
●対象年齢／全年龄 ●CD枚数／1枚  
●複数プレイ／2人同時 ●対応周辺機器等／なし  
●パックアップメモリー／なし  
●コンティニュー等／コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

業務用から移植の縦スクロールシューティング。  
(P146で紹介)

### 可もなく不可もなく普通のシューティング

このタイトルは業務用でかなりマイナーだった作品である。作品自体お世辞にも夢中になれるというものではなかったが、このサターン版は良くも悪くもその忠実な移植になってしまっている。さして個性のない6人のパイロット、メリハリに乏しいステージ展開、色々挙げればキリがないが根本的に撃って避けて壊すという、シューティングのおもしろさは感じられなかったということだ。縦シューの移植なのだから、画面調整のオプションくらいもっと気を配ってもいいのでは? アドバタイズ

デモがムービーなのも気になる。せめてサターン版だけの追加要素でもあれば、印象も変わったかもしれないが。せっかくの移植なのだからもう少し頑張って欲しかった。(寺崎)

### もっとそぞ快感をもっと操作性の向上を

「横モード」だと上下が見にくいし、自機を上下に動かすと画面も上下にスクロールして操作性が悪くなる。モニターを立ててプレイすれば問題ないのだが、家庭用テレビは立てると壊れやすくなるので(今発売しているほとんどのテレビがそうだと思うが)断念。内容の方は、自機がパワーアップすれば、敵を撃つぞう快

感が得られるのだが、アイテムの出現率が少ない(特にサブウェポン)ので、先のステージでやられるとたちまちそぞ快さがなくなり、苦しい戦いを強いられるには閉口。もっと派手な戦いがしたかった。(平岡)

### その他の意見

- EASYでプレイしても敵の弾が多すぎ、すぐ死ぬ。(荒田)
- ドクロボムはまさに達人ボム。(井口)
- ジュディ・オングの様な敵がいる。(馬場)



寺崎	平岡	荒田	井口	馬場
5	5	6	6	5



- 発売日／4月18日発売予定
- 発売元／アトラス ●開発元／未発表
- 価格（税別）／5800円 ●ジャンル／レース
- 対象年齢／全年龄 ●CD枚数／1枚
- 複数プレイ／2人同時 ●対応周辺機器等／マルチコントローラー、レーシングコントローラー
- バックアップメモリー／20・データ
- コンティニュー等／パスワード
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

峠を舞台にしたレースゲームの  
第2弾。

(P132で紹介)

## 細かいところまでマニアック 一般にはちとツライか

こだわり（マニア度）はかなりのもの。「峠攻め」の本編のみならず、愛車コンテストなどのオマケも充実している。レースゲームとしては難易度は高め。微妙なハンドリングをしないとすぐに側壁に激突してしまうが、セッティングを施すことで多少は解消される。コースの種類も數こそ少ないが、起伏がきちんと設定されいるので登坂の感覚が伝わってくるのはいい。でもバトルやタイムアタックに固執しているせいか、演出が地味だったりする。崖から落ちたり、対向車がビュンビュン走って

くるような、スリリングな演出があつてもよかったです。（安田）

## 本物志向のこだわりが マニアにはうれしい！

本物の走り屋が好みそうな仕掛けが多くなされておりマニアックな仕上がりになっている。基本はレースゲームだが、ソフトが持っている雰囲気からか、ついドリフトにチャレンジしてしまう。だけど、進入角度や滑らせ始める位置などがピッタリ来なければ、あっちこっちの壁に突っ込むばかり。うまくドリフトを決めるためには、ひたすら練習するしかないのだが、練習するのにちょうどいいコーナーが少ない。

クルマの挙動はリアルだし、コースレイアウトも楽しめる。単純にレースゲームとしておもしろいのだが、クルマに詳しい人のほうがより楽しめるはず。免停中にプレイするのが一番楽しめるかな？（室田）

### その他の意見

●車種は多いけど、実名じゃないのはちょっとツライところ。（青木）

●オマケはまさに読者ページのノリ。（谷口）

●読み込み時のグラフィックが○。（山口）

平均  
6.4  
ポイント

安田	室田	青木	谷口	山口
6	7	6	6	7

## ワラワラウォーズ 激闘！大軍団バトル



- 発売日／4月25日発売予定
- 発売元／翔泳社
- 開発元／翔泳社
- 価格／5800円 ●ジャンル／シミュレーション
- 対象年齢／全年龄 ●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／49・データ
- コンティニュー等／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

大軍団バトルがウリの陣取りシミュレーション。（P131で紹介）

## ワラワラ感がたまらん クセになっちゃうかも

このゲームの一番のポイントを挙げるならば、やはり最大200人が入り乱れて戦う戦闘シーンだろう。カンガルーや宇宙人など、今までのシミュレーションでは考えられなかった個性的な面々が、自分の領土拡大のために戦う姿はまさにファンシー。戦闘を繰り返し、国を制覇していくことで、最初は光栄の『三國志』や『信長の野望』が頭に浮かんだが、実際プレイしてみると、難しい知識はまったく必要のないことがわかる。キャラクタのパラメータやコマンドも必要最小限度で、目新し

い新システムもないで、シミュレーションを敬遠していた人にピッタリのゲームだ。（大村）

## とっつきは良いが 単純作業に陥るかも

「敵を倒す快感＝その作品のおもしろさ」であるゲームは数多い。もちろん本作にもそれはある。画面中をピッカリ埋め尽くしたユニットで敵をなぎ倒していくのは、実に気持ちいい。だが、特定の戦法（これに気づくには、そう長い時間はかられない）をマスターするだけで、容易に勝利できることに気づいたプレイヤーは、本作のことをどう感じるか？おそらく、ゲーム自体が単純作業の

繰り返しのように思えてくるだろう。シンプルかつ無駄を極力省いたシステムは、決して悪いものではない。だが、もう少し考え方を巡らすことができる仕掛けを施していれば、より良い作品になったのでは？（西村）

### その他の意見

●攻略パターンを覚えると楽勝な上、同じことの繰り返しになる。（平岡）

●グラフィックが旧世代機並み。（山口）

●マップ画面時の操作性に難あり。（田中雅）

平均  
5.8  
ポイント

大村	西村	田中雅	平岡	山口
6	5	7	6	5

## ファンタステップ



- 発売日／4月25日発売予定 ●発売元／ジャレコ
- 開発元／ジャレコ ●価格（税別）／5800円
- ジャンル／アドベンチャー
- 対象年齢／全年龄 ●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／145・データ
- コンティニュー等／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

絵本の中の世界を救うため少年が8つの国を冒険。（P134で紹介）

## 忘れかけていた 少年時代を思い出す…

「絵本の中の世界」というだけあって、プレイしているうちに、人が入らないような、公園のすみっこを行くだけで大冒険だった少年の頃を思い出した。アドベンチャーとしては斬新な、ポリゴンによるフィールドや世界設定にもかかわらず、なぜかノスタルジックな気持ちにさせてくれるのだ。また、ストーリーの分岐も豊富で、選んだ選択肢によって、まったく違う話になるのには驚いた。ポリゴンならではの「様々な視点から物語を見せる」という効果が、ビジュアルだけにとどまらず、内容に

も生かされており、意味のある演出になっている。ただ、ヒントが少なく、サクサクと話が進められないのと、ターゲットとなる層には重荷になってしまうかもしれない。（片井）

## メルヘンチックな 雰囲気作りが絶妙

メルヘンチックな雰囲気を、うまく表現できている。ゲームを始めた瞬間からぶんぶんと匂ってくる。絵といい音楽といい音声といい、好みの差はあれども、すべてがうまくマッチして、よくまとめられた作品に仕上がっている。こんなにほのぼのとした気持ちでプレイができる作品も久々。システム面も、コマンド数

を少なくすることでゲームの簡略化をし、ゲーム性にあっているし。かと言って難易度が低いわけではなく、結構歯ごたえがあるし。子供向けに見えるが、大人がプレイしても十分楽しめる内容の1本だ。（田村）

### その他の意見

●高橋幸宏と、城戸真亜子の名前はダテじゃなかった。（生形）

●女の子の頭が卵形なのは笑えた。（加藤）

●サターンらしからぬ色使いに驚き。（谷口）

平均  
6.8  
ポイント

片井	田村	生形	加藤	谷口
8	7	7	6	6

## サターンソフト Impression!!

**新テーマパーク**

総資金 262,260 1年目 4/18

- 発売日／4月1日発売予定
- 発売元／エレクトロニック・アーツ・ピクター(EAV)
- 開発元／未発表 ●価格(税別)／5800円
- ジャンル／シミュレーション
- 対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
- 複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／未定
- パックアップメモリー／388・プレイデータ
- コンティニュー等／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

遊園地を作成していくシミュレーションの第2弾。 (P128で紹介)

### そのテンポのよさに時間を忘れてしまう

まず、アトラクションの種類には驚かされた。初期の状態では少ないが、その分開発の楽しみがある。まあ、このためによく資金不足に悩まされるのだが…。また、アトラクションが増えれば増えるほどイベントの種類も増え、その分機械の故障、ならず者が現れたりするなどの問題もおきてくるので、飽きることがない。簡単なアイコン操作は、初心者でもすぐにはじめるのでとても好感がもてる。気になっていた読み込み時間もほとんどなく、テンポよくゲームが進んでいくので、ストレスが

たまらずに遊べる。この手の作品が好きなら間違ひなく買い。(青木)

### 進化のない改良版だがおもしろさは変わらず

残念だったのは、前作の改良版レベルの作品でしかなく、新しいおもしろさを作り出せていない点。高低差を導入した地形も、内容を複雑にしているだけで「だからどうしたの?」的なレベルにとどまっている。と、キツイことを書いてしまったが、パーク内のレイアウトを考え、いかにして自分の気に入った、もしくは収益の良いパークを作り上げるか、試行錯誤する楽しさは健在。前作に比べ、難易度が上がってはいるもの

の、操作説明は充実しているため、とっつきの良さは相変わらずだ。アトラクションやイベントが追加され、細部のルール変更もあるので、前作経験者でも新たな気持ちでプレイできることころはポイント高し。(西村)

### その他の意見

- 乗り物のムービーが全部鑑賞できるのはうれしい。(平岡)
- お金がいくらあっても足りない。(井口)
- アウトローが強すぎのような。(加藤)



青木	西村	井口	加藤	平岡
8	8	7	7	7

**Civilization 新・世界七大文明**

徳川家康 日本 4000点 0.5.5

- 発売日／5月2日発売予定
- 発売元／アスミック ●開発元／アスミック
- 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／なし
- パックアップメモリー／128M・プレイデータ
- コンティニュー等／コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

超経済大国や軍事国家といった文明を築こう。 (P130で紹介)

### 世界征服、宇宙移民 壮大な目的にロマンがある

約6000年という膨大な年月中での知識も技術も何もない文明を、自らの手で近代文明に発展させていく、その余りにも壮大な目的が、夢があっていい感じ。特にハマったのが技術開発。どの技術を重点的に開発するかによって、独自の文明が作れるのがおもしろい。

ただ、世界征服が目的のわりには、戦闘が1体のユニットを動かして、相手に攻めていくだけの単純勝負だったのには不満が残る。もっと戦略性が必要な戦闘にして欲しかった。それと苦労して建てた「アポロ巨像」

や「空中庭園」、「ピラミッド」といった「ア不思議」だが、グラフィックがさみしいのは残念。それでも、プレイするたびに毎回変更する地形や、数多くの設定により、何度も遊べるのは良かった。(久松)

によるもったりとしたテンポは、リアルタイム系の箱庭育成SLGが主流の現在、うざったく感じるかもしれない。逆に言えば、あくせくパッドを動かさなくていいので、じっくりとプレイする人向けか。(西村)

### じっくりプレイしたい 渋めの箱庭育成モノ

文明を進歩させるために未開の地を切り開き、知を探求し、武力を得る。1つの開拓者ユニットから一大文明を築き上げる楽しさは、まさに箱庭育成SLGの醍醐味である。モノを育てる楽しさを味わってくれる。だが、地味なグラフィックは万人受けするとは言い難く、ターン制

- 行動しないユニットにも指示を出すのは面倒くさい。(大村)

- 他民族との交渉は意味がない。(加藤)



久松	西村	大村	加藤	室田
6	7	6	6	6

**雀帝バトルコスプレイヤーズ**

●発売日／4月18日発売予定

- 発売元／ダイキ ●開発元／ダイキ
- 価格(税別)／6800円 ●ジャンル／麻雀
- 対象年齢／全年齢 ●CD枚数／2枚
- 複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
- パックアップメモリー／8M・プレイデータ
- コンティニュー等／コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

実写とアニメ絵を混在させた美少女麻雀ゲーム。 (P148で紹介)

### マイナーな雰囲気は意識したこと?

全体に漂うあか抜けなさ。これがこのゲームの魅力であり、ウイークポイントと言える。好みが分かれるところだが、個人的には好きになれなかった。あまりに強引で都合がいい設定、どこか古さを感じてしまうアニメ絵、実写ギャルの演技力などを見てしまうとプレイ意欲が出てこない。ただ、対戦相手が多く、長くは遊べそう。麻雀部分の方も、真剣勝負の雰囲気があり、思わず手に汗握ってしまう。この手の麻雀ゲームによくある不本意なイカサマもないように感じた。最近流行の「おまけ

□」に、出演者のファンは骨抜きにされてしまうのでは? (牛山)

### 愛すべきバカバカしさ そんなコンセプトが○

パートナーの着るコスチュームをゲットするため、麻雀勝負をして衣装を奪い取ってゆく。そんなバカバカしい設定が、男心を妙にくすぐる。なにより、パートナーの女の子や相手の女の子が、麻雀を打つ場所によって実写やアニメに変化するのがおもしろい。麻雀もできないのに、ちょっと負けるだけでプレイヤーに文句を浴びせてくるパートナーには憤慨したが、新しい衣装を着せたいのために、ついに半チャンを打って

いる自分に涙が出た。肝心の麻雀部分は少々大味。アイテムなどはまったくないが、かといって本格実戦というレベルではなく中途半端。コンセプトは新しいけどね。(生形)

### その他の意見

- ことあるごとに読み込みするのにまいった。しかも長い。(加藤)
- リアクションには腹が立つが、燃えてくる。(山口)
- もっともっとお色気があつても良かったのでは。(青木)



牛山	生形	青木	加藤	山口
5	5	5	6	6

**サービス・フィッシング2**

●発売日／4月25日発売予定  
●発売元／ソフテイク（ピクターソフト）  
●開発元／A-WAVE ●価格／5800円  
●ジャンル／フィッシング  
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚  
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし  
●バックアップメモリー／最大10・データ、ハイスクア  
●コンティニュー等／コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

サービス（スズキ）をルアーで釣っていこう。（P138で紹介）

## 迫力には欠けるが グラフィックは良い

魚の動きが本物そっくりと言っていいほどの出来でびっくりした。大物が針にかかるとダイナミックな動きをして楽しませてくれる。ウミネコ（カモメ？）の声や波音が聞こえたりと、ビジュアル的なものは良い出来だと思う。しかし、これは他の釣りゲームにも言えることだが、一番重要な点である魚との格闘シーンでの迫力がもの足りない。「釣る」ことが単調な「作業」になってしまっているのだ。ミッションスタイルやツインスタイルに対応して（できればバイブレーターもつけて）、体

を使ったフィッシングが楽しめたらいいのにな。（平岡）

## 釣りは“姿見ず”の時 が楽しいと思うけど…

細かい変更はあるものの、基本的な部分は前作と同様と考えていい。しかし、ルアーが無くなるところは一考してほしかった。「今時、同一の予備スターを持ってない人なんかいるか！」とツッコミを入れたくなるが、ルアーの種類が抱負に用意されているところで相殺できるかな。

最大の魅力は、普通では見られないルアーの動きや、ヒット後の魚の動きが詳細に分かることだと思う。魚によって動きが違うところなどの

リアルさも前作より磨きがかかっている。ルアーの動きなどは、実際の釣りでのロッドアクションの研究にも利用できそうなくらい。まあ、ヒットした瞬間に外道だと分かってしまう無念さはあるが…。（山口）

## その他の意見

●それぞれルアーの動き方にあまり特徴がなかった。（加藤）

●クッキングモードは笑えます。（安田）

●ラインを切られるとムカツク。（田村）



平岡	山口	加藤	田村	安田
6	6	5	5	6

**一般ソフトひとくち解説 デジグ・アクアワールド**

●発売日／4月25日発売予定  
●発売元／増田屋コーポレーション  
●開発元／増田屋コーポレーション  
●価格（税別）／4800円 ●ジャンル／パズル  
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚  
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし  
●バックアップメモリー／最大31・データ  
●コンティニュー等／なし  
●紹介に使用したソフトの完成度／100%

魚のグラフィックを作り出すジグソーパズル。

## ゲーム的要素は一切なし 純粹なジグソーパズル

全20種類に及ぶ海水魚のジグソーパズルを組み立てていく作品。パズル完成の瞬には、ちょっとした魚のムービーを見ることができる。過去、サターンではいくつかジグソーパズルを題材にした作品がリリースされているが、いずれもビデオゲーム的な趣向（パズル組み立て時にムービーを流したり、2人同時対戦を行う、アイテムの採用等）が凝らされている。しかし、本作は、完全にジグソーパズルのみを楽しむことに主眼をおいているので、そういう要素は一切なくなっている。（西村）

**一般ソフトひとくち解説 デジグ・ティントーイ**

●発売日／4月25日発売予定  
●発売元／増田屋コーポレーション  
●開発元／増田屋コーポレーション  
●価格（税別）／4800円 ●ジャンル／パズル  
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚  
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし  
●バックアップメモリー／最大31・データ  
●コンティニュー等／なし  
●紹介に使用したソフトの完成度／100%

## ブリキのおもちゃのパズル とムービーがつまつた1本。

## 気軽に楽しめる お手軽ジグソーパズル

『デジグ・アクアワールド』同様、淡々とジグソーパズルを楽しむ作品。全部で20種類用意されているパズルをクリアした後に流れるトゥルーモーションムービーが、ブリキのおもちゃであるという点以外は、全く同じシステムになっている。

本作に限らず、『デジグ・アクアワールド』にもいえることだが、パズル自体は最大でも108ピースであるため、難易度的にはそれほど高くない。ジグソーパズル初心者でも気軽に楽しめる作りになっているのではないだろうか。（西村）

## レビュー一座談会

## 雑感Impression!!

荒田「今号は読者の前人気が高い『Zガンダム』から話していこうか？」  
青木「いやあ～、それはちょっと…」  
荒田「えっ!? それはなんか気にならぬなあ。詳しく聞かせてよ」

## キャラ人気に頼りすぎ? 『Zガンダム 前編』

加藤「これ、『Z』ファンがプレイしたとしてもツラくないか？」  
青木「前作が良すぎたんです。それに最近は『外伝』シリーズが発売されたこともあって、いい出来のガンダム作品を見てきているじゃないですか。だから余計そう思うんですよ」

馬場「ムービーとか収録されてるけど、名場面があるわけでもなし。適当につなげただけって感じ。ファンをもっと意識しないとダメだな」

山口「まあ、全然ファンを意識していないわけじゃないんだけど。初回限定版は北爪宏幸が描きおろしたパッケージだし、本編にはTVアニメ版オープニングの歌も収録されているよ。エンディングもね」

青木「間違ってもエンディングなんて、普通の人じゃ見られない（笑）」

馬場「アクションとシューティングの腕が相当立つ奴を連れてこないと。忍耐力があればなお良し！」

青木「僕は6時間ぐらいぶっ続けでプレイしたけど、ステージ3が限界（笑）。ノーマルでこれですよ」

加藤「前作と比べて、ロックオン後、敵を撃つのボタンを2つ押さなきゃいけなくなったりだろ？ その上、バーニアで高速移動ができなくなったりからな。そのおかげで、敵の攻撃がよく当たるんだ」

青木「逆に言えば、難易度が高いからクリアしたときの達成感は、スゴそうなんですけど」

加藤「それじゃ理不尽な海外ゲームのウリ文句みたいだな」

寺崎「『後編』はどうなるんでしょうね。まだ、出るかどうかわからないけど、もし出るとしたら、時期的に



●激ムズで評判の『Zガンダム』。まだカミューが覚醒していないからか？

セガバンダイからできる可能性もあるでしょう。セガの技術を導入することでスゴイ作品になったりして（笑）」  
青木「とりあえず、今のところは『後編』に期待ですかね。今度はもっと『Z』ファンへの愛情溢れる作品にしてもらいたいな」

## サターンソフト Impression!!

**DEKA四駆  
～TOUGH・THE・TRICK～**

LAP 3/3

6 2 2

●発売日/5月2日発売予定  
●発売元/ヒューマン  
●開発元/ヒューマン  
●価格(税別)/5800円 ●ジャンル/レース  
●対象年齢/全年代 ●CD枚数/1枚  
●複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/30・プレイデータ  
●コンティニュー等/コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

百種類の4WDマシンで、オフロードコースを攻略。

### 4駆の重量感が感じられないのはツライ

ドライバーの視点でプレイすれば車酔いすることは間違いない。それくらいにピョンピョン飛び跳ねる。百種類の多彩なオフロードコースを、なりふり構わず爆走できるのがこのゲームのウリといえるのだが、個人的にはそれが欠点に思えた。車が軽いのだ。やはり4駆である以上、ある程度の重量感は欲しいし、ズシリと腹にくる、あの登坂の魅力は捨て難い。4駆らしさが出ているのは、微妙なハンドリングができないところかな。しかもとんでもない悪路を走っていたわりに、キズや汚れが目立た

ない。まあ緊迫したレース展開の中では、そんな細かいことを気にしている暇はないのだが。(安田)

### コツの動きはラジコンの動作

何よりもまっすぐ走ることが難しい。路面が大きくウネっているからだが、おかげでハンドルを切っても曲がらなかったり、逆に急にスピンすることも。ブレーキの利きは強すぎるし、道幅も狭いから追い抜きは難しい。いつもダンゴで走ってしまうから、そう快感はマイチ弱い。

おもしろいのはクルマの動き。踊りくるうような激しいアクションは、落ち着きのなさが笑いを誘う。しば

らく遊んでいるうちに、その動きが何なのか気が付いた。これはラジコンの動作だ。そう考えると、視界に入るすべての動きが気になりだした。やっぱりラジコンだ。(室田)

### その他の意見

- 高い場所から落ちると「ハードコア！」と叫ぶセンスに脱帽。(生形)
- 画面のガクガクとした揺れ具合が、いかにも4駆って感じがして○。(青木)
- どんなコースが全然わからない。(田村)

平均  
5.0  
ポイント

安田	室田	青木	生形	田村
4	5	5	6	5

**一般ソフトひとくち解説**

**プラドルDISC 特別編  
コギャル大百科100**

●発売日/4月25日発売予定  
●発売元/Sada Soft  
●開発元/Sada Soft  
●価格(税別)/3800円 ●ジャンル/写真集  
●対象年齢/全年代 ●CD枚数/1枚  
●複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/なし  
●コンティニュー等/なし  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

現役女子高生100人の情報を詰め込んだデジタル写真集。

### まさにコギャルづくし ファンならずとも垂涎!?

今や世間は女子高校生盛り。そんな彼女たちの素顔や私生活を垣間見ることができるがこのソフトだ。登場する女の子はなんと100人。名前、学校名、スリーサイズはもちろん、ポケベルや携帯電話などの私物データにいたるまで幅広く収録されている。また1667万色のフルカラーフoto写真やトゥルーモーションを使用したムービーによる高画質画像で、茶髪や褐色の肌、ルーズソックス諸々を存分に堪能できる。ちなみに、初回版には、16人分のプリクラシールのオマケが付く予定だ。(安田)

### サターンコレクション



- 発売日/4月25日発売予定(全タイトル)
- 発売元/セガ/タイトー/タカラ
- 開発元/セガ/タイトー/タカラ
- 価格(税別)/2800円 ●ジャンル/1枚
- 対象年齢/全年代 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/※ ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/※
- コンティニュー等/※
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

あの名作がリーズナブルな価格になって再び登場。

間口は広いが出口は狭い  
『新テーマパーク』

青木「前作が好きな人にはうってつけですよね。アトラクションは増えてるし、イベントも増加してるから」西村「地形に高低差があるのって、意味あるんですかね~。面倒くさくなっただけみたいな…」

平岡「パークの見た目がにぎやかになるし、いいんじゃないですか。できれば、ブルドーザーがあったら良かったんですけど。更地にしちゃったり、山を作ることができたりとか。そうすればパークの個性をうちだせてもっと楽しくなったかも」

加藤「前作と比較して、全体的にテ

ンポが悪くなつてないか? 研究開発は、前作の方が良かったよ」

西村「今回は、1つの施設ができるまでの時間が長い。チンタラチンタラ開発をやんなきゃならない~」

平岡「1つの施設を開発するのに2、3ヶ月はかかりますからね。それ以外は前作とあんま変わらないんですけど」

青木「あと、誰でもプレイしやすいようになってるけど、後半は難しい」平岡「後になると何をどうしたらいいのか、わからなくなっちゃうことがあるからでしおうね」

加藤「間口は広いんだけど、極めるとなるとお気楽な気分ではできないんだな。心してかかるべし!」

### あの娘と出会うチャンスが欲しい『プラドルDISC』

安田「ハマッちゃったんですよ。ムービーきれいで、ルーズソックスづくだし。女の子のデータが入った図鑑とかもあるし。野郎共が集まって、ワイワイとあーだこーだ言いながら鑑賞すると楽しいかも」

荒田「せっかく女の子がいるんだから『じゃマヘル』みたいに文通できるようにすればいいのにね」

生形「そう、サダソフトはそこまで考えていないからダメなんですよ! コギャルのデータが100人分あるんだから、誰しも気に入った娘が1人は出てくるでしょう。そこまではわ

かりますよ。でも、その後に何をするのか? それをサダソフトが用意してこそ本当のエンターテイメントじゃないですか!」

加藤「そんなこと言って、ホントは女の子の住所が知りたいだけだろ!」生形「てへ!」



コギャルたちの愛らしい姿を、安田  
編集部員はよなく愛しているのだ

好評連載

春らんまん!『ときめき』情報花盛り!

# ときめき Beat Fast!!

第11回

続報

ときめき  
メモリアル  
ドラマシリーズ vol.1

ゲーム冒頭の  
2日間を  
プレイ!

## 虹色の青春™

発売日	7月10日	C D枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	1人用
開発元	コナミ	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	ブロック数未定 プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	85%(4月11日現在)

このゲームでは、青春時代の中でもひときわ心のうつろいやすい高校2年の春、それも17日間のみに焦点があてられている。今回は

そのなかでも、ストーリーの導入部となる最初の2日間を追いかけていくぞ。舞台はおなじみ、私立きらめき高校なのだ。

### レギュラーになれなくて落ち込む主人公

主人公はサッカー部に所属する高校2年生。レギュラーを目指して日夜、人知れず練習にはげむが、新レギュラーの選抜にもれてしまう。落ち込む主人公の心の支えは



○そんなに落ち込むなら、レギュラーが選ばれるのだ

マネージャーの虹野沙希。しかし主人公は彼女に思いを寄せながらも、自分の思いを素直に口にできないままいた…。



○レギュラーになれないからって、うのに…俺はいつか向かっていいるんだろう…?

春の訪れとともに『ときめき』情報も満開!『虹色の青春』を始め、『おしえて your heart』の誌上プレイ、『ドラマシリーズVol.2』の主役決定の話題など今回もあふれんばかりの情報でお届けする。こいつは春から気分もうきうき(?)だね。

### 恋と友情と部活は青春の基本よ♥

レギュラーになれないショックを振り払うため、主人公は練習に打ち込む。一方、親友の好雄はそんな主人公の気晴らしになればと、



○なんかみのりちゃんの態度が冷たいな。ちょっとだけ気になるけど



○初公開!主人公の部屋だ。ここがきれいに片付いている

沙希と如月末緒とのダブルデートに誘ってくれる。恋に友情に部活にと、まさに青春ど真ん中!といった感じで物語は進むのだ。

### 練習にはげめ!



○レギュラーになれなくても、とにかく練習!練習!



○同じ教室に詩織がいるなんて!アンビリーバブル!



○好雄の企画によるダブルデート。うへん、持つべきものは親友

### やさしい好雄くん♥



○好雄!俺たってお前と二人で遊園地なんて行きたくないさ。デートだよ。ダブル・デーー!

ここに一挙公開するのが『ドラマシリーズ』3作で共通のオープニングのムービー画面だ。まさに『ときめき』スター総登場って感じだよね。

### オープニングムービーを一挙公開!



©KONAMI

# 初公開！これがゲーム中の栗林みえちゃん♥

「'96コナミときめきティーンズコンテスト」のグランプリ受賞者としてファンの間でもおなじみの栗林みえさんが『虹色の青春』に特別出演している。役どころは女優を目指して修行をする高校1年生のことだが、活躍が楽しみ！



こうなった！



●高校1年生ということはみのりちゃんと同級生、友達なのかな

## 話題の業務用『おしえて your heart』誌上プレイ

噂の業務用『ときめきメモリアル～おしえて your heart～』を体験プレイしてきたぞ。このゲーム最大の特徴は、プレイヤーの心拍数と発汗度を感知するセンサー。この2つの数値と、ゲーム中の選択肢の答えの組み合わせによって、女のコの反応も大きく変化す

る。女のコをうまくいくためには、ドキドキしなければならないシチュエーションもでてくるのだ。素直にときめくことがこのゲームを上手にプレイするコツとみたぞ。



●数百種類にもおよぶカードが用意されているぞ



●こんな感じでセンサーの上に手をしっかりと置くのだ



●プリントカードは筐体の上の方からてくるのだ



●「ときめき」本編と同じく高校3年間の四季折々のデートが楽しめるぞ

## 『ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.2』主役の座を見事射止めたのは片桐 彩子!!



片桐ファンに朗報！ 誰もが気になっていた『ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.2』の主役に、片桐彩子が決定したのだ。正式タイトルは『彩のラブソング』。今秋発売予定だ。『ときめき』でもひときわユニークな彼女だけに、いかなる活躍をみせるか今から楽しみ！

●やはり片桐さんか、と思った人も多いハズ。とうとう主役を張るようになったか！



95年5月9日(火)

片桐 「あはははは…。  
片桐彩子よお。  
ああ、あかしい…。」

## 8月全国東宝系映画館で封切予定 実写映画「ときめきメモリアル」詩織役は吹石一恵さん(14)に決定！

8月公開予定の実写映画「ときめきメモリアル」の詩織役が決定！ 1万人を超える応募者の中から選ばれたのは吹石一恵さん。奈良県在住の14歳で、なんと近鉄バッファローズ吹石2軍コーチのご令嬢。また、榎本加奈子、矢田亜希子、山口紗弥加らの出演も決定。公開まで待ちきれないね。



●中央が吹石さん。特別賞の小林真知子さん(17・左)と増田裕子さん(16・右)との記念撮影



# きゃるーんFAN

きゃんきゃんバニ  
エクストラを応援するページ

## サターンFAN独占企画 その2 『エクストラ』でエキストラになろう!!

今号から、いきなり始まったこの「きゃるーんFAN」。これは期待作『きゃんきゃんバニーエクストラ』を頑張って応援していくコートというコーナーなのだ。新しい情報をどこよりも早くお届けするのを期待してね。

あの娘と  
共演できる

○ 可愛い「エクストラ」のキャラクター  
ちゃんと共演できるなんて  
応募すれば、夢は夢よ  
じやなくなるかもよ



さて今回の目玉は、前回の「ヒロイン追加オーディション」に続く読者参加企画『エクストラ』でエキストラになろう!!を開催するぞ。これは、どんな企画かといふと、みんなから写真とともに自己PRなどを送ってもらい、そこ



○前号では画面の色が薄く出てしまつて見づらかったけど、これが本当の『エクストラ』の画面。こんなにキレイなグラフィックなので安心してね

から『エクストラ』に出演する人を1人選んじゃおうという企画なのだ。サターンFANだけの企画なので、チャンスは大きいぞ。選ばれた1人は、送ってもらった写真からCGを起こして実際にゲームに出演。スタッフロールにも名前が出るぞ。エキストラとは言つたけど、実際にどのようなカタチでゲームに出演するかは、いまのところ未定。自己PRなどによつても変わってくるかもね。老若男女を問わず募集するので、どんどん応募してね。以下の応募方法を良く読んで応募してね。

・応募は必ず封書で、住所、名前、

年齢、電話番号、そして自己PRもしくは、こんなセリフを言ってみたいなどを書いた紙と、自分の写真。写真には裏に名前を書いて送つてね。写真はスナップみたいなものでOKだけど、顔が良くわかるもの。複数で写っているときは自分がどれかを書いておいてね。プリクラでの応募はわかりにくいので×。確認などで、こちらから連絡を取る場合もあるのでご了承下さい。ちなみに写真は基本的に返却出来ませんので、注意してね。

・応募の締め切りは、4月末日必着。発表は本誌上で行います。どんどん応募しよう!!

あて先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16

TIMサターンFAN編集部「エキストラ募集」係



## サワディ女神化推進委員会

えーっとねえ、ミーナは私と違つて見習い女神だから、今は天界で修行中なの。だから、地上に降りてくるのは、ちょっと無理だと思うよ。でもミーナがいない分、私がちゃんと縁を授けてあげるから大丈夫だよ。ほいほーい。

●サワティ様、質問です。いつ本当に女神になるんですか?

(北海道・サワティラーラウン)  
ほいほーい(ハガキ碎け散る)。

…あ、あれハガキどこいつちやつたんだろお、おかしいなあ。でも、今回はここまでなの。じゃーねえ、おハガキ待ってるよお! それではまた次号でねえ。

わーい、みんな元気だつたあ。お手紙とカイラストたくさん送つてくれてありがとうねえ。それじゃサワティのコーナーを始めるよお~!!  
●『ブルミエール2』から2人、さらにサワティが出るならミーナも出てほしい。ミーナは『エキストラ』に出てのしようか?

(千葉県・中田流宇クン)



○大阪府/秋月かんな スワティお姉様かわいい。私も、私も描いてえSwatty...



このコーナーでは、お手紙や質問やゲームへの要望などを募集しています。イラストもカラーなので張り切つて「サワティ」係まで送つてね。応援次第で、コーナーも増大化するかも。

AM  
2研  
FAN



## 『バーチャファイター3』 バトル甲子園開催!! —AM2研FREAKスペシャル—

開催が決定した『バーチャファイター3』の全国大会の情報や、AM2研FREAKによせられたイラストを紹介しよう。

### 2回目の全国大会ついに始動

「バーチャファイター3 マキシマムバトル 森永エンゼルカップ」の興奮も覚めやらぬなか、早くも2回目の全国大会の開催が決定。その名も「JAVA TEAバトル甲子園」。前回の大会を大幅に上回る規模で行われる今大会は、全国47都道府県のセガ系列500店舗を中心に、一般店舗でも予選大会が開催される。これにより参加者4万5千人、ギャラリー10万人を集めめた前回大会を上回ること間違いない。また、年齢、性別無制限の無差別クラスと、女性クラ

スにわかれしており、前回大会のように、年齢でクラスがわかれていながら特徴。大会の流れとしては、各クラスの代表を店舗ごとに1人ずつ決定し、地区大会で無差別クラス代表48名と、女性クラス代表32名を選出。そして、全国大会で日本一を決めるというもの。店舗予選のエントリーは、4月15日から始まるので、腕を磨いておこう。また、インターネットで大会情報を提供しているので、興味のある人は、<http://www.sega.co.jp/AM2/>にアクセスしよう。



●店舗大会にエントリーをすると、このようなエントリーカードがもらえる



●前回大会の会場の様子。今大会はこれ以上に盛り上がるはず



●奈良県／八色翔  
ライアント兄弟。サマソルト要注意?



●神奈川県／あーん お腹がすいてそうな、くまちゃん。肉食べたーい！



●北海道／藤本真由実 育ちがよさそう

あて先 東京都港区東新橋1-1-16  
T I M サターンFAN編集部「AM2研FREAK」係

手数の多さで相手を押さえ込む!

バーチャファイター3

# Virtua Fighter 3

キャラ別攻略  
最終回



パイ・チェン

多種多様な返し技や下段投げを修得し、最速のパンチを持つパイ。今回は、そんなパイを使いこなすための基本戦術を徹底解析するぞ。

## さまざまな返し技と素早い打撃技で 相手を圧倒する

パイというキャラクタは、連係を駆使して攻めるスタイルを身上とする。また、返し技やエスケープにより、相手に隙を与える攻めまくることができるキャラクタである。多種にわたる強力な投げ技

●反撃技を受けない中段攻撃、腿登裏旋脚(しゃがみから立ちの間に、K)

を装備しているので、非常にバランスもとれている。というわけで、どんな相手に対しても、イニシアチブをとりつつ、攻撃を組み立てることができるのだ。こんな強力なキャラで負けるはずがない?

●ヒットさせると冲拳までつながる下段技、着下捶(↓P)。非常に使える



### 穿冲拳からの選択肢

穿冲拳(↓P)は、ガードされても反撃技を受けない優れた中段攻撃。発生も12フレームと早く、他のキャラクタのエルボーと同じような使い方ができるので、メインで使用可能。またこの技から、さまざまな選択肢が生まれる。



●相手の連係に割り込む場合に最適な中段攻撃

#### 通常ヒットorガード

穿冲拳を通常ヒットさせた場合やガードさせた場合は、フレム的にこちらが不利となる。よって雲手(↓P+K)や返し技、エスケープ、ガードなどの選択が考えられる。雲手は上・中段系の打撃技をいなすので、エルボーや立ちパンチで反撃してくる相手には積極的に使っていこう。足技を出してくる相手には、返し技で対抗。



●基本的に、ヒットさせるのが望ましい

#### 雲手(↓P+K)



●相手の上・中段パンチ系の技をいなす。いなし後は、投げ技がベスト

#### エスケープ



●相手の反応の遅れた打撃技や、発生の遅い中段攻撃を避ける

#### カウンターヒット

穿冲拳を相手にカウンターヒットさせた場合は2フレーム分こちらが有利となる。そのため、これから2攻撃を迫ることが可能。打撃技で反撃を試みる相手には旋中腿(↓K)を、立ちガードやエスケープを行う相手には投げ技を使用。こちらが有利な状況なので、くれぐれも読み負けないように。

#### 穿冲拳(↓P)



●穿冲拳がカウンターヒット

#### 投げ技



●ガードやエスケープに対して有効

#### 旋中腿(↓K)



●カウンターヒットが期待できる

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

## 旋中腿からの選択肢

旋中腿をしゃがみ状態にヒットさせると、相手はよろける。よって、非常に有利な状況から、相手に2択攻撃をかけることができる。よろけ回復後、ガードを固める相手には、しゃがみクイックから空烈天鳳（↓↓P+G）を狙う。投

げ抜けや打撃技で反撃を試みる相手に対しては、これまたしゃがみクイックで近付き、腿登裏旋脚を使用。しゃがみクイックは、空烈天鳳と腿登裏穿脚を発生させるうえで必要。また、投げ失敗モーションを誘うこともできる。



●旋中腿が相手のしゃがみにヒット。こちらがフレーム的に有利となる



●しゃがみクイックで相手に近づく。ここから2択攻撃



●投げ抜けを狙ってくる相手に対して有効な技、腿登裏旋脚



●ガードを固めてくる相手には、空烈天鳳。大ダメージも期待できる

## ガードされた場合

旋中腿をガードされてしまうと、確実な反撃技を受けないものの、フレーム的に不利な状況に追い込まれる。この状況での選択肢は、立ちガード、雲手、各種返し技など。

このなかで、もっともおすすめのものは雲手。この技は、相手が投げ技を狙ってきた場合、投げ失敗モーションを誘発させる効果も持つからだ。相手が足技で反撃してくる場合は、返し技を狙おう。



●いなし成功。このあとは投げ技に



●足技での反撃には、返し技を狙う

## 返せない技も…

雲手や返し技の効かない大技に要注意。代表的ものは、アキラの鉄山靠や、ブライアント兄弟のスマーソルトクイックなど。

## ローキックに対し確実に燕風輪翔を決める

カウンターヒットすると、お互いが五分の状況となり、ヒットさせた側がしゃがみ状態となるローキック（サラ、ジャッキー、カゲが修得）は、カウンターで喰らっ

てもこちらの燕風輪翔（↓P+K+G）が決まるのだ。また、↓P+K+G→上段投げ抜け、と入力すると、燕風輪翔を失敗しても相手の投げ技を抜けることができる。

### ローキックをガード



●ローキックをガードした場合は、確実に燕風輪翔にいくべし

### ローキックがカウンターヒット



●燕風輪翔と上段投げ抜けを入力すれば、保険となる

### 燕風輪翔（↓P+K+G）



●投げ抜けされても怖くない。確定の状況で確実に決められるようにしよう

## 燕風輪翔からの選択肢

燕風輪翔後に確実に決まる技は、飛燕单脚（↓K）や、燕旋蹴（↓K+G）、蒼下連撃（↓PP）など。しかし、大ダメージを奪いたい場合は、様子を見てから投げ技

を狙おう。燕風輪翔を喰らった場合、相手はエスケープすることが多い。よって、投げ技を合わせるという選択が考えられるわけだ。状況に応じて、確定の打撃技と、投げ技を狙うことを使い分けよう。

### 飛燕单脚（↓K）



●飛燕单脚後は、心理的にこちらが押しているので、他の攻撃につなごう

### 燕旋蹴（↓K+G）



●燕旋蹴で確実にダウン奪って、起き攻めの攻防に備えるのも一つの手

月に1度の  
連載開始

これから登場する最新プライズの情報をいち早くお届け!

# たわわに実った プライズの森

PRIZE no MORI

## 春にピッタリ! エヴァが大豊作

新世紀エヴァンゲリオン ポスター2

稼働中

●エルフの制服姿の伊吹マヤ。意外に人気が高い



NEON GENESIS EVANGELION



●白衣の赤木リツコ。大人の雰囲気が漂うデザインだ。でも両手はやっぱりポケットの中

●エルフの制服に身をつんだ葛城ミサト。元気に敬礼してくれ、思わず挨拶しちゃう



NEON GENESIS EVANGELION



NEON GENESIS EVANGELION



●惣流・アスカ・ラングレー。アスカは最近、レイ以上の盛り上がりを見せているようだ



NEON GENESIS EVANGELION

NEON GENESIS EVANGELION



●綾波レイ。やはり人気ナンバー1は彼女なのだろうか?

●碇ゲンドウ。オジサンなのに、やけにカッコイイポスターだ

NEON GENESIS EVANGELION



●渋い加持リョウジ

NEON GENESIS EVANGELION



●ジャージの鈴原トウジ

NEON GENESIS EVANGELION



●なぜだか初号機も登場

ポスターヒーローズの最新作は、またしても人気となりそうな「エヴァンゲリオン」。ここで紹介する10本は、すべてキャラクタがメインになっているから、お気に入りの1本を手に入れるまでは、なかなか止められないかも?

このほかにも秘密のポスターが1枚あるのだが、これはマニアックなもので、思わず笑いが出るはず。はつきりといってマイナーなキャラクタなのだが、ポスターとして見事にデザインされているから一見の価値あり。

ポスターは入れ替えのサイクルが早いものだから、今、何が入っているのかマメにチェックしないと、手に入れることができなくて後悔するかも。

ポスターは入れ替えのサイクルが早いものだから、今、何が入っているのかマメにチェックしないと、手に入れることができなくて後悔するかも。

## コレクターズアイテムが緊急登場!

新世紀エヴァンゲリオン パブミラー

稼働中



●インテリアグッズとしてカッコ良いうえ、実用性もある。急いで手に入れよう

普通のプライズは、アーケードに登場する何ヶ月も前から、製品の登場スケジュールはわかっている。しかし、中にはスケジュール以外の緊急生産プライズがある。このタイプは大人気となるのが通例。「新世紀エヴァンゲリオンパブミラー」も、そのひとつ。3月末頃の登場だから、探せばきっとみつかるはずだ。

## すべて集めないと納得できない!?

機動戦艦ナデシコ セルクラブ

稼働中

枚。●「機動戦艦ナデシコ」のセル画が12全種類揃えるまでファイト!



## APRIL 4月の注目プライズ

### キーチェーンマスコット バーチャファイター3

いつでも持ち運べる  
キーチェーンマスコットに、バーチャファイター3のキャラクタたちが登場！ ポーズをとらないデュラルが気になるんだけど…。



PRESENT

### キーチェーンマスコット 機動戦艦ナデシコ



●ナデシコのキャラたちも、キーチェーンマスコットになるぞ

### メタルアイテムキーホルダー セガリニック



●ソニックキャラを使ったキーホルダー。メタルの質感が渋いね

### ふよふよ コロコロクリーナー



●机の上などの掃除に便利。粘着ローラーは洗って再使用できる

### 森永チョコボール キヨロちゃん LCDゲーム



●女の子に人気が高いキヨロちゃんが登場するLCDゲーム

### PCユーザーにはうれしいサクラ大戦スクリーンセイバー

#### 帝國華撃團 電幕俱楽部～サクラ大戦 電脳アクセサリー集～

ここは、ちよいとアダルトなパソコンユーザーのためのコーナー。

今回紹介するのは『サクラ大戦』のスクリーンセイバー。花組のみ

ンバーが、キミのパソコンで動き回るぞ。Windows 95用で、オリジナルマウス/パッドとセットの限定版が4800円で発売中。3万個だけ限定だから、手に入れるなら今しかない。なお、通信販売も利用でき、☎0120-556

055で注文できる。

セガのパソコンオリジナルゲーム『プラトーンリーダー』も9800円で発売中。パソコンユーザーには嬉しいことばかりだ。

てのためにパソコンを買おう  
て人が出るかも欲しいつ！



SEGA  
FAX・CLUB

セガのプライズ情報はFAXで引き出すことができる。下記のFAX番号にコールし、ブロックNo.8を押し、ボックスNo.4を押すだけ。  
FAX番号は03-5950-7790（東京）06-948-0606（大阪）。

## MAY 5月の注目プライズ

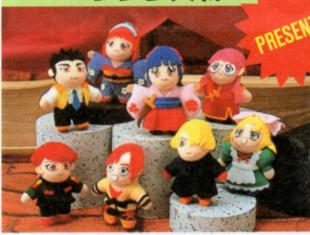
### 新世紀エヴァンゲリオンコレクション 綾波レイスペシャル

アーケードに登場する5月まで待ちきれないと多いだろう、綾波レイのフィギュア。お店によっては綾波ファンの行列ができるかもしれない…。



PRESENT

### キーチェーンマスコット サクラ大戦



●「サクラ大戦」の花組隊員がキーチェーンマスコットになるぞ

### キーチェーンマスコット 新世紀エヴァンゲリオン2



●エヴァのキーチェーンマスコットは人気高く、第2弾が登場

### マジカルドロップ3 ぬいぐるみ



●「マジカルドロップIII」キャラのぬいぐるみも5月登場の予定だ



●夏に備えて風鈴も登場。「ふよふよ通」キャラが暑さを吹き飛ばす

## アイデア募集&プレゼントのお知らせ

この「プライズの森」では、読者のみんなからアイデアを募集するぞ。ユニークなもの、今まで誰も思いつかなかったアイデアなどを待っている。イラスト付きだとさらに歓迎。セガの協力を得て、プロの目で評価してもらうから、ひょっとするとキミが考えたアイデアが商品化されるかもしれないぞ。

また、「PRESENT」マークが付いた商品は、セガから提供していただいている。それをセットにして、各1名へプレゼントしよう！ 欲しい人は官製ハガキに住所、氏名、年齢、欲しいプレゼント名を記入して、下記まで郵送のこと。当選者の発表は、次号（5月30日発売）で行います。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIM サターンFAN編集部  
アイデア募集orプライズプレゼント係 まで

春の新作2タイトル新画面公開!!

# ARCADE HITS NOW!!

## アーケード ヒツツ ナウ

先日のAOUショウでも来場者の注目を最も集めた『ヴァンパイアセイヴァー』。そしてセガAM1研入魂の一作、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』を紹介!!

### 派手さを増したEX必殺技を見よ! ヴァンパイアセイヴァー

カプコン  
登場日未定

以前のこのコーナーでも何度か紹介してきた『ヴァンパイアセイヴァー』。ゲームセンターへの登場時期はまだ未定だが、現在開発はゲームバランスの最終調整真っ只中。実際にプレイできる日までもう少しだけガマンだ。

今回の『セイヴァー』で新たに登場するキャラは4人。前作にい

たドノヴァン、フォボス、バイロンは残念ながら消えてしまったが(ホント?)、それに代わる十分な魅力を持ったキャラたちだ。今回はこの4人のニューカマーを始めとした登場各キャラの華麗な技の

数々をお見せしよう。ここで掲載しているのは、『ヴァンパイア』シリーズでのスーパー攻撃とも言えるEX(エクストラスペシャル)必殺技。キャラ自身がいわゆるモンスターという設定だけに、常識を超越した奇抜な技が多いのが特徴だ。この演出は『セイヴァー』になってよりパワーアップ。中にはギャグっぽいものまであり、プレイヤーだけでなくギャラリーも楽しめそうだ。

## 魂に群れな

●グラフィックが変わって派手になった、ガロンのドラゴンキャノン



## Jedah

滅び行く魔界を「吸收一体化」によって救済すべく現世に復活を遂げた、憂いの冥王。救いの舞台となる「魔次元」に、「神体」の生贋たるダーツストーカーズたちを召還して戦いに臨む。

ジエダ

## 漆黒の救世主



## Lilith

はるかな昔より魔王ペリオールによって封印されていた、モリガンのもうひとつ「魂」。300年の虚ろの時を埋めるためにカリソメの肉体を得たリリスは、漆黒に彩られた闇を舞う。



●リリスのEX必殺技スレンダーラブ。相手を巻き込んで上昇しつつ、打撃を加える

●デミトリの新EX必殺技、ミッドナイトブリス。相手を女性に変えて血を吸い取るのだ



●ビシャモンの新EX必殺技、闇魔石(えんませき)。すぐえセンス…

●キューピィの+B(プラスビー)。蜂の大群が相手を刺しまくるといういかにも蜂女らしい技だ



## Q-bee

ジエダとともに「魂」の収集のために暗躍する妖しの蟲、ソウルビー族の長。生命の蜜が溢れるところに彼女たちは現れ、本能のおもむくままに獲物を襲い、その魂を喰らってゆく。

キューピイ



●ピクトルの新キック投げ。尻でつかんで投げ飛ばす、超屈辱技だ



●サスカッチも新必殺技を獲得。ぐるぐるパンチのビッグブロウだ



●ヘルダンクを食らったバレッタは、なぜかリンゴに。こめかみの怒りマークと目に注目



## Bulleta

人間でありながら魔族のそれすらも凌ぐ「黒き魂」の持ち主。人間界きっての超一流ダーツハンターでもある。彼女はその幼く無垢な容貌すらも武器にして、金のために魔物を狩りまくる。

バレッタ

- バレッタのEX必殺技、ビューティフルメモリー。幻のおばあちゃんと一緒に突進乱舞
- レイレイの新EX必殺技、中華爆弾。タイマーが0になると大爆発を起こすのだ

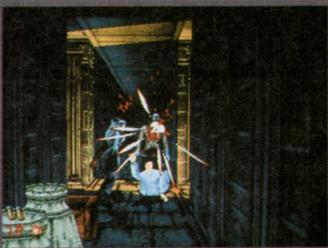
## もう体験したか? ホラーガンシューティング ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

セガ(AM1研)  
稼動中

AOUショウに出展されたガンシューティングゲームでは抜群の人気を誇っていた、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。この号が発売される頃には全国的に出回っているはずなので、もうプレイしたという人もいるかな? 遊んでみた人は分かると思うが、このゲームはハッキリ言って難易度が高い。相手はゾンビなのでなかなか倒せ



ないし、自分の武器は拳銃1丁。この緊迫感が暗めのグラフィックと相まって、ゲームの世界にドップリ浸れる恐怖感を味わせててくれるのだ。今回はゲーム中のストーリーの核心に迫る、ステージ2を紹介しよう。ブレイク必至のこのゲーム、見かけたら即プレイだ。



●こちらは地下通路のコース。同じステージでも雰囲気が大きく変わる



- ステージの序盤にはコースの分岐点がある。こいつを倒したあとで分岐点となる扉が出現する。撃てば地下通路を通るコースへ、撃たなければそのまま屋敷の中へ進む
- 敵は必ず前から出てくるとは限らない。油断しているといきなりこんな目にあうこともあるぞ。頭を狙って1発で仕留めていかないと辛い

●障害物を壊すと何かがある。本棚の裏に隠れていた研究員を助けてライフアップするところ



●こいつがステージのボス。巨大な翼で空を自在に飛び、攻撃を仕掛けてくる。弱点は胴体だ



●手下のコウモリたちを飛ばした後、上空から急降下して襲ってくる。よく引きつけて全弾叩き込んでやれ!

## 『ストIII』プレミア時計プレゼント!!

『ストリートファイターIII』の発売を記念して作られたプレミア時計を2名にプレゼントする。希望者はハガキに住所、氏名、電話番号を書いて下記へ応募しよう。

〒105 東京都港区東新橋

1-1-16

TIMサターンFAN編集部

『ストIII』時計プレゼント係

締め切りは5月8日(当日消印有効)



●CD盤に時計が付いているのだ

通常は使えなしキャラたちが大集合。ボスから、スマーリー、透明人間、外国生産馬までよりどりみどりだ!

# 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!

### アドヴァンストV.G.

#### 起死回生の超必殺技と、あの兄妹が出せる! ボス&超必殺技使用法

5

ストーリーモードの最終話で戦う兄妹の、「K-1」と「K-2」を対戦モードで使えるようになる

#### K-1 & K-2 使用法

強力無比なボスキャラの「K-1」と「K-2」の2人の使用方法は、どの難易度でもかまわないからストーリーモードをクリアしよう。すると、対戦モードのキャラ



キャラ名	必殺技名	コマンド
K-1 & K-2	サンダー・スパーク	パンチ連打
	サンダー・ボルト	左、左下、下、右下、右+パンチ
	サンダー・スピア	下、左下、左+キック

佐賀県  
ふゅうほん

方法と、すべてのキャラの超必殺技を紹介しよう。なお、表のコマンドはキャラが右向き時のものだ。

ラ選択画面の下段両端に2人が追加される。なお、選択画面では別キャラ扱いだが、必殺技は2人とも同じなので、下の表ではまとめて紹介している。なお、この2人には後述の超必殺技は存在しない。



が右の妹の方が多い  
どちらも同じに見える

### 全キャラの超必殺技伝授

強力な超必殺技は、ボス以外のすべてのキャラが使える。体力ゲージが赤く点滅している状態で、表のキャラに対応したコマンドを



○接近して連続技をたたき込み、相手を燃やす。燃えろおーって感じだ

入力すれば、各々の超必殺技が発動するぞ。ちなみに久保田潤、結城綾子、エリナ=Gの3人の超必殺技は、相手の近くにいるときにコマンドを入れること。



○多くの紫閃剣を投げつける、千穂の紫閃烈破がレイミの体力を削る!

キャラ名	必殺技名	コマンド
武内 優香	気吼連弾	下、左下、左、下、左下、左+大パンチ
	鬼龍掌駄天撃	右、左、下、右+パンチ+キック
増田 千穂	紫閃烈破	下、右下、右、左、右+パンチ2つ
楠 真奈美	ごっついねころけっとばんち	下、右、下、右下+パンチ+キック
久保田 潤	久保田スペシャル	右、下、左、右、下、左+大パンチ
八島 聰美	聰美プリンガー	下、左下、左、下、右+大パンチ
結城 綾子	スパイラルダイブ	下、右下、右、右上+大キック
エリナ=G	えりりんスマッシュ	下、右下、右、左+大キック
梁瀬 かおり	烈斬劇	下、右下、右、下、左+大キック
レイミ 謝華	グリフォン・ネイル	左、右、下、左+パンチ+キック

### クレオバトラ・フォーチュン

#### さらに50問追加!

3

青森県  
虹間洋七

ただでさえ難しいミステリー mode に、さらに難しい50ステージが追加されるウルテクを紹介するぞ。まずステージ1~50のあいだに、タイムが赤く表示されるより早くクリアして、9人の栄神を助けよう。栄神を助けると栄神のグラフィックが順に表示されていく、10回目からはパトラ子が表示されるようになる。このパトラ子が表

示される状態でステージ50をクリアすると、デモが入りさらに50ステージが追加されるぞ。



○パトラ子の勝利かと思えば、まだやるらしい:

### キューブバトラー テバッガー翔編

#### ダークを使う

3

大阪府  
お好み焼き停職

まずVSモードで、すべてのキャラと対戦して勝利する。この状態で、ミラクルバニーにカーソルを合わせてしか口を押すと、スト

○ミラクルバニーにカーソルを合わせてボタンを押すと…



ーリーの最後に出てくるダークが選択できるようになる。ミラクルバニーに戻す場合も、同じようにしか口を押せば戻るぞ。



○全身図は変わらないが、ダークが選べようになるぞ

## NBA ジャム エクストリーム 隠しチームとビッグヘッド

東京都  
北原旭人

4

ゲームをスタートしてパスワード入力画面にしよう。ここで、JBP、MAY、17の順に入力していくと、スマイリー（ピースマーク顔）や透明人間など17の隠しチームが登場する。またパスワードを入力し終わると、ビッグヘッドモードの選択肢が出てきて、キャラの頭を大きくすることができます。

●さらに、ビッグヘッド  
にすると楽しさが倍増



●オールスター やナゾのチームなど、個性あふれる隠しチームが勢ぞろい

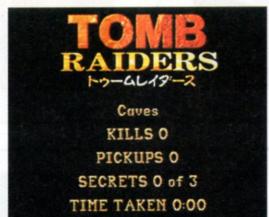
## トゥームレイダース

### いきなりステージクリア

茨城県  
ビグターマニア

3

ゲーム中にスタートを押し、ブレイメニューを表示させてパスポートを出す。そして「Exit to Title」のページで、Z、Y、Z、Y、X、X、X、スタートと入力したあとにAかCで決定すると、次のステージに進める。



●すぐにクリアすると、入手アイテムはゼロ

## ROOMMATE～井上涼子～ フクロウ時計を表示

埼玉県  
A-KYO

2

ゲーム中、室内を移動できる状態にしておき、LとXを押しながらスタートを押す。すると、サターンの内蔵時計と同じ時間表示される、フクロウ時計が画面に表示されるようになる。



●涼子ちゃんと同じ時を刻む時計だ

## ファイヤープロレスリングS 6メン スクランブル

### レフリーの服の色を変更

岩手県 松田修

## きゃんきゃんバニー フルミエール2

明日、明後日の予定を見られる

東京都 明日は晴れだ！

1

どのモードでもいいから、ゲームをスタートする。そして、試合前のロード画面でいずれかのボタンを押し続けると、レフリーがいつもと違う色の服を着て登場する。

移動マップ画面でアイコンを出し、手帳を選択して予定を表示させよう。ここで「今日の予定」の部分をクリックすると、明日や明後日の予定を見ることができる。

## 優駿 クラシックロード

### 外国生産馬が購入できる

兵庫県  
苗村智史

3

プレイヤーが1人の状態でゲームをスタートする。そして、繁殖牝馬ドラフトでの購入金額を己頭合わせて2000万円以内、種付けは

トクマさん 所持金 6000万円			
馬名	気	距	熟
ルイヴィルサミット	中	中	○
ブセンダイオー	中	熟	中
カツアール	中	中	○
ニチドウアラシ	良	中	○
ストラダビンスキー	中	中	△
チャロッブラン	中	熟	○
ヒッタイトグロー	中	熟	中
リギアイオー	中	熟	中
トレボロ	中	長	晚
モンテファスト	良	長	△

価格が口の種牡馬を選ぼう。すると競走馬購入画面で、通常では入手できない外国生産馬（マル外）を購入できるようになる。

トクマさん 所持金 6000万円			
父	母	性別	年齢
Devil's Bag	Aishandegha	母	5歳
Silver Hawk	Albertine	母	5歳

●購入できる競走馬が、すべて外国生産馬になっているぞ

## シャイニング・ザ・ホーリーアーク

### 初期装備をパワーアップ

大分県  
クソゲー大魔王

3

ゲームを最初から始めて、主人公の名前を「ダブルオー」と入力しよう。すると、なぜかオーブニングで主人公の名前がアーサーに戻っている。そしてピヨピヨサンダルのほか、回復アイテムやステータス上昇アイテムを、通常より14個も多くの手に入れた状態でゲームをスタートできるぞ。



●主人公の名前を、「ダブルオー」と入力してゲームをスタート

アイウエオ ハヒフヘホ	。
カキククコ マミムメモ	。
サシスセソ ャ ュ ョ	ひらがな文字
タチツテト ラリルレロ	カタカナ文字
ナニヌヌノ フ ヲ ヲ	記号
アイフエオ ヤ ユ ヨ ノ	英字・記号
1 2 3 4 5	1文字もどろ



●ゲーム中になると、前がなぜかアーサーに名

## 三投稿募集

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。消印や送信時間を見て、一番早く送ってくれたものを採用している。同時着の場合には、詳しく正確に書いてあるものを優先する

さて先

〒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



# 新作の嵐!!

ステージでは開発者による新作発表!!

セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ



Jリーグ プロサッカーカラーブをつくろう!2(仮)



ソロ・クライシス



AZEL バンツアードラグーンRPG(仮)



カルドセプト



タクティクス フォーミュラワン



## どうする どうなる「ときめきメモリアル」 今後の展開を発表

コナミブースでの記者発表では、ついに!『ときめきメモリアル2』(仮称)の制作開始が報告された。発売時期や価格など詳細は未定だが、待ち望まれていたタイトルだけに、会場は興奮に包まれていたぞ。ただ、サターンユーザーにとって残念なのは現時点での発売予定はプレイステーションのみであること。ただし、サターンでも出る可能性は十分ある。みんなの熱意で実現させよう。



### 『ときめき2』(仮称)始動!!



●コナミ業務本部長永田氏による『ときめき2』(仮)の制作発表

## 発売前の話題作が続々登場!

ゲームショウでの楽しみは、なんといっても発売前の話題作や期待作に実際に触れられること。中には、ショウ当日になってから突

然発表された新タイトルもあり、参加者の熱い注目を浴びていたぞ。とにかく目移りして困るほど

のタイトル数だったのだ。



話題の最新作をプレイ!!

●前号で特集したGD NETのタイトルもひとつつのブースに集結!話題作をプレイすることができたぞ



©CAPCOM

GD NETの中でもひときわ目立つていた

「グラントディア」。来場

者の視線も釘付け!

●ストリートファイターコレクション(仮称)  
緊急発表!



●「スーパーストームII」と「IIX」プラス  
1で3本収録。画面はPS版のもの

●サターンユーザーの注目を集める『バイオハザード』(仮称)もプレイできた



●7月発売予定の『シミュレーションRPG ランギングリッサーIV』もプレイ可能!



恒例？

# 2つのブースがすごい！(略して) 2つのブース

イベントが充実！

さまざまな趣向を凝らして装飾された各メーカーのブースも見所のひとつ。特に、祭りをイメージしたワープブースや、渋谷センター街を模したチュンソフトのブースなどはひときわ注目を集めています。

たぞ。また、ブース内でのイベントも充実。有名声優を招いてのライブやゲーム大会など盛りだくさんの内容にファンは大満足だったのだ。もちろん、コスプレギャルなども会場をぎわわせていたぞ。



○飯野社長自らによる鏡開き。ブース内には浴衣姿の女のコたちがあふれていた。ワープブースはいつも何かやつてくれるのだ

○染之助・染太郎も登場！ これだけやってもギャラはおんなじ。「おめでとうございま～す」



○「ラングⅣ」のコスプレが花盛り！



○サン電子ブースは声優がゲスト



○トンキンハウスにはゲームの原作者山口雅也氏が遊びにきていた



○BMGジャパンのブースには細川隆一郎氏が堂々登場！



○ビッグサイトに渋谷センター街が出現？ チュンソフトブース

## 第1部 「クリエイターのためになる話がいっぱい クリエイターズカンファレンス」

報告！

5日（土）には会場内ステージにおいて、日本を代表する8人のゲームクリエイターによるカンファレンスが行われた。講座は4人

ずつ、2回に分けて行われ、ゲームの現状、そして未来について奔放に語られた。大勢の聴衆が熱心に耳をかたむけていたぞ。

### 第1部 「新しいゲームのかたち～新ジャンルの開拓者たち」

近年注目を浴びる若手の4人が揃った第1部。自らが最新作の解説を行ったほか、「女子高生に受けるゲームとは」など話題は多岐に及んだ。中でも「4人でゲーム

を作るとしたら」の問い合わせに対し、「4人とも協調性がないので無理」という結論に到ったのが印象深い。今後も非凡な才覚を持つ彼らの、個性的な作品が期待できそう。



飯田和敏  
(パーラム)

飯野賢治  
(ワープ)

小島秀夫  
(KCEジャパン)

薮部博之  
(パリティビット)

代表作『アクアノ おなじみ業界風雲 代表作『ボリスノ 『ダビスタ』の作  
ートの休日』ほか 呪。問題発言続出 ーツ』ほか 者として有名

## 第2部 「ゲームドリーム～ゲームに託す夢」

第2部は4人とも大御所という顔ぶれとなった。それぞれが将来的に作ってみたいもの、というテーマが進行の中心となった。「誰のためにゲームを作っているのか？」の問い合わせに対し、第1部では、4人ともが「まず自分のため」と答えたのを受け、岡本氏は「自分のエゴは出さず、自分のためには作らない」という相反する意見を述べた点が興味深かった。鈴木氏の「ゲームで遊ぶ以上に、作るの

は楽しい」という発言には、出席者誰もが賛同。新たな才能の出現を、心待ちにしているようだった。



○会場はまさに黒山のひとだかり



岡本吉起  
(カブコン)

鈴木裕  
(セガ・エンタープライゼス)

中村光一  
(チュンソフト)

宮本茂  
(任天堂)

代表作『ストII』年内に『VF4』は『街』をひっさげサ 世界を代表するゲ  
ームクリエイター  
『バイオハザード』出さないと発言 ターンに参入

# 東京ゲームショウ'97春 最速レポート



●ジャレコブースでの『ゲーム天国』&『スチーバイ』の声優イベントのひとコマ。おなじみの声優さんが顔をそろえたぞ



●「VIRUS」一色に染  
まつたハドソンブース



●ゲームミュージックバンド健在。タイトーサウンドチーム「ZUNTATA」が新ユニット「J.A.M.」を結成。『パズルボブル』や『電車でGO!』の音楽をライブで披露！



●各部門の受賞者が整列。ゲーム業界を引っ張っていく人々だ

「サクラ大戦」が  
大賞受賞だ！



●受賞トロフィーの前で握手を交わす広井王子氏とセガの毛塙氏

## セガ・光栄、共同開発ソフトも登場 光栄・新作ソフト発表会

東京ゲームショウの開催と同じくして光栄の新作発表会が同会場、会議棟にて行われた。今回の発表で明らかになったのは次の3本。『ゼルドナーシルト』はセガと光栄が共同開発しているシミュレーションRPG。中世の魔団気が漂う世界観の中、230人もの個性的な人物たちが登場、敵、味方になって大陸の霸権を目指す。

『七つの秘館～戦慄の微笑～』は昨年に発売され、シナリオが好評だった作品の続編。アドベンチャーゲームながら、2人同時プレイを実現しているのが特長だ。

『セガサターン用ワープロセット

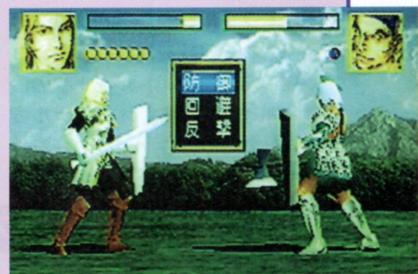


●『ゼルド～』はポリゴンを駆使した集団戦闘や一騎討ちが特徴

(デジタルカメラ対応版)は、作成した文書にデジタルカメラやビデオ映像を取り込める点が、新しくなっている。



●2人の行動がリアルタイムに表示される『～戦慄の微笑～』



## 発表！

### '96年のナンバーワンソフトを決める CESA大賞'96

一般投票によって'96年のもっとも優れたソフトを決定するCESA大賞'96の総括報告！ 作品賞には『サクラ大戦』が選ばれたぞ。『サクラ大戦』はそのほか監督賞など3部門でも受賞し他を圧倒。また、『NIGHTS』も2部門で受賞するなど、サターンユーザーにはうれしい結果となつた。次回の大賞はどうなる？



●各部門の受賞者が整列。ゲーム業界を引っ張っていく人々だ

#### CESA大賞・作品賞

サクラ大戦 (セガ・SS)

#### ゲームジャンル別部門賞

##### アクション部門

スーパーマリオ64 (任天堂・N64)

##### スポーツ部門

デカスリート (セガ・SS)

##### 格闘部門

鉄拳2 (ナムコ・PS)

##### RPG部門

ドラゴンクエストⅢそして伝説へ (エニックス・SFC)

#### シミュレーション部門

ダービースタリオン'96 (アスキー・SFC)

##### パズル部門

ぶよぶよ通 決定盤 (コンパイル・PS)

##### アドベンチャー部門

バイオハザード (カプコン・PS)

##### ドライビング・レース部門

マリオカート64 (任天堂・N64)

##### シューティング部門

バーチャコップ2 (セガ・SS)

#### テーブル部門

桃太郎電鉄HAPPY (ハドソン・SFC)

#### エデュケーション部門

ライフサイクル生命40億年はるかな旅 (メディアエクスト・PS)

#### バラエティ部門

ナムコミュージアムシリーズ (ナムコ・PS)

#### 部門別賞

##### 監督賞

サクラ大戦 (セガ・SS)

##### プログラミング部門

NIGHTS (セガ・SS)

##### シナリオ部門

ポリスノーツ (コナミ・PS)

##### グラフィック部門

NIGHTS (セガ・SS)

##### サウンド部門

バラッパラッパー (SCE・PS)

##### メインキャラクター賞

サクラ大戦 (セガ・SS)

##### サブキャラクター賞

サクラ大戦 (セガ・SS)

\*表記はSS (セガサターン)、PS (プレイステーション)、N64 (NINTENDO64)、SFC (スーパーファミコン) です。

# COMING SOON

陽気もよくなりましたね。野原に行けば、タンポポやツクシが土の中から顔を出しているかも。ゲームもいいけど、たまには外でおもいっきり遊ぼう!

カミングスーン

## ファルコムクラシックス

発売日	11月	C D-ROM枚数	1枚(限定版は2枚組)
発売元	日本ビクター	複数プレイ	1人用
開発元	日本ファルコム	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円(限定版6800円)	バックアップメモリー	ブロック数未定・ブレイデータ
ジャンル	アクションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(3月31日現在)

日本ファルコムからパソコンで発売され、好評を博したアクションRPGの3タイトルを1枚のC D-ROMに収録。オリジナル要素として、グラフィックの一新やサターンの音源によるBGMを再

現。さらに『ドラゴンスレイヤー』と『ザナドウ』には、過去のパソコンユーザー向けの「オリジナルバージョン」と、難易度やマップを変更した「アレンジバージョン」の2つが用意されている。

## '84年11月 ドラゴンスレイヤー

アクションRPGの草分け的存在の作品。勇者を操作し、襲いくる敵を剣で撃破、最後に待ち構えているドラゴンを倒す。勇者はフィールド上に落ちているコインや壺を集め、家に帰ることで体力や腕力などのステータスが上昇、成長していく。敵の動きを封じることのできる十字架など、勇者の冒険を手助けしてくれるアイテムも多数用意されているぞ。



●アイテムは逃さず取ろう



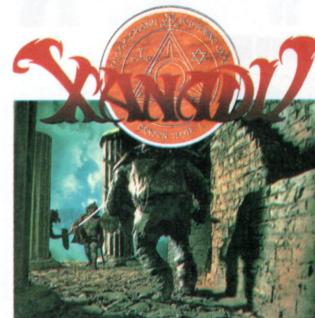
●迷路状になったフィールド。アイテムの使いどころが重要になってくるぞ

●勇者は家に帰るとで能力がアップ!

●本作のイメージ写真。巨大なドラゴンに立ち向かう勇者があるか?

## '85年10月 ザナドウ

デカキャラと手応えのあるダンジョンで話題となった作品。勇者となり敵を剣や魔法で倒し、マップ内のトラップを解きながら、打



●パソコンで発売以来実績販売45万本以上というヒット作品!!



●魔法力を上げたいなら  
ココにこい!

倒キングドラゴンと勇者の証のクラウンを目指して冒險していく。

勇者は寺院や道場で体を鍛えたり、店で武器や魔法を買うことでドンドン強くなっていくぞ。



●ドラゴンスレイヤーの  
眞の力を解放せよ!!



緻密なグラフィックや操作性のよさ、練り込まれたストーリーで、多くのプレイヤーを魅了した。

## '87年6月 イース

『V』まで発売された人気アクションRPGの第1弾。物語は、主人公アドルが、占い師の助言により6冊のイースの本を探すために冒険に出るところから始まる。システムは敵を倒して獲得した経験値でレベルアップしていくオーソドックスなタイプだが、



●夢やさしさ  
そして冒險



●街の中にあるお店で、  
冒險に必要なものを揃えておくのだ

## マス・ディストラクション(仮称)

発売日	6月	□枚数	1枚
発売元	BMGジャパン	複数プレイ	未定
開発元	NMSソフトウェア	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(4月2日現在)

3Dポリゴンで描かれた戦場を、戦車で縦横無尽に駆け巡るシューティングが登場。プレイヤーは同盟軍となり、本部から指令を受けてミッションをクリアしていく。武器は数種類用意されており、いつでも選択が可能。また、建造物を破壊すると特殊弾薬などといったアイテムが出現することもある。



○戦車の移動以外に、主砲の向きを変えることもできるのだ



○浅瀬も移動できるぞ

○いろいろな建  
造物を破壊して  
みようね

○ほらね。耐久  
力回復アイテム  
が出てきたよ

## 究極タイガーⅡPLUS

発売日	今夏	□枚数	1枚
発売元	ナグザット	複数プレイ	2人同時
開発元	ナグザット	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	未定
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	40%(4月1日現在)

縦シューティングの名作『究極タイガー』の第2弾を忠実に移植。さらにムービーやオリジナルステージなどのサターン版だけの要素を追加している。プレイヤーはショット、ボムを駆使し、敵の攻撃をくぐり抜け、各ステージの強力なボスを倒していくのだ。



○いよいよボスが登場する。  
心の準備はできたかな?



○ボタンを連打することで強力な攻  
撃を仕掛けられるシステムを採用

## すみやかに任務を遂行せよ!

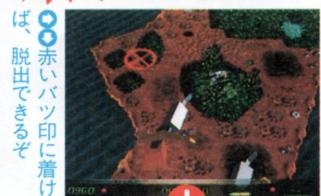
プレイヤーは耐久力とスピードが異なる3種類の戦車から1台を選択し、ミッションに挑む。プレイ中なら常に見られるレーダーで、自分の現在地点と目的の建造物を確認し、すべての目的建造物を破壊。そこで脱出用ヘリコプターの



○自分の戦略に見合ったタイプの戦車を選択することをオススメする

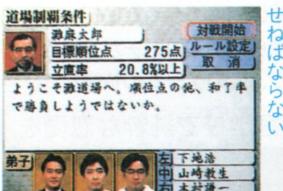


着陸地点が表示されるので、その場所に辿り着ければミッションをクリアすることができるのだ。



○目的建造物を攻撃!

とができる。しかも、途中からプレイヤーが続きを打つことができる「研究モード」。ルールを自由に設定して対局できる「練習対局」の3つのモードが用意されている。



○厳しい条件をクリアせねばならない

日本プロ麻雀連盟公認 道場破り

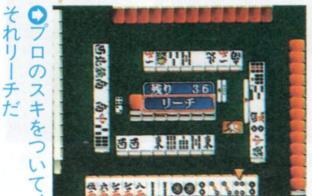
発売日	5月	□枚数	1枚
発売元	ナグザット	複数プレイ	1人用
開発元	ナグザット	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	麻雀	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	93%(4月1日現在)

日本プロ麻雀連盟所属の有名プロたちが、実名で登場する麻雀ゲーム。このゲームには、プロが架空の「道場」の道場主で、プレイヤーがその道場を破っていくという「チャレンジモード」。すべてのプロ雀士の打ち筋データを見るこ

## 道場破りだ!!



○道場破りの開始だ! まず、門下生と対局しすべて打ち負かすのだ



○プロのスキをついてそれリーチだ

## 魔導物語

発売日	今冬	C D枚数	1枚
発売元	コンパイル	複数プレイ	1人用
開発元	コンパイル	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	未定
ジャンル	RPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	10%(4月3日現在)

パソコン、メガドライブなど多機種にわたって発売され、多くのファンを持つ『魔導物語』の新作が登場。アルル、カーバンクルら

設定資料  
を入手!!



●従来シリーズの閉鎖的な空間から一気に開放された印象を受けるが…

## だ・い・す・き♡

発売日	6月27日	C D枚数	2枚
発売元	ギャガ・コミュニケーションズ	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	シャトルマウス・バーチャン・マルチコントローラ
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	92・ブレイデータ
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%(4月3日現在)

西暦2200年代の連邦軍士官学校を舞台に繰り広げられる恋愛シミュレーション。攻略ヒントや極秘データ満載のサターン専用「おまけCD-ROM」まで付いている。従来の同種のゲームに比べ、女の子からのアプローチが多いという点が、このゲームの特徴だ。

### 士官学校で純粋な恋愛を

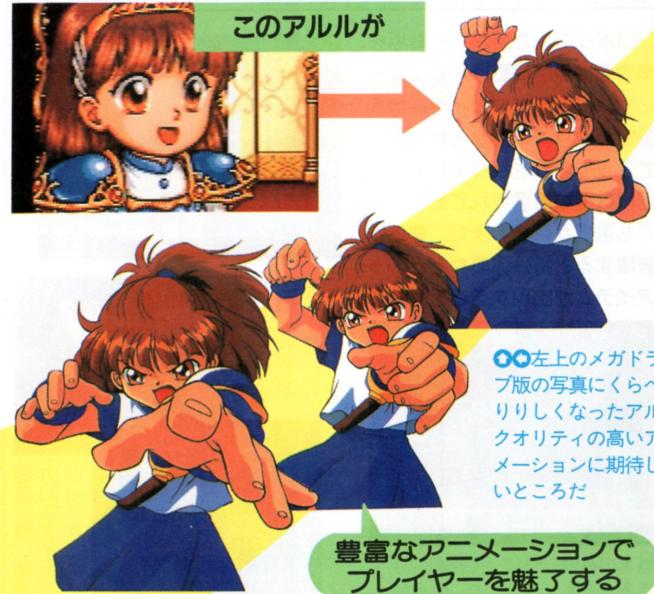


●企画、キャラクタデザインなどをすべて女性が担当している作品

## おなじみのキャラが集うシリーズ最新作

サターンの機能を活かした演出面のパワーアップは見逃せないとこ。アルル、シェゾといったおなじみのキャラクタたちがアニメーションして、しかもしゃべりま

くってくれるのだ。去る3月30日に開催された第3回全日本ぶよマスターズ大会で選出された声優も、ルル、インキュバスなどのキャラクタに起用されているぞ。



●左上のメガドライブ版の写真にくらべて、りりしくなったアルル。クオリティの高いアニメーションに期待したいところだ

豊富なアニメーションでプレイヤーを魅了する

## 提督の決断Ⅲ

発売日	6月27日	C D枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	9800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・ブレイデータ
ジャンル	シミュレーション	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%(4月3日現在)

太平洋戦争をテーマにした戦略シミュレーション。日本海軍、アメリカ海軍を統べる司令官をそれぞれ選択し、敵国重要拠点の占領などの目的を達成させる。登場する兵器類は実に300種以上にのぼ

り、詳細な情報まで網羅している。しかもパソコン版にはなかった実写映像も盛り込まれているぞ。

●暗号電文がいかにもって感じ



戦場の花となり戦え!!

## WILLY WOMBAT

発売日	6月27日	CD枚数	1枚
発売元	ハドソン	複数プレイ	1人用
開発元	ハドソン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・ブレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年龄	現在の開発状況	80%(4月3日現在)

松下進氏描き下ろしのキャラクタが活躍するアクションゲームが登場。己のブーメランを操る主人公、「Willy」がミラクルジュムを求めて旅をする。ゲームは立体感のあるクウォータービューで展開されていくぞ。



●マップを回して、視点を変えることができるシステムを採用している

- ゲームの途中に入るドラマシーン。ボスらしき奴との会話みたいだ



### 特殊攻撃!



●敵に囲まれたりしてもだいじょうぶ。画面上すべての敵を倒したぞ

## キューブバトラー アンナ未来編

発売日	5月16日	CD枚数	1枚
発売元	やのまん(やのまんゲームズ)	複数プレイ	2人同時
開発元	やのまん(やのまんゲームズ)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	パズル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年龄	現在の開発状況	100%

この2月に発売された『デバッガーパーク編』の対となるパズルゲーム。立方体の「キューブ」を回転させ、正しい場所にはめ込むというシステムや舞台設定などは変わっていない。しかし、シナリオの

### キューブなバトルが再び



●新必殺技の1つ「イリュージョン・キック」が炸裂したぞ

主人公が翔ではなくアンナになっている点や、そのほかにも新しい必殺技が追加されているなどの変更がなされているのだ。



●翔とのやりとりはどうなるのかな?

## クライムウェーブ

発売日	5月16日	CD枚数	1枚
発売元	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	複数プレイ	2人同時
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ア・ブレイデータ、ハイスクア
ジャンル	シーケンス	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年龄	現在の開発状況	100%

賞金稼ぎとなりターゲット車を破壊していく、ドライブとシューティングの要素が合体したゲーム。視点は上空から自車を見下ろすタイプで標準装備のマシンガンや、拡散ロケットなどの強力な武器を撃ちまくり、逃げるターゲットを撃破していくのだ。

- 8ステージあるうち、最初はビジネス街と海岸地区しかいけない



●ターゲット車を倒すとアイテムが出現する

### 2人同時プレイだ!!



●お互いがターゲットになって破壊を目指す。はっきりいって燃えます

## GIRI GIRI 新着タイトル動向

### すべりこみ情報

Sada Softから6月に発売される『プラドルロ I S C特別編 キャンペーンガール'97』の最新写真を入手した。ちなみに価格は、3000円。このほかにも、最近グラビアなどで人気の黒田美礼のデジタル写真集『プラドルロ I SC Vol. 4 黒田美礼』も6月に発売する。こちらも価格は3000円になっている。

SNKからアーケードの最新作『サムライスピリッツ天草降臨』と『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』の移植が決定。残念ながら今のところ価格、発売日などは決定していない。

コンパイルからは、パソコンでおなじみの『Disc Station』のサターン版が発売。発売は今冬で、価格は1980円。CD-ROM2枚組の予定だ。



●『プラドルロ I SC 特別編』はクラリオンガールなど10数名を収録



●現在もゲームセンターで人気の『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』が、サターンでもうすぐ遊べるぞ

# 期待作

AZEL パンツアードラグーンRPG(仮称)



- 発売元・開発元：セガ
- 発売日：今夏 ●価格(税別)：未定
- アクションRPG

開発  
状況

?

%

『パンツアードラグーン』がRPGで登場！『パンツアードラグーン』、2作目の「ツヴァイ」とサターンの数あるラインナップの中で、ひときわ、際立つていたシリーズ3作目が、今度はRPGとなって登場。毎回、新しい情報を出していきますので、お見逃しなく。(CSプロモーション部／@)

Jリーグ プロサッカーカラーブをつくろう！2(仮称)



- 発売元・開発元：セガ
- 発売日：今夏 ●価格(税別)：未定
- シミュレーション

開発  
状況

?

%

ついに皆様の熱い要望に応え、あの「サッカーカラーブ」がパワーアップして帰ってきます。現在、前作にはない新たな機能を検討しつつ順調に開発が進んでいますので、前作でもやりながら、楽しみに待っていて下さい。(CSプロモーション部／@)

ラストブロンクス



- 発売元・開発元：セガ
- 発売日：未定 ●価格(税別)：未定
- 格闘アクション、2人同時可

開発  
状況

30

%

現在3月31日午前4:30。ショウに「ラストブロンクス」を出展するために頑張っています。皆さんのが会場で楽しくプレイしている様子を夢に描きながら今日も開発は進む。また今日も朝帰りか、太陽がまぶしいぜ！(第三AM研究開発部／安部頼信)

マリア(仮称)



- 発売元・開発元：アクセラ／ブレイク
- 発売日：12月12日 ●価格(税別)：未定
- アドベンチャー

開発  
状況

30

%

あなたの心に、マリアが棲んでいる  
読者のみなさま、はじめまして。アクセラ宣伝部の中川でございます。前号の「マリア」の記事を読んでいただけたでしょうか？嬉しいでしょうか？これから年末にかけて、もっと、もっと嬉しいことになりそうです…。(宣伝部／中川周治)

真説サムライスピリット 武士道烈伝



- 発売元・開発元：SNK
- 発売日：6月27日 ●価格(税別)：6800円
- ロールプレイング

開発  
状況

85

%

オリジナルキャラ「疾風の鈴音」登場！「妖花恋哭之章」では羅将神ミヅキを倒すために世界へと旅立ちます。その旅の途中に出会うのがオリジナルキャラ「疾風の鈴音」です。「びすき」という巨大な剣を自在に操る鈴音がどんな活躍をするか、注目です！(企画宣伝部宣伝課／中村)

センチメンタル・グラフティ



- 発売元・開発元：NECインターネットチャンネル
- 発売日：未定 ●価格(税別)：未定
- シミュレーション

開発  
状況

60

%

『1stウンドウ』いかがでしょうか？4月11日は『センチメンタルグラフティ・ファーストウンドウ』の発売日でしたが、皆さん手に入れられましたでしょうか？ 限定3万枚ということでご迷惑おかされました。今後ともにご声援よろしくお願いします。(アミューズメントグループ／多部田)

気になるソフトの進行状況を



毎号チェック!!

前号はこのコーナーがお休みだったので、ガッカリした読者もいたかな？えっ「いない」って？マル秘話が聞けちゃうのはココだけなのに～。

※4月3日現在の情報です。

## 最新状況 REPORT

同級生2



- 発売元・開発元：NECインターネットチャンネル

- 発売日：未定 ●価格(税別)：未定

- アドベンチャー、18歳以上推奨、CD-ROM版、シャトルマウス対応

開発  
状況

90

%

幾多のこだわりの集大成、果して…「榎原みゆき」の収録完了と共に、半年にも及んだスタジオ通いの日々に終止符を打きました。些細な言葉の端々に、相当のこだわりと、伏線みたいなものを折り込んでみたのですが…、皆さんちゃんと気付いて下さいね。(アミューズメントグループ／多部田)

スレイヤーズろいやる



- 発売元・開発元：角川書店・ESP／オニオンエッグ

- 発売日：7月下旬 ●価格(税別)：未定

- シミュレーションRPG

開発  
状況

60

%

夏は『スレイヤーズ』のためにあるっ//

ま、確かにこの夏はスゴイのよ。つい先日始まったTVシリーズや劇場版もあるし、ほかにも色々出たり…。

ふう、ここを埋めるネタも尽きてきたわね。でも、次は私たちの声について書けそうだから、要注意なんだわさ。(ソフト事業部／サルまたの(うそ)姫介山)

魔法学園ルナ



- 発売元・開発元：角川書店・ESP／スタジオアレックス

- 発売日：未定 ●価格(税別)：6800円

- ロールプレイング

開発  
状況

55

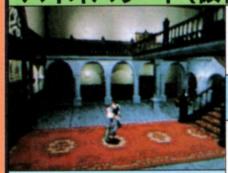
%

発売日が…、ごめんなさい。これもすべて…

より良いものを作りたいという、ぐわっ// セ、セニア、背中から電撃とは…。レナもヤケ食いはやめて、冷蔵庫がカラッポに…。ちょ、ちょっとエリーさん話せばわかるから、合体魔法は、ここは8階だし、死ん…あー

(ソフト事業部／星になった洋介山／)

バイオハザード(仮称)



- 発売元・開発元：カプコン

- 発売日：今夏 ●価格(税別)：5800円

- アドベンチャー

開発  
状況

50

%

背筋震わす戦慄のサバイバルホラー登場！

恐怖の夏をお届けすべく、SS版銳意制作中の『バイオハザード』ですが、5、6日開催の東京ゲームショウに初出展(おおっ)させてもらいました。みんな見てくれたかな？ 続報をお届けできそうなのでお楽しみに！

(宣伝チーム／芥川貴子)

きゃんきゃんバニー・エクストラ



- 発売元・開発元：キッド

- 発売日：今秋 ●価格(税別)：未定

- アドベンチャー

開発  
状況

10

%

お待たせしました。次は『エクストラ』です

読者の皆様、お元気でしたか？前回コメントを書いていたのは北風ビュ～の寒い頃。桜も咲いてボカボカ陽気の今日この頃『エクストラ』移植決定をお知らせできうれしいです。「きゃる～んFAN」もチェックしてね。(営業部／矢田清美)

グランディア



- 発売元・開発元：ゲームアーツ

- 発売日：未定 ●価格(税別)：未定

- ロールプレイング、CD-ROM版

開発  
状況

?

?

ひと足早く『グランディア』の世界が楽しめる『グランディア』の体験版『グランディアーフレリュー』の無料配布が決定しました。ミニゲームや新システムの戦闘などがいっぱい楽しめます。配布方法は決まり次第お知らせしますので、今後の情報には注目！(業務部／海発)

## LUNAR-ETERNAL BLUE-



●発売元・開発元：ゲームアーツ  
●発売日：未定 ●価格(税別)：未定  
●ロールプレイング

**開発状況**  
**35%**  
人気シリーズ『ルナ』の集大成が今ここに  
大好評の『ルナ』シリーズ。『ルナーシルバースターズ  
トリーMPEG版』の発売もいよいよ近づいてきました。『MPEG版』に負けじと、こちら『ルナ』の開発  
も急ピッチで進んでいます。ご期待ください。  
(業務部／海発)

## ときめきメモリアル対戦とっかえだま



●発売元・開発元：コナミ  
●発売日：未定 ●価格(税別)：未定  
●パズル

**開発状況**  
**35%**  
難問いっぱいの「ひらめきモード」搭載！  
より高いクリエイティを求めてスタッフ一同、修羅場を  
迎えています。涙でパソコンのモニターが見えないほど  
頑張っていますので、ぜひとも全問クリアして下さい。  
「ひらめきモード」にも「おまけ」があるのか…。  
(開発部／Kチーム)

## ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 虹色の青春



●発売元・開発元：コナミ  
●発売日：7月10日 ●価格(税別)：4800円  
●アドベンチャー

**開発状況**  
**85%**  
『ときめきメモリアル』がアドベンチャーに！  
開発は絶好調です。ゲームショウで流した映像、みんな見てくれた？たくさんたくさん期待して待っててね。それから、やっと発売日をお知らせできることになりました。7月10日木曜日です。もう少し待ってね！  
(プロモーション企画部／関口陽子)

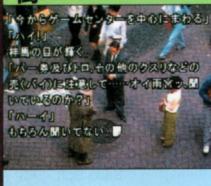
## D-XHIRD



●発売元・開発元：タカラ  
●発売日：5月下旬 ●価格(税別)：未定  
●格闘アクション、2人同時可

**開発状況**  
**64%**  
「剣」と「拳」とのノンストップバトル！  
サイトロンより6月18日に、ゲームサウンドCDが発売されます。「D-XHIRD」の世界の謎に迫る重要なアイテムです。ゲームも各キャラの動きのチェックをし、細部についても着々と進化しています。期待してくれ！  
(CS事業部／岩崎)

## 街



●発売元・開発元：チュンソフト  
●発売日：今夏 ●価格(税別)：未定  
●アドベンチャー、CD2枚組

**開発状況**  
**？%**  
世界は、主人公を中心にはならない  
東京ゲームショウではブースにお立ち寄りいただけましたか。感想お寄せ下さい。今「街」は、映画でいう編集作業を進めているところです。膨大な量のシーンをそれ一番効果的に見せるため、奮闘中。  
(営業部／柄澤広恵)

## シリエットミラージュ



●発売元・開発元：トレジャー  
●発売日：今夏 ●価格(税別)：未定  
●アクションシューティング

**開発状況**  
**30%**  
シニカルでコミカルな世界を見るがいい！  
ついにその姿を明かし始めた『シリマ』。しかし、我が開発部はいつでも現在進行形。画面、仕様と共に公開時点より、グレードアップ！また豪華声優陣によるアフレコも終了。軽快なノリで盛り上げることは必至！  
(開発部／ガチャコン中澤剛上)

## サンダーフォースV



●発売元・開発元：テクノソフト  
●発売日：今夏 ●価格(税別)：未定  
●シューティング、スペシャルパックはCD2枚組

**開発状況**  
**50%**  
2Dの操作性、3Dの大迫力！  
シリーズ最強、シューティングゲーム最強を目指し、開発スタッフを始め、社員一同頑張っております。ボリューム構成による演出がスゴイんです。自機の操作性も快適。シューターの方にも満足していただけるでしょう。  
(業務部広報／mine)

## ラングリッサーIV



●発売元・開発元：日本コンピュータシステム(メサイヤ)／キャリアソフト  
●発売日：7月 ●価格(税別)：5800円(スペシャル版6800円)  
●シミュレーションRPG

**開発状況**  
**50%**  
制作怪調!? 充実した日々の連続だ//  
やっとバランス調整が始められる状態になりました。  
イベントチェック等も行うので、ディレクターにとって  
は厳しい時期が訪れたわけです。なのにまたカゼをひいて、今回少し寝込んでしまった。なぜ?  
(キャリアソフト／高田慎二郎)

## 仙窟活龍大戦カオスシード



●発売元・開発元：ネバーランドカンパニー  
●発売日：未定 ●価格(税別)：未定  
●シミュレーション

**開発状況**  
**30%**  
ダンジョン掘る掘るシミュレーション  
SFCでマニアをうならせた名作「カオスシード」が  
表も新たに登場！ SFC版ならではの要素がてんこ盛り。  
その名も「仙窟活龍大戦カオスシード」。この夏発売  
予定！ 大作RPG「スチームバレイーズ」もよろしく。  
(カオスシード開発／柏木)

## VIRUS(ウイルス)



●発売元・開発元：ハドソン  
●発売日：今夏 ●価格(税別)：未定  
●アドベンチャー、CD2枚組、シャトルマウス対応

**開発状況**  
**50%**  
ハドソン・セガ・avex共同プロジェクト  
現在シナリオ組み込み作業の大詰めなので、スタッフは  
皆、不眠不休で作業しています。もうすぐ画面写真も公  
開できると思いますので、本格ハイブリッドアドベンチ  
ャーゲーム「VIRUS」をお楽しみにお待ち下さい。  
(和／志村)

## BULK SLASH



●発売元・開発元：ハドソン  
●発売日：未定 ●価格(税別)：未定  
●3Dショーティング

**開発状況**  
**60%**  
やって面白いゲーム+新システムです  
2人のヒロインからパートナーを選び、一緒に戦い3D  
アクションショーティングゲーム。パートナーは、声  
によるナビゲーションをしてくれ、レベルアップさせること  
ができるぞ。パートナー別のエンディングも用意！  
(和／門脇)

## 超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～



●発売元・開発元：バンダイビジュアル  
●発売日：6月 ●価格(税別)：6800円  
●シューティング、CD2枚組

**開発状況**  
**60%**  
敵機襲来!! スカル小隊、全機発艦せよ！  
東京ゲームショウで「マクロス」をご覧になった皆さん、いかがだったでしょうか？ 現在は美樹本晴彦さん  
描き下ろしのミンメイの特製イラストがフィニッシュ!!  
どんな素敵な絵に仕上がったかは店頭ポスターで確認！  
(宣伝課／沖 訓久)

## スーパーロボット大戦F



●発売元・開発元：バンブレスト／ウインキーソフト  
●発売日：7月25日 ●価格(税別)：6800円  
●シミュレーションRPG

**開発状況**  
**30%**  
スーパーロボット大戦、セガサターンで！  
炎の速くなるような量になってしまった声の収録もな  
んとか終了。現在、阪田総監督以下、スタッフがマニア  
泣かせの演出を練っている最中です。すでに私は別の意  
味で泣いています。ご意見は今のうち、まだ間に合う？  
(ソフト開発部／寺田貴信)

## Hop Step あいどる☆



●発売元・開発元：メディアエンターテイメント  
●発売日：今秋 ●価格(税別)：6800円  
●シミュレーション

**開発状況**  
**40%**  
Hop Step～にラブラブですか～  
グフー。ここにちは広報担当です。クルクル。何  
だか忙しいです～ウフー。スゴイです。でも社内には  
もっと大変な人いっぱいです～グフー。何とか嫌にな  
ってきたのでやめます。さよならです。グフフ。  
(広報部／シノラーフANくらした)

# サターン新作タイトル ラインナップ

発売日 ソフトもしくは機器名(追加機能もしくは付属品などがある場合カッコで併記).....メーカー名(正式社名以外にブランド名などがある場合カッコくくりで併記) /予定価格(税別)

注:ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは、今号で新作カレンダーに初登場したものです。また、青字で書かれているものは、発売日もしくはソフトのタイトル名に変更があったものです。(ソフトのタイトル名に変更があった場合、ソフト名の前に「**タ  
レ  
ン  
ダ  
ー**」と表記してあります)

## セガサターン

### ●4月

11日	センチメンタル・グラフィティ・ファーストウンドウ .....NECインターチャネル/2980円
18日	新テーマパーク .....エレクトロニック・アーツ・ピクター (EAV) /5800円
	咲KING THE SPIRITS2 .....アトラス/5800円
	逆鱗弾 .....ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/5800円
	雀帝 パトルコスプレイヤー .....ダイキ/6800円
	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX'96 .....ボニーキャオン/4980円

25日 **SATURNFAN No.9** 5/16日号発売

ザ・クロウ	アクレイムジャパン/5800円
エルフを狩るモノたち	アルトロン/7800円
龍的五千年	イマジニア/6800円
キャスパー	エレクトロニック・アーツ・ピクター (EAV) /5800円
ブラックドーン	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/5800円
下級生	エルフ/7800円
プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	Sada Soft/3800円
ファンタステップ	ジャレコ/5800円
WARA WARS ~激闘! 大軍団バトル~	翔泳社/5800円
コマンド & コンカー	セガ/6800円
スカイターゲット	セガ/5800円
ドラゴンフォース (サターンコレクション)	セガ/2800円
バーチャファイター2 (サターンコレクション)	セガ/2800円
ぱくぱくアニマル (サターンコレクション)	セガ/2800円
東京SHADOW	タイトー/8800円
レイヤーセクション (サターンコレクション)	タイトー/2800円
DX人生ゲーム (サターンコレクション)	タカラ/2800円
機動戦士Ζガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ/6800円
マジカルホッパーズ	バンダイ/6800円
シーバス・フィッシング2	ピクター インタラクティブ ソフトウェア (ピクターソフト) /5800円
デジグ・アクアワールド	増田屋コーポレーション/4800円
デジグ・ティント一イ	増田屋コーポレーション/4800円
太平洋の嵐2 ~疾風の轟撃~	イマジニア/6800円
太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	イマジニア/7800円

### ●5月

2日	Civilization 新・世界七大文明 .....アスミック/5800円
	ジアンソルブド .....ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/7800円
	ステークスウィナー2 最強馬伝説 .....ザウルス/5800円
	機動艦戦ナデシコ~やっぱり最後は『愛が勝つ』?~ .....セガ/5800円
	DEKA4駆~TOUGH-THE TRUCK~ .....ヒューマン/5800円
	ファンキーヘッドボクサー+ .....吉本興業/5800円
	フリートーク・スタジオ~マリの気ままなおしゃべり~ .....メディアエンターテイメント/5800円
	グループ オン ファイト .....アトラス/5800円
	グループ オン ファイト (拡張RAM付) .....アトラス/7800円
	クラウムウェーブ .....ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/6800円
	エーベルージュ .....タカラ/6800円
	BREAK POINT~ピクター インタラクティブ ソフトウェア (パックインソフト) /6800円
	キュープバトラー アンナ未来編 .....やのまん (やのまんゲームズ) /5800円
	BLAM! マシーンヘッド .....ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/5800円
	ゲーム天国 .....ジャレコ/5800円
	ゲーム天国 楽楽バッケ (ビデオ付) .....ジャレコ/7800円
	ダークハンター~(下) 妖魔の森~ .....光栄/6800円
	THREE DIRTY DWARVES .....セガ/5800円
	SKULL FANG~空牙外伝~ .....データイースト/5800円
	JURIG GOIGOIGOAL (仮称) .....テクモ/5800円
	デジタルアンジュ~電脳天使SS~ .....徳間書店インターメディア/5800円
	ダービー穴リスト .....メディアエンターテイメント/6800円
	ルナ -シルバースターストーリー- MPEG版 .....角川書店/ESP/未定
	D_XHIRD .....タカラ/未定
	ゼロヨンチャンプ DooZy~Type-R .....メディアリンク/6800円
	フィッシング甲子園II .....キングレコード/6800円
	インパクトレーシング .....コナツツジャパンエンターテイメント/6800円
	コントラ~レガシー・オブ・ウォー~ .....コナミ/未定
	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り .....ナグザット/5800円
	GRANDREAD .....バンプレスト/5800円

### ●6月

11日	アルバム俱楽部~胸キュンセントポーリア女学院~ .....ソシエッタ代官山/未定
13日	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ .....徳間書店インターメディア/14800円
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ .....徳間書店インターメディア/12800円
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー .....メティアクエスト/5800円
	沙羅曼蛇 デラックスパック ブラス .....コナミ/未定
	ウェルカムハウス .....イマジニア/6800円
	AMOK .....光栄/5800円
	わくわくフ~ (拡張RAM付) .....サン電子 (サンソフト) /5800円
	わくわくフ~ (拡張RAM付) .....サン電子 (サンソフト) /7800円
	マジカルドップルIII ~とれたて増刊号!~ .....データイースト/5800円
	超FLAPPY .....テバーソフト/5800円
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝 .....SNK/6800円
	だ・い・す・き~ .....ギャガ・コミュニケーションズ/6800円
	提督の決戦III .....光栄/9800円
	WILLY WOMBAT .....ハドソン/5800円
	政界立志伝~よい選~・よい政治~ .....BMGジャパン/5300円
	紫炎龍 .....童/5800円
	大戦略 STRONG STYLE .....OZクラブ/6800円
	ムーンクレidle Moon Cradle .....ピクター インタラクティブ ソフトウェア (パックインソフト) /6800円
	はるかぜ戦隊Vフォース .....ビング/5800円
	ワールド・エボリューションサッカー (仮称) .....アスミック/6800円
	PGA TOUR'97 .....エレクトロニック・アーツ・ピクター (EAV) /5800円
	羅蠍斗 .....エレクトロニック・アーツ・ピクター (EAV) /未定
	QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡 .....カブコン/5800円
	プラドルDISC Vol.4 黒田 美礼 .....Sada Soft/3000円
	プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97 .....Sada Soft/3000円
	SONIC JAM .....セガ/未定
	トップアングラーズ ~スーパーフィッシング ビッグファイト2~ .....ナグザット/5800円
	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか .....バンダイビジュアル/6800円
	マスク・ディストラクション (仮称) .....BMGジャパン/5800円
	落ちゲー・デザイナー 作ってポン! .....ピクター インタラクティブ ソフトウェア (パックインソフト) /5800円

### ●7月

10日	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 ~虹色の青春~ .....コナミ/4800円
11日	GO III Professional 対局囲碁 .....毎日コミュニケーションズ/6800円
18日	ぱにっくちゃん .....イマジニア/6800円
20日	バチスコ完全攻略 (仮称) .....日本シスコ/未定
25日	スーパーボット大戦F .....パンフレスト/6800円
上旬	バーチャル・シスター .....サクセス/6800円
未定	ガソリンティア (仮称) .....エクシングエンタテイメント/4800円
	ブリルラ (仮称) .....エクシングエンタテイメント/4800円
	ワンダ~3 (仮称) .....エクシングエンタテイメント/5800円
	スレイヤーズ~さういる~ .....角川書店/ESP/未定
	出動! ミニスカボリス .....Sada Soft/未定
	サターンミュージックスクール .....セガ/8800円
	サイドボックト3 .....データイースト/未定
	Cat the Ripper ~13人の探偵士~ .....トンキンハウス/5800円
	ラングリッサーV .....日本コンピュータシステム (メサイア) /5800円
	ラングリッサーV (スペシャル版) .....日本コンピュータシステム (メサイア) /6800円
	悠久幻想曲 .....メディアワークス/5800円

### ●8月以降

8月上旬	ファンタズム .....アウトガーワーク/9800円
8月末定	Lyceene PUZZLE・LAND ばす・らん .....ダイキ/4800円
8月末定	ボカンヒー発! ドロンボー完璧版 .....パンフレスト/5800円
11月末定	ファルコムクラシックス .....日本ピクター/5800円
11月末定	ファルコムクラシックス (初回生産限定スペシャルディスク付) .....日本ピクター/6800円
12月12日	マリア (仮称) .....アクセラ/6800円
12月末定	速攻生徒会 (仮称) .....パンフレスト/未定
●発売日未定	アイアンブラッド .....アクレイムジャパン/5800円
今春	ジーべクター .....伊藤忠商事/未定
今夏	音楽ツール2 かなでーる2 .....アスキード/5800円
	サウンドノバレルツール2 .....アスキード/5800円
	シミュレーション/RPG ツクール .....アスキード/5800円
	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー .....アスク講談社/6800円
	デザエモン2 (DEZA2) .....アナ/5800円

# NEW PRODUCTION SALE CALENDAR

今夏	DESIRE ~背徳の螺旋~ ..... イマジニア/未定 エックスマルチライ+イメージファイト (仮称) ..... エクシングエンタテイメント/4800円 エドカードランディー ..... エクシングエンタテイメント/4800円 X-MEN VS STREET FIGHTER ..... カブコン/未定 バイオハザード (仮称) ..... カブコン/5800円 マーヴィル・スーパーヒーローズ ..... カブコン/未定 流れつハンターR ..... キングレコード/5800円 セガサターン用ワープロセット (デジタルカメラ対応版) ..... 光栄/未定 セガサターン用ワープロ・アップグレードキット (デジタルカメラ対応版) ..... 光栄/未定 エンジェル グラフィティS~あなたへのプロファイル~ ..... コナツッジャ/エンターテイメント/未定 プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ2 ..... Sada Soft/3800円 フォトジェニック ..... サン電子 (サンソフト)/未定 RIVEN The sequel to MYST ..... サン電子 (サンソフト)/未定 FAKE DOWN ..... システムサコム/未定 忍者じいちゃん 鬼斬忍法帖 ..... ジャレロ/5800円 冒険活劇 モノモノ ..... 翔泳社/未定 ルパンIII世 ザ・マスターファイル2 (仮称) ..... Spike/未定 AZEL バンツアードラグーンRPG (仮称) ..... セガ/未定 Jリーグ プロサッカーラブをつくろう! 2 ..... セガ/未定 ラストブロックス ..... セガ/未定 アサヒトリックス ..... ソフトバンク/5800円 ドーウーム ..... ソフトバンク/5800円 プライマルレイジ ..... ソフトバンク/3800円 リターン・ファイアー ..... ソフトバンク/3800円 街 ..... チュンソフト/未定 スチームハーツ ..... テイジイエル (TGL)/未定 サンダーフォースV ..... テクノソフト/未定 シリエトミラージュ ..... トレンジャー/未定 究極タイガーII PLUS ..... ナグザット/5800円 My dream~On Airが待てなくて~ ..... 日本クリエイト/未定 ファンズオールム ..... 日本エムエムアイテクノロジー/5800円 仙魔活龍大戦 カオスシード ..... ネバーランドカンパニー/未定 VIRUS (ウイルス) ..... ハドソン/未定 大江戸ルネッサンス ..... ビクター インタラクティブ ソフトウェア (パックインソフト)/未定 BLUE BREAKER~剣よりも微笑みを~ ..... ヒーマン/未定 海辺ビーチでリーチ ..... 毎日コミュニケーションズ/5800円 ライフスタイル2 ポティバイオニクス~驚異の小宇宙 人体~ ..... メディアスクエア/5800円 御意見無用-Anarchy in the NIPPON- (仮称) ..... メディアミューズ/5800円 <タ変>Tactical Fighter ..... メディアリンク/未定 ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」 ..... リバーヒルソフト/未定 Real Sound ~風のリグレット~ ..... ワープ/6400円 Guilty Gear ..... アークシステムワークス/5800円 カルドセット ..... 大宮ソフ/未定 きゃんきゃんバー エクストラ ..... キッド/未定 <タ変>ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 ~彩(いろどり)のラブソング~ ..... コミ/未定 セガ ツーリングカー・チャンピオンシップ ..... セガ/未定 ゼルドナーシルト ..... セガ/7800円 ソロ・クライシス ..... セガ/クインテット/未定 モデルタレントプロダクション・ティーンズクラブ ..... タイキ/未定 <タ変>R?MJ (仮称) ..... パンダイ/未定 雀じん恋しましょ ..... ピコ/未定 英雄志願 Gal Act Heroism ..... マイクロキャビン/6800円 Hop Step あいどる☆ ..... メディアエンタテイメント/6800円 レイヤーセクションII ..... メディアスクエア/未定 七つの秘館 戦機の微笑 ..... 光栄/未定 Disc Station SATURN ..... コンパイル/1980円 魔導物語 ..... コンパイル/5800円 スイートハート物語 ..... ぱあくくる/未定 97年未定 Wizard's Harmony 2 ..... アークシステムワークス/4900円 スノーケイン ..... アリアドネメディア/4800円 JリーグエキサイトステージV1 ..... エボック社/未定 X2 ..... カブコン/5800円 マリオ武者野の超将棋塾 ..... キングレコード/7800円 モトクロス (仮称) ..... コナツッジャ/エンタテイメント/未定 真鶴 基仙人 ..... J・ウイング/8900円 BAROQUE ..... スティング/未定 ソニック (仮称) ..... セガ/未定 幻の魚 [The Phantom Fish] ..... ソフトオフis/未定 クレイジー イワン ..... ソフトバンク/5800円 ジュンクラシック (仮称) ..... T&Eソフト/未定 Dead or Alive ..... テクモ/未定 FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE ..... バイオニアLDC/未定 DREAM SQUARE 山田まりや ..... ビデオシステム/3800円 RAY MAN2 (仮称) ..... UBIソフト/未定 98年春 ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 (仮称) ..... コミ/未定 レクイエム (仮称) ..... 日本アートメディア/未定 きゅ一爆く ..... アクティビジョンジャパン/5800円 NHL Breakaway ..... アクレイムジャパン/未定 All Star Baseball ..... アクレイムジャパン/未定 ナイスショット ..... アクレイムジャパン/5800円 BATTLE SPORT ..... アクレイムジャパン/未定 団碁 ..... アスキー/6800円
今秋	
今冬	
97年末	
98年春	
発売日未定	

発売日未定	ダービースタリオン (仮称) ..... アスキー/未定 あすか120%リミテッド ..... アスク講談社/未定 南方珀堂登場 ..... アトラス/未定 BOOK OF SORCERES ..... アルファ・オメガソフト/未定 英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~ ..... イマジニア/未定 プロビンポール ..... ウィネット (NETYO)/未定 ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編 ..... SNK/未定 サムライスピリッツ天草降臨 ..... SNK/未定 リアルバウト餓狼伝説スペシャル ..... NECインターチャネル/未定 センチメンタル・グラフティ ..... NECインターチャネル/6800円 卒業S クラユエーション ..... NECインターチャネル/未定 同級生2 ..... NECインターチャネル/未定 ドラゴンナイト4 ..... NECインターチャネル/未定 魔法少女プリティ・ミー~恐るべし身体測定! 核爆発5秒前~ ..... NECインターチャネル/未定 MONSTER MAKER HOLY DAGGER ..... モンスターメーカー・ホーリーダガー ..... NECインターチャネル/6800円 プリズムコード (仮称) ..... FPS/未定 ドラゴンナイト ..... エルフ/未定 黒の断章 ..... OZクラブ/未定 神罰 人生の意味 ..... ガイナックス/未定 デジタルビンポール ラスト グラディエーターズ ver9.7 ..... 角川書店/ESP/6800円 魔法学園ルナ! ..... スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode1「月の神殿」 ..... カブコン/未定 スーパー アドベンチャー ロックマンEpisode2「死闘! ワリーナンバーズ」 ..... カブコン/未定 スーパー アドベンチャー ロックマンEpisode3「最後の戦い!!」 ..... カブコン/未定 ストリートファイターコレクション (仮称) ..... カブコン/未定 ダンジョンズ & ドラゴンズ コレクション (仮称) ..... カブコン/未定 バイオハザード2 ..... カブコン/未定 ロックマンX4 ..... カブコン/未定 グラントディア ..... ゲーム アーツ/未定 LUNAR~ETERNAL BLUE~ ..... ゲーム アーツ/未定 ゲーム日本史~天下人秀吉と康~ ..... 光栄/未定 バーチャパーク the フィッシュ ..... 光栄/未定 ヴァンダリルハーツ~失われた古代文明~ ..... コナミ/未定 幻想水滸伝 ..... コナミ/未定 実況パワフルプロ野球 97 開幕版 ..... コナミ/未定 ときめきミュージックCD2 (仮称) ..... コナミ/未定 ときめきメモリアル対戦とかえだま ..... コナミ/未定 リーサルエンフォーサーズ デラックスパック ..... コナミ/未定 タクティクス フォーミュラ ワン ..... ザ・マンブリーズ/未定 スチーフバイアドベンチャー ドキドキ!ナイトメア (仮称) ..... ジャレコ/未定 ウイザードリー ネメシス ..... ショウエイシステム/未定 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/6800円 mr.BONES ..... セガ/5800円 オフロード ..... ソフトバンク/3800円 <タ変>東京幻夢大学 ..... ナグザット/5800円 もってけたまご ..... ナグザット/未定 THE LEGEND OF EDEN2 ..... 日本コロムビア/未定 SUPER 301 SQ (仮称) ..... 日本物産/未定 テラクレスタ3D (仮称) ..... 日本物産/5800円 V.R麻雀 (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 銀河お嬢様伝説コナ3~ライトニング・エンジェル~ ..... ハドソン/未定 古伝鑿靈書 百物語 ..... ハドソン/未定 BULK SLASH ..... ハドソン/未定 こちら葛飾区亀有公園前派出所 (仮称) ..... ハドソン/未定 エーコマンダー ..... パンフレット/5800円 オペリスク~プロロジクト・オスターを遂行せよ~ ..... BMGジャパン/6800円 ハーツ アドベンチャー ..... BPS/5800円 スワッグマン ..... ビクター インタラクティブ ソフトウェア (ビクターソフト) /未定 ダンジョン マスター (仮称) ..... ビクター インタラクティブ ソフトウェア (ビクターソフト) /未定 マリカ~真実の世界~ ..... ビクター インタラクティブ ソフトウェア (ビクターソフト) /5800円 かもめ大作戦~女神たちのささやき~ ..... ビング/未定 バブルシンフォニー ..... 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 バチンコファイター (仮称) ..... ブレ・ステージ/未定 NOON ..... マイクロキャビン/未定 CROC! (仮称) ..... メディアスクエア/未定 スタートリング オッセセイ! ブルーエボリューション ..... レイ・フォース/未定 スタートリング オッセセイ II 魔童戦 ..... レイ・フォース/未定 スタートリング オッセセイ III ミレニアムの聖戦 ..... レイ・フォース/未定
-------	--

# NEW PRODUCTION SALE CALENDAR

● COVER MOTIF : 下級生  
● COVER ART : 門井亜矢



編集後記

- 第2回を数えた東京ゲームショウですが、編集部では4日(特別招待日)と5日の2日間にわたりて取材を行いました。会場の広さはもちろん、内容も前回を大きく上回るものでしたが、会場へ行けなかつた人のためにも、今号で出来るかぎりの情報を詰め込んだつもりです。
- 今回のゲームショウは、視覚効果に訴えるブースが多いなあ、という印象を持ちました。ブースの装飾はもちろんですが、何よりもコンパニオンのコスチュームに力が入っています。露出度が高いの

### 不質問・お問い合わせ

●ウルテクに関する質問は

■フルナフに関するお質問は ☎022-213-7555 ☎03-5569-6244 ☎03-3573-8612

●扶桑・UNIPLANの本社へお問い合わせ窓口(カウンターライン)は、ヨコハマ支店

●サターンFANのホームページ(セガエンターテイメント主  
<http://www.sega.co.jp/sega/saturn/s-fan/>

本誌スペック表の見方

①発売日：発売日（発売前のソフトは現時点での発

発 売 日	①'97年4月1日
発 売 元	②セガ
開 発 元	③セガ/レッドカンパニー
価 格(税別)	④6000円
ジャ ン ル	⑤アクション
対 象 年 齢	⑥18歳以上に推奨
□ □ 枚 数	⑦2枚
複 数 プ レ イ	⑧日々交代
対応周辺機器等	⑨マルチマニアル、ツインスティック バッファラモリーナ バッファラモリーナ コンピュータ等
現在の開発状況	⑩100%・ブレイデータ ⑪パスワード ⑫90% (1月10日現在)

〔編集・発行〕徳間書店インターメディア株式会社 (発行)株式会社徳間書店 ●発行人／山森尚 ●編集人／相沢浩一 ●編集長／高島羞洋 ●編集副編集長／荒木茂樹 ●編集委員／村田雅之、山田政彦 (編集) ●書評・書評スタッフ／(東京)伊藤博充、生形勝彌、兎守正、田村雅、寺崎宏之、西村俊行、塙田佳也、山口康弘 (山口)大石智美、中鉢ゆき子 ●アシスタント／(東京)木曾哲彦、山田雅彦、大和義と、吉川義和 (大阪)大庭千尋、中田伸也、吉川義和 (名古屋)松本亮一、芦原一郎、野瀬泰一、久松大介 (広島)平岡義久 (沖縄)内海幸司、安達秀剛 (仙台)井出邦子、北川信一 (福岡)情報部編集室 (マガジン)ジャパン、泰澤泰一 ●タスクマスター／池田栄洋 (東京) ●カーディナル／(東京)大庭千尋 (名古屋)木曾哲彦 (大阪)松本亮一、芦原一郎、野瀬泰一 (広島)久松大介 (沖縄)内海幸司 (仙台)井出邦子 (北川)信一 (福岡)情報部編集室 (マガジン)ジャパン、泰澤泰一 ●アシスタント／(石川)井口洋子、板倉真一 (新潟)佐藤大作、杉村千賀、西原孝治、古屋圭一、堀田平良、波瀬春奈 (岩手)業常一 (福島)遠藤剛一 (宮城)大庭千尋、吉野あみお ●アシスタント／(山梨)金森泰久、伴勝一 ●スタッフ／(大分)内野浩志、工藤克俊、小山出美貴子 (熊本)鶴友美友、川口典由 (鹿児島)長倉義明、本間彰、牧山昌子、吉野あみお ●アシスタント／(江別)尾山知尚、羽迎新一 (HCC) ●マネージャー／(山梨)金森泰久 ●アシスタント／(北海道)牛尾慶次郎 ●スタッフ／(岩田麻智子)大平典子 (札幌)金子昭子、工藤一郎、小畠晶、佐々木さとみ、祐三浩美、高正山正美、森田智子 (仙台)鈴木早子 (デザイナー) ●AD／渡部孝蔵 (協力) ●校閲／笠置紀重 ●写真／島嶋英聰、團部照哉、長谷川正彦、萬城守、室屋貴章 ●撮影／木村勝好、濱田大福、福岡同義、福永秀一 ●デザイン協力／有限会社サザイライ、アドバンス、今村奈美、GETTARADICCA、萩原実、松尾泰人、山田祐子、リーフ ●フィニッシュデザイン／株式会社文新社、株式会社キンダイ、株式会社つかさコンピュータ、有限会社書道屋植木工芸 ●印刷／凸版印刷株式会社

○徳間書店インターメディア株式会社 1997 ■本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁します。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。「M」などMの字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著作権者に帰属するものとのし、版権の「○」も一部書店で販売させていただきました。なお記事中の各著作権者は画面写真、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「/」で区切っています。

次号No.9は

# 4月25日(金) サターンで過ごすGWは「下級 発売予定

サターンで過ごすGWは『下級生』＆『機動戦艦ナデシコ』で決まり!!  
ほかにも『スパロボF』『同級生2』『街』『きゃんばニEX』など話題作の追っかけはもちろん、超新作発表もまだまだ続く!!  
『下級生』描き下ろし表紙が目印だよ。

は大変嬉しいのですが…。また一般公開日は、ゲストを招いた、歌や踊りのイベントも多かつたようです。

こういった幅広い面で華やかになることも良いことだと思いますが、「ユーザーが最新のゲームに触れる場」であることを前提にしたイベントの方向性は、大事にしてほしいと思います。あらかじめ台本が用意されたステージを30分見るよりも、会場で発売前のゲームをプレイして、メーカーの人に直接いろんなことを教えてもらう5分のほうが、どんなに楽しいことか。きっと誰もが、そんな経験があるはずです。

AD(広告) INDEX

アスミック	.....64
(Civilization 新・世界七大文明)	.....64
アトラス	.....58
(群KING THE SPIRITS2) ..... (豪血寺一族3 GROOVE ON FIGHT)	.....59
SNK	.....59
(真説サムライスピリッツ武士道烈伝)	.....56
エルフ	.....60
(下級生)	.....60
角川書店	.....66
(ルナシルバースターストーリー—MPEG版)	.....66
(魔法学園ルナノ)	.....66
グラムラ	.....100
(カヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ)	.....100
サン電子(サンソフト)	.....68
(わくわくフ)	.....68
セガ・エンタープライゼス	.....表②
(コマンド&コンカー)	.....表②
(SEGASATURN COLLECTION(セタコレ))	.....表④
ダイキ	.....54
(雀帝 バトル コスプレイヤー)	.....54
ダットジャパン	.....181
(モンスタースライダー)	.....181
データイースト	.....62
(マジカルドップIII～とれたて増刊号／～)	.....62
デビッド	.....62
徳間書店インターネットア	.....69
((ムック)超絶 大技林 '97年春版)	.....69
((デジタルアンジー～電腦天使SS～)	.....70
((ムック)SUPER PC Engine FAN DELUXE Vol.2)	.....126
((雑誌)ファミマガ64)	.....127
((雑誌)Virtual IDOL)	.....127
ピクター インタラクティブ ソフトウェア (パック イン ソフト)	.....6
(BREAK POINT)	.....6
(ピクターソフト)	.....表③
(優駿～クラシックロード～)	.....表③
ブリンク	.....67
(はるかぜ戦隊VFFオース)	.....67
ワープ	.....4
(Real Sound～風のリグレット～)	.....4
童	.....95
(紫炎龍)	.....95
新テマーパーク	.....128, 153
スーパー波ット大戦F	.....115
スカイターゲット	.....144, 151
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	.....144
SONIC JAM	.....8
Solo・Crisis	.....26
Tactics Formura One	.....30
提督の決断III	.....174
DEKA4駆	.....
～TOUGH・THE・TRUCK～	.....155
トゥームレイダース	.....167
同級生2	.....39
同KING THE SPIRITS2	.....132, 152
日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	.....173
花組対戦コラムス	.....32
ファイアーブロッサム	.....
GEMEN SCRAMBLE	.....167
ファルコム クラシックス	.....172
ファンタスティック	.....134, 152
ブラックドーン	.....143, 151
プロ野球 グレイテストナイン'97	.....84
BASIC FOR SEGA SATURN	.....96
冒険活劇モノモノ	.....52
マジカルホッパーズ	.....150
マス・ディストラクション(仮称)	.....173
魔導物語	.....174
優駿 ～クラシックロード～	.....167
ラストブロンクス	.....22
ラングリッサーIV	.....48
Real Sound ～風のリグレット～	.....34
ROOMMATE ～井上涼子～	.....167
WARA WARS	.....
激闘！ 大軍団バトル	.....131, 152
(業務用)	.....
ヴァンパイア セイバー	.....164
ザ・ハウス・オブ・ザ・ティッド	.....165
バーチャファイター3	.....159



# モンスタースライダー™



L・Rボタンでフィールドの傾きを  
変えてしまうことが出来ますので、  
うまくブロックを滑らせて、  
大連鎖を狙ってくださいね！



ハローブリティガール！  
チョットいいデスか？

# 大連鎖警報！

すべらす快感、初めてでも気持ちいい、  
スライドアクション!!

3月28日(金)発売!

定価 5,800YEN  
(税別)

モンスタースライダー  
テレホンカードプレゼントキャンペーン！

抽選で毎月100名様に

お買い上げいただいた商品のアンケートハガキにて  
ご応募下さい。ご応募していただいたお客様の中  
から毎月抽選の上100名様にモンスタースライダー  
オリジナルテレホンカードをプレゼントいたします。  
■キャンペーン期間／3月28(金)～6月末日



製品の機能・仕様のお問い合わせ

ユーザーサポートセンター TEL 011-716-5310 FAX.011-716-5350  
(サポート時間AM10:00～12:00 PM 1:30～4:00)



DATT JAPAN INC.

〒001 札幌市北区北32条西10丁目1-7 ダットビル  
TEL. (011) -716-5301 FAX. (011) -716-5350

※記載されている会社名及び商品名等は、各社の商標又は登録商標です。

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

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

DATT JAPANのHome pageは…

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

競馬シミュレーションゲームの頂点!!

# 優駿 クラシックロード

CLASSIC ROAD

名馬に挑

好評  
発売中

¥5,800(税抜)



©1997 株式会社プログレス ©1997 Victor Interactive Software Inc.



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

SEGASATURNおよび<sup>TM</sup>は株式会社セガエンタープライズの商標です。  
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



競馬評論で  
おなじみの  
井崎脩五郎氏が、  
各プレイ年度の  
解説を担当  
しています。

# 戦!夢の対決がここに実現!

「優駿クラシックロード」は、競走馬の血統を重視した本格的な競馬シミュレーション・ゲームです。プレイヤーは馬主兼調教師になり、競走馬の種付けから調教までを行い、日本ダービー制覇を目指します。プレイ期間は3歳のデビュー戦から4歳春のクラシック戦線まで(約1年間)の短期決戦!さらにスペシャルモードとして、4歳春のクラシックレース制覇後に秋のGIで勝利すれば、有馬記念で古馬との対戦も可能です。

●プレイする年度は、1988~1996年までの9年間。●歴代の名馬たちがプレイヤーの育てた馬のライバルとして登場!

●最大4人までの同時プレイ可能! ●多彩な遊び方が楽しめる3つの対戦モード!!



地図画面で各馬の所在と予定を確認

馬房画面では、気性や疲労、仕上がりなどを馬の動きで表現

メモや調教師手のコメントを参考に調教計画を立てます。



調教画面では、馬の仕上がりや疲労度が  
グラフで表示されます。

距離適性や気性など馬の性格や、インブリード、過去の成績など豊富なデータを搭載!



出走前は追切で  
馬体や調子を  
仕上げましょう



競走馬の調子を  
判断する  
バドック

## 迫力あるフルポリゴンのレース・シーン!!



## 驚異のリアルさで迫る「競走馬血統」データ!!

- 延べ1,000頭以上の繁殖馬データを収録し、さらに1年ごとに種牡馬・繁殖牝馬データの入れ替えを行うことで各年度を忠実に再現!
- ゲームに登場する全ての馬の5代血統表と、3大始祖までさかのぼれる血統図(サイアーライン)データを搭載!
- 競走馬の才能を左右するインブリード(近親交配度)情報を最大3本まで表示!
- 種付けの楽しみを膨らませる、ニックス(親馬の相性度)の概念を導入!



ピクターのゲームソフト Victor ゲーム情報局(テレフォンサービス) TEL.03-3236-5200

企画・開発/株式会社プログレス

株式会社ピクター インタラクティブ ソフトウェア

ピクター ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

