

キング・オブ・ファイターズ'95  
3月28日CD+???付7800円で発売!!

隔週刊 平成8年2月16日発行(隔週日発行)  
第2巻第3号(通巻75号) 平成3年5月16日第3刷刷印  
**サターンファン**

# SATURN FAN

スーパースクープ号第2弾!!

業務用肉薄!! プレレポート

## ヴァンパイアハンター

スクープ完全独占!!

アンジェリーク

アイレムアーケードクラシックス

ウィザードリィⅦ&Ⅷ

サクラ大戦

ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル

ラングリッサーⅢ

偉大なるドラゴンボール伝説

グラディウス デラックスパック

新世紀エヴァンゲリオン

だいな♡あいらん

天外魔境外伝

ガリバーボーイ

ガングリフォン

Jリーグ プロサッカークラブをつくらう!

1996  
No. 4 2月16日号  
540YEN

特別企画 SEGA AM2 研FAN

## バーチャファイター3

ファイティングソニック  
バーチャファイターキッズ  
ファイティングバイパーズ

本誌ならではの徹底攻略!!

# ストリートファイターZERO

真・女神転生 セガラリー・チャンピオンシップ タイムアタックコンテスト必勝法  
バーチャファイター2/ガーディアンヒーローズ

SEGA

# サッカーを育てる。



**J.LEAGUE**  
**プロサッカークラブをつくらう!**






ANTLERS JEF UNITED REYSOL RED DIAMONDS VERDY MARINOS  
 FLUGELS BELLMARE S-PULSE JUBILO GRAMPUS GAMBA  
 CEREZO SANFRECCE



2月23日発売予定 6,800円(予価)  
 [スポーツ育成シミュレーション] © SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

# サッカーで育つ。



## Jリーグ ビクトリーゴール'96



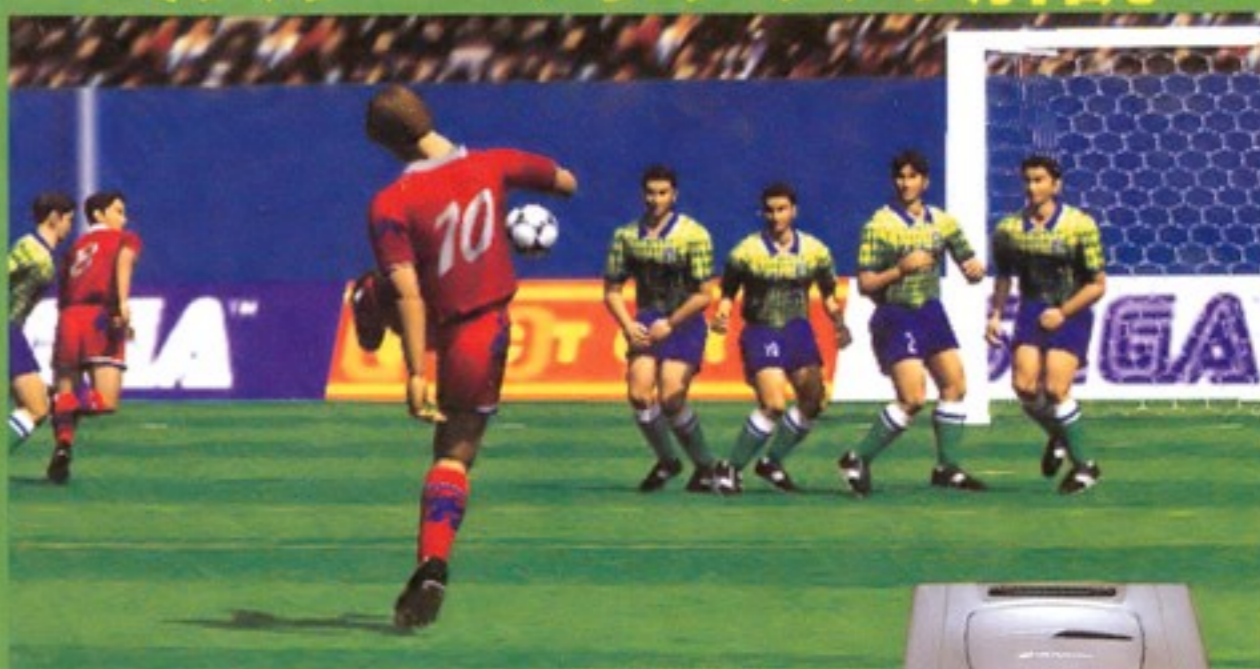
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

3月28日発売予定 5,800円  
[スポーツ] マルチターミナル対応

ビクトリーゴールの最新作。アビスパ福岡と京都パープルサンガも加わり、16チーム勢ぞろいだ。コマンド入力による高度な連携、忠実に再現した個性豊かな実名選手。実況に金子勝彦、解説に木村和司をむかえた豪華版だ!!



## ダイヤモンドサッカーの実況! ミスターマリノスの解説!!



破天荒 セガサターン  
SEGA SATURN



## 夢を実現! キミの街に理想のチームをつくらう!!



会社の経営は難しい。ましてプロサッカーリーグならなおさらだ! 人気商売の様で実力もなくちゃいけない。お客さんが入らなきゃ儲からないけど、それには大きなスタジアムが欲しい。人気選手が移籍? 外国人選手が故障? 若手育てて、スポンサー探して、ファンサービスして試合に勝って...! Jリーグ制覇めざして、いっそがしいぞ~!!

ドリブルで攻め上がります。、小川



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

セガサターン専用ソフト

本格的な海釣りシミュレーションゲーム!

# シーバスフィッシング

SEABASS FISHING



総合監修 / 村越正海



'96年  
2月23日  
発売予定

釣りシミュレーション  
¥6,800  
(税抜)

海のゲームフィッシングとして現在もっとも人気のあるシーバス(日本名:スズキ)を対象魚とした本格的な海釣りゲーム。「トーナメントモード」「フリーフィッシングモード」の2つのゲームモードを用意。ゲーム中は、3Dポリゴンによる魚との超リアルなバトルを展開します。このほか、テレビでお馴染みのシーバス・ルアーフィッシングの第一人者、村越正海氏が音声でルアーフィッシングの基礎から教えてくれる「フィッシング入門」など、初心者の方でも楽しくプレイできます。

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

奇妙奇天烈、大江戸幕末珍道中!

# 魔虎遊撃隊 活劇編

'96年3月  
発売予定

アクション  
¥5,800  
(税抜)

高速戦闘ヘリ“サンダーホーク”を操縦し、世界の凶悪なテロリストに立ち向かえ!

# THUNDERHAWK II

サンダーホーク II



'96年  
2月23日  
発売予定  
シューティング  
¥6,800  
(税抜)



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

- 立体的な地形！  
高低差のある地形がリアルな戦場を構成。  
山に隠れて目標に近づくなど、地形を利用した戦術が可能。
- 多彩なミッション！  
中東の機甲師団との対決、北の核テロリストの阻止など  
様々なミッションを用意。さらにミッションの目標に  
合わせて武器を選択。多彩な武装で戦うことが可能。

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



時は幕末、慶応年間…  
花のお江戸を混乱に陥れた  
奇想天外はちやめちやコンピが  
サターンで帰ってくる!



©1996 Victor Entertainment, Inc.

あの「GOTHA」を超えて

衝撃の3Dシミュレーション

待望の第2弾!

# GOTHA II

ゴータ2

## 天空の騎士



### 声の出演

- 金丸 淳一
- 大塚 明夫
- 井上 和彦
- 神原 良子
- 平松 晶子
- 高野 麗
- 梶 柳二
- 柴田 秀勝

ドラマティックな物語と迫力のCG、システムもさらに進化!

浮遊した大陸によって形作られた世界で、ストーリーが進む。戦乱の中に生きる王子の運命は……? HEX戦を廃止し、マップ上を思いのまま動ける自由度を高め、フリーマップシステム、高度な戦略性を生む新武器システムや隊形システム、行動経験値システム。そしてもちろん完全マルチシナリオ・マルチエンディング。ドラマの結末を決めるのは、きみだけだ。

**2/23発売!** サターン版 6,800円

マイクロネット **Micronet**

企画・開発:株式会社 マイクロネット  
販売元:株式会社 光栄  
©1996 MICRONET CO.,LTD.  
©1996 KOEI CO.,LTD.

お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お申し込みは ☎ 0120-55-3594 (平日10:00~17:00)

- 通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●クレジットカードもご利用いただけます。(JCB、VISA、Master、BC)
- 郵便振替でのお申し込みも承っております。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社光栄宛でお振り込みください。●送料はご購入金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。
- 商品はお注文から10日以内にお届けいたします。●原則として返品はできませんので、ご了承ください。

お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント!

通信販売





# 七つの秘館

謎ベンチャーゲーム

直木賞作家・志茂田景樹、ゲームに初挑戦!  
なめらかで美麗な3DCG、  
有名声優による迫真の語り  
謎が謎を呼ぶ衝撃のアドベンチャー。

スベードの女王が笑うとき  
キングはリングを捨てる  
死せる孔明に目を与え  
静かに沼に行くべし  
時を刻む蠟が、水に帰る  
風車回らば  
耳に栓をして闇で照らせ  
スフィンクスは口を開け  
封印の部屋へ歩くだらう

岬に建つ七つの館を舞台に、  
物語は今、闇より姿を現す。

**4/5**  
発売予定  
サターン版  
7,800円(予価)

- 原作/志茂田景樹
- 音楽/宮川 泰
- キャスト/一平——緑川 光  
玲奈——國府田マリ子  
鈴子——天野 由梨  
まどか——深見 梨加  
赤島——岸野 幸正  
黒谷——難波 圭一  
ナレーション——永井 一郎
- プロデューサー/シブサワ・コウ



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

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


☎ テレホンサービス・KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)


- 当社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可しておりません。
- 広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。
- ソフトの内容及び価格、発売日等は改良のため変更する場合があります。
- ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 **光栄**

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861代



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

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。



# 恋ほど素敵なゲームはない。

あのスワティもあざやかなアニメで登場！

ときめきの恋愛アドベンチャーゲーム

「きゃんきゃんバニー」の名作が、

フルカラーで、いよいよセガサターンに登場。

シナリオも新しく追加。エンディングには感涙！

泣いたり、笑ったり、怒ったり……

そんな女の子の微妙なキモチに、

キミはどこまで応えてあげられる!?



※画面は制作中のものです。

セガサターンだけの  
きれいな**32,000**色

シャトルマウス対応



きゃんきゃんバニー  
**プルミエール**

**96年4月発売予定**  
**定価5,800円(税別)**

©カクテルソフト

成人指定のため18才未満の方のご購入はご遠慮ください。



株式会社キッド  
〒153 東京都目黒区中目黒1-8-1中目黒I.T.ビル1F  
ユーザーサポートTEL. 03-5722-6289

スタッフ募集  
アニメーター・ゲームデザイナー・プログラマー・グラフィックデザイナー  
※実務経験2年以上 詳細はお電話にてお問い合わせ下さい。/TEL.03-5722-6289(担当 細田)

●Nifty Serveの「GO FCGAMERXフォーラム」もご覧ください。





みせんまげなよ…キミの部屋で。

初回プレス限定  
特典付き!!

3月下旬  
発売予定

### 総勢(5+α)人の

「放課後の天使たち」が、待っている…。  
ジグソーパズルになっている彼女たちの  
スナップ写真を、限られた時間で完成させよう。  
見ることができるムービーは4段階。  
できるだけ短い時間でクリアするのが目的だ。  
「放課後の天使たち」がプライベート・タイムを用意して  
待っています。



# My Best Friends

マイ・ベスト・フレンズ

- ★クリアタイムによってムービーが変化!! (4段階)
- ★魅力満載のアニメーションと声優によるリアルな演出!!
- ★見たいときに見られるリプレイ機能!! (クリアキャラのみ)



**X指定 18以上** セガサターン専用(X指定18才以上) パズルゲーム(1人用)  
予価6,800円(税別) ©1996 ATLUS



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

■スタッフ募集中! [職種] 1. ゲームデザイナー(企画) 2. プログラマー 3. キャラクターデザイナー 4. 店舗スタッフ  
\*経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください。 総務部 03(3235)7801

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356(毎週月曜・水曜日の15:00~18:00祝日除く)

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

**ATLUS**  
株式会社アトラス

# COMPUTER 恋LAND 夢LAND 東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28  
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全 日 制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

## ゲームアーティスト養成講座

全 日 制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1,2,3年コース)	単 科	月・木曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲームコンピューターグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	--	--------	--	--

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全 日 制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1,2,3年コース)	単 科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	--	--------	---	----------------------------------

## サウンドクリエイター養成講座

全 日 制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1,2年コース)	単 科	月・木曜日 PM 1:00～ 4:00 PM 6:30～ 9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。
-------------	-------------------------	--	--------	---	--

## Mac-マルチメディア映像クリエイター養成講座

全 日 制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。	単 科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	--	--------	---	---

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。  
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが、初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

## 通信講座募集中

### ゲームデザイナー養成講座 [初心者コース]

- プログラミングの経験の無い方向け  
**Aコース**
- BASICをマスターした方向け  
**Bコース**
- プログラミングの経験の無い方向け  
**Cコース**

### [経験者コース]

- BASICゲームプログラミングコース
- C言語ゲームプログラミングコース
- アセンブラゲームプログラミングコース
- ゲームデザイナーコース

### サウンドクリエイター養成講座

- サウンドコンポーザーコース
- サウンドドライバー作成コース



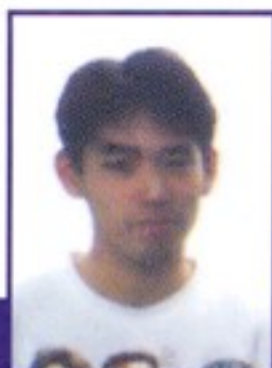
Edit

伝説の学校

今、大々が語りはじめた

## 1996年4月生学校見学会実施中!

## '96年3月生願書受付中!



### ◆ 真実の勝利 ◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。  
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。  
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、  
ゲーム会社に応募(1社目)一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる  
当学院のすごさが伝説化しつつあります。

◇全日制1年、2年、3年コース  
月曜日～金曜日  
AM10:00～PM4:00

◇単科コース  
月曜日と木曜日又は、火曜日と金曜日の週2回又は、土曜日の週1回  
平日コース PM6:30～9:30  
土曜コース AM10:00～PM4:00

TOKUMA  
INTERMEDIA  
COMICS  
TIC

# 最強の

本物のゲームコミックたちが  
ここに集まる!!

ことぶきつかさ  
山田川太郎 &  
神崎将臣

紺野さおり  
あんくるさむ  
面堂かすき  
内藤泰弘  
本多且典  
雨城みすか  
しなのあずみ

# 闘神伝 1 & 2

闘神伝1&2コミックアンソロジー

A5判 168ページ 780円(税込)

©TAKARA PROGRAMMED BY TAMSOFT/イラスト ことぶきつかさ

2/9  
発売

発売：徳間書店  
発行：徳間書店インターメディア  
※販売に関するお問い合わせは  
徳間書店インターメディア販売部  
03-3573-8613まで

闇の中で闘い続ける者どもの黙示録が、  
今幕を開ける。

ポリゴンで表現された3Dダンジョンと、  
迫力のサウンドが背徳の世界を強烈に演出。

悪魔との駆け引きや合体など、  
かつてない恐怖と戦慄がプレイヤーに襲いかかる。



好評  
発売中

- セガサタンの機能をフルに活かし、2Dフィールド・3Dダンジョンをフルポリゴンで表現!
- VICE(ヴァイス)システムがRPGの戦闘に、より重厚な戦略性を持たせた!
- 登場する悪魔は300種以上。「友好度」や「服従度」を内部設定し臨場感あふれる駆け引きを演出!

真・女神転生

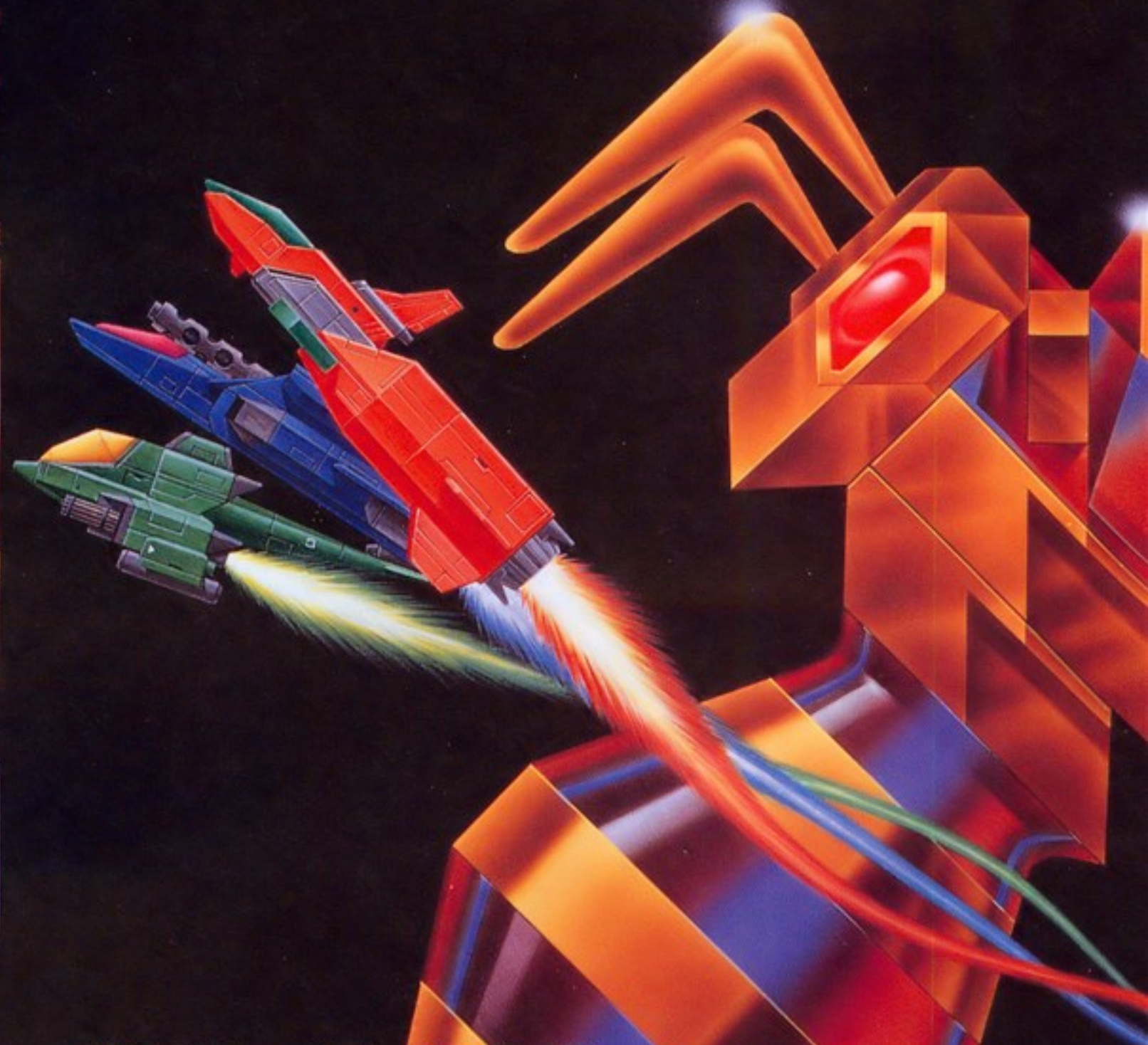


# デビルサマナー

悪 魔 召 喚 師

セガサターン専用 ロールプレイングゲーム(1人用)

価格6,800円(税別) ©西谷 史/シブス ©1995 ATLUS



95年度ゲームスト特別賞受賞  
伝説のSTGを移植!!

昨年アーケードで話題になった本物のシューティング・ゲームが、  
早くもセガサターンに登場!

他では味わえないレーザーボンバーやボスキャラ達が、  
きっとプレイヤーの胸を熱くさせる!



4月  
発売予定

※画面はアーケード版のものです。

新システム「GP(ゲット・ポイント)」で高得点を狙え!  
GPとは、敵を連続で破壊した時に加算されるボーナスのことだ!

# Don'tachi



セガサターン専用 縦スクロールシューティングゲーム(1~2人用)

予価5,800円(税別) ©CAVE ©1996 ATLUS

アトラス・テレホンサービス 03-5261-2356(毎週月曜・水曜日の15:00~18:00祝日除く)

■スタッフ募集中! (職種)1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.店舗スタッフ

※経験2年以上の方。詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください。総務部 ☎03(3235)7801

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

ATLUS

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12 株式会社アトラス



#### <セガサターン>

アイドル雀士スーチャーバイⅡ	164
アイレムアーケードクラシック	32
アローン・イン・ザ・ダーク2	56
アンジェリーク	28
ISTO E ZICO ジョーの考えるサッカー	167
ヴァンパイアハンター	18
ウィザードリィⅥ&Ⅶ	160
F-1 Live Information	108
おまかせ! 退魔業(セイバース)	144
GUN GRIFFON The Eurasian Conflict	48
機動戦士ガンダム	157
クイズ365(サン・ロク・ゴ)	168
空想科学世界ガリバーボーイ	122
クラディウス デラックスパック	166
サイバードール	169
サクラ大戦	14
3×3EYES~吸精公主~S	171
ザ・ハイパーゴルフ~デビルズコース~	157
ザ・ホード	150
シーバースフィッシング	165
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	140
四柱推命ピタグラフ	155
新世紀エヴァンゲリオン	34
真・女神転生 デビルサマナー	130
水滸演武~風雲再起~	162
ストリートファイターZERO	90
スナッチャー	161
セガラリー・チャンピオンシップ	134, 156
ソニックウィングススペシャル	167
だいなあいらん	52
ダイヤス外伝	156
超兄貴~究極...男の逆襲~	129
提督の決断Ⅱ	148
テーマパーク	111
鉄球 TRUE PINBALL	170
天外魔境外伝 第四の黙示録	119
THOR~精霊王紀伝~	128
闘神伝S	57
ドラえもん のび太と復活の星	169
ドラゴンフォース	127
ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	126
首領蜂(ドンパチ)	159
七つの秘館	161
NINKU-忍空-~強気な奴等の大激突!~	138
バーチャコップ	156
バーチャファイター2	81
バーチャフォトスタジオ	163
バーチャルカジノ	163
ばくばくアニマル~世界飼育係選手権~	68
パンツァードラグーン ツヴァイ	40
PDウルトラマンリンク	152
ピクトリーゴール'96	124
日灼けの思い出+姫くり	156
ファイティングバイバース	80
フィッシング甲子園	164
フェーダ・リメイク/~エンブレム・オブ・ジャスティス~	146
ブレインバトルQ	162
麻雀上手	168
モータルコンバットⅡ 完全版	170
ラピュラス・パニック	30
ラングリッサー3	54
リターン・トゥ・ゾーク	154
料理の鉄人~キッチンスタジアムツアー~	170
ロジック・レインボータウン	167
ROBO・PIT(ロボピット)	153
ワールド アドバンスド大戦略 作戦ファイル	44

#### <MEGA-CD>

シャドウラン	158
--------	-----

#### スペック表の見方

①発売予定日: この本を作っている時点での発売予定時期。  
 ②発売元: 原則として発売元のメーカー名を表記。カッコ内はブランド名。  
 ③開発元: 原則として開発元のメーカー名を表記。開発元が明らかにされていない場合は発売元と表記。  
 ④予定価格(税別): メーカー側の希望する税別販売予定価格。  
 ⑤ジャンル: 編集部で判断したソフトの種別。  
 ⑥対象年齢: メーカーが指定する推奨または制限年齢。  
 ⑦CD枚数: CD-ROMの枚数。  
 ⑧複数プレイ: 同時または交代でプレイできる人数。  
 ⑨対応周辺機器等: 対応している周辺機器を表記。  
 ⑩バックアップメモリー: バックアップメモリーへの対応の有無。対応している場合はその必要ブロック数やセーブ内容を表記。  
 ⑪コンティニュー等: コンティニューやパスワード機能の有無を表記。  
 ⑫現在の発売状況: ソフトの完成度をパーセントで表記。カッコ内はその確認を行った時期。

発売予定日	①3月31日
発売元	②セガ
開発元	③エス・エヌ・ケイ
予定価格(税別)	④5800円
ジャンル	⑤アクション
対象年齢	⑥18歳以上推奨
CD枚数	⑦2枚
複数プレイ	⑧6人交代
対応周辺機器等	⑨マルチターミナル6、シャトルマウス対応
バックアップメモリー	⑩100・プレイデータ
コンティニュー等	⑪パスワード
現在の発売状況	⑫90%(1月25日現在)

- ウルテクに関するご質問は ☎022-213-7555
- それ以外の記事に関するご質問は ☎03-3573-8605
- 広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-3573-8612

読者の皆様からのお問い合わせは、休日を含め、月曜日から金曜日の、午後4時から6時までの間、上の番号で受け付けています。質問は本誌に関するだけで、ゲームの解答はヒントについてはお答えできません。

#### ●特別企画

#### ●AOUショーを控えて新作爆発!!

# SEGA AM2研 FAN

バーチャファイター3/バーチャファイターキッズ/ファイティングソニック/ファイティングバイバース 他...73

#### ●TOP SCOOP

#### ●完全独占掲載記事満載!!

## アンジェリークSpecial

ラピュラス・パニック	30
アイレムアーケードクラシックス	32

#### ●特報

#### ●本誌だけの特別情報満載!!

## サクラ大戦

## ヴァンパイアハンター

新世紀エヴァンゲリオン	34
パンツァードラグーン ツヴァイ	40
ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	44
GUNGRIFON The Eurasian Conflict	48
だいな♡あいらん	52
ラングリッサーⅢ	54
アローン・イン・ザ・ダーク2	56

#### ●期待作CONTINUE REPORT!!

天外魔境外伝 第四の黙示録	119
空想科学世界ガリバーボーイ	122
ピクトリーゴール'96	124
ドラゴンボールZ~偉大なるドラゴンボール伝説~	126
ドラゴンフォース	127
THOR~精霊王紀伝~	128
超兄貴~究極...男の逆襲~	129

#### ●攻略

#### ●最後まで完璧フォロー!!

## ストリートファイターZERO

VIRTUA COLOSSEUM FOR バーチャファイター2	81
真・女神転生 デビルサマナー	130
セガラリー・チャンピオンシップ	134
NINKU-忍空- ~強気な奴等の大激突!~	138

#### ●NEW SPACE

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	140
おまかせ! 退魔業	144
フェーダ・リメイク/~エンブレム・オブ・ジャスティス~	146
提督の決断Ⅱ	148
ザ・ホード	150
PDウルトラマンリンク	152
ROBO・PIT	153
リターン・トゥ・ゾーク	154
四柱推命ピタグラフ	155

#### ●データ・ハガキ情報満載 土星の王国

RANKING STREET	61
ばくばくアニマル全日本飼育係選手権大会	68
コーンヘッドクラブ	70
NEWS Dynamite!	105
ゲーム研究所SPECIAL	108
読者プレゼント	114
新規参入 サードパーティ訪問	116

#### ●SERIES SPACE

HYPER UL-TECH	156
MD&G・G FAN	158
COMING SOON	159
新作発売カレンダー	172

〔編集・発行〕徳間書店インターメディア株式会社 (発売)株式会社徳間書店 ●発行人/山森尚 ●編集人/北根紀子 ●編集長/相沢浩仁 ●編集委員/村田憲生・山田政彦  
 (編集) ●スタッフ/〔東京〕加藤政樹・佐藤大作・佐藤裕・寺崎宏之・中村聡・福田知恵子・山口康弘 (仙台)大石美智子 ●アシスタント/〔東京〕五十嵐達雄・伊藤博充・内海幸・尾崎功・小山田勇史・加納結介・児玉守・田中和也・谷口智文・田村雅・西村俊行・藤岡英之・宮本正教 (仙台)中鉢ゆき子 (広告・販売) ●部長/遠藤剛 (広告) ●スタッフ/大内隆・加藤千香子 (販売) ●スタッフ/石井基之・吉野なおみ (NCC) ●マネージャー/和田秀実 ●スタッフ/佐々木さとみ・佐瀬伸治 (デザイン) ●AD/渡部孝雄 ●スタッフ/〔仙台〕鈴木徳房 (協力) ●校閲/笠原紀彦 ●写真/島崎英俊・園田昭彦・長谷川正彦・浜野忠夫・守屋貴章 ●編集/青木基之・川本ひろし・木村勝好・小里浩一・小峯徳司・栗田格・鈴木鋼一・福永ひさし・松本智春・守屋貴章・山本浩司・渡辺洋二 ●デザイン協力/有限会社デザイラ・アドバンス・今村奈緒美・萩原浩巳・松尾泰男・森広尚子・山田祐子 ●フィニッシュデザイン/株式会社キンタイ・株式会社創文新社・株式会社つかさコンピュータ・有限会社瀬目写植芸 ●印刷/凸版印刷株式会社  
 ©徳間書店インターメディア株式会社 1996 ●本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。また本誌記事中のソフト名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。『E』『TM』などの表記は省略させていただきました。さらに著作権も制作者および制作会社に帰属するものとし、版権の「©」も一部省略させていただきました。なお記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「/」で区別し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「・」で区別しています。

# 巻頭特報

# サクラ大戦

# 大戦



戦略シミュレーションとアドベンチャーが融合した「サクラ大戦」。セガとレッドカンパニーが切り拓く、このかつてないゲームが、CD2枚組みになることに決定。今回の紹介ではその姿を少しだけ紹介するぞ。

# 祝

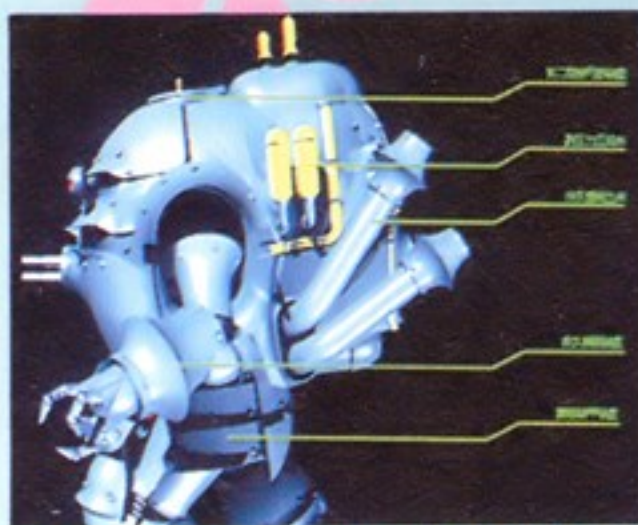
発売予定日	9月	CD枚数	2枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ/レッドカンパニー	対応周辺機器等	シャトルマウス対応
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%(1月31日現在)

## シミュレーションパート

### 戦略性に富んだ クォータービューのマップ画面

大正12年、帝都・東京の街に、徳川幕府の復権をもくろみ、政府転覆を狙う黒之巣会が侵攻を開始。それに対抗すべく政府が組織した独自の軍隊が、6人の少女で構成される「帝国華撃団・花組」。花組隊長の大神一郎が、霊子兵器を操る6人の少女とともに「魔」と戦う…というのがゲームの大筋である。いったい帝国華撃団が活躍する戦闘シーンと、6人の女の子たちがどのように関係してくるのか、非常に気になるところだ。

そこで、まず見てほしいのが一新されたシミュレーション部分の画面。かわいい女の子とは相容れない雰囲気である。戦闘シーンは硬派な戦略シミュレーションの形式を採ることになる様子。各種ウィンドウや、移動範囲の表示などを見ると、実際のゲームがどんな感じになるのか想像できるだろう。主人公の大神一郎が指示を出し、彼の指示に従って、6人の女の子が乗り組む霊子兵器・光武が戦闘をするということになるようだ。



●霊力を原動力にする霊子兵器・光武。どんな攻撃ができるのかはナゾ

#### パラメータウィンドウ

パラメータにいくつかの項目が見受けられるが、気になるのが気合い。戦闘シーンでユニットに当たる霊子兵器は、女の子の霊的なエネルギーを動力にしている。そのために、女の子の霊力に応じて、兵器の性能が変化することがあるのかも。

### 新着!! 戦闘シーン

#### 行動選択 ウィンドウ

行動選択は4種類。「特」というのは超能力による攻撃になるらしい。「移」を選ぶと画面に移動範囲が表示されるようだ。川に橋が架かっているなど、かなり戦略を考えさせられるマップになりそう。



# 容量一挙倍増!!

# CD-ROM2枚組化

発売日は9月予定に延期



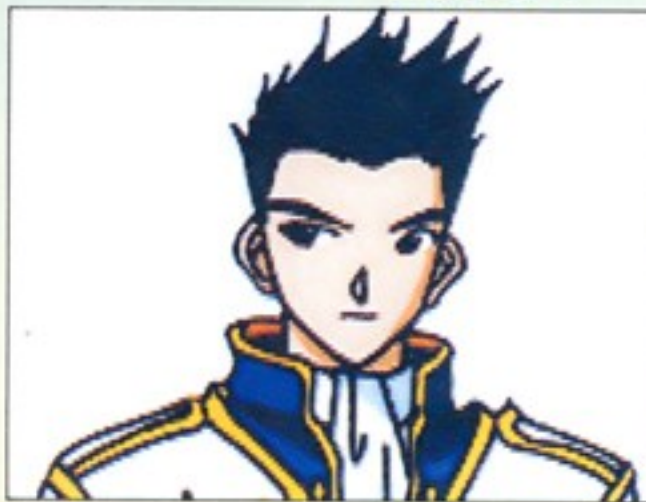
# アドベンチャーパート

## 主人公との会話によって 女性の心理が微妙に変化

そしてもう1つのパートは、アドベンチャー形式。大神一郎、つまりプレイヤーが女の子たちと会話を重ねることによって、その後の展開が変わってくる。ここで特徴的なのが、女の子が感じる印象が、シミュレーションパートの戦果にも影響してくること。超能力で戦うからには、心理状態が影響するのは当然といえるだろう。今回入手した写真ではわからなかったが、選択肢から質問や答えを選ぶ形式になりそうだ。

### 主人公:大神一郎 (帝国海軍少尉)

◎◎自分より霊力が強い女の子たちに困まれて、いったいどんな会話をしているのだろう？



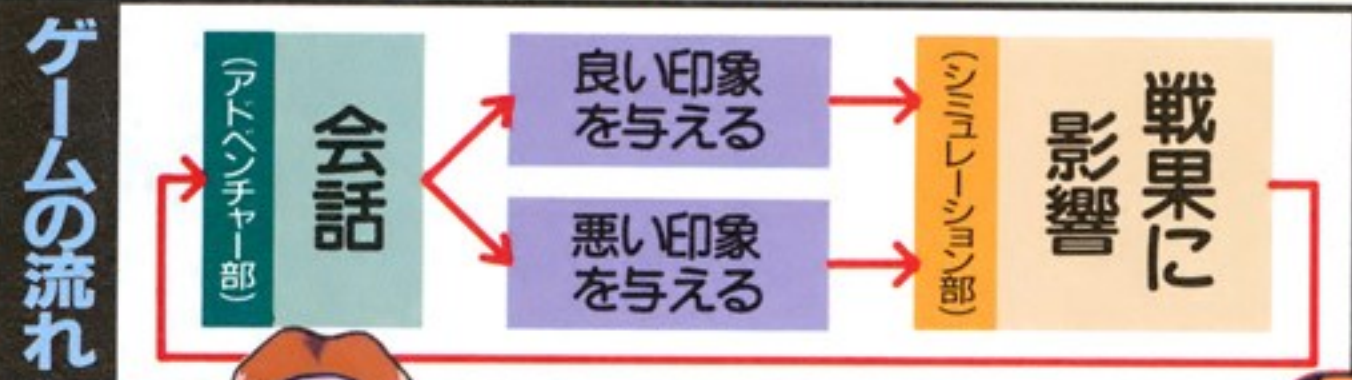
### 真宮寺さくら

脇にしている霊剣荒鷹が勇ましい本編のヒロイン。北辰一刀流の使い手である。群馬県出身の17歳。『サクラ大戦』というタイトルから考えても、彼女が物語に大きく関わってくるのは間違いないだろう。会話シーンで頬を赤らめているのが意味深長だ。制作スタッフによると、恋愛シミュレーション的な部分もあるそうなので、主人公のことを恋慕している…なんていうのは考えすぎ？ 声の出演は横山智佐さんだ。



さ・・・行こう  
みんなが待ってる！

◎普段はカモフラージュのために舞台に立っている彼女たち。ここは控え室だろうか



### 神崎すみれ

◎気丈な彼女の性格がわかる



よし 何としても  
つかまえるんだ！  
気付かれないように慎重にな！

### 桐島カンナ

光武を開発した神崎重工のお嬢様。おしゃれでハイカラな美人だが、キレルとこわい。声は富沢美智恵さん。

◎ポーズが悩ましい  
沖繩出身の19歳。拳法の使い手である。怪力無双、百人力。涙もろくて、情熱的な気はやさしくて力持ちのお姉さんの存在だ。声の出演は田中真弓さん。



ぼんやりだなんて・・・  
君らしくないな？

### 李紅蘭

チャイナドレスのよく似合う紅蘭は中国からやってきた17歳の天才科学者。なのになぜか大阪弁をしゃべる不思議な子。彼女の発明品はいつもヘンテコながら、ときにスゴイモノを作ってしまうこともあるらしい。でも、やっぱり帝国華撃団の頭脳として頼られているようだ。いったいどんな発明品で花組を助けるのか、たのしみだね。声の出演は瀧崎ゆり子さん。

◎大神一郎になにか頼まれて、緊張しているのかな



紅蘭 君が頼りだ  
よろしく頼むよ・・・





## ゲームに先行して 最後のアフレコが終了

去る1月22日、アオイスタジオにおいて『サクラ大戦』のアニメーションパートのアフレコが行われた。当日はアフレコ関係者のみならず、開発や宣伝、営業担当にいたる大勢のスタッフがスタジオに集結。総勢



①アフレコ舞台裏に突撃潜入!? 楽しそうな雰囲気の中にも厳しさが...

50名に及ぶスタッフによって、『サクラ大戦』のアフレコは無事終了した。アフレコを終えて、総合プロデューサーの広井王子氏は…「スゴイ! 街並みなんかとっても雰囲気出てるし、クオリティもすごくいい。それに、とってもバカバカしいシーンを思い切り真剣に作ってくれて嬉しかったなあ。このクオリティであともう少し足せば、劇場用アニメでも充分通用する」とコメント。また音楽担当の田中氏も「近頃のヘタなOVAよりクオリティは高いんじゃないかな。今回は絵だけだったから、早く音楽のついたものが見たいね」と語る。最後にヒロインのさくらの

⑦人の「花組」+あやめを演じた声優陣が、ズバリ勢ぞろい! 本当にお疲れ様でした



声を演じた声優、横山智佐さんのコメント。「スタジオの雰囲気と和気あいあいとしていて、とても楽しく演じさせていただきました。それに、音響監督もとてもこだわる方でした

ので、本番はいい意味で緊張して打ち込むことができました。私なりの真宮寺さくらを表現できたと思いますので、みなさん、期待して待ってくださいね。」



②大神も彼女には頭が上がらないらしい



あ・・・自分は帝国海軍少尉 大神一郎です

### マリア・タチバナ

マリアは冷静沈着、不言実行の知的な女性。ロシア出身の19歳で、帝国華撃団・花組のリーダーだ。不幸な過去を背負っているらしい。声は高乃麗さん。



### 副司令: 藤枝あやめ

あやめは帝国華撃団の副司令。花組メンバーの能力を見出したのも彼女。いわば6人の女の子の母親であり、恩人なのである。修羅場をくぐってきただけあって、落ち着いた物腰をしている。声は折笠愛さん。

③冷静沈着で、戦闘にかけては男顔負けの彼女には、大神もかたなした



あっ いいです! 自分でやりますからっ!!

### アイリス

アイリスはフランス人で、今年で10歳になる帝国華撃団のマスコットの存在。けれども、潜在能力はメンバーの中で1番。戦闘のときには大活躍する。声の出演は西原久美子さん。



それから・・・これ・・・せっかくあげたのに無くしちゃダメだぞ!!

④まだ子供だけど、能力は1番



# 続報!!

## 最新情報をキャッチ!! 驚異の格闘アクションの 全ぼうが明らかに!!

# VAMPIRE HUNTER

ヴァンパイア ハンター  
ダークストーカーズ  
リベンジ

## Darkstalkers' Revenge



オープニングデモなどの演出部分も完成状態。初公開となるオープニングに関しても、業務用と同等のクオリティを誇っている。今回は、新たに追加されたサターン版のオリジナル要素、各キャラの技の数々を紹介。徐々にその姿を見せはじめた、『ヴァンパイア ハンター』の全ぼうに急接近するッ!!

発売予定日	2月23日	CD枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	2人同時
開発元	カプコン	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	9・プレイヤータ
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	95%(1月25日現在)

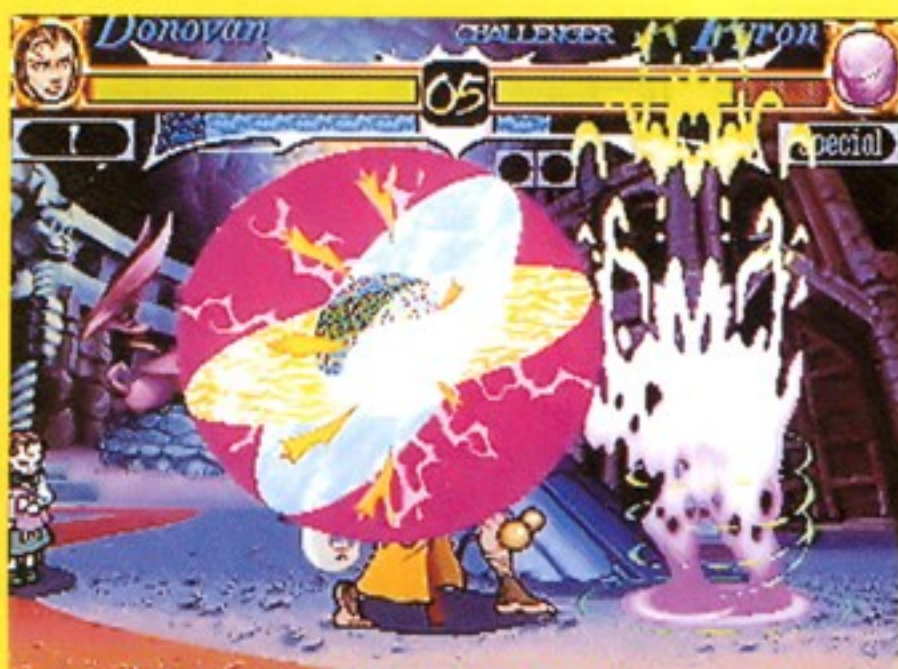


## 移植作業もいよいよ大詰め

# サターン版オリジナル要素に迫る!!

サターン版「ハンター」では、「対戦モード」を始めとする、オリジナルの要素が新たに追加された。具体的にはゲーム中のポーズ時に、いつでもキーコンフィグが

できる。オプションモードでの画面サイズの設定（アーケードとサターンの2種）やショートカット機能のON、OFFといったものが加わっている。



画面サイズは若干横に長くなるアーケードと、フルサイズのサターンの2種類用意されている

これがショートカット時のキャラ選択画面。早くゲームを始めたい人にはいい

## ショートカット機能とは

今回追加されたオリジナル要素のなかでも、最も目新しいのはショートカット機能だろう。これは対COM戦、対戦モードともに対応している機能だ。実際には、キャラ選択画面のグラフィックを簡略化することで、ゲーム開始までの待ち時間を短縮している。

### SHORT CUT SELECT



初公開！これが「対戦モード」画面だ!! ここでハンディキャップの設定や、ステージセレクトが可能



オプションで細かな機能の設定をおこなう

ゲームポーズ中にAボタンを押すとキーコンフィグが



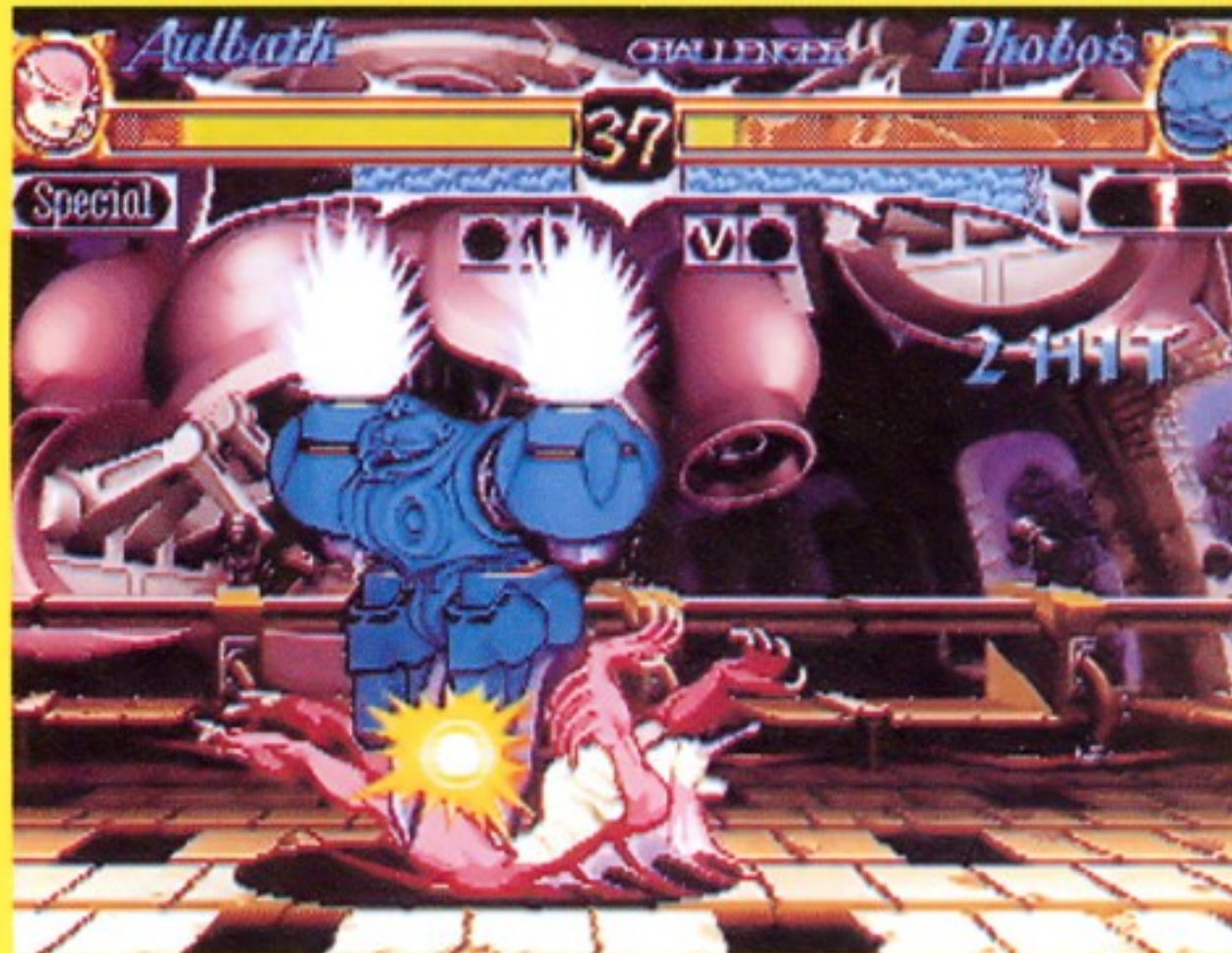
# オープニングもついに完成!!



\*画面写真はすべて開発中のものです。

## 見事に再現されたシステムと 登場キャラ14人を一挙公開!!

「ハンター」の魅力は、チェーンコンボやガードキャンセル、スペシャルゲージといった、斬新なシステム群。そして表情豊かな登場キャラだ。ここからはその特徴的なシステムと、全14人のキャラを紹介していく。



ダウンした敵への追い打ち、投げのダメージを大幅に軽減する受け身などの斬新なシステムも本作の魅力

## チェーンコンボで多段ヒットを決める!!

チェーンコンボとは通常技による連続攻撃だ。基本的には弱、中、強の順でつなげることができる。ただし、チェーンから必殺技につなげることはできない。また、オートガードでプレイすると、ボタン同時押しでチェーンを出せる。

チェーンコンボに必殺技を組み込むことはできない



ザベルのチェーンの例。立ち弱パンチ→立ち中パンチ→立ち中キック→レバー入れ強パンチ(2発入る)で5ヒット



いろいろ探してみるのも楽しいかも

## 攻防一体! ガードリバーサル!!

ガード中に特定のコマンドを入力すると、相手の攻撃を防いだ直後に、こちらの攻撃をたたき込むことができる。これがガードリバーサルだ。コマンドはキャラによ

って違うが、覚えておけばチェーンコンボや、多段ヒットする必殺技で動きを封じられても、比較的楽に脱出することができる。まさに攻防一体といえるだろう。



ビクトルのガードリバーサル技、ギガバーンがザベルに直撃!!



ガードリバーサルは連続ヒットする必殺技を回避するのに有効だ

## スペシャルゲージをためて大逆転をねらえ!!

各キャラには通常必殺技の他に、ES(エスぺシャル)必殺技、EX必殺技(エクストラスペシャル)が用意されている。ES必殺技は通常必殺技の強化版で、威力、ヒット数などがアップする。必殺技コマンド+ボタン2つ同時押しで出すことが可能だ。EXは特殊コ

マンド+ボタン2つ同時押しで出せる、超強力な技。ただし、ES、EX技は何らかの技を出すとたまっていく、スペシャルゲージのストックがないと使用できない。



アナカリスの必殺技、コブラクローのES版。ヒット数や威力などがパワーアップする



追い打ちもボタン2つ押しでESになる



EX必殺技は視覚的にも派手で楽しい



場合によっては複数のEX必殺技を、あわせて使うこともできる

※画面写真はすべて開発中のものです。

## デミトリ=マキシモフ

デミトリは通常攻撃の判定が強く、必殺技も飛び道具、対空とそろっており、万能タイプのキャラだ。また、ダッシュ中は無敵という特性を持っており、このダッシュにキャンセルをかけて必殺技を繰り出すこともできる。



●カオスフレアは地上、空中の両方で出すことができる



●ダッシュからデモンクレイドルを出すと、斜めに上昇する



●地上、空中で出せるバットスピンは、奇襲などに使える



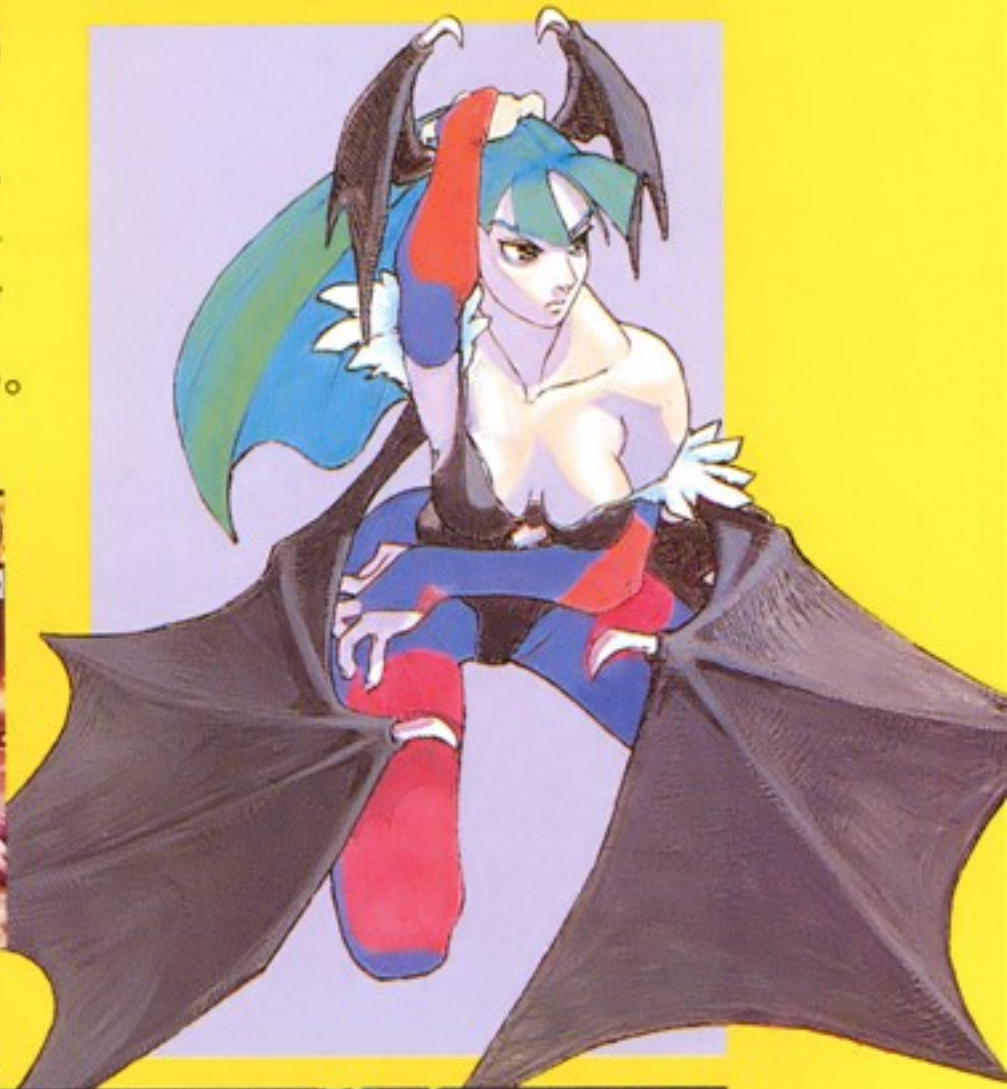
●E X技、ミッドナイトブレジャー。ダッシュからのキャンセルが可能



●E X必殺技、デモンブラスト。ミッドナイトブレジャーより威力はないが、爽快感は抜群

## モリガン=アーンスランド

モリガンはチェーンコンボが出しやすく、がむしゃらに攻撃ボタンを押しているだけで、つながることがある。必殺技は上昇時に一瞬の無敵時間がある、シャドウブレイドが強力な対空として使える。基本性能の高さも魅力的だ。



●シャドウブレイドは出がかりに無敵時間がある。対空にも効果的



●モリガンのE X必殺技、バルキリーターン。連続ヒットで体力を奪え



●ソウルフィストは空中でも撃てる



●E X技、アストラビジョンで分身を出す。当然ダメージも2人分だ

●コマンド投げのベクトルドレイン



●無数の攻撃を連続してたたき込むE X技、ダークネスイリュージョン

# レイレイ

動きに特徴があり、一見すると操作するのが楽しそうなレイレイ。技は強力なものが多いが、操作に多少クセがある。そのため、最初は思うように動かせない場合があるだろう。また、デミトリと同様、ダッシュ中に一瞬だけ無敵時間が存在し、空中ダッシュも可能だ。



○いろいろな物を投げつける  
暗器砲。これは岩



○暗器砲で気絶させる



○コマンド投げ、放天撃。ミキサー状態で切り刻む



○ぶら下がって、攻撃しながら往復する旋風舞。E Sなら2往復する



○辺響器は空中でも出すことができる



○E X 必殺技、地霊刀。豪快ですね



○巨大な分銅で敵を転ばせて、降り注ぐ鉄球で追い打ちをかけるE X 必殺技、天雷破



# ドノヴァン=バイン

必殺技である3種のソードエレメンタルは、ドノヴァンの背後に精霊を呼び寄せて攻撃するといった技で、見た目にも派手で強力だ。ただし通常技、必殺技ともに操作に多少のクセがあり、レイレイ同様テクニカルなキャラといえる。



○地面に刺した刀を、相手に投げつけるキルシュレッド



○これは特殊技。刀に乗って攻撃



○敵を焼きつくすソードエレメンタル、イーフリートソード



○敵を踏みつぶすE X 技、プレスオブデス



○コマンド投げ。威力大



○怪物に変身して相手に突っ込むE X 必殺技、チェンジイモータル

※画面写真はすべて開発中のものです。

## ビシャモン

ビシャモンは、飛び道具でもある撥ね刃のヒット中にコマンドを入力すると、さらに返し刃、辻疾風といった必殺技で追い打ちをかけられる。通常技もリーチが長く判定の強いものがそろっており、強力なキャラといえるだろう。



● 撥ね刃は他の必殺技につなげることができる有効な技だ



● 撥ね刃中にコマンド入力すると出すことができる、返し刃



● この辻疾風も撥ね刃から出す技。敵をまっぴらつにしてしまう

● 落ち武者系の方々が出現して敵を斬りまくる！ EX技の連ね斬り

● EX技の鬼首捻りは、間合いによってつかみと殴りに変化する

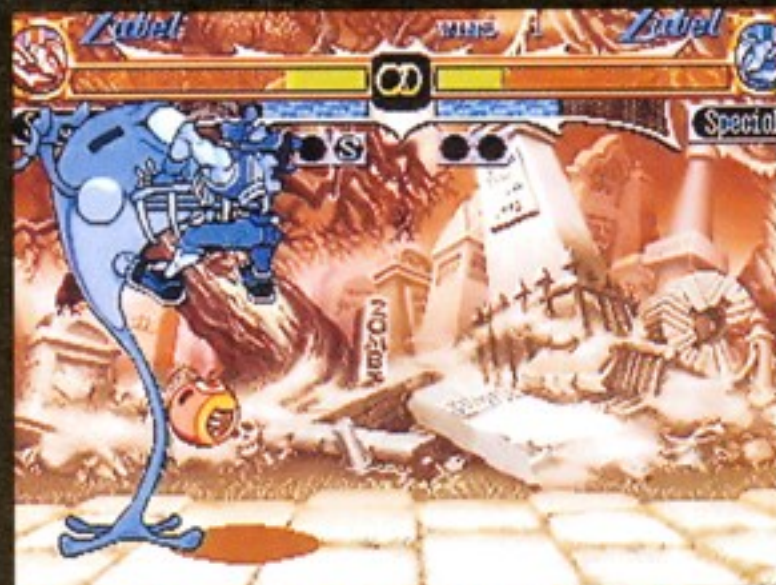


● 鬼火を飛ばす骸封じ。くらうと硬直する



## ザベル=ザロック

ザベルはスカルスティング、デスハリケーンといった、地上、空中両方で出せる必殺技がそろっている。ワープ技のヘルズゲートと組み合わせての、トリッキーな攻めが可能だ。通常技に関して、リーチが異様に長いレバー入れ強パンチなどの、強い判定の攻撃が多い。



● 敵をゴールにたたき込むヘルダック



● ワープ技、ヘルズゲートで敵との間合いを一気に詰める



● ジャンプから急降下するスカルスティング。地上、空中ともに出せる



● EX必殺技、イービルスクリーム。リーチが長く、おもむろに出しても当たってくれる場合がある



● EX必殺技、デスホルテージは空中で出すことも可能。不意にくらわせよう

# ビクトル=フォン=ゲルデンハイム



通常技のほとんどが、攻撃ボタンを押しつづけていると、相手を感じさせることができる。感電させると、そのスキに連続して攻撃を加えやすくなるのだ。また、強力なコマンド投げを、3つも持っているのも見逃さない。



●電撃で相手を感電させろ!



●「ファンバイア」からのEX必殺技、サンダーブレイクは「ハンター」でも健在!!



●敵に突進して強烈なパンチを繰り出すギガハンマー



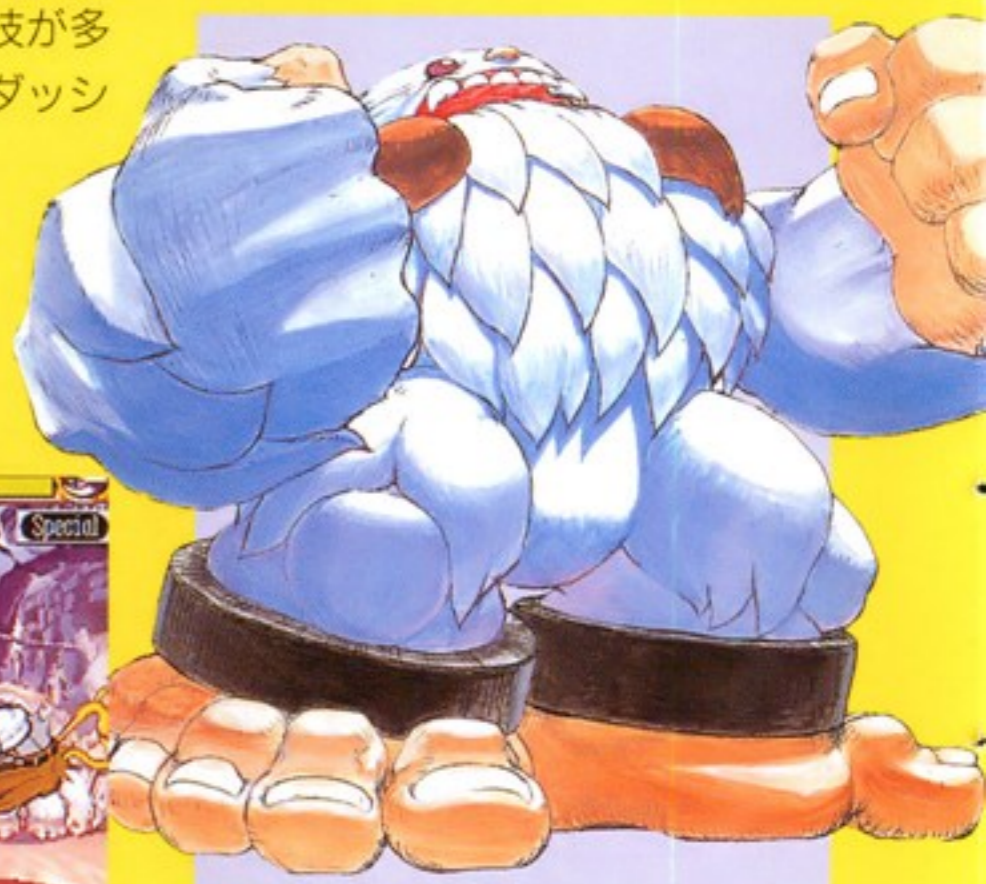
●EX必殺技、グレートゲルデンハイム



●近距離なら最大4回までヒットするジャイロクラッシュ

# サスカッチ

サスカッチは判定の強い技が多い。中でもジャンプ攻撃とダッシュ攻撃の使用頻度が高い。特にダッシュ攻撃は、弱で出してビッグサイクロンにつなげるといった使い方もできるのだ。



●足をグルグルまわすビッグタイフーン。複数ヒットする



●EX必殺技、ビッグアイスバーン



●判定が強いダッシュ攻撃



●威力はもちろん見た目も楽しい技だ。ガード不可



●対空になりそうでないビッグタワーズ



●EX技、ビッグフリーザー。寒い



●コマンド投げのビッグスウィング。投げたあとに目が回るのがカワイイ

※画面写真はすべて開発中のものです。



# オルバス

オルバスはポイズンブレス、ソニックウェーブといった、相手の動きを封じる技を2つ持っている。EX技のダイレクトシザーは、強キックカラーでプレイしたときにしか出せない。ダッシュで飛び道具をくぐるのも特徴だ。



●広範囲に攻撃判定が存在するEX必殺技、シーレイジ



●敵を麻痺させるポイズンブレス



●強キックカラーでのみ出せる技



●極大の水柱で攻撃するEX技、アクアブレッド。当たれば超強力



●敵を泡のなかに取り込んで動きを封じるEX技、ウォータージェイル

# ガロン

ガロンは速いスピードで相手を翻弄し、スキあらばチェーンコンボや必殺技をたたき込むといった、攻めのキャラだ。必殺技は3方向に撃ち分けられるビーストキャノンや、対空のクライムレイザーなど、技のバランスもよい。



●対空兵器として使用することが多い、クライムレイザー。出がかりに無敵時間が存在する



●EX必殺技、ミラージュボディ。2体の分身（残像？）が後ろにつく。分身にも攻撃判定がある

●ビーストキャノンは空中から下降、対空の上昇、前方に突進の3種ある



●投げ技のワイルドサーキュラー



●ムンチャクを振り回すミリオンフリッカー。複数ヒットが可能



●EX技、ドラゴンキャノンが炸裂



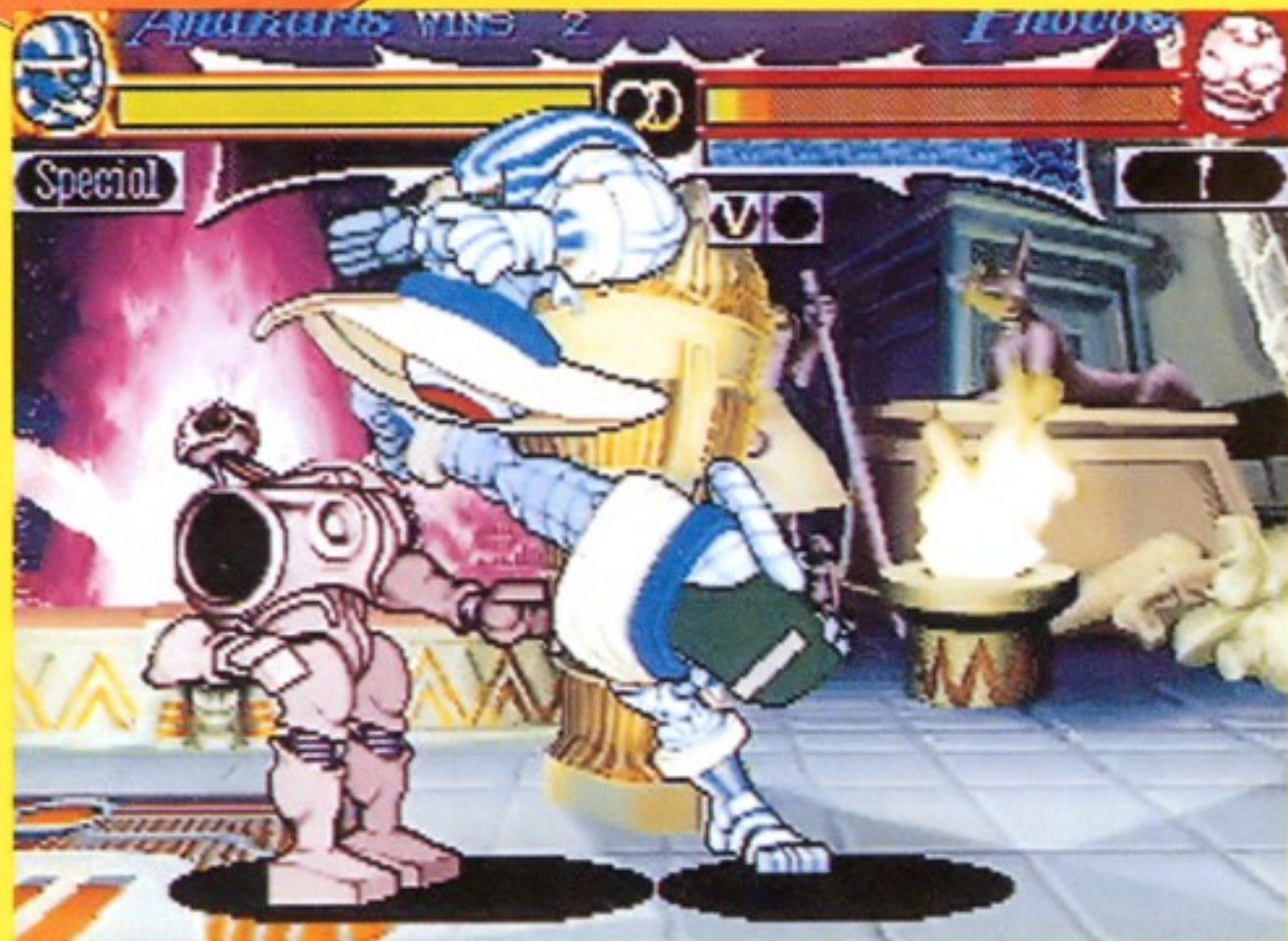


# アナカリス

アナカリスの技は、どれもリーチが長く使いやすい。必殺技も、敵の飛び道具を飲み込んで自分の技にしてしまうといった、一風変わった技が多く用意されている。また、垂直ジャンプで空中を浮遊することも可能だ。



●EX必殺技の奈落の穴。文字通り相手を奈落の穴に引きずり込む



●上半身と下半身が分離するEX技、ファラオスピリット



●王家の裁きでフォボスが土偶に



●言霊返し（ことだまがえし）は、まず相手の飛び道具を飲み込んで…



●炎、感電、凍結、踏みつぶしの4段階の攻撃をくらわされるEX技、ファラオマジック。威力高し



●それを吐き出して攻撃できるのだ

# フェリシア

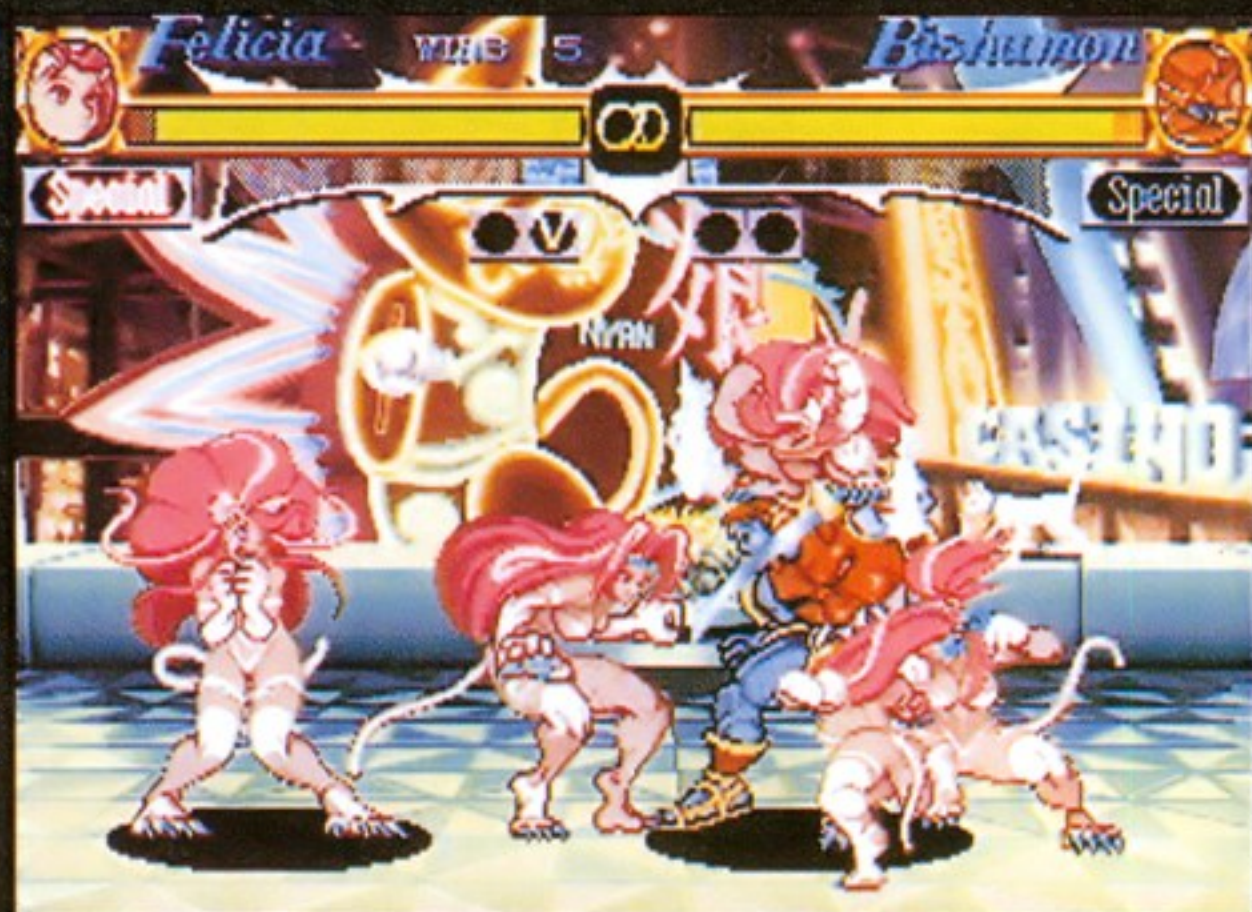
フェリシアは動きが素速く、相手を翻弄しながら戦うタイプのキャラだ。必殺技は、ヒット中にさらにボタンを押すと連続ヒットになる技が2種類、判定が強く対空としても使えるデルタキックなど、使える技が多い。

●サンドブラッシュは意外とリーチが長い。不意に出すのも効果的



●無数の攻撃を浴びせるダンシングフラッシュ。最後はアッパーでキメッ!

●仲間を呼んで助けてもらうEX必殺技、ブリーズヘルプミー。タコ殴り状態です



●相手の身体を軸にグルグル回り、最後にぶん投げるコマンド投げ、ヘルキャット

●ローリングスクラッチは、ボタンを連打することによって、ヒット回数がアップする



※画面写真はすべて開発中のものです。

# フォボス



飛び道具のプラズマビームやマイトランチャー、リーチが長いしゃがみ強キックと立ち強パンチなどを使った、遠距離戦に強いキャラ。ジェノサイドバルカンは対空技に使える。空中浮遊も可能だ。



●プラズマビームは真上と上段、下段に撃ち分けられる



●ガードリバーサル技であるリフレクトウォール



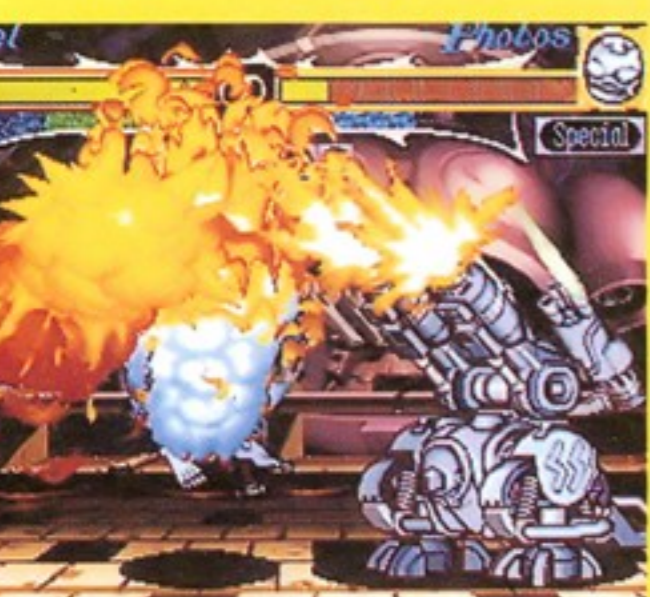
●しゃがみ強キックはリーチが長く、チェーンコンボに混ぜても効果的だ



●コンフューションは派手かつ豪快で敵を空中にはりつけ



●複数ヒットする対空技、ジェノサイドバルカン。スキは大きい威力は高いので、ねらっていきたい



●EX必殺技、ファイナルガーディアンは攻撃範囲が非常に広い

# パイロン

パイロンは威力、判定ともに強い通常技が多いため、始めて使ってもそこそこ使いこなせるキャラといえるだろう。必殺技では、飛び道具のソルスマッシャーが強力だ。地上、空中のどちらでも出せるのも強みだろう。

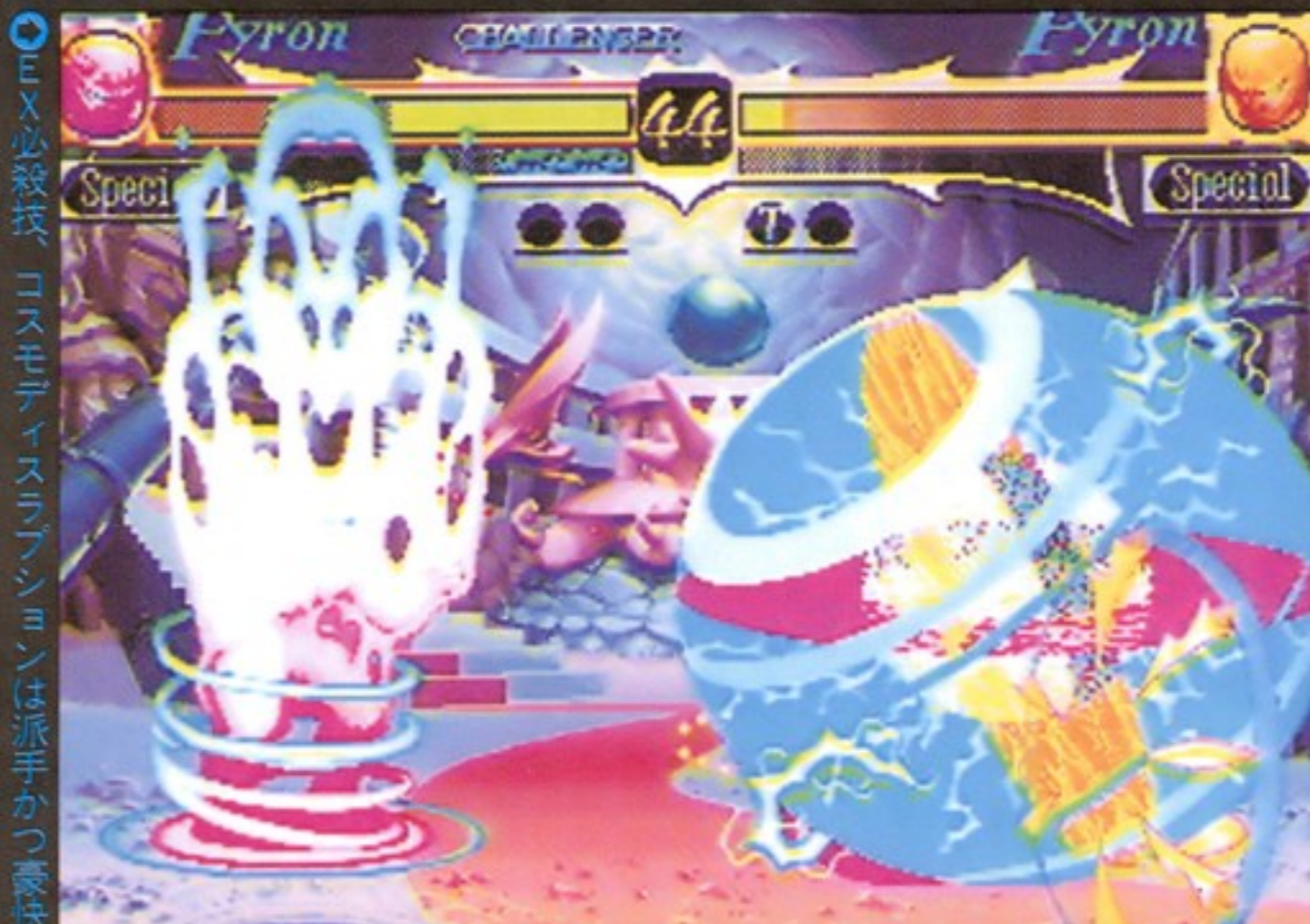
●多段攻撃のソディアックファイア



●空中でのみ出すことができるオーバーブレイド。回転移動して、相手に複数ヒットする



●立ち強パンチは対空技として使える



●EX必殺技、コスモディスラプションは派手かつ豪快



●ソルスマッシュ(地上)は、弱以外は斜め上に飛んでいく



●ソルスマッシュは空中でも出すのが威力が高い

# トリアスクープ scoop 1

移植決定!  
タイトル  
初公開!!

# アンジェリーク Special



発売予定日	春	CD枚数	1枚
発売元	光荣	複数プレイ	1人プレイ専用
開発元	光荣	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	7800円	バックアップメモリー	32・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(1月23日現在)

スーパーファミコンで発売され、今や女の子に大人気の恋愛シミュレーションが、ついに移植決定! PC-FX版で追加された動画や声優によるセリフも健在!!



主人公  
**アンジェリーク**  
元気でちょっとおてんばな、ごく普通の女の子

ライバル  
**ロザリア**  
大貴族出身の高飛車なお嬢さま  
(声:三石琴乃)

# 女の子スタッフによる 女の子のための 恋愛シミュレーション

女王を目指すか恋を取るかが大問題!?

このゲームは、大陸を住み良い環境に育成し、住民を増やしていくというシミュレーション。プレイヤーは、ライバルの女の子と競い、勝った方が女王になれる。でも、力を貸してくれる、守護聖と呼ばれる男性と恋に落ちることもある。守護聖とおしゃべりをしたりデートをしたりしている間に、本来の目的を忘れるかも?

ゲーム画面は、すべて少女漫画チックで柔らかな雰囲気



# 光栄本社に 突撃 インタビュー

## サターン版はアニメと音声がいっぱい

『アンジェリーク』がサターンに!? 緊急情報を得た取材班は、光栄本社に急行! 開発者にインタビューを試みた。

### § サターン版は音がいい §

—サターン版への移植が決まったそうですね?

Ⓜ はい。昨年12月に発売されたPC-FX版をもとにサターンへの移植作業を進めています。PC-FX版同様、アニメと声優のセリフが入る予定です。

—PC-FX版では、キャラクターの移動や、CDの読み込み時間などが気になったのですが。

Ⓜ ハードの制約などもあって、仕方ない部分もあるのですが、サターンはこういったゲームを移植するには適しています。かなり完成度は高くなると思います。

### § 最高の作画のアニメーション §

—動画や音声は同じですか?

Ⓜ 基本的には同じです。ただ、容量の都合で一部の音声をカットしなければなりません。逆に、サターン版の方が音質がいいので、クオリティ的には満足いただけると思うのですが。

—PC-FX版のアニメはいいですね。

Ⓜ PC-FXは、アニメを表示するのに適した機能を持っていますので、クオリティが高いものができました。ハードの機能的な違いはありますが、サターンでも高いクオリティを実現しようと、現在鋭意研究開発中です。また、もともとの作画自体がいいので、その点にも注目していただきたいです。

### § いい男いっぱいの恋愛もの? §

—これまでのユーザー層は?

Ⓜ スーパーファミコン版のアンケートの回答などによると、だいたい9割が女性ですね。20代後半の方が多ようです。もともとのターゲットは中高校生のゲームをあまりやらないごく普通の少女たちだったのですが(笑)。

—「アンジェリーク」を、簡単に説明するとしたら、どういったゲームと言えるのでしょうか?

Ⓜ 説明する相手によって言い方が変わってくるんですね。対外的なプレゼンテーションとして説明するならば「宇宙を舞台に、女王を目指すか恋を取るか、究極の

選択をシミュレート」となるでしょう。ユーザー対象の女性に説明するなら「美形の男性キャラクターがいっぱい出てくる恋愛ゲームだよ」という感じでしょうか。男性への説明は難しいですね。

光栄 アンジェリーク開発責任者  
ディア美さま



ゲーム中のディア美さまのように、開発スタッフを温かく見守っている

**オスカー**  
人々に強さをもたらす「炎」を司る守護聖  
(声: 堀内賢雄)

### 9人の 守護聖さまは みんな美形!

大陸育成に力を貸してくれるのが守護聖と呼ばれる美形の男性たち9人。それぞれ特徴的な性格と力を有する。

#### ランディ

人々に勇気をもたらす「風」を司る守護聖  
(声: 林延年)

#### ジュリアス

人々に誇りを与える「水」を司る守護聖  
(声: 速水奨)

#### クラヴィス

人々に安らぎをもたらす「闇」を司る守護聖  
(声: 塩沢兼人)

### アニメーション制作スタジオライブ

オープニングや、ゲーム中に使われるアニメーションは、もちろんプロのアニメスタッフによるもの。「美少女戦士セーラームーン」シリーズなどでも定評のあるスタジオライブが担当。スタジオライブの中にも「アンジェリーク」ファンがいたようだ。守護聖を理解している人たちが制作しただけに、クオリティは高い。

守護聖が大陸に力を注ぐ場面もアニメで表現

勢ぞろいのオープニングアニメ

守護聖



# トピアス scoop 2

いろいろな女の子といろいろなゲームで対決

● 美少女バラエティゲーム ●

## トピアスパニック

大勢の美少女がいろいろなゲームの相手をしてくれる、華やかなゲームが登場する。声は人気声優が担当。女の子の数だけ声優の声が聞けて、それだけでもおいしいゲームだ。

発売予定日	4月26日
発売元	BMGビクター/翔泳社
開発元	翔泳社
予定価格(税別)	5800円
ジャンル	テーブル
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	1・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	80%(1月23日現在)



ワンちゃん (鉄炮塚葉子)  
はじめはチャイナドレスで登場する明るい娘

ナミエ (天野由梨)  
見たとおりメイドで、毎日草むしりや花に水をあげたりと真面目な娘

ドローラ (瀧本富士子)  
男まさりな娘だが、実はサイボーグ。街を守るために日夜バトロールしている

※( )内は声優の名前です。

### 10種類のゲームを 美少女と楽しんじゃおう

このゲームには2つのモードがある。物語にそって次々と現れる美少女と対決し、勝ち抜くストーリーモードと、1人で好きなゲームを遊ぶゲームオンリーモードだ。ストーリーモードには、上に紹介した以外にも2人のボスキャラの美少女がいるけれど、まだ秘密。声はあの人気声優が担当だ。

ゲーム前後にデフォルメされた絵がでる



勝ち負けで表情やセリフが違ってくる



勝つと表示されるグラフィックはスクロールさせて全身を見られる

### 1人でじっくり遊ぶ、ゲームオンリーモード

10種類のゲームを自由に遊ぶことができるモード。しかし、ストーリーモードで勝った女の子のゲームしかできない。

ゲームは簡単なものばかりを揃えている。単純だからこそはまってしまおうというゲームのオンパレードなのだ。このモードでは勝っても、ごほうびの女の子のグラフィックは見ることはできない。



10種類の中から好きなゲームを選んでプレイすることができる

### ゲームは全部で10種類

全部で10種類のゲームは、だれでも知っているような単純で楽しいものが用意されている。右に紹介する以外にも音あわせ、射撃、15パズルの3つのゲームがある。



2、4、10、20倍にかけて当たりを予想



ワンチャンスなので大胆にこう



スリーセブンや6カードなどの役もある

③ルーージュ(川島千代子)

さすらいのギャングラーと人に呼ばれているらしい

⑤マダムQ(上村典子)

カジノ大好き娘。あの緊張感がたまらないそうだ

②イカルガ(井上喜久子)

牛と合体(?)させられてしまい、頭に角が生えている

④ドクターJ(平松昌子)

頭脳で勝負すれば負けることがないと豪語する科学者

①デリイ(宮村優子)

仕事でひまがないとぼやきつつ素敵な出会いを求めている

④マリア(玉川紗己子)

ゲームは知的欲求を満足させる楽しいものと考え、眼鏡の似合う知性派の女性だ

④アドラス(高野麗)

世界の総統。邪神の力を借りようとしている

③Pキャット(吉田古奈美)

ボーイッシュな娘。相手が弱くて退屈してる

④イヴ(富沢美智恵)

アドラス親衛隊隊長。アドラスを崇拜してる

④ルート5(柿沼紫乃)

だれかに羽をつけられてしまったが、空が飛べるので逆に喜んでいる

勝って美少女をじっくり観賞、ストーリーモード

3つのフィールドに別れた世界をストーリーにそって進んでいく。1つのフィールドには3~4種のゲームがあり、それぞれに担当の女の子がいる。そしてボス的な女の子とは、そのフィールドのゲームの中から1つを選んで対決する。女の子に勝つにはそのゲームで2回勝利すればいい。女の子は服を冬服から夏服へ、さらに水着に着替えていくぞ。



③3つのフィールドの内の1つ「黒豹館」。妖しい雰囲気がいっぱい



④間違いは10カ所と、たくさんあるぞ



④全部で24ピース。枠の残りの絵がヒント



④これがけっこう難しいんだよね



④穴は6ボタンそれぞれに対応している



私達とあそぼ

ゲームビギナーからマニアまで80年代へ青春プレイバック!

# IREM ARCADE CLASSICS

# トップスクープ scoop 3

## アイレム アーケード クラシックス

懐かしのアーケードゲーム3タイトルを完全移植。当時のアーケード版を知る世代なら、思わず歓喜にむせび泣きしてしまうほど、沢山の思い出を紡いできた珠玉の作品ばかりが揃っているのだ。時を超えて蘇る、あの頃の興奮をもう一度!

発売予定日	4月	CD枚数	1枚
発売元	アイマックス	複数プレイ	2人交代
開発元	未公表	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・ハイスコア
ジャンル	オムニバス	コンティニュー等	コンティニュー(ジッピーレースのみ)
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(1月23日現在)

## アイレム社のレトロアーケードゲーム3本を完全移植

「R-TYPE」シリーズなどで有名なゲームメーカーの老舗アイレム。そのアイレムが今から10年以上前にアーケード用として開発したゲームから「スパルタンX」、「ジッピーレース」、「10ヤードファイト」の3作品が1つのゲームにまとめられ、サターンに完全移植されることになった。

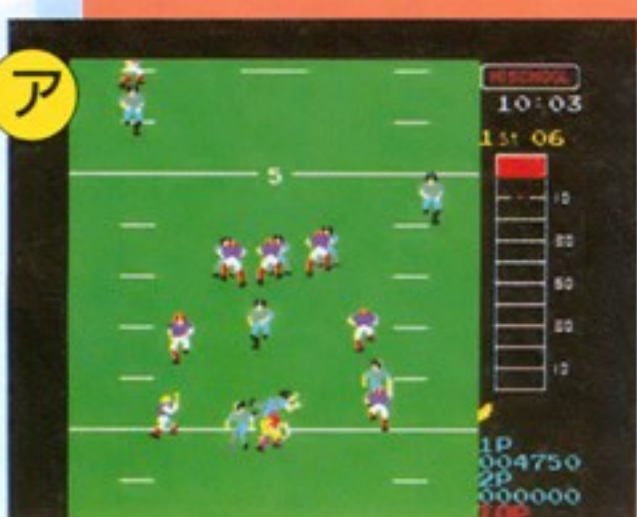
収録されるゲームはどれも、アーケード版発表当時に多くのプレイヤーの厚い支持を受けた作品ばかりだ。当然どのゲームも、現在

のように大容量や、3Dグラフィックなどの高技術によって生み出されたものではない。しかしアイデアの斬新さにおいては、現在のゲームに決して引けを取らない魅力を備えている。当時を知る人は思い出にドブプリ浸り、知らなかった人はぜひ新鮮な楽しさを体験してほしい。なおこのソフトには、「おまけモード」としてアーケードゲーム専門誌のライターが、プレイと解説を担当した攻略映像が収録されている。その映像を参考に、高得点を狙え!

格闘物、レースにスポーツと、バラエティに富んだラインナップ。そして、マニアも納得の完全移植。ぜひシリーズ化して、名作を完全網羅してほしいよね



### 魅惑の3in1ソフト



## これぞ格闘アクションの元祖なり

エックス

# スパルタンX

アーケード版の登場は'84年。当時流行していたカンフーを題材にした格闘アクションだ。プレイヤーは主人公トーマス进行操作し、連れ去られた恋人を救出すべく、「M.F. X」率いる悪の組織と全5ステージを闘い抜く。つぎつぎと現れるザコ敵を、パンチ&キック攻撃で倒していくのだ。パンチ攻撃は、リーチが短く敵の攻撃を受けやすいが得点は高い。キック攻撃は逆に、リーチが長く安全だが得点は低い。状況によって使い分け、ハイスコアを狙おう。倒し



攻撃とともに発せられる「アチャ、アチャ」の掛け声が小気味良い

損ねて身体に接触されると、体力を吸い取られる。そんなときは方向ボタンをガチャガチャ回して振り切るのだ。各ステージの最後には、ブーメランや棒術など、個性的な攻撃法のボスが待ち構えているぞ。古い作品とはいえ、格闘アクションとして完成されている。「殴り」の爽快感は抜群だ。

ボスとの一騎討ちは、現在の対戦格闘にも通じる緊迫感





## 駆け抜ける。大陸横断5000キロ

# Zippy Race

ジッピー  
レース

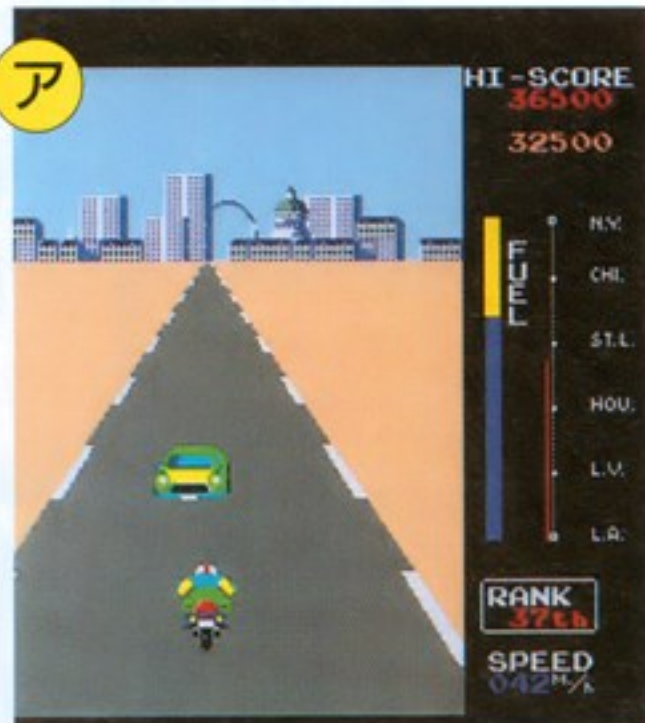
アーケード版の登場は'83年。ロサンゼルスからニューヨークまでの5000キロ走破を目指す、アメリカ大陸横断の公道レースを題材にしたレースゲームだ。

プレイヤーはレースの全出場者の中で、たった1人のバイクによる参加者となる。敵車や岩などの

障害物と、コースアウトに気をつけながらひた走り、着実に順位を上げていこう。転倒すると燃料が大幅に減ってしまい、なおかつ燃料切れになると即リタイア（ゲームオーバー）してしまう。ノリノリのロックンロールを聴きながら、自由の女神の祝福を受けよう！



ア N.Y. 完走ごとに750cc、1200ccと排気量が上がっていく



ア 各面後半は3Dビューに。対向車を避け、有名都市を目指し爆走だ！

## 堪えて忍んで走り続けろ10ヤード

# 10-YARD FIGHT

10ヤード  
ファイト

アーケード版の登場は'83年。当時の日本ではまだ馴染みも薄く、ルールも複雑なアメリカンフットボールのゲーム化だった。プレイヤーの操作をオフェンス側に限定することでゲームシステムを簡略化するという、大胆な取捨選択が功を奏し、万人向けのヒット作となった。オフェンス側であるプレ

イヤーは、CPUが操作するディフェンス側の追撃をかわし、3回の攻撃権で10ヤードの距離を突き進んでいく。3回目にボールを奪われた時点で10ヤード進んでいけば、ふたたび攻撃権が与えられ、進んでいなければ即ゲームオーバー。自軍ゴールヘタッチダウンするとステージクリアだ。



PS ロングパスの道筋を読むのが攻略のポイントだ



PS チームのランクが上がるとこんなデモが

**猛烈タックル 強行突破!**

## 「アイレムって何？」なんて君たちのための アイレムひとくち講座

アイレムの代表作といえはなんといっても「R-TYPE」だろう。'87年にアーケードに登場したこの作品は、後のシューティングゲームに多大な影響を与えた。またPCエンジン本体発売当初、ハードソンから発売された同作品は、本体の普及に大きく貢献した。つまり「R-TYPE」は、それほどの名作であったのだ。

その後、アーケードやPCエンジン、任天堂ハードで数々のヒット作を好調に発表し続けたが、'94年、ゲームファンから大変惜しまれつつ、ビデオゲームの開発を休止すると発表した。しかし、アイレムの大いなる遺産（ゲームソフト）は、今なおさまざまなゲーム機に移植され、ゲームファンを楽しませているのだ。



PCエンジン版。シューティング史上の不朽の名作



PCエンジン版。戦略性に富んだ縦シューティング



# 特報!

## マルチシナリオで展開する、新世紀アドベンチャーゲーム!!

サターンでも  
サービス  
しちゃうわよん

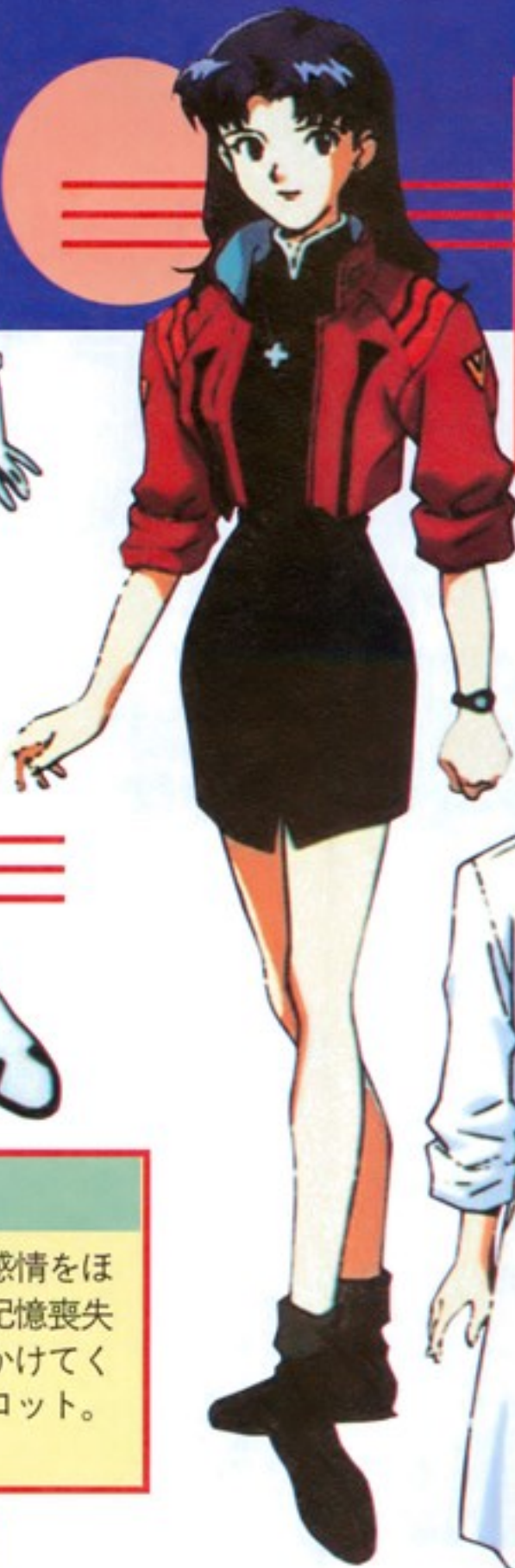


**碇 シンジ**  
使徒の攻撃により記憶喪失になる。自分の記憶を取り戻そうと、苦悩する日々をおくる。内向的なおとなしい優等生タイプ。エヴァンゲリオン初号機のパイロットで本編の主人公。(声優・緒方恵美)



### 綾波 レイ

無表情、無口で自分の感情をほとんど表に出さない。記憶喪失のシンジに自ら言葉をかけてくるが…。零号機のパイロット。(声優・林原めぐみ)



### 葛城 ミサト

特務機関ネルフ所属。階級は三佐。陽気で楽天的な性格でシンジの保護者的存在。(声優・三石琴乃)



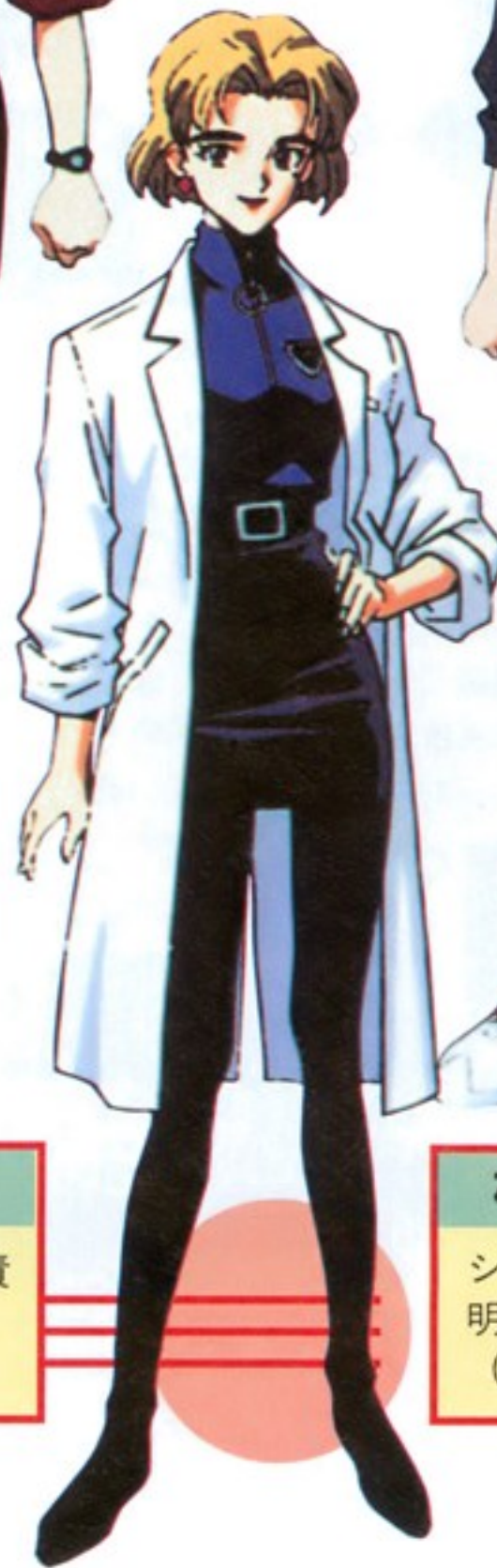
### 鈴原 トウジ

シンジのクラスメイト。感情がストレートに出てしまう熱血感。大阪弁でしゃべる。(声優・関智一)



### 惣流・アスカ・ラングレー

勝ち気で男嫌い。思ったことはすぐに行動に移すタイプ。シンジをからかっておもしろがっている。式号機のパイロット。(声優・宮村優子)



### 赤木 リツコ

エヴァンゲリオン開発責任者。クールで理性的。(声優・山口由里子)



### 相田 ケンスケ

シンジのクラスメイト。明るいミリタリーマニア。(声優・岩永哲哉)

# 新世紀 EVANGELION



ガイナックスが送る、現在放映中の超人気アニメといえば、『新世紀エヴァンゲリオン』。その人気絶頂アニメがサターンのアドベンチャーゲームとして、オリジナル要素満載でいよいよ登場する。発売日も迫ってきて盛り上がるこのゲーム、今号ではゲームオリジナルのストーリーと、戦闘などのシステム部分を詳しく解説していくぞ！

発売予定日	3月1日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	25・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 美麗ムービーが魅力のアドベンチャー そのシステムとシナリオに迫る！

前号で第一報をお届けした『新世紀エヴァンゲリオン』。TVアニメの雰囲気や損なうことなくアドベンチャーゲーム化され、TVアニメのファンはもちろん、『エヴァンゲリオン』を知らない人でも楽しめるような配慮が施されている。今号では不明だったゲームのシナリオとシステムについて、鋭く迫っていくぞ。

●全編にわたって描き下ろしのアニメーションで展開される



●シナリオの途中にはさまざまな分岐があり、たくさんの結末が用意されている

## オリジナルのマルチシナリオが展開

シナリオはTVアニメのスタッフが書き下ろしたゲームオリジナルのものが用意されている。このシナリオはプレイヤーの選択次第で展開が変わるマルチシナリオで、何回も違った展開で楽しむことができる。また、オプションのシナリオ達成率を見れば、自分がどの程度のムービーを見たか、分かるようになっている。



●シナリオを見た数によって、シルエットのキャラがカラーで表示

## リプレイ機能も搭載!!

このゲームでは、自分がプレイしたシナリオを記録しておくことができる。その記録したシナリオは、リプレイとしてオープニング

からエンディングまで通して見ることができる。リプレイ中はサブタイトルやアイキャッチも入るため、1本のTVアニメを見ているような気分になれる。



●記録にはサブタイトル、放映日などがつけられる



●プレイしたシナリオを最初から見ることもできる

# 失った記憶を取り戻すことができるか!? 千変万化するシナリオモード詳細

ここでは、シナリオについて詳しく解説していく。シナリオには大きく分けて戦闘編、学校編、放浪編の3つがある。このシナリオ

をさまざまな分岐によって行き来して、エピローグまで進んでいく。最後まで進めば、ちょうどTVアニメ1話分のボリュームとなる。

## 選択次第でエピローグが変化

シナリオの中でおこなわれるさまざまな分岐の方法は、主人公シンジのセリフや行動の選択、また使徒との戦闘の結果によっておこなわれる。選択を繰り返して通

てきたシナリオの道筋によって、さまざまなストーリーを体験することができるぞ。それにともない、エピローグもさまざまに変化し、違った決幕を迎えるのだ。



分岐によって各シナリオ間を往復しながら進んでいく



戦闘の結果によっても、その後のシナリオに影響を与えてくる

## ～シンジの身になが…～プロローグ

突如現れた使徒との戦いにおいて、エヴァンゲリオン初号機で出撃したシンジは、使徒から発せられた謎の光を受けて、その記憶を失ってしまう。ミサトとリツコは記憶を戻そうと初号機のシミュレーターにシンジを乗せてみるが…。というようなストーリーでプロローグが始まる。ここでシンジは式号機とのシミュレーション戦闘をおこなうことになる。その戦闘結果によって、次から展開するシナリオが変わっていくのだ。



シンジを心配そうに見つめる仲間たち



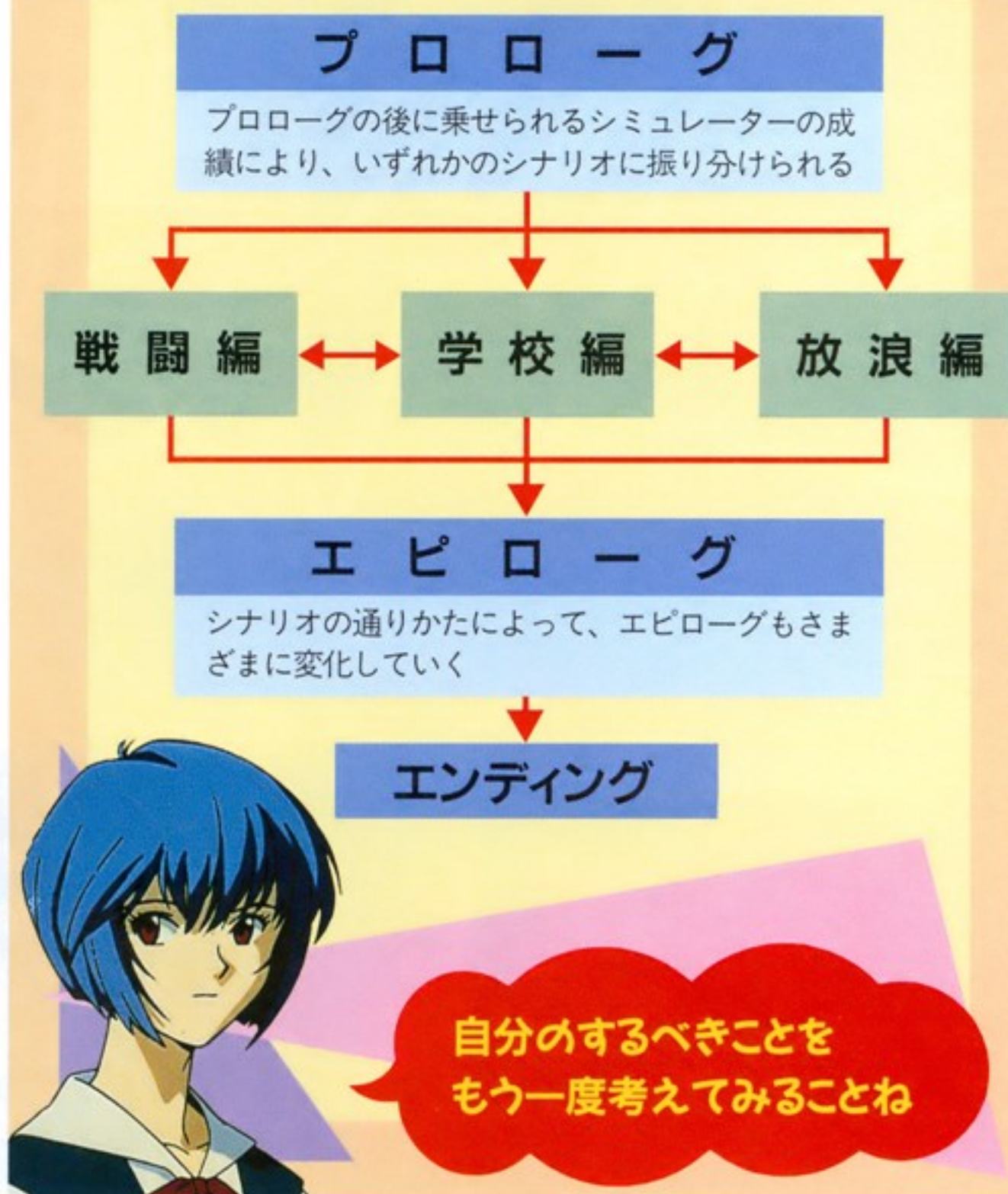
シンジを見つめ、レイはいったい何を思うのか…



使徒との戦いの最中、シンジの身になが…

検査の結果、憶喪失と判明

## 基本的なゲームの流れ



## ～戦闘が中心～戦闘編

この戦闘編は、使徒との戦闘がタップリと盛り込まれたシナリオだ。このシナリオでは全編にわたって使徒との戦闘で進み、その結果によって分岐していく。ストーリーは、シンジの記憶を

吸収し、その恐怖の記憶を使って攻撃してくる使徒。自分自身の恐怖に打ち勝つことができるのか…、といったもの。また、零号機、式号機との共同作戦など、さまざまな戦闘を体験することもできる。



零号機、初号機、式号機の、エヴァンゲリオン3体そろい踏み。さまざまなシチュエーションで展開する

戦闘で使徒に負けてもゲームオーバーにはならない。たまには負けて、違った展開を見るのもおもしろい

## ～学園コメディドラマ!?～学校編

記憶を取り戻すきっかけになるかもしれない、レイ、アスカとともにシンジを学校にいかせるミサト。学校では、記憶喪失なのをいいことに、シンジの親友のトウジ、ケンスケやアスカにあることないことぶっかけられて、困惑するシンジは…。といったストーリーが展開する。

この学校編は、文化祭を目前に控えて盛り上がる学校生活を中心に描いているシナリオだ。このシナリオではシンジのギャグ姿やバンドを組んで演奏する姿など、TVアニメでは見ることのできない、表情豊かなキャラクタの姿を見ることが出来る。



●周りの騒ぎにも係わらず、いつもと同じ無表情なレイ



●ミサトの提案で学校へ。記憶を取り戻すきっかけになるか?

トウジ、ケンスケに振り回され、アスカにからかわれるシンジ。全体的にコメディタッチで描かれた、明るい雰囲気でのシナリオだ。

●シンジが記憶喪失だと聞かされた2人。第一声は「カッコいい!」



●文化祭でシンジたちはバンドを組むことに。練習に励む3人だが、あと1つ、何か足りない。女のコのボーカルさえいれば…

●シンジが連れてきたボーカル担当、クラス委員長の洞木ヒカリ。歌は「奇跡の戦士エヴァンゲリオン」。ゲームオリジナル曲だ



●アスカとヒカリの話を知り、大いなる勘違いをするシンジ

## 地球防衛バンド結成!!



●クラス一のお調子者はギャグも最高?



●アスカのウン泣きで、さらに誤解が…

## ～一人街をさまよう…～放浪編

記憶を失い、エヴァンゲリオンに乗ることを、使徒との戦いを放棄してネルフから逃げだしたシンジ。自分自身で記憶を取り戻そうと、街中



●ネルフ本部を逃げ出してきたはいが、いったいどこへいけば…

をあてもなくさまようシンジ。そこに再びシンジの記憶を吸収した使徒が来襲する。使徒迎撃のために出撃したレイ、アスカは苦戦する。それを目の当たりにしたシンジはその時…。というようなストーリー。この放浪編は戦いから逃げだしたシンジの心の葛藤を描いたシナリオだ。1人苦悩するシンジ、進むべき道を示すかのように現れるレイ…。一番TVアニメの雰囲気に近いシナリオだ。



●公園のベンチで途方に暮れるシンジの前に



●レイが現れる。こんな時間まで探していた



●どこか、見覚えのある気が…



●1人さまようシンジの前に、あの使徒が再び現れる。レイ、アスカはすでに撃つているようだ

●苦戦する2人を見て、シンジはなにを思うのか。記憶を失った自分になにができるのか、それでもいいか?



●遠くに逃げるために、駅へ向かうが…



●すでにミサトの姿が、見つかってしまう!



●僕が行ったついで…でもどうしようもないよ

## タイミングとスピードが要求される 戦闘モードで使徒を撃退せよ

TVアニメのスタッフの描き下ろしムービーで進行していくシナリオモードに対し、この戦闘モードでは使徒との戦闘をメインに進行していく。戦闘モードは右のような流れで進んでいき、使徒との戦いがムービーによって展開される。この戦闘モードではプレイヤーが負けてもゲームオーバーにはならない。その結果によって、その後の展開が変わっていくのだ。ここでは、その流れを解説する。



3つの行程に分けられている戦闘モードを解説する

### 戦闘の流れ

#### スロット

回るスロットを任意で止め、攻撃、防御を決定

#### 攻撃・防御

使徒の状態に合わせて、時間内に指示を入力

#### マップ移動

マップ内を移動し、ライフ回復などをおこなう



迫力の戦闘ムービーが流れていく

## スロット～攻撃か防御かを決定～

戦闘モードに入ると、まず3枚のパネルが並んだスロットが現れる。このスロットで出たパネルによって攻撃か防御かが決定される。パネルには敵、味方の2種類のパ

ネルがある。スロットが回転するので、任意にスロットを止め、2枚以上の味方のパネルが出ると攻撃ターン、2枚以上の敵のパネルが出ると防御ターンになる。



味方のパネルが2枚以上で攻撃



敵のパネルが2枚以上で防御だ



初号機のほかに零号機、弐号機が戦闘に参加している場合は、その分のパネルも追加されていく

## 攻撃～状況を瞬時に見極めろ～

スロットで攻撃ターンになったら、使徒への攻撃を開始する。ムービーに使徒が表示されるので、この使徒の防御形態に合わせて攻撃方法を決定しなければならない。

まず、使徒の表示のしかたによって、距離、防御形態を見極める。そして、それに合わせた攻撃方法を決定する。その入力、画面の周りにある制限時間のゲージが1周する間に素早く入力しなければならない。入力が早ければ早いほど攻撃力は高く、入力を間違ったり遅かったりすると、逆に反撃を受けることになる。

使徒の状態を見極めて、最適な攻撃を加えてやる



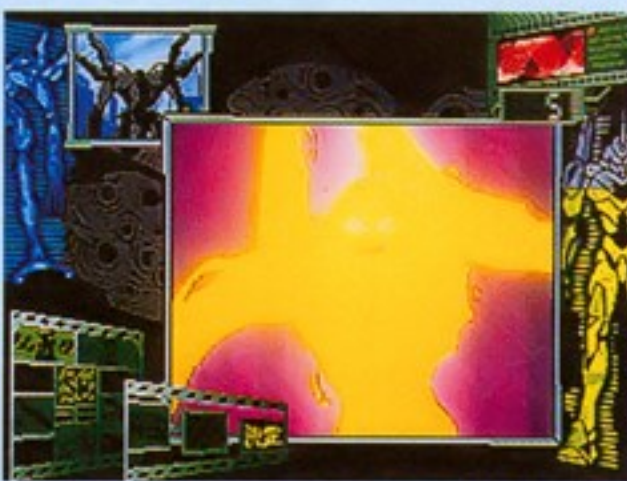
### 4種類の攻撃方法

**直接武器**・使徒がATフィールドを展開している場合に使用。プログナイフなどがある

**間接武器**・使徒がATフィールドを展開していない場合に使用。ポジトロンライフルなどがある

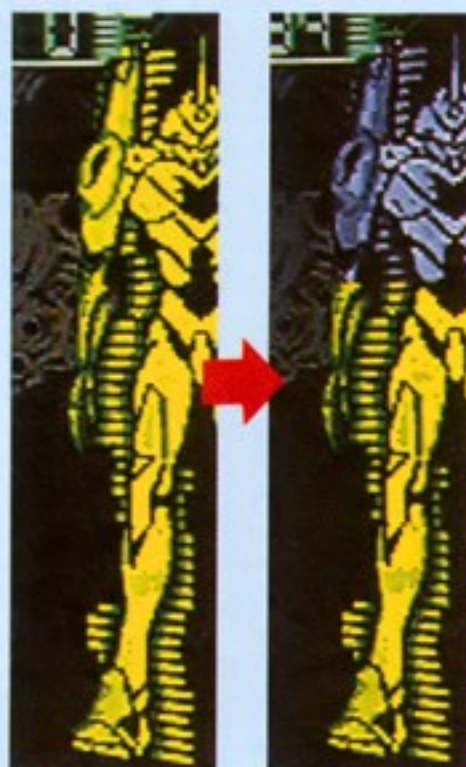
**格闘攻撃**・ATフィールド展開、無展開に関わらず使用できる。多少のダメージが返ってくる

**必殺攻撃**・ATフィールド展開、無展開に関わらず使用できる。シンクロ率が高くなければ不可



一気にダメージを与える必殺攻撃

画面右端の初号機のグラフィックでライフが分かる。ライフがなくなると、上からグラフィックが暗くなっていく



攻撃はシンクロ率が高ければ高いほど強力になる



ATフィールド展開時で、近距離にいる場合の表示だ



ATフィールド無展開時。直接攻撃を使う



間違いや遅い入力だと、せっかくの攻撃ターンでも反撃をくらう



無様ね...

入力が早ければ早いほど、強力な攻撃を与えることになる

強襲  
シンクロ率 6%

## 防御～ダメージを受けないよう注意～

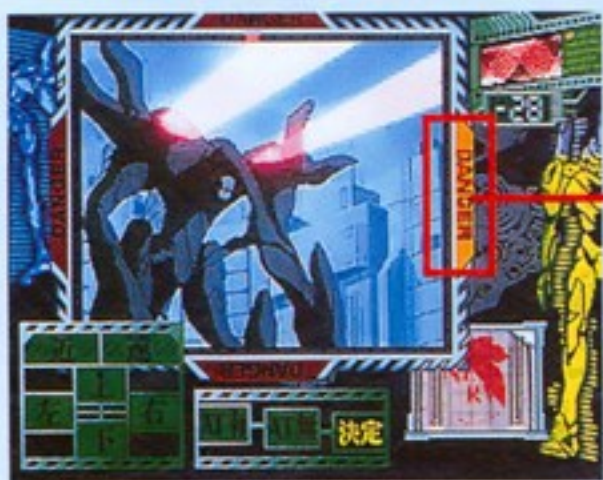
スロットで防御ターンになったら、使徒が攻撃してくるので防御の備えをする。防御も攻撃と同じように、表示される使徒の状態に合わせて防御形態を選択していく。

基本は攻撃時と同じ。使徒の攻撃方法に合わせて防御形態を選択する。その後、使徒が攻撃してくる方向に合わせる。その方向は、画面の上下

左右にある「DANGER」の表示によって選ぶ。この表示が光った方向に方向ボタンを入力、距離と防御形態を選択、制限時間内に入力する。この入力も早ければ反撃できたりダメージを受けずに済むが、遅かったり失敗すれば、ダメージを受ける。



ダメージを最小限に抑えるために、防御は完璧にしたい



防御の入力が早ければ、ダメージをくわないばかりか、反撃することも可能となるぞ！

使徒が攻撃してくる方向は、上下左右の「DANGER」の表示が光る。光ったらその方向に素早く方向ボタンを押すのだ



ビーム攻撃は、A T フィールドを展開して防御する



ムービーをよく見て、どんな攻撃をしてくるのかを見極めて防御だ



周りの赤いダメージが制限時間だ



防御に失敗すると、ダメージはもちろん、シンクロ率も下がって、その後の戦いがますます不利になる



もうつボケボケとしてるんだから！

## マップ移動～移動先をよく考える～

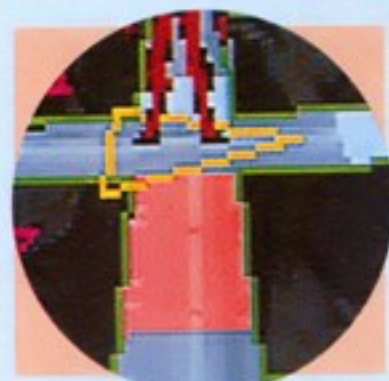
攻撃か防御が済んだら、第3新東京市の街中を移動する、マップ移動画面に入る。このとき、移動先のエリアによって、シンクロ率やライフに影響が出てくる。マップ画面で青いエリアがプラスエリアで、シンクロ率かライフが上昇する。赤いエリアはマイナスエリアで、逆にシンクロ率やライフが下がる。このときの移動距離は、その前の戦闘結果によって、たくさん移動できるかどうか、大きく変わってくる。



画面左下に移動距離が表示されているぞ



方向ボタンでマップの回転、拡大縮小ができる



赤いマイナスエリアに入っても、なんにもいいことはない。常に青いプラスエリアに入ることができるように、移動距離と方向を考えよう。有利な状態で戦闘に入れるようにする

## 戦闘中のさまざまなイベント

戦闘中には、思いがけないさまざまなイベントが起こることがある。それによって戦闘が有利になったり不利になったり、さまざまな影響が出てくる。そんなイベントのいくつかを紹介する。

### 電源コード切断

エヴァンゲリオンは外部から供給される電力によって動いている。その電源コードが切断されてしまうイベント。切断されるとマップ画面に活動可能な時間が表示されるようになる。この時間がなくなる前に、マップ画面上の電源コンセントの位置まで移動するのだ。時間内に移動できないと、エヴァンゲリオンは停止してしまう。



背中から出ているのが電源コード。科学の限界なのだ

### 武器交換

ネルフ司令室のミサトから武器交換の準備ができたという連絡が入ると、手持ちの武器を交換することができる。連絡が入るとマップ画面上に武装ビルが表示されるようになる。この武装ビルまで移動すれば自動的に交換できる。

### 暴走

暴走とは、パイロットのコントロールを受け付けないようになり、エヴァンゲリオンが勝手に動いてしまうことをいう。この暴走は、シンクロ率が低く、ある条件がそろって起こる現象だ。その条件は、まだハッキリとはされていない。



口を開き、不気味な咆哮をあげて突進していく

特報

開発チームのこだわりが、ポリゴン兵器に命を吹きこむ!

Panzer  
DRAGON  
II

# パンツァードラグーン ツヴァイ

3月発売に向け、順調に開発が進む『ツヴァイ』。今回は2体のボスを中心に紹介だ。その迫真の動きを、少しでも感じてほしい。

発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	なし
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(1月22日現在)

## 序盤の2面を完全プレイ! ツヴァイが見えてきた

徐々にその進化した姿をあらわにしつつある「ツヴァイ」。今回の取材では、全7面中の2つの面、「帝国とメッカニアの戦場」と「鬱蒼と茂る森」を最後までプレイできた。短時間のプレイではあったが、前回のバージョンから多くの進歩が確認できた。そこらへんを、またもや登場のちびドラゴン、ラギくんに解説してもらおう。



画面左下のゲージに注目。下はドラゴンのライフゲージ。上は詳細は不明だが、攻撃に関係するらしい

### 細かい作り込みが格段にアップ

みなしゃんこんにちは。2週間ぶりのラギちゃんでキュー! まずは右のお写真を見てほしいキュー。バルカンで攻撃された敵兵がクーリア(乗用獣)から振り落とされるキュー。こんな細かい所まで気を抜かないなんて、びっくりしておメメくりくりでキュー。



かっこいいメッカニアのテントでキュー



地面に叩きつけられて転がる兵士。悲惨でキュー

### ドラゴン成長の瞬間をキャッチ!



ラギくん  
チェック

ゲームが進むにつれてボクが成長するということは、もうみんな知っていたでキューか? でもどんな風に成長するかは、まだ謎に包まれていたでキュー。しかしでキューよ、今回の取材で、ボクはついに秘密を見てしまったんでキュー~! 帝国の巨大戦艦を倒した瞬間、体が白く輝くボク。古くなった装甲を破り捨て、ひと回り大きくなった体で伸びやかに飛ぶでキュー。ああ、ボクはこうやって大人になっていくんでキューね。もうこれからは、「キュー」なんて子供っぽい言葉は遣わないでキュー。



ボクの成長予想図でキュー。本当のドラゴンになれるのはいつの日キュー

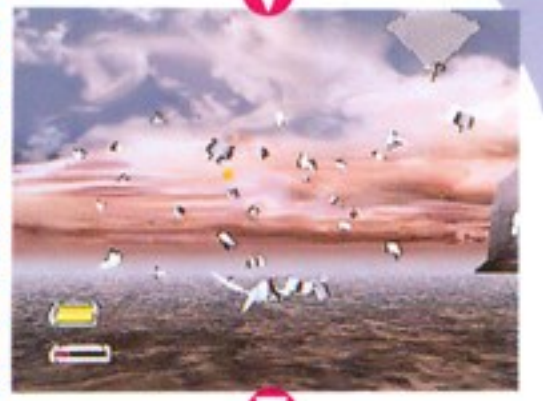
苦労の末、帝国の輸送戦艦を倒したキュー



体が光るでキュー。なんでなんだろうキュー?



装甲を破って、大人への第1歩でキュー



真のドラゴンへの第1歩







## 戦場面ボス:巨大輸送戦艦の能力を大解剖

これまでも何度か紹介してきたボス、巨大輸送戦艦の攻撃が明らかになった。ダメージに応じて変形し、4段階の攻撃を仕掛けてくる。けっこう見かけ倒しかも。

### 第1段階 下部4連大砲

まずは小手調べ。船体下部のハッチが回転しながら開くと、そこには2連の砲台が2つ、計4門の大砲が並ぶ。地上を走る主人公たちに激しい砲撃を加えてくるのだ。ただし砲弾は破壊することができるので、あせる必要はない。



○まずはバカッとハッチが開く



○ぐるりと回転して4連大砲でき上がり

### 第2段階 可変アーム砲

船体下部の砲台を破壊すると、巨大輸送戦艦は主人公たちとの距離をとってくる。だが、攻撃がやんだと思ったのも束の間、今度は船体上部に収納していたアームを広げ、アームの先端から次々と砲弾を撃ってくるのだ。



○まるで孔雀のようにアームを広げて攻撃するが、見かけ倒し

### 第3段階 コンテナ爆弾バラまき

アームを破壊し、さらに本体にダメージを加えていくと、輸送戦艦が積んでいたコンテナが地上に落下していく。このコンテナが曲者。破片自体も危険なのだが、中身の爆弾がばらまかれて降り注いでくることがあるのだ。コンテナを破壊するときには注意が必要。



○数が多い上にバウンドしてくるので、けっこう避けづらいのだ



○荷物がなくなればがらんどう。さびしげ

### 第4段階 対地大型ミサイル

コンテナもなくなり骨組みだけになった輸送戦艦は、最後のあがきに大きなミサイルを撃ってくる。いったん地に落ちてから滑るように向かってくるが、スピードは遅いので楽に対処できるだろう。



○一度地上に落とすので、ミサイルというより魚雷に近いような感じだ



○ミサイルの先端に注目。帝国の紋章がこんな所にも彫られているのだ

## もっとパンツァーを知りたい! 再度突撃インタビュー

『ツヴァイ』の開発も折り返し地点を過ぎ、そろそろ全体像が見えてきた。だが、システム面ではまだまだ謎の部分が多い。『ツヴァイ』の真の姿に迫るべく、近藤氏に再び語ってもらった。

三たび登場!  
鬼の(?)プロデューサー



近藤 智宏

—まずは現在の開発状況を教えてください。

近藤 現在50%くらいですね。そろそろ急激なカーブを描いて上昇していく時期ですから。

—前作の開発では、まずサターンのスペックを理解するのに苦しんだということでしたが、その点今回は楽だったのでしょうか。

近藤 いやあ、苦しかったですよ。今回は今回で2つのCPUをフルに動かして設計するというので、また同じような苦労をしました。

—たしかに、前作に比べてボスの攻撃方法などは多彩ですね。

近藤 前作と同じチームでやっていますんで、前作に比べて質的な基準が高くなっているんです。全体的に密度が濃くないとみんな満足できない。今から思うと、前作はシンプルな作りですね。今回は難しいということではありませんが、多少いそがしめのゲームになっています。

—今回はリプレイ性を重視したということですが。

近藤 そうですね。基本的には、まず難易度を下げたいという気持ちがあったんです。誰でも楽しめるゲームにしたかったの。そうすると、うまい人がすぐにクリアしてしまうじゃないですか。そういう人にどういう楽しみ方をさせたいかというときに、やっぱりリプレイ性は欠かせないんじゃないかと思ひまして。

—それで各面にルート分岐を設けたんですね。



○画面の密度の濃さは、サターンのパワーと開発者のこだわりのおかげ

近藤 それもありますが、一番大きいのはドラゴンの成長部分ですね。

—成長も一定ではないのですか。

近藤 ユーザーによって違った形の成長をする、ということもあるかもしれませんよ。

—リプレイ性という点、前作であった撃墜率などは入るのですか。

近藤 最終的に何を盛り込むかはまだ決まっていないんですが、何回もプレイして、数字的なものにアタックしていくというものは入れます。楽しみにしててください。



○ボスの動きは必見。動物は動物らしく、メカはメカらしくなっている

## 森林面の2大中ボス&ステージボスを詳細解析

この森林面にも途中でルートの分岐がある。左に進めば旧世紀の強襲艦との地上戦。右に進めばムカデ型攻性生物、ナーガとの空中戦が待っている。そしてどちらのルートを通っても、最後にはステージボスのハヌマンと一騎討ちだ。



森林面序盤は帝国軍との逃走戦



正面から砲撃をしてくるのは、帝国の多関節移動砲台「アシュラ」だ



木をなぎ倒しながら進む強襲艦。大迫力

上空を覆いつくす巨体、寒けすら感じさせる漆黒の装甲。それが旧世紀の強襲艦だ。戦艦というよりは、むしろ小型の空母といった色合いが強く、艦内から大量のコマンダー（ノミ型攻性生物）を出して攻撃する。左ルートではこの強襲艦が2機出現。驚異的な耐久力を誇り、撃破するのは容易ではないだろう。



コマンダーの他、プロペラ型の機雷を出して攻撃することもある

左ルート中ボス

漆黒の悪魔

強襲艦

森林面ステージボス

猿神機兵

ハヌマン襲撃



猿型攻性生物ハヌマン。距離をとりつつアマーバ弾、ブーメランを放ち、接近するとカギ爪で攻撃。木の上ののぼると火炎ポッドを地上にバラまく

中ボスたちの波状攻撃を切り抜けて飛行していると、突如背後から強襲艦が飛来してきた。そこから降り立った白い巨体。そこそが森林最強の攻性生物、ハヌマンだ。長く発達した腕を使って地面や木の上を移動する様は、まさに猿そのもの。俊敏な動きで主人公たちをかく乱し4種類の多彩な攻撃を仕掛けてくる。とにかくスピードがあるので、バルカンよりもホーミングレーザーが有効だろう。



後方から強襲艦にぶら下って登場するハヌマン。死闘の幕開けだ

走る走る!!



こういう生物的な動きは、作ではなかなかできなかった。真では伝わりにくいのが残念。写

## パンツアードラグーン ツヴァイ

右ルートで低空飛行で突き進んでいると、いつの間にか帝国の攻撃が止んでいるのに気づく。この森は危険な攻性生物たちの巣くう場所。さすがの帝国兵士も恐れをなして追ってはこない。一瞬の静寂をついて、ムカデ型の巨大攻性生物、ナーガが襲いかかってきた。体をくねらせ、木々の間を縫うようにして突進してくる強敵だ。妖しく光るその眼は、主人公たちを追い続ける。もはや戦いは避けられない。



赤茶色の紋様、びっしりと並んだ無数の足… 虫嫌いは逃げだしそう



立ち上がってみると、思った以上に大きそうだ  
この盛り上がった背中がウネウネと… ゲツ

右ルート中ボス

# 禁忌の蛇王 ナーガ

## ハヌマン

肉弾戦から飛び道具まで4種の猛攻

アメーバ弾



回転しながらゆっくりと接近してくるアメーバ弾。他の攻撃と複合されると厄介

火炎ポッド



木の上に登ると、地面にポッドをバラまいてくる。ポッドは花開いて紅蓮の火柱を

ツメ攻撃



腕を振り下ろすだけの攻撃なのだが、細かな仕種がなんともサルっぽくてイカす

ブーメラン



背中のブーメランを投げる。Uターンして背後から戻ってくるので、レーダーに注意



ぶら下がる!!



### うぎくんのワンポイントチェックだキュ

うーん、すごいでキュねー。何がすごかって、このボスの動きがすごいんでキュ。走ったりぶら下がったりする動作なんか、本物のおサルさんも真っ青って感じっキュ。しかも、ボクに負けず劣らずカッコイイ！でも、かわいさならボクの勝ちっキュね。

それにしても、ボク前号からこんなに活躍してるの



ボクの手には掛かれば、こんなサルいところでキュ

に、ファンレターが1通も来ないとはどういうわけだキュカ！ プンブンでキュ。

# 特報!!

## 期待の新作の謎に迫る! サービスいっぱいでお買得?

発売予定日	3月15日
発売元	セガ
開発元	セガ
予定価格(税別)	4800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	5人交代
対応周辺機器等	シャトルマウス対応
バックアップメモリー	313・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	99%(1月23日現在)



『大戦略』ファンのために今回も取材で情報を収集。前号でのフィンランド戦とキャンペーンの予想はピタリと当たっていたので、今回は正式に公開。セガが秘密にしている部分には予測という形でメスを入れる!

### マップがいっぱいの 文字通りの作戦ファイル

今回は、「作戦ファイル」に含まれる内容がほぼ判明した。キャンペーンモードとスタンダードモードがあることは、前作と同様。た

だし今回は、スタンダードモードの方が主役ということのようで、キャンペーンは2本だけ。前号でお伝えしたソ連編のほかに、もう1本用意されるようだ。

前作で10マップしかなかったスタンダードモードは、今回はマップ数が大幅にアップ。プレイヤーのレベルに応じて3段階に分けられており、すべてのマップは多人数プレイが可能だ。

スタンダードモードだけでも30以上のマップ。さらに、キャンペーン2本分も合わせると、今回も50程度のマップが収録される見込みだ。マップ数は前作に匹敵し、キャンペーンもちゃんと入った『作



●前作と同じマップもあるが、シチュエーションは変わっていたりする

『作戦ファイル』の中身

**お買得 ¥4,800**

キャンペーン	スタンダード	
ソ連編	BEGINNER	EXPERT
?編	MULTI PLAYERS	NEXT LEVEL

戦ファイル』のお値段は4800円。セガの宣伝をするわけではないが、コストパフォーマンスは極めて高いと言えるだろう。

ところで問題は、前作をまだ買っていないという人。『作戦ファイル』は、前作をプレイしているとさらに楽しめるが、いきなりこれを買っても十分に楽しめる独立した内容。入門者向けのマップも収録されていて、『作戦ファイル』から『ワールドアドバンスド大戦略』の世界に入ってみるのも経済的。



●ハデな戦闘シーンなども健在。システマ的には変わっていないのだ

『作戦ファイル』に満足したら、前作『鋼鉄の戦風』を買ってみても損はない。

### 趣向が変わった新オープニング

『作戦ファイル』のオープニングは、前作『鋼鉄の戦風』とはだいぶ変わっている。前作が、いわゆる「シネパック」と呼ばれるビデオムービーを使ったものだったのに対し、今回はポリゴンエンジンを有効に活用。戦闘シーンのようなアニメーションを、様々な角度で見せてくれる。

これは、実際のゲーム中には登場しないような視点やシチュエーションのもの。雲間からの急降下爆撃や、夜間戦闘など、変わった状況があり、今後の『大戦略』シリーズの行く末を占うこともできそうな内容だ。

また、キャンペーンのエンディングも前作と変わっているようだ。

●高高度爆撃を敢行する戦略爆撃機を、迎撃機が攻撃。ストーリー性もあるのだ



# ソ連軍のミニキャンペーンと 謎の新キャンペーン?

今回は、キャンペーンは2本だけ。ソ連編の存在は前回お伝えしたが、もうひとつのキャンペーンは伏せられていた。今回の取材でも、最後まで内容は教えてもらえなかった。しかし、必死にすぎる本誌編集者の努力によって、ヒントとなる写真の撮影に成功。ソ連編の詳細報告とともに、新キャンペーンの大予測もやってみよう。



2つのキャンペーン。「CENOZOIC CAMPAIGN」とは?



## T34 vs 4号戦車

ドイツ戦車に対抗できる最初のソ連戦車T34と4号戦車との名場面。前作の味方はみんな敵。今日からはロシア軍だ!

## ドイツに反攻するソ連軍キャンペーン

ソ連編キャンペーンは、前号の本誌予測の通り、キエフ包囲戦に始まる独ソ戦のシナリオだった。マップの流れは、右表の通りで分岐はしない。7本中、「河半の進撃」だけは、前作にない新マップ。1944年の、東部戦線におけるソ連軍の総攻撃がモデルだと思われる。

### キャンペーンマップリスト

- キエフ大包囲戦…キエフ
- 装甲の網を破れ…モスクワ
- よみがえる都市…スターリングラード
- ハリコフの明暗…ハリコフ
- 最大の戦車戦……クルスク
- 河半の進撃………ミンスク
- 終焉………ベルリン

そう…。ただし、前作と同じマップでも、初期配置ユニットの種類や位置、司令部の位置などが変わっている。前作をやっていると、ちょっと不条理に感じるかもしれないが、ゲームバランスという点で調整されているのだ。

ほかのマップは、前作のドイツキャンペーンの裏返し。今度はソ連軍を指揮することになるのはちょっと皮肉か? 前作でやつつけられたソ連軍の気持ちを堪能でき



- ドイツ軍に包囲されるソ連軍。この窮地を脱出し、反撃に出られるのか?
- 対峙する独ソ両軍。橋を守り、ドイツの進撃を防がなくてはならないのだ



## ソ連軍の兵器を使える

ソ連編キャンペーンで指揮するのは、当然ソ連軍だ。ソ連軍の兵器は意外と知られていないものが多いようだが、非常にマニアックなものが多い。ドイツ軍に対抗するため、急場で開発された兵器も多く、妙なものもたくさんあった。

序盤のソ連軍は、非常に練度も低く、使用できる兵器も貧弱。しかし、終盤はアメリカ的なパワーと重装甲に頼る思想で開発された兵器が投入される。特に戦車は、終盤になると信じられない大口径砲の重戦車が登場し、ドイツ戦車を駆逐できる。前作でソ連軍に悩まされた人は、やはりここでも皮肉な裏返しに苦笑できるだろう。



ソ連軍の進化表を見るとは妙なものの。戦車関係は豊富なようだが



序盤は貧弱な兵器ばかり。史実通り数で攻めるしかないのだろうか?

## CENOZOICキャンペーンとは?

CENOZOICとは、「新生代」という意味だ。この意味深な言葉から察するに、新キャンペーンは、史実とは異なる方向に歴史が展開した世界では? 大戦後の地域紛争か? これは、あくまで本誌予想。正解は次号で。

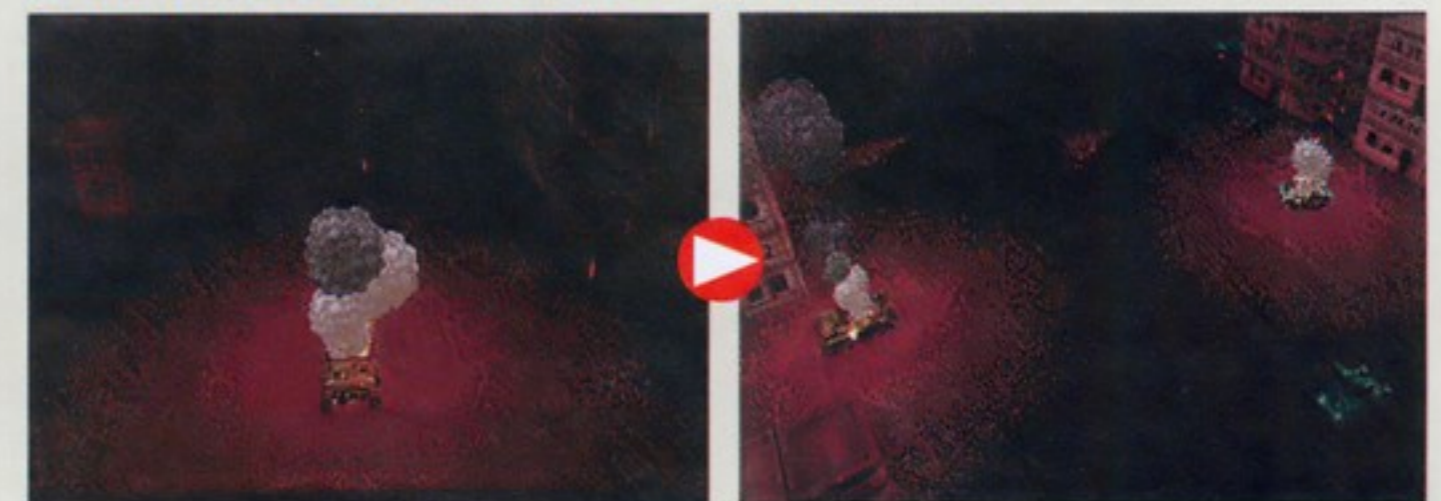


あるいは、汎用型決戦兵器による近未来の…



日本軍機による迫力ある雷撃シーン。戦闘シーンにはないカット割りで見飛

夜間の市街地で戦車同士の砲撃戦。動画で見るとかっこいいシーンだ



# マニアから初心者までたくさん そろったスタンダードマップ

30以上のマップが用意されるといふスタンダードモードは、3種類に区分されている。初心者が「ワールドアドバンス大戦略」のシステムに慣れるのにも最適な「BEGINNER」。難易度が高く、マニアでも楽しめる「EXPERT」。そして、やはり今回は明らかにしてもらえなかった、謎の「NEXT LEVEL」だ。



選べる4つのモード。最大5人で遊べる多人数プレイも楽しい

## 今回登場のマップは粒ぞろい

前作のキャンペーンには登場しなかったマップが、今回はいくつか収録されている。広く一般に有名な作戦もあるし、マニアでなければ知らないような戦場のマップも収録されている。

「マーケットガーデン作戦」などは、聞いただけでは分からないかもしれないが、映画「遠すぎた橋」で有名な連合軍の空挺作戦。映画で見た戦場の全貌を見ること

ができ、実際にその世界に入り込むことができるというわけだ。

また、「ウインターウォー」は、第二次世界大戦初期のフィンランドとソ連との戦い。大国ソ連と3ヵ月もの間互角に戦ったフィンランドの悲劇を再現。しかし残念なことに、フィンランドのがんばりは、意外と知られていない。

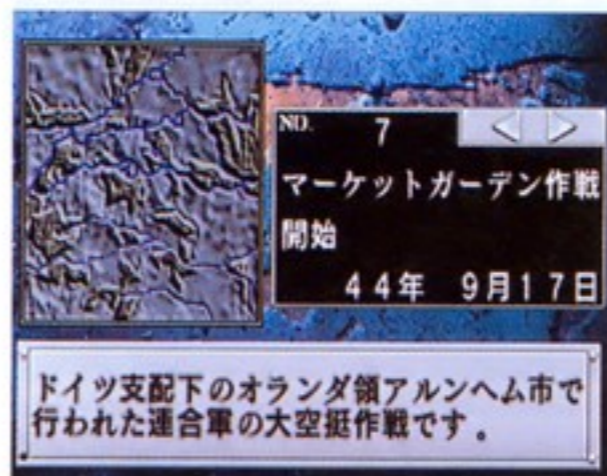


新マップの収録によって、新たに増えたユニットもいくつかある

## 遠すぎた橋「マーケットガーデン作戦」

1944年9月17日、連合軍の空挺部隊降下によって作戦は始まった。作戦の目標は、オランダの河川にかかる橋を空挺部隊によりまとめて確保し、装甲部隊が橋を渡ってライン川までの進撃路を確保する同時作戦。

しかし見通しは甘く、ドイツ軍の抵抗は激しかった。とはいえ、ゲームマップではドイツ軍も分散しており、連合軍を押し戻すのは難しそう。



モントゴメリーの意欲的な作戦は、あまりにも状況分析がなさすぎた

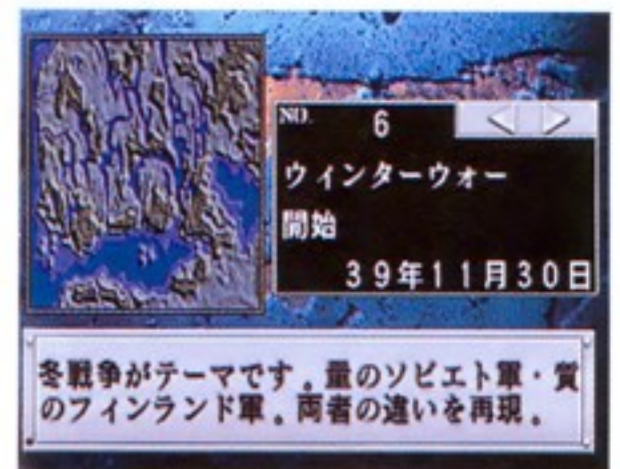


イギリス軍の特殊部隊などが登場する。イギリスファンにはいいかも

## フィンランド戦「ウインターウォー」

1939年11月30日、ソ連軍はフィンランドに侵襲した。膨大な戦力を投入し、短期間でフィンランドを制圧する予定だったソ連軍だが、意外にも大苦戦を強いられた。翌年2月、イギリスとフランスはフィンランドに援軍を送ることを決定したが、ノルウェーが軍の通過を認めず、実現しなかった。3月12日、ついにフィンランドは降伏する。

フィンランド軍は練度が高く、背水の陣で士気も高かった。ソ連軍はまったくその逆で、ゲームではこの状況を忠実に再現している。フィンランドの要塞攻略はかなりの難易度。



愛国心熱いフィンランド軍は、数倍の敵に屈しない強さがある



初期配置はソ連軍の方が多いのだが...



北欧での冬の戦場は雪ばかり。雪の中での空中戦は悲壮で、撃墜された機体は冷たい海に沈んでいく

# 『ワールドアドバンス大戦略』の顔(?)日並氏に見所を聞く!

セガ・エンタープライゼス  
研究開発部企画  
日並 雅宏  
コンピュータソフト



なかなか情報が出てこない「作戦ファイル」の制作状況を探るため、今回もセガに取材を敢行。前作「鋼鉄の戦風」でも企画を担当した日並氏が今回も開発に参加しているということで、話を聞くことができた。

## スタンダードがメイン

—今回は、スタンダードモードがメインなんですか?  
日並 キャンペーンは、分岐しないミニキャンペーンという位置づけです。スタンダードモードには、初心者から上級者まで遊べるマップをた

くさん用意しています。  
—収録するマップの選定は、開発のみなさんが話し合ってたわけですね。  
日並 そうです。システムソフトのマップを今回入れたのも、やはり開発のほうで、入れたらおもしろいだろうということ。  
—「アイランドキャンペーン」とか、ノスタルジーを感じますね。  
日並 確かに、こうして見るとなんだか懐かしいですね。でも、多少アレンジされているので、完全に同じじゃないんです。

## ゲームバランスを重視

—フィンランドのBGMは状況が状況だけに、悲壮ですね。ソ連に勝つのは難しいのでしょうか?  
日並 フィンランドは初期配置が少ないので、動員が揃うまではつらいですね。でも、訓練値が高いですから、押し寄せるソ連軍を愛国心で押しとどめてくれるでしょう。  
—史実に忠実なわけですね。  
日並 できるかぎり史実には近づけていますが、最終的にはゲームバランスです。スタンダードマップは、

NEW 3

新ユニット追加!  
グラフィックの変更も多数

「作戦ファイル」に登場するユニットは、前作と同様第二次世界大戦当時のものだ。しかし今回は、新たに加わったマップなどもあり、その中に登場するユニットがいくつか追加されている。また、新たに加わった国もあるので、前作に登場したユニットでも、マーキングが変更されているものがある。同じユニットでも、マークが変わっているとけっこうイメージが変わったりするものだ。

戦闘シーンもちろんその分追加されているので、新しいユニットを見つけてアニメーションを見るのも楽しみ。ソ連軍のあやしい兵器もいくつか追加されているので、その道の人はこちらでもニヤリとできるだろう。



主砲1門に副砲2門搭載。強そうに見えるが、4号戦車の敵ではない



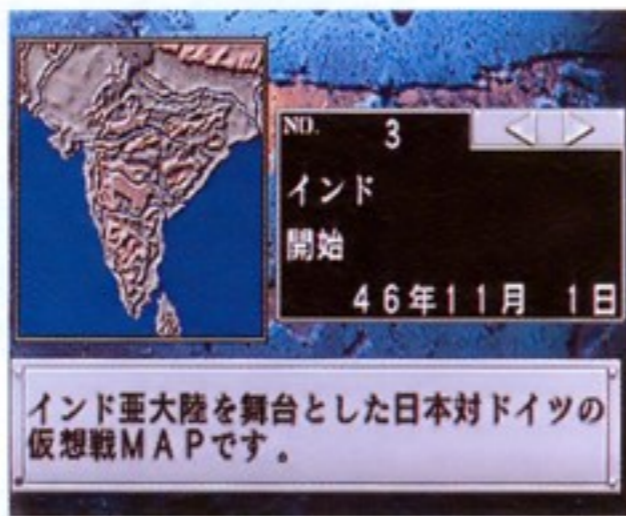
重戦車だけあって装甲は厚い。ドイツ軍もこれには度肝を抜かれた



元はイギリス軍機だが、フィンランド軍にも配備されていた。この十字マークは、フィンランドが元祖

前作のキャンペーンで使用したマップ

前作には全部で54のマップがあったが、スタンダードモードで遊べるのは10だけだった。「作戦ファイル」では、前作で漏れたマップも収録。隠しマップ的存在だったアメリカ侵攻や、インド決戦も、いきなり遊ぶことができる。これによって、キャンペーン中はなかなか見られなかった兵器も容易に生産し、見るができる。

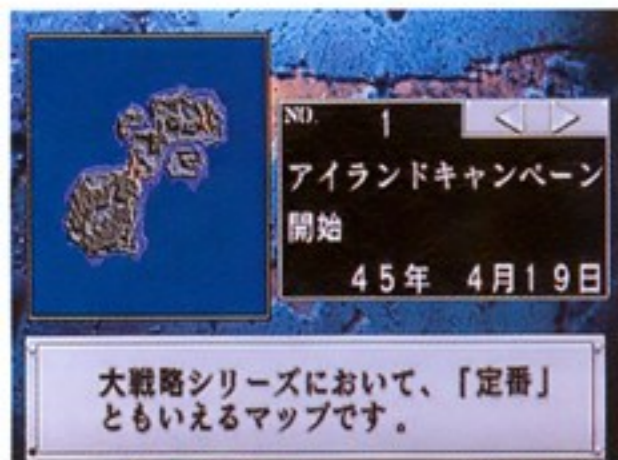


架空戦場のインド攻防戦。日独がぶつかり合う夢の決戦マップだ

元祖『大戦略』からリメイクしたマップ

パソコン版の「大戦略」シリーズや、メガドライブ版「スーパー大戦略」をプレイしたことのある人ならば、思わずニヤリとするマップがある。それらの元祖「大戦略」シリーズのマップがリメイクされ、収録されているのだ。

しかしやっぱり、登場ユニットは第二次大戦中の各国のユニット。元々はアメリカ軍が占めていた位置を、「作戦ファイル」ではドイツ軍が分担。過去の「大戦略」シリーズをプレイした人でも、まったく新しく感じられるだろう。



「現代大戦略」や「スーパー大戦略」で最初にプレイするであろうマップだ



NEXT LEVELとは?

秘密のベールに包まれた「NEXT LEVEL」。マップ自体は、ほかのモードとそう変わりはないのだが、なにか違った要素が入っているらしい。今回は、「システム

的にちょっとおもしろいことをしている」としか聞き出せなかった。勝利条件が特殊だったり、増援や撤退の要素が加わったのだろうか? これも本誌予測だ。

どの国でプレイしてもそれなりの難易度で、さらに対戦プレイも平等に楽しめるよう目指しています。

ソ連編ともう1本?

ソ連編キャンペーンの魅力はどういったところでしょうか?

日並 広大なマップを、陸戦で遊べるということで、通好みです。

難易度は高いんですか?

日並 ソ連編をやりたい人は、上級者じゃないかということもあって、多少難しいですね。

もう1本の方は?

日並 もう1本はいろいろと、「大戦略」でやれることも試しながら、誰

にも遊べるように…(苦笑)。

—それ以上は、どうしても秘密なんです(泣)。

日並 (苦笑) まあ…。セレクト画面くらいはいいのかな?

(これが45ページに掲載の写真)

いろんな遊び方ができる

「作戦ファイル」の発売を心待ちにしているファンに、なにかメッセージをお願いします。

日並 たくさんのマップが収録されています。これを味わい尽くすには、かなり時間がかかるでしょう。いろんな遊び方ができると思っていますので、楽しみにしててください。

細かいディテール

前作も細かいポリゴンの配置で兵器を忠実に再現していたが、今回もその姿勢は崩されていない。新登場ユニットなどは、性能表でよく見てみよう。



新ユニットをみつけたら、アニメーションON。じっくりと見よう

# 特 報

## 新着画面解析

# AWGS

装甲歩行砲システム

# 兵力の要

ガングリフォン  
ザ ユーラシアン コンフリクト



# GUNGRIFFON

## THE EURASIAN CONFLICT

ゲーム アーツ入魂  
の一作。その新情報  
を入手。プレイヤー

が操作する兵器AWGSに搭載された  
武器の性能、効果を中心に紹介。

発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	ゲームアーツ	複数プレイ	1人用
開発元	ゲームアーツ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	10・プレイデータ、ボタン設定
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	99%(1月23日現在)

燃えろ!! タイムアタック  
エクスサイズモード

「ガングリフォン」には、決められた目的をクリアして、8つのミッションを戦っていく通常のモード以外に、練習モードがあることが明らかになった。このモードは、作戦フィールドに配置された敵を、どれだけ短い時間で全滅させるかが競われる。つまり、このモードでタイムアタックが楽しめるのだ。通信対戦プレイ対応は残念ながら見送られてしまったが、タイムアタックで競い合おう。

# を集中解説



# 新たに判明した各国の 装甲歩行砲システム

ゲームの舞台になっている21世紀初頭は、局地紛争が絶えない軍事的に緊張した世界である。この世界で各勢力の戦力の中心を成しているのがAWGSと呼ばれてい

る歩行兵器。戦車並みの装甲を備えながら、同時に脚があることで抜群の不整地踏破能力を持っている。ここで、ゲームに登場するAWGSの一部を紹介しよう。



9式装甲歩行戦闘車

日本が初採用したAWGS。アメリカ軍のM16と同等の性能をもつ。整備しやすく信頼性が高いので広く活躍する



M15 ランドクラブ



アメリカ陸軍で採用されているAWGS。車体の前部に2本のマニピレータが装備され、各種処理作業を目的としている



4脚型。重量級の機体に高い不整地踏破能力を持つことで、PEU（汎ヨーロッパ連合）各国に配備されている



ティーガー歩行戦闘車



フランスが輸出マーケットを狙って開発した2脚タイプ。軽量・安価を第一に設計されているため、装備や装甲はそれなりのものだ



AUTRUCHE

## 新型戦車も公開

AWGS以外では、戦車やヘリなど、兵器マニアをうならせる実在兵器が登場。戦車の写真を3点入手したので、ここに公開する。



90年に正式採用された日本の90式

誇るハイテク戦車 M1A2。米軍の



イギリスのチャレンジャー2



## 2つの難易度を用意

練習モードではマップや配置されている敵の種類、数などが異なる2つの難易度が用意されている。どちらの難易度でも、プレイヤーの防御力が非常に高く設定されていて、攻撃の練習が中心になる。



撃ちまくるのが快感のビギナーと、高度なテクを要求するエキスパート

## ビギナー(初等)

ビギナー向けの簡単な雪原のマップ。シベリアを舞台にしているようだ。敵は移動できないので、もっぱら撃ち倒しまくることが練習の旨としている。90秒程度でクリアできれば上出来だろう。



雪原をひたすら前進するマップだ



地上に固定された標的を撃つ

## エキスパート(高等)

エキスパート向けは草原を舞台にしている。レーダーが効かなくなる森が多いので、多少難易度が高い。ビギナーモードとは違い、敵も自由に動きまわるので、タイムを縮めるのは難しいぞ。



ビギナーより敵の数が多い



地上を歩く敵以外に、ヘリも登場

# 目的別に特化した 4つの武器を使いこなせ

前号で紹介したとおり、プレイヤーが操作するのは日本軍外人部隊に所属するAWGS。とはいっても並みのAWGSではなく、戦闘ヘリの持つ3次元機動能力を取り込んだ、陸上最強の兵器、「HIGH-MACS」なのである。

HIGH-MACSは4つの武器を搭載している。これらの武器はそれぞれまったく違った性能を有していて、あらゆる場面に対応できるようになっている。つまり、場合に応じて切り替えて、使い分



弾薬は補給が必要だ

けることが必要なのだ。またミッションによっては、味方からの補給を受けるまで、いくつかの武器が使えない状態になっている場合もあるので、4つの武器をまんべんなく使いこなすのは必須だ。

## ATM 誘導ミサイル

### 装甲が硬い敵に

ほとんどの戦車や機動兵器を一撃で倒すことができる最強の武器がATMである。威力が絶大な分、欠点もある。誘導装置が赤外線などの自動追尾ではなく、手動で目標をロックするシステムなので、目標に当たるまでカーソルを合わせつづければならないのだ。

携行弾数は数発から十数発と少ないので、敵のHIGH-MACSなど、装甲が硬い敵に的をしぼって使用する必要があるだろう。

**長所:** 威力が非常に高い  
移動する目標に命中させやすい

**短所:** 発射したら、命中させるまで敵をロックオンしつづければならない



敵のHIGH-MACSを発見!



カーソルが合ったらATM発射



敵を捕捉しつづければ無事当たる

## 燃えろ!! スコアアタック 得点計算の法則

このゲームは敵との距離や、ミッション開始からの経過時間、敵を倒す難易度などにしたがった細かい得点制度を持っている。高得点をあげるには高度な技術が必要になるのだ。腕前を披露するにはもってこいのスコアアタックに挑戦する人のために、得点計算の法則を紹介しよう。

### 対象で得点力変化

撃破する敵の種類によって、得点が最高4倍まで変化する。この倍率は、敵を倒す難易度に比例していて、地上にいる戦車などは倍率が1、ロボットやヘリでは2倍、高速で移動する飛行機では4倍になっている。また、味方を倒してしまった場合、この倍率はマイナスされてしまう点数の倍率になる。地上の建物を破壊することもできるが、建物には得点がない。



建物 / 倍率なし



地上物 / 1倍



ロボット / 2倍



ヘリコプター / 2倍



飛行機 / 4倍

### 接近戦が高得点

撃破された敵とプレイヤーの距離によっても得点に変化。下に記載した計算式によってボーナス得点が入る。基本ルールとしては、敵を近くで倒すほどボーナス得点が高い。なお、敵との距離が50m以上離れていた場合は、無条件でボーナス得点が0点になる。なるべく敵をひきつけて倒したほうが武器の命中精度は高くなるが、危険度が大きく上がるので、合理的な計算方法といえるだろう。

$$\text{撃破距離ボーナス} = (2500 - \text{撃破距離} \times \text{撃破距離}) \div 8 + 50$$

## 2 GUN 主砲

### 連射可能なメイン武器

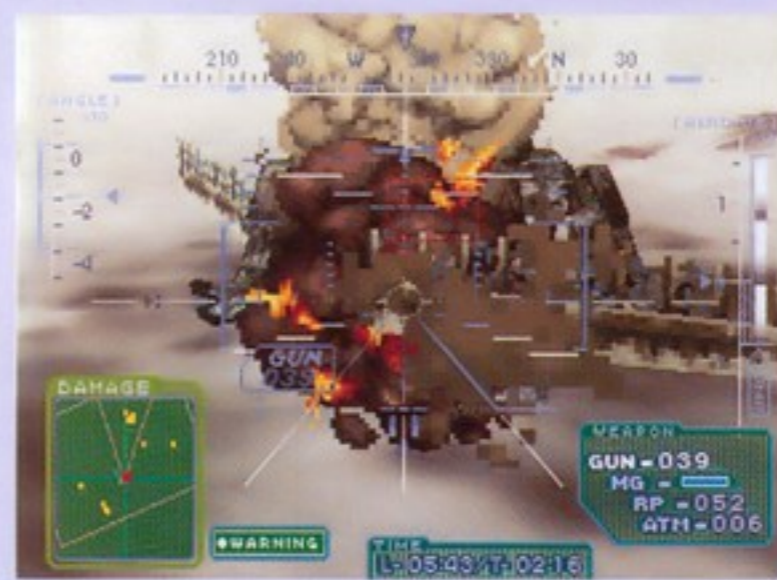
比較的威力が高く、使い勝手もいいので、もっとも普通に使用されることになるだろう。ボタンを押せばなしにしておけば、自動的

に連射しつづけてくれるのも便利だ。至近距離から遠距離の敵にまで対応できるが、遠距離の場合、着弾地点の誤差が大きいので、自分で修正して狙う必要があるという弱点も持っている。また、射撃した直後にあがる煙で敵を見失ってしまうことがあるのも欠点だ。

至近距離でも効果的



連射すれば敵を一掃



**長所:** 比較的威力が高い  
弾数を多く携行できる

**短所:** 爆風で敵を見失うことがある  
単発武器なので狙いを定めるのが難しい

煙幕で敵が見にくくなる

### 3 MG マシンガン

対ヘリや接近戦で活躍

最大の特長は弾切れがないこと。ただし、長時間連射すると、ガン本体が加熱して、一時的に射撃不能状態になることに注意。この状態はしばらくすると回復する。

連射ができて、弾切れがない反面、威力は非常に弱い。かなりの弾数を撃ち込まなくては敵を破壊することができない。また、遠距離の敵には、弾が拡散してしまい、ほとんど当たらない。

このような性質から、装甲が弱い戦闘ヘリを狙ったり、ジャンプして上空から戦車を狙うなどの使い方がふさわしいだろう。

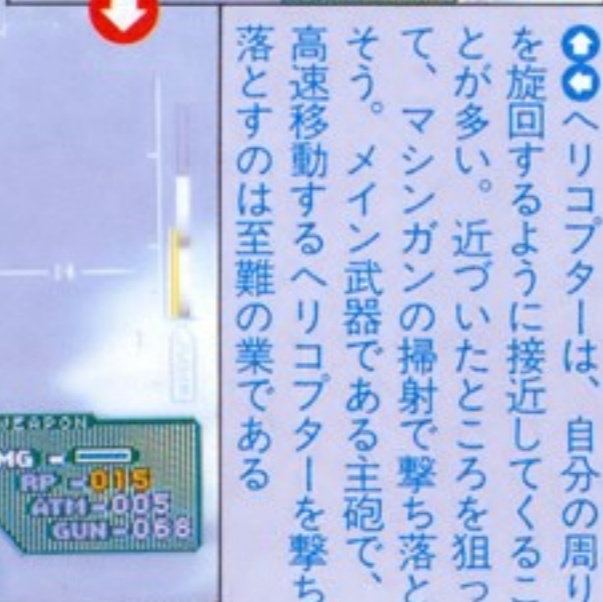
### オーバーヒートに注意



●砲身が加熱して射撃不能になると、ゲージの色が青から赤に変化

長所：自動連射である  
弾数に制限がない

短所：威力が低い  
連射を続けると、加熱のため発射不能になる  
遠距離の目標には当たりにくい



●ヘリコプターは、自分の周りを旋回するように接近してくることが多い。近づいたところを狙って、マシンガンの掃射で撃ち落とそう。メイン武器である主砲で、高速移動するヘリコプターを撃ち落とすのは至難の業である

### 4 RP ロケットポッド

広範囲を一掃する必殺武器

いわばボムのような役割を果たす、たいへん強力な武器だ。1発1発の威力も強く、さらに1度に大量の弾を広範囲に放出するので、ほとんどの敵を一掃することができる。ミッション開始直後などで、敵が密集陣形を取っているところに上空からばらまくと非常に効果的だ。また、左右に乱射しながら敵の陣営に突進するといった使い方もできるだろう。

欠点は、弾薬消費量がこのうえなく多いため、最大まで補充しても2~3回しか使えないこと。攻撃ボタンを押しっぱなしにすると、一瞬にして弾薬切れになるだろう。



●上空から狙うことで、敵の集団を一網打尽にできる必殺武器

長所：威力が非常に高い  
広範囲に弾幕を張ることができる

短所：弾薬の消費が激しい  
1つの目標を狙うのには効率が悪い



●敵が固まっている場合には効果的。左右に広がるように撃つ

●敵との距離は、画面の中央部、右下にリアルタイムに表示される



### 敵と自機との距離



●10mくらいから攻撃すると最高得点に

### すべての点数を合計

以上のルールに則り、敵、または味方が破壊されるごとに下の数式で点数が加算される。プレイヤーではなく援軍が敵を倒したり、味方が敵に倒された場合も点数が加算されることに注意しよう。

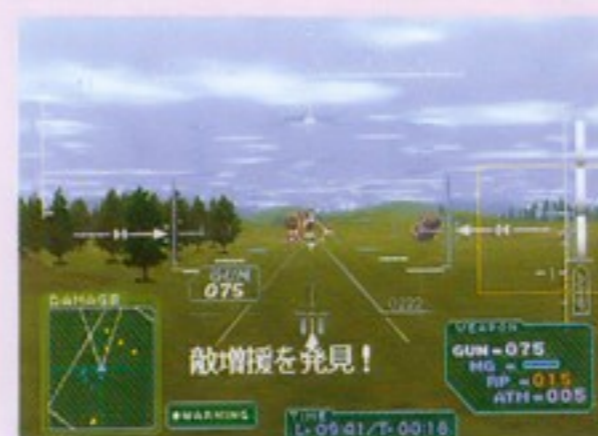
$$\text{戦闘得点} = \text{戦闘得点} + ((1000 - \text{経過時間}) + \text{撃破距離ボーナス}) \times \text{倍率}$$



●総合得点はダメージ減点も含めて計算

### DLS機能で敵の動向をさぐれ

プレイヤーの攻撃を支援するDLS(Data Link System)というシステムに関する情報を手に入れた。これは、HIGH-MACSのコンピュータと軍事衛星を



●「敵の～」といったメッセージを見たら、スタートボタンを押す

リンクさせ、敵の動向をリアルタイムに捕捉するというものだ。

実際のゲーム中では、スタートボタンを押すことで画面が切り替わり、敵の動きや位置を詳しく知ることができるようになる。自分の状況を知ることはミッションクリアの近道。素早い対応ができればハイスコアにもつながるだろう。



●矢印で敵の動向をわかりやすく示してくれるDLSの画面になる

# NEW竹本ワールド だいな♡あいらん

「だいな♡あいらん」は、アニメ作品のような動きのある画面を見ながら、選択によってストーリーの変化を楽しむインタラクティブコミック。今回は、本編の発売

に先駆け予告編が発売されるという情報入手。「だいな♡あいらん」を紹介しているというムービー作品、予告編から気になる本編の魅力をさぐってみた。

## この3人がメインキャラ!



●仲よし3人組と恐竜さん。独特のタッチの映像を満載。UFOぞうも登場?

**特報!!**  
タイトル到着!  
画面初公開!!

# だいな♡あいらん

発売予定日	未定	CD枚数	1枚
発売元	ゲームアーツ	複数プレイ	1人用
開発元	ゲームアーツ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	なし
ジャンル	アドベンチャー(インタラクティブコミック)	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%(1月22日現在)

『ゆみみみっくす』から3年。漫画家竹本泉原作の新作ゲームがついに登場する。ほのぼのほんわかの独特の竹本ワールドにまた会える!

## ゲームアーツにインタビュー敢行

第一報以来、音沙汰のなかったこのゲーム。今回は、ゲームアーツ本社を訪れ、その全貌を聞いてきた。

## すべての竹本

### 竹本泉自身が制作に参加

——「だいな♡あいらん」とはどのような意味なのですか?

岡部 「恐竜」と「島」という意味の英語を組み合わせた造語ですね。ゲームの世界が、恐竜と共存する島をモチーフにしていますので、それを表現しています。

——竹本先生はどの部分にかかわっておられるのですか?

岡部 原作やキャラクタ設定など、重要な部分はもちろん竹本先生です。「ゆみみみっくす」をプレイさ



● 株ゲームアーツ  
開発部2課  
課長  
岡部 博明  
●

©竹本泉/GAME ARTS

NEW竹本ワールド制作快調!!

# 予告編

# を先行発売決定!!



伊東 えみり

このお話の主人公。14歳で、恐竜使いの学校に寄宿している。明るくて元気な、ちょっとドジにも見える女の子。水島くんのことが好きらしい。

水島 理論

えみりのクラスメイトの男子。成績優秀で明るい性格だけど、いつもニコニコして何を考えているのか分からない? あんじえはちょっと苦手。

伊東 あんじえ

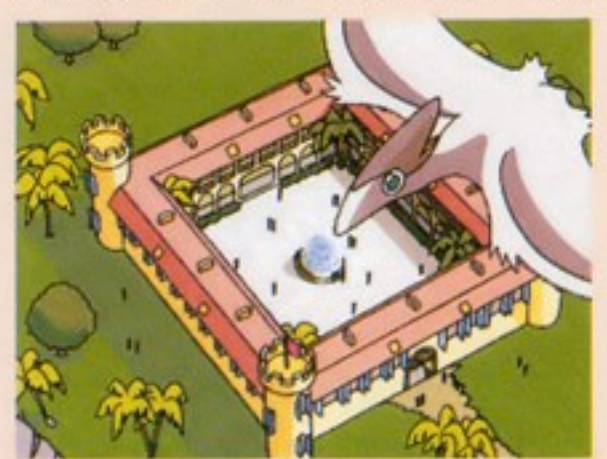
えみりの双子の妹。同じ恐竜使いの学校に寄宿している。強引で自己中心なお調子者だけど、本当は優しい。水島くんとは対照的な存在。



## だいな♡あいらんの世界設定は?

ここでちょっと、「だいな♡あいらん」の世界を紹介しておこう。舞台は、恐竜と人間とが共存するとある赤道直下の南の島。翼竜

に乗って空を飛べたり、恐竜が荷物運びをしてくれたり、ちょうど機械文明が恐竜に置き換わったような世界。



●お城みたいだけど、ここが恐竜使いの学校。学生生活がメイン?

この島には、恐竜使いを養成する学校があり、ここを舞台に双子の姉妹「えみり」と「あんじえ」が大活躍する。ちょっとおっとりした性格の水島くんも加わって、竹本漫画でおなじみのあの独特の世界を構成しているのだ。3人のメインキャラクタが、恐竜たちとともに、夢あり冒険ありのどたばたストーリーを展開していく。

## ファンに楽しんでほしい

れた方や、竹本先生のファンの方には、竹本ワールドを存分に楽しんでいただけたらと思います。

### 低価格の予告編を発売

——予告編は、こういった内容になるのでしょうか?

岡部 予告編は、本編を紹介する内容です。ビデオムービーのようなもので、ゲームではありません。画面の表示は本編と同様に、C、G、を組み合わせて表示していますので、非常に美しい映像です。

石井 元々は、本編を開発するた

めに、サターンの能力を評価するような目的で作りましたので、かなりいいものができましたので、今回発売の運びとなりました。

岡部 価格は、2000円以下を検討しています。ほかに、なにかおまけを付けられるかもしれません。

### 本編は劇場用アニメに匹敵

——システムは、「ゆみみみっくす」と同じなのですか?

石井 画面の表示方式や、選択肢など基本的な所は同じです。ただし映像は格段に美しく、カット間のCDアクセスはありませんので、あたかもアニメ作品を見ているような感覚になるでしょう。

岡部 輪郭線などのギザギザも目立たなくなっています。半透明処理など、随所にサターンならではの演出効果も施してあります。



株ゲーム アーツ 開発部2課 主任 石井 一豊

※画面はすべて「だいな♡あいらん予告編」のものです。

——プレイ時間はどの程度かかるといえるのでしょうか?

石井 1回が約1時間程度ですか。分岐は「ゆみみみっくす」よりも複雑です。プレイのたびに話の展開が変わったりして、何度でも遊べますよ。カット数で1500以上、全体的に劇場用アニメ1本分に匹敵する映像を用意しました。

岡部 竹本先生の作詞によるオープニングやエンディングもありますし、ゲーム中も随所に歌うシーンがあって楽しいですよ。



●音楽の授業もあるらしい。今度の世界は音楽がキーワード!?

ついに姿を現したサターン版、その内容は!?

初公開!!

ティアリス

声：かないみか

主人公を兄のように慕う11歳の少女。気丈な性格をしている

リファニー

声：椎名へきる

生真面目で頭もよいが、少し天然ボケをする貴族の娘

ルナ

声：笠原弘子

礼節を重んじる地方貴族(天才軍師)の娘。しっかり者

ジェシカ

声：さとうあい

転生を繰り返して生き続ける天才魔道師。様々な助言を与える

ソフィア

声：水谷優子

光の大神殿の大司教を父にもつ。巫女としての能力は抜群

# ラングリッサーIII

メガドライバーたちの熱い支持を受けていたシミュレーション『ラングリッサー』シリーズ。その最新作『III』の画面写真を初公開する!!

発売予定日	6月下旬	CD枚数	1枚
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	複数プレイ	1人用
開発元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	40%(1月24日現在)

さらに豪華にスケールもアップ

シリーズ最高傑作まちがいなし!

他機種を含め、今まで4作がリリースされている「ラングリッサー」シリーズ。そのつど細かい改良を重ね、つねに進化してきた。そしてこのサターン版「III」は、従来のシステムも継承しつつ、さまざまな部分に手を加え、最高のものに仕上げるよう、開発が進行している。特に、シミュレーションの命ともいえる戦闘シーンは、

今までのシリーズではなかった試みを、いたる所で見ることができる。演出部分も大幅にグレードアップ。各ステージ間に人形劇のようなものを挿入し、よりゲームを盛り上げていく。また、ストーリーを重視し、単調に戦闘を繰り返すだけのゲームにはならないぞ。ちなみに、主人公ティハルトの声は、神谷明が担当している。豪華な声の演出も聞き逃せない!



●より戦略性が高くなった戦闘シーン。ステージは40面以上もある

●グラフィックは当然のことながら飛躍的に向上。演出にも力を入れていくらしい



キャラクターデザイナーは

うるし原

智志

今作もうるし原氏によって描かれた、魅力的なキャラが多数登場。今号は、ゲームのカギを握る女性たちを紹介するぞ。

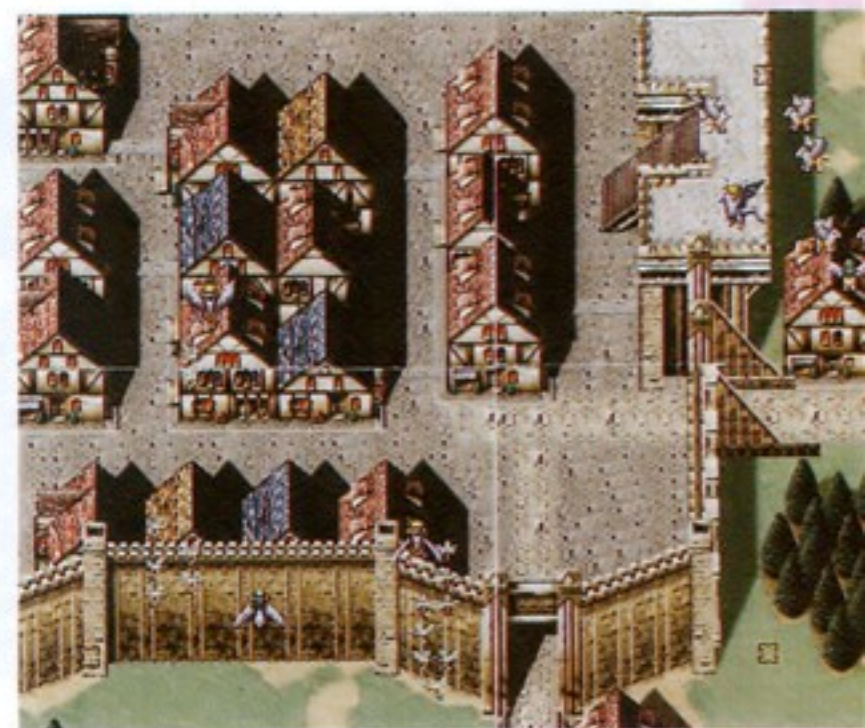
# 戦闘をよりおもしろくするため セミリアルタイムシステム採用!

今までのシリーズと、決定的に異なるのがフェイズ方式を廃止した戦闘シーン。従来の味方フェイズと敵フェイズによる、COMと交代しながらの戦闘ではなく、各ユニットが同時に行動を開始する

セミリアルタイムシステムを採用した。これによって敵の行動をただ待っているだけの時間がなくなり、スピーディにゲームが進行していく。もちろん、敵の動きを予測して行動しなければ、勝利を取

めることはできないだろう。「読みの戦略」が基本かつ重要な戦略となってくるのだ。

また、魔法には詠唱という時間の概念を採用。これによって、敵の攻撃を先に受ける確率が高くなり、魔法を唱え終わった時点で、敵が攻撃範囲にいないという可能性もでてきた。しかし、その威力は絶大。大きなリスクをしょいこむだけの価値がある。派手に演出されるグラフィックも見逃せないところだ。



●戦闘は部隊（最大で指揮官1名+傭兵80名）対部隊の対戦となる



●戦闘中は基本的にみてるだけ



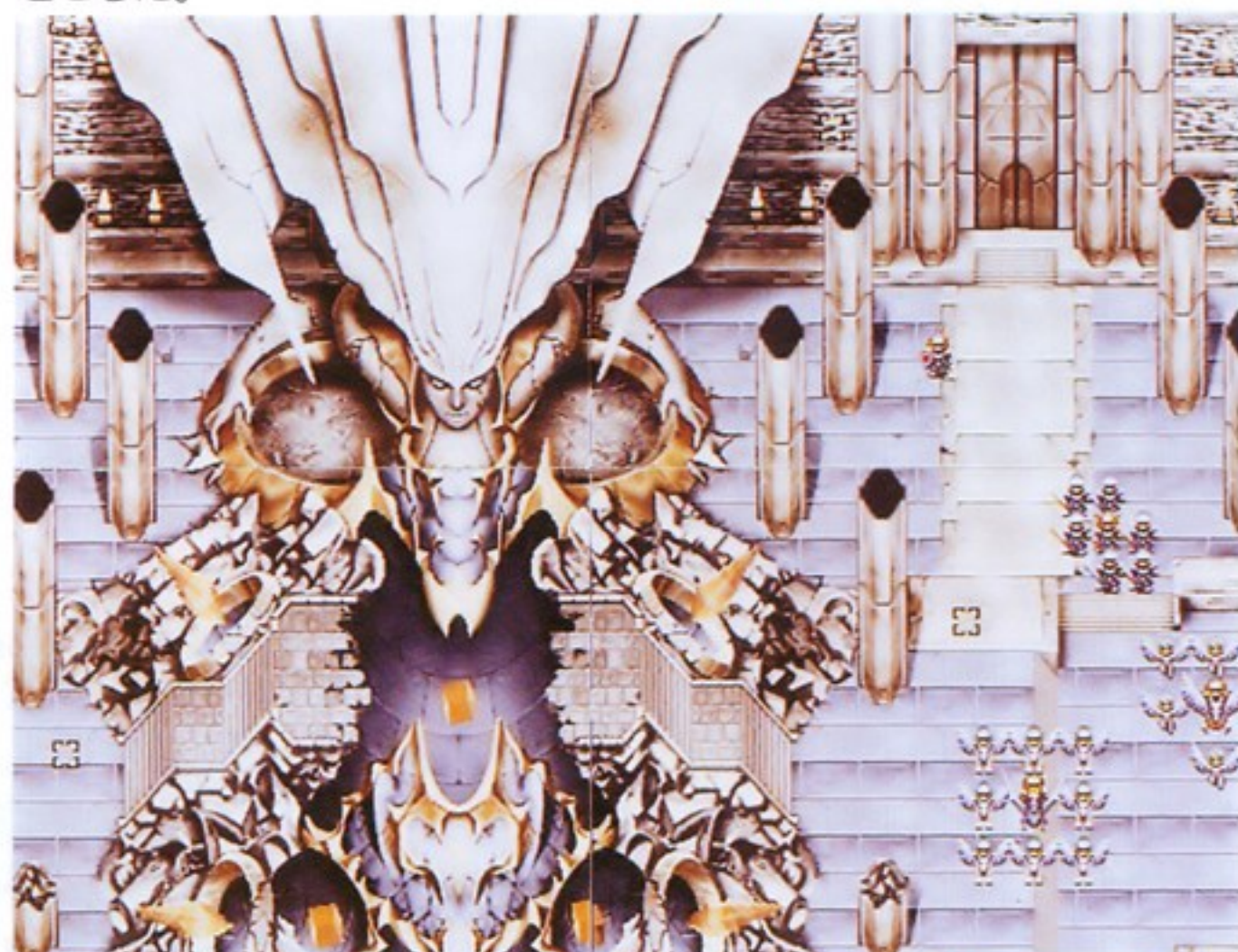
●敵の動きを予測することが重要



●範囲内で移動させたい場所を指定する



●各部隊の陣形を設定できる。陣形は5種類



●ラーカス王国「浮遊城」に備えられた魔動砲。物語のカギを握る古代兵器

## メサイヤ直撃★開発はここまで進行している!

フットワークも軽く、メサイヤへ取材を敢行。シリーズの父とも言えるプロデューサーの高田慎二郎氏にお話を伺った。

—まず、現在の開発状況を教えてください。

高田 企画、シナリオは全部終了してます。プログラムは50~60%。グラフィックが遅れ気味です。

—具体的には?

高田 マップですね。戦闘は約1時間ぐらいで終わるようにしてあるんですけど、そのぶんステージを多くしてあるんで、マップを描く人間が苦戦しているところです。それにバランス調整がまだですから、全体で見れば40%といったところかな。

—このシリーズは他機種でもリリースされていますが、今作は、メガドライブ版「I」「II」の続編と位置づけて構わないんですね。

高田 そうなんです、キャラ、シ

ナリオ、システムを変えているんで、あまり続編らしくないかもしれないですね。いい意味で今までのファンを裏切っているかもしれない。傭兵システムやクラスチェンジ、歩兵、騎馬、槍兵の3すくみ関係（いわゆるジャンケンの関係）などはありますけど。

—サターン版ということで、いろいろ変更したかった、ということですか。

高田 そうですね。今までのシリーズと同じような作品でOKなら、とくに発売していますよ。

—グラフィックを良くして、思考スピードを早くして、ちょっと声優さんを使って…。

高田 それではユーザーを裏切ってしまうから。「サターンになってこれかい」なんて言われたくない。マイナーチェンジしただけの、お手軽な作品にはしません!!

## こだわりの戦闘システム

—特に「セミリアルタイムシステム」の採用で、戦闘がガラッと変わりましたよね。

高田 前々からこのシステムは使いたかったんです。詰め将棋みたいに、一個ずつユニットを動かしていくのはめんどくさいと感じていたから。それよりも、もっと全体的でグローバルな戦術、連携を楽しませたかった。読みの要素を大事にした、実際の司令官に近い戦闘っていうのかな。この部隊はこっちに移動して、この部隊はここ、みたいな。戦況を見守りながら指令を出していくっていうのをやりたかった。

とにかくこれは、頭の中にはあったけど、夢、幻の企画でしかなかったんです。まあ、従来のハードじゃできなかったでしょうね。サターンのおかげで、日の目を見ることができました。嬉しい限りです。

—戦闘システムに注目が集まっ

てしまいがちですが、ストーリーや演出にも力が入っているとカ。

高田 そうなんです。今作はストーリーをちょっと複雑にして、ボリュームもアップしています。敵も複数出てきますし、敵の宮廷の中にも権力争いがある。その複雑なストーリーを理解してもらうためにも、ステージ間に人形劇のような演出を入れました。まず、システムとグラフィックを見て楽しんでもらって、気が付けばシナリオでハマっている感じになれば最高ですね。



●索敵ルールが入る予定。採用されると遠くの敵は見えなくなる

# サターン版マスターROMをついに入手!!

アローン・イン・ザ・ダーク2

# ALONE IN THE DARK 2

魔女エリザベスの「永遠の命の儀式」のいけにえとして誘拐された少女グレース。彼女を救出するため、ゾンビの館「ヘルズ・キッチン」へ単身で乗り込んだ私立探偵エドワード・カーンビー。はたして彼は、エリザベスの魔手を逃れて無事に生還できるだろうか…。死と隣り合わせのスリリングな冒険を堪能できる、超難解アクションアドベンチャーに、キミも挑戦してみないか？

発売予定日	2月23日
発売元	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)
開発元	インフォグラム
予定価格(税別)	5800円
ジャンル	アクションアドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリ	353・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

## 戦闘を制する者は『アローン2』を制する!

「アローン・イン・ザ・ダーク2」は、単に謎解きを楽しむだけのアドベンチャーではない。エリザベスの配下のゾンビ軍団と激しいバトルを演じるアクション要素もプラスされている。基本的には素手で戦うのだが、銃や剣といった武器を手に入れたときはそれらを使って有利に戦うこともできる。右表に戦闘モードの操作法を示しておいたが、攻撃モーションの途中でボタンを放すと攻撃がキャン

セルされてしまうので注意しよう。また、銃を使うときは残弾数に気をつけ、無駄弾は使わないように。



●武器を使いたいときは、アイテム画面に切り換えて装備しよう

素手	Ⓐ+↑	頭突き	銃	Ⓐ+↑	撃つ
	Ⓐ+↓	キック		Ⓐ+←・→	狙いをつける
	Ⓐ+→	右パンチ	剣	Ⓐ+↑	突く
	Ⓐ+←	左パンチ		Ⓐ+←・→	振る

### カメラアングルで勝負が決まる

このゲームは、主人公の位置によってカメラアングルが自動的に切りかわる。これは演出を重視するためのシステムなのだが、戦闘のときは、カメラアングルによって戦いやすさにかなりの差が生じる。敵と遭遇したとき、カメラアングルが悪かったら、いいアングルに切りかわる場所まで敵をおびき寄せて、それから戦おう。

#### よ いアングル



●キャラが大きいのが鉄則。上から見下ろしたアングルならなおよい

#### 悪 いアングル



●カメラの位置が遠くてキャラが小さい。しかも距離感がつかめない



●画面中央に障害物(背景)があって、敵キャラがよく見えない



●銃撃戦をするときは、物陰に隠れながら戦うとダメージを減らせるぞ



# アイテムを上手に使ってピンチを切りぬける!

「アローン2」には、何十種類ものアイテムが登場する。これらのアイテムは、当然、謎解きに欠かせない品物ばかりなのだが、扉を開ける「鍵」、体力回復のための「フラスコ」のように使用目的がハッキリしている物は少なく、「こんなもの、何に使うんだ?」と頭を抱えてしまう妙なアイテムばかり。

でも、そういうアイテムの使い方を試行錯誤するのが「アローン2」のおもしろさの神髄なのだ。以下に、おかしなアイテムの使い方の実例をいくつか示しておいたので、参考にしてほしい。

なお、アイテムを取り忘れると先に進めなくなるので、見落とさないように気をつけよう。



## ロープつきフック

「フック」と「ロープ」は別々に手に入る。この2つをつなげた後、屋根の上にある石像めがけて投げつける。すると、石像の腕にロープがからみつき、それを引っ張ると、隠し扉のスイッチが…。

## フライパン

ヘルズキッチン内の台所で手に入るが、料理をするワケじゃないのは言うまでもない。このフライパンは接近戦用の武器として使おう。使い方は剣と同じだ。ただし、銃を持った相手には分が悪いぞ。



## サンタクロースの服

ゲームの中ではクリスマスなので、こんなアイテムも出てくる。この服を着ると、ヘルズキッチンにいる連中はカーンビーを「仲間」と勘違いする。背広姿ですぐに侵入者だとバテて、殺されるぞ。

## ほかにもこんなユニークなアイテムが…



### パイプクリーナー

パイプの管のような細い場所に突っ込んで使う道具。鍵がないとき、鍵穴に差し込んでみたら、鍵がわりに使えるかも?



### 紙袋

入れ物としては使えないが、空気を入れてふくらませ、思いきり叩けば、大きな音がして、敵を脅かすことができる。



### 目玉焼き

台所のコックが作ってくれたできたての目玉焼き。大事にとっておいても何の役に立たないので、さっさと食べてしまおう。



### 洗濯用へら

洗濯をするシーンはないので、当然、まともな使い方はしない。このアイテムも、フライパン同様、接近戦用の武器として使える。

## 意地悪なトラップに注意せよ!

海外産のアドベンチャーによくあるのが、一発でゲームオーバーになってしまう意地悪なトラップ。「アローン2」にも、そんなトラップが随所に仕掛けられている。そういうトラップは、一度引っかかってみないと、仕掛けてある場所や解決法がわからないので、防ぎようがない。こまめにセーブをして、いつトラップに引っかかってもいいように用心しておこう。

意地悪なトラップに引っかかって本気で怒ったり、くじけたりしないことが「アローン2」を楽しくプレイするための秘訣だ。



ヘルズキッチン内には、うっかり足を踏み入ると、あつという間に命を落とす場所がたくさんある

## 地獄に直結「死のトランプ」

屋敷の庭園内に敷かれた怪しげなトランプ。この中のどれかひとつが地下通路への入口になっているのだが、間違ったトランプの上

に立ってしまうと、ブードゥーの呪いによって、一瞬で命を奪われてしまう。さて、どのカードの上に進もうか…。



こういう怪しげな場所ではまずセーブ。行動するのはそれからだ



スピードに乗ったとたんカーンビーが倒れ、ゲームオーバー!

## 足元注意! 「怪しい石像」

サンタクロースの格好をしたカーンビーを仲間と勘違いしたゾンビから「足元に気をつけろよ」と注意された部屋。槍を持った石像があるだけで、何の仕掛けもなさ

そうな部屋なのだが、特定のタイルの上に乗ったとたん、石像の持った槍が飛んできて、カーンビーを串刺しにしてしまう。もちろん、その場でゲームオーバーだ。



スイッチになっているタイルは1つ。くれぐれも踏まないように



うっかり踏むと呪いの槍が一直線に飛んできて、確実に命を奪う

SUNSOFT®

アルバート オデッセイ

# ALBERT ODYSSEY

外伝

LEGEND OF ELDEAN



天動轟来!! 其は天墮つる者なり



## 1996.3 ON SALE

予価6,500円(税別)

©1996 SUNSOFT

### ★ダブルチャンス

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

### ★初回限定特典

卓上カレンダー&豪華CD-BOX仕様!!

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

「アルバート オデッセイ外伝」 発売記念 キャンペーン!

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

「アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN」

特別編集誌「アルバートNEWS」発行決定!!

アルバートオデッセイ外伝の最新情報を集めた「アルバートNEWS」の発行が決定。申込者全員にオリジナルB2ポスターをプレゼント!

■お申し込み方法  
90円切手を同封し、住所、氏名、年令、職業を記入の上、右記住所までご郵送下さい。お申し込みの締切りは2月16日(金)で、当日消印有効です。

■宛先  
〒162 東京都新宿区堀場町1-3 グロリアビル5F  
サン電子株式会社 サンソフト事業部  
「アルバート係」まで  
\*尚ポスターが無くなった時点でプレゼントは打ち切らせていただきます。

データ・ハガキ  
情報満載!!

# 土星の王国

RANKING STREET...P61  
 ばくばくアニマル  
 飼育係技術者試験コンテスト...P68  
 コーンヘッドクラブ...P70  
 NEWS Dynamite / ...P105  
 ゲーム研究所 SPECIAL P108  
 読者プレゼント...P114  
 新規参入サードパーティ訪問...P116

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

「土星の王国」全コー  
 ナーへのおハガキは...  
 〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
 T I M サターン F A N 編集部  
 土星の王国へ係まで  
 詳しくは各コーナーの募集欄を

## 読者の投稿とデータがクロスオーバー

# RANKING STREET

売り上げデータのコーナー  
 をはじめ、読者の意見とア  
 ンケートが合体したゲーム  
 成績のコーナーなど役に立  
 つデータ目白押しの読者参  
 加型データコーナー、RAN  
 KING STREETの登場だ!

### サターン・スーパー32X メガドライブ・MEGA-CD・ゲームギア 売り上げ RANKING

**売り上げ分析**  
 今号からの売上げランキングは、  
 1週間ごとに行った売上げ集計結  
 果を2週間分掲載する。さらにラ

ンキング結果を15位まで増やした。  
 これで、より細かくソフトの売上  
 げ状況を見ることができるとぞ。  
 ランキングは前半、後半週共に、  
 「バーチャ2」、「セガラリー」を

はじめとした昨年度末の大作、話  
 題作が肩を並べている。その中で  
 大健闘をしているのが「ぶよぶよ  
 通」。発売後4ヶ月になるが、根強  
 い人気を保っている。

1月8日~1月14日					1月15日~1月21日				
順位	前回	ゲーム名(上)	(下)メーカー/機種/メディア(容量)/価格/発売日	ポイント	順位	前回	ゲーム名(上)	(下)メーカー/機種/メディア(容量)/価格/発売日	ポイント
1	3	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ/サターン/CD/5800円/'95年12月29日	222	1	1	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ/サターン/CD/5800円/'95年12月29日	129
			業務用に負けず劣らずの完成度を誇るレースゲーム。BGMもかっこいいぞ。					前半に引き続き後半週も1位を獲得。他のレースゲームにない操作感覚が気持ちいい。	
2	2	機動戦士ガンダム	バンダイ/サターン/CD/6800円/'95年12月22日	75	2	-	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス/サターン/CD/6800円/'95年12月25日	54
			アニメーションはファンならずとも必見。					悪魔合体と独特の世界観が魅力のRPG。	
3	1	バーチャファイター2	セガ/サターン/CD/6800円/'95年12月1日	51	3	3	バーチャファイター2	セガ/サターン/CD/6800円/'95年12月1日	51
			昨年度末の超大作。いまだ人気衰えず。					ポリゴン格闘の最高峰。対戦も熱いぞ。	
4	5	ぶよぶよ通(2)	コンパイル/サターン/CD/4800円/'95年10月27日	18	4	2	機動戦士ガンダム	バンダイ/サターン/CD/6800円/'95年12月22日	42
4	6	湾岸デッドヒート	バック・イン・ビデオ/サターン/CD/6800円/'95年12月15日	18	5	4	ぶよぶよ通(2)	コンパイル/サターン/CD/4800円/'95年10月27日	30
6	4	テーマパーク	EAV/サターン/CD/5800円/'95年12月22日	24	6	初	必殺パチンココレクション	サン電子/サターン/CD/6800円/'96年1月19日	27
7	10	クオヴァディス	グラムス/サターン/CD/6800円/'95年12月21日	21	7	4	湾岸デッドヒート	バック・イン・ビデオ/サターン/CD/6800円/'95年12月15日	24
8	-	峠 KING THE SPIRITS	アトラス/サターン/CD/5800円/'95年11月10日	18	7	-	DX人生ゲーム	タカラ/サターン/CD/5800円/'95年12月15日	24
9	9	X-MEN	カプコン/サターン/CD/5800円/'95年11月22日	12	9	6	テーマパーク	EAV/サターン/CD/5800円/'95年12月22日	18
9	-	シムシティ2000	セガ/サターン/CD/5800円/'95年9月29日	12	9	7	クオヴァディス	グラムス/サターン/CD/6800円/'95年12月21日	18
9	-	北斗の拳	バンプレスト/サターン/CD/5800円/'95年12月22日	12	11	-	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット/サターン/CD/8800円/'96年1月12日	15
9	-	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	T&Eソフト/サターン/CD/5800円/'95年9月22日	12	12	8	峠 KING THE SPIRITS	アトラス/サターン/CD/5800円/'95年11月10日	12
9	-	闘神伝S	セガ/サターン/CD/5800円/'95年11月24日	12	13	9	闘神伝S	セガ/サターン/CD/5800円/'95年11月24日	9
9	-	Wizard's Harmony	アークシステムワークス/サターン/CD/4900円/'95年12月29日	12	13	9	シムシティ2000	セガ/サターン/CD/5800円/'95年9月29日	9
15	-	結婚~Marriage~	小学館プロダクション/サターン/CD/6800円/'95年12月15日	9	13	9	X-MEN	カプコン/サターン/CD/5800円/'95年11月22日	9

※※ RANKING 中のポイントはあくとも内ファミコンランド中部本部の協力を得て集計したものです。なお、表中のソフトの価格は、すべて消費税を含まないものです。

# ゲーム成績表 サターン編

上位2本は、シューター必携の『ダライアス外伝』と『ガンバード』。どちらも移植度の高い逸品だ。

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位	👁️	🎮	👉	👊	🌟	
1	ダライアス外伝	タイトー	'95年12月15日	5800円	24.15	11位	4.00	4.16	4.04	4.18	4.20	3.57
2	ガンバード	アトラス	'95年12月15日	5800円	22.21	30位	4.08	3.54	2.56	3.89	3.77	3.38
3	DX人生ゲーム	タカラ	'95年12月15日	5800円	21.80	36位	4.03	3.52	3.64	3.50	3.75	3.36
4	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	'95年12月15日	6800円	21.62	38位	4.10	3.62	3.60	3.44	3.52	3.33
5	海底大戦争	イマジニア	'95年12月15日	6800円	21.33	44位	3.44	3.57	3.46	3.51	3.73	3.62
6	クオヴァティス	グラムス	'95年12月21日	6800円	21.31	45位	4.06	3.61	3.43	3.10	3.50	3.61
7	湾岸デッドヒート	バック・イン・ビデオ	'95年12月15日	6800円	20.95	49位	3.45	3.52	3.36	3.50	3.64	3.48
8	ちびまる子ちゃんの対戦ばずるだま	コナミ	'95年12月15日	5800円	20.09	71位	3.98	3.27	3.16	3.52	3.30	2.86
9	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	'95年12月15日	6800円	19.89	76位	4.03	3.29	2.92	3.22	3.11	3.32
10	ザ・ハイパーゴルフ ～デビルズコース～	ビック東海	'95年12月15日	5800円	19.78	77位	3.38	3.12	3.26	3.33	3.52	3.17
11	ファーザークリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年12月8日	5800円	19.16	88位	3.39	3.06	3.00	3.17	3.33	3.22
12	マジカルドロップ	データイースト	'95年12月15日	5800円	18.81	97位	3.07	3.11	3.11	3.19	3.22	3.11
13	日灼けの思い出+姫くり	やのまん	'95年12月8日	5800円	18.72	99位	3.57	3.05	3.00	2.95	2.84	3.32
14	EMIT バリュースセット	光栄	'95年12月15日	15800円	18.52	106位	3.21	3.00	2.84	3.05	3.05	3.37

## 1位

### ダライアス外伝

### 甘いささやき

まずは、タイトルを変更せずに発売したことに拍手をおくりたい。ゲーム内容の方は、完璧という以外にない移植度。前作「レイヤーセクション」もかなりすごかったが、この「ダラ外」はもともと横長画面の分すごい。独特な色使い、幻想的なZUN TATAサウンド、多彩な敵の攻撃など、業務用との相違点は全くわからない。難易度は相変わらず高いが、「レイヤー」にはなかったイーजीモードが新たに付け加えられ、コンティニュー回数も「レイヤー」ほど厳しくはなく、適度な回数になった。より多くのユーザーが「ダラ外」の世界に浸れるようになったと思う。ただ、前作「レイヤー」ではスコアや設定が記録されたのに、今回は削除されてしまったのが唯一残念な点。

最近では、どのメーカーも「完全移植」という言葉を安易に使うがるが、これこそが「完全移植」と呼ぶに相応しいソフト。

(長野県/丸山理樹・24歳)

**難**しい。とにかく難しいが、面白い。徐々に燃えたシューティング。ボスキャラがすごく個性的で、ボスキャラ見たさについついプレイしてしまう。やればやるほど味が出る、スルメイカシューティング。読み込みは、ボス戦の前に少しあるだけで全然気にならない。リセットからの立ち上がりも驚くほど早い。万人におすすめできるゲームではないのが残念だが、シューティングが好きなら買って損はないはず。

(千葉県/氷室英二馬力・19歳)

**撃**って撃って破壊しまくるのが快感な、スタンダードな作品。横スクロールシューティングに抵抗がないユーザーなら、文句なく買いの逸品だ。シリーズ物としても、ボンバーや中ボスキャプチャーなどにより、前作までとは比べものにならないほど、完成度が高まっている。他の作品を圧倒する演出の数々は、タイトーチックな哲学的精神論を抜

きにしても、単純にスゲーと思えることは間違いない。音楽も史上最高と言えるほどだが、やや籠もり気味なのは残念。ステージ間の読み込みや、一部の処理落ちは仕方ないのかもしれないが、ハイスコアやオプション設定がセーブできないのは手抜きとしか思えない。

最後に付け加えると、このゲームに連射パッドは必需品。ソフトと同時に購入することをお勧めしたい。

(埼玉県/Ryan)

**す**ばらしい。面白い。アーケード版と同じ。だと思ふ。ロード時間が短いのもとてもよい。ガンガン撃って、ガンガン避ける、まさにスパーク&エンジョイ。選んだコースによって難易度が上下するが、やっぱり全体的に難易度は高い。でも、その難易度の高さでコンティニュー回数の少なさから、逆にクリア欲をかき立てられたし、次のステージのボスと戦いたいと思わせる継続力もあった。不満を挙げるとしたら、ボス戦で一瞬止まるステージがあったこと。それと、あの独特のBGMが業務用とやや違っていたこと。

(埼玉県/小暮正男・26歳)

### 辛いつぶやき

**始**めに言っておくけど、このゲームを連射パッドで遊ぶとゲームバランスが崩れるので、自力で頑張ってもらいたい。ゲームの方は、簡単すぎると思う。ボスは一目見ただけで避け方さえわかれば、ボンバーを使わずに倒せる。いわゆるパターンゲーム。でも、クジラやV'のオニキンメをノーボンバーで倒しても、ハイスコアが記録できないのはひどい。シャコが回転すると処理が重くなるのもさびしい。シリーズを通してのファンとして、こんなゲームに「ダライアス」の名前を付けてほしくなかった。

(神奈川県/KAG-YA・19歳)

**私**は、「ダライアス外伝」に、1プレイ50円のゲーセンで2万5000円以上つかいました。てなわけで、サターン版は期待して買ったのですが…。遅い、遅すぎる// 連射が遅いし、処理速度も遅い。連射が遅いことで点数稼ぎがしづらい。

(大阪府/ぼよえん・19歳)

好評 81% 不評 19%

\*データはサターン FAN No.1・2 合併号のアンケートから無作為に500通選り、集計したものです。

2位

ガンバード

甘いささやき

**キ**ャラが5人もいて、それぞれ能力も違うので、少なくとも5回は楽しめる。ゲーム内容も、シューティングゲームとしてしっかり作られているし、世界観も蒸気がいい感じ。そして特筆すべきは、アーケードモードの存在で、寝ころがってプレイすれば、アーケードそのままの感覚で遊べる。オリジナルモードは、左右がカットされているし、ある程度の上下任意スクロールができ、敵との相対速度を変えられるので、簡単すぎていただけない。彩京さん、「ストライカーズ1945」もアーケードモード搭載してくださいね。あと、欲を言えば超簡単なモンキーモードがあるのなら、アーケードの10倍難しいモードもあるとよかった。(神奈川県/KAG-YA・19歳)

**東**亜プラン亡き後の縦シュー界の雄をセイブ開発とするならば、彩京は縦シュー界の風雲児ではないか。縦シューにこれほどまでにキャラクター性をもたせたゲームは見たことがない(単に私が知らないだけかもしれない)。そして、しゃべるしゃべる。面白いくらいにしゃべりまくる。ドロンジョ様の「やあ〜っておしまあ〜い!!」は最高でございました。各キャラのオチもなかなかのもの。思わず頭のなか真っ白になるものとかね。これを買うまでは「レイヤーセクション」をやっていましたが、これを買ってから「やあ〜っておしまあ〜い!!」とばかりにやりまくっております。

やっぱりこうなったら「戦国エース」の移植を切に希望したい。できればこの「ガンバード」のように、キャラにしゃべらせてほしいなあ。(愛媛県/丹生谷康彦・33歳)

➔ れは、マジもんで面白い。1面をクリアすることにセリフが入る。しかもキャラクタごとにセリフが違う。さらに1Pと2Pの会話も楽しめて、キャラクタの組み合

わせにより、相当多くのエンディングが見られる。

このゲームの欠点を挙げるとすれば、1人プレイ時の4面以後はコンティニューすると最初にもどされてしまうことだ。簡単すぎないようにとの配慮なのだろうが、ノーマル状態で最初から、というのはシューティングゲームがヘタなボクにはけっこうキツイ。しかし、それでも結構いいゲームだと思う。

(埼玉県/キャンサー・16歳)

➔ のゲームを初めてやった時は驚いた。なんだ、あのオープニングは!? なんかゲームと合っていないような気がする。でも、ゲーム内容はとても満足。オリジナルモードで自機の移動に従って画面がスクロールするところが、結構気に入った。おまけでは、キャラがしゃべったり、解像度抜群の絵が400枚以上入ってたりして、嬉しい限りだ。そして、アーケードモードは、微妙に違うところがあったが、ほぼ完璧に移植されていてよい。シューティングファンの人は絶対買いた!(東京都/愛しの秀悦ちゃん・18歳)

辛いつぶやき

**オ**リジナルモードでの可変スクロールのシステムは辛い。アーケードモードと同じスペースを確保するための措置らしいが、これでは、画面上方にマスクをかけられているのと同じだ。これによって、画面上に現れていない敵からの攻撃を受けることが多々ある。レベルが低いうちはいいが、弾が雨あられになるノーマル以上はそうとうに辛い。あと、自機が下がった時に起こる、スクロールに弾がついてきてしまう現象も気になった。スローモーションがかかったような錯覚に陥るのだが、要するにいつまでも画面上に弾が残っているということであり、レベルを上げた時は、これも辛い。全体としてのゲーム性やバランス、オプションの充実ぶりなどは大変にいいだけに、その点のみが悔やまれる。これを言いたいがために、あえてよくないとさせてもらう。

(千葉県/フリゲート・22歳)

好評 80% 不評 20%

3位

DX 人生ゲーム

甘いささやき

**サ**ターンで、今一番必要なソフトだと思ふ。現在はアーケード、特に対戦ゲームの移植にやっきになっているメーカーが多いが、誰でも遊べるというものじゃないし、家庭で遊ぶからにはこのようにだれでも遊べるソフトが絶対に必要だと思う。よく作ってくれた、タカラ//といったところか。とても楽しく遊ばせてもらいました。今度続編を作ることになったら、ぜひカーナビではやっている3D表示もできるようにして、マップ数も増やしてほしい。未来、過去、宇宙旅行マップなんかね。なんにしても、友達が多く遊びにくる私の家で、一番稼働率が高いソフトです。ボードゲームのようにどんどん出してほしい。(神奈川県/MOON・28歳)

➔ れほどハマれるゲームは他にない、と思えるくらいハマれる。「人生ゲーム」はスーパーファミコンでもやったが、サターンほどではない。まずイベントの種類が多いのが嬉しい。同じマスに止まっても毎回違うイベントが起こるので、ワクワクしながらゲームのプレイができる。しかも、スロットゲーム、時空イベントなどがついて、文句なし/ だからタカラには、ぜひ第2弾を作してほしい。その時はお金のランキングも作してほしい。「DX人生ゲーム」はボードゲームで最高のできだと思ふ。

(兵庫県/ブータロー・12歳)

**盛**り上がる/ 友人、家族みんなで楽しめるゲームなので、パーティーゲームにもってこいだ/ 悪い点といえば、金銭感覚がなくなることと、イベントに無理があることくらいの大傑作だ。

(神奈川県/ハトブツ・16歳)

**イ**ベント関係がパワーアップしていて、かなりいい。また、マップがプレイ時間に合わせて3種類用意されていたり、初心者向けに

アドバイスしてくれる天使が登場するなど。ただ、職業の選択はかなり不自由で、知力、体力、センスのパラメータによって、かなり限定されてしまうのがツライ。あと、この手のソフトの共通した弱点、「BGMがタルい」ことが残念。

(神奈川県/Qちゃん・14歳)

**人**生ゲームの類はあまり好きではないのだが、友人の誘いで買ってみた。最初に気になったのが、アクセスの遅さとコンピュータの弱さ。しかし、何度でも遊べるころ、コースの長さなどで短所をカバーしている。また、自分の駒を作るところが最高// 赤毛のバーコードや宇宙人までできてしまうパーツの多さ。オリジナリティ満点のこのゲームに感動さえ覚えてしまいました。

セガサターンのゲームは、ポリゴンものばかりだが、早いもので何だか見飽きてしまったようだ。その点を考慮して、各社には「無限大の面白さはセガサターンで実現する」(キャッチフレーズで使ってネ)と言いたいゲームを作してほしい。(大阪府/スパイダー松岡・13歳)

辛いつぶやき

**妙**なイベントとそれに伴うわけのわからない金の増減が納得できない。4人でやると、それがお笑いになってよいのだが、1人でやるとシラけてムカつく。職業があるのはいいのだけど、その職業ならではのイベントというものが少なく、ランクも少なすぎ。もっと、その職業ならではのというパラメータがほしい。金もつかえる機会が少ないので、持っていてもつかえない状況が多い。運よく買い物ができるけど、物件1つしか買えないのは困る。ところで、正義のヒーローってだれから給料もらっているんだ?

改善すべき点だらけだが、人生ゲームという題材はよいと思うので、改良して「2」を出せば、結構当たるかもしれない。こういうゲームの場合は、長時間プレイできる友人が2、3人いる人以外は買わない方がいいだろう。

(京都府/アカパンカビ・20歳)

八ガキが少ないので割合はだしません

## 4位

### クロックワーク ナイト 〜ペパルーチョの福袋〜

#### 甘いささやき

『上巻』・『下巻』で買ってしまっ  
た人達には、非常に申し訳ない  
思いだ。でもこれこそが「クロッ  
クワークナイト」完全版なのだろう  
と思う。おまけも、ムービー&ボス  
のオンパレードはボリューム十分だ  
し、しかもボスオンパレードではジ  
ンジャーが使える。隠しのミニゲー  
ムもそこそこ遊べるものがそろっ  
ている。まあ適当に作ったっぽい。

肝心のゲームの方は、「これじゃあソ  
ニックの座は安泰だな」と思ってし  
まうものだが、遊べなくはない。こ  
のゲームでの試行錯誤が活かされた  
ゲームの登場を願う。

(埼玉県/ダンブガイ・14歳)

は っきり言ってレベル高いです。  
数ある32ビット機アクション  
ゲームの中でもトップクラスのデキ  
ではなからうか。ポリゴンの使い方  
もなかなかうまく、サターンの欠  
点であるテクスチャの色数やシェー  
ディング、拡張の問題があまり露顕  
していない。ただ、キャラクタのア  
クションの種類が少ないことが不満。

ここで終わらせるのは惜しいと思  
うので、続編希望！

(大阪府/一宮太郎・32歳)

#### 辛いつぶやき

グ オー何なんだ。このゲームの  
出来は / 唯一遊べるのが、  
レースゲームの「ことごとバロバロ」  
だけで、あとのゲームは初プレイで  
クリアしてしまうほど簡単じゃねー  
か / こんなもんは、おまけとも呼  
べんぞ / グオー / まあ、おまけ  
ムービーは、ペパルーチョの新たな  
一面を見ることが出来るぶんよかつ  
たと思うけれど、それにしても底が  
浅すぎるぞ。ウアー。

(三重県/伊賀忍者・16歳)

ダ サイ、ダサイよ。何だよこれ  
は。ペパルーチョの動きは、  
狙いすぎててかなり鼻につく。敵も  
愛嬌のあるヤツを気取っていて、世

界観まるごと気持ち悪い。だいたい  
年齢不詳のひげおやじという時点で  
終わっている。責任者出てこい。

(奈良県/鹿のうんP・16歳)

何 やら「アレックスキッド」を  
思い出すようなダメゲームで  
すな。アクションゲームに大事な要  
素がことごとく抜けている。まず、  
リズムが悪い。敵が奥(背景方向)  
から出現するという新しい表現を使  
っているが、リズムを崩しただけ。  
次に爽快感がない。ペパルーチョの  
アクションパターンが少なく、必殺  
技がないので、ボス戦などは、パタ  
ーンを覚えてチクチクやるだけ。

(千葉県/流山不動産王・26歳)

ハガキが少ないので  
割合はだしません

## 5位

### 海底大戦争

#### 甘いささやき

超 難しい / と聞いて、期待し  
ていたのだが、簡単すぎてが  
っかりした。初めてのプレイで5面  
くらいはいくだろう。それにしても  
キレイなグラフィックだと思った。  
また悲愴なストーリーに反して、南  
極では、能天気な音楽なんか流れて  
て明るいゲームと思いきや、深海に  
潜るに従って雰囲気がおどろおどろ  
しくなってゆくのも気に入った。ま

あゲーム自体は、遅くて地味なゲー  
ムなので、気が短い人にはおすす  
めできないかもしれない。

(神奈川県/KAG-YA・19歳)

シ ューティングゲームにおいて  
一番大切なものは何か？ ス  
ピード感である、という人もいれ  
ば爽快感である、という人もい  
るだろう。このゲームには、そう  
いったものはない。自機が潜水艦  
だからだ。しかも「スクーン」(古  
い)のように、画面の大半が水中、  
というわけでもないで、動ける範  
囲が非常に狭いステージもある。さ  
らに難易度がヘビー級に高い。

だ…が…、芸術的で緻密なグラ  
フィックに対空攻撃と対戦ミサイル  
という斬新な設定、雨のように降

くる敵の弾を切り抜けた時の喜び、  
などなど私は高く評価する//

(東京都/ミッチョル・17歳)

#### 辛いつぶやき

期 待はずれです。こんなひどい  
ゲームは「魔天の創滅」以来  
(何人の人がわかるかなあ)だ。何  
がひどいかというとまず画面が見  
にくい。自分が何で死んだのかよく  
わからない。絵がリアルなのはよい  
のだが、ゴチャゴチャしすぎ。動  
きもトロい。自機が潜水艦だから  
しょうがないのかもしれないが、  
トロすぎる。イライラする。そし  
て、全6ステージと短いのに、無  
限コンティニュー。このゲームは、  
制限がないと実につまらなくなる。  
まあ制限が

あったら難しすぎるけどな。

(大阪府/四暗刻・20歳)

家 庭用テレビの限界に挑戦した  
超精密グラフィックには、ド  
クターの意地と執念を感じる。しか  
し、それもカラ回り。処理落ちや理  
不尽なバランス以前にゲーム性が  
欠落しているのだ。一言で言っ  
てしまえば、プレイしていて楽し  
くない。プレイそのものが作業と  
化してしまっている。いくらルー  
ト攻略型のアイレムシューティ  
ングとはいえ、これはないだろ  
う…。いっそのこと固定画面に  
して、「Nサブ」(古い/)のよう  
にした方がよかったのでは？

(千葉県/ぶる2・22歳)

ハガキが少ないので  
割合はだしません

## 6位

### クオヴァディス

#### 甘いささやき

全 40章からなる凄いいボリューム  
のゲームなのだが、ストーリー  
の内容が魅力的で、飽きずに楽し  
めた。やっけていて疲れないゲー  
ムで、正月の2日間で最後まで一  
気にやってしまった。細かな点  
で、ゲームバランスの悪さがある  
ものの、全部が詰め込まれてい  
ないぶん、ちょうど長編SF小説  
を読むような創造力が

はたらき、これからを期待させら  
れる作品だった。特にこのストー  
リーは、OVAや音楽、ドラマCD、  
映画、文庫などマルチにタイア  
ップし、展開していく。このソフ  
ト自体も完結ではなく、すでに  
続編の企画が進んでいるらしい。

初め、私は単純にアニメファン  
としてこのゲームを買ったので、  
アフレコ入りのセリフやアニメ  
ーションが少ししかないことは心  
外だったが、これもドラマCDや  
OVAと一緒にトータルで楽しむ  
ものだと考えれば許せる。サタ  
ーンのメディアセンターとしての  
未来を信じるユーザーとして、  
こういう作品は大歓迎である。

(神奈川県/朱雀大路・20歳)

#### 辛いつぶやき

パ ワーメモリーを直接使用でき  
ないという点ですでにマイナ  
ス。内容は、アドベンチャーノ  
ベルに戦闘を入れてみましたとい  
うシロモノ。とにかく膨大な量  
の会話を読まないと先に進めな  
いのはうんざり / プレイ時間  
の大半は、シミュレーションで  
はなく、文章を読むのに費やさ  
れるなんて…。戦闘も、新しい  
試みはいいが、戦略などなく、  
敵の旗艦を集中攻撃すればそれ  
で勝利。ターン制限もほとんど  
ないので、シミュレーションゲー  
マーを釣るのは無理。アニメ  
ファンを釣るには、もっとアニメ  
ライクにしなければ、

ば、ついてこないだろう。

(宮城県/蓬田晴美・35歳)

長 編シナリオと出ていたから、  
30時間くらいのプレイ時間か  
と思ったら、10時間くらいで  
終わってしまった。さらに移動  
時と攻撃時の見にくさ。あれ  
には、すこく頭にきた。艦や  
個人のパラメータ、陣形は  
あまり意味がなかった。宣伝  
文句の「なぜ、親友同士が戦  
わなければならないのか…」。  
このフレーズで買おうと思っ  
たが、プレイしてみると、  
それが裏目に出たようだった。  
まあ、シナリオはよかった  
と思う。

(岐阜県/今枝みぞれ・16歳)

好評 44% 不評 56%

## 7位

## 湾岸デッドヒート

## 甘いささやき

**画** 面写真の美しさにひかれて購入した。実際、コースや背景も細部まで描き込まれていてよい。また、メインとなるシナリオモードも趣向が凝らしてあり、飽きにくいのでよい。操作感覚も数回プレイす

ればすぐ馴染む手軽さなので、初心者でも買って損はないと思う。面クリアごとに増える車種にコース…極めがいろいろある。これから、レース系のソフトを買おうと思う人にお勧め。  
(埼玉県/青丹よし・17歳)

**結** 構いいんじゃないでしょうか。トヨタが協力しているだけあって、スーパーの映像はカッコよかったし、おまけ的な女の子も出過ぎじゃなくて、十分楽しめるし。ただ、車種がちょっと少ないかな。あと、ストーリー性があってもいいと思う。  
(大阪府/すーぶら・20歳)

## 辛いつぶやき

**B** GMがベンチャーズや小室していたり、システムが「リッジレーサー」していたり、どこかで見たり聞いたことのあるものが入っている。それでいて、ゲームとしてまとまっており、完成度は高い。唯一のオリジナル要素として、ナビゲーターの存在があるが、ゲームに慣れると存在価値が薄れてしまう。また、2P対戦時は視点変更ができないため、燃えることができない。あと、リプレイはほしかった。

(大阪府/ソレツテ大阪・21歳)

**V** サターンを購入したついでに買ったが、以外と面白い。マシンもスーパー、GT-R、フェアレディZから選べるが、ボディカラーなどの選択があった方がいい。また、次のコースへ行く前に、テストコースでアピールレースに合格しなければならないのも不満。しかも合格したのに、女の子が乗ってくれないのはどうしたことだろうか?

(群馬県/三菱デボネア・16歳)

ハガキが少ないので割合はだしません

## 8位

## ちびまる子ちゃんの対戦ばするだま

## 甘いささやき

**ゲ** ームセンターで「対戦ばするだま」にハマっていたので、「ちびまる子ちゃん〜」も発売日当日に買ってさっそくプレイした。「ぶよぶよ」とは違い、「もう駄目だ」と思っても、一発大逆転ができるので、

とても面白い。その上、ロード時間は短くて、まったく気にならないし、操作性もすこぶるよい。しかも値段も安い。これは、シンプルですごいゲームだと思った。

(千葉県/青山ケンジ・25歳)

**キ** ャラクターがかわいい。友蔵最高! ゲームセンターでやり込んだ「ばするだま」だけど、家庭用でも変わらず楽しい。パズルゲームがきらいでなく、日曜午後6時に「ちびまる子ちゃん」を見ているくちなら買いでしょう。

(東京都/しゃどーろーる・15歳)

## 辛いつぶやき

**同** じ値段でも「アーケード」と「ツインビー」の両方が楽しめたプレイステーション版と比べると納得できない。ゲーム内容も後発のわりには追加、変更された要素がなく、手を抜いている。ゲームセンターの「ときめきメモリアル」版は、キャラだけでなく、攻撃パターンまでもが一新されており、別のゲームにさえ感じるほどだ。だからこそ、お詫びの意味も込めて「ときめきばするだま」の移植早期実現を望む。

(宮城県/元沢田まゆ使い・22歳)

**『ツインビーばするだま』** から何の進化もしていないじゃないか// いくら売れたからといって、題材を変えただけというのはユーザーが哀れだ// 優劣つけるとしたら、ゲーム性は「ぶよぶよ」より下だ。次世代機でノーマルな落ちものパズル。納得いかん// 次作は、もっと工夫してくれ// 追伸・僕は「コラムス」派です。

(愛知県/コラムス研究委員長・17歳)

ハガキが少ないので割合はだしません

## 9位

結婚  
~Marriage~

## 甘いささやき

**よ** い// このゲーム// 声優フエチにはたまらない// 久川綾、冬馬由美// 大好きだ// (あとの3人は別に…)でもこれってゲーム性が感じられないような…デジタルコミックみたいですね。はっきり言って我々のような人間は嬉しいが、それ以外の人には「クソゲー」だと思います。男性キャラバージョンは斬新でしたが、それ以外は…期待しすぎたかな。

まあ、このゲームは声優フリークのものだと思えば、腹もたたん。実際嬉しかった。男性声優も有名どころです。あと、我々声優養成所研究生には、いい勉強になるし…。

(東京都/渡辺龍興・19歳)

## 辛いつぶやき

**決** まりきったストーリーを順番に見ていくといった感じ。デートの時に、どこへ行くかを自分で決められるわけでもなく、年間行事や誕生日といったイベントなどもありやしない。ただ会っていれば結婚できる。パラメータを上げる意味もないのかな。「ときめきメモリアル」的ゲームを想像していただけに、期待はずれもいいとこ。

(大阪府/るいりい・22歳)

**ユ** ーザーの性別を問わないというこのソフト。発売日を楽しみに、いざ購入。生年月日や血液型、年収などをわくわくしながらインプットし、プレイしたが、ゲームにはほとんど影響ない。平日を消化する時の操作もわずらわしい。婚約から結婚式までのセリフも親の顔もワンパターン。ゲーム性ゼロ。

(東京都/主婦ゲーマー・26歳)

好評 25% 不評 75%

## 10位

ザ・ハイパーゴルフ  
~デビルズコース~

## 甘いささやき

**す** でに、ゴルフゲームの名作、「マスターズ 遙かなるオーガスタ3」を持っているので、それほど期待して買ったわけではなかった。その「オーガスタ3」とこのゲームを比較して述べてみます。

(優る点) ①ボールカメラのボール弾道が数段速いので、展開がスムーズでテンポがよい。  
②ショットのスピードがより遅いので、操作がしやすい。  
③「オーガスタ3」では、オーバーショットをするとダメ打ちとなるが、このゲームでは、バックショットするので、ダメ打ちとならず、戻った打点での距離が出るので、思い切ったショットが打てる。

④全体縮小図で、打点方向指示マークがつくので、打ちわけやすい。

⑤キャディが説明するところでは、大きく映るのがよい。

(劣る点) ①画面は少しキメが粗い。②天候変化がない(雲は流れないし、雨も降らない)。

(結論)「デビルズコース」は、コースに遊びの要素が追加されているが、ゴルフの質は落ちていない。

(大阪府/池田周平・58歳)

**3** Dゴルフシリーズなのに、なぜかメーカーが違う。まあそんなことは大した問題じゃないので、メガドライブ版「デビルズコース」を、友人3人とゲラゲラ笑いながらやったものの義務として、買った。前作のサターン版「マスターズ」より、システムがシェイプアップされたく、処理が高速で楽しみが倍増。趣向を凝らしまくったコースレイアウトもよかった。

(新潟県/雪好き男・22歳)

ハガキが少ないので割合はだしません

11位

ファーザークリスマス

辛いつぶやき

まったく面白くない。ムービーは多少絵が汚いが、よく動いてしゃべるなあ、と感心した程度、

2度と見る気にならない。ゲームも、回数をこなすに従って、同じところが何度も出てきてしまい、やればやるほど、やる気はなくなってしまふ。また、場所に正解した時は、サンタが褒めてくれるが、ハッキリ言うてうさだけ / 勉強モードはほとんど使う機会もないし、無駄だ。

(兵庫県/K, T・15歳)

柄で購入を決めてしまったため、すらしいソフトだが、ちよ

とサターンの動画再生性能が低いぶん損をしている気がする。でも、レイモンド・ブリッグスのほのぼのとしたやさしい作風は、やはりいいものだ」と再認識した。ゲーム性が低く、データベースも役立たずで、とても他人に勧められるものではない。ここは、「よくない」としておきましょう。でも、決して悪くはないですよ、このソフト。

(大分県/栄作カムバック・24歳)

ダメ。騙された。買った瞬間火傷をする超危険ソフト。まあ、季節もののソフトだから、これが載るころには買おうと思う人なんていないと思うけど…。ギャガは、こんなソフト出すくらいなら早く「モータルコンバット・ザ・ムービー」を公開しろ。ゴメン言いすぎた。(静岡県/バラードオブ飯田線・22歳)

ハガキが少ないので割合はだしません

12位

マジカルドロップ

甘いささやき

ドロップを引き寄せて狙った場所へ投げて消す」という、まあいわゆる「落ちもの」のゲームだ

が、このゲームは、縦方向のみの色揃えなので、慣れていないと少しだけ時間がかかる。慣れてしまえば、連鎖にかなりの技を使うことができる。スピードも遅くもなく速くもなく、程よい。レベルが同じくらいの人と対戦することをすすめる。「ぶよぶよ通」とどっちにしようか、迷ったが、これくらいの出来ならまあこっちでよかった気がする。(東京都/クリスマスキャロル・28歳)

辛いつぶやき

やったー / セガサターンに移植だ / と喜んでたのも束の間。なんなの!? キャラクタが全然カワイくないじゃない!! 私はアーケードの方が好きなのに…。本当ははっきり言ってイヤです。ほかは別にいいんだけどね。アーケードと同じキャラでまた作りなせ / なんて言っても無駄でしょうね。トホホ。

「2」でも出すんなら絶対にあんな変なのにするな!! 完全移植しろ!! (東京都/ぼらけん・15歳)

でキャラを変えちゃったの!! ああ、あの雑で味のあるキャラが好きだったのに。キャラの声が効果音にかき消されるのにも憤慨。ゲーム内容も変わっちゃったし。残念。(東京都/愛しの秀悦ちゃん・18歳)

ハガキが少ないので割合はだしません

13位

日灼けの思い出+姫くり

甘いささやき

りあえず、実写映像がキレイだったので、ホッとした。それに女の子もけっこうカワイイ。ゲームとしては、なんてことないものだが、「水着の女の子」と「実写」でやる気にさせてくれる。ただ、ご褒美ムービーだが、「これのどこがご褒

美なんだっ!?」って感じ。それから、「姫くり」の女の子が、「ムービーパズル」の子に比べて、あまりかわいくない…。続編も出すそうだが、そちらでは「トゥルーモーション」を使って、動画のクオリティアップを図ってほしい。あと、女の子も、もっと雑誌のグラビアで活躍している、名前の知れた女の子を使ってほしい(木下優とか松田千奈とか)。でも、なんだかんだいって、けっこう楽しめるソフトだ。

(東京都/パーチャでボンノ・27歳)

ハガキが少ないので割合はだしません

14位

EMIT バリュースセット

甘いささやき

あるサターンのゲームの中でも、有数のビッグネームが名を連ねるよだれだらだらのゲーム。原作の赤川次郎は、「ただの量産作家とは一味ちがう」なんていう世の評価通り、素晴らしいシナリオを書いている。以前バラバラに発売された

ときは、サターンを持ってなくて、「100万台キャンペーンのCD欲しいな〜」と思いつつ、金がなくて買えなかったが、キャッシュバックキャンペーンの恩恵に与かりやっと本体を購入したので、「いいタイミングでバックが出るものだな」とか思いながら、喜々として買った。結果3枚組で、15800円という、あまりコストパフォーマンスのよくない買い物になってしまったが、全然後悔していない。それだけのソフトだ。(愛知県/モホロピチッチ存・18歳)

ハガキが少ないので割合はだしません

ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製の

テレカ進呈

3回掲載で好きなソフトプレゼント

3月1日発売のサターンFAN NO. 6掲載分の批評を大募集。ハガキの裏に①ゲーム名、②批評文、③ゲームの最終評価「よい」か「よくない」、④住所、氏名、年齢、電話番号、ペンネームを書いて、P61の土星の王国 ゲーム成績表係までどしどし応募してね。P59の投稿用ハガキもどんどん利用してほしい。批評文は、ハガキ1枚にゲーム1つを厳守。封書での応募もOKだが、便

箋1枚1枚にゲーム1つの批評文と④住所、氏名、年齢、電話番号、ペンネームを書くように。

掲載率を上げるコツとしては、きまりを守り(特に①~④の記入の仕方)、ハガキで出すこと。そして、住所に郵便番号、都道府県名を省かず書く。さらに、なるべく早く出そう。

でも、文章が悪ければ意味がない。要点をわかりやすくまとめた文章が採用されやすいぞ。

次回の批評対象

(サターン編)

必殺パチンココレクション  
クリーチャー ショック  
ストリートファイター ZERO  
ガーディアンヒーローズ  
でろーんでろでろ

しめきり2月12日(消印有効)



# 前人気 RANKING

「ヴァンパイアハンター」が、V3を達成。「バーチャ2」発売後のトップをずっと守っている。発売直前の次号まで、この座を守れるだろうか。注目したい。

今回、圏外からランクインしたソフトは3本あるが、そのうち17位「ゼ

ロヨンチャンプ Special (仮称)」は、本誌改題創刊の'95年1月号以来の登場というすごいソフトだ。当時のランキングには「ダービースタリオン (仮称)」も入っていたが、これら2本とも発表以来情報がなく、一刻も早い詳細が待たれる。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	ヴァンパイアハンター	カプコン	2月23日	192
2	8	天外魔境外伝 第四の黙示録	ハドソン	未定	77
3	4	同級生 ~if~ (仮称)	NECインタ ーチャネル	未定	67
4	7	ファイティングバイパーズ	セガ	未定	64
5	5	パンツァードラグーン ツヴァイ	セガ	3月	63
6	3	サクラ大戦	セガ	9月	60
7	-	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	2月23日	58
8	9	電腦戦機バーチャロン	セガ	未定	56
9	-	アルバートオテッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	サン電子 (サンソフト)	3月下旬	52
10	17	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	3月1日	43

## 期待の声

・「ピクトリーゴール'96」の特集をしてほしい! 全選手データを載せてください。

(山口県/谷川雄一)

・明けましておめでとうございます。今年はず「ドラゴンフォース」に期待したいです。MDの「シヤドウラン」やGGの「さんぼする学園」も楽しみ。

(北海道/ヘル・ハイネル)

・「DRAGON BALL Z

偉大なるドラゴンボール伝説」の画面写真を見せてほしい。

(広島県/宇根川裕一)

・サターン版の「ときめきメモリアル」は、どうしてしまったんでしょうか。サターンユーザーの9割が期待している(ちょっと大げさ)ので、発売中止はないですね。すごく気になります。

(東京都/渡辺英樹)

・「アルバートオテッセイ外伝」の攻略別冊付録を期待しています。

(滋賀県/室木高呂)

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
11	12	ドラゴンフォース	セガ	3月22日	36
12	15	餓狼伝説3	SNK	今春	35
12	19	きゃんきゃんバニー・ブルミエール	キッド	4月5日	35
14	14	THE KING OF FIGHTERS'95	SNK	今春	34
15	10	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	'96年	31
16	16	ダービースタリオン(仮称)	アスキー	未定	30
17	-	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	3月	28
17	-	ゼロヨンチャンプ Special(仮称)	メディアリング	今夏	28
19	11	ルナ ザ シルバスター	角川書店/ ゲームアーツ	今春	26
20	17	3×3EYES~吸精公主~S	日本クワイ	今春	19

# サターン移植希望 RANKING

前回ランク外だった「ファイナルファンタジーVI」が2位に復活。サターンのRPGではまだ物足りない、というところだろうか。同時に「ドラゴンクエストVI」はランク外に落ちてしまったが。

アンケートの書き方について注意を1つ。ゲーム名は具体的に書いてほしい。と、いうのも「〇〇シリーズ」と書く人がいるからだ。「シリーズ」という単位の集計は行わないので、具体名でお願いします。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	鉄拳2 <sup>Ⓜ</sup>	ナムコ	アクション	26
2	-	ファイナルファンタジーVI <sup>Ⓜ</sup>	スクウェア	ロール プレイング	21
3	7	鉄拳 <sup>Ⓜ</sup> ⑦	ナムコ	アクション	18
3	-	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 <sup>Ⓜ</sup>	SNK	アクション	18
5	2	リッジレーサー <sup>Ⓜ</sup> ⑦	ナムコ	スポーツ レース	17
6	初	闘神伝2 <sup>Ⓜ</sup>	タカラ	アクション	14
7	4	同級生2 <sup>Ⓜ</sup>	エルフ	アドベン チャー	11
7	6	リッジレーサー レボリューション <sup>Ⓜ</sup>	ナムコ	スポーツ レース	11
7	9	マーヴルスーパーヒーローズ <sup>Ⓜ</sup>	カプコン	アクション	11
10	9	バーチャストライカー <sup>Ⓜ</sup>	セガ	スポーツ サッカー	9

## メーカーに直撃

ランキングで初登場6位だった「闘神伝2」の移植の可能性について、プレイステーション版の発売元であるタカラの竹川さんを直撃したぞ。「ご声援ありがとうございます。移植は皆さんのコールでなんとでもなるとお思います。いまの

ところ確率は50%というところですね」と希望がありそうなコメントをいただいた。前作が移植されたことを考えれば、もっともっと熱いコールを送り続けることで、案外移植は実現しそうだ。

直撃依頼を募集中。直撃してもらいたいメーカー名とゲーム名を書いて、P61の宛て先まで。

## 希望の声

・「バーチャ2」のリミックスを作してほしい。「バーチャ2」は完成度は高いけど、ポリゴン欠けが激しい。AM2研ならできる。

(滋賀県/土井康之)

・私はずっと待っている。何を待っているのかというと、それは「ウイングウォー」の移植だ。サターンで必ず出ると思っていたのだが、どうもその予定はないらしい。「ウイングアームズ」なんてゲームが出ちゃったから。

P. S. 「ワールライダーズ」もぜひ移植してください。

(愛知県/ゲームの鉄人)

・ついにあの「グラティウス」がサターンでできるのですね! あ

とはナムコさんなんだけどな。「ドラゴンスピリット」と「ドラゴンセイバー」のアラックスバック希望/(なんて欲張りな...)

(長野県/丸山理樹)

・「新日本プロレス 闘魂烈伝」はプロレスゲームの中でもかなりの逸品。ぜひサターンでもプレイしたいです。ま、一番やりたいのは「ファイプロ」なんだけどね。ヒューマンもピクチャーパズルなんて作らんで早く「ファイプロ」を作ってくれないかなあ。

(北海道/松井孝司)

・「スカイターゲット」を移植してほしいです。グラフィックもすごかったし、ボス戦が死ぬほどカッコよかったですね。

(千葉県/飯塚好克)

※データは本誌 No.1・2 合併号のアンケートから無作為に500通選り、集計したものです。表中、<sup>Ⓜ</sup>は業務用、<sup>Ⓜ</sup>はパソコン、<sup>Ⓜ</sup>はPCエンジン、<sup>Ⓜ</sup>はゲームギア、<sup>Ⓜ</sup>はメガドライブ、<sup>Ⓜ</sup>はスーパーファミコン、<sup>Ⓜ</sup>はセガサターン、<sup>Ⓜ</sup>はプレイステーション、<sup>Ⓜ</sup>は3DOを表します。



# 『ばくばくアニマル』

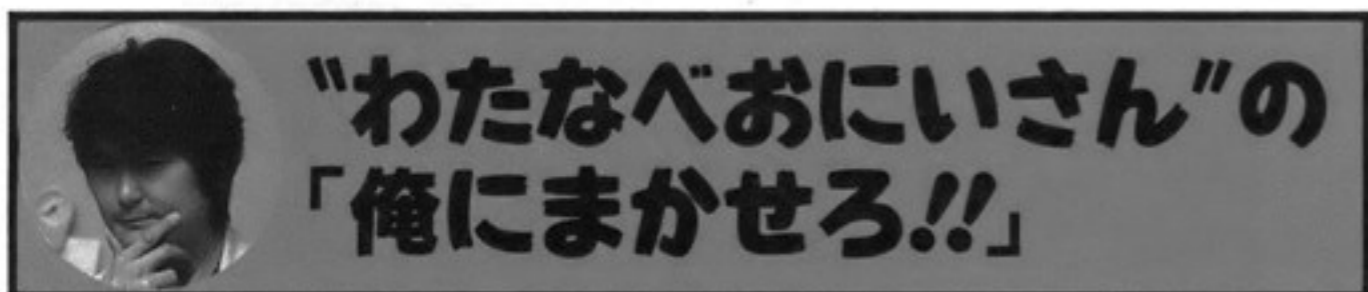
急げ!!  
応募締め切りは

2月15日

# 全日本飼育係選手権大会

& 『ばくばく』開発秘話

年末から募集してきた『ばくばく』コンテスト。今回は、開発秘話も盛り込んで大サービスの内容だ!!



“わたなべおにいさん”の  
「俺にまかせろ!!」

本大会の募集告知も今号が最後。最後のツメとして“わたなべおにいさん”（説明しよう/『ばくばくアニマル』の開発者であり、偉いのだ）に、「飼育係技術者試験」モードの攻略のコツを教えてください。セガ本社までやってきたのだ。

—こんにちは/今日は、読者からの質問はがきを持ってきました。

渡部 なんでも聞いてください!!

—山形県、ペンネーム“並一丁”さんからの質問です。「ねずみのブロックを入れると、どうしても女王様に勝てません。落ちてこないブロックがでてきてしまい、自滅してしまいます。何回トライしても同じです。どうしたら、ねずみブロック込みの

エンディングが見られるのでしょうか?」というはがきなんです?

渡部 これは、なんとも…。動物ブロック、エサブロックの落下比率は、完璧に確率、かつランダムに行われているので、ぜんぜん落ちてこないブロックがあるとしたら、運が悪いとしかいいようがないですね。ちなみにこれは「飼育係技術者試験」モードにもいえることなので、今回のスコアアタックも、かなり運の要素が絡むことはいなめない事実です。

—実際の「飼育係技術者試験」モードでのコツってありますか?

渡部 そうですね。40秒以内を目標にするってことですか? ここだけの話、20秒を切ると、すごい高得点



『ばくばく』のさうい  
わたなべおにいさん

○「ばくばくアニマル」に関することだったらなんでもまかせとけ! という渡部氏。ゲームの腕はどうか?

なのですが…、実戦では、50秒以内、4連鎖以上、攻撃ポイントは稼げるだけ稼ぐということが基本ですね。

—なるほど。

なお、3月15日発売のサターンFANでは、結果発表と同時に、段位のスコアシステムも独占公開します。「ばくばく」ファンは待っててね!

時間をかけた場合

TIME	2:51	0
RENSA	7	80
ATTACK	93	120
TOTAL		200
	0 + 200 =	200

○見てのとおり、連鎖数が多くても、時間がかりすぎではもとも子もない

速攻で終わらせた場合

TIME	0:30	150
RENSA	4	40
ATTACK	55	50
TOTAL		240
	0 + 240 =	240

○速攻クリアでもらえる得点はハンパじゃない。やっぱりタイム重視!!

## 募集要項詳細

大会の参加条件、およびルールを、以下のとおりに設定します。

ルール：サターン用ソフト『ばくばくアニマル』の「飼育係技術者試験」モードをプレイしてもらい、そのスコアを競います。

応募方法：ゲーム終了後、画面に表示される認定画面を写真撮影、またはビデオテープに録画（最低30秒は録画すること）。さらに、画面に表示される、段位、攻撃ポイント、連鎖ポイント、時間ポイント、合計ポイントを別紙に記入して、これらを封書、または小包にて郵送すること。もちろん、住所、氏名（ペンネームOK）、年齢、職業、電話番号を忘れずに（応募された写真、ビデオテープは返却しません）。また、期間内ならば、何度でも応募可能です。

送り先：〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディア株式会社 サターンFAN「ばくばくアニマルコンテスト」係まで。  
応募締め切り：2月15日必着。  
入賞者の発表：3月15日発売

予定のサターンFAN NO. 7の誌上にて行うものとする。

備考：応募された結果をもとに、名人、甲種、乙種、丙種の4つにクラス分けを行い、それぞれのクラスで合計ポイントが一番高い者を、そのクラスの優勝者とします（複数のランクに応募の場合、高いクラスの方を採用します）。

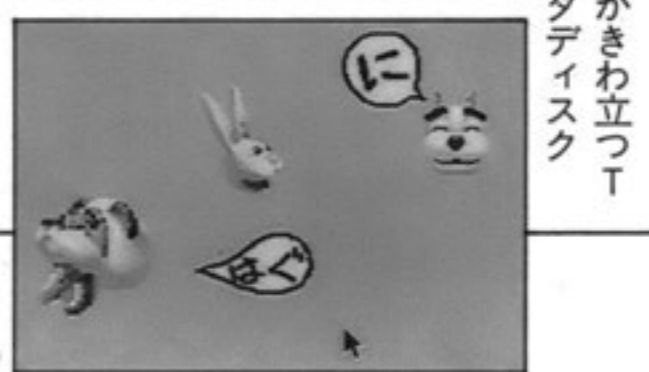
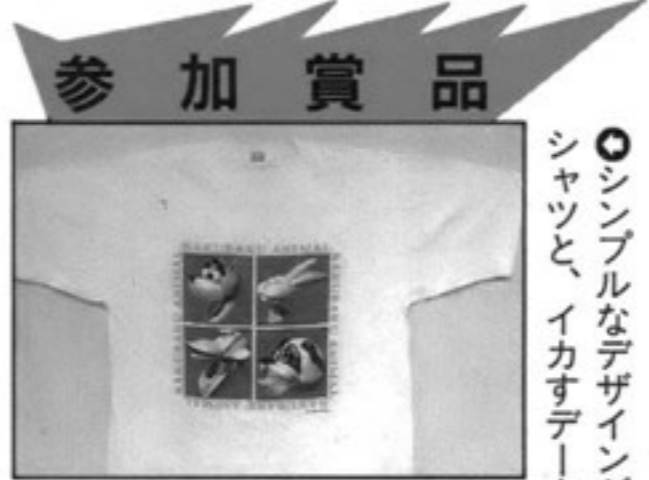
優勝賞品：賞状、及び、世界に同じものがふたつない「ばくばくアニマルオリジナルマペット人形」

参加賞：大会応募者全員の中から抽選で、オリジナル「ばくばく」Tシャツを1名（知る人ぞ知る、MILKのTシャツ!!）、または「ばくばく」キューティ・マスコットのデータディスクを20名にプレゼント（「ばくばく」キャラがモニター内を動き回る/ マツキントツシュ対応です）。応募の際に、どちらがほしいかを記入してください。

審査員：サターンFAN編集部&セガ第三AM研究開発部「ばくばくアニマル」開発チーム。



○首から手を入れて、動かして遊べる



## 参加賞品

○シンプルなデザインがきわ立つTシャツと、イカすデータディスク

## 現在のトップスコア!!

前号に引き続きトップの座を独占しているのが、2000点という驚異のスコアをマークしている千葉県・野村健司氏。氏のコメントでは「8面クリア時には1830点だったので、最終面では緊張しまくった」とのこと。これについて「わたなべおにいさん」は「2000点というのは、かなりMAXに近いスコアではないでしょうか?」という声明を発表している。はたして、2000点を超越するプレイヤーは現れるのか!! 大逆転が期待される3月15日の誌上発表を待て!

認定証	
名人	
結果	
攻撃ポイント	760
連鎖ポイント	440
時間ポイント	800
計	2000点
貴君を上記の通り認定する	
大臣	

○現在の全国トップ! 理論上はまだまだ伸びるハズなのだが…



# 初公開!! キャラクタ ネーミングの秘密♡

「ばくばくアニマル」のキャラに関する素朴な疑問を、開発チームの中心であった「わたなべおにいさん」ことセガ第三AM研究開発部、渡部康氏にぶつけてみた。すると、予想もしていなかった、意外な事実がつつぎと…?

## ばくばくとチョコ玉

—「ばくばく」に登場するキャラクタたちには、名前がついてますよね?  
渡部 そうですね。動物たちの名前は、ほかのゲーム誌で募集したものなのですが、それ以外のキャラクタについては、アーケード版のころからの、一種の開発コードネームみたいなものだったんです。表だつては使っていなかったんですよ。

—たとえば?

渡部 たとえば「金のアンジェラ」「銀のアンジェラ」です。アーケード版開発当時に、我々が、森永のチョコボールをよく買っていた時期がありまして…。

—なんか関係あるんですか?

渡部 CMなんかでも「おもちゃの缶詰当たる♪」というのがありましたよね?  
—「金なら1枚/銀なら5枚」ってヤツですね? あつ、なるほど。ぜんぜん想像していなかった理由ですね。てっきり「パーチャファイター」のテュラルがネタなのかなと思ってました。しかし、なんでチョコボールなんですか?

渡部 夜中に泊り込みで作業をしているときに、会社の近くのコンビニエンスストアで夜食を買うわけです。そのときに、甘いものがほしいというと、みんななぜかチョコボールを買ってくるんですよ。

—ちょっと待ってください。キャラクタの外観や、性格の設定などは、名前を決める前からあったのですか?

渡部 そうですね。というか、キャラクタ自体は、制作段階のなかばから作り始めるものなので…、日常のささいなことが影響してしまうわけです。そのよい例

が「金のアンジェラ」「銀のアンジェラ」になるわけです。

—それでこの場合は、チョコボールから影響を受けたネーミングになったわけですね。まさか、この「ギョロツピ」というキャラクタも…、チョコボールとは関係ないですよね?

渡部 じつはそれも、チョコボールネタなんです。

—「ギョロちゃん」…ですか?  
渡部 はい。キャラクタの設定自体は関係ないのですが、名前の調子をちょっと拝借したかな、というところですよ。目玉がギョロギョロしてるし。

—じゃあ、チョコボールのおかげで、3キャラも名前が決まってるんですね。

渡部 うーん、バレましたねー。それだけ、開発で流行したお菓子だったんです。

—ずいぶん、エンゼルマークが手に入ったんじゃないですか?

渡部 そうですね。エンゼルマークは、結構集まりましたよ。

—じゃあ、当然、おもちゃの缶詰とかももらっているんですか?

渡部 そうですね。送ればもらえる状態にはなっています。

—送れる状態というと…、まだ、賞品と交換していないんですか?

渡部 チョコボールには、小さいのと大きいのが2つのサイズがありまして、現在、大きいほうの銀のエンゼルが4枚あります。

—銀が4枚?

渡部 大きい箱のほうは、銀が3枚でいいんですよ。

—そうなんですか? 初めて知りました。そうだったんですか…。

渡部 もちろん、小さいのだと5枚必要なんですけどもね。

—「銀なら5枚♪」ですよ。

渡部 はい。

—金は持ってないんですか?

渡部 残念ながら、ないんです。

—金なら、1枚だけでおもちゃの缶詰と交換できるのに…。

渡部 そうですね。

—お話を総合すると、「ばくばくアニマル」はチョコボールなくては話れない?

渡部 キャラクタのネーミングに関しては、そう言えるかもしれません…。なんだか、チョコボールの話ばかりになってしまいましたね(笑)。



○優しい渡部氏だが、仕事るときはバリバリだ!!

## 銀のアンジェラ

○うっふん♡な性格の彼女だが、試合に負けると「ぐふっ」というセリフを残し、倒れてしまう



## 金のアンジェラ

○銀より5倍強いらしい。理由は…、記事を読んだキミならわかるよね



## ナス・グレイブ

○でかい注射器をグルグル回す彼女、飼育係となにか関係あるのか…(たぶんないな…)



## ギョロツピ

○ぜったいモチーフはう○ちだと思っていたのに、じつはギョロちゃんだったという…



## T3

○通称デュラル。妻子持ちらしいが、やっぱり奥さんもツヤツヤのピカピカなのか?



## そのほかのキャラたち

—主役の「ポリリー」と「ゴン」はチョコボールとは関係あるのですか?

渡部 ありません。この「ポリリー」と「ゴン」という名前は、プロテューサーの要望で、取り入れたものなんです…。余談ですが、スーパーファミコンのゲーム「トルネコの冒険」に「ポリリー」と「ゴン」というキャラクタが出てくるんですよ。これは、かなりあとになって知ったことなんですけど。

—「トルネコの冒険」のキャラクタと関係あるなんてことは…?

渡部 ぜんぜん、関係ないです。偶然の一致ですね。でも、だいたいみんな考えることは一緒みたいで…、「ポリゴン」、「ポリリーゴン」…。

—ああつ! 今わかりました。なるほど、「ポリゴン」という言葉から派生していたわけですね。

渡部 「ふたりあわせてポリゴンだ♪」ってヤツです。

—なるほど。ほかにもエピソードを持つキャラクタなどはいますか?

渡部 ええ、みなさんがデュラルとおっしゃるT3というのは、最初、私としましてはT2のつもりでいたんです。「ターミネーター2」ですね。ところが、当時の私は、デュラルというものを知らなかったんです。格闘ゲームは苦手な、ほとんどやらないものですから…。そうした

らみんなが、デュラル、デュラルって騒ぐので、なんだそれはって聞いたら、えっ、知らないの? といわれまして。

—最終的には、それがモチーフに?

渡部 そうです。CGっぽさを出すためには、金属質が、けっこう有効だと思うところもあつたりしまして…。

—そのほかには?

渡部 看護婦さんですね。最初は単にナスだったんですけども…。えーと、「ナス・グレイブ」という名前のキャラクタがいるゲームがあるんですよ? —ええ、「ぶよぶよ」というゲームに登場しますか?

渡部 でも、それは関係なくて、開発当時、公開されていた映画に「ギルバートグレイブ」というのがありまして…。それじゃあ「ナス・グレイブ」という名前にでもしときますか、と思ったんですが、あまりにも似すぎていないかということで、まあ、女の子だし、かわいらしく「グレイブ」ってのはどうかな、という感じで付けました。

—ふむふむ。ちなみに、動物たちは開発中にはなんと呼んでいたんですか?

渡部 えーと、とくにはないんですよ。

パンダに関しては、みんなダンバ、ダンバと呼んでいたようなんですけども。 —えーつ、なんでですか?

渡部 いや、単純にひっくり返しただけという…。 —業界用語ってヤツですね(笑)。(1996年1月、セガ本社にて)

# コーンヘッド クラブ CONE HEAD CLUB

今月までに、8キャラぶん発売された「バーチャファイターCGポートレート」シリーズ。先月発売されたジュンとリオンの売上げの格差を知りたい。でも、買う人は全員買うんだろうね。10枚っていうことは1万2800円…(汗)。

## 今号のバイパース!!



◎新潟県/MAX月影/?歳。脱アーマー格闘「ブレイキングバイパース」。ブラは吹っ飛ばないって!!

## だれ!?君。。。。



◎東京都/亜希魚/?歳。つい、アーマー壊すのに夢中になっちゃうよね



◎長崎県/KOU/18歳。実際のコンテンツニュー画面のがに股は、ちよっと…

昼の12時に目を覚まし、おもむろにゲーム機の電源を入れて、夕方までプレイ。思い出したように風呂に入ったあと、夕食ののち、ゲーセンへ。数時間後、友だちと合流して、夜通しゲームしたあと、早朝解散。学生のころはよかった(しみじみ…)

## クイズ! この文章の注目点はどこでしょ?

はじめまして。私は最近サターンユーザーになったばかりの新入りです。サターンは私が買ったのではなく、弟が買うと言ったので、PC-FXを買うのをやめて一部負担(5000円)しただけの者です。何を書いているのかわからないので、思ったことをズラズラ書きます。

「闘神伝S」をやって、初めて「バーチャ」のおもしろさに気づきました(失礼ッ)。イヤな所:デモが長い。操作しにくい。オープニングやデモ以外のグラフィックが、なんとなくしょーもない。スキな所:オープニングがかっこいい。デモがおもしろい(「バーチャ」も、このくらいしゃべってくれるとウレシイ)。

「アンジェリーク」と「ルナティックドーン」移植されないかア…。この2本のせいで、PC-FXがほしくてたまらない。「アンジェリーク」移植したら、ぜったいユーザーが増えると思う。たとえば「姉弟で、弟ひとりだと高く買えないけど、姉が「アンジェリーク」のために援助してくれて…」とか。

リオンの「CGポートレート」は買うぞ!! というわけで、またハガキ出します。ほんならっ!

(京都府/レンフリーク/16歳)  
いろんな理由でサターンを買う人がいるよね。担当者もその昔、PCエンジンを買に行ったら売ってなくて、マスターシステムを買ってしまったという事実があったり…(笑)。

## 読者のご意見特集!! (アンケートはがきより)

あー、「バーチャロン」が頭からはなれないよー/ うひー/ すごいー/ 早くサターンでプレイしたいよー/ ふっ、今夜は「ブラックホールアサルト」でガマンするかー/ あ、あと「飯島愛インタラクティブ」は期待ですうー/

(埼玉県/Y・T/27歳)

うおーっ、なんだ、「天地無用/魅御温泉湯けむりの旅」の記事がどこにもないとはなにごとかあ/ 次号では1ページでもいいから、紹介するのだあ/ わかったかー// わああーっ、横山智佐サーン//

(岐阜県/N・T/18歳)

「結婚~Marriage~」はいい// 加藤ちゃん最高//

(大阪府/T・H/24歳)

表紙のセリカがめちゃうちゃカッコイイ。まだ免許がないけど、免許を取ったら、ぜったいセリカに乗る。インプレッサもいいな…。

(神奈川県/Y・O/19歳)

つい最近買いはじめたんですが、なんかスグー気に入っちゃって今に至ります。これからはハガキとかも書こーと思ってます。ジョーレンさん目指して、がんばるっス/ ホント、見やすくっていいですよね// 「同級生」発売したらソッコー特集してください。楽しみにまっています。

(埼玉県/M・S/16歳)

はじめはリオンを、友だちといっしょに「あやしいガキ」と言っていたのに、最近、あの動きにハマってしまい、今では「CGポートレート」を買おうかと思っています。しかし、なぜリオンはあんな不思議な動きをするんだろう(そして声…)。変なの好きだから、もっとハマりそう…。

(東京都/H・E/28歳)

なーんかさ、サターンってさ、メジャーだよな。つまんねーよな。SEGAのハードは、マイナーさがいいんだけどな。

(宮城県/M・K/20歳)

頭のほうは「叫び系」でまとめてみました。ちなみに「バーチャロン」のコンティニュー画面、最高!!

## ぱんつでGO!

◎大阪府/鮫島ハジメ/2x歳。そーいうこと考えながら、ゲームしてんのね?



偶然にも「パンツ」ネタが2通。はたして、第2回はあるのか?



◎東京都/たけくん/?歳。なんかなー。でも、こーいう路線は好き♡

サターンライフ '96「セガラリーの巻」

昨年、10月号コーンヘッドクラブに掲載した「ラリーに魅せられた男」秋田県・大野氏から続報が届いたぞ！ やっと手に入れた、愛車の写真を見てやってください。「ラリー車たるものライトはポップアップが常識！ さらに、最大のポイントは、なんといってもボンネットじゃ！ 見やがれ、このエアスクープ！ このアウトレット！」とばかりに撮って見ました。

●車色は赤、カラーでお見せできないのが残念。白く塗装して、ステッカーで武装すれば完ぺき!?



現行モデルより馬力はないけど(それでも235ps)、台数的には現行車の限定モデルより希少だし(国内1800台)、ノーマル車と見た目目の違いも大きいし(ボンネットとバンパー)、そして、ランチアデルタから初めてチャンプの座をもぎ取った由緒正しい車なんですよ!



てな感じで、セリカを手に入れた喜びのおたよりをくれた大野氏、ありがとう!! 春になって、ステッカー一貼ったらまた送ってくださいね。

●ゲーム中のセリカの雄姿。さすがに、ここまでドリフトは無理か?

今号のバーチャ!!

「バーチャ」と名の付くものならなんでもありなのだ!!



VF3の新人女性キャラは、なかなかならぬ、さあ、お目にかけよう。

●兵庫県/福永勇/17歳。新キャラも気になるけど、元からいるキャラたちの服装も気になるところ...



●東京都/"JJ" Hiro/?歳。早いとこ「2」も移植してほしいぜ!!



●東京都/さるぼぼ/15歳。じじいがラブリー...それはそうと、なんでPN「さるぼぼ」なの?♡

●東京都/あらぞう/?歳。ウルフ...、てことは「FV」はサンマン?



●大坂府/ささきりよ/?歳。「3」が出るころには17歳のリオンくん(はっ、ハニーもか?)

フリースペース

見てのとおりテーマは自由。格闘キャラの倍率は、少し高め。



●和歌山県/空電介+α/16歳。このゲームのキャラ人気、いまだ強し。「2」も移植されればいいのにね



●青森県/むぐるうなは/?歳。カーバンクルのまゆげが、気になる...



●埼玉県/菊哉/21歳。ぱりぱり(笑)。確かに驚いたっつきか、よく考えるとやらしー♡っていか

●神奈川県/雪男/18歳。今号の記事は読んだかな? ファンは買い!?



●アニメマニアだけでなく、ゲームマニアもうなせるようなゲームを求む!!



●東京都/沙威くだら/16歳。ちょっとめずらしい少女漫画タッチの「X-Girl」♡

投稿上のおやくそく

いつも投稿してくれる人たち、ありがとうー! 当クラブの参加方法は、とっても簡単。イラストが描ける人はイラストで、文章が書ける人は文章で、それ以外に、写真ネタとかも大歓迎だから、思い立ったが吉日、どんどん参加してほしい。投稿テーマなんてものは、あつてないようなもの。みんなのサターンライフ、ゲームライフを形にして送ってくれば、ぜんぜん問題なしのバッチグッズだ!

ところで肝心の注意事項だけど、あて先はP61の「コーンヘッドクラブ」係まで。おたよりは、住所(都道府県、郵便番号含む)、氏名、年齢(任意)、職業、電話番号を書くこと。ペンネームもOKだけど、その際には、本名も別に明記のこと。また、前号に引き続き「おはがき募集中看板イラスト」も募集中です。看板のワクの大きさは、はがき3分の1が目安。看板の内容は上記の注意事項を参照してください。はがきのデザイン、キャラクタは自由です、よろしく。

# 読者PRESENT

いつもはプレミアムグッズ関係が多いんだけど、今回はゲームソフトが中心なのだ。プレゼントの希望者は、ページの右下を参照のこと。締め切りは2月15日必着です！

## 1『ウィザーズハーモニー』ソフト

3名

提供：アーキシステムワークス  
魔法クラブを運営するとい  
う、異色の育成シミュレーシ  
ョン。魔法使いを育てるのが  
目的なのだ。



## 4『日灼けの思い出+姫くり』ソフト

3名

提供：やのまん  
全年齢指定ながらも、  
かなりセクシーな動画  
パズル/水着を着た  
女の子たちの魅力に耐  
えられるかな？



## 7『DEFCON5』特製キャップ

5名

提供：マルチソフト  
発売日が3月15日に決  
まった、3Dシューティ  
ングRPG『DEFCON  
5』。プレミアムものの帽  
子をあなたへ。



## 2『真・女神転生 デビルサマナー』ソフト

3名

提供：アトラス  
サタンのエフェクト機能  
をフル活用した『女神転生』  
シリーズ最新作。  
悪魔たちの洗礼を、まだ受け  
ていないあなたに…。



## 5『闘神伝2』特製バンダナ

5名

提供：タカラ  
移植希望の声も高い  
『闘神伝2』。当然、し  
ゃべりまくりの列伝モ  
ードもほしいよね。



## 3『天地無用/魍皇鬼 ざくらCD-ROM for SEGA SATURN』ソフト

3名

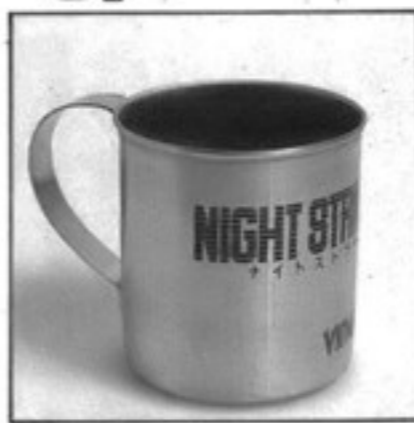
提供：ユーメディア  
ご存じ『天地無用/魍皇鬼』  
のデータベースソフト。魍皇  
鬼の鳴き声も聞けちゃうよ  
♪「ミャンミャンミヤーン♡」



## 6『ナイトストライカーS』マグカップ

5名

提供：ピング  
近所のお店では売って  
いない逸品。はたしてゲーム  
は、ミッションコントロー  
ラーに対応するのか？



## 12月22日号読者PRESENT発表

- |   |   |
|---|---|
| <p>①『プリンセスメーカー2』<br/>特製テレカ<br/>東京/佐山 秀晃/24歳<br/>大阪/山田 寿/21歳<br/>山口/兼田 直樹/16歳</p> <p>②『ヴァンパイアハンター』<br/>ドラマCD発売記念テレカ<br/>山形/高橋 典之/16歳<br/>栃木/嶋田 勝治/21歳<br/>福岡/岡/瀬口 博喜/32歳</p> <p>③『スーパーリアル麻雀<br/>グラフィティ』<br/>1996カレンダー<br/>埼玉/佐藤 正輝/22歳<br/>神奈川/小笠原 裕二/24歳<br/>大阪/浜中 健二/17歳<br/>大/額田 裕之/13歳<br/>兵庫/安東 雄起/19歳<br/>鳥取/浜野 進/30歳<br/>広島/三原 辰司/31歳<br/>島根/播磨 俊哉/16歳<br/>愛媛/藤田 誠朗/20歳<br/>高知/吉岡 純/19歳</p> | <p>④『四柱推命ピタグラフ』<br/>発売記念テレカ<br/>青森/大久保 憲/19歳<br/>栃木/嶋田 勝治/21歳<br/>埼玉/向井 信也/16歳<br/>東京/小川 民義/15歳<br/>新潟/市村 弘明/14歳<br/>新潟/渡辺 健/32歳<br/>岐阜/早川 勝也/16歳<br/>静岡/草ヶ谷 匡俊/17歳<br/>愛知/吉田 伸介/20歳<br/>山口/相良 和利/28歳<br/>山沖 縄/平良みちよ/23歳</p> <p>⑤『クロックワーク ナイト』<br/>特製ポストカード<br/>北海道/小野 進也/15歳<br/>山形/内野 晴基/23歳<br/>埼玉/月中 智之/26歳<br/>東京/宇田 満/23歳<br/>福岡/野口 賢一/22歳</p> <p>⑥『BUG/』発売記念<br/>スペシャルパンツ<br/>埼玉/六笠 謹也/28歳<br/>千葉/宮川 淳一/25歳<br/>愛知/都築 伸一/14歳</p> |
|---|---|

(敬称略)

## サターンFAN 3DOマガジン 主催

## フォトCDコンテスト

## 開催のお知らせ

季節は冬// 玄関の戸を開けて外へ飛び出せば、冬しか見ることができない素敵な世界を発見できるはず。そんな心に残る情景を、カメラのフィルムに収めたら当編集部までお送りください。今回の募集はこれが最後ですので、応募はお早めに。締め切りは2月15日必着。

### フォトCDコンテスト概要

- 応募資格 プロ、アマチュア問わずOK。
- 作品 オリジナルで未発表のもの。テーマは自由(ただし公序良俗に反しないもの)。なお、著作権は本人に、版権は徳間書店インターメディアに帰属します。
- 応募方法 35ミリの現像済みネガカスライド(ポジ)、プリントした写真を送付する(必ず、ネガカポジは添付)。応募作品は返却しません。
- 応募締め切り 1996年2月15日必着。
- 入賞者の発表 1996年4月ごろに発売の、サターンFANと3DOマガジン誌上で発表。
- 審査員 編集部、日本コダック、セガ・エンタープライゼス、松下電器産業。

### 応募方法

- ①作品のタイトル。
- ②カメラやフィルムのデータ。
- ③撮影日時、場所。
- ④作品のコメント(100~200文字)。
- ⑤住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いたメモを同封の上ご応募ください(複数の応募は可能ですが、メモは作品ごとに用意すること)。送り先は、右下のあて先「フォトCDコンテスト」係まで。



◎身近な家族の写真でもOK

主催/サターンFAN編集部  
3DOマガジン編集部  
協賛/日本コダック株、樹セガ・エンタープライゼス、松下電器産業株

## 入賞者の賞品予定

☆日本コダック賞  
コダックポータブルフォトCDプレイヤー



提供/日本コダック

☆セガサターン賞  
セガサターン+フォトCDオペレーター



提供/セガ・エンタープライゼス

☆パナソニックR・E・A・L賞  
R・E・A・L+ビデオCDアダプター



提供/松下電器産業

## 読者PRESENT&フォトCDコンテスト

あて先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM サターンFAN編集部「000」係まで。  
読ブレは、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、賞品の番号と名称を記入してください。

※フォトCDコンテストの入賞者には、上記賞品とあわせて、作品掲載誌2誌と応募作品を収録したフォトCDを進呈します。また参加賞として、応募者全員の中から、抽選で50名様に、各社より提供のテレカなどのグッズをプレゼントいたします。また、雑誌公正競争規約の定めにより、このページの懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合がありますのでご了承ください。

# 特別企画



バーチャファイター  
キッズ（仮称）

セガソニック格闘（仮称）

# SEGA

# AM2研 FAN

サターンソフトの最高傑作『バーチャファイター2』発売の興奮も冷めやらぬAM2研が、またまた何かを企んでる…!? 今最高にホットなAM2研が放つ業務用最新作情報を鋭く突っ込む強力企画!!



『V.F.2』  
に突撃レポート!

鈴木部長インタビュー

緊急告知!



『ファイティングバイパーズ』全国大会

# AM2研 驚異の新作

# バーチャファイター

AM2研がまたまた発表した新タイトルは、『3』じゃない『バーチャファイター (以下VF)』シリーズ最新作! 一体どんな内容になるのか、ここはひとつ、開発者に聞くしかない!

開発チーフに直撃!

システムは『バ

リアルなアイツらが...



技は全て『2』を継承

—「バーチャファイターキッズ (以下VFキッズ)」はどういった経緯で作られることに?

大崎 「セガソニック格闘(仮称)」と同じです。「ファイティングバイパーズ」の開発中に、ソニックやテイルスを入れてみたら意外と面白かった。ならば「VF」でもできるんじゃないかと。

—では内容は「VF2」のキャラが2頭身になったもの?

大崎 ええ、技は全て「VF2」のもので。ただし体型が違いますから、「VF2」と同じ戦法は通用しないでしょうね。



「バーチャファイターキッズ」開発チーフ

大崎 誠



①かわいらしいキャラに合わせ、背景も「VFキッズ」らしさが漂うものに

愛くるしく変身!!

※「バーチャファイターキッズ(仮称)」の画面写真は、ワークステーション上で作成したイメージCGです。



# キッズ

(仮称)

## 『バーチャファイター2.3』!?

### 背景・声も『キッズ』に

—現在の開発状況は?

大崎 35%ってところかな? ビジュアルはだいぶできてきました。まだ手直しが必要ですけど、背景はほとんどできあがっていて、『VF2』のパロディというわけじゃないけど、『VFキッズ』にふさわしいものになります。キャラクターも全部できあがっていて、ご覧の

通り、顔が大きい分、喜怒哀楽など、表情が『VF2』よりもハッキリわかるようになっているのが特徴ですね。

—背景は『VFキッズ』にふさわしいものになるということですが、他に『VFキッズ』らしさというものは?

大崎 もちろん、各キャラの声もかわいらしさを強調したものになると思います。

—でも技は全て『VF2』を継承しているので、従来のユーザーも楽しめそうですね。

大崎 ええ。でも先程も言ったように体型が違うので『VF2』では入るはずの係が入



◎あのりりしいブライアント兄妹も一変、これはイメージCGだが、二覧のような顔の大きさをもってすれば、さまざまな表情が期待できる。殴られると痛がるかな?



ワシも「キッズ(子ども)」になるのかのう?

らなかったり、逆に新たな関係が生まれたりする可能性がありますね。『VF3』に使われるかもしれないアイデアも、少し盛り込まれてるんですよ。ですから、システム的には『VF2』よりも、さらに進化した形になります。言ってみれば、『バーチャファイター2.3』。

—キャラをただ2頭身にしただけのものではないんですね。

大崎 『VF2』があるからいいや、と思われるようなものにはしたくないですよね。



# 鈴木部長を直撃!!

バーチャファイター3

セガソニック格闘(仮称)

バーチャファイターキッズ(仮称)

## 3大タイトルを語る 発売が待たれる



AM2研 部長  
鈴木 裕

『バーチャファイター3』をはじめとする強カタイトル群について、AM2研のドンに直撃取材を敢行!

### 突然、2研に スピルバーグが...

—「セガソニック格闘(仮称)」を発表してからまだ間もないのに、「バーチャファイターキッズ(以下VFキッズ)」を発表するとは、バイタリティ十分、って感じですよ。

鈴木 「セガソニック格闘(仮称)」も「VFキッズ」も「ファイティ

ングバイパーズ(以下バイパーズ)」開発途中にお遊びで入れたソニックたちが発端。そういえば、一昨日(1月6日)、AM2研にスピルバーグが来ましてね。

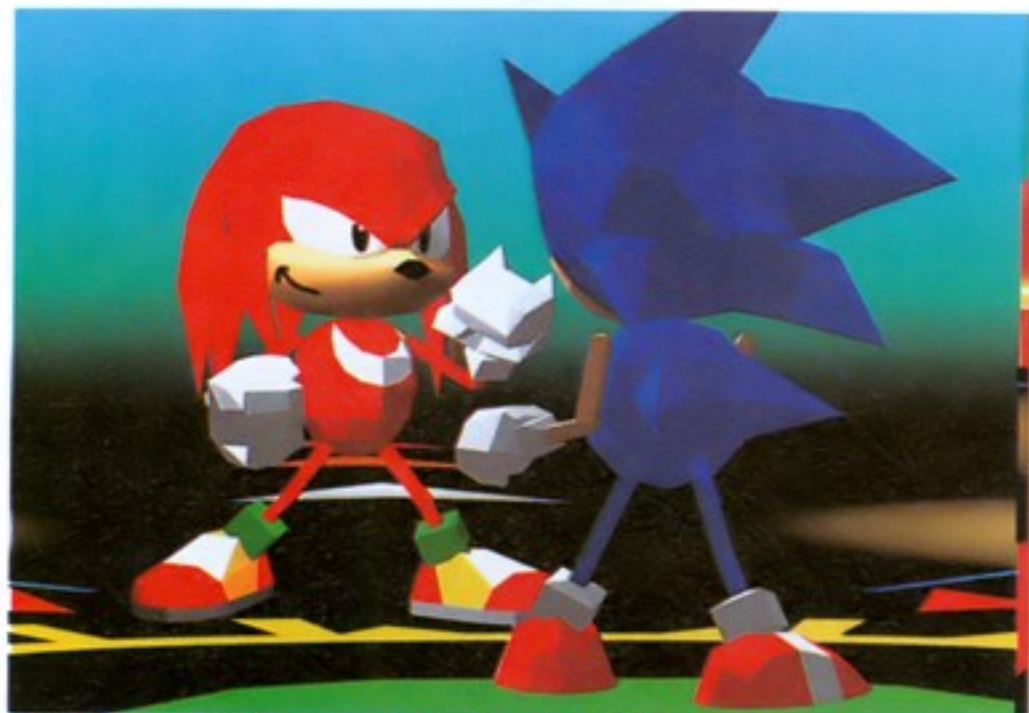
—え、あのスティーブン・スピルバーグですか? それはまたなぜ?

鈴木 昨年9月にセガと米国の映画会社MCAとスピルバーグが率いる米国の娯楽会社ドリームワークスとが提携しましてね。セガの最新業務用ゲーム機技術とスピルバーグが演出した映像を組み合わせたミニテーマパークを展開するためなんです。その関係者がビジネスのために訪れたんですよ。どんなロケーションを展開するかとか話し合うために。そこでスピルバーグがお子さんとともに2研にもやって来たんですよ。開発室をひと通り回ったんですけど、その中で「セガソニック格闘(仮称)」が一番気に入ったみたいで、いつまでも離れないんです。その次に「バイパーズ」や「VFキッズ」ですか。子どもの見る目はすごいですから。特にその子は飛行機の中でも8時間ぶっ通しでゲームをするような子だから、ゲームの善し悪しも分かると思うんです。

### なぜ、今 「キッズ」なキャラが?

—なるほど、ゲーム好きなスピルバーグの息子さんも夢中の「セガソニック格闘(仮称)」と「VFキッズ」ですが、ところで今こうしたローティーン向けといえますか、いわゆる「かわいい」感じの格闘ゲームを続けて出そうという意図は?

鈴木 日本では「バーチャファイター」のキャラが有名になってますけど、ワールドワイドに見た場合、まだ「ソニック」の認知度は高いんですね。ジェネシス(米国版メガドライブ)の牽引力になったのは、じつはソニックだと思うんです。やはりヘビーユーザー受けのものばかりじゃ、コンシューマはよくないと思ったんです。例えば落ちものパズルのような、誰でも遊べるものがいいんです。だから「セガソニック格闘(仮称)」もいずれサターンに...とは考えているんですけどね。サターンにヘビーユーザー向けのソフトが多すぎるため、ライトユーザーやローエイジの方々にも、サターンで楽しんでもらいたいです。業務用でも、格闘ゲームというのは、今非常なブームですよ。ブームはいいんだけど、そのおかげでアーケードは今「ファイティングセンター」になりつつあります。これはまずいな、と思います。他にもUFOキャッチャーとか、バラエティに富んだラインナップが必要なんです。だから、アミューズメントでも、「セガソニック格闘(仮称)」や「VFキッズ」のようなものが要るんです。



○新キャラ発表の「セガソニック格闘(仮称)」



○子どもだけでなく、女性ファンも大いに獲得できそう

## 『VF3』新キャラは 新アクションを駆使

——…となると、『セガソニック格闘(仮称)』と『VFキッズ』の、サターンへの移植の可能性は？

鈴木 ええ、高いですね。

——それは楽しみですね。ところで、もう1つの期待作『バーチャファイター3 (以下VF3)』ですが、現在の開発状況は？

鈴木 今までトライしていた技術のうち、「これはこのままいける」

「これはいらぬ」「これはもっと頑張らないと」といったものが、自分の中のビジョンとしてハッキリ見えてきたという感じですね。

——ビジュアル的にもできあがってきてますか？

鈴木 「CGポートレートシリーズ」のキャラを追いかけてますから、イメージ的にはあれが『VF3』のキャラとも言えます。もちろん、あれをそのまま、なんてのは無理ですよ。30億円のコンピュータでも使わなきゃ。絵だけでなく、今は「2」くらいの遊びはできる段階までできてます。「2.5」というタイトルだったら、3月にも発売できるんですが、やっぱり「3」を出したいですから。

——噂の新キャラは…？

鈴木 日本人女性の方は、完全に登場決定です。じつは、そのキャラについては、やりたいと思っていたある技術があって、それができなかつたらこのキャラはいらぬ、と思ってたんです。

——すると従来のキャラでは見られなかった動きが？

鈴木 そうです。従来のキャラどころか、今までのゲームのなかでも見たことがない動きでしょうね。ただ、このキャラに使っている技術を、他のキャラにも応用します。でも、この新キャラが、一番特徴的にその動きを見せてくれるでしょう。この技術を他のキャラに使わない手はないので、全キャラやり直し、ってところかな？

——では、その他のアクション部分に関しては検討段階のものが

多いのでしょうか？

鈴木 まず難しい案ばかりをいっぱい作って、能力的に無理なもの、駄目なものは捨てていく、というやり方をしてますから。そこで生き残った技術や、いい動きだけで構成されます。もったいない話ですけどね。だから、最終的にはシンプルながらもいいものになると思います。そう、シンプルな美しさというものを狙いたいですね。

## 面白くなるなら 武器もあり!?

——派手な演出よりも「ゲーム性の追求」が『VF』シリーズのいいところですから、シンプルは大いに結構ですよ。

鈴木 基本から逃げないようにしたいですね。これでSFみたいなものを作るのなら、また違う、ど派手な演出をしますけどね。何もリアリティを追求するだけが格闘ゲームだとは思ってませんし。だけど『VF』シリーズは「リアリティの追求」がひとつのキーになってますから。だから大変なんです。派手な演出を目指すだけなら、ヘリコプターが試合場に飛んできて中からリオンが降りてくるとか、グランドキャニオンのてっぺんで闘って、落ちたらハイ終わり、なんてした方が楽。ありえそうなものだけで迫力をあげていく、というのも結構しんどい。でもそんななかで、僕らも又んちゃくとか開発途中で作ったんですよ。

——え、「VF」に武器ですか？

鈴木 まあ、「VF3」に武器を入れるかどうか、ということについては、まだ最終決定はなされていません。「VF3」が武器なしでも面白くなると確信できたら、なし



①「ハイパーズ」における「武器」は、あくまで「手」の延長だった

## 『VF1』から 『VF2』への 超絶進化



そして  
VF3  
は…?

でいきますよ。でも、「これじゃ「3」といえない」というものになるようだったら、そこで武器を入れるかもしれません。でも『VF』はもともと武器なしでスタートしていますから、できればそのままいきたいんですけど。武器なしでどこまでやれるのか、というのもやってみたいです。ただし、押さえとして用意してはありますが…。武器は武器で、最初から武器をアピールしたゲームを作りたいですね。でも、それは僕個人の精神的な問題ですから。できあがったものが遊んで楽しければ、ユーザーの方々にとってはそれでい

いと思うんですよ。

——しかし、従来の路線を変える「武器」の導入というのは、かなり思い切った措置では？

鈴木 大抵の格闘ゲームのシリーズにありがちな、前作の欠点を直して技やアクションを少しずつ増やして次第に煮詰めていく、というののひとつのやり方なんでしょうが、僕のやり方は違います。詰めていくんじゃなくて、壊してもいいから変える方。1作めから2作めへの、あの変化がもう一度欲しい。それでいて、望みは武器を使わずに同じ変化を、ですね。

(文中敬称略)

次のページから  
鈴木部長がボウを語る!



# 新着画面公開

お次は、セガの看板キャラ「ソニック」とその世界のキャラたちが活躍する対戦格闘アクションの続報。きちんとしたゲームの紹介は先になるが、その楽しさだけでもお伝えしよう。

# セガソニック格闘(仮称)

(仮称)

## ソニック最大の(?)ライバル「ナックルズ」登場!!



### ナックルズ・ザ・エキドナ

KNUCKLES THE ECHIDNA



ソニックは俺が倒す!

メガドライブ版「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」で初登場。ソニックのライバルとしての位置づけだったが...



鈴木部長に再び直撃!

### 格闘ソニックの魅力を語る!!

『セガソニック格闘(仮称)』もまた、鈴木部長が力を注ぐ大作のひとつ。ここでまた部長にご登場願おう。

#### モーフィングする3D格闘に

—まずは現在の開発状況を。  
鈴木 全体の3割くらいですか。背景が前に発表したのとは若干変わってきました。種類もいくつか入ってます。最終的にどうなるかわからないんですけど、あまりに大きなダメージを受けたときは、リングアウトしてしまう、とか考えています。後はモーフィング、変形の技術ですね。攻撃時に腕の形が変わったり、殴られたと

きに顔がグニョーってなったり。ソニック得意のスピンアタックなどにも使われます。

—殴られたときのモーフィングは、受けたダメージを表現するとかの意味をもつのですか?

鈴木 ソニックですから、残酷にはしたくないんですよ。殴り合っているのじゃなくて、じゃれあっているように見せたいので、あくまでユーモラスに見せるための技術ですね。

—登場キャラは、どれくらい決定しているのでしょうか?

鈴木 ソニック、テイルス、そしてナックルズの3体は決定です。他に実験で3キャラ入ってるんですけど、どんな攻撃をさせるかな

などを試しています。最低でも8体登場させたいですね。重量級やスピードタイプなど、バラエティに富んだキャラを考えると、どうしてもバランス的に8体以上は必要です。2研オリジナルキャラも最低1キャラは入れたいですね。



久々にライバル・ソニックと対峙するナックルズ。実力の程はいかに...?

●まだイメージCGの段階だが、背景に「ソニック」シリーズでおなじみのカジノ面が。仕掛けがあるのか？

カジノ面が背景に



うなるのでしょうか？

鈴木 それは最大の課大のひとつですね。オリジナルのソニックチームとも、時々会っては「どうしようか」なんて話し合ったりはしてるんですが…。単に色違いというのはキャラクターや世界観を壊してしまうので良くない。だけど、オリジナルの設定にあまりに忠実に作りすぎると、手が短すぎてパンチが打

てない、なんてことがありますし。さっき言ったモーフィングでビヨーンと伸ばすとかしないと。その辺をデフォルメしても、ちゃんと

イメージを損なわないように考えて作らなきゃいけない。ここがキーですね。  
——ソニック



元のイメージを大切に

——他のキャラというのは？

鈴木 いや、まだ開発中ですから…。ただ、メタルソニックをどうしようかというのを、今思案中なんです。あれって絵的にとんがりすぎてるでしょう。あれで格闘やると残酷すぎるんですよ。「じゃれてる」感じにならずにソニックの世界観を傷つけるんじゃないかと

思って。キャラを変えて登場させようか、とか考えてるんです。

——2Pカラーはど



ク再登場ということでファンも喜んでるでしょう。

鈴木 今までのソニックは、画面に比して小さかったのですが、格闘ゲームならば大きく見せられる。顔の表情も「VFキッズ」のように無限の組み合わせが可能です。

登場危うし？

メタルソニック



●ソニックの性能をもとに作られたマシン・メタルソニックの登場は？

# 緊急告知

# FIGHTING VIPERS

## ファイティングバイパーズ

### パプンジャパンカップ



「ファイティングバイパーズ」の全国規模の大会開催が決定!! そこで当編集部は、開発者から「勝つための秘訣」を聞き出したぞ!

## 金網デスマッチ開催!!



「ファイティングバイパーズ」開発チーフ 片岡 洋

WITH



「バイパーズ」メインプログラマー

「バイパーズ」必勝の秘法(?)を伝授してくれたのは、開発チーフの片岡氏とバン使いであるメインプログラマー氏。「出の速い技は何か、ガードされてもいいからいかに相手に攻撃を当てるか、の2点に注意!」とのこと。

店舗大会/'96年2月中旬よりエントリー開始  
エリア大会/'96年4月中旬開催予定  
東日本大会/'96年5月下旬開催予定  
西日本大会/'96年5月中旬開催予定  
全国大会/'96年5月下旬開催予定



壁壊しでフィニッシュを決めるなど、何か一つ光ることをやってほしい」とは開発チーム

テクを要すトキオ vs 「開発者の意図を超えて強者になってしまった」サンマン



from AM2研

メインプログラマーから  
キャラ別ワンポイントアドバイス



**BAHN**

一発技しかないの、出の速い技から出は遅いけど威力のある技でしめる、といった自分なりのコンビネーションをもつこと。また、お手軽なスーパーストレートをうまく当てて、対戦相手をビビらせよう。



**HONEY**

相手を浮かせてから投げ、は基本中の基本。さらに股くぐりからのコンボは最重要かな。ちなみに、攻略法でも何でもありませんが、股を広げての投げ、通称「しあわせ投げ」を是非決めてもらいたい(笑)。



**RAXEL**

強力な投げ技を持っているので、ライトハンドで相手を上段ガードに固めてから投げたり、テスピンキック3連続で相手のガードを外してからさらに追い打ちなど、中段攻撃で相手を立たせるのが基本に。



**GRACE**

全キャラ共通の基本的な戦法である、攻めて攻めてアーマー耐久値を下げ、相手があせて技を出したところを潰す、ということ、ガード外し技が最も使えるであろうキャラ。この2点を使いこなそう。



**TOKIO**

パンチ連打の後に出すキックの上中下段を、いかにバれないように出すか。同じ技ばかり繰り返さないように。また、ストレートな上・中段攻撃をかわせる「伏せ」も有効。迎撃に適しているキャラだ。



**JANE**

パンチからのコンボも強く、壁際も怖いし、一発技もあり、と強力なキャラ。相手に読まれないよう、攻撃法は使い分けて。投げ技の種類も豊富なので、いろいろ決めてほしい。これはお願いですけど(笑)。



**PICKY**

ジャンプした相手の下をスライディングでくぐる、相手を飛び越すなどして背後へ回り、キックで攻撃。彼だけパンチよりキックの方が速い。他にも相手の虚を突く、トリッキーな戦法が有効だ。



**SANMAN**

投げキャラと思われがちだが、じつは遠距離からの攻撃も有効。ただし出が遅いので、フェイントを織りませよう。壁際に追い詰めやすいのも魅力。壁際に恐れられた相手が攻めてきたところを投げてよし。

## お便り大募集!!

「SEGA AM2研 FAN」は、次号から連載化!! AM2研への質問などをお待ちしています。

あて先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
徳間書店インターメディア株 サターンFAN編集部  
「SEGA AM2研 FAN」係

# 新装スタート第2回

あなたの『VF2』ライフをお手伝いする新装「バーチャコロシアム」第2回をお届け！ 今回もワンポイント攻略、ウル技情報満載で、『VF2』が万倍楽しくなる！！

# VIRTUA

バーチャ  
コロシアム

# COLOSSEUM

for  
**Virtua  
Fighter 2**  
バーチャファイター2

詳細解説！！

- よろめきの攻防
- ガードキャンセル
- 無敵起き上がり
- デレイコンボ

情報満載！！

- バーチャ通信

# よろめきの攻防



相手を一時的に行動不能にするよろめきの攻防を身につけ、試合を有利に展開するのだ!

## よろめきの効果とその種類

よろめきとは、相手を一時的に行動不能な状態にする、VF2独特のシステム「崩し」のことだ。よろめき技をヒットさせることで

相手をよろめき状態にできる。よろめき技には様々な種類があるが、基本的には各キャラクタの持つ中段キックでよろめき状態を作る。



○よろめいた相手は一時的だが行動不能になる



○ウルフに限り、よろめき技を一つも持たない

### ●中度のよろめき

(⇨Pによる肘、⇨Kなど)

中度のよろめきは、⇨Pでの肘打ち攻撃や、ジャッキー、ジェフリー、ウルフ以外の中段キックで作れる。相手のしゃがみガードを崩して強制的に立ち状態を作る中段攻撃だ。下段パンチで相手をしゃがませた後の連係や、相手の下段パンチの空振りを狙って出すと効果的。また、アキラは裡門頂肘(⇨⇨P)と踵歩頂肘(⇨⇨⇨P)、ジャッキーはビートナックル(PK)、ジェフリーの場合はダッシュエルポー(⇨⇨P)で中度のよろめきを作れる。



○相手の下段パンチを誘いよろめき技を決める!



○こんな技でも、ヒットするとよろめき状態に

### ●軽度のよろめき

(ジャッキーの⇨P、⇨P)

軽度のよろめき状態を作れるのはジャッキーのスピニングバックナックルとスマッシュフックだけだ。行動不能な時間もわずかなので、よろめいてもたいした影響はない。無理に狙うこともない、あくまで趣味のよろめき技である。



○両技とも上段攻撃なのでヒットの確率も低い

### ●重度のよろめき

(アキラの⇩⇨P)

重度のよろめき状態を作れる技はアキラの猛虎硬爬山だけだ。相手のしゃがみ状態に、猛虎硬爬山をギリギリ届く位置でヒットさせればOK。よろめきというより完全に尻餅をつく状態になり、よろめき技中最も行動不能時間が長い。



○尻餅中は投げ技が確実に決まる時間も存在する

### ●投げ技のよろめき

(アキラの崩し技、パイ、ラウの⇨⇨P+G)

投げ技でのよろめきは、技により相手を行動不能にする時間が異なる。崩した後は打撃技が確実にヒットするので、上、下段パンチがカウンターヒットすれば確実に投げが決まる、通称「ワンパンチ投げ」での連係攻撃が効果的だ。



○投げ技で崩した後の打撃は確実にヒットする

### ●投げ技のよろめき その2

(アキラの⇨⇨P+G)

アキラの崩し技の一つである順歩翻脛は、よろめき状態を作る技の中で唯一よろめきの回復ができる投げ技だ。回復の方法は後ほど説明するが、せっかくよろめき状態を作ったにも拘わらず、回復後は打撃技が一切ヒットしない。



○回復後は打撃技をたたき込むことはできない

## よろめきを回復させるには?

「方向ボタンを回転させながらPKGボタンを連打する」ことでよろめき状態は回復可能。回復とは、行動不能な時間の短縮を指す。回復できれば追撃技のほとんどをガードできる。回復のタイミングは、よろめいた瞬間から約0.5秒以内、よろめきの瞬間を見切らない限り間に合わない。ちなみに軽度のよろめきと順歩翻脛以外の投げ崩し技は回復できない。



○いわゆるレバガチャで回復しろ!



○素早く回復。追撃もガード可能だ

### フレーム数から見るよろめき

キャラクタがよろめいた状態をフレーム数(VF世界における1コマのこと。1秒は60フレーム)から見てみると、軽度のよろめきは29フレーム、中度のよろめきは41フレーム、重度のよろめきは90フレームの行動不能時間がある。レバー回転+ボタン連打で、よろめき状態

を回復した場合のフレーム数の変化は、中度のよろめきは41→36フレームに、重度のよろめきは90→62フレームに短縮できる。投げ技中唯一回復可能なアキラの順歩翻脛の行動不能時間は112フレームで、回復後は88フレームまで短縮できる。



○フレームの短縮で追撃もガード可能に!



○順歩翻脛は34フレームも回復が可能だ

※このコーナーの文中のコマンド表記および略称は ⇨…方向ボタンを短く入れる ⇩…方向ボタンを長めに入れる P…パンチ K…キック G…ガード ⇩N…しゃがみ状態から立つ間に次のコマンドを入力 QF…クイックフォワード(⇨⇨) SB…ステップバック(⇨⇨)(コマンドはキャラが右向きの場合)



## よろめき後の選択攻撃(その1)打撃技

よろめき後に打撃技を決めるなら中段攻撃が有効だ。中段攻撃には威力の高い技が多く、よろめき中に攻撃を完成できるので、相手の迎撃技もカウンターで返せる。

よろめきを回復した後の中段攻撃は立ちガードで防ぐのが堅実だ。発生の速い下段パンチの反撃でもよろめき回復後でないと技は出ず、かつ攻撃側が先に動けるからだ。

### ●よろめき後の打撃は中段攻撃が効果的



○よろめき後は相手より先に動けるので…



○威力の高い技の多い中段攻撃で攻めたてる

### ●よろめき回復後の打撃技はガードする



○よろめき回復後の打撃技に手を出さな! 相手の攻撃の方が速いぞ!



○立ちガードが確実だ。相手の攻撃が遅い技なら下段パンチも有効だ

## よろめき後の選択攻撃(その2)投げ技

よろめき後に投げ技を決めるなら立ち投げが有効だ。投げ技と中段攻撃での2択攻撃でさらに確実性をUPさせるとより効果的だ。ただ投げ技は、よろめき状態が解けた瞬間からしか決まらないので

注意。よろめき回復後に投げ技を仕掛けてきた場合は、P+GやP+K+Gなど瞬間的に発生する投げ技での反撃が有効。接近する相手より、わずかだが回復側が速く体勢を立て直すのがポイントだ。

### ●よろめき後の投げ技は立ち投げが効果的



○投げ技を決める場合よろめきの回復を待つ



○中段攻撃と投げ技の2択攻撃で迫るのだ!

### ●よろめき回復後の投げ技は投げ技で返す



○レバガチャ回復後に投げ技を仕掛ける相手にはタイミングを合わせ…



○瞬間発生する投げ技で反撃! 下段PとP+Gの自動2択攻撃が有効

## よろめき中に確実に決まる攻撃

よろめき中への追撃技を発生時間の速い打撃技にした場合、最高速でレバガチャ回復をしてもガードが間に合わないことがある。よ

ろめいている時間が長いほど、相手に決まる打撃技は増える。基本的な追撃技として、全キャラ共通のPKコンボが連続ヒットする。



○肘打ちで相手をよろめかせた後の追撃技は…



○PKが確実にヒット! 他の速い打撃技も決まる

## 特殊入力から確実に決まる攻撃

よろめきは、相手を行動不能にするが、よろめかせた瞬間はマイキャラも技の硬化時間で動くことは不可能だ。だが、硬化時間中に

しゃがみ状態を作る△△△入力をすると、普通間に合わないアキラの猛虎硬爬山やラウの斜上掌が連続ヒット、大ダメージを奪える。



○硬化中しゃがみ状態を作る△△△を入力すると



○通常では連続ヒットしない技も確実に決まる!

## よろめき技の有効な持ち込み方

よろめき技には中段攻撃が多く、それ故に相手をよろめき状態にするには相手をしゃがませる必要がある。下段パンチでしゃがみガードに固めた後や、肘打ち程度のリ

ーチを持つ技をガードさせた後の相手が反撃に出した下段パンチを避けた後が有効だ。投げよろめき技は、上・下段パンチのカウンター後に必ずと連続で決まる。



○下段パンチで相手のガードを誘うのだ



○ガードで固まり始めたらよろめき技だ

### 相手の下段パンチの空振りによろめき技



○肘打ち程度のリーチの技をガード



○下段パンチの空振りによろめき技

### 投げよろめき技はカウンターパンチからが強力!



○相手の突進技を下段パンチで止め



○投げよろめき技で崩して追撃だ!

# ガードによる攻撃のキャンセルとは？

ガードによりもたらされる、攻撃のキャンセルなど、さまざまな恩恵をここで説明する。

## 防御以外の使い方がある

ガードには相手の攻撃を防ぐ以外にコンビネーションを途中で中断したり、キック攻撃の始めをガードで通常の状態に戻したりすることが可能。このおかげで、戦法のバリエーションにさらなる変化を加えることができるのだ。



○ガードによる恩恵は攻撃回避以外にもあるのだ

### コンビネーションのカット



○PPPKなどのコンビネーションの途中でガードを入力すると、ガードが入力された時点でコンビネーションが終了。最後まで入力した場合は除く

### 攻撃のキャンセル



○キック（上段か下段）を途中で止めて、ガード状態に戻す。PKのキックも同様にキャンセルが可能（パイ、ラウ、シュン、リオンは不可）である

### QFやSB中にガード



○QFやSB中にガードをすれば、移動を中断してガードポーズを取ってくれる。移動距離を調節したり、とっさのガードに使えるテクニックだ

## ガードによる攻撃キャンセルの有効性

キック攻撃（上段か下段のいずれか）をガードでキャンセルすることで、相手へのフェイントが可能になる。また、Kと入力する（リオンは不可）と、普通にしゃがみよりも遥かに素早くしゃがみ状態にすることができる。特に上段キックをガードでキャンセルし、すぐに下段パンチへつなぐコンビネーションは利用価値が高い。



○キックをキャンセルし…

○素早く別の攻撃を出す

## ガードによるコンビネーションカットの恩恵

PKやPPKなどのコンビネーションの途中でガードを入力し、コンビネーションを中断、その後違うコンビネーションへとつなぐのが通例である。これに攻撃キャンセルの要素を加え、PKのK部分をガードでキャンセルすること（ただし、パイ、ラウ、シュン、リオンは不可）により、上段パンチからすぐに違う技を繰り出せるようになる。これを利用すれば、上段パンチが空振りしたときのスキを埋め、すぐさま反撃へと移ることができるようになるのだ。



○ガードでコンビネーションを中断してしまう



○コンビネーション中断したら別の攻撃へつなげ

### 通常のコンビネーション



○普通に入力した場合。コマンド入力通りの技を繰り出していく

### ガードによるコンビネーションカットの例



○ガード（G）を入力すると、その後の入力がコンビネーションとなるのだ

## QFやSB中のガードは重要

クイックフォワード（QF）やステップバック（SB）の途中でガードをすると、動作を中断してガードを行ってくれる。この特性を活かし、QFやSBの移動距離を任意に調節できる。また、QFを中断しガードをするため、相手が攻撃を仕掛けてきたとしても、それを食らうことはない。もちろん、しゃがみQFなどにも応用が利くので、相手との距離を詰めるときに重宝するテクニックである。



○相手の反撃がくるとわかったら…



○ガードボタンで停止しつつ防御だ

## キャラクター別「ガードキャンセルの使い道」

### キャラクターによりガードキャンセルの使い道が違う

ガードによる攻撃のキャンセル、いわゆる「ガードキャンセル」などは、キャラクターによって使い道がまちまちなので、ここでその使い道と、ガードの有効な使い方を各キャラクターごとに紹介していく。



●キャラクターによって使い道が変化する

#### 結城 晶

PKのKをガードでキャンセルし、投げか躍歩頂肘につなぐのが定石。方向ボタンを前に入れつつキックを出す、この蹴りの膝が腰より上に来たときにガードボタンを押すと、蹴りがヒットすると同時に蹴りを戻すという技が使える。



●キック攻撃を当てつつキャンセルができるのだ

#### パイ・チェン

下段キックの出始めをガードでキャンセルすることで、素早くしゃがみ状態へと移行できる。この後、NKと入力して腿登裏旋脚へとつなげるのが理想的。これによって腿登裏旋脚を素早く繰り出し、かつ、それを当てやすくなるはず。



●下段キックのキャンセルがパイの基本となる

#### ラウ・チェン

斜上掌から上段パンチへつないだ後にガードを入力し、再び斜上掌や斜下掌、もし相手が宙に浮いているなら連環轉身脚などを繰り出すのがお薦め。下段キックをキャンセルしてからの腿登裏旋脚がパイと同じ方法で繰り出せる。



●コンビネーションのカットにガードを使う

#### ウルフ・ホークフィールド

PKのKをガードでキャンセルした後にジャイアントスイングを狙う。相手がしゃがんでいるなら、ダブルアームスープレックスなどを決めに行くこと。また、QFをガードで止めてからドラゴンスクリューを狙うのもいい方法だ。



●キックのキャンセルから投げや中断攻撃を狙える

#### ジェフリー・マクワイルド

PKのキャンセルはウルフと同様。ジェフリーの場合、しゃがみQFからのスプラッシュマウンテンを狙うことが多い分、しゃがみQF中に相手の反撃を受けやすい。そのためにもしゃがみQF中にガードを行えるようにしておくこと。



●しゃがみQFのさいにガードに気を配ること

#### 影丸

PKや上段キックをガードでキャンセルし、すかさず中段攻撃や投げ、もしくは下段パンチを狙っていく。ガード状態で前転(←△△△)などを入力し、その後すぐにガードを解除すると、無駄な動きをせずに前転を行える。



●PKコンボのキックをキャンセルするのが常套

#### サラ・ブライアント

スピターンキック(↓△K)の入力直後にそれをガードでキャンセルすると、一瞬で相手に背を向けることができる。その状態から↓Kで攻撃する方法がある。素早くしゃがむなら▲Kでの下段キックをガードでキャンセルすべし。



●スピターンキックのキャンセルがポイント

#### ジャッキー・ブライアント

コンビネーションをガードで中断し、投げや中段・下段攻撃などにつなげていくのが一般的だ。また、キックを当てたと同時にキャンセルするという技を晶と同じ方法で使える。実用性が低いので、見せ技くらいにしか使えない?



●晶と同様、攻撃しつつキャンセルできるのだ

#### 舜帝

SBすると軸足を入れ替えるというシュンの特性を利用し、SBを入力した直後にガードボタンを押し、その場で軸足の組み替えを行うことが可能となる。これで、相手との距離をあまり広げることなく軸足の変更ができるわけだ。



●パンチのコンビネーションのカットにも使える

#### リオン・ラファール

QFやSB中などの中断にガードを使うのがリオンのメインとなる。コンビネーションの中途カットに使えるが、多用するほどでもない。上段キックの出始めをガードでキャンセルでき、軽いフェイントとして使えるだろう。



●コンビネーションカットの実用性は高くない

#### デュラル

PKのKをキャンセルし、相手を威嚇してから下段パンチや躍歩頂肘を繰り出すのがいい。キックをキャンセルするときの感覚はカゲのそれといっしょなので、カゲを使っている人なら違和感なくガードキャンセルを行えるはずだ。



●カゲと同じような使い方でも十分なデュラル

# 無敵起き上がりを熟知する!!



起き上がる時に無敵状態を作れる無敵起き上がりで、起き上がりの攻防の主導権を握れ!

## 無敵起き上がりとは何か?

無敵起き上がりとは読んで字の如く、起き上がる時に無敵状態になる起き上がりのことを言う。方法は「起き上がり出した瞬間から方向ボタンを▲、▼、◆、どれかの方向に入力する」ことで完成する。無敵起き上がりを使った場合どんな攻撃も回避でき、ノーダメージで起き上がることができる。ただし、無敵起き上がりができるのはその場起き上がりのみだ。



## 無敵起き上がりのメリット

最大のメリットはやはり起き上がる最中が無敵だということだ。無敵になった瞬間、すべての攻撃がヒットせず、重ねてきた攻撃の

硬化時間中に攻撃を確実に決めることができる。これで、起き上がりの下段パンチからの選択攻撃などに悩まされる必要はないのだ。



## 無敵起き上がりのデメリット

デメリットは2つ。一つは無敵起き上がりの瞬間投げ技回避不可の時間があること。もう一つは無敵時間が解ける瞬間に攻撃を重ね

られるとガードが厳しいことだ。前者はタイミングが完璧なら回避不能、後者はどこまで無敵かを把握して克服できる。



### ポイント 無敵起き上がりの中断

無敵起き上がり中に投げ技を重ねてくると察知できた時に、無敵起き上がりを途中で中断したい場合は、Gボタンでキャンセルできる。攻撃を遅めに重ねてきた場合などもこの方法が有効になる。



## 無敵起き上がりからの攻撃

無敵起き上がりで相手の攻撃を避けた後は攻撃を決めるチャンスだ。打撃技を決める場合は発生時間が速くダメージの高い技を決める。投げ技の場合もやはりダメージの高い投げ技を決める。これら

の攻撃をより高確率で決めるために、無敵起き上がり中に方向ボタンを▲方向に倒して起き上がると相手に接近しているので、攻撃を決めやすく高い威力を期待できるが失敗したときのリスクも大きい。

### ●無敵起き上がり後に打撃技を出す場合



### ●無敵起き上がり後に投げ技を出す場合



## 無敵起き上がりを破る!

無敵起き上がりを破る方法は2つ。一つは無敵起き上がり中に投げ技を重ねて破るというもの。もう一つは確実に決めるが、無敵時間の解ける瞬間に攻撃を重ねると

いうものだ。ガード後も関係しやうい技を重ねたり、コンビネーションのディレイで1発目を避けたと思わせ次を決めるといった重ね方もある。

### ●無敵起き上がりを打撃技で破る場合



### ●無敵起き上がりを投げ技で破る場合



# 「ディレイコンボ」とは？

ディレイコンボの意味や有効性、ディレイコンボを成立させるポイントなどを解説する。

## 「ディレイ」の意味を知る

バーチャでよく聞くディレイ。これは、英語で「delay」と書き、意味は「遅れ」や「遅らせる」である。その意味通り、コンビネーションを「遅らせる」というのがディレイコンボなのだ。



技の連係を遅らせるのがディレイだ

## 「ディレイ」が可能なタイミングをつかめ

PPKなどのディレイコンボを行うなら、ボタンを押して攻撃が出たのを確認し、その戻りに次のボタンを入力するだけでいい。だが、ジャッキーのスピニング・ロースピック（⇩P⇩K）や、サラのジャックナイフキックサイド（⇩KK）のような、キャラクタの固有技はディレイを行うタイミングが違うので注意すること。特に技の戻りが早いものは、ディレイのタイミングが早くなるのだ。



はじめの攻撃を出したら、少し待つ



ディレイとなるタイミングを覚えろ



通常のコンボ

PPKを素早く入力した場合、すべての攻撃が連続でヒットする



ディレイコンボ

2回目のPのあとに少し待ってKを入力するとディレイコンボとなる

## ディレイコンボの使い方

PKやPPKなどのコンビネーションのボタン入力を遅らせれば、ディレイコンボが可能となる。ディレイコンボで攻めれば、相手の出方を見ながら攻撃ができるし、もし相手の反撃が予想されたら、ガードに切り替えることができる。相手の動向を探りながら攻撃するのにディレイコンボが役立つのだ。



相手の出方をうかがいつつコンビネーションを繰り出すことが可能

### ディレイコンボをせず



はじめの攻撃を相手にガードされると、こちらの出す次の攻撃は必ずガードされる

### ディレイコンボを行う



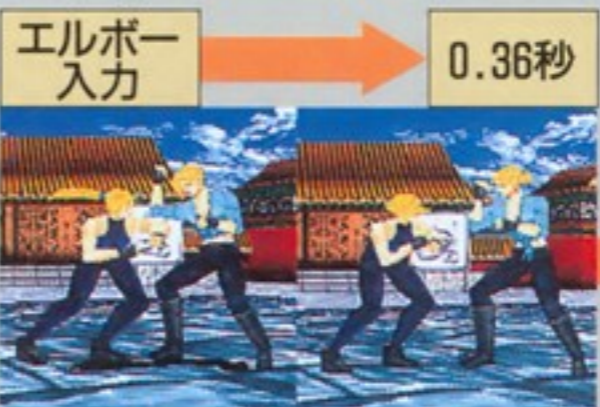
次の攻撃を遅らせると、相手はガードを解くことができるので、攻撃が当たることも

## サラのダブルジョイントパッドでディレイのタイミングをはかる

サラのダブルジョイントパッドを例に挙げ、ディレイを成立させるタイミングを写真で説明する。以下の写真を参考にしてダブルジョイントパッドのディレイができるようになれば、PPPや他のキャラクタが持つ固有技のディレイコンボも楽にできるはずだ。



ディレイの感覚が短いダブルジョイントパッド



すぐにKを入力

さらに待つ



エルボーが戻るあたりに次のコマンドを入力するのが理想的だ



通常コンボ

0.49秒



K入力

ディレイ失敗

## ディレイはフェイントに使うべし

通常のコンビネーションを遅らせ、相手に反撃のチャンスを与える。これで相手の反撃を誘い、こちらのコンビネーションの続きを叩き込む、そんなフェイント技にディレイコンボが有効なのである。



相手の反撃を誘うのがディレイの基本

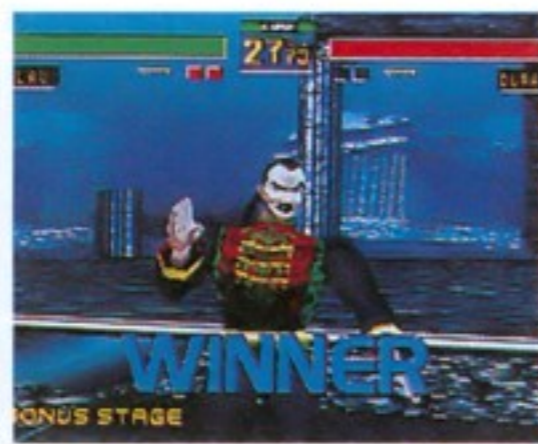
# バーチャ通信

今回はひさびさの驚異現象ネタで迫るこのコーナー。もちろんおなじみの、大好評イラストコーナーもあるよ。

## ネームエントリーに裏技発見!

最初はサターン版「バーチャ2」のネームエントリー時の裏技を紹介しよう。ノーマル設定（体力や時間、ステージセレクト等の設定変更をしていない状態）で対COM戦をクリアすると、ネームエントリーをすることができる。この画面に入る直前に特定のコマンドを入力すると、①画面がスローになる。②文字がシュンの動きをする。③文字がデュラルの動きをする。

というように3つの状態になる。ちなみにネームエントリーは設定を変えるとできないがコンテンツメニューは何度してもOKだ。



◎このあたりから押しっぱなしにしておくとい

### Y.L スローモーション

ネームエントリーの直前にYとLを押していると、画面がスローモーションになる。これは対COM戦のデュラルステージや、オプションプラスで選べるスローモードと同じもの（水がないだけ）だ。ホントにそれだけである。



◎写真じゃ分からないけどスロー

### A.Z↑ シュン

同じく今度はA、Z、方向ボタンの上を押しておく、文字がシュンの攻撃をしてくるようになる。通常のCOMがよく使う背旋肘や



◎轉身双冲掌で酒を飲んでいるところ



◎座盤蹴...もやるのかもしれない

### X.Y.Z.L.R デュラル

そしてX、Y、Z、L、Rの5つのボタンを押しっぱなしにしていると、文字がデュラルの動きをするようになる。普通COMデュラルの動きは水中面でしか見られないが、ここではリミッター解除されたがごとくもう好き放題やってくる。水中面とは比べ物にならないほど素早く正確無比な動きに、はたして対応できるかな?



◎一瞬でもしやがむと下段投げが



◎ネックブリーカーをよく使う

## 復活の驚異現象&新企画

こちらは読者から送られてきた「バーチャ2」の驚異現象だ。まずは自分はカゲを使い、相手に半月蹴り（敵が背後時に凸K）を当てる。相手に後転起き上がりをしてもらい、その上を自分は雷龍飛翔脚で飛び越える。すると後転起きをした側のキャラが、一瞬ではるか彼方までワープしてしまう。結構対戦でも狙ってできるのだが…。(投稿者 北海道/岩佐たけし)



◎「バーチャ2」はまだ驚異現象の投稿が少ない。見つけるなら今だ



◎半月蹴りで転ばせて、相手の後転起きに重ねて雷龍飛翔脚を出す。相手はカゲかウルフのみ

## 『バーチャ2』驚異現象大募集!

以前にこのコーナーで告知した、サターン版「バーチャ」の驚異現象をまとめた小冊子について御記憶の方はいるだろうか。長らく眠っていたこの企画だが、どうせなら「バーチャ2」のものも網羅しようということで、この度再始動することとなった（忘れてたわけではないぞ）。というわけで、この場を借りてあらためて読者の方からの投稿を募りたいと思う。プレイしていて見つけた「バーチャ」の

不思議な面白い現象をぜひ送って欲しい。あて先は次のページの「驚異現象係」までよろしく。

さあさっそくプレイだ!



◎「バーチャ」ネタもまだ募集中



◎一見何でもない写真だが、よく見るとタイム表示があるし、キャラや服の色も…。一体これは!?

あら? 何かヘン!?

続報 これがジャッキー革ジャンだ

前々号のこのコーナーで紹介した、ジャッキーのライダーズジャケットがいよいよ発売になった。今回は実際の製品版の写真を入手できたので公開しよう。右の写真を見てもらえば分かるように作りは設定にほぼ忠実になっていて、背中ファイヤーパターンも実に鮮やか。全国のコスプレイヤー御用達の「コスチュームパラダイス」の手によるものだから、素材やクオリティに関しては◎の保証付きだ。これを着てゲーセンや「バーチャ」のイベント会場を闊歩すれば、注目の的になること間違いな

しだ（髪もきちんと立てよう）。サイズはMとLの2種類で、定価は税込みで49800円となっている。制作は新声社。少数生産品なので、早めの購入をお勧めする。問い合わせは03-3770-3383、コスパシヨップまで。



「いやーいいっすね」とジャッキーさんも御満悦

これさえ着れば、気分はジャッキー!



今までコスプレしたくても、似た革ジャンが見つからなかった君ももう安心だ

イラスト通信 の〜まる編

今回からイラスト通信は、の〜まる編とテーマ編を交互に掲載していきます。テーマ編は月に1回くらいの掲載になりますが、の〜まる編は

随時受付中! このコーナーが続く限り連載していきます。というわけでこれからもバシバシ気合の入った投稿をお待ちしています。



神奈川県/藍原満月 アニメ版は賛否両論。君はどっち

京都府/桑山圭 国や言葉は違っても、戦いを通して生まれる友情。これは本物



福島県/おバーチャ狂 ジャッキーの革ジャンは女性が着ても似合いそうだが、さて?



群馬県/とらきち リオンのテーマ編より復活。リオンのポートレートは無事買えたかな?

静岡県/GES0950 後ろでスラントやってるジャッキーの背中が何とも愛しい



岩手県/みちのくジャッキー こちらもテーマ編からの復活組。フランス人男性は猫が好きって本当?



栃木県/服部たかし 女優、武道家、少女の3つの顔を持つパイ。それが魅力なのかも



新潟県/MAX月影 2Pサラのアレはピスチエ。ブラじゃないぞ

次回のテーマ編 サラの少女時代 しめ切りは2/15必着

イラスト、その他のハガキのあて先は

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIM サターンFAN編集部  
「バーチャコロシアム」諸々の係まで

# 隠しキャラ使用

ストリートファイターZERO

# STREET FIGHTER ZERO



いよいよ発売された、サターン版「ストリートファイターZERO」。今回は隠しキャラ3人の使用法の公開と、対COM戦でのラスボスの倒し方を攻略。さらにキャラ厳選による最新連続技を紹介。これさえ読めばマスターの称号は君のものだ。

発売予定日	発売中	CD枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	2人同時
開発元	カプコン	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	32・プレイヤーデータ
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

- ☆アーケードモードに豪鬼、ダンが乱入……………P91
- ☆ベガ、豪鬼、ダン使用コマンド公開……………P92
- ☆倒せラスボス、キャラ別COM戦クリア法……………P98
- ☆最新キャラ別連続技集……………P103





# コマンド、早くも公開!!

## アーケードモードに乱入者 その名は豪鬼、ダン

アーケードモードをプレイしている時にある条件を満たすと、2人のキャラが突然乱入し、プレイヤーに戦いを挑んでくる。それがこの豪鬼とダンだ。この2人、特に豪鬼はCOMが操作しているだけ



あって技は正確無比、こちらの動きに対する反応は超早いとかなりの強敵。まともに戦うと、倒すにはかなり苦労させられるだろう。しかし一方のダンとはといえば…。



●使う技は正確無比。一瞬の油断で負ける



●豪鬼に勝つとそのままゲームオーバーになり、エンディングは見られない。ちなみにスーパーコンボで勝つと、なぜか画面が真っ白に

●COMキャラなのでコマンド入力なんか必要なし。正直に起き上がり攻めなんかしようものなら、こんな仕打ちを食らう。まともに戦うだけ損!?

## 史上最弱の乱入者 ダン

乱入はしてくるものの、結局は技の練習台。それがCOMのダンである。こちらが何をしようが反応しないし、必殺技も空振りばかり。はっきり言ってボーナスステ



●同じ勝ちゼリフを5回連続して表示させると、その次のステージでいきなりダンが乱入してくる

ージにも等しいキャラなので、2ラウンドとも90秒残してさっさと倒して次のステージへ進もう。

●何をしようが無反応。遠慮なく練習台になってもらう



●2ラウンド目はレベル3のスーパーコンボで秒殺。こりや楽だね

### COM豪鬼出現条件

アーケードモードのレベル5以上で、豪鬼以外のキャラを選ぶ。1Pなら1Pカラー、2Pなら2Pカラーを選択し、ノーコンティニューでラスボスに到着するまでにスーパーコンボフィニッシュを10回決める。

### COMダン出現条件①

ダン以外のキャラを選び、下記のゼリフセレクト機能を使って同じ勝ちゼリフを続けて5回以上表示させる。  
※ゼリフセレクト機能 勝敗決定後勝ちゼリフをロードするまでの間に、方向ボタンの→←↑↓いずれかを押しながら以下の組み合わせのボタンのどれかを同時に押す。  
①XYZ ②XYA ③ABC ④ZBC

### COMダン出現条件②

ダン以外のキャラを選び、アーケードモードの5人目以降で勝ちゼリフをロードするまでの間に方向ボタン↑とL、Rを同時に押す。



や

# はやり使えるこの3人 使用コマンド堂々公開

## シリーズ最強のパワーを見よ!

ベガといえば、「ストII」シリーズのラスボスとして知らない人はいないだろう。強大なサイコパワーを自在に操り、魔人と呼ぶにふさわしい力で迫ってくる。「ZERO」のベガはかつての「ストII」

シリーズに比べてかなりパワーアップしている。必殺技がどれを見ても強力で、スピードも速い。特にサイコクラッシャーアタックは、まさに一発逆転の恐ろしさを秘めている必殺技なのだ。



### ベガ使用コマンド

カーソルを「?」に合わせ、Lを押しながら  
(1P側)  
←←↓↓←↓↓+XYを同時に押す。  
(2P側)  
→→↓↓→↓↓+XYを同時に押す。  
※2Pカラーを選びたい場合は、ABを同時に押すこと。



サターン版「ZERO」が完全移植なら、当然業務用で使えたあのキャラたちも使えるはず。そんなプレイヤーの期待通り、ベガ、豪鬼、ダンの3人の使用コマンド

はやはり存在していた。業務用の隠しコマンドを試してみても、何だ出ないじゃないかと戸惑った人ももう安心。必殺技やスーパーコンボの使い方も含めて一挙公開だ。

## THE SPECIAL MOVES

### 必殺技

#### ダブルニープレス

←タメ→+K

空中で1回転した後、カカト落としを2発連続で食らわせる。1発目が当たれば2発目も必ずヒットし、相手はダウンする。ガードされてもほとんどスキはないので、キャンセルを交えてどんどん使うと効果的だ。ベガの攻めの基本となる技。



●相手を押し込むには最適の技

#### サイコショット

←タメ→+P

巨大なエネルギーボールを発射する、ベガの飛び道具。相手の飛び込みに対しての対空にもなる。



●コマンド入力を素早く行えば、連続することも可能

#### ベガワープ

←↓↙か→↓↘+PかK×3

4種類のコマンドを使い分けることで、任意の4カ所に瞬間移動することができる。位置は下の写



●画面の中央から、左側の近距離に出現



●画面の中央から、左側の遠距離に出現



●画面の中央から、右側の近距離に出現



●画面の中央から、右側の遠距離に出現

#### ヘッドプレス

↓タメ↑+KかP

高速で相手の頭上に飛んで行き、頭を踏みつける。踏みつけたあとは落下方向を制御できるので、反撃される可能性は低い。なおKをPにするとサマーソルトスカルダイバーになる。



●Kで出すとこのヘッドプレスに



●ヘッドプレス後にPでも出せる

真を参照。消えてから再び出現するまでは当然ながら完全無敵。ただし最後の瞬間には当たり判定があるので、位置を読まれると攻撃を食らってしまう。画面端に追い詰められた時の脱出などに有効。

※コマンドは自分が右向きの場合のものです。

THE SUPER COMBO

スーパーコンボ

ニープレスナイトメア

←タメ→←→+K(1~3)

連続でカト落としを叩き込む、ダブルニープレスの強化版とも言えるスーパーコンボ。レベル1からレベル3で、技の移動距離や攻撃回数が増える。メインで使いたいのはレベル1。しゃがみキックをガードさせてから出すと反撃はまず受けないし、相手にとってはかなりのプレッシャーになる。



①ダブルニーを2回連続で出す

②レベル2だと3回に増える

③最後にホバークックを追加

サイコクラッシャーアタック

←タメ→←→+P(1~3)

「ストII」シリーズでは普通の必殺技だったが、「ZERO」ではスーパーコンボになった。特筆すべきはその攻撃判定の巨大さと、ヒットした時の攻撃力。レベルごとにヒット数と移動距離が異なるが、レベル2と3はまさに必殺技という感じの破壊力を誇る。



④出た瞬間は無敵。起き上がりにも使えない



①レベル1は移動距離も短い

②レベル2は4ヒットする

③レベル3は移動距離が無制限

チェーンコンボがなくても強い!

「ZERO」には通常技を連続でつなげるチェーン(もしくはZERO)コンボというシステムがある。基本的に登場する全キャラがこれを持っているが、ベガだけはなぜかチェーンが存在しない。また必殺技キャンセル(必殺技を出すことで戻りのモーションをカットできる)可能な通常技も少ない。そのかわり必殺技には強力なものが多く、必然的に必殺技に頼った戦い方になる。

地上戦で多用するのは立ち、しゃがみの中キック。立ち中キックは横へのリーチが長く出も速いので、相手の技の出がかりを潰した



①立ち中キックで相手を牽制しろ。技の出がかりを狙うのだ

りするのに有効だ。またしゃがみ中キックは必殺技キャンセルが可能のため、ここからダブルニープレス、サイコショット、ヘッドプレスなどの連携に持っていく。どれも出が速く、攻撃力も大きい技なので、相手にとってはかなりのプレッシャーになるだろう。



②ZEROカウンターもかなり使い易い



③ベガはジャンプ攻撃に対して余り強くないので、対空をうまく使う必要がある。使えるのはこのジャンプ中キックや、地上では立ち、もしくはしゃがみ強パンチというところ

④対空手段としても使えるサイコクラッシャー。こちらが打ち負けることはほとんどないので、スーパーコンボゲージに余裕があれば常に狙っていこう

サイコクラッシャーの恐怖

ベガの恐ろしさ、それはすべてサイコクラッシャーアタックに集約される。ヒット数から見ればさほど大したことはないようだが、凄まじいのはその破壊力。レベル2以上なら体力ゲージ半分以上は軽く奪える。空中ガードもできないので、対空としての性能も申し分ない。またキャンセルでも出せるので、連続技としても有効だ。

また使い易さはサイコクラッシャーにやや劣るが、ニープレスナイトメアも連続技としてはかなり



⑤このしゃがみ中キックをキャンセルする

強力。キックボタン連打で出せる分、慣れない人はこちらの方が使い易いかもしれない。その他のベガの主な連続技は以下の通り。



⑥大道芸。ヘッドプレスで気絶すれば決まるかも。ちなみにレベルは3



⑦ベガの連続技の基本。常にタメを作っておくことを心掛けよう



⑧ダブルニーの連続技の発展型。コマンドは素早く入力すること

## 鬼神の攻めでねじ伏せろ

リュウ、ケンの師と自らの師を殺意の波動で殺め、今もなお自分と対等に戦える強敵を求めてさまよう男、豪鬼。「SPAII X」からシリーズに登場した豪鬼は、その余りの強さが逆に人気を呼び、以後のカプコンの格闘ものに度々登場。そして当然のごとくこの「ZERO」にも登場することとなった。「ZERO」での豪鬼

は基本能力の高さに加え、豊富なチェーンコンボやキャンセル技、そしてスーパーコンボの使い勝手の良さも相まって、最強とも呼べるキャラとなっている。無数の攻めのバリエーションを持ち、相手に反撃のチャンスすら与えずに倒していく豪鬼。まさに「勝ちたい人が使うためのキャラ」と言える。



### 豪鬼使用コマンド

カーソルを「？」に合わせ、Lを押しながら  
(1P側)  
←←←↓↓↓+XYを同時に押す。  
(2P側)  
→→→↓↓↓+XYを同時に押す。  
※2Pカラーを選びたい場合は、ABを同時に押すこと。



## THE SPECIAL MOVES

### 必殺技

#### 豪波動拳

↓↘→+P

豪鬼の攻めのメインとなる飛び道具。発射速度も速く、近距離でキャンセルで当てれば相手をダウンさせることができる。



●近距離で当てると相手をダウンさせられる

#### 豪昇龍拳

→↓↘+P

完全無敵の対空必殺技。中なら2発、強なら3発ヒットする。また竜巻斬空脚から空中コンボとして使うこともできる。



●強の豪昇龍は根元から当たれば3発ヒット

#### 竜巻斬空脚

↓↙←+K

空中で連続ヒットする竜巻。中は2発、強は3発ヒットする。中と強はジャンプ後の膝にも攻撃判定があるのが特徴。



●出がかりは無敵で、膝にも攻撃判定がある

#### 空中竜巻斬空脚

空中で↓↙←+K

空中で出せる斬空脚。地上版と同じく連続ヒット能力がある。上昇中に出すか下降中に出すかで、空中移動距離が変化する。なお膝の判定は出現しない。



●リュウ、ケンのもと同じ。連続ヒットあり

### 灼熱波動拳

←↙↓↘→+P

ヒットすると相手は燃えてダウンする。弱中強でそれぞれ1~3発の連続ヒットがある。発射後の硬直は恐ろしく長いので、キャンセルで出すことすら危険。



●中は2発、強は3発ヒットする。硬直が長い

### 斬空波動拳

空中で↓↘→+P

豪鬼の強さの一因。足の遅いキャラや無敵必殺技のないキャラは、かなり苦しめられる。弱中強で発射角度とスピードを選択できるのもおいしい点だ。



●空中から斜め下に発射。弱中強を撃ち分ける

### 阿修羅閃空

←↙↘か→↓↘+PかK×3

コマンドの使い分けで任意の4カ所に移動できる。移動している間は完全無敵だが、技の終わり際に無防備状態がある。



●敵に対し左側の遠距離に移動



●敵に対し左側の近距離に移動



●敵に対し右側の遠距離に移動



●敵に対し右側の近距離に移動

※コマンドは自分が右向きの場合のものです。

## 百鬼襲

↓↘→+P  
(追加入力で以下の5つに変化)

最初のコマンドを入力したあと下記のコマンドを追加入力すると、それに応じた5種類の技が出せる。使用頻度はあまり多くない技。



①百鬼豪斬

●着地してその場で足払いを出す

各技コマンド	③空中でK
①入力しない	④敵の頭上でP
②空中でP	⑤敵の目前でK

②百鬼豪衝



④百鬼豪砕



⑤百鬼豪墜

●敵がダウンするパンチを出す

●カカト落としとして攻撃する

●空中膝落とし。投げ間合いは狭い

●飯綱落とし。同じく間合いは狭い

## 瞬獄殺

弱P弱P→弱K強P

相手に滑るように近づいてつかんだ後、合計15発の打撃技を食らわせる。スーパーコンボゲージがレベル3の時のみ出せるため、オートガードのイージースーパーコ



●起き上がりに重ねて出すとほぼ回避不能。極悪

ンボでは使用できない。コマンドは一見単純だが入力受付が非常にシビアなため、そう簡単に出すことはできないのが特徴。

見た目は打撃技だが実際は投げ技扱いなので、相手はガード不能。ただし無敵必殺技やしゃがみキックなどで簡単に止められてしまう。

## 強さの要 斬空波動拳

豪鬼は基本能力がすべて高く、必殺技も強力なものがそろっている。地上ではキャンセル豪波動で相手を押さえ込み、スキあらば飛び込みからのチェーン、連続技でゴツソリと体力を奪う。また斬空波動は地上、空中を問わず相手を近づけないため、強さを発揮する。間違いなくメインで使える技だ。



●斬空波動は相手との距離によって弱中強を撃ち分ける。メインは強



●チェーンコンボはリュウ、ケンと同じような感じで使える



●→中Pの頭蓋破殺は下段ガードできない。選択攻撃に使える

## THE SUPER COMBO

### スーパーコンボ

## 天魔豪斬空

空中で↓↘→↓↘→+P(1~3)

斬空波動の強化版。ヒット数はレベルでそれぞれ4発~8発に変化する。空中ガードは可能だが、発射後豪鬼は大きく跳ね返るので



●斬空波動の強化版。最後の削りに使うのが有効か

反撃はほぼ受けないと考えていい。技が発動した瞬間は無敵なので、相手の飛び込みに対して相打ちOKで狙ったり、対空技演しに奇襲的に使ってみると効果的。

## 何でもかんでもコンボになる

豪鬼の地上での通常技は、ほとんどすべてがチェーンもしくは必殺技キャンセルが可能。このため弱系の技が1発当たれば、続いたのチェーンもすべて決まってしまう。基本的にはやはりしゃがみキック系を多用。相手をダウンさせ

て常に戦いの主導権を握りたいところだ。そして起き上がりの攻め込みこそが豪鬼の真骨頂。阿修羅閃空などで相手を惑わせ、チェーンからの連続技を決める。下の連続技はその一例。ここ一番で確実に決められるように練習しよう。



●空中ヒット判定のある必殺技を利用した、お手軽連続技

●中キックの直後に減殺豪昇龍を素早く入力するのがコツ

## 滅殺豪波動

→↘↓↙←→↘↓↙←+P(1~3)

腰溜めに構えを取った後、豪波動の強化版を発射。レベル3では最大8ヒット。威力は最強だが、コマンド入力が難しい。



●巨大な豪波動を重ねて撃つ。威力はバツグン



## 滅殺豪昇龍

↓↘→↓↘+P(1~3)

こちらは豪昇龍の強化版。レベルごとに横への移動距離とヒット数が変化する。コマンド入力が簡単なのも強みだ。



●豪鬼版昇龍。連続技にも組み込み易い



## すべてが中途半端なヤツ!?

「ZERO」でのオリジナルキャラとなるダンは、格闘家であった父をサガットに殺されている。その恨みを晴らすため独自に修行を積み、我流の拳法を習得した。道着や技の型がリュウ、ケンと似ているのはかつて同じ流派で修行をしていたためだ

が、途中で破門になったため、すべての技が中途半端になっている。というのがダンに関するキャラ設定である。COMとして登場するダンはともかく、実際に使ってみるとかなりクセのあるキャラだと分かる。勝てないというほどではないが、常勝するのはかなり辛い。



### ダン使用コマンド

カーソルを「?」に合わせ、LとRを押しながら  
(1P側)  
YXABYを続けて押す。  
(2P側)  
YBAXYを続けて押す。  
※最初から最後のボタンまで、1秒以内に入力すること。



## THE SPECIAL MOVES

### 必殺技

#### 我道拳

↓↘→+P

飛ばない波動拳。これは飛び道具というより、スーパーコンボゲージのタメに利用するのがメインの使い方。発射位置が高いので、一応対空にも使える。



●飛ばす距離はこれだけ。連続技にもならない

#### 晃龍拳

→↓↘+P

無敵時間の短い晃龍拳。強だと少し無敵時間は長くなるが、完全ではないので対空技として過信するのは危険。ヒットすれば相手がダウンするのが救い。



●無敵時間は短い。相手をダウンさせられる

#### 断空脚

↓↙←+K

一番使える必殺技。弱は1発、中は2発、強は3発の空中回し蹴りを出しながら前方に飛んでいく。特に強の断空脚の威力は目を見張るものがある。



●弱は山なりにジャンプして、1発蹴りを出す



●中は移動距離が倍に伸び、2段階蹴りになる



●強はほぼ一面分を飛び、3段階蹴りを出す

## THE SUPER COMBO

### スーパーコンボ

#### 震空我道拳

↓↘→↓↘→+P(1~3)

少し飛ぶ真空波動拳。スーパーコンボなので連続ヒット能力があり、連続技に組み込むことができる。レベルごとに3~8発ヒットし、相手の飛び道具なども貫通するので使い勝手はまあいい方だと言える。



●レベル1はこのくらい飛ぶ



●レベル3だとここまで伸びる

#### 晃龍烈火

↓↘→↓↘→+K(1~3)

ケンの晃龍裂破と似ているが横への伸びが余りないため、密着して出さないと途中でスカってしまう。レベル3でようやく少し横に伸びるものの、実戦で使うにはかなり不向きな技。



●レベル1はその場で撃つだけ



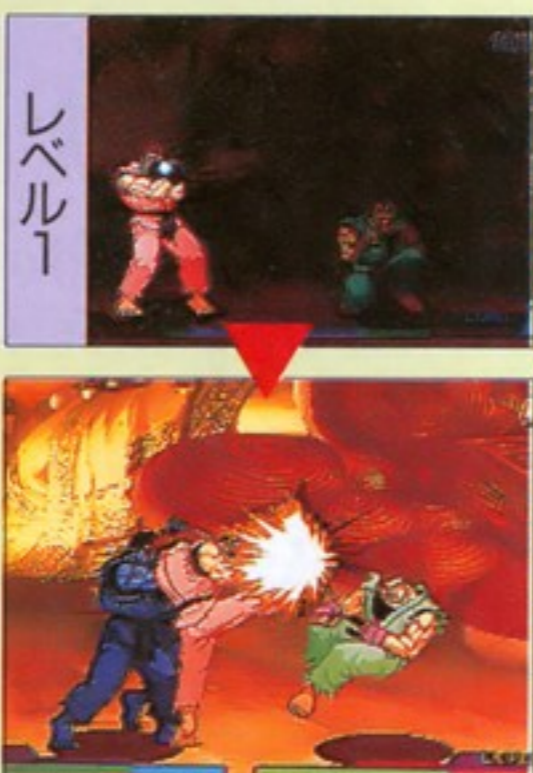
●レベル3は少し横に伸びる

※コマンドは自分が右向きの場合のものです。

## 必勝無頼拳

↓↙←↓↙←+K(1~3)

格闘ゲームで言うところのいわゆる乱舞である。その場で猛烈な打撃技を繰り出すが、このときに近くの相手を吸い寄せせる性質がある。レベルごとの威力は相当開きがあり、レベル1では5ヒットだが、レベル3では12ヒットにまで増える。ただしこれらは全部決まるわけではなく、一部空振りすることもある。



レベル1

●構えを取った後、その場で連続蹴りを繰り出す。食らった相手は吹き飛んでダウン



レベル2

●レベル2はすべてパンチで攻撃する。最後に昇龍拳がヒットして終了。計7ヒット



レベル3

●レベル3は連続蹴りの後、再びパンチで攻撃。昇龍拳で締めて、計12ヒットになる

## 断空脚にすべてをかける

ダンの必殺技はどれも一長一短があり、とてもリュウ、ケンと同じ感覚で使うわけにはいかない。使い道としては、我道拳はスーパーコンボゲージのタメ専用にし、昇龍拳は対空専門、そして攻め込むときは強の断空脚を使う。

通常技では立ち弱系の技しかチェーンとして使えないので、相手をダウンさせたいときは立ち弱キック→しゃがみ強キックを使おう。昇龍拳は無敵時間が短いため、強力な飛び込みには負けることもかなり多い。そのときはしゃがみ強パンチを対空技に使うと良い。また断空脚を使うならしゃがみ中、

強キックにキャンセルをかけて使うのがベター。断空脚は一発が強力なので積極的に狙っていこう。ダンは決して弱いキャラではない。



●しゃがみ中キックで牽制する



●ZEROカウンターは地上戦で有効

### メインは強断空脚

ダンの必殺技で一番強力なのは強の断空脚。モーションこそでかいが、ガードされてもそれほどスキはないので連携として使ってもかなり強い。立ち弱パンチのチェーンからつなげると、体力ゲージの約半分は軽く奪えるぞ。ダンの攻めは、1にも2にも断空脚だ。



●強の断空脚は破壊力抜群。スーパーコンボよりも使えるかも

## 1発入れれば勝ちはもらった

必殺技にクセのあるダンらしく、スーパーコンボもかなり使うチャンスが限られる。どれも相手がほぼ密着状態でないと決まらないものばかりなので、必然的にキャンセルから出せることが絶対条件になる。連続技として実用的に組み込めるのは、昇龍烈火を除いた2つ。どちらもレベル2以上で出すのが望ましいが、それまでにいか

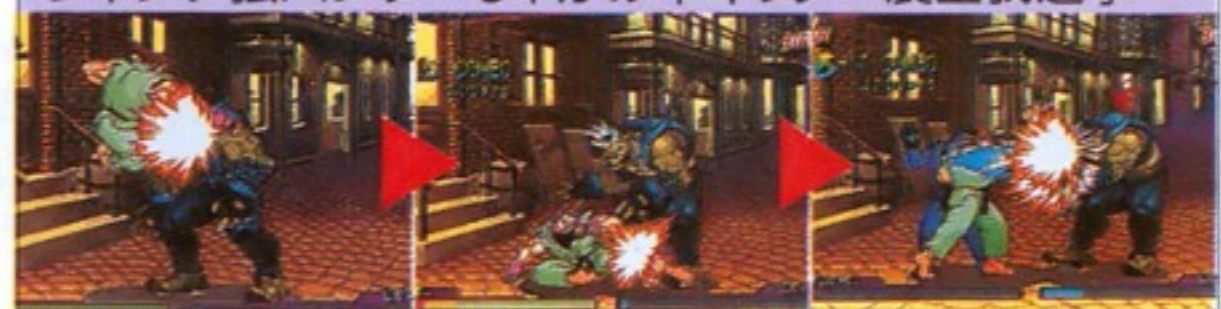
にZEROカウンターでスーパーコンボゲージを減らさないようにするのが課題。常に攻めていれば問題ないが、相手のZEROカウンターには注意。せっかくの流れが変わってしまうぞ。うまく相手の懐に飛び込んだら下記のような連続技で大ダメージを与えよう。強断空脚と、レベル3震空我道拳は特に強力なのでマスターしよう。

しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチ→強断空脚



●弱パンチと強パンチのつなぎはチェーンではないので注意

ジャンプ強パンチ→しゃがみ中キック→震空我道拳

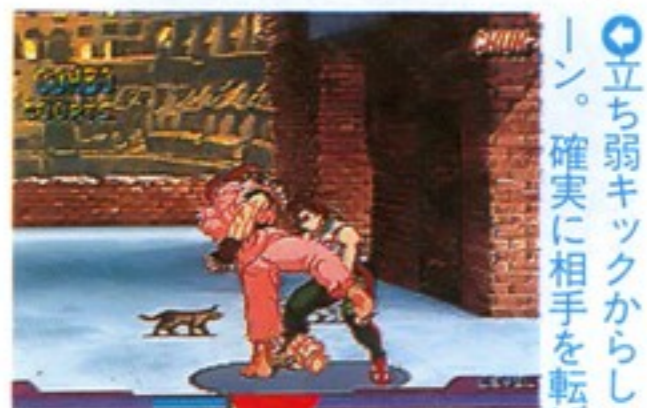


●リュウの連続技と基本的には同じ。レベル3はここで使え

ジャンプ強パンチ→しゃがみ中パンチ→必勝無頼拳



●キャンセルが遅いと、無頼拳が最後まで当たらないことも



●立ち弱キックからしゃがみ強キックへのチェイン。確実に相手を転ばせたい時に使おう



●しゃがみ強パンチは対空の他に、連続技へのつなぎとしても有効

## おまけコラム

以前本誌の「ZERO」の紹介記事で、一部のキャラの声が変更されていると書いたが、それは誰であろうこのダンのこと。我道拳の「オラァ！」とか、業務用では聞けなかった新しい声がサターン版では聞けてしまうのだ。これでダンも人気が出ること間違いなし？



●移植されて生まれ変わったダン。挑発も無敵になった!? (ウソ)

# C COM戦に勝つ! キャラ別ラスボスクリア講座

アーケードモードはCOMとの戦い。当然最後のラスボスに勝たなければエンディングは拝めない。ここでは各キャラが戦うボスキャラと、その倒し方を見ていこう。



## VS.ガイ

### ●ソドム

なお今回は、オプションでゲームレベルを4にした場合のものをサンプルとして使用。なおレベルを上げると、動きや難易度がガラッと変わるので注意して欲しい。

ガイを敵に回した場合2択、3択攻撃が脅威だが、それはあくまで対人戦でのこと。相手はしょせんCOMキャラ。パターンにはめてスカッと勝ってしまおう。

ソドムでプレイした場合、ラスボスはガイになる。「ファイナルファイト」の因縁の対決が再現されるわけだ。COMガイの動きはよくみれば非常に単純で、疾駆けからの投げ、影すくい、首狩りの選択攻撃のほか、ズカズカ歩いてきてのチェーンがメイン。チェーンは基本通り上段→下段の順につないでくるので下ガードで様子を見ればいい。また一瞬しゃがむかバ

ックジャンプしたら、次に疾駆けが来る合図。スライディングで早めにつぶしておこう。一度転ばせたら、起き上がり立ち強キック→強ジゴクスクレイブの黄金パターンにはめる。事実上これだけでOKだ。残り体力が少なくなると使ってくる武神剛雷脚は、ZEROカウンターで確実に返そう。



歩いてくるところにタイミング良く立ち強キック。これだけでもいい



疾駆けを見たらスライディング



首狩りだって怖くない



立ち強キックから強ジゴクスクレイブ。ソドムの基本戦法はCOM戦でも効果的だ



武神旋風脚の空振りには技の入れ放題だ

## 技別対処法

疾駆け	スライディング
首狩り	ZEROカウンター
飛び蹴り	しゃがみ強P
武神旋風脚	着地後攻撃



## VS.ローズ

### ●ベガ

ベガと同じく精神エネルギーを武器に戦うローズ。善のパワーが勝つか、悪のパワーが勝つか、それはプレイヤー次第。勝ってこの手で世界を悪に染めるのだ!

先のページで公開したコマンドを使ってベガでプレイした場合、最後にローズと戦うことになる。ローズに限らないが、COMはこちらの飛び込みに対してはほぼ完璧に対応してくるので、無闇に動いても無駄。ベガの場合は離れてサイコショットを撃ち、近づいてきたらダブルニーやヘッドプレスで確実にダメージを与えていく。端に追い詰められたらワープで遠くに逃げよう。後半に飛び込んでくるようになったら、引きつけてサイコクラッシャーを当てろ。



ソウルリフレクトがあるので、連発は禁物



遠めの対空には立ち強キックを使おう



キャンセルからのヘッドプレスは、COMといえど簡単に反応できない



チェーンでラッシュをかけてきたら、ZEROカウンターで返そう

## ソウルスルーを見逃すな

COMのローズは時々意味もなくソウルスルーを連発することがある。この時は一気にダメージを与える最大のチャンスだ。連続技を決めてもいいが、ゲージがあればやはりサイコクラッシャーだ。



意味もなく跳びまくるローズ



もちろんサイコクラッシャーも当てられる。反応を速くしろ

## 技別対処法

ソウルスパーク	ヘッドプレス
ジャンプ攻撃	立ち強キック
	ZEROカウンター





## VS.リュウ

- ケン
- サガット

主人公キャラだけあって堅実な強さを誇るリュウ。COMが操るとかなり手に負えないキャラになる。しかし相手をよく見れば、付け入るスキはいくつもあるのだ。

## ケン

リュウも「ZERO」ではついにラスボスとして登場する。COMリュウは、まるで攻めの見本のような戦いをしてくるのが特徴。しかしケンも基本能力では負けていないので、別段強敵というわけではない。気をつけるのは無闇に飛び込まないことと、起き上がりに近づかないこと。超反応で返されるぞ。基本的に波動拳を撃つパターンを覚えて飛び込み、連続技で確実にダメージを与えていく地道な戦法がメインになる。その他のリュウの各技の対処法は写真と表を参考にしてもらいたい。



●COMは飛び込みの対処や対空が実にうまい。こんな技で返してくる



●起き上がりに近づこうとするといきなりの真空波動がくる。注意しろ



●竜巻往復ラッシュは、落ちついてしゃがみ強パンチで返そう



●しゃがみキックのチェーンはZEROカウンターで返す。ゲージを惜しむ必要はない



●波動拳を先読みして飛び込んだら、連続技で一気にダメージを与えよう

### 技別対処法

チェーンコンボ	ZEROカウンター
竜巻旋風脚	しゃがみ強パンチ
波動拳	飛び込んで攻撃
空中竜巻旋風脚	昇龍拳

## サガット

サガットは基本能力がリュウよりもやや劣るため、うっかりすると負けてしまう可能性大だ。飛び道具の性能からして負けているので苦戦はまぬがれない。サガットは動きが遅いため、波動拳を飛び越えて攻撃という戦法が取りにくい。これをやる時はジャンプではなく、タイガークラッシュを使う。うまく飛び越えたら硬直中のリュウにタイガーブロウを当てよう。

また体力が少なくなるとリュウは積極的に飛び込んでくるようになるが、この時は確実にタイガーブロウやタイガークラッシュで迎



●戦いは基本的に波動拳とタイガーショットの撃ち合いになる



●波動拳を飛び越して



●リュウの硬直中にタイガーブロウ

●グランドタイガーはスキが大きい。連発すると簡単に飛び込まれるぞ



撃しよう。間に合わない時はZEROカウンターで。飛び道具の撃ち合いになったらレベル2以上のタイガーキャノン撃てば良い。



●リュウの起き上がりに技を重ねるのは危険。ゲージがある時は要注意



●竜巻にはZEROカウンターが有効。ゲージと相談して使おう



●リュウは「めくり」を多用してくる。この場合は逆方向にガード

●波動拳との撃ち合いになったらタイガーキャノン。飛び込みにもOK



### 技別対処法

竜巻旋風脚	タイガーショット
波動拳	タイガーキャノン
空中竜巻旋風脚	タイガーブロウ



## VS.ベガ

- 春麗 ●ナッシュ
- ローズ ●バーディ
- ガイ

鬼神のごとき強さを誇るCOMベガ。奴を最後の敵とするキャラは多いが、攻略パターンは基本的に一緒、かつ単純。さあ悪の帝王投げはめ大作戦のスタートだ！

## バーディー以外の共通パターン

COMのベガは強い。COMキャラの利点を活かしたプレイヤーへの完全対応、溜めなしサイコや歩きダブルニーなど、もう好き放題にやってくる。しかしこういうキャラほど得てして単純なパターンで攻略し易いもの。果たしてベガもその例外ではないのだ。COMベガは、こちらが特定の技を出して飛び込むとサイコショットを撃ってくる。しかしタイミングがバッチリなら当たらないので、硬直中のベガを投げることができる。このパターンはバーディー以外の全キャラで可能だ。



春麗



○春麗はスタートとほぼ同位置



ナッシュ



○ナッシュはスタートからやや近め

○飛び込みパターンはこんな感じで決める。距離を測るのが重要だ

## COMベガの特徴

COMの操るベガは、プレイヤーキャラとは一部能力に差がある。特に顕著なのがキャンセル不可の

技にキャンセルをかけられること。他にもベガワープの出現時のスキが、ほとんどなかったりする。こういうのって本来問題なのでは！



○COMが好んで使う、立ち中キックキャンセルサイコクラッシャー。開発時の名残か！

## 春麗

基本パターンにバッチリはまる。スタートの時点ですでに投げの間に合っているの、そのままジャンプ強パンチで飛び込んで、ボタン連打で投げれば良い。もし受け身を取られても間合いは変化しないので、また飛び込めばOKだ。しかしパターンが崩れて攻めに回られると、ガードに徹して反撃のチャンスを待つしかないのが辛いところ。ZEROカウンターなどをうまく使っていこう。



○春麗が一番パターンにはめ易い。パフエクトも可能だ



○ダブルニーは2発目でないと、ZEROカウンターがスカってしまう



○速く出てきたサイコクラッシャーは気功掌で撃墜。気分爽快

## 技別対処法

ダブルニープレス	ZEROカウンター
サイコクラッシャー	天昇脚 気功掌

## ローズ

ローズはベガに対しては比較的对等に戦える。基本パターンはもちろのこと、ベガのあらゆる攻撃に対して返し技があるので一方的に攻められることはない。ヘッドプレスは早めのしゃがみ強パンチやソウルリフレクトで落とすこ



○対空にはこれが一番



○サイコショットは確実に返そう

とができる。サイコショットは中リフレクトで弾き返す。この弾にベガが当たってくれることもあるので一石二鳥だ。またダブルニーやサイコクラッシャーなどの強力な技もすべてZEROカウンターで返すことができるので、ラッシュをかけられてもさほど怖くはない。この時は必ず中、強キックのチェーンのおまけをつけてやろう。



○ZEROカウンターの後は、追い打ちも確実に決める



### チェーンを決めよう

ベガはもともと近距離からの飛び込みには弱いキャラだ。COMとて例外ではないので、ローズのようにジャンプの軌道が鋭く、攻撃判定も大きいキャラは連続で飛び込む戦法も有効。ジャンプ攻撃



ジャンプ攻撃が入ったらチェーンに持っているくせをつけよう。普段の練習がものを言うぞ

が当たればチェーンにつながくこともできる。ちなみにソウルリフレクションで分身してからスライディングをガードさせると、反撃しようとして分身の攻撃を面白いように食らってくれるぞ。



ベガは分身のトラップに引っかかり易い

### 技別対処法

サイコショット	ソウルリフレクト
ヘッドプレス	しゃがみ強P
ダブルニープレス	ZEROカウンター
サイコクラッシャー	

### ナッシュ

ナッシュはこの5キャラの中では、先の基本パターンがかなり決まりにくいキャラ。ジャンプの軌道にクセがあるのが原因だが、1、2回やってうまくいかなかったらそのラウンドは戦法を変えたほうがいい。とりあえずまともに戦う方法としては、普通の対戦のように待ちの戦法が有効。ソニックは溜めなしヘッドプレスで返されるので、遠距離で撃つのは危険。ヘッドプレスをガードしたら着地点に立ち強キックを置いておこう。



有効な返し技の一つ



溜めができていればサマーソルトでOK。引きつけて出そう

サイコクラッシャーは溜めができていればサマーソルトで返せるが、ZEROカウンターのほうが確実。またローズのように飛び込みからのチェーン→サマーも有効だ。

#### 立ち状態ならZEROカウンター



ジャンプ攻撃が決まったら、チェーンからのサマーソルトで葬り去れ

### 技別対処法

ヘッドプレス	ガード後立ち強キック
サイコクラッシャー	サマーソルトシェル
	ZEROカウンター

### バーディー

バーディーは足が遅いため、基本パターンに持ち込むのは非常に辛い。そこで比較的確実に勝てるパターンを使う。まずスタートしたら画面端まで下がり、ベガが近づいてくるのを待つ。そしてダブルニーをガードしたらマーダラーチェーンを決めるのだ。さらにベガの起き上がりにブルリベンジャー（キックで出す方）を重ねればほぼ捕まえることができるぞ。



マーダラーチェーンはパッドだと非常に出しにくい。ジョイスティック必携パターンか？



マーダラーのあとには中ブルヘッドで追いつける



サイコクラッシャーに対しては、これが一番確実な反撃



スーパーコンボゲーができれば狙おう

### 技別対処法

ダブルニープレス	投げ
サイコショット	ブルリベンジャー
サイコクラッシャー	ZEROカウンター

### ガイ

ガイもジャンプ軌道にクセがあるので、基本パターンは失敗し易い。これ以外にはベガを一度ダウ

#### そのまま歩いて投げることも可能



ベガの起き上がりを見てから武神イヅナ落としを出す。飛び越すくらいに飛ぶのがコツ

ンさせたあと、起き上がりに武神イヅナ落としを重ねる方法が有効。どちらかと言えばこちらのパターンの方が確実かもしれない。好みで使い分けるといいだろう。



#### ヘッドプレスは武神旋風脚で返す



ZEROカウンターは悲しいかな空振りにはならない

### 技別対処法

サイコショット	武神イヅナ落とし
ヘッドプレス	武神旋風脚



## VS.サガット

- アドン
- リュウ

サガットは「ストII」シリーズの皆勤賞キャラのためか、動きのパターンは基本的に同じ。馴れた人にはかなり戦い易い相手。怖いのはタイガーキャノンだけだ。

## アドン

アドンは必殺技に頼った戦いになりがちなので、サガットとはいい勝負。とりあえず勝つだけなら、タイガーショットを撃ったのを見てから強のジャガーキックで飛び込めば良い。上段下段問わず飛び越してヒットさせることができる。これが対サガットの基本戦法だ。他には画面端から強のジャガートゥースを連発するのも有効。サガットは何か技を出そうとして食らってくれるのだ。ただし打点が高いと食らい投げされたり、反撃されたりするので注意。基本的にサガットには、この2つのパターンだけで勝つことができる。



●飛び込みはジャッティングキックで返そう。早めに出すのがコツ



●COMの悲しさか、ジャガートゥースはすべて律儀に食らってくれる



●ジャガーキックはタイガーショットを飛び越えられる。うまく使おう

## T.ブロウの空振りを狙え

後半になるとサガットはタイガーブロウを連発してくるようになる。ジャンプ弱キックからの連続技を狙ってくるので、しっかりガードすれば反撃は容易だ。とりあえず弱パンチ→中キック→しゃがみ強キックのチェーンコンボを決めてやろう。もちろん2つのスーパーコンボも決めることができる。



●サガットが落ちてくるところに、渾身のスーパーコンボを叩き込め

## 技別対処法

タイガーブロウ	着地後攻撃
グラントタイガー	ジャガーキック

## リュウ

リュウとサガットは元祖「ストリートファイター」以来、因縁の対決。基本的能力はリュウの方がはるかに上なので、さほど苦心することなく戦えるだろう。案外楽とは言ってもさすがにラスボスだけあって、そう簡単に勝たせてはもらえない。COMサガットは基本的にタイガーショットをメインに攻めてくる。しかし撃ち方自体はワンパターンなので、タイミングを見て飛び込もう。ジャンプ強キックが当たったら続いてチェーンに持ち込む。以後は繰り返して勝つことができる。飛び込み以外の接近手段としては強空中竜巻が有効。またゲージが溜まっていればタイガーショットに対して真空波動を撃つのもいいだろう。



●流れはこう。チェーンでなくても良い



●強空中竜巻は接近に攻撃にと非常に重宝する。ジャンプと同時にさせ



●撃ち合いになったら真空波動。ダウンを奪えるレベル2以上で出そう



●無闇に波動拳を撃つと飛び込まれる。硬直が長いので注意しよう



●サガットも当然撃ち合いの時にスーパーコンボを狙ってくるぞ

## ダウン回避で反撃

飛び込みに失敗してタイガーブロウなどを食らってしまった時、ダウン回避技を使ったパターンがある。自分が画面端を背にしている時技を食らって、ダウン回避技で再び接近する。ここでサガットは大抵タイガーショットを撃つので、起き上がりに真空竜巻を決めて一気にKOを狙うのだ。

●素早い入力が必要だが決まるとカッコイイ。真空竜巻はレベル3だ



## 技別対処法

ジャンプ攻撃	昇龍拳
タイガーショット	強空中竜巻旋風脚

# コンボを極めろ キャラ別連続技小特集

「ZERO」ではチェーンを使ったものや必殺技、スーパーコンボまで、連続技には事欠かない。登場全13キャラの中から今回は5

キャラの連続技をピックアップして紹介しよう。中には普通ではできないようなものもあるぞ。さあ実際に挑戦してみよう。



**ローズ**  
56ヒット

- ソウルイリュージョン
- ジャンプ弱パンチ
- しゃがみ弱パンチ
- スライディング連打

これはトレーニングモードのノーマルでのみ可能な遊び。まず相手を5回以上気絶させ、以後気絶しないようにしておく。次に画面端でローズがレベル3のソウルイリュージョンを出し、上の見出しにある一連の動作を行うと、最高56ヒットをたたき出すことができる。一応ローズの最多連続技。



①下準備のため、最初に最低5回は相手を気絶させておく必要がある



②スライディングは斜め下に入れっぱなしで、中キックを連打しておこう



**サガット**  
16ヒット

- ジャンプ弱キック
- 立ち弱パンチ
- しゃがみ中パンチ
- タイガーレイド
- 強タイガープロウ

最初のジャンプ弱キックは、いわゆるめくりであることに注意。次に弱パンチ→中パンチとチェーンでつなげ、これにキャンセルをかけてタイガーレイドを出す。この時相手が画面端に押しつけられるような形になったら、先行入力で着地と同時に強タイガープロウ。すると見事にヒットするのだ。



①これがめくりのジャンプ弱キック。COMもよく使ってくる技だ



②タイガーレイドはレベルを問わずOK。タイガープロウはタイミング命



**ダン**  
14ヒット

- ジャンプ中キック
- しゃがみ弱パンチ
- 必勝無頼拳

必勝無頼拳を組み込んだダンの連続技。ジャンプ中キックはめくりなので注意。2発目の弱パンチ

を素早くキャンセルしないと、レベル3の無頼拳がすべてつながらないことがあるので覚えておこう。



①全部入れれば14ヒットになるということ。この写真は実はミスっている…



**ベガ**  
7ヒット

- しゃがみ中キック
- サイコクラッシュアタック

スーパーコンボがらみのベガの実用最多コンボ。中キックからのキャンセルは先行入力気味に行う必要がある。ちなみにスーパーコンボのゲージはレベル3で使用。



①サイコショットが、他にも、ギリギリ連続技になるのだ



②ジャンプ攻撃からもできるが、タイミングは超シビア。無理に狙うことはない



**豪鬼**  
10ヒット

- ジャンプ強パンチ
- 立ち弱パンチ
- しゃがみ中キック
- 滅殺豪昇龍

前のページで紹介した技の手数を増やしたもの。弱パンチが1発増えただけなので、入力もさほど難しくないだろう。弱パンチから中キックはチェーン。中キックが当たると同時に滅殺豪昇龍のコマンドを完成させるようにしよう。



①天魔空刃脚からも可能



①入力も簡単、ぜひとも習得したい連続技だ。タイミングを手に覚えさせよう



ハイパースーツが  
太陽系を駆ける!!

3D

アクションの

新境地!

GHEN WAR

ゲンウォー

TM

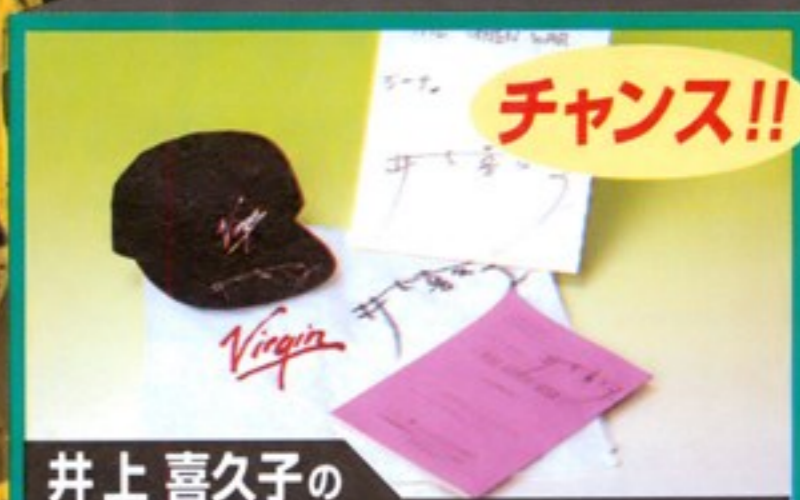
金星から火星、  
そして地球へ...  
侵略阻止への帰還が始まる。  
友好的異星人の罠、  
気づいたのは探査船  
「ダ・ヴィンチ」乗組員のみ。

大人気豪華声優がここに集結!

ジ ナ: 井上喜久子  
ジェナー隊長: 磯部 勉  
ボックスヘッド: 井上 和彦  
アキラ: 関 俊彦  
ブラクストン提督: 糸 博  
レイノルズ: 郷里 大輔  
ウィルソン女史: 松井 菜桜子  
女性ガード: 麻岡 夏未  
男性ガード: 小野 英昭



© 1996 Jumpin' Jack Software, Inc. All Rights Reserved.  
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996  
Ghen War is a trademark of Jumpin' Jack Software, Inc.  
© 1996 Virgin Interactive Entertainment(Japan), Inc.



チャンス!!

井上喜久子の  
サイン入りオリジナルグッズプレゼント、  
アンケートはがきを送ってくれた中から抽選で!!

1996年3月発売予定 価格 5,800円(税抜)

BLACK  
FIRE  
ブラックファイアー



これが迫力

3D

シューティング!!

好評発売中!!  
5,800円(税別)



CHAOS  
CONTROL  
カオスコントロール



INFOGRAMES  
"CHAOS CONTROL" published under license from Infogrames Multimedia.™ S.A.  
© 1995 Infogrames Multimedia S.A. and "CHAOS CONTROL" are trademarks of  
Infogrames S.A. and are used with permission. ALL RIGHTS RESERVED.  
© 1995 Virgin Interactive Entertainment(Japan), Inc.

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント 株式会社

〒103 東京都中央区日本橋浜町 2-28-1 日本橋久松ビル

# NEWS Dynamite!

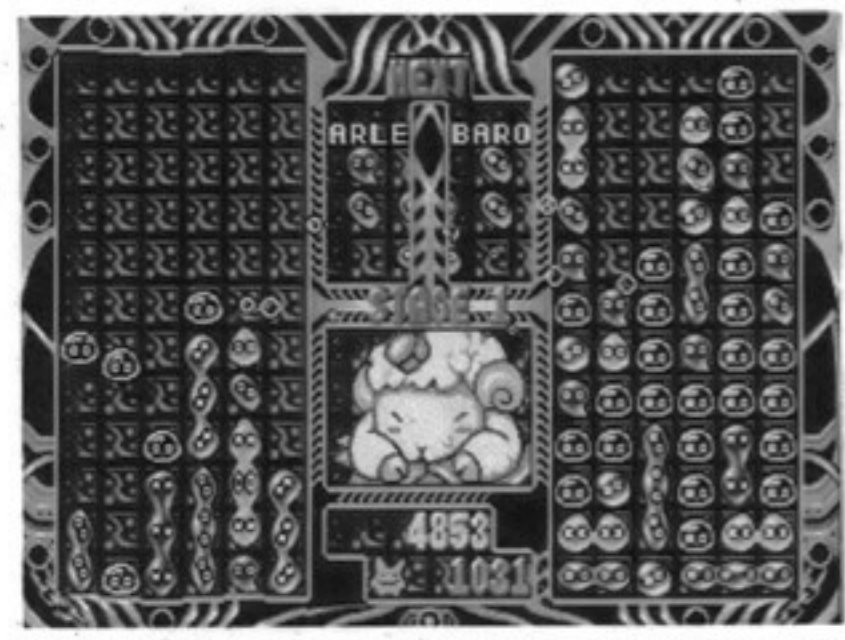
イベント告知からグッズ情報まで、サターンで遊ぶみんなが得するNEWS Dynamite! イベントの告知記事は生モノですので、お早めにお読みくださいませ!!

## TOPIC 最強「ぷよら〜」たちが大集結!! 今年もやるぜ! ぷよマスターズ

今年も、「ぷよぷよ」の日本一プレイヤーを決める「第2回全日本ぷよマスターズ大会」が、きたる3月24日(日)、千葉・幕張メッセで行われることになった。もちろん、今回もメインは「ぷよぷよ通」のゲーム大会。大会優勝者には、アメリカ・ディズニーワールド6日間ペアでご招待など、の豪華な賞品が用意されて

いるのだ。  
また、コスプレ大会、アルル&シェゾ声優オーディション、LMS(田中勝己&BONGO FIVE)のLIVE。そしておやくソクの大じゃんけん大会や、コンパイル系同人誌即売会など、数多くのイベントが目白押しだ。

昨年の大会では、約12000人の参加者を数えたこの大会。今年も、かなり多くの参加希望者が殺到することが見込まれるため、往復はがきによる参加券発行という形式で行われる。  
さて、このイベントに参加したいキミは、往復はがきに郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、出場したい大会名【次の中からの選択、〈「ぷよぷよ通」ゲーム大会〉一般部門(無差別級)、ジュニ



◎大会直前までプレイあるのみ! いろんなハードの「ぷよ通」に慣れておいたほうがいいかも?



◎昨年の「第1回全日本ぷよマスターズ大会」の様子。すごい人の数!!

ア部門(小学生以下)、ナイスミドル部門(30歳以上)、レディース部門(女性のみ)。(コスプレ大会)。(声優オーディション大会)アルル(女性部門)、シェゾ(男性部門)】、好きなハード名【次の中からひとつだけ選ぶ、サターン、メガドライブ、ゲームギア、スーパーファミコン、ゲームボーイ】を明記の上、〒732-91 広島県広島市広島東郵便局私書箱42号まで、ガンガン送ってほしい。応募者が1万名になり次第締め切られるので、早めに申し込もう。

ちなみにゲーム大会は、それぞれの部門の上位4名までが本選に出場



◎コスプレコンテストの様子。はっきりいって、なりきっちゃったモン勝ち

可能。ゲーム大会、コスプレ大会、声優オーディション大会は、ダブルエントリー可能。声優オーディションへの参加は、プロ・アマを問わないことに加え、優勝者は、今後のコンパイルの作品に出演できるらしいので、プロの方もぜひどうぞ!!

以上が大会に参加するための要項なのだけど、このほかにわからないことや、確認したいことがある場合には、☎082-263-6165(コンパイル・ユーザーテレフォン)で聞いてほしい。質問できる時間帯は、祝日をのぞく月~金曜日の、9:30~18:00だ。時間を確認して電話してね!

## TOPIC シミュレーションゲームの祭典! 最優秀賞品は豪華海外旅行

発売中のサターン用シミュレーションゲーム、「シムシティ2000」と「テーマパーク」。2月23日に発売予定の「ザ・タワー」。これら3作品に関するユニークなアイデアや、自分が遊んで作った自信作のデータなどを募集するコンテストが開催されるのは、前号でお伝えしたが、今回は、より詳しく紹介しよう。

賞品は、各タイトルごとに用意され、最優秀賞は「ペアで、ニューヨーク・オランダの旅ご招待(5泊7日)」を計3組。佳作には「高級カメラ」を各タイトル2名ずつ、計6名に。そして、惜しくもこれらの賞にもれってしまった人の中から抽選で「セガサターンオリジナルテレカ」を100名にプレゼントされる。

応募に関しては、アイデア募集とデータ募集の2通りがある。どちらの場合でも、住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上応募してほしい。アイデアで応募する人は、ユニークな都市や遊園地、ビルなどのアイデアを、B4程度の用紙に書き、作品のPR文を添えての応募となる。また、サターンとソフトを持っている人の場合は、ゲームのデータでも応募できる。その際には、上記の応募方法に加え、PR文を添えたパワーメモリー、VTRでの応募も可能だ。

作品の返送に関しては、パワーメモリーに関してだけ対応される。パワーメモリーで応募する際には、返送希望と明記の上、パワーメモリーが入る返送用の封筒に、自分の郵便

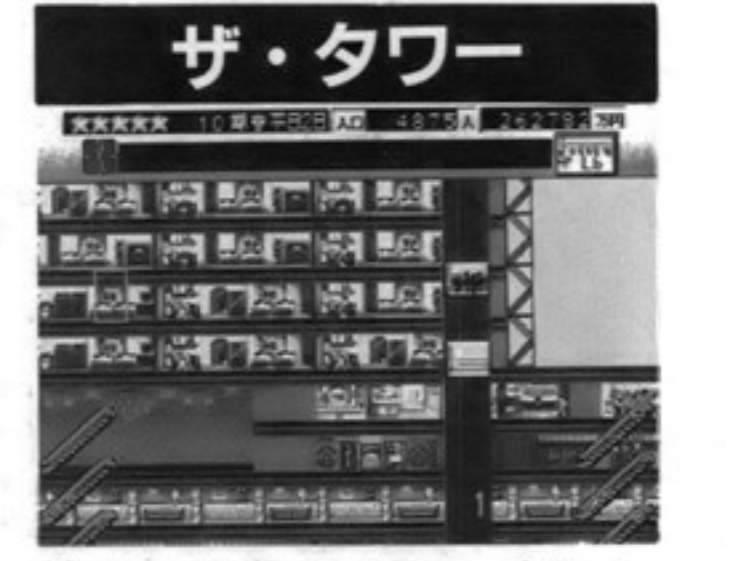


◎どんな街を作るかが楽しいよね。ひたすら、てかくしてみるのもいいかも番号、住所、氏名を記入の上、返送用切手270円ぶんを封筒に添付して応募すればよい。

締め切り: 3月10日(当日消印有効)。  
応募先: 〒101-91 東京都中央郵便局私書箱480号「クリエイティブの達人募集」係まで。  
問い合わせ先: ☎0120-012235 (株)セガ・エンタープライゼス お客様相談センター) 受付時間/月~金曜日の10~17時(祝日を除く)。



◎これだと決めたアトラクションに凝ってみるのも、ひとつの方法



◎ビルの中は住人だらけで、意外にたいへん。発売が待ち遠しいね

**EVENT** 声優さんに会うチャンス!! 『3×3EYES』のイベント

3月27日(水)。東京・日本青年館において、サターン版『3×3EYES〜吸精公主〜S』のゲームイベントが開催されることになったので紹介しよう。

当日は、声優さんたちによる、トークあり、歌あり、芝居ありの楽しい内容を予定。参加声優は、ゲーム本編でヒロイン、パイの声を演じた林原めぐみさんを始め、辻谷耕史さん、小森まなみさんなど豪華な顔ぶれ。

さらには、ゲームで八雲役を担当した辻谷耕史さんが参加している、VAL Project (辻谷耕史、西村智博、立木文彦、玉川紗己子の声優4人からなるグループ) のライブも行われるっていうんだから、一挙両得なイベントなのだ。

今回は、このダブルイベントに、サターンFANの読者30名を、特別に招待しちゃうのだ!! このイベントに参加してみたいと思った人は、「3×3EYESイベント」係までがきで応募してください。ふだんはテレビの画面越しにしか聞くことのできない声優さんたちの演技を、生で体感してみるのもいいかもよ?

なお、当選者の発表は招待券の発送をもってかえさせていただきます。



◎香港ロケ中の辻谷耕史さんと林原めぐみさん。ハデな電飾のバックは、なんなの?



◎ゲームなんだけど、オープニングはTVアニメみたいに動きまくり



◎実際のゲームはこんな感じで進めていくわけ。なぜかみんなニコニコ

**GOODS** 育成ゲームのスタンダード 『卒業 I & II』の設定集発売中

今や、育成シミュレーションゲームの代名詞ともいえるべき「卒業」。サターンでも『卒業II』が発売され、「卒業」もこれから発売されるとあって、まだまだ人気は衰えずといった感じさえある。

そんな「卒業」「卒業II」の設定資料集『卒業 I & II ALBUM』が新紀元社から定価2000円(税込)で発売中。未発表のイラストや原画に加えて、キャラクタパラメータなどの数値変化表まで掲載されているので、攻略本的要素も含んでいる至れりつくせりの内容だ。この本を特別に3名にプレゼント♡ 107ページのあて先の「卒業アルバム」係まで。



いつでも、彼女たちに会える。パソコン版をメインにした……『卒業 I & II』の資料設定集 卒業 I & II 攻略本

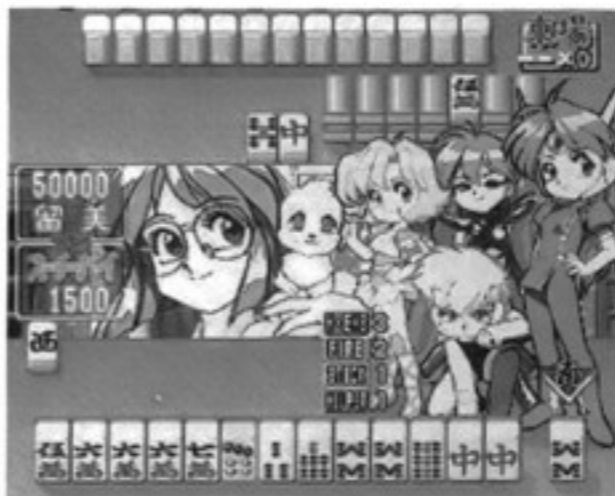
◎『卒業III』の企画もあるというが、画面を見ることが出来るのはいつ?

**TOPIC** 百花繚乱!! コスプレイベント 『スーチャーパイコスプレ初め1996』

さる1月7日、六本木のクラブにおいて「スーチャーパイコスプレ初め1996」という、コスプレダンスパーティーが行われた。当日は、コスプレコンテストだけではなく、スーチャーパイ役の声優のかないみかさんと、レモンパイ役の松本梨香さんのトークショー&ライブもあったのだ。かないさんと松本さんは、コスプレイベントのお仕事は初めてらしく、いろんなコスプレをした人たちを見て、「すごい!!」を連発していたぞ。ちなみに、コンテストのスーチャーパイ部門の優勝者は、チェリーパイに扮した藤井さん。この日の様子はビデオで発売される予定なので、情報が入り次第お伝えするぞ!



◎会場で見つけた“ハニー”。1P色でも2P色でもない、黒&白…。む〜



◎「スーチャーパイII」のゲーム画面。前作と比べてにぎやかさ×10倍!



◎かないさんも松本さんも、会場の雰囲気におおはしゃぎ♡

**GOODS** 『セガラリー』ファン注目!! 究極のミュージックCD発売予定

年末に、サターン用ソフトとして発売された「セガラリー・チャンピオンシップ」。本誌で行っているタイムアタックコンテストも盛況で、まだまだ熱は冷めやらぬといった感じだ。

そこで注目したいのが、ゲーム中に流れるサウンド。2月7日に、東芝EMIから定価2000円(税込)で発売予定の「COMPETITION SEGA RALLY CHAMPIONSHIP COMPLETE」は、サターン版のアレンジ曲はもちろん。アーケード版のオリジナル音源、アレンジ曲なども、すべて収録している完璧盤なのだ!! CDから流れるスピーディなサウンドは、ゲーム「セガラリー」とは、また違った魅力を見せてくれるのではないだろうか?



◎ラリーのスライド感覚が存分に味わえる「セガラリー」



◎これがジャケット写真。品番TYCY-5484。35曲入りで発売される



**EVENT** 『ときメモ』ファン要チェック!!  
全国横断キャラバン日程発表

昨年夏に引き続いて、「もっと/ときめきメモリアル 全国イベント・キャラバン'96春」が、全国各地で開催されることになった。

開催日程と場所、問い合わせ先は下にある表をみてもらうとして、今回初めてこのイベントに行ってみようというキミにワンポイントアドバイス//「行くと決めたら、問い合わせ先に電話して、イベントの参加条件を確認する」。これは、開催地によって整理券が必要だったり、先着順の受け付けだったりするので、早めの確認こそが、イベントに参加する



◎昨年の春のキャラバン、サイコロトウの風景。Hな話もあったとか♪  
絶対条件であるからなのだ。ちなみに金月真美さんは、全日程参加する予定なので、彼女のファン(詩織のファン?)は要チェック♡だね。

**「もっと/ときめきメモリアル 全国イベント・キャラバン'96春」日程**

3月24日(日) 京都・シルクホール	開場13時00分 開演14時00分(予定)	問い合わせ: アニメイト京都店 ☎075-252-1460
3月25日(月) 東京・豊島公会堂	(第1回) 開場12時00分 開演12時45分(予定) (第2回) 開場15時30分 開演16時30分(予定)	問い合わせ: アニメイト本部 ☎03-3957-1234
3月27日(水) 札幌・パトス	開場14時00分 開演15時00分(予定)	問い合わせ: アニメイト札幌 ☎011-219-1223
3月31日(日) 大阪・つかしんチャーチスクエア	開場13時00分 開演14時00分(予定)	問い合わせ: サンコーつかしん店 ☎06-420-3781
4月1日(月) 名古屋・港湾会館	開場13時00分 開演14時00分(予定)	問い合わせ: アニメイト名古屋店 ☎052-453-1322
4月5日(金) 福岡・ベストホール	開場14時00分 開演15時00分(予定)	問い合わせ: キングレコード福岡支店 ☎092-751-4331
4月6日(土) 東京・杉並公会堂	開場13時00分 開演14時00分(予定)	問い合わせ: 新屋堂各店 ※近くにない場合は☎03-3393-5152(新屋堂本社)

**TOPIC** 連射パッドにジョイスティック  
サターンがおうちでゲーセン感覚

サターンのソフトは、ほかのハードに比べて、シューティングや格闘アクションなどのジャンルが多いよね。そこで役に立つのが、アスキーから発売されている「アスキーパッドX」と「ファイタースティックX」。「アスキーパッドX」はA、B、C、X、Y、Z、L、Rの8つボタンすべてに、独立の連射設定が可能。ケーブルの長さも1.8メートルと長いので、大型テレビでプレイするときや、画面と距離をとりたいたときなどに重宝するのだ。定価2580円(税別)で発売中。

「ファイタースティックX」は、連射機能はないものの、レバーのスイッチなどにゲームセンターのものと同じ部品を使っているのだから、アーケードゲームの操作感覚で遊べるのだ。定価3580円(税別)にて発売中。



◎純正コントロールパッドより、サイズは少し大きめ、かぶとがにみたい...



◎連射装置はないけれど、なぜかボタンにGPK! やっぱ「VF」用?

**GOODS** 画期的企画!! 美少女声優が  
キミの朝をやさしくコール♡

声優ファンのキミに耳寄りなお知らせ// 毎朝、キミの部屋に女性の声優さんが、モーニングコールしてくれるサービスが開始されたぞ。

ラインナップは富沢美智恵、國府田マリ子、永島由子、笠原留美、冬馬由美、皆口裕子の6声優。お問い合わせは☎03-5467-6767(アップルウェイ)。さらに、本誌読者のために、このサービス権を5名にプレゼント。希望者は「モーニング・コール」係まで。



◎國府田さんが、こんな感じで語りかけてくれる? ちなみに本当なら有料

**GOODS** マルチメディアに大展開中!!  
『ヴァンパイアハンター』の小説

ついに今日23日、サターンで発売される格闘ゲーム「ヴァンパイアハンター」。その小説、「ヴァンパイアハンター外伝 レイレイ編 ~終わらない春~」が新声社から、定価580円(税込)で発売された。

アーケードゲームとして発表されてから、かなりの月日がたったゲームではあるが、いまだに人気は衰えず、サターンへの移植、CDドラマ化、コミック展開、そして小説化など、数多くのメディアに進出中なのだ。今回はラッキーなことに、この小説を5名の読者にプレゼント/希望者は「ヴァンパイアハンター小説」係まで。

**ヴァンパイアハンター外伝**  
レイレイ編 ~終わらない春~



◎新声社の「ヴァンパイアハンター」の小説はこれで2冊目なのだ

**12月22日号読者アンケートプレゼント発表**

**井上喜久子サイン色紙当選者発表**

①機動戦士ガンダム	⑤ちびまる子ちゃん
埼玉/田村 慎吾/18歳	対戦ばするだま
東京/服部 雄介/25歳	福島/松本 誠/22歳
滋賀/高田 篤/17歳	吉田 正幸/15歳
大阪/広瀬 等/22歳	神奈川/渋谷 稔/17歳
②クオヴァティス	静岡/佐野香居里/17歳
宮城/長田 香織/21歳	岡山/藤原 宏行/18歳
福岡/山口 和幸/16歳	⑥ザ・ハイパーゴルフ
静岡/白鳥 桂/18歳	デビルズコース
岡山/井上 裕二/17歳	岩手/高橋 力/25歳
熊本/井浦 弘二/44歳	栃木/森下 尚之/22歳
③セガラリー・チャンピオンシップ	東京/川上 翔/13歳
北海道/佐久間博孝/24歳	愛知/鬼頭 努/28歳
神奈川/加藤 卓/14歳	大阪/古川 航/22歳
大阪/岸 和之/17歳	■井上喜久子サイン色紙
奈良/阪口 周作/13歳	千葉/国分 元里/18歳
岡山/片山 佳憲/14歳	東京/鈴木 孝雄/21歳
④ダライアス外伝	広島/高岡 浩二/16歳
千葉/佐々木孝志/14歳	(敬称略)
東京/山田 実/27歳	
大阪/西村 太一/14歳	
福岡/角野 和哉/15歳	
熊本/東野 寛人/19歳	

プレゼントの応募方法  
※各プレゼントの希望者は、官製はがきに、郵便番号、住所(都道府県を明記のこと)、氏名、年齢、職業、電話番号、ほしいプレゼントの係名を書いて、61ページにあるあて先まで、お送りください(モーニング・コール希望者は声優名も書くこと)。締め切りは2月15日必着です。なお、当選者の発表は「3月15日発売のサターンFAN」誌上にて発表させていただきます。

# ゲーム研究所

あらゆるジャンルのスペシャリスト揃っています



今回の研究ファイルは、レースと遊園地経営の2つ。こんな攻略じゃまだ、まだぬるい、という人のお手紙待っています。

## SPECIAL

- ■F-1 Live ○
- Information ○
- .....P108 ○
- ■テーマパーク ○
- .....P111 ○
- ○

研究ファイル#24

# F-1 Live Information

## ゲーム研究所SPECIAL

グランプリのための必勝作戦と、タイムアタックにも役立つコース攻略だ。マニュアルドライバー向けだが、オートマドライバーもライン取りやブレーキングポイントは参考にしてほしいぞ。

## レースの神を見つけよう GRAND PRIX完全制覇法

今回の研究ファイル1発目は、タイムアタックが熱い「F-1 Live Information」。

まずはグランプリモードで他の23台を蹴散らすための作戦を伝授。その上を目指す人にも、ライン取りと

シフトチェンジのポイントが丸わりのコース図で、タイムアタックの記録向上を約束しよう。

コース図上の点線は研究所推奨の走行ライン、ジグザグ線はブレーキングポイント、数字はシフトを表す。

## 超高速サーキットをねじ伏せる

超高速サーキットでお馴染みのドイツラウンド。3コース中、最長のコースで、タイヤへの負担が大きい。Bタイヤをチョイスしよう。ウイングはできる限り寝かせて、最高速重視のセッティングにする。ガソリンは100L前後で、2ピットインの作戦が有利。コースはわりと単純で、ブレーキングポイントは3カ所。

### ポイントα オスト・シケイン

ホッケンハイム最初のブレーキングポイント。路肩に青のストライプが見えてきたら、シフトダウン開始。3速で走り抜けられる。

### ポイントβ ファイムカーブ

1つ前のザックス・カーブの後、アウトにラインをとるのは無理なので、ブレーキングしつつインを抜ける。下り坂に入ったらシフトアップ。

## ホッケンハイムリンク

GRAND PRIX時の作戦	
F.WING	1
R.WING	1
TIRE	TYPE B
FUEL	100L
PIT IN	1回



①ここがホッケンハイムで唯一、シフトチェンジで忙しいポイントなのだ



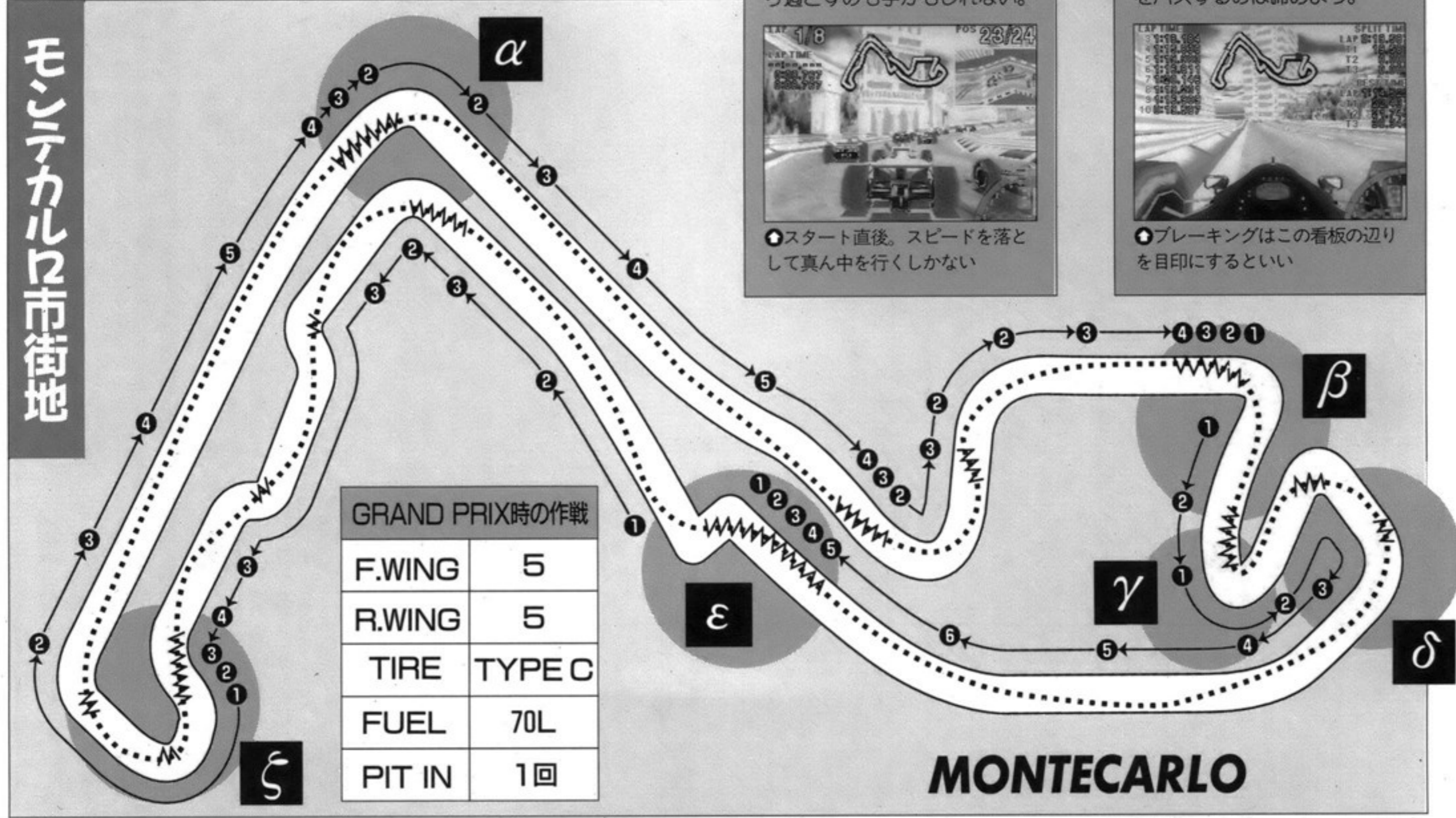
①シケインは、直線に走り抜けるのが基本。何度も走ってラインを頭に叩き込もう

HECKENHEIM

# 目指せ!! モナコマスター

ドイツとは違って変わって、テクニカルなストリートサーキット。きついコーナーが多く、ブレーキングポイントも多い。セッティングは、当然ウイングをばんばんに立てよう。

ガソリン搭載量は、1ピット作戦ギリギリの70L。タイヤはタイプC。下のコース図の通り、フルスロットルで走れるのはトンネルの中だけ。こまめなギアチェンが必要だ。



## ポイント α サン・デボット

モナコグランプリ最初のコーナー。早めのブレーキングがコツ。グランプリモード時のスタート直後には、敵車が混み合うので、減速してやり過ごすのも手かもしれない。



スタート直後。スピードを落として真ん中を行くしかない

## ポイント β ミラボー

ここを皮切りに、タイトなコーナーが続く。コースが狭いので、ボディを擦らないように注意しつつ、アウトインアウトで走る。ここで敵車をパスするのは諦めよう。



ブレーキングはこの看板の辺りを目印にするといい

モンテカルロ市街地

# MONTECARLO

## ポイント γ ローズヘアピン

ここを走るのは無理。歩くような気で、インペタ。そのまま左の壁沿いに走り、次のコーナーでインに切れ込む。ここ一連のコーナーはBタイヤで曲がるのはかなり難しい。だから、モナコは3コース中で唯一のCタイヤ必須コースなのだ。



ここで敵車の後ろについても、まず抜けることはない

## ポイント ε ヌーベルシケイン

コース右側すれすれを走行し、左の壁に赤のストライプが見えてきたら減速しつつインを突く。



このシケインを直線に抜けるのは難しい。しっかり減速しよう

## ポイント ζ ラスカス

アウトインアウト-インペタ-アウトインアウトで3つのコーナーをパス。ここはずっと1速で走る。ピットの場所も覚えておくべし。



減速しつつ、このコーナーは真っ直ぐ走り抜けるよう心掛ける

## ポイント δ ポルティエ

軽いブレーキングで、道の真ん中に陣取るように、トンネルへと進入していく。やはりここもコース幅は狭いが、敵車

は必要以上に減速する傾向にあるので、相手より1歩でも早く加速に転じて抜き去ってしまおう。

トンネル内では、どれだけスピードを稼げるかが勝負の分かれ目。



軽いブレーキングでコーナーをパス



トンネルの中では加速するだけだ



コーナーの手前にピットロードがある

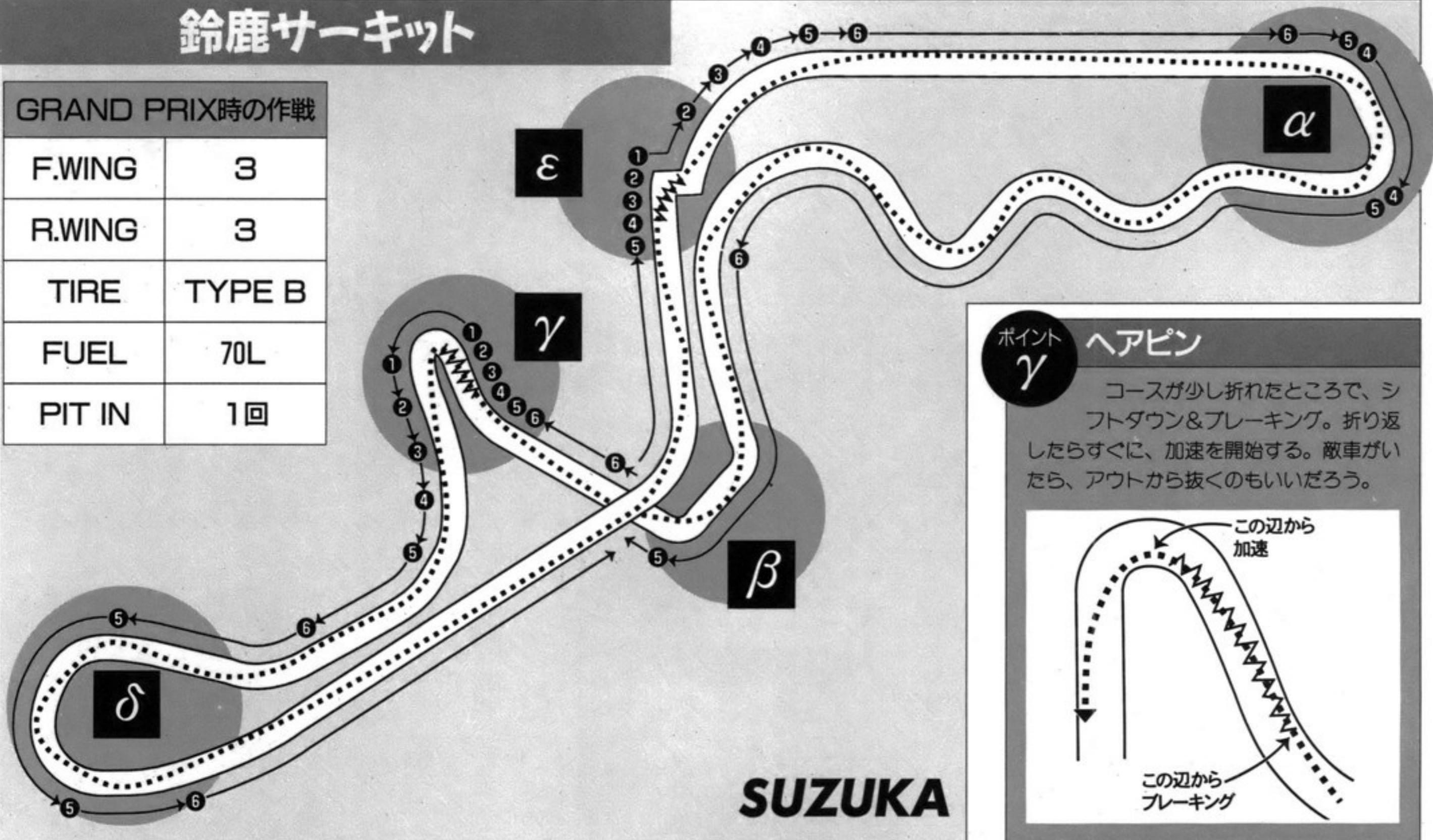


ヘアピンと変わらない急カーブ

# 鈴鹿サーキット

## GRAND PRIX時の作戦

F.WING	3
R.WING	3
TIRE	TYPE B
FUEL	70L
PIT IN	1回



**ポイントγ** **ヘアピン**

コースが少し折れたところで、シフトダウン&ブレーキング。折り返したらすぐに、加速を開始する。敵車がいたら、アウトから抜くのもいいだろう。

この辺から加速  
この辺からブレーキング

## 故郷に錦を飾ろう

三重県鈴鹿の高速テクニカルコース。ここでのブレーキングポイントは、ヘアピンとシケインだけ。2コーナー、デグナーは、ライン取りとシフトチェンジで越えられる。

コーナリング重視か直線勝負かはプレイヤーの好みだが、バランス型を推奨しておく。Bタイヤ、70Lの1ピット作戦が最適。祖国のグランプリを制するのだ。

**ポイントα** **1コーナー**

1コーナーと2コーナーは、アウトインアウトを守りつつ、4速で抜ける。2コーナーの出口では、できるだけケツを滑らさないように。

● 最高速で進入して、徐々に減速

● 少しケツが滑るが、壁にぶつかる前にアクセルを抜く

**ポイントβ** **デグナー**

アウトインアウトのラインで駆け抜ける。2つ目のコーナーを抜けるところで、シフトを6速から5速に落とそう。越えたらすぐに6速に戻す。

● 鋭くインを突けば、敵車をかわせる

● グランプリ時は、ここもブレーキングポイントの1つになる

**ポイントδ** **スプーンカーブ**

有数の高速コーナー。ライン取りがしっかりしていれば、5速で走り抜けることができて

● このポイントでシフトを5速に落とす

● 抜けたらすぐに、フルスロットル

**ポイントε** **シケイン**

鈴鹿2つ目のブレーキングポイント。前の130Rを抜けた後、左側に車を寄せ、なるべく直線で通り抜けるようにインに切れ込む。次のコーナーは、シフトアップしながら、インバタで抜け、ストレートは最高速で走れるようにする。シケインのブレーキングは最小限に。

ちょっとブレーキ

● この角度で、シケインに進入する

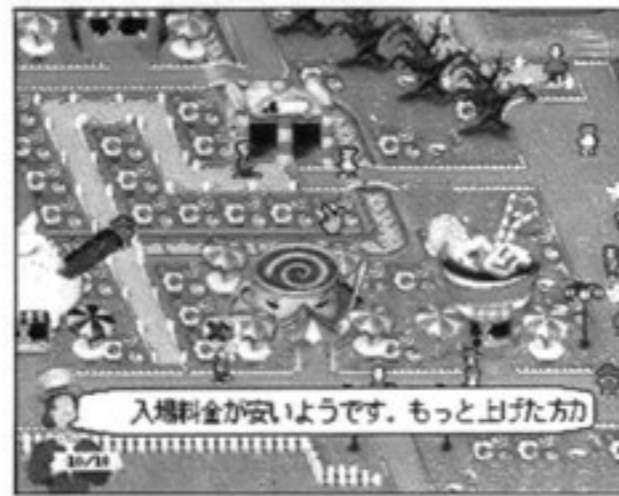
● そしてスピードを上げつつストレートへ

# テーマパーク

資金が貯まらない、客からの不満の声がとだえない等、テーマパークの経営者を悩ます問題は山ほどある。そういった問題にどうやって対処していけばいいのか、テーマパーク経営術を解説するぞ！

## 目指せ、テーマパーク王!! 遊園地経営のノウハウを解説するぞ

思い通りのテーマパークを造るためには、とにかくお金が必要。経営資金がなくて苦しい思いをしている人もいることだろう。これを打開するためには、客がお金を使いたくなるように工夫をしなければならない。食べ物の味を変えたり、ショップをうまく配置して、少しでも多くのお金を落としてもらうのだ。



○理想のテーマパークを造れるかな？

### 各施設の役割を把握しよう

パーク内に建設できる施設は3種類に分けられる。客をひきつけるアトラクション、貴重な収入源であるショップ、パーク内を飾りたてるパーク設備がそれだ。この中で、トイ

レを除くパーク設備は、無理に設置しなくてよい。閑散とした感じだが、草木や池がなくても、客はやってくる。これらはある程度パークが発展してきてから設置しても遅くはない。

### アトラクション一覧表

アトラクション名	興奮度	耐久度	最大定員数	設置費用
パウンシーキャッスル	低め	最低	4	2000
コーヒーカップ	かなり低い	低い	4	5200
ツリーハウス	低い	高い	1	4000
ゴーストハウス	低め	高い	5	20800
メイロ	最低	高い	16	8200
スネークスライド	低い	最低	1	3000
ジョイブレーン	普通	高い	4	27000
ピエロショー	低め	非常に高い	24	10400
ウォーターライダー	かなり高い	普通	25	5200
ロケットプラネット	かなり低い	低い	10	5200
パラソルチェアー	普通	低い	6	17600
ウェスタンショー	高め	非常に高い	24	28000
スーパースピナー	普通	低め	20	12400
ジェットコースター	最高	低め	4	10400
プラネタリアム	低め	非常に高い	30	15600
スカイタワー	かなり低い	低め	20	35200
ビッグホイール	高め	かなり高い	6	34200
ゴーカート	高い	普通	25	20800
ホーンテッドハウス	かなり高い	高い	14	59800
モノレール	かなり低い	最高	2	1000
パイレーツシップ	かなり高い	高い	8	44200
パーチャルフライト	非常に高い	低い	5	46800
スペースシャトル	高い	高い	6	40400
ループ	最高	低め	—	41600
コークスクリュウ	かなり高い	低め	—	52000

### 飲食店の味調整で収益アップ

飲食店の味を調整すると売上げがアップする。例えば、ポテトの塩を多くすると、客の喉は渇き、コーラの売れ行きが良くなる。塩の量は、常に「多い」にしておきたい。こうすれば、コーラとの相乗効果で、より多くの売上げが見込めるぞ。

味の調整により影響を受けるのは、ショップの収益だけではない。コー

ヒーショップのカフェインを増量すれば、客は元気になってアトラクションに乗るようになる。ポテト同様、カフェインの量も「多い」にしておくこと。ちなみに飲食店での販売価格は、商品仕入れ値の2倍くらいにしておいても大丈夫。ハンバーガーやステーキなら、肉の量を増やして、さらに値段をあげてもいい。

### 研究開発は一点集中で!

新設備を生み出す研究開発は、1つのジャンルに集中して行おう。初級、中級での投資は、パーク施設、ショップ、アトラクションの開発、設備改良の順番に行う。ショップや

アトラクションは、開発に一定期間を要するものが多い。まずはポテト屋やジョイブレーンくらいの施設を開発するのが先決だ。ただし、上級では設備改良を真っ先にすること。

### 飲食店一覧表

ショップ名	調整	設置費用	備考
コーヒーショップ	カフェイン	1000	増→乗り物に乗りやすくなる
ウォーリーアイス	砂糖	2000	増→空腹感を減らす
ビッグフライポテト	塩	4000	増→喉が渇く
ドンキーコーラ	氷	4000	増→経費削減
ビッグバーガー	肉	5200	増→味が良くなる
ピアハウス	水	10400	増→経費削減
ステーキハウス	肉	13000	増→味が良くなる

### サイドゲーム一覧表

ショップ名	ハマリ度	プレイ料金	賞品	設置費用
ガーガーショット	低い	60	1200	5200
ラッキーショット	普通	100	1200	10400
ティンカンアレイ	高め	90	1200	13000
ココナッツショット	高い	100	1200	15600
ダービーメダリオン	高い	110	1200	26000
ゲームセンター	最高	120	1200	41600

### トイレだって重要な施設

パーク施設の中で最も重要な施設と思われるのがトイレ。ゲーム序盤から設置できるトイレは、暗く、汚い感じのする木造トイレし

かないが、これは客のウケが悪い。スタート資金を「多い」で始めるか、資金に余裕があるなら、パーク設備の研究開発に金をつぎ込み、開園までにスーパートイレを手に入れるという手もある。

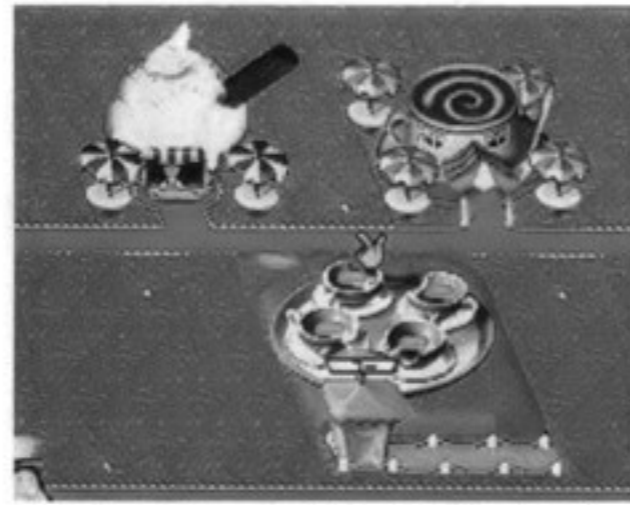
## 効果的な施設配置の例を紹介するぞ

ショップの売上げは、収入の中で大きなウェイトを占める。ただし、ショップをむやみやたらと建設するわけにはいかない。アトラクションとの組み合わせがポイントとなる。パーク内のショップとアトラクションの比率は序盤で7:3、中盤以降

は5:5くらいにしておこう。ショップの内訳は、飲食店を7~8割程度、残りをサイドゲームとおみやげ屋にする。飲食店は、ポテトとコーラのように、食べ物屋と飲み物屋をセットにして、設置するのがベスト。相乗効果で売上げアップだ。

### ポイント その1 アトラクションの出口にショップを配置

アトラクションの前方に入り口を置き、後方に出口を置いておく。このとき、出口付近にショップを置いておけば、客はアトラクションをでた直後にショップの前を通ることになる。アトラクションで楽しい気分になっている客が買い物をしてくれる確率は高い。また、この配置なら前の通りから後ろの通りへ、客の流れをコントロールできる。



○アトラクションからでた客をねらうため、出口前に飲食店街を造っておく

### ポイント その2 人気アトラクションは奥に設置

興奮度の高い、ジェットコースターなどのスリリングな乗り物は、まさにパークの華といえるだろう。こういったアトラクションは、客からの人気が非常に高いので、パークの奥部分に設置するべきだ。ただし、

ただ奥に設置しただけでは、客は寄りつかない。標識を設置して、それがどこにあるのかを知らせてあげるのだ。標識は、できるだけ人通りの多い場所か、交差点に置くようにすると効果が高くなる。

### ポイント その3 サイドゲームやおみやげ屋は散らして配置

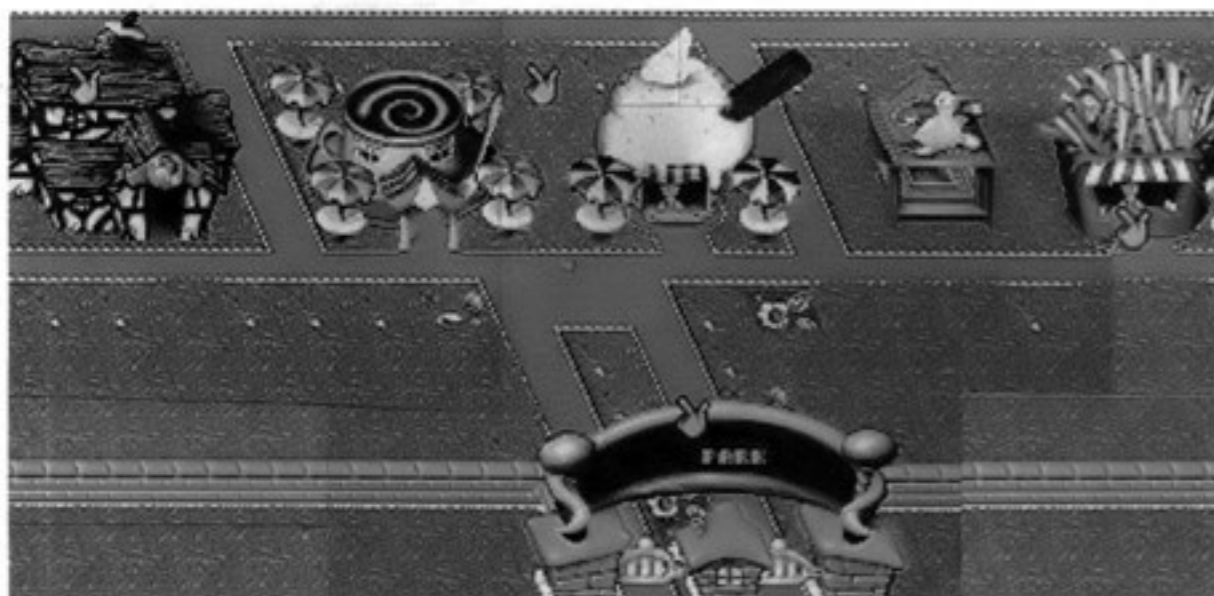
客は、同じ店が2軒連続して並んでいる場合、その2軒両方に入ることは、まずない。2軒連続して同じ店を並べるのは、無駄な設置の仕方となる。そのため、異なる種類のショップを設置していくと効率的。ただ

し、サイドゲームとおみやげ屋に属する店は、いくら見かけが違ってても、射的をやる店、おみやげを売る店として認識されてしまう。このジャンルの店自体を2軒連続して並べるのはよしておこう。

### ポイント その4 入場したばかりのお客さんをねらえ

ゲートをくぐる客のふきだしに注目していればわかるのだが、パークへ来る客は、なぜかみんなお腹をすかせた状態である。このチャンスを逃す手はない。ゲートをくぐった直後に飲食店があるようにしておけば、売上げがアップすること間違い無し

だ。ただ、収益アップをするとともに、ゲート前には大量のゴミが発生することになるだろう。この配置をするのであれば、ゲート前に必ず専属のスーパーを置いておくこと。さらにスーパーの掃除範囲を設定しておけば確実だ。



○お腹をすかせた来園者は、すぐに飲食店を利用する。彼らの食欲は、とどまるどころを知らないのだ

## よりよいテーマパークを運営するために…

毎年経営者の下に届けられるパークの総合評価は、アトラクションの数に対してメカニックの数が充分であるか、パークから帰るゲストの印象、アトラクションを開発した数とそのバージョンによって結果がでる。

### ◎余分なスタッフはいないか?

雇い入れたスタッフが、必ずしもまじめに働いてくれるとは限らない。スタッフがちゃんと働いているかどうか、「スタッフ一覧」や「スタッフインフォメーション」を見てチェックしよう。仕事の能率が低い奴がいたら要チェックだ。

### ◎お客さんのニーズに答えているか?

「心理アイコン」を開いて見ると、いつも「何か口にしたい」「何か食べたい」の表示がでている、といったことはないだろうか? 飲食店の周囲に客がずっと集まってこないか、ショップ数が極端に少ないときでな

### ◎土地購入で税金免除

パークを大きくするために絶対必要なのはお金。赤字経営の場合は、その原因が何なのか経理画面で収支を確認しよう。また、毎年とられる不動産税は手痛い支出。資金に余裕があるときに、政府から「土地を買

### ◎プレイ中の音に注意!

プレイ中に「オェッ、オェッ!」というへんな音を聞いたことがないだろうか? これはアトラクションの動きが速すぎて、客が気持ち悪くなっているという合図の声だ。こういうときは、すぐに乗り物の速度を落とすこと。この他に「ブー、ブー」

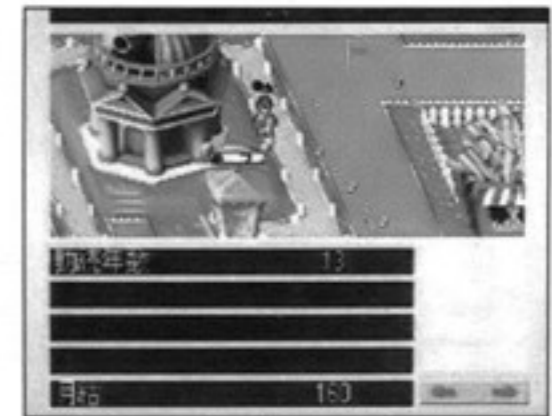
### ◎労使協定の決裂は絶対に避けよう

たびたび労働組合との労使交渉の画面に切り替わり、賃金アップの交渉を受けることになる。この交渉は、絶対に決裂することがないようにした方がいい。決裂になってしまうと、スタッフはストライキを起こし、持ち場から立ち去っていく。もし、こ

### ◎出口のわからないお客さんには…

大きなパークになると出口がどこにあるのかわからなくなって、迷ってしまう客がでてくる。このような客を救済するには、標識を置かなければならない。出口の標識を置くときは、単純に交差点や、歩道の角地に設置していただくだけでいい。こうすれば、まず出口がわからなくて困る客はでてこないはずだ。

また、項目別ランキングの結果は、財力、アトラクションの興奮度、パーク内のゴミ状況、ショップ数、パークの広さ、エンターテイナーの数が影響する。どの要素も、よりよい運営に欠かせないぞ。



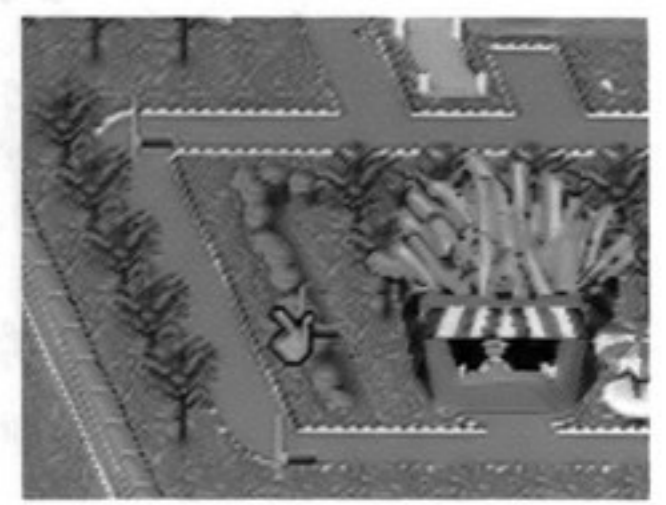
○さぼっている奴は、持ち場に戻るか即刻クビだ

い限り、これに関してはあまり気にしなくてよい。収益が黒字で、パーク運営が順調でもこの表示はでるからだ。むしろ、「出口がわからない」等、それ以外の表示がでたときに、速やかに対応することが大事だ。

われないか」という申し出があったら、迷わず買おう。土地を買えば不動産税は免除になる。不動産税は、10年、20年経つと何万もの金額になる。政府からの土地の売り値も毎年上がるので、早期に購入するほうがいい。

とブーイングが聞こえることもある。これは単純に客が「このパークはつまらない」ということを表している。何が原因で不満になっているのかを「心理アイコン」や客個人の情報を見る「お客さんインフォメーション」で調べるのだ。

のときアトラクションが煙をふいていて、爆発の危険にある状況だとしたら事態は最悪。爆発を回避するには、アトラクションの運転を停止するしか対処方法はない。多少、納得がいかない交渉であっても、必ず交渉を成立させるのだ。



○こんな風に角地へは青い標識を置く

## ～上級編～ 商品の仕入れと株式売買のコツ

難易度の上級を選択すると「商品の仕入れ」と「株式の売買」が新たに加わる。両方とも常に中身が変動し続けるため、パークの様子に気を配り続ける訳にはいかない。開園前のパーク建設が重要になってくるぞ。

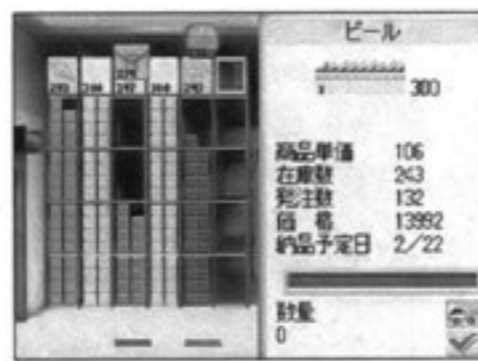


○自社株が他の会社に買い占められないように気をつけよう

### 商品の仕入れは早めにする

まずは、開園前に研究開発で設備改良を行う。これで倉庫の拡張をして少しでも多くの商品を仕入れ可能にする。商品が足りなくなると飲食店からの収入は落ち、客の不満はつっていき。在庫管理を怠らないで品切れだけは避けるようにしよう。だが、商品を多く仕入れすぎると、

倉庫の中に収まりきらなかった分が捨てられるので注意。



○コーラに比べるとビールの回転率はそれほど高くない

### 将来有望な株を見極めろ

株式売買を行う前に購入資金が充分かどうか確認しよう。株は、購入価格が6、7千のものから、1万を越すものまで様々。軽はずみに購入すると経営資金が不足するぞ。特にゲーム開始直後は、購入を控えよう。都市を1つクリアすれば、何百万かの資金ができてはいるはず。本格的な

株式売買は、それからだ。購入時は、市況表をよく見ること。ここには株価の変動が表示されている。この数値と株式明細に記されている経営資金の数値を参考にして株を購入するのだ。株価が上昇している会社は要チェック。さらに経営資金が豊富で、株価順位が上位であれば買いだ。

### テーマパークを売却して新たな土地を開拓

パークが一定の規模にまで成長すると、オークションにかけて売却することができる。ただし、売却はある程度の規模のアトラクションが完成されていないと無理。そうでなけ

れば、買い手がつかずにオークションが終了してしまう。次のパークを発展させる資金を得るためにも、なるべく大きく発展させたパークを競売にかけるのだ。

### 難易度の高い国へは資金を貯めてから挑戦

南極やヤクーツクといった経済状態の悪い都市が、難易度の高い国として設定されている。こういった国では、インフレ率が高く、ペラポに高い金利を取られる。南極にいたっては、人口まで少ない。資金繰りに苦労すると見ていいだろう。こう

いう国では、やさしい国で稼いだ資金を持って行き長期にわたるパーク運営を避ける。ウォーターライダー程度のアトラクションが完成したら、とっととオークションにかけて売却しよう。一気にアトラクション開発の資金をつぎ込むのがコツだ。

### テーマパーク経営に終わりはあるか?

ゲーム中には24の都市が存在する。1つの都市をクリアしても、研究開発結果を次の都市へ持ち越せるわけではないので、24都市すべてをクリアするには、並々ならぬ根気が必要となるだろう。途中で資金不足に陥ることがあれば、再度、土地代0のイギリスを購入して資金獲得に専念し

よう。すべての都市でパークを売却すれば、晴れてエンディングだ!



○赤字経営が続くようでは経営者として失格。その末路は...

### テーマパーク用都市一覧表

都市名	難易度	地域人口	地方人口	広域人口	インフレ率	金利	経済状態	免税期間	不動産税	購入価格
イギリス	やさしい	5千500万	1億5千万	3億	4.00%	4.75%	超リッチ	3年	20.00%	0
エジプト	普通	6千万	2億8千万	5億	15.00%	17.50%	普通	3年	7.50%	30万
ナイジェリア	普通	6千500万	3億	10億	12.50%	14.00%	普通	8年	10.00%	30万
スカンジナビア	やさしい	7千万	2億5千万	3億5千万	2.50%	3.50%	超リッチ	4年	15.00%	40万
ニュージーランド	普通	1千500万	3千500万	1億	4.00%	4.50%	普通	4年	12.50%	70万
ヤクーツク	とても難しい	100万	5千万	1億	40.00%	45.00%	ピンボー	2年	3.00%	70万
南極	とても難しい	10万	20万	5千万	0.10%	0.10%	ピンボー	15年	0.10%	100万
インド	難しい	8億5千万	12億	20億	50.00%	65.00%	ピンボー	5年	2.50%	100万
オーストラリア	普通	3千万	5千万	3億	6.00%	7.50%	普通	4年	10.00%	140万
ペルー	難しい	1億	2億5千万	5億	30.00%	42.50%	ピンボー	4年	2.00%	150万
ブラジル	とても難しい	2億5千万	4億	7億5千万	100.00%	50.00%	ピンボー	5年	3.00%	180万
アルゼンチン	やや難しい	7千500万	2億8千万	5億	25.00%	27.50%	普通	4年	7.50%	190万
グリーンランド	難しい	20万	50万	1億	0.50%	0.75%	ピンボー	10年	0.50%	200万
アイスランド	普通	1千万	1千万	2億5千万	1.00%	1.25%	普通	5年	5.00%	200万
アラスカ	やや難しい	150万	1千万	3億	2.75%	3.25%	普通	8年	4.00%	300万
ヨーロッパ	やさしい	5千万	3億	4億	4.50%	5.25%	超リッチ	3年	20.00%	500万
ロシア	難しい	1億	2億5千万	8億	40.00%	50.00%	ピンボー	2年	5.00%	500万
南アフリカ	普通	4千万	2億5千万	6億	10.00%	13.00%	普通	4年	9.00%	560万
ノースアメリカ	やさしい	5千万	2億5千万	3億5千万	3.25%	3.50%	超リッチ	3年	17.50%	750万
クウェート	普通	1千万	7千500万	2億5千万	6.50%	15.00%	超リッチ	2年	25.00%	800万
イーストコースト	やさしい	5千万	2億5千万	4億5千万	3.00%	4.00%	超リッチ	3年	22.50%	900万
ウェストコースト	やさしい	5千万	2億5千万	4億	3.50%	3.50%	超リッチ	2年	30.00%	1千万
中国	普通	10億	15億	20億	10.00%	10.00%	普通	2年	6.50%	1千200万
東京	やさしい	1億	3億	7億5千万	1.00%	1.00%	超リッチ	3年	40.00%	2千万

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

ソフト  
テレカ  
100名

# 読者 プレゼント

## アンケート

### ●応募のきまり●

P117のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①~⑦)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキの表裏)、50円切手を貼ってポストまで。締め切りは2月15日(必着のこと)。発表は3月15日発売のNo.7です。

①あなたの学校(職業)を次の中から選んでください。

- 1 小学校 5 専門学校  
2 中学校 6 社会人  
3 高等学校 7 その他  
4 大学

②あなたの学年を書いてください。もしあなたが学生以外なら〇と書いてください。

③あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに〇を書いてください。

④あなたの性別を次の中から選んで書いてください。

- 1 男 2 女

⑤あなたが本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号を書いてください。

⑥あなたが持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号を書いてください。

⑦これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び番号を書いてください。

⑧あなたが買いたいと思っているゲームを表4から5つ選んで、あてはまる番号を書いてください。

⑨今月の記事でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

⑩今月の記事でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

⑪今後、あなたはサターンFANにどんな記事を読ませてほしいですか、番号を下から3つ選んで書いてください。

- 01 セガサターンのゲーム情報  
02 速報性の高いニュース記事  
03 発売直前のソフト紹介記事  
04 ソフト発売後の攻略記事  
05 ハードの情報  
06 他機種の情報  
07 ゲーム関係者のインタビュー  
08 イベントやグッズなどの情報  
09 マンガや読み物などの連載  
10 その他の記事

⑫今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

⑬本誌で攻略してほしいゲームを表4から2つ選んで、番号を書いてください。

⑭パソコン通信について、あなたの考え、状況にあてはまる番号を4つ以内で選んでください。

- 1 パソコン通信をよく利用している。  
2 パソコン通信をとときどき利用している。

3 パソコン通信に興味はあるが利用していない。

4 パソコン通信には興味がない。

5 peopleのセガ・ゲームステーションを利用している。

6 PC-VANのセガ・ゲームステーションを利用している。

7 Nifty-Serveのセガ・ゲームフォーラムを利用している。

⑮2月1日までに発売されたサターンソフトの中で、おもしろかったソフトのタイトルを3位まで書いてください。ない場合は「ない」と書いてください。

⑯2月1日までに発売されたサターンソフトの中で、つまらなかったソフトのタイトルを3位まで書いてください。ない場合は「ない」と書いてください。

⑰プレイステーション、3DO、業務用などからセガサターンに移植してほしいゲームがあれば、表3の中から機種名を数字で選び、タイトルを書いてください。

⑱今月の本誌の表紙についてどう思いましたか。番号を選んで書いてください。  
1 とてもよいと思う  
2 よいと思う  
3 まあまあよいと思う

4 あまりよくないと思う  
5 よくないと思う

⑲最近遊んだゲームの感想や、本誌への意見を書いてください。

⑳ハガキの表の欄に、遊んだことのあるゲームを項目別に5段階で評価し、数字で書いてください。

- 5 非常によい  
4 よい  
3 普通  
2 やや悪い  
1 悪い

### ～項目の説明～

-  **キャラクタ** キャラの動きやカワイさなどをチェック
-  **音楽・効果音** 何回聞いても飽きない音楽かどうかをチェック
-  **お買い得度** ゲームの値段と内容がうまいく釣り合っているかどうかチェック
-  **操作性** キャラが動かしやすいか、ゲームの操作感はどうかチェック
-  **熱中度** ゲームにどのくらいノメリこめたか、その度合いをチェック
-  **オリジナリティ** 今までのゲームにはない斬新なアイデアがあるか

### 今月のプレゼント (ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

#### ソフト(各5名)

- ①ヴァンパイアハンター.....P18  
②フェーダ・リメイクノ .....P146  
③提督の決断II .....P148  
④PDウルトラマンリンク .....P152  
⑤リターン・トゥ・ゾーク .....P154  
⑥四柱推命ピタグラフ .....P155

#### テレカ(70名)

- ⑦ストリートファイターZERO(描きおろし).....表紙

### ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

- ハガキのマス内はすべて1、2、...の算用数字を書き込んでください。
- 数字を書くときは、1つのマスに1個だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。
- 数字はマスからはみ出さないよう注意して書いてください。
- 数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないこと。4は9と間違わないよう4の上をくっつけないこと。

### 記入例

#### ×悪い例

1 4 18

#### ○良い例

1 4 18

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

●表1~表4にある01や、001などの2ケタ以上の数字は、頭の0もきちんと書き込んでください。

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



Table 1: Article titles for the month. Columns include No. and article title.

Table 2: Magazine names. Columns include No. and magazine title.

Table 3: Hardware names. Columns include No. and hardware model.

Table 4: Sega Saturn, Megadrive, MEGA-CD

Table 4: Game titles for Sega Saturn, Megadrive, and MEGA-CD. Columns include No. and game title.

新規参入

# サードパーティー NEW CHALLENGER'S PROFILE & PROJECT

# 訪問

第11回

株式会社  
バンタン インターナショナル  
VANTAN INTERNATIONAL  
CO., LTD.

## ファッションデザインからスタート 「電腦工場」からマルチメディアを発進

ゲーム作りに興味がある人なら、「バンタン」という名前を聞いたことがあるだろう。バンタングループの一社で、コンピュータソフトの開発を主に行っているのが、このバンタンインターナショナル。「デスマスク」発売を間近にひかえた同社を訪問し、統括本部本部長である石川氏(以下敬称略)にお話を伺った。

### デザイン関連から

—まず、会社の成り立ちについてお聞かせください。

石川 1965年に設立した「バンタンデザイン研究所」がグループの出発点です。ファッションやグラフィック、インテリアなどなど、ソフト作

りを重視して人材育成を続けてきました。この方針の延長線上に「バンタン電腦情報学院」もあります。

—そこからさらに、ソフト開発へと展開していったんですか?

石川 まず、グループの基盤として教育ビジネスがあり、そこから得たノウハウや人脈などを活かしてプロダクト、つまり製品を作るという流れがあります。コンピュータソフトに関しては「電腦工場」というコンセプトで、株式会社バンタンインターナショナルが設立されました。

### 教育ソフトを柱に

—具体的には、こういったソフトを出されているのでしょうか。

石川 最初のタイトルは3DO用の「マーフィーだよ全員集合!!」です。ソフトを出すにあたって、既存のものではない、新しいプラットフォームを選びました。内容的には、ベストセラーとなった「マーフィーの法則」を基にしており、文章は日本語と英語で収録したものです。

—教育ソフト、いわゆるエデュテインメント的な内容ですね。

石川 やはり、教育というのはバンタンの基幹ですので、エデュテイン

統括本部 本部長 石川広己



メントといった方向性は、今後もラインナップの柱として継続します。

—それ以降では…?

石川 「妖怪人間ベム」を題材にしたスクリーンセーバーやアドベンチャーを、パソコン向けに出しました。かなりマニアックな題材ですが、ユーザー層を広げようという意味合いもあります。

### サターン、PSへ

—それでは、今回サターンとプレイステーションで出される「デスマスク」に関してお聞かせください。

石川 CGと実写映像を合成したムービーによるアドベンチャーです。従来のインタラクティブムービーの多くは、ムービーとゲームとで、どっちつかずなものが多かったように思います。このゲームは当社の「ハイエンドシアター」レーベル第1弾でして、映像クオリティとゲーム性を両立させたものになっています。

—今後もハイエンドシアターという形で出されるのですか?

石川 もちろん第2弾も進行中ですが、全てがそうというわけではありません。なお、「デスマスク」はCGと実写を合成したのですが、ハイエンドシアターがイコール実写、実写プラスCGということではないん

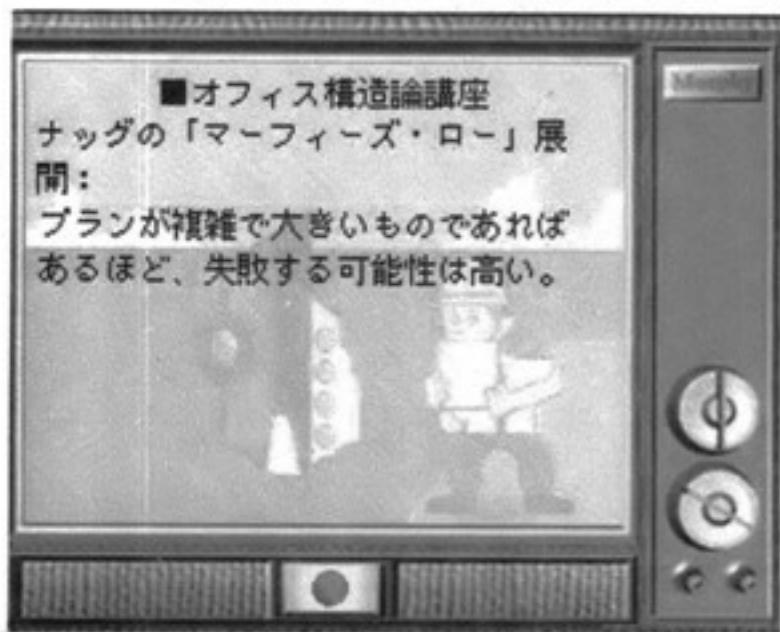
です。第2弾は「レスキュー」というサターン用ソフトでして、CGを使った3Dタイプのシミュレーションです。ヘリコプターを操作して災害状況下で救出活動を行うというもので、3Dならではの奥行きや距離感に加え、時間の経過にともなう状況の変化など、とことんリアルな感覚を追求したものになります。

### ネットワークも…

—それ以降の予定などは?

石川 ゲームももちろんやっていますが、ネットワーク向けのソフト供給、いわゆる「コンテンツ・プロバイダー」としての業務展開も予定しています。教育ものや普通のゲーム、複数での対戦が可能なネットワークゲームなどを考えています。

エデュテインメントなどの教育ソフトを柱に、当社の特徴としてCGを強化したソフト作りをしていく予定です。ご期待ください。



◎3D0版の「マーフィーだよ全員集合!!」。コミカルなCGもウリの一つ

### デスマスク 2月16日発売予定/8800円(税別)

実写とCGを合成したムービーで全編が構成されているアドベンチャー。CD3枚にギッシリ詰め込まれたムービーは、新しい動画再生方式として注目される「トゥルーモーション」によるもの。

極悪な犯罪者を追跡していた主人公は、罠におちいり犯人と同じ顔に整形されてしまう。犯人を捕まえるための逃避行が始まる。

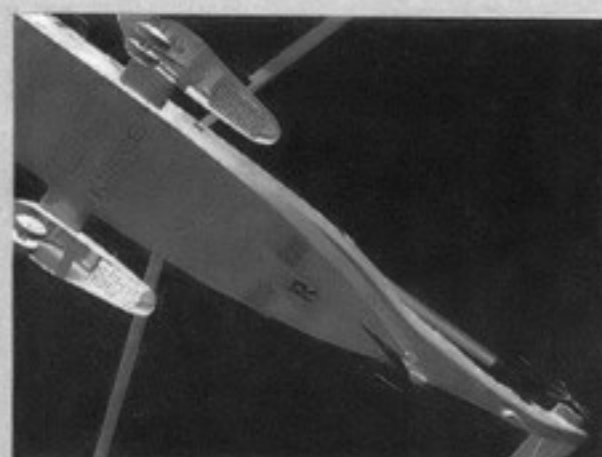


◎サイバーパンクな香りがプンプン。主人公になりきってプレイしよう

### レスキュー

6月発売予定/価格未定

ヘリコプターを操り、災害の起きた湾岸の埋め立て地にある石油化学プラントへと向かう。災害の拡大を食い止め、取り残された人々を救助するのがプレイヤーの目的だ。マップは3Dで構成されていて、奥行きなどもある。また、時間もリアルタイムで進行し、延焼や人の動きなどは、刻一刻と変化するので気が抜けないぞ。



◎開発中のイメージCG。このヘリコプターを操作して救助活動を行う



情報公開いよいよ本格化!!

天外魔境外伝

## 第四の黙示録

ついに情報公開が本格化された!! その第1報が今回紹介する画面写真の数々だ。このポリゴンキャラは一体…!?

発売予定日	未定	CD枚数	未定
発売元	ハドソン	複数プレイ	1人用
開発元	ハドソン	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(1月20日現在)

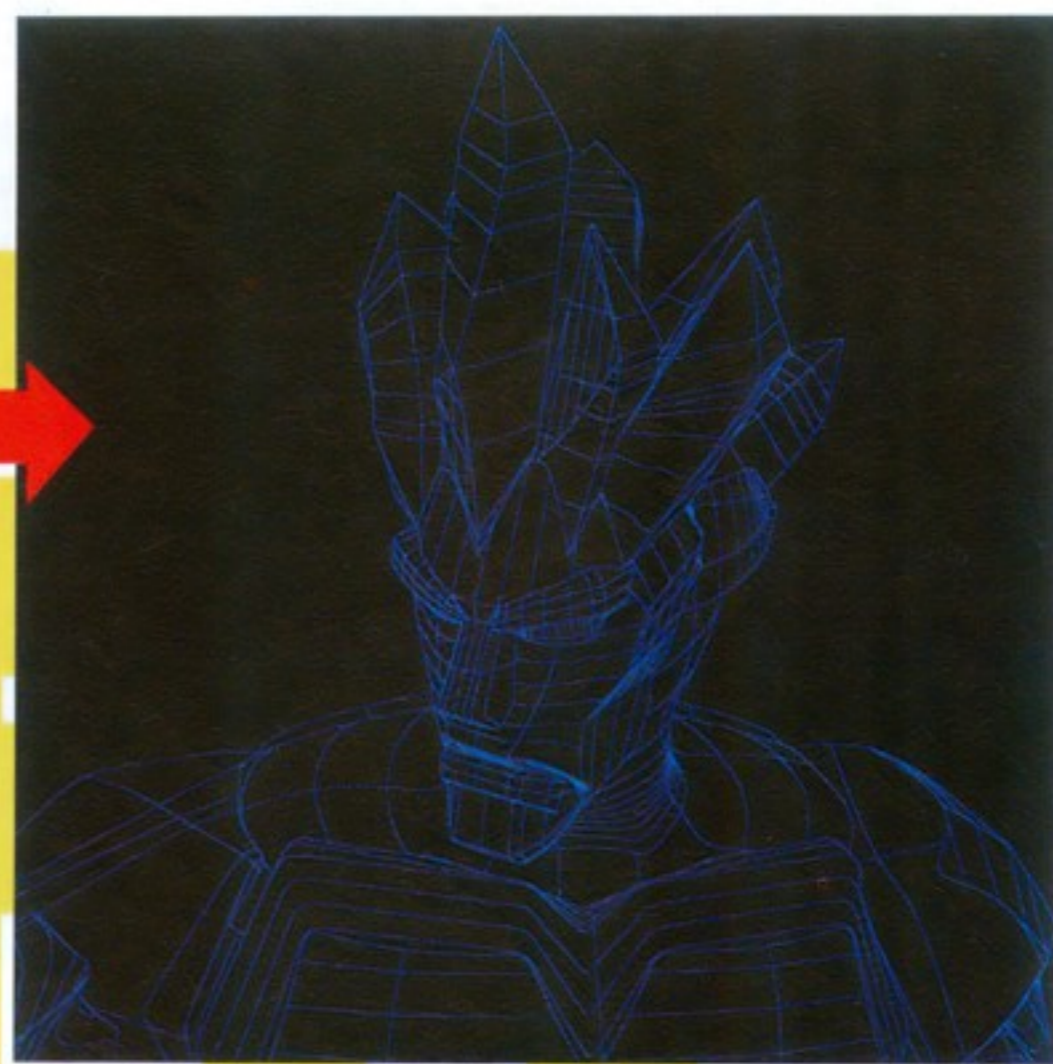
### 新たなる『天外』の演出 3Dグラフィックを使った画面

PCエンジンでは不動の地位を誇る『天外魔境』シリーズ。当時、CD-ROMのゲームマシンがPCエンジンだけだったころ、そのビジュアル演出に度肝を抜かれたユーザーも多かったことだろう。しかし、ほとんどのゲームマシンがCD-ROM化された現在、ビジュアルによる演出はあたり前のことになってきている。

そのなかで、サターン版で登場する『天外』は、2Dと3Dを使った新しい演出が試みられている。その一端がコレらの画面写真なのである。画面はまだ開発段階のもの。これからもっとリアルになってくるだろう。立体映像とアニメがミックスされた演出…。それがサターン版『天外魔境』だ!!



〇〇「なんだあ〜この画面写真は〜?」と思った読者も多いはず。ちなみにこのキャラクターは、敵のボス、純銀のブリザード。どんな形で登場するのか?



このキャラは一体…!?

## 『天外』にもイメージボードが… 明らかになった『天外』の敵

さて、これまであまり情報公開がされなかった『天外』だが、ここに来て、多数のイメージボードが公開された。イメージボードといえば、アニメ映画を制作するためのもととなるイラスト。そのイメージボードが『第四の黙示録』でも使用されているのだ。しかも、このイメージボードから『第四の黙示録』の敵となるべき集団が発覚した。その敵とは“謎の教えを説く集団…” 暗黒教団なのである。ここで紹介しているイメージボ

ードのほとんどは、暗黒教団の幹部となるキャラクタたちだ。ゲームでは、ボスキャラとして登場するらしい。なかにはとても人間とは思えないようなキャラクタたちが…。暗黒教団とは一体どんな集団なのであろうか。ちなみにPCエンジン版『天外魔境II』にも大門教が、そして『カブキ伝』ではデーモン教という宗教集団が登場した。どちらも邪神を信仰する宗教であったが…、『第四の黙示録』では果たして!?



### 雷神を狙う刺客

打倒、暗黒教団に燃える雷神。しかし、暗黒教団はその行く手を次々と阻んでいく。このイラストは「洞窟の中に現れた刺客は、雷神の数倍も大きい敵であった」という内容をイメージしたもの。アクション性に富んだイラストだ。



### 恐怖! 未知なる 鍵爪男は何者か?

暗黒教団のボスであるスカルビートは、テキサスを牛耳っている。このイメージボードは「闇に包まれた敵に恐怖する夢見の姿」を表現したものの。そして雷神は…。



◎「普段は消極的なACE（エース）も、ひとたびアイマスクをすると、人が変わり、このように大変身!!」という内容をイメージしたイラスト。しかし町の人々は、ACEの本当の姿を知らない

◎敵の不意打ちにあった雷神と夢見。このイラストボードは「とっさの判断で雷神は、彼だけが使用できる銃を発射!!」を表現したもの

## 主人公はやはり火の一族!?

気になる情報が次々と明らかになってくる『第四の黙示録』。なんと主人公キャラ雷神についての衝撃的な事実が判明した。その衝撃的な事実とは、雷神が火の一族の血を継ぐ者であるということなのだ。火の一族とは、はるか東方のジパングに伝わる一族。ジパングの危機を救う勇者的存在であった。『天外I』のジライア、『天外II』の卍丸、そして『カブキ伝』のカブキ団十郎もやはり火の血を継ぐ者として登場した。その血が雷神にも流れていたのだ。

また、他のキャラクタについても細かい設定が判明したぞ。

**雷神**

火の一族の血を継ぐ者。その血は、航海中に誤ってアメリカ大陸に来てしまった火の一族の百合若（ユリワカ）から継がれたと思われる。熱血漢で曲がったことが大嫌い。いかにもヒーロー的な性格をしている。



**夢見**

雷神と幼なじみ。雷神に秘かに思いを寄せている（同様に雷神も）が、お互いに切り出せないまま、数年の歳月が過ぎてしまう。夢が現実になるという特殊能力を持つ。

### 美術イラストも入手

イメージボード以外にも、美術イラストと呼ばれる物も公開された。これは、映画を制作するうえで、よく使用されるもの。映画では、この美術イラストをもとにしてセットを作っていく。「第四の黙示録」では、このイラストをもとに、フィールド画面が描かれていくのだ。



①このイラストは、荒野の高台から見下ろしたテキサスの町の風景だ



②左のイラストをズームアップしたもの。ガンマンの集う酒場が見える



③ブリザードの間。氷づけにされた人々がオブジェと化している



### マダム・アペティの秘かな趣味

マダム・アペティは、人々を太らせて、その肉を食い漁ろうとする。「食べ物で作られ、食べ物しかないアペティ城では、今日も太らされた人々の悲鳴がやまない」という内容をイメージしたイラストだ。



### 純銀のブリザード登場

物語の序盤、アラスカで登場する刺客が純銀のブリザードだ。このキャラは、119ページで3D画面を紹介したが、もちろんアニメ動画でも登場する。イメージは「人々を次々に氷づけにする」というものだ。

### 魅惑の幻影を作り出すキャンディ

闇の恋人キャンディ。彼女のバックにいるモンスターは、キャンディの側近たち。普段は人間の姿をしている。このイラストは「キャンディに危機が迫ると、魔獣に姿を変えて彼女を守る」という内容をイメージしたもの。



TSS-MC-003

### 禅 剛

ジバングや火の一族に憧れるアメリカ人。自称火の一族と言い張る。他人に厳しく、自分に甘い、じつに身勝手なキャラ。最初のうちはとんでもない小心者で、ボスキャラを前にすると、ビビって逃亡することもある。しかし、物語後半になってくると意外に…!?

### 夕能

雷神と同じく火の血を引く。その証拠となる火の紋章が胸のところにあるため、悪魔の子だと恐れられている。インディアンの部族に身を置く、男まさりの勇敢な戦士だ。



TSS-MC-004



TSS-MC-005

### ACE

本名はチェリー・アース。普段は気の弱い保安官だが、ときどき、ド派手な人間ACE（エース）に変身する。ド派手な性格は、どうやらカブキ団十郎の血を継いでいるらしいが…。



# 地中海を股に掛けた、空想科学大冒険

## 空想科学世界ガリバーボーイ

# Gulliver Boy

PCエンジンで発売された“空想科学”なRPG「ガリバーボーイ」が、パワーアップしてサターンに登場！魔法と科学が同居する世界で大冒険が始まる！！

発売予定日	3月22日	CD枚数	2枚
発売元	ハドソン	複数プレイ	1人用
開発元	ハドソン	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	9・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(1月22日現在)

## 新システム、ムービー満載のRPGがパワーアップして登場

このガリバーボーイは、PCエンジン版のCD-ROMソフトとして発売されたRPGだ。移植されるにあたって、魔法効果の説明機能やマップ表示機能を追加、ムービーの色数や画面サイズも大幅にパワーアップしている。



現在位置を確認できるマップは嬉しい追加機能

### 戦闘は“順番待ち”コマンド入力

このゲームの戦闘はかなり特徴的。基本的にはオーソドックスなコマンド入力式だが、敵・味方ともに順番待ちをして行動を始める。キャラクターの上に表示されている赤いメーターが増えていき、いっぱいになったキャラクターから、コマンド入力をしていけるのだ。

キャラクターの上に表示されている赤いメーターが順番を決める



いっぱいになったキャラクターから行動する



フィールドに敵が点在

ダンジョンでも敵は表示される。接触すると戦闘になるぞ



ボス戦は迫力の大画面で！！

### 船を使って各地で貿易をする

このゲームのもっとも大きな特徴は、お金を稼ぐために船を使って“貿易”をしなければならないこと。舞台は19世紀の地中海、ベニス、ナポリ、ローマ、モナコといった都市を船で巡り、一方で安く買った物を、一方で高く売る。その差額が利益となり、お金が稼げるわけだ（ちなみに、戦闘でモンスターを倒しても、お金は手に入らない）。カジノやインテリア・ショップといった、変わったお店がある都市もある。



一方で購入した品物を…

他方で売却。差額が利益に



パパ・トスカニーから貿易について聞く

### モナコ………カジノ

スロットやブラックジャック、カーレースなどのミニゲームで遊ぶことができる。宵越しの金は持たないキミにぴったりの場所だ。



いろいろなゲームができるぞ

### ローマ………インテリア・ショップ

ベンチや絨毯といった家具を専門に扱っているお店。買った家具は「シーライオン」というガリバーの船に積み込まれる。



ここは家具の専門店のなだ

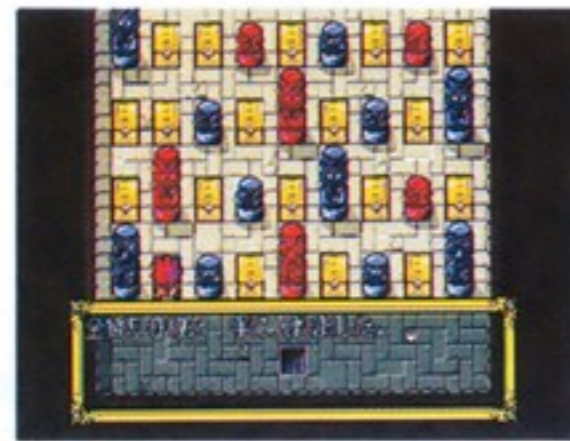
## 魔法学校を卒業した主人公・ガリバーの行く手に待つものは!?

ゲームはガリバーが入れられた魔法学校から始まる。サボリの常習犯であるガリバーは、追試として『試練の洞窟』への挑戦を強いられる。追試をこなしたガリバー

は学校を卒業。父のいるベニスに戻り仲間たちと“貿易”の修行に出航する。しかし、ベニスでクーデターが勃発。地中海征服を企むイスパニアが動きだしていたのだ。



追試となったガリバー



「試練の洞窟」に挑戦



### ガリバー

ベニスの大富豪の息子。正義感が強く曲がったことが大嫌い。少々ケンカっ早い。(声：山口勝平)



どうにも元氣者らしい

### ガリバーと冒険をともにする仲間たち

ガリバーには基本的に、フィービー、エジソン、ミスティの3人が仲間となる。また、ストーリーの状況によって獣人などの仲間が

加わることもある。この仲間たちとの出会いやさまざまなイベントでは、シネパックを使用しての、アニメーションムービーが流れる。PCエンジン版よりも画面サイズや色数が増え、迫力も倍増なのだ。



最初は仲間となる者を探す



ミスティを月影が襲う



### フィービー



ガリバーに恋する妖精。アイテムを与えると戦闘で助けてくれる。



ガリバーに魅せられて

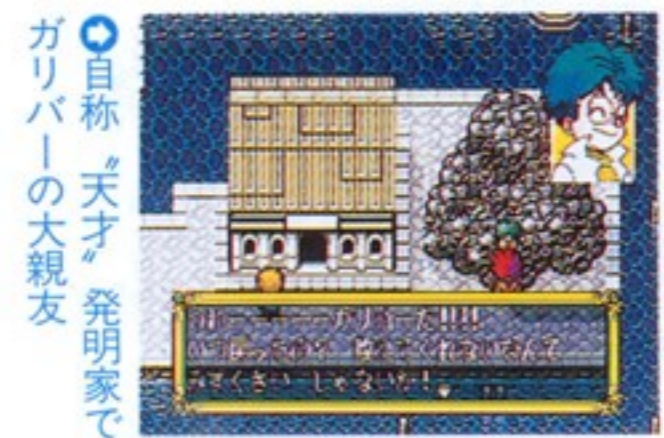
### ミスティ

歌姫として世界を旅する少女。繊細で優しい心の持ち主。月影という男に狙われる。(声：横山智佐)



### エジソン

ガリバーの大親友。自称“天才発明家”で、いつもヘンな物を作っている。(声：大谷育江)



自称「天才」発明家でガリバーの大親友

### キャラクタ別の直接・間接攻撃

ガリバー、エジソン、ミスティの3人は、戦闘時に直接・間接攻撃のコマンドを選択できる。間接攻撃はいわゆる“魔法”のようなもので、ガリバーはそのものズバリの魔法、エジソンは発明、ミスティは唄と、それぞれ内容が異なる

攻撃能力を持っている。またガリバーは、「魔拳グローブ」を入手すると「魔拳ディスク」によって「魔拳マインダー」という力を使えるようになる。これは“会心の一撃”の時にのみ発揮される、必殺技なのだ。



リー10倍博士から魔拳グローブを入手する



魔拳ディスクは各地の獣人が持っている

	直接攻撃	間接攻撃
魔法	<p>左手</p> <p>ガリバー</p> <p>会心の一撃で、魔拳マインダーが発動する</p>	<p>魔法</p> <p>ガリバー</p> <p>主として攻撃系。最高4段階までレベルアップ</p>
発明	<p>バネ</p> <p>エジソン</p> <p>戦闘中でも装備変更可能。特殊効果のある物も</p>	<p>発明</p> <p>エジソン</p> <p>敵全体への攻撃が可能。発明品もあるぞ</p>
唄	<p>指輪</p> <p>ミスティ</p> <p>戦闘中装備変更可能。魔法と同効果を持つ物も</p>	<p>唄</p> <p>ミスティ</p> <p>回復効果を持つ唄。攻撃用の唄など種類は豊富</p>

再びJリーグサッカーゲームとなってカム・バック!!

# J.LEAGUE VICTORY GOAL 96™

Jリーグ ビクトリー ゴール

発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	4人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチターミナル6対応
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	サッカー	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(1月22日現在)

シリーズ第3弾となる今作は、再びJリーグサッカーがテーマ。システム面でもグレードアップ!

伊東



## 新加入の2クラブを追加して Jリーグ全16クラブが激突!!

第1作目の「ビクトリーゴール」は、'94年度リーグ終了時のデータを使用したJリーグサッカーゲームだった。ワールドサッカーをテーマとした第2作目を挟み、第3作目となるこの「~'96」では再びJリーグサッカーが取り上げられた。タイトルが示すように'95年度



見た目もリアルに生まれ変わった「ビクトリーゴール」最新作だ!

の最新データを使用。'96年からJリーグに加入する京都パープルサンガ、アビスパ福岡を加えた、Jリーグ全16クラブが登場。またシステムやグラフィックが一新され、実況に金子勝彦氏、解説に木村和司氏を迎えてのリアルタイム完全実況中継が試合を盛り上げる!

●新規加入の京都パープルサンガ、アビスパ福岡が追加されている



アビスパ福岡

京都パープルサンガ

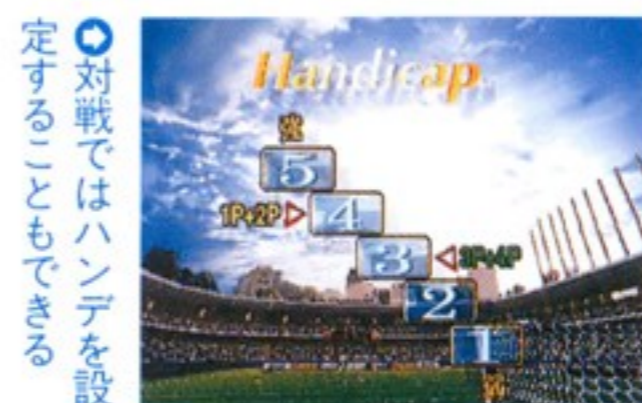
●Jリーグ全16クラブが、すべて実名で登場するぞ!!

## 対戦プレイのハンデ設定や天候等の変更も可能

「ビクトリーゴール」はシリーズを通して最大4人での同時プレイが可能になっているが、今作では対戦時にクラブの強さに差をつける「ハンデキャップ」の設定ができるようになった。



●最大4人まで同時プレイができる



●対戦ではハンデを設定することもできる



●晴天・雨天の天候と、デーゲーム・ナイトゲームを選択できる



●ナイトゲームになれば当然夜空に。天候によりコンディションも変化

## スタジアムは3種類

フルポリゴンで作られたスタジアム。今作では3種類用意され、選択することができるようになっている。さらに天候やデーゲーム・ナイトゲームの選択もでき、スタジアム(特に空)のグラフィックも、明るさや空模様など、設定に合わせて変化するぞ。



●「TERZO」スタジアムの全景だ。フルポリゴンで作成されている







## アングル変更や選手の動きがフルポリゴンでパワーアップ!!

このゲームの特徴のひとつである視点変更は、今作にも受け継がれている。正面・横・斜めといった視点切り替えに、ズームアップ・ズームダウンも加わって、全12種類の視点を選択してプレイすることができる。リアルなアクションを見せる選手と相まって、迫力の試合を楽しめるぞ。



ズームイン・ズームアウトは3段階で変更することができるのだ



もちろん、リプレイ画面もあるぞ



正面

プレイしやすいのはやはり「横」か。迫力では「正面」が一番だね



横



斜め

## モーションキャプチャーで選手の動きがよりリアルに

選手は実際のサッカー選手の動きを取り込み、リアルで滑らかな動きを見せる。個人データやポジション別の思考などで試合展開もより本物に近くなった。しかも、操作にコマンド入力によるフェイントや壁パス、ヒールリフトなどが追加され、高度なプレイを楽しめるようになっている。



イエローカードを出されてしまった。抗議するシーンはあるかな



ゴールキック

キーパーが、選手に対して展開の指示を出すグラフィックが見られる



スローイン

スローインのモーションもリアルに再現。選手の特徴もわかりやすい



ゴール!!

ゴールを決めて喜ぶ選手たち。いろいろなパフォーマンスに期待!

## オーバーヘッドキック



滑らかな動きで派手なアクションを見せる

## スライディングタックル

倒される相手選手の動きも細かく再現される



オープニングムービーを大公開!!

# DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

偉大なるドラゴンボール伝説



発売予定日	今春	CD枚数	1枚
発売元	バンダイ	複数プレイ	未定
開発元	未公表	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	その他(プレイング・アニメーション)	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(1月26日現在)

徐々に情報が公開される『ドラゴンボールZ』。今回入手した写真はオープニングCGムービーとの技の連続写真だ。

これが

オープニングCG

## 気合の入ったオープニングとアニメのような流れの戦闘

ファンならば発売が待ち遠しいこのゲームの、オープニングCGと各キャラの技の連続写真を入手した。オープニングCGはこのページの右側で紹介していく。アニメから抜け出してきたようなキャラが、今にも動き出しそうなようすを感じて欲しい。



これもオープニングの一部

## 視点がクルクルと変わる戦闘シーン

ここでは悟空、クリリン、ナッパの技の連続写真を公開していく。写真を見る限りでは、戦闘中に視点がクルクルと変わるの分かる。

まるでアニメを見ているかのようにゲームが展開していくというわけだ。音まで伝わってきそうな迫力が感じられる。



悟空のかめはめ波がナッパを直撃する。視点が変わるのがよく分かる



クリリンの気円斬がナッパを狙う。しかも2つも気円斬を作りだしている



こちらはナッパの栽培マン攻撃。地面から生まれた栽培マンがピッコロに



7つのドラゴンボールが1つに集まって生まれた光の龍が、ナメック星の神龍ポルンガへと変化していく。

発売日決定！ さらに完成に近づいた画面をお届けする

期待作CONTINUE  
REPORT !!

# DRAGON FORCE

ドラゴンフォース

ついに発売日が決定した『ドラゴンフォース』の最新情報だ。

発売予定日	3月22日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%(1月23日現在)

## グレードアップした画面写真で細かいところが見えてきた

シミュレーションRPGの期待作『ドラゴンフォース』の発売日が決定したぞ。そして今回届いた画面写真を見れば、完成も間近だということがうかがえる。

いろいろと変更点が見られるが、フィールド画面の右上に砂時計があり、この砂がすべて落ちると軍議が始まり、内政画面に入るといのが、今回初めて分かったぞ。



●キャラクターがよりデフォルメされて、顔がかわいくなった(?)

### フィールドでは徴兵したり内政したり

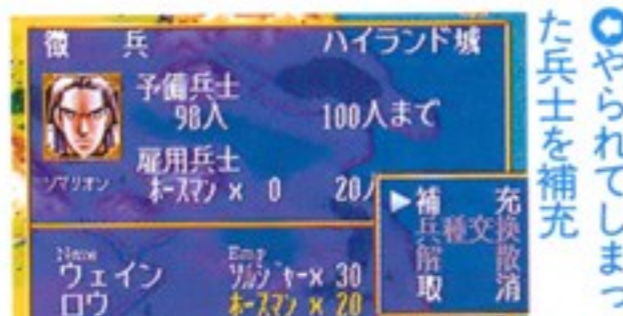
城コマンドの中に新たに増えた項目に徴兵がある。これは城にいる補充兵を武将に配備したり、武将の持っている兵を城に戻したりできる。また兵種の変更もあって、敵の兵に合わせて有利になるように、出陣する武将の兵を変更する、といったこともできる。



●城コマンドに新たに追加があった



●師団長を決めてから武将を選択



●やられてしまった兵士を補充



●ロウの兵種を交換するぞ



●●砂時計の砂がなくなれば内政画面に。右は勲章を授与したところ



●●勝利敗北

### 戦闘の前後にも楽しい演出

敵師団と接触したり、敵の城に到着すると戦闘になるのだが、師団を表すキャラの上に出ている剣のマークは、敵の城を攻め込みに行くときに表示される。また勝ったり負けたりしても、吹き出しの中にその様子が表現される。

いざ戦闘というときに敵味方の武将の顔とデフォルメキャラで顔

合わせがあり、それぞれのキャラの性格に合わせたセリフがでるといった演出がなされている。



3つともえだ

●これはかなり危険な状態だ



●命ずるほどのことなのだろうか



●READYの文字が新たに入った



●出陣する武将が決まった。VSの文字が戦闘意欲を高めるぞ



●●勝ちを喜ぶ師団と、負けて昇天してしまった師団。そして兵もいなくなり自らも深く傷ついていた武将。こうなると哀れだ



●●エンドリューが、負傷した模様です。

# コマンド入力式の必殺技システムを導入!!

# メトロ トア™ 精霊王紀伝

立体的につながる複雑なダンジョンを、多彩なアクションを駆使して敵を倒しながら進んでいくアクションRPG。緻密なグラフィックとアナログチックな音楽で精霊世界を探究!

発売予定日	春	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	エインシャント	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・セーブ機能あり
ジャンル	アクションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(1月25日現在)

## 多彩なアクションと必殺技を駆使して進むアクションRPG

このゲームの基になっているのは、メガドライブ版の「ストーリー・オブ・トア」。しかし、この作品をプレイしたことのある人がみれば、まったく新しい内容で生まれ変わっていることがわかるはず。「高さ」の概念を持ち立体的にもつながりのあるダンジョン内を、武器を使って敵を倒しながら進んでいくアクションRPGだ。

●緻密なグラフィックで動きも滑らか。音楽は古代祐三氏が担当



●ダンジョンの中では、いろいろなモンスターが襲ってくる



●主人公・レオンのアクションも豊富

### 立体的につながるダンジョン内に数々のトラップ

ダンジョン内では、敵はもちろん、さまざまな仕掛けも主人公を待ち受けている。スイッチを動かしたり岩を転がしたりして、先に進むための道を切り開かなくてはならない。これら数々の仕掛けも立体的な感覚のものばかりだ。



●岩を転がしていく



●スイッチを動かす。どこかで、なにか反応があるはずだが...

●柱の上をジャンプで渡る。立体的に構築されていることがわかる



### 精霊システムもさらにパワーアップ!

メガドライブ版から引き継がれている「精霊システム」も大幅にパワーアップされている。仲間となる6人の精霊たちは、攻撃や回復、移動などの精霊魔法で、主人公を助けてくれるのだ。この魔法は、ダンジョンをクリアするときにも活用できるぞ。今回は水の精霊・デイトの魔法を紹介しよう。



●水の精霊・デイトの魔法は、火炎系の敵に対して効果が高いようだ



●デイトを中心に水や氷の粒が回転。敵を巻き込み大ダメージを与える

### 新たに加わったコマンド必殺技システム

普通に剣を振ったり弓を射ったりするほかに、ダッシュ攻撃やしやがんでの攻撃などもできる。さらに、コマンド入力によって、強力な必殺技を使用することも可能だ。それぞれの武器に、いろいろな必殺技が設定されているぞ。



●武器を入手していく



●放射状に矢を飛ばし、複数の敵を攻撃する

**スプレッドアロー**  
コマンド 前・後・前+B

**スプレッドアロー**  
コマンド 前・後・前+B



●複数の敵に囲まれたときは、この技が有効

**スピニングエッジ**  
コマンド 1回転+B



●敵を凍らせる弾を放射状に放つ

# 超兄貴

～究極…男の逆襲～

ついに公開されたサターン版の画面。一見、プレイステーション版と同じように見えるが…、果たして!?

発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	複数プレイ	2人同時
開発元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(1月24日現在)



## 実写取り込みを使った筋肉シューティング

「超兄貴」のサブタイトルが変更された!! その名も「究極…男の逆襲」。これまでは、プレイステーション版と同じ「究極無敵銀河最強男」というサブタイトルであったが、前号から新しく「究極…男の逆襲」になったのだ(気づいた人は、いたかな?)。

それでは、なぜサブタイトルが変更されたのだろうか? メサイヤの広報担当者いわく「プレイ

ステーション版とは違った内容になるのでサブタイトルを変更しました」とのこと。

基本的なシステムは、プレイステーション版とほぼ同じ“実写取り込みを使ったシューティングゲーム”という内容は変わらないらしい。しかしサターン版は、プレイステーション版での汗臭さ(?)をもっと生かし、より筋肉質でより面白い仕上がりになりそうだ。

## アレンジされたサターン版

では、実際にプレイステーション版とどこが違っているのだろうか? まずは下にある2枚の画面写真を見て欲しい。これは、ほぼ同じシチュエーションで撮影したプレイステーション版とサターン版の画面写真。多少ビジュアルが変更されているのが分かるだろうか。そう、プレイステーション版のボスキャラには髪があるのに対

し、サターン版のボスキャラはなんとズラを被っている、もといハゲているのだ!! 「な～んだビジュアルが変わっただけかあ～」と思った読者も多いはず。もちろん変更点はそれだけではない。プレイステーション版では簡単にクリアできたステージも、サターン版では敵キャラの攻撃パターンが増え、ゲーム性が向上しているのだ。



●●いだてんかべんてんどちらかを選んでプレイ。もちろん2人同時プレイも可能だ



●そのほかにもサターン版にはマットが敷いてあったりなどの違いがある

## 血わき肉おどる 変な敵キャラ

「超兄貴」の魅力、いわゆるユーザーを虜にした理由の1つがコレ、ホモチックな(?)筋肉に包まれた敵キャラクタたち。この見た目にもインパクトのある敵キャラクタたちは、

ほかのゲームでは絶対にお目にかかれぬ、超上級の異常キャラ。もちろん、このゲームで遊ぶ理由の大半は、この変なヤツらを見たいがため。さあ～、じっくりと見て頂戴な。



●ステージ1のボス。あ、あぶないヤツらだ



●ホモチックな男たちが繰り広げる筋肉の妙技。「超兄貴」はホモになるための登竜門なのか!? それとも…



●●見てくれ～、この気持ち悪いヤツらな～!! これが「超兄貴」の敵キャラなのだ



●こいつは「かむオースカシバ」。昆虫版のアニキだ

発売!

最終合体奥義の秘密が明かされる!!

真・女神転生

# デビルサマナー

悪

魔

召

喚

師



発売予定日	発売中	CD枚数	1枚
発売元	アトラス	複数プレイ	1人用
開発元	アトラス	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	128・プレイデータ
ジャンル	RPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

前号で紹介した魔晶変化と剣合体について、さらなる新情報を入手。より強いアイテムの製造法を紹介していく。ストーリー攻略もいよいよ終盤戦だ!

## さらなる特殊魔晶変化を知れ!

通常、魔晶変化で生まれるアイテムは悪魔のレベルにより変化する。だが今回紹介する特殊魔晶変化では、悪魔のレベルは関係ない。下で紹介している13匹の悪魔は、忠誠度が10あればそのレベルに関係なくそれぞれ特殊なアイテムへと変化していくのだ。



わりと使えるアイテムが多い

### ☆集められるか!? 13種類の魔晶アイテム☆

タクヒ⇒タクヒのつえ	〈攻撃力42・命中12・女性用〉追加効果でSLEEPがつくお得な杖だ。
ガネーシャ⇒ガネーシャリング	〈防御力45・回避2・女性用〉魔力と運のアビリティも2ずつアップする。
テング⇒テングのゲタ	〈防御力11・回避18・男性用〉敵の攻撃を回避することに重点を置いたアイテム。
スプリガン⇒スプリガンベスト	〈防御力60・回避2・男性用〉特殊魔晶変化のアイテム中でも最高の防御力を誇る。
ピクシー⇒ピクシーナイフ	〈攻撃力30・命中25・女性用〉SHOCKの追加効果と多くのアビリティ上昇がウリ。
ヤマタノオロチ⇒ヤマタのじゃべん	〈攻撃力64・命中54・女性用〉特殊魔晶変化アイテムの中でも最強の攻撃力を持つ。
ダウン⇒リーオーヒール	〈防御力17・回避14・女性用〉防御と回避どちらも兼ね備えた万能ブーツ。
ヘアリージャック⇒シャドウジャック	〈攻撃力46・命中40・男性用〉知力を除いたすべてのアビリティが1~3アップする。
カワンチャ⇒カワンチャガード	〈防御力21・回避4・男性用〉一般的な防御能力止まり。コレクターズアイテムか?
ヤクシャ⇒ヤクシャのかめん	〈防御力52・回避16・男性用〉防御力も高いうえにカッコイイ。ぜひとも欲しい。
ベルセルク⇒ベルセルクパイル	〈攻撃力26・命中24・男性用〉やまたのじゃべんと同じPOISONの追加効果あり。
ユキジョロウ⇒ブリザードローブ	〈防御力45・回避8・女性用〉高い防御力はガネーシャリングと同ランク。
ヨモツシコメ⇒シコメのまがたま	〈防御力14・回避6・女性用〉知力は上がるが、運が2も下がってしまう。

### 忠誠度を効率よく上げるには?

魔晶変化を行う上でもっとも大切なのは、悪魔の忠誠度をいかに10にまで引き上げるかだ。前号で忠誠度を上げる条件として、「つれあい型・物欲型・レベル差型」の3タイプについて簡単に紹介したので、今回はもう少し具体的な忠誠度上昇法について書いていこう。

「つれあい型」のタイプは、戦闘時にプレイヤーの指示に従ったときに忠誠ポイントが加算される。戦闘では無視されてもとにかく執拗にコマンド指示を繰り返そう。「物欲型」はアイテムをもらったときに忠誠ポイントが加算されるタイプ。欲しがるアイテムは魔石・宝玉・チャクラ系アイテム(チップ・ドロップ・ポット)・宝石など。さらにHPやMPを回復させるアイテムは、それぞれの数値が



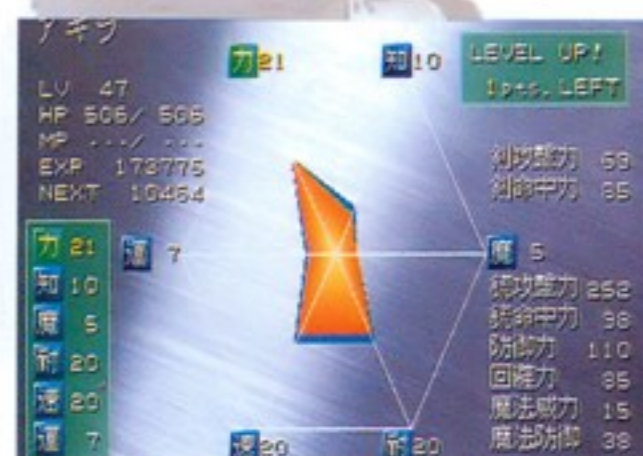
アイテムはドンドン与えよう

MAX状態のときに与えなければ忠誠ポイントは上がらない。「レベル差型」とは、プレイヤーとのレベル差が開けば開くほど忠誠ポイントが上昇するタイプ。この場合は、ひたすら自分のレベルを上げるしかない。

悪魔がどのタイプになるかは、その属性でおおまかに判断できる。ライト系なら「つれあい型」、ニュートラルとダーク系は「物欲型」に属していることが多いぞ。



戦闘ではボイコット覚悟で指示を



自分が強くなれば悪魔も従うぞ

# 最強の剣を創りだせ! 剣合体完全解析

「デビルサマナー」で実行できる剣合体は、「剣と剣」「剣と悪魔」「剣と悪魔×2」の3種類。ここではその組み合わせで作ることのできる、17本の剣を一気に紹介しよう。これでこのゲームに登場するほとんどの剣を創ることができるが、「全部」というわけではない。まだ作り方が謎の剣がいくつか用

意されている。ここではそのヒントだけを書いておこう。

まず合体方法は、悪魔2身と剣との合体。片方の悪魔はとても高レベルで、しかも忠誠度が10必要。さらに相手となる悪魔も完全に1体のみ限定。主人公のレベルは80以上必要なので、ゲーム後半でなければ製作することは不可能だ。



●強い悪魔や剣を使えば、より強力な剣ができるのは間違いない



●隠された最強剣を探し出そう

## 登場する合体剣17本を紹介

剣合体に使用する悪魔に「精霊・御霊・造魔」は含まれない。したがって作り方に「全悪魔」とあっても、上記の3種族は除いて考えること。

剣名	性能	作り方	剣名	性能	作り方
 <b>しちせいけん</b>	〈攻撃力24・命中12・男女両用〉基本的な合体剣といえる。	むめいのかたな×全悪魔。	 <b>ごかしんえんせん</b>	〈攻撃力34・命中65・男女両用〉SHOCKの追加効果も使える。	けしょうおうじん×ヤタガラス。ざんかんけん×オグン。こうれつとう×ティール。
 <b>くりからのこだち</b>	〈攻撃力20・命中45・男女両用〉力・魔・運の数値も1~2上昇する。	しちせいけん×全NEUTRAL悪魔。	 <b>こうれつとう</b>	〈攻撃力201・命中70・男性専用〉紹介しているなかでは最強の剣だ。	けしょうおうじん×ざんかんけん。ざんかんけん×ごかしんえんせん。ごかしんえんせん×トリグラフ。
 <b>くびかりマンダウ</b>	〈攻撃力20・命中70・男女両用〉追加効果もあるが装備すると呪いが。	しちせいけん×くりからのこだち。	 <b>くさなぎのつるぎ</b>	〈攻撃力180・命中58・男性専用〉日本創世神話にも登場する名剣。	ごかしんえんせん×こうれつとう。ごかしんえんせん×ショウキ。
 <b>れんきのけん</b>	〈攻撃力101・命中41・男女両用〉この攻撃力はかなりの魅力。	しちせいけん×くりからのこだち。	 <b>じゃがとう</b>	〈攻撃力15・命中28・男女両用〉POSITIONの追加効果あり。	しちせいけん×くりからのこだち×全DARK悪魔。くびかりマンダウ×全NEUTRAL悪魔。
 <b>むらさめまる</b>	〈攻撃力98・命中50・男女両用〉追加効果でFREEZも与える。	むらさめまる×全NEUTRAL悪魔。こうれつとう×全邪鬼悪魔。	 <b>やみかぜのクナイ</b>	〈攻撃力20・命中87・男性専用〉威力よりも当てることを重視した剣。	くりからのこだち×くびかりマンダウ。
 <b>こくえんけん</b>	〈攻撃力60・命中12・男女両用〉追加効果はなくても十分強い剣だ。	れんきのけん×ナガスネヒコ。	 <b>ようとうニヒル</b>	〈攻撃力12・命中32・男性専用〉くびかりマンダウ同様呪われている。	れんきのけん×むらさめまる。ざんかんけん×全夜魔。ごかしんえんせん×全DARK悪魔。こうれつとう×全墮天使。
 <b>けしょうおうじん</b>	〈攻撃力111・命中65・男性専用〉中盤突破時には頼りになるはず。	れんきのけん×全邪鬼悪魔。	 <b>きこうせいけん</b>	〈攻撃力175・命中75・男女両用〉追加効果BINDで後半も安定の剣だ。	くさなぎのつるぎ×つれあい型全悪魔（※忠誠度10のみ）×つれあいがた全悪魔（※忠誠度10のみ）。
 <b>ざんかんけん</b>	〈攻撃力64・命中24・男女両用〉BINDの追加効果は大いに役立つ。	むらさめまる×アマゾン。こくえんけん×ユキジョロウ。	 <b>によいぼう</b>	〈攻撃力130・命中80・男女両用〉孫悟空が愛用した伝説の名剣（棒?）。	れんきのけん×セイテントタイセイ（※忠誠度10のみ）
		むらさめまる×こくえんけん。けしょうおうじん×ヴィクター。	 <b>トールハンマー</b>	〈攻撃力150・命中68・男性専用〉力が5もアップするのが嬉しい。	こくえんけん×トール（※忠誠度10のみ）。

## 近づく終盤戦に向けて、 激戦のストーリーを追う!

いきなりデビルサマナーになった主人公も、そろそろ戦いぶりがサマになってきたころ。太古に張り巡らされた封印をめぐるの戦いも、なんとか終わりが見えそうな気配だ。今回攻略する2つのマップはどちらも広い。そこでボスまでの最短コースを攻略していく。



次から次へと異変は起こる

### 広大な中華街での戦い

中華街のシンボルである関帝廟。そこに宿る神・関帝聖君が暴れたらしい。主人公はこれをなだめに出かける。マップの規模も大きく、ワープも複雑なためかなり難易度は高い。レベル上げを済ませたら、最短コースを取ってボスのところまで進もう。



敵も当然手強くなってます

### 前号までのストーリー

一度殺され、気楽な大学生からデビルサマナーへと転生した主人公。自分の体を取り戻すために、今日も悪魔たちと戦う。

平崎市に施された太古の封印の謎を追って、主人公と謎の組織が博物館・テレビ局・警察署でぶつかりあう。本腰を入れてきた敵に対し、強力な味方を手に入れ、勝利し続けられるか?



あなたの力が、多々役に使われました。知らず知らずのうちに、私も思いますが、これから頑張ってくださいね。



そうしたら、即、アタチ行きでこのサマだ。どうやら、一連の事件は物騒な話。隊長もからんでるらしい。

### ワープポイントを駆使

関帝廟にたどり着くには東の入口から入って、マップの矢印通りに進んでいく。ここのワープポイントは、ワープしたのが分かりやすいものと、そうでないものがあるので、マップとオートマッピングを頼りに進むしかないぞ。



いつの間にか移動してたりする

### ガイドMAP

中華街



### ボスとの戦い 関帝聖君

三国志の名武将として知られる関羽がボスだ。とにかく通常攻撃のダメージの高さと、攻撃回数の多さが危険。攻撃が1人に集中すると、かなり高レベルのキャラでも危ない。こちらの防御力を魔法で高めつつ、メギドなどの強力な魔法でガンガン攻めよう。



攻撃魔法は外れずに高ダメージを出せる。仲魔もそういうヤツをそろえておこう

### 禁断のエキストラダンジョンに挑む

なんと! 「デビルサマナー」にはエキストラダンジョンなるものが存在する! 行き方は以下のとおり。まず古墳地下迷宮のB1Fまで降り、下のマップの位置まで

行ったら事務所まで引き返してセーブ。すると矢来区にある地下水道B2Fの、浮浪者が立っている場所から先へと進めるようになる。そこがエキストラダンジョンだ。



矢印の位置までいったら戻ろう



事務所でセーブするのを忘れずに

### いったい何が待つ

エキストラダンジョンは、一応画面には「異界」と表示されるが、いままでのダンジョンの作りとはかなり雰囲気が違う。こここそがまさしく「異界」といった感じを受ける。登場する敵は、古墳地下迷宮まで行けるようになったパーティさえも死にかねないほどの強さを誇る。マップもかなり広いようだ。しかし、それだけ強力な敵がいるということは同時に凄なお宝もあるということ。より強力な武器が欲しいなら、迷わず挑め!



このオッサンがどけば通れるぞ



いままでとはまったく異質な世界

マップ中の記号の説明: | =ワープの開始地点。| =ワープの終了地点。ダ=踏むとHPが減る床。魔=踏むとMPが減る床。穴=落とし穴。| 下の階へと落ちる。ボ=ボスの登場する部屋。



## 雲雀ヶ丘にある最後の封印を守れ

レイが平崎市を囲む巨大な封印魔方阵をついに発見する。5カ所ある封印のうち、残ったのは雲雀ヶ丘にあるものだけ。しかもよりによってヤクザの大親分である天童天山の家がそうらしい。カラダリ満載の天童家で、主人公を待つのは果たして誰か!?



第5の地点に当たる場所は、雲雀ヶ丘……

●平崎市に巨大な魔方阵がかかる

## 狭いが長いダンジョン

この屋敷のなかで難関といえば、やはり2Fということになるだろう。どう理由かはわからないが、なぜかこの階ではハンディコンピュータのオートマッピングがまったく効かないのだ。しかも、細かなワープポイントが多数用意されているので、たとえマップを使っている間にも迷うはず。迷ったら下で紹介しているガイドマップを良く見て、すばやく自分の位置を把握しよう。

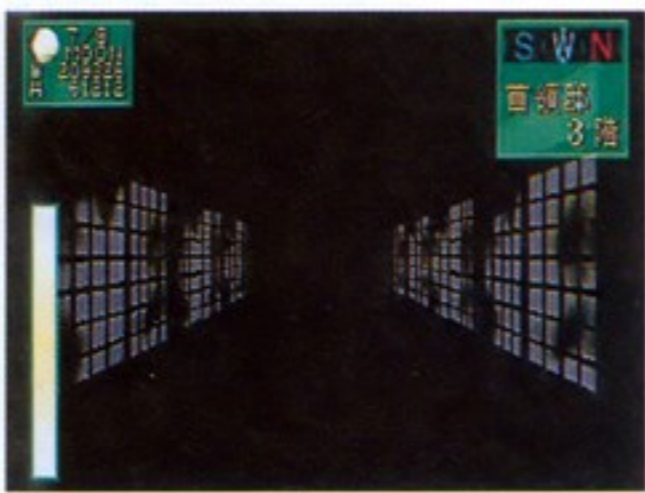
また3Fにはダークゾーンが用意されている。ここではオートマ

ッピングはおろか、マップの魔法でさえ役には立たない。2Fと同じく常にガイドマップで位置確認をしながら移動するのが賢明だ。

実際宝箱はあちこちにあるが、それを取りに行こうとして落とし穴に落ちてしまい、結局遠回りになるということも少なくない。ボスである天童は恐るべき攻撃力を持っているので、なるべくHP・MPは温存しておきたい。ゆえになるべく下で紹介している最短コースを進んでいこう。それだけでボスとの戦いはかなり楽になる。吸血鬼に正義の刃を!



●今後頻繁に起こるようになる



●目を凝らして進路を見つけよう

## 最短で進むには

上へ行ったり、下へ落ちたりと上下の移動が激しい天堂邸。ようは9Fにいる天堂天山の元へとたどり着けばいいのだが、なかなかそうはさせてくれない。5・6・7Fを移動するときに使うエレベーターに乗るのが、9Fへの第1歩だ。そこまでいければ目指すボスの部屋は射程圏内に入ったと思っ



●ここまでこれるのが目安

## 地下下水道へは?

もし天堂家で自分のレベルが足りないと思ったら、中華街の四川飯店での出来事を思い出そう。あのおとき陳が紹介してくれたアメリカ軍の大佐のいっていた秘密兵器を取りに、矢来区の地下下水道まででかけるのもいい。ちょうどいいレベル上げと、武器入手ができるはずだ。



●地下下水道は広い。敵が弱いからといってなめると痛い目に

## ボスとの戦い 天堂天山

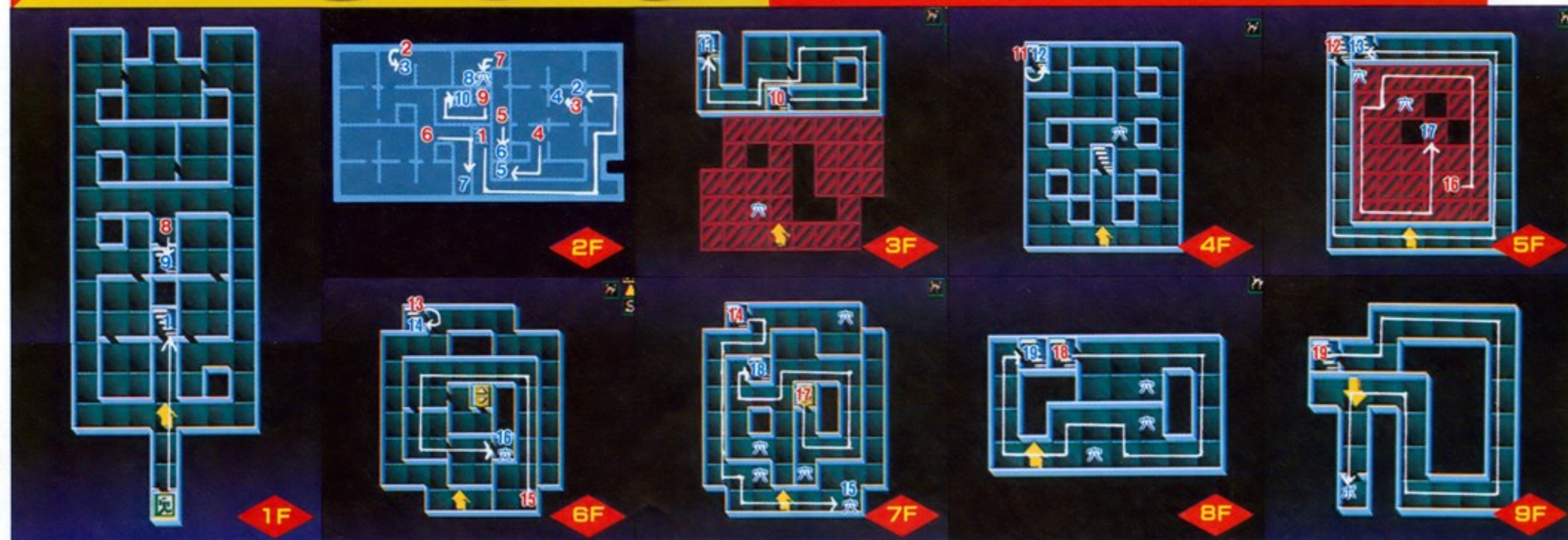
天堂は多彩な特殊攻撃をいくつも持っている強敵。なかでも、「OUTSIDER'S LAW」と呼ばれる特殊攻撃は、低レベルの悪魔なら一撃で葬る威力。メディアアラマやリカームといった回復系魔法を充実させない限り、生き延びる術はない。倒せば宿敵が眼前に登場するぞ。



●これを受けたら確実に200前後のHPを奪われる。素早く回復せよ

## ガイドMAP

## 天堂邸



# 攻略!!

## 驚異の性能! ストラトスを極めるために



### セガラリー・チャンピオンシップ

タイムアタックコンテストも盛り上がる『セガラリー』。今回は、往年のラリーストは感涙ものスーパーカー、ストラトスを使った各コースの攻略法を解説。その真の性能を使い切る日は近い!?

発売日	発売中	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	レーシングコントローラー対応
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	80・プレイデータ
ジャンル	レース	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## まさに最速! ストラトスを使って限界に挑戦

発売から1か月以上が経過した今、すでに自力でランチャ・ストラトスを出現させ、使用している人も多いと思う。そこで、今回で3回目となる『セガラリー』攻略

では、隠されていた第3のマシン、ランチャ・ストラトスを使用した場合の、各コースの攻略法を解説していこう。本当に速いマシンなのか、その姿に迫る!

### その性能をチェックする

さて、このランチャ・ストラトスというマシン、プレイヤーの好みにもよるが、かなり“扱いにくい”“クセのある”マシンだということが、使用してみると判明する。その性能をセリカ、デルタと比較してみよう。

まずスピードは240km/hオーバーと、最高速度は高い。加速はセリカ、デルタと同程度と面白い。ハンドルは切れ角の最大値は同じだが、切れるスピードが速い。そのため、小さく切っても大きく曲がってしまう場合がある。



●コマンドでも出現させることはできるが、やはり実力で出現させてこそ、ありがたみがあるというもの



●その性能は卓越したものがあるが、操作に慣れないと、まっすぐ走ることさえままならない

### 走りかたの違いを知る

セリカ、デルタと比較した場合の性能は前記の通り。その性能が大きく食い違っているのが容易に分かる。そのため、ストラトスを

使う場合には、セリカ、デルタとは違ったドライビングテクニックを開発しなければならない。

まず、ハンドリングは微妙な操作をしないと大きくラインを外れてしまう。同時に滑りやすいのでマシンの体勢が崩れたら、容易に整えることが難しくなる。最高速度が高いのもクセ者。あまりコーナーに突っ込み過ぎず、通常より早いタイミングで減速すること。



●セリカ、デルタよりブレーキングを早めにして、ハンドリングを小さく、小刻みにすると具合がいい

●なんといっても最高速度が高いのが特徴。思い切りとばしてファステストラップを目指せ。でもコントロール不能に注意だ



# ストラトス限定のコース別ポイント攻略

マシンに慣れるまでは苦労するが、他のマシンとは違った楽しみを得ることができるストラトス。ここからはストラトスを使った各コースの走りかたを解説していくぞ。また、ストラトスに慣れてもらうためにも、ここではあえてAT車を使うことを前提とした攻略法を解説していく。



●基本的な走行ラインはセリカ、デルタと同様でいい



●アクセルワークさえ注意すれば、AT車でも十分にタイムを狙える

## DESERT～初級コース～

初級コースでは基本的に、セリカ、テルタを使った場合と同様にドライビングすることができる。走行ラインもほぼ同じと考えていい。大きくハンドルを切るコーナーもない。小さく微妙にハンドルを切りながら、ドリフトでもなるべくテールを流さないようにして、早めにグリップを回復させるようにしよう。これは全コースにいえることだ。

基本的にアクセル全開で走りきる



●初級コース名物の3連ジャンプも、スピードが高ければ2回のジャンプで済んでしまう



●特にライン取りは変えなくていい

ことができるので、ストラトスのスピードを存分に楽しめる。1周50秒台を目標にしよう。速ければ48秒台も夢ではないので挑戦してみよう。

●とにかく滑りやすいので、タイムを出すためにも最小限のスライドで済ませよう



### ここに注意!

特に注意するとすれば、最終のロングイージーコーナーだろう。この右コーナーもセリカ、テルタと方法は同じだが、インに寄ろうとした場合にハンドルを切り過ぎて、土手に接触する可能性がある。初めのうちはインを少し開けてクリアするほうがいい。また、ドリフトに入るタイミングを少し早めにして、コーナリング中は強めのカウンターを当て、グリップを回復させてクリアする。



●インにすぎたら滑り過ぎに注意する



●そしてアウトまでふくらんで加速

## FOREST～中級コース～

中級コースあたりになると、さすがに減速が必要となるが、ブレーキは必要最小限の時間、場所でおこなうようにしたい。ドリフトは、舗装路と未舗装路では若干だがフィーリングが違う。その両方が存在するこの中級コースでは、それぞれのドリフトのタイミングを使い分けていこう。コーナリング中にテールが流れ過ぎる場合は、少しアクセルを放してやるとグリップが回復しやすい。キツイコーナーなどで突っ込み過ぎた場合などに使いたい。



●1周目はスタート直後のホイールスピンのロスタイムがネック



●アクセルワークのみでクリアできるコーナーもある。見極めろ

●大小変化に富んだコーナーを、いかに速くクリアするかがポイントだ

●早めのブレーキングでドリフト開始

●強めにカウンターを当てて次に備える

### ここに注意! 1

トンネルを出て次の左から右へのコーナー。ここで初めて大きな減速をすることになる。ラインは通常と変わらないが、早めにブレーキングすること。170km/hくらいまで減速したら、同時に少なめに左へハンドルを切り、ドリフトさせてクリアする。コーナリング中は160km/hくらいなら合格だ。その後の右コーナーも同様にクリアする。テールが流れるのでアクセルワークで回避だ。



### ここに注意! 2

通常の場合と同じく、チェックポイント後のヘアピンが最大の難所となる。しかし、このヘアピンはブレーキングのタイミングさえ間違わなければ、それほど難しいものではない。方法はセリカ、テルタと同じ。少し早めのブレーキングとテールのスライドを少し抑えてやればいい。アクセル全開でもクリアすることができるが、コーナー出口で滑り過ぎたらアクセルオフで減速する。



●早めの減速で突っ込み!

●テールが流れ過ぎたらアクセルオフ。体勢を整える

## MOUNTAIN~上級コース~

コーナーは多いが、急激な減速が必要となるコーナーはそれほど多くない。中級コースよりは通常のラインで走りやすいコースだろう。コースもすべて舗装路なので、ドリフトのフィーリングを変える必要もない。



●コース幅が狭いこのコース。あまりマシンをふられ過ぎると、すぐに激突する。早めに対処すること

●ふられるマシンをうまくコントロールできれば、大きく減速するポイントは限られてくる。街中もトップスピードで抜けられる



この上級コースで一番問題なのは、コース幅の狭さ。この狭いコース幅のおかげで、少しでも滑り過ぎるとフロントやリアをぶつける羽目になりやすい。そのため、他のコース以上に慎重なドライビングが要求される。最初のうちはストラトスでのフィーリングをつかみ、ブレーキングを減らして徐々にスピードを上げていこう。特に急なコーナー以外ではアクセルワークのみで対応できる。やたらにブレーキを使うと逆にコントロールできなくなる恐れがある。

### ここに注意! 1

短いトンネルの後の左コーナーが最初の難関。難関といっても特に難しくはないが、続く右、左コーナーにうまくつなげるためにも重要だ。

ライン取りはセリカ、デルタとほぼ同じ。ブレーキングを気持ち早めにおこないドリフト開始だ。インについたらアクセルを放し、カウンターを当てて姿勢制御する。マシンが安定したらアクセルオン、スピードを上げて次のコーナーに備える。



●続くコーナーのためにも、失敗は許されない

### ここに注意! 2

やはり最大の難関はヘアピンカーブ。思い切り減速してクリアしよう。

まずナビゲーションメッセージが出たらセリカ、デルタより気持ち早めにブレーキング。思い切り右に切って一気にマシンの向きを変え、コーナー出口が見えたらアクセルオン、流れるテールを制御して抜ける。

●このマークの表示でタイミングを計れ



●ハンドルを切り過ぎるとテールが流されて結局は壁に激突する

## LAKE SIDE~超上級コース~

難しい超上級コースでは、ストラトスでもやはり難しい。コース幅が狭いのはもちろん、全部ダートであ



●ストラトスを使うと、コース全体が難所といっても過言ではない

ることも難点だ。難しいコーナーはないが連続しているため、いつも滑らせている必要がある。しかしコーナーの位置を覚え、アクセルワークで減速、左右にタイミングよくマシンを振れるようになれば、案外うまくクリアできるようになる。ここでの減速はアクセルワークを主に使う。ブレーキではテールが流され過ぎてぶつかる可能性が高くなるからだ。



●コース幅は狭いし、路面もグリップしにくいいため、コントロール不能になりやすいコースだ

●このコースでは右に左にハンドリングが忙しい。大きく切り過ぎないように注意しながら、微妙なアクセルワークを駆使していこう

### ここに注意! 1

コース全体を注意する超上級で、特にポイントを挙げるとすれば、ストレート後の右コーナーがある。最高速まで加速するので、コーナーへの進入のタイミングを間違えると激突は確実だ。進入のタイミングは通常と同じでかまわない。その前にアクセルを放して少しだけ減速してアウト・イン・アウト。アクセルを放したままでコーナーをクリア、次の左コーナーにそのまま進入してもいい。



●少しアクセルオフ



●そのまま次へ突入

### ここに注意! 2

もう1つはコース後半の2つ続くクランク状のコーナー、その1つ目。ここも直線でスピードが乗っているので減速するが、ブレーキで早めに、一気に落とす。十分にスピードが落ちてから右へハンドルを切り、直後の左をアクセルワークで切り抜ける。



●基本はアウト・イン・アウト

●急激なブレーキングの後は、アクセルワークで対処しながらクリアする



セガ杯争奪!

セガラリー・チャンピオンシップ  
タイムアタックコンテスト

第1回中間結果

(1/12現在) **発表!!**

いよいよタイムアタックコンテストの第1回目の集計結果を発表する。発売から1か月と少ししか経過していないにもかかわらず、毎日多数の応募が編集部には届いている。まだコンテストが始まったばかりということもあり、まだ

まだタイムは伸びないが、中には短期間でよくここまで/ と思うような素晴らしいタイムを送ってくれる読者もいた。コンテストの実施期間はまだまだ残っているので、以下のタイムを目標にドンドン応募してほしい。

## 初級

1位 2'37"94 羽部和久 セリカ  
2位 2'38"47 織田浩央 セリカ  
3位 2'38"57 河野智貴 デルタ

## 中級

1位 3'38"31 羽部和久 セリカ  
2位 3'38"32 秋山智宏 デルタ  
3位 3'39"03 秋山智宏 デルタ

## 上級

1位 3'14"57 市森喜代志 デルタ  
2位 3'15"54 末次敏明 デルタ  
3位 3'15"63 宮永達宏 セリカ

## 超上級

1位 3'15"79 畑中直樹 セリカ  
2位 3'16"85 市森喜代志 デルタ  
3位 3'18"15 羽部和久 セリカ

## 引き続き参加者募集中

応募に関して、いくつかの注意事項がある。よく読んで、間違わないように応募しよう。

募集部門、その部門の概要は以下のとおり。1人で複数の部門に応募しても、何通応募してもかまわない。ただし、同じタイムで他の雑誌社に応募すると無効になる場合もある。

応募方法は、タイムがはっきり



Ⓞまだまだ極める時間はあるぞ!

次のしめ切りは  
**2月9日**  
必着です

確認できる画面(レコード画面など)を写真かビデオ(VHS)に撮影して、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、応募する部門名(セガ杯のノーマル部門、サターンFAN賞のベストラップ部門など)、使用車種、ベストタイムを書いた別紙とともに下記のあて先まで送ってほしい。上の詳細を書いた別紙がない場合、無効となる場合もあるので注意。さらに素晴らしいタイムの応募を待っているぞ。

あて先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIM サターンFAN編集部  
セガラリー・チャンピオンシップ  
タイムアタックコンテスト係まで

募 集 部 門	部 門	概 要	使用車種	エントリーコース	賞 品
セガ杯	ノーマル	タイムアタックモードを使い、3週の合計タイムを競う。セリカ、デルタのみで、チューンドカーも使用可能。	セリカ デルタ	全コース	両部門とも各コース優勝者 優勝記念トロフィー、豪華セガラリー特製トレーナー 両部門ともタイム優秀者 藤本選手サイン入り豪華特製ステッカー、その他グッズ 参加賞(全参加者の中から抽選) 豪華セガラリーグッズ
	ストラトス	タイムアタックモードを使い、3週の合計タイムを競う。ストラトスのみ使用すること。	ストラトス		
サターンFAN賞	チャンピオンシップ	チャンピオンシップモードを使い、初級スタートから上級完走までの総合タイムを競う。	セリカ デルタ	初級 上級	両部門とも各コース優勝者 お好みサターンソフト1本 + 特製テレフォンカード5枚組
	ベストラップ	タイムアタックモードを使い、各コースのベストラップを競う。マシンはチューンドカーを含め全部使用可。	セリカ デルタ ストラトス	全コース	

# 攻略 NANKU

## —忍空—

### ～強気な 奴等の大激突!～

にんくう

「忍空」を始めとする、さまざまな流派の格闘技が入り乱れる格闘アクション。キャラの特性を把握して、勝利をもぎ取るのだ!!

強者に勝利するための  
必殺テクニックを伝授!!

発売予定日	2月2日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 7人の必殺技コマンドと連続攻撃を大紹介!!

まず、本題に入る前に基本操作を説明しておこう。プレイヤーは、弱パンチ(Aボタン)、強パンチ(Bボタン)、キック(Cボタン)を使って相手を攻撃する。キャラが繰り出すことのできる必殺技は、以下の表のとおり。必殺技には通常の必殺技、超必殺技、ギャグ技、超ギャグ技、投げ技が用意されている。ただし、超必殺技と超ギャグ技は、スペシャルゲージが満タンの時でない限り、繰り出すことができない。このスペシャルゲージ

は、相手に攻撃を当てることで溜まっていく。他にもダッシュ中に強攻撃を出すと、複数ヒットするダッシュ攻撃を繰り出せるのだ。



◆オプションで操作をビギナーにしておくと、X、Y、Zで技が出る

### 空飛拳での奇襲がポイント



藍朧は2段ジャンプができる。空中から猛スピードで突進する空飛拳や、空飛拳着地ミスと組み合わせて、相手をかく乱しよう。連続技の弱パンチ→強パンチ→キックは、立ち、しゃがみ、どちらでもつながる。しゃがみ弱パンチ→空飛天昇破でもOK。



◆空飛拳はガードされるとスキが大きいの、弱で出したほうがいい

◆コマンド一覧◆

必殺技	三段攻撃	→+A+B
	空飛天翔破	(↓or↙ため)↗or↑+C
	頭突き	←+B
超必殺技	空飛拳	(ジャンプ中)↗or→or↘+AorB(1回のみ)
	空圧飛拳	(ジャンプ中)↓↘+AorB
ギャグ技	インネンをつける	(近距離で)→←+A
超ギャグ技	空飛拳着地ミス	(ジャンプ中)↘+C
投げ技	巨顔落とし	(ジャンプ中)↘+B+C
	一本背負い	(近距離で)→+A



### 素早さと小さな体を活かせ

風助は体が小さいので、相手の立ち攻撃が当たらない場合がある。ダッシュ攻撃を多用し、相手の懐に積極的に飛び込もう。連続技の例としては、立ち、またはしゃがみ弱パンチ→立ち強パンチ→しゃがみキック。また、空手裏剣や十二神風裂は弱パンチにキャンセルをかけて出そう。



◆ダッシュ攻撃や飛び込みからの連続攻撃で、積極的に攻めていこう

◆コマンド一覧◆

必殺技	空圧拳	↓↘→+B
	空手裏剣	↓↘→+A
	空八命弾	↓↘→+A+B
超必殺技	風裂脚	(近距離で)→+B+C
	十二神風裂	↓↙←+A
ギャグ技	空巻弾	↓↙←+B
投げ技	ペロ	(近距離で)↓↓+A
	空手裏剣失敗	↓↓+C
投げ技	潜り投げ	(近距離で)→+A



### 長いリーチを活かした遠距離型

橙次はリーチの長い強襲蛇打や、前方に気を放つ空蛇裂を多用した、遠距離戦が基本となる。こちらの攻撃をかわして飛び込んできた場合は、尻が効果的だ。また、強襲蛇打と空蛇掌は、立ち、またはしゃがみ弱パンチからつなげることができる。



◆強襲蛇打のリーチの長さはこのとおり。遠距離からチクチク攻めろ

◆コマンド一覧◆

必殺技	空蛇裂	↓↘→+AorB
	空蛇掌	↓↙←+A+B
	強襲蛇打(上段)	←→+A
超必殺技	強襲蛇打(下段)	←→+B
	蛇撃碎	AorB連打
ギャグ技	ふんどし三年殺し	(近距離で)←↙↓↘→+A+B
投げ技	尻	↓↓+AorB
	爆尻	↓↓+A+B
投げ技	天地返し	(近距離で)→+A

※技のコマンドは、すべてキャラクタが右向きの場合のものです。



## 対空技、飛び道具とバランスよし

**赤雷** 赤雷は通常技からつながりやすい必殺技を多く持っている。具体的には、立ち、しゃがみ弱パンチから立ち、しゃがみ強パンチに、炎塵掌or空炎掌or鼻風船or空炎籠といった技がつながる。また、ダッシュ攻撃は最高3ヒットする、結構使える技だ。



●赤雷のダッシュ技は3回連続ヒットする。懐に飛び込んで連続攻撃だ

### コマンド一覧

必殺技	空炎掌	→↓↘+AorB
	炎塵掌	↓↘→+AorB
	三段攻撃	→↘↓↙←+AorB
	炎月	↓↙←+C
超必殺技	空炎籠	←↙↓↘→+A+B
ギャグ技	鼻風船	↓↓+A
超ギャグ技	大文字焼き	↓↓+C
投げ技	バックドロップ	(近距離で)→+A



## 常に多段ヒットを狙え

**メキラ** メキラは個々の技の威力が弱いのので、連続攻撃で補うことになる。立ち弱パンチ→立ち強パンチ→しゃがみキックといった、通常技の連続攻撃をメインに攻めると有効。ゲージが溜まったら、立ち弱パンチ→アトミックブーツ→カラオケで仕留めよう。



●超ギャグ技のカラオケは、連続技に組み込むこともできる

### コマンド一覧

必殺技	激烈ピンタ	(近距離で)←+A+B
	妖爪突	(↓or↙ため)↘or↑+A+B
	三段攻撃	(←or↙ため)→+C
超必殺技	スピニングリボン	(←or↙ため)→+AorB
ギャグ技	幻妖裂破	↓↘→+A+B
	アトミックブーツ	↓↓+A
超ギャグ技	カラオケ/舞は君の中に	↓↓+C
投げ技	弧空脚	(近距離で)→+A



## 見た目どおりのパワーファイター

**アラジタ** 技のひとつひとつの威力が高く、連続技に頼らなくても十分戦える。攻めのポイントは、前方へのリーチと技が出ている時間が長い避雷頭。遠距離から出すのもいいが、立ち強パンチからつなげて連続ヒットさせるとさらに効果的だ。他にも対空技としての使い道もある。判定の強いボ

ディプレスで積極的に飛び込み、立ち強パンチ→避雷頭の連続攻撃で、積極的に攻めていこう。

●遠距離戦、近距離戦とも有効な避雷頭



### コマンド一覧

必殺技	雷鳴拳	←↙↓↘→+A
	フルチャージ	B+C(押し続ける)
	ボディプレス	(ジャンプ中)↓+C
超必殺技	逆鱗雷公	(近距離で)→↘↓↙←+A+B
ギャグ技	避雷頭	↓↓+AorB
超ギャグ技	雷雨	↓↓+B+C
投げ技	髓碎	(近距離で)→+A



## 不意打ちで相手のペースを乱せ

**黄純** 黄純の流起氷は、しゃがみキック以外の通常技すべてからつなげられる。また、対空技としても使える。連続技は立ち、しゃがみ弱パンチ→立ち、しゃがみ大パンチ→流起氷か立ち、しゃがみキックだ。遠距離では空氷骸やバサラ〜で敵の動きを封じよう。



●黄純の超必殺技は投げ技だ。飛び込みからのコマンド先行入力が有効

### コマンド一覧

必殺技	流起氷	→↓↘+AorB
	氷牙明滅	↓↙←+A+B
	空氷骸	(ジャンプ中)↓↘→+AorB
超必殺技	空氷掌	(近距離で)←↙↓↘→+A+B
ギャグ技	バサラミュージアム1	↓↓+A
	バサラミュージアム2	↓↓+B
超ギャグ技	バサラミュージアム3	↓↓+C
投げ技	氷の棺	(近距離で)→+A

## 対COM戦ワンポイント攻略

(藍朧) 相手はこちらが飛び込んでも対空技で反撃することが少ない。ジャンプキックからの連続攻撃が有効だ。

(橙次) まず、相手は下段ガードが甘いので、足払いで転ばす。後は起き上がりに足払いを重ねるだけでOK。

(赤雷) 基本的に橙次の時と同じく、起き上がりを狙う。ただし、赤雷は起き上がる際に足元に無敵時間が存在するので、立ちキックなどの上段

●敵の動きをよく見て、確実に仕留めるのだ!

攻撃を重ねるようにするといいたいだろう。

(風助) 基本はしゃがみガードで待ちの体勢。飛び込んできたら立ちガードし、着地点に下段攻撃を重ねよう。相手との密着時も同様に、必殺技の後のスキをつけて、攻撃を加えよう。

(アジラタ&メキラ) まずジャンプキックで飛び込み、ヒットしたら(ガードされてもよい)着地と同時に足払い。後はこれを繰り返すだけでよい。

(黄純) 2~3キャラ分の間合いを取り、しゃがんで待つ。飛び込んできたら立ちガードし、即足払い。ダッシュ

攻撃から流起氷を仕掛けてくることがあるので、ガードして下降時に連続攻撃を加えよう。



続報

# J. LEAGUE

## プロサッカー クラブをつくらう!

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

## 練習と試合の指示の内容と 新戦力の獲得方法を解説!!



Jリーグに新規加盟するサッカークラブの代表となって、クラブの運営、選手の育成などを行うシミュレーション。今回は練習や試合で選手に与える指示の内容と、他クラブの選手や外国人選手を獲得する方法を詳しく解説する!

発売予定日	2月23日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	280・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 地元のサッカークラブがJリーグに加盟 クラブを運営してJリーグ優勝を目指せ

Jリーグに新規加盟するクラブを作成し、同じく新規加盟するライバルクラブ(コンピュータが担当)とともにJリーグ優勝を目指す。クラブハウスやスタジアムなどの施設管理などを行いながら、練習で選手を鍛えて強いクラブを作り上げていかななくてはならない。

32人の選手からクラブに入れる選手を選択する

●新規加盟クラブとして、Jリーグを戦い抜かなくてはならない

●クラブのスポンサーを選択

●経営者として利益が上がるように運営していく

●選手を海外に留学させ、能力アップを図ることもできるぞ

## プレイヤーの立場はオーナー兼監督

クラブ作成時にサッカースタイル、ユニフォームのデザイン、本拠地などを自由に決められる。ゲーム中では入場料や宣伝広告費の設定や施設の増設といった経営者としての仕事と、選手に練習の指示を出したり、試合中に作戦の指示を与えたりといった監督的な仕事をこなさなければならない。

●南米、欧州の2つのスタイルから選択する

●名称は20種類、ユニフォームは5種類から選択

●全609の土地から、本拠地を選択する

●利益とクラブ人気のバランスが肝心

●選手の練習成果などに影響してくる

●選手の獲得や契約更新などを行うのだ

●練習項目を指示してクラブを強化する

●状況に応じて作戦指示を与える



# 試合を有利に進めるには、練習で選手の能力を伸ばしてやるのが一番

試合はプレイヤーが直接選手を操作するのではなく、すべてオートで進んでいく。そのため、試合に勝利できるかどうかは各選手の能力にかかっているのだ。選手の能力を伸ばすには、適切な練習をさせるのが一番手っとり早い。



4種類の項目に、さらに細かいメニューがある

## ポジションやコンディションで練習項目を選択

練習の項目は大きくわけて4種類。細かい内容は下記の通りになっている。選手のポジション、コンディション、能力値を考えて、必要な練習項目を指示しよう。個人で行う練習と、クラブ全体で行う練習があるので注意が必要だ。



3段階になっている選手のコンディション

基本練習	基本全般	基本練習で身につけることのできる技能を平均的にのばす
	ドリブル	ドリブルで相手をかかわす練習。おもにFW、MFに必要
	パス	正確にパスを出す練習。どのポジションにも必要
	シュート	正確で強いシュートを打つ練習。おもにFWに必要
	ディフェンス	攻撃をくい止め、ボールを奪う練習。おもにDFに必要
	ランニング	走力を上げる練習。いろいろな局面で有利になる
	筋力アップ	基礎体力を向上させる練習。激しい当たり負けなくなる

特別練習	攻撃力強化	攻撃の形を作り、決定力を養う。おもにFWに必要
	ボール支配力強化	中盤での主導権を握る能力を養う。おもにMFに必要
	守備力強化	攻撃に冷静に対処する能力を養う。おもにDFに必要
	GK適性強化	確実なセービングや判断力を養う。GKのみに必要

フォーメーション練習	4-4-2	それぞれ指定したフォーメーションの練習を、選手全員で行う。フォーメーションの理解が高まれば、各ポジションでの動きが改善されるだろう。
	4-3-3	
	4-5-1	
	3-5-2	
	3-4-3	

作戦練習	攻撃重視	攻撃を重視したプレイを行う練習
	守備重視	守備を重視したプレイを行う練習
	ノーマル	攻守のバランスの取れたプレイを行う練習
	カウンター	守りを固めた布陣から速攻をしかけるプレイの練習
	リベロ	DFが積極的に攻撃に参加する練習
	ゾーンプレス	中盤に選手を集め、コンパクトなプレイをする練習
	ラインDF	オフサイドトラップをしかける練習



各練習はムービーで成果を確認できるようにになっている



個人に指示するものと、選手全員に指示するものがある

## 試合では状況に合わせて作戦指示を

試合前にコーチから相手クラブのフォーメーションや作戦の予想メッセージがあるので、それを考慮してフォーメーション、ディフェンスタイプ、作戦、勝利プレミアムを設定する。試合中は作戦の変更と選手の交替のみが可能。ダイジェスト的に表示される場面に合わせ、的確な作戦指示を出せば試合を有利に進められる。

試合前やハーフタイム時に、コーチが状況を判断してアドバイスを



フォーメーション	試合で使うフォーメーションを選択する
ディフェンスタイプ	リベロ、スイーパー、ラインDFから選択する
作戦	基本的な作戦を選択する
勝利プレミアム	試合に勝った場合、選手に支払う賞金の金額を設定する



コンディションが悪い選手は外して、なるべくベストの状態に挑もう

勝利プレミアムは資金の残りを確認して設定。選手にやる気が出るぞ



## チャンス! 攻撃重視に

自クラブの選手がボールを持っているシーンが表示されたら、得点のチャンス! すかさず作戦を「攻撃重視」に切り替えて、一気に相手ゴールを狙おう。フリーキックやコーナーキックも同じく得点のチャンス。こぼれたボールをゴールに押し込むシーンが見られるかもしれないぞ。



ボールを持ったら一気に攻めろ

## 守備重視で守りを固める

相手クラブの選手がボールを持ち、自ゴールに攻め入ってくるようなときは、作戦を「守備重視」に変更だ。選手の能力が高くなり、ボールを奪えるようなら「カウンター」や「ゾーンプレス」でもいい。試合終盤、勝っているときに相手がチャンスをつかんだら、やはり徹底して守り切りたい。



守りを固めて反撃のチャンス

## 運を天にまかせて…カウンター

相手のコーナーキックやフリーキックといったピンチを招いたら、やはり「守備重視」が妥当なところ。でも、負けている試合では守ってばかりもいられない。ここは運を天にまかせて、相手の攻撃をしのいだら速攻で反撃に転じられるように「カウンター」を指示するもスリルがあつていい。



ピンチをしのぎ、攻勢に出ろ

# 他クラブの選手や外国人など、新戦力を獲得してクラブを強化

開始時に選択した選手だけで戦っていくのもいいけど、できれば他のクラブや外国の強力な選手を獲得して、クラブの強化を図りたい。スカウトがリストアップした選手と交渉して、有望な選手をクラブに入団させよう。



●他のクラブの選手を自クラブに入れることも

## スカウトマンが有望な選手をリストアップ

スカウトと契約している場合、月ごとに有望と思える選手をリストアップしてくれる。選出する選手の内容は、スカウトの能力によって変化するぞ。能力の高い選手を見つけてくるスカウトは、スカウト自身の契約料も高い。



●スカウトと契約すればリストアップしてくれる

## 新人は毎年1月に

どのクラブにも所属していない「新人」たちは、毎年1月にリストアップされる。「ユースクラブ設立」のイベントが発生していれば、質の高い新人たちを獲得することができる。未完の利器を見抜くのはプレイヤー自身だ。



●毎年1月にはスカウトが新人をリストアップ



●気に入った選手がいたら、さっそく契約交渉を



●海外を中心にリストアップしてきてくれる。強力な外国人選手に期待



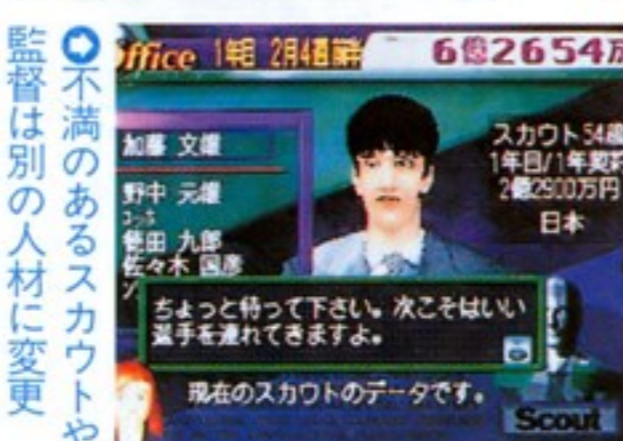
●Jリーグ加盟クラブが中心に。あのクラブのあの選手が欲しい...



●若手選手を中心にリストアップ。有望な新人選手を見いだせるか

## 選手との契約はすべて交渉次第...

スカウトがリストアップしてきた選手を獲得したり、毎年の契約更新や契約年数が切れた選手などを保留したいときは、選手と直接契約交渉を行う。交渉は3回まで可能で、3回以内にこちらが指定した年俸・契約金が選手の意に添えば契約が成立する。契約は選手



●まず年俸を設定して選手と交渉を始める

だけでなく、スカウトや監督とも行う。彼らの働きに満足できない場合は、解任して新しい人材と交渉・契約することもできるぞ。



## 交渉成立



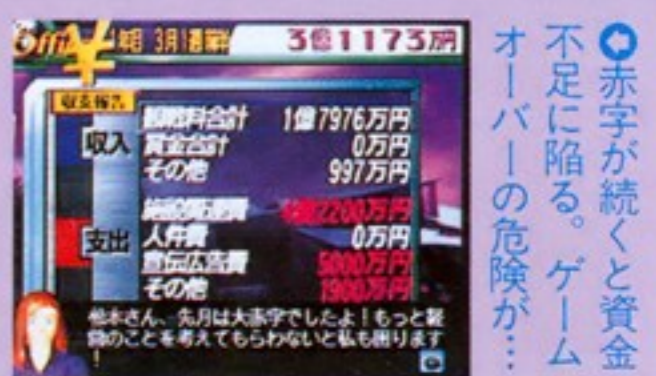
●交渉が成立しても、すぐに使えるわけではない。入団を待とう

## 要注意! 常にゲームオーバーの危機が...

このゲームにはいろいろとゲームオーバーの条件が定められているが、中でももっとも注意したいのが、資金不足と選手数の不足だ。試合に出場できる選手の数が8人以下になると、ゲームオーバーになってしまう。ケガによる欠場、レッドカードなどによる出場停止処分、クラブに不満を募らせての移籍など、選手数が減る要因は多い。無理な練習や11人ギリギリの選手数などはゲームオーバーにつながりやすいぞ。選手を海外留学に出している場合も欠場となるので要注意。



●リーグ終了後の順位が15位以下だとゲームオーバー。けっこうシビア



●赤字が続くと資金不足に陥る。ゲームオーバーの危険が...

●練習や試合で選手がケガをすることもあるぞ

# Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

## クラブを勝利に導く、強力な外国人選手たち

外国人選手はしっかりとしたサッカースタイルを持っており、能力も高い選手が多い。各ポジションの要所に用いれば、クラブを勝利に導く働きをみせてくれるだろう。それだけに契約金も高めなので、選手獲得は慎重にしたい。



●どんな選手がリストアップされるかはお楽しみ

### 外国人枠に注意

外国人選手について注意しなくてはいけないのが、試合での外国人枠だ。1試合に出場できる外国人選手は3人。クラブにそれ以上の外国人選手がいても、試合で起

用することはできないぞ。また、クラブの状態などによっては、せっかく契約が成立した選手が来日拒否をすることも。とにかく大きな戦力となる選手ばかりだが、扱いは難しいのだ。

●即戦力として期待できる人材が多い。クラブの主軸にしたいところだ



●試合に出場させられるのは3人まで。選手起用の考えどころ



## おもな外国人選手をリストアップ!!

オランダ	
アンドレイセン	欧州最優秀選手に何度も選出されているプレイヤー
カibelス	柔らかいタッチと豪快なプレイ、両方を兼ね備えた選手
ベルムーレン	スピードののった突破力と当たりの激しさが特徴
テュグロート	空中戦で驚異的な力を発揮するオランダを代表するDF
バークマン	攻めから守りまで幅広くこなす万能選手。強烈なシュートも魅力
イタリア	
ブッシオ	「イタリアの国宝」といわれる天才プレイヤー
カピッジ	イタリア国内リーグのトップクラスで活躍している選手
ネッロ	世界を舞台に大活躍した、イタリア屈指のFW
バルバジョラ	イタリアゴールを背負って立つ、ワールドクラスのGK
カルバネセ	「鍵をかけるもの」と異名をとる鉄壁のDF
フランス	
ファゼカシュ	世界的な大会で得点王にも輝いた実績を持つ選手
ミッシェル	華麗なテクニックで、「常勝將軍」とあだ名される中盤の名選手
バドバ	フランス国内リーグで、数年間連続で得点王に輝いた選手
ファディ	広い守備範囲と判断の良さで知られたDF
ハンガリー	
ファゼカシュ	神出鬼没な動きで「マジシャン」の異名をとる選手
デアーク	高度なテクニックと的確な判断で中盤を指揮する選手
ベルギー	
デルヴォー	「ベルギーの至宝」と呼ばれる天才選手
デュモン	幅広い守備範囲と積極的な攻撃参加が特徴的なDF
プティ	世界的な大会でも実力を認められた、ベルギーを代表するGK
デュグレフ	素晴らしいスピードとセンスを持った、ベルギーを支えるFW

ドイツ	
パウアー	「神聖皇帝」の名を持つ、世界ナンバーワンの呼び声高いDF
ハインツ	「猛き神々の子」と呼ばれる、パワフルなプレイヤー
ローゼンベルグ	積極的に攻撃に参加するDF。「闘士」とあだ名される
ミュラー	爆発的な攻撃力に定評のある、「戦闘機」と呼ばれる選手
カウフマン	国外のリーグでも活躍した、ドイツを代表する駿足FW
シラー	変幻自在のフリーキック、決定的なラストパスが売り物の選手
イングランド	
ロビンソン	「ミスター・イングランド」と呼ばれる名選手
ベイカー	フェアプレイを信条とし、「英国紳士」と呼ばれる選手
キング	実力はトップクラスだが、ちょっとケガやトラブルが多い
ブライス	世界的な大会にも出場した、イングランドのスター選手
デービス	ゴール前で一瞬のスキを突いて飛び出すセンスの持ち主
スウェーデン	
ユーリン	ラストパスのセンスが絶品の中盤プレイヤー
ハルムベリ	シュートに対する読みが、非常に優れたGK
ダーリン	国外にも有名な、強烈なヘディングが売り物の選手
アンデルソン	決定力が非常に優れた、スウェーデンを支えるFW
スペイン	
エレロ	ドリブルからの速攻が得意なFW。「航海王子」のあだ名を持つ
スアレス	的確な判断と確実なキャッチングでスペインゴールを守るGK
セラノ	スペインの歴代プレイヤーの中でもトップクラスの声が高い選手
ブラジル	
ナシメント	世界中のプレイヤーが目標とする「キング・オブ・サッカー」
ガルシア	爆発的なスピードを持つプレイヤー
アルヴェス	「ブラジルの宝玉」と呼ばれるスタープレイヤー
モンティロ	日本でも知名度の高い、ブラジルのスーパースター選手
マルティンス	「哲学者」のあだ名を持つ、ブラジルを支えるトッププレイヤー
リベイロ	世界的な大会で爆発的な得点力を発揮したFW
パレート	俊敏な動きで一気に攻め上がるタイプのFW
アルゼンチン	
ロベス	「剣闘士」と呼ばれる、ファイトあふれるプレイヤー
マルドナド	「神の子」と称えられ、今世紀最後のスーパースターと呼ばれる
カスティージョ	爆発的な突破力を誇る、アルゼンチン屈指のFW
フェルナンデス	激しいプレイと繊細なパス出しを併せ持つ選手
パリオヌエヴォ	「南米の貴公子」と呼ばれるスター選手。欧州でも活躍している
ガジャルド	的確な判断力と読みでゴールを守る、アルゼンチンの「守護神」
テルリオ	過去に南米最優秀選手にも輝いたことのあるスター選手
コロンビア	
エスピノーサ	「野性の風雲児」と呼ばれる、攻撃的なプレイを見せるFW
アギーレ	コロンビアのゴールを守る、世界的な大会にも出場した名GK
バラガン	「黄金のカリスマ」と呼ばれる、コロンビアの生んだ天才選手
バレーラ	パワフルなプレイで「蒸気機関」の異名を持つ選手
韓国	
キム・ジョンギ	攻撃的MFとして、韓国を世界へ導いたプレイヤー
チャ・ジェミン	韓国最高との呼び声高いプレイヤー
サウジアラビア	
ムスタファ	多彩なパス、変幻自在のプレスキックなどが得意のMF
アミン	攻撃と守備の切り替えの巧さに定評のある守備的MF
オスマーン	「砂漠の王」の異名を持つ、サウジアラビアの顔ともいえる選手
カメルーン	
オバム	世界的な大会にも数回の出場経験を持つカメルーンの代表選手
ミンロ	世界的な大会でカメルーン旋風を巻き起こしたスター選手

実写映像がふんだんに盛り込まれたアドベンチャーゲームだ!!

# おまかせ! セイバース 退魔業

3人組の新人アイドルグループの「FEEL」が活躍するアドベンチャーゲーム。3人の女の子を操作して、妖怪達を退治しよう。

発売予定日	2月23日	C D 枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	5・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 宝石にされたキミは妖怪を封印するために戦うのだ

妖怪によって宝石にされてしまったキミが、3人の女の子と共に行動し妖怪退治をするのが、この「おまかせ/退魔業」だ。新人アイドルグループの「FEEL」を起用した、まるで特撮番組のようなアドベンチャーゲームなのだ。



多く、特撮みたく、美写取り込みの画面も

### 妖怪達をすべて封印していく

仲良しグループで旅行に出た3人組。立入禁止の場所に入り込み、石積みの前で記念写真を撮ろうとしていた。そこに偶然通りかかったキミ(プレイヤー)は、彼女達に「写真を撮って」と頼まれる。それを引き受け、写真を撮ろうとした瞬間、3人は石積みを崩してしまう。この石積み、じつは

妖怪を封印していたもので、キミは飛び出してきた妖怪に襲われ宝石にされてしまう。そこへ封印石の精霊と名乗る者が現れて3人に、「責任を取って妖怪を回収せよ」と命令する。というのが、このゲームのオープニングだ。キミは3人の女の子と一緒に妖怪達を封印し、実体を取り戻すのだ。



●宝石にされてしまったキミは、3人と一緒に妖怪を封印するのだ



●キミは「妖怪反応」と「イメージ投影」の特殊能力で3人をサポート

### 3人の退魔業(セイバース)と行動する

プレイヤーであるキミは、ゲーム中は妖怪によって幽体化(宝石化)されている。実体がないので直接の攻撃はできず、3人の女の子(退魔業)を操作して戦いを進めていくことになるのだ。キミだけの持つ「妖怪の気を感じる」能力を使い、女の子達をサポートしていかなければならない。



●3人の女の子の御機嫌をそこねないようにすることも大切なのだ

### シミュレーションの要素もある戦闘シーン

妖怪の居場所を見つけると戦闘になる。3人中プレイヤーが操作できるのは1人だけで、残りの2人は指示を出すだけだ。3人には独自の必殺技があるので、妖怪を追い詰め弱ってきたら、その必殺技を使って封印するのだ。



●戦闘時は3人のうち誰か1人を操作する  
●コンピュータの操作するキャラには指示を出す

## セイバース 退魔業の3人だ

退魔業の3人は南青山少女歌劇団に属し、このゲームと主題歌で「FEEL」というユニットとしてデビューする。

●ゲーム中では、この衣装で登場する



### 夢月雛子(飯田 未)



泣き虫で、おっちょこちょい。失敗やドジを幸運につなげる力もある

### 如月若羽(千葉紗子)



おしとやかで、辛抱強い。全体的にテンポが遅く、のんびりとしたキャラだ

### 加菜月華菜(広橋佳以)



勝ち気で短気。さらに、頭が切れて悪知恵も働くなせか犬にはとても弱い

# 退魔業(セイバース)が初めて変身する第1話を紹介

このゲームはテレビ番組のような構成になっていて、1話完結のストーリーが4つ楽しめる。また各話の最後には、やはり特撮物のテレビ番組と同じく、妖怪達との戦闘が待っている。

今回は、彼女達が初めて退魔業に変身して妖怪達と戦っていく、第1話のストーリーを紹介しよう。

## ♡ ケーキが食べられない!!

雛子、若羽、華菜の3人が住んでいる町で、つぎつぎとケーキ屋さんからケーキが消えてなくなるという事件が発生した。ちょうど小遣いをもらい、ケーキを買おうとしていた雛子だが、ケーキが食べられないと知って大ショック!



◎この事件を解決するために、3人は捜査に乗り出したのだ



◎小遣いをもらった雛子はケーキを買って食べたいと思っていたのだ



◎ケーキが食べられないことに腹を立てた雛子



◎事件の裏には、どうやら妖怪が絡んでいるらしいと確信する

## ♡ ケーキが盗まれた!!

事件の裏には妖怪の影があるとにらんだ若羽と華菜は、その事件を解決しようと捜査に乗り出した。町のケーキ屋さんで話を聞いてみると、どうやらケーキは、何者かに盗まれているらしいということが分かってきた。どうしてもケーキが食べたい雛子は、やっとのことでケーキを売っているお店を発見する。ところが、ケーキを買ってお店の外へ出たとたんに、そのケーキは空を飛ぶようにして消え

ていってしまったのだ。妖怪の気を感じる力を持つキミは、大きなお釜のような妖怪の存在を感じる。



◎なんとかケーキを買うことができたけど、その瞬間に...

◎事件を解決するためにさらに捜査を続ける退魔業達だが...



◎お釜のような妖怪に、買ったばかりのケーキを盗まれた!



## ♡ 聞き込みで情報を収集

町のあちこちで聞き込みを続けた3人は、ケーキを盗んだ犯人は「妖怪茶釜」で、それも1匹だけではなく複数で町に潜んでいるこ

とを確信する。さらにくわしく捜査して、次に妖怪達が狙うと思われるケーキの配送トラックを追跡することにしたのだ。



◎町のあちこちで聞き込みを進めて、妖怪達のいるところを突き止める!

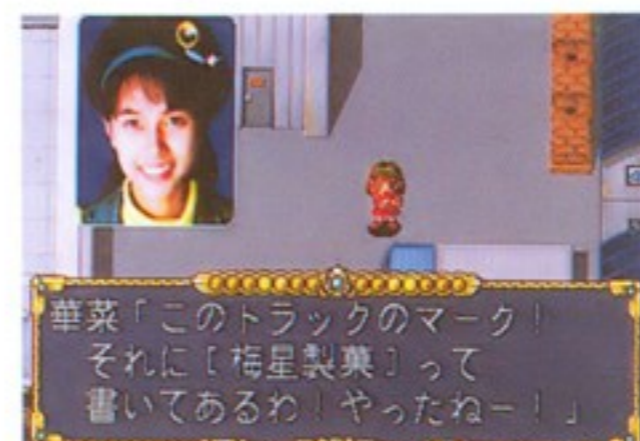


◎戦闘になったら、3人をうまく操作して妖怪達を封印しよう

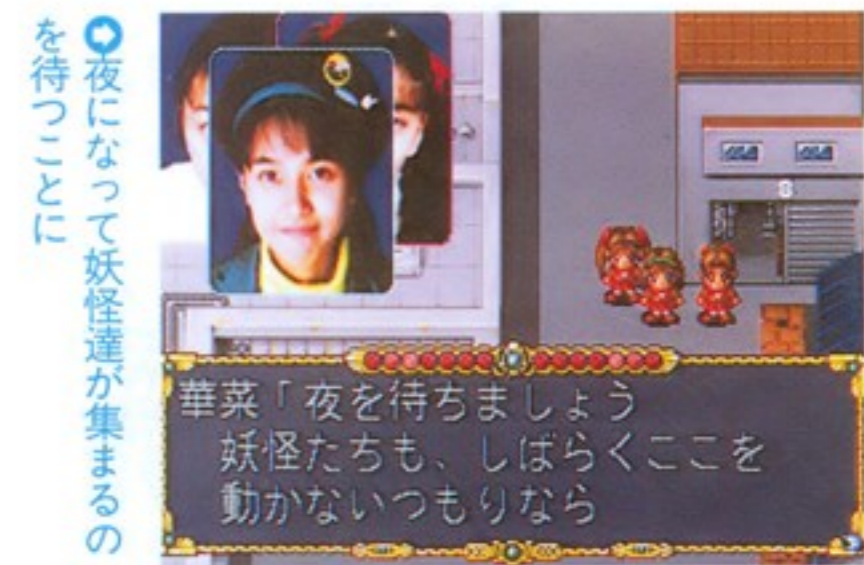
## ♡ 妖怪を待ち伏せる

ついに3人は、妖怪達が潜んでいるような怪しげなケーキ工場を突き止めた。そこで夜になるのを待

ち、「妖怪茶釜」達と戦うために、3人は初めて退魔業へと変身することになるのだ。



◎ケーキを輸送するトラックから、工場を突き止めることができた



◎夜になって妖怪達が集まるのを待つことに

## ♡ 茶釜を追いつめる!!

退魔業へと変身した3人は、プレイヤーであるキミの持つ「妖怪反応」や「イメージ投影」といった特殊能力を活かして戦っていく。彼女達の持つ、威力の異なる3種類の技を有効に使わなければ、妖怪達を封印することはできないぞ。3人の技を上手に使い分け、妖怪達の力を弱めていこう。妖怪の力が弱まったら、必殺技を使って妖

怪達を封印するのだ。「茶釜」達を封印できればシナリオクリアとなり、一件落着となるぞ。



◎茶釜が弱りきったところを、必殺技を使って封印するのだ



◎戦闘には時間制限がある。時間内にすべての「茶釜」を封印せよ!

# 硬派なシミュレーションRPGがサターンにリメイク版で登場



ハードなストーリーと玉木美孝氏の個性的なキャラクタで人気を博した「フェータ」が、サターンで生まれ変わった。

## フェータ・リメイク!

発売予定日	3月	C D 枚数	1枚
発売元	やのまん	複数プレイ	1人用
開発元	マックスエンターテインメント	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6300円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	95%(1月23日現在)

## 重厚な世界観をもとに物語が展開するシミュレーションRPG

スーパーファミコンで発売されたシミュレーションRPG「フェータ」のリメイク版。前作からビジュアル面での演出が豊富だったが、リメイク版ではグラフィックを一新。追加されたオープニングムービー、デモシーンでは声優の声が入っているぞ。また新キャラが2体増えている。



この迫力の戦闘シーンは「フェータ」ならではのもの

## 独特の雰囲気のあるハードなストーリー

永きに渡り続いた種族間戦争も、2つの種族の力により終焉を迎える。2種族はバルフォモーリア帝国を建国し、他種族を弾圧しはじ

めた。帝国軍に所属するブライアンは、治安執行とは名ばかりの虐殺に耐えきれず、上官に斬りかかってしまう。反逆罪で捕縛されたがアインの提案により脱走する。脱走兵となった2人の行く末は…。



ブライアンとアインは脱走兵となり、逃げ続けることに



## いろいろな種族のキャラクタが登場

玉木美孝氏の独特のセンスで描かれたキャラクタが多数登場。味方になるキャラは、主人公の部隊の属性により顔ぶれが変わってくる。仲間は属性によって異なるが、合わせて20人以上にも及ぶ。敵も味方もくせのあるやつらばかりで楽しい。

### アイン

もう1人の主人公。ウルフリング族の戦士

### ブライアン

このゲームの主人公。2人の主人公のどちらかが戦死するとゲームオーバーになってしまう。



ボルボー



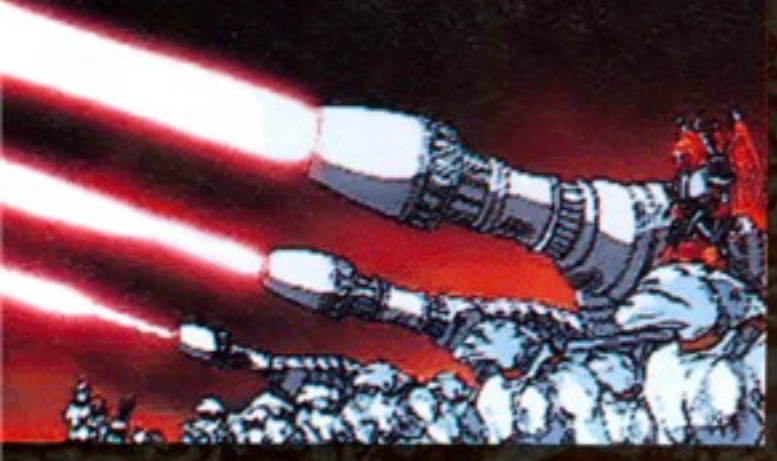
ベルセルク

こま犬とドラゴンの中間的存在。高い攻撃力が魅力

斧を持った姿がとても強そうな機械兵。頼もしい味方になってくれる

サターン用に描き起こされたオープニングアニメーション。声優による声も入っている。ここではストーリーの導入部分が描かれている

## オープニングムービー



# 一新したビジュアル面と ゲームの大まかな流れを紹介

ゲームの進行はエリアマップを移動、町で情報を収集したり買い物をして、エリアマップ上の敵とぶつくと戦闘にはいる。もちろん随所にイベントが用意され、突然戦闘になることもある。エリアマップでは移動の他にキャンプコマンドがあり、セーブや部隊編成を行うことができる。



●移動、待機、キャンプの3つのコマンドがあり、敵とぶつかれば戦闘



●エリアは全部で12あり、それぞれにタイトルがついている

●編成画面。実際に戦闘に出られるのは10人なのでよく考えて決めよう



## デモシーンでは声優の音が

仲間と出会うなどの重要なイベントでは、デモシーンが多数用意されている。これらはリメイク版での追加となっており、オープニングムービー同様声優による声が入っている。それが随所に盛り込まれていて、物語へもすんなり入っていけるのだ。



●解放軍の女戦士ロイス。顔に似合わず強い



●部隊の世話役的存在になるトムとの出会い。生意気だが可愛い奴



●戦争を嫌うエリスは2人を責める。アインはどうやら女の子が苦手?



●コウメイと2人の対面のシーン。ここでも声優の声でしゃべりまくる



## 戦闘はミッションにより流れが変わる

戦闘になる前にクリア条件が表示される。その条件どおりにクリアするか、敵を全滅させるかによって、部隊に与えられる称号が変わってくる。その称号により、後の仲間になるキャラが違って来る。



●多数のユニットを動かして戦闘だ

●称号は9段階に分かれている



●条件どおりに進めるとロウに、敵を全滅させるとカオスの属性に

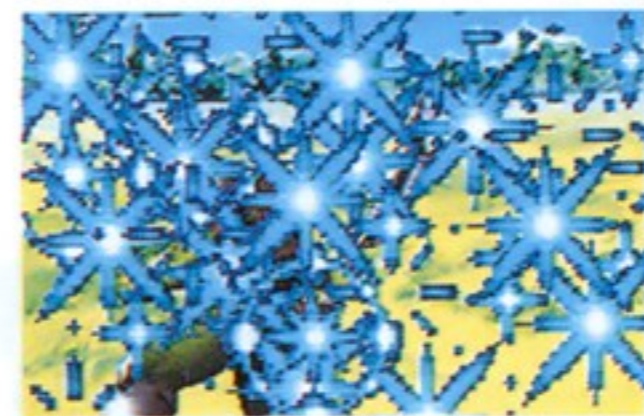


●ブライアンの攻撃。攻撃はすべてアニメーションするぞ

## ド派手な魔法、必殺技が炸裂

戦闘でのビジュアルシーンは「フェーダ」のウリの一つだが、それらのグラフィックはサターン版では一新されている。また新たな必殺技が追加されているのもリメイク版ならではの楽しみだ。

MPを消費するキャラ特有の必殺技や魔法は、ド派手な演出がなされており、迫力満点といった感じだ。もちろん威力のほうも、その迫力に負けることなく敵を粉砕してくれる。

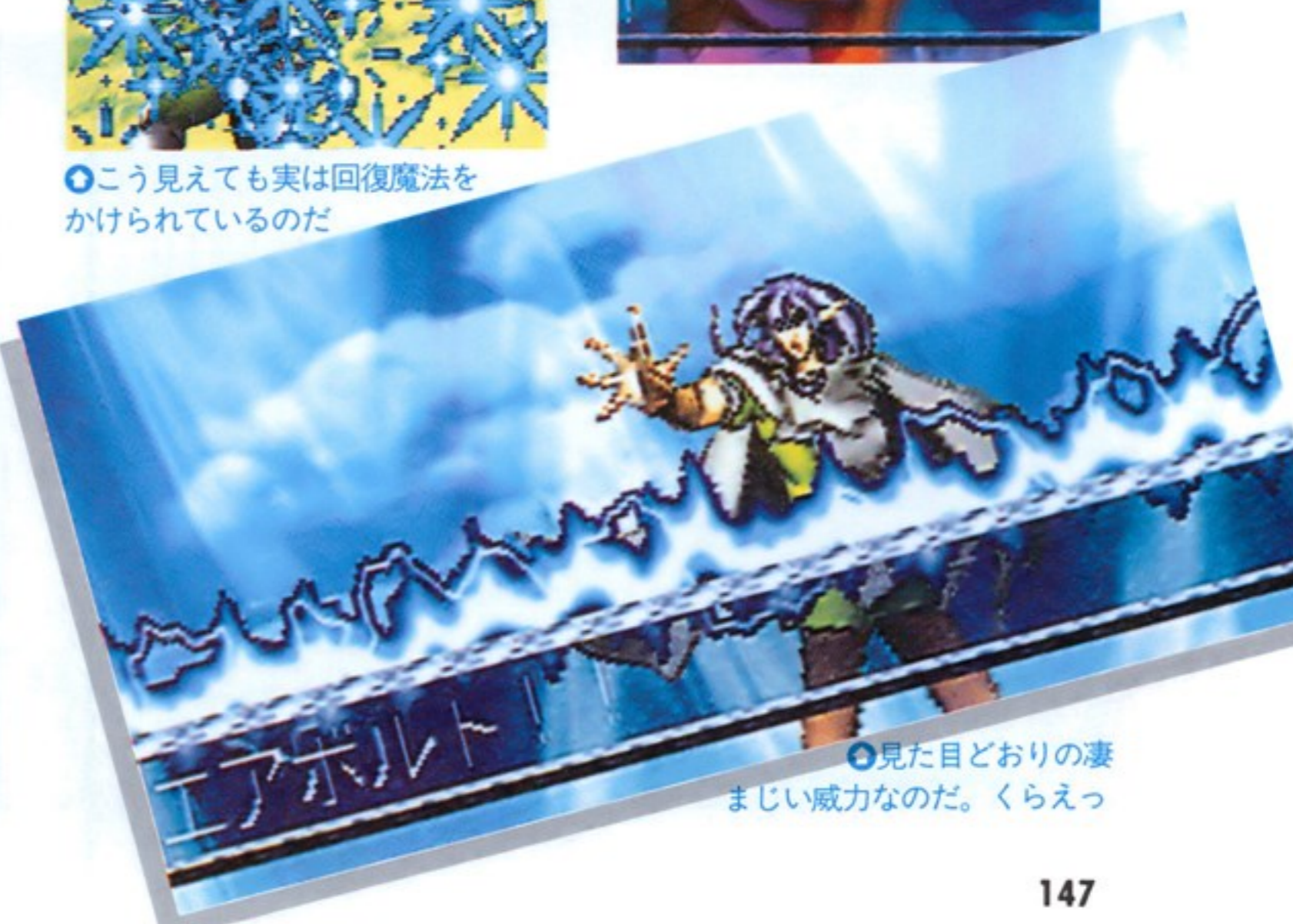


●こう見えても実は回復魔法をかけられているのだ



●アーチャーであるドーラの必殺技。火矢を放っているが実はマヒ技

●通常攻撃の倍はキャラが動くので迫力も倍増されているぞ



●見た目通りの凄まじい威力なのだ。くらえっ

太平洋全域を舞台に知略と知略がぶつかりあう!

WWIIゲーム

# 提督の決断II

発売予定日	2月23日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	2人交代
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	10800円	バックアップメモリー	413・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

大艦隊を指揮して壮大な戦いを繰り広げる提督たちを熱くシミュレートするこのゲーム。今回は、全体的な流れを説明していこう。

## 出港までの戦略が作戦の成否を分ける!

このゲームは、第二次世界大戦の、太平洋における戦略をシミュレートしている。システム的にはヘックスマップを主体としたものではない。プレイヤーは、太平洋地域全体をひとつのマップとし、座標を管理していく。ゲームには、シナリオというものが設定されており、ある時期の特定の戦況からスタートすることになるのだ。



各シナリオのマップはすべて共通。このマップ上で戦略を立てていく

### シナリオによって最終目標は変わる

シナリオは、パソコン版の「パワーアップキット」に含まれるものも入れた13本。それぞれのシナリオには、勝利条件が設定されていて、勝利条件をクリアした時点でエンディングとなる。また、シナリオは以下のように大きく2つに分かれている。

#### キャンペーンシナリオ

長期的に戦争を戦うシナリオ。その場その場の戦況だけでなく、将来の状況を考慮した作戦を立て、国家を運営しなければならない。

勝利条件は、首都を占領するか、基地の生産量の合計をかなりの量に引き上げねばならず、一筋縄ではいかない。



長いキャンペーン中は、世界情勢によっても戦況が変化

#### シナリオ一覧

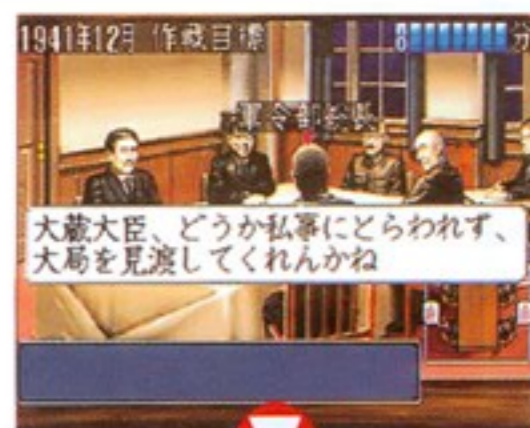
開戦前夜	1941年11月26日
米軍の反撃	1942年5月27日
敗北への道	1944年3月31日
ハワイ作戦	1941年12月8日
南方作戦	1941年12月9日
MO作戦	1942年5月7日
ミッドウェイ作戦	1942年6月5日
米豪遮断作戦	1942年8月7日
米豪遮断作戦2	1942年10月26日
「ろ」号作戦	1943年11月2日
「あ」号作戦	1944年5月3日
捷一号作戦	1944年10月18日
本土防衛作戦	1945年2月19日

#### ショートシナリオ

特定の状況下で、特定の期日までに勝利条件を達成するというもの。最初に3つの勝利条件が提示されるので、好きな条件を選択しよう。作戦期間は長くはないので、長期的に戦力を増強することは難しい。基本的には現在の戦力を有効に活用し、最大限の戦果を上げることが目標。どちらかという戦術的要素が強いシナリオだ。

### キャンペーンで重要な会議でのかけ引き

毎月1日には会議が招集され、外交交渉や予算の編成といった項目を決定していく。当然、より多くの予算、物資、兵員を獲得し、海軍力の増強に努めなければならない。また、作戦目標として当面の攻略拠点の3カ所を選定する。この作戦目標を達成できたかどうかで、次回の会議での優位性も変わってくるので、会議は重要だ。会議は、自分の持っているカードを使用し、出席者とかけ引きをするシステム。どこで切り札を出すか、見極めなくてはならない。



時には説得、時には裏交渉と、しぶとく粘る。こうして作戦目標が決まる。妥協しないように

### 作戦目標が決まったら下準備が重要

ショートシナリオの場合は勝利条件を、キャンペーンの場合は作戦目標を達成するのが当面の任務となる。戦争の極意は、勝てない戦いはしないことだが、状況的にそうも言ってもらえないのだ。それぞれの地域での、戦術レベルの下準備をしながら、大きな戦

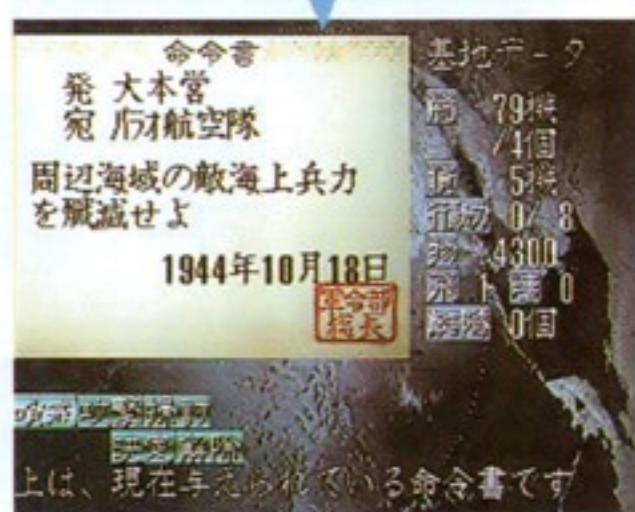
略を成していく必要がある。基本は艦隊の運営で、出港して洋上作戦を展開することになるのだが、闇雲に出港しても効果はない。作戦に応じた艦隊の編成と各基地の協力体制が重要なのだ。作戦始動までに十分な準備ができているかどうか勝敗の分かれ道となる。

#### 艦隊の編成



目的に応じた艦隊、航空隊の編成が重要。日数をかけてでも準備する

#### 基地への配備・管理



作戦を成功させるための支援を各基地にさせる。挙国一致で勝つのだ



# 作戦に応じて艦隊を指揮しよう

攻略作戦には大きく分けて2つある。陸上攻撃を含む基地攻略と、海上艦艇と交戦し、敵の戦力を削ぐ海戦だ。特に大きな目標は基地攻略となるが、敵艦隊が迎撃に出

てくる場合や、艦隊同士の遭遇戦もあり得る。できれば、任務を分けた複数の艦隊でひとつの目標の達成を目指そう。やはり、艦隊ごとの指揮にも違いが出る。

## 海上作戦

## 敵艦隊を殲滅せよ!

制海権を握るには、敵艦隊を葬り去る必要がある。敵艦隊への脅威がある場合は、常に警戒していなければならない。また、兵員を輸送する攻略艦隊は敵の攻撃に弱いので、別に護衛艦隊を随行させる。最終的に敵艦隊に打撃を与えるには、それぞれの艦隊、基地の情報が重要となってくるのだ。

### スパイの活用

基地にスパイを潜入させておけば、艦隊の入出港の情報を提供してくれる。これによって、敵艦隊のおおまかな行動を予測することもできる。さらに潜水艦などで追跡し、出港した艦隊の位置を捕捉しておけば、かなり有利になる。

## 上陸作戦

## 敵基地を占領せよ!

基地を占領するためには、陸戦隊は欠かせない。陸戦隊は輸送艦に乗っているのだから、艦隊が攻撃を受けると一気に全滅してしまうことがある。攻略艦隊はなるべく敵に見つからぬよう、守りながら目標に接近していこう。うまく目標にたどりつけば、勝ったも同然。航空隊、艦隊、陸戦隊すべての戦力を投じて敵を叩くのだ。



①ショートシナリオでも、勝利条件によっては上陸作戦が必要となる

### 艦隊の捕捉

敵艦隊を捕捉するには、敵の位置を正確につかまなくてはならない。各艦隊から偵察機を飛ばし索敵しよう。また、各基地の哨戒範囲内に敵が接近すれば、情報として表示される。一度捕捉した艦隊は位置を追跡し、警戒するべきだ。

### 武装変更・攻撃準備

移動命令後に、攻撃範囲内で敵を捕捉していれば、攻撃に移れる。航空機による艦船攻撃には、もちろん魚雷が効果的。爆弾は、陸海どちらも攻撃できるが、艦船への命中率が低い。攻撃前に、兵装を変えて準備しておく必要がある。

### 陸戦隊の攻撃



①陸戦隊がいてこそ占領が完了する。時には白兵戦もある

### 航空隊の空撃



①基地を消耗させるのに最も有効なのは航空隊からの攻撃

### 艦砲射撃



①艦砲で基地の部隊、設備を攻撃。揚陸時も援護が必要



①こうして艦艇、航空隊、陸戦隊の協力によって占領が完了。次の目標に向けて修理補給が必要だ

## 作戦中陸軍は何をしているのか?

このゲームは、海軍の指揮をシミュレートしているのだから、陸軍部隊そのものの操作はできない。つまり、陸軍管理の基地に関しては、何も指示できないのだ。

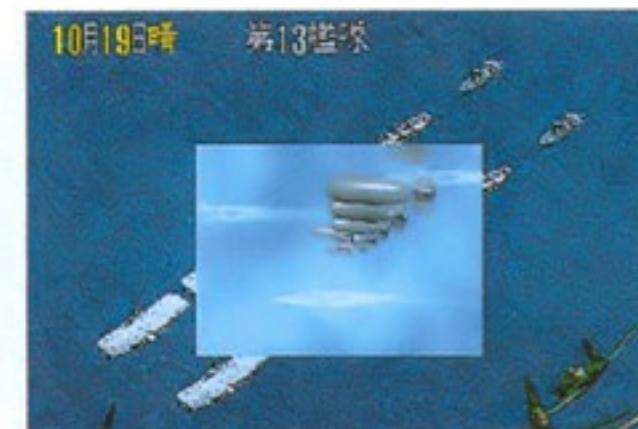
しかし、実は陸軍は陸軍で、作戦目標で決められた行動に出ているのだ。つまり、陸軍の援助もうまく受けられるようにするには、会議での話し合いが重要。



①伝統的に犬猿の仲の陸軍。うまく利用して役に立たせてしまおう



①敵艦隊を捕捉追跡するというのは、今も昔も変わらぬ戦略の基本



①とはいえ、爆弾しか装備できない機種もある。最初の編成に問題あり

## 空母撃沈! 大戦果!



10月21日曇 2ターン

### イセ型撃沈!

①攻撃に移るのは最後の最後。すべての情報を分析して艦隊の殲滅にあたる



# 剣技と頭脳で村を守れ

# THE HORDE™

凶悪な怪物にも負けず、悪代官の陰湿ないじめ(?)にも屈せず。そんな主人公チャンシーに栄光あれ!

発売予定日	2月下旬
発売元	BMGビクター
開発元	クリスタル・ダイナミクス
予定価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	2・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	99%(1月21日現在)

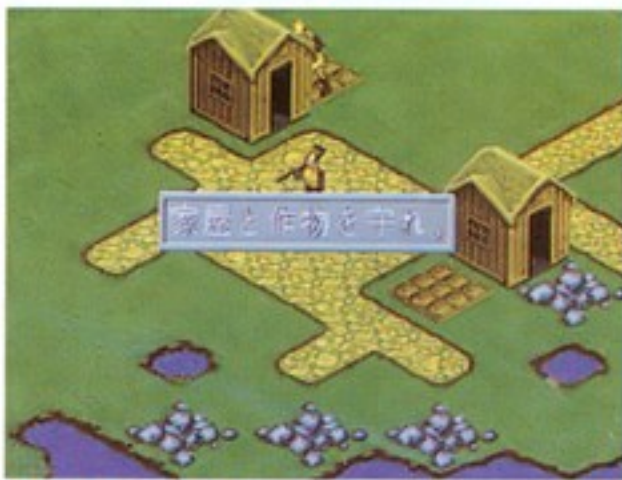
## ホードを倒すために東奔西走するチャンシー卿

村の開拓から戦闘まで、主人公があらゆる仕事をこなしていくシミュレーション+アクションゲーム『ザ・ホード』。

約50年ほど前に現在の国王ウィンスラップにより倒されたはずの大食鬼ホードが復活してしまった! 偶然にもナイトの称号と領地を授かった主人公チャンシーは、ナイトの誇りにかけて(義務で?)領地をホードから守るために戦うはめになった…といったストーリーは一見したところいかにも正統派だが、いざフタを開けるとドタバタ、ポケ連発のムービーに思わずうなってしまうことは必至だ。



大臣に対してビクビクおびえるチャンシー



1人でなんでもやらなきゃならないチャンシー。責任は重い

### 「ホード」とはナニモノか?

ゲームのタイトルにもなっている怪物「ホード」は人民、家屋、牛などなんでも食らう人間の敵。最も一般的かつ楽な相手のパンピーホードから、巨大な図体と驚異的破壊力が特徴の「ジャイアントホード」まで多彩な攻撃でチャンシーを悩ませる。

特に取り柄のない奴。数だけが多い



口と脚部だけが異常に発達した種

### 憎き敵ホード!!



チャンシーが近くとすぐに逃げる

### 手柄を立てて昇進だ

チャンシーは、一定の期間領地を守る使命を果たすことができれば、王様の城に凱旋し見事ステージクリアとなり、新しい土地を与えられる。チャンシーは1つ1つの領地を守っていくことで新たな領地を与えられ、計5つの領地を守りきることでエンディングとなる。しかし、チャンシーが出世すればするほど新領地の環境は厳しくなり、そこに生息する未知のホードの脅威にさらされることになるのだ。



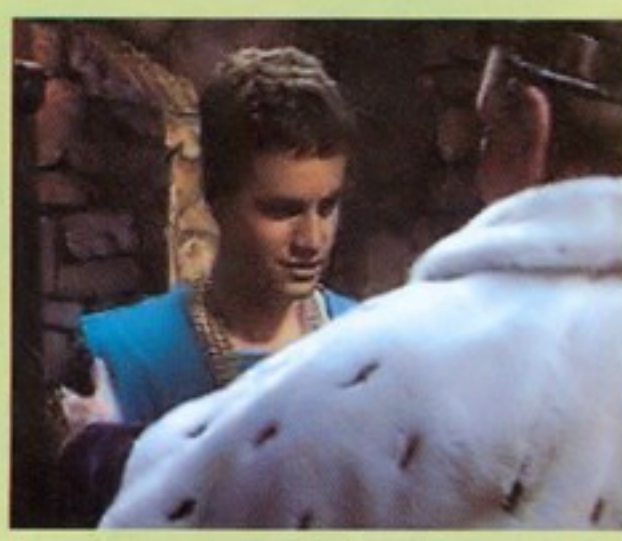
スタートはシムト平原から。まだ開拓は楽だ



悪臭漂うブルーザー湿地。土地が広がらない



カルニアル砂漠。わずかなオアシスが命綱



王様から領地の主であるメダルを授かるチャンシー。鼻が高い

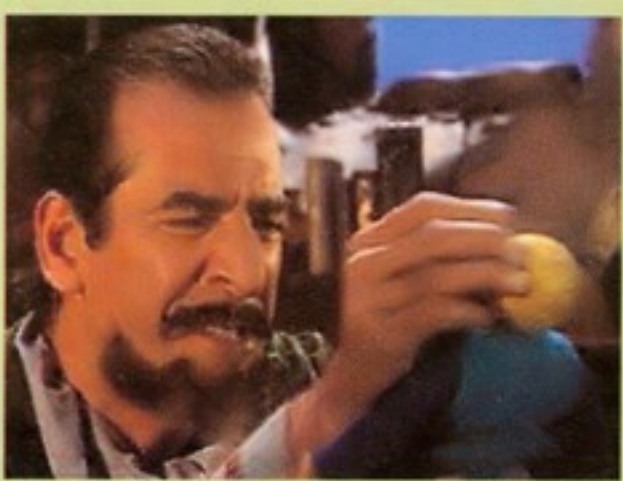
### 海外産ならではのアクの強さ

ゲームに彩りを添えるムービー。「ザ・ホード」にもかなりの数のムービーがあるのだが、これが普通の線からちよつとはずれた、妙に味のあるものなのだ。ゲーム中いきなり放送が入ってくる「FNN」や、一風変わったキャラの多いこのゲームの中でもナンバーワンの変人「大臣」様など、あまりのインパクトに頭がクラクラになることうけあいだ。

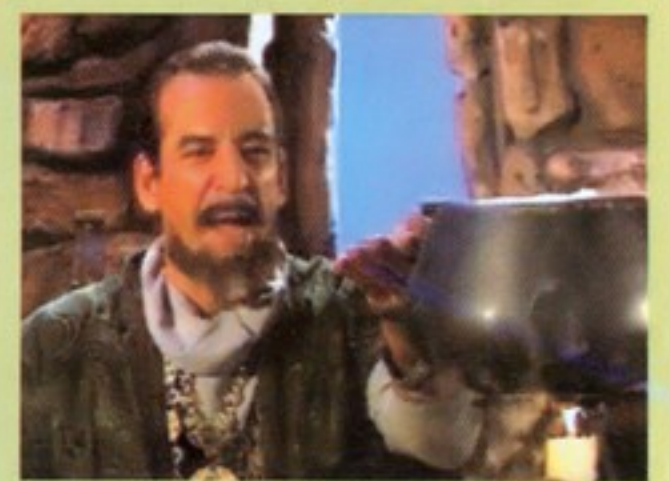


ありがたい情報から、無益なニュースまで、なにが出るかわからない

### 困った大臣殿



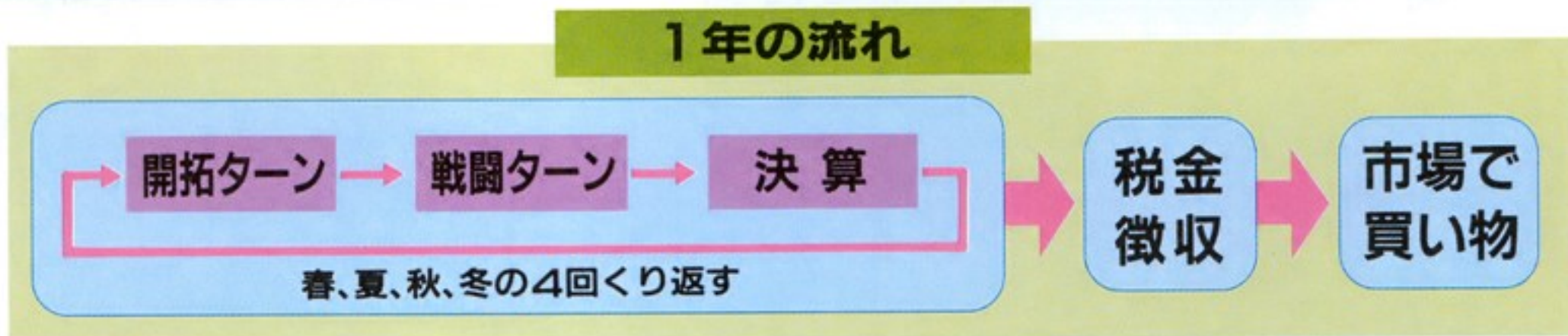
人形をチャンシーに見立てていじめている。なにやってんだか...



チャンシーに嫉妬するあまり毒を盛ろうと企む! シャレにならん!

# ホード対策に明けくれる1年

チャンシーがやることは大きくわけて下の5つ。その中でも特に重要なのが、シミュレーション部分の開拓ターンとアクション部分の戦闘ターン。開拓ターンで築いた富を、戦闘ターンで守っていくというのが大きな流れになる。



## 開拓ターン

ひとことでいってしまえば物を創り出すターン。いかに開拓してお金を稼ぐか、またいかにホードを防ぐか、予算を考えて行動だ。

### 土地を開拓する

税金徴収に備えて苗木を育てたり、牛を放牧させるなどして財源を獲得する。お金を稼いでおけば、市場でも高い買い物ができる。

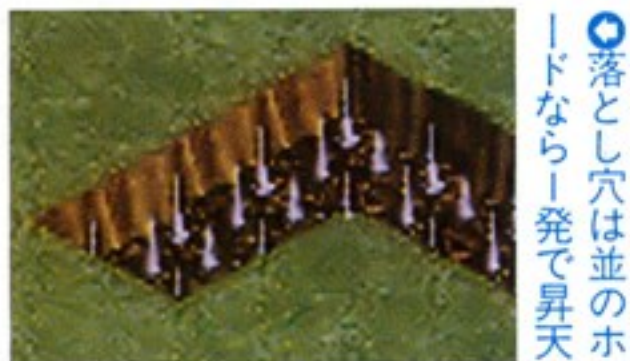


●苗木を植え成長後は伐採して換金する

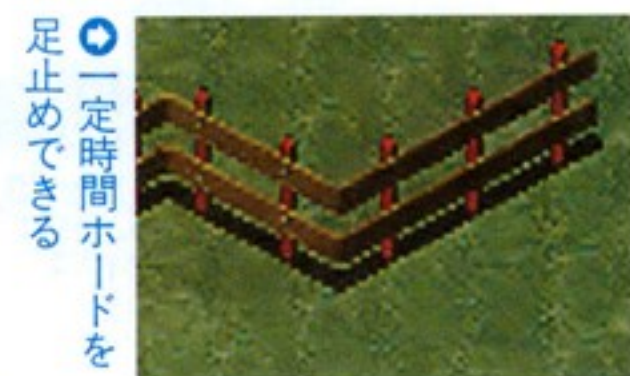
●牛は最大の資金源。ホードから守れ!

### ホード対策を練る

領地に侵入してくるホードを防ぐため、柵を立てたり落とし穴を掘るなどのトラップを施して、次の戦闘ターンを楽に展開させよう。



●落とし穴は並のホードなら一発で昇天



●一定時間ホードを足止めできる

## 戦闘ターン

大挙して現れるホードを倒していくターン。複数のホードに対して防御側のチャンシーは独り。あまり1匹のホードに手を焼いていると他のホードに村を潰されてしまうので、開拓ターンで仕掛けたトラップや、市場で購入したアイテムを使ってすばやく退治しよう。



●基本は聖剣グリムスワッカーによる接近戦だが、危なくなったらすかさずアイテムで急場をしのげ!

### 武器を最大限に利用せよ

●歩く速度が2倍になるブーツ



●美味しい肉でホードを誘導する



●剣の振り回すすぎは目をまわすぞ



●爆発する前に敵にぶつけよう



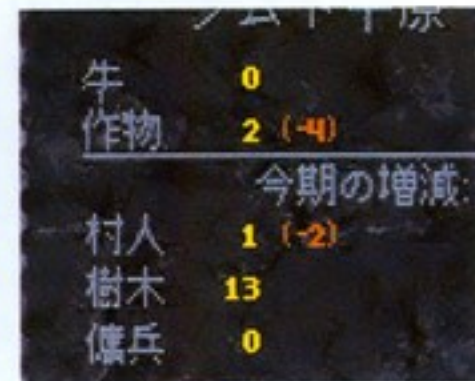
●ハンマー投げの要領で撃破

## 決算

戦闘終了後、作物や苗木などの収穫分と、建物や村民の損害分を計算し、決算を出す。ホードに村を荒らされなければ必然的に損害は減る。



●年末の税金徴収の目安になる。こまめにチェックだ



●作物や人間が食われたらそのまま赤字につながる

## 税金徴収

年末に待ち構えている税金徴収。大臣から設定された税額を納められないとゲームオーバーだ。また、次の年度にはより高額な課税をされる。



●うれしさをかみ殺した顔で税金を搾取する大臣



●なんともしらじらしい理由で税額をはね上げる

## 市場で買い物

税を納めた後、余ったお金は市場でアイテムを購入して来年に備えよう。基本的にここで売っているアイテムは戦闘用のもので、どれも使える物ばかり。それどころかアイテムの使用回数は無限。一度買ってしまえば永久にそのアイテムを使い続ける事ができるわけだ。まあ、少しはお金を残しておかないと、来年の開拓費用がなくなってしまうのだが。



●値が張るものばかりだがそれに見合う効果がある



●竜を召還する。すべてをやきつくす炎で敵を攻撃



●一緒に村を守ってくれる



●魔法の力でテレポートできる



●弓兵と違つて接近戦に強い騎士。契約料が必要

ポリゴンのウルトラキャラで対決だ!!

# ウルトラマンリンク

ウルトラ兄弟達が落ちものパズルになった。しかもいままでのSDではなく、新たなPDでの登場なのだ。

発売予定日	2月9日	CD枚数	1枚
発売元	バンダイ	複数プレイ	2人同時
開発元	バンダイ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	パズル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## ウルトラ兄弟や怪獣で対戦できる落ちものパズル

いまでもヒーローとして絶大な人気を誇るウルトラマンが、今度は落ちものパズルとして楽しめるようになった。それがこの「PDウルトラマンリンク」だ。PDはポリゴンディメンションの略で、ウルトラマンや怪獣達がポリゴンとなって、画面上でコミカルな動きを見せるぞ。



①ポリゴンで描かれたウルトラ兄弟などが落ちものパズルで対決する

### 多彩な技で相手を攻撃

同色のパーツだけを4つ以上つなげると、つなげた色と同色のパーツはすべて消えてしまう。さまざまな必殺技を放つこともできるし、連鎖も発生するぞ。



②同色のパーツを4つ以上つなぐと必殺技に

### 4タイプのゲームで勝負

ゲームモードは全部で4種類。コンピュータや2Pと好きなキャラクタを使って対戦するだけでなく、ストーリーモードやトレーニ

ングもある。ストーリーモードはゾフィーを助けるために戦っていき、トレーニングはゾフィーの出す指令をクリアしていくモードだ。

### 手をつないで消すのが基本ルール

ゲームのルールは、アームの出た5色のパーツを消すこと。パーツは常に落下し、パーツのアームが3つ以上つながると消せる。消

した数に応じて、おじゃまパーツを相手側に落とすこともできるぞ。おじゃまパーツは1度つなぐと白くなり、もう1度つなぐと消える。



③アームでパーツ同士をつなぐのだ



④3つ以上つなぐと消せるぞ

### 使えるキャラクタは10種類

ゲームに登場するキャラクタはウルトラ兄弟が5人、怪獣が5匹の全部で10種類だ。ストーリーモードを除き、好きなキャラクタを

使用して戦うことができる。それぞれのキャラクタがパーツの色に応じた必殺技を持っているので、いろいろ試してみよう。

#### COMたいせん



⑤コンピュータと対戦するモード

#### ストーリーモード



⑥ストーリーに沿って戦っていく

#### 2Pたいせん



⑦2プレイヤーと対戦するモード

#### トレーニング



⑧ゾフィーの指令をクリアしていく

<p>⑨相手の動きを止めたりできる</p>	<p>⑩相手の枠に体当たりで邪魔できる</p>	<p>⑪相手の動きを2秒止められる</p>	<p>⑫自分のパーツを食べてしまう</p>	<p>⑬下2段分のパーツを消す技もある</p>	<p>⑭黒パーツを白パーツに変える</p>	<p>⑮おじゃまパーツを無効にできる</p>	<p>⑯火の玉で相手のパーツを攻撃する</p>	<p>⑰しっぽで相手にパーツを落とす</p>	<p>⑱全身にバリアを張ることができる</p>
-----------------------	-------------------------	-----------------------	-----------------------	-------------------------	-----------------------	------------------------	-------------------------	------------------------	-------------------------

パーツを組み合わせてロボットを戦わせよう!

TIME 141.3

# ROBO・PIT

## ●ロボピット

有能なロボット製造者となって、より強いロボットを生み、戦いの頂点を目指すという、ロボット格闘シミュレーションだ!

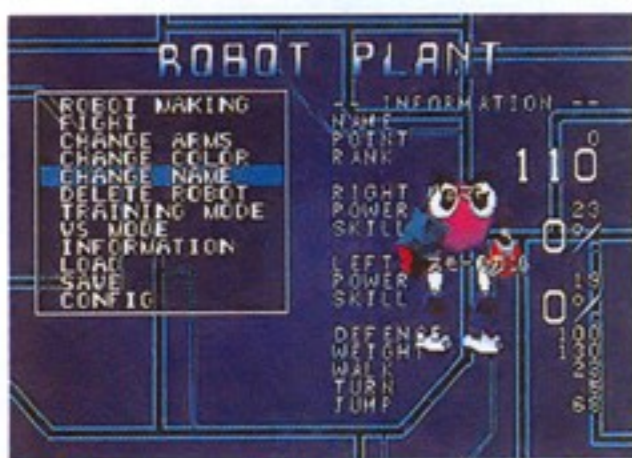
発売予定日	2月16日	CD枚数	1枚
発売元	アルトロン	複数プレイ	2人同時
開発元	アルトロン	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	141・プレイデータ等
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%



## 胴体、顔、足、腕を組み合わせてオリジナルのロボットを造ろう

ポリゴン製の自作ロボットを造って戦わせるという、近未来型メカ格闘が登場だ。コミカルなロボットたちを、自分で造って育てていくという要素も含まれている。

最初に5種類のパーツの中から各パーツを選ぶ。ボディ、腕、足、表情と、特徴的なパーツが用意されている。色も自由に選べるよ。

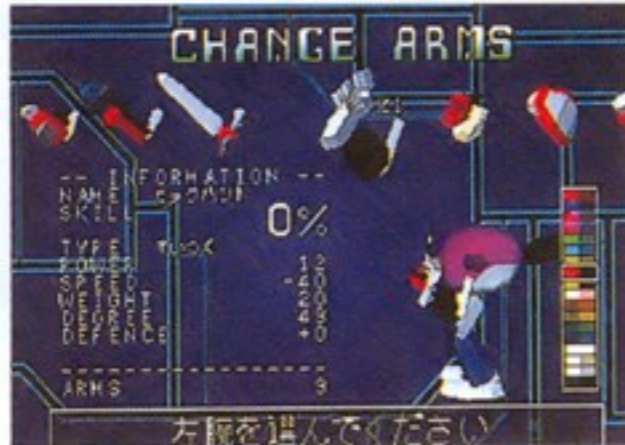


●腕の交換、名前の変更、セーブから、ロボットを壊すこともできるよ



●まずは、ランク100位のこいつから挑戦だ。相手の情報をチェック

●右腕を交換だ。ハンマーなんてのが強そうですね。色も変更できる



## まずはランクの低い相手から挑戦だ

順位表は1~100位までで、スタート時は、自分のロボットは最下位の101位だ。プレイヤーは、自分より20ランク上までのロボットと戦うことができる。

上位のロボットに勝つほど高得点を得ることができ、より上のランクに挑戦できるようになる。

勝負は、時間制限ありの一本勝負。相手のエネルギーをゼロにすれば勝ちだ。自分の武器と戦う相手の武器との相性を考えて相手を選ぼう。上位の敵でも、自分の武器が効果的であれば勝つことも可能なのだ。イッキにランクアップを目指してみては?

●左上の丸いのがレーダーだ。後ろに回られないようにしよう



●左腕も交換しちゃおう! こっちは吸い付ける手なんてのがいいかも

## 勝てばパーツがどんどん増えるぞ!

挑戦した相手に勝利すると対戦相手が装備していた武器を奪うことができる。こうして次々に武器を増やそう。逆に負けると奪われてしまうけど。そして、ステージ上に置いてある岩などは、持ち上げることができ、敵にぶつけたりする攻撃用としても使えるのだ。もちろん、防御にも利用できるぞ。



●負けてしまった…。「ポウガン」のような飛び道具を失うのはつらい



●敵の「ビッグハンド」と「バックラー」を奪った。スキルもアップだ



●岩などを持ち上げるためには、パンチ専用の腕じゃないとダメ

## VS.モードで対戦もできるぞ!

2人で対戦、コンピュータと対戦、オートモードでウォッチ観戦

また、トレーニングモードでは、3体のロボットを相手に戦う練習ができる。勝つと熟練度が上がる。



●見事に命中! 敵はスローモーションでフッ飛んでいく。必殺技でKOを出せば、高得点が得られるぞ!

ついに「ゾーク」の世界がやってきた!

# RETURN TO ZORK

リターン・トゥ・ゾーク

全世界で大ヒットを飛ばした、インタラクティブ・アドベンチャーゲームの最高峰が、サターンに登場!

発売予定日	2月2日	CD枚数	1枚
発売元	バンダイビジュアル(エモーション・デジタル・ソフトウェア)	複数プレイ	1人用
開発元	アクティビジョン	対応周辺機器等	シャトルマウス対応
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	384・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

物語の  
始まりは

## 白い家のポストに入 ったメッセージだった

パソコンの黎明期であった1970年代に「ゾーク」というテキストだけのアドベンチャーゲームがあった。それがこの「ゾーク」シリーズの始まりである。それから数えて10作目になるこのゲームは、現代の最新技術をふんだんに使った、とても密度の濃い作品なのだ。



有名なセリフ「あなたは今、白い家の西側に立っています」だ



家の西側にあるポスト。物語のオープニングだ



何  
回も

ポストを開けると、中には水晶玉が入っていたのだが



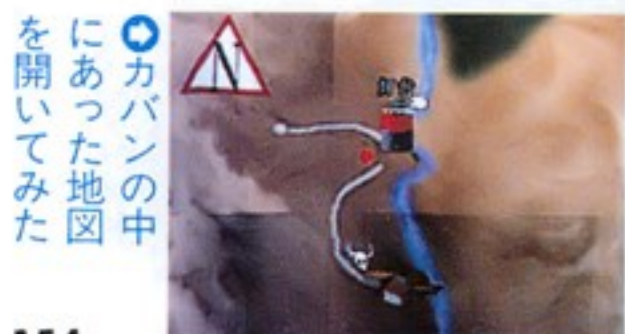
カーソルが虫眼鏡に変わったら拡大して見ることが可能



突然こんな場所に立っているなんて...

## 冒険のカギをにぎる老人のことは

主人公は何の手掛かりもなく冒険を始めなければならない。ヒントになりそうなものは手当たり次第に調べるようにしよう。特に人との会話は有効な情報源になる。



カバンの中  
にあった地図  
を開いてみた

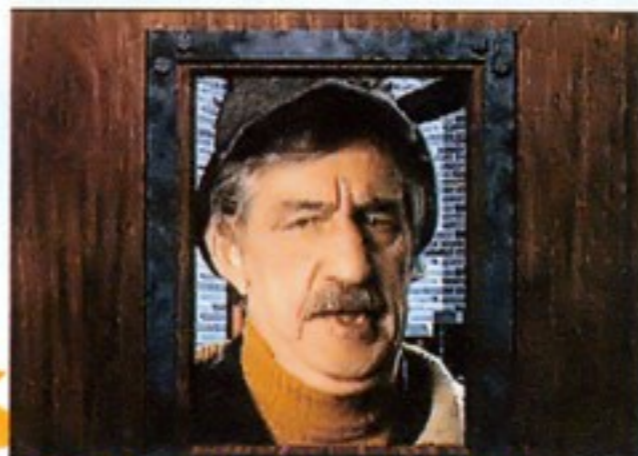


ポーチと立っていたらオーブにスイッチが入り、老人が現れたぞ

## たくさんの人物が登場してくるぞ

ゲーム中の人物は実写ムービーで登場する。映画やテレビの俳優を多数起用した何とも豪華なキャストだ。また140曲もの音楽が雰囲気盛り上げてくれる。

それと人に会ったら必ず写真を撮り、会話をチェックしよう。これは「ゾーク」の基本なのだ。



この老人は灯台に住んでいる。いろんな話を聞き出してヒントを探れ



## 話を聞き、推理して謎を解いていく

いつまでもウロウロしているわけにもいかない。人のいる場所を探しにいこう。このゲームの中では何をすることも自由なのだ。会話の相手が気に入らなければナイフで刺してもよい。しかしゲームの世界にも治安は存在する。君は警察官からそれなりの罰を受けるだろう。だがこうやって手探りで進まなければこのゲームは進展しない。答えは自分で見つけよう。



まずはこの灯台に入ってみる

とりあえず持ち物のことでも聞いてみようかな

## もう後には戻れない...



ここに来てはいけない。死が待っているぞ。必ずセーブしろ

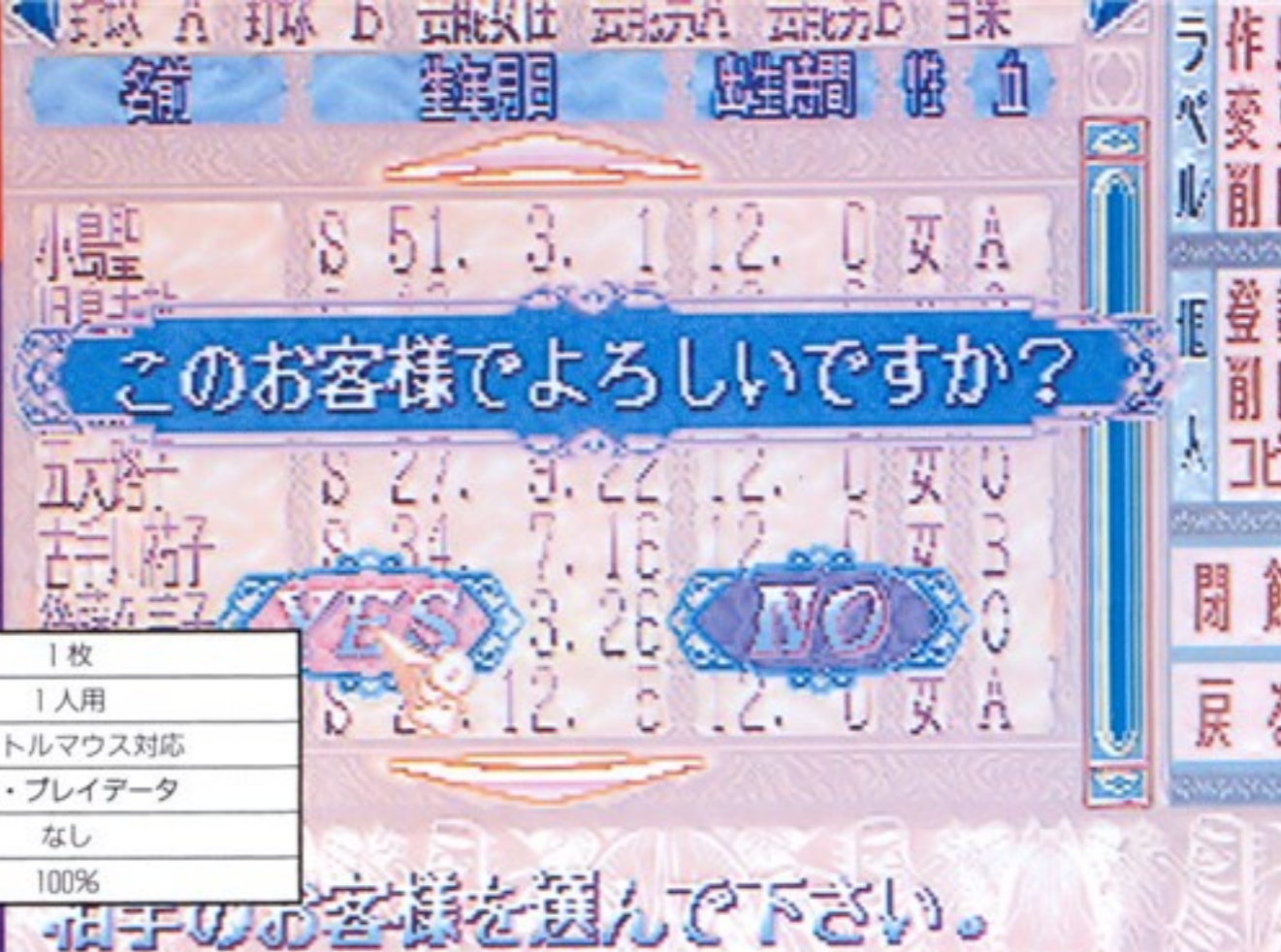
ここにあるものを使って何かしないと、これ以上先には進めないのだ

驚異的中率の占いが、あなたの運命を占う

# 四柱推命ピタグラフ

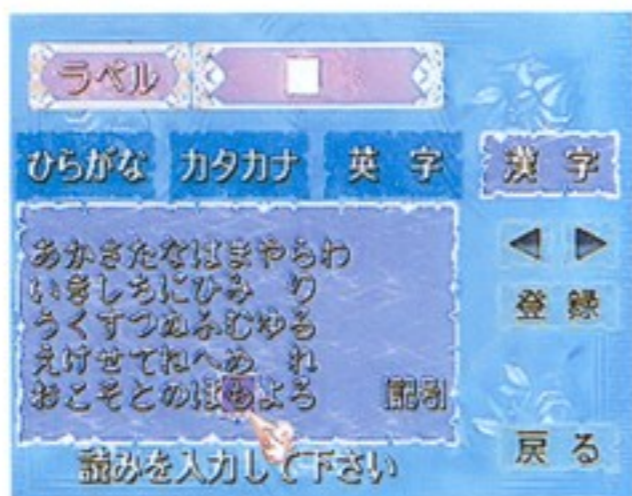
どんなことでもピタリと当たる。占いの最高峰「四柱推命」や「算命占星学」を基盤とした、占いソフトの決定版登場

発売予定日	2月23日	C D 枚数	1枚
発売元	データム・ポリスター	複数プレイ	1人用
開発元	サクセス	対応周辺機器等	シャトルマウス対応
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	194・プレイデータ
ジャンル	占い	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%



## データ入力で過去も未来も思いのままに占える!!

神秘的な音楽と美しいグラフィックが、いかにも占いの信ぴょう性を盛り上げてくれる。正確なデータをインプットするだけで、年月日の運勢やバイオリズム、性格や人との相性などが、パッチリ分かってしまうのだ。また、グループで占うこともできるので、複数の友達のデータをインプットして相性などを占うこともできるよ。



●ひらがな、カタカナ、漢字や英字にも対応。国際的に占えちゃうぞ



●1人でこっそり占うか、それともグループでにぎやかに占うか?



●メイン画面の「オアシス」だ。ここからそれぞれの占いを選択しよう

## まずは自分の運勢を占ってみよう

個人診断では、あなたのタイプ、星、運、職、色、誕生石、花、魅力などの細かい項目について占うことができ、さまざまなアドバイスを提示してくれる。また、同じタイプの有名人も教えてくれる。



●その年、月、日の運勢が占える。外出する前などに占っておこう



## あなたと誰かの相性を占っちゃおう

占いといえば、相性診断だ。やはり他人とのことは気にかかる。星座、IP、星、運、血、タイプ、魅力、総合結果といった項目に分かれ、最終的にお互いの相性指数が数字によって表示されるのだ。



●羽田さんとサターンは相性がよくないみたいだね



●さらに、この日はかなり寒い感じですよ

## 余命占いで生存日数が分かる

質問形式であなたの寿命を計るのが、余命診断だ。食、身、心、生、守、運の項目があり、それぞれの質問にイエス、ノーで答えていく。最終的にあなたの生存日数が、はじき出されるというわけだ。



●イエスカノーか。寿命が縮まる質問  
●ついに残りの生存日数が出た! こんなに生きられるのか? さて、あなたは? ほんとうに



ホ、ホントですか?

ハイパー ウルテク

# HYPHER UL-TECH

## 技のランク

ウルテクのランクは、どれほど役に立つか？ おもしろいか？などを総合的に判断して、1～5点の点数を付けています。採用された方には、1点につき2000円、最高10000円の賞金を差し上げています。最新の人気ゲームほど採用される確率は高くなりますよ。

### セガサターン バーチャコップ

#### ガンセレクトができる

京都府  
カコ

5

①タイトル画面でずっと待っていると出る、セガのロゴのところまで…



②Cを押しながら上、下、左、右の順に押す



③スタートを押してタイトル画面に戻し、そのまま待つ

④再びセガのロゴ画面が出てから、Cを押しながら下、上、右、左、上、上、左、右の順に押す

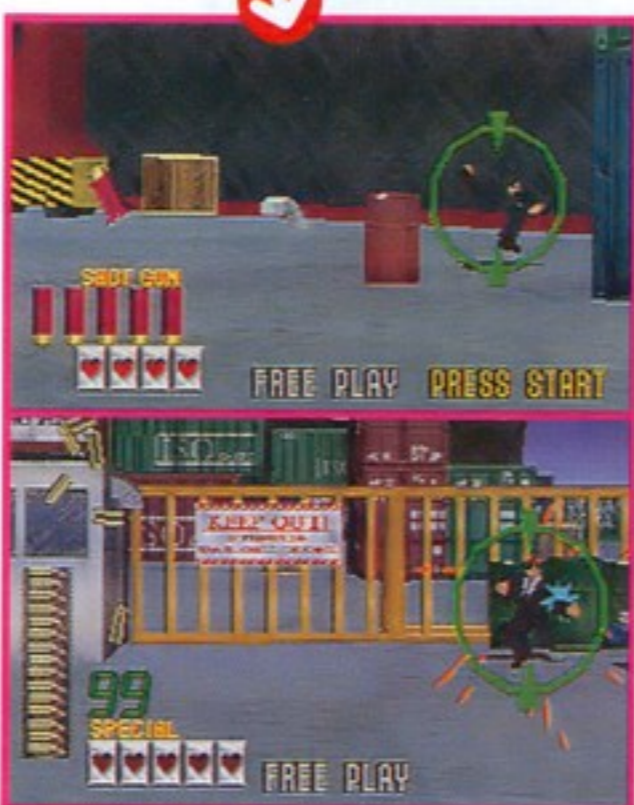


⑤オプションメニューのガンセレクトを、ONにできるようにする

#### プレイ中の ガンの選び方



⑥プレイ中にポーズをかける



⑦C（リロード）を押すたびに、ガンが切り替わる。ガンは7種類

### セガサターン セガラリー・チャンピオンシップ

#### アーケードモードでストラトス

石川県  
菅野和間

4

①モードセレクト画面で下のようにする



②X、Y、Z、Y、Xの順に押す

③アーケードモードでも、伝説のストラトスの走りを楽しめるなんて、うれしいかぎり



アーケードモードで

④カーセレクト画面にして、セリカかデルタのMTにカーソルを合わせる



左右で選択→Cボタンで決定



左右で選択→Cボタンで決定

⑤セリカの場合は左、デルタの場合は右を押すと、ランチャ ストラトスの姿が現れる

### セガサターン 日灼けの思い出+姫くり

#### すべての姫くりを見られる

神奈川県  
幸田啓介

4

①オプション画面にしてから…



②PHOTO VIEWERにカーソルを合わせた状態で、L、X、右を押しながらスタートを押す



天国か？



③Cを押すたびに姫くりフォトが切り替わる。セクシーショットがいっぱい♡

### セガサターン ダライアス外伝

#### クレジット数が増える

高知県  
木村五郎

4

①メニューを選択する画面で、下のコマンドを入力



②X、A、L、R、左の順に押したあと、Lを押しながらX、C、Z、A、右、右の順に押す

③残りクレジット数が8、全クレジット数が9に増える。これはお得だ





セガサターン **ダライアス外伝**

**連射モードになる**

新潟県  
畑中稔

3

で、下の操作をする



①プレイ中にAかCを押すと、通常よりもはるかに速い連射ができる



Bを押しながらY、右、左、X、Z、L、Rの順に押す

セガサターン **ダライアス外伝**

**レベルが追加される**

三重県  
天童薫

3

の面にメニュー選択画面のコマンドを入力



Xを押しながらZ、C、L、B、左、R、Lの順に押す



①オプションのレベルの項目に、VERY EASYとABNORMALの2つが新たに加わっている



②新たなレベルでさっそくプレイ!

セガサターン **機動戦士ガンダム**

**ムービーテストができる**

山梨県  
加藤周作

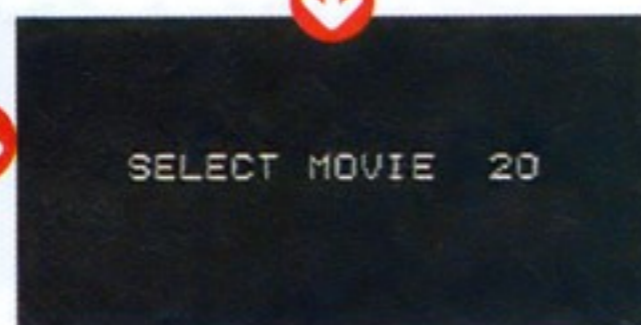
4

一度ゲームをクリアする



①タイトル画面で、下の操作をする

A、X、B、Z、Cの順に押す



②文字が表示されたら、方向ボタンの左右で数字を変えて、Cを押す

**アムロよ永遠なれ**



③数字に応じたムービーが始まる。ゲーム中のすべてのムービーを見ることができるのだ

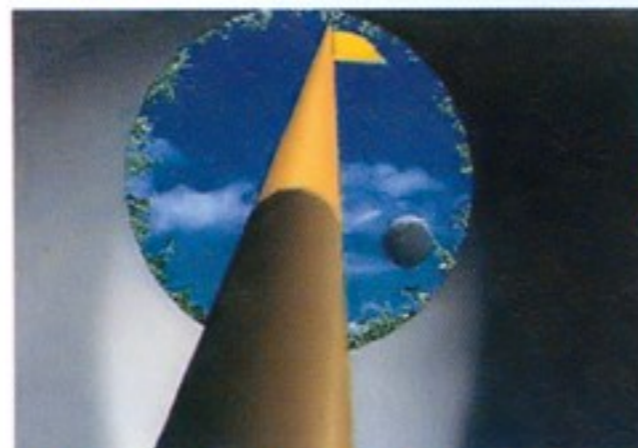
セガサターン **ザ・ハイパーゴルフ~テビルズコース~**

**ビジュアルテストができる**

大阪府  
森本伸造

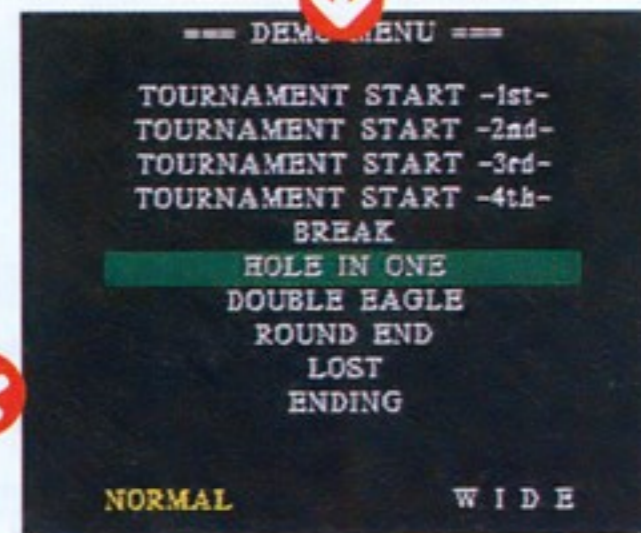
3

①セガのロゴが表示されているとき、右の操作をする



②Aを押すとビジュアルを見られる

右、X、Zを押し続ける



③ビジュアルテストの画面になる。ここでは、方向ボタンの上下で項目、左右で表示画面の大きさを選べる

セガサターン **闘神伝S**

**カメラモードになる**

愛知県  
ふーてんのリウ

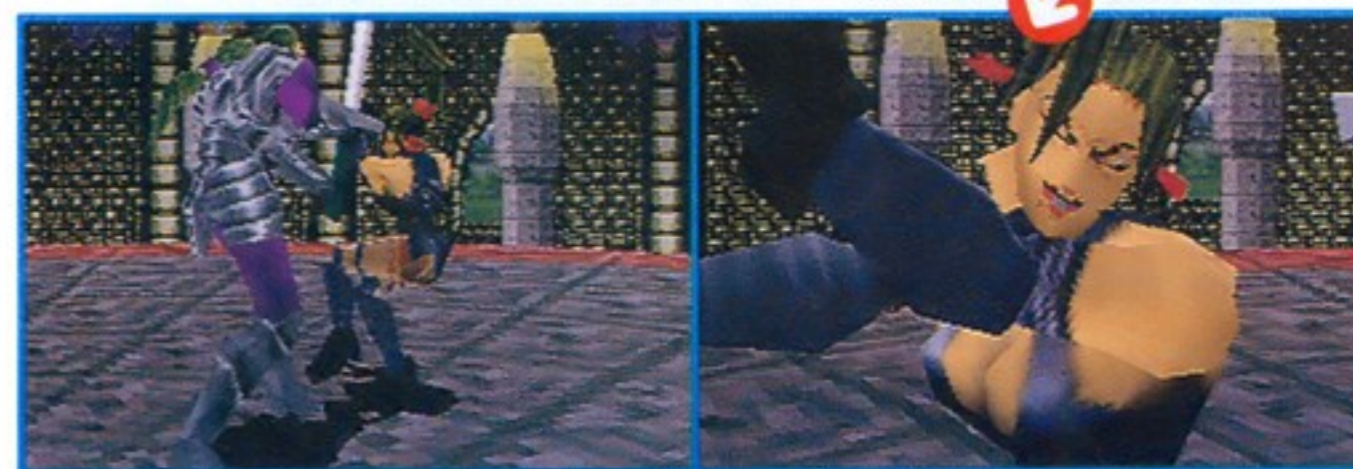
2

①戦闘中にポーズをかけてから…



②オプションのEXITに、カーソルを合わせた状態にする

LとRを同時に押す



③ポーズ中のキャラをいろいろなアングルから見られる。ここでの操作は、LかRがキャラを回転させる、Zがズームアウト、Yがズームインとなっている

**三投稿募集**

このコーナーでは、セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギアのウルテクを募集しています。ウルテクを発見したら、ハガキかFAXに内容を記入して右のあて先まで送ってください。郵便番号、住所、氏名、電話番号、年齢、ゲーム名、ハード名(ゲーム機の種類)は必ず書いてください。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印を、FAXは送信時間をチェックして一番早く送つ

た人を採用します。採用者には、ランクによって2000円～10000円の謝礼を進呈。しめきりはありませんので、どんどん応募してください。

**あて先**

〒980 仙台市青葉区二日町6-7  
TIMサターンFAN編集部  
ウルテク係

**FAX番号**

022(213)7535

# メガドライブ MEGA DRIVE ゲームギア GAME GEAR & ファン FAN

今回のMD&G・GFANは、前号の予告どおり『シャドウラン』を紹介しよう。SFとファンタジーというまったく違った2つのジャンルを融合させた、個性的な世界設定のRPGを堪能してほしい。

MEGA-CD  
CD  
銃と魔法の新しい世界が広がる!!  
**シャドウラン**  
2月23日発売予定/コンパイル/7800円(税別)

科学と魔法が共存する、近未来の日本を舞台にしたRPG。ゲームは7本のシナリオから構成され、「シャドウランナー」と呼ばれる



21世紀初頭、人の腹の中から人間ならざる者たちが生まれた

4人の若者を操ってプレイする。彼らは殺人事件の犯人探しや、企業から機密事項を盗むなどの、危険な仕事をしている。しかし、東京を壊滅させようとする巨大な悪の存在に気づき、それを阻止するために戦うことになる。



夜の闇の中で、シャドウランナーたちの仕事は行われる

## 近未来のスペシャリスト「シャドウランナー」

企業などが公にしない、非合法的な仕事を行う影の仕事屋が「シャドウランナー」だ。彼らが依頼される仕事には危険がつきまとう。そこで彼らは、銃や魔法などを駆使して戦っていくのだ。



仕事の依頼は、本拠地の「シルバームーン」で受ける

**六道**  
(リクドウ)

戦闘能力を高める「サイバーウェア」で、身体を強化している。銃だけでなく、接近戦での戦闘能力も高く、銃の効かない敵を相手にしても活躍する。

**Dヘッド**

自分の意識とコンピュータ内のプログラムを一体化する能力を持つ。そこで情報を集めたり、情報を破壊することもできる。この能力は彼だけが使える。

**マオ**

彼女が精霊の力を借りて使う魔法は、唯一複数の敵にダメージを与えられる攻撃法だ。精霊の存在を感知する能力は、戦闘以外でも重要になることがある。

**紫雲**  
(シウン)

元企業の工員である彼は、当時のコネを利用しての情報収集能力が高い。彼もサイバーウェアによる肉体強化で、六道と同等の射撃能力を持っている。

## ゲームを進める4つのモード

各シナリオは、「アドベンチャーモード」で仕事の依頼を受け、情報を収集し、そこで得た情報から特定された地域内を「ミッション

このモードで行動を選択してゲームを進めていく



モード」で探索して進めていく。もちろん戦闘をしたり、依頼によっては企業のコンピュータに侵入し、情報を盗むこともある。



戦闘で敵を倒せば、新たな情報を得ることが出来るかも?

フィールドを歩き回って目的の物や人物を探すのだ



プログラムと意識を融合させ、情報を集めていく

## 戦闘の結果はサイコロしだい

このゲームの大きな特徴は、戦闘にサイコロが使用されていることだ。攻撃や防御の結果は、サイコロの数で決定される。サイコロの目の大きさと、ダメージや防御力が決まっていくぞ。



味方が行動を選択するとサイコロが現れる



目標値をサイコロの成功数が超えれば成功だ

六道の攻撃が命中。一撃で敵を倒せた

## はみだし情報局

前号でタイトルのみ紹介だったゲームギア版『怪盗 세인트テール』は、複数のミニゲームが遊べる内容になる予定。どんなミニゲームになるかは、情報が入りしだいお伝えするぞ。



次号は、メガドライブ版『魔導物語I』の紹介だ

# COMING SOON

## カミフラースーン

注目作のリリースがひっきりなし。そんなサターン界の明日に鋭く迫るこのコーナー、今回は大增13ページで贈ります。アツい最先端情報を求めるキミは必見!

### ドンパチ 首領蜂

発売予定日	4月中旬	CD枚数	1枚
発売元	アトラス	複数プレイ	2人同時
開発元	アトラス	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・ハイスコア、オプション設定
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%(1月23日現在)

アーケード用で昨年の中ごろに登場、シューティングファンをトリコにした『首領蜂』がサターンに移植される。ショットとボムを使い、ひっきりなしに登場するザコ敵や巨大なボスを撃破するという、縦スクロール型シューティングの王道的な作りの一作だ。今回紹介する画面写真はすべてアーケード版のものだが、サターン版も遜色ないデキが期待できそう。



◎熱く激しい戦いが、今始まる!

### 多彩な攻撃を使い分けろ!

ゲームはおなじみ、アイテムを取ってパワーアップ、というタイプ。通常攻撃は、ボタン連打で弾をバラまくショットが、ボタン押し続けで貫通力があるレーザーが、というように撃ち分けることが可能。ボムも、その2種類の通常攻撃に合わせて、2種類に変化する。なお、2人同時プレイも可能だ。



◎Pと書いてあるヤツを2個取ればパワーアップ。5段階まで強くなる

アイテム

### 基本操作



◎操作説明画面より。これは左ボタンを押して続けている状態だ。なお、自機はオプションの特性が違う3タイプから選択する



ボンバー

◎レーザー発射時にボンバーを使うと、このような前方集中型になるぞ

### 高得点でステージクリアをめざせ

ゲームは全5ステージ。特定の敵や建物を破壊することで、各種アイテムが出現。それを取ることで、パワーアップしたり得点になったりする。このゲームでの得点システムにおける独特な要素が、ゲットポイント・ボーナスシステムというもの。格闘ゲームさながらの「OHIT」という表示で、連続して倒した敵の得点が加算さ

れ続けるといふものだ。他にも各種のボーナス加算があるので、クリアすることのみならず、高得点も狙いがいがあるぞ。



◎耐久力がある中型の敵も続出する。前方からの出現のみならず、背後からくるヤツもいるので気が抜けない



◎危ないときは、すかさずボンバー!使った瞬間は自機が無敵になるのだ

### 巨大ボス 強襲!

◎ステージ最後には当然ボスが出現。激しい攻撃をしてくる!



### サターンへの移植はどうなる?

気になるサターン版の仕様だが、忠実移植のアーケードモードに加え、最強&残機無限状態でのスコアアタックモードがある。後者は、自機の3種類とステージの5種類、計15種のスコアが競えて、そのスコアはバックアップRAMに保存可能。画面モードは、アーケードそのままの縦画面、家庭用ならではの横画面の2種類だ。



縦画面はバッチリ

# ウィザードリィⅦ&Ⅷ~コンプリート~

発売予定日	6月下旬	CD枚数	1枚
発売元	データイースト	複数プレイ	1人用
開発元	データイースト	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	RPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(1月24日現在)

コンピュータRPGの元祖とも言われ、数々の家庭用ゲーム機に移植され続けてきた『ウィザードリィ』シリーズ。その最新作である『ウィザードリィⅥ BANE OF THE COSMIC FORGE』と『ウィザードリィⅦ CRUSADERS of the DARK SA

VANT』が、サターンに移植されることになった!!

サターン版は、謎解きを日本風にアレンジしたり、オートマッピングができたりと、プレイしやすい内容になっているのが特徴。今回は『Ⅶ』の画面を使って紹介することにしよう。

## パソコン版『Ⅵ』



さすがにグラフィックは当時のもの

## パソコン版『Ⅶ』



『Ⅶ』は最近のゲームだけにキレイ

## 種族と職業のバリエーションはシリーズ最大

『ウィザードリィ』の『Ⅵ』と『Ⅶ』は、シリーズの『Ⅰ』から『Ⅴ』までとは異なり、キャラクターの種族、職業、ゲームシステムなど、大幅なボリュームアップが図られている。

種族に至っては、基本の人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ホビットに加えて、フェアリー、リザードマン、ドラゴン、ラウルフ、フェルプール、ムークといった種族が追加され、全11種類。職業に関しては、従来の8種類から14種類に増えており、パーティの編成を考えるだけでも楽しい。



作成したキャラには、プレイヤーの好きな顔が設定できる



決められた能力値にボーナスポイントを割り振る...

## スキルタイプは3種類

『ウィザードリィⅥ』と『Ⅶ』に加わった新要素として、キャラクターの能力を設定する際に、スキル(技能)が加わったことがあげられる。この技能は、「武器関連」「運動関連」「学術関連」の3つに分けられ、経験によって上昇し、冒険にはなくてはならないものなのだ。



武器や防具のスキルは、戦闘で使うことによっても上がっていくのだ

## 進化し続ける『ウィザードリィ』のシステム

『ウィザードリィ』の冒険は、3D視点で繰り広げられる。

これは、シリーズ初代からの特徴であり、プレイヤーが感情移入しやすいという理由がある。

とくに『ウィザードリィⅥ』と『Ⅶ』の画面



キャラの顔が見える

サターン版の特徴として、背景のほとんどにフィールドが表示される。パソコン版は小さい窓のようなものだった。それまでのシリーズにはなかったキャラの顔の表示に加え、体力の状態を示すスタミナという項目が追加されている。これは文字どおりスタミナであり、フィールドを歩くだけでも減っていき、戦闘によっても減っていく。

これらのシステムからわかるように、より人間的なシステムに、進化していることがわかるだろう。



フィールドを歩いていると、突然謎の訪問者が!? しかもロケット!



はしごがあるということは、洞くつや廃墟を探索することもある?



地下洞くつには、地下洞くつ特有のモンスターが巣くっている

## 『ウィザードリィⅦ』のストーリーを紹介!

『ウィザードリィⅦ』の物語は、宇宙を支配することのできる知識「アストラル・ドミナ」の秘密を解きあかすことにある。ダーク・サヴァントを始めとする、強大な力を持つヤツらも、この秘密を解きあかそうとしているため、かなりハードな冒険をしいられるのだ。



特異な力を持つ「ヴィ・ドミナ」という少女。重要人物



闇と破壊の船、ブラックシップ...

偉大なる「ディールング」敵か味方か?

## スナッチャー

発売予定日	3月29日	CD枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	1人用
開発元	コナミ	対応周辺機器等	シャトルマウス対応
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	64・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(1月25日現在)

パソコンやPCエンジンで大きな話題を呼んだSFアドベンチャーゲームの移植版だ。サターン版では新たにグラフィックが描き直され、さらにPCエンジン版ではオートデモだった第3章のシナリオが、部分的にコマンド選択できるようになるなど、ゲームシステムに改良が加えられている。



①コマンド選択でストーリーが進む



①記憶を失った主人公、ギリアン



①とにかく話をよく聞くことが重要

## スナッチャーを捜し出し処理するのが目的

西暦2042年のネオ・コウベ・シティに突如現れた謎の機械生命体「スナッチャー」。彼らは人間を殺害したあと、その当人と同じ容姿に化け、すり替わろうとする特性をもっている。この異常事態に対し、対スナッチャー用特殊警察班「JUNKER」が結成された。プレイヤーは「JUNKER」の一員である主人公「ギリアン・シード」となり、数々の手がかりを元に「スナッチャー」を見つけ出し破壊するのだ。戦慄と驚くものクライマックスが待っているぞ。



①襲いくる敵をブラスターで狙い撃ち。やはり「スナッチャー」か



①相棒の「メタルギア」とともに。「捜査は足で稼ぐ」は刑事の基本



①物語は意外な展開を見せる。「スナッチャー」の真の目的は…?

## 七つの秘館

発売予定日	4月5日	CD枚数	2枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用
開発元	光栄	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	7800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(1月25日現在)

物語の主人公・飛鳥一平は、ある日、断崖絶壁の岬に建つ「七つの秘館」の秘密を打ち明けられる。「七つの館には謎が秘められており、それを解き明かすと財宝が見つかることができる。さらに、飛鳥家の謎も解明できる。」



①七つの館のうちのひとつ。中には死のトラップが…

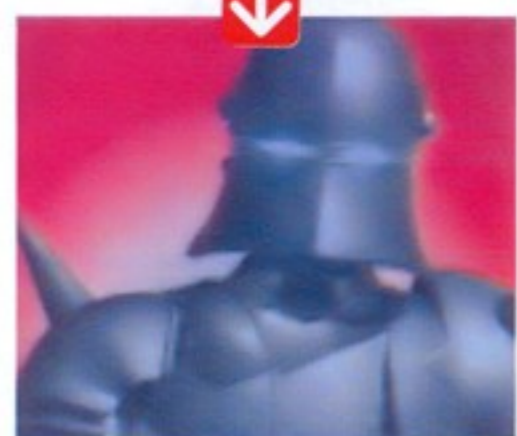
こんなプロローグで始まるアドベンチャーゲーム「七つの秘館」。多数のトリックに加え、小説家・志茂田景樹によって練り込まれたシナリオがウリなのだ。続報を待て。



①肖像画を守るように立つ鎧騎士。何かある…?

## 館の中には死のトラップがいっぱい!!

このゲームの特徴として、主人公であるキャラクタにHPが設けられているという点が挙げられる。具体的には、財宝を守護するため、館の各所に仕かけられたトラップにひっかかると、HPが減っていき、なくなってしまうとゲームオーバーといった感じ。間違った選択をしなければ大丈夫なはずだが…、もちろんHPを回復するポイントも設けられているので、円滑にゲームを進めるためには、そのポイントの所在も確認しなくてははいけないだろう。



①単なる鎧かと思って油断していると…「※」  
②ふつう、こんなのを食らったら死んじゃう「※」



①主人公の探索の邪魔をするヤツら。ヤツらの目的はなんだ!! 「※」



①微力ながら、主人公を支えてくれる存在も少なからずいるのだ「※」

## 水滸演武〜風雲再起〜

発売予定日	3月22日	CD枚数	1枚
発売元	データイースト	複数プレイ	2人同時
開発元	データイースト	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(1月24日現在)

昨年春ごろに、サターン互換のシステム基板「ST-V」用としてアーケード版が登場した『水滸演武』。有名な小説「水滸伝」をモチーフにした、古代中国の豪傑たち12人が対戦格闘をするゲームだ。昨年夏のサターン版、今年1月のプレイステーション版に続く最新移植版が登場する。



①数々の改良が施されているぞ

### 新システムを大量導入

続編ではないものの、多数の改良点がある。難易度ひかえめのビギナーズモード、4段階のスピード調整、連続ヒット数の表示など、新しいプレイ感覚で楽しめる。

ゲーム中のアクションでは「武器置き」が可能となった。武器を置いたりひろったりすることで、武器なし技と武器あり技を戦略的に使い分けることも可能になった。



②闘いは白熱する

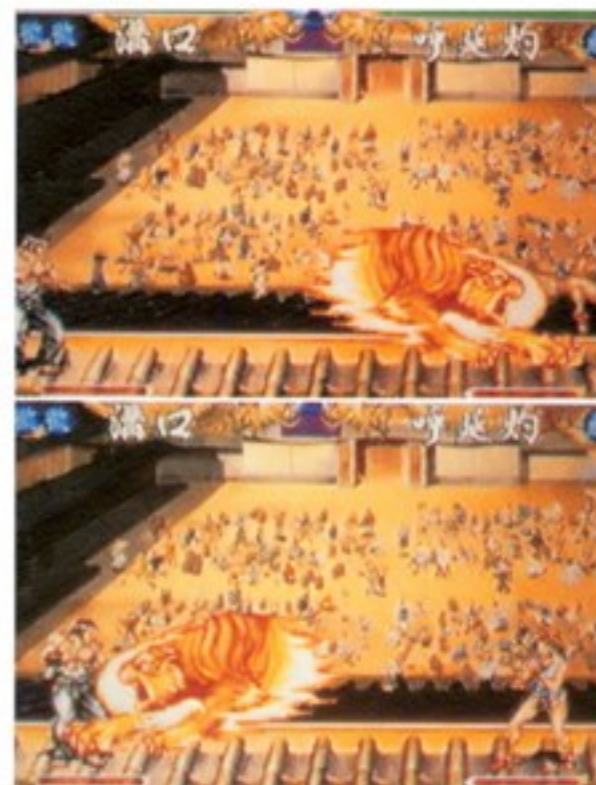
### ゲストキャラが2人登場

そして、新要素のきわめつけ、一番のポイントが新キャラ2人の登場だ。データイーストの対戦格闘といえばコレ、の『ファイターズヒストリー』シリーズから、溝口とヨンミー（漢字では「英美」）が登場する。もちろんプレイヤーキャラとしての使用が可能で、新たな技も使えるぞ。



③アニメ調な感じ

その他、グラフィック面でも変更は多数。キャラ選択画面は、イメージ新で上のおとり。また、ステージ背景も手直しがあったり、完全に新設されたステージもある。



④乱入組同士の対戦。溝口の「超こっついタイガーバズーカーじゃ!!」が、ヨンミーに返される!

技に磨きをかけて乱入!

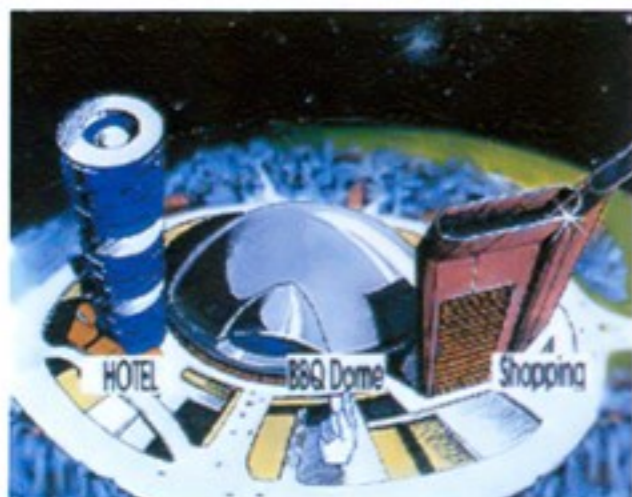


⑤溝口の謎の技。知る人ぞ知るアーケードゲーム「トリオTHEパンチ」の「羊の呪い」にしか見えないが...

## ブレインバトルQ

発売予定日	3月15日	CD枚数	1枚
発売元	クレフ	複数プレイ	2人同時
開発元	クレフ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	1・プレイデータ
ジャンル	クイズ	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	99%(1月26日現在)

新規参入のメーカーからクイズゲームが登場。メインとなるのは「クイズ選手権」モード。4次予選までをスコアクリアで突破、決勝ラウンドは敵キャラとのスコア争いとなる。「対戦ゲーム」モードでは、CPUや2プレイヤー相手の対戦スタイルが楽しめるぞ。



①未来都市クレフランドを舞台にした「クイズ選手権」なのだ



②早押し命で高得点をめざせ!



③2P対戦モードもあるのだ

### スコア応募で商品GET

クイズ選手権をクリアした人は、同封の応募ハガキでそのスコアを申請できる。来年4月まで毎月、応募結果が集計され、上位6人と20位ごとのラッキー賞受賞者は、賞品をもらうことができる。その賞品は、ゲーム内の「西武ショッピングセンター」で選べるぞ。

④方向ボタンの左右で表示内容を変更



商品ズラリ



⑤詳しい説明画面もよく読んでおこう

### 通販カタログもある

このソフト内には前述したとおり、西武ショッピングセンターという形のカタログが収録されている。ここで紹介される品々は、単なる賞品ではない。電話やFAX、ハガキなどを使って申し込み、実際に購入できる商品なのだ。



⑥8カ所の売場で、50種類の品物の説明を見ることができるのだ

お申し込みの前に	
お申し込み	お電話 ハガキ・FAX
お届け	お届け日数 配送料
お支払いについて	
承り期間	
ご返品について	
お問い合わせ	

⑦注意事項をよく確認してね

# バーチャルカジノ

発売予定日	3月15日	CD枚数	1枚
発売元	ダットジャパン	複数プレイ	2人同時
開発元	デジタルファクトリー	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	17・プレイデータ
ジャンル	テーブルゲーム	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	99%(1月26日現在)

ポリゴンで表示された5種類のカジノゲームや、CGレンダリングで描かれたギャルたちが動きまわるムービーなども楽しめる、バーチャル感覚なゲームが登場。

このゲームで楽しめる、5種類の内容は以下のとおり。ルーレット、セブンスタッドポーカー、バカラ、ブラックジャック、スロットマシンという顔ぶれだ。



CGレンダリングで作られたオープニングなどのムービー

## 3種のモードでプレイ

メインとなるのはストーリーモード。ゲーム毎に与えられる条件をクリアして進んでいこう。クリア時に流れるムービーでストーリーが進行するぞ。フリープレイモードでは、5種類を自由に遊ぶことができる。そしてバーサスモードでは、ルーレットとバカラを2人同時にプレイできるのだ。



クリア条件を表示



好きなゲームを選んでプレイ!



対戦プレイは白熱必至か?

## 5種類のカジノゲームに挑戦!



# バーチャフォトスタジオ

発売予定日	3月1日	CD枚数	1枚
発売元	アクレイドジャパン	複数プレイ	1人用
開発元	トランスベガス	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	約21・プレイデータ
ジャンル	カメラマンシミュレータ	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	成人用・18歳未満お断り	現在の開発状況	7%(1月26日現在)

カメラマンを仮想体験するシミュレーション。3人のモデルが登場し、そのなかから1人を選択する。モデルの動きはムービーで再生されるので、タイミング良くシャッターボタンを押して撮影しよう。撮影した写真をセーブして保存することも可能なのだ。



色とりどりに迫る3人のモデル

## セクシーポーズを激写!

有名カメラマンのもとで働くことになったキミは、先生からモデル撮影のチャンスを与えられた…。そんな導入部からゲームはスタートする。モデルを決めたら、まずはハーサル撮影から。これをクリアすると、5種類から選択できるコスチューム撮影に。その次は、3種類から選べるランジェリー撮影にうつる。3種類のステージすべてをクリアすると、ボーナスステージにもチャレンジできるのだ。ステージ途中に、モデルがわがままを言い出すこともあるぞ。



タイミングばっちりシャッターを切ると、先生のマークが出るぞ

## モデルを選択



どのモデルを撮影しますか?

## ステージは3種類



なボーナスステージへ!



トラブル発生!?

まずは3人から選択。最初は普段着での撮影のみだが、高得点で次ステージが選べるように。そして...

撮影中、わがままを言い出すことも!



バッチリ撮れた傑作写真は、スライドショーモードでじっくり見よう

# アイドル雀士スーチャーパイⅡ

発売予定日	3月29日	CD枚数	2枚
発売元	ジャレコ	複数プレイ	1人用
開発元	ジャレコ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	7800円	バックアップメモリー	1・プレイヤーデータ
ジャンル	麻雀	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	X指定	現在の開発状況	70%(1月23日現在)

業務用で人気の麻雀ゲームが、サターンに移植される。新キャラが追加された他、業務用には登場しなかった水野佑紀や、「Remix」で人気の高かったキャラが再登場する。

●麻雀画面は、最大6人のキャラが登場して賑やかになる



スーチャーパイと新キャラたち

## こまかい演出が光る

キャラの変身や必殺技のシーンのアニメーションは、キャラデザインの園田健一氏による修正や、動画枚数の追加などで大幅にグレードアップされている。

●相手にアガられた時のリアクションなど、こまかい部分までアニメが使用されている



## おまけ機能も充実

ゲームは、麻雀で戦うストーリーモードがメインとなるが、今回は新たに、対局するキャラを自由に選べるフリー対戦モードが2枚目のディスクに追加されている。

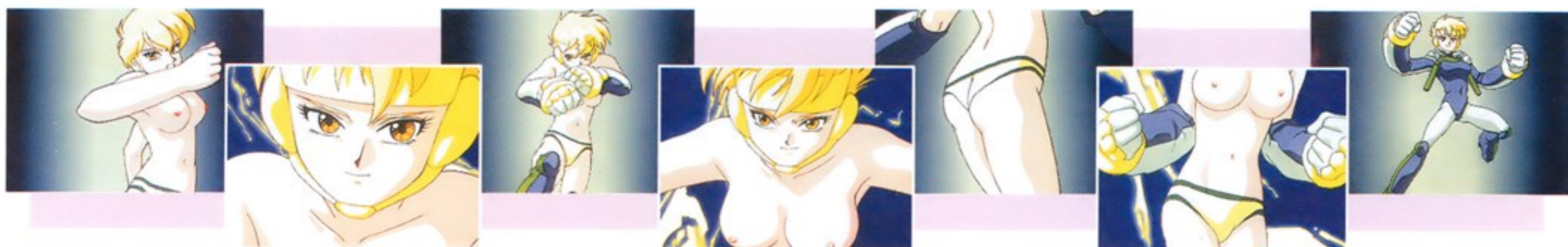
それ以外にも、声優さんのビデオクリップやインタビュー、各キャラの主題歌が聞けるサウンドテストが収録されているのだ。



●サウンドテストでは主題歌以外に、セリフのNG版も聞くことができる

## ●変身アニメーションを初公開!!

新キャラの1人、レモンパイこと一文字つかさの変身シーンのアニメーションを公開しよう。彼女は、「レモネード・トランスファー!!」のかけ声で、コンバットスーツ姿に変身する



# フィッシング甲子園

発売予定日	3月15日	CD枚数	1枚
発売元	キングレコード	複数プレイ	1人用
開発元	A・WAVE	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	14・プレイヤーデータ
ジャンル	釣り	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

釣りの高校日本一を決める「フィッシング甲子園」が、ゲームになってサターンに登場。全国の高校から選りすぐられた

8つの高校の中の1チームとして、手ごわい強豪校と釣りの腕を競い、プレイヤーが操るチームを優勝させるのが目的だ。

## 日本全国の釣りキチたち



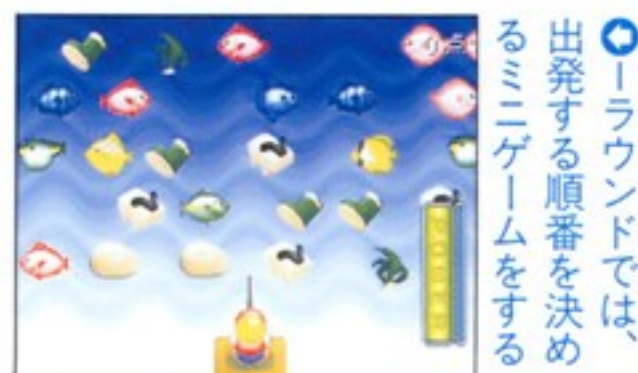
●プレイヤーは、全国の8地区から1地区を選択し、そこに登録された能力や得意な釣りがそれぞれ違う6人から、3人を選んでチームを編成する



## 4種類の釣りが楽しめる

優勝するには、4つのラウンドで勝ち抜かなければならない。

最初はブラックバスを釣る早さを競う。2ラウンドが3人交代のイサキの船釣りで、続いてライバルの1校と、鮒釣りの勝ち抜き戦をする。最後はイソマグロなどの、100キロ級の大物を狙うのだ。



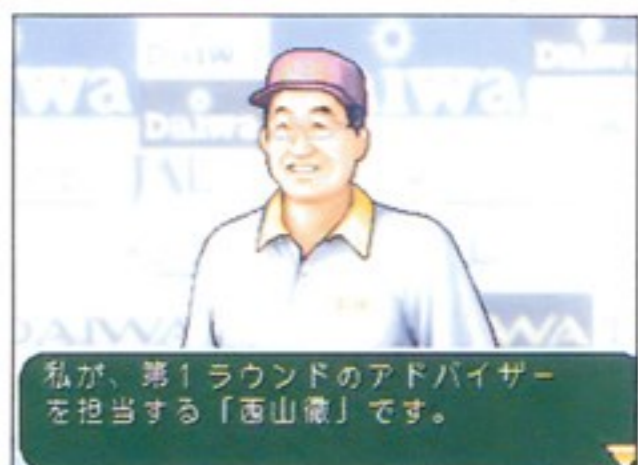
●1ラウンドでは、出発する順番を決めるミニゲームをする



●実際のフィッシング甲子園と進行は同じ



●2ラウンド目はキャラの能力が問われるぞ



●各ラウンドのスタート前に、釣りのプロからアドバイスが聞ける

## 大物を狙え!!





# シーバス・フィッシング

発売予定日	2月23日	CD枚数	1枚
発売元	ビクターエンタテインメント	複数プレイ	1人用
開発元	A・WAVE	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	最大104・プレイデータ
ジャンル	釣り	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

ルアーフィッシングの醍醐味が、手軽に体験できるシミュレーション。魚の習性やルアー、時間帯によって変化する潮の流れや天候まで考えて、3Dポリゴンで再現されたシーバス(スズキ)や他の魚を釣りあげるのだ。



海に出る前に、乗船する船のキャプテンを選ばなければならない



出港や帰港をするときは、3DCGのムービーが流れる



天候や時刻の変化は、グラフィックできちんと表現されている

## START!!



魚はすべて、3Dポリゴンで描かれている。縦横無尽に跳ね回る魚の引きに合わせて、こちらも力を調節しよう

## フィッシング入門もあり

ルアーフィッシングの知識のない人にもプレイできるように、基礎知識を解説してくれるモードもある。ルアーで釣れる魚の種類、各ルアーの特徴、基礎テクニック、ルアーフィッシングに適したポイント、釣りの専門用語など、実際の釣りでも役に立つものになっている。



村越正海名人が、このモードの進行役だ



ポイントによって集まる魚も違うので、ちゃんと聞いておこう



各テクニックをグラフィックと村越名人のセリフで説明している

## まずはフリーフィッシングで腕だめし

シーバスだけでなく、他の魚も狙えるモードだ。トーナメントの練習にもなるし、純粋に海釣りを楽しむこともできる。

ゲームの開始直後には、限られた海域のポイントしか選ぶことができないが、トーナメントモードの賞品の釣り具があれば、選べる海域が増えていく。



狙っている魚によって、ポイントも選ぶ必要がある



一緒に船に乗って釣りをする者もいる



港に戻ると、キャプテンたちが今日の結果をコメントしてくれる

## トーナメントで上位入賞を狙え!!

シーバスを対象にした3つの大会に出場し、釣りの腕を競うゲームの中心モード。

大会は、アマチュア、トッププロ、シーバスクラシックの順にランクが上がる。最初はアマチュアの大会にしか出場できないが、3位以内に入賞すると、1ランク上の大会への出場権が得られるのだ。



陽気な司会者のセリフで、トーナメントはスタートする



## 悲惨...



こうなってしまうと、もうおしまい。ゲームオーバーだ

# グラディウス デラックスパック

発売予定日	3月29日	CD枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	2人交代
開発元	コナミ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・ハイスコア
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー(「II」のみ)
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(1月25日現在)

『極上パロディウスだ!』、『出たなツインビーヤッホー!』の2作が好評だったコナミのデラックスパックシリーズ。3作目はあの『グラディウス』が『I』と『II』のカップリングで登場だ。アーケード版は2作ともシューティングの名作と誉れ高いだけに移植度が気にな

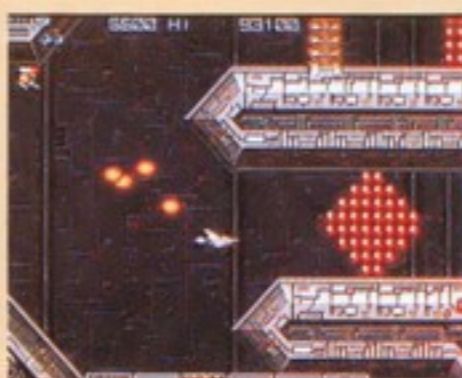
るところだが、「完全移植」を目指して制作されているので、過去に発売された他機種版で納得できないようなマニアでも十分満足できるのではないだろうか。ちなみに画面比率を3種類から選択できるといった、こだわりのオプション機能も充実しているのだ。

## GRADIUS

アーケード版は1985年に登場。任意の順番とタイミングでパワーアップできる独特のシステムを搭載。コナミの代表作のひとつであり、シューティングの歴史を語る上で絶対に欠かせない名作



## GRADIUS II

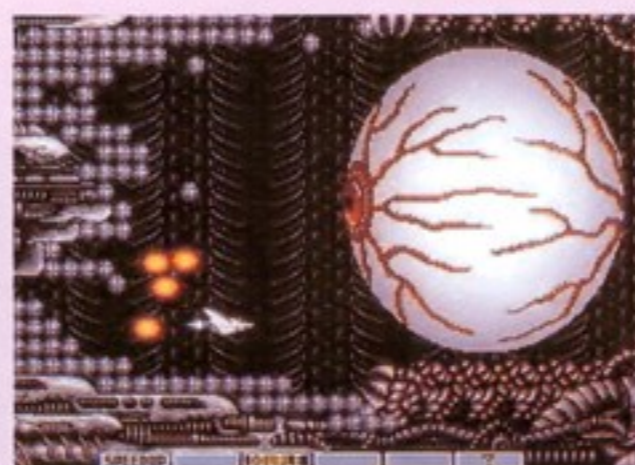


アーケード版は1988年に登場。ゲームの最初にパワーアップのタイプを4種類から選択できるようになり、前作以上に戦略性を増している。サウンドも多くのファンに支持された

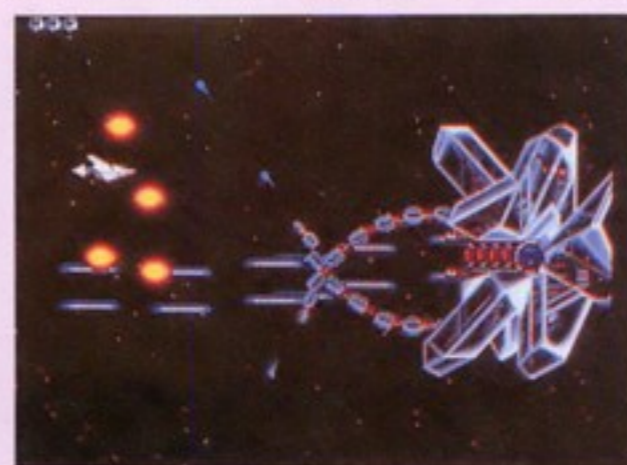
## シューティングの金字塔2in1

### 『グラII』BOSSオンパレード

1面ボス「フェニックス」。羽ばたくと大迫力。頭が弱点だ



2面ボス「ビッグアイ」。血走っていて危険な状態なのか?



3面ボス「クリスタルコア」。触手でこちらの攻撃をガードするぞ

## サターン版『グラII』の画面写真をGET!

前号では掲載されなかったサターン版『II』の画面写真を初公開。このページの画面写真はすべて正真正銘サターン版のもの。『II』は優れたゲームバランスと、絶妙な敵のアルゴリズムなど目を見張る部分が多い名作。知らない世代の人にもぜひプレイして欲しい。



数々の伝説を生んだ名機「ビッグバイパー」



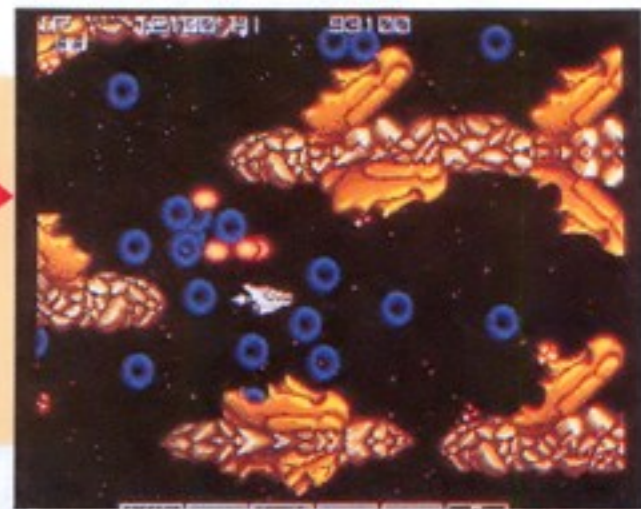
### STAGE 1

人口太陽面。上下に任意スクロールできるのが目新しかった



### STAGE 5

モアイ面。そういえば一時期コナミのイメージキャラだったのよね



### STAGE 8

要塞面。この「クラブ」が、かの有名な「ちちびんたりカ」の原型

## ゴーファーの野望を打ち砕け

今回入手した『グラII』ボスの画面写真を集めてみたぞ。ところで『グラII』といえばボス戦の「安地(安全地帯)探し」が楽しみのひとつであったが、アーケードの攻略法がサターン版でもそのまま通用するのに興味深い所だ。

前作から引き続き登場の「ビッグコア」。もはやザコ同然



# ISTO É ZICO

～ジーコの考えるサッカー～

発売予定日	3月22日	C D 枚数	1枚
発売元	みずき	複数プレイ	1人用
開発元	みずき	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	サッカー解説	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(1月20日現在)

NHK出版が出版しているサッカーの解説書、「ジーコの考えるサッカー」が、サターンに登場。

基本練習のベーシックモードと、チーム全体での戦術的な練習方法のレベルアップモードの2種類の解説がある。サッカーのプレイヤーからコーチまで、役に立つ内容が収録されている。



●子供たちにサッカーをコーチするジーコ。この子供たちのように、ジーコからサッカーの技術を学べるのだ



●実写と3DCGの使用で、より詳しく技術を解説している

## ジーコの生の声も聞けるぞ

このソフトにはテクニックの解説以外に、もう1つモードがある。

ジーコのサッカーや人生における哲学の他、コーチになって感じたこと、思い出の試合や印象に残った賞などをジーコ自身が語る、ジーコモードも用意されているのだ。これを見れば、素顔のジーコを知ることができるぞ。



●ジーコが自宅できざまな話をしてくれるのだ



ジーコが、サッカーへの熱い思いを語る!!

## ロジック・パズル レインボータウン

発売予定日	2月下旬	C D 枚数	1枚
発売元	ヒューマン	複数プレイ	1人用
開発元	ヒューマン	対応周辺機器等	シャトルマウス対応
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	56・プレイデータ
ジャンル	パズル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

縦横の数字の数だけマス塗りつぶすロジックパズルが、700問も楽しめるソフトだ。

基本のモノクロロジックの他に、数種類の色を塗るカラーロジックや、赤、青、黄色の3色のパズルを重ねて絵を完成させるレインボーロジックなど、TVゲームならではの問題もある。オリジナルの問題を作成することも可能だ。



●基本のモノクロロジックで、ロジックパズルの解きかたを覚えよう



●3色のパズルを重ねて完成させるレインボーロジック。どのパズルもクリアするとにマスが増えて難易度も上がっていくぞ



ついに完成!!

## ソニックウイングススペシャル

発売予定日	4月	C D 枚数	1枚
発売元	メディアクエスト	複数プレイ	2人同時
開発元	ビデオシステム	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	必要ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(1月23日現在)

業務用やNEO・GEOで人気の「ソニックウイングス」シリーズがサターンにも登場。

「ソニックウイングス3」をベースに「1」、「2」のものや、新ステージを追加、ルートセレクトやマルチエンディングの数が増える。新たにボスキャラ対戦のみのモードや、ボーナスステージで点数を競うモードも用意された。



●使用キャラも追加され、各キャラの機体も2種類から選択できる

●新ステージのボスは、どんな姿をしているのだろうか?



## 巨大ミサイル発射!!



## 麻雀上手～麻雀がうまくなる～

発売予定日	4月	CD枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	1人用
開発元	カプコン	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	麻雀	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(1月19日現在)

麻雀プロの井出洋介氏が監修した麻雀ゲーム。実際に麻雀を打つ人の立場に立って、捨て牌を読んだり、残りの牌数を考えたりとい

った思考ルーチンを導入。状況を把握したCPUの行動など、「イカサマ」くさを排除したものになっているのが大きな特徴だ。



●他のゲームに多い、イカサマ的な思考ルーチンはないぞ

井出洋介氏が監修した  
イカサマなしの「本格派」

## 3種のモードでプレイ

ゲームで遊べるモードは、まず定番のフリー対局。そして、麻雀大会の統一王者をめざし、様々な形式やルールで争われるタイトル戦。さらに、ライバルたちと戦うストーリーモードを加えた3種類。



●5種類から選んで、麻雀大会に挑戦。なみいる強敵を打ち倒せ!



●ストーリーモード。騒動が起きたり、いろいろな交流があったり...

## 16人の個性キャラ

このゲームには、16人のキャラが登場する。キャラたちは、打ち筋などの麻雀面での性格付けのみならず、ルックスやプロフィールも個性的なものをもっているのだ。

●会話の端々にも、各キャラの個性がかいま見える



打ち筋も  
性格も多彩!



## サンロクゴ クイズ365

発売予定日	3月8日	CD枚数	1枚
発売元	OZクラブ	複数プレイ	6人同時
開発元	未発売	対応周辺機器等	マルチターミナルE対応
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	クイズ	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	95%(1月23日現在)

中日本リースから出されたアーケード版のクイズゲームを移植。現実の日付に合わせて展開する、という仕様が再現されているのは、時計機能を内蔵しているサターンならではのと言えます。

## 番組表通りに進行

このゲームの多くの部分は、TV番組仕立ての構成。最初に新聞のTV欄が表示され、番組表の順番通りクイズが楽しめるのだ。



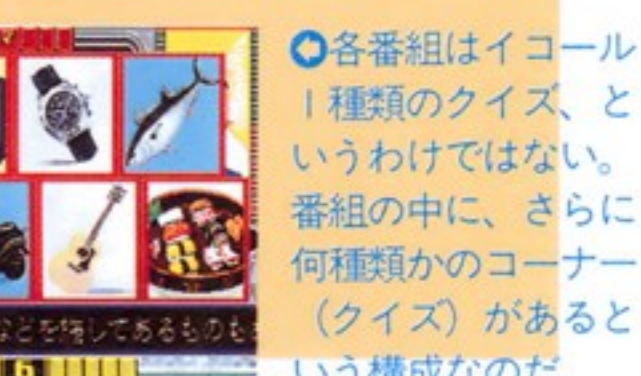
●ゲームをスタートすると、アナウンサーのメッセージが表示され、その日の番組表通り、上から順番にクイズが始まるのだ



## 番組仕立ての多彩なクイズ

ゲームで楽しめるクイズの内容はさまざまだが、前述の通り、その全てがTV番組のパロディ風な

作り。なつかしのドラマあり、天気予報あり、スポーツニュースありといった具合。曜日によって、同じ番組も放映時間が違ったりするので、雰囲気も変わる。



●各番組はイコール1種類のクイズ、というわけではない。番組の中に、さらに何種類かのコーナー(クイズ)があるという構成なのだ



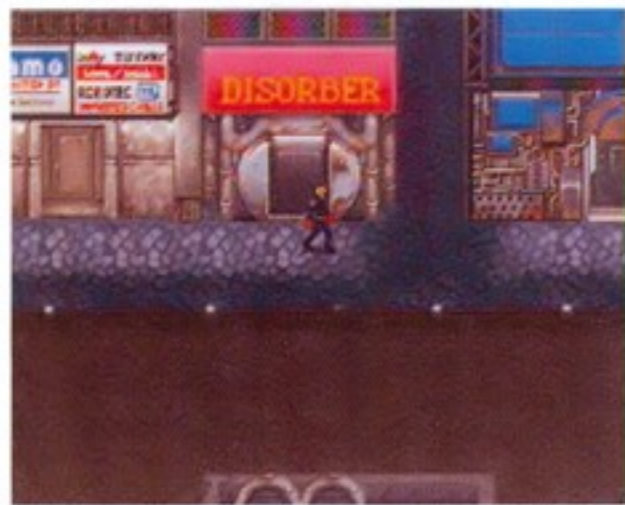
●今回、写真は紹介できなかったが、6人同時プレイの対戦モードもある

# サイバードール

発売予定日	5月	CD枚数	1枚
発売元	アイマックス	複数プレイ	1人用
開発元	ビィトップ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	RPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(1月23日現在)

アイマックスからオリジナルのRPGがサターンで登場。サイバーパンクの雰囲気だ。よう未来都市「ZERO・CITY」を舞台に、人類の平和を脅かす謎の機械生命体「DV」と、平和を守るための対DV用特殊部隊「DEBUGGER」との壮絶な戦いを描く

RPGだ。プレイヤーは「DEBUGGER」の一隊員となり、数々の任務をこなしていかなければならないのだ。キャラクタデザインにフィギュアデザイナーの垂沢靖氏を起用。質感あふれる登場人物や異形の者たちが、ストーリーを盛り上げるぞ。



サイバーパンクといえばやっぱりこのきらびやかな看板だよ

サイバーパンクRPG



垂沢氏の手によるフィギュア。この肉質と躍動感は見事

## バトルシーンを大紹介

このゲームでは経験値やレベルといった概念がなく、戦闘後に敵から奪ったパーツを装着する事などでパワーアップする。とはいえ、単に強い武器をひろえば攻撃力が上がるというわけではない。主人公の住む世界では、人類は身体の

一部を機械化しているため、敵からも機械化された「身体の一部」を手に入れる事ができ、それを使ってより「屈強な肉体」に成長していく訳だ。なお今回、新たに戦闘シーンの画面写真を入手。飛び道具で行われる戦闘は、発砲と共に画面がスクロールし、敵に着弾する様がド迫力で見られるぞ。



# ドラえもん のび太と復活の星

発売予定日	3月中旬	CD枚数	1枚
発売元	エポック社	複数プレイ	1人用
開発元	エポック社	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	1・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(1月23日現在)

ご存じ「ドラえもん」が画面狭しと活躍するアクションゲームだ。アクション面のキャラクターはCGレンダリングやポリゴンで描かれており、アニメに負けない動きを見せてくれるぞ。「宇宙救命ポート」で降り立った未知の惑星を舞台に、おなじみの5人組が「ひみつ道具」を駆使して大冒険を繰り広げるのだ。



アクション面では画面奥と手前にも移動可能。頑張れしずかちゃん!

## 友情パワーで星の危機を救え

アクション面で操作中のキャラの体力が尽きると、他のキャラにバトンタッチ。プレイするステージによって5人のキャラが登場する順番が変わるぞ。所々で行われる「ひみつ道具」の選択場面では、選んだ道具によって後のステージやイベントが変わるのだ。



キミの選んだ道具で局面が変わるぞ

さあみなさん一緒に。いち、にの、さん、ハイ!



スネechaやま、危険な遊びはだめザンス



こんなのを食べられるくらいならネズミに耳をかじられた方がマシ?



ボクのサターンでの活躍を楽しみに待っててね

## ドラえもんの魅力満載!



ロード画面。頼いのつ時。ほのほの



アニメと同じ声優さんが熱演するぞ

# モータルコンバットII 完全版

発売予定日	3月1日	CD枚数	1枚
発売元	アクレイトジャパン	複数プレイ	2人同時
開発元	PROBE	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	X指定	現在の開発状況	70%(1月25日現在)

米国MIDWAY社がアーケード用に開発した対戦格闘ゲーム。米国では同名の実写映画が大ヒットを記録するなど、高い人気を誇っているシリーズだ。この「II」のサターン版はアーケード版と同様、対戦中に吹き出す鮮血や首をはねられるシーンなどの残酷描写が収録され、またすでに発売されている他機種版よりもグラフィックが鮮やかになっている。プレイヤーは12人の武闘家の中から1人を選択し、数々の必殺技と「究極神拳」を駆使して闘うのだ。



●思いっきり飛びちる鮮血。これぞ「完全版」



●キャラセレクト画面。武闘家の精鋭たち

## 究極神拳でトドメだ!

対戦で勝利すると、負けた相手は数秒間、棒立ちの気絶状態になる。その時が「究極神拳」のチャンス/キャラごとのコマンド入力で壮絶なとどめをさせるぞ。まさに「完全版」の醍醐味だ。



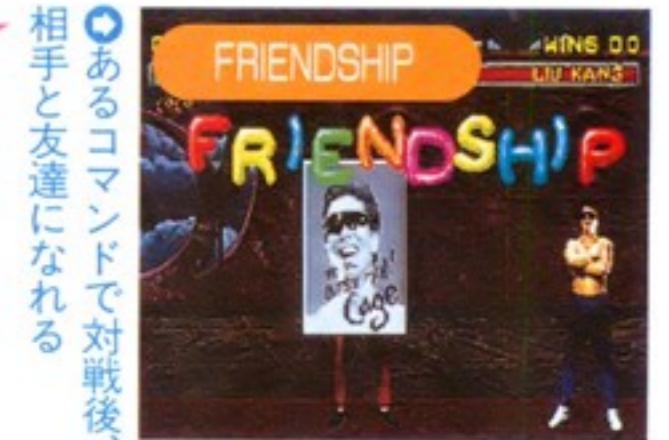
究極神拳!

18禁!

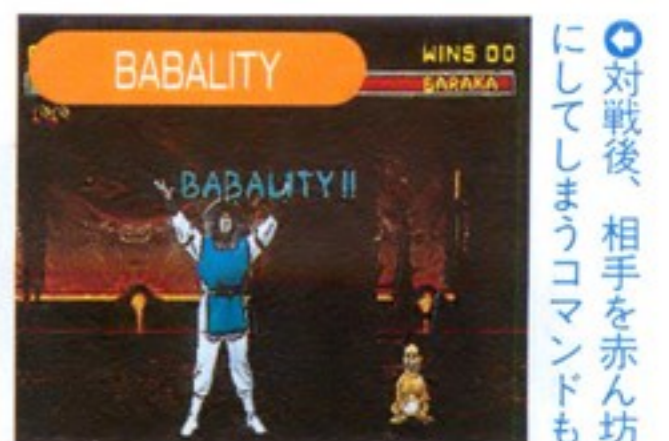
●究極神拳。「サターンユーザーで良かったなあ」と思う瞬間だ



●ここでコマンドを入力だ



●あるコマンドで対戦後、相手と友達になれる



●対戦後、相手を赤ん坊にしてしまうコマンドも

# 料理の鉄人 KITCHEN STADIUM TOUR

発売予定日	2月23日	CD枚数	1枚
発売元	博報堂(HAMLET)	複数プレイ	1人用
開発元	サイトロン&アート/日本テレワーク	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5000円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	データベース	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

CX系でTV放映されている人気番組「料理の鉄人」のデータベースソフト。ポリゴンで形成された「キッチンスタジアム」の中を自由に歩き回りながら、番組の名場面や登場した料理人のデータを見られるぞ。その他、食材と調理器具の解説や、マニア度を試せる「鉄人クイズ」など、ファンなら大喜びの内容が満載なのだ!



●あこがれの「スタジアム」へご案内



●神田川氏、お得意のパフォーマンスを披露



●天才の余裕の笑み。ろくさん、好きじゃあ〜!

●料理人の経歴から店の詳細まで収録



シエラ情報

●全50問。難易度は高めで苦戦必至



クイズ

# 鉄球 TRUE PINBALL

発売予定日	4月5日	CD枚数	1枚
発売元	ギャガ・コミュニケーションズ	複数プレイ	8人交代
開発元	OCEAN	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	ピンボール	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(1月25日現在)

タイトルに「TRUE」とある通り、本物指向のピンボールゲームが登場するぞ。収録されている4種類のピンボール台は、それぞれ「近未来」や「スポーツ」といったテーマを元にデザインされて

いるのだ。最大5つまで出現するマルチボールを駆使し、美しいグラフィックで描かれた仕掛けの数々を突破して、ハイスコアを叩き出そう。なお最大8人までの交代プレイができるぞ。



Law and Justice

●テーマは「近未来の警察」。サイバーパンクか



Babewatch

●「セクシーギャル」。澄みきつ〜青空と海



Extream Sports

●こちらのテーマは「アクトイブなスポーツ」



Viking/The Tales

●「バイキングの冒険」。RPG風の雰囲気?

# 3X3EYES ～吸精公主～S

発売予定日	4月5日	CD枚数	3枚
発売元	日本クリエイト	複数プレイ	1人用
開発元	日本クリエイト	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	7300円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(1月25日現在)

Windows版やプレイステーション版で好評を博した、同名タイトルのサターン版。同名とは言っても、一番最後につく「S」はサターン版のみのもの。ゲームもいろいろと改良し、おまけ的なCD-ROMを1枚追加したサターン版だが、新作オープニングもいよいよお目見えとなった。



○おなじみパイと八雲が、2つの奇怪な事件に巻き込まれていく…

直接ゲーム本編とは関係ないものの、「S」のウリのなかで大きいウェイトを占めるのが3枚目のディスク。キャラ紹介や用語辞典、開発中のコマなどなど、ゲームによりのめり込めることまちがいなし。主役コンビを担当する声優さんの香港紀行は必見!

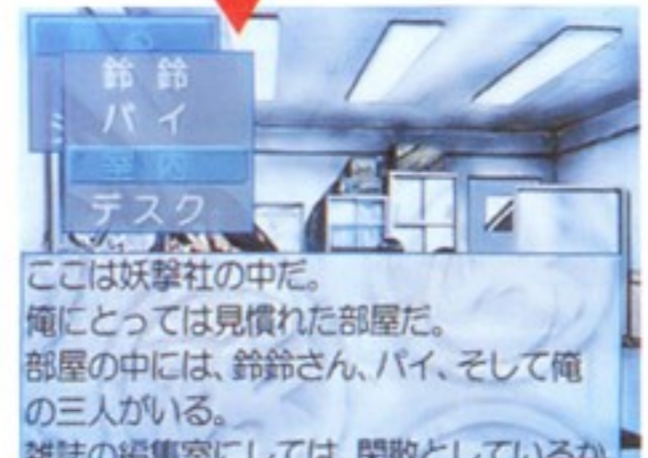


○香港の名所などを紹介している

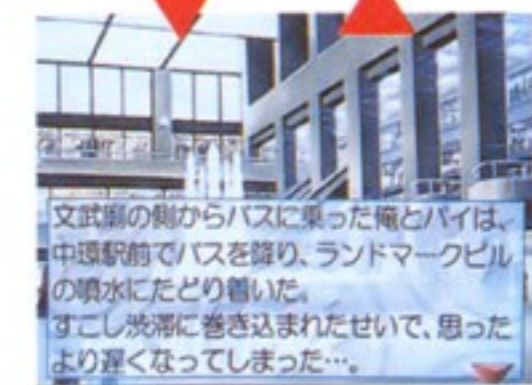
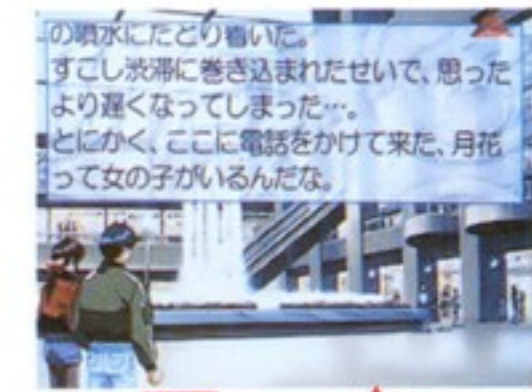
## 細やかなコダワリに注目の『S』

ゲームの開発作業も佳境にさしかかり、細かい部分も徐々に出来上がりつつある。ゲームは、ウィンドウ内にメッセージを表示し、コマンドを選択して進めていくタイプ。それだけにウィンドウ表示まわりに関しては、かなり細かい調整が施されているのだ。ウィンドウを半透明にすることで、下になる背景を見せつつも、字が読み

にくくないような色使いにしているといた点に始まり、ウィンドウ自体の位置変更やメッセージの任意スクロールといった機能も充実。



○最新画面。コマンド部も半透明に



○ウィンドウを表示する場所自体を変更でき、上に置くと、一風変わった雰囲気だ

## 美しいトゥルー モーションで 収録されるOP



## GIRI GIRI 新着タイトル動向

まずは新タイトルから。  
ヴァージン インタラクティブからは、アドベンチャー「ハートオブ ダークネス」。  
光荣からは、絵を描き、切り取ることで3DCGの魚を作るというソフト「パーチャリウム THE フィッシュ」。  
前号で紹介した「GAME-WARE (ゲームウェア)」が、ゼネラル・エンタテインメントから正式

に、発売予定が発表された。  
ソフトビジョン インターナショナルからは、アクション「ジョニー・バズーカ (仮称)」。  
新規参入のBPSからは、元祖落ちものパズル「テトリスS」。  
最後にさよならタイトル。データイーストの「まうすけのオジャマざわ〜るど」は、アーケード版をリリースした後、改めて正式に発表されることになった。



○アローマの「蹀兄弟劇場第一巻 麻雀篇」の画面を入手。同社のマスコットキャラ(?)が題材なのだ

# 新作発売カレンダー

## セガサターン

### ●2月

- 2日 NINKŪ-忍空- ~強気な奴等の大激突/~ ★セガ/5800円
- 2日 リターン・トゥ・ゾーク ★バンダイビジュアル/5800円
- 2日 松方弘樹のワールドフィッシング ★メディアクエスト/6800円
- 9日 天地無用/魅麗理(みり)温泉 湯けむりの旅 ★アローマ(ユメティア)/CD-ROM2枚組/8900円
- 9日 PDウルトラマンリンク ★バンダイ/6800円
- 16日 ROBO・PIT(ロボピット) ★アルトロン/5800円
- 16日 サイベリア ★エレクトロニック・アーツ・ピクチャー(インタープレイ/EAV)/6500円
- 16日 デスマスク ★バンタンインターナショナル(バンタン電機工場)/CD-ROM3枚組/8900円
- 23日 アローン・イン・ザ・ダーク2 ★エレクトロニック・アーツ・ピクチャー(EAV)/5800円
- 23日 The Tower ★オープンブック/6800円
- 23日 ヴァンパイアハンター ★カプコン/6800円
- 23日 GOTHIA II・天空の騎士 ★光荣/6800円
- 23日 提督の決断 II ★光荣/10800円
- 23日 くるりんPA/ ★スカイ・シンク・システム/3980円
- 23日 おまかせ/退魔業(セイバース) ★セガ/5800円
- 23日 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう/ ★セガ/6800円
- 23日 四柱推命ピタグラフ ★データム・ポリスター/5800円
- 23日 料理の鉄人-キッチンスタジアムツアー- ★博報堂マルチメディアソフト事業室(HAMLET)/5000円
- 23日 サンダーホークII ★ピクチャー エンタテインメント/6800円
- 23日 シーバス・フィッシング ★ピクチャー エンタテインメント/6800円
- 23日 ハイパー3D対戦バトル GEBOCKERS(ゲボッカーズ) ★リバーヒルソフト/5800円
- 下旬 ザ・ホード ★BMGピクチャー/5800円
- 下旬 ロジック・パズル レインボータウン ★ヒューマン/5800円

### ●3月

- 1日 バーチャ フォト スタジオ ★アクレイトジャパン/6800円
- 1日 モータルコンバットII 完全版 ★アクレイトジャパン/5800円
- 1日 レボリューションX ★アクレイトジャパン/5800円
- 1日 新世紀エヴァンゲリオン ★セガ/5800円
- 1日 バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.9 影丸 ★セガ/1280円
- 1日 バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.10 ジェフリー・マクワイルド ★セガ/1280円
- 1日 mediaROMancer for SEGASATURN 浅倉大介 ★ファンハウス/5800円
- 8日 クイズ365(サンロクゴ) ★OZクラブ/6800円
- 8日 麻雀ハイパーアクションR(アール) ★サミー工業/6800円
- 8日 ロードランナー レジェンドリターンズ ★パトラ/5800円
- 8日 タイタンウォーズ ★BMGピクチャー/5800円
- 15日 ぐっすんおよよS ★エクシング(エクシング・エンタテインメント)/6800円
- 15日 FIFAサッカー'96 ★エレクトロニック・アーツ・ピクチャー(EAV)/5800円
- 15日 フィッシング甲子園 ★キングレコード/6800円
- 15日 (初)ブレインバトルQ ★クレフ/4800円
- 15日 ZORK I(ゾーク・ワン) ★翔泳社/5800円
- 15日 リンクルリバーストーリー ★セガ/5800円
- 15日 ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル ★セガ/4800円
- 15日 バーチャルカジノ ★ダットジャパン/5800円
- 15日 DEFCON5 ★マルチソフト/5800円
- 22日 ウイニングポスト2 ★光荣/9800円
- 22日 エアーマネジメント'96 ★光荣/8800円
- 22日 ハイオクタン ★エレクトロニック・アーツ・ピクチャー(EAV)/5800円
- 22日 HORROR TOUR(ホラーツアー) ★オー・シー・シー/5800円
- 22日 ドラゴンフォース ★セガ/5800円
- 22日 (初)水滸演武~風雲再起~ ★データイースト/5800円
- 22日 空想科学世界ガリバーボーイ ★ハドソン/CD-ROM2枚組/6800円
- 22日 (初)テトリスS ★BPS/5800円
- 22日 ISTO É ZICOジーコの考えるサッカー ★みずき/5800円
- 28日 THE KING OF FIGHTERS'95 ★SNK/CD-ROM+α/7800円

- 29日 三國志 英傑伝 ★光荣/8800円
- 29日 信長の野望・リターンズ ★光荣/5800円
- 29日 グラディウス デラックスパック ★コナミ/5800円
- 29日 スナッチャー ★コナミ/5800円
- 29日 アイドル雀士スーチーパイII ★ジャレコ/CD-ROM2枚組/7800円
- 29日 WORLD CUP GOLF-IN ハイアット ドラドビーチ ★ソフトビジョン インターナショナル/5800円
- 29日 ゲックス ★BMGピクチャー/5800円
- 29日 ルパン三世 THE MASTER FILE ★みずき/5800円
- 29日 麻雀同級生 Special ★メイクソフトウェア/6800円
- 中旬 ドラえもん のび太と復活の星 ★エポック社/5800円
- 下旬 ゲン ウォー ★ヴァージン インタラクティブ エンタテインメント/5800円
- 下旬 キュービックギャラリー ★ウイネット/価格未定
- 下旬 上海 Great Moments ★サン電子(サンソフト)/6500円
- 下旬 「CRITICOM ザ・クリティカルコンバット」 ★ビック東海/価格未定
- 未定 NFLクォーターバッククラブ'96 ★アクレイトジャパン/5800円
- 未定 囲碁 ★アスキー/6800円
- 未定 アイドル麻雀 ファイナルロマンスR ★アスク講談社/価格未定
- 未定 ストリートファイターII ムービー ★カプコン/CD-ROM2枚組/6800円
- 未定 天地を喰らうII~赤壁の戦い~ ★カプコン/5800円
- 未定 GUNGRIFTON The Eurasian Conflict ★ゲーム アーツ/5800円
- 未定 ゲームの達人2 ★サン電子(サンソフト)/8900円
- 未定 パンツァードラグーン ツヴァイ ★セガ/価格未定
- 未定 ピクトリーゴール'96 ★セガ/価格未定
- 未定 開運/なんでも鑑定団 ★テレビ東京/5000円
- 未定 駿オ-競馬データSTABLE- ★ナグザット/8800円
- 未定 超兄貴~究極...男の逆襲~ ★日本コンピュータシステム(メサイヤ)/5800円
- 未定 フェダ・リメイク/~エンブレム・オブ・ジャスティス~ ★やのまん/6300円

### ●4月

- 5日 きゃんきゃんバニー・ブルミエール ★キッド/5800円
- 5日 (初)鉄球 TRUE PINBALL ★ギャガ・コミュニケーションズ/5800円
- 5日 七つの秘館 ★光荣/CD-ROM2枚組/7800円
- 5日 2度あることはサンドアール ★CSK総合研究所/5800円
- 5日 (初)GAME-WARE ★ゼネラル・エンタテインメント/1980円
- 5日 3×3EYES~吸精公主~S ★日本クリエイト/CD-ROM3枚組/7300円
- 26日 (初)ラピュラスパニック ★BMGピクチャー/翔泳社/5800円
- 中旬 (初)首領蜂(ドンパチ) ★アトラス/5800円
- 下旬 グッドアイランドカフェ・飯島愛 ★インナーブレイン/5000円
- 未定 アイテムアーケードクラシックス ★アイマックス/価格未定
- 未定 爆れつハンター ★アイマックス/価格未定
- 未定 (初)麻雀上手~麻雀がうまくなる~ ★カプコン/価格未定
- 未定 三國志・リターンズ ★光荣/6800円
- 未定 Jewels of Oracle オラクルの宝石 ★サン電子(サンソフト)/5980円
- 未定 ときめき麻雀グラフィティ~年下の天使たち~ ★ソネット・コンピュータエンタテインメント/5800円
- 未定 ソニックウィングススペシャル ★メディアクエスト/価格未定
- 未定 デススロットル 隔絶都市からの脱出 ★メディアクエスト/価格未定
- 未定 ライフスケープ 生命40億年はるかな旅 ★メディアクエスト/価格未定

### ●5月

- 下旬 ビグー撃/パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム ★アスク講談社/価格未定
- 未定 サイバードール ★アイマックス/価格未定
- 未定 出世麻雀 大接待 ★キングレコード/5800円
- 未定 (初)ジョニー・バズーカ(仮称) ★ソフトビジョン インターナショナル/価格未定

### ●6月

- 下旬 (初)ウィザードリィVI&VII~コンプリート~ ★データイースト/6800円
- 下旬 ラングリッサーIII ★日本コンピュータシステム(メサイヤ)/価格未定
- 未定 オーバードライブDX ★エレクトロニック・アーツ・ピクチャー(EAV)/5800円
- 未定 クロックワークス ★徳間書店/5800円

## 編集後記

読者の皆様にご支持いただいたおかげで、サターンFANは昨年末から隔週刊化にすることができました。「サターンユーザーにとって、楽しく、ためになる雑誌」を目標に、編集部一同、全力投球でがんばっていますが、まだまだいたらないところがたく

さんあるのも事実です。問題点や改善案があれば、どんどんアンケートハガキのコメント欄等を書いて送ってください。皆さんからのハガキは一通も残さずにすべて読んでいます。雑誌は読者が読んで初めて成立するもの。皆さんが「読みたい!」内容に、少しでも近づけていきたいと考えています。お褒めの言葉からお、叱りの言葉まで、今後の参考にさせていただきます

で、よろしくお願いたします。読者の皆さんからの反響といえば、今一番多いのが、前号の編集後記に掲載された「〇〇がPS発売決定というよう、なんだかウソみたいな大事件が起こります」に関する質問。この本が発売される1週間程後には、正式な発表があるようです。3つの〇の中身は決して「VF2」とかではありませんので、安心してください。

噂ばかり書いても仕方ないのですが現在絶好調のサターンにも、春過ぎには上記に勝るとも全然劣らない超人気メーカー参入(考えようによってはこれもウソみたい)の素晴らしいニュースがあるはず。心配いりません。いっしょに楽しいサターンライフを充実させていきましょう! ということで最初の挨拶に代えさせていただきます。(新任編集長:相沢浩仁)



発売日 ソフト名 ★メーカー名(正式社名以外にブランド名などがある場合カッコくくりで併記) / メディア及び容量 (ROMのみ) + 追加機能もしくは付属品 / 予定価格 (税別)  
注: ソフト名の前に「〈初〉」と付いていて、文字が青く書かれているものは、今号で新作発売カレンダーに初めてタイトルが掲載されたソフトです

未定 ピンボールグラフィティ(仮称) ★バック・イン・ビデオ / 5800円  
未定 レスキュー ★パンタンインターナショナル(パンタン電機工場) / 価格未定

## ●7月以降

7月中旬 ホンテット カジノ ★ソシエッタ代官山 / 価格未定  
9月未定 サクラ大戦 ★セガ / CD-ROM2枚組 / 価格未定

## 発売日未定

## ●今春

エイリアン トリロジー ★アクレイムジャパン / 5800円  
コープス・キラー ★アクレイムジャパン / CD-ROM2枚組 / 5800円  
ライズ オブ ザ ロボット2 ★アクレイムジャパン / 5800円  
蹀(くるぶし)兄弟劇場第一巻 麻雀篇 ★アローマ(ユーメディア) / 5800円  
餓狼伝説3 ★SNK / 価格未定  
AQUAZONE for SEGA Saturn ★キューゼロゼロサン(9003inc.) / 5800円  
ダークセイバー ★クライマックス / 価格未定  
エアーズアドベンチャー ★ゲームスタジオ / 価格未定  
〈初〉アンジェリークSpecial ★光荣 / 7800円  
エンジェルパラダイス Vol.1 坂木優子の恋の予感 ★サミー工業 / 価格未定  
アルバートオアッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~ ★サン電子(サンソフト) / 6500円  
THOR~精霊王紀伝~(トア~せいれいおうきでん~) ★セガ / 価格未定  
コブラ・ザ・サイコガン ★タカラ / 価格未定  
テラクレスタNEO ★日本物産 / 価格未定  
大冒険~セントエルモスの奇跡~ ★パイ / 6800円  
FARADOON(ファラドゥーン) ★バイオニアLDC / 価格未定  
風水先生 ★博報堂マルチメディアソフト事業室(HAMLET) / 5800円  
ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 ★バンダイ / 価格未定  
慶応遊撃隊 活劇編 ★ビクター エンタテインメント / 5800円  
ナイトストライカーS ★ピング / 価格未定  
メタルブラック ★ピング / 価格未定  
ソード・アンド・ソーサリー ★マイクロキャビン / 6800円

## ●今夏

フライングスピリット(仮称) ★アークシステムワークス / 価格未定  
大運動会(仮称) ★インクリメントP / 価格未定  
ルナ ザ シルバスター ★角川書店 / ゲーム アーツ / 価格未定

## ●今秋

ラグナロク・ステージ(仮称) ★TYO(デジタルフロンティア) / 価格未定  
TECMO SUPER BOWL(仮称) ★テクモ / 価格未定

## ●年末

〈初〉キューブパトラー ★アミューズメントメディア総合学院 / 価格未定  
コットン2 ★サクセス / 価格未定

## ●'96年

EXECUTOR ★アークシステムワークス / 価格未定  
〈初〉バーチャリウム'THE フィッシュ' ★光荣 / 価格未定  
ときめきメモリアル~forever with you~ ★コナミ / 価格未定  
STRIKERS 1945(仮称) ★彩京 / 価格未定  
エンジェルグラフィティ(仮称) ★ソフトビジョン インターナショナル / 価格未定  
サッカー(仮称) ★ソフトビジョン インターナショナル / 価格未定  
ゼロヨンチャンプSpecial(仮称) ★メディアリング / 価格未定

## ●'97年

ガーディアンフォース ★サクセス / 価格未定

## ●未定

パチンコ倶楽部 ★アイ・エス・シー / 価格未定  
時空探偵DD ~幻のローレライ~ ★アスキー / 価格未定  
ダービースタリオン(仮称) ★アスキー / 価格未定  
THE 11th Hour~The 7th GuestII~ ★ヴァージン インタラクティブ エンタテインメント / 価格未定  
SPOT3 ★ヴァージン インタラクティブ エンタテインメント / 価格未定  
〈初〉ハート オブ ダークネス ★ヴァージン インタラクティブ エンタテインメント / 価格未定  
ワールドヒーローズパーフェクト ★エーディーケイ / 価格未定  
卒業S(仮称) ★NECインターチャネル / 6800円  
誕生S ~Debut~ ★NECインターチャネル / 6800円  
同級生 ~if~(仮称) ★NECインターチャネル / 6800円  
モンスターメーカー・ホーリーダガー ★NECインターチャネル / 6800円  
マジックカーベット ★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV) / 価格未定  
神罰 人生の意味 ★ガイナックス / 価格未定  
〈初〉だいな♡あいらん 予告編 ★ゲーム アーツ / 価格未定  
実戦パチスロ必勝法SP(スペシャル) ★サミー工業 / 価格未定  
ハイパーダービー ★CSK総合研究所 / 価格未定  
碁仙人(仮称) ★ジェイ・ウイング / 価格未定  
現代大戦略 Strikes(仮称) ★システムソフト / 価格未定  
マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮称) ★システムソフト / 価格未定  
スラムドラゴン ★ジャレコ / 5800円  
ファンタステップ ★ジャレコ / 価格未定  
HOUSING ★スーパーソフトウェア / 価格未定  
HOUSING CATALOG ★スーパーソフトウェア / 価格未定  
南の島にプタがいた ★スコラ / 価格未定  
X JAPAN2 ★セガ / 価格未定  
電脳戦機バーチャロン ★セガ / 価格未定  
ファイティングバイパーズ ★セガ / 価格未定  
ファンタジーアース(仮称) ★セガ / 価格未定  
TIZ(ティズ)~Tokyo Insect Zoo~ ★ゼネラル・エンタテインメント / 価格未定  
〈初〉NIGHTTRUTH ~EXPLAIN OF PARANORMAL~ ★ソネット・コンピュータエンタテインメント / 価格未定  
ARENA(仮称) ★ソフトバンク / 価格未定  
シミュレーション ズー(仮称) ★ソフトバンク / 価格未定  
パティムス(仮称) ★ソフトバンク / 価格未定  
タイトーチェイスH.Q プラス S.C.I.(仮称) ★タイトー / 価格未定  
ダライアスII(仮称) ★タイトー / 価格未定  
心霊呪殺師 太郎丸(仮称) ★タイムワナー インタラクティブ / 価格未定  
銀河英雄伝説 ★徳間書店 / 価格未定  
重装機兵レイノス2 ★日本コンピュータシステム(メサイヤ) / 価格未定  
SUPER301 SQ(仮称) ★日本物産 / 価格未定  
V.R麻雀(仮称) ★日本物産 / 価格未定  
USDラッグチャンプ(仮称) ★日本物産 / 価格未定  
天外魔境外伝 第四の黙示録 ★ハドソン / 価格未定  
ポリゴンSLG(仮称) ★バンプレスト / 価格未定  
ロボット混載RPG(仮称) ★バンプレスト / 価格未定  
3Dベースボール(仮称) ★BMGビクター / 価格未定  
レガシー・オブ・ケイン(仮称) ★BMGビクター / 価格未定  
ノバストーム ★ビクター エンタテインメント / 価格未定  
パチンコファイター(仮称) ★プレ・ステージ / 価格未定

## メガドライブ・MEGA-CD

2月23日 シャドウラン ★コンパイル / MEGA-CD / 7800円  
3月22日 魔導物語I ★コンパイル / 16Mbit+B.B. / 7800円

## ゲームギア

発売日未定 バーチャファイター Mini ★セガ / 8Mbit / 価格未定  
発売日未定 怪盗サイトテール(仮称) ★セガ / 4Mbit / 価格未定

次回発売のお知らせ

サターンFAN

3月1日号

2月16日(金曜日)

No. 5 は 発売予定です

Human  
Hudson

ついに

くろそうかがくせかい  
空想科学世界ガリバーボーイ

# Gulliver Boy

総監督

広井王子 ひろいおうじ

代表作 ● ゲーム「天外魔境」シリーズ

キャラクターデザイン

芦田豊雄 あしだとよお

代表作 ● TVアニメ「魔神英雄伝ワタル」

スペシャルメカデザイン

鳥山明 とりやまあきら

代表作 ● 漫画「ドラゴンボール」



HUDSON GROUP  
HUDSON SOFT

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854  
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653  
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244  
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

# とうじょう サターンで登場する!



# きょうい だいぼうけんかつげきアールピージー 驚異の大冒険活劇RPG!

やぼううずま せいぎ ちちゅうかい  
イスパニアの野望渦巻く19世紀の地中海  
そうぞう ぜっ ぼうけん いま  
想像を絶する冒険が、今、はじまる!!

画面は開発中のものです。



はくりょく せんとう  
迫力の戦闘シーンであばれるぜ!

きけん とこりあわせの大活劇! その興奮を盛り上げる  
戦闘シーンは、サターンならではの迫力だ!

おく ふか ぼうえき  
奥の深い貿易システムでかせごう!

とにかく怪物をやっつけてかせごうなんてもう古い!  
シンプルでリアルな貿易システムで、冒険に必要な  
お金をかせごう!



アニメーションがすごいぜ!



テレビやビデオを超えた豪華なアニメーションは30分  
にもおよぶ! 画面の色数もサイズも大幅アップしてるぜ!




かんじょう ゆた  
キャラクターの感情が豊かになったぜ!


会話時には各キャラクターがしゃべりまくり、表情も  
変わりまくる!! 声には、横山智佐さんを始め、42人  
もの声優さん達が参加してるんだ!



## まいぐみ CD-ROM 2枚組 ¥6,800 1996年3月発売予定!!

©1995, 1996 HUDSON SOFT/ワイワイカンパニー  
©広井王子・芦田豊雄/集英社 ©フジテレビ・東映動画

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

 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。

ユーモア  
アクセス

新情報満載の、新テレホンサービス!  
■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901 ■名古屋/052-586-9900  
■大阪/06-251-9900 ■福岡/092-713-9900

ゲームサポート  
センター

営業時間/13:00~18:00 ◆土・日・祝祭日はお休みです。  
東京 03-5261-2060 大阪 06-251-0322 札幌 011-821-7015  
◆尚、ウラワザに関する質問にはお答えできませんのでご了承ください。  
ハガキによる 千062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4-22  
ご質問は ハドソンビル ゲームサポートセンター行

# VIRTUA FIGHTER WORLD!

今までこれほどまでに充実した世界観を持ったソフトがあっただろうか?

## Virtua Fighter 2

バーチャファイター2  
新たな闘いがセガサターンで炸裂する  
好評発売中6,800円 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1995

### Virtua Fighter™ CG Portrait series

#### Vol.9 Kagamaru



収録曲：誰も知らない

#### Vol.10 Jeffrey Mcwild



収録曲：あの波を越えて

第5弾 Vol.9 カゲマル/Vol.10ジェフリー・マクワイルド 同時新発売 各1,280円

●「バーチャファイター3」を制作中のデザインチームによる新規制作のオリジナルCG集●「バーチャファイター2」イメージヴォーカルアルバム「Dancing Shadows」からのシングルカット&カラオケを収録●他のバーチャファイターのCGポートレートも好評発売中、応募券を5枚集めてデュラルをもらおう

#### 抽選で50,000名様に「デュラル」プレゼント!



「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」のパッケージ帯に付いている応募券5枚(5キャラクター)を一口として同梱の専用応募ハガキに必要事項を記入の上お送りください。抽選で50,000名様にバーチャファイターCGポートレート「デュラル」をプレゼント。

締め切り：'96年3月31日(当日消印有効)  
※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。  
なお、景品の発送は'96年4月末日からになります。

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。



バーチャファイター  
格闘アクションの  
金字塔!歴史は  
ここから始まった!!

好評発売中  
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1993,1994



バーチャファイター  
リミックス  
新たにテクスチャー  
マッピングを施し、  
美しさを増した特別版!!

好評発売中  
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1993,1995



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

テレビ東京にて、TVアニメ「バーチャファイター」  
毎週月曜日18:30~19:00大好評放映中!

株式会社 セガ・エンタープライゼス

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

T1023313020540

©Tokumashoten Intermedia 1996  
印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 23313-2/16

