

ドリームキャスト SATURN FAN

まであと1号!!

隔週刊 サターンファン

後運木
命外御
難國没
死神
弘御
沙也

「せがた三四郎」
完結記念
新連載スタート!!



Dの食卓2

特別対談

ワープ DC戦略仕掛け人
飯野賢治×秋元康

■どんどん見えてきたアクションステージ
ソニックアドベンチャー

■迎え撃つセガサターン
サクラ大戦帝撃グラフ
モンスターメーカー ホーリーダガー
エヴァと愉快な仲間たち
ルームメイトW~ふたり~
バーチャコールS

どこよりも厚い 15P 総力検証 本体同時発売ソフトCHECK!!

バーチャファイター3tb
GODZILLA GENERATIONS/セガラリー2
ジュライ/ペンペントライアイスロン

1998

No.21
11月20日号
550YEN



DreamcastTM

11月27日ついに発売!

株式会社 セガ・エンタープライゼス
144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
TEL 0120-258-254 受付時間/月～金 10:00～17:00(除く祝祭日)

セガ エンターテイメントユニバース <http://www.sega.co.jp/> "SEGA"及び"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

SEGA



真剣に遊ばない奴には、
やらないで欲しい。

せがた 三四郎
しん けん ゆう ざ
真剣遊戲

せがた三四郎のゲーム、好評発売中 價格4,800円(CD-ROM1枚/税別) ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997,1998 ©せがた三四郎後援会

*本ゲームソフトの売り上げの一部は、藤岡弘さんを通じてボランティア活動に使用されます。

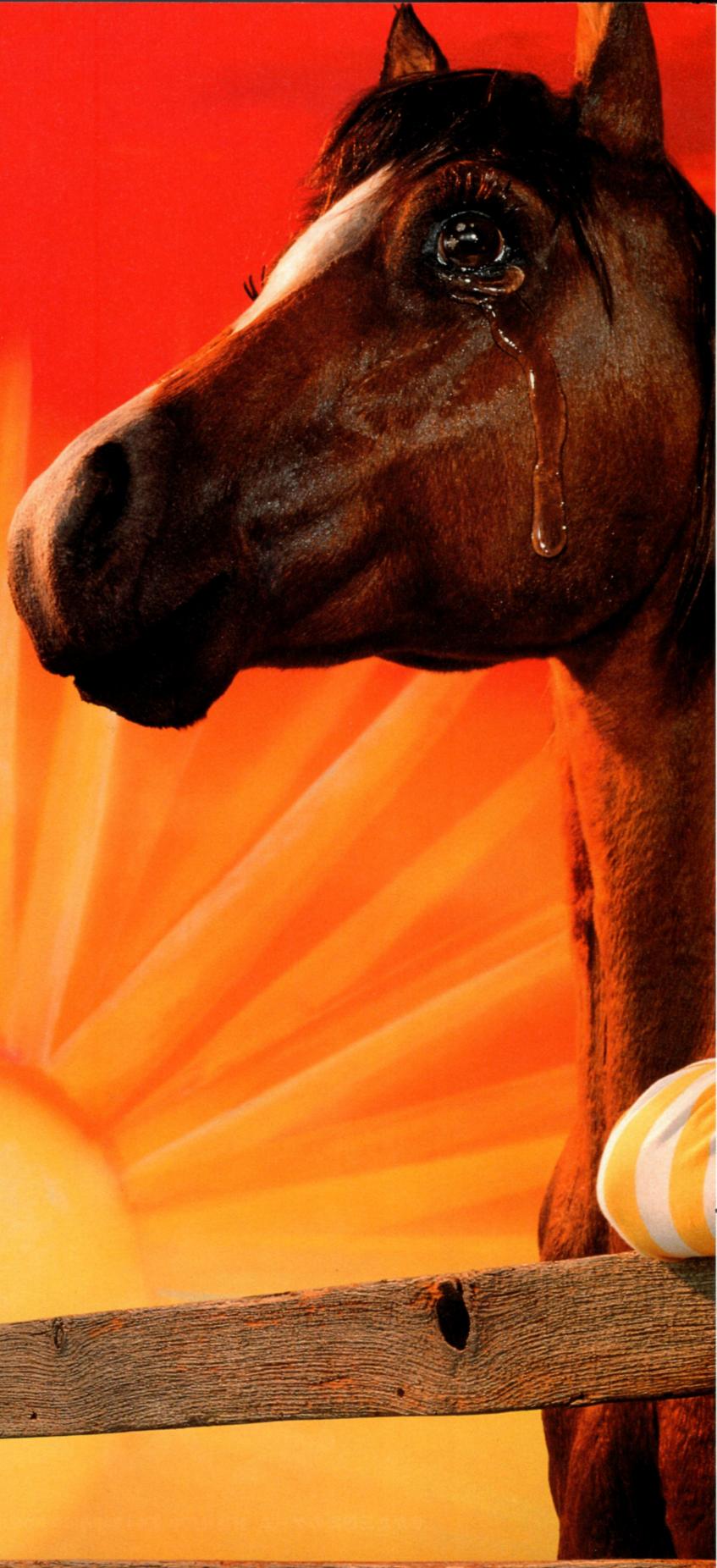
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く) セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。 <http://www.sega.co.jp/>



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

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス

日本には
タビースタがある。





この秋、あの感動が、セガサターンにやってくる！

ダビスタ初の18頭立てフルゲートを実現
「98年度版レーシングプログラム対応」



上がっていった。
さあ前の差がほとんどなくなってきた。
ピンクの帽子が止がっていく。



それから、マキシマトゥーブジ
立派ようになって、グラシックダンサー
ほとんど差がなく、カリブノーヴ

今回のセガサターン用ソフト「ダービースタリオン」は、高い評価を受けている競走馬育成シミュレーションとしてのリアルさ、面白さはそのままに、実際の競馬と同様の18頭立てフルゲートの実現、98年度版レーシングプログラム対応などの新しい要素が加わっています。本作のセーブデータはゲーム終了時に保存した前作のプレイステーション版とは異なり、本体RAM、カートリッジRAMにゲーム進行中に自動保存（オートセーブ）されます。

馬・育て・ゲー

菌部博之
制作

競走馬育成シミュレーション

ダービースタリオン
DERBY STALLION
©パリティピット

標準価格

セガサターン版、12月発売予定。¥6,800(税抜)

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
はセガサターン専用機器で、セガサターン専用機器のみで動作します。

SEGA SATURNはセガ株式会社の登録商標です。
SEGA SATURN専用機器が「画面コントローラ」を含むものについては、表示を省略いたします。

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキ



Dreamcast

NEC

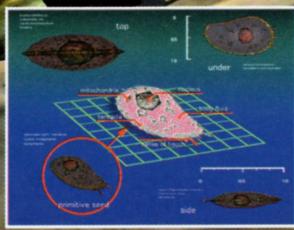
あなたは何物なのか？

何になろうとしているのか？

生物進化シミュレーションRPG

SEVENTHCROSS

ニューロテクノロジー*S.O.M[人工生命]と
ドリームキャストの画像表現が生み出す、
プレイヤーに委ねられた「世界」と「進化」のサバイバル…。



WA	PROT	CAL	FIB	NC	NOD
1-23	0	130	-160	0	-410
ARM	0	9	0	0	0
HEAD	26	SUPER UP	100%		
ARM	26	ATTACK	50%UP		
BODY	26	DEFENCE	50%		
LEG	26	255	WALK	60+-%!!	
AT	101101	0	281	180	3
EP	102337	235			
DEF	103273	170			
INT	104104	0			
HP	100100	0	HEAL	105285	180
EP	200200	0	DEX	107272	165

* S.O.M (Self Organization Map) とは、
T.コホネン氏の提唱している
自己組織型ニューラルネットワークであり、
主として一定型式のパターンの種類分けに用いられる。



お問い合わせ

NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)

*ホームページで情報公開中

<http://www.nehe-et.gr.jp/>

©1998 NEC Home Electronics,Ltd.

"Dreamcast"は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

1998年12月23日(水)発売予定
希望小売価格 5,800円(税別)



Dreamcast™

NEC

愛も勇気も好きにすれば。

Advanced Action Role Playing Adventure

戦国TURB

かわいくもシュールで不思議なTURB世界。

宇宙を放浪する孤独な少女じのちゃんがらいよん惑星で繰り広げる

「ねこ」VS「ひつじ」の壱百萬ポリゴン大合戦！

これがいいのだ。



お問い合わせ
NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)

*ホームページで情報公開中
<http://www.nehe-et.gr.jp/>
©1998 NEC Home Electronics,Ltd. / qnep Co.,Ltd.
©1992 MASAO MASUTANI & YOKO KUROYANAGI

"Dreamcast"は、株式会社セガ・エンターブライズの商標です。

1999年1月14日(木)発売予定
希望小売価格 5,800円(税別)

予告

ただいま
お読みの

SATURN FAN

最強ハード、ドリームキャストとともに、本誌は次号11月20日発売号から誌名を変更。今後ともよろしく!!



ビーム

改題第1号の内容は

ソフト 同時発売
真前詳報

表紙& 極圧特報 バーチャファイター
セガラリー2/GODZILLA GENERATIONS
ペンペントライアイスロン/ジュライ

■年末発売の超本命キラータイトル ■ますます充実のラインナップ続報

ソニックアドベンチャー

神機世界エヴォリューション
Dの食卓2/セブンスクロスほか

ドリームキャスト 解体新書

11月20日発売号より

■セガサターン情報ももれなくフォロー
禁断の攻略 サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなかれ~
エチュード プロローグ/続 初恋物語~修学旅行~
ウィザードリィ リルガミンサー/スーチーバイめちゃ限定版

ドリームキャスト
FAN
...?
3tb に
生まれ変わります

発行：徳間書店／インターメディア・カンパニー

隔週金曜発売
予価550円

エリカ、君は僕のおもちゃ。エリカ、君は僕の人形。エリカ、君は僕の大好きな…。

Cyber Skeleton Model Girldoll Toy

ガールドールトイ

魂をください…



ERIKA

君はサイボーグの
エリカと恋をする!?



SHIKI



SATO



AZAMI

GDT予約キャンペーン!!

今「GDT」をお店で予約すると、素敵なオリジナルピンバッジセットがもれなくもらえる予約キャンペーン実施中! 販売店にあるカタログの予約キャンペーン申込欄にお店で確認の印を押していただき、製品に同梱のユーザー登録ハガキと共にお送りください。(1月31日当日消印有効)

PCゲームの話題作、
ついに今冬セガサターンに!!



推奨年齢
年齢制限
18才以上

Xuse ザウス

東京都文京区本郷3-42-5 ポア本郷10F
TEL:03-5689-8158/FAX:03-5689-8441
©1997・1998 Yutaka Hidaka/URAN/XUSE

SEGA SATURNおよびセガは株式会社セガ・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のです。

CONTENTS

特別対談

Dの食卓2 飯野賢治×秋元康 12

特 報

CARRIER 18 Get Bass 24

ドリームキャスト カウントダウンレポート

SONIC ADVENTURE	26
モナコグランプリ レーシングシミュレーション2	34
BLUE STINGER	36
戦国TURB	40
セヴンスクロス	44
蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	46
Littledream	47
神機世界 エヴォリューション	48
エアロダンシング featuring Blue Impulse	50
インカミング 人類最終決戦	52

ドリームキャスト 同時発売ソフトCHECK!!

バーチャファイター3tb GODZILLA GENERATIONS セガラリー2 July ペンペントライアイスロン

NEW

近日発売ソフト紹介

カプコンジェネレーション ～第4集 孤高の英雄～	132
SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3	134
新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	135
Find Love2 ~Rhapsody~	136
ボールディランド	138
リアル麻雀アドベンチャー 海へ ～Summer Waltz～	139
She'sn ～シーズン～	140
七星闘神ガイファードクラウン壊滅作戦	142

攻 略

バーチャコールS 128

SATURN FAN



11月20日号 1998 No.21

- COVER MOTIF : せがた三四郎 真剣遊戲
- SEGA / せがた三四郎後援会
- COVER DESIGN : 鈴木俊明

CONTINUE TO REPORT

サクラ大戦 帝撃グラフ	114
モンスターメーカー ホーリーダガー	116
ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3 ～旅立ちの詩～	118
続 初恋物語 ～修学旅行～	120
ルームメイトW ～ふたり～	122
6インチ まいだーりん	124
瑠璃色の雪	126

1C連載

データ・ハガキ情報満載 コーンヘッドクラブ	61
攻略に役立つウルテク満載 HYPER UL-TECH	68
読者の声をお届け! アンケートハガキからこんにちは!	101
アンケートに答えてプレゼントをGET 読者プレゼント	102
売り上げデータ & 読者ソフト評価 RANKING STREET	104
売り上げランキング 前人気&サターン移植希望ランキング	105
読者が審査員 ゲーム成績表	106

CONTENTS

最速スッパヌキ

特別対談



D2

Dの食卓2

WARP代表取締役社長

飯野賢治

業界の風雲児と仕掛け人が語る 「D2」の世界

現在シナリオは第9稿
最終段階へと入ったぞ

飯野 今、シナリオは第9稿目を書いています。これで本当にラスト、の予定です（笑）。

秋元 僕が読んだのは第何稿になるのかな？

飯野 あれは第7稿です。普通の監督ならば次の第8稿が最終稿になると思うんですけど、きれいに作りすぎて、味がなくなっちゃつたんで、また書き直してます…。

秋元 僕が読んだシナリオとだいぶ変わってますか？

飯野 細部がかなり変わってます。でも全体的には変わってません。後は細かいテクニックの問題と工

ンディングですね。

——では、シナリオを読んだ率直な感想をお聞かせ下さい。

秋元 正直、天才だと思いました。すごくおもしろかったです。僕は仕事がら、シナリオを読む機会が多いんですけど、一番欠けているものは人物の背景なんです。シナリオを書くにはコツがあって、テクニックである程度、上辺だけきれいに作れるんですよ。でも、なんでそのセリフを言ったかという、背景が描がれてない、内容の薄いシナリオが多いんです。

飯野 たしかに、僕も人物を描くのは苦労しました。パーカーとかジェニーとか、登場人物全てに関して、生まれてから今までの人生

飯野賢治と秋元康。トップクリエイターとしてお互いを認めあっている2人は、共にシナリオライターとしての顔も持つ。そこで、今号は趣向を変えて特別対談を用意。『Dの食卓2』の心臓ともいえるシナリオについて、2人にたっぷりと語り合ってもらった。

DC	'99年発売予定	対象年齢	全年齢
	5800円（税別）	ディスク枚数	2枚
発売元	ワープ	複数プレイ	1人用
開発元	ワープ	データセーブ	未定
ジャンル	アクションRPG	対応周辺機器等	未定
		現在の開発状況	43%（10月29日現在）

メディア界のヒットメーカー

X 和也 康

をキッチリ作りましたから。

秋元 そうなんですよ。人間って、例えばどういう生まれ育ちがあつて、教育を受けて、どうということに痛みを感じたり喜びを感じたりするかって背景があるからその言葉が出てくる。でも、普通のシナリオライターはそこが書けないんですよ。だから個性がないって言うか、人物の背景、が見えてこないんです。でも『D2』のシナリオには、それが書いてあった。ゲームのシナリオではもちろん、映画やドラマのシナリオとしても、これだけの作品はなかなかお目に掛かれませんよ。ひとつひとつのが伏線が緻密に張ってあるのも魅力



●シナリオの一部独占公開…。虫眼鏡を用意して、じっくり見るべし…

です。シナリオには縦糸と横糸っていうのがあって、それを僕等は編むっていうけど、この縦と横の糸が『D2』にはたくさんあって、しかもていねいに編んである。オープニングからちゃんと伏線になってるし、それが後々あんなほどなって全てクロスしていく。

飯野 書いてる途中でいいアイデアを思いついたら、もう一回前に戻って作り直さないと、ついつまが合わなくなっちゃうから、その度に編み直さなきゃならないんで苦労しましたね。

——この縦糸と横糸を編んでいたら、どんなセーターにするでしょうか？

秋元 単純にいうとリピーターが増える着やすいセーターだと思うけど。一回だけじゃなくて、何回やってもなるほどなって感じで。

飯野 そう。そのとおり。今回入口はとても広くしてあります。

——では、色は？

秋元 いろんな色が混ざってるでしょ。自分が赤だと思って、次にやってみたら緑だったみたいな。自分のバイオリズムっていうかな、その時の調子によっても感じ方が違うだろうし。

飯野 たぶん2回目のプレイでも気がつかないことを、いくつか作っているんですよ。3回目ぐらいのプレイで「あー、だからアイツはこう言ったのか」って気がつくぐらいのものなんんですけど。かなり奥は深く作ってるので、何回

でも遊んで、気がついて欲しいですね。もちろん、お気楽なプレイも歓迎します（笑）。

秋元 飯野さんは普通のゲーム作家と違って、非常に不思議な、両性具有のような、シナリオライターとゲーム作家の両方の感性を持っている希有な人ですよね。シナリオライターだと背景が作れない。ゲーム作家だと背景を作りすぎて謎のための謎を作ってしまうため、ストーリーがお粗末になる。どちらにしても一長一短あるんですが、飯野さんの場合はこの2つがちょうどよくミックスされているんですね。ストーリーがしっかりしているから、そのためのイベントもしっかり作れるんだと思います。

例えば、なぜある人物が銃を撃てないかっていうイベントでは、普通、初めに会話で説明しちゃうでしょ。こう言う理由ですって。それを、何でなんだろう、何でなんだろうって引っ張って、少しずつ分かってくるところなんか、とても良かった。それに、ストイックとかカタルシスみたいなものが見えるパークーが、告白をするんですけど、これが泣けるんですよ。ホロっとくる。それが凄くうまい。後半に行くにしたがって謎解きもあるので、シナリオは一気に読んじゃいましたよ。

試行錯誤を繰り返し 完成度を高めるべし

秋元 シナリオには、もっと広い

意味での、人間の生きる目的とか、生命は何なんだとか、あるいは人類がしっぱ返しされるとか、そういうスケールの大きい謎が入ってますよね。これをストーリーに結び付けるのって、凄く難しくありませんでしたか？

飯野 もう苦しそうですね。だてに約3ヵ月もホテルに缶詰になつてませんよ（笑）。

秋元 これはそうとう試行錯誤を繰り返して、粘土細工みたいな作り方で、何度も形を作っては、何でこの形ができるんだろうって自問自答しながらじゃないと書き進められないはずなんですよ。

飯野 そうですね。だから今第9



希有な才能を武器に走る
デジタル界の風雲児!!

飯野 賢治

KENJI ENO
1970年・東京生まれ。WARP代表取締役。プロデューサー、企画、シナリオ、広告、音楽、DJなどを一人でもこなせるマルチな人。'95年のエイプリルフールに3DO版『Dの食卓』を発売。その後サターン版、PS版を発売し一躍時代の寵児に。代表作はサターン版『エネミー・ゼロ』など。

稿を書いていますし、『D2』に関しては納得のいくまで、妥協せずに作ってます。

秋元 僕はしつこいヤツが勝つんだと思います。で、間違ひなくヒット作はしつこさに比例するんですよ。クリエイターが何回も書き直して、書き直して、その労力に人はお金を払ってくれるんだと思うんです。ああ、これは飯野賢治が苦しんで、遊ぶ時間削って作ったなって思うからお金を払ってくれるんだよね（笑）。

飯野 全然遊んでないです。ほんとお～に、精神的にもキツイ。まあ、楽に『D2』を作ろうと思ったら簡単なんですよ。誰かに任せ

て、シナリオはライターに書かせればいいんだから…。そんなことはできないけどね。

秋元 やっぱり飯野さんが汗をかいて苦しんでいる中で作られてるからシナリオが生きてるんでしょうね。クリエイターとして分かるのが、途中でまで完成してくると、前の方が嫌になってくることがありますよ。ここで、嫌だなと思って戻るか、とにかくこのまま完成させるか…。

飯野 直しても、直さなくとも売り上げ本数はたいして変わらないなんて考えたり（笑）。

秋元 でも、そこで戻ることで、必ずいいものができる。苦しみは大きいと思いますけどね（笑）。

メッセージ性とエンターテイメント性

飯野 どんなハリウッドのエンターテイメントの映画にしても、何かメッセージを残して欲しいってありますよね。

秋元 でもそのメッセージと、エンターテイメント性ってお互いを引っ張りあうんだよね。メッセージって、食べ物で言えば栄養分で、エンターテイメントは美味しさでしょ。それで、お菓子の中に栄養剤を混ぜるのか、栄養剤をシュガーコーティングするのか、そこが難しい。だけど『D2』はそのバランスがいい。

飯野 想像以上におもしろいと思うんですけどね。後はプレイして

○ 映画の話で盛り上がり上がっていた
2人。とりあえず、「D2」
映画よりも30分アニメの
送がベスト、とは飯野氏
の24回放は



もらわないと分からないんで心配なんですけど。

秋元 うん、想像以上におもしろい。このおもしろいにはいろんな意味があって、興味深いってのもあるし、エンターテイメントとしてハラハラドキドキもあるし。

飯野 これで僕の脚本家生命は終わりですから。予定ですけど…。次の作品からは原案家です。もう書けないですよ。

秋元 僕が読んだシナリオで問題があるとすれば、セリフだよね。読んだのは決定稿じゃないんで、はっきりとは言えませんが。

飯野 そう。セリフはもちろん全部書き直します。グラフィックのメンバーともう一回見て、ここは映像でできるってところは映像に変えていきます。「なに言ってんの」って言わないで、飲んでるコーヒーカップをパンと机に置いたりね。セリフは今の半分以下になります。その辺は大丈夫です。でも、最近シナリオちゃんとやってるゲームってないんじゃないかなって思ってるんですよ。

秋元 いや、ここまでちゃんとし

たゲームはないですよ。普通は原案作って、おもしろい企画だなって所からストーリー起こすでしょ。ストーリーのための、あるいはイベントのためのシナリオになっちゃう。だけど飯野さんはその背景がね、なるほどよく考えたなって思います。人物がよく描けてるんだよね。

飯野 背景がしっかりしてないとドラマが起りませんからね。

秋元 それぞれキャラクタが立ってていいよね。ジェニーはかわいいし、キンバリーのお姉ちゃんぽさもいい。お気に入りはパーカー。渋くていいです。

飯野 それにおじいちゃん良かつたでしょ。ゲーム史に残るおじいちゃんですからね。

秋元 キャラをうまく立たせるエピソードもいいですよね。

飯野 セリフも今までの作品以上に気を使ってます。例えばキンバリーが「だってしょうがないじゃない、敵だから、モンスターだから撃っていいの」って感じのセリフを喋るんです。これ僕気に入つてて、モンスターって言っても

マルチな才能を発揮する
メディア界の仕掛け人!!

秋元 康

YASUSHI AKIMOTO

1956年・東京生まれ。作詞家。最近ではセガ役員となるなど、様々な顔を持つ時代の仕掛け人。放送作家としてスタートし、「'83年頃からは作詞家として活躍。代表曲は、美空ひばり「川の流れのように」など。著書に「幸せになるにはルールがある」(講談社)「一年後の君へ」(青春出版)他。



●現在ドリームキャストを背負って立つ湯川専務のCMは、もちろん秋元氏が仕掛け人。ドリームキャスト発売後の戦略もすでに動かしているとのこと。ちなみに、秋元プロデュースでCDデビューをはたす専務のライバルは、野猿なのだろうか：



元々は人間でしょ。でも血の色が緑だったらちゅうちょなく撃つていいのかって葛藤が見えたりするでしょ。

秋元 そこでね、プレイヤーはいろいろ考えるわけですよ。血の色が緑っていうのを深読みして。『D2』には飯野賢治の人種差別問題まで要素として入っているとか。物語で叫んでいるわけじゃないのに、ちゃんと感じられる人には感じられる。いろんな見方ができる。プレイヤー同士がいろいろ語りたくなるゲームですよね。

飯野 時間かけてるんで、深読みしてください。セリフの持つ力っていうのを再認識します。

秋元 僕はドラマとか映画のシナリオを読むとき最後の確認として、それぞれの役者目線でもう一回シナリオを読むんですよ。ローラ目線、キンバリー目線とかで。パークーの役をもらった役者は自分のストーリーだけ追うわけだし。そうすると、どこかしら、不満がでるんですよ、役者としてね。でも、このシナリオなら、全て書き込まれているので、役者から絶対文句がでません。普通はローラが主人公の場合、ローラの為のパークーのセリフであり、ローラのためのキンバリーのセリフになっちゃうんだけど、背景がきちんとできるから全部必然性がある。これが凄い。

飯野 第6稿か第7稿を書いてい

る時だったかな。約3日ずつ、全員の気持ちになって書き直したんですよ。ある日、キンバリーのセリフを3日間ぐらい書き直していくときに、ワープのメンバーがホテルに来たんですけど、その時僕女言葉になってたんです(笑)。意識していないから僕は全然知らなくて、後で聞いてびっくりしたことあるんですよ。

秋元 もう役に成りきってしまったわけですね。

飯野 体力が要りますね。同じこと延々考えてるともう、本当に精神的に疲れます。

秋元 それに、細かい調べものは多いはずだしね。想像では書けないでしょ。このシナリオは。でも資料調べて、事実を一つ一つ組み立てて、それに熱中してしまうと、知識と事実に溺れてしまう可能性もあるわけ。するとエンターテイメント性に欠ける。そこが難しいんだよね。

飯野 小説もあるよね。DNAがどうとかこうとか事実をズラーッと並べてあるやつ。

秋元 そう。でも飯野さんはそれを全部かみ砕いて、しかもプレイヤーに想像する部分は意図的に残してあるでしょ。ぜんぶ言い切つてないところもいいよね。

今作はプレイヤーの 心に残る作品に!!

飯野 今回いろんな映画とかビデ

オとかいっぱい観たんですけど、やっぱり、心に残るもののがいいなって思った。例えばハリウッドの映画の作り方って、もうヒットするシナリオの方法論みたいなものが確立して、それに則って作ってるでしょ。シナリオを監修するPCのソフトまであるし。それがいいか悪いかは別にしてね。でも『D2』は違う。それじゃプレイしても心に何も残らないと確信したんです。

秋元 みんな手法論になってきてるんだよね。楽しませるだけじゃ心に何も残らないのに。例えばお化け屋敷ってそうでしょ。楽しいけどストーリーはない。その瞬間瞬間に驚いたりして楽しいけど、結局1回入ってしまえばもう何があるか分かるから楽しめない。でも、『D2』にはしっかりしたストーリーがある。ここどこで驚かされるって分かっていても、もう1回プレイして、このストーリー

は何なんだろうってどこに戻れる。ここがね、ゲーム性としておもしろい。『Dの食卓』はシチュエーションに謎があったし、そこに引かれる部分もあった。それが新しかったんだけど、『D2』は人物だよね。人物がとても魅力的に描かれている。結局その全ての謎を作りだしているのは生命体であるってところがね、おもしろかったし、今、心に残っています。

シナリオを書く君へ 絶対シナリオ論…

飯野 このテーマはみんなやりたいんじゃないかな。まだ誰も書いてないし。ゲームはもちろんないです。ここ描くのはアリ?って感じ。でも、テーマは単純には分からないようになります。ゆっくりゆっくり出てきますからね。

秋元 たしかに、単純に愛とかじゃないからね。

飯野 もうこれだけ言えればOKっていうのがあります。ヨーロッパで受けそうな気がする。アメリカはどうかなって気がするけど。ハリウッド映画っぽく見せてみたいでけどね。

秋元 いや、ハリウッドのエンターテイメントのおもしろさはちゃんと押さえてあるよ。だから、シナリオライターはぜひこのシナリオを読んで欲しい。

飯野 たぶん読めないから、買っ

感情を搖 心に残る



○煙草を吸うことが判明した飯野氏。銘柄はラッキーストライク。ちなみに、最近見た映画では『ザ・グリード』が最悪だったとか



てプレイして下さい（笑）。

秋元 こんな作品を作りたいっていうものもあるし、で、シナリオライターが陥っている問題の答えがここに全てあると思うんですよ。オープニングのシナリオをよく読むと、飯野さんはシナリオライター教室を卒業しているわけじゃないから、もう少し分かりやすい書き方もあると思うわけ。カット割り的にいうとね。でも、確かに飯野さんの書き方の方が分かりやすい。読んだ人に伝わるんですよ。いくらシナリオ教室や専門学校で教わるHOW TOよりも、自分の書きたいものが何なのか、明確にあるかないかで、物語が生きることも死ぬこともあるってことね、しっかりと把握して欲しいです。今的人はみんな教室や専門学校でテクニックを覚えるわけですよ。こういうときはこう書くんだ、みたいなね。そんなのくそくらえで、やっぱりその思い入れっていうのが一番重要なんです。

飯野 書きたい事がストレートに伝わってこないですか。

秋元 そうなんですよ。テクニックで逃げちゃうわけです。でも、飯野さんの場合は、その一番重要なものの上に、エンターテイメントの成り立ちを勉強して、それを押さえつつ、でもそれを壊しながら作るっていう2重の構造になっているからおもしろいんです。

『D2』の売り上げは 300万本を達成する!?

——オープニングの映像を見てどう感じました？

秋元 いろいろ予感させますよね。ただね、オープニングのCGが美しいとかね、もうそういう次元は越えてるよね。

飯野 ワープはもう卒業しています、そこは（笑）。

秋元 そういうのって昔ハイビジ

ョンが出てきた時と同じでしょ。きれいに見えるってのは、それより内容ですよね。オーバーに言えばもっとグラフィックが汚くてもおもしろいと思う。

飯野 『リアルサウンド』でもいいかもしれませんね。

秋元 そうだね。それに美しい絵が付くことで、より感情移入がしやすくなるわけだ。紙芝居よりアニメの方が感情移入しやすいし。

あ、そういうえば、あの「バラを数えて」って曲はオリジナル？

飯野 そう。オリジナル。

秋元 あれいいね。

飯野 いいでしょ!! やつた、作詞家の先生から誉められた。

秋元 作詞家の目から見ても非常にいい詞だと思います。

——それは歌なんですか？

飯野 そう。途中で歌が出てくるんですよ。あ、じゃあ特別に新事をひとつ。キンバリーって実は詩人なんですよ。これは物語の中で重要なってくるんですけどね。この歌はアメリカのあるぼくの好きなシンガーに歌ってもらう予定でいるんです。

秋元 いいねえ。オシャレだね。別れのシーンとかさ、やっぱり浪花節なわけじゃない。浪花節なんだけど、全体的にオシャレにできてるから、浪花節に聞こえない。日本の短調っていうよりもマイナーコードって感じに聞こえてくるわけですよ。

飯野 なるほどね（笑）。

秋元 それは何故かっていうと、他にセブンスコードが入ってて、全体的にオシャレになっているからなんですよ。ヒットするにはそこが重要だと思う。

飯野 ジゃあ、『D2』は大丈夫だ。目指せ300万本。あ、これは次のRPGだった（笑）。

秋元 とにかく、心配なのは、本当に最後まで作って欲しいってこ

とですね（笑）。

飯野 それは僕も心配（笑）。

秋元 とにかく、僕が読んだ所までは本当に完璧だったから、だからこそ頑張って欲しい。

飯野 エンディングができたら秋元さんにお見せしますよ。で、その答えによってその後の作業どうするか決めます。また開発が延びたりして（笑）。

秋元 いいですね。楽しみにしています。でも、僕はエンディングが

どうなるかってことよりも、あのキャラはどうなるとかね、僕の中に芽生えてしまった謎をどう終結させてくれるのか、そっちの方が興味ありますね。

とにかく、セガの役員としても、プレイヤーとしても、『D2』には期待しているので、飯野さんが本当に納得のいくものを完成させてください。もちろん、できれば早めに（笑）。

飯野 がんばります!!

まいど!! 今号の戦利品はコレ!!

2時間みっちり行われた対談の後も、仲良く談笑していた2人。秋元氏は飯野氏が麻雀を打てるとの情報に目を（気持ち）輝かせていた。もしかして、どこぞの深夜番組で麻雀対決なんてことがあるかも（可能性は低い）。とりあえず対談終了後、今やお家状態のホテルへと帰る（？）飯野氏であります…。

お待たせ。やってまいりました戦利品コーナー。今号の品は、飯野賢治直筆サインも入っているカラフルでキャッチャーな色紙を、それぞれ1名にプレゼント。欲しい

色紙の愛称をハガキに書いて、いつもの宛て先まで。ちなみに愛称は、左から「ヒバリ」、真ん中「おにやん子」、右が「マミコちゃん」となっているので、間違いのないように。ちなみに、秋元氏の色紙はございません…。第2回に期待せよ!!

ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、飯野社長へのメッセージ、色紙の愛称を明記の上、ワープ今号の戦利品係。宛て先はP159に表記してあるぞ。〆切りは11月19日（必着）。尚、当選者は発送を持ってかえさせていただきます。



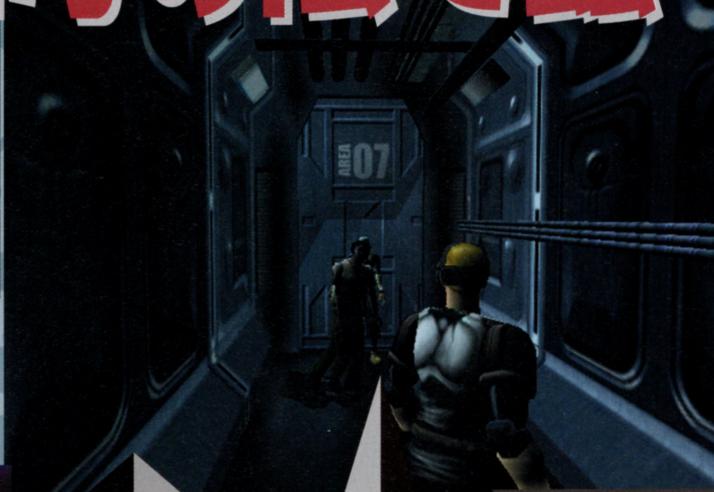
○味のある飯野氏の筆書き。句（？）も悩むことなく捻り出していた。当然のことながら、内容は全て秋元氏関連だ

さぶる言葉とシーン ストーリーを君に…

うごめ

特報

巨大空母の陰で蠢く



DC	発売日未定	対象年齢	全年齢
	価格未定	ディスク枚数	未定
発売元	ジャレコ	複数プレイ	1人用
開発元	ジャレコ	データセーブ	未定
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器等	未定
		現在の開発状況	30% (10月29日現在)



CARRIER

ジャレコDC参入第1弾!

全編ポリゴンで贈るホラーアドベンチャー『CARRIER』。舞台は最新鋭の空母「ヘイムダル」。新兵器の実験を兼ねて航海中だったこの空母だが、ある日を境に連絡が途絶えてしまう。プレイヤーは、災害調査隊員として艦へ乗り込み、空母に起こった事故の真相を究明することが目的だ。だが、艦内には生ける屍となり果てた船員が徘徊しており、その牙をプレイヤーへ…。差し迫る恐怖の中、プレイヤーは真相を究明し、空母からの脱出を果たせるのだろうか？



かつては人間だった者が、こうも醜く変貌してしまった理由は…。艦内を探索していくうちに、この巨大な空母の陰に隠された陰惨な事実が少しづつ明らかになってゆく

©JALECO

人に
あらざる
者たち

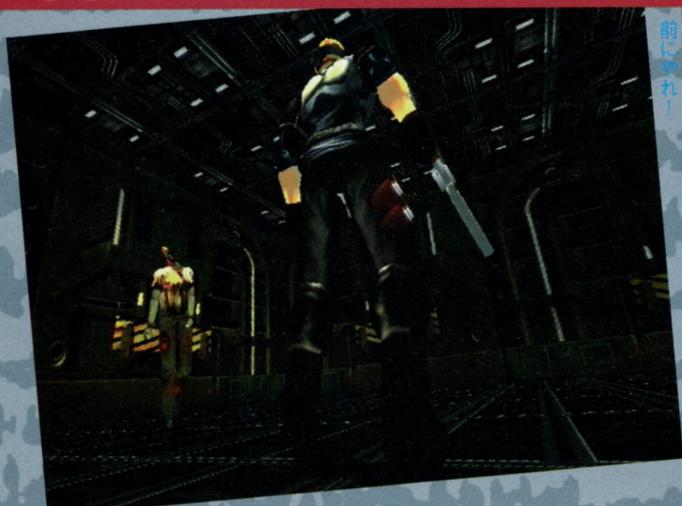


RIEK

ジャレコが完全オリジナル作品を引っさげてドリームキャストに参入。第1弾は、大海に浮かぶ巨大空母を舞台としたホラーアクションアドベンチャー『CARRIER』。未知の恐怖がユーザーを待つ！

キャリアー^(仮称)

閉鎖された空間を舞台としたホラーアドベンチャー



○プレイヤーに迫り来る怪物。やられる
前にやれ！

脚本・柿沼秀樹

本作のシナリオを手がけるのは、OVAやその原作などで活躍してきた柿沼秀樹氏。その代表作は、OVA「ガルフォース」、「デトネイター・オーガン」シリーズの企画、脚本、

ゲームでは「ネクタリス」メカデザインなど多岐にわたる。また、その著作物に関しては、前述の作品の原作を中心に、合計110万部以上の売上げを記録している。

『CARRIER』ストーリー

航海中の新造空母「ヘイムダル」。その艦内からの通信が突如不通となつた。乗員の身に何か異常が起つたらしい。事態を重く見た海軍は、5人からなる調査隊を編成、

ヘリで現場へ向かわせる。だが、空母の持つ迎撃システムの前に撃墜されてしまう。辛くも甲板に不時着した主人公は、調査のために単身空母へ侵入するのだった。

全船員が“生ける屍”と化した巨大空母を舞台に生死を

空母内で起こった事故の影響により、ヘイムダルの船員は全員モノスター化を遂げている。生前の意識の残っていない彼らは、もはやプレイヤーを見るなり襲いかかる「敵」だ。プレイヤーは、手持

ちの武器で群がる怪物を吹き飛ばし、進むべき道を切り拓いていかなければならぬのだ。



○主人公の腕弾が敵の胸を貫通

①②狙いを定めてガンを発砲。命中すれば、これでもかと言わんばかりの真っ赤な血肉が飛び散る

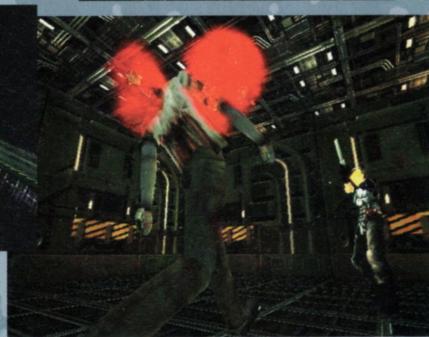


1発2発じゃ ビクともしない

○顔面の半分をふっ飛ばしても、やつらはこたえる様子も見せずに前進を続ける。やつらの息の根を完全に止めるには、どうすればいいのだろうか。それこそ全身を粉々に粉碎するしかないかも？



○胸部と頭（上写真）、腕と頭（右写真）を同時に撃ち抜く。これで確実にしこめたか？



経過時間によって状況が変化する“マルチキャスト”システム

主人公たち調査隊員に与えられた時間は、ヘリが到着した夕方から、その翌朝までという短時間。この時間はゲームのプレイ時間と運動しており、プレイ時間＝ゲーム内の経過時間という仕組みになっている。また、本作ではこの時間経過システムを利用して「マルチキャスト」という新システムを採用。これは、主人

公以外の調査隊員もそれぞれリアルタイムに行動しているというもの。これにより、「○×へ行けば～と会える」といった固定観念は通用しなくなり、時間軸を強く意識したゲーム進行が必要となる。また、プレイヤーの行動によって、他の隊員がその影響を受けることもあるのだ。



○プレイヤーが怪物と戦っている間も、他の隊員は別行動を取っている

ジャックが無事だか心配だわ

○艦内で偶然他のメンバーと出会い、会話シーンへ。場合によっては、同じ場所に数人が居合わせることもあるかも。共同戦線を組むことができれば、怪物との戦闘も楽になりそうだが…



死体がいきなり飛びかかってきたよ！

仲間を失ってしまう場合も

各隊員が独自の行動をしているということは、当然プレイヤーの目の届かないところで他の隊員が苦境に陥っていることもあり得る。そのような状況をプレイヤーが運良く発見した場合は、援護次第で他の隊員を助けることができるが、その場に立ち会えなかった場合は最悪隊員が死んでしまうことも…。仲間の生死はその後の展開、ひいてはエンディングにまで影響を及ぼす重要事項。最悪の結果を招かないためには、プレイヤー自身が他の隊員の「危機管理」をする必要さえ出てくるかも？



○通路にて他の隊員の無事を確認。この後各自取るべき行動を確認し合い、再び別れることに



○なんとか合流したが、メンバーが数人欠けている。隊員の身に何かが起きたのだろうか？



○同じ通路にて…が、左の写真と比べて明らかにメンバーが欠けている。何もなければいいのだが…

賭した戦いが幕を上げる

ヘイムダル 空母型



●多くの艦載機を搭載する最新鋭空母。甲板に出て太陽の傾き具合を確認すれば、どのくらい時間が経過したかもわかる

あらゆる場所で襲いくる怪物たち

膨大な部屋数を誇る空母・ヘイムダル。その各施設では怪物と化した船員たちがプレイヤーを待っている。前から、後方から、左右から、そして物陰からプレイヤーに迫り来る怪物たち。少なくとも、艦内にいる限りは安息を得られる場所は見つかりそうにない。

●戦闘機が納められている格納庫。暗がりの中を怪物が徘徊している



待ったなしの閉鎖空間



●とりたて特徴のない普通の船室にも、敵はもちろん登場する



●狭い通路を塞ぐかのように立ちはだかる敵。倒すか後退するか、選択肢は2つにひとつしかない



●積荷のせいで視界が掴みにくいコンテナ。退路を絶たれたか?

未知の空間へ乗り込む運命となつた5人

現時点で判明している登場人物は、主人公2人を始め計5人。全員がヘイムダルの事故を調査するために乗り込んだ災害調査隊員だ。彼らは前述の「マルチキャストシステム」によって、ときには協力

しあう場面もあるが、基本的にはそれぞれ独自に艦内の調査を進めいくことになる。いずれも特定分野のエキスパートとして確かな実力を持つこの5人、果たしてどのような活躍を見せるのか。

船搜しに消息不明の弟を
乗組み込む



主人公の一人。海軍特殊部隊に所属している屈強な身体を持つ男。今回、空母ヘイムダルの事故により急遽災害調査隊が結成され、その一員に。その後、ヘイムダルに自分の弟が乗っていたことが発覚。他の隊員とはまったくの初対面だ。



○○特殊部隊で鍛えた粗暴なサクニックは、頭部を狙って撃ち抜くことができるほどだ



○○ラングとジヤックの肉体派コンビ



対テロ、諜報活動のエキスパートとして、1週間前に海軍特殊部隊に入隊。特殊任務に従事していたためか、過去の経歴は一切不明。ナイフ使いの名手でもある。



元体がいきなり飛びかかってきたぜ!
○○口調は荒いが、その任務遂行能力は折り紙付きのラング

の災害調査隊員たち

ジェシファー

自ら志願した
調査隊員に
報部員



ジャックと並び、本作の主人公を務める女性。海軍諜報部より、自ら災害調査隊に志願した。今回の任務には個人的に気になることがある模様。主に内勤だったが、兵士としての能力も他のメンバーに引けを取らない。



●通路内で怪物に遭遇。逃走するジェシファー。状況によっては逃げることでさえ正解になりうる

●内勤らしい理知的な雰囲気は、もう一人の主人公・ジャックとは対照。しかし、この任務でジェシファー自身が「気になっていること」とは一体何なのか。この事件について何かを握っている?



●身振り手振りを加えて会話をするジェシファー

『CARRIER』開発スタッフにインタビュー

システム面を含め、謎の部分が多い『CARRIER』。以下、開発陣へのインタビューを掲載しよう。

——舞台に空母、敵として人型の怪物を採用したいきさつは?

開発 人類が作った最大級の建造物である空母は、スケールの大きい物語を活かすのに適していると判断しました。怪物については、「人型」という点でプレイヤーに実感が湧くという意味で採用しました。ただ、人型のカテゴリーに入らない敵も登場する予定です。

——戦闘（アクション）とアドベンチャーアクションの中ではどちらがメインになりますか？

開発 戦闘以外の、逃走やその他の行動を含めて「アクション」と考えると、ややアクション寄りになると思います。それに加えて緻密に設定された謎を解き、シナリオ展開に驚くなどのアドベンチャ

一部分も充実させていきます。

——2人の主人公間の違いは?

開発 元来特殊部隊に所属するジャックと、諜報員であるジェシファーでは事件に対する取り組みから違います。したがってアクションの内容やシナリオ展開に違いが生じ、双方のプレイを終わらせることで、このゲームの世界観、全体像を掴めるようにする予定です。



●「DCの力を駆使して、恐怖の演出を追求する」という力強い言葉も

災害調査隊指揮官



海軍特殊部隊作戦コマンドに所属。今回の災害調査隊の指揮官でもある。かつて数々の勇伝を築いた英雄で、今でも最強の兵士であることを自負している。だが、新兵の面倒見は良いとのこと。



D
r.
ノ
ト
ブル

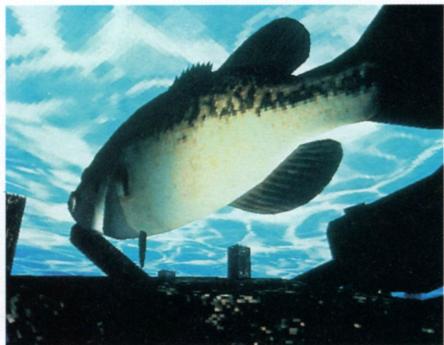
有機工学の権威

災害調査隊のオブザーバーとして同行。数年前、有機工学において画期的な理論「無存在シナプス理論」を唱えた権威だったが、ここ数年は自らが構築した理論を更に突き詰めるため、表舞台から姿を消していた。

特報

幻のスーパー・ビッグバス

●業務用にもあった、バスがルアーに食いつく一連のアドバタイズ。これはまぎれもないDC版の画面



セガの誇るMODEL3ボードを駆使したリアルなグラフィックと、バスの動きをプレイヤーに直に伝える独自の体感システムで人気を博した業務用の『ゲットバス』。体感ゲームの面白さを一般客層にも斬新な手法でアピールしたこのゲームが、いよいよドリームキャスト(以下DC)に移植されることとなった。今回は開発中の画面写真を一挙公開だ。DCならではのリアルなグラフィックをじっくり見て欲しい。

エサを求めて貪欲に泳ぐバスの迫力が伝わるだろうか。

●バスのリアルな動きがこのゲームの魅力(写真是業務用)



●業務用の開発スタッフは実際にバスを50匹水槽に飼って、その生態を観察したという。その成果はDC版にも忠実に受け継がれているのが分かるはず



大迫力の
アドバタイズも

完全
再現



Get Bass ゲットバス
SEGA BASS FISHING.

現在も各地でロングヒットを続ける、バス釣り体感シミュレーション『ゲットバス』。ドリームキャストへの移植が発表されたばかりのこのゲーム。早くも画面写真を大公開！

DC	'99年2月発売予定	対象年齢	全年齢
	価格未定		
発売元	セガ	データセーブ	未定
開発元	セガ	対応周辺機器等	釣りコントローラー(仮称)
ジャンル	釣りシミュレーション	現在の開発状況	?(10月28日現在)

©SEGA ※画面は開発中のものです。

君のDCに!!!

超リアル釣りシミュレーションの移植!

この『ゲットバス』の魅力と言えば何と言っても、水中のルアーの動きとそれに食いつくバスの迫力をリアルに「体感」できるという点にある。そしてロッド型のコントローラーを通して伝わるバスの「引き」のリアルな感覚が、このゲームの最大のウリであり、また快感でもある。移植度の重要なバロメータであるグラフィックに関しては、今回の画面写真を見てもうれば十分期待できるレベルにあることが分かる

体感の要素は?

『ゲットバス』は単なるゲームではなく、体感ゲームの要素を重視したバス釣りシミュレーターだと言える。業務用では通常のDX筐体とテーブル筐体版があるが、やは

るアーリーバージョンをもう一度押してルアーを決定します



●一見業務用かと思ってしまうほど忠実に再現された画面。文字表示が少ないのが違う

はず。ではDCへの移植にあたって、とりあえず気になる要素をいくつか挙げてみよう。

目指せスーパー・ピッキング!



り本当に楽しむなら、立ってプレイするDX版がベスト。体全体を使ってバスの重みを感じ、それを釣り上げることがこのゲームの最大の楽しみなのだ。というわけで、『ゲットバス』から体感の要素を省くことは当然あり得ない。

ではDC版ではどのように体感の部分を再現するのだろうか。DC版の開発にあたっているセガAM1研に質問してみたところ、「どういう仕様になるかは開発中のため、まだ具体的にお答えできません」とのこと。また操作系についても詳しいことはまだ未定。続報での進展に期待しよう。

●これはアドバタイズの釣り上げる直前のシーンの中のため空や森の色が調整されていないようだ。背景はロッジエリアのものだが、まだ開発

釣りコントローラーは本体と同時発売?

現在DCの周辺機器として「ゲットバス」に対応した釣りコントローラー(仮称)が発売予定になっているが、これはせひとも同時発売を実現して欲しいところ。もちろん本体付属のコントローラーでもプレイはできるはずだが、やはり専用の機器があるといふとでは大違い。ただ気になるのは体感の部分だが、これは業務用のテーブル筐体版に近い仕様になるのではないだろうか。やはり「引き」を感じる部分がないと魅力半減だし。

●業務用と同じ感覚で楽しむためにも、やはり専用コントローラーはソフトと一緒に欲しい。どんな仕様になるのだろうか?



DC版のオリジナル要素などは?

業務用では通常3つのエリアをプレイできるが、これらをすべてクリアするとシークレットエリアが出現。またコマンド入力でアングラー(釣り師)が女性に変わることもある。家庭用であるDC版ではどんなオリジナリティ要素が付くのだろうか。

●使えるルアーが徐々に増える、ルアーコレクションなんてのも楽しい



●エリアの追加はまだ確実だろう。エリアごとの細かい設定も実現して欲しい(写真は業務用)

●今回の画面には男性アングラーしか出でていないが、複数のキャラから変更できたりすると気分も変わって楽しめる?

予想としてまず考えられるのがDC版オリジナルのエリアと、使用できるルアーの追加。新規エリアはさらに季節や天候、時間帯を自分で設定できたりするとよりマニアックにプレイできるのでは?また業務用でのルアーは基本的にスピナーとプラグ系だったが、やはりワームも欲しいところ。さらに業務用にあったように、稼働時間によるバスの成長は、より派手なものになる可能性も?



●バスの成長は業務用より派手にやって欲しい(写真は業務用)



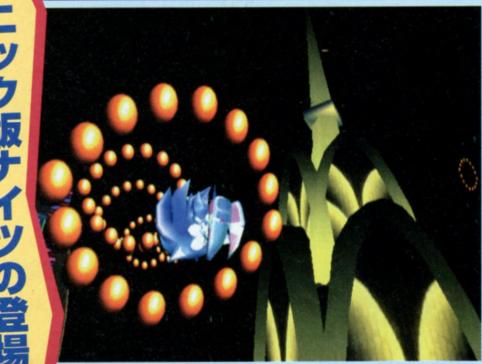
Dreamcast

カウントダウンレポート

セガ・
インターネットライセンス

続報

ソニック版ナイトの登場!



驚きの新アクション。

★ソニック自身が球となってプレイする2種類のピンボール★

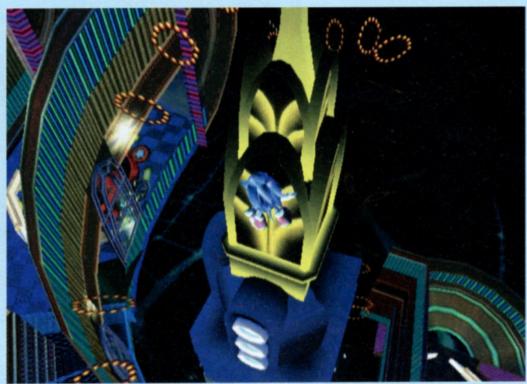
毎回いろんなアクションシーンが明らかになっていくが、今回驚くべきシーンが公開された！画面を見てニヤリとした人も多いかと思うが、一見『ナイト』やピンボールを思わせるものがそれだ。この2つは、いずれもカジノボリ

スというステージに設けられている“ピンボールゲーム”。ソニック自身が球となって楽しむという、通常のアクションとは全く異なる形式のものだ。

これも一応ピンボール。リングを多く獲得することが目的。ドリームキャストで、完全な3D空間を実現!!



今までのアクションとは全く性質の異なるピンボールゲーム



ナイトをモチーフにした3層式ゲーム カードピンボール

1つ目のピンボールゲームが、『ナイト』をモチーフにして作られた“カードピンボール”。このピンボール台は長い3層式の作りになってしまっており、各層ごとに『ナイト』のいろいろなシーンを彷彿とさせる構成となっている。また、ステージ中にあるカードを5枚集め、ポーカーの役を作ると得点がアップするようになっている。



2つ目のシーンでは、イデアキャブチ
ヤーのような場所へ導く

●場面によっては、いったんピンボール台から浮上して『ナイト』のように飛び回ることができる

ソニックでナイツとピンボールが!?

旧ソニックをモチーフにした近未来的ゲーム **スロットピンボール**

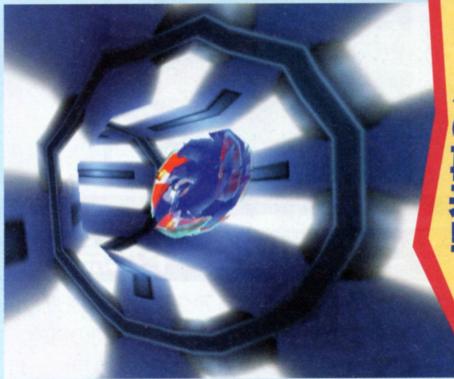
“スロットピンボール”という名の、昔のシリーズ作品をモチーフに作られたものが、2つ目のピンボール。中央にあるスロットがメインの仕掛けとなっており、ソニックを特定の穴に入れることで、それが回り出すようになっている。そしてそのときに見事絵柄をそろえると、ボナスタイムがスタート。リングを稼ぐことができる。



○スロットピンボールという名前が示すとおり、メインはスロットあわせ。見事スロットがそろうと、リングを稼ぐことができる



○一般的なピンボール台のような作りながら、仕掛けは豊富。カメラアングルなどの演出も、実に凝っている



ソニック・スピンドルの再来!?

SONIC ADVENTURE™

ソニックアドベンチャー

発売日が迫り、ますます期待の高まる『ソニック アドベンチャー』だが、驚くべき情報が舞い込んできた。今号は8ページにわたってその新情報を掲載。さらに、特別企画としてセガのサウンドチームインタビューも行った。

DC	12月17日発売予定	対象年齢	全年齢
	5800円(税別)		
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	データセーブ	ブロック数未定・プレイヤーデータ 対応周辺機器等 ビジュアルメモリ
ジャンル	3Dアクション	現在の開発状況	?% (10月29日現在)

序盤のポイントとなる2つのアクションステージ

本作は、探索や街の人々との交流をはかる“アドベンチャーフィールド”と、敵との戦闘やいろんなアクションを行う“アクションステージ”の、2つのゾーンがある。右の図がその構成で、アドベンチャーフィールドの中に、いくつかのアクションステージが組み込まれる形となっている。

まずここでは、ソニックが初めて冒險を行う“エメラルドコースト”と、初公開となる“カジノポリス”を見ていくことにしよう。



○ エメラルドコーストとカジノポリスを紹介



この図は序盤のもので、アクションステージはどんどん増えていく

ソニックのスタート地点

エメラルドコースト

ソニックが最初に訪れるアクションステージが、このエメラルドコースト。オープニングではカオスとの戦闘が行われるのだが、その翌日という設定からこのステージはスタートする。冒險を始めるきっかけとなるのがティルスで、

“彼を助けに行く”というが、当初の目的。白い砂浜や青い海をしり目に、起伏に富んだステージを進んでいくのだ。ちなみに、前号でお伝えしたシャチからの逃走アクションは、このステージで行われるものだ。

ソニック愛の4コマ劇場：ソニックの旅立ち



○オープニングでのカオス戦を振り返りつつ、ゲームが本格的にスタート。ティルスの墜落シーンを目撃したソニックは、彼を助けるために冒險を始める



○○初めはリゾートのような場所からスタートする



に。全速力で逃走
○シャチに追われる羽目



○起伏に富んでいる地形に気をつけつつ進めていくと、やがて桟橋に到着するソニック。その場で…



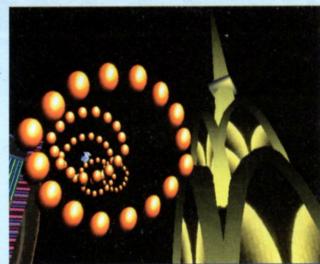
○シャチからの逃走に成功したソニックの目の前に、怪しいジャングルが広がる。ステージはこの灯台横の洞窟へと続く



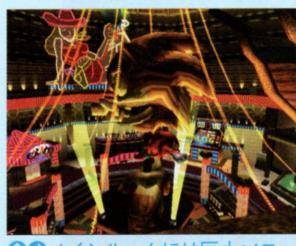
遊び心満点の娛樂ステージ

カジノポリス

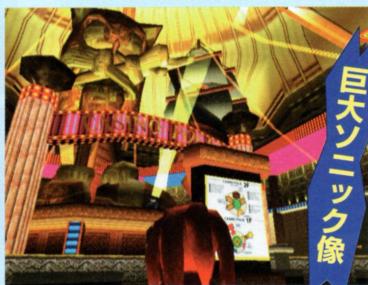
初めての紹介となるカジノポリスは、ラスベガスをイメージしたようなステージ。ここは、初めにお伝えした2つのピンボールをプレイするための場所であると同時に、さまざまな仕掛けが施されている部屋がいくつも用意されている。ステージの華やかさを象徴するような場所があれば、何やら怪しい雰囲気が漂う場所もあるぞ。



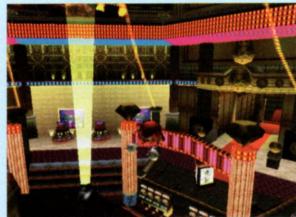
○○ここでは、スロットゲームで規定数のリングを稼がなければならぬ



○○メインルームには巨大ソニック像が。なぜこんなところに?



巨大ソニック像



○○スロットマシンのようないいものもあるが、ほかに何かミニゲームが?

金庫室

ここ、カジノポリスの金庫室には、並々ならぬコインが無造作に置かれている。ちょっと怪しい雰囲気に包まれている部屋だが、中央にはロボットのアームのようなさらに怪しい物体もある。この部屋の中には一体何が…。



○○迷路のよつつな通路が抜けるとそこには金庫室が



○○部屋の中は巨大なコインでいっぱい



○○この中にはなんにある?

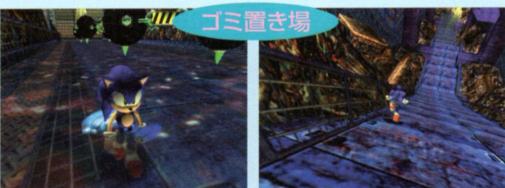


○○巨大なアームのようなものがあるが、ここでは何が行われる?

敗者の部屋



者のルートで、ここは汚いゴミ置き場につながっている場所。しかしそこを抜けると、汚れを落とすためのシャワールームや洗面所といった部屋も用意されている。



ゴミ置き場

●ピンボールゲームに負けるとこのゴミ置き場に落とされる。物をよけ、脱出口を目指す



シャワールーム



洗面所



リラックスゾーン

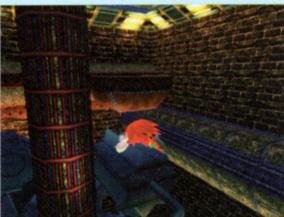
○○脱出すると、汚れと疲れを洗い流してくれるシャワールームが待っている

○○洗面所といった場所まで用意している。ここはオブジェ? どんな効果があるのか

舞台裏仕掛け歯車



カジノポリスの舞台裏には、施設を動かしている仕掛け歯車部屋がある。華やかな表舞台とは裏腹に、地味な構造になっているが、その地味さが不気味な場所だ。それだけに、何か秘密が隠された部屋なのかもしれない。



●歯車部屋を滑空するナックルズ。特殊能力で室内を調査



○○壁登りや走り回ったりしているナックルズ。エメラルドのかけらがここにも隠されているのか?

アドベンチャーフィールドとステーションスクエアの特徴

画面写真とともに初の公開となるアドベンチャーフィールド。ゲーム中、アドベンチャーフィールドとして登場するのは、“ステーションスクエア”と“ミスティックルーン”、そして“エッグキャリア”の3つ。その中で今号は、ゲ

ルドでは一般市民も登場
アドベンチャーフィ



ームの最初に訪れるステーションスクエアをピックアップ。アドベンチャーフィールドの概念とともに、その特徴を見していく。



●アクションステージとは全く性質が変わるアドベンチャーフィールド



●ステーションスクエアではさまざまな施設を利用することができます

1.★ 昼・夕方・夜がある時間の流れ

アドベンチャーフィールドでは、プレイヤーの行動にあわせて、常に時間が経過するようになっている。それとともに、昼→夕方→夜へと、街のグラフィックや状況も変化。街を歩き回る人たちが変わったり、利用できる施設が変わったりするのだ。



時間の変化で
街の状況も変化

●単にグラフィックが変わるだけでなく、人の流れや利用できるものも変化する



●昼間は利用できず、夜間からの営業といふカジノボリス

2.★ ルートの発見により広がるフィールド

探索・発見する場でもあるアドベンチャーフィールドには、隠しルートもある。たとえば昼間は車が停めてある場所でも、夕方訪れる車はなくなっていて、その下に地下へと続くルートを発見する



●特定の時間に訪れると、隠しルートへと続くマンホールの穴が



●このような隠しルートを見つけることも、楽しみの一つ



3.★ キャラの特性を使って進む道

フィールド上には、キャラの特殊能力を使わなければ進めないところも存在する。たとえば、進行ルートに柵のようなものがあった



●普通では進むことのできない道も、特殊能力を使えば先に進むことができる

ことができたりする。このようなルートを見つけることで、フィールドはどんどん広がり、プレイヤーの進める場所も広がっていく。

●このような場所を見つけていくことで、フィールドがどんどん広がっていく

4.★ フィールドに隠されているアイテム ★

フィールド上には、隠しルートだけでなく隠しアイテムといったものもある。そのなかには、プレイヤーの能力を高めるものやチャオに関するものなど、かなり重要な効果を発揮するアイテムも隠されている。

● 土の中にアイテムが隠されている
たりする

○ 各キャラの特徴
を生かして、隠され
たアイテムを探し出
していく

5.★ ポイントごとにあるボスとの戦い ★

通常、敵が登場するのはアクションステージだが、特殊な戦闘に限り、アドベンチャーフィールドで行われることもある。その一例



6.★ 商店街で売られているチャオの卵 ★

ステーションスクエアには商店街が立ち並んでいるのだが、何とそこにチャオの卵を陳列しているお店がある。どうやら、チャオはこのお店で手に入れられる模様。さらに、チャオを育てる“チャオガーデン”という場所は、リゾートホテルのエレベータに乗れば行けるとのことだ。



● 右端にあるのがチャオの卵

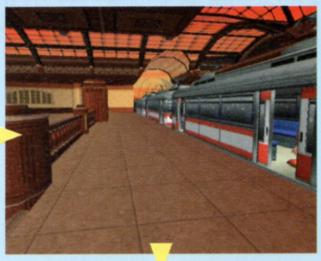
○ 外にはチャオの卵に見入る人も。卵を手に入れたら、エレベータを使ってチャオガーデンへと移動。その場で育成を行っていく

7.★ ほかの場所へ運んでくれる電車 ★

ステーションスクエアという名前が示すとおり、この街の中央には大きな駅が存在する。当然その場には列車が走っており、それに乗ってミスティックルーインへ移動することも可能。アドベンチャーフィールド間の移動に、列車を利用利用することができる。



● プラットホームへ訪れるると、そこに列車が待っている。そそくさと乗り込むと列車が発車。目的地へと移動することができる



8.★ 重要な力ギを握る街の人々 ★

近代都市であるステーションスクエアには、数多くの人々が住んでいる。この住民たちとのコミュニケーションも、アドベンチャーフィールドでは重要になってくる。彼らとの会話は、基本ともいえる行動で、話から重要な情報を得る



○ 実にたくさんの人々が
フィールドを歩き回る
● 外にはチャオの卵に
見入る人も。卵を手に入
れたら、エレベータを
使ってチャオガーデンへ
と移動。その場で育成
を行っていく

なんてこともある。ちなみに、街には実にさまざま人々が行き交っており、時間帯によって登場する人物も変わってくるぞ。



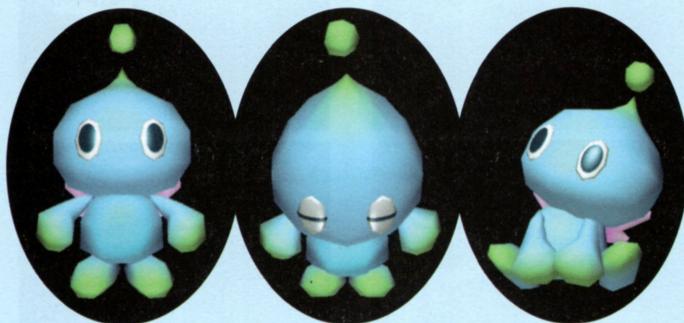
● 人々のリアクションも実に豊富。
単に立っているだけじゃない



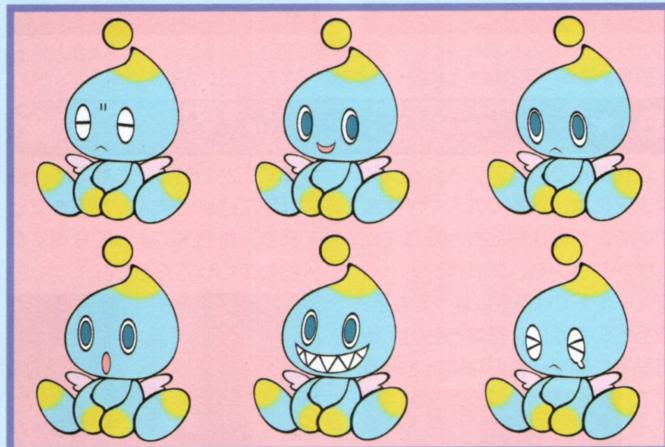
○ 夜になると人々の姿が消えたりする。時間により状況も変化

人工生命体A-LIFEの申し子“チャオ”のあれこれ

A-LIFEのチャオは、プレイヤーとのコミュニケーションを図るために作られた人工生命体。プレイヤーの接し方によりさまざまな成長を遂げ、プレイヤーに対してのリアクションも変化するようになっている。初めは歩く、座るといった基本的な行動しか知らないチャオだが、プレイヤーが接することで歌を歌ったり踊り出したりするのである。



●チャオがとる行動は、プレイヤーの接し方により変化していく



●チャオのイメージイラスト。喜怒哀楽のいろんな絵が描かれている。この愛らしいチャオが、独自の思考でプレイヤーに接していく

ソニックチームのベストアルバムが発売！

本日11月6日に、ソニックチームの名作サウンドを集めた、ベストアルバムが発売される。収録される曲は右にある通りで、この中には光吉氏や佐々木氏がボーカルを務めた曲や、懐かしのゲームの曲なんでもある。ソニックチームファンにはたまらない1枚だが、さらにこの中には、最新作であるあの作品からの曲も…。



●思い出に残るあの作品の数々が



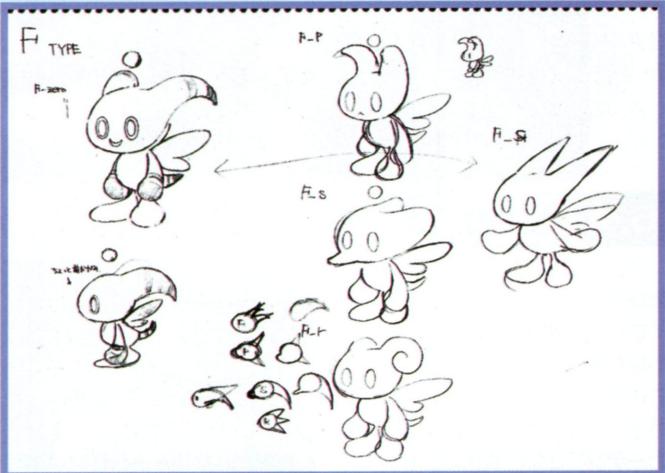
★ 動物の特徴を取り込むチャオの性質 ★

チャオはほかの動物の特技や体の特徴を取り込んで、自分の姿を変化させるという性質を持つ。その性質を利用し、プレイヤーは動物とキャブチャー（融合）させ、いろんな形態に育てることが可能。



さまざまな形態に変化

●アクションステージで動物を助け出し、チャオと融合させることでチャオはどんどんと姿形を変え、進化していく



●チャオの変化形態を示すイラスト。チャオは当初、イデアという名だった

<NiGHTS>

<Christmas NiGHTS>

<SONIC R>

<BURNING RANGERS>

<SONIC CD>

<Bonus Track>

01.DREAMS DREAMS (Kids Version)

02. DREAMS DREAMS (A-Cappella Version)

03.Super Sonic Racing

04.Can You Feel The Sunshine

05.Number One

06.Burning Hearts ~炎のANGEL~

07.We are Burning Rangers

08.I Just Smile

09.Sonic - You Can Do Anything

10.Cosmic Eternity - Believe in Yourself

11.DREAMS DREAMS

~Sweet Mix in Holy Night~

特別企画

ソニックチーム ベストアルバム

制作陣のこだわりを聞く

「ソニックチームベストアルバム」の発売を記念して、セガのサウンドチームインタビューを行った。数々のソニックチームサウンドを手がけてきたお三方に、制作にあたってのこだわりやエピソードなどを語っていただいた。

ソニックチームの歴史がこの1枚に そしておまけとしてあの曲も…

——この作品は、ソニックチームの作品を集めたベストアルバムとなっていますが、今回新たに手を加えた曲はあるのでしょうか。

牧野 当時作ったバージョンというのは、そのときは良しとしているんですけど、何回も聴いていると少し手を加えたくなってくるんですよ。ですから、完成度を高めるためにも、何曲かリミキシングをやっています。

幡谷 リミキシングとはいっても、単にバランスを取り直しただけじゃなくて、使われなかったトラックを復活させたりして微妙に変えているんです。「～Sweet Mix in Holy Night～」に関しては、ゲームに関連する音を増やしたりミックスになっていますので、ゲームをやり込んだ人には楽しく聴いていただけると思います。

——全体の構成は、どういった感じになっているのでしょうか。

幡谷 ソニックチームの作品なので、全世界に向けて作るというのがありました。ですから、英語の

歌詞が多く、作り自体もそういったものが多いです。どこの国の人でも楽しんでいただけるように心がけました。ただ『バーニングレンジャー』に関しては、戦隊ものということで分かりやすい音楽が必要だったんです。ですから、日本語でみんなが歌えるように、日本語版と英語版を作っています。

——『バーニングレンジャー』は戦隊ものをイメージしていたのですか。

幡谷 そうですね。戦隊ものとうと漠然としていますけど、基本的にみんなが歌いやすく、覚えやすいようにしています。光吉氏を起用したのも、日本語での熱い歌が欠かせなかったからなんです。

——『ソニックCD』という懐かしいタイトルもありますね。

幡谷 だいぶ前のものですけど、こういった形でちゃんとCDになっていたかったので、非常にうれしく思います。実は、僕が大島さんと関わった初めての仕事がこれなので、思い出深い曲なんです。



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
デジタルメディア制作部
部長 **牧野 幸文** 氏



セガ・エンタープライゼス
デジタルメディア制作部
サウンド企画開発課
サウンドクリエイター **佐々木 朋子** さん



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
デジタルメディア制作部 サウンド制作チーム
サウンドクリエイター **幡谷 尚史** 氏

SONIC ADVENTURE

ソニックチームプロデューサー中氏は語る

ソニックチーム作品のボーカル曲をまとめてCD化することができます、とてもうれしく思っています。ゲーム音楽は、一昔前とは違って大きな進化を遂げました。表現の幅がより豊かになったおかげで、「誰もが自然に口ずさむことのできる、そして、心に残るサウンドを制作する」ことができるようになりました。音楽が作品全体のイメージを育み、その世界観をより具現化してくれたおかげで、「サウンドからビジュアルを創造する」こともありました。私たちソニックチームが思い描くテーマは、「夢のある未来を創造する」ことであります。みなさんがこのCDを聴いて、私たちソニックチームの思いにご理解をいただき、音楽を聴いて少しでも元気になってもらえることを願っています。最後に、「ソニックチームサウンド」を制作してくれたスタッフの皆さん、そして「ソニックチーム」を愛し、「ソニックチームサウンド」を愛してくれる皆さんに感謝を込めて！ どうもありがとうございます！ それからこれはナイショなんだけ…、一足先に未来を聴けるかも…。

佐々木 プロではないので、声がすごく気まぐれで、録音された方がものすごく苦労していました。すごい調子いいなって思った瞬間に音をはずしたり、調子悪くて録音していないときに限ってうまく歌ったりして…。いろいろと切り張りをしてうまく聴こえるようしてもらっているんですよ。

——シークレットトラックもあるとのことです。

牧野 やはりこの時期ですので、聴いていただける方へのプレゼントとして、あの作品の曲を用意させていただきました。中身については、中さんのコメントにもあるとおり、「一足先に未来を聴けるかも…」です。皆さんに喜んでいただけるのではないかと思う。

——最後に、このCDにはどのようなメッセージが込められているのかお伺いしたいのですが。

幡谷 ソニックチームの方向性がわかつていただけると思います。誰もが自然に口ずさむことができる、そして心に残るものだと思いますし、今までのサントラを持っている人も、新たな気持ちで楽しんでいただけると思います。

佐々木 全部まとめて聴くと、一貫してソニックチームがどういう音楽を求めていたかということがわかると思います。すごく夢があって、スピード感があって、それでいてラブがあるという感じです。

牧野 絶対損はさせない一枚です。ゲーム音楽というくくりを超していると思いますので、普段聴くCDの1枚にしてほしいです。

Dreamcast オンボードカメラを超える迫力に駆け! カウントダウンレポート

Ubiソフト

続報

DC	今冬発売予定	対象年齢	全年齢
	5800円(税別)	C D 枚数	1枚
発売元	Ubiソフト	複数フレイ	未定
開発元	Ubiソフト	データセーブ	未定
ジャンル	レース	対応周辺機器等	未定
		現在の開発状況	60%(10月28日現在)

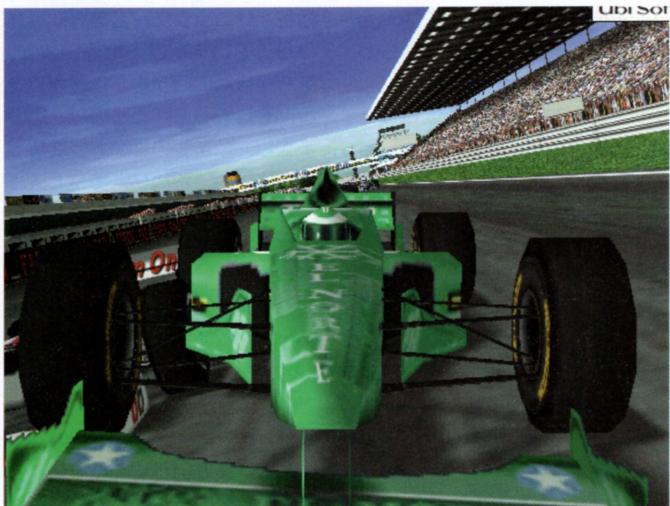
MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション2

WIN95版の続編という位置づけでリリースされることになった本作。太陽などの光源処理が美しい新着写真とともに、そこから読み取れる最新情報を確認していくぞ。

高いクオリティで再現された、 グランプリの諸要素を考察する

今回は入手した最新版の写真から、存在が明らかになった要素を徹底的に検証。レースマニアにはたまらない、ディテールの数々をその目で確かめてくれ。



前方からのショット。衝撃のためか、フロントウイングが曲がって見える

こだわりのマシンモデリング

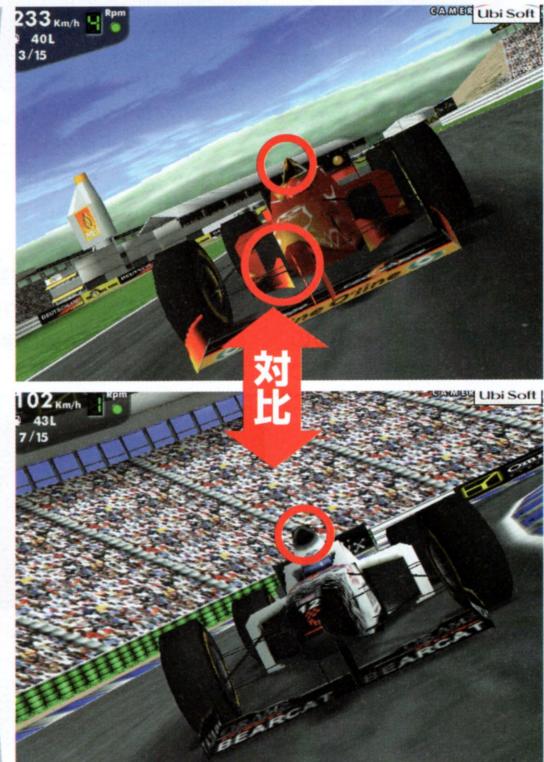
既存のF1をテーマにしたゲームより、はるかに細かいところまで作り込まれたマシンの数々は本作の魅力の一つだ。全部で11のチーム、およびそれぞれに別個のマシンが用意されている。

現実のF1では、各チームともレギュレーション(マシン製作等に関わる規定)に合致する範囲内で、さまざまな工夫を凝らしたマシン

製作を行っている。このあたりは、ゲーム中でもきちんと再現されているようだ。どのチームのマシンも同じ形状を持つものではなく、ノーズの角度やインダクションボッドの形などが微妙に異なるため、よりリアリティを高めている。

これらの違いが、マシンの走行性能にどれくらいう反映されているかが興味深いところだ。

チームによるマシンの差別化



ドイツチームのマシン。サイドに整流板がある。インダクションボッドは鋭角的。
少ないバーツでまとまつた別チームのマシン。横長のインダクションボッドを持つ

天候の設定変更も思いのまま

雨天時の荒れたレースも、設定したいで体験することが可能。単に晴天、雨天の切り替えだけでなく、ランダムに天候が変わるモードも用意されることだろう。

当然、雨に見舞われたときにはピットインによりレインタイヤの



装着が可能。排水用の溝がくっきりと刻まれたグラフィックに注目してほしい。また現時点ではハッキリと確認できていない、ウォータースクリーン（前方を走行するマシンが上げる水しぶき）の表現方法も気になるところだ。

●薄暗い背景が天候の悪化を物語っている。
レインタイヤの質感にも注目してほしい。



晴天時

スリックタイヤを装着して、ドイツGP、ピットエリア付近の最終コーナーを抜ける。サイドウォールには、タイヤメーカーのロゴも確認できる。



雨天時

排水用の溝がリアルに再現された、レインタイヤを装着。この写真を見る限り、ウォータースクリーンはポリゴンで描かれているようだ。

アクシデントも、ここまで再現

レースゲームというより、ドライブシミュレーターと呼ぶにふさわしいゲーム性を証明しているのが、このアクシデントシーンだ。

タイヤどうしがからみあう接触。ここから発生するリアクションは、単なる追突やスピードダウンにとどまらず、片輪が大きく浮き上がるほどの挙動変化として処理されている。ここには、走行力学に裏打ちされた物理計算の存在が見え隠れしていると言えよう。



●グランドスタンド側を走行するマシンにヒットしてしまった。左サイドが浮き上がりつつある瞬間



●ヒットしたマシンの後方からとられたショット。タイヤとタイヤが当たったのか？



●コース右側へ、弾き飛ばされるマシン

同一シーンを正面からの視点で検証



●どうやら、後方からバスしようとしたマシンの左フロントと、グランドスタンド側のマシンの右フロントとがからんてしまったらしい

●●タイヤに乗り上げ、吹っ飛ぶ。説得力のある描写は、超高速演算の賜物

物理計算の息づくクラッシュ

Dreamcast

カウントダウンレポート
セガ/クライマックス・グラフィックス

続 報

システム&インタビューから ゲームの姿が明らかになる!!

BLUE STINGER

ブルー スティングラー

発売を1ヵ月後に控え、少しずつその正体が見えて来た本作。今回はシステムまわりの情報をメインにお届け。開発陣怒濤の7人斬りコメントと合わせ、ゲーム内容のキモに迫る!!

DC	12月3日発売予定	対象年齢	未定
	5800円(税別)	ディスク枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	クライマックス・グラフィックス	データセーブ	ブロック数未定・ブレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器等	なし
		現在の開発状況	?% (10月29日現在)

操れるプレイヤーキャラは2人
キャラ性能を生かして進め!!



スピード重視のエリオット

歩行スピードが速く、使用できる武器の種類が多い。接近戦では一撃の威力は高くはないものの、敵に反撃のスキを与えない素早い連係攻撃ができる。ひとことで言うと技の1号といったところ。



○機敏な動きで危険に対処だ



パワー重視のドッグス

○元軍人だけ
あつて力は
り余っている

○プロレスTシャツを手に入れれば
プロレス技を繰り出してくれるのだ

歩行スピードが遅く、使用できる武器の種類もエリオットより少ないが、威力の大きいものがそろっている。接近戦では一撃の威力が高いわりにエリオットよりも攻撃時のスキが大きい。力の2号といったところ。

主人公を交代させながら、ダイナソア島に潜む謎を解き明かして行くことになるのだ。ここでは、エリオットとドッグスが持つキャラ特性についてお伝えしよう。

ジャニーとネフィリムは?

残念ながらジャニーはプレイヤーキャラとして使えない。しかし、島内の設備やコンピュータに詳しい彼女は、プレイヤーの補佐役を担ってくれる。また、足を怪我しているジャニーをプレイヤーがかばうイベントもあるらしい。一方のネフィリムについては、エリオットとの出会いがオープニングで語られる以外、未だ不明な点が多いままなのだ。



©SEGA

新たに判明した戦闘の新要素 敵を倒すとお金が出現!?

ダイナソア島に設置されている自動販売機からハンバーガーやドリンクを買って食べると、ダメージを回復させることができる。戦闘などでダメージを受けた場合に有効だ。ただし、そのためにはお



①ヒューマンディノサイトの撃み撃ち



②元人間のヒューマンディノサイトを倒すと服のボケットからコインが飛び散る。お札もあるらしいぞ

金が必要。今回の事件に巻き込まれた主人公たちは、ほとんどお金を持っていない。体力回復の買い物をするためには、ヒューマンディノサイトを倒した時に出る“お金”を集めなければならないのだ。

③敵をカドに追い詰めて攻撃、攻撃!



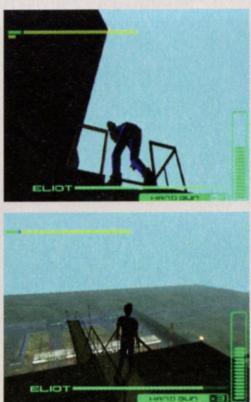
ダイナソア島百景～谷にある研究所～

宇宙から来た謎の飛来物により危機的状況に陥ったダイナソア島では、地底が見えないほどの地割れが起きている場所もある。もちろんそ

こにプレイヤーが落ちれば即ゲームオーバーなのだが、所々に高低差のある本作にはそんな「一発死に」を防ぐお助けアイテムも存在する。



④高い建物と深い地割れで、ものすごい高差になってしまっている。建物の上から眺めてみると何かの研究所のようだが、一体!?



攻撃の要となる武器について

資金調達のためにもディノサイトと戦わなくてはならない本作。その戦闘の要となる攻撃方法には、遠距離攻撃と近距離攻撃の2種類

がある。どちらも多彩な武器が用意され、その総数は20数種類にもなる。ここでは、エリオットが使える武器の一部を紹介しよう。

ハンドガン

ごく普通のハンドガン（拳銃）。威力は高くないが、エリオットの初期装備ともいえる遠距離攻撃用の武器。他に武器のない序盤では重宝することになるだろう。



ナバームランチャー

ナバーム弾を発射し、一気に炎上させる遠距離攻撃用武器。炎が消えるまでは攻撃判定がある。樹木が元になったディノサイトには絶大な威力を発揮すると思われる。



プラズマガン

銃身内でプラズマを発生させ、球状にして発射する遠距離攻撃用武器。1発の威力は高い。弾速がやや遅いため、早く動く目標に対して命中させるのは難しい。



スタンロッド

猛獣を撃退するのに使われている電撃棍棒で、近距離攻撃用の武器。殴りつけるダメージだけでなく、高圧電流を流してさらに大ダメージを与えることができる。



○荒涼とした風景の中にある近代的な建造物



あれえ!!

○足を踏み外した瞬間、落ちるまでの間にアナログスティックを離せば踏みどまることができる。ジタバタしたら落ちちゃうぞ

新世代の冒険を表現するため 各界のスタッフが集結!!

迫力のカメラワークを実現



ピート・ボン・ショリー氏
ハリウッドが誇る絵コンテアーチスト。映画「マーズアタック」の演出を担当。ゲームと映画の融合についてコメントしてくれた。

ゲームだからできた 新たな映像表現

——具体的にどのような部分を担当したんでしょうか？

ピート 今までアニメや映画、コミックで培ってきた絵コンテやカメラワーク、カット割りの経験を生かしてゲーム中の効果的なシーンの演出を監修しました。

——実際の映画制作と比べてどうでしたか？

ピート 大変新鮮でした。ただ、実際の映画と比べると、映画では不可能なことでも、このシステム

だと可能なことがたくさんあるんです。そのため、どこでどんな技術を活用するかを見極めるのが大変な作業になってしましました。カメラひとつとっても、ひとつのアクションを見るのに256方向、つまり256個のカメラからいっぺんに見ることができる。これで迷うなと言う方が無理でしょう？ ストーリーを伝えつつ、プレイヤーが飽きないように生き生きとした動きを選ぶ。そのバランスを見切るように努力しました。

——今回の仕事の感想は？

ピート ハリウッドで絵コンテデ

『ブルースティンガー』は、ドリームキャストだから実現できた“プレイヤーが映画をゲームで体験できる”という意欲作。そのゲーム開発のために、各界から超一

流スタッフが一堂に会している。ここでは、本作品に関わっている強力なスタッフたちのコメント＆インタビューを一気に大放出。本作に対する意気込みを直撃だ。

ザイナーをやっている人は大勢いますし、今回のような仕事をやってみたいと思う人もたくさんいると思います。私はその中から西垣さんに「一緒に仕事をしよう」と声をかけてもらって、とてもラッキーでした。この作品に携われて非常にたのしかったです。

——普段はゲームをしますか？

ピート 昔は息子と一緒にやっていた時期もありましたけど、あまり上手くはないですよ。今ではもう息子に付いて行けないですから。でもゲームの技術も高くなって来てますよね。昔のゲームは右から左にしか動けなくて、それを見ているだけ。それでもキャラクタがやらなくてはならないことをプレイヤーがやらせようとするのでそれはそれで面白かった。でも今は環境やシステム、ハードが違う。今回の『ブルースティンガー』は、新しいSFアクション映画を体験し

た時の経験に近いものになってきています。登場するクリーチャーも映画では不可能なものばかりですし、早くゲームの中でぜひその動きや細かいアクションを見たいですね。ドリームキャストがアメリカで発売される前に、ひとつ欲しくなってしました。

——最後に『ブルースティンガー』はプレイしますか？

ピート そうですね、私の腕では「プレイ」はできないとしても「トライ」はしてみますよ（笑）。



● 実際のカメラでは有り得ないアンダーライトを再現できるのがいいところだ

不気味なクリーチャーの生みの親



ロバート・ショート氏

ハリウッド随一のSFXアーチスト。「ビートルジュース」でアカデミー特殊効果賞を受賞。ゲームとホラーの融合を語ってくれた。



● タイトル部分のイラストに描かれた足はジャスコニーのものらしい



特殊効果(SFX)による 現実とゲームの融合

——特殊効果(SFX)とゲームの関係について教えてください。

ロバート 実はここ何年か「ハロウィン」のお祭りに関わってるんだ。そこで大きなお化け屋敷のようなアトラクションを作ったんだ。中には、特殊メイクを施したホラー映画のキャラたちがいて、そこでは映画のスクリーンの中で見たキャラの恐怖を現実に体験できる。ちょうどビデオゲームの中へ実際に使って遊んでいるような

感覚、って言えば近いかな。これは『ブルースティンガー』のクリーチャーたちに、ゲームの中では出会ったときも体験できると思うよ。『ブルースティンガー』に出てくるクリーチャーは、それくらいリアルで恐ろしいからね。

——ユーザーへのひとことを。
ロバート 『ブルースティンガー』は必ず君を翻弄する。我々からの挑戦状だ。挑んで生き残ってみろ。幸運を祈る（せいぜい頑張れよ）。我々は、君を叩きのめし、腑抜けてにして発狂させる。さまざまな罠を張って君を待っているからな。



● 巨大なバラクーダダイノサイトの後ろ姿。バラクーダは日本語でいうとカマスのこと。性格で、体長は2メートルにもなる。魚が元になつたクリーチャーもこの迫力を表現！

ブルー スティンガー

戻ってきたデザインを見て「どひゃー」って。でもその分見ごたえのあるものになっているんで、やっぱり結果的には成功でしたね。

——エフェクトについては？

清水 『ブルースティンガー』の場合だとエフェクトを普通の絵を描くように作れるんです。それだけにデザイナーの技量が如実に出るんで気が抜けなかったですね。

小嶋 実は炎や爆発の絵は2Dなんですよ。最初は3Dモデリングしたエフェクトを試したんです。でもそれだと背景と違和感があるんですね。こりゃダメだ、ってことで2Dで作りなおしたんです。

ただ、爆発時に出る破片なんかは、3D座標を持たせて飛散するよう



●このツメの層がリアルさへのこだわり。このバランスが完成度に響く

にしてあります。もちろんその軌道上に壁なんかがあれば、当たってはねかえる。だから動きについては3D計算でやる、2D描写のエフェクトなんです。

清水 2Dで3Dのエフェクトを表現するためには膨大なパターン数を持ってなきゃいけない。その制作も苦労したところですね。

——最後にひとこと。

山本 人物や背景といった全部の空間がまとまって1個の絵になるんですけど、ゲームの中での爆発や煙のようなものも含め、すべてのエフェクト（効果）を楽しんで頂きたいと思います。

清水 エフェクトのために作ったアニメーションパターンは本当に膨大です。背景にも負けない2Dのアニメーションエフェクトをぜひとも見て頂きたいです。

小嶋 島にある建造物はリアルサイズで作ってありますし、遠くても見える場所なら行けるように作っています。空間を冒険する、本当の意味での“アドベンチャーゲーム”を楽しんで欲しいですね。

緻密なCGを作り上げた男たち



山本 篤志氏・小嶋 歩氏・清水建氏
チーフCGデザイナーの山本氏、企画などのディレクション担当の小嶋氏、エフェクト担当の清水氏にCGへのこだわりを聞く。

緻密なモデリングとこだわりのエフェクト

——ディノサイトのポリゴンモデリング手順は？

小嶋 まず企画で設定を固めて、そのイメージでデザイナーに描いてもらいます。それを練り直したものを作ります。それをロバートさんにデザインしてもらう。で、完成したイラストや立体モデルに動きや特徴の資料をつけて山本の方に行く訳です。

山本 最優先なのはクリーチャーのカタチなんですが、初めにしたいポリゴン数を考えて、次に要求されたアクションをこなせるであろう関節を設定し、その後テクスチャを貼り付けていくんです。その時、形が決まる前に単にベタ

ツとテクスチャを貼っちゃうと、キャラの輪郭線で柄がバッサリ終わっちゃうような感じになっちゃうんですよね。だから要所に陰影を入れつつテクスチャを描いていました。最後はモーションを手作業で入れてくって感じですね。

小嶋 最初はロバートさんにデザインをお願いする前にこちらである程度のラフみたいなものを書いて、それをロバートさんとやり取りしながら形を決めるんです。だけど、どうしても我々が最初に考えたものだとゲームにする時のことを見てちょっとデザインを抑えてしまったりするんですよ。で、実際にロバートさんに作ってもらうと、そんなことは気にせずカッコイいものを作ってくれるんです。

日本の音楽を作った男が音を奏てる



佐橋 俊彦氏

NHK紅白歌合戦のオープニング曲からアニメ「キューティハニーF」まで、多彩な分野で活躍。今作の曲について話してもらう。

メリハリのある音楽は ハリウッドオーケストラ

——曲のイメージは？

佐橋 西垣さんから「ベタベタのハリウッド風で行って下さい」と頼まれたんですけど、実は私そういうのが好きなんです。だから自分ではハリウッド映画のつもりで曲を作りました。めったに自分の好きに曲を作りたいですよ、っていう仕事もないんで楽しく仕事が出来ましたね。オープニングとエンディングの曲は60人のフルオーケストラなんですが、オープニング曲に関しては、先にオープニングムービーを頂けたので、

シーンごとに画面とシンクロするような曲作りをしました。全部で7分半という長い曲なんで、作曲家としてやり甲斐のある仕事でした。あとドリームキャストの内蔵音源で鳴らす曲の方なんですが、だいたい10曲ぐらいあって全編緊張感のある曲なんですよ。緊張感のない曲は1曲ぐらいしかないかな。どの曲も贅沢に時間をかけてもらって、納得がいくまで考えに考えて作ったので自分ではすごく満足しています。聴いている人にはオーケストラと内蔵音源の曲がコントラストのように楽しめて、構成的にも結構上手くいっているんじゃないかなと思いますね。

魅力的なキャラクタの創造主



せがわまさき氏

CG漫画で「週刊モーニング」に巻頭カラーデビューを飾った実力派のCGアーティスト。今作品では原作、脚本、キャラクターデザイン、CGデザインを一手に担当。

様々なアプローチで 作品の内容をサポート

『ブルースティンガー』が持つ作品世界を通じ「緻密な世界・ストーリー設定と、ドラマチックな物語展開」によるゲームを超えたまったく新しい表現方法としての“ゲーム”的存在をアピールする。



エリオット



ジャニーン



ネフィルム

ドッグス

Dreamcast

カウントダウンレポート

NEC

ホームエレクトロニクス

続報



○○ドラマモードでは、リアルタイムのポリゴンでお芝居をしているので、装備によって姿が変化

編集部に
ROMが到着！ 遊んでみたらオーライエえうはん！

CHECK 1

やらにやきやならない3つのモード、陣、戦、そしてドラマ

本編の大まかな流れは、陣、戦、ドラマの3モードの繰り返しで行われていきます。陣モードで部隊を編成し、戦モードで実際に戦い、戦モード終了時に一定の条件を満たしていると、ドラマモードへと進むのです。

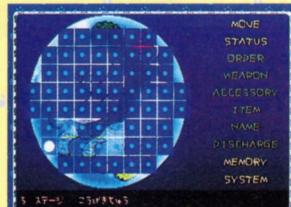


陣モード

行き先決めて、いざ出陣！

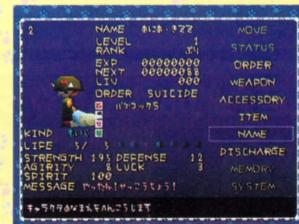
じのちゃんとねこ兵士たちの装備を整えるのが陣モード。武器、防具の装備、道具を使用しての能力変化、いろいろなねこ兵士の解雇などができる。

編成後は、出陣エリアの選択。攻略したエリアに隣接する敵工



○○どんどん進攻エリアが広がるよ

リアへ進攻することができます。ちなみに、一度クリアしたエリアにもう一度行くこともできます。その場合敵は出てきません。



○○ねこ兵士の装備を変更中。装備は、武器、兜、バッヂ、盾の4種類。お気に入りの兵士にはいい装備を与えてあげよう

戦モード

敵味方入り乱れて大乱戦

じのちゃんを操って、ひつじたちをぶち倒していく戦モード。ねこ兵士たちも自分の判断で戦っていますが、指示を与えることもできます。中には言うことをきかないねこちゃんもいますが…。



戦モード

じのちゃんを巡る数々のドラマ

特定エリア制圧後などに発生するドラマモード。じのちゃんを巡

るいろいろな事件が起きます。仲間や道具が増えることもあります。



○○戦の合間のドラマシーン



○○いろんな人が出てくるよ

せんごくたーあ
戦国TURB

ひさびさの登場の『戦国TURB』。今回ついに編集部にROMが到着したので、実際にプレイしてわかったいろんなポイントを紹介するよ。システム面の細かい部分から、序盤のドラマシーンまで、美味しいとこ総ざらいにやのだ。

DC	'99年1月14日発売予定 5800円(税別)	対象年齢 ディスク枚数 複数プレイ データセーブ 対応周辺機器等 現在の開発状況	全年齢 1枚 1人用 未定 なし 70% (10月29日現在)
発売元	NECホームエレクトロニクス		
開発元	NECホームエレクトロニクス		
ジャンル	アクションRPG		

CHECK 2

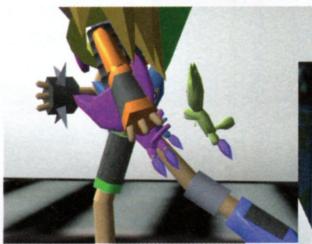
初登場オープニングシーン！じのちゃんがやってきたわけ

下はゲーム開始時に流れる予定のCGムービー。じのちゃんがいろいろ惑星にやってくるまでの出来事が描かれています。

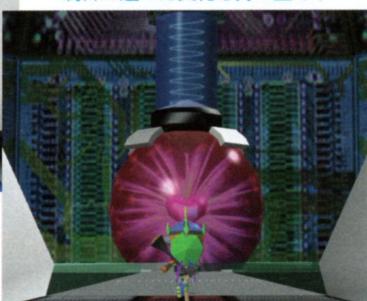
○突然の爆発。星の中枢に向かって走るじのちゃん



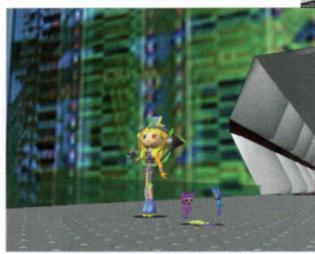
宇宙の放浪児じのちゃんは、ドッパに襲われているねこばけっと星を助けようと奮闘中。戦いの舞台は星の中枢に移るのですが…。



○じのちゃんの腰にひつっているのは、ねこばけっとたち
○中枢部に辿り着いたじのちゃんとねこばけっとたち



○ねこばけっと星中枢。全てが機械制御の進んだ文化を持つ星です



○ところがそこにはすでにドッパの姿が。ドッパは星の優れた科学力が目当てなのです

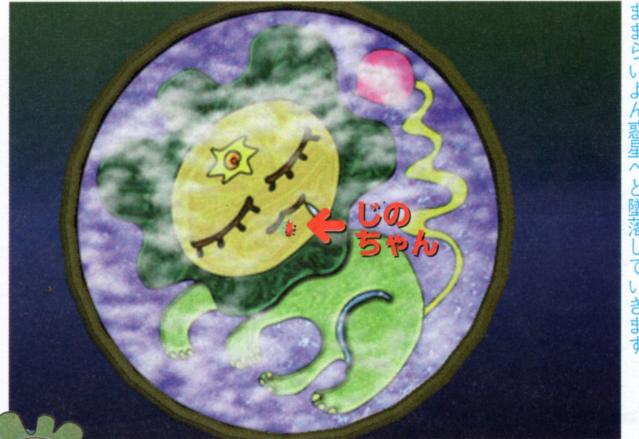
○中枢部のものもかまわず、じのちゃんはバズーカ力を発射！ 狙いはそれで、中枢のハートに見事直撃します

●壊れちゃった中枢部。ねこばけっとたちもドッパも然然としています。無茶しますね

○星から危機一髪脱出したじのちゃん。残されたドッパやねこばけっとはどうしたのやら…



○ねこばけっと星大爆発。じのちゃんに悪気はなかったのですが…



○制御不能となつた宇宙船どじのちゃんは、そのままらいよん惑星へと墜落していきます

そしてじのちゃんはらいよん惑星へ…

ドッパとの戦いの最中、ちょっとした（？）手違いで星の中枢を壊しちゃったじのちゃん。あわねこばけっと星は大爆発を起こ

し、じのちゃんは宇宙船で脱出します。でも、脱出の衝撃で宇宙船は故障。制御不能なまま、宇宙船はらいよん惑星へと墜落します。



○らいよん惑星に落下したじのちゃんは、手近な建物に近付いてみます



○そんなじのちゃんを出迎えたのがモリーナ。ねこ国のかわいい看護婦さんです

CHECK 3

ドラマシーンは序盤から荒れまくりにゃのです

戦モード終了後に発生するドラマモード。ここからは、ステージ9までに登場する4つのドラマを

ジーン1 初陣、それは戦いの始まり、始まり

らいよん惑星にやってきたじのちゃん。ところが突然ねこ軍の救世主と呼ばれ、ひつじ軍と戦うハメになってしまいます。ノリやす



●ねこ将軍に頼まれるじのちゃん。断ると、違った展開があります



●じのちゃんの活躍を聞いて、新たなねこ兵士たちが志願兵としてやってきます。大人気だね、じのちゃん

紹介します。ちなみに、途中で選択肢が発生し、その答えでストーリーが変化するものもあります。

ねこ兵士

●ねこ将軍に呼ばれた兵士たちがさつそと登場する
シーンです

緊急スクランブル

●キュートなねこたちは、動きもキュー

●走るねこ兵士たち。
急げ！じのちゃんのところまであと少しだ

●ノリ気になつたじのちゃんの活躍で大勝利

●じのちゃんの活躍ぶりに、ねこたちは尊敬のまなざしを向けます。テレビに姿が映ったりなんかして、じのちゃんいよいよ調子に乗りります

ジーン2 逃げるたいにゃん、追い掛ける3兄弟

じのちゃんがねこ兵士と楽しく歩いていると、妖精たいにゃんを追い掛けるジェルソミーナラ、ね



●妖精たいにゃんを追い掛ける2王子と、それについてく王女



●妖精たいにゃんを捕まえたじのちゃんを、ねこ兵士が羨ましそうに見てます

こ国王子3兄弟と出会います。実は妖精たいにゃんは、ねこたちの好物で、食べるととっても美味しいのです(じのちゃんも食べます)。目の前を通った妖精たいにゃんをひょいと捕まえるじのちゃん。3兄弟はじのちゃんに、何をするんだと詰め寄りますが…。



●じのちゃんに返せと怒る、2兄弟。なんだか楽しそうな王女。どうする、じのちゃん？

い・い・つけやる、このはんざいしゃ!

*△○×+

実はここは分岐点れす

じのちゃんに、妖精たいにゃんを返せと詰め寄る3兄弟。ここでじのちゃんは、返すか、逃がすか、自分のものにするかを選択します。ストーリーの本筋にはそんなに影響しないようですが…。



●詰め寄る3兄弟。返したものでしようか？返

逃げす

妖精たいにゃんを逃がします。3兄弟もねこ兵士もがっかりです。偽善の自己満足です。

返す

3兄弟に返してあげます。結局3兄弟には悪態をつかれ、ねこ兵士はがっかりです。

自分のものに

お前のものは俺のもの。ピン詰めにして自分のアイテムにします。3兄弟は激怒です。

ジーン③ くまとうさぎを説得してバイーン

じのちゃんのとこに、ねこ将軍がやってきました。兵士不足のじのちゃんに、くまとうさぎをねこ兵士に変える、「くまねこコンバータ」を渡すためです。じのちゃん



●じのちゃんに携帯電話を渡すモリーナ

んとねこ将軍は、さっそく手近くまとうさぎを説得してコンバート開始。うさぎは見事ねこ兵士に変換できたのですが、くまは失敗して「できそこない」に…。



●ねこ将軍からのメッセージ

もしもしー、戦ってるー？ ちょうしへどうなの？
ハイハイ



●今度は外でねこ将軍に会います

●ねこ将軍は「くまねこコンバータ」を届けにきたのです

TURB爆走 「つまらなかった記事」常連の波紋

本誌「アンケートはがきからこんなには！」ですっかり上位の常連（つまらない記事）の本作。このことについて何気なくNEC

HEに伺ったところ「変なゲームだからそれでいい」とのことらしい。オマケにキャラデザの黒柳さんから下のようなメッセージが。

あぶんす。なみわーすべくすでう。わたしたちは、
いまお、戦国TURBかいはつちゅう！
军旗は雨の中のものでう。時は戦国の世…
ちまたにやいは、アレイステー・ショウ！ わたしもテコ
トラ伝説。猫モードにはまったくめでう。■
羊はげせアロデーサーにひとことちふだいしません。
羊はかせ「デヤアプロ2」ではめであをびたい…
…ハカハ！ じぶんのせんでんをちる！」

戦国TURBに
入って下さい。
おもがいちまお

※本当は前人気ランキングに入れてほしいみたい



●手近なくまとうさぎを説得して（限りなく強制的に近いですが）、コンバート開始！

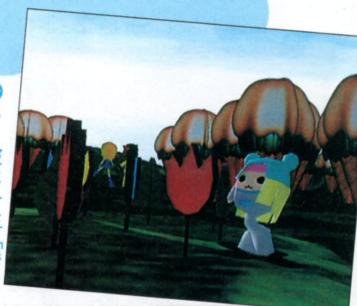


ねこの気持ちだ

うそーっ！



●トすると、次はくまをコンバートする、見事失敗



●もう彼は一生「できそこない」なのです

ジーン④ 新たな刺客アリスB、だれちょれー？

場所は変わって、ひつじ軍とのある駐屯地。ダンスレッスンを続けるアリスBとひつじ兵たち。ア



リスB「それじゃあねこちゃんたちにあったら通していきますよ」
次なる敵、アリスBの実力は…？
●ダンスに励むひつじ兵たち



●うにゃい
●おひるぎみきアリスB！ ぐうするじのちゃん！？

Dreamcast カウントダウンレポート

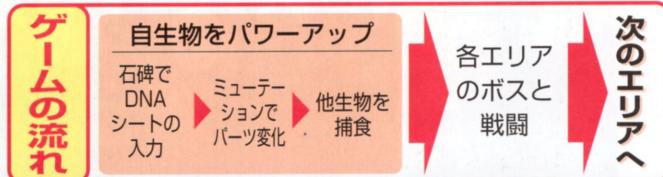
NEC ホームエレクトロニクス

続 報

他生物を食べ、各能力、パーティを強化 本編の基本は自生物の進化にあり

本編の流れは下の通り。各エリアで他生物を捕食することで自生物を鍛え、ボスを倒すことで次の

エリアへと進めるようになる。基本的にこの流れで、自生物の進化を中心いてゲームは進んでいく。



プレイヤーの潜在意識が変化を生むDNAシート

ゲーム中、他生物を捕食することで入手する「進化値」が一定値に達すると、DNAシートの入力が

初期設定

● 初めはただの単細胞生物
な自生物。まずは名前設定

生命が誕生しようとしています。この生命に
名前をつけてください。



ここに6枚の板があります。それを
染める色どおりでもつともふさわしい
中から選んでください。



● DNAシート
入力は、石碑で

可能になる。DNAシートは6つの色を使って、 15×15 のマスに图形を描くことで行われる。この6色は、ゲーム開始時に設定する各パラメータへの色イメージに対応。例えば、攻撃値を赤に設定し、赤色ばかり使うと攻撃値が伸びるという結果に。そして图形は、自己組織化システム「S.O.M」が图形イメージを判断し、対応する各パーティを得られるようになる。

● 攻撃力、防御力などの6パラメータに、6つの色を対応させる。自分のイメージ通りに設定しよう

● DNAシートに色、图形を描いていく。この图形を人工生命が認識して、各パーティに対応していく

エリア構成、捕食、パーティ変化な
本編の流れがついに見えてきた!!

セブンクロス

SEVENTH CROSS

ミューテーションコマンドでパーティを装着

DNAシートで入手した、腕や足などの各パーティ。各パーティにはレベルが1~30まであり、高いレベルのパーティほど、高い攻撃力（腕）や知能（頭）を持つ。だが、このパーティ装備にはプロテインやカル

シウムなど、他生物の体成分が必要。他生物を捕食して摂取することになる。また、一度入手したパーティは何度でも付け替えが可能。地形や敵に合わせたパーティ変化を行う必要もあるのだ。



● 他生物を倒して体
成分入手

● 体成分を消費して、パーティを装備

パーティを装着!!



WA	PROT	CAL	FIB	HC	NBIO
84 / 92	1 / 8	36 / 42	66 / 74	0 / 0	0 / 0
HEAD LU	1 ORIGIN				
ARM LU	3 HIGH FISH				
BODY LU	3 D.BONE				
LEG LU	1 ORIGIN				
AT 36 (21)	MOV 2				
--- (---)	FORD				
E-AT 6 (6)					
DEF 29 (9)					
INT 9 (9)					
HEAL 11 (6)					
DEX 8 (8)					

パーティの形態を揃える

各レベルのパーティにはそれぞれ名称があり、全てのパーティ名称を統一することで、見た目にバランスのいい個体となる。今までに紹介してきた「DEMON」や「EVILWISE」といった進化形態も、パーティを揃えた姿なのだ。

WA	PROT	CAL	FIB	HC	NBIO
43 / 58	2 / 17	34 / 39	0 / 0	0 / 0	0 / 0
HEAD LU 2 LOW FISH					
ARM LU 2 LOW FISH					
BODY LU 2 LOW FISH					
LEG LU 2 LOW FISH					
AT 23 (13)	---				
--- (---)					
E-AT 3 (1)					
DEF 18 (6)					
INT 16 (6)					
HEAL 15 (6)					
DEX 11 (6)					

WA	PROT	CAL	FIB	HC	NBIO
36 (21)	36				
--- (---)	---				
E-AT 38 (18)	268				
DEF 29 (9)	29				
INT 37 (12)	172				
HEAL 13 (8)	13				
DEX 18 (15)	185				
AT 47 (47)	MOV 2				
---	FORD				

● 自分で各パーティをオーダーするのも一手だが…

©NEC Home Electronics
※画面は全て開発中のものです。



● 全パーティを「EVIL WISE」で揃えた姿。
揃えない方がいいことも多々あるが…。

ど、各システムの詳細と

弱肉強食の世界で、進化の頂点を目指す『SEVENTH CROSS』。毎回新情報をお伝えしてきたが、今回はそのシステム部分の総まとめを行うぞ。また、石碑やパーティに必要な体成分などの新情報もお届けする。

DC

12月23日発売予定

5800円（税別）

発 売 元

NECホームエレクトロニクス

開 発 元

NECホームエレクトロニクス

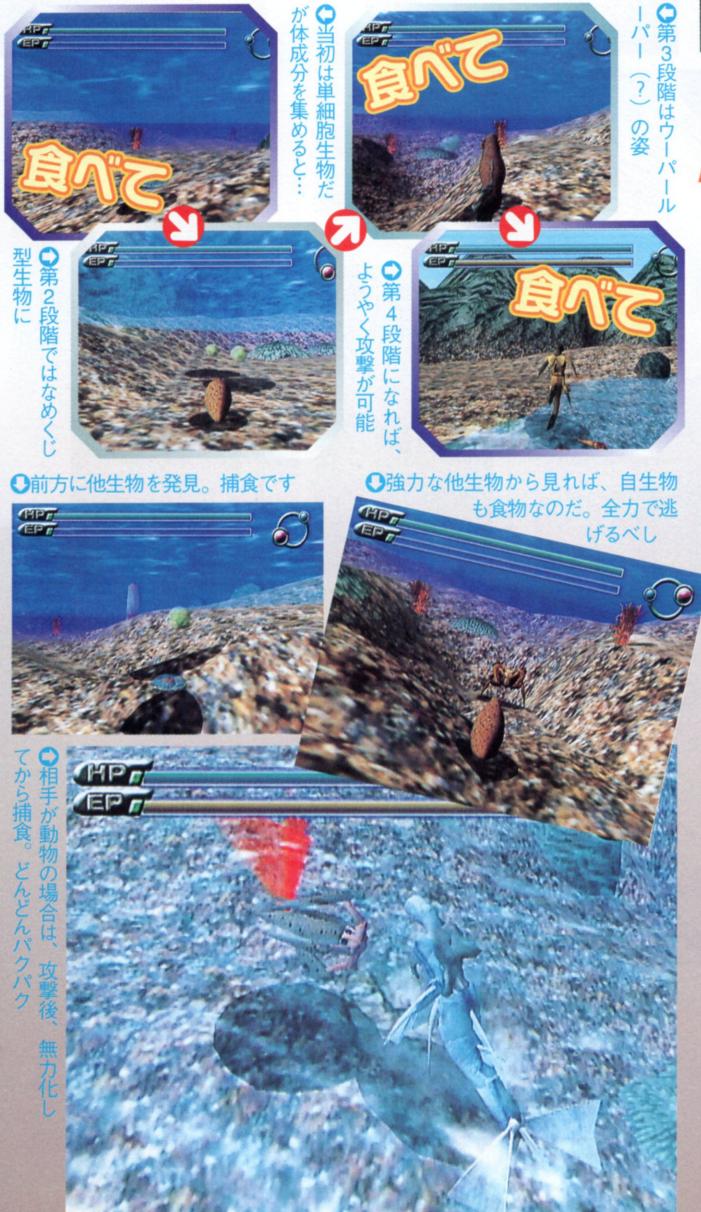
ジ ャ ン ル

シミュレーションRPG

対 象 年 齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複 数 プ レイ	1人用
データセーブ	198・プレイデータ
対応周辺機器等	未定
現在の開発状況	80%（10月29日現在）

他生物を捕食して成分入手する

自生物は、基本的に他の生物に接近すると捕食を行う。他生物が植物や菌の類であれば接触するだけで捕食するが、相手が動物の場合は攻撃して無力化してから捕食しなければならない。



戦闘シーンではアングルがグリグリ変化

他生物を接近攻撃やEXPOWERで攻撃すると、カメラワークが自動で変化。上方向アングルやズームアップなど、さまざまな角度、視点からの戦闘シーンが見られるようになるのだ。

戦闘シーンでのアクション自体はオート操作で行われる。ダイナミックなカメラワークの戦闘を、じっくり満喫できるぞ。

●自生物がEXPO WERを使用！画面がアップに



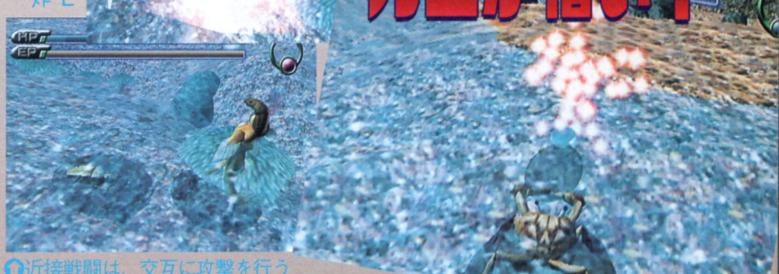
●敵生物（カニ）との接近戦闘。迫力のアングルで戦闘が映される
●時には遠距離からの視点も。カメラワークパターンは豊富なのだ

敵生物も捕食!!

自生物を捕食しようとする敵生物相手には、戦うか、逃げるかの判断を下さなければならない。戦う際の攻撃方法は下の3種類。直

接・間接攻撃は通常攻撃で、腕の形状によっては使用できない場合もある。EXPOWERはEPを消費することで使用でき、回復やワープなどの技もある。

直接攻撃	間接攻撃	EXPOWER
殴ったり切りつけたりの直接攻撃。相手のHPが残っていれば、攻撃後は相手の反撃が行われる。	体液や排泄物を射出して相手を遠距離から攻撃。相手が間接攻撃を持たない場合は反撃されない。	「魔法」のようなもの。基本的に間接攻撃と同様だが、体力回復などの補助的な技もある。



タイトル発表

ジム・ビリントン

19歳、イギリス国籍、身長175cm、体重67kg。主人公。明るく快活だが、ときには言葉遣いが荒くなることもしばしば。コールサイン（ミッション時に使用される呼び名）は「K I D」。車やバイクが大好きで、操縦技術もかなりの腕前。整備などもお手のモノらしい。

パンサーソフトウェア参入決定！

■フルポリゴンのリアルタイムアクションシューティング■

西暦2148年、多くの人々が住む月面都市「HAMLET」が突然地球と交信不能状態に陥った。プレイヤーは、主人公ジム・ビリントンとなって、仲間とともに「HAMLET」へ向かい、探索を開始することになる。乗り込む機体はVFグリフォン。走行形態、歩行形態、攻撃形態と、多段階に変形するメカだ。ゲームは、ほぼこのVFグリフォンのコクピットからの視点で展開する。徘徊できるフィールドは、すべて滑らかな3Dフルポリゴン。また、随所に挿入されるドラマティックなアニメシー

ンも、アニメビデオに引けを取らない美しさに仕上がっている。さらにドリームキャストならではといえる、通信機能によるユーザー同士の対戦も可能となり、1人でも複数でも楽しめる作りなのだ。

●恐怖の惨劇に巻き込まれる2人



さまざまなドラマが、展開することだろう



メカの細部まで、ボリュームで美しく表現されている

挿入されるアニメがストーリーを盛り上げる



17歳、高校生。ヒロイン。月で生まれ育った女の子。異母姉であるフランシスに少々反発している。おっちょこちようで、頑固な一面もあるとか。
メアリー・レイクウッド



仲間に挑発的なスマイル、横たわるフランシス、

蒼鋼の騎兵

スペーススグリフォン

DC	'99年春発売予定	対象年齢	全年齢
	価格未定	ディスク枚数	未定
発売元	パンサーソフトウェア	複数プレイ	1人用
開発元	パンサーソフトウェア	データセーブ	未定
ジャンル	シューティング	対応周辺機器等	未定
		現在の開発状況	?% (10月29日現在)

スクープ第1弾は、ドリームキャストの特性を生かしたフルポリゴンの世界で、VF（ヴァリアブル・フォーミュラ）グリフォンを操縦し、謎の細菌に汚染された敵と戦う3Dシューティングだ。

2タイトル緊急スクープ!!



メルヘンタッチな世界観 リトルドリーム *Little dream*

DC

'99年春発売予定	対象年齢	全年齢
価格未定	ディスク枚数	未定
発売元	複数プレイ	1人用
開発元	データセーブ	未定
ジャンル	対応周辺機器等	未定
	現在の開発状況	?% (10月29日現在)

まるでおとぎの国を旅するような 3Dアクションアドベンチャー

こちらは、うってかわってほのぼのとしたキャラが魅力の3Dアクションアドベンチャー。プレイヤーは、マリオネットのチャーリーとなって、妖精たちと協力しながら、遊園地を思わせるような愛らしく楽しい世界を冒険していく。随所になぞ解きの要素がちりばめてあって、ゲームを解く楽しさを十分に味わえるようだ。

主人公はマリオネット



○マリオネットのチャーリーは、何を求めて旅立つんだろうか?

○妖精たちが魔法のようないものを使っている



○ヒロインと思われる女の子との出会い



○妖精の女王様? 何かを頼まれるのかな?

○優しさと夢と希望があふれたこの地で、チャーリーの冒険が始まろうとしている。行く手にはどんなワクワクするものが待っているのか?



チャーリーは 何を見つける?



○優しさと夢と希望があふれたこの地で、チャーリーの冒険が始まろうとしている。行く手にはどんなワクワクするものが待っているのか?



Dreamcast

カウントダウンレポート

セガ/
ESP
スティング/

続 報

編集部では、ゲームショウバージョンのROMを入手。ゲームショウでプレイできなかった人のために、今号はそのROMから冒頭シーンや戦闘システムに迫ってみよう！

DC	12月23日発売予定	対象年齢	全年齢
	5800円(税別)	ディスク枚数	1枚
発 売 元	セガ/ESP/スティング	複数プレイ	1人用
開 発 元	スティング	データセーブ	ブロック未定・ブレイデータ
ジヤンル	ロールプレイング	対応周辺機器等	なし
		現在の開発状況	80%(10月29日現在)



伝説のサイフレーム「エボルシア」を求めて今日も冒険

著名な冒険家を両親に持つ主人公マグ・ランチャー。彼もまた一流の冒険家をめざし、遺跡探索の日々を送る。しかし、考古学研究機関「ソシエテ」からの依頼は、いつも失敗ばかり。そんなマグとプレイヤーの冒険の始まりとなる、冒頭シーンを見てみよう。

ランチャー家の事情

屋敷に着いたマグを待っていたのはグレのお説教。マグの家系は代々冒険家。失敗ばかりのマグにお目付け役のグレは困った様子。

冒険の始まり

ここは遺跡発掘の町パンナムタウン。ソシエテから出てきたマグとニニア。町の中を走りぬけ、自分の屋敷へと戻っていく。



○ソシエテからの依頼にまたもや失敗したマグ。さて今度の冒険はどうなることやら

●独り言をツツツツツツツツツツツツツツツツ



○満面の笑みで仕事の失敗を伝えるマグ

●独り言をツツツツツツツツツツツツツツツツ

屋敷内を探索

グレとの会話が終わったら、屋敷内を自由行動。タンスやベッドを調べると、ちゃんとアクションメッセージが返ってくる。もしかしたらアイテムもあるかな？



○2階建ての屋敷をまずは探索する



○あちこち調べてみるのがRPの基本

キャラの表情も豊かに

イベントシーンでは、キャラが怒ったり笑ったりと、表情が豊かな点にも注目。ちなみにリニアはもともと無表情なのであまり変化なし。でもそこがキュート。



○マグの家系は、伝説のサイフレームを求めて冒険を続けていたらしい



戦闘シーンにおける各コマンドを解説

『エヴォリューション』はダンジョン探索型のロールプレイング。モンスターもダンジョン内を自由に徘徊していて、遭遇すると画面が切り替わりバトルに突入。戦闘はセミリアルタイムバトルで、各キャラはパラメータ（行動後の硬直時間や立ち位置など）から計算された待ち時間に従って順々に行動していく。すべての敵を倒せば勝利。味方パーティ全員が戦闘不能状態になれば敗北。敗北した場合、強制的に町に戻されてしまい、消耗アイテムはなくなってしまう。しかし、装備武器はなくならず、レベルもそのまま継続される。

3人協力してモンスターをやっつけろ

① 装備している武器で攻撃

キャラが装備している武器で攻撃するコマンド。武器に関しては、そのキャラでしか装備できないものもあるようだ。また、装備武器によってグラフィックも変わらざる。



①リニアはフライパンを装備中。これで殴られると何かイタそう



② やって楽しい見て楽しい、キャラ独自の特殊行動

ファイトポイント(FP)を消費することで、技と呼ばれる特殊な能力を使うことができる。威力の高い攻撃はもちろん、複数の敵にダメージを与えた後、体力を回復したりと、その効果はさまざま。この技は、敵を倒すと得られるテクニカルポイントが一定値に達すると覚えることができるようだ。



①敵の立ち位置をずらす効果をもつ技もあるようだ



①リニアの「恐怖の演奏」敵も逃げ出す怖い技



①マグの必殺技「マグナコンボ」。浮かせた相手に強烈なアップバーストを叩き込む豪快な技だ



①グレの必殺技「料理」が炸裂！ まことに料理を食べさせダメージを与えるという奇妙な技

②マップ中のコマンド画面で、アイテム・装備・フォーメーション確認



②L・Rボタンで視点の切り換える。これによりスムーズな移動が可能

③ アイテム使用

アイテムを使用するコマンド。アイテムには、HPやステータスを回復するもの、敵にダメージを与えるものなどがあるようだ。やはり冒険にアイテムは欠かせない。



①敵全体にダメージを与えられるものもある。重宝しそうだ

④ 位置変更

戦闘中の立ち位置は、攻撃力や防御力、行動後の硬直に影響を及ぼす要素（下表参照）。フォーメーションはあらかじめ設定できるものだが、イベントで配置が変わる場合もあるし、奇襲を受けたときは前後逆になってしまふ。そんな時に「移動」が重要になるのだ。

	前列	中列	後列
攻撃力	高い	普通	低い
防御力	低い	普通	高い
行動後の硬直	短い	普通	長い



①直接攻撃系のキャラは前列に、支援系は中列・後列に配置する

本物志向の作りこみを
クローズアップ!

フライトシミュレーションを遊ぶときにチェックしたい項目が、実機の再現度。『エアロダンシング』のリアル度はいかなるものか、そこを中心に見ていこう。

DC	'99年2月発売予定	対象年齢	全年齢
	価格未定	ディスク枚数	1枚
発売元	CRI	複数プレイ	4人同時
開発元	CRI	データセーブ	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	フライトシミュレーション	対応周辺機器等	未定
		現在の開発状況	35% (10月29日現在)

Aero Dancing featuring Blue Impulse

エアロダンシング
フェーチャリング ブルーインパルス

「コダワリきっと」からこそできる 実機さながらのコクピット描写

航空自衛隊第4航空団第11飛行部隊、通称「ブルーインパルス」隊員となり、様々なアクロバット飛行をこなす本作では、搭乗する機体を再現すべく、微に入り細に

わたった開発を行っている。フライト時のコクピット画面はその代表格。10機種以上に及ぶ各機体のコクピット風景は、細部までていねいに描かれているのだ。

目盛りの250、300という数字は、時速何ノットで飛行中かを表示。その下の0.48Mはマッハ0.48で飛行しているという意味。もう1つの1.6GはパイロットへのGを弾き出すGメーターだ。

スピード表示

本物のジェット機のエンジン出力は、アイドリング状態で約65%。本作もそれを考慮し、60~100%の範囲でエンジンの回転数を表現。100%を超えた目盛りの部分は、アフターバーナー使用時(ただし、F-86F、T-4は実機でないため使用不可)にあてられている。

エンジン回転計



①メインのゲーム画面はこうなる。ちなみにこれはF-4EJ改

②F-86Fになるとこのように。航空マニアも納得のデキ

マーク&各種スケール

画面を左下から右上に走っている数字は、機体の上下の傾きを表すピッチスケール。中央の扇型の線③は左右の傾きをあらわすバンクスケールだ。これで空中での機体状況を把握する。その上は機体の軸を表す④ウイスキーマーク。さらにその上には、機体の向きを数字で教えてくれるヘディングスケール⑤がある。また、ペロシティベクトルと呼ばれる⑥は機体の進行方向を示すぞ。

高度計

ここを見れば、地上からどれくらいの高さを飛んでいるかがわかる。単位はフィート。

BI機とノーマル機の違いも表現

アクロバット飛行に用いるジェット機には、特殊な改造が施されている。右に挙げたのはT-4のコクピットだが、ブルーインパルス機とノーマル機の違いがわかるだろうか? (マル印に注目) アクロバット飛行のため、周囲の状況を敏感に察知しなければならないブ

ルーインパルス仕様には、バックミラーが2つ多い。また、コクピット下部には設定高度以下になると警告を発する「低高度警告灯」やスマート噴射時にランプがつく「スマート表示灯」がついている。

⑦コクピット左下が「低高度警告灯」、右下にあるのが「スマート表示燈」



リアルな“静”からリアルな“動”へ 最新4機体の最新フライトレポート

機体の動きをよく見ることができるリプレイ画面上の映像を、ポリゴンモデルの原型となるCGと共に掲載。写真を見てもらえばわかると思うが、各機体の形状はも

ちろんのこと、塗装や質感までもがうまくリアルタイムポリゴン化されている。実際のプレイでは、コクピット画面越しに、これらの機体が画面を横切っていくのだ。

超音速練習機T-2

○都市上空を飛ぶT-2。ビルの合間にぬうスリリングな飛行だ



○ブルーインパルスの使用機体T-4。ノーマル機だとどうなる

○'60年代に活躍した往年の名機の勇姿も再び

F-4EJ改



○おなじみ支援戦闘機F-4ファントムの操縦も可能になっている

こんな機体までもが飛ばせる 国内最強の戦闘機がacro飛行に参加!!

現実ではブルーインパルスが使用していない機体を操縦できないか？ そんな要望を満たしてくれる新機体を採用することが決定した。搭乗する機体は、航空自衛隊の主力戦闘機F-15DJ。米国マクダナル・ダグラスが開発したこの機体は、要撃（待ち伏せしての攻撃）戦闘が主な任務。また、小回りのきく旋回性能

に秀でた機体は、ドッグファイトでも威力を発揮する。アクロバット飛行の専門家T-4と比べて、どのような挙動になるのかが気になるところ。F-15DJの最高速度はT-4の2.5倍だけに、そのスピードを生かした豪快かつ爽快な動きに期待したい。

要撃戦闘機 F-15DJ



- 運動性能
最大速度…約マッハ2.5
実用上昇限度…約19,000m
最大航続距離…約4,600km
- エンジン
名称…F100-PW/IHI-100
型式…アフター・バーナー付きターボファン・エンジン2基
最大推力…約11t (1基あたり)
- 武装
固定武装…20mm機関砲×1門
外部搭載…AIM-7スパロー・ミサイル×4
AIM-9サイドワインダー・ミサイル×4

(前ページから) たため、狭い窓画面を見ながらフライすることになったのでは本末転倒。細かいことばかりだが、全てゲームを楽しくプレイして貰いたいと願う開発陣の心遣いなのだ。

アイスランド沖に点在する

本作の特徴は、作戦目的によつて10数種類の機体を乗り換えていくこと。また、1つのシナリオの中には10のフェイズ(=任務)があり、その任務を達成することでシナリオは進行していく。ここではシナリオ3の内容をフェイズごとに紹介していく。



アメリカ海軍による単独ミッション

○大西洋上を一路目標地点に向けて進軍する米国艦隊

シナリオ3:アイスランド沖での戦闘

ADATA施設のレーダーが、アイスランド沖合数マイルの地点にエイリアン基地が存在することを確認。この近くには油田施設があり、このままでは施設が破壊される恐れがある。アメリカ大統領は、近海に停泊していた米海軍の空母艦隊に油田施設の防衛および敵部隊のせん滅指令を発した。

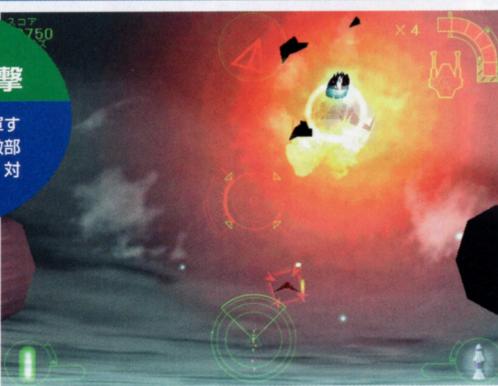


○ミッション内容から、シナリオを通して海上戦が展開されていく

フェイズ1 対空砲で迎撃

大西洋上を進軍する米国艦隊に、敵部隊が襲いかかる。対空砲で迎撃せよ。

○艦艦の対空砲に乗り込み、見事に敵攻撃機を撃破。闇夜に朱色の炎が映える。DCならではの表現力



シナリオ3のミッションを公開!!



美麗なグラフィックと多彩な実在兵器&近未来兵器が登場する3Dシューティング。今号では、シナリオ3のミッション内容と画面を公開する!

DC	12月23日発売予定	対象年齢	全年齢
発 売 元	5800円(税別)	ディスク枚数	1枚
開 発 元	イマジニア	複数フレイ	未定
ジ ャ ン ル	Rage	データセーブ	ブロック数未定・ブレイデータ
	3Dシューティング	対応周辺機器等	未定
		現在の開発状況	70% (10月29日現在)

油田施設を防衛し、敵部隊をせん滅せよ

フェイズ2 油田施設の防衛

エイリアンの狙いは油田施設の破壊にある。全力をもってこれを阻止せよ。

●施設を破壊されると、人類のみならず地球の生態系にも深刻な影響を及ぼしかねない。何としても防衛せねば

フェイズ6 巨大流氷群を粉碎

突如出現した巨大な流氷群。油田施設に衝突する前に、これを粉碎せよ。

●レーダーに反応した物体は巨大な流氷だった。油田施設への衝突を避けるため、レーザーで沈めてしまえ



フェイズ4 戦闘ヘリで駆逐

敵が最新鋭の潜水爆撃艇を投入。戦闘ヘリに乗り込み、これを駆逐せよ。

●敵潜水爆撃艇の攻撃を受け、味方戦艦の左舷が大きくぐらつく。このままでは味方の艦隊が危険だ

フェイズ9 敵前線基地を破壊

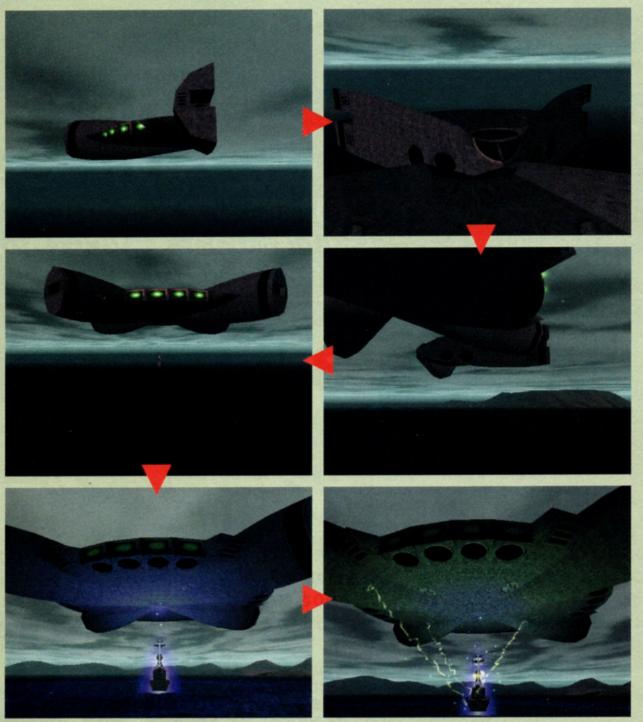
海上に浮かび上がった敵の前線基地を発見。衛星兵器で1つ残らず破壊せよ。

●シナリオ2と同様に、衛星兵器と連携して敵の基地を破壊。衛星からのレーザーが次々と敵機にふりかかる



挿入ムービー：謎の物体の合体シーン

フェイズ10前のムービーシーン。フェイズ8で登場した謎の物体が再度出現。しかも反対側から同じ形をした物体が現れ、ドッキングを始める。さらに別のパートが吸い寄せられ、そして最後のパートが重なったとき、これまで見たこともない巨大な宇宙船が姿を現した。



フェイズ10 敵主力母船との死闘

敵の主力母船が出現。先の戦いで回収した敵主力戦闘機に乗りこみ迎撃せよ。

●あまりのエネルギーに、機体の周囲に電磁波が発生



●凄まじい威力のレーザー砲を放ちながら攻撃してくる敵の主力母船



威力

恐るべき



「Falcom」ファンだけではなく、

全く新しいユーザーをもその虜にした

「Falcomクラシックス」。

その第二弾「FalcomクラシックスII」がついに登場。

今回収録されている作品は

「イースII」と「太陽の神殿～アステカII」。

特に「イースII」は前作収録作「イース」の続編であり、

物語はここで完結する。

はたして、冒険の旅の結果で

アナタを待っているものは…?

アルコム クラシックスII Falcom Classics II

好評
発売中!!

通常版

限定版

Falcom史に
燐然と輝く名作2本を、
ワンパッケージに!!

太陽の神殿

イースII

前作収録作「イース」の続編。秀逸なシナリオと魅力的なキャラクターによって、多くのユーザーの注目を集めた。

太陽の神殿～アステカII

アイコンシステムを生かしつつ、美麗なCGで魅ったミステリアスアドベンチャーゲーム。

1

2つのバージョンで同時発売!

プレミアム限定版

¥6,500(税別) [CD-ROM+音楽CD]

●ゲーム中の音楽をすべて収録した音楽CD付!

●限定版オリジナルの画像ファイルを収録!*

●限定版オリジナルビジュアルレベル!

*パソコンで見ることができるファイルです。サターンではご利用できません。

通常版スペシャル版

¥5,800(税別) [CD-ROM]

●通常版オリジナルの画像ファイルを収録!*

●通常版オリジナルビジュアルレベル!

2

サターンの能力を
フルに活用した
アレンジ!!

●グラフィックやBGMは、オリジナルのテストをいかしつつ全て作り直している。

●「イースII」のオープニングとエンディングにムービーを、ゲーム中イベントシーンの会話に声優を起用。より感情移入したプレイが可能。

3

イースキャラクター
オリジナルテレホンカード
プレゼント!!

'98年末までに、同梱の要用者ハガキをご返却いただいた方の中から、抽選で1000名様にオリジナルテレカをプレゼント。

*当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

*デザインは変更になる場合があります



日本ビクター株式会社

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

マルチメディアソリューション事業部 〒113-0033 東京都文京区本郷3-14-7 ホームページ <http://www.jvc-victor.co.jp/game/amuse.html>

©1998 VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD. / ©1998 NIHON FALCOM Co.

Falcom



もういちど、逢いたかつた：

好評
発売中!!

標準価格 ¥2,800 税別

T-31506G

大好評の前作
『ファルコムクラシックス』、
サタコレで登場!!

ファルコムの名作RPG3作品が、ワンパックになった『ファルコムクラシックス』。この豪華ソフトが、なんと今秋、IIの発売に先がけてサタコレシリーズとして登場するのだ。しかもこの中の収録作品「イース」のセーブデータを、「ファルコムクラシックスII」でコードすると、声優の音声付で「イース」のイベントをいくつか見ることができる。ファルコムクラシックスIIを100%楽しむためには、ゼッタイ見逃せない!!



700万人以上の
サターンユーザーへ特報!!

ビデオCD&フォトCD
が楽しめる。

ツインオペレーター 発売3周年記念 スペシャルパック 限定発売

サターンにセットするだけで、アニメ・映画・音楽・カラオケなど約3,000タイトルの豊富なビデオCDソフトが楽しめます。さらにMPEG対応のゲームソフトなども、美しい画面で再発見!!

サターンをビデオCDプレイヤーとしてもご利用ください。



ツインオペレータースペシャルパック
RG-VC3S
標準価格 11,000円(税別)

12月31日までにお買い上げ、ご応募頂いた方の中から抽選で

100名様に
テレホンカード
プレゼント!

※詳しくはパッケージ裏面をご覧ください。



【ビデオCD機能】

●ソフトを自動識別するオートスタート ●NTSC/PAL®ソフト対応 ●プログラム再生 ●ズームイン/ズームアウト ●音声L/R切替 ●スローレンダリング ●ストップ再生 ●イントロ再生 ●フラッシュ再生 ●リピート再生 ●タイムスキップ ●シーンNo.サーチ等

【フォトCD機能】

●ソフトを自動識別するオートスタート ●カラーチェンジ ●マッピング ●プログラム再生 ●シャッフル再生 ●ズーム等

※PAL方式のソフトの中には一部対応していないものもあります。

ディレクターズカットで セガサターン版いよいよ登場！

好きだとひとこと、
いつて欲しいの…



Love Voice Artist

高瀬祐花：高橋美紀
神崎弘也：高橋智之
瀧本富士子：森川智美
中山芹香：江梨子
原葉奈：江梨子
松本枝美：江梨子
橋本鈴音：江梨子
森田志麻：江梨子
館木文乃：江梨子
戸田理恵：江梨子
瀧澤志乃：江梨子
柳青：江梨子
牧小：江梨子
瀧森菜穂：江梨子
ミユリアル早坂：江梨子
森高志：江梨子
瀧岩志：江梨子
柳青：江梨子
瀧森菜穂：江梨子
高橋ひかる：江梨子
大谷久留美：江梨子
篠原天香：江梨子
原育江：江梨子
坪野由理：江梨子
宮平：江梨子
村松：江梨子
西岡：江梨子
原由貴子：江梨子
原潤一：江梨子
佐藤久：江梨子
岩男久：江梨子
高橋ひかる：江梨子



年齢制限
18才以上

初恋が心がけ物語へ修学旅行

初恋育成シミュレーションゲーム

12月3日発売決定

CD-ROM: 4枚組 予価: 7,800円(税別)

原作・シナリオ: 古雅ちはや イラスト・キャラクターデザイン: 垣野内成美

◆ 15,000枚限定の初回特典!

「続 初恋物語～修学旅行～」トレーディングカードコレクション(発売: ブロッコリー)を完全コンプリートするために必要な垣野内成美氏描きおろし、幻のO番カードが、同梱! ! !
(詳しくは取扱説明書を見てね)

◆ 初恋成就キャンペーン開催決定!

好評発売中のセガサターン専用ソフト「初恋物語」と、この「続 初恋物語～修学旅行～」のタスキについている応募券の2枚と返信用封筒を500円分の切手を下記住所まで送ると、「初恋成就」の御利益があるお守りをプレゼント!
KGFホームページ <http://www.big.or.jp/~timkgf/>

株式会社徳間書店 / インターメディア・カンパニー

〒136-0082 東京都江東区新木場1-6-26 ☎03-5569-6245(ユースーサポート・平日の13:00~17:00)

© TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY / 平野弘弘事務所



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 TURNERは、株式会社セガ・エンタープライズの商標であり、SEGA TURNERの商標登録は、セガサターンと互換性があります。

PlayStation Magazine

緊急増刊

PlayStation ALL ABOUT the Best

定価
990円
(税込)

絶賛
発売中

行き詰まり即解決!!
全109タイトルの実用情報びっしり

シナリオ
攻略チャート

RPG・
アドベンチャー
なら

たとえば
格闘アクション
なら

技コマンド・
連続技リスト

ユニット・
アイテムデータetc

たとえば
シミュレーション
なら

さらに、

ありつけの
ウルテクを収録

発行：徳間書店／インターメディア・カンパニー

※お問い合わせは、株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー 販売部●03-5569-6216までお願いいたします。

※表紙は実際のものとは一部異なります

珠玉名作揃い「the Best」をしゃぶり尽くす!! プレイステーションマガジン 増刊12月1日号

PlayStation Magazine 増刊

ALL ABOUT

PlayStation

the Best

全109
本

カタログ・攻略・ウルテクを網羅した
永久保存版

990YEN

50円

切手を
はってね!

1368603

東京都江東区新木場 1-6-26
TIM

SATURN
FAN No.21

連載コーナー

ゲーム成績表

係
係
係

月 日号 D・P

コーンヘッドクラブ

その他「

」係

好きなあて先を書こう!

□	□	□	-	□	□	□
---	---	---	---	---	---	---

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!

-----キトリ線-----



投稿するときは、どんなハガキを使ってもけいひつです。

投稿用ハガキを使えば、あて名を書く手間がはぶけるぞー。

コーンヘッド クラブ CONE HEAD CLUB

さよならサタFAN、ここにちはドリFAN…というワケで、コーンヘッドもNo.19に続く2ページ増の特大版！掲載イラストは前号比22%増、好評の攻略系新コーナーも、ますます充実しています。そのうち、いつも7ページになつたりして♥(ウキウキ)

Free Free Free

ちす、ウシです。いよいよ次号から『ドリームキャストFAN』として改題創刊します。でも、コーンは基本的に変わりません。いや、せっかく新コーナーも軌道に乗ってきたし、色々動くのは得策じゃないかなと。まあ、ちょっとマイナーチェンジはするかもしれないけど…。あと、問題のタイトルですが、DC時代に則したものに変更しようかと悩んでいます。だからいきなり次号でタイトルが変わっていても許してね。

『バイオハザード』の新作がDCで！ カブコンも思い切った決断をしましたね。『バイオ』と言えば、今や『ドラクエ』や『FF』と並ぶ人気シリーズ。それを先の見えない新機種に惜しげもなく投入するとは…。ライトユーザーの知名度から考えても「キラータイトルNo.1」の座は間違いないでしょう。これで自分もDC購入を決意しましたし、知り合いにも「バイオが出るなら…」と決めた人がいます。後は「出す」と

発表した以上、必ず出すこと。期待を裏切らない作品であること。できればあまり待たせないことを希望します(笑)。(茨城県／ルボ★ライター)

衝撃の『バイオ』最新作DC投入発表！ 一般ユーザーの関心をググっと引き寄せましたね。

去る10月10日、湯川専務を拝見し、東京ゲームショウへ行ってきました。見られるだけで感激なのに、名刺を頂いて握手までしてしまいました♥。すっごく嬉しかったです。トークの中で「CMの続編を作るかも」とおっしゃってましたが、ぜひ実現して欲しいですね。当曰は湯川専務ブリクラを撮り、湯川専務グッズも買ってしまいました。もう日本中どこを捜しても、これ以上人気のある専務はいませんね。これからもガツツポーズでがんばってください。(千葉県／神崎りおり)

そのブリクラを付けて送ってくれました。専務の「よし」というポーズと『©ゆかわ』がステキです。

先日、近所のゲームショップに行ったら、中古のサターン本体が6800円で売っていました。「これも時代の流れか」と少しせつな

キッズのよもやま話コーナー。ゲーム以外の話題でも体験談、失敗談、面白い知人、変わった人の話となんでもござれ。

くなっていると、小学生くらいの子供が、そのサターン本体が欲しいと親にねだっている光景を目にしてしまった。結局その親子は何も買わずに店を出たのですが、少しだけ心が和んだ気がしました。ちなみに中古の18禁ゲームには1万円近くの値が付いていました。こちらは時代の流れなど関係ないようです。

(北海道／ソニックHAM)

ひょっとして、1万円近くの18禁ゲームがやりたかったとか？(オイ)

日行われた英語のテストで「I must learn this poem () Heart.」の()の中に適切な前置詞を入れるという問題がありました。分からなかった僕は迷わず「to」と解答用紙に書いたところ、他のより大きな×が付いて返ってきました。「何で先生がこのことを知ってるんだ？」という方が疑問に残りましたが、このことを友達に話したら、「あ、オレもそうやった」と答えられビックリ。どうやらその友達とは長い付き合いになりそうです。ちなみに正解は()の中にbyがあり、「learn～by heart」で「～を暗記する」だそうです。(埼玉県／15のYome)

キミたち2人は氷山の一角。同じ解答をした『To Heart』ファンが、約30人いたと思われる(笑)。

中学入学してすぐ、1万円が当たった…。「何で？」と思ったが、母に頼まれて送った納豆の「総額1千万円プレゼント」だった。ハガキ1枚しか送ってないのに…。オレは「やった！」と叫びながら10分以上踊り続けていた。しかし、最近どうもツイていない。神、いや納豆に告ぐ。オレの運もここまでか〜！

(福島県／ピーナッツ頭)

当たっただけ羨ましい…。懸賞は何十枚もまとめて送るより、1枚に入魂した方が当選されやすいのだ。

この前お姉ちゃんと、ビデオに録画した「神様、もう少しだけ」を見ていたときのこと。お姉ちゃんが「あんた…神様～」に出ている誰かに似ている」と言い出した。私は「深田恭子？」それとも仲間由紀恵!? と喜んだけど、「金城武に似てる！」って言うんです。なんでやねん！ いくら人気があっても、男に似ているなんていやじゃー！

(京都府／ゆーちゃん)

金城武じゃ嬉しいないです…。



No.19によると私（34歳・独身）は投稿者の一人らしい。個人的には年齢は明記してもらった方が、同世代の投稿者の励みになると思うのですが如何。ちなみに私は「ゲームよりシリオ」派。

●兵庫県／永富潤 実は、30代後半の方がいらっしゃいます。誰かは秘密

まんがでGO!



サターン ギャラリー



○福岡県/DIE あくまで理想を追い求め
る兄に、妹の涙は届かない



○岡山県/AAC 熱き男のサイバスター
DCで「スバルボ」は出るのか?



○埼玉県/NAYU なかなかのスタイル
を見せつけてくれます。そういうマジドロ最
新作つて、どうなったんだ?



○群馬県/ふじさき 「Lost One」の女
性陣。PS版出るって聞いたときに驚いた



○愛知県/みん 悪い目に遭いそう…。理由は推して測るべし



Sentimental
Graffiti
和原真希
2/21
Momo
Kawada

○東京都/うさまにあ ちゃんとユリカやイネ
のファンもいるぞう。そりや少數派だけさ



今号のはじめてさん

○京都府/出撃完了!! フェイ
エンは美女キャラだつたのか!
ていうか、美女メカ?



○埼玉県/園谷安成
やくなつたアベル。ますます
ゼロのなすがまま



○群馬県/田村りょう
ブリカと並び「すごい
髪型」の2巨頭



コーンキッズ ネットワークボード

「○○さんの意見賛成or反対!」という、キッズ同士の意見交換コーナー。

や『グランツーリスマ』などのゲームこそが売れていているのです。PSのことを知らずに一方的に批判を投げかけるのは、同じサターンユーザーとして悲しいです。(香川県/KID)

サターンもPSも両方持っている上、どちらも貢献することなく同じくらい遊んでいるオレとしては、結構複雑です…。

To. けいゴ(No.18)

祖母の家に、昔懐かしい「セガマークIII」があった。叔母が10年以前に買ったらしい。「アフターバーナー」などをプレイしたが、昔のゲームをやってるのはスゴイかも。

私の家にもまだ現役のマークIIIがあります。ソフトも約20本以上あります。多分私がまだ赤ちゃんの頃に父や母が集めていたんだと思います。個人的に「オバオバ」とか思い入れがありました(簡単だったし)。「スペースハリアー」もあります。でも、本当に10年以前のゲームをプレイするってスゴイですね。私の場合は物心付いたときからゲームがあったので、あまり実感がわきませんけど(笑)。(愛知県/神楽海丸)

キミ、サターンからセガのゲーマーになつた人でしょ? セガゲーマーならみ

んなマークIII持ってて当たり前。オレなんかヒマさえあれば『ジッピーレース』やってる…(マークIIのソフトを動かせるのが嬉しい)。でも「アフターバーナー」とはなかなかいいものを見つかったね。次はメガドライブの『アフターバーナー2』を見つけてください。

(山口県/HAMU)

けいゴさんに負けず劣らず、私の部屋でもマークIIIがマスターシステムと共に半現役で頑張っています。限界の本体に自分でハンダ付けをしたり、壊れ易かつた専用パッドの代わりにメガドライブのジョイスティックを使ったりして、なんとか維持させています。全盛期には70本以上あったソフトもワケあって40本程度しかありませんが、伝説の『北斗の拳』や『SDI』『ビッグボット』『R-TYPE』をはじめ『新入社員とおる君』や『スペースハリアー3D』『スポーツパッドサッカー』と言った困ったちゃんソフトも遊べます。当然『3Dグラス』も『スポーツパッド(ブラックボール)』も使えます。もうすぐドリームキャストが発売されますが、たまに貧弱なグラフィック、チープな曲、シンプルなゲームで遊ぶと結構楽しいですね。昔ながらのFM音源、PSG音源の曲を聴くとホッとします。

(福岡県/入井詠亜)

ノスタルジーですね。昔の名作をまた遊ぶと、腕の衰えを感じてしまう…。

To. ソニックFAN(No.19)

PS版『シルエットミラージュ』は全然売
れず、ゲーム性を抑えた「やるドラ」シリ
ーズが売れてる。もはやゲームら
しいゲームを愛する人はいないのか?

ソニックFANさんの意見、興味深く
読みました。私は古いゲーマーなので、
ゲームらしいゲームが好きです。好きな
ジャンルはRPGですが、「絵が美しい」
とか「演出がすごい」ゲームよりも「シス
템が斬新」とか「自由に想像できる」
ゲームの方が好きです。かといって、別に
「やるドラ」のようなゲームを完全に否
定しているのではなく、「色々なゲーム
があっていい」と思っています。でも、
ゲームらしいゲームは無くなつて欲しく
ないです。(千葉県/神取リュウ)

PSへの認識の甘さにがっかりです。
「やるドラ」はサターン市場から見れば
「売れてる」と思いますが、PS
市場では「そこそこ売れてる」程度の
ものです。『シルエットミラージュ』は
確かに全く売れませんでしたが、これは
広告が全く目につかなかつたからで、
ユーザー層に責任はありません。ゲーム内
容も広告もパンパンやつた『メタルギア』

コーンヘッドクラブ

キッズホープ 生

ドリームキャスト時代へ向けての要望大募集！ サターンへの意見も待つ！

DC発売で、パソコン通信やインターネットが身近になるのは喜ばしい事だと思う。反面、モラルの無い、マナーを守らない等の困ったちゃん系ネットワーカーが急増することを考えると、手放して喜んでばかりもいられない。提供された場での一個の参加者である自覚の無い者。自分の価値観を他人に押し付ける者。マナーを守らない、というよりマナーを知らない者。この手の類はちょっとした予備知識が欠けているだけなので、雑誌の方でレクチャーしてやれば随分と減らせると思う。誌面で「ネットワーカーの心得」みたいなものを連載すれば、結構有効では？（東京都／ウォンバット越前）

ネット社会は気軽に入れる社交場なだけに、マナーとルールが大切です。

No.20での飯野氏のインタビュー記事、興味深く読ませてもらいました。私個人は残酷な描写は嫌いですし、そういういたげをあえて選んでまでプレイしたいとは思いませんが「ゲームだからダメだ！」というような、旧態依然としたCESAの意見の前に封殺されるのだけは納得できません。確かにワープの作品には過激なものが多いですが、それは氏が以前から提唱しているクリエイターの作家性と作品性を重んじてのこと。ただいたずらに話題性ばかりをウリにしているのとは少し違うと思います。ゲームはこのまま「良い子の玩具」の範疇に留まっているのか、そこから1歩も2歩も進み出して、新しい「表現媒体」としてのジャンルを確立するのか。セガは自身のポジションを明確に表示すべきではないでしょうか。（千葉県／せがた、とぶ！）

「表現の自由」が「倫理」の名のもとに縛られていると感じることもある。無秩序も問題だが、逆に不自然な表現

になるのは、さらに問題では？

「サターンでは無理だからDCで」か…。じゃあ一体何をもって鈴木裕氏は2年前に『VF3』をサターンで出します!! 出せます!!』と言ったのだろう。また、「サターンでも開発はしていた」と言うが、一切開発中の画面写真が公開されずに終わった。『1』や『2』のときは開発度20%とかでも画面写真を公開していたのに。「本当に作ってなかった」と思われても仕方がない。最近多いのが「DCで出すから、サターンでは出さなくていいですよ」みたいな発言。別に全てのサターンユーザーがDCを買うわけではないのに。（東京都／あ～あ…）

サターン版『バイオ2』も発売中止に。『VF3』ともども期待を寄せていたサターンユーザーは非常に多いし、今回の発表を残念がっているかも。

DCのラインナップもやっと見えてきたという感じですが、一つ心配なことがあります。それは『ソニック』や『D2』などが、後から振動パック対応版で発売されるのではないかということです。『マリオ64』や『バイオ2』のように、後から安く発売されるのではないかと思うと、すぐに買う決心が付ません。振動パックの仕様が固まっているなら、あらかじめ対応して欲しいです。（京都府／メナーサ）

今所の、「ぶるぶるパック」対応ソフトは『バギーヒート』のみ。『ソニック』も『D2』も対応未定。振動って、いい演出になると思うけど…。

お詫び

地元のゲームショップの店内に、

「バイオファイター3 ドリームキャストで発売！」
「バイオハザード3 ドリームキャストで発売！」
「ファイティングバイオ3 ドリームキャストで発売！」

…という貼り紙が。バイオファイター3は先日発売されましたけど、あと2つは私には「知らなかった、気にしない？」という感じでした。これって、お店が見切り販賣で書いてるからしょうが、それとも、小売店独自の情報網でどうした本日のこと？ 情報に疎い、いちばん初心者として、信じていいのか迷います。しかも貼り紙には「予約販売中」と書いてある。

ちなみに一角には、セガメンタルグラフィックスが20円で販売されてます。

○島根県／アサダニッキ このハガキが届いたのは、『バイオ』発表前。でも『FV2』のDC移植なんて、知らないぞ！ どこからそんな…



移植・続編希望の声

『スター・オース・アーケード・トリロジー』はおそらくDCに移植されると思うが、その予習も兼ねて前作である『スター・オース・アーケード』をサターンで出して欲しい。今ならモデル1のゲームくらい楽に移植できるハズだ（32X版のデキは…泣）。『ウイングウォー』（X-BAND対応がベスト）もカッピングして、『SEGA AGES』で。

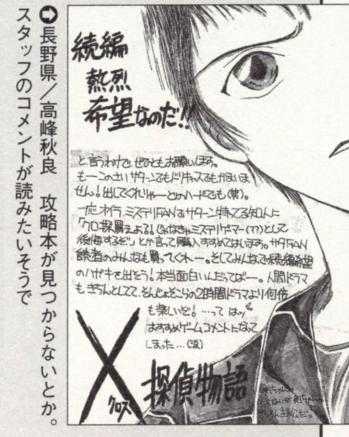
（愛知県／斎藤康正）

『ストリートファイターZERO3』PSに移植決定!! ガガガーン!! なぜDCではなく、PSなんだ。CPⅢの移植は今あるゲーム機では無理だと、カブコンさんのインタビューにも書いてあったのに…。カブコンの格ゲーが好きで、さらに2Dに強いサターンと

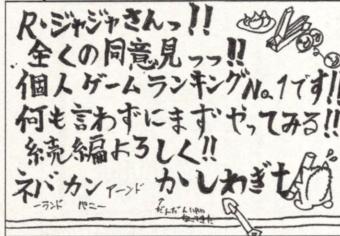
カブコンのパッケージがとても好きだったので。『X-MEN vs. SF』や『ヴァンパイアセイヴォー』が出来ればEX付きでPSに移植してますし、サターンは2Dに強いという感じが薄れてきています。DCが発売されるので、『ZERO3』をPSオリジナル+αで移植してくれる事を期待します。

（茨城県／LOVE♥カブコン）

『ZERO3』はCPⅢ基礎なので、DCはもちろん、4M-RAMを使えばサターンへの完全移植も夢じゃない！



○長野県／高峰秋良
スタッフのコメントが読みたいそう
R・ジャジャさんっ!! 全くの同意見っ!! 個人ゲームランキングNo.1です!! 何も言わずにまずやってみる!! 続編よろしく!! ねばカン二ンド かしわぎむす
R・ジャジャさんとの共同戦線？



○福井県／レッツゴー三匹 R・ジャジャさんとの共同戦線？

まんがでGO! 出版版



○島根県／アサダニッキ このハガ

キが届いたのは、『バイオ』発表前。

でも『FV2』のDC移植なんて、知

らないぞ！ どこからそんな…

We are サポーターズ

ひいきのゲームやキャラクタを、文字やイラストで応援するコーナー。ゲームにまつわるエピソードも待ってるよ。

ドラゴンフォース友の会

もう一、レニシナリオのクリフトかっこよすぎ♥。エーベルス編でのレニとのラブラブイベントより、レニとク



●神奈川県／雪野真詞 雪野さんデザインの衣装。華やかです



●千葉県／明石知子 溪谷を行くウェインと兵士達。剣を握る手が力強い



●神奈川県／水の森景 バーシルには苦労をかけたライオーネ。クーデターなんて、しようとするから…

●京都府／canon 『DF』の女神さま、アステア。気高く、清らかな存在



●京都府／サターン惑星同盟 ジュノーンにこの眼で睨めたら、萎縮してしまいそう。背景の鎧が、重量感たっぷり



●愛知県／ブリビチ 關将ジユノーン率いるトリスタン騎兵隊。並の軍ではやられるのみ

ご主人様の小さな家

ゼロの人気は留まるところを知らず！でも、他のご主人様が好きなキッズもたくさんいます。



●埼玉県／みづき アベルとの楽しかった日々を思い出し、またアベルの身を案じ、涙するドミナ。2人だけの生活に戻りたい…



●東京都／TAKANE 「意識の戻らぬエーションだそうで。ハハハ：（苦笑）



●静岡県／堺素穂美 ゼロまで「愛を語つた少女」にされていたのね…



●静岡県／琥瀬ゆ・翡翠 どこまでも落ちていく…。それを見る上級天使は、何を思うか…



●千葉県／蓼科あかね 年半ぶりの投稿といふ蓼科さんはライザを描いてくれました。お久しぶりです



●東京都／R・ジャジャ 上級天使の、何かに満足したような不敵な笑み。背景に溶け込んでいる？



●北海道／アサイサミ ヒマを持て余しているような上級天使。服がオシャレ

コーンヘッドクラブ

帝劇親衛隊

ウチの妹は、アイリスをものすごく性格が悪いと思っていたらしく、ゲームを見てえらいびっくりしてました。何か、札束で殴っちゃうような人だと



KANNAN -
KIRISIMA
SAKURA WAR

●鳥取県／LEE クスしたときの笑顔。カンナは表情豊かですなあ



思っていたらしいです。そりゃねーよ妹よ…。(北海道／アサイサミ)

高飛車でヒネクレものなお嬢様…そんなアイリスも見てみたい?

●宮城県／ちくばふみ ポスター調のリア王。艶っぽい笑みを浮かべるすみれに、ドキドキしちゃうネ



●富山県／小蘭まり ングドレス姿のあやめさん。大人の魅力にクラクラ…



●宮城県／おしょすいり助 草むらの上に寝転がり、気持ち良さそう



兵庫県／藍澤崇 こちらはセクシーダイナマイトなマリアさま。いい肌に、黒い水着は刺激的すぎます。白



●島根県／アサダニッキ 6話より。レニファンなら涙ものですね

パラダイムS

『デビサマ』は途中で挫折した私ですが、「ソウル」は親切設計で最後まで楽しめました（悪魔合体は極められなかつたけど…）。インストールソフトの力は偉大だわ～。続編が出ても、是非付けて欲しいです。

(埼玉県／赤い悪魔)



●愛知県／楓楓也 雜な三角関係。ネミッサのアプローチにヒトミちゃんビーンチ！



●愛知県／楓楓也 「リーダーアアアー」という、魂の雄叫び付き。スピーキーへの愛をヒシヒシと感じます



●茨城県／山口泰央 意外と珍しい悪魔たちのイラスト。いくつ言える？

VAMPIRE GROOVY



●香川県／河川池智98 投げつける。とっても根性が座った方爽やかな笑顔で鉄球を



●東京都／水月影斎 首から吹き出す鮮血が、ビシャモンを紅く染める！不気味な自虐技



●島根県／ゴンザレス お姉さんに「ヘンがセクシー」と言われたとか

僕・私の「クロス探偵物語」ゲーム

目の肥えたサターンユーザーには非ともやってもらいたいゲームがあります。それが今回紹介する『クロス探偵物語』です。随时参照が可能な人物紹介や現場の見取り図など、推理アドベンチャーを快適にプレイするために必要なシステムは揃っているし、ウワサのマッハシークも驚異的な速さです。暗すぎず、明るすぎない心地よい世界観は、適度な緊張感と爽やかな感動を与えてくれるし、リアルな絵柄が生み出した個性的な登場人物は、物語に華を添えてくれます。眉毛が魅力の高梨まゆなや、ちょっと広末似の広川千絵里など、都会的で洗練された美少女たちには目移りして困ってしまう！ 続きが気になるので、続編を出してもうれるよう、皆でこのゲームを応援しよう！ (佐賀県／応援ハート)

根強い人気を誇っています。

私は『DESIRE』をブッシュします。「マルチサイトアドベンチャー」としての完成度は『EVE』に引けを取りますが、シナリオは「救われない結末の空しさ」が心を突き刺し、衝撃度は高いです。さらに2回目のプレイでは様々な細かい行動が積み重ねられて起きた運命を感じ取ることができ、シナリオの構成力を再認識しました。美麗なアニメーションも、一見の価値があります。

(神奈川県／成塚天狗) 運命では片づけられない悲劇…。

リーダーズQ&A ~解答編~

No.19で募集した疑問、質問に対し、攻略のお便りがたくさん届きました。思った以上の反響に、思わず感激の涙…。助け合いの精神は大切にしたいですね。

Q メロディ(No.19)

『デビルサマナー』の第1戦闘、図書館で、いつもボスのフグルマにやられて、あっけなく終わってしまう。どうすればボス・フグルマに勝てるのか、できる限り詳しく教えてください。

魔晶変化は試されましたか？ 序盤の私のおすすめ品は、「魔獣ヘアリージャック」で作れる「シャドージャック」です。

■作り方

①まずは図書館内で「地霊ノッカー」と「夜魔ナハトコボルト」を仲魔にする。
②業魔殿へ行き、ノッカーナハトコボルトで「魔獣ヘアリージャック」を作る。
③後はひたすら戦って、アイテム＆マグネット、そして経験値をためます。
④魔石・宝玉、チャクラドロップ、宝石類がたまつたら、全部ヘアリージャックに使って下さい。

⑤ヘアリ君の忠誠度が10になら、業魔殿へ行き、魔晶変化させる。
⑥完成した「シャドージャック」を主人公に装備させて、いざフグルマと勝負！(この武器と主人公のレベルが15もあれば、1ターンでかたづきますよ)。

あと、パートナー(レイ)用に「妖精ビ

クシー」で作れる「ピクシーナイフ」も、序盤のおすすめです。(愛知県/MFO)

もう1つ、攻略法を紹介します。

まず、主人公のレベルが12あると良いです。仲魔で強力な「シーサー」を合体で作れるようになります(魔獣力ブソ+妖精ピクシー)。「シーサー」はつれあい型なので前例に置いて、命令を聞かせていれば忠誠度は上がります。そして主人公の武器は「しようしんらい」がお勧め。攻撃力は少し低いですが、攻撃回数が必ず2回になります。後は後列にピクシーナイフを置いてティアで回復してもらったり、主人公に傷薬をたくさん持たせて下さい。(静岡県/藤巻雄一)

魔晶変化と悪魔合体、2つの方法を紹介しました。いざ、図書館へ！

Q もぐろ(No.19)

『デビルサマナー』で、攻略本通りに忠誠度を10にしたヴィッシュヌとマリシテンとくさなぎのけんを合わせたのに、ようおうは剣が造れない。どうすればいいのか教えて欲しい。

ヴィッシュヌの忠誠度を10にするのは良いですが、マリシテンまで忠誠度を10にしてしまうと「まこうせいいけん」になってしまいます。だから、マリシテンの忠誠度を10未満で合体させれば、「ようおうはけん」が完成します。

(静岡県/藤巻雄一)

リーダーズQ&A ~質問編~

悩めるキッズの叫び声もたくさん届きました。ここに質問を一挙掲載し、解法のオハガキを募集します。

『リンダキューブ』で、タヌキとコイのメスがどうしても見つけられません。攻略本通りに捜しているのに、出現場所と捕獲方法を教えてください。

(大阪府/ひさし)

『シャイニング・ザ・ホーリィアーグ』にピクシーアタックがありますが、ピクシーたち(サキュバスやレプラカーン)の居場所を教えてください(かなり無理っぽい…)。お願いします～。

(北海道/MJC)

つい最近のゲームなんですが、いいですか？『Pia♥キャロット』でサターン版オリジナルキャラのアイリが、どうしてもクリアできません。攻略本も見かけたことないし…。ぜひ教えてください！

(山形県/MCU)

今『Pia♥キャロット』をプレイしていますが、なんで…なんでアリと清美さんは僕に振り向いてくれないんだ～！ どうか2人をクリアする方法を

教えてください。

(滋賀県/Pia♥キャロ大好き男)

『エヴァ』&『エヴァ2nd』の「セガEVA」2作品でわからなことがあります。それは初号機の暴走のさせ方！誰にも止められない、初号機の勇姿を見てみたいので、よろしくお願ひします。

(千葉県/五十嵐鶴郎太)

『デジタルアレンジ』に、ベストエンディングはあるんでしょうか。バッドエンドラしきものの方がアニメで、告白だと一枚絵だけみたいで、わけわかりません。

(岡山県/もんきち)

私が進めなくてイライラしているのは『きゃんきゃんバニー エクストラ』です。私の手順は雪江→千里→環→綾→日奈緒なのですが、そっから先、美沙生と春菜は先に進みません。香織に至っては、会ったことすらない始末です。選択肢も色々試しましたがどうもわかりません。教えてください。

(大阪府/ゴンチチ)

以上。みんなも攻略できずに悩んでいるゲームがあったら、遠慮なくドンドン書いて送ってくれ！

Q チェシャ猫(No.19)

『銀河お嬢様伝説 ユナ3』で、氷のミドリを仲間にしたいのになかなか会えない。彼女を仲間にするためにどうしたらいいか、またポリリーナスナックはどこで手に入るのでしょうか。

氷のミドリを仲間にするのはカンタンです。CHAPTER4で六花戦・桃花との戦闘に勝利したら、マップを蜃楼星ミエニーヤかプリンセス号のどちらかに選択することになります。ここでミエニーヤを選択し、マップをクリアします。すると次のマップの途中で氷のミドリが仲間になります。ポリリーナスナックは、

CHAPTER3で耶呼を追いかけて転送装置に入ったとき、青→紫→青の順番に行くと入ることができる隠し部屋にあります。(長野県/中原真己)

Q チェシャ猫(No.19)

『天外魔境 第4の黙示録』で、黄のジグソーピースが2~3個、どうしても集めることができなかった。アメリカ本土に散らばる、黄色のピースの場所を私に教えて欲しい。

アサダニッキさんが、黄ピース全ての入手場所を、イラスト付きで書いてくれました！(下ハガキ) さすがはコン1、2を争う天外フリケです。

天外魔境の黄ピースの場所

(No.19.4エニヤ特集へ)

【宝箱でスキンモード】

16. レイジア+ / ニューオーリンズ町内

1. アラスカ/マッキンリー洞窟

【店で買い物をして貰えるもの】

2. モンタナ/石鹼台

※(ターブの内蔵時計で29日に)

3. " / マントー屋敷 B1F

1. アラスカ/ノーム道具屋

4. " / マントー屋敷 4F

2. カリフォルニア/フィッシュター波止場

5. カリフォルニア/チャイナターミナル

3. 新ラスベガス/道具屋

6. " / ロン・テリーオフィス(2個)

宝石屋

7. アリゾナ/グランドキャニオン

ヨウサウ

8. " / フェニックス 町内

4. メキシコ/インディアン村の見習い商人

9. " / アラティ城 I/F

10. メキシコ/メキシコシティ内

11. " / オマハ 木内

11. オマハ木内

12. " / オマハジャングル(2個)

12. オマハジャングル(2個)

13. ミネソタ/エディンの洞窟

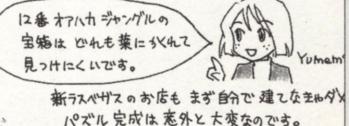
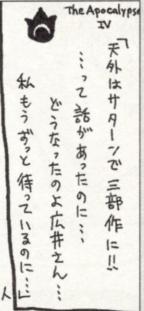
新ラスベガスのお店も

14. " / レッドビル I/F

自分で建てなまらダ

15. " / イエローピール I/F

パズル 完成は意外と大変なのです。



●島根県/アサダニッキ 夢見のワンポイントアドバイス付き。これでカンペキだね

攻略RETURNS

『サムライスピリット 武士道烈伝』の妖花勘哭之章について教えてください。ハレハレ山で、黄金のバナナを入手することができません。空中に浮く木へ飛び移る方法を教えてください。

(兵庫県/主婦ゲーマー)

空中に浮く木の周りにある3つの岩の中から、一番右を選択しよう。すると主人公たちの身体が不思議な力で浮き、木までたどり着くことができる。これで黄金のバナナは貴方のもの。

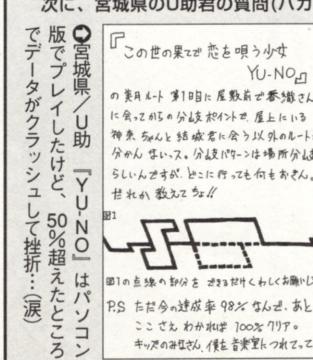
次に、宮城県のU助君の質問(ハガ

キ参照)。これは屋敷前で香織と会った後の3つの分岐ルート。この分岐の条件は、場所分岐。屋上に行くと、神奈と結城に会う。会社(ジオテクニクス)に行くと亞由美に会い、真ん中のルートを進むことができる。社に移動した場合は、下のルートを進むことができる。とまあ大体が前号の付録のとおり。これで問題ないハズ。

最後にもういっちょ『YU-NO』。

社の洞穴に入ったらどうすればいいですか？ (宮城県/五時ださ)

まず洞窟に入ったら、3回前に移動する。すると、画面左のカベにボタンが確認できるハズ。このボタンを押すと、洞窟の先の方で変化が現れる。その後、奥の扉の右側に位置するくぼみを調べると、白いメダルと黒いメダルを入手できる。黒いメダルは洞穴に入って最初の分岐点を左に進み、行き止まりにある顔の彫刻にはめる。白いメダルは格子状の扉にある王冠のレリーフに使う。すると格子状の扉が開く。また、白いメダルの前に「円盤」を使うと、ストーリーが分岐する。



コーンヘッドクラブ

ドリームキャスト 絵画館



滋賀県/Dr.M 妙に絵がロリっぽい? 『エボリューション』



○栃木県/葉住伸 編集部にサンプルが届いたけど、あまりのシユールさに晒しまった。



○京都府/オツスー オラ干 別名「クライマックスハイウェイワールド」(同様多數)



○栃木県/服部たかし バイちゃんも 猫さんも小鳥さんも ほえほえ~



○京都府/風城純 「メルクリー」発売と同時にDCを購入するという風城さん。賢い買い物です



SHINING FORCE III

第26回 イラストの殿堂

今回の殿堂入りは、「シャイニング・フォースIII」のジュリアンとガルムを描いてくれた、鳥取県のLEE君に決定!

No.19、LEEサマの『シャイニング

順位	No.	ペンネーム	タイトル
1	19	LEE	シャイニングフォースIII
2	18	雪野真詞	ドラゴンフォース
3	18	ブリビチ	グランディア
4	19	守谷T教授	サクラ大戦2
5	19	明石知子	ドラゴンフォース

グ・フォースIII』のイラストに1票! LEEサマのイラストは前からずっと好きだったんですが、今回のジュリアンにはホレました。背景のガルムもいい感じです。No.17の『グランディア』もすごく良かったッス。(群馬県/中邑香織)
No.18でリュー氏が描いた『鬼太郎』が気に入った! リアルに描かれた鬼太郎もさることながら、「人間とは」という問い合わせの深いこと!(長崎県/ルルル)
さて、第27回目の募集を行います。

No.20、21の中からお気に入りのイラストを1点書いて送ってください。締め切りは11月18日(必着)。



○栃木県/風城純 明石知子さんへの応援メッセージ! こういうふうに、キッズ同士がどんどん交流を深めてくれば嬉しい

○鳥取県/LEE 「ジュリアン、カッコいい声が続きました!

SHINING FORCE III

コーンキッズQ&A

どんな質問、疑問も一気に解決。
ウシ:ちょっと北海道へ行ってみたい

気分『北へ』に触発されたか…。

マモー:黒瀬さんに、オイラの似顔絵描いてもらつたッス。大感激ッス!

ヒゲ太:「ワイルドでステキ」という投稿にドキドキして、飯もバクバク。

しょぼちん:アサダニッキさんのマンガが大好き! 単行本化希望(笑)。

質問

ドリームキャストFAN(ドリFAN)になったら、サタFAN時代の余ったハガキは使えますか? またサターンタイトルのイラストコーナーは続けま

すか? (三重県/上杉四郎殿)

ウシ:宛先変更後のハガキならそのまま使えます。変更前(新橋)のものを使う際には、住所を書き換えてください。

マモー:誌名はどうするんすか?

ウシ:修正する必要はありません。

しょぼちん:サターンのイラストコーナーも無くならないわよね。

ウシ:当然! サターンのイラストはそれぞれのサポートーズか「サターンギャラリー」、DCのイラストは「ドリームキャスト絵画館」へお願いします。

ヒゲ太:まあ、基本的には今まで通りじゃから気楽にいこうや。ガハハ。

投稿時のおやくそく

全ての投稿は、ハガキサイズの紙でお願いします(コピー紙などの薄い紙はダメ)。イラストは白黒限定でカラーイラストは載せないので注意。あと、キャラクタ名とコメントを書いてくれると嬉しいです。複数枚まとめて投稿する場合は、ハガキごとに住所、氏名、ペンネームを書いてください。サターンFANは次号からドリームキャストFANとして生まれ変わりますが、この読者ページはこのままマイペースに行きたいと思います。これからもたくさんのお便りと変わらぬご声援をお待ちしております。ではでは~。

●あて先はこちら!



HYPER UL-TECH

ヒーローたちの最大の敵、メカ豪鬼を使ってバトルを繰り広げられるウルテクが発覚！この超絶のウルテクを筆頭に、ゲームプレイが楽になるテクニック満載でお届けするぞ！

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

ついにあのキャラを使える！

メカ豪鬼の秘密を暴露

千葉県／和田勤

5

アーケードモードやサバイバルモードの最後に立ちはだかる強敵、メカ豪鬼といつでも戦えるメカ豪鬼モード

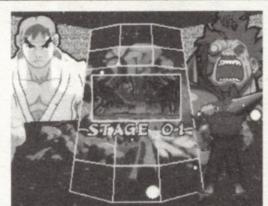
ードが発見された。さらに、メカ豪鬼をプレイヤーキャラとして使う方法も、ついに明らかになったぞ。

メカ豪鬼モード

サバイバルモードをクリアしたあと、タイトル画面でサバイバルモードにカーソルを合わせてLからRを押す。すると、「MECH-GOKU NO W!!」と表示されて、メカ豪鬼モードを始めることができる。

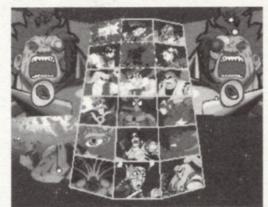
メカ豪鬼使用法

上で紹介したメカ豪鬼モードとアーケードモードをクリアしたあと、キャラ選択画面でスタートを押しながら豪鬼を選ぶ。さらに、2人目も



このモードは、メカ豪鬼との一本勝負になる

スタートを押しながら豪鬼を選ぶと、メカ豪鬼を使ってプレイできる。ただし、サバイバルモードでメカ豪鬼を使うことはできない。なお、メカ豪鬼の技は下の表のとおり。



もちろん、メカ豪鬼ども

メカ豪鬼技表

技名	コマンド
メカ豪波動拳	➡▲➡+P (空中でもOK)
メカ豪昇龍拳	➡▼➡+P
メカ豪巻斬空脚	➡▼➡+K (空中でもOK)
メカ天魔空刃脚	(空中で) ➡▼➡+K
メカ阿修羅閃空	➡▼➡+Pを3つ (Kを3つ) ➡▼➡+Pを3つ (Kを3つ)
★スクランブル豪パンチ	➡▲➡+Pを2つ以上
★ハイメガ豪ビーム	➡▼➡+Pを2つ以上
★サンダー豪シャワー	(空中で) ➡▼➡+Pを2つ以上
★シャイニング豪ショック	弱P、弱P、➡、弱K、強P (空中でもOK)

※注：コマンドはキャラが右向きの場合で、「P」はパンチ、「K」はキック、「+」は同時押し、「★」はハイパー・コンボを示す。

投稿募集

セガサターンソフトのウルテクを見つけたら、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、ゲーム名、ウルテクの詳しい内容を書いて送ってほしい。採用には、1点につき2000円、最高1万円の賞金

をプレゼントしている。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキや封書は消印、FAXは送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の名前を採用している。たくさんの応募を待っているぞ。

あて先

〒136-8603 東京都江東区新木場1-6-26
TIM サターンFAN編集部 ウルテク係
FAX 03(5569)6236

北海道／川口貴史

3

コットン ブーメラン お得な隠しコマンド

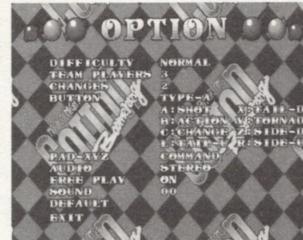
北海道／川口貴史

3

追加オプションやトレーニングモードを、いきなり出現させるコマンドを公開。さらに、ステージ途中で

万能コマンド

タイトル画面でオプションにカーソルを合わせて、X、Y、Zを押しながら、すばやくA、B、Cの順に押



①フリープレイをオンにすれば、何回でもコンティニューできるようになる

プレイヤーキャラがやられてしまつたときに、復活することができるウルテクもあわせて紹介しよう。

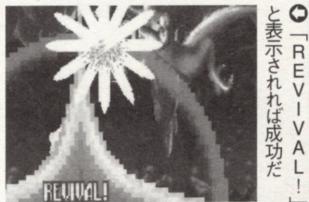
す。成功すると、オプションにフリープレイなどの追加項目が出現、さらにタイトル画面で、トレーニングモードを選べるようになる。



①トレーニングモードでは、いきなり最終面から始めるこどもできるのだ

やられても安心

プレイヤーキャラがやられると、地面へ落下していく。ここで、キャラが地面に接触する瞬間にCを押すと、キャラが復活する。ただし、このウルテクはチェンジアイテムを持っていない場合は使えない。

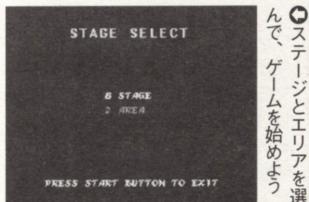


と表示されれば成功だ

カブコンジェネレーション～第2集 魔界と騎士～ 『超魔界村』のステージセレクト

福岡県／永島英夫

2



んで、ステージとエリアを選

あらかじめ2P側にもコントローラを接続しておき、ゲームセレクトで『超魔界村』を選択。このあとオ

プション画面で、2PのLとスタートを押しながら1Pのスタートを押すと、ステージセレクトになり、好きなエリアをプレイできる。

ドリームキャスト
同時発売
ソフト
CHECK!! 1

発売を間近に控える
『バーチャファイター
3tb (以下3tb)』。今
回は、判明したDC版
オリジナルの
要素、さらに
『3tb』ならでは
のシステムを徹底解説!!



ついに姿を現した
オリジナル要素
DC版舜帝「VF HISTORY ムービーモード」



そして 魅力あふれる『3tb』ならでは
のシステムを詳細

解説!!

Virtua Fighter 3tb

DC	11月27日発売予定
発 売 元	セガ
開 発 元	セガ
ジ ィ ン ル	格闘アクション
対 象 年 齢	全年齢
ディスク枚数	2枚 (1枚+スペシャルディスク)
複 数 プ レイ	2人同時
データセーブ	2・プレイデータ
対応周辺機器等	アーケードスティック対応
現在の開発状況	95% (10月29日現在)

15P
で
徹底
検証

3tb
バーチャファイター3tb

TM

DC版の対戦モードは3つ

各種モード解説

ここでは、「3tb」の2つの対戦形式、各種モードの解説をしていく。そして、業務用の仕様とは違った形で姿を現した、DC版オリジナルの「トレーニングモード」のシステムを詳細にお伝えしていくぞ。

「tb」モード&ノーマルモード 好みのシステムを選択して対戦

『3tb』では、複数のキャラクタを1つのチームとして選択して、勝ち抜きの対戦を進めていくチームバトル(tb)モード。そして、1人のキャラクタを選択して、1対1の対戦を行うノーマルモード(従来の『VF』と同じ対戦形式)がある。この2つのシステムの大きな違いについて説明する。もはや知らない人はいないかな?



純粋に1キャラでの対戦を行いたい場合はノーマルモードで



「tb」モード

対戦で勝ったキャラクタの体力が、次のラウンドに持ち越しになるのが「tb」モード。この時、勝利条件により、体力がある程度回復する。また対戦前にはキャラの順番も変えられる。



ノーマルモード

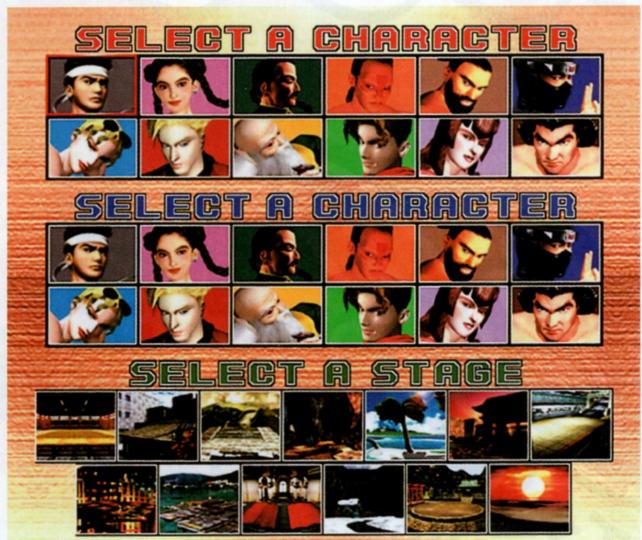
キャラクタ1人を操作して、1対1の対戦を行い、1ステージで3ラウンド先取した方が勝利となる。1ステージのラウンド数は、オプションで設定を任意に変更することができる。



初心者も安心のトレーニングモード

CPUキャラクタを相手に、各キャラクタのコマンド技の入力を確認しながら練習できるのが、この「トレーニングモード」。このモードには、制限時間や、キャラクタの体力設定がないため、通常の対

戦時と同様に攻撃してくるCPUキャラクタを相手に、コマンド入力の練習を無制限に行うことができる。コマンドがしっかりと入力できるようになるまでは、このモードでとことん練習しよう。



練習したいキャラを選択後、練習相手、ステージを選択



段位認定モード

ノーマルモードで全ステージクリアするか、途中のステージでゲームオーバーになると段位認定証が表示される。「2」の時から採用しているこのシステムは健在だ。



以上の結果より
あなたの実力を
五級と認定致します

○ノーマルモードのみ段位認定

○対戦の進め方や、クリアしたステージ数によって、その時のプレイヤーの総合的な評価が行われる

コマンド、そのボタンを押している長さ(フレーム)が、随時表示される。シビアなコマンド操作が要求されるだけに、ここで練習は初心者だけでなく、上級者にも必要だ

「3tb」における基本システム① エスケープ

「3D格闘」という言葉を真の意味で再現しているのが、この“エスケープ”。他の格闘ゲームでは見ることのできないこの独自のシステムにより、立体的なバトルが可能となつた。これなくしては、「3tb」は語れない!!



打撃技をかわす魔法のボタン それがエスケープ

パンチやキックなど、打撃技の部類にあたる攻撃をかわすことができるが、エスケープというシステム。かわしたあとは、ほぼ一方的に攻撃を入れることができるのだ。ここまで説明だと、万能なシステムのように思われるがち。だが、投げ技に対して一方的に負けてしまう点や、回転系の技に対して弱い（かわす方向を間違うとくらってしまう）点、タイミングが遅れるとエスケープ直前に打撃技をくらってしまう点など、さま

ざまな弱点を持ち合わせているのである。ここでは、このエスケープシステムの特徴を紹介しよう。



①回転系の技に対しては、基本的にエスケープはあまり有効ではない

Eボタンのみ

Eボタンとレバーを組み合わせて入力すると、エスケープを行うことができる。右の写真の通り、Eボタンのみを押すと、画面の奥方向にエスケープする。



画面奥に
エスケープ

↓+E

↓+Eとコマンドを入力すると、画面の手前方向にエスケープすることが可能だ。上記のEボタンのみのエスケープと、この↓+Eの使い分けが重要となる。



画面手前に
エスケープ

エスケープ方向により、かわせる技が変化

相手が出てくる打撃技に合わせて、エスケープ方向を変えいかなければ、エスケープは成功しない。例えば、カゲの旋蹴り。カゲの背中側にエスケープするとくらってしまう。ということは、カゲ側が旋蹴りを出していくと読んでいいなければ、エスケープは成功しないということである。この読み合いが熱いところなのだ。



①半回転系の技も、エスケープ方向さえあえがわせる

カゲの旋蹴りを例にすると



カゲの背中側にE→失敗

①カゲの背中側にエスケープすると、旋蹴りをくらってしまう



カゲの正面にE→成功

①逆にカゲの正面にエスケープすれば、かわしが成功!!

エスケープの硬直をキャンセルする

エスケープ自体は硬直が長く、硬直中に技をくらってしまうことが多い。この問題を解決するためにあるのが、エスケープ終了間際にしゃがみダッシュ(↓↓)を入力するテクニックだ。



↓↓をしてもみる



①エスケープ中に打撃技を入力した場合も、硬直をキャンセルできる



②そしてしゃがみダッシュ。エスケープ後は、しゃがみ状態になる

エスケープ上級編

投げ技にも対応するため、エスケープ中に投げ抜け（次ページ参照）を入力する“エスケープ投げ抜け”など、上記以外のテクニックもエスケープには存在するぞ。

抜け”。そして、エスケープ中に打撃技を入力し、その後投げ抜けを入力する“エスケープ打撃投げ抜け”など、上記以外のテクニックもエスケープには存在するぞ。

『3tb』における基本システム② 投げ抜け

『3tb』を語るうえで、忘れてはいけないのが、ここで解説する「投げ抜け」システム。②より、さらに発展したこのシステムが、大変になりかちな試合展開をより緻密に、そして、より深いものにしてくれるのだ。



投げ技を文字通り投げ抜けする成功すればダメージを受けない!!

『3tb』における投げ技を大きく分けると、立ち投げ、下段投げ、キャッチ投げの3つに分けられる。この3つすべてに対して、投げ抜けができるのだ。投げ抜



①キャッチ投げを投げ抜け。投げ抜けに成功すると、かなり嬉しいぞ

けに成功すると、ダメージを受けないばかりか、時には相手に逆にダメージを与えることが可能。もちろん相手の投げ技にあった投げ抜け（例：弧延落を投げ抜けする場合→△P+Gと入力）を入力しないと、投げ抜けは成功しない。要は読み合いということだ。



①ウルフのSSD（スタイナーズズクリュードライバー）を投げ抜け



①投げ抜け後は、確実に背後投げを決めることができるのだ



①カゲの浮霞に対して、投げ抜けが成功すると…。チャンス到来!!



①横投げが決まる。ちなみに背後投げ、横投げともに投げ抜けは不可能

同時に2種類の投げ技を抜けられる

投げ抜けは一度に1種類しかできないわけではない。ここで紹介する「飛車角投げ抜け」を使うと、通常投げ（P+G）とコマンド投げの2種類を、同時に投げ抜けすることができるのだ。例えば、カゲの弧延落（△P+G）と太刀

（P+G）を投げ抜けしたい場合、コマンドを、P+G→△P+Gと入力すればよい。これで、2種類の投げ技に対して投げ抜けを入力したことになり、投げ抜けが成功するワケだ。ちなみにコマンド投げを2つ同時に投げ抜けすることはできない。あくまでも通常投げ+1種類のコマンド投げのみ可能だ。

①キャッチ投げに対しても、飛車角投げ抜けは対応している



①コマンド投げは、2種類同時に投げ抜けすることができない

相手（ウルフ）が
ブレーンバスター
(P+G)
か
ジャイアント
スイング
(△△△△P+G)
を狙ってくる

投げ抜け
コマンドとして
P+G
と
△△P+G
と
入力する

①ブレーンバスターの投げ抜けに成功。背後投げのチャンス!!



①もちろん、ジャイアントスイングの投げ抜けにも成功。一石二鳥だ

通称

飛車角投げ抜け!!

※ここで記載しているコマンドはキャラが右向時のものです。

「3tb」における基本システム③ アンジュレーション

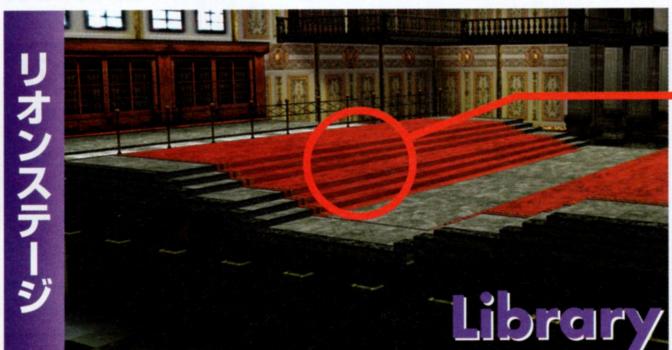
12人の戦士たちが戦う舞台は、平面な場所ばかりではない。場所によっては階段であったり、坂道であったり、屋根の上であったり、はたまた砂丘であったりするのだ。この高低差（角度）をアンジュレーションという。



打撃技への影響が多大!! アンジュレーション(高低差)の秘密

アンジュレーションは、キャラクターの打撃技に対して、かなりの影響をおよぼす。一言でいってしまえば、アンジュレーションによって、技がスカッちてしまったり、逆にヒットしやすくなったり（当

たり判定が強くなる）するということだ。この当たり判定の違いは、リオンステージを例に右で紹介しているので参考にして欲しい。地形まで見ながらプレイをする『3tb』。やはり奥が深い…。



アンジュレーションによる空中コンボへの影響

アンジュレーションは、空中コンボにも影響する。自分が相手より低い位置にいる場合は、あまりたいそうなコンボが望めないが、相手より高い位置にいる場合は、多段コンボを望めるようになるのだ。これは、相手が地面に落下するまでの時間（浮いている時間）に関係しているのである。



相手の浮きの高さを見極めなくては…



コンボ(ジャッキー)の例

エルボースピンキック(ジャッキー)を上りアンジュレーションで使用した場合

上りアンジュレーション（階段を上っている状態）では、ジャッキーのエルボースピンキック（PK）の2発目にあたるスピニックが、相手にヒットしやすくなる。



2発目のスピニックが当たりやすくなるのが、上りアンジュレーションのジャッキーの特徴

エルボースpinキック(ジャッキー)を下りアンジュレーションで使用した場合

下りアンジュレーション（階段を下りている状態）でエルボースピンキックを使用すると、当たり判定の関係で、2発目のスピニックが非常にスカリやすくなる。



スカリが多くなるのが、下りアンジュレーションにおけるエルボースpinキックの特徴

ダブルパンチニーキックがスカッてしまい、コンボは失敗



コンボ失敗



下りアンジュレーションがあると、コンボは全段ヒットする



コンボ成功

発売前にしっかりと予習 『VF』用語集

『VF』シリーズには、「1」から通して使われてきた特殊な用語が数多くある。他の格闘ゲームでは使われない用語が多いというワケ。ディレイ、P、またはKカウンター、しゃがみダッシュ、etc…。『VF』初心者必見!!



発売前に必ず覚えておきたい 『VF』専門用語を教えます!!

発売が秒読み段階に入っているということで、発売後の攻略に向けて、ここでは『VF』シリーズの専門用語を紹介。もちろん、本誌で攻略が開始した時に、ふんだんに用語として記載される。要は、発売前の予習というワケ。専門用語とはいっけれど、実は『3tb』のシステム説明でもあるので、すべてしっかりと覚えておこう。



●対戦においては、知識の差と経験が勝負の決め手となる

用語その1 「よろけ」について

相手のしゃがみ状態に一部の中段攻撃がヒットすると、くらった相手は「グラグラ」する。これをよろけ状態というのだ。よろけ状態は、ヒットした技によって、頻度の違う数種類に分けられる。とりあえず、相手をよろけさせた場合は、自分が圧倒的に有利に動けるようになるので、打撃と投げの2択攻撃を迫ることができるぞ。



●中段攻撃を受けるとよろけてしまう。よろけ状態はピンチなのだ

用語その2 「ディレイ」とは?

ディレイとは、すばり技と技の間のタイミングをずらすということ。例えると…「ジャッキー側のライジングエルボーのガードに成功したとする。そして、チャンス



をガードする。だが…

とにかくに反撃に移ると、ジャッキー側の“ディレイ”的かかった2発目のスピニックをくらってしまう」といった感じだ。相手を「引っ掛ける」要素が強いぞ。



●反撃にいったところ、スピニックがヒット

用語その3 「○○キャンセル」の有用性

PKのK(2発目のキック)や単なるK(キック)をキャンセルするなど、一部の技の出かかりにキャンセルをかけることを、○○キャンセルという。利点は色々あるのだが、一番の利点は、相手をビビらせるということ。PKがくると思って立ちガードしたところに投げ技を決めるなどが、キャンセルを活かしたテクニックだ。



●PKにキャンセルをかけることを、PKキャンセルとい

用語その4 「クイックフォワード」、「クイックバック」

前方にダッシュする(△E)ことをクイックフォワード、後ろに下がることをクイックバック(△E)という。レバーのみでも行える(△や▽)のだが、Eボタンを使うと1コマンドで行えるのだ。対戦では結構重要。



手と時間を充分にとる
クイックバツクで相

用語その5 「しゃがみダッシュ」って何?

コマンド的に説明すると△△となる。要は、しゃがみ状態で前方に移動する手段なのだ。これを使うと、相手の上段攻撃や立ち投げを回避しつつ、密着できるという利点がある。前述のエスケープの硬直をなくす場合にも使用可能。



結構使う場面が多い
結構使う場面が多い

用語その6 「○○カウンター」の存在

相手の打撃技の出かかりを、自分で技を出して止める。これをカウンターという。例えば、下段パンチ(△△P)で相手の打撃技を止めた場合は、下Pカウンターとなり、立ちパンチ(P)で相手の打撃技を止めた場合は、Pカウンターとなる。他にもさまざまなカウンターがあるが基本はこの2つ。



●カウンターで相手の技を止めると、自分に攻撃のチャンス

充実のオプション

DC版オリジナル要素

業務用からの完全移植だけに留まらないDC版「3tb」。もちろんオリジナル要素が付加されての発売となる。そのオリジナル要素とは、「VF」の世界観に浸れる、ムービーが満載の見て楽しむ鑑賞モードだ。

CGの制作過程が一目瞭然 「VF」HISTORYムービーモード

『VF』シリーズの歴史がわかるHISTORYモード。ポリゴン、モーションキャプチャーといった当時の最先端技術を使って制作された『VF』から、驚異の表現能力を

持ったMODEL3で制作された『3tb』に至るまでの進化、そして制作過程を、ムービーで鑑賞することができるのだ。

現在も強い支持を受ける『3tb』だが、対戦ゲームというジャンルから少し離れた目で見た『VF』鑑賞も、悪くはないのでは?



ハイクオリティなCGで表現される舞の演舞。格闘ゲームなだけに、戦う以外の姿を見るのも一興。こういったムービーをいつでも鑑賞することができるのもドリームキャスト版ならでは。一杯『VF』の世界を堪能しよう

アドバタイズからの仕様も忠実に再現

アドバタイズが終了した後の、各モードのコマンドやレコード表示も業務用と同じ仕様だ。ノーマルモードへの切り替え、視点変更、キャラ

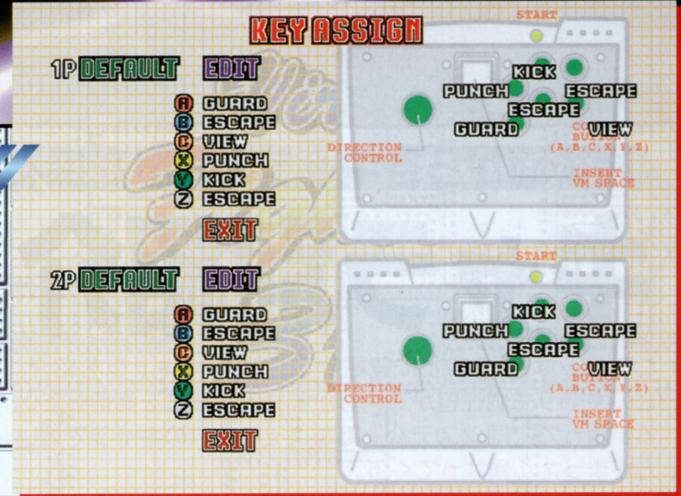
クタ別の個人成績などが順に表示されていく。さらにドリームキャスト版ではこの他に、オプションの一角として、「VSレコード」が用意さ



●対戦形式を決めるコマンド



●対戦中の視点切り替えの説明



「VF」のモデリングやモーションキャプチャーの制作過程も、ご覧の通り鑑賞することができるぞ。「VF」の長い歴史を、このモードで垣間見ることができるのだ

歴史がわかる!!
伝統ある
「VF」の



「VF」のモーティングやモーションキャプチャーの制作過程も、ご覧の通り鑑賞することができるぞ。「VF」の長い歴史を、このモードで垣間見ることができるのだ

これを見れば

まさに
業務用そのまま!!

れていて、そこでは、プレイヤー対プレイヤーの対戦結果や、キャラクタ対キャラクタの対戦勝率がわかるダイヤグラム、キャラクタが対戦で記録したMAXコンボ、MAXダメージがわかるコンボ・ダメージ表などを見ることができるのだ。



●ランキング成績もバッチリ



戦術面から各キャラの特徴を探る

キャラ別紹介

ここからは、『3tb』に登場する全12+1キャラを紹介。どのキャラも個性豊かで、しかも独自の拳法を修得している。よって、同システム上でも、それぞれのキャラで戦い方がまったく異なってくる。

発売前に自分がメインで使うマイキャラを決めてしまおう

『3tb』を上手くなるには、まず最初にメインキャラ（マイキャラ）を決める必要がある。こうしないと、なかなか上達できないのが『3tb』というゲームなのだ。ここからのキャラ別紹介で、各キャラのプレイスタイルを紹介するので、これを参考にしつつメインキャラを決めてしまおう!!



●「tb」モードでは数キャラを選択

Excellent!!

SELECT A CHARACTER 07



○デュアルを除く12キャラを使用することができます。メインキャラで上手くなつてから、サブキャラを鍛えるようにしよう!!

12人の戦士たちから
誰を選ぶ?



AKIRA (結城 晶)

第2回トーナメント(「2」)で優勝したアキラは、さらに修行に明け暮れる。新たな強敵を求めて、「第3回世界格闘トーナメント」出場を決意!!

外門頂肘や崩し技など 読み合い重視のテクニカルキャラ

裡門頂肘や躍歩頂肘、馬歩衝靠といった直線的な技を多く持つアキラ。これに、外門頂肘(当て身技)や開膝(崩し技)を加え、読み合いという点でテクニカルなキャラとして君臨している。もちろん、大ダメージを奪う技、修羅霸王靠翠山や、崩撃雲身双虎掌という、一撃必殺技も装備。読み合いに勝ちつつ、強引に攻める、それがアキラなのだ。



●2択攻撃の要となる崩し技の開膝。崩し後は、右端脚で相手を浮かせられ、様々な空中コンボが狙える



強力なまでの突進力が命!!
それが八極拳

河北省に発した大陸最古の門派の一つ八極拳。その八極拳を結城流にアレンジを加えた結城流八極拳の使い手が、このアキラである

バーチャファイター3tb



PAI (パイ・チェン)

父であるラウ・チェンに敗れてしまったパイ。ラウと再度拳を交わし雌雄を決するため、そしてラウの求めるものを見極めるため、トーナメントへ参加。

常に先手をとるプレイスタイル 素早い動きがパイの身上

全打撃技の中でもっとも速い冲拳を持つパイ。ということは、どのキャラに対しても先手を取れるのだ。この冲拳や、雷撃掌、掃冲拳などのパンチ系の技をメインに戦い、中段攻撃を織り混ぜアクセントをつける。そして狙うは、腿登裏旋脚や当て身技、各種上下段投げ。打撃と投げのバランスを重視し、細かく鋭く素早く攻撃。パイの真髄はここにある！



●浮かせ技への連携技。ここから空中コンボへ繋げることで、大ダメージを奪うことができる



鋭い打撃、多彩な投げ バランス重視の燕青拳

「その技、電光石火のごとく空を裂き、柔にして剛を持つ奇想の拳なり」と武術書に記された通り、俊敏かつ破壊的な攻撃を旨とするのが燕青拳だ



LAU (ラウ・チェン)

前回トーナメント終了直後、自分の飯店が経営危機と知り、仕方なく厨房に戻る。だが厨房を一番弟子に任せ、再度トーナメントに出ることを決意した。

流れを重視した怒濤の攻め 相手につけいる隙を与えない

ラウ最大の武器といえば、斜上掌からの連続技と連携攻撃。縦押しのプレッシャーを常に与えつつ攻めることができる。もちろん、カウンターでヒットすれば空中コンボにつなげられるので、この技自体も強力だ。加えて、斜下掌や鳳凰槍掌や燕子掌、腿登裏旋脚など、とにかく中段攻撃が充実しているのがラウの特徴。下段攻撃が弱いのが唯一の難点か。



●斜上掌からの連携を組み立てることが重要なラウ。カウンターで相手が浮いた場合は、空中コンボへ



斜上掌を主軸に力強く戦う 王者の技虎燕拳

燕青門からの分派の一つ虎燕拳。燕青拳唯一の弱点ともいえる拳技と掌技に虎拳のそれを加え、さらに改良発達させた拳法の使い手が、このラウである



WOLF (ウルフ・ホークフィールド)

修行に明け暮れるある日、ウルフは世界が滅亡する夢を見る。夢の真意は何か?トーナメントに答えがあると感じたウルフは大会参加を決意。

超強力な投げ技を持った 一撃重視のキャラクタ

何といっても、狙うはジャイアントスイング。これに加え、リストロックスローを持ち合わせたウルフは、各種下段投げと合わせると、投げ技に関しては最強のキャラといえる。打撃技をみても、ガードされると手痛い反撃を受けるものばかりだが、ヒットさえすれば大ダメージを与えられる強力なものを装備。一撃必殺を身上とした豪快な2択キャラだ。



○強力な打撃技のショートショルダー。当て所は難しいが、ヒットさせれば、空中コンボへと繋げられる

**狙うは一撃必殺!
重みのある攻撃プロレス**

パワー&スピードを信条とするアメリカン・プロレスで戦うウルフ。力で押し、抱え上げ、投げ捨てる。正しく広大な大陸でのみ発展する格闘技だ



JEFFRY (ジェフリー・マクワイルド)

海の男ジェフリーは、大会で手にした賞金でオリジナルの船を作り始めるが、資金が底をついてしまう。この資金調達のため、大会に参加するのだった。

投げ技重視のキャラと思われがち 実は打撃技も充実

基本的には、ウルフと同じように、単純に2択を迫っていくキャラ。ただし、ウルフに比べ使える打撃技を多く持っていることや、投げ技の種類が、ダメージが低いにしろ多彩であるという点から、一撃必殺の面ではウルフにおよばない。しかし、デビルリバースクロールで相手を無理矢理起こし、リングアウトさせるなどのテクニカルな面を持つ繊細なキャラ。



○投げ技だけでなく、打撃技も充実しているジェフリー。打撃技の要となるのが、このニーブッシュだ

**すべての技が野生味あふれる
自然界の武術パンクラチオン**

帝政ローマの時代、武勇を誇る強者たちが、その腕を競うことを目的として発達した素手による格闘技、パンクラチオンがジェフリーの格闘スタイル

バーチャファイター3tb



KAGE (影丸)

前大会でデュラル化した母、月影を救い出した影丸。しかし、新型のデュラルパーツが月影の後遺症を治すために必要と知り、第3回大会に参加する…。

すべては弧延落からの空中コンボ リングアウトこそが持ち味

カゲ=弧延落といわれるくらい、弧延落のイメージが強い。なぜなら、弧延落からの空中コンボで、ほとんどの位置から相手をリングアウトさせることができるからだ。ということは、いかに弧延落を決めるかがポイントとなる。また、高性能な弾拳や肘打ち、そして多彩な投げ技を持っているため、バランスよく2択攻撃を行つて勝つことも可能なのだ。



●常にリングアウトが狙えるカゲは脅威。だが基本性能の強いカゲの持ち味は、それだけではないのだ



リングアウト重視の忍術 これぞ葉隠流柔術

葉隠流柔術は、究極の殺人術手乞いを葉隠れし、忍ばせながら発展した殺しのための武術。葉隠奪命、人知れず殺すことが唯一無二の捷なのである



SARAH (サラ・ブライアント)

前回トーナメント終了後、ジヤッキーに兄だと名乗られるが、記憶喪失のためまったく思い出せない。記憶を取り戻すため、3回目となる今大会にも出場。

素早く、細かく、エレガントに 攻めまくりの美人キャラ

ストレートリードやジャブストレートなど、発生の早い打撃技で細かくシビアに連携を作り出し、そして攻撃の流れの中で、強引に投げ技と打撃技の2択攻撃を迫るという連携重視のキャラ、それがサラだ。中段攻撃と下段攻撃の打撃技に関しては、かなり優秀である。少ない投げ技をカバーするため、打撃技でガンガン攻める戦い方がサラを使う上では重要だ。



●ストレートリードからの連携を筆頭に、打撃技で相手の動きを固めるのが、サラの有効な戦術である



手数の多さで相手を押さえ込む 活人拳 截拳道(ジークンドー)

ブルース・リーがその鬼才をもって編み出したのが截拳道であり、まったく型を持たない奇異なものである。フェイントと蹴り技の実践的な拳法だ



JACKY (ジャッキー・ブライアント)

サラを救出したジャッキーだが、一緒に暮らせなかつた。そんなある日、サラが第3回トーナメントに出るのを知り、自分も大会の参加を決意する。

すべてはエルボースピンキック 火力抜群の強力キャラ

ジャッキーの攻撃はサラと違い、力強く豪快だ。その最たるもののが、エルボースピンキックであろう。ただ単調に技を出すだけではなく、ディレイをかけて使用できるこの技。安定してダメージを奪える点が、巷でジャッキー最強といわれるゆえんか。投げ技の種類が少ないという点を差し引いても、打撃に頼って戦えるだけの技を多く持っているのがポイントだ。

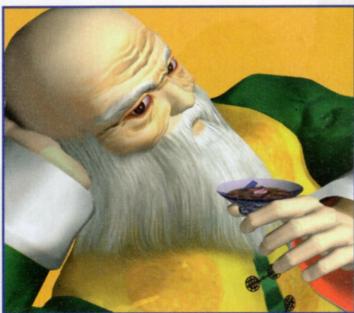


○ライジングエルボーを筆頭に、無限ともいえる連続の数々も、強さの一端をになう



素早さではなく、力強さが基本の 活人拳截拳道(ジーケンドー)

截拳道を使うジャッキー。サラとは、一部その技に違いがあるものの、敵に虚を生み、そこに必殺の一撃を加えるという基本的なスタイルは同じだ



SHUN (舜帝)

かつての愛弟子が自分の下を去り、なぜか主催者側として組織に関わっている。その真意を確かめるため、シュンはトーナメント参加の決意を固める。

酒を飲んでパワーアップ 超テクニカルなじじい

酒を飲むことで、攻撃力が上がったり、繰り出せる技が増えたりと、実にシュンはトリッキーなキャラ。酔拳という拳法の性質のためか、他のキャラとは違うセンスというものが要求される。転倒立や横寝など、トリッキーな技を使えるのもシュンならではの特徴だ。醉歩転身射や仰飲酒で酒を飲んでパワーアップし、その後でようやく相手を倒すために戦うのだ。



○相手をバカにしたり挑発した攻撃だけではない。酒を飲んでパワーアップしてから繰り出される攻撃も脅威



トリッキーな技の数々 飲酒次第の酔拳

腿法、攻法、避法をふくみ、攻撃、防御の技巧を内包した特徴ある、面白味に富んだ独特の風格を構成している酔拳。中国武術の象形拳の一つだ



LION (リオン・ラファール)

前回大会の戦いのなかで、今までに味わったことのない充実感を感じたりオン。内なる闘志をたぎらせるため、第3回トーナメントへ積極的に参加する。

チクチク攻めつつ大技を狙う これぞ指先の狂戦士

豊富な下段技を持ち合わせているのがリオンの特徴のひとつ。斜歩斜掃撃や穿弓腿、下統撃などが代表的でどれも使えるものばかりだ。また、中段攻撃も盤肘や弾腿など、そこそこ使える技がそろっている。投げ技も種類が豊富で、場合によっては、かなりのダメージを奪える。これらのことから、結構バランスよく戦つていけるキャラクターといえるはずだ。



●貧弱な打撃でチクチク刻み、隙をみて投げ技を狙うのがリオン。また、この独特の歩法も特徴の一つだ



繊細さと大胆さを兼ねそろえた 鋭い刃 蝙蝠拳

精密な手法、敏速な動作、歩法をともなう手法が蝙蝠拳の特徴。攻撃時のそのスピードは、多くの門派の中で、最速と目されている



AOI (梅小路 瑞)

世界格闘トーナメントの話をアキラから聞いた葵。自分の実力を試したいと思った葵は、今回のトーナメントに自ら参加。アキラと戦うためにも…。

小柄な体格と返し技を 活かした特殊なキャラクタ

使える中段攻撃が中蹴蹴りと旋桜ぐらいと、打撃技が非常に弱い葵。利点は、読みの深さがポイントとなる、返し技と、多彩な投げ技にある。特に返し技は、他キャラのそれとは違い、回転系の技にも対応しているのだ。また葵は、小柄な体格を利用して、かなりの打撃技をスルすことができる。結局のところ、プレイスタイルは常に受け身であるが…。



●葵の対戦画面は、次号でいよいよ公開。対戦でも、この演舞のような戦いを葵はしてくれるのだ



当て身、いなしと返し技が豊富 古来の武術 合気柔術

あまたの流派がある中、葵の合気柔術は、代々受け継がれてきた合気の術と、柔術の技巧を兼ね備え、さらに日本舞踊を融合させた独特の武道である



TAKA-ARASHI (鷹嵐)

闇の格闘試合に出たことが理由で、相撲界を去る鷹嵐。ある日、世界格闘トーナメントの招待状を見た鷹嵐は、自分の限界を知るために参加を決意する。

良くも悪くも大柄な体格を武器とするパワフル力士

巨体を活かした攻撃のため、一撃のダメージが他キャラより大きいのが特徴。逆に、ガードされた場合、手痛い反撃を受けてしまうのも鷹嵐ならではの特徴だ。とりあえず、諸手突っ張りや中突っ張りからの派生技がポイントとなる。実はこの2つの技からは、鷹嵐最大の投げ技、合掌捻りを狙っているのだ。一撃必殺と確実な戦術を兼ねそろえたキャラである。



○諸手突っ張りや中突っ張りからの2択攻撃が脅威となる鷹嵐。鷹嵐は先手必勝キャラでもある



他の追撃を許さない豪快さ 日本の国技相撲

日本の国技である相撲。「心・技・体」という言葉に代表されるように、技術を支える体力と内面的な精神のありようが重要なスポーツでもある

対CPU戦最後の砦
最終極の
二足歩行兵器
DURAL
(デュラル)

全身が金属で覆われ、各キャラクターの強い技を惜しみなく使ってくる二足歩行兵器デュラル。その素性は前作で明かされたが、今回、再び新型のデュラルが対CPU戦の最後を飾る。ステージによって

は風景のみが変化するデュラル専用ステージを舞台に戦うぞ。

また、今までの家庭用『VF』シリーズでは、デュラルを使用することができたが『3tb』では、果たして使えるのだろうか?



○ステージの特徴 자체は変わらないが、異なる
た瞬間空気で対戦できるデュラルステージ



○デュラルは『2』のままの技を使うことに
かく技を豊富に持つ。
ちなみに、半透明処理
を施されたデュラルの
画面は次回公開予定だ

**DC版では、果たして
デュラルは使えるのか!?**

ドリームキャスト版発売記念 『バーチャファイター3tb』東京地区大会開催(中)!!

DC版の『3tb』の発売を記念して、(おそらく最後であろうセガ主催の)業務用『3tb』の大会を開催。すでに11月1日には3店舗で予選大会が行われているため、東京のバーチャプレイヤーで知らない人はいないかと思われる。とりあえず11月7日以降に行われる予選大会の日程を右に記した。興味のある人、腕に自信のある人は積極的に参加しよう。

そして11月23日の祝日、各店舗予選を勝ち抜いた代表者による決勝大会が、バーチャプレイヤー

集いの場とも言える、東京、新宿スポーツランド中央口店(通称力ニスボ)で開催されるのだ。



○決勝大会開場では、当日ドリームキャスト版『3tb』のエキシビションマッチの開催も予定されているぞ

決勝大会

11月23日(祝:ゲームの日)

新宿スポーツランド中央口店にて開催

お問い合わせ先: 03-5737-7587 (大会担当 千葉)
(火曜日~金曜日 10:00~17:00)

店舗名	日時	時間
池袋カーニバルプラザ	11月7日(土)	15:00
池袋ギーゴ	11月7日(土)	16:00
セガワールド鹿浜	11月8日(日)	15:30
アミューズメントガーデン・セガ品川	11月8日(日)	14:00
ハイテクセガ葛西	11月8日(日)	15:00
ハイテクランドセガ秋葉原	11月8日(日)	11:00
セガワールドゴードン	11月8日(日)	14:00
イルパリオ・セガ	11月14日(土)	16:00
ハイテクランドミカド	11月14日(土)	15:00
ハイテクランドセガ蒲田西口	11月14日(土)	13:00
ハイテクランド代々木	11月14日(土)	14:00
ハイテクランドセガ葛西	11月15日(日)	14:00
セガワールド成増	11月15日(日)	15:00
西郷会館	11月15日(日)	15:00
セガワールド東日暮里	11月15日(日)	16:00
ハイテクランドセガ国分寺	11月15日(日)	16:00
セガワールド八王子	11月15日(日)	16:00
ハイテクランドフォルム	11月15日(日)	15:00
ハイテクセガ上北沢	11月15日(日)	15:00
ハイテクランドセガ渋谷	11月15日(日)	16:00
ハイテクセガ武蔵小山	11月15日(日)	15:00
セガフラッパーズ自由が丘	11月15日(日)	15:00
新宿カーニバルプラザ	11月15日(日)	14:00
ゲームスポット21	11月15日(日)	14:00
ハイテクランドセガスター	11月21日(土)	13:00
ハイテクランドベンギン	11月21日(土)	15:00
ハイテクランド球殿	11月22日(日)	15:00
ハイテクセガ亀有	11月22日(日)	15:00
セガワールドアルカス	11月22日(日)	16:00

緊急速報!!

『Project Berkley』製作発表会が開催決定!!

「バーチャファイター」シリーズを筆頭に、アーケード史上に幾多の名作を残してきた鈴木裕氏が、コンシューマ作品に挑んだ超大作『Project Berkley』(仮称)。その制作発表会が、12月20日(日)に開催

されることが正式に決定。場所は、国立横浜国際会議場(パシフィコ横浜)、入場料は無料で誰でも参加できるとのことだ。また『Project Berkley』に関する鈴木裕氏からのコメントも届いたぞ。

鈴木裕が語る、ゲームの新ジャンル「FREE」とは

ぼくのRPGに対する認識と周りの人の認識とが違うので、あえてRPGと呼ばない方がいいかもしれないと思いRPGという言葉ではなく、違うジャンル名を考えました。

それがFREE(フリー)というキーワードです。

今までのゲームよりずっと自由だよ、制約が少ないよ、というものをやってみようということで、FREEです。

FREEはFull Reactive Eyes Entertainmentの頭文字を取ったものです。Entertainmentは娯楽です。Fullというのは完全、ということで、Full Scaleと一緒に意味。Reactiveというのは、完全に反応するっていう意味です。Eyesは目のことですね。

目は左右で1つの対になっていますし、現実と超現実、もしくは仮想現実だったり、過去と未来だったり、1個だけでは語れないものだと思うんですよ。表裏一体みたいな形で必ずペアをなしていて、互いに両極をなくしているものが混在していて、それがいいバランスでまとまっている。

もう一つの意味としては、Eyesというのは人間の機能の中で、一番繊細でセンシティブでデリケートな部分です。『Project Berkley』(仮)はそういう全般に反応する非常に繊細な目を持つFull Reactiveのゲームです。(10/28談)

日時: 1998年12月20日(日) ※開場、開演の時間は未定です。

会場: 国立横浜国際会議場(パシフィコ横浜)

○会場までの交通路は、JR線・市営地下鉄線・東急東横線・桜木町駅より徒歩12分または市営バス5分JR線横浜駅東口より市営バス10分



会場は
ここ!!

入場無料!! 誰でも参加OKだ!!

ドリームキャスト 同時発売 ソフト CHECK!! 2

開発もいよいよ大詰めのタイトル。おなじみのプラスの音にのって大地を揺るがすゴジラの雄姿を、サンプルROMをもとにたっぷりと紹介していく。また、ビジュアルメモリとの連動でプレイできる「あつめてコロシアム」の内容をお届けするぞ。

DC	11月27日発売予定
	5800円（税別）
発 売 元	セガ
開 発 元	ゼネラル・エンタテイメント
ジ ャ ン ル	アクション
対 象 年 齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複 数 プ レ イ	1人用（「あつめてコロシアム」のみ4人同時）
データセーブ	未定
対応周辺機器等	なし
現在の開発状況	7%（10月30日現在）

ゴジラとなって

Godzilla GENERATIONS

目的はただひとつ 完全なる破壊
新たに広がるもうひとつのゴジラワールド

映画館のスクリーンのなか、その圧倒的なパワーを發揮して、大都市をガレキの山と化してきた怪獣王ゴジラと東宝怪獣たち。その一方的なまでの破壊のカタルシスと爽快感を感じさせてくれるのが

このゲームだ。プレイヤーは「ゴジラ」、「メカゴジラ」などの怪獣たちを操って、ゲームエリアとなる福岡、大阪、名古屋、横浜、東京の5大都市を完膚なきまでに破壊し尽くすのが目的だ。



ついにその全貌をあらわした『ゴジラジェネレーションズ』。怪獣を操って破壊するのだ



●ポリゴンで再現されたゴジラの雄姿。今回ゴジラが戦うのは、人間たちの文明社会

大迫力のカメラアングルで見せるカタストロフィ

このゲームでは「ゴジラを操る楽しみ」と「ゴジラを見る楽しみ」というファン究極の楽しみ方のふたつを追求している。画面上で暴れまくるゴジラ（プレイヤー怪獣）の雄姿は、オートで切り替わる視点で、楽しむことができるぞ。



●グルグルと動くカメラがゴジラの姿を捉える

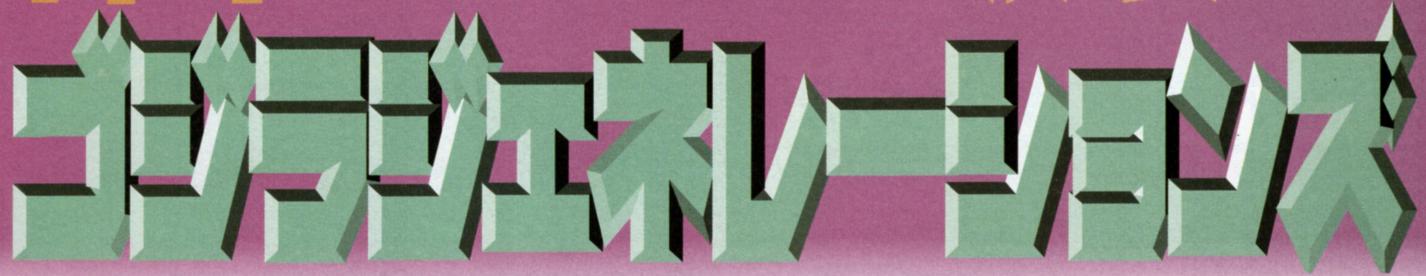
動きに合わせてアングルが変わる

●心持ちフカンでゴジラの雄姿をバッチリ。建造物との位置関係などがひとめでわかる引き画面だ。この状態からゴジラを操作して動き出すと、カメラアングルも変わっていく



●近づいてくるゴジラがだんだんと迫る。皮膚の質感にいたるまでリアルに再現されているのがわかるぞ

都市のすべてを破壊せよ



完成したシステム部分をチェック

今回紹介する画面写真から、画面レイアウトが一部リニューアルされている。今回の画面レイアウト最大の変更点は2つ。まず、今までの画面写真ではなかったレーダー状のエリアマップが右上に追加され、ゴジラ（自分自身）の位置をつかみやすい。そして必殺技ゲージの追加がある。放射火炎のチャージ残量など一目で分かるようになっているのだ。



いままでの画面レイアウトから良く見ればリニューアルされている

画面メイン

ゴジラ（プレイヤー怪獣）の破壊活動が映し出される画面。街及び怪獣はすべてポリゴン。プレイヤー怪獣の移動に合わせて、さまざまなカメラアングルで、そのときそのときの最も力強い姿、プレイヤー怪獣の雄姿を見ることができる。

体力＆必殺技＆放射能ゲージ

ハートマークがライフゲージ。攻撃を受けることで減るがボタンで回復できる。必殺技ゲージはダメージを受けることで溜まっていく。70%で使用可能。放射能ゲージはAボタンで溜めて使用。方向キーで方向の制御も可能だ。



エリアマップ

現在上陸しているエリアを表示しているマップ。三角の矢印がプレイヤー怪獣の向きを表している。白い光点が敵を表している。また、エリアによっては最初から自衛隊の車両群などがピンクの点で表示されて待ち構えている場合もある。赤い線がエリアの外縁を表し、そこを出て10カウントとられるとステージ終了。



一番下でカウントダウンをしているのがタイムゲージ。ノーマルゲームの場合、10分が与えられ、破壊活動をおこなう。その上で破壊率ゲージで、そのエリアにある建物や樹などを何パーセント壊したかが表示されていく。

タイム＆破壊率ゲージ



川北鉱一特技監督

かわきたこういち：日本特撮の神様、円谷英二特技監督に師事。'72年「ウルトラマンA」で初演出。平成ゴジラVSシリーズ全作の特技監督を務める。



日本全国に警報発令!

2つのゲームモードでプレイ
第1エリアを舞台にゴジラの操作を紹介

ノーマル
ゲーム

日本を北上し5大都市を襲う

このゲームでの最大の醍醐味は怪獣たちのカッコよさと街を破壊する爽快感のふたつ。このふたつを2種類のゲームモードで楽しむことができるのだ。最初に使用できるのは平成版ゴジラとメカゴジ

ラの2体のみ。そのほかミニラ、USAゴジラ、そして初代ゴジラが控えている。ゲームをクリアするか、「あつめてゴジラ」のリストを完成させると残り3体がゲーム中で使用できるようになるぞ。

メインとなるのがこのノーマルゲームモードだ。このモードでは、プレイヤーは使用する怪獣を選択し、九州の北端、福岡のシサイドももちを完膚なきまでに破壊してから日本を北上。大阪、名古屋、横浜、東京とゴジラ映画おなじみの舞台である、5つの大都市をぶっ壊していくのだ。

各都市はエリアで区分けされて

いて、それぞれ2~3に分けられている。エリアを100%破壊し尽くすかタイムリミット、またエリア外へ出た場合カウント以内に戻らなければステージ終了となる。その後、6項目で探点され、6種類のうちいずれかの称号を得る。エリアには規定称号があり、それによって次のエリアに進めるか、リトライになるかが決定する。

都思怪
市うが
を破
壞がま
まに



●ビルのカゲから「アンギャ
オー!」。力強い足音とともに
ゴジラの顔がビル街を破壊
しながら現れてくる!

●あれに見えるは独創的な福
岡ドームでは。有名建造物を
一気に破壊して気分爽快だ



●最初に表示されるエリア情
報。これから襲う町が日本のど
の位置にあって、どんな場所か
がうつる。左上方にその街の有
名なビルや建造物がピックアッ
プされていて、これからぶっ壊
しに行くための下情報もバッタ
リだ。とりあえずハデに壊し
ましょうか



●ついにゴジラが九州地区に
上陸。映画では「VSスペース
ゴジラ」での最終決戦場だつ
た福岡。今回はももち地区が
ゴジラの破壊活動のエジキとな
っていくのだ



体当たり

ゴジラを始めとするプレイヤー
怪獣のメインとなる攻撃。方法は
簡単、方向キーで怪獣たちを自由
自在に動かして建物にぶつけてい
く。その際、進行方向にあるビル
や建造物はガレキと化していくの
だ。オーソドックスで強力な攻撃
だが、そのぶん、自身もダメージ
を受けてしまう攻撃法でもある。



●ゴジラの進路上のビルが爆炎を上
げて瓦解。圧倒的な破壊力!

必殺技

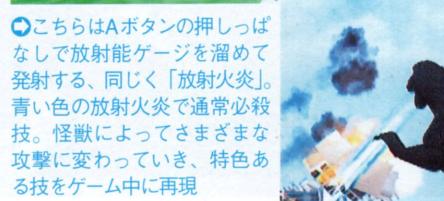
怪獣には、その怪獣ごとに特徴
のある必殺技が用意されている。
まずは、Aボタンを押しつづけゲ
ージを溜めて使う放射能技。それ

とダメージを受けると必殺技ゲー
ジが溜まっていく発射できるもの
の2種類があるぞ。両方とも強力
な破壊力を持つが発射中は移動が
できなくなり、敵的になる難点
があるので使い道が難しい。



●必殺技ゲージを消費して発射す
る赤色の「放射火炎」。ビルを襲
う

2つの必殺技で攻撃!!



●こちらはAボタンの押しっぱ
なしで放射能ゲージを溜めて
発射する、同じく「放射火炎」。
青い色の放射火炎で通常必殺
技。怪獣によってさまざまな
攻撃に変わっていき、特色あ
る技をゲーム中に再現

ゴジラが九州に上陸!!

尻尾打ち

メカゴジラ以外の怪獣が持つなぎ払い攻撃。メカゴジラの場合はフィンガーミサイルになっているので安心を。L、Rトリガーに対応



応していく、Lトリガーで左側、Rトリガーで右側に攻撃を加える。周囲の小さな家屋や木々などを一掃したり、一度に複数のビルをなぎ倒したりできる。後述のコンボに組み込むことが多い攻撃だ。

● 大きく振りかぶってそのまま尻尾をぶん回す尻尾打ち。体の縮めかたや細かな動きまで、まさにゴジラアクションだ！

なき払え！

コンボ

なぎ倒したビルが崩れ落ちる前に、そのほかの攻撃を加えバラバラにするとコンボ攻撃。うまく決まればポイントとなりどんどん加算されていく。これは称号を得るために必要なテクニックで、高層ビル群に活用していく。



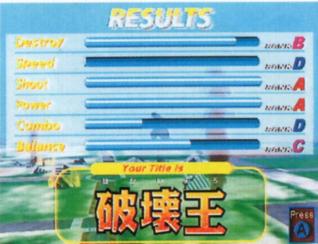
● 複数の攻撃を狙って当てる！

称号

怪獣たちの破壊行動をDESTROY（破壊率）、SPEED（消費タイム）、SHOOT（敵破壊率）、POWER（残り体力）、COMBO（コンボ攻撃率）、BALANCE（攻撃方法のバランス）という6つの項目に分け、それぞれA～Fの6段階に評価していく。その合計で算出されるポイントによってステージ終了時に「恐竜」、「怪獣」、「大怪獣」、「怪獣王」、「破壊王」、「破壊神」の6段階の称号が与えられるのだ。そして、そのエリアでの称号規定に達すると次エリアへ進める。



● 6つのポイントから算出される評価が、称号としてプレイヤー怪獣に与えられていくのだ！



● 6種類の称号のうち最も高い「破壊神」の栄光をつかむため、自分に足りないポイントを振りかえるのだ

タイムアタック

制限時間内で破壊を競い合う

ノーマルモードと違い、純粋な破壊を楽しむのが、このタイムアタックモードだ。これは選択した1エリアを制限時間内に何パーセント破壊できるかを競うモードだ。ノーマルゲームよりも制限時間は短いものの、自衛隊やG-フォースの攻撃は一切ないので、純粋に破壊活動にいそしむことができる。記録が上位6位以内に入るとネームエントリーとなり、記録を残しておくことができるぞ。

TIME ATTACK RANKING			
FUKUOKA		ももち西側エリア	
RANK	NAME	MONSTER	DESTROY
1	G.E.	ゴジラ	099.16
2	G.E.	メカゴジラ	098.81
3	G.E.	機械ゴジラ	098.34
4	G.E.	ゴジラUSA	097.26
5	G.E.	ミニラ	096.48
6	G.E.	ゴジラ	096.15

YOUR RECORD ゴジラ 096.15

● 上位6人分の記録はランキングとしてエリアごとにセーブしていく

● エリア選択。ノーマルモードでクリアしたエリアのなかから好きな場所を選んでタスクアタック



● 福岡のシーサイドももち西側エリアでタイムアタック。制限時間はたったの3分。100パーセントにどれだけ近づくことができるかな？

● エリア選択。ノーマルモードでクリアしたエリアのなかから好きな場所を選んでタスクアタック



ジェネレーションシアターで映画を振り返る

ファン垂涎とも言える16本のゴジラ映画の予告編を収録したジェネレーションシアター。ノーマルモードでのクリアデータによって、見ら

れるようになっていくのだ。70年代ゴジラ映画だけでなく、平成VSシリーズ全作品の予告編を収録。新旧を問わず、ゴジラファン必見だ。

GENERATIONS THEATER

19/22



● 1分～2分のダイジェスト予告編ムービーを全16本収録。エリアをクリアするごとに少しずつ見ることができるので

「ゴジラVSテストロイア」

予告編より（1995年度公開作品）

丸っこくてとってもカワイイ

VMと連動して育てた怪獣をみんなで持ちよってバトル!

かわいくデフォルメされた東宝怪獣がたっくさん登場して、勝つか負けるかの真剣勝負を繰り広げる「あつめてコロシアム」。ビジュアルメモリ内で育てている怪獣をドリームキャスト内に開設されたコロシアムで戦わせるのだ。『あつめてゴジラ』と連動していく『あ

つめてゴジラ』がセットされている場合のみ選択でき、ゲームモードも2種類楽しめる。そのデータはメモリ内に書き込まれて、『ゴジラ ジェネレーションズ』と深く関わっている。怪獣リストのデータが埋まつていれば最初から隠し怪獣を使用できるのだ。

- ゴジラが放射火炎で攻撃! ポリゴンで描かれた怪獣たちの攻撃も個性的。ミニラはちゃんとドリンクを吐いて攻撃するぞ
- いきなり攻撃を受けて悶絶のモスラ。「あつめてゴジラ」との完全連動でもうひとつの遊び方が楽しめるのだ



あつめて コロシアム

ひとりでバトルでリストを完成させる

自分で育てた怪獣を戦わせていくモード。ビジュアルメモリでは2つないと対戦することができなかったが、対コンピュータで思う存んぶん対戦することができる。ただし負けたら怪獣を育て直して再チャレンジとなるぞ。相手怪獣とその強さはルーレットで決定され、勝利していくば『あつめてゴジラ』のリストもパンパン埋まっていくぞ。



●対戦相手は完全ランダム。どの怪獣と戦うことになる?

●クリティカルヒットなどで油断できない



怪獣たちをあつめてバトル

みんなでバトルで最強怪獣を決定

みんなでワイワイガヤガヤと対戦するモード。最大4人まで参戦することが可能で、COMが選択する怪獣と合わせて5体の怪獣によるバトルロイヤルが展開する。この時、戦わせる怪獣は現在育成中の怪獣ではなく、リストにある怪獣から自由に選択できるのだ。



「みんなでバトル」では最大4人が参加できる。持ちよった最強怪獣でほかの参加怪獣をぶっ倒すのだ！



バトルが終わればみんなの結果発表。このランキングはゲームが終了するまで残っていくのだ

それにひとりでバトルの場合はいいっさいの指示を出すことができないが、このモードでは自分の怪獣に指示を出せるのだ。コントローラにセットしたビジュアルメモリの液晶画面に相手の一覧が表示される。そこで攻撃する相手を選択することができるのだ。

●液晶画面に表示されるから手元でわからないように相手を選択できる。さあ、誰をねらおうかな♪



リアル怪獣も参戦

「ノーマルゲーム」で使用できるリアルな怪獣たちの乱入もある「みんなでバトル」モード。これはプレイヤーキャラとしてではなく

リアルゴジラ登場!!

コンピュータ専用の5匹目のキャラとしての参戦。そのため残念ながら、プレイヤーが選択することはできない。とはいえ、デフォルメ怪獣とリアル怪獣の宿命の対決はなかなか微笑ましいぞ。



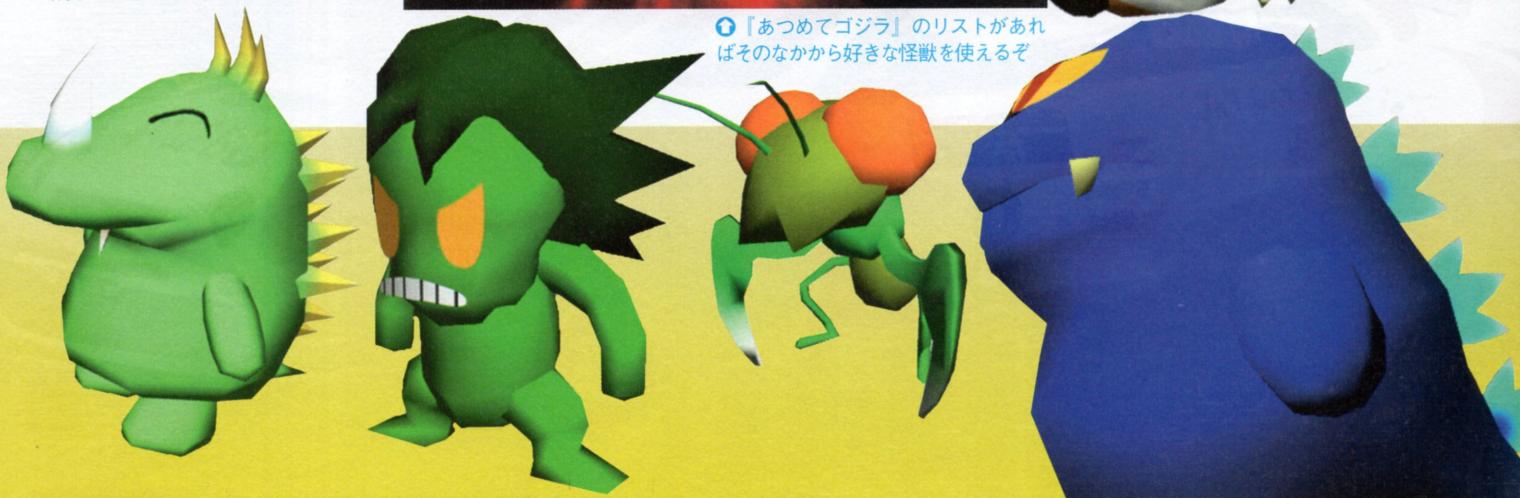
●ゴジラの放射炎がデフォルメ怪獣たちを襲っていくぞ



●コンピュータ側はリアル怪獣で参戦。デフォルメ対リアルの宿命の対決だ



●『あつめてゴジラ』のリストがあればそのなかから好きな怪獣を使えるぞ



ドリームキャスト
同時発売
ソフト
CHECK!! 3

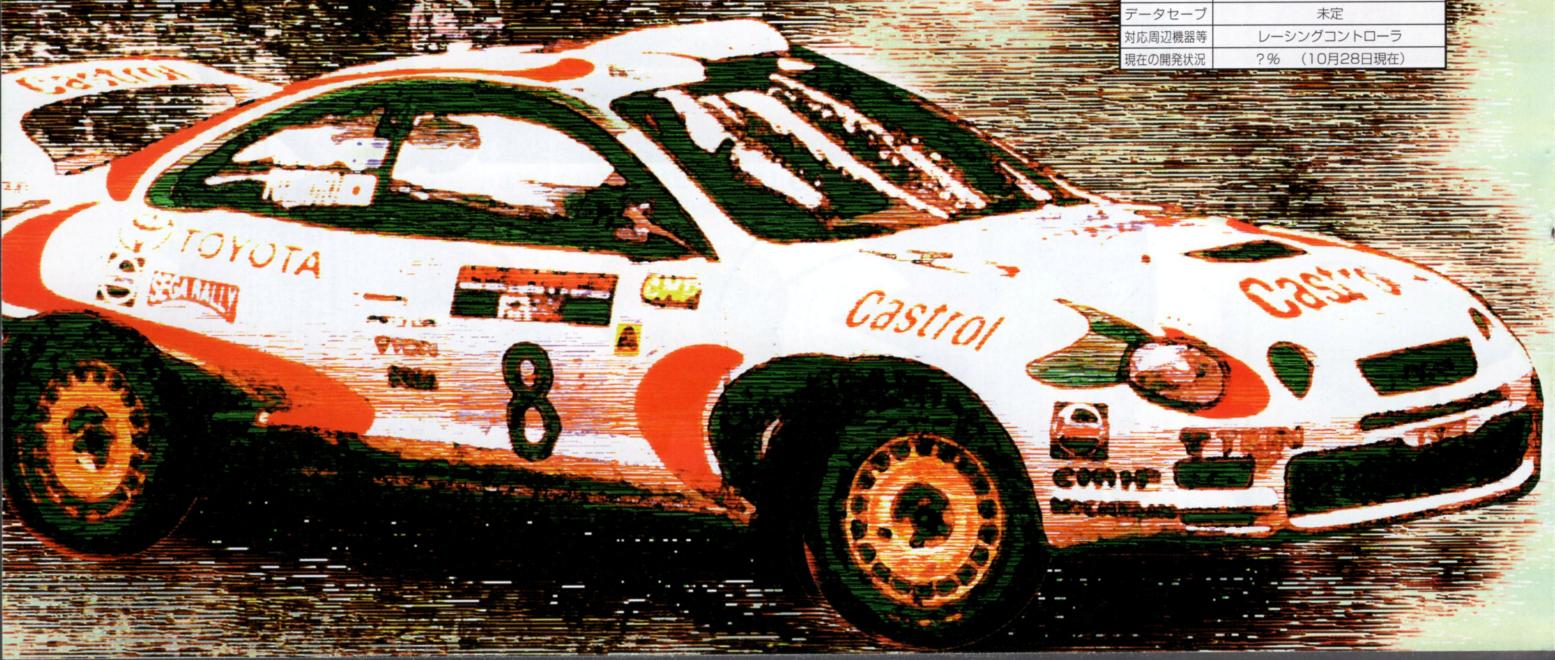
ゲーム画面と
リプレイ画面で
DC版の完成度を
確認!!



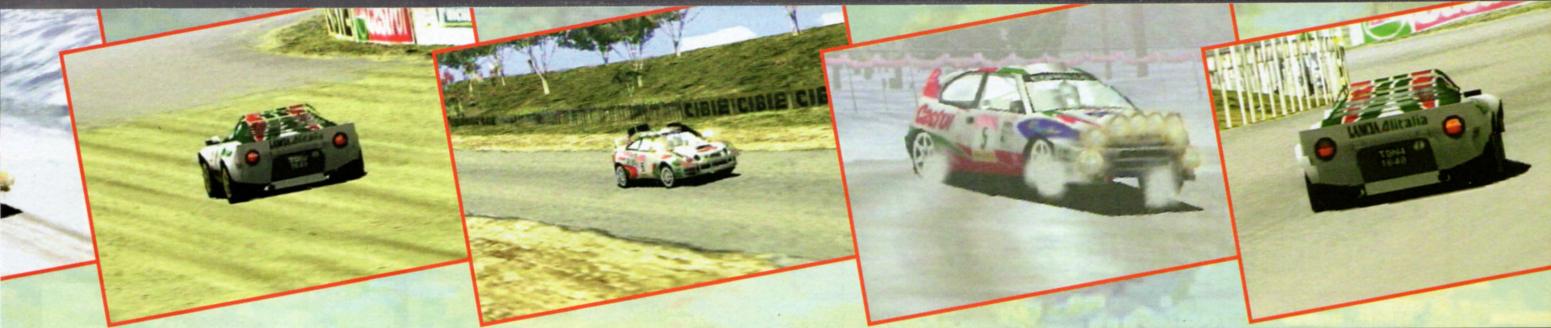
SEGA R

SEGA

CHAMP



DC	11月27日発売予定 5800円（税別）
発 売 元	セガ
開 発 元	セガ
ジ ャ ン ル	レース
対 象 年 齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複 数 フ レイ	未定
データセーブ	未定
対応周辺機器等	レーシングコントローラ
現在の開発状況	?% (10月28日現在)



RALLY 2

RALLY IONSHIP™

今回はマシン別に業務用の再限度を検証していく。画面を見る限りでは、業務用とまったく遜色ないDC版『セガラリー2』。このまま開発が進めば、業務用を超えるものになるだろう！

すでに業務用を超えた!?
ここまでできた『ラリー2』

開発が進んでいることは、写真を見れば一目瞭然。一部の背景やエフェクトなど、業務用との相違点は見られるが、これから忠実に再現していくことは確実。また

エフェクトなどは業務用より自然な感じがでているなど、明らかに業務用より勝っている部分も確認できる。あとはプレイ感覚がどうなるか、非常に楽しみなところだ。

業務用を超える!
整度。十分過ぎる完成度。
それでも、現在はまだ開発途上
の画面とは、最終的な調整を加えれば、業界でもっと上



マシンのモデリングなどは完璧で、業務用になんら見劣りしない。業務用以上と言っていいのでは？



グラフィックの完成度は見たとおり。あとは一番大事なプレイ感覚がどうなるか。続報を待て

完成度が上がるたびに
はっきり分かる違い!!

内も外も特徴あるマシンたち その違いを徹底チェック！

新旧問わず、さまざまなマシンがそろっていることも『ラリー2』の魅力。DC版では新たに追加さ



●業務用でおなじみのマシン。画面で確認できる特徴を検証する

●業務用と見劣りしないのでアラ探ししたいなものが、そこはございきょう



れるマシンもあり、プレイヤーの選択肢が増えたのは嬉しい限りだ。各マシンの走行感覚、性格付けが気になるところだが、それはプレイヤーレポートを待つてほしい。ここでは画面が発表されているマシンの特徴、そして再現度などを確認できる範囲で検証していく。

SUBARU IMPREZA WRC '97 スバル インプレッサ WRC '97

青いボディにイエローのカラーリングが特徴的な、スバルがWRCに送りこんだ傑作車である。その実力は、'97年の成績を見れば疑う余地はないだろう。外見的には業務用と遜色なく、その特徴を忠実に再現。細かいマーキングもハッキリ読み取れる。雪道によく映えるマシンだ。



●特に大きな違いは見られないインプレッサ。でもランプの数が…

背景が雪だとマシンのマーキングもよく見える。ゼッケンはもちろん、その他の細かい文字もクリッキリ。ホイールが少し違うけど些細なこと



日本車初のWRC3連覇

LANCIA STRATOS HF ランチア ストラトス HF

スーパーカーブーム経験者にとっては思い出深いマシンだろう。4つ並んだフォグラランプと特徴的なカラーリングは、ランチヤ（あえてこう呼ぶ！）の名前を忘れられないものにしている。

業務用と多少の違和感はあるが、DC版はストラトスの特徴が顕著に再現されていると感じるのだが…。デザートコースではタイヤを背負って登場するかな。

●サターン版「セガラリー」で初登場のストラトス。今回

は最初から使用できる。独特なスタイルを完全再現

カリスマ的“スーパー”カー



●単純な印象は、業務用と比べて少しスリムに、車高が低くなつたかなと感じるが、これくらいがストラトスの印象に近い

●テールランプが少し影になってしまっているのはカメラ位置の微妙な違いか？

ST-185型の後を継いで登場したST-205型。活躍期間は短いものの、その実力は高い。

前作より続けて登場するセリカGT-FOUR。外見的な前作との違いは、リアにタイヤを背負っているところ。これは当然再現済み。全体的に少しシャープ（特にフロント）になった？

●前作から引き続き登場するセリカ。スペアタイヤをリアに背負っている他、微妙な変化が見られる



栄光のST-205、



レース画面のインプレッサも業務用と遜色なし。ここまでモデルを再現しているのだから、気になる操作感覚も再現されるだろう



マシンによって違うタコメーターも芸が細かい。ちなみにインプレッサは、画面のようにデジタル表示のタコメーターである

TOYOTA COROLLA WRC

トヨタ カローラ WRC

衝撃のデビュー以来、その実力で快進撃を続ける、トヨタワクスが送り出した最速マシン。

業務用との違いは、なんと言ってもフロントに4つ並んだフォグランプが追加されたこと。このフォグランプ付きのカローラ、現在はスノーコースの画面のみで確認できる。スノーコースだけの追加装備なのかも知れない。

ストラットのような、4つ並んだ
フォグランプが大きな特徴だ



リアに収納されたスペアタイヤまで見える

○前号の砂漠でのカローラには
ランプがなかったけど?



復活トヨタの最速マシン

TOYOTA CELICA GT-FOUR

トヨタ セリカ GT-FOUR

フロントが少しシャープになってるかな? 気にするほどではない

前作『セガラリー』からのファンなら、1度は使ってみたいマシンだ



リプレイで遠くからの視点でも、細かいディテールまで確認できる。DCの実力を垣間見ることができる



各マシンの駆動系の違い

『ラリー2』の各マシンは外見上の特徴はもちろん、駆動系の違いによる特性を付加し、それそれ異なった操作感を楽しめるような特

徴も持っている。それでは各マシンがどんな特徴を持っているのか、その駆動系の特色を解説する。予備知識として覚えておこう。

FF

フロントエンジン・フロントドライブのこと。車体前方にエンジンを配置し、前輪にパワーを伝え駆動する方式だ。特徴としては前方が重いためアンダーステアが出やすい、ドリフトしにくいなど。『ラリー2』ではブジョー306、そして追加マシンであるルノー・マキシ・メガーヌがFFである。

MR

ミッドシップエンジン・リアドライブのこと。車体中央よりやや後方にエンジンを配置、後輪で駆動する方式だ。『ラリー2』ではストラットかMRを採用している。シャープなハンドリング、オーバーステアになりやすいなどの特徴がある。後方が重いので滑りやすく、グリップを失いやすい。

FR

フロントエンジン・リアドライブのこと。車体前方にエンジンを配置、後輪を駆動する方式。操作が難しい、ドリフトしやすい反面、テールスライドしやすいなどの特徴がある。業務用『ラリー2』ではFR車はなかったが、DC版で追加されたフィアットがFR車である。どんな挙動になるのか楽しみだ。

4WD

4ホイール・ドライブのこと。いわゆる4輪駆動だ。車体前方にエンジンを配置、前輪後輪の両方が駆動する。加速性能がよく、効率よくパワーをタイヤに伝え、どんな路面でも安定性を得られることから、現在のラリーカーの主流となっている。『ラリー2』でもほとんどのマシンが4WDである。

短命に終わったモンスターマシン

ドリームキャスト 同時発売 ソフト CHECK!! 4



DC	11月27日発売予定 5800円（税別）
発 売 元	フォーティファイフ
開 発 元	フォーティファイフ
ジャンル	アドベンチャー
対 象 年 齢	暴力表現を含む警告シールあり
ディスク枚数	1枚
複 数 プレイ	1人用
データセーブ	未定
対応周辺機器等	未定
現在の開発状況	100%



一寸先の光さえ飲み込む
“世紀末”という名の迷宮



July
ジュライ



現場の開発作業もあらかた終了し、残るは発売を待つだけとなった『July』。今回は、前号にて紹介した誠編のストーリーを引き続き追いかけてみよう。

誠編4~6章を公開 徐々に追うべき存在が明らかに？

ヨシュアと並び、本作の主人公を務める「高村誠」。前回紹介した序盤の3章は、1人の大学生の平



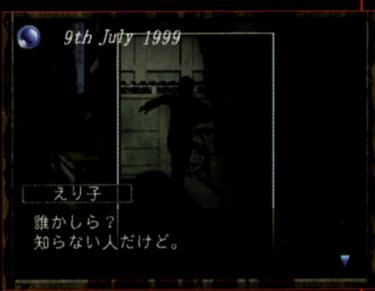
東
彼女
どうも無理して
明るく振る舞っているみたいで。

凡な生活が、とあるめぐり合わせにより波瀾に富んだものへと変貌していく過程を描いた「導入部」。しかし4~6章に至って、ようやく誠が追いかけるべき相手と、その実態が明らかになっていく。誠、そして彼に関わる者の生活を壊そうとする者とは？ 以下、4~6章を順に追いかけてみよう。

新たな登場人物も、重要キャラから脇役まで多数登場。彼らは150人用意されているキャラの中の1人だ

誠編1~3章 までのあらすじ

6年前に誠の家族が遭遇したバス爆破事故。その命日に行われる慰霊祭の会場で、誠はある男からMOを手渡される。誠はそのMOの解析を幼なじみのえり子に依頼。その結果、えり子はMO内のプログラムの正体を確認した。だが、その後に何者かの手によって、えり子の自宅が爆破されてしまう。



●爆発の寸前に、えり子宅方面から走り去る男。こいつが爆破の犯人だ

第4章 / 7月10日

えりこ宅襲撃の犯人を追って

謎の組織の襲撃によって、自宅を爆破されてしまったえり子。結局当分の間は、家族ぐるみの付き合いのある誠の家に居候することになったが、えり子の心の傷は簡単に消えることはない。

しかし、なぜえり子宅が狙われたのか、そして、この爆破事件の背後にはどのような思惑、組織が潜んでいるのか—。誠たちは考えをめぐらせるが、心当たりといえば、慰霊祭で受け取ったあのMOを、えり子の自宅で解析したことくらい。正味のところ手がかりは

皆無に等しく答えが出るわけもない。八方塞がりとなった誠たちは、少しでも犯人像へと近づくために警察署へと向かった。



●シナリオの導入部。えり子の家族は誠の家にやっかいになることに



●学校の友人と談笑するえり子。気丈に振る舞つてこそいるが、内面は傷ついているのだろう

なぜか非協力的な刑事たち

警察に出向いた誠たちを迎えたのは、松田という事件担当のベテラン刑事だった。だが事件について尋ねる誠に対し、松田は「あれは単なるガス爆発だ」と、ろくな捜査もしていないうちにから軽率な結論を述べる。犯人らしき人物を



●警察に見せるために似顔絵を描く。これじゃあ参考資料にならない?

確かに目撃した誠たちは納得できるわけがなく、必死に松田に食い下がるが、それでも彼は「事故だ」の一点張り。目撃情報さえも信用せず、単なる事故として扱おうとする警察に、誠たちは何か釈然としないものを感じるのだった。



●絵をけなされて怒るえり子。パソコンは得意でも絵画は苦手なのね…

●松田のプロフィール。彼の弱気な性格が簡潔に記されている

●事件の見解を述べる松田。しかし、どうも松田自身の言葉で語っているような気がしないのだが…

●里見家爆破事件の担当刑事。決して無能ではないのだが、上からの圧力に簡単に屈してしまう弱さがある。所詮はサラリーマン刑事の持を越えられない男。

隠している?



事件、そして警察の裏にはNAXが?

松田の非協力的な態度に落胆し、警察署を去ろうとした誠たち。だがその時、須賀という男が現れ、「あまり関わりたくない方が身のためだ」と忠告してきた。この事件にはNAXから圧力がかかっており、

須賀の上司である松田がしきりに「NAXの奴らめ」とボヤいているらしいのだ。思わず情報を得た誠たちは一旦帰宅。すると、友人の土屋が家を訪ね「明日バイトをしないか」と提案してきた。2人は気晴らしのため参加を決める。



●誠たちを気遣うが故、須賀は「あまり深入りするな」と忠告する

WHAT'S
[NAX]?

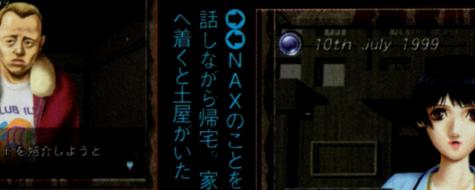
企業に勤めている。近年急成長を遂げたが、黒い噂が絶えないグループ企業。誠の父が系列の



●NAXのことを話しながら帰宅へ着くと土屋がいた



●これで松田の奥歯に物が挟まつたかのよう物言いの真相が発覚した



●NAXのことを話しながら帰宅へ着くと土屋がいた

●それにもしもNAXが絡んでいるとすれば誠のお父さんも立場が

第5章 / 7月11日

ついに突き止めた爆破の犯人

土屋の誘いに乗り、アルバイトの集合場所へと向かった誠たち。土屋の話では、仕事内容は「キャンプ場での雑用」とのことだったが、実際の仕事はNAX重工前で行われるデモのボディガードだった。デモの主催者は「インゴット」という団体。誠は「話が違う」と思ながらも渋々仕事を始める。

●土屋は確かに「キャンプ場の雑用」と言っていたのだが、そこはNAXの工場。なんだかなあ

●「キャンプ場じゃない」とボヤく誠だが、えり子に諭される。これじゃあ一体どっちが年上なのかわかりませんな



WHAT'S
「インゴット」?

慈善事業や環境保護活動を行っている団体。その他、NAXグループの卑劣な企業活動を糾弾したり、頻繁にデモ活動を行うとしている。

犯人はNAXに所属している

黙々とアルバイトを続けるうちに、デモ活動は盛り上がりを増していく。そうこうしているうちに、デモを問題視するNAX側から数人が沈静化に乗り出してきた。その一部始終を眺めていたえり子は、NAX側の人物に見覚えのある顔を発見する…。そう、えり子宅を爆破して走り去っていったあの男が、

●NAX重工の実態を糾弾しようとする、インゴットのメンバー・サリー。インゴットによれば、なんとこの工場内で兵器が製造されているとか

目の前でインゴットのメンバーと丁丁発止のやり取りをしているのだ。まさかこのようなどころで犯人を見つけられるとは…！



あっさりと発見



●似顔絵(?)
を取りだし再確認。そして怒る



第6章 / 7月12日

犯人を追い求め NAX内へと侵入

思わずここで爆破の犯人を見つけ出した誠たちだが、状況を考えて、その場で接触することは保留。夜遅くに再び工場内に忍び込む計画を立てる。そして深夜一、いざ工場に忍び込もうとする2人。だが当然というべきか、警備網が幾重にも張られており、侵入は想像以上に困難。これは侵入をあきらめなければならぬか…。そう誠が思った瞬間、なにやら工場の別方面が騒然としていることに気づく。どうやら誠たちは別の侵入者がおり、警備員の大半は対処に向かっていたらしい。誠たちは、手薄になった警備網を突いて工場内に侵入することに成功した。

●侵入直前。この中に爆破事件の真相があるかもしれないと思うと、さしもの誠も興奮を隠せない

ジョンの身元が判明

混乱に乗じて侵入に成功した2人は、社内を探索した末に事務室へとたどり着く。この部屋にある端末から、社員のデータベースへと忍び込める…。そう思ったえり子は端末を起動して、昼間に見たあの男のデータを探ろうとする。あの男がNAXの所属なら、この中に詳細なデータがあるはずだが…。



●工場の周りには警備員がいっぱい。このままでは侵入は無理そうだ…



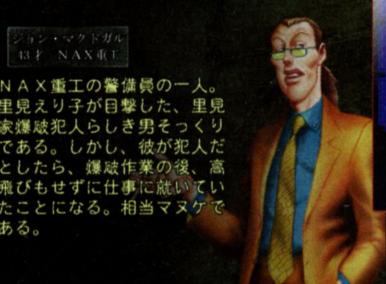
●誰かが騒ぎを起こし、警備網が薄くなったところを侵入。端末から犯人の情報を探ることに

アテ
クリセタス
開始ス



ジョンを捕らえるが真相は闇の中へ

膨大な量のデータにアクセスした結果、えり子はついにあの男について記載されたデータを発見した。男の名はジョン・マクドガル。単なるNAX重工の警備員とのことだが、その程度のタマではないことはえり子が一番わかっている。データの検索が終わり、その場を去ろうとする2人。だが、そこに1人の警備員が立ちはだかる。男は、なんとジョン本人だった。



NAX重工の警備員の一人。里見えり子が自撃した、里見家爆破犯入らしき男そっくりである。しかし、彼が犯人だとしたら、爆破作業の後、高飛びもせずに仕事に就いていたことになる。相当マヌケである。

ジョンを貰った銃弾

ジョンに見つかってしまった2人だが、彼らは空手の経験者。逆にジョンを捕らえることに成功した。2人はジョンを問い合わせて背後関係を探ろうとするが、ジョンが口を割る瞬間、1発の銃弾がジョンの胸を貰った。口封じのため、ジョンは犠牲となったのだ。



ついにジョンの情報をゲット。でも、確かにこんな時期にノコノ姿を見せるのは間抜けだ



喜んだのも束の間、不法侵入者の誠たちを、当のジョンが発見した！



銃を持っているジョンだが、空手の達人である2人に捕らえられる

の間、ジョンは他の警備員に射殺される
洗いざらい吐かせようと思つたのもつか

組織のために死す



あっ！

インゴットの男とともにNAXを脱出！

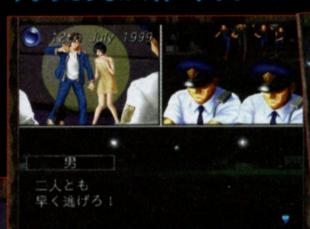
ジョンが倒れるやいなや、銃声を聞きつけた警備員が次々と集まってきた。大勢の警備員に囲まれ、一転して絶体絶命の危機にさらされる誠たち。だがその瞬間、数人の男が誠たちの助太刀に入り、なんとかこの場を脱出できた。聞くと、男はインゴットの調査部門に所属する兵士で、誠らの侵入を助けるためスタンバイしていたらしい。そこまでしてNAXを敵視する彼らとは？ やはりNAXには何かがある？ 夜が明ける頃、誠にはある種の確信が芽生えていた…。



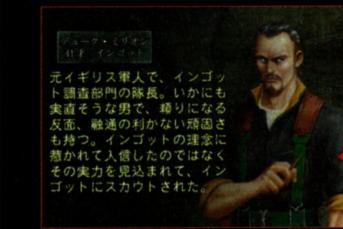
誠
けど
あんたたちは一体なんだ？



次々と駆け寄ってくる警備員。こうなったらもはや打つ手なしか？



追い詰められ、絶体絶命の危機の状態を救う一声。しかし、この声の正体は一体誰だ



元イギリス軍人で、インゴット調査部門の隊長。いかにも実直そうな男で、通りになる反面、融通の利かない堅固さも持つ。インゴットの理念に惹かれて入社したのではなく、その実力を見込まれて、インゴットにスカウトされた。

インゴットのサリーから、今回の件の口止めをされる



男のプロフィール。どうやら金で雇われた傭兵の存在のようだ

もはやNAXを疑わない理由などない。以降、誠はNAXを明らかに見なす



俺の中で
NAXに対する容疑は
深まっていった。

予感から確信へ

爆破事件はNAXの仕業だった！

誠たちを助けてくれたのは屈強な男だった。どうやらインゴットに所属しているらしいが、何故？

ドリームキャスト
同時発売
ソフト
CHECK!! 5

新コースとベンパンたちの“おしゃれ”に迫る!!

ペンパン トライアイスロン™

ペンパン トライアイスロン

「おじゃまがあつい」対戦レースの本作。一部のゲームショップには体験版がチラホラ登場しているかも知れないけど、今回も前回に引き続き新コースを中心に紹介。新たに判明したわらうがベンパンたちのおしゃれ情報もお見逃しなく。

DC	11月27日発売予定	対象年齢	全年代
	5800円（税別）	ディスク枚数	1枚
発売元	ゼネラル・エンタテインメント	複数プレイ	4人同時
開発元	ゼネラル・エンタテインメント	データセーブ	1・ブレイデータ
ジャンル	レース	対応周辺機器等	なし
		現在の開発状況	98% (10月29日現在)

● 今度のコースは自然の地形を利用した「ひきょうのコース」! ●

アイスドプラネットの中で最も寒い未開の地にある「ひきょうのコース」。自然の地形を利用したロングコースで、逆転のチャンスの多いコースなのだ。今回紹介しているグレードは4つのエリアからなる「ロングアイスロン」。「イージー」、「ミドル」グレードではエリア3の最後がゴールになる。



● ひきょうは卑怯じゃなく秘境だよ



各エリアでのPoint

自然の地形を利用しているだけあって、コース上の仕掛けの数はそれほど多くない。そのかわり各エリアは今まで紹介したものよりもぐっと長くなっており、持久力がレースを大きく左右することになる。速さばかりでなく、レース中盤あたりの順位どりにも気を付けなければ優勝はままならないぞ。



● ジャンプしちゃダメな場所も

エリア1

巨大な氷河を滑り抜けよう

巨大な川が凍ってできたコース。元が川だけに、コースはうねうねとしたゆるやかなカーブが多い。道幅自体は広く滑りやすいが、じやまな起伏があるので確実なライン取りが必要なコースだ。



ネックロード



エリア2

クラーケンの住む地底湖を進もう

アナコブンダリバーの氷が溶け出してできた地底湖コース。エリアの初めと終わりが洞窟のように狭く、壁や天井にぶつかりやすい。非常に長い泳ぎエリアだが、障害物が少なめなのがせめてもの救い。



○洞窟を明るくして
くれてありがとう



クラーケンの寝床



○やっこさエリア中盤。また狭い洞窟に入るのだ。洞窟は先に行くほど狭くなり、まわりの壁に当たりやすく、難しくなっていくぞ

エリア3

つるつるの洞穴を駆け抜けよう

スタートからゴールまでほとんどが洞窟内部というコース。洞窟内部は比較的段差が多く、地面もカチンカチンに凍っている。また、



つるつる階段



○狭くて障害物が多い。
いっぱい。助けて!
つるつる氷



水たまり

○この首の間を抜けて行こう

洞窟内には近づくと集団で襲ってくるアイスバットとよばれる生き物が生息している。要注意だ。

エリア4

雪原を滑ってゴールへ飛び込め!!

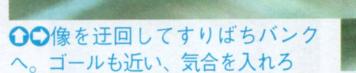
アイスドプラネット最北に位置する大雪原のコース。起伏はほとんどないが、たくさんのコーナーと吹雪による視界不良のため、とても難易度の高いエリアなのだ。また、途中のジャンプ台を使えばショートカットも可能。優勝をかけて最終エリアを走り抜けよう。



○乗るとジャンプ&ダッシュの効果。進入角度を考えて突っ込め!



ナウマンモ雪像



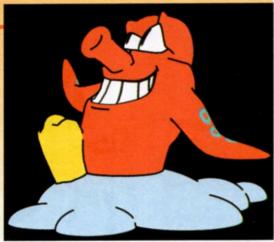
○像を迂回してすりばちバンクへ。ゴールも近い、気合を入れろ



すりばちバンク

各エリアにある特別な地形について

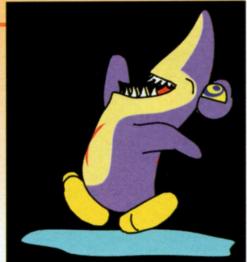
ふかふか雪



少しでも足を踏み入れると、足をとられてしまう地形。走りエリアよりも滑りエリアのコースに多く見られる。

○おじやまな地形筆頭ですかな

つるつる氷



○使い方が問われる地形
乗るつるつるっと滑つてコントロールしにくくなってしまう地形。でも普通に走るより速く移動できるので、場合によってはお得。

走るにはジャマでスピーダダウンし、泳ぐにはちょっと浅すぎる水のたまつた地形。とりあえずジャンプで抜け出しがいいかも。

水たまり



○水たまりに入ったらジャンプで脱出しよう。それしかない

走り、滑りエリアのコースには「自分がはまつたら最悪だけど、相手がはまれば超ラッキー」という、ペンペンたちの行く手を阻む特別な地形があるのだ。ここでは、レースを競う上で重要な、特殊効果を持った地形について解説しよう。

● レースに勝つと手に入る“おしゃれアイテム”の4つのポイント ●

なぜスパーキーとMr.バウだけヘルメットや帽子をかぶっているのか、疑問に思ったことはないかな？ 実は本作にはレースを行う以外にも、レースで勝っておしゃれアイテムを集め、自分だけのおしゃれが楽しめる、という遊びもあったのだ。ここでは、アイテムが持っている特徴を説明しよう。

- Point1 アイテムは、かぶりもの、背負いもの、はきものの3タイプ
- Point2 1度に身につけられるアイテムはひとつだけ（例外アリ）
- Point3 アイテムを身につけることによる特殊効果はナシ
- Point4 アイテムは各レースに優勝するともらうことができる

Point1 アイテムでベンパンたちをドレスアップ

アイテムはその種類によって着けられる場所が決まっている。基本的にはそのアイテムの機能通りの場所に着けられるのだが、マシンガンなど、一体どこに着くのか分からぬような物もあるぞ。



●全国800万ペンの憧れ、バニーちゃんに変身できちゃうかぶりもの



●空気のクッションで足への衝撃を和らげる“ナイビ”的運動靴だ

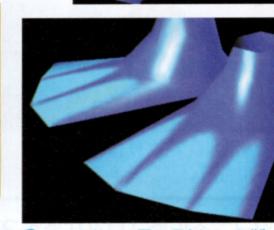
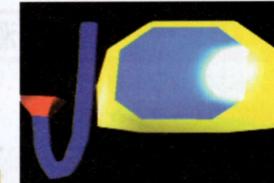


●レースに優勝すれば増えていくぞ

●自慢のシルクハットはどこにいったの？

●ダイビングセットを

●水中で目が開けられるメガネ



●ペンギンの足の形をした靴

●おまかせ捕らとダイビングセット

Point2 セットにすればおしゃれ度アップ!!

アイテムには3つの属性があるが、1度に身に着けられるのはひとつだけ。ただし、「ダイビングセット」などのセットものはまとめて着けることができるのだ。



Point3 見た目も変わって気分一新！

アイテムの中には、ベンパンたちの能力をアップさせるように見えるものがある。しかし、アイテムを着けたことによる特殊効果や



Point4 用意されたアイテムは40個以上!!

アイテムは「レースの優勝賞品」として手に入る。ただし、1度優勝したレースでは次に何度優勝してもアイテムをもらうことはできない。つまり、アイテムを集めるためには常に新しいレースに挑戦し続けなければならないのだ。ちなみに、アイテムの総数は40個以上。ということは、レース数もそれだけあるということになる！？



●だから自慢の赤いシルクハットはどこにいったんだって言うの。たしかにそれも赤いけどさ、基本的な何かが間違ってるよ

●ほら、シュノーケル
ちゃんと着けてる



●横の羽根が
おしゃれなが
チロル帽

ミス・ティナ娘ファッショショーンショー

「何でも似合う」とちまたで噂のティナ姫に、いくつかの「おしゃれアイテム着こなし術」を披露して頂きました！ それではIt's show time !



●シュノーケル



●ピンクのリボン

●●ティナさんが水中メガネを着けると雪山も常夏のビーチのようですね。ピンクのリボンでキュートさ&フォーマルな感じを表現してみたそうです



●スパーキーのメット

●●スパーキーと一緒にセブトアラックがコンセプト
なスニーカーで元気を表現



●バウの帽子

●●最後は夜を感じさせるおしゃれ2組です

アンケートハガキから

No.19

こんなにちは！

アンケートハガキのちょっとしたひとことを集めたコーナー

アンケートハガキは読者の本音がいっぱい。そんな読者の声を集めめたページ。期待に胸ふくらませて、ドリームキャストの予約した人もいるんじゃない？

アンケートハガキの余白に綴る、読者の生の声をお届け！

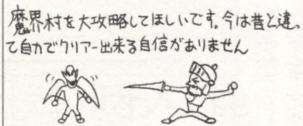
それなりにゲームもやる妹（短大生）とその友達の会話。「ねえ、ドリームキャストって最近よくCMやっているけど、どんなゲームなんだろうね？」一般への浸透度がこんなにマズイと思うのだけれど、セガさん？いや、CMの作り方が悪いのか？（山梨県／A.M. 25歳・♂）

母が「最近TVが面白くないからビデオでも借りてこよう」とか言っていたので「ピンボールでもやれば？」とKAZEの『ネクロノミコン』をやらせてみた。30分位、きゃーきゃー言いながら楽しそうに遊んでいた。単純なゲーム（？）なら、母にもできるな。よし。そいえばついぶん昔『パックマン』にハマってた人だ、ウチの母は。

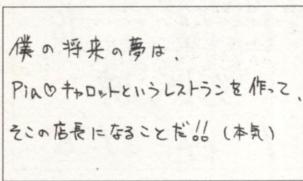
（長野県／M.K. 26歳・♀）



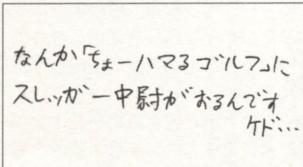
● 東京都／E.N. (18歳・♀)



● 栃木県／Y.U. (22歳・♂)



● 茨城県／Y.O. (16歳・♂)



● 群馬県／S.T. (17歳・♂)

『シャイニング・フォースIII シナリオ3』の発売日に父に買ひに行かされた。（会社に出勤したのに！）しかも、その後、親父はひとりでゲームを進めてやがる…（泣）。

（茨城県／M.O. 24歳・♂） 中島みゆきの「時代」を聴きながら、自分とセガの歩んできた歴史を回想して涙を流す今日この頃。

（山口県／S.M. 31歳・♂） 近所に古着屋を見つかった。やっぱりそこもメーカーから色々とイチャモンつけられているのかな？ なら店のオバさんちよっとかわいそうだ。

（宮城県／S.A. 17歳・♂） 日テレ系列で始まったドラマ、「世纪末の詩」第1話のサブタイトル“この世の果てで愛を唄う少女”。“愛”を“恋”に変えると、どっかで聞いた

ドリームキャストのすごさはあがたが、ほしいソフトがない。
メーカーよ、もっと俺をそそってくれ。

● 愛知県／T.Y. (15歳・♂)

ドリームキャスト 自分で買わず弟に買わせらう作戦&作戦中。弟の心は80%買うに動いているあともう少しだ!! までいくつれ 湯川真希!!

● 鹿児島県／Y.I. (24歳・♀)

たまたま、妹が試験休んで オレがゲームや、ちょっと「兄ちゃん、いい? それで」と言へ来やがりなさいた。
てめーー人生語、てんじゃねえ!
…心に思ひたがる気がするが、ちょっと…

● 福岡県／W.K. (19歳・♂)

好きなトゲい青ます。男こづかいでです。

● 東京都／H.K. (15歳・♂)

たコトのあるゲームのタイトルに…。
パクリ？

（山梨県／M.R. 21歳・♂） 7歳のイトコにゲームウォッチの『オクトパス』をさせたら、たった1

最近やったゲームは何？

私のプレイ体験談

● 今さらながら『ナツツ』をプレイ。感想は「なんでもっと早くやらなかつたんだ！」です。素晴らしい世界観と音楽、美しいグラフィック。そして心温まるピアノ達との交流…。まさに傑作です。（愛知県／Y.S. 19歳・♂）

● 『ドラゴンズドリーム』をやっています。今はチャットルームとなっています。課金が高かったり、メディアカ

ードを買わないでできないなど、お金が結構かかるのも事実。DCはモデル内蔵なのでネットゲームがやりやすくなると思われるが…。安くなるようにたのむ！（石川県／A.T. 26歳・♂）

● 『スパイクアウト』を1人用でやってみた。なんだかリンチされているみたいだった。

（神奈川県／T.U. 19歳・♂）

RANKING No.19の おもしろい つまらない 記事BEST10

おもしろかった記事（1～3位総合集計） BEST10

順位	ポイント	記事名
1	395	Pia♡キャロットへようこそ!!2
2	263	ブラックマトリクス
3	189	バーチャコールS
4	155	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years
5	133	She'sn ~シーズン~
6	128	表紙
7	119	ドリームキャスト解体新書
8	115	MARVEL SUPERHEROES VS. STREETFIGHTER
9	114	REVIVE...~蘇生~ (リバイヴ)
10	107	バーチャファイター3tb

つまらなかった記事（1～3位総合集計） BEST10

順位	ポイント	記事名
1	215	桜通信 ReMaking Memories
2	160	電車でGO! EX
3	138	ちょーハamarゴルフ
4	136	GODZILLA GENERATIONS
5	112	続・初恋物語 ～修学旅行～
6	111	セブンスクロス
7	109	ロの食卓2
8	98	バックガーナー ～よみがえる勇者たち～ 飛翔編「うらぎりの戦場」
9	94	プロ野球チームをつくろう!
10	91	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

※ランキングデータは、本誌19号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選び、作成したもの。

10月2日号 No.18 アンケートプレゼント当選者発表

①機動戦艦ナデシコ The blank of 3years 北海道／西井建一 福島県／藤田一弘 長野県／岡住誠司 大阪府／赤坂縁 大阪府／浅岡正造 ②Pia♡キャロットへようこそ!!2 茨城県／大西信行 神奈川県／森谷慎哉 新潟県／高橋了悟 広島県／綿重正文 大分県／小池瑞樹 ③バーチャコールS 千葉県／福地豊 京都府／東郷夕佳里 山梨県／山本茂見 静岡県／伊藤優佳 岡山県／山田尊文 ④MARVEL SUPERHEROES VS. STREETFIGHTER 東京府／姚友亮 岐阜県／岡田尚 岐阜県／伊佐地晃 三重県／伊藤幸一 兵庫県／三村宇則 ⑤ファルコムクラシックスII 千葉県／平瀬幸 静岡県／袴田清香 大阪府／渋川裕一 兵庫県／大谷路 徳島県／五藤章博 ⑥Find Love2 ~Rhapsody~ 宮城県／高橋恵美 埼玉県／藤本耕一 新潟県／岡崎和夫 愛知県／宮前剛 熊本県／才藤祐輝

101

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

ソフト
30名

読者 プレゼント

アンケート

① P103の表4からあなたが遊んだことのあるソフトの番号をハガキの表側の欄に書き、そのソフトの評価を項目別に次の中から選び、番号を書いてください。

- ⑤ とても良い
- ④ 良い
- ③ 普通
- ② やや不満
- ① 悪い

② あなたの学校（職業）を次の中から選び、番号を書いてください。

- ① 小学校
- ② 中学校
- ③ 高等学校
- ④ 大学
- ⑤ 専門学校
- ⑥ 社会人
- ⑦ その他

③ あなたの学年を書いてください。学生以外なら〇と書いてください。

④ あなたの年齢を書いてください。年齢が1ヶタなら左のマスに〇を書いてください。

⑤ あなたの性別を次の中から選び、番号で書いてください。

- ① 男
- ② 女

⑥ あなたが本誌以外によく読む雑誌をP103の表2から3つまで選び、番号を書いてください。

⑦ あなたが所有しているゲーム機、パソコンなどをP103の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

⑧ あなたがこれから買おうと思っているゲーム機、パソコンをP103の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

⑨ 今後、あなたが買いたいと思っているソフトをP103の表5から5つ選び、番号を書いてください。

⑩ 今号の記事で、あなたがおもしろかったものをP103の表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

⑪ 今号の記事で、あなたがつまらなかつたものをP103の表1から3つ選び、つまらなかつた順に番号を書いてください。

⑫ 今後、あなたが本誌で特集してほしいソフトをP103の表5から3つ選び、番号を書いてください。

⑬ 今後、あなたが本誌で攻略してほしいソフトをP103の表5から3つ選び、番号を書いてください。

⑭ あなたがゲーム雑誌を買うとき、

最も参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。

- ① 価格
- ② 本の厚さ
- ③ 表紙を見て
- ④ 特集記事の内容
- ⑤ 毎号買っているから
- ⑥ 付録

⑯ あなたが欲しいと思ったソフトを、だいたい、いつ頃買うかを次の中から選び、番号を書いてください。

- ① 発売日
- ② 発売日～2週間程度の間
- ③ 発売日～1ヶ月程度の間
- ④ 発売日から1ヶ月以上経過後
- ⑤ 発売日から3ヶ月以上経過後

⑯ あなたが1年間にどの程度ソフトにお金を使うかを次の中から選び、番号を書いてください。

- ① 0～10,000円
- ② 10,001～20,000円
- ③ 20,001～40,000円
- ④ 40,001～60,000円
- ⑤ 60,001円以上

⑰ 業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、サターンに移植してほしいソフトがあればP103の表3の中から機

●応募のきまり●

P109のとじこみハガキに今号のプレゼントでほしいソフトの番号（①～⑯）を1つ書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキの表裏）、50円切手を貼ってポストへ。締め切りは11月18日（消印有効）。発表は12月18日発売の24号です。

種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズものの場合は、何作目かわかるように書いてください。

⑯ サターン、業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、ドリームキャストに移植してほしいソフトがあれば、P103の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズものの場合は、何作目かわかるように書いてください。

⑯ サターン、ドリームキャストへの意見や希望。最近遊んだソフトの感想や、本誌への意見などを書いてください。

～項目の説明～

① キャラクタ キャラクタの動きやかわいらしさなどをチェック

② 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

③ 買い得度 ソフトの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック

④ 操作性 キャラクタの動き、操作感などはどうかをチェック

⑤ 熟中度 どのくらい熟してノメリこめたか、その度合いをチェック

⑥ オリジナリティ 今までのソフトにない斬新なアイデアがあるかをチェック

今号のプレゼント（ソフト名のあとに数字は今号での紹介ページです）

サターンソフト（各5名）

- ① サクラ大戦 帝劇グラフ P114
- ② 瑠璃色の雪 P126

ドリームキャストソフト（各5名）

- ③ SONIC ADVENTURE P26
- ④ BLUE STINGER P36
- ⑤ セヴァンスクロス P44
- ⑥ 神機世界 エヴォリューション P48

ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの数字はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意してください。

●ハガキのマス内はすべて1、2…の算用数字で書き込んでください。

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

●数字はマスからはみださないように注意して書いてください。

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

記入例

×悪い例

1 4 18 18

○良い例

1 4 18 18

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

●アンケート項目と表にある1ヶタもしくは2ヶタの数字は、頭の〇もちゃんと書き込んでください。

No.	表1 今号の記事	No.	表2 雜誌名	No.	表3 機種名
01	（表紙）セガた三四郎	01	グレートサターンZ	01	ドリームキャスト
02	（特別対談）「Dの食卓2」飯野賢治×秋元康 対談	02	セガサターンマガジン	02	ビジュアルメモリ
03	（特報）CARRIER	03	電撃セガサターン	03	メガドライブシリーズ
04	（カウントダウンレポート）Get Bass	04	THE64ドリーム	04	ゲームギアシリーズ
05	（カウントダウンレポート）SONIC ADVENTURE	05	電撃NINTENDO64	05	サターンシリーズ
06	（カウントダウンレポート）BLUE STINGER	06	Nintendo☆スタジアム	06	ファミコンシリーズ
07	（カウントダウンレポート）戦国TURB	07	ザ・プレイステーション	07	スーパー ファミコンシリーズ
08	（カウントダウンレポート）セガスクロス	08	電撃プレイステーション	08	ゲームボーイシリーズ
09	（カウントダウンレポート）蒼鋼の騎士 スペースグリフォン	09	電撃プレイステーションD	09	ゲームボーイカラー
10	（カウントダウンレポート）Littledream	10	HYPHERプレイステーション	10	NINTENDO64
11	（カウントダウンレポート）神羅の世界エボリューション	11	HYPHERプレイステーションRemix	11	プレイステーション
12	（カウントダウンレポート）エアロダンシング featuring Blue Impulse	12	ファミ通PS	12	ポケットステーション
13	（カウントダウンレポート）イカミング 人類最終決戦	13	プレイステーションマガジン	13	PC-エンジンシリーズ
14	（連載）コーンヘッドラブ	14	電撃G'sマガジン	14	PC-FX
15	（連載）HYPER UL-TECH	15	ゲームウォーカー	15	ネオジオシリーズ
16	（同時発売ソフトCHECK !!）バーチャファイター 3tb	16	げーむじん	16	ネオジオポケット
17	（同時発売ソフトCHECK !!）GODZILLA GENERATIONS	17	じゅげむ	17	Wonder Swan (ワンダースワン)
18	（同時発売ソフトCHECK !!）セガリリー2	18	ファミ通	18	PC-98互換機
19	（同時発売ソフトCHECK !!）July	19	ファミ通Bro's	19	Windows対応機種
20	（同時発売ソフトCHECK !!）ベンペントライアイスロン	20	ファミ通Wave	20	マッキントッシュ
21	（連載）アンケート! ガキからこにちは	21	Vジャンプ	21	業務用
22	（RANKING STREET）売上・前人気／移植希望ランキング	22	超絶技林	22	その他
23	（RANKING STREET）ゲーム成績表	23	攻略大技林	23	なにも持っていない
24	（特別企画）藤弘の人生相談室	24	攻略大技林	24	7つ以上持っている
25	（続報）サクラ大戦 帝撃グラフ	25	ゲームメスト	25	とくに買う気はない
26	（続報）モンスターイーター ホーリーダガー	26	ネオジオフリーク		
27	（続報）ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 旅立ちの詩	27	コンピティック		
28	（続報）続 初恋物語 ～修学旅行～	28	電撃王		
29	（続報）ルームメイトW ～ふたり～	29	マイコンBASICマガジン		
30	（続報）6インチまいだーりん	30	LOGIN		
31	（続報）珊瑚色の雪	31	コミックボンボン		
32	（攻略）バーチャコールS	32	コミックドラゴン		
33	（新作）カブコン ジェネレーションズ 第4集 孤高の英雄～	33	コロコロコミック		
34	（新作）SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3	34	週刊少年サンデー		
35	（新作）新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	35	週刊少年ジャンプ		
36	（新作）Find Love2 ～Rhapsody～	36	週刊少年チャンピオン		
37	（新作）ボールディランド	37	週刊少年マガジン		
38	（新作）リアル麻雀アドベンチャー 海へ ～Summer Waltz～	38	少年エース		
39	（新作）She'sn ～シーズン～	39	少年ガンガン		
40	（新作）七星闘神ガイファード クラウン壊滅作戦	40	電撃コミックガオ！		
41	（連載）サターンソフトImpression		ドラゴンJr.		
42	（連載）アーケードトッヅナウ				
43	（連載）ニュースワープ				
44	（連載）サターンソフトナビゲーター				
45	（連載）期待作最新状況レポート				
46	（連載）新作発売カレンダー				
47	（連載）次号予告/INDEX				

No.	表5 セガサターン/ドリームキャスト(ビジュアルメモリ) ソフト名(11月5日以降発売予定)				
001	アイドル雀士スチーバイ めちゃ限定版 ～発売5周年記念パッケージ～	031	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	062	難問之三國誌
002	アキハバラ電脳 パタPies！	032	サイキックフォース2012 (仮称)	063	ちょーハマるゴルフ
003	アドヴァンストV.G.2	033	ザ・キング・オブ・ファイターズ (仮称)	064	Dの食卓2
004	インカミング 人類最終決戦	034	サクラ大戦 帝撃グラフ	065	デジタル競馬新聞 (仮称)
005	インデペンデンスデイ	035	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3	066	トリスK
006	ウィザードリィ リルガミン サーガ	036	She'sn ～シーズン～	067	DEVICE REIGN (デバイスレイン)
007	ウェーニングボスト3 プログラム'98	037	JリーグエキサイトステージV1	068	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
008	エアロダンシング featuring Blue Impulse	038	Jリーグ プロサッカーカラブをつくろう！	069	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 旅立ちの詩
009	英雄路～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	039	紫炎龍2 (仮称)	070	七つの秘館 戦機の微笑
010	ETTUDE prologue～搖れ動く心のかたち～	040	七星闘神ガイファード クラウン壊滅作戦	071	虹色天使 (仮称)
011	F1ゲーム (仮称)	041	ジャイアントグラム ～全日本プロレス IN 日本武道館～	072	NOEL3
012	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	042	July (ジュライ)	073	バーチャファイター3tb
013	エンターテイメントGOLF	043	神機世界 Evolution	074	バイオハザード コード: ベロニカ
014	大相撲	044	SYNCHRONICITY (シンクロニティ) (仮称)	075	バギーヒート
015	音楽ツクールかなでる2	045	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	076	バチンコファイター (仮称)
016	Girl Doll Toy (ガールドールトイ)	046	SUPER 301 SQ (仮称)	077	バッカガイナー～よみがえる勇者たち～
017	ガイドストフォース	047	スタートリング・オデッセイ！ ブルーエボリューション	078	完結編「そして、明日へ」
018	カブコンジェネレーション～第4集 孤高の英雄～	048	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争	079	はるかぜ戦隊Vフォース ～翼の向こうに～
019	カブコンジェネレーション～第5集 格闘家たち～	049	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦	080	パワーストーン
020	ガメラ ドリームバトル (仮称)	050	Speed Busters (スピードバースト)	081	ピラミッドの謎～アンク2～
021	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	051	制服～ハイスクールカウントダウン～	082	飛龍の拳列伝 (仮称)
022	北へ。White Illumination	052	セヴンスクロス	083	ファーランドドーサー 時の遺産
023	機動戦士ガンダム (仮称)	053	セガリリー2	084	Find Love2～Rhapsody～
024	COOL BOARDERS (仮称)	054	戦国TURB	085	BLUE STINGER (ブルー スティンガー)
025	CARRIER (仮称)	055	蒼鋼の騎士 スペースグリフォン	086	フレンズ～青春の輝き～
026	CLIMAX LANDERS (クライマックスランダース)	056	統 初恋物語 ～修学旅行～	087	プロ指南麻雀「兵」
027	クラック2	057	SONIC ADVENTURE	088	Project Berkley (仮称)
028	グランディア2	058	ソニック・ザ・ファイターズ (仮称)	089	プロ野球チームをつくろう！
029	Get Bass	059	ダービースタリオン	090	ベンペントライアイスロン
030	GODZILLA GENERATIONS	060	ダイナマイトロボ (仮称)	091	ボールディランド
		061	ダンジョンズ&ドラゴンズ*コレクション		

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報を届け!

RANKING STREET

ランキングストリート

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

RANKING STREET

サターン 売り上げ RANKING ランキング

夢の対決ここに極まる!! 勝者は『MSH VS. SF』

前半週の1位は『ギレンの野望 攻略指令書』。前週は初登場で『Pia♡キャロットへようこそ!!2』に次ぐ2位に甘んじたが、今回は逆転した形に。また、唯一の初登場作品である『カブジエネ 第3集』は、『第1集』

『第2集』に比べて少々勢いに欠けた。もともと「カブコンファン」という特定の層を狙ったシリーズだが、収録作品が比較的古めなため、さらに購入者が限られてしまった様子。

そして後半週1位は、同じくカブ

コンの『MSH VS. SF』。拡張4メガRAM専用作品としては、『X-MEN VS. SF』が初週10万7930本、『ヴァンパイアセイバー』が8万3570本という実績を残しているが、どちらにも及ばなかった。

10月12日～10月18日

順位	前回	①ゲーム名②メーカー／発売日／価格	④推定販売本数⑤推定累計本数
1	2	機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	8,740
		バンダイ／'98年10月8日／2800円	42,250
2	1	Pia♡キャロットへようこそ!!2	7,000
		NECインターチャネル／'98年10月8日／7200円	74,450
3	5	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	3,330
		セガ／'98年9月23日／6800円	65,050
4	3	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮	2,700
		セガ／'98年9月23日／4800円	46,920
5	4	電車でGO! EX	1,950
		タカラ／'98年10月1日／5800円	11,260
6	初	カブコンジェネレーション～第3集 ここに歴史はじまる～	1,520
		カブコン／'98年10月15日／5800円	1,520
7	7	スレイヤーズろいやる2	1,100
		角川書店／ESP／'98年9月3日／6800円	72,250
8	-	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子	810
		セガ／'98年4月29日／4800円	68,200
9	-	カブコンジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	730
		カブコン／'98年9月23日／5800円	10,580
10	-	機動戦士ガンダム ギレンの野望	710
		バンダイ／'98年4月9日／6800円	231,210
11	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ ベストコレクション	630
		SNK／'98年10月1日／6800円	3,890
12	-	ミュレーションRPGツクール	590
		アスキー／'98年9月17日／5800円	14,950
13	-	センチメンタルグラフィティ	560
		NECインターチャネル／'98年1月22日／7500円	242,860
14	-	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	540
		アスミック・エスエンタテインメント／'98年8月6日／5800円	13,260
15	8	桜通信～ReMaking Memories～	530
		メディアギャロップ／'98年10月1日／6800円	4,150

10月19日～10月25日

順位	前回	①ゲーム名②メーカー／発売日／価格	④推定販売本数⑤推定累計本数
1	初	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER (拡張RAMカードリッジ4MB同梱版含む)	66,240
		カブコン／'98年10月22日／5800円(拡張RAMカードリッジ4MB同梱版7800円)	66,240
2	1	機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	5,440
		バンダイ／'98年10月8日／2800円	47,690
3	初	STRIKERS 1945 II	3,590
		彩京／'98年10月22日／5800円	3,590
4	2	Pia♡キャロットへようこそ!!2	3,150
		NECインターチャネル／'98年10月8日／7200円	77,600
5	4	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮	2,440
		セガ／'98年9月23日／4800円	49,360
6	3	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	2,260
		セガ／'98年9月23日／6800円	67,310
7	5	電車でGO! EX	1,570
		タカラ／'98年10月1日／5800円	12,830
8	初	CULDCEPT (サターンコレクション)	1,380
		大宮ソフト／'98年10月22日／2800円	1,380
9	7	スレイヤーズろいやる2	1,110
		角川書店／ESP／'98年9月3日／6800円	73,360
10	8	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子	800
		セガ／'98年4月29日／4800円	69,000
11	10	機動戦士ガンダム ギレンの野望	770
		バンダイ／'98年4月9日／6800円	231,980
12	13	センチメンタルグラフィティ	560
		NECインターチャネル／'98年1月22日／7500円	243,420
13	6	カブコンジェネレーション～第3集 ここに歴史はじまる～	500
		カブコン／'98年10月15日／5800円	2,020
14	-	ルナ2 エターナルブルー	480
		角川書店／ESP／'98年7月23日／6800円	112,060
14	12	ミュレーションRPGツクール	480
		アスキー／'98年9月17日／5800円	15,430

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

RANKING STREET

前人気 RANKING ランキン

とうとうドリームキャストがランキングのメインに

ついにドリームキャスト作品のランクイン本数が過半数を占めた。その中でも特に飛びぬけているのが、初登場2位の『グランディア2』。サターン一番人気のRPGの続編ということで、期待も非常に高い様子。

氣作品の続編といえば、4位の『コード:ペロニカ』も見逃せない。今後、ドリームキャストの強力な牽引力になることは間違いないだ。最後に、11位の『オラトリオ・タングラム』に注目。移植希望ランキング

では圧倒的な支持を受けていた割には落ち着いた結果となった。新ハードということで、移植作品よりもオリジナル作品の方が期待されるのだろうか? いずれにせよ、実機画面が出てからが勝負だろう。

順位	前回	ゲーム名	[サターン/ドリームキャスト(ビジュアルメモリ)]	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	フレンズ ~青春の輝き~	NEC インターチャネル	今冬	305	
2	初	グランディア2 [ドリームキャスト]	ゲームアーツ	未定	296	
3	3	サクラ大戦 帝撃グラフ	レッドカンパニー	12月23日	199	
4	初	バイオハザード コード:ペロニカ [ドリームキャスト]	カブコン	未定	175	
5	8	ワーズ・ワース	エルフ	未定	165	
6	6	THE KING OF FIGHTERS (仮称) [ドリームキャスト]	SNK	来春	156	
7	7	バーチャファイター3tb [ドリームキャスト]	セガ	11月27日	154	
8	13	セガ ラリー2 [ドリームキャスト]	セガ	11月27日	153	
9	5	SONIC ADVENTURE [ドリームキャスト]	セガ	12月17日	145	
10	4	She'sn ~シーザン~	キッド	11月19日	142	
11	初	電脳戦バーチャロン オラトリオ・タングラム [ドリームキャスト]	セガ	'99年	140	
12	25	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 旅立ちの詩	コナミ	来春	107	
13	9	瑠璃色の雪	キッド	12月10日	103	
13	10	アイドル雀士ースーパーメチャ限定版~発売5周年記念パッケージ~	ジャレコ	11月26日	103	
15	13	北へ。White Illumination [ドリームキャスト]	ハドソン	'99年2月	101	

RANKING STREET

移植希望 RANKING ランキン

ドリームキャストならできるはず!『ソウルキャリバー』

「ナムコ、ドリームキャストに正式参入」ということで、さっそく『ソウルキャリバー』がランクイン。技術的な面で、現状でこの作品を完全に移植できるハードはドリームキャストだけだろう。サターンへの移

植希望では、ポリゴンを多用した作品は上位になりにくいという傾向があるが、ドリームキャストへの移植希望でなら上位に上がってくる可能性も多い。ただ、ナムコにはサターンに参入をしていたのに1作品も出

さなかったという「前科」があるため、サターンユーザーからの支持率が低いという事実も否めない。この作品を移植することで、「また形だけの参入だろう」という、うがった見方を覆してもらいたいところだ。

サターンへの移植希望ランキング

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	ストリートファイターZERO3 ^(業)	カブコン	格闘アクション	74
2	2	With You ~みつめていたい~ ^(①)	カクテル・ソフト	アドベンチャー	63
3	4	臭作 ^(①)	エルフ	アドベンチャー	50
4	5	WHITE ALBUM ^(①)	リーフ	アドベンチャー	24
5	3	魔装機神 ^(②)	バンプレスト	シミュレーション	22
5	8	EXODUS Guilty (エクソダスギルティー) ^(②)	イマティオ/アーベル	アドベンチャー	22
5	11	ファーストKiss☆物語 ^(⑤)	コナミ	アドベンチャー	22
8	8	メタルギア ソリッド ^(⑦)	コナミ	アクション	20
9	7	ダブルキャスト ^(⑦)	SCE	アドベンチャー	18
10	5	SDガンダム G GENERATION ^(⑦)	バンダイ	シミュレーション	17
11	10	ああっ女神さまっ ^(④)	バンプレスト	アドベンチャー	15
11	12	ファイナルファンタジーVII ^(⑦)	スクウェア	ロールプレイング	15
11	14	To Heart ^(①)	リーフ	アドベンチャー	15
14	—	MARVEL VS. CAPCOM ^(業)	カブコン	格闘アクション	13
14	初	beat mania 3rdMIX ^(業)	コナミ	リズミュージョン	13

ドリームキャストへの移植希望ランキング

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	ブラックマトリクス ^(④)	NEC インターチャネル	シミュレーション	48
2	2	サクラ大戦 ^(④)	セガ	アドベンチャー	29
2	9	ファイナルファンタジーVII ^(⑦)	スクウェア	ロールプレイング	29
4	4	ジョジョの奇妙な冒険 ^(業)	カブコン	格闘アクション	28
4	8	メタルギア ソリッド ^(⑦)	コナミ	アクション	28
4	13	バーチャストライカーバージョン98 ^(業)	セガ	スポーツ	28
7	7	デイトナUSA2 ^(業)	セガ	レース	26
8	3	ストリートファイターZERO3 ^(業)	カブコン	格闘アクション	24
8	9	With You ~みつめていたい~ ^(①)	カクテル・ソフト	アドベンチャー	24
10	13	超鋼戦紀カイオ一 ^(業)	カブコン	格闘アクション	20
11	9	ストリートファイターIII 2nd IMPACT GIANT ATTACK ^(業)	カブコン	格闘アクション	15
11	初	ソウルキャリバー ^(業)	ナムコ	格闘アクション	15
13	6	EXODUS Guilty (エクソダスギルティー) ^(②)	イマティオ/アーベル	アドベンチャー	13
14	—	ファイナルファンタジーVII ^(⑦)	スクウェア	ロールプレイング	11
15	9	To Heart ^(①)	リーフ	アドベンチャー	9

*このデータは本誌20号のアンケートから無作為に1000通選び、集計したものです。表中、^(業)は業務用、^(②)はメガドライブ、^(④)はサターン、^(⑦)はプレイステーション、^(⑤)はスーパーファミコン、^(⑥)はNINTENDO64、^(⑦)はPC-FX、^(⑧)はパソコンを表します

ゲーム成績表

読者ランキング & ゲーム批評

1位は『S·FⅢ シナリオ3』。しかし評価は前作とシンクロせず!?

歴代22位の高順位で『S·FⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮』が1位に輝いた。加えて『シナリオ1』は22.94で歴代124位、『シナリオ2』は23.53で89位と、シリーズが出るごとに評価を上げている作品も珍しい。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、本誌19号発売日(10月2日)の1週間前までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい、好評・不評の割合を算出している。

順位	ゲーム名	発売元	発売日	価格(円)	総合点	歴代順位	●	●	●	●	●	●
1	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ	9月23日	4800	25.01	22	4.31	4.13	4.23	4.05	4.34	3.95
2	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	セガ	9月23日	6800	23.55	90	4.42	3.89	3.70	3.65	4.20	3.69
3	ソルヴァイス	アルトロン	9月23日	5800	22.20	200	3.60	3.70	3.40	3.80	4.00	3.70
4	幻想水滸伝	コナミ	9月17日	3800	21.16	299	3.91	3.32	3.54	3.28	3.83	3.27
5	カブコンジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	カブコン	9月23日	5800	20.82	342	3.61	3.80	3.35	3.35	3.82	2.88
6	麻雀学園祭DX ～前日にまつわる奮戦記～	マイク・ソフトウェア	9月23日	5800	20.78	355	3.97	3.31	3.17	3.56	3.58	3.19
7	スチームハーツ	戯画	9月23日	6800	20.76	358	4.16	3.49	2.88	3.37	3.53	3.33
8	The Legend of Heroes I & II 英雄伝説	GMF	9月23日	5800	19.74	496	3.70	3.41	3.33	2.89	3.48	2.93
9	デジタルモンスターVer.S デジモンティマーズ	バンダイ	9月23日	5800	19.43	541	3.71	3.14	3.07	3.07	3.14	3.29

1位 100% 0%

シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮

甘いささやき

番驚いたのはグラフィックの美しさです。オープニングからイナリ感動しました。シナリオが進むたびに美しくなるグラフィックは、特に海を見ると良く分かります。システムは『シナリオ2』とあまり変わらず、便利な人名辞典も健在でした。その他、町の武器屋と道具屋が一目でわかるようになっていたことも良かったです。『シナリオ2』まででも十分素晴らしい作品なのに、そういう細かい点までもプレイヤーにやりやすいようにと改良してくれたことは嬉しく思いました。

それに、シンクロによって微妙に変化していくストーリー、これは『シナリオ1』と『2』をクリアしていないと分からぬおもしろさです。

でも、ゲームが進むにつれて、キャラに愛着が湧かなくなっていく気がします。主役は3人とも好きですが。

(: 36時間)

(千葉県／はるか・19歳♀)
制作者の自己完結で終わりがちな作品の多い昨今ですが、今作品は最後まで楽しませていただきました。派手な演出などはありませ

んが、飽きのこない戦闘と、中盤以降ますます盛り上がっていく展開、主人公の成長物語に強く魅かれました。唯一の難点はキャラクタ転職後の顔グラフィックが別人のようだったことでしょうか。しかしそれを差し引いても素晴らしいゲームでした。

まだ残っている謎を解き明かす続編を切望します。(: 58時間)

(東京都／花藤チャクラ・15歳♀)

完結編だけあって、細かいながら多くの改良点が見受けられ、非常に完成度の高い作品になっている。まず戦闘面では、さまざまなギミックはもちろん、平野の戦闘でも高低差が激しかったり、新たなタイプのキャラが多数登場したりで、プレイヤーを飽きさせない。また、過去の行動により変化を見せるテキストに加え、顔グラフィックは、メインキャラはもとより一部のサブキャラまで手を加えるほどの凝りよう。肝心のシナリオは中盤以降かなりの盛り上がりを見せるし、ようやくヒロイン的なキャラも登場(笑)。

欠点らしい欠点と言えば、ラスト直前の遺跡戦闘が面倒なことぐらいじゃないかな。(: 120時間)

(愛知県／斎藤康正・19歳♂)
最高です。ロード時間が少し長くなってしまったこと以外は、かなりすばらしいデキです。3段階目の転職、新たな敵や味方、BGMの追加、オリハルコンの登場やウリであるシンクロニシティによって、

3作品を通してプレイしても飽きることなく、何回でもプレイできる楽しさがあります。簡単になったクイックロードやナビゲーションシステムなど、プレイヤーのことを考えての機能にも注目できます。そして戦闘も、「大砲を撃つ」などのいろいろな仕掛けがついて戦略が必要になった。グラフィックもキレイになったし、町の見づらさを利用しての宝箱隠しもよかったです。サターンはRPGが弱いと言われてきましたが、最後になって傑作が生まれたと思います。

(: 45時間)

(新潟県／ニック・16歳♀)

相変わらずシステムの完成度が高く、プレイ中にストレスを感じることがありませんでした。また、新しいタイプのキャラや武器の増加、再転職とそれに伴うキャラグラフィックの一新、3軍の操作が可能な戦闘など、ボリュームが凄いと思います。シンクロニシティ・イベントも多く、仲間になるキャラはもちろん、ちょっとした会話にまで影響が出ていて驚きました。『シナリオ1』と『2』で育てたキャラとの戦闘はツラかったですが、これも醍醐味のひとつでしょう。とにかく時間をかけて『3部作』にした意義が証明されたと思います。スタッフロールを見ながら『シナリオ1』からの壮大なドラマを思い出し、胸が一杯になりましたが、エンディングがわりとあっさりしていたためか完結した

感じもなく、早く次回作を遊びたいと思っています。(: 60時間)

(新潟県／白銀宝・18歳♀)

シ難易度はやや高く感じたが、「リターン⇒再トライ⇒レベルアップ」の無敵コンボ(笑)のおかげで、SLGが苦手なヌル腕君でも安心してプレイできる、初心者にも配慮した良作。元々高かった完成度に甘んじることなく、改良や改善を加え、最終話となった本作品はまさしく最強。

ビジュアル、操作性、そしてシンクロニシティによるストーリー及びドラマ性、全て満点で、待っていた時間を差し引いても文句の付けようがない。

(: 40時間)

(長野県／高峰秋良・♀)

メーカーからのひと言

『シャイニング・フォースⅢ』は我々キャメロットの総力を結集して創られた作品であり、シリーズの集大成として誇れるものに仕上がったと自負しております。約1年半の制作期間で3部作を送り出す無謀なスケジュールを乗り切れたのも、「フォース」に対する思い入れと、良い作品を創ろうという情熱でチームが一丸になれたからです。その想いを感じただければ幸いです。これからも製作者とプレイヤー両方の立場でエキサイティングなゲーム創りをしていきますので、応援してくださいね。(キャメロット 高橋秀五)

2位 ☺69% ☹31%

機動戦艦ナデシコ The blank of 3years

甘いさやき

アニメ版を観ていた人なら絶対買うべき。意外な事実や展開があって引きこまれた。笑いあり、シリアスありで、パッドエンディングもセーブ機能をフル活用して全部見るべきだと思う。基本的に静止画だが、アニメ版を観ていた人なら想像で補えるし、何よりもフルボイスるのがうれしい。熱視線タイムや人格マトリックスだって十分価値がある。選択肢も結構あるので、繰り返し楽しめそう。ただ、それでも要所

にはムービーがほしかった気が…。とにかく、ファンなら絶対満足できる内容だと思う。(▲: 8時間)

(千葉県/Y.I.・16歳♂)

どのストーリーも「ナデシコ」の空白部分を上手く埋めていて、ファンにはたまりません。聴いたセリフの達成度まで表示されたりと、やり込みがいがあります。ただ、早送り機能があまり早くないこと。要複数回プレイのゲームなので、こういったところにもっと配慮してほしかったです。(▲: 20時間)

(東京都/ANT!・22歳♂)

悲しい話が多いっすね。「ナデシコ」というと、楽天的で前向きなキャラたちが、おバカなノリで戦争やってるってイメージがあったけれど、よくよく思ひ返してみると結構重いエピソードも多かったしね。

そういう意味では、「ナデシコ」なんだなあと思った。最初は、「ナデシコ」には地味っぽくてどうかなと思ったサウンドノベル方式だったが、フラグ立てをしなくていいアドベンチャーといった感じでサクサク進められる。基本的には紙芝居だけれど、下手に動きを加えてテンポを崩してしまうよりはよっぽど良い。シナリオも良く、アニメ版を知らない人でも楽しめるだろう。(▲: 16時間)

(東京都/おさるのアメテオ・29歳♂)

3位 ハガキが少ないので割合はだしません

ソルヴァイス

甘いさやき

とにかくダンジョンの形がよく変わるので、同じところを歩き回らされているという観がないのが良い。ただ、階を移動するたびに変化してしまうので、人によってはめんどくさい感じるかも。システム自体はいたってシンプルで、とつつきは悪くないと思う。ちょっともったいないと思ったのが、色使いについて。全体的に原色が強く、チープな感じがした。(▲: 8時間)

(東京都/超電寺・22歳♂)

4位 ハガキが少ないので割合はだしません

幻想水滸伝

甘いさやき

これといって悪いというところはないのだが、飛びぬけたところもない。いわゆる、「トルネコ」とか『シレン』あたりのシステムをベースに、最近はやりのトレーディングカードゲームの要素を付け加えたという雰囲気で、あまり新鮮味を感じられなかった。(▲: 10時間)

(東京都/3食うどん・18歳♂)

メーカーからのひと言

様々なご意見をありがとうございます。反省点も多いのですが、ゲーム内容については好意的な意見が多いようです。800種類のカード収集や合成など、ハマれる要素はたくさん用意しております。もっと深く楽しんでみてください。(広報 立木)

武器を鍛えることで攻撃力が上がるシステムは、108人の仲間のアイテムを管理するわずらしさを半減させている。また、基本的にレベル上げが必要なくストーリーも感動的だ。RPG初心者にもオススメできる作品。(▲: 40時間)

(埼玉県/男ドズル・22歳♂)

5位 ☺60% ☹40%

カプコン ジェネレーション ~第2集 魔界と騎士~

甘いさやき

移植度は申し分なし。過去の移植では再現できなかったサウンドも完璧。しかし、難易度が高い。リスタートがエリアの頭からなので、同じところで何度も死ぬことも良く

ある。あと目に付くのが横画面の狭さ。サターンの標準解像度が320×224なため、オリジナルが256×224の『魔界村』と『超魔界村』はキャラが細くなってしまい、「完璧な移植」という点で痛いところです。PSには256×224モードがあるだけに、差を見せられた気がしてなりません。逆に、『大魔界村』のようなCPシステム以降の作品に関してはサターンの方が有利になるのですが。

(▲: 10時間)

(福岡県/入井詠亜・29歳♂)

やっと完全移植された『魔界村』ができると思ったら…、「ウソだろ！」画面サイズが違う。PS版では業務用と同じなのに…。それに処理落ちするところがある。これは完全移植にするためなのか？ 業務用ではこんなところで処理落ちしていた覚えはない。『大魔界村』だけはまともに移植されているので、メガドラ版やSG版で納得できなかった人には良いだろう。しかし、PSを

公とヒロインが、結果的に別れてしまう展開が数パターンあり、心残りに感じた。各シナリオの分岐も少なく思えたし、キャラが変わっただけの同じようなシチュエーションも目立つ。さらに、選択肢の出ないコストプレイベントや熱視線タイムのリアクションパターンが少ないなど作り込みが甘い。(▲: 85時間)

(熊本県/レグルス・22歳♂)

メーカーからのひと言

皆さんの「空白の3年間」はどのような展開だったでしょうか。アニメでは触れられなかった部分の話ですが、テレビシリーズのスタッフを起用することでファンの方々にも違和感のない「ナデシコらしさ」を楽しんでいただけたと思います。

(セガ 開発ディレクター 逸見)

激する仲間集めなど、名作との評価もうなずける。しかしそれは3年前を基準にしての話。現在では、シンプル過ぎるシステムやあまりにも貧弱なグラフィック、しかもBGMが画面切り替えのたびにぶつ切りになったり、読み込みが長かったりと、延々と発売を遅らせてこのデキでは…。せめて快適にプレイできる気配りが欲しかった。(▲: 28時間)

(岐阜県/大澤毅・26歳♂)

メーカーからのひと言

プレイしていただき誠にありがとうございます。発売してからさまざまな評価をいただいている。中には辛いお言葉もありますが、次回作への参考となりますので、たくさん遊んでドンドンご意見下さい！(コナミ プロモーション部 江澤)

持っている人だったら、PS版の方を勧めます。(▲: 12時間)

(三重県/メガドラ32X・24歳♂)

メーカーからのひと言

そろそろ皆さんの自宅でも、プリンセス救出大作戦が佳境を迎えていくことではないでしょうか？ 正直に言って、難しさは折り紙つきですが、あきらめずにぜひチャレンジしてください。『第3集』以降も応援ヨロシク！(カブコン 開発本部パブリシティチーム 秋浜和之)

6位ハガキが少ないので
割合はだしません

麻雀学園祭DX ~前日につわる奮戦記~

甘いさやき

キ ャラはかわいいし声優も豪華。曲のテンポが良く、プレイ時間も短いためサクサクプレイできる。メインキャラと麻雀するまでが大変で、きちんとフラグを立てないとクリアは困難だが、ADVとしてもやりがいはある。

(東京都／みゆう・18歳♂)

辛いつぶやき

勝 負をする女の子がなかなか見つかないので、目的を達成す

るのが難しい。また、「めちゃモエ」の量によって見られるグラフィックが変化するのだが、高得点を目指すとなかなか和がることができず、楽しんでプレイできない。それに、グラフィックモードで一度見た絵は何度でも見られるのだが、選択したセーブデータのものしか見られないので、別にシステムファイルを作成してほしかった。

(△：6時間)

(神奈川県／ガルバディス・28歳♂)

メーカーからのひと言

アドベンチャー要素が加わって、ますますおもしろくなった『麻雀学園祭DX』ですが、もう全てのセクシーショットを手に入れましたか？ トレカプレゼントにも絶対応募してくださいね♡

(メイク・ソフトウェア 広報)

7位

甘いさやき 60% 辛いつぶやき 40%

スチームハーツ

甘いさやき

イ ベントグラフィックを目的としている人にとっては、この難易度は厳しいかもしれません、ビジュアルはとても美しい。パソコン版に比べたら露出度は控えめだが、サターン版としては十分サービスしている。シーティング部分でも、ただ派手なだけではなく背景の高さに応じて影が動いていたりと、細かいところにも制作者のこだわりが見てとれた。

(△：6時間)

(東京都／望月哲夫・27歳♂)

辛いつぶやき

自 機の攻撃が多彩で、その場復帰＆無限コンティニューで初心者でも必ずクリアできるユーザーフレンドリーさは良い。だが、ボスのデザインや演出にはどうしても古臭さを感じてしまう。これといったウリがなく、中途半端な作品になってしまっている。

(△：?時間)

メーカーからのひと言

アダルトSTG（爆笑）『スチームハーツ』…皆様どうだったでしょうか？ 相当難しいという声も多く、戯画開発陣はふむふむというところです。それだけにごほうびも…ということで、オールクリア目指してがんばろう！ （テイジイエル 広報）

ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製の

ソフト引換券 & テレカを進呈

引換券を3枚集めて
編集部に送ると好きな
ソフトをプレゼント

本誌No.23に掲載予定のゲーム批評を大募集！ ハガキか封書に、①ゲーム名 ②評価「ステキ」か「残念」 ③批評文（横書き）④住所、氏名、年齢、性別、電話番号 ⑤大体のプレイ時間を明記の上、〒136-8603 東京都江東区新木場1-6-26 TIMサターンFAN編集部「ゲーム成績表」係まで。近頃書きもらしが多いので十分注意してください。そして一番大切なのは、ただのゲーム紹介にな

8位ハガキが少ないので
割合はだしません

The Legend of Heroes I & II英雄伝説

辛いつぶやき

正 直言って今ひとつです。当時はテンポの良いストーリー展開、スピーディな移動やゲームバランスの良さで、かなりハマった作品でした。

今回の移植に関しては、当時評判だった部分はちゃんと再現されていましたが、なにぶん、オリジナルが出てから8年ほど経っているので、「それだけ？」と思わずにはいられません。何もグラフィックや画面レイアウトまで昔のままにする必要はないと思うんですけど。個人的

には、『ファルコムクラシックス』のようなパワーアップを望んでいたので残念でなりません。グラフィックや演出などに手を加えていれば、だいぶ印象も変わったと思うのですが…。とはいって、作品本来のテンポの良さも手伝ってか、ついサクサクッとプレイしてしまいます。これからもぜひ、ファルコム作品の移植をお願いします。

(△：20時間)

(千葉県／和田裕一・22歳♂)

メーカーからのひと言

手厳しい批評ありがとうございます。古臭いと感じる方もいらっしゃると思いますが、「RPGにおいて何が重要なのか」という部分を考え抜いて作られた本作品から、新しい何かを見つけて欲しいと、スタッフ一同考えております。（GMF 古川）

9位ハガキが少ないので
割合はだしません

デジタルモンスターVer.S デジモンティマーズ

甘いさやき

デ 「デジモン」の最大の魅力は対戦にあると思うので、XBA ND対応にしてほしかったのだが… それどころか、パワーメモリーやパスワードを使っての対戦もできないのには疑問が残る。とはいって、4匹同時育成やデジモンネットなど、サターン版ならではの要素が盛りだくさんなので、やり応えは十分にある。

システム自体は硬派なものに仕上がっているので、「子供のおもちゃ」と敬遠していた人にもぜひプレイして

もらいたい。

(△：20時間)

(滋賀県／ボタモン・20歳♂)

辛いつぶやき

メ ールやハッカーなど、携帯機にはないプラス要素が盛り込まれているが、対人戦がないのはマイナス。次回作はDCで、ビジュアルメモリを使った対戦ができるようにしてほしい。

(△：8時間)

(香川県／漢=おとこ・21歳)

メーカーからのひと言

『デジモンティマーズ』をお買い上げいただき、ありがとうございます。サターン版ならではのプラス要素を評価していただき感激です。通信・対戦に関するご要望は、次回作にて検討させていただきます。

(バンダイ エレクトロニクス事業部)

No.23の批評対象

- ROX-ロックスター
- MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
- STRIKERS 1945 II
- ミズバク大冒険
- 本格花札
- パーチャコールS
- せがた三四郎 真剣遊戯
- ファルコムクラシックスII

締め切り11月17日(当日必着)

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩ ⑪

⑫

⑬

⑭ ⑮ ⑯

⑰

⑱

⑲

-キリトリ線-

50円

切手を
はってね!

1368603

東京都江東区新木場1-6-26
TIM

SATURN FAN 読者プレゼント
No.21応募係

			-				
--	--	--	---	--	--	--	--

住所

(ふりがな)

氏名

電話番号

()

①ゲーム成績表

P103の表4の中から
実際に遊んだことのあるゲームを選んで
評価してください。

ゲームのNo.	⑩	⑪	⑫	¥	△	!!!	★

今号のプレゼントで
欲しいもの

()番

-キリトリ線-

堂々新連載！

藤岡弘の貴方の悩みに
真剣に答えます!!

読者からの真剣な悩みに、あの藤岡弘が真剣に答えてくれる藤岡流・人生相談室、本日開校！熱血漢・藤岡がみんなの心のモヤモヤを晴らしてくれる！



第一回

題文・藤岡弘

後運命に生き
命に燃ゆ

藤岡弘の真剣相談室

藤岡弘座右の銘でもあるタイトルに込められた深き想いは？

「何よりも若者には将来性があるから好きだ」とおっしゃる藤岡さんが、若者のために人生相談室を開いてくれた。しかも、人間・藤岡弘として、真剣に手加減なしで、若者を導いてくれるという。そこで本コーナーのタイトル名と

して、藤岡さんが座右の名とする「天命に生き 運命に挑戦し 使命に燃ゆ」をそのまま使用させていただいた。では、この言葉には実際どのような意味が込められているのか。このコーナーを始めるにあたり、まずはその点から伺った。

人生は自己発見の旅だ！！

——「天命に～」にはどのような意味があるのですか？

藤岡 この言葉には実に深い意味が込められているんだ。

まずは「天命に生き」。自分の命に何が起きてても不思議ではない。死というものは自分では予測できないし、当然自由にすることもできない。そういう意味では、生きるも死ぬもすべて天が握っていると言える。天が支えている命なら、その意のままに、鮮明に生きようという意味なんだ。天という、自分よりももっと大きな存在が自分を動かしているんだと思うと、自己中心的でなく、謙虚な気持ちになれる。命の貴さを持って真剣に生きることができるよね。

つぎに「運命に挑戦」。「運命

とは「命」を「運ぶ」と書くね。運命は行動し、挑戦することによって変えられる。ならば、自分の命を運びながら運命を変えることもできるだろう。行動しなければ何も起こらない。人の命なんてたかだか100年程度なんだから、その有限の命を挑戦することで変えていきなさいという意味なんだ。

最後に「使命に燃ゆ」。自分の存在というものは偶然にあるものではない。選ばれてこの世に生を与えられたものなんだ。その選ばれし存在というものをそのまま天に返す、つまり使命を持って使命を全うしなさいということだ。私たちは、地上の多くのものによって生かされている。その命を100年そこそこの間にどう全うするかと

いうと、やはり奪うだけでなく感謝して生きることが大切になる。人それぞれの役割分担に気付いて、真剣に燃えて世のため人のために還元していきなさいということだね。また、それは自然の法則でもあるんだ。この言葉はそういった目に見えない大いなるモノに対し、謙虚にかつ真剣に行動し、感謝を持って人生を謳歌しなさいという意味も込められているんだ。

——具体的には、藤岡さん自身の使命はなんですか？

藤岡 私自身に関して言えば、私は映像というのに魅せられて俳優になった。そして、俳優という立場を通して、多くの人にメッセージを与えている。それが俳優という仕事を選んだ私の使命であり、エネルギーの元なんだ。

翻って、金や名誉といった自己中心的な欲望に囚われて、その使命を忘れるなんて、ただのアノマリだよ。そんなの悲しいじゃないか。100年何をしてきたかというと、ただボーッとして、食べて排泄しただけなんてことだけだったライヤだよね。

やっぱり、天命を持って鮮明に生きるべきだ。金や名誉なんてものはあの世に持つていけないわけだし、結局残るのは、どう生きたかという、その人の生きざまだけなんだから。道は人が作ってくれるんじゃなくて、自分が作るしかない。それで、感動と歓喜を持って地上の旅を終える。それは自己発見であり、自己反省であり、自己救済の旅だ。これが、すべてこの言葉の中に込められているんだ。



●気を込めて一字一句丁寧に書いてくださったのだ

挫折や失敗こそが人間の生きる糧となるのだ！

それでは、藤岡さんに読者からの悩みをぶつけて行こう。ときに厳しい口調になりながらも、真摯に語るその様子からは、まさにこういう取材を通して若者にメッセージを送ることも藤岡さんの「使

Q. 人生で一番大切なことは？

A. 愛だ。

最初から重い質問なんですが、「人生で一番大切なことはなんですか？」（北海道／M・S）

藤岡 愛だよ。大いなる愛を持つてすべてに対するということだ。愛がなければすべては崩壊するだ

命」のひとつであるということを、明白に知ることができる。読者からの相談に応じながらも、そこで藤岡さんの伝えたいことというのは何なのか、じっくりかみ締めながら読んでほしい。

そんなことをしたら、いつまでも自分の可能性が見えてこないよ。もっとたうちまわって痛

みを経験しなければ。そうすれば人生の奥深い深遠な部分がだんだん見えてくるよ。

Q. 才能がほしいんです。

A. もうある！

——では、つぎの悩みを。「私は高校3年生で、もうすぐ卒業を控えていますが、これといって人に誇れるものはありません。だから、才能溢れるクラスメイトたちがうらやましくてたまりません。こんな人間が世の中を渡って行けるのでしょうか。（大阪府／まさこ）」というものです。

藤岡 誇れるものがない？ そんなことはない。世の中には誰一人として使命のない人間はないし、能力のない人間もないんだよ。誰しもが、必ず他の人にはない能

力を持っている。その自己発見の旅をしなさい。キミは命がけで自己発見の旅をしているかい？ さっきも触れたけど、真剣に自己発見の旅をしていたら、傷つき、のたうちまわり、挫折し、苦悶し、悩み、苦しんでいるハズだよね。そしたら、絶対にそこから何かを掘んでいるだろう。それが栄養となり糧となり、免疫がつき抵抗がつく。そしてすべてを消化する力がついてくるんだ。そういう体験をしていたら人のことをうらやましがっている暇なんてないよ。

Q. 自分の存在価値が見つけられません。

A. 真剣に恋をしろ！

——つぎに24歳の男性からのハガキを紹介します。「ぼくはこの歳になっても、いまだに自分の存在価値というものを見つけられません。どうしたらしいのでしょうか。（鹿児島県／北村孝）」

藤岡 多くの若い人は自分のスタートラインが見つけられなくて、悩み苦しんでいるんだろうね。でも、私が言いたいのは、みんなスタートラインを見つけるのに、果たして本当に努力をしているかということだ。どんなことでも構わないから真剣にやったことがある

か？ 遊びでも恋愛でもいい、どんなことでも命がけでやったことがあれば、そこから見えてくるものがあるハズ。ネズミのように表面だけちょこちょこっとかじっても何も見えてこないんだよ。

——つまり真剣に生きていないということですか？

藤岡 そう。で、何でも真剣に燃えて、トライするとどうなるかというと、やっぱり失敗するんだ。真剣に燃えれば燃えるほど、挫折し失敗し、困難や苦難にあうことが多くなる。そこから人間は学ぶんだよ。つまり存在価値が見つけられないっていう人間は、「生きる」ということの本質的な戦いをしていないんだ。要領よく頭の中で真剣にやっている「つもり」なんだよ。血反吐を吐きながら、のたうちながら、泥を食いながら生きているのか。いや、やってないだろ？ シミュレーションして要領よく生きているだけ。自分をわいさに保身的にやっているだけなんだ。いつも頭の中ですぐに計算して作っているだろ。「ここまでやったら止めよう」って。楽な方へ流れることばかり考えて、冒険することを恐れているんだ。

Q. やる気がわきません。

A. 失敗を重ねよ。

——「2年間付き合った彼女と別れてからというもの、どうにもやる気がわきません。どうしたらいいでしょう。（山梨県／加澤恒央）」という男性の悩みです。

藤岡 若いうちならエネルギーもあるし、パワーもあるから困難なことも乗り越えられる。「苦しみや悲しみはオレの趣味だ。挫折も趣味、失敗も趣味。さあ、どーんとこい！」くらいの気持ちでいかなきゃ。自ら求めて苦に飛び込む、火の中に飛び込む。雷、大洪水、大地震、血を流しながら、ヘドロを出しながら、膿を出しながら飛び込む。それが青春なんだ。それが青春の証明なんだよ。

ところが最近学校で教えてくれるのは、マニュアル通りのわかった「つもり」だけ。データだけなんだ。それで学生は知ったつもりになっている。確かに、頭の中にあるコンピュータが答えを弾き出してくれる。でも、そこには実体験も痛みもない。本当に泳いだ経

験がないのに、泳ぎってこういうもんだよって言ってるようなもんだ。「沈む前に互い違いに足を出していれば水の上なんて渡れるよ」って言われれば確かにそうだろけど、でもそれは砂上の楼閣だよ。

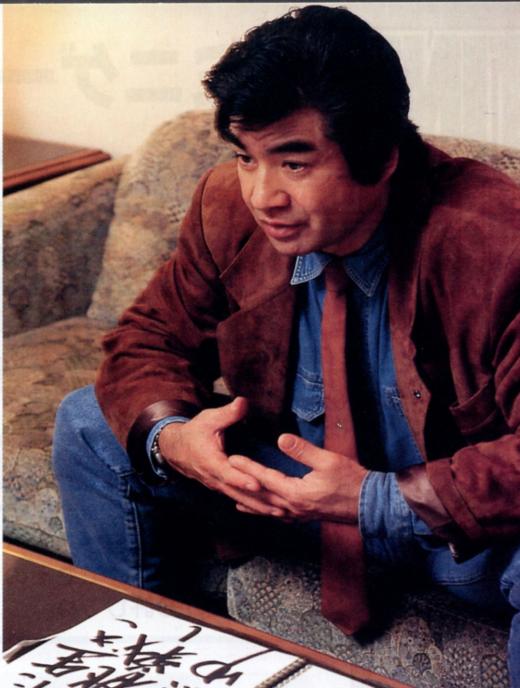
——どうすればいいですかね。

藤岡 まず自己に克つ。自己に克つための戦いをしなさい。第一歩はそこからだよ。そして、自分の可能性を追求していきなさい。

私が俳優として、武道家として、またボランティアの活動家として、どうしてこれだけの行動力を持っているかというと、まさに自己発見の旅をしているからなんだ。自己探求、自己反省、自己救済の旅をしているからだ。絶えず燃えて生きているから若いんだよ。私は52歳だけど、体力面でも精神面でも50代の平均値よりは、はるかに若いハズだ。なぜだと思う？ それは失敗の数が多いからだよ。挫折の数が多いからだ。その壁を乗り越えた力だよ。私の中のDNA、



●ときにはユーモアも交え語っていたのだ



お忙しい藤岡さんのスケジュールは分割み。今回も名古屋まで追いかけあって、やっと捕まえたのだ。そんな中、いやな顔ひとつせず取材に応じてくださった藤岡さんに感謝。その熱意であります。(取材協力／名古屋東急ホテル)

行かれている。弱肉強食。食われるものは、逃げ切るだけの力や知恵がなかったんだ。それを乗り切った動物はつぎなる時代を生き残っていくだけの知恵があるということだ。たとえば鮭にしても、川をさかのぼって産卵する過程で淘汰される。これが自然の摂理なんだ。

Q. 男とは？

A. 女を守る生き物だ。

——それでは今回最後の質問です。「男とは何ですか？」(埼玉県／にゅ丸)

藤岡 男とは、つぎなる生命を生み出すもののために命をかける存在のことだ。鮭もそうなんだけど、生命を産むメスを、オスは命がけで守り、メスが安心してつぎの生命を産み出せるように、土壤作りをし、環境作りをし、自己犠牲の精神を持って生きる。それが男の

美学なんだ。そして、本当の男とは、己が自己犠牲の精神、やしさ、体力、精神力、忍耐力、持久力、とにかく己が持てるすべての能力を総動員して己の美学を守る。そして、その行動哲学により男は磨かれるんだ。そこに、己が見えてくる。感動が見えてくる。自信が見えてくる。そうすることによって、確かに地に足がついた、魅力的な男となるわけだね。

★読者のみなさんの悩みを募集します★

怒濤のようにはじまったこのコーナーでは、藤岡さんに聞きたいこと、相談したいことを大募集。相談希望者は官製ハガキ、または本誌縫合ハガキに住所、氏名(本名を掲載されたくない場合はペンネームも)、年齢、電話番号を明記の上、相談内容などをできるだけ具体的に書いて下記まで。採用

〒136-8603 東京都江東区新木場1-6-26
TIMサターンFAN編集部「藤岡弘の真剣相談室」係

すなわち遺伝子の中には多くの失敗の引き出しがあるんだ。何があっても答えが引き出せるようになっているんだ。

——そんなに若いころから挫折を重ねてきたんですか。

藤岡 ああ。24~5歳ころといえば、ちょうど、仮面ライダーの収録中に大事故を起こしたときだ。バイクで30メートル吹っ飛んで、体を叩きつけられて、大怪我をした。指や肩の骨を複雑骨折した。それがちょうど仮面ライダーのテレビ放送がはじまったばかりの頃で、私は仮面ライダー人気がグングン上がって行くときに病院のベッドで寝ていたんだ。無残にも足は固定されて、身はボロボロになっていた。あのころは、誰も仮面ライダーがこんなだとは知らなかつた。これが私の青春のスタートだ。仮面ライダーは栄光のヒーロー

一じゃあないんだ。

それでも私は、悩み、苦しみ、憔悴の中から立ちあがって、再起不能といわれた足をリハビリで直した。いまだに足には針金が入っているよ。私は傷を背負ったサイボーグなんだ。冬はキリキリ足が痛むけど、そうすると青春のころの記憶が蘇る。痛みとともに生きているんだ。そのほかにも武道をやっているから体中ボロボロだけど、それを全部感謝しながら、運命として、プラスに転化している。発想の転換だね。物事をポジティブに捉える。全部栄養とするんだ。

——逆境が人を育てる？

藤岡 そう。まさに逆境こそが人を育てるんだ。劣等感こそが最大のエネルギーの元だよ。困難を乗り越えたとき初めて、成長の糧があるんだ。人間はそこからしか栄養は得られないんだよ。

Q. 肩こりがひどいのですが…。

A. まず人のために生きなさい。

——「最近肩こりがひどいのですが、何かいい運動があれば教えてください。(高知県／工藤俊作)」

藤岡 人間の細胞というのは、その人が世のため人のために還元して生きていこうとすると、喜んで燃焼していくんだ。他人のために一生懸命生きようとすると、最大限の能力を發揮するようになって

いる。ところが、自己中心的に生きている人間に対しては、細胞は協力したがらない。逆に、病気になったり、自分で自分を減ぼしてしまったりする。「生きよう」という細胞のエネルギーが拒否反応を起こしているんだね。「オレの主人はイヤだ！」って反乱を起こしているんだね。

Q. 藤岡さんのようになれますか？

A. 挫折を趣味とせよ。

——「ぼくは藤岡さんのファンです。どうしたら藤岡さんのようになれますか。(群馬県／隼人)」という質問が来ていますが。

藤岡 挫折、失敗をものともせず、困難、苦しみ、悩みをすべておのれの趣味だと言って、それを栄養として生きていくことだ。

——でも、失敗するのは実際はイヤなものですよね。

藤岡 確かに、失敗をしたくないという若者がよくいるが、それだと永遠に成長しない。そんなことをしているとキミたちのつぎの世

代はどうなると思う？ オレたちは失敗したくないから、といつたらキミたちの遺伝子は消えていくよ。なぜかというに、その遺伝子には次なる時代を乗り切るだけのデータが入っていないから。淘汰されるんだ。個々の遺伝子には、どうやって失敗を乗り越えてきたかという記録が残っていくんだ。免疫力や抵抗力について、それが次なる遺伝子になる。命というのは選ばれたものだけが残るということを忘れてはいけない。これは動物の世界では自然の摂理として

CONTINUE ZOKU TO HOU! REPORT!!

ミニゲーム・おまけまで充実!!

* サクラ大戦 *



ミニゲーム わたしのドレス(さくら・すみれ・アイリス)

舞台は衣装部屋。さくら、すみれ、アイリスの3人がそれぞれお気に入りのドレスを吹き出しの中に表示するので、そのドレスを衣

●まずは吹き出しの中のドレスと同じものを見つけよう。黒子が狙っているから気をつけて



●黒子に持っていくないように

装掛けの中から持ていってあげるのが目的だ。黒子が大神の持つドレスを狙っているので、取られないように注意しよう。

●大神はドレスを3つまで同時に持つことができる。一気に配ってしまうのがコツだぞ



●ミニゲーム失敗の図。ガックシ

新ミニゲーム発見! そして特別公演のストーリーは?

今回は、前号で名前だけわかっていたミニゲーム「わたしのドレス」を紹介。これを含めた5つのミニゲームをクリアすると配役や舞台が決定し、花組特別公演を見ることができるというわけだ。特別公演はオート進行なので、じっくり見ることができるぞ。

SS	12月23日発売予定	対象年齢	全年齢
	4800円(税別)	ディスク枚数	2枚
		複数プレイ	1人用
		データセーブ	未定
		対応周辺機器等	なし
		ジャンル	バラエティ
		現在の開発状況	?% (10月28日現在)



ふふふ。……あ、ところで隊長、照明の準備を手伝っていただけますか?

○帝劇内を回って隊員に会おう

花組特別公演

ミニゲームを全てクリアすると見られる花組特別公演「眠れる森の美女」。世継ぎオーロラ姫が生まれ、妖精たちがお祝いの贈り物をしている時に突然魔女が現れて呪いをかけてしまうのだ!



歌って、踊って、
おおいに祝い、
陽気にやってくれ!!

○王様カンナはえらくご機嫌の様子。
みんなに祝ってほしいようだ



お姫さまに私達3人から
1つずつの贈り物
をいたしましょう。

○妖精は「美しさ」、美しい「歌声」
をプレゼント。そして3人目が…



みんなのもの、今日は
わが子オーロラの誕生した、
めでたい日だ……

王様役はカンナ、お后
役は織姫になつている



お姫さまが生まれたと聞いて
参上いたしました。



○レニ、アイリス、紅蘭が妖精役だ

ああっ!!
魔女マラフィセントだ!!

○贈り物をしようとした時!

“おまけ”と呼ぶには豪華すぎる!? 今までの『サクラ』データ集大成!

ここで紹介する項目はいわば「おまけ」なのだが、かなりのボリュームを誇っているぞ。このほかにも、プレイヤーのサクラ・フリーク度を測る「帝撃クイズ200問」や、OVAや音楽CDなども含めたテレビCFを収録している「帝撃広報・活動写真集」がある。

設定用語集・帝撃グラフ版

サクラワールドを判りやすく解説してくれる用語集。今回は花組、星組8人の紹介画面を公開しよう。このほかにも、今まで『サクラ大戦』に出てきた敵、サブキャラ、兵器などの紹介や、未公開の極秘資料などもある。



●この画面は1ページ目で、2ページ目にはすごい情報が載っているらしい!
黒鬼会や薔薇組、サキや加山の情報もあるのだろうか。千葉助は?

豪華インタビュー集

こちらは2枚目のディスクに収録される声優インタビュー集。プレイヤーがインタビューになって、発生するLIPSを選択して進め

ていくのだ。選択によっては極秘情報が聞けたり、変な質問をして怒らせちゃったりすることも!?

トークの上手さが問われそうだ。



秘密の話もあるかも?



神崎すみれ役
富沢美智恵

帝撃画集

今まで色々なところに使われてきた『サクラ大戦』のイラストを一挙紹介。藤島康介氏が描いたメイビジュアルはもちろん、今ま

で見たことのないイラストが収録されているかも。イラストレーターごとに違った雰囲気のサクラワールドを堪能できそうだ。



こっちは
「2」ね



初回特典「ティゲキグラフ」

初回特典は、豪華36ページの雑誌「ティゲキグラフ」年末特大号。表紙は松原秀典氏描き下ろしで、中身は『サクラ大戦2』の時代である太正14年を振り返る記事や、花組、星組の座談会などを収録している。また、広井王子氏がコラムを書いていたり、藤島康介氏描き下ろしイラストを使用したグッズが当たるキャンペーンなども実施しているぞ。



これが表紙。浅草銀座レポートや、
太正14年の十大事件が載っているぞ

CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

マジメな勤勉家で、曲がったことが大嫌い。自分の信じた道をただひたすらに突き進むタイプ。どんなときでも決してそのキリリとした表情を崩さない

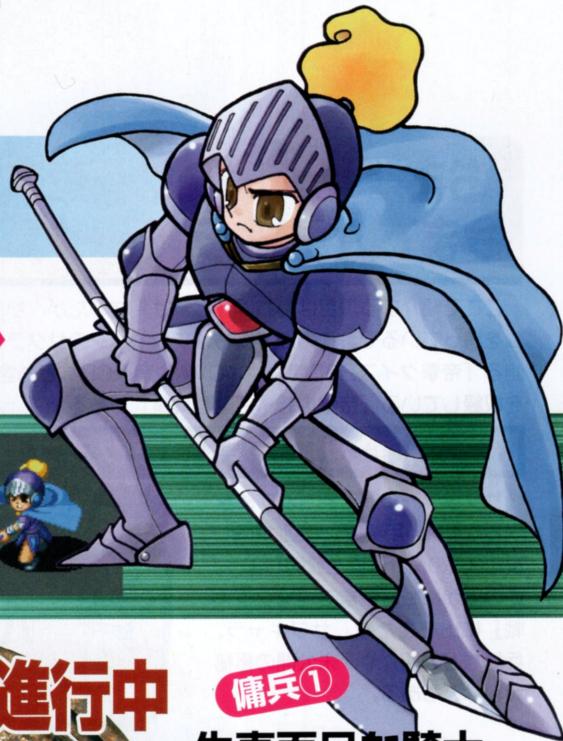
心強い傭兵たち

ゲーム序盤からプレイヤーは傭兵を雇うことが可能。その仲間たちを紹介しよう



本格大河(制作期間も大河)

SLG、開発も急ピッチで進行中



傭兵①

生真面目な騎士
アルシャルク

SS	発売日未定
	6800円(税別)
発 売 元	NECインターネット
開 発 元	NECインターネット
ジ ャ ン ル	シミュレーション
対 象 年 齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複 数 プ レ イ	1人用
データセーブ	ブロック数未定・ブレイデータ
対応周辺機器等	未定
現在の開発状況	?% (10月28日現在)

ドリームキャストの発売はもう目前。気長に作りこまれてきたこの「モンスターメーカー」にも巻きが入ったのか、早くも続報をお届けすることができた。

傭兵②

シャーズ族の女武闘家
シャーナ

猫のような瞳と耳、しっぽを持つシャーズ族の娘で、生まれながらにシーフの素質がある。特有のしなやかな肉体をいかし、猫のようにすばやく、華麗に舞うようにして闘う女武闘家。自分よりも強い戦士を探し求め、修行の旅を続けているところだった

行動フレーム入力システムなど特徴的システムを意欲的に導入

行動フレーム入力システムは、自由度の高い、幅広い戦い方を実現するシステム。各ユニットの行動は、行動フレームというブロック単位に区切られたコマンドで設

定。そのブロック数の範囲内で、ヒットアンドウェイや複数回の攻撃など、プレイヤーごとに自由に組み立てられるのだ。ブロック数は、ユニットによって異なっている。



ユニット
情報

行動フレーム
入力スペース



視覚で敵を補足 -キャッチ&ロスト-

今回新たに判明したのが「キャッチ＆ロスト」の概念。これは、各ユニットがお互いを視覚的に捕捉できる状態にあるかどうかを示すもの。プレイヤー側は敵を視覚

で認識できれば「キャッチ」となり、攻撃可能となる。そして、自らが移動することによって敵が障害物などで見えなくなり見失った場合に、「ロスト」となるのだ。



**敵に見つから
ないようにな
うに：**

●キャッチした敵のシンボルアイコンが画面に現れる



**さすらいの
剣士
タムローン**



バクチ好きで（もっぱら）サイコロを持ち歩いている、さすらいのギャンブラー。ケンカ早く女たらしだが義理人情には厚く、剣の腕は確かともぱらのウワサ



巧妙なトラップを利用 -地形変化-

バリエーションに富んだ戦闘のMAP中には、さまざまなトラップや仕掛け、謎解きが隠されてい

る。地形を変化させなど、それらを活用することによって戦局で優位に立つことができる。



●さまざまなもの置いてある砦ではその使い方が戦いの力ぎを握る



●見通しのきかない洞窟 内部の戦いは危険であると同時に、奇襲を仕掛けるチャンスにも

●自然の段差が戦いに変化を生む。流れ落ちる滝のグラフィックが美しい



会話シーンもスムーズ

会話シーンは、前回紹介したもののはか、右のようにリアルタイムで映画的演出のものもあるようだ。戦闘中の会話は、そのままポリゴンMAP上のキャラを使い行われるのでスムーズに展開する。



●映画のような字幕も



オリジナルキャラ ゾルゲス

『ホーリーダガー』オリジナルキャラは主人公の3人のほか、闇の軍団にもいる。今回はそのうちの1人、ゾルゲスを紹介。魔導士として、いろいろな形で主人公たちに近づいてくるといういうゾルゲスは見るからに手ごわそう。



●圧倒的な威圧感すら感じる、その怪しげな風貌

高校生活最後の冬を舞台に贈る ドラマシリーズ最終章!

『ときめきドラマシリーズ』も3作目となり、いよいよ最終章を迎えることとなった。その最終章では藤崎詩織をヒロインとして、卒業式を目前に控えた数日間の出来事がドラマ化されている。また、詩織と主人公の幼い頃の思い出を

映像化、1つのエピソードとして体験できるようになっている。

そして本作ではもう1人のヒロインとして、館林見晴とのストーリーが用意されている。ストーリーの展開次第では、見晴とエンディングを迎えることができるのだ。

一部判明! ミニゲーム

すでにお馴染みのミニゲームも多彩なものが用意される予定だ。今回は、2種類のミニゲームの画面を入手したので紹介しよう。詳しい内容の公開が待ち遠しい。この2種類以外にも用意されているミニゲームは、まだまだあるに違いない。

CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

卒業を目前にして、彼は
“想い”を伝えられるのか…



SS	'99年春発売予定	対象年齢	全年齢
	価格未定	ディスク枚数	未定
発売元	コナミ	複数プレイ	1人用
開発元	KCEジャパン	データセーブ	未定
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器等	未定
		現在の開発状況	?% (10月28日現在)

「卒業」というテーマのもと、ヒロイン藤崎詩織を中心に、シリーズ最終章にふさわしいドラマが用意されている『旅立ちの詩』。今回も、ちょっと気になるシチュエーションが満載された新着画面を公開。新しいミニゲームの画面もあるよ。



●ヒロインは、きらめき高校のアイドル藤崎詩織。シリーズ最終章にふさわしく、さまざまなイベントを用意

●選択肢の選び方によって、その後の展開が変わってくる。はたして主人公は、彼女に振り向いてもらえるのか



詩織、一緒に滑ろうか?
信美ちゃん、一緒に滑ろうか?
好雄、一緒に滑ろうか?



オールキャストで語られる 凝縮されたストーリー

ほんの数日間の出来事をドラマ化しているのもかわらず、その内容は非常にドラマチックな展開が待っている。ヒロインとのからみはもちろん、馴染み深い『ときめき』キャラが総出演、この『ドラマシリーズ』のキャラまでゲ

スト出演しており、幾多のサブストーリーが今まで以上に充実しているのだ。舞台となる卒業間際という季節がら、今回紹介する画面にもあるように、バレンタインやスキー旅行など、季節に合ったイベントが多数用意されている。



清川 何だ? また、5キロも走ってないぞ。

清川をコーチとして、マラソンに打ち込むことになった主人公だが…

バレンタインデーでの一場面らしいが、好雄がチョコを貰うとは?



好雄 このチョコレート、誰からもらつたと思う?

詩織と見晴、2人のヒロイン。どちらを選ぶ?



主人公宅の玄関に立つ詩織。2人きりでお出かけかな



秋穂みのり

『虹色の青春』に
オリジナルキャラとして初登場
した秋穂みのり

早乙女優美

早乙女好雄の妹
である早乙女優美。ドラマシリーズに再び登場だ



ときめき
メモリアル®
ドラマシリーズ vol.3

ときめき
メモリアル®
ドラマシリーズ vol.3

続初恋物語

CONTINUE
ZOKU TO HOU!!
REPORT!!

～修学旅行へ

CD4枚組という大容量でサターンに登場するこのソフト。今回はマルチに展開するストーリーとクリアデータで分岐が増えていく独特のイベントシステム部分を紹介していく。

マルチに展開する
ストーリーをチェック

5つの時代で登場する12人の美少女たち
せつない初恋を育むシミュレーション

修学旅行を舞台に、初恋を成就させる初恋恋愛シミュレーションゲーム。小学生、中学生、高校生、大学生の各時代でひとりの初恋相手を選び、幼なじみである高瀬祐花に助けてもらしながら、初恋相手との仲を進展させる。タイムリミットは7日間。祐花のアドバイスに耳を傾け、自分を磨き、初恋相手のハートを射止めるのだ。

マルチストーリーのエンディングは250種以上

初恋相手となるヒロインと主人公の関係によって、ストーリーはマルチに変化していく。12人15タイプいるヒロインたちひとりひとりや、各時代の修学旅行の場所などさまざまな要素が絡み、また主人公の行動次第でエンディング



●誰もが経験する思い出の初恋。ゲームではどんな初恋を体験できる?



●プレイヤーの選択やパラメータ次第で展開はどんどん変化していく



●総勢12人の初恋相手はみんな魅力的。どんな結末になるのかな?

も変化していく。その数は250種類以上もあるのだ。初恋対象も同級生、他校生、教育実習生にバスガイドや、舞妓さんなどさまざま。プレイヤーの好みのシチュエーションで、淡くせつない、思い出の初恋を体験することができる。

SS	12月3日発売予定 7800円(税別)
発 売 元	徳間書店／インターメディア・カンパニー
開 発 元	徳間書店／インターメディア・カンパニー
ジ ャ ン ル	シミュレーションRPG
対 象 年 齢	18歳以上推奨
ディスク枚数	4枚
複 数 プレイ	1人用
データセーブ	15・フレイデータ
対応周辺機器等	なし
現在の開発状況	100%

プレイするたびに変わる初恋ストーリー クリアデータで展開が大きく変わる

このゲームではクリアデータをエンディング時にセーブすることによって、ストーリーやイベント分岐が大幅に変化していくのだ。変化の内容も、選択肢が増えるだけ、などというわけではない。シナリオそのものが、1回目と2回目で変化したり、同じシチュエー

ションでも新しいグラフィックとなったりしているのだ。最も大きな変化として祐花がある。各時代の3人をクリアすればその時代の祐花を初恋相手に選択できる。また、小、中、高の12人すべてをクリアしないと、大学生編をプレイすることができないのだ。

2度目のプレイでストーリーが大きく変わる

クリアデータの蓄積による最大の変化としてイベントの変更がある。大学生編に登場するミュアリル早坂（ミュア）の場合、共通のものとして、父である早坂教授が倒れるというイベントがある。最初は回復するのだが、2回目では亡くなってしまう。1回、2回のプレイではすべてのストーリーを見ることはできないのだ。

●お別れパーティの席上でいきなり倒れる早坂教授。その容態は…?



突然の死!

2回目

1回目



初恋成就キャンペーン開催

「初恋とは実らないもの」などというジンクスを吹き飛ばす「初恋成就キャンペーン」がおこなわれるぞ。すでに発売中のサターン版『初恋物語』とこの『続初恋物語～修学旅行～』のタスキについている応募券、計2枚と自分の住所と名前を書いた返信用封筒、500円分の切手を同封して送ると、右にある「初恋成就のお守り」がもらえるのだ。詳しくはソフトのマニュアルをみてね。



●表には「初恋成就」、裏にはうさちゃんを抱いた祐花の姿が縫い取り

グラフィックが変化

イベントと同時に変化を見せるのがグラフィック。これも一度のプレイで見ることのできないものが複数用意されている。単純に2回のプレイで見られるものや、ほかのイベントに依存しているもの

まである。また、これはデータ蓄積とは違うが、今回のサターン版ではディレクターズカット版として登場するのを機に、一部のイベントがオリジナルグラフィックとして描き直されているのだ。



●1回目のプレイでは舞妓姿で京都駅に見送りに来てくれる麻希さん。でも2回目では私服姿で見送りに来てくれる

完全ランダムで起こるイベントも

さまざまな条件のもと起きるイベントの数々。このゲームでは、プレイ中、完全にランダムで起こるイベントがいくつか存在している。発生確率も一定ではなく、高確率のものもあればその逆もある。

●遅刻しない



●枝奈「さあ…出発よっ！」

●先生らしく、号令をかける枝奈先生。楽しい修学旅行へと出発進行！

下に掲載した写真はその一例で、小学校時代の初恋相手、教育実習生の枝奈先生の場合。修学旅行に出発するときに遅刻してくるのだが、ある特定の確率で遅刻しないで来るときがあるのだ。

●遅刻する

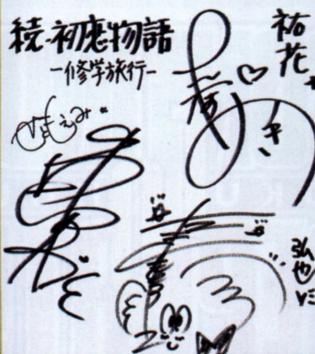


●寝坊して、途中の駅で何とか合流してきた枝奈。何とかセーフだ

色紙プレゼント

人気声優が多数出演しているこのゲーム。そこで、出演声優の色紙をゲット。神崎弘也役の瀧本富士子さん、高瀬祐花役の高橋美紀さん、瀬戸萌美役の岩坪理江さんの寄せ書きサイン色紙を1名の読者にプレゼントするぞ。住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、P159のあて先を参照のうえ、「続初恋色紙」係まで。締め切りは11月19日必着。

●高校生時代の声優3人の寄せ書き。これをプレゼントするぞ！



Good fine Everyday!! 幸せ満載の日常生活を紹介

サターンのなかで彼女たちは、内蔵時計にリンクした時間に沿って、自分のスケジュールで生活している。昼は学校に行くし、夜も

更ければ眠ってしまうのだ。プレイヤーは、彼女たちの都合に合わせてサターンを起動させ、コミュニケーションをとっていくのだ。

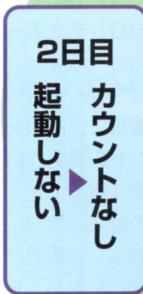
両手に花の同居生活



● 楽しい毎日を送っているところなど微笑ましいシーンもある

サターンの内蔵時計の午前0時を境にして、日付がカウントされます。オートセーブだから、あまり遅くなつたら次の日にしたほうがいいかもね。

日付カウントの流れ



CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

発売日も決定し開発も順調なこのタイトル。今回はシステムを中心に、新着イベント画面を紹介していく。

ルームメイトW

ルームメイトW ~ふたり~

SS

12月23日発売予定
6800円(税別)

対象年齢	全年齢
ディスク枚数	2枚
複数プレイ	1人用
データムポリスター	データセーブ ブロック数未定・ブレイデータ
開発元	NEST 対応周辺機器等 なし
ジャンル	シミュレーション 現在の開発状況 80% (10月27日現在)

● イベントの発生条件は2パターン

彼女たちと出会い、会話することでゲームを進めていくのだが、彼女たちは前述のとおり、自分のスケジュールで日々行動していて、特定の条件下でイベントが起きて

突発イベント

特定の日の、特定の時間に起動した場合に起きるイベント。これは、ヒロインとのストーリーを進めるうえで重要な場合が多く、ハッピーエンドを迎えるためのフラグ的なものも多い。条件がそろっていれば、立ち上げたときにいきなり起きるイベントなので、さほど難しいものではない。

いくのだ。彼女たちとのイベントは大きく分けて2種類。その内容によって、起こり方が違ってくる。ここでは、どのようなときにイベントが起るのかを紹介するぞ。



①ソフトクリームを食べている優子ちゃん。重要なイベントも数多いぞ

場所限定イベント

特定の日、特定の時間、特定の場所で起きるイベント。家のなかに表示されているプレイヤーキャ



①家の中を巡り彼女たちと出会う

ラを各部屋へ移動させることで起こすことができる。思いがけない場所で起きるイベントもある。



①さまざまな場所でイベントが起きる。すべて移動して見つけていこう

Pメールでコミュニケーション

突発イベントのなかには彼女たちが家にいない（学校に行っているなどで、直接会うことができない）ときに起きるイベントもある。これは、彼女たちからPメールを

もらうというイベントで、これでコミュニケーションをとることができるのだ。このPメールでのメッセージは、基本的にお願いなので、内容によっては意外な一面を知ることができる。彼女たちが家にいない時間だからといって油断することはできないぞ。

①ビデオ録画のお願い。優子ちゃんは推理もののファンなのかな



①昼間、学校に行っている優子ちゃんから、突然Pメールが入るなんてことも

5ジカラ ホームズ ロクガオネガイ！

● 選択次第で変化するストーリー

イベントには選択肢のなかから答えを選ぶものがある。この時の選択次第でヒロインとの関係が変化していく。それにともなってストーリーも分岐していくのだ。



自分を使う



①で、自分の使う。こんな風に展開が選択次第で変化していくのだ

かおりちゃんのを使う
優子ちゃんのを使う



①かおりちゃんのシャンプーを使ったらおそろいの香りが…
②優子ちゃんのはさわやかな香り。それでも男の髪がフルーツ…



2人と過ごすドキドキのシチュエーション



CONTINUE ZOKU O-HOU!! REPORT!まいだーく

少女たちの体験を抜粋して紹介

SS

12月23日発売予定
5800円（税別）

発売元
開発元
ジャンル

対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	66・プレイデータ
対応周辺機器等	なし
現在の開発状況	85% (10月28日現在)

6インチ

マ尺

2

3

新着ROM入手！ 6インチの少女たちと過ごす日々を見ていこう。

人間になる日を夢見て主人公と過ごす15日間

主人公が偶然拾った箱の中から現れた、意思を持つ3体の少女人形。彼らと共に15日間を過ごし、評価（信頼度）を高めて人間にすることが目的だ。ただし、存在が他の人に知られるとゲームオーバーになってしまうので注意。3体それぞれのメインストーリーがあり、ほかの2体も少し絡んでくる。今回はそれぞれの人形と過ごす日々の一端を紹介しよう。



○箱の中に入っていた木の人形が、月の光を浴びて変化していく…

エトセラ 嫉妬しやすいタイプ？

赤いロングヘアの彼女は服装からしてお嬢様タイプ。でも化粧品で部屋中に落書きするというおちゃめ（？）な一面も。何をどう使うものなのかがよくわかっていないようだ。また嫉妬深いのか、幼なじみの加奈子と話しているとムッとするのが可愛いところか。

エトセラ(声:南 央美)

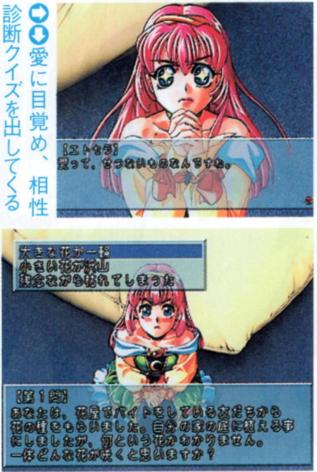


○可愛いだけ
○ど嫉妬深い。
つちつかずのアイ
ウォンチュー

8日目 愛に目覚める

テレビを見せていたら、恋愛ドラマにはまつたらしく、目を輝かせながら愛を説いてくる。

○愛に目覚め、相性
診断クイズを出していく



9日目 天敵！ネコに襲われる

勝手に美知の部屋に入り化粧品を取ろうとしたら、飼い猫のモモが襲ってきた。エトセラピンチ！



○飼いネコに襲われる
○食われる！
○ピンチを脱した後、主人公の部屋を片付けるミニゲームが発生する

10日目 恋愛映画に釘づけ

タダ券を貰って映画館に行く。恋愛映画を選んでみると、案の定はまってしまった。



○スクリーンに釘付けで
話を聞いてくれない

11日目 公園で大泣き

公園でくつろいでいると、突然エトセラが「私、落ちこぼれなんです」と言って泣き出してしまう。



○泣くなエトセラ
○泣くなエトセラ
○泣くなエトセラ
○泣くなエトセラ

鬼松（体育教師）



○会うたびにガミガミと
説教ばかりしてくる



○左から妹の美知、母親、父親。
実家は酒屋を経営

ピム

活発(おてんぱ)な娘

ボーイッシュな髪型で活発な性格。とにかく体を動かすことが好きなようで、よくバスケットボールのフリースローをして遊んでいる。映画も怪獣ものなんかを見せてあげると喜んでくれる。でも力ミナリにおびえたり、外でクワガタにはさまれて泣きそうになるなど、女の子らしい(?)一面も。

ピム(声:平松晶子)



●外見通りの活発娘。フリースローの腕前はみる上達してゆく



3日目 ゴキブリを倒せ!

家中を案内していると、風呂場で突然コケてたんこぶを作る。主人公の部屋では、ゴキブリを倒すミニゲームが発生する。



●周りから寄つてくるゴキブリを叩いてやろう

4日目 ラジコンで遊ぶ

部屋にあったラジコンに乗せてあげる。でも後で母親に白い目で見られてしまうのであった。



●普段遊んでいたラジコンに乗せてあげる

11日目 ネコを倒す!

知らぬ間に風呂に入っていたり、天敵のはずのネコを倒したりと、とにかく驚かされた1日だった。



7日目 バスケの素質アリ?

テレビでバスケの中継を見たピムは、突然バスケに目覚める。以後、暇さえあればネットを揺らす。



●小さいゴールネットを作つてあげた。
ピムはすぐに夢中

8日目 ピアノを引っ掻く

郷土資料館に行く。音楽室のピアノを見たミンティーは、突然鍵盤を引っかきます。慌てて連れ出しだが、後ろで支配人の悲鳴が聞こえるのであった。



●鍵盤で爪をとぐとは、これまたネコの習性なのだろうか

9日目 パン耳はむはむ

ミンティーがパンの耳を食べるミニゲーム発生。ボタンを交互に押して何枚食べられるかを競う。

●連打が速いほど、パンの耳をいっぱい食べることができる



食べた数
27回目

ミンティー

関西弁の着ぐるみネコ?

ネコのような着ぐるみをいつも着ていて、なぜか関西弁を話す。何かを噛むのが好きだったり、爪を研いだりと、行動もなんだかネコっぽい。自然が好きで、傷ついた鳥を心底心配することもある。ちなみに着ぐるみの中身はヒミツだそうで、見せてくれない。

ミンティー(声:今井由香)



●まさにネコ娘。今までにその中身を見たものはないといふ



3日目 消しゴムを噛む

ふと見ると消しゴムを噛んでいたミンティー。どうやらネコの性格が出ているようだ。



●何でも噛んでしまつのはネコの習性か

4日目 風呂場でコケる

風呂場でコケてびしょ濡れ。脱がすわけにもいかないので、着ぐるみごと干してあげた。

●中身ごと干されたミンティー。まるでマンガみたいだ



●これは脱げ殻!? はいっただことに... 中身



トーディングカードプレゼント

このゲームのトレーディングカードを、現在店頭で配布中。25種類あるので、いろいろお店をまわってみよう。今回はこのトレカ全種類コンプリートセットを3名にプレゼント。P159のあと先「6インチトレカ」係までどうぞ。締め切りは11月20日必着。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。



●発売予定はないので、実は超アリのかも。即ゲットだぜ~

CONTINUE ZOKU TOHO REPORTER

瑠璃と過ごす、楽しくも儚げな日々...

～るりいろのゆき～

瑠璃色の雪

SS	12月10日発売予定	対象年齢	18歳以上推奨
	6800円（税別）	C D枚数	1枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	キッド	データセーブ	225・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器等	なし
		現在の開発状況	100%

冬を舞台とした、雪女と少年のラブストーリー。続報となる今回は、新着イベントCGから瑠璃たちの魅力に接近！ なお、初回プレス版には「特製 瑠璃ホログラムシール」が同梱されているのだ！

永き眠りから目覚めた雪女、瑠璃博士との同居生活は、波瀾万丈

『瑠璃色の雪』は、冬の2ヵ月間を描いたマルチシナリオ型のアドベンチャーだ。ヒロインの瑠璃は壺に封印されていた雪女。たまたま壺が隠された部屋に引っ越してきた真鍋博士に封印を解除され、一緒に暮らすことになる。両親を

なにがなんだか 特訓だー!
よーわからんが

失った博士と記憶を無くした瑠璃は、お互いを支え、いつしか惹かれ合っていく。しかし、種族という壁が2人の間に立ちはだかる。



●雪那がやって来たと思ったら、瑠璃を体操着に着替えさせて特訓開始。腹筋、キツそう…

●そして腕立て。雪那のコーチっぷりも決まってる。でも、これーーー体何の特訓？

鬼コーチ

まるで猫型ロボット…



●ここだと気持ちよく寝られるとか



●風呂場
の戸を開けたら…わお

博士…あ..

悲しき別離の瞬間



●瑠璃を大切にできなかったのか、こんな結末になるとは…

幼なじみ、教師、双子etc… 博士と瑠璃を取り巻く女性たち

瑠璃と2人きりの甘い生活を楽しむ所だが、博士の周りには魅力的な女性がたくさんいる。彼

女たちとの恋に走ることもできるが、そうすると瑠璃とは別れることに…。博士、どうする？

奈川陽子

幼い頃に母を亡くした博士の面倒を見てきた、しっかりものの幼なじみ。少々ドジで何故か良く転ぶ…。学校では科学部長の博士を

こけちゃいました～



●博士の引越しを手伝っていたらズーデーンとやっちゃった。あれまあ



奥里雪那

瑠璃と同じ雪女。博士の襟首をつかみ詰め寄ったり、瑠璃に特訓させたりと強烈な所も見せるが、



●お正月、福笑いで博士の顔を作る真名。こ…こりゃないッス！

世話焼きな幼なじみ

サポートする副部長。博士に好意を寄せているが、彼には気が付いてもらえないようだ。



面倒見のいい先輩雪女

基本的には2人の世話を焼いてくれる面倒見のいい姉御。彼女には真名という5歳になる娘がいる。



●瑠璃を街に連れ出した博士の不注意に、激怒。心配しているんです

園村双葉・若葉 おっとりした姉、アクティブな妹

花屋の双子の娘。姉の双葉はおとなしくおっとりしているが、成績優秀かつ清純な少女。一方妹の若葉は活発で気が強い。突然家出して博士の部屋に上がり込んだり、女子更衣室に連れ込んだりと、何かと博士を惑わせる。



●双葉と一緒に、花畠を見て歩く



●父親と口論する妹の若葉。本音が言える妹を羨ましく思う姉

●博士がアタフタする様子を楽しんでいる若葉。ここで何をするんだ？



星野恵

変わった運勢の持ち主ということで博士に興味を持つ、占い部の女の子。占いの本に「大胆な行動



●車にはねられた父の下へ一緒に行ってくれるよう懇願。不安は募る

占いを中心に生きる少女

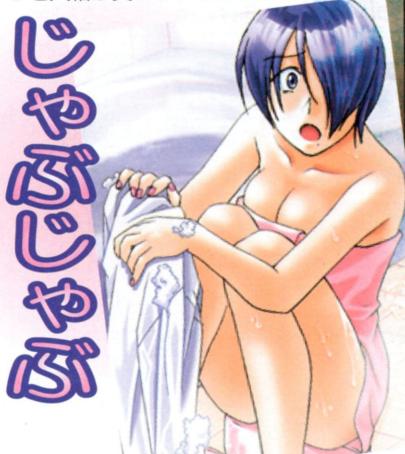
が幸せを呼ぶでしょう」とあると、早速実行に移してしまう。思い込みの激しいところがあるかも。



●ここまで鞠呑みにするとは…。こんな占いなら、大歓迎です！

教野香織

超常現象部の顧問。普段はクールで大人っぽく、信頼できる教師。しかし、超常現象がからむとガラっと人格が変わり、もはや誰も手



オカルトマニアの教師

が付けられなくなる。やがて雪女である瑠璃にも興味を持つが、香織は極端な寒がりとか…。



●博士が無理な願いをしたのか、困惑の表情…

●洗っているのは博士のシャツ。何故こんなことに？

攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

彼女たちを待たせない
必勝情報満載！

バーチャコールS

みんな、名前呼ばれたかな？ついに発売となった『バーチャコールS』。今回は、パーティラインで失敗しない選択肢一覧と、女の子たちの全CGを見るためのチャートで、快適なプレイをサポート。

SS	発売中（10月29日） 6300円（初回限定版6800円）	対象年齢 18歳以上推奨
発売元	キッド	ディスク枚数 1枚（初回限定版2枚）
開発元	キッド	複数フレイ 1人用
ジャンル	シミュレーション	データセーブ 4097・ブレイデータ 対応周辺機器等 シャトルマウス対応・マルチコントローラー対応 現在の開発状況 100%

初めての電話から♡まで、オールOK完全データ集

女の子たちには、イベントで見られるCGがいろいろ用意されている。そして、だれかとハッピー エンドを迎えると、その子のCG がいつでもCGモードで見られる

ようになるのだ。今回は、これを全員分集めるためのお手伝いをしよう。パーティラインの完全攻略は下の表に、個別の攻略は次ページからのチャートにまとめた。

を表にまとめた。表にあるセリフで始まる選択肢を意中の子に合わせて選ぼう（ただし、グループ7とグループ12だけはロックオンシステムを使った上で選ぶこと）。

グループ1	キャラ	1回目	2回目	3回目	4回目
美弥子	あ、あの～	なんか緊張～	オレって～	今度オレの～	
まどか	ちーっす～	ラッキー～	嬉しくって～	今度どこかに～	
小夜子	ニューチャレン～	話し相手が～	もう、思い残す～	今度直接会って～	

グループ7	キャラ	1回目	2回目	3回目	4回目
まどか	冷たいもの～	オレの友達～	特に好き～	可愛いほうが～	
琴乃	どこかに～	オレの友達～	美人は好き～	可愛いほうが～	
可憐	ちょっと涼しげ～	結婚して～	肉は好き～	美人のほうが～	

グループ2	キャラ	1回目	2回目	3回目	4回目
るりあ	友達を～	みんな可愛い～	実はすごく～	住所とか～	
琴乃	社会勉強～	ねえねえ～	友達のいい～	住所とか～	
綾香	頼れる～	みんな結婚～	恋人捜し～	このナイス～	

グループ8	キャラ	1回目	2回目	3回目	4回目
美弥子	20代なら～	包容力の～	自分が不幸～	オレもヒマ～	
英理奈	オバサンじゃ～	落ち着いた～	自分も他人も～	彼女でも～	
小夜子	オバサンじゃ～	とにかく～	自分も他人も～	彼女でも～	

グループ3	キャラ	1回目	2回目	3回目	4回目
英理奈	気の会う～	やっぱり安らぎ～	やっぱり清楚～	友達なら～	
ちさと	もしかして～	まさか顔～	知性溢れる～	女の友達～	
可憐	やっぱ、いい男～	ドキドキする～	ブ○は～	友達より～	

グループ9	キャラ	1回目	2回目	3回目	4回目
るりあ	ちっちゃくて～	すごく可愛い～	海のほうが～	遊んでくれる～	
綾香	背は～	オレはロング～	海のほうが～	恋人に～	
ちさと	ガキは～	オレはショート～	ブルのほう～	単なる～	

グループ4	キャラ	1回目	2回目	3回目	4回目
美弥子	見た目じゃ～	無難に、映画～	もちろん～	映画とか～	
るりあ	ワイルドで～	いきなりホテル～	中古車だけど～	遊園地とか～	
可憐	やっぱりかっこ～	ドライブ～	あるけど～	もちろん～	

グループ10	キャラ	1回目	2回目	3回目	4回目
美弥子	オレ達にしか～	君たちの～	シャレたバー～	フリル付きの～	
小夜子	そうだ、～	君たちの～	テーマパーク～	大人っぽく～	
ちさと	オレ達にしか～	デートすると～	静かな～	大人っぽく～	

グループ5	キャラ	1回目	2回目	3回目	4回目
まどか	友達が増えた～	女の子なら～	実は今～	それとも男～	
綾香	話すだけじゃ～	実は女の子～	それは～	好きでも～	
小夜子	直接会って～	当然～	いたけど～	やっぱりベタ～	

グループ11	キャラ	1回目	2回目	3回目	4回目
るりあ	素敵な～	オレはロック～	考えたことも～	あんまり～	
琴乃	遊んでくれる～	オレもクラ～	好きなコ～	自分じゃ～	
可憐	恋人とか～	最近は、～	結婚しな～	寝言は～	

グループ6	キャラ	1回目	2回目	3回目	4回目
英理奈	料理とか～	若くて～	家でくつろい～	今度オフ会～	
琴乃	物静かで～	年上の～	海に泳ぎに～	これから～	
ちさと	洋服の～	愛があれば～	山にキャンプ～	これから～	

グループ12	キャラ	1回目	2回目	3回目	4回目
まどか	何かいい～	本当に好きな～	オレも～	任せろ！～	
英理奈	どこかに～	本当に好きな～	オレも～	任せろ！～	
綾香	彼氏は～	結婚なんて～	オレも～	一人暮らし～	

©フェアリーーテール／エフアンドシー／キッド

有栖川 光海



電話の回数が他の女の子たちよりも多くなる。パーティラインで誰かと話したら、すぐ光海に電話しておこう。不在の場合でも、留守電になっていたらメッセージを残すこと。基本的に、どの女の子も、いちど嫌われるとハッピーエンドは見られないで注意が必要。

CG内容

- ①オープニング
- ②清心女学館見学
- ③ワンダーポリス
- ④自宅で料理
- ⑤海でデート
- ⑥自宅でキス
- ⑦♡シーン
- ⑧エンディング



○自分のほうから連絡をとろう

深水 まどか



まどか攻略には、必ずりあと琴乃と一緒に進めていかなければならない。しかも、ちょっとタイミングをはずすと、まどかとのハッピーエンドはなくなってしまう。また、ほかの女子とビアキヤロットに行かない、見られないイベントもあるのだ。

CG内容

- ①初デートの待ち合わせ
- ②ムンチルのコンサート
- ③公園でラブラブ
- ④バイト先で大活躍
- ⑤水着を買って海へ
- ⑥♡シーン
- ⑦エンディング



○るりあと約束しないと、このシーンは間に葬り去られてしまうのだ

佐倉 美弥子



美弥子は、単独で攻略するならほど難しくはない。ただ、♡シーンまでの道のりがいさか長くなるので根気が必要だ。なかなかデートの説いて乗ってこなくて、も、焦らずトライしよう。また、まどかとの鉢合わせイベントも見モノ。デートは美術展が吉。

CG内容

- ①喫茶店でくつろぐ
- ②プールサイドで
- ③イヤリングをプレゼント
- ④船上でのひととき
- ⑤♡シーンへ
- ⑥エンディング



○♡まで時間がかかるが、たどり着いたときの達成感はひとしお

攻略チャート

- ・主人公、光海と会う①
- ・パーティライン後TEL
- ・パーティライン2後TEL※
- ・パーティライン3後TEL
- ・清心女学館でデート②
(※でTELしていなければ)
ワンダーポリス③
- ・パーティライン4後TEL
- ・もう一度TEL
- ・自宅へ招待④

- ・パーティライン7後TEL
- ・パーティライン8後TEL
- ・パーティライン9後TEL
- ・駅で待ち合わせ
- ・海でデート⑤
- ・公園～自宅
(嫌われていなければイベント⑥)
- ・パーティライン10後TEL
- ・もう一度TEL
- ・パーティライン12後TEL
- ・この後うまくいくと⑦⑧

攻略チャート

- ・パーティラインでツーショット
(電話番号聞く)
- ・パーティライン2で、るりあとツーショット
- ・まどかにTEL
- ・コンサート①②
(公園へ行けば③)
- ・パーティライン3で英理奈とツーショット
- ・るりあの留守電→デート
- ・パーティライン4で琴乃以外の女子とツーショット

- ・英理奈の留守電→デート
(ピアキャロに行くと④)
- ・まどかにTEL
- ・パーティライン5で琴乃とツーショット
(デート後るりあと約束)
- ・まどかを選び買い物をして海へ出かける⑤⑥
- ・この後うまくいくと⑦



○安心して付き合える男性を強調

攻略チャート

- ・パーティラインでツーショット
(電話番号を聞く)
- ・パーティライン3後TEL
- ・デート①
- ・パーティライン4後TEL
- ・デート～突然泳ぎに②③
- ・パーティライン6後TEL
- ・パーティライン9後、美弥子の留守電
- ・豪華気分でデート④
- ・船の個室へ⑤
- ・この後うまくいくと⑥

シラバでGO！

まどかと1回目のデートを済ませ、2回目はまだの状態で、美弥子とビアキャロへ行ってみよう。まどかが乱入、たいへんな事に。ただし、その後の保証はできかねる。



○会話にはときどき「たまよ」という名前。けなしちゃダメだ

森本 英理奈



英理奈の場合は、自分もコスプレ、アニメ、特撮に興味があることをアピールしよう。電話のときも、普通のあいさつより、特撮キャラになりきったりするといい。とにかく自分を捨てることが必要だ。デートは、バスケットのゲームに熱中するCGが見られる、ワンダーポリスがオススメ。

CG内容

- ①ワンダーポリス
- ②コスパ～♥シーン
- ③水着とイルカ
- ④エンディング



①コスパにきたら、ノリまくろう。楽しんでいることを強調するのだ

攻略チャート

- ・パーティラインでツーショット
- ・パーティライン2で美弥子とツーショット（電話番号聞く）
- ・英理奈の留守電
- ・デート（ワンダーポリスなら①）
- ・デート後電話番号聞く
- ・パーティライン6後TEL
- ・コスパでデート②
- ・美弥子にTEL ↗

- ・美弥子とデート
- ・デート後英理奈と約束
- ・海でデート③
- ・この後うまくいくと④

ニアミスでヒヤヒヤ

まどかとデート1回終了後、英理奈とビアキャロにきて、まどかが登場する。



姿 (?) まどかの勇

西園寺 琴乃



最初のデートがすんなりできるので、攻略は楽か？と思わせておいて、実は結構時間がかかる。♥シーンまで、2回のデートと4回の電話をこなさなくてはならない。電話は、お兄さんが受けた時のみ琴乃につながる。はあやならあきらめよう。物静かで知的な男を装えば、好印象ゲットだ。

CG内容

- ①絵画展
- ②小物売り場
- ③学校でデート
- ④プールでデート
- ⑤♥シーン
- ⑥エンディング



①海まで来たのはいいがエント…

攻略チャート

- ・パーティラインでツーショット
- ・絵画展を見に行く①
- ・小物売り場で探し物を手伝う②
- ・デート後電話番号聞く
- ・パーティライン2後TEL
- ・パーティライン6後TEL
- ・学校で待ち合わせる③
- ・パーティライン7後TEL
- ・パーティライン8後TEL ↗

- ・プールでデート④
- ・海へ行ってエント
- ・♥シーンへ⑤
- ・この後うまくいけば⑥



①どうやら小鳥が大好きらしい

海老原 るりあ



最初のツーショットで電話番号を教えれば、るりあから積極的に誘ってくる。るりあ狙いなら比較的簡単に♥シーンにいけるだろう。ただし、ほかの子を狙っている場合、るりあからの留守電なのか、目当ての子からの留守電なのか判断に困る場合があるので、知り合いにならないほうがいい。

CG内容

- ①買い物帰りに
- ②映画でウルウル
- ③かわいい水着
- ④バーでウトウト
- ⑤♥シーン
- ⑥エンディング



①自分のことを「るりちゃん」という彼女。まるで子供なんだけど…?

攻略チャート

- ・パーティラインでツーショット
- ・るりあの留守電
- ・待ち合わせ場所へ①
- ・映画を見に行く②
- ・パーティライン3で琴乃とツーショット
- ・琴乃とデート
- ・デート後るりあと約束
- ・まどか登場→るりあを選ぶ
- ・プールでデート③
- ・るりあの留守電→TEL
- ・バーチャコールにアクセス続けているるりあからTEL
- ・もう一度るりあからTEL ↗

- ・遊んだ後はバーへ④
- ・♥シーンへ⑤
- ・この後うまくいくと⑥

るりあ、まどか、琴乃

琴乃と1回目のデートに行かないところとプールに行けない。るりあと約束をしないとまどかと♥になれない。



○彼女のプライベートには重大な秘密が

瀬能 小夜子



デートは
1回で♡シ
ーンまでい
けるが、あ
らかじめバ

ーティライインで3回ツーショット
になって、会話を成功させる必要
がある。パーティライインについて
は、P128を参照のこと。会話で
は、海の話題や、直接会いたい気
持ちをアピールすればいい。

CG内容

- ①おでかけ小夜子
- ②ひとまず駅へ
- ③ひとまず喫茶店へ
- ④♡シーン
- ⑤エンディング



CGだけだ
1回では一方の

攻略チャート

- ・パーティライインでツーショット
- ・パーティライイン4でツーショット
(電話番号聞くがつながらない)
- ・パーティライイン7でツーショット
- ・小夜子の留守電
- ・デート①(駅へ行くと②、喫茶店なら③)
・水族館へ行く
- ・♡シーンへ④→

↓・この後うまくいくと⑤



病人だけどふ
つうに接しよう



事は彼女から
デートOKの返

神楽坂 ちさと



小夜子同
様、3回の
ツーショッ
トを経てデ
ートへ。最

初はとっつきにくい印象を受ける
が、飲みに誘い出してしまえばこ
ちらのもの。会話は、紳士を装つ
て知的に決めよう。駅では、必ず
帰っていく彼女をずっと見送り続
けることがポイントだ。

CG内容

- ①ちさと登場
- ②バーで乱闘
- ③ちさとの秘密
- ④♡シーン
- ⑤エンディング



に、実は：
と思つていたの

攻略チャート

- ・パーティライインでツーショット
- ・パーティライイン4でツーショット
(電話番号聞くがつながらない)
- ・パーティライイン7でツーショット
- ・バーで待ち合わせ①
- ・酔っ払いにからまれる②→
- ・ちさとを見送り続ける
- ・車を止める③→

↓・♡シーンへ④

・この後うまくいくと⑤

キケンな会話

バーで大乱闘をしたあと学
校へ行くと、綾香とデート済
みな場合のみ、彼女が登場。
ちさとと2人、アブない話で
盛り上がりつつあるのを見られ
るぞ。

藤島 綾香



小夜子、
ちさとと同
じく、ツー
ショット3
回にデート

1回で♡シーンへ。彼女も最初は
とっつきにくい印象を受ける。会
話は無難に、何かを無理強いする
ことは御法度だ。特に、喫茶店で
のデート中、無理に押し倒すなん
てことはしないようにしたい。

CG内容

- ①制服姿
- ②パンチラショット
- ③♡シーン
- ④エンディング



しないけど、決
めるときはビ
シッと決める！
○無理強いは

攻略チャート

- ・パーティライインでツーショット
- ・パーティライイン4でツーショット
- ・パーティライイン7でツーショット
(電話番号聞く)
- ・待ち合わせ①
- ・デート中気絶
- ・公園で目覚める②→

↓・♡シーンへ③

・この後うまくいくと④



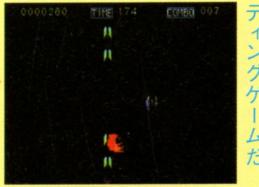
○主人公を警戒していた綾香
も、慣れてくればこの笑顔

ミニゲームで遊ぼう！

光海とワンダーポリスでデート
をしたあと、自分の部屋のパソコン
をクリックしてネットにアクセス
する。そしてデートスポット情
報のワンダーポリスをクリックす
ると、シユーティングゲームがで
きる。

○まづは部屋でパソ
コンにアクセスする

きるのだ。操作方法は簡単で、パ
ッドの方向ボタンで自機を操作、
Cで攻撃できるようになっている
。さらに、このゲームで200万
点以上をとると、ミニゲームを遊
ぶための電話番号が聞ける。



○シンプルなシュー
ティングゲームだ
○テーブルの上
にあるのがそれ

ウィンディのイベントは!?

ウィンディが暴走したあと、光
海だけでゲームを進めていた場
合、待ち合わせ時に旧式のVHG
を拾う。これをクリックすると、
ウィンディの作り出した世界で彼
女を追いかけるイベントが発生。
プログラムが人間に恋をした悲し
みとプリシアの過去が聞ける。



○無謀な手段に出
たウインディ



○恋をしたか
ただけなのに



戦場を駆け抜けた英雄たちの物語

CAPCOM GENERATION

第4集 狐高の英雄

カブコンの歴史を継るシリーズも、早くも4作目。今回はアクションシューティング特集だ。

SS

11月12日発売予定
5800円(税別)

発 売 元	カブコン
開 発 元	カブコン
ジ ャ ン ル	パラエティ
対 象 年 齢	全年齢
C D 枚 数	1枚
複 数 プ レイ	2人交代/3人同時
データセーブ	9・ブレイデータ
対応周辺機器等	マルチターミナル6
現在の開発状況	100%



GUN.SMOKE

1985年に発売された、強制縦スクロール型アクションシューティング。プレイヤーは1人のガンマンとなって、街のならず者たちを倒していくのが目的だ。軽快なBGMに乗って街や平原や荒野を進んでいく演出は、まさにマカロニウェスタンそのもの。ゲーム自体の難易度はかなり高いが、この渋い世界観は一見の価値ありだ。

攻略の第一歩は ショットの使い分け

業務用では3ボタンの組み合わせで3方向+2種類(撃つ角度が違う)合計6つのショットが撃てたが、サターン版では6ボタンに割り振られ、使いやすくなった。



○西部の街を舞台に
孤独な戦いが展開する



○8ショット方向の撃ち分けや
的確に敵を撃ち切る反射神経が
要求される硬派なゲームだ

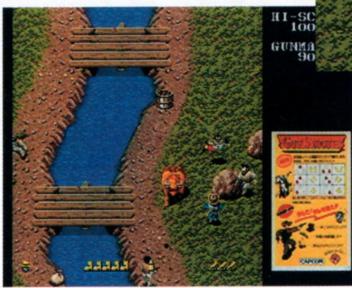


○敵弾やダイナマイトに触れると
発死。難易度自体はかなり高いぞ

硝煙香る、男の世界の第4集!!

アイテムを活用せよ

道中にあるタルを壊すと、得点や銃のパワーアップアイテムが出る。攻撃を3発まで耐えるボニーは重要なアイテムだ。

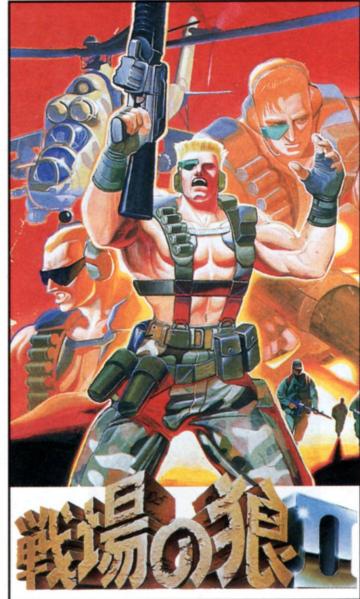


○画面下に取ったアイテムのストック数が表示される。これでボス戦も多少は楽に



○弾を3発まで防いでくれるボニー。ぜひ取りたいアイテム

1990年に発売された、『戦場の狼』の第2弾。前作とグラフィックやゲームシステムが大きく変わり、また最大の特徴として3人



同時プレイが可能になった。そのためプレイヤーキャラ3人にも名前が付けられ、プレイするうえで感情移入し易くなかった面もある。

またプレイヤーも残機制からライフ制になり、長く遊べるようになったのも特徴。使用する武器アイテムやエネミーもより強大に、ワールドワイドになっており、アクションシューティングとしてはひとつの完成形に到達した作品と言える。

○コレクション内の攻略法も参考にして、複数プレイを楽しもう



戦場の狼 II 攻略

4. コンビネーションプレイで1発逆転!!
- 多人数プレイで重要なのは、プレイヤー同士のコンビネーションだ。例えば、前線は攻撃範囲の広い武器を持つプレイヤーに任せ、後方から一点集中の強力な武器で援護することだってできる。
- プレイヤーごとに役割を決めばクリアへの道のりはグッと縮まるぞ。

©CAPCOM



車に轢かれてもミス。敵は兵士や銃弾だけではないのだ



トーチカなどもある

『ガンスマート』と同じ年に発売された、カブコン初期作品の傑作のひとつ。プレイヤーは兵士「スーパージョー」となり、敵の司令部を破壊するために戦場を突き進む。手持ちの武器はマシンガンと手榴弾のみ。敵は無尽蔵に出てくるがプレイヤー自体は一発死なので、地形を利用して敵の攻撃をやり過ごしたり手榴弾で突破口を開いたり、



シンプルな中にも戦略性の要求されるゲームである。またこのゲームはループ制で、1周クリアするとさらに難易度の高い2周目になり、それ以降は繰り返し。最後は自分の忍耐力との勝負になるのだ。

○元ネタが分かる人は爆笑ものの演出。ここまでやるとは脱帽である



○恒例のコレクションには、こんなコミックが

○捕虜を救出するとボーナスが

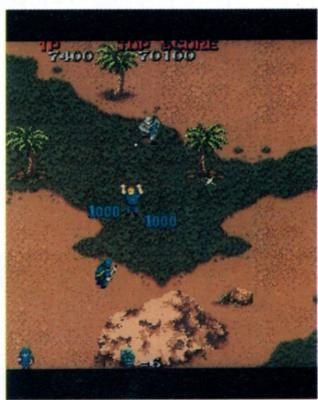
入る。2000点はデカい



○後半では混み入った地形も出現(左)。上は最終エリアの司令部前での戦い。逃げる司令官を倒せばボーナスだ



○斬壕の中の敵はマシンガンでは倒せない。こんな時は手榴弾が有効。別に無視してもいいが



○乗物に乗っている間は無敵。ただし耐久力には注意だ

一撃必殺の手榴弾を使え!!

アイテムとメガクラッシュで突き進め

前作より格段に進化した『2』では手榴弾の代わりに、画面上の敵を一掃できるメガクラッシュという強力な兵器が追加された。弾数制限はあるが、緊急回避やボス戦にも非常に有効に使える。また通常の武器もアイテムを取ることで火炎放射機やグレネードランチャー

など色々使い分けられるようになった。複数プレイの場合はそれぞれに違う武器を持ち、互いをフォローし合うのが攻略上効果的だ。



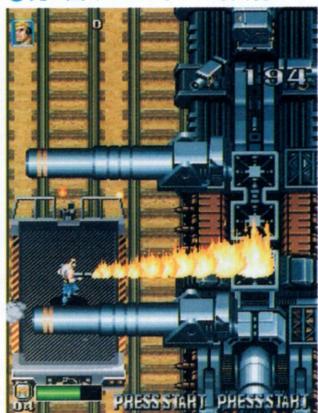
マルチターミナル6にも対応

今回の移植ではオリジナル同様に3人同時プレイを再現。業務用で燃えた人は、眠っているマルチターミナル6を呼び起こすチャンスだ。協力プレイの楽しさを味わおう。



○メガクラッシュはボスにも有効

○先の面ではこんなボスも出現!



3人同時プレイOK



○アイテムを取ることでプレイヤーはパワーアップする。上の写真はメガクラッシュ。また今回は武器を奪って攻撃することも可能

往年の名機から現役稼動中のパチンコ台を収録!!

SANKYO FEVER 3 実機シミュレーション Vol.3

SANKYOブランド
のパチンコ台を収録
した、実機シリーズ
の第3弾が登場!

サンキュー・フィーバー



SS

11月26日発売予定
5800円(ボーナスパック6800円)(税別)

発 売 元	ティー・イー・エヌ研究所
開 発 元	ティー・イー・エヌ研究所
ジ ャ ン ル	パチンコ
対 象 年 齢	全年齢・18歳以上推奨(ボーナスパックのみ)
ディスク枚数	1枚
複 数 フ レイ	1人用
データセーブ	20・フレイデータ
対応周辺機器等	パチンコ用ハンドルコントローラー
現在の開発状況	100%

研究・ガイドに重点をおいた実機パチンコシミュレーター

パチンコメーカーとして名を馳せるSANKYOが世に送り出したパチンコ台5機種を収録。テレビゲーム的な要素よりも、パチンコ台の再現に力が注がれている本作は、パチンコ台のデータ収集的な部分に主眼をおいた「攻略モード」と、ビジュアル鑑賞をメインにした「モニター研究」の2モードから構成されている。



通常画面。中央モニターをアップにした視点もある

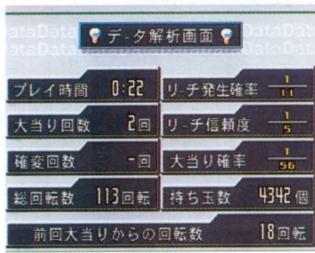
◆打ちながらデータを収集する 攻略モード◆

実践を想定したこのモードでは、大当たり確率を設定する「確率設定」、釘調整ができる「釘設定」、

遊戯中の出玉やリーチの頻度がひと目でわかる「データ解析」の3つに分かれている。



釘の設定は3カ所で5段階



データが列挙されるぞ

◆リーチアクション・図柄を分析する モニター研究◆

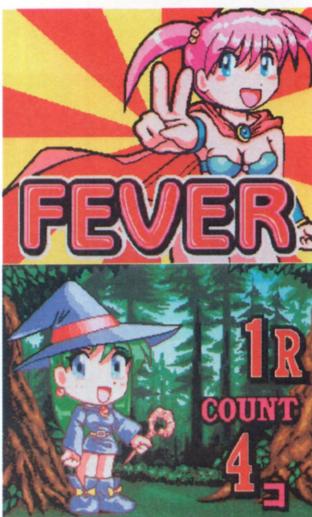
大当たりムービーや、各種リーチアクション、リールの図柄を確認できるモード。普段、ホールではお目にかかれ難い発生確率の低



リーチアクションをアタリ、ハズレ別に見せる



リールごとに動かし、配列をチェック!



各機種ごとのムービーが、大当たり時と同じ感覚で流れる

打てる台は全部で5種類



9マスで区切られた9デジタルが特徴。大当たり確率は低いが、確変突入率は50%。ギャンブル性高し。

現在ホールでよく目にする台。出玉は少ないが、大当たり後、必ず80回の時短に突入する安定タイプ。

本作唯一のドラム搭載機。シンプルかつ多彩なリーチアクションは、液晶モニターにはない味があった。

これも9マス区切り表示。庄番のは2237万946通りもある大当たり組み合わせ。SANKYOの大ヒット作でもある。

大当たりだけでなく、8Rで1000個出る小当たりも採用。出玉は少ないけれど、その分大当たり確率が高いのは魅力。

ガイナックスキャラたちの夢の競演!

人気アニメの登場キャラが集結して麻雀?
いったいどんなゲームになるのやら!

SS	発売中(11月5日)
	6800円(税別)
発売元	ガイナックス
開発元	ガイナックス
ジャンル	麻雀
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	23・プレイデータ
対応周辺機器等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

新世紀エヴァンゲリオン
EVANGELION
エヴァンゲリオン

エヴァと前兆なる仲間たち



2つのモードでキャラと麻雀、ストーリーを楽しむ

ガイナックスの手掛けたアニメ作品「新世紀エヴァンゲリオン」「トップをねらえ!」「ふしぎの海のナディア」の登場キャラたちが競演する麻雀ソフト。

好きなキャラを選んで対戦する「フリー対戦モード」と、3人の主人公から1人を選んでストーリーを楽しむ「ストーリーモード」の2つが用意されている。

好きなキャラでプレイする「フリー対戦モード」

好みのプレイヤーキャラと対戦相手を選んで麻雀するのがこのモード。2人打ちと4人打ちがあるが、全キャラにボイスつきのリアクションが用意されているので、それを楽しむこともできるぞ。



○○本格的に麻雀を楽しみたいなら4人打ち。各キャラのリアクションを探す楽しみもあるぞ

オマケも充実

オプションでは、キャラとアニメの解説が付いている「キャラクター紹介」、リアクションボイス



●シンジとノリコが麻雀で勝負。ファンにはたまらない夢の競演

アドベンチャー要素もある「ストーリーモード」

麻雀をストーリー仕立てで楽しむのがこのモード。プレイヤーは、ジャン、ノリコ、シンジの中から1人を選び、優勝すれば夢がなんでも叶うという麻雀大会に挑む。もちろん選んだキャラによって、ストーリーや対戦相手が異なるので、何度も楽しめるぞ。



ジャンの巻

優勝すれば望みが何でも叶うということで出場を決意するジャン。それを知ったナディアは、2人だけのスイートホームが欲しいという。



●キングが拾った招待状。ナディアはウキウキ



●落ち込むノリコに加持がアドバイスをする



ノリコの巻

失ったものにクロクヨして、いつまでも前に進めない自分に別れを告げるため、また新しい恋を探すため、ノリコは大会への出場を決意する。

シンジの巻

ふと手に入れた麻雀大会の招待状。アスカの後押しがかなり自分勝手な)もあって、父ゲンドウを見返したいと出場を決意するシンジ。



●ゲームでもアスカに振り回されるシンジ

第4の主人公・ミサト

ストーリーモードの主人公は、ジャン・ノリコ・シンジの3人だが、ある条件を満たすことで第4の主人公・葛城ミサトが使用可能になる。しかし、残念ながら使用条件やストーリー展開はプレイしてのお楽しみ。





「1」から選ばれた、10人の少女と恋をしよう!

Find Love 2 ラブソディ

昨年発売された「全国制服美少女グランプリファインドラブ」。そこで人気があった10人の女の子たちがお相手の恋愛シミュレーションが、この「ファインドラブ2 ラブソディ」だ!

SS	11月26日発売予定	対象年齢	18歳以上推奨
	6800円(税別)	ディスク枚数	2枚
		複数プレイ	1人用
発売元	ダイキ	データセーブ	48・ブレイデータ
開発元	エフ・クリエイティブ・ファクトリー	対応周辺機器等	なし
ジャンル	恋愛シミュレーション	現在の開発状況	95%(10月27日現在)

ミュージシャンの道を目指す主人公が女ばかりのマンションの管理人に!

プレイヤーはミュージシャンの夢を追い求める、彩香高校の3年生。ある日プレイヤーは高校の創設者でもある父親から、女子寮であるマンションの管理を任され、女の子に囲まれた生活を始める事になる。期間は7月10日から8月31日までの約50日間。音楽を究めるか、女の子たちとの恋を楽しむかはプレイヤーの自由だ。



○女子寮の管理人として過ごす盛夏の日々。なんてオイシイ男だ!

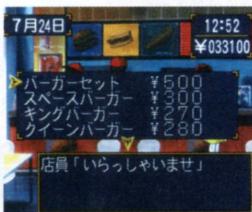
昼 街で学校の女の子に出会い、会話

昼は主に街や学校を歩いて女の子と出会い、世間話で盛り上げ、デートに誘うといった会話を楽しむ。会話はプレイヤーの態度を選

んで進めていく。愛情度や女の子の性格によって、有効な態度は異なる。また食事や買い物、バイトの申し込みなどもできる。



○歩くたびに時間が経過する。光陰矢のごとし



○ハンバーガーショップ
でお買い物。持ち帰り可

会話アイコンの使い方

主に使うアイコンは「ノーマル」「キザ」「ワイルド」の3つ。「キザ」は容姿を磨くことで、「ワイルド」はギター練習でパワーの値を高めることで有効になる。最初のうちは「ノーマル」で通した方が無難だ。



○態度はどうする?

デートに誘おう!

デートは、女の子の性格に合った態度で誘わなければならない。好感触を得たら次に日時とデート場所を決める。何せプレイスポットは60ヶ所以上。女の子の性格を把握して、場所を決めること。

特別なイベントもある

学校や街を歩いていると、通常の会話とは違った、女の子たちのちょっとした横顔が見られる。こ



○輪那(うわっとっと...)なぜ、こんなとこにバケツが



○直子「小鳥達とお話ししてたんですよ」

服でわかる! 愛情度の推移

女の子の愛情度は占い屋で教えてくれるが、1回1500円も使うのは痛い。しかし、お金を使わずともわかる方法がある。それは女の子の私服を見れば

生沢の場合



○ネックレスも変わってます

沢田の場合



○ずいぶん身軽になったなあ

○どこへ行けば喜んでくれるの?
神様教えて

夜

自分の部屋で自分を磨こう

21時になると、強制的に自室へ。ここではギター練習(ミニゲーム)や学習、そして容姿を磨いて自分を鍛えることができる。ギター練習を行うと体力を消耗するが、寝るとある程度回復する。しかし体力が0になると3日間行動不能になるので注意。また、TV電話で各部屋の女の子と会話をしたり、パソコンで情報収集もできる。

容姿を磨く



○○容姿を上げられるのは1日1回。ギター練習は、タイミングとボタンの位置がポイント

ギター練習



かんぱき! 経験値30GET!

女の子を誘ってデート♥そ・し・て…

女の子を誘えたら、いよいよデート。仮に遅刻しても、謝る態度次第では大目に見てくれる。選



○シールプリントで思い出を作ろう



○デート終了。この後大切な予定でもない限り、送ってあげるべきでしょう?

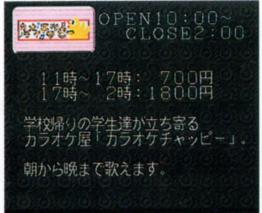
○美奈子も喜んでくれています。好きな人なら、帰り道も楽しくなります

寮に帰るまでがデートです

○○者に誘われて来てみれば…。蛍の柔らかい光が、渚を美しく照らす



美奈子「送ってくれてありがとう」



○パソコンでスポットを検索。チェックせよ

○ステータスを把握。前の下はバンド名です

永島	輪那	血液型A
神様(仮)	稻尾様	
体力	087	Lead G Lv. 01
ストレス	005	Side G Lv. 01
召喚	054	理系学力 035
セанс	020	文系学力 020
テクニック	040	
パワー	025	
		所持金 ¥018500

みどりは…え、彼女が!?



○ときには女の子が部屋を訪ねてデートのお誘い



○オーディション風景。落ちても再戦可能!

オーディションを受けよう

街にあるライブハウスに行けば、いつでもオーディションを受けることができる。しかし、ギター練習で腕を上げなければ合格は無理。合格すれば、ライブハウスにデビューでき、プロに一步近づくことになる。



ワリカンorおごり

デート代はおごるのが基本だが、お金がない場合はワリカンにすることも可能。ただし、女の子の愛情度が下がることもある。お金は毎週月曜日に自動的に振り込まれるが、バイトで稼ぐこともできる。



○ケチな男は嫌われるので、おごってあげよう

愛情が高まれば、さらに…

愛情度が高まると、デート後に女の子を自室へ連れていき、関係を持つことができる。しかも、1



○肌と肌を重ねあわせ、愛の喜びを確認するひととき。夏の日の、忘れ難い思い出です



ほわっツ「クロスロードエンディング」?

『FL2』オリジナルの「クロスロードエンディング」。ミュージシャンとしての実績や女の子との進行度の兼ね合いで約70種のエンディングがあるのだが、これが結構複雑。女の

子の愛情が最高で、かつプロデビューを果たしても、必ずしも幸せなエンディングになるとは限らない。女の子によつてはミュージシャンとして成功しない方が、恋を実らす場合もある。

ちびキャラ達がひしめきあう リアルタイム シミュレーション



ボールディランド

ワラワラと動く、小さくて変わった生き物ボールディーズ。そんな彼らを操って、ボールディランドを征服するのだ。

SS

11月26日発売予定
6800円(税別)

対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用
データセーブ	105・ブレイデータ
対応周辺機器等	シャトルマウス
現在の開発状況	100%

ボールディーズの指揮官となって 4つの世界を手中におさめよう！

草原、雪原、荒野、砂漠の4世界からなるボールディランド。ミニの役割は、この世界の住人「ボールディ」の指揮官となり、各世界に17ほどある戦場を攻略することだ。スタート直後は、閑散とした場所でボールディがチョロチョロ動いているだけ。リアルタイムで過ぎ行く時の中、彼らをどんな職業につけるか決定したり、施設を建設するなどして自軍を増強

させ、最終的に敵軍を壊滅されば、ステージクリアとなる。



画面にはボールディがワラワラ

戦局に応じて職業をチェンジ

職業は4つ。常に変更可能なので、敵地侵攻時はソルジャー、施設建設にはビルダーと、局面に応じて臨機応変に対応していくのだ。

さらに各職業にはエネルギーを蓄積させるという役割もある。蓄積したエネルギーは、地形変化や施設建設の際に消費されるぞ。

仲間を増やす基本職



仲間を増やす性質を持ち、地形変化やキャラ強制移動のためのエネルギーも生み出す。

建築・改築のプロ



施設建設・改築を担当。野外に放しておくと家の建設・改築に必要なエネルギーを蓄える。



●土地増減にはワーカー

腕力より頭脳で勝負



戦闘に役立つ発明品や罠を作成。野外に放すと発明品創造のためのエネルギーを蓄える。

戦闘のスペシャリスト



戦闘の専門家。ベースという建物に入ると弾薬を作りだし、攻撃力が上がる。



攻撃・防衛の要となるハウス

戦争に勝つには、それ相応の施設が必要になる。そのために建設するのがハウス。ハウス内は各職業に対応した4つの部屋に分かれしており、ボールディたちをどの部屋に何人割り振るかで、パワーバランスが決定される。仲間を増やしたければワーカーの部屋、建物

を維持したければビルダーの部屋に人手を割けばいいというわけだ。また、ハウスは改造することで3系統8種類に進化。最初は10人しか入れないが、ホームやキャッスルといった大きな建物になることで収容人数もアップし、影響力も大きくなる。

ビルダーの部屋

建物の修理や改築に重点を置きたければココ。大きな建物を維持するには、ビルダーの部屋に多くの人員が必要。

ワーカーの部屋

ここにいるワーカーが多いほど、仲間が早く増える。仲間が少ないときは、ここに人手を。

ソルジャーの部屋

この部屋にソルジャーがいると防御力アップ。ベースであれば、攻撃力を上げるための弾薬を作る。

サイエンティストの部屋

サイエンティストの部屋

発明品を開発する部屋。サイエンティストが多ければ、それだけ早く発明品が開発されることになる。

ラボ

仲間が早く増える建物。その特性をさらに強化したホーム2か、キャッスルへと進化可能。

ベース

ホームから進化した防御力に秀でた建物。さらに強度を増したキャッスル2もある。



発明が早く行える建物。マップ上の生き物をここに入れると、思いがけない発明品も…。



ソルジャーが戦闘時に使用する弾薬を作る建物。防御面でも高い性能を有している。

アタックアイコンを動かし戻を説導

敵軍へ攻め入るときは、アタックアイコンを動かし、侵攻地点を指示しすだけ。そうすることでソルジャーたちが勝手にそこへ赴き、自動的に戦闘をしてくれるのだ。



ルジャーたちが勝手にそこへ赴き、自動的に戦闘をしてくれるのだ。

クリア後のボーナスゲーム!



5ステージクリアごとにルーレット形式のボーナスゲームがある

©Creative Edge/BANPRESTO



『リアル麻雀』ギャルズ 7人との恋愛アドベンチャー

『スーパーリアル麻雀PV』、『VI』の女の子人が登場する、コマンド選択式の恋愛ADVが登場。ヒロインたちとの夏物語の結末は!?

SS	発売中(11月5日)	対象年齢	全年齢
	6800円	ディスク枚数	1枚
		複数プレイ	1人用
		データセーブ	23・フレイデータ
発売元	セタ	対応周辺機器等	なし
開発元	セタ	現在の開発状況	100%
ジャンル	アドベンチャー		

化石採掘に来た主人公だが 夏の誘惑には勝てず…!?

化石採掘のため「浜ヶ崎」に来た主人公は、それぞれ別の目的で來た女の子たちと出会う。プレイヤーは夏休み1ヶ月の間に意中の娘を射止め、かつ月末の「化石グランプリ」で優勝することが目的



だ。会話の選択時間による親密度の変化や、化石を麻雀のような役にするシステムが特徴的。



○ストーリー途中で覚えた技術が、2回目以降のプレイで役立ってくる

月～金は化石採掘で役を作る

月～金曜はオート進行で勝手に化石採掘してくれる。そこで得た化石は7種類に大別される。麻雀のように同じ種類のものを揃えていこう。ダブったり要らなくなつた化石は、金曜夜のトレーディング



○この画面は見てるだけ。勝手に採掘する。

グ会で交換することができる。高い役を組み立て、月末の大会で優勝することも目的の1つなのだ。



○トレーディング会には、「P7」の女の子が登場するのだ

土日は女の子とのイベントがいっぱい

土日はお目当ての女の子に会い、話しかけなければならぬ。女の子はそれぞれ目的を持って来ているので、その役に立つべく努力するのだ。女の子同士の横の繋がり



○恋愛度が高ければ、デートに誘うこともできる



もあるので、別の子を助けたら結果的にお目当ての女の子に感謝されて親密度が上がる、というようなこともあるぞ。うまくいけば、最終日に告白イベントがあるので。

2種類の会話システムでシナリオ変化

会話途中で出現する選択肢は、どれを選ぶかにより親密度やストーリーが変化していく。選択肢の出現方法は通常タイプのほか、選択するまでの時間の違いが関係し



○これが通常の選択肢

制限時間内に入力

てくるものがある。即答するか、聞き終わってから入力するかによって相手の感情が変化するのだ。

制限時間がある選択肢

○雲型ウンドウ内が主人公のセルフ。どのタイミングで言うか?



最後まで入力しない



○タマちゃんが好きといふ意表示になつた



巡りゆく季節ごとに織られた
ラブストーリーをここに…

シーズン She's N

SS	11月19日発売予定 6800円（税別）
発 売 元	キッド
開 発 元	未発表
ジ ャ ン ル	アドベンチャー
対 象 年 齢	18歳以上推奨
ディスク枚数	1枚
複 数 プ レイ	1人用
データセーブ	17・プレイヤーデータ
対応周辺機器等	なし
現在の開発状況	100%

1つのソフトで、それぞれ独立した4つのシナリオが楽しめる、オイシイアドベンチャーが登場。それぞれのヒロインたちと織り成す、切ない恋愛模様を堪能せよ！

●4本のシナリオが詰まった、オムニバスアドベンチャー●

各季節毎に違ったシチュエーションを見せる、4本のラブストーリーが楽しめる『シーズン』。昨年、Windows95用として発売された本作がサターンに移植される。元々がいわゆる18禁の作品だったので、Hシーンは家庭用にアレンジされている。また、女性キャラのセリフは音声付きなので、臨場感もバッチリだ。



①4つの中から、プレイしたいシナリオを選ぶ。お好みながらどうぞ



エンディング後は2回目に

1度ハッピーエンドを迎えると、細部の展開が異なった2回目のシナリオが楽しめる。分岐が増え、ハッピーエンドへの到達が厳しくなってしまうものの、ヒロイン以外の女の子と結ばれる結果を用意。自由度が広がっているのだ。



①1回目のプレイでは、悠の寝顔を拝めます。ありがたやありがたや



②1回目と2回目のプレイを選べるのがウレシイ

③鈴音の看護婦、瑞穂は、愛を求める

システムはシンプルなコマンド選択型

『シーズン』はコマンドを駆使しながら進めていく、オーソドックスなタイプのアドベンチャー。普段は「話す」「見る」など一般的なコマンドだが、ときおりストーリーを分かつ、重要な選択を迫られることがある。ここで判断を誤ってしまうと即バッドエンドへ突入してしまうので、要注意。



④おなじみのシステムですから

いつでもどこでもセーブ&ロード

便利なことに、セーブ&ロードは選択肢が表示されている画面以外はいつでもできる。セーブ画面では、CG達成率も表示されるので、目安にするのがいいだろう。一度見たCGはおまけモードで見られるので、じっくり堪能せよ。



⑤CG達成度は、下にバーで表示されます

春夏秋冬、それぞれの見所に迫る

旅立ちの春、誘惑の夏、仲直り(?)の秋、悲しみの冬…年下のヒロインたちは、形に違いはあれど

春

互いに想いながらも義母、幸代によって引き裂かれてしまった主人公と彩乃。しかし彩乃は、主人公に逢いたい一心で寮を抜け出し、家に帰ってくる。彩乃への気持ちと自分の夢との狭間に思い悩んでいた主人公だったが、風邪を引いてしまった彩乃を看病するうちに、本当に大切なものが何か、ようやく気が付く。

幾多の壁を乗り越えて…



清香：そういうことはハッキリ言わないので、男の思いやりってものです。

○想いをストレートにぶつける後輩、清香。主人公は彼女を抱いてしまう

2人で新たな旅立ちを



○自分の夢に固執するあまり、かけがえのない存在を失いかけた主人公。彩乃に抱きしめられた背中の温もり…。彼女がいれば何だって乗り越えられる

夏

ある夏の日、幼なじみの悠と家族ぐるみで来た海辺で、主人公は浜茶屋の娘、夏苗と仲良くなる。悠を含めた3人で夏苗の秘密の場所という無人島へ遊びに



○勉強に飽きたので襲いました。殴られました



○悠はどこへ…? と2人で必死に捜す
夏苗：見あたらないわ。



夏苗：うそ… ポントは二人きりになりましただけなの…

○夏苗と夏祭りに行き、彼女に誘惑される。受け入れながらも、出掛けに見た悠の寂しげな表情を思い出す



も、健気に主人公を想っている。そんな四季折々のラブストーリーを、少しだけ先取りしてみよう。

秋

タダでは済まない？ 体育祭

互いの恋人探しをかけて、体育祭で対決することになった主人公と希来。当日、希来の応援合戦中に、火事が発生し、彼女が巻き込まれる。何とか主人公

が救出するが、炎に怯えた希来にいつもの元気はなく、主人公の腕の中で泣くしかなかった。しかも、この火事は何者かによって仕組まれた罠だったのだ！

○怪我をした希来を手当しているうちにこんなことに…。そこへ希来の親友、円が来て…



○体育祭前に現れた金髪の少女。不審な行動だが…

冬

「恋」を知らずに、寄り添う2人

心臓を患い入院する鈴音を看病していた主人公。ある日鈴音がした「恋ってどうやってするの？」という質問に黙ってしまう



○主人公に惚れるワガママお嬢様、麗華

まう。女性に不自由したことのない主人公だったが、恋という感情を持ったことがなかったからだ。やがて、鈴音に抱いている感情がそれだと気が付いたときには、2人に残された時間は残りわずか…。



Merry X'mas for you.



○彼女の白い肌がクリスマスケーキのろうそくに照らされ、とても美しく見える。今日は一番大切な人と過ごしたい日

○主人公の部屋に現れた鈴音。しかし、彼女は病室で寝ているはず…。妙な胸騒ぎがした主人公は、病室へ急ぐのだった



孤独の戦士よ クラウンの陰謀を ぶつぶせ!!



SS

11月19日発売予定
5800円（税別）

発売元	カブコン
開発元	カブコン
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
ディスク枚数	1枚
複数プレイ	1人用（カードバトルのみ2人同時）
データセーブ	3・ブレイデータ
対応周辺機器等	なし
現在の開発状況	100%

しちせいとうしん
七星闘神

ガイアード

GUYFERD

かいめつ さくせん

クラウン壊滅作戦

特撮アクションヒーロー「七星闘神ガイアード」をインタラクティブムービー化。ガイボーグに改造された青年ハヤミとなり、ガイアードと協力してクラウンに立ち向かえ！

ムービーをふんだんに取り入れた 「ガイアード」インサイドストーリー

'96年に放映され、現在でもカルトな人気を誇っている特撮ヒーロー一番組「七星闘神ガイアード」。そのガイアードをモチーフにゲーム化されたのが本作である。

プレイヤーは、ゲームのオリジナル主人公ハヤミとなり、風間剛ことガイアードとその仲間たちと共に、悪の組織「クラウン」を倒すために闘っていくのだ。



己の肉体のみを駆使して闘うガイアードの魅力が詰まっている



通常は3D視点の迷路の中でゲームは進行する

悪の組織クラウンの秘密をあばけ!

ゲームは3D視点のさまざまな迷路を探索していく。そして、各話に隠されている謎を解き明かし、時にはクラウンのガイボーグ（戦闘用に改造された人間。ハヤミもガイボーグなのだ）たちと死闘を繰り広げながら進んでいく。

3種類のモードから好みでどうぞ

このゲームには3種類のモードが用意されている。各モードには本編とは違った趣向が凝らされており、それぞれ違った楽しみ方ができるよ

ストーリー

本作のメインとなるモード。プレイヤーは主人公ハヤミとなり、クラウンの陰謀を阻止すべく活躍する。もちろん風間剛など、テレビでおなじみのキャラも登場する。

うになっている。ガイアードの世界を、より詳しく理解するのに役に立ってくれるだろう。ここでは、その3種類のモードを解説しよう。

● 時にはミニゲームも用意されている



簡単操作のカードバトル

戦闘は手軽に操作できるカードバトルを採用している。迷路の中などで敵と遭遇すると戦闘シーンに突入、1対1の闘いの場面となる。

戦闘に入ると、まずボーナスアタックがある。最初にボタンを連打して時間内に画面下のゲージを上げていく。早く連打できた方が勝ちで、好きなパラメータにボーナスポイントを得ることができる。

ボーナスポイントを獲得したら



● 必殺技で一気に攻めるか、通常攻撃で手堅くいかは状況次第。危なくなったら体力回復もできる

戦闘開始。戦闘では通常攻撃、必殺技など4つのコマンドが用意されており、状況に応じてコマンドを使い分けていく。そして先に敵のHPをゼロにすれば勝利となる。

● 勝負は1対1のカードバトル。体力の続く限り闘え



カードバトル

本編でも採用されているカードバトルを、単体で楽しめるモード。本編で集めたカードを使用するが、カードの合体、2人対戦プレイなど、このモードだけの要素もいっぱい。

● 味方同士の夢の闘いも実現可能なのだ



イラストレーション

ガイアードに関するイラスト、設定資料などが50点も収録されているモード。中には滅多に見られないレアな資料もある。ガイアードのファンなら垂涎ものの資料館だ。

● レアな秘蔵資料が50点も収録されている



序盤の第四話までの物語を紹介 ハヤミの闘いの軌跡をたどる

各話はプロローグ、本編、エピローグから構成されている。プロローグとエピローグではムービー

により、導入部と結末が語られる。そして本編では、ハヤミを中心となって進められていくのだ。

謎を解きながら進め

ハヤミは各話に設定された目的に向かって迷路を探索し、数々の謎を解いていかなければならない。目的は各話によって異なり、それに向かう手順も当然違ってくる。



迷路には数々の謎があふれている。それを解かないことには進めないぞ

そのヒントは迷宮内にちらばっていて、それを集めるために迷宮を探索するのだ。もちろん、その途中にはさまざまなトラップ、そして敵が待ち構えているぞ。

①アイテム入手。どこで、どう使うのか、ヒントを元に推理しよう



クラウンのバッジを手に入れた。
電子パーツが組み込まれている。

第一話 脱出! クラウン研究所

薄暗い、見知らぬ部屋で目を覚ましたハヤミ。そこに警報ベルが鳴り響いた。この場所に留まるのは危険を感じ、ハヤミは脱出を試みる。独房のような部屋を調べながら出口を



ガイボーグが現れた！！

探しハヤミだが突然、彼の体に異変が起つた。彼もガイボーグに改造されていたのだった…。



①城石の協力もあり脱出に成功

第二話 忍び寄る毒牙

研究所から脱出したハヤミは、そこで知り合った城石、風間剛たちとともに、クラウンに立ち向かうこと



クラウンをぶち壊すために、俺の体を使いたいんです。

を決意する。ガイボーグに改造された、自分の未知なる力を利用して…。そこで城石は、クラウンの情報を得るために、崩壊したクラウン研究所の探索をハヤミに依頼するのだった。

①クラウンの巨悪と闘う決意
を固めるハヤミだった

を再び探索することに



落ちてるアイテムでパワーアップ

迷宮内はトラップや敵ばかりではない。ハヤミに有利になるようなアイテムも設置されているぞ。

これらのアイテムはアイテムボックスに入れられており、迷宮内の通路に置かれている。その中には主にチップなどが納められている。これはハヤミの攻撃力、防御力、素早さなどを上昇させるア



アイテムボックスだ！！



少し「攻撃力」がアップした
ような気がする。

テムで、入手後すぐに装備される。たくさん見つければ、敵との戦闘が有利になるぞ。また、各部屋では戦闘中に使うアイテムが入手できる場合もある。



①コマンドサテライトを倒すと、アイテムを落としていくことがある



②パワーアップすれば敵との戦闘が有利になるのだ

第三話 石動山の秘密

風間剛は拳王流の師匠のいる石動(いするぎ)山を訪れていた。しかし、そこにもクラウンの魔の手は迫



①石動ダム爆破を阻止しなければ！



②ダムに向かうため、近道の地下道を通り

第四話 人質救出作戦

城石からハヤミに緊急連絡が入った。拳王流空手の門下生、九条優の乗ったバスが行方不明となり、その



②2カ所から一方を選択する



お、おまえは……？

ADVENTURE

絶好調

ソフト購入に
役立つ
ポイント
レビュー



編集部オススメのソフトがないので恒例の座談会はお休み（ごめんなさい…）。でも、次号からは期待のドリームキャストタイトルのレビュー開始！ 本体同時発売タイトルは、全て座談会で取り上げるのでお楽しみに！

レビュアー紹介

ゲームの好みは人それぞれ。どんなゲームが好きなのか、それによってレビュー内容は変わってくる。と

いうわけで、ここでは各レビュアーの簡単なプロフィールを紹介。レビュー読むときの参考にしてね。

対象ソフトのオ・キ・テ

※レビュー対象ソフトは'98年11月5日～11月19日に発売予定の全サターンソフトを対象にしている。ただし、直前のソフト発売日

変更などの理由により、必ずしもその条件を満たしていないソフトが掲載されている場合もある。また、▲マークの記号は、レビュアーカソフト評価をするにあたってプレイしたソフトの総プレイ時間を表している。

荒田茂樹	10・24 UFO旗揚げ両国決戦は残念ながら行けず続い。初代タイガーハンターの格闘芸術はどうしても見たかった。初物には敏感なのだ。というわけで、ドリームキャスト。11・27発売を前に胸がときめいている。	寺崎宏之	DC予約の例のアレ。さすがセガと言うか、発売前からやってくれます。初め良ければ何とやらの諂通り、ユーザーの期待を損なわない展開を今後は期待したいものです。発売まであと3週間。頼むよマジで。	山口康弘	「ねえねえ、DCの画面って見たことある？ ソニックってあるでしょ、メチャクチャきれいなの。今度のセガは絶対スゴイって！ 超買いたいよDC」…。先日、電車で隣に座った女子高生3人組の会話です（実話）。	田中雅邦	時間つぶしで手を出したタイトーの「カオスピート」が最近のお気に入り。だが、近場のゲーセンに見当たらず、わざわざ遠出してプレイしていく程溺愛しているわけでもない。ということで、DCに移植希望だ。
加藤正樹	SLG好きの自称辛口レビュアー。DCの初回販売台数が予定より少ないらしい。予約も締切り店舗出…。しかし、予約締切り自体やばい感じだし、なんか変。事情があるんだろうけど、セガさんなんとかして！！	児玉守	「伝説のオウガバトル」（PS版）にまたもやハマリ中。見た目がハデでも中身の少ないゲームが増えてきてる中、何年経っても色褪せないおもしろさがあるソフトは貴重です。次は「タクティクス」かな。	大村和義	相変わらず「バーチャストライカー2 Ver.98」生活。他では「デアラ++」にちょっちハマリぎみ。楽しみなのは「ダートデビルズ」に「ガントレットレジェンド」。全部まとめてDCに移植されないかなあ…。	平岡祐輔	家のサターンは「X-RGB 1」を使ってパソコンモニターにRGB出力している。ビデオも繋げられるのでとっても便利、そして当然キレイだ。しかしDCにはRGBケーブル（別売）が無い！ かうあーはんがー。
大石美智子	今更ながら「ジャス学」にハマった。特に「熱血学園日記」には、ヤラレタって感じ。筋肉隆々なお兄さんたちが、ボツボツ汗を染めるのを見て転げまわる日々。あのモードだけいいからDCで出ないかな。ダメ？	西村俊行	『セヴァンスクロス』のサンプルROMをプレイ。かなりイケてます。ナメクジのリアルな動きといい、DNAシートといい、イカモノ度が非常に高いソフト。「戦国TURB」を陽とするなら、こっちは陰ですね。	片井美樹雄	今MSXの「ブラックオニキス」をやっています。すげえおもしろいで。魔法のマントも2枚手に入ったし、そろそろカラー迷路に挑戦しようと思っています。え？ “どりーむきやす”なんですか、それ？	松本亮	「鄭問之三國志」に期待を寄せるB級蜀将マニア。横山光輝「三国志」で育ったので、馬岱にラブラブだ。張翼も好きだし関平も愛してるのだ。各武将の能力評価にドキドキなのだ。システムはわりとどうでもいいのだ。

新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち



- 発売日／11月5日
- 価格（税別）／6800円
- 発売元／ガイナックス
- 開発元／ガイナックス
- ジャンル／麻雀
- 対象年齢／全年齢
- ディスク枚数／1枚
- 複数プレイ／1人用
- データセーブ／23・プレイデータ
- 対応周辺機器等／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

「新世紀エヴァンゲリオン」が麻雀になった！ (P135で紹介)

人気キャラの夢の競演！ でもなんでマージャン？

『エヴァ』を始めとしたガイナックス作品のキャラがわんさか出てきて、しかもオリジナルストーリーで競演。ちゃんと声も入ってるし、グラフィックも描き下ろし。また、ストーリーモードのシナリオも原作を知っている人ならニヤリとする仕掛けあり。と、ここまでいいのだが問題は麻雀部分。キャラによって打ち筋が（明確に）違うわけでもないし、リアクションパターンも少ない。何よりテンポが悪すぎる。はっきり言って麻雀だけならストレスを感じまくり。こうなるとファンのためのコレクシ

ョン的な意味合いしかないように感じられる。（児玉：▲6時間）

麻雀としてはもちろん キャラゲーとしても…

このゲーム、麻雀がメインとは思えないが、とりあえず、麻雀をしなければゲームは進まない。この麻雀のデキが…。とにかくCOMの思考スピードが遅い。これが致命的。待ち時間が長く、相手がハコテンになってしまい戦いは続く。エンディングを見るのもひと苦労。フリーの4人打ちはもう論外（やる人いないか…）。また、キャラのアニメパターン、ボイスが少なく、これでファンが満足できるか疑問。グラフィックも美し

いとは言ひがたかった。お話はおもしろいのに。（加藤：▲5時間）

得点の根拠は？

- いくらキャラがメインとはいえ、麻雀パートの練りこみ不足がかなりの減点要因。（児玉）
- サターン版オリジナル要素がない。キャラの魅力を生かせてない。さらに麻雀のデキが…。（加藤）
- 肝心の麻雀部分のプレイ環境、操作感覚が悪すぎ。キャラやお話はいいんだけどね。（山口：▲2時間）

エヴァでは ミサトさん！	エヴァ好き 麻雀も好き	エヴァはもう どうでもいいや
児玉 5	加藤 4	山口 5

リアル麻雀アドベンチャー 海へ～Summer Waltz～



- 発売日／11月5日
- 価格（税別）／6800円
- 発売元／セタ ●開発元／セタ
- ジャンル／アドベンチャー
- 対象年齢／全年齢
- ディスク枚数／1枚 ●複数プレイ／1人用
- データセーブ／23・ブレイデータ
- 対応周辺機器等／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

『リアル麻雀』ギャルズ出演の恋愛ADV。
(P139で紹介)

『リアル麻雀』の先入観を なくせばおもしろいかも

『スーパーリアル麻雀』で人気の高かった女の子が出演する、というのが最大のウリなのだが、キャラの雰囲気がちょっと違う感じなのは残念なところ。でもプレイしているうちに、別に気にならなくなるかな。システム部分では、会話の選択時間によって親密度が変化するとか、1回目のプレイで覚えた技術（人工呼吸の方法とか）が、2回目以降のプレイに役立つなど、色々工夫している。化石を麻雀の役にするのはおもしろいけど、化石採掘シーンでは見ていただけなので、手持ちぶさたになら

てしまう。ミニゲームもちょっと淡白な感じだ。（平岡：▲8時間）

一途な想いが要求される オーソドックスな恋愛ADV

このゲームでは、どうやら八方美人ではダメらしく、狙いを定めて集中的にイベントをこなさなければならないみたい。それはいいのだが、なかなかお目当ての女のコと出会うことができず、気づいたら誰とも仲良くならないままエンディングを迎えていた。まあクリアまではそれほど時間がかかるないので、次でがんばろうという気にはなる。シナリオ的にはやや強引な展開もあるが、キャラの個性が出ていていい感じ。イ

ベントも多いので、イベント探しの楽しみもある。ただ、フルボイスじゃないのが少し残念。化石採掘はシステムを把握しやすく、完全にオマケという印象。（児玉：▲6時間）

得点の根拠は？

- 『リアル麻雀』の雰囲気はないが、ADVとしては及第点。（平岡）
- 『PV』『PVII』に比べてキャラの魅力（外見上の）が…。（児玉）
- 麻雀要素をもっと押しだしても良かった。（荒田：▲4時間）

「リアル麻雀」 RPG希望	「リアル」では タマミちゃん！ 【ときめきモード】以来
平岡 7	児玉 7

荒田 6

カブコンジェネレーション ～第4集 孤高の英雄～



- 発売日／11月12日
- 価格（税別）／5800円
- 発売元／カブコン ●開発元／カブコン
- ジャンル／アクション
- 対象年齢／全年齢 ●ディスク枚数／1枚
- 複数プレイ／2人同時
- データセーブ／9・ブレイデータ
- 対応周辺機器等／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

『戦場の狼』シリーズと『ガンスマーカー』を収録。
(P132で紹介)

個人的な想い入れで 評価も変わってくる

『戦場の狼』シリーズ+『ガンスマーカー』。これらの作品は確かに名作と呼ぶに値する。しかし個人的には、『第1集』の『19』シリーズや、『第2集』の『魔界村』シリーズと比べて少々見劣りするような気がした。できれば、もう1作品くらい収録してほしかったところ。とはいっても、といった価値観は収録作品への想い入れで変わってくるもの。当時好きだった人なら、買って損のない移植度だろう。最近のシューティングのような派手さこそないが、ゲームとしては非常に良く作られているので、

当時プレイしていなくても、このジャンルが好きな人なら十分楽しめるのでは。（田中：▲3時間）

ラインナップは少し弱め? それでも粒揃いの第4集

どれもカブコンの一時代を担った作品だけに、当時を知る人には思い出深いタイトルだと思う。『ガンスマーカー』と『戦場の狼』は避けまくり撃ちまくりのゲームなので、難易度は高め。やはり今のユーザーには『戦場の狼II』あたりのシステムがしつくりくるのでは？ 今作の見所は、アクションとシューティングのシステム変遷にあると思う。もちろんこれを築いたのはカブコンだけではな

いか、この3作は時代の節目を知る上で外せない。画面が地味とかキャラが小さいとかはおいといいて、純粋な撃ちまくりのおもしろさを楽しんで欲しい。（寺崎：▲6時間）

得点の根拠は？

- 基本ができているので、今やってもおもしろいと感じられた。（田中）
- 今回はコレクションもおもしろく仕上がってるので○。（寺崎）
- フリーコンティニューなので挑戦欲がうすく。（平岡：▲3時間）

『戦場の狼II』 は当期末プレイ	サブタイトルに 一部角アリ？ 【II】極めた	メガドラで 【】
田中 7	寺崎 6	平岡 7

七星闘神ガイファード クラウン壊滅作戦



- 発売日／11月19日
- 価格（税別）／5800円
- 発売元／カブコン ●開発元／カブコン
- ジャンル／アドベンチャー
- 対象年齢／全年齢 ●ディスク枚数／1枚
- 複数プレイ／2人同時
- データセーブ／3・ブレイデータ
- 対応周辺機器等／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

同名の特撮TV番組をオリジナルアドベンチャー化。
(P142で紹介)

ソフトの内容自体よりも 今出たことがすごいと思う

カードバトルや3Dダンジョンの探索など、単なるアドベンチャーにとどまらないアイデアはいい。しかし、その発売時期が最大のネック。遊ばせようとしているシステムはわかりやすく親切なのだが、作りこみの浅さがすぐに見えてしまう。これでは「サターン存命の内にと発売を急いだのでは…」という間に合わせ作品的な感想を持たれても文句は言えないだろう。まあ、ゲームが持つ雰囲気はメガCDの『Aランクサンダーハー』に近いので、心当たりのある方はどうぞ。（片井：▲4時間）

主人公への感情移入が… 肝心のアクションも…

実は特撮大好きなので、勇んでプレイしてみたのですが…。まず、主人公。ゲームに独創性を持たせるという意味ではアリなんだろうけど、やっぱりテレビと違う人が突然主人公名のってもねえ…。感情移入できないんですよ。最初に、もう少し主人公の人物像に対してのフォローがあってもよかったです。次にムービーのアクションシーン。特殊効果に頼ってしまって、肝心のスピード感、爽快感がマイマイ。これはバトルも同様で、かえって古臭い感じを出してしまっている。特撮ゲームが

出るのは嬉しいんだけど、実写映像に頼らず細部までちゃんと作り込んでほしいな。（大石：▲4時間）

得点の根拠は？

- 趣味に走れるハードになったサターンとソフトに敬意を表す。（片井）
- 「ガイファード」でアドベンチャーをっていう試みはいいと思うんだけど、残念な点が目立つ（大石）
- 手軽に遊べるのはいいんだけど、淡白な戦闘と主人公に魅力がないのはマイナス。（山口：▲8時間）

ヒーローより ヒロイン好き	特撮番組は 心のオアシス	テレビ放送は 全話鑑賞済み
片井 6	大石 5	山口 5

She'sn~シーズン~

鈴音：
うん。いいの。ホントは
プレゼント、明日たまんね。

- 発売日／11月19日
- 価格（税別）／6800円
- 発売元／キッド ●開発元／未発表
- ジャンル／アドベンチャー
- 対象年齢／18歳以上推奨 ●ディスク枚数／1枚
- 複数プレイ／1人用
- データセーブ／17・フレイデータ
- 対応周辺機器等／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

4つの季節のストーリーを描く恋愛アドベンチャー。(P140で紹介)

ようやく出た！ サターン初の オムニバス形式ギャルゲー

1話ごとのプレイ時間が短めで、メッセージスキップなどのシステム回りもしっかりしているため、サクサクプレイできます。肝心のシナリオはというと…。冬シナリオが泣けます。ヒロインの鈴音は号泣です。なんか涙で前が見えません。春～秋の軽いノリもいい感じです。ただ、残念な点も多く、突然のバッドエンドや分岐点でセーブができない、デッサンが壊れてる、などのアラも目立つ。その辺り移植の際に改善できたと思うのだが…。ちなみになぜヒロインはみんな妹的年下キャラ。開

発者の趣味？ (松本：▲10時間)

ストーリーはいいけど 全体的に単調になりやすい

全体的に「お兄ちゃん」ゲームだった。血のつながりが無い女の子に「お兄ちゃん」と呼ばれるのが好きな人には、たまらん1作なのでは。ストーリーはいいと思うんだけど、セリフがちょっと昔っぽい（古いゲームじゃないのに）。っていうか、昔の少女マンガ読んでるみたい。せっかく泣かせるシチュエーションなのに、男のセリフ回しで少し興ざめて感じの場面もあった。話自体はおもしろかったので、その点が残念。1回目と2回目のプレイでエンディング

が違うっていう部分は、いいと思う。ついでにもう1回やらねばと思うからね。 (大石：▲4時間)

得点の根拠は？

- 確かに不満点多いが、1話ごとに手軽に遊べるのは高評価。(松本)
- やっぱりセリフが気になるので、感情移入できない分減点。でも男の人は平気なのかも…。(大石)
- シリアルアリ、ドタバタありと、バラエティ豊かなシナリオが楽しめるところで。(山口：▲4時間)

ギャルゲー 大好きです	最近仕事で ギャルゲー漫り	シナリオの 魅力も重視
松本 7	大石 6	山口 7

**Find Love2
～Rhapsody～**

【7月1日】 08:24
¥ 20000

直子「ふふふ…なに
カッコつけてるんですか？」

- 発売日／11月26日
- 価格（税別）／6800円
- 発売元／ダイキ
- 開発元／エフ・クリエイティブ・ファクトリー
- ジャンル／シミュレーション
- 対象年齢／18歳以上推奨 ●ディスク枚数／2枚
- 複数プレイ／1人用 ●データセーブ／4B・フレイデータ
- 対応周辺機器等／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

ミュージシャンの夢と女の子への愛
を両立させよう。 (P136で紹介)

やることが多すぎて ストーリーに集中できず

『ときめき』に代表される自己育成型ギャルゲー。システム的に分かり易く、10人のヒロインたちもわりと魅力的。ミニゲームのギター練習もなかなか楽しげ。だが、いかんせん時間がかかる。主人公が移動できる場所数があまりに多く、また、1日の自由行動時間も長めなので、イベントを探して長時間うろうろすることに。クリアまでに時間がかかるのなら、せめて最後に告白相手の選択があればいいのだが、最後の告白を自動的に決定されるタイプ。1回クリアするともうお腹いっぱいです。

女の子たちのCGも今ひとつでした。 (松本：▲10時間)

美味しい要素はあるが ゲーム性が足を引っ張る

まずテンポの悪さが致命的。マップで1歩歩くたびに時間が経過してしまう。足踏みしても時間が経過するので、少し操作ミスをすると目的地の場所に行けないこともあります。またボタンからの反応も遅くタイミングがある。この手のゲームの命とも言えるグラフィックは、通常の立ちキャラは小さく粗いものの、イベントシーンは及第点。ゲームのシチュエーションや、自己鍛錬（バ

ンドの練習）にミニゲームを採用するなどおもしろい要素はあるのだが、肝心のシステムが邪魔をしている印象を受けた。 (山口：▲4時間)

得点の根拠は？

- 中だるみぎみな展開とヒロインたちの機械的な反応に辟易。(松本)
- テンポの悪さと、ギャルの魅力がイマイチなところが痛い。(山口)
- システムはオーソドックスにまとまっているが、画面切り替えの遅さが気になる。(田中：▲4時間)

ギャルゲーは シナリオが命	ギャルだけの ゲームはイヤ	この手の作品は あまりやらない
松本 5	山口 5	田中 6

ボールディランド

- 発売日／11月26日
- 価格（税別）／6800円
- 発売元／バンプレスト ●開発元／未発表
- ジャンル／アドベンチャー
- 対象年齢／全年齢 ●ディスク枚数／1枚
- 複数プレイ／1人用
- データセーブ／105・フレイデータ
- 対応周辺機器等／シャトルマウス
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

ボールディたちを操って敵を倒す
シミュレーション。(P138で紹介)

かわいいボールディは 日本人にもなじみやすい

『ポピュラス』に代表されるような、人をコマに例えたわゆる戦術系シミュレーション。システム部分は煩雑さを極限まで排除し、とても遊びやすく作られている。コマンド部分も簡略化されており、把握しやすくて好感度。ただ、そのせいで逆に食い足りなく感じる人もいるかも。やることさえやればあとは眺めるだけ、という神の気持ちを味わえるこの辺りのシミュレーションが持つ魅力も十分ある。後半の難易度がちょっと高い気もするが、破綻していることはない。後は、アクセントとし

てこのゲームならではの要素が欲しかった。 (片井：▲3時間)

アイデアは良し 細部のツメ甘し

『ウォークラフト』系ゲーム。キャラに大まかな指示を与え、全体を眺めつつ状況に応じて戦略を立てていくタイプ。この手のジャンルにしては珍しく、初心者にもゲームの概念が理解しやすいように思える。生物を繁殖させる喜びと、征服欲を手軽に味わえる点は評価できる。だが、ボールディが増えたときに処理がもたつくこと、戦略の広がりがさほどないようを感じられるのは負けない。後者に至っては、ゲームを作業的に

感じさせる可能性すらある。コンピュータの思考ルーチンを改善するだけでも、かなり違った感じになると思うのだが…。(西村：▲6時間)

得点の根拠は？

- 移植選択とキャラで売る姿勢に敬意を表して。(片井)
- 基本的なアイデアを評価。単調になりがちなゲーム性を減点。(西村)
- シンプルなシステムながらやれることは多いので、いろいろな楽しみ方ができる。(大村：▲3時間)

ボールディは いい人たちだ	処理の重たい ゲームは苦手	「ワラワラ」は 馴染み深い
片井 7	西村 7	大村 6

Dreamcast参入メーカーを直撃!

電脳夢空間

Vol.1 SIEG(ジーク)

気になるドリームキャスト参入メーカーの昔と今、そしてこれから展開などを聞く。

通信分野でのアドバンテージを生かしたゲーム作りを目指す

とうとう11月27日に発売される夢のニューハード・ドリームキャスト(以下DC)。現在DCへの参入を表明しているソフトメーカーは50社以上にも及ぶが、中にはサターンユーザーにはなじみの薄いメーカーもある。そんなメーカーに、今までの業績と、これからの展望を聞く。彼らはDCでどんな夢を紡がんとしているのだろうか。

連載第1回目として今回訪れたのは(株)SIEG(ジーク)。代表取締役社長の千葉吉輝氏と、コンシユーマの営業部長である菊池純一氏のお2人に話を伺った。

原子力関係を中心幅広い業務を手がける

SIEGというと、最近のサターンユーザーにはなじみの薄い会社かもしれないが、「97年には『反射でスパーク』を発表した、知る人ぞ知るメーカー」。『反射で~』は反射板を使って敵を倒していく4人対戦が可能なアクションで、そのユニークなゲーム性がソフトのウリであった。そのほかにも、サターンには初期の段階から参加。名前は公表できないが、思ひぬタイトルの開発なども手がけている。

最新作は10月に発売されたばかりのプレイステーションソフト『グレイトヒツ』(発売元/エニックス)。プレイヤーがビデオクリップを作っていくというこのソフトでも、SIEGは開発に参加している。

ちなみに、SIEGの社名の由来は「Software Information Engineering Groupの頭文字をとったものなんです。ドイツ語では"勝利"を意味するんですよ」と菊池さんが説明してくれた。菊池さんは、SIEGがコンシユーマに参入するのと同時に入社。以前はセガに在籍していたこともあり、日本で家庭用ゲーム機が盛んになる前からゲーム業界を見つめていた人だ。

そんなSIEGだが、もともとは原子力発電所原子炉の安全設計や原子炉内で起こりうる事故をシミュレーションする会社として1985年に設立された。現在はそのほかにも、データベースシステムの作成や、画像処理システム用ソフトの開発など幅広い業務を手がけている。そんな会社がコンシユーマの開発をするようになった理由は「社員の要望が強かったから」らしい。

開発には苦労した 『Warrzワーズ』

SIEGの活動でもっとも注目を集めたのは、サターンモードM対応のネットワーク型RPG『Warrzワーズ』(発売元/ショウエイシステム)への参加だろう。

「もともと彼らはワークステーション向けのシステム開発もしていたんです。(千葉氏)」

ワークステーションとは、ネットワーク機能を持つ高性能コンピュータのこと。今でこそネットワーク機能を持つパソコンは珍しくないが、『Warrzワーズ』の開発が始まった2年前の段階では、一般レベルでネットワークはそれほど盛んになってはおらず、その辺の蓄積を持つゲームメーカーも少なかった。その点、SIEGはワークステーションでデータ通信のノウハウを培っていたわけで、他社よりはアドバンテージがあったといえる。いきおい通信分野での仕事が任されることになったようだ。

『Warrzワーズ』は最大5000人の同時プレイを謳ったソフト。サターンモードMの性能を考えると開発での苦労もひとしおだったろうことが想像されるのだが。

「サターンモードMって14.4Kbpsでしょ。それくらいの通信速度だと、やり取りできるデータっていうのはホントに微妙なものなんですよ。それをリアルタイムでやるとなると、パッド操作を伝えるだけで手いっぱいになってしまったりする。

だから『Warrzワーズ』では、わざとキャラをゆっくり動かすようにして、その間に通信のやり取りができるようにしたりとか、フィールドをマス目に分割して、キャラが動いたらそのマス目の座標値を送るよう単純化したりとか、ショウエイシステムの技術者の方々と協力しながら、いろいろ試行錯誤しましたね。(千葉氏)

そんな『Warrzワーズ』だが、現在ではプラットフォームをDCに移行。DCモードMの可能性については、

「DCのモードMは33.6Kbpsですよね。だから、単純に計算してもサターンの2.3倍



○ビデオクリップが作れるソフト『グレイトヒツ』

のデータのやり取りが可能です。現在『Warrzワーズ』の開発には直接関わっているわけではないんですが、その分だけ開発が楽になるのは間違いないと思いますよ。(千葉氏)

高い可能性を持つ ドリームキャスト

SIEGはDCタイトルとして『クラック2』を来冬発売する予定だ。

「コンピュータ電脳空間でのクラッキングをテーマにしたシミュレーションです。クラッキングっていうのは破壊的な意図でハッキングすることです。現在企画を練りこんでいる段階なんですが、当然通信対応も予定しています。(千葉氏)」とのこと。早くからDCへの参入を表明しただけあって、DCに対する期待も高いようだ。最後にそのDCに対する期待のほどをお2人に伺った。

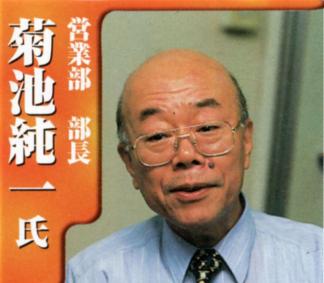
「ゲームもできて、インターネットもできる。それでパソコンより全然安いですからね。それにDCが売ってくれないとゲーム業界が盛り上がりませんからね。(菊池氏)」

「可能性がありますね。モードM内でCPUも速い。128bits級の実力をいかんなく発揮すると思います。

あと、開発者の立場としてはCPUがひとつになったのが大きい。サターンってチップが7つあったでしょ。あれでバランスが取りづらかったんですよ。DCでは格段にバランスが取りやすくなるんで、開発も樂になりますよ。(千葉氏)」



○千葉氏に原子炉事故のシミュレーションを見せてもらつた



ARCADE HITS NOW

アーケード・ヒッツ・ナウ

今回はセガとカブコンのNAOMI対応作品2本の他、『スパイクアウト』サントラCDの特別対談もあつたりするぞ。

NAOMI™

西暦2000年の黙示録

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

セガAM1研

11月稼働予定

NAOMI対応タイトル第1弾として開発が進んでいる『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』。いよいよ今月末には全国的に発売され



RELOAD

PRESS START BUTTON

る予定だ。そこで今回は最新バージョンによるステージ1から3までの画面をダイジェストでお見せしよう。今回も硬派なストーリー展開は健在。もちろんゲームの面白さも倍増だ！

期待して待て！

○前作のグラフィックもMODEL2の限界近くの性能を使っていたが、今回はそれをさらに凌ぐ美しさになっている



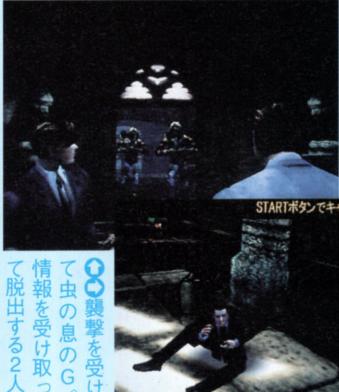
○中世ヨーロッパ風の街が今回の惨劇の舞台。この街を地獄に変えたのは誰なのか

○2』と名乗るからには、当然ストーリーは前作以降の話となっている。前作のDBR事件から2年、西暦2000年2月26日。とある一つの街が無数のゾンビやクリーチャーたちに襲われ始めた。先の事件と状況が酷似していることから、AMSの諜報員たちも調査を開始。やがて2つの事件の黒幕らしき人物が浮かび上がるが、彼らの戦う相手は今や単なる個人や団体ではなく、恐ろしく巨大なものであることが明らかに…。という感じで物語は進行する。

○前作の主人公、ローガンとG。すべての敵を倒した後に眩いた、「本当に終わったのか？」（※英語版）という不安は正しかった



○Gからの情報を受け取るために、ある街の教会へ急ぐ。任務は簡単はずだった。しかしそこは地獄への入口だったのだ。



○Gからの情報を受け取つて虫の息のG。情報を受け取つて脱出する2人



○「次はおまえたちの番だ」と笑いながら挑発していく

STARTボタンでキャンセル

○襲撃を受け

て虫の息のG。情報を受け取つて脱出する2人

MAIN STORY DEMO

CHAPTER1 PROLOGUE

新たなる主人公、新たな仲間、そして…



HOLD YOUR FIRE!

HOLD YOUR FIRE!



HOLD YOUR FIRE!

HOLD YOUR FIRE!



新たなる
惨劇

新たなる

©SEGA ※画面は開発中のものです。

前作をはるかに超える悪夢 街全体がゾンビの巣に！

ここで紹介するのはゲーム中の前半3ステージの画面。この一連のグラフィックを見ても分かる通り、『2』は前作のクオリティをはるかに超えるリアルな画像を実現している。写真と実際に動く画面を見るのとでは、その迫力も段違い。発売されたらぜひ自分の目でNAOMIの描画パワーを確認してもらいたい。さて、今回はひとつ



○登場するエネミーのバリエーションも大幅に増えているのだ

の街が丸ごと舞台になっていることもあり、出現するエネミーの数や種類も多種多様。また今回は水中で戦うシーンもあるぞ。



○これが水中での戦闘シーンだ



○ステージの最後では、救助の人数に応じたライフボーナスがもらえる

○エネミーの弱点は前作同様、頭。ただし今回は頭部を武器や鎧でガードしているヤツもいるぞ

弱点は頭！



BOSS

STAGE2 & STAGE3

前作のボスキャラたちはいかにも改造されて生み出された生物というイメージだったが、今回ははっきり言って完全なクリーチャー。巨大なバケモノたちのオンパレードとなっている。まずステージ1のボスは前作のチャリオットのような首なし騎士。巨大な月明かりに、槍が鈍く光る。半魚人のようなヤツの弱点は？



士と、小悪魔のような生物のコンビだ。実は小悪魔の方が本体なので、狙うのはヤツだけでオッケー。ステージ2のボスは、槍を持った巨大な半魚人のようなヤツ。こいつは途中



○これが第1段階。金色のエフェクトの付いた敵が次に攻撃してくるやつだ

救助、分岐もさらに多様に

「HOD」と言えばステージの分岐システムが特徴のひとつ。今回も主に一般の人をエネミーから助けることでコースが変化したり、ライフアイテムがもらえたりするが、舞台が街の中だけあってステージ1の段階から、追われている人が続々登場する。まだ発売前なので特定の分岐やライフの入手ボ

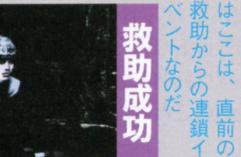
イントには触れないが、これらを全て探すだけでもかなり時間がかかりそうである。また救出イベントも一瞬で終わるものや連鎖して起るものなど、いろいろ用意されているぞ。ステージ中に登場する人をすべて助ければ、クリア時の救出数に応じたライフボーナスがもらえる点は前作と同じだ。

○少年を助けると

奥のルートへ。実はここは、直前の救助からの連鎖イベ

ントなのだ

救助成功



○暴走車に取りついたエネミーを撃ち落とせ。失敗すると…

はたして無事に脱出できるのか？



○○ステージ3では水路をボートで下りながら脱出。ちなみに今回の敵はケリを入れてきたりする(笑)

のルート分岐によって攻撃法を若干変えてきたりする。胸のエラが開いた時が撃ち込むチャンスだ。ステージ3のボスは2段階の攻撃形態がある。まず4匹の仲間に攻撃させる第1段階、そして単体で攻撃してくる第2段階。弱点はどれも口の中だ。

そして次のステージでは、思いもよらぬ敵が出現する！

そして奴を倒すと…



○本体の攻撃は高速での体当たり。口を狙って撃ち込め

全ての元凶はこの男？

今回の事件の黒幕と言える男、それが「ゴールドマン」と呼ばれる人物だ。前作のDr.キュリアン同様の研究に憧憬が深く、政財界にも多大な影響力を持つ男のようだ。彼の目的はデモの中で徐々に明らかになってゆくのだが…。



○口調から察するに、政治的な力も大きいようだ。その正体は？

NAOMI™ 大冒険活劇乱闘アクション POWER STONE

カプコン

稼働日未定

先日のAMショウで発表された、カプコンのNAOMI対応タイトルの第1弾。それがこの『POWER STONE(パワーストーン)』だ。本誌の方ではドリームキャスト版の画面もほぼ同時に公開されているが、当然のことながらグラフィックのクオリティは完全に同一。このペースで行くと、業務用発売の直後にDC版もリリースされるのでは、という期待も膨らんでくる。そうなると両者の連動にも注目したいところだ。

●これは巨漢のキャラが投げ技を決めようとしているところ。いかにも効きそうな感じだ



明るい画面も印象的だ



360度のフィールドで暴れ回れ

NAOMI版『パワーストーン』の画面は本誌ではこれが初公開になるのだが、このゲームのジャンルはすでに御存じの通り、対戦アクションということになっている。1対1のバトルであるところを見ると、基本的なルールは対戦格闘ものと同じようだ。だが決定的に違うのは、対戦

の場となるフィールド。ステージがフルポリゴンなのはもちろんのこと、フィールド内をどこでも自由に動きながら戦うことができるのだ。写真を見ると階段に昇る建物の2階へ上がるわで、行動の自由度が非常に高いのが分かる。はたしてどんなゲームになるのか楽しみだ。



的確な状況判断で勝負

つかめる物はすべて武器だ！

今回紹介している画面写真を見る限りでは、プレイヤーキャラは一部を除きすべて素手で戦うようだ。もちろん素手だけのバトルでは普通の対戦格闘と大して変わりないし、特徴もない。そこでこの



●上はタルを転がして相手にぶつけようとしているところ。右は柱を引っ張り抜いたキャラが、それを振り回して武器にしていているところである。使い方もさまざまのようだ



なんでも使え!!

●普通の格闘もののように、必ずしも一線上で戦う必要はない。相手と軸をずらしながら戦うことも必要かもしれない

●建物の中に入ってそのままバトルを継続。部屋の中を移動しながら戦い続けるということ也可能なようだ。家の2階にお邪魔したりも？



無国籍大活劇映画的登場人物

ゲーム中に登場するキャラクターは、いわゆる普通の対戦格闘系とは一種かけ離れた感じのするデザインになっている。まだそれぞれの名前などは不明だが、一応見た目でサムライ、拳法家などと呼んでおこう。キャラクターは昔の漫画映画を思わせる絵のタッチと、3Dにしてもはっきり元のデザインが分かるセンスはさすがカブコン。他のキャラも早く見たいたいのだ。

拳法家

●髪型やリストバンドからして、おそらく拳法家

●いかにもアメリカンな感じの青年。大きめの飛行服や頭上のゴーグルが、見るとすぐにパイロットをイメージさせる



パイロット



踊り娘

サムライ

●どこから見ても、サムライという表現がしっくりくるキャラ。今回紹介するキャラのうち、唯一武器を持って戦う

地形を利用して戦いを有利に!

先も触れたように、このゲームでは広いフィールド内を360度自由に駆け回ることができる。フィールド内にはもちろん建物や樹木などがあるのだが、このゲームではこれでもバトルに利用することができる。前の武器アイテムの

な扱いとはまた違って、地形をうまく活用した戦法を考える楽しさがあるのだ。階段などの段差は基本として、下の写真のように柱を軸にして体操のように回転して攻撃したり、木に登ってそのままジッとしているなんてことも可能なのだ(写真は跳落とされるが)。

地形を利用した場合段差の高い場所から敵を地面に投げつけるとダメージが高くなるとか、キャラの能力によっては思わずコンボが出来たりするなんてシチュエーションもあるかもしれない。対戦上では、かなり戦略的な要素になりそうだ。



●柱を支点にして、大車輪キックを繰り出しているキャラ。こういう荒唐無稽さも、このゲームならではの味であろう。実際に動くところを見てみたい

●南国風の木にしがみついている相手を、飛び蹴りで叩き落としている様子。こう自由度が高いと、まずは状況判断が大事になりそう



キャラごとの得意な戦法で戦え

今回はゲーム中に登場する(予定)のキャラのうち4人しか紹介していないが、写真を見ると分かるように、あと2人別のキャラも増えそうだ。もちろん格闘ものであるからには、キャラごとに得意

なアクションや必殺技があるはず。それらをうまく活かすことが勝利のカギになるだろう。写真では刀を使って攻撃しているが、ほかにも奇想天外な武器を使うキャラが登場するはず。その頃には詳しいゲームシステムや登場キャラなども明らかになるかも。

NAOMIとDCとの連動も気になるところ。発売日はまだ未定だが、今は続報を待てる。

●刀を使った長いリーチで攻撃。ちなみにこの刀、ずっと持ったままなのだろうか?



●ジャッキー・チエンよろしく、壁を利用して1回転。コマンド技なのか?



キャニオンコース、マップ付き攻略

ダートデビルズ

そろそろ稼働を始めた『ダートデビルズ』。このゲームは荒れ地を暴れながら走る車を押さえつけつつ、微妙なライン取りやコース上のショートカットを制覇することが攻略上重要になってくるぞ。今回はゲームの稼働直後ということで、練習に最適な初級コースをマップ付きで攻略していこう。

セガAM3研／稼働中



POINT① ハンドリングのみで曲がる

スタート直後の右コーナーは、よく見ると2段階のカーブになっている。見た目はキツそうだが実はアクセル全開の、ハンドリングだけでクリアできる。切り込むタ



①回目はこの辺で切る。遅すぎるとテールが左の壁に接触するぞ

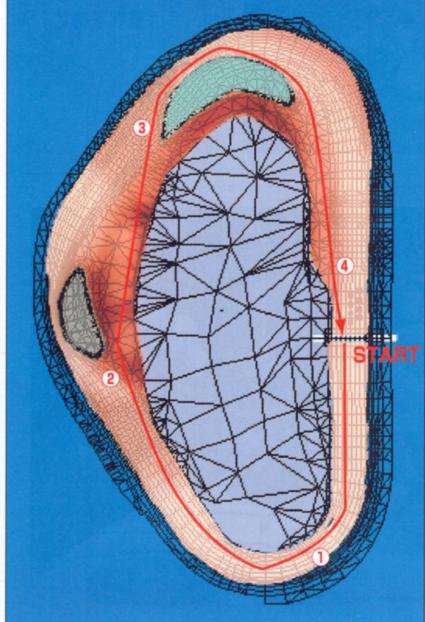
イミングは2回。それぞれ思い切り切り込むこと。なお車ごとに挙動が大きく異なるので、使う車によってカーブ後の姿勢を調整してやることも忘れない。



②回目でさらに切り込んで、大体この位置につけるようにする

CANYON MAP

BLAP RACE



POINT③ WHの外周を回る

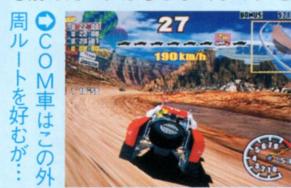
WHは急角度のカーブと相まって一見キツそうに見えるが、アクセル全開のハンドリングだけでクリア可能。先の直線コースから水辺ギリギリまでノーズを寄せ、一気に右へ切る。あとはドリフトを制御しながらインをキープすればよい。



①ここの中側は断崖になっているので、ショートカットには使えない。試しにやつてみるとどうなる

POINT② ショートカットのライン取り

最初のカーブを抜けると、ストレートの先に泥沼がある。ここは内側の岩盤地帯が通れるようになつてるので、ここをショートカットとして使おう。泥沼の外周を通るとただでさえタイムロスになるうえ、序盤では敵車と接触して泥沼に落ちる危険性もある。従つて前のカーブからうまくラインを周ルートを好むが：



①ここは直線走行を心掛けよう



②この辺まで来たら直線へ

調整し、直線コースでこのショートカットに入れるようしよう。

ショートカットはかなり凹凸が激しいが、直線的に進めばほぼ安定した姿勢で走れる。必要以上にハンドルは切らないように。出口が近くなつたらそのままコースのアウト寄りを目指して走る。右手にウォーター・ハザード(WH)が見えたら車を少しだけ右へ向け、コースに対して直線になるように姿勢を調整して次に備えよう。



③徐々にアウトに車を寄せ、WHの見える外周に近付いていく



④この辺まで来たら直線へ

POINT④ ジャンプ台は無視

チェックポイント直前にジャンプ台があるが、攻略上はここを無視。右脇の平地を通るようにする。先のWHからアクセル全開で來るので、しっかりラインを取っていないと入れないと。またうっかりジャンプしてしまったという人には、ちょっとしたアドバイスを。実はジャンプ後にタイミングよくフルブレーキをかけると、車体を急停止させることができるのだ。しかもスピード自体は



①ジャンプしたらこの辺でフルブレーキ。タイム短縮に使えるぞ

ダウンしない。このテクニックはどちらかと言うと、中級以降のステージで重要なのを覚えておこう。



②とにかくショートカットを駆使することが、1位クリアへの道だ

アーケード ヒツツ ナウ

華麗なるCG海洋世界へ御招待

オーシャンハンター

神秘的な海の表現が秀逸な『オーシャンハンター』。今回はAM1研提供による描き下ろしのイメージCGを大量公開。2人の主人公や各ステージの背景、そして巨大なボスモンスターたちの臨場感溢れるCGを堪能してもらいたい。



Torel & Kuls

Leviathan



Karkinos

Ahuizotl



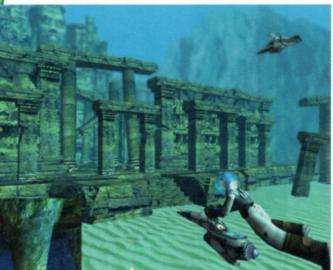
Midgard-sorm

○○左はステージ4のボスの首長竜。上と右のCGがステージ6のボスであるワームだ

STAGE



STAGE 1



STAGE 2

STAGE 3

○○海底に眠る古代遺跡ほど、人間的好奇心を喚起する物はない。ここにはどんな宝があるのだろうか。そんな情景の1枚である



BOSS CHARACTERS

ここの大玉は、初公開となるワームのCG。特大ポスターにでもして飾りたい程の美しさだ。



『スパイクアウト』サントラCD発売記念対談！



名越稔洋

過去には大型体感ゲームや『ディトナUSA』、『スカッドレース』などのレースものを多く手掛け、最新作『スパイクアウト』を先月リリース。見知らぬ他人同士の協力プレイという、ロケーションにおける新たな可能性を提示した



——今回の『スパイクアウト』という作品で、音楽を鈴木さんに依頼されたきっかけからお話を頂けますか。

名越 外部の方と仕事をするというのはいろいろな意味でいい刺激になるんですよ。私自身そのスタンスが好きなので、それで今回もできればその方針で行こうと思っていました。その中で鈴木さんを紹介されまして、直接ゲームを見てもらったり色々打ち合わせもした結果、『スパイクアウト』というゲームのイメージをうまくつかんで頂けたようなので、音楽をお願いすることになったんです。



*『ディトナUSA 2』イベント情報。…『ディトナ』のモデルになったナスカーレースが11月20日～23日の4日間、栃木県の「ツインリンクもてぎ」にやって来る！このレース期間中セガは『ディトナ2』をフリープレイで設置。しかも史上初の16台通信対戦仕様でお目見えする予定だ。今回はこのイベントの観戦チケット(22日の決勝)をペアで1組にプレゼント。希望者はP159のあて先の「ディトナチケット」係まで。11月19日消印有効。

10月21日に発売になった『スパイクアウト』のサントラCD(税込2625円)。その音楽を手掛けたミュージシャン鈴木俊介氏と、プロデューサーの名越氏の特別対談をお届け！

——鈴木さん御自身、ゲーム音楽を手掛けられるのは今回が初めてだったそうですが。

鈴木 まず映像があって、それに音楽をアテるということは元から好きだったんですよ。ゲーム音楽も以前からやってみたかったジャンルなんですが、今回いいタイミングでお話を頂けたので参加させてもらいました。それで気付いたんですが、作っている時とプレイしている時では曲の聞こえ方が全く違うんですね。最初はそれにすごく戸惑いました。

名越 「スパイクアウト」に限らないと思うんですが、ゲームには音合わせのうまさっていう要素があるんです。楽曲そのものじゃなくて、遊ぶ人を気持ち良くのせてあげられるビートとしての音楽の作り方。違和感を感じたというのは、多分その点だと思いますよ。逆にそういう曲が作れる人というのはうまい人なんです。

鈴木 僕もゲームは少しやるんですが、こういう感覚は作り手側の部分を体験しなければ分からなかったですね。勉強になりました。

名越 音楽を始めたのはいつ頃からなんですか。

鈴木 ギターを弾き始めたのは中学生の頃から。当時好きで影響されたのはジェフ・ベックですね。プロとして仕事を始めたのは5年くらい前からです。

名越 普段はゲームとかで遊ばれますか？ 今回みたいな格闘ものとかは？

鈴木 爭いごとは苦手なので格闘系とかはちょっと。パズルゲームとか●外見は非常に温和そうな鈴木氏だが、そのギターブレイは実にアツく、初めてのゲーム音楽の制作で得たものは大きかったという。氏のこれから活躍にも期待したい

RPGはやりますけど。

名越 ミュージシャンの方って結構ゲーム好きが多いそうですね。

鈴木 そうですね。僕の周りにも『バーチャファイター』とか好きな人間がいて、僕がセガと仕事をしてたら「何作ってるんだ教えろ」と、曲を作ってる間中ずっと言われ続けましたよ。

——『スパイクアウト』のサウンドを作る際、ますどんなイメージがあったのでしょうか。

鈴木 複数の人間が戦うということで、どこから敵が来るか分からないという緊迫感を重視して作っていました。鋭いギターやビートで、スリリングなイメージが出来るようにイメージしています。

名越 ゲーム自体も長いしその曲数も多いですから、楽曲で構成するよりはリズムやピートを重視した、シーンごとに覚えてもらえるような物にしたかったんです。ステージごとじゃなくシーンごとに曲を変える演出というのは誰でも一度は考えると思うんですよ。ただ容量や曲数が膨大な量になりますからね。それをうまく収めるのは実際大変でした。その辺で鈴木さんには色々と負担をかけましたが、最終的にはいい物に仕上がったと思います。

鈴木 作った曲の中で個人的に気に入っているのは、オペラハウスのシーンの曲ですね(※サントラ21曲目)。バックの凄いグラフィックに刺激されまして、こちらも非常にのって作されました。

名越 エンディングの曲もいいですよね。ハッピー系で。

——サウンドの制作期間はどれくらいだったんですか。

名越 まず先に絵を作って、それに合わせたイメージの音を作つてもらうやり方をしましたから、その分時間は長くかかるてます。



鈴木俊介

『スパイクアウト』の全面的なサウンドプロデュース及び、作・編曲・ギターを担当。多数のTVCMの作曲の他、小橋賢二、モーニング娘。森高千里などのアーティストの楽曲アレンジを担当。ゲーム音楽は今回が初挑戦

鈴木 1年ちょっとですか。

名越 先にサウンドがあって後から絵を作っていくやり方もありますが、このゲームは前者のやり方で作りました。そうすると自分もイメージしていなかった曲が上がって、こっちの方がいいから変えようなんてこともあった。

鈴木 僕自身ゲーム音楽って、映画音楽と同じイメージで考えていたんです。映像があって音で引っ張っていく手法というのは、どちらも共通していますよね。

名越 ただゲームの場合は自分でインタラクティブに操作する要素がある分、映画ほど音楽主体にはできないんです。プログラムの都合で勝手に画面が切り替わったりすると、それは遊び側からすれば非常に不愉快なだけですから。



●何度も遊ぶことで耳に残る音。それだけ世界観にマッチしているのだ

アーケード ヒット ナウ

新時代に向けて 新しい音楽を

名越 つまりゲームではそういう強制的な作り方ができない分、1曲のテンポやインパクトが重要になる。だから映画音楽より難しい一面もあると思いますよ。

鈴木 確かにテンポを活かすという点は大分気を使いましたね。自分で気に入っているのはさっきも言ったオペラハウスの曲と、デパートの曲(※サントラ17曲目)。

——そう言えば、デパートステージの最初でアドバタイズに使われている曲が流れるのは?

名越 あれはちょっとしたサービスです。あの曲って実はこのゲームのテーマ曲なんですよ。2ステージ以降まで遊んでくれる人というのは、かなりこのゲームを好きでやり込んでくれている人だと思います。そこに来て初めてアドバタイズで使ってくると、心理としては嬉しいじゃないかと考えて、ああいう構成にしてみました。

——お2人の仕事や音楽観で、共通する点はありましたか。



●敵を倒す爽快感。ボディに響くハードなギターのサウンド。そして協力プレイという新機軸の遊び方。様々な魅力を持つゲーム、それが『スパイクアウト』

名越 私自身邦楽は結構聞くんですよ。ジャニーズ系とか。そういう土俵で共通の話ができるという利点はありました。それと同じ日本人ということで、意思の疎通が楽でしたね。外国人と組むとどうしても細かいニュアンスでの違いが出てくるので、この心配がなかつたのは大きかったです。

鈴木 ジャニーズ系が好きだったんですか?

名越 SMAPとかはね、曲が好きなんですよ。「スマスマ」の1コーナーで『スパイクアウト』を置かせてもらったりしたし。当日スタジオに準備に行ったスタッフが、キムタクと一緒に写真を撮ったつ

て聞いてすごく悔しかった。

——今後またゲーム音楽を手掛けようとしたら、鈴木さんはどんなジャンルの作品を作りたいですか?

鈴木 今回の『スパイクアウト』でゲーム音楽作りのイメージは把握できましたから、次はパズルものなん

かもやってみたいですね。自分も好きなジャンルですし。

名越 でもパズルものって同じ曲を繰り返し何度も聞かせなきゃならないでしょう? まさに純粋なゲーム音楽という感じのジャンル

ですし、作る側としてはアクションものよりハードルが高い部分も多いと思いますよ。

鈴木 なるほど、頑張ります。では最後にお2人から『スパイクアウト』の音楽について、一言ずつお願ひします。

名越 曲数が多い分プレイ中には聞けないものも多いと思うので、CDでじっくり聞いてみて下さい。実際のゲーム中で聞くのとまた違った発見があるはずなので、頑張って聞いてみて欲しいですね。

鈴木 過去の僕の音楽とは、多少肌触りの違う作品に仕上がったと思います。アクションゲームの音楽としても新しい感覚の作品を創り出せたと思っていますので、ぜひひ聞いてみて下さい。

(10月22日 セガにて)

PRESENT

今回の対談を記念してストリートウェアブランド「ディビロック」制作による、「スパイクアウト」オリジナルTシャツを5名にプレゼント。そのうち2枚はと、鈴木氏の直筆サイン入りだ。このサイン入りが当たるかどうかは運次第。気合を入れてハガキを送れ! 欲しい人はP159のあて先の「ス



パイクアウトTシャツ」係まで。11月19日の消印有効。発表は発送をもって代えさせて頂きます。

『SPIKE OUT』CHARACTER FILE

ちなみにキングは正確にはボスキャラとは違う。倒すとライフ回復アイテムを出すボーナスキャラなのだ。でも強いよ

お待ちかねの新着CG集。今回は前半のボスキャラたちと、スパイクの1人息子、スパイクジュニアを紹介しよう。ちなみにジュニアはママと違って社交的で、人見知りしない明るい性格。でもホワイトだけは何となく苦手なんだそうだ。

スパイク ジュニア



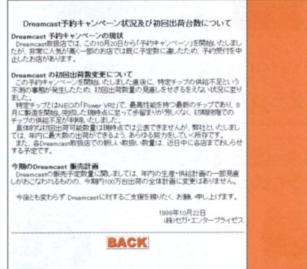
News Wave

TOPIC

発売日に入手できるか!? 過熱気味のドリームキャスト

10月20日から予約が開始されたドリームキャストだが、予約特典として湯川専務ストラップがつくとあってか、ユーザーの反応は想像以上のもの。一部の店舗では予約当日の開店前に長い行列ができたほどだ。中には予約開始から数日にして、すでに予約数に達したために、早々に予約を締め切るショップもでている。関係者によると予約開始から数日で、ドリームキャストの予約は5万台を超えたという。家庭用ゲーム機としては異例の数字を記録している。

まさに、大々的な予約キャンペーンが効を奏した形だが、そんな中、



セガのホームページでドリームキャストの品不足の件が告知された

ドリームキャストの初回出荷数の変更について、セガから気になる報告がなされた。セガのホームページに掲載されたコメントは以下の通り。

「この予約キャンペーンを開始いたしました直後に、特定チップの供給不足という不測の事態が発生したため、初回出荷数量の見直しをせざるをえない状況に至りました。

特定チップとはNECのPower VR2で、最高性能を持つ最新のチップであり、8月に製造を開始し完成した現時点に至って歩留まりが芳しくなく、初期段階でのチップの供給不足が判明いたしました。

このチップは、ドリームキャストの核心となる部品で、その供給不足により、ドリームキャストの販売が遅延する可能性がある。そのため、汤川専務は「非常に心配です」と述べ、「お客様にはご迷惑をおかけしてしまったことをお詫びします」と謝罪している。

この件に関してNECは「Power VR2の開発日程が遅れ、量産の立ち上げが順調に進んでいません。原因としては、世界最高性能のチップを目指したため、予想以上に時間がかかったことが挙げられます。現在量産ライン立ち上げのために努力しています。(NEC広報部)」とのこと。

具体的な初回出荷可能数量は現時点では公表できませんが、弊社といたしましては、年内に最大数の出荷ができるよう、あらゆる努力をしていく所存です。

また、各ドリームキャスト取扱店での新しい取り扱い数量は、近日中に各店までおしらせする予定です」

この件に関してNECは「Power VR2の開発日程が遅れ、量産の立ち上げが順調に進んでいません。原因としては、世界最高性能のチップを目指したため、予想以上に時間がかかっている」と述べています。

この件に関してNECは「Power VR2の開発日程が遅れ、量産の立ち上げが順調に進んでいません。原因としては、世界最高性能のチップを目指したため、予想以上に時間がかかっている」と述べています。

この件に関してNECは「Power VR2の開発日程が遅れ、量産の立ち上げが順調に進んでいません。原因としては、世界最高性能のチップを目指したため、予想以上に時間がかかっている」と述べています。

サターンと来るべきドリームキャストユーザーのため、ゲーム関連の最新情報を届けるコーナー。今回は最期のCMなどせがたがアツイ。もちろんドリームキャスト関連も充実。

かたったことが挙げられます。現在量産ライン立ち上げのために努力しています。(NEC広報部)」とのこと。

ここで思い出されるのが、4年前のサターンの発売日。あのときは初日だけで10万台以上を出荷している。今回のドリームキャストに関しては、現状の予約者はともかくとして、発売日当日の入手は困難を極めそうだ。ただし、来年3月までに100万台を出荷するという全体の計画に変更はないとのことなので、ハードの普及に影響はないだろう。

速報

あの湯川専務がCDデビュー

あの湯川専務がCDデビューするという衝撃的なニュースが飛び込んできました。デビュー曲はその名もズバリ「Dreamcast」。作詞・秋元康、作曲・後藤次利のゴールデンコンビの手による楽曲だ。そのボップスの曲調にのせられた詞は、ドリームキャストを愛するものになぞらえて思いのたけをぶつけたもの。「だから僕だけの君でいて／腕の中の天使／世界中で1人きり／OH Dreamcast」と湯川専務が歌うサビの部分は必聴だ。カップリング曲は同じく秋元・後藤コンビによる「噂のドリームキャスト」。湯川専務の

デビュー曲は、ドリームキャストのキャンペーンソングとして採用されているので、テレビのCMなどで耳にする機会も多いはずだ。CDの発売はドリームキャストより一足早い11月25日(水)。発売元は日本コロムビア、価格は1050円(税込)となっている。

TOPIC

ケーキにプリクラに!
太正浪漫堂のクリスマスはアツイ!!

『サクラ大戦』のキャラクターグッズ専門店として人気を集めている太正浪漫堂(池袋GIGO5階)の話題を2つお届けする。

太正浪漫堂はクリスマス記念とし



連日ファンで大盛況だ

て「サクラ大戦 クリスマスケーキ」の予約販売を行うことになった。予約は11月14日(土)午前10時から。販売個数は500個で、販売価格は1800円(税別・予価)。予約当日は店頭受付のみとなっており、電話による予約は一切行わないとのこと。『サクラ』のキャラを生かしたオリジナルケーキになるとのことなので、ファンなら入手したいところ。ケーキの引き替え日は12月23日(水)~12月25日(金)のいずれ

かとなっている。

また、好評「サクラ大戦2 プリント俱楽部」に11月14日(土)~12月25日(金)までの間、限定フレームとして「奇跡の鐘」が導入されることになった。これはP157で紹介しているCDシングル「奇跡の鐘~So Special a day~/Happy Day Happy X'mas」が発売されるのを記念してのもので、花組の8人が『サクラ大戦2~君、死にたもうことなけれ~』の劇中劇「奇跡の鐘」で披露した聖母役の衣装



を身にまとめて登場する。そのほか、隠しフレームとして花組メンバー以外の人気キャラがお目見えすることになっている。

◆問い合わせ先/03-3981-6906(太正浪漫堂)

©SEGA/RED

EVENT

サクラからの素敵な贈り物 「SEGA Presents～花組クリスマス～奇跡の鐘」開演！

『サクラ大戦』ファンにビッグニュース。12月23日（水）、六本木・ヴェルファーレにて「SEGA Presents～花組クリスマス～奇跡の鐘～」が開催される。出演するのは横山智佐さん、富沢美智恵さん、高乃麗さんらおなじみのメンバー。総合プロデューサーは広井王子氏、音楽監督に田中公平氏と、こちらもおな

じみの面々を擁し、1日だけの生バンドによるクリスマスライブを行うのだ。チケットは限定1000枚のみ、11月18日（水）にチケットぴあにて発売される。

また、同じ18日には両A面のシングルCD「奇跡の鐘～So special a day～／Happy Day Happy X'mas」がマーベラスエンターテイメント

日 時：12月23日（水）

会 場：六本木・ヴェルファーレ
16時開演（開場は15時15分）入場料：5000円

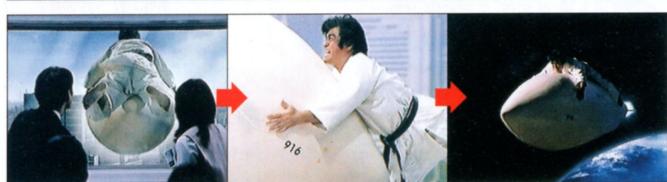
※チケットは11月18日（水）よりチケットぴあにて発売（1人2枚まで）。

TOPIC

これがオレの生きざまだ！ せがた三四郎、感動のラストCMを見よ！

多くのファンに惜しまれながら、せがた三四郎のCMが終了することとなった。最後の出演作となったのはせがた自らがゲームとなった『せがた三四郎 真剣遊戯』。ドリームキャストを守るために、おのれの身を

犠牲にしたせがたの姿に感動を覚えるファンも多いハズ。今回はこの最後のCMを完全収録。サターンを支えつけたせがた三四郎、お疲れさまでした。ただし、今後もグッズなどでは続けて展開していく予定だ。



ドリームキャストの完成に喜ぶセガ・スタッフに思わず涙が。謎の人物によりミサイルが発射されたのだ。この危機に立ちあつたのが我らがせがた三四郎。屋上から飛び降りるや、ミサイルの軌道を変え、そのまま宇宙へ。せがたもろとも爆発するミサイル。ぼくたちのせがた三四郎は星屑となった

©せがた三四郎後援会



●「クリスマスにひたれる洋服でライブにきてくださいね（横山・左）」「花組ならではのスペシャルなステージになるといいですね（富沢・右）」のことから発売される。この楽曲はライブのために用意されたもので、「奇跡の鐘～」はおなじみの曲に田中氏自身のアレンジが加えられたもの。「Happy～」は新曲となっている。クリスマスライブまで待ちきれないという人は聴くしかないぞ。

奇跡の鐘～So special a day～ Happy Day Happy X'mas

- 11月18日発売予定
- 価格（税込）：1050円
- 発売元：マーベラス エンターテイメント
- 販売元：ボニーキャニオン



○両曲とも広井王子・作詞、田中公平・作曲。ゴスペル合唱団VOJAの参加など本格的なクリスマスソングに仕上がっている。これを覚えてイベントへ行こう

REPORT

こちらもとうとうファイナル せがたコールで幕を閉じたサターンフェスタ

すっかりおなじみとなった東京ジョイポリスでのサターンフェスタも今回で最後を迎えることとなった。最後の対象ソフトは『せがた三四郎 真剣遊戯』。ゲストにはせがた三四郎自らが登場し、ゲーム大会などが行われた。せがた自身のCMもこれで終了とあってか来場者は感慨深げ。



●せがた三四郎にはファンからの寄せ書きを集めた旗が贈られた。別れを惜しむコメントがいっぱいだった

最後に、せがたを交えて来場者全員で「セガサターン、シロ！」を熱唱したときに、その興奮は頂点に達したのだ。サターンフェスタの最後にふさわしい幕引きだった。



○ファンの「投げてください」との声に応えて



●会場ではCMゆかりの品なども展示された

GOODS

サターンは永遠に不滅だ！ せがた三四郎がフィギュアになった！

11月下旬、リーメントよりせがた三四郎のフィギュアが発売される。タイプは「スタンダードカラー」（写真右）と「アイアンブラック」（同左）の2種類。価格はどちらも2480円（税別）となっている。

今回はスタンダードカラーのタイプを5名にプレゼント。希望者はP159の応募のきまりを参照の上「せがたフィギュア」係まで。



●スゴイ迫力。ぼくたちの想い出の一品としてどうぞ

TOPIC

ファンの要望にお応えして！ 『ブラックマトリクス』再版決定！

NECインターチャネルのシミュレーションRPG『ブラックマトリクス』が追加生産されることになった。『ブラックマトリクス』といえば「初



こちらが新たに作られたジャケット。こっちもほしくなる！

回受注分のみ生産」ということで話題を呼んだタイトル。8月27日に発売されるや大人気を呼び、どの小売店でも品切れ状態になった。現在入手困難で、かなりなプレミア価値もつけられているソフトだったが、今回サターンユーザーからの熱烈な要望に応えるかたちで追加生産されることになった。

中身は一切変更ないが、ジャケットイラストは追加生産用に作られるとのことなので、初回出荷版との差別化が図られている。出荷のほうは11月上旬に予定されているので、本誌が出る頃には店頭に並んでいるはずだ。

TOPIC

コーヒーガ中国へ進出 人気パソコンソフトを販売する

コーヒーが中国市場に本格進出する。来年早々にも『三國志IV』『水滸伝』など計4タイトルのパソコンソフトを、現地の出版社などを通して販売する予定だ。中国での販売にあたっては、文字や音声を中国語に改めるなどのほかに、中国人のイメージに合わせるため、必要があればグラフィックも若干手直しを加えると

のことだ。気になる価格は100～200人民元。これは日本円に換算すると約1500～3000円で、比較的入手しやすい金額となっている。

今回、中国への販売を開始する背景には、台湾や香港から中国へ流入する不正コピーへ対抗する意図も込められているとのこと。ソフトは今後も続々増えていく予定だ。

CD&VIDEO GUIDE

ゲーム関連を中心とした音楽や映像の新作を紹介。大好きなゲームに違った方向からアプローチしてみるのもいいかも。

シャイニング・フォースIII オリジナルサウンドトラック



- 11月26日発売予定
- 価格：2854円（税込）
- 発売元：東芝EMI

人気シリーズの「シナリオ1」～「3」までを網羅したサウンドトラック。音楽を手がけるのはおなじみの桜庭統。



My Sweet Days/館林見晴



- 11月6日発売予定
- 定価：3059円（税別）
- 販売元：キングレコード

我らが見晴ちゃんのセカンドアルバムが登場。ドラマCDに収録されたイメージングの中から人気の高い曲をフィーチャーしている。新曲も2曲収録。

**GOODS**

全203種類がお目見え コレカラーシリーズ『銀河お嬢様伝説ユナ2』

11月下旬、「コレカラーシリーズ 銀河お嬢様伝説ユナ2」の第2弾が未来蜂歌留多商会より発売される。今はすべてのカードにクロミウム加工が施されている。また、キャラデザインを担当する明貴美加氏の描き下ろしによるスペシャルカードや、第1弾には収録されていないイラストの追加などの充実ぶりだ。価格は1パック6枚入りで650円（税別）となっている。



ハドソンの人気ゲームがトレカに。今年6月に発売された第1弾も好評

GOODS

本体に合わせてバラエティ豊富！ ネオジオポケット専用ストラップ発売

10月28日に発売されたSNKの携帯ゲーム「ネオジオポケット」にストラップが登場することになった。発売されるのはハンドタイプ（税別で780円）とネックタイプ（税別で1280円）の2タイプ。ハンドタイプはネオジオポケット本体のカラー



おしゃれなカバンタイプ。

に合わせた、クリスタルホワイトや

ブラック、ブルーなど6種類が用意

されている。発売は11月26日（木）

となっている。



全部で6色あるハンドタイプ。どれを選んだらいいか悩むね

サクラ大戦 歌謡ショウ 第2回 花組 特別公演 「つばさ」



- 11月21日発売予定
- 定価：6800円（税別）
- 発売元：マーベラスエンターテイメント
- 販売元：バッブ

今年の8月に公演され、好評を博した3時間にもおよぶステージを完全ビデオ化。横山智佐、富沢美智恵らおなじみ花組の歌と踊りが蘇る。



センチメンタルグラフィティ ツアーメイキングスペシャル



- 11月21日発売予定
- 定価：4800円（税別）
- 発売元：日本コロムビア

「センチメンタルグラフィティ」の惜しまれつつも解散したSGガールズのビデオシリーズ第2弾。本作には全国5大都市ツアーの舞台裏の模様などが収録されている。



TV

あの熱戦が再び 『ZERO3』大会の模様がテレビ放送される

8月から3ヶ月に渡って繰り広げられてきた「ストリートファイターZERO3 Super Battle Tournament」。総参加人数が1万人を超えた、この業務用『ZERO3』最強の座を巡る争いの模様が、「日米格闘ゲーム王決定戦(仮)」としてテレビ特番で



●決勝は東京ゲームショウで行われたのだ

放送されることになった。放送日は11月22日(日)。詳しい放送局と放送時間は以下の通り。世界最高峰のバトルを見逃せない。

放送局	放送時間
テレビ北海道	24:50~25:50
宮城テレビ	24:45~25:45
テレビ東京	24:45~25:45
新潟テレビ21	25:25~26:25
テレビ愛知	24:45~25:45
テレビ大阪	24:45~25:45
テレビせとうち	25:05~26:05
テレビ九州	25:10~26:10

GOODS

『モスラドリームバトル』(仮称)には キングギドラのマスコットフィギュアが同梱！

12月にセガから発売が予定されているビジュアルメモリ専用ソフト『モスラドリームバトル』(仮称)。このソフトには特製マスコットフィギュアが同梱されることになった。ついてくるのは12月12日(土)より全国東宝邦画系にて公開予定の「モスラ3 キングギドラ来襲」でモスラと壮絶な戦いを繰り広げるキングギドラのマスコットフィギュアだ。怪獣ファンなら見逃せないね。



●東宝といえばやっぱりコイツ！

だいなみくくぶれぜんと

希望者は下の応募のきまりを参考の上、今号のNEWS WAVEのコーナーで最も興味深かった記事名を添えて「D・P」係まで送ってください。

①『フレンズ～青春の輝き～』 キーチェーンマスコット

1名



提供/NECインターチャンネル
水谷とおるキャラのデフォルメぶりもカワイイ6体のマスコットをそれぞれ1名ずつに。

②爆走戦記 メタルウォーカー

3名



提供/カブコン

歩くたびにロボットが強くなる。
通信対戦も可能なこの携帯ゲームを2個1組にして3名にプレゼント。

③スチーパイポスター&バッジ

5名



提供/ジャレコ

定グッズをセットにしての配布
され、ステータイバードの配布
名に。ブレミア必至!?

5限布

④『NOëL3』体験版

30名



提供/バイオニアLDC
アドベンチャーとなった人気シリーズ第3弾。その体験版を30名に。
12月の発売まで待ちきれない方に。

応募の きまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌縫じ込みハガキに、郵便番号、住所、氏名(ふりがなも)、年齢、電話番号、賞品に番号がある場合はほしい賞品の番号と名称を記入のうえ、右記のあて先まで。それぞれのプレゼントの係を明記するのをお忘れなく。締め切りは11月19日必着。当選者は'99年No.1・2にて発表します。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、このページの賞品に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

REPORT

おなじみの声優さんがゲスト出演 OVA「エルフ版下級生」のイベント開催！

ピンクパイナップルから発売中のOVA「エルフ版下級生」(全4巻)を記念して、12月6日(日)16時から、埼玉県・川口総合文化センターリリアメインホールにて「1998エルフ版下級生ファイナル(?)イ

ベント～重大発表あり!?～」が開催される。当日は茶山莉子さん、柳原みわさんらをゲストに迎え、トークショウなどが予定されている。

◆問い合わせ先/03-5434-2011
(ケイエスエス販売)

参加方法

往復ハガキの返信面に郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を、返信表面に自分の郵便番号、住所、氏名を明記の上、下記のあて先まで。

〒141-8538 東京都品川区西五反田1-21-8

(株) KSS販売「12/6下級生イベント」係まで

※締め切り11月25日必着のこと。抽選で2000名をご招待。

REPORT

あの甘ずっぱい想い出をもう一度 豪華声優出演の「初恋物語」オリジナルドラマ

サターン版が弊社より好評発売中の『初恋物語』。そのオリジナルドラマ「初恋物語～Leave～ Original



●豪華声優陣が集結したのだ

Drama」の収録が行われた。完全な新シナリオである本作には、椎名へきるさんを始め、吉田古奈美さん、井上喜久子さんといったゲームのオリジナルメンバーが集結。いずれも演じるキャラとはPCエンジン版から4年振りの再会となるだけに、なつかしさもひとしおのよう。ゲームから成長したキャラにとまどいながらもしっかり演じていたぞ。CDは12月16日(水)、バンダイ・ミュージックエンタテインメントより発売予定。価格2800円(税込)だ。

〒136-8603

東京都江東区新木場1-6-26

TIMサターンFAN編集部

「11月20日号○○○○」係

SATURN SOFT

現在進行中のソフト情報から
発売スケジュールまでを掲載
サターンソフト ナビゲーター

Navigator

格ゲーのルーツがここにある
カプコン ジェネレーション
～第5集 格闘家たち～

- 発売日：12月3日
- 価格（税別）：5800円
- 発売元：カプコン
- 開発元：カプコン
- 開発状況：100%



○おなじみのコレクションモードも収録

ストリートファイターII

‘91年3月に登場後、瞬く間に大ヒットした元祖「ストII」。使用可能なキャラは8人で、1人用でプレイした場合、自分を除いた7人を倒すと四天王と呼ばれる敵が新たに登場した。以後、これを基本としたシリーズが続いている。



○波動昇龍拳など、プレイヤー独自の技が編み出されていった

ストリートファイターIIダッシュ

‘92年4月登場。前作ではブレイヤーキャラとしては使用できなかった四天王が使えるようになったのが最大の特徴。またガイルのニーバズーカや、春麗の後方回転脚などの新技が追加され、対戦のバランスも調整された。この作品が登場したころから対戦プレイが白熱し始めたのである。



○夢の四天王が使えたのは感激だった。Fバルセロナアタック！

ストリートファイターII ダッシュスター

‘92年12月登場。ゲームスピードが高速化され、テンポが良くなかった。リュウ、ケンの空中竜巻旋風脚、春麗の気功拳、プランカのバーチカルローリングなどの新技も追加された。前作からのバランス調整もなされている。



○後のシリーズに受け継がれた

CAPCOM SOFT NAVIGATOR

テロリストに襲われた女子高校

NOËL3

- 発売日：12月
- 価格（税別）：6900円
- 発売元：パイオニアLDC
- 開発元：フライトプラン
- 開発状況：98%（10月29日現在）

監禁された女の子たちを救出するのが目的だ。流れるようなアニメーションや会話ボールなどは今作でも活かされている。

基本はハッキング



○ハッキングデータ
「ナノ君」を使おう

○由香からパーティ
への招待状を貰った



○思い出君は写真データを取り込む機械。これは夏の日の思い出…



まずは由香と連絡を取り合うのだ

夏に南の島で知り合った女の子由香から、女子高校内でのクリスマスパーティーに招待されていた主人公。だが突然校内にいる由香から、テロリストに占拠されたという連絡を受ける。広い校内をハッキングし、それぞれ別の場所に監禁された女の子を救出して欲しいと頼まれるのだが…。

○理科室にいる由香と繋がる。校内をハッキングして欲しいと頼まれる

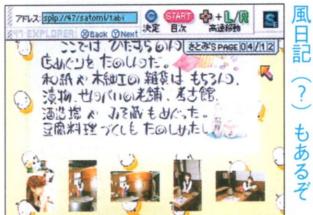


○監禁された女の子たちを発見。思い出君で早速チェックしてみよう

新シナリオアドベンチャー アイドル雀士スチーパイ めちゃ限定版~発売5周年~パッケージ~

- 発売日：11月26日
- 価格（税別）：7800円
- 発売元：ジャレコ
- 開発元：ジャレコ
- 開発状況：100%

過去サターンで発売された麻雀ゲーム『～Remix』と『～II』に、新作『スチーパイアドベンチャー』が加わった3枚組特別パック



● 声優のホームページ
● 風日記（？）もあるぞ

が登場。恭子とユキのデュエットソング、ありすの新曲が収録される。また総勢26名の作家が描くイラスト集も同梱されるぞ。

● フリー対戦ができる
● 麻雀モードもあるよ



炎の振り袖は死の香り!?

神用賀高校に突然現れ、消えていった空飛ぶ青白い炎の振り袖。恭子とユキは、振り袖の持ち主である幽霊、摩夜（声：白鳥由里）に放っておくと街が大火災になりかねないので捕まえてほしいと頼まれる。神用賀の街を歩き回り、色々な人に会って振り袖の行方を捜すのが目的だ。



● 美麗なクオーターバー
● ビュー画面で進行



● 街の伝説や言い伝えなどが聞ける



● ありすのコンサートで新曲が！

オリジナルの種牡馬を作成できる ウイニングポスト3 プログラム'98

- 発売日：12月3日
- 価格（税別）：6800円
- 発売元：コーエー
- 開発元：コーエー
- 開発状況：100%

発売中の競馬シミュレーション『ウイニングポスト3』に新機能、新データを付加したもの。新たな血統を作り上げていくのが特徴的なこのシリーズだが、今作ではスタート時にオリジナル種牡馬を作れるようになった。能力値を高く設定すれば、初子がいきなり活躍するかもしれないぞ。



● 名前はもちろん、勝負根性なんかも設定



● ライバル馬主は2人登場。種牡馬ランキングで争うことになる



やりましたわ。オリヒビクトリーが勝ちましたわ。実は、とても勝てることは思っていませんでしたから、めらんさんの馬を応援していましたよ。

androイドに恋をする…

Girl Doll Toy

- 発売日：12月
- 価格（税別）：6800円
- 発売元：ザウス
- 開発元：ザウス
- 開発状況：70%（10月29日現在）

PC版から移植されたアドベンチャー。廃棄処分になりかけたアンドロイド「エリカ」を家に持ち帰った主人公は、完全体にするべく改造を始める。しかし、いつしかそのエリカに心惹かれていくの



● エリカと一緒に海へ。錆びないので？

であった。エリカへの接し方により彼女に感情の変化が起き、人間らしい振る舞いをするようになる。

● なんだか幻想的なシーンだ



主人公を取り巻く美少女たち

主人公とエリカは、周りの人々に助けられながら困難を乗り越え、人間らしくなっていくことになる。エリカとのハッピーエンドが目的となるのだが、シナリオの展開によっては別の女の子と♥な関係になることもあるのだ。



● 桔梗病院の看護婦、サト。こ、これは…



● 釣具屋の看板娘、シキ。いつも明るい



● 研究室の同僚、アザミ。お互いを知り合つ

サターン版『バイオハザード2』発売中止

下記のコメントにもあるように、サターン版『バイオハザード2』が発売中止になることが決定した。PS版では200万本近い大ヒットとなり、前人気ランキングでも上位に位置していただけに残念でならない。今後はDC版『～コード：ペロニカ』に期待しよう。



● 写真はPS版『バイオ

2』。希望はDCへ…

サターン版での『バイオハザード2』を期待して下さっていた皆様、誠に申し訳ありません。これまでサターン版『バイオハザード2』の開発をしてきましたが、プレイステーション版『バイオハザード2』と同じ満足度を得られるクオリティにすることが厳しく、この度、ドリームキャストにプラットフォームを変え『バイオハザード コード：ペロニカ』というタイトルでリリースすることになりました。ビジュアル、シナリオ、ゲーム内容全てにおいてプレイステーション版『バイオハザード2』を超えるものにする為、制作スタッフ一同死ぬ気で頑張りますのでよろしくお願い致します。

（開発本部 第二制作部
プロデューサー 三上真司）

SEGA
SATURN
DREAM
CAST

人気ソフトの最新情報をメーカーに直撃!! 期待作最新状況レポート

※情報は10月28日現在のものです。

SS

フレンズ～青春の輝き～



- 発売予定日：今冬
- 発売元：NECインターネットチャネル

彰り豊かな秋をどう過ごしますか??

いい季節が来ましたね。ドライブに行きたいですね。ゲーム本編のオープニングにも、会場となる「星降り高原」へ向かう手段として車を使っているんですよ。紅葉を見に出かけてみては?

開発状況

90%

開発状況

?%

SS

ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～



- 発売予定日：'99年春
- 発売元：コナミ

卒業のきらめき、旅立ちのときめき

開発は順調です。テーマが卒業なので卒業シーズンに発売できるよう、頑張っています。今までドラマシリーズをプレイした事がない人も、最終章なので是非プレイして下さいね!! よろしく♡

開発状況

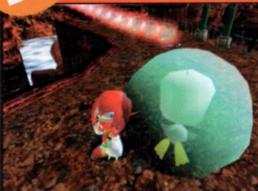
?%

開発状況

?%

DC

SONIC ADVENTURE



- 発売予定日：12月17日
- 発売元：セガ

こっ、これが未来基準のか?…

今回も新情報盛りだくさんでお届けしました。だんだん明らかになる“未来基準”的全容。とくに今回はチャヤの新情報に注目! 開発は順調に進んでいます。皆さん、期待して待って下さい。(CSプロモーション部/平野将典)

開発状況

?%

開発状況

?%

DC

クライマックス ランダーズ



- 発売予定日：'99年1月
- 発売元：セガ

ヨーグルトっ!!

クライマックス作品の人気キャラクタ達が総登場して、全く新しいRPGをお届けします。玉木さんのモデリングが出来ています。皆さん、乞う! ご期待!!

(CSプロモーション部/平野将典)

開発状況

?%

開発状況

?%

DC

新機世界エヴォリューション



- 発売予定日：12月23日
- 発売元：セガ/ESP/スティング

たかまる冒険への憧れ!!

なにやら、グレイの人気が高いとか。サブキャラの人気が高いのは、評判の良い証と、これを励みに頑張っています。早く皆さんに遊んで頂けるように。

(セガ・CSPR/平野将典)

開発状況

?%

開発状況

?%

DC

バイオハザード コード：ベロニカ



- 発売予定日：未定
- 発売元：カプコン

『BIO』最新作、DCに登場決定!!

『BIO』の最新作が、ゲームの最新ハード、ドリームキャストにて発売決定!(SSの『BIO』は発売中止とさせて頂きます)。楽しみにして下さっていた皆さん、御免なさい! 新たなる『BIO』にご期待下さい!

(パブリシティ/芥川貴子)

DC

グランディア2



開発状況

?%

- 発売予定日：未定
- 発売元：ゲーム アーツ

DCのRPG=「グランディア2」

発表以来、多方面から問い合わせの多い『グランディア2』。最高のクオリティで皆さんにお届けするため、開発部一同、新たな気持ちで頑張っています。ぜひご期待ください。

(広報課/海発)

DC

ぶよぶよ～ん



開発状況

40%

- 発売予定日：'99年3月
- 発売元：コンパイル

「ぶよぶよ～ん」、開発絶好調!

東京ゲームショウでは『ぶよぶよ～ん』をプレイしてもらえたかな? 11月には声優さんのアフレコも行われるぞ。これでにぎやかさもパワーアップ! 発売を楽しみにしていてね!

(販売促進部/川島)

DC

エアロダンシング featuring Blue Impulse



開発状況

35%

- 発売予定日：'99年2月
- 発売元：CRI

戦闘から演技へ、破壊から創造へ…

『エアロダンシング』は'99年のフライトに向けて鋭意整備中です。開発現場ではF4FやF15などの戦闘機が飛び回っています。さて今日も、フルスロットルで開発だあ~!

(AP開発部/幅朝徳)

DC

バギーヒート



開発状況

33%

- 発売予定日：'99年3月
- 発売元：CRI

キミもバギーでHEAT UP!!

『バギーヒート』は從来のレースゲームの常識を覆す、超ド級オフロードレーシングゲームです。チーム一団、オーバーヒート寸前の勢いで日夜開発に励んでいます。「ぶるぶるパック」も期待してください。

(AP開発部/幅朝徳)

DC

サイキックフォース2012



開発状況

30%

- 1999年春
- 発売元：タイトー

360度オールレンジバトル始動!!

基本的にアーケードからの完全移植ですが、サウンドに若干の修正が入ります。ストーリーモードは、フルボイスとなり、BGMは全てアレンジ版となる予定です。ご期待下さい!

(マーケティング課/白丸)

DC

July



開発状況

?%

- 発売予定日：11月27日
- 発売元：フォーティファイブ

1999年7月…全ての謎が明らかに

巨大な陰謀に巻き込まれていく平凡な大学生、高村誠と、都市の闇を徘徊する復讐者、ヨシュアとの全く異なる視点のドラマが交錯する世纪末模様。ストーリー紹介が進むごとに謎は深まっていく。

(セガ・CSPR/平野将典)

締め切り直前!!

飛び込み情報局

最大5000人の同時プレイが可能なネットワーク型RPGとしてサターンで開発が進められていた、ショウエイシステムの『Warrzワーズ』

がそのプラットフォームをドリームキャストに移行。より高次元の表現に挑むことになった。発売日、価格ともに未定だ。

コレさえあれば発売日は一目瞭然



新作発売カレンダー

発売予定日

ソフト名

メーカー名 予定価格(税別)

SEGA SATURN

● 11月

- 5日 新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち
- 12日 リアル麻雀アドベンチャー 海へ~Summer Waltz~
- 19日 カブコンジェネレーション～第4集 孤高の英雄～
- 七星騎神ガイアード クラウン魔滅作戦
- ストリートファイターゼロ2' (サータンコレクション) She's in~シーズン~
- 全日本プロレス FEATURING VIRTUA (サータンコレクション)
- グラントライア (メモリアルパッケージ)
- アイドル雀士スチーパイ めちゃ限定版～発売5周年記念バージョン
- ウェーブドリリガムン サーガ Find Love2～Rhapsody～
- e'tude prologue～揺れ動く心のかたち～
- SANKYO FEVER 実機シミュレーション Vol.3
- SANKYO FEVER 実機シミュレーション Vol.3 ボーナスパック
- ボールディランド

- ガイナックス／6800円
- セタ／6800円
- カブコン／5800円
- カブコン／5800円
- カブコン／2800円
- キッド／6800円
- セガ／2800円
- ゲーム アーツ／ESP／4200円
- ソリトンソフトウェア／5800円
- ダイキ／6800円
- TAKUJO／5800円
- SEGA研究所／5800円
- SEGA研究所／6800円
- パンフレスト／6800円

● 12月

- 3日 カブコンジェネレーション～第5集 格闘家たち～
- ウイングポスト3 プログラム '98
- 続 初恋物語～修学旅行～ 徳間書店／インターメディア・カンパニー／7800円
- マイ・フェア・レディ バーチャル麻雀II
- 瑠璃色の雪
- シリエットミラージュ (サータンコレクション)
- 仙窟活龍大戦力オシード (サータンコレクション)
- 悠久幻想曲ensemble vol.1
- ファーランドーサー 時の道標
- ファーランドーサー 時の道標 限定版
- 23日 6インチ まいだーりん
- ルームメイトW～ふたり～
- ラングリッサー トリビュート 日本コンピュータシステム (メイティア)／1980円
- サクラ大戦 帝撃グラフ
- プロ指南麻雀「兵」
- ダービースタリオン
- ロックマンX4 (サータンコレクション)
- よしもと麻雀俱楽部
- Girl Doll Toy
- NOEL3

- カブコン／5800円
- コーエー／6800円
- マイクロネット／8800円
- キッド／6800円
- トレジャー／2800円
- ネバーランドカンパニー／2800円
- メディアワークス／3800円
- ティジイエル (TGL)／6800円
- ティジイエル (TGL)／7800円
- キッド／5800円
- データム・ポリスター／6800円
- レッドカンパニー／4800円
- カルチャーブレーン／5800円
- アスキー／6800円
- カブコン／2800円
- 彩京／未定
- ザウス／6800円
- パイオニアLDC／6900円

● 99年以降

- 99年1月末 ロックマン8 (サータンコレクション)
- 99年2月末 悠久幻想曲ensemble vol.2

- カブコン／2800円
- メディアワークス／3800円

● 発売日未定

- 今冬 フレンズ～青春の輝き～
- 音楽ツクールかなで～る2
- スタートリング・オッセイ I ブルー・エボリューション
- SYNCHRONICITY (シンクロニティ) (仮称)
- THE RUINS (リーンズ) (仮称)
- ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～
- ミレニアムファイア
- DEVICEREGN
- 発売日未定 英雄伝～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～
- 制服～ハイスクールカウントダウン～
- モンスター～メーカー ホーリーダー
- JリーグエキサイトステージV1
- ワーズ・ワーズ
- ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション
- 無人島物語外伝～高持教授の大冒險～
- 七つの秘館 戦機の微笑
- コントラ～レガシィ～オブ・ウォ～
- ソニック・ザ・ファイターズ (仮称)
- アドヴァンスト V.G.2
- POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン版タイプ
- POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン版タイプ
- レクイエム (仮称)
- SUPER 301 SQ (仮称)
- USドラッグチャンプ (仮称)
- モニカの城
- かもめ大作戦～女神たちのさやか～
- バックガナイア～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」
- インデペンデンスティ
- パチンコファイター (仮称)
- ピラミッドの謎～アンク～
- スタートリング・オッセイ II 魔竜戦争

- NECインターチャネル／7200円
- アスキー／5800円
- レイ・フォース／未定
- A.D.M／未定
- A.D.M／未定
- コナミ／未定
- バンダイ／5800円
- メディアワークス／5800円
- アルフア・オメガソフト／未定
- アローマ (ユーメディア)／未定
- NECインターチャネル／6800円
- エボック社／未定
- エルフ／未定
- カブコン／未定
- KSS／未定
- コエ／未定
- コナミ／未定
- セガ／未定
- ティジイエル (TGL)／5800円
- 徳間書店／インターメディア・カンパニー／未定
- 徳間書店／インターメディア・カンパニー／未定
- 日本アートメディア／未定
- 日本物産／未定
- 日本物産／未定
- パイオニアLDC／6800円
- ピングキッズ／5800円
- フォックスインラクティブ／未定
- フレ・ステージ／未定
- レイ・フォース／未定

発売予定日	ソフト名	メーカー名	予定価格(税別)
-------	------	-------	----------

発売日未定	スタートリング・オッセイ III ミレニアムの聖戦 リアルサウンド2～霧のオルゴール～	レイ・フォース／未定	ワープ／5800円
-------	--	------------	-----------

DREAMCAST

● 11月

20日

27日

ドリームキャストFAN

- ドリームキャスト [ハード]
- GODZILLA GENERATIONS
- セガ ラリー2
- バーチャファイター3tb
- ベンベントライアイスロン
- July
- アーケードスティック [周辺機器]
- ドリームキャスト・S端子ケーブル [周辺機器]
- ドリームキャスト・キーボード [周辺機器]
- ドリームキャスト・コントローラ [周辺機器]
- ドリームキャスト・ステレオAVケーブル [周辺機器]
- ドリームキャスト・モジュラーケーブル [周辺機器]
- ビジュアルメモリ [周辺機器]
- レーシングコントローラ [周辺機器]

No. 22 12月4日号発売

- セガ／2980円
- セガ／5800円
- セガ／5800円
- セガ／5800円
- セガ／5800円
- セガ／5800円
- セガ／5800円
- セガ／3000円
- セガ／4500円
- セガ／2500円
- セガ／1500円
- セガ／700円
- セガ／2500円
- セガ／5800円

- セガ／5800円
- セガ／5800円
- セガ／5800円
- セガ／5800円
- NECホームエレクトロニクス／5800円
- セガ／ESP／スティング／5800円
- BPS／未定
- セガ／2980円

● 12月

3日

10日

17日

23日

- BLUE STINGER
- GEIST FORCE
- SONIC ADVENTURE
- インカミング 人類最終決戦
- セブンスクロス
- 神機世界 エヴォリューション
- テトリスク
- モスラドリームバトル(仮称)【ビジュアルメモリ】

- セガ／5800円
- セガ／5800円
- セガ／5800円
- イマジニア／5800円
- NECホームエレクトロニクス／5800円
- セガ／5800円
- セガ／未定
- セガ／2980円

● '99年1月以降

1月14日

1月未定

2月未定

- 戦国TURB
- クラimaxx ランダーズ
- エアログミング featuring Blue Impulse
- デジタル競馬新聞 (仮称)
- Get Bass
- 釣りコントローラ (仮称)【周辺機器】
- 北へ。White Illumination
- COOL BOARDERS(仮称)
- 麻雀 (仮称)
- ぶよぶよ～ん
- バギーヒート
- ガメラドリームバトル(仮称)【ビジュアルメモリ】
- ちょ～ハマるゴルフ
- Speed Busters
- 飛龍の拳列伝 (仮称)
- エンターテイメントGOLF (仮称)
- 大相撲 (仮称)
- 紫炎龍2 (仮称)
- ダイナマイドロボ (仮称)

- セガ／5800円
- CSK総合研究所／未定
- ショウエイシステム／6800円
- セガ／未定
- セガ／未定
- ハドソン／未定
- ウェップシステム／未定
- 加賀テック／naxat／未定
- コソバイル／未定
- CSK総合研究所／未定
- セガ／2980円
- セガ／5800円
- UbiSoft／未定
- カルチャーブーン／5800円
- ボトムアップ／未定
- ボトムアップ／未定
- 童／未定
- 童／未定

● 発売日未定

今冬

来春

3月未定

8月未定

12月末

- モナコ・グラブリ・レーシング・シミュレーション2
- ロの食卓2
- ザ・キング・オブ・ファイターズ (仮称)
- Project Berkley(仮称)
- サイキックフォース2012
- ELEMENTAL GIMMICK GEAR
- 蒼鋼の騎兵 スペースグリフロン
- Little dream
- RAYMAN2 (仮称)
- クラック2
- 虹色天使 (仮称)
- VGA BOX(仮称)【周辺機器】
- ぶるぶるパック(仮称)【周辺機器】
- アキバ～電脳組パタPies!
- リーヴ ソロサッカーカラブをつくろう!
- ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～
- 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
- プロ野球チームをつくろう！
- はるかぜ戦隊Vフォース～翼の向こうに～
- マイクデバイス(仮称)【周辺機器】
- メルクリウスプリティ
- モンスタークリード
- BIOHAZARD-CODE : Veronica-
- パワーストーン
- グランディア2
- 鄭問之三國誌
- Dream Flyer 【通信ソフト】
- CARRIER (仮称)
- Warr ワーズ
- 機動戦士ガンダム (仮称)
- F-1ゲーム (仮称)

- Ubisoft／未定
- ワープ／5800円
- SNK／未定
- セガ／未定
- タイト／未定
- ハドソン／未定
- パンサーソフトウェア／未定
- パンサーソフトウェア／未定
- Ubisoft／未定
- SIEG／未定
- ジャパンコーポレーション／未定
- セガ／未定
- コラボ／未定
- カブコン／未定
- カブコン／未定
- ゲーム アーツ／未定
- ゲーム アーツ／未定
- コラボ／未定
- ジャレコ／未定
- ショウエイシステム／未定
- パンダイ／未定
- ビデオシステム／未定

注：ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは今号で初登場したもの、青字で書かれているものは、発売日もしくはタイトル名に変更があったものです。

次号サターンFANが変わります

ドリームキャスト 11月20(金) FAN 発売予定

『バーチャファイター3tb』の直前総力特集を筆頭に、話題作が揃い踏み。さらに好評の「ドリームキャスト解体新書」では、ネットワークなどゲーム以外の魅力に肉薄!!

ご質問・お問い合わせ

●記事に関するご質問は **03-5569-6244**

●広告掲載に関するお問い合わせは **03-5569-6215**

本誌スペック表の見方

①対応機種：DCはドリームキャスト、SSはセガサターン。②発売予定日 ③メーカー希望の販売予価（税別）。④発売元：発売元のメーカー名。カッコ内はブランド名。⑤開発元：公式発表された開発元のメーカー名。明らかにされていない場合は未発表と明記。⑥ジャンル：編集部で判断したソフトの区分。⑦対象年齢：メーカーが指定する推奨年齢。⑧ディスク枚数：SSの場合、同梱されているCD枚数。DCの場合、同梱されているGD枚数を明記。⑨複数プレイ：同時または交代でプレイできる最大人数。⑩データセーブ：セーブ機能がある場合、セーブに必要なブロック数とその内容。ただしDCの場合はビジュアルメモリが必要。⑪対応周辺機器等：ソフトに独自対応している周辺機器。DCの場合は、セーブ以外の対応があるビジュアルメモリ、また内蔵モードを使う機能がある場合も明記。⑫現在の開発状況：メーカーの判断によるソフトの開発状況をパーセンタージで明記。カッコ内は確認を行った時期。

① DC	② 11月27日発売予定
	③ 5800円（税別）
発 売 元	④ セガ
開 発 元	⑤ セガ
ジ ャ ン ル	⑥ アドベンチャー
対 象 年 齢	⑦ 全年齢
ディスク枚数	⑧ 1枚
複 数 プ レ イ	⑨ 2人同時
データセーブ	⑩ 39・プレイデータ
対応周辺機器等	⑪ なし
現在の開発状況	⑫ ?% (10月29日現在)

発行所：株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー／発行人：山森尚／編集人：高島寿洋
 ●編集長：加藤政樹／●編集委員：村田寅生／〈編集〉／●スタッフ：荒田茂樹、伊藤博充、大石美智子、堀玉守、田村雅、寺崎宏之、西村俊行、山口康弘／●アシスタント：青木智彦、井上淳、梅木界也、大村和也、片井美樹雄、田中雅邦、古屋陽、松本亮、平岡祐輔／●情報企画部：福成雅英、●マップ：佐藤大作、篠崎昌／●農田泰、●アシスタント：石井賀子、石橋孝志、千葉友作／●販売部：●マネージャー：大野浩志／●スタッフ：高野なおみ、●アシスタント：江浦敏乃／●企画室：○サマネージャー：大野克俊（NCO）、●マネージャー：島宮美季、●カバーデザイナー：佐々木さとみ、高山正美／●スタッフ：工藤樹、●アシスタント：岩田麻記子、佐々木真也、森田智子、山内惠美（DTP）／●スタッフ：小出貴美子、土本麗子、中村正吾／●シシスタンプ：五嶋薫恭子、石動太一、大久保之、佐藤祥子、高瀬美恵子、西原孝治、三橋裕二、波渡春奈／●デザイン：●AD：鈴木俊明（マッシュアップアンド）／●スタッフ：今村奈緒美、梅幸子／●アシスタント：佐久間弘子／協力：●校閲：笠原紀彦、高島一仁／●写真：守屋貴章／●編集：牛山雅彦、大野哲次／●デザイン協力：糸原デザイン事務所・川田博、有隈会社デザイン／●有限会社フリーウェイ・リーフ／●フィニッシュデザイン／株式会社キヤダ・イ、栗原雅彦、株式会社つかざコンピュータ、株式会社日創、株式会社ホットップ／●印刷／凸版印刷株式会社

©TOKUMASHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998 ※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名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。〔R〕〔TM〕などの表記は省略させていただきました。さらに著作権者および制作会社に帰属するものとし、版権の〔C〕も一部省略させていただきました。なお記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合は著作権表示は「[]」で区分し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「[]」で区分しています。

湯川専務を男にしてやろうじゃないか!!



和歌山県／アリサ



愛知県／みどりあおい



東京都／双月いおり

このページに掲載するイラスト・カットを大募集中!! テーマは問いません。P159のあと先で「予告」係まで。たくさんのご応募お待ちしております。

GAME INDEX

〈セガサターン〉

アイドル雀士スチーバイ めちゃ限定版	
～発売5周年のパッケージ～	161
ウイニングポスト3 プログラム'98	161
Girl Doll Toy	161
カブコン ジェネレーション	
～第4集 孤高の英雄～	132、145
カブコン ジェネレーション	
～第5集 格闘家たち～	160
サクラ大戦 帝撃グラフ	114
SANKYO FEVER	
実機シミュレーションS Vol.3	134
She'sn～シーズン～	140、146
新世紀エヴァンゲリオン	
エヴァと愉快な仲間たち	135、144
続 初恋物語～修学旅行～	120
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3	
～旅立ちの詩～	118
NOëL3	160
バーチャコールS	128
七星魔神ガイアード	
クラウン嬢滅作戦	142、145
Find Love2～Rhapsody～	136、146
ボールディランド	138、146
モンスターメーカー ホーリーダガー	116
リアル麻雀アドベンチャー	
海へ～Summer Waltz～	139、145
ルームメイトW～ふたり～	122
瑠璃色の雪	126
6インチ まいだーりん	124

〈ドリームキャスト〉

インカミング 人類最終決戦	52
エアロダンシング	
featuring Blue Impulse	50
CARRIER	18
Get Bass	24
GODZILLA GENERATIONS	84
July	94
神機世界 エヴォリューション	48
セブンスクロス	44
セガ ラリー	90
戦国TURB	40
蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	46
SONIC ADVENTURE	26
Dの食卓2	12
バーチャファイター3tb	69
BLUE STINGER	36
ベンベントライアイスロン	98
モナコグランプリ	
レーシングシミュレーション2	34
Littledream	47

〈業務用〉

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	148
タートデビルズ	152
POWER STONE	150
オーシャンハンター	153



推奨年齢
年齢制限
18才以上

夢を追いかける
アナタが好き・

10人の女の子と繰り広げる
本格的恋愛シミュレーションゲーム、ついに登場!!



女の子たちの新しい魅力を充分に
引き出したアニメーションムービーは、
あの「よしもときんじ」氏が監督!!



プレイヤーはアクション要素を持つ
ギター練習でパラメータを上げる。
プロのミュージシャンを目指せ!

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おおさなこは株式会社セガエンタテインメントの商標であり、
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。

Find Love 2 ファインド ラブ ～Rhapsody～ ラブソディ

11月19日(木)発売予定 価格6,800円(税別) 2枚組

DAIKI

株式会社 DAIKI
〒141-0022 東京都品川区東五反田2-2-14第2岩崎ビル3F
©リセアン・AIC ©DAIKI FCF TEL:03-3473-5030



「キザ」「ワイルド」など、態度を入力
する「ドラマチックグリッドシステム」で
臨場感あふれる会話が!



グラフィックは、すべて描き下ろしで
総数1,500枚以上。シリーズ初の
エッチシーンも満載!

もれなく
プレゼント!

Find Love 3大キャンペー

1 SDフィギュアがもらえる
予約キャンペーン

予約を受け付けているお店で申し込んで
下さい。予約者全員に10種類の中から1体を
もれなくプレゼント!



2 ユーザー参加型の「グッとくるボイスCDキャンペーン」
10人の女の子にしゃべってほしいセリフを大募集!

参加方法はゲームソフトに入っているアンケートハガキにしゃべってほしい女の子の名前とセリフを
書いて送って下さいね。送ってくれたセリフの中から選んで約74分間分をCDに収録するよ!
74分間と言ることは…たくさんの量のセリフが収録できますよ。

みなさんどしどし参加してね。

応募方法はSS版「Find Love 2～Prologue～」のグットCD応募券、Win95版「Find Love」グットCD応募券のどちらか1枚をソフトの中に入っている
応募シートに必要事項を書いて返信用切手200円を貼って送って下さい。

応募者全員にもれなく「グッとくるボイスCD」をプレゼントしますよ。

3 集めて参加して全部もらえる
Find Love トリプルコレクションキャンペーン

応募方法はSS版「Find Love 2～The Prologue～」のコレクション
応募券とWin95版「Find Love」のコレクション応募券2枚をソフトの中
に入っている応募シートに貼って下さい。後の応募方法は「グッとくる
ボイスCD」とおなじです。応募者全員にもれなく「グッとくるボイスCD」と
「描き下ろしトレーディングカード」をプレゼントいたします。



●グッとくる
ボイスCD

※デザインは実際の
商品と異なる
場合があります。



特典はなくなり次第終了します。

新世代ゲーム
EPOCH

×
新世代ゲーム
EPOCH

新世代游戏中、
新世代游戏中、

セガサターン アドベンチャー マーチャンティ マリオ

ながま

やかい

セガサターン専用アドベンチャー 麻雀ゲーム

価格 ¥6800(税抜)





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

GAINAX

このマークが描かれたシルエットアートは、ハドウエア
及びセガの登録商標です。セガマークはセガ・エンタープライゼスの登録商標であり、
SEGA(セガ)はセガの登録商標です。○はセガの登録商標です。

東京都武蔵野市中町2-5-2 中町ビル TEL0422-53-5668
©1998 GAINAX ©GAINAX Project Eva. -テレビ東京
(BANDA・VICTOR・GAINAX・NHK・総合・VISION・OHO
監修の会社名、製品名は各会社の商標または登録商標です。



平成10年11月20日発行
第10巻第21号(通巻141号)
第3種郵便物認可

発行人 山森 尚
編集人 高島寿洋

発行所 株式会社徳間書店／インターネット・メディア・カンパニー
〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 開設会員登録番号03-5569-6244
編集部 03(5569)6223 広告部 03(5569)6215 販売部 03(5569)6216

別冊定価550円
本体524円



あの頃、伝えられなかつた想い……。
あなたが会いたかつたのは誰ですか。



フレンズ

～青春の輝き～

近日発売

希望小売価格／7,200円(税別)
(CD2枚組)

©フェアリーテール/NECインターネット・チャネル



好評発売中



希望小売価格／7,200円(税別)
(CD2枚組)

©1998 カクテル・ソフト/NECインターネット・チャネル



NECインターネット・チャネル株式会社

第一アミューズメントグループ 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5
ユーザーサポート受付 (03) 3293-7008 (祝祭日を除く、月~金曜日：午後1時~6時)

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウエア
および周辺機器は、セガ・ガラクシー互換性あります。

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



T1123313110552

©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998

印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 23313-11/20