

どこよりも速いアメリカのE3ショーレポート!!  
新ソニックコップ2出展!!

隔週刊  
サターンファン  
平成8年6月7日発行(隔週金曜日発行)  
第8巻第10号(通巻82号)平成3年5月16日第3種郵便物認可

# SATURN FAN

超役立ち連載陣開始!!

巻頭大量特報!!

## サクラ大戦

1996  
No. 12 6月7日号  
540YEN

●サターン版だけのスペシャル版&デラックス版超詳報スクープ!!  
ときめきメモリアル

野々村病院の人々/きゃんきゃんバニー  
ドラゴンフォース/パンツァードラグーン ツヴァイ  
スーパーリアル麻雀P.VII/ときめきメモリアル対戦ばするだま  
アルバートオデッセイ外伝/NIGHTS  
実況おしゃべりパロディウス  
ソード・アンド・ソーサリー  
ラングリッサーIII  
ダライアスII  
餓狼伝説3  
誕生S  
ルナ

徹底攻略



本誌だけ!!最強スクープ

# 同級生 銀河英雄伝説 エルハザード



よみがえ

セガサターンで蘇る、

あら

新たなバトルフィールドで、

# DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

偉大なるドラゴンボール伝説

■アクティブプレイングアニメーション

¥5,800 (税別)

5月31日  
発売予定!!



偉大なるドラゴンボール伝説の全てをここに!  
スーパー  
超プレミアムマテリアルプレゼントキャンペーン!!

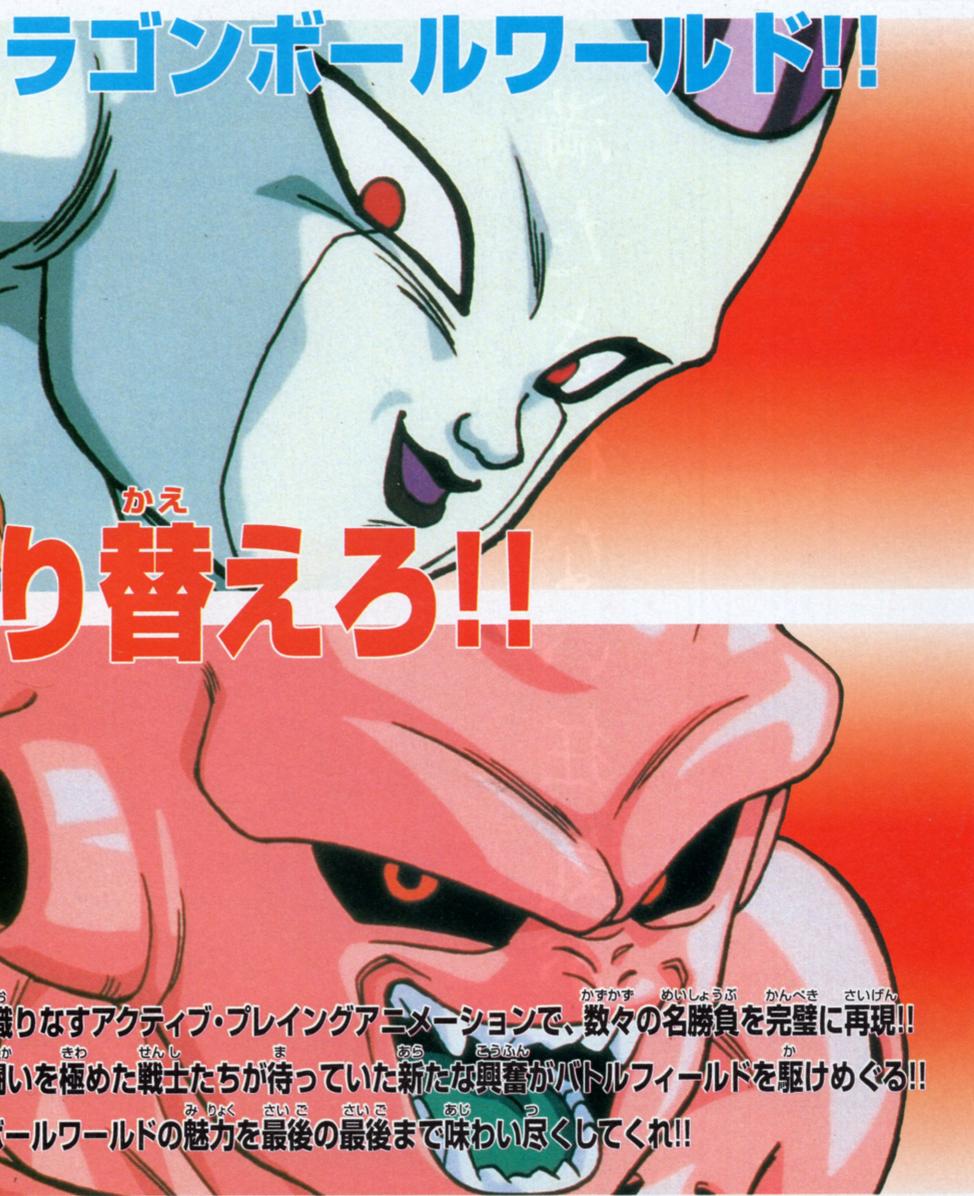


商品に付いている応募券を送ると、抽選で2000名様に当たる。ゲームに使われたセル画や原画、さらには音楽のサウンドスコア、CGムービーのコンテ、イメージボードなどなどゲーム制作に欠かせない資料関係を一挙に集めたドラゴンボールファン、ゲームファン必携のマテリアルアイテムだ。詳しくは、商品の応募要項を見てください。【応募締切：平成8年6月28日(金)当日消印有効】

ソフトを買うとその場で特製ポスタープレゼント(先着5万名様)

かんぜん む けつ

# 完全無欠のドラゴンボールワールド!!



## 伝説を塗り替える!!

8方向に拡がる立体アクションが織りなすアクティブ・プレイングアニメーションで、数々の名勝負を完璧に再現!!  
 この迫力、このリアル感、数々の闘いを極めた戦士たちが待っていた新たな興奮がバトルフィールドを駆けめぐる!!  
 さあ、ドラゴンボールワールドの魅力を最後の最後まで味わい尽くしてくれ!!



### ● 多人数立体空間オートバトル!!

バトルフィールドを縦横無尽に駆け回る、スケール感たっぷりの立体バトル! そして同じフィールドでいくつもの闘いが繰り返されるのは、まさにドラゴンボールならでは!!



### ● 見守ってくれる仲間がいるから、さらに燃えるぜ!!

オートバトル画面に加え、オーバービューで他戦士のリアクションをビジュアル化。闘いを見守る戦士たちの熱い気持ちが伝わってくる!!



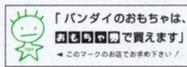
### ● 出た! 究極のかめはめ波!!

Z戦士はもちろん、敵戦士達の必殺技をポリゴンのエフェクトを使ってハデに再現! 元気玉が、ビッグバンアタックが、気円斬が炸裂する!!

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]

電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

●東京23区以上の方は、市外局番(03)をお忘れなく/●受付時間外の電話はおかけください。



●価格はメーカー希望小売価格です。  
 ●表示価格は税別になっております。  
 ●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。  
 ●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社バンダイ  
 マルチメディア事業部  
 東京都台東区駒形 2-5-4 千111-81



SEGA™

満たされな  
ない狂気が  
ここに  
ある。



どんどん近づく セガサターン  
**SEGA SATURN**  
希望小売価格 ¥20,000 (税別)



# 遂にベールを脱いだ超大作

構想3年、小説家竹本健治氏が渾身の情熱を傾けたCD-ROM2枚組の大作。



普段、何げなく送っている平穏な生活が、ある日、突然起こる謎の出来事によって異常な世界に変わってしまったらどうであろう……。今、居るこの場所はどこなのか、なぜ自分がこんな理不尽を受けるのか、そして自分は一体誰なのか……。アドベンチャーソフト、月花霧幻譚～TORICO～は、そうした精神世界での言い知れぬ恐怖へとプレイヤーを誘う。主人公の細かい心理状態の変化や、ストーリー上でのポイントを克明に描き出す“デフォーカス”機能と、全編CGによる美しいビジュアルでシナリオの魅力をフルに演出した話題作。



6月28日発売予定 6,800円 アドベンチャー

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**  
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター  
☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(土日祝日除く)



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。



# 「ときめき」旋風、セガ 話題の

## ときめき、はじめよう。

高校生活での女の子との出会いって、  
自分を磨くいいチャンスだよな。  
いろんな学校行事を通して、  
頑張っ、ときめいて、成長する——  
きっと卒業式の日にはステキなあなたと出会えそう。  
そんなかけがえのない「ときめき」を、  
セガサターンで、さあ始めよう。

セガサターン版は、なんと!  
自分からも告白できるぞ!



画面は開発中のものです。



### デラックス版・スペシャル版同時発売!

- デラックス版：●「ときめきキャラクターカード」付
- スペシャル版：●特製透明バインダー型ケース
- オリジナルカラーのパワーメモリー付

CDレーベルのピクチャーに、それぞれオリジナルイラスト採用

〈デラックス版〉 予価6,800円(税別) 〈スペシャル版〉 予価9,800円(税別)

# ときめき メモリアル forever with you™

© 1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

## 7月26日発売予定



制作プロダクション  
コナミ パーティクルキッズ



'96コナミ  
ときめきティーンズ  
コンテスト  
グランプリ受賞  
栗林三枝

## コナミ株式会社

本社 / 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

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

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

# サターンに到来。 コナミ新作ラインナップ!

KONAMI



SEGA SATURN 及び SEGA SATURN 用ソフトの名称は、セガゲームスの登録商標です。  
SEGA SATURN 用ソフトの名称は、セガゲームスの登録商標です。

ねえ、私たちと「対戦ばずるだま」しよう。

## ときめき メモリアル 対戦ばずるだま

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. TM



画面は業務用のものです。

「ときめきメモリアル」の女の子たちが  
総出演する「対戦ばずるだま」が、アー  
ケード版をパワーアップしてついに登場!  
連鎖連鎖の手に汗にぎるパズルゲーム。  
さあ、キミはどの娘と対戦する?

プレイステーション版同時発売

9月発売予定 価格未定



## 人気ソフトラインナップ



スナッチャー®  
5,800円  
© 1996 KONAMI



グラディウス®  
DELUXE PACK  
5,800円  
© 1996 KONAMI



ちびまる子ちゃんの対戦ばずるだま™  
5,800円  
© 1996 KONAMI



極上パロディウスだ!™  
DELUXE PACK  
5,800円  
© 1996 KONAMI



実況パワフルプロ野球'95™開幕版  
5,800円  
© 1996 KONAMI



出たなツインビー®ヤッホー!  
DELUXE PACK  
5,800円  
© 1996 KONAMI



永世名人®  
5,300円  
© 1996 KONAMI

絶賛  
発売中!

\*価格は全てメーカー希望小売価格(税別)です。

これがポリスノーツの最終形態。

## ポリスノーツ POLICENAUTS

© 1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ®



画面は他機種版のものです。

CD3枚組の大容量でポリスノーツがSS版に登場。

初回プレス特典!

- 特製パッケージ
- 豪華写真集付

9月13日発売予定 6,800円(税別)

メーカー希望小売価格



大好評につき

## コナミセガサターン用ソフト ゲット・ザ・ソフト キャンペーン継続決定!

スクラッチカードで  
コナミ・セガサターン用ソフトを当てよう!

キャンペーン期間:平成8年9月30日まで(当日消印有効)

- 金賞 1枚で、好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
- 銀賞 2枚そろえば、好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
- 銅賞 2枚そろえば、コナミ・セガサターングッズプレゼントに応募できます。

(コナミ・セガサターングッズは毎月抽選で500名様に当たります。)  
なお当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

\*締切日が平成8年3月31日となっているスクラッチカードも継続して使用できます。

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

最新情報は  
コナミテレホンサービス  
毎月第2・4月曜内容一新!!

東京 03(3436)2277  
大阪 06(455)0477

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

GAME-WARE Vol.2

# 大予告

新連載にあのVFが登場！

「バーチャファイター デジタル・コミック」

「レジェンド オブ サラ」

実写PLAYING MOVIE GAMEの「SERIES OF DREAMS」が  
デンジャラスに新展開してサスペンスサイコストーリーに。

「蒼い水の中」

ますますパワーアップして再び登場。冒険は続くのだ。

「ピットボーイの大冒険2」

サターン名作ソフトは、人気ダントツのシューティング。

「レイヤーセクション」™

© TAITO CORP.  
1995

などなど、  
おもしろさ、  
てんこもり。

バージョン・アップした

Vol.2

7月5日発売予定です。

乞うご期待！

今回は、  
デジタルピンボール  
ラストグラディエーターズ  
(KAZe)

SEGASATURN MASTERPIECE COLLECTION  
(セガサターン名作ソフト集)

サターンファンなら知っている、名作ソフトをもう一度。  
というわけで、あのゲームのあの興奮を再び。

GAME-WAREならではのゲーム関連商品やCDなどの通信販売コーナー。  
SHOPPING (ショッピング)

サターンソフトの紹介はもちろん、映画や音楽などの情報がプレビューで楽しめる。  
INFORMATION (インフォメーション)

つまりデジタル投稿コーナー。有名、無名、プロ、アマ関係なし。  
君のデジタル作品がGAME-WAREで見れるぞ！  
DIGITAL GALLERY (デジタル・ギャラリー)

HGCCUP (提供：資生堂ファイントイレットリー)

INTERACTIVE ADVERTISING (ゲーム広告)

TELECOM TOWN (提供：日本テレコム)

COPYRIGHT  
MCMXCV,  
KAZE CO.,LTD.  
ALL RIGHTS  
RESERVED.  
1995



LAST GLADIATORS  
© 1995 KAZE © 1996 KAZE



DIGITAL GALLERY



HG CUP



TELECOM TOWN



マガジンなのにCD-ROM。CD-ROMなのにマガジン。

新しいマガジンのカタチ、それがロムマガ。

元祖ロムマガ、GAME-WAREは、

ゲームができるゲームマガジン。

すみからすみまで楽しめます。

サターンで遊ぶ、ゲームができるゲームロムマガ。

**GAME-WARE**

大絶賛発売中。1,980円

お買いもめは、お近くのセガサターンソフト販売店で。

# GAME・WAREは、 読まずに遊べ。

## 創刊号コンテンツ大紹介。

1号だけでも面白い。連載が進むと全体像が見えてきてもっと面白い。

今までのゲームソフトでは味わえない全く新しいゲーム・エンターテイメント。

### SERIAL GAME (連載ゲーム)

大人の男女のラブ・ゲーム。

## SERIES OF DREAMS

(シリーズ・オブ・ドリームス)

サターンだから可能なストーリー・ゲームの新ジャンル。

あの「PLAYING MOVIE GAME」が連載ゲームに!

実写ムービーと会話でリアルに楽しめる。

コメディータッチの立体パズルゲーム。

## ピピットボーイの大冒険

単純明快で誰もがはまるパズルゲーム。さすらいのスペース・サーファア、ピピットボーイは、数々の困難を乗り越えて、ラー姫の腰を治す香りを見つけられるか。

あの人気アーケードゲームがGAME・WAREに登場。

## エジホン探偵事務所

ゲームセンターで大ヒットした、絵の中に隠された仲間はずれの文字を見つけるゲーム。



エジホン探偵事務所  
© SEGA ENTERPRISES, LTD 1995  
© ASUKASHINSHA 1995



ピピットボーイの大冒険



シリーズ・オブ・ドリームス



この雑誌は、  
ゲームセンターで遊ぶ  
ゲームの魅力を  
もっと詳しく紹介  
します。



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 SATURNの使用を許諾したものです。

セガサターン専用ソフト

時は幕末、慶応年間・・・花のお江戸を舞台にカラクリ城やお化け屋敷、水族館など全5話、19エリアで繰り広げられる大活劇。

奇妙奇天烈、大江戸幕末珍道中!

# 慶応遊撃隊 活劇編

けいおうゆうげきたい ◎ かつげきへん

蘭末ちゃんの声に菅野美穂、アニメーションはスタジオぴえろとおなじみの顔ぶれで登場!

絶賛  
発売中!

アクション  
¥5,800  
(税抜)



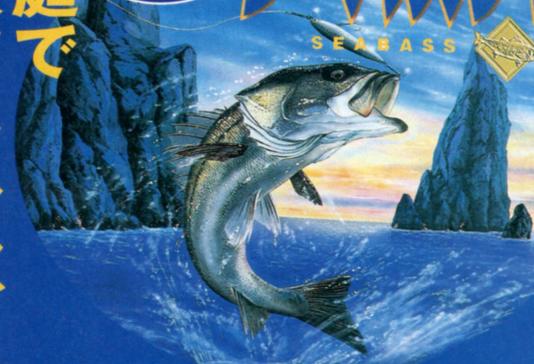
©1996 Victor Entertainment, Inc.

家庭で  
痛快  
フィッシング!

本格的釣り  
シミュレーション  
ゲーム!

## シーバスフィッシング

SEABASS FISHING



シーバス・ルアー  
フィッシングの  
第一人者  
村越正海氏が、  
総合監修を  
担当!

3Dポリゴンにより  
なめらかな  
ダイナミックな  
フィッシングを  
再現!



ダイワ精工(株)の  
全面協力により  
ロッド、リール、  
ルアーなど  
実在の釣具を  
収録!

絶賛  
発売中!  
釣りシミュレーション  
¥6,800(税抜)



©1996 Victor Entertainment, Inc. ©1996 A wave, Inc.

蘭  
赤  
ちゃん  
(声:菅野美穂)

卑弥呼  
(声:かないみか)

★蘭未&ぽちが送る★

# 一獲千金大作戦

## 慶応特製グッズプレゼント

Dr.ポンも狙っている!秘密のお宝大公開!



**A**  
菅野美穂ちゃん  
直筆サイン色紙

40  
名様

**B**  
ゲームで使用した  
ムービーセル画

160  
名様

**C**  
未使用ムービーを含む  
特別編集ビデオ

800  
名様

**D**  
慶応遊撃隊オリジナル  
テレホンカード

1,000  
名様

ぽち

Dr.ポン



キャンペーン期間中にサターン用ソフト慶応遊撃隊 活劇編をお買い上げいただいたお客様の中から抽選で毎月500名様計2,000名様に上記のスペシャルグッズをプレゼント! 応募方法などくわしくは商品の中の案内をごらんください。

応募切 第一回締切: 96年5月31日 第三回締切: 96年7月31日 当日締め  
第二回締切: 96年6月30日 第四回締切: 96年8月31日

\*アンケートはがき以外のご応募は無効となります。  
\*当選者の発表はプレゼントの発送をもって変えさせていただきます。

超今  
体度は  
験は  
バトルだ!

# サンダーホークII

## THUNDERHAWK II



全方向自由自在に  
操縦可能!!

1999年、世界にはまだ紛争が絶えない。世界各地で勃発する様々な非常事態に迅速に対応するため、北大西洋条約機構(NATO)はヘリコプター・タスクフォースを結成した。そのコードネームはファイヤー・ストーム...



グリグリホリゴン  
バリバリ撃ちまくり!  
多彩なミッション!



絶賛  
発売中!  
シューティング  
¥6,800(税抜)



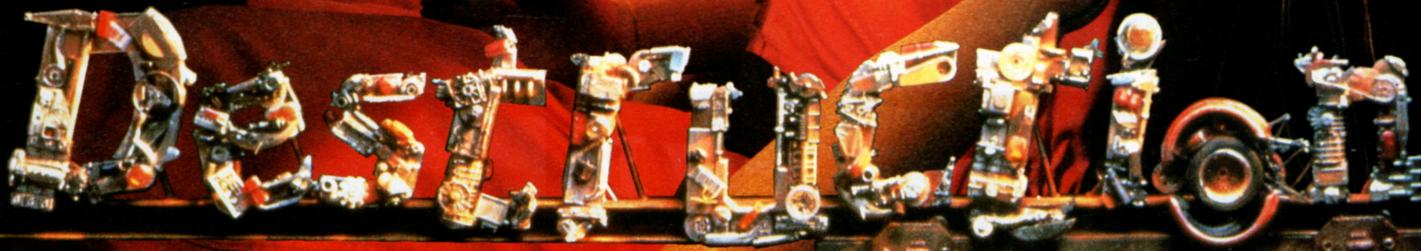
地形や建物などを  
利用した  
頭脳バトルも可能!

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



# 激突

次は、サターンをデストラクションする。



## クラッシュレース

1996年8月発売予定 / 価格未定

# derby



ソフトバンク株式会社 出版事業部マルチメディア局  
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 Tel: 03-5642-8117

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

SEGA SATURN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、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. Copyright 1995 PSYGNOSIS LIMITED.  
PSYGNOSIS and Licensed Product title are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved.  
©SOFTBANK

# 追撃

次は、サターンをワイプアウトさせる。

# wipeout™

アンチグラヴィティレーシングゲーム  
1996年6月28日発売予定/価格5800円

ゲームソフト部門社員募集/●募集職種 1.広告・宣伝 2.営業 3.開発管理 ●資格 1.22~30歳位 2.実務経験2年以上 ●希望職種を明記の上、履歴書及び職務経歴書をお送り下さい。  
書類選考の上、面接日等詳細をご連絡致します。●送付先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 日本橋箱崎ビル ソフトバンク株式会社 人事部人事課 採用M係宛 TEL:03-5642-8010

見えない敵は、  
其処にいる。



# ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ

SEGA SATURN™ で発売!!  
セガサターン

CD×4枚組 予価6800円 '96秋登場

開発・発売元：株式会社ワープ

〒150 東京都渋谷区恵比寿1-9-7 ITOX 6F

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





R P G

# 最愛の伝説になる。



## ソード&ソーサリー Sword & Sorcery

リグロードサーガの マイクロキャビンが選ぶ

知らない君を守ってあげる。  
だから…一緒にみんなを救おう!

私たちの知らない世界での様々な伝説を集めた物語、人はそれを「ソード&ソーサリー」と呼ぶ。その物語の一編に小さな魔法使いルシオンと4人の仲間たちの冒険の旅がある。この物語は、ルシオンの住むピナコテイクの塔を訪れたエルゴートとの小さな出会いから始まる。

ソード&ソーサリー  
オフィシャルブック  
講談社より  
6月中旬発売

イラスト：中北 勇二



**リアルステージを駆け抜けろ。**  
フィールド空間を3Dフルポリゴンでリアルに表現。キャラクターの動きも山脈や深谷など凹凸に合わせて動き、さらにテクスチャマッピングにより今までにない高品質で美しい映像を実現。



**3Dバトルエリアで戦え!**  
バトルシーンをもちと面白くする障害物の概念を導入。敵の攻撃をかわすために物陰に隠れたり、邪魔な障害物を壊して戦う戦略性の高いティオラマバトル(コマンド選択方式)



**感動のストーリーがさらに身近になった。**  
表現力豊かなフキダシ式メッセージウィンドウにより、コミック感覚で楽しめる。

●SSSファンタジックシンフォニー第2楽章

●オリジナルオープニングアニメーション 制作:スタジオOX(代表作/アイドルプロジェクト)

### 実力派声優陣をキャストिंग!!

個性豊かなキャラクターに命を吹き込む。

- ★ルシオン / 林原めぐみ
- ★エルゴート / 志賀 克也
- ★ピオメルダ / 石森 達幸
- ★カネヨン / 長峰 高士
- ★ミミナガ / 椎名へきる
- ★アーヤ / 宮村 優子
- ★ナレーション / 飛田 展男

根本 嘉也 / 雨宮 正武 / 丸山 詠二 / 山田 美穂 / 西村 知雄

発売記念

### 「オープニングアニメセル画」プレゼント

ソード&ソーサリーをお買い上げの方の中から抽選で300名様にオープニングで使用したセル画をプレゼント致します。詳しくは商品をご覧ください。

5月31日(金)  
新発売

標準価格 6,800円(税別)

©1996 MICRO CABIN CORP.

## 募集

欲しいのは3D・映像派実力者。

■募集内容/グラフィックデザイナー、プログラマー ■資格/高卒以上、経験者優遇、中途採用随時募集 ■必要資料/履歴書、職務経歴書、希望職種に応じた作品 ■選考方法/作品選考の上、面接 ■応募先 /マイクロキャビン本社総務課

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

SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。リグロード サーガは(株)セガ・エンタープライゼスの登録商標です。

インターネットアドレス  
<http://www.cty.co.jp/mcabin/index.html>

マイクロキャビン

企画・開発・発売元 (株)マイクロキャビン  
〒510 三津東四日市市安島2-9-12 TEL 0593-51-6482  
■インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

シューティングファンが待ち望んでいた  
あの名作シューティングがセガサターンで甦る!!



## 平和への復権をかけて

その最終兵器は、妥協という名の平和を選んだ時、  
闇に封印された。しかしこの惑星が死に絶えるとき、  
闇を解き放ち再び甦った。最終兵器として……



赤・青・黄の3色の集合  
体“ニューロン”を集めて  
パワーアップ



全6ラウンド+ボーナス  
ステージ2面。戦いの舞  
台は地球から宇宙へ……



ボスとのMAXレーザーの  
撃ち合いは、巨大なエネ  
ルギー干渉を引き起こす



ボーナスステージでは、  
3Dロックオンシューティ  
ングへと一転

# METAL BLACK™

メタルブラック

illustrated by 戦船  
finished by 甲斐政俊

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

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

**VING**

ピング株式会社 東京

〒141 東京都品川区西五反田2-13-6五反田ウイングビル3F ユーザーサポート電話:03-3492-1079  
(土・日・祝祭日を除く13:00~17:00)

© VING 1996  
Licensed from TAITO CORP.

5月24日発売

価格  
5,800円  
(税別)

★★★楽しさの数だけゲームがある★★★

- 募集職種 ①プログラマー(プログラミング経験者)
- ②ゲームデザイナー(企画・開発経験者)
- ③Gデザイナー(ゲームグラフィック経験者)
- ④アニメーション製作(制作・作画・彩色・美術・撮影経験者)
- ⑤営業渉外(営業経験者)
- 待遇 ●当社規定により優遇
- 応募方法 ●履歴書、職務経歴書、自己PR文、作品(不返)を左記住所まで郵送してください。



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必ずしもその表示を承諾したものではありません。

## 初回限定 スペシャルパッケージ

### スペシャルその1

うるし原智志描き下ろし  
3Dホログラムイラストシート

### スペシャルその2

声優直筆メッセージ&サイン入り  
ラングリッサー・ファンブック付き

### スペシャルその3

オリジナルポスター、  
テレカプレゼント!

# IIIである理由。

[CHARACTER FILE #006]

## Altmeuler アルテミュラー

(声/塩沢兼人)

先皇帝の実息で、本来王になるべくして生まれたが、先皇帝の變死により、現在の大公の爵位となった。  
また占領軍総指令官でもあり、有能な指令官を多くかかえている。  
かなりの切れ者で、知略だけでなく比類なき剣の腕前を持ち、部下の信望は厚い。



うるし原智志氏描き下ろし新キャラ25体!

## セミリアルタイムシミュレーション

- 読みの戦略  
前作までの「戦術重視」から「戦略重視」のシミュレーションへ!
- パノラマ・タクティクス  
3Dパノラマ画面で、回転縮小展開するワイドビュー戦闘シーン!
- フレキシブル・クラスチェンジ  
レベルアップによっておこるクラスチェンジが、プレイヤーの意志によって任意に選択可能。
- ヒロイン・セレクト  
4人のヒロイン(ルナ・リファニー・ソフィア・ティアリス)の中からプレイヤーが選択。

セミリアルタイムシミュレーションロープレ

# ラングリッサー III

7月12日発売予定 特別価格 ¥6,200 (税別)



東京  
おもちゃショー  
6/8・9  
出展作品

# STRIKERS 1945

ストライカーズ1945

ガンバードに続く縦スクロールSTG「ストライカーズ1945」が  
いよいよこの夏に登場!!

- 第二次世界大戦を舞台にした超硬派シューティングゲーム!
- 実在する各国の名戦闘機6機から選択!
- オプション護衛機による多彩なフォーメーション攻撃!
- 敵兵器には実戦配備されなかった超兵器が多数登場!



※画面は開発中のものです。

セガサターン用縦スクロールシューティング  
**96年6月発売予定** 予価5,800円(税別)  
© 1995, 1996 PSIKYO. SALES BY ATLUS.  
プレイステーション版 7月中旬発売予定

ようこそ、業魔殿へ…。  
「真・女神転生デビルサマナー」に登場する悪魔をついにCGで再現!

## 真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書

© 西谷 史/シブス © 1995, 1996 ATLUS.



セガサターン専用ソフト  
CGライブラリ(1人用)シャトルマウス対応  
**価格2,900円 好評発売中**

95年度ゲームスト特別賞受賞  
伝説のSTGが移植!

## 首領蜂 Donfachi

© ATLUS/CAVE 1995, 1996



セガサターン専用ソフト  
縦スクロールシューティングゲーム(1~2人用)  
**価格5,800円 好評発売中**

SUNSOFT®

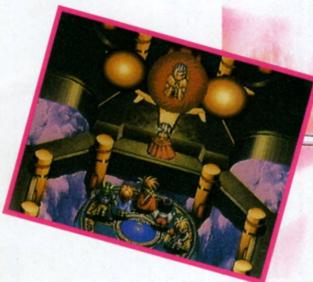


# ALBERT ODYSSEY 外伝

LEGEND OF ELDEAN



天動轟来!! 其は天墮つる者なり



## 1996年夏 発売予定

予価6,500円(税別)

©1996 SUNSOFT

内容の一層の充実のために、発売日を少しだけ延期させていただくことになりました。

つきましては、発売を待ちわびている皆様に、とっておきのプレゼント!

ポニーキャニオン/サイトロンレーベルより絶賛発売中の豪華アルバートオデッセイ外伝オリジナルCDをソフト発売に先駆けて抽選で、50名の方にドーンとプレゼント。

応募券を切り取り、官製はがきに貼って下記住所まで送ってね。(6月15日消印有効。)

●送り先 名古屋市中区栄3-13-20 栄センタービル サン電子株式会社 「アルバートオデッセイ外伝CDプレゼント」係

★初回限定特典  
卓上カレンダー  
&  
豪華CD-BOX仕様!!

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

★ダブルチャンス

商品に入っているアンケートに答えて送ると、抽選でオリジナルテレカとテレカファイリングケースをプレゼント!! さあ頑張って、豪華賞品を当てよう!

発売先取りプレゼント!



「アルバートオデッセイ外伝」発売記念キャンペーン!

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

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

サン電子株式会社

〒460 名古屋市中区栄3-13-20 TEL(052)252-2241



【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 SATURN」の使用を許諾したものです。】



アーケードでヒットしたシューティングゲームがサターン版に完全移植!!



用意されたコースは全部で12。個性豊かなボスキャラたちが行く手を阻む!



魔法のアイテムでパワーアップ。連射ショットとハイパーブーストでGOALをめざせ!



キャラごとに異なる多彩な攻撃とド派手なボム! 疾風怒涛の魔法世界を駆け抜ける!



個性豊かなキャラクターたちが繰り広げる本格派シューティングレース。オリジナルポスター等、プレミアムグッズをプレゼント予定! 詳しくは店頭、雑誌で!

イメージイラスト:山田章博 音楽:崎元仁(YMO H・S)、岩田匡治 製作:エイティング

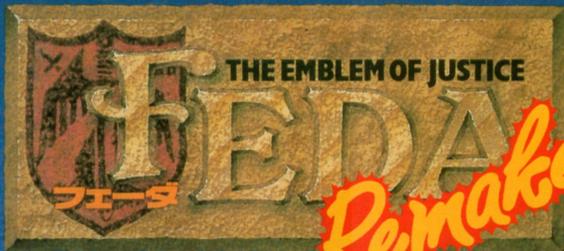
1996年6月発売予定 定価 5,800円(税別)

©RAIZING/EIGHTING 1994 ©1996 GAGA Communications, Inc.

〒106 東京都港区六本木3-3-27 六本木一の湯ビル 3F TEL 03(3589)7461/FAX 03(3589)3144  
ソフトの内容および発売日は、改良等のため変更することがあります。

GAGA INTERACTIVE

シミュレーションRPG



Remake!

CAST

- ブライアン・ステルバート 林 延年
- アイン・マクドガル 郷里 夫頼
- ドーラ・システール 三田 ゆり子
- タスク・プレストレート 緑川 光
- コバルト・アクセレイセス 銀河 方丈
- コウメイ 八奈見 乗児
- ロイス・ヘングマイヤー 菅口 裕子
- バート・バルデナークス 池水 通洋
- リチャード・バルテュークス 坂藤 晴枝
- ルーシア・フランモア 鶴ひろみ
- ラセツ 麻生 智久
- コンリー・ラフレシア 丹下 桜
- ルーク・ヘングマイヤー 夏良 有作
- トールマジ 曾我部 和基
- トビカブ 堀川 亮
- トム 野田 順子 / 以古 貴一 / 戸
- エリス・ウルトランド 小森 まなみ / 特別出演



Dragon-Type 1

Dragon-Type 2

Cargo Dragon-Type 2

Dimension: Earth / Air  
 Length (w/ out the head and tail): 10cm  
 Height: 10cm  
 Weight: 700g  
 Performance: Max speed 100km/h  
 Max Altitude: 1000m  
 Pilot: 1  
 Capacity of carrier: 20  
 Armament: Sonic blaster

覚悟はいいか、ブライアン!!  
フェーダ・リメイク! 発売中

イラストレーション: 玉木美孝

フェーダの壮大な世界に一步足を踏み入れた瞬間から、きみは脱走兵ブライアン・ステルバートとともに運命の大波に翻弄される。強大な帝国に戦いを挑みミルドラス・ガルズに新たな歴史を刻むのだ。

©1994-1996 YANOMAN / MAX ENTERTAINMENT

価格: 6,300円 (税別)

YANOMAN (株) のまの ソフトウェア事業部  
〒130 東京都墨田区本所4-19-3

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。



あのシリーズが帰ってきた！  
27種類ものニューゲームがここに集結！



大好評発売中 5,800円



2度あることは

PUZZLE & ACTION

サボァール

© SEGA 1995,1996 © CRI 1996

好評発売中

「占都物語」そのI

好きなあのコのことでも悩んでいる君  
自分の運勢ってどんなもんかなと思っている君  
占いてちょっと信じられないと思っている君  
ぜひ一度占都の扉をたたいてみては？  
君の未来はこのソフトが知っている!!

使い方は  
あなた  
しだい

人気の  
三大占い

タロット占い

九星  
占術

七赤  
金星

姓名  
判断



これだけ  
入って  
5,800円



●SEGA、セガサターン、SEGA SATURNは、(株)セガエンタープライゼスの商標です。  
●本製品のロゴ、製品名等の権利は禁止されています。また、権利者の許可なく複製もしくは  
公開向けに本製品を使用することは違法行為となります。

日本国内において販売されている。  
このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社CSK総合研究所

〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1  
TEL 0423(75)1264

どこの誰かは知らない“アレクセイパジトフ”  
でも、誰もがみんな知っている“テトリス”をつくったのは彼なんです。  
……ということは、悔しいかな今度のもやっぱりハマっちゃうんです。



“クロックワークス”ハ、  
タイミングが  
命デスキー

あの“テトリス®”のクリエイター、  
アレクセイパジトフ監修の  
最新アクションパズルゲーム日本初登場!

手強いステージが50面!  
果して君はこの奇奇怪怪な  
世界から抜け出せるか?!

# クロックワークス



プレイステーション版	
6月28日発売予定	
サターン版	
7月12日発売予定	
3DO版	
7月26日発売予定	
共通標準価格 5800円 (税抜)	



● 発売元: 株徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 03(3573)0111(代表)  
©1996 徳間書店 / ©1996 Callisto Corp., Spectrum HoloByte, Inc. All rights reserved. ClockWers  
s a trademark of and Spectrum HoloByte is a registered trademark of Spectrum HoloByte, Inc.  
Tetris ©1987 Elorg All rights reserved. / ©モリ クラフト  
● “マークおよび”PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です  
● 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  
● 3DO、3DOロゴとインタラクティブマルチプレーヤーは、The 3DO Companyの商標です



# NOW SALE

- ゲームセンターの人気者、あのスーパーリアル麻雀PVIがセガサターンで完全再現。
- 恥じらいの表情、服のシワ、ゆれる長い髪ETC.どれをとっても脱衣麻雀の一級品!
- 動画枚数は前作PVの1.5倍。なんと、総カット数は130カットに達しました。



- おまけに描きおろしグラフィック、追加ボイス、ミニゲームも収録された愛蔵版。
- キャラクターの声を担当する声優が歌う主題歌入り。



※画面はすべてセガサターン版のものです。

SEGA SATURN

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



# ON

## スーパーリアル麻雀

PVI

好評  
発売中!  
定価:8,800円  
(税別)



### P's CLUB 入会受付中

この製品についているアンケートハガキで、リアル麻雀オフィシャルファンクラブ P's CLUBに入会できます。ほぼ無料で色々な物をお届けしています。この機会にぜひどうぞ。



SETA ©1996 SETA CO.,LTD.

株式会社セタ 東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL.03-3733-0667(ユーザーサポート電話)

イラスト/田中良

# 野々村病院



# の人々

**Nonomura Byoin no Hitobito**

再出荷いたしました。最寄の販売店でお求め下さい。



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

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



- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
- 全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
- このゲームはフィクションであり、ゲーム中に登場する団体名・個人名・その他の名称全ては、実在するものと全く関係ありません。

# 野々村病院



# の人々

*Nonomura Byoin no Hitobito*

総賛好評再販中  
希望小売価格  
**6,800円**  
(税別)

*elf*

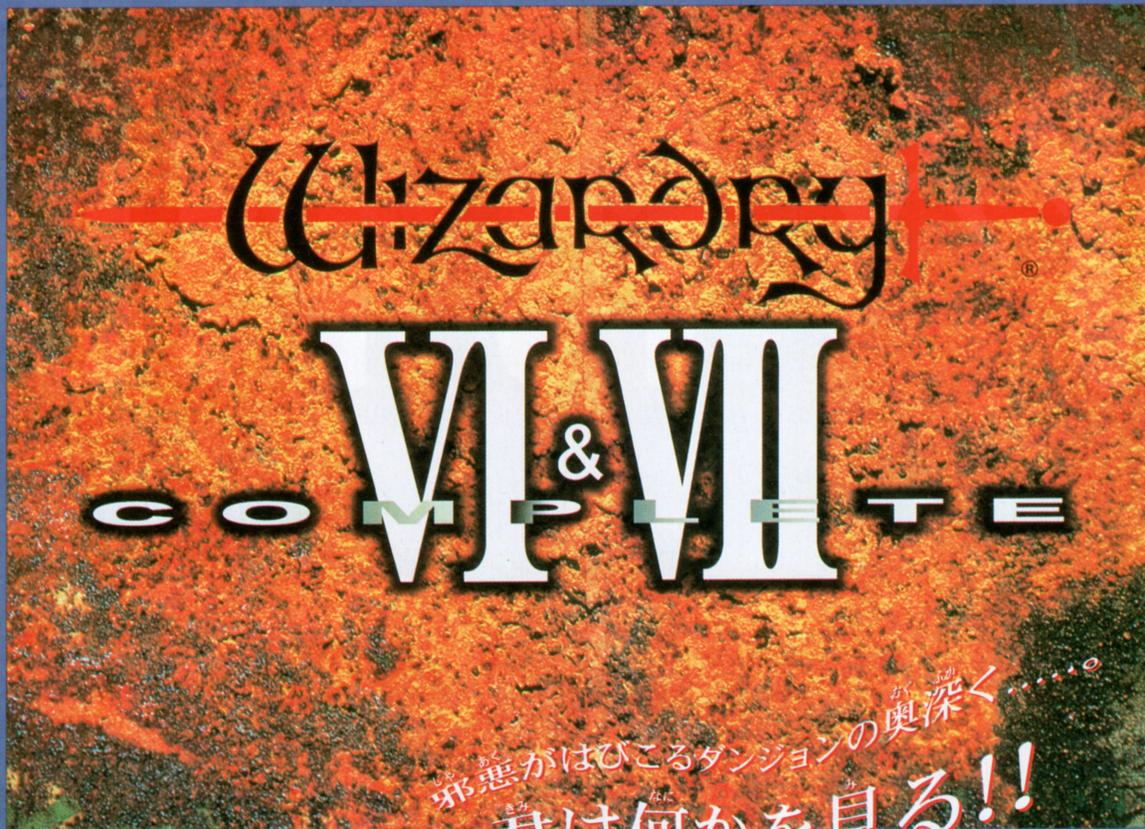
株式会社 エ・ル・フ

〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F TEL.03-5377-0321

©ELF. 1996



データイーストが放つセガサターン用ロールプレイングゲーム第1弾!!



ウィザードリィ VI & VII コンプリート

邪悪がはびこるダンジョンの奥深く...  
君は何かを見る!!

TM

5月31日発売!! 希望小売価格 6,800円(税別)

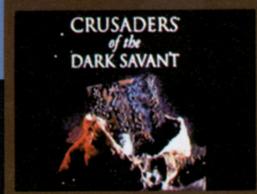
ウィザードリィ VI と VII が、1枚のCDに収まった!!

ここが違う!

システムがユーザーフレンドリーに!  
好みに合わせた難易度調整!  
サウンドの強化!



BANE OF THE COSMIC FORGE  
&  
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT



攻略本

(株)双葉社、

(株)ローカスより

発売!!



データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17  
03-3220-8030

Copyright ©1992-1996 by D.W. Bradley and Sir-teck Software, Inc. All logos, printed graphic designs and printed materials copyright ©1992-1996 by Sir-teck Software, Inc. Wizardry is registered trademark of Sir-teck Software, Inc. All rights reserved. Bane of the Cosmic Forge and Crusaders of the Dark Savant are copyrighted programs licensed to Four Winds Software, Inc. by Sir-teck Software, Inc. This product is for sale and use in Japan only. Published by Data East Corporation

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

# SATURN FAN

## CONTENTS

6月7日号 1996 No.12

COVER MOTIF ● 同級生～if～ © NEC Interchannel / ELF  
COVER ART ● 竹井正樹  
COVER DESIGN ● 渡部孝雄



### ● TOP SCOOP

## 銀河英雄伝説 エルハザード サターン版 同級生～if～

● 本誌だけの独占初出しスペシャル!!

### ● 特報!!

## サクラ大戦 ときめきメモリアル～forever with you～

● 驚きの連続総力特集!!

ルナ シルバスターストーリー	56	テラレスト3D	170
誕生S ~Debut~	52	グレイテストナイン '96	172
月花霧幻譚～TORICO～	54	ときめきメモリアル 対戦ばすだま	178
アルバートオデッセイ外伝	60	実況おしゃべりパロディウス	180
ラングリッサーIII	62	ポリスノーツ	180
ダークセイバー	64	NIGHTS into dreams	182
餓狼伝説3	164	サターンボンバーマン	186
特捜機動隊ジェイスワット	166	ナイトストライカーS	188
時空探偵DD～幻のローレライ～	168		

### ● 攻略

## 10大攻略カーニバル

● 楽クリア!!の徹底攻略!!

ソード・アンド・ソーサリー / バンツァードラグーン ツヴァイ / ドラゴンフォース / ビクトリーゴール'96 / メタルブラック / フェダ・リメイク / エンブレム・オブ・ジャスティス / 野々村病院の人々 / きゃんきゃんバニー・ブルミエール / 慶応遊撃隊 活劇編 / アンジェリックSpecial  
VIRTUA COLOSSEUM for パーチャファイター2 ..... 124

### ● NEW SPACE

ダイアスII	194	スーパーリアル麻雀PVI	204
ウィザードリヴィ&VIIコンプリート	198	デススロットル 隔絶都市からの脱出	206
疾風魔法大作戦	202		

### ● SERIES SPACE

新連載!! サターンソフト Impression	159	COMING SOON	207
SEGA AM2研 FAN	129	期待作最新状況REPORT!!	218
HYPER UL-TECH	190	新作発売カレンダー	220

### ● データ・ハガキ情報満載 土星の王国

RANKING STREET	69	Game研究所	137
マッコウ・翁のルナ シルバスターストーリー	80	新連載!! サターンデータベース	148
NEWS Dynamite!	82	新連載!! 全メーカー問い合わせ先リスト	152
コーンヘッドクラブ	84	読者プレゼント	154
SATURN SPIRIT改!	88		

(編集・発行) 徳間書店インターメディア株式会社 (発売) 株式会社徳間書店 ● 発行人 / 山森尚 ● 編集長 / 北根紀子 ● 編集委員 / 相沢浩二 ● 編集委員 / 村田憲生・山田政彦 (編集) ● スタッフ / (東京) 五十嵐達雄・加藤政樹・佐藤大作・佐藤隆・寺嶋宏之・中村健・福田和子・山口康弘 (山台) 大石美智子 ● アシスタント / (東京) 伊藤博亮・牛山雅彦・内海幸・生形勝廣・小山田勇史・加納結介・菅野まりえ・児玉守・志村武司・田中中和也・谷口智文・田村雅・西村俊行・藤岡英之・吉屋陽一・高木正教 (山台) 井出友希・中鉢ゆき子 (広告・販売) ● 部長 / 遠藤剛 (広告) ● スタッフ / 内内隆・加藤千香子 (販売) ● スタッフ / 玉川典由・吉野なおみ (NCD) ● マネージャー / 和田秀美 ● スタッフ / 宇木太志・佐藤伸治 (デザイン) ● AD / 渡部孝雄 (協力) ● 校閲 / 笠原紀彦 ● 写真 / 島崎英俊・長谷川正彦・浜野忠夫・守屋貴章・山口比佐夫 ● 編集 / 青木基至・風間尚仁・木村勝好・小里浩一・坂井輝一・栗田格・鈴木裕子・出口裕子・日野まるこ・福永ひさし・藤沢栄一・松本智香・守屋貴章・渡辺洋二 ● デザイン協力 / 有限会社デザインラット・パンス・多村泰晴・THE TRACE OFFICE・坂崎浩巳・坂崎栄一・松尾康男・森広尚子・山田祐子 ● フィニッシュデザイン / 株式会社キョウダイ・株式会社創文新社・株式会社つかさこコンピュータ・有限会社海目写植工業 ● 印刷 / 凸版印刷株式会社  
● 徳間書店インターネットメディア株式会社 1996 \*本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。また本誌記事中のソフト名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。『E』『TM』などの表記は省略させていただきます。さらに著作権も制作者および制作会社に帰属するものとします。版権の『C』も一部省略させていただきます。なお記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また著作権も制作者および制作会社に帰属するものとします。一つの著作権所有権が存在する場合は「/」で区分し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「・」で区分しています。

GAME INDEX	
アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	183, 216
ファミマパック	183, 216
アルバートオデッセイ外伝	60
アンジェリックSpecial	124
ウィザードリヴィ&VII コンプリート	161, 198
エルハザード	213
怪盗サント・デル	212
怪盗サント・デル	212
機動戦士ガンダム外伝(仮称)	210
GALILEAN(ギリヤン)	206
きゃんきゃんバニー・ブルミエール	118, 190, 192
銀河英雄伝説	40
空想科学世界ガイナ	72
エンブレム・オブ・ジャスティス '96	198
クックワークス	210
慶応遊撃隊 活劇編	160
激闘パチンカーズ	215
月花霧幻譚～TORICO～	54
3×3 EYES～吸精公主人～	190, 191
サターンボンバーマン	186
THE MAKING OF NIGHTRUTH	209
三國志V	216
Jリーグ プロサッカーをつくろう!	146
時空探偵DD～幻のローレライ～	168
実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	180
疾風魔法大作戦	162, 202
上海 Great Mmm	193
ジョー Great Mmm	193
新型くるりんPAM	215
真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	207
スーパーリアル麻雀PVI	204
STRIKERS1945	213
スナッチャー	188
ソード・アンド・ソーサリー	90, 161
タクセイバー	64
大戦隊～セントエルモスの奇跡～	140
大戦隊～セントエルモスの奇跡～	183, 194
魔王～死闘～男の逆襲～	183
デカスリート	211
デススロットル	215
デススロットル 隔絶都市からの脱出	206
DEFCONS	163
テラレスト3D(仮称)	170
TTT～精霊王紀伝～	137, 190, 192
同級生～if～	46
ときめきメモリアル対戦ばすだま	178
ときめきメモリアル～forever with you～	174
特捜機動隊ジェイスワット	166
ドラえもん のびと復活の星	145
ドラゴンフォース	180
ドラゴンフォース 備忘録(多村泰晴)外伝	103
首領録(ドンパチ)	192
NIGHTS(ナイツ)	182
NIGHTS into dreams	182
NIGHTS into dreams	182
NIGHTRUTH Explanation of the paranormal #01 魔の扉	209
七つの秘蔵	142
ときめきメモリアル	174
野々村病院の人々	112, 191
バーチャコップ	129
バーチャコップ	129
HYPER REVEATHION	162
爆れんぼ	192
バブルホップ	214
ビクトリーゴール	94
ビクトリーゴール'96	104
Big HURT ベースボール	208
必殺! 脱獄	216
フィッシング甲子園	144, 193
フューダ・リメイク	110
ポリスノーツ	180
メタルブラック	108
ムッシュ	62
ルナ シルバスターストーリー	56
LULU	214
レッツルマニア・ジ・アーケードゲーム	210
ロケットマン	190, 192
ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル	193

スペック表の見方	
発売日	● 発売日 (発売前のソフトは現時点での発売予定日)
発売元	● 発売元: 原則として発売元のメーカー名を表記。カッコ内はブランド名。● 特注: 発売元のメーカー名を省略し、開発元が明らかにされている場合は発売元と表記。● 価格(税別): メーカー側の希望する税別販売価格(発売前のソフトは現時点での予定価格)。
ジャンル	● ジャンル: 編集部で判断したソフトの種別。● 対象年齢: メーカー指定する推奨または制限年齢。● CD枚数: CD-ROMの枚数。● 対応周辺機器等: 対応している周辺機器等を表記。● パックアップメモリー: パックアップメモリーへの対応の有無。対応している場合はその必要プログラム数とセーブ内容を表記。● コントリニユ等: アドバンスゲーム等におけるコッティニユ/有限会社デザインラットの機能の有無を表記。● 現在の発売状況: ソフトの完成度パーセントで表記。カッコ内はその確認を行った時期。

発売日	● 7月12日
発売元	● セガ
開発元	● エス・エヌ・ゲイ
価格(税別)	● 6800円
ジャンル	● アクション
対象年齢	● 18歳以上推奨
CD枚数	● 2枚
複数プレイ	● 6人交代
対応周辺機器等	● マルチターミナル6、シャトルマウス
パックアップメモリー	● 100・プレイデータ
コッティニユ等	● パスワード
現在の発売状況	● 90% (5月17日現在)

● ウルテクに関するご質問は ☎022-213-7555  
● それ以外の記事に関するご質問は ☎03-3573-8644  
● 広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-3573-8612  
読者の皆様からのお問い合わせは6時までのぞく月曜日から金曜日、午後4時から6時までの間、上の番号で受け付けています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

Sakura

# サクラ

## 頭力集!! 巻総特

発売日	9月	CD枚数	2枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ/レッドカンパニー	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	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
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%(5月13日現在)



**太正浪漫の**  
香りがただたよう  
期待のアドベンチャー

新着画面で  
システムを  
紹介!!!

# Wars 大戦

サクラの季節は終わってしまったけれど、サターンに咲く「サクラ」はこれからが本番。アドベンチャーの移動方法や、シミュレーションのコマンドの内容について、開発者の談話をまじえて紹介するぞ。

## 2つのパートを同時進行 開発はいよいよ佳境へ

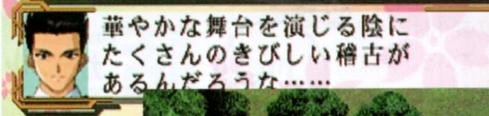
多くのサターンユーザーが楽しみに待っている『サクラ大戦』の発売日は、この秋9月の予定。タイトル発表からじつに1年以上経過しての発売予定なのだが、CD-ROM2枚組みになって、内容の

充実が図られたために、予定が多少延びてしまったのだ。現在、開発はアドベンチャー部分とシミュレーション部分が同時に進行。そして、その両者を有機的に結びつけられるように作業を進めているとのことである。

今回の取材の結果、われわれが入手したのは、アドベンチャー部分の進み方を知る手がかりになる2Dのマップと、シミュレーション部分で、ユニットである光武ができるアクションの概要について。詳しいことは今後追跡調査していく予定なので、楽しみに。



●帝国劇場内部の様子が明らかになって、さくらたちの日常生活が少しずつ見えてきたのだ



華やかな舞台を演じる陰にたくさんのきびしい稽古があるんだろな……

### アドベンチャー パート

●キャラのグラフィックパターンが何種類も入って、会話のときにも違和感なくアニメする

### シミュレーション パート

●まだ暫定的なものと思われるが、敵が配置されて、味方の必殺攻撃の映像なども公開された



## 開発者に聞く『サクラ』の秘話

人気は高まっているものの、その実態については実はよくわかっていない不思議なゲーム『サクラ大戦』。今回はこの『サクラ大戦』により深く迫ろうと、開発の方へのインタビューを行った。お相手をしてくださったのはディレクターの竹内靖氏。アドベンチャーのシステムやグラフィック、戦闘についてそれぞれうかがってきた。

—竹内さんは『サクラ大戦』を開発するうえでどのようなことを？  
竹内靖氏（以下竹内） 全体をとり

まとめる制作進行です。システム、グラフィックの両方を見えています。

—現在、開発はどのような状況なのでですか。

竹内 アドベンチャーとシミュレーションのパートがあることはすでに紹介しているとおりです。現在この2つがうまくリンクして動くところまではいっていないのですが。

—アドベンチャー部分とシミュレーション部分は、別々に開発しているのですか。

竹内 完全に独立しているわけでは

(株)セガ・エンタープライゼス  
コンシューマソフト研究開発本部 ディレクター  
竹内 靖氏

ないのですが、一応別のチームとして動いており、私ともう1人で2つをリンクさせる作業をしています。

—現在、サターン上で動作しているのでしょうか。

竹内 そうです。厳密にいうと、サターンの画面として取り込む前のものも含まれていますが、サターンの表示ドット数と同じなので、だいたいこのような絵になるでしょう。

<34ページにつづく>



# マウスでも快適!! 直感的な操作方法

このソフトは、当初から謳われているように、シャトルマウスに対応している。マウス対応のゲームは珍しくはないのだが、一応できる、というレベルのものが多かったのではないだろうか。しかし、「サクラ大戦」ではマウスでの操作を重視して、ちょうどパソコンのマッキントッシュのように、マウス一つで何でもできるような操作体系になっているのだ。

何もしていないときには、カーソルが手の形をしている。このカーソルを画面上のさまざまな対象に合わせることで、カーソルの形が変化して、ちょうどコマンドを選択するのと同じように、自分のアクションを決定することができる。このカーソルの変化は、今のところ7種類判明している。「特殊」



なんていうちょっと変則的なカーソルもあるので、ほかにも種類があるのかも?

また、移動もマウス操作で快適に行える。行きたいところにカーソルを合わせると、その場所を表すパルーンヘルプが現れて、移動先を決定する。あとは主人公の大神君を表す小さな人形が歩いていくという操作方法になるようだ。

このように、対象を選んでから動作を決定するという、自然な、流行の言葉でいうならばオブジェクト指向の操作になっているので、マウスの使用をお勧めしたい。とはいっても、もちろんパッドでの操作でも、まったく問題なくプレイできるのでご安心を。



## 開発者に直撃! その① システム

—移動できるのは帝劇の中だけなのですか。

竹内 帝劇には1階、2階と地下の司令部があるのですが、全10話の前半はおもにここを移動します。後半になると、マップはないのですが、イベントとしてどこかに行ったところある場所では帝劇内と同じようにマップで移動することもあります。

—マップ上の移動はどのようにするのでしょうか。

竹内 カーソルをどこかの部屋に持っていくと、カーソルの場所にパルーンヘルプが出ます。ここでボタンを押すと、その場所に向かってキャラクタが動き始めるわけです。場所

の名前が出ることで迷うことがないようになっています。

—パッドの場合は?

竹内 マウスと同じ操作にしようと思っています。方向ボタンを押した方向に歩くようにしてもいいんですが、どこの部屋に行きたいのかあらかじめわかるほうがいいと思います。

—カーソルが変化するのはどういった理由からですか。

竹内 マウスでも遊びやすいように、ボタン一つで見たイメージで操作できるように考えました。現在、自分が何ができるのかというのが一目でわかるように、カーソルの変化という形式にしました。

—スタートボタンに「ヘルプ」というのが割り当てられていますか?  
竹内 カーソルの変化で操作するのですが、例えば、目の形のカーソルと「見る」というコマンドでは、慣れるまでは文字で書いてある方がわかりやすい。それを補うためにオンラインヘルプを採用しました。パルーンヘルプについても同じ意図です。極力マニュアルを見ずにプレイできるようにしています。

—画面構成は、だいたいこんな感じなんですか。

竹内 本当はもちろんお客様がいたりします。また、昼と夜とで違

## いわゆる壁紙



●背景に使われる絵(壁紙)は、季節や時間に合わせて何種類もある

たり、季節によって演出が異なったりします。各話ごとに壁紙を変えたり、時間の流れに応じて雰囲気を変えたりもしています。システムとしては現れないけれど、時間の概念があるということです。

<37ページにつづく>

# 2Dマップを移動する 帝国劇場の1階を紹介

各話前半のアドベンチャーパートでは、その多くが大神やさくらたちの生活の場である帝国劇場での話になる。ここでは、その帝国劇場の1階を紹介しよう。

アドベンチャー部分の操作方法だが、先に述べたように、小さな大神君のキャラを操作して、いろいろな部屋を訪問、出会った人と会話をするというかたちになる。

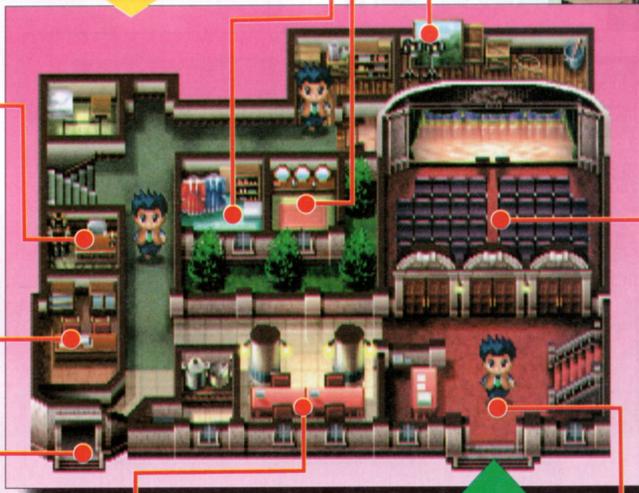
入口から1階に入るとホール。正面は1階の客席だ。そこから奥に進むと、帝国劇場の事務局や楽屋

屋が並んでいる。訪れる時間や状況によって、さまざまな人々と出会うことになるのだろう。そして会話の答がシミュレーション部分にも影響していくというわけだ。

●衣装部屋に入ると、おしやれに着飾ったすみれが。大変よくお似合いで



## 帝国劇場 1階



●昼間の事務局には、事務担当の女の子がいる。榊原由里ちゃんというらしい



●建物の角はバルコニーになっている。みんなで何を見ているのかな



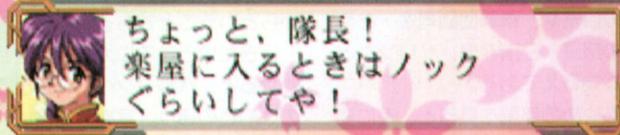
バルコニー

食堂



入口

正面ロビー



楽屋 紅蘭 ●彼女たちが舞台上立つ前の素顔を見せる、文字どおり舞台裏の楽屋。スッピンのところを訪問するのは失礼なんだろう



●さくらといっしょに、帝国劇場の中の様子を見学してみよう

# さくらたちが住んでいる 帝劇の2階に上がると

さて、帝劇の2階に上がると、そこにはさくらたちの個室がある。この部屋をのぞけば、プライベートな彼女たちに会えるというわけだ。ほかには、花組隊長・大神君の自室や、華撃団副司令・あやめの部屋、2階客席、サロンなどがしつらえてある。

あやめの部屋を見ると、畳に姿見、桐たんす、文机と純日本風だが、大神やそのほかのメンバーの

部屋は、ベッドにソファ、テーブルの洋風になっているのがおもしろい。これは、帝劇の建物が大正時代にたくさん見られた、和洋折衷の建築をモチーフにしているからということである。

行きたいところにカーソルを合わせると、バルーンヘルプが出るのは前述の通り。写真の場合は、さくらの部屋にカーソルが合っていると、その付近の6人全員の部屋の名前が表示されている。説明書や紙のマップなどを見なくても、イージーにプレイできるようにと考えられた結果である。

## 帝国劇場 2階



①四角で囲まれたところに注目。文字がポッと浮かび上がるのだ

②しっとりとした、時代劇のセットのような部屋だ

あやめの部屋



③なかなか男らしく(?)まとまっている、花組隊長・大神君の自室

大神の自室



サロン

④花組のメンバーが談話をしていることが多いというサロン。きっと落ち着けるのだろう



### 劇団員たちの個室

彼女たちの部屋は、2Dマップで見ただけでも個性的。例えばカンナの部屋にはサンドバッグが下がっていたり、アイリスの部屋にはぬいぐるみが飾ってあったりという具合に、一目で誰の部屋かわかるのだ。部屋に入ると、これまで彼女たちの性格を反映したインテリア。こんなにも違った6人が仲よくやっていけるのかなあ。



⑤マリアの部屋は、ロシアっぽいのかな



⑥天才発明家紅蘭の部屋は、なにやら怪しげな機械でいっぱい



⑦いかにもお嬢様らしく、上品な造作になっているすみれの部屋

⑧見晴らしのよいこの席は、常連の客が多いそうだ



⑨2階まで吹き抜けになって、大きなシャンデリアが下がっている



開発者に直撃! その② グラフィック

—アドベンチャーパートの絵はムービーなのですか。

竹内 いえ、静止画です。背景については取り込んで、キャラクターは線画に彩色しています。その結果、背景はややぼやけぎみで、キャラクターはくつきりと浮き立効果になったので、今回はこれがよかったなと思っています。作業の手法的には昔ながらのセルアニメとだいたい同じなのですが、サターンというハードは、色数と、一度に持てるグラフィックの枚数が多い。それで、自由に色を使えるようになり、昔のように1点16色とかの制限のなかで苦勞せずにすみました。今回は、バストアップのほとんどと、イベント用の画面それぞれについて、アイウエオと、撥音便の口のパターンを用意して、凝った映像にしています。

—イベント用の画面ということ、は、同じ部屋でもいろいろなグラフィックがあるということですね。

竹内 主要な場面や、イベントがあった場合は、ちよつと違った絵を用意しています。

—全画面でアドベンチャーが進行するということはあるのですか。

竹内 音声とメッセージを同時に出力しているの、基本的に枠の中に収まった絵になります。

—ムービーはどんなシチュエーションで使われるのですか。

竹内 特別なイベントのときなどに挿入されます。

—選択肢がある場合など?

竹内 必ずしもムービーのあとに選択肢が入るわけではないです。アドベンチャーにおける選択肢というのは、大神君と彼女たちの関係を形成

◦口の部分のグラフィックは、あ・い・う・え・お・んの形が用意される

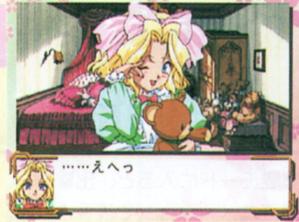
するものとして頻繁に出てきます。ムービーはそれとはまったく関係なく別に挿入されます。例えば、さくらたちの出撃シーンなどですね。

—選択肢の制限時間はどれくらいあるんですか。

竹内 今は秘密です。遊びやすく、カドキドキするくらいを狙っています。長さはいろいろあります。

—ところで、なぜ2枚組みになったのでしょうか。

竹内 ムービーや音についてですが、今回著名な方をお願いしています。当初、その方々から提出された素材を、こちらで厳選して使う予定だったのですが、それではもったいない、できる限り見ていただきたいということ、なるべくたくさん採用する



ことにした結果です。

—曲やムービー、音声など全部が増えたということですね。ポリウムの的にはどうなんですか。

竹内 1話平均30分くらいですか。というより、1日1話ペースでやってもらえたらと思っています。イメージとしては、特撮モノのテレビ番組のように、最初アドベンチャーパートでストーリーが進み、最後に敵と戦って締めるのがシミュレーションパートという感じですかね。

<38ページにつづく>

アドベンチャーから 戦闘シーンへの移行

各話の後半はシミュレーションになる。アドベンチャーからシミュレーションへの移行には、さまざまなパターンが用意されている。

例えばその一つが下の写真。どこそこに敵が現れた、という連絡を受けた帝国華撃団のメンバーは、シュートの中に飛び込み、シュート内で一瞬のうちに变身、出てきたときには戦闘服に着替えている、という状況がムービーによって説明される。ちょうど戦隊モノのテレビ番組のイメージである。

しかし、必ずしもムービーが挿入されるというわけではなく、意外な方法で戦闘シーンに突入するという場合もあるようだ。

◦一瞬のうちに戦闘服へ。いったいどんな仕掛け?



◦バカッと開いたフタの中に飛び込め!



戦闘服にチェンジ!!

◦シュートから出てくれば、戦闘準備完了だ



選択肢によって出撃方法が変わる!?

出撃前に、ほかのアドベンチャー部分と同じような選択肢が出現することもあるようだ。この選択

◦花組のリーダー、マリアが、神妙な面持ちで報告。大神君は…



によっては、出撃方法が変わってくこともあるのかも。例えば、帝国劇場の地下にある司令室での作戦会議的一幕。全員がそろって、いざ出撃というときに、大神隊長が「花見の用意をせよ!」と余裕のジョークをぶちかます、なんていうシチュエーションもあったりする。下の選択肢を選んだ場合の結果はどうなるか、それは秘密。

でも、マリアの怖い表情を前にして、これくらいの冗談を言うようでないとい隊長は務まらない!



◦さあ、出撃というときに。でも、アドベンチャー部分ではゲームオーバーはないので、へんな選択肢を選んでみるのもいいかも

あらっ

次ページ戦闘へ

# 一転して硬派な 戦闘モードに突入!!

戦闘モードに入ると、出撃シーンがアニメーションで表現される。このアニメーションも、状況に応じてさまざまなパターンがあるとのこと。帝劇の地下には地下弾丸列車「轟雷号」が発着できるプラットフォームが用意されているのだが、隊員たちがこの弾丸列車に乗って出撃するという場合もある。敵が出現した場所まで到着する

と、帝国華撃団が光武に搭乗して、決めポーズとともに現れる。そしていよいよ戦闘開始だ。

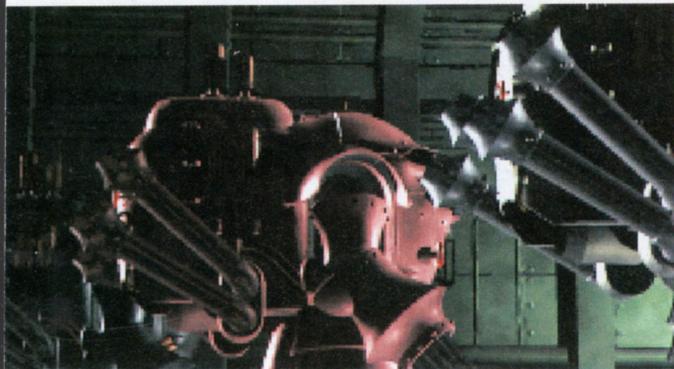
第1話はお花見の名所、上野公園が舞台になっている。季節はおりしも4月で、桜が満開だ。そして第2話は芝公園に敵が出現。現在の東京タワーに相当する「帝都タワー」がそびえていて、この塔が戦略に絡んでくるのかも。



◎カラフルな爆風をともなって、帝国華撃団が華麗に参上。大神君も光武に乗っているのだ

帝国華撃団!

光武発進!!



## CGアニメーションによる発進シーン

帝国劇場の地下を走っている地下鉄銀座線に平行して、弾丸列車の軌道がある。ときにはここから発進することも



## 第1話 上野公園

◎マップはかなり広いようだ。上野公園というと、上野動物園や、不忍池などがあるところ。当時はこんな建物が並んでいたのだろうか



## 第2話 芝公園

◎現代でいうところの東京タワーに当たるのが、左にちらっと姿を見せている帝都タワー。タワーのてっぺんから攻撃されたりするのかも

## 開発者に直撃! その③ 戦闘

—出撃のときはいつもシュートを通じて変身するのですか。

竹内 このシュートが最初に出てくるのは1話ですが、その先は必ずしもこれを使うわけではありません。

—素早い順にターンが決まるそうですが、素早さは変化したりするのでしょうか。

竹内 『桜花大戦』の場合、蒸気機関と、彼女たちの霊力をエネルギーとして、ユニットが動いています。つまり、彼女たちの状態によって素早さや強さといったパラメータが上

下することもあるわけです。いってみれば、大神君が彼女たちをうまく育てるというゲームですね。

—アドベンチャーパートで、大神君がひどいことをすれば、シミュレーションパートにも反映するということですね。

竹内 ひどいことを意識的にしなくても、例えば2人のうち、1人を選ばなくてはならない、なんてこともありますからね。

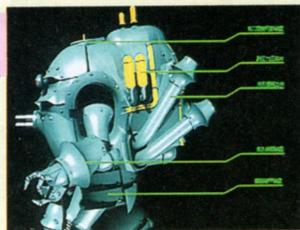
—戦闘時のコマンドはどんなものになるのでしょうか。

◎光武は蒸気がおもな動力源。その雰囲気を出すのがたいへんだとか

竹内 コマンドは実際のところ作っている最中です。現在大筋が決まっていますが、まだ変更される可能性がありますので。

—クォータービューを選んでいるのはどういうわけなのでしょう。

竹内 いろいろ試したのですが、この視点で『桜花大戦』の世界に合っている、という見栄えの問題が一番ですね。アドベンチャーからシミュレーションに移行するとき、すん



なり行くように、いかにもCGっぽくならないように気を遣っています。

—最後に読者に一言。

竹内 こんなアニメと特撮の世界を、読者の期待に応えるべくがんばって作っています。

## ターン制の戦闘システム

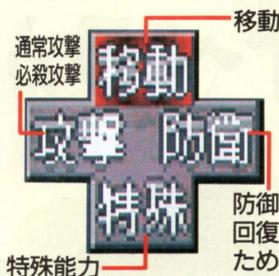
シミュレーション部分はユニット単位で順番が回ってくるターン制。ユニットの素早さで順番が決まり、アクションを実行していく。1回のターンでとれるアクションは2つ。移動してから攻撃したり、攻撃後に防御したりできる。



●中央にいるのがマリアの乗っている光武。さあ、どんな攻撃をする?

### アクションは4種類

アクションは大きく分けて4種類。1ターンに2回使うことができるのは、違う種類に分類されるコマンドだけ。つまり、防御と同じターンに回復はできないということだ。



## 移動 四角いマス目上を移動

移動を選択すると、画面に移動可能範囲が表示される。カーソルを動かして、希望する移動先を選んでから決定。移動可能範囲は、各ユニットの能力によって変わってくる。写真を見るかぎりでは、



●青く表示されているところが、移動できる範囲になる

障害物の上を乗り越えることはできないようだ。よって、敵を袋小路に追いつめたり、自分が敵の攻撃にさらされない場所に移動するといった戦略が重要になってくるのではないだろうか。このマップ

は公園が舞台なので、まだ広さに余裕があるが、市街戦なども予想される。なお、このマップではマリアの機が中央にいて、周囲を敵に囲まれているが、あくまでも暫定的な配置なので注意。実際には味方メンバーも戦闘に参加しているはず。

## 防御 防ぐだけでなく回復も可能

防御に分類されるコマンドは3種類。このなかで、防御というのはダメージを減少させる効果があるようだ。回復はダメージを回復するものだが、使用に際して条件があるのかどうかはわかっていない。最後のためというも、効果や使用条件については不明。ただ、わかっているのは、ためを選ぶと気合ゲージが上昇するという。写真のなかに見える赤いメーターが気合ゲージだ。開発の初期から

気合という要素は見られたので、戦闘に重要に関わってくるパラメータのようだ。今後はっきりしたことがわかったらお伝えしよう。

『サクラ大戦』の戦闘は、1ターンに2回行動できるからなのか、敵の攻撃に対して自動的に反撃するといった要素はない。防御するだけでは敵を倒せないし、攻撃だけでも体力が回復できない。攻撃と防御をうまく組み合わせて2回の行動を選ぶ必要があるのだ。

●体力が少なくなったら防御してダメージを減らせ



●ためを選ぶと、気合の赤いゲージが上がる。効用はまだ不明だ

## 特殊 補助魔法のようなもの?

特殊というのは、RPGというところの補助魔法のような役割をはたす。例えば、敵の防御力を下げたり、敵をマヒさせたりといったことができるようだ。もちろん、それぞれのキャラごとに違った技を持っているのだろう。写真の例は、マリアの「スタンショット」。複数の敵キャラに対してマヒの効果を発揮する技のようだ。

使用に際しては、何らかの条件がある。写真では特殊×3と表示されているので、回数制限があるのではないかと予想される。



●マリアの「スタンショット」という特殊技。名前から判断すると、敵を動けなくさせるのだろうか

## 攻撃 複数の方法を選べる

攻撃を選ぶと、3種類のコマンドを選択できる。このなかで、通常攻撃というのは、文字どおりいつでも使える基本的なもの。マリアの場合は銃による攻撃になるようだ。ほかのキャラの場合も同じなのかどうかはまだわからない。

必殺攻撃は、相手に大きなダメージを与えることができる技。派手なグラフィックが用意されているようだ。必殺攻撃を出すにはある条件を満たしていることが必要。その条件とは…。どうやら、「気合」のゲージが関係しているらしい。さらに、もう1つの攻撃方法もあるのだが、詳細は不明。しか

●マリアの必殺攻撃「スネグラーチカ」(ロシア語で雪娘)が炸裂

しその攻撃を繰り出す条件は、アドベンチャー部分で、大神君が彼女たちの機嫌を損ねないように振る舞うことが関係しているのかも。

花組の各ユニットは、同じ光武とはいっても、それぞれ移動力や攻撃方法が異なっている。各ユニットの特徴については、今後の記事で紹介していく予定だ。

●通常攻撃を選んだ場合には、銃のような武器で攻撃するようだ



# トップスクープ scoop 1

## 壮大なスペースオペラが サターンで蘇る!

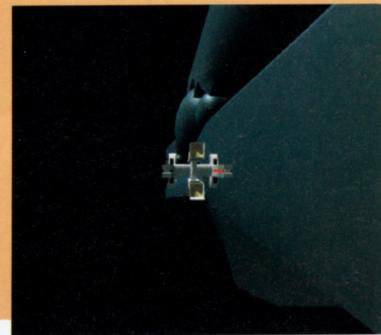
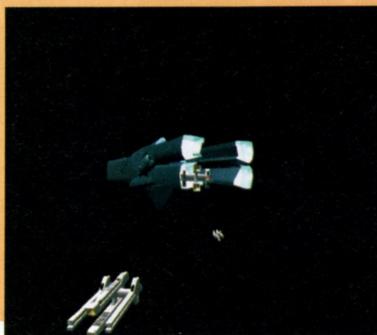
発売日	'96年冬	CD枚数	未定
発売元	徳間書店	複数プレイ	1人用
開発元	マイクロビジョン	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	63%(5月16日現在)

長い間ファンに愛され続けてきている『銀河英雄伝説』がウォーシミュレーションとしてサターンで登場する。その新着画面をドローンと公開するぞ!!

# 銀河英雄伝説

Heldensagen  
vom  
Kosmositzel

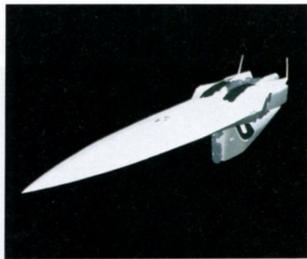
### ハイクオリティのイメージショットを公開!



※上のイラストはオリジナルビデオシリーズのもです。

# オープニング用に描かれた メカの3DCGを披露する!

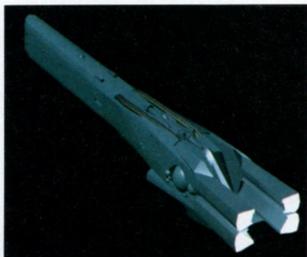
サターン版『銀河英雄伝説』（以下『銀英伝』）では、アニメと同じキャラクタ、加藤直之氏が監修をしたメカニックを使用している。ここで紹介するのは開発機上で作られている、オープニングで使用される予定の艦艇と戦闘機の3DCGである。実際のオープニングでは、この艦艇たちがどのように動くのか楽しみだ。



①アニメでも美しかったブリュンヒルトがより美しくなっている

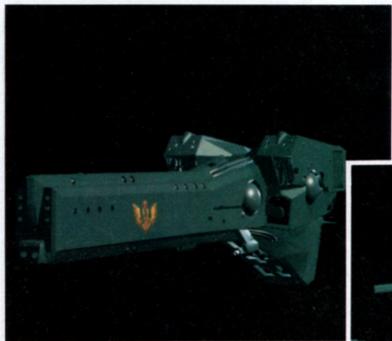
## 帝国艦隊の勇姿

『銀英伝』では銀河帝国、自由惑星同盟と2つの政体がある。今回紹介するのは、銀河帝国側の戦艦、戦闘機のCGである。もちろん同盟軍側のメカニックの情報も手に入り次第紹介していくぞ。



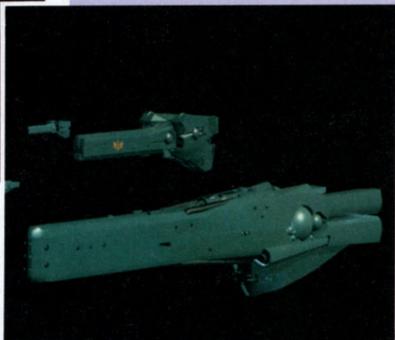
②今回紹介するのは帝国軍だけ

## 帝国艦隊出陣

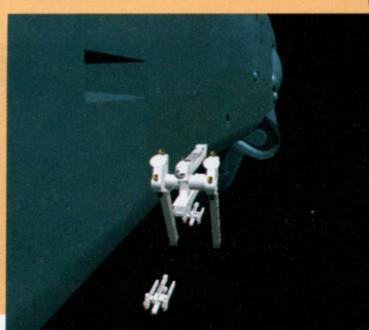
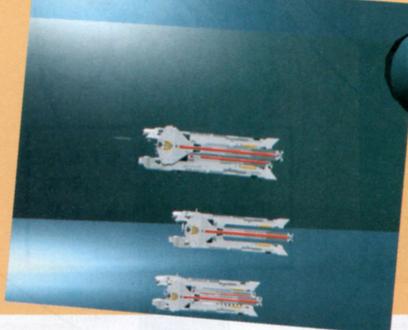


③帝国軍標準型戦艦。同盟の艦艇も早く見てみたい

④この艦隊がどのように動いてくれるのか、楽しみなどころ。戦闘も行われるのか

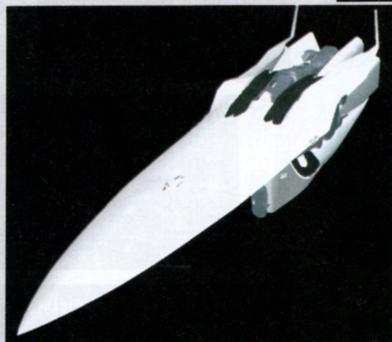
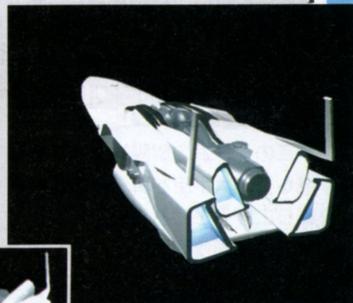


オープニングで使用される予定のあるメカを用いたイメージショットを入手したのでここに公開する。イメージショットだけにしとくのはもったいない気がするアキである。ひよっとしたらどこかで使われるかも?

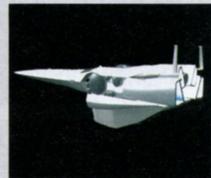


## ブリュンヒルト

帝国側の主人公であるラインハルトの旗艦。同盟軍のヤンからは「白い宇宙戦艦（ふね）」と呼ばれている。「銀英伝」の世界では暗い色の艦艇が多いので、白色はかなり異色とされている。

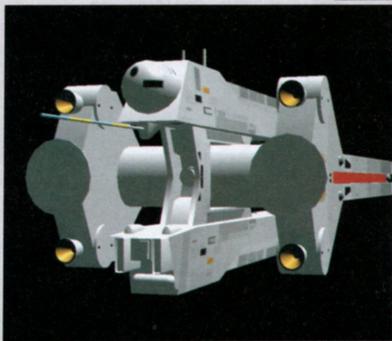
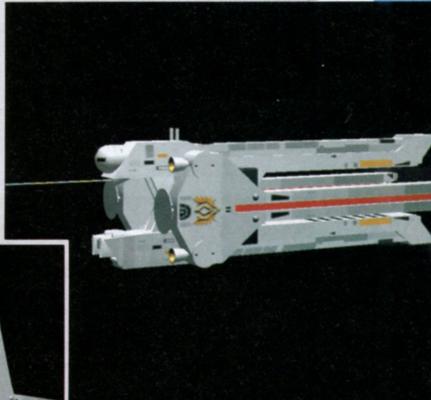


⑤「銀英伝」の代表的な戦艦といえば、このブリュンヒルト

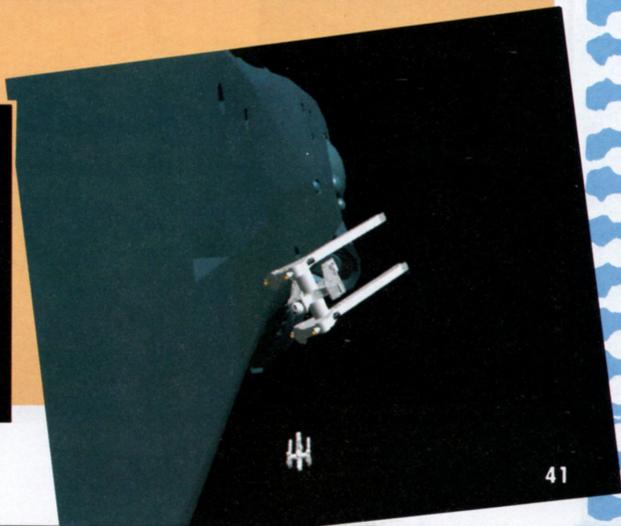


## ワルキューレ

帝国軍の単座宇宙戦闘艇。これに対し同盟軍にはスパルタニアンという戦闘艇がある。火力のスパルタニアンに対して、機動力で互角以上の戦闘力を発揮し、壮絶なドッグファイトを展開する。



⑥推進部とレーザー砲台が別の軸になっており、左右の砲塔を動かすことが可能になっている。砲塔を動かして攻撃するところは見られるかな



# 初公開!

## これが宇宙艦隊戦に関する画面だ

このゲームの醍醐味は艦隊を編成して、大宇宙を舞台に艦隊戦を繰り広げるところにある。プレイヤーは帝国が同盟の最高司令官となり、全艦隊を自由に編成したり、動かすことができるのだ。



敵艦隊に向けて攻撃開始！司令官の気分になって叫ぼう「ファイエル！（撃て）」



銀河星系図。星系の位置関係を示す



敵艦隊が近いぞ。戦闘準備開始！

### 戦闘の様態を迫力の視点で見られる

戦術画面はリアルタイムで進行し、艦隊にいろいろと指示が出せる。そして味方艦隊と敵艦隊が近づくと自動的に砲撃が始まる。そこで戦闘画面を選ぶと、その戦闘

の様態を好きな旗艦の視点で見られる。上から見下ろしている戦術画面と違い、戦闘画面は迫力の3D視点だ。迫力のある映像を、司令官の気分で観戦できるぞ。



いよいよ戦闘が始まった。戦術画面ではこうだが...

# 大迫力



戦闘画面になるとご覧の通りの大迫力の画面が現れるぞ

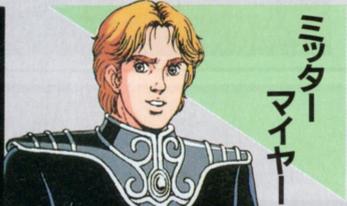
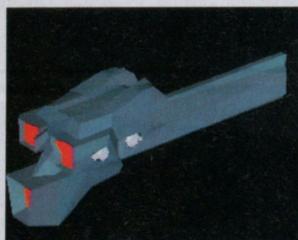


# 常勝VS不敗。2人の英雄は銀河

## 銀河帝国

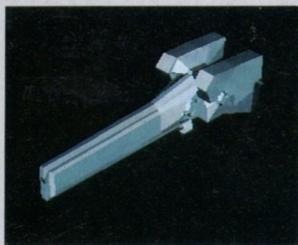
ルドルフ=フォン=ゴールデンバウムにより開かれた専制君主体制の巨大国家。現皇帝はフリードリッヒ4世。帝国が成立してから500年の間にごく一部の貴族階級が民衆を支配

するようになっており、すでに社会は腐りきっているといっている。しかしラインハルトという若き天才により、長く腐敗した専制国家に終止符が打たれようとしている。



ミッターマイヤー

帝国の双璧



ロイエンタール



キルヒアイス

ラインハルトの親友として、また副官として常に傍らに控え、影として彼の野望を支えた存在。長身で赤毛の好青年



ラインハルト・フォン・ローエンクランツ

常勝の天才

姉を皇帝の寵妃に奪われたことをきっかけに、打倒帝国を誓う天才戦略家。金髪で美貌の若き英雄



キルヒアイスの旗艦。赤色が特徴

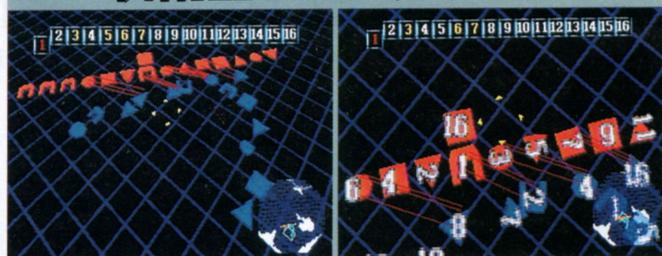
いろんな視点で見ることができる

戦術画面、戦闘画面両方とも、自分で視点をグリグリと変更することが可能となっている。特に3D視点の戦闘画面では、味方の艦船が爆発したりして、アニメの艦

隊戦以上に迫力あるシーンを見ることができるのだ。グリグリと回しながら、思わず「ファイエル」と叫びたくなるほどに臨場感あふれる画面なのだ。



戦術画面でもグリグリ



●グリグリっと回転するぞ。ズームアップにズームアウトもできる



戦闘画面でもグリグリ



◎こちらはよりグリグリできるのだ。グリグリしすぎて、ゲームをするときは目を回さないように気をつけよう

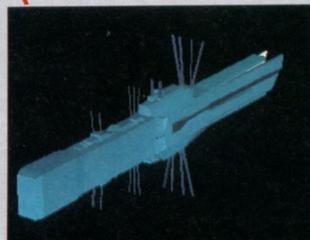
の歴史を変えるべく対決する!!

自由惑星同盟

帝国の圧政のもと強制労働刑を科せられていたアーレ=ハイネゼンを筆頭に、共和主義者が帝国領内からの脱出に成功。辺境の星系で建国を宣言したのが始まり。建国当初は人

口も少なかったものの、現在では帝国に対抗できるだけの国力を持っている。建国当初から帝国との紛争が絶えたことはなく、今もなお、両国家の間では激しい戦闘が続いている。

ヒューベリオン



●ヤンの旗艦。同盟軍では最大級



キャセルヌ

ヤンのよき相談相手

フレデリカ

ユリアン

ヤンの被保護者。ヤンは軍人にしたくないけど、後継者としての才能があると周囲から期待をされている

ヤンウェンリー

不敗の魔術師

不敗の提督として知られ、ミラクル・ヤンの異名を持つ。戦争嫌いではあるが、希代の用兵家である

# トピアスクープ

## scoop 2

# 「エルハザード」の新しい冒険の舞台はサターンだ!!

タイトル・画面初公開

### パイオニアLDC参入第1弾は パソコンから移植のアドベンチャー

ビデオアニメシリーズから始まった「神秘の世界エルハザード」。TVアニメ、小説、コミック、ラジオドラマまで巻き込んでメデイ

アミックス展開された人気作品だ。そして今度は、アドベンチャーゲームとしてサターンに登場する。

基本的には、先頃発売されたパソコン版の移植となる。もちろんただの移植ではなく追加要素もいっぱい。アニメのクオリティを保つため、アニメの制作元であるAICとパイオニアLDC自らが監修を務めるなど、この作品への意気込みが伝わってくる。

### 水原誠と同盟国側

異世界「エルハザード」へ飛ばされた主人公・水原誠がたどり着いたロシュタリア王国を中心とする国家群。誠はこの国のお世話になりながら、元の世界に帰る方法を探る冒険をする。



●平凡な高校生、水原誠たちは突然、エルハザードへ飛ばされてしまう

●誠を宿命のライバルと勝手に決める陣内。あのイッてる高笑いもよみがえる



【陣内】やかましい！この邪悪な謎の儀式マシンごと、貴様を葬り去ってやるわ！

### 陣内克彦とバグロム軍団

主人公と一緒にエルハザードへ飛ばされた陣内克彦がたどり着いた国。同盟国側とは敵対関係にある。女王ティーンバ以下、全兵士が陣内を神の使いと思ひ込み、この世界でも世界征服を目指す陣内の手足となる。



## サターン版はココがパワーアップ!!

パソコン版の移植とはいえ、サターン版はさまざまな部分がパワーアップされて登場する予定だ。

先に書いた通り、アニメのスタッフ陣が制作に加わっているため、より高画質なアニメーションが期待できる。また、ゲーム用に描き起こしたアニメーションも要所に入る。そして、アニメと同じ声優陣を起用、新たにアフレコをおこ

なった。サターン版は、キャラがしゃべりまくることになるぞ。また、ゲーム用の新キャラクタも用意されているのだ。

アニメの画面サイズはフルサイズと大きくなり、個性的なキャラクタたちの活躍を迫力ある動きで楽しめる。ストーリーはTV版を基にしたオリジナルで、選択肢を選ぶことによって展開が変わるマルチストーリー、マルチエンディングを採用している。



【誠】あの時の超人パワーは、どこ行っちゃったんですかあ……

●フルサイズの画面に変更されながら、アニメのクオリティは見事に保たれている



【アリス】それからそれから……

●誠たちは元の世界へ帰るため、行く先々で待ち受けるバグロム軍、そして陣内の卑劣な策をくぐり抜けながら、この神秘の世界エルハザードを冒険していく

●キャラクタはしゃべりまくり。アフレコ台本は電話帳サイズ、収録時間は数十時間にも及んだという気合の入りよう



# 神秘の世界

# EL-HAZARD

The Magnificent World

発売日	8月9日
発売元	パイオニアLDC
開発元	パイオニアLDC
価格(税別)	6900円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
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
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	80%(5月13日現在)

# エルハザード

本誌独占!! 過激なHビジュアルを入手

トランス  
scoop3

# 同級生

～if～ どうきゅうせい

発売日	6月下旬	CD枚数	1枚
発売元	NECインターチャネル	複数プレイ	1人用
開発元	NECインターチャネル	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	7800円	バックアップメモリー	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	18歳以上推奨	現在の開発状況	80%(5月15日現在)

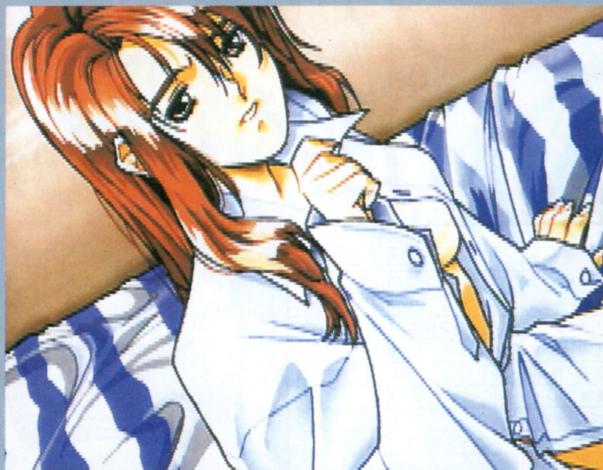
## 『同級生』のゲームシステムを みっちり予習

まず最初にことわっておくが、『同級生』というゲームは、みんなが想像しているようなHグラフィックばかりのソフトではない。もちろん要所要所では、これから紹介するようなHシーンも当然盛り込まれている。しかしそれは、実際の恋愛をテーマにしているか

らであって、決して不自然なシチュエーションというわけではない(モロ乳とかはないしね)。複雑に絡み合った奥深いシナリオ…、それが『同級生』の魅力なのだ。

このゲームのシステムを紹介する前に、まずは誤解のないよう、この事柄を先に述べておく。

◎登場する女のコは17人。それぞれにとびつかりのシナリオが用意されている。超ワレビー♡



あのHシーンがサターン版で復活!?

続々と情報が公開されつつあるサターン版『同級生』。今回は、PCエンジン版にはない、過激なHビジュアルを入手!! 『同級生』のシステムを紹介しながら、サターン版のオリジナル部分(もちろんHシーン)を大紹介するぞ!!

## 簡単なゲームの流れを解説

プレイヤーはちょっとHなツツ一の高校生。目的は、高校生活最後の夏休みを、“女のコざん昧で過ごしてしまおう”という、かなりナイスなもの。フィールドマップを移動しながら女のコを探し出し、

会話によって仲を深めていくのだ。もちろん親しくなれば、女のコのデートイベントが発生する。そして、さらに女のコの仲が深くなると、Hな男性諸君お待ちかね、♡シーンに突入するワケだ。

### フィールドMAPを歩き回る



### 女のコとどんどん仲良くなって…



デートができるように!!

◆今までの努力が報われた瞬間。このひとときを大切に過ごしましょうね



そして…

### 限られた時間を有効に使う

与えられている期間は夏休みのラスト20日間。プレイヤーはこの限られた期間内に、町中を歩き回り、女のコの仲を深めていく。家や公園、学校といった場所に行くたびに時間が少しずつ経過するので、ムダな動きは禁物。そうしないと、女のコと親しくなる前に、夏休みを終えてしまうぞ。



◆キャラクタによって、登場する範囲や時間が違っているぞ

### 途中の選択肢が告白に影響

イベント中の会話シーンで、ときどき選択肢が表示されることがある。ここで重要となってくるのが、この選択肢の返答が“エンディング直前の告白”に大きく影響するということ。20日間を終えると、夏休みに出会った女のコたちの中から1人だけを選び、愛を告白をする。愛の成否は、イベント中の選択肢にかかっているのだ。



◆イベント中の会話選択により、ストーリーが分岐する場合もある



### 女のコとHな体験が!!

17人の女のコが登場するこのゲーム。もちろんこのようなHシーンは、すべてのキャラに盛り込まれている。また、このゲームの特徴(?)として、他の女のコたち

にバレなければ、たくさんの女のコたちと♡な関係になることができる。やっぱり、自分の彼女を選ぶためには、たくさんの女のコと付き合わなくっちゃね。



◆Hシーンには、数バターのラフィックが用意されている

## 数々のドラマが生まれる町 先負町を大紹介

このゲームの舞台となる町は2つ。主人公の住む町「先負町」と、となり町の「矢吹町」。主人公は、この2つの町を行き来しながら、ゲームを進めていく。

今回は、「先負町」のマップを大公開// イベントの要となる場所を、いくつか紹介するぞ。もちろんここで紹介していない場所でもイベントは発生する。



◎かなり自由度の高いこのゲーム。移動の仕方により物語が変化するぞ

## 謎がいっぱい隠された先負町

「先負町」には、このゲームをサポートする面白い場所がたくさんある。例えば、「占いばあの家」や「クイズの館」など、ストーリーには直接関係ない、謎に包まれた場所がたくさんあるのだ。また、最初は何も起こらないが、ストーリーを進めると入れる場所などもたくさんあるぞ。



◎これらの怪しい場所では、ゲーム中のヒントを知ることができる



◎健康な主人公には縁のない病院。もしかして、○病にかかるとか…!



◎Hな主人公には欠かせないラブホテル。もちろん入るにはお金が必要

## 先負学園 たくさんの女子高生に会える



夏休みだからといって、学校に女のコがないワケではない。クラブ活動をする女のコや、秘密の用事で学校にくる女のコもいる。

けっこう出会いの多い場所なのだ。また学校の先生も夏休み中、学校に通っている。もちろん先生とも心な関係になることができるぞ。

◎水泳部の舞ちゃん。ス、スクール水着だぁー!!

## 川原 ある条件が必要

学校に行くために通る川沿いの道。通常ではないにも起こらないこの道は、ある条件を満たすことによりイベントが発生する場合もある。ここで発生するほとんどのイベントは、ストーリー上、けっこう重要なもの。また、イベントとはまったく関係ないが、これらのビジュアルは、時間によりグラフィックの背景などが多少変化するようにになっている。



◎いつも元気なさとみがか落ち込んでいるなんて…。いったい何があったのだろうか



## 矢吹町 デートスポットの宝庫

ここでちょっと「矢吹町」の内容について簡単に紹介する。

「矢吹町」には、遊園地や映画館、ディスコなどの遊戯施設がたくさん用意されている。ほとんどの場合、デートをするために使用する町といってもいいだろう。まだ、画面写真で紹介することはできないが、「先負町」の約4分の1のスケール。一見、行ける場所が限られているように思えるが、じつは登場キャラの家なども隠されている。近いうちに紹介するので、楽しみに待っていてくれ。



◎お化け屋敷に怖がる舞ちゃん。ウーン、抱きしめたい

◎ソバカスがかわいいくるみちゃんと公園で…



## 公園 亜子さんとのイベントが…

主人公の家の裏にある。普段は入ることのできないこの公園で、亜子さんとのアートを楽しむことができる。そして、ここではちょっとしたHなハプニングが堪能できちゃうのだ。スベリ台に飛び乗った亜子さんの大きなオシリがスベリ台に挟まってしまおう。やさしく、そしてHに助けてやるうぜ!!

●公園では亜子さん以外に、さとみのイベントも発生



## 自宅 女のコを口説く、ナンパの拠点

主人公が1人で暮らしているマンション。ここでは、今までプレイした内容を、日記にセーブすることができる。また、自分の部屋にあるパソコンにより、今まで出会った女のコたちのデータ及びグラフィックも見られるのだ。

もちろん自宅前では、プレイヤーに気のある女のコが登場したりもする。ここが女のコをナンパする拠点なのだ。



●主人公の部屋  
女のコを早く連れ  
てきたいぜ

●マンションの  
前。よく女のコ  
と出会う場所だ

## 花屋 美穂ちゃんに会える

主人公の通う先負学園。この学園には、男子生徒の人気を集めるロリロリフェイスの女のコがいる。それが、花屋の看板娘、鈴木美穂ちゃんだ。花屋に行くと、この美穂ちゃんに会うことができる。美穂ちゃん目当ての人は、必ず花屋に寄ることをおススメするぞ。ちなみに「陸上部のパンビちゃん」こと田中美沙ちゃんとは親友同士の間柄。美穂ちゃんに変なコトすると、美沙に筒抜けだぞ。

美穂ちゃん目当ての人は、必ず花屋に寄ることをおススメするぞ。ちなみに「陸上部のパンビちゃん」こと田中美沙ちゃんとは親友同士の間柄。美穂ちゃんに変なコトすると、美沙に筒抜けだぞ。



●その手の人が喜びそうな服装とスタイル。エプロンのヒラヒラがとってもカワイイ♡

## OTIMTIM 先負町唯一の喫茶店

先負町唯一の喫茶店だ。主人公とはくされ縁の関係にある、黒川さとみが働いている。ここに来れば、必ずさとみに会えるが、ナンパした女のコとお茶を飲む場所としても利用する(女を連れてきたときのさとみの接客は、けっこう笑える)。また、この店のマスターだが、いわゆる新宿2丁目のようなアップナイ系の人。思わずマ〜と叫びたくなるぞ。



●短い髪の毛と、ハッキリした顔立ちが、気の強い性格を感じさせる



独占  
スクープ

これがサターン版で復活した  
H画面だあー!!



## 斉藤亜子

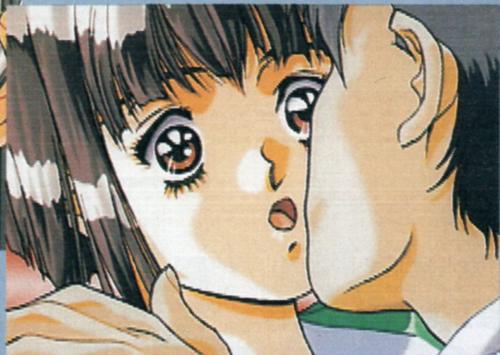
薬局に勤める年上の女性。とにかく潔癖症で、Hな質問をビシバシ浴びせかけてくる主人公を嫌っている。また、年下である主人公を、だたのいたずらっ子だとしか思っていないらしく、薬局に行ってもいつも素っ気なく扱われてしまう。しかし、公園でのキスをきっかけに亜子さんの気持ちに変化が…。

ここで紹介している画面（上）は、次第に異性として意識するようになった亜子が、主人公にアレを求めてくるシーン。初めての体験にドキドキする亜子さん、その恥じらいの表情が男心をアッチアッチさせるね。

本当に純情な女のこ



◆◆亜子さんとのイベント画面。上は喫茶店でスプーンを落としたHなハプニング。右は、公園で亜子さんの唇を奪ったところだ



# どうなる？

## サターン版のHシーン

PCエンジン版でカットされたシーンが！

まずは左にある写真を見て欲しい。これはサターン版オリジナル画面でもなんでもなく、パソコン版にもあったなんの変哲もない画面。しかし、この画面には重大な秘密が隠されている。なんとこの画面は、PCエンジン版ではカットされたものなのだ。すなわち、家庭用ゲーム機で初めて登場する画面になる。PCエンジン版では、過激ということで修正されたこの画面…。しかしサターン版では、よりパソコン版に近いグラフィックを楽しめるようになった// サターン版でパワーアップしているのはストーリーだけではない。グラフィックもこのように差が付いているのだ。



◆取れそうになったブラジャーを押さえる手…。チクショ一、オレももんでみたい…。あ、もしかしてオレの手か

### PCエンジン版 & パソコン版はこんな画面だった

今回公開されたこのH画面。パソコン版ではこの先、ブラやパンティーを脱がすことができた。そこで気になるのが、サターン版も同じく、脱がすことができるのか、ということ。編集部予想だが、18歳以上推奨のためこの先の画面はなさそうだ。



◆◆左はパソコン版、上はPCエンジン版の同じシーン。サターン版はどこまでHになるのか



◆◆Hなハフニングが目白押しなのだ♡



## 鈴木美穂

おびえた表情でベッドに横たわる美穂ちゃん。思わず「犯罪者〜！」と叫びたくなるようなこの行動に疑問を抱いている人、安心してくれ。じつは美穂ちゃん、これでも18歳、れつきとした女子高校生なのだ。この先負町ではどうやらその手のマニアが多いらしく、美穂ちゃんは超モテモテ（もちろん主人公もその限りではないらしい）。この画面はそんな美穂ちゃんとあんなことができる貴重なワンシーン。もうオレ、ダメっす!!

続報

発売まで1ヵ月、アイドルを育てられる日も近いぞ!



アイドルを育成するシミュレーションゲーム『誕生S』の発売日が迫ってきた。今回の続報では『S』だけのオリジナル要素を解説するぞ。

発売日	6月28日	CD枚数	1枚
発売元	NECインターチャネル	複数プレイ	1人用
開発元	NECインターチャネル	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	5・プレイテータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	100%

『誕生S』が18歳以上推奨なのは、こんなセクシーショットがあるから♡

おちこぼれアイドル3人組のマネージャーとなり、彼女たちをトップアイドルへと成長させていく『誕生S』。2年間の厳しいレッスンの間には、少女から大人へと成長するとしごろの彼女たちのちょっぴりエッチ(?)

なシーンを見ることができ。シチュエーションが同じでも、3人がそれぞれ違ったセクシーシーンを見せてくれるので、1つづつで3度おいしいのだ。

水着から下着へ、セクシー度がアップする

奇数月末の仕事日に選べる「写真集撮影」で、成功すると水着姿が見られるようになる。さらに次の仕事のときにも成功を収めると、なんと今度は下着姿を披露してくれるのだ。



水着

●これは田中の同棲シーン。う〜ん、色っほいですな



●伊東の地方温泉のCM。これまた、いい感じですよ



下着  
ポーズまで  
セクシーに



タイムマイト♡

# ふんだんに盛り込まれたサターン版オリジナル要素を細かくチェック

『誕生S』で追加されたオリジナル要素はじつに多い。ここで紹介する以外にも、オープニングとグッドエンディングのときの1200枚にも及ぶ動画の追加。偶数月末のイベントの倍増化、そして10曲の歌が新たに用意されており、全部で20曲以上になった。まさに盛りだくさんの移植なのだ。



このオープニングはサターンだけ

## マネージャータイプは5種類

サターン版ではマネージャーのタイプを5種類から選べるようになった。マネージャーには体力、熱意、適性、給料の4つの能力値がある。体力はHPの値に関係する。熱意が高いと3人はレッスンをさぼらなくなる。適性が高いと彼女たちの機嫌はよくなる。収入は毎月貰える給料に関係する。

それぞれの能力値を重視したタイプがあり、各タイプに長所短所があるので、自分の育てかたに合うようなタイプを選んでみよう。

### バランス重視

HP 120/¥10000

タイプ	体力	熱意	適性	給料
バランス重視	46	68	30	65
体力重視	68	30	65	65
熱意重視	30	68	65	65
適性重視	65	65	68	65

なににごともバランスが大事という人にはこのタイプをおすすめ

### 体力重視

HP 220/¥5000



自分のHPが減るとスケジュール変更不能になるがその心配は無用

### 熱意重視

HP 80/¥5000

タイプ	体力	熱意	適性	給料
熱意重視	30	68	65	65

3人のスケジュールも遊びの項目が減り、サボりもなくなる

### 適性重視

HP 120/¥5000



さっそくラブラブ状態になっているぞ。3人ともこうなるかも

### 収入重視

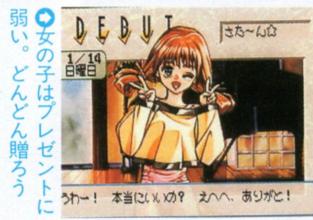
HP 80/¥20000



お金にものをいわせてプレゼントを贈りまくって機嫌をどうう

## プレゼントは効果バツグン

毎日曜日を選べるコミュニケーションのコマンドに「プレゼント」があるが、その種類が2種類から5種類に増えたぞ。効果と値段は下の表の通りとなっている。ものによって効果が違うので、贈りどきをよく考えて贈ろう。



女の子はプレゼントに弱い。とんどん贈ろう

消費額	効果
コンビニ弁当	1000円 信頼、HPが上がる
ぬいぐるみ	2000円 信頼が上がる
ドリンク剤	3000円 信頼、HPが上がる
オルゴール	4000円 信頼、音感が上がる
家庭用カラオケ	10000円 信頼、音感、発声上がる

## 郵便物には良いものと悪いものがある

郵便物には良いものと悪いものがあり、良いものは自信や熱意、HPが上がるが、悪いものは下がってしまう。またお正月過ぎやアイドル大賞前の日曜日にはライバルからの手紙がくることがある。

ジュリヤマでの負けが悔しくて挑戦状



挑戦状がくることがある!

## サターン版オリジナルイベント

サターン版には「お正月」「バレンタイン」といった季節のイベントが追加された。また彼女たちが病気になると「お見舞」に行ける。費用として3000円かかるが、行かない場合はHPが回復しないので、ぜひ行ってあげよう。

3人そろってのショウトは珍しいかもしれない



バレンタイン

お正月

病気の人は十分いたわってあげないとね



お見舞



義理か本命か。3人から貰えることもある



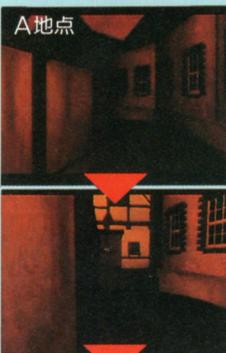
発売日	6月28日	CD枚数	2枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	B・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(5月13日現在)

今回はゲームシステムの詳細を紹介していく。また原案・協力の竹本健治氏のインタビューも掲載。

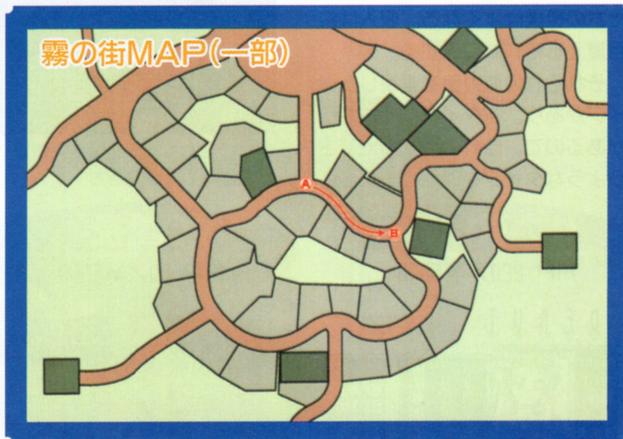
### 3DCGで再現された街をプレイヤーの視点で移動

物語の舞台となる霧の街での移動は、十字ボタンの上下左右だけを使用する。分岐地点から進行方向のボタンを押すと次の分岐地点までは自動的に進むことになる。また進行方向ではない方向を選択するとその方向を向く。つまりプレイヤーは、分岐地点で進みたい方向を選択するだけなのだ。画面では街のCGがプレイヤーの視点でなめらかに移動していく。

#### A地点からB地点へ移動

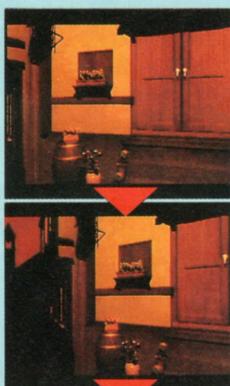


3DCGが、街を歩いていく臨場感を再現している。プレイヤーは込み入った道を奥に向かって進んでいくのだ



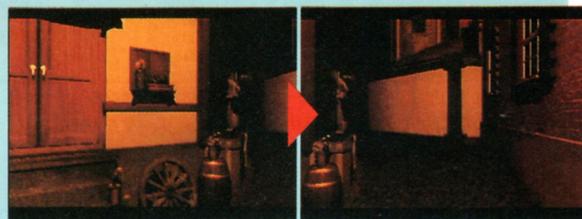
霧の街MAP(一部)

左を向くと道幅の狭い道が続いている



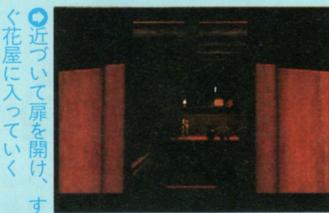
左を向く(方向ボタン左)

右を向く(方向ボタン右)



左の方向に向かってカーブする道が見える。奥は影になっていて、歩いていかないと何があるのか見当もつかない

建物に入る(方向ボタン上)



近づいて扉を開け、花屋に入っていく

店内をさらに探索する

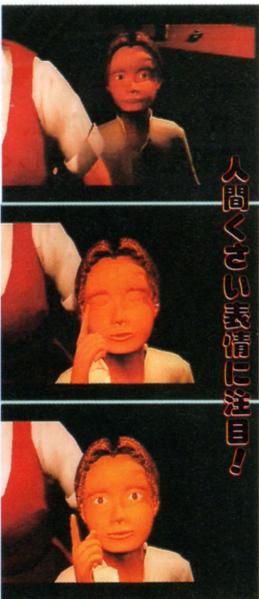


扉を開けたり、何かを調べたいときは、方向ボタンの上を押す。調べた結果は、フレッドのセリフによって語られる。何か特殊な反応が得られるような場合は、それがイベントシーンで表現されることになる。イベントシーンになったら、ゲームが進展している証拠だ。

# イベントシーンでCGキャラによるドラマが展開

人物と会話できるような特定の場所に行ったり、アイテムを的確に使用したりすると、イベントシーンに切り替わる。イベントシーンでは、主人公のフレッドを含めたキャラが画面に出てきて、セリ

くるハルという男の子。親しみのこもった表情がうかがえる



フをしゃべったりさまざまな行動を見せてくれる。イベントシーンは、ゲームの進行にとってはとても重要だ。キャラのセリフに思わぬヒントが語られていたり、人物によっては何らかのアイテムをもらうことができたりするからである。用意されているイベントシーンは全部で200以上もある。多数のイベントシーンとプレイヤー視点の移動シーンによって、プレイヤーがスムーズに感情移入しやすい工夫が施されているのだ。

## 牢屋でのイベントシーン2



●アイテムセレクトの画面を呼び出し、手に入れた鍵を使う

## 牢屋でのイベントシーン1

牢屋にはフレッド以外に、アントニーという男がいた。フレッドは牢屋から何とか出ようと、扉を

こじ開けてみようとしたり、大声をあけて助けを呼ぼうとする。たまりかねたアントニーは、鍵を差し出した。フレッドはいぶかしく思いながらも鍵を受け取る。



●アントニーという男は、鍵を受け取るように言うのだが…

アントニーから受け取った鍵で、牢屋を脱出することができるかもしれない。フレッドは少しずつ鍵穴に鍵を差し込んだ。カチツという音とともに扉は開いていく。扉をくぐり通路に出たフレッドは、振り返ってアントニーを見るとすぐに霧の街を抜け出そうと走り出す。しかし彼を待っていたのは…



●牢屋の扉をくぐっていくフレッド。細かい動作もきちんと再現されている

## 原案・協力の竹本健治氏にインタビュー

シナリオを担当した小説家の竹本健治氏にお話をうかがうことができた。作品の魅力を大いに語ってもらった。

### いかに味わいを盛り込むか

—まず、このゲームの企画に参加することになった経緯からお聞かせ下さい。

竹本 開発の方に僕の本のファンの方がいて(笑)、それでお話を頂きました。僕もゲームは好きで、ゲームのシナリオを書きたいという気持ちがありましたから。

—話がきた段階ですでにゲームの概要ができていたのですか。

竹本 ある程度枠組みは決まっています。そこにどうやって僕なりの味わいを盛り込むかということから話を進めていきました。

—シナリオはマルチエンディングということですが、エンディングはどれくらいあるのですか。

竹本 エンディングがいくつある

というよりも、そこに至る経緯がずいぶんとあります。ただ、一番いいエンディングに辿り着くにはちょっと苦労してもらおうかと。

### 小説とゲームシナリオの違い

—本業の文筆活動と今回のようなゲームに関する作業では、何か違う点がありましたか。

竹本 小説というのは基本的に自分が好きなように書くことができますが、今回は共同作業になりますから多少の戸惑いはありました。例えばビジュアルは自分ではどうにもならないので、自分以外の人に任せなくてははいけませんよね。

—ゲームのシナリオならではの特徴というのはありますか。

竹本 ゲーム性というのも主要な部分ですから、ストーリーとのかねあいをどうもつていくかということには気がつかれましたね。

—ゲームではプレイヤーが主人公になりますが、そういった意



## プロフィール

竹本健治 (たけもと けんじ)

1954年、兵庫県生まれ。22歳で「幻影城」に「匣の中の失楽」を連載して作家デビュー。1991年、「ウロボロスの偽書」で年間ベストテン入りした。主な著作に「匣の中の失楽」「ウロボロスの偽書」「囲碁殺人事件」「将棋殺人事件」「閉じ箱」「殺人ライブへようこそ」などがある。

味ではどうですか。

竹本 僕が書いているミステリーというジャンルはゲームの必要要素もありますし、読者を想定して作品世界でどうひたばっていかみたいなことは計算しなくてははいけないので、そういう感覚は共通していると思います。

### ビジュアルの美麗さに感嘆

—今回のゲームはサウンドノベルのようなテキストアドベンチャーとは違って、3DCGによるビジュアル重視のアドベンチャーになっていますがその理由は？

竹本 映画化というイメージでビジュアルとか音楽で演出してほしいという希望がありましたから。

—仕上がりを見てどうですか。

竹本 正直言ってこれほどのビジュアルになるとは思わなかったところがありますから、さすがだなあというところですね。

—キャラというよりも俳優が演じている感じがですね。

竹本 そうですね。

—最後にこのゲームをプレイするユーザーに向けて一言お願いします。

竹本 知らない街の中をさまよう寂寥感や、そこで生活する人々の不思議な雰囲気味わって下さい。それがこの作品を創りだすうえでこのテーマのひとつでしたから。

# RPG BIG4 COLLECTION 1

## 次第にゲームの全容が見えてきた!?

ルナ シルバー スター ストーリー

# LUNAR

SILVER STAR STORY

今回もメインキャラクターの紹介を中心に、ストーリーが匂う画面など、新しく判明した情報を公開していく。下の『LUNAR』連載漫画もよろしく!



### ゲームの全容が分かる日も近い!? 期待度No.1RPGの最新情報

着々と開発が進んでいるRPG『LUNAR』だが、残念ながら発売日が少し延びてしまった。しかし、その延期もゲームとしての完成度を高めるため、気に入らない部分は最初から作り直しという熱の入れようだ。その結果、日々より良いゲームになりつつあるようだ。最初の頃に発表された画面写真と見比べてみれば、だんだん

よくなっていることが分かる。オーソドックスながら安心できるRPG『LUNAR』の最新情報だ。

り美しくなっている、背景もより豊富に、よ



発売日	8月	CD枚数	1枚
発売元	角川書店/GAME ARTS	複数プレイ	1人用
開発元	JAM(日本アートメディア)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	RPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	65%(5月15日現在)

## ほのぼのの連載第3回!!



## ダインにあこがれるアレスがついに旅立つ 冒険の始まりはブルグ村から

今回は、物語の流れが分かる画面写真が入手できた。そこで、今まで触れていなかったストーリー部分を、ほんの少し見ていこう。アレスたちが自分たちの住むブルグ村から旅立ち、白竜の洞くつ、ゴートの森などでの冒険の後、ついにホンメル島から旅立つ時がくる。そして、未知なる大地、カタリナ大陸へ足を踏み入れるまでの軌跡が画面写真から分かるだろう。また、各キャラクタのセリフなどから、そのキャラクタの性格などを容易に理解することができる。



アレスの面倒はあたしが見るから心配しないでね

①アレス旅立ちの時。しかしアレスのおもい役ルーナが一緒(笑)

そして、MEGA-CD版ではなかった霧のかかった森や、意外に早いナッシュとの出会いと活躍。ダンジョンに仕掛けられたトラップやブルグ村の雰囲気の違いなど、気になる要素をいくつか見つけることができる。



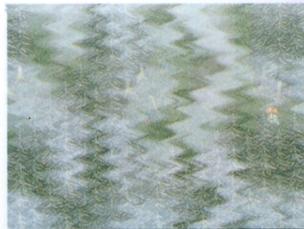
『四英雄にしてドラゴンマスターなる勇者ダインは、安らかに眠れ』

②この塚の前でアレスは、まだ見ぬ世界に思いを馳せるように…

③ブルグ村。ホンメル島の山間にあり、小さくも美しく静かな村だ



④アレスたちの最初の冒険は白竜の洞くつ。アレスにとっては何もかも初めての経験になる



⑤一面が霧に覆われ、道はおろか一歩前の木も見えない。もしかしてゴートの森？



よおし 霧さえはれればこの森も恐くないや! サイスに向かって出発!



ゴホン ああ 白竜ファイディさま!

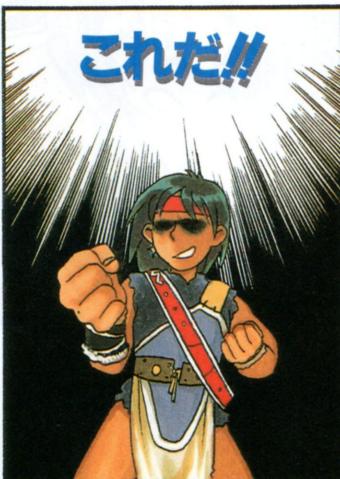
⑥白竜ファイディとの対面。ブルグ村の村長の息子ラムスは緊張気味



⑦簡単な仕掛けもある



キリーのやる事にいちいち文句つけない事にします!



これだ!!



キリーったらどこ行ったのかしら



ジェシカ!

あっキリー!



ハッピー~バースデー!!

## ホンメル島を離れカタリナ大陸へ 新たな地で出会う仲間たち

ホンメル島を旅立ったアレスたちの次なる目的地は、カタリナ大陸の自由都市メリビア。大陸で一番大きな都市だ。ホンメル島からの交通手段は、島の港町サイスとの間で定期的に往復する船だけだ。



◆ナッシュとの出会いはホンメル島で。偉そうな態度



◆ジェシカとはカタリナ大陸に渡ってから会える。ランの村の民家か？

メリビアは、まさしく都会といった感じで、人も物もあふれている。この都市からさらに旅立つと前回までに紹介したミア、そして、今回紹介するジェシカ、キリーと出会うことになる。



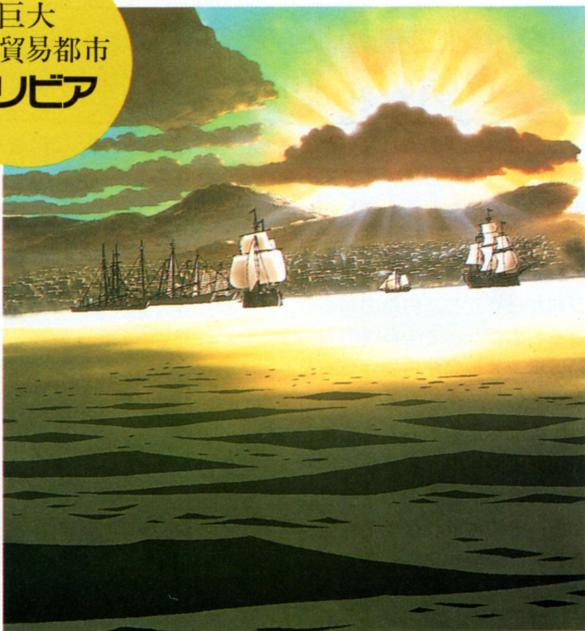
◆大陸へ渡るには海路しかない。定期便の出ている港町サイスへ

◆船の上での戦闘らしい。船に乗っていても敵は現れるらしい



## 巨大 自由貿易都市 メリビア

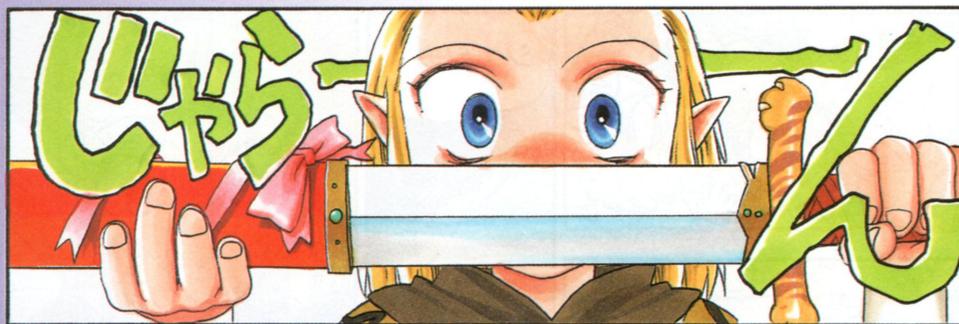
◆カタリナ大陸一の巨大な自由貿易都市であるメリビアのビジュアル。四英雄の一人であり、その前は海賊をしていたメル提督が治める。人々の活気があふれる都市だ



◆メリビアの地下には、広大な水路がダンジョンのように存在する



◆重要な場所がたくさんある



強さと優しさを持つ山賊の親分

# キリー

カタリナ大陸にあるナンザスの関所をねぐらにしている山賊の長。しかし根っからの悪人ではなく男気がある。背負った巨大な剣を自由自在に操り、その剣技はアレスを圧倒するほどだ。

性格は豪快で、細かいことは気にしない。女好きで酒好きだ。ジェシカとは幼なじみであり、なぜか彼女にだけは頭が上がらないという一面も。

◎気は優しく力持ち、正義の山賊(?)キリー様。多くの子分に慕われているのも男気があるからか?



◎獣人である父親の血を引くジェシカ。元海賊の血も受け継いだのか、男勝りの性格。神官の杖より剣が似合う?

四英雄の1人で、現在はカタリナ大陸一の巨大自由都市メリピアを治める提督、メル・デ・アルカークの1人娘。アルテナ神殿の神官見習いであり、回復魔法の遣い手だ。男勝りな性格で、神官らしからぬ行為もしばしば見られる。しかし、父親の前では上品な言葉使いと物腰で振る舞う。それは、父親に心配をさせまいとする彼女なりの優しさなのだ。

アネゴ肌の神官見習い

# ジェシカ・アルカーク

気になる  
関係?



アタシの誕生日はっ

さ来月よッ!!

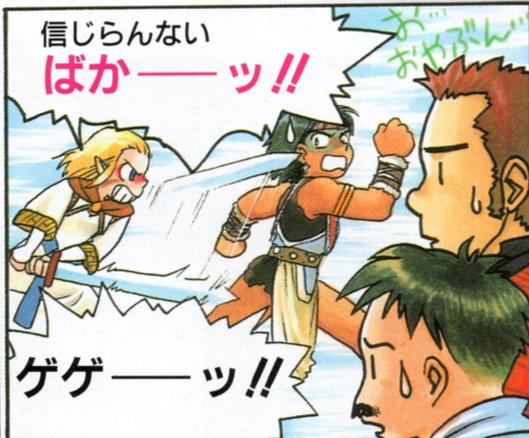
なにこい

だって今日のオマエ  
すげーうかれてて…

どーせどっかの女の  
誕生日と間違えたん  
でしょっ!!



今日はおみやげの  
お菓子が上手に  
焼けたのっ!!



信じらんない  
ばか——ッ!!

ゲゲ——ッ!!



なーんで  
いつも  
こーなっちゃう  
のかね〜

オマエらが  
原因じゃ!!

魅力あふれるキャラクターの能力に迫る!!

アルバート オデッセイ

# ALBERT ODYSSEY

外伝

LEGEND OF ELDEAN



人気はもはや爆発寸前!! 今号の『アルバート外伝』はキャラクターがメイン。キャラごとの戦闘能力を詳しく解説するぞ!

**RAG**  
BIG 4  
COLLECTION  
4

発売日	今夏	CD枚数	1枚
発売元	サン電子(サンソフト)	複数プレイ	1人用
開発元	サン電子(サンソフト)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6500円	バックアップメモリー	65・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(5月15日現在)

## 『アルバート外伝』の主要キャラを徹底分析!

『アルバート外伝』のことをもっと知りたいキミのために、今号はバイクと仲間達、そして今まで紹

介してきた凶悪なボスについて詳しく紹介していくぞ。これを読んだらもう、発売日まで待てない!

### 5人そろえば向かうところ敵無し!

魅力的なキャラクターが、力を合わせて巨悪に挑んでいく『アルバート外伝』。バイクとその仲間達の

生き立ちや冒険の動機、そして第1部で身につける戦闘能力にスポットライトを当てて分析するぞ。



### バイク

言葉話す魔法の短剣ファティーフを持つ、このゲームの主人公。ハービーの娘ライアに育てられ、幸せな日々を過ごしていた。が、ある日、突如として現れたラドリア術師団の魔導師ベルナードによって、ライアは石に変えられてしまう。石化したライアの術を解くため、バイクは人間の住む街へと旅立っていくのだった…。



### “剣”で大ダメージ

バイクの通常攻撃は剣(ソード)。オーソドックスな武器だが、攻撃力は全般に高い。バイクだけが装備することができ、あらゆる戦闘で主戦力となる。



### 雷の攻撃魔法が得意

初めはスリープレビューやティスベルなどの攻撃補助呪文しか使えない。レベルが上がると強力な雷の呪文を習得する。



レベルの低い呪文でもCGは美麗

王道はやっばりこの武器!



スリープビュー	敵全員を眠らせる
リフレッシュ	味方1人の状態回復
ティスベル	敵1体にかかっている呪文をうち消す
ライトニング	敵1体に雷撃のダメージ

レベルが低くても使えるライトニングは、とても便利な呪文だ



### 行く手を阻む難敵の華麗なワザ

第1部のクライマックス直前までに、バイク達の前に立ちはだか

ったボス達との戦闘シーンを振り返ってみるぞ。とくに、今まで紹

介しきれなかったボス達の得意技をメインに、戦闘シーンを細かく分析していく。ゲーム画面を想像しながら読んでくれ!



### フロンティア

バイク達の前に立ちはだかる最初の難敵、フロンティア伯爵。パンチでの攻撃がほとんどだが、たまに素早さを上げるクイックネスや、雷撃の呪文ライトニングを唱えてくる。しかしMPが少なく、頻りに呪文攻撃をすることもないので、あまり強くない。



通常はほぼパンチ攻撃の繰り返し  
この時点のバイク達には手強いかも?



### ラチェスタ

愛するベルナードのために、ラチェスタは邪魔なバイク達を消そうとする。彼女は命中率を上げるブロープレス、防御力を上げるプロテクション、生命力を上げるセービング、そして回復呪文のリカバリーの4つを使うことができる。そしてもっと厄介なことに、彼女の通常攻撃は雷撃なのだ。強大な力を持つラチェスタに勝つことは、可能なのだろうか?

攻撃が命中シビれる通常

頻りに攻撃補助、防御呪文を唱えるラチェスタ





## エカ

ギガールの街の酒場で歌姫をしていたエカ。バイクに親しみを覚え、旅に同行する優しい女の子だ。

て一撃必殺  
④アクアランス



軽い武器がお好み？

エカは飛び道具やカギ爪を好んで使う。軟弱なようだが、破壊力はそこそこあるぞ。



呪文で勝負

まだレベルが低いうちから水流の攻撃呪文を使う。攻撃補助、防御、回復とあらゆる呪文を使いこなす万能タイプだ。

エアアロー	敵1体に真空の刃のダメージ
リカバリ	味方1人のHP回復
フロウプレス	味方全員の命中率・回復率UP
リフレッシュ	味方1人の状態回復
アクアランス	敵1体に水流のダメージ
プロテクション	味方1人の防御力UP

## レオス

ソラスの街の神宮で代表者でもある彼女は、石化した街の人々を救うため、バイク達の仲間になる。



体術で悪に挑む

武器を使用しないレオスは、鍛え上げた自分の手足を武器にして、果敢に敵に挑む。その威力はなかなかのもの。



高度な回復・補助魔法

仲間になった時点ですでに、敵全員に有効な攻撃呪文と2つの回復呪文が使える。レベルが上がると、多くの攻撃補助呪文と防御呪文を覚えていく。



④回復呪文ならおまかせのレオス



リカバリ	味方1人のHP回復	フロウプレス	味方全員の命中率・回復率をUP
プランテイル	敵全員に爆発のダメージ	セービング	味方1人の生命力UP
リフレッシュ	味方1人の状態回復		

## エルダー

誇り高き竜人族の戦士。部族の危機を救ってくれたバイク達に恩義を感じて、仲間になる。



頼れる二刀流

日本刀を振り回し、敵を切り裂くエルダー。得意の二刀流で威力も2倍、コイツがいればバトルも安心。



プレスで全体攻撃

ドラゴンプレスには、攻撃型と回復型がある。どちらも全体に効果があり、しかもMPをいっさい消費しないという、とても優れた戦闘能力だ。下に紹介した以外にも、エルダーはたくさんプレスを覚えていくぞ。

左で切りかかり



④地面を踏みしめて勇ましく左！右！



④敵を包むようにプレスを吐きだす

アシッドプレス	敵全員に酸の息のダメージ
ヒールプレス	味方全員のHPを回復

## アモン

鳥人族のニューハーフ戦士。ランドリア討伐に参加できない仲間の代わりに、同行を志願する。



重量武器のエキスパート

素早く敵に接近し、槍で攻撃する。俊敏な動きでの先制攻撃が得意。攻撃力が高く、主戦力として活躍する。



強カイグルダンス

空中に舞い上がった後、急降下して敵を何度も繰り返し攻撃する。敵が複数だと力が分散されて、威力が弱まる。



④あまりのスピードのため、アモンの残像が



イーグルダンス 敵全体にダメージ

## ベルナード

ライアを石にした張本人の宿敵ベルナードとの戦闘は2回。1回目は行商人のルーにだまされ、ベルナードは呪文を封じられていると思込んでいるので、パンチでしか攻撃してこない。2回目は雷撃の呪文ライトニングと素早さを上げるクイックネスをパンチに織り交せて放ってくる。初戦よりもゲタ違いに強くなっている。

④初戦は殴るだけなんだけど...



④2回目の決戦では容赦なし。呪文ヒシバシ



## バラン

魔剣マッドライカーに操られるまま悪事を働くバラン。彼とは1対1で、しかも2回続けて戦闘することになる。呪文はいっさい使わないが、バランの力をあなどってはいけない。魔剣を振り回してバイクに襲いかかるバランの攻撃力は圧倒的で、最初の戦闘ではかなりの苦戦を強いられる。しかし2回目の戦闘では、バランはあつけないほど簡単に倒せるのだ。



④魔剣でバイクに切り付けるバラン。どう考えても負けそうだ...

# RPG BIG4 COLLECTION 3

# 「ラングIII」の 新情報を キヤッチ!!

これが ナミダものの  
オープニング画面

## 新たなキャラクタを確認!

うるし原智志氏のデザインする  
キャラクタでいまだ根強い人気を  
持つ「ラングリッサーIII」だが、

新たにオープニングのアニメー  
ションの原画と登場キャラクタのイ  
ラストを入手したので公開する。

## 気になる成長のシステムは?

最近のシミュレーションRPG  
につきものなのが、各キャラクタ  
の成長やクラスチェンジだ。『ラング  
III』のシステムは  
どうなっているの  
か? ここで簡単  
に説明しておこう。  
各キャラクタは戦  
闘により経験値を  
得ることでレベル



●主人公のクラスはこの  
設定で決定される

アップしていく。そして一定のレ  
ベルに達するとクラスチェンジが  
できる。なおアイテムによりチェ  
ンジすることもあるのだ。

## 新展開を見せるシナリオ2を公開

シナリオ2の説明に入る  
前にこのゲームの世界観を  
説明しておこう。

いくつかの国と部族で構  
成されているある大陸。そ  
れがこの物語の舞台。物語

は主人公のいるラーカス王国にリ  
グリア帝国が侵攻するところから  
始まる。ほかに詳細は謎に包まれ  
たヴェルセリア帝国、ラーカスと  
同盟関係にあるパール王国、シ  
カデスヤンと呼ばれる部族も存在。

## 『ラングリッサーIII』のゲームシステムを再チェック

システムは基本的にシナリオご  
とのマップをクリアすることで物語が  
進むスタイル。戦闘マップに入る前  
には物語を進めさせる会話シーンが  
挿入されている。またゲーム中にも  
随時、会話シーンが挿入されている。

戦闘は、セミリアルタイムと呼ば  
れるシステム。ターンごとにコマ  
ンドを入力し、ユニットに行動を指示  
する。そして敵ユニットと接触する  
と戦闘が始まる。



●戦闘マップに入る前の演出のシー  
ン。この直後に事件が起きる



●戦闘はユニットが接触後、各部隊  
の行動を指示したあと開始される



●戦闘マップでも会話シーンが用意  
され、演出もバッチリ

### 霧風

東にある倭の国の侍だ。主  
人公の叔父であるレイモン  
ド子爵の部下という設定。  
イラストからわかるように  
二刀流を使う。

### ピエール

リグリア帝国に侵攻された  
王都ラーカスから市民を  
連れ脱出してきた騎士見習  
い。主人公に助けられたこ  
とにより仲間となる。

これがうるし原氏による原画だ。この原画がオープニングでアニメーションしてくれるのだ。

## シナリオ2 城から逃れて

リグリア帝国元帥の肩書きを持つアルテミューラーの侵攻により、主人公たちのいた浮遊城は落城する。守将のウィリアム侯爵は倒れ、主人公はウィリアム侯爵の娘、ティアリスらと共に城を脱出、副王都ラフェルに向かった。

しかしラフェルには同盟を破り、バーラルの部隊が侵攻していた。そこではバーラルによる市民の虐殺が行われていた。主人公と兄弟同然の騎士、ジェリオールの婚約者であるレイラを守りながら脱出を試みる。が、そこにシルバーウルフという盗賊が現れる…。



①主人公たちが逃げた先にはバーラル軍が侵攻していたのだ



②バーラル軍は市民にも襲いかかる

## その後の 主人公たちは？

シルバーウルフにより助けられ、命からがら逃げてきた主人公たちはギルバートという剣豪の住む家の近くまで来た。そしてそこで待っていたのは…、と物語は進んでいく。



③それぞれシナリオ3以降のマップから。主人公の行く手には何が待っているのだろうか？



ファーナ

浮遊城侵攻部隊の一員で、アルテミューラーの副官。浮遊城の戦いでジェリオールと刃を交え、救済する。アルテミューラーの信頼も篤い。

ルイオン

レイモンド子爵の息子で、主人公のいとこ。世間は控えめだが、正義感は一途。強い。ラーカス百戦に立ちあがった父は従

# ラングリッサー

発売日	7月12日	C/D枚数	1枚
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	複数プレイ	1人用
開発元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6200円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション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	70%(5月15日現在)

今回は新着のオープニング原画と、新たに存在が確認されたキャラクターのイラストを中心に紹介。ファンにはうれしいプレゼントだ。

# RAG BIG4 COLLECTION 4

## パラレルシナリオその1 中盤 までのリュウの冒険を追跡



# DARK SAVOR

ダークセイバー

発売が夏予定になってしまったのはちょっと残念。分岐する5つのシナリオが複雑で、開発が難航しているようだ。首を長くして待て。

発売日	今夏	CD枚数	1枚
発売元	クライマックス	複数プレイ	1人用
開発元	クライマックス	対応周辺機器等	セガマルチコントローラー
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	32・プレイデータ
ジャンル	アクションRPG	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(5月17日現在)

## 監獄城内部潜入に 成功したリュウ・ヤー

今号も引き続き、リュウ・ヤーの冒険のゆくえを追っていく。シナリオは5つに分岐していくのだが、ここで紹介するのは、開発者のあいだでシナリオ1と呼ばれ



アジトにたどりついたが、リゴアテに怪しまれる

ているもの。ほとんどのプレイヤーが最初に体験することになるであろう、ピランを再び捕獲するのが目的のストーリーだ。

リュウは、ピランを追ってジェイラーズ監獄へ潜入。隠し通路の出口は、囚人組織JLOのアジトに通じていた。組織のリーダー、リゴアテは、リュウが敵ではないことを裏づけるために、反逆の疑いでとらわれている組織のメンバー、アドゥーを救出することを要請する。

## アドゥーをかついで地下水路へ

ジェイラーズ監獄城の天井裏を通過して、監獄の拷問室へ到着したリュウ。そこで彼が見たものは、力なく倒れているアドゥーだった。彼に乗り移っていたピランはどこへ…。リュウは自分で歩くことのできないアドゥーをかついで脱出することにした。アドゥーをかついでいるときは、刀を振ることができない。にもかかわらず、行く先には監獄を守る見張りたちが待

っているのだ。彼らを攻撃するときにはアドゥーをいったん降ろす必要がある。そのときにはアドゥーに容赦なく襲い掛かってくる敵にも注意を向けなければならない。



うねうねと左右にゆれる橋。気持ちワルイ!



敵との戦闘あり、せまい足場ありの困難な道を、アドゥーをかついで進む



敵もよければ

矢もよける

自動的に侵入者を射る矢や、番犬に行く手を阻まれながら脱出するのだ

## 冒頭で分岐する5つのシナリオ

このゲームの大きな特徴は「パラレルシナリオ」という仕掛けを取り入れていること。というのはすでに何回かお伝えした。今回はその具体的な流れを紹介しよう。

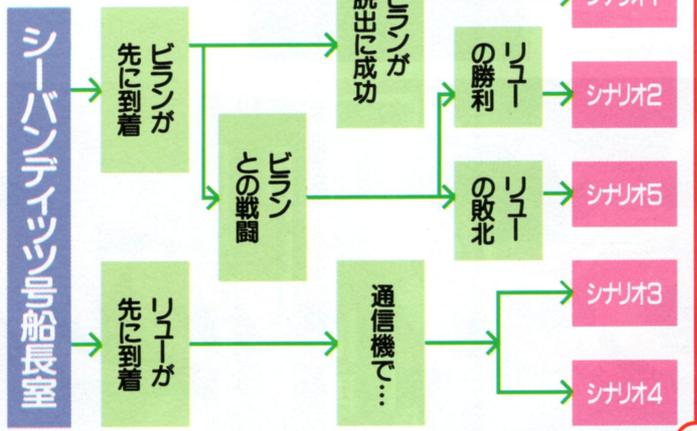
ストーリーは大きく分けて5つに分岐。この分岐は、最初の舞台となるシーバンティツツ号のなかで発生する。この船上で、リュウは緊急連絡のために船長室をめざすのだが、同時にピランも船長室に向かっていく。どちらが先に到着するかによって、その後の話がまったく別ものになるのだ。

また、リュウとピランが会って

しまったときには戦闘になる。この戦闘の結果しだいで大きくストーリーが動いていく。

パラレルの意味がはっきりするのは、1つのシナリオを終了させて、もう一度プレイするとき。それは「もしあのとき、こうだったらなら…」という仮定を、時間を戻して体験することができるからだ。別のシナリオの場合でも、すべて時間軸が同じなので、登場キャラは同じ。しかし、リュウの行動が、登場キャラにさまざまな影響を与えるために、ストーリーが大きくうねって変化していく。これがパラレルたるゆえん。

## シナリオ分岐の概要



※画面写真は開発中のものです。

# クルトリーゲン所長の悪たくみが徐々に明白に

アドゥーを無事救出したリュウは、ピラニウム鉱山へとピランの足跡を追っていく。ピラニウムというのは、ピランと関係があるのか？そして、執拗にピラニウム

を集めるクルトリーゲン所長の目的は？いよいよストーリーは、ナゾの深層に及んでゆく。ここまですべて、シナリオ1の約半分というからたいしたボリュームだ。

## 流れる箱をわたって水路脱出

多くの危険な仕掛けや敵を回避しながら、アドゥーを何とか運んでいくと、監獄の地下を流れる水路に到着する。アドゥーをかつぐ仕事はここで終わりだ。無事アドゥーを連れてこられればいいのだ

が、もし途中でアドゥーが死んでしまったら…。そのときは、当然リゴアテの信頼は得られないままストーリーは進行していく。

残されたリュウは、水路に流れているゴミの上をわたって脱出する。落ちたら、また最初からだ。



①水辺が好きなハチュウ類のアドゥーは、得意の水泳で泳いでいった



②落ちると水しぶきを上げて水底へ。リュウも泳いでいけばいいのに

## ピラニウムを採取する地下鉱山

島の地下には広大なピラニウム鉱山が広がっている。リュウは、水路を抜けて、この鉱山へと現われ出た。ピラニウムを運搬するトロッコや、さまざまな大型機械が並んでいる鉱山内を慎重に進んでいくと、最深部にはクルトリーゲン所長の姿が。ピランはピラニウムを求めているのか、この鉱山へ忍び込んだらしい。ということは、

もしかするとクルトリーゲンにピランが乗り移っているのか？ここでのイベント後、リュウは古代遺跡を抜けて、次の街へと進む。



③線路の上を歩いているが、トロッコがきたらどうする!?



④灼熱の溶岩が流れる鉱山内部。溶岩に落ちたら、一巻の終わりだ



⑤緑色に光るのは、ピラニウムが無機物を活性化させているから

## ジェイラズ第2の都市センターヤード

ジェイシティ以来、久しぶりの街、センターヤード。この街は、ジェイラズ島の中央部に位置する、緑が豊かな森の中にある。街とはいうものの、見えるのは3つ並んだ巨大な城のような監房と、数件の家のみ。実は街の機能は地下にあるのだ。3つの監房ではなにか恐ろしいことが行われているらしく、人々は近づきたがらない。



⑥地上には数人の囚人がいて、センターヤードの情報を聞ける



⑦3つの塔が街のシンボル。現在内部に入ることはできないが、何か待つのが



## 秘密の通路の先には…

エレベータに乗って、地下の街へとリュウは移動する。暗い天井と、真っ赤に流れる溶岩の川をのぞけば、パーや家が並ぶ、ごく普通の街並みだ。このアンダーシティは、模範囚だけが入れられる秩序正しい街だが、ここにも、囚人組織JLQのアジトがあるらしい。しかし、同じJLQの内部が2派に分かれていることをリュウは知らなかった。ここはリゴアテと対立する1派のアジトなのだ…。

でにデモシオンとして登場している、ピラニウムの液体を扱っているアヤシイ研究所だ。リュウが研究所に行ってみると、そこには流れ出したピラニウムが部屋を満たしていた…。

とある店の地下から、リュウはクルトリーゲン所長の研究所へ通じる道を知る。この研究所は、す



⑧ネオンが光って、暗い雰囲気をかもし出すアンダーシティ地下街



⑨ピランのしわざか、それとも何か別の恐ろしいことが

The Future Is Now  
**SNK**®



THE FIGHTERS

最強は、一人でいい。

6月28日  
発売予定

予価 6,800円(税別)

— 遙かなる闘い —

# 餓狼伝説<sup>®</sup>3

## ROAD TO THE FINAL VICTORY

### 餓狼伝説3、セガサターンに登場!!

©SNK 1995



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

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

※画面写真はすべてアーケード版のもので、あらかじめご了承ください。

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

株式会社エスエヌケイ 〒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。



郵便はがき

50円

切手をはってください

105-□□



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

東京都港区東新橋1-1-16

徳間書店インターメディア

SATURN FAN No.12

土星の王国

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

好きなあて先を書こう！

その他「」係

住所

□□□□□

氏名

電話

ペンネーム

年齢

歳

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

(キリトリ線)

データ・ハガキ  
情報満載!!

# 土星の王国

RANKING STREET...P69  
マッコウ・萩の  
LUNARシルバースターストーリー...P80  
NEWS Dynamite / .....P82  
コーンヘッドクラブ.....P84  
SATURN SPIRIT改 / ...P88  
Game研究所.....P137  
サターンデータベース.....P148  
全メーカー問い合わせリスト...P152  
読者プレゼント.....P154

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

「土星の王国」全コーナーへのおハガキは...

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

## 読者の投稿とデータがワロスオーバー

# RANKING STREET

ソフト売り上げデータのコーナーをはじめ、読者の意見とアンケートが合体したゲーム成績のコーナーなど、役に立つデータ目押し読者参加型データコーナーRANKING STREETの登場だ!

## サターン売り上げRANKING

大作、話題作が少なく、全体的に寂しい感じのする今号のランキング。その中でもひととき元気なのが、エルフの『野々村病院の人々』。他のソフトを大きく引き離して1位を獲得。パソコン版で定評のあったグラフィックの質もさることながら、推理型のシナリオ、分岐するストーリーな

ど、ただの美少女ゲームで終わらせていない点が魅力だ。

2週目で3位にランクインしたのは『悪魔全書』。ゲーム要素は一切ないデータベースソフトであるにも拘らず、上位に食い込んできた。いかに『メガテン』が人気のあるRPGであるかがよく分かる1本だ。



◎病院内の謎を解き明かせ!

4月15日~4月21日			
順位	ゲーム名	メーカー/価格/発売日	ポイント
1	3x3EYES 〜吸精公主〜	日本クリエイト/7300円/ '96年4月19日	168
2	ドラゴンフォース	セガ/5800円/'96年3月29日	150
3	ピクトリーゴール'96	セガ/5800円/'96年3月29日	143
4	THE KINGS OF FIGHTERS'95	SNK/7800円/'96年3月28日	103
5	GUNGRIFION The Eurasian Conflict	ゲームアーツ/5800円/ '96年3月15日	80
5	パンツァードラゴン ツヴァイ	セガ/5800円/'96年3月22日	80
7	スナッチャー	コナミ/5800円/'96年3月29日	69
8	バーチャファイター2	セガ/6800円/'95年12月1日	60
9	2度あることはサトアール	CSK総合研究所/5800円/ '96年4月5日	55
10	新世紀エヴァンゲリオン	セガ/5800円/'96年3月1日	51
11	七つの秘館	光栄/7800円/'96年4月5日	45
12	ヴァンパイアハンター	カプコン/6800円/ '96年2月23日	42
13	ソリダをぶろろザツカ	セガ/6800円/'96年2月23日	39
14	アイドル麻雀 ファイナルボマンスロ	アスクパブリッシング/8800円/ '96年3月15日	28
15	グラディウスDXパック	コナミ/5800円/'96年3月29日	24

4月22日~4月28日			
順位	ゲーム名	メーカー/価格/発売日	ポイント
1	野々村病院の人々	エルフ/6800円/'96年4月26日	1919
2	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ/7800円/ '96年4月26日	508
3	真・女神転生デビルサ 〜悪魔全書〜	アトラス/2900円/ '96年4月26日	477
4	ドラゴンフォース	セガ/5800円/'96年3月29日	465
5	THOR~精霊王紀伝~	セガ/5800円/'96年4月26日	352
6	爆れつハンター	アイマックス/6800円/ '96年4月26日	337
7	THE KINGS OF FIGHTERS'95	SNK/7800円/'96年3月28日	270
8	ピクトリーゴール'96	セガ/5800円/'96年3月29日	254
9	パンツァードラゴン ツヴァイ	セガ/5800円/'96年3月22日	236
10	GUNGRIFION The Eurasian Conflict	ゲームアーツ/5800円/ '96年3月15日	184
11	きんぎょ空ヤンパニー	キッド/5800円/'96年4月5日	169
12	ソリダをぶろろザツカ	セガ/6800円/'96年2月23日	143
13	首領蜂(ドンパチ)	アトラス/5800円/ '96年4月26日	119
14	ロックマンX3	カプコン/5800円/ '96年4月26日	106
15	ヴァンパイアハンター	カプコン/6800円/ '96年2月23日	45

4月29日~5月5日			
順位	ゲーム名	メーカー/価格/発売日	ポイント
1	野々村病院の人々	エルフ/6800円/'96年4月26日	350
2	THE KINGS OF FIGHTERS'95	SNK/7800円/'96年3月28日	283
3	ピクトリーゴール'96	セガ/5800円/'96年3月29日	225
4	THOR~精霊王紀伝~	セガ/5800円/'96年4月26日	199
5	GUNGRIFION The Eurasian Conflict	ゲームアーツ/5800円/ '96年3月15日	190
6	ドラゴンフォース	セガ/5800円/'96年3月29日	174
7	真・女神転生デビルサ 〜悪魔全書〜	アトラス/2900円/ '96年4月26日	160
8	パンツァードラゴン ツヴァイ	セガ/5800円/'96年3月22日	159
9	ときめき麻雀グラフィ ティ〜年下の天使たち	ソネット・コンピュータエンタテイ メント/5800円/'96年5月3日	125
10	バーチャファイター2	セガ/6800円/'95年12月1日	121
11	きんぎょ空ヤンパニー	キッド/5800円/'96年4月5日	98
12	ソリダをぶろろザツカ	セガ/6800円/'96年2月23日	68
13	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ/7800円/ '96年4月26日	67
14	ロックマンX3	カプコン/5800円/ '96年4月26日	65
15	2度あることはサトアール	CSK総合研究所/5800円/ '96年4月5日	52

5月6日~5月12日			
順位	ゲーム名	メーカー/価格/発売日	ポイント
1	野々村病院の人々	エルフ/6800円/'96年4月26日	420
2	ピクトリーゴール'96	セガ/5800円/'96年3月29日	277
3	THOR~精霊王紀伝~	セガ/5800円/'96年4月26日	126
4	ときめき麻雀グラフィ ティ〜年下の天使たち	ソネット・コンピュータエンタテイ メント/5800円/'96年5月3日	113
5	バーチャファイター2	セガ/6800円/'95年12月1日	112
6	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ/7800円/ '96年4月26日	111
7	THE KINGS OF FIGHTERS'95	SNK/7800円/'96年3月28日	62
8	パンツァードラゴン ツヴァイ	セガ/5800円/'96年3月22日	60
9	真・女神転生デビルサ 〜悪魔全書〜	アトラス/2900円/ '96年4月26日	44
10	ロックマンX3	カプコン/5800円/ '96年4月26日	42
11	GUNGRIFION The Eurasian Conflict	ゲームアーツ/5800円/ '96年3月15日	39
12	ストリートファイターZERO	カプコン/5800円/ '96年1月26日	30
12	スナッチャー	コナミ/5800円/'96年3月29日	30
14	ヴァンパイアハンター	カプコン/6800円/ '96年2月23日	28
15	新世紀エヴァンゲリオン	セガ/5800円/'96年3月1日	27

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

# ゲーム成績表 サターン編

シリーズごとに完成度が増す『ビクトリーゴール'96』。過去のサッカーゲームの中では最高得点を記録した。

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位						
1	ドラゴンフォース	セガ	'96年3月29日	5800円	24.61	11	4.53	3.93	4.19	3.77	4.20	4.00
2	ビクトリーゴール'96	セガ	'96年3月29日	5800円	24.05	18	4.23	3.95	4.12	3.84	4.13	3.77
3	グラディウス デラックスパック	コナミ	'96年3月29日	5800円	23.14	32	3.69	4.23	4.13	4.02	3.78	3.29
4	2度あることはサンドアール	CSK総合研究所(CRII)	'96年4月5日	5800円	23.09	34	4.08	3.67	3.77	3.76	3.80	4.01
5	超兄貴〜究極…男の逆襲〜	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	'96年3月29日	5800円	22.82	41	4.45	3.91	3.55	3.45	3.09	4.36
6	スナッチャー	コナミ	'96年3月29日	5800円	22.40	46	3.95	3.68	3.69	3.59	4.03	3.47
7	きゃんきゃんバニー・ブルミエール	キット	'96年4月5日	5800円	22.35	48	4.36	3.36	3.74	3.46	3.88	3.56
8	三國志 英傑伝	光荣	'96年3月29日	8800円	21.45	67	3.74	3.76	3.03	3.53	3.95	3.45
9	アンジェリーク Special	光荣	'96年3月29日	7800円	21.17	75	4.22	3.39	3.17	3.28	3.67	3.44
10	七つの秘館	光荣	'96年4月5日	7800円	20.93	79	3.41	3.66	3.45	3.45	3.45	3.52
11	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイトジャパン	'96年3月29日	5800円	20.86	82	4.29	3.14	3.14	3.00	3.29	4.00
12	バーチャ フォト スタジオ	アクレイトジャパン	'96年3月29日	6800円	20.68	85	3.64	2.96	3.18	3.50	3.54	3.86
13	WORLD CUP GOLF〜IN ハイアット ドラゴビーチ〜	ソフトビジョン インターナショナル	'96年3月29日	5800円	20.67	86	3.00	4.00	3.33	3.67	3.67	3.00
14	ぐっすんおよよS	エクシング・エンタテインメント	'96年3月29日	6800円	20.16	107	4.00	3.22	2.95	3.22	3.46	3.32
15	麻雀同級生 Special	メイクソフトウェア	'96年3月29日	6800円	20.14	109	4.26	3.25	2.98	3.51	3.26	2.87
16	モータルコンバットII 完全版	アクレイトジャパン	'96年3月29日	5800円	19.30	135	3.35	3.17	3.35	3.04	3.00	3.39
17	ゲックス	BMGビクター	'96年3月29日	5800円	18.75	159	3.50	3.50	2.75	2.75	2.50	3.75
18	信長の野望 リターンズ	光荣	'96年3月29日	5800円	18.64	164	3.45	3.41	3.00	3.23	2.95	2.59
19	HORROR TOUR	オー・シー・シー	'96年3月29日	5800円	18.33	174	3.17	3.33	3.00	3.00	2.50	3.33
20	鉄球〜TRUE PINBALL〜	ギャガ・コミュニケーションズ	'96年4月5日	5800円	17.53	198	2.53	3.00	3.16	3.21	2.74	2.89
21	麻・雀・天・使エンジェルリップス	日本システム	'96年3月29日	6800円	15.76	220	3.24	2.59	2.29	2.65	2.59	2.41

## 1位

### ドラゴンフォース

好評 75% 不評 25%

発売日	発売中(3月29日)
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	284・プレイデータ
コソテニュー等	なし

## 甘いささやき

大 軍を実際に指揮している感じがする戦闘シーンは、視覚的にも戦術的にも面白い。中央集合、全軍前進など、軍全体に命令を与えるこのシステムには、ユニットを1つずつ動かす将棋的なゲームでは味わえない楽しさがある。しかし、ほ

とんど専攻の陣だけで間に合ってしまうあたり、各陣形の意味が薄いように思えた。また、全軍待機が強すぎるくらいがあるが、その辺は武将技の存在でバランスがとれている。

戦略、政略面では、お金や食糧など、シミュレーションの煩雑な要素が省かれているので、物足りなく思う人もいいるだろうが、これはシミュ

レーションRPGだ。わかりやすくてよい。ストーリーやキャラもきっちり作られている。不満点は、最終的に100人を超す味方武将の管理が面倒なこと。カーソルを合わせることもままならない。1列に3〜5人並べて表示できれば、だいぶ楽になると思う。

全体的に完成度が高く、敷居も低いのでシミュレーション未経験者にもお薦めしたい。

(東京都/岸辺瑠伴・20歳)

戦 闘時の兵士や武将技が入り乱れる様がとっても鮮やか。戦闘システムも見た目よりずっと戦略的なのに、プレイしながら自然に戦術をマスターできるくらい馴染みやすい。陣形や武将技も多様で武将自

体のキャラクタを上手に活かしている。戦闘に限って言えば、文句なし/ただ、ストーリーがありすぎたり過ぎで、同じ顔の武将が多いのは不満。「武将狩り」が重要になるんだから純粋なシミュレーションにしたほうがよかったと思う。

(兵庫県/LOK I・25歳)

大 きく分けて、内政モードとフィールドモードの2つがあるが、内政モードがへんに複雑でなく、フィールドモードに直結した事柄だけで簡略化されているのがよい。そのおかげで内政に頭をつかうこともなく、ストーリーや戦闘を楽しむことに集中できる。また内政にお金の概念がないのもよい。アイテムは探索で見つけ、兵士を雇うのもリアル

タイムを活かしたうまい方法を使っている。これで、ますますストーリーに心酔できる。

内政部分で気になったのは、武将の人数が増えてきたときの勲章授与と武将会見の面倒臭さ。勲章授与は全員に与えるわけではないので、まだ我慢できるとしても、武将会見は辛い。忠誠度の下がり具合やアイテムの有無は、武将会見でしか知ることができないので、一応全員と話さなければならぬからだ。忠誠度が下がり気味の武将や話したいことがある武将には、マークが表示されるなどの配慮が欲しかった。

(埼玉県/渋谷宏志・20歳)

**も** う最高/ますあの100人VS 100人のバトルが最高です。初めは100VS100といってもただの数字VS数字だと思っていたのが、あのキャラの動き、スピード感、多彩な陣形、そして圧巻なのは武将の必殺技の数々。ここまでだけでも買って損はない!

あと戦争シミュレーションとしてはどうかというと、これまた文句なし。8人のうち、どの武将を選択するかによって、大きく難易度が変わる。初級～中級者向けといったところでしょうか。操作性もよいです。

難点と言えば、ゲーム後半、城をすべて制圧したあとの展開が遅いといったところぐらい。

サターン名作ソフトの1本となるでしょう。

(大阪府/裏のGAMER・29歳)

**結** 論から言えば、本当に面白かった。個人的には、シミュレーションRPGでこれほどの爽快感を味わったのは「ラングリッサー」以来だ。おそらく内政モード、戦闘モードの各コマンドを必要最低限に抑えたことが、国取りゲーム本来の楽しさというべき「勢力地図を自国色に染め上げる快感」にそのままつながったのだろう。加えてキャラクタのレベルアップが比較的容易で、経験値稼ぎを必要としなかったこともこの快感の要因の一つだと思う。

不満としては、エンディングがストーリー的にありがちなものだったことや、プレイデータが大きすぎるなど細かいことがいろいろあるが、あえて一つにしぼるとするなら、ムービーがまるでウェインとティリス

が主役であるかのような内容であるという点。他国の君主でプレイしていた者にとってこれは興ざめもいところだ。ムービーを複数用意しろとは言わないが、せめてマルチスタートに相応しい内容にしてほしい。次作に期待する。

(富山県/破れ奉行・19歳)

**次** 世代機ならではの、という部分は少なく、ストーリーも含めて極めてオーソドックス。致命的な欠点がないかわりに飛び抜けた部分もない。逆に言えば安心して遊べる。

このゲームの最大の長所は、シミュレーションの宿命ともいえる「待ち時間」が無いに等しいという事。ロード時間も気にならない程度(長くても5秒)だし、キーレスポンスも良好。リアルタイム制のおかげで「自分の番が来るまで画面をポーズと見ている」必要がなくサクサク進む。快適すぎて、光栄のゲームに慣れた人には物足りなく感じるかも。

気になる点としては、フィールド上の「道」がやや見づらいのと、武将のグラフィックに使い回しが多い点だ(120人くらい根性で描き分けてほしかった)。例によって説明書が舌足らずなものちょっと気になる(町で体力回復できるなんて、サターンFANを読むまで知らなかった)。内政画面で行軍中の武将と会えたり、アイテムの受け渡しができるのも、考えてみれば変だが、ありがたいのも事実。

戦闘シーンは確かに爽快で楽しい。でも前代未聞というほどでもないと思う。基本的にはファミコンの「独眼竜政宗」などと同じ。

全体的にシンプルな作りだが、武将の配置など、頭を使う部分が多く、なかなか歯ごたえがある。初心者から上級者まで広く遊べる、おすすめソフト。価格が安いのも◎。

(静岡県/大橋直人・33歳)

**は** っきり言うとう「オウガバトル」と「ラングリッサー」を足して2で割った感じがした。でも、キャラが魅力的で好感もてる。まあ、初めての人がサクサクやるにはいい作品だろう。8人分のストーリーも1人1人特徴があつていい。特にエンディングがよく、1回エンディングを見ると8人分見たいくなる。

(神奈川県/レオスリン・17歳)

## 辛いつぶやき

**と** にかくストレスが溜まるソフト。まず、ロードコマンドがない。そのためパッドリセットを多用することになるのだが、なんとセガロゴに戻ってしまう。しかもボタンで飛ばせない。そんなに自分の会社の宣伝が溜まるばかりで宣伝どころか逆効果だよ。立ち上がりの早いカートリッジならともかく、CD-ROMにおいて、パッドリセット時にタイトル画面に戻るのとは基本。ましてやシミュレーションはもっともリセットを使うと思われるジャンルだしね。少しでもCD-ROMの弱点を感じさせない作りを心掛けないと、任天堂にかっこうの攻撃材料を与えることにもなりかねない。

次に、操作方法が全体的に古くさい。例えば、ある武将情報を見たあと、次の武将情報を見るためには一度ウィンドウを閉じてから再び選ばなければならぬ。方向ボタンの左右などでウィンドウを開いたまま前後の武将に切り替えるようにすれば、かなり快適になったはず。また、武将や城の選択方法も、数の少ないうちはいいのだが、多くなってくるととてもやってられない。LRボタンでトップとボトムに行くのはいいのだが、100人武将がいるうちの50人目を選びたい時などには、まるで役に立たない。これも方向ボタンの左右で1画面ずつ切り替えるとか、スクロールバーをつけるとか、いくらでもやりようはあったはず。さらにスタートボタンで武将を並べ替えられるといっても、レベル順と武将のいる城毎だけ。内政力順や職業毎に並べ替えられたほうがよっぽど役に立つ。これに加えて昇順、降順が選べればなおよい。

そして、おそらくほとんどの人が不満に思うであろう中断コマンド。再開すると消えてしまうため、データを残すためには、一度本体にコピーしなければならぬ。それでも中断できる人はまだ幸せ。パワーメモリーを持ってない人はどうすればいいの? 大体、本体に1コしかセーブができないというのはデカすぎる。

このゲームの売りでもある戦闘シーンはたしかに面白い。だが、一つ

だけ難点がある。それは武将技を使っている間は兵士の操作が不能なこと。例えばフィールドの中央で、敵兵士と自兵士をぶつけようと思ったとき、敵武将が武将技を使うと兵士がお互いをすり抜けていってしまう。武将技のエフェクトが終わるまでは、兵士を止めておくなどの配慮がほしかったと思う。

それと、最後の最後になってキャラクタにしゃべらせるというのは、納得できない。プレイ中に自分の中でできていたキャラクタのイメージが、あれですべてぶち壊しになってしまった。

(東京都/ZEUS・27歳)

**最** 初からあまり期待してませんでした。実際にやってみて、「まあこんなもんだらう」というのが正直な感想です。気になった点は、キャラがほとんどしゃべらない。せめて必殺技や魔法ぐらいはしゃべってほしい。武将の顔に使い回しが多い! これでは感情移入ができない! 結局、ラストバトルにいけるのは、星竜の8戦士だけ…。俺がせっかく育てた、ミルティアやミレーヌ、サヤカはどうなるわけ? これじゃあ他のキャラを育てる意味がまったくないよ! クリアすると、新しくファンダリアとトリスタンが選べるようになるが、二度とやる気がおきない。これじゃこの設定も全くの意味ナシ。120人を超えるキャラが各々ストーリーをもっているらしいが全然わからん! ホントなの? と聞きたくなる。ゲーム自体あっさりしすぎてるし…。せっかく魅力的なキャラがたくさんいるんだから、もう少し練った作りしてほしい。まあ、やり始めればハマりますけど…。

(宮城県/アテナ、いきまーす/18歳)

## メーカーからひと言

力を入れた物語やキャラ、思考錯誤したシステムが好評なので、チーム一同ホッとしているのだあ。もうクリアした人も、別のシナリオでクリアすれば、ユニの魅力にもうメモリになってしまふのだあ。おホメの言葉・キビしいご意見ありがと/これからのソフト開発に生かすので、今後ともヨロシクなのだあ/ (セガ「DF」開発チーム代表 ユニ)

## 2位

### ビクトリーゴール'96

好評 66% 不評 34%

発売日	発売中(3月29日)
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	5800円
ジャンル	サッカー
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	4人同時
対応周辺機器等	マルチターミナル6
バックアップメモリー	130・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー

## 甘いささやき

**結**論からいうと、既存のサッカーゲームの中ではNO.1の動きですね。今回は、画面上のものをすべてポリゴンにしたため、前作よりも画面が若干きたなく見えるが、それだけでこのゲームを敬遠しないで下さい。このゲームのすごさはもっと別のところにあるのです。それは何かというと、ずばり熱中度です。パッドで選手をただ動かすだけでもすごく楽しい。それは、単に実況放送が入ったからだけではなく、モーションキャプチャーによって、選手の動きに命が吹き込まれたからです。選手1人1人の特徴が、ポリゴンキャラにもちゃんと再現されているのには驚くばかりです(例えば、田坂がスキンヘッドだったり、ドリブルではレッズの岡野がぶつちぎりの速さで駆け抜けたりする)。このようにリアリティを追求することというのは、たとえゲームであっても、実に良い事だと思います。スポーツゲームの最大の楽しみは、より現実に近いスポーツをモニターの中で楽しませるといことではないでしょうか。素晴らしいサッカーの世界が待っていますよ。

(東京都/坂田理成・17歳)

**見**事なできにただただ感動//とにかく、キャラが実写でなくポリゴンで人間味のある行動をとるのにはビックリ!! トラップやスライディング、転倒やつまずき方など、過去のサッカーゲームには想像もつかないほどリアル。剪断気たっぷりのいくつかのパターンのある実況と解説。これは、決して飽きのこない一品である。より技を追求する人はコマンド式のヒールリフト、チップキックなどのテクニックも用意されているし、オープニングムービーも見物。サッカーファンならハマルこと間違いなし。あえていうな

ら、1勝した時に興奮できるムービーがほしかった。

(山口県/あきまる・22歳)

**前**作のオープニングCGの動きにも感動したが、今作はさらに感動した。ゲーム中の動きもリアルで進歩を感じる。だけど、ボールを蹴る時の反応が鈍くて、パスを出そうとしてもシュートしようとしても、すぐ止められてしまうのはストレスがたまる。ダイレクトパス、シュートもタイミングがよくわからない。ただ、COMレベルは前作よりも上のような気がする。そのため、かなりしまったゲーム展開になるので気がぬけない。シュート数なども、前作よりくわしく見る事ができるのでより気合が入る。背番号も入ったし、前作よりもはるかにパワーアップしていると思う。

(島根県/H・417のFAN・22歳)

**試**合ごとに天候が変わり選手の体調も変化するので、監督のように選手の交代をしなければいけない状況になるなど、本物のサッカーの試合にかなり近いデキになっている。しかし、ルールの方はオフサイド、バックチャージなど、必要最低限のルールしかない。これらのルールに、せめてハンドをつけ加えて、トラップするときまれにハンドをしようというのがあれば、より一層本物に近くなってもっと楽しかっただろう。そして、実況の方はホームチームを中心として、試合の状況によって違ったり、また同じプレイでも少し違う実況になるなどかなり多彩である。選手の動きも、かなり本物に近いので、見るだけでおもしろい。リプレイ機能も見たい時に、様々な角度で見ることができるので、すごく充実しているゲームです。問題は、リーグ戦ではいつも上位や下位にいるチームが決まっていることだけだろう。

(神奈川県/ベル・18歳)

## 辛いつぶやき

**か**つてセガの人が、サードパーティが充実したら「セガの苦手なジャンルはそちらに任す」といっていたが、それは早い方が良いと改めて思った。セガはボールを使うスポーツものは明らかに不得意だ。せっかくモーションキャプチャーを使い、実況もつけて外面をととのえても、中身が従来そのままでは意味がない。相変わらずキーレスポンスが悪いし、サッカーのスピーディなダイナミズムを感じられない。たとえば、センタリングをあげても画面がボールの尻を追いかけないように変わっていくため、ダイレクトシュートがとてやりづらい。蹴る感覚がリアルでも、トラップはそうでもない。以上のような操作感覚の配慮不足は、MD時代から少しも進歩せず、演出だけがぜいたくになっただけだ。セガに良いスポーツゲームを望むのは無理と私はあきらめている。

(大阪府/小島清隆)

— 応、年度ごとのシリーズものとしての位置付けが決まったということではとほっとしています。グラウンドの種類も3種類に増え、シヨルダーチャージでもファールが取られるようになったし、壁パス、バックパス、フェイント、豊富なシステムとコーチング機能、選手の髪型、皮膚の色、日ごとの好不調など通好みでマニアックになり、演出面では特に文句なし。が、あいかわらずセンタリングの意味がない。前回のような、キーパーにすぐ捕られてしまう訳ではないがまず入らない。結局、ペナルティエリアまでダッシュをし、フェイントでキーパーをかわしゴールにトライ(へたにボタンを押すと、あらぬ方向にいくところが納得いかない)と、「10ヤードファイト」を思い出したのは俺だけではあるまい。操作も若干、先行入力がないと駄目みたいで、シヨルダーチャージしたつもりが相手にパスしちゃったりと、自分で操作しているという快感さえも薄れてしまう。実況だって野球のときと同じで、聞いてていやになる。ただでさえ、サッカー人気も衰えているのに、マニア受けだけするゲームではまずいんじゃないでしょうか。

(宮城県/とこや・26歳)

**サ**ッカーゲームの命は操作性にある。少なくとも、キックボタンを押した瞬間には、ボールはキックされていなければならない。ところが本作では、ボタンを押してからキャラが足を振り上げるので、プレイヤーのイメージとタイミングがズれる。ズれるどころか、こんな大振りでは、蹴るまでにボールを奪われてしまうのだ(これがJリーグ?)。そして、なぜトラップをしないのだ!? ロングボールでパスしても、ボールを体に当てるだけで、マイボールにしようとしな。プレイヤーのテクニックをもってしても、どうにもならないとはどういうことか。これでは、近くに敵のためにボールを落としてやっているにすぎない。ならば、せめてそのボールをスルーすることができれば、そのままドリブルもできるのに…。不満点はまだまだあるが、どうも次世代機におけるサッカーソフトは、その画面ツラのリアリティばかりを追求して、とても大切なものをわすれている。

(神奈川県/浅野和人・31歳)

**シ**リーズ通しての悪いところが何も改善されていない。選手のマーカージェンジは思ったようにいかないの、スピーディな展開ができない。センタリングからのシュートは、キーパーも強くせに、シュートコースの細かい調整もできない。結局、中盤もシュートの時もドリブルが一番強いというありがちなものになってしまっている。コマンド技も、使い勝手の悪いものばかり。おまけに、実況も盛り上がりかけると上にパリエーションが少なすぎ。良いのは見た目だけで、内容は全然だめ。続編は作らないでください。

(大阪府/みじんこはら・22歳)

## メーカーからひと言

今回、既存のゲームにない「サッカーのリアリティ」を追求しました。もちろんそれは見た目だけではありません。既存のゲームとの違和感があるようですが、少しやり込めば印象はまた変わるといいます。まずは慣れてください。トラップ、シュートコースの変更などができないという意見があるようですが、すべて自由自在にできますよ。

(セガ「Vゴール」開発チーム)

3位

グラディウス  
デラックスパック

好評 70% 不評 30%

発売日	発売中(3月29日)
発売元	コナミ
開発元	コナミ
価格(税別)	5800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	2人交代
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	フレイデータ、ボタン設定、ハイスコア
コンティニュー等	コンティニュー(「II」のみ)

甘いささやき

**移** 植スタッフの「グラディウス」に対する情熱と愛情が、いたるところでひしひしと伝わってくる移植度200%の最高傑作。オープニングのCGムービーは未来のグラディウス像を予感させ、パブルシステムのロード画面は往年のマニアの涙を誘う。処理落ちのオン・オフ、残機設定やエクステンド設定などの充実のオプションは、幅広いユーザーのニーズに応えている。ここまで忠実に再現されたのは今回が初めてであろう。移植度の高さには驚かされ、ノスタルジックなBGMに鳥肌がたつた。肝心のゲーム内容も、業務用と全く同じで、攻略法や安全地帯が使い、2周目にはちゃんと敵が撃ち返してきた。また、復活も業務用と同様のパターンも使えた。ピギナーを寄せつけない硬派なその作りこそが、シューティングゲームの王道といわれるゆえんであろう。

(長野県/丸山理樹・24歳)

**移** 植度はほぼ完璧。古いながらゲームバランス、戦略性、壮快感も申し分ない。しかし、古いというのはどうしてもネックになる。このゲームは、「究極タイガー」や「Rタイプ」と同じ復活パターン攻略型のシューティングである。コインさえ入れればエンディングまで力押しで持っている「その場復活」が主流の現在にあって、どこまで受け入れられるかは疑問だ。特にこのシリーズの初期装備の貧弱さは、ゲーム史上でも類をみないほどであり、初めて触れるプレイヤーにとってはストレス以外のなにものでもないと思う。対応策としてコナミコマンドを入れたのだから、アーケード信者からは逆に反発をかうかもしれない。つまりこのソフトは、両極端の評価が下されるのではないだろうか？

(千葉県/レイヤーズ・22歳)

**最** 近ゲームを始めた人にとって、こういった昔の名作ゲームにふれるということはまずないことだ。今更だとか、グラフィックがしょぼいとかは抜きにして是非やってほしい。オリジナルとの違いなんて全然わからないし、キャラがたくさん出ることによって画面スピードが落ちる現象まである。今では、スローになってしまふのは最低だ/とまでいわれているけど、わざとスローにさせるのもテクニックのうちの1つだったのよ。独特の世界観とゲームシステム、敵弾をよける熱さと復活(ミスった後の)した時の喜び。これを良いといわずに何という。

(大阪府/みじんこはどら・22歳)

辛いつぶやき

**今** までも色々な機種に移植されてきた「グラディウス」シリーズ。移植のときは良いが、この時期にこんな中途半端な形で出したコナミには、首をかしげてしまう。まず、IIIが移植されていないのが不満。また、サウンドテストがない(PCエンジンのIIにはあったのに…)のも非常に不満。難易度もパロディスのように、誰でもクリアできるほど低くならないので、思い入れのない人にはいろんな意味で辛いでしょう。このシリーズは、1つの時代を築き上げた名作なのに、最近ある、安っぽいリバイバルものと大差のない内容にがっかりだ。

(群馬県/関浩昭・24歳)

メーカーからひと言

忠実に難易度も移植したため難しく感じた人もいるようですが、これぞグラディウスシリーズの醍醐味。昔はグラディウスをクリアする事がゲーマーのステータスになっていたものです。今後のコナミシューティングにご期待下さい。

(コナミ 宣伝室 拓殖)

4位

2度あることは  
サンドアール

好評 80% 不評 20%

発売日	発売中(4月5日)
発売元	CSK総合研究所(CR1)
開発元	CSK総合研究所(CR1)
価格(税別)	5800円
ジャンル	バラエティー
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	なし
コンティニュー等	コンティニュー

甘いささやき

**シ** ンプルイズベストの仕上がりになっている。マニュアルなしでもルールがわかるミニゲーム(初めの説明で充分)、ある程度ミニゲームが自分で決められるシステム、苦手ゲームの練習のできるフリープレイモードと親切設計なので、初心者でもOK。逆に上級者の人にはフリープレイモードで争うこともできるので、初心者から上級者まで間口の広いゲームだ。難易度もコンティニューに制限があるので、緊張しやすい(逆にコンティニューなしではクリアできないのでは)。ただ、連打ゲームが多いのと、MD版「イチダントアール」にあった4人同時プレイがないのは少し残念だった。個人的にはオリジナルモードを消してでも入れてほしかった。(愛知県/まおうルシファー・19歳)

→ のゲーム、いってしまえば単なる子供だましの軽いノリのミニゲーム集。しかし、ささいな素材でも楽しませてくれる工夫がなさ

れており、それが伝わってくる点がすばらしい。ミニゲームは、記憶力や思考力を使うもの、タイミングや連打ものなど、選考に偏りがなく飽きさせない作りとなっている。低年齢層にも理解でき、かつ我々をも虜にしてしまう。このようなゲームこそが真の「推奨年齢-全年齢」ではなからうか。さて、ゲームの中身は、さり気ないところでサタンのパワーを使っており、それがこの作品を面白くさせている。また、遅さを感じさせないアクセスの速さは特筆すべき点。しかし、熱くなるのは確かだが、冷めやすいのはお手軽ゲームの宿命か。最後にあのセンスと、取っつきやすさを高く評価したい。

(群馬県/阿久沢アキラ)

メーカーからひと言

多くの人達から喜ばれており、成功だったと思います。あまりゲームをやらない人とかと一緒にやって下さい。ゲームに対する見方が変わるかもしれませんから。(CR1 アプリケーション開発 長里)

5位

超兄貴  
~究極…男の逆襲~

ハガキが少ないので  
割合はだしません

発売日	発売中(3月29日)
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)
開発元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)
価格(税別)	5800円
ジャンル	シューティング
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	なし
コンティニュー等	コンティニュー

辛いつぶやき

**怖** いもの見たさで買ってしまったのだが、心底後悔した。他機種ではヒットしたという信じられない。まあ、このゲームは変なセンスの男のグラフィックがウリなんだろうけど、それにしてもゲーム内容がお粗末。背景も手抜き。ボスはグロテスクでナンセンス。どのステ

ージも淡々としててかったるいし、1度クリアしたら2度とやらないよ。(神奈川県/KAG-YA・19歳)

メーカーからひと言

シューティングの原点と最新の実写技術の融合が、延髄を刺激し究極の快感と感動を生むというもくろみが、今作の崇高な野望でした。

(メサイヤ 広報 ヒルダ-佐藤)

# 6位

## スナッチャー

好評 75% 不評 25%

発売日	発売中(3月29日)
発売元	コナミ
開発元	コナミ
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 コンティニュー等	64・プレイデータ コンティニュー

### 甘いささやき

私 この物語に出会ったのは、MSX2版でした。熱中し、「自力だけで全てを見る」ことを初めて実行、雑誌の記事さえすべてホッチキスで封印してしまったのは、今では懐かしい限りです。見事にはまりました。真相も自分なりに推理したものです。

そのうち、PCエンジン版も購入。あの強烈な真実に愕然とし、より一層深みへのめり込みました。

さて今回のサターン版。私から見れば至上のできます。世界はさらに細密度を増し、映像演出も見事(鏡像で語り、街に半透過して重なる人物等)。今までの機種ではできなかつ

たことをサターンは可能にしたのです。

そして、デモのムービー。説明書が薄くなり設定資料集などが減ったのは残念ですが、もともと読み切りマンガだった部分が映像として動いていることにもまた、ある種の感動を覚えました。やはり、ハードのパワーアップがなせる技でしょう。内容は申し分なし。決して古くありませんし、知っていても楽しめます。声についてもミスキャストが多い昨今、ここまで雰囲気にあったキャストがPCエンジン版と変わっていないことにもこだわりを感じます。ただ私が残念だったのは、スタッフロールがパソコン版の、あの洋画風のものでなかったことなのですが、ま

あ全体を考えれば、はっきり言って瑣末な問題でしょう。モザイクが入っているというPS版に比べれば、まさに完全版です。

これはけれども薦めることのできる「名作」です。PCエンジン版で謳った「CD-ROMantic」の極みがここにはあります。

(大阪府/うましかのろう・21歳)

ファミコン、スーパーファミコン、サターンとやってきた中でもかなり楽しめる部類に入るアドベンチャーだ。買って損はしない。始めてみると、キャラの音がすばらしく「プロの声優はケチるな」という見本のような、と感心させられる。特にロボットの音が愛らしい。そして重要な場面になると絶妙のタイミングで音楽が流れだし、気分を盛り上げる。グッドです。ただ難易度が低いのは、ちょっとさびしい。高校生以上には物足りないだろう。コマンドをいろいろ試せば先に進めてしまおう。せめて「～する」という動詞だけは、たくさん並べておいてほしい(10コぐらい)。80点/

(佐賀県/獅子王・26歳)

### 辛いつぶやき

3年前に自分が初めてプレイしたアドベンチャーゲームはPCエンジンの「スナッチャー」である。今回のサターン版はPCエンジン版に劣っているように思えた。一番顕著に出ているのはサウンドである。サターン版はかなりアレンジしていたようだが、これがあまりにもマイナスだった。ストーリーが最高潮に達する場面などのサウンドがいま一つで、PCエンジン版に比べ、あまり盛り上がらなかった。コナミのゲームサウンドには定評があるのに、なぜ今回はこんなアレンジをしたのか納得いかない。

(福岡県/HIRO・26歳)

### メーカーからひと言

メッセージをくださったのが、すべて20代なのはメーカーの思惑通り。全年齢対象といえども、このゲームはやはり大人の方にプレイしてもらってこそ味が出る、興行きの深いものですからね。皆の者ハマったな。

(コナミ 宣伝部 坪井)

# 7位

## きゃんきゃんパニー プルミエール

好評 45% 不評 55%

発売日	発売中(4月5日)
発売元	キッド
開発元	キッド
価格(税別)	5800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	X指定
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス対応
バックアップメモリー コンティニュー等	17・プレイデータ コンティニュー

### 甘いささやき

昔 からこのシリーズのファンなので、迷わず買いました。たった1回のデートでH出来てしまうスピーディな展開なのに、相手の女の子にかなり感情移入できるよいゲームだと思います。それは、女の子の性格や境遇、人生観といったものをしっかり作ってあるからだと思えます。ただ、パソコン版に比べ、かなり難易度が低く、どんな選択をしても殆どHシーンに辿り着けてしまうので、Hシーンの価値がかなり低くなってしまっています。もっと展開に起伏があるとよかったです。最後にこのゲームをやっている気づいたのは、パソコン版で

は17~18歳だった娘が20歳に設定されていたり「女子校教育実習生編」がカットされていた事です。要するに、サターンでは「未成年とのH表現はダメ」ということでしょうか?今後Hソフトがどんどん移植されるとはいえ、現実はまだなかなか厳しいなと思わせる1本でした。

(東京都/SIM・24歳)

パソコン版はまったく知らないが、前人気の高さや女の子のカワイイにひかれ、手を出したが…。すごく面白い。マジで。会話や選択肢にはギャグが多く、笑えて、女の子のデートは盛り上がる。もちろんその後も…ムフフ。まあよいデキと言えるのでは。

(神奈川県/赤面の物・18歳)

### 辛いつぶやき

いわゆる「ギャルゲー」の移植作であるこのゲーム。評価の対象は、まずグラフィックになると思えます。問題のグラフィックは、ドットの粗さを感じるもののそれを色数でカバーしてなかなか綺麗。ただ、1、2章と3章とは絵の感じが違うように思いました。また画面の構成上グラフィックのサイズが小さい。オープニングと3章の終わりに流れるアニメーションの感じが悪かったのは、楽しみにしていただけに残念だった。

システム面では、コマンド総当たり式のゲームスタイルで、少々古めがしいように思えます。コマンド総当たり式の為、クリック回数が多くなり、クリック音が耳障りに感じるようになってしまいました。また、コマンド選択後、カーソルがいちいち一番上のメニューに戻ってしまうのは、面倒でした。

CD-ROMゲームの特徴である音声面では、各章の終わりでの「手紙モード」のみ音声対応となっていま

す。(この「手紙モード」は、なかなかいい感じですが)。ゲーム本編では音声はまったくありません。できればゲーム本編も音声付きにしてほしいところですが、コマンド総当たり式のゲームスタイルだと、何度も同じセリフを聞かされて嫌になるかもしれません。だからこれでよいのかもかもしれません。

総括すると、キャラクタが気に入った人にはいいでしょうが、ゲームとしてはシステム面の古さは否めませんので、アドベンチャーとしては今一つといったところ。また、エンディングが1つしかないのはとても残念です。もっといろいろな結末が見たかった気がします。

(兵庫県/AS1・26歳)

### メーカーからひと言

今回いただいた皆様のご意見を100%活かせるようにしていきたいと考えております。不満を感じた方、ごめんなさい。今後のために辛口なご意見をもっとお待ちしております。甘口もね。

(キッド 営業 ティーティー)

8位

三国志 英傑伝

ハガキが少ないので割合はだしません

発売日	発売中(3月29日)
発売元	光栄
開発元	光栄
価格(税別)	8800円
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	170・プレイヤータ
コンティニュー等	なし

甘いささやき

今までのシリーズにくらべ、かなり内容が変わっていてグッドですね。ただ、戦闘シーンにおいて、アニメがとてもしょぼい、武将の一騎打ちでは自キャラが絶対勝つので、ハラハラ感が全くないなどの不満点がある。全体的にはストーリー重視のゲームになっていて、シナ

リオが良く、メチャ燃える。なかなか良くできていると思います。

(愛知県/川島成正・26歳)

メーカーからひと言

戦闘時の一騎打ちは、隠れイベントみたいなのです。RPG色を強くするために、架空キャラや、架空兵科は意図的に盛り込んでいます。(光栄 SP課 高津)

9位

アンジェリーク Special

好評 72% 不評 28%

発売日	発売中(3月29日)
発売元	光栄
開発元	光栄
価格(税別)	7800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ー	16・プレイヤータ
コンティニュー等	なし

甘いささやき

建て前は惑星育成ゲーム。本音はリセット多用恋愛シミュレーションゲーム。ラブエンディングのセリフも各2バージョン用意されているので、恋に走るなら何度も遊べる。だが、しかーし、デート失敗リセット、お目当て来ずリセット、勝手に育成されリセット…。おまけに、ロード時間が長い(試みに測ったら最短で1分16秒)、CDの読み込みが多く、おちおち育成妨害アニメーションを見られない(カットモードがあるから良いが)。でも、素敵なお声、けっこう綺麗なイベントアニメーションが、多少のことを忘れさせてくれるのも事実。女心が揺さぶられます。付け加えれば、イベント数も多いことだし、条件付きでよいのでデバッグモードが欲しかったかな。それとCD1枚なのに2枚組ケースで7800円。1枚ケースなら、多少なりとも価格を下げられたのでは。

(大阪府/ちゅうちゅう・23歳)

辛いつぶやき

世間の評判があまりにも良いし、声優さんも好みの人が出ていたので購入したが、久々につまらないゲームだった。まず、グラフィックがかわいくない。出てくる絵の方もサターンとは思えない程粗く、守護聖はあまりしゃべらない。おまけにうわさのアニメーションは、ほんの数秒で、あれなら出ない方がまだましである。その上、操作性もかなり悪く恋愛シミュレーションをしているのに、まるで『三国志』をやった時の地道な育成を思い出した程かかってしまった。わざわざ、サターンで出す必要があったのか。

(広島県/溝上和子・21歳)

メーカーからひと言

サターン版の特徴である、アニメーションと音声に関するご意見が多いですね。賛否両論ですが、ご批判は謙虚に受け止めて、今後の開発作業に反映させていきたいと思っております。

(光栄 SP課 高津)

10位

七つの秘館

ハガキが少ないので割合はだしません

発売日	発売中(4月5日)
発売元	光栄
開発元	光栄
価格(税別)	7800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	3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	70・プレイヤータ
コンティニュー等	なし

甘いささやき

いやー。実は私、テレビなどに出演している志茂田景樹のことをバカにしていました。やりませぬ彼は、見直しました。7つも館があるのに1つも手抜きがなく、謎もしっかりしていてストーリーも無理がない。また、グラフィックもすごい/ サターンを持って良かったと思えましたよ。謎も、けっこう難しいものもあったが、必ずヒントがあり、納得のいく謎であった。また、間違ったスイッチを押しても、それなりに反応するのでわかり易い。7つある館も様々なタイプのものが次々と出てきて飽きさせないところが良かった。

(東京都/グレサターン・21歳)

ゲームの内容はかなり多いが、字幕に調べる、動かすなど出てくるので、比較的親切的なアドベンチャーだと思う。また、カラクリを見つけたときの反応がものすごく素晴らしい。何と言ってもアイテムの数が非常に多いので、使うときに色々と考えたりもする。名前の通り館が

7つあるが、各館に合っているBGMもとても素晴らしく、行き詰まったときも楽しくゲームができる。そして、最後のエンディングにはとても感動した。おそらく他のアドベンチャーゲームには見られない光景であろう。ただ、複雑な館もあるので方向オンチの人はキツイかも。

(東京都/ダイゴ・25歳)

怖いです。音といい、全体的な画面の暗さといい、とにかく怖い。きわめつけは、あの人形のような彼女の顔。初め見たときは心臓が止まりそうでした。今までやってきたアドベンチャーと比べると、かなり難しいのですが、ストーリーの面白さが引き立っているのでもう気にせず進め、かなりハマれました。(福岡県/ごめんよセガール・17歳)

メーカーからひと言

頭を使い謎を解く快感を、存分に感じてもらえたと思います。また、グラフィック面にはかなり力を入れたので、良い評価を得たことは喜ばしいです。これだけ次回作の要望があるならば…。(光栄 SP課 高津)

11位

NFL クォーターバッククラブ'96

ハガキが少ないので割合はだしません

発売日	発売中(3月29日)
発売元	アクレイムジャパン
開発元	IGUANA ENTERTAINMENT
価格(税別)	5800円
ジャンル	アメリカンフットボール
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	12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	33・プレイヤータ
コンティニュー等	コンティニュー

辛いつぶやき

アメフトが好きだから買ったが、画面に日本語が全く出てこない。確かにアメフトはアメリカのスポーツだろうが、遊ぶのは日本人なんだ// 日本語への切り替えが欲しかった。また、タックルの音がやけに不快だ。リアルを追求してこうな

ったのかもしれないが、耳に心地良い音にする必要があるのではないか。(佐賀県/獅子王・26歳)

メーカーからひと言

日本語へのローカルライズに関しては今後できるだけ対応したいと思っております。(アクレイムジャパン マーケティング部 清水)

# 12位

## バーチャ フォト スタジオ

ハガキが少ないので割合はだしません

発売日	発売中(3月29日)
発売元	アクレイドジャパン
開発元	トランスベガス
価格(税別)	6800円
ジャンル	カメラマンシミュレータ
対象年齢	成人用・18歳未満お断り
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	21・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー

### 辛いつぶやき

**師** よなげ怒る。撮れて言ったくせに…。自分のやりたいようにやると全然駄目。適当にボタン押ししてポイントを探し、覚えながら何度もやり直して条件クリア…こんな作業は疲れる。これを割り切れれば動画が楽しめるぞ。実写だし、全裸にもなるし// でもにじみが問題。イージービューで静止画(撮った写真)を見ると、中には顔がバグ画面のように崩れている物もある。ひどいので是非とも画像の技術は磨いてほしい。もっとやりやすく、ポイント表示の有無を設定できると本当によかった。改良を望む。

(茨城県/幻想旅行者・18歳)

**モ** デルの質もまあまあだし、カメラマン役の人も名演技だし、キャストはけっこうよかったと思う。しかしこのゲームの目玉であるボーナスステージが私の期待を裏切ってくれた。いまだきへアくらいは見せてくれてもいいじゃん。トラブルモードが固定なのも、ランジェリーが3種なのも不満。

(神奈川県/超雑貨衆)

### メーカーからひと言

自分がカメラマンとなり、撮影をするというこのゲームには、いろいろな意見があります。これからの意見を今後のソフト作りに反映させたいと思っております。(アクレイドジャパン マーケティング部 清水)

# 13位

## WORLD CUP GOLF

~INハイアットドラゴビーチ~

ハガキが少ないので割合はだしません

発売日	発売中(3月29日)
発売元	ソフトビジョンインターナショナル
開発元	ソフトビジョンインターナショナル
価格(税別)	5800円
ジャンル	ゴルフ
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	10人交代
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	38・プレイデータ
コンティニュー等	なし

### 辛いつぶやき

**実** 写取り込みと書いてあったので、さぞかし美しい景色だと思っていたら、雲はいつも同じ形、木はすべて同じ色、鳴きすぎて不自然な鳥、とがっかりした。それに1打ごとに細かく設定も1画面で終わらずダルしい、オープニングでも2回あって早く進みたいときにはイライラする。たしかに打ち出したボールを追いかけるような飛球感覚と各ホールの説明ボイスはよいが、コメントがボソボソとした英語で、聞き取りにくい。全体的に暗く、せっかくカリブ海にコースがあるのに台無しだ。(兵庫県/華・25歳)

このゲームには、オリジナルのシステムが2つある。

1つはバードビューシステム。グラフィックがキレイなので気持ちがいいが、できればボールを追うようにしてほしいと思った。

2つ目は、グリーンへの芝目の表示方法だ。これが、1方向からしか見られないのどても見づらい。プレイヤー側から見ればよかった。

グラフィックに関しては、実写を取り込んだだけに素晴らしいです。(長野県/ユーチン帝王・22歳)

### メーカーからひと言

弊社のゴルフゲームに関して様々なご意見をありがとうございます。弊社のゴルフはカリブ海にある有名なコースを実写取り込みで再現しております。(ソフト ビジョン インターナショナル 杉本)

# 14位

## ぐっすんおよよS

ハガキが少ないので割合はだしません

発売日	発売中(3月29日)
発売元	エクシングエンタテインメント
開発元	未発表
価格(税別)	6800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
バックアップメモリー	1・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー

### 甘いささやき

**難** しいのに楽しい! この一言に尽きる。ブロックをうまく積みなくて悩むことはもとより、プレイヤーを邪魔する敵キャラあり、水かさが増してきて水没に追い込まれることありと、パズルゲームとしての難しさにアクションゲームとしての難しさも加わっている。その代

わり、コンティニューがスムーズだし、2人ならなんとかクリアできる。(東京都/上月直勝・22歳)

### メーカーからひと言

楽しんで頂けて嬉しく思います。プレイして初めておもしろさが分かるゲームですので、何度も挑戦し出口を目指して下さい。(エクシング エンタテインメント事業部 織戸)

# 15位

## 麻雀同級生 Special

好評 68% 不評 32%

発売日	発売中(3月29日)
発売元	メイクソフトウェア
開発元	メイクソフトウェア
価格(税別)	6800円
ジャンル	麻雀
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	1・オプション設定
コンティニュー等	コンティニュー

### 甘いささやき

**オ** リジナルがHゲームなので、今さら麻雀で脱衣シーンを見ても…と、当初は思っていたのですが、いざプレイしてみると、これはこれでなかなか面白いです。ゲーム画面では相手の女の子がよく動いていて、見ていて面白いし、複雑な待ち牌もリーチ後にきちんと表示され、その後はオートツモで牌を間違ってくる事もないので、システム面も結構親切です。でも、プレイ時間が短いので、もっと女の子がたくさんいればよかったな、と思いますネ。

(岡山県/S・BOY・18歳)

**全** 体において、かなり丁寧に作られている。麻雀部分に関しては、脱衣麻雀ゲームにありがちな「相手の鬼神のような強さ」がさほど感じられず、適度なレベルに落ち着いているし、リーチ後のオートツモと捨牌機能のおかげで実にスピーディな展開になるため、ほとんどいつかずにプレイできる点は称賛に値する。また、脱衣シーンでは、他の作品とは一味違った「見せ方」が

実に印象的で、その魅惑の演出はプレイヤー全員に甘美極まる至福のひとつを味わわせてくれることだろう。虜になってしまうまでである。(千葉県/安藤充謙・23歳)

### 辛いつぶやき

**確** かに説明書の絵では、同級生のキャラなのに、ゲーム画面になると、ちょっと似ている別人になってしまうところが納得いかない。特に舞の目は何だよ…。それに全員の脱ぎ方があまり変わりばえしないから、早く次の娘が見たいという気にならず、ただの苦痛な作業としか感じない。隠れキャラも脈絡のない出方をするから、何があったのかわからないまま終わってしまう。

(神奈川県/連続幸福魔・21歳)

### メーカーからひと言

業務用でハマった人もそうでない人も楽しめる、グレードアップしたサターン版。難易度の設定ができ、コンティニュー制限もないので、クリアするのは難しくないでしょう。(メイクソフトウェア H)

16位

モータルコンバットII  
完全版

好評 31% 不評 69%

発売日	発売中(3月29日)
発売元	アクレイドジャパン
開発元	PROBE
価格(税別)	5800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	X指定
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	なし
コンティニュー等	コンティニュー

甘いささやき

声 が削られている部分を除けば、「完全版」だと思う。キャラクタは他機種に比べて大きいし、オープニングのデモもちゃんとある。敵に負けたら必ず究極神拳がでるなど、とてもよいと思う。しかし、コンピュータが強すぎる。今までいろいろな機種の「MK II」をやったが、その中で一番強い。それと、神拳コマンドで説明書に載せてほしい。初めてやった人は訳がわからないと思う。それを踏まえての「MK III」の移植を希望します。

(東京都/白いメガドラ)

のゲーム、日本のゲーセンではめったに見かけませんが、アメリカでは、一番人気がありました。私も向こうでよく遊んでました。「完全版」が出たので、いざ買って遊んでみるとどうでしょう。グラフィック、操作性などすばらしく、期待していた以上です。しかし、これは完全ではない事に気づきました。裏技がいくつか削られています。もったいない! 「III」に期待します。

(東京都/ヤナオ・20歳)

辛いつぶやき

『モータールコンバットII』シリーズも今じゃ日本でもすっかりメジャーになっちゃったけど、個人的にはマイナーだった「II」の頃が好き。だけどさんざん待たせた挙げ句、このできて「完全版」とは納得いかない。レイテンの一部の音声はない、動きもよくない、読み込みは嫌なところであるし…。でもやっぱり「モータールコンバットII」は好きだ。この洗練された日級のセンス、わかる人は買おう。

(神奈川県/KAG-YA・19歳)

ますオープニングがびっくりした、英語だらけ。どんな粗筋かさっぱりわかんねえ。わかるのは数字と登場人物の名前だけ。日本で出すゲームなんだから、このくらい

日本語にしろ。アメリカンなのは好きだけど、こればかりはアメリカンにする必要ねーだろと思った。そんな不満を募らせてつゲームをイージーでプレイした。1人目、2人目、3人目と確かにイージーな感じだったが、4人目から急にイージーな雰囲気じゃなくなる。勝てねえ。イージーの意味知らねーんじゃねえの? って言ってやりたいくらい強え。それと殺風景な説明書も好かん。究極神拳も載ってやしねえ。その究極神拳をコンピュータがバンバンやってくるのがこれまた嫌。でもキャラクタの喋りや血の出方がアメリカンでいい。今後「III」がでる予定があるなら、日本語に直せるころはできるだけ直して、難易度とはなんたるかを勉強してほしい。

(北海道/東風滔天・21歳)

空前の格闘ゲームブームの中にまた1本登場したこのゲーム。格闘が苦手な自分は、少しマイナーなこの辺を攻略しようと、少し昔32X版を買ってなんだこりゃ(怒)と火傷をしたが、その完全版ということで、汚名を返上できるか…とサターン版も購入したが…その中身は…。ボタン数の少ないその動きと、パンチボタンとキックボタンの間にあるガードボタンなど、多種多様の機種で発売され、その最終の「完全版」のできがこれじゃ声もでん// コンピュータはどれも同じ動きだし、難易度を変えても激ムズ// もちろんキャンセル技や連続技などない// ウリの究極神拳はコマンドが超シビア。もとが悪かったのか…。(福岡県/マスターシステム全盛期・21歳)

メーカーからひと言

『MK II』はやり込んでいるモータールコンバットIIが多いですね、特にサウンドとロード時間に関しては、大変貴重な意見として参考にさせていただきます。 (アクレイドジャパン マーケティング部 清水)

17位

ゲックス

ハガキが少ないので割合はだしません

発売日	発売中(3月29日)
発売元	BMGビクター
開発元	クリスタル・ダイナミック
価格(税別)	5800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	なし
コンティニュー等	パスト

甘いささやき

ゲックスの動きがとっても可愛くて気に入りました。壁にへばりついたり、ペロを出したり。ん〜もう最高。悪い点を挙げるとしたら、画面が全体的に暗いのと、アイテムが見にくいぐらい。やっててムカついたりすることもないので、なかなかの作品です。

(埼玉県/古市憲寿・11歳)

ボタン配置が一般のアクションゲームと違うようなので、や戸惑う部分があるが、おおむね秀

作とってよいでせう。もうちょっとジャンプ力があつたら、なんて場面も壁歩きでラクラクいける。この快感はなかなかのものだと思う。ヤモリ(だっけ?)という斬新なキャラ選択も、これなら成功だ。

(石川県/わたしはとり・25歳)

メーカーからひと言

コミカルな演出の中にもリアルさを取り込んだため、画面を暗く思われるようです。このあたりは、今後の検討材料にさせていただきます。

(BMGビクター 宣伝 高橋)

18位

信長の野望  
リターンズ

ハガキが少ないので割合はだしません

発売日	発売中(3月29日)
発売元	光栄
開発元	光栄
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	2人交代
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	130・プレイデータ
コンティニュー等	なし

辛いつぶやき

まず先に言っておこう。今までの光栄ゲームで遊んできた人はこれをやってもそんなに面白くないはず。まず、不満点はプレイヤーを2人のうちの1人だけしか選べない事と、家臣がいないので、感情移入できないし、充実感がまったくないこと。しかし、ポリゴンの信長や信玄は笑った。初めて歴史関係のゲームをする人は、このゲームから入った方がわかり易いかも。(青森県/サルのTower「むれ」・21歳)

武 将の顔がポリゴンになっただけで、ゲーム内容は昔の「信長」と変わってない。それは、ゲームシステムだけでなく、戦闘シーンもシボいまま。せっかく値段も5800円となり、やっと光栄も常識的な価格がわかってきたな、と思いきや、ゲームの質もグレードダウンさせてしまっている。「信長」シリーズ

の最大の欠点は、合戦中のグラフィックなのだから、ここだけは直してもらいたい。できれば「ドラゴンフォース」のような合戦を見てみたい。なんとかしろ、光栄。

(神奈川県/超雑貨衆・21歳)

温 故知新という言葉や、ゲーム業界全体で復唱しているような昨今だが、ついにシミュレーションの分野でもリバイバルがおこったようだ。しかし、これは今の人間がプレイするに値しない物だと思う。申し訳程度の改良(?)点、ポリゴン顔も最悪。「群雄伝」只希望。

(東京都/村田ノブナガ・14歳)

メーカーからひと言

この作品は、歴史シミュレーションの入門として、初代信長をリニューアルしたものです。グラフィックは大幅に改良しましたが、ゲームの中身はオリジナルに忠実です。

(光栄 SP課 高津)

# 19位

## HORROR TOUR

ハガキが少ないので割合はだしません

発売日	発売中(3月28日)
発売元	オー・シー・シー
開発元	オー・シー・シー
価格(税別)	5800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
ROM容量	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス
バックアップメモリー	5・プレイデータ
コンティニュー等	なし

### 甘いささやき

**淡** いグラフィックにひかれて買いました。グラフィックはよいと思いますが、鏡を覗いているという設定のため、フィールドの画面が小さいのが難です。そのかわり、移動の画面切り替えはスムーズです。ゲームの内容としては、与えられたヒントを順番に解いていく普通のアドベンチャーで、難易度は低いです。

しかし、まだ最後のボスを倒していません。ここまではトントン拍子だったのに…。全年齢対象ですが、大人向けのソフトだと思います。

(長野県/SS・26歳)

### メーカーからひと言

トゥルクーラの鏡についての意見は様々ですが、ゲームの演出には欠かせないものでした。(オー・シー・シー 広報担当 山下)

# 21位

## 麻・雀・天・使 エンジェルリップス

ハガキが少ないので割合はだしません

発売日	発売中(3月28日)
発売元	日本システム
開発元	日本システム
価格(税別)	6800円
ジャンル	麻雀
対象年齢	X指定
ROM容量	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	コンティニュー

### 辛いつぶやき

**小** 説などで、表紙絵と本文挿絵が全然違ってびっくりした、ということはたまにありますよね。このソフトは、まさにそんな感じです。小説「ストII」も表紙だけうるし原氏でしたが、あれを買った人は、今回もまただまされたこととなります。初めて見た時、見覚えのある絵柄だと思って注意して見よう

と思ったら、デモに変わり「なんだ気のせいかな」と思い直してしまいました。キャラデザに有名絵師をつかひながら、全然活かされていません。(東京都/岸辺瑠伴・20歳)

### メーカーからひと言

データ量の制限で、髪の毛の細かさ等出す事ができませんでした。今回はサターンオンリー企画で/ (日本システム 営業部 菅野又)

# 20位

## 鉄球 ~TRUE PINBALL~

ハガキが少ないので割合はだしません

発売日	発売中(4月5日)
発売元	ギャガ・コミュニケーションズ
開発元	Ocean
価格(税別)	5800円
ジャンル	ピンボール
対象年齢	全年齢
ROM容量	1枚
複数プレイ	8人交代
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

### 甘いささやき

**最** 初はかなりクセのあるピンボールゲームだなと思った。ボールの動きに合わせて画面が上下にスクロールするので、目まぐるしさに戸惑ってしまったが…。左右のフリッパーも初期設定では、L、Rボタンのため、とても扱いづらいのだが、オプションで変更が可能なので

救いがあった。一番問題だったのは、台の全体が画面に見えていないので、フリッパーをカンで振る必要があるということだ。けれども、これは何度もやっているうちに自然にタイミングがつかめるようになり、気にならなくなる。映像は鮮明で美しく、文句のつけようがない。途中でやめてしまった人はやり直してほしい。

(愛知県/新村真理・29歳)

### 辛いつぶやき

**非** 常に疲れるゲームだ。何といっても、画面のスクロールが疲れる。何でスクロールにしたのか意図がよくわからない。パッドコントロールの配置が馴染めなくて、わざわざ「ラストグラフィーターズ」と同じ配置にしなければ、まともに遊べない。しかもデータがセーブされないので、毎回パッドコントロールの変更が必要。当然ハイスコアもセーブされず、家庭用ゲームなんだからもっと考えるよな/ と思ってしまった。本当に。

(兵庫県/パピー・27歳)

**超** 美しい。ゲームセンターにある古ぼけた台より、数倍やる気が出てくる。それに台ごとのテー

マを音楽、その他でうまく表現している。しかし/ 球の動きが不自然に感じるところがある。それから、フリッパーのない両サイドからよく球が落ちるし、台を揺らすと自滅する事が多い。2D視点はとてもプレイしづらく、ゲーム中に切り替えができないのが気になる。「鉄球の鉄人」コンテストに応募しようと思ったけど、いいスコアが出る前に飽きた。(兵庫県/アークエンジェル・20歳)

### メーカーからひと言

実台に、より忠実というコンセプトのもとに発売しました。ピンボール愛好家の方々の深い意見には、勉強させていただくことがしばしばです。(ギャガ・インタラクティブ・カンパニー 営業部 坂本)

## ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN 特製の

# テレカ進呈

## 3回掲載で 好きなソフト プレゼント

No15のゲーム成績表リニューアルまであと2回。掲載回数集計方法が変わり、今までの掲載回数はリセットされる。そのかわり、No14までに1回でも掲載された人の中から抽選で10名に好きなサターン用ソフト、50名に特製テレカをプレゼントしちゃう。もちろんNo14までに掲載回数が3回に達したら、好きなソフト1本をプレゼントするぞ。投稿方法は今までと同じ。批評、最終評価「よい」or「よくない」、ペンネーム、住所、氏名、年齢、電話番号を書いてP69の宛て先まで。

### No.14の批評対象

- アイレムアーケードクラシックス
- 爆れつハンター
- レボリューションX
- 真・女神転生デビルサマナー ~悪魔全書~
- 首領蜂(ドンパチ)
- ゲン ウォー
- 野々村病院の人々
- ロックマンX3
- アイドル雀士スーチーパイII

- THOR~精霊王紀伝~
- ジョニー・バズーカ
- ラピュラスパニック
- ときめき麻雀グラフィティ
- キュービックギャラリー
- スーパーリアル麻雀PVII
- 慶応遊撃隊 活劇編
- ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅

しめきり6月3日(消印有効)

## 前人気 RANKING

ワープの意欲作「エネミー・ゼロ」が7位に登場。最近の前人気ランキングの傾向を見てみると、上位に食い込むのは業務用でヒットした格闘ゲーム移植作やビジュアル重視の美少女ものが多い。全体的に見てもシリーズものや他機種からの移植作品

が幅を利かせている。そんな中で上位に食い込んだのは、妥協のないリアルなCGとSFホラー的なストーリーが支持されたためか？ 一方、セガの大作アクション「NiGHTS」は15位止まり。ナイツはソニックの後継者になり得るのだろうか？

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	2	サクラ大戦	セガ	9月未定	281
2	1	ストリートファイター ZERO2	カプコン	今夏	223
3	7	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	7月26日	219
4	3	電脳戦機パーチャロン	セガ	未定	194
5	4	アルパートオッペイ外伝~LEGEND OF ELDEAN~	サン電子	今夏	176
6	6	同級生~if~	NECインターチャネル	6月下旬	169
7	初	エネミー・ゼロ	ワープ	今秋	148
8	5	ファイティングバイパーズ	セガ	未定	144
9	13	ルナ シルバースターストーリー	ゲームアーツ/角川書店	8月未定	133
10	8	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	未定	117

## 期待の声

今号は、ハドソンの大作RPG「天外魔境」についてハドソン開発の香月さんにお話を伺った。

——現在の進行状況は？

香月 順調です。ハドソン開発サイドとしては、年内発表に向けて、努力の日々です。

——当初の作品名「天外魔境外伝〜」から外伝を外した理由は？  
香月 最初は「外伝」でしたが、むしろ「外伝」というよりも、正

式なストーリーとして出したいくらいスケールが大きくなったので。また、それならば第五、第六の黙示録も合わせて検討しよう！ てなことになり、正式シリーズとしてたちあげました。

——CD2枚組、もしくはそれを超える可能性もあるとか？  
香月 可能性はあります。現在膨大な量のデータと戦ってます。

発売まで、まだまだ時間がかかりそうだが、それに見合っただけの作品になりそうだ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
11	10	パーチャファイターキッズ	セガ	未定	115
12	初	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	未定	112
13	12	ラングリッサーⅢ	メサイヤ	7月12日	96
14	9	サムライスピリッツ 斬紅朗無双剣	SNK	今夏	89
15	初	NiGHTS into dreams...	セガ	7月5日	79
16	11	餓狼伝説3ー遙かなる戦いー	SNK	6月28日	77
16	初	サターンボンバーマン	ハドソン	7月未定	77
18	初	サイバーボッツ	カプコン	未定	64
19	18	誕生S~Debut~	NECインターチャネル	6月28日	61
20	16	ダービースタリオン(仮称)	アスキー	未定	57

## サターン移植希望 RANKING

「FFVII」がいっしょにポイントダウン、その一方で「鉄拳2」が60ポイント台にアップ。そろそろ射程範囲内に近づいてきたようだ。さすがの「FFVII」も息切れの時か。今号は、意外なことに「スレイヤーズ」が

「ドラクエ」を抜いて5位にランクアップ。一体何が「スレイヤーズ」人気をそこまで盛り上げているのか、その実態は謎のまま。原作人気か、はたまたアニメ版の声優林原めぐみ嬢の力なのだろうか…。

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	ロールプレイング	80
2	2	鉄拳2⑧⑨	ナムコ	格闘アクション	61
3	4	バイオハザード⑦	カプコン	アドベンチャー	53
4	3	同級生2⑩	エルフ	アドベンチャー	52
5	6	スレイヤーズ⑪	バンプレスト	ロールプレイング	27
6	5	ドラゴンクエストVI⑫	エニックス	ロールプレイング	21
7	7	第4次スーパーロボット大戦S⑬	バンプレスト	シミュレーション	17
7	-	D&D® シャドーオーバーミスタラ⑭	カプコン	アクション	15
9	-	テイルズ オブ ファンタジア⑮	ナムコ	ロールプレイング	13
10	-	ドラゴンナイトIV⑯	エルフ	ロールプレイング	11

メーカーに直撃スペシャル

### 第3弾

## 移植希望の宴

祭り、カーニバル、宴とその勢いはとどまるどころを知らないこのコーナー。まずは、上位陣の常連「鉄拳2」とスーパーファミコンで好評を博したRPG「テイルズ オブ ファンタジア」の移植の可能性について、ナムコ広報の吉積さんに聞いてみた。「どちらも現在のところ予定はありません。すみません、みなさん。しかし、ナムコはユーザーの声に敏感な会社になってきました。これからは「あれを作ってほしい」「これを移植して欲しい」という声をお待ちしております。いつの日かきっと、ご期待にそえる日が来ることでしょう」

昨年12月号のこのコーナーで「今後はサターン用ソフトも手掛けていく予定です」とコメントしていた同社だが、それもまだまだ先の話らしい。

さて、次は本誌9号で募集したSEGA AGES移植希望リクエストの結果発表。みんなから送られてきた全てのハガキの集計結

果をセガに送り、移植の可能性を聞いてみたぞ。ちなみにリクエストのベスト3は、1位「ファンタシースター」シリーズ、2位「ソニック」シリーズ、3位「シャイニングフォース」シリーズとなった。かなりメジャーな作品ばかりだが、これ以外にも「パワードリフト」「レンタヒーロー」「タークエッジ」など大人好みの作品も多数あった。セガの南雲さんどうでしょう？

「たくさんのリクエストありがとうございます。やはり「ファンタシースター」シリーズや「ソニック」シリーズなどは他からも多数リクエストが来てます。現在皆さんのリクエストを集計し、検討に入ろうとしているところです。みなさんのご希望をかなえられるよう精一杯頑張りますので、今後もリクエストをどんどん送ってください」

既に5タイトルの発売が予定されているSEGA AGES。今後の発表が楽しみだ。

\*データはサターン FAN No.9のアンケートハガキから無作為に1000通選り、集計したものです。表中、⑧は業務用、⑨はパソコン、⑩はPCエンジン、⑪はゲームギア、⑫はメガドライブ、⑬はスーパーファミコン、⑭はプレイステーション、⑮は3DOを表します。

マッコウ・萩の

LUNAR

ルナ  
シルバースター  
ストーリー

第2回

ドラマ収録 第2回目  
新キャラも加わり収録順調

前回の第1回目の収録から1カ月が過ぎたゴールデンウィーク前の4月27日。第2回目の『ルナ』ラジオド

ラマの収録がおこなわれた。今回の収録では、第7話から第12話までのドラマを収録。今回は前回から引き



●今回の出演者で記念撮影。2回目ということで、みなさんリラックスしてらっしゃる?

続き出演のメインキャラ声優陣に加え、第7話から登場するミア・オーサ役の浅田葉子さんが加わった。

みなさん2回目ともなると演じるキャラに慣れてきたのか、収録はスムーズに進んでいく。原作の重馬敬氏、ラジオドラマの脚本家である火野峻志氏、そして演出のドン・マッコウ氏も、満足そうな笑顔で収録を見守っていた。

これからの放送予定  
(5月28日～6月18日まで)

この本が発売されてから1カ月の放送予定を掲載。なお、特別番組などで、やむをえず予定が変更される場合があります。

第6話 (5月28日放送予定)	メリビアのメル提督の屋敷でアレスたちは、魔法都市ヴェーンにいる親友ミア・オーサに手紙を渡して欲しいとジェシカに頼まれる。ヴェーンに向かう山道でアレスたちは山賊に襲われる。そこをキリーという青年に助けられるが…。
第7話 (6月4日放送予定)	ひょんなことから親友となったアレスとキリー。そのキリーの案内で、ヴェーンに着いたアレスたち。そこでナッシュと再会、ミアのもとに案内してもらう。ミアと対面するが、ミアはアレスたちに力を貸してほしいと頼む…。
第8話 (6月11日放送予定)	ルナの世界に危機が迫っているとミアから聞かされるアレスたち。女神アルテナさまの力がなくなってしまうのではないかと、というのだ。アレスたちはミア、ナッシュとともにヴェーンの地下洞くつにある魔法陣を調べることになった。
第9話 (6月18日放送予定)	洞くつの地下には、黒竜が封印されていた。その封印をミアが解こうとしたとき、四英雄の1人、ガレオンが現れる。ガレオンは、黒竜の封印を解いてはいけないという。そして、世界は再びドラゴンマスターを必要としている、と…。

第7話から登場

ミア役 浅田葉子



代表作・「ぼくのマリー」真理役、「アイドルプロジェクト」ファン役、ドラマCD「マダラシリーズ・ギルガメッシュサガ」「青空少女隊」などで活躍中

コメント…だんだんに強くなっていくミアを演じられればうれしいです。収録は、とても楽しかったです。「私、生クリームを泡立てているから」などのところが、ミアという娘らしくって好きです。

TOPIC

『LUNAR』オープニング  
テーマ収録終了!!

実際のゲームにおいて使用される、『LUNAR』の新しいオープニングテーマが完成、収録された。歌うのはルナ役の水上恭子さん。ゲーム中では「歌がうまい」と設定されているルナのイメージどおり、美しい歌声を披露してくれた。右はその歌詞。作詩作曲は『LUNAR』の音楽全般を担当する「ツーフアィブ」の溝口功氏と岩垂徳行氏。「LUNAR」の世界観とシンクロした素晴らしい曲になったぞ。

『LUNAR』オープニングテーマ  
「TSU BA SA」

作詩・溝口 功  
作曲・岩垂徳行

遠く遠くへ地平線の彼方まで  
風が忘れた翼に乗ろう  
いつかはきっと出会う  
未来がほら微笑みながら  
手まねきをするから  
さあ 旅立とう  
新しい世界へ  
記憶の中の伝説 扉を開く

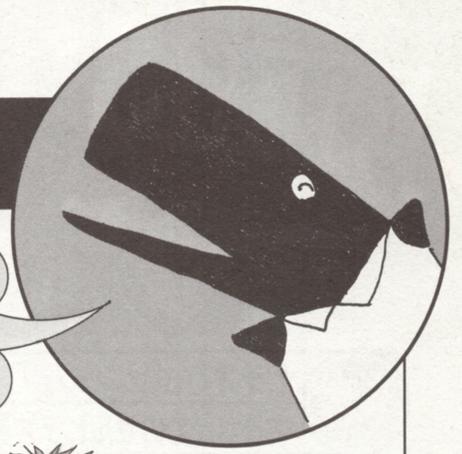


●ちゃんと聞いてくんさきゃ、とって  
もご機嫌ナナメだわ!

遙か彼方のあの雲の向こうには  
胸が高鳴る希望が見える  
時にはつまづいても  
勇気を今 心にかかけ  
歩いていこうよ  
さあ 旅立とう  
冒険の世界へ  
限りない夢広がる 青い空に

さあ 旅立とう  
新しい世界へ  
記憶の中の伝説 扉を開く

# 今月のイラストバンザイ!! 命名・ドン・マッコウ



何年前、この「LUNAR」をやりたいが為に×がCDを買ったのにそれがサターンで出るラジオドラマにもなるわだと、こもうれしいです! 5と通いがもしないけど、祝! ラジオドラマ化!

※乱文乱筆で失礼しました。 3/6 9/16

初めまして。私が頼れる兄貴、ドン・マッコウです。今回はラジオでは絶対に紹介できないイラストを紹介するため、ココにやってきました。では、いってみましょう!



◎静岡県/ナルナ/幼い感じのするルーナです



◎福島県/冨木京/サターン版では、ルーナも長くパーティにいてほしいね

◎埼玉県/グランパス命/まさしくマッコウです

◎埼玉県/魔矢/UFOキャッチャーで出たらしいね

## マッコウ・萩の 出帳版 言ってちょうだいハンパじゃないぜ

マッコウ 今回は番外編ということで、ラジオ番組と同じように、誌面でみなさんのお手紙を紹介していくことになりました。私がドン・マッコウです。  
 萩森 そういふことになったんですね。サターンFANの読者のみなさん初めまして。ナル役の萩森侑子です。ではさっそくハガキにいきましょう。東京都文京区のPNルシファーアールさん。「もーナルちゃん最高/ ラブラブすよ。地球のどこかにナルちゃんみたいな動物いないかなー。だれかナルちゃんに限りなく近い動物募集。ハガキ求む」ということですねー。  
 マッコウ ナルちゃんねー。可愛いですね。また声をやってる方も可愛い/  
 萩森 もう可愛さでは、ね(笑)。  
 マッコウ 柔らかそうですし。  
 萩森 手触り良さそうだし、飛んで助けてくれるし。アレはいいわあー。私もナルちゃんみたくの欲しいな。  
 マッコウ じゃ、次のハガキ。  
 萩森 はい。埼玉県草加市のPN魔矢さん。「ラジオドラマを聞いて、イメージがみなさんキャラに合っていたのでホッとしました。お話も続きがとても気になっています。最後にキャラ人気投票しませんか」ということですが、マッコウ いいですね。  
 萩森 でも、ラジオ聞いているみんなも、

これを読んでるみんなも分かっていると  
 思うけど、誰に入れるかは分かってる  
 よね? それだけは言うておこう/  
 マッコウ ハハハ、怖い。じゃ、最後のハガキにどうか。  
 萩森 はい。東京都八王子のPNぐんたま ちばらぎさん。「前作は絵があまり動かなかったので、サターン版はどれくらいパワーアップするか教えて下さい」ということですが。  
 マッコウ かなり動きます/  
 萩森 もーなに、1秒24コマ?  
 マッコウ そのくらいは簡単に動く。  
 萩森 すこいじゃないですか/ 流れるような動き、ねえ。  
 マッコウ これは、キャラデザインの窪岡さんが絵コンテを1年くらいかけて描いてるらしくて。  
 萩森 1年もかけて/  
 マッコウ そう。だから、なかなか発売されないらしいんだけど(笑)。ああ、こんなコトいっちゃ怒られちゃう(笑)。だから、スゴイ良くてできる。  
 萩森 じゃ、絵はもう合格点?  
 マッコウ うん。100点以上/  
 萩森 すこーい。楽しみです。えー、ということで、今回はここまで。またの機会にお会いしましょう。  
 マッコウ はい、番外編でした。またの機会、あるかなあ(笑)。

## おもちゃショーの公開録音にご招待

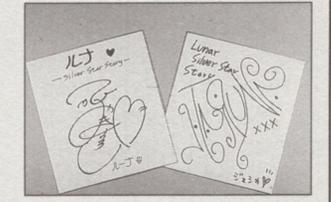
幕張メッセで開催される'96東京おもちゃショーの角川書店ブース内で、「マッコウ・萩のLUNARシルバースターストーリー」(TBSラジオ)の公開録音がおこなわれる。その公開録音に読者10名をご招待。日時は6月9日(日) 12:30~13:20。希望者は往

復ハガキに住所、氏名、年齢を明記し、下のあて先の「マッコウに会いたい」係まで。締め切りは5月31日必着。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。当選者の入場料、交通費は自己負担となります。なお、混雑した場合など、中止する場合があります。

## 色紙プレゼント & お便り募集

またまた読者のみなさんにプレゼントのお知らせだ。ラジオドラマ収録に参加した声優さん1人1人の直筆サイン色紙をプレゼントするぞ。今回のサイン色紙は、石田彰さん、氷上恭子さん、池澤春菜さん、関智一さんだ。欲しい人は、官製ハガキに住所、氏名、年齢と、どの声優さんの色紙が欲しいのかを書いて、右下のあて先の「〇〇さんの色紙ちょうだい」係まで送ってほしい。声優さんへの激励の言葉なんかも書いてくれるとGOOD/  
 さて、このコーナーでは読者からのお便りやイラストを募集しているぞ。内容はなんでもOK。本コーナーへの感想や、声優さんへの激励。また、ドン・マッコウ氏や萩森侑子さんへの質問、ラジオの感想などなど…。今回の

ようにラジオに来たハガキを誌面で紹介するのは逆に、本コーナーに来たおもしろいハガキは、ラジオで紹介されるかもしれないぞ。採用者にはプレゼントも考えている。思い立ったら即投稿だ。コーナー名は特に決まっていなくて、自分の好きなコーナー名を作って、ドジドジ送ってほしい。



◎だれの色紙が欲しいのかハッキリ書いて送ってくれ!

〈あて先〉  
 〒105東京都港区東新橋1-1-16  
 TIM サターンFAN  
 マッコウ・萩  
 ○○○○係まで

# NEWS Dynamite!

まだ連休ボケしてる人はいないかな? 頭を切り換えるのにはニュースを読むのが一番。夏休みのイベント情報から、声優のアフレコまで、スミからスミまで読んでおくれ!

GOODS

## ビデオでも「ソニック」「アキラ」が大活躍! おまじかねのセルビデオ発売決定!!

セガの2大看板タイトル「ソニック」「バーチャファイター」のアニメビデオが5月31日にセガから発売。「ソニック」はオリジナル・アニメの第1弾と第2弾、また「バーチャファイター」はテレビアニメを4話ずつ収録したV01、1、2と、ファンが待ちに待ったビデオの登場だ。

また、今回の発売を記念して5月

31日から6月28日の期間中にプレゼントキャンペーンも実施されるぞ。

「ソニック」ビデオを買うと「ソニック」「テイルス」「エッグマン」のオリジナルテレカ3枚セットを抽選で500名に。「VF」ビデオを買うと、「VF3」の新キャラ「葵」のオリジナルテレカを抽選で1000名に。これは貴重な品、絶対GETしよう!



○ファンならこのビデオは絶対に見逃さないぞ!  
V01・1、2ともに定価は3980円(税別)



○テレビを見逃してしまった人は、これでチェック!  
V01・1、2ともに定価は4800円(税別)

PRESENT

## アニメも絶好調『バーチャファイター』 豪華声優陣のサイン色紙をプレゼント!

本誌読者にうれしいお知らせ。テレビアニメ「バーチャファイター」の声優陣のサイン色紙を2名にプレゼントするぞ! アキラ役の三木眞一郎、パイ役の松井菜穂子、ジャッキー役の松本保典、サラ役の岡本麻弥、影丸役の梁田清之、ラウ役の千葉繁とその顔ぶれは超豪華。声優ファンはどんどん応募しよう。



○収録スタジオにて撮影。みなさんと気あいあいとチームワークがっちり

EVENT

## 夏休みは東京ビッグサイトへGO! 「東京ゲームショウ'96」前売り開始

8月22日(木)から24日(土)の3日間、国内のソフトが一堂に会する、第1回「TOKYO GAME SHOW'96」が東京ビッグサイトで開催される。主催は、ソフトウェアメーカーを中心として組織された団体「CESA」。それだけに、ハードに

とらわれない情報が提供される一大イベントになりそうだ。出展予定は5月8日現在で78社。入場料は大人1000円(前売券800円)、小学生500円(同400円)、それ以下は無料。前売券は6月1日から首都圏の主要プレイガイド、ファミリーマートで。

TOPIC

## 『戦国ブレード』移植決定記念 イラストコンテスト開催!

大人気の業務用シューティングゲーム「戦国ブレード」がサターンに移植決定! それを記念してイラストコンテストが開催されるぞ。

募集するのは、通常イラスト、CGイラスト、コスプレ写真など。基本的に「戦国ブレード」に関するものなら何でもOKなのでキミのこれはという自信作を送ってくれ。なお、応募された作品は、基本的にすべてがゲームソフトCD内に収録される予定。ちなみにイラスト大賞に輝いた方には業務用基板が贈呈される。

応募先は、〒604 京都府京都市中京区東堀川通御池下る三坊堀川町55-1大同ビル5F 株式会社彩京「戦国ブレード」イラスト係まで。キミの住所や氏名など連絡先も忘れずに明記すること。締め切りは7月31日(当日消印有効)。



○敵ボスの迫力の対決シーン

○登場キャラ5人はこんな感じ



GOODS

## 数々の感動がよみがえる スタジオジブリの作品集発売

「風の谷のナウシカ」以降、人々に感動を与えてきたスタジオジブリ作品のすべてを収録したLDボックスが徳間書店から発売される。

収録タイトルは「となりのトトロ」「魔女の宅急便」など名作13作品。また特典として宮崎駿監督と黒澤明監督の対談なども収録されている。

ただいま全国の電器店、レコード店にて、このLD13枚組(9万8000円(税込み))の予約受付中。近所にお店がないって人は通信販売もある(問い合わせ: 03-3530-1461)。予約締め切りは5月末日だから、あまり時間が無いぞ。また店頭渡しは8月1日。宮崎アニメファンなら絶対手に入れて、名作を堪能しよう!



○「風の谷のナウシカ」の1シーン。すべての感動はここから始まった



○観た者すべての心をなごませる、秀逸の作品「となりのトトロ」

※「戦国ブレード」のCGイラスト募集に関して、サイズは横640×縦480ドット以下。画像形式はBMP、JPEG、TIFF、GIF、MAG、PI、PSD、PIC、Q4に限る。圧縮する場合はLHAを使用のこと。

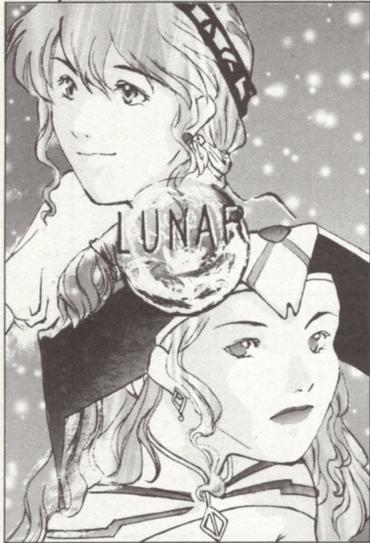


笑いあり! 涙あり! 感動あり! ここは読者のお便り天国

# コーンヘッド クラブ CONE HEAD CLUB

ゴールデンウィークもアツという間に過ぎ去り、待ち遠しいのは夏休み。連休中は久々にプライベートでゲームを楽しんだし、リフレッシュもできた。ってなわけで、「コーンヘッド」もさらにパワーアップしておくります!

## 今号のナイス!



○兵庫/襟創始/16歳。幻想的なイメージがただよ作品ですな。ルーナがすこくキレイです



○宮城/今野U助/17歳。ママ/ハが印象的な「サムスピ」ネタですな。ただナコルルの顔が全部見えないのはちょっと残念かな

## 希望・感想盛りだくさん!

### 読者の声:フリートークスペシャル

毎日、昼の3時が楽しみでしょうがないっす。なぜなら、その時間に読者からのお便りがまとめて担当者の手元に届くからっす。たくさんイラスト、いろいろな意見、ありがたいことです。読者に励まされながら、今日もがんばる愛しいおいら♡  
**まずはフリーネタからいってみましょー!**

後輩から1カ月間サターンを借りた。その間に「スーパーリアル麻雀PV」「The Tower」「シムシティ2000」を購入し、立て続けにプレイしたら、完全にハマってしまいました。そこで、サターンを買わねばと思いつつも、ふらふらとパチンコをしたところ、な、なんと3000円の投資で見事に新サターンを手に入れ、超ラッキー! である。

追伸、私のようなおやじゲーマーもサターンFANの愛読者です。

(新潟/西方迷人/34歳)

“おやじゲーマー” からのお便りも大歓迎っす。みんなで“おやじの王国”をつくらう! ~周りからおやじ扱いを受けてる担当者より~

バイトで「ドラえもん」のぬいぐるみをかぶりました(私の身長が150cmということだけで選ばれたらしい)。あれって本当に大変ですね。普通の動きができないんですもん。しかも、すこく重いし、お子様にはケリを入れられるし…、もういや/でもなぜか力仕事ばかりやってます。(大阪/衣異墓みかん/20歳)

おいらも力仕事は結構やりました。大変だったのは、京葉線東京駅の建設工事のバイト。トイレの便器を運んでただけど、めっちゃ重いし、傷つけたら大変だし…、キツかった!

### 僕は、私はこう思う! 4月26日号の感想

GESO9500さんへ。僕の知り合い(友人ではないです)のM君は「パーチャファイター2」にハマりまくっています(使用キャラはパイ)。彼は、ゲーム代を稼ぐためにバイトをしまくってますが、さらにアーケード基盤とコントロールBOXは言うにおよばず、全キャラ分のグッズをそろえたそうです。ゲームの対戦とバイトに1日10時間を費やし、寝不足で血ばった目を輝かせながら、「オレの魂はパイと共にあるんだよ…、70万は貢いだよ…、もっともオレの愛は金じゃ表せないけどね…、クッククック」とのたまいます。これで「パーチャ3」が出たら、彼は過労でイチャうんじやないかと、僕は密かに思ってます。そんな彼も受験生。(高知/日高明/17歳)

これぞジャンキーの鏡だな。しかし日高くん、そういう人は絶対友達にならう! 話題につきない貴重な友となること間違いなし!

声優を目指すたけくんへ。同じ声優の道を目指す先輩として一言。この道は想像以上に厳しく、プロの声優になるには、かなりの努力、俳優としての才能、そして“覚悟”が要求されます。万が一、プロになれたとしても、必ずしも仕事は来るとは限らない。今、業界は人員過剰なのです。僕も某大手声優プロの養成所の研究生ですが、一緒に学んだ人達の大半が次のステップ(本科、ゼミ科)へ進めず辞めていきました。

本当に厳しい世界なのです。それでも声優を目指すなら止めません。中堅大手プロ付属の養成所を勧めま

今回はいくつかのテーマ別に分けてみました。

す。できれば全日時はさげ、仕事と学校が両立できるところがいいでしょう。がんばってください。

(東京/渡辺龍興/19歳)

実際に体験しているからこそこのアドバイスですな。しかし、このお便りから察するに渡辺くんも不安を感じているのかな? 負けるな! 渡辺くん。人生はガッツだぜ!!

「読者の憂い」を読んで。女の子でHなゲーム好きなのって変なのかなあ? といっても私は18禁はまだやれないけど…。でもやりたい。だって女の子の美しい体を見るときうれしくなるじゃあないっすか。それにゲームとかじゃないと見られないし…(自分の見ても美しくないし…。胸ないから)。うう、こんなこと書いて、もっと変な女の子と思われてしまうじゃないか。こういう人のことをし〇ってうのかな? ち、違うのだあ。私は正常な女の子だあ!

(愛知/ことり猫/17歳)

いやいや“ことり猫”さん、キミは全然普通の女の子だぞ。その証拠に86ページの『きゃんパニ』のコーナーを見てちょーだい。それに、おいらも「超兄貴」で興奮するし…。

サタFANとサタマガを読み比べてみました。んー、おおざっぱに表現すると、こっちは「アニメオタク系情報誌」、あつちは「ゲームオタク系情報誌」という感じかな(移植希望・前人気・期待の新作ランキングなどの結果から)。ううー、ひよっとしたら自分は“あっちの方”かも。サターンFANピーンチ。

(奈良/桜井智男/19歳)

はっはっは、うまい表現するな。おーい山田くん、桜井くんの座布団全部持っていきなさい。

## ああしよう、こうしよう 読者の希望の声!

突然なんです、私は読者ページのタイトル名を変えてほしくありません。なぜなら、その名前に慣れてしまっただけがあるからです。サターンFANの読者ページは「コーンヘッドクラブ」なんだというのが当たり前のようになってるから、いきなり変えられると、どうもちょっと…。私としては今のままでいいと思うんですけど、みなさんはどう思いますか? (宮城/一迫節子/12歳)

読者ページが「コーンヘッドクラブ」になって、もう22回目だから、愛着があるってのは当然だよ。

ほかの読者はどう思ってるんだろーね? 賛成? 反対?

女性だけのコーナーなどと小さいことを言わず、女性専用のサターン誌を作ってしまうお/

ファッション雑誌のようなオシャレな作りをして、女性ユーザーを一気に増やすんだ。とりあえず、表紙はハニーちゃんにして (AM2研の有井氏に依頼)、グラビアには、もちろんジャッキー (ポートレートCGの丸メガネの笑顔で女のハートをわしづかみ)。そのほかりオンや京サマと美形ネタには困らない。特集は「ソニック」で、ゲームだけでなく、ファッションも紹介 (からみとして「ナイツ」もい)。それから「アンジェリーク」や「ぶよぶよ通」「パーチャキッズ」など、おすすめゲームも厳選。そのほか、プレイスポットと

してのオシャレなゲーセンや、ポリゴンジャンキーなどのクラブイベントの情報も載せる。

ファッション誌のセンスとゲーム誌の情報を融合させるには、プロデューサーの手腕が重要だが、もしうまく実現すれば、話題性もあるし、20万部はかたいとみる。セガの思惑とも合致するので、協力も得られやすいと思う。(東京/UG/?歳)

さすがUGさん。あいかわらずの鋭い切り口&コメントですな。

確かにそんな雑誌が創刊されれば、女の子ユーザーたちは飛びつくだらうな、うん。しかも、表紙がハニーならおいらも飛びつきそう。

感謝、感謝の大増5ページってあったけど、1ページしか増えてないじゃないですか! 小増5ページが正しいと思います。とにかく、Hゲームの記事でも減らして「コーンヘッドクラブ」のページ増やしてください/ でもHゲームの記事が減ると、一部のおにーさまがたが怒るよね。(神奈川/伊藤ねこ/13歳)

このコーナーのページを増やしてなんて、うれしいことを言ってくれるね。しかあし、おいらもその一部のおにーさまがたの中にはいるからHゲームの記事が減るのは困るぞ。それはそうと、4月26日号でペンネームが「ネコ」と片仮名になってました。ごめんなさい(ペコリ)。二度と間違えないように練習します。「ねこねこねこねこねこねこねこねこねこねこ」これでもう大丈夫!

「伊藤ねこ」さん♡ あれっ?

## 怒髪天を衝く! 我が怒りの叫びを聞け

今回、とても頭にくることがあってはがきを出しました。それは「ワープ」のことです。サターンユーザーの中には喜んでる人がたくさんいることでしょう。ですが、私はどうしても気に入らないのです。「ワープ」と「SOE」の間に何があったか知りませんが、そんなことはユーザーには関係ない話。画面写真やインタビュー記事、広告をどんどん出しておきながら、ここに来てPS→SSへの開発移行は、ユーザーへの裏切りでしかありません (実際は凍結だけと同じこと)。少なくとも僕は「ワープ」を信用できなくなりました。次作品をサターンで出すと言って、途中で「N64やM2でなければ無理」などと言うかもしれないじゃないですか。そんなことは絶対にないと言い切れますか?

とにかくすぐ頭にきました。もう「ワープ」製ソフトはどのハードのものだろうと二度と買わないでしょう。念のためですが、サターンは持ってます。ひがみじゃないです。

(石川/ボウスになったら許す/23歳)

「E・O」移植決定に関しては、ほとんどが喜びの声だった。そんな中でこういう意見もあるんだなあ。しかし、そのペンネームはちょっと…。とにかく、サターンユーザーにとっても、プレステユーザーにとってもかなり衝撃的なニュースだっただけに、感じかたは人それぞれだった

う。ただ、4月26日号の編集後記にも書いてあったように、ユーザーたちはみんな純粋にゲームを楽しみたいと思ってるはず。今はとりあえず、ゲーム内容に期待したい!

## お知らせ

次号から開設する、1つのテーマについて読者の意見を自由に述べてもらうコーナー。第2回のテーマは「このソフト移植希望! なぜなら…」です。注意してほしいのは、理由を明確にすること。単なる移植希望っていうのはダメだよ。

## まんがでGO!!



◎宮城/一迫節子/12歳。えせバンクルはえーくんっていうのかな?

## サタFANおたよりQ&A

読者の疑問・質問に、編集部優秀な(?)スタッフが答えするこのコーナー。まずは登場人物の紹介から。マモ一:「コーンヘッドクラブ」の担当者。3人の中では一番まとも。F岡隊長:ク○ゲーと呼ばれるソフトを愛する、ナウでヤングなナイスガイ。月中三等兵:F岡隊長の隊員3号。ゲームギアの「ドラえもん」にハマリ中。

### ■質問その①

いつもボツなんですけど、どうやってここに載るんですか? 同じ号に3回も載ってる人もいるのに…。この差は何? やっぱり毎回50枚ぐらいはがきを送らなくちゃダメなんですか? コツを教えてください。それとも、封筒でまとめて送ってるのがいい

のかな。(岩手/AYA/?歳)

### ○お答え

マ:以前にも書いたけど、封筒でまとめて送るのは大歓迎だよ。それにトーンを貼ったイラストなどは封筒で送ったほうがいいかも。たまに郵便事情で、トーンがハガれたり、イラスト面にハンコが押しあつたりするから。

コツを教えてください。こうすれば絶対間違いなし! ってのは残念ながらないなあ。ただ、各コーナーの中に「こういうイラスト(トーク)が少ないよ!」こんなイラスト(トーク)を送ってね」とコメントしているときがあるから、そこらへんはねらい目。ヒントを見逃さないように。

### ■質問その②

これって何? あれってどういうこと? ってときはここ

MD/パッドの箱に、使用可能なハードは、メガドライブ、ワンダーメガ、「テラドライブ」と書いてあった。この「テラドライブ」って何ですか? ハードを10個も持っている友人も知らないです。どうか教えてください。(愛知/GUARDIAN FAN/17歳)

### ○お答え

マ:それでは、歩くデータベースと呼ばれる編集者Dが登場していただく。編集者D:う〜ん、テラドライブとは、IBM-PCとメガドライブが合体したもので。DOS-VIパソコンとゲーム機が一つになったってことなんだ。91年の5月に発売された。その後は…。

### ■質問その③

僕はセガサターンを発売日に買った

のですが、僕のは「Ver. 1.00」になっていました。次の年の5月に買った友人のサターンは「Ver. 1.01」になってました。そして、NEWサターンも「Ver. 1.01」。このバージョンの違いについて教えてください。(大阪/佐竹裕次/20歳)

### ○お答え

マ:単に生産工場の違いで分けていただけで、構造上の違いはないと思う。

### ■質問その④

アンケートハガキに、つまらなかつた記事を書く機がありますが、上位にランクインした記事の担当者はどうなるのですか? ムチでたたかれたりするのですか? (富山/K<u>く</u>/24歳)

### ○お答え

月:次号が出るまでの2週間、毎日腕立て50回。腹筋も50回。昼飯ぬき。

F:ハラへった。めし〜。

# このゲーム、このキャラ大好き！ We are サポーターズ

各ソフトのイラストや感想を集めてみました。小規模の愛好会みたいなものです。しかし、いずれは1ページずつやりたいね。

## ドラゴンフォース

発売されて2カ月だが、いまだに「ドラゴンフォース」ネタが多いです。まあ、それも納得できるほどのデキだからね。

いやー、「ドラゴンフォース」は面白いねえ。SFCの「タクティクスオウガ」以来だよ、シミュレーションRPGにハマったのは、オレは「ウェイン」でプレイしてるけど、「ゴングス」を同盟に引き込むなり「ユニ」を使いまくる。「～のだノ」ってのがたまないっす。

(北海道/三沢のみんちゃん/19歳)  
ジュノーンがビューティフル/

(大阪/小林くん/15歳)  
「ミカツキ」でプレイしてます。最初は国が弱くてツライけど、逆におもしろいです。だって「ミカツキ」かっこいいんだもん♡

(福岡/チェリーボム/21歳)  
やっぱり女王ティリスですよ。我がらがティリスにカンパイ//  
(京都/ルパン反省ノ/17歳)



○大阪/守谷T教授/29歳。教授タツチのティリス女王



○神奈川/葵ちづみ/25歳。武将技メテオストームは超強力!

## ときめきメモリアル

コーナー化というには物足りないが、「ときメモ」フリークの熱い声援に応えよう。けど、発売延びて残念。

4月12日号の番外地のコーナーには「ときメモラー」ばかりだったじゃないですか。しかも担当の人まで…。これはもうコーナー化するしかないですよ。ちなみに僕は今、イラストの修行中です。近々完成する予定なので、それまでにコーナー化されていることを願います。

(群馬/LOVE細緒様/14歳)  
私は1月にプレステ版を購入。さっそくプレイしてみると、最初はただの育成シミュレーションかと思ったが、それは大きな間違い。多数の女の子とデートしたり、各種イベントに参加したりと、まあ現実では無理なことをゲームの中で可能にした「ハマリゲー」だった。その衝撃はすさまじいもので、頭の中から離れなくなりました。食事のときでも、仕事をしているときでも、頭の

中はそれでいっぱい。寝ているときだって、夢の中に出てくるほど。そして、ついにゲームだけでは物足りずCDドラマも集めるようになってしまった。サターン版も入手します。  
(山形/土星VS遊ぶ駅/20歳)



○千葉/軟体動物/17歳。もちろん女性だってハマれるゲームだよ

## アンジェリーク

熱烈ファンの投稿がすごい。やっぱり女の子の女の子による女の子のためのシミュレーションだねえ～。

ハマった// 最初プレイしたときには「何じゃこれーノ」と思い、売りたばそうかと思ったが、3回目のプレイのとき「ジュリアス様」をおとすことに成功/ 以来「オスカー様、リュミエール様」と次々と…。今は「ゼフェル様」がターゲットです。「クラヴィス様」もいいなあ♡「ランディ様」も…、キヤー♡

(東京/亜希魚/?歳)  
サターンFANの記事のおかげであこがれの「オスカー様」との恋愛エンディングも見ること成功し、すっかり幸せ♡な気分です。世の男子諸君が「ときメモ」に夢中になる理由がようやくわかりました。

(新潟/女豹サラ/31歳)  
やっぱり最高♡もう絶対に手放さないよ/ 今は「ゼフェル様」が1番だな。声がいいの♡次は「ルヴァ様」。 (北海道/ジンジン/18歳)



○三重/ペンギン/15歳。ペンギンさんのお気に入りには、マルセル様かな? おいらも「アンジェ」やってみよう



○大阪/水城りん/?歳。あのアニメーションってなんなの? 気になる～

## きゃんきゃんパニー

「きゃんパニ」の攻略記事の反響がすごい! しかも、驚くべきことに女性からのお便りが多いのだ。

4月26日号の「きゃんきゃんパニー」特集のこと。まだ私は恥ずかしくてソフトを買ってないんだけど、ああ、もう、そそられるわあ、あのグラフィック。もうエロエロが大放出して…。それは、とまあP109の深雪さんのデートの攻略。もむ→胸、吸う→胸って何? うわー画面では何がおこってるんだー? あーここ読んだだけでイケそう。

(東京/Yさん/20歳)  
ちなみに、「Yさん」は女性です。良かったねえ「ことり猫」さん!  
4月26日号の「きゃんきゃんパニー」の攻略を見て、思わずこの雑誌を買いました。読者からは18禁モノがたたかれましたが、行き詰まった人には、この攻略記事は、まさに救世主。女の子でもHモノに興味ありますよ。これからもがんばってください。  
(宮城/Tさん/20歳)



○大阪/水城りん/?歳。自主規制つきの由真ちゃんです  
ちなみに、「Tさん」も女性です。もう大丈夫だね「ことり猫」さん♡上の2つのお便りはアンケートハガキから掲載させてもらいました。莉奈ちゃん最高/ あー、もう僕は2次元の世界から抜け出せそうにない。う、誰か僕を救って/  
(神奈川/もっほほ/19歳)

# FREE イラスト

毎度おなじみフリーコーナー。テーマは自由、何でもOK! 担当者をうならせるイラスト待ってるよ!



◎長野/こたお/16歳。今度は2枚組で「ぶよ通」全キャラに挑戦すると、こたおくん



◎鳥取/LEE/22歳。ついに発売まであと一週間。はやく「にやはっ☆」娘ルシオンに逢いたい!

◎北海道/MIKA♡/16歳。春麗の18禁版ですか?!



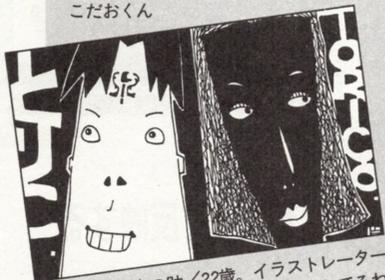
◎秋田/新月天舞/22歳。何度も書いてるけど個人的に蘭未ちゃん大好きなんです



◎神奈川/るろうにけんちん汁/?歳。おいらは「マクロス」大好きだったからサターン版大期待!



◎愛知/みん/?歳。「ZERO」2「移植決定」も大期待!



◎東京/幸の助/22歳。イラストレーターを目指す幸の助くん。いいセンスしてるね



◎大分/TARTSU/23歳。触るとしびれそうなイラストだな



◎埼玉/ぱりっち放浪者/25歳。みえそでみえないつてのがたまらないっす



◎群馬/PUPPIE/16歳。毎度おなじみPUPPIEさん。今回はビッキーですな



◎愛知/鈴木RALLY/?歳。新しい生活が始まったと鈴木くん。がんばれ!

## 街の名物探し出せ!! コーンヘッド調査団

キミの身の回りの情報ネタ、大募集!

身の回りの情報ネタを集めたのが、このコーナー。えっ? 投〇! 特〇王国のパワリだっ...。ち、違うよ! 聞いてくれ! 我が校にはサターンユーザーが、なんと214人も。校内はサターンの話でもちきり! 授業が終わりしだいみんな図書室へGO! そして、サターンの話に花がさく(先生も参加しているところすごい。サターンのおかげで1年から3年まで友達の輪が広がっている(ありがたいこと)。しかし、いまその会にもピンチが! それは、サターンFANの方がいい! いやサターンマガジンの方だ! と言いつつケンカ寸前なんです。なんとかして~! (愛知/全日本中学サターン委員会/14歳) まあまあ、せつかくそんな素晴らしい委員会があるんだから、仲良くしなよ。しかし、サターンユーザーが214人

もいるとは驚き! 夢のような中学校だな。全校生徒は何人いるの? 私は今ゲームセンターでアルバイトしているのですが、おもしろいコトを発見しました。「パーチャ?」についての出来事なのですが、上手な人はどっしり構えて、「よっしゃあ! いつでもこーい」って感じなんですけど、まだペーバーの人はなんかビクビクして1回負けるたびに1つ横の席にすれるんです。うちの店是对戦台が4つあります。1人のお客さんがどんどん横にすれていく姿は、なんかかわいいです。全員がそういうワケではないですが、意外とおじさんに多く見かけます。横の席にすれるおじさんを見たらガンバレと心の中で声をかけてあげてください。(福岡/さかむけ/20歳) 人は、それをカニ歩き戦法と呼ぶ。そして、おいらの得意ワザでもある。

## 投稿時のおやくそく

投稿するなら、その前にここを読むべし

投稿の際は、はがきサイズが原則/イラストは墨1色(カラーは難あり)で、鉛筆はダメです。担当者からお願いとして、イラストだけの投稿でも裏でいから簡単なコメントを入れて

ほしいな。よろしくね。あて先は、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMサターンFAN編集部 土星の王国「コーンヘッドクラブ」系の各コーナーまで。

おやくそくとあて先は↑をみてね



◎大阪/衣異墓みかん/20歳。久々にソニックのイラストです。来る7月26日はソニック5周年記念日。だからみんなもソニックのイラスト送ってね~

# サターン魂に迫る!

ゲームにかける開発者たちの熱き想い。サターンで何ができるか、そんな情熱を感じさせるソフトのクリエイターに迫る!

# SATURN SPIRIT

## 改!

### ●ゲームウェア(ゼネラル・エンタテインメント)

## サターンの可能性を追求するソフトはユーザーからの声を基に向上していく

サターンのソフトは、CDという媒体を使って作られる。そのメリットと言えば、やはり大容量でありつつも製造コストが低い、ということ。この事実を鮮烈に認識させるソフトが、この「ゲームウェア」シリーズ。現在、季刊ペースで「Vol. 3」までのリリースが発表されているこのソフトは、企画・開発をゼネラル・エンタテインメントが担当している。今回は、同社の代表取締役である森氏にインタビューした。さて、ここにはどのような「サターン魂」が息づいているのだろうか?

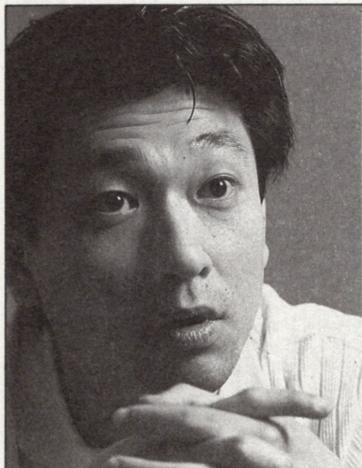
## 手軽に遊べるものを

「もともとウチは映画を作る会社なんです。従来の映像メディア以外のものとして、マッキントッシュ用の「Alex-World」というゲームを作ったんです。これが3年ぐらい前の話で、これを見たセガの方に声をかけられたのが、セガさんとのお付き合いの始まりです。ゲーム

以外でも、TVアニメの「バーチャファイター」や、ビデオアニメの「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」「パンツァードラグーン」などの制作もやっているんですよ

「現在あるサターンやプレイステーションといったゲーム機は高いレベルの映像表現が可能であり、映像を取り込んだムービーなどもCDというメディアで可能になった。我々の持つ映像制作のノウハウが十分活かせると考え、ゲームソフトの開発事業を本格的に立ち上げました。とは言え、いわゆる「ゲーム」作りの分野では素人に近いわけですから、それを強みとして活かすことができる。今までゲーム会社が手をつけていないようなものを作ろうとしてたどりついたのが「ゲームウェア」です」

「今出ているゲームって、シリーズ何作めとかいうものが多いですよ。こういう安全策的な物作りをしている状況では、なかなか新しいものが出てくる余地がないんですよ。そんな中で、この「ゲームウェア」は市場に投げかけながら作っていき、良い意味での実験の場として企画しました。遊んでいただいたユーザーの方からの反響を基に、いろいろな点でバージョンアップし、成長していく。「あと、値段も重要なポイントです。音楽CD並みの値段、高くても2000円台を超えないようにと考えていましたが、セガさんの協力によって、なんと1980円という価格



●株式会社ゼネラル・エンタテインメント代表取締役 森氏(もり・きょういち)氏。多忙な中でインタビュー

## ゲームウェア Vol.2



●情報やゲームが盛り沢山の雑誌感覚のソフト。投稿コーナーまであるのを実現しました。これくらいの値段なら、気軽に買っていただけたらと思いますし、結果としてユーザーの声も多く聞こえてくるはずですね。「アンケートではいろいろな声が寄せられたんですが、こんな感想もあるのかと驚かさされました。一つのことに対して、180度違う意見が来たりとか。CMを取り込んだムービーが評判が良かったのは、けっこう意外でした。表示を途中で止めることが出来ないように作って、こりゃユーザーに怒られるかな、とか思っていたら案外そうでもなかったり。次はこんなCMを入れて、というリクエストも多いですよ」  
「ムービーなんですけど、動画のクオリティにはかなり気を配っています。一般にムービーというものは、取り込みの時点で圧縮をかけ、サターンに落とす時点でまた圧縮がかかる。この二重の作業で、画質がかなり落ちちゃうんです。そこで、圧縮せずに最初の取り込み作業を行うシステムを導入しました。この作業は、日本では今まで2カ所ではできなかったうえに、コスト的にも高くつくんですが、最終的なサターン上での画質は格段に良くなるんですよ。このほどウチの会社にその機材を導入しましたので、ムービーのクオリティは、もうバッチリ」



●208ページでも紹介しているぞ

## 感想をすぐ反映する

「1号を4月に発売して、多くのアンケートが返ってきました。2号、3号と続けていくなかで、このあたりを変えていこうという方向が見えてきましたね。まず、システムの向上が一つ。どんなソフトが入るかわからないということで、1作めでは汎用性を重視したシステムプログラムを、それこそ手さぐりで作りだした。メニューも含めて、システム部分はより快適なものにしていきます。また、いくつかある連続ゲームを確立したものへと育てていくことが一つ。それも含めて、よりバラエティに富んだ内容にしていきます」  
「今後もユーザーの声を参考に、より良いソフトをめざしていきます。気に入ること、気に入らないこと、とにかくプレイして感想を送ってください。また、新しいものも、どんどん取り入れていきたいと思っています」



●「ゲームウェア」の明日を熱く語ってくれた森氏

©GE/大映/NHFN

全力投球  
35P

# 10大攻略

## Carnival

ワード・アンド・ソーサリー	P90
バンツァードラグーン ツヴァイ	P94
ドラゴンフォース	P100
ビクトリーゴール'96	P104
メタルブラック	P108
フェアダ・リメイク!	P110
野々村病院の人々	P112
きゃんきゃんバニー・フルミエール	P118
慶応遊撃隊 活劇編	P120
アンジェリークSpecial	P122

10大ゲームを連続攻略!!  
お祭り騒ぎといってみよう!

# 10大攻略 カーニバル

入手可能アイテムを  
中心にストーリー中盤  
までを攻略



## ソード・アンド・ソーサリー

主人公ルシオンの繰り広げる冒険物語『ソード・アンド・ソーサリー』の序盤から中盤までを、行く先々で入手できるアイテムの詳細を中心に攻略していく。

発売日	5月31日	CD枚数	1枚
発売元	マイクロキャビン	複数プレイ	1人用
開発元	マイクロキャビン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	128・プレイテータ
ジャンル	ロールプレイング	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

### ピナコティクの塔～虫喰いの穴まで アイテム・モンスターを中心に攻略!

冒険への出発点となるピナコティクの塔から、4人目の仲間になるリザードマン・カネヨンと出会う虫喰いの穴までを、アイテムとモンスターの詳しいデータを中心に攻略していく。



●眠つぶしから始まった冒険の行方は!?

### ピナコティクの塔 宝箱のアイテムを取り忘れないように

ピナコティクの塔では、旅立つ前に宝箱からアイテムを入手するのを忘れないようにしよう。ここでは基本的な武器・防具・回復アイテムが手に入るぞ。ちなみに「グ

ラディウス」はスタート直後は入手することができない。ババチョップ村で破壊力+4のクラブかハンドアックスを購入し、塔に戻って木箱を破壊すれば入手できる。

●クラブかハンドアックスで破壊できる



#### 装備品に関する表の見方

武器・防具に関する表中の項目は、攻…攻撃力、破…破壊力、防…防御力、精…精神、ル…ルシオン、エ…エルゴート、ミ…ミミナガ、カ…カネヨン、ピ…ピオメルダールをそれぞれ表す。数字は上昇する値、○×は装備の可・不可を表している。

宝箱から入手できるアイテム		使用効果など、備考									
アイテム名	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ピ	
											備考
グラディウス	34	4	-	-	なし。	○	×	○	○	○	
レザーブーツ	-	-	2	-	なし。	○	○	○	×	○	
HP回復剤+100	HPを100回復する。										
体力の薬	体力の値が1増える。戦闘中使不可。										
100ゴールド	お金。										

### 開拓村 武器屋・道具屋で装備を整える

ここではとくにイベントはない。基本的な武器・防具がそろっているのので、戦闘でお金をためて購入しておこう。なかでもサイズは、複数の敵にダメージを与えられる武器。エルゴートに装備させたい。



●どりあえず、防具は一通りそろえておくようにしよう

アイテム名	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ピ	値段
ナイフ	18	1	-	-	なし。	○	○	×	×	×	60
ダガー	28	1	-	-	なし。	○	○	×	×	×	200
ショートソード	22	3	-	-	なし。	○	×	○	○	○	100
スピア	24	2	-	-	なし。	○	×	×	×	○	110
サイズ	20	3	-	-	なし。	×	○	×	×	×	150
ポウ	20	2	-	-	なし。	○	○	○	×	×	80

アイテム名	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ピ	値段
サンダル	-	-	1	-	なし。	○	○	○	○	×	50
レザーブーツ	-	-	2	-	なし。	○	○	○	○	×	100
レザーキャップ	-	-	2	-	なし。	○	○	○	○	×	60
レザーヘルム	-	-	4	-	なし。	○	○	○	○	×	180
HP回復剤+100	使用効果					HPを100回復する。					30
MP回復剤+50	使用効果					MPを50回復する。					300

### モンスターデータ

ピナコティクの塔～ババチョップ村

攻…攻撃力、破…破壊力、魔…魔法、防…防御力、EXP…戦闘後に得られる経験値を表す。

ウルフ	レベル	1		
HP	60	MP	0	
攻	破	魔	防	EXP
30	1	0	22	8

オーガー	レベル	4		
HP	100	MP	0	
攻	破	魔	防	EXP
40	5	0	28	16

デッドドロドロ	レベル	1		
HP	50	MP	0	
攻	破	魔	防	EXP
28	3	0	16	5

## ババチョップ村 クラブがハンドアックスを購入する

モールベアの長の家で、ミミナガが仲間に加わるイベントが起こる。その後武器屋でクラブかハンドアックスを購入して、チチボラの洞窟へ向かう。購入していないと洞窟内を進むことができない。



破壊力+4の武器でないと、洞窟内の岩が破壊できない

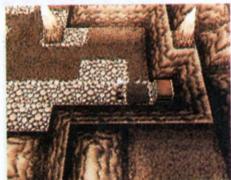
武器屋	アイテム名	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ビ	値段
	クラブ	30	4	-	-	なし。	○	×	○	×	×	200
	ハンドアックス	30	4	-	-	なし。	○	×	○	×	○	200

道具屋	アイテム名	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ビ	値段
	サンダル	-	-	1	-	なし。	○	○	○	○	×	50
	レザーブーツ	-	-	2	-	なし。	○	○	○	○	×	100
	レザーキャップ	-	-	2	-	なし。	○	○	○	○	×	60
	レザーヘルム	-	-	4	-	なし。	○	○	○	○	×	180
	レザーシールド	-	-	4	-	なし。	○	○	○	○	×	100
	スモールシールド	-	-	6	-	なし。	○	○	○	○	×	400
	HP回復剤+100	使用効果	HPを100回復する。									30
	MP回復剤+50	使用効果	MPを50回復する。									300

## チチボラの洞窟 ポス「オーガーヘッド」との戦闘について

洞窟内は、岩を破壊して進んでいく。オーガーヘッドは初めて出遭うボスモンスター。先に入手した「土の魔神」を使用すれば、さして苦勞せずに倒せるはずだ。

手当たり次第ぶつ壊していけば、自然に道は開ける



オーガーヘッドとの戦闘では「土の魔神」を使用しよう

### モンスターデータ

#### チチボラの洞窟内

ここからは、行動範囲ごとに新しく出現するモンスターのデータを掲載していく。以前のエリアのモンスターも引き続き出現することがあるが、その場合はモンスター名を文中で記していく。

ガラドリウス	レベル	8		
HP	120	MP	100	
攻	破	魔	防	EXP
10	1	10	30	35

オーガーヘッド	レベル	10		
HP	220	MP	30	
攻	破	魔	防	EXP
50	5	4	34	50

種	アイテム名	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ビ
装	ブラジオン	42	5	-	-	*売却できない。	○	×	○	×	×

### 宝箱から入手できるアイテム

アイテム名	使用効果など、備考											
	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ビ		
装備品	ダガー	28	1	-	-	なし。	○	○	×	×	×	
	チェインメール	-	-	6	-	なし。	○	○	○	○	×	
薬	HP回復剤+400	HPを400回復する。										
	MP回復剤+50	MPを50回復する。										
	腕力の薬	腕力の値が1増える。戦闘中不可。										
魔	土の魔神	MPを100消費して魔神を呼び出す。地震攻撃。										
他	300ゴールド	お金。										

## ミラドール 装備・アイテムを充実させる

ミラドールに入ると、強制的にアーヤの家に連れていかれ、子供たちを救出することになる。目的のレギオンタワーに入る前に、このミラドールで装備や回復アイテムを充実させておこう。



アーヤに子供たちの救出を頼まれて、レギオンタワーへ

武器屋	アイテム名	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ビ	値段
	ショートソード	22	3	-	-	なし。	○	×	○	○	○	100
	グラディウス	34	4	-	-	なし。	○	×	○	○	○	500
	サイズ	20	3	-	-	なし。	×	○	×	×	×	150
	ナギナタ	31	4	-	-	なし。	×	○	×	×	×	580
	スピア	24	2	-	-	なし。	○	×	×	×	○	110
	ジャベリン	36	3	-	-	なし。	○	×	×	×	○	500
	ハンドアックス	30	4	-	-	なし。	○	×	○	×	○	200
	トマホーク	43	5	-	-	なし。	○	×	○	×	○	800
	ボウ	20	2	-	-	なし。	○	○	○	×	×	80
	ロングボウ	30	3	-	-	なし。	○	○	○	×	×	300
	クラブ	30	4	-	-	なし。	○	×	○	×	×	200

道具屋	アイテム名	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ビ	値段
	レザーアーマー	-	-	4	-	なし。	○	○	○	○	×	150
	チェインメール	-	-	6	-	なし。	○	○	○	○	×	600
	レザーキャップ	-	-	2	-	なし。	○	○	○	○	×	60
	レザーヘルム	-	-	4	-	なし。	○	○	○	○	×	180
	レザーシールド	-	-	4	-	なし。	○	○	○	×	○	100
	スモールシールド	-	-	6	-	なし。	○	○	○	×	○	400
	HP回復剤+100	使用効果	HPを100回復する。									30
	HP回復剤+400	使用効果	HPを400回復する。									300
	MP回復剤+50	使用効果	MPを50回復する。									300

### モンスターデータ

#### ミラドール〜レギオンタワー

他にはウルフ、オーガー、テッドドロドロ。ワーウルフはウルフとセットで出現することが多い。

ワーウルフ	レベル	6		
HP	120	MP	0	
攻	破	魔	防	EXP
45	3	0	32	20

## 魔法の種類を増やすには

ルシオンの使用する魔法の種類は、町や村にいる特定の人物から力を受け継ぐ形で増えていく。この場合、その場所で行われるイベントをクリアしなければならない。クリア後に魔法を得るのを忘れないようにして進んでいこう。



イベントクリア後、訪れれば魔法がもらえる

### ババチョップ村の魔法

ストーンブラスト  
アースイーター  
ウォール

### 最初から使える魔法

ヒール  
ファイヤーボール  
スリーブ  
ディスパル  
スピード  
テレポート

### ミラドールの魔法

エアスラッシュ  
トルネード  
ゴーレム

## レギオンタワー ポス「ブラックウォーリア」との戦闘について

タワーの中は家具を動かしたり、壁を破壊したりしながら進んでいく。ポスのブラックウォーリアはソーサラー2体を伴って出現。魔法がうとうしいので、魔神を使ってソーサラーを片づけてしまおう。あとはHPに注意し、ルシオンのファイヤーボールを最大レベルで叩き込んでやろう。



○魔神は対ポス戦で使用するように

## モンスターデータ

レギオンタワー内

他にはワーウルフ、ガラドリウスが出現。アサシンはアサシンドガーという武器を持っている。

ソーサラー		レベル 11	
HP	140	MP	120
攻	破	魔	防
20	1	18	30
EXP		55	

## 宝箱から入手できるアイテム

アイテム名	使用効果など、備考									
	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ビ
クリスナイフ	38	2	-	-	なし。	○	○	×	×	×
レッグサポート	-	-	3	-	なし。	○	○	○	○	×
HP回復剤+400	HPを400回復する。									
MP回復剤+50	MPを50回復する。									
素早さの薬	素早さの値が1増える。戦闘中使用不可。									
風の魔神	MPを100消費して魔神を呼び出す。烈風攻撃。									
500ゴールド	お金。									

## ウィルダネス ミミナガが捕らわれる

町に入る前にミミナガが抜けるので、ここでの買い物はルシオンとエルゴートの2人分でよい。装備・アイテムを充実させたら、ミミナガ救出に廃坑へ向かおう。



●建物の裏手のほうに、魔法を授けてくれる女性がいます



●ミニナガが偵察にいっき、捕まっています

ウィルダネスの魔法	
シールド	
マジックイーター	
スロー	

## モンスターデータ

ウィルダネス～廃坑

他にはオーガー、ソーサラー、ガラドリウスが出現。ハウンドマスターは単体では出現しない。

ハウンドマスター		レベル 12	
HP	140	MP	160
攻	破	魔	防
30	1	16	30
EXP		60	

ハウンド		レベル 6	
HP	120	MP	0
攻	破	魔	防
45	3	0	32
EXP		20	

サボッテン		レベル 11	
HP	130	MP	0
攻	破	魔	防
48	5	0	28
EXP		55	

## 廃坑 ポス「ナイトアロセール」を倒してミミナガを救出

廃坑内にあるトロッコは、破壊力が+6以上の武器でないと破壊できない。宝箱からアイアンハンマーを入手すれば破壊可能になり、先に進むことができるようになる。このポスはナイトアロセール。ミミナガが抜けて2人で戦わねばならないのでちょっと不安だが、ルシオンの魔法「ゴーレム」



●縦に並んでいると、これで2人ともダメージを受けてしまう

でゴーレムを呼び出せば、戦力を増強することができる。あとは回復魔法をうまく使って戦おう。

武器屋	アイテム名	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ビ	値段
	ショートソード	22	3	-	-	なし。	○	×	○	○	○	100
	グラディウス	34	4	-	-	なし。	○	×	○	○	○	500
	サイズ	20	3	-	-	なし。	×	○	×	×	×	150
	ナギナタ	31	4	-	-	なし。	×	○	×	×	×	580
	スピア	24	2	-	-	なし。	○	×	×	×	○	110
	ジャベリン	36	3	-	-	なし。	○	×	×	×	○	500
	ハンドアックス	30	4	-	-	なし。	○	×	○	×	○	200
	トマホーク	43	5	-	-	なし。	○	×	○	×	○	800
	ロングボウ	30	3	-	-	なし。	○	○	○	×	×	300
	クロスボウ	40	4	-	-	なし。	○	○	○	×	×	1000

道具屋	アイテム名	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ビ	値段
	レザーブーツ	-	-	2	-	なし。	○	○	○	○	×	100
	レッグサポート	-	-	3	-	なし。	○	○	○	○	×	200
	レザーアーマー	-	-	4	-	なし。	○	○	○	○	×	150
	チェインメール	-	-	6	-	なし。	○	○	○	○	×	600
	スモールシールド	-	-	6	-	なし。	○	○	○	×	○	400
	ラウンドシールド	-	-	6	-	なし。	○	○	○	×	○	400
	HP回復剤+100	使用効果	HPを100回復する。									30
	HP回復剤+400	使用効果	HPを400回復する。									300
	MP回復剤+50	使用効果	MPを50回復する。									300

イベント	買い物の魔神	使用効果	MPを100消費して魔神を呼び出す。買い物ができる。
------	--------	------	----------------------------

## 宝箱から入手できるアイテム

アイテム名	使用効果など、備考									
	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ビ
アイアンハンマー	54	6	-	-	※売却できない。	○	×	○	×	×
ほむらの杖	-	-	-	8	フレイム。	○	○	○	×	○
アミュレット	-	-	-	-	攻撃回避率+30%。	○	○	○	○	×
HP回復剤+400	HPを400回復する。									
MP回復剤+50	MPを50回復する。									
MP回復剤+200	MPを200回復する。									
精神の薬	精神の値が1増える。戦闘中使用不可。									
風の魔神	MPを100消費して魔神を呼び出す。味方全員のHPを回復。									
1000ゴールド	お金。									

### モンスターデータ

廃坑内

他にはハウンドマスター、ハウンド、ソーサリー、アサシンが出現する。ハウンドマスターはハウンドと、ソーサリーはウィスプとセットで出現。ソーサリー&ウィスプの魔法攻撃には要注意。思わぬ大ダメージを受けることがあるので、HP回復はこまめに行え。

ジャイアントスラッグ		レベル	16
HP	480	MP	0
攻	破	魔	防
60	1	0	20
EXP		80	

ウィスプ		レベル	14
HP	160	MP	0
攻	破	魔	防
50	7	0	10
EXP		70	

モットドロドロ		レベル	15
HP	300	MP	0
攻	破	魔	防
40	5	0	22
EXP		80	

ナイトアロセール		レベル	24
HP	380	MP	80
攻	破	魔	防
62	7	14	40
EXP		130	

### 虫喰いの穴 ポス「カツオノエボシ」を倒してカネヨンを助ける

ポスのカツオノエボシは、キングビートル2体を引き連れて出現する。キングビートルはザコとはいえ攻撃力が高く、後列のキャラクタにも攻撃してくる。パーティの力を結集し、全力をあげて立ち向かわないと勝利は手にできない。



●カネヨンがいるが、闘は3人で行う

種	アイテム名	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ビ	
装	スリーパーホーン	-	-	-	8	?	0	0	0	0	×	0

### モンスターデータ

虫喰いの穴内

他にはウィスプ、モットドロドロが出現する。キングビートルは後列のキャラクタにも攻撃を仕掛けてくるので、防御力の低いルシオンなどは要注意。ヘタをすれば一撃でやられてしまうことも。他のキャラクタが回復アイテムを使って助けてあげなくてはならない。

キラビー		レベル	18
HP	200	MP	0
攻	破	魔	防
48	1	0	20
EXP		90	

キングビートル		レベル	22
HP	?	MP	?
攻	破	魔	防
66	5	0	48
EXP		120	

スラッグ		レベル	16
HP	?	MP	?
攻	破	魔	防
60	1	0	20
EXP		80	

カツオノエボシ		レベル	?
HP	?	MP	?
攻	破	魔	防
88	7	20	42
EXP		160	

### オーケンシールド 武器・防具の品ぞろえが豊富

この町は武器・防具の品ぞろえが充実しているの、お金をためて完璧にそろえたい。虫喰いの穴に出現するモンスターは攻撃力の

高いものが多いので、最低でも防具だけはここで買いそろえておくようにしましょう。回復アイテムにも十分な余裕を持たせておくようにしたい。

オーケンシールドの魔法	
ライトニングボルト	
プラズマバースト	
フレイム	



●武器・防具とも充実している。まずは防具から購入

アイテム名	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ビ	値段
ダガー	28	1	-	-	なし。	0	0	×	×	×	200
クリスナイフ	38	2	-	-	なし。	0	0	×	×	×	800
グラティウス	34	4	-	-	なし。	0	×	0	0	0	500
ウインドカッタラス	46	5	-	-	なし。	×	×	0	0	0	1000
ジャベリン	36	3	-	-	なし。	0	×	×	×	0	500
トライデント	48	4	-	-	なし。	0	×	×	×	0	1000
トマホーク	43	5	-	-	なし。	0	×	0	×	0	800
雷鳴の斧	56	5	-	-	ライトニングボルト	0	×	0	×	0	2000
ナギナタ	31	4	-	-	なし。	×	0	×	×	×	580
バルチザン	42	5	-	-	なし。	×	0	×	×	×	1200
ロングボウ	30	3	-	-	なし。	0	0	0	×	×	300
クロスボウ	40	4	-	-	なし。	0	0	0	×	×	1000

アイテム名	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ビ	値段
レザーブーツ	-	-	2	-	なし。	0	0	0	0	×	100
レッグサポート	-	-	3	-	なし。	0	0	0	0	×	200
レザーヘルム	-	-	4	-	なし。	0	0	0	0	×	180
ヘッドギア	-	-	6	-	なし。	0	0	0	0	×	800
チェインメイル	-	-	6	-	なし。	0	0	0	0	×	600
リングアーマー	-	-	8	-	なし。	0	0	0	0	×	1200
スモールシールド	-	-	6	-	なし。	0	0	0	×	0	400
ラウンドシールド	-	-	6	-	なし。	0	0	0	×	0	800
HP回復剤+100	使用効果	HPを100回復する。									30
HP回復剤+400	使用効果	HPを400回復する。									300
MP回復剤+50	使用効果	MPを50回復する。									300
MP回復剤+200	使用効果	MPを200回復する。									1000

### 宝箱から入手できるアイテム

アイテム名	使用効果など、備考										
	攻	破	防	精	特殊効果	ル	エ	ミ	カ	ビ	
装	バトルメイス	66	7	-	-	なし。	×	×	0	×	×
薬	HP完全回復剤	HPを全回復する。									
	MP完全回復剤	MPを全回復する。									
	賢さの薬	賢さの値が1増える。戦闘中使用不可。									
魔	雷の魔神	MPを100消費して魔神を呼び出す。雷撃攻撃。									
他	1500ゴールド	お金。									

### モンスターデータ

虫喰いの穴〜クラークンベルグ

他にはソーサリー、アサシンが出現する。ソーサリーはダークナイト2体とのセットで出現。ダークナイトはHP回復剤+400、タコキバンダはHP完全回復剤、アサシンはアサシンダガーを持っていることがあるので、ここでアイテムを稼いでおいてもよい。

ダークナイト		レベル	18
HP	?	MP	?
攻	破	魔	防
68	5	10	38
EXP		90	

タコキバンダ		レベル	29
HP	?	MP	?
攻	破	魔	防
84	5	14	40
EXP		155	

### リザードマン・カネヨンを加えてクラークンベルグへ

カツオノエボシを倒してリザードマンたちの危機を救ったルシオンに、カネヨンが同行を申し出る。新たな仲間を加えた一行は、船を求めてクラークンベルグへ向かう。



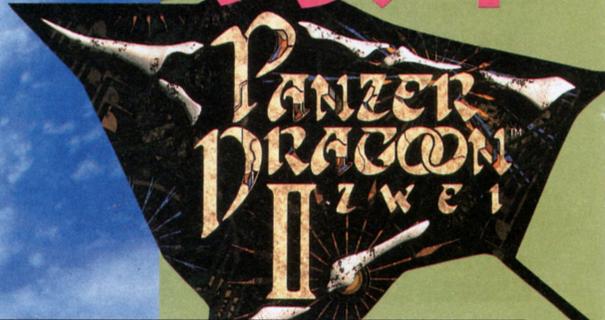
●カツオノエボシを倒すとカネヨンが仲間に

お笑いプレイから究極攻略まで  
完全カバー

# パンツァードラグーン ツヴァイ



『ツヴァイ』攻略もいよいよ大詰め。ドラゴン成長の完全分岐図、超ハイスコア攻略・180万点への道と、内容飽和状態の6ページだ。



発売日	発売中(3月22日)	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	8・プレイデータ
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## ちょっと飽きかけている人へ… こんなプレイはいかが?

発売からはや2ヵ月。もう何度もクリアしてしまい、最近プレイがマンネリになってきたという人も多いのでは。そんなパンツァー

倦怠期の人々に、ちょっと変わった遊び方を紹介しよう。これさえ読めば、君のパンツァーライフが10倍楽しくなること間違いなし?

### その1 小技を使ってプレイ!

まずは、ちょっとした小技を2つ紹介しよう。ウル技というほどではないが、システムの盲点をう

まくついたテクニックだ。ただし、実用性のほうはイマイチ保証しかねるので、そのつもりで。

#### ショットボタン二重押し

複数のショットボタンがあることを利用した技。ショットボタンの一つを押しっぱなしにし、別のボタンで通常のプレイをしよう。すると、照準が常にロックオン状態になるぞ。ただ、ボタンを押すたびにロックオン状態とそうでない状態が切り替わってしまうが…。



①溜めなくともロックオンできるので、敵が多いときには有利かも

#### バーサクトルネード

バーサクをした瞬間にL/Rボタンを連打してグルグル回転しよう。これぞ必殺「バーサクトルネード」だ! まわりを敵に囲まれたときに有効だが、はっきりいって実用性は皆無に等しい。観客がいるときにウケ狙いで使うしかない?



①「うおりゃー! バーサクトルネードウオー!!」と叫ぶのが正式だ!?

### その2 非公式周辺対応機器でプレイ!

じつは『ツヴァイ』には、非公式ながらいくつかの対応機器があるのだ。やりなれたゲームも、コ

ントローラを代えればまた新鮮になる(かも)。残念ながらバーチャガンにまでは対応していないぞ。

#### ミッションスティック



①アナログ操作でさらに正確なプレイが可能に、と言いたいところだが、じつはパッドよりも使いづらいのだ

#### ミッションスティック二刀流



①「バーチャロン」も真っ青、ミッションスティックにレバーを2本で、ドラゴンと人間を別々に操作だ

#### シャトルマウス



①本日のイチ押しプレイ。A、Cボタンで横を向けるように設定して使おう。パッドよりいいという意見も

#### レーシングコントローラ



①シューティングが苦手なアナタも、これを使えばドライブ気分でプレイ可能。無論、上下には動かせません

## その3 新たな「パンドラの箱」でプレイ

これまで2度にわたって紹介してきた「パンドラの箱」だが、さらに新たな項目を開く条件が明らかになった。その条件とは、

- 総プレイ時間が10時間以上
- クリアの回数が5回以上
- 通算撃墜率90%以上

のうち、一つを達成することで。すると以下の項目が追加されるぞ。



● 3段階目の「パンドラの箱」。まだ開いていない項目も残っている

### EPISODE

0面から7面までの面セレクトに加え、レッドウインド、アルマナイト、ブリゲードウイングの3

形態のエンディングとスタッフロールをいきなり見ることができる。クリアの感動をもう一度味わいたいというときに重宝するだろう。

### DRAGON

新たにアルマナイトとブリゲードウイングでプレイできるようになる。面セレクトと併用すれば、1面からブリゲードウイングが疾走するといった捉破りなプレイも可能だ。なお、ドラゴンセレクトを使用した場合、成長はしない。



● 1面からブリゲードウイングでプレイ。ここではちゃんと走るのだ

### LIFE

ゼロとフェニックスが選べるようになる。ゼロは文字通り体力ゲージが0のままになり、一撃で即ゲームオーバー。フェニックスはその名の通り、体力が無限になる。



● ゼロの場合、初めからゲージが尽きない

### SIGHT

照準のスピードを変更できる。すでに選択可能なハイ、ローに加え、新たにスペシャル（異常にス

ピードが速い）が選択できるようになる。ただしここまで速くなると、かえって照準のコントロールが利かなくなるという噂も。

### パンツァーこぼれ話

#### ベストプレイヤーデータを見よう

「ツヴァイ」では、オプションのプレイヤーデータに撃墜率やスコアの最高記録がセーブされるようになっている。だが、じつはさらに細かなデータが記録される裏オプションが存在するのだ。その名は「ベストプレイヤーデータ」。プレイヤーデータ画面でL/Rボタンを押すと表示されるぞ。

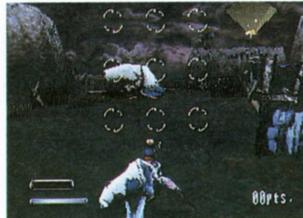
ベストプレイヤーデータでは、各面ごとのハイスコアと最速ボスタイムが保存されている。何度目のプレイで達成されたかという情報も記録されるので、プレイの上達ぐあいも一目でわかるのだ。



● L/Rボタンを押している間だけ画面が変わる

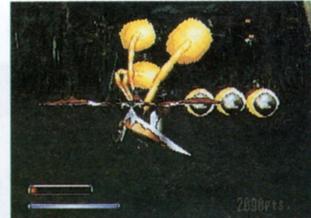
### LASER

4種類の珍レーザーでプレイできるようになる。敵を自動追尾する「フルオート」。ボタンを押している間バーサク状態になる「BC



● ちょっと気持ち悪いBCG。これなら撃墜率100%も簡単かも

TRL=バーサクコントロール。9つの照準が並ぶ「BOG」（注射の跡に似てるから?）。巨大な玉がついたレーザーを放つ「ヘビー」。ゲームバランスを根底から覆すぞ。



● 線香花火の先っぽのようなレーザーを発射。派手だが、威力は同じだ

### BERSERK

新たに3種類のバーサクが使用可能になる。まったくバーサクが使えなくなる「ゼロ」。使った直後にゲージが満タンになる「ノーリミット」。最後の「トルネード」は、その名の通り勝手にトルネード状態になる迷惑千万なやつだ。



● 必殺トルネード! お笑いプレイに命をかける人以外には無用の長物

### PAUSE MENU

オンすると、ポーズしたときにポーズメニューが表示され、ゲーム中に設定変更が可能になる。変更できるのは、レーダーの位置（2Pパッドで変更する）、画面表示モードの切り替え、照準の移動スピードの3項目だ。



● ゲーム中に設定を変えられるのは便利。普通のプレイにもほしかった

### ラギちゃんのおしゃべりコーナーでキュ♡



フックフックッ…。2カ月ぶりのごぶさたでキュね。おし、ラギちゃんでキュ。最近出番がないんで、見ての通りグレちゃったでキュ。積木くずしてやつでキュね。それにしてもこのサングラス、かけにくいでキュね。え? お前の目と目の間が離れすぎてるからでキュッて? 大きなお世話でキュ〜! ハハハ…。まあ、今日のところはこれで勘弁してやるでキュ。時間もないので、さっさとお便りの紹介をするっキュ。おや、ボクちゃんのマンガでキュね。どれどれ…。ドラゴンをなめてるでキュ!



● 東京都の幸の助くんからのハガキでキュが。世界観ぶちこわしてキュノ! え、お前もそうだった? わたしただ。お前の目と目の間が離れすぎてるからでキュッて? 大きなお世話でキュ〜! ハハハ…。まあ、今日のところはこれで勘弁してやるでキュ。時間もないので、さっさとお便りの紹介をするっキュ。おや、ボクちゃんのマンガでキュね。どれどれ…。ドラゴンをなめてるでキュ!

● 同じく幸の助くんからでキュ。なんかボクのハガキって、パロディばっかりのようない

# ドラゴンの成長システムを大公開

ドラゴン成長システムの全体像が、ついに明らかになった。オープニングのドラゴンパピィを含めれば、ドラゴンは全8種類。面クリア時の成長ポイントの累計によ

って、成長の可否や方向が決まる。下図はドラゴン成長の条件と分岐をまとめたものだ。ただし、限界値の24Pで成長する最終ドラゴンは、自分の目で確かめてほしい。



◎最終ドラゴンを除く7種のドラゴンの捕い踏み。同じドラゴンとは思えないほどバリエーション豊か

## 分岐のポイントは4面

基本的にある一定の成長ポイントに達すれば成長するが、4面終了時に重要な成長分岐が存在する。4面終了時に成長ポイントが15

P以上あれば、スカイダートへと変形、最終ドラゴンへの道も開ける。逆に14P以下だと、最高でもブリゲードウイング止まりだ。



## 成長ポイントの計算方法

ドラゴンの成長をつかさどる成長ポイントは、各面終了時に加算されるクリア、テクニク、ルートの各ポイントの総計である。この値で成長が決まるので、各ポイントの取得条件と成長の必要値さえ知っていれば、成長をコントロールすることも可能だ。以下、各ポイントの取得条件を説明しよう。

### CLEAR POINT

面クリアすると、撃墜率や通過ルートに関係なく一律2点加算される。これがクリアポイントだ。点数が固定されているため成長分岐には関係せず、いわば最低限の成長を保證するものといえる。

### TECHNICAL POINT

撃墜率90%以上なら2点、80%以上90%未満なら1点が加算される。慣れればコンスタントに2点を取れるようになるが、逆に意図的に1点だけ取るのは難しい。

撃墜率80%未満	0点
撃墜率80~90%	1点
撃墜率90%以上	2点

### ROUTE POINT

2~4面の分岐にはルートごとに点数が設定されており、難しいルートを選択すれば1~2点が加算される。右の写真は、各面の分岐点とルートポイントだ。



## Check! 全ドラゴンを徹底解剖

ドラゴンの成長形態は全8種類。そのうち、最終形態を除いた7種類のドラゴンを徹底解剖してみよう。基本的に、上位のドラゴンになるに従って能力が上がるが、4面終了時の分岐によって成長の方向は異なってくる。いわば、アルマナイトへの成長は防衛力重視の重装甲タイプ、スカイダートへの成長はスピード重視の軽装甲タイプへの進化だ。一概に隠し形態が強いとはいえないぞ。なお、各ドラゴンの体力値は、ドラゴンハッチの体力を100と設定した場合の比較値となっている。

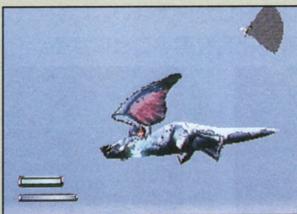
#### ドラゴンバビイ



ショット連射数: 0	体力値
同時ロックオン数: 0	???

生後数週間での形態。かわいいが、はっきり言ってそれだけ。もちろん戦うことなど論外。目をくりくりさせながら「キュー」と鳴いて愛想を振りまくのが唯一にして最大の武器。

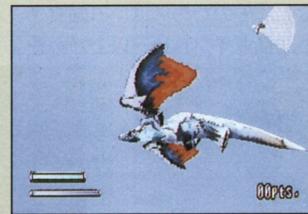
#### ドラゴンハッチ



成長ポイント: 0	体力値
ショット連射数: 4	100
同時ロックオン数: 4	

1、2面での形態。まだ翼も小さく、ドラゴンというよりもクワリア(乗用の家畜)の面影が濃い。同時ロックオン数が少ないため、一度に多数の敵が出る苦戦するだろう。

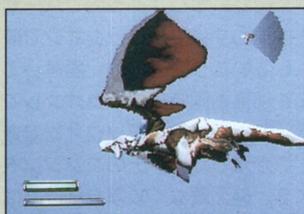
#### ドラゴングライド



成長ポイント: 2~5	体力値
ショット連射数: 6	121
同時ロックオン数: 6	

3、4面での形態。体軀も大きくなり、少しはドラゴンらしくなってきた。だが、まだ攻性生物特有の装甲は不完全のようだ。同時ロックオン数、体力ともパワーアップした。

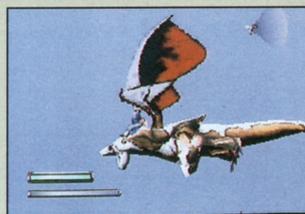
#### ドラゴンレッドウインド



成長ポイント: 6~13	体力値
ショット連射数: 6	139
同時ロックオン数: 6	

4面以降の形態。成長ポイントによっては最後までこの形態で進むこともある。体色は赤に一新され、装甲もついてきた。ロックオン数は6のままだが、耐久力は増強された。

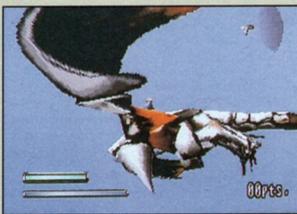
#### ドラゴンアルマナイト



成長ポイント: 13~17	体力値
ショット連射数: 8	159
同時ロックオン数: 8	

5面以降の形態。体色は前形態に似ているが、顎や背中中の張り出しに見られるように、全体的に装甲が強化されている。ロックオン数は8に増え、耐久力も高い水準にある。

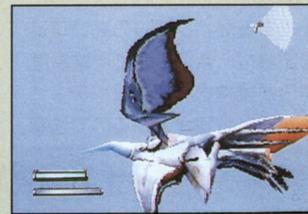
#### ドラゴンブリゲードウイング



成長ポイント: 18以上	体力値
ショット連射数: 8	180
同時ロックオン数: 8	

6面以降の形態。中世の騎士のごとき重厚な装甲を誇り、特に頭部は一見してドラゴンとは思えないほどだ。全形態の中で最高の耐久力を誇るが、ロックオン数は8のまま。

#### ドラゴンスカイダート



成長ポイント: 15~23	体力値
ショット連射数: 12	121
同時ロックオン数: 12	

4面終了時に好成績をあげることで成長する隠し形態。回避速度、照準の移動速度がともに上がり、ロックオン数は最多の12を誇る。ただし、耐久力はグライドと同程度しかない。

# ハイスコア攻略総まとめ! 編集部特選 180万点への道

いったい、ハイスコアはどこまで伸びるのか? 現時点での編集部ハイスコアは177万点弱であるが、おそらく180万点強までは伸ばせるはずだ。編集部の各面ハイス

コアの総計は190万点近くになるが、実際に通してプレイすると、そこまでは不可能だろう。

今回はハイスコア攻略の総集編として、夢の180万点を目指すぞ。

これが編集部ハイスコアだ

PLAYER DATA		PLAYER DATA	
TOTAL PLAY NO.	TOTAL TIME	SCORE	P-NO.
70	10:24	94640PTS. (59)	(---
TOTAL DELETED GAME NO.	5	144130PTS. (69)	79*23 (52)
HI SCORE	1768130PTS.	222850PTS. (68)	78*23 (70)
BEST SHOT DOWN RATIO	97.2%	284060PTS. (78)	63*16 (57)
EP-2	EP-3	EP-4	EP-5
100.0%	98.9%	100.0%	98.3%
		EP-6	99.2%
BEST DRAGON RANK : DRAGON MASTER			
EXIT			

## ルート選択はこれでキマリ!

重要なのは、6面で12発ロックオン可能なスカイダートに成長すること。そのためには、4面終了時に成長ポイント15P以上が必要。

4面終了時に得られる最高ポイントは16Pなので、そこまでの過程では1Pしか失えない。いやでも最難ルートを選ぶことになる。



●ルート選択はこれが基本だが、撃墜率90%以上なら4面右ルートも選択可能

## 難易度倍率=ADECを把握しろ

『ツヴァイ』ではプレイ内容によって自動的に難易度が変化するが、それを表す数値がADECだ。この数値は2PパッドのBボタンを押すと表示される。このADEC、じつはボーナス点の難易度倍率と相関関係にある。それをまとめたのが右の表だ。レベルの高いプレイをすれば、ADEC4=難易度倍率3が維持される。コンティニューすると数値が下がるので注意。



●画面下に表示されているのがADEC

難易度	ADEC	難易度倍率
ハード	4	3
ノーマル	3	2
イージー	2	2

### ハイスコア戦士心得の条

- 一、70%よりも同時ロックオン数を重視せよ
- 一、バーサクは点が低い。できるだけ使わない
- 一、スカイダートになって同時ロックオン数を増やせ
- 一、隠しボーナスは必ずとれ
- 一、難易度倍率が減るので、コンティニューは控える

## 1面 強襲艦をどれだけ撃てるか

目標 6万点

高得点のポイントは、強襲艦を連射することで入る隠しボーナス。連射するほど得点が上がっていくが、これを少なくとも基本点2000点以上にまで上げたい。そのためには強襲艦の出現地点を覚えて、出現と同時にひたすら連射。途中に出てくるザコをすべて無視して撃ち続ければ、2000点を超えるぞ。



●小屋や風車など、けっこう壊せるものが多い。こまめに稼いでおこう



●2体の攻撃性を倒したらすぐに左を向く。建物の陰から強襲艦が現れるので、即座に連射開始。あとは最後まで連射し続ける

## 2面 (左ルート) 戦艦を4発ロックオンするには

目標 13万点

ルート中に基本点1600点の大型、中型戦艦が計6隻出てくる。これらに4発フルロックオンでトドメを刺すのが高得点の秘訣。だが、ロックオンできる点は大型戦艦で3つ、中型戦艦では2つしかない。フルロックオンで倒すには、他の敵も巻き込む必要がある。

最初に単独で現れる戦艦は、横から来る戦闘機と一緒にロックオンする。次の3隻編隊の中型戦艦、2隻編隊の大型戦艦は、できるだけ均等にダメージを与え、できれば全艦同時にトドメを刺したい。



●墜落する飛行機を撃つとさらに加点



●1隻だけ残すとロック数が減るので、できるだけ同時にトドメを刺せ



●分岐直後に出現するクリア兵を放っておき、リターンしてきたら倒す。1万円×難易度倍率のボーナス

### ボス戦での稼ぎ方

時間に余裕があるのでバーサクは使わずにフルロックオンで破壊していこう。その際、脱落していく部品も同時にロックオンして稼ぐこと。終盤、ロックオンできる点が減ったら、上のエンジンを狙う。絶え間なく攻撃を続けられ、楽に60秒以上残して倒せるはずだ。



●こぼれていく部品をフルロックオンで破壊する。細かいことだが重要

**3面 (左ルート) 強襲艦をロックオンのみで倒せ** 目標 22万点

このルートには基本点2万点の隠しボーナスが2つもある。ルート中盤に登場する2隻の強襲艦をロックオンのみ（パーサクも可）で、ショットを1発も当てずに倒すのだ。だが、ロックオンをためる時に必ずショットが出てしまうので、ロックするたびに照準を強襲艦から離すという作業が必要だ。

また、強襲艦に攻撃を集中していても、撃墜率80%以上はキープすること。ここで80%を切ると、スカイダートに成長できなくなる。



隠しボーナス

①強襲艦をロックオンのみで破壊すると2万点×難易度倍率のボーナス

**ボス戦での稼ぎ方**

戦闘開始直後にパーサクを使い、速攻をかける。体力が少なくなってきたら敵の出すブーメランを利用して、フルロックオンでトドメを刺すこと。ハヌマン本体は5発しかロックできないので注意。



②60秒残して倒すには、パーサクは必須だ



③タイムボーナスと6発ロックオンのトドメで、合計8万4000点が入る

**4面 (上ルート) ランドドーラでひたすら粘れ** 目標 28万点

3面左ルートで隠しボーナスを取りにいくとザコを撃つ暇がないので、撃墜率は通常80%そこそこになる。すると、スカイダートになるには上ルートに行くしかない。このルートは2〜3機編隊のザコが多く、フルロックオンのチャンスは少ないが、90%を維持しつつできるだけ多数ロックしよう。

もし3面で90%をキープできるのであれば、4面は右ルートを選ぼう。1万点ほど多く稼げる。



④逃げられない程度に敵をためてから破壊しろ



隠しボーナス

⑤ルート中盤、後ろから大量の突撃弾がやって来たら、パーサクで全滅させる。基本点1万点のボーナスだ

**ボス戦での稼ぎ方**

ランドドーラが放つ赤色機雷は、6発フルロックオンで破壊すれば7200点にもなる。タイムボーナスを狙うよりも、ボス戦を引き延ばし、機雷をできるだけ多く破壊した方がはるかに稼げる。一見永久稼ぎのようにも見えるが、機雷の撃ち返し弾を確実に避けるのはまず不可能。避けられないことはないが、むしろボス戦までできるだけ体力を温存する方が重要だ。なお、ランドドーラが弾を連射するポッドを出してきたら、避けるだけでなく破壊すること。これを放置すると、いつまでたっても赤色機雷を出してこないのだ。



⑥機雷の撃ち返しは、小さな弧を描くようにすると、たまに避けられる

**5面 トドメの刺し方で点数激変** 目標 21万点

ヌースとの緒戦では、多数ロックするとレーザーを吸収する粒子を放ってくるが、5発まではロックオンできる。2度目のヌース戦では、まずショットでシールドを破壊。赤い弾を撃ってきたらパーサクで速攻をかけ、あとはひたすらフルロックオンでトドメを刺せ。ボス本体は10発しかロックできないが、飛ばしてくるツメを利用すれば最大11発までロックオン可能。



⑦素早くロックすれば、5発までロックできる



⑧10発ロックオンとタイムボーナスで、合計15万点。確実にゲットしろ



⑨ヘビ状のタラン編隊が出たら、頭を撃たずに最後尾をロックオン。1編隊ごとに基本点3330点のボーナス

**6面 12発ロックオンを狙え** 目標 30万点

ルート序盤の甲板上と後半の船体下部では、前後左右からザコが出現してくる。出てきた端から撃ちたくなるのをグッとこらえ、画面内にある程度敵をためてから一気にロックオンしよう。

最大の稼ぎどころは中盤のオール型エンジン。攻撃は激しいが動かないので、容易に12発ロックオンができる。また兵装から破壊して画面内の敵を全滅させれば、隠しボーナスまで加算されるぞ。



⑩敵を画面内にためることができるだけ多くの



⑪エンジンを先に壊すと内部に突入してしまうので注意。基本点1万点



⑫基本点2400点のエンジンは、必ず12発ロックオンで破壊すること

**ボス戦での稼ぎ方**

基本点1200点と低いうえ、同時ロックオンでトドメを刺すのが困難。速攻で倒し、ボーナスを得よう。ダメージを与えるにつれロックできる点が減るので、パーサクは開始直後が有効。パーサク後にはつなぎ目の部分だけ残るので、こまめなロックオンで狙い撃て。



⑬ボスタイムが少ないので、多少のダメージ覚悟で一気に攻めろ

**7面 タイムボーナスよりフルロックオン** 目標 60万点

最終面は自分の力でたどり着いて欲しいので、あえて詳しく攻略はしない。だが、ひとつだけ稼ぎのアドバイスをしておこう。それ

は「タイムボーナスよりもフルロックオン優先」ということ。時間はかかっても、あわてず確実にロックオンした方が実入りは多いぞ。

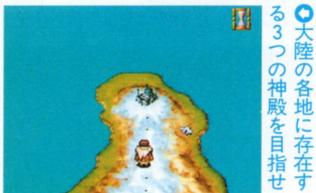
**7**  
**10大攻略**  
**カーニバル**

**レイナートとゴルダークの序盤戦を  
初攻略!!**

**究極の力「ドラゴンフォース」を手に入れ  
邪悪な神を討つのだ!!**

ゲームの後半では主人公（プレイヤーキャラ）の成長とともに、さまざまな謎が解き明かされていく。その中で邪神マドルクを倒すには究極の力「ドラゴンフォース」

を手に入れなければならないことが判明する。この「ドラゴンフォース」を探し出し、最終決戦の準備を整えることが後半では重要となるのだ。



大陸の各地に存在する3つの神殿を目指せ



終盤にはより劇的なイベントが待っている



これがおれの秘奥技  
ドラゴンラッシュ!!

プレイヤー国の君主は最終奥義を習得できる。これはレオンの最終奥義

**DRAGON FORCE**

**ドラゴンフォース**

邪神マドルクを倒す旅も終盤戦に突入。今回は、終盤戦の中でも重要な3つの神殿イベントの解法を公開。そしてクリア後に楽しめるレイナート、ゴルダークのシナリオの序盤戦を攻略していく!!

発売日	発売中(3月29日)	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	284・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

# 終盤戦の最難関! 3つの神殿を攻略!!

## 森の神殿



レイナート、ティリス、ゴンゴスの3人で構成された師団のみ入ることができる。また、ここではグレイスと竜人2体が、自軍の師団を待ち受けている。その敵を撃退すると、3種の神器のひとつ、太陽の腕環が手に入るのだ。

### 敵キャラ紹介

#### グレイス



今までに比べてMPが大幅に増大。専攻の陣を多用。雇用兵種はゾンビ

#### 竜人(緑)



ドラゴニアを扱う。ガイアブレイクを多用する。突破の陣をよく使う

#### 竜人(紫)



ガイアブレイクを多用。雇用兵種はドラゴニア。防御力が高い

## グレイス師団には魔法で

戦闘では緑の竜人、紫の竜人、グレイスの順番で攻めてくる。ここはまず、強力な集団攻撃魔法をもつレイナートを出そう。メイジを動かさずに砲台状態にし、パワーゲージがたまったメテオストームを放つ。これだけで竜人を2



◎サモンデーモンをくらうと撤退できなくなる

いる。神殿には入れるキャラが限定されており、特定のキャラ以外は入れない。また各神殿には敵が待ち受けており、倒さなければ神器を得ることができないのだ。

体倒すことも可能だ。グレイスにはHP、MPが十分に残っていればレイナートを出す。ある程度ダメージを加えたら撤退。今度はティリスを出そう。アーチャーを動かさないようにして攻撃魔法で押しければ勝てる。ゴンゴスの力押しで圧倒するのもいいだろう。



◎レイナートのメテオストームでドラゴニアを一掃

## 岬の神殿



ここではギデオンとその部下である竜人2体で編成された師団が、自軍の師団を待ち受けている。神殿に入ることができるキャラはレオン、ジュノー、ミカツキの3人。敵に勝利すると3種の神器のひとつ、月の杖が手に入る。

### 敵キャラ紹介

#### ギデオン



雇用兵種はメイジ。MPが非常に高い。メテオストームの連発は脅威

#### 竜人(緑)



防御力が高く、強力な武将技でないともどもにダメージを加えられない

#### 竜人(紫)



突破の陣を多用するので、ソニック系の技で敵兵を蹴散らすのが効果的

## ギデオンにはレオンを

敵は緑の竜人、紫の竜人、ギデオンの順で挑んでくる。竜人のドラゴニアを退けるには、集団魔法のメテオストームが有効だ。また、紫の竜人が多用する突破の陣には、ソニックプレストが最も効果的。そのため、2体の竜人のうち緑にはジュノー



◎レオンのガイアブレイクで敵兵の動きを止める

紫にはミカツキを出して対応させるとよい。竜人を倒した後にジュノーとミカツキのHP、MPが残っていればギデオンにぶつけ、少しでもダメージを加えておく。あとはレオンのガイアブレイクでメイジの動きを封じ、一気に攻め込ませよう。



◎突破の陣にはジュノー、ミカツキのソニックプレスト

## 雪の神殿



この神殿には、すでに死んでいるはずのゴルダークの兄、ギゼルダークが竜人を率いて待ち構えている。神殿に入れるキャラはゴルダークとウエインの2人。倒すと3種の神器のひとつである、星の宝刀を得ることができる。

### 敵キャラ紹介

#### ギゼルダーク



ギデオンの力により復活を果たしたゴルダークの兄。フレイムキャノン、サンダーフォール、ハイバーストームを使う。ホースマンを雇用

#### 竜人(緑)



フレイムキャノン、ガイアブレイク、スカイドライバーの武将技を使う

使用陣形は主に専攻の陣。作戦は全軍前進を使うことが多い

## ギゼルダークを倒すと...

ここで登場する武将は、ギゼルダークと緑の竜人の2人。ゴルダークとウエインが神殿に入ると、ギデオンの魔力によって甦ったゴルダークの兄、ギゼルダークが襲いかかってくる。そしてゴルダークとギゼルダークが、強制的に戦うことになる。



◎ギゼルダークは強力な武将技で自軍を圧倒する

だ。ギゼルダークと竜人を倒すと、イベントが発生。肉体和魂をギデオンに支配され、悪鬼と化していたギゼルダークは、ゴルダークに討たれたことによって正気を取り戻す。ギゼルダークはゴルダークの胸に抱かれ、今までのおこないを悔やむのだ。そこでゴルダークの星電の紋章が発動。紋章の暖かい光の中で、ギゼルダークは息絶えてゆく...



◎こちらも最大の技で応戦しなければ、勝つことは難しいぞ

# レイナート、ゴルダークの序盤戦をルート攻略!!

## トラッドノア王国



この国は列強にかこまれているため、多方向から攻め込まれやすい。しかし、そのぶん最初から使える武将の数が9人もいる。また、城の初期レベルが高く、多くの予備兵士を蓄えておけるという強みもある。序盤では敵の襲来がさほど激しくないため、隣国であるトパーズ、イズモを無視して、守りが手薄なムーンパレス経由でハイランドを目指そう。



●●レイナートは強力な攻撃魔法を使いこなす。中でもメテオストームは使用頻度が高い

### 君主・レイナート

●アグニウス城にはイズモ、ボザックの軍勢が頻繁に攻めてくる。十分な戦力を置こう



### ルート攻略

- ①まずトラッドノア城に1人だけ残して、アグニウス城に集合させる。
- ②アグニウス城でムーンパレス遠征の師団を編成。ただしアグニウス城にはボザック、イズモの軍勢が頻繁に襲撃するので十分な戦力を残そう。
- ③遠征隊がティナン城に向かってる間に、ティナン城の師団は城を捨てて南下。オインツ城の師団も魔の塔へと向かっていくため、オインツ城に着くまで戦わずに進める。
- ④オインツ城からムーンパレス領に向かってると、ハイランド、ムーンパレスの師団がこちらに向かってくる時がある。しかし、そのほとんどが少数部隊なので、特に苦労はしないはず。この時、廃墟を直して城

にすれば態勢を立て直すこともできるので、是非活用しよう。遠征隊がムーンパレス城に近づくころに、ムーンパレスはハイランドと同盟を結ぶ。ここで遠征隊の進路をハイランドへと変更し、直接ハイランド城に攻め入るのだ。守りが手薄なので、実際に戦闘になるのは2回程程度だ。



ティリスとウェインは幼なじみと聞いているから、

●ハイランドとムーンパレスが同盟を組んだ。遠征隊はこのまま南下

った。マドルクの復活がほぼ確実となった今、唯一マドルクを倒しうる力を持つ星竜の八戦士を探し出さなければならぬ。時を同じくしてファンダリア帝国の王、ゴルダークが、大陸の全国家に宣戦を布告。しかもそのファンダリア帝国の軍勢の中に

ダリアの各国家の特徴とオープニングストーリー、初期メンバーの能力、有効な進攻ルートを研究していく。序盤戦を乗り切るために、是非役立ててほしい。

### 初期メンバー

**ウリル**  
初期レベルは3。ドラゴニアを雇用し、召喚魔法を使いこなす。トゥールの指輪を所持

**ギガ**  
初期レベルは2。ウリルと同じくドラゴニアを雇う。最初はフレームキャノンが使える

**サターナ**  
初期レベルは1で、雇用兵種はゾンビ。サラマンダーを最初から習得している

**ジャロム**  
レベル2のナイト。ホースマンを雇用。フレームキャノンを使う。ゴッズアーマーを所持

**ソフィー**  
レベル1のウィザード。雇用兵種はメイジ。フレームキャノンが使える。女神の涙を所持

**トイス**  
レベル3のプリースト。モンクを雇用し、回復魔法のリザレクションを使う

**メノルカ**  
レベル1ウィザード。フレームキャノンが使える。メイジを雇用。ミラクルロッドを所持

**ラ・デリ**  
マジックランスを所持しているレベル3のナイト。最初からフレームキャノンが使用可能

### STORY

トラッドノア城内の一室で、国王レイナートと彼の側近がなにやら話し合っている。その内容は300年前にレジェンドラ大陸を恐怖の淵に陥れた、邪神マドルクの復活についてだ



※ルート攻略の本文中の数字は、マップ中の進行ルートの数字と対応しています。

## ファンダリア帝国



ファンダリア城のまわりには3つの城が存在する。不利な状況に見えるが、これらの城をひとつずつ確実に落とせば、序盤でかなりの戦力を得ることができる。他国から攻め入られるルートが少なく、敵の侵略を防ぎやすいという利点がある。



### ルート攻略

- ①ファンダリア城から武將を3、4人出して、ブラッドリイ城を落とす。この時リリアの遠距離攻撃を使うと、効率よく敵兵を減らすと楽だ。捕虜にした武將を、内政で武將登用する。
- ②武將のHP、MPの回復と兵士の補充を済ませたら、武將5人で師団を編成し、ヒロイック城に攻め込む。ここで戦闘イベントが発生。ゴルダークの兄、ギセルダークの息子であるタイレルの師団が登場し、戦闘になる。倒すと次の内政で仲間になる。
- ③次にジーナ城へと攻め入る。敵武將は3人。ゴルダーク、カルハザードなどの肉弾戦タイプの武將に、リリアなどの遠距離攻撃が可能な兵種を扱える武將で挑もう。5人の師団で挑めば負けることはないだろう。
- ④自国の領内を固めたころには、国境のアイネス城がトバースまたはトラッドノア軍に占拠されているはず。

しばらくはここが激戦区となるので、領内の城には適当な武將を1人ずつ置いておき、その他の全戦力をアイネス城にだれ込ませよう。  
⑥アイネス城には、トバースやトラッドノアの軍勢が頻りに攻めてくる。しばらくはここで敵を迎え撃ち、捕虜を増やそう。そして内政ごとに武將登用を繰り返して戦力を増強させ、他国へ攻め入るほど武將の数に余裕が出てきたら、イズモへと遠征する。



③3つの城を落とせば戦力もアップ

ギセルダーク城での戦闘イベント。  
ギセルダークの息子タイレルと戦う



### 初期メンバー



#### カルハザード

初期レベルが8と非常に高い。ホースマンとモンクを雇用することができる。技はソニックブーム、ソニックウェーブを使う



#### ギデオン

レベル8のウィザード。フレイムキャノンとサンダーフォールの魔法を最初から使用できる。雇用兵種はメイジ



#### グレイス

レベル8のシャーマン。メイジを雇用する。最初から使用できる武將技は、ゴーレムとサモンデーモンだ



#### リリア

レベル1のプリースト。雇用兵種はメイジ。最初から使用できる武將技は、回復魔法であるリザレクション



④ファンダリアの初期メンバーはレベルが高い。カルハザードは強いぞ

### 君主・ゴルダーク

○ゴルダークは豪快かつ強力な技を多くもつ



## STORY

幽閉されたゴルダークの前に、ファンダリア帝王ギセルダークが姿を見せる。ギセルダークは大陸全土に暗殺者を放ち、各国の国王を暗殺。そのうえ、大陸全土を我がものにせんと、各国に宣戦布告したことをゴ

ルダークに告げたのだ。その兄の暴走をくい止めるために、ゴルダークは実の兄をその手にかけ、自らがファンダリア帝国の王の座に就く。諸国の王が暗殺され、戦乱の時代に突入したレジェンドラ大陸。ゴルダークは武力によって他国を制圧、統治し、戦争の早期終結を画策する。



# 10大攻略 カーニバル

ダイレクトシュートを中心に数々のテクニックを伝授!

## J.LEAGUE VICTORY GOAL

# Victory Goal '96

### ビクトリーゴール'96

発売日	発売中(3月29日)	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	4人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチターミナル6
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	最大269・プレイデータ
ジャンル	サッカー	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

今回の攻略はアクション編。基本的に対コンピュータ戦を想定しているが、対戦プレイでも共通して使えるテクニックがほとんどだ。

## 選手の能力と状態が影響する ダイレクトシュートのポイント

このゲームではサイドラインを突破していくのが比較的容易なため、サイドからセンタリングする機会が多い。センタリングをダイレクトシュートで決めることができれば得点チャンスも増えることになる。そこで、ダイレクトシュートを決めるためのポイントを詳しく見ていくことにしよう。

なお、ダイレクトシュートの成

否には選手の能力が最も大きく関係している。また選手の状態や疲労度も能力に影響する。



## 1 的確なセンタリングを供給する

ダイレクトシュートを決めるために最も重要なのが、正確なセンタリングを送ることだ。ほとんどこのセンタリングの段階で成否が決まると言ってもよい。的確なセンタリングを供給するには、キックコントロール能力の高い選手でセンタリングするのが最も効果的だ(選手の詳細な能力値については本誌No.9を参照)。

なおセンタリングは、ロングパスボタンを押す長さによってボールの飛距離を変えることができる。レーダーを確認して、ゴール前にいる味方選手へ距離をコントロールしてパスを出せるようになる。

### キックコントロールが重要



## 2 シュートする方向の選択

センタリングされたボールをシュートする際は、先に方向ボタンを入れてからシュートボタンを押すとよい。シュートボタンを押してからではシュートの方向を選べなくなることがあるので注意。選手のキックコントロールやヘディングコントロールの数値も重要だ。



## 3 シュートボタンを入力するタイミング

シュートボタンは、センタリングしてからすぐに入力するようにしよう。というのもシュートボタンを入力してからシュートを打つまでのモーションが長いから、かなりの先行入力が必要となるからだ。タイミングがつかめないという人は、シュートボタンを連打してもよい。その際は方向ボタンを入れ続けたままに連打すると、狙った方向にシュートできる。

### トラップする場合

選手がいる位置にセンタリングしてもシュートせずにトラップしてしまうことがある。この場合、トラップしてからシュートしてもほとんどブロックされるので、攻撃を組み立て直した方が賢明だ。



## ダイレクトシュートによる 得点パターンを紹介

ダイレクトシュートにはいくつかのパターンがある。ここでは主要なパターンについて解説している。ただパターンとはいっても、

センタリングするのが能力値の高い選手と低い選手では精度が異なる。選手の能力を把握したうえでこのパターンを活用しよう。

### ニアポストへのセンタリングをシュート

ニアポスト（手前のゴールポスト周辺）に味方選手がいるのを確認したら、ロングパスボタンを軽く押してセンタリングす

る。近い位置に味方がいるようならば、ロングパスボタンを2回押しでのチップキックも有効。

方向ボタンはニアポストの方向に斜めに入れて、シュートボタンを先行入力。するとキーパーとゴールポストの間を狙ってシュートすることができる。

●ボタンの入力が正確ならば、高い確率でシュートが決まる



●味方選手の位置を確認してセンタリング



●選手の位置やセンタリングの高さによってジャンピングボレーも

## コーナーキックからのダイレクトシュート

この戦法はかなりの確率でシュートを決めることができる。コーナーからのセンタリングはロングパスボタンを長めに押し続ける。するとファーポストに

いるフリーの選手へボールを蹴ることができる。シュートは方向ボタンをファーポストに向かって斜めに入れておけば、シュートボタン連打で決まるはずだ。



●ロングパスボタンを心持ち長く押しつづける



●方向ボタンを入れたままシュートボタンを連打



●方向ボタンをファーポストの方向へ斜めに入れる

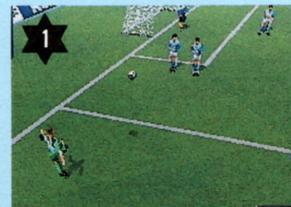


●このパターンを使うと高い確率でシュートを決められる

## フリーキックからのダイレクトシュート

サイドライン沿いからのフリーキックをシュートするパターンだ。フリーキックのキッカーは、キックコントロールの能力

が高い選手を選ぶこと。スタートボタンで作戦画面にしてポジションを変更すれば、キッカーをチェンジできる。



●ファーサイドにいる選手の位置を狙ってセンタリング



●シュートボタンを先行入力に入れておく（連打でも可）



●方向ボタンをファーポストの方向へ斜めに入れる



●シュートコースがよければ、うまく決まってくれる

## ゴールが決まるパターンを把握して 確率の高いシュートを打とう!

コンピュータが操作するキーパーは大半のシュートに鋭く反応してくる。しかし、キーパーが反応できなかったり、反応してもボールをキャッチできないようなシュートパターンもある。シュートチャンスがあれば狙っていい。

●コンピュータが操作するキーパーの反応は鋭い



### パターン1 ゴールの隅を狙うシュート

ゴール前でフリーでシュートを打てる状態になっても、シュートボタンでただシュートしたのでは、大方キーパーの真正面にボールが飛んでしまう。そこでゴールポストに向かう位置で、ポストの脇を

●選手の正面がゴール隅になるような位置で:



狙ってパスボタンを押してみよう。キーパーの方向には飛ばずに、ゴール隅に飛ぶシュートが打てる。

●ゴール隅に向かってパスボタンでシュート。キーパーは反応しづらい



### パターン2 ニアポストを狙うシュート

パターン1の位置よりゴールの外側からシュートを狙うことも可能だ。ペナルティエリアと呼ばれる、半円がペナルティエリアに接する位置から真っ直ぐ正面にドリ

●この位置から真っすぐドリブルする



ブルする。そして、ペナルティエリアに入ってから、シュートボタンでシュートする。特に方向ボタンで方向を定めなくても、キーパーとゴールポストとの間にシュートを決めることができる。

●キックコントロールの数値が高いほどいいコースにシュートできる



●ペナルティエリアに入ったら方向ボタンを押さずにシュート

●キーパーが反応できずにゴールポストぎりぎりにシュートが決まる

### パターン3 キーパーをフェイントでかわす

キーパーをドリブルで抜いてシュートしてしまうというのがこのパターンだ。フェイントのかけ方は、キーパーが飛び出してきた

らフィールドの外側に向かって方向ボタンを2回続けて押す。キーパーはフェイントにつられて中央をケアするので簡単に抜けられる。



●キーパーが飛び出してきたら、フェイントでキーパーをかわす

●キーパーを抜いてしまったらドリブルでゴールに向かって突進

### パターン4 キーパーをかわしてヒールシュート

キーパーをドリブルで抜くというのとはちょっと違う。キーパーが飛び出してきたら、フィールドの外側に向かってダッシュする。

するとキーパーが追いかけてくるので、ゴールには誰もいなくなる。そこでヒールパスのコマンドを入力。ただしゴール方向に斜めに方向ボタンをいれておくこと。



●ゴールに向かってヒールパスでシュートが決まる

●キーパーが出てきたらサイドラインの方向へドリブル

### パターン5 キーパー越しのヒールリフト

タイミングは微妙だが、ヒールリフトでキーパーを抜いてそのままゴールできるパターンがある。

キーパーが出てくる前に、ペナルティキックを蹴る位置でヒールリフトのコマンドを入力する。タイミングがずれると、キーパーに反応されてしまうので、その時はリバウンドシュートを狙おう。



●ペナルティキックを蹴る位置でヒールリフトをすばやく入力する



●キーパーがボールに反応してくる  
●ボールはキーパーの頭上を越えてゴールへ

## 基本テクニックを活用して ボールのキープ力をアップ!

シュートに関するテクニックではないが、ボールをキープして攻撃を有利にするためのテクニックを教えよう。これらのテクニック

はボールキープだけのものではない。使い方しだいではシュートにつなげることができるテクニックもあるのだ。工夫して使おう。

## トラップして好きな方向にボールを落とす

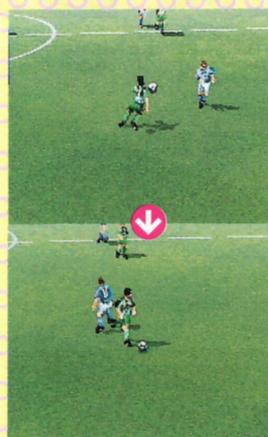
ボールが飛んできたならトラップして、ボールを落としたい方向へ方向ボタンを先行入力しよう。ボールがきちんとトラップできるよ

うな軌道であれば、好きな方向にボールを処理することができる。相手選手のマークをかわすようなトラップを心がけよう。

### 基本的なトラップ



●手前にボールを落とすことができれば、相手に奪われにくくなる。ぜひマスターしたい



●相手の選手がいない方向にボールを落として、相手のマークをかわすように心掛けよう

## トラップせずにパスを受ける

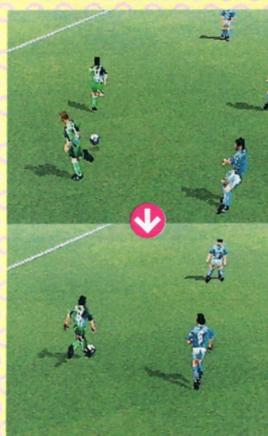
パスボタンでパスを出すと、パスを受ける選手は必ずトラップをしてしまう。そこで、パスを送りたい選手にはスルーパスでパスし

てみよう。パスを受ける選手は、トラップをせずにドリブルやシュートといった動作にすぐに移行することができるのだ。

### 通常のパスは必ずトラップ



●トラップしてから向きを変えては、相手のスライディングやタックルをかわす余裕はない



●すぐにドリブルやシュートに移行できるので、このテクニックは特にゴール前で有効だ

### スルーパスならノトラップ

## ボールを奪われない方向転換

せっかくボールをうまくトラップできても、すぐに相手のゴール方向へドリブルすれば、相手に簡

単にカットされてしまう。マークがいる時は丁寧にドリブルしよう。相手選手に背を向けるようにして方向を変えると、簡単にカットされるようなことはない。またファウルを誘うこともできる。



●相手の選手の横を抜けていくようにドリブル

●トラップしてもすぐに相手選手の方向にドリブルしないように注意

●うまく相手のマークをかわして次のプレイにつなげていく



## ゴール前で確実にクリアする

相手にゴール前まで攻めこまれたときには、早めにボールをカットして確実にクリアする。クリアといっても、攻撃につなげるために前線に向けてクリアしよう。ダ

ッシュで相手を振り切ってシュートボタンでクリアするのが最もよい方法だ。シュートボタンは必ず相手のゴールに向かって蹴るので、確実に前方へボールを供給できる。



●ダッシュで相手を振り切ってしまふ



●シュートボタンでクリアすると必ず前方に蹴る

## ダイレクトパスで一気に前線へ

ロングパスボタンで前方にクリアした場合、さらにダイレクトでパスをつなげていく方法がある。

ロングパスを受ける選手が、パスを受ける前にロングパスボタンを先行入力することでダイレクトパスを前方に供給する。守備からすばやく攻撃へ移れるぞ。



●ロングパスボタンで前方の選手へパスした直後！



●再びロングパスボタンを押すことでダイレクトパスになる

●シュートボタンでもダイレクトでクリアすることができるぞ

10大攻略  
カーニバル

METAL  
メタルブラック

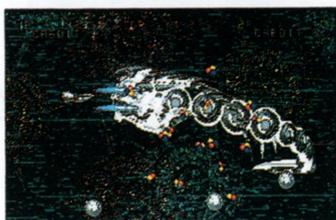
BLACK

意外にサクサク進む前半面だが、場面によっては対処法を知らないと厳しいところもある。ボス戦を含め、そういった注意すべきポイントを攻略していこう。

発売日	発売中(5月24日)	CD枚数	1枚
発売元	ビング	複数プレイ	2人同時
開発元	ビング	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	2・ハイスコア、ボタン設定
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	100%

目指すはノーミスクリア 前半面の要所を攻略

MAXレーザーの豪快な撃ち合いが楽しい『メタルブラック』。ステージ数は全部で6つとやや少なめだが、全ステージを通じて難所には事欠かない。そこで、今回は前半ステージの難所の対処法と、自機の武器の威力を最大限に引き出す方法を紹介しよう。



●ボスの攻撃パターンも解説だ

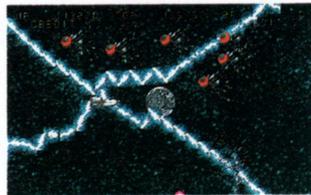
武器の性質を把握しよう

MAXレーザーの秘密

蓄積したビームエネルギーを開放することにより、絶大な攻撃力を生むMAXレーザー。この一撃必殺の武器は、普通に使っても十分強いのだが、ちょっとした応用でさらに威力を上げることができるのだ。まず、相手のMAXレーザーに、こちらのMAXレーザーをぶつける。このとき、双方のレーザーがエネルギー干渉を起こし、エネルギーボールが発生するが、このボールは非常に高い攻撃力を持っているのだ。これをうまくボスにぶつければ、ボス破壊までの時間をかなり短縮できるぞ。



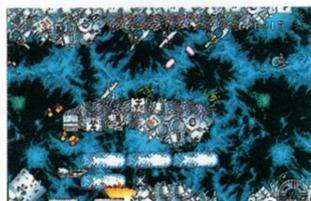
●ボスより遅れてレーザーを出そう



●危ないときはボス戦以外でも使える

対地攻撃は注意して

このゲームは対地用の武器がないので、地上の敵も通常ビームで攻撃するしかない。レベルが低くビーム幅が狭いときには、地表ギリギリまで近づくと必要があるので、地面に衝突しないようにしよう。ビームレベルを上げれば、ビームの幅が広がり対地攻撃が楽になる。



●ビームレベルが低い状態では、無理に狙わないほうが無難

ステージ1 ザコは問題なし ニューロン集めに専念

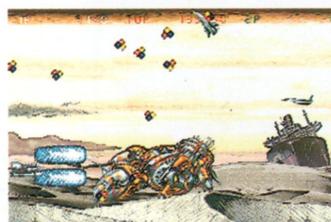
最初のステージだけあって、敵の攻撃は質、量ともたいしたことにはない。ゲームの雰囲気慣れるための練習ステージといった感じか。だが、ニューロンを集める

ために画面前方に出すぎると、いきなりの体当たりを食ってしまうので注意。安全第一のプレイをしていても、ボス戦までにはニューロンは集まるので、無理は禁物。

point 1: 中ボス: ザンゴ

地面に突き刺さった空母が目の前に出てきたら、中ボス出現の合図。ぼーっとしていると、画面を覆い尽くす空母に潰されてしまうので、画面最後部に避難しよう。

空母をやりすごしたら、地面を這っている中ボスを攻撃。普通に撃てばボスの攻撃前に倒せる。



●少し破壊が遅れると誘導ミサイルを撃ってくるので気をつけよう

ボス アピルトヘッド

ようやく本格的なボスの御登場。登場直後のビーム攻撃は、画面上部に位置して撃てれば一方的にこちらの攻撃が当たる。次にMAXレーザーがきたら、こちらもMAXレーザーで対抗し、エネルギー干渉を起こそう。意外にあっさりと倒せるはずだ。



●相手のレーザーには当たらずに、弱点の頭を存分に攻撃できる



●MAXレーザーを撃ち終わったあと、ほんの少し撃ち込めば撃破

ボス攻撃パターン

- ①通常ビーム
- ②MAXレーザー
- ③3WAY弾
- ④誘導ミサイル

## ステージ2

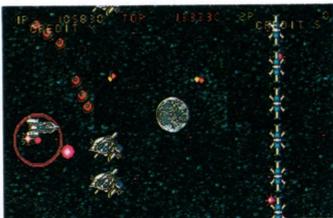
### いやらしい攻撃パターンを見抜け!

ステージ1に比べ敵の攻撃も本格的になってくる。後方から出現するザコが多いので、あまり画面後方で攻撃していると、わけのわ

からないうちに後方から撃墜されてしまう。ザコの出現場所は覚えておき、出現したら、敵の後方に回り込んですぐに倒すこと。

#### point 1: 中性子ボール群

中盤の機雷の大群を抜けたあと、縦にズラリと並んだ戦闘機が、破壊不能の中性子ボールを発射してくる。ここはへたに動き回らずに、ある程度の数のボールを撃たせて引きつけておいて、そのあと一気にかわす戦法をとろう。



●撃たせてかわすのは基本中の基本

#### point 2: オイトナー編隊

高速スクロール地帯の終盤に出るオイトナーは、自機とすれちがった瞬間に攻撃してくる。後方から来る敵は、敵と敵との間に入り、ショット幅を利用してすれちがいがさまに倒す方法が有効。そのためにも、ニューロンを集めてショット幅を広げておこう。



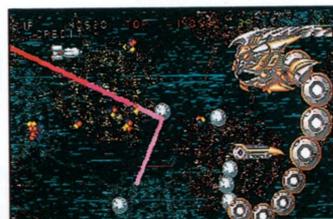
●ビームレベルが高いと一気に2体壊すことができるのがうれしい

## ボス フェドロ

ステージ1のアパルトヘッドとは異なり、攻撃のパリエーションが豊富なフェドロ。第1段階のビーム攻撃は、ステージ1と同じく、画面最上部でやり過ぎず。攻撃終了後にフェドロ本体が突っ込んでくるので、すぐに下に移動しよう。やっかいなのは、自機をしつこく誘導するレーザー+ミサイルを放つ第2段階。誘導レーザーは、隕石に反射したあと自機に向かってくるという性質があるので、隕石に当たる瞬間に大きく移動しレーザーをかわす。ミサイルは、ビームで相殺できるので、常に撃ち続けること。第3段階のMAXレーザーは、もうおなじみのエネルギー干渉を起こせばOK。



●ボスの攻撃中は安心して撃っているが、その後の体当たり要注意



●誘導レーザーは、何度か隕石に反射したあと自機を狙ってくる



●MAXレーザーが撃てない状態なら、ボスの顔の下に避難して攻撃

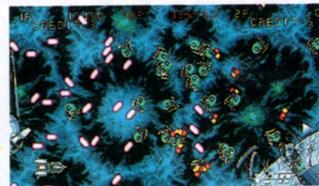
ボス攻撃パターン

- ①通常ビーム
- ②誘導レーザー  
+  
誘導ミサイル
- ③MAXレーザー

## ステージ3

### 進路を塞がれる前に倒せ!

この面以降、敵弾の量が一挙に増える。スタート時に出てくる敵でさえ3WAY弾を撃ってくるので、撃墜が遅くなると、画面中敵弾だらけで手がつけられなくなる。出現のタイミングを覚えてすぐに撃ち落とすように心がけよう。



●弾がうじゃうじゃ。もう末期状態

#### point 1: アリマ

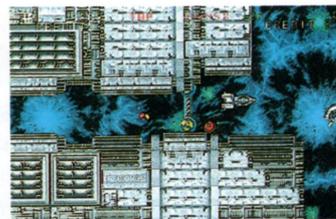
地表から針を伸ばし、自機を突き刺そうとするアリマ。伸ばしてくる針の部分は破壊不能なので、根元の部分を撃とう。その際、上下の地形ギリギリから攻撃することになるので、地面にぶつからないように注意すること。



●上か下のどちらか一方を攻撃しよう

#### point 2: 閉まる地形

中盤、急に地形の幅が狭くなる場所にいる、ミミズのような敵がアナベナ。こいつは上下の地形を動かして、自機を押しつぶそうとする。頭と尾の部分が弱点だが、無理に倒すより、地形が閉まる前に前方に脱出するのがベスト。



●早め早めを心がけ移動すれば大丈夫

## ボス ダイオ&ギシーン

2種類のボスが出てくるが、攻撃すべき相手は小さいほうのダイオのみ。大きいほうのギシーンは倒せない。ギシーンは攻撃をしてくるので(ニューロンを集めるだけ)放っておこう。

ダイオは、自らの攻撃の他に、ゴミの山から砲台を作りだしてくる。この砲台は、MAXレーザーを始め強力な攻撃をしかけてくるが、耐久力は低めなので最優先で壊せば危険度は低い。砲台が放つMAXレーザーは強力なので、エネルギー干渉を起こそうとしても、こちらのMAXレーザーが撃ち負ける可能性がある。



●この丸い砲台を残しておかないこと



●砲台がバウンドしたら下を抜ける



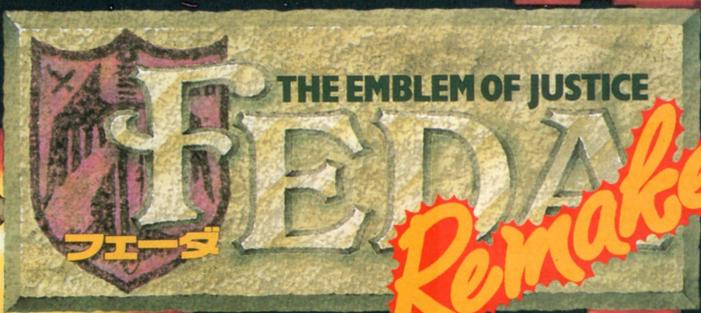
●小さいくせに耐久力はあるので、MAXレーザーを2発は当てたい

ボス攻撃パターン

- ①砲台作る
- ②砲台攻撃  
(3WAY弾orMAXレーザー)
- ③ダイオ攻撃(ビーム)

# 10大攻略 カーニバル

## キャラクターの特徴と4~6エリアの重要ポイントを大攻略!!



# Remake!

エリア4から6までの難所の攻略と、仲間になるユニットの出現場所をメインにお届けする!!

発売日	5月24日	CD枚数	1枚
発売元	やのまん	複数プレイ	1人用
開発元	マックス・エンターテインメント	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6900円	バックアップメモリー	92・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 戦闘で活躍するキャラと"属性"の微妙な関係をチェック!

前号までは1から3エリアのストーリーを紹介してきたけれど、今回は4から6エリアまでの重要なバトルをピックアップして、攻

略していくぞ。さらに各エリアで仲間になるキャラクターの、出現場所と得意技を大公開。参考にしてガンバってゲームを進めてくれ!

### "属性"が仲間に与える影響とは?

主人公の部隊には属性があり、戦闘前の指令通りに戦えばロウ側、指令を無視して殺生を続ければカオス側に変化する。また、仲間になるユニットにもそれぞれロウ、ニュートラル、カオスの属性がある。ユニットと部隊の属性が合えば仲間になり、合わなければ仲間にはならないが、部隊の属性が一貫してニュートラルだと、全員が仲間になる。

### AREA3までに仲間になるユニット

- エリス、エルシエー、シエーン
- ドーラ、タン、ロイス、クリストファー、シシマル
- リョウカン、ティータ

### AREA1~3のおさらい

帝国軍治安執行部隊のブライアンとアインは、軍の専政に疑問を持ち追われる身となる。あてもなく旅を続ける2人だったが、スクアリア大陸のとある村で解放軍と出会い、行きがかり上行動をとものにすることに。元上官アルノスの生体兵器実験を阻止したり、砂漠の神を使って帝国軍の拠点を突破したりと、ブライアン率いる解放軍第3遊撃部隊は、次々と敵の野望を打ち砕き、人々を解放して

いった。そして大陸を後にしようとして港へ着いた一行のもとに、革命の祖アンテラ救出の命令が下る…。



●ブライアン達は帝国軍を壊滅させるべく立ち上がる

## AREA 4

### ジャッカル・オペレーション

革命の祖アンテラ救出のため、ギルモア島の要塞へ乗り込むブライアン達。エリア4での戦闘は「数ターンの間派手に戦え」とか「リーダーを狙え」とかいう、漠然としたミッションが目立つ。これは属性を変える絶好の機会だ。無益な

戦闘を避け、機動力のある飛行ユニットなどで早めにクリアしてしまえばロウ寄り、ひたすら全滅を繰り返せばカオス寄りの称号を得ることができるぞ。



●要塞前の敵を全滅させれば手早くカオス側へ



●狭い通路がある戦闘では、飛行、弓ユニットは欠かせない

### AREA4で仲間になるキャラクタ達

#### アリア



ギルモア島の外れの一軒家で仲間になるナース。MPが多く、味方全員のHPを30ポイント回復させられる魔法「リメイク#3」を使いこなす貴重な存在だ。属性はニュートラル。

要塞に忍び込んでいた作業員で、要塞敷地内で数ターン戦闘を繰り返していると現れる。拳法の達人で通常攻撃はかなり強力。必殺技「レイジングブロー」は広範囲の敵に有効なので、じっくり育てたい。属性はロウ。



#### アービー

# AREA 5

## ジャッカル帰還せり

一行は、アンデラを解放軍の総司令部まで護衛することになる。移動用カーゴ上での空中戦は、敵のカーゴへ移れる通路が1本しかない。敵が進んでくのを待ち、1体ずつ攻撃するのが有効だ。アインが戦闘不能になるイベント後は、部隊の再編成を忘れるな。



●空中戦ではガードを固めて敵を待ち受け、網に掛かったら一斉攻撃。これが鉄則だ

## LAST BATTLE

帝国軍が急速に建築したというジード神殿の地下では、プライアンの戦友タスクが、終焉の四賢者の1つ「エグゼキューター」の封印を解こうとしていた。かつての友の過ちを阻止すべく、プライアン達は神殿へ急ぐ。

ここでのバトルは、敵全滅がクリア条件となる。敵に有利なように障害物が置かれているため、防御力の高いユニットを先頭にして、

全員が固まって一緒に移動し、敵を1体ずつ倒していく方法が一番のお勧め。そのほかにも、飛行ユニットや遠隔攻撃が可能なユニットをサイドから回り込ませ、敵を挟み撃ちにするのも有効な手段だ。またオンミョウシは、レベルの低いユニットなら一撃で倒されてしまうほどの、強力な魔法で広範囲を攻撃してくる。オンミョウシが接近してくるまでは、あせらず他の敵を倒すことに専念しよう。

射程圏内に入ってきたら、魔法をかけられる前に必殺技や魔法で一気に倒してしまうこと。



- 炎の魔法「火炎地獄」の餌食にならないように、オンミョウシの行動は把握しておこう
- このように遠隔攻撃のできるユニットをサイドから回り込ませ、敵を挟み撃ちにしてしまうのも1つの作戦。後は倒すのみだ



## AREA5で仲間になるキャラクタ達



### コノロー

ドナーネの村に住む魔法使いの女の子。毒を受け戦闘不能になったアインを助けた後、部隊に加わる。氷の魔法「フロスト」を自在に使いこなすが、まだまだ魔法使いとしては未熟。属性はニュートラル。

ドナーネの村に住む魔法使いの女の子。毒を受け戦闘不能になったアインを助けた後、部隊に加わる。氷の魔法「フロスト」を自在に使いこなすが、まだまだ魔法使いとしては未熟。属性はニュートラル。

アルデンヌの森を守り、森を荒らす帝国軍を憎んでいる魔女。初めは敵として登場するが、帝国軍を倒すために、プライアン達と行動をとることに。土の魔法「ガイア」で広範囲を攻撃することができる。属性はカオス。

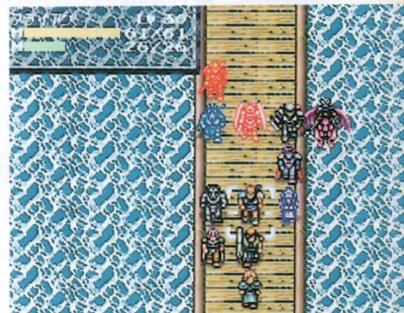
### ソニア



# AREA 6

## 聖域の罫

中立の立場をとる法王オモットと謁見するため、聖地キュールへ赴く一行。バドの村での戦闘は、プライアンとアインが集中攻撃されやすいので、戦闘は他のユニットにまかせたほうが無難だろう。また寺院の橋の上では、直線的な移動しかできない。防御力の高いユニットは前衛、遠隔攻撃ユニットは後衛の鉄則にしたがって戦え。



●敵にすきをみせない陣形を組もう

## LAST BATTLE

今までのエリア終了条件とは少し異なり、マップの中央にある階段に全員が到着すればミッションエンドとなる。最初は機動力のある敵飛行ユニットに両側から攻撃されるので、あらかじめ防御力の高いユニットで両側を固めておきたい。カオスを目指すなら、慎重

に1体ずつ倒すこと。ロウを目指すなら、敵がプライアンとアインに向かって移動してくる性質と、敵の足の遅さをうまく利用して、無益な殺生をしなければよい。作戦としては、2人のうちどちらかをオトリに使い、左右どちらかに敵を移動させて逆側から部隊を進める。階段への入口がガラ空きになったら、すかさず階段へ進め。



- まず防御を重視した陣形を組み、敵の攻撃に備えること
- オトリのアインもどうやら無事に到着。作戦は成功した!



## AREA6で仲間になるキャラクタ達

### ランス

クリストファーの留守中、騎士団のボスを務めていた。野盗と化した騎士団と戦うと、仲間になる。必殺技の「ニークラッシャー」は単体への攻撃だが強力。属性はカオス。



寺院へと続く扉が開かずに困っている一行を、大陸のハイテク武器で助けてくれる気さくな武器商人。必殺技「ポルトファンング」は、非常に広範囲に攻撃できる。属性はニュートラル。

帝国軍の四提督の1人、パートを父に持つドラゴニユート。パートの命令でバドの村で処刑されそうになるが、プライアン達に助けられる。属性はロウ。

### リチャード



### スティンガー

エンディングを左右する美保ポイントと梨恵ポイント

# 野々村病院の人々



ゲーム中に変化する2つのポイントが、どのシーンで増えたり、減ったりしているのかをチェックして、美保と梨恵の2人のエンディングへたどりつく捜査方法を解説しよう。

発売日	発売中(4月26日)
発売元	エルフ
開発元	エルフ
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳未満禁止
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	90・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## 美保を選ぶか梨恵を選ぶか

マルチなエンディングが用意されている「野々村病院の人々」。最良のエンディングは事件解決だけでなく、途中の捜査によって美保と梨恵の2人の女性のどちらかと親密になれるという分岐がある。その分岐に影響するのが美保ポイントと梨恵ポイント。これは主人公に対するラブ度(親密度)で、プレイヤーの気づかないところでプラスされ



●流るばい言葉遣いで、見かけはきつい性格。ワケあって若い男が嫌いだが、だんだんとやさしい面が見えてくる

たりマイナスされたりしている。そこでポイント増減の条件すべてを紹介しよう。



野際 美保

牧野 梨恵



●純真な心の持ち主だが、暗い影がある。さて、梨恵のお尻と美保のお尻、どっちの看護婦が好みかな?



- 梨恵とはとっくに肉関係結んでいる
- 梨恵とはブラトニックなつき合いがしていない

### 意外なところでポイント変化

梨恵のエンディングを見るには梨恵ポイントをアップさせなければならないが、「ポイントが増えた」と画面に表示されることはない。譲治との会話で変化することもある。

## その他の重要なイベント

いくら美保ポイントや梨恵ポイントを稼いでも、バッドエンディングになっては意味がない。事件解決のためには、次の2つのシーンでの行動が重要になってくる。



千里との…  
事件も佳境の4日目。病室で眠ろうと戻った琢麻呂に、突然抱きついてくる千里。この場面では、男の本能のままに行動しなければならぬ。



唐呂『私は鍵をどこで手に入れたかと聞いているのだ。』

### 鍵を取り返す

3日目夜、美保が千里との密会の30分前に、ロビーにコーヒーをのみに行くこと。これで、梨恵の不審な行動をつかみ、鍵を取り戻すことができる。鍵が後々重要になる。

- 男なら、彼女の要望に応えないわけにはいかない
- 女にかまっている暇はない、病室に眠って寝る

# セーブポイントで20分割されるストーリー

美保と梨恵のラブラブポイントアップの解説の前に、全体のストーリーを復習の意味もかねてまとめておこう。事件をセーブポイントごとに分けると、ポイントは20に区切られる。そんなになかった

ってキミは、まだ真のエンディングにたどり着いていないぞ。今回は20ポイントに分けてストーリーを説明する。次ページからの解説も、ポイントナンバーに対応しているの、まずは全体像を把握だ。

ポイント No. **1**

## 骨折事故

探偵事務所か路地で涼子と出会い、よからぬことを考える琢麻呂。しかし、足を骨折して病院へ入院するはめに、事務所を訪れた涼子を前に「このまま何もせずに帰してしまう」とバッドエンディングNo.1が待っている。

ポイント No. **2**  
入院初日1

## 院長の自殺に疑惑

入院した野々村病院で、同室の護士が看護婦の梨恵から院長がシアン化合物を注射して死亡し、その自殺に疑問があることを聞く。トイレに梨

ポイント No. **3**  
入院初日2

## 捜査開始

持てあました暇とあふれる好奇心で、琢麻呂は勝手に事件を嗅ぎ回る。雑誌記者に電話したり、ナースセンターへ行ったりしていると院長夫人から呼び出される。梨

ポイント No. **4**  
入院初日3

## 調査依頼

院長夫人の亜希子から、院長が他殺である証拠を見つけて欲しいと依頼され、鍵束を受け取る。事件の依頼を断るとバッドエンディングNo.2。

ポイント No. **5**  
入院初日夜

## 夜中の捜査

寝つかれぬ琢麻呂は、殺人現場の休憩室を調べることにする。千里と喫茶店で話していれば、院長室で問いただされる千里を目撃するだろう。

ポイント No. **6**  
2日目1

## 屋上でタバコ発見

院長夫人からの調査依頼を受け、病院内をうろついて事件の聞き込みをする。第一発見者が亜希子夫人であることや、手がかりとなるメモの美

ポイント No. **7**  
2日目2

## 梨恵の怪しい反応

ベッドで2日目の捜査を整理していると、梨恵が食事を運んでくる。タバコを見せると梨恵の顔色が変わる。なにか秘密があるようだ。梨

ポイント No. **8**  
2日目夜

## 誘惑する梨恵&脅される美保

寝ているところを梨恵に話があると起こされ、208号室に連れ出される琢麻呂。そこで、栄作に付き添われ院長室へ向かう美保を見かける。美保を追うか梨恵と残るか、選んだほうのポイントアップ。美 梨

ポイント No. **9**  
3日目1

## 西条と対決

涼子と探偵の西条が、事件から手を引けと病室にやってくる。金で解決しようとする西条を一喝して、琢麻呂は2人を追い返す。その後千里に質問しアリバイなどを聞く。

ポイント No. **10**  
3日目2

## 桃子の看病

鍵束を何者かに盗まれた琢麻呂は、廊下で加奈にぶつかる。桃子を知っていれば、琢麻呂は加奈と一緒に病室に行き看病できる。また、美保か千里と夜に会う約束もできる。

ポイント No. **11**  
3日目3

## 病院の歴史

病室に雑誌記者の勉造が現れ、警察で聞いた死亡推定時刻や病院の歴史を教えてくれる。亜希子からは、調査期間が残り3日と告げられる。

ポイント No. **12**  
3日目夜

## 夜の巡回

美保か千里と会うまでの時間つぶしに、病院内を調べて回る。しかし桃子を看病していないと、屋上で落ち込んでいる涼子を見かける程度で進展はない。

ポイント No. **13**  
3日目深夜

## 美保か千里との密会

梨恵から鍵束を取り返し、栄作が落としたメスを美保から預かる。また、ベッドの盗聴器に気づく。美

ポイント No. **14**  
4日目1

## まとめつつある推理

勉造にメスを調べさせ、琢麻呂は真相を推理しながら捜査する。桃子のカレンダーの×印の意味は…?

ポイント No. **15**  
4日目2

## 鑑識の結果

梨恵の秘密という新事実が明らかになり、鑑識の結果の疑問点が解ける。梨恵から鍵束を取り返していないとバッドエンディングに。

ポイント No. **16**  
4日目3

## 地下室発見

捜査を降ろされた涼子の助けを得て、行方不明の梨恵を探る。休憩室を調べると地下室を発見。

ポイント No. **17**  
4日目4

## 梨恵救出

地下室で縛られた梨恵を助け、美保の元恋人の死体を発見する。さらに千里の相談にのり208号室へ。

ポイント No. **18**  
5日目1

## 日記発見

ゴミ集積場で、カレンダーの×印の解答になりそうな桃子の日記を見つけだす。そこへ「犯人をつきとめた」と西条が現れ、院長室での対決となる。

ポイント No. **19**  
5日目2

## 院長室にて

梨恵犯人説をくつがえし、亜希子の悪行を暴く琢麻呂。しかし、警察を呼ぶ手配をしていないとバッドエンディングNo.7へ。梨

ポイント No. **20**

## 真相解明

事件解決かと思われたのもつかの間、眠っている琢麻呂の病室で真犯人が襲いかかる。真のエンディングNo.9で、琢麻呂と紅茶を飲むのは誰だろう?

注：表中の梨は梨恵ポイント、美は美保ポイントが増減する場所を意味します。



# 野際美保のラブポイントアップのための5箇条

では、エンディングを美保と迎えられるよう、美保ファンのためにすべての美保ポイントがアップする条件を公開しよう。これらは分岐するルートの決められた特定

の選択肢を選んだときに、アップするようになっている。前ページで分割した20のポイントの、どこかの分岐でポイントアップするかわかるように、ポイント№に対応さ

せた形で紹介していこう。

また、美保とのエンディングを迎えるためには、最後のチェックで一定の美保ポイントがあることが条件になる。美保ポイントが梨

恵ポイントより低いと、梨恵とのエンディングになってしまうのだ。梨恵ポイントがアップする分岐もチェックしておき、できるだけ通らないようにしよう。

## 1

## 着替えを覗くのも仕事のうち

●2日目 屋上でタバコ発見……………ポイント№6

美保の着替えに出くわすと美保ポイントがアップ。このシーンはなかなか見られない。美保が食事を持ってきた後に、移動する場所を選択する分岐がある

が、移動する場所と順番によって出会う人物が変わるのだ。最初の選択はロビーなどを選び、その次の選択でナースセンターを選ぶとよい。



移動できるように  
なったら2番目に

ナースセンターへ



## 2

## 美保を助けてあげる

梨恵に誘われ208号室へと向かう琢麻呂。そこに栄作と美保の姿。梨恵のキスを振り切って美保ポイントをゲットするのだ。

●2日目夜 誘惑する梨恵&脅される美保……………ポイント№8

非常にわかりやすいポイント。院長室へなれば強制的に連れられていく美保。迷わず美保と栄作の後を追いかけてよう。

しかし、梨恵も積極的に誘惑してくる。当然梨恵とじっとしていると梨恵ポイントがアップ。

### 美保と栄作の後を追う

「色香に迷う私ではない」と梨恵を振りきり部屋を出て院長室へ。そこでは、美保が亜希子に脅されている。鍵穴から覗き見していても美保ポイントはアップし、すごいHなものが見られる。けれど、やはり助け出したほうがポイントは高い。

なおこの後、病室での選択を誤るとバッドエンディングへ。



美保を助け出す

●覗き見していると、こんな格好になっちゃう美保。早く助けなければ！

亜希子『ふふふ、野際さんを吐ってましたのよ……病院でこんな行為をするなんて、とんでもない事です。』

### 3 美保と会う約束を…

ここでの分岐は直接美保ポイントをアップさせるわけではないが、その後の事件解決のためにも重要な選択だ。桃子を琢麻呂が看病してあげるのが一番よい行動となる。



## 美保の微笑みをひとりじめ

#### ●3日目2 桃子の看病……………ポイント№10

美保と深夜に密会する約束をするための行動だ。鍵束が盗まれた琢麻呂が廊下に出ると、加奈にぶつかる。以前に桃子と会っていたら左下の「桃子を知っている場合」を、一度も桃子に会っていない場合は右下の「桃子を知らない場合」の行動をとろう。千里と約束したら失敗。



●桃子を看病すれば、美保も琢麻呂を信頼してくれる

#### 桃子を知ってる場合

困っている加奈を助けて桃子の病室に行き、直接看病してやろう。後から来た美保が琢麻呂を見直して、大切な話があると言ってくる。これで深夜に密会だ。



#### 桃子の病室にい

セーブー版の少女と共に、桃子の病室に行く

#### 桃子を知らない場合

加奈にぶつかる前の分岐で、ナースセンターを選択すると千里との密会になる。2度目以降の移動でナースセンターを選択し、美保と会う約束をしよう。



#### ナースセンターへ

美保は、あんたに話をしたい事が

### 4 こはぐッと辛抱する

#### ●3日目深夜 美保か千里との密会……………ポイント№13

Hな行動をしないことで、美保ポイントがアップすることに。まずは、密会の約束の30分前に、ロビーに行こう。このルートで梨恵から鍵束を取り戻せば、真のエンディングに1歩近づく。

#### 約束の30分前ロビーへい

遅れたけれど美保に会いに行くと、栄作が落としたメスを渡される。調査費用を身体で払おうとする美保だが、辛抱し理性的に行動しよう。

#### そんなことをしている場合ではない

●「美保の身体をいただく」を選択した場合は、恥ずかしくて隠している美保の腕をどかせ、じろじろと見つめるシーンになるのだけれど、美保ポイントは増えない



●美保の身体をいただく  
●美保の腕をどかす  
●美保の腕をどかす

### 5 美保の紅茶を飲む

美保ポイント以外にも、美保のエンディングを見るために必要なことがある。

#### ●真相解明……………ポイント№20

事件が解決し骨折も完治した琢麻呂は、退院して探偵事務所に戻っている。そこへ美保が遊びにきたところで、最後の選択肢となる。もちろん、ここまで美保ポイントを稼いできたなら答えはひとつ。さあ、美保に紅茶を入れさせよう。

#### 美保に紅茶を入れさせる





# 牧野梨恵のラブポイントアップのための7箇条

では梨恵ポイントをアップさせるためには、どのルートを選択すればいいかを解説していこう。これで梨恵との、幸せなエンディングを迎えることができるだろう。ただし、美保ポイントは増える場所しかなかったけれど、梨恵ポイントには増えるだけでなく、減

ってしまう分岐もあるので注意。また梨恵ポイントのほうがアップする場所が多いとはいえ、最終的なチェックの時点で美保ポイントとの比率でエンディングが変わってしまう。美保ポイントを増えるルートは、極力通らないようにすることが必要だ。

### 1

## 譲治のことは無視

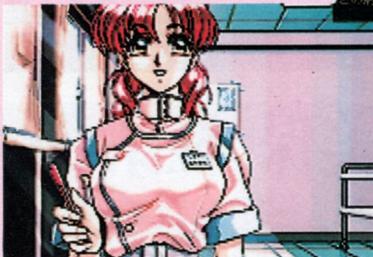
入院すると院長の自殺の話を書く。できれば譲治から聞き取り、梨恵から聞きたいところだ。ポイントもアップする。

●入院初日1 院長の自殺に疑惑……………ポイント№2

御子柴が帰ると、同室の譲治が話しかけてくる。ここでは、譲治には悪いが無視してしまおう。看護婦をベルで呼ぶと梨恵がきて会話ができる。これで梨恵ポイントがアップする。



無視しよう



●ベルで看護婦を呼ぶと、梨恵がきてくれた。これが梨恵と初めて会う場面。これだけでポイントアップ

### 2

## 桃子を助けてあげる

車椅子から落ちた桃子を助けるルートを通る。

●入院初日2 捜査開始……………ポイント№3

梨恵との会話の後の病室での選択は「看護婦を呼ぶ」か「雑誌記者に電話する」だ。ここで看護婦を呼び、院長夫人に会いに出かける。すると廊下で桃子と出会う。これで桃子を助けるイベントが発生し、桃子を助ける琢麻呂を梨恵が見かけて、ポイントがアップするのだ。

看護婦を呼ぶ

院長夫人に聞く



●助けてあげると桃子はビックリする。王子様みたいに見えたかも

### 3

## 正直な関係を明かす

病室で譲治に梨恵との関係を聞かれる琢麻呂。正直に「なにもない」と答える琢麻呂に梨恵の好感度はさらにアップ。

●入院初日2 捜査開始……………ポイント№3

桃子を助けた後で、琢麻呂は院長夫人に会おうと院長室へ行く。しかしドアは閉まったままで留守のようだ。そこからナー

スセンターへ行くこともできるが、おとなしく病室に戻る。

すると譲治が好奇心に満ちた顔で、梨恵との関係を聞いてくるぞ。「プラトニックなつきあいだ」と答えたところに梨恵が現れてアップ。

○病室に戻る

×ナースセンターへ行く



プラトニックなつきあい

●足の不自由な琢麻呂に肩を貸してくれる梨恵。吐息がかかるほど大接近

### 4

## 梨恵のいいぶんを聞いてやる

私の強い琢麻呂が、自分のいいぶんを聞いてくれたことを意外に思う梨恵。ここでポイントがまたまたアップする。

●2日目2 梨恵の怪しい反応……………ポイント№7

病室に食事を運んできた梨恵。事件についての質問をしようとする琢麻呂に、食事を運ぶ仕事があるからと断る。ここで梨恵のほうが正しいと認めてしまおう。無理強いするとマイナスだ。



梨恵のほうが正しい

美保派のヒトの行動

無理矢理事件の質問を続けるか、梨恵のいいぶんを認めるか

の2つの選択肢だが、美保派なら無理矢理質問を続けるほうを選ぼう。梨恵ポイントがマイナスされる。

# 5

## 梨恵と美保のどちらを取るか？

琢麻呂に話があると呼び出す、梨恵のワナにはまってあげよう。

### ●2日目夜 誘惑する梨恵&脅される美保……………ポイント№8

梨恵にタバコを見せると、表情が一変しそそくさと病室を出ていった日の夜。琢麻呂は梨恵に起こされる。そして話があるという梨恵について行き208号室へ。そこで美保を見かけるが、美保を追いかけるか梨恵につきあうかが選択だ。もちろん、梨恵ポイントが欲しいならばここに留まり、梨恵と一緒に208号室でひとときを過ごそう。梨恵の言葉と態度の食い違ったHな体験ができる。ここでは「そして私に取り入るつもりか？」という質問で、彼女は琢麻呂にメロメロになってしまふのだった。

なお「美保と栄作の後を追う」を選択してしまっても、その後には梨恵が引き留めようとキスをしてきたところで、追うのをやめて梨恵とじっとしていれば「ここに留まる」と同じように梨恵ポイントがアップ。

私に取り入るつもりか？



●夜の病院でいきなり看護婦にチューされちゃった



# 6

## 最後にやさしさを見せる

野々村病院の悪行が暴かれ、警察が踏み込もうとしたところでボウガンに倒れる亜希子。彼女の今際の際に優しさを見せてあげると、だめ押しで梨恵ポイントがアップする。

### ●5日目2 院長室にて……………ポイント№19

勉造に電話して警察を呼ぶように手配してれば、亜希子に栄作のボウガンが当たる。ここで、亜希子の手を握ってやるか、握らないかの選択がある。変なトラップが用意されていることはないの、安心して握ってあげよう。

手を握ってやる



# 7

## 梨恵の紅茶を飲む

そして最後に彼女を選んであげればよい。

### ●真相解明……………ポイント№20

美保の場合と同じように、紅茶を入れさせる女性を選ぶのが最後の分岐だ。梨恵を選ぶと涼子が気を利かせて買い物に出かけ、梨恵と2人きりになれる。ここで紅茶を飲むのが、梨恵とのひとときを楽しむエンディングだ。

梨恵に紅茶を入れさせる



●このエンディングに到達したのなら、やはり梨恵と一緒にお茶を楽しみたいところだ

# チャート攻略

第2章の分岐を  
徹底解析!!

きゃんきゃんバニー

## パルミエール

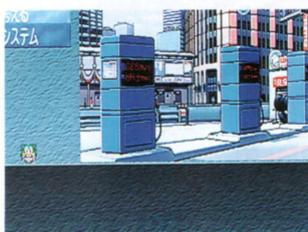
ゲーム中に表示される選択肢によりストーリーが分岐するこのゲーム。今回は第2章の分岐点を大公開!! 右のフローチャートを参考に、たくさんのドラマを楽しんじゃおうぜ。

発売日	4月5日(発売中)	CD枚数	1枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	キッド	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	17・プレイテータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳未満禁止	現在の開発状況	100%

### 分岐のターニングポイントは火曜日

第2章は、火曜日の行動により大きくストーリーが分岐する。そして、ここでの行動が、後半のストーリーを大きく左右するのだ。

莉奈ちゃんと真穂子ちゃんを同時に攻略したい人は、ここで2人の女のこに好かれる必要がある。ここで嫌われちゃうと、後半のストーリーにひびいてくるぞ。



●火曜日に[考える]→[女の子の事]で、ストーリーが分岐する



●財閥の令嬢  
真穂子ちゃん  
おしとやかな女の子だぞ



●キョートな女の子、莉奈ちゃん  
七福神の力により  
キミはこの恋愛を  
成功させることが  
できるかな?

**あ スタート(月曜日)**

ベントツ登場  
↓  
莉奈登場  
↓  
バイト中  
↓  
再びベントツ登場

**い 火曜日**  
[考える] → [女の子の事]  
①OSX → 1750のナマイ。 →  
②メルセデスに乗って1750。 →  
①の場合、以下の選択肢で分岐//  
②の場合、以下の選択肢で分岐//  
①の場合同じキツそうだと、 →  
②の場合同じキツそうだと、 →  
①の場合、以下の選択肢//  
②の場合、以下の選択肢//  
①の場合、以下の選択肢//  
②の場合、以下の選択肢//

**う 莉奈に嫌われる**  
3度ベントツ登場  
↓  
真穂子に好かれる

**え 梨奈に好かれる**  
3度ベントツ登場  
↓  
真穂子に好かれる

**お 3度ベントツ登場**  
↓  
真穂子に嫌われる  
↓  
莉奈に好かれる

**か 3度ベントツ登場**  
↓  
真穂子に好かれる  
↓  
莉奈に好かれる

**き 火曜日終了**  
↓  
水曜日

**く 水曜日**  
フローチャートの「お」を通過した場合  
↓  
フローチャートの「お」を通過しなかった場合  
↓  
時間を戻したい場合  
[呼ぶ] → [スワティ] →  
①今日水曜日 → 水曜日の朝から。  
②今日火曜日 → 火曜日の朝から。  
③明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
④明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
⑤明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
⑥明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
⑦明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
⑧明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
⑨明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
⑩明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
⑪明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
⑫明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
⑬明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
⑭明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
⑮明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
⑯明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
⑰明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
⑱明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
⑲明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
⑳明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㉑明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㉒明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㉓明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㉔明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㉕明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㉖明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㉗明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㉘明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㉙明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㉚明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㉛明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㉜明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㉝明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㉞明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㉟明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㊱明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㊲明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㊳明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㊴明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㊵明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㊶明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㊷明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㊸明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㊹明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㊺明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㊻明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㊼明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㊽明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㊾明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㊿明日火曜日 → 火曜日の朝から。

**け おやしだけ登場**  
フローチャート中の「う」を通過した場合  
↓  
フローチャート中の「う」を通過しなかった場合  
↓  
時間を戻したい場合  
[呼ぶ] → [スワティ] →  
①今日水曜日 → 水曜日の朝から。  
②今日火曜日 → 火曜日の朝から。  
③明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
④明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
⑤明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
⑥明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
⑦明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
⑧明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
⑨明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
⑩明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
⑪明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
⑫明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
⑬明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
⑭明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
⑮明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
⑯明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
⑰明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
⑱明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
⑲明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
⑳明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㉑明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㉒明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㉓明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㉔明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㉕明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㉖明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㉗明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㉘明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㉙明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㉚明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㉛明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㉜明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㉝明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㉞明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㉟明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㊱明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㊲明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㊳明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㊴明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㊵明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㊶明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㊷明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㊸明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㊹明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㊺明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㊻明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㊼明日火曜日 → 火曜日の朝から。  
㊽明日月曜日 → 月曜日の朝から。  
㊾明日水曜日 → 水曜日の朝から。  
㊿明日火曜日 → 火曜日の朝から。

**こ 莉奈をデートに誘う**  
フローチャートの「お」を通過した場合  
↓  
フローチャートの「お」を通過しなかった場合  
↓  
選択肢により莉奈を怒らせた場合  
↓

**ま 厚木**  
三島の帰りで18時になった場合  
↓  
16時に箱根に行っていない場合  
↓  
平塚へ向かう場合  
↓  
相模原へ向かう場合  
↓  
大和へ向かう場合  
↓  
御殿場へ向かう場合

**み 大和**  
三島の帰りで18時になった場合  
↓  
16時に箱根に行っていない場合  
↓  
相模原へ向かう場合  
↓  
世田谷へ向かう場合  
↓  
横浜へ向かう場合  
↓  
厚木へ向かう場合  
↓  
江ノ島へ向かう場合

**む 江ノ島**  
三島の帰りで18時になった場合  
↓  
16時に箱根に行っていない場合  
↓  
大和へ向かう場合  
↓  
横須賀へ向かう場合  
↓  
横浜へ向かう場合  
↓  
平塚へ向かう場合

**め 横浜**  
三島の帰りで18時になった場合  
↓  
16時に箱根に行っていない場合  
↓  
川崎へ向かう場合  
↓  
大和へ向かう場合  
↓  
横須賀へ向かう場合  
↓  
江ノ島へ向かう場合

**も 横須賀**  
三島の帰りで18時になった場合  
↓  
16時に箱根に行っていない場合  
↓  
横浜へ向かう場合  
↓  
金谷へ向かう場合  
↓  
江ノ島へ向かう場合

**や 平塚**  
三島の帰りで18時になった場合  
↓  
16時に箱根に行っていない場合  
↓  
(往復) 乙女峠へ行かない場合  
↓  
(復路) 乙女峠へ行く場合  
↓  
(復路) 国道1号線へ向かう場合  
↓  
(復路) 246号線へ向かう場合  
↓  
(復路) 2度目以降の場合

**ゆ 小笠原**  
三島の帰りで18時になった場合  
↓  
16時に箱根に行っていない場合  
↓  
箱根へ向かう場合

**よ 御殿場**  
16時に箱根に行っていない場合  
↓  
箱根へ向かう場合

**ん ゲームオーバー**  
スワティ「やり直しますか」  
①そうする → やり直しますか  
②いや → 今日をやりますか  
③いや → 今日をやりますか  
④いや → 今日をやりますか  
⑤いや → 今日をやりますか  
⑥いや → 今日をやりますか  
⑦いや → 今日をやりますか  
⑧いや → 今日をやりますか  
⑨いや → 今日をやりますか  
⑩いや → 今日をやりますか  
⑪いや → 今日をやりますか  
⑫いや → 今日をやりますか  
⑬いや → 今日をやりますか  
⑭いや → 今日をやりますか  
⑮いや → 今日をやりますか  
⑯いや → 今日をやりますか  
⑰いや → 今日をやりますか  
⑱いや → 今日をやりますか  
⑲いや → 今日をやりますか  
⑳いや → 今日をやりますか  
㉑いや → 今日をやりますか  
㉒いや → 今日をやりますか  
㉓いや → 今日をやりますか  
㉔いや → 今日をやりますか  
㉕いや → 今日をやりますか  
㉖いや → 今日をやりますか  
㉗いや → 今日をやりますか  
㉘いや → 今日をやりますか  
㉙いや → 今日をやりますか  
㉚いや → 今日をやりますか  
㉛いや → 今日をやりますか  
㉜いや → 今日をやりますか  
㉝いや → 今日をやりますか  
㉞いや → 今日をやりますか  
㉟いや → 今日をやりますか  
㊱いや → 今日をやりますか  
㊲いや → 今日をやりますか  
㊳いや → 今日をやりますか  
㊴いや → 今日をやりますか  
㊵いや → 今日をやりますか  
㊶いや → 今日をやりますか  
㊷いや → 今日をやりますか  
㊸いや → 今日をやりますか  
㊹いや → 今日をやりますか  
㊺いや → 今日をやりますか  
㊻いや → 今日をやりますか  
㊼いや → 今日をやりますか  
㊽いや → 今日をやりますか  
㊾いや → 今日をやりますか  
㊿いや → 今日をやりますか

**さ** 自宅  
→ → → → → **そ**  
時間に戻りたい場合  
【呼ぶ】 → 【スワティ】  
→ → → → → **く**

**し** 真穂子がやってくる  
真穂子が倒れる

**す** 自宅(七福神登場)  
真穂子の家に出かける  
→ → → → → **せ**

時間に戻りたい場合  
【呼ぶ】 → 【スワティ】  
①今日 水曜日からの朝から。  
②火曜日からの朝から。  
③月曜日からの朝から。  
① → → → → → **く**  
② → → → → → **い**  
③ → → → → → **あ**

**せ** お屋敷  
お屋敷(その2)  
中野田登場  
チャールズ登場  
中野田登場  
自宅  
→ → → → → **そ**

**そ** デートの始まり  
デートが同じ日の場合  
→ → → → → **ぬ**  
莉奈の方と先にデートする場合  
→ → → → → **め**  
真穂子の方と先にデートする場合  
→ → → → → **た**  
莉奈だけとデートする場合  
→ → → → → **あ**  
真穂子だけとデートする場合  
→ → → → → **た**

**た** お屋敷  
土曜日に休みを取っていない場合  
→ → → → → **ん**  
土曜日に休みを取っている場合  
→ → → → → **ち**

**ち** 真穂子登場  
真穂子とお話  
中野田  
真穂子登場  
真穂子急接近

**つ** 3択クイズ  
クイズに4問正解する  
→ → → → → **て**  
不正解の場合  
→ → → → → **ん**

**て** ちょっとH  
中野田登場  
真穂子とお話(その2)  
※ここでは選んだ選択肢の内容により好感度が変化する。へ  
ストな選択だと好感度+1。  
普通だと0。そしてダメだと  
-1になる。(初期値は15)

**と** チャールズ登場  
好感度がら以下の場合  
→ → → → → **ん**  
好感度がら以上の場合  
→ → → → → **な**

**な** 着物を着て登場  
お茶を楽しむ  
Hなシーンに突入  
さらにHなシーンに

**に** 真穂子クリア  
→ → → → → **ひ**

**ぬ** 莉奈との待ち合わせ  
木曜日。デートをする。  
→ → → → → **ね**  
木曜日。デートをしない。  
→ → → → → **ん**  
金曜日。デートをする。  
→ → → → → **の**  
金曜日。デートをしない。  
→ → → → → **ん**  
今日はバイトの日  
→ → → → → **ほ**  
日曜日。1号線で行くなら...  
→ → → → → **ひ**  
日曜日。246号線で行くなら...  
→ → → → → **ひ**  
日曜日。20号線で行くなら...  
→ → → → → **ふ**

**ね** 日本橋  
デートが木曜日だった場合  
→ → → → → **ん**  
三島の帰りで18時になった場合  
→ → → → → **ん**  
松戸へ向かう場合  
→ → → → → **E**  
船橋へ向かう場合  
→ → → → → **F**

**の** 新宿  
三島の帰りで18時になった場合  
→ → → → → **ひ**  
16時に箱根に行っていない場合  
→ → → → → **ん**  
金曜日。ちょっと休んでいく場合  
→ → → → → **ん**  
金曜日。早く着かないかな  
→ → → → → **ん**  
日本橋へ向かう場合  
→ → → → → **ね**  
府中へ向かう場合  
→ → → → → **ふ**  
世田谷へ向かう場合  
→ → → → → **ひ**

**は** 川崎  
三島の帰りで18時になった場合  
→ → → → → **ん**  
18時に箱根に行っていない場合  
→ → → → → **ん**  
木更津へ向かう場合  
→ → → → → **M**  
世田谷へ向かう場合  
→ → → → → **ひ**  
日本橋へ向かう場合  
→ → → → → **ね**  
横浜へ向かう場合  
→ → → → → **め**

**ひ** 世田谷  
三島の帰りで18時になった場合  
→ → → → → **ん**  
16時に箱根に行っていない場合  
→ → → → → **ん**  
府中へ向かう場合  
→ → → → → **ふ**  
新宿へ向かう場合  
→ → → → → **の**  
日本橋へ向かう場合  
→ → → → → **ね**  
川崎へ向かう場合  
→ → → → → **は**  
大和へ向かう場合  
→ → → → → **み**

**ふ** 府中  
三島の帰りで18時になった場合  
→ → → → → **ん**  
16時に箱根に行っていない場合  
→ → → → → **ん**  
世田谷へ向かう場合  
→ → → → → **ひ**  
新宿へ向かう場合  
→ → → → → **の**  
八王子へ向かう場合  
→ → → → → **へ**

**へ** 八王子  
三島の帰りで18時になった場合  
→ → → → → **ん**  
16時に箱根に行っていない場合  
→ → → → → **ん**  
箱根へ向かう場合  
→ → → → → **ほ**  
成田へ向かう場合  
→ → → → → **ふ**

**ほ** 相模原  
三島の帰りで18時になった場合  
→ → → → → **ん**  
16時に箱根に行っていない場合  
→ → → → → **ん**  
厚木へ向かう場合  
→ → → → → **ま**  
大和へ向かう場合  
→ → → → → **み**  
八王子へ向かう場合  
→ → → → → **へ**

**A** 箱根その1  
Hをしそこなう場合  
→ → → → → **B**  
Hなシーンへ向かう場合  
→ → → → → **ひ**

**B** 箱根その2  
→ → → → → **N**

**C** 箱根でH  
→ → → → → **N**

**D** 三島  
小笠原を通るコースで帰る場合  
→ → → → → **ま**  
御殿場の方から帰る場合  
→ → → → → **ま**  
時刻が18時~17時だった場合  
→ → → → → **ね**

**E** 松戸(雨)  
船橋方面へ向かう場合  
→ → → → → **F**  
我孫子方面へ向かう場合  
→ → → → → **G**

**F** 船橋  
→ → → → → **H**

**G** 我孫子  
→ → → → → **J**

**H** 佐倉  
→ → → → → **I**

**I** 成田  
「先に進む」を選択した場合  
→ → → → → **G**  
「戻る」を選択した場合  
→ → → → → **G**

**J** 転倒  
→ → → → → **ひ**

**K** 空港  
時刻が19時20分までなら...  
時刻が20時20分以内で、放水をあ  
びた場合  
→ → → → → **し**  
時刻が19時40分感光で、江ノ島を  
通っていない場合  
→ → → → → **し**  
江ノ島を通過し「バカバカー」を  
選択した場合  
→ → → → → **し**  
江ノ島を通過し「あたってもしか  
たない」を選択した場合  
→ → → → → **し**

**L** 海その1  
→ → → → → **P**

**M** 金谷・木更津  
東金方面に向かう場合  
→ → → → → **H**  
佐倉方面に向かう場合  
→ → → → → **H**

**N** 箱根その3  
「付き合う」を選択した場合  
→ → → → → **ひ**  
「腹が立つなあ」を選択した場合  
→ → → → → **ん**  
「わくわくしてさっちゃん」を選  
択した場合  
→ → → → → **ひ**

**O** 莉奈を抱く  
「ひと走り」を選択した場合  
→ → → → → **ひ**  
「抱いていく」を選択した場合  
→ → → → → **K**

**P** 海その2  
海でH  
さらにHなシーンへ  
莉奈をクリア  
→ → → → → **ひ**

**Q** 天晴  
2人ともクリア  
→ → → → → **第3章へ**  
おまけで真穂子とプレイ  
莉奈とのデートおまけ  
→ → → → → **め**  
真穂子とのデート  
→ → → → → **た**





# 10大攻略 カーニバル

## 隠しアイテムを中心に 前半2ステージを 攻略!

かわいいキャラが登場するこのゲーム。見た目とは裏腹に難易度はなかなかのものとなっている。見事宝玉を手に入れるための攻略指南なのだ。

# 魔応遊撃隊 活劇編

発売日	5月17日
発売元	ビクター エンタテインメント
開発元	ビクター エンタテインメント
価格(税別)	5800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	1・プレイヤー
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

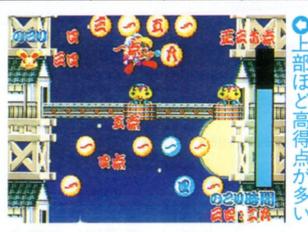
## 一目見ただけじゃ分からない見落としやすい場所をチェック

全て集めると、莫大な財宝が手に入るという宝玉を巡って争われる戦い。主人公である蘭末も、この宝玉を手に入れるために旅立つことになる。今号で攻略するのは、

全5ステージあるなかの前半2ステージ。Dr. ポンとの対決が待ち受けている所まで。蘭末の冒険を助けるアイテムの隠し場所を中心に攻略していくぞ。

### 得点をかせげ!! ボーナスゲーム

得点をかせぐところ。左右の壁から一定の間隔で出てくるカップに乗り、上へ上へと昇っていく。ジャンプの連続となるため、うまく落下地点をカップに合わせる事が重要。カップの出現パターンを見切れれば楽に上まで行けるぞ。



上部ほど高得点が多い

### 冒険を助ける アイテム

道中にある千両箱。中には数種類アイテムや、武器が入っている。しかしながら、この千両箱は見える場所ばかりにあるわけでは

はなく、木の葉や壁の中に隠れているものもある。重要なものほど見つけにくい所にあるので、細心の注意をはらって進んでいくのだ。

ぴーたん



道中の途中と、千両箱の中に入れておく。これを1回取れば、1チームに行くことが出来る。

蘭末



もちろん主人公をかたどったもの。これを取れば、その場で人数が増える。1回増える。

なちゃん



手足が生えませんが、意味不明なコンティニュー回数が増える。

### 第1話 国技館だよおっかさん!

宝玉を巡って繰り広げられる運命の冒険が始まるステージ。ただし、初めのステージとはいえ、気がゆるせない所ばかりとなっている。さらには、蘭末のことをライバル視する、新登場人物の卑弥呼との対決も待ち受けている。



復活場所になるぼち

### 秩父山中

ここでは、大ジャンプができるカップが重要になる。終始、アイテムを取るために必要となるのだ。ゆえに、いかにこれを最後まで持ち運べるかがポイント。重要な千両箱がある場所は、それぞれ木の葉により見えない所に隠されている。また、カップを持ってゴールすればボーナス得点も入るぞ。



小鳥の巣が目印。左の茂みにアイテムが。カッパを使い画面中央の茂みにジャンプ

### 地下洞窟

ここでは武器の番傘が重要となってくる。滞空時間が長くなる、下から吹き上げる風で上に昇れる

という、2つの性質をうまく利用して進んでいくのだ。この性質を使わなければ取れない千両箱もあるぞ。隠しアイテムはどれも、行き止まりに見える岩壁の奥にある。



- 敵のタヌキが傘を使い下に降りる場所。蘭末がいる右側の途中にある
- 画面左上に隠し通路がある場所へ
- 2番目に風が吹き上げる所。竹の部分の左側にある

### 隅田川

今までとは一転してのシューティング面。ここは得点のかせぎ場所となる。敵の数は多いものの、攻撃はさほど激しくないため、楽に進むことができるのだ。

通常弾がパワーアップする	ぼちの形をした誘導弾を出す	進行方向とは逆に弾を発射する

## 第2話

## 謎の地底王国の巻

続いては、宝玉が眠っているねこ神殿や、Dr. ポンの待つたからぶねがあるステージ。敵の攻撃や

### ねずみ王国

ここでは、列車に乗っての進行になる。ただし、列車に乗らない裏ルートもある。楽に進みたいなら裏ルート、アイテム全てを取りたいなら裏ルート後に、戻って正規のルートを進む形をとる。列車に乗っていく場合強制スクロールとなるため、アイテムの場所把握、かつ素早い状況判断が必要となる。



●カッパを使って来ないと取れない

●蘭末がある場所  
●裏ルートから行く

●ここにはアイテムの蘭末がある

仕掛けの難易度が格段に上がっている。また、全体的にエリアが長いので、かなりの根気が必要だ。



●よく見て降りなければ溶岩に落ちる



●2番目の所は間違えて乗らないように



●ぼちがある裏ルート



●最後の蘭末は、手前までカッパを持ってくる

### ねこ神殿

宝玉が眠っているねこ神殿。上にぶら下がっている、3つの的のどれかに宝玉が入っている。これを取るためには、画面端にある杭を踏み、落ちてくる招きねこを何度かぶつければ入手できるぞ。

### たからぶね

途中数力所にある開かずのドア。これは、手前にある分銅に乗れば、しばらくの間ドアが開く仕掛けとなっている。また、どうしても取れない千両箱は、武器の矢を当てれば取れるぞ。



●手前にある手を使い敵を倒すことも可



●手前の分銅と連動で奥のドアが開く



●このようにジャンプしても届かない千両箱は武器の矢をあてれば…



●招きねこをぶつける

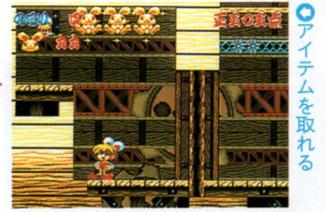


●制限時間内に決められた回数を連打

●中央の手の上に麻雀牌をのっける



●はしごの左に隠し場所



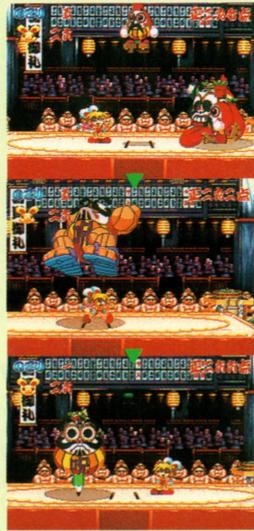
●アイテムを取れる

### 行く手を阻むボス達

ステージの最後には、蘭末の冒険の邪魔をするボス達が待ち受けている。ボス達は、見た目がおかしく変わったやつばかり。攻撃方法も多種多彩の変わったことをしてくる。ボス達の妨害を振り切り、見事目的の宝玉を手にするのだ。

#### 第1話のボス(ダルマ)

受けたダメージにより3段階に姿を変え、それとともに攻撃方法も変化する。攻撃するポイントは第1段階は敵を吐く直前、第2段階はジャンプ後、最終段階は回った後の酔っている間にできる隙に頭を踏もう。ただ、当たり判定が若干シビアなため、踏む場所によってはダメージを受ける。動きの 패턴を見切って攻撃をしよう。



●初めは敵を吐いて攻撃してくる

●蘭末めがけてジャンプしてくる

●回転しながら蘭末に迫ってくる

#### 第2話のボス(鉄観音)

このボスも、頭を踏み攻撃。中央のはしごに登り、近づいてきた時がチャンス。だが、上から一定間隔でDr. ポンの手下が爆弾を投げってくるので、ボスだけに気を取られないように。変身後の腕伸ばし攻撃は、しゃがんでかわした後、その腕に乗り頭を踏んで攻撃。



●お茶に触れてもダメージはない。頭を踏めばダメージを与えられる



●最後に待ち受けている



スーパーお茶運び人形

●ある程度ダメージを受けると変化する。攻撃面が大幅にパワーアップ

# アンビリーバブル Special

攻略の最後を飾るのは  
守護聖さまの名セリフ。  
あなたはいくつ見た?

発売日	発売中(3月29日)
発売元	光栄
開発元	光栄
価格(税別)	7800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ー コンティニュー等	16・プレイデータ なし
現在の開発状況	100%

### ずっと忘れない……守護聖さまと過ごした日々

守護聖さまの個人データの紹介も、今回で最後になる。

ここで紹介する性格はだいたいの傾向なので、プレイするごとに少しずつ違ってくる。また、相性

はおまじないをしないかぎり変わらないが、親密度は守護聖同士の交流によって、つねに変わっていくので注意しよう。仲のよい守護聖さまはもちろんキープ君に。

### 守護聖さまのパーソナルデータ~3~

#### お子様トリオ

9人の守護聖さまの中でも、新人といえる方々。とくにマルセル様は在位したてのホヤホヤで、今回の女王試験が守護聖としての初仕事らしい。

親密度・相性の初期設定やオー

ブニングシーンからみると、マルセル様をはさんで、ゼフェル様とランディ様が対立しているようだ。

他の6人の守護聖さまが皆20代なためか「お子様トリオ」などと呼ばれてしまうが、10代のプレイヤーにとっては同世代。「若手」と呼んであげたほうがよいのかも?



**ランディ**

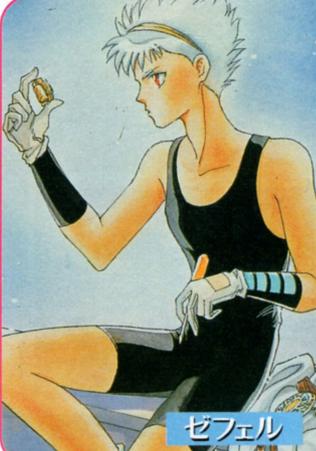
風の守護聖。推定年齢18歳。174cm、61kg。3月28日生まれ、牡羊座のO型。正義感が強く、いつも元気でさわやか。運動神経はバツグン。

●プレイヤーとの相性

最高	94	牡羊座A型・射手座A型
最低	18	牡牛座B型・蟹座B型・乙女座B型・サソリ座B型・魚座B型

●守護聖との親密度・相性初期設定

名前	ジュリアス	クラヴィス	リュエニル	オスカー
親密度	60	50	50	60
相性	59	43	42	54
名前	マルセル	ゼフェル	オリヴィエ	ルヴァ
親密度	80	40	50	50
相性	80	28	45	25



**ゼフェル**

鋼の守護聖。推定年齢17歳。169cm、51kg。6月4日生まれ、双子座のB型。口が悪く、態度で誤解されるが、根は良い子。身長があと1cmほしい。

●プレイヤーとの相性

最高	98	双子座AB型・天秤座AB型・水瓶座AB型 獅子座AB型
最低	17	牡牛座O型・蟹座O型・乙女座O型・ 山羊座O型

●守護聖との親密度・相性初期設定

名前	ジュリアス	クラヴィス	ランディ	リュエニル
親密度	50	50	40	50
相性	37	29	28	23
名前	オスカー	マルセル	オリヴィエ	ルヴァ
親密度	50	70	60	80
相性	58	44	39	42



**マルセル**

緑の守護聖。推定年齢14歳。164cm、46kg。2月27日生まれ、魚座のB型。純真だけど、世間知らずでワガママ。甘えんぼう。小鳥のチユビが友達。

●プレイヤーとの相性

最高	98	牡牛座AB型・蟹座AB型・サソリ座AB型 魚座AB型
最低	17	牡羊座O型・双子座O型・射手座O型

●守護聖との親密度・相性初期設定

名前	ジュリアス	クラヴィス	ランディ	リュエニル
親密度	50	50	80	60
相性	22	50	80	50
名前	オスカー	ゼフェル	オリヴィエ	ルヴァ
親密度	50	70	50	60
相性	45	44	23	92



## 守護聖さまのこのセリフがステキ♡

各守護聖さまの、心に残る名セリフの発生条件を紹介する。今回は告白シーン以外でのセリフを集

めてみた。それぞれの性格が出ていて、思わず笑っちゃうものも…。ファンなら全セリフ制覇だね!?

### ゼフェル

森の湖での告白第3段階で部屋に戻ると「じゃあ女王になるよりオレを選んでくれるんだな?」ときかれる。ここで「ごめんなさい」を選ぶと、一途なゼフェル様らしいセリフが。しかし、罪な女だぞ〜。



じゃあアンビだったって  
あんだけ気イもたせとい  
てなんだよ、おめーはノ  
ばかやろー、  
もう顔も見たくねーや!!

### クラヴィス

日の曜日の公園デート中、クラヴィス様と約束していたロザリアにバツリ。「もう帰る」を選ぶと、こんなセリフが聞けちゃう。



…もう少しいてくれないか

### オスカー

女王エンディングでの、お祝いの言葉。このとき親密度が200だと、まるで告白のようなセリフになる。それなら早く言ってよ!



おっ、これは聞かなくて  
おっ、これは聞かなくて  
おっ、これは聞かなくて  
おっ、これは聞かなくて

### オリヴィエ

森の湖でデート中に、滝で水遊びするとこのセリフが。表示の仕方に独特の“間”があってステキ♡



ホントにアンジェリークは  
コドモなんだから  
まだまだ

### ルヴァ

公園で他の守護聖さまとのデート中にバツリ(ルヴァ様との約束はなし)。照れたようすがカワイイよね。



あのー、もしよかったら  
今度私と…  
あいやなんでもないです

### ランディ

森の湖でのデート中に、滝で水遊びする。「きゃっ、つめたい!」に対して、この天然ボケぶりガブー♡



熱かったら温泉だよ。  
ハハハハ。

### マルセル

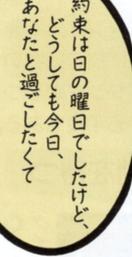
約束していない日に部屋に誘いに来たら、とりあえず中に入れる。そのうえで断ると、ふくられて帰ってしまうのだ。



えーっつまんないな。  
せつかく来たんだもん  
遊んでくれたっていいのに  
アンジェリークのケチ!

### リュミエール

平日に、あらかじめ日の曜日のデートを約束しておく。そのデート以前に部屋に誘いに来ると、このセリフが…。いじらしい♡



約束は日の曜日でしただけ、  
どうして今日、  
あなたと過ごしたくて

### ジュリアス

日の曜日の公園デート中、ジュリアス様と先約のあったロザリアに遭遇。「もう帰る」を選ぶと、こんな冷たいセリフが…。



帰ったところで、  
お前には  
なんの益もないぞ

## やっぱり やっちゃおつと♡ キャラクターコンテスト実施!

おまたせ! いよいよやっちゃいます♡  
全キャラクターを対象とするので、好きなキャラクター名と、その人のどこが好きか、または「このセリフがたまらん♡」などの熱い思いをハガキにのせて、編集部まで届けてね。

締め切りは6月15日、発表は7月5日発売の15号のコーンヘッドクラブの予定です。男性からの投票や、イラスト入りも大歓迎♡  
たくさんのご応募お待ちしてまーす!!

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIM サターンFAN編集部  
「守護聖さまにラブラブフラッシュ係」

イラストも  
お待ち  
してまーす♡



おしまい

# VIRTUA COLOSSEUM

バーチャコロシウム for バーチャファイター2

Virtua Fighter 2

後半戦に突入するもテンションは常に上昇するバーチャコロシウム。今回は無敗のプロレスラーのウルフ、伝説の虎燕拳使い、ラウの最終攻略だ。

キャラクター別最終攻略

パワー&スピードで豪快に攻めろ!

## ウルフ・ホークフィールド

ウルフの象徴! 最も強力な投げ技

ジャイアントスイングを極める!!

ウルフを象徴する技、相手を掴んでブンブン振り回すジャイアントスイングは、相手の体力ゲージの半分を一気に奪う、投げ技の中でも最高峰に位置する威力を持つ。



●入力には時間が必要だが、決まれば大ダメージ

### POINT.A コマンド入力を活用するには?

ジャイアントスイングには、入力に時間がかかるという欠点があり、入力途中で攻撃されそうな場合の対処法が必要になる。最も堅実な方法が、▽部分でPボタンを入力して下段パンチを出すという方法。カウンターで決まればワンパンチ投げの要領で確実に投げを決めるチャンスになる。相手の接近を待つ状況では、◇部分でPボタンを入力し、ソニックアッパーのカウンターを狙うことも可能だ。

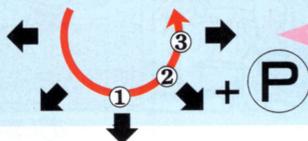


◇部分でPボタンを入力すると下段P



◇部分でPボタンを入力してアッパー

### コマンドの活用法



- ①+P=下段P
- ②+P=アッパー
- ③+P=投げ

### POINT.B ジャイアントスイングへの有効な連係

上段、下段Pをカウンターで決め、ワンパンチ投げの要領で投げを狙うのが最も堅実だ。PKコンビネーションのキックにGボタンでキャンセルをかければ、キック

Gキャンセルした距離で直接投げを狙える。また下段パンチからパーティカルアッパーへの連係と読んで立ち姿勢をとる相手に、択一攻撃攻撃の要領で投げるのも有効。

●上段パンチをガードされた場合には:



●PK Gキャンセルで相手の隙をつけ!

### POINT.C 状況別・ジャイアントスイングの決め方

相手の中段系の攻撃をクイック移動で避けた後や、上段攻撃をしゃがんで避けたあとは隙が生まれるので確実に投げを決めたい。硬化時間の長い技をガードしたあとでも投げを決めるチャンスなので逃

さない様にしたい。また、相手のクイック移動を、立ちガード状態でコマンドの方向ボタン部分を先行入力し、相手が投げ技の間合いに入った瞬間、Gボタンを離しつつPボタンを入力する手段もある。

#### 中段攻撃を避ける



●中段攻撃をクイック移動で避けてから

#### クイック移動を待つ



●立ちガード状態でクイック移動を誘う



●隙が生まれた瞬間が投げのチャンスだ



●相手が接近した瞬間、入力を完成する

## カウンター狙い、しゃがみ姿勢の相手にはコレ 吹き飛ばし攻撃で大ダメージを奪う!!

上段、下段パンチで相手の態勢をゆさ振りつつ、相手の状態に合わせて投げ技を主体とした択一攻撃を仕掛けるのがウルフの基本戦法だ。この択一攻撃に必要な不可欠な要素として、相手を空中に吹き飛ばしてから追撃法がある。空

中への吹き飛ばしを狙いやすい技は、ニーブラストとパーティカルアップターの2種類。ニーブラストは相手の攻撃と攻撃の合間に仕掛け、パーティカルアップターは下段パンチで反撃を誘ったり、△△△入力から仕掛けるのが効果的だ。

### ガード後の反撃に



●相手の素早い連係攻撃をガードして...



●次の攻撃に連係される前に膝を決める

### 下段パンチからの連係に



●下段パンチから連係でアッパーを狙う



●カウンターヒット時のみ吹き飛ばす!

## POINT 吹き飛ばしたあとの追撃法

吹き飛ばし攻撃がカウンターで決まれば、追撃技のダメージプラスで相手の体力ゲージ約半分を奪うことができ、通常ヒットの場合は上段パンチを下段パンチに変えることにより、もう一撃だけ追撃を加えることが可能だ。また、キャラクタの体重が軽くなるのに比例して上段パンチの回数を増やすことで、相手をリング端に追い詰めることができる。ちなみに、吹き飛ばし攻撃をカウンターで決めた場合、パーティカルアップターの方が相手を空高く吹き飛ばせる。

### アッパーからの追撃例



●パーティカルアッパーで吹き飛ばして



●相手の体重に合わせ上段Pを増やして



●追撃の締めには中段キックが決まる!



●軸足がハの字ならニーブラストが有効

### 吹き飛ばしたあとの追撃

アッパー・膝

～ 上段P×a (キャラクタによりaが変化) ～

中段K・膝・ショルダータックル等

## 相手の中段キックを引っっこ抜け!

## ドラゴンスクリューのポイント!!

ウルフ唯一の返し技であるドラゴンスクリューは、相手の中段キック系の攻撃に対し効果を発揮する技で、コマンドの性質を利用することで、下段パンチとの強力な択一攻撃も可能の高性能な技だ。



●中段キックを出すパターンを見極める

## POINT 効果的に決まるポイントを知る

ドラゴンスクリューを効率良く使うには、相手が中段キックを仕掛けてくるタイミングを見極める必要がある。相手の中段キックの最も返ししやすいポイントの一つとして、アキラのPKGキャンセル後に択一攻撃として出す中段キックで、このようなパターンの戦法をいち早く見極めてドラゴンスクリューを狙うのが上達への近道だ。しゃがみ姿勢で相手の中段キックを誘って狙ったり、無敵起き上がりから起き上がりに重ねてくる中段キックも返ししやすいポイントだ。

### PKGからの連係に



●アキラ使いに多いPKGから中段キック



●パターンを見極めて返し技を決めろ!

## ダウンも奪える! 発生時間の早い下段攻撃

## ロードロップキックの有効な活用法

ロードロップキックは、発生時間の早い下段攻撃で、ヒットすれば確実にダウンを奪うことができる高性能な技だ。スピードを活かすことで、相手の突進系の攻撃を難なく潰すことができるが、入力のタイミングが難しいのと、ガードされた場合は投げ技での反撃が間に合うほど硬化時間が長いとい

う欠点を持つ。だが、ウルフはこの技以外に強力な下段攻撃を持たないの絶対マスターすべき技だ。



●発生が早い下段攻撃でダウンも奪える

### 下段パンチからの連係に



●下段パンチからの連係は返されにくい



●QFで立ち姿勢にしてコマンド入力だ

### 相手の突進を読む



●相手の突進系攻撃に高確率で決まる



●ある程度、距離を離してから技を出す

キャラクタ別  
最終攻略

斜上掌からのコンビネーションが命!!

# ラウ・チェン

斜上掌をカウンターでヒットさせ、相手を空中に浮かせてから空中コンビネーションを叩き込むのが、ラウの闘いの基本であり、また醍醐味でもあるのだ。その斜上掌をいかに闘いの中に組み込むかをしっかりマスターしてほしい。



◎主軸となる技。これがラウの強さの象徴なのだ

## 斜上掌を素早く出すテクニック!!

◇◇◆Pと入力することで斜上掌を素早く出せる（Pを入力しないと、しゃがみクイックフォワードになる）。さらに、斜上掌のあと（斜上掌が戻り始めたあたり）に再び◇◇◆Pと入力すれば、斜上

掌を連続で繰り出すことが可能。斜上掌から連掌（◇◇◆PPP）のあとに同じコマンドを入力すれば、斜上掌から連掌のコンビネーションを繰り返し出すことができ、途切れのない攻撃が可能となる。



◎◇◇◆Pと入力し、パンチボタンで斜上掌を出し 再び◇◇◆Pと入力  
◎最初の斜上掌が出たら ◎Pを押せば斜上掌がこれを繰り返せばいい

### 斜上掌のあとにパンチをはさむ



◎斜上掌をさっさきの要領で繰り出したら



◎Pを入力し、すぐに◇◇◆Pを入力



◎斜上掌コマンドの連発より早い

### とりあえず出したいなら



◎下段パンチで相手を牽制しておいて…



◎Pと入力して、斜上掌へとつなげる



◎下段パンチから出すのがいい

## この技から斜上掌へ持ち込む

下段パンチから斜上掌と、上下段に攻撃を散らせば、斜上掌からの連係を叩き込みやすくなる。しゃがみガードを主体にしている相手には、中段攻撃で相手をよるめかせて斜上掌を叩き込めばいい。



◎相手の状態を見極めて技を出すこと

### 下段パンチ

斜上掌を警戒して、立ちガード主体の相手に有効。◇P+Gと入力し、下段パンチと投げの自動2択を仕掛けておくのが常套手段。



### 中段攻撃

相手がよるめくと次の斜上掌で相手は空中に浮くので、そのまま空中コンボへと持ち込むこと。下段パンチと絡めて使うと効果大。



### 騰空斜掌

相手の起き上がり直後や、下段攻撃を見越して騰空斜掌を出す。カウンターでヒットしたら、斜上掌から空中コンビネーションへと持ち込むようにする。



### 起き上がり攻撃

こちらがダウンしたなら、起き上がり中段攻撃を出す。これがカウンターで当たったら、斜上掌へ繋いで、できるだけ多くの追加攻撃を叩き込むこと。



## 斜上掌を防がれたときは!!

斜上掌から連掌を繰り返しているなら問題はないが、斜上掌を単発で出してこれをガードされた場合は、素早い対処が必要となる。まずはガードをかため、次にステ

ップバックで相手との距離を保ち、相手の様子をうかがって再び攻撃。斜上掌→上段パンチをガード後に下段パンチを出してくる相手には騰空斜掌で下段パンチを潰そう。

### ステップバック



◎斜上掌→上段パンチを防がれたらこれを

### 騰空斜掌



◎下段パンチを多用する相手に有効だ

## 斜上掌に頼るべからず!!

斜上掌は下段パンチで潰されやすく、また、斜上掌をガード後に肘などの素早い中段攻撃でも簡単に攻撃を止められてしまう。このため、斜上掌以外の技を使って攻める必要が出てくるのだ。



●斜上掌に頼りすぎると手痛い反撃が:

### POINT.A 相手との距離を保ったとき

中間距離、もしくはは接近状態からステップバックで相手から離れたとき、相手の様子を見て攻撃に

転じること。斜上掌をガードされ、しゃがみステップバックで相手から逃れたときの対処にも役立つ。

### 順歩冲掌

しゃがみステップバック後に使うと効果的。順歩冲掌から連掌へとつなげる。その後、騰空斜掌で相手の下段パンチを潰す手がある。



●返し技を持つキャラには使用を控える

### 轉身巴咽掌

クイックフォワードで相手に接近してから狙う。投げと肘撃の自動2択になる。相手がよろめいたらすぐに斜上掌を叩き込むこと。



●肘撃との自動2択に持ち込むならこれ

### 地掃腿

接近状態からバックステップなどで逃れた直後に使う。ただし、しゃがみ投げを持つキャラだと、ガード後に投げを食らうので注意。



●バックに近いので多用をしないように

### 腿登裏旋脚

しゃがみステップバックで相手と離れた後に繰り出すか、接近戦で下段パンチで相手をしゃがませてから腿登裏旋脚を叩き込むのだ。



●反撃を試み、接近してくる相手に使う

### POINT.B 返し技を持つキャラには

アキラ、パイ、カゲなどのキャラは、斜上掌や順歩冲掌などの技に狙いを定め返し技を決めてくる。アキラにいたっては、地掃腿や下段パンチも返せるので、さらなる注意が必要。アキラ相手には、しゃがみクイックフォワードで接近して上段返し技を誘い、失敗して上段パンチに化けたところに斜上掌を叩き込むか、轉身巴咽掌で肘撃との自動2択を仕掛ける。カゲなどには肘撃と下段パンチを多用。

### 攻撃をいったん止める



●返し技を防ぐには攻撃を出さないのが一番。これで攻撃のタイミングをずらし、逃げるか再び攻撃に移れ

## 空中コンビネーションを極めるには

空中コンビネーションを決めるなら、斜上掌以外にも相手を空中に浮かせる技を知っておくこと。斜上掌だけで空中コンビネーションを狙うには限界がある。また、ガードボタンの使い方も重要だ。



●ガードボタンの使い方が鍵となる

### POINT.A 斜上掌以外で空中コンビネーションを狙う

騰空斜掌、上段キックなどの打撃技が挙げられ、これらすべてはカウンターでヒットすれば、空中

コンビネーションへ持ち込める。特に騰空虎旋脚は使い勝手が良く、カウンターを決めやすい技だ。

### 騰空虎穿脚

このあとにPを入力すると自動的に斜上掌を繰り出す。騰空虎旋脚がカウンターでヒットすれば、次の斜上掌が確実に決まる。



●斜上掌が出てくれるのでありがたい

### 中段キック

しゃがんだ相手への牽制で出した際、カウンターでヒットすれば空中コンビネーションへ持ち込める。相手がよろめいたら斜上掌だ。



●牽制で出していくだけでいい技だ

### POINT.B ガードボタンも上手に使うこと

連掌→連環轉身掃脚など、コンビネーション同士を組み合わせる場合、連掌の直後にガードボタンを押して連環轉身掃脚を入力すれば、連掌が連環掌(PPP)に化ける心配がない。また、上段パンチ→斜上掌(P☆▽★P)の関係を素早く入力すると連掌になってしまうが、PG☆▽★Pとすれば、素早い入力でも上段パンチ→斜上掌が出せるようになる。

#### 基本となる空中コンビネーション

斜上掌→上段パンチ  
→斜上掌→連環轉身脚



●斜上掌→上段パンチへとつないだら...



●☆▽★Pで斜上掌を相手に叩きこんで



●そのまま連環轉身脚へと持ち込むのだ

●ガードボタンで技の終了を行えば

●別々の技がちゃんと繰り出されるのだ

# バーチャ通信

いきなりですが、このコーナーは今回でお別れです。というわけでラスト一発、ドンと行ってみようか！

さよなら記念  
投稿イラスト

## 大特集

「バーチャ」を愛する読者の支えで約2年間続けてきたこのコーナーも、いよいよファイナル。名残は尽きないが最後のお祭りということで、「バーチャ」と「パイパー

ズ」のイラスト大特集で景気よく締めさせてもらおう。新人常連入り交じり、テーマ編からの復活組も加えての美麗イラストの数々とくどくどご覧あれ。

### VIRTUA'S ROOM



北海道 / 七海慎吾  
最近うまいバイ使いを見ないなあ



新潟県 / 尚次郎  
強くなるにはとにかく練習するしかありません。クンフーを積みまくれ



東京都 / 垂希魚  
いつでも一緒、どこでも一緒



大阪府 / 高槻サラ  
なんか名作劇場みたい



埼玉県 / ごんすけ



兵庫県 / 華  
ウエビーなバイ



茨城県 / 鬼羅  
あの娘は陽気なカウガール!?

### VIPER'S ROOM



兵庫県 / 海月疏黄  
最近ハニーのコスプレする人が多いけど、コスプレ娘のコスプレって一体...



岐阜県 / 梨尾るみ子  
00連勝のこほうびは見られるのかな

大阪府 / じゃき子  
化粧だって立派な女の武器♡



群馬県 / Pupil  
案外スケボー仲間とか



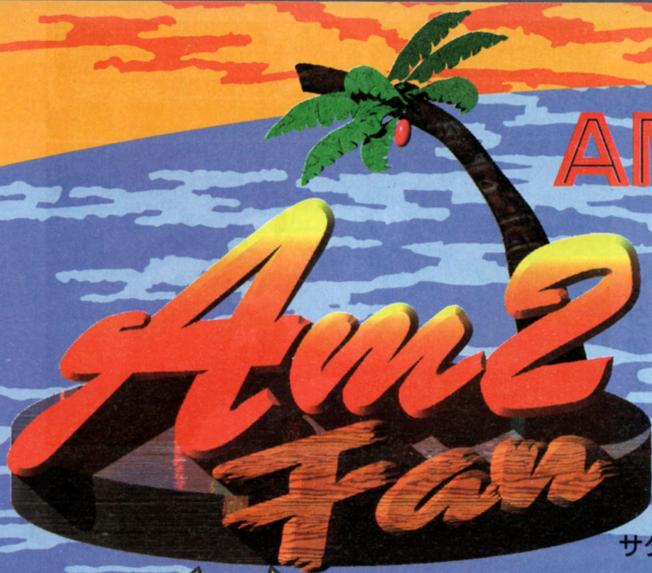
GESO9500  
濃いキャラ2人参上!



### おわりのことば

というわけでこのコーナーは今回でお別れです。とはいえコロシアム本編の方はまだ続くので安心してね。やり残したことはたくさんあるけれど、それはまた次の機会に実現させたいと思います。今まで投稿してくれた人、ずっと読んでくれた人、長い間本当にありがとう。ではサターン版「バーチャ3」が発売される頃にまた会いましょう (いつだよイ!?)。

SEE YOU AGAIN!!



今月のタイトル

「バーチャコップ2」サターン版登場!



固有技紹介「ソニック サファイアーズ」

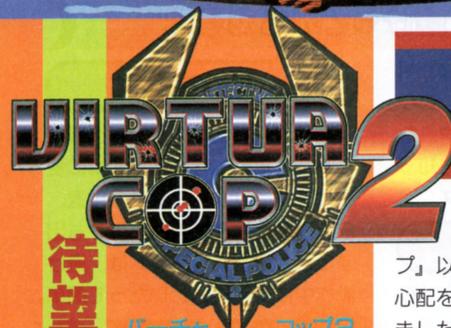


デュラルを極める! 「VFキッズ」



ここ最近業務用の話ばかりだったが遂にサターン版の新情報が!

## 眠ってたガンが再出動? 早くもサターン版の画面を公開!!



待望の移植決定!!

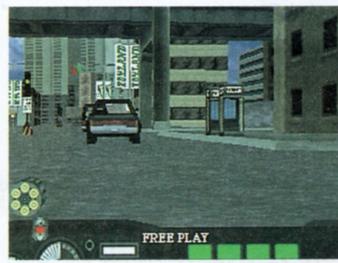
バーチャコップ2

「アーケードのヒット作は必ず移植する」…セガが常に口にしていた公約が、また1つ果たされた! バーチャガンが再び火を吹く時がやって来たのだ!

「バーチャガン対応のソフトって「バーチャコップ」以外に出るのかな?」なんて心配をしていた諸君、お待たせしました! バーチャガン対応のソフト第2弾は、やっぱりこのソフトしかない! しかも早々とサターン版の画面写真までもこのとおり、大公開だ。

「2」の特徴であるカーチェイスシーンやルート分岐などの忠実移植が望まれる

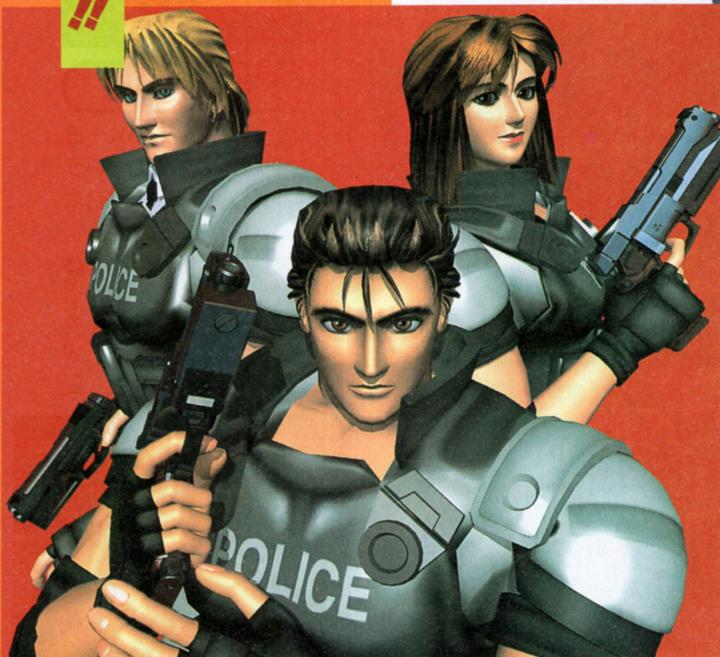
ところだ。さらに、新キャラ、ジャネットが活躍するサターン版オリジナルCGムービーが用意されるとのこと。



「2」の特徴であるカーチェイスシーン。スピード感も再現される?



業務用の全3ステージ+エクストラステージは、完璧に再現すること



激しい銃撃戦



# 早くもサターン版移植決定!

# SONIC THE FIGHTERS

ソニック・ザ・ファイターズ

対戦ゲーム史上、もっともスピーディな『ソニック・ザ・ファイターズ』で勝つための知識をここに満載! まずは業務用で強くなれ。



## ついに見えてきた 新システム&基本システム!!

「ソニック」を従来の対戦ゲームと同じだと思ってはいけません。例えばガードというシステム。「ソニック」では「立ちガード」しかない。つまり、すべての攻撃は「立ちガード」で防げるわけだ。



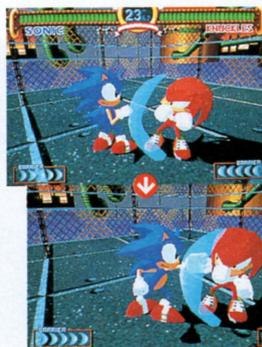
ガードでできる回数が決まっているぞ

### ガード? ソニックではバリア!!

先程も述べたが、「ソニック」には「立ちガード」しかない。例えば、しゃがみ状態でバリアボタンを押しても強制的に立ち、その状態でバリアを張る。上・中・下段攻撃に対して、上段ガードと下段ガードを使いわけると、という「VF2」とは違うのだ。

ここまで読んだだけでは、「なんか簡単そうなゲームじゃん」という印象を受けたと思う。しかし、「ソニック」では「ガード」ではなく「バリア」なのだ。

まず、バリアボタンを押すとバリアを張る。この状態ですべての攻撃はガードできるのだが、バリアには耐久力があり、特定の技をガードすると耐久力が減少し、耐久力がすべてなくなるとバリアが張れなくなってしまうのだ。



普通の技は普通にガードする



バレットスなどの特殊技の場合は...



バリアが弾けるがダメージは受けない



ダメージは受けないが、バリアの耐久力は減ってしまう!



バリアの耐久力がすべてなくなるとガード不可能になる

ダメージは受けないが、バリアの耐久力は減ってしまう!

### バリア? 避けってのもあるよ

バリアが張れない状態では、相手の攻撃をすべて食らってしまう。そんな状況になった時、いや、なる前に「避け」という動作を知っておこう。これ、超重要ッス。

#### 前進&後退避け

「避け」には「前進避け」と「後退避け」があり、前進避けは○+P+K+B、後退避けは○+P+K+Bという入力になっている。攻めに守りに重要なテクニックだ。要マスター!

#### 前進避けだ!!



この状態から、移動している角度と距離に注目



#### 後退避けだ!!

#### 避け攻撃

「避け攻撃」とは「避け」状態から瞬時に攻撃に移れる、非常に便利なテクニックだ。前進、後退、2連続避け、どの避けからでも出すことが可能。コマンドは、避け動作中にP+K、といったって簡単。



避けてから...

攻撃だ!!

#### 裏回り

相手のすぐ近くで、P+K+Bを同時に押すと、「裏回り」という動作になる。背後を取った場合に確実に入る技はないので注意。



頭上の「?」マークが目印です

## いわゆる投げ技、接近攻撃

「VF2」でいうところの「投げ」は「ソニック」では接近攻撃という。基本的に、相手の近くでP+Bという入力が出る。



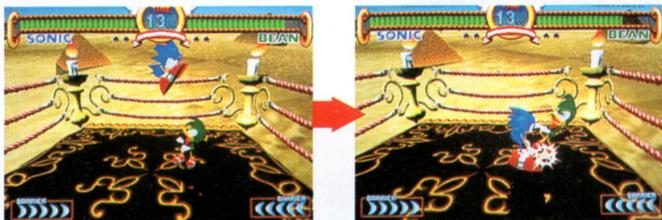
●格闘ゲームに慣れてる人なら、すぐに勝手がわかると思う。要するに投げ技ってやつ。「VF2」と違い、技の出始めも投げられるようだが…?

また、特殊な接近攻撃で、特定のキャラに対して、 $\Delta+P+B$ という入力をする、相手の武器を使った接近攻撃が出る。必見だぞ。

## トリッキーな飛び込み攻撃

$\Delta+P+K$ で、飛び込み攻撃という技が出る。この技は相手との距離に関係なくホーミングするので、ビーンのおくだん攻撃を飛び

越えつつ攻撃、ということも可能。他にも、ダウン状態の相手に対して使うと、「VF2」のダウン攻撃のように追い打ちが可能だ。



●基本的には、「VF2」のダウン攻撃感覚で使用するのがいいと思う

## 浮いたら受け身! これ重要!!

特定の技がヒットすると、空中に浮くのだが、そのまま落下すると、飛び込み攻撃の格好的だ。それを防ぐのが、「受け身」というテクニック。空中でダウン状態のときにP+K+Bという入力ができる。また、空中での追加攻撃に対して受け身を使えば、落下のタイミングが変化するので相手もタイミングが取りづらいうらう。

また、相手と反対方向+P+K+Bという入力を受け身を取ると画面の端まで逃げる事が可能。



受け身をとらないと…



P+K+B同時押し



## 壁に登れちゃうんです

壁に向かって走り、そのままレバーを入れればなしにすると、壁に登ることができる。また、壁に登り切った状態でP+Kを押すと飛び込み攻撃ができる。



## 一発逆転! ハイパーモード!!

相手と反対方向+P+Kで、ハイパーモードという、いわゆる発狂モードになることができる。この状態になると、すべての技の発生スピードと硬直時間が短縮され、恐ろしいラッシュをかけることが可能になる。ただし、攻撃力には補正がかかるようで、あまり高威力は期待できない。ハイパーモードの有効な使い方は、相手のバリアを削る目的で使う、相手の体力が残りわずかな時にラッシュをかける、など。バリアの耐久力を1個使うので注意しよう。

●コマンドを入力すると体の周りで星が回転する



タ「殴りだ!!

## 初心者救済 オートマッチック

お店の設定によっては使用できないが、オートマッチックモードというものがある。オートマッチックモードとは、相手の状態によってコンピュータが自動的に技を選択し、その状況で一番適切な技を使

ってくれるというもの。つまりプレイヤーは適当にPとKを連打していればコンピュータが勝手に戦ってくれるようなもの。子供用?



●オートマッチックモードでゲームに慣れるのはいいかもしれない



●しかし、ゲーマーがこのモードを使うと…強すぎませんか? ねえ?

# 個性的な固有技をキャラ別で解説だ!!



## SONIC ソニック

このゲームの主人公、ソニックは攻守共にバランスのとれているキャラだ。個人的には最強キャラはコイツだと思うのだが…。

まあ、そんな事はおいといて、ソニックの戦い方はスーパーラッシュとバレットスをメインにガンガン押していくのがいいだろう。ただし、スーパーラッシュは5発全部は連続技ではなく、途中でガードや回避される事が多々あるので過信は禁物だ。



●バレットスからの発生技。見た目はカッコイイがあまり使えない

パンチ技	
スピリアタック	△P
バレットス	△P
はさみパンチ	△P
スパイラルスピン	△△P
スーパーラッシュ	PPPPP
ラッシュスピン	PPPPP△P
トス&アタック	△△P
ぐるぐるパンチ	△△△△△P
パンチキック	PK
キック技	
トリプルキック	KKK
トリプルサイドキック	△KKK
レッグスロー	△K
馬キック	△△K
あっち行けキック	K+B
壁技	
ロケットミサイル	壁を背にして△K
接近技	
足踏み	△△K+B
目回しスピン	△△△△△P+B
武器取り	△P+B(一部の相手にのみ)
移動技	
ダッシュスピン	走ってP
ドロップキック	走ってK
ふり向き	△P+K
避け技	
よけスピン	避け入力後P
よけハイキック	避け入力後K
よけスピンドライブ	避け入力後△P
よけよけスピン	避け2回入力後P
よけよけハイキック	避け2回入力後K
よけよけスピンドライブ	避け2回入力後△P

## テイルス TAILS



テイルスは、体当たり系の必殺技が多く、機動力に優れている。しかし、実際のところプロペラダッシュは避けて簡単に回避されてしまうので、いかにプロペラダッシュ、Rを駆使するかが重要だ。他に、ぼかぼかコンボが9発全部連続技になっているので、かなり使える。しかし、浮かせ系の技が少なく、攻め手のなさを感じる。リーチの長い、馬キックを上手にを使って攻め手のなさをカバーだ。



●画面端に追い詰めた時や、ハイバモード時に真価を発揮するぞ

パンチ技	
ぼかぼかコンボ	PPP
スピリアタック	△P
はさみパンチ	△P
ぐるぐるパンチ	△P
ぼかぼかパンチ	△△△△△P
パンチキック	PK
キック技	
トリプルキック	KKK
ぐるぐるキック	△KKK
馬キック	△△K
あっち行けキック	K+B
壁技	
ロケットミサイル	壁を背にして△K
接近技	
ひこうき投げ	△△P+B
足踏み	△△K+B
武器取り	△P+B(一部の相手にのみ)
移動技	
つきとばし	走ってP
馬キック	走ってK
ふり向き	△P+K
避け技	
よけパンチ	避け入力後P
よけハイキック	避け入力後K
よけスピンドライブ	避け入力後△P
よけよけパンチ	避け2回入力後P
よけよけハイキック	避け2回入力後K
よけよけスピンドライブ	避け2回入力後△P
特殊技	
プロペラダッシュ	P+K
プロペラダッシュL	P+KP
プロペラダッシュR	P+KK



## ESPIO エスピオ

エスピオの強さは、トップレベルのリーチを誇る、長ペロ攻撃にある。しかも、それほど硬直時間が長くないので、避けられてもたいして怖い思いはしないという安心二重丸な技なのだ。

他にも、エスピオスピンやエスピオチョップなど、とても使える技が多いのがエスピオの強みだ。しかし、浮かせ技が少ないという弱点もあるので、やはり長ペロ攻撃を主体に攻めるのがいいようだ。



●エスピオの最大最強の技。このリーチはハッキリ言って尋常じゃない

パンチ技	
ダブルスラップアッパー	P△P
べろパンチ	△P
エスピオスピン	△P
エスピオチョップ	△P
頭突き	△△P
つっこみチョップ	△△P
長ペロ攻撃	△△△△△P
スラップキック	PK
キック技	
トリプルキック	KKK
トリプルサイドキック	△KKK
あっち行けキック	K+B
馬キック	△△K
壁技	
ロケットミサイル	壁を背にして△K
接近技	
べろ投げ	△△P+B
べろ投げコンボ	△△P+B△△P+B
足踏み	△△K+B
武器取り	△P+B(一部の相手にのみ)
移動技	
ダッシュペロ	走ってP
ドロップキック	走ってK
避け技	
よけべろパンチ	避け入力後P
よけハイキック	避け入力後K
よけボディドライブ	避け入力後△P
よけよけべろパンチ	避け2回入力後P
よけよけハイキック	避け2回入力後K
よけよけボディドライブ	避け2回入力後△P

## ナックルズ KNUCKLES



ソニックに匹敵するほどの性能を誇る、ナックルズ。このキャラも攻守のバランスが取れているので、どんなキャラ相手でも平均的かそれ以上に戦える。

ワンツアッパーカットの性能はあまりよくないが、単発のアッパーカットは浮かせ技として充分強いし、スピリアタックもある。しかも、テイルスのプロペラダッシュのような、ナックルグライダーという技まで持っているぞ。



●これまたカッコイイ技なのだが実用性はあまりないんだよね…

パンチ技	
ワンツアッパーカット	PPP
スピリアタック	△P
はさみパンチ	△P
アッパーカット	△P
頭突き	△△P
ライジングアッパー	△△P
ぐるぐるアッパー	△△△△△P
パンチキック	PK
キック技	
トリプルキック	KKK
トリプルサイドキック	△KKK
馬キック	△△K
あっち行けキック	K+B
壁技	
ロケットミサイル	壁を背にして△K
接近技	
ナックルスベシヤル	P+BPP
足踏み	△△K+B
武器取り	△P+B(一部の相手にのみ)
移動技	
つきとばし	走ってP
ドロップキック	走ってK
避け技	
よけパンチ	避け入力後P
よけハイキック	避け入力後K
よけボディドライブ	避け入力後△P
よけよけパンチ	避け2回入力後P
よけよけハイキック	避け2回入力後K
よけよけボディドライブ	避け2回入力後△P
特殊技	
ナックルグライダー	P+K

# EMY エミー



パンチ技	
トリプルハンマー	PPP
コンボハンマータイプ	PPP⇩P
マジカルハンマー	⇩P
スピンハンマー	P
ハンマーアップ	⇩P
コンボハンマースピン	⇩⇩P
ハンマー投げ	⇩⇩⇩P
頭上注意	⇩⇩P
ヘッドスライディング	⇩⇩P
キック技	
トリプルキック	KKK
ぐるぐるキック	⇩KKK
ヒップアタック	⇩⇩K
馬キック	K+B
壁技	
ロケットミサイル	壁を背にして⇩K
接近技	
あっちむいてホイ	⇩⇩⇩⇩P+B
足踏み	⇩⇩K+B
武器取り	⇩P+B(一部の相手にのみ)
移動技	
ヘッドスライディング	走ってP
ヒップアタック	走ってK
避け技	
よけハンマー	避け入力後P
よけハイキック	避け入力後K
よけハンマータイプ	避け入力後⇩P
よけよけパンチ	避け2回入力後P
よけよけハイキック	避け2回入力後K
よけよけハンマータイプ	避け2回入力後⇩P

エミーは単発の技が強いので、それらをメインに戦う。マジカルハンマーは出が早いし、当たれば相手を小さくすることができる。スピンハンマーは一見判定が広いように見えるが、実際は最初のハンマーを振る瞬間の判定しか広くなく、回転中は余裕で潰されてしまうので注意。ハンマー投げは牽制に使う技としては、それなりに使えるのだが、真価を發揮するのはハイパーモード時の超連射だろう。この弾幕はハンパじゃないぞ。



●牽制になかなか使えるが、やはりハイパーモード時の超連射でしょう

# FANG ファング



パンチ技	
3連コルク	PPP
ラピッドスナイプ	⇩PPPPPP
暴れ鉄砲ダッシュ	PPP⇩P
サブマリンスナイプ	⇩⇩P
パレーツ	⇩P
打ち上げ暴れ鉄砲	⇩⇩P
スーパーコルク	⇩⇩⇩P
暴れ鉄砲	⇩⇩⇩⇩P
キック技	
トリプルキック	KKK
スプリングキック	⇩⇩K
しっぽアタック	K+B
しっぽコンボ	K+BKK
しっぽダウン攻撃	⇩K(相手ダウン時)
壁技	
ロケットミサイル	壁を背にして⇩K
接近技	
しっぽ投げ	⇩⇩K+B
足踏み	⇩⇩K+B
武器取り	⇩P+B(一部の相手にのみ)
移動技	
つきとばし	走ってP
馬キック	走ってK
避け技	
よけスナイプ	避け入力後P
よけハイキック	避け入力後K
よけボディタイプ	避け入力後⇩P
よけよけスナイプ	避け2回入力後P
よけよけハイキック	避け2回入力後K
よけよけボディタイプ	避け2回入力後⇩P

コルク鉄砲が武器のファング。一応、リーチは全キャラで一番長い。3連コルクとラピッドスナイプは状況によって使いわける必要がある。空中コンボに入れる場合は、出の早い3連コルクの方がいい。パレーツから発生する打ち上げ暴れ鉄砲はダメージこそ少ないが、安定度が高く、パレーツで浮いた相手にほぼ確実に当たる。

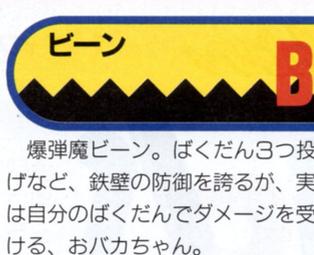
他にも、しっぽアタックのリーチの長さも見逃せない。攻めに牽制に重宝する技だろう。



●これは暴れ鉄砲。最初に1発だけ横に撃つので、なかなか使えるぞ

※コマンド表の見方 ⇩…レバーを短く入れる ⇩⇩…レバーを長く入れる P…パンチボタン K…キックボタン B…バリアボタン (コマンドは全てキャラが右向きの時です。またP+Bや⇩P+Kなど、全キャラ共通の技の一部は割愛しました)

# ビーン BEAN

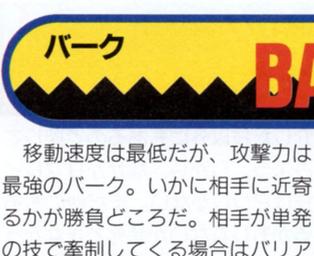


爆弾魔ビーン。ばくだん3つ投げなど、鉄壁の防御を誇るが、実は自分のばくだんでダメージを受ける、おバカちゃん。とりあえず、ばくだんを投げまくってれば、それなりに強いのだが、実際は接近戦も強い。きつつきアタックは5発全部、連続技になるし、ぐるぐるアッパーも浮かせ技として充分強い。しかも、ぐるぐるアッパーばくだん投げに繋ぐことも可能。可もなく不可もないオールマイティなキャラだ。



●放物線を描いて飛ぶので回避されにくい。ハイパーモードで超連射!

# パーク BARK



移動速度は最低だが、攻撃力は最強のパーク。いかに相手に近寄るかが勝負どころだ。相手が単発の技で牽制してくる場合はバリア歩きで強引に突っ込んで行こう。あまり突っ込みすぎるのは危険だけど、3回はさみパンチは相手がしゃがんでいるとヒットしないので注意。つぶしてガンノは当たれば相手を小さくすることができる。他に、ガード&アタックという技があるが、アッパー系の技にはあっさり負けるので気を付けよう。



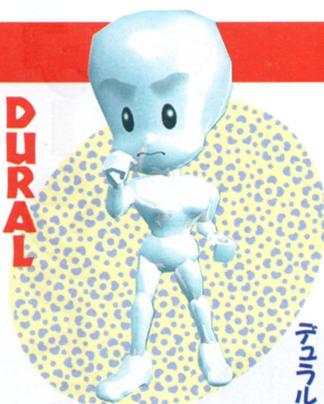
●ノーバリア状態だと使えない技。しかもアッパー系に負けるしなあ…

パンチ技	
きつつきアタック	PPPPPP
きつつきストレート	PPPP⇩P
ぐるぐるストレート	⇩P
ぐるぐるストレートばくだん投げ	⇩PP
ぐるぐるアッパー	⇩P
ぐるぐるアッパーばくだん投げ	⇩PP
ばくだん3つ投げ	⇩⇩⇩P
ばくだん投げ	⇩P
キック技	
トリプルキック	KKK
トリプルサイドキック	⇩KKK
ばくだんシュート	⇩K
壁技	
ロケットミサイル	壁を背にして⇩K
接近技	
もれつアタック	⇩⇩⇩P+B
足踏み	⇩⇩K+B
武器取り	⇩P+B(一部の相手にのみ)
移動技	
ダッシュくちばし	走ってP
馬キック	走ってK
避け技	
よけくちばし	避け入力後P
よけハイキック	避け入力後K
よけくちばしタイプ	避け入力後⇩P
よけよけくちばし	避け2回入力後P
よけよけハイキック	避け2回入力後K
よけよけくちばしタイプ	避け2回入力後⇩P

パンチ技	
ワンツ一投げ	⇩P(敵近く)P
ワンツ一ガンノ	⇩P⇩P
ローフック	⇩⇩P
パークエルボコンボ	⇩⇩⇩P
3回はさみパンチ	⇩PPP
パークアッパー	⇩P
つぶしてガンノ	⇩PP
シットパンチ	⇩⇩P
ガード&アタック	⇩P
接近技	
つかんでガンガン	⇩⇩P+B
びたんびたん	⇩⇩⇩P+B
あたま投げ	⇩⇩P+B
ジャイアントスイング	⇩⇩⇩⇩P+B
パークストライク	⇩⇩P+B
移動技	
バリア歩き	⇩⇩P+K+B(バリアがある時)
つきとばし	走ってP
ドロップキック	走ってK
避け技	
よけパンチ	避け入力後P
よけぶちんこキック	避け入力後K
よけとびこみ	避け入力後⇩P
よけよけパンチ	避け2回入力後P
よけよけぶちんこキック	避け2回入力後K
よけよけとびこみ	避け2回入力後⇩P



DURAL

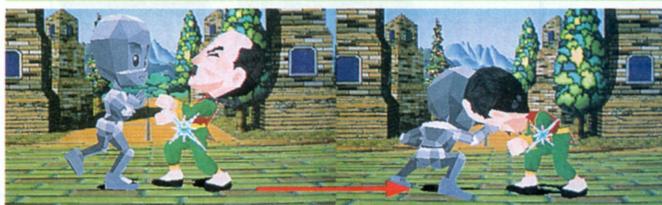


デュラル

### やっぱりコイツもPKキャンセル

デュラルのPKキャンセルも当然強い。しかも、しゃがみPが下段外門&小手返しの自動2択なので、相手も下手に手を出せない。そして、しゃがみPが立ち状態の相手にヒットしたら、コンボエルポーサマーへ繋ぐ。極悪連携だ！

### SUPER COMBINATION!!



①デュラルのPKキャンセル→しゃがみPという連携は、しゃがみPの下段外門と小手返しの自動2択が掛かっているため非常に使える連携になっている

### 打撃技からのコンボ

さて、先程も触れたが、しゃがみPからのコンボエルポーサマー。このコンボは、しゃがみPが立ち状態の相手にヒットすれば成立する。当然、全キャラに対して入るのでバリバリ使っていこう。

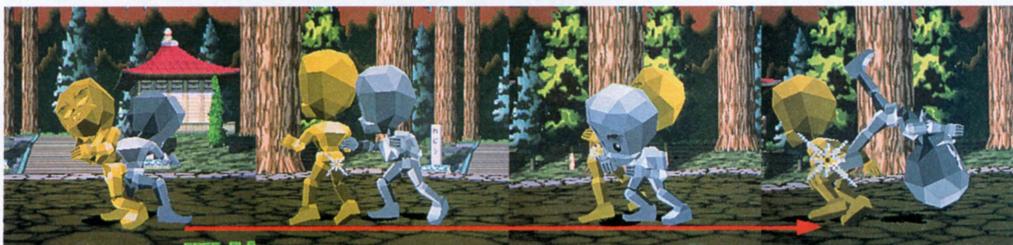
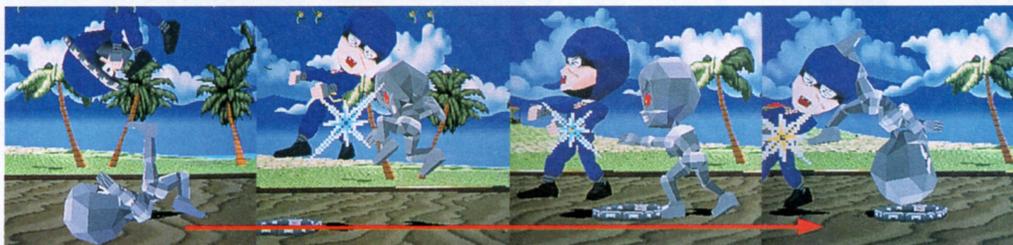
次は、ニーアタック×2→ダブル・ジョイントバットというコンボ。アキラ、ジャッキー、ウルフ、ジェフリーには入らないが最後のダブル・ジョイントバットをライジングニーに変えれば、アキラとジャッキーにも入るぞ。ウルフとジェフリーには違うコンボで我慢。



### 投げ技からのコンボ

ここでは投げ始動のコンボを2つ紹介しよう。まずは、弧延落→ライジングニー→コンボエルポーサマー。このコンボは、なんと全キャラに対して入る。ダメージ的にも申し分ない、デュラル安定コンボだ。ガンガン使っていこう。

次は、鶴子穿林→コンボエルポーサマー、というコンボ。このコンボは、パイ以外のキャラに入る。ただし、サラには入らない場合があるので注意。鶴子穿林のあとにレバー入れP始動でコンボエルポーサマーを出すのがポイントだ。



## サターン版『VFキッズ』の最新情報公開!! 開発ちやくちやく進行中!!

さて、気になるサターン版の開発状況は、着々と進行中の模様。アーケード版がサターンとの互換基板「ST-V」で作られているので、移植も寸分の狂いのないものになると思われる。

さて、そうなるともう一つ気になるのは、サターン版のオリ

ジナル要素。今回編集部が入手した最新情報は、サターン版オリジナルモードの一つだ。名付けて「キッズモード(仮称)」。どうやら小さな子ども(キッズ)でも、ボタンを連打するだけで数々の技が繰り出されるというものらしい。初心者も大安心だ。



①開発中の、モードセレクタ画面。キッズらしい?



期待して待て!!



X指定  
18歳以上



『ゲームソフト』と『着せかえソフト』のWパッケージ新発売!!

キャラクターデザイン：すぎやま現象

# アイドル麻雀 ファイナル ロマンス R

## プレミアムパッケージ

着せかえ  
ソフト  
完全版

別冊  
キャラクター  
設定資料集

アイドル麻雀  
ファイナル  
ロマンス  
ゲームソフト

商品お買い上げの方に抽選で500名様に

さらに  
ジグソーパズル  
プレゼント!  
アーケード版で大好評の  
ジグソーパズルを  
セガサターンオリジナルで制作。

### 着せかえソフト完全版はスゴイ!

りな、美夏、ケイト、涼子、明日香の5人をプレイヤーの好みにハンジーン!  
見たいところを見たいサイズでクロスアップしちゃおう!  
完全版ではキャラクターのセリフを新収録! この声がたまらな〜い!  
選んだコスチュームによってキャラクターの表情が変わったり新機能付!



セリフ入りの  
完全収録版!  
選んだコスチュームで  
キャラの表情が変わるヨ!

## 5月31日(金)発売!

このソフトは18才未満の方は購入できません。 8,800円(税別)

©VIDEO SYSTEM / すぎやま現象 1996



### アスク講談社

〒162 東京都新宿区下宮比町2-6  
Phone:03-3267-7341(代) サービスステレフォン:03-3268-6070

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

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

盛 繁 売 商

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

# Game 研究所

難解なゲームを攻略するため、日夜努力する諸君を助ける当研究所。今号も大迫力の攻略法満載で、諸君のゲームライフをお助けしよう!

- THOR ~精霊王紀伝~ .....P137
- 大冒険 セントエルモスの奇跡 .....P140
- フィッシング甲子園 .....P144

- 七つの秘館 .....P142
- ドラえもん のび太と復活の星.....P145

第4の神殿を進み、音の精霊プラスを仲間にするまでをマップで攻略!!

## THOR~精霊王紀伝~

前号に続き、マップを使っての徹底攻略をお届けする。トリッキーな仕掛けが多い『THOR』だが、これでもう、迷うことなく進めるだろう。

発売日	発売中(4月26日)
発売元	セガ
開発元	エインシャント
価格(税別)	5800円
ジャンル	アクションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	12・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

### 大地の精霊バウを仲間にしてさらに次の神殿を目指せ!!

前号では第3の神殿を進み、大地の精霊バウを仲間にするまでを攻略してきた。今号ではさらに次の神殿を攻略していく。いままでの戦いと同様に、この先でも所要ごとに精霊の力が必要になってくる。うまく精霊の力を使い分けて戦っていく。



●バウを仲間にした後だ

### 川を下って、村へと戻れ

大地の森でバウを仲間にしたら、村から神殿までの道をわざわざ戻る必要はない。村人の指示に従い、神殿の前を流れている川の流に乗って川を下っていけば、あっというま

に村の入口へとたどり着くことができるのだ。時間の短縮にもなるし、無駄な戦いを避けることもできるので活用したい。村に戻ったら、また村人から情報を入手しよう。



●ここから川に落ちてみよう。川には流れがあって勝手に進んでいく

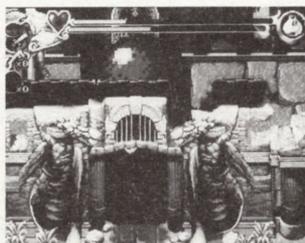


●そのまま流されていくと、滝を落ちて村の入口のところに出現するのだ

### コロシム跡へと進め

いままでは神殿のある場所は師匠が教えてくれたが、残りの神殿の位置は師匠も知らない。そこでミュラから情報を入手しておこう。コロシム跡の入口には巨大な鉄球がある。

これはバウの能力を利用して消してしまえばよい。またこの入口は、ミュラからキューブを入手していないと先に進めない。コロシム跡の鉄球が消えても、扉が開かないのだ。



●コロシム跡の入口には巨大な鉄球があって、先に進むことができない



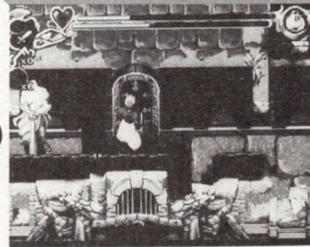
●大地の精霊バウを召喚して、鉄球を飲み込ませてしまおうとよいぞ

### キューブを入手していないと



●ミュラからこのセリフを聞いてキューブを取っておかないと...

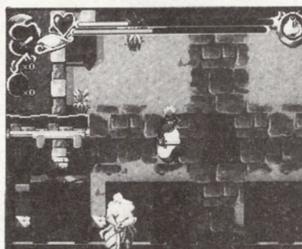
### 扉が開かない!!



●鉄球を消すことができても、扉は開かないのだ

# 地下に広がる神殿を進み 音の精霊ブラスを仲間にしよう

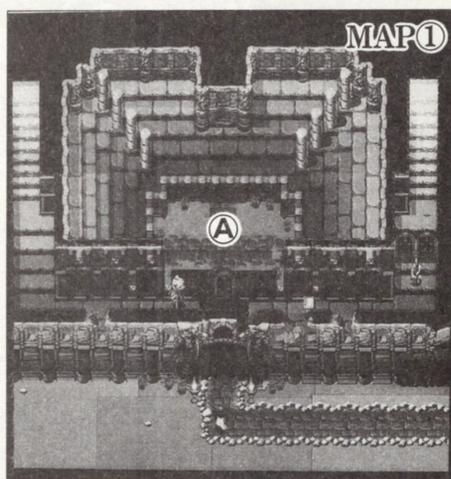
コロシム跡の地下に広がるのが、第4の神殿である音の神殿だ。ここでは最奥で、音の精霊ブラスがレオンの到着を待っている。音の神殿は地下1階と2階で構成されていて、道に沿って進んでいくことになる。大地の森のように地上の穴から飛び降りて進んだりする必要はないので、このマップさえあれば迷ってしまうことはないだろう。最後にはボスのティムティムが待ち構えているぞ。



①扉を開けると中ボスが出現する。こいつを倒すと岩が落ちてきて、地面に穴が開くぞ。その穴から進んでいこう

## コロシム跡入口

音の神殿へはこのコロシム跡の入口から進む。パウの能力がかならず必要なので、パウを仲間にしていないと入ることはできない。パウの能力を使って鉄球を消した後、扉の奥に進むと中ボスが出現する。この中ボスを倒すと地面に穴が開いて、地下へと行けるようになるのだ。ちなみに地上へ戻るには、下のMAP③から進むことになる。

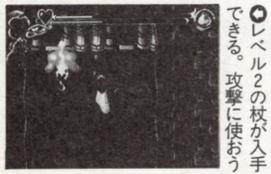


## 音の神殿・地下1階

MAP①の④から落ちるとMAP②の⑤に着く(他も同じ)。この場所は、ザコキャラでもかなり強く、パウの攻撃でしか倒せない敵も出現する。また、各マップのつながりを矢印で示したので参考にしてほしい。

### 1 新しい杖を発見

ここにはたくさんの宝箱が置かれているが、半分はニセモノの宝箱で中には敵キャラが隠れている。本物の宝箱の中にはレベル2の杖があり、さらにパワーアップした攻撃ができるようになる。ニセモノの宝箱を倒しつつ、入手しよう。



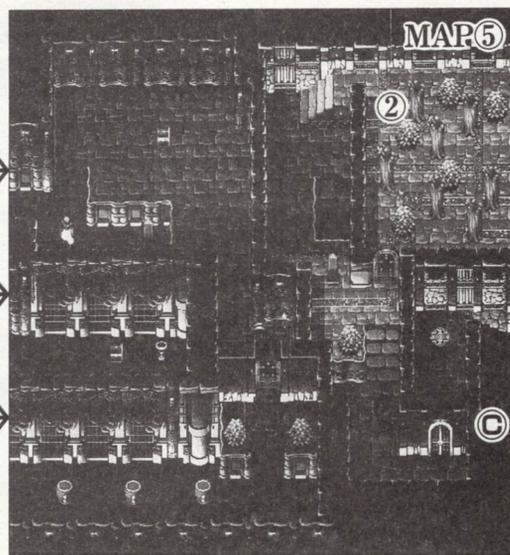
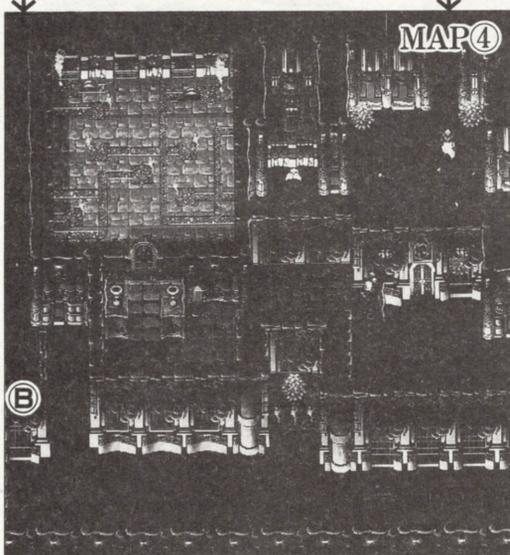
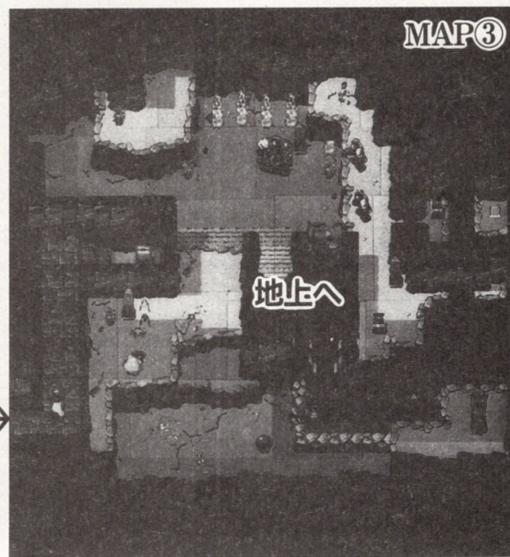
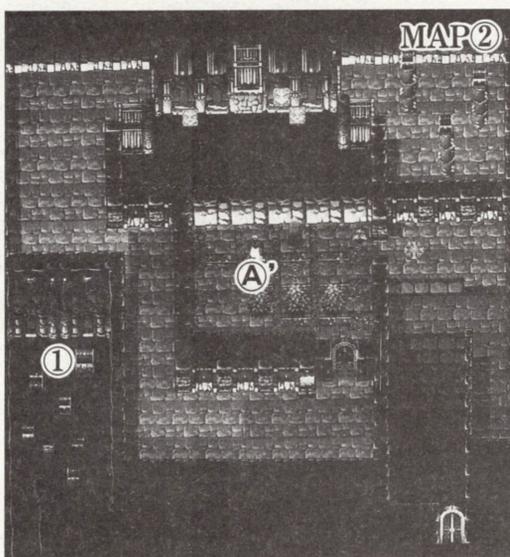
④レベル2の杖が入手できる。攻撃に使おう

### 2 修行をするところも

ここではすべての木などを破壊しないと扉が開かなくなって、先に進むこともできない。警告音が3つ鳴る前に、すべてを破壊するのだ。大剣をパワーアップしておく、木などは一撃で破壊できる。まずは大剣をパワーアップして進め。



⑤大剣をパワーアップして攻撃するとよい



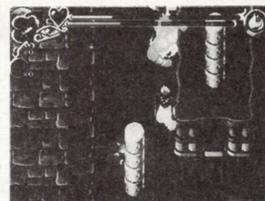
## 音の神殿・地下2階

地下2階も地下1階と同じような構造になっていて、基本的には1本の道をボスのいるところへ進んでいくことになる。この音の神殿にはいままでの神殿にはない仕掛けがたくさんあり、扉を開けるにも複数のス

イッチを解除したり、電気でランプを点灯して進まなければならない。柱の中に隠されている鍵を取る仕掛けなども、かなり苦勞することになるだろう。このような仕掛けをクリアして、ボスのところへ進め。

### 3 柱をボールで壊す

手前の木を破壊すると、ボールが出現する。このボールは自分が攻撃すると動き出し、ぶつかった柱などを破壊する力を持っている。これで柱を壊して先へ進むのだ。また、鍵が隠されている柱もあるぞ。



鉄のボールで柱を破壊

### 4 爆弾を入手

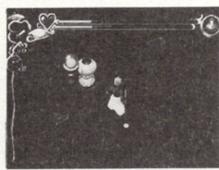
この扉の先にある宝箱の中には爆弾が入っている。爆弾は敵を蹴散らすのに便利なアイテムなので、かならず入手しよう。また、この宝箱を取るともう1個宝箱が出現する。中にはレベル2の弓矢が入っているので、取り逃がすな！



爆弾はスイッチを押すにも使えるぞ

### 5 電気のスイッチもある

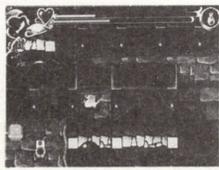
ここには明かりのついていないランプがある。ロボットを動かしていくと、ロボットがランプに接触して電気が点くような仕掛けになっている。これで扉が開くようになるぞ。この先にも、同じような電気式のスイッチはいくつか登場してくる。



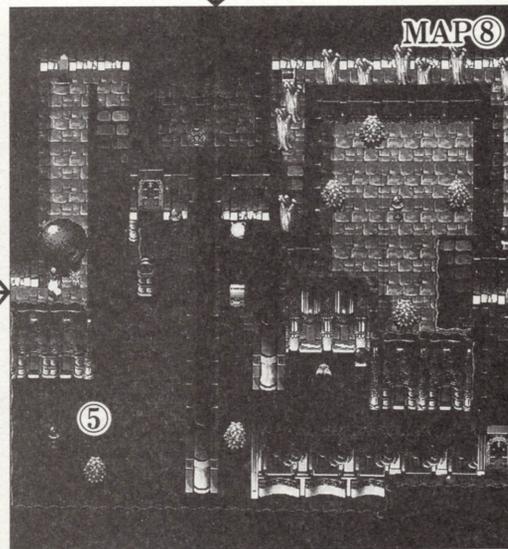
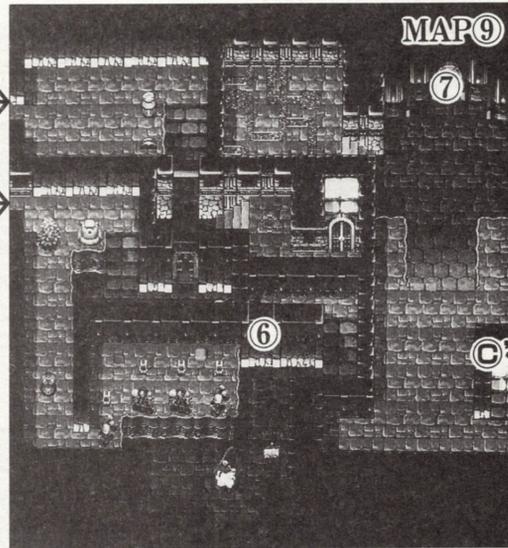
ロボットが自動的に動いて、電気が点く

### 6 鉄球を押すには？

ここから左の方向へ進みたくても、ジャンプだけでは届かない。まずは鉄球を下に落として足場にして、進んでいくのが正解だ。鉄球は普通に押しでも動かすことができないので、しゃがんで押すようにしよう。すると下に落ち、足場となるのだ。

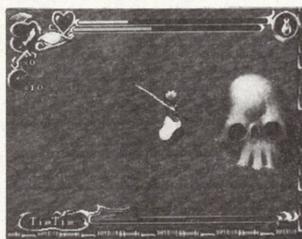


鉄球はしゃがんで押すと落とせるのだ

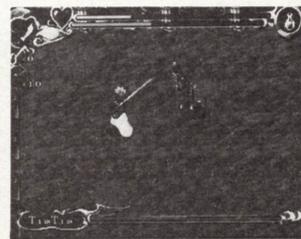


### 7 ボス・ティムティム

⑦の扉の手前には3つのスイッチがあり、3回の操作で扉が開く。扉の先にいるのがボスのティムティムだ。ティムティムは砂の中に隠れていて、盛り上がった砂を破壊すると本体が出現する。そして本体にダメージを与えることになる。竜巻となつての攻撃もあるので注意！



ティムティムはこの砂の中にいるぞ



これが本体。倒すまでが大変なのだ

## 序盤の関門と資金の確保を中心に解説

# 大冒険 セントエルモスの奇跡

開始直後からいくつかの町に行くことができるが、その分どこに行くのが正解かわかりにくい。また資金をどうやりくりしていくか、序盤を攻略。

発売日	発売中(4月19日)
発売元	バイ
開発元	Soft office/FAB
価格(税別)	6800円
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	最低25・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

### 陸上の戦いは

## 敵を選ぶことが重要だ

大航海時代のロマンを背景に、父の失踪にまつわる謎とその先にある驚くべき事実を解き明かしていく「大冒険」。

序盤のポイントの第1は、何と言

っても町を解放する順序だ。そして装備を整えるための資金の効率的な確保も重要だ。今回はこれらのポイントを中心に主人公を支える仲間の役割を解説していく。

### 町の解放順序がポイント

ゲームの開始直後、いったい何をしたいのか、どこに行けばいいのか戸惑うプレイヤーも少なくないだろう。何も考えずに港を発見したからといって、安易に上陸して戦闘に突入すると、返り討ちにあって一瞬で全滅、ということにもなりかねない。序盤ではどの町から解放していくかが、最大のポイントだ。

まず向かう港はバレンシアがベストだ。この町はゲームでもっとも弱いザコキャラクターであるグリエントがら体いる。もっとも弱いとはいえ安易な攻撃では痛いダメージを食うので、レベルが上がるまで慎重に戦いたい。ここを解放すればレベル

が上がっているの、次の町以降はある程度楽に進めることができるだろう。バレンシア以降はアルメリア、マルセイユ、ジェノバと海岸線沿いに進んでいく(下の地図参照)。

他の注意点として、序盤は慢性的に資金が不足がちなので無駄遣いは極力さけることがあげられる。最初に購入するのはサーベルと回復アイテムを20個、そして船に積み込む水と食料だけでいい。鎧や盾は購入する必要はない。また宿に泊まらずアイテムで回復させる方が、序盤では安上がりだ。何も考えずに泊まったり、アイテムを購入していると、すぐに資金が底をついてしまうのだ。



### 弱い敵を相手にレベルアップする

前でも触れたように勝てる敵かどうかの見極めが序盤の攻略の鍵を握っている。一番弱いのはコウモリのような姿をしたグリエントで、次は蛙のようなフェクトが狙い目だ。とは言ってもちょっと気を抜いただけで即死しかねないダメージを食らうことがあるので、なめてかかってはならない。

ジェノバあたりまでは、この2種類が町を占拠するザコキャラクターの主力だ。だが、それまでに解放した町のボスキャラクターがザコとしてそ

ろそろ出現し始めるので回復アイテムの数のチェックを忘れないように。

ボスは先ほど説明した順番で町を解放していけば、あまり苦労することはないだろう。これは基本中の基本だが対ボス戦の前にはきちんと回復しておくこと。さらに戦闘中には必要ならトレピールを回復役に回すぐらいの慎重さも必要。

ちなみに解放のルートをはずすと強いザコキャラクターにより一瞬で全滅するだろう。新たなザコが現れたら、セーブを忘れずに。

### ザコ4体データ

キャラクタ	解説	キャラクタ	解説
	グリエント。HP15なので大したことはないが、すばやいため攻撃を受けやすい		フェクトはHPが20で防御力はグリエントより若干上だ。その分強い
	HP120のベニエン。序盤は勝ちめはない。ルートを無視するとひどい目に遭う		初めはボスとして登場するマウラもザコで登場。HP30とはいえ最初は苦戦する

### ボス4体データ

キャラクタ	解説	キャラクタ	解説
	データの的にはザコと同じマウラ。猫のようなだが素早さが低い分少し有利か		ヤドカリの姿をしたトロンバ。HPは30、見た目ほど防御力は高くない
	エビのようなプレロ。HPは40あり、少しはボスっぽい。素早さはそこそこある		チスパーはイモムシのような。HPは50、火に弱いので、あるアイテムを使おう

### 町別キャラクター構成リスト

町名	構成	解説
バレンシア	グリエント×5、ボス・マウラ	ここはすべての敵がグリエント。1体倒しては回復、と攻めたい
アルメリア	グリエント×4、フェクト×1 ボス・トロンバ	グリエントとフェクトで構成される。先にグリエントから
マルセイユ	グリエント×2、フェクト×3 ボス・プレロ	港町マルセイユはフェクト、グリエントがたむろする
ジェノバ	グリエント×2、フェクト×2、 マウラ×1 ボス・チスパー	ここジェノバからはマウラがザコとして登場する

## 海戦に勝利して

# 大きな稼ぎを目指そう

序盤はあれもこれもといった調子で買物をしていくと、すぐに手持ちの資金が底をついてしまう。モンスターを倒したところでそれほどのお金を入手できるわけでもないし、最初の船は小さく商品をたくさん積

むことができない。そのため交易をしたところで儲けはたかが知れている。そんな状況で一番大きな利益を生むのが海賊退治だ。こちらがやられるリスクを背負っているが、見返りは大きいのだ。

## 海戦の攻撃方法は3種あるが…

海賊との戦闘に入るとコマンドにより行動を決定する。プレイヤーが任意に自艦隊を移動させることもできるが、少なくとも序盤は戦闘を選び移動はコンピュータに任せよう

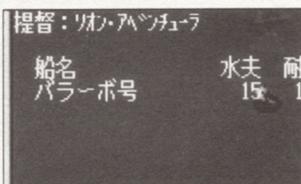
いい。と言うのも不慣れなまま自分で移動させると敵の思わぬ動きにより無用の被害を受ける可能性があるからだ。攻撃方法は下の表のように3種類がある。

### 攻撃方法3種類の効果と特徴

攻撃方法	解説
砲撃	砲撃は船が装備している大砲の威力と数が物をいう。そのため最初の船バラボ号で砲撃してもあまり効果がないのだ
接近戦	バラボ号なら最も効果的なのが接近戦だ。敵船の水夫の数が少なければ迷わず接近戦だ。敵の旗艦さえ沈めれば勝利となる
一騎打ち	敵の旗艦に近づき船長と1対1の勝負をする。リオンがよほど強くなって、装備も整っていないと勝つのは難しいだろう

## 序盤は接近戦がおすすめ

「接近戦」が序盤のお勧め。と言うよりこれしか勝つ手段はないといったほうがいい。なぜなら砲撃するには船が小さいため火力が低く砲弾も少ない。また一騎打ちは水夫や船の被害は小さいが、敵の船長は非常に強く歯が立たないからだ。水夫の人数に注意して一気に斬り込もう。



●戦闘開始前は必ず水夫の数を確認する。怠ると痛い目に遭うことも

## 戦利品でまとまった資金が

敵の艦隊を撃退すれば戦利品が待っている。この戦利品はお金が手に入ることもあるが、主に積み荷を頂戴することが多い。ときには香辛料

などの高価な積み荷を積んでいることもあり、それを売り払えば少量でもかなりの稼ぎになる。また意外にいい稼ぎになるのが食料だ。へたな交易品よりも高値になることもある。付近の港までの距離にもよるが、水を減らして交易品や食料を積みこむこともテクニックのひとつだ。船自体を自分のものにできないのが残念。



●戦闘に勝利した晩には敵の積み荷を丸ごといただき、プレイヤーが戦闘を仕掛けられないのが残念

●戦利品のカカオはこんなに高価。いい稼ぎになる

## 交易は安く仕入れて

# 高く売るのが基本中の基本

戦利品を売り払えば大きな稼ぎになるわけだが、これは元手がかからないからなの言うまでもない。つまり元手をかけずに高く売りさばくのが交易で儲けるコツなのだ。その

ためにはどこで何が安く売れてどこで何が安く買えるか、ということ覚えておく必要がある。できればメモでもとっておきたい。しかし不精な人間には以下の方法がいろいろある。

## ヴェネチアを拠点にしよう

一番手軽なのはとにかくヴェネチアを解放し、そこを拠点に交易をすることだ。なぜヴェネチアなのかというと、ここでは香辛料を扱っているからなのだ。しかし交易で儲けたいなら、まず最初の船より大きい船を手当てしてからの方がいい。効率よく稼ぐことができるからだ。



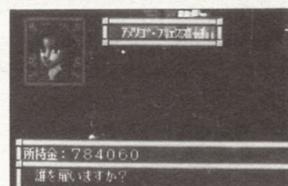
●交易品の相場は売買によって変動する。常にチェックしておきたい

### ヴェネチアの交易品4種

品名	解説
ナツメグ	ナツメグは香辛料の一種だ。地中海のどこでも高く売れるだろう
シナモン	購入価格は高いが見返りも大きい。代表的な香辛料だ
ピメント	比較的安い価格のピメント。手持ちのお金が少なければこれでも可
ガラス製品	場所によっては高値で売ることができるだろう。相場に注意

## ポイント ゲーム全般を通じて「仲間」がカギを握る

陸上の戦い、海戦、交易とこのコーナーではポイントを3つに分けて解説した。この3つの要素にことごとく関わり、役に立ってくれるのが「仲間」たちだ。彼らはバルセロナや解放された町の酒場に行けば雇うことができる。彼らは、陸では戦士として戦いに参加してくれるし、海では船を与えれば船長として戦い、またリオンとともに積み荷を運んでくれるのだ。しかしただで、というわけにはいかない。雇うときには能力に見合った契約金と給料を払わなくてはならない。また彼らは戦ってもし



●かの有名なアメリカゴ・フェスブチ。能力は当然高い

ベルアップしないので、状況に応じて雇い直す必要もある。そういった条件を踏まえよう。バルセロナでは誰がお勧めかということ、ガッド・アルフォンが使い勝手がいいだろう。

### 最初に雇うことができる仲間たち

キャラクタ	解説	キャラクタ	解説
	アトス・ステファノ。攻撃力が低い航海の能力は高い。給料も高め		マリア・ドリオー。防御力が低いので、陸の戦闘はちょっと辛そうだ
	ガッド・アルフォン。航海の能力こそ低いが、攻撃力は高い。序盤お勧めの仲間		ロビン・エテルナ。すべての能力が平均的。クセがないが決め手にかける
	アンドレア・ハムリア。能力は高めだが、いかんせんHPが低いのが泣き所		ジョジア・エステーナ。攻撃力以外はずまずなのだが。海戦の能力は高い

# 七つの秘館

主人公の目の前で誘拐されてしまった恋人の玲奈。彼女を救出するためにも、主人公は館を次々と探索し、謎を解き明かさねばならないのだ。

発売日	発売中(4月5日)
発売元	光荣
開発元	光荣
価格(税別)	7800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	3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	70・プレイヤータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## ゲーム序盤のラストはアイテム集めがカギ

今回の舞台は第2、第3の館。どちらの館も、第1の館よりも謎が複雑になり、さらに大量のアイテムが登場する。

アイテムの中にはこの先の館の探索で必要になるものもあれば、必要のないものもある。そこで、2つ

の館に隠された謎の解説だけでなく、これ以降の館で必要、あるいは役に立つアイテムを、館の各階ごとにリ

ストにして紹介していく。P143の下部にマップも掲載したので、参照しながら館を探索してほしい。

## 第2の館 中国の英雄たちに隠された謎を解け

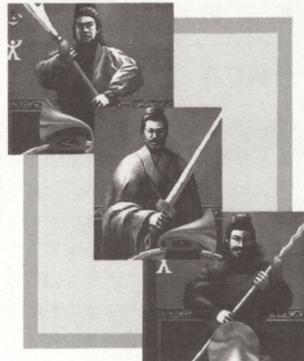
第2の館は通称「中国人形館」。ここでのキーワードは、北斗の影に記された「死せる孔明に目を与え」という一節だ。孔明の目を見つけ出すには、主人公は始皇帝や楊貴妃、それに光栄のゲームではおなじみの劉備、関羽、張飛たちの像に隠された謎を、すべて解き明かさなければならぬのだ。



①西洋風の第1の館から一転、中国風の第2の館が姿を現す

### 2階 三國志の英雄たちに武器を捧げよう

2階に上ったらず、蓄音機と三國志の英雄、劉備、関羽、張飛の3人の像が飾られている部屋に行こう。そこで、劉備の像に「家宝の剣」、関羽の像に「青龍偃月刀」、張飛の像に「蛇矛」を、それぞれ持たせよう。これで、孔明の部屋に続く隠し扉が開くぞ。さらに、劉備と関羽の像の前で「動かす」を選び、張飛の像の前でワインを使うと、「帽子」、「扇」、「軍配」の3つのアイテムが手に入る。これらを手に入れてから、孔明の部屋に行こう。部屋の中には指揮車に乗った孔明の像があるが、指揮車が火を吹くので正面に回ることができない。火を消すには、部屋の日の位置にある献台上に、劉備、関羽、張飛の像から手に入れた3つのアイテムを置けばいい。火が消えたら像の正面で、両目にルビーとサファイアをはめこもう。部屋③の扉が開くぞ。その部屋の中で歴代当主の遺品を手に入れたら、奥の扉を開けて第3の館に向かおう。



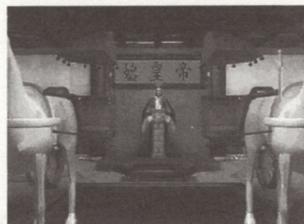
③3人にちなんだ武器を持たせれば、隠し扉を開けることができる



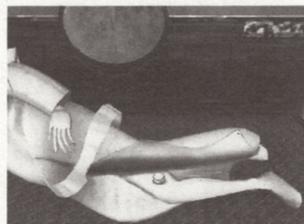
④この炎をどうにかしなければ、先に進むことはできないぞ

### 1階 始皇帝と楊貴妃の目を奪え!!

マップ中の部屋①にある日本の剣には字が刻まれているが、そのうちの「飛の剣」は罨。ほかに情報やアイテムを手でできたり、仕掛けを動かせる。兵士の像は近づくと襲われるが、「鎮の剣」を動かすと像は動かなくなる。その後、像から「家宝の剣」、「青龍偃月刀」、「蛇矛」、「檜の盾」を取ろう。次にAの位置で「伽羅香」をたいてから「軍の剣」を動かす。始皇帝の像の目から宝石「翡翠」を外す。部屋②の入口の、矢の罨は盾で防げる。楊貴妃の像の前で侍女の像を動かすとスイッチが見つかる。それを押すと2階への階段が現れ、楊貴妃の目「サファイア」と「ルビー」も外れる。最後に楊貴妃の手に「翡翠」を持たせて、数珠を手に入れてから2階に上ろう。



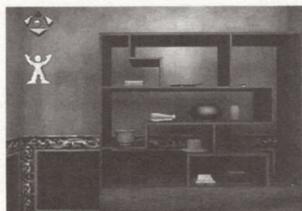
①「軍の剣」を動かすと、馬車が動いて、始皇帝の像まで行けるようになる



②侍女の像が持つ扇の風で、楊貴妃の像の裾がめくれあがるとそこには...

### 必須アイテム一覧

煙玉 青龍偃月刀 檜の盾 サファイア  
家宝の剣 蛇矛 翡翠 ルビー 空の数珠



⑤棚に置いてある歴代当主の遺品の中に、次の館の鍵もあるのだ

### 必須アイテム一覧

軍配 扇 帽子  
シガレットケース  
硯 カメラのフラッシュ  
猫目石の指輪  
鳳凰に林の字の金の指輪  
合掌造りの文鎮

## 第3の館 北斗七星の謎を解いて、2つの鍵を手に入れろ

第3の館は「合掌造りの館」だ。「時を刻む蠍が、水に帰る」、この詩の一節に記された「蠍」が、第3の館を脱出し、さらに第4の館に向かうため

の鍵なのだ。「蠍」を見つけるためには、この館で手に入るヒントをすべて駆使して、謎を解き明かさなければならぬのだ。

### 2階② 北斗七星のヒントを発見せよ!!

3階でゴリラの部屋に入ってから2階に下りると、前に探索した場所と違う所を下りることができる。部屋割りは同じだが、中は違っているので、くまなく探索しよう。ワニの剥製のある部屋では、剥製を調べると七忠臣を北斗七星にたとえた詩を知ることができる。隣の猛獣の剥製の部屋には虎、ライオン、黒豹の剥製がある。この中でライオンの剥製を調べると、三悪人の手紙が手に入る。これを手に入れてから、もう一度3階を経由して1階に戻ろう。



①実はここで、ゴリラだけでなく3階全体が180度回転しているのだ

#### 必須アイテム一覧

三悪人の手紙

### 2階① 七忠臣の名前を知ろう

第3の館は、2階から探索する。まず、鷲の剥製が置いてある部屋で、Cの位置の剥製から嘴（くちばし）と爪を取ろう。隣の部屋にある熊の剥製は、なぜか羊の角が生えている。この角を引き抜くと、七忠臣の手紙が手に入る。これらのアイテムを手に入れてから、3階に上ろう。



①鷲の剥製は、この位置で調べると、嘴と爪を外すことができる

#### 七忠臣の名前

山本狼介	馬場武蔵
巨勢豹右衛門	玉川廉則
加藤禄之助	不破仙之助
山形文左衛門	

#### 必須アイテム一覧

鷲の嘴 鷲の爪  
七忠臣の手紙 羊の角

### 1階 すべてのヒントを駆使して謎を解け!!

1階には部屋が1つしかない。この部屋には柱が無数に立っていて、それぞれに1つずつ、漢字の書かれた札が貼られている。この中には七忠臣の姓名の1字を記した札も貼られている。札が貼られた7本の柱は、北斗七星と同じ並びかたをしている。7つの札を押してから、□の位置に移動して「極星」という札を押すと、「蠍の鍵」と「鳳凰の鍵」が手に入る。これで、この館の探索は完了した。2階にある窓から、縄ばしごを使って脱出しよう。



①蠍の鍵と鳳凰の鍵を手に入れたら、2階の窓から縄ばしごで脱出しよう

#### 必須アイテム一覧

蠍の鍵 鳳凰の鍵

### 3階 周平の肖像画がヒントを語る

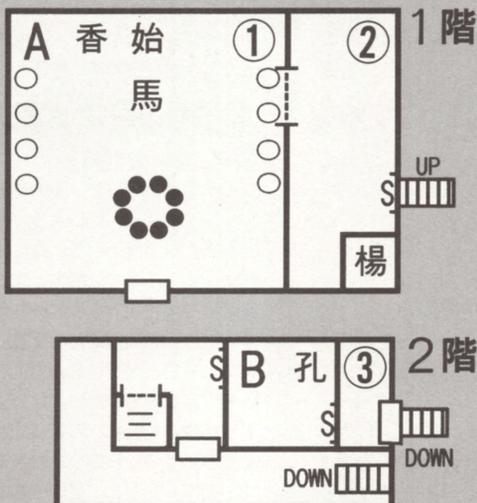
3階ではまず、チンパンジーの剥製がある部屋に行こう。なぜか剥製の胸から生えているタヌキの尻尾を引くと、大判と黒猿の爪が手に入る。次に周平の部屋に行って周平の肖像画からヒントを聞いて、奥の棚からアイテムを取ろう。最後に中央のゴリラの剥製の部屋に入るのだ。

#### 必須アイテム一覧

カンパン 缶詰 大判  
熊の牙のペンダント  
ライオンの牙のペンダント  
虎の牙のペンダント  
黒猿の爪 縄ばしご

## 第2の館 中国人形館

この館の謎は、中国の英雄たちにちなんだものが多いので、その基礎知識がないとつらいかもしれないが、ヒントはきちんとメッセージの中に記されているぞ。

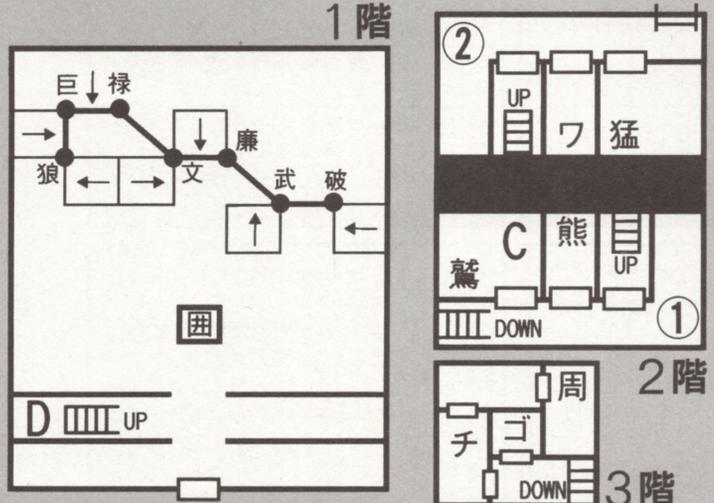


香: 伽羅香 始: 始皇帝の像 馬: 馬車の像 ●: 日本の剣 楊: 楊貴妃の像 ○: 兵士の像  
三: 三國志の英雄部屋 孔: 孔明の像 I-I: 御膳 (通行可) □ = 屏 \$ = 隠し扉

## 第3の館 合掌造りの館

この館の最大の謎は、1階の柱に貼られた札だ。下の見取り図のとおり、押すべき札が貼られた柱は、部屋の囲炉裏よりも奥

にある。押す順番は関係ないので、部屋の一番奥にある「禄」の札を押してから、そこを基点に他の札を押していこう。



囲: 囲炉裏 鷲: 鷲の部屋 熊: 熊の剥製 ワ: ワニの剥製 猛: 猛獣の剥製 子: チンパンジーの剥製  
ゴ: ゴリラの剥製 周: 周平の肖像画 □ = 窓 ○ = 扉 ← = 矢印の方向を向いて札を押す

もう釣れないとは言わせない。優勝までの道のりを完全ガイドだ

# フィッシング甲子園

魚が釣れなくてムカムカしている人に朗報。無駄のない釣り方、魚が集まりやすい場所などなど、優勝までの道をラウンド別に研究してみたぞ。

発売日	3月15日(発売中)
発売元	キングレコード
開発元	Awave
価格(税別)	6800円
ジャンル	釣り
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	14・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

## どうやれば魚がうまく釣れるのか？ ラウンド別に研究成果を解説

このゲームで重要なのは、ラウンド別に異なる攻略法を把握すること。魚をヒットさせる条件や、どのポイント

を狙って釣りをするかなど、基本的なことをマスターすれば、優勝するのは難しくありません。

### ラウンド 1 ルアーの操作がなによりも大事

プレイヤーは最初に釣り場の選択を行わなければならない。オススメの釣り場は、マップの左上。湧き水や流れ込みのある場所が釣りやすくなっている。本部近くの釣り場はあまり釣れないので避けておこう。

#### 運のいいキャラクタを使う

運の能力値が高いキャラクタが釣りをすると、画面上にいる魚の数は増え、釣り上げた魚は1、2割ほど大きくなる。バス釣りは時間がすぐに経過するので、いちはやく規定サイズのバスを釣り上げるためにも、運のいいキャラクタで勝負したい。

#### バスにルアーを食わせるコツ

魚の目の前をルアーが通過しているのに、全然魚が食いついてくれないという人はいないだろうか？ ルアー釣りをする時は、竿をうまく操り、ルアーを本物のエサのように見せかけて、魚をだまさなければいけない。ルアーが魚の口元に接近したら、方向ボタンを小刻みに左右へ動かしてみよう。これだけで魚のヒット確率はグンと上昇するぞ。なお、ルアーは4種類あり、それぞれ特性がある。それについては下記の表を参考にしてほしい。

### 各種ルアーとその効果

TDクランク	大型魚がヒットしやすいルアー。障害物のないポイントで効果を発揮する。スピードは3〜5が適切
TDスピナーベイトR	大型のバスを釣る時に有利。障害物のある場所で効果を発揮する。停止状態でも魚は食いつく
TDミノー	取り損なったり、リリースした魚は、同じルアーを食いにくい。しかし、このルアーならその心配はない
TDフlea-プルヘッドP	巻き取りは早くすぎない方がよいルアー。沈めて、水底近くでじりじり巻き取るのが効果的

#### 魚をうまく取り込むには

ヒットした魚を手元まで持つてくるには、むやみやたらとリールを巻いてはいけません。常に竿を立てて、LRボタンでドラッグのしめぐあいを調節し、魚が弱った時に巻き取るのだ。魚に体力があるかどうかは、画面右側に表示されて

いるバーを見ればよい。上にある魚の体力マーカーが黄色、もしくは赤の時がチャンスだ。この時に巻き取るようにすれば、体力の少ないキャラクタでも、楽に魚を取り込める。反対に人間の体力が赤の時は、青に回復するまで待とう。この方法は、3ラウンド以外のラウンドで必須のテクニックだ。

### ラウンド 2 信頼できる船長を選ぶのだ

一定周期で変化する魚のタナを見つけながら、海釣りをしていくのがこのラウンド。ヒットさせるコツは、最初はコマセをバースと撒き、その後はチョンチョンと竿を動かしておくだけ。船酔いがあるので、定期的に人員交代を行うことも忘れず。ドラッグの巻き取りは3でOK

魚がヒットした時は、ドラッグを3に設定して、そのまま取り込んでしまおう。イサキはそれほど抵抗しないので簡単に釣り上げることができる。むしろここで問題になるのはマダイ。マダイは規定外の魚のくせにひっぱり力が強いので、釣り上げるのに時間がかかる。下へ下へと引っ張る魚のグラフィックが出たら、まずマダイに間違いない。マダイがヒットしたら時間節約のためにも、釣り糸をさっさと切った方が得だ。

#### ウソツキ船長に気をつけよう

船長選択は、このラウンドの最重要ポイント。各船長はプレイヤーにアドバイスをするのだが、船長によって情報にウソ、ホントがある。当然、ホントの事を言ってくれる船長の船に乗れば、その分展開が楽になる。オススメの船長は「うちや」もしくは「よしむら」。この2人が空いていれば即確保しておこう。「うちや」は確実な情報しか言わないので、その言葉通りのタナに合わせて釣りをすれば問題ない。もう1人の「よしむら」は、情報こそあやふやだが、魚のいるタナが変化しない点が強み。いったん自分で魚のいるタナを発見すれば、もうタナ探しをする必要はない。ちなみにイサキのいる水深は20m前後。浅すぎるとサバ、深すぎるとタイが釣れてしまうぞ。

### ラウンド 3 ヘラブナがエサを吸い込む時がチャンス

ヘラブナ釣りをを行う時は、最低4回は同じ場所にエサを打ち込むこと。こうすればヘラブナを寄せることができる。釣り上げるタイミングは、水面に波紋が浮かび、ウキが吸い込

まれる瞬間を目安しておこう。なお、ここでは1対1の3本勝負の形式で試合が進められる。2本先取した方が勝ちなので、技術の高いキャラクタから順番に勝負させよう。

### ラウンド 4 大物釣りで一発逆転の可能性アリ

いよいよ最終ラウンド。大物釣りのしかけにはサンマとイカの2種類がある。どちらを使っても効果はほとんど同じだが、サンマの方が若干、大物がかりやすい。

#### 竿の動きに注意！

このラウンドでは、竿の動きがポイント。魚がエサに食いつくと竿がピクピクと3回動くので、これに合わせて操作をする。タイミングは、竿が3回目に向かうと同時に方向ボタンの下を押すといった感じ。竿のスピードは魚によって変化するぞ。

#### 前半、後半の戦略

前半戦は、水深70〜100mぐらいのタナをターゲットにしよう。とにかく数を釣り上げるようにしたい。次に後半戦、ここでは前半とは違ってかわって大物狙いをしていこう。後半戦では、水深260、70mまでしかけを落とすことができるので、ここは一発マハタを狙いたい。ただし、マハタの様な100kgクラスの超大物は、ヒットさせてから取り込むまでにかなり時間がかかる。最低でも1時間は覚悟しておこう。

「助けてドラえもん〜ん!」と叫ぶ前にこのページを見るべし!

# ドラえもん のび太と復活の星

ボスにダメージを与えられない、ステージのクリア条件がわからないなど、ちょっと迷っている読者諸君に、クリアへのアドバイスを進言しよう。

発売日	発売中(3月15日)
発売元	エポック社
開発元	エポック社
価格(税別)	5800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	1・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

## ボスの倒し方をはじめ、4つの難所を解説

高いアクション技術を要求されることは少ないが、ボスの弱点やトラップのはずし方、といったクリア方法を見いだすことが重要な「ドラえもん」。クリアの方法がわからずに行

き詰まってしまうがちな4つのポイントと、豊富なアイテム(ひみつ道具)の有効な使い方、また、ストーリー中の選択肢とステージの関係についての解説をお届けしよう。

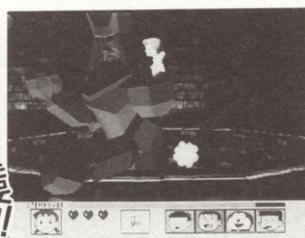
### ステージ2-Bボス—特殊アイテムがカギ

地下遺跡ステージの最後に待ち構える巨人。弱点は両腕だが、普通に攻撃を出していてもまず当たらない。ダメージを与えるには、腕を振り下ろして攻撃してくる瞬間をタイミングよく攻撃するのだ。そこで必要なのは、攻撃時間が長い特殊アイテム

(Zボタン)。あらかじめ腕を振り下ろしてくる場所(ボスの攻撃の際に出る土煙の位置)に位置して、攻撃してくる瞬間にアイテムを使う。すると、相手の攻撃は当たらずに、こちらの攻撃はヒットする。これを繰り返して、両手を壊せばクリア。



位置取り重要!!



①一度攻撃する位置をつかんでしまえば、あとはボタンを押すだけだ

②相手が殴っているところに土煙があるので、これを攻撃箇所の目安にする

### ステージ3ボス—逃げるが勝ち!

ステージ3のボスは、後ろから襲ってくる恐竜。こちらの攻撃はちゃんと当たるのだが、絶対に倒すことができないので、逃げるしかない。常にダッシュ状態で、少しでも速くステージ最後まで走り抜けよう。恐竜の攻撃は、タイミングよくジャンプでかわすことを忘れないように。



③余計なことは考えずひたすら走れ!

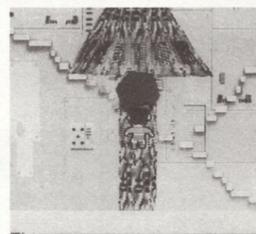
### ステージ5ボス—小さな頭をねらうべし

ステージ5ボス—青いロボットの弱点は頭の部分。体の部分はいくら撃ってもビクともしないので、ジャンプ攻撃で頭を正確に狙おう。ボスの体当たり攻撃は、1段下の通路に

避難してかわし、攻撃が終わったらまた上に登って攻撃する。ボスを破壊すると、その中から一回り小さなロボットが再度登場するが、これも同様に頭を狙えば楽に壊せる。

### ステージ6—ライン移動でバリアを壊せ

ステージ開始前のデモで、プレタナが「バリア発生機を壊さなければならない」と言っているが、どう壊すのか? これは、ステージ奥にあるバリア発生機に向かってライン移動をすることにより、壊すことができる。これを1つずつ壊すことでゴールに到達できるようになるのだ。



④上ジャンプボタンのライン移動で1つずつ壊す

### ひみつ道具とストーリー分岐の関係

会話アモ中にとときどき現れる、ひみつ道具の選択画面。じつは、この場面での道具を選択したかによって、次に進むステージや、その後のデモの内容が変化するのだ。次のステージに関わるのはステージ1終了後のひみつ道具選択

画面。ここで選んだ道具とそれに対応するステージは、以下の通り。その他のひみつ道具選択は、会話内容の変化にとどまるが、それぞれのパターンすべてに違ったデモが用意されている。すべてのデモを見るには数回のプレイが必要だ。

### ステージ1終了後の分岐

そくせきエレベータ、  
タケコプターを選ぶと

↓  
ステージ2-A  
溪谷へ

キャンピングカプセル、  
どこでもホールを選ぶと

↓  
ステージ2-B  
地下遺跡へ

### 通常アイテムの性質

プレイ中一番お世話になるのがCボタンで出す通常攻撃アイテム。4つある道具はそれぞれにまったく違った特徴があるので、場面ごとに使い分けるのがベスト。だが、

使い分けが面倒な人には、一番使い勝手のよい「アタルガン」のみの使用でもOKだ。これで倒せない敵が現れたら、「瞬間せつちやく銃」で動きを止めて対処しよう。



くうき砲

⑤敵を貫通するが、連射ができないのであまり使えない



瞬間せつちやく銃

⑥敵の動きを止められる。敵の数が多いうちに



スモールライト

⑦幅の広い攻撃が出る。小さい敵に対して便利だ



アタルガン

⑧敵を追っかけてくれる。一番使える武器だ

# Jリーグ プロサッカークラブをつくらう!

## 悩めるクラブ代表者諸君の 疑問とストレスを解消!!

読者から寄せられたいろいろな疑問・質問を、セガ開発チームからの回答でスッキリ解消! これにより楽しくプレイできるぞ。

発売日	発売中(2月23日)	C D 枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	280・プレイデータ、パスワード登録
ジャンル	シミュレーション	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## セガ開発チームから直接得た回答で、キミの質問に答える!!

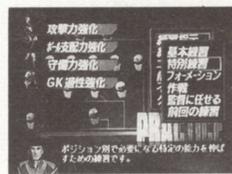
8号から募集を始めた「プロサッカークラブをつくらう!」に関する質問。画面上で確認できるデータと使用されているデータのギャップが大きいのが、複雑な質問が多く寄せられた。今回は回答編第1弾とし

て、複数寄せられた質問を選び、セガの開発チームにぶつけてみた。質問を送らなかった人も、身に覚えのある事柄ばかりだと思うのでぜひ目を通してほしい。また次号でも、引き続き回答を掲載する予定だ。

クラブ名 順位 勝 敗 分 得点 失点 差

- 鹿島アントラーズ 1位 19 7 2 36 19 17
- 浦和レッドダイヤモンズ 2位 18 6 3 36 26 9
- 川崎フロンターレ 3位 17 7 2 34 20 14
- FC東京 4位 16 7 1 31 16 15
- 横浜フリューゲルス 5位 15 7 2 34 24 10

○優勝を目前にしたことはあるが、なぜか優勝できない!!?



○やはり練習内容や連携に関する質問が多かった

### Q Jリーグ14クラブのサッカースタイルは?

「Jリーグ14クラブのサッカースタイルが知りたい。(大阪府/結城賢治・他) たしかにスタイルがわかれば、対戦時の作戦や移籍選手獲得に役立ちそうだが…。

対戦して右の表で作戦を考えてみよう



### A 右表を見よ!

☆サッカースタイルについては、左下で詳しく説明しているのでそちらを参考にしてください。さてJリーグクラブのスタイルですが、これははっきり「南米型」「欧州型」と決められているわけではありません。そこで今回は、14クラブに関する「使用頻度の高いフォーメーションと作戦」をお教えいたしましょう。

### Jリーグ14クラブの、使用頻度の高いフォーメーションと作戦

クラブ名	フォーメーション	作戦
鹿島アントラーズ	4-4-2	ノーマル・攻撃重視
ジェフユナイテッド市原	4-4-2	ノーマル・カウンター・守備重視
柏レイソル	4-4-2	ノーマル・守備重視
浦和レッドダイヤモンズ	4-5-1・3-5-2	ノーマル・守備重視
ヴェルディ川崎	4-4-2	ノーマル・攻撃重視
横浜マリノス	4-4-2・4-5-1	ノーマル・カウンター・守備重視
横浜フリューゲルス	4-4-2・4-5-1	ノーマル・ソーンプレス
ベルマーレ平塚	4-4-2	ノーマル・攻撃重視
清水エスパルス	4-4-2・4-3-3・3-5-2	ノーマル・カウンター・攻撃重視
ジュビロ磐田	4-4-2	ノーマル・カウンター・守備重視
名古屋グランパスエイト	4-4-2・4-5-1	ノーマル・カウンター・攻撃重視・守備重視
ガンバ大阪	3-5-2・3-4-3	ノーマル・カウンター
セレッソ大阪	4-4-2・3-5-2	ノーマル・カウンター・攻撃重視
サンフレッチェ広島	4-4-2・4-3-3・4-5-1	ノーマル・カウンター・攻撃重視

### Q サッカースタイルはクラブにどう影響するのか?

「最初に選ぶサッカースタイルはクラブにどう影響するのか? (愛知県/岡本孝明・他) このサッカースタイルに関する質問も多かった。スタイルの違いが、選手間の連携や練習効果に影響するのか?

### A 試合・能力への影響はナシ

☆基本的に初期設定以降のゲームには支障をきたしません。ただ、初期設定の段階でゲームを進ませやすい(クラブ内の選手があまりやすい)ようにスタイルをわけているので、全体的にスタイルを変えようとする、移行期に苦戦するかもしれません。基本的には選手と監督でスタイルが決まってくるので、スタイルによって試合等の内容が変化することはないというわけです。



○最初に選択するサッカースタイルは、どう影響するのか?



○監督の特性がスタイルを決めるという



○練習や試合には影響しない。キミの好みで

### Q クラブは勝っているのに観戦料金が下がる?

「クラブは勝利を重ね、サポーターズクラブの人数も順調に増えているのに、観戦料の妥当金額が下がることがある。(大阪府/杉浦英雄・他) 秘書のメッセージによる観戦料。どうなっているの?



○クラブの状態に合わせて秘書が妥当な金額を提示する

### A 対戦相手の人気がかギ

☆観戦料金は対戦相手の人気による要素も入ってきます。その月の対戦相手が下位クラブばかりであ

ると、相手の人気に足を引かざることもあります。当然、自クラブの人気や広告宣伝費などによっても変化はするわけです。経営者としての判断力が試される部分といえますね。



○対戦相手の人気も関係している



○もっとも影響の大きのが広告宣伝費なのだ

## Q コーチのコメントの段階がわかりにくい

「練習に関するコーチのコメントや、ミーティングで聞ける選手・コーチのコメントがよくわからない」（東京都/相馬勇作・他）  
 というように、コーチのコメントに関する質問も多数。とくに練習時のコーチの評価は、選手がどれだけ能力アップしたかの目安となるものだが、段階がよくわからない。次の練習項目を的確に選択するためにも知っておきたいものだ。



●人並み? 平凡? 程度がわかりにくい

### A 下の例で判断してね

☆作戦練習「攻撃重視」のコメントで、変化を把握してください。下表では下にいくほど評価が高くなります。練習人数が少ないほど、コメントの段階がアップします。

作戦練習(攻撃重視)	
ボールにばかり目がいて動きがバラバラになっています。	●
攻撃につながりがあり見られずに単調な感じがしますね。	●●
攻撃に力弱さを感じますが、形にはなっていますね。	●●●
なかなか重厚で多彩な攻撃を見せていますよ。	●●●●
守備の弱さを補ってあまりある破壊力抜群の攻撃ですよ。	●●●●●

## Q 連携力を上げるにはどうすればよいのか?

「〇〇選手と〇〇選手、動きが合っていない」などのコメントが出たら、どう対処すればいいか? (熊本県/勝てないチーム代表)  
 「メンバーの気持ちバラバラです」というコメントの場合、練習の効果はあるのか? (兵庫県/山口健二)「クラブの連携力が上がらない。選手間の相性が問題なのか? (愛知県/中尾幸弘) など、もっとも多かったのが選手間の連携に関する質問。特別練習や作戦練習など、連携力を必要とする項目が

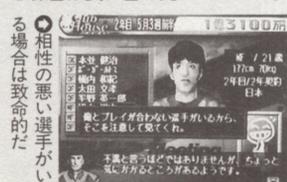


多いわりには、コーチのコメントに変化がなく、本当に練習効果があるのか疑ってしまう。強いクラブを作るためにはもっとも重要な要素なので、ぜひとも詳しく知りたい部分だ。

### A 相性を見極めろ

☆どんなメッセージが出たときでも、練習の効果はあります。連携は、徐々にですが一緒に練習を行うことでよくなります。しかし、元々相性の悪い選手同士では期待は薄くなります。どちらかを試合に出さないようにするか、移籍させて他の選手を獲得するほうが賢明といえます。

相性の悪い選手がいる場合は、ミーティングの「不満」で知ることができます。またコーチの評価は、同時に練習した人数が多いほど上がりにくいので、連携に関する練習は長い目で見てください。



●相性の悪い選手がいる場合は致命的だ



●練習を分割して行った場合、練習を見ると効果がよくわかる

## Q ランニング・筋力アップの効果は?

「ランニングと筋力アップの効果は、どこで現れるのか? (青森県/ J) 作大好きな大学生・他) …基本練習の中でも、基礎体力作りを目

指しているのランニングと筋力アップ。この2つの練習の効果は、試合のどの部分で活かされているのだろうか?

### A 試合後半に発揮

☆ランニングと筋力アップは、持久力などの面で試合に影響します。持久力のあるクラブは、試合後半で点を取りやすく、失点をしにくくなります。



●試合後半の得失点に影響するとなさそう

## Q なかなか優勝ができない…なぜ?

「前半を15勝0敗で折り返し、後半に入ると急に相手クラブが強くなり、下位クラブにまでやたらと負ける。どうも、優勝しそうになると他クラブがいきなり強くなっていくように思えるが…」(大阪府/ガンバ)「よがんばれ・他)「前年の得点王を獲得したのに、その得点力を発揮してくれない」(千葉県/モンゴル命) 能力の高い選手を集め、前半が好成绩で優勝も狙えるというのに、どうしても優勝できない。こんな悩みを抱えている人も多いと思う。

### A 下位クラブだって必死

☆1人のストライカーがいても、そこにボールを出してくれる人がいなければ、得点には結びつきません。ボールを出せるような中盤を作りましょう。また相手クラブも、首位と戦うときに合わせコンディションを調整してきます。かならずよいとは限りませんが、通常時よりコンディションがよいことが多くなります。相手クラブも勝利プレミアムを懸けている状態、と考えればわかりやすいでしょう。



●能力の変化ではなくコンディションの変化

## Q 同じ選手が同じ年齢で契約金に変化するの?

「同じ選手が同じ年齢で、特別何かをしたわけでもないのに獲得時の年俵が変化するのはなぜか。24歳のドウング選手を獲得しようとしたとき、1回目にリストアップされたときは2億円でダメだったのに、2回目のリストアップでは、同年齢で6500万円OK。この差は一体なんだろう? (静岡県/望月建志) 資金と密接につながっているだけに無視できない。

### A スカウト、景気、そして…

☆これはスカウトの能力によること、その年の景気が関係しています。本人の事情もあるかもしれませんが…。スカウトについてはサターンFANの10・11号を参考にするとよいですよ(笑)。年俵は複数年契約の場合、少し割引になります。低金額で能力の高い選手の獲得も可能というわけです。

## 秘書のおねーさん、その実体は!?

「秘書の名前、スリーサイズ、身長などを知りたくて仕方ありません。」(群馬県/退け/ツーカース)  
 ☆名前は鷹見ナオ。19??年8月7日生まれ。身長168cm (体重は内緒)、血液型はO型。スリーサイズはB86.W58.H84。実家は日暮里で「そは八」というソバ屋を営んでいます。



全257タイトル

1996年5月17日までに発売されたサターンソフトが一目でわかる!

# SATURN データベース

サターンが世に出た1994年11月22日から1996年5月17日までにリリースされた全サターンソフトのデータをまとめたのが、この「サターンデ

ータベース」だ。発売日、価格はもちろんのこと、バックアップ容量や本誌「ゲーム成績表」での歴代順位、総合得点も併せて掲載しているぞ。

## 対応周辺機器略号

SM……………シャトルマウス  
MT……………マルチターミナル6  
RC……………レーシングコントローラ

MS……………ミッションスティック  
VG……………バーチャガン  
VC……………対戦ケーブル  
MC……………ムービーカード

## 格闘アクション 20タイトル

ソフトNo	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ容量	対応周辺機器	対象年齢	総合点	歴代順位
3	バーチャファイター	セガ	'94年11月22日	8800円	17・各種データ	なし	全年齢	26.58	2
33	バトルモンスターズ	ナグザット	'95年6月22日	5800円	5・各種データ	MT	18歳以上推奨	18.58	167
35	～制服伝説～プリティファイターX	イマジニア	'95年6月16日	7800円	なし	なし	18歳以上推奨	16.11	218
42	バーチャファイター リミックス	セガ	'95年7月14日	3400円	17・各種データ	なし	全年齢	24.61	12
54	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	'95年8月11日	5800円	32・各種データ	なし	全年齢	20.15	108
62	水滸英雄	データイースト	'95年8月25日	5800円	17	なし	全年齢	20.42	95
64	ファイブ外伝 プレイジングトルネード	ヒューマン	'95年8月25日	6800円	なし	なし	全年齢	18.82	156
91	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	'95年9月29日	5800円	なし	なし	全年齢	20.55	91
110	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	'95年11月17日	6800円	なし	なし	全年齢	19.50	128
113	X-MEN	カプコン	'95年11月22日	5800円	64・各種データ	なし	全年齢	23.45	26
114	ギャラクシーファイター ユニバーサル・ウォリアーズ	サン電子(サンソフト)	'95年11月22日	5800円	なし	なし	全年齢	20.00	114
119	闘神伝S	セガ(タカラ・セガ)	'95年11月24日	5800円	なし	なし	全年齢	20.55	90
124	バーチャファイター2	セガ	'95年12月1日	6800円	180・各種データ	なし	全年齢	27.46	1
159	ストリートファイターZERO	カプコン	'96年1月26日	5800円	32・各種データ	なし	全年齢	23.89	21
183	NINKU-忍空～強気な奴等の大激突～	セガ	'96年2月2日	5800円	なし	なし	全年齢	19.52	126
188	ロボ・ビット	アルトロン	'96年2月16日	5800円	141・各種データ	なし	全年齢	19.85	117
172	ヴァンパイアハンター	カプコン	'96年2月23日	6800円	9・各種データ	なし	全年齢	24.83	9
210	水滸演武～風雲再起～	データイースト	'96年3月22日	5800円	なし	なし	全年齢	19.72	121
213	THE KING OF FIGHTERS'95	SNK	'96年3月29日	7800円	8・各種データ	なし	全年齢	24.39	14
216	モータルコンバットII 完全版	アクレイムジャパン	'96年3月29日	5800円	なし	なし	X指定	19.30	135

## アクション 19タイトル

ソフトNo	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ容量	対応周辺機器	対象年齢	総合点	歴代順位
5	TAMA	タイムワナー-インタラクティブ	'94年11月22日	5800円	なし	なし	全年齢	19.29	137
8	クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	'94年12月9日	4800円	なし	なし	全年齢	22.35	47
26	輝水島伝説アスタル	セガ	'95年4月29日	5800円	なし	なし	全年齢	20.17	105
37	新・忍伝	セガ	'95年6月23日	4800円	なし	なし	18歳以上推奨	20.17	106
45	熱血親子	テクノソフト	'95年7月21日	5800円	なし	なし	全年齢	17.97	182
49	クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	'95年7月29日	4800円	なし	なし	全年齢	23.10	33
83	STEAMGEAR MASH～スチームギア マッシュ～	タカラ	'95年9月29日	5800円	71・プレイデータ	なし	全年齢	20.46	94
89	サンダーストーム&ロードプラスター	エクセコ・テヘロップメント	'95年10月20日	6800円	なし	RC	全年齢	18.19	177
111	RAYMAN	ユービーアイ ソフト	'95年11月17日	5800円	20・プレイデータ	なし	全年齢	17.97	183
122	シュトラール 秘められし七つの光	メディアエンターテイメント	'95年11月24日	4800円	なし	なし	全年齢	17.79	190
129	BUG/ ジャンプして、ぶんづけちゃって、べっちゃんこ	セガ	'95年12月8日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	16.38	214
137	クロックワークナイト ～ペパルーチョの福袋～	セガ	'95年12月15日	6800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	21.62	61
144	機動戦士ガンダム	バンダイ	'95年12月22日	6800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	23.26	30
158	ガーディアンビローズ	セガ	'96年1月26日	5800円	19・プレイデータ	MT	全年齢	23.92	20
193	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	'96年3月15日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.23	209
228	ゲックス	BMGビクター	'96年3月29日	5800円	なし	なし	全年齢	18.75	159
248	ロックマンX3	カプコン	'96年4月26日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
251	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョン インターナショナル	'96年4月26日	6800円	なし	なし	全年齢	—	—
266	豊店遊撃隊 活劇編	ビクター エンタテインメント	'96年5月17日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	—	—

## ロールプレイング 12タイトル

ソフトNo	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ容量	対応周辺機器	対象年齢	総合点	歴代順位
28	バーチャル ハイドライド	セガ	'95年4月29日	5800円	288・プレイデータ	なし	全年齢	22.56	44
38	ブルーシード 奇稲田秘録伝	セガ	'95年6月30日	5800円	364・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	22.23	50
44	リグロードサーガ	セガ	'95年7月21日	5800円	115・プレイデータ	なし	全年齢	22.89	38
56	シャイニング・ウィズダム	セガ	'95年8月11日	5800円	17・プレイデータ	なし	全年齢	21.86	57
61	魔法騎士レイアース	セガ	'95年8月25日	4800円	70・プレイデータ	なし	全年齢	24.86	8
150	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	'95年12月25日	6800円	128・プレイデータ	なし	全年齢	24.69	10
202	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	'96年3月15日	5800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	21.92	55

※表中の「ソフトNo」は、サターンソフトの発売日順につけたNoです。

211	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	'96年3月22日	6800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	22.46	45
220	三國志 英傑伝	光栄	'96年3月29日	8800円	170・プレイデータ	なし	全年齢	21.45	67
224	ドラゴンフォース	セガ	'96年3月29日	5800円	284・プレイデータ	なし	全年齢	24.61	11
239	大冒険〜セントエルモスの奇跡〜	パイ	'96年4月19日	6800円	25〜75・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
250	THOR〜精霊王紀伝〜	セガ	'96年4月26日	5800円	12・プレイデータ	なし	全年齢	—	—

## 25タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ容量	対応周辺機器	対象年齢	総合点	歴代順位
10	GOTHA 〜イスミリアン戦役〜	セガ	'95年1月27日	6800円	103・プレイデータ	なし	全年齢	20.62	87
27	三國志IV	光栄	'95年4月28日	14800円	433,481・プレイデータ	なし	全年齢	18.94	154
55	ウイニングポストEX	光栄	'95年8月11日	6800円	440,515・プレイデータ	SM	全年齢	19.91	115
58	卒業II ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	'95年8月11日	6800円	22〜135・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	22.66	42
69	ワールドアドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦風〜	セガ	'95年9月22日	7800円	313・プレイデータ	SM	全年齢	24.34	15
76	信長の野望・天翔記	光栄	'95年9月29日	9800円	456・プレイデータ	なし	全年齢	20.88	80
82	シムシティ2000	セガ	'95年9月29日	5800円	461・プレイデータ	なし	全年齢	21.37	69
100	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	'95年10月27日	7800円	28・プレイデータ	なし	全年齢	23.57	25
102	ただいま惑星开拓中/	アルトロン	'95年11月3日	5800円	10・プレイデータ	なし	全年齢	20.20	103
136	結婚 〜Marriage〜	小学館プロダクション	'95年12月15日	6800円	6・プレイデータ	なし	全年齢	19.89	116
143	クオヴァディス	グラムス	'95年12月21日	6800円	193・プレイデータ	なし	全年齢	21.31	71
145	テーマパーク	EAV	'95年12月22日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	20.78	94
146	ゴジラ-列島震撼-	セガ	'95年12月22日	5800円	5・プレイデータ	SM	全年齢	21.52	64
151	Wizard's Harmony	アークシステムワークス	'95年12月29日	4900円	65・プレイデータ	SM	全年齢	21.89	56
173	提督の決断II	光栄	'96年2月23日	10800円	413・プレイデータ	なし	全年齢	19.65	122
176	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう/	セガ	'96年2月23日	6800円	280・プレイデータ	なし	全年齢	22.84	40
184	GOTHA II 天空の騎士	光栄	'96年3月1日	6800円	106・プレイデータ	なし	全年齢	19.06	147
183	The Tower	オープンブック	'96年3月1日	6800円	449・プレイデータ	なし	全年齢	20.42	97
191	ザ・ホード	BMGピクチャー	'96年3月8日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.59	196
203	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	'96年3月15日	4800円	313・プレイデータ	SM	全年齢	23.34	29
207	ウイニングポスト2	光栄	'96年3月22日	9800円	451,538・プレイデータ	なし	全年齢	21.43	68
208	エアーマネジメント'96	光栄	'96年3月22日	8800円	91・プレイデータ	なし	全年齢	19.50	127
215	バーチャ フォト スタジオ	アクレイトジャパン	'96年3月29日	6800円	21・プレイデータ	なし	X指定	20.68	85
219	アンジェリクSpecial	光栄	'96年3月29日	7800円	16・プレイデータ	なし	全年齢	21.17	75
221	信長の野望 リターンズ	光栄	'96年3月29日	5800円	130・プレイデータ	なし	全年齢	16.64	164

## 31タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ容量	対応周辺機器	対象年齢	総合点	歴代順位
4	Wan Chai Connection	セガ	'94年11月22日	7800円	6・プレイデータ	なし	全年齢	18.69	161
2	MYST	サン電子(サンソフト)	'94年11月22日	7800円	4・プレイデータ	SM	全年齢	21.56	63
7	真説・夢見館 扉の奥に誰かが...	セガ	'94年12月2日	7800円	48・プレイデータ	なし	全年齢	23.02	36
14	RAMPO	セガ	'95年2月24日	7800円	8・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	21.47	96
39	ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年7月7日	5800円	132・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	17.74	192
41	学校の怪談	セガ	'95年7月14日	5800円	2・プレイデータ	SM	全年齢	20.59	86
46	Dの食卓	アクレイトジャパン	'95年7月28日	8800円	なし	なし	全年齢	23.99	19
47	ゆみみみくすREMIX	ゲームアーツ	'95年7月28日	5800円	5・プレイデータ	SM	全年齢	22.95	37
53	学校のコワイろわさ 花子さんがきた/	カプコン	'95年8月11日	4980円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.83	188
71	フルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	'95年9月22日	7800円	17・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	16.80	158
72	宝魔ハンターライム Perfect Collection	アスミック	'95年9月29日	8800円	1・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19.05	148
75	クワンタムゲートI 〜悪夢の序章〜	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年9月29日	5800円	2・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	17.63	195
84	メタルファイター♥MIKU	ピクチャー エンタテインメント	'95年9月29日	6800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	21.52	65
88	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	'95年10月20日	6800円	なし	なし	全年齢	19.11	146
93	サイコロロン	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年10月27日	5800円	8・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	19.00	152
149	北斗の拳	バンプレスト	'95年12月22日	5800円	なし	なし	全年齢	16.20	216
154	リターン・トゥ・ソーク	パンダイビジュアル	'96年2月2日	5800円	384・プレイデータ	SM	全年齢	16.03	180
166	天地無用/ 魅御理(みり)温泉湯けむりの旅	アロママ(ニューメディア)	'96年2月9日	8900円	3・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19.56	123
169	サイベリア	EAV	'96年2月18日	6500円+	1・プレイデータ	なし	全年齢	18.13	178
170	テスマスク	パンダイビジュアル(パンダイビジュアル)	'96年2月18日	8800円	224・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	17.89	187
171	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	'96年2月23日	5800円	353・プレイデータ	なし	全年齢	19.19	141
175	おまかせ/ 退魔業	セガ	'96年2月23日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	18.63	166
185	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	'96年3月1日	5800円	25・プレイデータ	なし	全年齢	23.21	31
201	ZORK I	翔泳社	'96年3月15日	5800円	129・プレイデータ	なし	全年齢	22.57	45
218	HORROR TOUR	オー・シー・シー	'96年3月29日	5800円	5・プレイデータ	SM	全年齢	18.33	174
223	スナッチャー	コナミ	'96年3月29日	5800円	64・プレイデータ	なし	全年齢	22.40	46
232	きんぎょパニック・ブルミエール	キッド	'96年4月5日	5800円	17・プレイデータ	SM	X指定	22.35	48
234	七つのお宝	光栄	'96年4月5日	7800円	70・プレイデータ	なし	全年齢	20.93	79
238	3×3EYES〜吸精公主〜S	日本クリエイト	'96年4月19日	7300円	30・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
242	爆れつハンター	アイマックス	'96年4月26日	8800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
247	野々村病院の人々	エルフ	'96年4月26日	6800円	90・プレイデータ	なし	X指定	—	—

## 25タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ容量	対応周辺機器	対象年齢	総合点	歴代順位
17	パンツァードラグーン	セガ	'95年3月10日	6800円	なし	なし	全年齢	24.50	13
18	ダイダロス	セガ	'95年3月24日	6800円	なし	なし	全年齢	19.36	133
29	極上パロディウスだ/ DELUXE PACK	コナミ	'95年5月19日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	23.44	27
66	レイヤーセクション	タイトー	'95年9月14日	5800円	2・各種データ	なし	全年齢	24.30	16
78	出たなツインビーヤッホー/ DELUXE PACK	コナミ	'95年9月29日	5800円	5・各種データ	なし	全年齢	22.07	39
80	ウイングアームズ〜華麗なる撃墜王〜	セガ	'95年9月29日	5800円	なし	MS	全年齢	20.30	99

116	オフワールドインターセプターエクストリーム	BMGビクター	'95年11月22日	5800円	なし	なし	全年齢	18.67	162
117	バーチャコップ(続編)	セガ	'95年11月24日	7800円	10・各種データ	VG/SM	全年齢	25.81	4
118	バーチャコップ(ソフト単体)	セガ	'95年11月24日	5800円	10・各種データ	VG/SM	全年齢	25.19	7
132	ガンバード	アトラス	'95年12月15日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	22.21	51
133	海底大戦争	イマジニア	'95年12月15日	6800円	なし	なし	全年齢	21.33	70
138	ダライアス外伝	タイトー	'95年12月15日	5800円	なし	なし	全年齢	24.15	17
148	ブラックファイアー	ヴァージン インタラクティブ エンタテインメント	'95年12月22日	5800円	4・プレイデータ	MS	全年齢	17.30	206
153	カオスコントロール	ヴァージン インタラクティブ エンタテインメント	'95年12月29日	5800円	4・プレイデータ	SM	全年齢	16.19	217
157	クリーチャーショック	データイースト	'96年1月19日	6800円	なし	なし	全年齢	17.96	184
179	サンダーホークII	ビクター エンタテインメント	'96年2月23日	6800円	14・プレイデータ	MS	全年齢	20.99	76
182	ハイパー3D対戦バトル ゴボッカーズ	リバーヒルソフト	'96年2月23日	5800円	1・ボタン設定等	VC	全年齢	18.96	153
199	GUNGRIFON The Eurasian Conflict	ゲームアーツ	'96年3月15日	5800円	10・各種データ	MC	全年齢	23.83	22
209	バンツァードラゴン ツヴァイ	セガ	'96年3月22日	5800円	8・プレイデータ	なし	全年齢	25.56	6
222	グラディウス デラックスパック	コナミ	'96年3月29日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	23.14	32
231	超兄貴〜究極…男の逆襲〜	メサイヤ	'96年3月29日	5800円	なし	なし	18歳以上推奨	22.82	41
240	タイタンウォーズ	BMGビクター	'96年4月19日	5800円	3・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
243	レボリューションX	アクレインジャパン	'96年4月26日	5800円	なし	SM	18歳以上推奨	—	—
245	首領蜂(ドンパチ)	アトラス	'96年4月26日	5800円	35・各種データ	なし	全年齢	—	—
246	ゲン ウォー	ヴァージン インタラクティブ エンタテインメント	'96年4月26日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	—	—

## スポーツ 33タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ容量	対応周辺機器	対象年齢	総合点	歴代順位
6	ゲイルレーサー	セガ	'94年12月2日	6800円	12・プレイデータ	なし	全年齢	19.37	131
9	ビクトリーゴール	セガ	'95年1月20日	6800円	159・プレイデータ	MT	全年齢	23.38	28
13	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ~スタドラーに挑戦~	セガ	'95年2月24日	8800円	128・プレイデータ	なし	全年齢	20.24	101
23	テイトナUSA	セガ	'95年4月1日	6800円	39・各種データ	FC	全年齢	26.15	3
30	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	'95年5月26日	5800円	49・プレイデータ	なし	全年齢	21.93	54
31	グランチェイサー	セガ	'95年5月26日	5800円	8・プレイデータ	FC	全年齢	18.51	170
43	バーチャルバレーボール	イマジニア	'95年7月21日	7800円	54・プレイデータ	なし	全年齢	18.89	155
48	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	'95年7月28日	5800円	7,157・プレイデータ	なし	全年齢	22.33	49
51	RACE DRIVEN	タイムワナーインタラクティブ	'95年8月4日	5800円	7・各種データ	FC	全年齢	16.28	215
57	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	'95年8月11日	6800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	20.04	112
70	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	T&Eソフト	'95年9月22日	5800円	183・プレイデータ	MT	全年齢	20.56	89
91	キング・オブ・ボクシング	ビクター エンタテインメント	'95年10月20日	5800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	21.25	73
92	バーチャルオープンテニス	イマジニア	'95年10月27日	7800円	なし	MT	全年齢	19.36	132
97	セガインターナショナル ビクトリーゴール	セガ	'95年10月27日	4800円	159・プレイデータ	MT	全年齢	21.58	62
98	ハンゴオンGP'95	セガ	'95年10月27日	5800円	27・プレイデータ	FC	全年齢	18.83	165
101	F-1 Live Information	セガ	'95年11月2日	5800円	16・プレイデータ	FC	全年齢	23.71	23
103	群KING THE SPIRITS	アトラス	'95年11月10日	5800円	30, 621・プレイデータ	FC	全年齢	20.31	99
107	野茂英雄 ワールドシリーズベースボール	セガ	'95年11月17日	5800円	172・プレイデータ	なし	全年齢	20.54	92
115	燃える/ プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	'95年11月22日	5800円	391・プレイデータ	なし	全年齢	17.70	194
123	NBA JAM トーナメントエディション	アクレインジャパン	'95年12月1日	5800円	なし	MT	全年齢	20.25	100
130	HAT TRICK HERO S	タイトー	'95年12月8日	5800円	なし	なし	全年齢	19.17	142
141	湾岸デッドヒート	バック・イン・ビデオ	'95年12月15日	6800円	53・各種データ	FC	18歳以上推奨	20.95	77
142	ザ・ハイパーゴルフ ~テビルスコース~	ビック東海	'95年12月15日	5800円	208・プレイデータ	MT	全年齢	19.78	120
147	バーチャレーシング セガサターン	タイムワナーインタラクティブ	'95年12月22日	5800円	47~83・プレイデータ	FC	全年齢	18.46	171
152	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	'95年12月29日	5800円	80, 1057・各種データ	FC	全年齢	25.79	5
165	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	'96年2月2日	6800円	40・プレイデータ	なし	全年齢	19.00	150
180	シーバス・フィッシング	ビクター エンタテインメント	'96年2月23日	6800円	102・プレイデータ	なし	全年齢	19.37	130
194	FIFAサッカー'96	EAV	'96年3月15日	5800円	87・プレイデータ	MT	全年齢	19.84	118
197	フィッシング甲子園	キングレコード	'96年3月15日	6800円	14・プレイデータ	なし	全年齢	19.17	142
206	ハイオクタン	EAV	'96年3月22日	5800円	82~1586・プレイデータ	なし	全年齢	17.71	193
214	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレインジャパン	'96年3月29日	5800円	33・プレイデータ	MT	全年齢	20.86	82
226	ビクトリーゴール'96	セガ	'96年3月29日	5800円	269・プレイデータ	MT	全年齢	24.05	18
227	WORLD CUP GOLF ~IN ハイアット ドラドビーチ~	ソフトビジョンインターナショナル	'96年3月29日	5800円	38・プレイデータ	なし	全年齢	20.67	86

## パズル 20タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ容量	対応周辺機器	対象年齢	総合点	歴代順位
11	上海 万里の長城	サン電子(サンソフト)	'95年2月24日	6800円	4・各種データ	SM	全年齢	19.05	149
15	ポポイッとへべれけ	サン電子(サンソフト)	'95年3月3日	6000円	3・各種データ	なし	全年齢	20.87	81
40	平成天才バカボン すずめ/バカボンズ	ゼネラル・エンタテインメント	'95年7月7日	4800円	なし	なし	全年齢	20.13	110
68	Break Thru/	翔泳社/BMGビクター	'95年9月22日	5800円	49・プレイデータ	SM	全年齢	17.32	204
85	ゲームの鉄人 THE上海	サン電子(サンソフト)	'95年10月13日	6800円	8・プレイデータ	SM	全年齢	17.38	203
94	ぶよぶよ通(2)	コンパイル	'95年10月27日	4800円	18・プレイデータ	なし	全年齢	23.61	24
104	ばくばくアニマル ~世界飼育係選手権~	セガ	'95年11月10日	4800円	9・各種データ	なし	全年齢	21.95	53
106	おーちゃんのお絵かきロジック	サン電子(サンソフト)	'95年11月17日	4900円	114・各種データ	SM	全年齢	18.26	176
112	ばっばらばおーん	エコーソフトウェア	'95年11月22日	4800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	17.75	191
131	日灼けの思い出+短くり	やのまん	'95年12月8日	5800円	11・プレイデータ	SM	全年齢	18.72	160
135	ちびまる子ちゃんのお戦はずるだま	コナミ	'95年12月15日	5800円	なし	なし	全年齢	20.09	111
140	マジカルドロップ	データイースト	'95年12月15日	5800円	6・各種データ	なし	全年齢	18.81	157
162	でるーんでる	テクモ	'96年1月26日	5800円	なし	なし	全年齢	19.20	139
167	PDウルトラマンリンク	バンダイ	'96年2月9日	6800円	なし	なし	全年齢	17.25	208
174	くるりんPA/	スカイ・シンク・システム	'96年2月23日	3980円	11・各種データ	なし	全年齢	20.79	83
181	ロジックパズル・レインボータウン	ヒューマン	'96年2月23日	5800円	56・プレイデータ	SM	全年齢	19.82	119
190	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円	10・各種データ	なし	全年齢	17.43	201
205	マイ・ベスト・フレンズ~St.アンドリュース女子学園編~	アトラス	'96年3月22日	6800円	1・プレイデータ	SM	X指定	20.23	102
217	くっすんおよそ	エクシング・エンタテインメント	'96年3月29日	6800円	1・各種データ	なし	全年齢	20.16	107
237	エンジェルパラダイスVol.1 坂本優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	'96年4月19日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	—	—

※表中の「ソフトNo.」は、サターンソフトの発売日順につけたNo.です。

## デモブル

## 43タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ容量	対応周辺機器	対象年齢	総合点	歴代順位
1	麻雀悟空 天竺	EAV/シャノアール	'94年11月22日	5800円	66・ブレイデータ	なし	全年齢	17.95	185
12	アイドル雀士スーチャーバイSpecial	ジャレコ	'95年2月24日	6900円	なし	なし	18歳以上推奨	21.80	56
16	麻雀激流嵐	アスキー	'95年3月10日	6800円	48・ブレイデータ	なし	全年齢	17.58	197
20	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	データイースト	'95年3月31日	6800円	17・ブレイデータ	なし	全年齢	19.35	134
24	柿木将棋	アスキー	'95年4月14日	7800円	128・ブレイデータ	なし	全年齢	17.03	211
32	スーパーリアル麻雀PV	セガ	'95年5月26日	8800円	なし	なし	X指定	22.12	52
34	ゲームの達人	サン電子(サンソフト)	'95年6月9日	8900円	なし	SM	全年齢	18.56	168
36	デジタルピンボール ラストグラディエーターズ	KAZe	'95年6月23日	5800円	4・各種データ	SM	全年齢	23.09	35
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円	なし	なし	X指定	19.48	129
52	麻雀海岸物語～麻雀狂時代セクシーアイドル編～	マイクロネット	'95年8月4日	6800円	なし	なし	18歳以上推奨	16.87	212
59	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	アスク講談社	'95年8月12日	7800円	1・ブレイデータ	なし	X指定	19.00	150
60	A将棋	ソフトバンク	'95年8月25日	6800円	210・ブレイデータ	なし	全年齢	17.12	210
63	球転界	テクノソフト	'95年8月25日	5800円	9・ブレイデータ	なし	全年齢	17.27	207
65	実戦麻雀	イマジニア	'95年9月1日	6800円	7・ブレイデータ	なし	全年齢	17.41	202
67	将棋まつり	セガ	'95年9月15日	9200円	49・ブレイデータ	なし	全年齢	17.92	186
73	天地無用/ 壱皇鬼ごころCD-ROM for SEGA SATURN	アローマ(ユーメディア)	'95年9月29日	7800円	なし	なし	X指定	19.29	136
74	魔法の雀士ぼえぼえエミィ	イマジニア	'95年9月29日	7800円	なし	なし	18歳以上推奨	18.35	173
77	永世名人	コナミ	'95年9月29日	5300円	80・ブレイデータ	SM	全年齢	17.92	169
79	アイドル雀士スーチャーバイ REMIX	ジャレコ	'95年9月29日	6900円	なし	なし	X指定	21.27	72
90	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんばいビート	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'95年10月20日	6800円	なし	なし	X指定	19.19	140
99	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクター・エンタテインメント	'95年10月27日	5800円	19・ブレイデータ	MT	全年齢	20.04	113
105	戦略将棋	EAV	'95年11月17日	6800円	197・ブレイデータ	なし	全年齢	15.25	221
120	金沢将棋	セガ	'95年11月24日	7900円	11・ブレイデータ	なし	全年齢	16.75	213
121	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セガ	'95年11月24日	8800円	なし	なし	X指定	21.63	60
125	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	'95年12月1日	5800円	なし	MT	全年齢	18.09	219
139	DX人生ゲーム	タカラ	'95年12月15日	5800円	33・ブレイデータ	MT	全年齢	21.80	59
154	プロ麻雀 極S	アテナ	'96年1月12日	5800円	41・ブレイデータ	なし	全年齢	18.06	179
155	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	'96年1月12日	8800円	なし	なし	18歳以上推奨	19.54	124
156	必殺! パチンココレクション	サン電子(サンソフト)	'96年1月19日	6800円	5・ブレイデータ	なし	全年齢	17.49	200
189	麻雀ハイパーアクションR	サミー工業	'96年3月8日	6800円	1・各種データ	なし	X指定	19.23	138
192	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	'96年3月15日	8800円	1・ブレイデータ	なし	X指定	20.42	96
195	毎日替わるクイズ番組 クイズ365(サンロゴ)	OZクラブ	'96年3月15日	6800円	8・ブレイデータ	MT	全年齢	18.29	175
198	ブレインバトルQ	クレフ	'96年3月15日	4800円	1・ブレイデータ	なし	全年齢	19.13	145
200	ゲームの達人2	サン電子(サンソフト)	'96年3月15日	8900円	49・ブレイデータ	SM	全年齢	18.37	172
204	バーチャルカジノ	ダットジャパン	'96年3月15日	5800円	17・ブレイデータ	なし	全年齢	20.50	93
225	麻・雀・天・使エンジェルリップス	日本システム	'96年3月29日	6800円	なし	なし	X指定	15.76	220
230	麻雀同級生Special	メイクソフトウェア	'96年3月29日	6800円	1・各種データ	なし	18歳以上推奨	20.14	109
233	鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	'96年4月5日	5800円	なし	なし	全年齢	17.53	198
236	2度あることはサンドアル	CSK総合研究所(CRI)	'96年4月5日	5800円	なし	なし	全年齢	23.09	34
249	アイドル雀士スーチャーバイII	ジャレコ	'96年4月26日	7800円	1・ブレイデータ	なし	X指定	—	—
252	ラピュラスパニック	BMGビクター/邦楽社	'96年4月26日	5300円	1・ブレイデータ	なし	全年齢	—	—
253	ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'96年5月3日	5800円	なし	なし	X指定	—	—
255	スーパーリアル麻雀PVI	セガ	'96年5月17日	8800円	1・ブレイデータ	なし	X指定	—	—

## その他

## 29タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ容量	対応周辺機器	対象年齢	総合点	歴代順位
19	EMIT Vol.1～時の迷子～	光栄	'95年3月25日	8800円	5・ボタン設定等	なし	全年齢	20.19	104
21	EMIT Vol.2～命がけの旅～	光栄	'95年4月1日	8800円	5・ボタン設定等	なし	全年齢	20.94	78
22	EMIT Vol.3～私にさよならを～	光栄	'95年4月1日	8800円	5・ボタン設定等	なし	全年齢	21.19	74
25	アイルン・セオ パーソナルトーク～Message for the future～	セガ	'95年4月29日	8800円	なし	なし	全年齢	—	—
86	バーチャファイターCGポートレートVol.1(サラ・ブライアント)	セガ	'95年10月13日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
87	バーチャファイターCGポートレートVol.2(ジャッキー・ブライアント)	セガ	'95年10月13日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
95	「占都物語」その1	CSK総合研究所	'95年10月27日	5800円	5・ブレイデータ	なし	全年齢	18.65	163
96	結婚前夜	小学館プロダクション	'95年10月27日	2000円	なし	なし	全年齢	—	—
108	バーチャファイターCGポートレートVol.3(結城 晶)	セガ	'95年11月17日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
109	バーチャファイターCGポートレートVol.4(バイ・チェン)	セガ	'95年11月17日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
126	ファースター・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年12月8日	5800円	なし	なし	全年齢	19.16	144
127	バーチャファイターCGポートレートVol.5(ウルフ・ホークフィールド)	セガ	'95年12月8日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
128	バーチャファイターCGポートレートVol.6(ラウ・チェン)	セガ	'95年12月8日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
134	EMIT パリユースセット	光栄	'95年12月15日	15800円	5・ボタン設定等	なし	全年齢	18.52	169
160	バーチャファイターCGポートレートVol.7(舜帝)	セガ	'96年1月26日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
161	バーチャファイターCGポートレートVol.8(リオン・ラファール)	セガ	'96年1月26日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
177	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	'96年2月23日	5800円	194・ブレイデータ	SM	全年齢	17.51	189
178	料理の鉄人～キッチンスタジオアムツアー～	情報堂マルチメディアソフト事業室(HAMLET)	'96年2月23日	5000円	なし	なし	全年齢	17.32	205
186	バーチャファイターCGポートレートVol.9(影丸)	セガ	'96年3月1日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
187	バーチャファイターCGポートレートVol.10(ジェフリー・マクワイルド)	セガ	'96年3月1日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
189	mediaROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	'96年3月1日	5800円	なし	なし	全年齢	18.00	181
196	ストリートファイターII ムービー	カプコン	'96年3月15日	6800円	20・ブレイデータ	なし	全年齢	19.52	125
212	ISTO E ZICOジューコを考えるサッカー	みずき	'96年3月22日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
229	ルパン三世 THE MASTER FILE	みずき	'96年3月29日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
235	GAME-WARE Vol.1	セガ	'96年4月5日	1980円	なし	MT	全年齢	—	—
241	アイルムアーケードクラシックス	アイマックス	'96年4月26日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
244	真・女神転生 デビルサマナー～悪魔全書～	アトラス	'96年4月26日	2900円	2・ブレイデータ	SM	全年齢	—	—
254	キュービックギャラリー	ウイネット	'96年5月10日	5800円	3・ブレイデータ	なし	全年齢	—	—
267	ライフスケープ 生命40億年はかな旅	メディアクエスト	'96年5月17日	6800円	なし	なし	全年齢	—	—

# 全メーカー

ソフトの様子がヘン? そんな時に...

# 先ず問い合わせ先リスト

数多くのソフトが発売されているサターン。しかし、うまく動かないソフトなどに会ってしまったら…。そんな時のための新コーナー。

## OKITE 問い合わせの掟

以下のリストでは電話番号を主体としたメーカー連絡先を掲載している。しかし、そこへの問い合わせにもいろいろな決まりやマナーがあるぞ。まず、一番肝心なのが聞く内容で、基本的にはソフトがちゃんと動作しない状態などの確認が主体。表中で明記されていない会社でも、攻略方法などについては教えないところが大半だ。また、遠距離通話の場合、通話料もかなりかかるので要注意。郵送で質問を受け付けている場合は、返送用の封筒やハガキを忘れずに。もちろん、切手もしっかり貼るのだ!

メーカー名	TEL、FAX番号および住所	系の名称	対応時間(平日のみ、土日祭は休み)	その他、各種注意事項
アークシステムワークス株	TEL045-470-1550		10:00~12:30、13:30~18:00	※攻略の質問は不可
株アイマックス	TEL03-3737-2227	ユーザーサポート	9:30~18:30	
株アクレイドジャパン	TEL03-3501-7228			
株アスキー	〒100 東京都千代田区有楽町1-6-4 千代田ビル9F TEL03-5351-8499	株アクレイドジャパン ユーザーサポート係 アスキー・ユーザーサポート係	10:00~12:00、13:00~17:00	※攻略の質問は不可
株アスク講談社	TEL03-3267-7341 FAX03-3267-4471		13:00~17:00	※ゲーム内容の質問は不可
株アスミック	TEL03-3235-5992	ユーザーサポート	9:30~17:50	※不良、故障についてのみ。攻略の質問は不可
株アテナ	〒160 東京都新宿区坂町28-6	株アテナ・ユーザーサポート係		
株アトラス	TEL03-5261-2356	アトラステレホンサービス	月・水15:00~18:00	※不良、故障についてのみ。攻略の質問は不可
株アルトロン	TEL03-3440-0603 FAX03-3440-1150	ユーザー相談室	10:00~12:00、13:00~17:00	※攻略の質問は不可
株アローマ(ユーメディア)	〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿場山ビル4F TEL0722-50-6516	株アルトロン ユーザー相談室	9:30~18:00	※ソフトに関するお問い合わせ
イマジニア株	TEL03-3343-8900 FAX03-3343-8915	イマジニアユーザーサポート係	10:00~11:45、12:45~17:00	※攻略の質問は不可
株ウイネット	〒153-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15F TEL0120-868077	イマジニア株 ユーザーサポート係 キュービクギャラリユーザーサポート	9:00~17:30	※ゲーム内容、解法の質問は不可
株エクシング	TEL03-5443-1636	ユーザーサポート係	13:00~18:00	※情報サービス
株エクゼコ・デベロップメント	〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビル6F TEL03-5568-2878 FAX03-5568-2877	ユーザーサービス係	10:00~18:00	※攻略の質問は不可
株エス・エヌ・ケイ	(東京)TEL03-5275-6200 (大阪)TEL06-339-0110	「NEO GEOテレホンサービス」	9:00~17:00	※新作ソフト、発売日の情報
株エポック社	TEL0298-62-5225 FAX0298-62-1180 〒300-41 茨城県新治郡新治村藤沢3647-5	お客様サービスセンター	10:00~12:00、13:00~17:00	※攻略の質問は不可
株エルフ	TEL03-5386-1150		16:00~18:00	※復讐ハガキに住所、氏名、電話番号を明記して
エレクトロニック・アーツ・ピクチャー株	TEL03-5410-3100	カスタマーサポート	11:00~17:00	※攻略の質問は不可
オー・シー・シー株	TEL03-5256-6013 FAX03-5256-6017 〒101 東京都千代田区外神田4-4-3 小暮ビル8F	TVゲーム ユーザーサポート係 TVゲーム ユーザーサポート係	10:00~17:00	※攻略の質問は不可
オープンブック株	TEL043-297-6412	ユーザーサポート係	13:00~17:00	※攻略の質問は不可
〇Zクラブ	TEL03-3206-2900	ユーザーサポート係	10:00~18:00	※攻略の質問は不可
株カゼ	TEL03-3797-0350	カゼ・ユーザーサポート	11:00~12:00、13:00~17:00	※攻略の質問は不可
株カブコン	TEL06-946-3099	ユーザーサポートセンター	9:00~12:00、13:00~17:30	
株キッド	TEL03-5722-6289	ユーザーサポート	10:00~18:30	※攻略の質問は不可
株ギャガ・コミュニケーションズ	TEL03-3589-7461 FAX03-3589-3144	ギャガ・サポートセンター	10:00~12:00、14:00~17:00	※攻略の質問は不可
キングレコード株	TEL03-3945-2122 FAX03-3945-2714 〒112 東京都文京区音羽1-2-3	キングレコード マルチメディア事業部	10:00~18:30	※ウル技的なもの以外
グラムス株	TEL03-3224-3152 FAX03-3224-3133		11:00~19:00	※攻略の質問は不可
株クレフ	TEL092-412-0902 FAX092-412-0997 〒812 福岡県福岡市博多区博多駅東2-14-1 スフィクスセンター4F		9:00~18:00	※攻略の質問は不可
株ゲーム アーツ	TEL03-3984-1136		10:00~17:00	※攻略の質問は不可
株光栄	〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL045-561-6861	ユーザーサポート	10:00~12:00、13:00~17:00	※製品不良、破損の交換や攻略
コナミ株	TEL0120-086-573(ハローコナミ)	コナミホットライン	10:00~17:00	※ゲーム内容、攻略の質問は不可
株コンパイル	TEL082-263-6165	ユーザーサポート	9:30~12:00、13:00~18:00	※攻略の質問は不可
	TEL082-263-6302	ももも通販	9:30~12:00、13:00~18:00	
サミー工業株	〒732 広島県広島市東区1-7 アステイ第一生命ビルディング TEL03-5950-3760	ユーザーサポート	10:00~17:00	※通販カタログ申し込み、および協会入申し込み
サン電子株	TEL052-252-2241 FAX052-252-2261	ユーザーサポート	13:00~18:00	※サンソフト商品、ファンクラブ等について
株CSK総合研究所	〒460 愛知県名古屋市中区栄3-13-20 栄センタービル4F TEL0423-75-1264 FAX0423-75-0095	サン電子株ソフト事業部ユーザーサポート係 CRI	10:00~17:00	※攻略の質問は不可

メーカー名	TEL、FAX番号および住所	係の名称	対応時間(平日のみ、土日は休み)	その他、各種注意事項
株シヤノール	TEL03-3702-0598	ユーザーサポート	11:00~17:00	
株ジャレコ	TEL03-3708-4820		9:00~17:50	*商品の故障など、不具合について。攻略は不可
株翔泳社	TEL03-5411-5071 FAX03-5411-5072	ゲーム開発局	11:00~18:00	*商品の不良などについて。攻略は不可
株小学館プロダクション	〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-18 江崎ビル4F			
株スカイ・シンク・システム	TEL03-3222-9653 FAX03-3222-6397	小学館プロダクション・ユーザーサービス係	9:30~12:00、13:00~17:30	*販売関係、一部内容問い合わせ、不良など
株セガ・エンタープライゼス	TEL06-390-6371	ユーザーサポート係	9:00~17:30	
株セタ	〒532 大阪府大阪市淀川区西中島5-8-3 新大阪サンアルビル北館	ユーザーサポート係	13:00~17:00	
株ゼネラル・エンタテインメント	TEL0120-012235	お客様相談センター	10:00~17:00	
	TEL03-3733-0667	セタ・ユーザーサポート電話	10:00~11:30、13:00~17:00	*ゲーム情報など
	FAX03-5496-4830			
	〒153 東京都目黒区目黒2-10-8 第二アトモスフィア青山4F			
有ソシエッタ代官山	TEL03-5721-3955		10:00~18:00	*攻略の質問は不可
株ネット・コンピュータエンタテインメント	TEL03-5389-5120		9:00~18:00	*動作不良に関する問い合わせ。発売ソフトのウルト
株ソフトバンク	TEL03-5642-8146	ソフトバンク ユーザーサポートTEL	10:00~12:00、13:00~17:00	*ゲーム内容の質問は不可
	〒103 東京都中央区日本橋橋崎町24-1	ソフトバンク 9F 出版事業部マルチメディア局		*郵送の際には、事前に連絡が必要
株ソフトビジョン インターナショナル	TEL03-3486-8444 FAX03-3486-8838	ユーザー問い合わせダイヤル	10:00~18:00	*攻略法、内容質問など
	〒150 東京都渋谷区神宮前5-46-4			
株タイトー	〒223 神奈川県横浜市港北区高田町50 タイトービル	株タイトー CP事業部販売課		*タイトーソフトに関するファンレターやお便りなど
株タイムワナー インタラクティブ	TEL03-3865-2988	カスタマーサービス	10:00~17:00	*基本操作やソフトの発売日などについて。攻略、ウルトは不可
株タカラ	TEL03-3602-3030	タカラお客さまサービスセンター	10:00~17:00	*誤動作などの障害に対してのみの対応
株ダットジャパン	TEL011-716-5310	ユーザーサポートセンター	10:00~17:00	
株ディーアンドイーソフト	TEL052-773-7757	ユーザーサポート	9:00~12:00、13:00~17:00	*ゲーム内容の質問は不可
株データイースト	TEL03-3220-8030 FAX03-3220-8032		13:00~17:00	*キャンペーン期間中の攻略などは不可
	〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17			*電話より丁寧に応対
株データム・ポリスター	TEL03-5721-3233 FAX03-5721-1843	ユーザーサポート係	11:00~12:00 13:00~17:00	*攻略の質問、苦情は不可
	〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-11-1 本社ビル2F			*電話では説明が難しい内容の質問、ソフトの評価等
株テクノソフト	TEL0956-39-5555	ユーザーサポート	9:30~17:00	*攻略の質問は不可
	〒859-32 長崎県佐世保市勝海町165-1			*オリジナルCD販売
株テクモ	TEL03-3222-7625		10:00~18:00	*新作情報。ゲーム内容、攻略の質問は不可
	〒102 東京都千代田区九段北4-1-34	テクモ(株) コンシューマー事業部		*郵送を推奨
株ナグザット	TEL0120-079-310(ナグザット)	ユーザーサポート係	9:00~12:00、13:00~17:00	*攻略、ウルトの質問は不可
株日本コンピュータシステム	TEL03-3365-9033	ユーザーサポート	10:30~18:30	*ゲーム全般(攻略に関して答えられない場合あり)
株日本クワイエット	TEL0729-90-2525	ユーザーサポート	13:00~17:00	*ゲーム内容の質問は不可
株日本システム	TEL0422-21-3210	国内販売部	9:30~17:00	*販売、広告などのみ
有パイ	TEL06-971-4796		10:00~17:00	*ゲーム内容、攻略の質問は不可
	〒537 大阪府大阪市東成区玉津2-4-23			*ゲーム内容、攻略の質問は不可
株博報堂	TEL03-5281-0481	HAMLET	10:00~17:00	*ソフトの内容に関して
株バック・イン・ビデオ	〒107 東京都港区南青山3-17-14	株バック・イン・ビデオ ユーザーサポート係		*往復ハガキのみ可
株ハドソン	(東京) TEL03-5261-2060 (大阪) TEL06-251-0322 (札幌) TEL011-821-7015	ゲームサポートセンター	13:00~18:00	*ウルトは不可
	〒062 札幌市豊平区平岸3条西5丁目1-18 ハドソンビル	株式会社ハドソン ゲームサポートセンター		*ウルトは不可
株バトラ	TEL03-5249-1829	お客様問い合わせ係	11:00~17:00	
株バンダイ	TEL03-3847-5090 FAX	お客様相談センター	9:00~17:30	*商品の不良について
	〒111-81 東京都台東区駒形2-5-5			*クレーム対応
株バンダイビジュアル	TEL03-5828-7582	バンダイビジュアルお客様センター	10:00~16:00	*攻略の質問は不可
株バンタンインターナショナル	TEL03-5458-2700	ユーザーサポート	13:00~17:00	*攻略の質問は不可
株バンプレスト	TEL03-3847-6320	バンプレスト・テレホンサービス	10:00~16:00	*不良品、商品に対する苦情など
株BMGビクター	TEL0120-00-7163	テクニカルサポート&お客様電話相談室	13:00~17:00	*攻略の質問は不可
株ビクターエンタテインメント	TEL03-3406-9133		15:00~18:00	*ゲーム内容の質問は不可
	〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル 16F			
株ビック東海	TEL054-258-7992 FAX054-257-1366		9:00~18:00	
	〒421-01 静岡県中桃町8-17			
株ピング	TEL03-3492-1079	ユーザーサポート	13:00~17:00	*起動の際のトラブルについて。攻略は不可
	〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウイングビル3F	ユーザーサポート係		
株マイクロキャビン	TEL0593-51-6482 FAX0593-54-5838	ユーザーサポート	14:00~17:00	*ゲームのヒントなどは不可
	〒510 三重県四日市市安島2-9-12			*症状を詳しく記入のこと
株マイクロネット	TEL011-561-1370 FAX011-561-0953		10:00~18:00	*攻略、ウルトの質問は不可
	〒064 北海道札幌市中央区南10条西15丁目 ビッグビル3F			
株マルチソフト	TEL03-3798-4566	ユーザーサポート	10:00~12:00、13:00~16:00	*攻略の質問は不可
株みずき	TEL03-5684-0621	ユーザーサポート	10:00~17:00	
株メディアエンターテインメント	TEL03-3320-4786	メディア・ホットライン	月・水・金14:30~17:00	
株メディアクエスト	TEL03-3494-7611		10:00~18:00	
株やのまん	TEL03-3625-1547		10:00~17:00	
	〒130 東京都墨田区本所4-19-3 アサイビル7F			
株ユービーアイソフト	TEL03-3371-9549		9:00~18:00	
株吉本興業	TEL075-211-1311	吉本興業ユーザーサポート	11:00~16:00	*攻略の質問は不可
株リバーヒルソフト	TEL092-771-0328 FAX092-715-6683	ユーザーサポート	13:30~17:30	*攻略の質問は不可
	〒810 福岡市中央区大手門1-1-12 大手門バインビル6F	株リバーヒルソフト ユーザーサポート係		*0円切手同封、もしくは往復ハガキにて。攻略の質問は不可

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

# 読者プレゼント

## アンケート

### ●応募のきまり●

P157のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①~⑦)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキの表裏)、50円切手を貼ってポストまで。締め切りは6月6日(必着のこと)。発表は7月5日発売の15号です。

1 あなたの学校(職業)を次の中から選び、番号を書いてください。

- |        |        |
|--------|--------|
| 1 小学校  | 5 専門学校 |
| 2 中学校  | 6 社会人  |
| 3 高等学校 | 7 その他  |
| 4 大学   |        |

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〇と書いてください。

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〇を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。

- 1 男            2 女

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

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを右ページの表3から選び、番号を書いてください。

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 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。

9 今号の記事で面白かったものを右ページの表1から3つ選び、面白かった順に番号を書いてください。

10 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。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から3つ選び、番号を書いてください。

12 6月7日までに発売予定のサターンソフトで、今後、本誌で攻略してほしいゲームを表4から3つ選び、番号を書いてください。

13 1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください(機種は問いません)。

- |          |            |
|----------|------------|
| ① 1~5本   | ④ 21~29本   |
| ② 6~10本  | ⑤ 30本以上    |
| ③ 11~20本 | ⑥ ほとんど買わない |

14 1年間に買う中古ゲームソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください(機種は問いません)。

- |          |            |
|----------|------------|
| ① 1~5本   | ④ 21~29本   |
| ② 6~10本  | ⑤ 30本以上    |
| ③ 11~20本 | ⑥ ほとんど買わない |

15 今後、あなたはサターンFANにどんな記事を増やして欲しいですか。番号を次の中から3つ選んで書いてください。

- |                |
|----------------|
| 1 セガサターンのゲーム情報 |
| 2 速報性の高いニュース記事 |
| 3 発売直前のソフト紹介記事 |

4 ソフト発売後の攻略記事

5 ハードの情報

6 他機種の情報

7 ゲーム関係者のインタビュー

8 イベントやグッズなどの情報

9 マンガや読み物などの連載

10 その他の記事

16 現在のサターン用ソフトでは、年齢制限のあるソフトが発売されています。このことについて、あなたはどのように思いますか。番号を次の中から1つ選んで書いてください。

1 18歳未満禁止ソフトと18歳以上推奨ソフトはあるべきだ

2 18歳未満禁止ソフトはいらないが、18歳以上推奨ソフトはあるべきだ

3 18歳未満禁止ソフトも18歳以上推奨ソフトもいらない

4 1から3のどれともいえない

17 P148~151に掲載してあるサターンソフトの中で、面白かったソフトの番号を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

18 P148~P151に掲載してあるサターンソフトの中で、つまらなかったソフトの番号を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

19 プレイステーション、3DO、業

務用などからセガサターンに移植して欲しいゲームがあれば、表3の中から機種名を数字で選び、番号とゲーム名を書いてください。

20 最近遊んだゲームの感想や、本誌への意見を書いてください。

21 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。

- |         |        |
|---------|--------|
| 1 非常によい | 4 やや悪い |
| 2 よい    | 5 悪い   |
| 3 普通    |        |

### ~項目の説明~

**キャラクタ** キャラの動きやカワイさなどをチェック

**音楽・効果音** 何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック

**お買い得度** ゲームの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック

**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をチェック

**熱中度** ゲームにどのくらいノメリこめたか、その度合いをチェック

**オリジナリティ** 従来のゲームにはない斬新なアイデアがあるかをチェック

### 今号のプレゼント (ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

#### ソフト(各5名)

- |                            |      |
|----------------------------|------|
| ① 月花霧幻譚.....               | P54  |
| ② 餓狼伝説3-遙かなる戦い.....        | P164 |
| ③ ナイトストライカーS.....          | P188 |
| ④ ダライアスII.....             | P194 |
| ⑤ ウィザードリィVI&VIIコンプリート..... | P198 |
| ⑥ デススロットル 隔絶都市からの脱出.....   | P206 |

#### テレカ(70名)

- ⑦ 同級生~if~(竹井正樹描きおろし)テレカ.....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注意して書いてください。

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

### 記入例

#### ×悪い例

1 4 4 18

#### ○良い例

1 4 4 18

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンか、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4にある〇1や、〇〇1などの2ケタ以上の数字は、頭の〇もきちんとして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 今月の記事
01	(特報) サクラ大戦
02	銀河英雄伝説
03	エルハザード
04	同級生～if～
05	(続報) 嵐生S～Debut～
06	(続報) 月花霧幻譚～TORICO～
07	(特別企画) ルナ シルバースターストーリー
08	(特別企画) アルバートオデッセイ外伝～LEGEND OF ELDEAN～
09	(特別企画) ラングリッサーIII
10	(特別企画) タクティクス
11	(土曜の王国) RANKING STREET
12	(土曜の王国) マッコウ・鉄のLUNAR シルバースターストーリー
13	(土曜の王国) NEWS Dynamite /
14	(土曜の王国) コーンヘッドクラブ
15	(土曜の王国) SATURN SPIRIT改 /
16	(攻略) ソード・アンド・ソーサリー
17	(攻略) パンチャーダラゴン ツグアイ
18	(攻略) ドラゴンフォース
19	(攻略) ビクトリーゴール'96
20	(攻略) メタルブラック
21	(攻略) フェーダ・リメイクノ〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜
22	(攻略) 野々村病院の人々
23	(攻略) きゃんきゃんパニー・ブルミエール
24	(攻略) 慶応遊撃隊 活劇編
25	(攻略) アンジェリックSpecial
26	バーチャコロシアム for バーチャファイター2
27	SEGA AGE研 FAN
28	(Game研究所) THOR〜精霊王記伝〜
29	(Game研究所) 大冒険〜セトエルモスの奇跡〜
30	(Game研究所) 七つの秘蔵
31	(Game研究所) フィッシング甲子園
32	(Game研究所) ドラネもん のび太と復活の星
33	(Game研究所) リーグ プロサッカークラブをつくろう /
34	(土曜の王国) サターンデータベース
35	(土曜の王国) 全メーカー問い合わせ先リスト
36	SATURN SOFT Impression //
37	狼狽伝説3〜通かなる闘い〜
38	特捜機動隊ジェイスワット
39	時空探偵DD〜幻のローレライ〜
40	テラクレスタ3D
41	グレイテストナイン'96
42	ときめきメモリアル〜forever with you〜
43	ときめきメモリアル対戦ばすだま
44	実況おしほパロディウス
45	ボリスノーツ
46	NIGHT into Dreams...
47	サターンボンバーマン
48	ナイトストライカーS
49	HYPERSHL-TECH
50	ダライアスII
51	ウィザードリィVI&VII コンプリート
52	疾風魔法大作戦
53	スーパーリアル麻雀PVI

54	デスロトル 隔絶都市からの脱出
55	COMING SOON
56	期待作最新状況レポート
57	新作発売カレンダー
58	編集後記

31	コロコロコミック
32	月刊少年ガンガン
33	麗王マガジン
34	コミック電撃大王
35	コミックビーム
36	月刊電撃少年
37	週刊少年サンデー
38	週刊少年チャンピオン
39	週刊少年チャンピオン
40	週刊少年マガジン

No.	表2 雑誌名
01	セガサターンマガジン
02	TECHサターン
03	TECHサターン通信
04	サターンズバー
05	グレートサターンZ
06	ファミリコンビータMagazine
07	B4 (ロクコン)
08	電撃NINTENDO64
09	スーパー64
10	プレイステーションマガジン
11	電撃プレイステーション
12	TYPEプレイステーション
13	THE プレイステーション
14	PCエンジンファン
15	電撃G'sエンジン
16	ファミ通
17	電撃夢
18	ゲームウォーカー
19	Vジャンプ
20	少年ガンガン
21	ゲームストEX
22	月刊ファミ通Bros.
23	ゲームオン
24	ゲームスト
25	NEOGEOフリーク
26	LOGIN
27	マイコンBASiCマガジン
28	コンパティーク
29	電撃王
30	コミックボンボン

No.	表3 機種名
01	ファミコン
02	ツインファミコン/ディスクシステム
03	スーパーファミコン
04	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット
05	バーチャルボーイ
06	ニンテンドウ64
07	PCエンジン
08	CD-ROM*
09	CD-ROM*+スーパーディスク/スーパーCD-ROM*
10	PCエンジン+DUO/DUO-R/DUO-RX
11	アーケードカード
12	PC-FX
13	メガドライブ/メガドライブ2
14	MEGA-CD/MEGA-CD2
15	ワンダーメガ/ワンダーメガ2
16	スーパー32X
17	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
18	ゲームギア
19	ゲームステーション
20	3DO
21	NEO・GEO/NEO・GEO CD NEO・GEO CDZ
22	レーザーディスク+LD-ROM*コントロールパック
23	レーザーディスク+MEGA-LDコントロールパック
24	MSXシリーズ
25	PC9801・9821シリーズ
26	DOS/V
27	マッキントッシュ
28	業務用
29	その他
30	何も持っていない
31	特に買いたくない

No.	表4 セガサターンソフト名						
001	アーサーとアスタロトの謎魔界村	056	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	111	ダライアスII	166	ピンボールグラフィティ
002	アドル麻雀 ファイナルロマンス プレミアムパッケージ	057	三国志V	112	誕生S ~Debut~	167	ファイティングバイパーズ
003	AQUA ZONE for SEGA Saturn	058	三国志 リターンズ	113	ダンジョン・マスター(仮称)	168	ファイロクロード
004	actua GOLF	059	紫炎龍(仮称)	114	タンク(仮称)	169	FARADOON
005	actua SOCCER	060	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	115	痛快// スロット・シューティング	170	ファンタジーアース(仮称)
006	ARENA(仮称)	061	実況おしほパロディウス〜forever with me〜	116	TFX	171	ファンタジーマップ
007	アルバートオデッセイ ~LEGEND OF ELDEAN~	062	実戦パチスロ必勝法3	117	TIZ~Tokyo Insect Zoo(ティズ)	172	V. R麻雀(仮称)
008	エアロブリックロード	063	疾風魔法大作戦	118	テカスリート	173	FIST
009	囲碁	064	シミュレーションズ	119	テモリス	174	風水先生
010	一発逆転 キャンブルキングへの道	065	上海 Great Moments	120	TECMO SUPER BOWL(仮称)	175	フェーダ・リメイクノ〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜
011	井出洋介名人的新実戦麻雀	066	重裝機兵レイノス2	121	DESTRUCTION DERBY	176	ぶくろバ
012	EVE	067	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	122	デスクリムゾン	177	ブラドルDISC Vol.1 木下優
013	イレブンス アワー	068	出世麻雀 大接待	123	テスロトル 隔絶都市からの脱出	178	ブラドルDISC Vol.2 内山美紀
014	ウィザードリィVI&VII〜コンプリート〜	069	駿才一騎馬チータSTABLE-	124	徹満カスタム(仮称)	179	ブラドルDISC Vol.3 コスプレイアーズ
015	ウルトラマンバトル(仮称)	070	昇龍三國演義	125	ネトリスS	180	ブラドルDISC Vol.4 大島朱美
016	エアースアドベンチャー	071	ジョニー・バズーカ	126	DEFCOIN5	181	ブラドルDISC Vol.5 レースクイーンI
017	エイリアン トリロジー	072	新型 くるりんPA /	127	テラクレスタ3D(仮称)	182	プレイボーイ カラオケ VOL.1
018	エクシユームD	073	神髓・善仙人(仮称)	128	天外魔境 第四の黙示録	183	プレイボーイ カラオケ VOL.2
019	X JAPAN 2	074	神罰 人生の意味	129	伝説のオウガバトル	184	ブレインテッド13(仮称)
020	X エネミー・ゼロ	075	心霊脱獄師 太郎丸	130	天地を喰らうII〜赤壁の戦い〜	185	ブルック・アノル大集合 夏色メモリス 麻雀編(仮称)
021	エルハザード サターン版	076	SUPER301 SQ(仮称)	131	電腦戦機バーチャロン	186	平和パチンコ総選挙(仮称)
022	エンジェルグラフィティ(仮称)	077	スターシューティング・ザ・ゴルフ	132	トゥーム・レイダース	187	ボディスペシャル 264
023	エンジェルグラフィティ Vol.2 吉野公佳(仮称)	078	スーパーパンコレクション	133	同級生 ~if~	188	ボリスノーツ
024	オーバードライブDX	079	スーパーリアル麻雀PVI	134	東京SHADOW	189	麻雀狂時代 Cebu Island'96
025	ガーディアンフォース	080	SKULL FANG ~空牙外伝~	135	東京立身出世伝(仮称)	190	麻雀四姉妹 若草物語(仮称)
026	開運 / なんでも鑑定団	081	スターファイター3000	136	ときめき麻雀グラフィティ ~年下の天使たち	191	マグル・スーパーヒーローズ
027	怪盗セイント・テール	082	STRIKERS 1945	137	ときめきメモリアル対戦ばすだま	192	マグル(仮称)
028	ガイファード(仮称)	083	STRIKER'96	138	ときめきメモリアル〜forever with you〜	193	マジカルドロップ2
029	狼狽伝説3〜通かなる闘い〜	084	ストリートファイターZERO2	139	特捜機動隊ジェイスワット	194	マジックカーベット
030	機動戦士ガンダム外伝(仮称)	085	スパイダー(仮称)	140	ドラゴンナイト・リメイク版	195	マジックカーベット
031	GALJAN(ギャルジャン)(仮称)	086	スポット(仮称)	141	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	196	マジックカーベット
032	キュービクギャル	087	3Dウルトラピンボール	142	ナイトストライカーS	197	マジックカーベット
033	キューバトラー(仮称)	088	3Dベースボール(仮称)	143	NIGHTS(ナイツ)	198	MARICA ~真実の世界~
034	銀河英雄伝説	089	3D Lemmings	144	NIGHTS+Explanation of the paranormal- #01 魔界	199	南の島にフタがいた
035	クオヴァティス2(仮称)	090	スワッグマン	145	忍者ばじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	200	メタルブラック
036	グッドアイランドカフェ	091	SEGA AGES / アウトラン	146	忍者ばじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	201	MOTO-X(仮称)
037	グランド セフト オート(仮称)	092	SEGA AGES / アフターバーナー	147	バーチャコップ2	202	モンスターメーカー ホーリーダガー
038	GRANDREAD	093	SEGA AGES / 宿題がタントアール	148	バーチャバスターII(仮称)	203	USドラッグチャンプ(仮称)
039	"CRITICOM" ザ・クリティカルコンバット	094	SEGA AGES / スペースハリアール	149	バーチャファイターキッズ	204	リス オブ ザ ロボット2
040	探兄弟劇場第一巻 麻雀篇	095	SEGA AGES / 廊下にてイダントアール	150	バーチャファイターキッズ	205	ライフスケープ 生命40億年ほるかな旅
041	グレイテストナイン'96	096	ゼロコンクエストDoozy-J Type-R(仮称)	151	バーチャバスター THE フィッシュ	206	ライフスケープ
042	クロックワークス	097	戦国ブレード	152	HYPER REVERTION(ハイパーヴァージョン)	207	ラングリッサーIII
043	慶応遊撃隊 活劇編	098	ソード・アンド・ソーサリー	153	HOUSING	208	リアルバウト 狼狽伝説
044	GAME-WARE Vol.2	099	卒業S(仮称)	154	HOUSING CATALOG	209	ルナ シルバースターストーリー
045	GAME-WARE Vol.3	100	ソニックウィングススペシャル	155	バスフィッシング(仮称)	210	LULU
046	激烈パチンコース	101	ソニック ザ ファイターズ	156	バスンボブル2X	211	レガシ オブ ケイン
047	月花霧幻譚~TORICO~	102	タクセイバー	157	バスンボブル2X	212	レガシ オブ ケイン
048	現代大戦略 Strikes(仮称)	103	ダービースタリオン(仮称)	158	パチンコファイター(仮称)	213	RENSA~恋鎖~
049	コトツク2	104	Turf Wind'96~武闘 競走育成ゲーム~	159	BATSUGUN	214	ロードラッシュ
050	コブラ・ザ・サイコガン	105	大牌雀(だいたりで)	160	バトルアスリート大運動会(仮称)	215	ロックマンX(仮称)
051	サイバードール	106	タイマーチェイスH.Q プラス S.C.I(仮称)	161	ばっくちちゃん	216	ロックマンX4
052	サイバーボッツ	107	だいな♡あいらん	162	犯罪写真〜捕らえた少女たちの見たモノは〜	217	ロボット混戦RPG(仮称)
053	サクラ大戦	108	だいな♡あいらん 予告編	163	ビッグ・バチスロ大攻撃 コーサル・ミュージアム	218	ワールドヒーローズ+リアフェクト
054	サターンボンバーマン	109	太平洋の嵐2	164	BIG HURTベースボール	219	WIPEOUT
055	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	110	タクティクス オウガ	165	必殺 /	220	湾岸パッドヒート+リアルアレンジ

## 96年4月度、全国選手権発表！

### 上位入賞！

1996年4月度、ブレインバトルQ クイズ全国選手権の優勝者は・・・  
京都府「**織田 佳彦**」  
パチパチパチ！！。豪華賞品はあなたのものだ。2位に5415スコア差のぶっちぎりの優勝。今日からあなたを関西の虎と呼ばせていただく。

次に準優勝・・・大阪市、同じく関西の「**頼本 博之**」。  
3位に11051スコアと大差をつけ堂々準優勝。う～ん関西勢は強い。しかし3位から6位は関東勢と東海勢が占めていたぞ。それでは3位から6位までの入賞者を発表しよう！

第3位、千葉県「**小池 博之**」  
第4位、静岡県「**長利 洋子**」  
クイズクイーンの洋子と呼ばせていただく。女性ナンバー1の栄冠は君のものだ。さあ次は第5位だ！  
第5位、群馬県「**黒澤 政文**」  
そして最後の入賞者は・・・  
第6位、愛知県「**松原 哲也**」  
第6位は大激戦、6位入賞松原と入賞外第7位東京都「**高橋 康浩**」の差は、わずかハナの差の982スコア。  
第8位愛知県「**安藤 誠**」は1081スコア、第9位長崎県「**大久保 直俊**」は1260スコア、第10位の神奈川県「**今村 彰文**」は1768スコア差と実に白熱した闘いをみせてくれた。  
すばらしいチャンピオン達に拍手を贈ろうではないか。

### 敢闘賞！

大会委員長としては、このすばらしい闘いをみせてくれた7位～10位のブレインバトル達に敢闘賞を贈ろう！賞品としてブレインバトルQ オリジナルTシャツをプレゼントするぞ！ハハハ私は太っ腹なのだ。

しかし、もう一度チャレンジし今回の悔しさを跳ね返してみてはどうかね。(もう一枚買うも、悔しいまま終わらせるも君次第だけどネ。)

ブレインバトルとして素晴らしい闘いを演じるのは誰でもない、キミなのだ！さあ、全国のセガサターンユーザー達よ！挑戦するがよい、ブレインバトルQに！

### ラッキー賞！

20位毎のラッキー賞を発表しよう！

- 第20位、愛知県「**後藤 邦勝**」
- 第40位、兵庫県「**工藤 耕輔**」
- 第60位、北海道「**大倉 永**」
- 第80位、長野県「**菊池 光弘**」
- 第100位、愛知県「**池野 網友予**」
- 第120位、埼玉県「**森 純子**」

おめでとう！！運も実力の一つ。ゲーム内のセガサターンクイズ選手権に優勝しクイズ全国選手権に挑戦したブレインバトルであれば、誰もが入賞のチャンスを得られる、それがこの選手権なのだ。スコアが低くてもラッキー賞狙いという手もあるな。しかしブレインバトルQは甘くないぞ。ファイト！

### ブレインバトルQとは??

ブレインバトルQでは、「セガサターンクイズ選手権」というクイズ大会がゲーム上で開催されており、クイズ大会に優勝すると優勝スコアが表示される。このスコアを同封のハガキに記入し郵送すると、今度は全国のブレインバトルと「クイズ全国選手権」で競いあう。上位6位までと20位ごとのラッキー賞には、ゲーム内のショッピングセンターで展示されているプレゼントがもらえるという最高の達成感をみたくクイズゲームである。今回は1996年4月大会の結果発表を行っている。大会は来年の4月まで毎月あるぞ。皆も目指すがよい栄光の“全国チャンピオン”を！！

### 特別賞！

エリアごとのチャンピオンも決めろ！エリア分けは郵便番号と同じエリアだ。(ポスタルガイド参照)ご希望の賞品をプレゼントするが、敢闘賞以外ですすでに入賞し、賞品を獲得した人はなし。ひとつで我慢してください！！

- ★北海道エリアチャンピオン  
千歳市「**山口 英司**」(全国22位)
- ★東北エリアチャンピオン  
宮城県「**勝山 わかこ**」(全国13位)
- ★関東エリアチャンピオン  
千葉県「**小池 博之**」(全国3位)
- ★信越北陸エリアチャンピオン  
長野県「**菊池 光弘**」(全国80位)
- ★東海エリアチャンピオン  
静岡県「**長利 洋子**」(全国4位)
- ★近畿エリアチャンピオン  
京都府「**織田 佳彦**」(全国優勝者)
- ★中国エリアチャンピオン  
岡山県「**今田 めぐみ**」(全国27位)
- ★四国エリアチャンピオン  
徳島県「**矢野 友規**」(全国42位)
- ★九州エリアチャンピオン  
長崎県「**大久保 直俊**」(全国9位)

### 大会事務局より

4月大会は、1・2位の独走態勢を3位から10人ぐらいが追いかけていくというデッドヒートの大会となりました。参加ありがとうございます！

さて、クレフから一言。賞品付きRPGクイズ「ブレインバトルQ」は年間を通して販売していますので、売り切れやお店に置いていなくても予約を申し込んでください。絶対にあきらめずに買って下さい。

もしどうしても予約をしてくれるお店がない場合は、(092)412-0902ブレインバトルQ大会事務局までご連絡ください。販売しているお店をお伝えします。

さて、クレフでは夏休みにとんでもないキャンペーンを計画中です。ここだけの話ですが、7・8・9月に夏の特別大会を行うらしいのです。それもなんと、ナナント優勝賞金は100,000円！びっくりさせてみせますからお楽しみに！！くわしくは6月のSATURN FANでお知らせします。それではまた来月お会いしましょう。See You バイ。



**クイズゲーム「ブレインバトルQ」は  
4800円で絶賛発売中！！  
クイズ全国選手権に君も参加しよう！  
皆の挑戦を待っているぞ！！**

お問い合わせは / 〒812福岡市博多区博多駅東2-14-1 スフィクスセンター

TEL : 092-412-0902 FAX : 092-412-0997

株式会社クレフ ブレインバトルQ クイズ全国選手権事務局

ホームページURL <http://jms09.jeton.or.jp/users/clef/>



郵便はがき

50円

切手をはって下さい

105-□□

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.12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)

## ② ゲーム成績表

ゲーム名						
アイレム アーケード クラシックス	<input type="checkbox"/>					
爆れつハンター	<input type="checkbox"/>					
レボリューションX	<input type="checkbox"/>					
首領蜂 (ドンパチ)	<input type="checkbox"/>					
ゲン ウォー	<input type="checkbox"/>					
野々村病院 の人々	<input type="checkbox"/>					
ロックマンX3	<input type="checkbox"/>					

ゲーム名						
アイドル雀士 スーチャーパイII	<input type="checkbox"/>					
THOR ~精霊王紀伝~	<input type="checkbox"/>					
ジョニー・ バズーカ	<input type="checkbox"/>					
ラピュラス パニック	<input type="checkbox"/>					
ときめき麻雀 グラフィティ ~年下の天使たち	<input type="checkbox"/>					
スーパーリアル 麻雀PVI	<input type="checkbox"/>					
慶応遊撃隊 活劇編	<input type="checkbox"/>					

# 新連載!!

# 俺たちを信じる!!

次号までに発売されるソフトを  
エキスパート  
編集部員10名がプレイ!!

NOW ON SALE SATURN SOFT IMPRESSION!!

# サターンソフト

NOW ON SALE!!

インプレッション

# Impression!

今回の評価対象ソフトはコレだっ!!

## 5月25日~6月7日

~発売予定ソフト~

お待たせいたしました! 本誌初のソフトレビュー「サターンソフト インプレッション!!」がスタート! 発売前のソフトを中心に、ゲームの達人ぞろいの本誌編集者が、体感レポート!!

## 発売前のソフトレビュー!!

栄えある第1回の評価対象となるソフトは、右の6本だ。基本的には次号の発売日までに出るタイトルが対象になるのだが、直前の発売日変更などの事情により、必ずしもその条件が満たせない場合があることを

ご了承ください。つまり、もっと先の発売日であるソフトが評価対象だったり、逆に次号の発売日までに出るのに評価対象にならなかったりするタイトルがあるということ。では次ページから評価開始だ!

### サターンソフト Impressionとは?

仕事、プライベート問わず、日頃ゲーム三昧の本誌編集部員たちがこれから発売されるソフトをプレイし、その体感記をお送りする。毎回選ばれし10人の編集部員たちがレビューアーとして登場し、

ナマのプレイヤーとしての声を、読者の皆様にお届けするのだ! 数値で評価を下すデジタル的なレビュー方式のみならず、良かった点、疑問に感じた点を、具体的に述べるアナログ的な評価方式を採用。ソフト購入前の判断材料に役立てていただきたい。



ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート



DEFCONS VOS



ソード&ソーサリー



デススロット 隔絶都市からの脱出



# まずはポイントレビュー!!

ここでは10人のレビューアーが評価対象ソフトのすべてをプレイし、そのソフトに対する評価を10段階の

ポイントで表している。さらに、個人的にそのソフトを買いたいかどうかをも同時に発表してもらった。

さて、今回の評価対象ソフトだが、RPG2本に業務用からの移植シューティング2本、3Dアクションとアドベンチャーが1本ずつ。さらにこの6本のうち、海外ゲームが3本。1本はRPGの元祖といえるシリー

ズの続編だが、残る2本は海外ゲームらしい斬新なゲームコンセプトが印象的なソフトだ。国内産ソフトは「疾風魔法大作戦」がちょっと変わり種ではあるものの、他の2本はそのジャンルの王道的なソフトだ。

## 今号のレビューアー

今回、ソフトのレビューを行う10人の選ばれしレビューアーたち。その個人的な側面を紹介している。マニアックな者、冷徹な観察眼をもつ人など、さまざまと取りそろえているので、判断の参考に。

## レビューアーDATA

今号のレビューアーの得意ジャンル、苦手ジャンルを、各ジャンルごとにS、A、B、Cの4段階で表した。Sがそのジャンルに対する知識や情熱が最もあり、Cがほとんど知らない、という意味だ。

	相沢浩仁	五十嵐達雄	加藤政樹	佐藤大作	佐藤 稔	寺崎宏之	福田知恵子	山口康弘	伊藤博充	西村俊行
アクション	B	A	A	A	C	A	B	A	A	B
格闘アクション	B	C	B	A	B	S	B	S	S	A
シューティング	B	A	B	S	C	S	B	A	A	B
RPG	A	B	A	C	A	C	S	A	A	B
シミュレーション	A	S	S	C	S	C	S	B	A	B
アドベンチャー	A	C	A	C	C	B	S	B	B	B
スポーツ	B	B	S	C	C	C	B	C	B	C
パズル	B	C	S	C	C	C	C	B	B	B
テーブル	A	B	B	B	B	C	A	B	B	B
業務用ゲーム	B	C	B	S	B	A	C	S	S	S
パソコンゲーム	A	C	C	C	C	C	A	B	A	A
海外ゲーム	S	A	C	C	C	C	A	C	A	B
美少女ファン	B	A	C	A	C	C	S	B	B	C
アニメファン	B	C	B	B	A	C	B	S	B	B
<b>ウィザードリィ VI&amp;VII コンプリート</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>5</b>
5月31日発売予定/データイスト/6800円	好	絶	好	?	欲	?	絶	?	?	?
<b>ソード&amp;ソーサリー</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>5</b>
5月31日発売予定/マイクロキャビン/6800円	?	?	好	?	好	?	好	好	?	?
<b>デスロトル 隔絶都市からの脱出</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>6</b>
6月下旬発売予定/メディアクエスト/5800円	好	欲	?	?	欲	?	?	好	欲	欲
<b>疾風魔法大作戦</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5</b>
6月中旬発売予定/ギャガ・コミュニケーションズ/5800円	?	好	?	絶	?	?	好	欲	好	?
<b>ダライアスII</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>6</b>
6月7日発売予定/タイトー/5800円	?	好	?	欲	?	好	好	絶	好	欲
<b>DEFCON5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>4</b>
6月7日発売予定/マルチソフト/5800円	?	?	?	?	?	?	欲	?	好	?

## ウィザードリィ VI&VII コンプリート

5月31日発売予定/データイスト/6800円

ソフト DATA

今号の評価対象ソフトのタイトルを上段に、下段に発売予定日、発売メーカー、価格(税別)の各データを表記している。

レビューポイント

レビューアー 買いたい度

今号のレビューアーが、評価対象ソフトをプレイし、そのソフトに対して下した評価を、10段階のポイントにして表記している。10が最も高い評価を表したポイント数で、以下、ポイントが少なくなるほど低い評価ということになる。あくまで客観的な立場から判断を下したうえでの評価である。

上記の「レビューポイント」と違い、こちらはレビューアーがごく個人的にそのソフトを買いきたかったかどうかを4段階で表記している。各表記の意味は 絶…絶対に買いたい 欲…かなり欲しい 好…個人的には好きな部分が多い ？…ちょっと様子見となっている。

## レビューアー座談会

# 雑感 Impression!!

このコーナーは、今回のレビューアー10名が評価対象ソフトをプレイし、評価を下したあと一堂に会し、各人の評価や次ページからのレビューでは話さなかったプレイ後の感想などを、勝手気まま(?)に談じたものを収録したものだ。

☆☆☆☆☆☆☆☆

相沢「今回はRPGが2本あるね。それぞれどんな感想をもった？」  
福田「私は単にウィザードリィファンなので、楽しめたわ」

加藤「俺は『I』『II』以外はウィザードリィとは思ってないんだけど…でも経験値のための楽しさは相変わらずで、それなりに楽しめたな」  
相沢「日本のRPGみたいにストーリー的な盛り上がりはないね。でもなんとなくやってしまう…」  
福田「何にせよ、『VI』と『VII』が一緒になるといえるのがスゴイ」  
佐藤稔「一方の『ソード&ソーサリー』は対照的だね。経験値をためる楽しみなんて微塵もないけど、スト

ーリーを楽しむという点では…」  
西村「ボク、ああいうノリは苦手というか…。好きじゃないです～」  
相沢「それから、アレってポリゴン使ってる意味は？」  
一同「ない、ない」  
五十嵐「マニアならば『ウィザードリィ』がお勧め。お手軽に楽しむなら『ソード&ソーサリー』っすね」  
相沢「シューティングも2本あるね。山口君は『ダライアスII』に8点つけてるけど？」  
山口「いや、『ダライアス』シリーズが個人的に好きなので。移植度です

か？ 完璧じゃないですか？」  
寺崎「完全なコレクターズアイテムですね。他機種版は必ずアレンジが加わってましたけど、完全移植は初めてですから」  
相沢「当然のようだけど難しいね。一度死んだら復活できるのかな？」  
山口「運です(笑)」  
五十嵐「もう一方の『疾風魔法大作戦』だけ、こちらは初心者でもとっつきやすい。エンターテインメント性を感じるっす」  
伊藤「プレイが大味になりますね」  
佐藤稔「純粋なシューティングゲー

ウィザードリィⅥ&Ⅶ  
コンプリート



- 発売日/5月31日発売予定
- 発売元/データイースト
- 開発元/データイースト
- 価格(税別)/6800円 ●ジャンル/RPG
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/272・プレイヤーデータ
- コンテニュー等/なし
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

RPGの元祖ともいえる作品が、2本カップリングされて登場。(P198に紹介記事あり)

初心者お断り!  
大人のRPGだ!!

『ウィザードリィ』のシリーズ1作目が誕生し、はや10年以上の歳月が流れた。単純なワイヤーフレームの画面、そして取りあえずある、というだけのようなシナリオの1~5作目に対し、このⅥとⅦはまったく趣を変えたゲームになっている。アメリカでⅥが発売された当時、『ダンジョン・マスター』や『ウルティマ』の新作の影響を受けすぎ、パッと見は、もはや『ウイズ』ではないとまでいわれたものだった。

しかし、やはり『ウイズ』は『ウイズ』である。キャラクタメイキング、レベル上げ、アイテム探しやダンジョンの探索等、『ウイズ』のおもしろさはまったく失われてはいな

かった。今回レビューをするにあたり、キャラメイキングを3時間(通常は1日はかける)、実際のプレイ時間を10時間程度かけてみたが、パソコン版と比べ、なんら遜色ない移植作だといえよう。それどころか、コントローラでの操作法等は、比較にならないほどよいという特徴もある。初心者にとっては、取っつきにくいという難点があるのは認めるが、それを補って余りある魅力が隠されたゲームだと感じる。(福田)

ストーリー不要の  
迷宮探索RPG

探索、戦闘の繰り返し。個人的には、このような迷宮探索RPGは好きだが…。メインともいえる戦闘で、攻撃がなかなか当たらないため時間がかり、イライラすることが多

かった。ゲームバランスもあまりよくないようなので、進めるには根気が必要だろう。しかしこのゲームには、死と隣り合わせのシビアな世界を冒険する楽しみがある。迷宮探索好きとしては合格といえる作品。(加藤)

俺たちにも言わせろ!!

- オートマッピングがあるが、全体図が見えず意味なし。(西村)
- サターンのゲームのわりには、処理速度が遅い点が気になる。(山口)
- 1作で半年は遊べそう。(五十嵐)

こんな人にオススメ

じっくりと時間をかけて謎を解く楽しみを味わってみたいと思ったら、迷わずにプレイしてほしい。



ソード&ソーサリー



- 発売日/5月31日発売予定
- 発売元/マイクロキャビン
- 開発元/マイクロキャビン
- 価格(税別)/8800円 ●ジャンル/RPG
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/128・プレイヤーデータ
- コンテニュー等/なし
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

3DO版からの移植RPG。明るくコミカルな雰囲気の特徴。(P90に紹介記事あり)

楽しげな会話と  
3D視点が特徴的

ゲームを始めてスグに気が付くのは、会話シーンのノリの軽さ。キャラクタのセリフ自体も楽しいが、そのセリフにツッコミを入れるナレーションがまた楽しい。軽いノリの主人公ルシオンの魅力と個性的なキャラクタたちによって、まるでピクニックに出掛けるような雰囲気させてくれた。キャストも主人公の林原めぐみ嬢や宮村優子、椎名へきるなど個人的に好きな人たちがばかり。オープニングムービーも満足できる完成度。だが、一歩フィールドに出ると気になる部分が目についた。まず3D視点のフィールド。視点を変更できるのはいいが、視点によっては移動スピードが落ち(処理落ち?)

イライラさせられる。戦闘シーンは1回の戦闘に時間がかり過ぎて、テンポが悪い。普通のRPGにない戦略性と差し引いてもマイナス。先に進める気にさせるストーリーだけに非常に残念だ。(山口)

漫才のような  
会話を楽しめ

このゲームはとにかく主人公ルシオンの魅力に尽きる。ここまで軽いノリで冒険を進めていく主人公は見たことがない。イベントで声優が喋ってくれるのもよい。ルシオンの「にや☆」は必聴。フィールドはお得意(?)の3D。視点も変更できるが、あまり意味を見いだせなかった。また、戦闘シーンでは障害物などで自分の攻撃がなかなか当たらないためイライラさせられた。グラ

フィックがちよっと…なのはご愛嬌か。基本的にオーソドックスなコマンド入力式RPGだが、生き生きしたキャラのおかげで、新鮮にプレイすることができた。(加藤)

俺たちにも言わせろ!!

- 戦闘時にランダムに曲が変わる等、アキさせない工夫が楽しい。(福田)
- フィールドの視点がいろいろ変えられるのは面白いが、それをうまく活用しきれていないのでは?。(寺崎)
- 「2」に期待したい。(相沢)

こんな人にオススメ

ありきたりのファンタジーRPGの世界観に飽きた人、ルシオンや他のキャラが好きの人などに。



ムを期待してるとダメだね?」  
加藤「じゃあ、レースゲーム?」  
西村「それもちょっと違う〜」  
相沢「移植度はどうかな? 誰か業務用をプレイしたことがある?」  
佐藤大「フフ、全キャラ1コイン1周1位でクリアしたのだ!」

一同「おお!」  
佐藤大「移植度は結構いいけど。横画面モードにしたときのゲーム調整がチョット…。何にせよ、移植のアレンジサービスが悪いのだ。いろんなオマケやオリジナル要素が盛り込まれていた『ガンバード』と比べてしまうと、その点が…」  
相沢「では残る2本、どちらも海外ゲームだけだ。僕は『デススロットル』なんか、ちょっぴり欲しくなってきたんだけど」  
五十嵐「俺もっス」  
福田「でも操作性がいただけない」

相沢「そんなに悪いかなあ?」  
佐藤大「とにかく発進の遅さが…」  
伊藤「あと、敵車に正面衝突した時に異様に後方へと撥ね飛ばされるんですよ。あれもイライラの原因」  
福田「レーシングコントローラに対応させるべきだったんじゃない?」  
伊藤「いや、僕は全部方向キーで操作の方がしっくりきました」  
加藤「やっぱりセンスが海外ゲームだね。この手のものが好きじゃないとダメじゃない?」  
五十嵐「俺もっス」  
相沢「でもオープニングがカッコイ

いんだよね」  
加藤「ハードロックをピンピンにかけて人を轢きまくる主人公がね」  
相沢「じゃ、もう1本の海外ゲーム『DEFCON5』は?」  
福田「アドベンチャー好きとしては、納得の面白さね」  
一同「ええ〜!」  
相沢「すごく苦勞するけど、苦勞はやっていけば報われるのかな?」  
西村「報われるんじゃないですか? タイムテーブルとか作って行って攻略していくと…」  
相沢「いずれはロボットたちを基地



次のページへ

## デスロットル 隔絶都市からの脱出



- 発売日/6月下旬発売予定
- 発売元/メディアクエスト ●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/推奨年齢18歳以上
- 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/106・プレイヤー
- 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/95%

欧米のパソコンソフトを移植。残酷描写が凄まじいアクション。(P206に紹介記事あり)

## 疾風魔法大作戦



- 発売日/6月中旬発売予定
- 発売元/ギャガ・コミュニケーションズ
- 開発元/エイティング ●価格(税別) 5800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/2人同時
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/7・ボタン設定、ハイスコア ●コンティニュー等/コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

レースの要素を加味した、縦スクロールシューティング。(P202に紹介記事あり)

## 斬新なコンセプト しかし操作性が...

海外ゲームの魅力というのは、何よりそのコンセプトの斬新さにあると思うが、このソフトはその最たるものではない。近未来の犯罪都市まででありがちとしてもタクシードライバーとなって客をとり、目的地まで運んで金を得るなんて発想にまず驚く。そして内容も残酷描写の嵐。車の前に立ちただかる人間(ゾンビ)をガンガン轢き殺す。日本ではとても考えられない企画だ。これから乗せようと思った客が、目の前で別の車に轢き殺された時は、理不尽を通り越して爆笑モノだった。

ところが、この発想の斬新さを打ち消しかねない操作性が問題。停止状態やバックの後、あるいは他の車

に衝突した後の前進が遅すぎる。バックで抜け出そうという時に他の車に阻まれたりした時など、ストレスがたままり。さらにマップも非常に見にくい。大画面モニターが必要になるかも。(佐藤稔)

## 細かい描写に納得 グラフィックは?

海外ゲームならではの突拍子もない発想が前面に押し出されたゲーム。ロックミュージックを聴きながら、虫ケラ同様に人間を射殺、轢死させる場面から嫌悪感を感じられず、むしろ笑いを誘う。人々の死にパターンも複数用意されており、スプラッター部分に対する細かい描写も行き届いている。ただ、タクシーが特定の壁に接近しただけで、そこにある壁が消えてしまい、見えない壁に進

路を阻まれるなど、グラフィック処理に不満が残る部分もある。(西村)

## 俺たちにも言わせろ!!

- B級SF(コメディ?)映画のような悪ノリした設定が好き。(相沢)
- シューティング&ドライビング&アドベンチャー&タクシードライバーというヤミナベ的B級作。(五十嵐)
- 洋ゲーらしいセンスは◎。しかし操作のレスポンス悪し。(山口)

## こんな人にオススメ

ありきたりなゲームにウンザリしている人、洋ゲー独特のセンスを愛する人にはうってつけ。ただし、かなりのアクションセンスと根気をもつ人向けともいえる。

レビュー平均  
ポイント  
5.7

## 爽快感満点だが、 緊迫感に乏しい

タイムの速さを競うシューティング、というアイデアが斬新だ。確実な破壊や避けよりもスピード重視なので、爽快感が強い。ゲーム自体は敵が多くスクロールも速いため、決して万人向けとはいえない難易度だが、地形や敵本体に当たり判定がないため、勢いだけの大まかなプレイでもなんとか進める。その点、初心者でも充分楽しむことができる。

しかし、逆に言えばプレイが大味になりがちで、緊迫感に乏しいのも事実。ストレス発散のために気楽に遊ぶには最適だが、ギリギリの達成感を求める向きには物足りないかもしれない。また、コンピュータキャラと順位を競うというシステムも、

プレイの目標を曖昧なものとしている。間口は広いが、深さには欠ける、そんな印象だ。(五十嵐)

## スピード感と撃つ 快感は両立せず

「敵の破壊」だけでなく「クリアまでの速さ」という楽しみが1つ増えたのはいいが、うまく両立していないのが惜しい。ボタン押しっぱなしで加速というシステムのため、攻撃すればするほどスピードが落ちてしまう。そのため、レース重視のプレイをすると攻撃せずに逃げるに徹しなければいけないのがつらい。撃つ快感とスピードを両立できるようなシステムにして欲しかった。(伊藤)

## 俺たちにも言わせろ!!

- 速度を上げるには画面の前に出る

必要があるが、もともと縦画面のゲームが横画面だと、とてもじゃないが怖くて前に出られない。(西村)

- ビギナーモードで短時間遊ぶには面白い。だが、あまりにも画面が派手で自機を見失いやすい。(福田)
- 移植度は良いが、アレンジのなさには失望/サウンドテストで曲名と作者がわかるのは良い。(佐藤大)
- 前作の「魔法大作戦」とのセットだったら迷わず買ったのに。(寺崎)

## こんな人にオススメ

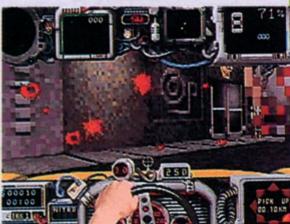
とりあえず頭をカラッポにして遊べるので、辛いこと、悲しいことがあった時のストレス発散に。最近の縦シューティングとしては間口が広いので、初心者の方にもOK。

レビュー平均  
ポイント  
5.7

内に配置できるんだよね? それっておもしろそうじゃない?」  
佐藤稔「それだけ聞くと。でもシミュレーションじゃないんだよね。一体どういう層にアピールしたいのかわかんない」  
佐藤大「今までにないタイプのゲームではあるのだ」  
加藤「今までになけりゃあいいってもんじゃない!」  
山口「不親切さという点では、パソコンの海外ゲームっばいです」  
相沢「昔なら買ってたなあ...買うけど遊ぶかどうかはわからない」

寺崎「コンシューマソフトじゃないです。海外ゲーム超上級者向け?」  
西村「ゲーム的にはそんなに難しいですよ~」  
加藤「そりゃ、お前だけだよ」

◎評価が分かれたタイトルだ



## HYPER REVERTHION



- 発売日/6月7日発売予定 ●発売元/テクノ/ソフト
- 開発元/テクノ/ソフト
- 価格(税別)/5800円 ●ジャンル/3Dアクションシューティング ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚 ●複数プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/対戦ケーブル
- バックアップメモリー/5・ボタン設定
- コンティニュー等/コンティニュー
- 現在の開発状況/100%

## 3D視点で格闘+ シューティング

PSで発売された「リヴァーシオン」がパワーアップしてサターンに登場。プレイヤーは独特のデザインをした機体に乗込み、障害物が点在する舞台上で1対1のバトルを行う。

視点は自機後方から見た3D視点で、内容はシューティング要素あり、コマンド入力による格闘アクションの要素あり。対戦ケーブルにも対応しているが、現在対戦ケーブルは、単品発売はされていない。

## サターンソフト Impression!!

### ダライアスII

1P 00197200 2P 00000000

CREDIT 2 CREDIT 3

- 発売日/6月7日発売予定
- 発売元/タイトー ●開発元/タイトー
- 価格(税別)/5800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/2人同時
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/2・ハイスコア
- コンティニュー等/コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

**独特の世界観と迫力の演出は、今見てもなかなか新鮮。(P194に紹介記事あり)**

### 2画面は完全再現しているが…!?

『ダライアス』といえば多画面。このシリーズは過去に様々な家庭用機種に移植されてきたが、本来の多画面方式を再現したのはこのサターン版が最初だ。しかし画面サイズを大幅に縮小したため『ダライアス』が元々持っていた圧倒的な迫力は、残念ながら大幅に失われてしまっている。その代わり画面のズームシステムがある訳だが、はっきり言ってプレイ中は混乱する事の方が多いので無用の長物っぽい。完全移植を目指した心意気は分かるが、多少ゲーム性が変わっても1画面で遊べるモードも付けて欲しかったところだ。とは言え、ゲーム内容はまぎれもなく業務用の『ダライアスII』。特

定のボス戦の安全地帯なども再現されており、アレンジされまくっていた他機種版に憤慨していた人も納得のデキ。連射スピードがオプションで選択できたりするのも親切なシステムだろう。確かにシステムの、絵的に古いという感否めない作品だが、新しいユーザーにも遊んでもらいたい良質の移植作。(寺崎)

### 移植度上々なれど 難度調整も欲しい

縮小表示での2画面再現はとにかく斬新。このゲームは、クラシックコレクション的な性格が強いものだと思うが、やはり家庭用ゲーム機向けのアレンジも欲しい。特に難易度はかなり高めなので、気楽に楽しめるような初心者向けモード(ミスしても装備がなくなるらない、とか)

などがあると良いのでは。(佐藤大)

### 俺たちにも言わせろ!!

- 難易度が高すぎ。シューター以外では手が出せないのでは。(佐藤稔)
- 移植度は完璧に近いと思うが、やはり古すぎるか。(山口)
- 画面変更がややこしい。(伊藤)
- 懐かしい。ただ、家庭用の移植にしては難易度が高すぎるか。(相沢)
- 画面が小さいのが残念。(福田)

### こんな人にオススメ

往年のファンはもちろん、過去の秀作を味わってみたいという人はとりあえず購入して損はない。コレクターズアイテムとしての価値もあるのでやはりマニア向けか?



### DEFCON5

- 発売日/6月7日発売予定
- 発売元/マルチソフト ●開発元/Millennium Interactive ●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/97・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%

**3Dタイプのマップを進み、敵を倒しながら機密データを探す。(No. 7 P197で紹介)**

### 海外ゲームらしい ハードな手応え

よくもわるくも海外ゲーム、という感じ。まず、スタートしていきなり何をすればいいかわからない。ここの行動は、説明書に解法が書いてあるほど。マップを進む際も、部屋ごとの特徴のなさや動きのなめらかさ(本来、これは評価すべきことだとは思のだが…)もあいまって、自分のいる場所がわからなくなる。目的地についてさあ本番だよ、となるとこれまたやるコトがわからない。何でもできるが、いったい何をすればいいのやら。

…とまあ、とにかくプレイヤーに徹底的な習熟を要求している。この手の作業が好きか嫌いかで、ゲーム自体の向き不向きが分かれるだろう。

マップの名称やデータセーブ画面などで、英語のままの部分が少ないのは配慮不足か。(佐藤大)

### 理解しづらい ゲームシステム

スクロールは非常に滑らかな上、3Dシューティングの要素が盛り込まれているので、一見するとアクション色が強そうに見える。だが、実際は、多くの専門用語や操作方法を理解するために、取扱説明書をきっちり読み、よく考えてプレイしなければならない。また、プレイ中はアナウンスが流れ、プレイヤーへの行動指示が与えられるのだが、リアルタイムに時間が経過していくので、いきなりあしろ、こうしろと言われても、そう簡単に対応することはできない。そのため、試行錯誤を繰

り返しながらいかにしなければならぬ。そういった点からみると、プレイヤーには、かなりの忍耐力が必要とされそうだ。(西村)

### 俺たちにも言わせろ!!

- 3Dだが「DOOM」や「ダンジョン・マスター」とは全然違うタイプの作品だ。(相沢)
- 情報端末の細かさはすばらしいが、覚えるのに苦労しそう。(伊藤)
- 敵の襲撃など緊迫感あまり感じないが、全体的には好き。(福田)

### こんな人にオススメ

世界にどっぷりハマれる人向け。雰囲気もSF映画っぽく、リアルタイムならではの緊張感もある。



### ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

参考出展!!

- 発売日/5月31日発売予定
- 発売元/バンダイ ●開発元/未発表
- 価格(税別)/5800円 ●ジャンル/アクション ●対象年齢/全年齢
- 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
- 現在の開発状況/100%

### 新システム満載で 悟空が再び戦場へ

さまざまな機種で発売されてきた人気アニメが原作のシリーズ。今回は従来のような格闘アクションではなく、シミュレーション要素の濃いものになっている。前作のような1対1の戦いではなく、今回は複数の仲間とともに戦うことに。

今号はサンプルロムによるプレイができなかったため評価対象外となったが、この独特のシステムがどこまでプレイヤーに理解されるか?

### アイドル麻雀 ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ

参考出展!!

- 発売日/5月31日発売予定
- 発売元/アスク講談社
- 開発元/アスク講談社
- 価格(税別)/8900円 ●ジャンル/麻雀
- 対象年齢/X指定 ●CD枚数/2枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/1・プレイデータ
- コンティニュー等/コンティニュー
- 現在の開発状況/100%

### マニア度アップのお徳用パック

本編の脱衣麻雀ゲーム「ファイナルロマンスR」に「別冊キャラクタ設定資料集」と「着せ替えソフト完全版」をパック。

基本的なゲーム内容は前作と同じのため、評価対象外とした。問題はパッケージの内容だが、最も意義があるとすれば「着せ替えソフト」の方だろう。着せ替えの種類と表情が増えたことによって、H度よりもマニアック度がアップといった感じ。

# 狼 たちの熱き闘

おなじみの主人公3人に個性豊かなキャラクターたち、合わせて総勢10人がサウスタウンを舞台に闘うNEO・GEOの人気格闘アクション『餓狼伝説3』。今回ついにサターン版の画面写真を入手。本邦初公開だ！

—遙かなる闘い—

# 餓狼伝説3

## ROAD TO THE FINAL VICTORY

# いは終わらない...

発売日	6月28日	CD枚数	1枚
発売元	SNK	複数プレイ	2人同時
開発元	SNK	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	B・プレイデータ
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	85%(5月16日現在)

## 人気シリーズ第4弾が ついに姿を現した!



この春発売された「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」に続き、SNK参入第2弾となる『餓狼伝説3』がサターンに登場する。キャラも大幅に入れ換えられ、さらに熱い戦いが繰り広げられる。なお、「ツイン アドバンスド ロムシステム」は今回は使用されず、CD-ROMのみのリリースとなる。しかし、NEO・GEO版の雰囲気は忠実に移植していることは写真を見れば分かるだろう。



画面ではCDへのアクセスやキャラクターボタンは分らないが、雰囲気は完全に再現している

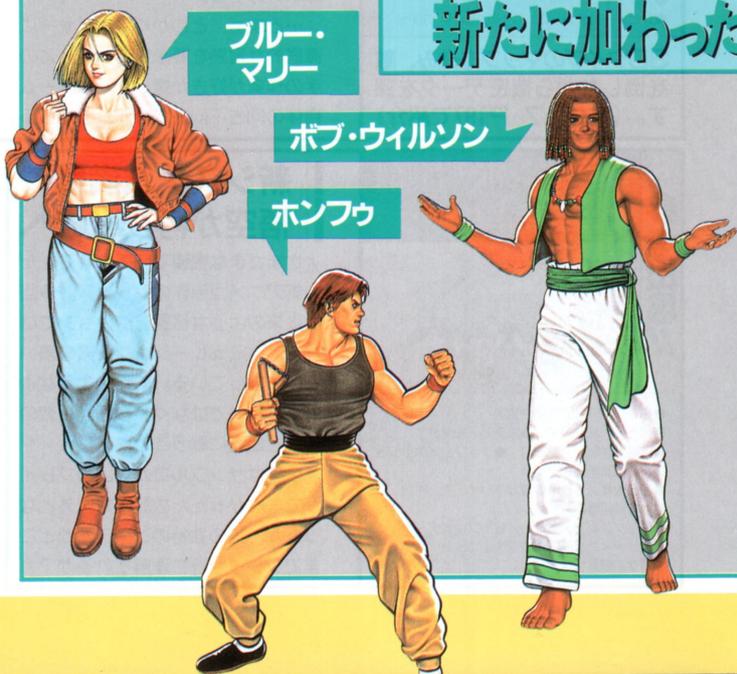
## 新たなシステムも残さず再現

完全移植を目指して開発が進んでいる『餓狼伝説3』。気になる移植度、サターン版のオリジナル要素などをSNK自身に聞くと、「移植作業も順調に進行中です。'96おもちゃショーに出展を予定していますので、ぜひプレイしてください(企画宣伝部宣伝課・中村)」との答え。具体的なコトは聞けなかったが、プレイしてみればすべて分かるということ。その答えはもうすぐ判明する!



●特殊な操作も、自分の好きなボタン配置で簡単にできる

## 新たに加わった





Fatal Fury 3



# 注目の格闘アクションいよいよ画面初公開!!



画面手前に派手に吹っ飛ばされるフランコ・バッシュ。凝った演出も「餓狼3」の見どころの一つ



奥と手前にラインができた。3つのラインによって、闘いのバリエーションも豊富に

## 5人の狼たち

フランコ・バッシュ

望月 双角



待て！次号！  
続々公開予定！  
さらなる情報も

作戦の詳細から装備まで、自分で決められる!

特捜機動隊

# ジェイスワット

Japan Special Weapon And Tactice Team

バンプレストのオリジナル3Dシューティング『ジェイスワット』。ゲーム部分の最新画面がついに公開。シューティングシーンは実写&テクスチャーマッピングがほどこされたリアルな画面。戦闘作戦を自分で立てることも可能だ。

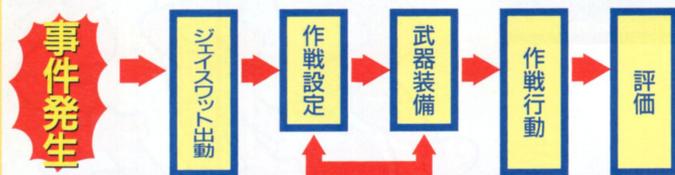
発売日	8月	CD枚数	1枚
発売元	バンプレスト	複数プレイ	1人用
開発元	バンプレスト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	65%(5月13日現在)

## 連携プレイが重要な近未来ポリスシューティング

隊員であるプレイヤーの任務は、建物に侵入した犯罪集団を捕えることだ。ゲーム本編を始める前に、事前に得た敵の情報から作戦設定と武器装備を決める。他の仲間の

配置を考えることも重要だ。戦闘場面は3Dシューティングで、作戦ごとに条件や制限時間がある。任務が成功しても、その結果は隊長により厳しく評価されるのだ。

### ゲームの流れ



●これが初公開のゲーム画面。ゲームはプレイヤーの視点で進行する。真ん中の照準は使う銃により変化



### 作戦設定-与えられた情報を生かせ

本番のシューティングの前に、まず作戦を立てる。建物の内部地図や人物配置など、敵の情報を分析し、味方の配置や武装する銃の種類を決めよう。これによりシューティングの難易度が変化する。初心者のためのオート設定もある。



●実写取り込みのガン。実物を正確に数値化



●装備装着画面。多くの要素を考えて装備。選ぶ兵器が強力ならそれだけ攻略も簡単。ただ隊長の評価は下がるかも。初心者にはオート設定もオススメか

## 作戦行動-チーム一丸で敵を撃て

各作戦には制限時間が設けられ、リアルタイムで進行する。状況は刻一刻と変化していくぞ。そのため、プレイヤーはただ目の前の敵を追いかけるだけでなく、戦闘中にも絶えず提供される通信機から

の音声情報を選別して、状況の先を読む必要がある。また、ゲーム画面に展開される数多くの画面情報を読み取ることも大切だ。少しも気を抜くことのできない状況が、ゲームの臨場感を盛り上げる。

作戦決定！ さあ突入だ



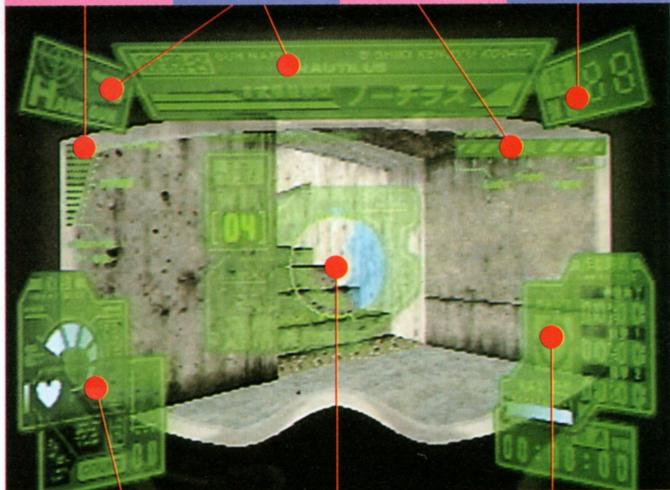
①メイン画面は赤と緑の2種類の表示が選択可能

通信用の音声ゲージ

現在使用中の銃の種類と名前

プレイヤーの向いている方向

持っている弾倉の総数



プレイヤーの体力パラメータ

照準と残りの弾数

作戦行動時間とタイムリミット

## 作戦終了-結果しだいで評価が分かれる

たとえ任務が成功しても、それですべてOKというわけではない。作戦の結果はテレビで報道されて、その後には隊長の厳しい評価が待っている。ダメージはどれだけ受けたか、ムダ弾は使わなかったか等、さまざまなことが考慮され、最終的な評価が下される。

②隊長の評価。作戦がうまくいかないと厳しいことも言われる



最大の目的であった人質の救出がうまくいかなかったようだな！



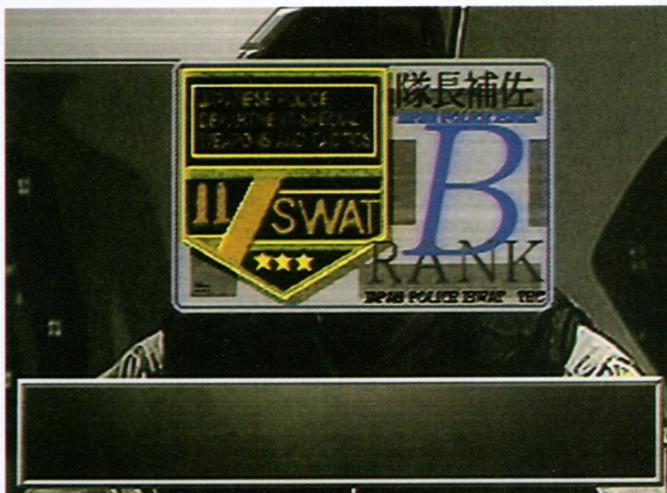
ブラックマーケットに蔓延しつつあることが明らかになりました。

③作戦終了後に流されるニュース



人質を取り立てこもっていた犯人達が投降に応じました。

④さすがのジェイスワットでも、世間の評判はやっぱり気になるものか



⑤評価の瞬間。結果は6段階程度に分かれる予定。気にいらなければ何度でも

## J.S.W.A.T.(ジェイスワット)の世界

ジェイスワットは、多発する凶悪犯罪に対処するため設立された、実力行使を許可された機動部隊。前身は警察特殊行動部隊だ。その隊員は機動隊のエリートたちから選ばれ、日夜高度な訓練を積んでいる猛者ばかり。ただし、その異端さのためか資金繰りには苦しみ、最新鋭とはいえ黒い噂のある加輪上重工の試作品を使用しているという問題もある。ちなみに、ジェイスワットの名称の由来は、その装備がアメリカの特殊部隊であるSWATと似ていることによる。

### ジェイスワット 関連図

**ハバン社**  
アメリカの銃器メーカー。軍や政府ともつながりを持つ。日本を拳銃の市場にと狙う

つながり？

警察特殊行動部隊 (前身)  
**J.S.W.A.T.**  
(特殊機動部隊)

敵対関係

**ハンドガンナース**  
拳銃密輸組織。特殊訓練を受けた日本人で構成。ハバン社とは協力関係に

装備提供

かわかみ  
**加輪上重工**

ジェイスワットに装備を提供。戦時には陸軍の秘密計画に関与。今も謎の開発を続ける

つながり？

# 時を股にかけ活躍する男

新御徒町三丁目 26

## 時空探偵 DRACULA DETECTIVE

～幻のローレライ～

発売日	7月26日	CD枚数	2枚
発売元	アスキー	複数プレイ	1人用
開発元	アスキー	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	1プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	75%(5月14日現在)

第2次世界大戦前夜のドイツ。処女航海に出発したローレライ号。そしてそこにはDDの姿。時空犯罪を暴くDDのもとに、今回も大きな事件が持ち込まれた!!

### 全編CGムービーのシネマティックアドベンチャー

主人公は西暦2238年の東京で時空探偵業を営むDDこと鳴神雷蔵。レニ・ラヴァルの依頼により、行方不明のクルト・ラヴァル博士を求めて1939年のドイツに行く。そして、それらしき人物が乗るといふローレライ号にレニと共に乗り込むことになるが…。



●一見優男だが修羅場を知っている

このゲームは、全編をムービーで綴った3Dアドベンチャーだ。メッセージはすべて声優による音声になっている。移動シーンはDDの視点で展開するので、臨場感、感情移入度は抜群。しかも、随所にイベントムービーが入る。



●こいつが相棒の霧姫。女子高生だ



●レニと連れだって歩くDD。要所要所で第3者視点のムービーが入る

### 移動は全てアニメーション

ゲーム中の移動は、パッドの上で前進、左右で方向転換というシンプルなもの。何か特定の物体を調査したい場合は、調べたい物の前でさらに上を押すだけ。操作が簡単なのでゲームにのめり込める。



●一歩前進してラウンジの扉の前に立つ



●右を向くと、No.3のドアが目印



●廊下の中程。ここで左や上を押すと…

### 3つのコマンドを使いこなそう

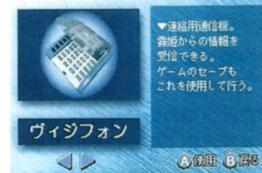
移動以外のDDのコマンドは3つ。アイテムコマンドでは、DDが持っているアイテムを使用することができる。特殊能力とヒントについては、現時点でははっきりとしたことはわからない。どうやら特殊能力の方は、DDの秘められた能力を使うコマンドらしい。



●XYZボタンでコマンドを呼び出す

### ヴィジフォン

20世紀に飛び込んだDDに、23世紀の情報をもたらすのがこのヴィジフォンだ。時空を超えて活動する時空探偵には必須のアイテムと言える。霧姫からの通信を受信するほかゲームのセーブもできる。



●通信が入ると呼び出し音が鳴るぞ

## ローレイ号を覆う、黒い謎を解き明かせ

プレイヤー、鳴神雷蔵の職業は時空探偵。時間航行が可能になった23世紀に、多発した時空犯罪に対応するため自然発生的に登場した職種である。タイムライド（いわゆるタイムマシンのこと）を駆り、過去に未来に飛び回る。ところで、雷蔵には通り名がある。それが「DD（ドラキュラ ティテクティブ=吸血鬼探偵）」。雷蔵は特殊遺伝子保有者と呼ばれる、吸血鬼の末裔なのだ。

そして、時空探偵にはかせないマシン、タイムライドの操作に必要な技術と才能を持つパートナーが、霧姫・アイスマンだ。



船内放送がはじまった。乗客はみんなラウンジに集まるようだ

### 自室に戻って捜査開始

巨大旅行客船ローレイ号の設計者に、クルト・ラヴァルの名を見つけたレニと雷蔵は、新聞記者になりすましてローレイ号に乗船する。レニの部屋が1号室、雷蔵の部屋が3号室だ。

ここでは、ドアの前に立って、もう1歩前進すれば、DDがノックをしてドアの向こうに話しかける。ラウンジや階段の扉の前で前進すれば、扉を開けるぞ。



レニを誘ってラウンジに行こう



レニがDDの部屋。ベッドが2つ...

### ラウンジにて

ラウンジには、ベラスコーニ、マリア、シュミット、カーリンとリヒャルトのシュトラッサー親娘などの乗客や、エルヴィンなどの乗員が勢揃いだ。

ラウンジは、廊下とは少し違うシステムになっている。画面上に

照準のようなカーソルが表示され、左右に動かして話をした人物や、調査したい物に合わせてボタンを押す。この要領で話を聞き、事件解決に向かって進んでいく。



リルヴィンを呼ぶとムービーが始まる



マツオの部屋を訪ねて、聞き込みをしたぞ

## 飛行船ローレイ号 船内見取り図-Aデッキ

DDに父親の捜索を依頼した少女。ローレイ号では、DDと共に行動する。父親は、超電磁学の世界的権威



レニ・ラヴァル

ローレイの初飛行に招待され、イタリアの技術会社から来た技術者。気の弱そうな中年男



マツオ・ベラスコーニ

地元の新聞記者。クルト博士にインタビュするため、ローレイ号に乗り込む。どうやらハラらしい



滅砂・シュミット

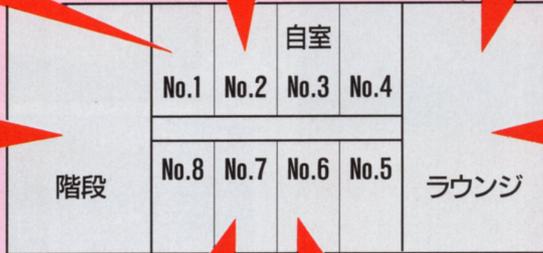
ラウンジの中央付近。シュミットとエルヴィンの姿が見える



エルヴィン・クルツ



船内見取り図



### 見取り図を入手!!

ここには、Bデッキに降りるための階段がある。また、正面の机には船内見取り図が無造作に置かれている。最初のうちは、Bデッキに行っても追いつかれない。乗務員以外立入禁止なのだ。

いい男に弱い美人歌手。大人の雰囲気漂わせているが、どこことなく調子の外れたところがあるようだ



マリア・ヘルシグ



リヒャルト・シュトラッサー

いくつかの会社を経営している実業家。クルト・ラヴァルとは20年の付き合いと言う。娘カーリンを溺愛する

リヒャルトの愛娘。母親を早くに亡くしている。ただ今反抗期

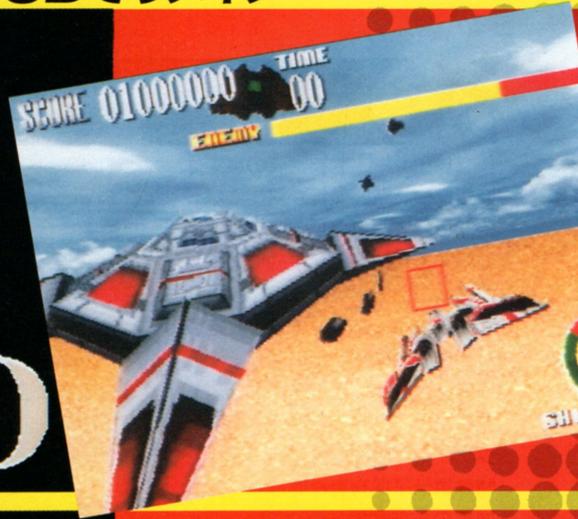


カーリン・シュトラッサー

# TERRACRESTA

## テラクスタ3D(仮称)

# 3D



懐かしのシューティングゲーム『テラクスタ』が、装いも新たに生まれかわった。キャラクタ、ステージともに見た目にはガラリと変わったが、当時の雰囲気は残されている。

発売日	未定	CD枚数	1枚
発売元	日本物産	複数プレイ	1人用
開発元	日本物産	対応周辺機器等	ミッションスティック
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	40%(5月9日現在)



## ポリゴンになって帰ってきた合体シューティング

1985年に業務用のゲームとして登場し、その後ファミコンへの移植やPCエンジンでの続編も作ら



●業務用『テラクスタ』。今回のサターン版はこのステージを再現したもの

れた『テラクスタ』が、その姿を縦スクロールから3Dシューティングに変えて、サターンで復活する// 当時は、自機がパーツと合体することでパワーアップするシステムが特徴的であったため、「合体シューティング」とも呼ばれていた。今回のサターン版は見た目、操作感ともに異なるが、合体システムは継承されているのだ。

●ハードの進化とともに『テラクスタ』もポリゴンに。これも時代の流れ?

3Dシューティングで復活!!

## 生まれかわったキャラクタとステージ

2Dから3Dに姿を変えた『テラクスタ』。自機をはじめ敵機、砲台もすべてポリゴン化されている。また、序盤のステージは業務用をアレンジしているが、それ以降はまったく新しいサターンオリジナルのステージが登場するぞ。



●自機であるウイングギャリバー1号機。カッコイイよね!

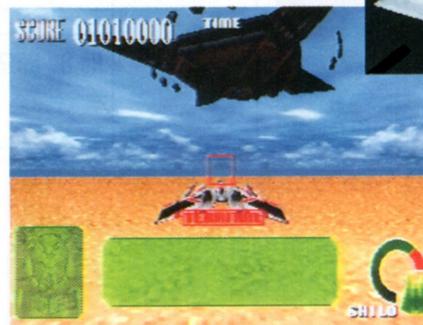
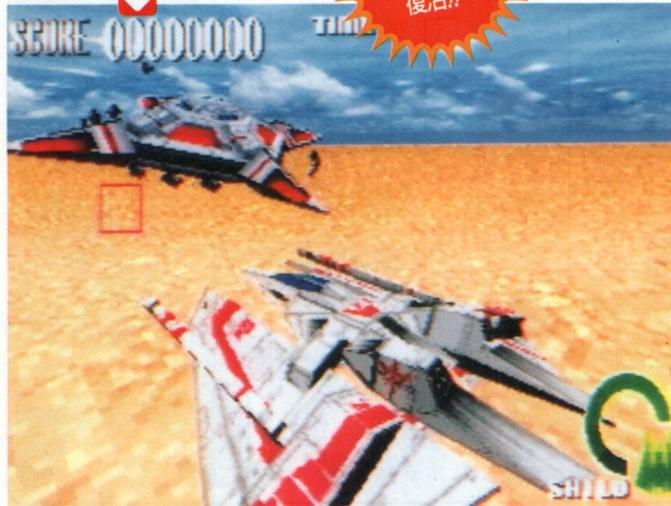
●敵キャラの一つ。高速エアボットのジャイロス。ザコラス?



●地上物もポリゴンで作られている。これは反射砲



●砂けむりが舞い上がるといった演出もある



●自機を援護してくれる友軍機から無線が入ることもある。臨場感が高まるよね





## 合体パーツを集めて自機をパワーUP

自機の攻撃方法は、業務用『テラクレスタ』の流れを引き継ぎつつも、合体システムなど、多少アレンジされている。また3Dシューティングというシステムに合わせ

た、まったく新しい要素も含まれている。新たな武器としてホーミングレーザーが導入されていたり、友軍機（ウイングマン）による援護攻撃も追加されているのだ。

### 通常兵器でザコをけちらせ

攻撃の基本となる通常兵器だが、プレイヤーが操作する自機は通常時で2種類の武器が使用可能である。1つは照準に向かって直進するノーマルな「レーザー」。もう1つは、敵機をロックオンしてから発射することにより、目標を自動的に追尾してくれる「ホーミングレーザー」だ。もちろんこれらの兵器に弾数制限はないので、ガンガン撃ちまくって敵機を破壊しよう!!

### レーザー



自機より発射されるレーザー。至近距離の敵機はこれで撃ち落とせ

### ホーミングレーザー



まずは敵機をロックオン。捉えたら、レーザー発射!

敵機に向かって一直線 BINGO!

### 合体すればスペシャルウェポンが使える

「テラクレスタ」最大の特徴である合体システムは、当然このサターン版にも引き継がれている。

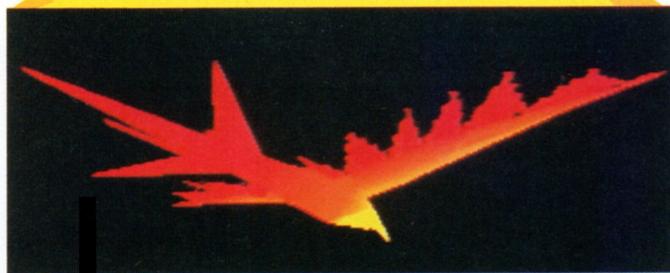
合体パーツは、ステージクリア時と一定値以上の敵機の破壊率を達成したときに装着され、これによって自機が強化されるのだ。

まず、2つある通常兵器はともに破壊力が増し、それに加えて「スペシャルウェポン」の使用が可能になる。これは装着パーツの数が増えれば、複数同時に装備され、自由に切り替えられる。ただし、合体後の兵器には使用制限があるので、ここぞというときに使っていくのが望ましい。



両翼の付け根に装着されている赤い砲台が合体パーツ。他の写真と比べてみよう

### 最強形態フェニックス



合体パーツをすべて集めてから、ある操作をすると、火の鳥のようなシールドを張る。装着中は無敵。制限時間はあるものの、文字通り不死状態だ!

### 巨大な中ボス! その名も「チューボ」

各ステージには、当然ボスクラスの敵が配置されている。今回は元祖「テラクレスタ」では1面の中ボスだった「チューボ」が登場だ。中ボ

スながらもその大きさは自機を圧倒するものがあるうえに、攻撃だって激しい。その迫力に負けないようにレーザーを撃ち込んで撃破しよう!

チューボ出現!!



ポリゴンになっても手こわいチューボ。画面右上にはボスのタメージメーターを表示

### 攻撃をかわし撃墜せよ!

この視点から見ると、より一層デカさがわかる。押しつぶされそうだ



チューボにこちらの攻撃が命中した。やはり、たよりになるのは「ホーミングレーザー」!!

# 日本野球機構公認!! 大人気野球ゲーム最新版

# GREATEST NINE '96

スポーツゲームの王道といえば、やっぱり野球。新要素をひっさげて、あのバーチャル野球ゲームが帰って来た!

グレイテストナイン'96

発売日	7月19日	C/D枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	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	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	スポーツ	コンテンツ等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(5月13日現在)

## 前作の架空4球場から実在11球場に登場実名選手も384人と大幅アップ!

プロ野球の興奮をそのまま味わえるサターンソフト『グレイテストナイン』。その96年度版がいよいよセガから発売される。登場選手数やスタジアムの増加、

全体的に選手のアクションがテンポアップするなど、随所に新要素が盛り込まれている。前作をプレイした人も、そうでない人も、のめり込むこと間違いなし!



●ファームの要素が入り、入れ替え制を導入  
●炎の14球勝負ふたたび。\*小林 v s オマリー\*

## 各選手データも一新

選手のデータは、昨シーズンの最終成績をベースにしている。メニューでデータベースを選べば、

昨年の打数や安打数などが一目瞭然。ただ、今シーズンからの新選手は打率や防御率などはすべて0。

	<b>イチロー</b> (ブルーウェーブ)	打率 .342 本25 打点80
	<b>松井</b> (ジャイアンツ)	打率 .283 本22 打点80

	<b>伊良部</b> (マリンス)	11勝11敗 防御率2.53
	<b>藪</b> (タイガース)	7勝13敗 防御率2.98

## それぞれの球場にも特徴がある!

96年度版は、実名11球場が登場。雨天はドームが閉じる福岡ドームや昼夜で開閉する藤井寺球場のシャッターなど細部にこだわり、ま

た甲子園の浜風、神宮のホームランの出やすさなどもリアルに再現されている。まさにファンの心をくすぐる演出がなされている。



●パリーグに比べて狭い球場が多いので、打撃戦になりやすいかも



●球のある球場が多い。千葉マリン球場の風の影響は本物さながら!

## 打者視点も切り替わる

96年度版では、打者の視点の切り替えができる。前作同様の真後ろからの視点と斜め後ろからの視点の2パターン。右打者の場合は

右斜め後ろから、左打者の場合はその逆。ただ、斜め後ろからの視点では、慣れるまではストライクゾーンの判断が難しいかも。



●前作同様の真後ろからの視点。初心者にはこちらをオススメ



●こちらが斜め後ろ視点。変化球のキレなどを鋭く感じる

## 95年の日本シリーズを再現!

昨年の日本シリーズ、ヤクルト対オリックスの戦いがテモで流れる。



## あくまでもリアリティを追求したゲーム性

野球ゲームは“投げる、打つ、走る”が基本。この「グレイ〜」は、その単純明快なゲーム性の中

に、実況&ウグイス嬢や4種類のアングルで打球の行方を追う機能などの“かくし味”を入れている。

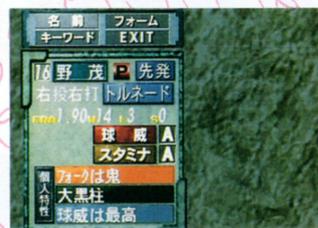
## 7種類のゲームメニューが選択可能

ゲームメニューは7種類。CO M相手に130試合戦い抜いてチャンピオンフラッグを目指すペナントレース。セ・パ両リーグスター

選手の競演が楽しめるオールスター戦。本数と距離を競うホームラン競争。オリジナルチームを作成するチームエディットなど。



①メニューは前作と変わらないが、それぞれの内容はパワーアップ!



②チームエディットモード。この選手をつくるのは“おやくそく”

## 試合を盛り上げる実況&ウグイス嬢

今回も、実況には“世界(?)の松下賢次アナ”を起用。セリフのバリエーションも大幅に増加している。またウグイス嬢も採用。「ファウルボールにご注意ください」なんてアナウンスも聞ける。



## 選手のアクションがテンポアップ!

走者の動き、野手の送球など、全体的に選手の動きがスムーズになり、ゲームバランスや操作性がアップ。特に守備面のゲッツアップレイは、コツさえつかめば思うようにとれるようになった。



## 迫力のカメラアングル

打球の行方を追う視点は4種類(Low、Middle、High、Active)あって、それぞれ任意に設定できる。低いアングルでは臨場感たっぷりだが、打球の行方を判断するのが難しい。上から見下ろす視点ではその逆になる。



③アングルはLow。打球処理が難しいがその分臨場感はたっぷりだぞ



④カメラアングルはHigh。全体的に見渡せるので守りやすい



⑤ショート川相のダイナミックなブレイ。迫力満点だ!

## アクシデント発生でよりスリリングに

プレイヤーにとっては、あまりありがたないかもしれないが、雨天コールドゲームやケガによる欠場というイベントも新要素として追加された。実際のプロ野球では日常茶飯事なのだから、これリアリティを追求したあられ。ちなみにケガは、主にダイビングキャッチを試みたときに発生しやすい。注意しよう!



⑥雨はコールドゲームになるほか、エラー率が上がるなどの影響がある



⑦大変だ! セカンドの土橋選手が負傷した。ケガした選手は即交代なので要注意!

# コナミFAN'96

## S P R I N G

ときめきメモリアル  
forever with you

ときめきメモリアル  
対戦ばするだま

### コナミ大好きっ子に贈る...

実況おしゃべり  
パロディウス

ポリスノーツ

ファン  
必見

### ▼スペシャル版の詳細が判明!!

- 特製バインダー
- パワーメモリー
- パワーメモリー用ステッカー
- きらめき高校カレンダー
- 仕切りカード
- 特製紙ケース

サターン版オリジナルの特典である「スペシャル版」。今回はその試作品を入手、気になるスペシャル版の全貌に鋭く迫る!!

# ときめき メモリアル forever with you

発売日	7月26日	CD枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	1人用
開発元	コナミ	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	デラックス版6800円、スペシャル版9800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	85%(5月15日現在)

これが  
スペシャル版 特製バインダーだあ~

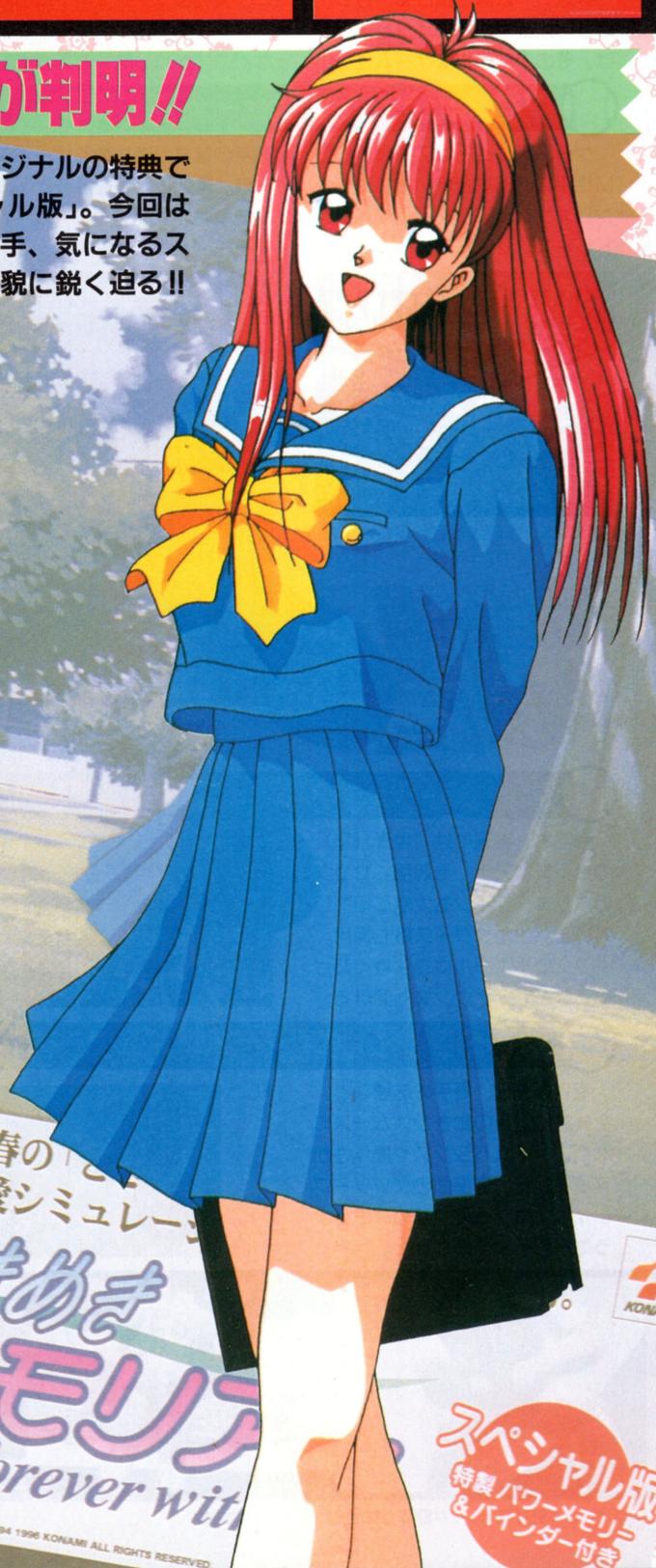
表



裏



●詩織ちゃんの描き下ろしイラストが付いた表紙(A4サイズ)。裏は、スペシャル版の仕様と共に、パステル調のイラストが掲載されている



スペシャル版  
特製パワーメモリー  
& バインダー付き



# サターン版の変更点をチェック

サターン版『ときめき』は、先に発売されたプレイステーション版との差別化を図るため、さまざまなアレンジが施された。その1つが、皆さんもうご存じのコレ、「自分から告白できる」という要素。また、今回入手した画面写真により、体育祭や縁日、そしてコンサートなどの内容がサターン版に変更されていることが明らかとなった。そこで今回は、気になるプレイステーション版との違いを、徹底的にチェックする。

また、続々完成されつつある、サターン版の画面写真も公開する。

## 髪の色がカラフルになった

◎体育祭の競技「借りもの競走」。違いは一目瞭然。こんな感じで、サターン版は多少アレンジが加えられている



◎プレイステーション版よりもゲーム性や見た目がグッとアップ！愛するあのコを探し出すのだ!!

## 変更点

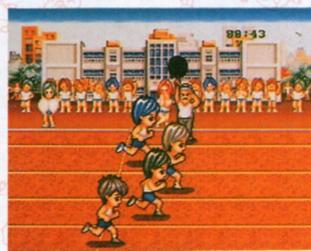
その 1

## 体育祭の競技

借りもの競走、スプーンリレー、玉転がし、そして二人三脚の4種目が用意されていたプレイステーション版。サターン版は、玉転がしの競技が消え代わりに100 m走が追加された。この100 m走だが、スーパーファミコン版にあった競技。ボタン連打が要の競技だ。

それ以外の競技は変更なし。しかし、操作性やゲーム性などが多少アップしている。特に髪の色がカラフルになった借り物競走は難しそうだ。

がんばってね



## 新競技 100m走

◎1位に入賞すると、学校中の女のコから注目され、よりモテる男へと近づくことができる。あ〜ん、ヤッター



## 二人三脚



◎8つのボタンがあるサターン用パッド。キーコンフィグによって自由に操作ボタンを変えることができる

## スプーンリレー



◎基本的にはプレイステーション版とまったく同じ。しかし、多少見た目がキレイになっているかな?

ときめきメモリアル～forever with you～

変更点

縁日のミニゲーム

その2

縁日で遊べるミニゲーム。プレイステーション版のミニゲームは、1年目が「金魚すくい」で2年目が「射的」だった（3年目は打ち上げ花火を見るだけでミニゲームはなし）。サターン版では「射的」が「輪投げ」に変更された。輪投げの景品は、「ときめき」キャラクタ人形。もちろんどれを狙ってもいいわけではなく、テートした相手の人形を獲得する必要がある。これによって、女のコの仲間もいっそう深まるぞ。



ミニゲームなどには必ず、遊び方を教えてくれる説明画面が



〇〇まずは、どの方向に飛ばすかを選択。次にどのくらいの距離になるのかを決める。うまくいけば、人形がゲットできるぞ

輪投げ  
成功!!

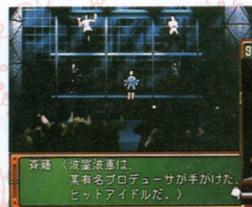


変更点

コンサート  
& 映画

その3

コンサートで公演する歌手、そして上映される映画についてだが、今の流行に即した内容になった。なかには、かなりマニアックなものも混じっていたりするが…（どうやら開発者の趣味らしい）。コンサートや映画だが、かなり大幅な変更がなされているみたいだ。ほんの数秒しか楽しむことができないが、けっこう期待できるビジュアルが楽しめそうだ。



某格闘ゲームの必殺技に似ている映画「鉄山靠」



今、女子高生に大人気！「波室波恵」コンサート

アクション映画の超名作「0077-金眼」



映画「ターマの休日」。うしろのオヤジがヘン

（0077シリーズの最終作だ。相変わらず、カッコいいなあ…胸がわくわくするよ。）

デート&下校イベント

画面写真続々完成中!!

7月の発売を目指し、着々と開発が進行しているサターン版「ときめきメモリアル」。今回は、プレイステーション版から変更された画面写真のほかに、多数のデート&下校ビジュアルの入手に成功した。今まで情報公開が少なかったサターン版。ここに来て多数のビジュアルが公開さ

れたということは、かなり順調なペースで開発が進行している証拠だ。次号では、ほとんど公開されていないデート中に発生するイベントビジュアルなどが公開できそう。楽しみに待っていてくれ。ちなみに、今回紹介した変更点以外にも、まだまだ変更された部分があるらしいぞ。



片桐さんとの下校イベント。途中近所の公園によって、立ち話に成功



引っ込み思案な女のこ、メグこと美樹原さん。彼女と遊園地でデートだ



虹野さんと中央公園でデート。のんびりと公園でお話しようぜ



清川さんと植物園でデート。スポーティな服装にもう、メロメロッス



如月さんと図書館でデート。彼女といるとなんか気持ちが落ちつくね



古式さんと中央公園でデート。白いブラウスがまぶしいぜ

1つの夢がかなったね!

ついに移植決定!!

# ときめき メモリアル 対戦はするだま

『ときめきメモリアル』のキャラたちがアーケードに進出したときから、待ち続けたファンも多かったことでしょう。ついにサターンにアーケードの彼女たちがやってくることになりましたので、第1報をお届けします。

発売日	9月
発売元	コナミ
開発元	コナミ
価格(税別)	5800円
ジャンル	パズル
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	未定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	40%(5月15日現在)



## 詩織ちゃんが、みんなが パズルゲームで対戦だ!

詩織ちゃんたちが対戦するのは、落ち物パズルだ。落ちてくるのは「おおだま」と「こだま」で、「おおだま」は縦横またはL字に3つ以上並べると消える。「こだま」はいくら並べても消すことはできないが、縦横に隣接している「おお

だま」が消えると、「おおだま」に変わる。このとき、さらに消えれば連鎖となる。連鎖が多ければ、相手への攻撃も強力になる。攻撃というのは相手に「こだま」を送ることで、相手の「たま」をうまく積みあげれば勝ちだ。

自分の「たま」を消しているだけではだめ。大連鎖での攻撃を狙う





## 泣いていてもチャーミング 可愛いみんなの表情集です!

私、がんばるよ!

このゲームでは、「ときめきメモリアル」に登場するメインの女の子11人の中から、好きなキャラを選んでプレイすることができる。すべてのキャラが、とても魅力的な可愛い表情をいろいろと見せてくれる。もちろん、そのキャラらしい個性的なおしゃべりも一

緒に聞かせてくれるぞ。勝ったときや負けたときだけではなく、攻撃したときの連鎖回数によってもそのパターンは違う。笑ったり泣いたり、すましてみたりと、いろいろ楽しませてくれる。

今回はそのうちの一部を集めてみたので、楽しんでほしい。



◎由美ちゃん  
の苦しそうな  
こと。ここか  
ら逆転も可能



◎普段からゆったり、おっとり  
の古式さん。パズルゲームになっ  
ても、ほのほとした笑顔は変わ  
りません



楽しいですね



◎大連鎖をおこすとこんな演出  
もおもわずニヤリ



ロボいきほさい

◎大連鎖のときは本編のイベン  
トを思い出させるものが多い

がんばって、諦めちゃダメよ

もう超サイコー



復習しなくちゃ

◎勝ち負けは天国と地獄。朝  
比奈さんの笑顔が眩しいね



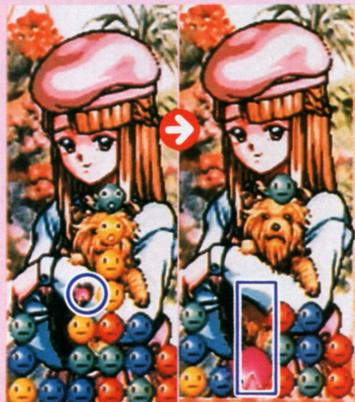
### アーケードとは少し違うんだって!

実はサターン版とアーケード版とは違う部分がある。落ちてくる「たま」の中に「ぜんだま」「あくだま」「くだま」の3種類が加わっているのだ。これらはアーケード版の「進め! 対戦ばずらだま」の要素で、それぞれに独特の効果がある。おもいがけない連鎖をおこせたり、ピンチになったりして、より深みのあるゲームになったのだ。

もちろんアーケード版そのままがいいという人は、オプションで設定変更すればそのように遊ぶこともできる。またオプションでは、ボタン配置や難易度なども、自由に調節することができるぞ。

その他にも、おまけエンディングなどのアーケードにはないオリジナル要素もある。

くだま



◎最初は「くだま」と同じ。「おおだま」にか  
ると口の方向にある「たま」を食べてしまう

ぜんだま



◎周囲の「くだま」を「おおだま」に変えてくれる

◎周囲を「くだま」  
に変えてしまう

あくだま



# 敵との銃撃戦もある、一風変わったアドベンチャー



## POLICENAUTS<sup>®</sup> ポリスノーツ

パソコン版やプレイステーション版で高い人気を誇るアドベンチャーが、ついにサターンにも登場することになった。今回は基本システムと序盤のストーリーを中心に紹介する。

発売日	9月13日
発売元	コナミ
開発元	コナミ
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	3枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス、パーチャガン
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ、ボタン設定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	30%(5月16日現在)

### 宇宙に渦巻く陰謀に、1人の男が挑む!!

このゲームは、近未来の宇宙コロン「ビヨンド・コースト」を舞台に繰り広げられる。プレイヤーはそこで発生している、麻薬や臓器の密売に隠された陰謀を解明していくことになる。ゲームの基本は情報収集などを行うアドベンチャーだが、ゲームが進行していくと、敵との銃撃戦や、アニメーションを使用したイベントシーンを見ることができる。



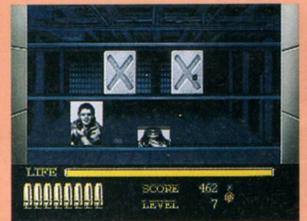
画面のモードを選択する



リアルタイムで敵が襲ってくる  
銃撃戦になると、

### 射撃シーンはバーチャガン対応

サターン版では、射撃シーンでパッド以外にバーチャガンを使用することが可能になっている。パッドを使用すると画面に照準を示す光点が表示されるが、バーチャガンだと光点は表示されず、実際に銃を構え、敵を狙って射撃するようになる。ガンアクションを楽しむ人には特にオススメだ。



よりリアルな射撃が楽しめるぞ

## 他機種の人気作が、

### 史上初!? 解説付きシューティング



~forever with me~

発売日	未定	CD枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	2人同時
開発元	コナミ	対応周辺機器等	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	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(5月16日現在)



すでにサターンで発売されている『極上パロディウスだ! DELUXE PACK』の続編ともいうべきシューティングが、2人同時プレイも可能になって、ついに移植決定!!

ゲームの状況がわかる戦況レポート



©KONAMI

# 主人公の過去と、彼を取り巻く人々がストーリーを盛り上げる

主人公が経験した、過去の特  
殊な事故が彼の人生を狂わせた。そ  
んな主人公と、彼を取り巻く人々  
との関わりが、ゲームのストー  
リーを大きく盛り上げている。主  
人公と再会した友人や恋人の微妙な  
心理描写が楽しめるのも、このゲ  
ームの大きな特徴だ。



①カレン・北条。彼女もジョナサン  
に深く関わる人物の1人となる

## かつての妻の依頼からストーリーは始まる

ジョナサンは事故のために宇宙  
恐怖性となり、地球に戻っていた。  
そこで彼は、誘拐犯との交渉など、  
特に危険な仕事ばかりする探偵と  
して生活していた。そんな彼の元  
に、55歳となったかつての妻、ロ  
レインがやってくる。彼女は失踪  
した現在の夫の捜索を依頼するが、  
ジョナサンの目の前で殺害されて

しまう。ロレインに、夫の捜索と  
娘の保護を頼まれたジョナサンは、  
事件の真相に迫るため、再び宇宙  
に旅立つことになった。

②かつてのジョナサンの妻。ジョナ  
サンが行方不明になった後、北条と  
いう男と再婚した



ロレイン・北条

③彼女は失踪した夫の捜索を依頼す  
るために、「ビヨンド・コースト」か  
ら地球へとやってきた



④死の直前、ロレインは改めてジョ  
ナサンに夫の捜索と、1人残された  
娘の保護を依頼した



⑤ロレインの車の異常に気づいたジ  
ョナサンの叫びも虚しく、彼女は車  
の爆発に巻き込まれてしまう!!

## 主人公を襲った事故

主人公ジョナサン・イングラム  
は、「ビヨンド・コースト」で特殊  
な訓練を受けたエリート警官の1  
人だった。だが、コロニー外活動  
用ポリススーツの試験中、スーツ  
の暴走により行方不明になってし  
まう。25年後、冷凍睡眠状態で老  
いることなく発見された彼は、そ  
の代償として仕事も友人も、愛す  
る人までも失ってしまったのだ。



ジョナサン・イングラム

⑥人類初の警察権を持つ宇宙飛行士、  
ポリススーツの1人。だが、事故で  
あらゆるものを失ってしまう



⑦この暴走で、彼は25年間も宇宙を  
漂流しなければならなくなった

# 続々とサターンにも登場!!

## しゃべりまくりのパロディ&シューティング

ゲームのいたる所にお笑いの要  
素が満載されたシューティングだ。  
これまでのパロディウスシリーズ  
との大きな違いは、やはりゲ  
ームの進行にあわせて挿入さ  
れる実況解説だ。当然、ゲー  
ム

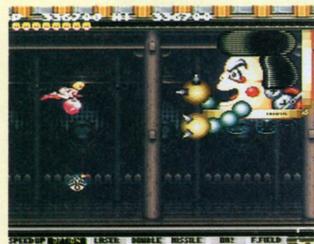
ムのコミカルなノリと同様の、ギ  
ャグ満載の解説になっているぞ。  
各ステージや登場するキャラクタ

も、コナミから発売されているゲ  
ームをパロディ化した、見た瞬間  
に思わずニヤリとしてしまいそ  
うな遊び心満載のラブリイかつ笑  
えるものがたくさん用意されている。

### 「きらめき高校」か?



⑧「学校」というステージ。校舎の他に  
も伝説の樹らしきものが...



⑨「ゴエモンインパクト」ならぬ「ゴ  
エモンコンパクト」が登場



「実況おしゃべりパロディウス〜forever with me〜」のタイトルロゴと画面写真はスーパーファミコン版のものです。

## これぞデカキャラ!!



⑩彼女たちは「極上パロディウス」でプレイ  
ヤーキャラだった「ひかる&あかね」。今回は  
ボスとして、こんなに巨大化して登場!!

# 続報!!

## 徐々に明らかになるゲームシステムを紹介!



ナイツ

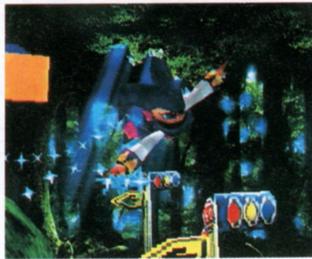
夢の世界の住人ナイツとともに、夢の中の世界を冒険するファンタジーアクション。今回はゲームシステムの詳細と、新着画面を紹介。

発売日	7月5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	セガ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	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(5月13日現在)

## 躍動感あふれるナイツの多彩なアクション

夢の世界の空間を自由自在に飛び回るナイツ。3回目の紹介となる今回は、今まで明らかになっていなかったゲーム中のナイツの操作法や、ゲームの進め方などについて色々と解説していこう。ただし今回紹介する写真やその内容などは、まだ開発段階でのもの。あくまでもこういうイメージだという感じで見てもらいたい。

光の粒子をまき散らしながら飛ぶナイツ。ファンタスティックだ



### 飛行、攻撃、変形そのユニークな動き

前回までの記事で紹介してきたように、ナイツは自由に空を飛ぶことができるキャラクタだ。この「自由に飛ぶ」ということ自体がゲームの特徴のひとつになっているのはすでにお伝えした通り。

もちろんアクションゲームであるから、ただ飛ぶだけでなく敵を倒したりという動きも用意されている。次のページからは、通常の飛行以外の特殊なアクションをまとめて紹介していこう。



神殿を急降下してくるナイツ

ナイトピアにある神殿イデアパレス。ナイツはワイズマンによってここに幽閉されている



右はナイトピアン。表情が楽しい



飛行機雲のような黄色い光の帯。これはナイツがリングを通ると出現するらしい。何か秘密があるとかな...

## 2つのダッシュ

「ナイト」の基本的な操作系は、方向ボタンにボタン1個だけとシンプル。つまり「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」と同様に、操作は非常に簡単なのだ。ナイトの通常の操作は方向ボタンだけで行うが、6つのボタンのうちどれかを押すことで、ドリルダッシュとタッチダッシュという2つのダッシュ移

動ができるようになる。

ドリルダッシュは体を回転させながら高速で飛行し、障害物などを破壊したりできる。タッチダッシュは何か物に触った状態の時にボタンを押すと、その触っている物に向かってドリルダッシュをするというもの。両方とも移動手段としてはもちろん、敵への攻撃に使うこともできる。

### ドリルダッシュ



④体を高速回転させながら、猛スピードで飛ぶ。これがドリルダッシュ

### タッチダッシュ

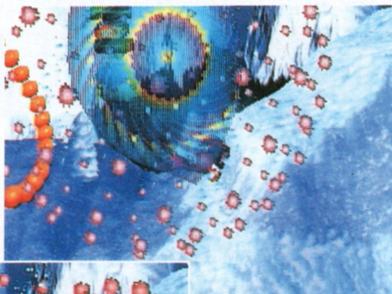


④ちょっと見分けにくいかもしれないが、こちらはタッチダッシュだ

## 攻撃方法その1

これはパラループという名称の攻撃法。飛行中に円を描くような軌道で飛ぶとその部分の空間に穴が開き、その中にいる敵を倒すことができるというものだ。またそのほかに、円の中にあるアイテムをまとめて集めることもできるらしい。この円の範囲が無制限なのか、また空間

の縦横に関係なく穴が開けられるのかということはまだ不明。この辺は続報で追って補足しよう。



④ナイトが空中で1回転するとその中心に光が集まり、まるでブラックホールのように空間に穴が開く。その中にいる敵を倒すのだ

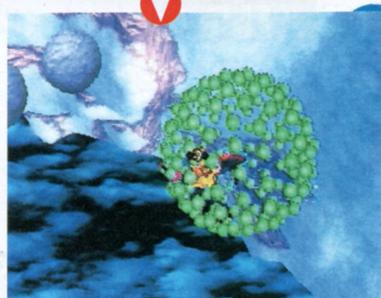
**回転すると空間に穴が!**

## 攻撃方法その2

もうひとつタッチループという攻撃法がある。これは空中にいる敵に触れるとナイトがその敵をつかみ、そのまま敵の周りをグルリと回転してやっつけるというもの。何となくアメリカのアニメでよく見られるようなアクションだ。

このタッチループと先のパラループの使い分け方だが、パラループはいわゆるザコ系の敵に使ってまとめて倒し（もちろんアイテムを集めるのにも有効）、見るからに

敵に大きなダメージを与えられそうなタッチループをボス戦に多用するという感じになるのではないだろうか。このようなボタンひとつの簡単操作、このあたりにもかかっている「ソニック」シリーズの面影が見られて面白いところだ。



④タッチループの一連の流れ。この攻撃法がどのような操作によるものなのかはまだ不明。対ボス戦攻略には必要不可欠という感じの技か

## ナイトの変形

ナイトというキャラクタは、空を飛ぶ能力以外に自由に体を変形させられる能力がある、というのは以前にも紹介した通り。ナイトがこの能力の一端を見せるのが、「フローズンベル」というステー

ジでの1シーンだ。ここではナイトがソリに変形してエリオットを乗せ、ボブスレー競技のように雪原を滑走するシーンが見られる。



④ソリになって滑走するナイト。この写真は一見同化が解けたように見えるが、変形してもナイトとエリオットは一心同体で行動できる

## マルチコントローラーにも対応

右の写真が初公開のアナログコントローラーだ。中心部の切替えスイッチで普通のコントローラーとしても使用可能。アナログで操作する場合は、上の鼠色のボタンを使用することになる。写真では見えないがL/Rボタンもちゃんと付いている。また上部のケーブル部分は取り外しができ、将来的に各種周辺機器の接続にも対応する。

④価格は3800円(税別)。ソフトと同梱になるかはまだ未定だ



# 基本的なゲームの流れと森林ステージを紹介

今回で3回目の紹介になる『ナイツ』。この『ナイツ』はアクションゲームとは言っても、敵を倒して進んで行き、最後はボスと対決という単純な展開ではない。一連

## NIGHTS&ELLIOT IN A "FROZEN BELL"

もう一方の主人公であるエリオットとクラリス。その2人のどちらを選んでプレイするかで、進むステージが変化する。ここはエリ

のゲームの流れは以下に説明する通りだが、ステージ数が全部でどれくらいあるのか、またステージごとに展開が異なるのかなどはまた次回で説明することにしよう。

オットでプレイした場合に来ることになる「フローズンベル」ステージ。ここを使って一連のゲームの流れを説明していこう。

### STEP 1 ナイツを探し出し同化する

まずエリオットが初めにすることは、この世界でナイツが幽閉されているアイデアパレス（神殿）に行くこと。もちろんステージは山あり谷あり、さらに敵であるナイトメアンがいたり前送多難。ナイツと出会うまでは、エリオット（またはクラリス）1人の力で乗り越えなければならないのだ。

そして神殿に着いたらいよいよナイツと同化（デュアライズ）する。これでナイツは呪縛から解放され、エリオットはナイツの力を借りて戦えるようになる。

●まずエリオットが、現実世界からナイトピアに降りてくる。それからナイツを見つけ出して同化する、という手順だ



### STEP 2 ブルーチップを集めて敵を倒す

同化したとは言っても、ナイツが呪縛を放れて行動できる時間には制限がある。これを過ぎると同化は解け、またエリオット1人でナイツを見つけるところから繰り返すことになる。その前に「ブルーチップ」と呼ばれる青い玉を集める必要があるのだが、この玉を一定の数以上集めると、アイデアキャプチャー（ナイトピアを形造る

アイデアを奪い取っている敵）を、壊せるようになるのだ。これが1つのステージでの、2つ目の目的になる。この敵を壊すと5つのアイデアのうちの1つを取り戻せる。

●アイデアキャプチャーと戦う



●まず空中にあるチップを集める



### STEP 3 4つのアイデアを神殿に集める

続いて取り戻したアイデアを、先にナイツが幽閉されていたアイデアパレスに運ぶ。ちなみにナイトピアは純粋、成長、知性、希望、勇気の、5つのアイデアによって存在している。このうち勇気のアイデアは初めからエリオット（クラリス）が持っているので、1つのステージで集めなければならないのは4つということになる。

●4つのアイデアは全部で5つ。4個集めればいいのだ



●アイデアを神殿に運ぼう



●アイデアをすべて集めたらナイトメアへ!

### STEP 4 ナイトメアンたちと対決!

そして5つのアイデアすべてを揃えたら、いよいよナイトメアへ乗り込むことになる。ナイトメアとは人間の恐怖心などを投影して創られた、ナイトピアとは相反する世界だ。この世界を創造したのが、ナイツたちの真の敵であるワズマン。最終目的はもちろんワズマンを倒すことだが、その前にナイトメアに巣くうナイトメアンたちと戦わなければならない。

この写真の敵はナイトメアンの中でもボス格の敵となる。ここでナイツは、先に説明した攻撃法を駆使して戦うことになるのだ。



●ナイツが幽閉されていたアイデアパレス。ここからナイトメアに行ける。ナイトメアンは人間の恐怖心を投影した姿をしているため、その形はかなりグロテスクなものだ

### ブルーチップ、アイデアキャプチャーとは

ブルーチップとアイデアキャプチャーについて少し補足説明しよう。まずブルーチップとはナイトピアを形作るアイデアエネルギーの結晶体のこと。これを集めることで、悪夢のエネルギーで作られたイ

デアキャプチャーを破壊することができる。またアイデアキャプチャーは生物ではなく、アイデアを集めるためにその場所に浮いているだけ。したがって倒すというより破壊するという表現の方が正しいようだ。

## クラリスの夢が舞台「ミスティックフォレスト」

ここからはクラリスでプレイした時に登場するステージを紹介しよう。ここは無意識への探求心が生み出した世界という設定で、ステージ中には古代遺跡や迷いの森、信号機のようなシグナルがあり、そして中中には光輝く洞窟が広がっているとい

う。なお以前紹介したクラリスのステージはスプリングバレー（春の谷）と呼ばれ、クラリスの父親像を基に創られた世界とのことだ。



〇〇〇左と下のCGはミスティックフォレストのイメージCG。この世界をクラリスが冒険していくわけである



## 美しい緑の世界

このステージは静かな森の中に唐突に道路標識があったりして、一種独特な雰囲気がある。突然立ちこめる深い霧、浮遊する謎のブロック、そして迷い込んできた者を引き込む沼といった、ミステリアスなものも数多く存在する。美しくも怖い世界、というわけだ。



①ナイトメアはこの世界にもいる



②このステージは見下ろし視点が存在する



③このゲートは何なのだろうか



④遺跡などもあるようだ



⑤やはりここでも戦いはある

## 不思議な地下通路

このステージには先に触れたように地下洞窟がある。これは隠しステージのな物で、ある条件で行けるようになるらしい。幻想的な輝きに満ちた洞窟内で何が起ころのか、今はまだ謎のままだ。



⑥洞窟を進むクラリス

## 開発順調! 『NIGHTS』インタビュー

いよいよ発売日も決定し、開発作業も大詰めを迎えている『ナイツ』。ここでは開発者の方に『ナイツ』のさらに細かい部分についての話を聞いてみよう。答えていただいたのは前々回のインタビューにも登場したメインプランナーの飯塚隆氏。本編はもちろん、もうひとつの特徴である「A-L I F Eシステム」についてもいろいろ答えていただいた。

——現在は『ナイツ』の開発はどんな作業をされていますか。  
飯塚 より作品をクオリティアップするための最終作業をしているところです。開発進行度は大体80%くらいといったところですね。

——ゲームの進行についてですが、『ナイツ』は全部で何ステージ構成になるのですか。

飯塚 その辺の細かいことはまだお答えできません。エリオットとクラリスどちらを選ぶかでそれぞれ違うステージになりますが、その辺から推測してみてください。

——エリオット(クラリス)だけで進んでいく時も、敵と戦うことはあるのですか。

飯塚 セカンドレベル以上のナイトメアはナイトメアにしかいません。ナイトメアへはナイツと同化していないと行くことはできないので、エリオットたちだけで戦うことはいけません。また最初にナイツを探す時

も必ず矢印が出てナイツのいる場所へ導いてくれるので、どこへ行っていいか悩むなんてことはありません。

——「A-L I F Eシステム」ですがゲーム中ではどんなイメージで使われているのですか。

飯塚 この『ナイツ』には、企画当初から「繰り返し遊べるアクションゲーム」というコンセプトがありました。このシステム自体ゲームに大きく影響を与えることはないですが、気ままに飛びながら彼らの行動を観察するというのも『ナイツ』の楽しみ方のひとつなんです。

——変化するのはキャラクターの行動だけなんですか。  
飯塚 基本的にはそうですが、実はもっと深い「種族としての変化」も見ることができます。これは実際に自分で確かめて欲しいですね。

——『ナイツ』は実際に操作してみないと雰囲気か伝わりにくいと思うのですが、体験版のようなものを作る予定はなにのですか。

飯塚 すいませんが、今のところそういう予定はありません。少しでも早く皆さんに完成版を遊んでもらえるように全力投球してますので、7月5日を楽しみに待っていて下さい。



⑦空を飛ばす爽快感、そして子供たちの成長も楽しんでもらいたい

最大人数10人同時バトルで熱くなれ!

発売日	7月
発売元	セガ
開発元	ハドソン
価格(税別)	未定
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	10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	1~5・プレイヤータ
コンテンツ等	コンテンツニュー
現在の開発状況	80%(5月15日現在)

人気アクションゲームの最新作。新しい試みが増えて、爆破のキモチ良さもパワーアップ。

# サターンボンバーマン

## 新モード加入 パワーアップしたボンバーワールド

他機種で好評を博した『ボンバーマン』の通算16作目にして最新作がサターンに登場。

「対戦」モードでは、最大で10人が同時に遊べるようになったほか、プレイヤーのテクニック熟練度を判定する「段位認定」モードや新キャラが加わって、いろんな遊びかたが楽しめるぞ。

### 爆発させれば気分爽快

ボンバーマンの爆弾はアイテムを取ればどんどん強力になる。また対戦で先に負けてもフィールド外から「みそボン」として参加できる。



●爆弾男ボンバーマン。強烈な爆弾で立ちふさがる敵を吹き飛ばす



●対戦バトルは相手との駆け引きが大切

●アイテムをうまく使いこなせば戦いは格段に楽になる



●「みそボン」の爆弾攻撃だ

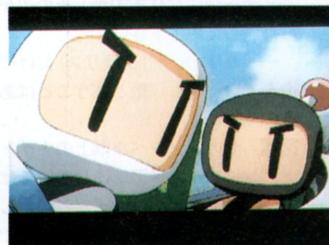
ボンバー星の平和を守るため、爆弾を駆使して敵を倒す我らがボンバーマン。カワイイ顔をしているが、爆弾の威力は凄まじいの一言。

### ヒゲヒゲ団からクリスタルを取りもとせ

ボンバー星の秘境に眠る“伝説魔神”。この魔神を封印している4つのクリスタルが世界征服を企む悪の組織“ヒゲヒゲ団”に奪われ、過去の時代に隠されてしまった。我々がボンバーマンは魔神の完全復活を阻止するため、天才

博士Dr.アインの作ったタイムマシンに乗り込み、いろいろな時代を駆けめぐりながら、4つのクリスタルを探す旅に出るのだ。

世界征服をもくろむ悪の組織“ヒゲヒゲ団”の総帥ムジヨ。クリスタルを奪い伝説魔神を復活させて、自分はどこかに雲隠れしてしまった。



●見よ、このたくましいボンバーマンの顔を。タイムマシンに乗ってヒゲヒゲ団を追いかけろ

●コミカルな動きをする敵は見ていて飽きない。でも情けは無用なのだ



# ボンバーバトルを熱くする3つの新要素

カワイイぐさで楽しませてくれる怪獣「ティラ」や、自分のポバ度をチェックできる「段位認定」

モード。みんなで遊べる「10人同時対戦」など、新しい要素が盛りだくさんだ。

## 大きく育ってボンバーマンを助けてくれる

ストーリー、対戦に登場する助っ人怪獣「ティラ」は、5種類の色別でジャンプやダッシュなど使う能力が違う。しかもティラに乗っ

ていれば1回だけボンバーマンのダメージを防いでくれる。



ティラ登場、まだ幼い



やけに巨大な卵の中に「ティラ」がいるのだ

得点を重ねると卵ゲージが満タンになり、ティラが成長する



大きく成長し能力もアップ

ボンバーマンを背に乗せ、多彩な能力を使いながら一緒に冒険をしてくれるティラ。大きく成長していく姿は見るだけで頼もしい。

## 自分のポバ度を19段階で表示

ボンバーマンシリーズ初の「段位認定」モードは、ステージをクリアする時間や得点、クリアしたステージ数などからプレイヤーのテクニック熟練度を認定し、「ポバ度」として19段階で表示してくれる。段位認定モードは「ポバる寺」と呼ばれる、全部で20階の巨大な塔で行われる。プレイヤーの目的は、20階全ての制覇だ。上の階に

上がるには制限時間内に全ての敵を倒さなくてはならない。しかも塔の中には「マスター5師範」と呼ばれるボスキャラが待ち構えていて、強力な攻撃でボンバーマンの行く手を阻んでくるぞ。



胴着を身につけ「ポバる寺」を見据えるボンバーマン。自分を磨け



時間切れ1分前、急げ  
いろいろな特殊攻撃を仕掛けてくる「5師範」

**修行結果**

得点	1300 点
技術点	0 点
到達	1 階
時間	0 分 38 秒

あなたのポバる度は **九級**

●●段位は9級、8級と下がり、初段、2段と上がっていく。幻の最高段位「名人」を目指そう

**修行結果**

得点	382860 点
技術点	34323 点
到達	完了
時間	10 分 37 秒

あなたのポバる度は **九段**

## 激戦 10人ボンバー



ハドソンの人気キャラが勢ぞろい

サターン版の特徴は、10人同時対戦が可能になったこと。高橋名人や丸丸など、ハドソンを代表するゲームのキャラクタ達が登場し所狭しと暴れまわる。8人までプレイする対戦モードよりもキャラクタが小さくなるが、10人同時対戦の醍醐味は存分に味わえる。

スタート直前、自分のキャラはどこにいるの？



# 続報

サイコーのマシン、インターグレイで敵を撃破せよ!!

# NIGHT STRIKER



ナイトストライカー

今号は、ステージ紹介に加え  
エクストラステージなど、サ  
ターン版だけのオリジナルポ  
イントを中心に紹介するぞ!

発売日	6月14日	CD枚数	1枚
発売元	ピング	複数プレイ	1人用
開発元	ピング	対応周辺機器等	ミッションスティック
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	5・ボタン設定、ハイスコア
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 夜の街を駆けめぐる 近未来3Dシューティング

熱狂的なファンの多い3Dシューティングゲームが、アーケードからサターンに移植された。戦いの舞台は、夜の市街やトンネルなど。テロ組織を相手に、スピード感あふれるバトルを繰り広げる。プレイヤーは「インターグレイ」

という名の戦闘用装甲車に乗り戦う。パワーアップのためのアイテムや、オプションなどがなく、通常のレーザー弾だけで任務を遂行しなければならない。腕に自信のあるパイロットだけが生き残れる。敵しい戦いになるぞ。



●敵の攻撃をかわしながらレーザー弾で敵を撃ちまくれ!



●ステージのボスを倒さなければ先に進むことができない

サターン版  
1  
オリジナルポイント

## 腕に自信のあるパイロットのためのエクストラステージ

まずエクストラステージというモードが新たに加わった。ステージ構成は、1~5までの5面構成で、ステージ選択式ではないが、通常のステージよりも敵の数が増えているため、上級者向けになっている。腕に自信のあるパイロットだけに許されるステージだ。



●倒しても倒しても敵がでてくるぞ



●この敵はせまってきても大丈夫

強もぎる!!

●敵の数が、通常ステージと比較にならないくらい多い。そのぶん、弾の数もすごく多いので、どんどん攻撃して撃ち落とそう

## BOSS

●エクストラステージのボスはやはり通常ステージにくらべてかなり強い。障害物も登場してくる



●敵だけでなく障害物もたくさん登場する

## 華麗なるステージで テロ組織を破滅させろ

ステージ構成は全部で21。一つのステージをクリアすると、道が左右に分岐していて次のステージを自分で選択できる。そのため、エンディングが6通りもある。地下道、海などの様々なステージが楽しめるため、何度でも遊べる。



分の選択で運命が決まる。自分の選択で運命が決まる。

### A stage IN THE CITY

このステージは市街地であるため、障害物として、ビルや看板、街灯などがある。地上からは車が、上空からはヘリコプターが攻撃をしかけてくる。



トラックのそばを通ると、迫ってくるぞ



美しいビル街での攻防戦。ヘリの攻撃をかわし、撃ち落とせ!



最初のステージのボスだが、油断するな!

### D stage IN THE SEA

このステージの特徴は、海上をすべって現れる敵や、帆船が行く手をふさぐなど、海上面ならではの敵や障害物がでてくる。

陸橋や中華風の遊覧船など美しい夜景がひろがっているが、見とれている余裕はない。なぜなら、



帆船にぶつかると死ぬ



ステージ中盤になると画面の端に中華風の遊覧船があらわれる

### G stage IN THE SUBURBS

このステージは郊外。人や電話ボックスなど、背景に様々なものが登場してくるので楽しい。



障害物の人型ロボット。カッコイイ



郊外だけに、華やかなステージではないが支柱などがある

サターン版

2

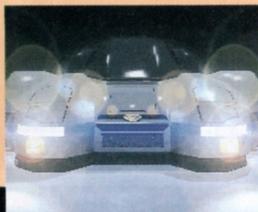
オリジナルポイント

## インターグレイの出撃シーンであるオリジナルCGムービー

次に、CGムービーについて。戦闘用装甲マシンである、「インターグレイ」のエンジンをかけることから始まり、地下通路を超スピードで走り抜け、ビルの狭間を

くぐりぬけて、テロ組織を壊滅させるべく夜の街に消えてゆく、というところまでの出撃シーンのイメージをCGで再現している。

今、まさに出撃しようとするシーン



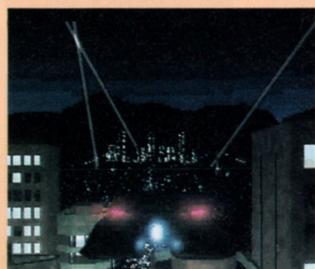
自動飛行装置が内蔵されたタイヤ

### INTER-GRAY Xsi

ナイトストライカー専用機の中でも3代目として開発された「INTER-GRAY Xsi」。空中飛行と地上走行、それに海面ホバー走行がスムーズに行けるといった高性能機である。さらに、通常形態のままでは、作戦の遂行が不可能と判断された場合、特殊プログラムにより武装強化が可能になる。



任務を遂行するべくインターグレイに乗り込む主人公



危険な夜の街に出撃するのだ

サターン版

3

オリジナルポイント

## ミッションスティック

アーケードでの興奮を、もう一度甦らせたいという人のために、「ミッションスティック」というアナログジョイスティックに対応。一味違ったゲーム感を楽しめ!



これがミッションスティックだ。これでアーケード気分ひたれる



使いごこちもサイコー!

ハイパー ウルテク

# HYPHER UL-TECH

## 技のランク

ウルテクのランクは、どれほど役に立つか? おもしろいか? などを総合的に判断して、1~5点の点数を付けています。採用された方には、1点につき2000円、最高10000円の賞金を差し上げています。最新の人気ゲームほど採用される確率は高くなりますよ。

### セガサターン THOR~精霊王紀伝~

#### 2人同時プレイができる

兵庫県  
東灘区

4



① Zを押して武器を選択できる状態にする

② Lを押しながらXを押し、Lを放す

③ すると、突然半透明の主人公が出現して主人公が2人!



④ この半透明の主人公は2P側で操作ができるぞ



⑤ 2P側は精霊を呼べない。また、同じコマンドを入力すると自滅する

### セガサターン 3x3EYES~吸精公主~S

#### サウンドテストモード

宮城県  
大川工場

3



① オプション画面を選んで、下のコマンドを入力

② すると、サウンドテストモードになり、好きな音楽を聴ける



③ L、L、Z、Y、X、スタートの順に押す

### セガサターン ロックマンX3

#### ゼロのビームサーベルを入手

富山県  
馬場Mk2

4

① ヴァヴァMK-IIをスピニングブレードかレイスブラッシャーで破壊



② ゼロで中ボスを倒すと、体当たりされて相打ちになる



③ ゼロにビームサーベルを渡される

④ ドブルラステージを選択する



⑤ 2番目のステージのここでゼロと交代する

#### おまけ



⑥ 3番目のドブルラステージで写真の場所をビームサーベルで攻撃すると、1UPを入手することができる。ゼロに感謝

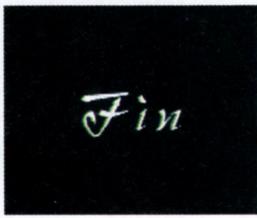
### セガサターン きゃんきゃんパニー・ブルミエール

#### いきなりヌードが見られる

京都府  
SDジャッキー

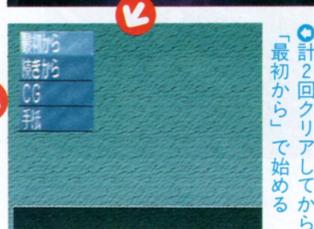
3

① ゲームをクリアしたら、この画面でしばらく待つ



② なんと、ゲームを始めるとすぐに小川由真がヌードで登場するぞ

③ すると、タイトル画面に戻るのでもう一度ゲームを始めてクリアする



④ 計2回クリアしてから「最初から」で始める

セガサターン 2度あることはサンドアール

4

2大隠しコマンド

東京都  
富田勇

①まずタイトル画面で「フリープレイ」を選択すること



②どちらの技もこの画面でそれぞれのコマンドを入力すること

ボーナスゲームが追加

上、上、下、下、右、左、右、左、Bの順に押す



ボーナスゲームとオマケが追加

下、下、上、上、左、右、左、右、Bの順に押す

①こちらを入力後フリープレイを選択しよう



①エンディングとは別に、スタッフロールを見ることが出来る

セガサターン 野々村病院の人々

1

ロゴを動かせる

埼玉県  
18禁万歳

ゲームを起動させてからA、B、C、X、Y、Zを押し続ける

①すると、いきなりロゴマークが表示される



②方向キーとLとRで、ロゴマークを自由にグリグリ回転させられるぞ



セガサターン 3x3EYES〜吸精公主〜S

3

シナリオセレクトモード

熊本県  
くま

右のオプションを選んで



①好きな場所を選んで、どこからでもゲームを始めることができる

R、R、X、Y、Zの順に押す

②音楽が変化したらEキーを選択しよう



③すると、シナリオセレクトモードになる

セガサターン ロックマンX3

3

ハイパーチップを入手

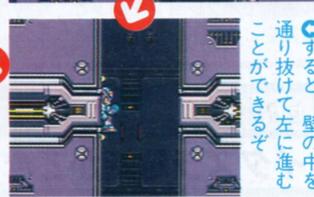
熊本県  
杉山良二

①このようにすべてのアイテムを入手する



②4つのチップの効果を持ったハイパーチップを入手できる。ただし、ほかのチップを持っているとダメ

③体力がフルの状態、1番目のドゥラスステージの写真の場所へ行き、左側の壁つたいに降りよう



④すると、壁の中を通り抜けて左に進むことができるぞ

セガサターン 野々村病院の人々

1

ロゴを動かせる

埼玉県  
18禁万歳

ゲームを起動させてからA、B、C、X、Y、Zを押し続ける

①すると、いきなりロゴマークが表示される



②方向キーとLとRで、ロゴマークを自由にグリグリ回転させられるぞ



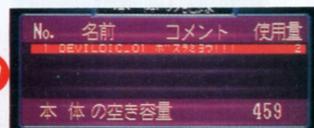
セガサターン 真・女神転生デビルサマナー悪魔全書

2

隠しボスキャラが見られる

愛知県  
悪魔合体マニア

①メインビューでボス以外のすべての悪魔を見る



②データ管理画面を見ると「ボスマイユウ/ノ！」と表示されている。これでボスキャラを見られる

セガサターン 爆れつハンター

スペシャルモード

長崎県  
中島なつき

3



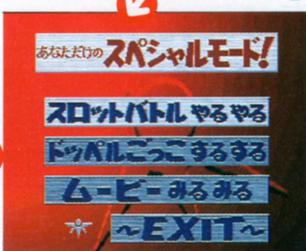
①とにかく一度ゲームをクリアする



②すると、「スペシャル」の項目が追加



③また、ゲーム中の1話から5話までのムービーを見ることも可能だ



④ここでは「スロットバトル」、「ダブルごっこ」の2つのミニゲームをプレイすることができるぞ

セガサターン THOR~精霊王紀伝~

オプションの項目が追加

静岡県  
前田展実

2

ゲームを一度クリアする



①ゲームをクリアしたあと、タイトル画面でオプションを選ぶと、難易度設定とランキングが追加される



②なお、ランキングでは、クリアタイム、倒した敵の数、アイテム取得率のデータを見ることができる

セガサターン きゃんきゃんパニー・ブルミール

イタズラ電話ができる

富山県  
島田幸二

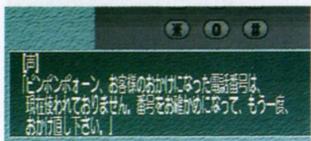
2



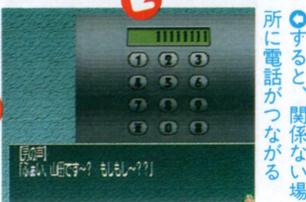
①第一章で電話をかけるシーンまで進めよう



②適当な数字を入力して電話をする



③このメッセージは毎回変化するぞ



④すると、関係ない場所に電話がつかなくなる

セガサターン 首領蜂

エクストラオプションが追加

大分県  
漢勝負

3

難易度はどれでもかまわないので、ゲームを一度クリアする

①EXTRA OPTIONが追加



EXTRA OPTIONの内容

GAME SETTING	難易度、残機、EXTEND設定
PAD SETTING	操作設定、連射の有無
DISPLAY SETTING	画面サイズの設定、ディスプレイチェック
SOUND SETTING	サウンドテスト
EXTRA INFORMATION	OPTIONのものと同じ
CONVERT STAFF	移植スタッフ紹介
DEFAULT	全設定の初期化

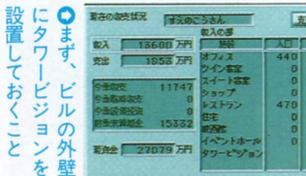
セガサターン The Tower

CM放映でお金儲け

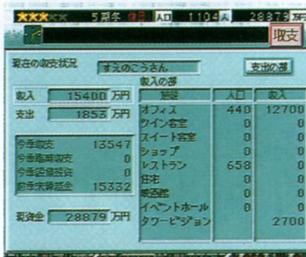
京都府  
化都理真後

3

①まず、ビルの外壁にタワービジョンを設置しておくこと



②CMを流して放送料が入ったら、データを保存して「ゲームを続けるか」の画面で「いいえ」を選ぶ



③なぜか、またCMが流せるのだ。これでCM放映料が何度ももらえる



④保存したデータをロードしてゲームを再開すると...

セガサターン 空想科学世界ガリバーボーイ

金貨50万枚の財宝を入手

石川県  
小林達

3

①カサブランカの港から西へ5歩の場所までAかCを押す。そして写真のメッセージに「はい」と答える



②金貨50万枚が手に入る。なお、本来ならこの金貨はイベントをクリアしないと隠し場所がわからない

## セガサターン 2度あることはサンドアール

### 無限コンティニュー

栃木県 時田卓

3

①タイトル画面でアーケードを選ぶ



②この画面で下のロイヤルソードを入力しよう

L、Rを同時に押しながら、上、上、下、下、右、左、右、左、Yの順に押す



③コンティニューの回数が無限に!



④これで簡単にエンディングを見ることもできるぞ

## セガサターン ジョニー・バズーカ

### お得なパスワード

東京都 サウナ地獄

3

①まずオプションを選んで「PASSWORD」を選択しよう



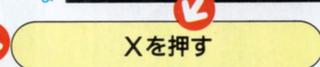
②なんと、何の苦勞もせずに次の面に進める。なお、どの面でも可能だ



③このようにパスワードを入力すると...



④人数が25人になる。また、ポーズをかけて...



## セガサターン フィッシング甲子園

### 生エサで大物釣り

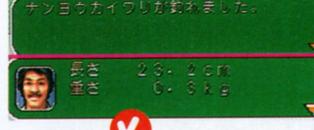
奈良県 つり野郎

3



①まず第4ラウンドを選んでスタート

②ここで20~30センチ前後の大きさの、ナンヨウカイワリを釣ろう



③すると、この魚を「生エサ」として使用できる



④この「生エサ」を使うと、水深200メートル程度の場所で大物が釣れる

## セガサターン 2度あることはサンドアール

### ステージセレクトができる

宮城県 マサちゃん

3

①2P側にコントローラを接続して、オリジナルでゲームを始める



②一度リセットをして、ロゴが表示されたら、下の表を参照して各ボタンを押しながらオリジナルを選ぶ。



ステージセレクトの対応するステージとボタン			
Y	ステージ1	Z	ステージ2
L	ステージ3	R	ステージ4

③ポーズをかけて下の操作をしよう



2P側で上、上、下、下、左、右、左、右、Yの順に押す



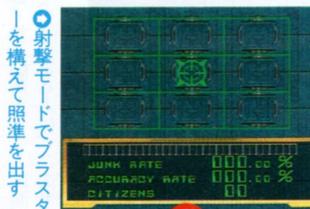
④画面上部に4桁の数字が表示される。なお、この数字は難易度を示す

## セガサターン スナッチャー

### 照準が変化する

三重県 サターンクロス

1



①射撃モードでプラスタを構えて照準を出す

②1回押すとツインビー、もう1回押すとパワブロン、さらにもう1回押すともとの照準に戻るぞ



LとRを同時に押す

## 三投稿募集

このコーナーでは、セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギアのウルテクを募集しています。ウルテクを発見したら、ハガキかFAXに内容を記入して右のあて先まで送ってください。郵便番号、住所、氏名、電話番号、年齢、ゲーム名、ハード名(ゲーム機の種類)は必ず書いてください。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印を、FAXは送信時間をチェックして一番早く送つ

た人を採用します。採用者には、ランクによって2000円~10000円の謝礼を進呈。しめきりはありませんので、どんどん応募してください。

あて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7  
TIMサターンFAN編集部  
ウルテク係

FAX番号

022(213)7535

# 巨大艦 接近中

## 往年の傑作シューティングが サターンでいま甦る!



神秘的な世界観、海洋生物をモチーフにした巨大なボスキャラ、そして2画面分を使った迫力の演出。伝説のシューティングがここに復活!

# DARIUS II

タ ラ イ ア ス II

発売日	6月7日
発売元	タイトー
開発元	タイトー
価格(税別)	5800円
ジャンル	シューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリ コンティニュー等	2・ハイスコア コンティニュー
現在の開発状況	100%

## 画面比率は多種多様 業務用の興奮を完全再現!

業務用の「ダライアス」といえば、ボディソニック付きの大型筐体と多画面が特徴。シリーズ2作目の「ダライアスII」は2画面と3画面のバージョンがあるが、今回のサターン版は2画面版のものを基に制作されている。移植に際

して気になるのが2画面をどうやって1画面で表現するのかという点だが、これは画面の拡大縮小で解決されている。通常の画面は下の写真のように上下を大きく切った横長のものになっているが、プレイ中にLかRを押すことで任意



●確かにキャラは小さいが、見慣れれば結構快適にプレイできる

2画面完全再現

に画面サイズの調節ができる。

サイズは全部で5段階。右下の写真は中間の3段階目と、最大の5段階目のもの。このとき画面は自機の動きに合わせてスクロールする。なお2人同時プレイでズームにすると、2機の距離によって自動的に拡大縮小が行われる。また以前に紹介したメガドライブ版と同比率の1画面でプレイできるコンシューマモードは、結果的になくなってしまった。

### メガドライブ版



●1画面だと確かに見やすいが、ゲーム性が変わってしまう恐れがある



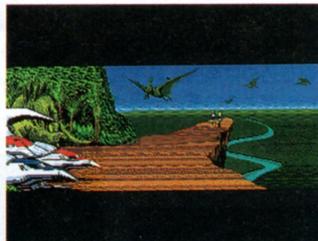
●中間サイズのズーム。言わねば1・5画面というところだろうか  
●最大ズーム画面。勇気のうなれば、このサイズでボス戦をやってみよう

©TAITO

# シンプルゆえに熱いシステム パワーアップして突き進め!

「ダライアス」シリーズは、特定の敵を倒すと出てくるアイテムを取って自機の装備を強化していく、伝統的なパワーアップシステムだ。ちなみに元祖「ダライアス」や「外伝」ではミスしても装備を1段階落とされるだけだったが、「II」では厳しいペナルティーが用意されている。ようするにクリアするには基本的にノーミスが大前

提。コンティニューが嫌いだという人は、根性で腕を磨いてエンディングを拝もう。



●戦いの果てには様々なエンディングが待っているのだ

## 派手で豪快なパワーアップ

このゲームでは先に触れた通り、アイテムを取って自機の装備をパワーアップさせていく。アイテムの種類は4種類で、赤がミサイル、緑がボム、黄色がレーザー、青がアームとなっている。元祖「ダライアス」では最強状態まで上げるのはかなり難しかったが、「II」では比較的簡単に派手なパワーアップできるようになった（その分先のペナルティーがある）。

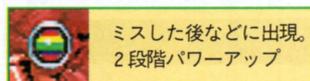


●とりあえず最強状態。ここまで来るとは一苦労だが、一度ミスすればすべてがバア。なかなかハードだ

 <p><b>Missile</b> (ミサイル)</p> <p>自機の主武器。初期段階は貧弱だが、次第に弾幅も大きく強力になる</p> 	 <p><b>Bomb</b> (ボム)</p> <p>パワーアップ後は上下4方向に発射。地表を這って進むようになる</p> 
 <p><b>Laser</b> (レーザー)</p> <p>パワーアップすると最大6方向に発射可能。地形も貫通できる</p> 	 <p><b>Arm</b> (アーム)</p> <p>自機を敵弾や地形から守る。パワーアップに合わせて緑、銀、金と変化</p> 

## その他のアイテム群

パワーアップ以外にも下の4種類のアイテムがある。中でも一番便利なのが核トーチカ。これはいわゆるボンバーの役割を果たす。



	空中核トーチカ。爆風を連続で発生させる
	地上核トーチカ。こちらは爆発は1回限り
	自機のストックが増える。特定の場所で出現

## パワーアップの秘密

先ほどから触れているペナルティーというのは、ミスした際に装備が完全に初期状態に戻されてしまうこと。ボス戦でうっかりミスしようものならほぼ終わり…。



●文字通り「終わっている」状況

## 行く手を阻む中ボスたち

「II」では各ゾーンの途中で中ボスが登場する。登場するのは全部で6体。すべて元祖「ダライアス」で登場したボスキャラたちだ。ゾーンごとに出てくる中ボスは決ま

っているが、最終ゾーンでは2体出てくる場面もある。中ボスの攻撃自体はさほど激しくないが、大抵込み入った地形やザコが大量に出てくる場所であるのでやっかい。

### ファイアーキングフォスル

元祖から「外伝」まで通して出てくる、通称シーラカンス。□から5方向弾を撃つ。出現ゾーンはA、V、W。



### グリーンコロナタス

レーザーと誘導弾、3方向弾を撃ってくる。丸まるとは無敵状態。中ボスの中では一番強いかもしれない。でもザコ。通称タツノオトシゴ。B、C、Z、Xゾーンに登場。



### カトルフィッシュ

大王イカ。□から3本のレーザー、足から通常弾を撃つ。倒したあとに撃つ死に弾に注意。出現ゾーンはG~J、W、Z。



### ストロングシェル

□から誘導弾と5方向弾を撃ち、ダメージを受けると頭を引っ込める。通称カメ。K~O、Y、Z、Vゾーンに出現。



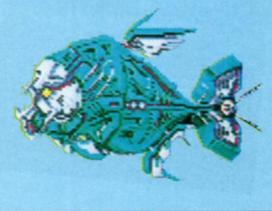
### オクトパス

見ての通りのタコ。足から細かい通常弾と、ウェーブを撃ってくる。足を壊せばただのザコ。P~U、V、V'ゾーンに登場。



### ファッティグラトン

□から吐き出す子供が5方向に分裂。あわせて5方向の通常弾も撃つ。通称ピラニア。出現ゾーンはD、E、F、Z、Y。



# 巨大戦艦続々登場! 全28ゾーンを一気に紹介!

「ダライアス」シリーズのストーリー構成(ゲーム中の名称はゾーン)は伝統的に、AからZまでの26プラス2の、合計28ゾーンからなる。

このゾーンマップの形体もシリーズ伝統。全7ステージだ



一つのゾーンをクリアすると、下の写真のように次のゾーンを選択する分岐が表示される。一度のプレイで通して選択できるのは7つ。

選ぶゾーンによって出現する敵や地形、アイテムの数などが変化するため、攻略にはゾーンの選択も重要な要素になってくるのだ。ここからは全28ゾーンとゾーンごとのボスキャラをダイジェストで紹介しよう。

## SUN

### ZONE A

最初のゾーンは灼熱の太陽表面。ちなみに「II」では我々の太陽系(らしき)7つの惑星が舞台とな

普通に戦っても弱いヤツ



っている。最初のゾーンとはいえ、難易度は意外に高めである。特に後半の壊せない火の粉(?)地帯は要注意だ。パワーアップアイテムをすべて取って、ボス戦に臨もう。ステージボスはハイパーステイング。最初に右から1匹目が現れ、そいつを倒すと左からもう1匹出てくる。ボス自体は非常に弱いので楽勝だが、戦うのも面倒だという人は一緒に出る核トーチカを使って、瞬殺してしまおう。

## MERCURY

### ZONE B,C

この2つのゾーンの背景は惑星上、洞窟、敵の体内といろいろと変化する。序盤はさほど難しくないが、中盤では壊せないミサイル

こいつを倒すと中に突入。それぞれのゾーンで別のボスが待っている。キラージアの方が強い



や上下に突き出して道をふさぐ針などが出てくる。そして最初に出てくる青いボスはアロイランタン。こいつを倒すと体内に入り、真のボスと御対面だ。Bゾーンはスチールスピ、Cゾーンはキラージア。キラージアは2段階に変形して攻撃してくるのだ。

## VENUS

### ZONE D,E,F

舞台は金星。背景の密度の濃いガス雲は神秘的であるが、そのおかげで逆に敵弾が見にくくなっているという困ったステージ。2画面モードだと画面自体が小さいのでなおさら危険である。

ボスはウツボのようなドリオチーム。体全体が弱点なので思いつきり撃ち込めば楽勝。頭を狙うとダメージが大きいぞ。一旦止まってからの体当たりには注意しよう。

壊すと弾をバラまくポッド。ここで撃つと危険



このヘビは無敵。やりすごせ  
体当たり以外にも誘導弾を撃ってくる。これは壊せるので、ショットは常に撃っておくのがいい



## MOON

### ZONE G,H,I,J

ここからは月面が舞台。この一連のゾーンは最初は惑星表面が舞台。ここで出てくる巨大な浮遊遺跡は、いきなり浮上して自機の行く手を阻む。とはいえ別段何もしないでこないのでさっさと壊して通ろう。次に敵の要塞に突入していくが、さすがに攻撃も激しくなってくる。核トーチカもあるのでうまく使うといいだろう。各ゾーンのボスはレッドクラブ。このボスに

はハサミに両足と、壊せるパーツがたくさんある。まず最初にすべてのパーツを取って動けなくしてから、じっくり料理してあげよう。



これも何もしてこない

ザコが固まって出てくるうえに隕石まで飛んでくる。装備が弱いとかなりキツイところ



こんな地形のトラップもあり  
込み入った地形もライバル



まずはパーツをすべて壊してヤツの動きを止めよう。画面端で固定させるのがいい



# EARTH

## ZONE K,L,M,N,O

ここは地球が舞台。一部の背景には高層ビル街なども出てくるが、すべて廃墟となっているのが印象深い。各ゾーンも地表、海中、要塞という変化に富んでいる。このゾーンのボスは戦艦を背負ったヤドカリのヤマトと、長い触手を持つウニのリーダインの2種類。ヤマトは2段階、リーダインは3段階に変身して攻撃してくる。特にヤマトは全ボス中でもかなり強い部類に入る。しっかりパワーアップして戦いに臨もう。



上がヤマトで右がリーダイン。ヤマトはまず上の残骸を壊してから本体を攻撃。写真のリーダインは2段階目のもの。これでも強い



電撃を放つトラップ。まず壊してから突破しよう

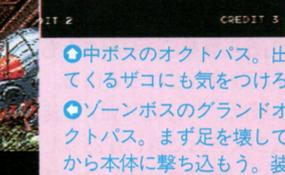
元祖「ダライアス」を彷彿とさせる海中のゾーン

自機が近づくと落ちてくる吊り天井。こんなトラップもあり

# MARS

## ZONE P,Q,R,S,T,U

舞台は火星。後半面だけあって、一瞬の油断が致命的なミスにつながる要素が多々ある。後半のギーカーつばい背景が特徴的。各ゾーン共通のボスはグランドオクトパス。中ボスで登場するオクトパスの親といったところか。通常弾のほかにダメージが進むと子ダコ、孫ダコを発射してくるようになる。



触手を伸ばす敵をショットで破壊する

背景に美しいオーロラが映える

中ボスのオクトパス。出てくるザコにも気をつける

ゾーンのボスのグランドオクトパス。まず足を壊してから本体に撃ち込もう。装備が弱いとキツイ戦いに

下から上がつてくるミサイル群

中ボスのオクトパス。出てくるザコにも気をつける  
ゾーンのボスのグランドオクトパス。まず足を壊してから本体に撃ち込もう。装備が弱いとキツイ戦いに

# JUPITER

## ZONE Z,V,W,X,Y,Z,V'

いよいよ最終ゾーン。BGMも今までのゾーンの中で一番ノリが良く、非常に気分がいい。ちなみにこのゾーンの舞台は木星。ガス雲の立ちこめる背景をバックに最後の戦いが繰り広げられるのだ。ゾーン自体の難易度は上下が難しく真ん中が比較的易しいので、とりえずクリアを目指すならWカXを最後に通るように



見えないと思うが、隕石も来る

するといいだろう。ちなみにXは中ボスが1体しか登場しない。

このボスはマザーホーク、リトルストライプ、バイオストロングの3種類。どれもまさにラスボスにふさわしい強さで迫ってくるのだ。



倒すと弾を残していく編隊。撃ちどころをよく考えよう

ゾーン中最大の難敵。速攻命



このように非常に目に悪い背景

## 最強のラスボスたち！

では、その3体のラスボスたちについて少し解説しよう。マザーホークは見ての通り巨大なシルバーホーク(自機)。攻撃法は上下4本ずつのレーザーと回転する通常弾、アイスラッガー。壊せるパーツはアイス



この巨大なウェーブ。動きを読み間違えるとミスは確実



ッガー部分のみ。次は巨大な胎児のようなバイオストロング。通常はミニサイズだが、分身を飛ばしながら時折巨大化して体当たりしてくる。

最後はリトルストライプ。2種類のウェーブと誘導弾、そして通常弾を交互に撃ってくる。特に縦に長いウェーブが非常に怖い。ちなみに上下のヒレはすべて破壊できるが、これを取ると世にも情けない姿になってしまう。一度見てみよう。



左がバイオストロング、上がマザーホーク。バイオ〜は本体を素早く見つけて撃ち込もう。マザーホークには業務用と同じ安全地帯がある。探してみよう

# 元祖中の元祖のRPGをパソコン版そのままに移植!

## Wizardry VI & VII COMPLETE

ウィザードリィVI&VIIコンプリート

発売日	5月31日	CD枚数	1枚
発売元	データイースト	複数プレイ	1人用
開発元	データイースト	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	272・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%(5月17日現在)



RPGのひとつの形としてパソコンに登場した『ウィザードリィ』は、6作目からはデザインを一新。よりビジュアルに、そしてストーリー性も高くなった。サターン版ではさらに遊びやすくなっている。

## 共通のシステムでプレイできる2本のウィザードリィ

「ウィザードリィ」といえば、あまりにも有名なRPGだけど、「VI」からは第2シリーズともいえる全面改定版となっている。パソコン版は、「VI」と「VII」で若干ゲームシステムに違いがあったが、サターン版では、「VII」のシステムに統一。共通のシステムなので、違和感なく2本のシナリオを通して遊ぶことができるわけだ。

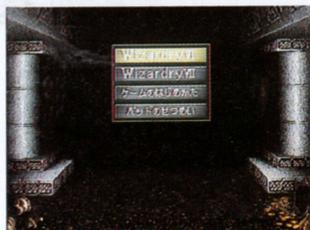
とはいえ、複雑なことでも有名な「ウィザードリィ」のシステムは生きている。最初にキャラクタを作り、パーティを組んでから冒険に出発。日本で育った「ドラクエ」型RPGと違って、本場ものらしく、テーブルトークRPGの血を色濃く受け継いでいる。

### ゲームの流れ

キャラクタメイキング

パーティ編成

迷宮探索



●ゲームが2本。しかも、パソコン版に忠実だからマニアにはうれしい



●3Dのマップで繰り広げられるモンスターとの熱い戦い

## BANE OF THE COSMIC FORGE

荒廃した城の中で、コズミック・フォージと呼ばれる謎のアイテムを探索する。基本的には城内がメインとなるので、これまでの「ウィザードリィ」シリーズの雰囲気を持ったシナリオだ。出口をふさがれ、閉じこめられた城の中で緊張したプレイが楽しめるのが特徴。終盤には渓谷や洞窟にも抜けられる。マップ自体はそう広くはないが、状況によって3通りのエンディングを迎えることになる。



●城に入り、閉じこめられてしまうところから始まる。自給自足でコズミック・フォージを探し、脱出する

## CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

「VI」でエンディングまで行った場合、そのキャラクタでそのまま「VII」をスタートすることができる。この場合、3通りの「VI」のエンディングによって、オープニングデモや開始時の状況が違うマルチスタートとなる。もちろん、「VI」を終わらせていない場合でも、新たに作ったキャラクタで「VII」

から始めることもできる。

この「VII」での舞台は、惑星「ロスト・ガーディア」。なにしろ惑星全域を使ったシナリオなので、バラエティに富んだ地形が展開してくる。草原、城、洞窟など、ありとあらゆる地形があり、「VI」とは違った雰囲気でも楽しめる。また、シナリオの途中では、アニメーション効果を使った演出などもあり、シリーズの中でも一線を画した存在になっている。



●いきなりSFみたいなキャラクタが登場。雰囲気まるで違う内容

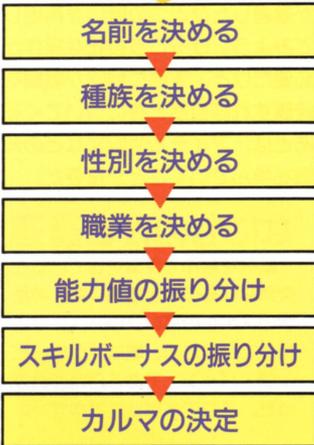


●地球ではないので、敵もまた変わったやつらばかりが登場

# ウィザードリイの神髄はキャラクタメイキングにあり

新たな生命を生み出し、魂を込める作業。それがキャラクタメイキングだ。「ウィザードリイ」シリーズでは、プレイヤーが「役を演じる」のではなく、自分が生み出したキャラクタを溺愛することに大きな楽しみがあるといえる。

## キャラクタメイキングの流れ



最初に決めるのが名前。思い入れある名前を入れ、生命を誕生させる

## 種族と職業で大きく変わる

キャラクタを作る作業で、もっとも重要なのが種族と職業の決定。種族と性別によってボーナスポイントが決定し、就ける職業が制限される。どちらかという、就き

たい職業によって、種族をあらかじめ決めておくのがよいだろう。

### 11の種族

- .....人間.....
- .....エルフ.....
- .....ドワーフ.....
- .....ノーム.....
- .....ホビット.....
- .....フェアリー.....
- .....リザードマン.....
- .....ドラゴン.....
- .....フェルプール.....
- .....ラウルフ.....
- .....ムーク.....

### 14の職業

- .....ファイター.....
- .....メイジ.....
- .....プリースト.....
- .....シーフ.....
- .....レンジャー.....
- .....アルケミスト.....
- .....バード.....
- .....サイオニック.....
- .....ヴァルキリー.....
- .....ビショップ.....
- .....ロード.....
- .....サムライ.....
- .....モンク.....
- .....ニンジャ.....

## ボーナスポイントの振り分けで個性が変わる

ボーナスポイントは、職業に就くときに自動的に一定の数値が使用される。職業別の必須のポイントを差し引いた残りは、自由に能力値に配分可能。この際、どの能力にポイントを割くかが後々影響してくる。また、能力値ボーナスとは別にスキルボーナスもある。技術に対するポイント配分が重要。



スキルは3系統。戦闘や探索で役に立つものを重点的に増やすように

### スキルの分類

武器	武器による物理攻撃に必要なスキル。職業に応じた武器だけを重点的に上げる
運動	隠されたものを見つける「スカウト」など、テクニカルなスキル。振り分けは重要
学術	プレイ中の成長に関係してくるスキル。やはり職業に応じたものを極端に上げる



レベルアップで成長

### バランス型

体力はそこそこに確保し、その他の能力もまんべんなく配分しようという考え方。たとえば、サムライやロードなど、剣技のほかに魔法まで覚えてしまうマルチキャラクタには有効な設定方法。



基礎能力は重点的に

### エキスパート型

ファイターやメイジなど、物理攻撃だけとか、魔法だけとかの専門職のキャラクタに有効。究めに究めた強力な魔法や会心の一打を与えるキャラクタがほしければ、能力値を極端に偏らせるべきだ。



とにかく体力、ひたすら体力でいってみるか？

## Wiz COLUMN

### 結局最終的には個人の趣味？

RPGの中でも超マニアックとされている「ウィザードリイ」シリーズ。たしかに設定やシステムはかなり複雑で、覚えるまでが苦勞。しかし、だからこそ理解できれば深くなる。自分が作り出したキャラクタを、世に送り出すという行為が原点にある。自分の思い描いた種族、職業、そして名前のキャラクタ達。それは、言わば自分の子供達である。そこにあ

るのは子供達への愛。元々「ウィザードリイ」シリーズの楽しみは、謎を解いたり特殊なアイテムを手に入れることばかりではなかった。自分の生み出したキャラクタがどう活躍するか？ どう成長するかを見守る、親心が満喫できるのだ。この辺の楽しみ方は、「ドラクエ」などの日本においてのみRPGと呼ばれるジャンルのゲームとは異なる。そんなわけで、キャラクタ作りは個人の趣味ということになる。



気に入った職業を設定しよう



いくつかの顔が用意されているので、好きなものを選ぶ



人によって思い入れ深い題材をもとにパーティを作ればよいのかな？

# シミュレーション的な戦略バトルがウィザードリイの特徴

自分の作ったキャラクタの晴れ舞台が戦闘だ。「ウィザードリイ」シリーズは伝統的に戦闘がメインで、この「VI」「VII」でも大きなウエイトを占めている。

戦闘はかなり複雑で、各キャラクタに細かく戦闘方法を指示する。テーブルトークを再現したような、シミュレーション的な操作になる。



●細かい操作だけど、これでもパソコン版よりは遥かに簡単になった

## メンバーの隊列が先頭では重要

戦闘は、隊列を組んで行うことになる。メンバーの1から3番目までのキャラクタが前衛。残りが後衛という考え方だ。当然、前衛の方が敵の攻撃を受けやすく、逆に物理攻撃は届きやすい。従って、前衛に剣や斧で戦う戦士を揃え、後衛に弓や魔法で戦うキャラクタを配置するのが基本中の基本。



●体力系が前、魔法使い系が後ろという基本のパーティで冒険しよう

## 物理攻撃は距離と攻撃法で決まる

武器は、射程距離によって3種類、そして投げる武器とがある。短射程武器だと、前衛の3人が敵の1、2番目の敵に対してのみ有効といった具合に特徴があるので、武器選びは慎重に。また、武器によっては攻撃方法がいくつかあり、その中から選択して使用する。たとえば「突く」のほうが「振るう」よりも、多くのダメージを与えられるが、命中率は低い。

### ●攻撃法とその効果●

振るう	剣などのもっとも基本の使い方
突く	ダメージは高いが命中率は低い
叩く	体力があればかなり強力な方法
乱闘	2倍の破壊力となるが命中率低い
投げる	スキル次第だが貫通力あり
殴る	命中率は高いが貫通力低い
蹴る	命中率低でダメージは大
ムチ打つ	命中率が高いが貫通力低い
射る	弓系のみ有効。貫通力あり

## 魔法は複雑だが要は職業別

魔法は6つの系統に分類されていて、一見複雑なように見える。しかしそれは、逆に魔法の属性がはっきりしているということでもある。どのモンスターに対して効

果的かが分かりやすいだろう。基本的には、職業によって使える魔法は変わってくる。攻撃系や治療系など、必要な呪文を使えるキャラクタを揃えておこう。

## ..... 4つの職業別呪文の特徴 .....

メイジ	一般的な魔法使いの魔法。攻撃系の魔法が多い。特に炎系に強い。バードやサムライも、レベルが上がれば覚えることができる
プリースト	一般的な僧侶の魔法。水や魔の魔法の回復系が多い。魔の攻撃系魔法は結構強力。ロードやビショップも覚えるようになる
アルケミスト	錬金術師の魔法。気や地の魔法を多く持つ。特に支援系の魔法が多い。レンジャーやニンジャも、レベルが上がれば呪文を覚える
サイオニック	超能力者の魔法。心の魔法が多く支援系がメイン。攻撃系はかなり高レベルにある。モックもこの系統の魔法を覚えることができる

## あるパーティの戦闘を見てみよう

それではここで、あるパーティが遭遇したひとつの戦いを再現してみよう。けっこう複雑な操作が必要だけど、実際に何回か戦闘を経験すれば自然と身についてくる。あとは、アイテムや呪文などの知識を学んでいくことが重要だ。

### パーティ構成(職業/種族)

- ・ファイター/リザードマン
- ・サムライ/ムーク
- ・プリースト/フェルプール
- ・レンジャー/ラウルフ
- ・シーフ/フェアリー
- ・アルケミスト/フェルプール

## なにものかと遭遇

隊列を組んで探索をしていると、突然なにものかと遭遇した。神話学のスキルの高いプリーストが同行していたため、敵は「クリーピング・バイン」であることが分かった。これで作戦は立てやすい。



●植物系の敵だね、これ

## 戦闘法入力

前衛のファイターとサムライは剣で攻撃。敵は強くないので、通常の「振るう」攻撃を選択しておく。意外と体力があるプリーストも物理攻撃を選択。レンジャーは後衛から弓で「射る」。シーフは投げる武器を持っているが投げるとなくなるので温存し、防御する。アルケミストは念のため一番後ろから「スリープ」の呪文を詠唱。

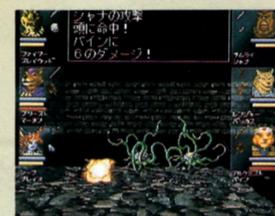
これで一通りコマンド入力完了。1ラウンドで勝負がつかなければもう一度コマンド入力だ。



●アルケミストは後方支援の魔法で前衛のメンバーをサポート

## 戦闘開始

ビジュアルな画面とメッセージで状況が説明されていく。ファイターは攻撃を外したが、サムライの攻撃が命中。大ダメージで一気に敵1匹を仕留めた。しかし結局2匹が残ったが、スリープの呪文が成功しているので後の展開はかなり楽だ。



●メッセージもよく見ておいて次のラウンドに反映させよう

## 勝利

### 戦闘終了、戦利品は?

なんとか戦いは勝利で終わった。全滅したらゲームオーバーというシビアな戦いだ。ただ残念ながら今回は戦利品はなかった。店がないので、なんとかして敵から装備を奪いながら突き進みたいのだが。

## 繰り返し



●経験値は確保できた。レベルアップの足しに

# ちまちまマッピングするのちもウィザードリィの醍醐味

この「VI&VIIコンプリート」では、オートマッピングという便利なものもあるが、細かいところまではよく分からない。マッピングが楽しみのひとつである「ウィザードリィ」だけに、自分でマス目に線を引いてみるのも楽しい。

また、シナリオは「V」までのシリーズよりも複雑。スキルやイベントを頼りに探索していこう。

## 扉を開けるにもスキルが必要

扉や宝箱を開けるのも簡単じゃない。もちろん、カギも異も掛かっていなければ別だが、このゲームではけっこうカギの掛かった扉が多い。力で押すか、テクニックでカギを開けるかになるが、カギを壊してしまうと中に入れなくなることもある。ただし、その場合でも、魔法でカギを復活させるこ



◎探索してアイテムを集めよう。自給自足なので限られた資源を大切に、宝箱はかならず開けよう

とはできる。

また、マップ中にはいろいろなものが隠されている。スカウトのスキルが高いキャラクターがいないと迷宮探索は難しい。隠されたスイッチや道具を探すアドベンチャー要素も、よく考えてパーティを編成するべきだ。

### 力技



◎パーティの体力ゲージがドアの耐久性を越えたときにボタンを押す。序盤はなかなか通用しない技だ

### 指技



◎緑のランプが点滅している。すべてのランプが緑のときにボタンを押すのだ。タイミングで決まるわけだ

## 謎解きは複雑にからみあっている

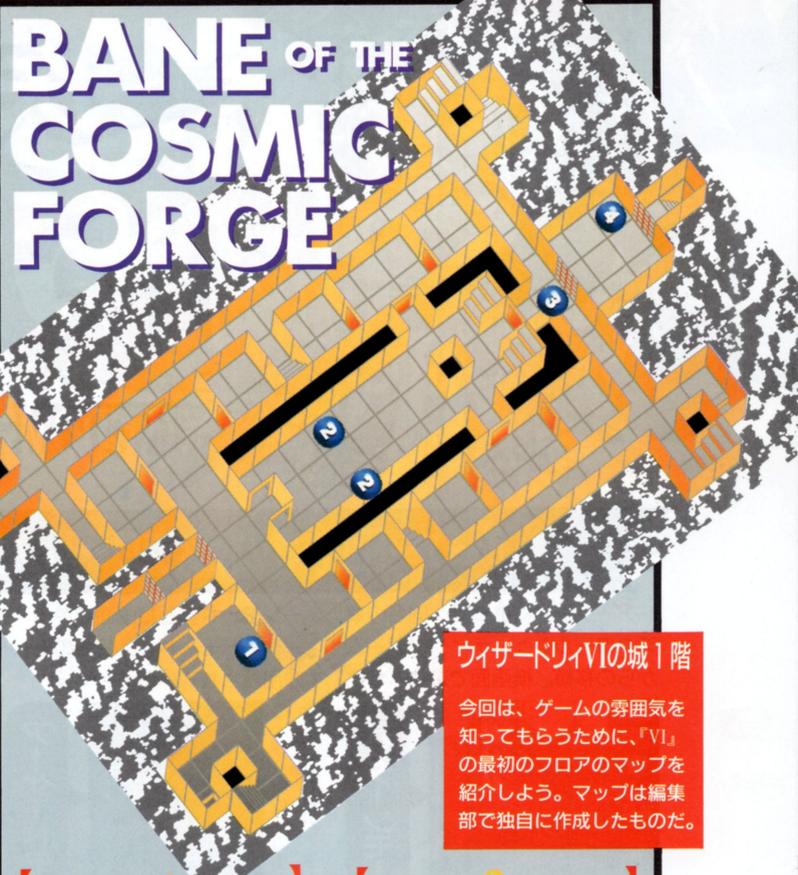
特定の場所に行くと、メッセージが表示される場合がある。それらのメッセージは、もしかするとなんらかのヒントになっているかもしれない。内容を組み合わせて考えてみると、特定のアイテムや人物を探すこともできるだろう。



◎メッセージと場所はメモしておいたほうがよい。記憶だけで解けるほど「ウィザードリィ」は甘くはない



◎なにもやら怪しいメッセージをたどっていくと、変な人物に出会った。謎解きには重要な人物のようだ



### ウィザードリィVIの城1階

今回は、ゲームの雰囲気を知ってもらうために、「VI」の最初のフロアのマップを紹介しよう。マップは編集部で独自に作成したものだ。

## 【 畏のかかった宝箱 】

扉を開けて中に入ると宝箱が。近づいてみると、どうやら畏がかかっている。ここはシーフの定番。畏を判断しなければいけないのだが、スキルが低いと破れない。



◎畏を外すために、シーフは結構重要なパーティキャラクターだ

## 【 アイテムの宝箱 】

広場になんと2つの宝箱が。畏があるのか? とりあえず調べてみることになるが、幸いなことにこの2つには畏がかかっていないようだ。ラッキーな贈り物か?

## 【 閉じている門 】

「勤務時間外、門の開放厳禁」というメッセージ。しかし、すぐ横に門のスイッチがあったりして。



## 【 死体の中のカギ 】

死体の中に何かを発見。「雄羊形の飾りのカギ」だが、どうやら死の間際に飲み込んだってことか? いずれ使うことになりそうだ。



# レースゲームのスピード感をもった シューティング

しっふう まほう だいさくせん

## 疾風

# 魔法大作戦

## KINGDOM GRANDPRIX

個性的な8組のキャラが、ゴールをめざして競いあう。撃っているだけではダメというシューティングの異色作だ。

発売日	6月中旬
発売元	ギャガ・コミュニケーションズ
開発元	エイティング
価格(税別)	5800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	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	7・ボタン設定、ハイスコア
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

### アーケード生まれの縦スクロールシューティングが横スクロールでも遊べる!?

アーケードにあった、同名の縦スクロールシューティングゲームからの移植。横画面で遊ぶ「サターンモード」



●点数表示などが画面外にあって見やすくなっている

サターンモード

ーンモード」と縦画面で遊ぶ「アーケードモード」の、2つのモードが用意されているぞ。



●オリジナルそのままに楽しめる。臨場感バッチリだ

アーケードモード

### 横置きでもプレイ可能なアーケードモード



●方向ボタンの右で前進、左で後退になる

「アーケードモード」は縦置きモニターでプレイするものだけど、横置きモニターでも横スクロールシューティングみたいに遊べるぞ。これはオプションの「PAD MODE」のおかげだ。別のゲームがもう1本ある気分がとても親切。

自機として選べる8キャラクタ

### ガイン

自称無敵の戦士。戦災孤児として育つためか、力に対しての渴望が強い反面情にもろい。小猿のシャインとは厚い友情で結ばれている。

●ガインはサブショットもボムも使いやすい。これはボムで、爆発の中心以外でも効果があるすぐれもの

### チッタ

辺境育ちのお天気魔導師。その天真爛漫さからは想像もつかないほどの魔力もっている。王都のお祭り騒ぎに誘われるように参加。

●チッタはとくに自動追尾のサブショットが使いやすい。狭い場所では少し不利だけど強力な攻撃だ

### ミヤモト

身長4mをこえる電人族の侍。師の一人娘が不治の病に冒され、そのただ一つの治療薬「超金丹」を手に入れるためにレース参加。

●このボムは少しばかり特殊なもので、自機から放射線状に広がっていく。画面の下部で使うほど効果的だ

### ホーンナム

黒魔術を好む闇の魔導師。つねに不気味な噂が付きまとっているが、それを楽しんでいるようでもある。今回は研究資金が必要だとか。

●このボムは、悪魔の顔のようでもっとも不気味。苦しい表情で飛んでいく小さい顔もその効果の一つ

# 点数よりも撃墜率よりもいかに速く飛ぶかが勝負

『疾風魔法大作戦』は、レースゲームの要素を色濃くもっている。自機に選ばなかった7組がライバ

ル機となって、プレイヤーとゴールを争うことになるのだ。1位をめざして飛べ!



●プレイヤーは7番グリッドからのスタートとなる



●画面左に自機とライバル機の位置関係が表示されている

## シューティングとレースの二面性を理解する

敵機を撃ち落としつつ進む。すべてのシューティングに共通する最大の要素だが、レースゲームの要素をもつこのゲームではこの次となる。大切なのは、ライバル機よりも早くゴールに着くことだ。そのためには、ショットボタンを

押し続けることによって使える加速機能を活用することが必要だ。ただし、この間は攻撃できない。

ときには逃げ、ときには撃ち、しだいに激しさを増す攻撃をかわくり、ライバル機をだしぬいて1位でゴールするのだ。



●敵機の攻撃が少しだけでもおちついたラスキをみて加速を狙う



●画面上部は中加速地帯。攻撃をするときはできるだけこのへんで

## 敵機や壁はミスじゃないけど

レース性の強いこのゲームの自機は、基本的に壁や敵機にあたってミスにならない。だけど敵機

撃墜されなかったとしても、スピードダウンするので、できるだけ接触をさなければいけない。

などにあたると弾かれてしまって、一瞬コントロールを失ってしまう。そのため敵の弾にあたって撃墜されることも。撃墜はタイムロスになる。

敵機にあたると



弾かれる

●スピードダウンするうえに機体を見失う危険もあるぞ

## ボスは1秒でも早く倒せ

各ステージの最後には、必ずボスが現れる。ここでの戦いがレース最大の難関となる。頑丈なうえに、ライバル機たちはこのボスをすどおりしていくからだ。ボス戦でライバルに追いつかれたら、まよわずボム。ダメージをあたえつつライバル機を足止めできるぞ。

ボスを倒してしばらく飛ばばゴール。ドライバーズポイントの加算があって、次のステージを2つの中から(最終面だけ3つ)選択することになる。全6ステージを終了して、トータルポイントが1位なら優勝だ。



●ここでのタイムロスは大きな痛手となる

COURSE SELECT		THE 1st	
GOAL!	01		
DRIVER'S POINT			
ST	MIYAMOTO	21	
RD	NIRVANA	10	109
TH	CHITTA HONEST JOHN	10	109
TH	BORNHAM	06	06
TH	BUL-GIN	06	06
TH	RAIN KICKLE	03	03
TH	KICKLE & LIZARD	01	01

●4位までポイントをもたえる好きなコースで1位をめざせ

### キックル レイクル

過去からやってきた少年と、それを助ける魔法使いの少女のコンビ。今回の参加は、王家に伝わるという「時超えの魔法」が目的だ。

●自動追尾のサブショット。見るからに強力そうなミサイルが、左右に展開しつつ前方めがけて飛んでいく



### ニルヴァーナ

巨大妖精一族の族長。故郷の森を失って流浪の旅をしているが、魔力の豊かな「王家の森」を手に入れるためにレースへの参加を決意する。

●前方攻撃のサブショット。小さなリングが、拡大しつつ前方に飛んでいく。画面全体をカバーすることもできる



### オネストジョ

鍛冶屋が造った魔導ロボ。変形可能な鋼鉄の体が自慢で、人間を軽く見ているが、反面、その人間に造られたことがコンプレックス。

●自機を中心に、周囲に広がっていく爆発が3回おきる。すべてのキャラのボムのなかでは一番使いやすそうだ



### ブルギン

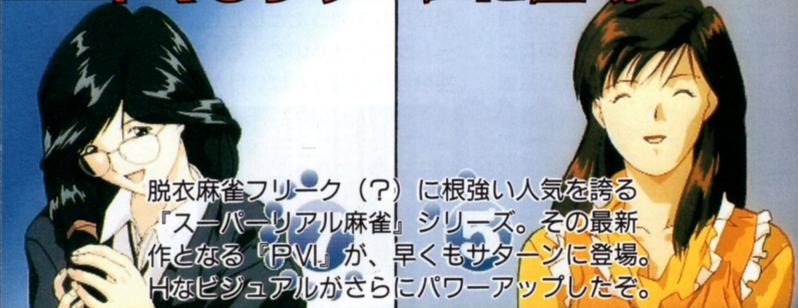
ゴブリガン帝国の生き残り。頭に血がのぼると他のことが目に入らない。帝国の復活を賭け、周囲の反対を押し切って強引に参加した。

●前方にユニットを射出し、それを中心に爆発が何度も発生するボム。なかに浮かぶ顔がユニークだ





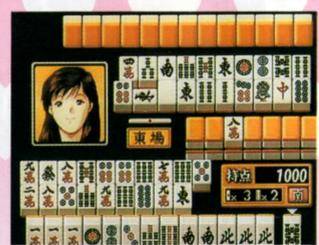
9 業務用の新作が  
早くもサターンに登場



脱衣麻雀フリーク(?)に根強い人気を誇る「スーパーリアル麻雀」シリーズ。その最新作となる「PVI」が、早くもサターンに登場。Hなビジュアルがさらにパワーアップしたぞ。

発売日	発売中(5月17日)	CD枚数	1枚
発売元	セタ	複数プレイ	1人用
開発元	セタ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	8800円	バックアップメモリ	1・プレイヤー
ジャンル	麻雀	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	X指定	現在の開発状況	100%

## 麻雀勝負で女の心のハートをゲットせよ!!

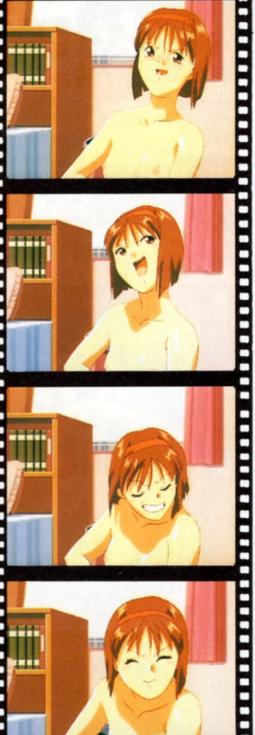


●ルールが実際の麻雀と同じ。5回勝てば、次の女の子と対戦できる

なめらかなアニメーションにより、リアルな脱衣シーンが楽しめるこのゲーム。かわいい女の子のお色気に、思わずドキとしちゃうよね。そのアニメーションの質を決める動画の枚数だが、前作の1.5倍。さらになめらかに動くようになった。

新要素としては、主題歌の挿入。また、サターン版のみのオマケとして、ミニゲームなども付いている。

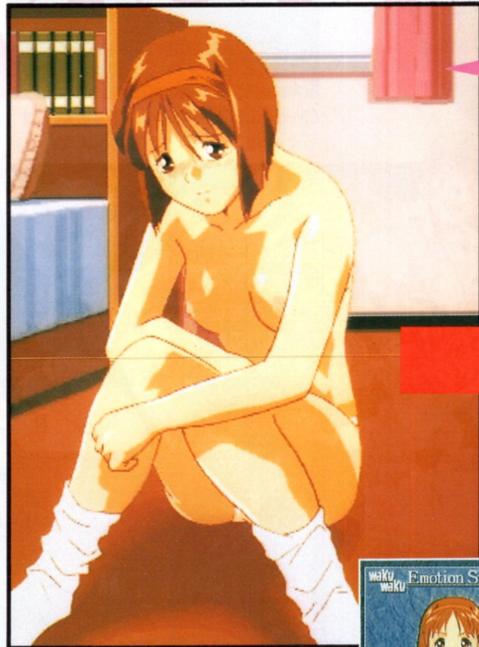
なめらかな  
アニメーション



### 麻雀の打ち方で女の心の気持ちに変化

「PVI」には今までのシリーズにない、まったく新しいシステムが搭載された。それがコレ、「ワクワク・エモーション・システム」。これは、麻雀の打ちかたにより女の子の気持ちが変わるというシス

テム。対局が終了した時点で、女の子がプレイヤーに対してどんな感情を抱いているかが分かるものだ。「大っ嫌い!」と言われるか「また会いたいわ」と言われるかはプレイヤー次第なのだ。



私の気持ち  
知ってるか?



●●対局後に、女の子の気持ちが変わるこのシステム。もちろんハートマークが多いほど、ラブラブ度はアップする。ハートマークの数によって、メッセージの内容も変わってくるぞ



スcoop



# 『PVI』には4人目の女のコがいた!!

“3人”という人数が今やお約束となりつつあるこのシリーズ。しかし、『PVI』にはもう1人、4人目の女のコが存在した。それがシリーズ初の外人、クリス・ガーランドだ。ムチツとしたバストに、

キュッと締まったウエスト、プリツとしたお尻がたまらない魅力を放っている金髪ギャルだ。麻雀の腕は4人中ピカイチ。勝つためだけのスルドイ麻雀を打ってくる。彼女を倒せば、エンディングだ。

## 来宮 ゆかり

ゆかりちゃんは、北海道の牧場育ち。都会の大学に進学、1人暮らしを始めたが、人の多さに戸惑っている。見かけによらず、スポーツ万能。大学では乗馬のサークルに入部している。最近、ショートカットにしようかと考えている。



●脱ぎっぷりは超おしとやか



●バツキンに和服っていうのも、なかなかオツなものですな

## クリス・ガーランド

アメリカ西海岸から来た留学生。10代の頃から日本びいきなので、すでに日本語はペラペラ。東洋文化の歴史などについては、日本人よりも詳しい知識を持っている。そんなクリスが働いている場所は、居酒屋「てっちゃん」。ぜひ一度遊びにいってみようぜ!

## 香山 タマミ

子供っぽい笑顔がメチャメチャかわいいタマミちゃんは、高校生になったばかりの16歳だ。自分の頬が赤いのと、胸が小さいことを気にしており、「高校を卒業する頃には胸も大きくなって素敵な女性に変身する」と思い込んでいる。



●恥じらいつつブルマを脱ぐタマミちゃん



## 栗原 真理

明るく優しく、ルックスも良い、園児に大人気の保田さん。料理上手で子供好き、世話好きの尽くすタイプであるが、彼とはあまり長続きしたことがない。もちろん勤め先が幼稚園ということもあり、独身男性との出会いはあまりないらしいが…。我と思う人、さっそうと彼女にアタックだ。



●タンクトップの下には、成熟したボディが隠されている



●エプロンのリボンをほどく姿。Hですなあ



# ロックンロールのリズムにのってゾンビどもを始末しろ

# DEATH THROTTLE

デススロットル—— 隔絶都市からの脱出

残酷さが海外でも評判になった、前代未聞の近未来タクシーゲーム。未来のタクシードライバーは人をひき殺してもOK？

発売日	6月下旬
発売元	メディアクエスト
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	推奨年齢18歳以上
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	106・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## 荒廃した都市を舞台にしたドライビング&シューティングゲーム

一般社会から隔離された犯罪都市ケムシティ。プレイヤーはタクシードライバーとして金を稼ぎながら、ここから脱出することを目指す。この都市は全部で5つのステージに区切られており、次のステージへ進むためには、ゲートを開くためのパスワードが必要だ。



◎広々とした公園なども舞台となる

### 武装タクシーで邪魔する奴らをブチ壊せ

危険な犯罪都市で生き抜くために、武装タクシー(ホバーキャブ)にはさまざまな機能がある。まずはスペシャルウェポン。ミサイルやマシンガンを装備すれば、邪魔者を倒すことも簡単だ。また、装甲板を補強すれば、装甲が丈夫なうちはダメージを防ぐことができる。ニトロを使って一時的にスピードをアップしたり、バッテリーの力を使ってホバリングをし、地雷なども避けることも可能だ。



◎このリアリティ、あばら骨も飛び散る



◎目の前にいる敵は容赦なく叩きつぶせ

### ホバーキャブのコクピットだ

#### スペシャルウェポン

かなり強力。マシンガンなどは弾数が決まっているので注意。後半になるほど、その必要度は増す

#### レーダー

敵車の位置が緑色、通行人が赤のポイントで表示される

#### ビデオカメラ

後部座席の乗客をビデオカメラで写しだす。いろいろな顔がおがめる



#### シールド

ダメージを受けたボディの残り強度と、装甲の状態が表示される

#### ナビゲーター

目的地への方角が表示される。客が近づいたり、目的地に着くと矢印が回転してくれる

#### バッテリーパワー

舗装路以外を走るとバッテリーが消費され、メーターがゼロになるとダメージを受ける

### 危険な依頼が脱出への近道だ

普通に客を運んでいるだけではステージはクリアできない。危険な仕事に手を染めることも必要に

なる。以下、ステージ1の流れに沿って、具体的にゲームの展開を追いかけてみよう。

#### ①客を拾う

まずは街を流して客を拾う。客は道の端のほうでひっそりと手を挙げていることが多いので、見逃さないように注意しよう。客が近づくと、ナビゲーターの矢印が回転して教えてくれる。



◎ゾンビと間違えないように注意しよう

#### ②目的地まで送る

客を乗せたら目的地を地図で確認。最短コースを考えよう。客の指定する制限時間より早く目的地に着けば、それだけ多くの金がもらえる。あまり遅れるとタダ働きさせられることもある。



◎間に合わないといわれないように、ボロクソにいわれる

#### ③パワーアップ&リフレッシュ

稼いだ金で強力な武器を買ったり、車の修理や装甲の強化をしよう。弾もなくならないうちに補充しなければならない。武器の店や修理をしてくれる店(パイ)は街のそこそこにある。



◎弾はすぐに切れる。早めに補充しよう

#### ④謎の組織の依頼

タクシー業務をこなすうちに、反体制組織から荷物の輸送を頼まれることがある。じつはパスワードを入手するにはこの組織の依頼を得ることが必要。それには任務を完遂するしかない。



◎これまでにない危険な臭いのする依頼

#### ⑤パスワードを入手せよ

組織に依頼されるようになると、そのあとぶつような仕事も手伝わされるようになる。そして何回かの仕事のうちに、組織の一員から次のステージへのパスワードを教えてもらえる。



◎パスワードを手に入れたら即、入力だ

# COMING SOON

カミツグスーン

サターンの発売台数も、ついに300万台突破目前!! 過速度的に増え続けているサターンの勢いは誰にも止められないぜ。もちろん最新ソフト情報も要チェック!

## 心霊呪殺師 太郎丸

発売日	'96年	CD枚数	1枚
発売元	タイムワナー インタラクティブ	複数プレイ	2人同時
開発元	タイムワナー インタラクティブ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・ボタン設定
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	50%(5月14日現在)

タイムワナーインタラクティブが放つ、サターン用オリジナルアクションゲームがお目見え!! 今昔の元禄時代、不思議な力を駆使する美少年「太郎丸」と、謎の修行僧「円海」のふたりが、魍魎魍魎の暗躍する江戸の町を舞台にド派手な戦いを繰り広げるのだ。



●ボス「オニ首」を操る「闇法師」の連係攻撃!!

一見するとふつうの横スクロールアクションゲームのようだが、そこはサターンオリジナル。今ま

では体験できなかった画面エフェクトの大洪水なのだ! 情報公開第1弾、しっかり見てくれよ。

### 2人同時プレイで怨霊どもを滅却せよ

複数プレイをすると、とたんに難易度が上がるゲームもあるようだが、本作品は2人同時にプレイしたほうが、比較的楽にゲームをすすめることができる。

さらに、敵キャラを従わせる技を使うことができるので、最大で3人同時プレイ気分が味わえるのだ!?



●白く光っているのが従者にしたザコ。いっしょに戦ってくれる



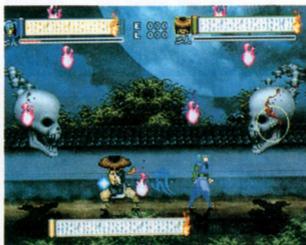
●年齢19歳。本職はかんざし職人

太郎丸

●僧侶でもあり呪殺師でもある

### いきなりクライマックス!! ひたすらボスラッシュ!

従来のアクションゲームにありがちな、ひたすらザコ、最後にボス。こういった旧態依然としたマンネリパターンを、本作品は見事に打ち破ってくれている。最初のステージボスにたどりつくまでに遭遇するボスクラスの敵の数は、じつに6種類!! ボスたちがつぎつぎと繰り出す攻撃方法は、サターンのエフェクト機能と相まって、見ているだけでも大興奮なのだ。



●ゲームがスタートすると、いきなりボス「死骨龍」との戦闘なのだ



●頭蓋骨を投げたり、腕を伸ばして攻撃する



●巨大ムカデの急襲!!



●かなりリアルな動きの「化けグモ」。尻から誘導レーザーのような糸を出す



●1ステージ最後のボス「吾助」。変身してからの攻撃は極悪の一言

### まだまだ続け!! 斬新な演出のオンパレード

ステージボスを倒すと、画面が暗転して次のステージに進むといった演出が多いなか、本作品では1~2面間の演出を3Dシューティングゲームにしてしまった点に



●町を荒らす巨大なガイコツを倒すのだ

注目してほしい。あくまでもキャラクターを中心にした、世界観を壊さないこだわりがうかがえる。

おまけで2面もチャリと紹介! まだまだボスラッシュは続くのだ。



●2面ボス「大蛇」縦横無尽に動き回る

## ギャルジャン GALJAN(仮称)

発売日	8月上旬	CD枚数	1枚
発売元	童	複数プレイ	1人用
開発元	童	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	なし
ジャンル	麻雀	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	X指定	現在の開発状況	90%(5月14日現在)

アニメーションで表現されたギャルの動きや表情がとてもリアルな脱衣麻雀ゲーム。ルールは基本的に2人打ちタイプの麻雀で、プレイヤーの相手をしてくれるセクシーギャルは全員で3人いる。もちろん、アガるとギャルの艶めかしい姿を拝むことができるぞ。



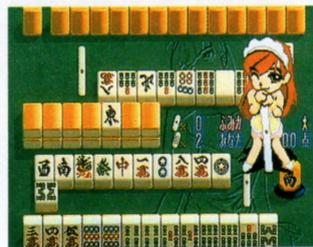
●「ふみか」は、ウェイトレスをしているのだ

ゲームモードは通常のもの以外に、ギャンブルモードというものを用意されている。このモードで

は初めから配牌がものすごく良く、普段ならなかなか狙えない役満などでアガることできるのだ。

## とにかくギャルの動きや表情に注目

このソフトは、実際の人間の動きを撮影した映像をもとにアニメを作る、ロトスコープという手法を使っているため、ギャルの動きが非常にスムーズになっている。また、ギャルは、さまざまなシチュエーションのなかで脱衣を行うぞ。「ふみか」ちゃんの場合には、カメラのファインダーを通して覗いているシーンとなっているのだ。



●女の子の表情は状況に応じて変化するので、見ているだけでも楽しい



脱いで脱いで脱ぎまくるぞ!!

## GAME-WARE Vol.2

発売日	7月5日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	ゼネラル・エンタテインメント	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	1980円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	デジタルマガジン	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	65%(5月13日現在)

連載ゲームやバラエティに富んだ最新情報を紹介するデジタルマガジンの第2弾。サスペンスムービー「蒼い水の中」では、サディスティックな冷血漢につままとわれる恐怖を、元桜子クラブの中山博子が演じている。また、ミュージック特集では、作曲家の細野晴臣のインタビューやプロフィールなどを紹介しているのだ。

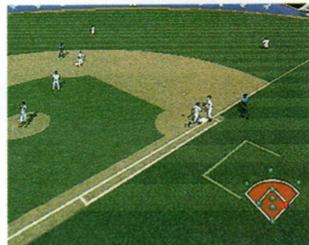


●この画面でさまざまなモードを選ぶことができるのだ

## BIG HURTベースボール

発売日	7月26日	CD枚数	1枚
発売元	アクレイトジャパン	複数プレイ	2人同時
開発元	IGUANA	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	野球	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(5月9日現在)

米メジャーリーグ「ホワイトソックス」の現役4番バッター、フランクトーマスが監修した野球ゲーム。プレイモードは全部で6つ用意されており、ホームランダービーや練習モードといったものもあるぞ。メジャーリーグ全28チームや各チームの球場を自由に選択でき、'95年の各プレイヤーのデータも搭載している。



●視点はとてもリアルだ

### あのピアザも登場



●野茂の女房役であるピアザ捕手も登場するのだ



●さまざまな球場でプレイできるのがいい



●有名選手も登場するのがうれしいネ

●美写ムービーのサスペンスゲーム  
●ピビット君は、今も登場するぞ



ゲーム・音楽などの情報満載



●あの細野氏をパーフェクトに収録  
●公開前にカメラを研究できるぞ

# NIGHTRUTH

-Explanation of the paranormal- #01 闇の扉

発売日	今夏	C/D枚数	1枚
発売元	ソネット・コンピュータエンタテインメント	複数プレイ	1人用
開発元	ソネット・コンピュータエンタテインメント	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	未定
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	40%(5月13日現在)

前号ではキャラクタ紹介のみだった「NIGHTRUTH」の続報をお届けするぞ。このゲームは心霊やUFO、オカルトなど世の中に存在する数々の超常現象を題材に、それらにまつわる事件の謎を解き明かしていくというアドベンチャーだ。ストーリーはアニメ

ーションと音声によって進行し、途中で現れる選択肢によってシナリオが分岐するマルチシナリオ方式。豪華声優陣の出演や、「ていんず・ぶるーす」「キャンディ」などのヒット曲で知られるシンガーソングライター、原田真二が歌う主題歌にも注目なのだ。

●超常現象がテーマということで、SF、ミステリー、ホラー、オカルトといった、ジャンルの垣根を超えたストーリーが期待できそう。戦慄の物語は一人の少女が焼死するところから始まる……



## 超常現象の謎に挑め

早くもシリーズ化が予定されているこのゲーム。1作目となる本作では、数ある超常現象の中でも「人体自然発火」をテーマにしている。これは文字通り人の身体に突然火がつき、燃え上がる怪現象で、UFOの目撃などと同様に、実際に起こっていることらしい。

メイン登場人物の5人は、それぞれ常人とは異なる特殊能力を秘めている。それがいわゆる超能力なのか、魔法なのかはまだ定かではないが、それらの「能力」を駆使し、怪現象の究明に努めるのだ。



特殊な能力を持つ者たちの謎物語



●本編のヒロイン、水風舞瑠亜。平穏な学園生活の風景だが……



●マスコットの存在の姫川藍。事件が始まる前の気楽なひと時(?)



メインキャラ5人の特殊能力が発動。それぞれが驚くべき過去や経歴、前世を持っている。一見どシリアスな雰囲気だが、たまにはそうじゃないこともあったりする



## THE MAKING OF NIGHTRUTH

発売日	6月26日	C/D枚数	1枚
発売元	ソネット・コンピュータエンタテインメント	複数プレイ	1人用
開発元	ソネット・コンピュータエンタテインメント	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	2480円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	データベース	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(5月13日現在)

上で紹介している「NIGHTRUTH」のメイキング風景を収録したソフトが登場。本編で声を担当している上田祐司、宮村優子、氷上恭子、緒方恵美、かないみか、折笠愛、若本規夫といった人気声優7人の素顔が見られるほか、制作時に使用された原画や設定資料も多数収録されるぞ。本編がより楽しくなる企画が満載だ。

人気声優のすべてが

赤裸々に?



●かないみかさん。このソフトは1万5千枚のみの限定発売なのだ

## 舞台裏をのぞいてみよう

本編制作の舞台裏がのぞけるこのソフトは、声優ファン垂涎のアイテム。声優陣による超常現象の体験談や、Q&Aといったトークを始め、アフレコ風景、主題歌のレコーディング風景などが収録されている。声優の魅力に迫れるぞ。

Q&A



●折笠愛さん。超常現象の体験談では、話にまつわるムービーが挿入

## アフレコ風景



●上田祐司さん。主役だけに熱演のアフレコ? でも余裕の笑顔

レコーディング



●氷上恭子さんの熱唱レコーディング。シビレルほどのマジカルボイス

## 機動戦士ガンダム外伝(仮称)

発売日	未定	C D 枚数	1枚
発売元	バンダイ	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイヤーデータ
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	未定	現在の開発状況	40%(5月10日現在)

現在でもさまざまなメディアで展開が続いている「機動戦士ガンダム」。

今回の「ガンダム外伝」は、さながら続きものOVAを見る感覚でストーリーを楽しめる、シリーズ第1作として制作されている。もちろん価格も安価に抑えられる予定だ。



山間を行軍するジオンの補給(?)部隊

最初のTVシリーズ「機動戦士ガンダム」の時代である1年戦争を舞台に、まったく別の視点から「ガンダム」の世界を体験できるシミュレーション的感覚も、あわせもったソフトだといえる。



手前のザクはデザートタイプか?!

## コックピット視点で繰り広げられる戦闘

メインのゲーム部分は、モビルスーツのコックピット視点で繰り広げられる3Dシューティング。さらにゲーム中の戦い方や行動によって、ストーリーやエンディングも変化するのだ。



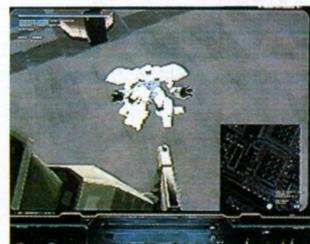
レクターで索敵する間もなくドム強襲!!



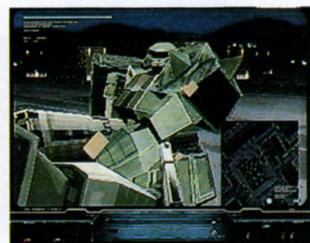
追ってくるドム!!

TVアニメのシーン同様、砂けむりを巻き上げて接近してくる!

また、モビルスーツの動きもTVアニメに忠実に再現されるとあって、アニメ、ゲームファンとも期待できる作品になりそうだ。



空中からハイゴッグを狙撃!!



はたして接近戦も再現されるか?!

## クロックワークス

発売日	7月12日	C D 枚数	1枚
発売元	徳間書店	複数プレイ	2人同時
開発元	Axès	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	1・プレイヤーデータ、ボタン設定、ハイスコア
ジャンル	パズル	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	40%(5月14日現在)

ある朝目覚めると、時計の中に吸い込まれて…、というオープニングデモで始まるパズルゲーム。

画面内で回転する時計の針をかわしながら、ゴール地点までキャラクタを到達させることが目的なのだ。スーパーファミコン版にはなかった2人同時プレイ、面エディット機能も加わって、腰を据えて遊べる作りになっている。



クレイ(粘土)アニメーションのデモ。こんな時計の化け物イヤー!



左上のスタート地点から、右側中央のゴール地点まで向かうのだ



画面上をクルクル回る時計の針に触れてしまうと、爆発してミス!!

## レスルマニア・ジ・アーケードゲーム

発売日	7月26日	C D 枚数	1枚
発売元	アクレイト ジャパン	複数プレイ	2人同時
開発元	SCULPTURED	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	プロレス	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(5月9日現在)

アメリカの有名プロレス団体、WWFに所属する人気レスラーたち8人が登場するプロレスゲーム。

1対1から1対複数、タッグマッチからバトルロイヤルまで、さまざまなシチュエーションの試合を楽しむことができるのだ。



ドインコ対ブレット・ヒットマン・ハート



ヨコソナのイカす入場パフォーマンス!!

また通常の打撃攻撃のほかに、強烈なダメージを与えることができる「コンビネーションムーブ」という攻撃方法があるのも特徴だ。これは、特定の攻撃を組み合わせたもので、各キャラごとに独自の組み合わせをもっているのだ。



バンバン・ビガロの痛そうなレフトキック



観客にアピールできる! これぞプロレス

# デカスリート

発売日	7月12日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・ランキング
ジャンル	スポーツ	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	50%(5月15日現在)

実際のオリンピックも間近に迫った今、ついにポリゴンキャラたちが活躍するフィールドスポーツゲームがリリースされた!!

ポリゴンならではの視点変化を、思う存分たんのうしてほしい。



「デカスロン」は広大なフィールドで行われる陸上競技だ

## デカスロンを極めし8人の超人たち

競技を勝ち抜くためにはキャラ選択も重要だ。万能型、跳躍型、投げき型、競争型の4タイプにわ

けられた8人のキャラクタたちの中から1人を選択して、数々の競技に挑まなくてはならないのだ。



●世界各国から集結したデカスリート8人衆!!  
●ヒロイン確定♡中国代表のリー・ホアンちゃん



## フィールドで繰り広げられる10競技

「デカスリート」とは、10種類の陸上競技「デカスロン」の選手たちのこと。そして本作では「デカスロン」全10種類のプレイが可能。

ゲームのモードは、それぞれの競技を重点的にプレイできる「練習モード」、一定の記録以上をクリアしないと先に進めない「アーケード移植版」、そして全10競技の総合得点で勝敗を競う「10種競技」の3種類用意されている。

1日目得点表

種目	得点	記録
100m走	1538	10.67s
走り幅跳び	9634	6.82m
砲丸投げ	6323	17.03m
走り高跳び	2052	1.90m
400m走	1559	47.48s
合計	41104点	

一日目の競技は全て終了しました

●「10種競技」では、1日目と2日目、半分ずつわけて行われるのだ

### 400m走

●スタミナや持続力が重要視されるであろう400m。走り切れるか

### 棒高跳び

●自分の身長は何倍もの高さを、一気に跳ぶことができる

### 100m走

●ひたすらダッシュの短距離種目。タイプでは競争型有利か!?

### 砲丸投げ

●パワーとタイミングが好記録のカギ!! 投げき型が有利な種目

### 110mハードル

●走ることに加えてハードルも跳ばなくてはならない。反射神経も重要

### 槍投げ

●角度はやっぱり45度? まっすぐ速くに投げるのだ!

### 走り幅跳び

●助走をつけて、白線でジャンプ!! 跳躍型の独壇場になる?

### 走り高跳び

●キャラクタによって、跳び方が異なることが予想される

### 円盤投げ

●白線から出ないように勢いをつけて円盤を投げる!! タイミング命

### 1500m走

●ひたすらボタン連打か? プレイヤーも体力を使いそうな競技だ

### 走り幅跳び

●助走をつけて、白線でジャンプ!! 跳躍型の独壇場になる?

### 走り高跳び

●キャラクタによって、跳び方が異なることが予想される

### 円盤投げ

●白線から出ないように勢いをつけて円盤を投げる!! タイミング命

### 1500m走

●ひたすらボタン連打か? プレイヤーも体力を使いそうな競技だ

### 走り幅跳び

●助走をつけて、白線でジャンプ!! 跳躍型の独壇場になる?

### 走り高跳び

●キャラクタによって、跳び方が異なることが予想される

### 円盤投げ

●白線から出ないように勢いをつけて円盤を投げる!! タイミング命

### 1500m走

●ひたすらボタン連打か? プレイヤーも体力を使いそうな競技だ

### 走り幅跳び

●助走をつけて、白線でジャンプ!! 跳躍型の独壇場になる?

### 走り高跳び

●キャラクタによって、跳び方が異なることが予想される

### 円盤投げ

●白線から出ないように勢いをつけて円盤を投げる!! タイミング命

### 1500m走

●ひたすらボタン連打か? プレイヤーも体力を使いそうな競技だ

### 走り幅跳び

●助走をつけて、白線でジャンプ!! 跳躍型の独壇場になる?

### 走り高跳び

●キャラクタによって、跳び方が異なることが予想される

### 円盤投げ

●白線から出ないように勢いをつけて円盤を投げる!! タイミング命

### 1500m走

●ひたすらボタン連打か? プレイヤーも体力を使いそうな競技だ

### 走り幅跳び

●助走をつけて、白線でジャンプ!! 跳躍型の独壇場になる?

### 走り高跳び

●キャラクタによって、跳び方が異なることが予想される

### 円盤投げ

●白線から出ないように勢いをつけて円盤を投げる!! タイミング命

### 1500m走

●ひたすらボタン連打か? プレイヤーも体力を使いそうな競技だ

## だいとりで 大牌砦

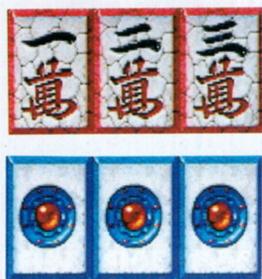
発売日	6月21日	C/D枚数	1枚
発売元	メトロ	複数プレイ	2人同時
開発元	メトロ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	1・プレイデータ
ジャンル	パズル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	95%(5月15日現在)

業務用からの移植となる麻雀牌を使ったパズル。

フィールドに積まれていく牌と手持ちの牌を3つずつワンセットで消していき、手持ちの牌を時間内にすべて消すことができればステージクリアという、比較的簡単なルールでのゲームだ。



◎積んである牌を取りだして…



◎消し方は2種類。続く数字か同種の牌、チーカボソってこと



◎牌を消す。これは基本ルールだね

## ルールは簡単!! 対戦プレイも熱くなる!

1人プレイの場合、全5チャプター15ステージ(1チャプターは3ステージ)をプレイすることになる。さらに、チャプタークリアの際に、2択や3択のルート選択があるため、最大22通りのルート、

66種類以上のステージがあるのだ。

対戦プレイの場合は、相手より早く消していく正攻法のほかに、相手が消せる組み合わせをなくしてしまい、わずかな時間のリードで勝つといった戦い方もできる。



◎チャプターセレクトの画面なのだ



◎先手で消したほうが勝率は高い…



◎後半になれば裏返しの牌も混じる



◎時間切れで勝敗が決する場合も!

## 怪盗・セイントテール

発売日	今秋	C/D枚数	未定
発売元	トミー	複数プレイ	2人同時
開発元	トミー	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイヤー数、ボタン設定、ハイスコア
ジャンル	アドベンチャー	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%(5月7日現在)

マンガやテレビ、そしてサターンでも大活躍が期待される「怪盗セイント・テール」。ゲーム内でプレイできるミニゲームの最新情報が入ったので紹介しちゃうぞ!! これらのミニゲームはゲーム本編を進める上で直接関係はないものの、思わずプレイしたくなっちゃう出来! 期待して読むべし。



◎メインのゲームはアドベンチャー

### 体育の授業

正義の怪盗セイント・テールこと、主人公の羽丘芽美(はねおかめいみ)ちゃん。セイント・テールじゃないときはツツの中学2年生! というわけで、体育の授業は100m走なのだ。運動することでダイエット効果もあるらしい。



◎芽美ちゃんが一生懸命走る♡

### 保健体育の体力測定

保健体育の授業時間、本を読んでいるだけではつまらない! のかどろかはしらないが、やっぱり運動しちゃう芽美ちゃん。反復横跳びで下半身をキュッと引き締めちゃうのだ。見ているとなんとなく笑えるけど…、そこがグーツ!!



◎反復横跳びって意外にカワイー

### 数学の授業

中学生ともなれば、運動ばかりではいけません。もちろん主要教科のお勉強だって結構大事。

芽美ちゃんの数学の授業は、その名も「1・2・3(ワン・ツー・スリー)」という落ち物パズル。計算力を鍛えちゃうのだ!

◎どンドン数字を足していくのだ



◎背景にはキャラのグラフィック



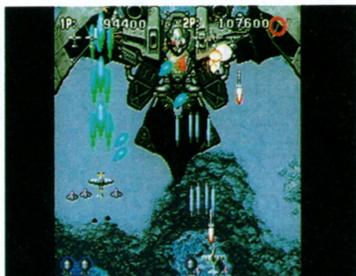
◎上まで積んじゃうと負けちゃう

# ストライカーズ1945

発売日	6月28日	CD枚数	1枚
発売元	アトラス	複数プレイ	2人同時
開発元	探京	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	36・ハイスコア
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%

第2次世界大戦終結時を舞台にした、業務用から移植の縦スクロールシューティングが登場。

自機として選択できる6機種の戦闘機は、見た目はレトロなもの。攻撃方法はどれも派手。ステージボスも、当時の科学力をはるかに上回った武装で攻撃してくる。時代考証に捕らわれていない演出は必見といえよう。



あきらかに未知のテクノロジー

## 縦モードも搭載した充実の画面モード

業務用では縦だった画面を、サターン版ではどう処理しているかが気になるところ。これは、縦、横、両方の画面モードを収録することで解決している。ちなみに横画面モードは、上下にスクロールするタイプと固定式の2種類ある。



テレビを縦にすればゲーセン気分



左右が少し黒いけど...

## プレイするたびに変わるステージの順番

本作の特徴として、前半に出現する4ステージまでの順番が、プレイするたびに変わってしまうということがあげられる。ステージ

ボスなども、1面に登場するか、4面に登場するかで難易度が変わってくるのだ。それによって攻略法も変えなければならないぞ!!

じつは、巨大ロボが潜んでいる飛行船

日本が誇る巨大艦!! 後方の主砲がロボットに変形する



前半4面までのボス群



究極陸戦兵器、ドイツ製の陸上戦艦。ミサイル攻撃が強力

アメリカ製の巨大爆撃機。画面に入りきらないほどデカイ

## 必見!! 業務用&サターンオリジナルのデモ

業務用にはなかったオリジナルのオープニングデモムービー。ゲーム中に登場するボスなどが、カ

っこよくアレンジされている。もちろん、業務用のデモだって完全収録だ!!



業務用のデモだってこの通り!



変形する前は爆撃機。通称「爆撃ロボ」

# ウルトラマンバトル(仮称)

発売日	'96年末	CD枚数	未定
発売元	バンダイ	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)	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%(5月15日現在)

その昔、テレビで見ていた「ウルトラマン」たちの活躍を、格闘ゲームとして復活させた本作品。

巨大ヒーローと巨大怪獣のバトルを再現するため、背景の建造物などをポリゴンで作成している。怪獣が倒れ掛かればビルは壊れるし、その破片を投げつけて攻撃することもできる予定。臨場感あふれる画面をじっくり見てほしい。



ウルトラマン同士の対決もできる。最強ウルトラマンは誰だ?

ゲーム画面初公開!! 視点だって自由自在

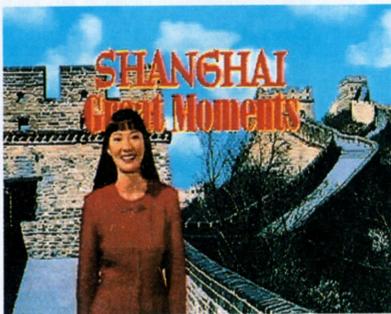


ほとんど空から見た視点。建物の屋上部分もはつきり! カメラの位置を少し水平にした視点。電車も破壊できる?

# 上海 Great Moments

発売日	7月	CD枚数	1枚
発売元	サン電子(サンソフト)	複数プレイ	2人同時
開発元	サン電子(サンソフト)	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	6500円	バックアップメモリー	98・ハイスコア、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	全年齢	現在の開発状況	100%

パズルゲーム「上海」シリーズの最新作「上海 Great Moments」。収録している4つのゲームについて、余すところなく紹介しちゃうぞ。「上海」をプレイしたことがない初心者も、上海を遊び尽くしたヘビュユーザーも、このソフトのボリュームに圧倒されること間違いなしだ!!



●ゲーム中ヒントをくれたりもするチャオ先生



●いろいろな牌があるのだ



●有名人で「上海」!!

## 大豪勢!! 4つのゲームをまるまるパック

### クラシック上海

スタンダードな「上海」。画面上にある144個の麻雀牌を「神経衰弱」のように同種を組み合わせて取り、すべて取りきることができればステージクリアだ。



●オーソドックスな画面、懐かしかったりして?

### アクション上海

ゲーム開始後、一定時間ごとに、すでに積んである牌の山の下からつぎつぎと新しい牌が出現してくる「上海」。時間が経つと、消せる牌も消せなくなってしまふ。



●最初は少ない牌だけど、だんだん増えてくるぞ

### 万里の長城

基本的なルールは「上海」と同じだが、画面下方にある牌を取ると、その上に乗っている牌は下へ落ちてしまう。積んである牌のレイアウトが変わってしまうのだ。



●画面の上下に対して、高さの概念があるのだ

### 北京

「ペキン」ではなく「ベイジン」と読む。上海のルールに加えて、スライドパズルの要素もあわせてもっている。偶然に消えることもあって、テンポよく遊べるぞ。



●15パズルのように、牌の列を動かして消していく

## パズルポブル2X

発売日	7月19日	CD枚数	1枚
発売元	タイトー	複数プレイ	2人同時
開発元	タイトー	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	63・ハイスコア
ジャンル	パズル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(5月14日現在)

業務用からの移植作「パズルポブル2X」の画面がついに公開!! 前作の「2」で135しかなかった面数も、「2X」では550面と一挙に増加。もちろん業務用にあったタイマーを利用したイベントデモも入る予定。さらにサターンオリジナル要素として「面エディット」機能も追加されているのだ!



●こんなに広いステージもある



●1人プレイ用のゲーム画面



●もちろん対戦ゲームだってOK!!

## LULU

発売日	9月下旬	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ/アリアドネメテア/東北新社/サテライト	対応周辺機器等	マルチコントローラー、シャトルマウス
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	なし
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	20%(5月1日現在)

「ルル」っていうのは、絵本の中の宮殿に住んでいるとってもおてんばな王女さま。ある日、プリキのような円盤に乗った、プリキのようなロボット「ネモ」と出会ったルルは、「暖かさ」を探し求めてネモといっしょに冒険の旅に出たのだ...、というストーリーのアドベンチャーゲーム。

見た目には、テレビ画面の中に1冊の絵本が入っている感じ。絵本の中の単語や絵をカーソルでクリックするたびに、いろんなムービーを見ることが出来る。ナレーションに、ミュージシャンの大貫妙子起用している点も興味深い。



●左のページにいる女の子が「ルル」なのだ



●実写と絵本のミックス

## 激烈パチンカーズ

発売日	7月26日	C/D枚数	1枚
発売元	BMGビクター(POW)	複数プレイ	1人用
開発元	POW	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	パチンコ&パチスロ	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(5月17日現在)

パチンコやパチスロの攻略研究はもちろん、アドベンチャーゲームまで楽しめるゲームが登場!! 「攻略・研究モード」で覚えた事柄を「ストーリーモード」で実戦、確認できるため、遊んでいるうちに無理なく攻略法が身につくのだ。



ねえ キミ 名前は何ていうの?

ちよつと恋愛要素あり



クギを拡大して見る!!



さて、何番を選ぶ?

- 1) 食事しなす
- 2) 美容室になりすま
- 3) 道がわからないフリをする
- 4) モデル事務所の人間になりすま

## 実機データを元にしたパチンコ&パチスロ台

そのものズバリの名前は出ていないものの、ゲーム中に登場する機種は、現在人気のものばかり。大当たり確率のアルゴリズムなど

も忠実にシミュレートしているため、ゲームでたっぷり練習したあといきなりの実戦デビュー/ といったことも可能かもね?

### パチンコ 花三昧



数字が花ヒラなのだ!

### パチンコ 将軍様



キャラがかわいいよね

### パチスロ ドルフィン



鳴き声も再現される?

### パチスロ ラブX



リーチ目を覚えよう

## 新型くるりんPA!

発売日	8月23日	C/D枚数	1枚
発売元	スカイ・シンク・システム	複数プレイ	2人同時
開発元	スカイ・シンク・システム	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ・ハイスコア
ジャンル	パズル	コンテンツ等	コンテンツニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(5月15日現在)

発売して数カ月しかたっていない「くるりんPA!」が、さらに遊びやすくなってリニューアル!!

ファイアブロックで、導線ブロックや爆弾ブロックを消していくというシステムはそのまま。今回「新型」と銘打った最大の変更点は、ファイアブロックを連鎖スイッチの役割をはたす火種ブロックとして画面に残せること。これによってスピーディ&派手なゲーム展開が楽しめるのだ。



右側のプレイヤーがブロックを二気消し!!



左側に雪だるまブロックが降ってきて...



みごとに右側のプレイヤーの勝利



「新型」では、コンピュータ対戦で使えるキャラも2人増えて10人!

## デス クリムゾン

発売日	8月7日	C/D枚数	1枚
発売元	エコー	複数プレイ	2人同時
開発元	エコー	対応周辺機器等	バーチャガン
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	ガンシューティング	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(5月15日現在)

進化する銃「クリムゾン」を手に、モンスターたちを撃ちまくるガンシューティング!! ステージが進むごとに、より強力な銃へと進化していくのだ。ヒット率やアイテム取得の状況によっては、敵の弱点が表示される。「ウイークポイントスコープ」や、弱い敵を撃たなくても倒してくれる「ホーリーシールド」などの特殊機能なども追加されていくぞ。

### 第2ステージ



ジャングルでの戦闘。モンスター出現と同時に引き金を引くのだ

### 第1ステージ



序盤はオーソドックスな街の中での戦い。建物の陰に気をつけろ!!

### 第3ステージ



いよいよ後半戦に突入か? 謎の遺跡が目の前にぞびえ立つ...

## 三國志 V

発売日	9月	CD枚数	1枚
発売元	光荣	複数プレイ	8人交代
開発元	光荣	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	9800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(5月16日現在)

光荣の定番シミュレーションゲーム『三國志』のシリーズ最新作がサターンに移植される。

サターン版のオリジナル要素として、プレイ中に行き詰まらないように、一問一答のガイダンス機能を搭載。また、戦闘シーンをポリゴンで表現するなど、グラフィックも強化されている。



●自国のまわりに数多くの国が。これら他国に攻め入り、ときには同盟を結び全土統一をめざす

## 必殺!

発売日	6月21日	CD枚数	1枚
発売元	松竹/バンダイビジュアル	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	なし
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

人気時代劇「必殺ノ」シリーズが、横スクロールアクションゲームとして登場。

ストーリーは、江戸の町に続出する神隠しの謎を解くべく、中村主水をはじめとする仕事人たちが、事件の背後にひそむ悪を斬っていくというもの。各ステージの間には、仕事の依頼を受けるといったデモ画面が表示されるのだ。



●第1話のデモビジュアル。このようなシーンが各話の間に挿入されている

●オープニングではナレーションが流れる。しぶいぞ



●仕事人はステージごとに4人の中から2人選べる



●城内に進入。主水の刀がうなる。飛び散る血しぶき

## 武將をうまく使い、中国全土を統一せよ

今回の「V」では、シリーズとして初めて「黄巾の乱」のシナリオが登場した。それによって張角、何進などの三国時代初期の武將が登場するぞ。また、「IV」で好評だった担当官システムを強化。内政、外交などの部門別に担当官を任命できる。それぞれの武將の得意な能力をうまく使おう。



●君主の1人劉備。精悍な顔つきだ



●武將は個性さまざま。彼らの能力を存分に生かせば、勝機が見えてくる

## アイドル麻雀 ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ

発売日	5月31日	CD枚数	2枚
発売元	アスク講談社	複数プレイ	1人用
開発元	アスク講談社	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	8800円	バックアップメモリー	1・プレイデータ
ジャンル	テーブル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	X指定	現在の開発状況	100%

今年3月に発売された「アイドル麻雀 ファイナルロマンスR」に、登場する女の子の服を自由に着せかえて遊ぶことができる「きせかえディスク」が付属したプレミアム版が発売するぞ。

通常版では2人の着せかえのみのモードだったが、今回は5人全員分ある。好きなように組みあわせてコーディネートしよう。

●お嬢様、千堂明日香。左の南国的なのもいいけど、男なら、ねえ



●こういうのもいかが♡



●おちゃめで元気な藤崎美夏も、こんなにセクシーに



●ゲーム自体は変化なし



●2次元着せかえ人形?

# E3 LOS 緊急 レポート!!

5月16日から18日にかけて、アメリカ・ロサンゼルスで開かれた「E3」ショーでの衝撃の発表を、緊急レポートする／5月15日に現地入りし、さっそくセガ主催によるパーティに向かった我々取材班を待っていたのは、あまりにも驚くべきタイトルの発

表、つまりサターン版「ソニック」を発売するという内容だったのだ。正式名称は「SONIC X-treme」。業務用の「ソニック・ザ・ファイターズ」とはまったく違う、3D空間を自由自在に飛び回る、ソニックの登場だ。画面上を360度動き回るソニックに合わせ背景が回転するなど、その動きはスゴイの一言／会場内は興奮の渦につつまれた。



●今号で初めて画面公開したサターン版の「コップ2」。なんとプレイ可能!

## サターン版「ソニック」発表!!



メガドライブ版

●サターン版「ソニック」の画面は、次号で公開しちゃうぞ!



メガドライブ版

●コナミからは「魂斗羅」のサターン版がノ

### アメリカでもサターンは大人気

さて翌16日、土砂降りの雨のなか「E3」の開催されているロサンゼルス・コンベンションセンターに向かった我々は、もちろんセガのブースへ足を運んだ。そこでは昨日見た「ソニック」が、プレイできる状態で出展されていた。そくプレイ開始! 感想としては、「ソニック」に「NIGHTS」の要素をプラスしたようなゲーム、そのうえ今までのソニックと比較して、よりスピード感が感じられる、とでもいうところだろうか? まさしくそれは「ソニック」であり、

そしてまったく新しいゲームでもあるという感じなのだ。

それ以外にも、驚くべき新作はまだあった。「バーチャコップ2」はプレイ可能の状態での出展。また、日本ではまだ正式な発表がされていない、サターンのインターネット対応モデムも発表。「Net Rink」という名称で、28800bpsのモデム等一式揃って199ドルという価格だ。今回レポートした内容は、現在日本での発売は、残念ながら未定である。



●業務用「VF3」の映像には、皆衝撃を受けていたぞ



●「コープブル」も出展だ

アーケード版

今回は文字情報のみ、画面は次号を待て!

## GIRI GIRI 新着タイトル動向

### 新タイトル情報

今回も新規タイトルが豊作だ。数多くのタイトルが、発表された。「STRIKER'96」はアクレイトンジャパンから出るサッカー。落ちものタイプのパズル「ぶくんバ」がアテナから登場。イマジニアからは新タイトルが一挙に6本リリースされた。アドベンチャーの「EVE」と「ばにつくちゃん」、シミュレーションの「昇竜三國演義」と「太平洋の嵐2」、

3Dシューティング「スターファイター3000」、アクションパズルのポリゴン版「3D Lemmings」といった陣容だ。グラムスからは、宇宙艦隊戦を題材としたシミュレーション「クオヴァティス2 (仮称)」。

サミー工業からは、実写取り込みムービーを使ったパズルの第2弾「エンジェルパラダイス Vol.2 吉野公佳 (仮称)」。

新規メーカーのシグナルライトから出る「RENSA〜恋鎖〜

は、落ちものタイプのパズルだ。ソフトビジョン インターナショナルからは、アニメーションを使ったアドベンチャー「ブレインデッド13 (仮称)」、レースものの「MOTO-X (仮称)」。

業務用縦スクロールシューティングの移植「BATSUGUN」がバンプレストから登場。

BMGピクチャーからも新タイトルが5本リリースとなる。詳細は不明だが、いずれもアクションタイプのもらしい。「エクスヒュームド」「グランド セフトオート (仮称)」「スパイダー (仮称)」「タンク (仮称)」「ファイロ&クロード」といったタイトルだ。

### その他の各種動向

東京おもちゃショー (6月8日～9日/千葉・幕張メッセ) には「電脳戦記バーチャロン」「ファイティングバイパーズ」「ストリートファイターZERO2」等、大作約30タイトルが出展される。

「マジカルドロップ2」「南の島にブタがいた」「ワールドヒーローズパーフェクト」が発売元変更。詳細はカレンダーを参照。

アクレイトンジャパン「コープス・キラー」、ジャレコ「スラムドラゴン」、ソフトビジョン インターナショナル「サッカー (仮称)」が今回のさよならタイトルだ。

# 期待作

気になるソフトの進行状況を

★★★☆☆☆☆ 毎号チェック!!

## 最新状況 REPORT

続々登場するサタンの新作ソフト。その気になる開発状況をメーカーさんからのコメントでお送りする当コーナー。今回も新鮮情報いっぱい!

※5月17日現在の情報です。

### グレイテストナイン'96



●発売元・開発元: セガ  
●発売日: 7月19日 ●価格(税別): 5800円  
●スポーツ、全年齢、2人同時

**開発状況** 80%  
あの『グレ・ナイ』がさらにパワーアップ/今回はファームの要素が加わり、ペナントレースの戦略性がさらに強化されました。そのため監督としての能力が必要となってきます。先日、松下山やウグイス嬢のアフレコも終了。ラストスパートに入っております。(CSプロモーション部/南雲靖士)

### サクラ大戦



●発売元・開発元: セガ・セガ/レッドカンパニー  
●発売日: 9月 ●価格(税別): 未定  
●アドベンチャー、全年齢、CD2枚組、マウス対応

**開発状況** 60%  
名前は『サクラ』でも、秋イチ押し超大作/秋のイチ押し超大作、今号ではゲームシステムの部分も紹介できました。いよいよ記事での紹介も、サポートをかけられるところまでできました。ゲームシステムもほぼ固まり、次号でもその一部を紹介できそうです。(CSプロモーション部/南雲靖士)

### 電脳戦記バーチャロン



●発売元・開発元: セガ  
●発売日: 未定 ●価格(税別): 未定  
●アクション、全年齢、その他未定

**開発状況** ?%  
サタンの『バーチャロン』の世界を再現/着々と開発は進行していますが、誌面での紹介はまだまだ先になりそうです。ただし、ユーザーのみなさんご期待を裏切るようなことのないよう、頑張りたく思っています。期待して待っていてください。(CSプロモーション部/南雲靖士)

### NIGHTS



●発売元・開発元: セガ  
●発売日: 7月5日 ●価格(税別): 5800円  
●アクション、全年齢、セガマルチコントローラー対応

**開発状況** 80%  
自由に空を飛んでみないかい? ついに、対応周辺機器“セガマルチコントローラー”がベールを脱ぎました。使いやすさは保証します/また、CMも今月末から始まる予定です。動いている画面を見て、ぜひ驚き、感動してください。音楽もよいです。(CSプロモーション部/南雲靖士)

### バーチャファイターキッズ



●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、全年齢、2人同時、その他未定

**開発状況** ?%  
簡単操作で、みんなが遊べる『キッズ』だ/サタンの『キッズ』には、さまざまなモードが追加されます。そのうちの1つ『キッズモード(仮称)』は、ボタンを押すだけで勝手に技が飛び出すというも。ゲームが苦手なお父さんも、これでバッチリ。(第二AM研究開発部/梅田浩二)

### ファイティングバイパース



●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、全年齢、2人同時、その他未定

**開発状況** 30%  
おもちゃショー出展決定!/おもちゃショーの出展が決定しました/まだまだ開発途中ではあるものの、かならずやみなさんの目を釘付けにできると確信しています。会場でお待ちしておりますので、ぜひ遊びに来てください。(第二AM研究開発部/富川香苗)

### サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣



●発売元・開発元: SNK  
●発売日: 今夏 ●価格(税別): 未定  
●格闘アクション、全年齢、2人同時、その他未定

**開発状況** ?%  
真剣勝負/より過激に極まる/シリーズ第3弾『斬紅郎無双剣』では、初心者から上級者まで幅広く楽しめるように3種類のレベル選択(剣聖・剣豪・刺客)があるぞ。「腕に自信アリ」の方は剣聖がおススメ。きっとスリリングな戦いになります/(企画宣伝部宣伝課/中村昭夫)

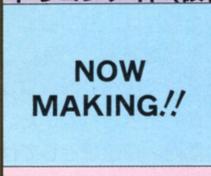
### 同級生~if~



●発売元・開発元: NECインターチャネル  
●発売日: 8月下旬 ●価格(税別): 7800円  
●アドベンチャー、18歳以上推奨、その他未定

**開発状況** 75%  
インターチャネルブースに遊びに来てね/今号の表紙は竹井先生の熱筆描き下ろしです/じつはこの作品、オリジナルポスターバックになります。そして、おもちゃショーでインターチャネルのブースに来てくれた方にプレゼントしちゃいます。かっこいいよ。(アミューズメントグループ/本明律子)

### ドラゴンナイト(仮称)



●発売元・開発元: エルフ  
●発売日: 年内 ●価格(税別): 未定  
●その他未定

**開発状況** ?%  
NOW MAKING!! 『ドラゴンナイト』がリメイクされて蘇る/前号のサタンのFANで、次回作『ドラゴンナイト』のリリース決定発表をさせていただきます。完全リメイク版ということで、現在企画段階です。パソコン版を知っている方も、どうぞ楽しみにお待ちください。(営業部/テュラル)

### ルナ シルバースターストーリー



●発売元・開発元: 角川書店/ゲーム アーツ・日本アートメディア  
●発売日: 8月 ●価格(税別): 6800円  
●ロールプレイング、全年齢

**開発状況** 65%  
ゲームが総合芸術であることを証明します/現在オープニングをはじめ、アニメーションパートを急ピッチで制作中です。もしかするとオープニングの1部を、次号で公開できるかも? またオープニング以外の部分は、もうかなり出来上がっているんですよ。(ソフト事業部/洋介山)

### ストリートファイターZERO2



●発売元・開発元: カプコン  
●発売日: 今夏 ●価格(税別): 5800円  
●格闘アクション、全年齢、2人同時、その他未定

**開発状況** 60%  
『ストZERO2』今夏発売決定!/サタンのFAN読者のみなさま、突然ですが『ZERO2』の発売が今夏に早まりました/おもちゃショーでも出展する予定なので、サタンの画面公開の日もそら遠くないと思います。楽しみに待っていてください。(宣伝チーム/福本)

### スーパーパングコレクション



●発売元・開発元: カプコン  
●発売日: 8月上旬 ●価格(税別): 5800円  
●アクション、その他未定

**開発状況** 75%  
お手軽ボール割りアクション登場!/アーケードで人気を博した、『ボンピングワールド』『スーパーパング』そしてシリーズ最新作『PANG/3』が1枚のCD-ROMになって登場します。単純そうにみえて、やればやるほどハマってしまうゲームです。(宣伝チーム/福本)

### 天地を喰らうⅡ ～赤壁の戦い～



●発売元・開発元：カプコン  
●発売日：未定 ●価格(税別)：5800円  
●アクション、全年齢、2人同時、その他未定

開発状況 **80%**  
サターン版『天地Ⅱ』完成間近！  
開発もかなり進行し、おもちゃショーではサターン版をご披露できそうです。クオリティに関しては胸を張れますので、みなさんもカプコンブースに立ち寄って、ぜひその目であたしかめください。  
(宣伝チーム/福本)

※画面はPS版のものです。

### エアーズアドベンチャー



●発売元・開発元：ゲームスタジオ  
●発売日：年内 ●価格(税別)：未定  
●ロールプレイング、全年齢、戦闘時のみ2人同時、その他未定

開発状況 **65%**  
王道ロマンティックRPG登場！  
今回はみなさんに謝らなくちゃいけません。発売まで、もう少し時間をいただくことになりました。ごめんなさい。でもでも、「待ってよかった」と言ってもらえるようなゲームにしますから、期待してください！  
(制作部/奥谷真紀)

### ときめきメモリアル ～forever with you～



●発売元・開発元：コナミ  
●発売日：7月26日 ●価格(税別)：6800円  
●シミュレーション、全年齢、その他未定

開発状況 **85%**  
サターン版の『ときメモ』はすごいぞ！  
今回ようやくスペシャル版の内容を紹介できました。でもあれは、私が切り貼りして作った手作りのものなのだ。きちんとしたのはまた紹介する。また「おっっ」という内容変更点もあるので、そちらも期待してね。  
(宣伝室/植村成子)

### ポリスノーツ



●発売元・開発元：コナミ  
●発売日：9月13日 ●価格(税別)：6800円  
●アドベンチャー、全年齢、CD3枚組、パーチャガン・マウス対応

開発状況 **30%**  
世界観がスーパー深い大人のゲーム  
「クロズドキャンペーン」といって、商品を買ってくださった方だけが応募できるプレゼントを計画中です。賞品欲しさに、ついソフトを何枚も買ってしまふような素敵なグッズを考案中。決定したら発表しますね！  
(宣伝室/坪井信子)

### アルパートオデッセイ外伝 ～LEGEND OF ELDEAN～



●発売元・開発元：サン電子(サンソフト)  
●発売日：今夏 ●価格(税別)：6500円  
●ロールプレイング、全年齢

開発状況 **80%**  
大切な人を救うために、少年は旅立つ  
発売日を心待ちにしているみなさんには、ご迷惑をおかけしています。ゲームをより良いものにし、多くの人たちに楽しんでもらえるよう、昼夜を問わず頑張っています。もう少しだけ待っていてください！  
(サンソフト事業部(開発)/BOB)

### 銀河英雄伝説



●発売元・開発元：徳間書店・マイクロビジョン  
●発売日：'96年冬 ●価格(税別)：未定  
●シミュレーション、全年齢、その他未定

開発状況 **63%**  
3Dポリゴン艦隊シミュレーションゲーム  
帝国側の艦艇についてはポリゴン化の作業も終わり、現在、同盟の艦艇のポリゴンを鋭意制作中。テクスチャーの張り込み作業も着々と進行中です。また、おもちゃショーのセガブース内ではデモ用ROMを出展予定です。  
(徳間書店マルチメディア企画部/漢博道)

### 重装機兵レイノス2



●発売元・開発元：メサイヤ  
●発売日：未定 ●価格(税別)：未定  
●アクション、全年齢、その他未定

開発状況 **30%**  
重装機兵の復活迫る！  
ついに沈黙を破って「行きますレイノス発進！」。かざりなく凝った、開発者の情熱を感じてほしい。薬が飛び散るのももちろん、ブースターを噴射すると風圧で砂煙が上がる！ さあレイノスに照準をロックオン！  
(メサイヤ/佐藤ラモス)

### ラングリッサーⅢ



●発売元・開発元：メサイヤ  
●発売日：7月12日 ●価格(税別)：6200円  
●シミュレーション、全年齢

開発状況 **70%**  
達けき未来の伝説、始まる……  
オープニングのアニメーションが完成しました。はっきりいってスゴいです。劇場公開できるほどのクオリティ、必見です。一部はテレビCMに使われるので、お楽しみに。肝心のゲームのほうも、もちろんバッチリです。  
(メサイヤ/佐藤ラモス)

### 天外魔境 第四の黙示録



●発売元・開発元：ハドソン  
●発売日：年内 ●価格(税別)：未定  
●ロールプレイング、全年齢、その他未定

開発状況 **34%**  
『天外』シリーズ最高傑作、'96年登場！  
先日、札幌の開発に行き見てきたんですが、んもうスゴいっす。自社のソフトでここまで感激するってのもへんだけど、ポリゴンだ！ 3Dだ！ なんていうハッタリではなく、深いゲームだから、期待していいね。  
(宣伝/らんらん)

### ウルトラマンバトル(仮称)



●発売元・開発元：バンダイ  
●発売日：年内 ●価格(税別)：未定  
●格闘アクション、全年齢、2人同時、その他未定

開発状況 **30%**  
リアルな動き、迫力のバトルで地球を救え！  
いよいよ画面写真を公開になりました。リアルな背景とキャラの動きが魅力！ また視点が変われるので、地上から見上げたバトルは迫力満点！ ふたたびウルトラマンたちが地球の平和を守ります！  
(マルチメディア/河阪)

### ダンジョン・マスター(仮称)



●発売元・開発元：ピクチャーエンタテインメント  
●発売日：未定 ●価格(税別)：未定  
●リアルタイムRPG、全年齢、その他未定

開発状況 **5%**  
トラップ応募にスタッフ一同感謝してます！  
「ダンジョン・マスター」トラップ募集に、たくさんのご応募ありがとうございました。スタッフ一同、みなさんからの1つ1つのアイデアが傑作揃いなので、超感激です。結果報告は、もう少しです。よろしく！  
(インタラクティブソフト部/南幸樹)

※画面はパソコン版のものです。

### タクティクス オウガ



●発売元・開発元：リバーヒルソフト  
●発売日：未定 ●価格(税別)：未定  
●シミュレーション、全年齢

開発状況 **20%**  
期待に答るべく、企画を検討中  
スーパーファミコン版の発売が昨年だったこともあり、みなさんの印象が強いのでしょうか。「伝説〜」より、「タクティクス」のほうが前評判が高くなっています。その期待に応えるべく、サターン版の企画を検討中です。  
(商品戦略室/原)

※画面はSFC版のものです。

### 伝説のオウガバトル



●発売元・開発元：リバーヒルソフト  
●発売日：未定 ●価格(税別)：未定  
●シミュレーション、全年齢

開発状況 **30%**  
サターン版画面の公開は近日  
前回お知らせしたスーパーファミコン版からのコンバートに、予想以上に時間がかかっています。逆にいえば、コンバートが終了すると一気に作業が進むかな……。もう少し画面写真を公開できるか、と思っています。  
(商品戦略室/原)

※画面はSFC版のものです。

### エネミー・ゼロ



●発売元・開発元：ワーブ  
●発売日：今秋 ●価格(税別)：6800円  
●インタラクティブムービー、全年齢、CD4枚組、その他未定

開発状況 **?**  
「音」で戦う、未知のバトル！  
今は、プレイステーションエキスポでのバージョンを、サターンにコンバートしているところです。ポリゴンやムービーの性能がプレイステーションとは違うので、そこを中心に開発をしています。  
(代表取締役/飯野賢治)

※画面はPS版のものです。

# 新作発売カレンダー

## セガサターン

### 5月

- 24日 実戦パチスロ必勝法/3 ★サミー工業/6800円
- 24日 SEGA AGES/宿題がタントアル ★セガ/4800円
- 24日 メタルブラック ★ビング/5800円
- 24日 フェーダ・リメイク/〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜 ★やのまん/6300円
- 31日 〈初〉アイドル麻雀 ファイナルロックスR プレミアムパッケージ ★アスク講談社/CD-ROM2枚組/8800円
- 31日 ウィザードリヴィスVII コンプリート ★データイースト/6800円
- 31日 ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 ★バンダイ/5800円
- 31日 ソード・アンド・ソーサリー ★マイクロキャビン/6800円

### 6月

- 7日 ダライアスII ★タイトー/5800円
- 7日 HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン) ★テクノソフト/5800円
- 7日 DEFCON5 ★マルチソフト/5800円
- 14日 ビッダー撃/パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム ★アスク講談社/5800円
- 14日 犯行写真〜縛られた少女たちの見たモノは?〜 ★イマジニア/6800円
- 14日 痛快/ スロット・シューティング ★BMGビクター/翔泳社/5500円
- 14日 ナイトストライカーS ★ビング/5800円
- 21日 STRIKERS 1945 ★アトラス/5800円
- 21日 必殺/ ★バンダイビジュアル/松竹/5800円
- 21日 〈初〉大群狼(だいてり) ★メトロ/5800円
- 28日 疎(くるぶし)兄弟劇場第一巻 麻雀篇 ★アロマ(ユーメティア)/5800円
- 28日 餓狼伝説3一逢かなる闘いー ★SNK/6800円
- 28日 誕生S〜Debut〜 ★NECインターチャネル/6800円
- 28日 井出洋介名人の新実戦麻雀 ★カプコン/4800円
- 28日 月花霧幻譚-TORICO-(げっかむげんたんりこ-) ★セガ/CD-ROM2枚組/6800円
- 28日 〈初〉THE MAKING OF NIGHTRUTH ★ソネット・コンピュータエンタテインメント/2400円
- 28日 テンボールグラフィティ ★バック・イン・ビデオ/6800円
- 28日 一発逆転 キャンブルキングへの道 ★BMGビクター/プランニングオフィスワダ(POW)/5800円
- 中旬 疾風魔法大作戦 ★ギャガ・コミュニケーションズ/5800円
- 下旬 同級生〜if〜 ★NECインターチャネル/7800円
- 下旬 AQUAZONE for SEGA Saturn ★キューゼロゼロサン(9003inc.)/5800円
- 下旬 テトリスS ★セガ/5800円
- 下旬 ソニックウイングススペシャル ★メディアクエスト/7800円
- 下旬 デススロット 隔絶都市からの脱出 ★メディアクエスト/5800円
- 未定 WIPEOUT ★ソフトバンク/価格未定

### 7月

- 5日 〈初〉昇龍三國演義 ★イマジニア/6800円
- 5日 GAME-WARE Vol.2 ★セガ/1980円
- 5日 NIGHTS(ナイツ) ★セガ/5800円
- 5日 〈初〉周辺機器セガマルチテクトローラー ★セガ/3800円
- 12日 〈初〉デカスリート ★セガ/5800円
- 12日 クロックワークス ★徳間書店/5800円
- 12日 ラングリッサーIII ★日本コンピュータシステム(メサイヤ)/6200円
- 19日 南の島にプタがいた ★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
- 19日 グレイテストナイン'96 ★セガ/5800円
- 19日 SEGA AGES/スペースハリヤー ★セガ/3800円
- 19日 パスルポブル2X ★タイトー/5800円
- 26日 BIG HURTベースボール ★アクレイトジャパン/5800円
- 26日 レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム ★アクレイトジャパン/5800円
- 26日 時空探偵DD ~幻のローレライ~ ★アスキー/CD-ROM2枚組/6800円
- 26日 グッドアイランドカフェ・飯島愛 ★インナープレイン/5000円
- 26日 ときめきメモリアル~forever with you~ ★コナミ/6800円
- 26日 ときめきメモリアル~forever with you~スペシャル版 ★コナミ/9800円
- 26日 ブラドルDISC Vol.1 木下 優 編 ★SADA SOFT/3000円
- 26日 海岸テッドヒート+リアルアレンジ ★バック・イン・ビデオ/CD-ROM2枚組/6800円
- 26日 〈初〉激烈パチンカーズ ★BMGビクター/プランニングオフィスワダ(POW)/5800円

- 中旬 麻雀狂時代 Cebu Island'96 ★マイクロネット/CD-ROM2枚組/8800円
- 下旬 マジカルドロップ2 ★セガ/5800円
- 未定 ロードラッシュ ★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)/5800円
- 未定 上海 Great Moments ★サン電子(サンソフト)/6500円
- 未定 Jewels of the Oracle オラクルの宝石 ★サン電子(サンソフト)/5980円
- 未定 Turf Wind'96~武豊 競走馬育成ゲーム~ ★ジャレコ/6800円
- 未定 DESTRUCTION DERBY ★ソフトバンク/価格未定
- 未定 actua SOCCER ★ナグザット/5800円
- 未定 駿才~競馬データSTABLE~ ★ナグザット/8800円
- 未定 東京立身出世伝(仮称) ★ナグザット/価格未定
- 未定 平和パチンコ総進撃(仮称) ★ナグザット/5800円
- 未定 徹満カスタム(仮称) ★ナグザット/価格未定
- 未定 サターンボンバーマン ★セガ/価格未定
- 未定 Body Special264 ★やのまん/価格未定

### 8月

- 6日 マジック・ジョンソンとカリム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム96 ★BMGビクター/4800円
- 7日 デスクリムゾン ★エコーソフトウエア/5800円
- 9日 ワールドヒーローズパーフェクト ★SNK/ADK/5800円
- 9日 〈初〉エルハザード サターン版 ★バイオニアLDC/6900円
- 23日 新型くりりんPA/ ★スカイ・シンク・システム/4800円
- 下旬 スーパーバンコレクション ★カプコン/5800円
- 下旬 〈初〉RENSA~恋鎖~ ★シグナルライト/価格未定
- 下旬 〈初〉GALJAN(ギャルジャン)(仮称) ★葦/価格未定
- 下旬 アーサーとアスタロトの謎魔界村 ★カプコン/5800円
- 未定 イエローブリックロード ★アクレイトジャパン/価格未定
- 未定 〈初〉スターファイター3000 ★イマジニア/価格未定
- 未定 〈初〉3D Lemmings ★イマジニア/価格未定
- 未定 ルナ シルバースターストーリー ★角川書店/ゲーム アーツ/6800円
- 未定 ブラドルDISC Vol.2 内山美紀 ★SADA SOFT/3000円
- 未定 SEGA AGES/アフターバーナー ★セガ/3800円
- 未定 開運/なんでも鑑定団 ★テレビ東京/4800円
- 未定 actua GOLF ★ナグザット/5800円
- 未定 バスフィッシング(仮称) ★ナグザット/価格未定
- 未定 麻雀四姉妹 草野物語(仮称) ★ナグザット/5800円
- 未定 特捜機動隊ジェイスワット ★バンプレスト/5800円
- 未定 フレッシュ・アイドル大集合 夏色メモリーズ 麻雀編(仮称) ★北部通信(シャロック)/価格未定

### 9月

- 6日 ホーンテッド・カジノ ★ソシエッタ代官山/CD-ROM2枚組/価格未定
- 13日 ボリスノーツ ★コナミ/CD-ROM3枚組/6800円
- 下旬 3Dウルトラピンボール ★シエラ・バイオニア/5800円
- 下旬 〈初〉LULU ★セガ/4800円
- 未定 出世麻雀 大接待 ★キングレコード/5800円
- 未定 〈初〉三國志V ★光栄/9800円
- 未定 〈初〉ときめきメモリアル対戦ばすだま ★コナミ/価格未定
- 未定 ブラドルDISC Vol.3 コスプレイヤーズ ★SADA SOFT/3000円
- 未定 神懸・暮仙人(仮称) ★ジェイ・ウイング/8900円
- 未定 サクラ大戦 ★セガ/CD-ROM2枚組/価格未定
- 未定 〈初〉ブレインテッド13(仮称) ★ソフトビジョン インターナショナル/価格未定

### 10月以降

- 10月5日 GAME-WARE Vol.3 ★セガ/1980円
- 10月未定 〈初〉ばいこくちゃん ★イマジニア/価格未定
- 10月未定 ブラドルDISC Vol.4 大島朱美 ★SADA SOFT/3000円
- 10月未定 SEGA AGES/アウトラン ★セガ/3800円
- 11月未定 ブラドルDISC Vol.5 レースクイーンI ★SADA SOFT/3000円
- 11月未定 SEGA AGES/廊下にイチダントアル ★セガ/4800円
- 12月未定 〈初〉EVE ★イマジニア/価格未定
- 12月未定 〈初〉太平洋の嵐2 ★イマジニア/価格未定

## 編集後記

新連載「サターンソフト インプレッション」(159P〜)を読んでいただけだろうか? かねてから要望が高かった新作ソフトの、いわゆるレビューコーナーである。ほとんどのゲーム雑誌が、なんらかの形で掲載している記事だ。評価の信頼性等問題点も多いが、ソフト購入

判断等の目安になっていることも事実だろう。

ぼくたちの今回の試みも、参考意見の一つとしてとらえてもらえればと考えている。よりベストな形をめざして、読者の皆さんからの意見も待っている。

さて、一部の雑誌・新聞・ラジオ等で報道された、「サターンの18禁ソフトが廃止される」という噂だが、近々公式な発

表がある模様だ。

ぼくたちも知っていた——というより何ヶ月も前からいろいろな人から相談を受けてきた——のだが、適当な情報を載せても混乱するだけなので、この機会に簡単な特集を考えている。読者アンケートにも一項目追加させていただいたので、皆さんの協力をお願いしたい。

次号No.13の発売日は6月7日。8日

(土)~9日(日)は千葉県・幕張メッセで「'96東京おもちゃショー」が開催され、例年同様セガも出展する。次号では締め切り直前まで取材したガイド記事を掲載予定。一足先にアメリカで開催されたE3/L0S(217P超速レポート)の内容から考えても、画面初公開タイトル等それなり以上には期待できるかも!?

(編集長/相沢浩仁)

# セガサターン

## ゲームギア (キッズギア)

カレンダーの  
見方

発売日 ソフト名 ★メーカー名 (正式社名以外にブランド名などがある場合カッコくくりで併記) / メディア及び容量 (ROMのみ) + 追加機能もしくは付属品 / 予定価格 (税別)  
注: ソフト名の前に「<初>」と付いていて、文字が青く書かれているものは、今号で新作発売カレンダーに初めてタイトルが掲載されたソフトです

### 発売日未定

#### ●今夏

サイバードール ★アイマックス/6800円  
 (初) STRIKER '96 ★アクレイムジャパン/価格未定  
 ライズ オブ ザ ロボット2 ★アクレイムジャパン/5800円  
 (初) ぶくろバ ★アテナ/価格未定  
 パトルアスリーテス大運動会(仮称) ★インクリメントP/価格未定  
 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 ★SNK/価格未定  
 ストリートファイターZERO2 ★カプコン/5800円  
 ダークセイバー ★クライマックス/5800円  
 (初) エンジェルパラダイス Vol.2 吉野公佳(仮称) ★サミー工業/価格未定  
 アルバートオデッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~ ★サン電子(サンソフト)/6500円  
 NIGHTTRUTH -Explanation of the paranormal- 初 "闇の扉" ★リネットコンピュータエンタテインメント/価格未定  
 ターターチェイスH.Q プラス S.C.I. ★タイトー/5800円  
 コブラ・ザ・サイコガン ★タカラ/5800円  
 FARADOON(ファラドーン) ★パイオニアLDC/価格未定  
 スーパーショット・ザ・ゴルフ ★ビクター エンタテインメント/6800円  
 紫炎龍(仮称) ★重/価格未定

#### ●今秋

エイリアン トリロジー ★アクレイムジャパン/5800円  
 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 ★ジャレコ/価格未定  
 ファンタステップ ★ジャレコ/価格未定  
 TECMO SUPER BOWL(仮称) ★テコモ/価格未定  
 怪盗セイント・テール ★トミー/価格未定  
 (初) エクスヒュームド ★BMGビクター/価格未定  
 エネミー・ゼロ ★ワーブ/CD-ROM4枚組/6800円

#### ●今冬

銀河英雄伝説 ★徳間書店/価格未定  
 パーチャバチスロII(仮称) ★マップジャパン/価格未定

#### ●年末

コットン2 ★サクセス/価格未定  
 マクロス(仮称) ★バンダイビジュアル/価格未定  
 (初) グランド セフト オート(仮称) ★BMGビクター/価格未定  
 3Dベースボール(仮称) ★BMGビクター/価格未定  
 (初) ファイロ&クロード ★BMGビクター/価格未定  
 レガシー オブ ケイン ★BMGビクター/価格未定

#### ●'96年

パチンコ倶楽部 ★アイ・エス・シー/価格未定  
 ドラゴンナイト・リメイク版 ★エルフ/価格未定  
 エアーズアドベンチャー ★ゲームスタジオ/価格未定  
 エンジェル グラフィティ(仮称) ★ソフトビジョン インターナショナル/価格未定  
 (初) MOTO-X(仮称) ★ソフトビジョン インターナショナル/価格未定  
 心霊呪殺師 太郎丸 ★タイムワナー インタラクティブ/価格未定  
 SKULL FANG ~空牙外伝~ ★データイースト/価格未定  
 テクモJリーグサッカー(仮称) ★テコモ/価格未定  
 天外魔境 第四の黙示録 ★ハドソン/価格未定  
 ウルトラマンバトル(仮称) ★バンダイ/価格未定  
 ゼロヨンチャンプDoozy-J Type-R(仮称) ★メディアリング/価格未定

#### ●'97年春

(初) クオヴァティス2(仮称) ★グラムス/価格未定  
 (初) スパイダー(仮称) ★BMGビクター/価格未定  
 (初) タンク(仮称) ★BMGビクター/価格未定

#### ●'97年

ガーディアンフォース ★サクセス/価格未定

#### ●未定

囲碁 ★アスキー/6800円  
 ダービースタリオン(仮称) ★アスキー/価格未定  
 キューバトラー(仮称) ★アミューズメントメディア総合学院(デジタルメディアラボ)/価格未定  
 TFX ★イマジニア/価格未定  
 フィスト ★イマジニア/価格未定  
 イレブンス アワー ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/価格未定  
 スポット(仮称) ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/価格未定  
 リアルバウト 狼伝説 ★SNK/価格未定  
 卒業S(仮称) ★NECインターチャネル/価格未定

MONSTER MAKER HOLY DAGGER モンスターメーカーホーリーダガー ★NECインターチャネル/価格未定  
 オーバードライビンDX ★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)/5800円  
 マジックカーベット ★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)/価格未定  
 神罰 人生の意味 ★ガイナックス/価格未定  
 サイバーボッツ ★カプコン/価格未定  
 天地を喰らうII~赤壁の戦い~ ★カプコン/5800円  
 マーヴル・スーパーヒーローズ ★カプコン/価格未定  
 ロックマン8(仮称) ★カプコン/価格未定  
 ロックマンX4 ★カプコン/価格未定  
 だいな♡あいらん ★ゲーム アーツ/価格未定  
 だいな♡あいらん 予告編 ★ゲーム アーツ/価格未定  
 三国志 リターンズ ★光栄/6800円  
 パーチャパーク THE フィッシュ' ★光栄/価格未定  
 (初) 美況おしゃべりパロディウス~forever with me~ ★コナミ/価格未定  
 戦国ブレード ★彩京/価格未定  
 現代大戦略 Strikes(仮称) ★システムソフト/価格未定  
 マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮称) ★システムソフト/価格未定  
 HOUSING ★スーパーソフトウェア/価格未定  
 HOUSING CATALOG ★スーパーソフトウェア/価格未定  
 X JAPAN2 ★セガ/価格未定  
 (初) ソニック・ザ・ファイターズ(仮称) ★セガ/価格未定  
 電腦戦機パーチャロン ★セガ/価格未定  
 (初) パーチャコップ2 ★セガ/価格未定  
 パーチャファイターキッズ ★セガ/価格未定  
 ファイティングバイパーズ ★セガ/価格未定  
 ファンタジーアース(仮称) ★セガ/価格未定  
 TIZ(ティズ)~Tokyo Insect Zoo~ ★ゼネラル・エンタテインメント/価格未定  
 NIGHTTRUTH -Explanation of the paranormal- 観 ★リネットコンピュータエンタテインメント/価格未定  
 ARENA(仮称) ★ソフトバンク/価格未定  
 シミュレーションズ ★ソフトバンク/価格未定  
 東京SHADOW ★タイトー/価格未定  
 重装機兵レイノス2 ★日本コンピュータシステム(メサイヤ)/価格未定  
 SUPER301 SQ(仮称) ★日本物産/価格未定  
 テラクレスタ3D(仮称) ★日本物産/5800円  
 V.R麻雀(仮称) ★日本物産/価格未定  
 USドラッグチャンプ(仮称) ★日本物産/価格未定  
 風水先生 ★博報堂マルチメディアソフト事業室(HAMLET)/5800円  
 (初) 機動戦士ガンダム外伝(仮称) ★バンダイ/価格未定  
 GRANDREAD ★バンプレスト/価格未定  
 (初) BATSUGUN ★バンプレスト/価格未定  
 ロボット混戦RPG(仮称) ★バンプレスト/価格未定  
 SWAGMAN(スワッグマン) ★ビクター エンタテインメント/価格未定  
 TOMB RIDERS(トゥーム・レイダーズ) ★ビクター エンタテインメント/価格未定  
 ダンジョン・マスター(仮称) ★ビクター エンタテインメント/価格未定  
 ノバストーム ★ビクター エンタテインメント/CD-ROM2枚組/価格未定  
 MARICA ~真実の世界~ ★ビクター エンタテインメント/価格未定  
 「CRITICOM ザ・クリティカルコンバット」 ★ビック東海/5800円  
 プレイボーイ カラオケ VOL.1 ★ビック東海/5800円  
 プレイボーイ カラオケ VOL.2 ★ビック東海/5800円  
 パチンコファイター(仮称) ★プレス・ステージ/価格未定  
 タクティクス オウガ ★リバーヒルソフト/価格未定  
 伝説のオウガバトル ★リバーヒルソフト/価格未定

### ゲームギア(キッズギア)

発売日未定 ねこ大すき / ★セガ/4Mbit+バッテリーバックアップ/4800円  
 発売日未定 パズルポブル(仮称) ★タイトー/2Mbit/4800円

次回発売のお知らせ

# サターンFAN

6月21日号No.13は

# 6月7日

(金曜日)

発売予定です

大型新人アイドル

6月28日 세가サターハピドムエー





〈CAST〉

富永みいな  
荻原弘子  
かないみか  
日高のり子  
天野由梨  
皆口裕子  
佐久間レイ  
三石琴乃  
川村万梨阿  
島本須美

セガサターン専用ソフト

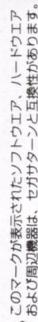
# 誕生 Debut

デビューS

6月28日発売

希望小売価格 6,800 円(税別)

© 1996 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM



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 互換マーク  
NEC INTERCHANNEL  
1996年7月12日現在

100% 東京おもちゃショー  
(一般公開日) 6月8日・9日 9:00~7:30  
(会場) 東京メッセ(入場料)小学生以上500円  
NECインターチャネルブースでは毎日300名様に  
「竹井正樹: オリジナルバッグ」をプレゼント  
NECインターチャネルブース(8-3)



NECインターチャネル株式会社  
〒108 東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)

アムーズメントグループ  
ユーザーサポート受付  
(月~金曜日:午後1時~6時)

商品に関するお問い合わせ (03)5440-0763  
テレフォンテーパースervice (03)5440-0764



アーケードの超名作ソフトがセガサターンでプレイできる。  
あの大ヒットした名作タイトルをセガサターン用にリリース。  
[SEGA AGES]シリーズで新登場!!

シリーズ  
第1弾



シリーズ第1弾に、2P対戦で白熱の傑作ミニゲームが満載の「タントアール」それに、年齢別問題の採用でクイズに新機軸を開いた「クイズ・宿題をわすれました!」とのカップリングで楽しさ200%!!



SEGA AGES 第1弾 宿題がタントアール 好評発売中 ¥4,800

© SEGA 1996 / © SEGA 1992 / © SEGA 1991

●傑作・名作が続々登場 [SEGA AGES] 今後のラインナップもご期待ください。

- 6月 SEGA AGES/スペースハリアー(ミッションスティック対応) ¥3,800
- 8月 SEGA AGES/アフターバーナー(ミッションスティック対応) ¥3,800
- 10月 SEGA AGES/アウトラン(レーシングコントローラー対応) ¥3,800
- 11月 SEGA AGES/廊下にイチダントアール(マルチターミナル6対応) ¥4,800

株式会社 セガ・エンタープライゼス  
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター  
☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

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

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。



どなたでも楽しむセガサターン  
SEGA SATURN  
標準小売価格 ¥20,000(税別)



T1023311060548

©Tokumashoten Intermedia 1996  
印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 23311-6/7

定価540円  
(本体524円)