

サターン版オリジナル要素を加えて、あの超ヒット作  
『バイオハザード』移植決定!!

隔週刊 平成9年1月31日発行(隔週金曜日発行)  
第9巻第2号(通巻98号)平成3年5月16日第3種郵便物認可

サターンファン

# SATURN FAN

詳細続報!!

新世紀エヴァンゲリオン

2nd Impression

EVE

burst error

下級生

同級生2

機動戦士Ζガンダム

サイバーボッツ

ときめきメモリアル

攻略!!

ザ・キング・オブ

ファイターズ'96

エネミー・ゼロ

きゃんきゃんバニー

プレミエール2

SCOOP!!

サクラ大戦

花組対戦コラムス

瞳エボリューション

プラネットジョーカー

ぷよぷよSUN

BIG対談 レッド広井王子VS.ハドソン竹部隆司 &マップ大攻略

## 天外魔境第四の黙示録

次々と解明されていく、その秘密!!

# ファイターズメガミックス

1997  
NO.2  
1月31日号  
540 YEN

そんじよそこの  
アクション映画じや、  
我慢できない。



株式会社 セガ・エンタープライズ  
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 客様相談センター

0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00(除く祝祭日)

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア

および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧いただけます。URL: <http://www.sega.co.jp> ●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

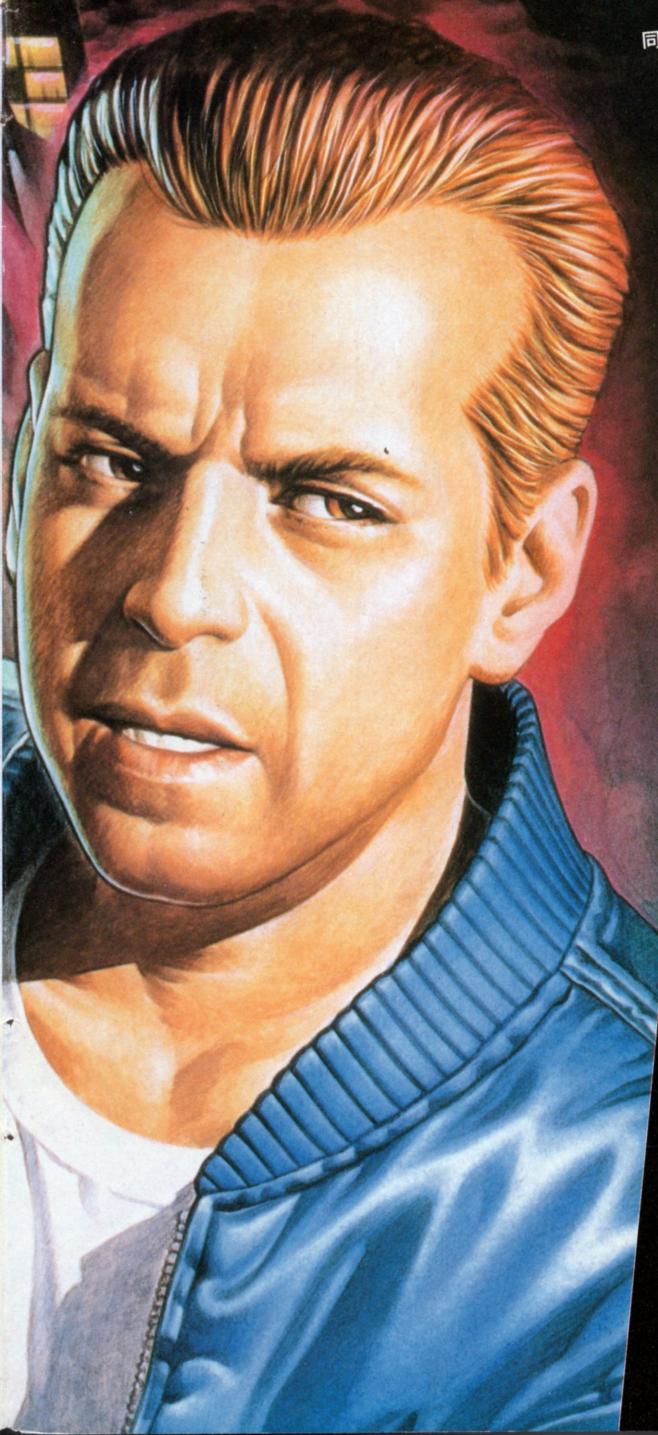


# DEKA ダクシマイト刑事

'97 1月24日 大公開予定

5,800円(税別)

同時公開 往年の名作「ディープスキャン」  
©SEGA ENTERPRISES LTD. 1996, 1997



それは、一発の銃声で始まった。

サンフランシスコ市街にそびえ立つ日系企業の超高層ビル。

政・財界のVIPを招いて盛大に催される「NEW YEAR PARTY」の最中、

ビルは突然テロリスト集団に占拠された。狙いは大統領の娘だ。

騒然とする客たち。その中、彼らに唯一立ち向かう、2人の刑事がいた…。

映画負けのアクションスター、ブルーとホリデイのダイナマイト・コンビが

滑らかに大胆に大暴れ! まだ誰も知らない、この爽快感は早く味わった者が勝ち。

'97は、ダイナマイトに決めてみよう。



新次元セガサターン  
**SEGA SATURN**



希望小売価格  
20,000円(税別)

W  
A  
R  
P.

# ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ

CD4Sets  
6,800yen(not including tax.)  
**NOW ON SALE**



WARP presents  
an Interactive Movie

**SEGA SATURN**



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



Illustrator Chickenhead

PACK-IN-VIDEO  
Victor Interactive Software Inc.

© VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE INC.  
ORIGINAL GAME GINGHAM SOFT

# はいぱあ セキュリティーズ S

‘97年2月7日発売！価格6,800円(税別)

## ハマる美女女ポリス育成ゲーム登場！

硬派なエリア攻略要素に、軟派な着せ替え要素も充実。  
おまけにギャグ派なカードバトルも搭載して、只今登場！



- 小説版『はいぱあセキュリティーズ』ワニブックスより1月8日発売予定！
- 学研『アミメディア』12月号別冊『カードゲッター』でマンガ掲載中！
- FM東京でラジオドラマ化、ボニーキャ三オンよりドラマCD発売予定！



豊嶋真千子  
城ノ内天香



皆口裕子  
三ツ沢優雅



吉田古奈美  
琴吹あやめ



久川綾  
小山田流花



平松晶子  
神条可憐



永島由子  
森野小鳥



撮影：高山浩数

その他、個性派声優陣  
が大熱演！

株式会社 ピクター インタラクティブ ソフトウェア

パックインソフト本部

〒107 東京都南青山3-17-14 中山ビル6F  
TEL.03-3796-6812 (土・日・休日を除く10:00~17:00)

# CONTENTS

あのミリオンセラーソフトが移植決定!! オリジナル要素を搭載か?

TOP REPORT!!

## バイオハザード

またもや新作発表!! セガ猛攻日連発!!

**ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡**

**花組対戦コラムス NEW!!**

**新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression**

**FIGHTERS MEGAMIX 攻略第2回**

**電腦戦機バーチャロン 攻略第4回**

**デイトナUSA CIRCUIT EDITION**

**ダイナマイト刑事**

**DIGITAL DANCE MIX~安室奈美恵~**

特報!!

**クオヴァディス2**

● 新海底軍艦 154

**瞳エボリューション**

● わくわくフ 156

**プラネットジョーカー**

● アンジェリークSpecial2 158

**サイバーボッツ**

● ダークハンター 160

**ふよぶよSUN**

● 152

続報!!

**機動戦士Ζガンダム(前編)** ● 同級生2 121

**ゲーム天国** 120

SPECIAL TO REPORT!!

CONTINUE TO REPORT!!

### 攻略

**天外魔境 第四の黙示録** 第1回

● 85

**ザ・キング・オブ・ファイターズ'96** 第2回

● 100

**エネミー・ゼロ** 第3回

● 104

**心靈呪殺師 太郎丸** 第1回

● 108

**バーチャコップ2** 第4回

● 112

**きゃんきゃんバニー・ブルミエール2** 第3回

● 114

**テラ ファンタスティカ** 第2回

● 116

### NEW

**EVE burst error**

近日発売ソフト紹介

● 164

**トゥームレイダース**

● 170

**スポット ゴーストツーハリウッド**

● 174

**出世麻雀 大接待**

● 175

**紫炎龍**

● 176

**三國志リターンズ**

● 178

**シミュレーションズ**

● 180

**ROOMMATE~井上涼子~**

● 182

**'CRITICOM'**

● 184

### 好評連載

● 「ときめき」シリーズファンページ!!

**ときめきBeatFast!!** 122

● エルフ公認オフィシャルファンページ!!

**Live-up to elf** 163

● 近日発売ソフトを編集部員がレビュー

**サターンソフトImpression!** 185

● 大技コマンド等!ウルテク炸裂!!

**HYPER UL-TECH** 190

● AM2研情報満載!!

**SEGA AM2研 FAN** 192

● 業務用最新ゲーム情報満載!!

**ARCADE HITS NOW!!** 196

● 新着画面超速報!!

**COMING SOON** 198

● サターン&ゲームギア用ソフト発売日一覧

**新作発売カレンダー** 202

● ソフト別索引 & 各種インフォメーション

**ゲームインデックス&次号予告** 204

**SATURN FAN**



1月31日号 1997  
No.2

● COVER MOTIF / FIGHTERS MEGAMIX ©SEGA  
● COVER ART / 山中 公(セガ:AM2研)  
● COVER DESIGN / 渡部孝雄

### 土星の王国

データ・ハガキ情報満載

● 売り上げデータ & 読者ソフト評価

**RANKING STREET**

サターンソフト売り上げランキング 69

読者が審査員 ゲーム成績表 70

前人気&サターン移植希望ランキング 77

読者が選ぶ リアルタイムゲームランキング 78

● サターンファン大集合!! 読者ページ

コーンヘッドクラブ 80

● 関連情報満載!!

**NEWS Dynamite!** 125

● どんなゲームも想切丁寧に解説・攻略

**Game研究所**

ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚 128

タクマカク 130

● セガCS開発チームと読者をつなぐ

**SEGA CS開発室日記** 131

● ハード & ソフト全発売済データ

**SATURNデータベース** 132

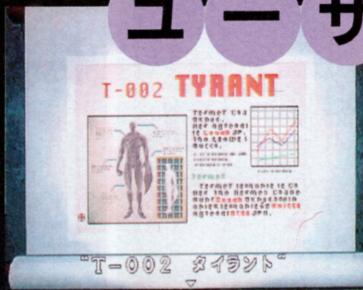
● アンケートに答えてプレゼントをGET!!

**読者プレゼント** 138

CONTENTS

# 巻頭特報!!

ユーザーの圧倒的支持に応えて



May 21, 1998

かゆい かゆい スヨウト きた  
ひどいかなんで ごろし  
うまくっ です。

## 移植決定!

バイオハザード

# BIOHAZARD

昨年プレイステーションで発売され、現在もロングセラーを続ける作品がついにサターンに登場。ファンの希望がついに叶った！

発売日	今春	C D 枚数	1枚
発売元	カブコン	複数プレイ	1人用
開発元	カブコン	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アクション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	??(1月8日現在)

© CAPCOM ※記事中の画面写真はすべて他機種版のものです。

# 魔窟と化した洋館を舞台に展開するサバイバルホラー

ポリゴンを使った3Dアクションゲームは今までにも数多くあったが、この『バイオハザード』もその流れを汲んだ作品と言える。フィールド内を自由に動ける高い

アクション性と、2人のプレイヤーによるマルチなゲーム展開。恐怖を前面に押し出した練り込まれた演出等で'96年を代表する作品となったことは記憶に新しい。

## クリスとジル、2人の視点でのプレイ

アクシデントに巻き込まれ、謎の洋館に閉じ込められた特殊工作部隊の隊員クリス、ジル以下4名。プレイヤーはこのクリスとジルとなって、館の謎を探りながら脱出を図ることになる。2人のキャラ

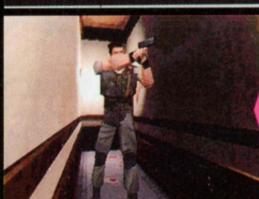
は持てる武器など能力面で差がつけられており、そのため攻略法も若干変化ってくる。また基本的にシナリオは一本道だが、それぞれにイベントや登場人物が変化するといった要素もあるのだ。

### クリスの場合

●クリスは持てるアイテムがジルより少ないため、必然的にゲームの難易度が高くなっている。ただし基本的な戦闘力は高くなっている



アイテム



使用武器



謎解き

### ジルの場合



●ジルは持てる武器の数が多く、鍵開けなどの特殊機能ができる。



序

## 『バイオハザード』メインストーリー

ラクーン市警察に所属する特殊工作部隊S.T.A.R.S.(スター)。その中のブラウォーチームを輸送中のヘリが突然消息を絶つという事態が発生した。ラクーン市近郊では最近怪物を見た、修羅死体を発見した等の奇異事件の報告が頻発。ブラウォーチームはこの件の調査のため、事件現場のアーフレイ山地に出動した矢先に消息を絶った。

ブラウォーチーム捜索のため新たに派遣されたアルファチームは、現場で無残に散らばった死体を発見。同時に正体不明の敵に襲撃され、近

くの洋館に逃げ込む。生き残ったのは隊長のウエスカー以下、パリー、クリス、ジルの4名のみだった。

館の探索を始めた彼らは、人肉を食らうゾンビや猪大、巨大化した生物などの異常な光景を目撃する。探索を続けるうちに、この異常が極めて人為的なものであり、その陰には巨大複合企業アンブレラの存在があることが徐々に明らかに

## 生きる屍たちとの壮絶な闘い

洋館に迷い込んだクリスたちが出会ったものの、それは血と肉を求めてさまよい歩く大量のゾンビたちだった。プレイヤーは行く先々に待ち構えているゾンビと闘い、

●最初のゾンビとの遭遇。奴が振り向くと…



あるいはかわしながら進んで行かなければならぬ。ゾンビたちは生きている人間はもちろん、死肉までも食らい、館内はまさに地獄絵図と化している。かつては普通の人間であったはずの彼らが一体なぜこんな姿になってしまったのか、その真実は謎を解いていくことで明らかになっていくのだ。



●精気のない目、口元を血に染め醜くただれた顔がのぞく。こちらに気付くとのっそりと立ち上ってきた!

●白衣やスーツを着ていたりするところから、元はごく普通の人間だったことが伺える。何が彼らを怪物に変えたのか

## アイテムを探し出せ

隠された武器やアイテムを探し出していく。これはアドベンチャーゲームの定番要素だが、『バイオハザード』でもこれは重要なポイントになる。ゾンビと戦うための武器の補充や、閉ざされた扉を開くための鍵など、あるときはヒントを元に、あるときは自分の体を使って見つけ出さなければならない。ちなみにクリスと

ジルでは先も書いたように、同じアイテムでも入手する方法が違ってくる場合もあるのだ。

●初期の武器はナイフだけしかない



なる。はたして異変の原因は何か、すべての事件の黒幕は誰なのか。クリスたちは無事この地獄の洋館から脱出し、真実を明らかにすることができるのだろうか!?

●怪物に追われて逃げるクリスたち。そして逃げ込んだ先には…



●意外な所にアイテムがあることも



●このエンブレムも、何かの鍵になるのかもしれない



# スリルとアクションの絶妙なミックス 『バイオハザード』の魅力に迫る

## 緊迫感に満ちたアドベンチャー

前述のように、このゲームは非常に自由度が高い。フィールドを自在に動ける分どこで敵と出会うか分からないというスリル、武器の制限があるため駄々な戦闘は極力避けなければならないというプレッシャー。そしてその状況で幾様にもひねられた謎を解いていく面白

●あの角の先に敵がいる。分かれているだけに余計恐怖感が増す

さ。これらの絶妙なミックスが多くの支持を得た理由だろう。



## 多様な人物が織りなす人間ドラマ

プレイヤーの分身となるクリスとジル。お互いにハンデのあるブレイは、初心者から上級者までに対応した門戸の広さを持っている。そして別々の視点で進むストーリー

### クリス・レッド菲尔ド



プレイヤーの一人。戦闘力が高く、銃の扱いに長けてる。どんな危険な状況に置かれても、臆することのないタフガイである

一、分岐選択によるマルチシナリオ等、何回でも遊べる要素が充実している。また脇を固めるサブキャラの設定もうまく、世界観の確立に大きな役割を果たしている。

### ジル・バレンタイン



もう一人のプレイヤー。体力は低いが、持てるアイテムが多いのが機強み。的確な状況判断で危機を切り抜けていくのが

### アルバート・ウェスカー

S.T.A.R.S. 及びアルファチームの隊長。外部の大企業から引き抜かれた実力派。常に冷静沈着で、隊員の誰からも信頼されている



●ゲーム中で挿入される会話シーン。会話はすべて英語だ

あの短時間のフライトで不調を察するなんて…

●ゲーム中で挿入される会話シーン。会話はすべて英語だ

### バリーハーティン

クリスでプレイした場合のみ登場。遭難したブラヴォーチームの生き残りで、今年入隊したばかりの新米隊員。化学関係に強い

ジルでプレイしたときに、パート的な役割を果たす。キャラクターが長く、頼りになる男だ。最近何か悩み事があるらしいのだが…

他機種版の発売から1年以上経った今もヒットし続けている『バイオハザード』。発売当初からサターンユーザーにも移植希望の声が

高かったが、その魅力とは何なのだろうか。ここからはこの作品を形作る様々な魅力について、ピックアップして見ていこう。

## 行動によって変化するマルチシナリオ

前に少し触れたが、『バイオハザード』のストーリーは途中に出る選択肢で選んだ行動、または戦闘の結果によって、いくつかに分岐していく。これはクリスとジル両方の共通事項で、基本的にシナリオは一本道だが、ラストに至るまでの選択によって複数の結末が用意されているのだ。さらに特定の条件を満たしてクリアすれば、うれしいオマケも付いてくるのだ。

●仲間を助けられたかどうか、これもエンディングに関係する



●レベッカを連れていくかどうかでクリス編は先の展開が変化していく



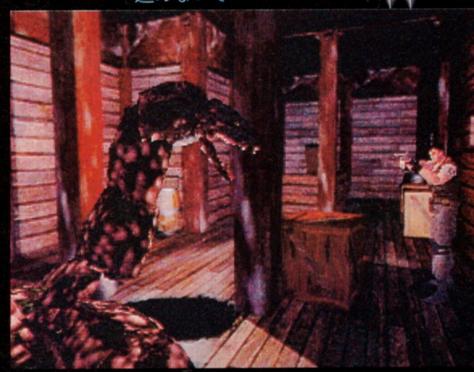
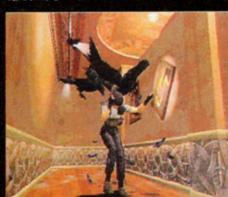
●仲間をどう扱ったかが大きな要素

## 血を求めてさまよう怪物たちとの死闘

不気味な洋館で襲い来るゾンビたち。彼らが何故変貌したかはいずれ明らかになるが、敵は彼らだけではない。先に進むにつれ明らかに人為的改造を受けたと思われる巨大生物や、恐るべき戦闘力をもつた怪物が登場していくのだ。後半では逃げることも叶わない強敵がほとんど。確実に倒せるようにならなければ謎解きはおろか、脱出することすらできないのだ。

●中盤から登場する強敵  
ゾンビ、出没シーンの  
演出は恐怖感満点だ

●巨大なボスとの戦い。倒さなければ先へ進めないぞ



## 編集部予想! サターン版は どんな点が変わるのが?

さて、めでたく移植の決定した『バイオハザード』だが、後発となるからには当然何らかのプラスアルファは付くはず。この辺の要

素がどうなるのかをちょっと予想してみよう。また他機種からの移植にあたって、多少気になる部分についても検証してみた。

### ①ポリゴンによる描画のクオリティは?

『バイオハザード』は元々プレイステーション用のソフト。プレイステーションとサターンでは、ポリゴン描画のスペック関係でサターンが遅れを取っているのは残念ながら事実だ。全編ポリゴンで表現された『バイオハザード』を移植する際、画面のクオリティはどう

ここまで忠実に再現されるのだろうか。サターン版の画面が公開されていない現段階で予想するのは危険な気もするが、やはり画面での第一印象は一番気になるところ。ただアクションものなので、動いてしまえば気にならないと言ってしまえばそれまでか。こればかりは実物を見るまで分からぬかも。



● ハービーは問題なし?



● 出現キャラの人数  
も気になるところ

### ②操作系に変更はあるか?

『バイオハザード』の操作系は慣れるまでに若干戸惑いを覚える部分があった。サターンのコントロールパッドはボタンが6つ集中して配置されているので、ボタンが押しにくいという不都合もなくなるのではないだろうか。細かい点ながらこれは結構重要だ。操作系自体はすでに確立されているので、

新しいアクションが付くということはまず考えられないだろう。



● 基本的なアクション  
は変更なし

## カブコンに聞く! サターン版『バイオハザード』はどうなるのか?\*

長い間のファンの声がついに実現した形になる、今回の移植決定の朗報。不鮮ながらやや遅きに失した感もある移植はどんな経緯で決定されたのだろうか。カブコン広報チームの方に、サターン版『バイオハザード』についてコメントを頂いた。



● ゲーム性の再現はまず  
心配しないいいかも

——サターン版はプレイステーション版から約1年開いての移植になりますが、今回移植を決定された理由をお聞かせ願えますか。

カブコン プレイステーション版はお陰様で多くの支持を頂きましたが、それに伴いサターンユーザーの方からの移植希望の声が高まつたためというのが理由の一つです。ハードは違っても良質の作品であればファンの支持を得られるという実績になりましたし、何よりこのゲーム自体にはまだまだパワーがあると考えています。しかし結果的にはファンの方の後押しのおかけだと思います。

——違うハードへの移植というこ

とで、グラフィック等の手直しはされるのでしょうか。

カブコン ハードの性能差の問題は確かにありますが、同時に技術も常に進歩しています。ですから今回の移植決定は、クオリティを確保できると判断したうえでのものですので、安心して下さって大丈夫です。

——サターン版ではプレイステーション版との差別化を望む声も多いと思うのですが、具体的なアイデア等はありますか。



● 開発は順調とのこと。今は続報を待とう!

的なお話はできません。しかしサターン版で、また新鮮な驚きと恐怖感を体験して頂けるように努力しますので、期待して待っていて下さい!

### ③他機種版ではなかった演出が?\*

このゲームでは血が飛び散つたり体が吹き飛んだりと、結構過激な表現が多い。プレイステーション版では表現の規制のためにカットもしくは変更された演出も多々あったようだが、サターンではこれらの表現はどうなるだろうか。直接の恐怖の表現には、グロテス

クな演出を直接見せる方が断然効果的だ。サターンはこの辺りの規制がまだ寛容な方(だと思う)なので、プレイステーション版とは違った演出が見られるようになるかもしれない。現にPC版では死亡シーンなどが変更されているので、可能性は非常に高いのでは?

● これはPC版の画面だ



● 残酷度アップで恐怖感倍増?

### ④サターン版ならではの追加要素は?

サターン版の追加要素はまだ明らかになったわけではないが、希望も含めた予想をしてみよう。まず使用武器の追加。これはPC版でも実現しているので可能性大か? 次にコスチュームの選択。衣装替えができるオマケはすでにあるが、さらにバリエーションのある衣装も見てみたい。ほかにも設定資料ギャラリーとか、いろいろあると嬉しいのだが…。後発だけにこの辺は期待したいところだ。

● 姿ジャンにジーンズ  
姿クリス。衣装の追  
加はあるの  
だらうか?



● これもPC版の画面。ジル  
の持つている武器が違う

千年語り継がれるのは  
栄光か犯罪か?

# ADVANCED WORLD WAR

アドバンスド  
ワールド ウォー

千年帝国の興亡

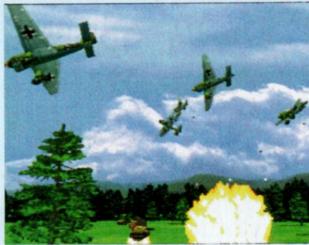
- LAST OF THE MILLENNIUM -

TM

## ポリゴンによる戦闘シーンが大きく変化した

セガは、地味になりがちなシミュレーションゲームの戦闘を大きく変えてきた。『ワールドアドバンスド大戦略』(以下『WAD』と略)では、兵器をすべてポリゴンで再現。立体的な視点でのダイナミクスな戦いの再現に成功した。

今回の『千年帝国の興亡』では、そのポリゴン表現がさらに進化。迫力ある戦いを見ることができる。



●Ju87Bスツーカによる攻撃。描き込みがかなり細かい

### 各ユニットがバラバラに動く

『WAD』の戦闘シーンは、すべての兵器が一斉に同じように動き、同じように攻撃していた。

しかし今回は、各ユニットがバラバラに動き、個別の戦闘を展開する。あたかも各兵器が意志を持

っているように動き、敵をみつけ撃破していくのだ。

もちろん、戦闘結果自体は数字による計算で解決するのだが、このようなシーンがあるかないかで気分の高揚が大きく変わるだろう。

### 動きに目が離せない!



●航空機からの攻撃に戦車が沈没。カメラアングルも大胆に変化

●ポーランドの軽戦車TKS。平原での戦車同士の戦いだ。双方敵を求めて動き回る

### 背景も生かした演出の数々

『WAD』での背景は、戦闘時にはあまり目立たず、演出的な効果が薄かった。

今回は、背景のポリゴン描写にも力が注がれている。しかも、兵

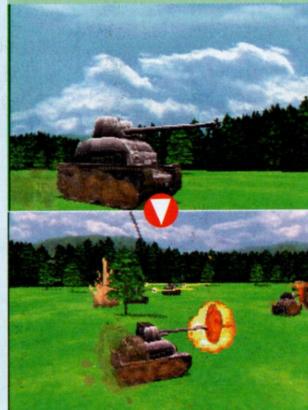


●都市を徘徊するⅠ号戦車B型



●市街戦も大迫力で展開していく

### 地上戦



●ちょっとやばったマーダーIII戦車。木の向こう側でも戦っている

### 都市爆撃



●これは、He111による都市爆撃。眼下の都市に爆弾の雨が降る

発売日	3月21日
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	未定
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	4人交代
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリ	ブロック数未定・プレーデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	7% (1月8日現在)

格闘ゲームだけのサターンじゃない。セガの家庭用ゲーム機には、独自の進化を遂げたシミュレーションゲームの歴史があるのだ。その最新作は、セガ開発チームだけの独創的作品となり、大きく変わった。

### 開発者のこだわり 迷彩塗装で 兵器が生き生きと



これは、ティーガーIIの戦闘シーン。よく見れば、迷彩塗装が施されていることがわかるだろう。兵器自体のポリゴンもなめらかになっているが、リアルな塗装が『WAD』と大きく違う点だ。

迷彩は、敵の視界からカムフラージュするものなので、当然砂漠では砂色の、冬季戦線では白っぽい塗装となる。

## 新要素が加わりシステムの完成度が増した

『千年帝国の興亡』は、『大戦略』というタイトルが外れたことからもわかるように、システムが大きく変わっている。陸空2つのマップが分離したことは前号でお伝えしたとおりだが、そのほかにもさまざまな改良が加えられたのだ。

どこが変わって、どこが変わらなかつたのかを説明しよう。

### 天候に加えて時間の概念も?

天候や索敵に関しては、基本は『WAD』同様だ。しかし、空のマップが分離されたため、雨が降っていると空からの視界が悪くなってしまうのがよくわかる。

索敵についても、高さの概念が加わり、高い山の向こう側などが見えなくなった。またキャンペーンモードでは、「索敵なし」の設定ができなくなった点が目新しい。

さらに、セガからの公式発表はまだないが、朝昼夜といった時間の概念があるらしい。



●司令官がいるなど、部隊編成に関してはかなり変わっているらしい

### この写真に注目

●画面右下に天候等の表示がある。そこに「朝」という表示があることに注目。その横のゲージも謎?

### 開発者のこだわり 地域や季節で 仕様が変わる?

『WAD』では、スキー歩兵などの地域や季節限定ユニットが存在したが、今回もその戦場でしか見られないユニットがあるらしい。

なにしろドイツを中心700以上の兵器が登場するので、かなりマニアなものもあるようだ。



●今回のメインはドイツ軍。そして戦場はヨーロッパが中心となる

### 開発者のこだわり BGMは軍歌の ボーカルつき?。

『WAD』では重厚なサウンドで戦場の緊張感を感じさせていたが、今回はそれに磨きがかかる。なんと歌つきだ!?

ドイツのメインテーマは、映画『パルジ大作戦』でも有名な「パンツァー・リート」を採用。



●フランスやソ連では誇り高き国歌が歌われる。歌はいいねえ



●雪が降っている画面  
索敵範囲は狭い



●南方軍集団  
V.P: 200 / 200  
GND: フラフ  
第1ターン  
WEATHER: 晴れ

●北方の戦線では、各国独自の兵器が激突。塗装も白くなる?



●今回はアフリカ戦線も登場。砂漠の狐・ロンメル将軍率い  
る戦車軍団が大躍進する?





# 花組対戦コラムス

熱いファンをつかんで離さない『サクラ大戦』が、同じく熱いファンを持つ名作パズル『コラムス』と合体！ とくにサクラファンにとっては、お気に入りのキャラクタと再会できて嬉しいかも？

『サクラ大戦花組通信』も  
2月14日に発売予定！！

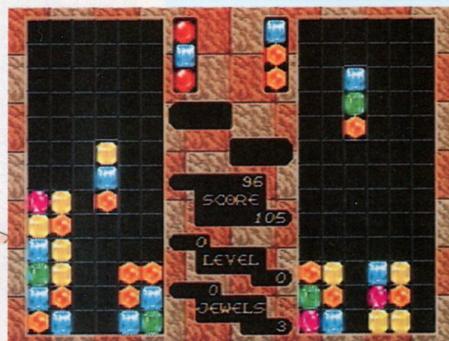
『サクラ大戦』の魅力を満載したファン向けのマルチメディアソフト『サクラ大戦花組通信』が、2月14日に発売される予定。今年もサクラ三昧の1年になりそうだね。



○描き下ろしのCGや占いなど、  
お楽しみが満載。声優さんの  
オイスメツセージもあるよ

落ちものパズルに  
さくら舞う？

1990年 コラムス



1996年 サクラ大戦



発 売 日	発売日未定	C D枚 数	1枚
発 売 元	セガ	複数プレイ	2人同時
開 発 元	セガ	対応周辺機器等	未定
価 格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジ ャ ン ル	パズル	コンティニュー等	コンティニュー
対 家 年 齢	全年齢	現在の開発状況	??%(1月1日現在)

サクラキャラがコラムスで対戦？



1997年

# 名作2本が合体!?



○キャラクタはあの「サクラ大戦」。ゲームはまぎれもなく名作「コラムス」

## 4つのモードにお楽しみいっぱい

『コラムス』は、今から約7年前に登場したセガのオリジナル落ち物のパズル。3個連なって落ちてくる宝石を並べて消すという、単純だけど奥の深いゲームだった。

今回は、元祖『コラムス』に対戦のための反撃ルールを追加。サクラキャラを相手に、エキサイティングな対戦型『コラムス』が楽しめるのだ。



○ストーリーモードでは、「サクラ大戦」本編のようにシナリオが進んでいく

©SEGA/RED

コラムスは  
こんなゲームだ

### ① ブロックが落ちてくる



縦に3個並んだブロックが落ちてくる。ブロックは回転せず、ボタンで色の並びを変えられる

### ② 3個以上並べば消える



縦、横、斜めに同じ色が3個以上並べばそのブロックが消える。直線上につなげないとダメ

### ③ 連鎖消して高得点



ブロックが消え、さらに直線的に並べばどんどん連鎖して消していく。連鎖すれば高得点だ

### ストーリーモード

「サクラ大戦」本編のアドベンチャーパートと同じスタイルで話が進む、1人プレイモード。ストーリーを楽しみながら随所に「コラムス」対戦が用意されている。

花組のメンバー1人1人に新エピソードが書き下ろされ、本編では語られなかった意外な事実もある。

### 2人対戦モード

プレイヤー同士で「コラムス」対戦をするモード。対戦人数は2人までだ。もちろんそれぞれサクラキャラを選択し、ゲームの状況に応じたキャラクターのリアクションを楽しむことができる。

### 1人専用モード

昔懐かしい元祖「コラムス」がプレイ可能。また、花組メンバーが出す問題を次々にクリアしていく面クリア型のパズルモードもある。うまくプレイすると、キャラクターの信頼度が上がるらしい?

### ④ 横み上がったる終了



一番上までブロックが詰まってしまうとゲームオーバー。高度な戦略が要求されるのだ

# SEGA POWER-UP REPORT!! 3



サターンに  
新世紀来る。

使徒と呼称  
される物体

原画

前

横

後

○幼体、サナギ、そして成体へと姿を変えていく使徒。その能力も変化させていくらしい。シンジたちはどう戦うのか



# 新世纪 EVANGELION 2nd Impression

新世纪エヴァンゲリオン セカンドインプレッション

発売日	3月7日	C D枚数	1枚
発売元	セガ	複数フレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・ブレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	予約(1月8日現在)

今だ人気の衰えを見せない「新世纪エヴァンゲリオン」。前作の基本的なシステムを踏襲し、ポリゴンモデルとなったエヴァが再起動する日も近い。次々にその姿を変化させていく使徒の成体となった姿とともに、ゲームオリジナルのアニメーション映像も大量初公開で、今回もサービスサービス！

もう一つの  
シナリオ  
真実が解き明かされる!



見てのとおり、夕方のシーンである。  
タ焼けの中、エヴァ3体の揃い踏みは壮观  
でさえある。タ焼けに照らされてできた微  
妙な陰影が、エヴァの存在感、巨大さを演  
出している。P16の使徒の写真も夕方のシ  
ーンだ。この使徒との直接対決のシーンな  
のか？興味は尽きないところだ

P16の写真は、今回新たに入手  
した使徒の写真だ。『2nd』では使  
徒が幼体、サナギ、そして成体へ  
と成長していくことは、今まで紹  
介してきたとおり。今回の写真は、  
最終形態ともいえる、成体の姿な  
のだ。鋭角的なデザインが特徴で

強そうな使徒だが、その攻撃方法  
などはまだ不明だ。

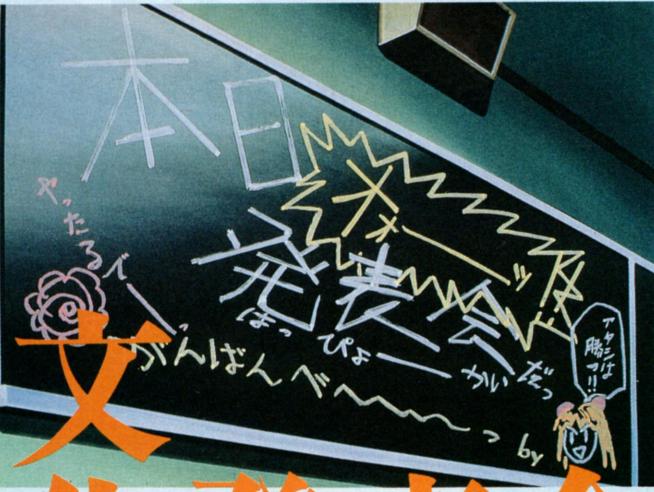
そして、ポリゴンエヴァの最新  
画面だ。今回は前回の屋間のシー  
ンに続き、夕方のシーンである。  
夕焼けのために薄く朱に染まった  
エヴァがいい雰囲気だ。



汎用人型  
決戦兵器



# 完全ゲームオリジナル!!



## 文化発表会

「短い間だと思いますけど、  
よろしくお願ひします」



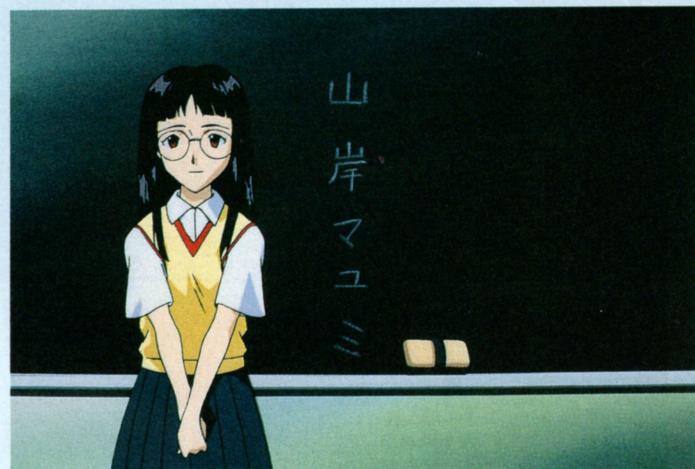
惣流・アスカ・  
ラングレー

綾波レイ

ここに紹介している画面は、すべてゲーム中に使用されるアニメーションの映像である。もちろんTVアニメからの流用ではなく、ゲームだけの完全新作アニメーションであることは、ファンなら一目で分かってもらえると思う。このようなオリジナルアニメーションが『2nd』では思いきり楽しむことができるのだ。

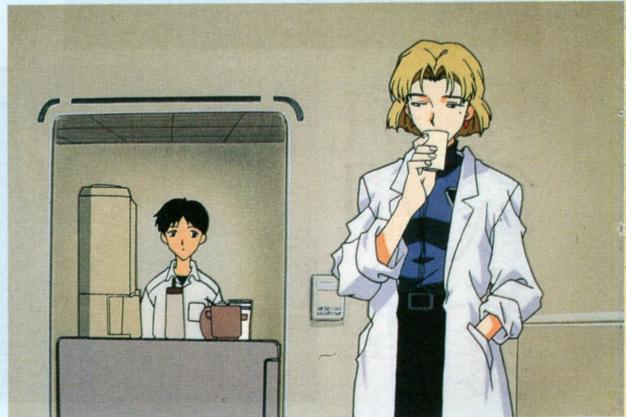
『2nd』の物語で、新キャラクターである転校生・山岸マユミはもちろん、P19の写真で、マユミにバンドのボーカルを頼みこむトウジとケンスケを見れば分かるように、「地球防衛バンド」の再登場も重要なポイントの一つである。この後、どのような展開が待っているかは、今後の続報で随時紹介していくのでお楽しみに。

## 転校生



EVA開発責任者

赤木リツコ



# アニメーションムービー公開!

地球防衛バンドに  
新ボーカル誕生か…?



「あの…私が…ですか」  
「たのんます！」  
「その美貌を見込んで！」  
「だって、私より綺麗な  
人なんて、  
いっぱいいるのに…」



EVA補完委員会による  
第二次報告書

**極秘**

’96年3月1日に発売された前作である『新世紀エヴァンゲリオン』が、ニューパッケージで発売されることになったぞ。

気になる内容だが、ゲーム本編そのものは変わっていないが、右の写真のように、パッケージは新たにデザインされたものが使用される。そ

して、現在静かなブームになっているカードダスマスターズが同梱される。それも、オリジナルデザインのカードである。

発売日は2月14日、価格は2800円（税別）だ。買い逃した人はもちろん、ファンもゼビ手に入れておきたい1本である。



●このニューパッケージが目印だ！



隠しキャラ6人の技表を公開! 「VF」キャラの対戦攻略もいくぞ!

# FIGHTERS MEGAmix

## ファイターズメガミックス

友達との対戦は盛り上がってるかな? 今回は隠しキャラのコマンドと基本戦術を紹介。そして『VF』キャラの対戦攻略だ!

発売日	発売中(12月21日)	C D枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ(AM2研)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	23・プレイヤータ/ボタン設定/ハイスクア
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	全年龄	現在の開発状況	100%

## 隠しキャラ6人のコマンドと基本戦術を紹介!

全10人中、今まで公開した隠しキャラは6人。そこで、その6人の技コマンド、基本戦術などを紹介していくぞ。これを読めば、隠しキャラの戦法もマスターできること間違いなし!



●隠しキャラの戦法  
も意外と奥が深い

『ソニックザファイターズ』より参戦! その実力は?



### BEAN

ビーン

その大きなクチバシをメインに、爆弾での攻撃などを得意とするビーン。しかし投げ技が、ビーン、バーク、キッズアキラ、サラの4人にしか決まらないという大きな弱点も持つ。下段攻撃もないで、この4人以外に立ちガードされると、勝つ方法がなくなってしまう。



●を入れながらGを連打すると…

BEAN・BARK  
1PモードEコースクリア  
SIBA  
1PモードHコースクリア  
URA-BAHN  
1PモードCコースクリア

RENTAHERO  
1PモードFコースクリア  
JANET  
1PモードDコースクリア

## 持ち前のパワーで吹っ飛ばせ!



### BARK

バーク

バークの弱点は、ビーンと同じく下段攻撃を持たず、投げ技が決まる条件もビーンと同じという点。しかし、ジャイアントスイングは威力が高いので、投げ技の決まるキャラに対しては積極的に狙っていこう。次にパリア歩きについて。便利な技だが、これは移動中に投げ技を受けるので注意。



●ジャイアントスイングは強力!

コマンド名	コマンド	コマンド名	コマンド
くちばしアタック	P	くちばしショット	P+G(敵近く)
ダブルくちばし	PP	もーれつアタック	△+P+G(敵近く)
トリフルくちばし	PPP	足踏み	△+K+G(敵近く)
くちばしランシュ	PPPP	ピーンワープ	△+P+K+G
きつつきアタック	PPPP	ふんすけ	△+K(敵ダウン中)
きつつきストレート	PPPP+P	ダッシュくちばし	△+P(走り中)
ぐるぐるストレート	△+P	馬キック	K(走り中)
ぐるぐるスリーブード	△+PP	ふり向きローバンチ	P(敵が背後)
ぐるぐるアッパー	△+P	ふり向きバーバー	P+K+G(敵が背後)
ぐるぐるアッパー(だん)	△+PP	ふり向きハイキック	K(敵が背後)
はくだん乙つ投げ	△+P	ホップパンチ	△+P
はくだん乙つ投げ	△+P	ハイキック	△+K
キック	K	ダブルジャンプキック	△+KK
ダブルキック	KK	スキップキック	△+K+KK
トリフルキック	KKK	ホップパンチ	△+K(着地さわ)
サイドキック	△+K	くちばしタイブ	↑+P
ダブルサイドキック	△+KK	空中ばくだん	↑+P
トリフルサイドキック	△+KKK	ふんすけタイブ	↑+K
ぱくだんシュート	→+K	エアキック	↑K
馬キック	△+K	エアライバースタート	↑P+K
あっちいきック	K+G	ウォールくちばしタイプ	P(壁登り中)
ハイバースタート	△+P+K	ウォールスタンプ	K(壁登り中)
ロケットミサイル	△+K(壁が背後)	壁壘り	△+P(壁に向かって)

コマンド名	コマンド	コマンド名	コマンド
パークパンチ	P	パークストライク	△+P+G(敵近く)
ワンツーパンチ	PP	あたなげ	△+P+G(敵近く)
ワンツーカン	PP+P	つかんでガングン	△+P+G(敵近く)
はさまパンチ	△+P	ジャイアントスイング	△+△+△+P+G(敵近く)
回はさまパンチ	△+PP	まわりこみ	P+P+G
回はさまパンチ	△+PPP	ふんすけ	△+K(敵ダウン)
ローパンチ	→+P	つきとばし	P(走り中)
ローフック	→+PP	ドロップキック	K(走り中)
ガード泡アタック	△+P	ぶり向きパンチ	P(敵が背後)
つぶしパンチ	△+P	ぶり向きハイキック	K(敵が背後)
つぶしパンチ	△+PP	ぶり向きフリーパンチ	P
パークアッパー	△+P	ぶり向きフリーパンチ/ガ	P+P
シットパンチ	△+△+P	ホップパンチ	△+K
パークボルダー	△+P	ホップキック	△+K
パークエルボーコンボ	△+PP	両手ハンマー/ダイブ	↑+P
ぶらんこキック	K	エアハンマー	↑P
大車輪パンチ	P+K	けんごつおとし	↑P(着地さわ)
大車輪パンチ	△+P+K	ヒップタイプ	↑+K
ハイバースタート	△+P+K	エアキック	↑K
バリエ歩き	△+△+P+K+G	ウォール両手ハンマー	P(壁登り中)
たたきつけ	P+G(敵近く)	ウォールスタンプ	K(壁登り中)
びたんびたん	△+△+△+P+G(敵近く)	壁壘り	△+P(壁に向かって)

## サーベルを使い、最強を目指せ!

シバの大きな特徴として、サーベルによるガード不能攻撃が挙げられる。サーベルの届く間合いで技を出せば、エスケープで避けることは至難。ほとんどの場合は食らってくれる。アルスグラディイ一なら体力の半分が奪える。



●シバといえば、やっぱ  
りこれ。超威力だ

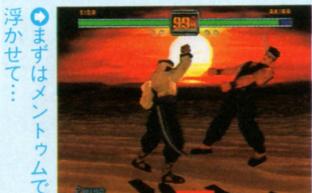
## 普通に戦うと…?

ここではサーベルを使わない戦法を伝授しよう。まず、中段攻撃はメントウムとディーグレッススを使い、投げにはサングイス・クラーマーレを使う。主に↓Pからこれらの技で2Pを迫っていくのだが、メントウムで浮かせたあとはエアステティオ・ウォルブタリアで空中コンボを決め、サング

イス・クラーマーレで撲んだ後は、ブギラートウスかガウディウムへと繋げる。これを基本戦術とすれば、クリーンなシバの完成だ。



●ここからのコンボも強烈だ



●追い打ち！これだけ減る



# SIBA

シバ

コマンド名	コマンド	コマンド名	コマンド
ブグヌス	P	モータキッラ	↑+K
ブグヌス	→+P+K(コンボ始動)	アクイラ	↑+K
ブギラートゥス	→+P+KPP	アッキビテル	↑K(着地ぎわ)
クビトゥム	→+P	ミールウス	↑K(着地ぎわ)
メントウム	→+P	コルニクス	↑+P
アルスグラディイ	→+P(ガード不能)	ルスキニア	↑+K
サンクティオ	→+P(ガード不能)	コルンバ	↑+K
ディーグレッスス	→+G(→A、ガード不能)	ブシックタクラ	↑K
オティウム・ブグヌス	→+G(ガード不能)	ガッリーナラ	↑K(着地ぎわ)
オッサ・カブリス	→+K+G	アンセル	↑K(着地ぎわ)
メティウス・ロクス	↑G+P(ガード不能)	テルグム・ブグヌス	P(敵背)
メティウス・ロクス	↑G+P+K(コンボ始動、ガード不能)	テルグム・ファクタ	P(敵背)
ブグナシングラース	↑G+P+K+K(ガード不能)	テルグム・フェルム	K(敵背)
ケルターハシングラース	↑G+P+K+K+P(ガード不能)	テルグム・コルンバ	↑+K(敵背)
エスケープマーレ	↑G+P+K+K+P+P(ガード不能)	テルグム・コグサフェル	↑P(敵背)
ギルクイ・マーレ	↑G+P+K+K+P+P(ガード不能)	テグム・コサ・フェル	K(敵背)
ギルクイ・マーレ	↑G+P+K+K+P+P(ガード不能)	ルクターティオ	P+G(敵近)
コクサ・ブグヌス	↑P	ブレヘンテル	P+G(敵近)
フェルム	K	スピーナードルシー	P+G(敵後ろ向き立ちち近く)
ガウディウム	→+P+KK	サンクティオ・セブルーマー	→+P+K+G(敵近)
インクライオ・スピラ	→+P+KPK	アクロバーテス	↑+P(敵ダウン)
キルクイ・アーレー	KPK+G(Kヒット)	ラミア・セブルルム	P(敵ダウン)
ディーグレッスス	→+K	グローブス	↑K(敵ダウン)
エラーティオ・カブリス	→+P+KPPK	イーレ・ブグヌス	P(走り中)
コクサ・フェルム	↑K	イーレ・ゲヌス	K(走り中)
ギルクイ・カブリス	KPK+K+G(Kヒット)	イーレ・ルスキニア	↑+K(走り中)
アウディエティオ	↑+P	イーレ・ルコルンバ	↑+K(走り中)
フア・ブラ	↑+P	イーレ・ウメルス	P+G(走り中)
アウトトル	↑+K	イーレ・トラヘ	↑K(走り中)
ヒルントー	↑+K	リーグルス	↑+P

\*記事中の表記で、→は方向キーを短く入れる、→は方向キーを長く入れる。Pはパンチボタン、Kはキックボタン、Gはガードボタン、Eはエスケープボタンを意味します。

## もう1人の番長!? 新たな嵐の予感！

登場の仕方こそ違うものの、バンと似通った外見を持つウラバン。使う技もほとんどバンと同じだが、モーションが多少異なり、全体的に硬化時間も長めだ。その代わり、裏番凄死亞流や肘揚砲蛇武流鬼苦といった強力な技を持っている。



●モーション、硬化時間  
などが微妙に違う

## 「裏番乱舞」を使え！

肘揚砲蛇武流鬼苦は、1発目がヒットすれば最後まで連続ヒットし、大ダウン攻撃まで決めれば、相手の体力の6割を削ることが可能。もしガードされても、肘揚砲の部分で止めれば反撃を受けない。また、ディレイで最後のダブルキックを出すことも可能。反撃しようとする相手に対しては、ディレイを狙っていくとよい。



●ここで止めれば反撃  
を受けないのだ



●肘揚砲蛇武流鬼苦  
をすべてヒットさせ  
て…

●大ダウン攻撃。体力の6割を奪う



# URA-BAHN

コマンド名	コマンド	コマンド名	コマンド
拳骨	P	中浪林鷹素剣徒	↓+K
超衆賭闘	→P	浪林鷹素剣徒	↑+K
鉄肘	→P	狼爪先鬼苦	↑K
拳華火	↘P	震怒鬼苦	↑K(着地ぎわ)
肘鉄砲	→+P	狼喝斗鬼苦	↑+K(着地ぎわ)
銅肘	→+P	蓬返捺吉流	P(敵が背後)
肘根皆	→+P	双連返捺吉流	PP(敵が背後)
肘鉄山	→+P	蓬返鬼苦	K(敵が背後)
肘揚砲	→+P	回転鬼苦羅返	↑+K(敵が背後)
肘揚砲蛇武流鬼苦	→+P	下連返蕃治	↓+P(敵が背後)
根性肘	→+P	下回転鬼苦羅返	↓+K(敵が背後)
怒羅魂圧破	→+P	壁投	P+G(敵近)
蛇武流怒羅魂圧破	→+P	杞憂補憲忠	P+G(敵横近)
甲崩彈	→+P	骨盤剣	P+G(敵背後近)
烈甲崩彈	→+P	卸金手馬殷怒壁碎	P+G(敵近く壁が後)
烈火甲崩彈	→+P	倒金	P+G(敵近く壁が前)
燒入仏苦	P+K	倒	↓+P+G(敵近)
鐵山靠	→+P	真威破	↓+P+G(敵近)
弔般	P+K+G	激弔般	↓+P+K+G(敵近)
座夢骨	↓P	裏崩拳	↓P+K+G
仁義激闘破	↓+P	裏番凄死亞流	↓P+K+G+↓+P+P+P(敵近)
足蹴	K	剝那落	P+G+↓+P+G(敵近)
速攻足蹴	→+K	特攻	↑+P(敵ダウン)
危挫鬼苦	↑+K	止	↓P(敵ダウン)
下足蹴	↓K	引導	↓PP(敵ダウン)
捺苦流般魔	↑+P	対曼足蹴	↓K(敵ダウン)
跳爪先	↑+K	疾走衆賭闘	P(走り中)
前鉄ア鬼苦	↑+K	疾走膝	K(走り中)
後鉄ア鬼苦	↑+K	疾走飛鬼苦	↓+K(走り中)
飼亞醒舞	↑+K	疾走竜拘留	P+G(走り中)
浮騰亞爪先	↑K(着地ぎわ)	尊首铁山	P+K(走り中)
舞降足鬼苦	↑+K(着地ぎわ)	滑進鬼苦	↓K(走り中)
捺苦流般魔	↑+P		

## 時間制限あり!? レンタヒーロー登場!

かつてメガドライブで発売された『レンタヒーロー』。その主人公である彼が、オリジナルの主題歌と共に『メガミックス』の世界に乱入してきた。しかし、時間が経つと電池マークが消え、「やまだたろう」に戻ってしまうのだ…。

### 速攻を心掛けよ!

レンタヒーローの最大の武器といえば、飛距離無限のドラゴンサンダーが挙げられる。ヒットすれば相手はダウンし、そのままドラゴンサンダーを打ち続ければ、相手の体力がなくなるまでハメ続けることが可能。また、踵落としの1発目をガードさせれば、2発目のカカトオトシサンダーはガード不能となる。覚えておこう。



○ガード不能。  
恐るべし  
カカトオトシサンダー



○全キャラ中、唯一光線  
を出すことができる



○時間が経つと、やまだ  
たろうになってしまいます

## RENTAHERO



レントヒーロー

コマンド名	コマンド	コマンド名	コマンド
ヘーボンパンチ	P	フレアトーキング(やまだ)	↑K(着地ぎわ)
ビービーパンチ	PP	フレアキック(やまだ)	↓K(着地ぎわ)
ビービーアッパー	PPP	ジャングルパンチ(やまだ)	↑+P
ビービーアッパーサンダー	PPP ↗+P	トントンシャット(やまだ)	→+K
ベリーフラップパンチ	↙+P+K+G	ローリングパンチ(やまだ)	↓+K
ベリーフラップパンチ	↙+P+K+GP	チャーチマーティン(やまだ)	△+K
ヒジ	↑P	ホッピングキック(やまだ)	△K(着地ぎわ)
フラッシュビジュフォス	→PP	ローカルトキング(やまだ)	△+K(着地ぎわ)
ソニーウィジカッター	→PPP	フリムキパンチ(やまだ)	P(敵が背後)
ギラテックキックパンチ	→P	フリムキビーピーパンチ	P(敵が背後)
ギラテックキックサンダー	→P ↗+P	フリムキビーカコンボ	P(敵が背後)
エナジー・アッパー	↑P	フリムキシャーシンボン	P+K(敵が背後)
エナジー・アッパーサンダー	↑P ↗+P	フリムキビーカーサー	P+K ↗+P(敵が背後)
ジガテック(やまだ)	↓P	フリムキガルディ(チ)キ	P(敵が背後)
ドラゴンサンダー	↘+P	フリムキヘーボンパンチ	K(敵が背後)
ヘーボンキック	K	フリムキマツタッキ	P+G(敵が背後)
マツタッキキック(やまだ)	K+G	フリムキガルディ(チ)キ	K(敵が背後)
ピーケーパンチ	PK	ウォールスロー	P+G(敵近く)
コンボ・ダッシュV	PPK	ネックスラッシング	P+G(敵横近く)
ヨコカラキック	↙K	プラスストロー	P+G(敵背後近く)
ヨコカラスラッシュキック	↙K K	バックウォールスロー	P+G(敵近く)
コンボ・マンションズ	↙K K	アストロスロー	→+P+G(敵近く)
タクハイビズ	↖K	メガロスロー	→+P+K+G(敵近く)
カカトオトシ	G+↑+P	バックウォールラッシュ	P+G(敵近く壁が前)
カカトオトシ・サンダー	G+K ↗+P	タグバトルラッシュ	P+G(敵近く壁が後)
マモッティキック	↖K	スペルタクハイビズ	△+K(敵近く壁が前)
コンボ・ノンテル	PP ↗K	スパートカクハイビズ	△+K(敵近く壁が前)
コンボ・ノンテル	PP ↗K ↗+P	トビコモー	↑+P(敵ダウン)
ショウケリ・ガス	PP ↗K ↗+P	サッカーキック(やまだ)	△K(敵ダウン)
ショウケリ・ガス	↓K	ハシツッテン	P(走り中)
ショウケリ・ガス	↙K ↗+P	レンタヒーロー・キック	K(走り中)
ショウケリ・マッツッテック	↙K +G	ハッツテラブンブー	△+K(走り中)
スヌーピーハイエイ	↑+P	ハッツテランブー	△+K(走り中)
ローリングリバウンド	↑K	ハシツッテン	△+K(走り中)
ショット(やまだ)	↑+K	ハシツッテン	△+K(走り中)
フレイエキック(やまだ)	↑+K	スペリコミ	△K(走り中)
バックエキック(やまだ)	↑+K	レンタヒーローブランジ	↙+P+K+G(アーマー有り)
エアダイブ(やまだ)	↑+K		

\*レンタヒーローのコマンドの表の中で(やまだ)と表記しているものは、やまだたろう時に使うことのできる技です。

## この動き、どこかで見たような…

知っている人は多いと思うが、彼女は『バーチャコップ2』に出てくる警察官。しかし、彼女を動かしてみればすぐにわかると思うが、持っている技はすべて合気柔術らしい。まるで『VF3』に出てくる美少女のような動きなのだ。



→銃による攻撃は立ちガ  
ード不能

### ガードで揺さぶれ!

空中コンボを1つ紹介する。SODESHINKEN→KUMOGERI →大ダウン攻撃がそれで、ここまで決めれば体力の4割を奪う。1発目のSODESHINKENだが、これはガードされると反撃を受けるものの、浮かせ技として重宝する。KUSANAGIなどの下段攻撃を混ぜ、ガードを揺さぶっていくとよい。



○下段攻撃  
KUSANAGIは使  
える



○大ダウン攻撃。こ  
れだけでは相手の体  
力を4割も奪う



## JANET

ジャネット

コマンド名	コマンド	コマンド名	コマンド
DATOTSU	↓P	TOBI-MAEGERI	↑+K
NIRENTOTSU	PP	TOBI-KAKATOGERI	↑K
NIRENTOTSU-YOTYU	PPP	TOBI-KAKATOGERI	↑K(着地ぎわ)
HIRATE	P+K	SYUTOU-MAWARI	P(敵が背後)
HIRATE-2	P+KP	MAWARI-SHITAGERI	△K(敵が背後)
HIRATE-3	P+KPP	MAWARI-SUNGERI	△K(敵が背後)
OODA	→+P+K	YOKOGERI	↓K(敵が背後)
OUSUYU-HUJIAITE	↓P+KP	MAWARI-SYTOUTO	△P(敵が背後)
FUZAKURA	→+P+K	MAWARI-URAKEN	↓P(敵が背後)
JOUSERYSENSYOU	△+P+K	MAWARI-SHITAGERI	↓K(敵が背後)
CHUDAN-KUJIRATE	→P	MAWARI-RENSYU	△+P ↓P
SENZAKURATE	→PP	UZUMAKI-SYTOUTO	△+P P
SODESHINKEN	↓P	KOATE	↓P+G
MUSOHA	↓+P	AYATEEDORI	↓P+G(敵の撲近く)
KOROMOGURUMA	→+P	SUGITAOSHI	↓P+G(敵の背後近く)
RYOSHISHI	↓+P	KONDA-OTOSHI	↓P+G
HOUDOUSUYU	↓+P	ROKUSAN-OBITORI	↓P+G
NIRENTOTSU-OUDA	PP+P	AIKINAGE	↓+P+G
NIRENTOTSUKUNGRUMA	PP+PP	GRIP SHOCK	↓+P+P+P+G
GEDAN-SHOUDA	↓P	TEKIME-TOUSHIN	↓P+K+G
UEGERI	K	TENSHIN-NYUSHIN	↓P+K+K(上段パンチ返し)
KUSARIGAMA	KK	EDASAKI	↓P+K+K(上段キック返し)
SHOUKERI-GASANE	PK	KONAMI	↓P+K+K(上段蹴り蹴り返し)
NIRENTOTSU-KOYARI	PPK	RYU-NO-AGITO	↓P+K(肘返し)
RENTOTSU-KODACH	PPPK	TSUTAKAZURA	↓P+K(中段パンチいなし)
NAKA-KAKATOGERI	↓K	FUSYARIN	↓P+K(膝返し)
RAIJINNHA	↓K	OHUZU	↓P+K(サマ返し)
KUMOGERI	↓KK	SENRYU	↓P+K(下段パンチ返し)
GEDAN-KERIATE	↓K	KAIDE-OTOSHI	↓P+K(下段キック返し)
KAKATOGERI	↓K	KUSE-GATOTSUGERI	↓+P(敵タラン)
KUSANAGI	↓K+G	KUSE-KOMASYOUTOU	↑+P(敵ダウン)
RENTOTSU-KUSANAGI	PPPK	TATE-SYTOUTO	△P(敵ダウン)
HISYA-ATE	↑+P	RUNNING PUNCHI	P(走り中)
MIKAZUKIGERI	↓+K	RUNNING KICK	K(走り中)
TOBI-SOKUTOU	↑K	SLIDING KICK	△K(走り中)
URA-KAWAZUGERI	↓+K	VIRTUA GUN	△+P+K+G(ガード不能)
KONOHAGERI	↓K(着地ぎわ)	VIRTUA GUN-2	△+P+K+K+P+K+G(ガード不能)
TOBI-SYTOUTO	↓+P	VIRTUA GUN-3	△+P+K+K+P+K+P+K(ガード不能)
RELOAD	↓+P	RELOAD	△+P+K+K+P+K+P+K+P+K



## 投げ抜け、投げ抜け後の攻防について

『VF2』に登場し、『VF3』で強化された「投げ抜け」。そのシステムは『メガミックス』にも

継承されている。ここでは投げ抜けの方法や、投げ抜け後の攻防について説明していくぞ。

### 投げ抜けの方法

投げ抜けの方法は、「投げ技が成立してから10フレームの間に、コマンドの最後を入力する」。ボタンは、立ち投げはP+G、しゃがみ投げはP+K+Gが基本となる。例えば、ジャッキーのニーストライク(⇒P+G)を投げ抜けす



### 投げ抜け後の攻防

投げ抜け後は、フレーム的にはほぼ五分の状態だが、投げ抜けられたほうは横に向いている。同時に打撃技を出した場合、投げ抜けられた側は一旦振りむくので、大抵の場合はそちらのほうが打ち負

●投げ抜けをした場合は攻め、投げ抜けされた場合は守りを考える



### 投げ抜けを読んだ場合

相手が投げ抜けをすると読んだ場合、もっとも有効な選択肢は「投げスカリポーズに打撃技を合わせること」である。浮かせ技をヒットさせ、空中コンボを決めてダメージを与えてやろう。

る場合、ニーストライクが成立してから10フレーム以内に⇒P+Gと入力する。特殊な例として、バンの激弾船(⇒P+K+G)の投げ抜けコマンドは⇒P+Gで、ウルフなどのジャイアントスイング(⇒P+G)は⇒P+Gとなる。覚えておこう。



ける。この場合は打撃技を出そうとせず、素直にエスケープで逃げたほうがいいだろう。こちらが投げ抜けした場合はどんどん攻めろ。



## ガード&アタックについて

『FV』から継承されたシステムであるG&A。バイパーズモードでは、戦いの流れを変えるほど

重要なポイントとなる。ここでは、G&Aの基本から詳しく説明していくぞ。

### ガード&アタックとは何か

G&Aとは、体の光っている瞬間は相手の上段・中段攻撃をガードし、その後に打撃技を繰り出すというもの。もちろん、相手の技をガードしなくても、G&Aを単体の技として使っていくことができる。しかしG&Aで光っている最中でも、引きつけすぎると上段・中段攻撃を食らってしまう。



●硬直時間中に攻撃がヒット。しかもアーマー破壊技だ

G&Aは、光っている最中に、投げ技と下段攻撃を一方的に与えられる。もう1つは「G&A返し返し」。これはG&AをG&Aで返された場合、もう一度G&Aコマンドを入力すれば反撃できるというものだ。



## アーマーの防御力について

『FV』キャラと、一部の隠しキャラだけに装備されているアーマー。この存在により、『メガミックス』では『FV』キャラが有利になっている。ここでは、アーマーの性能を追及していくぞ。



### アーマーの利点

アーマーを装備しているキャラの利点としては、「防御力が高い」、「コンボがつながらない」、「浮きにくい」などが挙げられる。「コンボがつながらない」というのは、デュラルのコンボエルボーサマー や、アキラの修羅霸王靠華山などが地上で連続ヒットしないためだ。そして「浮きにくい」というのは、浮かせ技を当てても浮かない、浮きが低い場合がある点である。



# 対戦攻略!『VF』キャラ11人の基本戦術を徹底分析だ!

現在『VF』キャラに対し、若干不利な状況にある『VF』キャラ。バイパーズモードならG&A

でアーマーを破壊しやすく、浮かせ技で浮かせたあとの攻防でもなんとか戦える。だが、バーチャモ

ードでは確定コンボを決めてもほとんどの減らす、地上で連続ヒットするコンボもつながらない…と、

苦汁を舐めることに。この状況を打破するには、気合いのファジイガードとアーマーを破壊か?

## DURAL

### ファジイガードを駆使せよ

『VF』キャラに対してのデュラルの戦法としては、行き着くところは「ファジイガード」となる。ガードして何をするのかというと、コンボエルボーサマー( $P \Rightarrow P \Leftrightarrow K$ )を硬化時間中にヒットさせるのである。地味だが、肘をガード

ガードと返し技に徹すれば、対『VF』キャラ戦はOK。あとは空中コンボさえ極めれば…。

ドしてもPは決まるので、これはかならずマスターしたい。ちなみに酒マークを呑つければ、アーマーを着ているキャラにもコンボエルボーサマーが連続ヒットする。小ネタだが、酒マーク3つ時に出せるダブルドラゴンアップ( $\Rightarrow \downarrow \Rightarrow P \Rightarrow \downarrow \Rightarrow P$ )は2発目がガード不能。覚えておこう。

### コンビネーション①



8打撃技をガードしてコンボエルボーサマー。  
オーソドックスながら強力だ

### コンビネーション②



8一発目がガード外し技なので、2発目はガード不能。ちなみにパン、ウラバンでは不可

## 実用コンボ集

今回紹介するコンボは、ダブルジョイントパッド( $\Rightarrow PK$ )→K→挑腕撲拳( $\downarrow \Rightarrow P$ )→ダウン攻撃。ほぼ全キャラに決まり、体力の約半分を奪う。軽いキャラには、Kを一発増やしても決まる。次に弧円落→ダッシュ攻撃というコンボ。写真を参考に覚えてくれ。このように、肩でダッシュ攻撃を当てる。威力もかなり高いぞ



まずはダブルジョイントパッドで浮かせておいて…



軽いキャラに対しKを2発にしておき



挑腕撲拳を決めた後は、すかさずダウン攻撃を決める

## AKIRA

### 進歩里脇で勝つ!

『メガミックス』のアキラの戦法は、とにかく裡門頂肘( $\Rightarrow \Rightarrow P$ )と進歩里脇( $\Rightarrow P + G$ )の2択に集約される。進歩里脇が決まったら、揚砲( $\downarrow \downarrow P$ )×2→鉄山靠のコンボで体力の半分近くを削り、裡門頂肘が決まったら、P→居合蹴り(キー前入れK)をヒットさせた瞬間にGでキャンセル→ダウン攻撃を決める。



○進歩里脇の後は揚砲が確定技となる。ここでは揚砲×2→鉄山靠だが、揚砲×2→居合蹴り→大ダウン攻撃や、揚砲→連環腿→大ダウン攻撃といったコンボもお勧めだ



○進歩里脇の後は揚砲が確定技となる。ここでは揚砲×2→鉄山靠だが、揚砲×2→居合蹴り→大ダウン攻撃や、揚砲→連環腿→大ダウン攻撃といったコンボもお勧めだ



○進歩里脇の後は揚砲が確定技となる。ここでは揚砲×2→鉄山靠だが、揚砲×2→居合蹴り→大ダウン攻撃や、揚砲→連環腿→大ダウン攻撃といったコンボもお勧めだ



○進歩里脇の後は揚砲が確定技となる。ここでは揚砲×2→鉄山靠だが、揚砲×2→居合蹴り→大ダウン攻撃や、揚砲→連環腿→大ダウン攻撃といったコンボもお勧めだ

### テクニカルに戦え!

ここで紹介するテクニックは2つ。揚砲→ファジイガードと、ファジイガードに撃歩翻騰を合わせておいて…

### コンビネーション①



2択回避のため、ファジイガードが有効

るテクニックである。撃歩翻騰でガードを崩した場合、相手が回復を試みても、躍歩頂肘は確実に決まる。積極的に狙っていこう。

### コンビネーション②



○撃歩翻騰の後は、躍歩頂肘→P→居合蹴り→大ダウン攻撃が確定だ

PAI

## すべては蒼下連撃から始まる

ガードされた場合、フレーム的には不利なものの、蒼下連撃を軸に攻めるのがパイの基本。ここからの選択枝としては、中段攻撃に穿冲拳 ( $\Rightarrow P$ ) と蒼下連撃掌 ( $\Rightarrow P \Rightarrow P$ )、下段攻撃には蒼下撃 ( $\Rightarrow P$ )、投げには飛燕翻腾 ( $\Rightarrow P + G$ ) と掣燕掛倒 ( $\Leftarrow \Downarrow P + G$ ) を使っていく。中段攻撃の穿冲拳

●蒼下連撃が読まれてきたら、ここから中段攻撃を出すのもよい



とにかく技の出が早いパイ。コンボを確実に決め、チクチクと戦うのが『メガミックス』流の戦法だ。

はヒットしても不利な状態となり、ガードされるとPで反撃を受ける。しかし、相手の反応次第ではエスケープで避けることも可能なので覚えておこう。蒼下連撃掌は、ヒットした後にK→連環転身脚 (PPP K) へと繋がる。重いキャラに対しては、Kを省いていこう。



●投げには崩し技を  
使い、ここからのコンボで刻め  
●浮かせたあとは、K→連環転身脚のコンボを決める

## 実用コンボ集

ここでは投げ技始動のコンボを2つ紹介する。1つ目は、掣燕掛倒→K→連環転身脚 (PPP K)。掣燕掛倒で相手を崩した後、回復を試みてもKがガード不能なのである。これだけで相手の体力の4割を奪うぞ。次のコンボは、飛燕

### 掣燕掛倒からのコンボ



●燕子掌で浮かせ、連環転身脚で追い打ちを決める。飛燕翻腾はコマンド入力が簡単なので、いつでも狙える



翻腾→燕子双掌 ( $\Leftarrow \Leftarrow P$ ) →K→連環転身掃脚 (PPP  $\Downarrow K$ )。重量級のキャラに対しては、Kを省けばほとんどのキャラに決まる。これらのコンボは同じく投げ技始動だが、投げ技のコマンドが短いぶん、実戦では後者を狙ったほうがいいだろう。

### 飛燕翻腾からのコンボ



●掣燕掛倒→Kはガード不能。浮かせた後は、連環転身脚での追い打ちで、体力の4割を奪えるぞ

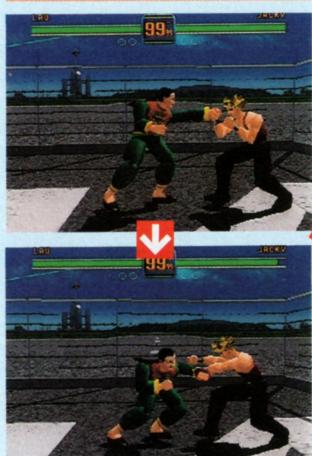


LAU

## 斜上掌Pで攻めろ！

フレーム的に見て、Pがヒットした場合は五分、ガードされた場合は不利という状況になる。しかし、ここからの選択攻撃で攻めるのがラウの基本。擧げられる選択枝としては、斜上掌P、肘撃 ( $\Rightarrow$ )

### 斜上掌Pからのコンビネーション

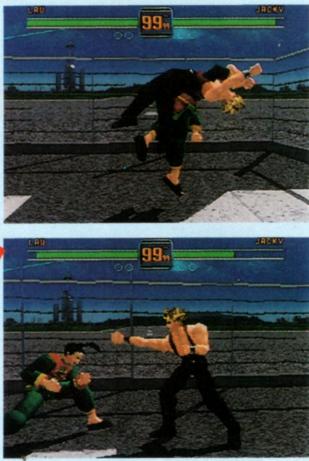


●鳳凰槍掌 ( $\Rightarrow P \Rightarrow P$ ) も有効

立ち斜上掌がメインのラウ。ここからの空中コンボは強力だが、アーマーを着ているキャラには…。

P)、投げ、地掃腿 ( $\Rightarrow \Downarrow K$ )、しゃがみクイックバックなど。斜上掌Pをガードされた後、相手が打撃技で反撃を試みた場合、少しでも反応が遅れていれば斜上掌がカウンターヒットし、相手は浮く(アーマーのない相手のみ)。この後は空中コンボを決めろ。

●相手がガードで固まつたら投げ



●相手の反撃をスカす。ここから斜上掌Pや投げで反撃だ

## 実用コンボ集

ここで紹介するコンボは2つ。1つ目は、斜上掌P（カウンターヒット）→飛燕転身掌 ( $\Leftarrow \Leftarrow P$ ) →連掌転身掃脚 ( $\Downarrow PPP \Downarrow K$ )。これで相手の体力を4割ほど削れる。コツは斜上掌Pの後にGボタンを押し、それから飛燕転身掌のコマンド入力をを行うということだ。次は、飛燕転身掌始動のコンボを紹介する。飛燕転身掌→振り向きP→飛燕転身掌→連掌転身掃脚がそれだ。このコンボは重量級には決まらず、中量級以下限定となる。



●逆足限定で、ここから飛燕転身掌→連掌転身掃脚が決まる



●注意点は、斜上掌Pの後に一度Gボタンを押すこと。そうしないと飛燕転身掌が出ないぞ。また、斜上掌P→斜上掌連環転身掃脚 ( $\Rightarrow PPP \Downarrow K$ ) もお勧めコンボだ

# KAGE

## 肘打ちをカウンターで当てる!

ガードされれば反撃を受けるものの、肘打ち( $\Rightarrow P$ )は主力の中段攻撃。『メガミックス』では肘打ちをカウンターヒットさせると、

### PKキャンセルからの攻め



## 実用コンボ集

弧円落からのコンボと、順逆自在( $\Rightarrow \Rightarrow P+G$ )からのコンボを紹介しよう。1つ目は、弧円落→円月蹴り( $\Downarrow K+G$ )→影刃( $\Downarrow \Downarrow P$ )。これは、相手が弧円落でバウンドしたところを円月蹴りで拾い、影刃でもう一度拾い直すコ

### 弧円落からのコンボ



行き着くところは肘打ちと弧円落の2択。弧円落からのコンボを極めないと勝利は遠いぞ。

相手はよろけ状態になる。よろけ状態にした後は弧円落( $\Downarrow P+G$ )、龍尾閃( $\Downarrow \Downarrow K+G \Downarrow K$ )、肘打ちの3択で攻める。相手がよろけ状態を回復して反撃するならば、肘打ちのカウンターを狙え。

### 旋風刃からのコンビネーション



ンボである。弧円落後、クイックフォワードで間合いを詰めるとよい。次は、順逆自在( $\Rightarrow \Rightarrow P+G$ )→浮身膝蹴り( $\Downarrow \Downarrow K$ )→雷竜飛翔脚( $\Downarrow \Downarrow P+K+G$ )。難しいところは浮身膝蹴りの部分で、これはしゃがみダッシュ入力による強制しゃがみ状態から出す。

### 順逆自在からのコンボ



# FIGHTERS MEGAMIX

# SARAH

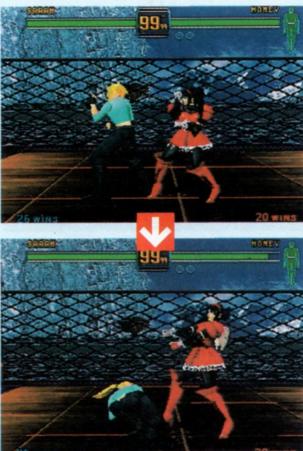
シュンブリでトリッキーに攻めつつ、ダブルジョイントパッドでコンボを狙うのだ。

### シュンブリについて

「シュンブリ」とは、しゃがみ状態からのダブルキック( $\Downarrow K$ )をGボタンでキャンセルし、瞬時に後を向くというテクニックだ。



### シュンブリからのコンビネーション



### シュンブリからのコンビネーション

後を向いた後の主な選択肢は、パイチサイドキック( $P \Downarrow K$ )、ターンロースピンキック( $\Downarrow K$ )、エスケープなどが挙げられる。相手がしゃがみガードならパンチサイドキック、立ちガードならばターンロースピンキック、反撃してくるようならエスケープを使う。しかし、どの技もガードされると反撃を受けるぞ。

### しゃがみガードにはこれ



● 早い反応で反撃する相手にはエスケープで対処

## 実用コンボ集

ダブルジョイントパッド( $\Rightarrow PK$ )からのコンボを1つ紹介する。それは、ダブルジョイントパッド→ライジングニーコンボ( $\Downarrow \Downarrow KK$ )→サッカーボールキック( $\Downarrow K$ )。体力の約5割を奪うぞ。



### せっかくの新技だけど…

新技のPP $\Downarrow K$ 。使える技ではあるが、PPまでガードされた場合、最後のローキックをエスケープで避けられることが判明した。トドメの1発に使うくらいしか…。



## 挑腕撃拳で押せ

シユンといえば挑腕撃拳（↓↘↙P）。ヒットすれば相手は浮き、ガードされても反撃を受けず、エスケープすれば相手の反撃をかな

## コンビネーション①



間が短い  
挑腕撃拳は硬化時



かなり避けることが可能だ

## 実用コンボ集

ここで紹介するコンボは2つ。挑腕裁手（酒マーク3つ時↓↘↙P→P）×2→ダウン攻撃と、転身縦脇（↘P+G）→竜尾脚（↑K）→挑腕撃拳→ダウン攻撃。前者は

## 挑腕裁手からのコンボ



酒マークが3つ付いたら、このコンボを狙っていく。挑腕裁手はガードされないので、バリバリ狙えるぞ



『メガミックス』のシユンは、挑腕撃拳依存度大。今回はコンボが強力なので、じつは1発キャラ？

り避けるぞ。他のテクニックとしては、PPPからの2択がある。相手にPPPをヒットロ「ガードさせた後、こちらが先に動けることを利用し、又手連環撃（PPP）や挑腕撃拳と投げの2択で攻めろ！

## コンビネーション②



PPPをガードorヒツトさせてから…



投げ。中段攻撃との2択で攻めろ

相手の体力の5割以上を奪い、後者は体力の約4割のダメージを与える。後者のコンボのコツは、竜尾脚をヒットさせたあと、クイックフォワードなどで前進してから挑腕撃拳を出すという点だ。

## 転身縦脇からのコンボ



酒マークが3つ付いてれば、転身縦脇→挑腕裁手×2→ダウン攻撃のほうがよい



## 疾歩昇穿手で攻めろ

疾歩昇穿手（↓⇒P）はガードされても反撃を受けず、それどころかこちらが有利となる。これを

## 疾歩昇穿手からのコンビネーション



浮かせた後は空中コンボだ

## 登山翻車脚からのコンボ

疾歩昇穿手がカウンターヒットした後は、疾歩昇穿手×2→ダウン攻撃へと繋ぐだけで体力の5割を奪う。他には、登山翻車脚（↓⇒P+G）から勾手提膝（⇒K）で拾い、疾歩昇穿手→ダウン攻撃へと繋げるコンボがある。相手の体力を5割削るぞ。



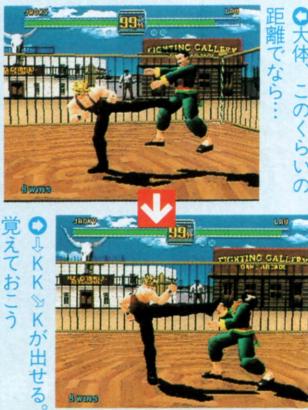
登山翻車脚は、しゃがみクイック入力による強制しゃがみ状態から出す。最後の大ダウン攻撃まで決めれば5割のダメージだ

# FIGHTERS MEGAMIX

## JACKY

### 新技をどう使う?

今回は『メガミックス』で追加された新技を紹介する。コマンドは $\downarrow K K \& K$ で、相手が近距離にいないと出せない。この技は中段→中段で、1発目がヒットすれば3発目まで連続ヒットする。



『VF』キャラの中で、もっとも弱体化したであろうジャッキー。ニーキック以外に使える技が…。

### $\downarrow K K \& K$ を使ったコンボ



### 実用コンボ集

お勧めコンボは、ニーキック( $\Rightarrow K$ )→スピニールソード( $\downarrow K + G$ )→ダウン攻撃。お手軽だが威力は高く、体力の4割を奪う。また、ダウン攻撃が決まらず魅せ技になるが、ニーキックの後に居合い蹴り(キー前入れKがヒットした瞬間にキャンセル)を挟める。



ニーキック→スピニールソード→ダウン攻撃。お手軽で強力だ

## JEFFRY

### トキックスブラッシュを使いこなせ!

体力の5割を奪うトキックスブラッシュ( $\downarrow K \downarrow \& \Rightarrow P + G$ )。トキックが決まった後、足が引いた瞬間に $\downarrow \& \Rightarrow P + G$ を入力。トキックがヒットしたのを見てから入力するとよい。これさえできればジェフリーはOKだぞ。



トキックスブラッシュさえ出せば、今回のジェフリーはかなり強いぞ。投げ抜けできないし…。



## WOLF

### キャッチ投げで掘め!

短距離だがダッシュした後、相手が間合いに入らなければ投げが成立するアームホップ ( $\Rightarrow \& P + G$ ) が使える。間合いを詰め

### よろけからの選択技



中段攻撃はニーブラスト ( $\Rightarrow K$ )

意外と使えるキャッチ投げ。ショルダーアタックやダッシュ攻撃など、今回は走る技が使えるのか?

る点も長所なのだが、それ以上に「技のモーションが出ていても、攻撃判定がなければ投げが成立する」という点が大きい。アローナックル ( $\downarrow P + K$ ) のヒット後やダッシュ攻撃をガードさせた後など、先に動ける状況で狙おう。

立ちガードに対しては下段攻撃を



キャッチ投げもかなり有効

### 実用コンボ集

投げ始動のコンボを1つ紹介する。まずキャッチ ( $\Rightarrow P + G$ ) でつかみ、ブッシュ ( $\Rightarrow P + G \Rightarrow P + G \& P + G$ ) まで繋ぐ。そこからショルダーアタック→ダウン攻撃で完成。テクニカルなコンボだ。



### お勧めコンビネーション

ここで紹介するテクニックはダブルヘッドバット ( $\Rightarrow \& P + G \Rightarrow P + G$ ) からの2択。投げにはスラッシュマウンテン ( $\& \& P + G$ ) を使い、中段攻撃にはエルボー ( $\Rightarrow P$ ) を使う。相手が打撃技で反撃してきたら、かならずカウンターヒットでよろけさせられる。

ここからの2択もお勧め



ここからショルダー

が勝つ。よろけさせた後は、少し前進してから技を出すとい

# SEGA POWER-UP REPORT!! 5

連続対戦攻略  
第4回!!

自分の闘いかた  
闘いの哲学を持て!  
干スパイロットを目指せ!!



電脳戦機

# VIRTUAN<sup>5</sup> CYBER TROOPERS

バーチャロン

いよいよ通信対戦版も発売  
になり、ますます盛り上がる『バーチャロン』。ライバルに勝つための対戦攻略も  
いよいよ大詰めだ!

発 売 日	発売中(11月29日)
発 売 元	セガ
開 発 元	セガ
価 格 (税別)	5800円
ジ ャ ン ル	3Dアクション
対 象 年 齢	全年齢
□ 口 枚 数	1枚
複 数 プ レ イ	2人同時
対応周辺機器等	ツインスティック バックパックモリー コンピューター等
バ グ ッ プ モ リー	11・ハイスコア、プレイデータ コンピューター等
現 在 の 開 発 状 況	100%

## もうひとつのヤガランデ使用法が判明!!

すでに前々号でお伝えしたヤガランデの使用条件(ハードランクでアーケードモードをクリアする)だが、今回さらに簡単なヤガランデの使用コマンドが判明した。タイトル画面で右のコマンドを入力。成功するとS.Eが鳴るぞ。このコマンドにより、各モードでヤガランデが使えるようになる。しかしこの方法だと自動セーブされないので、リセットしたらまたコマンドを入力する必要がある。

タイトル画面で  
↓+L・Rを同時押し



すでに使用可能な状態のと  
きはこのコマンドは無効。こ  
れで異次元の殺戮を楽しめ!



# キャラ別詳細攻略最終項

# 最凶VRヤガランデ!

破壊力最強  
機動力最低

## ヤガランデ

本来はステージ5終了時、シミュレーション戦闘の総合クリアタイムがある数値（1ラウンド35秒以上）をオーバーすると、ペナルティを執行すべく登場する、いわばCPU専用の隠しキャラ。凶悪



な破壊力を持つが、機動力が低く、機体が大きすぎるためやられ判定も広い。また、プレイヤーキャラ仕様のヤガランデは防御力が低く、「強すぎる」ということはない。

## 右手攻撃／バズーカ

牽制用の属性的な兵器だが、連射が利き、弾速が速いだけでなく、ライデンのバズーカなどに攻撃判定が広い。そして威力はレーザーなどと、極悪な兵器。ただしホーミング性は低く、連射しすぎると弾切れを起こす（約7発）ので注意して使いたい。撃つ瞬間にほぼ足が止まってしまうので、混戦での使用時はカウンターダメージを受けないように注意。



○一発の威力が強烈。  
どんなのマシンをたっ  
ぱで破壊可能。  
3発で破壊可能。  
大差はない  
使うでも大差はない

## WEAPONS



## VR.JAGUARANDI

○しゃがみ撃ちは特に弾速がアップするわけでもなく、ムダに隙を作るだけ。使うなら遠距離から

## 近接攻撃

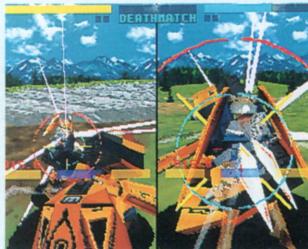
左／ショルダーアタック  
右／ストライクバズーカランチャー

ヤガランデの近接攻撃は、基本的にライデンのものと同じだが、使用可能距離が短いのと、機体の大きさがたたって間合いに入る



○バズーカ殴打はまず当たらない

ことはマレ（特に右手攻撃）。ただ、左手攻撃のショルダーアタックの破壊力はバツグンなので、使うなら絶対にこちらだ。



○近接戦はショルダーが絶対お勧め

## 両手攻撃／拡散レーザー

10方向に一気に射出される拡散レーザーは、1本ずつがライデンの立ちレーザーなどに攻撃力を持ち、扇状の攻撃判定がさらに命中率を上げている。接近戦では超強力な武器だ。リチャージ時間も比較的短く、多用すべきヤガランデの主力兵器。



○立ちレーザーは前方90°をカバーする。しかもキャンセル可能だ



## 左手攻撃／炸裂弾

謎の炸裂弾。発射してから一定時間後、突然炸裂して敵の方向に超高速で飛んでいく。このホーミング性能は極めて高く、ロックオンしていくても正確に相手を捕捉するのが特長。ただし攻撃力はほかの武器に比べて少し低い。さらにリチャージにかかる時間が極めて長いのが欠点だ。



○立ち状態から使用する  
と、4方向に等間隔に炸  
裂。遠距離だとちょうど  
相手に当たらないことも  
ある



## BASIC TACTICS/基本戦術

### 無駄撃ち厳禁！ 低い防御力がネック

基本戦闘スタイルとしては、右のバズーカを牽制で間隔を開けて撃ち、相手の回避行動に合わせて前ダッシュレーザーを撃ち込む。機体の判定が大きいため、遠距離戦は不利。障害物を利用して闘うか、リチャージの早いレーザーをメインに、相打ち覚悟でダッシュ攻撃をガンガン仕掛けいいこう。距離が開いたときは左の炸裂弾を使い、その間に間合いを調整。また、ジャンプ制御は最低レベルなので、相手の硬直を読んだときに。

○破壊力甚大なレ  
ーザーで相打ち狙い



○隠れて炸裂弾も有  
効（チキンだ…）

## スペシャルテクニック編

## 特殊攻撃有効活用法、詳細解説

今までの「バーチャロン」特集では、基本的な戦闘の流れを解説してきた。プレイヤー諸子もそろそろメインキャラを決定し、キャンセル行動もマスターして熱いバトルを繰り広げていることではな

いだろうか。今回の特集では、さらに突っ込んだ攻略をお届けしたい。特殊入力による秘奥義や、必殺のコンビネーション、また対戦向きのチョイテクなどを、できるだけ紹介していく。



●見切られると危険  
なS.  
L.  
C.ダイブ



て技もあるぞ  
高速特殊移動なん



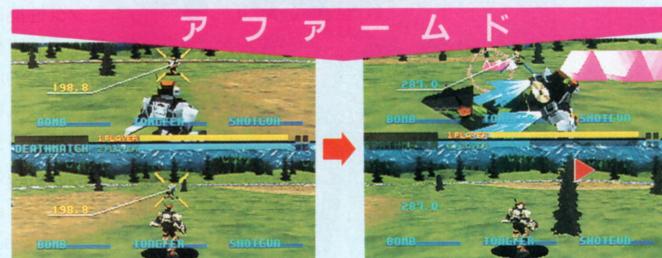
### ホバーショット《TEMJIN&APHARMD》

近接攻撃の踏み込み開始と同時にダッシュ攻撃を入力すると、どの方向にダッシュしても前ダッシュ時の攻撃になる、という隠された特性を活かしたのが、このホバーショットだ。強力な前ダッシュ攻撃を、弾数の増える横ダッシュから繰り出すのがもっとも有効で、テムジンやアファームドで、両手近接攻撃から使うのが一般的だ。特にテムジンは強力なスパイラルショットが4発出せるのが強い。ただ、近接攻撃のダブルロックオン間合いがアファームドに比べて短いため、わりと近距離戦での使用が主体となる。アファームドはロックオンさえしていればどこからでも踏み込むので、遠距離からの使用が可能だが、命中率が上がるだけで威力は大したことない。



●テムジンはダブルロックオン状態でないと使用不可能だ

●ただし、スパイラル×4はかなり強力。多用したい攻撃だ



●シングルロックオンでも踏み込むアファームド。射程距離は長い

●ちなみに横ダッシュボムも大爆発するようになる。この方が実用的？

### 使うならココ！



●相手の起き上がりに使う。相手は回避行動をとらないと、1発は食らってしまうことが多い



●逃げ回ってばかりのバウ使いなどに対して使うと少しは効果的かも。ただし威力は低い



### メガスピinnマー《DORKAS》

出し方がよくわからない人もいるようなので、改めて解説。コツとしては、右旋回ボタンを押した直後（同時ではダメ）にL+R、という感じが出しやすい。技がスタートしてから攻撃判定が出るまで少しかかるので、多少先読み的に使う。また、立ちファイアーアーボールからキャンセルしても出せる。



●画面のドルカスが旋回動作を開始したと同時にL+R同時押しだ



●攻撃判定が出るまで若干のタイムラグが存在する。過信しないように

### キャンセルで出す



●右ショットのファイアーボールを入力した瞬間に右旋回+L+R

相手のジャンプに  
対して使う



●ジャンプ制御力の低い敵や背後を狙う相手に対し…



●引きつけて出す。自動的にホーミングするぞ

接近戦で



●近接攻撃の連携として使うのもいい。推奨コンビネーションは、回り込みドリルバーン→ストライクハンマー→メガスピinnマーが超強力、かつカッコイイ!!





## ショルダー乱舞《BELGDOR&RAIDEN》

近接戦闘では貧弱そうなイメージを受ける重量級だが、実はショルダーアタックは、攻撃判定が出るのが最速。非常に使えるのだ。そこでフェイ-イエンの乱舞を応用し、ショルダーをガードでキャンセルし、ふたたびショルダー…と入力すると、隙のないコンビネーションになる。起き上がりに重ねて再びダウンを奪うことも可能。



○まずショルダーを出す。  
使用可能距離が短いので、  
チャンスは少ないが…



○攻撃判定が出た直後にガ  
ードでキャンセル。早めに  
ガード入力をするように



○すぐガード解除し再びシ  
ョルダー。勝手にガードキ  
ャンセル攻撃になることも



## グライディングラム《TEMJIN》

ホーミング性能がなく、めったに当たらない特殊技のグライディングラムだが、有効に使う応用テクニックもあるぞ。障害物に張り付いて出てこない（ジャンプ攻撃が効かない）相手に対して、障害物の反対側から近づき、すかさずラム発動。すると地形の上を越えて通常よりも高い軌道のラムになるのだが、なぜか地形に張り付いている敵にヒットするのだ。しかもヒット後はその場で着地するので、態勢を整えられるぞ。



○地形に沿って移動す  
る相手に有効だ

○一方的に当たるぞ。  
これは結構使えるぞ。こ

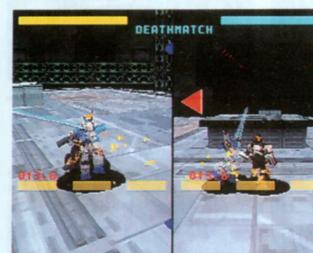


## サイドワインダー《TEMJIN》

テムジンのしゃがみビームソードには、ダブルロックオン状態を使うとしゃがみ姿勢のまま相手を追いかけて斬るモーションになる。その特性を利用して、近接戦で第1撃を相手がダッシュで回避したときに、キャンセルして追い打ちとして使用するのだ。近接戦での駆け引きには欠かせない、重要な技のひとつだ。



○相手が逃げたら、すかさずしゃが  
みソードでキャンセル。しっかりロ  
ックオンしている



○第1撃は回り込み。相手がダッ  
シューで回避してもロックオンしたま  
ま追いかける性質がある

○ものすごいサーチ力で追いかけて  
斬る。アームドのトンファーで  
も相手によっては当たることも

# バーチャロイド近接戦闘講座



『バーチャロン』の対戦の大いなる華は高速近接戦闘にある(断言)! ここからは初心者にも分かりやすいように、近接戦の醍醐味を紹介していく。

普通の人なら対戦中に偶然相手機と近付いたときにのみ、近接攻撃を出す程度だろうが、実はこの近接戦闘は非常に奥が深いのだ。出せば当たるというものではないし、ダッシュすればすべて回避できるというのもない。上級プレイヤー同士なら、お互い1歩も引かず、まったくダメージを受けずに斬り合いを続けることも可能なのだ。



●特に近接戦闘を得意とするのはアファームドやテムジンとされているが、実は腕さえあればどのキャラでも開ける

## 近接戦闘の基礎知識

近接戦はダッシュ攻撃が交錯した直後の偶然の产物か、あるいは機動力のあるマシンが強引に斬りに行くというケースから発生することが多い。まず近接戦闘という概念において、各バーチャロイドはどのようなスタンスを持っているのかを順位づけしてみよう。自ら持ち込む強引さではアファームド、重量級は待ち受け型だが、総合的な能力は高くなっている。

### 強引に接近戦に持ち込めるキャラ



**アファームド**



**テムジン**



**ハイパーII  
フェイ-イエン**

トンファー様々。ロックオンしてさえいれば、どこからでも近接戦闘に突入できるのが強み

アファームドほどではないが、ソードの可能性とボムの存在で、近接戦の能力が際立っている

ジャンプで接近し、背後に着地するのも容易なハイパー。フェイ-イエンも同様の戦法が可能



**ライデン**



**バルグドル**



**ヤガランデ**

ショルダー乱舞で弾き飛ばせ! だが真の怖さはいきなりのしゃがみレーザーにあるのだ

ショルダーアタックの威力はライデンより上。近接ナバームとの2択で、渋い闘いができる

実はショルダーアタックが強い。射程距離も長く乱舞も可能。10本のレーザーも驚異的存在だ

## 近接戦に持ち込む状況

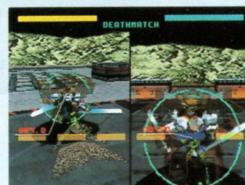
### 開幕時

#### 緊迫する駆け引き



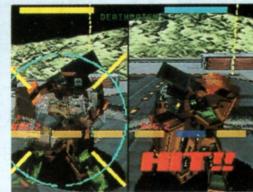
まず最初に近接戦を意識するのがラウンド開幕時。特にアファームドなどは全ステージでいきなり近接攻撃狙いが可能。対して相手はそれを読んで強力な攻撃でカウンター

を狙うか、あるいはダッシュで回避するかの決断を早速せまられる。テムジンも、1歩進めばソードが届く場合が多い。特に、ステージ5のグリーンヒルズは、全キャラ近接戦が可能な距離でのスタートだ。読みと経験が物を言う。



●格闘型のバーチャロイドは開幕から斬り合いに行く

●迎え撃ってガードキャンセル攻撃や回り込みも可能



●そんな場合には、冷静に回り込んで攻撃するのもいい



●ちょうど相手の背後に停止、という状況もあり得る



### ダッシュ攻撃

#### やる気にさせる一瞬

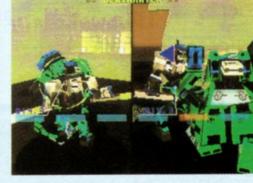


ダッシュ攻撃終了後は双方ロックオンしているケースが多く、うまくダッシュラインが交錯すると、お互い目の前で向き合うというケースもたまにある。このダブルロック

オンしている状態のときに近接戦は始まる。単純に殴りつけるもよし、冷静に回り込むよし。危ないかな? と感じたらすかさずジャンプキャンセルなど選択肢は多々ある。一瞬の隙にしゃがみ攻撃で意表を突くも高等戦術だ。



●ちょうど相手の背後に停止、という状況もあり得る



●時には無難に、前ダッシュショットにしておくのもいい

### ジャンプ着地

#### 誘惑の時



相手のジャンプ攻撃を見切ったとき、それは近接攻撃の大チャンスだ。ジャンプキャンセルは着地と一緒にガードすることができるのだが、ただのジャンプの後はガード不

可。攻撃した場合も同じだ。懐に入るように攻撃を回避し、ロックオンしつつ目の前にいく。そして着地と一緒に攻撃開始だ(テムジンなどは着地寸前から斬りに行ける)。ただしハイパーIIやバルバースバウなどは多少難しい。



●着地点で待ち、ジャンプキャンセルで向き合う



## 近接攻撃発生距離一覧表 有効射程を熟知して闘いに臨め!

VR	使用ボタン	武器名	使用可能距離	攻撃力	VR	使用ボタン	武器名	使用可能距離	攻撃力
テムジン	両	ビームソード	99.9m	B	ドルカス	右	ドリルパンチ	59.9m	C
	右	ソードアタック	49.9m	B		左	ストライクハンマー	29.9m	A
	左	ソードアタック	29.9m	A		右	ストライクグレネードガン	39.9m	B
フェイ -イエン	右	ブレード	44.9m	C	ベルグドル	左	ショルダーアタック	24.9m	A
	左	ブレード	64.9m	C		右	ビームクロー	44.9m	C
バイパーII	右	ビームサーベル	44.9m	C	バルーバス -ハウ	左	ファイアーフレイム	44.9m	C
	左	ビームサーベル	44.9m	C		右	ストライクバズーカランチャー	49.9m	C
アファームド	両	ビームトンファー	139.9m	AA	ライデン	左	ショルダーアタック	24.9m	B
	右	ストライクショットガン	54.9m	C		右	ストライクバズーカランチャー	29.9m	AA
	左	ストライクショットガン	14.9m	C	ヤガランテ	左	ショルダーアタック	39.9m	AAA

TEMJIN	<b>両 ビームソード</b>	<b>右 ソードアタック</b>	<b>左 ソードアタック</b>			<b>右 ドリルパンチ</b>	<b>左 ストライクハンマー</b>			
Fei -yuen	<b>右 ブレード</b>	<b>左 ブレード</b>					<b>右 ストライクグレネードガン</b>	<b>左 ショルダーアタック</b>		
VIPER II	<b>右 ビームサーベル</b>	<b>左 ビームサーベル</b>					<b>右 ビームクロー</b>	<b>左 ファイアーフレイム</b>		
APHARMO	<b>両 ビームトンファー</b>	<b>右 ストライク ショットガン</b>	<b>左 ストライク ショットガン</b>					<b>右 ストライクバズーカランチャー</b>	<b>左 ショルダーアタック</b>	

**TEMJIN**

**Fei-yuen**

**VIPER II**

**APHARMO**

**DORKAS**

**BELGDOR**

**BAL-BASBAW**

**RAIDEN**

**JAGUARANDI**

**右 ビームソード** **右 ソードアタック** **左 ソードアタック**

比較的出の早いソードアタックは、連続入力で低い態勢からの2段突きになる。ただし左のソードは射程が短いので注意

**右 ブレード** **左 ブレード**

左からの斬りは、右よりも予備動作が少なく速い  
ビームボーグンを変形させた振り下ろし斬り

**右 ビームサーベル** **左 ビームサーベル**

右から振り抜く。速さはないがリーケがある  
右手で逆斬り。右から連携で使うことが多い

**両 ビームトンファー** **右 ストライク  
ショットガン** **左 ストライク  
ショットガン**

トンファーよりもショットガンの方が振り下ろす速度が速い。連続入力で相手方向をサーチするので、使い勝手もなかなか

**右 ドリルパンチ** **左 ストライクハンマー**

異様に出が遅く、リーケもない。使うなら回り込みで

**右 ストライクグレネードガン** **左 ショルダーアタック**

威力は高い。回り込みから使うと超強力。

**右 ビームクロー** **左 ファイアーフレイム**

威力は低い反撃を受けるまで使わない

**右 ストライクバズーカランチャー** **左 ショルダーアタック**

威力自体は高いが、射程距離が短く、がままず使わない

**右 ストライクバズーカランチャー** **左 ショルダーアタック**

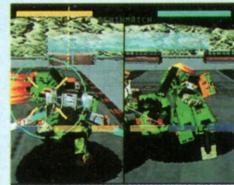
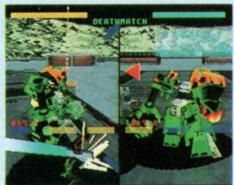
非常に使えるが、ベルグドルよりも威力は低い

## 基本は回り込み

近接攻撃は正面から仕掛けても必ず決まらない。ただのダッシュで簡単に回避されてしまううえ、ガードされるとキャンセル攻撃を食らう危険性もある。よって万全を期するなら、必ず回り込みから

## 正面から突っ込んでもダメ、相手の裏をかけ!

回り込みは同時に、相手の近接攻撃を避けれる効果もある



### 攻撃後の駆け引き

近接攻撃の第1撃は、言わば長き闘いの始まりである。簡単にヒットするのは初心者だけ。上達してくれればジャンプで容易に回避されてしまうだろう。その後の反撃も計算に入れて闘う必要がある。



第一撃からすでに、  
反撃されたときの一  
とを予測しておこう

### ●ヒットした場合

もし相手が攻撃による硬直状態、あるいは操作ミスをして回り込み攻撃を食らった場合、その後の相手の状態によって追い打ち攻撃を行うかどうかを判断することになる。



ダウンさせた場合  
は、再び起き上がり  
を回り込みで攻める

### ●ガードされた場合

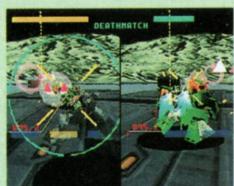
こちらの回り込みに対してジャンプキャンセルなどで着地ガードされた場合には、ガードアタックの危険を考慮する必要がある。こちらもすかさず戦法を変えなければならない。



ガードキャンセルでし  
ゃらもガードの用意だ  
がみ攻撃に移行する  
手もあるぞ

### ●回避行動を取られた場合

こちらの回り込み攻撃をダッシュで回避されても一応ロッフオンだけはしているので、相手の逃げた方向を見定めて、適切な方向に追い打ちダッシュ攻撃を仕掛けよう。



レーダーなど、武  
器によつてはその場  
での攻撃も有効だ

### 防御も重要な技術

近接戦闘は、自分から攻めるケースばかりではない。突然目の前に来られて斬りつけられることもある。その用心のために、ガードの練習はしておこう。ガード直後に近接攻撃を出せば通常よりも素早く攻撃が出来るため、反撃には最適。危険なときはジャンプ回避というのもいいが、これでは防戦一方になってしまう。ガードアタックの練習を欠かさないこと。



攻めるだけでは応用が利かない。  
ガードの使い方もいろいろだ

### ●近接攻撃をキャンセルする

前述の「乱舞」のように、近接攻撃をガード動作でキャンセルするのも近接戦では非常に重要な戦法。攻撃判定が発生した瞬間に、タイミングよくガードに移れば、相手のガードキャンセル攻撃を受ける心配はなくなるのだ。ガード態勢になつたらすぐにまたガードを解除し、再び近接攻撃を出す。慣れればかなりムダなく操作できるようになるだろう。この連携はどの機体でも可能なので、ぜひマスターして欲しい。ただしタイミングが悪いと、近接攻撃の途中で攻撃を受けてしまうこともあるので注意。回り込みから開始すると、より反撃は受けにくくなるだろう。



近接攻撃のキャンセ  
ルガードは、トンファ  
ーなどの両手攻撃でも  
可能。常にキャンセル  
の用意をして使おう

キャンセルダッシュ  
も有効。ダッシュをジ  
ャンプキャンセルして、  
相手の背後をとり、再  
び近接攻撃を仕掛ける

### ●ガードキャンセル攻撃を駆使する

上級者同士の近接戦闘となると、回り込み攻撃とガードキャンセル攻撃の応酬になるのは必至。回り込み攻撃は見てからでもジャンプ回避が可能なので、必然的に決め手は出る速い近接攻撃や、ガードキャンセル攻撃となってくる。近接攻撃の1発目が入つたら、連続入力による2発目を出してからガードでキャンセルしよう。また、このレベルの闘いでは相手のガードキャンセル攻撃に対してのガードキャンセル攻撃、などという早業もごく当たり前のテクニックになってくる。ここまでやるには前述の乱舞の入力法をマスターしておかないとまずできないので、念のため。



近接攻撃を入力後は、  
必ずガードキャンセル  
で守りを固めておくこ  
と。これは保険の意味  
もあるので重要だ

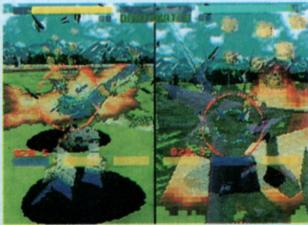
## 電脳戦機バーチャロン

●高速戦闘を制した瞬間には、何とも言えない満足感がある！

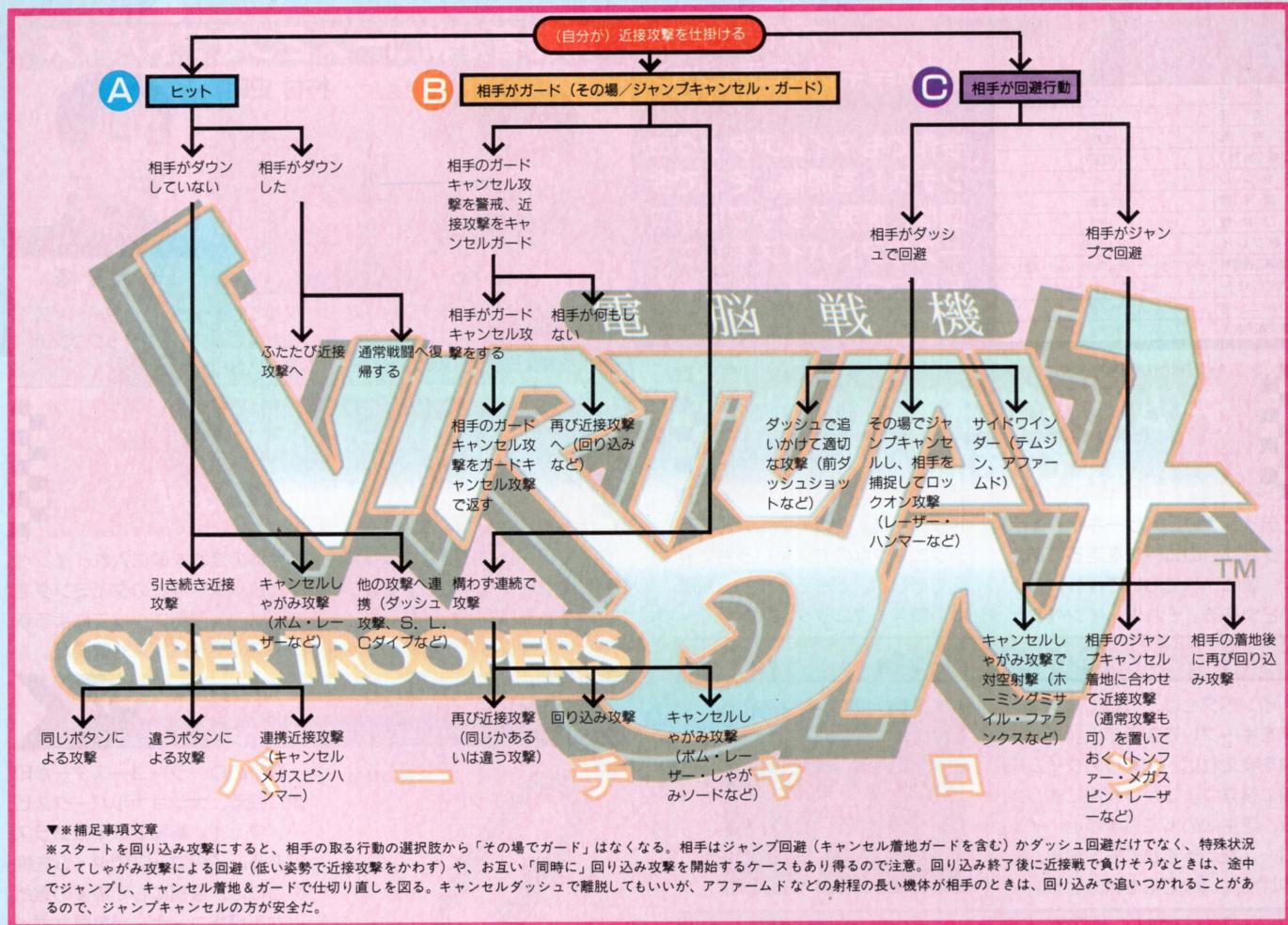
### 高速近接戦闘の流れ

近接戦闘開始からの闘いの流れは各人の行動の選択肢により、かなり多岐にわたる。プレイヤーはその状況に応じて、瞬時に適切な判断をし、対処していかなければならぬ。そこで、考えられる限りの状況を想定した近接戦フロー

チャートを作成してみた。正面から近接攻撃をスタートとしているが、もちろん取るべき行動は下の表通りでなければならない、ということではないが、自分の戦闘スタイルの参考になるはずだ。ぜひとも活用してもらいたい。



●近接戦闘では、さまざまな特殊な状況が発生することも多い



### A例 ~EXAMPLE

#### キャンセルしゃがみ攻撃



●近接攻撃後に相手が立っていたら、追いつきでしゃがみボムなども有効だ

#### 1発目が外れたとき



●もし1発目が外れた場合も、2発目が自動的に相手方向をサーチして攻撃する

### B例 ~EXAMPLE

#### 連携攻撃



●ガードされたら、落ち置いて今度は回り込みへ

### C例 ~EXAMPLE

#### 着地を狙う



●逃げた相手をロックオンし、強力な武器で追撃する  
●相手のジャンプキャンセル着地の瞬間に狙う

タイムアタックコンテスト開催!

31/40

各サーキットを分析し、記録に迫る!

# DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

デイトナUSA  
サーキットエディション

発売日	1月24日
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	5800円
ジャンル	レース
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	レジゲコトローラー、モーム マイコトローラー、接続ケーブル バックアップモリー コンティニュー等
バージョン	64・ブリデータ コンティニュー
現在の開発状況	100%

今作でもタイムアタックコンテストを開催。そこで今回は、開発スタッフに新コースのアドバイスをもらいつつ、ポイント攻略をしていく。

## タイムアタックに挑戦するために覚えておきたい心得

『デイトナUSAサーキットエディション』のコースを走るにあたり、頭にいれておいてほしいことが2つある。それは、インベタと

### インベタの重要性

インベタとは、つねにインコースをキープして走ること。インベタを覚えれば、かなりのタイム短縮に役立つ。しかし壁をこすったり、芝生にのってしまうと、インコースを走っていても、タイムを伸ばせないので気を付けよう。

### ドリフトのタイミングを身につける

今作のドリフトは、前作のドリフトよりも、若干滑りやすくなっている。まずは、どのくらいの速度でドリフトができるかを把握しよう。そして、自分が走っている

ドリフトだ。各コースに共通するテクニックなので、早いうちに覚えてほしい。どちらもタイム短縮に必要なテクニックなのだ。



○つねにラインのイン側を走行することが重要

速度から、どのくらいスピードを落としてからハンドルを切るかを覚えることが必要である。車によっては、ドリフトのタイミングが異なってくるので注意してほしい。



○ハンドルを切りすぎてもダメ。慎重に行うこと

○コーナーを最速で抜け  
るにはやはりドリフトだ

開発者が新コース2つをアドバイス

デザイナー 杣村 史朗



ソフト課長 服部 隆一



企画 大橋 修

タイムアタックコンテストに向けて、2つの新コースのポイントを、開発スタッフ3人にアドバイスしてもらった。このアドバイスを参考に、タイムアタックコンテストに臨んでほしい。

## 5つのサーキットを熟知してタイムの短縮に臨め!!

タイムアタックに役立つように、今回は全サーキットの紹介をしつつ、注意しなければいけないポイントをチェックしていくぞ。コース全体の流れを頭に入れ、インベタ、ドリフトなどのタイミングを覚えよう。開発スタッフによる新コースのアドバイスも重要なぞ。

ス全体の流れを頭に入れ、インベタ、ドリフトなどのタイミングを覚えよう。開発スタッフによる新コースのアドバイスも重要なぞ。

### National Park Speedway

ナショナルパークスピードウェイ



背景のローラーコースターが印象に残る、ナショナルパークスピードウェイ。難易度は中級クラスである。このコースでタイムを縮めるには、最初にして最後の難所となる最終コーナーが重要なポイントだ。最終コーナー以外は、アクセル全開で走行できるぞ。ちなみに、ローラーコースターを注意して見ていると、2台のマシンが動いていることに気付くぞ。

### Point① S字コーナー 細かいカーブを直線的に

このS字コーナーは、道に沿って走るよりも、中央を直線的に走行しよう。両サイドが壁になっているので、ぶつからないように注意。ドリフトはこのコーナーには不要だ。

○最初のコーナーを、少し手前からなる間に進入すると成功しやすいぞ

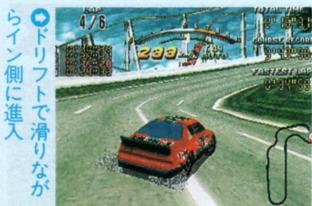


## Point②最終コーナー 要アウトインアウト

最大の難所となる最終コーナーは、両サイドに芝が広がっているために、あまり派手なクラッシュ



●コーナーに差しかかる手前のストレートから減速をしないとダメだ



### 最大の難所は最終コーナー

このコースは、結構ポイントがしばられていきます。車により変わりますが、最初に2つ続いているコーナーを、どのラインで走行するかに



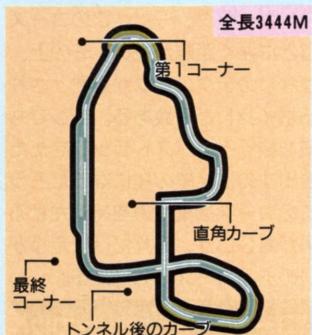
の心配はない。しかし芝があるからといって、気を抜いてはいけない。一度芝に乗り上げてしまうと、しばらくそのまま滑ってしまい、なかなか抜けられなくなってしまうのだ。そうならないためには、コーナーのかなり手前から減速を始め、アウト側から思いきりハンドルを切ってドリフトを開始する。最終的にアウトいっぱいに膨らんで、次のコーナーに移るのが理想の形だ。



よってタイムが全然違ってきます。最終コーナーでは、手前の直線が減速できるギリギリの距離ですね。ここでの減速で、コーナーを曲がれるか曲がりきれないかが決まります。その後はアウトインアウトでコーナーを通過するとよいでしょう。

## DESERT CITY

デサートシティ



## Point①第1コーナー 早めにドリフトをしかける

この第1コーナーは、全体の中でも難易度が高い。緩やかなカーブのすぐあとにくる急なカーブは、少しでもドリフトのタイミングが遅れると、正面の岩壁に激突してしまう。初めのカーブに進入したら、すぐにドリフトを開始しよう。長いドリフトの後は、アウト側から次のコーナーへ突入だ。

©SEGA



## Point②直角カーブ できるだけ減速を押さえて

すべてのコーナーの中で、もっと鋭く、短いのがこの直角カーブだ。コーナーに差しかかる手前



●思いきり真横に滑っていく感じで、イン側の壁ストレスを通過しよう

からアウト側にギリギリまで詰め寄り、コーナーの直前で減速してドリフトを開始する。そして、イン側の壁のストレスのところを、滑りながら通過していく。しかしテクニックは、一步間違えばイン側の壁に激突して、後ろを向き、逆走の形になってしまう。立て直すのにかなりの時間を費やしてしまうので、特に気をつけて攻めていく。集中力がかなり必要とされるぞ。

## Point③トンネル後のカーブ ダートに乗らないように

中盤のチェックポイントであるトンネルを通過後、左折する急カーブが2つ連続して続く。1つ目は両サイドがダートの短いカーブなので、比較的簡単に通り抜けられるだろう。2つ目は距離が長く、1つ目のカーブに比べると、急なコーナーになっている。つまり両方とも同じタイミングでドリフトしてしまうと、2つ目のコーナーではダートに乗り壁に衝突してしまうので注意してほしい。



●最初の左折は難しくないので、次にくるカーブのラインをここでとる



●この後すぐに道が狭くなってくるので、イン側をキープしよう

## Point④最終コーナー 両側の壁に注意

最終コーナーは、トンネルを抜けるとすぐに右折になる。このコーナーはイン側から進入して、壁ぎわに沿ってドリフトしていくのがよい。道幅が狭く、両サイドの岩壁にぶつかりやすくなっているので、最初は減速して、確実にコーナーから脱出するテクニックを身に付けよう。

### 全サーキットの中で最大の難度

このコースは、かなり気合を入れて臨まないと集中力が持たないはずです。コーナーの数が多く、ブレーキを踏む回数も多いので、まずはミスを少なくするように心



●先が見にくいで要注意だ

掛けてください。各コーナーをドリフトで通り抜けるタイミングを覚えれば、少しずつタイムが縮みます。ここは加速力重視の車のほうが、高タイマが狙えるでしょう。



## Three Seven Speedway

スリーセブンスピードウェイ

全長1560M



ピリヤード  
クラッシュ

スリーセブンスピードウェイは、長い直線と3つのカーブで構成されている。完全な高速サーキットのため、一瞬のライン取りのミスがタイムロスにつながってしまう。全体がほぼアクセル全開で走行できるが、注意すべき点としてはつねにラインのイン側を走行する必要があることだ。ピリヤードクラッシュは、ドリフトで確実に抜けていこう。

### Point ピリヤードクラッシュ

### 唯一の減速ポイント

最終コーナーであるピリヤードクラッシュは、ドリフトでクリア。慣れない間は、減速して確実に走ろう。ポイントとしては、コースの右側に寄りつつコーナーに進入。男の顔の看板のあたりでタイミングを合わせてブレーキを使い、速度の調節をしてドリフトをしながらコーナーを抜けていこう。

#### ピット抜けはダメ

今回の「サーキットエディション」は、前作で可能だったピットレーンストレートの右側を、ギリギリで走行して抜けるショートカットができなくなっている。



●曲がりきれる時の速度を覚えろ

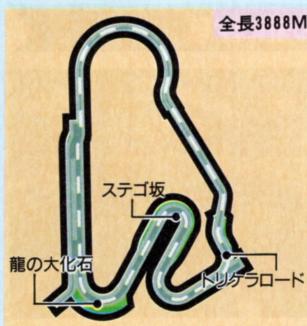


●マックスならショートカットが可能だ

## DAINOSAUR CANYON

ダイナソーキャニオン

全長3888M



龍の大化石

ステゴ坂

トリケラロード

このコースは、前半がやさしい分、後半がきつい。特に後半の連続カーブは最大の難所となるだろう。ここでは最小限の減速で曲がることを覚えて、アクセル全開で走っていこう。慣れるまでは、なるべくアウトからインに入っていくような走りを心掛けよう。減速のしかたとしては、少し強めにブレーキを踏むとよい。そうすれば、クラッシュの心配はまずない。

### Point①ステゴ坂

### じつはドリフトしないほうが…

じつはこのカーブは、ドリフトをしないほうが早く抜けることができる。路面を目一杯に使ってグリップ走行すれば、その道幅と距離ギリギリで曲がることができる。



●十分減速しないと曲がりきれないと曲がりきれないぞ

## Point②トリケラロード ノーブレーキで通過

後半部分の最初の難所となるのが、このトリケラロードだ。慣れない間は、しっかりと減速して通り抜けよう。最初の右カーブは最高近くで曲がるようにして、次の左カーブは直線的に抜ける。左カーブクリア後は、アウト側に寄っておこう。そうすれば次のカーブは、若干のブレーキングで曲がりきれるはず。最後のカーブは、2つ目の看板でブレーキングすれば、曲がりきることができるぞ。



●ドリフトは小さく行うこと

●なるべく直線的

## Point③龍の大化石 ドリフトで確実に

クラッシュの名所である最終コーナー。確実にドリフトで抜けることができれば、かなりタイムを短縮できるだろう。まずは、基本通りにアウトから進入。左側の岩壁の切れ目、または芝が目の前にきたら、ブレーキングをしてドリフトの開始だ。長めにドリフトをしつつ、最後にインをついて抜けしていくように心掛けよう。

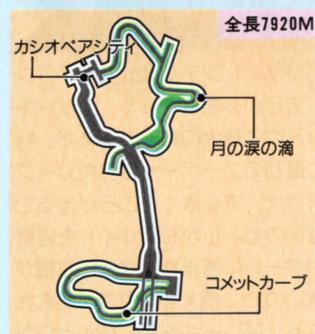


●アウトインアウトで道幅をフルに使い、ドリフトで確実に抜けよう

## SEA SIDE STREET GALAXY

シーサイドストリートギャラクシー

全長7920M



カシオペアシティ

月の涙の滝

コメットカーブ

集中力が要求されるテクニカルコースが、このシーサイドストリートギャラクシーだ。このコースはとにかく距離が長い。その上、かなりのテクニックが必要とされるポイントが多数ある。少しでも気を抜くと、ベストラップをたたき出すのは至難の技になるだろう。このコースは集中力を持続させるのが難しいが、それだけに走りがないのあるコースともいえる。

### Point①カシオペアシティ

### 細かいコーナーをショートカット

細かいコーナーで構成されているカシオペアシティ。ここでは最初のカーブの入口で曲がらず、縁石を乗り越えて直線的に進むショ



●ここで縁石を乗り越えショートカットする

ートカットが有効だ。次のコーナーが見えてきたら、もう一度縁石を乗り越え、ドリフトしながらコーナーに進入しよう。



●ドリフトをしながら元のコースにもどるのだ

## ディトナUSA サーキットエディション

### Point②月の涙の滴 ドリフトでクリア

月の涙の滴は、ブレーキングとドリフトを駆使しなければ、曲がりきれないきついコーナーだ。ここは思いきりアウト側に寄って、コーナーの直前でブレーキング。ブレーキングのタイミングは、右



### Point③コメットカーブ 減速ポイントを知る

上級コース最後の難所となるのが、このコメットカーブだ。コメットカーブは全サーキットの中でも最大の難所である。ここではかなりの減速が必要となる。コーナー前では右側に寄っておき、カーブを知らせる赤い看板でブレーキングしてからドリフトを開始する。3つある看板の2つ目あたりでブレーキングして、ハンドルを左に切りつつドリフトさせよう。その後のコーナーの抜け方は、アクセルを踏んだまま走って、立て直すのがベストだ。

側にみえる看板で取れ。最後の看板の前で、再度ブレーキングしてドリフトを開始しよう。



○芝生の上にタイヤを乗せないよう、アウトからドリフトの準備をする



### タイムアタックコンテスト開催

いよいよ「ディトナUSA サーキットエディション」が発売! 今回もタイムアタックコンテストを開催する。コンテストの内容は、タイムアタックモードの5コースから選択自由。使用車種は初期設定の8台から選択してくれ。応募の締め切りは3月31日(当日消印有効)だ。時間に余裕があるので、自分が納得できる、最高のタイムを出して応募しよう。

今回も前作のコンテストと同様に、豪華な景品を用意する予定だ。1人で何度も応募してもよいので、ラップタイムを更新したら、そく自慢のラップタイムで応募してほしい。ちなみに右で紹介している応募条件の基準タイムは、マニュアルのホーネットを使用してのタイムだ。このタイムを、応募の際の参考と考えてくれ。コンテストの応募は、ビデオテープでの録画のみを受け付ける。録画

の際は、自分の走行を、後方視点のリプレイモードで収録してほしい。そしてビデオテープの表面に、コース名、タイムと氏名を明記した紙を貼付のうえ、別紙に、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、応募するコースを記入して、右下のあて先に送ってほしい。期間中は隨時タイムを中間報告していくぞ。最後に、各コースのホーネット(AT)での開発者のラップを紹介するので、参考にしてほしい。

1. スリーセブンスピードウェイ  
8周: 17"82
2. ダイナソーキャニオン  
4周: 44"93
3. シーサイドストリートギャラクシー  
2周: 1'40"07
4. ナショナルパークスピードウェイ  
6周: 34"00
5. デザートシティ  
4周: 45"91

### 今回も用意されている隠しモードを公開

前作の「ディトナUSA」に引き続き、今回の「サーキットエディション」にも隠しモードがいくつか用意されているぞ。現在判明している隠しモードは2つ。どこでも走行可能な万能マシンの「ディトナUMA」の登場と、コース

がそっくりそのまま反対になってしまう「ミラーモード」がそれだ。まだ隠しモードの出しがなどは不明だが、この他にもたくさん用意されているらしい。判明しだい、どんどん公開していくぞ。楽しみに待っていてほしい。

### ふたたびディトナUMA登場!

またまた「ディトナUMA」の登場だ。しかも今回の「ディトナUMA2」は、子馬ではなく、白く輝く白馬なのだ。「ディトナUMA」の性能はホーネットとあまり変わらないが、「ディトナUMA2」はすべての能力が最高値というスーパーマシン(?)なのだ。



○この馬の性能はすべてに  
おいて最高なのだ

### ミラーモードも健在!

コースの左右がすべて逆になってしまう「ミラーモード」は、今作でも健在だ。この「サーキットエディション」には5つのコースが用意されている。「ミラーモード」を使えば、また違った感覚で、



○右曲がりになるのだ  
●初級コースはすべて

5つのコースを楽しむことができるぞ。逆走などもできるので、遊びごたえがあるのだ。



○上級コースですべて反対になる  
と頭の中がゴチャゴチャになるぞ

### 応募条件

#### コース

- |                     | コンテスト基準タイム |
|---------------------|------------|
| 1. スリーセブンスピードウェイ    | 17"80      |
| 2. ダイナソーキャニオン       | 45"00      |
| 3. シーサイドストリートギャラクシー | 1'40"00    |
| 4. ナショナルパークスピードウェイ  | 34"00      |
| 5. デザートシティ          | 45"90      |

#### ルール

- ・カーセレクト自由(初期設定の8台のみ)
- ・オートマチック・マニュアルは選択自由
- ・ラップ数は各コースの初期設定されたもののみ

#### ●プレゼント内容

それぞれのコース最終ランキング1位~3位に豪華景品を用意  
1位 ディトナオリジナルキャップ+セガサターンモード  
2位 ディトナオリジナルレースアンブレラ+対戦ケーブル  
3位 ディトナ特製Tシャツ+ステッカー

〒105 東京都港区東新橋1-1-16

徳間書店インターメディア サターンファン編集部  
「ディトナUSA タイムアタックコンテスト」係

あ  
て  
先

なんでもあり! の異色アクション  
ST-Vを経てサターンに登場!

DEKA

# ダイナマイト刑事

'96年夏に業務用に登場し、その豊富なアクションや分かりやすい操作系が好評を博した『ダイナマイト刑事』。サターンと互換性のあるST-Vで制作されたこの作品が、いよいよ家庭で楽しめるのだ。

## 格闘術を極めた2人の刑事がテロリストどもを打ち倒す!

1人(2人)対多数という図式で闘う乱戦型格闘アクション『ダイナマイト刑事』。基本操作系は、方向ボタンの他にパンチ、キック、ジャンプの3ボタンという構成。これらのボタンの組み合わせで、簡単に豪快な技の数々を出せる点がこの作品の魅力だ。また、登場

するキャラはすべてポリゴンで表現されており、繰り出す技のモーションもリアル度アップ。ハデな効果を持つ武器も豊富にあり、大勢で迫り来るテロリストをなぎ倒す爽快感を十分に味わうことができる作品になっているぞ。



とにかく主人公、敵とともにアクションが豊富。投げる、蹴る、撃つなどの、行動可能なアクションをすべて覚えるだけでも、かなりの時間を要するかも?



## おまけゲーム『ディープスキヤン』もプレイせよ!

サターン版独自要素として入っているゲーム『ディープスキヤン』は、セガが80年に発売した業務用作品を復刻したもの。しかもこのゲームで高得点を取ると、『ダイナマイト刑事』のクレジットが増え

沈して、ゲーム終了



るというオマケ付き。どうしても本編がクリアできない人は、『ディープ』を何度もプレイし、クリジットを99まで増やしてしまう!

増えている!



タイトル画面に戻るとこの通り増えます

## 占拠されたビルを舞台に展開するストーリー

市街にそびえる「エターナルタワー」では、政界、財界などのVIPを集め、パーティが行われていた。だが、開催間もないパーティ会場を、突如として謎のテロリストが占拠した。そのとき、偶然

テロリストの首領  
**ウルフ=ホンゴウ**

○本名は不明。表の顔は警備会社の取締役だが、その正体は影狼(カゲロウ)。流暗殺術の達人である

ビル上空をヘリで遊覧していたブルーたちは、急遽屋上へ直行。人質のVIPを助けるべく、内部に進入することになる。



○人質の居場所も分からぬまま、広大なビルをさまよう



## テロリストに立ち向かう

「彼が通った後はベンベン草も生えない」と言われるほど荒っぽい捜査を信条とする中年警部補。今までに出した物的損害は約140億ドルと、国家予算を左右するほどの規模。現在、妻・パバラ、長女・キャンディとは別居中。

○ブルーのオリジナル技、ダブル回転とかかと落とし。強力なジャンプ攻撃だ





発売日	1月24日	□ 口枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 3つのシーンの融合により 息つく間もないゲーム展開を演出

このゲームでは、メインの格闘シーンが終了後、特定の場所でさまざまなイベントが挿入される。

ここでは、通常の戦闘シーンを含め、ゲーム中に起こるイベントを個々に解説していく。

### 通常シーン

### 奥行きのあるフィールドで戦う

ゲームの大半はこのシーンで戦闘することになる。出現する敵を全員倒せば、次の舞台へ移動できるぞ。



○純粋にアクションの腕が問われるシーン。  
奥行きを利用するのか勝利への道だ

## 2人の精銳SWAT隊員

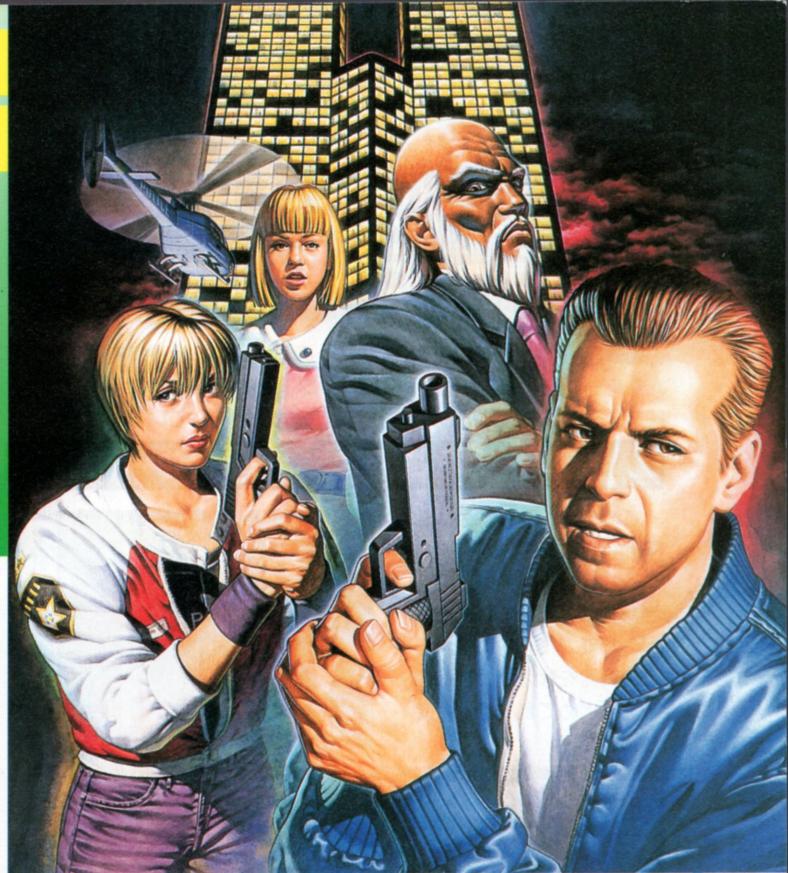
警察学校を首席で卒業したエリート中のエリート。今回、23歳の若さでSWATの隊長に就任した。品のない人間が嫌いなようで、そのため(?) 獣のような日警部補は少々苦手としているらしい。



シンディ=ホリデイ



○ドリル状に回転し、急降下するスクリュー・キックはシンディ独自の技



### イベントシーン 一瞬の判断力が問われる

戦闘が終わり、場所を移動する際に起こるイベント。移動中に表示されるメッセージに従い、タイミングよくボタン(方向キー)を押す。指示通りに操作できれば、無駄な戦闘を避けて、次のシーン



○画面中央に指示がでたら、即座に対応しているボタンを押せ!



○敵を一撃で倒し、次のシーンへ



○なしくずしに戦闘に突入してしまう

### 中間デモ

### オールポリゴンによる寸劇

テロリスト側の状況を、逐次知ることができるイベントが中間デモだ。ポリゴンによって形成されたキャラクターが、表情豊かな演技を繰り広げるぞ。



○セリフはすべて英語の音声出力。字幕もついており、洋画を観ているような気分が味わえるのだ

DRT! 43

SEGA POWER

まだ寝たのか! ええいもういい!  
ボリスが床に突っかづき、ドレーベル!!

# 戦いもいよいよ大詰め ステージ5のすべてを公開

過去2回にわたって紹介してきたステージ紹介も、今回ついに最終ステージに突入。このステージ

## 群がるザコをロケットランチャーで一掃だ

このステージの初めは廊下から。敵の1人が持つロケットランチャーは、己発当たれば昇天してしまうほどの超威力だ。逆に敵からこの武器を奪えば、複数の敵をまとめて倒すことができるのだ。



の最後にある社長室では、テロリストの首領、ウルフ=ホンゴウとの対決が待っているのだ。

## イベントシーンを交えながら廊下を疾走

廊下の敵をすべて始末したら、社長室めがけて一直線に突っ走るデモが始まる。走っている途中は



●一回目は今までのイベントシーンと同様

イベントシーンが連続して訪れるので、画面の表示に従って、正確にボタンを押す必要があるぞ。最後は、社長室前にいる3人のザコに体当たりを食らわせてやろう。成功すれば次の戦いが楽になるぞ。



●奇襲が決まり、体力を大幅に奪うことごとに成功。銃も落としたぞ

## 刑事たちが繰り出す技&コマンドを大公開！

適当なボタンの連打でも、ある程度の技が出せるという点がこの作品の魅力。だがコマンドを知り、

## 打撃技　連続技で大ダメージを狙え

前進しながら攻撃する性質を持つ打撃技は、相手との距離を詰めるのに便利。4～5段の連続技はダメージも大きく、最後まで役に立つと言えるだろう。また、相手に撲まれたり、集中攻撃を受けていたときには、スピニングアタックで確実にピンチを脱出しよう。



●パンチ4発の後、飛び後ろ回し蹴りでフィニッシュ。華麗な5段攻撃



●ダウン中の敵、伏せている敵は、ジャンプ攻撃のニードロップで上から踏んづけることができる

自由自在に技を出せればブルー／シンディの攻略にも幅が出るはず。そこで技コマンド表を掲載だ。

まずは「つかむ」



●ブルドッキングヘッドロック

によって、威力重視にするか、周囲の敵を巻き込む投げにするか、その時に応じた技を出す必要が生じてくるのだ。



●空中高々放り投げた後は



●ジャンピングパイルドライバー

●首の関節をきめた状態で全体重をかけて落下する。首が折れたか？



●パンチとキックでは、逮捕の動作も違ってくる

●拳銃を装備した状態で相手をつかみ、パンチ又はキックボタンを連打すると、「逮捕」ができる。成功すれば、敵の体を連打するごとに倒すことができるのだ

逮捕は超重要！

## 社長室前に待ち構える中ボス

直前のイベントシーンで体当たりが成功していれば、ザコの体力が減っているので楽に倒せる。その後に出現する中ボスは、そのタフさもさることながら、時折繰り出す手榴弾攻撃が相当やっかいだ。



○○ザコが銃器をたくさん落とすので拾つておこう



○○手榴弾は何かに接触すると爆発する。意外と避けにくいので注意!



## 武器攻撃——お笑い系もあるぞ

足元に落ちているアイテムを拾って使うのも有効な手のひとつだ。拾った武器は、ボタン操作次第で意外な攻撃を出せることもある。例えばライフルを拾っても、弾を撃たずに銃身で殴るという芸当ができるのだ。また、アイテムの中にはコショウや棒タ



鉄パイプを使った攻撃



○○Pボタンは思い切り振り回し、Kボタンは両手で叩きつけるぞ



コショウ

○○顔にかかる間くしゃみが止まらない

○○ボタン



○○一番多く登場し、そして一番つかえる武器が銃器類。遠くから攻撃できるうえに威力も高く、一石二鳥だ



マシンガン

MACHINEGUN

## 社長室に居座るボスと最後の対決!

圧倒的勢力でビルを占拠したテロリストも、残るはボスのウルフ=ホンゴウただひとりとなった。



後5分でここは爆破される。



○○最後の悪あがきか、自らが立ちちはだかる

だがまあとのケリはワシがつける。

ホンゴウは、このビルを5分後に爆破すると告げながらも、自身の格闘家としてのプライドに賭けて、主人公との1(2)対1で決着を付けることを決意する。



○○主人公を押しつぶそうと、奥の壁が高速で接近してくるぞ

## 攻撃コマンド一覧表

属性	技名	コマンド
通常攻撃	ストレート	P P P
	回転かかと落とし	P P P K
	跳び後ろ回し蹴り	P P P P P K
	ダッシュアップ	P 押し続けた後離す
	後ろ回し蹴り	K K K
	ボディパンチ、パワーパンチ(シンディ)	K K P
	サマーソルトキック	K 押し続けた後離す
	アッパー	方向キー↑ or ↓ + P P P
	足払い	↑ or ↓ + P P K
	ニーキック	↑ or ↓ + P P P K
	前蹴り	↑ or ↓ + K K K
	両拳振り上げ	↑ or ↓ + K K P
	ジャンプアッパー	J + P
	ジャンピングダブルバックキック	↔ or → + J + K
	殴り降ろし	ジャンプ中 P
投げ技	両拳降ろし	ジャンプ中 P 押しつぱなし
	斜めキック	ジャンプ中 K
	ダブル回転かかと落とし、スクリューキック(シンディ)	ジャンプ中 K 押しつぱなし
	エルボードロップ	ジャンプ中 ↓ + P
	ニードロップ	ジャンプ中 ↓ + K
	スビニングアタック	P + K + J
	ジャイアントスイング	P K P or P P K P P or P P K K P
	ジャーマンスープレックス	P K K K or P P K K K
	ブルドッキングヘッドロック	K P K or K K P K or K K K P P K
	ジャンピングバイルドライバー	K P P P P or P K K P P P P
緊急回避	フランケンシュタイナー	J の後 P
	バ投げ	J の後 K
	合気投げ	プレイヤーの背中方向 + P
	膝車	プレイヤーの背中方向 + K
	※記事中の表記で、Pはパンチボタン、Kはキックボタン、Jはジャンプボタン。 ↑、→などは、その方向へレバーを入れることを意味します。	

# SEGA POWER-UP REPORT!! 8

# Digital Dance MIX

デジタルダンスマックス～安室奈美恵

発売日	発売中(1月10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(AM2研)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	2800円(デジキューブ販売)	バックアップメモリー	なし
ジャンル	エンターテインメント	コンピュータゲーム	なし
対象年齢	全年龄	現在の開発状況	100%

ポリゴンゲームの大御所、AM2研の新作『デジタルダンスマックス～安室奈美恵』がついに発売。このソフトで安室奈美恵の歌とダンスを満喫しよう。



安室の激しいダンスが  
覚えられる!!

## 歌・ダンス・ミニゲームで安室に会える！

本作は、音楽業界とゲーム業界が合体してきたソフト。ハイクオリティな音質はいうまでもなく、安室奈美恵のすべてがムービー＆ポリゴンで表現されているのだ。「YOU'RE MY SUNSHINE」と「CHASE THE CHANCE」の2曲が2バージョン、計4曲入っているぞ。



●オープニングは、実写ムービーの安室奈美恵を見ることができるのだ

### Digital Danceモードでダンスを研究！

安室奈美恵の歌とダンスを観賞するモード。音楽CDと異なる点は、歌に合わせて踊る安室が見られるところ。視点の切り替えや停止、巻き戻し、再生が自由にできるので、安室のダンスを覚えるには最適のモードだ。

### コスチュームは全6種

Digital Dance モードやSing itモードで踊る、ポリゴンで表現された安室奈美恵を全6種のコスチュームから選択できる。



●視点を自由に変えることができるのだ。ズームアップも可能

### カラオケで歌を覚えよう！

Sing itモードは、安室と一緒に歌が歌えるのだ。自由に停止や再生、巻き戻しもできるので、気になる部分は何度も練習しよう。画面では、安室がコーラスとダンスを披露してくれるぞ。



●カラオケボックスでデビューするため練習しよう

### ステージは全部で5つ

『デジタルダンスマックス』で安室奈美恵が踊るステージは、全部で5種類あるのだ。どのステージも個性的。全体が真っ白のステージは、安室のダンスが見やすいので、ダンスの研究には最適だぞ。



### プロフィール＆ミニゲームも充実！

Presentsモードには、安室奈美恵のプロフィールとミニゲームがある。ミニゲームは全部で4種類。どれも結構ハマるぞ。



●キッズ 安室もなかなかかわいいのだ



●音符にあわせてボタンをたたくゲーム。反射神経が重要だ。ムで迷路をクリアしよう

●発売済みの全CDも紹介している

### コンビニでしか買えない

『デジタルダンスマックス～安室奈美恵～』はコンビニでしか買えない。これは、デジキューブ販売のためなのだ。デジキューブ販売

のソフトは、大手コンビニのセブンイレブン、ファミリーマート、サークルK、サンクス、四国スペーーそれぞれのチェーン店(一部取り扱いのない店有り)でしか購入できない。



語れない想い、ください…。



ドキドキ交換日記シミュレーション

恋  
れ  
る  
君  
を  
伝  
え  
て

.....君を伝えて.....  
[emu]

CAST

坂本真綾  
(武藏野香)

佐藤多美  
(神谷高美)

宮川美保  
(羽田みゆき)

山口由里子  
(赤坂真弓)

好評発売中

¥5,800(税別)

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

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

ソフトの内容、価格は予告なく変更することがあります。

本ソフトを当社に無断で複製すること、および賞賛(レンタル)、  
中古品販売(疑似レンタル)については、これを一切許可しておりません。

©1996 NEXUS INTERACT ©1996 DaZZ

(株)ネクサスインターラクト ゲーム開発スタッフ募集中

(企画、プログラマー、CGデザイナー、サウンドクリエイター、経理・総務)

Nexus  
Interact

株式会社ネクサスインターラクト  
〒106 東京都港区六本木7-18-23 DKビル4F  
TEL.03-5474-3584



コンパイル  
URL:HTTP://www.compile.co.jp/



© COMPILE 1997



セガサターン  
Sega Saturn



いち！ にこ！ ぶよ！

がぶがぶシリーズ最新作、早くもセガサターンで登場！



セガサターン カバーペーパー  
購入特典 アンケートに答えてくれた方の中から抽選で毎月10名様にプレゼント!!(5月末日まで)  
がぶがぶ シール ぶよウオッチ

セガサターン専用の周辺機器「ワードウアード」  
は株会社セガ エンタープライゼスの登録商標です。  
セガサターン専用の周辺機器「ワードウアード」  
は株会社セガ エンタープライゼスの登録商標です。

**97年2月14日発売・希望小売価格4,800円(税別)**

〒732 広島市南区荒崎町1-7 アスティ第一生命ビルディング  
PHONE: 082-263-6185(ユーザーデレפון)

ぶよぶよは、(株)コンノワールの登録商標です。

株式会社 コンノワール



●エイズを知る  
●エイズを防ぐ  
●エイズと向き合う



'97年1月下旬  
発売予定  
5,800円(税別)



# 暴かれる異星人との闘争の証

エイリアン



**Williams**    
Williams Entertainment Inc.

Area51® ©1995 Atari Games Corporation. All Rights Reserved. Developed by Mesa Logic, Inc. Converted by Tantalus and Perfect Entertainment Ltd. Distributed by GAMEBANK CORP., under sublicense from GT Interactive Software Corp., under license from Atari Games Corporation. Area51 is a registered trademark of Atari Games Corporation. Midway is a registered trademark of Midway Games Inc. Used by permission. GT and the GT Logo are trademarks of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are property of their respective companies.

**SOFT  
BANK**

企画：ソフトバンク株式会社

販売：ゲームバンク株式会社

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1

ユーザーサポート Tel : 03-5642-8146

その他お問い合わせ Tel : 03-5642-8117

 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。



Experience the fierce  
in-your-face gameplay and  
incredible realism as you  
battle the invaders from  
AREA 51.

Feel the thrill and intensity of the  
full-motion, non-stop shooting  
action while you advance through  
its unknown areas and fire away at  
anyone and anything that gets in  
your way.

SEGASATURNおよびは株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、  
SEGASATURN専用の周辺機器をフロントエンドを表すものとしてその表示を承認したものです。

世界一の動物園をつくろう。



# シミュレーションズー



©1997 C&E / SOFT BANK

## あの頃、連れていってもらった場所

子供の頃、憧れていた動物園。動物園に連れていってもらうのが本当に楽しみだった。

そしてその運営をキミの手に委ねる。キミに任されるのは、廃園寸前の動物園。新しく動物を買ったり、園内を整理したり、

エサのバランスを考えたりやることはいっぱい。園長さんの仕事は大変なのだ！

キミの手で動物園を救い、みんなが憧れるような動物園を作ってほしい！



SOFT  
BANK

企画: ソフトバンク株式会社 発売: ゲームバンク株式会社  
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 TEL.03-5642-8117 / FAX.03-5641-1228

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

2月7日発売予定

標準価格5,800円（税抜）

DAIKI

ゲット！美女キャラ。ゲット！コスプレ。



麻雀ゲーム初のアニメ・実写雀士融合ソフト  
「雀帝バトルコスプレイヤー」

# 雀帝

## BATTLE COS-PLAYER

じゃんてい バトル コスプレイヤー

アニメ&実写キャラ  
コスプレ争奪マージャンバトル



3大声優 & 18アニメキャラ  
& 8アイドル

1997年4月7日6,800円(税抜)発売(予定)



# すべてのコスチュームがターゲットだ。 「雀帝バトルコスプレイヤー」

西暦20××年の世界での究極のコレクターズ・アイテム「お宝」は、20世紀末に産み出された、膨大な種類のコスチュームであった。バリコレから、ブランド、シーズンごとのトレンド、コギャル、女子高生、さらにアニメやゲームのキャラクターが身につけた魅力的なコスチュームなど…、それらすべてが奪い合いとなる。

「雀帝バトルコスプレイヤー」に参加したあなたは、西園寺優子の要請を受けて、代打ちとして、コスチューム争奪の一大バトルを闘い抜く。闘いの場は四角い闘技場、種目は麻雀である。



西園寺優子



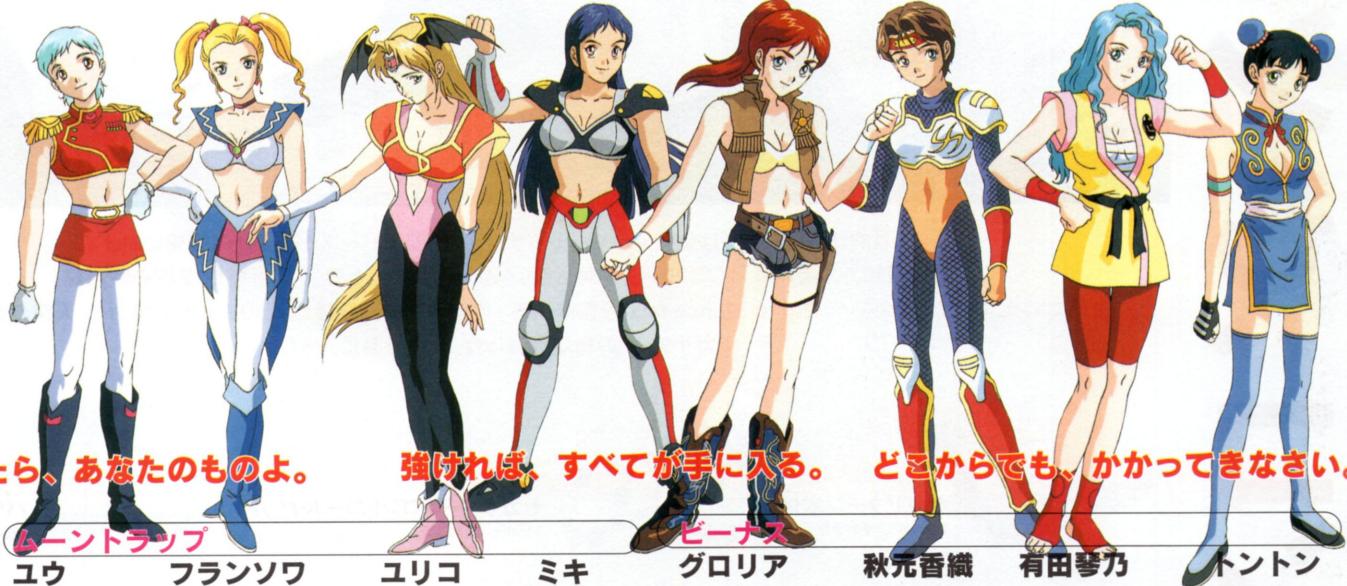
プレイヤーは、西園寺優子(アニメ&実写)の代打ちとしてアニメ or 実写の雀士を選択

▼  
勝ち続ければ、次々にコスチュームをゲット

▼  
負け続けると、不気味なキャラクターが待つ  
バック・ストリートの世界へ

▼  
VIP俱楽部(実写)へ挑戦

▼  
すべてのコスチュームと雀帝の称号を獲得!



勝ったら、あなたのものよ。

強ければ、すべてが手に入る。

どこからでも、かかってきなさい。

ムーツラップ

ユウ

フランソワ

ユリコ

ミキ

ビーナス  
グロリア

秋元香織

有田琴乃

トントン



VIP俱楽部

舞

鈴木理紗

綾小路百合

ルージュマジック

藤村まな

長谷川由美

岡村杏子

五十嵐麗子

DAIKI

株式会社 ダイキ

©1997 DAIKI, SYSTEM VISION

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



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

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

# セガサターンも、コンビニだ。



その目的は地球征服ではなかったのか。セガサターンは、よりパーフェクトな地球征服に向けて、  
国内1万6,000店のコンビニに出現。本体はもちろん、「エネミー・ゼロ」「天外魔境 第四の黙示録」  
さらにコンビニでしか買えない「Digital Dance Mix 安室奈美恵」の最強布陣で登場だ。その底知れぬ魅力を、人類のすみずみに。  
セガサターンの地球計画は今、最終段階に入った。



セガサターン本体  
20,000円／予約販売



セガサターンコントロールパッド  
2,500円／予約販売



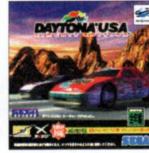
パワーメモリー  
4,800円／予約販売



セガサターンの能力を  
あますところなく証明!  
ワープが贈る最高傑作!!  
**エネミー・ゼロ**  
6,800円／好評販売中  
©WARP



鬼才・広井王子氏が  
生み出した「天外魔境」  
その最新作がついに  
セガサターン初登場!  
**天外魔境  
第四の黙示録**  
6,800円／好評販売中  
© 1997 HUDSON SOFT/©1989,1997 RED



HORNET IS BACK!!  
**デイトナUSA®  
Circuit Edition™**  
5,800円／1月24日販売開始  
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1997



コンビニ専用ソフト  
もうひとりの安室奈美恵  
デビュー  
**Digital Dance Mix  
安室奈美恵**  
2,800円／好評販売中  
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

※表示価格はすべて(税別)となります。



お近くに左記の  
コンビニエンスストアがないお客様には、  
コンビニ専用ソフトを通信販売で  
お届けします。

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

**0070-80-7080**  
フリーフォン  
(一般電話からでもOK)

受付時間: 平日・土曜13:00～22:00/日曜・祝日10:00～19:00

# ゲーム買うなら、コンビニだ。

〆切迫る!コンビニへ急げ!!

今、コンビニでゲームを購入された方には、

抽選で合計1,300名様に  
G兵衛デジグッズプレゼント

※FFVIIを含むデジキューブが扱う4,800円以上のすべてのゲームソフトが対象となります。

期間:12月1日(日)~1月31日(金) 消印有効

応募方法の詳細はお近くのコンビニエンスストアの店頭チラシ等をご覧ください。

期間終了後、厳正な抽選の上、当選者を決定させていただきます。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※C賞のパーカーTV!アンテナ取り付け工事費、受信月額基本料金290円および、その他の番組視聴に関する費用は個人のご負担となります。

※このキャンペーンにご当選された方はコンビニエンスストア内で実施されている他のキャンペーンに当選できない場合がありますのであらかじめご了承ください。

A賞  
パナソニック  
DVDプレイヤー A-300  
50名



C賞  
NEC パーフェクトTV!受信セット  
(チューナー+アンテナ/加入権)  
100名



E賞  
カシオ  
サイバーマックス  
1,000名



B賞  
ソニー  
サイバーショット  
50名



D賞  
ソニー  
MDレコーダー MZ-R30  
100名



デジキューブ 最新ラインアップ(予定)

プレイステーション



ファイナルファンタジーVII  
6,800円/1月31日販売開始  
©1997 スクウェア



ギャラップレーサー  
5,800円/好評販売中  
©TECMO LTD.1996



パラッパラッパー  
4,800円/好評販売中  
©Sony Computer Entertainment Inc.  
RG © Rodney A. Greenblat/Interton



スーパーバスルファイターII  
5,800円/好評販売中  
©CAPCOM CO.,LTD.1996  
ALL RIGHTS RESERVED.



FORMULA 1  
5,800円/好評販売中  
©1996 PSYGNOSIS LIMITED.



ぐーちょDEパーク  
～テーマパークものがたり～  
5,800円/好評販売中  
©1996 Electronic Arts.

プレイステーション



クロックタワー2  
5,800円/好評販売中  
©HUMAN 1996



ソウルエッジ  
5,800円/好評販売中  
©(株)ナムコ



新日本プロレスリング 開魂烈伝2  
5,800円/好評販売中  
©NJPW/©1996 TOMY  
©yuke's



ワイルドアームズ  
5,800円/好評販売中  
©Sony Computer Entertainment Inc.



Now  
Printing  
新スーパーロボット大戦  
6,800円/好評販売中

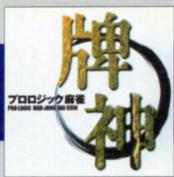
※表示価格はすべて(税別)となります。

◎東プロ  
◎サンライズ・NTV  
◎新東エーピングンサー・サンライズ  
◎新東エーピングンサー・サンライズ・テレビ朝日  
◎ダイナミック企画  
◎東映  
◎東北新社  
◎ソブリーブ・東映動画  
©BANPRESTO 1996

コンビニ専用ソフト  
ぞくぞく登場!



スーパーライブスタジアム  
1月31日販売開始/5,800円  
©1997 スクウェア



プロロジック麻雀 牌神  
1月31日販売開始/5,800円  
©1997 スクウェア



ブシードブレード  
3月14日販売開始/5,800円  
©1997 スクウェア/ライトウェイ

●対象商品は、「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「Digital Dance Mix 安室奈美恵」「スーパーライブスタジアム」「プロロジック麻雀 牌神」のみとなります。

●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。

●代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。)

●同一商品のご注文はお一人様1商品までとさせていただきます。また一度にご注文できるのは2商品までとさせていただきます。

●送付手数料は1商品の場合600円、2商品の場合は1,000円。(全国一律)商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。

●お届け時期は販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。

上記申込み〆切日以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。(地域によっては2~3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。)

●お届けする商品をお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。

お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、

東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株) 城南店 気付大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館 03-3444-5700(代)



DigiCube



誰でも。選べる。楽しい。

# KONAMI DE MODE

KONAMI

## KONAMI SEGA SATURN NEW SOFT LINE UP.



ときめきのセクシーシューティング  
セクシーバロディウス™  
NOW ON SALE ¥4,800  
シューティング © 1996 KONAMI.



CD3枚組の大容量 PN最終形態  
ポリスノーツ。  
NOW ON SALE ¥6,800  
インターラクティシネマ © 1995 1996 KONAMI.



キラリーブレイブ  
“笑劇”の冒険は始まっている  
実況おしゃべり  
バロディウス™  
~forever with me~  
NOW ON SALE ¥4,800  
シューティング © 1995 1996 KONAMI.



予測読み機能で、快適な対局。  
永世名人®II  
NOW ON SALE ¥5,300  
PS版 NOW ON SALE  
テーブルゲーム／将棋 © 1995 1996 KONAMI.



次々迫る怪物を撃って撃ちまくれ!  
ヘンリーエクスプローラーズ™  
'97 3/7 ON SALE ¥5,800  
PS版同時発売  
アドベンチャーシューティング © 1997 KONAMI.



詩織の魅力がギュッとつまった1枚です。  
ときめきメモリアル™ 藤崎詩織  
Selection  
'97 SPRING ON SALE 価格未定  
PS版同時発売  
アドベンチャーフロント © 1997 KONAMI.

## KONAMI SEGA SATURN SOFT LINE UP. ALL NOW ON SALE.



ときめきメモリアル™ ~forever with you~  
恋愛シミュレーション © 1994 1996 KONAMI.

■デラックス版 ¥6,800  
「ときめきキャラターカード」(12種類)付

■スペシャル版 ¥9,800  
特製透明バインダー型ケース使用、オリジナル  
カラーのハーメモリー付



ときめきメモリアル  
対戦はするだま。™  
¥5,800 パズルゲーム  
© 1994 1996 KONAMI.



ちびまる子ちゃんの  
対戦はするだま。™  
¥5,800 パズルゲーム  
© 1994 1996 KONAMI.  
© リトルコロッキン／日本アニメーション1995



グラディウス®  
DELUXE PACK  
¥5,800 シューティング  
© 1988 1996 KONAMI.



スナッチャー®  
DELUXE PACK  
¥5,800 サイバーハンマー  
© 1988 1996 KONAMI.



出たなツインビー・ヤッホー!  
DELUXE PACK  
¥5,800 シューティング  
© 1995 KONAMI.  
© リトルコロッキン／日本アニメーション1995  
© 1995 KONAMI.  
© 1995 KONAMI.  
© 1995 KONAMI.



実況パワフルプロ野球'95  
開幕版  
¥5,800 スポーツ/野球  
© 1995 KONAMI.  
© 1995 KONAMI.  
© 1995 KONAMI.  
© 1995 KONAMI.



コナミ株式会社

本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店／大阪支店／名古屋支店／札幌営業所／仙台営業所／金沢営業所／横浜営業所／埼玉営業所／神戸営業所／広島営業所  
高松営業所／福岡営業所／新潟出張所／宇都宮出張所／長野出張所／千葉出張所／静岡出張所／京都出張所／松山出張所／宮崎出張所

■最新情報はコナミテレホンサービス／東京 03(3436)2277 大阪 06(455)0477

毎月第2・4回開催!!

■インターネット情報サービス／ホームページアドレス <http://www.konami.co.jp/>

●期間に関するお問い合わせ  
お電話相談室  
フリーダイヤル 0120-086-573

営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前10:30～12:00  
午後1:00～5:00

電話相談はお間違えのないようにおかけください。



この一枚で、詩織と一緒に一時を過ごしませんか。

## 【ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織】

ついに歌手デビューを果たした藤崎詩織ちゃん。何だか手の届かないところに行ってしまった気がしているファンの人もいるんじゃないかな?! でも安心して。そんな人のために、詩織ちゃんだけをフィーチャーした、バラエティソフトがプレイステーションとセガサターンから同時発売されます。デビューシングル2曲のミュージッククリップムービーや、ミニゲームを収録した思いっきり詩織ちゃんと遊べる内容のソフトです。これで詩織ちゃんはいつでもキミのそばに。

さあ、これで心置きなく、幼なじみで同級生の藤崎詩織ちゃんを、みんなでどんどん応援しよう。

プレイステーション・セガサターン用ソフト、平成9年3月同時発売予定。価格未定





▲コントローラーを操作する手にも自然と熱がこもる。マニア垂涎のソフトだ!

大槻▼メインがショッパイ試合

# 大槻ケンヂ SERIES 2 プロレスファイヤートーク!!

ファイアープロレスリングには名勝負のロマンがよく似合う



プロレス&格闘

技が大好きという、筋肉少女帯のボーカル、大槻ケンヂ氏に登場いただき、語ってもらう特別企画第2弾。前回引き続き、熱く語るぞ!

\* 大槻さんにとって、思い出に残っている試合は?

大槻ケンヂ▼第1次リWFWでスパークレデスマッチをやった試合は印象に残っていますね。藤原が頭をボコに蹴られちゃった試合。生で観たわけではないんですけどね。

—渋い試合ですねえ!

大槻▼もつと地味なところで、FMWにリーガクスーっていう選手がいたんですよ。このリーグもいい味出しているんだけど、弟子のキム・ヒョン・ファンっていうのが、本当に打たれ弱い選手でした(笑)。好きだったなあ!

—FMWの初期って、いい味出している選手が多かったですよね。



大槻▼くだらない、何なんだろう? つていうよう選手がいましたね。サンボ浅子対りの試合なんですが、好きだったんですよ(笑)。浅



## 大槻ケンヂ PROFILE

1966年2月6日、東京都出身。筋肉少女帯のボーカルとして活躍中。

12月9日にアルバム『ギラキラと輝くもの』発売。

で、しょんぼりして帰るのが好きになってしまった。プロレスファンとしてはひねくれますね。プロレスは、たまに「ビシッ」とした試合を、それ以外は「あああー」という試合を見るのがいいんですよ。ただし、「ビシッ」とした試合が少ないので、悲しみなんですね。それで、流れ流れ最果てのプロレスに流れ着いたんですよ。「あああー」と世界に笑)。

あなたの記憶に残る名勝負はど

んな試合でしょうか? これからは、過去の名勝負にロマンを馳せながら「ファイアープロレスリングS」とともにあなただけの名勝負を作り上げてみてはいかがでしょうか?

\*

大槻ハンドフライが最初に戦ったとき、ハンが4ダウン奪われて、最後にフライが放ったハイキックを裏アキレス腱固めにもついて試合なんか、興奮したなあ。いまいや様式化されちゃいましたけど(笑)。なんか、ダメージャーな試合よりも、たまたま観に行った試合で、「おおー!」って行ったほうが儲けモノって感じがするじゃないですか! (だから、インディーに行くことが多いかな?)

—プロレスの見方が普通の見方じゃなくて、特殊なんですかね?



▲抜群の自由度を誇るレスラー達。なんとレスラーひとりにつき50もの技を装備

▲今作で初登場のデスマッチ。ご家庭での名勝負にもってこいのエグイ仕掛け!



すべてのプロレスファンへ… セガ・サターン用ゲームソフト  
**ファイアープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE**  
絶賛発売中!!

いまなら抽選で  
マルチマニホールド6が当たります!

(くわしくは商品ハガキをご覧ください)



豪華  
全レスラー  
技BOOK  
入り  
¥6,500(初回限定)





# ASSAULT SUIT LEYNOS 2

'97年2月中旬発売予定 ￥5,900(税別)

初回プレス特典  
**設定資料**  
(武器・デバイスデータ)  
カード付き!!



より戦略的に、よりダイナミックに、そしてドラマティックに！

操作できる機体が選択でき、武器の数もアップ！！

## 新たに加わった新システム

決められたボタンを押すだけで、最大4つの武器をダイレクトに使用できる！

オートエイミングシステムを使えば、敵自動追従で初心者も楽々！

リアルタイムで腕前を判断し、ゲームレベルが自動的に変化する。

初心者にはそれなりの敵が、上級者には新たな敵の出現が待っている！

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

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



爆破テロに立ち向かうために、  
凄いヤツラがやつてきた!  
遂にあのアクションゲームがセガサターンに登場!!



ゲーム画面は開発中のものです。

近未来、凶悪な核テロリストの活動が激しさを増す時代。  
最強の対テロ特捜チームが結成、そして彼らに指令が下る。  
テロリストが占拠する高層ビル、空港などに進入して仕掛けられた  
爆弾を処理し速やかに脱出せよ!  
爆破までのタイムリミットは、あとわずかだ!

2月14日発売予定 5,800円(税別)

# ELEVATOR ACTION<sup>2</sup> -RETURNS-

エレベーター・アクション・エレベーター・アクション・リターンズ

© VING 1997  
Licensed from TAITO CORP.

VING

ビング株式会社 東京

〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウイングビル3F

ユーザーサポート電話：☎ 03-3492-1079(土・日・祝日を除く13:00～17:00)



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

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

リターンズの他に前作  
エレベーター・アクション  
も入った2本立ての  
スペシャルパック!!



セガサターン用パズルアクションゲーム

# 天地無用!

連鎖必要

CD-ROM 1枚 6,800(税抜)

'97年2月  
発売予定

©AIC/PIONEER LDC, INC.  
©PIONEER LDC, INC.・Den no shounen Access.

ポスター、テレカが合計1,000名様に当たる!  
**予約キャンペーン実施中!!**

詳しくは店頭チラシをご覧下さい。

PIONEER LDC

このマークはセガの登録商標です。セガの登録商標です。

セガサターンはセガの登録商標です。セガの登録商標です。

ぱほ喜  
わいびすの

'97年春  
発売予定

# Voice Fantasia ボイスファンタジア

抜けたボイスパワー

アニメと実写で展開される声のAVG。

魔王覚醒！ゲームの中の世界に召還された君。  
声の力が満ちたこの世界に危機が訪れたのだ。  
魔導士・お姫様・女戦士、昼はアニメ、夜には実写となる3人。  
優しさ、喜び、情熱、怒り、妖艶、清純、哀しみのボイス。  
封印を解き放つ伝説のボイスパワー、その秘密とは…。

CAST：横山智佐・佐原弘子・小西真子・佐々木望・宮村優子・堀江由衣・千葉繁  
STAFF：脚本：真田・千葉 繁・キャラクターデザイン：尾山泰永

ファインファニー 国王  
CV・千葉 繁

## 7色ボイスを集めて応募しよう！

- 7キャラバンパッチBOXを100名様に！
- 出演声優のサイン色紙を7名様に！

### 1 色ボイスでも当たるのだ！

- お好みのキャラバンパッチを各100名様に！
- 各出演声優のサイン入り台本を7名様に！

応募券のある  
雑誌はこれだ！

応募要項 ●官製はがきに7枚または1枚の応募券を貼り、希望する賞品名  
(1枚での応募の場合) キャラクターあるいは声優名をお書き添えください。  
郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、「アスク講談社  
ボイスファンタジア」係までご応募ください。応募〆切は2月末日(印有効)。  
当選者の発表は厳正なる抽選のうえ、発送をもってかえさせていただきます。

<i>Red Voice</i>	● 1-10発売	ニュータイプ	1-24発売	週刊ファミ通
<i>Purple Voice</i>	● 1-17発売	セガサターンマガジン	1-31発売	電撃ブレイブステーション
<i>Blue Voice</i>	● 1-17発売	電撃ブレイブステーション	1-31発売	ガガガマガジン
<i>SK Blue Voice</i>	● 1-17発売	電撃ブレイブステーションマガジン	1-31発売	サターンファン
<i>Green Voice</i>	● 1-10発売	フューチャー Weekly	1-22発売	バーチャル・アイドル
<i>Yellow Voice</i>	● 1-17発売	サターンファン	1-31発売	プレイステーションマガジン
<i>Orange Voice</i>	● 1-10発売	週刊ファミ通	1-31発売	ボイスアニメージュ

株式会社アスク講談社

〒162 東京都新宿区下高井戸2-6 デジタルソフト第2事業部

Phone: 03-3267-6864 Fax: 03-3267-4471

「PlayStation」マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 SEGA SATURNおよび セガサターンは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、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。

©ASK Kodansha Co.,Ltd. 1997

Yellow Voice  
応募券

# 誰も、まだ知らない天使たち——... ——誰も、まだ知らない愛

人類の存続を見極めるため  
に降臨した'天使'。

'天使'から人類を守るため  
地球上に降り立った'堕天使(ベ  
スティアリーダー)'。

彼女たちは、あなたと共に  
生活することで、人類の存続  
か滅亡かを判断します。そう、  
あなたの行動しだいで、人類  
の未来が決定するのです。

## 特報!!

デジタルアンジュ  
～電腦天使SS～

## ラジオドラマ化決定!

2月初旬より約2カ月間、  
『水上恭子のエル・ステー  
ション』内で、『デジタル  
アンジュ～電腦天使SS～』  
のオリジナルドラマがオン  
エアされることに決定しま  
した! どうぞお楽しみに!!

文化放送  
(毎週金曜日26:00~26:30)  
東海ラジオ  
(毎週木曜日24:30~25:00)

美少女アドベンチャーゲーム

# デジタルアンジュ —電腦天使SS—

一新された  
キャラクタデザイン

個性豊な  
キャラクタたち

壮絶なメカアクションシーン

マルチストーリー&エンディング

サターン版オリジナルストーリー

’97年春発売予定  
予価:5,800円(税別)

原作・シナリオ:古雅ちはや  
イラスト・キャラクタデザイン:足達 詩子



徳間書店インターメディア株 〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
KOGA GAME FACTORY ☎03-3573-8646 ©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.1997

インターネットホームページアドレス  
KOGA GAME FACTORYのホームページが開局!!  
最新ゲーム情報がのぞける。

<http://www.big.or.jp/~timkgf>



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

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。



2人の英雄が銀河の歴史を創る!!

大好評  
発売中

戦術級シミュレーション

# 銀河英雄伝説

標準価格 5,800円 (税別)

## 銀河英雄伝説 公式ゲームガイドブック

戦略・戦術の具体的な戦い方や、おすすめ必勝法の紹介。同盟・帝国、全キャラの裏パラメータを含む全データの紹介など、銀英伝ファン、シミュレーションファン必須の一冊。

'97年2月上旬発売・定価 900円 徳間書店

徳間書店

原作:田中芳樹「銀河英雄伝説」(徳間書店刊)

メカニックCG監修・メカニックコンセプト:加藤直之

発売元:徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 03-3573-0111(大代表)  
開発:マイクロビジョン ©1996 田中芳樹・TK-VW ©1996 徳間書店・MicroVision

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

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



TGL  
TECHNICAL GROUP LABORATORY

滅びゆくその星に 紅と蒼の希望の光

スチームハーツが  
セガサターンで生まれ変わる！

- 3Dモデリングによるゲームキャラクターの全面採用！
- キャラクターデザイン・木村貴宏氏(アニメアル)
- セガサターンの機能を生かしたゲームシステム！

# STEAM-HEART'S

スチーム・ハーツ

3月発売予定  
価格未定

●初回限定品のみジグソーパズル付/価格未定

推奨年齢  
年齢制限  
18才以上



# 郵便はがき

50円

切手を  
はってください

105 □□

注目!!

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

(キリトリ線)

東京都港区東新橋1-1-16

徳間書店インターメディア

SATURN FAN No.2

土星の王国

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

好きなあて先を書こう！

その他「

」係

住所

□□□□□

氏名

電話

ペンネーム

年齢

歳

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

データ・ハガキ  
情報満載!!

# 土星の王国

売り上げランキング	.....P69
ゲーム成績表	.....P70
前人気/移植希望ランキング	.....P77
リアルタイム ゲーム ランキング	.....P78
コーンヘッドクラブ	.....P80
NEWS Dynamite /	.....P125
Game 研究所	.....P128
SEGA CS 開発室日記	.....P131
サターンデータベース	.....P132
読者プレゼント	.....P138

役に立たないページはまつたくない! 土星の王国は読者のみんなを全面的にバツクアップする超娛樂的情報コーナー群だ。

## 「土星の王国」全コーナーへのおハガキは...

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

## 読者の投稿とデータがクロスオーバー

# RANKING STREET

## ランキングストリート

RANKING STREET

### サターン 売り上げ RANKING

#### '96年を締めくくった2大対戦格闘ゲーム

1週目と2週目を制したのが、セガの年末一押しソフト『FIGHTERS MEGAMIX』。『バーチャファイター』と『ファイティングバイバーズ』のキャラクタのほかに過去のAM2研作品のキャラクタたちも使えたりと、人が集まる年末年始にはうってつけのお祭りソフトだろう。

お祭りソフトといえば忘れちゃいけないので、3週目トップの『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』このソフトもSNKの人気キャラクタを集めたゲーム。業務用でも現役稼動中なだけに、家でゲームセンターでの対戦にむけて練習をするために買ったという方も多いのでは。

読者がゲームを批評する「ゲーム成績表」、読者アンケートハガキを基に、今一番人気のあるゲームをランキング化した「REAL TIME GAME RANKING」など、役立つ情報が満載のデータページだよ。

12月23日~12月29日

順位	前回	ゲーム名 <sup>①</sup> <sup>②</sup> メーカー/価格/発売日	ポイント
1	1	FIGHTERS MEGAMIX セガ/5800円/96年12月21日	1324
2	2	エネミー・ゼロ ワープ/6800円/96年12月13日	476
3	初	ファイヤーブロレスリングS 6MEN SCRAMBLE ヒューマン/6500円/96年12月27日	310
4	3	シャイニング・ザ・ホーリーアーク ソニック/5800円/96年12月20日	304
5	4	きゃんきゃんバニー・ブルミール2 キッド/7800円/96年12月20日	238
6	9	バーチャコップ2 セガ/5800円/96年11月22日	207
7	5	電腦戦機バーチャロン セガ/5800円/96年11月29日	201
8	初	テラ ファンタスティカ セガ/5800円/96年12月27日	182
9	初	銀河お嬢様伝説 コナ REMIX ハドソン/6800円/96年12月27日	168
10	8	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者 バンダイ/4800円/96年12月6日	112

12月16日~12月22日

順位	前回	ゲーム名 <sup>①</sup> <sup>②</sup> メーカー/価格/発売日	ポイント
1	初	FIGHTERS MEGAMIX セガ/5800円/96年12月21日	2967
2	1	エネミー・ゼロ ワープ/6800円/96年12月13日	889
3	初	シャイニング・ザ・ホーリーアーク ソニック/5800円/96年12月20日	540
4	初	きゃんきゃんバニー・ブルミール2 キッド/7800円/96年12月20日	531
5	2	電腦戦機バーチャロン セガ/5800円/96年11月29日	257
6	初	エースアトベンチャー ゲームスタジオ/5800円/96年12月20日	256
7	初	オーバードライビングGT-R エレクトロニック・アーツ・ピクター(EAV)/8200円/96年12月20日	214
8	4	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者 バンダイ/4800円/96年12月6日	149
9	5	バーチャコップ2 セガ/5800円/96年11月22日	114
10	7	大運動会 インクリメントP/5800円/96年12月6日	101

12月30日~1月5日

順位	前回	ゲーム名 <sup>①</sup> <sup>②</sup> メーカー/価格/発売日	ポイント
1	初	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 SNK/5800円(拡張版AM同梱版7800円)/96年12月31日	1635
2	1	FIGHTERS MEGAMIX セガ/5800円/96年12月21日	1357
3	2	エネミー・ゼロ ワープ/6800円/96年12月13日	682
4	7	電腦戦機バーチャロン セガ/5800円/96年11月29日	461
5	6	バーチャコップ2 セガ/5800円/96年11月22日	447
6	4	シャイニング・ザ・ホーリーアーク ソニック/5800円/96年12月20日	356
7	5	きゃんきゃんバニー・ブルミール2 キッド/7800円/96年12月20日	268
8	—	サクラ大戦 セガ/6800円/96年1月27日	178
9	8	テラ ファンタスティカ セガ/5800円/96年12月27日	165
10	—	ぷよぷよ通(2) コンパイル/4800円/95年10月27日	155

\*ランキング中のデータは、あくと内ファミコンランド中部本部、ディスクユニオンびゅう13店舗の協力を得て集計したもの。なお、表中の価格は、すべて消費税を含まないものです。

# ゲーム成績表

## 読者ランキング & ゲーム批評

### 『バーチャロン』、2位に約2ポイントの差をつけて1位に

評価点数24.62と、2位を2ポイント近く引き離し『バーチャロン』がトップに。操作性にかんしては、若干点数が低いが、これは業務用ファンがパッドでプレイしたときの違和感からくるものだと思われる。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、昨年の本誌26号発売日(12月13日)から2週間前までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい好評不評の割合も算出している。

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位	◎	△	¥	₩	!	☆
1	電腦戦機バーチャロン	セガ	'96年11月29日	5800円	24.62	15	4.24	3.98	4.05	3.86	4.21	4.29
2	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	'96年12月6日	4800円	22.85	58	4.26	3.46	3.94	3.70	3.84	3.65
3	スーパーパズルファイターII X	カプコン	'96年12月6日	5800円	22.32	74	4.33	3.52	3.49	3.70	3.78	3.49
4	ピクトリーゴール WORLDWIDE EDITION	セガ	'96年11月29日	5800円	22.00	82	3.71	3.29	3.71	3.76	4.19	3.33
5	銀河英雄伝説	徳間書店	'96年12月6日	5800円	20.93	121	3.97	3.50	3.43	3.17	3.43	3.43
6	ステークスウィナーGI 完全制覇への道	SNK	'96年12月6日	5800円	20.79	132	3.43	2.94	3.44	3.56	3.76	3.65
7	サンダーフォース ゴールドパック2	セガ	'96年12月6日	4800円	20.64	141	3.00	3.73	3.45	3.64	3.73	3.09
8	探偵神宮寺三郎 未完のルポ	データイースト	'96年11月29日	5800円	19.61	203	3.58	3.33	3.28	2.97	3.28	3.17
9	ブラッドファクトリー	エレクトロニック・アーツ・ピクター(EAV)	'96年11月29日	5800円	19.57	206	4.00	3.43	3.00	3.14	2.86	3.14
10	皇龍三國演義	エクシング・エンタテインメント	'96年12月6日	5800円	19.56	208	3.00	2.73	3.00	3.33	3.75	3.75
11	西暦1999～ファラオの復活～	BMGジャパン	'96年11月29日	5800円	19.25	229	3.00	2.75	3.00	3.50	3.75	3.25
12	対局将棋 極II	毎日コミュニケーションズ	'96年11月29日	6800円	19.00	246	2.50	3.00	3.50	4.00	3.00	3.00
13	ズーブ	メディアクエスト	'96年11月29日	4800円	18.50	277	3.00	2.50	2.00	3.00	3.50	4.50
14	美少女戦士セーラームーン SuperS~Various Emotion~	エンジェル	'96年11月29日	5800円	16.88	350	3.75	3.25	2.38	2.63	2.38	2.50
15	マジックカーペット	エレクトロニック・アーツ・ピクター(EAV)	'96年12月6日	5800円	15.91	369	2.55	2.73	2.45	2.45	2.45	3.27

### 1位

#### 電腦戦機 バーチャロン

- 発売日／発売中(11月29日)
- 発売元／セガ ●開発元／セガ
- 価格(税別)／5800円
- ジャンル／3Dアクション ●対象年齢／全年齢
- CD枚数／1枚 ●複数フレイム／2人同時
- 対応周辺機器等／ツインスティック
- バックアップメモリー／11・ハイスクア、ブレイデータ
- コンティニュー等／コンティニュー

好評 78% 不評 22%

#### 甘いささやき

年 末商戦の切り込み隊長として  
は、十分すぎるほどにすばらしい  
好移植作品。周囲の心配をよそに、  
バーチャロイド達は戦場をサタ  
ーンに代え、自由にそして華麗に動  
き回っていた。とにかくサターン特  
有の画質の粗さが目立たない。ゲ  
ーム展開が格闘ゲームなどと比べて、

スピードなこともあってか、雑誌  
などの画面写真とはまるで別物のよ  
うに感じるからだ。百聞は一見にし  
かずとは、まさにこのことで、コマ  
数の減少による違和感などは微塵も  
感じられない。パッドでの  
操作は慣れないと超難しいが、鍛練  
していくれば、実はバーチャロイドの  
性能をフルに引き出せる操作が可能  
なことを考えると、計算された配置  
といえる。難易度も超高く、イー  
ジーにしてもなかなか先に進めない  
が、それがバーチャロイド達の任務  
遂行の厳しさを物語っていてやりが  
いがあるし、長期間にわたって楽し  
めるようになっている。

(長野県／丸山理樹・25歳)

確 かに静止画の写真で見比べる  
とアーケード版とは違っ  
ているようだ。アーケード版をやりこん  
だ人には不満が残ったらしい。

しかし、私にとって、このゲーム  
はまぎれもなく『バーチャロン』で

あった。動き出してしまえば、もう  
解像度やポリゴンなんて全く気にな  
らないし、気にしたこともない。ゲ  
ーム自体の持っているそう快感は絶  
対に失われてはいない。私にとっては大満足の移植度であった。とは言  
っても、これは1人用のモードに限  
った話。対戦用ゲームとして見ると、  
やはりあの画面の分割方式は苦肉の  
策とはいえ、いただけないのではないか  
だろうか? 対戦ケーブル対応とい  
う考えは、なかったのであろうか?  
通信専用とのすみわけは、絶対に可  
能であったはずである。そのため  
に発売日が伸び、価格が上がったと  
ても肯定的な評価を下す人の方が多い  
のではないかと思う。その点が非常に残念でならない。

(宮城県／MUE5607・22歳)

氣 づいているだろうか、ステ  
ージ間のローディングについて、  
「NOW LOADING」表示→  
ノイズ→次の対戦相手表示、この間

ずっとロードしているのだ(その証  
拠にパッドリセットが効かない)。こ  
の、長いロード時間を苦に感じさせ  
ない工夫にまず好感を持った。

移植度もアーケードと遜色なく、  
画面分割の対戦も想像していたより  
もずっと快適で、人間との対戦が他  
のどんな対戦ゲームよりも熱いゲー  
ム性と世界観を見事に再現している。  
できることなら、対戦ケーブル対応  
にして、ツインスティック同梱版を  
販売してほしかった。

(大阪府／うましかのろう・21歳)

アーケード版は一度もやったこ  
とがないので、移植にかんし  
ては何も言えないが、これほど戦略  
性とスピード感にあふれるものだと  
は思わなかった。『ガンダム外伝』に  
しろ、『ガングリフオン』にしろ、ど  
うしても鈍重というイメージが拭え  
なかつたのだが、このゲームは違う。  
ビームライフルやナバームを乱射。  
隙をついて一気に突撃、すれ違いざ

## 辛いつぶやき

街

のゲーセンで乱入しづらい初

心者呑おやじゲーマーにとって、サターンに移植されたのは大変うれしいこと。さっそく購入してプレイしてみたが、ポリゴンが弱いと言われたサターン上で、ウソのようにグリグリとバーチャロイド達が動き、効果音も心地好い。だが、私に把握できたことといえば、この辺点ぐらい。イージーレベルにしても、自分がどこを向いているのか、何をしているのか、わからないうちにやられてしまう難易度は大いに疑問。

『バーチャファイター』シリーズで味わった挫折感を再び味わってしまった。このソフトを購入するのは、アーケード版を極めたファンだけではなく、初心者だっているはず。100円使わせてナンボのアーケードと、じっくり遊ぶ家庭用とでは、コンセプトを変えて良いのでは。程よい動きと程よい攻撃。面クリアごとに少しずつ難易度がアップする「ピギナーモード」くらいつけてほしい。次作では考慮ねがいます。

(東京都／尸33Vスペック・34歳)

サ

ターン版で初めてやったが、あまり楽しめなかった。接近して攻撃し、離れたらボムというパターンの繰り返しのように思えるし、敵もよく動くので、ひたすらボタンを押しているだけという感じ。慣れていないからかもしれないが、自分で操作しているという実感が薄い。それに対戦を前提としているゲームなので、1人でやってあまり楽しめない。2人同時対戦は、それなりに楽しめるが、画面が狭くて長時間やるには無理がある。結局アーケード版をやってみようという気にはさせてくれたが、家庭用としては中途半端なデキだった。もっと家庭用ゲームとしての要素がほしい。

(岡山県／へきるのL口・19歳)

ハ

ッキリ言って最低。アーケード版とはまるで違う。移植と呼べるレベルではない。まず第一にグラフィック面。フレーム数や解像度がかなりダウンしているし、対戦時は画面が分割なので、迫力激減かつ何をやっているのかよくわからぬ。極めつけはフェイイング等での処理落ちの激しさ。さすがにこれには閉口した。

第二にゲーム性についてだが、ミサイルの弾道が違っていたり、アタリ判定のつけ方がずさんである。サターンの性能を考慮して、グラフィックには多少目をつぶっても、これらのゲームバランスに直結する部分を完全移植していないはどういうことだ。もし、アーケード版のバランスを修正したものならば、アレンジモードとして追加するべきだ。タイトル画面でアーケードモードとなっている以上、アーケードと同じ遊び心地を堪能できなければ、アーケードモードの存在理由はない。

また、家庭用ならではのオリジナル要素がこれといってないのも残念。あるいはムービーと単純なランキングモードぐらいで、別にあってもなくてもいい。元がいいゲームだったので、とにかく残念の極み。サターンの限界を露呈した作品だと思う。『バーチャヨ』が不安。

(福島県／加澤靖・17歳)

近のセガのゲーム全般に言えることだが、「それほどゲームが上手じゃないけど、そのゲームを楽しみたい」という人を無視してはいないだろうか。そういう人は、ある程度まで遊びたいのではなく、そのゲームをクリアしたいのだ。イージーモードとは、そのためにあるのでは? また、攻略法を知らないければ、「ジグラッド」を倒しにくいというのも間違っている。きっと何も知らない人は、時間切れでゲームオーバーに直面することが多いだろう(スマッシュモードにすればいいという意見もあるだろうが...)。「ヤガランテ」使用も、なんでハードモードをクリアしなければできないのか? ノーマルでもいいじゃんか! 下手な人にも楽しませてよ!

(愛知県／林高士・20歳)

## メーカーからひとと

皆様からのたくさんの貴重なご意見ありがとうございます。サターンへの移植はかなり厳しい状況だっただけに、好評のご意見が多く非常にうれしく思っています。これで制作中の苦労などを報われるものです。同時に厳しいご意見についても、今後のソフト開発の参考にさせていただきます。これからも応援のほど、よろしくお願いします。

(『バーチャヨ』開発チーム一同)

まにビームサーベルで斬りつける。仕留めたときの快感といったら、何ものにも代えがたいものがあった。

(大阪府／原田拓久・22歳)

**ア** 一ケードではあまり考えたくないくらいの金額をつぎ込んだだけに、出来が心配だったが大満足。グラフィックは解像度が落ちているし、コマ数も減っている。アーケードとの違いはいくらもある。しかし、これだけ再現されたものが、我が家でこの値段で遊べることを考えれば、そんなことはもの数ではない。分割画面での対戦が購入前の一番の不安であり、不満でもあったが、実際にやってみると小さいテレビでもけっこう遊べたのがうれしい誤算だった。ランキングモードも燃えるし、ヤガランテが使えるのもうれしい。アーケードでは、2本スタイルという特殊な操作形態のために、敬遠した人もいるだろうが、「バーチャヨン」は格闘ゲームほどのシアターナ入力が必要ではなく、広いフィールドや障害物を有効に利用することで多少の技術の差を補うことができる、簡単で奥の深いゲームである。アーケードでやり込んでいない人なら、移植にあたって変更された部分も気にならないだろうし、ぜひプレイしてほしい(できればツインスティックで)。

(東京都／トンファー猫・21歳)

**バ** 一チャロイド達の挙動が凄い。武器を使うときにはキチンとその武器が動き、ダッシュからの制動では足が進行方向へ流れる。バトルも、まさにロボットアニメのようで、見ているだけでも燃える。「らしい」動きをスピード感たっぷりに行ってくれる。文句なしにカッコいい。グラフィックはきれいだし、処理落ちもほとんどない。サターンのポリゴンゲームの中でも屈指の出来栄えた。取り沙汰されていたパッドでの操作に違和感はなく、ほとんどの操作がすぐにできるようになった。しかし、とっさの対応が求められる局面では、パッド操作だと少々ツライところも見受けられた。

(東京都／メッシュはキジ猫・27歳)

**と** とにかくカッコイイ。ゲームとしても派手だし、ビシバシ戦うことができます。処理落ちはほとんど気になりません。キャラもすごく個性的で、勝ちポーズを見るたび

に「おおっ!」とか声をあげてしましました。オープニングデモも最高! サターンでしかやったことがないため、最初は敵にボコボコにされてものすごく悔しかったのですが、だんだん勝てるようになれるので、練習のしがいがあるってことです。だけど、VSモードはキャラが小さくて見にくかった。勝ちポーズのバリエーションやクリア後のごほうびも、もう少ししかったです。何にしても、このゲームはカッコ良さとヒーローになったつもりでプレイをするところに楽しさがあると思います。余談ですが、キャラ選択時のナレーションの声がすごく良かったです。いかにも『バーチャヨン』! そんなわけで、買っても損はナシ! 迷っている人は100%買うべきでしょう。

(埼玉県／バイバー真紀人・14歳)

**友** 人があまりに勧めるものだから試しに買ってみた。最初はあまり期待していなかったのだが、実際にプレイしてみて、その考えはガラリと変わった。楽しいのである。しかもメチャメチャ。仮想空間の中で自分のバーチャロイドを操り、敵の攻撃を避けつつ反撃し、敵を撃破していく。疑似ではなく、本当の3D空間だからこそなせる。このゲームは明らかに、既存のゲームと一線を画している。ゲームもついにここまできたかと感慨にふけってしまった。1人プレイでもこれだけ楽しいのだから、対戦となればなおさら盛り上がる。分割方式に不満な人がいるかもしれないが、十分遊べるレベルに出来上がっている。年末には早くも通信対戦版が発売されるのもうれしいところ。ただ、唯一残念なのが、ストーリーのわかりにくさとエンディングをどう理解すればよいのかというところ。

(茨城県／アル・ピエロ)

**ア** 一ケード版との違いは多いが、ハードの性能差も考えず、重箱のスミをつくるのは大人気ない。元々が「おもしろいゲーム」なのだから、肝心のゲーム性が失われていないという点では、何の不満もない。それよりも気になったのは「トレーニングモード」がないこと。各種キャンセル技やダッシュ攻撃の特性など、マニュアルから抜け落ちている情報も多すぎた。

(千葉県／赤熱トム・31歳)

## 2位

### 機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者

- 発売日／発売中（12月6日）
- 発売元／バンダイ ●開発元／未発表
- 価格（税別）／4800円
- ジャンル／ロジシティング
- 対象年齢／全年代 ●CD枚数／1枚
- 複数プレイ／1人用
- 対応周辺機器等／ツインスティック
- バックアップメモリー／5・データーフォン設定、ハイスクロール
- コンティニュー等／コンティニュー

好評 77% 不評 23%

#### 甘いささやき

**熱** き男のための硬派なゲーム。アニメのガンダムファンは買いたい。ツインスティックを持っている人もやはり買いたい。前作をプレイして満足した人は言うに及ばず、不満を持った人もぜひプレイしてほしい作品です。システム、グラフィックともに質の向上が見られ開発者の情熱と努力がうかがえます。回数をこなすことに自らの手足のごとく動くモビルスーツ、大破する敵を尻目に、「…またつまらぬものを斬ってしまった

った」と自分に酔いたくなるサーバル攻撃、ナレーションやサブキャラの演出も戦いを見事に盛り上げてくれます。難易度は高めで、総合評価はAからAへの間には大きな壁がありますが、ステージセレクト機能があるので、一度クリアてしまえば、あとは時間と気合の問題でしょう。

（神奈川県／汗体臭・20歳）

**前** 作以上にモビルスーツの動きがすばらしい。ドムがヒートサーベルを抜いて突っ込んでくる姿は感動的だ。しかし、難易度は前作以上。ロックオンすれば敵の方を勝手に向いてくれるのだが、それでも撃つだけではまず当たらない（コツをつかめばけっこう楽に倒せるようになる）。イージーモードでもオールクリアをすれば面セレクトができるようになるのだが、無限コンティニューとはい一気にクリアしないと一からやり直しになってしまふため、この難易度ではキツイ。最高ランクの評価をとるのも難しいので、もう少し難易度を下げるか、採点基準を甘くしてほしかった。

やや厳しい意見になってしまった

が、三段斬り、ダッシュキャンセル、ツインスティック対応、戦闘中の通信などの新要素は楽しいし、前作の細かい不満もかなり解消されている。確実に前作を超えた作品であり、私は十分に楽しめた。

（東京都／ロだけフィリップ・21歳）

#### 辛いつぶやき

『外伝II』には3つの肩透かしが存在した。1目はオールAでクリアしたときの褒美が、プレイ中に「ユウ中尉」と呼ばれるだけだったというなんとも腰碎けな特典。2目は、そう快感の消失。あれこれ制約のついたステージの連続に、戦場で自由にMSを駆る醍醐味が大幅に減った。これもアリアティ追求の結果なのか？ 作り手の追うアリアティは、いつもプレイヤー側だけに負担を強いるものになる。でも、戦略性を高めた結果、シーティングとしてのそう快感が損なわれては、本末転倒であろう。3目。へっぽこなブルーには、本当にがっかりさせられた。「外伝I」でみせた衝撃の映像と実際に動かしてみたときの激

しいギャップはどうだ。しかも敵も相対的にレベルアップしているので、ブルーのありがたみはほとんど感じられなかった。プレイヤーの腕でカバーすればいい、という意見が聞こえてきそうだが、ボタン反応の劣悪さは相変わらず。シーティングを得意とする者ならともかく、たいしてうまくない者にはどうしようもない。誰でも楽しめた『外伝I』から、限られた達者な人のための『外伝II』へ。初心者を締め出しにかかったという印象の濃い2作目であった。

（岡山県／馬場浩司・28歳）

#### メーカーからひとと

前作に比べると、難易度は上がっていますが、それは、やさしいイージーモードですべてをクリアした後に、ノーマル・ハードモードで評価を上げてもらおうという考え方からのものです（ノーマル・ハードは、イージーでは見られないMSのモーションがあります）。『外伝I』・IIの評価は、『III』のエンディングに影響するので、大切に保存してください。

（バンダイ 広報 河阪）

## 3位

### スーパーパズル ファイターII X

- 発売日／発売中（12月6日）
- 発売元／カブコン
- 開発元／カブコン
- 価格（税別）／5800円
- ジャンル／パズル
- 対象年齢／全年代 ●複数プレイ／2人同時
- CD枚数／1枚 ●対応周辺機器等／なし
- バックアップメモリー／5・データーフォン
- コンティニュー等／コンティニュー

好評 91% 不評 9%

#### 甘いささやき

**ツ** ツをつかむまでが大変だけど、その苦労を感じさせないほど派手な演出で、見ているだけでも楽しくなってきます。数あるパズルものの中でも、演出面と家庭用へのサービスが充実していて、何度もチャレンジしたくなるゲームだと思います。そう、相手を打ち負かしていくたびに出てくる、あの隠し要素を一つ一つ手に入れていくのがたまらない快感になってくるんですよね。さくらの歌も味があって気に入っています。格闘ものだけでなく、つい

にパズルでも最強伝説を作るのかカブコン…って感じです。『ZERO II』のパロディな、あの広告もすごく好きです。

（山口県／チェシャ猫・30歳）

**見** た目は子供向け（とくに二頭身のキャラたち）、しかし中身は激ムズなのだ。初心者には何がおもしろいのかが疑問でしょうが、このおもしろさを理解するには、ジェムを大きくしてクラッシュジェムで消すシステムに慣れなきゃ無理でしょう。9回裏の逆転満塁ホームラン的な、最後まで勝負がわからず、一発逆転が可能なところも本作の魅力。ストリートパズルモードも、プレイヤーをより長く遊ばせてくれるためのいいモードだと思う。

（和歌山県／クリームパン・17歳）

**手** 堅い作りだ。待ち望んでいたSE機能や実用的なスクリーンショット、イラストを動かせたりと、微に入り細をうがつような配慮はすばらしい。パワージェムやカウンタージェムのゲーム性、キャラのアニメーション、他メーカーのゲームのように操作が効かなくなるほど落下スピードが速くなることがな

いのもいいところ。さらにさくらの歌というファンサービス、移植の早さも忘れてはならない。が、どうしたものか、カブコンにしては難易度が高い。2、3度プレイすれば慣れるが（この辺の微妙な調整には本当に脱帽）、落ち物のパズルの攻略には、普通のゲームの攻略とはまた違った難しさが要求される。今までのカブコン製格闘ゲームファン以外の、新規ユーザーの獲得を狙っているのならもう少し簡単にしてもいいか？

（新潟県／インセクト・18歳）

**ゲ** ーセンで1回やってみて、おもしろかったので買ってみた。ゲームをしてみると、他の落ち物のパズルゲームとはすいぶんと変わったゲーム性がウリのゲームだなと思った。たいていの落ち物のパズルは、同じ色をつなげると、ブロック（本作ではジェムがそれ）が消えるのだが、このゲームではそんなことはない。つなげばつなぐほど、ジェムは大きく強力になり、相手に対してプレッシャーを与えるようになってくる。大きくなったジェムで連鎖を起したときの気持ち良さは格別だ。

（新潟県／バロン・23歳）

#### 辛いつぶやき

『ぶよぶよ』などの落ちゲーとは、『ぶよ』また一味違ったゲームだと思った。相手を攻撃したジェムが、しばらくすると普通のジェムになり、簡単に消せるようになるところやストリートパズルモードに魅力を感じた。しかし味気ないエンディングは不満。難易度別に応じて、多少変化をつけるなどしてほしかった。アーケード版に比べて、いろんな部分でパワーアップしているのだから、ただのスタッフロールでは芸がない。

（大阪府／藤本泰永・17歳）

#### メーカーからひとと

こんなに好評の声を頂き、うれしい限りです。とにかく対戦が楽しいこのゲーム、ギリギリから一発逆転の快感は病みつきもの// 初心者でも全く心配無しの簡単操作とむちゅくちゅ可愛いキャラクタ達に女性ファンも急増中のようです。勝負に疲れたら「さくらの歌」でひと休み、コンシューマならではの要素も満載なので、隅々まで遊びつくしてくださいね。（カブコン 広報 芥川）

## 4位

ピクトリーゴール  
WORLD WIDE EDITION

- 発売日／発売中（11月29日）
  - 発売元／セガ ●開発元／セガ
  - 価格（税別）／5800円
  - ジャンル／サッカー
  - 対象年齢／全年代 ●□□枚数／1枚
  - 複数プレイ／4人同時
  - 対応周辺機器等／マルチターミナル
  - バックアップメモリー／最大871・プレイデータ、ボタン設定
  - コンティニュー等／なし
- ハガキが足りないので割合はだしません

## 甘いささやき

**前** 作のデキがかなり良かったので、今作も迷わず購入してしまった。相変わらず選手達の動きは滑らかで、細かいテクニックも健在。前作の不満点はどれも改善されていて、とても気持ち良くプレイできた。シュートの左右の打ち分けはもちろん、ボタンを押す長さでシュートに強弱をつけられるようになったのでより戦略を考える必要ができた。またセットプレイからの得点シーンも増えたので、今回はかなり攻撃的なサッカーが楽しめる。気になるのは

英語の実況だが、慣れてしまえばそれ程違和感もないし、プレイヤー－エディットとの関係上やむを得ないとこころだと思う。唯一の不満点は試合中にプレイが一瞬止まることがある。読み込みが多いため起きる現象なのだが、前作には全く見られなかった現象だけに非常にもったいない。

（茨城県／デル・ビエロ・21歳）

**ボ** ールがよく転がるようになり、ワンツーパスやヒールキックが使いやすくなるなど、操作性がかなり良くなっている。コンピュータのキーパーが弱くなったことによってシュートパターンがかなり増え、マニアックなシュートができるようになったのもうれしい変更点だ。しかしコマンド技が前作と比べてあまり変わってないように思う。個人的にはもっとフェイントやリフティングなどのテクニックができるようにしてほしかった。全体的に見れば前作の悪い部分はほとんど改善されているので、初めての人もぜひプレイしてみてほしい。

（石川県／吉田 充・17歳）

**今** 最高のサッカーゲームだと思う。操作性がよく、自分の動

かしてない選手の動き、特にコーチングの性能が高いので、レベルが上がるとそれが勝負に大きく左右されるのがとても良い。ループシュートやグラウダーシュートなどもよりサッカーラしくなり、自由度が広がったことに感動した。マイナス点といえば、今から注目されている新ユーロゴスラビアの不在と日本代表に超駿足がいないことぐらい。とにかく初心者でも遊べる完成度の高いゲームになっている。

（東京都／佐藤和隆・22歳）

**氣** になっていたキーパーの動きがよくなっていたが、それでもちょっと不自然な動きになっている。それよりシュートがとてもよくなっていて、対戦のかけひきを十分に楽しめるものにしてくれた。シュートポジションも改良されたおかげでテンポのいいものになった。オープニングの歌も良く、カメラワークも最高水準になっていると思う。しかし心なしか、ボールや選手の動きが□Gについているようにも見えた。次の『ピクトリーゴール』ではこれらの不満を解消してほしい。

（大阪府／皆見幸治・16歳）

## 辛いつぶやき

**友** 達に勧められてこのゲームを買った。確かに操作は簡単かもしれないが、慣れるのにけっこう時間がかかるし、いくつかの問題点があった。ダッシュ中に左右に動けなかったり、バスのつながり方が気になったからだ。なぜかロングボールのほうが味方にボールが簡単にわたるのでどうしても試合展開が単調になってしまふ。また選択できる国の中によくわからない国があるので結構問題かもしれない。

（東京都／JAM・15歳）

## メーカーからひと言

開発チームは欧州選手権のプレイを参考にワールドクラスのサッカーを再現しました。

多彩な攻撃パターンと戦術、サッカーは奥が深いものです。

今回の『ピクトリーゴール』では、対人対戦を想定して開発しています。対戦のキーワードは「手動キーパー」。ぜひ、友達同士で熱いプレイを炸裂させてください。

（セガ CS1研 Team Aquila）

## 5位

## 銀河英雄伝説

- 発売日／発売中（12月6日）
- 発売元／セガ ●開発元／マイクロビジョン
- 価格（税別）／5800円
- ジャンル／シミュレーション
- 対象年齢／全年代 ●□□枚数／1枚
- 複数プレイ／1人用
- 対応周辺機器等／シャトルマウス
- バックアップメモリー／16G・プレイデータ
- コンティニュー等／なし

好評 22% 不評 78%

## 甘いささやき

**ブ** レイしてすごいと思ったのが、□Gを使った美麗なオープニングテモ。肝心の戦闘部分はリアルタイムで進行していく、敵艦隊の動きに合わせて細かく自軍の艦隊に指示を与えるというもの。これが意外に慣れるまで大変だが、慣れてくると多彩な戦術が楽しめて飽きない。ロード時間もほとんどなく、サクサク進める。しかし随所に出てくるアニメーションだが、音声がないためがっかりした。が、なんとヤンがフ

レデリカにプロポーズするシーンにはしっかり音声が入っていた。この演出には感動してしまった。とにかくこのゲームはファンがプレイすることで味がでる作品だと思う。

（長野県／ミラクル・ヤン・19歳）

**辛いつぶやき**

**基** 本的にはいいゲームに仕上がっていると思う。キャラクターのデータについてだが、この能力値だけを見ると同盟のバグダッシュなどは全くの無能のように思われてしまうので、情報関係の能力があつてもよかつたのではないだろうか。またイベントシーンについてだが、□VAのアニメを使った点はかなりいい（なぜなら銀英伝のアニメーションであれば以上の物はつくれないと思う）。できれば□□枚数を2枚組にしたり、新帝国が成立した後のシナリオも欲しかった。

（長野県／ヴァルハラを無血占領した男・20歳）

**ト** にかく説明書が不親切。とりあえず、全体をさらっと流している感じがするため、分かりづらい。戦術級シミュレーションと銘打

っているだけに内政の要素が無く、領土を拡大すれば収入が増えるようになっている。しかし原作に沿ったイベントが発生すると、通常の収入からは考えられないような資金が与えられるのでありがたみがない。肝心の戦闘部分はアニメを意識したりアルタイムの戦闘で結構雰囲気が出しているのだが、艦隊数が多い場合や、戦闘が広範囲で行われるような場合は何が何だかわからなくなってしまうのはちょっと。売りのひとつであるポリゴンの艦隊は確かに力ツコイが、見ている間は一切命令が出せないという致命的欠陥がある。全体的に、作りが粗い感じがする。

（東京都／常敗の凡才・21歳）

**キ** ルヒアイスを殺さずに済む。という間にひかれてこのゲームを購入しましたが、銀英伝ファンとしては残念な内容でした。リアルタイムの戦闘は遊撃隊を2つもつくると、移動させる操作のために□スタイルが起こる。しかも機械側は迷うことなく陣を進めるので、戦闘のグラフィックを眺める暇などありません。しかも銀英伝のストーリー

説明がないまま、いきなりイゼルローンをヤンが攻略。これではプレイヤーは感情移入ができないです。提督や参謀は船団の性能を上げるためにアイテム扱いで、戦術上で敵がヤンの場合でも他の提督との手応えは変わらない。キルヒアイスを生かしておいても、特別なイベントが起こるわけではなく、エンディングにも影響はない。またイベントで挿入されるアニメは、声が出てないため口パクのそれが気になる。このようなゲーム内容にしかならないのなら、ファンとして「銀英伝」のタイトルを使わないで欲しかったと思います。

（宮城県／NAO・26歳）

## メーカーからひと言

『銀河英雄伝説』は32ビット機で初登場なので、原作の特徴である艦隊戦を再現するため、リアルタイムで戦闘を表現しております。また、同盟や帝国の政治・戦略面や、□VAのキャスティングも含め、皆様が原作世界を愛されていることを感じております。ありがとうございます。（『銀河英雄伝説』開発スタッフ一同）

## 6位

### ステークスワイナー G I 完全制覇への道

- 発売日／発売中 (12月6日)
- 発売元／SNIK ●開発元／ザウルス
- 価格 (税別)／5800円
- ジャンル／アクション
- 対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
- 複数プレイ／2人同時
- 対応周辺機器等／なし
- バックアップメモリー／102・データ
- コンティニュー等／パスワード

ハガキが足りないので割合はだしません

### 甘いささやき

**基** 本的に競馬ゲームが好き。しかし他のゲームも同じようなパターンで、おもしろみがなくなってきた。そんなときにみつけたのが、この『ステークスワイナー』だ。初めてやったときは、この値段でこの内容? という気もした(なんなくファミコンのようなノリが...)が、これがやっているうちにハマる。1勝しただけでG Iにバシバシ出れてしまったりね。小さく見て見いくパスワードなど気になるところもあるが、この「単純さ」にハマれ

る。これまでの競馬ゲームに飽きてしまった人にはオススメかも。

(千葉県／たねお・23歳)

### 辛いつぶやき

**グ** ラフィックの描き込み具合、BGM・効果音の良さなど、評価すべきところはある。しかし、アクションゲームとしてはどうかと思われる。もう少しアクションゲーム初心者でも勝てるような、難易度を下げたモードを設定できなかったものだろうか。私のように育成シミュレーション系の競馬ゲームから移ってきた人間には難しそう。

(埼玉県／高橋弥生・41歳)

### メーカーからひとと

お買いあげいただきありがとうございます。ザウルスとしても皆さんに喜んで頂けて、うれしいかぎりです。『ステークスワイナー』は、鞭と手綱のボタン2つで進めていくゲームですが、単純な操作だけに、奥の深いゲームです。是非「見せ鞭」をマスターして、G I完全制覇めざしてがんばってください。

(ザウルス 営業部 泉)

## 8位

### 探偵神宮寺三郎 未完のルポ

- 発売日／発売中 (11月29日)
- 発売元／データイースト ●開発元／データイースト
- 価格 (税別)／5800円
- ジャンル／アドベンチャー
- 対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
- 複数プレイ／1人用
- 対応周辺機器等／なし
- バックアップメモリー／1・データ
- コンティニュー等／なし

ハガキが足りないので割合はだしません

### 甘いささやき

**ザ** ッピングシステムは確かに斬新で良いと思う。しかし、神宮寺以外の人物を選択した場合、神宮寺や選択しなかった人物が何をしていたのかがわかりづらく、状況がつかめなくなってしまいやすい。最初に神宮寺で通してプレイした人なら良いが、それ以外の人には少々説明不足なので? 次にストーリー内容についてだが、抜群だと思います。この手の話にありがちな、証拠にならないような理由での強引な逮

捕や、黒幕が全員捕まってメタシメタシみたいな不条理な展開に陥らず、証拠不十分では黒幕の逮捕ができなかつたりと現実味があり良かったと思います。最後に、尾行モードの無意味さとプレイヤーの推理する余地が少なかつたのが残念でした。

(福岡県／中日応援団八號・19歳)

**ト** ても懐かしかった。前作からいろいろな部分を引きついでいて、とてもプレイしやすかったです。新システムの「ザッピング」、これがとても良かった。神宮寺だけでなく、いろいろな人の視点で事件を見ることができるこのシステムには新鮮さを感じました。ほかにも、手帳に今までの出来事が書き込まれていくというのも便利でした。ストーリーは社会問題がテーマになっており、とても考えさせられるものがありました。ハードボイルドな雰囲気が良く出ていて、まさに「神宮寺」という感じです。だが、尾行・聞き込みやカーチェイスのシーンが緊張感に欠けているように思います。最後に、謎の事件簿は易しすぎず、難しすぎずといった感じで良いでござ

## 7位

### サンダーフォース ゴールドパック2

- 発売日／発売中 (12月6日)
- 発売元／セガ
- 開発元／テクノソフト
- 価格 (税別)／4800円
- ジャンル／シューティング ●対象年齢／全年齢
- 複数プレイ／1人用 ●CD枚数／1枚
- 対応周辺機器等／なし
- バックアップメモリー／13・ボタン設定、ハイスクア
- コンティニュー等／コンティニュー

ハガキが足りないので割合はだしません

### 甘いささやき

**オ** リジナルと寸分違わぬとまではいきませんが、「ゴールドパック1」で指摘されていた課題点はほぼ解決されており、移植作としては良くできていると思います。余計なアレンジがされていないところも、このソフトを発売日に買う人の多くが「昔のままの『サンダーフォース』を遊びたい」と思っていると考えれば納得がいきます。「パターンに基づく緻密な攻略」を楽しむシューティングなので、本当にシューティングゲームが好きな人でないと楽しめな

いかもしれません。少々気になったのは、若干ではあるがアルゴリズムが異なることと、もともとFM音源や PSG 音源が使用されていた効果音がすべてPCM形式になってしまったところです。

(和歌山県／戸野啓祐・27歳)

**B** GMが『ゴールドパック1』のときのように途切れなくなっていて良好。しかし「IV」はちょっとだけ不満。BGMは途切れないが、ボス戦や面クリア時にBGMがスムーズに切り替わらないのが気になった。しかし、満足感は『ゴールドパック1』以上です。MD版を知らない人も機会があったらぜひやってみて欲しいですね。

(群馬県／関浩昭・25歳)

### メーカーからひとと

前作での不満点を改善すべく、当初の発売日から遅れてしまいました。おかげさまで好評を頂いており、ホットしております。ところで、皆さん『IV』を『III』の自機でプレイされましたか? キッズモード以外で解くとコマンドでつかえますよ。

・ (テクノソフト 開発部 新井)

てみて損はない。ハードボイルドファンには自信を持ってお勧めできる。

(新潟県／アドミラル・18歳)

### 辛いつぶやき

**ヒ** と言いうと「SFCでも出せるんじゃないの?」って感じです。ハードボイルドさを出そうとしたのか、暗めのグラフィックと見にくい実写取り込みの背景。さらに尾行・聞き込みシーン。「ここでボリゴンを使うためにサターンで出したのか?」って感じがしました。シリオが良かっただけに残念。

(兵庫県／楠原康弘・25歳)

### メーカーからひとと

「ザッピングシステム」は斬新であり、ADVの新たな実験でもありました。ゲームとしてのおもしろさを引き出すのに十分な可能性を秘めていると思います。さて、皆様の前に久しぶりに登場した神宮寺三郎ですが、これからも彼の前には難解な事件が立ちはだかってくることでしょう。彼の活躍にご期待ください。

(データイースト 開発者一同)

## 9位

## プラッドファクトリー

- 発売日／発売中（11月29日）
- 発売元／エクレトロニック・アーツ・ピクター（EAV）
- 開発元／インターフォード ●価格（税別）／5800円
- ジャンル／シューティング ●対象年齢／18歳以上推奨
- 複数フレイ／2人同時 ●CD枚数／1枚
- 対応周辺機器等／なし
- バックアップメモリー／12・ボタン設定、ブレイテータ
- コンティニュー等／コンティニュー
- ハガキが足りないので割合はだしません

## 甘いささやき

これはおもしろい。今までプレイした洋ゲーの中で1番と言つていい。選択できるキャラはどれも個性的で怪しいヤツばかり。それそれがいろいろな武器を持ち、現れる敵を次々と抹殺していく快感、倒した敵はそのまま血のりとなり地面に跡が残るが、その上を歩くときがまた気持ちいい。現実ではあり得ない（と思う）が、実際想像してみると、PSの『バイオハザード』なんかより数倍恐ろしい。飛び散る血の量は、間違いなく今までのゲーム

の中でNO. 1だ。まさに、「血の工場」と呼ぶにふさわしい。

（長野県／ビッグビレッジ・23歳）

## △辛いつぶやき△

ゲームをスタートしたのはいいが、いつの間にか死んでしまった。敵の弾が見えにくいのだ。まさに海外ゲームって感じ。また、ちょっと心配になったのが、年齢制限はあるものの、子供にはいい影響は与えないだろうな、ということである。暴力描写＝ゲームのおもしろさには、ならないと思う。暴力描写をもっと抑えて年齢制限の間口を広げたほうが良かったんじゃない？

（新潟県／米はササニシキ・20歳）

## メーカーからひとと

弊社内では日本向けに発売する際、暴力的表現も含めまして慎重に検討を行いました。血を縁にするなどの案もありましたが、最終的にはオリジナルを尊重し、海外で高い人気を博したゲームそのものを日本のゲームファンにお届けすること致しました。今後もこうご期待／

（インターフォード 制作部一同）

## 10位

## 皇龍三國演義

- 発売日／発売中（12月6日）
- 発売元／エクシングエンタテインメント
- 開発元／エクシングエンタテインメント
- 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 ●複数フレイ／1人用
- 対応周辺機器等／シャトルマウス
- バックアップメモリー／128・ブレイテータ
- コンティニュー等／コンティニュー
- ハガキが足りないので割合はだしません

## 甘いささやき

まずははじめに言っておきたいのは、中途半端な三国志ファン、たとえるなら、光栄の『三國志』シリーズが好きな人はプレイしない方がいいということだ。説明書は字が多く、読んで理解するだけでも大変である。操作も難しい。しかし、コアな三国志ファンにはたまらない要素がある。それは、登場人物に細かく官職が設定できるという事である。これによって、自分の好みの武将を高い位にするなど一風かわった遊び

ができるのは、とても楽しい。武将が好きでたまらない人には、ぜひプレイしてもらいたい作品。

（東京都／赤兎馬・23歳）

## △辛いつぶやき△

かたるい。ときどき何をすればいいのか分からなくなるときがある。「リアルタイム性」がウリなのだろうが、逆にそれがプレイヤーを戸惑わせる原因になっているのだろう。あと、セーブ用のメモリーが128が必要なもの、プレイヤーをかなり絞っていると思う。

（東京都／青島幸男・25歳）

## メーカーからひとと

忠実移植？ やむなくスケールダウン？ 移植につき物の悩みです。セーブ容量等は正にそれ。本体RAM内に収まる作りにすると城壁建設等、特徴的なシステムをカットせざるを得なかったのです。三国志とリアルタイムの組み合わせは、万人向けとは言い難いですが、新しい方向性は示せたのではと考えています。

（『皇龍三國演義』開発チーム一同）

## 11位

西暦1999  
～ファラオの復活～

- 発売日／発売中（11月29日）
- 発売元／BMGジャパン ●開発元／ロボトミックソフトウェア
- 価格（税別）／5800円
- ジャンル／アクション
- 対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
- 複数フレイ／1人用
- 対応周辺機器等／なし
- バックアップメモリー／11・ブレイテータ
- コンティニュー等／コンティニュー
- ハガキが足りないので割合はだしません

## 甘いささやき

グラフィックが非常に美しく、移動も滑らか。そのため、ゲームの中の世界なのに、とてもリアリティがある。ディスクのアクセスも、ステージの最初にまとめて行われるので、アクセスを待つあいだのストレスがとても少なくて良い。ゲーム内容は、モンスターとの戦争よりも、さまざまなアクションを駆使して、ステージを進んでいくのがメインという感じ。それでも、アイテムを得ることでアクションの幅が広がる（泳げるようになる、など）の

は、とても楽しくて良い。

しかし、要求されるアクションが結構シビアだったりして、しかも中盤以降は失敗即死というものが多いのはいただけない。死んでしまうとステージの最初からやり直しなので、クリアできるまで何度も同じ行程を繰り返さなければならず、これには本当にうんざりさせられた。そのため、最終評価をどうするか迷ったが、現実感が強く感じられる、3D空間の冒険の楽しさから、甘いささやきとした。だが、限りなく「辛い」味のほうが目立つ「甘い」なのでメーカーさんはこれでよしとせず、なお一層の精進をして欲しい。

（茨城県／KOH・25歳）

## メーカーからひとと

このゲームをプレイして、途中で放り投げた人も多かろうと思いますが、苦しみが多い分、クリアしたときの喜びが大きいものです。このゲームをクリアしたら、次はステージ上に隠されたドールを探し、それを終えたらオマケのゲームを楽しめる、盛りだくさんの内容になっています。

（BMGジャパン 広報 和泉）

## 12位

対局将棋  
極II

- 発売日／発売中（11月29日）
- 発売元／毎日コミュニケーションズ
- 開発元／ログ
- 価格（税別）／6800円
- ジャンル／将棋 ●対象年齢／全年齢
- CD枚数／1枚 ●複数フレイ／2人同時
- 対応周辺機器等／なし
- バックアップメモリー／128・ブレイテータ
- コンティニュー等／なし

## ハガキが足りないので割合はだしません

## 甘いささやき

僕は昔から将棋が好きなので、将棋ソフトは出る度に購入している。将来は将棋で飯を食って生きたいとも思っている。そんな僕が気に入ったのだから間違ひなく良い将棋ゲームである。何が良いのかといえば、やはりコンピュータが手強いということである。勝つと自分が上達したのがわかる。他にも、詰将棋300問、次の一手300問と言った問題もやりこたえがあって良い。

（愛媛県／成ったらあかん・15歳）

## △辛いつぶやき△

ただの将棋ゲームだった。しかかも一番許せないのは、コンピュータ側の思考スピードが遅いということだ。ふだんの生活でも待たされるのが嫌いな僕は、イライラして何度もリセットしてしまった。レベルを上げると、もっと待ち時間が長くなるし。この手のゲームはスピードでないと辛いと思うのでどうにかしてほしかった。その他には、初心者への考慮が足らないということだ。そういう目的のゲームではないのだろうが、敷居が高すぎるのでは。

（鹿児島県／将棋ないなあ・17歳）

## メーカーからひとと

「強く作れば遅くなる。早く作れば弱くなる。とかくゲームは難しい。」夏目漱石みたいですね。この『極II』は本格派の名に恥じぬよう「強さ」と「速さ」のバランスを配慮し、棋力向上のために、750題もの問題を収録しました。これからも皆様のご意見を参考に頑張ります！（毎日コミュニケーションズ 販促課 はた）

## 13位

### ズープ

- 発売日／発売中（11月29日）
- 発売元／メディアクエスト
- 開発元／メディアクエスト
- 価格（税別）／4800円
- ジャンル／パズル
- 対象年齢／全年齢 ●複数プレイ／1人用
- CD枚数／1枚 ●対応周辺機器等／なし
- パックアップメモリー／なし
- コンディニュー／なし

ハガキが足りないので  
割合はだしません

### 甘いささやき

**最** 初にプレイしてみて思ったのは、「まあ、いいんじゃない」ということ。僕は結構考えるゲームが好きなので、パズルゲームというジャンルは好きな部類にはいるのだが、このゲームは、はっきり言ってアクション性のほうが強く、あまり思考能力を使うことはない。でも、落ち物のパズルの連鎖などが苦手だという人は、結構ハマれるかも。

（奈良県／かたいあたま・19歳）

### 辛いつぶやき

は つきり言ってつまらない。パズルに一番必要だと思われる奥深さが、まったくと言っていいほど感じられない。「スリル満点のシューティングパズル」というウリ文句も、良く意味が分からず、むなしいだけ。ゲームモードは2つしかないし、ステージやゲーム画面にそんなに違ひがないので、飽きるのも早い。パッケージには、「1億総ハマリン！」などと書いてあるが、「1億総ハマリン！」の間違いじゃないの？と思ってしまう。

（沖縄県／兼高かおる・17歳）

### メーカーからひとと

ゲーム内容のわかりやすさ、操作性、ハマり度を考慮したのですが、ユーザー層によって評価が分かれたようです。エントリーユーザーを意識して作っているため、通の方には少し物足りないかもしれません。皆様のご意見お待ちしています。（メディアクエスト ゲーム事業部 こなー）

## 15位

### マジックカーペット

- 発売日／発売中（12月6日）
- 発売元／エクトロニック・アーツ・ピクター（EAV）
- 開発元／エクトロニック・アーツ・ピクター（EAV）
- 価格（税別）／5800円（マルチコントローラー同梱版7800円）
- ジャンル／3D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／マルチコントローラー
- パックアップメモリー／最低ア・プレイデータ
- コンディニュー／なし

ハガキが足りないので  
割合はだしません

### 甘いささやき

この作品、シューティングと銘打ってあるが、純粋に3Dシミュレーションが欲しいと思って買うのならやめよう。でないと、このソフトの良さは理解できない。逆に言えば、浮遊する感覚が好きな人なら、「もう何もいわないから迷わず買おう」と言いたい。でも、はっきりいって酔うよ。ただ単に撃っていれば勝手に進んでくれるシューティングとは違い、結構頭を使わなければ、

## 14位

### 美少女戦士セーラームーン SuparS ~Various Emotion~

- 発売日／発売中（11月29日）
- 発売元／エンジェル
- 開発元／エンジェル
- 価格（税別）／5800円
- ジャンル／格闘アクション
- 対象年齢／全年齢 ●複数プレイ／2人同時
- CD枚数／1枚 ●対応周辺機器等／なし
- パックアップメモリー／なし
- コンディニュー／なし

ハガキが足りないので  
割合はだしません

### 辛いつぶやき

キ ヤラの動きはダラダラ、テンポは極悪、プレイしていて白けてくる。飛び道具はけん制にもならないし連続技にもつなげられない。バランスを無視してまでもキャラの声を入れるというスタンスも疑問。原作の好きな少女向けと、格ゲーファン向けの2つのモードを入れるのは当然だ。PS版からのプラス要素もなく、反省すら感じられない。

（愛知県／佐治俊哉・20歳）

ど のユーザーを対象に作られましたか？と疑問になるほど中途半端な出来。戦い（格闘アクション）だけならSF版のほうが遊べるし、コマンド入力の必殺技も出しやすい。PS版同様モーションキャラクチャーを使った3Dキャラ＆オープニング、これもファンとしては許せない。肝心のゲーム部分が練られないまま出された作品に思えるので、セラムンファンにも勧められない。ゲーム性を無視するなら3D版のゲームが、データベースがある分一番の出来かもしれない。

（岩手県／築場由行・26歳）

### メーカーからひとと

貴重なご意見ありがとうございます。今回のソフトでは「女の子でも楽しく遊べる」ように意識し制作しております。男性や格闘ゲームが得意な方には少々物足りない部分があったかもしれません。ただ、逆にだれでも気軽にプレイしてもらえるソフトになっていると思います。

（エンジェル ソフト担当 Q.P.）

クリアは望めない。けれどこのソフトのウリは、酔うくらいリアルな浮遊感だと思えば間違いはないし、十分に遊ぶ価値はある。あまり雑誌で取り上げられてないけれど良作だ。

（神奈川県／連続幸福魔・22歳）

### 辛いつぶやき

タ イトルの、「マジックカーペット」に惹かれて買ってしまったが、内容はあまり関係がない。確かに独特の浮遊感覚は楽しめるが、それだけ。これならタイトルを「パ

ーマン」にして、パーマンセットをつけて飛び回れるゲームにしたほうがいいと思う。

（千葉県／空も飛べるはず・16歳）

### メーカーからひとと

魔法のじゅうたんに乗って…というシチュエーションが楽しい本作ですが、もうカーペット酔いは体験なさいましたか？3Dシューティングの腕と、マナを集める戦略の両方をフル活用しないとクリアは難しいかも…。（EAV 広報担当 岡田）

## ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製  
テレカ&ソフト  
引き換え券を進呈

引き換え券を3枚集めて  
編集部に送ると好きな  
ソフトをプレゼント

本誌No.4に掲載分のゲーム批評を大募集だ！ハガキが封書に①ゲーム名、②批評文、③ゲームの最終評価「良い」か「悪い」、④住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、P69のあて先まで送ってね。批評文掲載者には、サターンFAN特製テレホンカードとゲームソフト引換券をプレゼントするぞ！締め切りは当社必着なのでくれぐれも注意！

批評文は、わかりやすくまとまっていると掲載されやすいかも。ただし過剰表現はあまりよくないぞ。

## No.4の批評対象

- グリッドランナー
- 水滸伝・天命の誓い
- SEGA AGES/窗下にイチタントアール
- テラ ファンタスティカ
- 人造人間/カイダー ラストジャッジメント
- 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX
- タカラマカン～敦煌傳奇～
- テトリスS
- ファイヤーブロレスリングS
- 6 MEN SCRAMBLE

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96  
ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚  
スポット ゴーストワーハリウッド  
ロードランナー エクストラ  
ファンキー ヘッド ボクサー  
天外魔境 第四の黙示録

しめきり1月28日(当日必着)

## RANKING STREET

**前人気  
&  
移植希望  
RANKING  
ランキング**

# 前人気 RANKING BEST30

今号はパソコンからの移植作となる美少女ソフトが6作品もランクイン。その中でも注目作は、「EVE」。長い間1位をキープしつづけた「下級生」を抜いてのトップとなった。発売

日が近いから、という理由もあるだろうが、エッチシーンだけでなく、魅力ある登場キャラクタと奥の深いストーリーが評価された結果ではないだろうか。予想より伸びなかった

のが、3位の『エヴァンゲリオン』。ゲーム自体の情報量が少なく、まだまだ中身が見えてこないところがネックか。期待の高い作品だけに、ファンの見る目も厳しいようだ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	7	EVE burst error	イマジニア	1月24日	264
2	1	下級生	エルフ	未定	250
3	2	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	今春	206
4	3	同級生2	NECインター・チャネル	未定	201
5	5	グラントディア	ゲームアーツ	今春	181
6	12	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	バンダイ	'97年3月7日	157
7	6	ルナ～エターナルブルー～	ゲームアーツ	未定	153
8	9	X-MEN VS STREET FIGHTER	カプコン	今夏	141
9	8	バーチャファイター3	セガ	未定	140
10	16	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	3月上旬	108
11	12	ドラゴンナイト	エルフ	未定	104
12	10	スレイヤーズ(仮称)	角川書店/ESP	今春	96
13	11	センチメンタル・グラフィティ	NECインター・チャネル	未定	79
14	17	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	3月	75
15	18	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	未定	57

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
15	14	ROOMMATE～井上涼子～	データム・ポリスター	2月中旬	57
17	24	ダービースタリオン(仮称)	アスキー	未定	56
18	27	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	メディアリンク	3月	51
18	15	ラストブロンクス／東京番外地	セガ	未定	51
20	25	ダイナマイト刑事	セガ	1月24日	48
20	20	魔法学園LUNAR/	角川書店/ESP	今春	48
22	23	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	1月24日	43
23	20	クオヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス	3月	42
24	初	Jリーグエキサイトステージ V1	エボック社	'97年	31
24	28	重装機兵レイノス2	日本コンピュータシステム(サイバ)	2月21日	31
26	初	サイバーボツツ	カプコン	3月	29
27	19	銀河お嬢様伝説コナ3～ライトニング・エンジェル～	ハドソン	未定	27
27	一	卒業S	NECインター・チャネル	未定	27
27	初	フェイクダウン	システムサコム	春	27
30	初	エーベルージュ	タカラ	5月	24

## 移植希望 RANKING BEST10

『バイオハザード』の移植決定により、ずいぶんとさみしいポイント数になってしまった今号のランキング。そんな中、ポイントを上げてきたのが3位の『デッド オア アライブ』。『天草降臨』もつづいて4位と、対戦格闘の人気の高さがうかがえる。

さらにもう1つ、初登場10位の『ウォーザード』。この作品も対戦格闘ゲームだが、キャラクタのレベルアップ、ストーリーを重視した面クリア後のデモなど、今までの対戦格闘ゲームとは一風変わったゲームシステムに、心引かれる人も多いようだ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	4	新スーパーロボット大戦②	バンプレスト	シミュレーション	64
2	2	ファイナルファンタジーVII②	スクウェア	ロールプレイング	56
3	10	デッド オア アライブ⑥	テクモ	格闘アクション	30
4	6	サムライスピリッツ 天草降臨⑥	SNK	格闘アクション	29
5	8	テイルズ オブ ファンタジア⑧	ナムコ	ロールプレイング	24
6	9	D&D® シャドーオーバーミスラ⑨	カプコン	アクション	22
6	一	ああっ女神さま⑫	バンプレスト	アドベンチャー	22
8	一	ワンダープロジェクトJ⑫⑯	エニックス	アドベンチャー	13
8	一	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～⑫	NECホームエクスプロニクス	ロールプレイング	13
10	初	ウォーザード⑨	カプコン	格闘アクション	12

## メーカーに直撃スペシャル 移植希望の、ドーンといってみよう！ 第19弾

### 同窓会

『ときめモ』に始まり、ここ数年人気の高い恋愛シミュレーションというジャンル。今回は、パソコン版で好評の『同窓会』の移植の可能性はあるのか、アイデアの広報の方々に聞いてみたぞ。

「『同窓会』の移植可能性ですか。うへん、結論から言ってしまえば、ないことはないかな？」でも、実際にサターン版を作るのであれば、エッチシーンや操作面、グラフィックの修正や追加、声優さんの起用など、新たにやらなければならないことがたくさんあります。すぐに実現することは無理ですが、今後、皆様からの移植希望の声がさらに高まってくれば、そのうちいいお話を届けできるかも!？」

パソコン版でも最新作なだけに、すぐに移植というわけにはいかないだろうが、可能性はありそうだ。

### クロックタワー2 (セカンド)

昨年末にPSで発売されたばかりのホラーアドベンチャー。インパクトのあるテレビCMも手伝つてか、着実に累積が集まり出しているぞ。というわけで、ヒューマンの熊谷さんにサターンに移植の予定があるのかを聞いたところ…「PS版発売早々にサターン版移植希望のハガキを送って頂いた読者の皆さん、本当にありがとうございます。現在のところ移植の予定はありませんが、毎号ランクイングベスト10に入ってくるようであれば実現する可能性はあります。ただし、移植されるとしてもPS版そのままの内容ということは、おそらくないでしょう」

という答えが返ってきた。話題性のある作品だけに、ランクインしてくる可能性は高い。ということは移植の可能性も高いかも？

# RANKING STREET

## REALTIME GAME RANKING

### リアルタイム ゲーム ランキング

## 見た目に難あれど、業務用に劣らぬ人気の『バーチャロン』

業務用でヒットした『バーチャロン』の人気はサターン上でも健在。フレーム数やグラフィックの解像度低下に不満の声もあるが、口割以上のユーザーがおもしろいとの支持をだす結果になった。

移り変わるソフト人気を読者からの支持票を基に数値化したのが、このコーナーだ。この表で注意してほしいのが、投票人数と総合点の関係。マイナーなソフトは、プレイ人口の少なさから投票人数が10人以下に收まりやすく、順位的に他のソフトとダブつことが多い。反対にヒット作と呼ばれるソフトはプレイ人口が多いだけあって投票人数も多く、ポイントもよく変動している。また、過去のヒット作が、今では下位にランクインされているのも興味深いところだ。

順位	前号	歴順率	投票人数	ゲーム名	土	一	総合
1	2	487	82	サクラ大戦	1989	58	1931
2	6	1	246	バーチャファイター2	750	124	626
3	4	27	204	ルナ・シルバースターストーリー	650	24	666
4	3	13	211	ストリートファイターZERO2	642	43	593
5	初	15	191	電脳戦機バーチャロン	607	29	578
6	2	4	212	ときめきメモリアル~forever with you~デラックス版	601	119	482
7	8	14	192	野々村病院の人々	519	52	467
8	5	21	180	同級生 If	480	53	427
9	7	53	129	ラングリッサーIII	399	31	368
10	11	24	120	ファイティングバーバース	307	36	271
11	9	12	116	真・女神転生 デビルスマナー	294	44	250
12	10	16	105	ドラゴンフォース	271	32	239
13	12	9	95	NIGHTS into dreams..	255	18	237
14	13	11	99	ヴァンパイアハンター	255	25	230
15	15	20	95	THE KING OF FIGHTERS'95	249	44	205
16	初	58	76	機動戦士ガンダム外伝II 葦を受け継ぐ者	206	7	199
17	17	10	96	魔法騎士レイアース	236	44	192
18	14	76	72	エターナルメロディ	195	14	181
19	16	30	63	バーチャコップ2	182	10	172
20	19	19	67	ボリスソーフ	194	28	166
21	21	49	64	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	148	11	137
22	20	25	48	アイドリッシュセーバーパイII	126	0	126
23	22	48	54	伝説のオガハベル	141	16	125
24	31	125	62	サムライスピリッツ 断紅郎無双剣	160	38	22
25	23	72	79	きゃんきゃんニニー・ブルミエール	174	53	121
26	24	43	96	新世紀エヴァンゲリオン	186	74	112
27	26	7	62	セガラリー・チャンピオンシップ	140	32	108
27	17	8	52	パンツアードラグーン ツヴァイ	124	16	108
29	30	39	35	三國志V	109	10	99
30	47	42	43	機動戦士ガンダム	119	21	98
31	44	32	36	ストリートファイターZERO	107	18	89
32	28	31	49	ガーディアンヒーローズ	99	14	85
33	—	—	28	Christmas NIGHTS(クリスマス ナイト)	81	0	81
34	27	60	34	Jリーグ ポロサッカーラブをつくろう!	92	13	79
35	39	22	30	ワールドアドベンチャード戦略~鋼鉄の戦風~	82	23	59
36	61	134	44	リアルバト・競狼伝説	89	32	57
37	43	80	31	サターンボンバーマン	75	23	52
38	25	59	41	ときめきメモリアル対戦はするだま	78	28	50
39	32	64	37	グレイトステイン95	79	32	47
39	45	—	26	真・女神転生デビルスマナー スペシャルBOX	61	14	47
41	45	33	27	GUNGRIFFON The Eurasian Conflict	60	16	44
41	初	74	19	スーパーバースファイターII X	47	3	44
43	初	121	29	銀河英雄伝説	68	25	43
44	初	82	25	ピクトリーゴール WORLDWIDE Edition	57	17	40
45	40	23	19	レイヤーセクション	43	6	37
45	49	124	20	信長の野望 天翔記	49	12	37
45	35	145	19	戦国ブレード	44	7	37
48	29	5	17	バーチャコップ	38	2	36
49	33	36	14	プリンセスメーカー2	36	1	35
50	36	—	14	ウイングボスト2 プログラム'96	33	0	33
51	初	132	14	ステークスウォーナーG 完全制覇への道	36	4	32
52	34	57	28	テカリストリ	43	13	30
53	42	26	17	ダイライアス外伝	35	7	28
54	初	—	8	太閤立志伝II	25	0	25
55	40	88	23	Wizard's Harmony	43	21	22
56	53	93	10	DX人生ゲーム	21	0	21
57	68	90	7	デジタルインボル ネクロノミコン	20	0	20
57	初	203	17	探偵寺守三郎 完了のルポ	36	16	20
59	307	37	41	X-MEN	66	47	19
60	108	110	10	STRIKERS 1945	20	2	18
61	56	69	18	スナッシャー	31	15	16
61	54	81	19	神秘の世界エルハサード	32	16	16
63	81	87	53	アルバートオデセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	67	52	15
64	37	—	19	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	29	15	14
65	61	111	6	アイドル騎士セーバーパイ REMIX	16	4	12
65	185	114	9	アンジェリーク Special	19	7	12
66	58	61	10	SEGA AGES/アフターパーナーII	23	11	12
66	47	103	4	マジカルドップ2	12	0	12
69	322	95	22	月花恋姫~TORICO~(けっかむけんたん~トリコ~)	36	25	11
70	68	123	8	サバーパードル	17	7	10
70	初	141	5	サンダーフォース ゴールドバック2	10	0	10
72	343	29	42	口の食卓	75	66	9
72	—	333	2	実戦森林	9	0	9
72	130	—	8	グッドアイランドカフェ・飯島愛	9	0	9
75	64	136	3	メタルブラック	8	0	8
75	52	51	6	SEGA AGES/アウトラン	10	2	8
77	209	254	2	実戦バチコ必勝法/3	7	0	7
77	99	191	2	大魔器(だいじき)で	7	0	7
77	99	92	4	バトルボル2X	7	0	7
77	327	235	9	プリクラ大作戦	17	10	7
81	59	156	15	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	23	17	6
81	38	28	26	ピクトリーゴール'96	37	31	6
81	254	199	3	テスロットルード 隔離都市からの脱出	10	4	6
81	—	380	2	麻雀狂時代 Cebu Island'96	6	0	6
81	66	354	2	バップ・グリーダー	6	0	6
86	130	120	1	EMIT Vol.2~命がけの旅~	5	0	5
86	189	147	3	マスクス 通かれるオガスタ3	5	0	5
86	108	295	1	サンダーストーム &ロードブロスター	5	0	5
86	165	296	3	サイベリア	6	1	5
86	149	172	1	レボリューションX	5	0	5
86	94	356	1	本格プロ麻雀 微塵SPECIAL	5	0	5
86	54	—	5	アン杰リーク Special プレミアムBOX	10	5	5

順位	前号	歴順率	投票人数	ゲーム名	土	一	総合
86	108	341	3	シェルショック	5	0	5
94	298	52	9	ゆみみくすREMIX	13	9	4
94	81	352	2	金沢特撰	4	0	4
94	165	46	10	己度あることはサンドアール	15	11	4
94	99	—	3	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	7	3	4
94	165	158	13	天地を震らうII~赤壁の戦い~	19	15	4
99	165	322	1	ファンタムゲートI ~悪夢の序章~	3	0	3
99	—	267	1	「占都物語」そのI	3	0	3
99	61	34	10	F-1 Live Information	13	10	3
99	81	252	1	日焼けの思い出+姫ぐり	3	0	3
99	254	106	8	ウイングボスト2	9	6	3
99	116	—	4	真・女神転生 デビルスマナー~悪魔全書~	4	1	3
99	300	63	11	THOR~精靈王記伝記~	17	14	3
99	75	—	1	AQUAZONE for SEGA Saturn	3	0	3
99	—	137	1	WIPEOUT	3	0	3
109	81	157	8	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	13	11	2
109	—	227	3	3Dレンジングス	5	3	2
109	94	163	6	サンダーフォース ゴールドバック1	9	7	2
109	221	140	2	Mighty Hits	2	0	2
109	118	167	3	BATSGUN	3	1	2
109	初	369	1	マジックカーベット	2	0	2
115	165	315	1	シユトラール 秘められし七つの光	1	0	1
115	—	193	1	ロジックバブル・レンボータウン	1	0	1
115	251	151	4	バーチャルカジノ	6	5	1
115	286	100	1	SEGA AGES/宿題がタントアール	1	0	1
115	149	348	2	井出洋介名の新実戦麻雀	3	2	1
115	189	217	1	Body Special 264	1	0	1
115	56	—	8	ラッドルDISC VOL.2 内山 美紀	1	0	1
115	145	257	2	スターファイア3000	2	1	1
115	—	206	3	BLOOD FACTORY ブラッドファクトリー	3	2	1
125	49	79	10	秀吉・信長セイツ	7	6	1
125	239	152	6	スパーアリアル麻雀P	11	11	0
125	—	189	4	慶應遊隊 戦劇編	6	6	0
125	189	75	4	SEGA AGES/スペアリーアー(ミッションスティック同梱版)	10	10	0
125	56	—	8	サンタボンバーマン~XBAND対応通信対戦版~	10	10	0
125	—	2	MAKING OF NIGHTRUTH+VOICE SELECTION	1	1	0	
125	—	2	Special Gift Pack	0	0	0	
125	初	277	2	スープ	1	1	0
125	初	208	2	重創三国演義	3	3	0
133	189	169	1	EMIT VOL.1~時の迷子~	0	1	-1
133	81	252	13	三國志IV	21	22	-1
133	264	346	1	A.I.将棋	0	1	-1
133	130	334	1	ゲームの鉄人 THE上海	0	1	-1
133	68	84	5	ばくばくアニマル~世界競育選手権~	7	8	-1
133	—	1	バーチャファイターゴールドポートレートVOL.5(ラウ・ウェン)	0	1	-1	
133	116	190	1	ロボ・ピット	0	1	-1
133	99	327	2	四柱推命ピタグラフ	1	2	-1
133	189	251	2	ハイバード3D対戦バトル ゲッパーカーズ	3	4	-1
133	—	291	1	毎日替わるクイズ番組 クイズ365(サンクロゴ)	0	1	-1
133	81	68	12	空想科学世界ガリバーーボーイ	13	14	-1
133	—	231	1	ゲン オー	0	1	-1
133	254	188	1	ジョニー・バースカ	0	1	-1
133	—	1	ラッドルDISC VOL.1 木下 優	0	1	-1	
133	—	198	1	新型くるりPA/	0	1	-1
133	99	162	2	ギャルズバニックス	3	4	-1
133	189	261	1	上海 Great Moments	0	1	-1
150	81	47	9	デジタルビンボーラーストグラディエーターズ	11	13	-2
150	—	241	1	X JAPAN Virtual Shock 001	0	2	-2
150	165	292	1	おーちゃんのお絵かきロジック	0	2	-2
150	108	118	1	バーチャファイターゴールドポートレートVOL.1(ジェフリー・マクイル)	3	5	-2
150	130	340	1	POウルトラマンリンク	0	2	-2
150	118	—	2	バーチャファイターゴールドポートレートVOL.0(ジェフリー・マクイル)	0	2	-2
150	264	138	2	バーチャ フォト スタジオ	0	2	-2
150	254	260	5	ゲックス	6	8	-2
150	75	194	2	LULU	0	4	-2
150	初	229	6	西暦1998~ファラオの復活~	9	11	-2
150	初	246	1	対局将棋 横II	0	2	-2
161	149	126	5	ボボイド~ベヘレ	5	6	-3
161	49	5	32	デイトナUSA	43	46	-3
161	331</						

# RANKING STREET

順位	前回	歴勝率	投票人数	ゲーム名	+	-	総合
180	81	275	1	EMIT バリューセット	0	4	-4
180	118	200	2	提督の決断II	1	5	-4
180	239	—	2	バーチャファイターカードボートレート Vol.9(影丸)	0	4	-4
180	75	41	10	ワールドアドバンスト大戦略 戦闘ファイル	13	17	-4
180	99	290	1	エジソンバックスVol.1 蔡文亮 愛の恋 In Hollywood	0	4	-4
180	130	376	2	GAL JAN(ギャルジャン)	0	4	-4
180	130	332	1	actua SOCCER	0	4	-4
180	118	185	1	ワールドシリーズベースボールII 戦闘ファイル	0	4	-4
193	221	—	1	アルト・セバーサルトーク Message for the future~	0	5	-5
193	—	339	1	球転界	0	5	-5
193	165	220	3	バーチャルオーブンティニス	0	5	-5
193	221	98	2	セガインターナショナル ビクトリーゴール	0	5	-5
193	264	160	6	諒 KING THE SPIRITS	7	12	-5
193	189	150	5	野茂英雄 ワールドシリーズベースボール	3	8	-5
193	—	358	4	BUG/ ジャンプて、ふんづけやって、ベっちゃんこ	5	10	-5
193	189	78	8	ガーバード	6	11	-5
193	254	97	5	クロックワーククライテ ~ペバーレーチョの福袋~	8	13	-5
193	189	131	3	くるりんPA/	2	7	-5
193	286	319	2	ハイオクタン	0	5	-5
193	73	278	1	タイタンウォーズ	0	5	-5
193	99	129	8	ときめき麻雀グラフィティ ~年下の天使たち	8	13	-5
193	—	242	1	ナイトストライカーズ	0	5	-5
193	118	—	1	アクアワールド 海美物語	0	5	-5
193	75	—	1	SEGA AGES/スペースハリアー	0	5	-5
193	209	215	3	ロードランナッシュ	0	5	-5
193	130	364	2	BIG HURTベースボール	0	5	-5
193	—	379	1	クロックワールズ	0	5	-5
193	318	189	1	Destruction Derby	0	5	-5
193	75	—	1	奥寺康彦の世界を目指せ! サッカーキッズ(入門編)	0	5	-5
193	—	282	2	平和バチンコ絶進撃	0	5	-5
193	189	289	1	IRONMAN/XO	0	5	-5
193	—	320	3	月下の棋士~竜戰~	2	7	-5
217	130	245	4	上海 万里の長城	3	9	-6
217	292	165	2	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ~スマートに挑戦~	0	6	-6
217	149	—	2	バーチャファイターカードボートVol.2(セイバー・ブレイブ)	0	6	-6
217	246	164	0	NBA JAM -トマホートエディション	0	6	-6
217	108	368	3	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦ロクX	0	6	-6
217	283	232	2	ごろんごろごろ	2	8	-6
217	246	240	3	ブレイブバトル	0	6	-6
217	118	—	8	ルパン三世 THE MASTER FILE	11	17	-6
217	221	283	2	課(くるぶし) 兄弟劇場第一巻 麻雀編	0	6	-6
217	149	373	2	トーナメント・リーダー	0	6	-6
217	130	297	3	ブレイブディッド13	0	6	-6
217	273	178	7	さゆみかみあらじゆみ心派 TOKYO MAHJONG LAND	6	12	-6
217	304	94	9	セクシーパロディウス	7	13	-6
217	149	—	3	カオスコントロール リミックス	0	6	-6
217	273	45	6	クロックワーククライテ ~ペバーレーチョの大冒険・下巻~	5	12	-7
217	165	312	2	永世名人	0	7	-7
217	81	—	2	バーチャファイターカードボートVol.1(サラ・ブライアント)	0	7	-7
217	273	328	2	必殺! パチンコレクション	0	7	-7
217	221	—	2	バーチャファイターカードボートVol.7 (舞帝)	0	7	-7
217	221	336	2	料理の鉄人~キッチンスタジアムアツ~	0	7	-7
217	—	331	2	ロードランナ→ レジンドリーネンズ	0	7	-7
217	239	212	2	エアーマネジメント'96	0	7	-7
217	—	326	2	鉄球~TRUE P INBALL~	0	7	-7
217	221	176	3	疾風魔法大作戦	0	7	-7
217	68	128	12	ワールドビーローズバーフェクト	15	22	-7
217	209	202	3	アーサーとアスターの謎魔界村	0	7	-7
217	165	—	3	ウルトラマン凶団	0	7	-7
244	221	91	6	アイドル雀士スチーピー Special	3	11	-8
244	209	237	4	HAT TRICK HERO S	2	10	-8
244	165	237	5	フィッシング甲子園	3	11	-8
244	165	361	2	一発逆転 / ギャンブルシングへの道	0	8	-8
248	264	153	3	STEAMGEAR MASH-チームギア マッシュ	0	9	-9
248	221	363	4	カオスコントロール	4	13	-9
248	118	44	7	グラディウス デラックスパック	3	12	-9
248	292	184	7	ソニックウイングススマッシュパル	6	15	-9
248	116	272	3	マック・ジャッジンガル・アブル・ジャバのスマッシュ	0	9	-9
248	165	205	2	STRIKER'96	0	9	-9
254	334	270	3	ハンガングGP'95	0	10	-10
254	239	305	3	RAYMAN	0	10	-10
254	165	256	3	マジカルドロップ	0	10	-10
254	313	234	7	アローン・イン・ザ・ダーク2	5	15	-10
254	286	173	8	ぐっすんおよよ	4	14	-10
254	94	329	9	本格4人打ち 基能入封麻雀 THEわれめDEぽん	0	10	-10
254	246	117	14	マスター オモモスター ネオ ジュネーラージ~	15	25	-10
261	149	222	4	SIDE POCKET 2~伝説のハスラー~	0	11	-11
261	246	274	6	ゲームの達人	1	12	-11
261	209	335	0	Breat Thru	0	11	-11
261	279	168	3	ただいま惑星開拓中!	0	11	-11
261	—	306	3	クリーチャーショック	0	11	-11
261	—	—	3	バーチャファイターカードボートVol.8(リオン・ラフル)	0	11	-11
261	327	299	4	リターン・ツ・ワ・ゾク	1	12	-11
261	169	336	9	ラピュラスピニック	0	11	-11
261	81	259	6	ダライアスII	4	15	-11
261	165	314	8	タイトースチエスH.Q. プラス S.C.I.	3	14	-11
261	221	345	4	麻雀四姉妹 若草物語	1	12	-11
272	130	351	6	麻雀海岸物語~麻雀狂時代セクシーアイドル編~	2	14	-12
272	59	35	7	ぶよぶよよよ (2)	43	55	-12
272	300	321	8	燃えろ! ブロ野球'95 DOUBLE HEADER	4	16	-12
272	318	342	4	ドラえもんのび太と復活の星	0	12	-12
272	149	105	11	三國志 英傑伝	9	21	-12
272	初	—	4	世界の轟たから!】 スイス騎~アルプス登山鉄道の旅~	3	15	-12
278	263	18	30	パンソードラグーン	38	51	-13
278	313	95	18	完全中盤プロ野球 グレイテストナイン	8	21	-13
278	149	—	4	バーチャファイターカードボートVol.3(結城 晶)	0	13	-13
278	130	323	3	ザ・ホーネット	0	13	-13
278	254	192	4	FIFAサッカー'96	1	14	-13
278	340	286	9	フーダ・リメイク~エンプレム・オブ・ジャスティス~	6	19	-13
278	345	83	17	誕生S~Debut~	16	29	-13
278	189	260	6	特捜機動隊ジェイスクワット	3	16	-13
278	279	65	23	卒業II ネオ・ジェネレーション	24	38	-14
278	209	337	9	ブラックファイア	0	14	-14
278	239	230	3	麻雀ハイパークリアクションR	0	14	-14
278	221	66	7	リングル・リバーエーストリー	0	14	-14
278	221	318	4	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	0	14	-14
291	189	347	5	柿木将棋	0	15	-15
291	221	257	4	ブルー・シカゴ・ブルース	0	15	-15

順位	前回	歴勝率	投票人数	ゲーム名	+	-	総合
291	313	—	6	結婚前夜	3	18	-15
291	327	207	12	天地無用 / 魅御理(みみり)温泉湯けむりの旅	9	24	-15
291	81	271	9	おまかせ/退魔業	2	17	-15
291	256	243	5	GOTHAI II 天空の騎士	1	16	-15
291	221	166	8	マイ・ベスト・フレンズSt.アンドリュー文学園編~	5	20	-15
291	307	115	29	3×3 EYES-吸精公主~S	28	43	-15
291	165	269	4	昇龍三國演義	0	15	-15
291	73	143	7	エイリアン・トリロジー	5	20	-15
291	361	313	27	鶴神伝URA	25	40	-15
302	130	73	15	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	14	30	-16
302	352	359	9	RACE DRIVIN'	3	19	-16
302	263	285	4	魔法の雀士ばそばえポエミイ	0	16	-16
302	273	—	7	GAME-WARE Vol.1	5	21	-16
302	98	348	8	痛快!スロットショーティング	3	19	-16
302	189	371	5	ライズ オブ ザ ロボット2	0	16	-16
302	165	—	5	GAME-WARE Vol.2	0	16	-16
302	246	274	7	オリビンピックサッカー	2	18	-16
302	307	378	5	風水先生	0	16	-16
311	332	246	8	アイドル雀雀ファミリーロマンス2	4	21	-17
311	—	6	バーチャファイターカードボートVol.4(パイ・エン)	0	17	-17	
311	304	209	6	麻雀狂時代 コガリ放課後編	1	18	-17
311	209	246	7	松万弘樹のフルードフィッシング	5	22	-17
311	313	122	15	七つの秘館	14	31	-17
311	209	307	4	麻雀悟空	0	18	-18
317	118	214	11	THE野球センススペシャル 今夜は12回戦//	6	24	-18
317	338	116	19	ソード・アンド・ソーサー	15	33	-18
320	118	170	6	輝水晶伝説アスター	0	19	-19
320	189	228	6	アイルムアーケードクラシックス	0	19	-19
320	273	201	8	ロックマンX3	1	20	-19
320	239	159	13	NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal-#01「夢の扉」	9	28	-19
325	307	38	21	上級パロディウス/ DELUXE PACK	18	38	-20
325	130	244	6	宝魔ハンターライム Perfect Collection	0	20	-20
325	165	287	6	アースワーム・ジムズ	0	20	-20
328	322	311	8	学校のコワいわざ 孝子がきた!	0	21	-21
328	322	312	10	麻雀・雀・天 使エジエルリップス	4	25	-21
331	336	276	7	グランチェイス	0	22	-22
331	169	101	19	ゴジラ-列島震憾	3	25	-22
331	304	179	7	ちびまる子ちゃんの対戦ばずるだま	0	23	-23
333	264	268	6	信長の野望 リターンズ	0	23	-23
333	209	309	6	THE MAKING OF NIGHTRUTH	0	23	-23
333	165	—	8	バーチャファイターリミックス(※XBANE 対応通信対戦版)	2	25	-23
337	343	108	8	海底大戦争	1	25	-24
338	94	135	30	モータルコンバットII 完全版	8	33	-25
340	346	360	10	大冒険~セントエリモス奇跡~	5	31	-26
341	318	112	9	キング・オブ・ボクシング	0	27	-27
341	108	96	18	スーパークリアモンスター	9	36	-27
341	266	278	10	バーチャレーシング セガサターン	3	30	-27
345	209	273	10	バトルモンスター	0	28	-28
346	130	130	19	ダークセイバー	17	47	-30
347	254	197	13	水滸演武~風雲再起~	1	32	-31
348	307	149	12	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	2	34	-32
349	348	71	12	クロックワーククライテ ~ペバーレーチョの大冒険・上巻~	6	39	-33
349	359	40	20	ビクトリーゴール	14	47	-33
349	292	255	13	ファイブロードブレイジングトルネード	0	33	-33
349	221	216	14				

コーンヘッドを読んで、休みボケを吹き飛ばそう！

# コーンヘッド クラブ CONE HEAD CLUB

色とりどりの晴れ着が眩しい「成人式」。晴れ着は、花や動物が着物の模様として調和していて、本当に美しいですね。でもパンフレットに載っている美しいモデルさんと自分は違うのよ…、くう～、つらすぎ～

## フリーフリー

キッズのみなさん、こんにちは／最近はUFOに興味シンシンの「りえ」です。遅ればせながら、ビデオ「X-ファイル」の全シーズンを見たよ。UFOや地球外生命体の存在について、とても興味を持ちました。映画をモチーフにした『ダイナマイト刑事』のように、「X-ファイル」をモチーフとしたゲームができるかなと考える今日この頃です。それではコーンヘッドのはじまり／

芸 能人が持ち物を視聴者にプレゼントするという某お正月番

## イラスト ギャラリー

サターンのゲームならなんのイラストでもOKという、テーマが自由なイラストコーナーがここ。古いソフトのイラストでも大丈夫だよ／



埼玉県／へべれれ～ ものすごく綺麗な「同級生2」のイラスト



埼玉県／J.wacky イラストの裏面のストーリー説明、おもしろかったよ



キッズたちのちょっとした小話コーナー。ゲームの話はもちろん、恋の話や怖い話までなんでもアリだよ。

組でのこと。松方弘樹は本人監修のサターンソフト『ワールドフィッシング』を10本くらい持ってきて「コレ、結構売れた自分のスーパーファミコンのソフトで」と言っていた。俺はメガドライブ時代から、ゲームの総称として「ファミコン」を使うことに反抗してきた。32ビット機がメインとなったこの御時勢に「ファミコンじゃねえ!!」と激怒したサターンユーザー推定35万4262人(笑)。しかも、御丁寧に“スーパー”までつけちゃってるし(笑)。今回、改め

セターンはまだメジャー機になっていないのかなあと実感したが、ゲームを知らない人たちにも“セガサターン”的名を覚えてもらいたいものだ。そして、いつの日か「ゲームといえばセガサターン」という時代が来ることを…。

(群馬県／狼イチロー)  
きっと次世代機のつもりで「スーパー」を付けたんだね。

青 い看板のコンビニで、セガサターンモデムキッドのキーボードとディスクドライブを予約して



受け取りに行ったのですが…。店員さんが不用意にキーボードを立てて置いたため倒れてしまいました。帰って開けたところ、キーボードは幸い大丈夫でしたが、CDケースは割れました。その店員さんは倒れてもニコニコされていて、この商品が取扱いに注意が必要な品だと知らない様子…。どうかコンビニの店員さん、ハードもソフトも大切に扱って下さい。トラブルの元になりますよ。

(愛媛県／ティルスのSHIPPON)



**僕** はアメリカに住んでいるので、黒のサターンを持っている。本体を少し改造したから（以前はコンバーターを使っていた）日、米両方のゲーム使える。コントローラ、ジョイステック、マルチコントローラ、そして、マウスも持っている（全部黒）。あとはモデムとバーチャガム。う、そういうえばバーチャガムはオレンジ色だった。なぜ黒じゃないんだー。セガさん、なぜオレンジなんだー。ところで、日本でアメリカのサターンモードは使えるのでしょうか？ アメリカのモードはメディアカードが必要ないので…。（アメリカ／宿題に追われる少年）

ああ！ 遠いアメリカでもサターンFANが読まれているとは、ピックリ。日本商品専門店で買うの？

**10** 月の夜、私は会社の仲間とティッシュ配りの人から、どれくらいティッシュをもらえるかという競争をした。結果は私が56個で1位。その時は勢いで喜んでいたけど、家でティッシュを見ていたら自分が情けなくなった今日この頃。

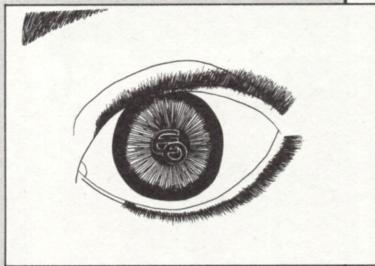
（千葉県／晃えもん）



●鳥取県/L E E 「ファイターズメガミックス」は買いましたか？



●大阪府/よっちゃん2号 前回の表紙予想の正解の絵ですね



●静岡県/T A ☆ Z O O ワープのCMになりそうなくらいカッコイイね

私は中学生の頃、塾帰りに友達と某金融会社の前にあつたダンボールに満杯のポケットティッシュを、つかみどりしてきたことがあります。夜で人がいないのをいいことに、塾バックがパンパンになるほど満杯にティッシュを詰め込みました。結局、1人平均150個くらい持って帰りました。スママセン…。

**年** 末はおもしろそうなゲームがたくさんあるなあとウキウキしていたある日、ふと新聞を見ると中学生3人が高校生1人をケガさせたという記事が載っていた。それだけならいいことはなかったが、その内容を見たときは愕然とした。彼らは「バーチャファイター」の技を使ってケガをさせたと書いてあったからだ。友達同士の遊びならまだしも、見知らぬ他人を『VF』の技を使って傷つけるなど言語道断。ゲーマーの風上、いやゲーマーと呼ぶことすらできない最低の奴らだ。今までに経験した怒りの中でも最高のものだった。その反面、最低限のゲーマーとしてのルールを守れない人がいるのかと思うと悲しくなった。



どんな遊びにもルールがある。TVゲームといえども例外ではないはず。我々サターン所有者にとって『VF』はサターンを代表するゲームだろう。このような事件は製造元のセガさんにとっても悪いイメージだし、『VF』が悪く思われることもありえる。ひいては『VF』のみならず、他のソフトやゲーム機を愛する多くの人々の品位を疑わせるような行為だ。今後このようなことが起らないように願うばかりである。ゲームを愛する者としてセガさんに申し訳ないと思う。（大阪府／日本丸）

**年** 末に『E口』をプレイして以来、ずっと思っていることがありました。それは「最初のデモとスタッフ紹介のバックに流れる曲をテープに録音して、四六時中聴いていたい！」ということです。根性出してつないだ結果、コンポとサターンとTVを接続することに成功//これでゲーム中の曲、並びにセリフも録音可能です。私が激愛する『ルナI』のガレオン様の鼻血モノなセリフの数々もテープに入れていつでも聞ける！いやー、いいことに気

きました。『E口』の曲はコンポで低音利かせて聴くと、ゾクゾクするくらいかっこいいので、持っている方は1度試してはいかがでしょう。皆さんも心に残ったゲーム中の音楽やセリフなど、永久保存しておきたいものをテープに残してはどうですか？（宮城県/D. D.）

## まんがでGO!

### ファイターズメガミックス

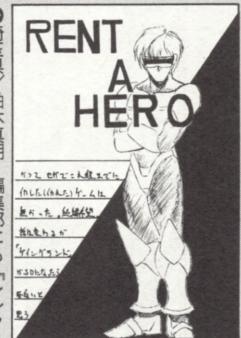
●山口県/HAMU 影が悩んでる  
カオがかわいいよね

## 移植希望 イラスト



●東京都/ライフ おじさんにもらった  
みかん、まだありますか？

アーケードや他機種でのゲームや昔やりこんだゲームなどの、キッズの移植希望の声を集めた新コーナーです。キミの情熱をイラストにして送ってくれい！



●千葉県/高橋義和 パソコンのゲー  
ムの移植希望も受け付けています

# We are サポーターズ

## ドラゴンフォース友の会

「続編ではぜひこうしてほしい」という希望の声がたくさん届いています。『2』の発表が待たれるところですね

### お願いします!!

DFの同人誌と原画集が欲しいです...  
Please tell me about them. I want to own them! (Is it possible?)



○中国台灣省/Gratia・MIT 台湾のキッズからもはがきが!



○神奈川県/辻原紹介 好きなキャラだけ



長野県/海航がーん。やつぱり、カラオケ行くならセガカラなんでしょう。続編待ってます!

お気に入りのゲームキャラクタに声援を送るコーナー。  
はがきの数が多いゲームは新たな小部屋を新設するよ。

## EVA補完委員会

発売が待ちどおしい『エヴァ2』、「ときめき愛好会」にかわって、新たにサポーターズの登場です！



○埼玉県/放良者 壱、弐、参号機までもが祝いのダンスを...



○神奈川県/LEVIN はやくも、サターン版オリジナルキャラの登場!

● 東京都/中村雅之  
いるときのイラストかな?  
使徒と戦つて  
感じだね  
「くつ」

山岸一也  
EVANGELION

## LUNAR魔法ギルド

大人気の『ルナ』シリーズのサポート。もうそろそろ『シルバースターストーリー』はクリアしたかな？



○奈良県/八塚ダルマ とても感動的でした

○静岡県/火牙龍 ふだんは強気なジエシカの、こんなやさしい表情ついていいね



○広島県/羽ばたく鳥や遠くの景色にミアがよく映えるね



○大分県/光崎夜 これはまた、とても美形なレオです  
ね。がんばって受験を乗り越えて「ルナ」をプレイしよう!



○福岡県/南月千香 光でぼやけた感じがとてもきれいですね



○広島県/キャCと土星人 羽ばたく



○愛知県/ブリビチ トーンへたくそ? そんなことないよ、ナルもかわいいし!

# 帝劇親衛隊

『サクラ大戦』のイラストコーナー「サクラ画廊」がめでたくサポートアーティストの仲間入りをはたしました！ その名も「帝劇親衛隊」です、よろしく！

昭和枯れすすき



●岡山県／しまりす わはは、確かにそう。でも、すごく懐かしい曲だよね。似顔絵ありがとう！



●宮城県／モスラ人形 眼鏡つ子といえば、メカだよね。それがいい♡



●大阪府／いき☆ ちようちゃんの工プロン付きワンピースつかわいいねえ。アイリス位の子供が着ると似合うよね



●兵庫県／藍葉染之助 ちょっと服がはだけても健康的なのがカンナの魅力だね



●兵庫県／杜若菖蒲 ちょっと雰囲気の違う紅蘭。現代的？



キッズからキッズへの、おたより伝言板だよ。キッズの架け橋コーナー。

## キッズホープ。生

ゲームに関する意見や要望を集めたコーナー。厳しい意見がたくさん来ています。

キッズたちのゲームに対する奥深い希望や要望などを集めたコーナーです。

『バーチャコップ2』が発売されて1ヵ月ほどたちますが…。どうかゲーセンからアーケードの『バーチャコップ2』をなくさないでください、と言いたい。『バーチャコップ1』のとき、本当に練習したんですよ、指にタコができるまで…。「さあ、これでゲーセンで恥ずかしいプレイをしなくて済む」と行ってみたら、ゲーセンにはもう『1』ではなく、『バーチャコップ2』に変わっていました。ひどいよ～！『2』も私が上手になる頃にはゲーセンから消えちゃうんですか～？ ちょっとと口のアーファンもいるんだからお願ひしますよ、セガ様、AM2研修。

（埼玉県／まなみ）

『バーチャファイター3』の移植について「技術的に無理」とか色々言われていますが、もううんざりです。『VF2』や『バイバース』のときも同じことを言わせてましたが、60フレーム描画、光源処理などちゃんとできただじゃないですか。それを実現するためにセガのスタッフはものすごくがんばったのに、どうして評価してあげな

いのでしょうか？ それに出来もしないことを鈴木部長が出来るとおしゃるのでしょうか？ もっとセガを信じてあげてほしいです。それと拡張機についてですが、そんなものを出せばサターンはますます『バーチャ』マシンになってしまふじゃないですか。サターンが『バーチャ』マシンであるが故に、プレイステーションに水をあけられてしまっている現状をもっとよく考えてほしい。

（大阪府／森本哲郎）

サターンやプレイステーションでは、画面に表示されるはずのものが、TVの画面のワクからはみだして見えないことがあった。ファミコンやPCエンジンではなかつたように思います。サターンの『スーパーリアル麻雀』シリーズでは、相手のあがつた牌が一部欠けていてわかりません。『アンジェリーリーク』では、飛空都市の移動画面で惑星の入口が見えませんでした。パソコンのモニターみたいに調整できないので、できれば各メーカー全てのTVで実験してから発売してほしい。

（同様生2）の時間やお金が見えなくならないか、今から心配です。

（千葉県／田中貴浩）

## コーンキッズネットワークボード

### Toルポ★ライター（No.1）

『クリスマスナイト』の電話が何度もかけられません。このまま申込み期間が終了してしまうのではないかと不安である。

私は、キャンペーンが始まってすぐに電話をしたところ3～5回くらいでつながりましたよ。ちなみに、サタFANを買ったその日のキャンペーント受付開始時間と共にGO！って感じでかけました。その後すぐに友人がかけてもすぐつながりました。運もあるとは思いますが、記事を見かけたり、情報をキヤッとしたらすぐにというが良かったのではないでしょ？ 期間内に「ルポ」様が申し込みますように祈っています。

（岩手県／AYA）

1月4日、某ファミコンショップにて…。店内は値段別にコーナーができますよね。でも、そこにはどのコーナーも関係なく、『クリスマスナイト』が並んでいました。『ルポ★ライター』さんに見てほしいほど驚きました。いつたいこれはなんじやああああ！！

（福岡県／魏鳳帝）

### To俺じゃないっすよ（No.20）

PSと比較するのではなく、サターンは独自の世界を築いていけばいいと思う。移植に頼るのではなく、オリジナリティが必要。

× ガドライブ時代からセガを見てきた者として言わせてもらえば、セガという会社はライバルがあつてこそその力を發揮するタイプなのです。カの『ソニック』も、『スーパーマリオ』という強力なライバルがあったからこそ生まれたし、サターンのハードやソフトの値下げ、ムービー機能の向上などもプレイステーションとの競争があったからこそだと思います。他社との戦いの中でいかに違いを出すかという点にこそオリジナリティを見出すべきで、「我が道を行く」タイプのオリジナリティだと、セガはとんでもなくマニアックな作品を生み出してしまうことが多いから…（それはそれで好きだが）。（東京都／UG）

じわじわと盛り上がってきました「サターンのオリジナリティについて」の論争。また、違った意見を持っている人はどんどん送ってね。待ってます。

# セガAM フリーク

セガのゲームキャラクターを集めた  
イラストコーナー。『VF』リオンの  
イラストは競争率が高いみたい。



●神奈川県／ないつ UFOキャッチャ  
ーのぬいぐるみはもう手に入れたかな？



●群馬県／コテツ 不動の人気を誇るジャッキ  
ー。手に持つてたばこが、なんかいいね  
。まるで兄弟のようなアキラたち。なんか、  
おしゃかでかわいい。

## サタFANおたよりQ&A

コンキッズのゲームに関する疑問  
に、編集部員が答えるこのコーナー。

まずは、編集部員の自己紹介から。

りえ：「Q&A」の進行役。もう、冬

ものバーゲンの季節。今年も行く！

ウシ：「メルティ」のイラスト大希望。

サクヤとナナがいいな～。お願い！

超四等兵：最近、ヒゲ太の影響を色濃

く受ける。自分のオヤジ化がこわい。

ヒゲ太：セフハラだけじゃなくオヤジ

ギャグも大好き。「賀正～ん」ってか。

りえ：みんな今年の目標はたてた？

超：もちろん、彼女をつくる！

ヒゲ太：時間を厳守することですか。

ウシ：今年♀ 締切が迫ってるときの

睡魔をのりきることかな（本当）。

全員：そんなどきに寝るな！！（本気）

■質問①

僕は将来ゲーム雑誌の編集者になりたいんですけど、仕事はどんなときがつらいですか？

（埼玉県／鶴仙人のためは波）

ヒゲ太：「家でじっくりやろう」と思  
ったゲームを、仕事でやらなくちゃ  
ならないことかな。

超：時間が不規則だから、体がついて

いけないときがある。これがつらい…。

ウシ：俺は、忙しくて某声優さんのイ  
ベントに行けなかつたときかな。

全員：はあ…。

### ■質問②

パックナンバーNo21とNo22を注文し  
たいのですが、どうすればいいのでし  
ょうか。在庫が残っていた場合、こち  
らで購入するにはどういう手続きをす  
ればいいのでしょうか。

（新潟県／渡部洋祐）

りえ：まず、近くの書店でパックナン  
バーの注文ができるかどうか確認。も  
し、注文できなかつたら下記の「T  
M販売部」に電話してみてね。

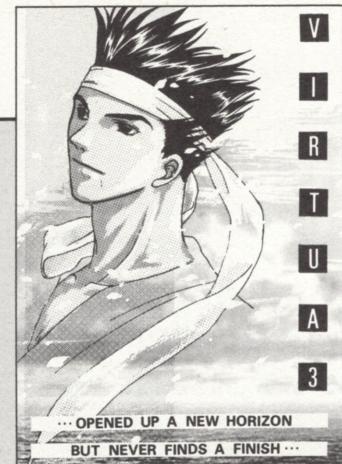
☎03-3573-8613

欲しいナンバーが分からぬ場合（あ  
るソフトの攻略記事を最初から読みた  
いなど）は、友達のサタFANなどで  
号数を必ず確認して！ 友達にもわから  
ななかつたら質問電話にかけてみてね。



●神奈川県／高瀬健爾  
私はサタFANに  
「トトも迷っています」(以下略)  
今度、「月刊つづり」を  
見て「トトも黙って投票  
しよう」と思ってます。OK  
ですか？ コミカルトト  
おはぎす。カーリトト  
ごめんなさい。

●うつりまつしたね、次回からこれ  
を使って描いてみてね！



...OPENED UP A NEW HORIZON  
BUT NEVER FINDS A FINISH...

●兵庫県／森咲真弓 海や光をイメージし  
たのかな？ 幻想的ですべきですね



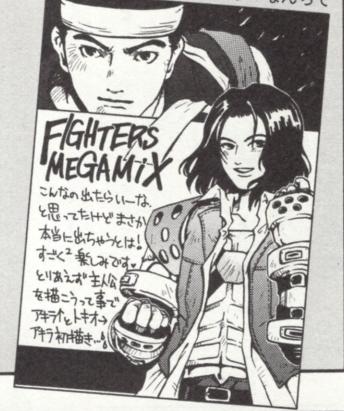
●三重県／墓掘り人 ちょっと変わった感じ  
のイラストです。頭の上で寝てるヤツは、  
きっと寝心地が良くてぐっすりに違いない！

## コーンヘッドクラブ

●埼玉県／サイトウーン ベブシマン  
って、いつもごきげんそうだよね



●北海道／黄ペペローに え、「FV」  
の主人公ってトキオなの？ なんちて



## 投稿時のおやくそく

投稿はハガキサイズが原則。イラス  
トは墨1色で鉛筆やカラーはダメ。ま  
た、イラストやまんがにはコメントを  
入れてくれるとうれしいな。必ず、は  
がき1枚につきネタ1つで投稿してね。  
さらに、古い「サタFAN」の葉書を  
使ってもOKです。まとめ送りも受け  
付けてるけど、それぞれのはがきには  
必ず、P. Nと住所を記入してね。

### ■フリー・フリー・フリー

テーマが自由なフリートーク

### ■まんがでGO！

ゲームを題材にまんがを描いてみて！

### ■キッズホープ生

キッズの要望などを集めたコーナー

### ■コーンキッズネットワークボード

○号の○○さんの意見に意義あり、  
または同感といった、意見交換の場

### ■イラストの殿堂

過去3ヵ月間のコーンヘッドに掲載  
されたイラストの中から、キッズのは  
がきにより殿堂入りのイラストを決め  
ようという新企画です。'96No20号  
～今号までのイラストが対象となりま  
す。1枚のはがきで複数の絵に投票し  
てもOKです。コメントを添えて1月  
28日（必着）までに送ってね。また、  
常連さんなどに激励の言葉などの文字  
ネタも受け付けています。どしどしあ  
募してね。

すべての宛先は下記へ

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIM サターンFAN編集部  
「コーンヘッドクラブ」○○係



●東京都／R・ジャージ  
立ち読みして描いたの？  
かも剣那かわいいし  
すこい。設定期間を

底  
徹  
攻略

アラスカからアリゾナ  
までの全容を公開!!

天外魔境

# 第四の黙示録 *The Apocalypse IV*

アラスカ 純銀のブリザード  
BOSS

アリゾナ マダム・アペティ  
BOSS

モンタナ 間の恋人キャンディ  
BOSS

アラスカからアリゾナまでを詳しいデータ  
とマップで完全攻略。  
ボス攻略はもちろん、  
各町や村のショッピングリストもバッチリ掲載。  
巻末には『天外』の生  
みの親ともいえる、広  
井王子氏と竹部隆司氏  
の対談も収録したぞ！

発売日	発売中(1月14日)
発売元	ハドソン
開発元	ハドソン
価格(税別)	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	128・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%



カリフォルニア  
千の顔のロン・テリー  
BOSS

# 基本戦術編

ゲーム中避けて通ることのできない戦闘。このページを読めば確実に勝利を得られる。

ゲームを進めていくうえで、どこへいっても必ずついてまわるのは、魔物との戦闘。基本戦術編では、ゲームをスムーズに進めるための戦闘のコツと、ハンターギルドの利用法について解説していく。



どんな魔物が相手  
でもこれで完全勝利

## 魔物ハンターの心得 有利に戦闘を進めるコツを伝授

魔物との戦闘は、先に進めば進むほどつらくなり、力押しだけでは通用しない魔物も多くなってく

る。ここで4つのコツを参考にして、どんな強敵相手でも、苦労することなく戦えるぞ。

### 1 攻撃の順番は「素早さ」が大きく影響

戦闘時における攻撃順序は、「素早さ」の数値によって決定する。敵味方を含めた全員のうち、すばやいキャラから順番に攻撃をしていく仕組みだ。よって、仲間の「素早さ」を把握しておけば、それを前提に戦略をたてられる。特に、HPを回復するときに重要だ。



●これで回復もラクに行えるぞ

### 2 通常攻撃がきかない相手の対処法

ゴースト系の敵は、通常攻撃ではまったくダメージを与えられない。倒すためには、魔法か奥義を使う必要がある。ちなみに例外として星夜と雷神のみ、通常攻撃でもこうした敵にダメージを与えられる。ただし、雷神の場合は、マッキンリーでの星夜とのイベントを経過したあとでないとダメだ。



●ゴースト系の敵は夜に多く出現するので、夜は出歩かないのも手だ

### ハンターギルド講座～戦利品で入手できるアイテム～

ハンターギルドでは戦利品を換金する以外にも、戦利品を加工することもできる。例えばクリスタルをシアトルのハンターギルドに持っていくれば、ライトソードに加工してもらえる。こうやって加工してもらったアイテムは普通の店では買えない。また、これらのアイテムを道具屋に売れば、同じ戦利品を換金したときにももらえる金額よりも、はるかに高い金額で買い取ってもらえる。これ

を利用して簡単に金も受けをすることが可能。特にお金に困る序盤ではこの方法が非常に役立つぞ。なお、今回の攻略範囲内にあるハンターギルドで入手可能なアイテムについては、下の表を参照のこと。

### 3 魔法はガンガン活用するべし

魔法は戦闘を有利に展開するための、補助的な役割のものが多く、奥義のように直接攻撃できるものは少ない。しかし、魔法には戦闘中に消費したMPが、終了後には

最大値まで回復するという利点がある。よって、魔法はケチらずにガンガン使うようにしていこう。なお、今回の攻略範囲で入手できる魔法は以下の表を参照。

魔物名	HP	MP	魔物名	HP	MP	魔物名	HP	MP
雷神	64	33	季見	43	62	夕能	69	54
魔女	44	32	アーチャー	42	62	アーチャー	63	54
ソフマ	31	32	リターン	62	54	リターン	62	54
ミナヒーラ	2	12	ヒーラ	2	12	ヒーラ	2	12
スローマン	2	2	スローマン	2	2	スローマン	2	2
リターンフット	2	2	リターンフット	2	2	リターンフット	2	2
ウイーカマン	2	2	ウイーカマン	2	2	ウイーカマン	2	2
パワーマン	3	3	パワーマン	3	3	パワーマン	3	3
スカイウォーカー	2	2	スカイウォーカー	2	2	スカイウォーカー	2	2
アップラッパー	3	3	アップラッパー	3	3	アップラッパー	3	3
ミジョン	2	2	ミジョン	2	2	ミジョン	2	2

●戦闘中にMPが0になったとしても、戦闘が終了すればこのとおり完全回復だ

今回の攻略範囲内で入手可能な魔法一覧表

魔法名	消費MP	魔法の効果
ヒーラ	4	味方1人のHPが約30回復
ソフトマン	2	敵1体の防御力低下
ミナヒーラ	10	味方全員のHPが約30回復
スローマン	2	敵1体の素早さ低下
リターンフット	2	迷宮から脱出
ウイーカマン	2	敵1体の攻撃力低下
パワーマン	3	味方1人の攻撃力が上昇
スカイウォーカー	2	今まで行ったことのある町へ移動
アップラッパー	3	敵1体を混乱状態にする。ボスには無効
ミジョン	2	敵1体の弱点がわかる

### 4 ときには逃げることも必要だ

自分たちの状況が不利なときは、無理をせずに逃げよう。このゲームでは、かなりの高確率で逃げられるようになっている。ただし、逃げた場合は魔物の存在はそのままなので、すぐにその場から離れないで再び戦闘になってしまふ。狭い場所ではあまり意味がないが、広い場所では簡単に魔物から離れられるので、有効に活用しよう。



●特に序盤で雷神！人のときは、戦うよりも逃げたほうがいい

アイテム名	入手できる場所	必要な戦利品	アイテムの効果
ライトソード	シアトル	クリスタル	攻撃力+28、雷神が装備可能
漁師の着流し	シアトル	毛皮	防御力+16、雷神が装備可能
妖狐の斧	サンフランシスコ	牙と種	攻撃力+40、夕能が装備可能

ハンターギルドで入手できるアイテムとその効果

# ストーリー解説編

快適に冒険を進めるための情報すべてをストーリーの進行順に紹介していく。

このストーリー解説編では、ストーリーの進行を州ごとに解説し、さらに、各地で購入可能なアイテムのリストも紹介していく。また、

すべての州のフィールドマップや、構造の複雑なダンジョンなどのマップを掲載。これを見れば、迷わず冒険を進めることができるぞ。

## ルイジアナ

### 6年前、ニューオリンズの悪夢

アラスカに向かう道中で、クレバスに落ちて気を失った雷神が見ている夢、それがこのルイジアナでのイベントだ。イベントはニューオリンズの町の中だけで進行するため、ルイジアナのフィールドマップに出ることはできない。



● 攻撃を受けてクレバスに落ちてしまう雷神

### 友達とのかくれんぼ

夢は、かくれんぼのシーンから始まる。夢見は草むらに、サムは土管の中に、マターは芝生に、デ



● あちこち調べ回つて隠れている友達を見つけるよ

イブは木のうしろに、それぞれ隠れているぞ。全員を見つけたら、東の洋館を探検に行くことになる。



● デイブの写真の真偽を確かめに行くことに

### 予言の村・ニューオリンズ

かくれんぼをしていた空き地から東に向かうと、ニューオリンズの町に出る。洋館に探検に行くまえに、この町の道具屋で回復アイテムを買っておこう。また、グット丸をもらえる民家があるので、忘れずに行くこと。グット丸はHPを50も回復できるアイテムだ。



● グット丸は貴重な回復アイテム

#### ニューオリンズ

	アイテム名	値段	効果
井村屋	井村屋肉まん	1050	味方1人のHP、TPが各30回復
	あんまん	3850	味方1人のHP、TPが各50回復
	ピザ肉まん	5600	味方1人のHP、TPが各80回復
秋山食品	サクリコーン	1050	味方全員のHPが30回復、防御力も上昇
	メンズゼリー	3850	味方全員のTPが50回復
道具屋	パンパン	2100	味方全員のHPが30回復、攻撃力も上昇
	ヌガー	1	味方1人のHPが6回復
	ポップコーン	1	味方1人のHPが12回復
	コーク	1	味方全員のHPが6回復

## 天外魔境 第四の黙示録

### 伝説の魔物ハンター

洋館に向かう途中のガケから廃墟の町を眺めると、雷神の師匠であるレッド・ペアが魔物と戦う姿を見ることができる。伝説の魔物ハンターと呼ばれるだけのことはあり、その戦いぶりはすばらしい。



● 魔物を次々と倒すペア。さすがは伝説の魔物ハンター!

### 探険! オバケ屋敷

いよいよ探険開始だ。洋館内には敵が出現するが、弱い敵ばかりなので危険はない。奥に進むと、暗くて先に進めない場所があるが、そのときは応接間に戻り、ロウソク入手すれば先に進めるようになる。そして洋館の最深部で、雷神たちはサネットモと対面する。



● このミイラの正体はダイブ



● サネットモを見て驚いたときに落としたろうそくが原因で、屋敷が火事になる

### 世界を見守るエデンの火

火事になった洋館から逃げ出した雷神たちは、レッド・ペアの導きで、世界を聖なる炎で照らすエデンの火へと向かう。しかし、避難する途中でサムがはぐれてしまい、雷神はレッド・ペアとともにサムを捜しに行くことになる。



● 雷神の肩に刻まれた宿命の証、火の紋章

### 開かれた封印の書

サムを捜して歩き回っていると、強制的に戦闘を3回することになる。この戦闘はレッド・ペアに任せておけば負ける心配はない。戦闘終了後、廃墟の北西にある博物



● サネットモに操られたサムによって、封印の書は開かれてしまう

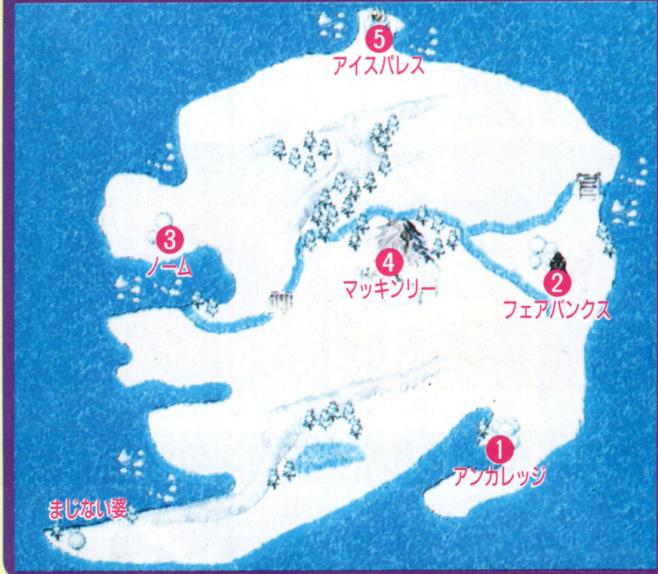
# アラスカ 師匠を捜して旅する雷神

師匠であるレッド・ペアを捜すために、アラスカへ来た雷神。ここでは暗黒教団の「審判の十二使徒」の1人、純銀のブリザードを倒すことが目的。なお、見出しの数字はフィールドマップの数字に対応しており、ゲームを進めるために必ず行く場所を示している。



●ここを支配するボス、ブリザード

## アラスカ フィールドマップ



### 1 舞台は再びアラスカ・アンカレッジへ

雷神が目覚めると、そこはアンカレッジの村長の家だった。この家は宿屋の代わりにタダで泊まることができ、セーブも可能だ。また、この村にはハンターギルドがあるので、魔物を倒して得られる戦利品を換金して大いに金を稼ごう。遠出をするまえに、その金でこの村の道具屋で装備とアイテムを十分に整えるようにすること。



●宿屋の代わりに利用することができるうえ、タダだ



●魔物を倒して得た戦利品はここで交換する

### 2 商人都来の依頼を引き受けことに

フェアバンクスに着くと、1人の男が魔物に襲われており、この男を助けるため戦闘になる。男は都来と名乗り、雷神に西にあるノームの村でバタビアの種を取って

きてほしいと依頼してくる。雷神はこれを引き受けるハメになり、前金として3000ドルを受け取る。ちなみに、この段階ではこの村の宿屋以外の建物には入れない。



●道具屋はあるが、残念ながら扉が閉ざされているのだ  
●3000ドルをもらえるので、この金で装備を整えよう

### フェアバンクス

	アイテム名	値段	効果
道具屋	雪割り草	1	味方1人のHPが10回復
	グット丸	350	味方1人のHPが50回復
	氷河の剣	2420	攻撃力+22、雷神が装備可能
井村屋	北の防寒具	350	防御力+8、雷神が装備可能
	井村屋肉まん	1050	味方1人のHP、TPが各30回復
	あんまん	3850	味方1人のHP、TPが各50回復
	ビサ肉まん	5600	味方1人のHP、TPが各80回復

### 3 運命論者、星夜との出会い

ノームの洞くつにいるバタビアを倒すと、バタビアの種が入手できるのだが、ここは窟にならないと入ることができない。その後洞くつの外へ出ると、デススケルトンと戦闘になる。かなりの強敵だが、数ターンたつと星夜が現れて助けてくれる。さらに、このあと星夜が仲間になる。なお、バタビアの種は忘れず都来に渡すこと。これで、さらに3000ドルもらえる。

●体力を回復させつつ数ターン待つと、星夜が登場する



●攻撃力が意外と高いので、HPが15以下になったら即座に回復しよう



レッド・ペア…あの気高きインディアンがあなたに探し求めたのですか… …わからました。力になります!

### ノームの村

	アイテム名	値段	効果
道具屋	雪割り草	1	味方1人のHPが10回復
	グット丸	350	味方1人のHPが50回復
	追風の指輪	1500	素早さ+5、全員装備可能

●初めての仲間、星夜

## ④②魔法銃入手、そしてデナリの復活

マッキンリーでは、山の中腹まで行くとイベントが発生して、星夜と戦闘になる。星夜に勝つと、雷神がフレアフォックスなどのゴースト系の敵に、直接攻撃でダメージを与えられるようになる。山頂へ行き、魔法銃を入手したらフェアバンクスへ行くこと。村の洞くつに入るとイベントが発生して、バッファローのデナリが復活する。デナリを復活させたあとは、村の中の今まで入れなかつた建物に入れようになる。また、このあとアンカレッジへ行き、村の西側にいるミューリエと話すと、回復アイテムの雪割り桜を貰つもらえる。



●これでアイスパレスに入れるのだ

## ⑤ブリザードを倒し、次の地モンタナへ

アイスパレスは氷壁が行く手を阻んでいるため、通常は先へ進めない。しかし、バッファローのデナリに乗って行けば、デナリが氷壁を壊しながら進んでくれるので中へ入れる。レッド・ペアはここに捕らわれており、助け出すためには最上階にいるブリザードを倒さなければならない。ようやくレッド・ペアを助け出したものの、彼はモンタナにいるインディアン、夕能に会えとだけ言い残して息絶えてしまう。

フェアバンクスに戻ると、港にモンタナ行きの連絡船が来ているので、これに乗れば次の目的地モンタナへ進むことができる。



### 審判の十二使徒

#### 純銀のブリザード

最初のボスだけにさほど強くなく、まず苦戦することはない。なお、この戦闘時は雷神1人で戦うことになるので、残りHPには常に気を配ろう。また、弱点は火なので、敵1体を炎で攻撃するアイテム、赤いタマゴを使うのも有効。このアイテムはアイスパレス内の宝箱から入手することができるぞ。

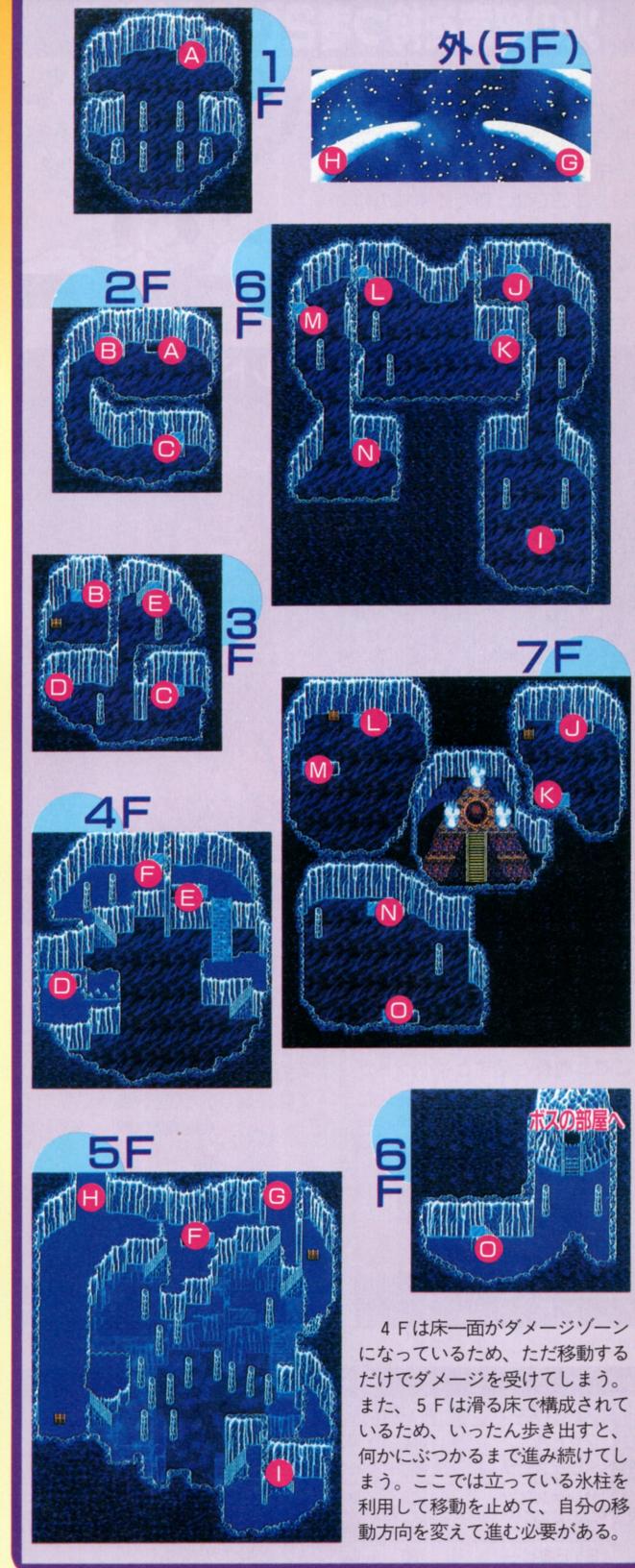


●赤いタマゴを使えば、通常攻撃よりも高いダメージを与える

#### ブリザードの特殊攻撃一覧表

名 称	効 果
エックスブリザード	1人に対して大ダメージ
ダイヤモンドダスト	1人に対してダメージ

## アイスパレス マップ



4Fは床一面がダメージゾーンになっているため、ただ移動するだけでダメージを受けてしまう。また、5Fは滑る床で構成されているため、いったん歩き出ると、何かにぶつかるまで進み続けてしまう。ここでは立っている氷柱を利用して移動を止めて、自分の移動方向を変えて進む必要がある。

# モンタナ

## 火の紋章を持つ者2(+1)名集う

レッド・ベアの遺言どおり、モンタナへとやってきた雷神。ここは審判の十二使徒の1人、闇の恋人・キャンディが支配している。なお、ここでは、新たに雷神の仲間になる夕能と禅剛の2人が登場する。また、これ以降雷神たちの前に姿を現すことになる、Mr.アシモトもここで初登場するぞ。



●ここでは夕能を中心に話が進む

### モンタナ フィールドマップ



### 6 呪われしインディアン・夕能との出会い

連絡船に入ると禅剛に会う。彼は勝手に雷神のあとをついてくる。また、港ではMr.アシモトに会う。港を出るとそこはシアトル。ここで、酋長と話すとイベントが発生して、ドッグが登場する。こ



●見るからに怪しい男、禅剛

のときキャンディの犬と数回戦闘になるが、禅剛は逃げてしまう。そして、3回戦闘に勝つと夕能が登場して、いっしょに戦うことになる。だが、戦闘が終わるとドッグは撤退し、夕能も去ってしまう。



●インディアン、夕能との出会い

#### シアトル

	アイテム名	値段	効果
行商人	グット丸	350	味方1人のHPが50回復
	ドクセスミン	200	味方1人の毒状態が回復
	サンケスミン	200	味方1人の酸状態が回復
	太陽の茶	200	味方1人の混乱状態が回復
	EYE救ビー	80	味方1人の暗闇状態が回復

\*マップ中の数字は見出しの数字に対応しています。また、マップ中のアルファベットは同じ文字どうしがつながっていることを示します。

### 7 8 石舞台から夕能の住むイエローストーンへ

シアトルの酋長と話をすると、イーグルの翼をくれる。これを石舞台の左スミで使うことで、夕能の住むイエローストーンへ行くことができる。石舞台では、魔物に



●イーグルの翼を入手しよう  
たら石舞台へ行こう

襲われている禅剛を助けることになる。再び禅剛と別れてからイエローストーンへ行くと、奥に夕能がいる。夕能と話すとイベントが発生して、再びドッグが登場する。



●夕能にも雷神と同じよう  
うに火の紋章があるのだ

### 9 ネコ耳が流行している町ポートランド

ネコ耳をつけた人は、ネコ耳を装備して話しかけないと相手にしてくれない。そこで、アシモトショップでネコ耳を買って、それを装備すること。町の北にあるキャンディ・ドームに入るには、ネコ耳ドールが必要だが、これは町の入口付近にあるジパング庭園にいる、禅剛と話することで入手できる。また、このとき禅剛が仲間になる。



●ここでネコ耳を買わないと、情報を得ることができないぞ

#### ポートランド

アイテム名	値段	効果
アシモト・ショップ		
ペロペロ	100	攻撃力と防御力が上昇、副作用あり
ネコ耳	100	ネコ耳をつけた住人と会話するために必要
ネコ耳ドール	600	売り切れのため購入不可能
グット丸	350	味方1人のHPが50回復

### 9 10 なぞのバスの行き先、デビルスタワー出現

キャンディ・ドームでのイベント終了後、夜に町に入ると謎のバスが出現して、子供たちを乗せて走り去ってしまう。これを追いかけていくと、デビルスタワーが出現する。中に入ると、ロウ・ドッグと戦闘になり、禅剛は再び逃げ出してしまう。この戦闘に勝利すると、夕能が仲間に加わる。



●謎のバスのあとを追いかけよう

#### 中ボス ロウ・ドッグ

この戦闘は夕能と2人で戦うため、さほど苦労はない。ただし、ソウルハウルで味方1人がマヒしてしまった場合は、何一つ回復する手段がない。こうなってしまった場合は攻撃よりも、防御に重点を置き、マヒしたキャラのHPの回復に専念すること。



●マヒさせられなければ、あとは通常攻撃を繰り返せばOK

## ⑥シアトルの上に建つキャンディタウン

シアトルへ行くと、町の上にキャンディタウンが作られている。ここにはカジノがあり、大量に金を稼ぐことも可能だ。ただし、最高でも5万ドルまでしか稼ぐことができず、それ以上もうけても没収されるうえ、所持金が10万ドル以上の場合は遊ぶことができない。また、町の北にはキャンディの待つ、キャンディタワーがある。



●シアトルには、キャンディタウンの左上から行くことができるぞ



キャンディタウン		
アイテム名	値段	効果
ペロベロ	100	攻撃力と防御力が上昇、副作用あり
ネコ耳	100	ネコ耳をつけた住人と会話するために必要
ネコ耳ドール	600	売り切れのため購入不可能
グット丸	350	味方1人のHPが50回復

## ⑥めんどうな仕掛けが待つキャンディタワー

ここはフロアの構成自体は単純だが、通行不可の場所がいくつもあるため、移動するのに手間かかる。キャンディを倒すと、またもや禅剛が現れて、ムリヤリ仲間になってしまう。なお、キャンディタワーから出ると、キャンディタウンは消滅してしまい、シアトルももとどおりになる。

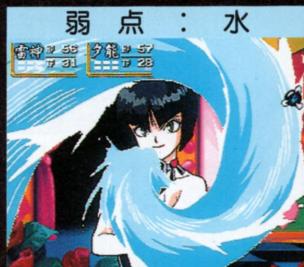


●穴から落ちてスイッチを押さないと通れない場所があるぞ

### 審判の十二使徒

#### 闇の恋人・キャンディ

味方1人を酸状態にするエンドレスラブがやっかい。酸状態だと、奥義を使うために必要なTPが1ターンごとに減少するので、サンクスミンを使って回復すること。なお、キャンディは水が弱点なので、夕能の奥義、水龍の歌を使用すれば、通常攻撃より大ダメージを与えられる。



●水龍の歌で攻撃すればOK

#### キャンディの特殊攻撃一覧表

名 称	効 果
デッドリーラブ	全員に対してダメージ
ファイアーラブ	1人に対して大ダメージ
エンドレスラブ	1人を酸状態にする

## キャンディタワー マップ



各階には通行できない場所があるが、これは各所にあるハートのマークのついたスイッチを押せば通行可能になる。このスイッチを押すには、マップ中のa～dのつながりを参考に上の階の穴から落ちればいい。が

### ■キャンディの秘密

キャンディと戦うまえに、会話選択をすることになる。ここですべての質問に「はい」と答えると、雷神1人で戦うことになる。この場合は通常時よりも若干キャンディが弱くなるが、こちらも雷神1人なので苦戦してしまう。また、夕能に経験値が入らないため、結果的にソソをすることになってしまうぞ。



●これの会話の返答次第によって、キャンディの強さが変わる



●雷神1人でキャンディと戦うのだ



●ふつうに2人で戦闘。こっちを選んだほうが戦闘がかなりラクになる

## ⑥元に戻ったシアトルでマナの壺入手

無事元に戻ったシアトルでは、酋長がお礼にマナの壺をくれる。これで雷神たちは魔法が使用可能になる。この時点ではまだヒーラーの魔法しか使えないが、各地にあるインディアンの村の酋長と話すことで、新しい魔法を入手できる。なお、MPの最大値は新しい魔法を入手することにより増えていく。



●これでやっと魔法が使用可能に

## ⑪おなじみマントーのいるレイク・タホ

中に入ると、目の前にマントーの像があり、行く手をふさいでいる。パーティが3人の状態なら、この像を動かして奥へ進むことが可能だ。次の目的地、カリフォルニアへ行くには、ここから列車に乗らなければならないが、駅はここを支配するマントーによって封鎖されている。村の中央にあるマントーの屋敷は、扉にカギがかかっているため、この時点では中に入ることができない。



●この像を動かすには、とにかくボタンを連打するしかない



●バベルのようなもの序あります。  
しかし操作の方法がわかりませんでした。



●おかげで駅まで封鎖中。マントーを倒さないかぎり先へ進めない

### レイク・タホ

	アイテム名	値段	効果
道具屋	スターナイフ	6050	攻撃力+35、雷神が装備可能
	精靈弓	1000	攻撃力+35、夕能が装備可能
	くされ鎌	2200	攻撃力+35、禪剛が装備可能
	グット丸	350	味方1人のHPが50回復
	ドクセスミン	200	味方1人の毒状態が回復

## ⑪ジェシカ救出の依頼を引き受ける

村の南東にある村長の家へ行くと、娘のジェシカをマントーから救出してほしいと依頼されて、強制的に引き受けることになる。このとき報酬として、前金1000ドルを受け取る。また、これによってマントーの屋敷の門を開けるための暗証番号を教えてもらえる。これでマントーの屋敷に入れるようになるぞ。



●1000ドルもらったうえに、屋敷の門の暗証番号を知ることもできた

## ⑪チャレンジ・ザ・トラップ in USA

門を開けて屋敷内に入ろうとすると、いきなりマントーが登場。マントーは雷神の装備中の武器を奪ってしまうので、あらかじめ武器を2個用意しておこう。中では各階ごとにパズル要素の高いトラップが仕掛けられている。マントーを倒すと、列車に乗れるようになる。なお、ジェシカ救出後に村長の家へ行くと、お礼をもらえる。



●雷神の武器を盗むので、あらかじめ予備の武器を装備しておこう

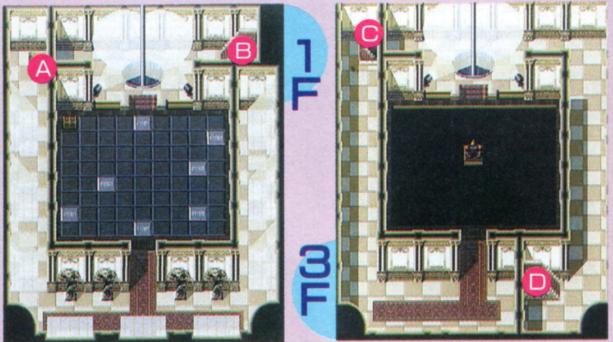
### 中ボス マントー

この戦闘は後述するように、マントーの強さや攻撃方法が変わる。ただし、それほど大きな変化はない。馬鹿の術 in USAは味方1人に大ダメージを与えるので、回復を心掛けるようにしよう。弱点は火なので、またもや赤いタマゴによる攻撃が有効だ。



●シリーズおなじみのマントー登場。皆勤賞おめでとう

### マントーの屋敷 マップ



各階の仕掛けについては、各階の最初に説明される。中でもやっかいなのは、1Fと2Fの仕掛け。1Fは失敗すると、B1Fに落とされる。B1Fは魔物が出現するうえ、床一面にダメージゾーンが広がっている。2Fにあるロウソクを倒すと、全員のHPが1になってしまふ。なお、各階でのミスの回数により、マントーの強さが変化する。ミス2回以上で梅、ミス1回で竹、ノーミスで松というランク分けがされて、ミスが少ないほどマントーが強くなる。

# カリフォルニア

## 数多くの試練が雷神たちを待ち受けける

カリフォルニアでは、夢見との再会、ゲイシャロボ対キング・マントー、そして、審判の十二使徒が次から次へと発生するぞ。

### カリフォルニア フィールドマップ



### 12 恐怖の暗黒教団

列車でサンフランシスコへ向かう雷神たち。その列車の中で、暗黒教団の話を始めた運転手が、車窓に怪しい血文字を残して消えてしまう。そうこうするうちにサンフランシスコに着いた一行は、雷神の提案でジバングタウンにある雷神の家に行くことになる。



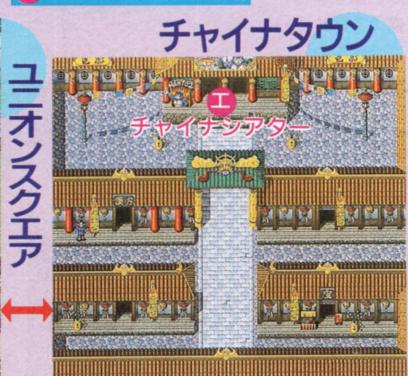
### サンフランシスコ マップ



#### ジバングタウン



#### ウ フィッシャー波止場



#### チャイナタウン

雷神たちは、まずアの駅に着く。この駅のエリアがユニオンスクエア。その西のエリアが雷神の家のあるジバングタウン、東のエリアがチャイナタウンだ。フィッシャー波止場は、ユニオンスクエア北東の道を進み、長いロンバート・ストリートを抜けるとたどり着ける。

してほしいと頼まれる。一方、雷神の家で留守番をしていた夕能は、「C」と名乗る女性から、電話でなぞのメッセージを受け取る。



●すっかり大きくなった夢見と再会



●このメッセージはあとで役に立つ

サンフランシスコ・フィッシャー波止場			
	アイテム名	値段	効果
土産屋	ヌガー	1	味方1人のHPが6回復
	ポップコーン	1	味方1人のHPが12回復
	コーク	1	味方全員のHPが6回復
	堅固の指輪	1500	防御力+5、全員装備可能

### 12 厳しい戦いに備えて装備を一新

カリフォルニアで店のある町は2つしかない。特に装備はユニオンスクエアでしか新調できないの

で、都来に手紙を届けるまえに最高の武具を購入しておこう。また、回復アイテムも補充しておくこと。

サンフランシスコ・ユニオンスクエア			
	アイテム名	値段	効果
道具屋	星の革ジャン	900	防御力+24、雷神が装備可能
	桃色ドレス	1700	防御力+30、夕能が装備可能
	鉄人の作務衣	3000	防御力+15、禅剛が装備可能
	安全登山靴	240	素早さ+3、全員装備可能
	グット丸	350	味方1人のHPが50回復
	ドクケスミン	200	味方1人の毒状態が回復
	アサメザミン	120	味方1人の眠り状態が回復
	太陽の茶	200	味方1人の混乱状態が回復
	EYE 救ヒー	80	味方1人の暗闇状態が回復
	シヤベルミン	80	味方1人の沈黙状態が回復

## 12 都来に会いにチャイナスターへ

夢見の頬みで都来に手紙を届けることになった雷神たちは、チャイナスターへ向かう。ここではマントー主演の映画「MANTO II」を見ることができる。VIPルームでミセス・フーに出会うと、都来が来るまで映画を見ているよう勧められるが、それは彼女のワナであった。



○「MANTO II」の1シーン

### サンフランシスコ・チャイナタウン

漢方屋	アイテム名	値段	効果
牛の胆石	600	味方1人の防御力が上昇	
竜の耳クソ	900	味方1人の防御力が上昇	
一角獣の角	600	味方1人の攻撃力が上昇	
キリンの爪	900	味方1人の攻撃力が上昇	
ホウオウの舌	900	味方1人のHPが一定時間回復	
蚊の目玉	900	味方1人のTPが一定時間回復	
雪男の水虫	600	味方1人のHPが完全回復、TPは0になる	
蝶の糞	900	味方1人のTPが完全回復、HPは1になる	

## 12 不思議な世界・フィルムダンジョン

ミセス・フーのワナにはまった雷神たちは、フィルムダンジョンに迷い込む。この構造は一見複雑そうだが、実は一本道なので迷



なる  
ダンジョン  
観念  
なく

うことはない。ダンジョンの最後でミシェル&メリルに勝てば脱出できる。しかし、脱出した雷神たちの前にミセス・フーが現れる。



ビームが挿入される

### 中ボス ミシェル&メリル

グラフィックは2体だが、実際は1ターンに1回しか攻撃してこない。メリルスリープで眠らされてしまうことが多いので、眠り状態を回復するアサメザミンは必須アイテムだ。あとは全員攻撃のミシェルファイアに備えて早めにHPを回復していくれば問題ない。



○特殊攻撃のメリルスリープで雷神たちを眠らせてくるぞ

### 中ボス ミセス・フー

やつかいなのが味方1人を眠り状態にしてしまう超眠香。全員が眠ってしまうまえに、アサメザミンで早めに回復すること。また、射蝶斬は全員攻撃なので、HPには常に気を配ろう。弱点は雷。TPOの続くカギり、雷神の奥義「雷鳴波」でガンガン攻撃しよう。



○射蝶斬で全員を攻撃してくるので、HPの回復はお早めに

## 12 サシミマリン発進！ 海中を進め

芸者たちから、アルカトラズ刑務所に捕らわれている都来の救出を依頼される雷神たち。海上に浮かぶ刑務所に進入するため、彼女たちから海中を進むことができる乗り物、サシミマリンをもらう。



○強力な魚雷を装備したサシミマリン

### 海中マップ



## 13 アルカトラズ刑務所を脱出せよ

刑務所長のダグラスに戦いを挑むと、負けて投獄されてしまう。獄内で洗面台を調べると、黄色い石ケンを入手できる。さらに壁を調べていると休憩時間になるので、中庭へ行こう。中庭に出たら地面



○この男に中華爆裂丸を調合してもらおう

を調べて、黒いユリ、赤いタンポ、青トカゲの尾を入手。これらのアイテムを都来の近くにいる薬剤師に渡すと、中華爆裂丸を作つてもらえる。これを都来に渡せば、脱出の準備は完了だ。



○中華爆裂丸を都来に渡せば、大脱出劇の始まりだ

## 12 パワフルマシン、スキヤキタンク

アルカトラズ刑務所を脱出した一行は、無実の罪でその身をねらわれている夢見を助けるため、一路ロサンゼルスを目指す。都来にもらったスキヤキタンクに乗り込み、大砲で障害物を破壊しながら、難所ヨセミテを突破していく。



○スキヤキタンクの大砲は破壊力抜群だ

## 14・15 テンプラフライ完成

ヨセミテを進んで行くと、巨大な影が横切り、橋を壊してしまう。仕方なく引き返そうとすると、都来が登場し、テンプラフライをくれる。これに乗れば、フィールドマップの低い山を通れるようになる。ここですぐにロサンゼルスには向かわず、カリフォルニア東の村に行って、魔法の種をもらおう。



●テンプラフライで山を越えよう

カリiforniA東の村		
アイテム名	値段	効果
グット丸	315	味方1人のHPが50回復
ドクセスミン	180	味方1人の毒状態が回復
シソジン	180	味方1人の風邪状態が回復

## 16 夢の都・ハリウッド

ロサンゼルスの貧民街からハリウッドに入るには、子役のオーディションを受けなければならず、禅剛は雷神とタケを貧民街で待つことになる。己人はオーディションに合格するが、ロン・テリーの

ワナによって毒ガス責めにされてしまう。しかし、ここでどこから進入したのか禅剛が登場、己人を助けてくれる。ハリウッドに入った雷神たちは、配布された新聞で夢見公開処刑の事実を知る。



●この男と話せばオーディションが受けられる



●新聞には夢見の公開処刑の記事が載っている

## 16 ロン・テリーの本性

テリーのビルの窓から、テリーの部屋の様子をうかがっていると、夢見が付き人をしていた女優が、操り人形にされてしまう。すかさず一行が部屋に飛び込むと、テリーは雷神たちに魔物をけしかけ、逃走する。



●この位置からテリーの部屋をのぞける

## 16 秘められた夢見の能力

テリーを追って4色のパネルのある扉を抜けると、そこは夢見の処刑場。雷神たちも卑劣なテリー



●パネルは赤、青、黄、緑と押そう

によって窮地に立たされるが、怒りと悲しみの頂点に達した夢見の体が青く輝き、テリーを撃退する。



●夢見の能力が雷神たちを救う

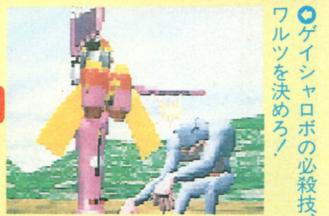
## 17 決戦！ デス・バレー

昼間にデス・バレーへ行くと、そこにはロン・テリーが待ち受けしており、最終兵器キング・マントーをけしかけてくる。踏みつぶされる寸前、都來が駆けつけ、ゲイシャロボを合体させるので、これに乗って戦おう。戦いは、格闘ゲーム風のミニゲーム。基本的にはガードに徹して、キング・マントーが必殺技のダンスを出した直後の息切れしているスキに、必殺技のフルツでダメージを与えよう。キング・マントーを倒せば、次はいよいよ審判の十二使徒、千の顔のロン・テリーとの決戦だ。



●じっとガードして反撃のチャンスを待て

●ロン・テリーの最終兵器は、この巨大なキング・マントーだった



●ゲイシャロボの必殺技、フルツを決める！

審判の十二使徒  
千の顔のロン・テリー

ロン・テリーには、一撃でHPの低い夢見がひん死になってしまいほど強力な特殊攻撃が多く、攻撃力も高い。そこで、ウィークマンの魔法でテリーの攻撃力を下げながら戦うのがオススメだ。また、テリーは地の攻撃に弱いので、夢見の奥義「大地の怒り」で攻撃すると効率よく戦える。



●とにかく攻撃力が高い。ウィークマンの魔法は必須だ

## ロン・テリーの特殊攻撃一覧表

名 称	効 果
ジ・エンド	1人に対して大ダメージ
シネマイリュージョン	3回連続で攻撃
シリバースクリーン	自分の防御力上昇

## 17 サムの危機！ アリゾナへ急げ！

ロン・テリーを倒したあと、夢見が急に苦しみ出す。黒い影に追われ、逃げまど双子の兄、サムの夢を見たというのだ。夢に出てきた看板を手がかりに、アリゾナへ急ぐ雷神たち。キング・マントーが格納されていた岩山を通り抜けければ、そこはアリゾナだが、行くまえにエデンの火から雷神の奥義「魔王波」を習得しておくこと。

●黒ずくめの男…どこかで見た顔よ…そして…西明の運勢…  
看板に文字=A・R・I・Z・O・N・A…▼

●夢でサムの危険を察知する夢見

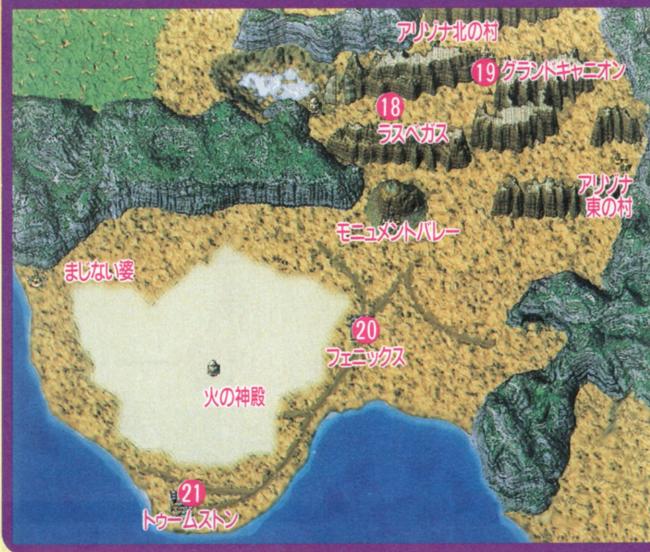
# アリゾナ

## 「D」の魔の手から人々を救え

マダム・アペティとクリントン一家に支配されたアリゾナ。彼らを倒し、なぞの殺人計画を阻止す

るべく旅する雷神たち。そんな彼らの前に、新たなる仲間、勝利の切り札となる男が現れる。

### アリゾナ フィールドマップ



### 18 砂漠のオアシス・ラスベガス

アリゾナで最初に立ち寄る町のラスベガス。この町を出るときに、都来が町を大きくしてみないかと話しかけてくる。都来の提案を受けると町の発展が始まり、時間の経過とともに、大きな町になる。



### ラスベガスで購入できるアイテム全公開!!

ラスベガスは、最初は店が1軒しかない小さな町だが、時間がたつと大きな町に発展する。発展後、ホテルにいる都来と話すと、店を建てるよう勧められる。店を建てると、その店の売り上げが銀行の口座に振り込まれるシステムになっていて、楽に金を稼ぐことができるのだ。ここで、みやげ屋、道具屋、宝石屋を建設すると、開店と同時にそれぞれの店で買い物ができるようになる。

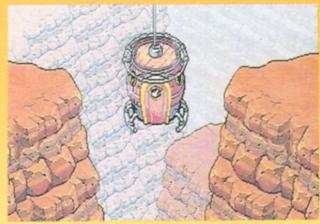


### ラスベガス（発展前）

何でも屋	アイテム名	値段	効果
	グット丸	350	味方1人のHPが50回復
	ドクxesミン	200	味方1人の毒状態が回復
	アサメザミン	120	味方1人の眠り状態が回復
	孤高の岩靴	400	素早さ+8、全員が装備可能

### 19 険しい谷間を抜けて

ラスベガスの先には、大峡谷グランドキャニオンがある。ここは道が狭いため戦闘になりやすいので、HPの残量には常に気を配ること。ここを抜けたあと、フェニックスへ着くまでに、魔法の種を3つも入手することができるので、取り逃しのないようにしよう。



#### グランドキャニオン

秋山食品	アイテム名	値段	効果
	サクリコーン	1050	味方全員のHPが30回復、防御力も上昇
	メン子ゼリー	3850	味方全員のTPが50回復
	1パンパン	2100	味方全員のHPが30回復、攻撃力も上昇

#### アリゾナ東の村

道具屋	アイテム名	値段	効果
	グット丸	315	味方1人のHPが50回復
	ドクxesミン	180	味方1人の毒状態が回復
	アサメザミン	108	味方1人の眠り状態が回復

### 20 正義の切り札エース登場

フェニックスに着いた雷神たちは、立ち寄った民家でカレンという娘の護衛を依頼される。護衛を受けたら、夜に再びカレンの部屋を訪れよう。すると、「D」が現れて、カレンをあつと言う間に

○一瞬でデブにされてしまうカレン



デブにしてしまう。また、酒場に行くと町の保安官チエリー・アーバスが、クリントン一家にからまれている。ここでチエリーがトイレに立つと、さっそうと現れたエースという男が、一家を追いかう。



#### ラスベガス（発展後）

土産屋	アイテム名	値段	効果
	タマゴ	100	とくになし
	雪割り桜	200	味方1人のHPが50回復
	モソウ刀	150	攻撃力+30、禪剛が装備可能
	ヘアバンド	1146	防御力+10、夢見、夕能が装備可能
	ワシの羽飾り	20000	連続攻撃率上昇、夕能、エースが装備可能

道具屋	アイテム名	値段	効果
	ベター丸	1050	味方1人のHPが150回復
	ベター丸S	3150	味方全員のHPが150回復
	ドクxesミン	200	味方1人の毒状態が回復
	スターライト	2450	味方1人のTPが20回復
	リムーブカス	120	味方1人の呪い状態が回復

宝石屋	アイテム名	値段	効果
	スターライト	2450	味方1人のTPが20回復
	ムーンライト	4200	味方1人のTPが50回復
	サンライト	5600	味方1人のTPが100回復
	レッドストン	3000	敵1体を炎で攻撃する
	イエローストン	3000	敵1体を雷で攻撃する
	サンストーン	3000	敵1体を光で攻撃する

## 21 クリントン一家の逆襲

フェニックスで、カレンとエースの2つのイベントが発生していると、トウームストンの入口で、ブッチとアイクの2人と戦闘になる。この2人に勝てば、トウームストンに入ることができる。



## 中ボス ブッチ、アイク

2人のコンビで攻撃してくるが、全員攻撃をしてくるブッチから優先して倒そう。ブッチの弱点は雷。雷神の奥義「雷王波」で攻撃するといよい。ブッチを倒してアイク1人になればあとは楽だ。アイクの弱点は水なので、夕能の奥義「水龍の歌」で攻撃しよう。



●ブッチの全員攻撃に備えてHPは早めに回復するようにしよう

## 21 スモウスーツで自動ドアを開け

酒場に行くと、リンダという女性に町を脱出する手助けをしてほしいと頼まれる。依頼を引き受けると、お礼にスモウスーツがもらえる。これを装備すれば、町の自動ドアを開けられるようになるぞ。



●スモウスーツを装備すればドアが開く

## トウームストン マップ



初めてトウームストンに入った時点では、自動ドアを開けられない。そのため、**ア**の酒場でリンダに会ってスマウスーツを入手するまでは、**イ**の宿屋と**ウ**の道具屋は利用できず、**エ**のアベティ城に入ることもできない。

## 中ボス テブレンジャー

3人同時に戦わなければならないので、多少きつい戦いになる。ここでも全員攻撃をしてくるテブレンジャーから倒そう。次にねらうのは状態異常を引き起こしてくれるテブルーで、最後にテブグリーンと勝負だ。弱点は風なので、エースの奥義「ハリケーン」が効果的。

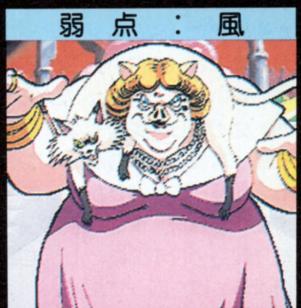


●3人同時に攻撃してるのでHPは常に満タンにしておくべし

## 審判の十二使徒

## マダム・アペティ

マダム・アペティの特殊攻撃には、状態異常を引き起こすものが多い。とくにマヒさせられると、現段階の雷神たちには回復手段がないためかなりの苦戦を強いられる。あまりに体力の回復まで行うので、戦いが長引くと不利な状況になる。パワーマンの魔法でパーティの攻撃力を上げながら、全員で奥義の波状攻撃をかけよう。



●状態異常を引き起こす多彩な特殊攻撃が恐ろしい強敵だ

## マダム・アペティの特殊攻撃一覧表

名 称	効 果
ミートプレス	全員をマヒ状態にする
マジックスパイク	1人を毒状態にする
ハッピーアワー	自分の攻撃力上昇
エストラゴン	自分のHPを回復

## 21 トウームストン消滅

マダム・アペティを倒し、トウームストンに平和が戻った。だが、暗黒教団のドクロ計画により、町は消滅してしまう。そのあと改心したクリントン一家の末っ子ビリーから、豚顔のカギを入手。これでカールズバッド洞窟に入れるようになり、舞台はテキサスへ…。



●ドクロ計画でトウームストンは消滅してしまう

アイテム名	値 段	効 果
グット丸	350	味方1人のHPが50回復
道具屋	200	味方1人の毒状態が回復
	120	味方1人の眠り状態が回復
	1500	攻撃力+5、全員装備可能
	5000	防御力+18、禅剛が装備可能
	2200	攻撃力+45、夕能が装備可能
	400	素早さ+8、全員装備可能

広井王子VS竹部隆司対談～第四の黙示録を作った男たち～

# ふたりで筆を持っていつしょに描いて

2年の長期開発期間を乗り越え、ついに『第四』も発売。そこで『第四』の主要メンバーである、広井王子氏と竹部隆司氏の両氏に、攻略とはまた違った側面でゲームプレイの参考になるような秘密を語っていただいた。

## 2人のパートナーシップ

広井 竹部さんひさしぶりです。顔色いいじゃないですか。

竹部 いやー、9月のピークの時にはミイラ化してましたからね。広井さんと本格的にやった『カブキ伝』から始まって。あいだには『ガリバーボーイ』と『天外Z E R O』があって…。5年ぶりです、平和な正月は。今は毎日インターネットでエッチな絵とかを見てたりします(笑)。

広井 僕もなにも仕事がない正月はひさしぶりです。でも、最初は手探りでしたよね、お互い。がつぶりよつに組んだのは、この作品が初めてで。ほんとシステム構築からまっさらの白い紙に、2人で描いていったというか。だから『第四』はどちらの色でもないですね。

竹部 本当ににもないところから「どうしましょうか」って話しましたからね。今はいろいろあつた『第四』の2年間のことが走馬灯のように頭を回ってます。

広井 制作スタートさせて2年。時代にぴったり合ったものは作りにくいけど、『第四』は、時代がついてきましたよね。やっと世間が「アジアの純真」だからね。そんなのは、10年前からいい続けてた。「いつかアジアは一緒になっちゃう」と、西洋化一辺倒の20世紀の総清算をやらなければダメですね。



お互いに話しあうことが楽しいんです

「民族衣装も着なくなつたアジア人でいいのか?」ってね。僕たちのアイデンティティーは、なんだかの? 全部ドルに替えてしまう考え方たは、ちょっと待ったということを思つてた。だからバル崩壊で価値観を見直す時代になつて、ちょうどよかつたです。

竹部 ビデオとか観て、そんなことを話しましたよね。

広井 いっぱい話しましたね。

竹部 でも、ゲームの話は最初からあんまりしてなかつたような…。

広井 そう、しないんですよ。ビデオ観て、西部劇の構造はどうなつているんだとか。

竹部 だいたい、話している、90パーセントはムダな話かも。

広井 うん、本もばんばん買って、積み上げて、どこからアイデアが飛び出してくるかわからんから。みんなで読んでましたね。

竹部 世纪末とか、これなんだとか怪しい本もいっぱい。けっこ危ない本も買いましたね。

広井 日本という精神構造が、明治以降は列強諸国側へクルッとひっくりかえったことの原因がアヘン戦争にあるとか、その裏切り意識とか伊藤博文の話とか出てきましたよね。

でも、そういう意識的なことは最初に話しておきたかった。なかなかゲーム界広しといえども、そんな大馬鹿な時間をさいている開

発チームはないですよ(笑)。

竹部 それは断言できる。しかも打ち合わせのはずが、気がつくと朝まで話してる。

広井 ほんとは、どこをアニメーションシーンにするかとかのテーマがあつたのが、一つの間にかなくなつてるの。

竹部 わりと、すーと、しゃ

べってますね。

広井 仕事を外れても、個人的に音楽のこととか映画のこと話しましたね。お互いに喜ばそつとは思つてなくて、僕はこうだという主張でしゃべつてはいるだけなんだけど。

竹部 自分は「こう、思つてはいる。以上」つてかんじでね。

広井 それってすごく大事で、2人のキャッチボールは、お互いの腹の内が見えてないとできない。どこかに違う会社だから立ち入れないという意識もある。でも、1つの作品を作るという意味では、運命共同体なんですよ。

**PROFILE**

企画・監修  
**広井王子氏**  
レッド・カンパニー総帥。ライフワークの『天外』と10年来のつきあい。

監督  
**竹部隆司氏**  
広井氏のひらめきを、具体的にゲームシステムへと翻訳する機械(?)。



●夢見はいろいろ大変なキャラ



## キーワードが最初にある

広井 これは1つおもしろいことがあつたら、それをもっとおもしろくするプラスの話なんです。つまんないっていうだけで、おもしろい意見が出てこないヤツがいたら「朝まで天外」という会議は成立しないですから。

そんな中から「ホラー」というテーマが決まってきた。これは、善と悪とか、光と闇とか、あまりに表の正義だけをつらぬく西洋宗教は、つねに恐れを抱いているん

## 桜井さんを少しいじめちゃいました

広井氏いわく「夢見は、華んだけど、暗い部分を持つてゐるキャラ。で、桜井さんはキャラスティングするときに一瞬迷つた。うまいから。でも「そうかフレッシュヤーかければいい」と、現場で『天外』つて凄いんだぞ、こんなにペテランがいっぱいいるんだぞって、ガチガチに緊張させて縛り付けた。その緊張した紐を本番のときに解いて、パンと決まつたんだよね」

# いつたようなもの

じゃないってことから気づいたんだけれど、新興宗教であったキリスト教が打ち消した古い宗教への恐れが、ホラーやないかとね。

「天国に召されるのがウソだ」ってところでゾンビが生まれた、と。

だから、火の一族を悪いというヤツもいる。正義ってのはある一方からしか光が当たらない場合だから。自分たちの戦いを聖戦と呼んでも、逆側から見れば侵略でしかない。そういう意味で十二使徒に理があったりしますよね。

竹部 そこが今回の狙いですよね。たしか去年の6月ぐらいかな、広井さんが「十二使徒だ」といったのが。そこから、いっきにできた。

広井 「エヴァンゲリオン」で十二使徒でできちゃったときどうしようかって思いました。僕のほうが早いよ、って。でもいってること違うし、あちらは結論づけなかつたから、このままでこうやってこ

とになったんですよね。

竹部 ボクとかは、わりとキーワードで動くほうなんて。十二使徒っていうのが出てくると、地域を12に割るとか、考えていました。それは、広井さんのひらめきを翻訳しているようなものですよね。

広井 システムのほうは、そういう思考ですよね。だから、ドラマを一生懸命出すより、僕の思っている世界を、どうゲームで再生するか、というキーワードが最初。

そして、全部決まってから。僕がラスベガスを入れてほしいとか、突然いい始めたり(笑)。

竹部 「バグジー」観た? アレやりたい。ってね(笑)。

広井 でも、最初からできないと否定しない。やりたいこととして、竹部さんにぶつける。で、やるやらないの判断はまかせる。

竹部 ボクは広井さんの世界をゲーム化するという、半分機械みたいなもので、できないっていいたくないんですね。まず、やれる方法を考える。

広井 でも、ダメなときは、次の手を考えるわけ。たとえば、ラスベガスがダメだったら、僕は、自分の名前のつく街が作りたいんですけど。ラスベガスにこだわらなくてもいいんです。物語のおもしろさを変えずに、違う手を出してくる。そういうキャバシティを持っているという発想者のプロ意識があります。

## プラスのぶつかり合い

広井 天外チームってバラバラで、オペレーターがないんです。意思決定を誰かがして、そのフォーマットに従ってモノを作っていない。みんながクリエーター。「天外」っていうワールドさえ最初に理解すれば、どんなもの作ってもいい。だから、グラフィックも自己実現できるし、サウンドも自己実現できる。その器をボクらは作っている、と思っています。

竹部 夢見のキャラとか並々ならぬパワーがありますからね。

広井 オーラが出てますね、辻野の。夢見に関しては髪の毛一本、手を入れられない。セリフのチェックまで辻野先生。もう10年やってきたんだから、そういう人が出てきて当然だろうし、それを押さえたらオペレーターになっちゃう。ゲーム業界初だと思いますよ、キャラクターデザイナーがシナリオ突っ返したっていうのは(笑)。もうどれほど企画グループが、夢見に引っかき回されたことか…。いや、夢見に情熱を注ぎ込んだか。ほんとに、もう凄いですよ。夢見が一番時間かかってます。

竹部 でも、おかげで、いいシナリオになりましたよね。

広井 そうですね。情熱があるやつが引っ張るとそうなる。ぶつかりはあるけれども、それはいいんですよ。シナリオを長山くんが破り捨てそうになったりね。ほんとにシナリオを破り捨てるくらい彼は書いて、思い入れがあったから。だから、そこを直していくわれたときに、破り捨てたくなったというか。そういう熱量みたいなものがね、プラスへプラスへぶつかってますから。それは僕たちも我慢する。たまには、殴りたくなる瞬間もあるけど、ちょっと大人になつたんで(笑)。



○開発初期段階に公開されたスカルピートとの戦闘シーン。どう変化したのか比べてみよう

竹部 ボクも今回いろいろ大人になりました(笑)。

広井 経験値積んだから、2人でまああって止めて。「あとで飲みにいこう」みたいな(笑)。といえば芸者ロボの歌は長山くんの傑作。ぜひセガカラに入れてほしい。

竹部 最初マントーと芸者ロボは、戦はずじゃなかったんですね。『天外ZERO』の移動するマシンの発展系で。ところが、辻野さんが芸者ロボと戦うマントーの絵を描いてきた。

広井 なんだこれー。マントーが巨大化してるぞ。

竹部 後ろでテリーの「いいよマントーちゃん」ってセリフまで入っている。うわ、辻野さんやるー。

広井 どうする。戦わそうか。

竹部 で、戦いになってしまった。

広井 うちのロボットつくってる連中が、乗り物から完全変形するのをやりたいっていい始めて。図面書き始めたんですよ。

竹部 その資料残ってます。メカがこのように回転するっていう。でも、この変形にはムリがあるって書いてある(笑)。

広井 これ、おまえ型抜きできないだろうって。馬鹿だねー。でも、あと2、3回図面で煮詰めるとおもちゃになりますよ(笑)。



○広井氏の案を具体化するのに苦労したフィルムダンジョン。変形スプライトと表示ピットの切り替えで実現させた

## 広井王子流もんじや焼き

今回の対談はいたるところで脱線し、下町つ子4代目広井氏の、もんじや焼きの作り方の極意も聞けた。それによると、「作り方の基本は、みんなと食べないこと。自分で自分の分だけチビチビ焼いて、チビチビとコーラを飲んで楽しむ。みんなと一緒に食べるためにはキャベツで土手を作るけど、画一的な味になるし、味が濃くなっちゃうのでダメね。どうしてもやるときは、まずキャベツを粉みじんにパンパンしてへらで叩く。これで甘みがでるから。ソースが濃くなつても、そんなにぎくなく食べられる」とか、試してみよう。

体の半分が機械なんです

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

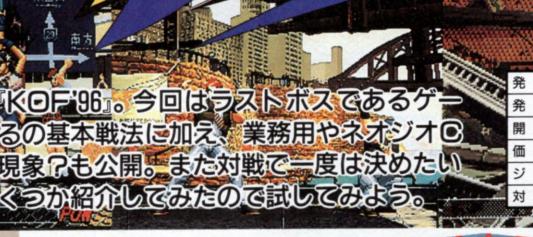
ボス2人の基本戦法と条件つき連続技に加え、おもしろいあの現象も公開!!

57 LEONA WIN



THE KING OF

# Fighters '96



対戦プレイが熱い『KOF'96』。今回はラストボスであるゲンツツと神楽ちづるの基本戦法に加え、業務用やネオジオCD版にもあった怪現象も公開。また対戦で一度は決めたい強力な連続技もいくつか紹介してみたので試してみよう。

発売日	発売中(12月31日)	□枚数	1枚
発売元	SNK	複数プレイ	2人同時
開発元	SNK	対応周辺機器等	拡張RAMカートリッジ
価格(税別)	5800円(拡張RAMカートリッジ同梱版7800円)	バックアップメモリー	4・ハイスコア、ボタン設定
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 普段では絶対見ることのできないちょっと変わった現象

ここで紹介する3つの現象は友達と協力しなければ見ることができないので、実戦ではまったく役に立たない。ちょっとしたお遊び

程度に考えておこう。他には業務用にもあった通常技多段入力法も伝授。難易度はかなり高いが、実戦でも使えるので覚えよう。

### 庵が無敵になるってどういうこと?

庵の琴月と大門の地雷震(弱)を相討ちになると起きる現象。相討ちになった後は、大門の投げ以外の攻撃が庵にまったく当たらなくなる。この状態で庵が大門に攻撃(闇払い以外)をしてもなぜか庵が吹っ飛んでしまうのだ。

●大門に投げられない限り、庵は完全無敵なのだ



### どこまで入るユリの超連続技

1Pはリョウ、2Pはユリを選択。リョウに画面端に向かってダッシュし続けてもらい、ユリはジャンプか前転で相手の反対に抜ける。このあと後ろからユリの飛燕鳳凰脚を当てるところが現象。決まるときリョウは食らいポーズのまま動けなくなるので、また画面端まで押して飛燕鳳凰脚を繰り返せば簡単に50ヒット以上が出せるぞ。

●最後をパワーMAX版の飛燕鳳凰脚にすれば最高74ヒットまで出せる



### ガードできるの? アテナのガード不能技

アテナのシャイニングクリスタルピット(以降SCB)が出ていて、ダウンしない攻撃を食らい、ピットが消える前に再びSCBをすぐに出すと、ピットをつけたまま行動ができる現象。ピットが画面上に存在していないみなされているため相手はガードができない。この状態でサイクルテレポートを出しておこう。



●この状態で攻められるとガードできないので、何か技を出しておこう

### 通常技のヒット数を増やす入力方法

通常技のヒット数を増やすには2つの条件が必要。その条件とは、キャンセルがかかる通常技であること。超必殺技が出せない状態(体力ゲージが赤くなっていない、パワーゲージがMAXでない)であること。この2つの条件がそろっているときに、通常技をキャンセルして超必殺技を入力する。当然、超必殺技は出ないが、かわりにキャンセルをかけた、その通常技が多段ヒットするようになる。



●京のふっとばし攻撃などを多段されると、次の攻撃がかなり脅威

# ラストボス2人の戦闘スタイルと強さを紹介

今回は前号で公開したボス使用コマンド（キャラクタ選択画面でスタートを押しながら↑+Y・



## スキの少ない必殺技で攻める★ ★ ★ ★ ★

### 神楽ちづる

中距離からリー  
チの長い立ち強キ  
ックをメインに使い、それに小ジャン  
プや必殺技を加えて闘っていく。

必殺技は弱の神速の祝詩の先端を当  
てて（ガードでも可）いくとスキが  
少ないのでかなり強力。これらの戦  
法に絶えきれなくなつて、相手が飛  
んできたら天神の理やしゃがみ強バ  
ンチで落としてしまおう。相手に体



○立ち強キックは気絶値が高く、相  
手の前転防止にもなっているので適  
当に出すだけでもかなり強いのだ

→+A・←+X・↓+B) で使え  
るようになるゲニッツと神楽ち  
づるの2人の連続技と連係技を紹

介。連続技と連係技の違いは、簡単  
にいうと攻撃が連続して当たるか、  
当たらないかだけである。特に対

戦ではこの2つの使い分けは重要  
で、キャンセルのかからない技は  
連係技として使うと効果的になる。



○立ち弱キックや立ち強キックで  
ん制しながら神速の祝詩を出すとい  
ったトリッキーな動きもたまに必要



○立ち強キックで近づき、反撃する  
相手には天神の理を出す。ガード中  
であれば小ジャンプで飛び込み、前  
転などを使ってガードを惑わせよう



○ちづるの基本連続技。神速の祝詩  
のかわりに、威力は落ちるが、弱の  
玉響の瑟音でも構わない。どちらも  
慣れれば簡単に出せるようになる



## 遠距離からモクモク当てる★ ★ ★ ★ ★

### ゲニッツ

使える通常技が  
少ないが、こちら  
のベースに持ち込めばかなり強いキ  
ヤラになる。遠距離でよのかぜの弱  
と強を使い分け、不意をついて非常に  
速いダッシュからのしゃがみ強キ  
ックや、中ジャンプからの空中ふつ  
とばし攻撃で飛び込み、相手のガ  
ードを惑わせよう。こうして相手のガ

ードを固めて、超必殺技であるやみ  
どうこくを狙っていくのが基本。意外  
に空中ふつとばし攻撃連打も使える。  
立ち強キックや、早めのよのかぜ  
(弱/パンチ) が対空技になつて  
いるが、あまり強くないのでひょうが  
で逃げたりするのもいい。また超必  
殺技がいつでも出せるが、性能はあ  
まり良くないので使いにくい。



○空中ふつとばし攻撃は判定がよく  
わからないところもある。打点を  
低めにガードさせて、すぐにしゃが  
み強キックを出すとガード不能だぞ



○よのかぜ  
(パンチ)  
は使える  
ぞ



○よのかぜをガードされても相手が  
動かなかつたら、ひょうがで裏にま  
わり、超必殺技のやみどうこくで投  
げてしまうちょっとした連続技



○ゲニッツの連続技はやみどうこ  
くしかつながらないので、これを使  
うようにしよう。コマンドを入力し  
ながら技を出すと成功しやすい

# 超強力な連続技から一発逆転が狙える技まで一挙公開！

連続技には威力を重視したものから魅せる（おもしろい）ものまでいろいろあるが、今回は気絶を狙った連続技をいくつか挙げてみた。ただし難易度が高いもの多

く、画面端やパワーMAXといった条件が伴うので、実際に対戦などで決めるとは難しい。それでも覚えておいて損はないのでポイントとなる部分を伝授しよう。

## POINT

### カウンター後は追い打ち可能

相手の必殺技の出かかりに攻撃がヒットするとカウンター扱いとなる。さらに空中に浮いた場合は食らい判定が残ってしまうため、追い打ち攻撃が当たってしまう。そのため普段では1回しか当たら

ない攻撃が2回当たったり、超必殺技を組み込んだ連続技が成立する。例えばクラウザーのふっとばし攻撃をカウンターでヒットさせれば、その後のカイザーウェーブが空中の相手にヒットするのだ。



○ラルフのふっとばし攻撃を画面端でカウンターで当てることができれば…



○超必殺技の馬乗りバルカンパンチが追い打ちでヒットし連続技になるのだ

## POINT

### パワーMAXのさまざまな利点

パワーゲージがMAXになると超必殺技が1回使えるようになるだけでなく、攻撃力が上がったりガードキャンセル緊急回避動作ができるようになる。これ以外にも、ジャンプ攻撃を当てたあとでの相手の食らいモーションが長くなるため、特殊な連続技が成立する。特に体力が赤くなっているMA X状態のときに連続技を決めると、相手の体力を半分以上奪えるので

一発逆転も可能になる。しかし防御力が少し落ちたり、連続技をいれるときに相手と間合いが離れてしまうなどの欠点もある。



○一回の連続技でこの威力なら逆転も可能だぞ



○ギースのジャンプ強パンチは4ヒットするので、MAX状態で1発入れば



○小ジャンプからこれを繰り返すだけで相手が気絶するまで入り続ける

## ★発入れは逆転★★★★★★★★★★★★

### 草薙京

基本はジャンプ強攻撃→立ち強パンチ→荒咬み→九傷→七瀬の5段攻撃か、ジャンプ強攻撃→立ち強パンチ→毒咬み→罪詠み→罰詠みの5段

攻撃。失敗した場合でもそのまま連続として使えるので、さらに攻め続けよう。相手が画面端に近ければ、ジャンプ強攻撃→立ち強パンチ→荒咬み→九傷→七瀬五式 改→しゃがみ強パンチで確実に気絶が狙える。



○この連続技のポイントは九傷を当てたあと、相手が浮くのすぐに弱の七瀬五式 改を出して捨うところ

咬み→九傷→七瀬五式 改→しゃがみ強パンチで確実に気絶が狙える。威力のほうもかなりあるので、相手のちょっとしたスキに小ジャンプから決めてみよう。ただし難易度はかなり高く、タイミングも重要だぞ。



○京がMAX版の大蛇薙を出すときに相手に緊急回避で後ろに回ってもらい、京はずっとボタンを押しつぶなしにしてためておくと最大16ヒットの連続技ができるぞ

## 強い、強すぎる

### 八神庵

庵の連続技はかなり強力なものがそろっている。どれも脅威が絡んでいるが、注意してほしいのが脅威のあとに少し歩いて近づくこと。キヤ

うによってはダッシュしなければならない。上級者は多段入力を使ったしゃがみ弱キックから、立ち強パンチにつないでいくといい。



○脅威から通常技キャンセル脅威につないでしまう超強力な連続技。立ち強パンチのかわりにしゃがみ弱キックなどでも決まるが多用は控えよう



○飛び込み攻撃から入ると相手が気絶する連続技。立ち強パンチは歩く必要がないので簡単に決めることができる。威力も体力の半分近くとかなり高い

## たった1発で大ダメージ

## レオナ

パワーがMAXであることが条件。この連続技を決めるにはちょっとしたコツがある。まずジャンプ強キックを当てたあとは、着地と同時に超必殺技の↓→の部分の入力をしながら昇りでジャンプ

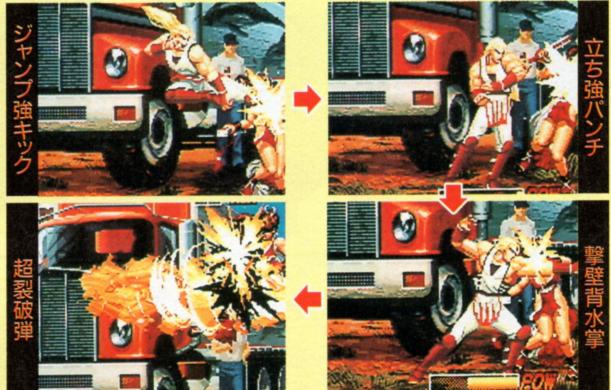


○レオナの連続技はボルテックランチャーがヒットしたときなどからも狙えるが、この威力の連続技を決められたらもう死ぬしかないって感じ

## 超威力の限界連続技

## アンディ・ボガード

体力が点滅状態、パワーがMAX、相手は画面端といつたかなり厳しい条件が必要な連続技。しかし相手の体力が満タンでも一撃で葬り去る威力をもっている。難しいポイントはジャンプ強キックか



○条件が厳しすぎて、とてもじゃないけどこの究極連続技は狙えないが、画面端で撃壁背水掌を決めるぐらいならけっこうチャンスはあるぞ

## 超必殺技が2回に入る

## 藤堂香澄

MAX版の超必殺技が出せる状態、相手が画面端にいることが条件。画面端でMAX版の超重ね当



○ふっとばし攻撃のカウンターから入れば相手の体力を一気に奪える

## 1発逆転できる

## 二階堂紅丸

条件は体力が点滅して、パワーがMAXであること。密着からの雷光拳の威力がものすごい減りなので、それを連続技に組み込んでいく。はじめのジャンプ強キック

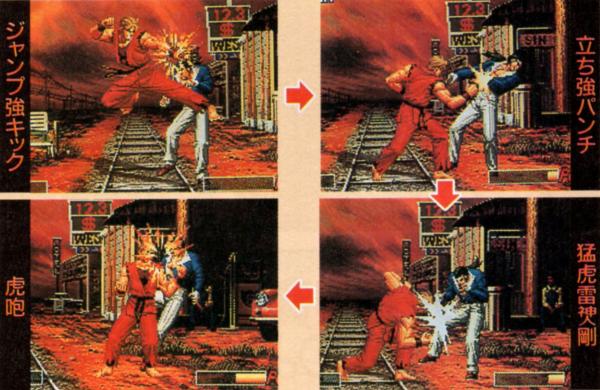


○思ったよりも狙う機会は多いので、紅丸使いは使えるようにしておこう。他にも画面端でカウンターのふっとばし攻撃からの雷光拳が追い打ちとして入るぞ。威力のほうはまちまちだが体力を軽く半分は奪える

## 1回で気絶2回で

## リョウ・サカザキ

この連続技が入れば必ず気絶が狙える一発技。しかし多段ヒットを利用した連続技のため、難易度はかなり高い。リョウの基本連続技であるジャンプ強パンチ（キック）攻撃→立ち強パンチ→猛虎雷



○通常技の多段入力ができることが前提だが、1回で気絶し、2回決めれば確実に相手を倒すことができるので、頑張って覚えて使いこなそう

## ダウンした相手をつかめ

## 大門五郎

ダウンした相手を切り株返しでつかむだけの簡単な連続技。コツといつたものではなく、キャンセルする必要もないで誰にでもでき



○魅せ技のひとつなので無理に使っていく必要はないかも…

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

攻略もディスク2に突入!  
サマータワーの序盤を完全網羅!

## 第3回



すでに3人のクルーが死亡し、エネミーの恐怖は高まるばかり。今号はサマータワーを攻略していく。エネミーの脅威はまだまだ続くぞ。

発売日	発売中(12月13日)	CD枚数	4枚
発売元	ワープ	複数プレイ	1人用
開発元	ワープ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格(税別)	6800円(スペシャルボックス20万円)	バックアップメモリー	34・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%



## バッテリーを浪費しないための効率のよいセーブポイント

今号ではディスク2をメインに攻略していくことになる。しかしディスク2に進む前に、ボイスレコーダーのバッテリーを確認しておこう。ゲーム後半になるとさらに難しくなるので、バッテリーの残量が少いの

であれば、ディスク1からやり直しの方がよい。

セーブするポイントは、次の3カ所ぐらいが適当だ。基本的にはエネミーと戦う前か、エネミーを倒してからセーブすればいいぞ。

### 最初のエネミーと戦う直前

最初にセーブするポイントとしては、エネミーと対決する直前がよい。パークーの部屋かパワールームでセーブしておくと、すぐにエネミーと戦うことができるぞ。

ローラの部屋を出てからエネミーと戦うまでは、結構時間がかかる上にエネミーに殺される可能性もあるので、慣れない場合は確実にセーブするようにしよう。



●ストアールームでセーブ。倉庫のシャッターも忘れずに開けておく

### ウインタータワー4Fの工具室

ダクトに入ってきたのエネミーとの戦闘は、前半でも特に難しいポイント。とにかくエネミーに襲われる前に、セーブしておかなくてはならない。そこでおすすめするのが、ガン・チャージヤーのある工具室。ここでガンをチャージしてからセーブしよう。リスクを冒したくないのならば、資料室で銃を手に入れた直後にセーブしてもよい。



●工具室では少なくとも3度ガン・チャージすることになるぞ

### キンバリーの部屋を出る前

キンバリーの部屋にはエネミーの危険はないが、部屋を出る前にセーブしておくとよい。なぜなら、部屋を出てしまったら、エネミーのいる緊急用ブリッジまで進んでしまうため、セーブする機会がなくなるからだ。セーブはデバイッドに再びアクセスする前がいいだろう。



●デバイッドに再びアクセスする前がベスト

## 倒すのか？逃げるのか エネミーの待つ緊急用ブリッジ

キンバリーの部屋を出ると、サマータワーに行くために緊急用ブリッジを通ることになる。緊急用ブリッジでは、とりあえず出口までたどり着くことが目的だ。しかし緊急用ブリッジは構造が複雑で広いえに、エネミーが潜んでいる。別にエネミーを倒さなくても

構わないので、慎重に出口まで向かうようにしよう。

緊急用ブリッジの出口は、ネットワークシステムでキンバリーが進む映像を見ることで、位置を把握することができる。どうしても迷ってしまうという人は、マップを掲載するので参考にしてほしい。



○キンバリーは不意にエネミーに襲われてしまう。モニターでは生死を確認することができない

○キンバリーは扉に書かれたパスワードを見るために、緊急用ブリッジへ入っていく



○モニターでキンバリーが進んだ方向を覚えておくとよい



○心配になつたローラは緊急用ブリッジへ向かう。キンバリーを襲ったエネミーに立ち向かうことになるぞ

### エネミーを倒すには？

緊急用ブリッジにいるエネミーを倒すには、ウインタータワーの工具室で銃をガン・チャージしている必要がある。なぜなら緊急用ブリッジにはガン・チャージャーがないのだ。したがってガン・チャージしてあっても、1発でエネミーを倒さなければならないぞ。



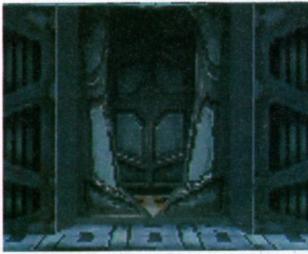
○チャージされた銃があれば、エネミーを倒してしまおう

### 出口でキンバリーの銃と血痕を発見

緊急用ブリッジの出口まで着くと、エネミーによって扉が壊されている。破壊された扉に入ると、キンバリーの銃と血痕を発見することになる。キンバリーの銃は、性能がいいのでかなり助かる。銃を手に入れると、サマータワーのエレベーターに乗ることになるぞ。



○キンバリーの銃を手にする。キンバリーの遺体は近くにないが…



○出口の扉はキンバリーを襲ったエネミーによって破壊されている



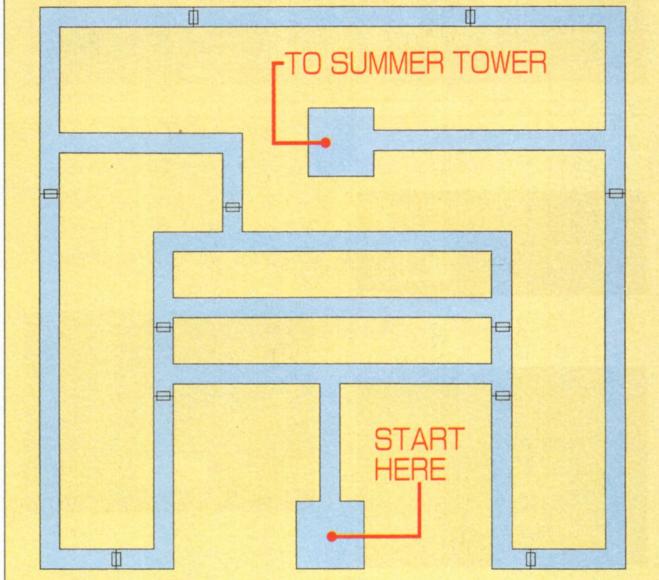
○エレベーターに乗れば、サマータワーのロアを自由に移動することができるぞ



### 緊急用ブリッジMAP



扉



## サマータワー 徹底攻略①

## サマータワーの 構造を把握

サマータワーに着くと、いきなり移動可能な範囲が広がる。何をするべきか迷うことになるので、とりあえずサマータワーの構造を確

認しておこう。サマータワーは日層構造になっていて、エレベータのスイッチを操作することで全てのフロアに行くことができるぞ。

### 7F ロニーの部屋



7Fには船長であるロニーの部屋がある。しかし入口にあるロックを解除しない限り、部屋には入れないようになっている。

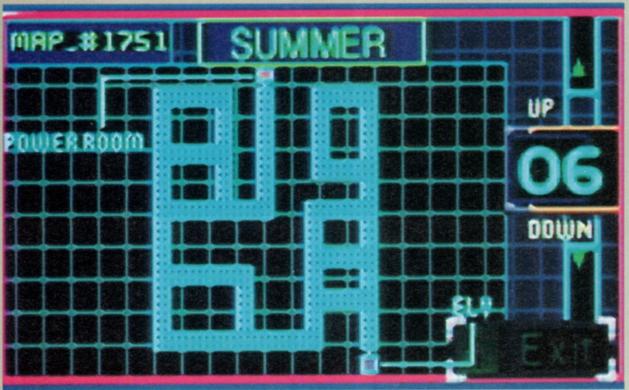


●スイッチの仕掛けはエレベーターと同じ。ということは…

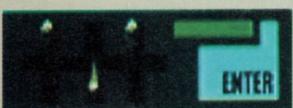
### 6F パワールーム



6Fにはパワールームがあるのだが、通路にエネミーがあるので注意が必要だ。銃をガン・チャージしたら、エネミーを倒してしまう。マップでパワールームの位置も確認しておくとよい。



### 5F デヴィッドの部屋／ジョージの部屋



●ローラの部屋と同じような構造をしているデヴィッドの部屋

デヴィッドとジョージの部屋がある5F。最初にジョージと再会してから、デヴィッドの部屋に入ることになるぞ。



●ジョージの部屋では、ジョージがコンピュータに向かっている

### 4F ペイロード・ペイ



4Fはペイロード・ペイに続く扉があるが、入ることはできない。

●何度試しても扉を開けることはできないぞ



### 3F タンク・エリア

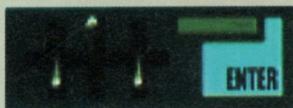


3Fも4Fと同様に入ることができないようになっている。

●4Fにあつたのと似たような扉があるだけだ



### 2F 連絡通路



緊急用ブリッジがあるフロア。ただし扉はもう開かない。

●キンバリーの部屋まで戻ることはできない



### 1F エレベーター



フォールタワーに行くことができるエレベーターがある。しかしエレベーターに乗るために、入口のロックを解除しなくてはならない。

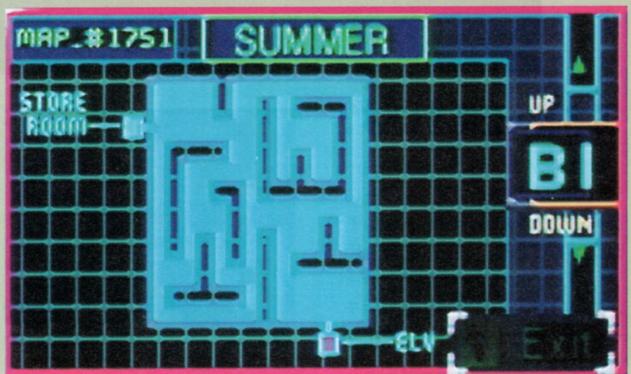
●扉のロックを解除するだけでは、エレベーターは動かない



### B1F ストアールーム



ストアールームがあるが、最初は扉が閉まっていて入ることができない。しかも通路にエネミーがあるので、必要がないならば近づかない方がいい。通路で迷わないために、マップも掲載しておく。



## サマータワー 徹底攻略②

### 序盤のイベントを 詳細に解説!

サマータワーでは、まずクルーの現状を確認しよう。デヴィッドとジョージの部屋は5Fにあり、ロニーの部屋は7Fにあるぞ。た

だしデヴィッドの部屋には、ジョージに会ってからでないと入ることができない。どの部屋でもやるべきことが必ずあるぞ。

### イベント① ジョージと合流

とにかくジョージと話して、サマータワーの状況などを聞いておこう。再びジョージに話しかけると、「デヴィッドに会ってこい」と言われるので、部屋を確認し終わったらデヴィッドの部屋に向かおう。またジョージの部屋にはガン・チャージャーがあるので、キンパリーの銃をガン・チャージしておくのも忘れないように。

●ジョージはフォールタワーに行くためのキー・ディスクを作成しているという



●部屋を出していく前に、必ずガン・チャージをしておくこと



### イベント② デヴィッドとの感動的な再会

ジョージとの会話を終えてからデヴィッドの部屋まで行くと、扉からデヴィッドが出てくる。歓喜の再会を終えると、デヴィッドはジョージの部屋に行ってしまう。

とりあえずデヴィッドの部屋に入ろう。部屋に入ったら、ローラの写真があるので必ず見ておくよう。写真を見ていないと、ゲームが進展しないのだ。



●コーリルドスリープから覚めて、初めて再会するデヴィッドとローラ。しばし時間を忘れて…



●ジョージの部屋へと向かうデヴィッド。何かを言いかけたが…

●部屋に飾られたローラの写真。この写真は一度見ておけばよい



### イベント③ ロニーの遺体を発見

入口のロックを解除してロニーの部屋に入ると、ロニーの遺体を見る事になる。遺体の近くでサンダルが手に入るぞ。またノートパソコンが置いてあるが、キーワードを知らないと、ファイルを閲覧することができない。秘密のパスワードは、ロニーの部屋のどこかで知ることができるぞ。サンダルはちゃんとかけること。



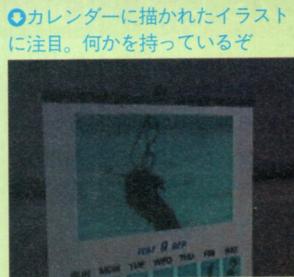
●部屋に入るためにはロックを解除する必要があるぞ



●何の役にも立たないようなサンダルだが、どんな用途があるのだろうか



●ノートパソコンのパスワードはどこにあるのだろうか



●カレンダーに描かれたイラストに注目。何かを持っているぞ

### ストアールームで 見えざる敵の 新たな犠牲者が…

ジョージの部屋でデヴィッドが不在であるのを確認してからストアールームに行くと、扉が開けられているはず。ストアールームには血痕があり、再び犠牲者が出てきたことを物語る…。



●果たしてエネミーに襲われたのは誰なのだろうか

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

しんれいじゅきつし たろうまる  
太郎丸

心靈呪殺師

元禄時代の日本を舞台にした、本格派横スクロールアクション。1面から3面までのボスキャラたち18体を一挙大攻略!!

PRESS START  
パターンがわかれれば  
全面攻略も夢じやない!!

発売日	1月17日
発売元	タイムワーナーインタラクティブ
開発元	タイムワーナーインタラクティブ
価格(税別)	5800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	1・ブレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

## 残機をつぶさないための 4つのポイントをチェック!

独自の攻撃方法であるオートロックシステムに慣れるまでが大変な『太郎丸』。予備知識がないまま

### ポイント 1 太郎丸を使え!!

スタート時に「太郎丸」か「円海」を選択できるが、迷わず太郎丸を選ぼう。理由は太郎丸のダメ撃ちが、撃った時点での画面内の敵すべてに対して自動的に連鎖攻撃してくれるためだ。ただし、動き回る敵や連鎖中に出現した敵に対しては攻撃しない場合がある。また、連鎖中は通常攻撃ができないことも覚えておこう。



○ザコからザコへの連鎖は爽快!!

### ポイント 2 防御は超重要!!

このゲームにおけるダメージの回復は、特定のザコを倒すと出現するアイテムのみ。極力、敵の攻撃を食らわないことが大切だ。

そこで「防御」が重要になる。防御してしまうと、ダメが解除されてしまうのが難点だが、攻撃を食らうより数倍ましというものだ。

#### 各キャラクターの特性

##### 太郎丸の長所!!

- ★タメ撃ちで画面内の敵を連鎖破できる。
- ★スライディング(地走り)で敵や弾をかわしやすい。

##### 太郎丸の短所…

- ★攻撃射程が短い。

##### 円海の長所!!

- ★接近時、タメ撃ちのダメージが大きい。
- ★攻撃射程が長い。

##### 円海の短所…

- ★複数の敵の一斉攻撃に弱い。



○防御時の無敵時間は結構長い。貫通攻撃だってガードできる

### ポイント 3 1カ所にヒビまってはダメ

このゲームに制限時間はないが、一定の場所でのザコ戦に時間をかけ過ぎてしまうと、時間経過で出現するザコたちとの複合攻撃になってしまい非常に面倒だ。余計なダメージを受けないためにも、戦闘終了後は即移動が基本だ。



○こまめに倒さないと…

### ポイント 4 ザコをあなどるなけれ

『太郎丸』はボス戦がメインのゲームだが、ザコの戦力も無視できない。以下に各ザコの特徴を記すが、最優先に倒すべき敵は「蠍螂」だ。放物線状にマキシミを投げてくるのだが、それが地面に残るという厄介な性質を持っているのだ。

#### 蟻蛉(かげろう)



○地上での攻撃のみだが、縦、横ともに驚異の間合いを誇る

○攻撃範囲は画面のおよそ半分。空中でもも攻撃してくれる

#### 蛇(くちなわ)



○高い位置で弾をまいてくる。捉えにくいい面倒な敵だ

#### 揚羽(あげは)



○近接攻撃に加えて、蠍螂と同じく、弾をまく攻撃もしてくれる

#### 闇法師(やみほうし)



○攻撃は空中で弾をまいてただけだが、テレポートを使う嫌な敵

#### 百鬼夜行(ひやっきやこう)



○倒される間際に、弾をまき返してくれる

#### 白蛇(はくじや)



○接近時、剣を突き出す攻撃のほかに飛び道具も突つてくる

## 1面から3面までの中ボス・大ボスをランク分けして攻略!!

3面までに登場するすべてのボスを、強いと思われる順にA～Cまでの3段階に分けてみた。

Cランクに分類されるボスならば、ここに記された予備知識を覚えるだけで、ノーダメージで倒すことも十分可能。よく目を通してボス攻略に臨んで欲しい。



○修羅憑依は、あまり役に立たない

### 各ランクの意味

**Cランク** ボスの攻撃パターンさえ知っていれば、ノーダメージで撃破も可能。

**Bランク** 早く倒すパターンを駆使すれば、少ないダメージで倒すことができる。

**Aランク** 攻撃パターンをするべきことがわかっていても、ダメージを受けてしまう強敵。

## 1面 ほんのりがランクCのヤツら!!

1面に登場する中ボスはすべてCランク。大ボスのみがBランクとなっている。

### 中ボス 死骨竜(しこつきりゅう)

死骨竜は画面の左右に2体現れる。出現前からダメを開始しておき、画面手前に首を出したら、ダメ攻撃を当てて片方を倒す。もう1体も、降ってくる青い炎をよけながら、ダメ攻撃で破壊しよう。



○ボスが出現する前からダメでおく

### Cランク



○頭を出した直後にダメ攻撃で1体粉砕



○直後に、もう片方も倒してしまおう

### 中ボス 壱郎丸・弐郎丸(いちろうまる・じろうまる)

画面の左右に現れ、太郎丸と横の軸線を合わせたあと、腕を伸ばして攻撃てくる。その際に防御しても構わないが、ジャンプでかわしながらダメ攻撃を当てていくほうが、よりペターだ。



○腕を伸ばしてきいたらタイミングよく防御

### Cランク



○頭を投げてきた場合も防御しよう



○あとは撃ち込まれただけで倒せてしまう

## 中ボス 百足(ひゃくあし)

百足に対しては連射攻撃あるのみだ。トゲ状の时限爆弾をまいてくるが、百足の通った場所にいれば、爆発に巻き込まれずにはすむ。3回目に出現したときに巻きついてくるので、地走りでかわしたあと、外側からの撃ち込みで倒す。



### Cランク

○巻きつき攻撃は、地走りで回避する



○この位置に立っていれば爆発は回避できる

○移動中に外側から撃ち込んで倒すのだ

## 中ボス 人面蜘蛛(じんめんぐも)

最初、人面蜘蛛は突進してくるので、しゃがんだ状態でダメ攻撃を当て、余裕があれば撃ち込んでおく。誘導レーザーは、マーカーを引きつけたあと地走りでタイミングよくかわせばOK。その後、数秒の撃ち込みで倒せるハズ。



### Cランク

○誘導レーザーは、地走りでかわすのだ



○ダメ攻撃を当てたあとの追加連射で倒す

○この位置でしゃがみながら出現を待つ

## 大ボス 吾助(ごすけ)

段階的に攻撃形態を変えてくる変形型のボス。序盤の角材を持つた状態は、密着してしゃがんだ状態での連射で撃破する。次のパンチ攻撃形態は、ジャンプでかわしながらダメ攻撃で倒す。化け物に変身した直後は、密着して連射するが有効だ。一定のダメージを与えると腕を異様に伸ばしてつか



### Bランク

○飛び道具はしつかり防御していく



○角材攻撃は、足元に入り込めば食らわない



○ジャンプ攻撃は、背中側に回り込んで回避

○パンチ攻撃は、ジャンプしてかわすのだ



○ボディを狙って撃ち込め!!

## 2面

## 平均ランクBのオンパレード

2面に出てくるボスは、すべてがBランク。少しでも手を抜くと、あっという間

に体力ゲージを減らされてしまう。  
パターンも重要だが、攻撃ボタンの連打力も必須要素といえる。

## 中ボス

## 又侮郎丸(さぶろうまる)

## Bランク

又侮郎丸の攻撃は遠くから炎を吐くだけなので、防御すれば問題ない。しかし、一緒に登場する船上に乗った忍者がワセ者だ。太郎丸の位置をサーチして、絶えず矢を撃ってくるのだ。撃ってくる前にマーカーが出るので、それを目安に防御していく。あとはひたすら又侮郎丸に撃ち込むのみだ。



○風忍者にロックされた!!

## 中ボス

## 刺郎丸・樹魔(しろうまる・じゆま)

## Bランク

4種類もの攻撃を駆使するボスだが、こちらのすることはただ1つ、シーソーの真ん中で撃ち込むだけ。時折炎をまき散らしたり、弾を降らしたり、枝で殴りかかつたりしてくるが、これらはその都度防御していくべきだ。



○枝で殴りかかつて  
ることもある

○この位置でひたすら  
連射あるのみだ

## 中ボス

## 鬼女郎・大蛇(おにじょうろう・だいじや)

## Bランク

大蛇と鬼女郎がセットで襲ってくるが、本体は鬼女郎のほうだ。

鬼女郎は、爆弾を2回放出したあとに円月輪という武器を飛ばしてくる。その間大蛇は動き回って、さまざまな地形を作りだす。攻撃の際は、これらの地形を利用してダメージの時間を確保し、スキを見て鬼女郎に攻撃をぶち込んでいく。



○爆弾による攻撃がすさまじい

## 中ボス

## 怨霊岩(おんりょういわ)

## Bランク

基本的に部屋の左隅でしゃがみながら連射。ボス自体の攻撃は単調で防御はたやすいが、画面奥から飛び出す柱との複合攻撃が厄介だ。攻撃中、太郎丸のいる位置に柱が来るようならば、すぐに地走りなどで回避しよう。また、部屋が回転した直後は、絶好の攻撃チャンス。ひたすら連射するべし。



○画面奥からの柱攻撃がツライ

## 中ボス 護郎丸(ごろうまる)

## Bランク

出現直後、ダメを維持しながら階段の上のほうへ移動、ボスが放ってくる炎に照準を合わせ、同時に出現する烏天狗を連鎖に巻き込んで倒していく。ボスが停止したら、近寄ってくる炎を撃ち返してダメージを与えていく。



○必ず階段の上のほう  
に陣取ること



○炎を撃つて、ボスに  
ぶつけるのだ

## 中ボス 神官(しんかん)

## Bランク

攻撃のタイミングは、神官がレーザーを撃っていないときのみ。

神官がレーザーを撃ってくる場合は画面中央ならば背中側に回り込み、画面端ならば空中での連続防御でかわそう。百鬼夜行が撃つてくる弾は防御すればOKだ。



○百鬼夜行が降らす弾  
は、防御が基本



○極太レーザーを撃つ  
兆候を見逃すな

## 大ボス 蝦蟇(がま)

## Bランク

左右の手による押しつぶしは、画面の中央でジャンプしてかわし、拡散弾は歩いてかわす。拡散弾攻撃の後半は左右の手との複合攻撃になるが、その際は素直に防御する。また卵による攻撃は、卵を1個ずつ攻撃してつぶしていくしか逃れる術はない。この段階での蝦蟇の弱点は眉間なので、ジャンプ



○左右の手による押  
しつぶしは、空中で回避



○放っておくと、どん  
どん近寄ってくる卵



○拡散弾は画面中央で  
歩いてかわす



○この位置で撃ってるだけでOK。  
たまに虫が迫ってくるが大丈夫



# 心靈呪殺師 太郎丸

3面

## ついにAランクボス登場!

ボスのランクだけで判断すると2面とあまり変わらないのだが、確実に難しい。

### 中ボス 双角(そうかく)

光の壁を3枚射出→肉塊を吐く→光の壁→岩を降らす→光の壁→レーザーを撃つ。ボスの攻撃は基本的にこれらの順にループする。

光の壁と肉塊は連射で破壊。岩は防御。レーザーは画面右側に移動してかわす。これらの攻撃の合間に、画面の右側にある口めがけて、ひたすら撃ち込むのだ。

Cランク



○光の壁は早めに破壊しよう

### 中ボス 邪眼(じやがん)

基本的に、画面中央にある目に向かって連射するだけで倒すことができる。ただしノーダメージで倒そうと思うなら、太郎丸の上下にある2つの玉を撃つて縦軸の位置を調節し、画面内を浮遊する青い弾をかわすことが必要だ。ちなみに青い弾は貫通する性質を持ち、防御で消すことはできない。

Bランク



○下の弾を撃つと接近できる

### 中ボス 鬼壁(おにかべ)

トゲのついた八角形の輪が手前に迫ってきたときには、輪の隙間にに入って回避する。どうしても隙間に逃げ込むのが間に合わない、あるいは、炎に邪魔された場合は、空中での連続防御で対処する。

弱点は画面中央にある骸骨の目。これらの攻撃を回避しながら、連射で撃ち込むのだ。

Cランク



○この位置が、唯一安全な場所だ

### 中ボス 白髪鬼(はくはつき)

白髪鬼が操縦する「蜘蛛の足」は、白髪鬼に与えたダメージにより3段階に攻撃形態を変える。最初の踏みつけは歩いてかわし、次の3方向レーザーと最終形態の魔境振り回し攻撃は、確実に防御。スキを見て撃ち込むしかない。

Aランク



○踏みつけは、意外ににくい

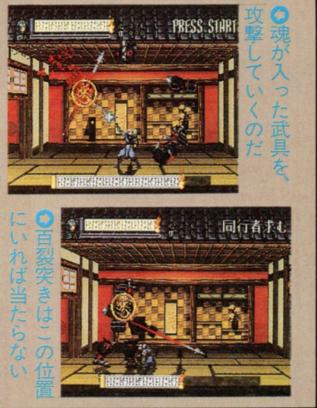


○貴通するレーザーだが、ギリギリ防護できる

### 中ボス 槍魂(やりだま)

序盤の魂が入った武具を当てるモードは間違うと攻撃されるので、しっかり見極めて攻撃する。鎧武者になってからの攻撃、飛び道具である真空斬りは防衛。近接攻撃である百裂突きは、密着してしゃがんでいれば当たらない。

Bランク



○魂が入った武具を攻撃していくのだけれど、魂を中心にはぐるぐる回る。百裂突きはこの位置にいるべきではない

### 大ボス 妖狐・九尾(ようこ きゆうび)

キツネの形態のときの虫を吐く攻撃と尻尾から飛ばしてくる針は、どちらも撃ち落とすことが可能。玉状になっての突進は、確実に防衛すること。半分ほどダメージを与えると、顔と尻尾だけの状態になり風車のように回転し始めるので、尻尾に触れないように周囲を移動しながら、顔を攻撃しよう。

その後、天井に張りついて反射レーザーを撃ってくるが、実は顔の真下が安全地帯になっている。この状態になつたら、ここに潜り込んで思う存分撃ち込もう。

Aランク



○天井や壁に反射して突っ込んでくる



○天井の骨組みをつたって攻撃している



○このレーザーは撃ち落とすことが可能



○当たりそうなものだけ、当たらない

## 緊急告知!! 呪殺師道検定大会開催決定

このたび、サターンFAN誌において「呪殺師道検定大会」を行うことに決定。賞品は、タイムワーナーインターラクティブ提供の「特製プレミアム福袋」だ。中身はテレホンカードセット、広告等で使用した『太郎丸』手裏剣等、特製アイテムが盛り沢山だ!!

参加希望者はゲームをクリアすると現れるランキングモードでのプレイをタイトル画面から通じて録画して、以下のあて先へ。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMサターンFAN編集部  
「呪殺師道検定大会」係まで

住所、氏名を書き添えて、ビデオと一緒に送ってほしい。最優秀成績者1名に、左記の賞品を進呈。締め切りは2月13日必着。発表は3月14日発売の本誌で行う予定だ。

○ちなみに記事担当者の成績は四級。まだイケる

貴方を日本呪殺師道検定に於いて 四級と認定します

○日本呪殺師協会

締め切りは2月13日必着!!

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

ステージ別攻略第2弾！2つのルートを極めよ！



今回は、前号に引き続きステージ別攻略をお贈りする。コース分岐はもちろん、ボス戦手前までのチェックポイントを完全攻略だ。

発売日	発売中(11月22日)	C D枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ(AM2研)	対応周辺機器等	パーチャガン、シャトルマウス
価格(税別)	5800円	バッファップモード	10・ブレイデータ、ハイスクア
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

# VIRTUA COP 2

バーチャコップ2

## STAGE 2 市長誘拐を阻止せよ！

中盤に差し掛かり、敵の攻撃も激しくなってきたステージ2。分岐地点までは敵の数こそ少ないものの、分岐後からは敵の攻撃が厳

しくなる。ロックオンサイト(以下サイト)が表示されない敵もステージ1より多く、注意力が必要とされるステージである。

### SCENE1 スタート地点～建物前まで

建物に入るまでは敵の数が少なく、サイト表示のない敵に注意すればよい。これについては、下の写真で出現場所を確認してくれ。



- 画面右の2人はサイト表示がない



- 一番右の柱の敵もサイト表示なし



- この2人はサイト表示がないので注意



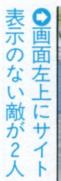
- 画面右下の通路に、敵が2人いるのだ



- 植木の裏を2人の敵が走っている

### SCENE1 建物内～SCENE1終了まで

建物内に入ると、画面左上を市民とサイト表示のない敵が走っているので、まずはこの敵を倒す。その後は1階フロアの敵との戦闘になるのだが、ほとんどの場合は右→左→右のサイクルで出現する。シーン1終了までは、ほとんどのパターンで敵が出現するぞ。



まずはライフルを入手し、体力を回復する。敵が出現する場所は、写真を参考にしてほしい。他の注意点としては、サイト表示のない敵になる。一番倒し難いのはドラムセットの後ろに隠れている敵。走って来る敵を倒した後、すぐに狙いを定めるのがコツだ。



- かならずライフルは取つておく



- 早く倒せないと2人とも同時に倒せない

## SCENE2 ～SCENE3 コース分岐左 「ONE DECK」

敵の数が多く、難易度的にいえばこのコースのほうが難しい。ルートとしては、まずバーに入り、厨房、船内、甲板という流れで進む。

もっとも敵が多く、難易度が高いのは厨房。とにかく障害物が多いので、狙いの標準を上下に動かさず、横に動かしていくとよい。

### SCENE2

#### 分岐地点～厨房前まで

バーの入口で敵が7人出現する。出現パターンとしては、画面中央→右→中央→右から転がりつつ出現→右→中央→右となる。



バーに入ると、カウンターの右から左へと敵が7人出現。これを倒した後、左から2番目の客席にサイト表示のない敵が現れる。



### SCENE3

#### 厨房～バス戦手前まで

厨房に入ると、まずは5人の敵が出現する。3人同時に現れる敵のうち、左の敵はサイト表示がないので注意。この後は、カウンターに左から4人連続で出現→市民→右から3人連続しての出現となる。スイカのあるカウンターには、左から4人連続→右から7人連続と敵が出現。画面が大きくなりスクロールしてからは、左→右→左→右→左×3と現れ、次にその右のカウンターから、右→左→右×4→画面中央と敵が出現する。



○手榴弾を放つ前に左の敵を倒せ  
○焦らなければ簡単に取れるぞ

## SCENE2 ～SCENE3 コース分岐右 「BRIDGE」

このコースの流れを説明すると、4つの船室→バー→機械室内→操縦室と進むことになる。割合的には、コースの半分以上を4つの船室が占め、残りの機械室や操縦室はほとんどオマケ。よってここでは、船室での敵出現パターンを詳しく説明していこう。

### SCENE2

#### 分岐地点～バー手前まで

船室1～4の敵出現パターンを説明しよう。全体的に見るとサイト表示のない敵は少ないが、すべての敵を倒すには少し難易度は高め。一番難しいのが右の写真の敵で、気持ち当たらない程度に狙いを定めるとよい。



○当たるか当たらないかの場所を狙え

#### 部屋1～4までの敵出現パターン

まずは最初の船室から、画面中央→左→中央→画面引いて2人→左→左から転がりながら1人出現の、合計7人現れる。

2番目の船室は、中央→左→左→右→左下→右から転がりながら1人出現。合計で6人。

3番目の船室。画面中央の市民の左に1人→中央→右→左→右から転がりながら1人出現で、合計10人だ。

合計で15人の敵が現れる。

最後は、4つ目の船室。右→左（サイト表示なし）→左から転がりながら1人出現→画面奥の右（サイト表示なし）→画面奥左→画面奥右→画面奥左1人（サイト表示なし）と同時に右から1人→中央に転がりながら1名出現→左から転がりながら1名出現で、合計10人だ。

### SCENE3

#### バー～バス戦まで

バーに入るとサイト表示のない敵が出てくるので、まずはそれを倒す。カウンターの敵は、左から右へと連続して4人出現し、その



後左→右→左と敵が現れる。

操縦室での注意点としては、かならずショットガンを取ること。下の写真のタイミングで取るべし。



○敵を倒し、かつ画面が引いた瞬間に取れ

#### 大会ルール・および注意事項

募集部門は4部門。ステージ1のみ、ステージ2のみ、ステージ3のみ、全コースクリアとなる。モードはハイスコア争いが熱い「バーチャコップ1」モードで。設定は、ノーマルモード、ライフ4、サンルースネス9、コンティニューO、ガンセレクトオフで統一する。

あと先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16

TIM サターンFAN編集部

「GUARDIAN OF VIRTUA CITY」大会係

この設定をしている画面も含めて、かならずビデオに撮影して応募してほしい。注意事項としては、ビデオテープに住所、氏名、年齢、電話番号、応募する部門を記入したラベルを貼ること。禁止事項としては、二重投稿、ハガキによる応募、裏技の使用だ。以上の注意点を守り、1月31日必着で応募してくれ。



## セガ公認ハイスコア大会 「GUARDIAN OF VIRTUA CITY」大会 締切迫る！

26号からお伝えしているが、サターン専門誌であるサターンFANとセガサターンマガジンの誌面にて、現在、AM2研公認のハイスコア大会を開催中。競う部門は、ステージ1のみ、ステージ2のみ、ステージ3のみ、全コースクリアの計4部門。上級者はもちろん、ステージ1なら…という人まで、どんどん応募してほしい。各部門の

上位3名に入賞した方には、AM2研から素敵なプレミアムグッズがプレゼントされるぞ。



○オプション画面はこれで統一する

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

第3回  
!

移動はタイムリミットとの戦い  
時間と場所に気を配れ



バイト先での  
イベント攻略法を伝授

## きやんきやん☆バニー プレミエール2

発売日	発売中	□枚数	2枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	キッド	対応周辺機器等	シャトルマウス、マルチコントローラー
価格(税別)	750円	バックアップモリー	31・ブレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	100%

今号では、落とすのに一番苦労するであろう、檜山有紀の攻略法を、アルバイト中に起きたランダムイベントをもとに徹底解析。チチMAP攻略とあわせて、ぜひ参考にされたし！

主人公は、幸せにすべき「縁あるもの」に会うべく、街の中を歩き回る必要がある。時間の概念がある『プレミエール』では、1カ所移動するたびに10分ずつ時間が経過

し、その間も女の子は移動している。無駄な移動は、女の子との出会いを放棄することになるので、女の子の主な出現場所を把握し、無駄のない出会いを心掛けよう。

移動可能な場所と、そこで会える女の子を把握しよう

### ①ハンバーガーショップ

ここでは有紀と会うことができる。ただ、ほかの女の子を連れていると困ったことに。

### ②ゲームセンター

ゲームセンターでは、環とひかる、亜矢子に会える。ここはゲームの腕を披露しよう。

### ③アーケード街

環や友恵、ひかるに亜矢子と、多くの人と話す場所だ。

### ④ブティック

ひかる、亜矢子、友恵、環などにセンスを試されるぞ。

### ⑤友恵の事務所

友恵がいなくても、尾崎や真希との会話が重要になる。



### ⑥主人公のアパート

七福神が住みついている。環との思い出の場所もある。

### ⑦マンション前

ひかる、その母、亜矢子に会える。メインはひかるだ。

### ⑨公園

環、有紀とデートする場所。日奈緒と初めて会うのもここ。

### ⑧日奈緒の家



日奈緒は外にあまり出ないので、ここで会うことになる。

## 「縁ある者」として幸せにするために 檜山有紀と深い関係になろう

環を落とした後、2人目にデートすることになる女の子が、この檜山有紀だ。彼女は、主人公のアルバイト先のハンバーガーショップ「Pi a♡キャロット」の店長代理なのだ。主人公20歳に対して有紀21歳。年上なのになぜか守つてあげたくなるタイプだぞ。

### バイトする日はWツッキングに気を付ける

主人公は、Pi a♡キャロットでアルバイトをしているが、バイトの予定は、バイトが終わったときに明日か明後日かを決めるようになっている。無駄のないバイトのシフトは、1日目のバイトで次



●有紀ちゃん、年下の男って嫌い?

のバイトを明日に。2日目のバイトでも同じように明日を選択する。3日目のバイトでは、4日目に環とデートがあるので、明後日(5日目)を選択するのが正解だ。



●●バイトとデートでは、間違いない  
デートのほうが大切。2度3度のプレイでバーフェクトを目指すのだ!

### バイト中に仲良くなるのは有紀だけじゃない

Pi a♡キャロットでバイト中、つねにナンパしまくっている主人公だが、そんなターゲットの女の子の中にも「縁あるもの」がいる

### バイト中に会うキャラたち

バイト中に出会う女の子の篠原友恵は、好感度のパラメーターに直接関わってくるイベントがある。彼女の事務所へ配達を行ったときの選択肢は、慎重に選ぶように。

のだ。バイト中に出会うタイプの女の子は、亜矢子や友恵など。逆にバイト時間外にバイト先で会うのは、環や日奈緒がいるぞ。



●大人の女はプライドが高いよ

## 檜山有紀の好感度はランダムイベントでも上下する

前号で紹介した6日目までの攻略で、石鍋環と檜山有紀の2人とデートできるようになっている。

だが、檜山有紀とデートできないこともある。これは、バイト中のイベントが関係しているのだ。

### イベント内容をちょこっと見せちゃう♡

バイト中の有紀とのイベントは、全部で26種類ある。中にはちょっとHなイベントもあるので、面倒臭がらずイベントを楽しもう。



●有紀ちゃんの意外な一面が見られる



### バイト中のランダムイベントを一挙公開

ランダムイベント中に出てくる選択肢でも、有紀の好感度は変化する。ここではバイト中に発生する全イベントの紹介と、その時のベスト選択肢を掲載した。これで有紀の♡をがっちりキャッチだ。



●基本的に有紀ちゃんを助けるのが正解

#### イベント内容

#### Best選択肢

好みのタイプを聞く	※どれを選択しても良い
店の配置を変えようとする	※どれを選択しても良い
客席のイスが破損	かして。俺、やってみる。
500円玉が機械の下に落ちてしまう	後で探しといてあけるよ。
新メニューのポスターが届く	入口の所がいいよ。
小学校への道を聞かれる	ちょっと調べてみます。
バイト中に地震が起ころ	誰にだって苦手なものはあるよ。
ペット連れお断り	ゴメン、色々聞いて。
素敵な曲が流れる	うーん、眠くなりそう。
レジ上の棚の整理	このデザインかわいいもんね。
有紀のシェイクを味見	有紀ミックスのほうがいいよ。
苦情の電話がかかってくる	苦情なら俺が聞こうじゃないか。
店内の大掃除を始める	あっ、俺もそう思ってたんだ。
酔っ払いの客にからまれる	いや、まだ…。
看板の電気点け忘れ	電気屋さんを呼ばなきゃ。
ピクリスが足りない	俺、買いに行ってくる。
クリップボードを探す	真面目に働くっきやないだろ。
高校生がタバコを吸っている	ちょっと注意してくれる。
本社からのスーパーバイザー	完璧な対応を披露しよう。
コーヒーで有紀がやけど	すぐ冷やしたほうがいいね。
有紀のお腹が鳴っちゃう	あはは、腹減っちゃって。
有紀からの手作り弁当	ホント / ありがとう！
有紀の着替えを目撃	け、怪我がなくてよかったね。
アンケートの苦情(ナンバ店員)	売り上げ向上になるかと思って。
ユニフォームの洗濯	ちゃんと毎日洗濯してよ。
中村呂有紀に陰口を言われる	グリルを手伝って。

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

いよいよ物語も中盤に  
難関5マップを詳細攻略!!

# Terra Phantastica

今号では中盤の4~5章のマップ別攻略と、主なイベントの詳細情報をお届けする。難関マップでもあっさり攻略できる、お役立ち情報満載でお送りするぞ。

## テラ ファンタスティカ

発売日	発売中(12月27日)	□枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	パックアップメモリー	20・データ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンピュータ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## ヒュロン公国の異教討伐! 手強い敵が続々登場の第4章

第4章に入ると、戦闘の舞台は帝国の東方にあるヒュロン公国に移る。ここではボーフォンではなく、ウイアを頭目とする叛乱軍と、それに資金援助をするアルビオン共和国軍が敵になる。どちらも強力な敵が揃っているので、しっかりと編成・装備を行っておこう。

MAP⑩	深く熱く怒れる大地に	クリア条件	部隊数	増える仲間	敵将(司令官)
		敵将を倒せ	21	—	ウイア

マップ左下に集結している弓兵部隊は、魔法が使えるので手強い。これはミカエル率いる帝国軍を楯にして、弓や魔法の間接攻撃で応



○壁になっている部隊を撃破せよ!

イベント名	発生条件	イベント内容
隠し橋	「太陽の瞳」を持つ者ならいつでも実行することができる	隠し橋を渡れる。より短いルートを通れり、敵の背後を攻撃することができる



○部隊数の制限があるマップも登場

戦しよう。また「太陽の瞳」を持つユニットであれば、隠し橋を渡ることができるので、ウイアがいる島へ最短ルートで到達できるぞ。



○隠し橋を発見!

MAP⑪	辺境の珍品	クリア条件	部隊数	増える仲間	敵将(司令官)
		敵将を倒せ	15	フェリックス ゲロリン	バーバラ女公爵

マップ右上には戦闘力の高い敵部隊が固まって配置されているので、その周辺での単独行動は危険。2つある回復ポイントを確保しながら、ユニットを1ヵ所に集めて一斉攻撃を行うようにしよう。ジャンヌやココなどの魔法で先制攻撃をすれば展開が有利になるぞ。



○外敵は魔軍だけではないのだ

イベント名	発生条件	イベント内容
潮の満ち引き	一定ターンを終了した時点で自動的に発生する	海水の範囲が変わり、水地の部分が多くなる。結果的に地形効果に影響がでる
アイテム入手	闇商人が置いていった箱を探索すると発生する	アイテムが入手できる
フェリックスの救出	マップ中央の箱を探索すると発生する	マップクリア後に仲間に加わる、フェリックスを救出ができる
ゲロリンの救出	マップのスタート地点手前の箱を探索すると発生する	マップクリア後に仲間に加わる、ロロ族のゲロリンを救出ができる

## CHECK! 高い位置からの攻撃のほうが断然有利!

タクティカルマップ上で敵より高い位置を確保すると、戦闘力が大幅に上昇し、その逆であれば不利をうける。高い位置から、攻撃用陣形で背面攻撃を行うなんてこ



とになれば、とてつもない攻撃力を生むことも可能なのだ。このことを理解しておけば、MAP⑫や⑬など、高低差が激しい戦場での戦闘がより有利に行えるはずだ。

○高さ差は両端の数値で確認できるぞ

# 第三次大同盟戦役 ヴェルシェンの再解放をめざす第5章

ヴェルシェンでの進行ルートは2つ。どちらも最初のマップは5部隊で行なわなければならない。スタブロー経由の南回りルートはラ・グロリューズに直行できるが、自軍の到着が遅れるのが難。ソワ

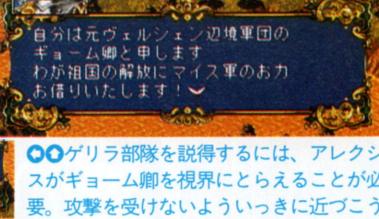


●バランスを考えた布陣を。回復系の魔法が使えるマルレーヌは必須



MAP (12)	クリア条件 ゲリラのアジトを探索せよ	部隊数 10	増える仲間 —	敵将(司令官) ギヨーム卿
-------------	-----------------------	-----------	------------	------------------

ソワニュの森を通過すると発生するマップ。地形的には3章のMAP⑤と全く同じで、中盤ではもっとも難易度の低いマップ。敵部隊の数が10と少ないので、こちらが5部隊でも固まって行動すれば、すぐに撃破できるはずだ。さらにアレクシスの説得が成功すれば、その時点でマップクリアとなる。だが失敗すると、コーディリアが、戦列に加わる時期が遅くなるので注意を払う必要がある。



●●ゲリラ部隊を説得するには、アレクシスがギヨーム卿を視界にとらえることが必要。攻撃を受けないよういきに近づこう

イベント名 ゲリラ説得	発生条件 アレクシスがアイテム「辺境の護り」を装備しない状態でギヨーム卿を視界にとらえる(アレクシスの育成パラメータが一定値あることが条件)	イベント内容 ゲリラの頭目ギヨーム卿がアレクシスが説得して、マップをクリアできる。コーディリアが仲間になる時期も早くなる。また、アレクシス以外のユニットが最初にギヨーム卿を視界にとらえると説得は失敗する
----------------	---	--

MAP (13)	クリア条件 解放という名の苦い果実 敵将イビルシェイドを倒せ	部隊数 12	増える仲間 ロラン	敵将(司令官) イビルシェイド
-------------	--------------------------------------	-----------	--------------	--------------------

南回りのルートで来るとわずか5部隊で戦闘を行うことになるが、敵部隊の数は少なくレベルもさほど高くない。敵に囲まれないようユニットを2つに分けて、挟み撃ちができるようにしよう。一方マップ⑫経由であれば、戦闘開始時から全部隊での行動が可能。だがユニットが通路ごとに分かれ配置されるので、防御力の低い部隊をカバーすることを忘れない。



●どちらでも最初の戦闘は5部隊



●南回りだと、感情むき出しのヴェルシェン住民の投石をうけることに



●森を抜けるルートだと、全軍で行動できるので展開が有利になるぞ



●セルシェの代わりにロランが戦列に加わることに

MAP (14)	クリア条件 丘の頂上から敵を一掃せよ	部隊数 19	増える仲間 —	敵将(司令官) イビルシェイド ベツァール
-------------	-----------------------	-----------	------------	-----------------------------

敵部隊の質も量も高く、中盤では最難関のマップ。手前の階段を登ったところに敵部隊が壁を作っているが、両端の斜面を使えば、敵の背後に回り込むことができる。高低差や背面攻撃を利用しよう。



●ここを突破することがまず目標



●負けてしまったら何の意味もないぞ



●ベツァールの戦闘力はさほど高くないので、すぐに倒せるはずだ



# CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

名場面満載のムービー



カミューを女と勘違いしてジエリド・メサ。カミューはこれに激怒するが、MPPに取り押さえられる。

どうしてもカミューに勝てないジエリドは、エリー・トの誇りを捨て、ライラ・ミラ・ライラに教えを乞う。

物事を合理的かつ冷徹にとらえる大人に、怒りをぶつけるカミュー。「そんな大人は修正してやる！」

かつての英雄アムロ・レイも、今では危険人物として連邦政府に軟禁状態。のちに「エウーゴ」に参加。

反地球連邦組織「カラバ」のベルトーチカ・イルマ。アムロに興味を持つ。好きな石鹼はヘレン・ヘレン。



ムービー、

## 発覚！ゲーム中に挿入されるカットインアニメ

TVアニメの動画映像が、各ステージ間のイベントデモとして挿入されることは、前号でお伝えしたとおり。しかし今回、新たな事実が判明した。前作『機動戦士ガンダム』では、ステージ途中の要所（ボス戦の前後など）に描きおろしのアニメデモが挿入され、ゲーム

を盛り上げてくれた。今回の「乙」でも、この演出が継承されている。しかもゲーム途中で、パイロット同士が会話するカットイン画面が、新たに描き起こされているのだ。TVアニメ版では、キャラクタ間の憎しみや歪んだ愛情などが、戦いの最中にぶつかり合い、数々の名場面を生んできた。その人間ドラマが、プレイ中に展開するのだ。



●TV版同様、重要人物と対峙した時、相手との会話がおこなわれる

●フォウの暴走を止めようとするカミュー。アニメデモが挿入され、盛り上げてくれるぞ



●ネオ・ホンコンで破壊の限りを尽くすサイコガンダム。カミューは、パイロットのフォウ・ムラサメに心を寄せる



※画面写真は開発中のものです。 ©創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI

カットインアニメなど、  
最新画面を大量放出!!

# 機動戦士 Ζガンダム

## 前編(ゼータの鼓動)

発売日	3月下旬	□□枚数	1枚
発売元	バンダイ	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック未定・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	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(1月8日現在)



今回はゲーム途中に挿入されるカットインアニメ、ステージ1のゲーム画面など、

最新画面を入手。続々発覚する新事実に肉迫する!!

### 戦闘は様々な状況下で展開する

『前編』では、プレイヤー=カミュー・ビダンがガンダムMK-IIを駆って活躍する、物語中盤までを描いている。プレイヤーの戦いは、スペースコロニーから始まり、宇宙空間、大気圏、地上、海中など、様々な状況下で展開。そこで出現する敵モビルスーツも、TV版と同じものだ。またモビルスーツだけでなく、フライングアーマーやバリュート(敵のみ使用)などの支援兵器も登場。通常時とは違うプレイ感覚が楽しめそうだ。

●フライングアーマーで大気圏に入るMK-II。まわりにはバリュートで降下するハイザックが



●南米に位置する連邦軍の基地、ジャブロー。次々と現れるハイザックに苦戦を強いられる



●海中では水陸両用モビルスーツ、ザクマリナーが登場



### ステージ1「黒いガンダム」を紹介

ステージ1はTV版の第1話「黒いガンダム」と、第2話「旅立ち」に準じた展開を見せる。カミューは、地球連邦軍の組織、「ティターンズ」の将校に暴行を加えた罪で、軍に拘留されていた。その時、反

地球連邦組織「エウゴー」のワトロ・バジーナが「ティターンズ」の基地を襲撃。カミューは、この混乱に乗じて「ティターンズ」のモビルスーツ、ガンダムMK-IIを奪い、脱出をはかる。

●カクリコン機を攻撃。「エウゴー」の味方であることをアピール



●MK-IIを奪ったカミューに、ライトは意味深な発言をする

●上はマラサイ、右は可変モビルスイッヂ、アッシャー。新型モビルス



# CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

遊び心あふれるステージにユニークなキャラがいっぱいのシューイング。その続報をお伝えしよう。ジャレコの歴代のキャラ出演による業務用の面白さに、サターンオリジナルのステージ、キャラをプラスしてパワーアップしているぞ。

# ゲーム 天国

THE GAME PARADISE!

サターンオリジナル要素を大公開!

発売日	3月下旬	□□枚数	1枚
発売元	ジャレコ	複数プレイ	2人同時
開発元	ジャレコ	対応周辺機器	なし
価格(税別)	5800円(ビデオ同梱版7800円)	バックアップメモリー	未定
ジャンル	シューイング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年龄	現在の開発状況	50%(1月10日現在)



## かわいいザコキャラ大集合思わず見とれてしまう

業務用全8ステージの忠実移植に加え、サターンオリジナルのステージが2面収録される。カラオケボックスをモチーフに、歌を歌

いながら攻撃してくるボスが登場する「カラオケワールド」と、昔のRPGや麻雀ゲームなどをパロディにした「家庭用ワールド」だ。



○○ステージ2。カメ、イルカなどカワイイ敵がいっぱい



## かわいい顔して激しいステージ2の中ボス

ステージ2に登場するユニークな中ボスを紹介。ぬいぐるみのような「くま」は手から電撃連射可能な「熊の手拳」で攻撃してくる。

その後には完全武装の「機動少女ともみちゃん・フルアーマータイプ」が出現。極太ビーム砲を放ってくる危険な存在だ。

○○最初にくまが登場。早く倒さないとともみちゃんとダブル攻撃されるぞ



## オリジナルキャラクタもプラス

ここではサターン版に追加される新キャラを紹介だ。ジーニアス山田の助手コンビ「加藤」と「中村」。「みき」は自キャラとして使用可能だ。「みさと」はステージ中に歌いながら登場するぞ。



○みきとみさとは姉妹。「タイムアタックモード」では2人で同乗する



○2人は敵の大ボス「ジーニアス山田博士」の助手。カワイイのに…

## みさと、カラオケで踊りまくる

カラオケワールドでは、みき＆みさと姉妹のデュエット曲「ラブリースター」を、みさとが1人で歌い踊っている。もちろんBGMは、みさ

と1人でのボーカルバージョンだ。みさとが搭乗する自機は、「'95年の業務用シューイングゲーム『フィールドコンバット』からの出演だ。



Let's KARAOKE Dancing!



# CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

# 表現能力限界に挑むグラフィックを見よ! 同級生2

発売日	未定	□ 口枚数	2枚
発売元	NECインターチャネル	複数プレイ	1人用
開発元	NECインターチャネル	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	未定	パックアップモード	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	60%(1月10日現在)

サターンの限界に迫る  
超美麗グラフィックを堪能

田中  
美沙

田中  
美沙

前作から引き続き登場の田中美沙。今回は短大生として登場するが、素直になれない性格は変わっていない。

バス会社に勤務するバスガイドの野々村美里は、いつも元気な21歳。刺激的な恋愛を求めていた彼女の前に破天荒な主人公が登場して…。

主人公の幼なじみで同級生、クラス委員長も務める優等生の水野友美。昔と変わらず泣き虫の彼女の前に、白馬の王子様は現れるのか?

水野 友美

©NEC interchannel/elf

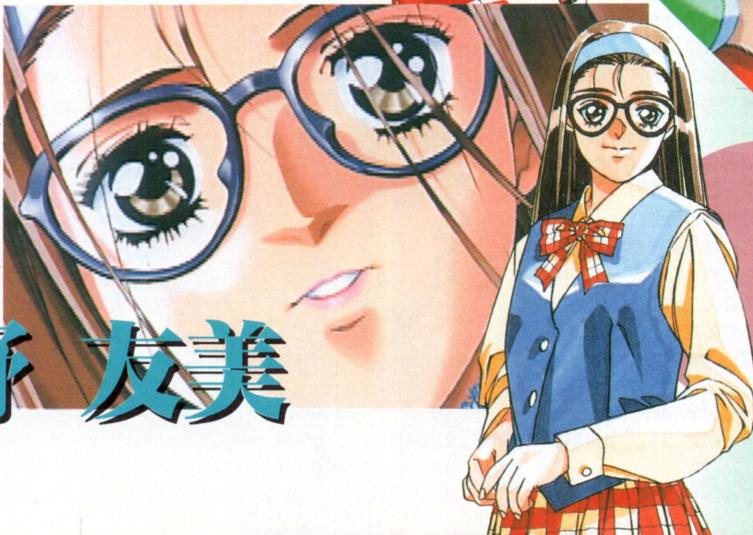
どうきゅうせい

さすがグラフィックには定評のあるNECインターチャネル。サターンの表現能力の限界ギリギリまでを突き詰めた『同級生2』のグラフィックは、最高レベルの美しさを実現した!

前作『同級生1f』でも高水準のグラフィックを見せてくれたが、『同級生2』では、それ以上のものが楽しめるぞ。それは、今回ま

で紹介しているグラフィックを見れば一目瞭然だろう。また、超高解像度モードの併用も予定されており、サターンソフト最高峰のグラフィックが期待できそうだ。

野々村 美里



好評連載!

『ときめき』最新情報+新作『虹色の青春』の大増2Pだ!!

# ときめき Beat Fast!!

## 第5回

### イベントレポート

#### 『ときめきメモリアル』ファンタスティッククリスマス in ベルファーレ



『ときめき』声優勢揃い。ただし川口雅代さんは都合のためビデオ出演



○金月真美さんの歌う「もつと／モット」  
『ときめき』で会場の興奮はピークに

有望な新人アイドルのひとりとして期待を集めている詩織ちゃん。そんな詩織ちゃんに対して、本誌では特別に、音楽業界の大御所であり、アイドルにも造りの深い、株式会社オリコンの代表取締役会長兼社長である小池聰行氏にコメントをいただいたのだ。

「仮想現実がもてはやされる今、ゲームの世界からアイドルが誕生、CDレビューまですることはごく自然なことなのかもしれない。アイドルは、形こそ変え、いつの時代も存在するものだろう。アビューシングル『教えてMr.Sky』はオリコン・シングルチャート'96年12月16日付で初登場27位というスマッシュヒット。早くも今年のビッグバーンになりそうだ」



○小池氏も詩織ちゃんの可能性を感じているようだ

オリコン社長小池聰行さんによる  
新人アイドル藤崎詩織を聞く!!

突然のように飛び出した『ときめきメモリアル』の最新作『虹色の青春』など、新年早々から『ときめき』は全力疾走! てんこもりの情報とともに、今回は2ページの拡張版でお送りするぞ。

### 『ときめきメモリアル』実写映画化決定!

この映画は、フジテレビが制作し、監督は青春映画には定評のある菅原浩志氏。公開は夏予定!

藤崎詩織役  
一般募集決定!



### 2・14 発売 詩織ちゃんファーストアルバム詳細決定!

ファン期待のアルバムには、デビューシングル「教えてMr.Sky」のリミックスを含む6曲に加え、2曲のカラオケ曲が収録されている。また、金月真美さんが詩織ちゃんのために作詞・作曲した曲や、岡村孝子さんのカバー曲なども収録。「My Sweet Valentine」は定価2000円(税込)。

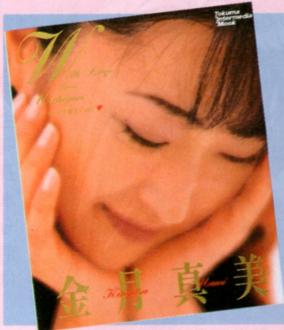
○キングレコードより発売される



### うき うき

#### プレゼント第5弾! 金月真美『ミシガンより愛をこめて♡』

小社より好評発売中の金月真美さんのフォトエッセイ集『ミシガンより愛をこめて♡』を3名の方に。これは毎月22日に発売されている「バーチャル・アイドル」で好評の連載コーナーを1冊の本にまとめたもの。希望者は官製ハガキに住所、氏名、年齢と、金月さんにおススメしたい、あなたの中に残った本の題名を明記し、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMサターンFAN「ときめきBeat Fast!」プレゼント係まで。締め切りは1月30日必着。



○撮りおろしのフォトや、書き下ろしエッセイなどファン必携

# 「ときめきメモリアル」の新作が青春アドベンチャーとして登場

ときめき  
メモリアル  
ドラマシリーズ Vol.1

## 虹色の青春

© 1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

発売日	今夏	CD枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	1人用
開発元	コナミ	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アドベンチャー	コンピュータ等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	ア% (1月9日現在)

### 今度の主人公は 虹野沙希だ!

『ときめき』最新作は青春アドベンチャー。『ときめきメモリアルドラマシリーズ』として、毎回違ったキャラを主人公に据え、早くも3作まで発売が予定されている。記念すべき第1作目の主人公は虹野沙希! 『ときめき』本編では知ることのできなかつた新しい彼女に会える?



○○『ときめき』でも人気の高いキャラだけに狂喜するファンも多いハズ



○○たくさんのスポットでのデートシーンが用意されているのだ

### システムは『ポリスノーツ』を改良したクリック方式

このゲームでは、カーソルで、人や建物といった、画面上の特定の部分をクリックすることでストーリーが進行する。そこでは、と

きめきファンにはおなじみの3択による選択肢も現れ、その選択しだいで、ストーリー展開が要所で変化していくのだ。



### 新キャラ「みのりちゃん」は沙希の後輩!

最新作では、沙希ちゃんのほかにも、早乙女好雄、如月未緒、藤崎詩織といったおなじみのキャラが登場する。が、何といっても注目的なのは初登場の秋穂みのり。高校1年生で沙希ちゃんと同じくサッカー部のマネージャーであり、沙希を姉のように慕っている。どのような活躍を見せるか楽しみ。



○○みのりちゃんは高校1年生。沙希ちゃんの1年後輩だ



○○みのりは沙希を慕っており、いつでも沙希ちゃんにくつづいている



### みのりちゃんは サッカー部のマネージャーだ!!



○○明るくさばさばした性格で、人に何でもズケズケ言ってしまうそうだ

**次号予告**

新春早々ビッグな企画が目白押し。あの愛人者同士による対談がついに実現!? そして! 驚がくの事実。詩織に続いてついにあの人人が!? などもうたいへん。これはもう次号の「ときめきBeat Fast」にも釘付けになるしかない!?



きゃんきゃんバニーブルミエール(セガサターンソフト)  
サンキュー版 定価3,900円(税抜) 好評発売中!!

18才未満の方は購入できません。商品の内容は一切変更されていません。

SEGA SATURNおよび<sup>TM</sup>は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり。  
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。



推奨年齢  
年齢制限  
18才以上

ふたりでいれば、きっとあつたかい

乙女たちの声が、夢の世界へ甘く誘う…。  
ちょっとエッチな恋愛アドベンチャーゲーム。



画面写真は開発中のものです。



★ソフトの中に入っているアンケートハガキを送ってくれた方の中から抽選で  
オリジナルポスターを毎週100名様にプレゼント!! 締切は平成9年3月31日(火)当日消印有効です。

# きゃんきゃんバニー ブルミエール2

恋愛アドベンチャー ブルミエール2(2枚組)

発売中!! 定価7,500円(税抜)  
(ソフトときゃんバニーカレンダー)

通信販売のお知らせ 取扱っているお店が近くない時は通信販売をご利用ください。  
お申し込みから3日以内に宅急便でご送り致しますので、お受け取りの際に送料・税込で8,755円  
お支払ください。尚、原則としてご返品はできませんのでご了承ください。

申し込み・問い合わせは  
通販部☎ 03-5722-9977  
受付時間 月~金 10:00~5:00まで



株式会社キッド 〒153東京都目黒区中目黒1-8-1

中目黒アピア1F ユーザーサポート 03-5722-6289

キッドホームページアドレス <http://www.kid-game.com>

# NEWS Dynamite!

何かと慌ただしい年末も過ぎて、気分も一新の年初め。あらたな年に誓いを立てつつ、のんびり腰でも落ち着けて、バラエティに富んだ情報にじっくりと目を通してね。

## TOPIC

### ゲームグッズが簡単に手に入る! セガがインターネットで通販を開始

昨日開設された、セガのインターネットホームページ「セガ エンターテインメント ユニバース」は、サターン関連の情報をはじめ、映画や音楽、テーマパークの紹介など多方面のエンターテインメント情報を提供する場として好評を博している。そこでは昨年12月20日より、新たにセガのグッズを扱う通信販売コーナー、「めーるデショップ」を開設した。これは東京ジョイポリスなどに



●「パーチャロン」のガレージキットなども手に入れることができるのだ

設置されている、セガオリジナルグッズ専門店「セガソニック&テイルズ」で販売中の、「パーチャロン」テレカ、「パーチャファイター3」Tシャツなどのキャラクターグッズを、インターネット上で通販するというものの。商品は電子メール上の注文書で受け付け、代金は商品と引き換えとなる。グッズを手に入れる機会の少ないユーザーには朗報かも。<http://www.sega.co.jp>



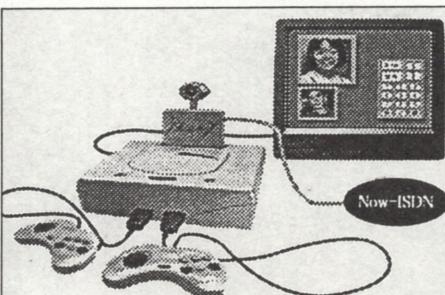
●通販のグッズは最新ヒット作を含め、以後も続々とラインナップされる予定

## TOPIC

### サターンがテレビ電話になる! セガとNTTの共同開発により実現!

昨年末に、家庭用マルチメディア分野での業務提携を発表したセガとNTT。その第一歩として、両社共同によるテレビ電話の開発、商品化が行われる。具体的にはサターン上部にアダプタを挿入し、そのアダプタにマイクとカメラ、通信回線を接続するという。サターンを端末とするために、ゲーム感覚の簡単な操作で通信が楽しめ、ユーザーに求めやすい低価格の実現を目指しているのが特徴だ。開発、商品化にあたっては、NTTが映像通信端末の技術をもとにハード

ウェアを開発し、セガが製造と商品化を担当する。今後はこのテレビ電話を使って、娯楽、教育、福祉、医療などの分野での情報サービスも行っていく予定。これが普及すれば遠くの友達もより身近になる?



●S Fのような話が現実のものとなる。もうサターンはゲームをするだけのマシンではなくなる?

12月13日号[D・P]  
当選者発表

●ビデオCD「おれは鉄平」第1巻 青森県/南辰男/23歳 新潟県/川原幸/19歳 埼玉県/板島健一/15歳 ●「サムライスピリット新紅郎無双剣」ボスター 埼玉県/渡辺孝/13歳 愛知県/串田美紀/22歳 爰知県/和田健吾/16歳 三重県/小坂朱治/19歳 広島県/芦田晴彦/17歳 ●「スーパークリアル麻雀」茨城県/塙田敦/16歳 千葉県/笠原聖磨/22歳 山梨県/塙茂彦/15歳 長野県/小岩井宣宏/17歳 爰知県/牧野季/18歳 茨城県/花木康利/19歳 三重県/中村将之/19歳 広島県/源辰司/32歳 福岡県/古立智之/19歳 ●「ハッピーフリーダーテレホンカード 千葉県/福岡俊宗/15歳 神奈川県/飯村ゆきえ/22歳 神奈川県/金子美晴/16歳 大阪府/西沢啓/16歳 徳島県/鳥羽保之/19歳(以上敬称略)

## GOODS

### ますます加速する『新世纪エヴァンゲリオン』 スクリーンセーバーとWindows95専用ゲーム

この春にはサターン用ソフトの続編も発売され、映画も制作されるなど多方面での広がりをみせる『新世纪エヴァンゲリオン』。2月28日にはWindows95専用ソフト『新世纪エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド』が発売される予定だ。これはテレビ版の日話から13話までの間のサイドストーリーという形をとり、貞本義行氏や山下いくと氏の手



●渚カヲルの名セリフ、名シーンによるスライドショーなどもあるのだ

によるオリジナルキャラクタや、メカなどが登場する。価格は未定。

また、MacintoshとWindows専用の『新世纪エヴァンゲリオンスクリーンセーバーVol.1』も好評発売中だ。シンジやアスカのデフォルメキャラが画面を動き回ったり、描き下ろしイラストが収録されたりと充実の内容だ。定価6800円(税別)。いずれもガイナックスより発売。



●おなじみのキャラクタも総登場! 会話によるやり取りも楽しめるぞ

## TOPIC

### 大ブームのキーホルダー型液晶ゲームに喝!

### ビーピーエスが海賊版「テトリス」を提訴

いまや町中のいたるところで見かけることができ、絶大な人気を誇るキーホルダー型の液晶ゲーム。一方では、たくさんの海賊版も出回り、大きな問題にもなっている。そこで昨年12月19日、株式会社ビーピーエス、ザ・テトリス・カンパニー・エル・エル・シーおよびズィー・エー・エロルグは、株式会社ゲームテックに対し、「み・テトリン」、「テトリン55」などの海賊版「テトリス」を販売したとして、不正競争防止法に基づき、商品の販売差止および、総額3億3000万円の損害賠償を求める訴訟を東京地方裁判所に起こした。現在「テトリス」の著作権はザ・テトリス・カンパニーが全世界で独占的に管理をしており、日本ではビーピーエス1社が管理を委託されてい

る。現時点では、ビーピーエスが正式に許諾している商品は、株式会社ヒロから発売されている「テトリスJr.」のみ。だが実際は相当数の海賊版が出来ておらず、今回はそのうちゲームテックに対して法的手段に出たものだ。今後も販売中止の警告に従わなかった業者に対しては法的手段に訴える方針だ。

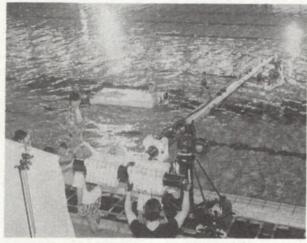


●人気上昇中の「インベーダー」も、どの程度許可を得ているか気になるところ



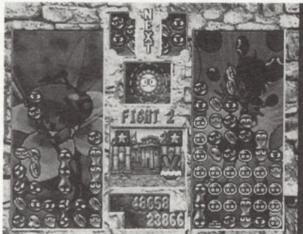
## 温水プールで「すけとうだら」も大奮闘! 『ぶよSUN』CM撮影レポート

コンパイルから2月14日に発売が予定されている、『ぶよぶよ』シリーズ最新作『ぶよぶよSUN』。元旦早々に放映されたテレビCMを見た人も多いハズ。美しい女性たちに混じってシンクロナイズドスイミングを披露する、「すけとうだら」は、お茶の間でも話題になったのでは? 本誌では、昨年末に千葉県・国際総合水泳場で行われた、そのCM撮影の取材に出かけてきたぞ。当日の水泳場内は、たくさんのスタッフによる熱気はもちろん、撮影機材の熱も加わって、真夏並みの30度(°)の気

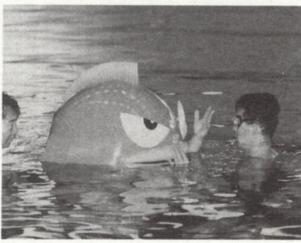


●たくさんのスタッフの苦労の上にCMはできあがったのだ

温。「すけとうだら」の着ぐるみに入ったダイバーの方は、その暑さに加えて、シンクロのポーズを合わせるのに苦労しているようだったぞ。



●人気シリーズ最新作『ぶよぶよSUN』。今度はどのように楽しませてくれるのか



●「すけとうだら」は前作の『ぶよぶよ通』のCMに続いての登場となる



## BOF-The Band of Fighters- ネオジオワールドにてデビューす!

SNKの人気キャラクタ5人で結成したバンド、「B.O.F.-The Band of Fighters-」のデビューイベントが、昨年12月23日に茨城県・土浦市のネオジオワールドで行われたぞ。精巧なロボットによるステージに、当日は熱心なファンがたくさんつめかけて、歌の合間にロボットによるトークも楽しめたりと、盛況だったのだ。「B.O.F.」は当分ネオジオワールドに常設され、毎日13時と15時の2ステージが行われる予定。



●「B.O.F.」のメンバーのみならず、SNKの人気キャラが総登場だ

問い合わせ/☎03-5275-2720

また、1月18日には「B.O.F.」のデビューアルバム「ネオジオロジストーション」もボニーキャニオンより発売される。ネオジオキャラが仮想のラジオ番組で歌などを披露するという内容だ。定価2500円(税込)。



○収録に集まつた声優さん  
△これだけ多いと壮观



●約10分のステージが2種類用意されている。2回楽しめるのだ

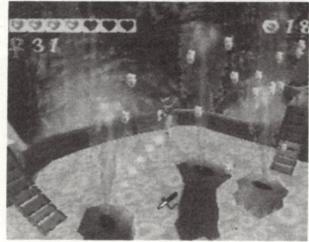
●サ・キン・オ・オ・フ・ア・イ・タ・ズ'96 神奈川県/鈴木祐介/20歳 愛知県/説美哲也/32歳 三重県/金子康夫/20歳 大分県/松浦智親/18歳 沖縄県/前田保/14歳 ○さ・やん・さ・やん/ハニーブルミエール2 青森県/小鹿大輔/18歳 福島県/鈴木健/20歳 茨城県/塚原てつし/23歳 岡山県/合田敦史/22歳 広島県/小林康伸/19歳 ○お嬢様伝説コス・PREMIUM 神奈川県/新山和央/19歳 奈良県/石原一幸/18歳 京都府/増山博二/29歳 大阪府/中西正昭/28歳 滋賀県/安部城司/33歳 ○ROOMMADE お上品子/21歳 ○暴君/14歳 茨城県/深原隆行/17歳 神奈川県/鶴山貴大/15歳 ○スペースインベーター 秋田県/雲雀正治/15歳 東京都/栗田志郎/30歳 東京都/玉井/10歳 東京都/田中知博/29歳 静岡県/久保田志信/27歳(以上敬称略)



## 「100万円あつたらどんな夢をかなえたい?」 『マジカルホッパーズ』ドリームキャンペーン

3月にバンダイより『マジカルホッパーズ』が発売されるのを記念して、ドリームキャンペーン「あなたの「夢」、かなえます」が実施される。これは、もっとも夢のある100万円の使い方を考えてくれた1名の夢を、実際にかなえてくれるというもの。応募方法は官製ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④性別、⑤職業、⑥電話番号を明記し、「100万円あつたらどんな夢をかなえたいのか?」を記入し下記まで。当選者は4月4日から開催される東京ゲームショウ内で発表される予定。あて先は/〒

111 東京都台東区駒形2-5-8ユナイテッドビル スタジオスタッフ「マジカルホッパーズ サターンFA」N様。締め切りは3月28日消印有効。



●ポリゴンによる奥行きのあるフィールドが特徴のアクションゲームだ

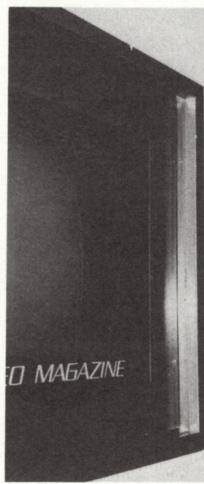


## 世界のスーパースターマイケル・ジャクソン 東京ジョイポリスに来館!!

昨年の12月19日、ワールドツアーで来日していたスーパースター、マイケル・ジャクソンが、プライベートで東京ジョイポリスを訪れたぞ。午後10時30分に来館したマイケルは、鈴木裕氏などセガ重役陣の案内で入場し、「レールチェイス・ザ・ライド」、「タイムフォール」、「ハーフパイプ・キャニオン」などのアトラクションを楽しんだのだ。また、「パワースレッド」では、1位を獲得した鈴木氏を祝福するという一幕もあったぞ。ひと目マイケルを見ようと集まってくるたくさんのお客さんに対しては、気軽に手を振って答えるなど、終始なごやかな雰囲気だった。



●アトラクションを楽しむマイケル。激しいアトラクションが好みのよう



●3F「ソニック&ティルス」コーナーにサインを残すマイケル。東京ジョイポリスを訪れる人はすべてこのサインを目につける。これ目当てで来館する人もいるかも

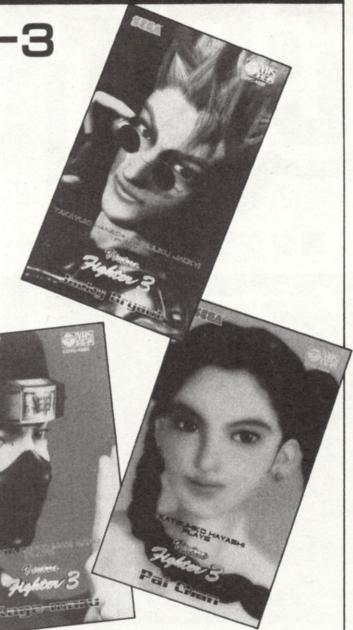


# 今号の注目作 PICK UP

## バーチャファイター3

VOL.4[JACKY]  
VOL.5[KAGEMARU]  
VOL.6[PAI-CHAN]

1月21日発売予定  
定価各巻2884円(税込)  
発売元：日本コロンビア



VIDEO

「バーチャファイター3」のキャラクタ別攻略ビデオが続々登場する。すでに美、アキラ、ウルフの日本が好評発売中で、今回発売されるのはジャッキー、カゲ、バイの日本。以後デュラルまで含め、全部で13本が順次発売される予定。システムやフローチャート、コンボを網羅した盛りだくさんの内容だ。各巻30分。



## Sentimental Love

TEARS 1月21日発売予定  
定価1000円(税込)発売元：NECアベニュー

NECより夏に発売予定の恋愛シミュレーション『セントメンタル・グラフィティ』。そのテーマソングが早くも発売される。この歌はTBSラジオで毎週月曜日の24時30分から放送されるラジオ番組のタイアップ曲。歌を予習して、ゲームを待ちにするのもイイかも。



## ROOMMATE~井上涼子~

藤野とも子

1月25日発売予定  
定価800円(税込)



1月31日にデータム・ポリスターより発売予定の「ROOMMATE~井上涼子~」のイメージソングと同CDが収録されたお得なCD。

## Lunar Songs I

~青き星の伝説~

昨年サターン版も発売され、根強い人気の「LUNAR」シリーズ。BGM集やドラマなどを含め、今までに発売された日枚のアルバムの中から、イメージソングを集めたベスト盤。今回は日枚が収録されている。



# Dynamite! PRESENT

## 1 「探偵神宮寺三郎」 特製システム手帳

3名

ハードボイルドなストーリー展開とシビイキャラクタが人気の「神宮寺三郎」。昨年鮮やかな復活を果たしたばかりだが、ゲーム中のミニゲームを解かないと貰うことのできなかつた非売品のシステム手帳を3名に。



提供／データベース

## 2 「タイムギャル」 1997年ポスター カレンダー

10名

日本のL判ゲームがカップリングされた「タイムギャル&忍者ハヤテ」が好評発売中だが、「95年発表当時の『タイムギャル』の復刻ポスター」カレンダーを10名の方にプレゼント。



提供／エクゼコ・デベロップメント

## 3 カプコン 1997年カレンダー

3名

『バイオハザード』のサターンへの移植決定、「サイバーポツツ」や「X-MEN VS. STREET FIGHTER」の発売と、今年もエンジン全開のカプコン。その1997年カレンダーを3名の方に。



提供／カプコン

## 4 「キューブバトラー」 マウスパッド

3名

「キューブバトラー」はパズル、格闘などの要素を持った、新タイプのゲーム。2月21日発売予定のこのソフトの、かっこいいキャラクタが魅力のマウスパッドを3名の方にプレゼントするぞ。



提供／やのまん

## 応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌綴り込みハガキに、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、ほしい賞品の番号と名称を記入の上、下記のあて先まで送ってください。締め切りは1月30日必着。当選者発表はNo.5にて。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIMサターンFAN編集部  
「1月31日号D・P」係

\* 12月13号アンケートの読者プレゼント⑦「サターンFAN特製テレカ」の当選者は発送をもって代えさせていただきます。

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

©COMPILE・BANDAI・GAINAX/Project Eva./テレビ東京/NAS

満員御礼

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

# ゲーレ Game研究所

今回はじっくりプレイできるゲーム2本を研究していこう。ちょっと数は少ないが、密度の濃い、充実した3ページでお贈りしていくぞ。

■ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚 ..... P128

■タクラマカン ..... P130

全シナリオとエンディングを見るためチャートを使って徹底攻略!

## ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚

あの『ゲゲゲの鬼太郎』がサウンドノベルになって登場だ。全てのシナリオとエンディングを見たいあなたに、フローチャートで完全解説するぞ。

発売日	発売中(12月27日)
発売元	バンダイ
開発元	未発表
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
□□枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	26・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## フローチャートで分岐点を全公開

サウンドノベルとなり、誰でもエンディングが見られるようになった今作。しかしグッドエンディングや、用意された全てのストーリーを簡単に見られるかというと、そこではなく、なかなか難しい。

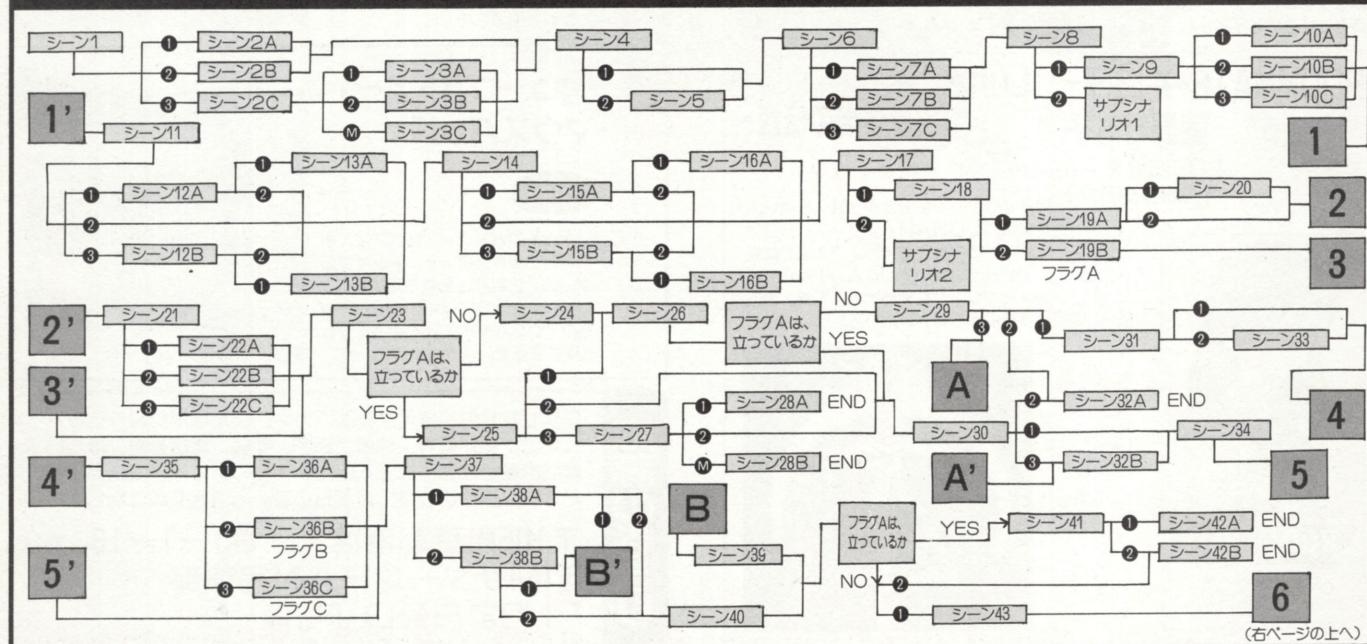
そこでフローチャートでストーリーを追いかけ、多数の選択肢やエンディング、そしてサブシナリオなど、全てをお見せしよう。このフローチャートで『ゲゲゲの鬼太郎』の世界を存分に満喫して欲しい。

### フローチャートの見方

1つ1つのシーンは、次の選択肢までの文章で区切られている。そして、2択のときは上が①、下が②。3択のときは、上が①、中が②、下が

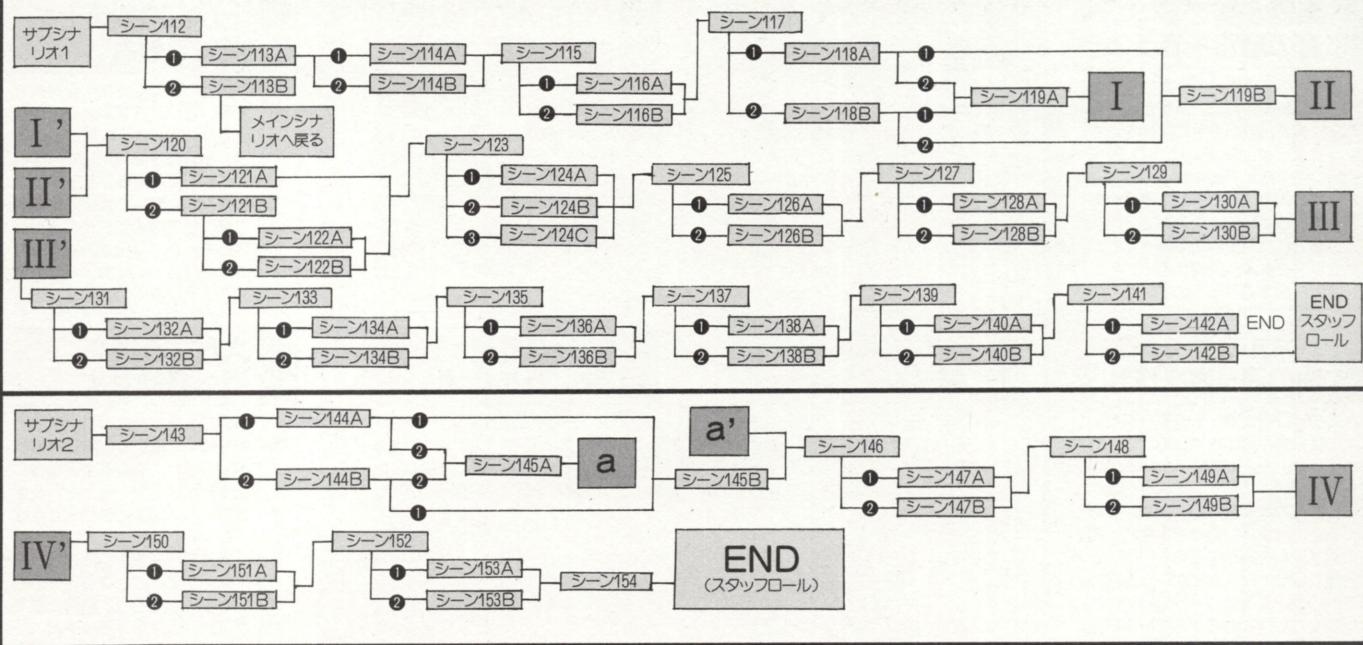
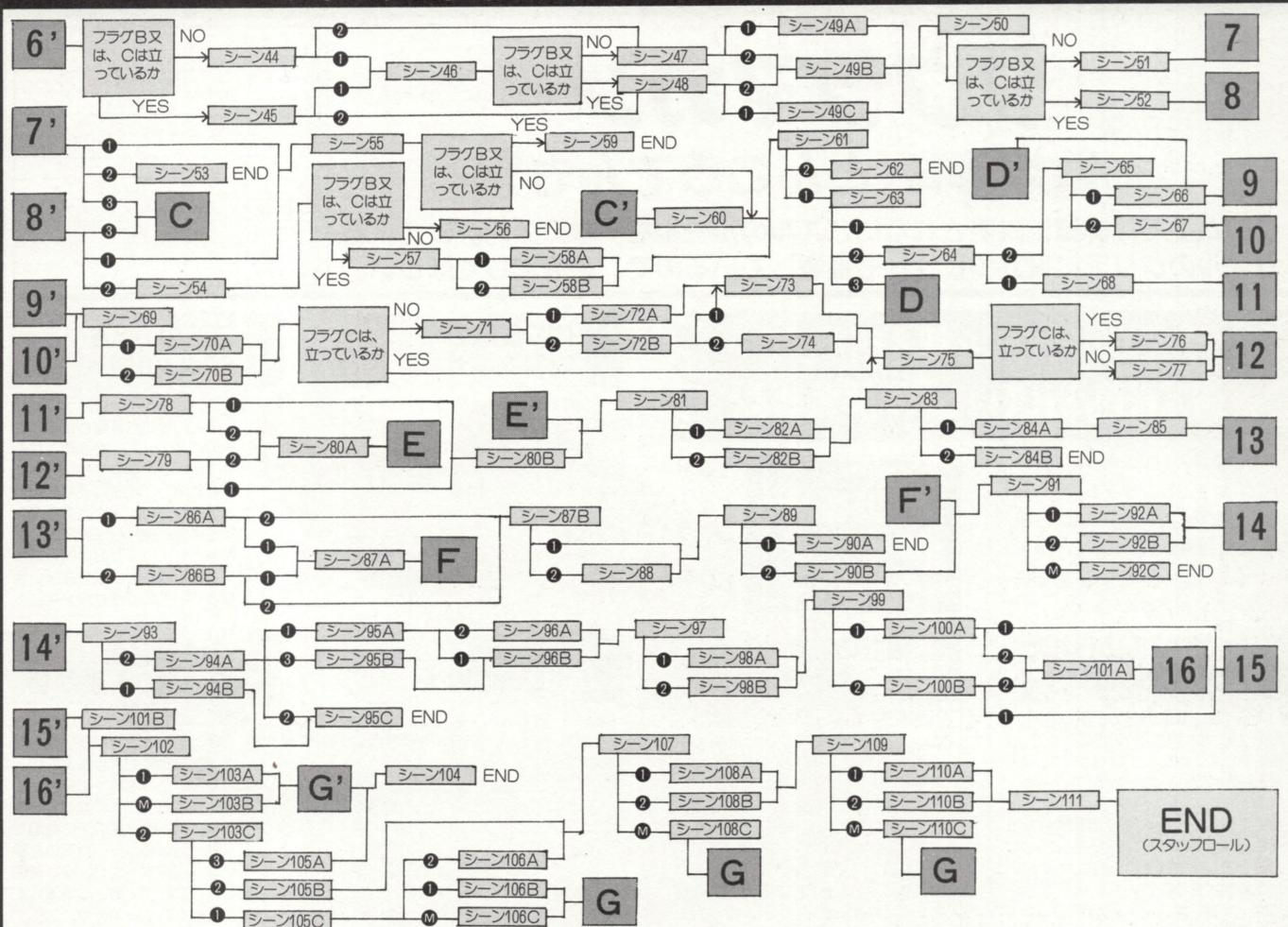
③、となっている。⑩は時間制限のある選択肢のとき、何も選ばずに終わる場合になる。数字や英語に付いている■内の「」は、同じ数字、英語の所から飛んでくる。ENDはゲームオーバーになってしまうぞ。

### ストーリー前半のフローチャート



(右ページの上へ)

## ストーリー後半とサブシナリオI、2のフローチャート



## 難解パズルの詳しいルールと解くためのヒントを大公開!

# タクラマカン ～敦煌傳奇(とんこうでんき)～

ゲーム上では詳細に説明されないパズルのルールを一挙に公開。また、各パズルのクリアに役立つヒントも掲載しているので、参考にしてほしい。

発売日	発売中(12月27日)
発売元	バトラ
開発元	バトラ(インターラブ)
価格(税別)	6800円
ジャンル	パズル
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス
バックアップメモリー	1・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

すべてのパズルを解き明かして  
洞窟に隠されている泉を解放せよ

まずは遺跡の入口の側にある2つのパズルにチャレンジする。そしてその2つを解くと風相、火相、水相、木相、金相、土相の6つの洞窟へ進めるようになる。なお、各洞窟には2種類のパズルが用意されている。

### 壁に閉じ込められた飛天を救い出せ

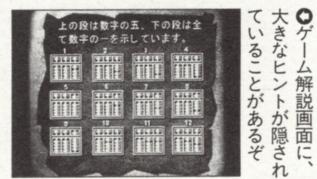
ここでは、複数の溝の中から飛天の姿を見つけて、その形に沿って線を引いていかなくてはならない。飛天の形はパズルが始まる前に一瞬表示されるので、それをよく覚えておくようにしよう。なお、線のスタート地点は画面中央付近の一一番上にあるので、まずはその辺りにカーソルを移動させること。カーソルが赤くなった場所がスタート地点だ。

### 楽器が奏ぐる音の順番を覚えよう

まず6つある楽器のうちの4つが、1つずつ演奏される。演奏が終了したら、奏でられた順番に楽器をカーソルで選択しよう。続いて5つ、最後に6つの楽器が演奏されるので、それも同じように奏でられた順番に楽器を選択していく。こうして3回続けて奏でられた楽器の順番を当てればクリアとなる。間違えるとチャレンジ数が増えてしまうので注意！

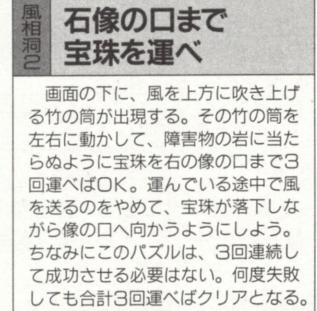
### パネルをめくって油の通り道を作れ

ここでは表と裏がそれぞれ異なった形状の溝が刻まれているパネルをめくって、左上に溜まっている油が右下のスペースに流れるように道を作らなくてはならない。パネルをめくると、隣接している上下左右4枚のパネルと一緒に裏返るということを頭にしっかり入れてゲームを進めていこう。適当にめくっていては、いつまでたっても道が完成しないぞ。



### 職匠の石像に隠された謎をあばけ

画面の中央にいくつかの点が提示されている。その点の数を、周囲にあるソロバンに入力していくべし。問題はどのソロバンにどの点の数を入力すればよいのか。ソロバンの周囲に設置されている職匠の石像が向いている方向と、入力する数字の位置の関係に気が付ければ楽勝なのだが…。なお、足し算、引き算といった類いの要素は一切含まれていない。



### 石像の口まで宝珠を運べ

画面の下に、風を上方に吹き上げる竹の筒が出現する。その竹の筒を左右に動かして、障害物の岩に当たらぬように宝珠を右の像の口まで3回運べOK。運んでいく途中で風を送るのをやめて、宝珠が落下しながら像の口へ向かうようにしよう。ちなみにこのパズルは、3回連続して成功させる必要はない。何度も失敗しても合計3回運べばクリアとなる。

### 油が流れるのを阻止しよう

このパズルは茶色のラインで表示される油の流れを、黒いラインで表示される溝で寸断することが目的になっている。画面の上下から伸びている油のラインが、1本につながるとゲームオーバーになってしまうので注意してほしい。なお、油のラインはこちらが溝を掘ると同時に出現するようになっている。余計な場所に溝を掘らぬよう注意しよう。

### 水相洞1 同じ模様の呪符を探せ

仮想が描かれた呪符を使って神経衰弱を行う。まず一瞬だけ呪符の表が提示され、その後は2枚1組で呪符を取るたびに表の絵が提示される。ただし、呪符の残り数が一枚になると表の絵が提示されなくなるので、それまでにすべての呪符の種類と場所を記憶しておこう。モニター上に呪符の種類を示すマークをテープ等で貼り、覚えてよい。

### 木相洞1 龍神の目を正しい位置へ

皿を斜めに傾けて、3つの穴にそれぞれ対応した色の玉「龍神の目」を入れることが目的のパズル。どの穴にどの色の玉を入れればよいかがわかれれば、楽にクリアできるだろう。

なお、皿は外周に移動させたカーソルが赤くなったらボタンを押すと、そのカーソルがある方向へ傾くようになっている。狙った穴へ玉が転がるよううまく皿を傾けよう。

### 金相洞1 カエルの口へ紅玉を導け

ここでは、上から落ちてくる紅玉を、左下に設置されているカエルの像の口まで導かなくてはならない。そのためには、溝が掘られている複数の石を回転させて、紅玉がカエルの口へたどり着くように通路を作製する必要がある。上のほうの石で紅玉の動きを止めておいて、その間にカエルの口へ通じる通路を作り上げてしまうという方法がベストだろう。

### 土相洞1 白い石を使って黒い石を消せ

このパズルは、白い石で飛び越すと消える黒い石を、フィールド上からすべてなくせばクリアとなる。ただし、普通に黒い石を消していくのは、いつまでたってもパズルをクリアできない。クリアするためには、「白い石を黒い石で飛び越して消す」という行為を何度も行わなくてはならないのだ。なお、クリアのための石を動かすパターンは、複数存在する。

### 水相洞2 3匹のカメを正しい位置へ

3匹のカメをラインに沿って動かして、所定の場所へ移動させることが目的のパズル。カメを移動させる場所は、ゲーム解説のウインドウに表示されるので、まずはそれを記憶しておいてほしい。次にカメをグルグル回すように動かして、所定の場所に移動させよう。なお、同じ場所にカメを2匹置くことはできないようになっているので注意が必要。

### 木相洞2 4色の輪を左から右へ動かせ

左端の棒に並んでいる4色の輪を、右端の棒に移動させればクリアとなる。ただし輪を移動させるときに、その輪よりも上に位置する輪の上に乗せてしまうと、ミスになる。輪は下から緑、青、赤、黄の順に並んでいて、緑の輪はねつに一番下に位置していなくてはならない。逆に黄色の輪は、かならず一番上に位置していないわけだ。

### 金相洞2 上から迫る兵士を弓矢で射れ

上から近づいてくる兵士を弓矢で射って倒していくパズル。兵士は2人1組で消滅するようになっているのだが、ある条件を満たしていないと2人ともすぐに復活してしまう。ある条件とは、倒した兵士の足の裏の色に関係があるので、どのような色の状態のときに兵士が消滅するのかを調べてほしい。なお、兵士の足の裏の色はランダムに決定される。

### 土相洞2 大きな石板を下へ移動せよ

15枚のパネルを、描かれた数字の順に並べ替えるというおなじみのパズルの変形版だ。石板を上下左右に1枚ずつ動かして、一番大きい石板を下部のスペースまで移動させればクリアとなる。ここでポイントとなるのは横に長い石板だ。その石板をうまく動かすことが、クリアへの近道といいいだろ。時間と根気があればかならず解けるはずだ。

セガコンシューマソフト  
研究開発本部全面協力

# SEGA CS 開発室日記

今年も快調に新作を発表する  
CS開発部。スタッフはもちろ  
ん大忙しだけどね。

今回は、最近話題の新作を発表し  
たばかりの開発スタッフに、今年の  
野望を語ってもらったのだ。なぜか  
『パンツアードラグーン』シリーズ  
でお馴染みの、近藤氏にも特別出演  
してもらったぞ。そして忘れちゃ  
いけない、チームアンドロメダのロ  
'KE Y / 氏のポエムも楽しんでね。

## 第14回

### ハイテク・セガO'KEY!

台風接近 / 仕事に夢中。  
地震発生 / 仕事に熱中。  
会社の外は別天地。  
ちよいと停電。社内狂乱！  
今日の仕事は一体なに？

## CS開発スタッフ'97年の野望 4人に聞きました

### 『千年帝国の興亡』のバランス調整に忙しい日並氏

世界各国のいろんなところに行  
つてみたい。沖縄、ハワイ、グア  
ムにサイパン。ミッドウェーに硫黄  
島…と、ここは一般人は入れないの  
でムリですね（笑）。

あとは軍事博物館巡りもしたいで  
すね。アメリカのスミソニアンやロ  
シアのクビンカ、イギリスのアバン  
ジーンとか…。本当は一番行きたい  
のはガダルカナル島なんですが、  
これはまずムリでしょうね。

とりあえずは『千年帝国の興亡』  
に全力投球しますよ。

### 『新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression』の戦闘シーン作りに忙しい小林氏



○『エヴァ』に対する熱き思いと同じ  
くらい、フィギュア作りに燃える男！



○お堅い軍事マニア、と思いや、じ  
つは早乙女優美ちゃんファンらしい…

田宮の人形改造コンテストで、目  
指せ入賞／が目的です。じつは昨  
年は「エヴァ初号機」を作った、佳  
作を取っているんですよ（知ってい  
る人は調べてみよう。本名で出てい  
るぞ）。でも今年の締め切りは3月5  
日なんで、応募が間に合うか心配で  
すね。去年も「エヴァ」の1作目を  
作ってから作業に入ったので大変で  
したね。ゲームの発売日に売れ行き  
を見に行きがてら、壊れたドリルの  
歯を買ってたりして（笑）、締め切  
りの前日に速達で送ったんです。

※26号プレゼント当選者発表…『電腦戦機バーチャロン』ポスター・北海道／神谷健吾さん、  
群馬県／山崎正宏さん、千葉県／実川隆さん

## CS開発室からのプレゼント！

\*締め切りは、  
1月30日です。

1997年最初のプレゼントは、も  
ちろん貴重品のオノバード。な  
かでも、UFOキャッチャー用に  
作られた「クリスマスナイツ」と  
「ピアン」のTシャツは、この機  
会に手に入れないと2度と入手で  
きないかも…。プレゼントの応募  
は、下のあて先の「CS開発室日  
記1/31号プレゼント係」まで、  
希望の賞品名を書いて送つてね。

Ⓐクリスマス  
ナイツ  
Tシャツ  
5名



Ⓑ「クリスマスピアン」  
Tシャツ ……5名



Ⓓ「ダイチマイク  
ト刑事」ポスター  
3名

Ⓓ「デイトナUSA サーキッ  
トエディション」ポスター…3名

### 『花組対戦コラムス』のタイトル発表で忙しい伊藤氏

野望というか、希望ですけど、温  
泉に行ってゆっくりしたいですね。  
修善寺あたりの温泉に。チームのみ  
んなで行くんですかって？もちろん  
2人で行くんですよ。

あとはセガカラの「花咲く乙女」  
を歌えるようにならなければ、とかさ  
りげなく宣伝したりして（笑）。

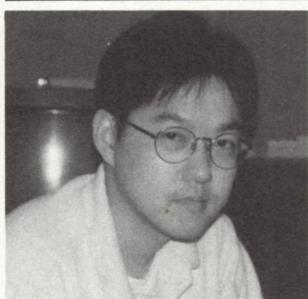
もちろん今年も『サクラ』をよろ  
しくお願いします！



### 「秘密のプロジェクト」で結構忙しいラギちゃんの親の近藤氏

競馬で100万円取りたい、というの  
は今年の野望でなく、一生の野望だ  
からおいといで、まずは競馬の負け  
分を取り返さないと（笑）。

あとはテレビで見て挑戦している、  
「マヨネーズから真珠を作る」とい  
うのを成功させたいです。マヨネ  
ーズと水酸化カルシウム、かつおだし  
に味の素ができるらしいですが、  
3回やってもまだ成功しないんです。



## 開発室お便り募集中

新作の発表が相次ぎ、大忙しの  
CS開発スタッフに励ましのお便  
りを出そう！ というのは半分冗  
談だけど、スタッフはユーザーの  
みんなの感想や意見をとても大事  
にしているのだ。そこでCS開発  
のスタッフに対して、聞いてみた

いことやゲームの感想などがあつ  
たら、ドンドンこのコーナーにハ  
ガキを送ってほしい。応募方法は、  
ハガキにキミの聞きたいことなど  
と、住所、氏名、年齢、職業、電  
話番号を明記して、下のあて先ま  
で送るだけ。お便り待ってるよ！

あて先 テ105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIM サターンFAN編集部「CS開発室日記」係

1997年1月14日までに発売されたソフトならびにハード&周辺機器を完全網羅!

# SATURNデータベース

全485タイトル

1994年11月22日から1997年1月14日までに発売された全サターンソフト、ならびに周辺機器とハードのデータを1つにまとめたのが、このコーナーだ。ソフトの発売日や価格、パックアップ容量などを調べるとき

に役に立つぞ。データは全部で15ジャンルにわかれしており、どのジャンルもソフトの発売日順に掲載している。さらに、今号からは、新しいジャンルとしてCG集が追加された。なお、ソフトによっては、初回限定

版や周辺機器同梱版がリリースされているものもある。そういった情報については、ゲーム名の後ろにカッコをつけ、その中に内容を記述しているので、注意してほしい。

ちなみに、表中の左端にある「ソ

## 対応周辺機器略号

MC	マルチコントローラー
MT	マルチマシン6(SBONマルチップ含む)
MS	ミッショニングスティック
MV	ムービーカード(ツインオペレータ含む)
RC	レーシングコントローラ
RM	拡張RAMカートリッジ
SM	シャトルマウス
TS	ツインスティック
VC	対戦ケーブル
VG	バーチャガン
XB	XBAND(要サターン用モジュラメディアカード)

フトNo.」は、読者アンケートハガキの15番と16番に対応している。みんなが書いてくれたアンケート結果は、本誌連載中の「リアルタイム ゲーム ランキング」に反映されるのでガシガシ協力してね。

## 格闘アクション 34タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	パックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
3	バーチャファイター	セガ	'94年11月22日	8800円	17・各種データ	なし	全年齢	26.58	3
33	バトルモンスター	ナグザット	'95年6月20日	5800円	5・各種データ	MT	18歳以上推奨	18.58	273
35	～制服伝説～ブリティファイターX	イマジニア	'95年6月16日	7800円	なし	18歳以上推奨	16.11	366	
42	バーチャファイター リミックス	セガ	'95年7月14日	3400円	17・各種データ	なし	全年齢	24.61	17
54	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カブコン	'95年8月11日	5600円	32・各種データ	なし	全年齢	20.15	174
62	水滸演武	データイースト	'95年8月26日	5600円	17・各種データ	なし	全年齢	20.42	155
81	ゴールデンアクションズ・ザ・デュエル	セガ	'95年9月29日	5800円	なし	なし	全年齢	20.55	149
110	ドラゴンボルトZ 真武闘伝	バンダイ	'95年11月17日	8800円	なし	なし	全年齢	19.50	213
113	X-MEN	カブコン	'95年11月22日	5800円	64・各種データ	なし	全年齢	23.45	37
114	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サン電子(サンソフト)	'95年11月22日	5800円	なし	なし	全年齢	20.00	183
118	鶴神伝S	セガ(タカラ・セガ)	'95年11月24日	5800円	なし	なし	全年齢	20.55	148
123	バーチャファイターP	セガ	'95年12月1日	6800円	180・各種データ	なし	全年齢	27.46	1
158	ストリートファイターZERO	カブコン	'96年1月26日	5800円	32・各種データ	なし	全年齢	23.89	32
162	NINKYO忍空～強化奴等の大激突～	セガ	'95年2月2日	5800円	なし	なし	全年齢	19.52	211
167	ロボ・ビット	アルトロン	'95年2月16日	5800円	141・各種データ	なし	全年齢	19.85	190
171	ヴァンパイアハンター	カブコン	'95年2月23日	6800円	9・各種データ	なし	全年齢	24.83	11
209	水滸演武～風雲再起～	データイースト	'95年3月22日	5800円	なし	なし	全年齢	19.72	197
212	THE KING OF FIGHTERS '95(ソイン・アドバンスト・ロム・システム: 16MBitROM)	SNK	'95年3月26日	7800円	8・各種データ	なし	全年齢	24.39	20
215	モータルコンバットII 完全版	アクライムジャパン	'95年3月29日	5800円	なし	なし	XS指定	19.30	223
273	ライズ オブ ザ ロボット2	アクライムジャパン	'95年6月26日	5800円	なし	なし	全年齡	15.80	371
276	魔界伝説3-運なる懇意-	SNK	'95年6月26日	6800円	8・プレイデータ	なし	全年齡	19.29	224
302	バーチャファイターキック	セガ	'95年7月26日	5800円	42・各種データ	なし	全年齡	22.89	55
303	バーチャファイター ドラッグBAND対応通販対戦版: セガターンモデルキットにのみ付属	セガ	-	-	17・各種データ	XB	全年齡	-	-
312	ワールドヒーローズバーフェクト	ADK	'95年8月9日	5800円	2・ボタン設定	なし	全年齡	20.81	128
338	ファイティングバイバース	セガ	'95年8月30日	6800円	49・各種データ	なし	全年齡	24.26	24
346	ストリートファイターZERO2	カブコン	'95年9月14日	5800円	8・各種データ	なし	全年齡	24.64	13
347	リアルバウト魔狼伝説	SNK	'95年9月20日	8800円	20・プレイデータ	RM	全年齡	20.74	134
361	鶴神伝URA	タカラ	'95年9月27日	5800円	なし	なし	全年齡	17.81	313
394	サムライスピリット 新郎無双剣(※拡張RAM同梱版有り: 8800円)	SNK	'95年11月9日	5800円	3・各種データ	なし	全年齡	20.88	125
405	FIST	イマジニア	'95年11月22日	6800円	なし	なし	全年齡	15.58	375
457	ウルトラマン光の巨人伝説(ソイン・アドバンスト・ロム・システム: 16MBitROM)	バンダイ	'95年12月20日	7800円	2・ボタン設定	なし	全年齡	-	-
460	FIGHTERS MEGAMIX	セガ	'95年12月21日	5800円	23・各種データ	なし	全年齡	-	-
476	限定KOFダブルパック	SNK	'95年12月31日	9800円	4・8・各種データ	RM	全年齡	-	-
477	THE KING OF FIGHTERS '96(※拡張RAMカートリッジ同梱版: 7800円)	SNK	'95年12月31日	5800円	4・各種データ	RM	全年齡	-	-

## 一回ループレイシング 29タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	パックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
28	ヴァーチャル ハイドライド	セガ	'95年4月26日	5800円	268・プレイデータ	なし	全年齢	22.58	67
38	フルーシード 奇羅田秘録伝	セガ	'95年6月30日	5800円	364・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	22.23	77
44	リグロードサーバ	セガ	'95年7月21日	5800円	115・プレイデータ	なし	全年齡	22.89	54
56	シャイニング・ウィズダム	セガ	'95年8月11日	5800円	17・プレイデータ	なし	全年齡	21.86	89
61	魔法騎士レイアース	アトラス	'95年8月25日	4800円	70・プレイデータ	なし	全年齡	24.86	10
149	真・女神転生 テビルスマナー	アトラス	'95年9月25日	6800円	129・プレイデータ	なし	全年齡	24.69	12
149	真・女神転生 テビルスマナー	やのまん	'95年5月24日	6300円	29・プレイデータ	なし	全年齡	21.92	86
201	リンクル・リバー・ストリー	セガ	'95年3月15日	5800円	9・プレイデータ	なし	全年齡	22.46	68
210	空想科学世界ガリバーポーイ	ハドソン	'95年3月22日	6800円	9・プレイデータ	なし	全年齡	20.92	105
219	三國志 英傑伝	光栄	'95年3月29日	8800円	170・プレイデータ	なし	全年齡	21.45	105
223	ドラゴンフォース	セガ	'95年3月29日	5800円	284・プレイデータ	なし	全年齡	24.61	16
238	大冒険～セントエルモスの奇跡～	バイ	'95年4月19日	6800円	25~75・プレイデータ	なし	全年齡	16.24	360
249	THOR～精靈王紀伝～	セガ	'95年4月26日	5800円	12・プレイデータ	なし	全年齡	22.72	63
260	フェア・リミクス～エンプレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	'95年5月24日	6300円	23・プレイデータ	なし	全年齡	18.35	286
261	ヴィギードリーヴⅧ コンプリート	データイースト	'95年5月31日	6800円	272・プレイデータ	なし	全年齡	20.57	145
263	ソード・アンド・ソサリー	マイクロキャビン	'95年5月31日	6800円	128・プレイデータ	なし	全年齡	21.09	116
308	サイバードール	アイマックス	'95年8月9日	6800円	91・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	20.89	123
310	真・女神転生デビルスマナー スペシャルBOX	アトラス	'95年8月9日	7800円	2/128・プレイデータ	SM	全年齡	-	-
314	アルバートオッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	サン電子(サンソフト)	'95年8月9日	6500円	65・プレイデータ	なし	全年齡	21.91	87
334	ダークセイバー	クラウディックス	'95年8月30日	5800円	32・プレイデータ	MC	全年齡	20.79	130
382	ラングリッサーIII (※初回限定版: 6200円)	角川書店/ゲームアーツ	'95年10月18日	5800円	350・プレイデータ	なし	全年齡	22.90	53
385	ルナ シルバースターストーリー	リバーヒルソフト	'95年10月25日	6800円	128・プレイデータ	なし	全年齡	24.10	27
393	伝説のオウガバトル	セガ	'95年11月1日	5800円	220・プレイデータ	なし	全年齡	23.03	48
438	ファンキーファンタジー	吉本工業	'95年12月13日	5800円	110・プレイデータ	なし	全年齡	20.71	135
439	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	'96年2月13日	5800円	233・プレイデータ	なし	全年齡	-	-
450	エアーズ・アドベンチャー	ゲームスタジオ	'95年12月20日	5800円	27・プレイデータ	なし	全年齡	-	-
451	シャイニング・ザ・ホーリーアーク	ソニック	'95年12月20日	5800円	65・プレイデータ	なし	全年齡	-	-
470	テラ ファンタスティカ	セガ	'95年12月27日	5800円	20・プレイデータ	なし	全年齡	-	-
484	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	'97年1月14日	6800円	128・プレイデータ	なし	全年齡	-	-

## アクション 40タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	パックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
5	TAMA	タイムワーナーインタラクティブ	'94年11月22日	5800円	なし	なし	全年齡	19.29	226
8	クロックワークナイト ～ペルルーチョの大冒険・上巻～	セガ	'94年12月9日	4800円	なし	なし	全年齡	22.35	71
26	輝水晶伝説アスラル	セガ	'95年4月26日	5800円	なし	なし	全年齡	20.17	170

※表中の「総合点」と「歴代順位」は、本誌ゲーム成績表での集計結果を表しています。

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
37 新・忍伝	セガ	'95年6月23日	4800円	なし	なし	18歳以上推奨	20,17	171	
45 热血親子	テクノソフト	'95年7月21日	5800円	なし	なし	全年齢	17,97	304	
49 クロックワーカー ~ペルーチョの大冒険・下巻~	セガ	'95年7月26日	4800円	なし	なし	全年齢	23,10	45	
83 STEAMGEAR MASH~スチームギア マッシュ~	タカラ	'95年9月29日	5800円	71・プレイデータ	なし	全年齢	20,46	153	
89 サンダーストーム&ロードブロスター	エクセコ・デベロッパメント	'95年10月20日	6800円	なし	RC	全年齢	18,19	295	
111 RAYMAN	ユーピーアイ ソフト	'95年11月17日	5800円	20・プレイデータ	なし	全年齢	17,97	305	
121 シュトール 秘められし七つの光	メディアエンターテインメント	'95年11月24日	4800円	なし	なし	全年齢	17,79	315	
128 BUG / ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	セガ	'95年12月8日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	16,38	358	
136 クロックワーカー ~ペルーチョの福袋~	セガ	'95年12月15日	6800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	21,62	97	
143 機動戦士ガンダム	バンダイ	'95年12月22日	6800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	23,26	42	
157 ガーディアンヒーローズ	セガ	'96年1月26日	5800円	19・プレイデータ	MT	全年齢	23,92	31	
192 ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	'96年3月15日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17,23	342	
227 ケックス	BMGピクター	'96年3月29日	5800円	なし	なし	全年齢	18,75	260	
247 ロックマンX3	カブコン	'96年4月26日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	19,64	201	
250 ジョニー・バーカ	ソフトビジョン インターナショナル	'96年4月26日	6800円	なし	なし	全年齢	19,88	188	
255 慶応遊撃隊 活劇編	ピクター エンタテインメント	'96年5月17日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	20,47	152	
262 ドラゴンボールZ 傳なるドラゴンボール伝説	バンダイ	'96年5月31日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	19,78	196	
281 必殺!	バンダイビジュアル	'96年6月26日	5800円	なし	なし	全年齢	16,57	355	
283 NIGHTS into dreams...(*マルチコントローラー限定版有り: 7800円)	セガ	'96年7月5日	5800円	30・各種データ	MC	全年齢	25,54	9	
297 サターンボンバーマン	ハドソン	'96年7月19日	6800円	1~5・プレイデータ	MT/XB	全年齢	22,06	80	
317 タイムマニアHQ ブラス S.C.I.	タイトー	'96年8月9日	5800円	なし	RC	全年齢	17,79	314	
341 天地を喰らう!! 赤壁の戦い~	カブコン	'96年9月6日	5800円	なし	なし	全年齢	20,36	158	
364 サターンボンバーマン(*XBAND対応通信対戦版)	ハドソン	'96年9月27日	6800円	1~5・プレイデータ	MT	全年齢	—	—	
377 プレイイングドリーム	コカソツジヤパンエンターテインメント	'96年10月10日	6500円	1・プレイデータ	なし	全年齢	18,13	297	
392 アースーム・ジム2	タカラ	'96年11月1日	5800円	なし	なし	全年齢	18,33	287	
396 ブリックス作戦	アトラス	'96年11月15日	6800円	1・ハイスクア	なし	全年齢	19,19	236	
402 IRONMAN X/O	アクレイムジャパン	'96年11月22日	6800円	なし	なし	全年齢	18,33	288	
409 TRYRUSH DEPPY(トライラッシュ・ディッピー)	日本クリエイト	'96年1月22日	5800円	7・プレイデータ	なし	全年齢	16,11	367	
411 Christmas NIGHTS(クリスマス・ナツ)(*毎年1月3日までの通信販売のみ)	セガ	'96年11月22日	1500円	55・プレイデータ	MC	全年齢	—	—	
412 BLOOD FACTORY ブラッドファクトリー	インターフレーミング	'96年11月29日	5800円	12・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19,57	206	
413 美少女戦士セーラームーンSuperS~Various Emotion~	エンジエル	'96年11月29日	5800円	なし	なし	全年齢	16,88	350	
417 電脳戦機バーチャロン	セガ	'96年11月29日	5800円	11・ハイスクア	TS	全年齢	24,62	15	
426 ステーカークワイアーハーG1 完制版への道	ザウルス	'96年12月6日	5800円	102・プレイデータ	なし	全年齢	20,79	132	
436 バトルバ	日本ピクター	'96年12月13日	5800円	15・プレイデータ	MC/RC	全年齢	—	—	
463 グリッド ランナー	ウェーブ・システム	'96年12月21日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	—	—	
478 電脳戦機バーチャロンFOR SEGANET(メディアカードパック)(モード機能版: 1500円)	セガ	'96年12月31日	2800円	11・ハイスクア	TS/XB	全年齢	—	—	
480 スポット コース トゥ ハリウッド	フジサンク	'97年1月10日	5800円	4・プレイデータ	なし	全年齢	—	—	

## シミュレーション 47タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
10 GOTHIA ~イスマイリア戦役~	セガ	'95年1月27日	6800円	103・プレイデータ	なし	全年齢	20,62	142	
27 三國志IV	光栄	'95年4月28日	14800円	433,481・プレイデータ	なし	全年齢	18,94	252	
55 ウイニングポストEX	光栄	'95年8月11日	6800円	440,515・プレイデータ	SM	全年齢	19,91	186	
58 卒業II ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	'95年8月11日	6800円	22~35・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	22,66	65	
69 ワールドアドバスト大戦略~鉄鋼の戦風~	セガ	'95年9月22日	7800円	313・プレイデータ	SM	全年齢	24,34	22	
76 信長の野望 太閤記	光栄	'95年9月29日	9800円	456・プレイデータ	なし	全年齢	20,88	124	
82 シムシティ2000	セガ	'95年9月29日	5800円	461・プレイデータ	なし	全年齢	21,37	107	
100 プリンセスメイドー2	マイクロキャビン	'95年10月27日	7800円	28・プレイデータ	なし	全年齢	23,57	36	
102 たまご惑星開拓中!	アルトロン	'95年11月3日	5800円	10~2・プレイデータ	なし	全年齢	20,20	168	
135 結婚 ~Marriage~	小学館ブロタクション	'95年12月15日	6800円	6・プレイデータ	なし	全年齢	19,89	187	
142 クォーバディス	グラムス	'96年1月29日	6800円	193・プレイデータ	なし	全年齢	21,31	109	
144 テーマパーク	エクレハロック・アーツ・ピクター(EAV)	'95年2月22日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	20,78	133	
145 ゴジラ・列島震撼~	セガ	'95年2月22日	5800円	5・プレイデータ	SM	全年齢	21,52	101	
150 Wizard's Harmony	アーケシステムワークス	'95年2月29日	4900円	66・プレイデータ	SM	全年齢	21,89	88	
172 提督の決断II	光栄	'96年2月23日	10800円	413・プレイデータ	なし	全年齢	19,65	200	
175 Jリーグ プロサッカーカラーブラフをつくろう!	セガ	'96年2月23日	6800円	280・プレイデータ	なし	全年齢	22,84	60	
182 The Tower	オープニングブック	'96年3月1日	6800円	449・プレイデータ	なし	全年齢	20,42	157	
183 GOTHAI II 天空の騎士	光栄	'96年3月1日	6800円	106・プレイデータ	なし	全年齢	19,06	243	
190 ザ・ホート	BMGピクター	'96年3月8日	5800円	1~1・プレイデータ	なし	全年齢	17,59	323	
202 ワールドアドバスト大戦略 作戦ファイル	セガ	'96年3月15日	4800円	313・プレイデータ	SM	全年齢	23,34	41	
206 ウイニングポスト2	光栄	'96年3月22日	9800円	451,538・プレイデータ	なし	全年齢	21,43	106	
207 エアーマジメント'96	光栄	'96年3月22日	6800円	91・プレイデータ	なし	全年齢	19,50	212	
214 パーチャ フォト スタジオ	アクリュームジャパン	'96年3月29日	6800円	21・プレイデータ	X指定	20,68	136		
218 アンジョリックSpecial	光栄	'96年3月29日	7800円	16・プレイデータ	なし	全年齢	21,17	114	
220 連長の野望 リターンズ	光栄	'96年3月29日	5800円	130・プレイデータ	なし	全年齢	18,64	266	
277 出生S~Debut~	NECインターチャネル	'96年6月26日	6800円	33・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	21,97	83	
286 AQUAZONE for SEGA Saturn	キユーゼロゼンソ(9003inc.)	'96年7月12日	5800円	65・プレイデータ	SM	全年齢	18,64	269	
292 男龍三国演義	イマジニア	'96年7月19日	6800円	382・プレイデータ	SM	全年齢	22,28	4	
293 ときめきメリヤー~forever with you~(テラックス版)(スペシャル版有り: 9800円)	コナミ	'96年8月27日	9800円	456・プレイデータ	なし	全年齢	23,41	39	
354 三國志V	光栄	'96年10月4日	6800円	16・プレイデータ	なし	全年齢	—	—	
368 アンジョリックSpecial プレミアムBOX	光栄	'96年10月24日	6800円	451,538・プレイデータ	なし	全年齢	—	—	
369 ウイニングポスト2 ブログラム'96	光栄	'96年10月24日	6800円	392・プレイデータ	なし	全年齢	19,59	204	
371 Turf Wind~武豊 駆走馬育成ゲーム~	ジャレコ	'96年10月24日	6800円	392・プレイデータ	なし	全年齢	22,25	76	
375 エターナルクロロディ	メディアワークス	'96年10月24日	5800円	46・プレイデータ	なし	全年齢	21,03	117	
387 マスター オブ モンスターズ ~ネオ・ジェネレーションズ~	東芝EMI	'96年10月25日	6800円	220・プレイデータ	なし	全年齢	16,63	354	
390 バッブ・リーダー	サイ・マイ	'96年11月1日	5800円	90・プレイデータ	なし	全年齢	—	—	
401 風水先生	博報堂(HAMLET)	'96年11月15日	5800円	最高55・プレイデータ	なし	全年齢	15,07	378	
414 秀吉・信長セット	光栄	'96年11月29日	12800円	456・プレイデータ	なし	全年齢	—	—	
415 太閤立志伝II	光栄	'96年11月29日	7800円	456・プレイデータ	なし	全年齢	—	—	
423 豊麗三国演義	エクシングエンタテインメント	'96年12月6日	5800円	1263・プレイデータ	SM	全年齢	19,56	208	
428 銀河英雄伝説	徳間書店	'96年12月6日	5800円	185・プレイデータ	なし	全年齢	20,93	121	
431 メリティンファン~銀河少女警察2086~(※初回限定版有り: 8800円)	イマジニア	'96年12月13日	8800円	68・プレイデータ	なし	全年齢	—	—	
432 大運動会	インクリメントP	'96年12月13日	5800円	18・プレイデータ	なし	全年齢	—	—	
456 川口君を伝えて~	タス	'96年12月20日	5800円	24・プレイデータ	なし	全年齢	—	—	
458 アボなしゃガルス お・り・ん・ぼ・す♡	ヒューマン	'96年12月20日	5800円	135・プレイデータ	なし	全年齢	—	—	
462 ワールドアドバスト大戦略 お貴重得ダブルパック	セガ	'96年12月13日	5800円	313・プレイデータ	SM	全年齢	—	—	
466 水滸伝・天命の誓い	光栄	'96年12月27日	5800円	106・プレイデータ	なし	全年齢	—	—	

## アドベンチャードラマ 50タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
2 MYST	サン電子(サンソフト)	'94年11月22日	7800円	4・プレイデータ	SM	全年齢	21,56	99	
4 Wan Chai Connection	セガ	'94年11月22日	7800円	6・プレイデータ	なし	全年齢	18,69	263	
7 真説・夢見館 屋の奥に誰かがいる	セガ	'94年12月2日	7800円	48・プレイデータ	なし	全年齢	23,02	50	
14 RAMPO	セガ	'95年2月24日	7800円	8・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	21,47	104	
39 ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年7月7日	5800円	132・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	17,74	317	
41 学校の怪談	セガ	'95年7月14日	5800円	2・プレイデータ	SM	全年齢	20,59	144	
46 口の食卓	アクリュームジャパン	'95年7月26日	6800円	なし	なし	全年齢	23,99	29	
47 ゆみみみくすREMIX	ゲームアーツ	'95年7月26日	5800円	5・プレイデータ	SM	全年齢	22,95	52	
53 学校のコワイわざ 花子さんがきた!	カブコン	'95年8月11日	4980円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17,83	311	
71 ブルーサイゴン・ブルース	リバーヒルソフト	'95年9月22日	7800円	17・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	18,80	257	
72 宝魔ハンターライム Perfect Collection	アスミック	'95年9月29日	8800円	1・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19,05	244	
75 クアンタムゲート I ~恋愛の序章~	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年9月29日	5800円	2・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	17,63	322	
84 メタルファイターMIKU	ピクター エンタテインメント	'95年9月29日	6800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	21,52	102	
88 X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	'95年10月20日	6800円	なし	SM	全年齢	19,11	241	
93 サイコトロン	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年10月27日	5800円	8・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	19,00	250	

148	北斗の拳	パンプレスト	'95年12月22日	5800円	なし	なし	全年齢	16,20	361
163	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	'95年2月2日	5800円	384・プレイデータ	SM	全年齢	18,03	299
165	天地無用 / 魁御理(みみり)温泉湯けむりの旅	アロマ(ユーメディア)	'95年2月9日	8900円	3・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19,56	207
168	サイベリア	エクトロニク・アーツ・ピクター(EAV)	'95年2月16日	6500円	1・プレイデータ	なし	全年齢	18,13	296
169	デスマスク	バタシノイナーショナル(バンダ/電脳工房)	'95年2月16日	8800円	224・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	17,89	309
170	アローン・イン・ザ・ダーク2	エクトロニク・アーツ・ピクター(EAV)	'95年2月23日	5800円	353・プレイデータ	なし	全年齢	19,19	234
174	おまかせ / 退魔業	セガ	'95年2月23日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	18,63	271
184	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	'95年3月1日	5800円	25・プレイデータ	なし	全年齢	23,21	43
200	ZORK I	翔泳社	'95年3月15日	5800円	18・プレイデータ	なし	全年齢	22,57	66
217	HORROR TOUR	オーニ・シー・シー	'95年3月29日	5800円	5・ハイスクア	なし	SM	18,33	287
222	スナッチヤー	コナミ	'95年3月29日	5800円	64・プレイデータ	なし	全年齢	22,40	69
231	きゃんきゃんパンニー・ブルミエール	キッド	'95年4月5日	5800円	7・プレイデータ	なし	SM	X指定	22,35
233	七つの秘館	光栄	'95年4月5日	7800円	70・プレイデータ	なし	全年齢	20,93	122
237	3×3 EYES~吸精公主~S	日本クリエイト	'95年4月19日	7300円	30・プレイデータ	なし	全年齢	21,15	115
241	爆れっハスター	アイマックス	'95年4月26日	6800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	20,45	154
246	野々村病院の人々	エルフ	'95年4月26日	6800円	50・プレイデータ	なし	X指定	24,63	14
266	DEFCON5	マルチソフト	'95年6月7日	5800円	97・プレイデータ	なし	全年齢	16,50	357
268	犯行写真~捕られた少女たちを見たモノは?~	イマジニア	'95年6月14日	6800円	23・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	17,20	343
279	月花霧幻譚~TORICO~(けむかむけんたん~TORICO~)	セガ	'95年6月26日	6800円	8・プレイデータ	なし	全年齢	21,76	95
299	时空探侦DDO ~幻のローラライ~	アスキー	'95年7月26日	6800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	18,24	233
313	同級生II	NECインターチャネル	'95年8月9日	7800円	49・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	24,35	21
316	NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal- #01 "闇の魔"	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'95年8月9日	6800円	80・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	20,33	159
319	神秘の世界エルハザード	バイオニアLDC	'95年8月9日	6900円	21~63・プレイデータ	なし	全年齡	22,05	81
330	イエロー・ゼロ	アクレイムジャパン	'95年8月30日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齡	17,44	330
340	ハートピート・スクランブル	イマジニア	'95年9月6日	6800円	41・プレイデータ	なし	全年齡	18,00	300
344	ボリスノーツ	コナミ	'95年9月13日	6800円	最低48・プレイデータ	SM/VG	全年齡	24,43	19
357	サクラ大戦(※初回限定版有り: 8800円)	セガ	'95年9月27日	6800円	90・プレイデータ	SM	全年齡	27,31	2
419	探偵神宮寺三郎 完巻のルポ	データースト	'95年11月29日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齡	19,61	203
433	きゃんきゃんパンニー・ブルミエール サンキューパー	キッド	'95年12月13日	3900円	17・プレイデータ	SM	X指定	—	—
437	ディスクワールド	メティエアエンタテインメント	'95年12月13日	5800円	55・プレイデータ	SM	全年齡	—	—
440	エヌミー・ゼロ(※限定版有り:スペシャルBOX 20万円)	ワープ	'95年12月13日	6800円	1・プレイデータ	MC	全年齡	—	—
448	きゃんきゃんパンニー・ブルミエール2	キッド	'95年4月5日	5800円	17・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	—	—
452	NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal- #02 "Maria"	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'95年12月20日	5800円	8・プレイデータ	なし	全年齡	—	—
472	銀河お嬢伝説ユーティミックス	ハドソン	'95年12月27日	6800円	23・プレイデータ	なし	全年齡	—	—
473	ケケケの鬼太郎 幻冬怪譚(けんとうかいかいたん)	バンダイ	'95年12月27日	6800円	26・プレイデータ	なし	全年齡	—	—

## スポーツ 39タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	パックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
9	ピクトリー・ゴール	セガ	'95年1月20日	6800円	159・プレイデータ	MT	全年齢	23,38	40
13	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ~スタドラーに挑戦~	セガ	'95年2月24日	8800円	128・プレイデータ	なし	全年齢	20,24	165
30	完全中継プロ野球 クレイテストナイン	セガ	'95年5月26日	5800円	49・プレイデータ	なし	全年齢	21,93	85
43	バーチャルペラーボー	イマジニア	'95年7月21日	7600円	54・プレイデータ	なし	全年齢	18,89	253
48	実況パワフルプロ野球'95 開幕戦	コナミ	'95年7月28日	5800円	7,157・プレイデータ	なし	全年齢	22,33	73
57	テレピアニメ スラムダンク! Love Basketball	バンダイ	'95年8月11日	6800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	20,04	181
64	ファイア外伝 フレッシュ・カルド	ヒューマン	'95年8月26日	6800円	なし	なし	全年齡	18,82	255
70	マスターZ 過かかるオーガスター3	T-R-Eソフト	'95年9月22日	5800円	183・プレイデータ	MT	全年齡	20,58	147
91	キンク・オブ・ホグキン	ピクター エンタテインメント	'95年10月26日	5800円	9・プレイデータ	なし	全年齡	21,25	112
92	バーチャルオープニティ	イマジニア	'95年10月27日	7800円	9・プレイデータ	MT	全年齡	19,36	220
97	セガインターネット・チャネル ピクトリー・ゴール	セガ	'95年10月27日	4800円	159・プレイデータ	MT	全年齡	21,58	99
107	野茂英雄 ワールドシリーズベースボール	セガ	'95年11月17日	5800円	17・プレイデータ	なし	全年齡	20,54	150
115	燃えろ! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	'95年11月22日	5800円	39・プレイデータ	なし	全年齡	17,70	321
122	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	'95年12月1日	5800円	なし	MT	全年齡	20,25	164
129	HAT TRICK HERO'S	タイトー	'95年12月8日	5800円	なし	なし	全年齡	19,17	237
141	ザ・ハイ・パー・ゴルフ ~ビッグスコース~	ビッグ東海	'95年12月15日	5800円	206・プレイデータ	MT	全年齡	19,78	195
164	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	'95年2月2日	6800円	40・プレイデータ	なし	全年齡	19,00	245
179	シーバス・フィッシング	ピクター エンタテインメント	'95年2月23日	6800円	104・プレイデータ	なし	全年齡	19,37	218
193	FIFAサッカー'96	エクトロニク・アーツ・ピクター(EAV)	'95年3月15日	5800円	87・プレイデータ	MT	全年齡	19,84	192
196	フィッシング甲子園	キングレコード	'95年3月16日	6800円	14・プレイデータ	なし	全年齡	19,17	237
213	NFLクォーター・バックラブ'96	アクレイムジャパン	'95年3月29日	5800円	33・プレイデータ	MT	全年齡	20,86	127
225	ピクトリー・ゴール'96	セガ	'95年3月29日	5800円	269・プレイデータ	MT	全年齡	24,05	28
226	WORLD CUP GOLF ~IN ハイアット ドラビーチ~	ソフトビジョン・インターネット	'95年3月29日	5800円	38・プレイデータ	なし	全年齡	20,67	139
288	デカリスト	セガ	'95年7月12日	5800円	20・各種データ	なし	全年齡	22,88	57
294	グレイテストナイン'96	セガ	'95年7月19日	5800円	189・プレイデータ	なし	全年齡	22,71	64
305	BIG HURTベースボール	アクレイムジャパン	'95年8月2日	5800円	56・プレイデータ	なし	全年齡	16,18	364
309	レスルスマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	'95年8月9日	5800円	なし	なし	全年齡	17,71	318
320	マジック・ジョンソンカラム・アンド・ジャバーのスラムジャム'96	BMGピクター	'95年8月9日	4800円	221・プレイデータ	MT	全年齡	18,60	272
325	JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96	ナガサツ	'95年8月23日	6800円	108・プレイデータ	なし	全年齡	19,17	236
329	トーナメント・リーダー	ピクター エンタテインメント	'95年8月30日	5800円	150・ハイスクア	MT	全年齡	15,70	373
333	STRIKER'96	アクレイムジャパン	'95年9月30日	5800円	64・プレイデータ	MT	全年齡	19,59	205
335	オリエンピックサッカー	コナツツ・ジャパンエンタテインメント	'95年10月4日	5800円	108・プレイデータ	MT	全年齡	19,00	246
373	actua SOCCER	ナガサツ	'95年10月25日	5800円	4・プレイデータ	なし	全年齡	17,42	332
386	ワールドシリーズベースボールII	アクレイムジャパン	'95年11月22日	5800円	130・プレイデータ	MT	全年齡	19,96	185
403	NFLクォーター・バックラブ'96	セガ	'95年11月29日	5800円	271・プレイデータ	MT	全年齡	18,00	301
418	ピクトリー・ゴール WORLDWIDE Edition	ヒューマン	'95年12月27日	6500円	316・プレイデータ	MT	全年齡	22,00	82
475	ファイヤーブローレスリング 6MEN SCRABBLE	セガ	'97年1月10日	5800円	30・プレイデータ	MT	全年齡	—	—
479	NHLワープライ'96	吉本興業	'97年1月10日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齡	—	—
483	ファンキー ヘッド ポクサー	吉本興業	'97年1月10日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齡	—	—

## 3Dショーティング 35タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	パックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
18	ダイラロス	セガ	'95年3月24日	6800円	なし	なし	全年齡	19,36	221
80	ウイングアームズ~華麗なる撃墜王~	セガ	'95年9月29日	5800円	なし	MS	全年齡	20,30	161
116	オフワールドインター・セフターエクストリーム	BMGピクター	'95年11月22日	5800円	なし	なし	全年齡	18,67	265
117	バーチャコップ(※バーチャガン同梱版有り: 7800円)	セガ	'95年11月24日	5800円	10・プレイデータ	VG/SM	全年齡	25,81	6
147	フラックファイア	ワーナー・インテラクティヴ エンタテインメント	'95年12月22日	5800円	4・プレイデータ	MS	全年齡	17,30	337
152	カオスコントロール	ワーナー・インテラクティヴ エンタテインメント	'95年12月29日	5800円	4・プレイデータ	SM	全年齡	16,19	363
156	クリーチャーショック	データースト	'95年1月19日	6800円	なし	なし	全年齡	17,95	306
178	サンダー・ホークII	ピクター エンタテインメント	'95年2月23日	6800円	14・プレイデータ	MS	全年齡	20,99	118
181	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(※通信ケーブル付属)	リバーヒルソフト	'95年2月23日	5800円	1・ボタン設定	VC	全年齡	18,96	251
198	GUNGRAFFON The Eurasian Conflict	ゲームアーツ	'95年3月16日	5800円	10・各種データ	MV	全年齡	23,83	33
208	パンツアードラグーン ツヴァイ	セガ	'95年3月22日	5800円	8・プレイデータ	なし	全年齡	25,56	6
239	タイタンウォーズ	BMGピクター	'95年4月19日	5800円	3・プレイデータ	なし	全年齡	18,49	279
242	レボリューションX	アクレイムジャパン	'95年4月26日	5800円	なし	SM	18歳以上推奨	20,17	172
245	ゲン・ウォ	ワーナー・インテラクティヴ エンタテインメント	'95年4月26日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齡	19,20	231
265	HYPERS REVERTION(ハイパー・リバーシオン)	テクノソフト	'95年6月7日	5800円	5・各種データ	VC	全年齡	16,17	365
271	ティストライカーラー	ビング	'95年8月14日	5800円	5・各種データ	MS	全年齡	19,09	242
291	デスロットル 脱離都市からの脱出	メディアエクスト	'95年7月12日	5800円	106・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19,67	199
295	SEGA AGES/スペース・スリーリア(※ミッションスティック同梱版有り)	セガ	'95年7月19日	6800円	12・ハイスクア	MS/MC	全年齡	22,31	75
296	SEGA AGES/スペース・スリーリア	セガ	'95年8月9日	3800円	12・ハイスクア	MS/MC	全年齡	—	—
311	デスククリンソ	エコールソフトウェア	'95年8月9日	5800円	2・ハイスクア	VG	全年齡	14,12	381
328	特捜機動隊ジェイスクワット	パンプレスト	'95年8月23日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齡	18,44	260
331	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	'95年8月30日	5800円	9・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	20,61	143
342	銅斧雪城(スティルダム)(※通信ケーブル同梱版有り: 6800円)	セガ	'95年9月6日	5800円	5・各種データ	VC	全年齡	18,66	266
351	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	パンダイ	'95年9月20日	4800円	5・各種データ	なし	全年齡	23,02	49
358	SEGA AGES/アーファーバーナーII	セガ	'95年9月27日	3800円	16・各種データ	MS/MC	全年齡	22,82	61

# SATURNデータベース

379	Mighty Hits	アルトロン	'96年10月18日	5800円	15・各種データ	VG	全年龄	20.65	140
383	スター・ファイター3000	イマジニア	'96年10月25日	6800円	20・各種データ	MC/MS	全年龄	18.80	257
384	シェルショック	エレクトロニック・アーツ・ピクター(EAV)	'96年10月25日	5800円	8・プレイデータ	SM	全年龄	17.25	341
406	カオスコントロール リミックス	ヴァージン インタラクティブ エンタテインメント	'96年11月22日	4800円	4・プレイデータ	SM	全年龄	—	—
407	パーティックル	セガ	'96年11月22日	5800円	10・プレイデータ	SM/VG	全年龄	23.99	30
420	西暦1989~ファラオの復活~	BMGピクター	'96年11月29日	5800円	11・プレイデータ	SM	全年龄	18.25	229
424	マジックカーペット~※マルチコントローラー同梱定版有り:7800円~	エレクトロニック・アーツ・ピクター(EAV)	'96年12月6日	5800円	13・プレイデータ	MC	全年龄	15.91	369
429	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	'96年12月6日	4800円	5・プレイデータ	TS	全年龄	22.85	58
461	パンツアードラグーンI & II お賣い得ダブルパック	セガ	'96年12月13日	5800円	8・プレイデータ	SM	全年龄	—	—
471	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	'96年12月27日	6800円	7・プレイデータ	VG	全年龄	—	—

## 2Dシューイング 23タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
17	パンツアードラグーン	セガ	'95年3月10日	6800円	なし	なし	全年龄	24.50	18
29	横上パロディス/ DELUXE PACK	コナミ	'95年5月19日	5800円	7・各種データ	RC	全年龄	23.44	38
66	レイヤーセクション	タイトー	'95年9月14日	5800円	2・各種データ	RC	全年龄	24.30	23
78	出たなツインビーチホー/ DELUXE PACK	コナミ	'95年9月29日	5800円	5・各種データ	RC	全年龄	22.87	56
131	ガンバード	アトラス	'95年12月15日	5800円	7・各種データ	RC	全年龄	22.21	78
132	海底大戦争	イマジニア	'95年12月15日	6800円	なし	なし	全年龄	21.33	108
137	ダライアス外伝	タイトー	'95年12月15日	5800円	なし	なし	全年龄	24.15	26
221	グラディウス デラックスパック	コナミ	'96年3月29日	5800円	7・各種データ	RC	全年龄	23.14	44
230	超兄貴~相棒~男の逆襲~	メサイヤ	'96年3月29日	5800円	なし	なし	18歳以上推奨	22.82	61
244	音楽録(パンチ)	アトラス	'96年4月26日	5800円	35・各種データ	RC	全年龄	19.44	216
259	スマルブック	ピンク	'96年5月24日	5800円	2・各種データ	RC	全年龄	20.70	136
264	ダイアスII	タイトー	'96年6月7日	5800円	7・各種データ	RC	全年龄	18.77	259
269	疾風魔大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	'96年6月14日	5800円	7・各種データ	RC	全年龄	20.13	176
274	STRIKERS 1945	アトラス	'96年6月20日	5800円	36・各種データ	RC	全年龄	21.30	110
285	ソニックワイングスペシャル	メディアエクスト	'96年7月5日	7800円	5・各種データ	RC	全年龄	19.98	184
362	サンダーフォース ゴールドパック1	セガ	'96年9月27日	4800円	なし	なし	全年龄	20.27	163
368	BATSUGUN	バンプレスト	'96年10月25日	5800円	15・各種データ	RC	全年龄	20.21	167
389	セクシーパロディス	コナミ	'96年11月1日	4800円	3・ハイスクロ	RC	全年龄	21.79	94
404	戦国ブレード	アトラス	'96年11月22日	6800円	8・ハイスクロ	RC	全年龄	20.57	146
408	ハイバーデュエル	テクノソフト	'96年11月22日	5800円	5・ボタン設定・ハイスクロ	RC	全年龄	18.21	294
427	サンダーフォース ゴールドパック2	セガ	'96年12月6日	4800円	13・ボタン設定・ハイスクロ	RC	全年龄	20.64	141
434	実況おしゃべりパロディス~forever with me~	コナミ	'96年12月13日	4800円	9・ボタン設定・ハイスクロ	RC	全年龄	—	—
435	スペースインベーダー	タイトー	'96年12月13日	3980円	2・ボタン設定・ハイスクロ	RC	全年龄	—	—

## レース 20タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
6	ゲイルレーサー	セガ	'94年12月2日	6800円	12・プレイデータ	RC	全年龄	19.37	219
23	デイトナUSA	セガ	'95年4月1日	6800円	39・各種データ	RC	全年龄	26.15	5
31	グランチャイサー	セガ	'95年5月26日	5800円	8・プレイデータ	RC	全年龄	18.51	276
51	RACE DRIVIN'	アトラス	'95年8月4日	5800円	7・各種データ	RC	全年龄	16.26	359
98	ハングオンGP'95	セガ	'95年10月27日	5800円	27・プレイデータ	RC	全年龄	18.63	270
101	F-1 Live Information	セガ	'95年11月22日	5800円	18・プレイデータ	RC	全年龄	23.71	34
103	岬KING THE SPIRITS	アトラス	'95年12月15日	5800円	30・プレイデータ	RC	全年龄	20.31	160
140	湾岸マッドヒート	パック・イン・ビデオ	'96年1月10日	5800円	53・各種データ	RC	18歳以上推奨	20.95	119
146	バーチャーレーシング セガサターン	タイトー	'95年12月22日	5800円	47・83・プレイデータ	RC	全年龄	18.46	279
151	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	'95年12月29日	5800円	60・1057・各種データ	RC	全年龄	25.79	7
205	ハイオクタン	エレクトロニック・アーツ・ピクター(EAV)	'96年3月22日	5800円	82・1568・プレイデータ	RC	全年龄	17.71	319
287	WIPEOUT	ソフトバンク	'96年7月12日	5800円	25・各種データ	RC	全年龄	20.68	137
300	ロードラッシュ	エレクトロニック・アーツ・ピクター(EAV)	'96年7月26日	5800円	10・各種データ	RC/MV	18歳以上推奨	19.46	215
339	湾岸マッドヒート+リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	'96年8月30日	5800円	53・プレイデータ	RC/MC	全年龄	22.98	51
348	SEGA AGES/アウトラン	セガ	'96年9月20日	3800円	18・ハイスクロ	RC/MC/XB	全年龄	—	—
349	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	'96年9月20日	5800円	60・1057・各種データ	RC/MC	全年龄	19.87	189
350	Destruction Derby	ソフトバンク	'96年9月20日	5800円	13・プレイデータ	RC	全年龄	21.52	100
442	オーバードライブ/GT-R	エレクトロニック・アーツ・ピクター(EAV)	'96年12月20日	6200円	21・プレイデータ	RC/MC	全年龄	—	—
455	バーチャル競艇 熱烈ベントレース	日本物産	'96年12月20日	6800円	62・プレイデータ	MC	全年龄	—	—
459	ストリートレーサー EXTRA	UBIソフト	'96年12月20日	5800円	21・プレイデータ	MT	全年龄	—	—

## テークル 19タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
24	柿木将棋	アスキー	'95年4月14日	7800円	12・プレイデータ	RC	全年龄	17.03	347
34	ゲームの達人	サン電子(サンソフト)	'95年6月9日	8900円	なし	SM	全年龄	18.56	274
60	A!将棋	ソフトバンク	'95年8月25日	6800円	210・プレイデータ	RC	全年龄	17.12	346
67	将棋まつり	セガ	'95年9月15日	9200円	49・プレイデータ	RC	全年龄	17.92	308
77	永世名人	コナミ	'95年9月29日	5300円	80・プレイデータ	SM	全年龄	17.82	312
105	戦略将棋	エレクトロニック・アーツ・ピクター(EAV)	'95年11月17日	6800円	197・プレイデータ	RC	全年龄	15.25	377
119	金沢将棋	セガ	'95年11月24日	7900円	11・プレイデータ	RC	全年龄	16.75	352
138	DX人生ゲーム	タカラ	'95年12月15日	5800円	33・プレイデータ	MT	全年龄	21.80	93
139	ゲームの達人2	サン電子(サンソフト)	'96年3月15日	6900円	49・プレイデータ	SM	全年龄	18.37	284
203	バーチャルカジノ	ダーツ・ジャパン	'96年3月15日	5800円	17・プレイデータ	RC	全年龄	20.50	151
235	2度あることはサンドアール	CSC総合研究所(CRI)	'96年4月5日	5800円	なし	なし	全年龄	23.09	46
261	ラピュラスパニック	BMGピクター/翔泳社	'96年4月26日	5300円	1・プレイデータ	RC	全年龄	17.29	338
268	SEGA AGES/宿題がタントアール	セガ	'96年5月24日	4800円	なし	なし	全年龄	21.52	100
360	ホーンテック・カジノ	ソシエッタ代官山	'96年9月27日	7900円	9・プレイデータ	RC	全年龄	18.67	264
410	月下の棋士~王道戯~	バンプレスト	'96年11月22日	5800円	82・プレイデータ	SM	全年龄	17.71	320
421	対局将棋 横II	毎日コミュニケーションズ	'96年11月29日	6800円	123・プレイデータ	RC	全年龄	19.00	246
449	永世名人II	コナミ	'96年12月20日	5300円	240・プレイデータ	SM	全年龄	—	—
453	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	'96年12月20日	5800円	3・プレイデータ	MT	全年龄	—	—
469	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	セガ	'96年12月27日	4800円	なし	MT	全年龄	—	—

## バスルル 42タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
11	上海 万里の長城	サン電子(サンソフト)	'95年2月24日	6800円	4・各種データ	SM	全年龄	19.05	245
15	ボボイっとへれけ	サン電子(サンソフト)	'95年3月3日	6000円	3・各種データ	SM	全年龄	20.67	126
40	平成オバカラボン すみれ / バカラボンズ	セスラル・エンタテインメント	'95年7月7日	4800円	なし	なし	全年龄	20.13	177
68	Break Thru /	翔泳社/BMGピクター	'95年9月22日	5800円	49・プレイデータ	SM	全年龄	17.32	335
85	ゲームの鉄人 THE 上海	サン電子(サンソフト)	'95年10月13日	6800円	8・プレイデータ	SM	全年龄	17.38	334
94	ぶよぶよ道(2)	コンパイル	'95年10月27日	4800円	18・プレイデータ	SM	全年龄	23.61	35
104	はくばく! アニマル ~世界飼育選手権~	セガ	'95年11月10日	4800円	9・各種データ	SM	全年龄	21.95	84
106	あーちゃんのお絵かきロジック	サン電子(サンソフト)	'95年11月17日	4900円	114・各種データ	SM	全年龄	18.26	292
112	はっぱはっぱおーん	エコールソフトウェア	'95年11月22日	4800円	2・プレイデータ	SM	全年龄	17.75	316
130	日焼けの恋に出で姫くり	やのまん	'95年12月8日	5800円	11・プレイデータ	SM	全年龄	18.72	262
134	ちびまる子ちゃんの対戦ばするだま	コナミ	'95年12月15日	5800円	なし	なし	全年龄	20.09	179
138	マジカルドロップ	データイースト	'95年12月15日	5800円	6・ボタン設定等	SM	全年龄	18.81	256
161	でろーんでろーご	テクノ	'96年1月26日	5800円	なし	なし	全年龄	19.20	232
166	P.O.W. ドラマリンク	バンダイ	'96年2月9日	6800円	なし	なし	全年龄	17.25	340
173	くるりんPA/	スカイ・シング・システム	'96年2月23日	3980円	11・ハイスクロ	SM	全年龄	20.79	131

180	ロジックパズル・レインボータウン	ヒューマン	'96年2月23日	5800円	56・ブレイデータ	SM	全年齢	19.82	193
189	ロードランナー レジェンドリーランス	パトラ	'95年3月8日	5800円	1・ハイスクア	なし	全年齢	17.43	331
204	マイ・ベスト・フレンズ~St.アンドリュー女子学園編~	アトラス	'95年3月22日	6800円	1・ブレイデータ	SM	X指定	20.23	166
216	ぐっすりおやすみS	エクシング・エンタテイメント	'95年3月29日	6800円	1・ハイスクア	なし	全年齢	20.16	173
236	エンジエルバラディスVol.1 板木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	'95年4月19日	5800円	2・ブレイデータ	なし	全年齢	18.31	290
270	癡狂スロットシミューティング	BMGピクター・翔泳社	'95年6月14日	5500円	53・各種データ	なし	全年齢	17.00	348
272	大牌紫(だいとうじ)	メトロ	'95年6月26日	5800円	1・ブレイデータ	なし	全年齢	19.85	191
304	バズルボブル2X	タイトー	'95年7月26日	5800円	63・ハイスクア	なし	全年齢	21.80	92
307	Body Special 264	やのまん(ヤノマングームズ)	'95年8月2日	6800円	6・各種データ	SM	全年齢	19.37	217
315	新型くるりんPA/	スカイ・シングル・システム	'95年8月9日	4800円	1・ハイスクア	なし	全年齢	19.71	198
318	クロックワーカス	徳間書店	'95年8月9日	5800円	15・ブレイデータ	なし	全年齢	14.71	379
324	ヨロレミングス	イマジニア	'95年8月23日	6800円	60・各種データ	SM	全年齢	19.29	227
333	アーサーとアスターの謎魔界	カブコン	'95年8月30日	5800円	1・ブレイデータ	SM	全年齢	19.64	202
337	テトリスプラス	ジャレコ	'95年8月30日	5800円	33・各種データ	なし	全年齢	20.06	180
345	エンジェルララディスVol.2 吉野公介 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	'95年9月13日	5800円	8・ブレイデータ	なし	全年齢	—	—
345	女子高生の放課後...ふくんバ	アナ	'95年9月27日	4980円	1・各種データ	なし	全年齢	18.00	301
355	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	'95年9月27日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	22.85	59
359	マジカルドロップZ	セガ	'95年9月27日	5800円	3・ボタン設定	なし	全年齢	21.50	103
367	ギャルバニックスSS	毎日コミュニケーションズ	'95年9月27日	6300円	9・ブレイデータ	なし	全年齢	20.29	162
376	南の島にブタがいた ルーカスの大冒険	ワープ・インラクティヴ エンタテインメント	'95年10月10日	5800円	2・ブレイデータ	なし	全年齢	17.55	325
381	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サン電子(サンソフト)	'95年10月18日	5800円	21・ブレイデータ	SM	全年齢	16.75	353
400	上海 Great Moments	サン電子(サンソフト)	'95年11月16日	6500円	4・ブレイデータ	SM	全年齢	18.44	281
422	スープ	メディアエクスト	'95年11月29日	4800円	なし	なし	全年齢	18.50	277
425	スーパー・バズルファイタ-II X	カブコン	'95年12月6日	5800円	8・ブレイデータ	なし	全年齢	22.32	74
441	もうぢや	ワープ・インラクティヴ エンタテインメント	'95年12月20日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
474	テトリスS	BPS	'95年12月27日	4800円	30・ハイスクア	なし	全年齢	—	—
482	ロードランナー エクストラ	パトラ(プリザージュ)	'97年1月10日	4800円	なし	なし	全年齢	—	—

## 麻雀 32タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	パックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
1	麻雀悟空 天竺	エクトロニクス・アーツ(EAV)/ジャーフル	'94年11月22日	5800円	68・ブレイデータ	なし	全年齢	17.95	307
12	アイドル雀スチーバーパイ Special	ジャレコ	'95年2月24日	6900円	なし	なし	18歳以上推奨	21.80	91
16	麻雀巣巻島	アスキー	'95年3月10日	6800円	48・ブレイデータ	なし	全年齢	17.58	324
32	スーパー・リアル麻雀PV	セガ	'95年5月26日	8800円	なし	なし	X指定	22.12	79
52	麻雀海岸物語~麻雀狂時代セクシーアイドル編~	マイクロネット	'95年8月4日	6800円	なし	なし	18歳以上推奨	16.87	351
59	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	アスク講談社	'95年8月12日	7800円	1・ブレイデータ	なし	X指定	19.00	246
65	実戦麻雀	イマジニア	'95年9月1日	6800円	7・ブレイデータ	なし	全年齢	17.41	333
74	魔法の雀士(ぼえぼえボエミ)Y	ジャレコ	'95年9月29日	7800円	なし	なし	18歳以上推奨	16.35	265
79	アイドル雀スチーバーパイ REMIX	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'95年10月10日	6900円	なし	なし	X指定	21.27	111
90	ときめき麻雀バラディス...恋のてんはいビート	セガ	'95年11月24日	8800円	なし	なし	X指定	21.63	96
120	スーパー・リアル麻雀グラフィティ	アーティ	'95年11月24日	8800円	なし	なし	X指定	18.06	298
153	プロ麻雀 極	マイクロネット	'95年1月12日	5800円	41・ブレイデータ	なし	全年齢	19.54	209
154	麻雀狂時代 コギャル放課後編	アマチュア	'95年1月12日	8800円	なし	なし	18歳以上推奨	19.54	230
166	麻雀ハイパー・アクション	アスク講談社	'95年3月15日	6800円	1・ボタン設定等	なし	X指定	20.42	156
191	アイドル麻雀 ファイナルロマンス	日本システム	'95年3月29日	8800円	1・ブレイデータ	なし	X指定	15.76	372
224	麻・雀・雀・天・使・エンジェルリップス	マイクロソフトウェア	'95年3月29日	6800円	1・ボタン設定等	なし	18歳以上推奨	20.14	175
229	麻雀同級生Special	ジャレコ	'95年4月26日	7800円	1・ブレイデータ	なし	X指定	24.26	25
248	アイドル雀スチーバーパイ II	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'95年5月3日	5800円	なし	なし	X指定	27.79	129
252	ときめき麻雀グラフィティ 一年下の天使たち	セガ	'95年5月17日	8800円	1・ブレイデータ	なし	X指定	22.37	70
254	スーパー・リアル麻雀PV	アーロム(ユーメディア)	'95年6月26日	5800円	なし	なし	全年齢	18.38	263
275	選ぶ(ぶる)兄弟劇場 第一巻 麻雀編	カブコン	'95年6月28日	4800円	19・ブレイデータ	なし	全年齢	17.00	348
278	井出洋介名人の新実戦麻雀	マイクロネット	'95年7月19日	6800円	なし	なし	18歳以上推奨	14.57	360
298	麻雀狂時代 Cebu Island'96	童	'95年8月9日	6800円	なし	なし	X指定	15.47	376
323	GAL-JAN(ギャルジャン)	ナグザット	'95年8月23日	5800円	37・ブレイデータ	なし	全年齢	16.50	356
327	本格プロ麻雀 痴萬 SPECIAL	ナグザット	'95年9月27日	8800円	なし	なし	X指定	17.13	345
363	麻雀四姉妹 若草物語	北部通信工業(シャーロック)	'95年9月27日	6800円	1・ブレイデータ	なし	18歳以上推奨	18.75	260
366	めざせ!アイドル☆スター/ 夏色メモリーズ(麻雀編)	光栄	'95年10月4日	6800円	18・ブレイデータ	なし	全年齢	17.13	344
370	麻雀大会Special II	ビデオシステム	'95年10月10日	7800円	1・ブレイデータ	なし	全年齢	17.47	329
378	本格4人打ち 芸能人対局麻雀 THEわれめDEばん	ゲームアート	'95年10月18日	6800円	13・ブレイデータ	なし	全年齢	20.11	176
380	きゅわんぶらんあ自分中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲームアート	'95年12月20日	5800円	1・ブレイデータ	なし	全年齢	—	—
454	ひょんびょんきょうるるのまわらん日和	ナツメ	'95年12月27日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
464	出世麻雀 大接待	キングレコード	'96年1月10日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—

## 教育・データベース 19タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	パックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
19	EMIT VOL.1~時の迷子~	光栄	'95年3月25日	8800円	5・ボタン設定	なし	全年齢	20.19	169
21	EMIT VOL.2~命のけの旅~	光栄	'95年4月1日	8800円	5・ボタン設定	なし	全年齢	20.94	120
22	EMIT VOL.3~私にさよならを~	光栄	'95年4月1日	8800円	5・ボタン設定	なし	全年齢	21.19	113
25	アイルトン・セナ パーソナルトーク~Message for the future~	セガ	'95年4月28日	8800円	なし	なし	—	—	—
125	ファーナ・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年12月8日	5800円	なし	なし	全年齢	19.16	239
133	EMIT バリューセット	光栄	'95年12月16日	15800円	5・ボタン設定等	なし	全年齢	18.52	275
177	料理の鉄人~キッチンスタジアムツア~	博報堂マルチメディアソフト事業部(HAMLET)	'95年2月23日	5000円	なし	なし	全年齢	17.32	335
187	mediaROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	'95年3月1日	5800円	なし	なし	全年齢	18.00	301
211	ISTO E ZICOジーコの考えるサッカー	みずき	'95年3月22日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
226	ルパン三世 THE MASTER FILE	みずき	'95年3月29日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
243	真・女神転生 デビルサマナー~魔羅全書~	アトラス	'95年4月26日	2900円	2・ブレイデータ	SM	全年齢	—	—
253	キューピックギャラリー	マイクロネット	'95年5月10日	5800円	3・ブレイデータ	なし	全年齢	—	—
256	ライフスタイル 生命40億年のるかなる旅	メディアエクスト	'95年5月24日	6800円	なし	なし	全年齢	—	—
280	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'95年6月28日	2480円	なし	なし	全年齢	—	—
290	アクアワールド 海物語	増田屋コーポレーション	'95年7月12日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
326	駿オ~競馬データTABLE~	カブコン	'95年8月23日	8800円	25・ブレイデータ	なし	全年齢	—	—
343	ウルトラマン凶魔	講談社	'95年9月13日	6800円	なし	MV	全年齢	—	—
365	奥寺康彦の世界を目指せ! サッカーキッズ(入門編)	富士通パレックス	'95年9月27日	4800円	なし	SM	全年齢	—	—
395	MAKING OF NIGHTTRUTH VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'95年11月18日	2480円	なし	MV	全年齢	—	—

## CG集 16タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	パックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
86	バーチャファイターコンボートレートVol.1 (サラ・ブライアン)	セガ	'95年10月13日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
87	バーチャファイターコンボートレートVol.2 (ジッキー・ブライアン)	セガ	'95年10月13日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
108	バーチャファイターコンボートレートVol.3 (結城・島)	セガ	'95年11月17日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
109	バーチャファイターコンボートレートVol.4 (パイ・チャン)	セガ	'95年11月17日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
126	バーチャファイターコンボートレートVol.5 (ラフ・ホーキーフィールド)	セガ	'95年12月8日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
127	バーチャファイターコンボートレートVol.6 (ラフ・チャン)	セガ	'95年12月8日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
159	バーチャファイターコンボートレートVol.7 (舞帝)	セガ	'95年1月26日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
160	バーチャファイターコンボートレートVol.8 (リオン・ラフル)	セガ	'95年1月26日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
185	バーチャファイターコンボートレートVol.9 (彰丸)	セガ	'95年3月1日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
186	バーチャファイターコンボートレートVol.10 (ジェフリー・マクワイルド)	セガ	'95年3月1日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
301	フローラルDISC Vol.1 木下 優	SADA SOFT	'95年7月26日	3000円	なし	なし	全年齢	—	—
336	フローラルDISC Vol.2 内山 美紀	SADA SOFT	'95年8月30日	3000円	なし	なし	全年齢	—	—
356	フローラルDISC Vol.3 大島 朱美	SADA SOFT	'95年9月27日	3000円	なし	なし	全年齢	—	—
416	フローラルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	SADA SOFT	'95年11月29日	3800円	なし	なし	全年齢	—	—
467	フローラルDISC テーマ編 レスケイント	SADA SOFT	'95年12月27日	3800円	なし	なし	全年齢	—	—
485	魔界お漁港伝説Mika Akitai Illust Works(※通信販売のみ)申し込みはすでに終了	ハドソン	—	4220円	なし	なし	全年齢	—	—

## その他 40タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	パックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
20 SIDE POCKET 2~伝説のハスラー~	データイスト	'95年3月31日	6800円	17・ブレイデータ	なし	全年齢	19.35	222	
36 デジタルピンボール ラストグラディエーターズ	K-Zero	'95年6月23日	5800円	4・各種データ	なし	全年齢	23.09	47	
50 T-IE 野球美スベシャル 今夜は12回戦!!	ソシエッタ代官山	'95年7月26日	6800円	なし	SM	X指定	19.49	214	
63 球界観	テクノソフト	'95年8月25日	5800円	9・ブレイデータ	なし	全年齢	17.27	339	
73 天地無用 / 魔鬼鬼ごらくCD-ROM for SEGA SATURN	アーローマ(ユーメディア)	'95年9月29日	7800円	なし	なし	X指定	19.29	225	
95 「占都物語」その1	CISK総合研究所	'95年10月27日	5800円	5・ブレイデータ	なし	全年齢	18.65	267	
96 結婚前夜	小学館フロダクション	'95年10月27日	2000円	なし	なし	全年齢	—	—	
99 アメリカ横断ウルトラクイズ	ピクター エンタテインメント	'95年10月27日	5800円	19・ブレイデータ	なし	全年齢	20.04	182	
124 優笑//オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	'95年12月1日	5800円	なし	MT	全年齢	16.09	368	
155 必殺!パチンココレクション	サン電子(サンソフト)	'96年1月19日	6800円	5・ブレイデータ	MT	全年齢	17.49	328	
176 四柱推命ピタグラム	データム・ボリスター	'96年2月23日	5800円	194・ブレイデータ	なし	全年齢	17.51	327	
194 毎日替わるクイズ番組 クイズ365(サンクロクゴ)	ロングラブ	'96年3月16日	6800円	8・ブレイデータ	SM	全年齢	18.29	291	
195 ストリートファイターII ムービー	カブコン	'96年3月16日	6800円	20・ブレイデータ	MT	全年齢	19.52	210	
197 レインボトルQ	クレラ	'96年3月16日	4800円	1・ブレイデータ	なし	全年齢	19.13	240	
232 鉄球~TRUE PINBALL~	ギャガ・コミュニケーションズ	'96年4月5日	5800円	なし	なし	全年齢	17.53	326	
234 GAME-WARE Vol.1	セガ	'96年4月5日	1980円	なし	なし	全年齢	—	—	
240 アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	'96年4月26日	5800円	なし	MT	全年齢	19.26	228	
257 実戦バチスロ必勝法/3	サミー工業	'96年5月24日	6800円	16・ブレイデータ	なし	全年齢	18.86	254	
267 ピッカーリー/バチスロ大攻略 ユニバーサルミュージアム	アスク製造社	'96年6月14日	5800円	1・ブレイデータ	なし	全年齢	17.88	310	
282 GAME-WARE Vol.2	ゼネラルエンタテインメント	'96年7月5日	1980円	なし	なし	全年齢	—	—	
284 一発逆転 / キャンセルキングへの道	BMGクリエイティブ	'96年7月5日	5800円	256・ブレイデータ	なし	全年齢	16.20	361	
289 ピンボールグラフィティ	バック・イン・ビデオ	'96年7月12日	6800円	3~6・ブレイデータ	なし	全年齢	15.67	374	
306 激烈バチスロ	BMGクリエイティブ	'96年8月2日	5800円	296・ブレイデータ	なし	全年齢	15.80	370	
321 ブレイボーカルクイズ Vol.1	ピック東海	'96年8月9日	5800円	なし	なし	X指定	—	—	
322 ブレイボーカルクイズ Vol.2	ピック東海	'96年8月9日	5800円	なし	なし	X指定	—	—	
353 グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーフレイン	'96年9月27日	5000円	なし	なし	全年齢	—	—	
372 GAME-WARE Vol.3	セガ	'96年10月4日	1980円	なし	SM	全年齢	—	—	
374 平和バチスロ急進撃	ナガザット	'96年10月4日	7800円	16・ブレイデータ	なし	全年齢	18.42	282	
391 LULU	セガ	'96年11月1日	4800円	なし	なし	全年齢	19.81	194	
397 Special Gift Pack	BMGピクター	'96年11月8日	7700円	1/63・ブレイデータ	なし	全年齢	—	—	
399 デジタルピンボール ネクロノミコン	富士通	'96年11月15日	5800円	4・ボタン設定、ハイコア	なし	全年齢	21.85	90	
430 世界の車窓から I II シス編~アルプス磐梯山鉄道の旅~	セガサターン	'96年12月6日	4800円	18・ブレイデータ	MC	全年齢	—	—	
443 AQUAZONE for SEGA Saturn オブジェティック・シリーズ エンゼルフィッシュ	オーブンブックキューゼロゼロサン	'96年12月20日	2000円	なし	SM	全年齢	—	—	
444 AQUAZONE for SEGA Saturn オブジェティック・シリーズ クラウド	オーブンブックキューゼロゼロサン	'96年12月20日	2000円	なし	なし	全年齢	—	—	
445 AQUAZONE for SEGA Saturn オブジェティック・シリーズ ブラックホール	オーブンブックキューゼロゼロサン	'96年12月20日	2000円	なし	なし	全年齢	—	—	
446 AQUAZONE for SEGA Saturn オブジェティック・シリーズ フリーエバラー	オーブンブックキューゼロゼロサン	'96年12月20日	2000円	なし	なし	全年齢	—	—	
447 AQUAZONE for SEGA Saturn オブジェティック・シリーズ ラミーズ	オーブンブックキューゼロゼロサン	'96年12月20日	2000円	なし	なし	全年齢	—	—	
455 だいなあ あいらん 先生編	ゲームアーツ	'96年12月27日	2300円	なし	なし	全年齢	—	—	
468 実戦バチスロ必勝法/4	サミー工業	'96年1月下旬	5800円	162・ブレイデータ	なし	全年齢	—	—	
481 DIGITAL DANCE MIX~安室奈美恵~(※コンピューストア専用販売)	セガ	'97年1月10日	2800円	なし	なし	全年齢	—	—	

## ハード&amp;周辺機器編

## ハード

周辺機器名	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
A1 セガサターン	セガ	'94年11月22日	44800円	本家本元セガから発売されているサターン。	
A2 Vサターン	日本ピクター	'94年11月22日	オーブン	セガサターンとの完全互換機。本体LCD、ビデオLCDの再生機能を標準で搭載。	
A3 ハイサターン	日立製作所	'94年12月上旬	54600円	セガサターンとの完全互換機。フロントLCD、ビデオLCDの再生機能を標準で搭載。	
A4 カーボンサターン	日立製作所	'95年4月下旬	15000円	ハイサターンにカーボンモデル専用モニタ(45000円)がある。	
A5 セガサターン(新型)	セガ	'95年3月22日	20000円	セガサターンの低価格モデル。本体カラーパーツの変更やアクセランプ廃止等の変更があった。	
A6 Vサターン(新型)	日本ピクター	'95年6月上旬	オーブン	Vサターンの低価格モデル。本体カラーパーツの変更やアクセランプ廃止等の変更があった。	

## コントロールパッド

周辺機器名	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
B1 コントロールパッド	セガ	'94年11月22日	2500円	サターン本体付属の純正パッド	
B2 サンサターンパッド	サン電子	'95年5月28日	3480円	連射、連射固定、スロー、コマンド記憶	
B3 ファイティングコマンダーSS	ホリ電機	'95年7月14日	2480円	連射、連射固定、スロー	
B4 SGルネットパッド	イマジニア	'95年7月28日	2980円	連射、連射固定、スロー	
B5 アスキーパッドX	アスキー	'95年12月22日	2580円	連射、連射固定	
B6 SS JOYPAD DX	ピック東海	'95年12月22日	3280円	連射スローキャラクターのみスロー状態で移動できるジョギングモードを搭載。	
B7 コードレスパッドセット	セガ	'96年4月19日	4800円	連射、ワイヤレス、TVリモコン/パッドのみ2800円	
B8 SSプロコマンダー	オブテック	'96年5月10日	3680円	連射、連射固定記憶用メモリーパックは700円	
B9 マルチコントローラー	セガ	'96年7月5日	3800円	アナログコントローラーだけが切り替えスイッチより音楽用のパッドとしても使用可能	
B10 SBONジョイカード	ハドソン	'96年7月19日	2480円	連射、連射固定、スロー	
B11 ホリパッドSS	ホリ電機	'96年8月22日	1500円	連射などの付加機能は一切ないがサターン用パッドの中では最も低価格	

## ジョイスティック

周辺機器名	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
C1 パーチャスティック	セガ	'94年11月22日	4800円	連射手元に向かって傾斜のついたスティック、レバーポタンは比較的硬い	
C2 ファイティングスティックSS	ホリ電機	'94年12月20日	5800円	連射、連射固定、スロー、コマンド記憶	
C3 SGルネットスティック	イマジニア	'95年7月28日	4980円	連射、連射固定、スロー	
C4 リアルアーケードVF	ホリ電機	'95年12月1日	3980円	ボタン数はABCの3つのみ。スティックとボタンは業務用アストロ筐体と同じ部品を使用	
C5 ファイタースティックX	アスキー	'95年12月1日	3580円	現行のスティックの中では最も低価格	
C6 新型バーチャスティック	セガ	'96年7月26日	5800円	連射バーポタンとも業務用の感覚を表現。本体はバーチャスティックより一回り大きい	
C7 バーチャスティックPRO	セガ	'96年7月26日	24800円	インストラクションコード付。業務用アストロ筐体と同じ部品を使用。マイクロスイッチを採用。ファイタースティックに比べ操作感覚が大幅に向上了	
C8 ファイタースティックZERO2	アスキー	'96年8月9日	3900円		

## その他入力機器

周辺機器名	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
D1 シャトルマウス	セガ	'94年11月22日	3000円	ヨツのボタンがついたマウス。周辺機器の中では、最も対応ソフト数が多い	
D2 レーシングコントローラー	セガ	'95年4月1日	5800円	アナログコントローラー。ヨロシューイングゲームに使用。連射	
D3 ミッションスティック	セガ	'95年9月29日	7800円	ヨロシューイング専用コントローラー	
D4 バーチャガン	セガ	'95年11月24日	2900円	文字入力用のキーボード。現在は主に通信に使用	
D5 セガサターンキーボード	セガ	'96年7月27日	7800円	廉価版かんたんタイプ(ボタンつき)のスティック?本からなるコントローラー。	
D6 シンシンスティック	セガ	'96年11月29日	5800円		

## その他周辺機器

周辺機器名	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
E1 パワーメモリー	セガ	'94年11月22日	4800円	本体の16倍の記憶容量を持つパックアップ用メモリー	
E2 マルチターミナル6	セガ	'94年1月20日	3800円	パッド増設機器。最大6つまで接続可能	
E3 ビデオCDアダプターハード	セガ	'95年6月23日	19800円	ビデオCDを再生するための機器。サターン背面の拡張スロットに挿入	
E4 フォトCDオペレーター	セガ	'95年6月23日	3800円	フォトCDを再生するためのCD-ROMソフト	
E5 電子ブックオペレーター	セガ	'95年6月23日	3800円	電子ブックを再生するためのCD-ROMソフト	
E6 対壁ケーブル	セガ	'96年12月2日	2000円	サターン同士を接続する通信ケーブル	
E7 ピクターオコロディマー	日本ピクター	'95年3月下旬	19800円	ピクターオコロディマーを再生するための機器。サターン背面の拡張スロットに挿入	
E8 ピクターオコロディマー	日本ピクター	'95年12月1日	21000円	ピクターオコロディマーを再生するための機器。サターン背面の拡張スロットに挿入	
E9 SBONマルチタップ	ハドソン	'96年7月19日	3480円	ハドソン増設機器。最大6つまで接続可能。本体はボンバーでもあらうデザインになっている	
E10 セガサターンフロッピーディスクドライブ	セガ	'95年7月27日	9800円	1.44MBのフロッピーディスクを挿入するための機器。ワープロ機器としても使用可能	
E11 セガサターンメモリーキット	セガ	'96年7月27日	14800円	モディム、通信ソフト等が入っている。サターン用通信セット	
E12 セガサターンメモリーカード	セガ	'96年8月22日	2000円	モディムに差し込むで使用。XBANDOサービスを利用する際に必要となる	
E13 パワーメモリー「サクラ大戦」パッケージ	セガ	'96年11月27日	5800円	性能はハッピーメモリーと同じ「サクラ大戦」のキャラクターデザインがプリントされた	
E14 拡張RAMカートリッジ	セガ	'96年11月8日	5800円	サターンのRAMを増加するためのMDI-HのRAMカートリッジ。	
E15 セガサターン用ワープロセット	光栄	'96年11月22日	29800円	サターンをワープロとして使用するためのセット。プリントもついてくる	

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

ノベルティ  
100名

# 読者 プレゼント

## アンケート

①あなたの学校（職業）を次のなかから選び、番号を書いてください。

- ① 小学校
- ② 中学校
- ③ 高等学校
- ④ 大学
- ⑤ 専門学校
- ⑥ 社会人
- ⑦ その他

②あなたの学年を書いてください。もしあなたが学生以外なら□と書いてください。

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

④あなたの性別を番号で書いてください。

- ① 男
- ② 女

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

⑥あなたが持っているゲーム機、パソコンを右ページの表3から選び、番号を書いてください(8つまで)。

⑦これから買おうと思っているゲーム機、パソコンを右ページの表3から選び、番号を書いてください(8つまで)。

⑧今号の記事でおもしろかったもの

を右ページの表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

⑨今号の記事でつまらなかったものを右ページの表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

⑩今後、本誌で特集してほしいゲームを右ページの表4から3つ選び、番号を書いてください。

⑪今後、本誌で攻略してほしいサターンのゲームを右ページの表4、またはP132~137に掲載してあるサターンソフトの中から3つ選び、番号、もしくはソフトNo.を書いてください。

⑫1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次のなかから選び、番号を書いてください(機種は問いません)。

- ① 1~5本
- ② 6~10本
- ③ 11~20本
- ④ 21~29本
- ⑤ 30本以上
- ⑥ ほとんど買わない

⑬あなたが買いたいと思っているゲームを右ページの表4から5つ選び、番号を書いてください。

⑭今後、あなたはサターンFANにどんな記事を増やしてほしいですか。

番号を次のなかから3つ選んで書いてください。

- ⑮セガサターンのゲーム情報
- ⑯速報性の高いニュース記事
- ⑰発売直前のソフト紹介記事
- ⑱ソフト発売後の攻略記事
- ⑲ハードの情報
- ⑳他機種の情報
- ㉑ゲーム関係者のインタビュー
- ㉒イベントやグッズなどの情報
- ㉓マンガや読み物などの連載
- ㉔その他の記事

㉕P132~137に掲載してあるサターンソフトで、おもしろかったソフトのソフトNo.を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

㉖P132~137に掲載してあるサターンソフトで、つまらなかったソフトのソフトNo.を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

㉗プレイステーション、NINTENDO64、業務用などからサターンに移植してほしいゲームがあれば、右ページの表3の中から機種名を数字で選び、番号とゲーム名1つを書いてください。

㉘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。

### ●応募のきまり●

P141のとじこみハガキにこの号のプレゼントでほしいものの番号を1つ(①~⑦)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキの表裏)、50円切手を貼ってポストまで。締め切りは1月30日(必着のこと)。発表は1997年の2月28日発売の5号です。

- ⑲ハガキの表側の欄に、遊んだことのあるゲームを項目別に5段階で評価し、数字で書いてください。
- ⑳非常によい
- ㉑よい
- ㉒普通
- ㉓やや悪い
- ㉔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 何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック
- お買い得度 ゲームの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック
- 操作性 キャラが動かしやすいか、ゲームの操作感はどうかをチェック
- 熱中度 ゲームにどのくらいのメリこめたか、その度合いをチェック
- オリジナリティ 従来のゲームにはない斬新なアイデアがあるかをチェック

### 今号のプレゼント

(ゲームのあとに数字は今号での紹介ページです)

### ソフト(各5名)

- ①機動戦士Ζガンダム 前編(仮称) .....P118
- ②ゲーム天国 極楽パック .....P120
- ③クオヴァディス2~惑星強襲オヴァン・レイ~ .....P143
- ④サイバーポツツ .....P150
- ⑤ぷよぷよSUN .....P152
- ⑥アン杰リークSpecial2 .....P158

### テレカ(70名)

- ⑦FIGHTERS MEGAMiX .....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ヶタの数字は2つのマスを使って書いてください。

●数字はマスからはみ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と間違わないよう上はハネないこと。4は9と間違わないよう4の上をくつづけないこと。

### 記入例

#### ×悪い例

1 4 18 18

#### ○良い例

1 4 18 18

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンか、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ヶタ以上の数字は、頭の0もきちんと書き込んでください。

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

表1 今号の記事

01	巻頭特報!バイオハザード
02	(SEGA REPORT)ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
03	(SEGA REPORT)サクラ大戦 花組対戦コラムス
04	(SEGA REPORT)新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
05	(SEGA REPORT)FIGHTERS MEGAMIX
06	(SEGA REPORT)電脳戦機!ニーザロ
07	(SEGA REPORT)スマートUSA Circuit Edition
08	(SEGA REPORT)スマートUSA 刑事
09	(SEGA REPORT)DIGITAL DANCE MIX ~安室奈美恵~
10	(RANKING STREET)売り上げランキング
11	(RANKING STREET)人気/移植希望ランキング
12	(RANKING STREET)リアルタイム ゲーム ランキング
13	(土星の王国)コーンヘッドクラブ
14	(徹底攻略)天外魔境 第四の暗示録
15	(攻略)エニミー・ゼロ
16	(攻略)心霊怨殺師 太郎丸
17	(攻略)バーチャコップ2
18	(攻略)きゃんきゃんバニー・フレミール2
19	(攻略)テラ・ファンタスティカ
20	(続報)機動戦士Ζガンダム 前編(仮称)
21	(続報)ゲーム天国 楽楽パック
22	(続報)同級生2
23	(連載)ときめきBeatFast/ 土星の王国NEWS Dynamite/
24	(Game研究所)ガクラの鬼太郎 幻冬怪奇譚
25	(Game研究所)タグラマッキン~敦煌傳奇~
26	(土星の王国)SEGA CS開発室日記
27	(土星の王国)サターキュータベース
28	(TOP SCOOP)クオオディス2~惑星強襲オプアン・レイ~
29	(TOP SCOOP)謎エピュージョン(仮称)
30	(TOP SCOOP)プラネットジョーカー
31	(特報)サイバーポツツ
32	(特報)ぶよぶよSUN
33	(特報)新・海底軍艦 鋼鉄の孤独
34	(特報)わくわくアドベンチャー
35	(特報)アンジェリークSpecial2
36	(特報)ターケハンター
37	(連載)LIVE-up to elf
38	(新作)EVE burst error
39	(新作)アクションレイダース
40	(新作)スポーツ コーストウーハリウッド
41	(新作)出世麻雀 大接待
42	(新作)素炎龍

46	〈新作〉三國志リターンズ
47	〈新作〉シミュレーションズ~
48	〈新作〉ROOMMATE~井上涼子~
49	〈新作〉CRITICOMI-ザ・クリティカルコンバット~
50	〈連載〉サーターンソフト Impression/
51	〈連載〉HYPER UL-TECH
52	〈連載〉SEGA AM2研FAN
53	〈連載〉ARCADE HIT NOW!!
54	〈連載〉COMING SOON
55	〈連載〉新作発売カレンダー

15	電撃プレイステーション
16	HYPE日プレイステーション
17	THE_プレイステーション
18	電撃G'Sエンジン
19	ファミマガWeekly
20	ファミ通
21	じゅげむ
22	ゲームウォーカー
23	ソシャゲ
24	ゲーマ少年
25	ゲーミストEX
26	月刊ファミ通Bro's.
27	ゲームスト
28	NEOGEOフリーク
29	LOGIN

表3 機種名

01	メガドライブシリーズ
02	スーパーファミコン
03	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
04	バーチャルボーダー
05	エンタープライズ
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
09	スーパーファミコン
10	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/スーパーゲームボーイ
11	ゲームギア/キッズギア
12	プレイステーション
13	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
14	PC9821シリーズ
15	DOS/V
16	マッキンヒッシュ
17	ビビンアットマーク
18	業務用
19	その他
20	何も持っていない
21	どこに買いたくない

表2 雑誌名

01	セガサターンマガジン
02	電撃SEGA EX
03	サターンスーパー
04	グレートサターンZ
05	HYPERSATURN
06	TECHサターン通信
07	ファミ通サターン
08	SEGA Magazine
09	ミクニ
10	64ミクニ
11	NINTENDO64
12	64ドリーム
13	ファミ通DS
14	プレイステーションマガジン

表4 セガサターン ソフト名

702	アイアンブレード
703	AQUA DE JIG (仮称)
704	actua GOLF
705	アドヴァンストV.G
706	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
707	天城紫苑
708	AMOK! (アモック)
709	アンジェリークSpecial2
710	虫暴
711	EVE burst error
712	ウェルカムハウス
713	ウォーターステーション Part 1
714	ワールフランジ SS-空牙2001
715	エアーコマンダー
716	エイフランジアーネーナーーズ ザ・ファーストヴォリューム
717	英雄降臨
718	英雄志願 Gal Act Heroism
719	エーベルージュ
720	X2
721	X-MEN VS STREET FIGHTER
722	NHL バーバレイ '96
723	NBA ジャムエクストリーム
724	エリア5!
725	エレベータークションリーンズ
726	エンジェルグラフィティ (仮称)
727	大江戸ルネッサンス
728	オペリスクプロジェクト・オスターを遂行せよ~ガーディアンフォース
729	怪盗セインツ・テール
730	カオシスド
731	下級生
732	汽船海賊 [スチームパイレーツ] (仮称)
733	機動戦士Ζガンダム外伝III カ葛れし者
734	機動戦士Ζガンダム 前編(仮称)
735	ギャラス
736	きゆ~爆つく
737	キューブトラー
738	ギルティギア
739	銀河お嬢様伝説コナヨ~ライトニング・エンジェレー
740	クイオーブアズ~惑星強襲オプアン・レイ~
741	クランクアーティア
742	GRANDREAD
743	[CRITICOM]-ザ・クリティカルコンバット
744	クリエイジング
745	クリエイティストナイン'97 (仮称)
746	クレオバトラ フォーチュン
747	CROC / (仮称)
748	GAME-WARE Vol.4
749	ゲーム天国 楽楽パック
750	ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~
751	ゲーム日本史~革命児 織田信長~
752	逆鱗弾
753	月下の棋士 ~王竜戦~
754	御意見無用-Anarchy In the NIPPON- (仮称)
755	コントン2
756	コマンド アンド コンカー
757	サイバーボツツ
758	サクラ大戦 花組対戦コラムス
759	サクラ大戦 花組通信
760	THE CROW:CITY OF ANGELS (仮称)
761	ZAP / SNOW BOARDING TRIX THE LEGEND OF EDEN 2
762	SANKYO FEVER 実戦ミニレーションS
763	三國志リターンズ
764	三國志 丸明伝
765	三國志パリューセット
766	ジーベクター
767	Civilization 新世界七大文明
768	JURIGEKI キサイドステージ V1
769	JURIGEKI GO/GO/GOAL
770	炎炎龍
771	実況パワフルプロ野球'97 (仮称)
772	実況バチプロ必勝法/ TWIN
773	実戦バチプロ必勝法/4
774	シミュレーションズ
775	雀帝 バトルコスプレイヤー
776	重装機兵レイズ2
777	首都高バトル'97 空手屋市坂東正明
778	シルエットミク
779	神風拳
780	新・海底軍艦 鋼鉄の孤独
781	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
782	神羅
783	人造人間ハイカーダラストジャッジメント
784	新テーママーク
785	神罰 人生の意味
786	心靈怨殺師 太郎丸
787	スパードベンチャーロックマンEpisode 1「月の神殿」
788	スペーブベンチャーロックマンEpisode 2「魔界/ワーハーブ」
789	スペーブベンチャーロックマンEpisode 3「魔界の魔い山」
790	SUPER CASINO SPECIAL SUPERG3D 9.0 (仮称)
791	スパババコレクション
792	スカイターフィット
793	SKULL FANG ~空牙外伝~
794	スタートダーツ・オディセイ!ブルーエピューション
795	スタートダーツ・オディセイ!! 魔龍戦争
796	SUPERHARD 9.0 (仮称)
797	スラッシュマン
798	スラッシュマンII
799	スラッシュマンIII
800	スチーヴーハーツ
801	スチーヴーハーツ
802	スノーケイン
803	Space JAM
804	スポット コーストウーハリウッド
805	3Dウルトラランボーポール
806	3Dベースボールレーザ・メジャー
807	スレイヤーズ (仮称)
808	スワッグマン
809	SEGA AGES /ファンタジーリーン
810	SEGA AGES /メモリアルセレクション
811	ゼロヨンチャング DooZY Type-R
812	ゼンシメンタル・グラフィティ
813	蒼穹の紅蓮隊
814	続ぐっすんおよよ
815	卒業S
816	卒業~クロスワールド~
817	ソニック・ザ・ファイターズ (仮称)
818	ダーツハンター~(上)異次元学園~
819	ダーツハンター~(下) 妖魔の森~
820	ダービースターリオン (仮称)
821	対局将棋 横II
822	大航海時代II
823	大戦略STRONG STYLE
824	たいなみあいらん
825	ダイナマイド刑事
826	ダイハード・トリロジー
827	太平洋の魔女
828	タイムギャラル忍者ハヤテ
829	WWF In Your House
830	タンク (仮称)
831	タンク・マスター (仮称)
832	ダンジョン・マスター (仮称)
833	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか
834	超F-L APPY
835	電撃フリーアクション
836	THE HYPE
837	THE PLAYSTATION
838	THE SATURN
839	THE SONY
840	THE STARS
841	THE STARS MIX
842	THE STARS MIX 安室奈美恵~
843	THE STARS MIX~電脳天使SS~
844	THE STARS MIX~魔界天使SS~
845	THE STARS MIX~魔界天使SS~
846	THE STARS MIX~魔界天使SS~
847	トゥーム・レイダース
848	トウキョウ SHADOW
849	東京立身出世伝 (仮称)
850	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
851	ときめきメモリアル ブラックC02 (仮称)
852	トランゴンマスク
853	トランゴンマスクシルク
854	DREAM SQUARE 離形あさこ
855	DREAM SQUARE 山田まりや
856	ナイスショット
857	NIGHTRUTH VOICE SELECTION デジオラマ
858	2TAX GOLD! (ニックスゴードル)
859	虹色の春ときめきメモリアルマリーズ Vol.1
860	忍者じゃじゃ丸くん 鬼畜忍法帖
861	信長の野望バリューセット
862	ハイクス
863	ハイクスアンドベンチャーロード
864	バーチャーバーク THE フィッシュ'
865	バーチャーバーク THE インベーダー
866	ハート オブ ダーダケネス
867	BIO HAZARD
868	ハイパー 3D ピンホール
869	ハイパー 3D ピンホール
870	BUG TOO!!
871	燃れハシターR
872	パンチファイター (仮称)
873	パンチマンファイター
874	パンチマンファイバー・ジ・アーケードゲーム
875	ぱにくっちゃん
876	バズルボブル3
877	バズルボブル3
878	バロック
879	バネリティーストライク
880	ビクトリーゴール'97 (仮称)
881	ファーランドストリートリーグ
882	FIGHTING Illusion K-1 GRANDPRIX
883	FARADOO THE LEGEND OF DRAGON CASTEL
884	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ
885	ファンクフル
886	ファンタスフル
887	ファンタスフル
888	ファンタスフル
889	ファンタスフル
890	ファンタスフル
891	不思議の国アンジェリーク
892	PRIMAL RAGE
893	ぶよぶよSUN
894	ブライマルレイジ
895	ブリック ドーン
896	ブラストウインド
897	ブラッドDISC データ編
898	ブラッドDISC テーマ編
899	ブラッドDISC Vol.4 黒田 美礼
900	BL A.M. / マシーンヘッド

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院

〒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)

☎03-3370-2720

## 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

全日制(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

全日制(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

全日制(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目指す方には最適です。

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制

### 全日制

全日制(月～金曜日)

AM10:00～PM4:00

ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、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)

## ゲームアーティスト養成講座

全日制

### 全日制

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、アニメーションアーティスト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)

## サウンドクリエイター養成講座

全日制

### 全日制

全日制(月～金曜日)

AM10:00～PM4:00

サウンドクリエイター志望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。只今、大人気です。(1、2年コース)

専科

月・木曜日  
PM1:00～4:00  
PM6:30～9:00

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。

## CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制

### 全日制

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。

## 3D＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制

### 全日制

全日制(月～金曜日)

AM10:00～PM4:00

デッサンの基礎から今流行る3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッククリエイター養成講座です。(2、3年コース)

## ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制

### 全日制

全日制(月～金曜日)

AM10:00～PM4:00

将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。  
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

- 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
- アセンブリ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

## 大阪ゲームデザイナー学院

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト養成講座
- ゲーム企画・シナリオライター養成講座  
(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!  
☎06-882-4980

おめでとう!



サウンドクリエイター養成講座  
1年コース1期生  
坂根 尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザーとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあつという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

## 1997年4月生学校見学会実施中!

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しい思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞掲載学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐あって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)  
第1期生  
飯田 周太郎くん



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)  
第1期生  
菊池 宏くん

★上京希望者には、年間26～32万円で下宿先紹介できます。



<姉妹校> '97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6  
TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

① 学校(□) ② 学年(□) ③ 年齢(□□) ④ 性別(□)

⑤ {       }

⑧ ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )

⑨ ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )  
上位 1 3 位 上 3 位

⑩ 1位 2位 3位

⑫ { }  
12 { }

14 {       }

A horizontal row of fifteen empty rectangular boxes, each with a pink border, arranged side-by-side. The first box is circled in red with the number 15 written in it.

⑯ 位 位

18

# 郵便はがき

50円

切手を  
はってください

1 0 5 - □ □

東京都港区東新橋 1-1-16  
徳間書店インターメディア

**SATURN FAN** No.2号読者プレゼント応募係

□ □ □ - □ □

住所

(ふりがな)  
氏名

電話番号 ( )

(キリトリ線)

## ⑯ゲーム成績表

ゲーム名	●●	●月	●￥	●手	●!!	●☆
銀河お嬢様 伝説ユナ REMIX						
グリッド ランナー						
ゲゲゲの 鬼太郎 幻冬怪奇譚						
ザ・キング・オブ ・ファイターズ '96						
人造人間 ハカイダー ラスト ジャッジメント						
水滸伝・ 天命の誓い						
スポット ゴーストゥ ハリウッド						

SEGA AGES ／廊下に イチダントール						
タクラマカン ～敦煌傳奇～						
テトリスS						
テラ ファンタスティカ						
天外魔境 第四の黙示録						
ファイター プロレスリングS 6MEN SCRAMBLE						
ファンキー ・ヘッド・ ボクサーズ						
ロードランナー エクストラ						

# SCOOP

## SUPER TOP

スーパートップスクープ①

サンプルROMと  
メカ、キャライラストを

GET!!



アサルト・アーマーの部隊を率いて、様々な惑星で戦闘を繰り広げるリアルタイムシミュレーション。今回は入手したサンプルROMと新着イラストをもとに、本作の魅力に迫る!!

発売日	3月	C D枚数	2枚
発売元	グラムス	複数プレイ	1人用
開発元	グラムス	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・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	65%(1月1日現在)

### 硝煙の中を進む鉄の兵士 アサルト・アーマーのCGイラスト紹介!

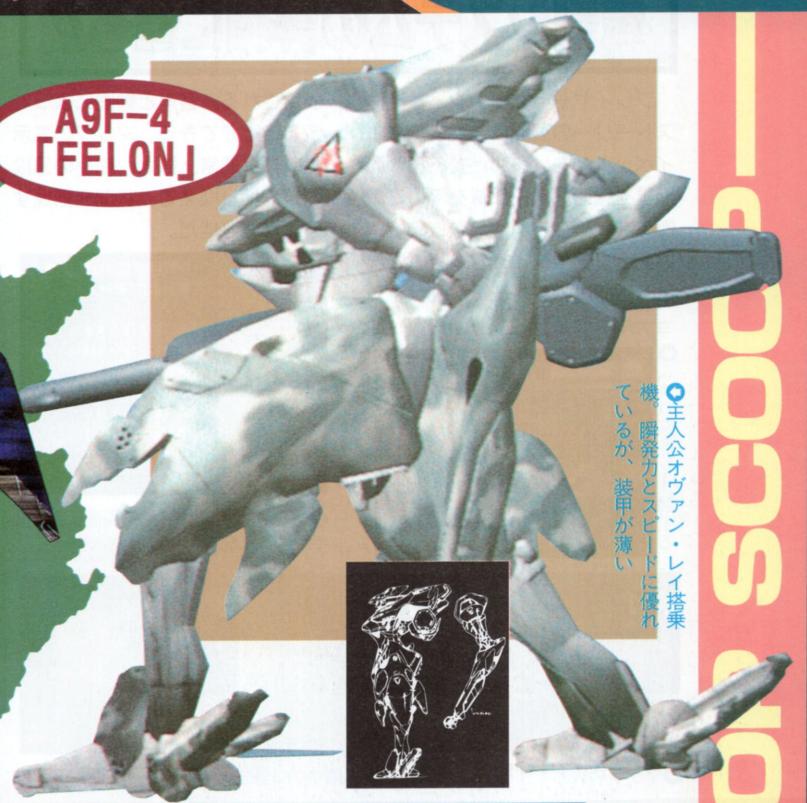
本作品世界の主力兵器アサルト・アーマー（以下A2）は、用途によって様々な機種が存在する。また戦況によって装備の交換ができるなど、細かな設定がゲームに反映されているのも大きな魅力だ。

その魅力溢れるA2の最新CGを、設定イラストとともに紹介する。

○ゲーム中にも敵、味方のアサルト・アーマーが映し出される



○アサルト・アーマーは本作の世界の主力兵器だ



A9F-4  
「FELON」

主人公オヴァン・レイ搭乗機、瞬発力とスピードに優れているが、装甲が薄い



A12M-5  
「MORTAL」

○シド搭乗機。格闘能力と火力支援を両立させた機体だ。装甲も厚く、どのレベルの兵士にも扱いやすいのが利点

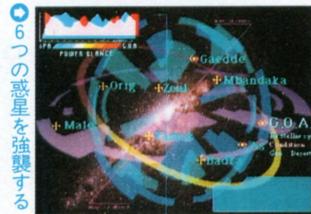


A3H-3  
「HOBO」

○サイコフ搭乗機。御用の重装甲、大火力のアサルト。長射程を活かした火力支援に威力を発揮する

## ゲームの核となる 戦闘システムの詳細に迫る!!

プレイヤー＝オヴァン・レイは、ストーリーの展開に沿って惑星エイペックスをはじめとする6つの惑星を強襲。A2部隊を率いて敵部隊を撃破していく。敵との戦闘は完全リアルタイムで進行。戦況は、画面内のマルチ・ファンクションナル・ウィンドウ(MFW)に



●6つの惑星を強襲する

表示される、音声と動画によって知ることができる。マップの表示サイズ（通常、拡大、縮小の3段階）を切り換えて、状況を把握することも可能だ。



●戦闘開始前の機体配備画面。装備交換や初期陣営配置を決定する



●マップの表示サイズは、通常、拡大、縮小の3段階に切り換えられる

## 作戦中はあらゆる情報に気を配れ

作戦マップ画面には、味方ユニットの状態から敵ユニットの位置など、様々な情報が表示されている。表示内容は以下のとおり。プレイヤーはこれらの情報をもとに戦術をたてるのだ。

### 作戦マップ画面



- ①自軍ユニット
- ②通信ウィンドウ(MFW)
- ③カーソル内の機体情報

- ④全体レーダー
- ⑤ゲーム内時計
- ⑥射程・索敵範囲

## 新着! 5人のキャラリスト!!

### フランク・マロニー

●本作の舞台であるセテウア星系の国家G.O.A.の大統領。公明正大な人柄で、戦乱の世にも拘らず10年にわたる長期政権を築く。テ



### ネリー・カテナ

●八惑星連合軍・惑星強襲旅団「赤い蠍」所属。難民キャンプにいたところを拾われ、飯炊きとして働いていた。オヴァンに素質を見抜かれ、部隊に加わる



●「赤い蠍」所属。戦争孤児として幼少期を過ごした。ちょっとしたことでカツとなりやすい。一度キレイると歯止めかきがなくなり、部隊の隊長にさえ食つてかかるといふ、過激な性格



### シド・ガッセン

## 状況を把握したら命令を与える

味方ユニットにカーソルを合わせると、その機体の状態が表示される。内容は機体の損傷度や地形状態など、重要なものばかり。そしてカーソルを合わせた状態でボタンを押すと、メインメニューを表示。状況に応じた命令を与える。



### メインメニュー内コマンド

#### ●移動

カーソルを動かしてマップ上にラインを引き、進路を決定する。

#### ●高速

高速移動。ただし移動中のダメージが、通常より大きくなる。

#### ●兵器

現在装備している特殊兵器などを使用するときに使う。

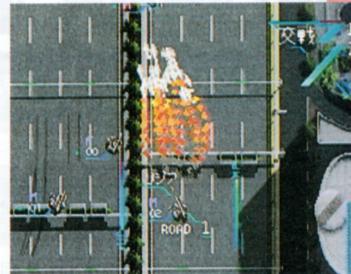
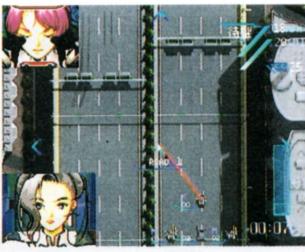
#### ●指定

このコマンドで敵を指定すると、集中攻撃を加えることができる。

## クオヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～

### 敵との戦闘はオートで進行

移動コマンドで進行ルートを指定したら、ユニットはそのルートに沿って進軍を開始。敵が攻撃範囲に入ると、自動的に攻撃する。この時、指定コマンドを使って攻撃目標を指定すると、集中攻撃が可能となる。また兵器コマンドで、特殊兵器を使うこともできるぞ。



●敵の数や種類によって、使用武器を交換するのも効果的だ



●敵を撃破。機体の損傷度を確認したら、次の戦地へ進め

## ドナー・アナガリス



●「赤い蠍」所属。大統領警護隊との戦闘で、恋人を失っている。最初は新任の隊長であるオヴァンに疑念を抱くが、ともに戦闘を重ねるにつれ、心を魅かれていく。男勝りでクール



●どの軍にも属さず、中立公平な立場で戦場の映像を撮り続けているフリージャーナリスト。戦場の真実の姿を伝えることに、命を賭けている

## エマ・オコーナー

## サイコフ・バイスコス



●「赤い蠍」所属。無口で冷徹な傭兵。戦友にも自分の過去は一切語らない。自分の力以外は信じない性格で、その用心深さで幾多の戦場をぐり抜けてきた

**SUPER TOP SECRET**

# SCOOP SUPER TOP

スーパートップスクープ 2

# 画面初公開& 瞳とともに「S-グ



## 瞳を一流の格闘家にする育成シミュレーション

プレイヤーの目的是「神内直人」となって、主人公「瞳」を鍛えて「S-グランプリ」に優勝し、瞳の父親失踪の謎を解き明かすこと。展開によりストーリーが変化するマルチエンディング方式で、すべての謎を知るには大会で結果を出さなければならないのだ。



日々の鍛練が一流の格闘家への道となる。地味なトレーニングだけれど、怠るわけにはイカンのです。

この女の子が主人公の「鬼沼瞳」。どのような格闘スタイルになるのかは、プレイヤー次第だ。



目的のためとはいえないこんなカワイイ娘と同居だなんて、直人がおいしそうだ！ 「データに誘う」なんていうのもアリなのかな？

# 瞳 Evolution

ひとみ エボリューション (仮称)

## オープニングストーリー

**格闘と育成の両方の要素を合わせ持ったシミュレーションゲームが登場！ 女格闘家「瞳」が、さまざまな格闘家たちと対戦する、戦略性の高いゲームだ。**

ある日、「神内直人」のもとに1人の少女が現れる。少女の名は「鬼沼 瞳」。かつて、直人が破門された「新進館」の館長の1人娘である。

瞳の話によると、新進館が館長に相対する一派により乗っ取られ、館長が行方不明になってしまったらしい。最後に、「私に何かがあったら直人の所に行け」の言葉を残し…。

新進館を乗っ取った連中が年に1度開催する「S-グランプリ」で優勝する以外に父を取り戻す方法がないと知った瞳は、直人に手を貸してくれと懇願する。破門されてもいまだに消えない館長を慕う気持ちと、時を同じくして行方不明になつた自分の父親がこの事件に関連していることを感じ取つた直人は、瞳に手を貸すことを承知した。

発売日	今夏
発売元	メディアリンク
開発元	メディアリンク
価格(税別)	未定
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	ブロック数未定・未定
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	30% (1月6日現在)

# イラストを大量入手!! ランブリの王座を目指せ!!



瞳を一流の格闘家にするため、プレイヤーは週単位で瞳のトレーニングスケジュールを組むことになる。トレーニングは、体を鍛えるもの以外にアルバイトや買い物などもある。また、パラメータが上がると、他の武道への入門といったことも可能になる。トレーニングの一環として食事メニューの選択もできるぞ。



●毎日の食事のメニューを選択する画面。  
格闘家たる者、暴飲暴食などはもってのほかだぞ!

●トレーニング内容の一覧表らしきもの。空白部分には何が入ってくるのだろう?



●たまにはショッピングなどを…って、なんだか良くわからないんですけど?

## 瞳の前に立ちふさがるライバルたち



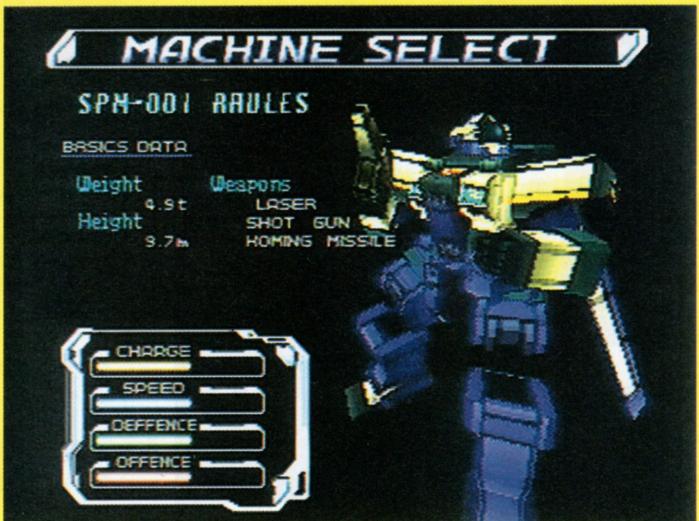
バトルシーンでは多種多様な格闘家たちが登場する。対戦相手の戦闘スタイルを見て戦い方を変え

なければならぬ。バトルシステムについてはまだ未公開だが、どのような形になるのだろうか?

# SCOOP

## SUPER TOP

スーパートップスクープ 3



## PLANET JOKER

プラネット・ジョーカー

今号が初公開となる、近未来の東京を舞台にしたSFシューティング『プラネット・ジョーカー』。3Dポリゴンによって表現されたシューティングシーンに注目だ。

発売日	3月上旬	CD枚数	1枚
発売元	ナガザット	複数プレイ	1人用
開発元	ナガザット	対応周辺機器等	シャトルマウス、マルチコントローラー
価格(税別)	5800円	パックアップモード	未定
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(1月9日現在)

### ゲーム中随所にアニメーションが挿入

ノーマルモードでゲームを始めると、ステージをクリアしていくごとにアニメーションによるムービーが挿入される。このムービーでは、謎の軍隊についてしだいに明らかになるストーリー展開、自衛隊特殊部隊の部下たちとのドラマが描かれるぞ。シナリオは本来アニメビデオ用に企画されたというだけに、本格的なSFの世界が表現されるはずだ。



東京 2039年



### 3Dフルポリゴンに

### A.D.2039 東京都内は謎の軍隊によって制圧された

シューティングゲームでありながら、本格的なSFのストーリーが展開する『プラネット・ジョーカー』。2039年、都内を謎の軍隊が制圧したという設定でゲームは始まる。プレイヤーは自衛隊特殊部隊の隊員となって、都内各所で待ち受けする謎の軍隊に戦いを挑むことになる。各ミッションをクリアする度に徐々に敵の軍隊の秘密が



●レインボーブリッジなど実在の東京をゲーム世界に再現している



●都内の道路上で激しい戦闘が繰り広げられる。カーブの先には何があるのか



●主に洋上の攻防になるステージ。敵軍は多種多様な兵器で攻撃してくる

# より、シューティングが進化した!

## 登場人物紹介

ストーリーにこだわった『プラネット・ジョーカー』では、キャラクタの設定も綿密だ。今回は自衛隊特殊部隊に所属するメンバーを紹介していく。プレイヤーが操作するサトミ・タカヤマ少尉以下、なぜか美女揃いだぞ。

### ●サトミ・タカヤマ少尉

18歳になると同時に陸上自衛隊に入隊、特殊部隊に配属。22歳で少尉になり、第17小隊の隊長に任命される。部下のサラとエレンからは、姉のように慕われている。



出撃前のサトミ・タカヤマ少尉

### ●エレン・ロックウェル

天真爛漫な性格をした22歳の女性。第17小隊の隊員である。運動神経は抜群で、パイロットテストには優秀な成績で合格した。

### ●サラ・ユーガ

第17小隊の隊員。黒い髪のインド出身の女性で、入隊前はヨガの講師をしていた。反射神経が抜群で、冷静沈着な判断力に優れる。

### ●ミカ・ヤマモト

23歳の日本人女性。オペレータ兼通信技師として、一時的に特殊部隊に配属された。

### ●タカオ・タカスギ

53歳にして特殊部隊の司令官。妻子がいて、いかめしい外見に似合わず子煩惱な側面がある。

## 新システム「チャージ」により攻撃のバリエーションが広がる

プレイヤーが操作する機体は、通常弾、レーザー、ミサイルというショット系統の攻撃と、ボムによる攻撃が可能となっている。さらに『プラネット・ジョーカー』ならではの攻撃方法が、チャージと呼ばれる体当たり攻撃だ。

チャージはチャージゲージがM

AXになってから、ボタンを押して攻撃する。チャージしている状態で自機を相手の機体に接触させると、ダメージを与えられるのだ。

しかし敵弾に対しては無敵ではなく、ダメージを受けてしまう。強力な武器となるかどうかは、プレイヤーの使い方しだいだ。

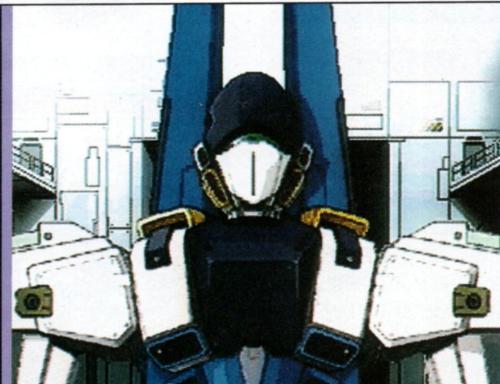
●ボムを使って広い範囲の敵を攻撃。ボムにはもう一種類あるぞ

●自機をブルーのエネルギーが包み、敵本体への突撃が可能になるチャージ攻撃



●巨大ボスとの戦闘開始。圧倒的な破壊力の兵器を保有する敵の正体が、ゲームの進展とともに明らかに

●レーザーは直線的な攻撃に対してとても有効な武器だ



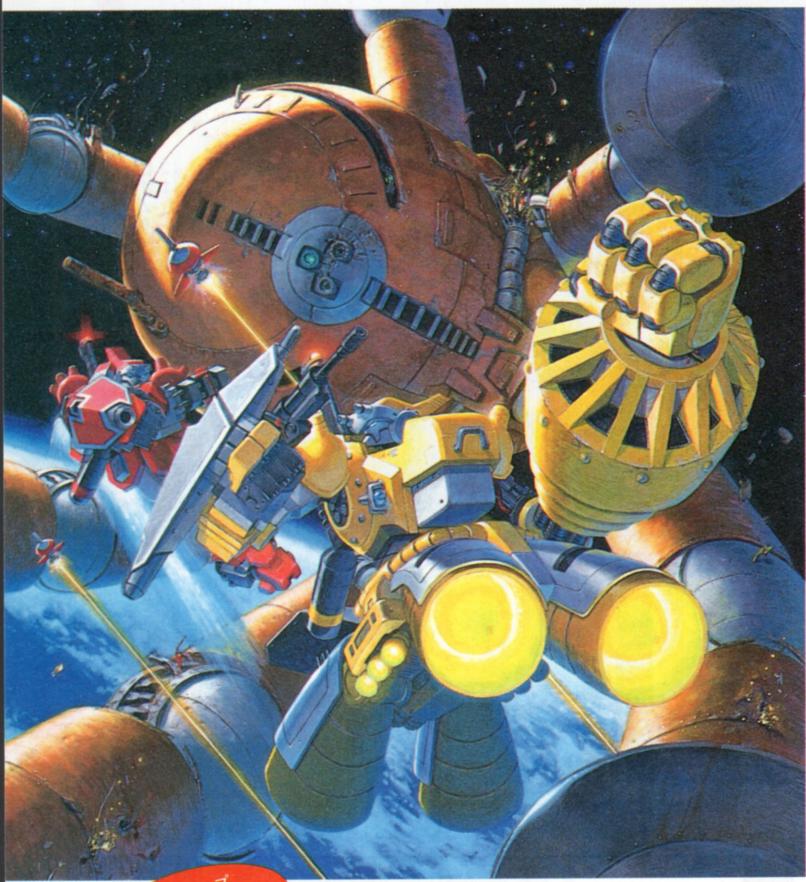
# 特報 Cyberbots

FULLMETAL MADNESS

サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～

今回はお待ちかねのサターン版オリジナル要素を公開。次々に発表される新要素は、サターン版に賭けるカブコンの意気込みを証明するかのような豪華さだ！

発売日	3月	CD枚数	1枚
発売元	カブコン	複数プレイ	2人同時
開発元	カブコン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円(超限定版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	格闘アクション	コントローラー等	コントローラー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(96年12月25日現在)



スクープ  
SCOOP!

## 『サイバーボッツ 超限定版』発売決定

最近とみにパソコンになってきた「限定版」という販売形式。なんと『サイバーボッツ』も限定版を発売することを決定！その名も「超限定版」。その内容は…。

- 1 限定版専用豪華パッケージ
- 2 設定資料、描き下ろしイラストなど、この本以外には見られない情報満載の、約50ページにも及ぶ「DXシークレットファイル」

3 CDケースには1つ1つにシリアルNoが付きプレミアム度抜群。これで7800円(税別)という値段は、かなり割安感があるような気もするが…。この他にも秘密の付録が付く予定とのことで、業務用からのファンなら垂涎モノの内容になりそう。いまからショップに予約に走らないと、手に入れるチャンスを失ってしまうかも？

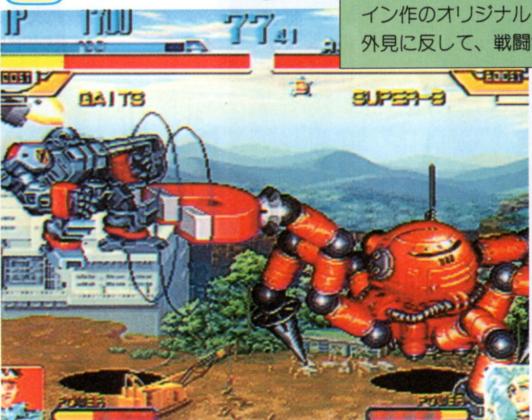
## ● プレイヤーキャラとして使える ボスVA4体を公開 ●

業務用のクオリティを実現すべく、開発が着々と進行中のロボット対戦格闘ゲーム『サイバーボッツ』。現在はまだ開発途中だが、業務用に収録されていた裏技などはすでに移植されているようだ。その一つが「中ボスを使用できる」という要素。12体のプレイヤーキャラに加えて、以下に紹介するボス格の機体を操ることができるので。気になる使用条件だが、

SUPER-8  
スーパー8

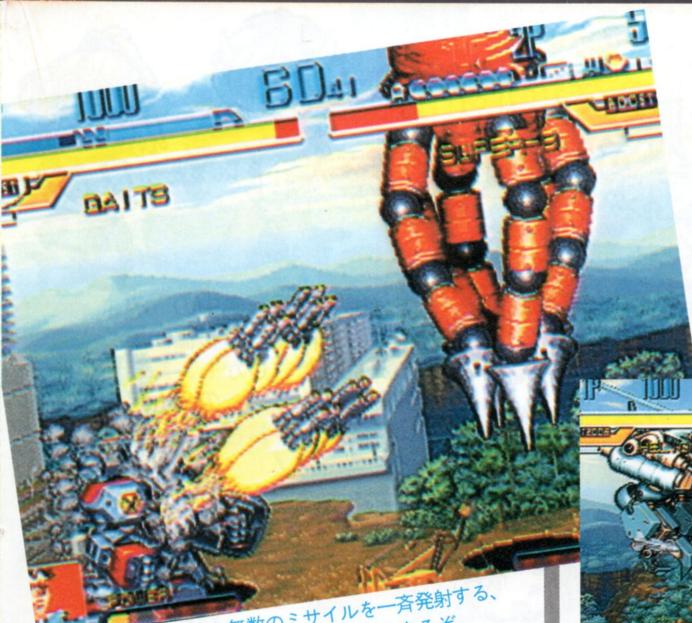


デビロット姫の配下Dr.シュタイン作のオリジナルVA。特異な外見に反して、戦闘能力は高い。



○攻撃ごとに形状をかえるアーム部分。この他、グー、チョキ、パーなどの「ジャンケンアーム」などお笑い系の技を多く持つ、搭乗者はデビロット姫一味だ

日本の足を持つ大型VA



○ミサイルポッドから無数のミサイルを一斉発射する、  
ゲイツのウェポン攻撃。ホーミング性能もあるぞ



## 2足歩行型VAの傑作

80年以上も前から現役を務める  
名機種。ゲーム中の機体は、最新  
技術を導入したカスタムタイプだ。

○跳び上がりながらアッパーを繰り出す技、  
「問答無用」。ゲイツの持つ必殺技の名前は、  
すべてが四字熟語で構成されている

特報!

## サターン版では業務用の敵キャラが使える!

業務用では敵として登場し、各主人公を苦しめた「シェイド」「千代丸(鉄山)」そして「デビロット姫」の3キャラが、サターン版では最初からプレイヤーとして使用できる。各キャラには専用のシナリオも追加さ



れ、しかもそのデータ容量は、従来のキャラの約2倍という大サービス! より厚みのあるストーリーを楽しめるとともに、各キャラの意外な背景なども知ることができるかもしれないぞ。



○自機の全長並みの、超  
巨大ミサイルを発射!



○地上を離れると、一瞬にして飛行形態に変形。  
空中はヘリオンの独壇場といってもいい



## 連合軍が誇る高機動VA

連合軍の次世代高機動VA。プロペラユニットにより、旧機種を  
はるかに凌ぐスピードを実現した

## 最強のVA ワーロックは 使える?

業務用では最強の機体と呼ばれたほどのVA「ワーロック」。この機体は、他のボスVA3体とは違い、使用するにはあるプレイ条件を満たす必要があるらしい。使用条件の詳細は、判明次第誌上でお伝えするぞ。



X-O  
ワーロック  
WARLOCK

## デビロット姫のシナリオはスゴイ?

業務用でも抜群の人気だったデビロット姫だが、彼女の物語は凄いものになるととか…。全国のデビロットファンよ、期待して待て!



○○目的などなく、ただ他キャラの邪魔をするお話だったりして(笑)

## デビロット姫一味



# 「ぷよぷよ」シリーズ最新作

早くも移植決定!!

と  
く  
ほ  
う



業務用で絶賛稼働中の『ぷよぶよSUN』。その移植が早くも決定した。しかも、業務用稼働から、たったの2ヵ月という、スピード移植の実現だ!



発売日	2月14日
発売元	コンパイル
開発元	コンパイル
価格(税別)	4800円
ジャンル	パズル
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数フレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	1・環境設定
コントローラー等	コントローラー
現在の開発状況	99% (1月6日現在)

## 新システム“日輪相殺”を引爆提げて『ぷよぷよ』復活

シリーズ3作目となる『ぷよぶよSUN』。ルールやシステムなどの基本部分は前作の『通(2)』と変わらないものの、“日輪相殺”という新たなルールが、今回追加された。また、新しいぶよ“太陽ぶよ”も追加。根本的な遊び方は前作までのものと変わらないものの、この要素により、さらに奥の深い戯いが行えるようになった。



●今回の事の発端は、サタンさまが太陽を大きくしたことにある

### 日輪相殺とは? そのしくみ

日輪相殺は、「通」の相殺システムを改良し作られている。簡単にこのシステムを説明すると、相殺を1回起こすごとに1個の太陽ぶよが、両者のフィールドに降ってくるというもの。つまり、自分と相手が同時に3連鎖すると、相殺は3回起こるわけだから、お互いのフィールドに降ってくる太陽ぶよの数は3個ってことになる。



●相殺を起こすごとに太陽ぶよが降ってくる。この性質を把握すること



●画面上部に予告ぶよがある状態でぶよを消すと日輪相殺が起こる。これは、前作『通』の相殺と一緒に。そして、相殺数に応じた太陽ぶよが降ってくる



### 日輪相殺と太陽ぶよ

日輪相殺で得る太陽ぶよと普通のぶよの違いは、消したときに相手に送るおじゃまぶよの数にある。太陽ぶよを消した場合、普通にぶよを消したときの数に加え、消したときの連鎖数に応じたおじゃまぶよが加えられる。1連鎖で消したときは3個、2連鎖で消したときは2列分、3連鎖のときには4連鎖ごとに4連鎖目に仕掛けて:



●このように4連鎖目に仕掛けて:



太陽ぶよ



●太陽ぶよは日輪相殺だけではなく、全消しをしたときにも降ってくる



●通常、4連鎖ごとではそれほどのおじゃまぶよにはならないが…



●通常の数に加え、4連鎖目で消したので4列分のおじゃまぶよが降る

おじゃまぶよ倍増

# グラフィック 対戦プレイなど『SUN』になって変わったポイント

システム回りのみならず、いろいろな部分に改良が加えられている『SUN』。とくに、『ぷよぷよ』シリーズの特徴でもあるキャラクタを前面に出した作りは、さらに凝ったものになっている。前作ま

では相手の一部しか表示されなかったキャライラストがフィールド全体に映るようになり、キャラクタポイスも一新された。また、新キャラの追加もされるなど、さまざまな部分でパワーアップした。



キャラクターのグラフィックが映るようになった



まさに磨きがかかる健在

## 連鎖時に入るグラフィック



「通」では、連鎖をしたとき、連鎖数に応じたセリフで演出を飾つてくれた。『SUN』では、そのセリフに加え、さらにキャラクタのアニメーションが挿入されるようになった。このアニメーションは、連鎖数で変化し、連鎖数が多ければ多いほど、よりハテなものになる。



ぶよが消えるときのグラフィックも、全キャラクタ分用意され、画面の見栄えが華やかなものになった



アルルの連鎖時、掛け声とともに、魔法の掛け声とともに、魔法のアニメーションが入る



スケルトン-Tが大連鎖をすると、画面にお茶の垂れ幕が降りてくる。ぶよの消え方は湯飲みマーク



ルルが連鎖すると、このようなハレンチなポーズを見てくれる。等身大の描写なのでみょうにリアル

## 難易度により変化するプレイキャラ



シナリオモードともいべき「ひとりでぶよぶよ」。これは、シリーズとおして入っているモードで、業務用にも入っている定番のもの。前作までのこれは、難易度の選択はあったものの、操作キャラ

ラはアルル一人であった。『SUN』では、この難易度の選択により、操作キャラが変化するようになった。「やさしい」ではドラケンタウロスが、「ふつう」ではおじいのアルルが、「むすい」ではシェゾがそれぞれの操作キャラになる。このように、1人で遊ぶモードにも変化がつけられた。



今度の冒險の地は、大きな大陸。全部で13回の戦いが待っている

### アルル・ナジヤ

ご存知、1作目と2作目の主人公キャラ。魔導師の卵で魔導学校の生徒でもある。天真爛漫で明朗活発な性格である。



シェゾ・ウィグイ  
銀髪碧眼の美少年で、古代魔導に通じている。執拗にアルルをつけねらうので変態扱いされている。



角、翼、尻尾、キバを持つ半竜半人。アルルを永遠のライバルと公言している。負けん気でサッパリとした性格。

## キャラ選択が可能になった対戦プレイ



対戦が非常に熱いのも『ぶよぶよ』シリーズの特徴。『SUN』では、さらに対戦を盛り上げるべく、キャラ選択ができるようになった。ただし、キャラクタごとに性能の違いといつたもの



選べるキャラクタは全部で16体。キャラクタの性能の違いはない



なく、違いといえばぶよぶよを消したときのグラフィックや音声といったもの。性能の違いではなく、あくまで演出の一環といえる。みんな平等な立場で対戦ってこと。



登場キャラ数は「通」からだいぶ減ったものの、グラフィックや音声により、より強い個性が表現される

もちろん、同キャラの選択も可能。キャラ選択ができなかった「通」とは、一味もふた味も違ったおもしろさが味わえる

ルルの華麗な技が!!

# 特報

# 新勢力軍艦 ～鋼鉄の孤独～

ハックスやターン制などを用いた正統派シミュレーション

ハックスやターン制などを採用した正統派のSLG。ゲームの基になっているのは、30年前に作られた映画のリメイクアニメなのだ。

発売日	2月26日
発売元	アスキー
開発元	未発表
価格(税別)	6800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	BI・プレイデータ
コンピューター等	なし
現在の開発状況	90% (1月8日現在)

## 巨大UFO群と戦う1隻の軍艦を軸にした物語

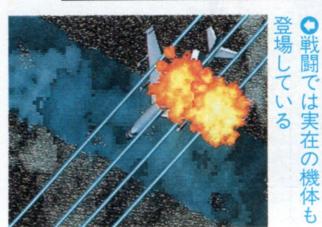
ある程度の広さを持ったマップの中で、1隻の軍艦と巨大UFOの軍隊が戦闘するシミュレーション。ゲームシステムはオーソドックスなものだが、CGムービーや

- オープニングのムービーはすべてCGによるもの
- シナリオとシナリオのあいだにはアニメが入る



### 第二次世界大戦中に建造された軍艦が主役

20XX年、地球はUFO群の攻撃を受け、平和な時代が終わろうとしていた。このUFOは地球の内側にある世界の「アトランティス」からのものだった。軍艦ラ号は彼らと戦うために立ち上がる。



### 海底軍艦の「ラ号」

ラ号が作られたのは第二次世界大戦中で、今まで眠っていた軍艦がUFOと戦うために発進する。



○第二次世界大戦中に作られたラ号



○何種類かのユニットを搭載

### 本格的なシミュレーションならではのシステム

#### 索敵

敵の位置などはユニットの周りしか確認できないので、敵の位置を知るためにには、索敵能力の高いユニットを前線に配置させる。

#### ZOC(ゾック)

ユニット移動のときのルールの1つ。ユニットを移動させると同時に、目的の場所へいくまでに敵のユニットの1マス以内を通過すると、一方的に攻撃を受ける。



### 巨大UFOと戦うメインキャラクター

有坂真鉄という人物がラ号の艦長、そして彼の息子で元自衛官の有坂剛、元巨大UFO群側の人間のアネットなどがおもな登場人物。ゲーム中ではこの他に、戦闘の途中で仲間になってくれる人物なども現れる。都市などを解放したときなどに現れるらしい。



今はラ号の搭乗員。  
元UFO側の人間で、  
アネット



普段は無口で、艦長席から動くことは少ない。



真鉄の息子で元自衛官。  
艦載機のパイロット。  
有坂剛

# 広大なマップに敵、味方そして第三国が入り乱れる戦闘

ゲームの舞台となるマップはかなりの広さがあり、1つのマップをクリアするのにはそれなりの時間がかかる。マップの中には味方のラ号側のユニットと敵のユニット、それと第三国(同盟軍)のユニットが入り乱れる。第三国は同盟軍のときもあるが、敵のときもあるのでゲーム開始時に確認しておくことが必要になるだろう。



●マップはかなり広めなので、クリアするには少し時間がかかる

## ターン制で攻守を交代してゲームが進行

味方の行動、敵の行動、第三国の行動とターン制でゲームを進めていく。味方から離れたところにいる敵は確認できないが、それらの動きも頭に入れて行動しよう。



●ユニットを効果的に使う



## 占領された都市を解放

マップ中の占領された都市は解放したい。特定のユニットに解放の命令を行えば解放していく。都市を多く解放すると、次のステージで多くの軍事費が手に入る。



●都市の色が赤から青に変わっていることを示している

## 戦闘でメインとなる部隊

ラ号にはいくつかのユニットが搭載してあって、このユニットをメインに使って敵を攻撃するのが基本となる。それが特徴を持つユニットなので、ユニットが得意な戦法で戦い、ユニットを失ってしまうことがないようにしよう。



●各ユニットはラ号に搭載されている  
●補給などのときはラ号に帰艦する

## 水龍

戦闘機のようだが、得意なのは水中での攻撃。水中から魚雷などで敵艦を攻撃していく。



●空も飛べるし、水中も移動できる機体

水龍	構成数	4
燃料	57/60	
経験値	87	
移動力	13	
索敵	4	
武装	20mm機関砲 魚雷 対艦ミサイル なし	10/10 0/0 2/2 0/0

●地上攻撃や空中戦は向いていない

## 規定ターン以外に敵の攻撃目標を破壊する

### 敵はマップの奥に

1つのマップをクリアするには、規定ターン以内に攻撃目標を破壊しなければならない。規定ターンをオーバーしてしまったり、ラ号が破壊されてしまうとゲームオーバーになってしまふので注意しよう。敵を確実に倒しながら、ユニットを先に進めていこう。



●マップを徐々に進んで敵の居場所を探すのだ



●攻撃目標は強力なので、一斉攻撃

## 勝利すれば味方の部隊をパワーアップできる

攻撃目標を倒せば勝利となり、次のマップへ進める。このとき軍事費に合わせて、味方ユニットの改装をすることができる。



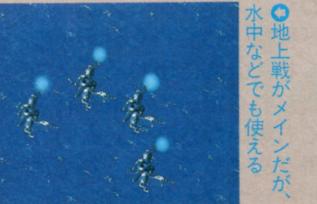
●ステージ開始前にアドバイスがある

ライジン	蓄財 2440億円
	生産費 0億円
	部隊数 +0個
	改装費 2000億円
改装	未改装 改装1 改装2 改装3
移動力	8 9 10 11
攻撃力	55 60 65 70
生存力	+5 +10 +20
防御力	+0 +10 +20

●持っている軍事費を使い、ユニット数や性能をアップさせるのだ

## ライジン

ロボット型の機体で、地上戦などに向く。水中でもそこそこ戦えるので用途は多いはず。



●地上戦がメインだが、水中などでも使える



●空中戦がメインで水中には入れない

轟風	構成数	3
燃料	45/55	
経験値	69	
移動力	16	
索敵	4	
武装	20mm機関砲 対空ミサイル 対艦ミサイル 爆弾	4/4 5/5 0/0 2/4

●空中戦はこの機体で行うのだ

ライジン	構成数	4
燃料	55/55	
経験値	44	
移動力	8	
索敵	2	
武装	20mm機関砲 小型レーザー砲 魚雷 なし	6/6 9/9 1/2 0/0

●都市の解放などはこの機体でする

# 特報!!

# わくわく

# 最新画面入手!!

ハチャメチャなキャラクタによる  
わくわくバトルアクション

超がつくほど個性的なキャラクタたちが主人公の、対戦型格闘アクションゲーム。CPU戦では対戦相手を倒すと、わくわくボールを手に入れることができるぞ。さらにサターン版では、ボーナスステージの「ボーナスクン」やボスキャラ「フェルナンデス」もVSモードで使用可能になっているのだ。



『ギャラクシーファイト』に登場した人気キャラクタ「ボーナスクン」の新必殺技だ



まるるんは  
つよいんだから

# わくわく

業務用で出たばかりの『わくわく7』がサターンにスピード移植。わくわくシティのわくわく公園に伝わる「7つのわくわくボールを集めれば何でも願いがかなう」という伝説をめぐって、わくわくボールを持つ7人が闘うのだ。

発売日	3月
発売元	サン電子(サンソフト)
開発元	サン電子(サンソフト)
価格(税別)	5800円(拡張RAMカートリッジ同梱版7800円)
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
□枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	拡張RAMカートリッジ
バックアップメモリー	ブロック数未定・未定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	70% (1月6日現在)



# 業務用のわくわく感をそのまま再現

わくわく

ド派手な必殺技！

本作には通常の必殺技のほかに画面の下部にある「わくわくゲージ」をつかった技が用意されている。「わくわくゲージ」は攻撃か防御をすると溜まっていき、いっぱい溜まると「ドキドキアタッ

ク」、「ハラハラアタック」、「必殺技のパワーアップ」、「スーパー mode」の4種類の技を発動させることができるぞ。



●スラッシュの必殺技「スラッシュショット」。相手を派手にふとばすぞ



●スーパー mode 発動中は、攻撃力がパワーアップ！



●WARNING! ハラハラアタックはガード不能なのだ

●雷のドキドキアタック「轟雷テンペスト」

わくわく

7人の主人公たち

わくわくボールの伝説にひかれて集まった7人の主人公たち。どのキャラクターも個性的かつ魅力バツグンで、そ

の実力もハンパじゃないぞ。好奇心で闘っている者や仕事のために、はたまた自らの野望をかなえるためと、キャラクタごとにいろいろなエピソードが用意されている。



●地元、わくわくシティに住む冒険好きな中学生。一度走り出したら止まらないタイプ

爆  
雷



●かつてのパートナーの娘、間 夏美と猫のランブーとともに世界をめぐる冒險家。本名は「ヨシア・ハイ・アウトプット」

まるるん



●森で迷子になっていた六条 麦を見つけて、行動をともにする。まるるんは麦がつけた名前で、学名は「デルバーニャ=ボテボタ」

●スポーツ万能の地元の女子中学生。使用する必殺技は学校の得意科目として会得している。甘いものが好きで虫が苦手な普通の女の子



●わくわくシティに住む魔物ハンター。魔物を倒すのが大好き

●ロングブローソン博士が造った7体目の自動人形（オートマータ）。人間にあこがれ、人間になりたいと思っている



●魔界からやってきた魔物ハンター。現在、ホームレスの身の上

●ポリタンクZ

●魔界からやってきた魔物ハンター。現在、ホームレスの身の上



スラッシュ

# 特報 ラブロマンスゲーム第2弾登場!

# アンジェリーク Special 2

全国の『アンジェリーク』ファンの女性（すこし男性も）の皆様、おまたせしました！ 今回の『2』ではラブロマンスの相手が15人にパワーアップ！ どのお方とラブラブフラッシュしようかしら♡ もちろん女王試験も忘れないでね。

発売日	4月4日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	7800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・ブレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年龄	現在の開発状況	50% (1月9日現在)



## 美男子達が帰ってきた 今回は誰とラブロマンス？

前作の登場から約1年の時を経て、待望の第2弾が登場だ。プレイヤーは主人公の少女となり、宇宙の女王の座を目指すため、もう1人の女王候補レイチエルと、謎の球体(育生物)をどちらが早く成長させるかを競う。日々の守護聖や、新たに登場した6人の協力者に力を借り、ライバルに打ち勝つのだ。また、このゲーム最大の楽

しみとも言える恋愛の要素もパワーアップ！ 今回は、大好きなあの人に対する想いを直接手紙に託せるなどイベントが増え、より奥深い恋愛が楽しめるようになった。



●新キャラ登場。  
な感じがいいわね  
理知的



●不思議な感じの商人さん。名前は何  
というのかしら、はやく知りたいわ



## 華麗なるオープニング



突然目の前に降りてきた球体の中に聖獣を見た主人公。それは女王候補の資格を持つ者のみに見える生物。そして彼女は聖地へと向かう。

## 6人の新キャラクタ登場 新たな恋愛の才能が試される

『2』で新たに加わった施設、「学芸館」で働いているヴィクトール、セイラン、ティムカの3人。それぞれから「精神」、「感性」、「品位」の資質を学ぶことができる。どの資質も球体の育成に役立つぞ。エルンストは王立研究院で球体を観察させてくれたり、球体についての情報を提供してくれる。メルは占いの館で相性占いやおまじないをしてくる。「??」は謎の商人。恋愛や育成に役立つアイテムを売ってくれる。この6人の協力を仰ぎ女王を目指そう。

エルンスト メル

???

ティムカ

セイラン

ヴィクトール



●宇宙生成学が専門の主任研究員。毎週土曜日には彼に会おう

●占いといえばラブラブフラッシュ。毎週土曜日には彼に会おう

●アイテムを売つてくれる。占いの館で相性占いやおまじないをしてくる

●学芸館で品位について教えてくれます。もちろんハートを消費するけど、積極的に勉強しよう。後々役にたつかもしれないよ

●一緒に感性について勉強しよう。感性を身につけて、宇宙の望みをきちんと感じとれるようになってこそ女王です

●精神について教えている。女王になるからには、強い精神が要求されます。責任ある立場に立つ者としての心得を学ぼう

## 9人の守護聖様も再び登場 さらに華麗に美しく…

今回も前作でおなじみの9人の守護聖様が登場する。球体を育てるための力を借りるのはもちろんだけど、好みの殿方とおしゃべりを楽しんだり一緒にデートもしたいよね。自分

からアタックしたいのなら直接お願いしたり、手紙を書いてデートを申し込んだりできるけど、時には相手の方からお説がかかることも。好みの人ならラッキー！



再び彼らの胸を借り、女王を目指して球体育成！

# 特報!!

# キャラッヂ! 美麗なアニメーションと イングリッシュ

ごく平凡な17歳の女子高校生。父親の再婚を境に、奇怪なツタの妄想に悩まされることになってしまう。

菅野真理子

(声・皆口裕子)

真下蘭 (声・石田彰)

豪華制作陣を結集!  
教育と娛樂の融合が実現する

『ダークハンター』は、英語音声とアニメーションにより、楽しみながらの英語学習を目的としたソフトだ。物語は郊外の山奥にある「慈現学園」が舞台。真理子、蘭、

○何も知らずに、蘭とシェールの怪物狩りに巻き込まれてしまう真理子

シェールの3人が、怪物を相手に学園の謎を究明していく…。原作には栗本薰、キャラクターデザインに上條淳士、声優に皆口裕子、石田彰、高山みなみなど、各界一流のスタッフが勢揃いしているのだ。



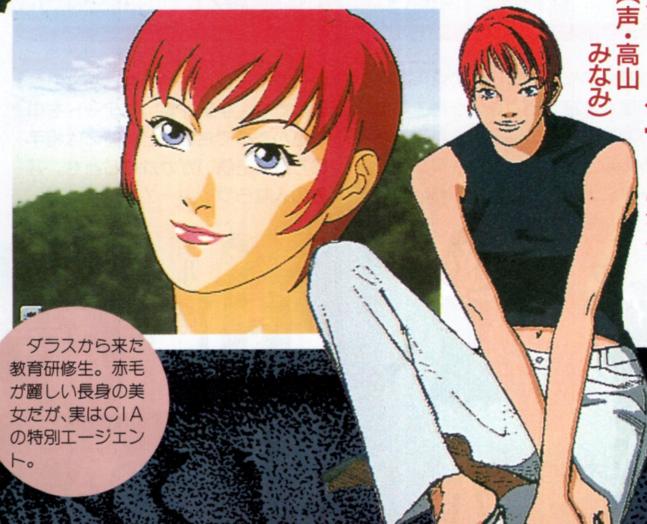
○学園近くの森に群生する食虫植物。蘭は何を思っているのだろう

3つの構成とともにストーリーが進行

ゲームは3部構成で展開していく。ストーリー本編では、英語音声によるアニメーションドラマが進行し、英語能力をチェックするための5種類の練習問題が用意されている。ここでは、日本語表示の切り替えも可能だ。そして、ストーリー中におこるアドベンチャーパートでは、主人公の視点で、襲いかかる怪物たちとの戦闘アクションを繰り広げることになるぞ。



○プレイヤーの視点での戦闘シーン



シエラ・マリガン  
(声・高山  
みなみ)

グラスから来た  
教育研修生。赤毛  
が麗しい長身の美  
女だが、実はCIA  
の特別エージェン  
ト。

# ダークハンター

上巻 異次元学園 下巻 妖魔の森

発売日	'97年4月4日(上巻)、下巻は発売日未定
発売元	光栄
開発元	光栄
価格(税別)	各6800円
ジャンル	エデュテイメント
対象年齢	全年齢
□□枚数	1枚
複数プレイ	未定
対応周辺機器等	未定
バックアップモード	ブロック数未定・ブレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	30%(1月8日現在)

# 英語音声で展開する アドベンチャー

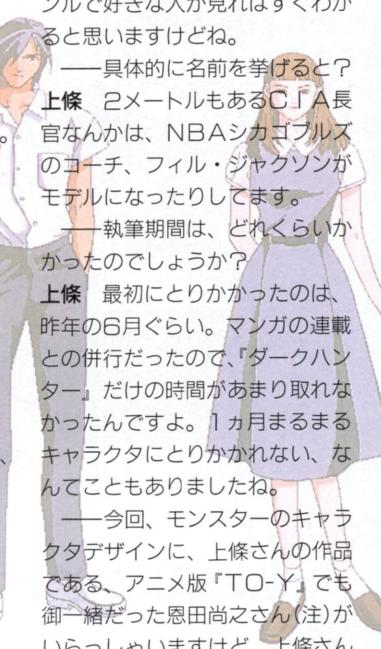
キャラクターデザイン 担当 上條淳士先生が語る『ダークハンター』

どんな雰囲気になるのか、真実が知りたい！ というわけでキャラクターデザインを担当の上條淳士にインタビューを敢行。制作中の秘話や世界観など、興味深いお話をいっぱいいただぞ。

——世界観の構築はどのようにされたのでしょうか。

上條 栗本さんによる原作ということで、ファンタジー系の「剣と魔法の世界」をイメージしていたんですけど、現代の学園モノということで、やりやすかったですね。ホラーっぽいストーリーも楽しく読ませてもらいました。

——今回、描き下ろされたキャラクタは何人ぐらいでしょうか？



上條 3人のメインキャラクタにエキストラ等を含めると、30人ぐらいはいるでしょうか。

——どのようなイメージで描かれましたか？

上條 もともと原作がありますし、栗本さんのほうからも、「自由に」と聞いていたんで、髪の長さとかいろいろなところで、自分の好きなようにやれましたね。

——メインキャラクタの3人のモデルっているんでしょうか？

上條 特にいらないんです。実を言

うと、むしろ3人以外のほうがモデルが多いんですよ(笑)。各ジャンルで好きな人が見ればすぐわかると思いますけどね。

——具体的に名前を挙げると？

上條 2メートルもあるCJ A長官なんかは、NBAシカゴブルズのコーチ、フィル・ジャクソンがモデルになつたりします。

——執筆期間は、どれくらいかかったのでしょうか？

上條 最初にとりかかったのは、昨年の6月ぐらい。マンガの連載との併行だったので、「ダークハンター」だけの時間があまり取れなかつたんですよ。1ヵ月まるまるキャラクタにとりかかれ、なんてこともありますね。

——今回、モンスターのキャラクターデザインに、上條さんの作品である、アニメ版『T.O.-Y』でも御一緒だった恩田尚之さん(注)がいらっしゃいますけど、上條さんのご指名ですか？



上條淳士プロフィール  
代表作『T.O.-Y』『SEX』など。流行に敏感なセンスとシャープな画法が特徴。現在はヤングサンデーにて「赤×黒」を連載中。また、資生堂「ルボ」のイメージキャラクターや手掛けたイラストレーターとしても有名。

上條 そうですね、指名というか、そ�だといいな(笑)、ということで。以前、御一緒したときとてもいい仕事ができたので、また一緒にやってみたいなと思って。

## ファッショントップス 小物へのこだわり

——上條さんの作品は、ファッションに関するものが、とても細かく描かれていますよね。「ダークハンター」でも同じような感じになるのでしょうか？

上條 小物なんかは自分が付けているものを利用することが多いんですよ。蘭が付いているペンダントなんかも、ハードな感じにしたかったんで、私物のシルバー系のアクセサリーをモデルにしたり。

——ということは、作中の所々に、上條さんの私物が登場するという形になりますね。

上條 設定どおりにいけば、そうなっちゃいますよね(笑)。スニーカーや髪を留めているバレッタなんかにもこだわつたりしてます。

——どこのメーカーのスニーカーか、気になっちゃいますね。

上條 うーん、苦情が来たりするんで秘密にしておきます(笑)。

## 格闘モノでは 小学生に負けちゃう

——上條さんの作品『SEX』のヒロインキャラクタが、ゲームセンターでハイスコアをバリバリ出す、というシチュエーションがあったんで、ゲームには、造詣が深いのかなと思ったんですけど、



### ○怪物のデザインは恩田氏が担当

普段はゲームをやられますか？

上條 中でもシューティングが好きかな。刹那的なところが。その場で終わるじゃないですか。だからRPGなんかはダメですね。際限なくプレイすることになるから。

——じゃあ、格闘モノなんかもお好きなんじゃないですか。

上條 一応やるんですけど、小学生に負けたりして(笑)、いやなんですよ。でも『ダイナマイト刑事』はクリアしましたけど。

——教育ソフトであることを意識されましたか？

上條 すいません、全然考へてなかったです。今言われてそうだったのか、と思いました(笑)。でも、ストーリーも充実してるし、勉強のためって言えば、お父さんやお母さんに買ってもらえるかもね。ちょっと口実っぽいかな(笑)。



○蘭に忍び寄る怪しい影。これも異次元生物なのだろうか？

注 10年前、「セル画は無理」と言われていた『T.O.-Y』のアニメ化を実現させたアニメーター(代表作・機動戦士ΖΖガンダム)



# Live-up to elf

ライブアップトゥ エルフ

見かけはイヤ～なお嬢様。でもホントは…?



もちろん  
SS版  
最新画面!



毎回『下級生』からより抜きの美女を1人ずつ紹介するこのコーナー。今回はスーパーモデルも真っ青の美貌とプロポーションの持ち主、新藤麗子に鋭く迫る!!

友達がいない理由!?

麗子は卯月町の大地主の一人娘。学校には専用のリムジンで乗り付け、自宅の庭にはバカでかいプールまである始末。何不自由なく育ったおかげで、他人に対して高圧的な態度を取ってしまうのが悪いクセだ。彼女のわがままをかわいいと思えるならば、勝機アリ!

すべての男は  
私の前にひざまづく

REIKO SHINDO

## 新藤 麗子

Personal Data of 麗子	
身長	162cm
血液型	AB型
誕生日	11月14日(蠍座)
スリーサイズ	B84/W58/H88
見下し指数	89%
冷酷指数	42%
ナマ脚指数	82%

次回予告!

大人の雰囲気をたたえた青いロングヘアーガール印のお姉様。  
学費を稼ぐために喫茶店で健気に働くあのコが登場だ!



『下級生』キャラクターファイル No.4

# 毎週土曜日

発売前ゲーム新木場に集合

「ファミマガLand」は、発売前の人気ゲームが好きなだけ遊べるスゴイ施設！週土曜日の12時～6時まで開場。入場無料だ。毎気きのアンケートで得たゲームの感想は、「ファミマガWeekly」のレビュー「ココナート」に反映されるぞ。

**ができる!!**

■交通機関  
●JR(京葉線・武藏野線)・  
當団地下鉄(有楽町線)  
臨海副都心線/新木場駅下車  
●路線バス  
夢01系統  
錦糸町駅(JR)  
～新木場駅(約35分)  
(日曜・祝日のみ、  
毎時1～3本運行)  
木11甲系統  
東陽町駅(當団地下鉄)  
～新木場駅(約20分、  
毎時3～5本運行)

## 1/18・19ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト

(1/31～2/6発売予定ソフトが対象)

サターン最新作

- FIGHTING Illusion K-1 GRANDPRIX・翔／エクシングエンタテイメント／スポーツ
- 三國志リターンズ／光栄／シミュレーション
- BUG TOO!! もっともっとジャンブして、ふんづけちゃって、ペッちゃんこ／セガ／アクション
- ダイハード・トリロジー／セガ／アクション
- 3Dベースボール～ザ・メジャー／BMGジャパン／スポーツ

プレイステーション最新作

- アイアンマン／XO／アクライムジャパン／アクション
- Metaphilist～v.X.2297～／A.D.M./シユーティング
- I.Q.-インテリジェントキューブ／SCE／バスル
- 西陣ハチソン天国vol.1／KSS／テープル
- ファイナルファンタジーVII／スクウェア／RPG
- プロロジック麻雀 牌神／スクウェア(アクエス)／テーブル
- ドラゴンナイト4／バンプレスト／シミュレーション
- スター・ウォーズ ダークフォーグ

ス/BPS/シユーティング

- BURNING ROAD/ピック東海／スポーツ

スーパーファミコン最新作

- ガンブル/アスキー/RPG
- ビキニーヤ! /アスキー/バスル
- ミランドラ/アスキー/RPG

ゲームボーイ最新作

- ズーブ／やのまん(やのまんゲームズ)／バスル

●ゲームボーイギャラリー(ゲーム&ウォッチャコレクション)／任天堂/ETC

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

今週は

## K-1 GRAND PRIX

翔  
ができる!!

毎週日曜日は  
じっくり  
プレイの  
会員Day!!

「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！ 「ファミマガWeekly」に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接申し込むことで登録する事が可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡するぞ。来場会員は交通費1000円の特典つきだ！

## 1/25・26 ファミマガLand プレイ可能予定 ソフトリスト

(2/7～13発売予定ソフトが対象)

サターン最新作

- 蒼穹紅蓮隊／エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／シユーティング
- エリア51／ソフトバンク／シユーティング
- はいばあセキュリティーズS／ビクターインテラクティブソフトウェア(バックインソフト)／シミュレーション
- ZAP! SNOW BOARDING TRIX／ボニーキャニオン／テレビ東京／スポーツ

プレイステーション最新作

- 厄痛～呪いのゲーム～／アイディアファクトリー／アドベンチャー

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

これが最新号だ！

- どこよりも速く！どこよりも正確！  
『機動戦士Ζガンダム』(SS)
- 『EVE burst error』(SS)
- 『エーベルージュ』(SS・PS)
- 他、スクープタイトル続々掲載!!
- 週刊ゲーム誌の常識を破る！  
超詳細攻略！  
『天外魔境 第四の黙示録』(SS)

全機種対応  
TVゲーム誌  
週刊

**Famima ga Weekly**

最新号 本日発売!!

お問い合わせ…(03)3573-8635 ファミマガWeekly事務局まで

(休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け)

# 連続殺人事件からアドベンチャーチャンクを追跡する2つの視点からEVE burst error

“イヴ・バーストエラー”

特報付!  
開発者インタビュー



1つのストーリーを、2つの異なるシナリオを切り替えながら進めるアドベンチャーが登場。後半には、制作者インタビューも掲載。最後には特報もあるぞ。

発売日	1月24日	C D枚数	4枚
発売元	イマジニア	複数プレイ	1人用
開発元	シーズウェア	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	7800円	バックアップモード	75・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	100%

## これが『Making of EVE burst error』だ

本編の3枚に加えて付属されるメイキングディスク。サターン版『EVE』の制作の過程から、出演声優

インタビュー、ここでしか見ることができない未公開設定資料など、盛り沢山の内容となっている。

### MAKING

本編に収録されているアニメーションムービー。その制作過程がムービーとして収録されている。開発陣が会議をする場面から始まって、コンピュータへ線画をスキャン、そして着色するなどの工程がわかる。



### SOUND

サターン版のウリとして、超豪華な声優陣を挙げることができる。ここでは、音声の収録風景や、出演声優17人全員のインタビューを見ることができるのだ。



### CG GALLERY

ここではゲーム中に使用されたCGを観賞することができる。また、お蔵入りとなったボツCMも収録されている。



小次郎やまりななど、キャラクタの初期設定を見ることができる。また、お蔵入りとなったボツCMも収録されている。



### クリア後は、さらに…

このCDには、ゲーム本編をフリアしないと見ることができないモードも収録されている。CGやアニメなどがこれにあたる。本編の懐古的なモードだからだ。



ボツCM。これは貴重といえよう

あとはゲームを解いてからの楽しみ

# 発売直前！魅力を確認 初心者のための『EVE』講座

'95年にPC9801版として発売され、その後パソコンユーザーの間で加速度的に人気が広まった『EVE』が、音声の収録やアニメ

ーションの追加など、さまざまなアレンジを加えてサターンに登場する。ここでは、あらためて『EVE』の魅力に迫る。

## 2人の主人公を操る[マルチサイトシステム]

ゲームは、コマンド選択式のアドベンチャーで進行する。しかし、他のアドベンチャーと異なる点は、1つのストーリーを「小次郎編」と「まりな編」の2つのシナリオから体験するシステムにある。これが「マルチサイトシステム」だ。2つのシナリオは自由に行き来ができるので、詰まったときや片方が気になるときに切り替えよう。



互いの主人公が会えるシーンも当然用意。小次郎を見て、まりなは…

### 図解！マルチサイトシステム

このゲームは、2つのシナリオを切り替えながら、1つのストーリーをより奥深く堪能できるのがウリ。そして2つのシナリオはシ

ンクロしてあり、片方のシナリオだけが進みすぎないようになっている。また、ゲーム中はいつでもシナリオを切り替えられる。

#### シナリオを選択してゲームスタート

小次郎編(DISC 1)



【小次郎】(な、なんだ…！？)  
●真弥子が悪漢に連れ去られようとしている場面

行き詰まつたり…



【小次郎】うわあああああつ！！！  
●小次郎が他人殺死体を見ている同じ時間帯に

まりな編(DISC 2)



【まりな】どけどけどけ～っ！  
●右と同じシーン。前後関係や真相がわかる

もう一方が気になったら…



【鈴木】おっと、一本も動かさないで欲しい。でなければ…。  
●一方のまりなはシリアル対決中だったり…

これを繰り返す

最後に待ち受けるテラー編(DISC 3)とは？

## 細部まで練り込まれたシナリオ

主人公である小次郎とまりなが巻き込まれる、獨創的な連続殺人事件。この謎を解くのがストーリーの本筋である。しかし、事件と事件の間でおこる人間ドラマにも魅力がある。謎が多い登場人物たちがおりなす複雑な人間関係は見どころが多い。

また、シナリオは序盤から伏線がはられまくっている。どうでもよさそうな台詞の中にも、後々ストーリーに大きく関わるようなものがあるので、注意すべし。



●小次郎の元恋人、弥生との関係は微妙



●孤独な少女、真弥子との物語にも注目せよ

## シックで過激なグラフィック

パソコン版では、いわゆる「18禁」として発売されていた。サターン版では18歳以上推奨で発売されるため、サターンの表現基準を超えた過激なグラフィックは削除、または変更された。ただし、全年齢では表現することが難しい箇所は、18歳推奨の基準にそったシーンとして展開される。それはセクシーな場面の描写のみならず、残酷なシーンにも当てはまる。

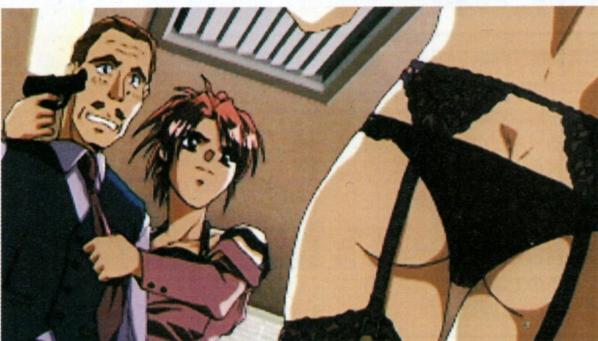
●拘束され、誰かに殴られたようなアザが痛々しい。瞳が悲痛さを訴えている



アニメーションも充実！



●●このように細かい動きのアニメーションが、随所に収録される



●まりなが本部長に銃を突きつけ、誰かを脅しているシーン。何故このよう…

## いよいよ攻略開始 基礎事項と難解ポイントをチェック

発売まであとわずかと迫ったが、ここからはいよいよ攻略を始める。今回は、プレイするにあたっての基礎的なポイントを伝授する。そ

して、序盤のストーリーを攻略。流れを追うとともに、行き詰まりやすい箇所を紹介、そして対処をしていく。

### 検査を始める前に…

このゲームは、コマンド選択方式。ゲームを進めると、シナリオが行き詰まり進めないことがある。完全に行き詰まったときにはシナリオを切り替えればよいのだが、実際には単に行くべき箇所を見落としている場合もある。

●コマンドを駆使して、会話を進めるのだ



### ①くまなく歩き回ろう

検査はまず足から。まずは歩き回るところから始めよう。行き詰まったと思う前に、行ってない場所はないかと確認することも大切。思わぬ場所で、思わぬ人と出会うこともあるだろう。

●行き漏らしがないか、そこら中に移動するべし



### ②見る、話す、聞く

会話シーンや、検査のシーンでは、「見る」「話す」などのコマンドを使うことにより、シナリオを進行させる。会話シーンの場合、基本的には「話す」のコマンドだ

けで事足りるのだが、ときどき相手が同じ発言を繰りかえし、会話が行き詰まることがでてくる。そのときは「見る」や「聞く」などの他のコマンドも駆使して、会話を進めていく。



【弥生】それだ。いい？ どう？ 感じる？ 箔のアレどうだった？

●意外なところに、会話のポイントが隠されていることもある



【小次郎】メモ帳か……



●調べているうちに、検査のカギとなるものを発見することもある

### ときには変なコマンドも

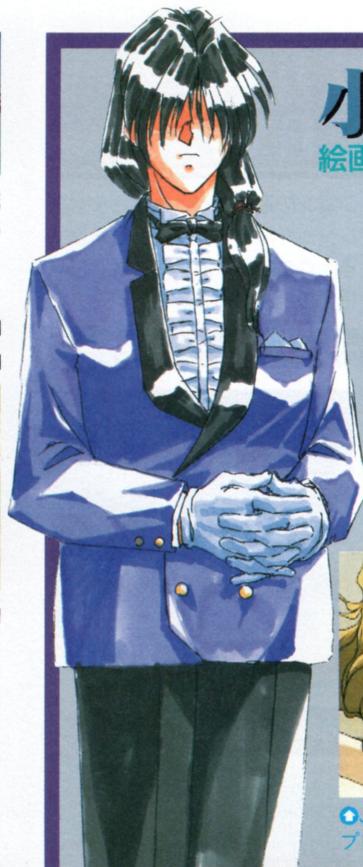
ゲーム中に、ときどき「寝る」や「暴れる」などの、ゲームの本筋とは関係無い選択肢が表示されることがある。これらを選ぶことによっての小次郎とまりなの行動、そして会話している人の反応などが楽しめるので、表示されたら是非試して欲しい。

●なめる…。顔？ カメラ？ それとも、まさかあんなところ？

## 小次郎編

絵画検索から殺人事件へ…

「小次郎編」の主人公は、しがない私立探偵事務所を営む天城小次郎。ある日知り合いのカメラマン柴田茜に仕事を紹介される。それは、外国人学校の校長であるストールマン・孔からの依頼で、彼が所有する絵画の検索というものだった。かつての恋人が営む桂木探偵事務所も同じ依頼を受け競合していたが、小次郎は推理によって絵画を発見する。ところが…。



●ふとしたことから事務所に居ついた少女、プリン。彼女の素性には謎が多い

## まりな編

少女の護衛は、やがて…

国家機関の一級検査官という肩書きを持つ法条まりな。彼女の任務は、エルディア国大使ロス・御堂の娘である真弥子の護衛だ。当初は真弥子がすねていたため、なかなか打ち解けられなかつたが、次第に真弥子はまりなを信頼していく。しかし、そんな真弥子に、次々と災禍が降り注いでいく。「守りきれるのか？」と不安になるまりなだった。



●真弥子の身の保全のため、まりなは彼女と同居生活をする。彼女を守り切れるのか

## 12月4日までの難解ポイントを解決

小次郎は、事務所で考えをまとめることが多い。なにか大きなポイントがあったら、事務所へ帰る

## 12月3日

二階堂からくすねた電子手帳を返し、グレンに会い絵画の行方を探らせた後、なにもすることがなく、行き詰ったと思う人もいる



ここで、二階堂が仕入れた情報を知ることができる。この後は孔宅へ

ように。そこからシナリオが進むことがあるからだ。また、顔もでない脇役との会話も重要といえる。

だろう。ここは、ホテルで茜や二階堂に会い、その後桂木探偵事務所に行き所員たちと話をしよう。その後、小次郎の事務所へ戻り、端末を起動すると、電子手帳の内容を見ることができる。



●助けたときは少年と思っていたが…。さらに、実は18歳と知り驚く

## 12月4日までの難解ポイントを解決

小次郎と違い、「護衛」という任務についているまりなは、行動範囲が限定されることが多い。特

に真弥子が学校にいる間は、基本的に学校の敷地内から外に出ることができない。

## 12月2日

御堂から依頼を受け、マンションに帰った後、下見の意味も込めて真弥子の通う学校へ行く。その後することはなさそうだが、サンマンションに帰っても、まだ寝ることはできない。そこで本部ビルへ行くと、本部長から「プレゼント」をもらうことになる。



●このカードは、夜間でも学校内に侵入できるという代物

## 12月3日

屋上に行くには、真弥子と初めて会った後に通りを見ること。

任務の経過を本部に報告に行く間に、真弥子が寮からいなくなっていることがある。ここは図書館に行き、その後ディレクタールームに行くと、松乃が真弥子の行方を教えてくれる。



●まりなは、彼女を全身全霊かけてでも守りぬく決意をする

## 12月4日

学校の図書館で松乃と、絵画を調べる約束をしていたが、朝いきなり行っても学校は開いていない。1回孔の家の前に行き、二階堂をからかった後で学校にいくと、校門が開いている。

プリンを探し回る場面で、マン



●松乃の協力を得て、絵画の謎を調べる。そこで恐ろしい秘密を知る



見る・調べる  
話す 移動する  
さわる

ション前で真弥子、そして一旦事務所に帰った後、桂木探偵事務所で二階堂と弥生に会う。この後事務所に帰ると、孔から電話が掛かってくる。ここで孔宅に行くと、眼鏡の男の死体を見発する。



●プリンを探しまわっているうちにこんな場面に。小次郎の心中は複雑



●孔宅で死体を調べている最中に、氷室が。物陰から彼女に尋問

## 12月4日

朝本部に行った後に、学校のブールで弥生を待つが、その前に図書館へ行こう。昼食を取った後、真弥子の部屋に行くと、何者かが後ろから襲ってくる。その経過は、しっかりと本部へ報告するべし。また、夜に屋上で人を待つ場面では、なかなか待ち人が来ずイライラしがちだが、さまざまなコマン



魔の手が伸びていく  
●真弥子に、次々と



●まりなに「護衛から手を引け」と脅しがかかる。まりなは拒否する

ドを駆使すれば、そのうちシリアルが出てくる。最後に、まりなが孔宅の殺人事件を知るのは、「小次郎編」で小次郎が死体を発見した後でないと起きない。



【まりな】こ、これよ…これだわ！  
●襲われた後に本部へ行くと、このナイフを使った暗殺者について聞く



●シリアルに動きを封じられ、絶体絶命。この後、助けが入り形勢逆転

## サターン版『EVE』開発秘話 シーズウェア&イマジニアインタビュー

開発元のシーズウェア、発売元のイマジニア双方に出席していただき、インタビューを行った。シーズウェアからは藤田正人氏、野口征恒氏、チョイス氏、トーキー氏が、イマジニアからは、鈴木達也氏、堀切禎史氏が参加。『EVE』に対する思い入れや開発の際の苦労話などを語ってもらったぞ。

——パソコンであれほど『EVE』が支持された理由はどこに?

**野口** 取つきやすさという点ではグラフィックに入るユーザーの方が多いんですが、実際プレイしてシナリオの良さに感動して、口コミやネットで広がったのではと。

**トーキー(以下トー)** チョイス君は、デバッグのときリストを見て、号泣していました(笑)。

**チョイス(以下チョ)** 感動巨編ですので、ユーザーの方も泣いてほしいです(笑)。

——マルチシナリオ全盛の時代に、あえて1本道のシナリオという方式を選ばれた訳は?

**藤田** バックボーンのしっかりしたストーリーを見せるには、やはり1本道の方がいいと思います。あと、マルチシナリオと、同じ時間軸の関係で見なかった現象とともに、ある程度結末に影響してきますよね。その辺も見せられないと、本当にいいマルチシナリオとは言えないと思います。

### 「ギャルゲー」らしくないグラフィックを

——開発の際に苦労した点は?

**藤田** 初めてサターンを通してテレビ画面を見たとき、みんな啞然としましたね。



●開発が佳境に入った忙しい中、時間をさいてくださった両社に感謝!

**野口** マックでグラフィックを作成していたときより、全然キツイ色で出てしまったんですよ。そもそもウチの会社 자체が柔らかい色調をウリとしているのですが。彩度を落としてあせた色で塗ることで、本来の色が出せました。

**藤田** いわゆる「ギャルゲー」ですと、色合いが強いじゃないですか。それは避けたかった。

**野口** できるだけ実在するような色合いにしたかったので、それを意識して色の設定をしました。背景や、背景に重なった人物の色合いは大人っぽい、大作を予感させるような色を選んだつもりですが。

——ウィンドウやセーブ画面など、画面のデザインにもこだわりがあるそうですが。

**チョ** 自由に、楽しんで作らせてもらいました。セーブ画面の1つにも色々なアイディアをつぎ込みまして、小次郎編とまりな編と一緒にセーブ、ロードできるようにしようとか、そこから発展しまして、ここにCDが回っていたらおもしろいのではとか…。格好よくキレイになっていますよ。

——Hシーンの表現には工夫が



●見よ! チョイス氏が汗水垂らして制作した、入魂のセーブ画面だされているようですが。

**藤田** Hシーンを単に削除ただけでは、どうしてもおかしい部分が出てしまいます。できるだけ自然な流れになるようにしました。

——18歳以上推奨では無理? というシーンが残っていたり…。

**堀切** きれいで感動的なシーンは「ゲームを表現する上で必要なシーンです」と必然性を説明しまして、許可を得ました。

——アニメーションが大量に追加されましたね。

**野口** 違和感を起こさないよう、原画に忠実にアニメーションさせるよう、注意をしました。なかなかよく出来たと思います。

**トー** 背景は外注で頼んでいましたので、私は、その上に被せる人



●プレイヤーが違和感を感じないように、グラフィックの修正が行われた

制作者紹介					
シーズウェア <b>藤田正人</b>	シーズウェア <b>野口征恒</b>	シーズウェア <b>チョイス</b>	シーズウェア <b>トーキー</b>	イマジニア <b>鈴木達也</b>	イマジニア <b>堀切禎史</b>
営業部長。制作の統括的な役割をこなす	制作部長。グラフィック関係のチーフ	ウィンドウやセーブ画面のデザインなど担当	アニメーションの着色や音声の切り貼り担当	営業企画部一課、アニメチーム所属	営業二課。『EVE』の広報担当

物を塗っていました。締切に間に合わせるために、大量の色塗りをこなさなければならなかったのが、つらかったです。

**チョ** 車が落ちるシーンやプリンが不良にどつかれるシーンは、枚数が多く使われています。動きの細かさもさることながら、影線も多い。ここが一番苦労しました。

## 豪華声優陣は、上司の独断で決定？

——声優陣が実際に豪華ですね。  
**堀切** 鈴木の方でキャラと声優さんを結びつけ、頭の中で配役を構築していたようでしたから。

**鈴木** キャラ1人に対し、何人か候補はあげたんですよ。今までの演じたキャラのイメージからとか、声優さんの可能性などから。あと、私の上司がわがまま、自分が知っている声優しか言ってこないんですよ(笑)。「納谷悟郎だろう」とか「野沢那智を使えよ」など、無理難題を…。

**藤田** キャスティングに関しましてはイマジニアさんに一任していましたが、キャスト案がFAXで送られてきたとき「これは無理だろう」と(笑)。でも、本当にあれだけのメンバーになったのでび

っくりしました。

——収録の際には？

**野口** 声優さんには、テキストから、キャラのセリフを抽出したものを台本として渡していますので、流れやシチュエーションに関しては説明が必要でした。

**堀切** 幸いディレクションしてくれた方が、ゲームをよくわかってくださっていたので、声優さんにはいい芝居をしていただけました。「はい」や「うん」といった、細かいセリフのニュアンスの違いなども、ちゃんと表現されていると思いますよ。

## 『EVE』は『悦楽の学園2』だった？

——『EVE』というタイトルが決定した経緯は？

**チョ** よくわかりません(笑)。

**トー** タイトルの意味は、相当入り込まないとわかりませんからね。ゲーム中には「EVE」という単語は出てきませんし、話の核心がわかって、「ああ、それで『EVE』なんだ」と、プレイヤーの方に考えて欲しいですね。

**野口** 実は最初、『EVE』のタイトルを『悦楽の学園2』にしようとしたんですよ(笑)。「松乃広美」



●野沢那智さんや納谷悟郎さんに頼むときは、何回も足を運んだとかと「氷室恭子」は、「悦楽の学園」というゲームのキャラクタで、彼女たちを『EVE』に登場させたのですが。

**藤田** 学園モノじゃないもの(笑)。最初98版の広告を打つ際に、タイトルが決まっていないで、出されたのが「悦楽の学園」と呼ばないでっ己(仮)…「呼ばないでっ」の部分は、当社の「エイミーと呼ばないでっ」から取ったんですが…でもシナリオライターからは「イメージぶち壊しだからやめてくれ」と言われました(笑)。

——ユーザーに向けて一言。

**野口** アニメーションや声優さんもすごいんですが、作品自体もしっかりしていますので楽しんで頂きたいですね。



●トーキー氏が着色した、まりなのアニメーション。動きはバッチャリ！

**藤田** じっくりと楽しんでプレイして欲しいです。あと、1回ではなく、2回、3回やってみると、細かいところがよく見えると思うので何回も楽しんで下さい。サターンを持ってない方は、『EVE』のために本体買って下さい(笑)。

## 特ホウ！(笑) バーのウェイトレスは実在する？

プリンセスホテルの地下にあるショットバーのウェイトレス。実はその外見がチョイス氏の彼女にそっくりというのだ。偶然似てしまつたのか、はたまたどこかで陰謀が働いたのかは定かではない。見た瞬間、チョイス氏は腰を抜かしたらしい(笑)。



●ずっと見守ってあげたいな♡



●『悦楽の学園』に引き続いている登場となった両名。実はファンが多いとか…

## 緊急特報！ アドベンチャー マルチサイト 『EVE』の原点

シーズウェアの「マルチサイトシステム」アドベンチャーの第1弾として発売された『DESIRE』が、『EVE』に続いてサターンに移植決定！『EVE』と同じく、開発はシーズウェア、発売はイマジニアとなる。まだようやく開発が始まつばかりで、サターン版としてどのようなアレンジが加わるかはまだ明かされてはいないが、ハイワオリティな移植を期待しよう。

### —ストーリー—

「デザイア」というのは、ある研究施設の名称である。主人公は、「デザイア」に勤務する女性の「マコト・イズミ」と、新聞記者である男性の「アルパート・マクドガル」。この2人は恋愛同志なのだ。物語は、アルパートが、「デザイア」を取材に訪れた所から始まる。この施設に秘められし謎とは一体何カ…？



●藤田氏を始めスタッフは、休む間もなく『DESIRE』の開発に…

3Dで展開する古代遺跡を探索して秘宝を手に入れろ

# TOMB RAIDERS

## トゥームレイダース

遺跡に隠された秘宝を求めて世界中の遺跡を冒険する「トゥームレイダース」。遺跡の中には獰猛な敵や、難解な罠が口を開けプレイヤーを待ち受ける。頼れるのは己の力だけだ。

発売日	1月24日	C D枚数	1枚
発売元	ピクタインラクティ/ソフトウェア/ピクターソフト	複数プレイ	1人用
開発元	コアデザイン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	55・フレイデータ
ジャンル	アクション	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%

### 世界中の遺跡を冒険しながら 古代文明の秘宝とその謎を追う

プレイヤーが操るのは、名うての遺跡発掘家レイラ・クロフト。レイラはその腕を賣られて、とある人物からインカ遺跡の秘宝を手

入れて欲しいと依頼される。プレイヤーはレイラを自在に動かし、数々の罠や敵をかわしながら、インカ遺跡の最深部を目指すのだ。

インカへの扉が開く



●案内人はオオカミに襲われて死傷

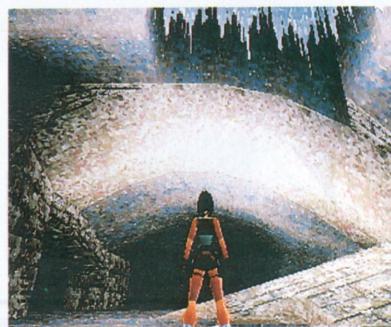
○○オープニングシーンは超美麗に描きこまれたCGで展開。インカ遺跡のオープニングは雪山をレ伊拉と案内人が歩いているシーンから始まる。これが冒險の第一歩

### カメラワークできめ細かく物語を演出

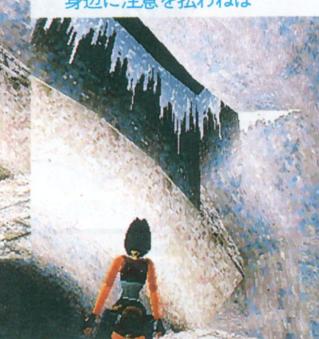
視点は基本的に、レイラを後ろから追いかけるようになっている。しかし、必要に応じて自由に視点を操ることもできるぞ。キャラが止まっている状態なら、上を見上

げたり、逆に下を見下ろすことができる。また、重要な場面では、カメラが自動的に大切な部分を追うなどの演出もあるのだ。分かりにくい入口の発見もこれで安心。

●視点は左右上下を見渡せるようになっているのだ。常に身辺に注意を払わねば



●遺跡内の壁や天井も美しく描かれている。思わぬ所に、思わぬ抜け道がある場合も多々あるので注意しよう



●先に何があるのか分からぬ場合など、迂闊に進むのは危険行為だ



●視点を変えて先を見渡してみれば余計なダメージや危険を回避できる

# 大胆なアクション微妙な行動 冒険を満喫させる動作の数々

『トゥームレイダース』はキャラクタの行動パターンがとても豊富。基本行動はもちろん、トラップなど回避するには、応用的な動作を使いこなすことが必要だ。レイラを自在に操り遺跡を攻略せよ。

## 冒険をするための基本的なアクション

最も基本的な動作。走る、登る、ジャンプなど難しい操作は一切ない。しかし、もちろん応用的な動きをするには基本が大切。方向転換は敵に囲まれたときなど、迅速に振り向くために便利。ボタン一つで簡単にアクションするぞ。



方向転換

●後ろの敵に素早く対処するのに便利な方向転換

ジャンプ



●前後左右にジャンプできるのだ

走る



●普通の移動は走了った状態。微妙な動作が必要な場所では慎重に歩ける

よじ登る



●ジャンプして手が届くところならば縁を掴んでよじ登ることが可能

引く



●ブロックは押し引きできるのだ  
●水中では攻撃などはできない

押す



●敵を倒すには撃ち殺すしかない

泳ぐ



●敵を倒すには撃ち殺すしかない

## トラップ回避やパズルを解く応用アクション

基本動作を2つ以上併用する応用動作。前方にジャンプして、崖縁にしがみつくなど、冒険を先に進めるには必要不可欠な動作ばかり。また戦闘時にダメージを最小限に抑えることもできる。慣れるまでには時間がかかるかもしれないが、使いこなせば心強い。

●困難の先には何かがある



前方ジャンプ



●ぎりぎり届かないような場所も手を伸ばせば届く



●高所から落ちると大ダメージ。そんなとき安心

ぶらさがる



●しがみつく



ジャンプ



●飛び跳ねながら銃を撃つのは、ダメージを減らす基本。前後左右に跳ねろ



## 二癖以上ありそうなキャラたち

登場するキャラはみんな個性的。中には敵として遺跡内で戦うヤツもいる。登場人物の一部を紹介だ。

ジャクリーヌ・ナトラ



ナトラテクノロジー社の女社長。レイラの依頼には何か裏があるようだ。



レイラ・クロフト

世界中の遺産や骨董品を収集するコレクター。ナトラの依頼を受け、インカの秘宝を探す旅に出るのだが…。

ラーセン



ナトラの手下。インカ遺跡の最後でレイラから秘宝を奪おうとする。

# 第1の遺跡インカの内部を順を追いながら探究していく

## インカステージ 1 CAVE

基本動作に慣れるためのステージなので難しいトラップなどはない。ステージはほとんど一本道なので、先に進めなくなることもないはず。出現する敵はコウモリがメイン。吊り橋などではオオカミも出現するが、2匹と少数。方向



●入口付近で矢の飛び仕掛けがある

転換をうまく使って倒そう。ここで一番厄介なのは、吊り橋を渡った後の穴で出現するクマ。攻撃力の高さはこのステージで1番。捕まるとダメージが大きいので、常に動きながら撃とう。



●吊り橋の下にはオオカミが2匹いる。動きが速いので方向転換を使いこなせ

●吊り橋の後ろの穴にはクマが待ち構えている。セーブポイントが目の前なので逃げるのも手だ



## インカステージ 2 city of Vilcabamba

応用的動作を覚えるためのステージ。まず最初の部屋で、オオカミ2匹に襲われる。前後左右から攻撃を受けるので、常にジャンプしながら銃を撃ち、まとわりつかれるのを防ごう。1番に目指すのは衣類室。衣類室を抜け、火葬場に入ったら色の違う壁を押す。ずっと押していくと小部屋に入る。そこで宮殿前広場に続く扉の鍵と小さな像を入手。プール1のスイッチを作動させるとプール2の、プール2のスイッチを作動させると、最後の扉が開く仕掛けだ。

●始まるとすぐにオオカミの大群が



●森を抜けた広場は一見行き止まりに見えるが、上に抜ける空間があるので、よじ登ろう

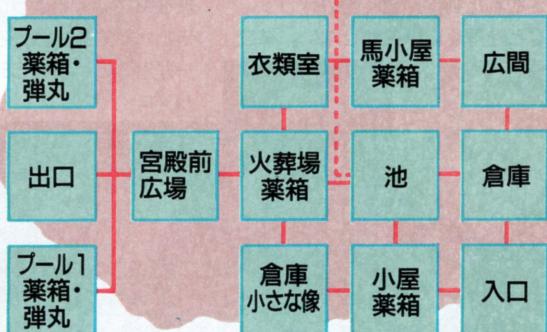


●池の中にレバーが2つ。龍の部屋と小屋に通じるぞ



●衣類室の上から火葬場に入ることができる。火葬場に入ったら、色の違うブロックを押してみよう。何回か押すと倉庫に通じる。倉庫には鍵と小さな像が

## インカ文明の町の遺跡



●プールの上はジャンプの連続で進む。ジャンプからぶらさがりに繋げ

※ マップ中の点線は隠し通路です。

CTION

## トゥームレイダース

### インカステージ 3

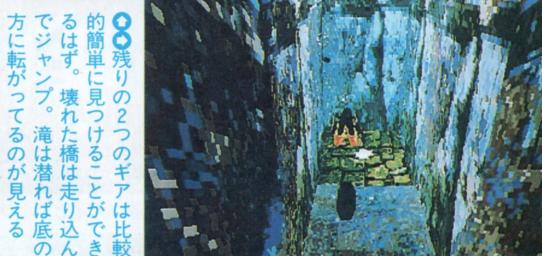
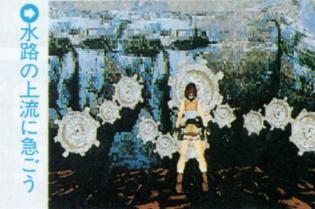
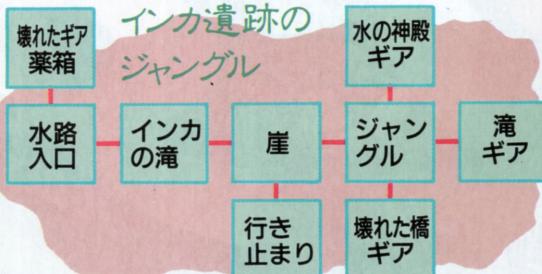
### Lost Valley

水路に落ちると流されて滝壺に落ちる。滝壺の周りにはオオカミが匹、水から上がったらすぐ銃の用意を。ここで何より怖いのは、ジャングルに巣くう恐竜。ティラノザウルスには絶対に捕まつてはならない。噛みつかれると一撃でゲームオーバー。ジャンプしながら前後左右に動き回ろう。水の神殿のギアは、小さな滝壺に潜って抜け出た洞くつの岩場の上にある。3つのギアを入手したら、水路の上流にある壊れたギアに急げ。



●滝から落ちても体力はへらないぞ

●滝に潜ったあと、高い岩場の上に隠されているギア。はるか下に転がっているのはティラノ幼児の死骸だ



●残りの2つのギアは比較的簡単に見つけることができるはず。壊れた橋は走り込んでジャンプ。滝は潜れば底の方に転がっているのが見える

### 遺跡の中を徘徊する獰猛なケモノたち

遺跡の中にはさまざまな敵が潜んでいる。特に水中では敵に出遭っても、攻撃する手だてはない。水中で敵に出遭ったらひたすら逃げよう。最初レイラが持っている銃は、1発

オオカミ



遺跡に棲み着いたオオカミ。敵から逃げるものの、真っ先に襲ってくるものなど性格がさまざま。攻撃力は高くないが、素早いので、集団で出現するとやっかい。

コウモリ

天井に張り付いているので発見が難しい。血を吸うと離れないでの、方向転換で振り払おう。

で1のダメージを与えることができる。遺跡内には、より強力な銃もあるぞ。レイラの体力は1000。敵の攻撃で受けるダメージ値を表にしたので、冒険の参考にしてほしい。

クマ

遺跡に棲み着いたクマ。攻撃力は高いのだが、動きが少々緩慢。体が大きいので、攻撃も当たりやすい。攻撃的な性格で獲物を見つけると突進して襲いかかる。最初は注意しよう。

●天井に張り付いているので発見が難しい。血を吸うと離れないでの、方向転換で振り払おう。

小さな恐竜。小さいが攻撃力は高い。動きが素早く、敵に突進してくるが、方向転換が遅いため、後ろを取るのが簡単。常に後ろに回るように。

ティラノザウルス幼児

最大最強の肉食恐竜。レイラの数倍にも及ぶ巨体。体が大きいので弾は当たりやすいが、それをカバーして余りある体力。動きも早く、獲物に向かって突進してくる。噛み付かれると一撃でやられてしまうので、弾を当てようとは考えず逃げながら銃を乱射せよ。

ティラノザウルス

名前	体力	攻撃方法(ダメージ値)
コウモリ	1	噛み付き(2)
オオカミ	6	噛み付き(6) ひっかき(50)
クマ	20	突進(3) 殴打(200) 噛み付き(200)
ティラノザウルス幼児	20	突き刺し(100) 噛み付き(100) 突進(100)
ティラノザウルス	100	刺す(1) 踏みつけ(10) 噛み付き(1000)

映画の都ハリウッドを冒険するアクションゲーム

# SPOT™ GOES TO HOLLYWOOD™

スポット ゴーズトゥハリウッド

飲料水「UP」のマスコットキャラの「スポット」が、このゲームの主人公。軽快で、コミカルに動き回るスポットが、ハリウッドの世界で大活躍するぞ。

発売日	発売中(1月10日)	C D枚数	1枚
発売元	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	複数プレイ	1人用
開発元	Burst Studios	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	パッケージメモリー	4・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	パスワード
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## SPOTを操作して各ワールドに隠されたゴールデンスターを集めよう

主人公「スポット」を操作して各ワールドのゴールデンスターを集めるのが目的。ワールドはいくつかのエリアに分かれており、最終エリアにはボスが登場。倒すとワールドクリアとなる。ボスには大ダコや、クモ、ドラキュラ伯爵など各ワールドの世界観にマッチしたボスが待ち受けている。



○この扉に入るとエリアクリアだ

### SPOTのアクションとお助けアイテム

スポットはジャンプできるほかに、ボタンを押したままで高速移動できるダッシュが可能。攻撃方法のショットで敵を打ち倒せる。敵に触れたり、罠に引っかかるとライフが減り、3回で残機が減ってしまう。ステージ上に配置されたアイテムは、ライフの回復や、特殊なショットが撃てるようになるなど、スポットを支援してくれる。



○最初から使用できる武器。弾数は無制限。一方的にのみ発射可能

○障害物で先に進めないと生き残れないときや、敵の攻撃を避けようと何度も戻りにかかるときに役に立つ



○使用すると一定時間無敵になれるのだ。

○一度だけ敵を倒したり、障害物を破壊する

### 簡単には見つからないゴールデンスター

各エリアには5つのゴールデンスターが隠されているが、簡単には手に入らない。見つかりにくい隠し部屋の中や、たどり着くのが難しい場所にあるからだ。スターをすべて集めると、原始の世界「恐竜ワールド」などの隠しワールドへ行けるようになるぞ。5つすべてのスターを集めにはアクションの腕だけでなく、思考力や注意力も必要だ。



○画面右上の☆マークで、入手したスターが何番目のスターかわかるぞ

- 一度クリアしたエリアは、何度でもプレイすることができるぞ



あやしいと思う場所はどこか調べて見よう

石像の後ろにいかにもあやしく光るものがある?



### SPOTが繰り広げる大冒険活劇

スポットを待ち受ける映画ワールドは3種類。大砲の玉が飛び交う「海賊ワールド」や、トロッコで



○海賊船がワールドの命を失うので要注意

廃墟を探検する「アドベンチャーワールド」、そして墓場や屋敷で幽霊と格闘する「幽霊ワールド」だ。



失われた大陸の奥深くの寺院に棲み着いたクモを退治しよう



○一度だけ敵を倒したり、障害物を破壊する



どこから行ける隠しワールド

上司をおだてて  
自分は負ける  
これがサラリーマンの  
麻雀だ!?



勝つに勝てない、負けるのはイヤだけ  
ど、上司のメンツは潰せない。サラリー  
マンの気苦労が実感できる麻雀ゲーム!

## 負けるが勝ちの勝負もあるさ 新感覚の麻雀ゲームが登場

一にも二にも勝てばいいという  
麻雀ゲームが多い中、このゲーム  
は時には負けなければならないと  
いう点で逆にリアル感がある。上  
司や取引先の機嫌を取るために  
は、上手く負けるには相手の数  
手先を読む技術が必要になるぞ。

### まずはサロンで腕試し

麻雀に不慣れな人は、まずはサ  
ロンモードで普通の麻雀に慣れよ  
う。本編に登場するキャラ30人を  
相手に対局できるので、相手の打  
ち筋を研究することができるのだ。



●各キャラごとに打ち手は違う

●上司のこのお誘いから  
出世道の全てが始まる



青井総務課長「君、麻雀できる?」  
「はい、一応は...」

●戦前に自由に設定できる  
一般的なルールなら、対



●こんなメンツもフリー  
対戦ならではだ

ゲームのメインとなるのがスト  
ーリーモード。このゲームの醍醐  
味である接待麻雀の雰囲気を存分  
に味わうことができる。

プレイヤーは一九商事の平社員。  
得意の麻雀を使って上司や取引先  
のお偉方を接待していくのだ。多  
種多様のメンツをまじえた麻雀は  
対局ごとに様々なクリア条件が提  
示されるので、気が抜けないぞ。



●初めての接待麻雀。  
思  
うようにいかないぞ



●赤堀「第一のテストだ。新任の萩田  
秘書課長を麻雀で勝たせてくれ」

●赤堀「ためじゃないか。接待できな  
かったな」

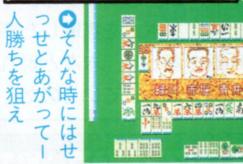
発売日	発売中(12月27日)
発売元	キングレコード
開発元	キングレコード
価格(税別)	5800円
ジャンル	麻雀
対象年齢	全年齢
□枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	8・ブレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

### 麻雀で出世街道をひた走れ

●この願いがかなえ  
られるかどうかは君  
の腕次第だ



『ああ麻雀で出世できればな』



●ただ単に勝てば  
いいという条件も  
たまには出る



●要是勝つてもだめな時もある  
け勝つてもだめな時もある

行く手を阻むメンツたち

ゲームに登場するメン  
ツは総勢30名以上。個性  
豊かな面々が得意の打  
ち筋で勝負を挑んでくる。

同僚である一九商事の  
社員とは、勝つたり負け  
たりの普通の麻雀もでき  
るが、取引先やフリーの  
人たちとは辛い接待麻雀  
の日々が待っているぞ。

相手をうまく立てるよ  
うに勝負すると、商談が  
うまくいったり交流の幅  
が広がったりする。この  
辺は、実際に見られる  
人間関係のやりとりだ。

#### 一九商事



●主人公を出世街  
道のスタート地点  
まで連れていって  
くれる人物。たま  
にメンツに加わる

●企画開発室所属  
の美人OL。上手  
くいけば彼女と同  
じ部署に配属され  
るかも?

●主人公を出世街  
道のスタート地点  
まで連れていって  
くれる人物。たま  
にメンツに加わる

#### 取引先



●レストラン銅羅  
のオーナー。プレ  
イヤーが担当する  
食品プロジェクトの  
鍵を握る

●広告代理店の若  
手社員。プレイヤー  
は彼を麻雀で叩  
きのめさなければ  
ならない

●主人公を出世街  
道のスタート地点  
まで連れていって  
くれる人物。たま  
にメンツに加わる

#### フリー



●フリーの作曲家。  
CM関連のプロジェ  
クトに絡んで登  
場する。左の泉に  
勝てと言ってくる

●クラブ一杯口の  
ママをしている色  
っぽい女性。残念  
な事に彼女の出  
会いも麻雀絡み



●フリーの作曲家。  
CM関連のプロジェ  
クトに絡んで登  
場する。左の泉に  
勝てと言ってくる

同胞の命を救うため未知の惑星に出撃!

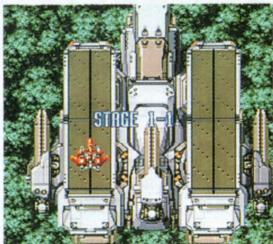
# 紫炎龍 次元伝説

ハードな弾避けが熱い、本格派縦スクロールシューティング『紫炎龍』。強力な武器を搭載した惑星制圧兵器を操って、謎の機械生命体を壊滅させるのだ!

発売日	今春
発売元	童童
開発元	童童
価格(税別)	未定
ジャンル	シューティング
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	未定
バックグラウンド	未定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	95% (1月10日現在)

## 惑星制圧兵器「バーン・ドラグーン」で機械生命体を撃破せよ!

第2の母星を目指して宇宙に旅立ったキャラバンが、調査中の惑星で好戦的な機械生命体と戦いを繰り広げる縦スクロールのシューティングゲーム。3タイプのメイン武器と強力なボムを搭載した惑星制圧兵器を操って、次々と現れる敵の部隊を撃破していくのだ。



●難易度はかなり高いぞ

### 3種の武器で敵を迎撃していく

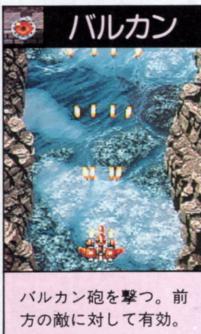
武器アイテムを取ると、そのアイテムに対応したメイン武器が装備される。メイン武器は全部で3種類あり、ゲームスタート時はそのなかからバルカンを使用する。



●アイテムボッド。こいつを壊すと武器アイテムが出現することがある



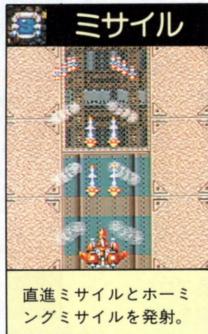
●とにかくレーザーの威力が高い



バルカン砲を撃つ。前方の敵に対して有効。



ホーミングするレーザーを放つ。威力大だ。



直進ミサイルとホーミングミサイルを発射。

### アイテムで武器をパワーアップ!

アイテムボッドを破壊すると出現するPマークを取り続けると、メイン武器がそれぞれ3段階までパワーアップするぞ。なお、パワー最高段階時にPマークを取ると、高得点が入るようになっている。



●バルカンがパワーナー  
UPするところ

### 武器により変化する威力のあるボム

使用すると一瞬無敵になるボムは全部で3種類用意されており、それぞれ攻撃範囲や継続時間、威力等が異なっている。ただし、好みのボムを任意に発射することはできない。繰り出されるボムは、そのとき使用しているメイン武器の種類によって決定されるのだ。



バルカン使用時



レーザー使用時



ミサイル使用時

画面上の敵すべてにダメージを与えられる。

前方に向かって極太のレーザーを何本も発射。

自機の周囲に爆風を巻き起こす。威力は最高。

### 画面をフルに使ったアーケードモード

このゲームには、右の写真のように画面をフルに使用したアーケードモードが用意されている。操作モードの「ROTATE」をONにすれば、モニター横置きのままでゲームをプレイできるぞ。



●横スクロールのゲームになる

# 第4惑星で繰り広げられる激しい戦い

ここからは、ステージ1から4までの内容を詳しく紹介していく。なお、各ステージの終わりまで自機を進めると、かならず巨大なボスキャラが出現する。そいつを撃破するとクリアとなり、次のステージへ進むようになっている。



●ボスを目指して進め！

## ステージ1

最初のステージは、広大なジャングルの上空で戦いが展開していく。次々と現れる航空部隊の攻撃をかわして、密林の奥へと進んでいくのだ。ステージの後半は地上部隊と交戦することになるぞ。



●中型戦闘機の攻撃をかわせ！

## 密林地帯の死闘

●戦車部隊を撃て！



●攻撃される前に破壊しよう



●レーザーを放ってくるボスだ

## ステージ2

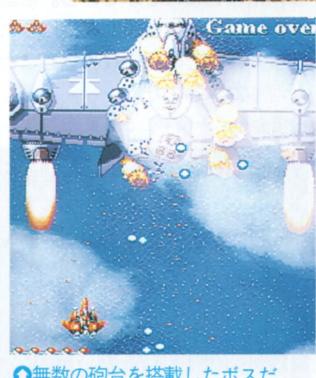
ステージ2は、古代の遺跡をベースにした敵の基地を強襲することになる。無数の砲台や戦車部隊を撃破して基地の奥にあるドッグまで進むと、全翼型爆撃機がボスとして出現。画面いっぱいに弾をバラまきながら攻めてくるぞ。



●地中から砲台が出現して高速弾をバラまく  
●地面に突然穴が空いたと思うと、次の瞬間：

## 遺跡基地へ潜入

●ゆっくり移動する人型メカ  
●正面から攻撃すると危険だ



●無数の砲台を搭載したボスだ

## ステージ3

### 海上包囲網を突破せよ

海の上で戦闘が繰り広げられるステージだ。ここには、持久力の高い艦船タイプの敵が次々と出現する。航空機タイプの敵と同時に出現されると少々やっかいだ。



●艦船タイプの敵だ。出現したら優先して撃破するように！



●中型の艦船。かなり手強い

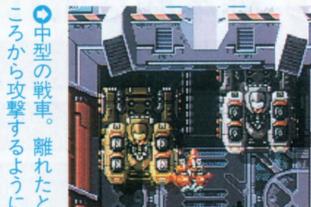


●タコのような姿をしたボス。足を振り回しながら弾を発射てくる

## ステージ4

### 敵基地から宇宙へ…

第4ステージは敵の航空宇宙基地が舞台。強固な小型要塞やレーザーを放つ機動メカを相手にしながら、基地の内部を進んでいくことになる。ラストには空を飛ぶ機動メカがボスとして出現するぞ！



●中型の戦車。離れたところから攻撃するように

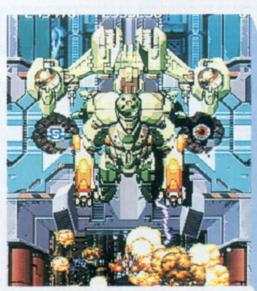


●弾をバラまく小型要塞。ボムでダメージを与えよう

●ボスの機動メカ。扇状に弾を放つ



●機動メカ出現！



●こいつは持久力が高い

# 『三國志』シリーズの第1作がリメイクされて復刻!



# 三國志 リターンズ

1985年に発売され、歴史シミュレーションに革命を起こした『三國志』シリーズの記念すべき第1作が、オリジナルの雰囲気をそのままに登場する。数多くのユーザーを魅了した「人間ドラマ」が、今ここに再現される。

発売日	1月31日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数ブレイ	日人交代
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	290・ブレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンピュータ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

あの歴史シミュレーションのルーツが  
10年の時を経て再びよみがえった!

2~3世紀の中国を舞台にした歴史シミュレーション、『三國志』シリーズの第1作をリメイクしたのが本作。基本システムや255人の登場武将データなどは、当時そのままで、オリジナルの雰囲気を存分に堪能できる。主な改良点といえば、武将の顔やマップ画面、オープニングムービーなど32000色で描き直されたグラフィック面。また、軍師による戦略助言モードも新要素として加わっている。

## めざすは中国全土の統一

プレイヤーは君主の1人になり、内政や外交、軍事などを行なながら中国統一をめざす。命令できるコマンドは30種類と豊富だが、1月に1回と限られているので、プレイヤーの政治手腕が問われる。

君主の能力は、  
本値を基準に修正されるようになつていて  
るのだ



完全勝利をめざして、日々精進だ



## 基本的な流れ

### 内政・人事

### 軍備

### 外交

### 密計



ULATION

あの興奮を再び味わうことができる

・新されたグラ  
フィックも見  
物だ

## 内政・人事 ▶ 国の基礎を作っていく

まず、国政の基盤となるのが内政と人事。ここでは、人事で有能な人材を発掘して、内政で国力を豊かにすることが目的となる。人事コマンドは「搜索」で在野武将を探し出し、「登用」で配下にするのが基本。また、他国の忠誠度の



内政の基本はやっぱり開拓。腹が減ってはいくさはできないもんね

出向くのが一番  
が、襲われることも  
があるので注意が必要



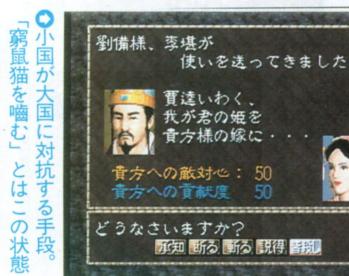
コマンド	内容
搜索	自国領内にいる在野武将を発見することができる。
開拓	土地や商業の価値を上げ、国の生産力を高める。
調査	武器製造に必要な鉄を、探し出すことができる。
徴収	自国の領民から、金と米を強制的に集める。

## 外交・密計 ▶ スリリングな他国との駆け引き

内政や軍事と並行して、他国に對して外交交渉を行ったり、密計を仕掛け、損害を出さずに敵を弱体化させることができる。他国と協調すると資金援助を受けられたり、共同で敵国に攻め込むことが可能になるのだ。

・借金をふみ倒すことも可能?

コマンド	内容
密計	他国に間者を送り込み、国力を低下させる。
資金	他国からの資金援助を受けることができる。
婚姻	他国に君主の娘を嫁がせて敵対度を下げる。
共同	他国との共同軍を編成できるようになる。



©KOEI

# 先生の孔明

「言わずに死ねるか！」

劉皇叔の軍師として辣腕を振るった私が、統一への手引きを教えてしんせよう。

十分な軍事力をたくわえ  
他國へ攻め込み、領土拡張だ！

外交でも領土を増やすことはできる。だが、基本的には武力での獲得によるところが大きいので、強大な軍事力を保持することが統一への近道となる。ここでは軍事面に関する項目を紹介していこう。

## 軍備

### ▶内政を基盤に軍事力の増強を図る

開始時に持っている兵力は、一部の君主を除きごくわずか。戦争を行うために十分とは言えない。資金に余裕がでてきたら「徴兵」



●徴兵には、大量の金が必要になる



●軍備が整つまでは、うかつに戦争を仕掛けはいけない

を実行して軍備を増強することになる。また、戦争前には兵士の訓練度を上げておくことも必要だ。

コマンド	内 容
徴兵	一定の金をもとに、兵士を集めることができる。
訓練	兵士を鍛えて訓練度を上げる。武将全員に有効。
製造	保有している鉄と金をもとに、武器を製造できる。
要塞	敵国に攻め込まれた際、防護度が上昇する。

## 戦争

### ▶時は来たり、戦いの火ぶたが切って落とされる

十分な軍事力が整ったら、いよいよ他国に攻め込む。攻撃力に秀でた武力の高い武将に兵をまかせれば、効果的に敵を討てる。また、知力の高い武将がいれば、計略を仕掛けて敵を弱体化できる。どのような部隊編成で戦場に赴くかは、プレイヤーしだいだ。



●マップ画面のグラフィックも一新され、戦闘シーンもよりキレイに変化した

## 困ったときの「助言」モード

『リターンズ』での追加要素として、軍師の助言が聞ける「助言」モードが新設された。このモードを実行すると、内政から軍事にいたるまで、軍師がその場の状況にあわせた適切な意見を提言してくれるのだ。何をすればいいのかわからないときなどに重宝する、初心者も安心の親切システムだ。



●軍師になる条件は知力90以上となりキビシイ。だから、軍師の助言は役に立つものばかり

## 秘伝 1 カリスマが決め手

人材登用の決め手は君主の運勢と、魅力的なカリスマにあるといえます。これが高ければ相手の忠誠度いかんで、いい人材はいくらでも手に入ります。我が劉皇叔は普通でも100近くありますが、アイテム玉璽があれば、どの君主でもカリスマは100になります。



●劉備の登用成功率は驚異的だ

## 秘伝 2 鉄を掘り出せ！

鉄があれば、武器を作り出すことが可能だ。兵士の武装度が上がれば、当然戦闘力は上昇し、損害が少なくてすみます。鉄を大地に眠らせておく手はないぞ。



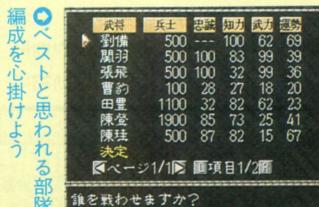
## 秘伝 3 戦場での綻

力押しだけが戦ではありませぬ。「頭脳」を用いて計略を駆使すること。これこそ私が得意とする分野でございます。その中でも、敵の部隊に火をつける「火計」はどの武将にでも、うまくいけば敵将を焼き殺すことも可能です。ぜひとも多用すべきでしょう。



## 秘伝 4 地域性を考慮せよ！

後漢時代の中国は、15の州に分けられておりました。異民族の侵入度、農業地帯や鉄の産地など、それぞれの州ごとに特色があるのです。国力を豊かにしたければ揚州方面、自然の要塞がほしければ司隸、涼州方面がよろしいですね。



●知力が高ければ成功率も上昇



●諸葛亮の「天下三分の計」も、州ごとに領土を獲得していくといった考え方だった

# いろんな動物を飼って育てて 自分だけの動物園を作っちゃおう

動物園を作れるシミュレーションゲームが登場。自分の好きな動物や、施設を自由に作って立派な動物園を作ろう。

## SIMULATION ZOO

シミュレーションズー

発売日	2月7日
発売元	ソフトバンク
開発元	未発表
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス
バックアップメモリー	448・ブレイデータ
コンピューター等	なし
現在の開発状況	95% (1月6日現在)

## 動物園の園長になって世界一の動物園を目指せ

プレイヤーは経営難に苦しむ動物園の園長。閑散とした動物園をどうにか立ち上げ、ゆくゆくは世界一の動物園にすることが目的。大小さまざまな動物を飼育し、園内のレイアウトを考えながら、楽しく快適な動物園を作るのだ。



○動物がいっぱいなのだ

### ●まず就任先の地域を選択する

まず自分が経営する動物園がある場所を、日々の中から選ぶ。草原地帯、森林地帯、山岳地帯、砂漠地帯、など、それぞれ気候や地形が異なっているぞ。気候は動物に

大きな影響を与えるだけでなく、経営にも関わってくる。その地域では普段見ることのできない動物は、動物園の目玉になるが、逆に、飼育条件が難しく、ちゃんと管理しないと死んでしまうのだ。

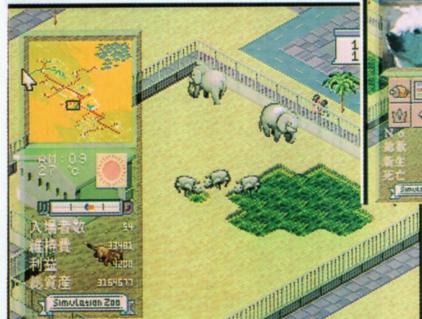


入場者数  
接待費  
利益  
総資産

Simulation Zoo



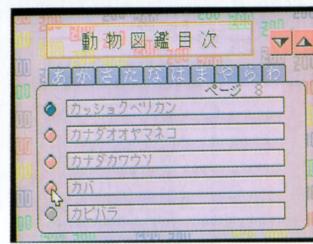
○選べる地域は全部で8つ。地域の特性を考えて、動物を購入しよう



○最初園内にいる動物は選んだ地域によって異なる。客を引きつけるにはその地域では珍しい動物がよい

### ●小動物から猛獣まで動物は全部で150種

ゲームに登場する動物は身近にいる動物から、珍しい動物まで全部で150種類におよぶ。もちろん動



○動物に合った設備を作りよう

物を購入するにはお金が必要。珍しい動物ほど高価だ。また、環境が整ってないと購入できない。



○動物は最大で100匹まで飼えるぞ

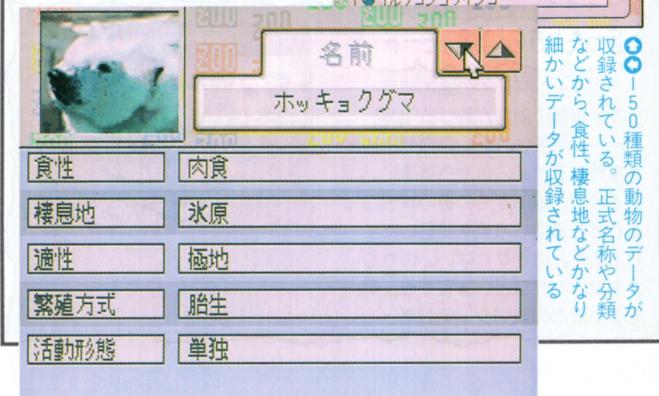
### 立派な経営者になるために動物の生態を勉強

動物は千差万別。個々の性質や生活条件はみんな異なる。「シミュレーションズー」では、プレイヤ

ーが、スムーズに動物を飼育できるように、全ての動物の細かなデータが徹底網羅されているのだ。



○まずはメニューを出す



名前

ホッキョクグマ

○150種類の動物のデータが細かいデータが収録されている。正式名称や分類などから、食性、棲息地などかなり細かいデータが収録されている

# 環境を整えて快適で楽しい動物園を設計する

動物園内のレイアウトは自由に作ることができる。檻の作成、休憩所、出店などの設置は、動物園をもり立てるうえで必要不可欠な要素だ。また、動物園が大きくなるにつれて公害などが起きる。公告を放っておくと、園の人気が下がったり、



動物が病気になってしまう。動物園を大きくするだけではなく、常に園内で起きた事態に対応しよう。



●最初は閑散としている園内も、整備すれば綺麗になる。何より客が見やすく、遊びやすい環境を作ることが、園を盛り上げるために重要

## ●まずは設備の充実を図ろう

動物園を作るコマンドは以下のアツ。基本的な園の整備や、ある程度大きくなってから必要な設備まで、園の環境作りには欠かせない。各設備を作るには、それぞれお金が必要。効率よく作らないと、資金難で可愛い動物を売りに出すことになってしまうぞ。

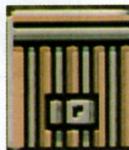


### 土地を造成する

最も基本的な整備。湿地や草地、砂地、車道、歩道など、荒れたり、未開発になっている園の土地を、新しく整備したり、作りなおしたりできる。

### 柵を作る

このコマンドで柵を作らないと動物を飼うことはできない。柵の種類は8種類。小動物や肉食動物など、飼う動物によって柵の種類を考えよう。



### 柵を作る

鳥など屋根の必要な動物や、適性温度が極端な動物を飼うために必要。用途に応じて8種類。砂漠でペンギンなどを飼うにはクールハウスの建設が必要。



### 巣を作る

動物を休ませるために巣。柵で飼育している動物にはこれが大切。巣を作ることによって、死亡や病気になる確率を下げることができる。全部で8種類。



### 樹木を植える

植えられる樹木は全部で8種類用意されている。園の景観を整えるだけでなく、環境汚染を防いだり、動物たちを病気から守る役割もある。意外に重要な役割もある。



### 休憩所を作る

休憩所、噴水、レクリエーションエリアまで全部で8種類。来園者を快適に迎えるためだけではなく、園内の汚染を減少させる役割も持っている。



### 建物を建てる

商店や、汚物処理場など、動物園を運営・管理するのに必要なものばかり8種類。おまかに分けて、来園者の利便と動物管理の2つに分類できる。

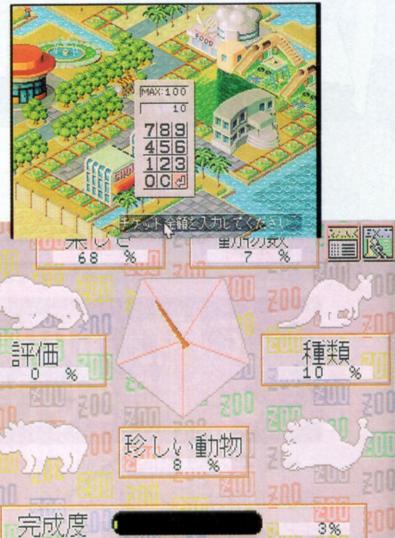
## ●計画的な園の運営を行おう

動物園は、環境や設備を整えるだけでは運営できない。資産や収入、支出の表を参考にして、金銭面での細かなやり繕いも大切な。また、園を充実させるために、来園者の不評や好評をこまめにチェックすることも忘れずに。

動物名	数	希望	価値
カッショクペリカン	3	540	
オオクイナ	4	320	
チャムネエマラルドハチドリ	8	1200	

●現在の園の資金、評判などを細かく数値で見ることができる。右は、動物園の総合評価のグラフ

●チケット価格は客足に反映される



## ●愛情と真心を込めてマメな管理を忘れずに

動物管理のメニューは園内の動物にカーソルを合わせるだけで、簡単に呼び出せる。ここでは、動物たちに食物の分配などをすることができます。肉や野菜など、栄養のバランスを考えないと病気、死亡率が上がってしまう。また、その動物が快適に生活しているかどうかが、パロメータで表示される。不満度が上昇したら、動物の病気などに注意しよう。

食物の分配	
1	0 0 肉
2	0 0 牛肉
3	0 0 鶏肉
4	0 0 鱗肉
5	0 0 おひさまの肉
6	0 0 ミンチ
7	0 0 猪の肉
8	0 0 かたつむり
Total	0 0
蛋白質	200 800
ビタミン	50 50
糖度	50 50
ミネラル	50 50
カリウム	50 50
好意度	50 50

●動物の飼育で最も重要な餌の分配。食物は偏りや栄養過多のないように



●メニュー画面では動物のグラフィックも見られる。さあ飼育をしよう



●相性の悪い動物は、別々の柵に移動する



●珍しい動物は人に大人気になる

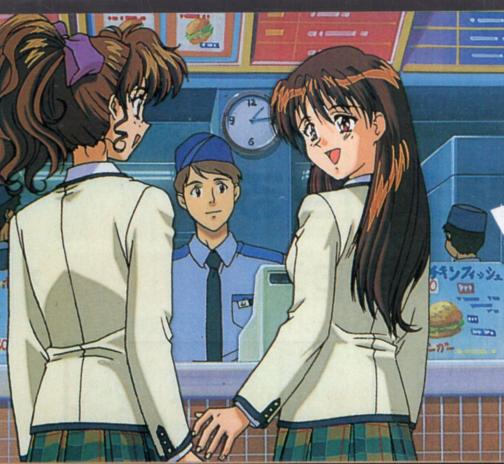
緻密な設定がリアルな同居生活を表現する!!

ルームメイト

# ROOMMATE

## ~井上涼子~

今回は『ROOMMATE』で一番大切な「イベント」について紹介。また、会話中に出てくる、2人が住む町の設定や、涼子ちゃんと会うために必要な基礎知識も伝授しちゃうぞ。



発売日	2月中旬	CD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	ROOMMATE PROJECT	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	4・ブレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンディニューエ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## C こだわりのバックグラウンドがより人間らしい生活感を生み出す

サターンの内蔵時計を使って、実際の時間とシンクロしながら、リアルタイムに井上涼子ちゃんとの同居生活が体験できる『ROOMMATE』。会話が充実しているこのソフトには、会話中に登場する町の設定までされているのだ。



○こんな妹(姉)、欲しかった人いるでしょ?

## 方向ボタンで直接家の中を歩き回ろう!

涼子ちゃんとの同居の舞台は、家の中だけだが、それだけに、家の中の描写は細かく描かれ、生活する場としてリアルに表現されている。たとえば、涼子ちゃんの部屋1つとっても、彼女が入居する前の客間だった時と、その後では、部屋の中がガラリと変わっているのだ。また、家の移動は、方向ボタンでダイレクトに操作して行い、家の中を歩き回る、という感覚を実際に体験できるようになっているぞ。



○女の子のお部屋に入るなんてドキドキ

○涼子ちゃんが来るまでは客間でした

## 家の中の移動もリアルタイム



○○CGレンダリングで描かれた家の中は、なかなか雰囲気が出ててGood!

## なにげない普通の1日が大切なイベント

涼子ちゃんと同居するということは、彼女と毎日顔を会わせることになる。当然毎日大きなイベントが起るわけではないので、とりとめのない会話の1つ1つが大切になる。そんな普段の会話のよさを、いくつか紹介しよう。



### ケーキ大好き涼子ちゃん

涼子ちゃんも、やっぱり女の子らしく、甘いものが大好き。駅前の商店街にあるケーキ屋さんで、ケーキを買って来てくれました。でも、気になるのはダイエットのこと。体重やスタイルが心配で、我慢することのほうが多いみたい。



### 歯が痛くなる涼子ちゃん

ほっぺを押さえた涼子ちゃん、どうも歯が痛いみたい。虫歯は1本もないと本人は言っているけれど、どれどれ、ボクに見せてごらん…。あつ、涼子ちゃん、親知らずが生えてるよ。それって抜くとき痛いんだよー。と、脅してみました。



### 他にはどんなイベントが?

女の子と一つ屋根の下に暮らすということは、もちろん期待の、ちょびり♡♡なイベントも用意されているのだ。ただ、それが同居の最終目的というわけではないので、勘違いしないように!



# C 知っているとさらに楽しい会話の重要な情報を公開

涼子ちゃんとの会話を楽しんでいると、ときおり学校の話や、家族の話、2人が住んでいるこの町についての話が出てくる。それらのグラフィックは、画面上に表示

されることはないが、場所や情景の設定がされている。また、涼子ちゃんの人間臭さを出すため、彼女はもの忘れをしたり、喜怒哀楽をハッキリと表にしてくるのだ。

## 会話中に出てくる町並みも設定されている

たとえば、商店街のソバ屋のオヤジには頑固で口うるさい、という設定がしてある。ほかにも、アンティークショップの経営者は、スタイルのいい素敵なおばあさんで、私もあんな風に年をとりたい、という感じで会話を豊かにするぞ。



## この時間に涼子ちゃんへアプローチせよ

涼子ちゃんに会うためには、彼女のいる時間にソフトを起動しなくてはならない。その時間を把握して、彼女の会話を楽しもう。



○彼女が怒つてるのは、キミにじやなくて、ゲームに対してだからね



日時	平日(月~土)	日時	日曜日・祝日
朝 7:00 ～ 9:00	ここでは主に、朝のあいさつや、あたがいの1日の予定なんかの話をする。涼子ちゃんが学校に行くときは、見送ってあげよう。	朝 7:00 ～ 14:00	休日は学校も休みなので、涼子ちゃんがどこかにお出かけする時は見送りを、そうでない時は、1日の予定を話したりする。
夕方 16:00 ～ 20:00	夕方になると、涼子ちゃんが学校から帰って来たときのイベントが見られる。キミが後に帰ってきたら彼女に出迎えてもらえるぞ。	夕方 16:00 ～ 20:00	日曜・祝日の夕方は、涼子ちゃんが出かけていたらお出迎えイベント。それ以外の時は、時間は決まってないがイベントが起きるぞ。
夜 18:00 ～ 22:00	平日の夜のイベントは、テレビと一緒に見たり、コーヒーを飲んでお話ししたりと、ゆっくりとした時間を一緒に過ごすものになる。	夜 12:00 ～ 22:00	お休みの日の夜は、平日とそんなに変わらない。休みの日の夜ということで、涼子ちゃんとお話しして、明日への活力にしよう。

## 2人が住んでいる町を覚えておけば、臨場感がぐらんにUP!

ここに紹介している町のMAPは、ゲーム中にグラフィックとして登場するわけではない。ただ、会話には何度も登場することもあるので、覚えておけばより一層涼子ちゃんとの会話が楽しめるぞ。

### 味のほうは保証付き

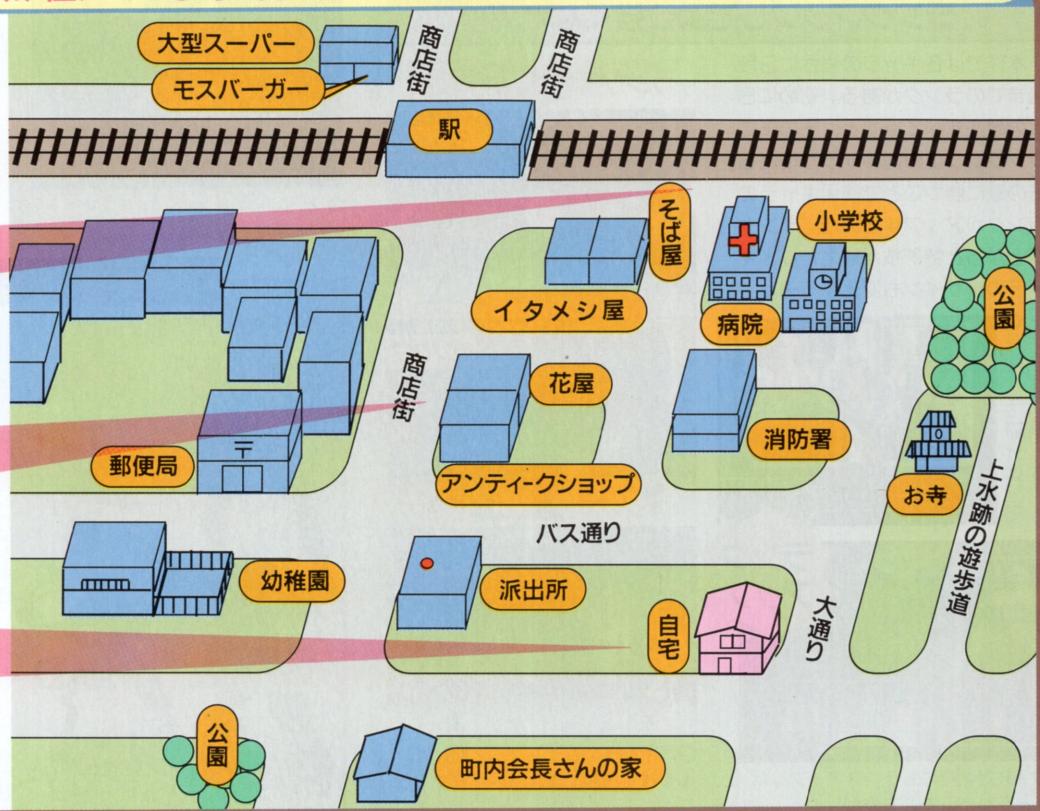
大晦日に、2人で食べた年越しソバを買ったのがココ。頑固な店主がやってるだけに、おソバの味のほうは保証付き。

### 涼子ちゃんのお気に入り

素敵なおばさまが経営しているアンティークショップ。涼子ちゃんは、素敵な骨董品を集めるのが大好き。

### ここが2人の城になる

2人の同居生活の舞台となるのがココ。大通りに面した角の家。日当たりも良くて、駅に近いなんてうらやましい。



強い敵を倒すことでパワーアップしていく格闘アクション

クリティコム

# FIGHTICOPA™

## ザ・クリティカルコンバット

「聖なる石」を手に入れるために、ロボットやクリーチャーなどの8人のキャラが戦闘する3D対戦格闘。戦闘を勝ち抜いていくことで、キャラの能力がパワーアップしていくぞ。連続技で華麗に勝利しろ！

発売日	2月	CD枚数	1枚
発売元	ピック東海	複数プレイ	2人同時
開発元	KRONOS DIGITAL ENTERTAINMENT	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	E・プレイデータ、ボタン設定
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	99% (12月20日現在)

## 野望を抱いた8人の戦士が聖なる石を目指し戦う！

平和と権力の象徴である「聖なる石」を求め、8人の勇士や戦士が宇宙を舞台に闘いを繰り広げる。プレイヤーは8人のキャラから選択し、3Dで表現された円形のリ



ルが繰り広げられる

ングで闘っていく。勝負は1本勝負で、体力ゲージがすべてなくなると負け。また、リングアウトでも負けになってしまうぞ。



これがストーリーの発端となる「聖なる石」。しかし、このあとに何者かによって盗まれてしまうのだ

### ランクアップしてより強くなれ!!

本作では各キャラの強さに3段階までのランクがある。初めに8人の敵をすべて倒すと、その後にワンランク上の同キャラが現れる。その敵に勝つことで使用キャラのランクがアップするのだ。ランクが上がると特殊技が増えたり、キャラのデザインも変化するぞ。

キャラの姿勢も変わら  
る



2P対戦時にもランクアップしたキャラを使用できるのだ

### ランクで増える必殺技



同キャラでもランクが上がれば使える技も増加。また、同じ技でもランクによって威力も変わってくる

### 敵の攻撃をかわし多段ヒットをきめろ

各キャラには、コマンド入力による特殊技が用意されている。さらに、決められたボタンを押しながら、特定の特殊技を出していくことで、特殊技が次々とつながっていく「チェーンコンボ」を繰り出せるぞ。また、敵の側面に回り込み、攻撃のチャンスをつくることができる「回転横移動」がある。



「チェーンコンボ」は、コマンド入力が簡単なわりに強力な技だぞ



「回転横移動」を使って相手の攻撃を避け、強力な技をたたき込め！

### 聖なる石を求める者たち



©KRONOS DIGITAL ENTERTAINMENT

絶好調

ソフト購入に  
役立つ  
ポイント  
レビュー

サターン  
ソフト

NOW ON SALE!!

インプレッション  
Impression!!

次から次へと泉のように湧き出てくる新作ゲームたち。欲しいゲームがあっても、なかなかお金が用意できないこともあるよね。貴重なゲーム資金をムダにしないためにも、しっかりとサターンソフトを吟味しよう！

1月24日～1月31日  
発売予定ソフト

## レビューアー紹介

いつもお馴染みのレビューアー紹介の始まり、始まりい～。今号も編集部を代表するゲーマーたちの一言

プロフィールを掲載。買うべきか、買わないべきか迷っている人は、これを読んで、購入の参考にしては？

<b>ヒューアー名</b>	ここには、各レビューアーの好きなゲームや、最近どんなゲームにハマっているかが記されている。レビューアーの趣味・嗜好が君とあっていいるかどうか、チェックしてみては？	<b>伊藤博充</b>	ファミコンの『ボコスカウォーズ』復刻希望。ゲーム音楽史上屈指の名曲であるあのメインテーマを歌つきで聴きたい／歌い手はオペラ歌手錦織健を希望。「すすめ～すすめ～」	<b>山口康弘</b>	『ダンシングアイ』に続く、私の中の業務用ヒット作はタイトーの『まじかるでーと』。お気に入りキャラは、いちばん右側の綾な…じゃなかった（笑）、冬野霞ちゃん。移植希望。	<b>片井美樹雄</b>	最近ちっとも運動していないので、かなり体がナマリ気味。だからキャラボールゲームとか、焚き火ゲームなど、楽しいアウトドア感覚を味わえるソフトの発売を希望します。
<b>相沢浩一</b>	本誌編集長。ゲームは日本が世界に誇る文化の一つであると考える、ゲーム文化信奉者。良くも悪くも、メガドライブやサターン等、セガのソフト＆ハードに愛着を感じている。	<b>内海幸</b>	編集部一の任天堂信者。今最も期待しているゲームは、サテラビューで放送予定の『ファミコン探偵俱楽部』続編。その他、横井軍平氏が作る新たな発明品にも思いを寄せている。	<b>馬場太郎</b>	主にメガドライブの、作り込まれたゲームを偏愛するヒト。海外の注目デベロッパー、Scavengerのサターンソフト『AMOK』が光榮から出るという情報に興奮中。	<b>田中和也</b>	サターン版の『Zガンダム』に期待と不安の毎日。特に第19話「シンデレラ・フォウ」と第20話「灼熱の脱出」は、シリーズ屈指のエピソードなので、演出に妥協がないか心配。
<b>加藤政樹</b>	今号の一押しは『トゥームレイダース』。画面表示で少し見にくいところがあるけれど、超薄着で冬山を駆けずり回るおネエちゃんのカッコ良さに魅了されました。	<b>生形勝臺</b>	マッドカブセルマークツツの新譜を購入。そのカッコ良さを再確認。歌詞が初期の頃に近く、個人的にはうれしい。MADの曲が乗るようなコアな世界観のゲームの出現を望む。	<b>小波育子</b>	『EVE』が読者前人気ランキング1位になったらしい。ふふん、私なんでもっと前から目づけてたもん。限定版手に入れて絶対にやりこんでやるぞ、と心に決めた今日この頃。	<b>安田達也</b>	年末年始に発表された新タイトルは、戦略モノが多かったので、購入資金を確保するために衝動買いを制限中。中でも『大戦略 STRONGEST YLE』に熱い期待を寄せる。
<b>寺崎宏之</b>	年末年始の発売ラッシュもようやく落ち着いたが、いろんな意味でこれからがまた大変な時期。あ、関係ないけど『ストIII』のマイキャラはどうあれえショーンといふきに決定。	<b>西村俊行</b>	乱戦型格闘アクションが好き。特に『天地を食らうII』と『エイリアンVSプレデター』は、機会があれば今でもプレイしている。もちろん『ダイナマイト刑事』も大好き。	<b>牛山雅彦</b>	『魔法少女プリティサマー』の美紗緒ちゃんに一目惚れ。あのはかなげな雰囲気が、とても守ってあげたい気分にさせられる。今にもPSP版ゲームを購入に走りそう…。	<b>加納結介</b>	比類なきソニック野郎。あのスピード感はもちろん、デザイン、世界観など全部好き。最近『ソニック』の新作がでないので、ちょっと残念。サターン版『ソニック』を熱望中。

## ダイナマイト刑事



- 発売日／1月24日発売予定
- 発売元／セガ ●開発元／セガ
- 価格（税別）／5800円 ●ジャンル／アクション
- 対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
- 複数プレイ／二人同時
- 対応周辺機器等／なし
- バックアップメモリー／なし
- コントリーナー等／コントリーナー
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

ポリゴンキャラによる乱戦型格闘アクション。（P42で紹介）

### アクは強いが、ただのポリゴンゲーにあらず

横スクロール型の格闘アクションがポリゴン化されただけと思っていたが、従来のものとは何かが違う。それは技の多彩さからくる自由度の高さ。主人公の持つ技が豊富なため、ワンパターンな動きに陥らず、いつでも新鮮に主人公を操れる効果を生んでいる。普通なら、1つのゲームに慣れれば慣れるほど、操作がワンパターン化してしまうものだが、この作品に限っては、逆にバリエーション豊かに動くようになるのだから不思議である。作品全体のアクの強さから敬遠してしまう向きもあるよう

だが、外見だけで判断せずに、1度はプレイしてほしい快作だ。（伊藤）

### メガドライバー感涙 バカゲー復活万歳

ちょっと言葉は悪いがまるでメガドライバー時代に戻ったかのような、セガ久々の快作バカゲー（もちろんいい意味で）。真面目にふざけるという部分に関して言えば、この作品は良いお手本だろう。ゲーム中に場面ごとにに入る、某映画のような展開や字幕スーパーなどの映画的な表現も見せ方がうまく、飽きさせない。ゲーム自体の自由度が非常に高いため、やや難易度が高い印象を受けるが、多用する2、3の技を覚えてしまえ

ば案外サクサク進めるのが小気味よい。いろんな意味で、やっぱりセガはこうでなくちゃ、と思わせるようなおススメの1本。（寺崎）

### その他の意見

- 1クレジットあたり、1人の設定になっているのはツライ。

▶こんな人にオススメ◀

最近数がめっきり減ってきた、この手の乱戦型格闘アクションに飢えている人。



編集長	伊藤	寺崎	山口	西村
7	8	7	8	8

## BUG TOO!

もっともっとジャンプして ふんばけちゃって べっちょんこ

●発売日／1月31日発売予定  
●発売元／セガ ●開発元／セガ  
●価格／税別／5800円  
●ジャンル／アクション ●対象年齢／全年龄  
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／2人交代  
●対応周辺機器等／なし  
●バックアップメモリー／1・ブレイデータ  
●コンティニュー等／なし  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

一風変わった3D演出のアクションゲーム。

### シユールな感覚が好きならば、いいかも

これでこそ、といった感のある洋ゲーアクション。キャラの動きがどこなくモッタリしていて、ストンとした操作感。洋ゲー好きの人には、このもどかしさがたまりませんなあ、って感じなのか？ とりあえず私は、うおーっキサマ本気で走つるんかあ、と言いたくなるようなダッシュがたまらなく、イヤ。ただ、虫ツケラがピッターンピッターンと跳ねるこの感覚。ゲームオーバーで画面いっぱいの人の足に、べちゃっと踏まれて舌がべろーんとはみ出てるこの感覚。このシユールさは他ではなかなか味

わえないでしょう。そういうのが好きなら、お勧めですかね。（小波）

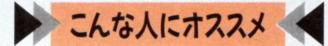
### 画面処理は美麗だがはたしてゲーム性は

この作品、海外ではそれなりに評価もあったようだが、果たして国内ではどうなのだろうか。それはともかくゲーム内容はひたすらフィールドを走り回ってアイテムを集め、特定のポイントまでたどり着くという、海外ゲームのお約束仕様である。キャラはCGレンダリングされていて非常にきれい。ジャンプやダメージのアクションなどもアメリカのアニメそのまま、見ていておもしろい部分はある。しかし如何せんプレ

イ時間がやたら長いので、とにかく先に進むだけという感じのプレイになってしまるのはやや残念なところ。海外ゲーム信奉者には○か？（寺崎）

### その他の意見

- 使用できるキャラクタが、全部で3体に増えたのがうれしい。



前作『BUG』にハマッタ人。海外の少し難しめのアクションが好きな方へ。



編集長	小波	寺崎	牛山	安田
6	6	5	5	5

## スポット ゴーストウーハリウッド

●発売日／1月10日（発売中） ●発売元／ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント  
●開発元／Burst Studios  
●価格／税別／5800円 ●ジャンル／アクション  
●対象年齢／全年龄 ●CD枚数／1枚  
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし  
●バックアップメモリー／なし  
●コンティニュー等／コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

FUPのマスコットキャラがサターンで大活躍！（P174で紹介）

### スポットくんの体は薄っぺらかった

難し過ぎる。空中に配置された物の位置（高さ）がわかりにくい。また、パッドの入力と画面上の動きが45°ずれているので、スポットを思いどおりに動かせる（特にナナメ方向の移動と空中制御）ようになるまで時間がかかる。前述の問題は慣れれば克服できるが、プレイ時間を重ねて慣れてもなお、このゲームは難しい。意地悪な地形が多いうえに、敵の攻撃もいやらしい。日本では受け入れられなさそうな難易度の高さだ。階段の手すりの隙間から落ちたときは絶句した。プレイを休んだ隙にど

こかへ携帯電話をかけるスポットの姿はいいと思うのになあ。（加納）

### システム部分について 日本向けの手直し望む

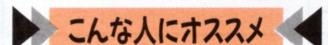
斜め見下ろしタイプだが、操作性はますます。面はなかなかボリュームがあるが、同じ映画ワールド内であまり変わりばえがなく冗長な感あり。多彩なワールドを、もう少し気軽に味わってみたいところだ。

ゲーム自体は日本でも違和感なく楽しめると思うが、コンティニュー関連のシステムはちょっと不親切か。いまいち各種の操作がわかりにくいのだ。たいがいの人は、パスワードなど使わずにバックアップメモリー

でコンティニューをすると思うのだが、セーブ・ロードをオプション内のメニューで行うというのもつらいところだ。（馬場）

### その他の意見

- キャラクタのアニメパターンはいかわらずきれい。



SFC版やメガドライブ版でスポットを愛していた方、この風貌に魅力を感じた人へ。



編集長	加納	馬場	加藤	安田
6	6	5	5	5

## blastwind

●発売日／1月17日発売予定  
●発売元／セガ ●開発元／テクノソフト  
●価格／税別／5800円 ●ジャンル／シューティング  
●対象年齢／全年龄 ●CD枚数／1枚  
●複数プレイ／2人同時  
●対応周辺機器等／なし  
●バックアップメモリー／5・ブレイデータ  
●コンティニュー等／コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

ステージ途中でルートが分岐するシューティング。（No.1 P190で紹介）

### 手堅い作りだが万人向けではない

グラフィックがとても地味で、今のユーザーに受け入れられにくいものがある。システムも2種類のショットとボムというオーソドックスなもので、とくに目新しい要素はない。ステージ内でルートが選択できるとはいえ、攻略に活用されるほどでもないだろう。つまり、完全なシューター向けで、敵の弾をよけることに喜びを見出せないような人は手を出すべきではない。しかし、古き良き時代のシューティングを想い起こせるので、昔シューターだったといふ人には貴重な作品か。シューティ

ングの老舗テクノソフトだけに完成度は文句なしの渋い一品。（田中）

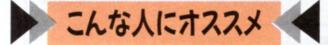
### 目新しさこそないがバランスの良い作品

元々数年前に企画された作品だけに目新しいシステムはない。演出面も、よく見ていないとわからない部分があり、全体的におとなしめ。しかし、やる気ありまくりのオープニングやノリのいいBGM、クリア後のなんとも言えぬもの哀しさなど、本作の魅力は数多い。縦置きモニターから横置きモニターへの移植もうまくいっている。画面の縦幅が狭いために敵の攻撃がよけにくいとは、さほど感じられなかった。従来のテ

クノソフト製シューティングとは多少趣が異なるが、根底に流れる熱いものに変化はない。シューターならぜひ押さえておきたい1本。（西村）

### その他の意見

- ステージの長さがやや短いので、ものたりない人もいるかも。



テクノソフトシューティングを集めている人やレトロな感じのシューティング好き。



編集長	田中	西村	内海	片井
7	6	7	6	6

## サターンソフト Impression!!

### EVE burst error



【目の前の女性】小次郎…変わった名前ね。OK、私はまりなよ。

- 発売日／1月24日発売予定
- 発売元／イマジニア
- 開発元／シズウェア
- 価格／7800円 ●ジャンル／アドベンチャー
- 対象年齢／18歳以上推奨 ●CD枚数／4枚
- 複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
- パックアップメモリー／75・フレイデータ
- コンティニュー等／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

獣奇的連続殺人事件の謎を追う  
アドベンチャー。（P164で紹介）

### CDの入れ替えは苦痛 ストーリーは最高峰

パソコン版でプレイして以来、心に刻まれている名作。サターン版では一点だけ残念に感じる部分があった。それはゲーム中に頻繁にCDの入れ替えをしなければならない点だ。システムを考えると、ユーザーにとって不親切といえる。ただ、ゲーム自体はその魅力を損ねてはいない。難易度は抑え目で、ディープな謎解きを期待している御仁は少々肩透かしを食らうかもしれないが、ストーリーを楽しむという点ではこれで良かったと思う。そしてそのストーリーの秀逸さは折り紙つき。最初は膨

大なテキストの前に面食らうかもしれないが、中盤からの盛り上がりはプレイする者の心を捉えるであろう。声優のキャスティングは文句のつけようなし。ぜひ最後までプレイして欲しい一作だ。（牛山）

### その他の意見

- 涙もろい人は、ハンカチを用意してからプレイすること。

こんな人にオススメ

アドベンチャーがどうしても嫌いな人でなければ、一度はプレイして欲しい。



編集長	牛山	山口	寺崎	片井
8	9	8	7	7

### トームレイダース



- 発売日／1月24日発売予定
- 発売元／ピクターライブラリーソフトウェア
- 開発元／CORE DESIGN
- ジャンル／アクション ●対象年齢／全年齢
- CD枚数／1枚 ●複数プレイ／1人用
- 対応周辺機器／マルチコントローラー
- パックアップメモリー／55・フレイデータ
- コンティニュー等／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

3Dポリゴンで描かれた古代遺跡を探検！（P170で紹介）

### 血湧き肉躍る冒険 これこそロマンだ

数千年誰も触れなかった歴史を、自分の手で繙く。まさに「インディージョーンズ」の世界だ。先に何が待っているのか分からぬ恐怖、侵入者を決して許そうとしない罠の数々。頼れるものは自分自身の知恵と力のみ。そんなハードな世界觀がたまらなく冒険意欲をそそらせる。しかし、このゲームの秀逸な所は、実際に冒険をしているような臨場感を与えてくれる、豊富なキャラの行動パターンにある。走る、飛び跳ねるなど、基本的な動作から、飛びついで、崖にぶら下がるなど本当に

く動く。そしてその行動パターンの全てを駆使しなくては遺跡を脱することはできない。自分を生かすも殺すもまさに自分次第なのだ。（生形）

### 抜群の動きを見せる キャラクタに酔え!!

練習モード（基本アクションを解説してくれる）を遊んでいる時点でのキャラのシャープで多彩な動きに惚れた。未知の遺跡を冒険する主人公に感情移入しまくり。久々にコントローラのボタンを押す手に力が入った。サターンの3Dポリゴンアクションとしては、現状で最高のデキではなかろうか。まあ、細かい動きに多少クセはあるが、どんなゲームに

も馴れは必要だし…。さて、ゲームは当然クールで辛口。何回もコンティニューしながら、ゲームを進めていく覚悟が必要だ。（加藤）

### その他の意見

- 敵が強い。多数の敵に囲まれると対処しきれない。

こんな人にオススメ

アクションゲームの好きな人。遺跡や冒険ものが好きな人ならば、なおオススメ。



編集長	生形	加藤	田中	寺崎
8	8	8	7	7

### ディトナUSA CIRCUIT EDITION



- 発売日／1月24日発売予定 ●発売元／セガ
- 開発元／セガ ●価格／税別5600円
- ジャンル／レース ●対象年齢／全年齢
- CD枚数／1枚 ●複数プレイ／2人同時
- 対応周辺機器等／レーシングコントローラー、マルチコントローラー、モニタ、対戦ケーブル
- パックアップメモリー／64・タイム、環境設定
- コンティニュー等／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

サターン初期の名作がパワーアップして登場。（P38で紹介）

### プレイ感覚の良さは 前作と変わらず

技術の進歩は本当に速い。同じサターンで動くソフトなのに、2年前の『ディトナUSA』と今の『ディトナUSA』はすいぶん違う。

ちょっと見にくかったショートオーバルのスタンドや中級コースのヘアピンがキレイになっている。ポリゴン表示の数やタイミングが改善されているようだ。そのわりに車の滑らせ方などプレイ感覚が完全変わっていないのは、それだけ前作のできがよかったということだろう。不満点は克服され、新コースや通信対応など歓迎すべきプラス要素が盛り沢

山の新『ディトナ』だが、ファンならオリジナルバージョンとして前作もどっておきたいところだ。（加納）

### 2P対戦も3種類から 選べる豪華アレンジ版

さすがに新鮮味は感じられないものの、前作でできたことをすべて残し、さらにさまざまな追加要素によって、決して飽きさせない作りになっている。操作感覚はほぼ変わっていないが、マシンが若干スピニッシュするように感じた。グラフィックも向上し、前作で不評だった部分は、おおむね改善されているといつていだろう。アレンジされた音楽に賛否があるかもしれないが、新しい『ディ

トナ』の雰囲気にマッチしていく感じ。MR. B.I.G.のボーカルもダイムリーで豪華。ファンなら1回は聴いてみてほしい名曲だ。（山口）

### その他の意見

- 新コースのジェットコースターや列車などの演出をゆっくり見たい。

こんな人にオススメ

サターン版『ディトナ』を夢中でやっていた人はもちろん、レースゲーム初心者にも。



編集長	加納	山口	加藤	西村
8	8	8	7	7

**Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX・翔**

●発売日／1月31日発売予定  
●発売元／エクシングエンターテイメント  
●開発元／ソフト  
●価格(税別)／5800円 ●ジャンル／格闘アクション ●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚  
●複数プレイ／2人同時 ●対応周辺機器等／なし ●パックアップメモリー／282・フレイデータ  
●コンティニュー等／コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

K-1グランプリを舞台にした対戦格闘が登場。

## 格闘モノとしては中途半端な部分が目立つ

PS版で先行発売されたK-1が舞台の格闘ゲームだが、消化不良の感は否めない。アルティメット系ということで基本技が限られるのは仕方がないとしても、選手1人あたりの持ち技があまりにも少なく、一番多いアンディ・フグでさえア種類。ゆえに単発技の連続で試合の緊張感がうすれ、イマイチ盛り上がりがなかつた。L键入力の回り込みやダッキングなどの特殊操作(ボタン変更不可)も、使いにくいので操作感は重い気がするが、モーションキャプチャーを使用した選手の動きはなめらか。

スタン・ザ・マンや角田信朗などが、使用できるようになったのも個人的にはうれしいところだ。(安田)

## 実戦のピリピリとした感覚。 これがたまらん!

よくある対戦格闘ゲームとは違うタイプの作品なので注意。格ゲーつていうよりは、ちょっと前にあったボクシングゲームって感じか? 特に派手な技があるわけでもなく、選手1人あたりの技数も少ないけれど、このソフトの魅力はもっと別のところにある。相手との間合いを調節しながらお互いのスキをみつけてパンチ、キックを叩き込む、実戦ライクな試合の緊張感が快感だったりする。

その昔『キングオブボクシング』なるサターンソフトがあったけど、あんな感じの滋味ある戦いを求める人にはいいかも。(西村)

## その他の意見

- 正道会館長の石井は強すぎるぞ
- 勝利後のポージングがいい

## こんな人にオススメ

K-1のファンにはもちろん、アルティメット系の格闘好きの方々にもオススメです。

編集長	安田	西村	山口	生形
6	4	6	6	6



**三國志リターンズ**

●発売日／1月31日発売予定  
●発売元／光荣 ●開発元／光荣  
●価格(税別)／6800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／日人交代  
●対応周辺機器等／なし  
●パックアップメモリー／290・フレイデータ  
●コンティニュー等／なし  
●レビューに使用したソフトの開発状況／100%

『三國志』シリーズの第1作のリメイク版が登場。(P178で紹介)

## 修正された過去 龐徳が武力偏重型に

元祖『三國志』を初めてプレイしたのは、もう10年前。プレイ直後に原作を買ってしまうほどハマった。そして『リターンズ』。ゲームバランスがほどよく、展開が早いので、最近の『三國志』より手軽に遊べる。領土獲得が作業になるころ(自国よりも強大な相手がいなくなるころ)の中だるみ感は当時の光栄ゲームにはつきものだったが、今やると展開の早さで相殺されているようを感じられる。火計で一発死も健在なので戦闘も早い。

最後に元祖『三國志』プレイヤー

へ。何故か西涼一の政治力(87)を誇っていた龐徳は、武力型(武力が87)になりました。(加納)

## 懐かしさで涙いっぱい 今、よみがえるルーツ

カリスマや運勢といった武将パラメータ、基本システムにほとんど手を加えていない。『リターンズ』で追加されたグラフィックとのバランスもいいので、オリジナルの雰囲気は損なわれていない。自分を含めて、リアルタイムでプレイした人は、懐かしさが込み上げてくるだろう。逆に、洗練された『IV』や『V』からのユーザーは、そのシンプルさにとまどうかもしれない。だが、時代性

を考慮すれば間違いなく最高級のデキの本作。プレイしてみれば『三國志』シリーズがロングランを続いている理由がわかると思う。(安田)

## その他の意見

- 追加要素である軍師の「助言」モードは、的確な意見が聞けて便利。

## こんな人にオススメ

歴史シミュレーションを愛するすべての人々へ贈りたい。初心者でも十分楽しめます。

編集長	加納	安田	片井	馬場
6	7	6	5	5



## レビュー一座談会

## 雑感Impression!!

伊藤「久々にメガドラ時代を彷彿させるアクションがでましたよ」  
相沢「『ダイナマイト刑事』のことだね。編集部には『刑事』ファンが多いようだし。それからいこうか」

### AM1研のセンス爆発! 『ダイナマイト刑事』

寺崎「『刑事』ってAM1研作品って看板が表にでてるけど、開発プロデューサーって業務用の『獣王記』作った人だよ。しかも開発スタッフと渡米して制作したらしい」

加藤「なるほど!『獣王記』か!」  
片井「それであのセンスかー(笑)」

寺崎「『獣王記』だけじゃないですよ。『ゴールデンアックス』と『ウイングウォー』も手がけてます」

西村「センスが逸脱してますよね~」  
片井「演出がいいんですよ!主人公がステージクリアごとにボロボロになってドンドン服脱いでいくところとか。これ脱衣アクション?(笑)」  
加藤「業務用ではぱっとしなかった作品だったけど、見た感じは日本人向きの絵柄じゃないな」

寺崎「アーケードは1機制だったじゃないですか。あれが良くなかった」  
田中「ダメージもデカかったし」  
西村「そうそう、すぐ死んじゃうん

ですよ。あれじゃ普通の人は1度ゲームオーバーになったら二度とやる気が起きない。客がつくわけない~」  
伊藤「いいゲームだけど設定で失敗していたからな。サターン版だったら、コンティニューできるから誰でもクリアできるよ」

片井「うん。ゲーム自体の動きもいいし、殴ったときの感触もいい感じ」  
伊藤「組技もめちゃくちゃ多いよな。ボタン適当に押すだけでいろいろ技ができるし武器もいっぱいあるし」  
田中「便所タワシを振り回すのがたまらないですね。あと銃を持ってるときだけ敵を逮捕できるみたいなアイデアもおもしろい」

片井「それにしても、あの大統領の娘は最初助ける気しなかった(笑)。子供か、これが! ゼエ~みたい、小学生に見えないし」(一同笑)  
伊藤「設定もかなりキテる。主人公の男が捜査の際、今まで警察に与えた物的損害が140億ドルだって(笑)」  
加藤「お前は『ちこ亀』の両さんか!」

娘は最初助ける気しなかった(笑)。子供か、これが! ゼエ~みたい、小学生に見えないし」(一同笑)

伊藤「設定もかなりキテる。主人公の男が捜査の際、今まで警察に与えた物的損害が140億ドルだって(笑)」  
加藤「お前は『ちこ亀』の両さんか!」



## サターンソフト Impression!!

### ハイパー3Dピンボール



●発売日／1月17日発売予定  
●発売元／ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント ●開発元／NMSソフトウェア  
●価格（税別）／6800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／4人交代 ●対応周辺機器等／なし  
●バックアップメモリー／12・ハイスクア  
●コンティニュー等／なし  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

6種類の台が入っているピンボールゲーム  
(No.1 P196で紹介)

### 手堅い作りが、逆に地味さを呼んでるのか？

とにかく1つのソフトに、日々もとのピンボール台が入っているのは、たいへんお買い得。ほとんどのゲームセンターでピンボール台が置かれていらない今の状況で、この充実ぶりは嬉しい。ただ、どの役モノも既存のピンボールのものと似ていたり、2D、3D視点の違いで、当たり判定が微妙に変わっているように見えるのが少し残念だった。効果として入っているムービーも、プレイのスピード感を途切れさせてしまい、集中しているときはどううとうしいだけに感じられた。リアルタイムにするなど、

新しい見せ方を生かすやり方にしてほしかった。とはいって、ピンボールとしての出来はかなりしっかりしているので、長い間楽しめる作品であることは間違いない。(片井)

### 難易度高し。なんだかフワフワしているよ？

とにかく球が軽く、速度が速すぎるため、難易度が高くなっている。ビデオピンボールといえど、フリッパーを打った際には鉄球の手応えを感じたいものだ。収録されている日々は、どれもデザインが個性的で見ている分には飽きさせない。中でも特に、古いハリウッド映画でしか見られないような、クラシカルな雰囲

気の台がおもしろい。性質上ギミックの派手を追求してきたビデオピンボール分野においては、むしろ新鮮味があつて楽しめた。(内海)

### その他の意見

- やっぱり日々もあるのはオトク。
- なんとなく爽快感が薄いよう…。

▶こんな人にオススメ◀

ピンボールなんて触ったこともない、という人。極め好きの人にも大変オススメです。

平均  
5.4  
ポイント

### 出世麻雀 大接待



●発売日／発売中(1月27日)  
●発売元／キングレコード ●対象年齢／全年齢  
●開発元／キングレコード ●CD枚数／1枚  
●価格（税別）／5800円 ●ジャンル／麻雀  
●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／8・プレイデータ  
●コンティニュー等／コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

サラリーマンの出世を題材にした麻雀ゲーム。  
(P175で紹介)

### 勝ってはいけない麻雀は思ったより燃える？

まず、初めに勘違いしてほしくないのは「勝たない麻雀（勝たせる麻雀）」＝「勝てない麻雀」ではない、ということ。はっきりいって、ただ勝つより、人に勝たせるほうが難しい。たとえば、相手が変に勝とうと迷彩でリーチをかけた場合、途端に相手の当たり牌が読めなくなってしまうのだ。各キャラクタの打ち筋がリアルに再現されているがゆえに、初心者お断りのソフトになってまっているのがおしい。また、設定も悲しいサラリーマンを題材にしているだけに、どうも感情移入しづらい。

なんにせよ、数ある麻雀ソフトの中で、新たな試みを提示したことには拍手を送りたい。(片井)

### 接待ならではの緊張感が味わえる

そんじょそこらの麻雀ゲームとの最大の違いである、「わざと相手に勝たせる」っていうアイデアはなかなかのもの。普通のコンピュータ麻雀なら、自分が和がることだけを考え、手作りに励んでいればいいが、本作では勝ち過ぎたら接待に失敗してしまう場合がある。そのため、常にプレイヤーは全体のことを考え、戦略性の高い麻雀を打たなければならなくなる。このときの緊張感が本

作の魅力。インチキなしがウリの実戦系麻雀ゲームとは、また一味違った勝負の醍醐味が味わえる一作ではなかろうか。(西村)

### その他の意見

- やっぱりというか、当然というかキャラクタに魅力を感じない。

▶こんな人にオススメ◀

雀雀は、裸を見るための手段ではない、と思っている雀鬼に。サラリーマンでない人も。

平均  
5.8  
ポイント

### エッチ抜きでも通用するストーリー『EVE』

片井「クリアまでに15時間以上はかかるちゃった。アドベンチャーゲームでそれくらい長時間遊ばせるソフトって、なかなかないですよねー」  
牛山「かなり作り込まれていますから。シリーズウェアのゲームは『EVE』に限らず、人間関係の絡み具合がよく練られてるんですよ。元がエッチゲームとはいえ、サターンに移植しても話の展開に違和感ないし」  
安田「推理系のパソコンエッチゲームの中には、その事件の発端となる原因が、いわゆる18禁の内容であるというものがあるんですよ。それこ

そ誌面では言えないような

牛山「やっぱ、そういうゲームだといくらエッチなCGをカットしたとしても、根底にあるストーリーが過激だから、結局シナリオを一部修正しなきゃならない。でも、それが原因で話に説得力がなくなるものもありますから。まあ、18禁ゲームという枠の中で作ってあるものなので、家庭用ゲーム機に移植すること自体無理があるともいえるんですけど、『EVE』だとそんなことはない」  
片井「しっかりしたストーリーの中にエッチが入っているんですよ。それこそ、これくらいのクオリティがあるんだったら、サターンで18禁ソフトを復活させてもいいんじゃないかな

いかなど、思っちゃうほど」

山口「ストーリーにオリジナリティがあるっていうのも、評価すべきところだと思うよ。例えば、コナミの『スナッチャー』とか『ポリスノーツ』ってあるじゃない。でもあれって映画の影響を強く受けてるよね。あれはあれで良くできているんだけど、オリジナリティってところでは、『EVE』が上回ってる」  
生形「僕は『EVE』にどうしても許せないところがあるんです。ストーリーがいいってところはいいんですよ。でも、何の脈絡もなくエッチな絵が出てくるところがあるじゃないですか。あの紐みたいな水着とか。あれじゃ、せっかくいいストーリー

を用意していても説得力に欠けるつもんです。それが売りの一つでもあるんだろうけど、思い切って切り捨てるも良かったんじゃないかな」  
安田「確かにあんな水着はカリフォルニアの水着コンテストでしか見たことないッスね(一同笑)」



●18歳以上推奨とはいって、過激な映像はこのとおり、ちゃんとあるぞ

見どころは隠しキャラ。『スパズル』のかわいにキャラ、『バトルバ』の熱いキャラ、『インベーダー』のネコ?

# HYPERSUL-TECH

## ハイパーウルテク

### 技の ランク

実用性、ユニーク度などを総合的に判断して、1~5点の5段階にランク分けしている。採用者には、1点につき2000円、最高10000円の賞金をプレゼントだ!

### スーパーパズルファイターⅡX 福島県 ヤマトナデシコ アーケードの3人のほか、さらに2人(?)追加 4人+1枚?の隠しキャラ

5

隠しキャラ5人をアイテムを手に入れていくても使用できるコマンドを教えよう。なお、本文中

の「指定のキャラ」とは、1P側ならモリган、2P側ならフェリシアのことを示している。

#### おフダ

キャラ選択画面で指定のキャラにカーソルを合わせて、スタートを押しながらレイレイに移動して決定しよう。すると、レイレイのお姉ちゃん(おフダ)でプレイできるぞ。



○おフダだって苦労しているのに…

#### アニタ

キャラ選択画面で指定のキャラにカーソルを合わせてスタートを押しながらドノヴァンに移動して決定しよう。すると、アニタを使える。彼女のスーパーコンボはオリジナルのものだ。



○これが、スーパーコンボ!

#### ダン

指定のキャラにカーソルを合わせて、スタートを押しながら、1P側は左3回、下3回の順に押す。また2P側は左右を逆にして同じように入力。すると、ダンが使える。



#### ゴウキ

指定のキャラにカーソルを合わせる。そしてスタートを押しながら、1P側は下3回、左3回の順に、2P側は左右を逆にして入力しよう。するとゴウキが使える。



#### デビロット

デビロットの使用方法は、ダンのコマンドを入力して、タイムがちょうど10秒のときに決定をするだけ。タイミングをはずしてしまうとダンになっちゃうぞ。



○最強流の格闘家、ダン  
登場! ボイスがいい

○相変わらず無口なお人だ、強いけど…

○ついに彼女が登場!  
声もよいぞよいぞ!

## バトルバ ボスキャラ使用法

高知県  
マーベリック

4

まず、どのキャラを使用してもかまわないので、ストーリーモードをクリアしよう。すると、次のプレイから「Gell Bates」を自



●自分の気に入りで行け！

キャラとして使えるようになる。そして、もう一度ストーリーモードをクリアすると「Dorry Bates」が使えるようになるぞ。さ



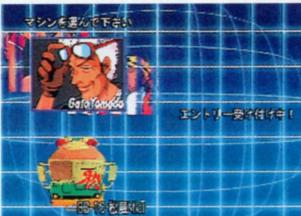
●ついにクリア。ライセンス獲得だ

らに、この状態で再びストーリーモードをクリアすれば、最終ボスの「Gato Yamada」まで使えるようになる。ボスの中でも「Gell」のマシンは、弟の「Jill」のものよりも装備可能数が1つ多い4脚なので、とても使い勝手がよく、たのもしいマシンだ。



●Jillのお兄ちゃんなんだ。強いぜ

●繰り返しきりクリアすれば、彼も使えるようになる。イカス色もあるよ



●もちろん対戦でも使える

## TRYRUSH DEPPY 3大ウルテク

宮城県  
てっぱー

3

シナリオの分岐で楽しさが倍増しているこのゲーム。その楽しさがさらに増加する、高度なテクニ

### スパークコンボ

ゲーム中にスパーク（無敵アイテム）を取ると、敵を体当たりで倒せるようになる。この無敵中に敵



### エキストラオプション

まず、ゲームをクリアして、オプション画面の「EXiT」にカーソルを合わせて下を押すと2つ

ツクが発見された。その2つとクリア後のお楽しみの、計3つのウルテクを紹介しよう。

や風船、破壊できる壁などを壊すと画面右下の「SPARK」の数が増えていき、これが13に達すると、デッピーが1UPするのだ。



の項目が追加される。「END IN G」は、今までクリアして、見たことのあるエンディングだけを見ることができる。



●さあ、君が引き当てるのは、天使か悪魔か…。緊張の一瞬だ

## バトルバ 車がなくなつても、まだ…

愛媛県 バトル場

1

対戦で自分が負けても、あきらめるのはまだ早い。たとえマシンがなくてもドライバーを操作して仲間を助けたり、敵の邪魔をしたりできるのだ。方向ボタンで移動して、LとRの同時押しで伏せて無敵になる。それ以外のボタンは

ジャンプだ。補給物資を奪って逃げたり、火のあるステージでは体に炎をつけて敵に移したりしよう。



●己が体を炎と化し、体当たりだ！

### スペースインベーダー

2P対戦に乱入者？  
東京都 真田まこと

1

2P対戦中にL、R、X、Y、Zを同時に押す。成功すると、画面の中央下からネコが出現して、コマンドを入力したプレイヤーの、対戦相手の画面を横切ってゆくぞ。

### ラングリッサーⅢ

オート配置  
愛知県 もみのんた

1

ゲーム中にマップ配置をすると、コマンドを選んで、さらに指揮官を選んだらX、Y、Zを同時に押そう。すると、すべての指揮官が自動で配置される。

## 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中だ。きみが見つけたウルテクをハガキかFAXに内容を書いて右のあて先まで送ってくれ。郵便番号、住所、氏名、電話番号、年齢、ゲーム名、ハード名は忘れずに書いてくれよ。記入ものは採用されないぞ。なお、同じ内容のウルテクが届いた場合は、一番早く送ってくれた人を採用する。また、この

一への意見や要望などがあればハガキやFAXの片隅でいいから書いて送ってくれ。きみたちからの熱い投稿を待ってるぜ！

### 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

AM  
2研  
FAN



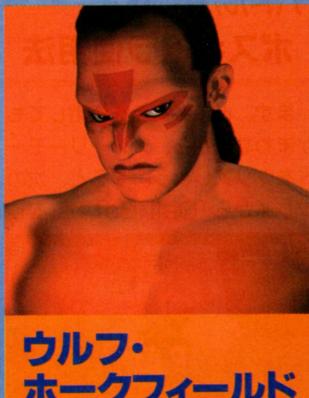
『スカッドラース』始動!  
『バーチャ3』攻略も充実

投げて投げて投げまくれ! ウルフ使いのための攻略

# Virtua Fighter 3

バーチャファイター3

街では、どれも似たり寄ったりのウルフが溢れる今日この頃。今回は、そんなウルフから一步抜け出し、独自の戦術を確立するための知識が満載の攻略だ。



ウルフ・  
ホークフィールド

## 確実に投げることがウルフの勝利への道!

カウンターのローキックやパンチから相手を投げることは、誰でもできる。しかし相手をうならせて勝利をつかむ方法を身に付ける時代がそろそろきているのでは?

とはいものの、確定の場合は確実に投げるなどの基本も大切。キックキャンセルなどは、投げ抜けしない相手に使う必要なし。

●満を辞してジャイアン  
トスイングを決める



●ローキックが相手にカ  
ンターヒット



●キックキャンセルで投げをスカセ

### 使用頻度の高い投げ技の性能を知る

●下段起き蹴りをガード。  
下段投げのチャンス到来



投げ技には、相手を投げたあとにダブルクロールを決めることができるなどのプラス要素がある。だが、投げ抜けされてしまうというマイナス要素も同時にある。これらのことと踏まえて、七色の投げ技を駆使することが大切だ。自分なりのオリジナル戦術を組み立てるうえでの土台としても重要。



●投げ抜け失敗、下段パンチを出させる

### 1 投げ抜け後の攻防

ウルフの投げ技のなかで、ブレーンバスターとスタイナーズスクリュードライバーは、相手に投げ抜けされてしまうと確実に背後投げでの反撃を受けてしまう。他の投げ技は、相手に投げ抜けされて

も基本的に五分の状態なので、あまり問題はないはず。ゆえに、メインで使うべき投げ技は、ダメージ的に考えてもジャイアントスイングとリストロックスローで決まり。あとは気分次第で選択しよう。



●スタイナーズスクリュードライバーとブレーンバスターは、投げ抜け要注意

### キャッチからのチェンジは投げ抜けされろ?

ウルフのキャッチは、様々な投げ技に繋ぐことができる。いわば魅せ技のようなものだが、じつは奥が深い。もっともよく見られるキャッチからチェンジへの連繋は、投げ抜けされてもウルフ側に非常に有利な状況がおとずれる。相手に投げ抜けされるとウルフはダメージを受けるが、その後、相手をかならず投げることができたためだ。ということは、対戦相手としては投げ抜け以外の行動がそれなくなってしまうはず。またキャッチやチェンジ後のブッシュは、相手を突き放したあとにショルダーアタックがかならず決まるぞ。キャッチからの攻撃をいろいろ使い分け、相手を翻弄しよう。見破られることはまずないはずだ。



●相手は投げ抜け。絶好のチャンスがきた!



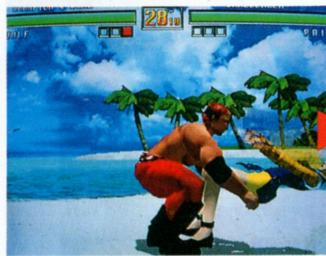
●キャッチ成功。チエ  
ンジを狙うか?

チエ

●投げが確定。投げ抜  
けされにくい技で

## 2 ダブルクローガが確実に決まる技

ダブルクローガが確実に決まる技は、ジャイアントスイング、スタイナーズスクリュードライバー、ドラゴンスープレックス、上下段ジャーマンスープレックスの計5つの投げ技である。また、相手に技がカウンターヒットしたあともかならず決まる。ダウンした相手



●ダブルクローガ後の攻防に勝つ自信がない場合は、エルボードロップで安定

### ダブルクローガ後の攻防

ダブルクローガで引き起こしたあとに、相手に回復&クイックバック行動をとられると、ウルフ側としては攻撃の選択肢が大幅に減ってしまう。この超回復&クイックバックをする相手には、ドロップキックをお見舞いしてやろう。

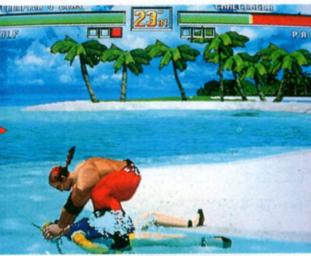


●相手の行動に合わせた選択が必要。両者五分なので読み合いに勝つしかない

### ニーブラストをガードされたら投げを入力?

ウルフのニーブラストは、相手にガードされても打撃技での反撃を受けない。しかし相手が1フレーム投げで反撃してきた場合、投げられてしまうことがある。ニーブラスト自体は、じつのところ投

のバウンドが終了する頃に、タイミングよくダブルクローガを狙おう。要するに、ダメージの高い打撃技が相手にヒットしたあとに決まるといえる。状況によってダブルクローガとエルボードロップまたはフロントロールキックなどのダウン攻撃を使い分けるべし。



●ダブルクローガ後の攻防に勝つ自信がない場合は、エルボードロップで安定

## 投げと打撃の有効な二択のかけ方

地上戦でのシンプルかつ、もっとも有効な投げと打撃の二択攻撃は、ストレートハンマー(パンチ)からがベスト。単純だが、相手にとってももつもきつい。ストレー



●ストレートハンマーは、ガードorヒットさせなければ二択をかけづらい

### 実戦で使える空中コンボ

投げと打撃の二択が強力なため、ウルフは空中コンボを狙う機会が多い。相手が浮いたら確実に空中コンボを決めよう。空中コンボ始動技にはニーブラスト、ショート

ショルダー、ソニックツッパー、パーティカルツッパーなどがある。特にニーブラストとショートショルダーは、相手を浮かすと空中コンボでの大ダメージが期待できる。

ショートショルダー  
↓  
スクリューフック  
↓  
ショルダーアタック

このコンボは最後のショルダーアタックがヒットするしないに関係なく、相手の背後を取れる場合があるので。鷹嵐以外なら狙える。

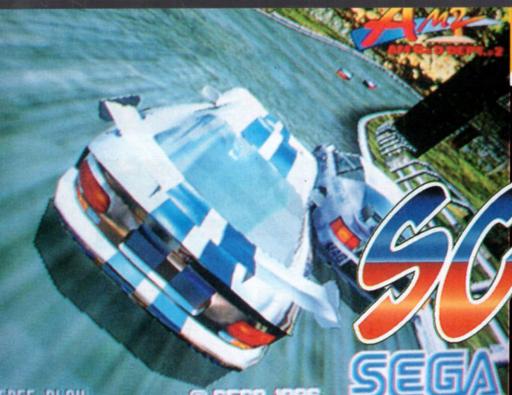


ニーブラスト  
↓  
ショートショルダー  
↓  
フロントロールキック

2発目のショートショルダーは、ニーブラストに変えてもよい。鷹嵐を除くキャラに入るので、積極的に狙おう。お手軽コンボだ。



●保険をかけるならば、相手の投げとコマンドが重複した投げ技で



いよいよ本格始動開始!

# SCUD RACE

スカッドレース

セガ直営のアミューズメント施設に登場しつつある『スカッドレース』。今号ではテクニカルな中級コースの攻略をメインにお届けしていくぞ!

## ゲーム稼動と同時に新たな情報を入手した!!

セガ久しぶりの体感筐体のおかげで、臨場感たっぷりのプレイができる『スカッドレース』。今回はAM2研で実際にゲームをプレイして、そこで判明した数々の最新情報を読者のみんなにお届けしよう。これからゲームをプレイする人は、ぜひ役立ててほしい。

### 新事実判明! マシンには性能差が!

ゲームに登場する4台の怪物マシン。レースの臨場感を出そうとした結果、おのずとそれぞれのマシンに性能差が生じた。下で紹介



●ポルシェで確実にいくか



●物凄いスピード感に酔え!



●タイムを狙うならマニュアルか

### 各マシンのオートマ(AT)/マニュアル(MT)時の最高速データ

ポルシェ911	AT 337km/h	フェラーリF40	AT 349km/h
	MT 344km/h		MT 359km/h
ダッジヴァイパー	AT 338km/h	マクラーレンF1	AT 355km/h
	MT 349km/h		MT 369km/h

### スカッドレース

セガの最新基板モデル3を駆使したコースには、スタッフのお茶目でもあちこちに見て取れる。今回はそのなかから、プレイしていて目についたものをピックアップしてみた。スタッフのお茶目とはいっても、モデル3で描かれたCGはどれもリアルそのもの。普通に走ついたら一瞬で過ぎ去るだけの景色にこの気合い。スタッフ、本気です。

### コース名所探訪



●水族館トンネルの手前、左側の看板に注目。一瞬だけ見逃すな



●ゴール直前の橋の上でデカデカと回転するサターンマーク



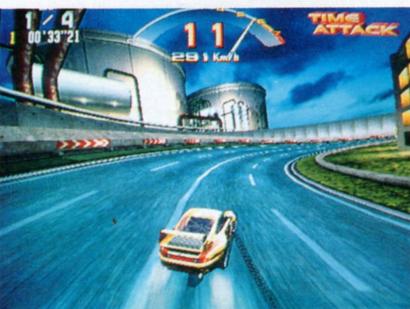
●闇夜の空港でドーンと止まっているフラワージャンボ。きれいだ…

### ストイックに遊ぶならタイムアタックで

レースゲームでお約束のタイムアタックモードももちろん搭載されてるぞ。このモードへ入るには、コース決定のときにスタートボタンを押しながらアクセルを踏むだけ。本来なら40台ものライバルカーを蹴散らしゴールを目指さなくてはならないが、タイムアタックモードでは敵車がゼロ。自分の走行ラインをしっかりと見極めて走ることが可能だ。独特のドリフト感覚をつかむ練習にもいいぞ。



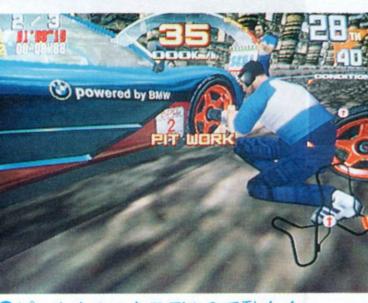
\*オートマとマニュアルを選択できる



●だ~れもいないコースをひたすら走りこめる!

### 耐久モードもある!? ピットの存在

コースを一周してスタート地点に戻ってくると、ピットトレーンへの入り口が見えてくる。4周しかないのになぜピットが?と思いつつ入ってみると、ピットクルーが一生懸命タイヤ交換や燃料補給をしてくれる。ピット作業の間、タイムが減ることはないが順位はドンドン落ちていく。いまのところ入る意味はなさそうだが…。



●ピットクルーもモデル3で動く!

# 難易度が跳ね上がる「中級」の走行テクを伝授する

中級「ミステリー・ルーンズ」は、初級の2コースとは難易度のケタが違う。タイトなコーナーが連続し、アップダウンの激しいコースを制するには、しっかりしたドリフトを身につけなくてはならない。このコースは運では決して勝利できない。経験とテクニック、これこそが勝利への近道だ。



## POINT-A 登り坂はインよりドリフトで抜けろ

A地点の登り坂は、減速をせずにドリフトとライン取りだけで抜けることができる。コーナー直前にアウト側へいったん寄り、アクセルを一瞬放してハンドルをイン側に。ドリフトが始またら、逆ハンを切ってマシンを安定させつつコーナーを駆け抜けろ！



●早めのドリフトがポイントだ

## POINT-B 羊の前のコーナーはノーブレーキ！

チェックポイント直前の右カーブも最初は減速してしまがちだが、ライン取りしだいでノーブレーキでクリアが可能だ。ここでもA地点同様アウトインアウトが基本となる。ちょうど羊たちのいる棚の前くらいで、ドリフトをかけられればベストだ！



●こんな感じでドリフトせよ

## コンディションに注目せよ

このゲームが『ティトナUSA』の後継であることを如実に示すのが、この「コンディション表示」だ。これは自車を中心に表示するレーダーで、前方からくるライバル車をよけるのに役に立つ。小さいけど重要な機能だぞ。



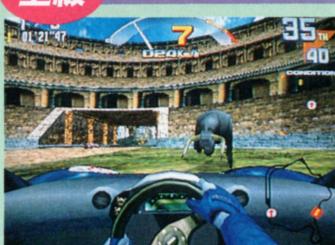
●『ティトナUSA』で見たことがある!? これが大切なぞ

## 中級 羊たち



●中級の第2チェックポイントの直前にいる羊さん。毛皮の質感はさすが

## 上級 猛牛！



●最後のカーブを抜けると闘牛場へ／なかには今年の干支が暴れ回ってるぞ

## POINT-C 遺跡内のヘアピンは減速＋ドリフト

ミステリー・ルーンズ最大の難所がこの遺跡のなかのヘアピンカーブ。さすがにここは減速なしで抜けることはできない。ただし単純に減速だけで抜けるよりも、減速＋ドリフトで抜けたほうがはるかに速いぞ。

手順としてはヘアピンが見えた時点でのブレーキを踏み、160km/h程度に落としてからドリフト開始。これ以上のスピードで回ろうすると、確実にアウトに膨らんでしまう。またドリフトもインにへばりつく感じでないとクリアは難しい。手順が忙しいので慣れるまで大変だが、確実にこなせるようになればタイムを大幅に縮めることができるぞ。



●ここへんで減速  
を開始する

●ヘアピンに寄っていき  
つつドリフト

●アウトに膨らまないよ  
うに調整しつづけよう

●ドリフト勝負！

## POINT-D 最終コーナーはショートカットもあり

ロポイントのカーブはドリフトだけでもクリアしていくことができるが、イン側の芝生を一瞬ひっかけることでタイミングよく減速が可能になる。インに寄って減速が間に合わないようなときは、すかさず芝生に前輪だけを入れる気持ちで切り込もう。ただしコントロールをミスすると大幅な減速になるので、細心の注意が必要だ。



●無理に芝生を喰まなくてもクリアできればなんら問題はない

## AM 2研 FREAK

アーケードで大人気『バーチャファイター3』のポスターを5本セットで、合計4名にプレゼント。アキラや葵、鷹嵐などがかっこいいポスターだ。どのキャラのポスターが当たるかは、編集部のセレクトにまかせてね。締め切りは、1月31日(当日消印有効)。下のあて先まで奮って応募してほしい。

## グッズプレゼント



あて先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIMサターンFAN編集部  
「AM2研FAN 1/31号プレゼント」係

# 『ストIII』緊急特集Part 2!

**ARCADE  
HITS NOW!!**

アーケード  
ヒット ナウ

今回は前回に引き続き、『ストリートファイターIII』の続報をお届け。新キャラのイラストを中心にバッチリ公開だ。使うキャラを今から決めておくか!?

## 残りのプレイヤー8人を紹介! **ストリートファイターIII**

登場日未定  
カプコン

前回もお伝えした通り、『III』に登場する11人のキャラはリュウ、ケン以外の9人はすべて新キャラ。ストーリー的に今までのようリュウたちがメインではなく、それ以外の新キャラに比重がかかっているようだ。ゲームシステムも『ZERO』シリーズ等と比べてグッと渋めになり(この辺はまた

後日紹介)、『III』はまさに新世代のためのゲームと言えそうだ。

ここからは前回紹介したリュウ、いぶき、アレックス以外の8人のキャラを紹介していく。

●スーパーアーツの槍雷連撃。中国拳法だけあって、一撃が痛そうだ



●通常技や必殺技  
は、ヤンとユン共通のものだ



●同じくスーパーアーツの転身穿弓腿、前蹴りで相手の顔面を蹴り上げる

物心がつく前に両親と別れ、上海の祖父の下で育った双子の兄弟。裏社会の8人のボスを名付け親として持つており、現在は街の若きリーダーとして信頼を集めている。兄のヤン(帽子)は直感で勝負する一撃必殺タイプ。弟のユンは冷静な判断力で相手を追いか込むタイプ。

双子の龍  
ヤン&ユン



●技のモーションも一新された



●リュウとはいまだにラ  
イバルかつ親友なのだ

## ロシアから来た兵器人間

ネクロ



ロシアのとある寒村で育ったネクロ。彼はソ連崩壊後に秘密組織と接触し、DNA改造による兵器人間の実験体として改造を受けた。超人的な柔軟性の肉体と戦闘術を与えられたネクロは、特殊工作員として暗躍することになる。自由への渴望が強く、時折過激な行動を見せる。

●体内から電流を放出して相手を感じさせる必殺技、電磁ブラスト



●体が異様に柔らかい  
ためこんな動きも



リュウの終生のライバルであるケンも、ついにイライザと結婚して一児のパパに。とは言え燃えるファイトと派手好きな性格は相変わらず。トレードマークの真紅の道着に身を包み、炎の拳で相手をなぎ倒す雄姿を再び見せてくれるだろう。

ババは燃えるぜ! ケン



## 謎の仙人

## オロ

アマゾンのジャングルに住む、140歳を越える老人。仙術を究めており、現在は仙人として暮らしている。まるでミイラのような風貌からは想像もつかない俊敏な動きと、常人をはるかに超越した能力で対戦相手を翻弄する。自分を本気にさせる相手がないため仙術により利き腕を封印し、ハンデをつけて試合をしている。ちなみに封印は食事の時になると自動的に解けるらしい。



●オロの飛び道具である日輪掌。弱、中、強で飛ぶ軌道が変化する



●オロ版昇龍拳のような必殺技、鬼ヤンマ。無茶するジジイだ



●跳躍して相手の顔面に睡落としを浴びせる必殺技、龍尾脚。ショーンのオリジナル技



## 師匠に追いつけ! ショーン

ブラジル生まれのスポーツ万能少年。とある格闘大会でケンのファイトを見て感動し、押しかけ弟子入りを志願する。技の切れがまだ甘く無傷で勝つことは少ないが、生来の負けず嫌いのため自分なりにケンを追い、修行を続けている。技は大半がケンの模倣だが、いずれオリジナルの必殺技を持つのが夢。



●必殺技のスクラッチホイール

アフリカの小さな部族の、族長の末娘として育つ。

天性のバネを活かし、足だけで闘う格闘技カボエイラを使いこなす。

足技勝負のため男相手でもパワーに引け取らず、チャンスには確実に鋭い蹴りを叩き込む。エレナ自身は大きな自然と学識のある父に愛されて育ったためか、常に感動と感謝を忘れない純粋な性格である。

いつか父のように世界で勉強するのが夢。

## サバンナの申し子 エレナ

## 紳士なボクサー ダッドリー

誇り高くダンディズムに生きることを信条とする、ヘビー級ボクサー。小柄ながらスピードとテクニックの両方を持つ実力派で、試合中は常に完璧なファイトを、と意識している完璧主義者。とは言え他人に対しては結構甘い部分もあるらしい。若い時代にかなり苦労している。

●彼はボクサーなので、蹴り技がない。その分パンチが重いのだ



●ダッドリーのスーパー・アーツのひとつ、ロケットアッパーが炸裂

## ミニ情報『ヴァンパイア3(仮称)』始動!

カプコン格闘ゲームで『ストII』シリーズと並ぶ人気を博している、『ヴァンパイア』シリーズ。その最新作『ヴァンパイア3(仮称)』が、その姿を現し始めた! 右の写真はキャラセレクト用の仮画面だが、ビジュアル的に見ても前作『ハンター』以上の凄まじい描き込みが一目瞭然だ。早ければ2月のAOUショーで見られるかも!?



# COMING SOON カミングソーン

年末にソフトの衝動買いで貧乏になった人も多いのでは? 限られたお年玉を有效地に使うべく、これから発売されるソフトを、このコーナーでよくチェック!

## パズルボブル3

発売日	3月26日	□枚数	1枚
発売元	タイトー	複数プレイ	2人同時
開発元	タイトー	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	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	全年代	現在の開発状況	80%(1月9日現在)

『パズルボブル』シリーズの最新作だ。画面上方に配置されたそれぞれの玉に、画面下から同じ色の玉を打ち、くっつけて消していく

という基本ルールや、角度調節の楽しさは変わらず。そこに新たなモードやステージ数の大幅増加など新要素が盛り込まれたぞ。

角度調節が重要



●同じ色のバブルを3つ以上くっつけると、バブルを落として消すことができる

## 新たに加わった2つのモード

前作までの1人用や対戦モードに加え、新たに2つのモードを追加。ユーザーからの一般公募により作成された、全1025面が遊べる「コレクションモード」と、自分

の腕前を測定し、段位を認定してくれる「チャレンジモード」だ。その他にも1人用の「パズルモード」では、全30ステージ560面も用意されているのだ。

パズル面は全560面



●「2」のステージのアレンジバージョンも入っている



●バブルを一度に大量に落とすほど高得点

## これが『3』ならではの新機能だ

前作『2X』までは、バブルを打ち出した際に、画面両サイドの壁にしか反射しなかったが、『3』では天井でも反射するように変更された。これにより、打ち出したバブルの弾道が一層複雑になり、「じっくり狙ってピタリと当てる」というこのシリーズならではの楽しさが大きく増えている。新アイ

テムは、隣接したバブルが消えるとその色に変化する「レインボーバブル」。これは、使い方次第では、大量の連鎖消しもでき、戦略性がアップしているのだ。



## レインボーバブル



●わずかな角度調節のミスで、取り返しがつかなくなったりする

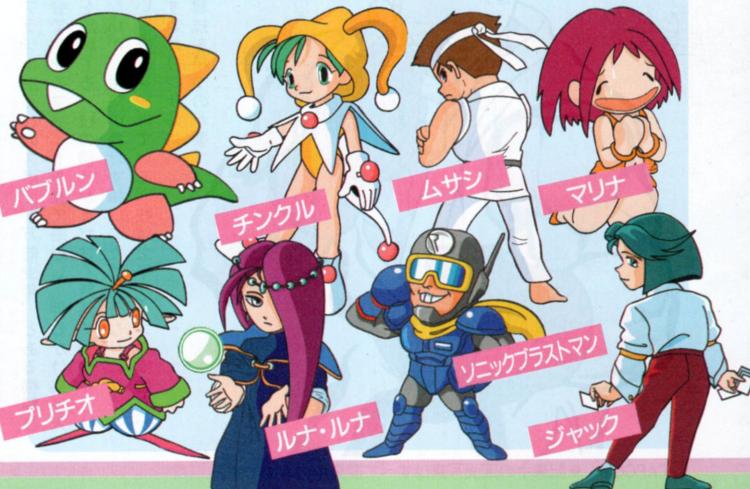


●豊富なアクションが楽しいぞ

## 攻撃方法の異なる8人のキャラ

本作ではバブルン以外にも新たに個性豊かな8人のキャラが加わった。それぞれ攻撃方法が異なるつ

るにあったキャラを選ぼう。すべてのキャラに専用のエンディングがあるので、全キャラクリアに挑戦するのもやりがいがある。



## モンスタースライダー

発売日	3月28日	C D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	ダットジャパン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	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	95%(1月9日現在)

フィールドの地面が斜めに傾いているのが特徴的な落ち物のパズル。ルールは同じ色のブロックを、3つ揃えて消していくという単純なもの。モードには、姉の救出のためにガイコツや、魔女などのモンスターと対戦する「ストーリーモード」と、登場キャラを使用して対戦プレイができる「ふたりでモード」などがある。



オレは狼男だワン!  
犬じゃないワン!!

●ストーリーモードでは、ニーナちゃんが主人公



●連鎖すれば相手におじゃまブロックが降る

## 落ちゲー・デザイナー 作ってポン!(仮称)

発売日	今春	C D枚数	1枚
発売元	ピクターアクセス(ソフトウェアパッケージソフ)	複数プレイ	2人同時
開発元	ピクターアクセス(ソフトウェアパッケージソフ)	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	コンストラクションツール	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	30%(1月9日現在)

落ち物のパズルを作成できるコンストラクションツール。本作では、ブロックのデザインからオープニングデモまで、いちからゲームが作れるほか、あらかじめ用意されているパーツを組み合わせるだけで、手軽にゲームが作れるモードもある。また、お手本として、3つゲームが収録されているぞ。



●こんなゲームが簡単に作れる



●ブロックのデザイン  
も自分で作成できる

## 傾きを変化させたり、必殺技で一発逆転!!

このゲームでは、落ちてきたブロックが、地面の傾きに沿って滑っていくという特性がある。地面の傾きは左右に、任意に動かすことができるぞ。すでに積み上がってしまったブロックも、傾けて滑らせてことで新たに消せたり、大連鎖を起こすこともできる。

また、各キャラクターには相手の



●傾きを変えることで、うまくいけば連鎖が起きることがあるぞ!

ブロックの落下スピードを速めたり、積まれている相手のブロックを、凍らせて消すことができなくなるなどの、対戦が有利になる必殺技をそれぞれ持っている。



●傾きによるブロックの動きを把握しよう

## れんさ、レンサ、連鎖!

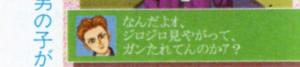


●傾きを変えることで、うまくいけば連鎖が起きることがあるぞ!

## HOP STEP あいどる

発売日	今秋	C D枚数	1枚
発売元	メディアエンターテインメント(Kiss in the dark)	複数プレイ	1人用
開発元	メディアエンターテインメント(Kiss in the dark)	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	20%(1月9日現在)

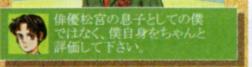
女性ゲームファン向けに作られた少年アイドル育成シミュレーション。芸能プロダクションのマネージャーとなり、街で少年たちをスカウトする。その少年たちを人



アイドルを发掘する!!



深い関係になるかも!?

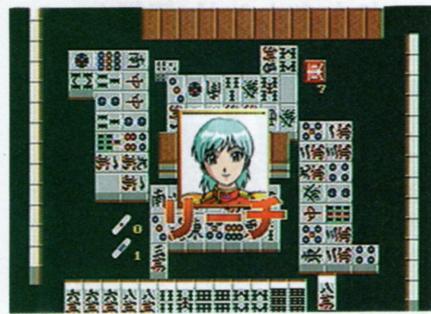


お気に入りの子でグループを作ろう!

## 雀帝 バトルコスプレイヤー

発売日	4月18日	C D枚数	2枚
発売元	ダイキ	複数プレイ	1人用
開発元	ダイキ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・ブレイデータ
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	全年齢	現在の開発状況	80%(1月9日現在)

コスプレギャルたちと対戦していく4人打ち麻雀。プレイヤーはコスチューム争奪麻雀大会に参加し、美少女キャラ相手に勝ち抜いていかなければならない。すべてのコスチュームを獲得して、雀帝



●実際の麻雀のように声を出して、チーやポンをするのだ

### 正統派4人打ち麻雀



●こんなかわいらしい女の子なら、ふりこんでしまってもいい?

## アニメキャラと実写コスプレキャラの融合!

このゲームには、18人ものオリジナルのアニメキャラと、8人の実写の美少女モデルたちが登場する。勝負に勝てれば、彼女たちのコスプレファッションショーとい

ったイベントが楽しめる。また、各アニメキャラの声には、三石琴乃や氷上恭子、根谷美智子などの人気声優陣が起用されている。

西園寺優子ちゃん♥



●対戦前には相手のキャラとの会話シーンが挿入されるのだ



●ヒロインの彼女だけは、アニメと実写で見ることができる



2人のわたしを見てね!!

## ZAP! SNOWBOARDING TRIX

発売日	2月	C D枚数	1枚
発売元	テレビ東京 / ポニーキャニオン	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	日・ハイスコア
ジャンル	スポーツ	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(1月9日現在)

スノーボードでゲレンデを滑走していくスポーツゲーム。プレイヤーキャラを、スピードやテクニックの異なる3人から選択でき、4つのコースを体験できる。モードにはマッチレースや、タイムアタックがあるぞ。コース上のジャンプ台を使えば、空中技、「エアトリック」が楽しめる。



白銀世界の風になれ!!



好みで選べる  
●きき足もプレイヤーの



●起伏に富んだコースが  
待ち構えているぞ!

## ゲーム日本史 ~革命児 織田信長~

発売日	今春	C D枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用
開発元	光栄	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・ブレイデータ
ジャンル	エデュテインメント	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9日現在)

ゲームを楽しみながら、歴史を学ぶ教育ソフト。本作は信長の一生が描かれており、斎藤道三との会見、秀吉との出会いといったエピソードをアニメーションで見ることができる。また、ストーリー中の武将同士の合戦シーンは、ヘックスタイルのシミュレーションゲームで展開するぞ。



●合戦には城攻めや撤退戦がある



●アニメーションのキャラクターデザインは藤原カムイ氏が担当しているのだ

## だいな♥あいらん

発売日	2月14日	CD枚数	1枚
発売元	GAME ARTS	複数プレイ	1人用
開発元	GAME ARTS	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	6・ブレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

『ゆみみみっくす』に続き、人気漫画家の「竹本泉」原作によるインラクティブコミックの第2弾。舞台は人間と恐竜が共存する世界。物語の主人公である双子の姉妹「伊東えみり」と「あんじえ」が、音楽によって恐竜を操る「恐竜使

### 目 指せ! 恐竜使い



どの選択肢でもバッドエンディングではないので、気楽に考えてね

い」を目指して奮闘する、というストーリー。シナリオはゲーム中に出てくる選択肢の選び方によって、さまざまな分岐をしていくようになっている。



○性格は正反対の双子

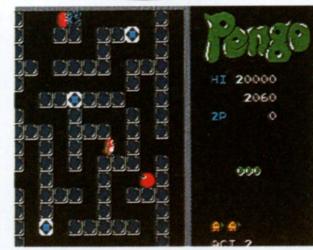
○恐竜との共存世界

## SEGA AGES/ メモリアルセレクション

発売日	2月28日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人交代
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	10・ハイスクア
ジャンル	アクション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	アツ(1月8日現在)

『SEGA AGES』最新作は'79年から、'80年代前半にかけて登場した業務用ゲーム4タイトルを1パック。画面内のドットをすべて消していく『ヘッドオン』。ペンギンを操作して、ステージ内のアイスブロックで敵を退治していく『ペンゴ』。その他に『アップダウントン』、『フリッキー』を収録だ。

○18年前に登場の懐かしいゲーム



○ヘッドオン

## ザ・コンビニ ~あの町を独占せよ~

発売日	3月下旬	CD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	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	3312(要パワーメモリー)・ブレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(1月10日現在)

コンビニエンストアのチェーン店オーナーとなり、店を経営していくシミュレーション。昨年4月に発売され、大ヒットしたパソコン版の移植作だ。店の設置場所、



○従業員の選択も重要な店の方針に合う人を採用

内装などを決めるところから始まり、開業後は客の動向をリアルタイムで見ながら、適切な商品需要、価格設定、営業時間といった経営、販売戦略を考えいかなくてならない。ライバル店との競争に勝ち、店舗数の増加を目指すのだ。



○繁盛するも、閑古鳥が鳴くも腕しだい。客商売は苦労が絶えない?

## GIRI GIRI 新着タイトル動向

### すべりこみ情報

カプコンからはシューティングゲーム『X2』が発表。米国オーシャン社開発による作品で、ステージによって縦、横のスクロール方向が変わるシステムが特徴だ。なお、右に掲載しているのはプレイステーション版の画面。3月発売予定。価格 5800円。



日本アートメディアから'98年春に発売が予定されている超大作RPG『レクイエム』(仮称)の設定イラストを入手。同社はサターン版『ルナシルバースターストーリー』を手掛けるなど、RPGの開発では定評があるメーカー。発売はまだ当分先だが、今後の続報には注目だぞ!!



○『レクイエム』の設定より。意味深なタイトルをはじめ、物語やシステムもまだ詳細は不明

# 新作発売

## カレンダー

セガサターン&ゲームギア(キッズギア)

### カレンダーの見方

発売日 ソフトもしくは機器名……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: ソフトもしくは機器名の前に「**特**」と付いていて文字が赤く書かれているものは、今号で新作発売カレンダーに初登場したものです。また、「**△変**」「**×変**」と付いていて文字が青く書かれているものは、それぞれソフトのタイトル名もしくは発売元メーカーが変更されたソフトです。

「**モデム**」「**R A M**」は、それぞれセガサターンモードによる通信対戦、もしくは拡張RAMカードリッジに対応するソフトです。ほかに「**周辺機器**」「**限定版**」「**X 指定**」と表記したものがあり、それぞれ商品の性質を現しています。

### セガサターン

#### ●1月

17日	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインターラクティブエンターテインメント / 5800円
	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	エクシングエンタテインメント / 8800円
	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコデベロップメント (エグゼコ) / 5800円
	ロックマン8 メタルヒーローズ	カブコン / 5800円
	心霊怨殺師 太郎丸	タイムワーナーインターラクティブ / 5800円
	ブラストウインド	テクノソフト / 5800円
	2TAX GOLD (ニタックス ゴールド)	ヒューマン / 5000円

#### 24日 Weekly 2/7日号発売

EVE burst error	イマジニア / 7800円
SUPER CASINO SPECIAL	ココナツジャパンエンタテインメント / 5800円
ダイナマイド刑事	セガ / 5800円
ディアナUSA CIRCUIT EDITION	セガ / 5800円
トゥームレイダース...ピクター インタラクティブ ソフトウェア (ピクターソフト) / 5800円	
LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ボニー・キャニオン / 4980円

#### 31日 SATURNFAN No.3 2/14日号発売

Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX -翔-	エクシングエンタテインメント / 5800円
三國志リターンズ	光栄 / 6800円
BUG TOO!! もっともっとジャンプして、 ふんづけちゃって、ペっちゃんこ	セガ / 5800円
ダイハード・トリロジー	セガ / 5800円
3Dベースボールヘル・メジャー	BMGジャパン / 5800円
実戦バスケットボール必勝法14	サミー工業 / 5800円
Christmas NIGHTS 冬期限定版	セガ / 1500円(通販のみ・1月31日まで受け付け中)

#### ●2月

7日	蒼穹紅蓮隊	エレクトロニック・アーツ・ピクター (EAV) / 5800円
	プラドールDISC データ編 レースクィーンG	Sada Soft / 3800円
	エリア51	ソフトバンク / 5800円
	シミュレーションズ	ソフトバンク / 5800円
	はいぱあセキュリティーズS	
	ピクター インタラクティブソフトウェア (パックインソフト) / 6800円	
14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクライムジャパン / 5800円
	大戦略 STRONG STYLE	OZクラブ / 6800円
	天城紫苑	CLIP HOUSE / 6800円
	だいなう!あいらん	ゲーム アーツ / 6800円
	〈初〉ぶよぶよ SUN	コンパイル / 4800円
	サクラ大戦 花組通信	セガ / 4800円
	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	セガ / 2800円
	クレオパトラオーデューン	タイトー / 5800円
	DREAM SQUARE 離形あきこ	ビデオシステム / 3800円
	エレベーターアクション・エレベーターアクション リターンズ	ビング / 5800円
	ROOM MATE~井上涼子~	データム・ポリスター / 5800円
	WWF イン・ユア・ハウス	アクライムジャパン / 5800円
	三國志バリューセット(『三國志V』+『三國志 リターンズ』同梱版)	光栄 / 12800円
	信長の野望パリューセット	
	〔信長の野望 天翔記〕+〔信長の野望 リターンズ〕同梱版	光栄 / 11800円
	SEGA AGES / ファンタジーゾーン	セガ / 3800円
	重装騎兵レノンス2	日本コンピュータシステム (メサイヤ) / 5900円
	キューピット	やのまん (やのまんゲームズ) / 5800円
	NBA ジャム エクストリーム	アクライムジャパン / 5800円
	スペースシャム	アクライムジャパン / 5800円
	新海底軍艦 鋼鉄の孤独	アスキー / 6800円
	首都高パトロール'97	イマジニア / 5800円
	AMOK	光栄 / 5800円
	ふしぎの国のアン杰リック	光栄 / 5800円
	バネルティア ストーリー ~ケルンの大冒険~	翔泳社 / 6200円
	SEGA AGES / メモリアルセレクション	セガ / 4800円
	mr.BONES	セガ / 5800円
	ワライアの奇譚 Extra 36 Holes	T&Eソフト / 6800円

28日

下旬

天地無用!	連鎖必要	バイオニアLDC / 6800円
NIGHTTRUTH VOICE SELECTION		
ラジオドラマ編	ソネット・コンピュータエンタテインメント / 2980円	
プライマルレジ	ソフトバンク / 3800円	
銀河お娘様伝説コナ		
Mika Akitaka Illustr Works	ハドソン / 4220円(通販のみ・1月27日まで受け付け中)	
逆鱗弾	ヴァージンインターラクティブエンターテインメント / 5800円	
ウルフハング SS 空牙2001	エクシングエンタテインメント / 5800円	
アドヴァンストV.G.(初回限定ジグソーパズル付)	ティイジエル (TGL) / 9800円	
ZAPI SNOW BOARDING TRIX	テレビ東京/ボニーキャニオン / 5800円	
THE LEGEND OF EDEN2	日本コロムビア / 未定	
続ぐっすんおよよ	バンプレスト / 5800円	
「CRITICOM」・ザ・クリティカルコンバット	ピック東海 / 5800円	

#### ●3月

7日

上旬

WORMS	アイマックス / 5800円
ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ / 5800円
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ / 6800円
GAME-WARE Vol.4	ゼネラル・エンタテインメント / 2980円
機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ / 4800円
オペリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ~	BMGジャパン / 6800円
ファンタスティック	ジャレコ / 5800円
〈初〉PLANET JOKER	ナガザツ / 5800円
きゅ一爆くく	アクティビジョンジャパン / 5800円
爆れトランサーR	キングレコード / 5800円
ピクトリー・ゴル97(仮称)	セガ / 未定
優駿~クラシックロード~	ピクター インタラクティブソフトウェア (ピクターソフト) / 5800円
神風季	ザウルス / 未定
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	

14日

中旬

LAST OF THE MILLENNIUM	セガ / 未定
〈初〉太平洋の嵐2 ~疾風の解説~	イマジニア / 6800円
〈初〉太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	イマジニア / 7800円
〈初〉三國志 孔明伝	光栄 / 6800円
〈初〉大海賊時代Ⅱ	光栄 / 6800円
実戦バチカンコ必勝法! TWIN	サミー工業 / 5800円
グレイテストナイン97(仮称)	セガ / 未定
パズルボブル3	タイトー / 5800円
モンスターSLAYER	ダットジャパン / 5800円
ファーランドストーリー~破滅の舞~	ティイジエル (TGL) / 6800円
ゲーム天国	ジャレコ / 5800円
ゲーム天国 楽曲パック(ビデオ付)	ジャレコ / 7800円
ボイスアイドルミニアックス~ブルーバーストーリー~	データイスト / 6800円
機動戦士Ζガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ / 6800円
〈初〉ザ・コンビニ~あの町を独占せよ~	ヒューマン / 5800円
Civilization 新世界七大文明	アスミック / 未定
〈初〉X2	カブコン / 未定
サイバーポツツ	カブコン / 5800円
サイバーポツツ 超限定版	カブコン / 7800円
フィッシング甲子園II	キングレコード / 6800円
クォーヴィアディス2~惑星強襲オヴァン・レイ~	グラムス / 6800円
ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ / 未定
わくわく7	サン電子 (サンソフト) / 5800円
わくわく7(拡張RAM同梱版)	サン電子 (サンソフト) / 7800円
3Dウルトラビンボール	シエラ・ハイオニア / 5800円
忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ / 5800円
卒業 ~クロスワールド~	小学館ブロダクション / 5800円
マンクスTT	セガ / 未定
SANKYO FF(パチコハンドル型コントローラ)	ティー・イー・エヌ研究所 / 5800円
SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ティー・イー・エヌ研究所 / 5800円
SKULL FANG~空牙外伝~	データイスト / 5800円
ドラゴンマスターーシルク	データム・ポリスター / 6800円
BASIC for SEGA SATURN	
ケーブル接続タイプ	徳間書店インターメディア / 12800円
BASIC for SEGA SATURN	
スタートアローンタイプ	徳間書店インターメディア / 9800円
マジカルホッパーズ	バンダイ / 6800円
GRANDREAD	バンプレスト / 未定

21日

未定

信長の野望 天翔記	光栄 / 11800円
SEGA AGES / ファンタジーゾーン	セガ / 3800円
重装騎兵レノンス2	日本コンピュータシステム (メサイヤ) / 5900円
キューピット	やのまん (やのまんゲームズ) / 5800円
NBA ジャム エクストリーム	アクライムジャパン / 5800円
スペースシャム	アクライムジャパン / 5800円
新海底軍艦 鋼鉄の孤独	アスキー / 6800円
首都高パトロール'97	イマジニア / 5800円
AMOK	光栄 / 5800円
ふしぎの国のアン杰リック	光栄 / 5800円
バネルティア ストーリー ~ケルンの大冒険~	翔泳社 / 6200円
SEGA AGES / メモリアルセレクション	セガ / 4800円
mr.BONES	セガ / 5800円
ワライアの奇譚 Extra 36 Holes	T&Eソフト / 6800円

# NEW PRODUCTION SALE CALENDAR

3月末定	〈初〉スタンバイSay You ! ..... ヒューマン／5800円 ゼロヨンチャップ DooZy-J Type-R ..... メディアリング／6800円 エイナスファンタジーストーリーズ THE FIRST VOLUME ..... メディアワークス／5800円
------	--

## ●4月以降

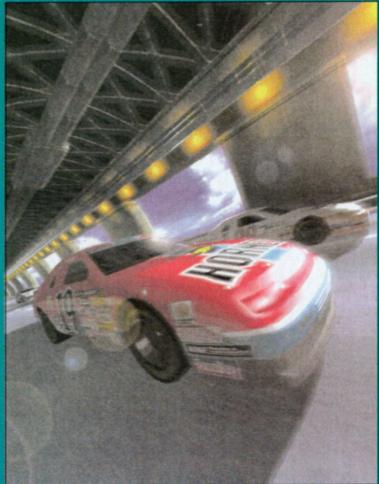
4日	〈初〉アン杰リークSpecial2 ..... 光栄／7800円 〈初〉ダークハンター～（上）異次元学園～ ..... 光栄／6800円
18日 中旬	雀帝 バトルコスプレイヤー ..... ダイキ／6800円 AQUA DE JIGI(仮称) ..... 増田屋コーポレーション／未定 デジG TIN TOY(仮称) ..... 増田屋コーポレーション／未定
下旬	キャスパー ..... インターブレイ／未定 御意見通用-Anarchy in the NIPPON-(仮称) ..... メディアミューズ／5800円
未定	クロウ：シティオブエンジェルス ..... アクライムジャパン／5800円 ブラック・ドーン ..... ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／5800円 プラドルDISC 特別編 ゴッタル大百科100 ..... Sada Soft／3800円 ワラワラウォーズ 激闘！大軍団バトル ..... 翔泳社／未定 超FLAPPY ..... デービーソフト／5800円 actua GOLF ..... ナグサット／5800円
5月9日	フリートーク・スタジオ ..... メディアエンターテインメント／5800円 ～マリの気ままなおしゃべり～ ..... タカラ／5800円
未定	エーベルーレッシュ ..... アウトリガーファンタスム／9800円 Guilty Gear ..... アークシステムワークス／5800円
7月上旬 未定 9月末定	ファンズフォルム(仮称) ..... 日本エムエムアイテクノロジー／5800円

## ●発売日未定

今春	マジック・ザ・ギャザリング ..... アクライムジャパン／5800円 アイアンブラッド ..... アクライムジャパン／5800円 ナイショット ..... アクライムジャパン／5800円 ボイスファンタジア 失われたボイスパワー ..... アスク講談社／6800円 デザエモン2 (DEZA2) ..... アテナ／未定 スノーケーン ..... アリアドネメディア／4800円 ジーベクター ..... 伊藤忠商事／未定 〈初〉ジ・アンソルブド ..... ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／未定 メタルスラッグ ..... SNK／未定 スレイヤーズ(仮称) ..... 角川書店／ESP／未定 魔法学園ルナ! ..... 角川書店／ESP／未定 〈初〉BIO HAZARD ..... カブコン／5800円 マリオ武者野の超将棋塾 ..... キングレコード／7800円 GRANDIA ..... ゲームアーツ／未定 〈初〉ゲーム日本史-革命児 雄田信長～ ..... 光栄／未定 〈初〉ゲーム日本史-天下人秀吉と家康～ ..... 光栄／未定 〈初〉ダークハンター～（下）妖魔の森～ ..... 光栄／6800円 〈初〉提督の決断III ..... 光栄／9800円 実況パワフルプロ野球'97(仮称) ..... コナミ／未定 ぶるるん！withシェイプUPガールズ ..... Jウイング／未定 真鶴・暮仙人 ..... Jウイング／8900円 FAKE DOWN ..... システムサコム／未定 コマンド アンド コンカー ..... セガ／6800円 スカイターゲット ..... セガ／未定 ヴォイス ステーション Part1 ..... ソネット・コンピュータエンタテインメント／未定 クレージーイワン ..... ソフトバンク／5800円 DOOM ..... ソフトバンク／5800円 リターン・ファイナー ..... ソフトバンク／3800円 東京SHADOW ..... タイマー／未定 D-XHIRD ..... タカラ／未定 Jリーグ GOIGOIGOAL (仮称) ..... テクモ／未定 デジタルアンジョ～電脳天使SS～ ..... 徳間書店/イターメディア／5800円 超时空要塞マクロス 愛・おぼえていますか ..... パンダイビジュアル／6800円 〈初〉落ちガー・デザイナー ..... ピクター インタラクティブソフトウェア(パックインソフト)／未定 作ってポン!(仮称) ..... マイクロキャビン／6800円 英雄志願 Gal Act Heroism ..... メディアクエスト／5800円 フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー ..... メディアクエスト／未定 CROC I(仮称) ..... メディアクエスト／未定 ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～ ..... メディアクエスト／5800円 REAL SOUND ..... ワープ／6800円 〈初〉DESIRE ～背徳の螺旋～ ..... イマジニア／未定 X-MEN VS. STREET FIGHTER ..... カブコン／未定 ときめきモリアルドラマシリーズvol.1～虹色の青春～ ..... コナミ／未定 RIVEN The sequel to MYST ..... サン電子(サンソフト)／未定 タンク(仮称) ..... BMGジャパン／未定 麻雀青天井 ..... 每日コミュニケーションズ／5800円 レイヤーセクションII(仮称) ..... メディアクエスト／未定 睡 Evolution(仮称) ..... メディアリング／未定 〈初〉HOP STEP あいどる ..... メディアエンターテインメント／6800円 JリーグエキサイトステージV1 ..... ワーポック社／未定 エンジェルグラフィティ(仮称) ..... ココナツジャパンエンターテインメント／未定
----	---

97年末定	モトクロス(仮称) ..... ココナツジャパンエンターテインメント／未定 ガーディアンフォース ..... サクセス／未定 コットン2 ..... サクセス／未定 フォトジェニック ..... サン電子(サンソフト)／未定 恋鎖-RENSA- ..... シグナルライト／5800円 BAROQUE ..... スティング／未定 幻の魚 (The Phantom Fish) ..... ソフトオフィス／未定 スチームハーツ ..... テイジイエル (TGL)／未定 FARADOOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE ..... バイオニアLDC／未定 ハースク アドベンチャー ..... BPS／5800円 DREAM SQUARE 山田まりや ..... ピデオシステム／3800円 RAY MAN2(仮称) ..... UBIソフト／未定 98年春
発売日未定	レケイエム (仮称) ..... 日本アートメディア／未定 因縁 ..... アスキー／6800円 ダービースタリオン(仮称) ..... アスキー／未定 英雄降臨 ..... アルファ・オメガソフト／未定 ウェルカムハウス ..... イマジニア／未定 ぱにくちゃん ..... イマジニア／未定 プロビンボール ..... イマジニア／未定 BLAM! マシンヘッド ..... ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／5800円 NHL パワーブレイ' 96 ..... ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／5800円 ロッククラミング「末路峰への挑戦」ヒラヤ編 ..... ウィネット(NETYOU)／未定 真説サムライスピリット武士道烈伝 ..... SNK／6800円 センチメンタル・グラフィ ..... NECインターチャネル／未定 卒業S ..... NECインターチャネル／6800円 同級生2 ..... NECインターチャネル／未定 MONSTER MAKER HOLY DAGGER ..... MONスターーメーカー・ホーリーダガー ..... NECインターチャネル／6800円 ドラゴンナイト ..... エルフ／未定 下級生 ..... エルフ／未定 新テーマパーク ..... エレクトロニック・アーツ・ピクター(EAV)／5800円 神罰 人生の意味 ..... ガイナックス／未定 デジタルビンボール ラスト グラディエイターズ ver.9.7 ..... カゼ／未定 スーパーAドベンチャー ロックマン ..... カブコン／未定 Episode1『月の神殿』 ..... カブコン／未定 スーパーAドベンチャー ロックマン ..... カブコン／未定 Episode2『死闘!ワリーナーバズ』 ..... カブコン／未定 スーパーAドベンチャー ロックマン ..... カブコン／未定 Episode3『最後の戦い!!』 ..... カブコン／未定 マーヴル スーパーヒーローズ ..... カブコン／未定 ロックマンX4 ..... カブコン／未定 LUNAR-エターナルブルー- ..... ゲームアーツ／未定 バーチャパーク THE フィッシュ' ..... 光栄／未定 〈初〉幻想水滸伝 ..... コナミ／未定 ときめきミュージックCD2(仮称) ..... コナミ／未定 プラドリDISC vol.4 黒田 美礼 ..... Sada Soft／3000円 ソニック・ザ・ファイターズ(仮称) ..... セガ／未定 バーチャファイター3 ..... セガ／未定 ハート オブ ダークネス ..... セガ／6800円 〈初〉花組对戦コラムス ..... セガ／未定 ラストプロンクス／東京番外地 ..... セガ／未定 怪盗セイント・テール ..... トミー／6800円 シリエットミラージュ ..... トレジャー／未定 東京立身出世伝(仮称) ..... ナグザット／5800円 もってけたまご ..... ナグザット／未定 My dream~On Airが待てなくて~ ..... ナグザット／未定 SUPER 301 SQ(仮称) ..... 日本クリエイト／未定 テラクレステ3D(仮称) ..... 日本物産／5800円 V.R.麻雀(仮称) ..... 日本物産／未定 USドラッグチャップ(仮称) ..... 日本物産／未定 カホスシード(仮称) ..... ネバーランドカンパニー／未定 汽船海賊[スチームパイレーツ](仮称) ..... ネバーランドカンパニー／未定 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～ ..... ハドソン／未定 エアーコマンダー ..... バンブレスト／未定 ロボット混載RPG(仮称) ..... バンブレスト／未定 大江戸ルッサンス ..... ピクター インタラクティブソフトウェア(パックインソフト)／未定 スワッグマン ..... ピクター インタラクティブソフトウェア(ピクターソフト)／未定 ダンジョンマスター(仮称) ..... ピクター インタラクティブソフトウェア(ピクターソフト)／未定 MARICA-真実の世界～ ..... ピクター インタラクティブソフトウェア(ピクターソフト)／5800円 バブルシンフォニー ..... ピング／未定 インデペンデンスティ ..... フォックスインターラクティブ／未定 バチンコファイター(仮称) ..... ブレ・ステージ／未定 スタートリング・オッセセイ! ブルーエボリューション ..... レイ・フォース／未定 スタートリング・オッセセイ! 魔竜戦争 ..... レイ・フォース／未定 スタートリング・オッセセイ! ミレニアムの聖戰 ..... レイ・フォース／未定 紫炎龍 ..... ランド／未定

● COVER MOTIF : デイトナUSA CIRCUIT  
EDITION ©SEGA  
● COVER ART : セガ



編集後記

突然ですが、私は今号をもちまして、  
サターンFAN編集部から、兄弟誌である  
総合ゲーム週刊誌「ファミマガWee  
kly」へと異動になります。

読者の皆様には、長い間本誌をささえていただき、誠にありがとうございました。今後は新たに、高島が編集長を担当します。サターンFANを、引き続きよろしくお願ひいたします。

私は、'90年から3年程の間、前身にあたる「メガドライブFAN」の副編集長を担当していました。メガドライブはソ

### ご質問・お問い合わせ

- ウルテクに関するご質問は ☎ 022-213-7555 ☎ 03-3573-8644 ☎ 03-3573-8612
  - それ以外の記事に関するご質問は
  - 広告掲載に関するお問い合わせは
  - サターンFANのホームページ(セガエンターテイメントユニバース内)

## 本誌スペック表の見方

- ①発売日：発売日(発売前のソフトは現時点での発売予定日) ②発売元：原則として発売元のメーカー名を表記。カッコ内にはブランド名。  
③開発元：開発元のメーカー名を表記。開発元が明らかにされていない場合は未発表と表記。 ④価格(例)：メーカー希望する税別販売価格(発売前のソフトは現時点での予定価格) ⑤ジャンル：編集部で判断したソフトの種類。 ⑥対応年齢：ユーザーが指定する推奨年齢または制限年齢。 ⑦□口数枚：□□□□-□□□□の形式。  
⑧複数フレーム：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等を表記。 ⑩パックアップモード：パックアップモードによる対応の有無、対応している場合はその必要なフロッピーディスク数とセーブ内容を表記。 ⑪オンラインニユーフェイア等：アカウント登録等におけるオンラインニユーフェイア機能の有無を表記。 ⑫現在の開発状況：ソフトの完成度をパーセントで表記。カッコ内はその確証を行った時期。

(編集・発行)徳間書店インターネットアワード株式会社 [発行]株式会社徳間書店 ●発行人・山森尚 ○編集人・北根紀子 ○編集長・さば沼栄一 ○編集委員・村田慶生・山田政彦 ○編集(スタッフ)・(東京)伊藤博充、内藤和也、山形勝義、加藤政策、田村雅、寺崎宏之、西村俊行、福田知惠子、山口康弘 ○(仙台)大石美智子、中谷ゆき子 ○アシスタント・(東京)青木智賀、井口仁志、牛雅和、大村義和、片桐美樹智、菅原まりえ、近藤徹也、田中和也、田中雅邦、谷口一茂、野村真一、久松太介、平岡祐輔、藤岡英之、古屋陽一、松井博、安達透也 ○(仙台)山本友起、北辰村巳 ○(報道統括部)●スタッフ○五輪進雄、池田菜津、鈴木祐輔、木村亮秀、藤原和也、富井好史、豊田惠一 ○アシスタント・安部辰郎、石井晴生、大野恵子、香月しのり、黒川一輝、星野一輝、塙路英樹、白石奈々、高橋山齊、西原孝季 ○藤本大介、渡辺浩二 ○(営業)・部長・遠藤剛 ○サブマネージャー・金森泰久、伴勝一 ○スタッフ・大内隆、大野浩吉、加藤裕子、工藤克俊、小出貴美子、麿友美枝、玉川典典、長嶽明、本間範、和田晶子、吉野みなみ ○アシスタント・江畑裕子、江潤利代、関山開、羽迫新一 ○(NCC)・マネージャー・和田信也、田中秀美 ○サブマネージャー・牛尾滋昭 ○スタッフ・岩田麻記子、大庭千賀子、斎藤千賀子、伊藤千賀子 ○原稿担当・佐々木大司、佐藤伸伸、高橋正美 ○取扱い・鈴木幹子 ○監修・原田昌彦 ○協力・(協力)・阿波原田昌彦 ○小室・伊藤義典 ○監修・鷹島義典 ○監修・山口一輝 ○監修・鈴木幹子 ○監修・守屋信重 ○監修・諸田晶、山口比佐夫 ○監修・集編・著者・佐々木大司、木村勝好 ○井上伸、澤田大、鈴木幹子 ○監修・福永寿、山本浩司 ○デザイン・協力・有限会社セイザン ○アドバイス・今井泰輔、秋原一実 ○監修・松尾洋子、森広尚子、山田祐子、リーフ・○フィニッシュディザイン ○印刷・株式会社創文社 ○株式会社キンダイ ○株式会社カコアコンピュータ、有限会社湯口写真工芸 ○印刷・凸版印刷株式会社

○徳間書店インターネットアワード株式会社 1997 ■本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁します。また本誌記事中のソフト名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。「M」などMの字の表記は省略させていただきました。さらに著作権と著作権者および出版会社に帰属するものとのし、版権の「◎」も一部省略させていただきました。また、各記事中の著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものとのです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「/」で区分し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「/」で区分しています。

次号No.3は

# 1月31日(金)発売予定

一ツ渾身の『グランディア』詳報をはじめ、  
セガのタイトル&画面初公開タイトルも複  
数掲載!! 好評のオリジナルポストカード  
や、極秘資料? が満載の『EVE』別冊  
付録等、次号も盛り沢山で大激進だぞっ!!

AD (広告) INDEX

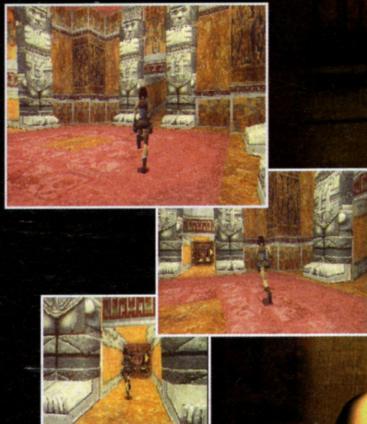
アスク講談社	...63
(ボイスアンタシア 失われたボイスパワー)	...63
NECインターネットチャネル	
(センチメンタル・グラフィティ).....表③	
(卒業S).....表④	
(同級生2).....表⑤	
キッド	
(きゃんきゃんバニー・ブルミエール2) ...124	
コナミ	
(KONAMI SEGA SATURN SOFT LINE UP) ...56	
(ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織) ...58	
コンパイル	
(ぶよぶよSUN) .....48	
セガ・エンターフェイセス	
(ダイナマイ特刑事).....表②	
(ティナUSA CIRCUIT EDITION) .....	表④
ソフトバンク	
(エリア5!).....50	
(シミュレーションズ).....51	
ダイキ	
(雀帝 バトルコスプレイヤー).....52	
テイジエイル(TGL)	
(スチーム・ハーツ).....66	
デジキューブ	
(流通)コンビニエンストアゲーム販売) ...54	
東京ゲームデザイナー学院	
(学校)各種養成講座のご案内) .....140	
徳間書店	
(銀河英雄伝説).....65	
徳間書店/インターネットディア	
(デジタルアンソニー・電腦天使SS-) .....64	
日本コンピュータシステム(メサイア)	
(重装騎兵レイノス2).....60	
スカスクインターラクト	
(M~君を伝え~て).....47	
バイオニアALDO	
(天地無用 / 連鎖必要).....62	
ピクター インタラクティブ ソフトウェア	
(パック イン ソフト)	
(はいぱあセキュリティーズS) .....6	
(ピクターソフト)	
(トゥームレイダース) .....205	
ヒューマン	
(ファイヤーボレスリングS 6MEN SCRAMBLE) .....59	
ビング	
(エレベーターアクション リターンズ) .....61	
ワープ	
(エヌミー・ゼロ) .....4	
スミセルコレクション	...160
ダークパンタム	...201
だいな♥あいん	...201
ダイナマイ特刑事	...42,185
タクラマカン 敦煌傳記	...130
ティナUSA	
CIRCUIT EDITION	...38,187
デジタルダンス ミックス~安室奈美恵~	...46
テラ ファンタスティカ	...116
天外魔境 第四の黙示録	...85
電腦戦機バーチャロボン	...30
トゥームレイダース	...170,187
同級生2	...121
TRYRUSH DEPPY	...191
バーチャコップ2	...112
BIO HAZARD	...81
ハイパー3Dボンボール	...189
BUG TOO!!	...186
バズルボブル3	...198
バトルバ	...191
瞳エボリューション(仮称)	...146
FIGHTERS MEGAMIX Fighting Illusion	...20
K-1 GRANDPRIX・翔	...188
プラス・ワインド	...186
プラネットショーカー	...148
ぶよぶよSUN	...152
HOP STEP あいどる(仮称)	...199
モンスタースライダー	...199
ラングリッサーIII	...191
ROOMMATE~井上涼子~	...182
わくわく7	...156
〈業務用〉	
スカッドラース	...194
ストリートファイターIII	...196
バーチャファイター3	...192



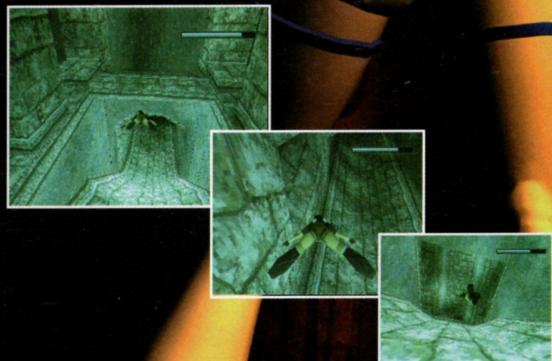
ダイナマイト刑事

驚愕のハンドストップアクションアドベンチャー

# 走る!! TOMB RAIDERS トゥームレイダース

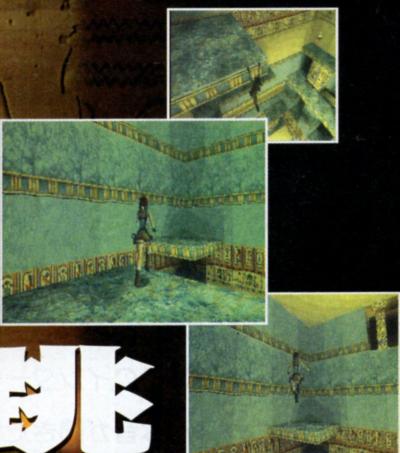


泳ぐ!!



遺跡に眠る古代の秘宝。侵入者を阻む危険な罠...  
冒險家レイラ・クロフトは遺跡の魅力に導かれ、インカへと旅立つ。

撃つ!!



跳ぶ!!

好評  
発売中!

¥5,800(税抜)

© 1996 CORE DESIGN LIMITED  
© 1997 Victor Interactive Software Inc.

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

Victor

株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウェア  
ビクター ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133



# 今年も土星で ドキドキしたい。<sup>サターン</sup>

ドキドキ…、ドキドキ…  
こんな音が心臓から聞こえてくることって  
ありそうで意外とないものです。  
NECインターチャネルは  
こんな音が聞きたい人のために  
今年も、良い作品を生み出す努力を続けます。  
1997年のNECインターチャネルに  
どうぞ、ご期待ください。

今年もよろしくお願ひいたします。

**NECインターチャネル株式会社**

〒108 東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)  
アミューズメントグループ ユーザーサポート受付(03)5440-0763  
(月～金曜日:午後1時～6時)



©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス イラスト：甲斐智久

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

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



# 同級生

## 2

© NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY 

# 卒業S

## Graduation S

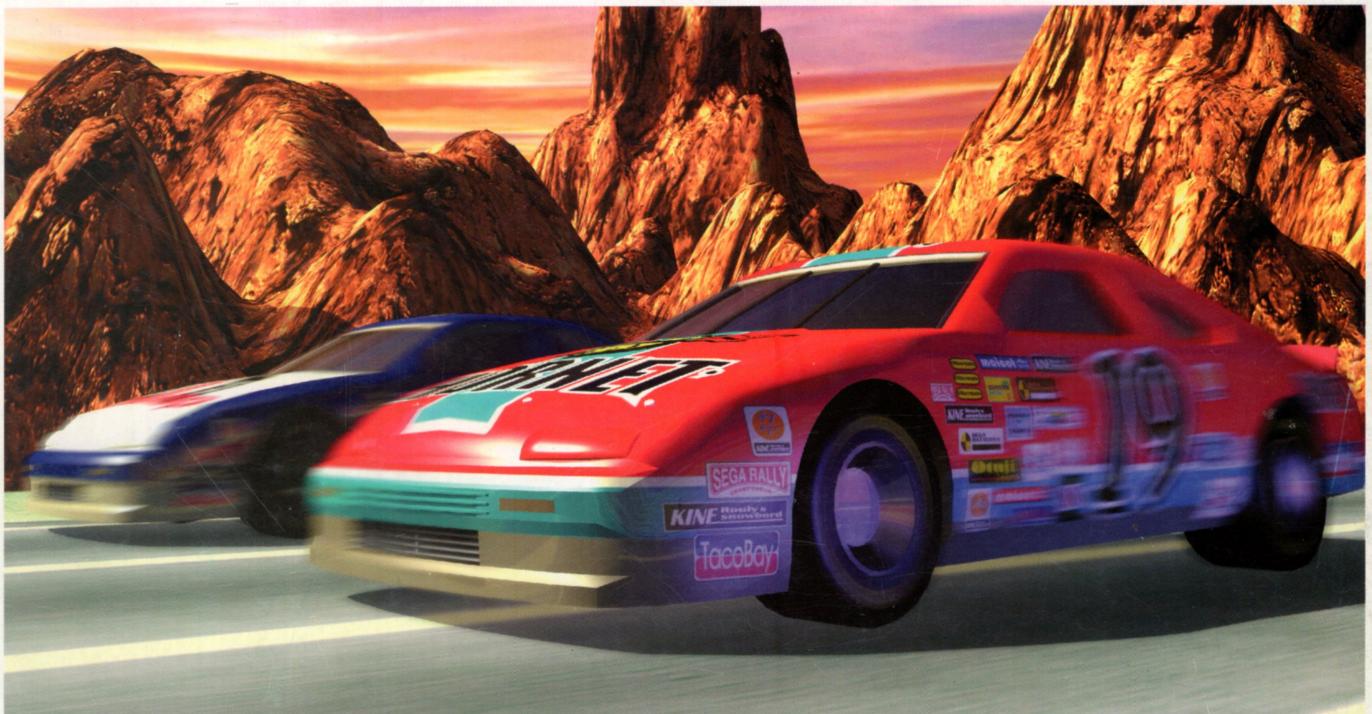
© NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM



# DAYTONA<sup>®</sup> USA

CIRCUIT EDITION™

**BUCKLE-UP AND GET READY FOR A GNARLY RIDE.  
IT'S TIME TO BURN RUBBER!!**



あの「デイトナ®USA」から1年半、300km/hオーバーのマシンがさらにパワーアップして帰ってきた。HORNET BACK!!



新コースの追加でヒートアップ!!  
前作の3コースに加え、「NATIONAL PARK SPEEDWAY」と「DESART CITY」の2コースを用意! ハーフはさらにヒートアップ。



2プレイヤー対戦が充実!!  
画面上下分割や、セガサターンモードを使ったX-BANDによる通信対戦、さらに対戦ケーブル対応など



ゴーストモード搭載!!  
ガラリーでも採用の、「ゴーストモード」も用  
自分のベストタイムと競えるぞ。表示方法も6  
 various time attack



8種類の車でテクニックをみがけ!!  
個性溢れる8種の車が登場。ドライビング・テクニック  
やコースに合わせて自由にチョイスしよう

※通信対戦サービス(「BAND SISTEM」)利用には、別売のセガサターンモード(14,800円)及び、セガサターンメディアカード(2,000円)が必要です。また、ブレイスには、家庭用電話回線(アナログ)を使用し、通常の電話料金に加えX BAND SISTEM利用料金(セガサターンメディアカードから割引)が必要です。

※対戦ケーブルによるプレイは、セガサターン及びソフト、モニターが2セット、さらに対戦ケーブル(2,000円発売中)1本が必要です。

**株式会社セガ・エンタープライズ**  
〒144 東京都大田区羽田1-12-2 お客様相談センター  
TEL 020-012235 受付時間 平日：10:00～17:00(祝祭日除く)

- セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。<http://www.sega.co.jp>
- 表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

「ディトナ®USA サーキットエディション™」  
'97年1月24日発売予定 5,800円  
[リース] X BAND対応/対戦ケーブル対応

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1994.1997  
Daytona USA is a trademark of the  
International Speedway Corporation, used  
under license from Daytona Properties.

**SEGA  
SPORTS**



T1023315010549

©Tokumashoten Intermedia 1997  
印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雜誌 23315-1 / 31