

専用PDA「ビジュアルメモリ」7月先行発売
セガ新ハード「ドリームキャスト」スクープ 隔週刊 サターンファン

平成10年6月12日発行(隔週金曜日発行)
第10巻第11号(通巻131号) 平成3年5月16日第3種郵便物認可

SATURN FAN

1998
No.11
6月12日号
550YEN



セガ新ハード、11月20日発売!!
ドリームキャストの衝撃映像!!
Dの食卓2



Coming in u

よろしくお願ひ致します。

warp inc.
seizan bldg. 4F, 2-12-28,
kita-aoyama, minatoku, tokyo, japan
(www.warp-jp.com)



winter, 1998





Dreamcast™

上がドリームキャストのシンボルマーク。これは宇宙の広がりや人間の無限の可能性をイメージして作られていること。また、シンボルマークにオレンジ色が選ばれたのは、果物のオレンジが、幸運をもたらす愛や幸福の象徴とされているからなのだ。

●自らパッドを握りながら熱い夢を語つてくれた入交社長



Play and Communication ゲームは次のステージへ

入交社長が語るドリームキャストへの夢

ドリームキャストは我々にどんな夢をみせてくれるか？ 以下、5月21日発表会でのセガ、入交昭一郎社長が語る夢と共に、ドリームキャストの可能性を追っていく。

「ドリームキャストは、夢を意味する『ドリーム』と、放送する、広く知らしめるという『ブロードキャスト』の2つの言葉を組み合わせました。テレビゲームでの遊びの枠を越え、21世紀に向け夢を世界に広めていく、という意味をこめたものです。

私は『ドリームキャスト』の開発コンセプトを3点に絞りました。

最高の映像と音と表現能力を追求すること。できるかぎり汎用性の高い開発環境を前提にすること。21世紀に向けた新しい遊びを提案することです。以上のことを実現するため、世界有数の企業をパートナーに研究・開発を進めました。

CPUには、日立様の『SH4』を搭載いたしました。SH4は128ビットグラフィックエンジン内蔵RISC型CPUで、360MIPS、1.4ギガFLOPSという、パフォーマンスを備えております。グラフィックスエンジンには、NEC様の『Power VR2』を搭載いたしました。これにより300万ポリゴン以上という驚異的なCG描画の実現に成功いたしました。そしてサウンドエンジンには、ヤマハ様の『スーパー・インテリジェント・

サウンド・プロセッサ』を搭載いたしました。これは、64チャンネルADPCMというすばらしい表現能力を備えております。ソフト開発において非常に重要なファクターとなるOSは、マイクロソフト社が世界に誇るWindows CEをベースに開発されましたカスタムバージョンOSを採用しました。Windows CEの家庭用ゲーム機の標準装備としては世界初であり、これにより最高の開発環境を安価にご提供できることになります。

以上4つが一体となった、ドリームキャストは、独自の世界を創造する新しいデジタルエンターテイメントを展開するためのシステムの総称であり、また『ブランド』として進化・発展していきます。どうぞ期待ください！

緊急スクープ これがドリームキャスト





液晶付き小型PDAを連結可能

メインメモリ16MByte/CD12倍速

33.6Kモデム標準搭載

秒間300万ポリゴン表示可能

予価2~3万円(詳細)

同時発売5タイトル

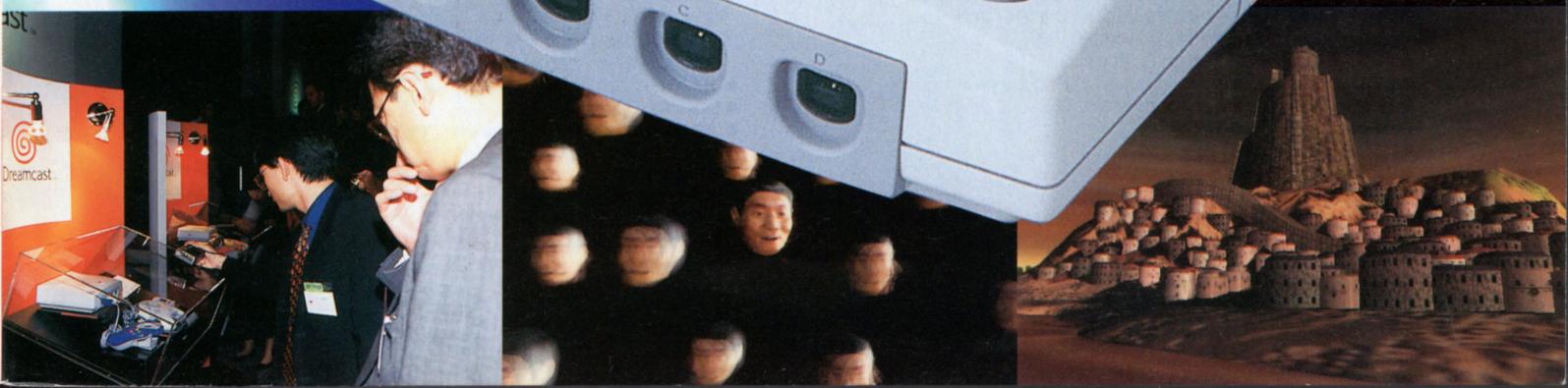
11月20日発売予定

上から順に
ビジュアルメモリ
(PDA)、コントロ
ールパッド、ドリ
ームキャスト本体

本体サイズ

190mm(W) × 195mm(H)
× 78mm(D)

まだ!!



この4社が手を結んだからこそできた ドリームキャストは先端技術の集大成

日立 SH4

128bitグラフィックスエンジン内蔵RISC CPU

発表会当日、SH4の表現能力を見せつけたのが、入交社長の顔を表現したCG。これは入交社長の顔が最終形を変えながら変化していくというもの。下に掲載した写真は、その中の一部。過去、サターン上でこのようなCGを表現しようとすると、ポリゴン特有の凹凸が目立ってしまったが、今回はバンプ・マッピングという凹凸を滑らかにする機能が搭載されているため、そんな心配は無用。また、



●今では珍しくない光源処理だが、それを4つも出せるのは驚異的！

光源を複数出したり、顔が瞬時に金属状の物体になる、といった高度な映像処理も次々に披露。これもSH4のパワーがあつてこそだ。

●サターンより小さいボディなのに、この処理能力。期待できます



●ツルツル、キラキラ。銀色と金色に入交社長の顔が輝く！



ヤマハ サウンドエンジン

32bits RISC CPU内蔵64チャンネルADPCM

ヤマハの音源チップを採用したことにより、ドリームキャストでは64チャンネルのADPCM、つまり異なった64の音色を高音質

で同時にさせる。サターンでは32チャンネルで音色が出せたが、ドリームキャストでは、なんとその倍の音色を出せるのだ。

Dreamcastスペック一覧表

●CPU SH4 :

128bitsグラフィックス・エンジン内蔵RISC CPU（動作周波数 200MHz 360MIPS / 1.4GFLOPS）

●グラフィックスエンジン : PowerVR2 (CG描画性能: 秒間300万ポリゴン以上)

●サウンドエンジン スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ :

32bitsRISC CPU内蔵 (64チャンネルADPCM)

●メインメモリ : 16MByte (64Mbit SD-RAM×2)

●モデム V34 (33.6Kbps) : V42およびMNP5までフルサポート

●OS : Microsoft® Windows® CEカスタムバージョン

●メディア : CD-ROM

●CD-ROM ドライブ : 最高12倍速

●最大同時発色数 : 約1.677万色

●画像表示処理機能 :

Bump Mapping (バンプ・マッピング: 凹凸の生成)

Fog (フォグ: 霧効果)

マイクロソフト WindowsCE

カスタムバージョン

コンピュータを使用する際に用いる基本的なプログラムがOS。ドリームキャストでは、このOSにマイクロソフトのWindowsCEのカスタム版を起用。Windows

環境の開発者がプログラムを組む側、今まで使っていた機材を流用できるので、経済・開発面で効率的。Windowsソフトの移植がやりやすくなるという利点もある。

NEC PowerVR2

CG描画性能300万ポリゴン/sec.

入交社長のポリゴン映像以外に発表会で出展されたデモが下の映像。これはさっきのものとは異なり、特定ルートにそって、箱庭の中を移動できるという、ライトシミュレーター感覚のデモだ。

驚くべきは、このクオリティのまま、画面が動くということ。ム

●最初はムービーかと思ったが、実はインタラクティブなゲーム。ホントにこれで動かせる！



●Alpha-Blending (アルファ-ブレンディング: 半透明効果)

●Mip Mapping (ミップ・マッピング: ポリゴンとの距離に合わせたテクスチャの自動切り替え)

●Tri-Liner Filtering (トライ-リニア・フィルタリング: バイ-リニアフィルタリングの平行処理結果を加重平均してテクスチャとして使用)

●Anti Aliasing (アンチ・エイリアシング: 輪郭に生ずる「ギザギザ」を滑らかに処理するフィルタ機能)

●Environment Mapping (環境マッピング: 周囲の環境が映ったテクスチャをオブジェクトに貼り込む機能)

●Specular Effect (反射光エフェクト: オブジェクトに光沢を施す機能) など

●データセーブ方法 : PDA使用

●その他機能 : 時計機能など

●本体最大寸法 : 190mm (W) × 195mm (H) × 78mm (D)

●本体重量 : 2.0kg

●PDAの主な仕様 :

◇CPU:省電力型8bit ◇メモリ:128KByte ◇ディスプレイ(LCD):48dot(W)×32dot (H)

モノクロ ◇ディスプレイ・サイズ:37mm (W)×26mm (H) ◇外寸:47mm (W)×80mm (H)×16mm (D) ◇電源:ボタン電池×2、オートオフ機能あり ◇サウンド:PWM音源1ch ◇重量:45g

ドリームキャストが提案し、実証する次世代デジタル・エンターテイメント

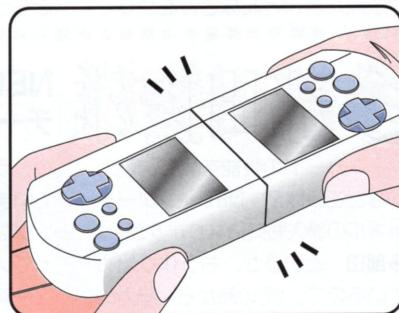
ビジュアルメモリ

新たなコミュニケーションを生み出す携帯ツール

ドリームキャストの中で、最も可能性に富んだ部分といえるのがビジュアルメモリだ。これは、手のひらに収まるサイズのコントローラーとの着脱が可能な周辺機器（本体とは別売り）である。特筆すべきはその使い道。ゲームデータをセーブするバックアップメモリとして使えるだけでなく、小型の液晶携帯ゲーム機、はたまたドリームキャストで遊ぶ際のサブモニタ（カードゲームをやる際、ビジュアルメモリ上に手札を表示させるなど）といったふうに、さまざまな用途が考えられる。また、ビジュアルメモリを持った者同士が、その場でお互いのデータを交換することも可能。具体的な発表



●ビジュアルメモリ本体真上のカバーをはずすと、このような形になる



●互いにカバーをはずし、本体同士をくっつあれば、データの交換が可能

はなかったが、発表会で流れたプロモーションビデオの中には、ビジュアルメモリを挿す場所がある業務用筐体の映像がでてくるシーンもあった。他の機器との連携が期待される。



●大きさをサターンのコントロールパッドと比べてみると、まさに手のひらサイズ！

内蔵モデム

通信ネットワークをより身近にする

33.6Kbpsという、パソコンではスタンダードな速度のモデムを搭載。本体背面にあるモジュラージャックの端子と家の電話回線をつなげば、誰もがネットワーク通信を楽しむことができる。見知らぬ人との協力・対戦プレイや楽しいお喋り（チャット）を楽しめるぞ。まだネットワークサービスに

ついての情報は出ていないが、今後に期待できる分野だ。



●本体背面左端には、通信用のモジュラージャック接続場所がある

コントローラー

アナログデバイスをはじめから装備

サターンに比べて、大きく形状が変わったコントロールパッド。パッド左上にはマルチコントローラーを思い起こさせるアナログコントローラーを標準装備。今回の発表会では、実際にコントロールパッドに触れる機会があったので試してみたが、アナログ部分の感触は、マルコンよりも少し手応えがあり、扱いやすい。多少、パッドが大きいかな、という印象はあったが、持ちにくいということは全くなかった。



●右のボタンは4つになった



●前面。ビジュアルメモリは上下に2つさせる仕組みだ

本体に先駆け携帯ゲーム「あつめてゴジラ～怪獣大図鑑～」を7月11日に発売

未知なる可能性を秘めるビジュアルメモリだが、ゲーム要素を詰め込み単体で遊べるソフトが、ドリームキャスト本体に先駆けて7月11日に発売されることが決定した。そのタイトルは「あつめてゴジラ～怪獣大図鑑～」。



●本体よりも先に発売されデータのセーブができる

怪獣同士が対決！

「あつめてゴジラ」は、ゴジラやガイガントといった怪獣を育てるという育成ゲーム。登場するすべての怪獣を集め、怪獣大図鑑を完成させるのが目的となっている。

この作品の特徴は、何と言っても友達同士の「対戦プレイ」が挙げられる。PDAならではとも言うべき機

能で、自分の育てた怪獣と友達の育てた怪獣を戦わせることができる。しかも、このときの勝敗がお互いの怪獣に影響を与えるという、おもしろいシステムも採用している。勝てば相手のDNAを吸収。別の怪獣へ変化させることができるのだが、負けければ怪獣は消失。育てた怪獣が一瞬にしていなくなる。

東宝怪獣が総登場するこのゲー

ム。全国で7月11日から公開される「GODZILLA」の劇場にて、先行発売される。なお、販売予定はあるものの、小売店での発売時期は未定。価格は2500円（税別）を予定。

突然変異



●接続は上部を軽くつづけるだけ。明日の怪獣行と気く
王はキミ
えの
つ
●勝てば突然変異を起こし、違う怪
獣になるが、負けば消滅する

5・21発表会 アポなし取材敢行!! トップクリエイターに聞くドリームキャストの魅力と可能性

ゲーム業界のクリエイターたちは、ドリームキャストをどう捉えているのだろう？ 発表会会場を

訪れたゲーム業界を代表するクリエイターたちにその心境を語っていただいた。

岡本吉起

——発表会をご覧になって、どうでした？

岡本 どうでしたって言われてもねえ。僕セガ派ですから（笑）。

——ドリームキャストを見て、どう感じられましたか？

岡本 今あるハードの中で、一番やりたいですよ。クリエイターとして絶対やりたい。これは商売の話とは別にして。

——『バイオハザード』や対戦格闘など、既存のシリーズとは違うものをやりたいと思いますか？

岡本 やりたい。ハードの性能が上がったおかげで、枠が広がったから、やれるものはいっぱいあるじゃないですか。

——一番注目している機能というのありますか。

岡本 そんなに特別変わったものはないですよ。特徴がないハード。モデルだって、日本の市場でいつたら普及しにくいし。電話代が高

カプコン 常務取締役本部長

いし、通信している最中にキャッチホンが入ったら、切れちゃうじゃないですか。通信事情がよくなるまで、あれはウリになりにくいかなあ。コブ付き（PDA）だって、他のハードメーカーも考えているんだから。

——それでは、まるでウリがないハードみたいですが…。

岡本 いや、そうじゃない。では何がドリームキャストのウリかというと、全ての機能が他のハードに比べて勝っている、1コ上にあるということですね。

——なるほど。ドリームキャストで何かタイトルを出す予定は？

岡本 ずっと前からどんなハードになるか、だいたい聞いていたんで、もう作り始めてます。

——どんなゲームですか？

岡本 有名なゾンビのできるヤツとかやってますね。『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』（笑）。

まず1つの夢が！ カプコン＆レッドがタッグ結成？

ドリームキャストのプレゼンテーションが終わったあとに行われたパーティで、ある事件が起こったので報告しておこう。それは、広井王子氏が岡本吉起氏に対して、「いっしょにやりましょう！」と声をかけ、握手を求めたところ、これに岡本氏は快く応え、広井氏の手をしっかりと握り返した。ちなみに、この出来事は来賓客に向けて有名クリエイターへのインタビューが行われているときに起こったことなので、冗談とは思えない。まだカプコン、レッドカンパニーの両社から発表があったわけではないが、岡本氏は大の『サ

クラ大戦』好き。夢が現実になる線は濃厚とみていい。両社からの正式な発表を期待したい。もし、現実になつたのなら、そのときはドリームキャストでぜひ！



●岡本吉起（左）、広井王子（右）のユニット結成は実現するのか

広井王子

——ドリームキャストで一番注目している機能は？

広井 あれだけのCGがインターラクティブに動くってことがすごい。今までサターンにしてもPSにしても、ああいうシーンはムービーだったわけです。そんなことは、みんな百も承知で作っていたわけだし、お客さんも知っていた。「きれいなシーンはムービーでしょ？」って。でも、今度はそれを動かせますから。箱庭的空間の中で自由に動けるっていうのは、アニメでも映画でもできること。アニメや映画だと、どんなことをやって

レッドカンパニー レッドカンパニー代表

もどかでカットをきらなきゃいけないですから。僕はどうしても演出の方で見てるから、演出にハードがどうあってるか、新しい機能を使ってどんなことができるかなって考える人間だから。他のゲームデザイナーとはちょっと違う視点で見ています。

——ドリームキャストで何か作りたいとは思いませんか？

広井 新しいハードには新しい挑戦をしてみたいですね。でも、僕は依頼がこないと作らない人間だから（笑）。これからハードのことをもっとよく見て、考えます。

多部田俊雄

——ハードの性能を見て、魅力的なところは？ NECインターチャネルの参入も気になりますが…。

多部田 というか、もう作り始めているので。（その時から）魅力的に感じています。

——ドリームキャストでは、レーティングに関して具体的なことはまだ不明ですが、NECインターチャネルは全年齢でいく？

多部田 根本的にどのレーティングだろうとその幅で作るのがクリエイターですから。それは特に何も考えてませんが、野放し状態になつては、もっと厳しい規制を望みます。じゃないと本当の意味でお茶の間に入つてこない。

——では、今作っているソフトは全年齢が対象なわけですか？

多部田 もちろん。（ドリームキャスト用には）キャラクターゲームも作っていますけど、ここ2、3年のNECインターチャネルらしくないようなタイトルも作っています。

NECインターチャネル チーフプロデューサー

今、うちはキャラゲーを結構やっていますが、その前はシーティングなど、ハードなタイトルもやっていましたから。前身のアベニュー時代には『スーパーダライアス』なんかも作ってました。そういう意味では原点に戻っているようなタイトルもあります。

——サターンで予定しているタイトルがドリームキャストに移行されるようなことはあるのですか？

多部田 それはないです。サターンはサターンで作り、ドリームキャストはドリームキャストで作っていきますから。従来のユーザーの方を裏切ることではありません。うちのソフトを買っていただいたユーザーの皆様には、最後までフォローしていくよ。

PCエンジンのときもしんがりまで頑張っていましたから。やろうと思わなくとも『モンスターメーカー』みたいにズルズルと発売日が延びてしまったものもありますからね。

中村光一

——発表会でドリームキャストをご覧になって、どのような感想を抱かれましたか？

中村 まだハードの大枠しかわからないんですけど、モデムを完全内蔵しているとか、PDAがつくとか、次のステップの新しい可能性をハード側から感じられるなあとと思いました。

——開発者から見て、魅力的なハードだと言えるのでしょうか？

中村 それはそうですよ。特に、通信というところですね。（モデムによる通信は）、今現在はパソコン

チュンソフト 代表取締役

を使っている人のための、非常にマニアックなものじゃないですか。家庭用ゲーム機にモデムも内蔵されることで、それが一般的になる可能性があるのかなあと。子供たちがやる可能性があるというのは非常にでかいと思います。あと気になるのは、本体の価格。クリスマスとかお正月に買える値段がいいですね。

——チュンソフトとして、参入の可能性はありますか。

中村 それはもちろん。そのつもりでいます。

緊急スクープ これがドリームキャストだ!!

小島秀夫

KCEジャパン
KCEジャパン取締役

小島 いえ、そうじゃありません。本当のリアリティが何かというと、人とのふれあい。そのことに関して言うと、コミュニケーションですよね。その意味では今回のモデムは、今までのハードにはなかったもの。人間関係とかコミュニケーションを取り入れることで、本当のリアリズムというか、今までになかったリアリティができるということ。そこが一番気になるというか、やりたいところでもあります。PDAとかモデムを使った分野には期待していますので。

金子一馬

——ドリームキャストを見てどうでした？

金子 だいたいスペックは聞いていたんですけど、生の映像を見るのは今日が初めてでした。意外に迫力があるなあと、特に光源関係とか、その辺は魅力だなあとと思いましたけど。

アトラス アート・ディレクター

——通信など、いろいろな機能が搭載されていますよね。

金子 満載ですよね。でも実際それが軌道に乗るのかな？ 乗ったら、本当にやりたいですけどね。

——今もアイデアとかはある？

金子 そうですね。やりたいことはいろいろあるけれど、（通信ゲー

ムを受け入れてくれる）市場がないと…。市場がなければ作りやあいいじゃんというのもあるんでしようけど（笑）、そんなにアグレッシブなタイプじゃないんで（笑）。どうでしょうか？

——ドリームキャストでソフトを作りたいですか？

金子 それはもちろんですよ。ハード自体、すごくカッコイイ雰囲気ですしね。

——一般受けしそうな形状をしてますからね。

金子 ロゴとかもいい感じに仕上がってますから。従来あったハードのイメージとずいぶん違うじゃないですか。そういう意味じゃ、けっこう浸透してほしいなあと。すごく期待してますよ。作り手としても、ユーザーとしても。いろいろいじってみたらおもしろそうなハードです。

秋元 康

作詞家・放送作家
ドリームキャストプロデューサー

——ドリームキャストのプロデュースをする上で、どのような戦略を立てたんですか？

秋元 セガのハードというのは、本当にゲーム好きな人にはたまらないじゃないですか。これをいかに一般の方にも知っていただかくかというのが僕の役割です。普段ゲームをやらない女性であるとか、年配の方にどこまで広げられるかというのがポイントだと思っています。このハードというのは、一言で言うと「可能性」だと思うんですよ。いろいろな可能性があるので、多分それをどう使いきるかというね。さっきも話していましたけど「子供に魚を与えてはいけない、釣竿を与えないさい」と。

自分の力でどうやって魚を釣るかを教育するんです。これはある種の「釣竿」だと思うんです。さあ、これでどう遊ぶんだと、あるいはどうコミュニケーションをとるんだと。あまりにも優れたハードなんで、そこがテーマじゃないかと思います。

——PDAや通信なんかも秋元さんが提案していったんですね。

秋元 いえ。僕はこういう形のものを出させて、これをいかに1人でも多くの方にわかつてもらうためにどうしたらしいかを考える役割なんですね。コマーシャルを作ったり、「セガは、倒れたままなのか？」なんていうのを作ったり。セガはこれから逆襲するよと、その戦略を考え

ているんです。

——そのへんのプロデュースに関しては全部秋元さんがチーフという感じでやっているわけですか。

秋元 はい。僕は、ドリームキャストが今後どうやって売れていくか、一番いい席で見られる。僕にとってはおニャン子クラブだったり、とんねるずだったり、番組だったり、いつも時代のブームになると同時に、一番近くで見られることが楽しいんですよ。今回もドリームキャストがどこまで売れていくか楽しみにしています。

——ドリームキャストという名前については、秋元さんの意見が入っているのでしょうか？

秋元 いろいろ出したんですね

けど、総合的な意味でこれに決まりました。

——ドリームキャストは、ユーザに何て呼ばれると思いますか？

秋元 ドリキャスにするとドリカムみたいだしね。僕はDCって呼んでますよ。



左から入交社長、藤岡弘さん、秋元康さん。珍しい3ショットだ

そして飯野賢治の見る夢は…P12より「D2」大公開!!

JALECO



GTR24

超本格派24時間耐久レース・
シミュレーションがついに登場!!



時速300Km/hのマシンが繰り広げる激しいバトル!
耐久レースの迫力をそのままシミュレーション!!

耐久レースを勝ち抜くための戦略と、テクニックをそのままシミュレーション。
マシンの修理や、給油はもとより、ピットクルーをも選択できるリアルなゲーム
システム。さらに最高時速300Km/hの世界を体感できるコックピット感覚!
時間とともに変化していく風景は、まさに「24時間耐久レース」だ!!

レーシングシミュレーションゲーム
好評発売中!!

標準価格 5,800円(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。

SEGA SATURNおよびTMは株式会社セガエンターテインメントの
商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表す
ものとしてその表示を承認したものです。

- 対応人数:
ドライバーチェンジによる
2人プレイ可
- バックアップ RAM
- 対応周辺機器
レーシングコントローラー/
マルチコントローラー対応

©1998 JALECO LTD.

株式会社ジャレコ

(本社) 〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL:03-3708-4820(直通) FAX:03-3708-4822 (大阪) 〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3-18-9 TEL:06-385-5100(代表) FAX:06-385-0868
(九州) 〒879-0103 大分県中津市大学樋野字小見野486 TEL:0979-32-8711(代表) FAX:0979-32-2527
(サービスセンター) 〒158-0098 東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL:03-3420-2271(代表) FAX:03-3420-2280

ジャレコホームページ <http://www.jaleco.co.jp>

CONTENTS

緊急スクープ

これがドリームキャストだ!!

速報

Dの食卓2

攻略

グランディア デジタルミュージアム	73
スーパーロボット大戦F 完結編	80
サクラ大戦2～君、死にたもうことなれ～	95
少女革命ウテナ いつか革命される物語	100
バロック	102

特報

レイディアントシルバーガン	26	スーパーадвенチャー	
スレイヤーズろいやる2	32	ロックマン	48
フレンズ～青春の輝き～	36	The Legend of Heros I & II	
アストラスーパースターズ	42	英雄伝説	50
シミュレーション		バーチャコールS	52
RPGツクール2	46	日本代表チームの監督になろう!	54

CONTINUE TO REPORT

探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	122
ルナ2 エターナルブルー	126
ハイスクールテラストリー	128
魔導物語	130
Pia♡キャラットへようこそ!!2	132
ブラックマトリクス	134

SEGA DYNAMIC PREVIEW

バッケンローダー	119
ワールドカップ'98 フランス ～Road to Win～	120

NEW

アイドル麻雀 ファイナルロマンス4	135
ラングリッサーV	136
エーベルージュスペシャル	140
リンダキューブ完全版	142
プリンセスメーカー ゆめみる妖精	146

SATURN
FAN



6月12日号 1998
No.11

- COVER MOTIF : D の食卓2
- WARP
- COVER DESIGN : 鈴木俊明

IC 土星の王国 データ・ハガキ情報満載

● サターンファン大集合!! 読者ページ	
コーンヘッドクラブ	61
● アンケートに答えてプレゼントをGET!!	
読者プレゼント	66
● 売り上げデータ・読者ソフト評価	
RANKING STREET	
売り上げランキング	68
前人気&サターン移植希望ランキング	69
読者が審査員 ゲーム成績表	70
リアルタイムゲームランキング	106
● 読者の声をお届け!	
アンケートハガキからこんにちは!	105
● データ攻略充実	
ゲーム研究所	
シャイニング・フォースIII	
シナリオ2 狙われた神子	108
メルティランサー Re-inforce	110
無人島物語R	
ふたりのラブラブ愛ランド	112
ひみつ戦隊メタモルV	114

CONTENTS

リアルタイム3Dワールドが導く“ゲームの未来”ー。



速報

セガの新ハード
『Dの食卓2』が

D2

D の 食 卓 2

5月23日の制作発表会で、「Dの食卓2」が初めて姿を現した。プラットフォームはセガの新ハード“ドリームキャスト”。新ハードの驚異的な表現力により、あたかも現実のような3D空間を実現している。リアルタイム3DCGで描かれた雪の世界を舞台に展開するアクションアドベンチャー「Dの食卓2」。「ゲームの未来を約束します」と語った飯野氏の目指す“次のステージ”とは？

Written and Directed by
KENJI ENO

“ドリームキャスト”で開発された
ついにそのベールを脱ぐ!!

発 売 日	98年冬
発 売 元	ワープ
開 発 元	ワープ
価 格 (税別)	未定
ジ ャ ン ル	アクションアドベンチャー
対 象 年 齢	全 年 齢
C D 枚 数	未定
複 数 プ レ イ	未定
対応周辺機器等	未定
パ ク ラ フ モ リー	未定
コン テ ニ ュ ー 等	未定
現在の開発状況	20% (5月23日現在)

D2

制作発表会 最速レポート

Report of World's premium show

ドリームキャストの発表から2日後の5月23日、『Dの食卓2』の制作発表会は衝撃的だった。CGによるオープニングムービー、実際に動いているゲーム画面など、ドリームキャストの可能性を感じさせる映像の数々。一般入場者を含めた1万人を動員し、インターネットを通じて世界中へ中継された前代未聞の制作発表会を誌上で再現する。



会場で1万人もの観衆が震撼 『D2』に見た新次元の映像表現

画面にはWARP Presentsの文字とともに、無数の雪が舞い落ちる雪山の情景が映し出された。オープニングムービーの上映が始まったのだ。

激しい風の音。吹雪。白の世界に『D2』のタイトルが浮かび上がる。そして怪我をした1人の男が荒い息をしながら歩いている。点々と続く赤い血が、やがて緑の血へと変わっていく…。山小屋、宇宙、旅客機とシーンは変わり、最後に山小屋でキンバリーがモンスターと戦闘に入るまで、約10分以上。観客の目はスクリーンに釘づけとなっていた。『エネミー・ゼロ』のオープニングを見たときも衝撃を受けたが、今回はそれ以上。そのクオリティ、サウンド、

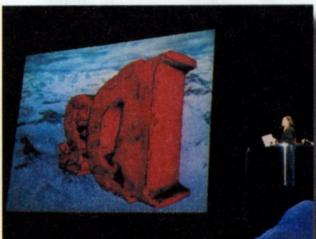


会場には1万五千人人々が訪れたため、2ステージ公演が決定した

センスはさすがワープと言うしかない。そこには微妙な人の感情を表現し、演技力に磨きをかけた「役者」がいた。特にローラやキンバリー、少女のさりげない表情やしぐさは人間と何ら変わらない。CGのワープは健在だった。

飯野氏が実機で デモプレイを披露

ムービーの上映が終わると、『D2』テーマ曲の演奏になり、今回は飯野氏自らピアノを弾く。そして、演奏を終えた飯野氏が、壇上へ向かう。いよいよ『D2』の画面が公開されるときがきた。ドリームキャストで開発されたゲーム画面を初めて見ることができるの



○「D2」のロゴを使った、デモンストレーション映像も楽しめた

爆弾発言!? セガ入交社長登場!

ワープの飯野氏には親しみを込めて「イリさん」と呼ばれている、ご存じセガの入交社長。会場でも暖かい「イリさん」コールに迎えられ、ドリームキャスト、「D2」について語ってくれた。

「ドリームキャストの開発をスタートするときに、うちの鈴木裕君やスクウェアの坂口さんだとか、たくさんのクリエイターの意見に耳を傾けました。結局、ムービーそのままのクオリティでゲームをやりたい、表現力としてこれくらいのものが欲しいと。こんな意見が大多数だったんですね。ならばそういうものを作つてみようと、開発は始まりました。結果的に夢だと思ってたことが実現できたと思ってます」そして、新ハ

ードは21日にベールを脱いだ。「私どももうやくドリームキャストの発表会を行いました。発表会には800人ほどの会場を予定していたんですが、なんと来場者は1500人。もう立錐の余地もなくて、大変申し訳ないことになってしまったんですけど、それだけ期待されているんだなあとたまに嬉しいも思いました。それでこの『D2』の発表会、最初に5000人だって話を聞いたときは、冗談だろうと思ったんです。ですが今日来ると、すでに8000人以上も並んでいるということを聞いて、私もワクワクしながら会場まで来たんですよ」と笑顔の入交社長。「D2」への思い入れも語ってくれた。

「去年の夏にどうしても『D2』を

だ。飯野氏は、始めに次のように語った。

『Dの食卓2』のテーマはリアルワールドです。僕らはずっとリアルな世界、リアルなストーリーがやりたかった。あの山を越えたら何があるんだろうという冒険心をかきたてられる3Dゲームは今までなかったわけですが、今日初めて3Dのリアルワードをお見せします。まずは『D2』のフライングデモです

画面には、吹雪の雪山を鳥のような視点で移動していく映像が映し出された。しかもそのまま天候が変わっていく。さっきまでの吹雪はすっかりなくなって、曇り空は鮮やかな青空になった。さらには美しい夕焼けになって、白い斜面が朱色に染まる。よく見ると、山小屋の近くにあった風車が回転している。

「これも60分の1秒で動いているんですよ。もちろんムービーじゃなくて、すべてがリアルタイムで描かれた3Dの空間になっています。簡単に言うと、すべてが同時に描写されていますので、遠くの山まで行っても、途中でロードや画面の切り替えなどがないんです。続いて、実際にゲームをやってみましょう」

山小屋の近くに立っているローラを、飯野氏が操作する。ローラ

やり直すって言うんです。全部設定やり直して、雪んなかの物語つくるんだって言うわけですよ。これはどうなるかなと思ってましたら、今日いろんなデモを見せてくれたんで、安心しています。ドリームキャストと同時発売で…、大丈夫だよね、飯野くん?』と舞台裏の飯野氏へ。

「たぶん! (笑) と飯野氏。
「絶対に言ってほしいんだけど(笑)。まあ、この『D2』はですね、私が考えていたドリームキャストのコンセプトにピッタリなんですよ。ムービーのクオリティのまま、グラフィックもサウンドもセリフも入っている、まさにドリームキャストに相応しいタイトル。セガも全面的にバックアップていきますので、ぜひドリームキャストと『D2』を応援してください」



●新ハードのモデルを使ったネットゲームの構想もあるとか

が雪に足を沈めながら歩いていく。首を後ろに傾けて、後ろ向きに歩くこともできるようだ。歩幅が大きくなり、走る姿が見られると思ったとき、カメラがローラの視点に切り替わって、屋根の上を見上げた。するとそこにはモンスターの姿が!

「後で見せるつもりだったのに、戦闘に入ってしまった…」

ちょっとしたアクシデントに、会場は大きな笑いに包まれた。しかし画面では、大きいワニのような口を開け、昆虫のような足を使って移動するモンスターが屋根から飛び降りてくるという緊張感のある映像が続いている。

「戦闘に入ると、まず敵が登場するデモになります。そして…なんとショーティングになるんです」

ローラの視点でモンスターと戦闘する映像を見た会場の人々は、驚きの声を上げた。モンスターに照準マークが重なって、いかにもガンシューティングゲームの画面みたいなのだ。

「ですから戦闘は、RPGみたいになるんですね。でも歩いているうちにランダムにエンカウント(遭遇)するんじゃないくて、決められた場所に敵が潜んでいるんです。たとえば木の下に行くと、木の上から敵が現れたりとか、雪の斜面を上っていくと、雪のなかから敵が飛び出したりとか。だから、うまくいけば敵に出会わずに進むことができるんです。で、建物に入していくと、アドベンチャーらしいシチュエーションになるというゲームになっています」



●飯野氏とは『エネミー・ゼロ』のときからのつきあいになる

リアルタイムで感情を伝える

「また、今回すごく大切にしているのが、イベントのようなシーンもすべてリアルタイムで処理するということ。リアルタイムでローラの心情とか気持ちとかを表現したいんです。どうやって表現するかというのは、難しいんですけど。いい役者というのは、恐怖を表現するときに一瞬だけ目がピクッと動くとか、手がチラッと動くんですね。でも3Dのゲームでは人物たちが、そういう細かい表情をすることがないんです。でも『D2』では、登場人物たちの表情を、リアルタイムで状況に応じて変えていこうと思っています。今度はローラの表情の変化を見てもらいましょう」

スクリーンには、ゲーム画面に登場したローラの顔が、アップになって左右に移動している。

「ローラを左右に動かしても、目玉はカメラのある画面の方に移動するようになっています。僕が今パッドで操作しているんですけど、ちょっと表情を変えてみます。ローラ、今日は5000以上の人を集めて、2ステージもやるんだって。すごいでしょう?」

すると、ローラが一瞬びっくりした表情になる。場内から大きな拍手が湧き起った。

「ほら、喜ばなきゃ」

今度は、ローラは首を左右に振ってから、うれしそうに笑ってウインクをする。



●新曲「2Rから始めよう」と「傷だらけのローラ」を熱唱

「こういった表情のあるキャラクターが『D2』には登場します。僕らがローラのことをバーチャルアクトレスと呼んでいたのは、やっぱり性格や表情があるからなんです。いつもほとんどしゃべらないにもかかわらず、ローラがバーチャルアクトレスらしかったのは、リアルな演技をしていたからだと思います。以前はムービーでしたが、今回はこのデモのように、リアルタイムで演技をすることができるようになったんです」

先ほど見ていただいたオープニングはムービーなんですが、ムービーにしたのにはいくつか理由があったからです。同じような理由でエンディングもムービーになります。ちなみにドリームキャストのムービーは、MPEGなので高いクオリティで再生できるようになっているんですよ」

実機デモの説明を終えると、セガ入社社長とバトンタッチ。入社社長のあいさつ、西城秀樹さんのパフォーマンスに続いて再び登場した飯野氏は、次のように締めくくった。

「ワープの夢っていうのは、リアルなストーリー、リアルなフィールドというものを描くことでした。それが今度セガのドリームキャストでできることをうれしく思っています。そして年末、みなさまに美しい白の世界をお届けしたいと思います」

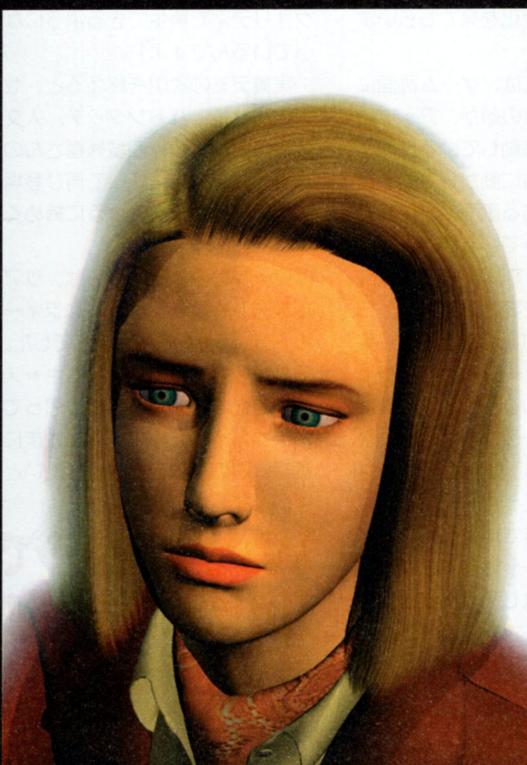
**いよいよ次のページで
『D2』の映像を公開!!**

D2

オープニング ムービーシーン

Scene of Opening Movie

『Dの食卓2』は、10分以上のオープニングムービーによって幕を開ける。ここで描かれるのは、プロローグとなるストーリー。バーチャルスター＆アクトレスが演じるCGビジュアルによって、乗客たちを襲うアクシデントが克明に描写されているのだ。それでは、制作発表会で観衆の度肝を抜いた驚異の映像とストーリーを紹介しよう。



Laura Parton

ノースウェストテリトリー上空 ローラを乗せた旅客機に異変が…

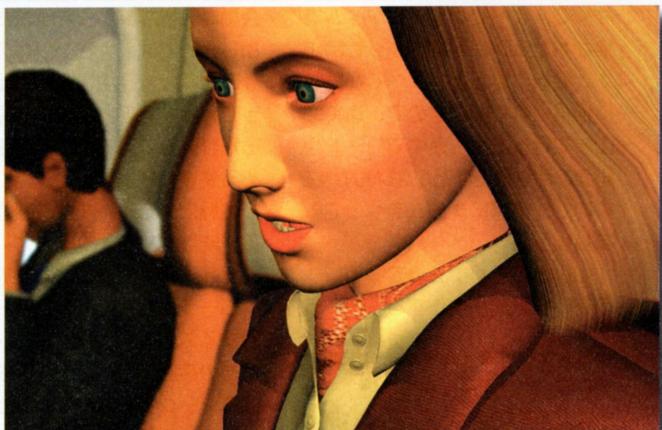
ローラを乗せた旅客機は、カナダのノースウェスト準州にさしかかっていた。そして、どれくらいの間だっただろうか、ローラはひどくうなされていた。何だか悪い夢でも見ていたようだった。

はっと目を覚ました瞬間、ローラは自分の服にジュースをこぼし

てしまう。あわてて服を拭いてみると、前の座席にいた少女がローラのことを見ながら微笑んでいるのに気づいた。ローラも少女に微笑みかけると、少女はうれしそうに笑った。少女はきっと、うなされていたローラのことを心配していたのだろう。



⑧ 目を覚ますと、ローラは旅客機の座席に座っていた。今まで見ていた悪夢は何だったのか？



Date: Dec 25th, 1999 Time: 13:57

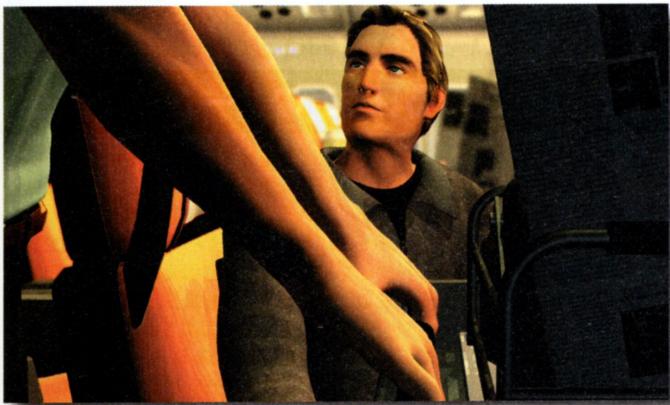
Location: Over the Canadddd…

⑨ ローラの前に座っていた少女も、ストーリーのカギを握っているのかも



ローラの隣には デヴィッドが…

ローラはジュースをこぼしたときに、手元にあったコンパクトも落としてしまったらしい。通路を挟んで隣の座席に座っていたデヴィッドという人物が、ローラのコンパクトを拾い上げた。



●コンパクトを拾ったデヴィッドは、ローラに返そうとするが…

テロリストが蜂起 機内に悲鳴が上がる

スチュワードが通り過ぎてから、デヴィッドは再びローラにコンパクトを渡そうとする。しかし、まさにローラがコンパクトを受け取ろうとした瞬間、スチュワードは頭を打ち抜かれて殺されてしまう。

同じ機内に乗りあわせたテロリストのような男たちが発砲したの

恐怖の物語はまだ序曲に過ぎなかった…



コンパクトの裏に刻まれた文字を見ながら、デヴィッドは言った。「素敵なお母さんからの贈り物だ。大切にしなくちゃ。ローラさん」

デヴィッドはローラにコンパクトを返そうとするが、ちょうどそのときスチュワードが通路を通りかかる。

このとき、悲劇の運命が迫っていたことを二人はまだ知らない…。

飯野監督が語る『D2』のオープニング

——オープニングはムービーなんですね？

飯野 オープニングとエンディングをムービーにしているんだけど、僕らはもうリアルタイムかムービーかって考えないんですよ。ムービーもリアルタイムのシーンも同じソフトで開発しているんだけど、今度のハードではムービー用のデータをすぐにリアルタイムで動かしてみるくらいのことはできちゃうんで。ただ光を使った演出はリアルタイムだとできないんだよね。『D2』のオープニングには航空機のシーンがあるんだけど、航空機のなかには乗客が多いですよ。すべての乗客をレンダリングしてたら間に合わないから、ムービーにしているだけなんですよ。

——ストーリーはどんな感じになりますか？

飯野 舞台はカナダのノースウェストトリトリー。舞台をカナダに

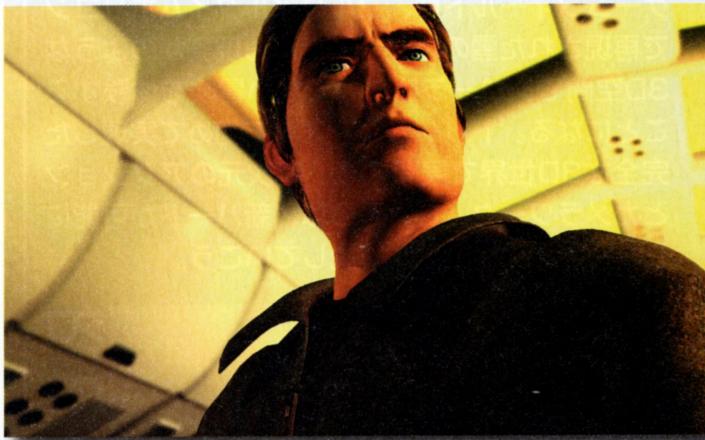
したもの、もちろんいくつか意味があるんだけど。それで航空機に乗っていた主人公のローラ・パートン (Laura Parton) が航空機事故に遭遇して、雪山に不時着したところから始まるんです。最終的にどうなるかっていうのはまだ秘密だけど、数日間のドラマを描いているストーリーなんですよ。

——仲間になるような人物もいますか？

飯野 飛行機事故で生き残った仲間と一緒に行動することになるし、「エネミー・ゼロ」のデヴィッドやキンバリーも役者として出てきます。この2人はキャラクタがいいのはもちろんなんだけど、声がすごくいいから。

——登場するとしたら、声の出演も同じ人になる？

飯野もちろん。ローラについてはどうかなあ。セリフがあるかどうか未定なんですよ。



⑧テロリストに対抗するデヴィッドと、前の座席に座る少女の悲鳴を聞いて不安を隠せないローラ。今まで「エネミー・ゼロ」のときのように、二人のラブロマンスが描かれることになるのだろうか

まだまだある 謎のシーン！

今回は紹介できなかったが、オープニングムービーには、多くの伏線を意味するかのようなシーンがある。まるで呪文のように、奇妙な言葉を繰り返すフードを被った男。ローラが悪夢で見た、地球に向かって隕石が落下していくビジョン。山小屋に入ってきたテロリストが、モンスターに変貌を遂げるシーン。『D2』のストーリーは、まだ多くの謎を秘めている。

D2

ゲームシステム & カメラワーク

Game System & Camera Work

ゲームフィールドは、フルリアルタイムポリゴンで再現された雪の世界。あたかも現実かのような3D空間で、ローラはかつてない冒険を体験することになる。ドリームキャストで初めて実現した完全な3D世界で展開する、新次元のアクションとカメラワーク。ここからは、新ハードが可能にした驚異の映像表現を解説していく。



REALTIME 3D

リアルワールドで繰り広げられる アクションアドベンチャー

ローラを乗せた航空機が、雪山に不時着したところからゲームは始まる。ローラのアクションは移動とアクションのみ。3Dフィールドをアナログスティックで移動し、武器を使うボタンで攻撃していく。ジャンプしたりしゃがん

だりする複雑なアクションではなく、操作はとても簡単だ。もちろん謎を解いたり、他の人物たちと行動したりするアドベンチャーとしてのシチュエーションもあり、雪山で展開される恐怖のストーリーを体験していくことになる。

飯野監督が語る『D2』のゲームシステム

——アクションアドベンチャーということですが。

飯野 わりとアクションしながら、簡単な謎解きをしたり、アイテムを発見して使ったり、誰かと会話したりしてストーリーを進めていくというゲームなんです。体力ゲージがあつて体力がゼロになればゲームオーバーになるし、アーケードゲームにしてもいいと思うくらいゲームっぽくなってる。もちろんつらいとか苦しいとかいう状況はストーリー的にはあるんだけど、ゲームは派手に簡単に楽しくしようと思ってます。最初の武器から強力なサブマシンガンというものは、今までのワープらしくないかもしれない(笑)。武器を使う以外にはアイテムチェンジと

インフォメーションを出すぐらいしかボタンは使わないし。建物に入るとセーブできるようになってるしね。だから『Dの食卓』でエンディングまで到達した人は、『Dの食卓2』でもエンディングまで行けるようにしようと。そういう部分では、『エネミー・ゼロ』とはまったく逆の方向かもしれません。

——プレイ時間も『Dの食卓』ぐらい短くなる?

飯野 短くはないんですよ。でも、細く長くという方向ではないと思う。最近はプレイ時間を無理に引き延ばしてるんじゃないかなって感じるゲームが多いですよね。『D2』ではプレイ時間を短くするつもりはないんだけど、無理に引き延ばそうとは考えてません。

最初に手に入る武器 サブマシンガンで攻撃

ローラは武器を使って攻撃することができる。もちろん移動しながらでも攻撃は可能だ。最初の武器はサブマシンガンだが、さらに強力な武器が続々と登場するぞ。

○画面手前に向かって移動しながら、サブマシンガンを撃つローラの連続カット。今までにないカメラワークにも注目だ



アナログスティックで 3D空間を自由に移動

ローラの移動は、アナログスティックを使う。スティックを下に入れると画面手前へ、上に入れると画面奥へと移動する。またアナログ入力のため、スティックを入れる強さによって、歩いたり、走ったりすることができるぞ。

❶山小屋の前でたたずむローラ。入口へ向かって移動していけば、そのまま山小屋に入ることができる。よく見ると、山小屋の窓が凍っているぞ。まさにCGによる箱庭だ

❷遠くにロープウェイ小屋が見える。動いているゴンドラにも、ちゃんと乗ることができる。画面右にはスノーモビルを見ることができる

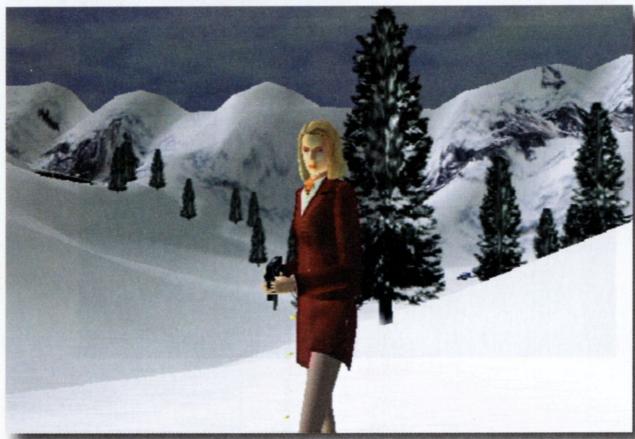


❸雪面に足を沈ませながら、武器を構えつつ斜面を走っていく



ドラム缶を破壊

❹ドラム缶を破壊することもできる。ドラム缶の爆発は、半透明機能などにより、煙の消えていく描写が巧みに表現されている



「箱庭」のような世界で 自然現象までも再現!

舞台となる雪山は、実際に1万～2万のポリゴンで構成されている。しかもリアルタイムCGにより、うつろいゆく大自然の情景が刻々

と描写されるのだ。降り積もる雪、美しい夕焼け、群れをなして飛ぶ鳥に目を向けて、華麗なCG技術が織りなす世界を見てみよう。

Sunset

夕方になると、白く降り積もった雪の斜面がしだいに夕日に染まっていく。まさにリアルタイムCGならではの演出といえるだろう



Snow Bird

画面にはポリゴンの雪が、同時に2000以上も降っているのだ。実際の景色と同じように霧がかかって、遠くの方が見にくくなっているぞ

飛んでいく鳥の群れが、山の方に見える。飛んでいる鳥も、もちろんポリゴンだ。鳥のはばたく音も、臨場感のあるサウンドで再現されそうだ



Powered by Dreamcast

光源処理を使った演出にも注目

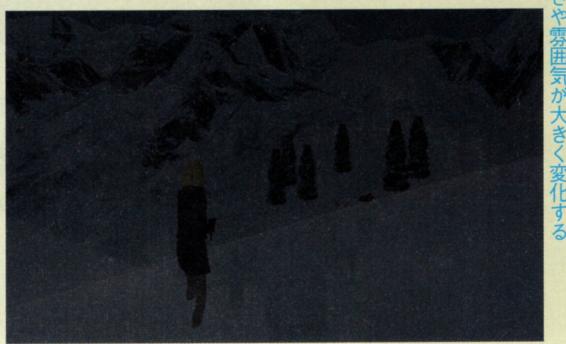
ポリゴン空間の明るさを自在に変化させる光源を、ドリームキャストは複数設定することができる。「Dの食卓2」では、明るい昼から暗

い夜へとしだいに変化していく情景やサブマシンガンの弾を撃ったときの発光などの表現に、光源処理が巧みに使われている。

○弾を撃ったときの発光がローラの顔に反射している



○同じポイントでも、昼と夜では明るさや雰囲気が大きく変化する



Dの食卓2

方向転換をしたときのカメラの切り替えもスムーズ。次の移動に応じたカメラアングルへと連続してつながっていくのだ。

完全な3D空間が可能にする 自由自在なカメラワーク

完全な3D空間を実現した『Dの食卓2』では、カメラの移動がすべてプログラムされている。ローラの移動の方向や速度に応じて、プレイヤーが見やすいうようにカメ

ラが移動していくぞ。だから移動するだけで、多彩なカメラアングルを体験できるようになっているのだ。それでは、『D2』のカメラワークをいくつか見ていく。

飯野監督が語る『D2』のカメラワーク

—移動のときのカメラワークがすごいですね。

飯野 みんななるほどって思ってくれるんじゃないかな。以前からカメラワークについてはこだわってきましたが、『D2』では今までになかった方法を使ってます。主人公の動きに対してカメラがどう移動していくかっていうのがプログラムされてるんです。今

回はCPUが高速だから、カメラワークに処理を割いてもアクションの自由を妨げることがないし。

—カメラワークにこだわりすぎて、アクションが全然できないってことはないんですね？

飯野 実は部分的にあるんだよね。それは何かっていうと、戦闘のとき。だから、移動と戦闘でカメラワークが変わるんです。

CHECK POINT1 バストアップ

カメラが主人公のローラに迫つて、バストアップになる独特のカメラワーク。まるでムービーのようなクオリティだ。



●アップになったローラも、ポリゴンを感じさせないくらいリアルだ

CHECK POINT2 俯瞰

見下ろすようなカメラワークのため、ローラの周囲が確認しやすい。もちろん、さらにはるか上空からのアングルになることも。



●一見何でもないような俯瞰からのショット。しかし上空から見ることで、ドラム缶の爆発がちゃんと画面に収まっている。しかも、主人公のローラが爆発に隠れて見えなくなることなどないのだ

CHECK POINT3 方向転換



D2

飯野賢治氏に直撃インタビュー

Interview with
KENJI ENO

M2からドリームキャストへプラットフォームを移行した『Dの食卓2』。なぜ、ワープはドリームキャストを選んだのか。そして『Dの食卓2』で、ゲームはどう変わっていくのか。企画・脚本・音楽・監督を手がける飯野氏に直撃取材を敢行した。飯野監督が、初めて『Dの食卓2』について語る必見のロングインタビューをお届けする。



M2からドリームキャストへ 夢のゲームを目指して…

—『D2』のプラットフォームが、ようやくドリームキャストに決まりましたね。

飯野 最初に、なかなか『D2』の情報を出せなかつたことについて、読者の方に謝っておきたいんです。本当はもっと早くいろいろと言いたいこともあったんだけど、ハードウェアのこともあるって慎重にならざるをえなかった。でも、やっと発言できるようになって、僕自身もうれしいんですよ。というのも、ハードウェアの性能ももちろんなんだけど、セガという会社やセガの人たちすべてに惚れ込んで、ドリームキャストでやっていこうと思ってるから。

—M2版『D2』がストップしてから、ドリームキャストで開発を始めるようになった経緯は?

飯野 M2の開発がストップした瞬間に、M2版『D2』を担当していたスタッフ全員で30回ぐらい打ち合わせをしたんですよ。『Dの食卓2』を再びやるのかやらないのか。M2版と同じにするのかまったく変えてしまうのか。どのハードで開発していくのか、ということを決めるためにね。そんなときにセガの新ハードの噂を聞いたりしたんですね。

—それで、ドリームキャストに決定したんですか?

飯野 いや、すぐにハードを決めるようなことはなかった。『D2』の打ち合わせでは、ハードよりも『D2』をどうするかということに重点が置かれていたから。会議を重ねていくうちに気づいたのは、M2版『D2』というのはインドアなゲームだったってこと。E3で見たSCAVENGERの『INTO THE SHADOWS』というゲームに似てて、ダンジョンを進みながら剣を振りまわすリアルタイムRPGみたいな感じを出していきたかったんですね。でも、制作している最中に、やっぱりインドアと

いうのは違うんじゃないかなという思いがどこかにあった。それで、屋外に出ていくことができるようにならんと。木や山や丘を描いている方が気持ちいいし、それにおもしろいんですよ。ただ、アウトフィールドだと、緊迫した状態がないのが問題としてあった。

—緊迫した状態?

飯野 「state of emergency」と僕らは呼んでるんだけど、いわゆる極限状態がないと、ゲームというのは始まらないんです。でも、僕が『リアルサウンド2』用に書いていたシナリオというのが、舞台としてアウトフィールドなんだけれど緊張感のある場所というのをうまく表現できてたんだよね。僕は今まで緊急事態というのをアウトフィールドで設定することができなかつたんですけど、舞台を雪山にすれば、「state of emergency」を表現できるんじゃないかなって思いついた。僕らはアラスカに行ったり、フィンランドに行ったりして、雪山を体験していたし。それに雪山という極限状態にいる人間は、その人の人間性が出てるんじゃないかなっていうのが、実感としてあったんだよね。災害が起きたときとか、大きな怪我をしたり病気になつたりしたときに、初めて自分の心や肉体とかを考えるようになるでしょ。そういうことは今までインドアではやってきたんだけど、アウトドアでは難しかった。だから『D2』の会議で、雪山を舞台にした『リアルサウンド2』のシナリオのことをちょっとしゃべったら、みんな「いいじゃん」って言ってくれて、そのシナリオを『D2』でやろうということになったんだよね。

それまで一応ハードウェアについてあれこれ話していたんだけど、その一言でハードは抜きにして、とにかくどういうゲームにするのかを考えようってことになった。

それでいきなりその2日後に、ニュージーランドに行くことになるんですよ。

——なぜニュージーランドへ？
飯野 当時は夏の終わりだったから、ニュージーランドは冬でしょ。それで、雪山をヘリコプターで転々としているうちに、「ここでアクションをしたらきれいだし、おもしろいぞ」というのがわかつてきました。僕らが見た雪山の白というのは一色じゃなくて、ちょっと青みがかった白だと、緑っぽい白だと、白からグレーに変わっていくグラデーションにも何十段階もある。単色でベタでテクスチャーを貼って表現するような白じゃないぞって思つたし、実際に降っている雪にしてもゲームで見るような雪とは違つてものすごい数が降つてると、遠くは靄がかかっているように見えるんです。山の表情にしても、太陽が東から昇つたときには山の西側が明るくなつて、太陽が沈むときには夕焼けで山の東側がピンク色になる。それがとっても感動的でね。当たり前の光景なのかもしれないけれど、でもこういったことをちゃんと表現したゲームってないよなって思ったんです。

——そういう経験が、『D2』に活かされてるんですね。

飯野 もちろん。それとヘリコプターって、山の途中で取材したり、走りまわつたりしてから、「向こうの山へ行ってくれ」っていうとすぐに移動できちゃうんです。で、その感覚がなんとなくパッドを操作している感覚に似てるなって思った。インタラクティブっていうかね。これは何とかゲームにならないかって考えたんですよ。3Dのゲームで遠くに見えているところまで行くことができるようなゲームって今までなかったから。昔の『ドラゴンクエスト』のような2DのRPGでは、歩いているうちに見えた山の向こう側へ行つたら怖そうだと、ゲームが始まつてすぐ下に見える城にはどうやって行くんだろうとか、橋が見えて橋を渡つたら敵が強くなるんじや

ないかっていう感覚があった。それは、わりとアドベンチャーに近い感じだったと思うんですよ。それが本当の冒険だと思うんだけど、今の3Dのゲームっていうのは、僕らのゲームも含めて冒険心の感じられるゲームが少ない。背景に描かれた山を越えていくことはできないでしょ。背景をきれいに見せるために、背景を止め絵で描いてキャラクタをその上に置いていくという手法が多くなったから。『アローン・イン・ザ・ダーク』以降、『バイオハザード』や『ファイナルファンタジーVII』にしてもね。僕らはちょうどそのとき『300万本RPG』なんかも考えていて、『ドラゴンクエスト』が、単純に3Dになった世界を想像してみたことがあったんです。木がによきによきと空に向かって生えていて、川が流れ出して、目の前の建物がドーンとそそり立って、主人公を背中から見るような感じにしたら、すごいアドベンチャーになるんじゃないかなって。あの森を越えたら何があるんだろうとか、あの森に入つたら怖いんじゃないとか、丘にのぼつたら町が俯瞰で見渡せるかもしれないっていう感覚は、僕らが昔からやりたかったことだったんじゃないかなという気がした。いわゆるゲームの好きな人が、何となく頭のなかで思い描いていた夢のゲームっていうかね。そういうのをやってみたかったんだって気づいたときに、それを実現するためには現行のハードウェアでは不可能だったんです。それで開発機材もないような段階からセガに行って新ハードの情報を集めて、グラフィックのツールをどうするかとかを考えた。そして開発機材が届いてから、『Dの食卓2』は正式にスタートすることになったんです。

——それはいつぐらいですか？
飯野 去年ですよ。秋ぐらいだったと思うけど。もう半年以上経つてることになるよね。去年の段階で、M2版『D2』のときの主人公を雪山で走らせるようなことはできましたよ。

新ハードだからできる今までにない斬新な演出

——新ハードの印象は？

飯野 わりと使いやすいハードだなという印象はあった。ただやっぱり奥が深いハードだと思うよ。ポリゴンについても、思っていた数の倍ぐらい出せることができ最近わかつたし。今からドリームキャストで開発する人にとってはいいヒントになると思うけど、CPUのことをよく考えてプログラミングすると全然違う。だから会社によつては、すごい数のポリゴンが出て思つてることと、ぜんぜん出ないと思ってるところに分かれんんじゃないかな。それに半透明のようなエフェクトの処理が、簡単にできるようになってる。たとえば木に近づいてアップになってくると、どんどん透けて向こう側が見えるようになるとか、何かが爆発して煙が出たときに煙がうすくなつて視界が回復してくるとか。そういう演出が手軽にできるんですよ。環境マッピングを使っても、全然スピードが落ちないしね。

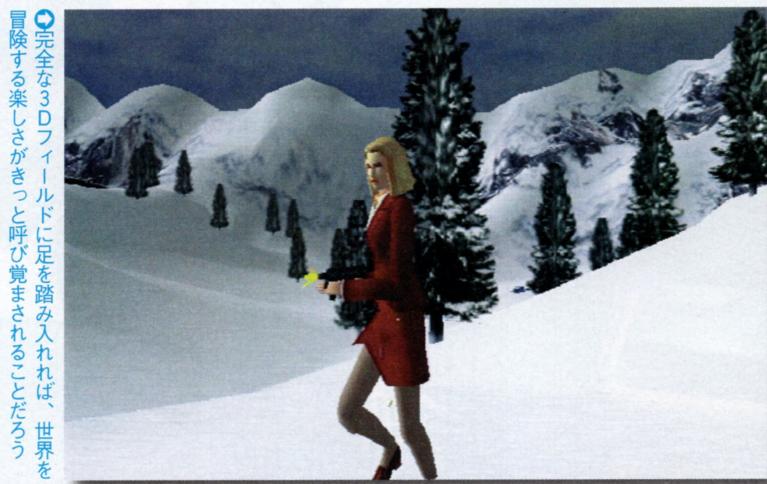
——『バーチャファイター3』のデュアルに使われていた技術ですね。

飯野 あのつるつるした光沢みたいなことは、めちゃくちゃ簡単にできちゃいますよ。

——ポリゴン表示能力は？

飯野 僕らが『D2』の開発で出

したポリゴン数っていうのはもちろんハードの限界値ではないんだけど、ライトやエフェクトによっては秒間300万ポリゴンぐらいは出せると思うよ。しかも解像度が640×480ドットだから、めちゃくちゃきれい。でも見た目がきれいになったというのは、実は僕らにはあまり意味がない。だって背景を止め絵で描かれたたら、いくらがんばってもそれには勝てないでしょ。僕らがこのハードを選んだ理由は、見た目がきれいとかじゃなくて、完全な3Dの空間がつくり出せるということだったから。今までにリアルタイムで自由に3D空間を動かせるゲームなんて、ほとんどなかったでしょ。『トゥームレイダース』なんかは一見自由に動かせるように思えるけど、どこにでも勝手にいけるようにはなっていない。僕がやってみたいのは、たとえばレースゲームの途中で車を降りて海辺まで歩いたり、いろいろなところを好き勝手に走ってみたりすることなんです。今まで難しくてできなかつたんだけど、『D2』では遠くに見えてる山でも近づいて登ることができるんですよ。雪山だから靴が見えなくて、足を沈ませながら移動していくんです。足を動かすたびに雪が飛び散って、足跡がついていくのもよくできると思う。カメラワークもおもしろくて、プログラマーがテストでつくつてたんだけど、何でみんなこうしないのかなって思うくらいよくできる。



冒險する樂しさがきっと呼び覚まされることだろう

でも、戦闘に入ったら見づらいんじゃないかなって思ってプログラマーに言ったら、「戦闘に入ったらカメラを切り替えればいいじゃん」と言われて。そこで、全部3Dだからカメラを自由に切り替えられるんだって気づいたんです。たとえばプレイヤーが山小屋に向かって歩いてるとするでしょ。で、山小屋の屋根にいる敵を発見すると、敵を見るモーションに変わって、敵のアップに変わって、敵が跳んで降りてくるアクションに変わって、戦闘に入る。移動から敵の登場になって、戦闘に突入するんです。映画でも、何がおもしろいのかっていうと、実は敵の存在がおもしろいんだよね。主人公が歩いているときに、敵が建物の陰に潜んでいるというカットがあるから盛り上がるわけ。そういうカットがなくて、ただ出てくる敵を主人公が撃っているだけだったら映画としてはおもしろくないでしょ。今までのほとんどのゲームっていうのは、RPGにしてもただ敵が出てくるだけだったんじゃないかなって思うんです。

——『バイオハザード』で、ゾンビが人間を喰ってるのを見てか

●オープニングでは、ローラの乗った航空機が墜落するまでの映像が美しいムービーによって描かれる

●半透明機能などによって、爆発の表現もリアルになつて、これまでにない臨場感を演出する。ドリームキャストの機能が、



ら戦闘になるシーンがありますよね。ああいう演出があると？

飯野 そう。『バイオハザード2』でもあったよね。敵が天井を移動しているのが見えたりね。ああいうのはムービーでやってるんだけど、僕らはリアルタイムで一連のシーンにしているから、いわゆる登場モードと移動モードみたいな違いを意識することがないんです。読み込みも全然ないし。ドリームキャストはメモリが16MBあって、さらにグラフィックRAMも8MBあるから。僕らがやろうとしていたアクションと映画的な演出というのが、初めて融合したっていう感じなんですよ。

——『Dの食卓』でも、鎧の騎士が襲ってくるようなシーンがそういう感じでしたよね。

飯野 いわゆるボス戦のような強

い敵との戦闘では、あれぐらいの演出をするつもりです。ザコキャラとの戦闘では、雪のなかに隠れたり、木の上にいたり、建物の陰にいたりする敵とエンカウント（遭遇）するところから始まる。それもランダムにエンカウントするんじゃなくて、ちゃんと配置がされてる。ザコキャラだからといって、適当に出てくるわけじゃないんです。そうしないと登場のシーンがつくれないということもあるんだけれど。でも敵の登場から戦闘っていう流れが、すごくおもしろくなってる。今、ようやく形になってきた段階だけど、我ながらよく考えられていると思うんで、ぜひ楽しみにしてほしいですね。

——やっぱりカメラワークにはこだわりますか？

飯野 今回リアルタイムの演出に

ついては、僕がカメラワークをやります。自分で操作してプログラムしていくんですよ。基本的な手法としては、主人公の視点、敵の視点、第三者の視点しかないんだけどね。でもカメラワークについては、すごく勉強したから。今までのワープのゲームでも、ムービーのカメラワークは自信があるんですよ。不自然な感じがまったくないでしょ。

——『Dの食卓』でも、騎士の兜から覗いてローラを追っていくカットがありますよね。

飯野 そう。あのシーンの演出で「兜の格子からローラが見えたおもしろいよ」って僕が言い出してから、『Dの食卓』は変わったんですね。一步ステージが上がったっていうか。今回の移動のカメラワークなんかも、そんな感じがするんだよね。

脚本と音楽も手がける 飯野監督のこだわり

——シナリオは、どうなるんですか？

飯野 今回はマルチシナリオじゃなくて、見せたいストーリーがひとつあるという感じ。実は坂元裕二さんと堀井雄二さんにはシナリオを見せたんだけど、堀井さんは「壮大なストーリーだね。大変だね」って言ってた（笑）。でも設定の規模とかパックボーンが壮大なだけで、やりたいのは結局自分の話なんだよね。ワープのゲームっていうのは、自分探しがテーマとしてあるから。とにかく今回はエンディングまで到達させてあげたいって思ってる。ストーリーとか設定とかは、自信があるというよりもおもしろいなって思うから。



Dの食卓2

どう受け止められるかは、まだわからないけどね。

——キャッチで使われている「氷の記憶」っていうのは?

飯野 めちゃ重要。『Dの食卓』のときも記憶っていうのが重要だったけど、今度はプレイヤーだけの記憶じゃないから。

——以前は「氷の記憶」がサブタイトルになってましたよね?

飯野 サブタイトルがついているゲームって、売れないんじゃないかなって思っちゃったんです(笑)。それだけの理由なんですけどね。『リアルサウンド』は、『~風のリグレット~』の方がタイトルで、サブタイトルはありません(笑)。

——サウンドについては?

飯野 ドリームキャストは、64チャンネルもあるからすごくおもしろいことができそう。『~風のリグレット~』と同じステレオ16ビット44kHzで効果音が再現できるから。効果音のクオリティが『リアルサウンド』くらいになって、リアル3Dゲームができちゃう感じはある。『リアルサウンド』っていう作品は、リアルワールドってことも考えてつくってきたし、勉強してきたわけだしね。これには自信があります。やっぱりすごくこだわってるから。『D2』っていうのは、『エネミー・ゼロ』のCGと『リアルサウンド』のサウンドの技術的な蓄積に、『Dの食卓』のテイストを織りませた集大成作品っていう感じになってる。もっと先のことを考えれば『300万本RPG(仮称)』へ続いていく

んだけど、『D2』をつくるのは『300万本RPG(仮称)』をつくる理由にもなっています。これからリアル3Dゲームって増えてくるだろうけど、リアル3DのRPGっていうのは特に増えてくるんじゃないかな。『D2』は最初のリアル3Dゲームということで、とにかく派手に楽しいゲームにしようと思っています。最初から武器でサブマシンガンを持っているんだけど、弾数制限なしで撃ち放題だからね。

——武器のゲージとかもあるんですか?

飯野 ありません。インフォメーションを出さなければ、画面に表示されているのは体力ゲージだけという感じにしたいんで。でも今、悩んでいるのが、会話のときにセリフを画面に表示させるかどうかってこと。今のところは、考えに考え抜いて表示するのはやめようと思っている。画面に文字が出ると文字を読んじゃうし、読んでるとセリフをスキップしたくなるしね。あんまり会話を長くしなければ、文字を出さなくても嫌じゃないはずだから。でも、もしかしたら今回初めて設定画面を用意して選べるようにするかもしれない。嫌なんだけどね。僕はゲームクリエイターのなかで、飯野賢治と中村光一さんだけは設定画面をつけないって思ってるから(笑)。中村さんは、クリエイターがやりたいと思って決めたことをプレイヤーに変えさせないでしょ。そういうところは、僕すごく好きなんだよね。

リアルワールド以前と 以後ではゲームが変わる

——『Dの食卓』の続編という位置づけなんですか?

飯野 続編というわけでは、全くないです。ストーリー上の関連というのないし。ゲーム的には『エネミー・ゼロ』の方が、『Dの食卓』の続編として近いし。だから、タイトルが『Dの食卓2』である必然性はないかもしれない。でも、『Dの食卓』を制作しているときに考えていたことを引き継いでいる、という意味で『Dの食卓2』なんです。気持ちの問題なんだけど。誰でもできるゲームをつくりたいとか、ゲームの未来を見せたいとか、大人が遊べるような、僕らから見てもかっこいいゲームをつくりたいとかね。ワープのマインドの部分が続編になっていて、ワープ再結成みたいな感じがしてるんです。『エネミー・ゼロ』とか『リアルサウンド~風のリグレット~』をつくっていたときの気持ちとは違って。ある意味、去年は活動を休止していたような状態でした。『リアルサウンド』のときは、実質的に動いてたのが僕を入れて数人だけだった。グラフィックは『エネミー・ゼロ・ザ・ムービー』をちょっとやっていただけでしたから。突き詰めていくとグラフィックはいらないなって思って、『リアルサウンド』のようなゲームをつくったわけだけど、もう一度グラフィックを使ってリアルなゲームをつくりたいと思った。それも『Dの食卓』をつくっていたときの思いで始めようとしたら、やっぱり『Dの食卓2』になるわけですよ。スタッフも、『Dの食卓』のときにいたメインの人間が残っているというのもあるんだろうけど。

——だから続編なんですね。

飯野 プレイするとわかるんだけど、『Dの食卓』らしさっていう

はちゃんとあるんです。恐怖の雰囲気とか、間口の広さとかね。誰に聞いても「何か『D』の雰囲気があるね」と言いますよ。

——では、『Dの食卓2』のテーマというのは?

飯野 一言で言えば「リアルワールド」ですね。ずっと前からワープでは、「リアルワールド」というのがやりたかったんです。「リアルワールド」ができるようになったら夢のようだって言ってた。だけど、できないからムービーを使う方法なんかを考えてきたんだよね。それはそれで、手法としてはおもしろかったけれど。だから、こんなに早く実現できるとは思っていませんでした。今のハードから次のハードになると、こんなにも違うのかって感じた。今までぎりぎりのところにいて、そこから一步踏み出してみたらすぐ違う世界があるというのに気がついた感じかな。ポリゴン数は確かに比較にならないほど増えたけど、僕らの実感としては「リアルワールド」以前と以後という感覚になってるんです。『リアルワールド』っていうのは本当におもしろくて、つくりながら出てくるアイデアもいっぱいある。だから、わりとゲームが変わったという気がした。ニンテンドウ64で『スーパーマリオ64』が出たときにもゲームが変わったって思ったけど、あれがもっとリアルになって、本当にやりたい世界がつくれるようになったという感じ。僕らはワープをつくったときから完全な3D空間を描きたいというのが夢だったんですが、やっとそれができるようになったんです。クリエイターとしても非常に魅力的なハードだよね、ドリームキャストは。

——気が早いんですけど、ハードと同時発売になるんですか?

飯野 それがベストだろけど、開発にアクシデントはつきものだし(笑)。でも、年内には家庭で遊べるようにがんばりますよ。

ゲームの未来はすぐそこに…

○僕らの夢が実現できるようになつたと語る飯野
監督。熱のこもつたインタビューだった



移植決定!!

この夏、シリバーガンが

業務用を完全移植。もちろんオリジナル要素も追加

画面いっぱいに激しく降り注がれる敵弾と地形を使った演出、そして次から次へと出現するボスたちが特徴の『RS』。サターンへの移植はこのような業務用の醍醐味

敵弾で画面が覆われるのは当たり前。難易度は最上級

を一切損なうことのないよう、完全移植を第1前提に作られている。もちろんそればかりでなく、サターン版だけのオリジナル要素も付け加えられるぞ！



横画面の縦スクロール。ステージによっては地形の概念も生じる

ほとんどがボス戦。1ステージに何体も出現する

RADIANT SILVERGUN

レイディアント シルバーガン

TM

特報

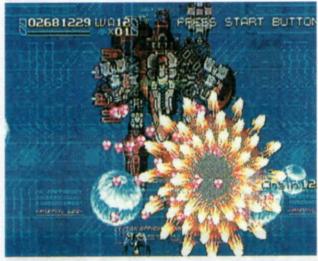
トレジャー初の業務用作品として発表された『レイディアント シルバーガン』(以下『RS』)。トレジャー初のシューティングとしても注目されるこの作品が、稼動開始早々サターンに移植されることが決定した！今号はこの移植決定を祝して、移植の状況とゲームのポイントをドーンとお伝えする。

発売日	7月23日
発売元	トレジャー
開発元	トレジャー
価格(税別)	5800円
ジャンル	2Dシューティング
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップモード	未定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	50% (5月18日現在)

サターンの世界に舞い降りる

新モード、新ステージ、新ボス…。オリジナル要素は数多し

移植にあたって加えられるオリジナル要素は実に豊富。追加されるものは、業務用のステージ構成とは異なる新モード、新たに作られるボス、要所要所に挿入されるデモムービー、経験値をそのままに再プレイできるリスタート機能、自由に難易度を変えられる難易度設定などなど。業務用から家庭用に変わるにあたっての配慮が、これだけなされるのである。

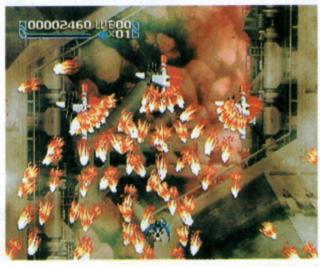


●業務用のモードが遊べるほか、新たに構成されたモードでも遊べる

●何体増えるかは不明だが、さらに強力なボスが加えられる



●難易度が高いゲームだけに、難易度設定は初心者にとってありがたい



ムービーを手掛けるのはGONZO

『RS』はシーティングでありながらきっちりしたシナリオで描かれている。業務用ではあまり語られることのないその内容も、サターン版ではムービーを挿入することにより明確に表現される。

そしてそれを制作するのが、あ

の「GONZO」。GONZOと言えば『LUNAR』や『EVE The Lost One』、さらに『LUNAR2』のアニメを手掛けたことでも知られる、デジタルアニメやデザインを取り扱う会社。ムービーはこのエキスパート集団により作られるのだ。



●オープニングやエンディングだけでなく、ステージ間にもGONZO制作のムービーが入る



GONZO制作による

オープニングムービー



ポイント1

状況ごとの使い分けが必要になる7つのショット

『RS』の大きな特徴に挙げられる“ショット”。いろんな種類が存在するだけでなく、それぞれに個性的な特性が設けられている。ショットは全部で7種類あるのだが、『RS』ではそれらすべてをうまく使い分けなければクリアすること

が要求される



は難しい。以下で全ショットの特性を見ていくことにしよう。ちなみに、ショットは得点を稼ぐことでパワーアップさせることも可能。



①ショットは3つボタンの単体押し、もしくは同時に切り替える

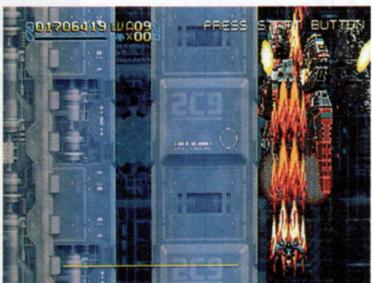
前方直進型のバルカンレーザー

前方一直線に発射させるショットで威力の高い“バルカンレーザー”。利点は、全ショットの中で威力の高い部類に入る上に連射がきくところ。逆に、正面の狭い範

囲にしか攻撃できないのが欠点。使う機会が多いショットで、ボス戦にもその威力を発揮する。レベルアップすると威力が上がり、補助弾が付くようになる。



②基本とも言えるショット。ボス戦を始め、使える場面は多い



敵を追尾するホーミング弾

威力は弱いが、敵を完全に追尾する“ホーミング弾”。敵がどこにいようがほぼ確実にヒットする利点を持つが、いかんせん威力が

弱い。全部のショット中、最弱の威力となっている。そのため、敵の多い場面ではあまりその効果を発揮しない。弾だけに集中しているときや、敵数の少ない場面で活躍するショットと言える。レベルアップでは威力が上がる。



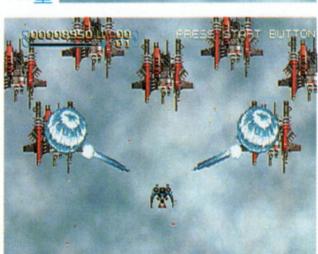
①攻撃範囲が広いのはいいが、あまりにも威力が弱すぎる。そのため使える場面が限られてくる



②敵と自機の位置関係がどうなつていようと、始動範囲内ならずっと攻撃しつづける。攻撃までにちょっと時間かかる

斜め前方型のスプレッド弾

正面から左右67.5度の方向に攻撃する“スプレッド弾”。斜め前方に攻撃するという特異な性質を持つが、敵に当たったときや任意のタイミングで炸裂させること



①敵との位置関係が重

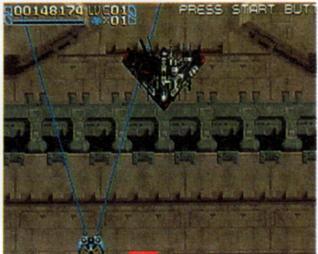
ができる。炸裂させると、攻撃判定のある爆風がしばらく残る。攻撃の方向が決まっている点が難だが、威力が高く、炸裂による追加攻撃もできるという優れた点を持つ。使い勝手もよく、このショットを如何に利用するかが大きなポイントになる。レベルが上がると、威力とショットスピードが増す。



②うまく爆風を利用すれば、攻撃回数も威力も使える場面も格段に増え。1、2を争うほど重要なショット

敵をサーチするホーミングプラズマ

①ボタンを押すと同時に攻撃判定のないサーチショットが出現し…



②敵を捉えたら攻撃を開

攻撃判定のないサーチショットが繰り出され、それに敵が触れる同時に攻撃される“ホーミングプラズマ”。地形の影響を受けず、サーチ範囲ならお互いの位置関係が変わっても攻撃し続けるという利点を持つ。しかし威力が若干弱めというのが欠点。サーチできる範囲は、レベルが上がると広くなるようになっている。



レイディアント シルバーガン

後方攻撃のためのワイドショット

後方への攻撃を目的とする“ワイドショット”。初期レベルでは前方の1方向と後方の3方向に弾が発射される。バルカンレーザーの後方版とも言えるショットで、連射性能が高い。しかしバルカンレーザーほど威力は高くない。レ



●後方攻撃のショットだが、前方にも攻撃できるので便利



ベルアップでは、発射される方向数が増えるようになっている。敵が自機の後ろに来る場面は多いので、使う機会も結構存在する。レベルが上がると攻撃範囲も広くなる特性があるので、ワンポイントショットとして重宝する。



●後方の攻撃方向は、初期レベルで3だがレベルが上がると5に増える



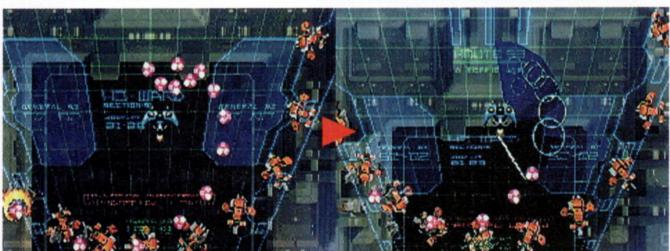
敵弾をかき消すレイディアントソード

ソードが現れ、自機を中心に回転攻撃を行う“レイディアントソード”。攻撃範囲はかなり狭いが、威力が非常に高く、敵の弾を相殺することもできる。また、敵弾を

消すことで溜めることのできる画面上部のゲージを満タンにすると、“ハイパーソード”的発動が可能となり、特性の異なる攻撃を繰り出すことができる。



●射程が短いが、敵に挟まれぶつかりそうなときに使える



●赤く丸っこい弾が、レイディアントソードでかき消すことができる敵弾

ロックオンするホーミングスプレッド弾

ボタンを押した瞬間に円状のマークが現れ、敵がその中に入るトロックし、誘導弾が発射される“ホーミングスプレッド弾”。攻撃



●マークに敵が入ると攻撃する。使い勝手は悪いが結構強力なショット

範囲が狭く、攻撃するまでの時間はかかるが、敵をほぼ確実に捉え、さらに命中と同時に追加攻撃を与える炸裂弾となる。長所は地形の効果をまったく受けないということで、短所は攻撃までに時間がかかるということ。レベルアップではショット数が増えます。



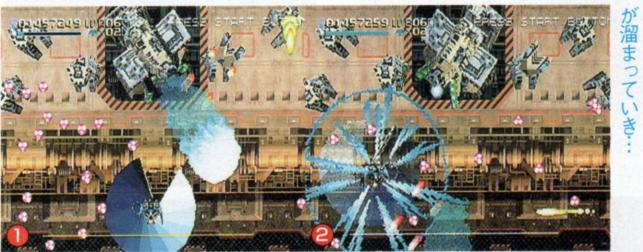
●動かない敵に攻撃



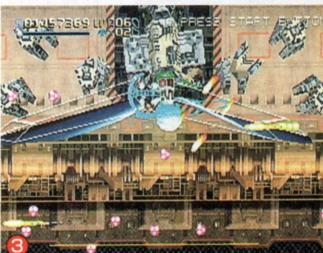
●すると、しばらくは攻撃判定のある爆風が上がる。渦巻き状の炸裂弾

ハイパーソード

ハイパーソードを発動させると、巨大なソードが2本現れ、回転するように攻撃する。このショットの威力は、ほかのショットとは比

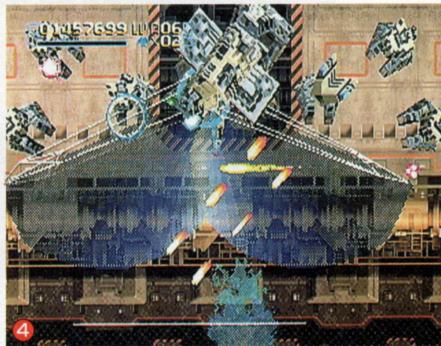


●敵の弾を消すことでゲージが溜まっています…



●ゲージが満タンになると発動させることができる。使用時期は限られるが、その威力は絶大なもの

べものにならないほど強力。おまけにハイパーソードを発動させた瞬間から、わずかな時間ながら無敵状態になる。つまり緊急回避用の武器としても使うことができる。使用価値の高いショット。



●ゲージが満タンになると発動させることができる。使用時期は限られるが、その威力は絶大なもの

ポイント2

得点稼ぎとパワーアップを直結させた経験値システム

得点稼ぎも『RS』の大きな特徴。特に、この要素はショットのパワーアップに関係しているだけに重要。どれだけ得点を稼いだかでショットのレベルが変わるわけで、難易度自体にも多大な影響を与える。そこで『RS』ではいく



これらはシークレットボーナス。数は少ないながら割と大事

つかのボーナスポイントを設けている。以下では、その中で大きなものと思われる3つのボーナスを説明する。しかし、そのほかにも特定のポイントを攻撃するともらえるボーナスや、敵の倒し方によってもらえるボーナスも存在する。



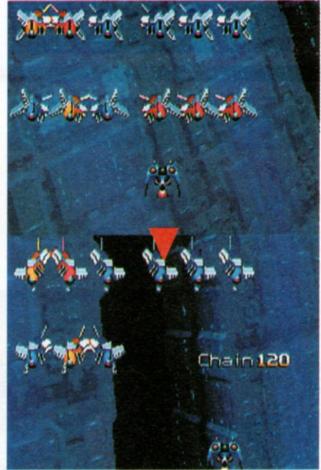
同属性の敵を連続して倒すチェーンボーナス

すべての敵には、赤や青といった色で分けられる3つの属性が存在する。“チェーンボーナス”とは、同じ属性の敵を3匹ずつ倒していくことでもらえるボーナス。最初に3匹倒したときには120点ほどしかもらえないが、3匹倒すごとにその得点が跳ね上がっていくようになっている。ただし、途



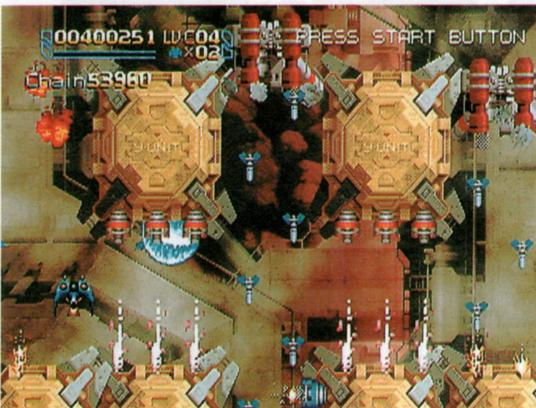
地形の敵を含むすべての敵に属性が存在する。種類は全部で3つ

中で違う属性の敵を倒すと得点は最初からになる。これはちょっとした知識とテクニックを必要とするが、かなり重要なボーナス。



3匹倒すごとにボーナスがもらえる。最初はたった120点ばっちりしかもらえないのだが…

数を増やすごとに桁が跳ね上がり、7組程度倒すと5万点近くもらえる。ボーナスの中で一番多く稼げる



30

特定の攻撃をするともらえるウエポンボーナス

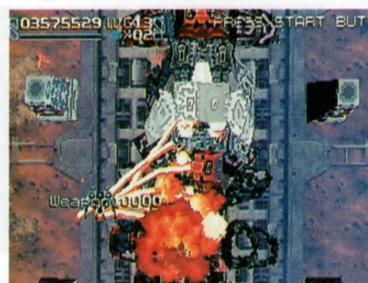
7つのショットすべてに存在する“ウエポンボーナス”。これは、ショットごとに決められた条件を満たしたときにもらえるというもの。例えば、バルカンレーザーは中央の2本のメイン弾を200発連続ヒットさせる、ホーミング弾は300発連続ヒットさせる、ワイド



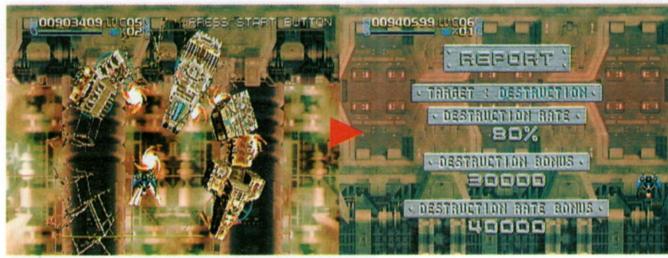
どれだけ壊したかで決まるボスの破壊率

ボスをどれだけ破壊したかで得点が変わる“ボスの破壊率”。登場するほとんどのボスはパーツで構成されており、そのパーツをいくつ破壊したかでボーナスが変動するのである。しかしボス戦には

ショットは2秒以内に弾を300発当てる、レイディアントソードは敵に5秒間当てつづけるといったもの。もらえるボーナスは、すべて一律の1万点となっている。



時間制限があり、それを過ぎるとボスは自爆する。自爆したかちゃんと倒したかでも得点は変わってくるようになっている。全パーツを壊すのは大変だが、やはりこれは常に狙っていきたいボーナス。



「NASU」のパーツはわかりやすい。壊すとスカルトン状態になる



0%のときと100%のときの得点差はかなりのもの



ポイント3**次から次へとプレイヤーに襲いかかる屈強のボスたち**

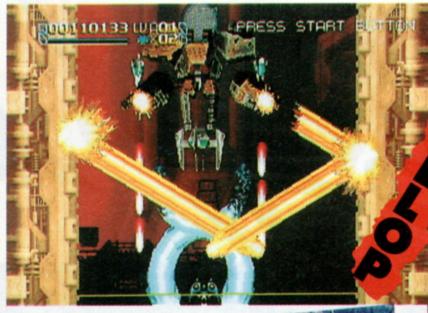
最後に挙げる特徴は、これでもかと言わんばかりに登場するボスたち。ステージの構成は、ザコ戦があつてボス戦となるのだが、ゲーム中のほとんどはボス戦と言つ

ても過言ではない。それほど多くのボスが出てくるわけで、おおよそ1ステージに5体ほども登場する。そこで、ここではボスをピックアップして紹介していく。

●地形が絡んでくる「UNDO」との戦い。ボスを中心に、2つにわかれ地形の層が、回転するようになっている

●「GOLETS」も地形を使った攻撃を仕掛けてくる

○いくつもの異なる攻撃を同時に行つくる「GALLOP」



GALLOP

●要塞のような「DAIKAI-10」。プレイヤーを曲るように攻撃



DAIKAI-10



LUNAR-C

●ロボットのように3体合体する「LUNAR-C」。変則的な攻撃をする



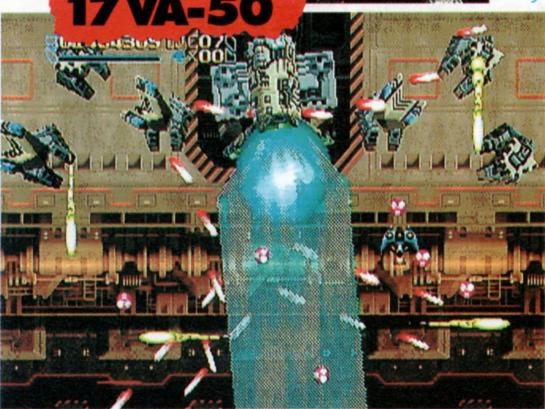
GEDO-O

●自機を含む画面すべてが変化する「GEDO-O」との戦い



DAN-564

●芋虫のようなボス「DAN-564」。細かい弾をいっぱい出してきたり、太いレーザーで攻撃してきたりする



●8「17VA-50」の敵は複数。戦う

17VA-50

特報

前作からの変更点を
徹底レポート!

スレイヤーズ2 ろいやる2



ガウリイ「なあ、リナ。『2』になって何が変わったんだ？」 ナーガ「んつふつふつふつ、わたしが答えてあげましょうか？」 リナ「えっ、ナーガ。あなたにわかるのっ！」 ナーガ「ふっ！ 決まっているじゃない！ おもしろくなかったのよっ！」 リナ「答えになっとらんわああああああっ！」 ……というわけで、脳みそスライムのガウリイにもわかるように、前作との違いをお伝えするぞ！」

発売日	8月27日	C D 枚数	1枚
発売元	角川書店/ESP	複数ブレイ	1人用
開発元	オニオンエッグ	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・フレイデータ、環境設定
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60% (5月19日現在)

気になるところを項目別にくわしく解説

スレイヤーズファン並びに、本作品の発売を心待ちにしている皆様、大変お待たせいたしました。ついに『ろいやる2』のゲーム画面を大公開!! そこで今回の記事

コンセプトはズバリ、「前作とどこが違うのかを探る」だ！ “アドベンチャーモード”、“戦闘システム”、“魔法”と、3つのパートに分けて解説しちゃうぞ。



●自分を中心いて突風を巻き起こす呪文。殺傷能力は皆無に等しいが、足止め程度ならこれで十分。ちなみにこの呪文、前作とグラフィックが変わっているそ

アドベンチャーモードは？



情報を集めたり、買い物や食事なんかができるのがこの“アドベンチャーモード”。また、個性的な登場人物たちによる漫才トークも見どころのひとつなのだ。



戦闘はどう変わった？



ロールプレイングゲームなので、当然戦闘になることも。シミュレーション的な要素を盛り込んだ“戦闘システム”も『ろいやる』シリーズの大きな特徴だぞ。

やっぱり魔法でしょ！

スレイヤーズと言えば、忘れちゃいけないのが“魔法”的存在。ゲーム序盤からド派手な呪文が大炸裂！ そんじよそこらのロールプレイングゲームとは一味違うぞ。

アドベンチャーモード

ぱッと見は変わっていないようだが…

基本的に画面レイアウトや操作系統といったものは前作を踏襲しているので、一見しただけではあまり変わっていないように思えるだろう。しかし、よく見てみると

会話シーンがクオリティアップ

一番変更が少ないと思われるのがこの会話シーン。確かに、画面レイアウト自体は変わっていない。しかし、さりげなく背景がハイレゾモードになっていたり、キャラグラフィックが前作より少し引いた感じのバストアップになっていたりと、細部でのクオリティのアップがはかられているのだ。



リナだったら、後ろから刺しにいっても返り討ちにしそうだけけど…



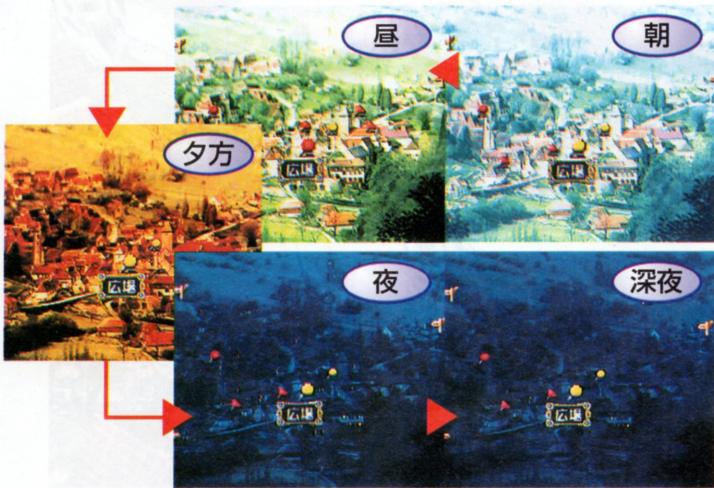
バストアップになったことで、ナガの立派な胸の谷間もこの通り！



リナとナーガの根性？ うーん、どっちもどっちという気が…

時間の流れが5段階に

前作でも時間経過の概念という要素はあったが、昼と夜の2パターンだけだった。しかし、なんと『ろいやる2』では、朝、昼、夕方、夜、深夜と、5段階に時間が経過するようになった！これにより、アドベンチャー要素がグッと深くなってくることだろう。



前作では、決まった時間にしか行けないところや、行っても入れなかつたりというのがあったが、『ろいやる2』ではどうなるのだろうか？

新たなコマンドを追加

とりあえず、下の画面を見てもういたし「CAMP」や「FOOD」、「EVENT」など、新しいコマンドが追加されているのがわかるだろ



「CAMP」コマンド内の「REST」を選ぶと、自動的に時間が経過

う。現時点では、これらのコマンドがどのような効果を持つのか判明していないが、新情報が入り次第、続報でお伝えしていくぞ。



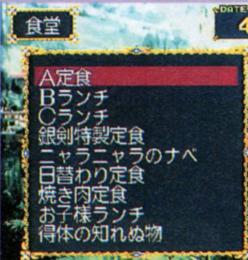
「FOOD」？ 食堂でお持ち帰りとかできるようになったのかな？

白蛇のナーガ様の こんなところも変わったみたいね

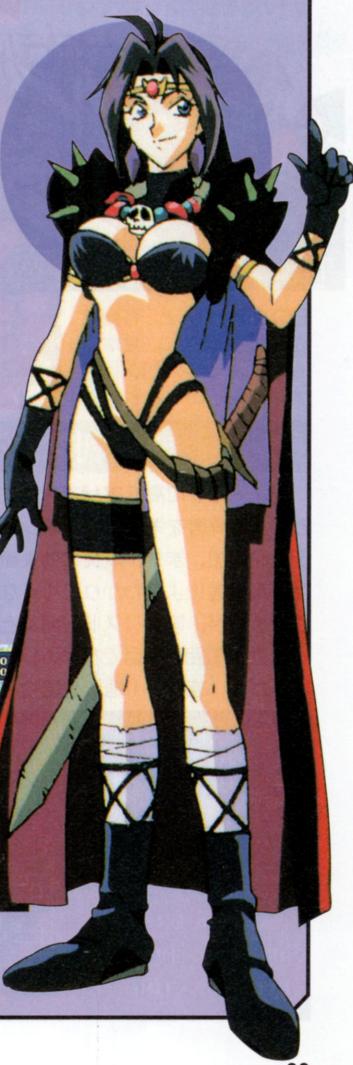
ほーほーほーほーほー！ 今回は特別にこの白蛇のナーガが解説してあげるわ。えーと、まずはマップ画面ね。うーん、なんかよくわからないけど見やすくなったんじゃない？（注1：その場所に何があるかによって、ピンの形が異なる。また、一度行った場所は黄色に変化）もう1つは食堂のメニューかしら？ んふっ、これだけ種類があると食べがいがありそうね（注2：勘定はリナもち）。



木の札が立っている場所まで行けば街の外に出られるよう



胸がお子様のリナはお子様ランチかしら？ あっ、わたしはA定と日替わりを2つずつねっ



戦闘システム

アイコンのレイアウトの変更やコマンド・システムの追加等、いろいろパワーアップして使いやす



見た目がリニューアル

操作系統は前作とほぼ一緒。前作と違う点は、目的地点の指定範囲が限られるようになったこと。



● 移動をするときに、フィールドが青く光っているところがリナの移動範囲となっている

さが向上。さらに『ろいやる2』一番の目玉は、フィールド上に高低差がついたということだ！



アイコンやステータス表示のレイアウトもだいぶ変わっており、戦闘状況がわかりやすくなっ

移動の場合



● 攻撃を選ぶと、移動できる範囲と一緒に、攻撃できるキャラクターの上に「！」マークが表示されるぞ

攻撃の場合

どうぞお楽しみに

戦術の幅が大きく広がった



フィールド上に高低差が

前作から一番大きく変わったのがこれ。フィールドに高低差の概念が導入された。これにより、高低差を使った戦法や、高低差があるところだからこそ有効な呪文な



● 前作だったら、テーブルを回り込むところだけれど…



● まっすぐ進んで行って、テーブルの上にジャンプ！

どうぞお楽しみに

んいうのも出てくるかも!? ただ、リナたちの場合、山岳地帯を盆地に変えてしまうような、強力な呪文を持っているわけで…。うーん、自然を大切にしようねっ！

突き進め!! リナインバース



便利なシステムを追加

フィールドに高低差ができるなどによる弊害を考慮して、新システムを追加。まず、呪文の効果範囲。高低差によりわかりにくくなったりそうだが、呪文リストを開くと…、効果範囲が一目でわかるレーダーが！ また、「地形や建物な

どが邪魔になってキャラクタが見えにくくなってしまう」などとならないように、視点が4方向に切り替えられるようになったのだ。



● 通常画面でも十分わかりやすいけれど…

● こちらの方がはるかにわかりやすい。これで味方を巻き込まずに済むわけだね

視点変更

自由自在



● 前作が視点固定式であったのに対し、4方向の視点を任意に変更できる。これができるないとどうにもならないってわけじゃないけれど、あったほうが便利

魔法

前作同様、「ろいやる2」の戦闘のメインとなるのは魔法による攻撃。前作からグラフィックが変わ



呪文グラフィックが一新

前作をプレイしているはずなのに、これらの画面をパッと見て一瞬何の呪文かわからなかつたという人もいるのでは？ それもその

フリーズ・ブリッド 氷結弾

●氷のつぶで飛ばし、当たった相手を瞬で氷漬けにする。とりあえずすぐに解凍してやれば死ぬことはないようだが…



ったお馴染みの呪文から、新しく追加された呪文まで、各呪文の解説付きでお見せしていくぞ。



スリーピング 眠り

●名前そのままの効果がある呪文。殺傷能力はゼロだが、使い方によっては最も効果的な場合もある、非常に汎用性が高い呪文だ



ダム・プラス 振動弾

●魔力がこもった弾を飛ばし、食らった相手に衝撃を与えるという全く単純な呪文。強力ではないが、その分詠唱時間が短く済むので、お手軽に使える

前作とは別物!? 演出がさらに派手に

スレイヤーズろいやる2

もちろん、新呪文だってアリ

演出効果が変わったといっても、前作と同じ呪文だけじゃパワーアップとは言えないよね。ということで、新呪文もバッチリ追加！

ヴァン・レイル 氷窟薦



●地面を伝うので、高い場所とかにも登って行きそうな感じだ

今回紹介するのは、精霊魔法の氷窟薦。その名の通り、地面や壁を伝って氷が薦状に伸び、触れた相手を氷漬けにするのだ。

リナ=インバース講座

ナーガと魔法は使いよう！？

この（自称）天才美少女魔道士・リナ=インバースの経験から言わせてもらうと、呪文っていうのは、威力があればいいってもんじゃないわ。たとえば「爆裂陣」。周りに仲間がいる場合に使うと、ただのハタ迷惑な呪文なんだけど、実は術者の近くだけは平気だったりする。ま、呪文は威力だけがすべてじゃないってことね。



●だああああああつ！ ナーガ！
あんた、なんてことするのよっ！



今さら…あの時の言い訳はしない。
だけど、みんなに会って…会って
ちゃんと謝りたかったんだ…本当に…ごめん。

ほら静香！ 早いとこ乾杯しようよ！
私もう、おなかすいちゃったあ。

ご、ごめん。じゃあ、みんな、
乾杯！

同窓会初日の夜、幹事である竜助が気を回して、静香に乾杯の音頭を取らせるシーン。中学時代、中途半端な形でテニス部を辞めてしまったことを悔やみ、迷惑をかけたみんなに謝っている。これは、パソコン版にはないシーンだ。

主人公達也が、竜助を慕う夏奈子を励ますシーン。達也の励ましを受けた夏奈子が、何か吹き切れたように夜空を見上げて言うひとこと。勘違いをしている夏奈子に達也は突っ込めず、「そ、そうだね…」とだけ返事する。



可愛い子ってずるいよね…何の努力も
していないのに、洋介だって、達也だって、
みんな大切にしてくれる…

まずは前号の予告通り、サターンオリジナルの原画を公開。ここに紹介した原画は、パソコン版にはなかったシーンや、セリフのみで展開していたシーンを、新たに描き起こしたもの。新作水着カットもあり。





原画から描き起こされたオリジナル部分が続々!

特
報

フレンズ

～青春の輝き～

発売日	今夏	Cド枚数	1枚
発売元	NECインターチャネル	複数プレイ	1人用
開発元	スタック/NECインターチャネル	対応周辺機器等	拡張RAM・4メガRAM対応
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	未定	現在の開発状況	80% (5月21日現在)

同窓会初日に見る女のコたちの心の動き&魅惑の水着SHOT

編集部が入手したサンプルROMは、同窓会1日目の大半がプレイ可能なバージョン。まずは、1日の大まかな流れとストーリーの

1日の大まかな流れ

日中：自由行動



マップ内の各場所を
自由に移動できる

夕方：仲間との雑談



ペンションで仲間と
任意に会話する

夜：自由行動



日中と同じだが夜し
か行けないところも

自由行動では同行者の有無も重要

自由行動のときの行き先、登場キャラとの会話内容でストーリーの分岐があるわけだが、それ以外にも、影響を与える要素がある。特定のキャラと行動をともにする、会話内容に変化が出てくる場合があるのだ。これは、同行するキャラと会話相手のキャラの関係によるところが大きい。ストーリー進行に影響を与えるものも。

初日：1人で行動のとき



●洋介のこと照れている様子



●最初の選択肢。1日の行動前にこのように聞かれることが多い

初日：洋介と行動のとき



●みどりと洋介が口ゲンカ

夕食時は話す相手と回答に注意

仲間との夕食時は、その場にいるキャラと任意に会話することができる。会話時ときどき出る選択肢によってストーリー分岐が起きるのは、自由行動時と同様。当然、意中のキャラには、集中的に話し掛けよう。話し掛けられる回数には制限があるので注意。男性キャラは敬遠しがちだが、役に立つ情報教えてくれることも…？



●話しかける順番に気をつけないとなくなってしまうキャラもいる

小早川瑞穂 MIZUHO KOBAYAKAWA

中学時代は全男子生徒のあこがれのマドンナで、近寄りがたい存在だった瑞穂。親友のみどりと同じ高校、大学へと進んでおり、1

日目も行動をともにしている。しかし途中でみどりも知らないうちに行方がわからなくなってしまう。同窓会と関係があるのだろうか？

いまにも壊れそうな繊細な心



●瑞穂「ええ、私は…そういうあなたは？」



●みどりを気遣う瑞穂。1日目はあまり話す機会が少ないかもしれない

水着SHOT

●シンプルなワンピースが大人の女性を感じさせる。白い肌がまぶしい

B83
W56
H82



若林鮎

AYU WAKABAYASHI

達也の幼なじみで、いろいろと世話をやく。何も言わずに洋介と出発した達也を責めるが、素直に謝ると意外にあっさり許してくれる。会話ではほかの男性キャラの話題が出ることは少ない。どうやら達也のことが好きなようだが、まったく意識していない達也にイララすることもなく、まるで兄弟のようにふるまう姿が印象的。

異性を意識できない幼なじみ



まるで子供のように観光気分で街を縦横無尽に駆けまわる鮎



【鮎】もういいよ。勝手にわたりが思い込んでただけだから。

●頬を染め達也を許す。ついさっきまでブンブン怒ってたのに



【鮎】あ～～～っ、人の身内の悪口言った！ 帰ったらチクリってやる。

●1日目はよくこんな怒った表情を見かけることが多い。本気じゃない

水着SHOT

●泳ぐことを前提にデザインされた、スポーティな水着。

ショートカットでボーリッシュな鮎にはよく似合う



鮎、鮎を釣る!!



●今回初公開のオリジナルシーン、「鮎の鮎釣り」という、受け狙いのようなンチュエーション。友釣り？

秋山みどり

MIDORI AKIYAMA

中学時代は洋介と付き合っていたのだが、洋介の女癖の悪さにあきれて振った過去を持っている。久しぶりの再会のせいもあるが、洋介の前では突っ張った態度を見せる。しかし、内心まだ洋介のことが好きで、より戻したいと考えているようだ。親友の瑞穂もそれを知っているが、みどりとしては少し複雑な心境。というのも、洋介が好きなのは瑞穂だからだ。微妙な三角関係の行方は…?



会うたびに洋介のことを切り出そうとするが、煮え切らない



【みどり】ためび瑞穂、この男はね、害虫みたいなものなんだから。同情なんてひちゃダメ！

●ひどい言葉で洋介をけなす。実際の気持ちとは正反対なのに…

●なかなか素直になれないみどり。1日ずっとこんな感じだったりする



【みどり】う、うん…あのさ…あのね…そのね…

B95
W63
H90

水着SHOT



●夏奈子に胸のことをいろいろ聞かれ、タシタジのみどり。竜助も後ろでコクリ



【みどり】朝のチャペル…ホントに来るかな、あいつ…。

●どうやら、誰かと朝に会う約束が何かをし

昔別れた洋介のことをまだ…?

緒方静香

SIZUKA OGATA

中学時代は不良っぽいところもあって、大人びた印象があった静香は、年齢が追いついて自然な落ち着きを感じられるようになった。不本意な形で部活を辞めたので、今回出席するかどうか迷ったようだが、皆に謝りたいということもあって出席した。最初は照れくさと気まずさで心を開かない。夕食のとき進に嫌味のようなことを言われ、出ていく。追いかけた達也は、そこで静香の意外な一面を見る。



【進】ああ、その様な、彼女があんなデリケートな女性だとは思ってもみなかつたよ。

●進の心無い言葉に、静香はショックを受け出して夜の街へ…

強がりの裏に見える女心



●静香と進が、以前にもこういったことがあったことを思わせるセリフ



●化粧品メーカーのアドバイザーをしていることを達也に話す。少し照れた表情

KANAKO SAEKI

竜助の後輩というだけで、他のキャラとはまったく面識がないのだが、この同窓会の企画には一枚かんでいるらしい。だが見ても竜助ラブなのは明らか。しかし、当の竜助はそれに気づいていないらしい。話をしてもほとんど竜助の話題ばかり。一途なせいもあるが、けっこう子供っぽい発想がしばしば見受けられる。最初の夜、達也は竜助への想いを告白されるが、そのときの対応でその後の達也に対する態度が変わる。



【夏奈子】夏奈子です。竜助先生に無理と言つてみなさんの同窓会にあがめさせて頂くことになりました。

●夕食時に初めて皆に紹介される。竜助とのツーショットが多い

竜助を慕う カワイイ後輩



水着SHOT

B85
W58
H87

●素肌にかかる髪までセクシーなビキニ姿。ちなみにこれはサターンオリジナルイベントで見られる



水着SHOT

B78
W62
H82

●ちょっと幼い感じの水着。サイズはやっぱり児童体型だろうか?

フレンズ～青春の輝き～

狩野真琴

MAKOTO KANO

真琴は、じつはゲームに登場するの2日目から。残念ながら1日目には登場しない。中学時代は目立たない三つ編み少女だったらしいが、現在は現役のモデルもこなす華やかな女子大生だという。当時はいまひとつ性格の不祥だった真琴は、この同窓会でどんな新しい顔を見せるのだろうか。

地味だった中学時代から華麗に変身



放課後、部活の合間に校舎を見上げる3階の図書室の窓から校庭を見ている狩野さんの姿をよく見かけた。

○中学時代の真琴は図書室にいることが多く、あまり部活に出でていない

○現役モデルだけあって絵になる。腰のパレオがポイントだね



フレンズミニ情報

夏休みに間に合う?

夏発売を目指して開発が進められていた「フレンズ」だが、現在8月から9月といったあたりが濃厚と見られている。開発は比較的順調で、現在シナリオの流し込みと、オリジナル部分の作成が行われている。なんとかセミの鳴く時期に間に合いそうだ。

それともうひとつ、この「フレンズ」には、ファンにはうれしい秘密が隠されている。それはまた別の機会にお知らせしよう。



○夏休みには間に合わなかったけど、意外と早く遊べそうだね

パブミラー登場

「フレンズ」に登場する女性キャラ8人をモチーフにしたパブミラーが、プライズとして6月登場予定。各キャラクタのイラストが浮かび上がる、シックなデザインでインテリアにも最適だ。ファンならぜひ8種類全部そろえたいところだね。

「フレンズ」関連プライズは、このほかにもオリジナルポスター、キーチェーンフィギュアが登場する予定だ。



○続々増えていく「フレンズ」関連プライズに期待しよう

村田深雪

MIYUKI MURATA

一見地元の純情少女。ただし、東京ブランドへのこだわりは尋常ではない。東京から来た観光客はひととおりチェック。恋人になって上京したい、と考えているようだ。展開によって、達也か洋介のどちらかにひたすら惚れ込む。相手の気持ちを考えず、勝手に自分の都合のいいように解釈、どんどん物事を進めてしまう傾向がある。

とにかくひたすら 東京人に憧れて



【深雪】あのあ……あたしみたいな女の子って、達也さんの目にはどう映るんだろうかって思って……。



○土産屋「かざぐるま」でバイト中。東京人には値引きしているとか…

●夜、ペンションの前までやってきた深雪とバッタリ。意外と謙虚なところもあるのかな?

青木桃子

MOMOKO AOKI

達也たちが泊まるペンション「ブルーフォレスト」で働いている女性。登場する女性キャラの中では一番の年上だ。以前、結婚でつらい思いをしたことが尾を引いているらしく、何かの拍子にふと見せるさびしげな表情が印象的。お客様としてやってきた達也に好意を持ってくれたらしく、食事などを遣ってくれる。



○ペンションのオーナーの従妹で、ほとんどの仕事をまかされている

奥に映るのは…? 勉強を始めた表情の

特報



空中浮遊でボコスカアクション!
ラッキースターは誰の手に?

ASTRO SUPERSTARS

アストラスーパースターズ

常に浮遊しながら戦う格闘アクションが登場。女性開発者を中心に作っており、ファンタジックな世界観で、初心者にも優しいシステムが特徴だ。

発売日	今夏	CD枚数	1枚
発売元	サン電子(サンソフト)	複数プレイ	2人同時
開発元	サンタクロース	対応周辺機器等	拡張RAM
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80% (5月21日現在)

対戦前の会話で難易度が変化

CPU戦では、対戦相手が登場した時に会話シーンとなる。そこでの返答(3択)により、難易度が変化するのだ。自分の腕に合わせて返答していく。また、返答による自身の心の変化がエンディングにも影響を与えていくのだ。戦闘は常に空中で行われ、地上で戦うということはない。



○ラッキースターを手に入れるため世界中からヒーローが集まつた



北の国出身のサンタクロース、10歳。子供好きでしっかり者。北の国の象徴的存在だ

返答でエンディングも変化



○自キャラのキューブ(左)と、相手のサカモとの対戦前の会話。1~3のどの返答をするかによって、相手の強さが変わってくるのだ



西の都の王子、13歳。身長145cm、体重30kg。優しい性格で、生まれながらの国民的アイドル

ココ

©SUNSOFT

スターゲージをためて 一発逆転を狙え!

攻撃中、ある条件により画面下にあるスターゲージと呼ばれるゲージが徐々に増えていく。また、コンボなどカッコいい攻撃をした時は「スターのかけら」という星型のアイテムが出現する。このアイテムを取ると、ゲージが3分の1増えるようになっている。



●うまくコンボをつなげたりして、「魅せる」プレイを心がけよう

スターゲット!



●スターをどんどん出していこう

技強化のスーパー モード

スターゲージが1レベル以上溜まっている状態でA+Xボタンを押すと、「スーパー モード」に変化する。キャラの単発技の硬直時間が極端に短くなるので、連続攻撃が入りやすくなるのだ。

必殺、スーパー モード!



●発動の瞬間、光の柱のエフェクトがかかる。キャラによって違いがある

●レタスのスーパー モード。技の効果が切れるまでラッシュで押していく

2種類のスタースペシャル

ゲージが溜まった状態でB+Y、またはC+Zボタンを押すにより、「スタースペシャル」という

スペシャル発動!



た個性的な必殺技が炸裂するのだ。ビジュアル的にも派手になっているぞ。

●ココのスタースペシャル発動直後のシーン。巨大化し、敵にまず精神的ダメージを与えるのだ(?)。これからさらに…

●サカモトのスタースペシャル。残像を残しながら相手を斬りまくっていく!

●ココのスタースペシャル。巨大なタマネギを落下させ、相手を押しつぶす! 逃げ場はあるのか?



スタースペシャル!

南の島の戦士 キューブ

南の島出身の戦士。年齢は不明。幼い頃から天才的な戦士として活躍。その力は部族No.1



スターランクで判定 ネガティブファイトはダメ！

『アストラ』には、これまでの格闘モノにはなかった「スターランク」と呼ばれる積極性の判定を採用している。S~Eの6段階で評価され、攻撃を当てて積極的なプレイをするとランクが上がるが、逃げ回ったりして消極的なプレイをすると、逆に下がってしまうのだ。



常にランクアップを！



森の魔法使い ステラ



森の国出身の魔法使いで、なんと1024歳！森の国に住む人の中でカリスマNo.1

●レタスの中距離攻撃「レタススラッシュ」がサカモトにヒット！相手の距離に合わせた攻撃も必要になる

●ステラの竜巻攻撃をガードするキューブ。キューブはスター ゲージが溜まっているので、出し惜しみをせずに使っていこう



東の国の警官

サカモト



東の国の警官、30歳。鬼の血を引いているが、正義感が強い。東の国のNo.1ヒーロー

●ステラの積極的な行動でランクが上がったのだが、キューブは消極的な戦い方でランクが下がってしまった

●マロンのスタースペシャルがココにヒット！コンボとなり、ランクアップのおまけまで。ココもうかうかしてはいられない



●マロンがランクアップしたとたん、ルージュの雪玉攻撃がヒット！ランクは試合中どんどん変化していく

★ タイムオーバーになると… ★

「スターランク」が効力を發揮するのはタイムオーバー時。例え自キャラの体力が相手キャラよりも多い場合でも、自キャラのランクの

方が低ければ負けになる。これにより、タイムオーバーによる逃げ切りができなくなり、よりクリーンな（？）戦いになるだろう。



判定の結果は…？

アストラスーパースターズ

街のギャング フーリー

黒の街出身でギャングの幹部、年齢不明。とてもなく冷酷非情。黒の街のカリスマ的な存在になっている

初心者もこれで安心!?
イージーコンボで大ダメージ!

初心者には、ボタンを連打するだけで簡単にコンボをつなげることができる「イージーコンボ」が使いやすい。上級者にも、左右の壁を使った「壁蹴り攻撃」や、壁際に追いつめられた時に使う「やられリバーサル」、相手の背後に移動する「回り込み」などのテクニックが用意されている。



●たいがいのスタースペシャルはコンボになる。ばしばし使っていけ!



●ココの攻撃が3ヒット! 通常攻撃も連打しているだけでつながる



●ステラのコンボがヒット! 自動的にランクもアップしていくのだ



●フーリーのスタースペシャル。自分の分身のようなものが突撃する



天使みならい
マロン

空中神殿出身の天使みならい、16歳。他人の恋路を手助けするのが趣味。空中神殿の天使族のアイドル



街のギャング フーリー

黒の街出身でギャングの幹部、年齢不明。とてもなく冷酷非情。黒の街のカリスマ的な存在になっている

ガードブレイク!



●キューブのスタースペシャル。大気中の闇気を吸い込み、限界までためた後、ビーム状に放出する

『アストラ』サウンドCD絶賛発売中!

今回紹介した「アストラ」に先がけ、サウンドCDがいち早く発売されている。BGM&ボイス、S.E.コレクションが51曲入っている。さらに、ドラマやラジオで活躍中の加藤貴子さんが歌っているマロンステージ曲「星の天使」も収録。



特報

自分で作る
シミュレーション
RPGが作れちゃう!

シミュレーション RPGツクール



発売日	9月24日	C D 枚数	1枚
発売元	アスキー	複数プレイ	1人用
開発元	アスキー	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	1921・コンストラクションデータ
ジャンル	コンストラクション	コディニユーラー	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90% (5月18日現在)

プログラミングの専門知識がなくても、ゲームの製作ができる「ツクール」シリーズ。その最新作“シミュレーションRPGツクール”が発表されたぞ。これで「俺ならこうするのになあ」が実際に作れるのだ！

世界でひとつのシミュレーションRPGを生む 充実のコンストラクションツールが登場

本作で作成できるのは、中世の西洋的なファンタジー世界を舞台としたシミュレーションRPG。そもそもシミュレーションRPGとは、シミュレーションゲームに、ストーリー性やキャラの成長などRPG要素を持たせたゲームのこと。プレイヤーはあらかじめ用意



された、ゲームに必要な要素を組み合わせることにより、自分だけのゲームを作ることができるのだ。また、お手本となるサンプルゲームも収録されているぞ。



●戦略性を重視するか、ストーリー性を重視するかはすべてキミ次第だ



●とんでもない設定でも、驚愕のドンピシャ返しが待っているお話でも、すべてOK。だってオリジナルのシナリオなんですね

作つて遊べ!!

君のアイデアを実現する6つのエディタ

ゲームを作るためには、「キャラクター」や「マップ」、「シナリオ」といった項目をエディターで

設定しなくてはならない。ここでは、各種エディターを使って設定できる項目を紹介しよう。

キャラクターエディター

ゲームに登場するキャラクターの設定を行うエディター。キャラクターの名前や職業、ゲーム中に表示される顔グラフィックを設定できる。体力や魔力などのパラメータの設定もここで行う。



●シブめのキャラがいっぱいいる

モチロン自分でキャラの顔を描くこともできるぞ

最初から用意されている顔グラフィックは135種類。それでも満足できない人は、顔エディターで32768色中16色を使用した、40×40ドットのグラフィックを描くことも可能。描いた絵は5つまでセーブできるぞ。既存の顔を流用する機能を使えば、手軽にオリジナルキャラが描けるのだ。



●サタファン子を描いてみました

職業エディター

キャラクタごとの個性となる職業や、マップ上に表示されるユニットの設定を行うエディター。職業ごとの特性となるスキルや、移



「戦士」や「魔法使い」といった職業が作れる。設定はゲームバランスを考えて、強すぎず、弱すぎず

動力を設定できる。ユニットのグラフィックは、ヒューマンタイプからモンスターまで75種類。それぞれ3色ずつのバリエーションが用意されているぞ。



○動き方や攻撃時のアニメーションを参考にして、職業の名前に見合ったユニットグラフィックを選ぼう

クラスチェンジのエディットも可能

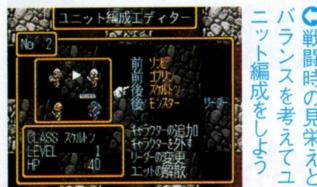
本作では、昨今のシミュレーションRPGに欠かせない「クラスチェンジ」の設定が可能なのだ。クラスチェンジエディターでは、クラスチェンジの条件や各クラスの職業のほか、分岐タイプを16種類から選んで設定できるぞ。

○かなり多彩なクラスチェンジ設定が可能



ユニット編成エディター

「キャラクター」と「職業」でエディットしたキャラを組み合わせ、ユニットを作るエディター。1ユニットに編成できるのは最大4人。人数はユニットのグラフィックサイズによって変わるぞ。



○真ん中のサイズ。
1ユニット中に組み込める数は最大2体まだ



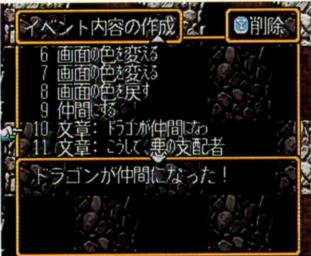
○戦闘時の見栄えとバランスを考えてユニット編成をしよう



○一番小さいサイズ。
1ユニットに4体まで組み込むことができるぞ

マップ・イベントエディター

マップとイベントの作成を行なうエディター。マップの作成は、あらかじめ用意されたマップのパターンを配置して行う。イベントは、会話やフラグの設定が可能。細かな演出効果も設定できる。



○選択肢やテキストを表示など、シナリオのコアとなる部分を作れる



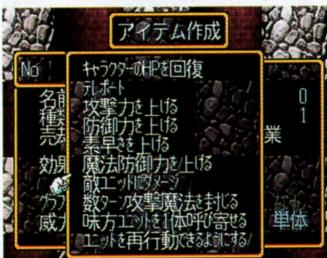
●マップバージョンは草原、砂漠、雪原、城のパターン2種類



●船、崖のパターン3種類と多彩なバリエーション

アイテムエディター

ゲーム中に登場するアイテムを作るエディター。武器や防具、クラスチェンジ用のアイテムなどを作成する。また、魔法の作成もこのエディターで行う。



○色々なアイテムを作ってあげよう

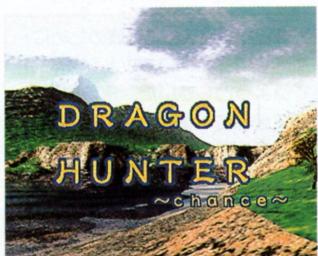


○魔法グラフィックを確認して、イメージに合った魔法を作ろう

○左右方向ボタンでセレクトできます

キャンペーンエディター

ゲームの初期設定を行なうエディター。戦闘開始時に出撃させるユニット数や所持アイテム、所持金の設定を行う。ゲームのタイトル画面もここで作れるぞ。



○背景グラフィック選び、文字の大きさ、色を決めてタイトルを作ろう。ちなみに、使えるのは英字のみ



○ゲームの基本的な設定をする所だ
○背景グラフィック変更
○左右方向ボタンでセレクトできます

●背景パターンは全部で7種類

特報

なんと、あの「ロックマン」が
アドベンチャーゲームに!!

SUPER ADVENTURE

ROCKMAN

スーパーアドベンチャーロックマン



発売日	6月25日	C D枚数	3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	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	23・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

ポリゴンに対戦格闘と、現在もいろんな分野で活躍しているロックマン。それがついにアドベンチャーになって、サターンに登場することが決まったぞ!! 今度は、全編フルアニメーションで楽しめるのだ。

CD3枚組の大ボリュームで遊べる 全編アニメーションのアドベンチャー!!

この作品のジャンルはアドベンチャーゲームだけど、どちらかというとデジタルコミックに近い。プレイ中はアニメーション映像で物語が進み、要所でプレイヤーが操作することになる。物語は以下の3部作からなり、本作品はなんとCD3枚組の大ボリューム。それだけ膨大な量のアニメーションが楽しめるわけ。ゲーム中の主人公は、もちろんロックマンだ。



●アニメーションはもちろんフル画面。映像もかなりキレイになるようだ

各DISKの内容

DISC1 エピソード1 「月の神殿」



南米アマゾンで「ランファン特跡群」と呼ばれる、謎の遺跡が突如出現。ドクター・ワイリーが世界征服を開始する。それを阻止するためロックマンは一路遺跡へ。

DISC2 エピソード2 「死闘! ワイリーナンバーズ」



遺跡から発する電磁波のために、すべての生命、ロボットが死滅していくようとしていた。遺跡内の罠を突破して、遺跡の入口に到着。中心部の「月の神殿」を目指す。

DISC1 エピソード3 「最後の戦い!!」



数々の死闘の末に遺跡の「月の神殿」に到着したロックマン。そこにはスーパーコンピュータ「ラ・ムーン」が待ち構えていた。はたして電磁波は止められるのか。

プレイ中にプレイヤーが行えること

仲間との会話中や緊急の判断を迫られるときなど、ゲームの各所でプレイヤーの操作が求められる場面が出現する。このとき一旦アニメーションが止まるが、緊急の場合は瞬間的な判断を要求される

ときも。ボーッとしていると、思わぬミスとなることもあるのだ。敵と会ったときは戦闘シーンに突入。ザコやボスキャラ達と、アクションモードで実際に戦える。弱点の情報収集も重要なぞ!

選択肢で会話決定



●重要な会話シーンでは返答を選択。これによって内容が変わるのが

アクション選択



●アニメーション映像の左右にあるのが方向指示マーク。さあどうする

敵が現れたら 戦闘モードに!!



●アクションモードでは、おもに敵をショット攻撃で倒していく。的確に狙って撃たないとダメージになる



●各所で現れるボスキャラには、かならず何か弱点となる攻撃がある。そいつで攻撃しないと苦戦するのだ

まるでOVAを見ているかのよう アニメーションでロックマン達が大活躍!!

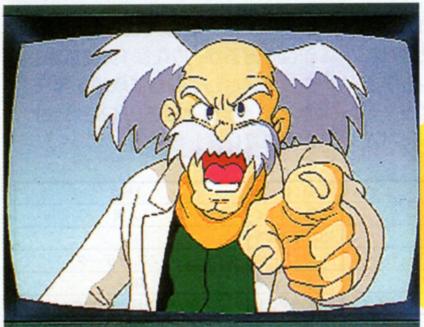
アニメーション部分では、過去のシリーズのキャラが続々登場。まるでOVAを見ているかのよう『ロックマン』の世界観が楽しめます。

キャラの声は、ロックマン役の折笠愛さん、Dr.ワイリー役の青野武さんなど過去のシリーズと同じ人が演じています。



ロックマン & ビート

ビートはロックマンのサポートメカ。常にロックマンのそばに付き従い、いろんな助言をしてくれる



ドクター・ライト & ロール

ブルース

ロックマンの味方となり、そしてときには敵となる謎の存在。今回は……?

ドクター・ワイリー

学者でありながら、いつも地球征服を企むシリーズの悪役。今回は電磁波が武器



懐かしのボスキャラが続々登場!!

エアーマン

中心部のファンから竜巻を起こして、ロックマンの動きを鈍らせる。なかなかの強敵

クラッシュマン

ジャンプしたあと空中から、クラッシュボムで攻撃をしてくるぞ



ジェミニマン

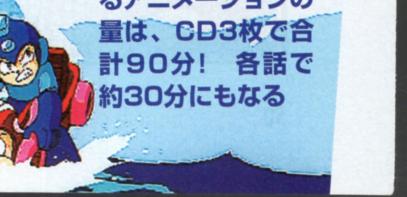


「ホログラム実体化装置」を使い分身する。強力なレーザーを持つ
「リーフシールド」で身を守りながら、葉とジャンプ攻撃を放つ

ウッドマン

なんとアニメーションは合計90分以上もある!!

本編中で使われているアニメーションの量は、CD3枚で合計90分! 各話で約30分になる



特報

パソコンで好評を博した

王位継承、裏切り…。そして伝説の始まり

英雄伝説 The Legend of Heroes

日本ファルコムから、「英雄伝説」シリーズの第1作目として、1989年12月10日に、パソコンのPC-8801mkⅡSR以降ソフトとして発売された、「ドラゴンスレイヤー 英雄伝説」が本作品(以下「I」)のオリジナルにあたる。

その昔、イセルハーサのファーレーン国がモンスターに襲われ、その混乱に紛れて国王アスエルが

初公開!これがサターン版の画面だ!!



Dragon's Labyrinth
第2章 沈黙の呪文

セリオス あと	97
HP	262/ 262
Lv	9 MP
リュナン あと	164
HP	214/ 214
Lv	9 MP
ロー あと	126
HP	155/ 155
Lv	9 MP
ゲイル あと	54
HP	246/ 246
Lv	10 MP
28 Gold	
ロンドの港付近	

●これがメインとなるフィールド画面。レイアウトを見てもパソコン版(特にMSX版)そのままといった感じ。もちろんマップや街の配置場所も同じなので、昔の攻略本を持ち出してのプレイもOKだ!

すべての内容がパソコン版に忠実

移植されるにあたって、オリジナル要素は特に気になるところだろう。しかし基本的に両収録作品とも追加要素ではなく、システムやストーリーはすべてパソコンから



セリオスの攻撃
司令官に24のダメージ!!



●ストーリー展開も全くパソコン版と一緒に
●シンプルな戦闘画面も忠実移植。もちろんオートモードは健在だぞ

The Legend of Heroes I&II

英雄伝説

パソコンでは発売するたびにヒットを記録する「英雄伝説」シリーズ。その1、2作目がついにサターンに移植される。今回は収録される2作品の概要とあわせ、サターン版画面も初掲載!!

TOPIC

「英雄伝説」シリーズとは?

1984年に日本ファルコムから「ドラゴンスレイヤー」が登場。さらに「ザナドゥ」、「ロマンシア」、「ドラスレファミリー」、「ソーサリアン」とシリーズは続く。「英雄伝説」は、その流れを汲んだ6

作目であるが、現在は「英雄伝説」シリーズとして独自に続編を発売中。3、4作目として、「白き魔女」と「朱紅い森」がある。

発売日	7月	C D枚数	1枚
発売元	GMF	複数プレイ	1人用
開発元	GMF	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	51・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80% (5月20日現在)



登場

「I」の主人公はあくまでセリオス。「II」ではアトラスだ。他の仲間は、冒険を進めながら増やしていくことになる。しかし、冒険の途中で仲間になる人物たちにもそれぞれの事情があるた

主人公

セリオス

●6歳の時に父アスエル王を失ったファーレーン王子。正義感は人一倍強い

名作RPG2作品をカップリング!!



人物

め、ときには単独で行動させる場面が訪れる。このような場合は、その人物を操作して物語を進めていくことになるぞ。ここでは、冒険を共にする主人公と仲間たちを紹介しよう。



父から子へ…。友情の輪は受け継がれる

英雄伝説II The Legend of Heroes II

前作の物語のその後を引き継いで、1992年3月19日に発売された『英雄伝説II』がオリジナル。破滅への道をたどる世界を救うべく奮闘するセリオスとその仲間たちを描いた『I』から、ちょうど

アトラス	HP 79 Lv 4
ランドー	HP 59 Lv 3
ルディア	8 Gold
アトラス	HP 55 Lv 4
ランドー	HP 44/44 Lv 3

アニア王妃
私は、王妃だからって、じっとしている性格じゃないのよ。

序章 平和な日々

セリオス

アトラス	HP 30 Lv 1
ランドー	HP 30 Lv 1
ルディア	3000 Gold
アニア王妃	HP 55/55 Lv 4
セリオス	HP 44/44 Lv 3

セリオス国王
アトラス、4つの親書を届けながらいろいろな国を見てくるのだぞ。

20年後の世界が舞台となる。ファーレーン国の王子アトラスが15歳となったある日、父王のセリオスより、先日起こった大地震の被害調査も兼ねて、各國の指導者に見舞いの信書を届けてほしいとの厳命を受けて旅立つ。旅を進めるにつれ、『I』で残った謎が解明していくという内容だ。

システムはもとより、その世界観が両収録作品ともに同じであることから、『I』で活躍した人物が多数登場し、物語に深く関わってくる展開は当時話題となつた。

アニア王妃	HP 55/55 Lv 4
ランドー	HP 44/44 Lv 3
セリオス	HP 55/55 Lv 4
アニア王妃	HP 55/55 Lv 4
セリオス	HP 44/44 Lv 3

○いきなり『II』からプレイ可能。でも、こういう『I』からの登場人物を楽しむため、ぜひ順番にプレイしたい

『II』になって変化したシステム

まず、MP表示が数値から7つのカプセルに変化。唱えた呪文に 対応するカプセルが消費される仕組みだ。しかも、戦闘時以外なら自然に回復するようになった。加

えて『I』では、賢者や町人に聞いて覚えていった呪文を、『II』ではショップで購入して覚えていくことになる。他、『I』では見えなかったフィールド上の敵が常に見えるようになっているぞ。

ダナム I	20MP
ヘベタル I	20MP
インパス I	15MP
デュート I	15MP
セラ I	15MP
使う	1いまつ
装備	2いまつ
捨てる	ワブの翼
強さ	レスの書
その他	革のヨロイ
リーダー	ヒュールの書
	フラムの書
	誰が呪文をおぼえますか？
	8 Gold
	ルディア

○○上が『I』。右が『II』の画面。テキストを見れば2作品の違いがなんなく分かるでしょう。

特報



ありすがわみつみ
有栖川光海

本作のヒロイン的存在の女子高生。性格は素直・純粋・一途で引っ込み思案。趣味はウインドサーフィンとスキーバダイビング。3サイズはB84・W58・H85



むしゃのこうじかれん
武者小路可憐

名前から想像できるとおりのお嬢様で、当然性格も高飛車。只今20歳で、職業は家事手伝い。3サイズはB87・W58・H85の自他ともに認めるナイスボディ



バーチャコール

サターンに移植されるのは、パソコン版の『3』がメイン。初公開となる今回は、登場する女のコたちと、イベントグラフィックを紹介するぞ。

パソコンの恋愛ADV最新作が

近未来の世界を舞台に
女のコとのコミュニケーションを楽しもう

『バーチャコール』が他の恋愛ADVと一緒に画すのは、女のコとのコミュニケーションの手段に「テレビ電話」を使うという点。ゲームの流れとしては、まず「バーチャコール」というネットワーク

○仲良くなると、こんなシチュエーションになることもあるんだろうね。それにはまず、「バーチャコール」を通じて、好感度を上げておかないとね

を通じて女のコと仲良くなり、それから実際に出会い、デートをするというものになる。当然女のコと仲良くなるには、会話時に表情から相手の機嫌を読み取り、うまく会話を進めが必要だ。



さくらみやこ
佐倉美弥子

旅行代理店に勤めるOLで、21歳。性格は平凡で、ミーハー。強い自分を装ってはいるが、実は守ってほしいと思っているタイプ。最近は遊んでいないので、退屈しているとのこと。3サイズはB82・W59・H86



かぐらざか
神楽坂ちさと

亜空間を飛ぶ旅客機のスチュワーデスで、現在19歳。自分の仕事に誇りを持っているらしい。3サイズはB96・W62・H88と、かなりダイナマイトなサイズ



ふじしまあやか 藤島綾香

メガネっ娘の見かけどおり、おとなしいタイプの女子校生。どうやら目下科学の勉強にしか興味がわかないらしい。3サイズはB78・W49・H72と、かなり控えめ

追加要素満載で緊急発表!!



バーチャルヘッドギア

VHGを使ったコミュニケーション

VHGとはテレビ電話の事。この機械を使って「バーチャコール」に接続。3人の女のコと同時通話を楽しむ事ができる。



❶2人はバーチャコールのオペレーター。実はプログラム人格なのです



女のコが呼んでくれる「キミの名前」を 300名分 募集!

サターン版では、女のコが肉声で名前を呼んでくれる。これは限定版のみの仕様で、別売りのパワーメモリーが必要。そこで今回、ゲームに収録される300人分の名前を募集。自分の名前を呼んで欲しいというキミはハガキに郵便番号・住所・氏名(ふりがな付き)・年

齢・職業・電話番号を記入して〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER R11F (株)キッド営業部「バーチャコールSよびかけ君」サターンファン係まで。6月20日の消印まで有効。抽選で20名にオリジナルグッズが当たる。



ふかがわ 深川まどか

明るい、元気いっぱい、能天気! の女子校生。他人から男の子の趣味が悪いとよく言われるが、自分ではそうは思っていないとか。3サイズはB84・W59・H82

名前からしてお嬢様の彼女は、今時珍しいほどの箱入り娘。清楚・世間知らず・奥ゆかしいと、いい意味での典型的なお嬢様と言える。しゃべり方も「です・ます」調。3サイズはB80・W57・H81と、平均的(?) サイズ



瀬の能う小夜ょ 西園寺琴乃

とても寂しがりやで、誰かがそばにいてくれないとどうしようもない、とコメントする女のコ。3サイズはB77・W60・H80と、女子校生にしてはちょっと物足りない感じかも



えびはら 海老原るりあ

見たまんまという感じの甘えっ子。すぐにペソをかくし、ただをこねたりもするが、こんなに子供っぽくても一応女子校生。3サイズはB76・W56・H80



もりもとえりな 森本英理奈

根暗で卑屈、自分の得意分野の話になると異様におしゃべり、さらにコスプレ趣味もあるという、いわゆるオタクタイプ。自覚はあるらしい。現在は無職で19歳。3サイズはB78・W55・H77



特報

イベントシーンと施設行動画面を公開

日本代表チームの監督になろう!



Become the coach for the national team!

代表チームの監督となって、サッカーの世界最高峰の大会、インターナショナルカップ（I杯）で優勝することが目的のスポーツRPG。今号では、主人公のライバル関係や街の中で行う施設行動に関しての新画面を公開していこう！

発売日	6月25日	C D枚数	1枚
発売元	セガ／エニックス	複数プレイ	1人用
開発元	セガ／エニックス	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	435・フレーデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全般	現在の開発状況	90%（5月21日現在）

試合シーンの実況・解説はこの2人



実況
長坂哲夫アナ



解説
早野宏史氏

フジテレビアナウンサー。W杯予選では、実況を担当した試合は負けなしの“負けない男”。

現役時代は日産自動車（現横浜マリノス）で活躍。現在はNHKやWOWOWで解説を務める。

火花散るライバルたちとの熱い戦い

主人公の夢、それはインターナショナルカップの優勝監督になること。しかし、その夢の前に立ち

永遠のライバル・スナザワ

ゲームのオープニングで、主人公と日本代表監督の座を争ったスナザワ。それに敗れたスナザワは他国の代表監督となって、再び主

はだかるライバルたちがいる。ここではライバルたちが登場するイベントシーンを紹介しよう。

主人公の前に現れる。過去のいきさつから強烈なライバル意識をムキ出しにするスナザワ。日本人監督同士の因縁の対決は、I杯本選で行われることとなる。



ライバルスナザワ再び登場

●日本代表監督の選出時に捨てゼリフを残して去ったスナザワが、再び主人公の前に現れる。両者の間に火花が散る



●スナザワの発言は、どこかエールを送っているように聞こえるが…

韓国代表の監督

韓国代表の監督である許根禎氏。やはり彼も日本に対しては特別な感情と意識を持っており、日本代表監督である主人公に対しては、対抗意識ムキ出しで迫ってくる。現実と同様に、日韓戦は熱い戦いが繰り広げられそうだ。



●日韓戦は、両国民の注目度の高い試合になる

「あなたと私の決定的な違いはなんでしょう。分かりますか？」

「そのどちらでもありませんね。答えは祖国への誇りです」

「この差がある限り、日本が勝つのは難しいだろうね」

専属コーチ・カドワキ

主人公の補佐を務めるコーチのカドワキ。世界制覇を夢見る主人公に共感した彼は、ゲーム中ずっと主人公のもとで働いてくれる。



●彼にも秘めた想いがある

「昔から何かをしたいと思っていた。でもそれが何か分からない」

「あなたと一緒にいると私の求めていたものが見える気がするのです」

「カドワキ監督の目標が世界だと聞いて、興味を覚えました」

「監督。インターナショナルカップを日本に持ち帰りましょう」

施設で行う行動アレコレ

主人公は、試合が始まるまでの間は自由時間。街を探索して情報収集を行い、代表監督として代表強化に努めなければならない。

「合宿所」で代表強化

合宿所では、代表の練習や作戦立案、メンバー変更などを実行。最も監督らしい行動をするのがここであり、代表を強化するためのまずは第1歩がここでの行動になるであろう。



個人技練習

合宿所で行う「連係練習」。これは、試合で設定する連係プレイの熟練度を上げるために練習だ。これを繰り返すことで、その連係プレイがレベルアップして、より確実なものになり、試合で有効なものとなっていくのだ。



連係プレイは最大で3個まで登録できる。オリジナル技を編み出せ！

作戦立案

作戦立案で、代表チームのシステムや選手の配置変更など、全体の戦術を決定する。これは試合前に行うものと内容は同じ。



選手の足元の円は、大きさによってその選手の能力を表している

ここでは、各施設の行動に関する新画面を公開する。また、どの施設でどんな行動がとれるのかを解説していく。

「ウィンスロー財団」で投資

ウィンスロー財団で投資することによって、その国のサッカー技術度や人気度が底上げされていく。当然、投資額が大きければ、その分効果も高くなるのだ。

技術が向上すると、能力値の高

技術投資



①サッカーボールを寄付するなど、技術度を上げるための投資

人気投資



②少年たちへのサッカー指導を行うことで、人気度が上がる投資

「ショップ」でお買い物

このゲームでは、監督や選手にアイテムを装備させることができる。アイテムは10種に分類され、その効果もさまざまだが、これを



③ショップ内の画面。ここでは、いろいろなアイテムを扱っています



④このメガホンは監督装備のアイテム。指導力が上がるかな？

NEWS番組

試合中にゴールが決まると、そのシーンがさまざまな角度からリプレイされる。また試合後には、試合結果を伝えるニュース番組が



⑤ゴールのリプレイ。さまざまな角度からのシーンが楽しめる

あり、実際のスポーツニュースのように、女性キャスターが結果や出場選手の評価、ワールドランクなどを作ってくれるのだ。

⑥画面右にある新聞の内容は、試合結果によって毎回変わるぞ



吉田 里深

稻田 奈穂

奈良 沙緒理

三枝 実央

松田 純

千東 茉由

飯島 みゆき

渡辺 道子

アイドル好き放題

王様げーむ

2枚のディスクからアイドル選び → 対戦バトル → 勝つ → 罰ゲームを命令 → 大満足!!

王様げーむ

価格 6,800円(税別) 2枚組

絶賛発売中

セガサターン専用ソフト



発売元:ソシエッタ代官山 TEL.03(5721)3955 <http://www.societa.co.jp> JANコード4947431-984232
©Societa daikanyama.1998

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
SEGASATURNおよびTMは株式会社セガ・エンタープライゼズの商標であり、
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

推奨年齢
年齢制限
18才以上

DAIKANYAMA

SEGA
TM
SEGA SATURN



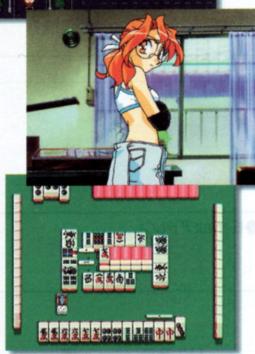
推奨年齢
年齢制限
18才以上

VIDEO SYSTEM

大好評発売中！



アイドル 麻雀 ファイナルロマンス4



あの“ファイナルロマンス”シリーズ最新作が
早くもセガサターンに登場 !!

- キャラクター・デザインに人気急上昇中の“あかつきごもく”を起用 !
- キャラクター達の声は実力派声優陣が熱演 !
- 自由に歩きまわれる「あかつき町」のマップが登場 !
- 11人の登場キャラクター全員にマルチエンディングを用意 !
- イカサマ無しの本格的な4人打ちが楽しめるモードが追加されました !

アーケード版からの移植を超えた完全仕様 !!



セガサターン専用ソフト

アイドル麻雀 ファイナルロマンス4

メーカー希望小売価格
¥6,800(税別)



TrueMotion® is a
registered trademark of
The Duck Corporation

SEGA SATURNおよびTM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

© 1998 VIDEO SYSTEM

ビデオシステム株式会社

〒600-8815 京都市下京区中堂寺粟田町1番地 京都リサーチパーク サインスセンターB1F4号館7階
TEL.075(323)0016 FAX.075(323)0026 ホームページアドレス <http://www.dreamsquare.co.jp/>



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

SEGA SATURNおよび
セガサターン ラングリッサーの商標登録
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを除き、他の表示を含むことがあります。



L
LANGRISSER

ラングリッサー伝説、ここに完結。

長年にわたり、さまざまな伝説を残してきた「ラングリッサー」。
その物語が今ついに終結を迎えるようとしている…。

ラングリッサーIVのJPSシステムをさらにパワーアップ!

●行動メーター

今回は部隊単位で命令を出すことになり、各司令官には新しく「行動メーター」がつき、命令に応じた行動量が引かれていく。

●攻撃後の移動

行動メーターは2色に分かれています。赤が攻撃に必要な行動量。「V」では攻撃後の移動が可能に!

●移動範囲

移動範囲にも新要素が追加! 移動後、行動可能な範囲と移動のみしかできない範囲の2種類がある。



6月18日発売!!

価格 6,300円(税別)

ラングリッサー デジタルコレクション (Win95版 CD-ROM)
(株)アンバランスより好評発売中! 価格4,800円 (初回限定トレーディングカード付き!)

新メサイヤファンクラブ「メサCAN² CLUB」会員大募集!!

入会金・会費無料

新作ソフト情報など満載の会報をはじめ、メサイヤとファンを熱く結ぶファンクラブがこの春、リニューアルします。この機会にぜひ、ご入会ください。

■入会手順

右の必要事項をご記入の上、返信用切手80円を同封して下記宛まで封書でお申し込みください。入会手続きが済み次第、「会員カード」をお送りいたします。(お手元に届くまで1ヶ月程度かかることもあります)

〒160-0023 東京都新宿区西新宿8-14-24 西新宿KFビル4F

日本コンピュータシステム株式会社 メサイヤ事業部 「メサCAN² CLUB会員募集S」係

■会員特典

- ・自分だけのシリアルNo.入り新会員カード発行
- ・あなたとメサイヤをつなぐ会報「メサCAN²」を毎号お手元に。
- ・カードを持ってイベントに行こう。カード会員だけのお楽しみをいろいろ用意。
- ・会員の集い「ミニイベント」も企画中!
- ・その他オリジナルグッズの優先購入・特別割引・限定バージョン販売などメリットいろいろ

※現在メサCAN CLUB会員の方も改めて入会手続きが必要となります。

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

©1998 キャリアソフト



入会申込書 *コピーして使ってください。					
●名前 (フリガナ)	●性別				
男・女					
●住所 (フリガナ)					
〒 <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>					
●電話番号					
●E-mailアドレス					
●生年月日					
昭和・平成	年	月	日生まれ	満	歳
●お好きなゲームジャンル					
・シミュレーション ・RPG ・アドベンチャー ・アクション ・格闘 ・シューティング ・スポーツ ・レース ・アダルト					
●お持ちのゲーム機器					
・SS ・PS ・N64 ・ゲームボーイ ・WinPC ・Mac ・その他 ()					

50円

切手を
はってね!

1058622

東京都港区東新橋 1-1-16
TIM

SATURN
FAN No. 11

土星の王国

ゲーム成績表

係
係
係

月 日号 D・P

コーンヘッドクラブ

好きなあて先を書こう!

その他「

」係

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

住所

氏名

電話 ()

ペンネーム

年齢

歳

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

-----キリトリ線-----



投稿するときは、どんなハガキを使ってもけつつけです。

投稿用ハガキを使えば、あて名を書く手間が省けるぞー

雨が降ろうが槍が降ろうが、サターンがあれば暇知らず!!

コーンヘッド クラブ CONE HEAD CLUB

Free Free Free

みなさんこんちは。りえからコーンヘッドを引き継いで2回目のウシです。この前名古屋に行きました。男ばかり3人で(涙)。で「名古屋に行ったら味噌かつ食べにやあ!」ということで、目に付いた「矢場とん」という味噌かつ屋に入ったんだけど、もうそこが大当たり。肉、衣、たれ、どれも絶品でとても美味しい!でも、もっと驚いたのが店内を埋め尽くす野球のユニホームの数々。さらに木の板に書かれた'70年代ドラゴンズ戦士たちの寄せ書きサインには、谷沢、高木(守)、ウォーリー与那嶺など懐かしい名前がズラリ。みんな野球好きなので興奮しながら見てました。また名古屋に行ったら寄るしか!では、コーンヘッドクラブ、レディーGO!

なぜか今、島根で結核が発生して、次々に人に伝染しニュースになっています。しかも私の通う大学のある市がその中心地…。ひえー!もし私にも伝染して隔離される羽目になつても、ハガキは書きます。あ、でもそうなつたらハガキも消毒しないとダメなんでしょうか?

(島根県 アサダニッキ)

まんがでGO!



○兵庫県/髪金女宮殿
乗りかい!
アキラと葵はドッキドキ

○長崎県/松山直樹
フレンドですな。
むしろボディガードにしたい

○福井県/風城純
美紗緒ちゃん好きのオレ的に

は カエデは変身前から高飛車っぽいので、却下

○愛知県/羽宿夏海
と脇の下…。最近じゃ
「愛好会」や
れるほどハガキが…。
鈴音希望

○三重県/猿天化
筋・肉・美!
さに漢(おとこ)のイラスト!



今号のはじめてさん



キッズの近況報告コーナー。ゲーム関する話じゃなくても、「○○の、ちょっとイイ話」みたいなのでもOKだかんね。

うのぎや。「ゲッターロボ」で燃える女として、通る人をビビらせる日々。そんな私が不思議としっかり歌えるのが「ポルテスV」です。「なぜ歌えるんだー」と、いつも叫んでいます。TV見てないのにー。

(静岡県/堺香我美)

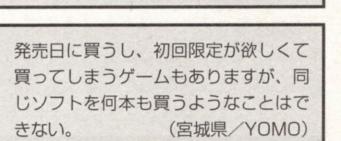
マニアの友だちが歌っているのを聴いて刷り込まれたんでしょう、きっと。オレも『スパロボ』系や戦隊モノの主題歌は、歌っていて快感に浸れるので好き。特に『コンバトラーV』や『電撃戦隊チャンジマン』の主題歌は、魂が震えます。

『サクラ2』スナックにオリジナルカードが1枚付いて150円!私は基本的にキャラグッズは「いらん」人なのですが、『サクラ』は別。すみれくんが大好きなので、これは集めるしか!と思ったら…販売がローソンだけえ!? ウチイナカだから近所にローソンないのよ。一番近い所でも、車かっ飛ばして山一つ越えて、片道1時間はかかる(多分)。S&Bさん、お願ひだからサンクスとかでも売ってよ。サンクスならすぐ近くにあるからさあ。

(山形県/MCU)

「大人の事情」ってヤツ? (断定できず)。ウチも回りが田んぼばっかの「ど田舎」だったけど、自転車で1分のところにローソンあった(自慢…にならん)。でもオレはグッズにあまり手を出しません。何故って? 破産するのが目に見えるから(爆)。でもアイリスのカードだけでも欲しいかな…。

イラスト ギャラリー



禁煙なのか？ じゃあ違反してんじゃや？ あ、それが不良の証だからいいのか！（ひとりで納得）

The Future is now
THE KING OF FIGHTERS '97

キッズ ホープ 生

ソフトや業界に一言物申す
コーナー。新ハードに対する意見も待ってるぜ。

本誌No.9号の『To Heart』PS移植に関してリーフにコメントをもらつた記事を読んで、無性に腹が立ちました。コメントでは「サターンユーザーはパソコンを所有していないのにプレイ済み。なので、新規ユーザーは望めないのでPSへの移植を決めた」と言うが、ハッキリとPSで発売した方が売れると言ったらどうだ!! サターンユーザーがパソコンを所有している割合が多いと決め付けるな。私はSS、PS両方持っているがパソコンは持っていない!『To Heart』やりたきゃPSでやればいいじゃんと言う人もい

ると思いますが、私としてはSSだからこそできるギリギリの表現で『To Heart』をプレイしたかったんだよ! リーフさん、読者はバカじやありません。もっと納得のいくコメントを待つ!!

(福島県 / ピーチタイム)

No.9「メーカーに直撃!!」の『To Heart』PS移植についてのコメントを見て一言。そんな適当な理由で移植するな! 「パソコンを持っていて『To Heart』プレイ済みの人が多いから」なんてメチャクチャすぎる!! なにもパソコン持ってるユーザーが全員『To

Heart』持っているわけじゃないし、パソコン持っていないユーザーだってたくさんいるはず!! そんな理由で移植を決定したリーフにはがっかりした。

(和歌山県 / ムカツキカリュ)

以上、『To Heart』関連2連発。リーフさんのあのコメント、確かに移植を望していたサターンユーザーにはツライかもしれない…。『シャイニングフォースIII』3本パックは出さないらしいが、バリューパックやプレミアムパックなどを次々に出すのはやめてほしい。特に初回限定版を発売しておいて再版のたびに特典を変えるのは、悪徳商法のまがいものだと思う。実際に特典のためにおなじソフトを何本も買う人がどれだけいるかわからないが、本当に売れているのだろうか? 私は、絶対欲しいソフトなら

発売日に買うし、初回限定が欲しくて買ってしまうゲームもありますが、同じソフトを何本も買うようなことはできない。

(宮城県 / YOMO)

オレも店頭で見るたびにゲンナリ。誰のためのソフトかなあ?

ハッキリ言っちゃうと「イラストの殿堂」というコーナー、いません。あのスペースがあれば、他のイラスト4、5枚掲載できるハズ。だいたい投稿者に優劣つけてどうすんだ? あまたさえ「○○さんのファンです」みたいなヤツが多いし。オレは、投稿は他のヤツとの戦いだと思う。そして掲載された者は皆勝者。それがたとえ「パクリ」だろうとね。下手な馴れ合いはいらん!! (三重県 / 金属バッド2号) 「コーンヘッド」全般に関することだから、みんなの意見が聞きたい。

コーンキッズ ネットワークボード

To. 真嶋 勲 (No.9)

去年の「EVA補完委員会」に、盗作と思われるイラストが掲載されていた。参考にするくらいならいいけど、全くのマネっコはしてほしくない。

張本人のリンタロウです。ご指摘の点は本当に愚かしいことだと自分でも思う。例のイラストは僕が筆も握るようになって間もないころのもの。自分はオタッキーな人や、絵を描く人に嫌

今回のネットワークボード
は、みんなに考えてほしい
問題です。必読！

悪感を抱いていた程で、絵といったら小学生のおふざけしか描けなかった。が、1年前コーンヘッドを見て「シロウトでもこんなに絵が描けるのか」と心底感動し、投稿を決意。全く無能な僕は模写もできない程度で、はじめのイラスト5、6枚は完全に模写 (+α) でした。ウチの事情もありおおっぴらに絵が書けず、またその時間もなかつた僕は、投稿そのもので練習したので

す。1ヶ月程して未熟ながらもオリジナルで描き始め半年。例のモノが突如現れたというワケです。業界一のレベルを誇るコーンヘッドのみんなにとっちゃ「そんなもんノートにでもやれよ」と思うかも知れないけど、自分にはそんな余裕なかった。それに僕だって本当の投稿は自分で絵が描けるようになってからだと思っていたしね。その後のイラストは根性でテクをカバーしながら自分なりに頑張っています。数々の絵師や、君のように鋭い読者がいるこのコーナーに投稿しようと思った自分は正しかったと思うし、嬉しい。あまりイラストは送れないけど、僕はペ

ンネームそのままでやってるんで、絵を描く楽しみを知ったばかりのリンタロウの成長を見ていてくださいな。うやむやは嫌だったし、あえて名前を出してみんなにお詫びして真相語りたかったんですね。（富山県／リンタロウ）「パロディ」ならわかるけど、模倣を自分のものとして投稿するのは問題アリ。掲載されても、空しさが残るだけだと思うけど…。でもイラストに限らず、模倣が技術の向上に繋がるのは確か。技術的に「欲しい」と思ったところは、どんどん盗めばいい。自分の中で消化できれば、オリジナリティに繋がるしね。（奈良県／どてら兄弟）

移植希望の声

キッズの夢と希望を乗せたこのコーナー。新ハードへの移植希望もどんどん送ってくれ。

PS用の『ひざ』の上の同居人（ばーとなー）というゲームを買ったら、アンケートに「サターン版が出たら買いますか？」という問い合わせがあったので、とりあえず「買う」を選んでおきました。運が良かつたら移植されるでしょう。もし移植されたら…ふつふつ、サターンFANで批評してやるぞ（笑）。

でもこのゲームのコンセプトって、最初からサターン向きな気もする。知らない人に簡単に説明すると、ネコ耳の女の子を育成するシミュレーションで、口リロリな10歳児と開花直前の15歳の娘との同居生活を満喫できるという、超外道なゲームです。まあ、サターンで遊んでみたいという人は、移植希望のハガキをいっぱい出すのが吉でしょうね。移植の際には「色々」な

面でパワーアップがあることは、用意に想像が付きますね。

（茨城県／ルポ★ライター）

「ひざバ」ねえ。最初にゲーム内容聞いたときは卒倒しそうになったの覚えてる。「色々」ってのは…口に出しては言えません（→飛躍すぎ）。



○宮城県／ちくばぶみ 「FFVII」の新キャラ、いってまえ小学生のエミですか？ どうでクマつて流行ってるのか？

第18回 イラストの殿堂

毎号ごとに最優秀イラストを決める当コーナーも、18回目となりました。さて、今回の殿堂入りは「パロック」の上級天使を描いてくれました雪野真詞さんです。なんと第17回のレイナートに引き続き2回連続、しかも2位に大差を付けの受賞となりました。では雪野さん支持者のコメントです。

「服の構造を研究して描いた」というだけあって、機械的な感じがしていいと思います。そして、あの悪魔のような天使の表情が、何とも言えないくらいイイです。（京都府／暴風注意報）

順位	ペンネーム	ゲーム名
1位	雪野真詞	パロック
2位	コテツ	AZEL
3位	LEE	SFIII
4位	ブリビチ	EVA
5位	Dr. M	サクラ大戦2



○細かいタッチもさることながら、高貴さんじやくしさの同居が魅力の、雪野さんの「パロック」

セガAM フリーク



○滋賀県／リュー 弟さんいわく、手抜きイラスト。それでここまで描くなんて、ただ者やない



○千葉県／かつしー 虚空を眺める少女、アゼル。唇や目の質感がいいです。今にも動きそう



○長野県／高峰秋良 本を読んであげているところ？ 病弱な妹のために騎士を目指す兄。涙、涙ですね



○福岡県／神崎幸 そうか、ジユリアンって大出世したんだよな。苦労したもんな（涙）



○山口県／あたまの蟲 キュリアンの声を日本語で書き替えるなら、声優は若本規夫さんで決まりとのこと。うーん渋くてひきつった笑い声が聴けそう

We are サポーターズ

お気に入りのゲーム、キャラクタをイラストや文字ネタで応援するコーナー。そろそろ新サポートーズ設立か?

帝劇親衛隊

大方の予想通り、レニは女子のでしょねえ。りえはオレの守備範囲に入つたなんて言ってたけど…うーん?

「サクラ大戦2 歌謡全集」最高っす。中でも帝劇三人娘の曲「恋の発車オーライ」がもう…。というわけで、三人娘



● 東京都 / J.J'Hiro 抜刀したさくらは、すでに戦士の目と化している…

の歌謡ショウ出演希望! 由里役の増田ゆきさんには、ぜひあの衣装を着て欲しい(笑)。(東京都 / まっすー最高)



● 兵庫県 / 藍葉染ナカシナ 4歳。4コマ目は、もはや人にあらず。え、カンナに喉仮? なんとカンナは男…ふう!(回し蹴り)

● 東京都 / 月島咲耶 仏頂面なだけ

しめたくなるんでしょうなあ



● 静岡県 / UZUKI - 麗、優雅…そんな言葉さえ、すみれの前では震んでしまふ(実はお嬢様系に弱い)



● 北海道 / しるこ さらに幼くなつた感じのするアリス。ほつべたかぶにぶに感が、ちょっと口り心をすぐります。ハア、ダメかもオレ



● 福岡県 / カクテルヒナノ しつとりモードの織姫



● 和歌山県 / アリサ 破れた着物は、いつのまにか修復されているのが戦隊モノの基本です



● 群馬県 / コツツ しょぼちんはマリアに抱かれたいとか…

ドラゴンフォース友の会



● 千葉県 / 明石知子 女王から女王へ。ムンバレスへの想いは引き継がれていく…



● 千葉県 / 堀香我美 この2人を敵に回したら命はないものと思った方がいいかも



● 滋賀県 / D.M 顔の汚れ、鎧の細かな描写、「どこからでもかかつて来る」という武士の風格…。戦場の荒涼とした雰囲気が伝わってきます

LUNAR魔法ギルド

サターン版「エターナルブルー」の発売日まで、あと2ヵ月を切りました。発売直前にたくさんイラストが来たらもっとスペース取りたいねえ。



● 愛知県 / 濑尾ともみ え、この「LUNAR」って文字がインレタって言うんだ。これまた一つ賢くなりました(笑)

LUNAR



● 大阪府 / よつちゃん2号 宮路社長ですな。さすがはコーンヘッドの似顔絵師。特徴捉えてます。でも元はガレオンなのかー!?



● 兵庫県 / 垂水一五 さわやかな風が舞う丘の上、ルーシア・ルビイは、ヒロ・抜きの女性どうし2人きりで、どんなヒミツの話をしているのかな?



グランディア壮士隊

最近、寝る前にちびっとずつ「グランディア」を進めています。エンディングを迎えるのはいつの日か…。



●京都府/canon お姉ちゃん(井上喜久子さん)復帰記念ということで



●京都府/梯亮
「ほんと、ジャステ
インったら自立ちたがりなんだから
ていうスーの小言が聞こえてきそう



●岐阜県/かり ミューレンとリーンの再会シーン。
互いを見つめあう様子が印象的に描かれてます

●熊本県/カキケコ企画
フィーナとともに迎える夜明け。裏に「祝! りえさん復活」とな…。すまん



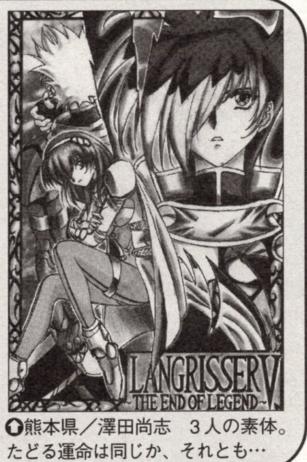
●広島県/キャCは冒
険者 何か大仕事をやらかした後のような、
すがすがしい笑顔

ラングの間

LANGRISSER



●広島県/司馬京
性格かけ離れた双子の姉妹(ちなみに姉派)。オレは「V」より「IV」衣装が好き。「ナイス」と言われようが…



●熊本県/澤田尚志 3人の素体。
たどる運命は同じか、それとも…

VAMPIRE GROOVY



●香川県/河川池と
も改凶器使用は推進されているので、
どんどん使おう



●福岡県/しゅう
左はレイレイの姉、リンリン。次回作あたりでブレイヤーとして使いたいが…

コーンキッズQ&A

編集部は、まさに野獣の巣くつ。今回はコイツら4人だ!

ウシ: 池澤春菜ファンに裏切り者と罵られる。いいじゃん、浮気くらい…。

マモー: 栗林みえちゃんと2ショット写真を撮った。もうメロメロッス♥

ヒゲ太: 「アンミラーズ」初体験♥
ちょっと『Pia♥キャロ』気分♥

しょぼちん: レニが女だなんてー!
もうマリアさんしかいない…。ウフ。

■質問①

「ゲーム成績表」で頂けるソフト交換券が無期限になったと聞きましたが、無期限になる以前(97年12月までにもらった分)の引き換え券も無期限ということなのでしょうか。それとも12月以降に届いた分が無期限なのでしょうか? 教えてブリーズ!

(長野県/高峰秋良)

ウシ: 担当に聞いたら、「97年12月以前に送ったソフト交換券でも引き換えますから、大丈夫!」だって。

ヒゲ太: …ホッ。

しょぼちん: なあーんでヒゲ太さんが

安心してるの?

マモー: おいら知ってるッス。ヒゲ太は編集部に勤める前、ゲーム成績表に投稿していたッス。で、なんと3回採用されているんで、ソフトをもらう権利があるんス。

ウシ: ただのエロオヤジじゃなかったのか。よし、好きなソフトと交換だ!

ヒゲ太: 「ROOMMATE」にしようかの。井上涼子をワシ好みのいい女に仕込みたいですな、ガハハハ。

ウシ: そんなゲームじゃないぞ…。

■質問②

やっぱり19歳なのに食虫植物飼育歴7年って稀有ですか?

(神奈川県/文月みそか)

ウシ: 少なくともオレの知り合いにはいません。そもそも食虫植物は「飼育」で合てるのか?

マモー: エサは生きている昆虫だから「飼育」で合ってるッス(間違い)。

しょぼちん: 植物だから「栽培」に決まってるでしょう(正解)。

ウシ: 「調教」ってのはアリ?(論外)

投稿時のおやくそく

●全てのコーナーのあと
先はこちらまで!!

〒105-8622
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」OO係



●東京都/R・ジャジャ グレイスたちの引きっぷりがすさまじい。こんなんで守ってもらえるんでしょうか(汗)

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

ソフト
50名

読者 プレゼント

アンケート

●応募のきまり●

P117のとじこみハガキに今号のプレゼントでほしいソフトの番号(①~⑩)を1つ書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキの表裏)、50円切手を貼ってポストへ。締め切りは6月11日(消印有効)。発表は7月10日発売の14号です。

■P67の表4からあなたが遊んだことのあるソフトの番号をハガキの表側の欄に書き、そのソフトの評価を項目別に次のなかから選び、番号を書いてください。

- ⑤ とても良い
- ④ 良い
- ③ 普通
- ② やや不満
- ① 悪い

■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

■あなたの学年を書いてください。学生以外なら0と書いてください。

■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0を書いてください。

■あなたの性別を次のなかから選び、番号を書いてください。

- ① 男
- ② 女

■あなたが本誌以外によく読む雑誌をP67の表2から3つまで選び、番

号を書いてください。

■あなたが所有しているゲーム機、パソコンなどをP67の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

■あなたがこれから買おうと思っているゲーム機、パソコンをP67の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

■今後、あなたが買いたいと思っているソフトをP67の表5から5つ選び、番号を書いてください。

■今号の記事で、あなたがおもしろかったものをP67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。

■今号の記事で、あなたがつまらなかったものをP67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。

■今後、あなたが本誌で特集してほしいサターンのソフトをP67の表5から3つ選び、番号を書いてください。

■今後、あなたが本誌で攻略してほしいサターンのソフトをP67の表5から3つ選び、番号を書いてください。

■あなたがソフトを買うとき、最も参考にするものを次のなかから選び、番号を書いてください。

① TVCF

② 店頭で見て

③ 友達に勧められて

④ ゲーム雑誌等の記事

⑤ ゲーム雑誌等の広告

⑥ その他

■あなたがゲーム雑誌を買うとき、最も参考にするものを次のなかから選び、番号を書いてください。

① 価格

② 本の厚さ

③ 表紙を見て

④ 特集記事の内容

⑤ 毎号買っているから

⑥ 付録の内容

⑦ その他

■業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、サターンに移植してほしいソフトがあればP67の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズもの場合は、何作目かわかるように書いてください。

■11月20日セガから発売予定の新ハード、ドリームキャストに最も期待するソフトを次のなかから選び、番号を書いてください。

① アーケードの完全移植

② 完全オリジナルの大作RPG

③ 完全オリジナルの格闘ACT

④ 上記以外の完全オリジナル作

⑤ 人気サターンソフトの続編

⑥ 通信によるネットワークゲーム

⑦ 小型PDAを活用したゲーム

⑧ その他

■ドリームキャストに参入してほしいメーカー名と、その理由を書いてください。

■今号の記事を読んだ印象での、ドリームキャストへの意見や希望を書いてください。

■最近遊んだソフトの感想や、本誌への意見などを書いてください。

～項目の説明～

キャラクタ キャラクタの動きやかわいさなどをチェック

音楽・効果音 何回聞いても飽きない音楽かどうかをチェック

お買い得度 ソフトの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック

操作性 キャラクタの動き、操作感などはどうかをチェック

熱中度 どのくらい熱中してノメリこめたか、その度合いをチェック

オリジナリティ 今までのソフトにない斬新なアイデアがあるかをチェック

今号のプレゼント

(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 レイディアントシルバーガン P26
- ② フレンズ ~青春の輝き~ P34
- ③ The Legend of Heroes I & II 英雄伝説 P50
- ④ 日本代表チームの監督になろう! ~世界初、サッカーRPG~ P54
- ⑤ ワールドカップ'98フランス ~Road to Win~ P120
- ⑥ 探偵神宮寺三郎 ~夢の終わりに~ P122
- ⑦ ルナ2 エターナルブルー P126
- ⑧ ブラックマトリクス P134
- ⑨ ラングリッサーV ~ジ エンド オブ レジェンド~ P136
- ⑩ リンダキューブ完全版 P142

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ください。

●ハガキのマス内はすべて1、2…の算用数字で書き込んでください。

●数字を書くときは、1つのマスに1文字だけにしてください。2ヶタの数字は2つのマスを使って書いてください。

●数字はマスからはみださないように注意して書いてください。

●数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないようにしてください。4は9と間違わないように4の上をくっつけないようにしてください。

記入例

×悪い例

1 4 18 18

○良い例

1 4 18 18

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンまたはサインペンを使用してください。赤色などのペンは使用しないでください。

●アンケート項目と表にある1ヶタもしくは2ヶタの数字は、頭の0もちゃんと書き込んでください。

No.	表1 今号の記事	No.	表2 雜誌名	No.	表3 機種名
01	〈表紙〉 Dの食卓2	01	グレートサターンZ	01	ドリームキャスト
02	〈緊急スクープ!〉 これがドリームキャストだ!!	02	セガサターンマガジン	02	ビジュアルメモリ
03	〈速報〉 Dの食卓2	03	電撃セガサターン	03	メガドライブシリーズ
04	〈特報〉 レイディアントシルバーガン	04	THE64ドリーム	04	ゲームギアシリーズ
05	〈特報〉 スレイヤーズろいやる2	05	電撃NINTENDO64	05	サターンシリーズ
06	〈特報〉 フレンズ～青春の輝き～	06	ザ・ブレイステーション	06	ファミコンシリーズ
07	〈特報〉 アストラスバーベースターズ	07	電撃ブレイステーション	07	スーパーファミコンシリーズ
08	〈特報〉 シミュレーションRPGツクール	08	電撃ブレイステーションD	08	ゲームボーイシリーズ
09	〈特報〉 スーパーアドベンチャー ロックマン	09	HYPERSPIELE	09	カラーゲームボーイ
10	〈特報〉 The Legend of Heroes I & II 英雄伝説	10	HYPERSPIELE	10	NINTENDO64
11	〈特報〉 バーチャコール	11	ファミ通PS	11	プレイステーション
12	〈特報〉 日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーレーシング～	12	プレイステーションマガジン	12	ソニー新型PDA (液晶付きメモリーカード)
13	〈土星の王国〉 コーンドッグクラブ	13	ガールズフリーク	13	PCエンジンシリーズ
14	〈RANKING STREET〉 売り上げ/前人気/移植希望ランキング	14	電撃G'sマガジン	14	PC-FX
15	〈RANKING STREET〉 ゲーム成績表	15	ブリティ グラフィック	15	ネオジオシリーズ
16	〈攻略〉 クランディア デジタルミュージアム	16	ゲームウォーカー	16	PC-98互換機 (NXシリーズは含まず)
17	〈攻略〉 スーパーロボット大戦 完結編	17	げーむじしん	17	DOS/V AT互換機
18	〈攻略〉 サラ大戦2～君、死にたまうことなきれ～	18	じゅげむ	18	Windows95対応機種
19	〈攻略〉 少女革命ウテナ いつか革命される物語	19	ファミ通	19	マッキントッシュ
20	〈攻略〉 ハロック	20	ファミ通Bros.	20	ビビンアットマーク
21	〈土星の王国〉 アンケートハガキからこんにちは!	21	Vジャンプ	21	業務用
22	〈土星の王国〉 アリアルタイマー ゲーム ランキング	22	超絶大技林	22	その他
23	〈Game研究所〉 シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	23	攻略大技林	23	なにも持っていない
24	〈Game研究所〉 メルティランサー Re-inforce	24	ゲーメスト	24	7以上持っている
25	〈Game研究所〉 無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド	25	ネオジオフリーク	25	とくに買う気はない
26	〈Game研究所〉 ひみつ城跡メタモルV	26	コンティーキ		
27	〈SEGA PREVIEW〉 パッケンジャー	27	電撃王		
28	〈SEGA PREVIEW〉 ワールドカップ'98フランス～Road to Win～	28	マイコン-BASICマガジン		
29	〈続報〉 探偵 神宮寺三郎～夢の終わりに～	29	LOGIN		
30	〈続報〉 ルーカ エターナルブルー	30	コミックボンボン		
31	〈続報〉 ハイスクール テラ ストーリー	31	コミックドラゴン		
32	〈続報〉 魔物物語	32	コロコロコミック		
33	〈続報〉 Pia♡キャロットへようこそ!!2	33	週刊少年サンデー		
34	〈続報〉 ブラックマトリックス	34	週刊少年ジャンプ		
35	〈新作〉 アイドル麻雀 ファイナルロマンス4	35	週刊少年チャンピオン		
36	〈新作〉 ラングリッサーV～ヘジ エンド オブ レジェンド～	36	少年エース		
37	〈新作〉 エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～	37	少年ガンガン		
38	〈新作〉 リンダキュー～完全版	38	電撃コックガガオ!		
39	〈新作〉 プリンセスメーカー ゆめみる妖精	39	ドラゴンJr.		
40	〈連載〉 サターンソフ트 Impression!!	40			
41	〈連載〉 ARCADE HITS NOW!!				
42	〈連載〉 HYPER UL-TECH				
43	〈毎月連載〉 プライズ★エクスプローラー				
44	〈連載〉 サターン ドリームズ				
45	〈連載〉 News Wave				
46	〈連載〉 サターンソフト ナビゲーター				
47	〈連載〉 期待作最新情報レポート				
48	〈連載〉 新作発売カレンダー				
49	〈連載〉 次回予告/INDEX				
No.	表5 セガサターン/ドリームキャスト ソフト名(5月28日以降発売予定)	No.	表4 遊んだことのあるソフト名	No.	表3 機種名
001	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	029	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	059	ダブロ～・イ・ゼロウ
002	アストラスバーベースターズ	030	GAME BASIC for SEGASATURN	060	ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション
003	あつめてゴジラ 怪獣図鑑	031	激闘おったまがえる(仮称)	061	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに
004	アドヴァンスト V.G.2	032	ケリオトッセ!	062	超FLAPPY
005	アナザー・メモリーズ	033	幻想水滸伝	063	Dの食卓2
006	アン杰リーク デュエット	034	Code R	064	DEEP FEAR
007	囮墓	035	コナミアンティーカス	065	デジタルモンスター(仮称)
008	頭文字D～公道最速伝説～		MSXコレクション ウルトラバック	066	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3(仮称)
009	イメージファイト&マルチプライ	036	コントラ～レガシー オブ・ウォーム	067	ドリーム ジェネレーション～恋か?仕事か?～
	／アーケードギアーズ	037	サターンミュージックスクール2	068	DRUID～闇への追跡者～
010	インデベンデンスデイ	038	The Legend of Heroes I & II 英雄伝説	069	七つの秘館 戦慄の微笑
011	ウルトラマン図鑑3	039	GT24	070	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーレーシング～
	～ウルトラマンレオ・ウルトラマン80・	040	JリーグエキサイトステージV1	071	バーチャコールS
	ウルトラマンG・ウルトラマンバード～	041	シミュレーションRPGツクール	072	バーチャファイター3
012	英雄路譜～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	042	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	073	バイオハザード2
013	AI将棋2 セガサターン版	043	少女革命ウテナ いつか革命される物語	074	ハイスクール テラ ストーリー
014	エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～	044	SYNCHRONICITY(シンクロニティ)(仮称)	075	バチンコファイター(仮称)
015	E'TUDE prologue～揺れ動く心のかたち～	045	スーパードンチャーロックマン	076	バックガイナー～よみがえる勇者たち～
016	エドワードランディ／アーケードギアーズ	046	SUPER 301 SQ(仮称)	077	一覚醒編「ガイナー転生」～
017	エルフを狩るモノたちII	047	スタートリング・オデッセイI ブルー・エボリューション	078	バックガイナー～よみがえる勇者たち～
018	王様げーむ	048	スタートリング・オデッセイII 魔龍戦争	079	バックローダー
019	お嬢様特急	049	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	080	Pla♡キャロットへようこそ!!2
020	お嬢様を狙え!!	050	スチームハーツ	081	海辺くびーこでリーチ!
021	音楽ソクールかなでーる2	051	汽船海賊(スチームバイレーツ)(仮称)	082	ピラミッドの謎～アンクル～
022	カブコンジェネレーション第1集 撃墜王の時代	052	スレイヤーズろいやる2	083	Find Love2～The Simulation Game～(仮称)
023	カブコンジェネレーション 第2集 魔界と騎士	053	制服～ハイスクールカウントダウン～	084	Find Love2～The Prologue～
024	カブコンジェネレーション 第3集(仮称)	054	SEGA AGES/ギャラクシーフォースII	085	ファルコムクラシックスII
025	カブコンジェネレーション 第4集(仮称)	055	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	086	ブラックマトリクス
026	カブコンジェネレーション 第5集(仮称)	056	ソルヴアイス		
027	かもめ大作戦～女神たちのさやか～	057	ソルディバイド		
028	グランディア デジタルミュージアム	058	ダービースタリオン(仮称)		

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報を届け!

RANKING STREET

ランキングストリート

RANKING STREET

サターン 売り上げ RANKING ランキング

春なのに冬の時代!? ランキングに大きな変動なし

サターン 売り上げ RANKING ランキング

前半週、後半週ともに新作の発売がなかったので、初登場でランクインしてくるタイトルは見られなかつた。しかも相変わらず首位をキープしているのは、この春ではサターン最高のヒット作になるであろう『スパロボF完結編』といった具合。販

売本数で唯一1万本を越えているのもこの作品のみだ。そのため、どちらの週も前号と比べあまり大きな変化がないランキングとなっている。

あえて違いを挙げるなら、『センチメンタルグラフィ』が圏外から突然のBEST10復帰を果たしたことだ

実売データに基づいた売り上げデータと、読者が選ぶ前人気&移植希望ランキングを掲載! この他にも、ゲームに対するユーザーの生の声を掲載した「ゲーム成績表」など、ゲームファン必見の情報がたくさんあるよ。

5月4日～5月10日

順位	前回	①ゲーム名②メーカー／発売日／価格	③推定販売本数④推定累計本数
1	1	スーパーロボット大戦F 完結編	25,370
		バンプレスト／'98年4月23日／6800円	449,070
2	3	機動戦士ガンダム ギレンの野望	9,340
		バンダイ／'98年4月9日／6800円	162,870
3	5	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなれ～	8,980
		セガ／'98年4月4日／6800円	485,490
4	2	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	8,550
		セガ／'98年4月29日／4800円	38,050
5	4	ヴァンパイア セイヴァー ^(4M拡張RAM同梱版含む)	8,480
		カブコン／'98年4月16日／5800円 (4M拡張RAM同梱版7800円)	121,610
6	—	センチメンタルグラフィ	5,130
		NECインターチャネル／'98年1月22日／7500円	218,790
7	8	THE HOUSE OF THE DEAD	4,840
		セガ／'98年3月26日／5800円	122,110
8	9	プロ野球 グレイテストナイン'98	4,240
		セガ／'98年3月26日／5800円	80,310
9	7	ガングリフオンII (対戦ケーブル同梱版含む)	3,640
		ゲームアーツ／ESP／'98年4月23日／6800円 (対戦ケーブル同梱版8000円)	36,450
10	—	サクラ大戦 (サターンコレクション)	3,520
		セガ／'98年2月11日／2800円	51,180
11	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (お買い得セット含む)	3,280
		SNK／'98年3月26日／5800円 (お買い得セット7800円)	174,770
12	—	プロ野球チームもつくろう!	3,110
		セガ／'98年2月19日／5800円	236,710
13	—	わくわくぶよぶよダンジョン	2,210
		コンパイル／'98年4月2日／5800円	40,200
14	—	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	2,110
		セガ／'98年3月26日／6800円	112,010
15	—	セガ ワールド ワイドサッカー'98	2,090
		セガ／'98年3月5日／5800円	51,510

5月11日～5月17日

順位	前回	①ゲーム名②メーカー／発売日／価格	③推定販売本数④推定累計本数
1	1	スーパーロボット大戦F 完結編	12,150
		バンプレスト／'98年4月23日／6800円	461,220
2	2	機動戦士ガンダム ギレンの野望	5,650
		バンダイ／'98年4月9日／6800円	168,520
3	5	ヴァンパイア セイヴァー ^(4M拡張RAM同梱版含む)	5,010
		カブコン／'98年4月16日／5800円 (4M拡張RAM同梱版7800円)	126,620
4	4	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	4,450
		セガ／'98年4月29日／4800円	42,500
5	3	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなれ～	3,690
		セガ／'98年4月4日／6800円	489,180
6	6	センチメンタルグラフィ	2,720
		NECインターチャネル／'98年1月22日／7500円	221,510
7	7	THE HOUSE OF THE DEAD	2,440
		セガ／'98年3月26日／5800円	124,550
8	8	プロ野球 グレイテストナイン'98	2,260
		セガ／'98年3月26日／5800円	82,570
9	11	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (お買い得セット含む)	2,040
		SNK／'98年3月26日／5800円 (お買い得セット7800円)	176,810
10	12	プロ野球チームもつくろう!	1,930
		セガ／'98年2月19日／5800円	236,640
10	9	ガングリフオンII (対戦ケーブル同梱版含む)	1,930
		ゲームアーツ／ESP／'98年4月23日／6800円 (対戦ケーブル同梱版8000円)	38,380
12	—	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	1,700
		セガ／'97年12月11日／4800円	109,080
13	13	わくわくぶよぶよダンジョン	1,430
		コンパイル／'98年4月2日／5800円	41,630
14	—	ドラゴンフォースII ～神去りし大陸に～	1,410
		セガ／'98年4月2日／5800円	62,440
15	15	セガ ワールド ワイドサッカー'98	1,400
		セガ／'98年3月5日／5800円	52,910

*このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオングラブ、TVバニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルK、サンクス、四国スパー

RANKING STREET

前人気 RANKING ランキング

快挙！『Pia♡キャロット2』がいきなり1位!!

前号は、飛び抜けた作品もなく、どこなく活気のない感じの前人気ランキングであった。しかし、今号は違う！ というのも、初登場にして、2位以下に大差をつけての1位となった作品が現れたからだ!! その名も『Pia♡キャロット』へようこそ!!

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	初	Pia♡キャロットへようこそ!!2	NEC インターチャネル	今秋	344
2	1	フレンズ ~青春の輝き~	NEC インターチャネル	今夏	256
3	3	ルナ2 エターナルブルー	角川書店/ESP	7月23日	239
4	4	BLACK/MATRIX (ブラックマトリクス)	NEC インターチャネル	今夏	188
5	2	ラングリッサーV ~ジ エンド オブ レジェンド~	日本コンピュータシステム(メサイア)	6月18日	160
6	6	スレイヤーズろいやる2	角川書店/ESP	8月27日	154
7	5	ワーズワース	エルフ	今秋	126
8	8	バーチャファイター3	セガ	未定	121
9	15	MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER	カブコン	未定	118
10	19	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	セガ	今夏	105
11	10	お嬢様を狙え!!	クリスタルビジョン	7月23日	97
12	17	お嬢様特急	メディアワークス	7月9日	93
13	11	バイオハザード2	カブコン	未定	91
14	13	悪魔城ドラキュラX ~月下の夜想曲~	コナミ	6月25日	90
15	21	ポケットファイター	カブコン	7月9日	87

RANKING STREET

移植希望 RANKING ランキング

業務用稼動開始後は上位確定か!? 「ストZERO3」

今号のトップも、ますます勢いをました感のある『魔装機神』。2位以下にはほとんど差がなく、1~2ポイントの差が順位を決めるような感じになった。そんな中、注目の初登場作品が2本。まずは8位の『ストZERO3』から。対戦格闘の人気作、

『ストZERO』シリーズの最新作なだけに、ランクインしてくるのも当然といえば当然なのだが、今号の集計をした時点では、まだ登場決定の情報が公開されたばかり。この様子だと、業務用で稼動開始したら上位に食い込んでくるのは確実だろう。

話は変わり、もう1つの初登場作品、9位の『WHITE ALBUM』に注目。移植希望ランキングでは『To Heart』でお馴染みのリーフの最新作。『To Heart』がPSで出るのなら、『WHITE ALBUM』はサターンで!』といったところかな?

メーカー直撃!! あのタイトルは『カブジェネ』になるの?

No.10のこのコーナーにて発表した『カブコンジェネレーション』化希望ランキングは、1位『エリア88』、2位『19XX』という結果であった。

そこで今回は、その2作品を『カブジェネ第3集』以降に収録してもらえるようお願いしてみたい。さらにはわせて、惜しくも『戦場の狼』といった3位以下に終わったタイトルについても、『カブジェネ』として収録される可能性があるのか聞いてみようと思う。

というわけで、カブコンの芥川さんに直! 直! 直撃を敢行! さあコメントを堪能するがいい!!

「上位2タイトルも含めて、なかなか渋い結果のランキングになりましたね。でも実はこのランキング中に、『カブジェネ』として収録されるタイトルがあるのです!! それは…。現在タイトル当てキャンペーン中なのでヒ・ミ・ツです♡ はてさて1位と2位のソフトが入るのか? それとも次点のソフトなのか? 気になる人はキャンペーンに応募して下さいね。お待ちしています!」とのことだったぞ。ファンの人ならば、とにかくどの作品が収録されても超期待ってことで、発表の日を楽しみに待っていよう。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	魔装機神②	バンプレスト	シミュレーション	80
2	2	ああっ女神さまっ①	バンプレスト	アドベンチャー	31
3	4	To Heart①	リーフ	アドベンチャー	30
4	7	幕末浪漫 月華の剣士	SNK	格闘アクション	29
4	10	奥作①	エルフ	アドベンチャー	29
6	5	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	アクション	26
7	3	テイルズ オブ デスティニー②	ナムコ	ロールプレイング	25
8	初	ストリートファイターZERO3	カブコン	格闘アクション	22
9	5	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	カブコン	格闘アクション	20
9	8	バラサイト・イヴ②	スクウェア	ロールプレイング	20
9	初	WHITE ALBUM①	リーフ	アドベンチャー	20
12	8	戦巫女①	アリスソフト	シミュレーション	19
13	11	グランツーリスモ②	SCE	レース	18
14	12	ストリートファイターIII	カブコン	格闘アクション	16
14	12	みつめてナイト②	コナミ	シミュレーション	16

※このデータは本誌10号のアンケートから無作為に1000通選び、集計したもの。表中、①は業務用、②はメガドライブ、③はプレイステーション、④はスーパーファミコン、⑤はNINTENDO64、⑥はPC-FX、⑦はパソコンを表します。

ゲーム成績表

読者ランキング & ゲーム批評

『ギレンの野望』と『ヴァンパイア セイヴァー』の一騎討ち!!

今回は1位の『ギレンの野望』と2位の『ヴァンパイア セイヴァー』が、3位以下を大きく引き離した。得点はわずかに0.41差。『セイヴァー』はオリジナリティの点が低く、それが響いたのだろう。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、本誌10号発売日（5月15日）の4週間前までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい、好評・不評の割合を算出している。

順位	ゲーム名	発売元	発売日	価格(円)	総合点	歴代順位	●	●	●	●	●	●
1	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ	4月9日	6800	24.63	31	4.38	3.87	4.04	3.73	4.52	4.10
2	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	4月16日	5800	24.22	49	4.62	3.81	3.84	4.19	4.19	3.58
3	英雄志願 -Gal Act Heroism-	マイクロキャビン	4月16日	6800	20.95	277	4.14	3.29	3.24	3.24	3.57	3.48
4	卒業Ⅲ ~Wedding Bell~	小学館プロダクション	4月9日	6800	20.77	307	3.98	3.31	3.25	3.36	3.59	3.27
5	ボンバーマンウォーズ	ハドソン	4月16日	5800	20.75	310	3.63	3.08	3.00	3.58	3.88	3.58
6	あやかし忍伝くの一番 プラス	翔泳社	4月9日	6800	19.56	456	3.67	3.44	3.00	3.22	3.22	3.00
7	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	4月9日	5800	18.30	611	3.18	3.13	2.55	2.95	3.60	2.90
8	SAVAKI (サバキ)	マイクロキャビン	4月16日	5400	16.85	716	2.77	2.69	2.85	2.54	3.08	2.92
9	テニスアリーナ	UBISOFT	4月9日	5800	16.83	718	2.50	2.75	2.67	3.25	2.92	2.75

1位 84% 16%

機動戦士ガンダム ギレンの野望

甘いささやき

ノフスキーパーティーの影響で射撃の命中率が下がることやスタッツによる部隊編成、戦闘による疲労や士気の変化など、内容は硬派で万人受けとは言えないが、ガンダムに対するウンチクがあり、なおかつ『大戦略』系のSLGが得意な人には絶対にオススメ。序盤から終盤まで、宇宙と地球と局地戦のマップのみで進行するので、大局的な視野で戦略を楽しむことが出来る。また諜報活動によって、相手国のMSを開発できるようになります。それに、キャラ同士の会話にはテレビやビデオで聞かれた名セリフの他にオリジナルもあり、色々な組み合わせをしてみたくなる。不満を挙げれば、カーソル移動がぎこちない点と、ムービーが少なめな点くらい。オマケで人物・兵器図鑑があればもっと良かったかな。（：50時間）

（東京都／ディスカスマイルク・23歳）

はっきり言って、今までのガンダム関連作品とは格が違う。地上、宇宙の両面をきっちり抑えていてもイベントで失敗したりするので、あらゆる面で気を配らなければ

ならない。まさに本格派だ。操作性に少々難がある気はするが。

そして、あれだけ多い部隊の戦闘でも、行動設定と戦闘が別フェイズに分かれているおかげでロード時間が驚くほど短い。さらにグラフィックに至っては、同じように見えるザクシリーズすらそれちゃんと描き分けられ、異なる動きをしている。

一番の注目点は歴史を変えられること。1年戦争に関わりのある全ての人物とMSを使って、「信長の野望」を作ってしまった。もはや「さすが」の一言としかいいようがない。

唯一惜しいのが、MSの乗り換えが行えないこと。しかし、これをこだわりというのならOKである。本当に長く、飽きずに遊べるゲームであると思う。（：90時間）

（栃木県／高畠功・20歳）

M Sを扱ったこれまでのシミュレーションは、どれもアニメのロボットといった感じだった。しかし今作のMSには、兵器としてのリアリティを感じられる。スタッツも他の戦略ゲームですでに使われているが、今作でもMSの兵器特性を活かしていると思う。エースパイロットも理不尽を感じさせない強さ。戦闘シーンも美しく、ロード時間も感じさせない早さ。映像を手元で飛ばせるのもうれしい。ただ、史実に従えばかなりの量のイベントが挿入されて盛り上がるが、逆に無視してしまうとイベントはほとんど見られない

こと、さらにジョンでプレイした場合、すでに連邦のMSと戦っているのに、キリマンジャロを制圧しないとV作戦を感知しないということを気抜けしてしまった。しかし、存在しないMSという兵器を使用・開発できるのは、戦略ものとして素晴らしいと思う。（：70時間）

（宮城県／NAO・27歳）

ガンダムの名を冠した作品の中では最高のデキ。数々の兵器や多彩なイベント、戦闘のアニメーションなど非の打ち所がない。最も感心したのは疲労システムである。これにより、「戦争は数」という常識が見事に実現されている。

しかし良く出来ているだけに却つて気になる点もあった。まずは敵の国力。資金・資源が外れに多く、あっという間に技術レベルを充実させてしまうため、中盤において圧倒的に敵のほうが兵器の質が高くなる。

また、終盤に資金が底をついても平気で毎フェイズMSを生産してくれる。敵が弱体化して処理作業となるのを防ぐためだろうが、それなら敵側のデータは最初から隠しておいてほしかった。（：85時間）

（神奈川県／強欲天翔！・24歳）

辛いつぶやき

このゲームには野望を満たしてくれるような自由がほとんどないのだ。おそらく、1年戦争をシミュレートすることにとらわれすぎ

た結果だろう。原作に沿ったイベントも良いけど、そのためシナリオ通りに進めるしかないのは頂けない。それに、攻める拠点を自由に決められないため、自分の力で勝利したという喜びが味わえない。目の前にある拠点を攻められないばかりに、敵にいつまでもチクチク反撃されるのにはガマンも限界だ。中立都市も貿易収入のためだけの存在では中途半端。イベント以外ではキャラが死ないので緊張感もない。確かに序盤でシャアが死んでしまうのは痛恨だが、何度も倒してもまたヒョコリ現れるのも節操がないというものだ。それに、MSの足音がみんなガンダムのソレだったのは納得行かない。ザクの足音ぐらいは再現できただろうにな。（：30時間）

（東京都／中野修・25歳）

メーカーからのひと言

「ガンダム」の世界観とシミュレーションとしてのおもしろさをミックスしつつ、ゲームバランスを調整することはとても苦労しましたが、楽しくもありました。結果として、非常に長く楽しめる作品として評価されたことを嬉しく思います。

20周年を迎えた「ガンダム」をこれからさらに盛り上げるべく、みなさんのご意見を参考にして、期待に沿えるようなガンダムのゲームを創っていきたいと思います。

（開発プロデューサー 牛村）

2位 ☹67% ☺33%

ヴァンパイア セイヴァー

甘いささやき

業務用では「けっこうおもしろいな」程度でしたが、今ではすっかりハマっています。移植度については、業務用のテクニックはそのまま使えるし、このゲームの特徴でもある、早いゲームテンポも、4メガRAMのおかげで快適に再現されて合格点ではないでしょうか。個人的にはガードキャンセルが出しやすい気配…。ただ、不満点もあります。まず、ゲームモードが少なすぎ。特にチェーンコンボはタイミング

が見られるというのは、対戦格闘ゲームがヘタな人間にとってありがたいこと。これからもカプコンには精進してもらいたいし、他のメーカーもこれを見習ってドンドン、4メガRAM対応ソフトを開発してほしい。

(▲ : 30時間)

(三重県／師弟ハンター・19歳)

業務用がどれほどのものかなん知らない。だから、「サターンの対戦格闘ゲーム」としての評価しかないのだが、とてもすばらしいデキだと思う。ゲーム立ち上げ時に少々長く待たされるのがツライところだが、それ以外は満点だと思う。4メガRAM専用のためか、「いつCDを読み込んだのか?」と思うくらい早いし、いちいちロード画面を見せられることがないからストレスも溜まらない。また、CPUの強さを最弱レベルにしてもちゃんとエンディング

3位

ハガキが少ないので割合はだしません

英雄志願 -Gal Act Heroism-

甘いささやき

パソコン版のストーリーは崩されておらず、なおかつ真面目で丁寧な移植がなされており、安心してゲームを進めることができた。また、操作性や育成システムにおける

不満点がきっちり改善されていて、純粋なロールプレイングゲームとして楽しめるのはもちろん、明るく楽しいストーリーがより一層快適に遊ばせてくれた。3DCG技術による表現や、やたらと派手な演出などなくても、十分おもしろいロールプレイングができるということ、そして女の子が出てくるゲームはこれくらいキャラクタが活き活きていてなければダメだということを提示してくれた良作だと思う。(▲ : 20時間)

(富山県／MINAGIWA・24歳)

4位

ハガキが少ないので割合はだしません

卒業III ~Wedding Bell~

甘いささやき

全体的に地味。休日のデートはどの妻も大差なく、臨海学校はミニゲームが1つずつあるだけ。演劇祭もワンパターン、百物語は論外。キャラも地味でエンディングもアルバムも寂しい限り。でも、「ステキ」なのだ。ゲームバランスは悪くないし難易度も低い。プレイ時間も短く、まさに「手軽に遊べる育成ミュレーション」なので、気軽に遊んでほしい。(▲ : 30時間)

(静岡県／ちゃんばしら・27歳)

辛いつぶやき

教え子が妻という、ありそうでなかったシチュエーションが良い。しかし今までの作品に比べてキャラが少しおとなし過ぎる気がしました。それと、せっかくの休日デートに選択肢がないのは疑問。ただ見ているだけでは、デートの楽しさも台無しだと思う。(▲ : 6時間)

(岐阜県／MIKU2・18歳)

メーカーからのひと言

え～、まずはお買い上げありがとうございました。『卒業III』は、派手にゴテゴテと化粧したゲームではなく、素直な作りのゲームです。育てゲーの元祖として、きちんとツボを押さえた上で、新しい工夫を加えています。(『卒業III』開発担当者)

が見られるというのは、対戦格闘ゲームがヘタな人間にとってありがたいこと。これからもカプコンには精進してもらいたいし、他のメーカーもこれを見習ってドンドン、4メガRAM対応ソフトを開発してほしい。

(▲ : 4時間)

(茨城県／T.AZUMA・29歳)

辛いつぶやき

初心者への配慮が足りなすぎる。まず、練習モードがない。ミッドナイトブリスやファラオデコレーション等といったコマンドは簡単と言える範囲を越えているし、出せるようになるには修練を要するガードキャンセルに対して、練習する機会が何も用意されていない。加えて、CPUの難易度が高い。初期設定でさえ、3人目以降は恐ろしくの確

な対応をしてくる。さらに、キーコンフィグが前作の『ハンター』の時に比べてかなり融通が利かない。フェリシアの弱K+強Kのブリーズヘルプミーはパッドでどうやって出せばいいのか? ガロンのクイックムーブ(↓+K×3)が出せないのは戦法にそうとう影響するのではないか?

(▲ : 25時間)

(愛知県／棚端 末利・21歳)

メーカーからのひと言

4メガRAM専用ソフト第2弾! ということで、業務用からの完全移植+αを実現したこのソフト、お楽しみ頂けたでしょうか? これからも業務用のクオリティを完全再現しつつ、皆さんの要望に応えていきますので、応援ヨロシク!! (カブコン パブリシティチーム 秋浜)

ランダムで1回しか登場しないキャラもあり、印象が薄くなってしまっているからでは。(▲ : 22時間)

(埼玉県／石井優果・27歳)

メーカーからのひと言

MINAGIWAさん、石井優果さん、『英雄志願』へのご意見ありがとうございます。楽しんで頂けたようで何よりです。お友達にも、ぜひ勧めてあげてください! よろしくね(笑)。

(マイクロキャビン

『英雄志願』シナリオ担当 瀬田)

思うよ。(▲ : 12時間)

(滋賀県／藤堂孝幸・22歳)

辛いつぶやき

『ボンバーマン』はやっぱアクションじゃないと。今作には、特有のスリル感が全く感じられなかつた。それにキャラが子供向けなのに、難易度は激ムズというのもどうだろう。(▲ : 3時間)

(千葉県／E-SANE・19歳)

メーカーからのひと言

貴重なご意見ありがとうございます。『ボンバーマンウォーズ』の魅力はターン制のシステムにあります。アクションが苦手な人も遊べるので、バクダンが持っている魅力に、ぜひみなさん取り付かれて下さい。

(ハドソン 仲縁 藤原伸介)

6位ハガキが少ないので
割合はだしません

あやかし忍伝 くの一番プラス

辛いつぶやき

P S版からのファンなので楽しみにしていたのだが、期待外れだった。ストーリーはどんでん返したり、時にはシリアスありとおもしろい。キャラは声優の演技力と各々の性格づけによって活き活きとしている。そして何といっても、女の子同士の恋愛というのが新鮮。それでいて、他の恋愛ゲームをプレイしてきた人でも違和感なく入り込める内容だと思う。では、何がダメなのかと言うと、技術面のデキが非常に悪い

のだ。カーソルを動かすたびに画面がチラついたり、音楽が途中で途切れたりする。さらに致命的なのがコード時間。PS版ではスムーズに進行していたのに、サターン版ではノロノロしたものになってしまっている。また、単調な繰り返し作業が多いのも、再ブレイにはツライところかも。これらを改善すれば名作になりうる。（△：15時間）

(東京都／柳鏡啓介・16歳)

メーカーからのひと言

操作に関してはご指摘通りです。ハードの差もあり、思うようにいかなかつたのがちょっとくやしかったですね。評価して頂いたことは非常に感謝しております。（翔泳社 ゲーム開発局『くの一番』プロデュース＆広報担当 白石格）

8位ハガキが少ないので
割合はだしません

SAVAKI (サバキ)

甘いささやき

確かに地味。でも、リアル志向なら当然ですよ。派手なだけの格闘ゲームなんぞより、はるかに奥深い対戦が楽しめます。ただ、キャラクタ・ストーリー性が皆無に等しいので、キャラに愛着が持てないのがマイナス。（△：10時間）

(愛知県／斎藤康正・18歳)

辛いつぶやき

リアル志向というのはわかるが、もう少し何とかならなかった

のだろうか？ 格闘家の動きを再現しただけでは、ただの格闘シミュレーターに過ぎない。シミュレーターのゲームとして成り立たせるには、ゲームとしておもしろくなるような「ウソ」も必要なのでは？ 技術的な面ではしっかりとできているのだから、あとほんのショットだけ遊びの要素があればもっとおもしろくなつていたと思う。（△：5時間）

(千葉県／流水麺・18歳)

メーカーからのひと言

本作品に対するご意見、ご感想をお寄せいただいた皆様、ありがとうございました。貴重なご意見、ご感想は、次回作に活かしていきたいと思います。次回作の方も、応援よろしくお願いします。

(マイクロキャビン 万屋 東山)

7位ハガキが少ないので
割合はだしません

信長の野望 ・戦国群雄伝

甘いささやき

「古くてもいいものはやはり古い」という感じがした作品。個人的には『将星録』よりもシンプルで洗練されているような気がして、逆に目新しさを感じることができた。敵の思考力も弱くなく強くなく、プレイ感覚も良好。久しぶりの籠城戦には少々苦戦したが（笑）。何よりファンならば、シリーズの変遷を知る意味でもプレイしておきたい作品だ。（△：22時間）

(東京都／鈴木浩次・23歳)

辛いつぶやき

いやら名作とはいえ、やはり古い作品でしかない。その割には、サターンならではのオリジナル要素が希薄すぎる。処理速度などはパソコン版に比べて格段に早いが、パッドでの操作性は若干悪い気がした。3800円ぐらいなら文句はなかったのだが…。（△：3時間）

(青森県／最北読者・26歳)

メーカーからのひと言

ご意見ありがとうございます。『信長』シリーズ3作目の今作で配下の武将が初めて登場しました。操作も画面もシンプルですが、テンポの良さ、COMの思考の早さなど、快適なプレイ感覚が好評です。初心者の方もぜひ！（光栄 広報 矢澤）

9位ハガキが少ないので
割合はだしません

テニスアリーナ

甘いささやき

ボールには追いついているのに、ボーラーたらと振り遅れる。そのため、最初のうちはレスポンスの悪いゲームだと思った。しかし、良く考えたら、ボールが目の前にきてからラケットを振り始めていたら、振り遅れるのが当たり前ということに気がついた。ボールを追いかけて打つという反射神経だけではなく、リリーのリズムをつかむというおもしろさがある作品だ。（△：8時間）

(静岡県／板橋M・23歳)

辛いつぶやき

己手の脚が遅い。完全に虚をついた場合は仕方がないが、くるのがわかっていて追いつかないスペシャルショットには納得がいかない。選手の動きは実際の人間っぽいのに…。結局、ひたすらスペシャルショット狙いという試合展開になってしまい、残念。（△：6時間）

(東京都／カドミウム5号・17歳)

メーカーからのひと言

貴重なご意見ありがとうございます。操作は簡単なので、多くの人に楽しんでもらいたいソフトです。ぜひ、お友達と対戦プレイで盛り上がってください。ご意見に関しては、今後の開発の参考にさせていただきます。

(UBIソフト 営業部 高野)

ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製の
**テレカ&ソフト
引換券を進呈**

**引換券を3枚集めて
編集部に送ると好きな
ソフトをプレゼント**

本誌No.13に掲載予定のゲーム批評を大募集！ ハガキか封書に、①ゲーム名 ②批評文（横書き） ③評価「ステキ」か「残念」 ④住所、氏名、年齢、電話番号 ⑤大体のプレイ時間を明記の上、〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIMサターンFAN編集部「ゲーム批評」係まで。誰も見ていないような部分に注目している文章は大歓迎！ アドバイスとしては、ポストに投函する前

にもう一度自分で読み返してみると。自分が伝えたいことがわかりやすく書かれているか、ゲーム制作者の意図をまったく考えていない、短絡的で無責任な文章になっていないかを必ず確認しよう。このコーナーを参考にしている人を裏切るような偽りの批評（雑誌のレビュー丸写し、体験版や店頭プレイでの批評）も却下だぞ！ それと、批評対象ソフト以外の批評文はボツなので注意だ！

締め切り6月9日（当日必着）

No.13の批評対象

- ・メルティランサー Re-inforce
- ・パロック
- ・スーパーリアル麻雀P7
- ・SHADOWS OF THE TUSK
- ・アイドル麻雀ファイナルロマンス4

ダンジョンマップを用いてアイテム位置を完全掲載!

攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

GRANDIA

～デジタルミュージアム～

発売日	5月28日	C D枚数	1枚
発売元	ゲームアーツ/ESP	複数プレイ	1人用
開発元	ゲームアーツ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	3500円	バックアップメモリー	48・ブレイデータ
ジャンル	バラエティ	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年龄	現在の開発状況	100%

本作の目的である博物館収蔵アイテムを、マップつきですべて掲載。さらに、本編より難易度が増したと言われている戦闘部分も、理想的なキャラクタ育成方法とムダのない戦闘術を提示することで攻略していく。

IPゲージの特性を把握し、素早さ重視のキャラを育成しよう

理想的な攻撃方法は、相手の攻撃を食らわずに自分の攻撃を当て続けること。戦闘をこの状態に近づけるには、IPゲージの特性を理

解し、なおかつキャラクターを一定の条件の下で育てることが前提となる。まずは、この2点を理解してほしい。

できるだけ一方的に攻撃するには?

基本戦法は、スーとフィーナが集団攻撃の魔法を唱え、その合間にジャスティンが剣で攻撃、というもの。ジャスティンに魔法を使

わせるのもいいが、最終的にはアイテムを装備させ、攻撃回数を増やした方が、より強い攻撃を出せるので、この方法をオススメする。

IPゲージ有効活用例

実戦でありがちな、敵IPゲージの妨害法を紹介。クリティカルや技を用いた例を紹介しているので



●敵の攻撃をキャセルさせたいときにはクリティカル。ただし、出が遅いので多用は禁物

参考にしてほしい。特に、後者の技を使った例はボス戦でよく使われる戦法。技は飛び道具系のものを見たところだ。



が、瞬間に発動する技を使えばこのとおり

素早くなければ生きていけない

キャラクターを育てるとき、一番重視したいのが「素早さ」。素早さが高いキャラクターほどIPゲージの動きが速くなり、その分多くの行

素早さだけ伸ばすと?

では、素早さに重点を置いたキャラクターの育て方とはどんなものか? 素早さの上げ方は至って簡単。特定の装備に特定の魔法しか使わないでおくのだ。例えば、ジャスティンは剣、スーなら射撃武

その結果は?



●今回育てたキャラのステータス。数値は偏っているが強さは保証!

動ができるからだ。本編に比べ、軒並みボスの動きが素早い本作では、素早さの値を上げることが何よりも重要になってくる。

器、フィーナにはムチしか装備せず、その状態でひたすらゲームを進めていく。もちろん、魔法は素早さがアップする炎系の魔法を中心に用いる。体力や力の上昇を一切無視した育て方だが、IPゲージ上で優位を保っていられるのが最大の強み。打たれ弱いところもあるが、ゲームをクリアする分には全く支障がないので安心してほしい。むしろ、相手に攻撃をさせるスキを与えず、こっちが一方的に攻撃する環境を作るには、この育て方以外考えられない。

ボス戦も楽勝!

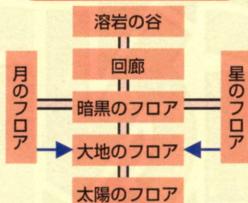


●素早さ重視の育て方なら、動きで負けることはないので常に有利

ノーザ遺跡

難易度が低く、最初に入るダンジョン。だが、簡単といつても侮るなれ。ダンジョン内の仕掛けが最も凝っているのは、ここでもあるのだ。

マップ構成



隠し部屋でアイテム入手

マップ上のEとFの場所にあるアイテムは、通常では移動できない隠された場所にある。掲載したマップをにある★印の辺りにある壁を調べてみよう。そうすると、壁が開き、アイテムがある場所へと移動できるはずだ。ゲーム開始直後は、まずここへ行き、ジャスティンの手持ち武器をライトブレードに装備変更しておくといい。

落ちる床は避ける

マップ中央より少し上方にある四角い部屋。この中央にある床は、スイッチになっている。このスイッチを踏むと部屋の中央と端以外の床が全て沈み込み、モンスターが出現する。一旦落ちてしまったら、後は部屋の左右にある通路からでないと、元の道に戻ることはできない。面倒を避けたいのなら、中央の床は避けて通るようにしよう。

マップの見方

マップ中のアルファベット、及び文字は、マップの下にある「入手アイテム一覧表」のアルファベットに対応しています。また、マップ中のSは「セーブポイント」、預は「預り所」、ボは「ボス敵」、金は「お金」をあらわしています。



大地のフロア 入手アイテム一覧表

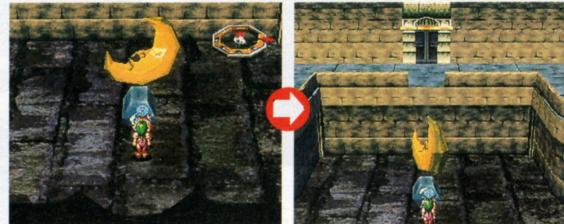
場所	アイテム名	効果
A	石版4	資料室用「キャラクター設定1」
B	ヨミの復活薬	味方1人／戦闘不能から回復
C	きれいな宝石	いくらで売れるかわからない宝石
D	フィルム7	映写室用「フェイスグラフィック」
E	バスター・アックス	攻撃+70
F	ライトブレード	攻撃+70

オブジェは必ず動かす

月&星のフロア

大地のフロアから暗黒の間へ行くと、そこには月と星のフロアへ通じる道がある。どちらから入ってもいいが、最初はこの2つのフロアから制覇すること。太陽のフロアへの道は、月か星、どちらかのフロアを通過しないと入ることができないからだ。月のフロアと

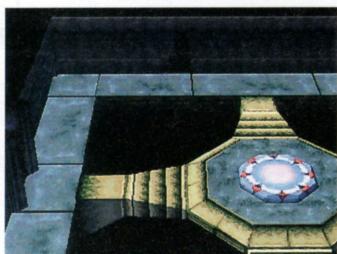
星のフロアへ入ったら、そこにはそれぞれ4つのアイテム（お金を含む）があるハズ。アイテムをとって下へ降りたら、月と星のオブジェに触り、部屋へ入ってきたときの扉を閉めておくように。これは、後で暗黒の部屋から回廊へ移動するための条件であるからだ。



●オブジェの下の台に触れると、自分が今入っている扉が閉まる。これは必ずやめておくこと

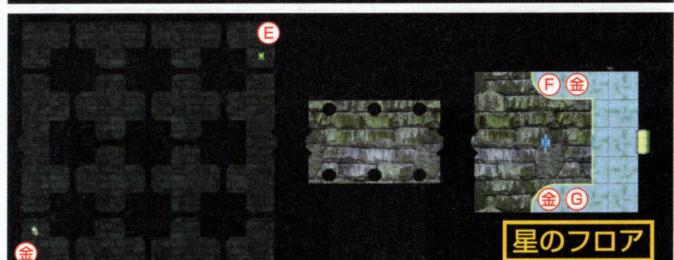
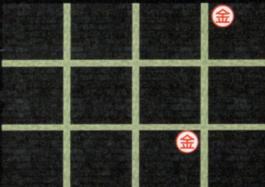
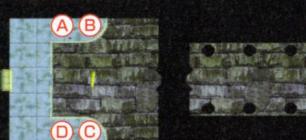
暗闇の不意打ち

月、星のフロアで注意したいのが、月のフロアにある大地のフロアへと続く薄暗い地帯。この部屋の天井にはモンスターたちが徘徊しており、ジャスティンたちを発見すると、下の方へ飛び降りてくる。モンスター自体は、それほど強いものではないが、非常に不意打ちを食らいやすい地帯になっているので注意。



●暗闇の地帯を抜けると、太陽のフロアへ。ここから、太陽のフロアへ侵入することに

月のフロア



星のフロア

月&星のフロア 入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A	ジェットブーツ	防御+15・移動+40
B	秘技の種	SPの最大値+2
C	きれいな宝石	いくらで売れるかわからない宝石
D	守りの果実	防御+1
E	モンスターの本3	図書室用「モンスターグラフィック」
F	炎の護符	炎の耐性LV+4
G	救急セット	味方全員/HP250回復

ボス戦では分散して戦え

太陽のフロア

太陽のフロアの奥には、ボス敵のマジックバロンがいる。こいつと戦うときは、マジックバロンを取り囲むように3方向へ分散した方がいい。防御コマンドの回避を使って移動しよう。ジャスティンたちが1ヵ所に固まっていては、集団攻撃用の怪光線やライガを食



❶杖を壊せば、ライガを封じることができるぞ

らったとき、全員のIPゲージに影響が出てしまうからだ。こちらから攻撃をするときは、3つある相手のIPゲージを極力抑え込むために、範囲・全体攻撃の魔法を中心にして攻めていく。ボスの体を個別に攻撃したければ、杖から落としていくのが無難。



❷分散していれば、怪光線のダメージも最小限に抑えられる

竜巻に注意！

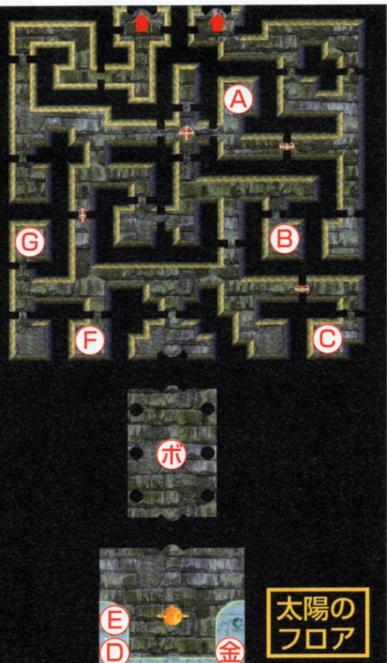
ボスに辿りつく前に遭遇する敵の中で、気をつけておきたいものが1体。ブラッドナイトがそれだ。こいつの竜巻攻撃を食らうと、パーティ全員がダ



❸これが竜巻攻撃。敵・味方問わず空中へ



❹落下後は混乱状態に陥る。ジャスティンなんかに斬られたら、もう生きていけません。死亡確定…



太陽のフロア

太陽のフロア 入手アイテム一覧表

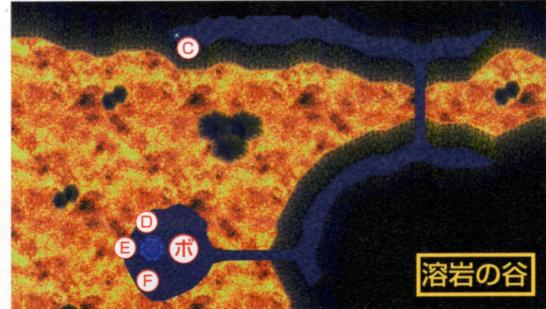
場所	アイテム名	効果
A	走りの種	走力+1
B	カートリッジ1	本編の名場面セーブデータ
C	きれいな宝石	いくらで売れるかわからない宝石
D	ドラゴンキラー	攻撃+60・対ドラゴン
E	魔導のロープ	防御+40・全魔法耐性LV+1
F	石版2	資料室用「美術設定」
G	速攻の種	素早さ+1

グランディア デジタルミュージアム

炎の護符を装備する

回廊・溶岩の谷

ラストのアークドラゴンと戦うときは、炎の護符を装備すること。後は水・氷系の魔法をメインに据



回廊

溶岩の谷

回廊&溶岩の谷入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A	鉄のムチ	攻撃+60
B	ガマンのクルミ	味方全員/防御力LV+2
C	虹色の花	味方全員/HPを200回復
D	信頼のきずな	味方1人/IPを増やす
E	モンスターの本6	図書室用「モンスターグラフィック」
F	クラッシュハンマー	攻撃+70・移動-10

ミュージアム 小ネタ集

アレント博物館品揃えレポート

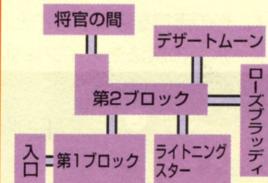
アレント博物館で売られているアイテムを一挙紹介。本編ではまだお目にかけられなかった、強力な武器・防具が並んでいるぞ。

種別	アイテム名	価格	修正値・特殊効果
武器	クリフナイフ	5000	攻撃+90
	バスターソード	15000	攻撃+110
	マジカルロッド	2800	攻撃+60・眠り
	メビウスの杖	7000	攻撃+60・魔封じ
	パワーアックス	5000	攻撃+80・技威力LV+1
	レインボウロー	10000	攻撃+100
	魅惑のムチ	2000	攻撃+70・混乱
防具	ライトメイル	4500	防御+45
	光のタテ	2500	防御+20・全魔法耐性LV+1
	ライオンヘルム	10000	防御+20
	ときわたりのクツ	5000	防御+20・攻撃時ワープ
アクセサリ	戦いのアンク	6000	攻撃+10
	魔導のアンク	5000	魔法威力LV+2
	ヴェール	1800	防御+10・全魔法耐性LV+1・女性用
	ウィングベルト	8000	行動+15
	アンクレット	2000	移動+40・移動距離伸びる
	竜のウロコ	3000	10以下のダメージ無効
	炎の護符	1000	炎の耐性LV+4
その他	命の宝珠	10000	攻撃時にHPが少し回復
	救急セット	1000	味方全員/HP250回復
	ヨミの復活薬	1000	味方1人/戦闘不能回復
	万能薬	1000	味方1人/全体以上解除
	毒消し草	100	味方1人/毒をとく
	魔法の解呪	800	味方1人/魔封じをとく
	秘技の解呪	500	味方1人/技封じをとく
	みなぎるクルミ	1000	味方1人/攻撃力LV+2
	ガマンのクルミ	1250	味方全員/防御力LV+2
	活力のクルミ	1000	味方1人/行動力LV+2
その他	駆け足のクルミ	250	味方範囲/意動力LV+2
	結碧の秘薬	5000	味方全員/全LVのMPを20回復
	黄金の秘薬	30000	味方全員/SPを30回復
	チケット2	8000	シアター用「これが男の生きる道」
	チケット3	16000	シアター用「落ちていく先…」
	チケット4	32000	シアター用「世界の果てを超えて」
	チケット5	64000	シアター用「料理で決戦！」

軍基地

手に入るアイテムの数が多く、罠を逆利用したステータスアップのチャンスにも恵まれたダンジョン。中ボス的キャラが多いところもある。

マップ構成



センサーに触れると戦闘に

入口・第1・第2ブロック

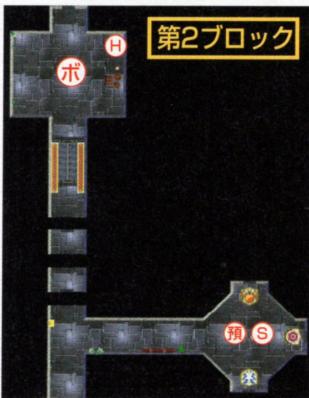
基地内のメインの敵はグレートベーレー。溜め斬りやバーストショットなどを繰り出してくれるが、素早くないので、全体、範囲魔法で先手を打てば問題ない。基地内は至るところでカードキーによるドアロックがされているが、カードキーは要所要所に配置されているボス敵が持っている。また、基地内をうろついていると、センサーがあることに気づくだろう。センサーに触れるとメカニックハニワが活動を開始する。戦闘が面倒な人はセンサーに触れず避けてもいいが、戦う場合は雷系の魔法を使えば、ラクに倒せる。



○センサーにひっかかると敵が動き出す



第1ブロック



第2ブロック



入口&第1・第2ブロック 入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A	石版6	資料室用「キャラクター設定3」
B	ボクサーブーツ	防御+18・移動+30
C	ゲームのコイン6	ゆうぎ場用「男の熱血100億勝負」
D	モンスターの本7	図書室用「モンスターグラフィック」
E	シャドーダーツ	攻撃+75
F	力の果実	力+1
G	パイロットヘルム	防御+15・行動+15
H	栄光の証	行動+20・全魔法耐性LV+1

第1ブロックのヤマ場

中ボス2体

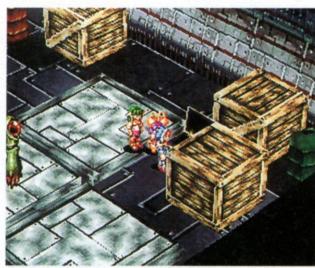
第1ブロック進入後はボスのチヤン軍曹と戦うことになる。軍曹と戦うときは、全体、範囲攻撃で周りの兵士を倒す。後は1人になった軍曹を集中砲火するわけだが、注意したいのがトルネードアッパー。この攻撃を受けたら、即HPを回復させよう。勝利後はカードキーがもらえるので、第2ブロックへと進むことができるぞ。



○これがトルネードアッパー。2回続けて食らうと危険！

生物兵器

第2ブロックの奥の箱の中にいる生物兵器と戦う前に、その周囲にある宝箱をチェックしておこう。新しい装備に切り替えてから戦いに挑むのだ。生物兵器が箱の中か



○接近しないと戦闘に入らない。今うちに装備を変更しよう

ミュージアム 小ネタ集

水の魔法お手軽レベルアップ法

なかなかレベルを上げにくい水の魔法。だが、これをラクに上昇させられる場所を発見した！ナナガいるブラッディローズの部屋がそうだ。ここでは、巨大なヨーヨーが移動中のジャスティンたちのHPにダメージを与えてくる。しかし、いくらダメージを受けてもゲームオーバーにならぬく、最低1のHPは残っている。これを利用して水の魔法のレベルを上げてみよう。まず、前述の場所でHPが1になるまでダメージを受ける。次にステータス画面を開き、ケロマの魔法を使う（他の回復魔法でもいいが、ケロマが一番効率がいい）。1回使うごとに、

経験値が3増えているのがわかるだろう。後はHPが満タンになるまでこれを繰り返し、満タンになったら、また意図的にダメージを食らい、再び回復作業に専念するだけ。MPが切れたたら部屋の外のセーブポイントで回復しよう。普通に戦闘をするより、ずっと早くレベルが上昇するぞ。



○全くするまでに、水の経験値がこれだけ上昇



○ヨーヨー地帯はHPを削る格好の場所



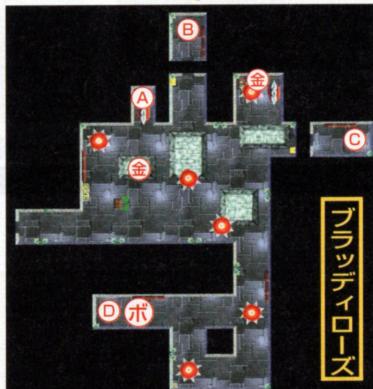
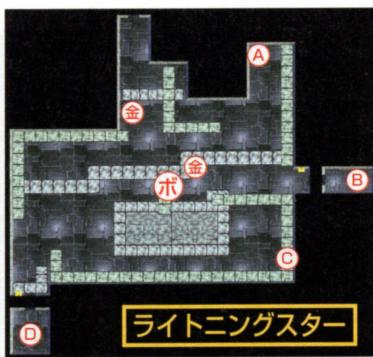
3対3ではミオから倒す

3人娘との戦い

ナナ、サキ、ミオは、それぞれブラッディローズ、ライトニングスター、デザートムーンの部屋にいる。各部屋には罠が仕掛けられており、ひっかかると一定量のHPを失う。ダメージ直後に敵兵士と遭遇するなどということがないように。3人娘との個人単位での戦闘は、最初に集団攻撃を行って兵士を一掃するのが基本。3対3での戦いでは、HPが一番少ないミオを真っ先に狙い、次いでナナ、サキの順番で倒す。集団攻撃の魔法と技を繰り出し、マメに体力回復を行っていれば、そ



①個別に3人を倒し、北西の扉へ行くと次の道が開ける



デザートムーン部屋

入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A フィルム5	映写室用「フェイスグラフィック」	
B 軍帽	防御+13	
C バトルスーツ	防御+50	
D 万能薬	味方1人／全體異常をとく	

ライトニングスター部屋

入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A 生命の果実	最大HP+10	
B ミラクルドリンク	味方全員／全LVのMPを5回復	
C 連続玉	コンボ攻撃回数+1	
D 石版3	資料室用「モンスター設定」	

ブラッディローズ部屋

入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A チタンシールド	防御+25・キャンセル耐性	
B フロッピー	ゆうぎ場用「バールの逆襲」	
C ミラクルドリンク	味方全員／全LVのMPを5回復	
D ナナのムチ	攻撃+80	

グランディア デジタルミュージアム

シン対策を怠りなく

将官の間

将官の部屋にいるのはバールとミューレンの2人。戦闘中は、魔封じ・技封じを引き起こすシンの魔法を使ってくるので、部屋に入る直前に入手できるアイテム「武神の守り」を使って、攻撃に備えたい。装備させるのは、フィーナかスーのどちらかがいい。後は集団攻撃の魔法にジャスティンの打撃技を絡めながら、HPの少ないミューレンから倒していく。



①リフレスの効果をもった武神の守りを装備させてから、将官の部屋へ出向くのだ



②魔封じ、技封じをされると、スーとフィーナの戦闘力は激減！



③戦闘後、バールがこんなことを…。最後の扉の鍵は塔にあるのか

開かない扉を開けるには？

カエルの部屋

軍基地の第1ブロックには全てのボスを倒してもどうしても開かない扉がある。ここに入るためのプラチナカードは、ギーオスの塔

最強の敵出現!!

カエルの部屋にいるのは、カエル王とチタンガマ。後者は大したことないが、カエル王は本作の中で最も手強い敵。オススメの対処法は、フィーナに対カエル用の武器「オリハルコンナイフ」を持たせ、さらに連続玉を装備させる方法。普段はジャスティンが戦っているが、彼の打撃技はカエル王には効果なし。このときばかりは魔岩石を装備させ、スーと共に、呪文詠唱者として魔法を使うことに専念させるべきだろう。

なお、画面上のカエルは、一部の範囲でしか動けない。接触しないように移動すれば、ベストな状態でリーンの前にいるカエルと戦うことができるぞ。



カエルの部屋

入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A きれいな宝石	いくらで売れるかわからない宝石	
B モンスターの本8	図書室用「モンスタークリア」	
C きれいな宝石	いくらで売れるかわからない宝石	

アズ油田

面積自体はやたらと広いが、仕掛けはシンプル。通路に沿って進んでいれば、自ずとゴールが見えてくる、そんな感じのダンジョンだ。

マップ構成

前半マップ

後半マップ

キングタートルは頭を攻撃

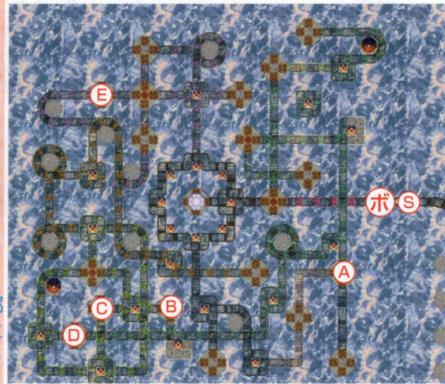
前半のボス、あぶらい力で注意すべき攻撃はヒューネルン。この技が出るときは、攻撃をキャンセルさせて早めにつぶすべし。また、炎系の魔法も有効。LV3の魔法の中ではヴァンフレアが一番効率がいい。もう1匹のボス、キングタートルと戦う



●攻撃するときは頭の部分を狙う。画面の両端に分散すれば、突進攻撃を避けられるぞ

対ボス戦

ときは、体ではなく頭を攻撃すること。体への打撃攻撃は弾き返されてしまう。スー、フィーナは魔法で攻撃しつつ、連続玉を装備させたジャスティンに頭部への攻撃をさせよう。



前半
マップ

後半
マップ



前半マップ 入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A モンスターの本	図書室用「モンスターグラフィック」	
B 信頼のきずな	味方1人／IPを増やす	
C みなぎるクルミ	味方1人／攻撃力LV+2	
D 石版5	資料室用「キャラクター設定2」	
E カートリッジ4	本編の名場面セーブデータ	

後半マップ 入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A ゲームのコイン5	ゆうぎ場用「おぼんでゴン」	
B 血塗られたオノ	攻撃+100・行動-40	
C 無音のオーブ	敵1体／魔法を封じる	
D 魔力の果実	LV1～3のMPの最大値+2	

ギーオスの塔

最後のダンジョン。広くはないが、考えさせられる仕掛けが多いのが特徴。屋上には、かつての仲間がジャスティン一行を待ち構えているぞ。

マップ構成

屋上

4階

3階

2階

1階

空中回廊

壊れた道を修復しよう

歩いていると、道が突然崩れ出したり、エレベーターのように昇降しだす空中回廊には壊れた道が2ヵ所ある。そこを直すためには、マップ中の星印をついた場所にあるスイッチを押さなければならない。マップ右の星印、次にマップ中央付近の星印の順番にスイッチを押



●丸いドーム状の壁に触ると、中からスイッチが出てくる

空中回廊

していく。これで道が修復され、ギーオスの塔内部へと進むことができる。



空中回廊 入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A ポロポロ草	敵全員／防御LV-2	
B フィルム4	映写室用「フェイスグラフィック」	
C ヨミの復活薬	味方1人／戦闘不能から回復	

ミュージアム 小ネタ集

ゲームのコインやフロッピーを手に入れるで遊べるミニゲーム。このミニゲームを1位でクリ



ミニゲームはアイテムの宝庫だ

アすれば、強力なアイテムが入手できる。ここでは、ミニゲームクリア後に入手するアイテムを紹介。

●これはバールのマントになるが十分あるト。コンボ回数が3倍される。魔法には弱く3倍

ミニゲーム	入手アイテム	効果
甲板掃除Remix	ソニックベルト	行動+30
早食い王～グランディア杯～	アストラルの奇跡	武器経験値が2倍になる
リーンのカエルはいやっ！	黄金のカエル	所有者が倒した敵のお金が2倍になる
スーあやうし！ガソツの花嫁大作戦	復活の秘石	持っていたら戦闘中一度だけ戦闘不能から回復
お盆でゴン	おぼん	攻撃+130
男の熱血100億番勝負	ホームランバット	攻撃+70
バールの逆襲	バールのマント	コンボ攻撃回数+3・全魔法耐性LV-5
フィーナのばんつ	怒りのムチ	攻撃+125

グランディア デジタルミュージアム

2階のボスは腕から狙え

1階にある赤い床は、まず★印の場所まで移動し、スイッチを押す。そして一旦地面に降り、もう一度赤い床に乗れば、マップ左端中央まで行ける。外壁回廊を上り、2階に上がった直後にいるのは、ボスのギーオス。素早く重視で育ってきたキャラなら、スピード面で常にリードを保っておける。



●この床は、一気に駆け抜けること

1階～3階

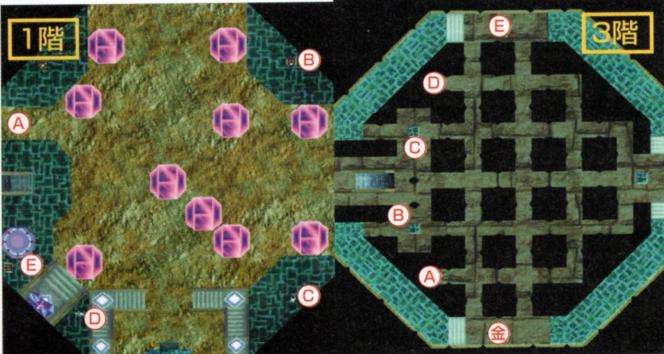
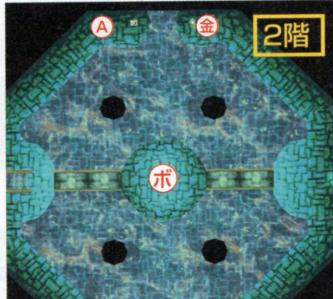
イツも今までのボス同様、集団攻撃魔法を中心に、ジャスティンの特定の個所への集中攻撃（腕からがオススメ）で倒していく。



●本体狙いもいいが、腕から落として完全破壊を狙うのが美しい



●3階にある色壁は、その色と同じスイッチを押すと開く



1階 入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A	カートリッジ2	本編の名場面セーブデータ
B	力の種	力+1
C	ワープブーツ	移動+50・ダメージ時、たまにワープ
D	ブラズマナイフ	攻撃+115「テンライ」
E	竜のウロコ	10以下のダメージ無効

2階 入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A	フィルム8	映写室用「フェイスグラフィック」
B	速攻の果実	素早さ+1

3階 入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A	ホーリーティアラ	防御+30・キャンセルをくらわない
B	カウンターリング	通常攻撃をたまに跳ね返す
C	ギーオスマイル	防御+60
D	モンスターの本5	図書室用「モンスターグラフィック」
E	魔力の果実	LV1～3のMPの最大値+2

隠し通路を探し当てる

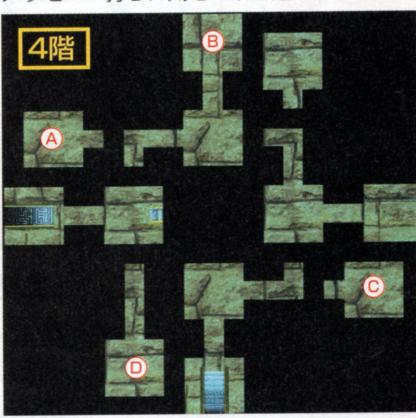
4階

4階に上がって、すぐ目に入る通路の先には敵がいるので、不意打ちは気をつけて進もう。

イツも今までのボス同様、集団攻撃魔法を中心に、ジャスティンの特定の個所への集中攻撃（腕からがオススメ）で倒していく。



●上ってすぐ左にある壁を触ると新たな部屋がある



4階 入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A	モンスターの本2	図書室用「モンスターグラフィック」
B	武神の守り	技封じ、魔封じにかかる「リフレス」
C	太陽の衣	防御+60・戦闘中に少しHP回復
D	紺碧の秘薬	味方全員／全LVのMPを20回復

ミルダから攻める

屋上

ガドイン、ミルダと戦うときはミルダから倒す。ガドインの全体攻撃よりミルダが繰り出す一撃の方がダメージが高く、キャラクター

が戦闘不能に陥れられる危険があるからだ。全体・範囲魔法を唱えつつ、ジャスティンの打撃攻撃をミルダに当てる戦法をとろう。



●最後に手に入るプラチナカード



●上がガドインの竜神剣。下がミルダのミルダ乱舞。ガドウインの技の方が派手だが、怖いのはミルダの方。即死にならないよう、残りHPに気を配ろう



屋上 入手アイテム一覧表

場所	アイテム名	効果
A	フィルム6	映写室用「フェイスグラフィック」
B	きれいな宝石	いくらで売れるかわからない宝石
C	プラチナカード	軍基地の水色の扉を開ける
D	カートリッジ3	本編の名場面セーブデータ
E	復活の秘石	持っていて戦闘中一度だけ戦闘不能から回復
F	ゲームのコイン4	ゆうき場用「フィーナのはんづ」

攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

第3回

シナリオ33~44のマップ攻略に加え
エヴァエンディング、
追加武装の隠し要素を公開！

アーヴィング大戦「完結編」

『完結編』攻略はいよいよ第3回。
序盤、中盤と続いてきたマップ攻
略も、今号ではついにシナリオ33
以降の終盤へと突入していくぞ。
さらに今回は、エヴァエンディン
グ、フル改造による新武装という
2つの隠し要素の詳細を報告。ク
リア済みの人も見ていくしか！



発売日	発売中(4月23日)
発売元	バンプレスト
開発元	ウインキーソフト
価格(税別)	6800円
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップモード	198+89・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%

隠し要素 1

特定条件下の地上編ルートで エヴァエンディングが発生する！

シナリオ32で分岐する地上編、
宇宙編ルート。ここで地上編を選
んだ際、一定の条件を満たしてい
る、シナリオ39「決戦、第2新



東京市」からエヴァ中心のシナリ
オルートに派生し、1つのエンデ
ィングを迎えることが判明した。
詳しい条件は下を参照して欲しい。



○運命の分かれ道ともい
えるシナリオ38

エヴァルートに行く4つの条件

- ①シナリオ6「アクシズの攻防」でカトルを説得しない
- ②シナリオ31「異質なるモノへの挽歌」でシンジが自らの
意志で勝手に出撃するイベントを発生させない
- ③シナリオ38「解かれた封印」までにエヴァ初号機を5回
以上暴走させる。「F」での暴走もカウントされるが、第
7話「エヴァンゲリオン、始動」での暴走はカウントさ
れない
- ④シナリオ39「決戦、第2新東京市」でシンジのシンクロ
率がレイのシンクロ率を上回っていること。そうすれ
ば、シンジがポジトロンスナイパーライフルの射撃手と
なり、レイが自爆するイベントが発生する

4条件での注意点

エヴァルートはシナリオ39ま
でに4つの条件を満たすことで自
動的に派生する。派生後は、シナ
リオは完全な一本道だ。エヴァル

条件② エヴァを選択出撃

シナリオ6でカトルを説得せず、
シナリオ30でフォウを倒した場合、
シナリオ31でシンジを出撃させな

条件③ どんどん暴走

最も危険な条件がコレ。暴走さ
せるのは初号機のHPが0になれば
いいだけなのだが、無差別に攻撃
してくるので、マップクリア直前
にMAP兵器で初号機を倒そう。
修理費には泣かされるが…。

ートに進む際は、P83のシナリオ
チャートを参考に、各シナリオの
条件を満たしていって欲しい。下
では注意すべき条件を解説する。

いとエヴァルートに進めなくなる
イベントが発生する。条件を満た
している場合は、シナリオ31で
シンジを選択出撃させること。



条件④ どんどん暴走

シンジがレイよりシンクロ率が
高ければ問題ない。普通にプレイ
していれば、役に立たない零号機
のレイより、強力な初号機のシン
ジの方が育っており、シンクロ率
の問題はないはず。この条件に引
っかかるマニアックなプレイヤー
は、シナリオ38で全滅技を繰り
返して、シンジを育てよう。

シンクロ率		63⸀パイロット能力		LR:ホバーバト	
綾波レイ				レベル	33
				気力	100
				NEXT	44
格闘	167	回避	201+95	反応	191
射撃	163	命中	204+95	技量	191
精神ポイント	124/124	特殊技能		地形	
精神コマンド		切り払い	L2	空	A
ひき	集中	自爆		陸	B
あたり	?????	?????		海	B
					B

○同レベルでもシンジの方がシンク
ロ率は高いので、まず大丈夫だろう

隠し要素 2 10段階フル改造で ユニット、武装に変化が!

名メカニック、アストナージの参入により、シナリオ44から可能になる10段階改造。その10段階改造をユニット、特定の武器に施すこと、さらなるパワーアップができることが判明した。大量の資金が必要だが、一見の価値ありだ。

●よいよ10段階改造が
可能に。資金は効率よく



ユニット能力上昇の特別ボーナス

まずはユニットの特別ボーナス。これは、どのユニットでも可能で、ユニット改造によってHPから限界反応まで、全ての能力を10段階フル改造するだけでOK。この改造後、



●フル改造費用は高額。やる価値はあるが本当

下の6つの特別ボーナスから1つが選択でき、ユニットの新たな能力として付加されるのだ。ちなみに10段階フル改造の費用は、無改造からなら670000。きびしい…。

特別ボーナスの選択

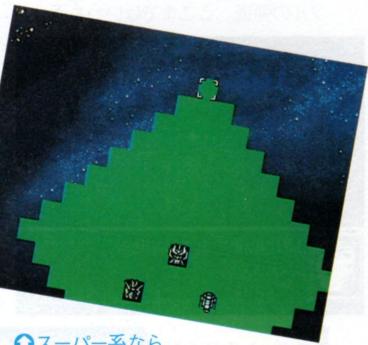
- ・いずれかの地形適応をAIにできる
- ・移動力+1
- ・HP+2000
- ・EN+150
- ・運動性+20
- ・装甲+500

役立つ特別ボーナス

資金的にかなり苦しいのだが、運よく（って言うか偏執的に）フル改造できた場合、リアル系ロボットなら運動性、スーパー系ロボットなら移動力の特別ボーナスがオススメだ。適応変化も魅力的だが、実はシナリオ44以降はほとんど全て宇宙マップ。空適応AIにした、空飛ぶ初号機やゴッドガンダムは、地上戦では強力だが以降のシナリオではほとんど意味なし。フル改造の機会があれば、やはり前記のパターンで付加しておこう。

●ユニットの適応力アップは魅力的だが、たいていの場合、ユニットの適応力が低いと、パイロットも低い

パイロット能力	LR:次のパイロット
ショウガマ	レベル 55 気力 100 NEXT 374
格闘 215	回避 307+170
射撃 176	命中 259+170
精神ボイド 139/139	特殊技能 聖裁士L7
精神コマンド	切り払いL6
热血 集中	地形 空 A
加速 魂	陸 A
	海 B
	宇 B



●6つからボーナスを選択。どのユニットでも特別ボーナスの数、種類は同じである

フル改造で追加される新武装

特定の武器をフル改造することで追加される新武装。これは、下の表にある武器を10段階改造時、資金90000を注ぎ込むことで、その武器の上位武器が装備される



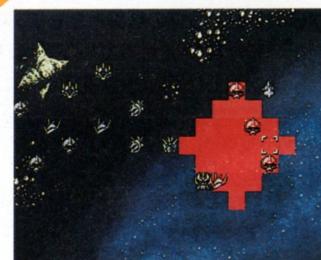
●追加武器はあります
が、資金が高すぎます

というのだ。見ての通り、ほとんどがMAP兵器。全て装備できれば戦術すら一変させるだろう。ただし、武器を10段階改造するには、300000前後の資金が必要。さらに+90000必要なため、トータルで約400000の資金がかかってしまう。さて、それだけの価値があるかというと…。

何を選んだものやら?

追加武器で最も役に立つのは、ファンネル系MAP兵器。これは、GP-03の持つマイクロミサイルと同じ射程範囲で、さらに味方には当たらないという優れものだ。装備するには大量の資金が必要なので、何度も全滅し、資金を稼いで改造しよう。これ以外のMAP兵器は、かなり使いにくいぞ。

●ファンネル系MAP兵器の射程はこの通り。結構広いのか…?



ユニット名	改造武器	追加武器	攻撃力	EN (弾数)
強化版マジンガーZ	ブレストファイサー	ブレストファイサー(MAP兵器)	2900	80
強化版マジンガーZ	ロケットパンチ	大車輪ロケットパンチ	3200	10
グレートマジンガー	ブレストバーン	ブレストバーン(MAP兵器)	2400	80
マジンカイザー	ファイヤーブラスター	ファイヤーブラスター(MAP兵器)	3200	100
ガンダムMKII	拡散バズーカ	拡散バズーカ(MAP兵器)	1200	(2)
νガンダム	フィンファンネル	フィンファンネル(MAP兵器)	2000	(2)
量産型νガンダム	フィンファンネル	フィンファンネル(MAP兵器)	2000	(2)
キュベレイMKII	ファンネル	ファンネル(MAP兵器)	1900	(2)
ゴーショーグン	ゴーフラッシャー	ゴーフラッシャー(MAP兵器)	2800	140
ダンクルガ	断空剣	断空光牙剣	4000	50
テキサスマック	マックリボルバー	マックリボルバー(MAP兵器)	1350	(3)



●10段階改造時に現れるメッセージ。現れるのは一度っきりなので、前もって計画を立てておこう



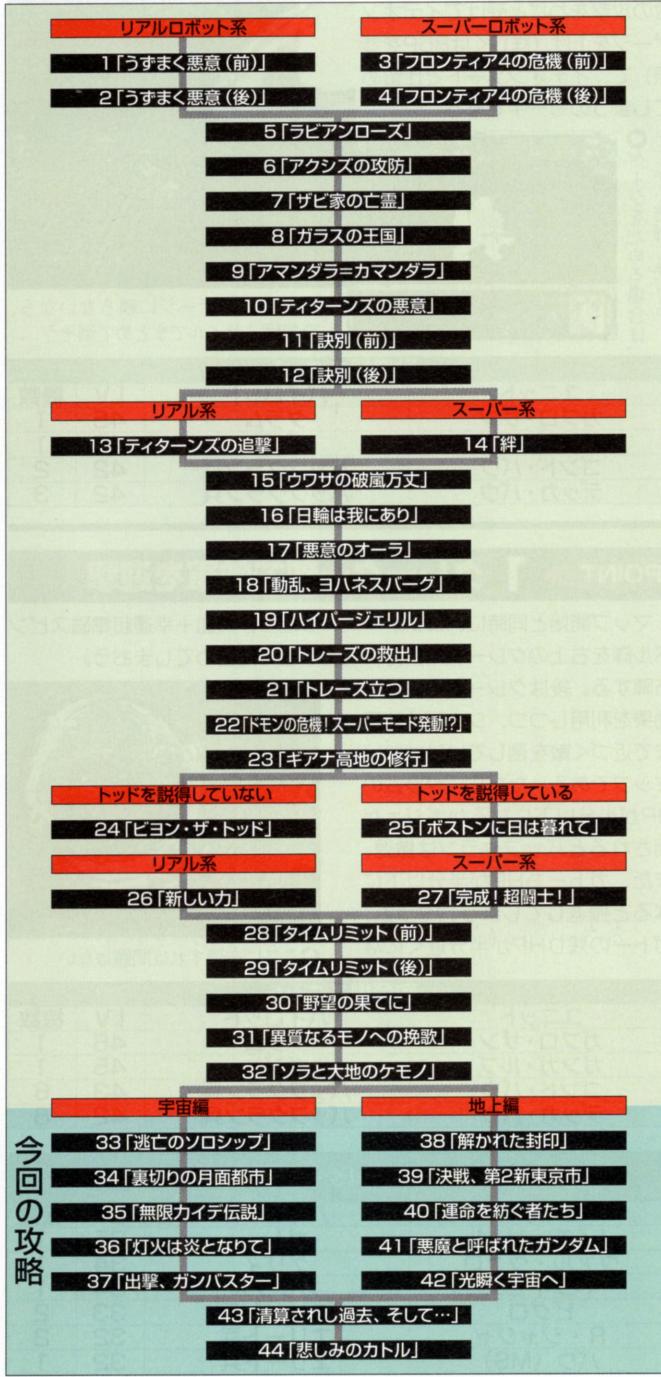
シナリオ攻略編

ここからは、おなじみのシナリオ攻略編がスタート。宇宙編、地上編を含め、全12マップを攻略だ!

終盤までの進行フローチャート

今回はシナリオ33~44の12マップを攻略。今までに攻略してきたシナリオに絡むマップもあるの

で、下で全ての流れを確認して欲しい。ちなみにこの後、シナリオ分岐はシナリオ44で最後となる。



どちらを選ぶ? 宇宙編or地上編

シナリオ32で分岐する地上編と宇宙編。入手戦力では甲乙つけがたいが、フルアーマー百式改が手に入る宇宙編が1歩リードといったところ。ちなみにシナリオ43で合流時、宇宙編の場合は地上部隊に経験値+2000、地上編なら宇宙部隊に+2000の経験値が追加されるぞ。



●シナリオ31が地上、宇宙の分岐だ

宇宙編ルートの場合

ガンダム系メンバーに加え、サイバスターとコン・バトラーVもいるので、戦力的に充実している宇宙編。どのマップも攻略は容易だろう。さらに、宇宙編のみ手に入るフルアーマー百式改は最終マ

宇宙編メンバー	アムロ ブライト カミーユ ジュード ファ エマ コウ キース クワトロ ダバ アム レッシィ キャオ リリス ケ ーラ スレッガー カツ ルー ブル ブルツー イノ モン ド エル ピーチャ シーブ ク セシリー ビルギット ク リス バーニィ 豹馬 十三 ちずる 大作 小介 マサキ リューネ ヒイロ デュオ カ トル トロワ
---------	--

こののみのルート間	フルアーマー百式改(ユニット) ガブスレイ(ユニット) ロザミ(ユニット)
-----------	---

地上編ルートの場合

スーパーRoboット系がメインの地上編。そのため、対ザコ戦のコマ不足には悩まされることだろう。戦力の中心は、ビルバイン、初号機、ゴッドガンダムの3機。この3機をいかに使うかで難易度が変わってくるぞ。また、MAP兵器を使えるのが、ゴラオンとゴッドガン

地上編メンバー	甲児 さやか ボス 鉄也 ジュン リョウ ハヤト ベ ンケイ 万丈 忍 沙羅 雅 人 亮 シーラ エレ ショ ウ チャム マーベル トッ ド シンジ レイ アスカ 真吾 レミー キリー ドモ ン レイン シュバルツ ジ ャック メリー
---------	---

こののみのルート間	ノーベルガンダム(ユニット) アレンビー(パイロット) エヴァ初号機のS2機関搭載
-----------	---



●エースはやはりアーム
ロガンドムは基本だ



●地上編のエースはなんといってもドモン。地上編でただ1人の2回行動パイロットにして、最強の攻撃力を持つ男。スタメンは確定だ!

**シナリオ
33****宇宙編
シナリオ**

逃亡のソロシップ

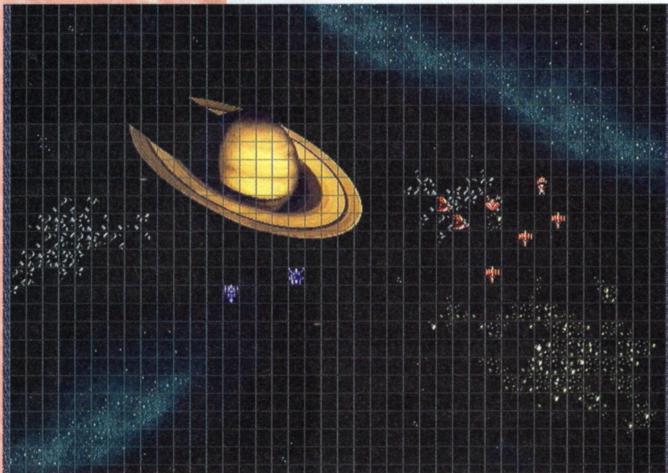
**勝利
条件****敵の全滅****敗北
条件****ソロシップもしくは
イデオンの破壊**

宇宙編第1話は、イデオンシナリオから始まる。ここでの自軍はイデオンとソロシップのみ。しかも、イデオンをソロシップに収容すればマップクリアになるので、1ターンクリアもできるぞ。

○イデオンを収納すればマップクリアですな



（「行えが宇宙を飛翔するたまごでも
武器開拓がうまくやる」）

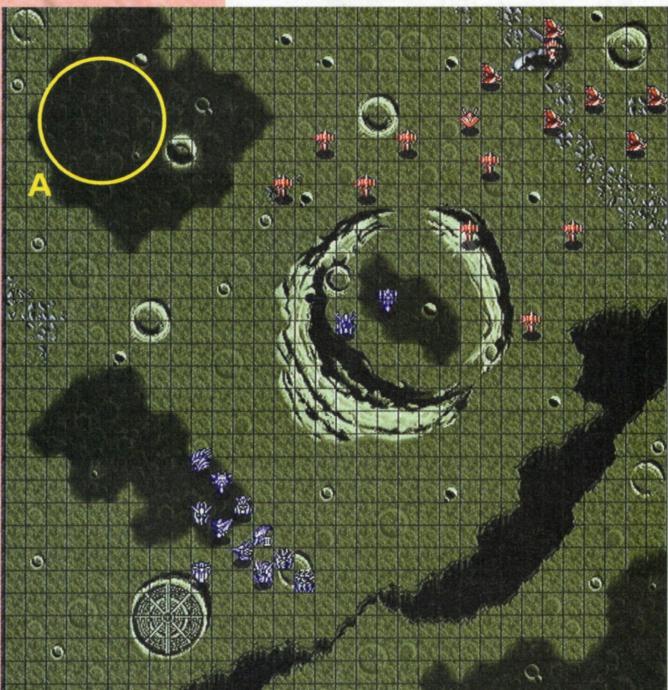
**シナリオ
34****宇宙編
シナリオ**

裏切りの月面都市

**勝利
条件****敵の全滅****敗北
条件****敵のフォン・ブラウン侵入、
ソロシップの破壊**

ロンド=ベル、DC、バッフクランによる三つ巴の戦闘シナリオ。マップ開始時、クワトロがフルア

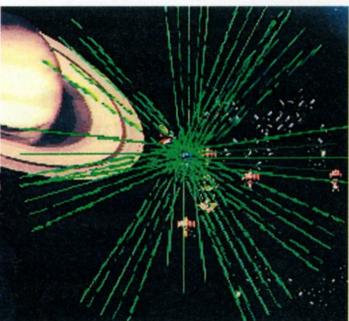
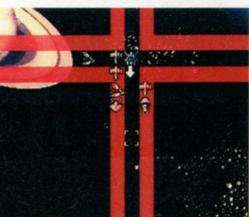
ーマー百式改に強制乗り換えさせられるが、無改造状態なのでかなり使いにくい。お留守番か？

**POINT**

1 ダラムとギジェの同時撃破を目指せ

ここで資金を稼ぎたい場合は、ソロシップに戻らず、ダラム、ギエの撃破を目指そう。この2人はどちらかが倒されると撤退してしまうので、狙うはMAP兵器による同時撃破。格闘やミサイルでHPを削り、全包囲ミサイルで同時に倒してしまおう。あるいは、敵の攻撃をわざと受けてイデオンゲージを上げ（詳しくは85Pを参照）て、イデオンソードで仕留めてしまうのも一手である。

○イデオンソードなら、
ダラムとギジェも一撃で



○イデオンゲージに頼らないなら、
全包囲ミサイルでまとめて倒そう

敵登場ユニット

ユニット	パイロット	LV	機数
ガブロ・ザン	ダラム	45	1
ガンガ・ルブ	ギジェ	45	1
ゴンド・バウ	バッフクラン兵	42	2
デッカ・バウ	バッフクラン兵	42	3

POINT

1 クレーター部で敵軍を迎撃

マップ開始と同時に、ロンド=ベル隊を右上のクレーター部分に布陣する。後はクレーターの地形効果を利用しつつ、シナリオ終了まで近づく敵を倒していくばいいマップである。ただし、ダラムのHPが半分以下になるとギジェが倒されるとバッフクランは撤退。また、ガトーもHPが半分以下になると撤退してしまう。ダラム、ガトーの残りHPが半分近くにな

ったら、熱血+幸運超電磁スピノなどで仕留めてしまおう。



○ここに布陣すれば問題はない

敵登場ユニット

ユニット	パイロット	LV	機数
ガブロ・ザン	ダラム	46	1
ガンガ・ルブ	ギジェ	45	1
ゴンド・バウ	バッフクラン兵	43	6
デッカ・バウ	バッフクラン兵	42	8

増援A(黄軍)

4ターン目、エネミーフェイズ

ユニット	パイロット	LV	機数
ノイエ・ジール	ガトー	35	1
ヴァル・ヴァロ	ケリィ	34	1
ドライセン	カリウス	34	1
ビグロ	エリート兵	33	2
R・ジャジヤ	エリート兵	32	2
バウ(MS)	エリート兵	32	1

※マップ上の青いマーキングは自軍、赤は敵軍、黄軍はそれ以外の軍を表しています。

**シナリオ
35**宇宙編
シナリオ

無限力イデ伝説

勝利
条件**敵の全滅**敗北
条件**味方の全滅**

前マップ同様、バッフクラン、DCとの連戦シナリオ。シナリオ開始時、フォウが仲間にいない場

POINT

1 ハルルは逃がさず倒すべし

初期配置のバッフクラン軍は2ターン目から前進を開始していく。どのユニットも、最大射程が5程度なので、F91やZのアウトレンジ攻撃が有効だ。ちなみにハルルのHPが40%以下で敵軍は撤退してしまうぞ。

**POINT**

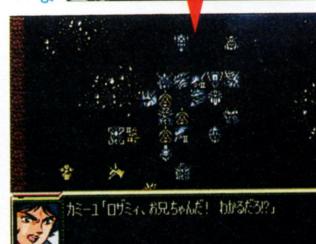
2 対ティータンズ戦。さてロザミアは?

バッフクラン撤退後、3カ所のA地点に現れるDC軍。出現位置にあらかじめ自軍を布陣し、現れたと同時にMAP兵器などで一網打尽にしてしまう。それよりも注意すべきは、フォウが仲間にいる場合に現れるロザミアの説得。この説得の手順は、まずゲーツを倒し、次にカミーユでロザミアを攻撃。その後、カミーユに説得コマンドが現れるので、それで説得する。最後の説得の時点で、ゲーツが生きているか、フォウが倒され



●増援登場とともにMAP兵器で攻撃開始。一気に倒してしまえ！

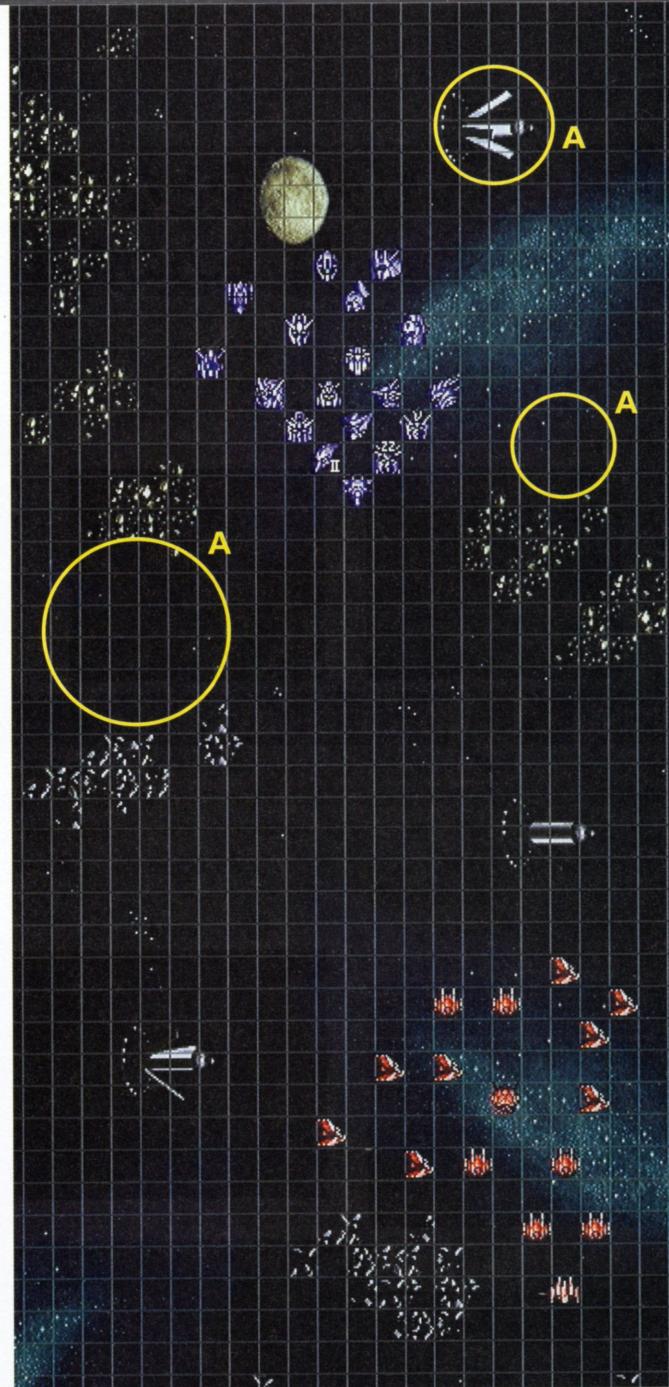
ていると説得失敗になってしまう。ちなみに、フォウはDC出現と同時に自動的に出撃していく。また、このマップでフォウが倒されると、フォウは戦死してしまうぞ。



●イデオン暴走状態。こうなると、エヴァの暴走以上にやっかいだ。とりあえず逃げるべし

CHECK イデオンゲージ、気にしてます？

イデオンのみが保有するイデオングエージ。これは、敵の攻撃を受けたり味方が倒されることで上昇。イデオンで敵を倒したり、HPが回復したりすると下がるシステムになっている。3本線まで上昇すれば、イデオンソードなどの強力な攻撃が使えるようになるのだが、上げすぎると大変なことに…。



敵登場ユニット			
ユニット	パイロット	LV	機数
ドロワ・サン	ハルル	46	1
ジグ・マック	ダミド	45	1
ドグ・マック	バッフクラン兵	44	6
ゴンド・ハウ	バッフクラン兵	43	8

増援A(黄軍)	5ターン目、エネミーフェイズ(A地点)		
ユニット	パイロット	LV	機数
バウンド・ドック (MS)	ゲーツ	46	1
ハンブラビ (MA)	ヤザン	46	1
アレキサンドリア	ジャマイカン	46	1
サイコガンダムmk II	ロザミア	45	1
バウンド・ドック (MS)	エリート兵	45	3
アッシマー (MS)	エリート兵	45	3
ガブスレイ (MS)	エリート兵	45	3
バイアラン	エリート兵	44	6

COMPI ETF ATTACK AND ANALYZE

シナリオ
36宇宙編
シナリオ

灯火は炎となりて

勝利条件

敵の全滅

敗北条件

味方の全滅

「ZZ」「0083」メンバーで始まるシナリオ。2ターン目にイデオン、6ターン目にロンド=ベル本隊が現れるので、それまでどう耐えるかがポイントだ。ちなみに初



POINT

1 ZZでとにかく耐える

ジュドーとZZを順当に育てているなら、まずは右方向のコロニー上にZZを配置しよう。他のユニットは全員動かず待機。ZZはそのまま6ターン目まで敵の攻撃を耐え続ければOKだ。ポセイダル軍ではネイの攻撃が強力だが、



○敵軍ではネイのみ要注意。必ず回避か防御すること



○ネイ以外の攻撃はほとんど回避できるはず。どんどん回避すべし

期メンバーは、ジュドーはZZ、コウはGP-03と、全員強制乗り換える。頼りになるのはZZのみなので、あらかじめ強化パートを付けておこう。



○敵の大軍vsジュドー。
さて生き残れるか?

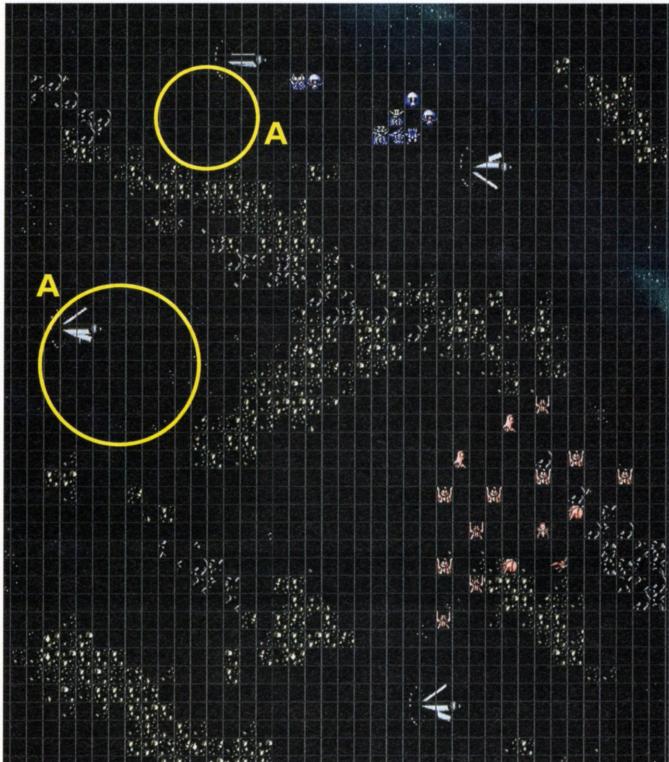
ネイの攻撃さえ防御してしまえば、他の攻撃は回避できるはず。6ターン目にロンド=ベル本隊が現れたら、ZZに激励を使い、魂+幸運ハイメガキャノンでポセイダル軍を一掃してしまおう。



○本隊到着とともに大反撃だ!



○増援のDC軍はロンド=ベルにもバッフルランにも攻撃するが、あくまでイデオンがターゲットだ



POINT

2 6ターン目に全戦力を投入せよ!

4ターン目に現れたDC軍はイデオンを目指しているので、イデオンを動かさなければ、6ターン目にロンド=ベルが現れたとき、DC軍とは目前の距離のはずだ。そのため、勝負はこのターン。激励や気合で戦意を一気にあげ、サイフラッシュやサイコブラスターで



○反攻時、まずはギワザが逃げ出さないようにネイを撃墜してしまうこと。後は下方向に進み、ギワザを倒すべし

まとめて倒してしまおう。ちなみにイデオンが倒されたとき、マクベがいるとDCは撤退する。また、ギワザのHPが80%以下になったとき、ネイがいればギワザは逃げ出すぞ。



○ラフレシアのHPは
48000だ
DC軍は、自軍が現れたと同時に一斉攻撃

増援A(黄軍)	4ターン目、エネミーフェイズ		
ユニット	パイロット	LV	機数
グラーフツエペリン	マクベ	46	1
ラフレシア	強化兵	44	1
ガーベラ・テトラ	エリート兵	43	6
ブラウ・ブロ	強化兵	43	2
エルメス	強化兵	43	2
ヴァル・ヴァロ	エリート兵	43	1

**シナリオ
37** 宇宙編
シナリオ

出撃、ガンバスター

勝利条件 敵の全滅 敗北条件 味方の全滅

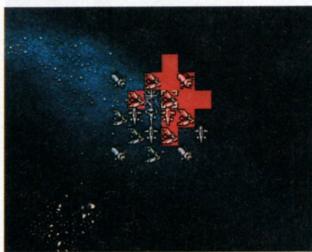
宇宙編最終マップは、ガンバスターの出撃シナリオだ。マップ開始当初、自軍はエクセリヲンのみ。エクセリヲンのHPが30%以下になればムービーとともにガンバスターが現れるぞ。一応、10ターン以内にハンニバルを倒すのが目的だが、実は11ターン目にソロ・シップが現れるので、別に10ターンを経過しても問題なかったりする。

POINT 1 ガンバスターのENに要注意

マップはエクセリヲンが完全に包囲された形で始まり、さらにエクセリヲンも手傷を受けていたりする。だが、別に根性を使う必要はない。1ターン目はそのまま終了して、敵の攻撃を防御し続けれ



①1ターン目にそのまま待機しても防衛し続ければHPぎりぎりで生き残る。後は逃げるだけ



②まずはホーミングレーザーをこの位置に使い、エクセリヲンを逃がそう。ガンバスターは運動性が低いので、必中は必須

③日本中のアニメオタクが号泣した、あの発進シーンがここでムービーとして流れる。もちろん、一度見た後は、オプション画面のデモセレクトで発進シーンを選択可能。このしびれるシーンを堪能せよ

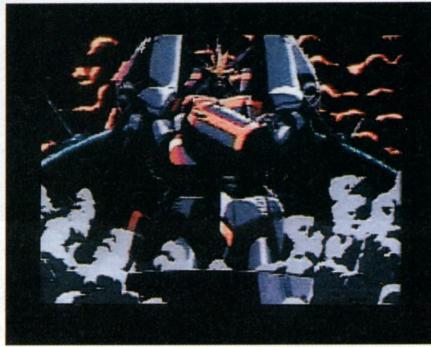


④原作とは違い、初めからノリコとカズミが操縦しているぞ

ば、そのターンのうちにガンバスターが現れるのだ。そのガンバスターの必中+熱血ホーミングレーザーで上方向の敵部隊を全滅させ、エクセリヲンは加速を使って上方に向かって逃走しよう。後は残ったガンバスターが、反撃で敵を倒していくべきいい。初めから気力は130あるが、念のためにタシロ艦長がガンバスターに激励を使っておこう。ガンバスターの命中率は低いので、毎ターン必中は必須。また、EN切れになりやすいので、反撃はスタートマホークをメインに使おう。



⑤ハンニバルは余った精神コマンドを使い果たすつもりで戦おう。熱血十必中の大技なら、一撃で倒せるぞ



POINT 2 増援とは正面決戦で

ガンバスターでハンニバルを倒すか、8ターン目が経過するとDC軍が出現する。DCはバッフクランにも攻撃するが、上方向に逃がしたエクセリヲンが危ないので、できれば8ターン以内にハンニバルを倒してしまいたい。無理ならば、DCとハンニバルを戦わせるよう誘導しよう。ロンド=ベルが現れると、エクセリヲンとガンバスターは撤退してしまうが、DC相手は



⑥増援で現れるマジマらDC軍。だが、戦力は少なめ

ロンド=ベルだけで十分。これ以上の増援はなく数も少ないので、全戦力で一気に決着をつけよう。また、DC軍はマシュマーを倒すと全軍撤退する。



⑦マジマの攻撃力はあとどれだけだが、幸いHPが少ないぞ

敵登場ユニット			
ユニット	パイロット	LV	機数
ガドモア・サン	ハンニバル	47	1
ゴンド・ハウ	バッフクラン兵	45	8
ギド・マック	バッフクラン兵	45	4
アディゴ	バッフクラン兵	45	4

増援A(黄軍)	8ターン目、エネミーフェイズもしくは、バッフクラン退却時		
ユニット	パイロット	LV	機数
ハンマ・ハンマ	マジマ	47	1
エンドラ	ゴットン	46	1
ザクIII	エリート兵	45	2
ガザC(MS)	エリート兵	44	3
ゲルググJ	エリート兵	44	3

**シナリオ
38** 地上編
シナリオ

解かれた封印

勝利
条件**敵の全滅**敗北
条件**味方の全滅**

ここからは地上編シナリオ。ゲッターチームが出撃不可だが、3ターン目に真・ゲッターに乗って

A地点に現れるぞ。ちなみに増援として登場するブロックン伯爵はここで戦死する。さようなら～。

POINT 1 マスター&ドモンに要注意

このマップでの注意点は、機械獣軍団との戦いではなく、その後のドモンとマスターの一騎討ちイベント。勝つことは不可能なので、

毎ターンひらめきを使って待機しておくこと。3ターン目に自動的に戦闘終了となるので、下手に手を出さないように。

敵登場ユニット

ユニット	パイロット	LV	機数
グール	Dr. ヘル	46	1
グール	ブロックン伯爵	44	1
グール	あしゅら	44	1
ダイ	人工知能改	43	1
ラインX1	人工知能改	43	1
ラインX1	人工知能改	42	1
グラトニオス	人工知能改	43	2
オベリウス	人工知能改	43	2
シグ	人工知能改	43	2
ジェノバM9	人工知能改	42	3
ゼンII	人工知能改	42	1
アブドラU6	人工知能改	42	1
スバルタンK5	人工知能改	42	1



増援A(赤軍)

ユニット	パイロット	LV	機数
グラトニオス	人工知能改	43	1
オベリウス	人工知能改	43	1
シグ	人工知能改	43	2
アブドラU6	人工知能改	42	1
ジェノバM9	人工知能改	42	3
スバルタンK5	人工知能改	42	1

Dr. ヘル生存で9機以下になったターンのエネミーフェイズ

シナリオ
39地上編
シナリオ

決戦、第2新東京市

勝利
条件**敵の全滅**敗北
条件**味方の全滅**

自軍はエヴァ3機のみ。シナリオ開始前、シンジのシンクロ率が一番高いと、シンジが調子に乗っ

て飛び出した形で開戦となる。また、P80の条件を満たしているとここからエヴァルートが始まるぞ。

POINT 1 ダンテ、暗黒大将軍にはひらめきを

注意する相手はダンテと暗黒大将軍。この2機はATフィールドを破るほどの攻撃力を持っているので、攻撃する際にはひらめきが必須。他の敵はATフィールドを破るような攻撃力を持っていないので、安心して反撃していくう。



敵登場ユニット

ユニット	パイロット	LV	機数
暗黒大将軍	暗黒大将軍	46	1
ズガール	人工知能改	44	1
ダンテ	人工知能改	44	1
オベリウス	人工知能改	44	1
グラトニオス	人工知能改	44	1
ジェノバM9	人工知能改	43	2
ラインX1	人工知能改	43	2
スバルタンK5	人工知能改	43	1
アブドラU6	人工知能改	43	2



増援A(黄軍)

ユニット	パイロット	LV	機数
ラミエル	ラミエル	60	1

暗黒大将軍のHP20%以下で出現

**シナリオ
40** 地上編
シナリオ

運命を紡ぐ者たち

勝利条件 敵の全滅 敗北条件 味方の全滅

マップ開始当初はエヴァ3機のみだが、2ターン目に甲兎が、4ターン目にロンド=ベル本隊が援軍に現れる。敵軍も、最初はゼルエルのみだが、1ターン目エネミーフェイズにゲスト軍が到着することに。だが、ここではゼルエルを倒せばゲスト軍も撤退するので、イベントを利用すれば、1ターンクリアが可能である。

POINT 1 4ターン目にゲスト軍を叩く

資金をできるだけ稼ぐなら、ゼルエルと戦う前に、できるだけゲスト軍を倒すのが目標となる。エヴァ3機と甲兎は後退し、なるべく戦闘せず、4ターン目まで待と



ユニット能力		修理費用	
EVA初号機	ミラスキークラフト	1000	40000
アバランチ			
HP 5100/5100	AT	150/150	
EN 129/129	移動力	6 空 A	
特殊能力	爆走	運動性	125 陸 A
ATアシスト	装甲	1300 海 A	
S2機関	限界	350 宇 A	

○このマップでS2機関入手できれば、初号機が扱い易くなるぞ

う。後は、ロンド=ベル本隊が現れたら、激励や気合で戦意を上げて一斉攻撃ができるだけ仕留める。セティ、ゼブの2人は、どちらかのHPが40000以下程度になるか、ゼルエルを倒すと退却してしまうので手に出さないこと。



CHECK マジンカイザーor強化版マジンガー!?

このシナリオ冒頭で選択するマジンカイザーと強化版マジンガーZの二択。マジンカイザーは、ほとんど別ユニットともいえる圧倒的な能力を誇るが改造を引き継がない。強化版マジンガーゼは、ユニット能力のみの上昇で、武器能力に変化がない代わりに改造を引き継ぐ。どちらを選ぶかは、戦力的にはマジンカイザーの方がオトク。改造こそ引き継がないが、絶対的に強いのだ。一応、次のマップで甲兎のDVEが聞きたい、

マジンガーゼを愛している、大車輪ロケットパンチが見たいというマニアックな人は強化版の方をどうぞ。

ユニット能力		修理費用	
マジンガーゼ	レーザー	100	
HP 2400/2400	AT	457	
EN 250/250	移動力	7 空 A	
特殊能力	爆走	運動性	90 陸 A
装甲	装甲	270 海 B	
限界	限界		

○強化版は運動性や移動力が微妙に上昇している



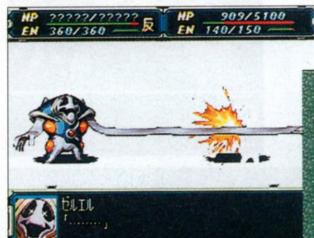
POINT 2 ゼルエルはイベントで喰うべし!

4ターン目にゲスト軍をできる限り倒したら、お食事イベントを発生させよう。これは、シンジがゼルエルに倒されたら、初号機が暴走してゼルエルを喰らい、S2機関を取り込むというもの。これが発生するとゲスト軍は退却し、マップクリア。初号機の修理費用は取られるが、このイベントを発生させると、以降のシナリオで初号機にケーブルが必要なくなるの

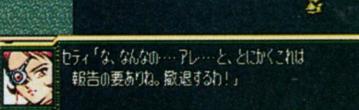
だ。ゼルエルの資金と初号機の修理費は惜しいが、このパワーアップはかなり便利だぞ。



○驚くネルフの面々。ちなみに、シンクロ率は400%突破中



○このイベントが発生すると、ゲスト軍は全軍撤退する



敵登場ユニット			
ユニット	パイロット	LV	機数
ゼルエル	ゼルエル	47	1

増援A(黄軍)		1ターン目、エネミーフェイズ	
ユニット	パイロット	LV	機数
オーグバリュー	ゼブ	45	1
ピュードリファー	セティ	45	1
レストグランシュ	親衛隊	43	4
グラシドゥ=リュ	突撃兵	43	2
グラシドゥ=リュ	親衛隊	43	1

**シナリオ
41** 地上編
シナリオ 悪魔と呼ばれたガンダム

勝利条件

敵の全滅

敗北条件

味方の全滅

増援、イベント数ともに豊富な地上編のクライマックスシナリオ。ここではDr.ヘル、あしゅら、マスターらとの最後の戦いが待っている。ちなみに、レインを出撃させるとドモンの気力が初めから130になるので、必ず出撃させよう。

○アレンビーの説得があるので必ずレインは出撃



POINT 1 ドクーガ三将軍で資金を稼ぐ

3ターン目に登場するドクーガ軍。5ターン目まで放っておくと、デビルガンダム登場時にこのマップ限りの仲間になってくれる。だ

が、資金が惜しいなら倒すことをオススメする。彼らを倒しても、後のシナリオに影響はないので、安心して稼がせてもらおう。

POINT 2 アレンビーを説得

ここで登場するアレンビーはレインで説得可能。手順としては、ノーベルガンダムの時点でレインで説得し、その後、ノーベルガンダム撃破後に現れるウォルターガンダムをレインで1回攻撃し、彼女の2回目以降の攻撃でトドメをさせるのだ。この手順を踏んでおけば、次シナリオで、アレンビーが仲間になってくれるぞ。また、

デビルガンダムはドモンで攻撃すると、イベントで破壊可能。このイベントを終えておくと…。

○手順の複雑さから、最低3ターンは必要ですでアレンビーを囲んでしまつのがオトクだ



○デビルガンダムは必ずイベントで倒すこと

ユニット



CHECK DVEイベントに燃えろ!!

このシナリオは、DVEおよび会話イベントの宝庫。鉄也とジュンがそれぞれDr.ヘル、あしゅらとの戦闘時、甲児が強化版マジンガーZに乗っており、Dr.ヘル、ダンテと戦闘した場合、さらに、ボスがボスボロットに乗って、ダンテと戦った場合に発生する。さらに、ドモンがデビルガンダム攻撃の後と、その後のマスターとの戦闘でも発生。対マスター戦は2度の会話イベントが発生し、しかも、ドモンがマスターにトドメをさしたとき、ドモンのLVが48以下なら、「東方晩に死す」のイベントが見られるのだ。LV49以上の場合は…。



○泣いてますドモンさん

敵登場ユニット

ユニット	パイロット	LV	機数
グランドガンダム	チャップマン	46	1
ヘブンズソード	ミケロ	46	1
ノーベルガンダムB	アレンビー	45	1

増援A(赤軍)

ユニット	パイロット	LV	機数
グール	Dr. ヘル	47	1
グール	あしゅら	46	1
ピクドロン	人工知能改	44	1
グラトニオス	人工知能改	43	2
シグ	人工知能改	43	2
ジェノバM9	人工知能改	43	2
ジェノバM9	人工知能改	42	1
ラインX1	人工知能改	43	1
ラインX1	人工知能改	42	1
オベリウス	人工知能改	43	1
ゼンII	人工知能改	43	1

増援A(黄軍)

ユニット	パイロット	LV	機数
ブンドル艦	ブンドル	46	1
カットナル艦	カットナル	46	1
ケルナガール艦	ケルナガール	46	1

増援B(赤軍)

シグ	人工知能改	43	2
グラトニオス	人工知能改	43	2

増援C(赤軍)

オベリウス	人工知能改	43	1
ジェノバM9	人工知能改	42	2

増援A(赤軍)

シグ	人工知能改	43	1
オベリウス	人工知能改	43	1
グラトニオス	人工知能改	44	1

増援D(赤軍)

デビルガンダム	キョウジ	44	1
増援E(赤軍)	デビルガンダムを倒すと出現		

マスターガンダム	マスター・アジア	48	1
マスター・アジア	ハイブリッドアーマー		



シナリオ 42 光瞬く宇宙へ

勝利
条件敗北
条件基地内への敵の侵入
味方の全滅

地上編最終シナリオ。発射基地への敵部隊侵入を阻止するのがこのシナリオの目的である。ここでは『完結編』初登場のギルギルガンが現れるが、このシナリオが最初で最後の登場。お約束通りメカギルギルガンにもなるが、現在の戦力ではたいした相手ではないだろう。また、マップクリア後に現れるウォンも同様の手合いでいる。

POINT 1 基地上で3方向の敵を迎える

発射基地の3方向が海に囲まれているため、発射基地上の地形効果を利用して、3方の敵に対応しよう。正面からやってくる機械獣軍団相手には初号機とビルバイン



●基地上なら、EN消費をほとんど気にせず戦えるぞ



●ちなみにギルギルガンはHP20000、メカギルギルガンはHP48000である

で応戦し、残りのユニットを左のギルギルガン、右のピクドロンへの迎撃に当てよう。先述の通り、ギルギルガンは倒してもメカギルギルガンになるので、集中攻撃して1ターンで倒してしまうこと。左右の軍勢を倒してしまえば、後は上方向に進軍して、残りの敵を片付けにかかるのだ。



敵登場ユニット

ユニット	パイロット	LV	機数
暗黒大将軍	暗黒大将軍	46	1
ズガール	人工知能改	44	3
ギルギルガン	人工知能改	44	1
ピクドロン	人工知能改	44	1
グラトニオス	人工知能改	44	2
オベリウス	人工知能改	44	3
ダイ	人工知能改	44	2
ジェノバM9	人工知能改	43	1
ラインX1	人工知能改	43	1
シグ	人工知能改	43	4
ゼンII	人工知能改	43	1



POINT 2 最後は暗黒大将軍とウォンを叩く

左右の敵軍、上方向から来る敵軍を倒し終えたところには敵数も減り、増援のウォンが現れていることだろう。だが、このウォンは接近武器しか持っておらず、ゴーショーグンのゴーフラッシャーやダンクルーガの断空砲で、安全に倒すことができるぞ。これで、最後に残った暗黒大将軍を集中攻撃で倒してしまえばOKだ。この後、ドモンとウォンの一騎討ちイベントが発生するが、ウォンの能力は前回同様で、ドモンの気力は初めから140。いきなり気合+熱血石破天驚拳の一撃で決めてしまおう。



●馬乗りゴッドガンダムはこの1回の戦闘のみの登場。次マップには風雲再起はいなくなってしまう

●暗黒大将軍との決戦。だが、もはや敵ではないだろう

増援A(赤軍)	暗黒大将軍が生きている場合 3ターン目、エネミーフェイズ		
ユニット	パイロット	LV	機数
オベリウス	人工知能改	44	2
シグ	人工知能改	43	1
グラトニオス	人工知能改	43	1
増援B(赤軍)	敵5機以下		
ウォルターガンダム	ウォン	45	1

**シナリオ
43** 共通
シナリオ 清算されし過去、そして…

勝利
条件

敵の全滅

敗北
条件

味方の全滅

地上編と宇宙編の両軍が合流し、一気に戦力が上昇しているであろうシナリオ。敵はポセイダル軍だが、ついにポセイダル自身の登場

戦いがラクになるぞ 敵全軍を倒す。かなり	1/5 出撃12機選択 [あと16機] 気力 100 [レベル]		
アム	ショウ	LV4	52
ヒーナ	ジン	LV4	50
ヨン・アム	真吾	LV4	50
エルガイム	ドモ	LV4	50
ワザン	エリ	LV4	50
タツカ	忍	LV4	49
ワゴン	ウノ	LV4	49
真・モード1	リウ	LV4	48
エラ初号機	ジン	LV4	48
リカス (BNS)	ルー	LV4	48
ワガヌ	マキ	LV4	48



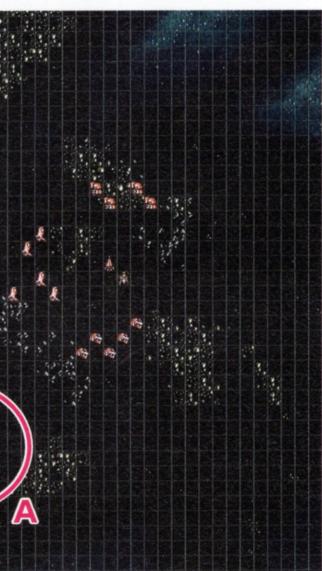
● ここでポセイダルはほとんど顔を見せない

POINT 1 フラットを挑発しておく

このマップでやらなければならぬのが、アムとフル=フラットの会話イベント。これは、この2人が戦闘すると発生するイベントで、後々のシナリオに影響を与えるというものだ。普通にプレイしていると、フル=フラットが前線に到着する前に、敵の総数が16機以下になって退却してしまうので、最初のターンに彼女に挑発をかけておびき出そう。後は、ひらめきを使ったアムで攻撃するだけだ。ひらめきがない場合は、あらかじめ、エルガイムMKIIなど、一撃で倒されそうにないユニットに乗り換えておこう。会話が終われば、倒してもOK。



● アムがひらめきを憶えるのはLV22。なければみがわりで代用か?



POINT 2 ギャブレー隊を叩いてステージクリア

4ターン目に現れるギャブレー隊。HP4800のカルバリーテンブルが主力なので、戦力的には微々たるもの。しかし、ギャブレー自身はかなりの強者だ。例によってバスターランチャーを装備しているので、近づいてきたら最優先で集中攻撃して撃破てしまおう。その後、カルバリーテンブルを倒していくけば、敵の総数は16機を割

り、敵全軍退却となることだろう。ただし、後述のポセイダルを狙う戦術をとる場合なら、ギャブレー自身を倒した後、他ユニットは無視すること。

武器名	攻撃力	射程	命中
バーストマー	2100	2~4	+5
カルバリーム	2200	1	+15
エラガム	2300	1	+10
エラランチャー	2600	1~6	+10
エラギモボル	2800	4~5	+5
カルバーランチ	2900	1~8	+10

● 下からの増援は、ギャブレー以外はザコ



● シールド防御、切り払いも持っているので、できれば必中+熱血でとにかくやわらかいギャブレー隊。熱血サイフラッシュでほぼ全滅します

POINT 3 ポセイダルを倒せるか?

HP70%以下で退却するポセイダル。彼女を倒すには、一撃で4000以上のダメージを与える必要がある。これには、スーパー系主人公の魂込めた計都羅喉剣・暗剣殺しかない。激励、気合で気力を150にし、味方のてかげんMAP兵器でHPを削って底力を発動させれば、不可能ではないぞ。くれぐれも、敵の総数には注意しよう。



● 中央突破でポセイダルを狙い、最強の技で仕留めるのだ

敵登場ユニット

ユニット	LV	機数
パイロット	51	1
オージ	51	1
ガイラム	50	1
グルーン	48	1
グルーン	48	1
カレイツェド	46	4
レストトレイル	46	5
アトール	46	5
親衛隊	45	7
バッショ	45	6
グルーン	45	6

増援A (赤軍)

ユニット	LV	機数
パイロット	48	1
ギャブレー	48	1
ハッシャ	47	1
カルバリーテンブル	45	5

4ターン目、エネミーフェイズ

**シナリオ
44** 共通
シナリオ 悲しみのカトル

**勝利
条件** 敵の全滅 **敗北
条件** 味方の全滅

ゲスト=ポセイダル軍が相手のシナリオ。3ターン目には敵増援が、5ターン目には黄軍のカトルが現れる。ここでのカトルは説得不可能で、倒すしかない相手だ。

ギワザやゲストの3将軍はHPが減ると撤退してしまうので、彼らをいかに倒すかがポイントだ。

POINT 1 ゲスト軍団をどこまで倒す？

ロフのHPが80%以下、セティのHPが70%以下で、初期配置のゲスト軍、および2人は退却してしまう。また、ゼブもHPが60%

以下で退却してしまうのだ。貪欲に狙うならば、ゼブとセティを狙い、資金を稼いでおきたいところ。この2人を挑発でおびきだし、HPを限界まで削って、魂十底力の計都羅瞬剣・暗剣殺や、熱血十底力のストナーサンシャインを打ち込むべし。セティを倒すと初期ゲスト軍撤退となるので、それまでに初期ゲスト軍は優先的に倒してしまうこと。特にゼラニオの資金16000はおいしいので、確実に撃破しておきたいところだ。後はポセイダル軍に全軍を投入しよう。



①増援のギャブレーら。アシュラテンブル部隊は優先的に撃破したい



②ゼブはHP52000、セティはHP5000。2人とも倒しておきたいところ

③カトルはMAP兵器も使う危険な敵。ここで説得することはできないので容赦なく倒してしまおう

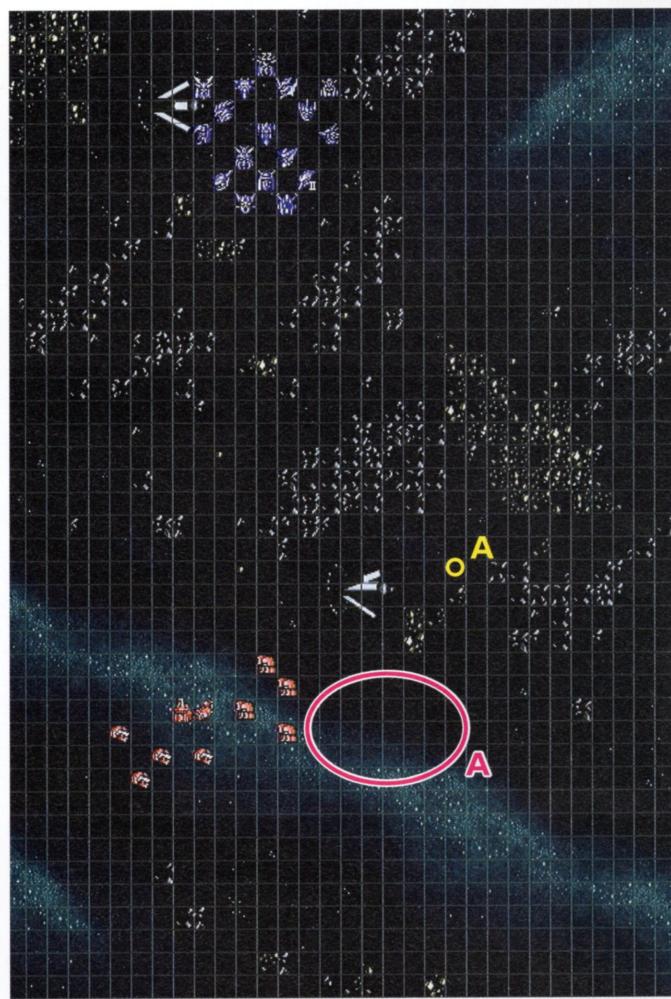
POINT 2 ギワザを逃がすな！

対ポセイダル戦で気をつけるのは、敵のエースパイロットたちの乗るアシュラテンブル部隊。MAP兵器をどんどん撃ってくるので、早めに倒してしまおう。自軍がギワザに攻撃すると、ギャブレーが自分に複数の精神コマンドを使うので、ギワザ攻撃前にギャブレーは撃破しておこう。彼以外にも、強力なユニットのネイは優先的に

倒しておくべし。ちなみに、ギワザのHPが40%以下になると、敵は全軍撤退してしまうぞ。



敵登場ユニット				
ユニット	パイロット	LV	機数	
ゼイドラム	ロフ	50	1	
カレイツェド	親衛隊	46	4	
レストレイル	親衛隊	46	4	
ゼラニオ	親衛隊	46	1	



CHECK いよいよ10段階改造が可能に！

このシナリオ終了後、最後のシナリオ分岐、並びに10段階改造が待っている。10段階改造可能になって、まずパワーアップしたいのがF91やフルアーマー百式改などのリアル系ユニット。このシナリオより先、敵軍はボス以上にザコ

キャラが強くなってくるので、対ザコ戦用にリアル系ユニットの武器、運動性をメインに、サイフラッシュ、ハイメガキャノンなど広範囲MAP兵器を育てておく。スーパー系ユニットの最強武器は、後回しでもしばらくは問題ない。

増援A(赤軍)	3ターン目、エネミーフェイズ		
ユニット	パイロット	LV	機数
サージェ・オーバス	ギワザ	50	1
オージェ	ネイ	49	1
ビュードリファー	セティ	49	1
オーグバリー	ゼブ	49	1
アシュラテンブル	ギャブレー	48	1
アシュラテンブル	アントン	47	1
アシュラテンブル	ヘッケラー	47	1
アシュラテンブル	リョクレイ	47	1
レストレイル	突撃兵	46	3
カレイツェド	突撃兵	46	3
増援A(黄軍)	5ターン目、エネミーフェイズ		
ウイングガンダムゼロ	カトル	50	1

シナリオ33~44の新登場ユニット 入手方法&オススメ改造法

毎度おなじみ今回の新登場ユニット。今号の攻略範囲で登場する新登場ユニットは、ロボット8体に戦艦3隻。下ではその中から、シナリオ37でいなくなるガンバスターを除くロボット7体を解説

していく。フルアーマー式改や量産型νガンダムら、最終シナリオまでコンスタントに戦場に投入できる機体から、何がおこるかわからないイデオンまで、今回の新顔は特に見逃せないぞ。



イデオン

入手箇所

シナリオ33で自動的に入手

強化箇所

HP
装甲

普段は、HPが多くてデカいだけのイデオン。このユニットの神髄は、



と、戦力にならない
○ゲージを利用しない

イデオンゲージ上昇時にある（85P参照）。ゲージ上昇時に使えるようになるイデオンソードの威力は、なんと9999！後のシナリオで手に入るイデオンガンも同様に9999の威力を誇る恐ろしい武器だ。ただし、エヴァの暴走同様、イデオンもゲージが上がり過ぎると暴走開始。さらにこの状態でHPが0になると…。



フルアーマー百式改

入手箇所

シナリオ34で自動的に入手。
ただし地上編ルート選択の場合
は入手不可

強化箇所

運動性
メガ粒子砲

リアル系ユニットでは5指に入るほど強力なフルアーマー百式改。その要因は、高い運動性能とメガ粒子砲にある。特にメガ粒子砲は、攻撃力2400（無改造）、射程7、弾数15発を持ち、使いやすさは文句なし。実弾兵器でないため、ファンネルと違って切り扱われる心配がないのもいい点だ。ただし、MAP兵器はイマ

イチ。射程が5~8なので、MAP兵器は百式の方が使いやすいぞ。



○弾数の多いメガ粒子
砲を使い勝手は最高



ガブスレイ

入手箇所

シナリオ35でフォウが仲間にいて、
シナリオクリアまで生き残れば。
地上編ルート選択の場合は入手不可

強化箇所

全部

宇宙編でフォウが登場時に乗っているユニット。戦力的にはガンダムMKIIクラス…ってぜんぜん役に立たないレベルです。さっさと乗り換えることをオススメ。どうしてもガブスレイを使いたいというマニアックプレイヤーは、資金を1000000ほど注ぎ込んで、10段階フル改造してから使いましょう。



○愛のユニット、ガブスレイ

●ルートによっては入手できないユニットも多い。ルート選択の際には、下を参考に、熟考して欲しい



●ガブスターはすぐにいなくなるので割愛。次の登場はいつやら…

ノーベルガンダム

入手箇所

シナリオ41でアレンビーを
仲間にできれば

強化箇所

運動性

ガブスレイ同様、趣味の機体。パイロットのアレンビーの能力は高いのだが、攻撃力が低く、実戦ではかなり使いづらい。使うのならば、運動性能と移動後に使えるビームファブを集中的に強化しておこう。ちなみに、アレンビーが敵のときに使っていたバーサーカーモードは味方になると使えなくなる。残念…。



●愛のユニット第2弾。ややマシか

量産型νガンダム



入手箇所

シナリオ44クリア後、自動
的に入手

強化箇所

運動性
フィンファンネル

量産型νガンダムは、入手時、インコム装備型かフィンファンネル装



○コウ、クリスラを乗
せる手もあるが…

備型かを選択することができる。インコム型ならオールドタイプでも扱えるが、戦力は下がってしまうぞ。順当にいくなら、フィンファンネル装備型にしてカミーユをパイロットにするべき。量産型とはいえ、能力的には本来のνガンダムと同レベルなので、戦力の中心としての活躍が期待できるぞ。



マジンカイザー、真・ゲッターロボ

入手箇所

マジンカイザー：シナリオ40で選択入手
真・ゲッターロボ：シナリオ38で自動的に入手

マジンカイザーはマジンガーZの、真・ゲッターロボはゲッタードラゴンの後継機。どちらも高い攻撃力、ユニット性能を持つが、基本的な扱いは前の機体同様だ。そのため、戦い方は今まで通りの戦術でOK。マジンカイザーはダイナマイタックルにファイアーブラスター（10段階改造時）というMAP兵器を持ってい



るが、どちらも使いにくい。やはり、ファイアーブラスターメインで。
○使い方はいつも通り
のユニットらである

攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

第4回

レニの女の子発覚情報公開!
第五話も徹底攻略!

サクラ大戦2

Sakura Wars

~君、死にたもうことなかれ~

TM

発売日	発売中(4月4日)	C D枚数	3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	シャトルマウス
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	280・プレイデータ・環境設定
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年龄	現在の開発状況	100%

今回は、第三、四話でレニが女の子だと発覚してしまうイベントを紹介。さらに第五話の中盤までを徹底攻略する。レニファンは絶対見逃せない!

第三、四話で発覚!

レニはやっぱり女の子だった!?

第五話の中盤には、レニが女だと発覚する強制イベントが用意されている(P99参照)。だが実は第三、四話でも、大神の行動によ

り発覚してしまうのだ。信頼度アップLIPSが増えるうえ、スペシャルイベントもあるので、レニを狙っているならぜひ試してほしい。

第三話でのレニ女の子発覚イベント

第三話の帝劇マップ移動で、14:45以降に鍛練室へ。次に更衣室に入ると、LIPSにより浴室に入れる。女の子だと発覚して廊下に逃げ出した後、再び更衣室に入り、「そう言わると～」を選択すれば信頼度アップだ。

鍛練室(14:45以降)



○どれを選択してもかまわない。その後、レニは部屋を出て行く

更衣室



○「俺もひとつ風呂あびてくか」を選択すれば浴室に入ることができる

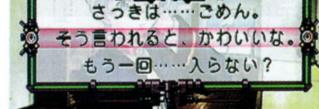


○「背中を流してやる」か時間切れでレニが女の子だと発覚する

再び更衣室へ…



○「さっきは…ごめん。レニが女の子…もう一回…入らない?」



○「そう言わると～」で軟派大幅アップ、レニの信頼度大幅アップ。「もう1回～」で軟派大アップ、信頼度ダウン。「さっきは～」だと硬派アップのみで、信頼度は変化しない

第四話でのレニ女の子発覚イベント

第四話の帝劇マップ移動で、15:45以降にプールに行く。廊下に逃げ出した後、再びプールへ。LIPSで「そう言わると～」を選べばOK。当然、第三話ですでに女と発覚していると発生しない。



すでに女だと発覚していると…



○「ごめん、すぐ出て行くよ! 水着を着なよ! ……俺も、泳こうかな?」

○「ごめん、すぐ出て行くよ!」で硬派アップ、「さっきは～」で軟派アップ。

あとは変化なし

水泳場(14:45以降)



○「意いで外に出る。目をつぶる。どれを選んでもかまわない。再び水泳場へ…」



○「さっきは…ごめん。レニが女の子か…」

○「そう言わると、かわいいな。」

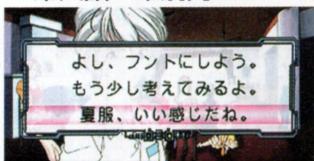
○「さっきは…ごめん。」

○「そう言わると～」でレニの信頼度大幅アップ。「さっきは～」は硬派が、「レニが～」は軟派が大幅アップのみで信頼度は変わらない

第四話までのレニ信頼度アップイベント

第五話までのレニ信頼度アップイベントは2カ所。第三話で帝劇マップ終了直後の楽屋でのLIPSで「みんなに気合を入れて…」を選択する。そして、第四話の帝劇内サロンで犬の名前を付けるとき、レニの夏服をほめる。第五話は次ページ以降を参考にしてほしい。

第四話・帝劇内サロン



○「よし、フントにしよう。もう少し考えてみるよ。夏服、いい感じだね。」

第五話～嬉し恥ずかし夏休み～ 米田が熱海旅行をプレゼント

ここからは第五話の攻略を開始。前ページでレニが女の子だと発覚させておけば、熱海の海でスペシャルイベントが用意されているぞ。発覚させていなかったのなら、戻ってやりなおしてみよう。レニを狙っているのならなおさらである。

① 帝劇マップ

② 帝劇外→バス内

③ 旅館～1日目

④ 旅館～2日目、昼

⑤ 旅館～2日目、夜

① 帝劇マップ

移動時間は9時～10時までの1時間。第四話でカンナ、アイリス、レニの連鎖イベントを発生させて

大帝国劇場2F

隊長室にあるキネマトロンは、持っていないからでも、10時の出発時にかえでから渡されることになる。ちなみに、すみれのサロンでのお茶の勉強会（連鎖イベント）は、今月はないようだ。

カンナの部屋

9時25分までに行くと、カンナが部屋にいる。昨夜は普段着のまま寝てしまったそうだが…。



①「女の子～」ならカンナアップ

すみれの部屋

全時間帯で発生。自分用のマクラも持っていくという。マクラが代わると眠れないようだ。

①「俺は、平気だな」を選択すればすみれアップ。あとは変化なし



①「よく似合ってるよ」ならマリア大幅アップ。「カッコいいよ」なら通常アップ。「美しいよ」なら通常アップ、軟派アップ。時間切れは変化なし



①どれを選択しても変化なし

マリアの連鎖イベント発生

いれば、2回目を見ることができる。また、今回は中庭で紅蘭のミニゲームをプレイできるのだ。



書庫に向かう紅蘭に会う
納庫に向かう紅蘭に会う
格納庫に向かう紅蘭に会う

さくらの部屋

9時25分までに。さくらの第1回目の連鎖イベントだが、恋愛度がら番目以上でないと発生しない。

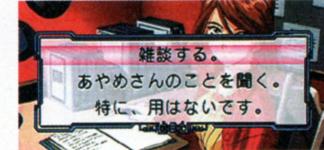


①どれを選択しても変化なし

かえでの部屋

全時間帯で発生。かえでと話ができる。紅蘭がトマトを収穫することや、あやめのことが聞ける。

①どれを選択しても変化なし



織姫の部屋

全時間帯で発生。ドアを2回叩くと最初のLIPSが、再び部屋を訪れるとき次のLIPSが発生する。



①「大声で起こす」と織姫アップ。「無理矢理、ドアを開ける。そつとしておく。」



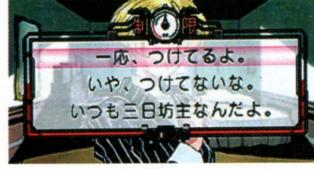
①「寝坊なんて、たるんでるぞ！」なら硬派アップ。あとは変化なし

マリアの部屋

9時25分までに行くと、部屋の中に入れる。6回調べると終了。鏡、机、窓、写真も調べられるぞ。



①ベッドを2回調べると発生する。「聞いてみる」と軟派アップ



①机の上の日記帳を調べる。「一応、つけてるよ。」ならマリアアップ。日記帳を取るとマリアの信頼度ダウン

書庫

9時30分以降に行くと、すみれが本を探している。「少尉ならどれを持っていきます？」



①「小説」はすみれアップ。「時刻表」はすみれアップ、軟派アップ。時間切れもすみれアップ。「仕事に～」だとすみれダウン、硬派アップ

アイリスの部屋

全時間帯で発生。アイリスの連鎖イベント2回目突入。今回は九九を教えることになるのだが…。



①「よし～」ならアイリスアップ



①どれを選択しても変化なし



①どれを選択しても変化なし



①どれを選択しても変化なし

遊戯室

30分以降ならマリアの連鎖イベント第1回目が発生する。マリアの部屋で日記帳を調べてあれば、30分前に行っても大丈夫だ。



①どれを選択しても変化なし



①どれを選択しても変化なし



①「思いきって突く」に変化してから選択すればマリア大幅アップ

大帝国劇場IF

音楽室横の階段前では、格納庫に向かう紅蘭と会うが、LIPSは発生しない。また、玄関には50分

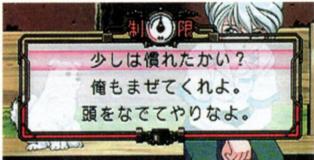


別売店では、椿ちゃんなど
●売店では、椿ちゃんなど

大神さんも……
お体を大事にして、
がんばってくださいね！

中 庭

9時25分までなら、レニの連鎖イベント第2回目が発生。30分すぎたら、紅蘭のミニゲームができる。カラスに煙玉を当てるというので、軌道を先読みし、うまく連鎖させることができがポイント。トマトを守りぬけばボーナス1000点が入る。残りの苗の数によって紅蘭の信頼度アップ幅が変わるぞ。



少しは慣れたかい？
俺もさせてくれよ。
頭をなでてやりなよ。

●どれを選んでも変化なし。相変わらず冷たい（？）レニであった

厨 房

9時30分以降に行くと、アイリストとカンナが食べ物を探している。お菓子とおにぎりどっちが好き？



お菓子かな。
腹にたまるものかな。

●「お菓子」だとアイリストアップ。「腹にたまる～」だとカンナアップ

食 堂

9時30分以降に行くと、カンナの連鎖イベント2回目が発生。今回の料理は沖縄名物ミミガーだ。

●SPEEDも食べてミミガーに挑戦。クリアすればカンナ大幅アップ



ミ……ミガー……
ご……は……ん……
麦茶……麦茶……

以降に到着すれば、そのまま全員集合となる。集合時間に遅れても、信頼度の変化はないので、10時までたっぷり歩きまわれる。



●事務局では、おなじみ
のうわさ話を8つほど…

壁の中から、
うめくような声で……
「あいてけええ！」って。



ああ、いいとも！
……今、忙しいんだ。



●「ああ、いいとも！」だと紅蘭アップでミニゲームに突入。時間切れになってしまってもミニゲームはできる

支 配 人 室

9時30分以降に行くと、マリアが支配人に出発のあいさつをしているところに出くわす。



はい、まかせてください。
どんちゃん騒ぎしてます。
マリアがついていますから。

●「はい～」、「マリアが」でマリアアップ。「どんちゃん」だとダウン

大 道 具 部 屋

全時間帯で発生。サキの話し声が聞こえるが、大神に会うと「旅館に着いてのお・た・の・し・み」

●「心に～」で硬派大幅アップ。「湯につかって～」で軟派大幅アップ



心に活を入れるために。
湯につかって一杯……かな。
湯治だね。

大帝国劇場BI

第三、四話でレニが女の子と発覚していれば、ぜひ作戦指令室に行っておこう。信頼度アップのチャンスだ。浴室では、今回紅蘭の入浴シーンがおがめるぞ。倉庫では何やら秘密がありそだが…。



●壁の向こうから怪しい音が聞こえる。どれを選んでも何も発見できず

地 下 格 納 庫

9時25分までに行くと、紅蘭が光武・改の整備をしており、シリシウス鋼のことなどが聞ける。紅蘭の連鎖イベント第1回目なのだ。



がんばってくれよ。
心配しすぎじゃないか？
その服、カッコいいね。

●「がんばってくれよ」か「その服カッコいいね」と紅蘭アップ。「心配しすぎじゃないか？」だと紅蘭ダウン。時間切れは変化なし



それ……おもしろいなあ！
それ……どういう意味？

●どれを選んでも変化なし

更 衣 室

地下格納庫で紅蘭に会った後、9時30分までに行けば、紅蘭が風呂に入っているところに出くわす。



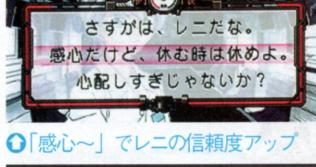
体が勝手に風呂場の中に……
外に出よう。

●「体が勝手に風呂場の中に…」だと軟派がアップし、風呂をのぞくことに。「外に出よう」は外に出る



（眼鏡をはずしてるから
気づいてないのかな……）

●紅蘭が眼鏡をはずしていれば、こちらに気づかれることもないはず…



●「感心～」でレニの信頼度アップ

医 务 室

9時30分以降に行くと、さくらが薬の用意をしている。「ほれ薬って誰に使うんですか？」



酔い止めがあるといいなあ。
キス薬があるといいね。
……ほれ薬かな？

●「…ほれ薬かな？」で軟派アップ



あわてず、踏みとどまる。
逃げ出す。



●「あわてず～」か時間切れだと紅蘭大幅ダウン。早いとこ逃げ出そう



衣室に行つてみると、
逃げ出した後再び更



うん。整備作業のあとに
入るお風呂は、ホンマ
気持ちええわ……



かけてよかった、と
ホンマ、実感したわ。

●風呂では眼鏡をはずしそうぜ、紅蘭

② 帝劇外→バス内

帝劇を留守にすることを心配する大神だが、その時現れたのが帝國華撃団・薔薇組。ちょっと怪し



❶どちらを選んでも変化なし



❷清流院琴音、太田斧彦、丘菊之丞の3人が薔薇組のメンバーだ！

バス内で大富豪

バス内ではさくら、アイリス、マリアと大富豪をすることができる。ポイント制になっており、誰



❶「よし、やろう！」か「ルール、教えてよ」で大富豪ができる

③ 旅館～1日目

旅館「剣緑園」は花組だけの貸し切りという豪勢なもの。到着した一行は、カンナの提案すぐに



❶「それじゃ～」だとカンナアップ。「ひとやすみ～」だとダウ



❶「やっぱり～」はカンナ、さくら、「砂浜～」は織姫、すみれ、「すいか～」はアイリス、紅蘭がアップ

初登場、薔薇組！

い性格の3人組だが、結局留守を任せることに。大神たちは貸し切りバスで熱海へと向かうのだった。



❶大神が硬派時のLIPS。「自分は大神一郎です」と硬派大幅アップ



❶大神が軟派だと、下の選択肢が変わる。「みなさん、美人ですね」を選択すれば、軟派大幅アップ。バラ組の3人は大喜び間違いなし！

かが先に16点取れば終了だ。転落、かくめいルールがクセモノで、結構熱い戦いになるぞ。ちなみに得点による信頼度の変化はない。



相変わらず大騒ぎ

海を見に行くことになる。そして海から旅館に戻ろうとした時、神出鬼没の加山がまた現れた。



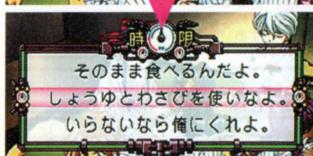
❶どれを選択しても変化なし



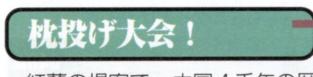
❶相変わらず面白い加山であった

刺身と織姫

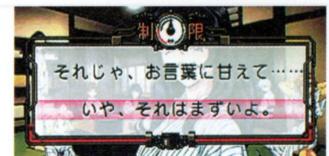
旅館の夕食は海の幸でいっぱいだった。カンナがはりきって食べるなか、織姫は「お刺し身」とい



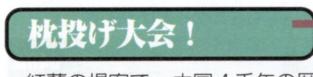
❶「しようゆとわさびを～」なら織姫の信頼度アップ。「そのまま食べる～」か「鑑賞用で～」だと織姫ダウン。サイトーです（笑）



まどっていた。「いらないなら俺にくれよ」を選択した時の織姫の反応は笑えるぞ。夕食後、部屋でくつろぐ大神たちであったが…。



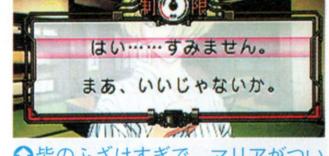
❶「それじゃ～」だと軟派アップ。「いや～」だと硬派アップ



念。信頼度大幅アップのチャンスになっている。レニが女の子と発覚していれば、レニの信頼度もアップしているのが判るぞ。



❶レニが女と発覚していればアップ



❶かばった人の信頼度大幅アップ



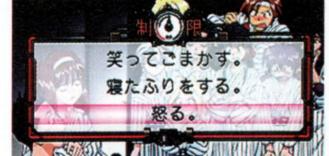
❶皆のふざけすぎで、マリアがついに怒る。どれを選んでも変化なし

すみれの夜はい！?

明日に備えて眠る大神。波の音が聞こえる中、「しょ・う・い」と呼ぶ声がする。目を開けると、そこにはすみれの姿が！ 明日は一緒に海に行こうと誘うすみれだが、後ろでは皆がにらんでいた…。



❶時間切れならすみれアップ。「こんな時間に～」だとすみれダウン、硬派大幅アップ。あとは変化なし



❶「怒る」ならマリア大幅アップ。「笑って～」だとさくらダウン。「寝たふり～」だとすみれダウン

④ 旅館～2日目、昼

翌朝、目が覚めた大神は、着替えてからみんなの部屋へ。マリアが言うには、今日は3組に分かれで行動するという。それぞれに面白いイベントが用意されているぞ。

海(すみれ、アイリス、レニ)
山(カンナ、紅蘭、織姫)
旅館(さくら、マリア、サキ)

海に行く

ボートから落ちそうになるすみれを助けようとしたら、水着を取ってしまった大神。普通はここで



●全国のレニファンの皆様、おまたせました。ここに堂々公開！

お…驚いたよ。
か、かわいい…
その水着…いいね。

●「かわいい」ならレニ大幅アップ。
「驚いたよ」なら通常アップ

山に行く

なぜか動きづらい衣装で山登りをする織姫。紅蘭もチャイナドレスだったりする。下に見える川にどちらを選んでも変化なし。結局織姫は川の中にしりもちをつく

織姫に手をかす。
大笑いする。

レニの水着!?



●「海」だとすみれ、アイリス、レニの信頼度アップ。「山」だとカンナアップ。「旅館」だとさくら、マリアがアップする

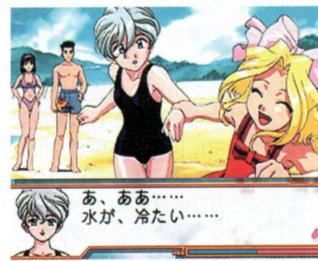
終わりなのだが、レニが女の子だと発覚していると、このあとレニの水着が見られるのだ！ レニの信頼度アップLIPSもあるぞ。



●選んでも選ばなくても変化なし



●すみれの水着を取っちゃったせい
で埋められる大神。ビンタももらう



●初めて経験する（？）海の冷たさに驚くレニ。声がいいですな

降りて魚捕りをしていたが、大神のつかみ損ねた魚が織姫の方に。あわれ織姫はしづぶ濡れになる。



旅館でくつろぐ

昼間から旅館の露天風呂に入っていた大神。そこにさくら、マリア、サキが入ってきた。実はここ、



●3回目に「浮上する」を選択すれば、信頼度はダウンしないのだが…

⑤ 旅館～2日目、夜

2日目の夜、みんなで線香花火を楽しむ。すると紅蘭が特製花火を取り出してきた。夜空に打ち上げる花火を見て、大神が掛け声を



●「そうだね」ならアイリスアップ。
「これじゃ～」なら紅蘭アップ

レニが温泉に…

温泉に入ろうとすると、先にレニが入っていた。レニが女の子だと発覚していない場合、ここでわ



キネマトロンが…

3日目は、みんなで海に行くことになっていた。その前に1回帝劇に連絡しておいてはどうかとい

●「ああ、そうだな」ならマリアアップ。「めんどうだなあ」はダウン



混浴だったのだ。慌てて風呂の中に潜ったが、息は長く続かない。ばれてしまうと、マリアの信頼度がダウントしまうはめになる。



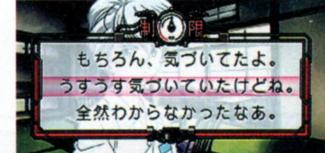
レニ女バレイメント

かける。「さ～かなや～っ！」と言ふと、紅蘭はトホホといった感じだが、皆喜んでくれるぞ。



●「た～まや～っ！」なら紅蘭の信頼度大幅アップ。「さ～かなや～っ！」ならカンナ、アイリスがアップする。そのほかは変化なし

かってしまうことになる。第三、四話すでに発覚している場合もこのイベントは発生するのだが、その後のLIPSは発生しない。



●「うすうす気づいていたけどね」ならすみれアップ。あとは変化なし

うマリアの意見。だが、そばに置いてあたたはずのキネマトロンが見当たらぬ。いったいどこに消えてしまったのだろうか？

●「…ほっとこう」だとマリアダウンなので注意。あとは変化なし



攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

デュエリストたちの心をつかめ!

少女革命ウテナ

いつか革命される物語

発売日	発売中(5月28日)	C D枚数	2枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	42・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%

「鳳学園に転入してきたのだから、ステキな人たちと親密になりたい!」そんな想いを届かせるべく、デュエリストたちの性格をチェック。これで奇跡も叶うかも!?

生徒会メンバー+ウテナと上手に仲良くなるには?

デュエリストであり、一般生徒たちとはあきらかに違った雰囲気を持つ生徒会メンバーとウテナ。こういった特別な人物たちを相手に、主人公がどのように接していくかは仲良くなれるのかを、各キャラクターの性格から考察してみた。



○心の気高さが、この物語の結末に影響してくれる

天上ウテナ

仲のイイ友達感覚で

男子生徒のような服装に男の子っぽい立ち振る舞い。とはいっても、デュエリストたちの中では比較的普通につき合えるタイプ。出会った直後から仲良くなれるので、こちらも気軽に話し掛けていこう。また、彼女のことを本当の友達だと思うのなら、話しにくいことでも素直に話してしまったほうがいい。きっと力になってくれるはず。



○どんなことでも話し合える。それが本当の友達というもの…

桐生冬芽

甘い誘いに乗ってみる

学園一のプレイボーイと名高い生徒会長。そんな彼と仲良くなには…、こちらが何をしても彼の方から誘ってくるので、ここはひとつ素直に応じてしまいましょう。慕ってくれる女の子を無下にするようなタイプではないので、自然と仲良くなれる。ただし、大事な話をしている時には、あまりはしゃぎ過ぎないように…。



○この状況下で、こんなセリフをサラリと言ってしまう冬芽

西園寺莢一

とりあえずおだてて…

冬芽とは正反対に硬派な西園寺。彼は自尊心が非常に高いわりに、けっこう単純なところがあるので、おだてに乗りやすかったりする。そんな彼とのつき合い方は、のために何かをしてあげる、もしくは彼を立てるような感じがちょうど良い。くれぐれも正面から対立したり、必要以上につきまとったりはしないようにすること。



○アンサーにラブラブな西園寺だが、普段は落ち着いた物腰の人

有栖川樹璃

常に毅然とした態度を

いろいろと恐い噂のある彼女だが、意外と優しく接してくれるで思いの外つき合いやすい。つねに強くありたいと願う彼女に対しては、こちらも毅然とした態度で臨もう。常に正面からぶつかっていき、逃げる、ごまかすといったようなそぶりは見せない方が良い。また、ロケットの中の写真についてはあまり深入りしないこと。



○美しき女豹の異名を持つ樹璃。こちらも誇りある態度を示そう

薰幹

時には強気で

人当たりのいい性格なので、よほど非常識な態度をとらない限り仲良くなれる。ただ彼は、まだちょっと精神的に幼いところがあるので、そんな時は年上として強く引っ張っていってやったほうが良いことも。彼に近づく上で一番注意しなくてはならないのが、妹の梢。この2人の間に割って入るようなマネは絶対しないように。



○幹の双子の妹である梢。幹に近づくのなら絶対無視できない存在

転入初日、22日の ストーリーポイントをチェック

とりあえず主要人物たちの顔見せ、といった感じの1日目。とはいえ、すでに「心の気高さ」の変

薔薇の温室前

ゲームスタート直後、鳳学園にやってきた主人公。中庭にある薔薇の温室のほうから何やら物音がする。気になって近づいてみると、そこには西園寺とアンシーの姿が…。ここで「ひどい、助けなくちゃ」の方を選ぶと、その後に出てくるウテナと会話になり、ウテナの心の気高さが+2となる。

教室

主人公が入ることになったクラスは、ウテナ、アンシーと同じクラス。気さくに話しかけてくれるウテナに対し、主人公が聞いたことは…。「彼氏はいるの?」を選ぶと、若葉の紹介が入り、その後ウテナから王子様の話を聞くことができる。この会話の終了後、ウテナの心の気高さが+1となる。

カフェテリア

カフェテリアでウテナ、アンシーとの会話。ここでの選択肢はどれを選んでも心の気高さの増減はないので、どれを選択しても構わない。ただ、ストーリーをより深く知りたいのなら、「ポケをかましてみる」だけは避けておこう。

白亜の建物

寮への帰り道、東館に向かう途中にある白亜のフェンシング場に立ち寄ってみる。ここでの選択肢も、心の気高さの増減には関係の

動は始まっている。ここからは、ストーリーの流れに沿いつつ、ポイント部分をチェックしていく。

あの夜の誓い



①ちょっと近寄りがたい雰囲気

昔、出会った王子様



②ウテナは一応女の子。だけど…

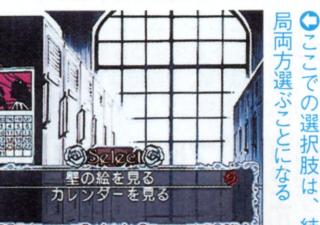
私が薔薇の花嫁です



③アンシーが結構いろいろ教えてくれるけど…

ここがフェンシング部?

ないが、ストーリー上重要なってくる会話が聞けるので、そのつもりで頭に留めておくこと。



④このシーンでの会話を聞き飛ばさないように注意。かなり重要なポイント

舞踏会会場

生徒会メンバー登場

生徒会主催の仮面舞踏会に招待された主人公。ここでやっと生徒会メンバー全員と知り合うことが

薰幹

「きれいな目をほめる」を選ぶと、幹の心の気高さが+1。「かわいいギャグをかます」は、興味がある人はどうぞということで。笑えるかどうかの保証はできませんが…。

できる。どうやら生徒会メンバーの方は、主人公に少なからずとも興味を持っているようだが…。



西園寺英一

「注意を他に向けさせる」を選べば西園寺の心の気高さが+1。「正面から止める」を選んだ場合、心の気高さに変動はないが、彼の意外にやさしい一面が見られる。

有栖川樹璃

ナンパ目的の男子生徒につきまとわれているところに、助け船を出してくれる樹璃。この会話では選択肢は出ないが、会話終了後樹璃の心の気高さが+1となる。

生徒会室

真犯人はだれ!?

舞踏会の最中に突然起きた停電。そして、主人公の背中に貼られたウテナへの挑戦状。もちろん主人公には身に覚えがないのだが、主人公が犯人なのではと疑われてしまう。ここで「わたしが真犯人を捕まえる」を選ぶと、ウテナ、冬芽、樹璃、幹の4人の心の気高さがそれぞれ+1。

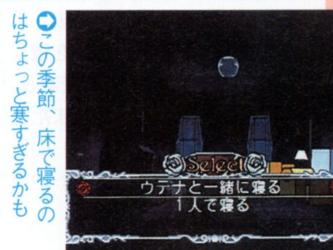


⑤西園寺は主人公を疑っている様子

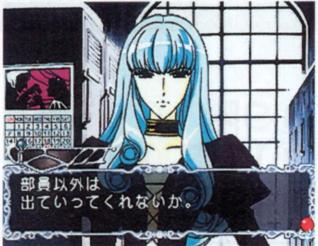
東館自室

ベッドがない…

舞踏会での事件後、自室に戻った主人公だが、自分の荷物はすべて届いているがベッドがまだないことに気づく。ここで、「ウテナと一緒に寝る」を選ぶとウテナの心の気高さが+1。「1人で寝る」を選ぶとチュチュと寝ることに。



⑥ウテナと一緒に寝る 1人で寝る



⑦このシーンでの会話を聞き飛ばさないように注意。かなり重要なポイント

攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

さらなる深みへと到達するための
シナリオ&データ攻略



第2回

BAROQUE

バロック

発売日	発売中(5月21日)	CD枚数	1枚
発売元	スティング	複数プレイ	1人用
開発元	スティング	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	128・ブレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年龄	現在の開発状況	100%

前号に引き続き、中盤までのシナリオ攻略と、新たに判明した各種データを一挙公開。前号のデータと併用すれば、神経塔内の探索もスムーズに展開するはず。あとは隠された真相を目指し、ひたすら下層へと突き進むだけだ！

● 外界を中心とした中盤シナリオ その解法を一挙に公開 ●

物語も中盤に差し掛かろうとするところで、イライザという少女が主人公に依頼した「綺麗な水」探し。一体その「綺麗な水」とは何なのか？ このイベントを解く手がかりは、神経塔の外「外界」にある。順を追って解説しよう。

外界にいる“首の者”が埋まってしまった…

まず、イライザの言葉を聞いた後、外界に戻って周囲を歩いてみよう。すると、廃墟の住人「首の者」が、なぜか地中に埋まっている（埋まっていたから、培養液を投げる。すると、次のプレイで埋まる）。話を聞いてみると…。

首の者に心臓を与える

どうやら彼は心臓の種を欲しがっているらしい。望み通り、心臓の種を投げてやろう。その後、首の者を殴ると、自分の結晶を残して消えてしまうので、これを回収。この結晶を持参して、これまた廃墟の住人である「警備天使」の元へ向かう。位置は、スタート地点から左下へ進んだところだ。



●このメッセージを聞いてから、外界に戻ると…：



●なぜか結晶を欲しがる。ひとまず渡して、1プレイ後にまた来ると…

足を運ぼう。すると、警備天使まで地中に埋まってしまう。これで、警備天使が守っていた後ろの通路へと進めるようになるのだ。この先の展開は自分で確かめよう。



●首の者のマネをして（？）埋まってしまう。この隙に左の通路に…！



●「欲しい」のならば、くれてやろうではないか



●心臓をもらって喜んでいるところを悪いが、殴って結晶を手に入れる

首の者の結晶を警備天使へ

結晶を持った状態で警備天使と話をする、「結晶をくれ」と懇願される。素直に結晶を譲った後、次のプレイで再び警備天使の元へ



●なぜか結晶を欲しがる。ひとまず渡して、1プレイ後にまた来ると…

謎の語り部“コリエル”的出現法則

神経塔を徘徊するうちに、牢獄に囚われている妙な人物を目撃したプレイヤーも多いのではないだろうか。彼の名はコリエルといい、この謎の多い世界についての情報を補完してくれる存在。シナリオ進行には直接関係しないが、より世界観に浸りたいプレイヤーは、会っておくべきだろう。そのコリエルだが、下表のような順番で出現する。最初は7階、2回目は10階、3回目は9階という具合だ。



●全部で11回登場するコリエル。会ってその言葉をすべて聞くべし

出現する階のコリエル	①7階	②10階	③9階	④11階
⑤9階	⑥7階	⑦11階	⑧10階	
⑨10階	⑩16階	⑪19階		

便利な施設を使いこなし より効率的な探索を

前回の攻略で軽く触れた「呪葬天使」と「感覚球」の2つの施設。基本的な使い方は前回で触れた通りだが、これらは応用次第で、ゲームの難易度さえも大きくやわら

げることができる、利用価値の高いものだ。ここでは、今回新たに公開となったデータをもとに、さらにこの2つの施設の有効な利用法を紹介していこう。

呪葬天使のアイテム組み合わせ法則

呪葬天使の役割は大別して2つ。劣化アイテムの修復と、アイテム合成だ。劣化アイテムは、渡せば確実に修復されて返ってくるので、まさにメリットすくめ。呪葬天使に会ったときは、確実に利用しよう。

アイテム合成は、下表のような法則があることが判明。ほとんどの組み合わせがランダムなため、運任せな感があるアイテム合成だが、表に該当するアイテムがあるなら、迷わず合成してもらおう。



呪葬天使に修復してもらうために、劣化したアイテムは、途中で捨てずに大切に持つよう



合成は、不要アイテムを整理する数少ないチャンス。使えるアイテムに合成してくれればもうけもの

呪葬天使が合成できるアイテム

投げるアイテム	合成後のアイテム
焼肉×焼肉	通常の肉
古い剣×その他のアイテム	剣系アイテム
古いコート×その他のアイテム	コート系アイテム
回復の液A×回復の液D	回復の液AD
炎虫×剣系アイテム	炎淨の剣
氷虫×剣系アイテム	氷結の剣
雷虫×剣系アイテム	雷鳴の剣
炎虫×コート系アイテム	耐炎のコート
氷虫×コート系アイテム	耐氷のコート
雷虫×コート系アイテム	耐雷のコート
からの箱×剣系アイテム	無防備の箱
からの箱×コート系アイテム	無防備の箱
からの箱×偽翼系アイテム	無防備の箱
からの箱×箱系アイテム	箱の箱
からの箱×文様系アイテム	文様の箱
劣化した(▼状態の)装備品	劣化を直して返却
腐った心臓、肉	腐りを直して返却
金の骨(1つ投げればOK)	玩具の箱
銀の骨(3つ投げる必要あり)	玩具の箱
上記以外の組み合わせ	ランダム

アイテム転送装置“感覚球”はココにある

手持ちのアイテムを地上に転送し、次のプレイで使えるようにする「感覚球」は、難易度が上がれば上がるほど重要になる。塔内にある感覚球は多数あるが、そのうちの4つは下の写真のもの。転送

方法は簡単で、地上に運んで欲しいアイテムを、感覚球に向かって投げるだけ。ただし、感覚球1個につき、1つのアイテムしか転送できない。重要度の高いアイテムを優先して転送すること。



天導天使の後方の、
ここにも感覚球が



何を転送しようか迷う
これまた最下層直前。



代表的な
感覚球

感覚球を応用して最強の装備品を作ろう

最下層を目指して塔に臨んだはいいが、強い武器が手に入らずに志半ばで撃沈…なんてことはよくある。しかし、前述の感覚球を応用すれば、武器に困ることがないどころか、普

通では手に入らない最強の武器を入手できるのだ。以下の方法なら、戦闘が苦手なプレイヤーでも確実に最下層まで到達できるはず。少々の時間は必要だが、ぜひ試してみよう。

装備品を強化する

まず手始めに、神経塔内でそここの威力の剣(コート)を入手する。そして、入手した装備品をアイテムを使って強化する。強化には、攻撃



の液、防具の液の他、寄生虫などを使って属性を追加させるのも有効だ。また、強化した装備品は、異形の攻撃で劣化するがないように、防腐の液を使うなどして注意を払おう。



攻撃、防具の液のみならず、寄生虫も使おう

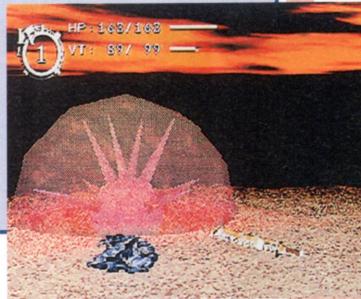
強化を終えたら感覚球へ

1回のプレイ中で、可能な限り装備品を強化したら、今度は塔内の感覚球から、装備品を地上に転送させる。すると、次のプレイで強化済み



の装備品が最初から装備でき、戦闘も楽になるというわけ。そして、この一連の“強化→転送”を繰り返せば、最強の武器&防具をいとも簡単に作り出せることができるのだ。

送った武器は、しつかりと地上に戻っているぞ



最下層までに出現する全異形の 弱点、属性データを大公開

ここでは、本作に登場するすべての異形の特徴、属性など各データを公開。もし特定の異形を苦手

としているなら、弱点の属性などを攻めるなどすれば、確実に優位に立つことができるだろう。

ムーン		属 特 ア 発	なし なし 再階骨、経験骨、 同じ部屋に入った瞬間に発見	強 状 弱 炎	氷	弱	炎
カトー		属 特 ア 発	なし 毒舌攻撃 解毒の液、不定の箱 前方に主人公がいれば発見	強 状 弱 炎	氷	弱	炎
ブルガード		属 特 ア 発	なし 体当たり 眼球の液、中流の肉 同部屋で主人公が前方にいれば発見	強 状 弱 炎、氷	雷	弱	炎
セブン		属 特 ア 発	なし はじき飛ばし 脱骨、集束刑具 前方から近づくか、後方から攻撃を与えると発見	強 状 弱 炎	氷	弱	炎
グリロ		属 特 ア 発	なし 盗み 盗んだアイテム、心臓の種 同フロアにいれば発見	強 状 弱 炎	雷	弱	炎
ジエイ		属 特 ア 発	炎(自爆) 自爆 中爆文様、爆骨 至近距離まで近づくと発見	強 状 弱 雷、炎	氷	弱	氷
ライア		属 特 ア 発	雷 なし 消却印、雷虫 同部屋に入れば発見	強 状 弱 炎	雷	弱	炎
ソコンボ		属 特 ア 発	なし 腐った液、火炎弾 食料文様、両刃の箱 周囲まで近づくと発見	強 状 弱 雷、炎	氷	弱	雷
デス		属 特 ア 発	なし はじき飛ばし 体液骨、嵐の文様 攻撃を与えると発見	強 状 弱 雷	氷	弱	雷
ハンズ		属 特 ア 発	なし はじき飛ばし 無敵骨、判明虫 周囲まで近づくと発見	強 状 弱 炎	氷	弱	炎
モシン・		属 特 ア 発	なし VT吸い 体液骨、双子の箱 周囲まで近づくと発見	強 状 弱 炎	雷	弱	雷

表の見方

特…異形の通常攻撃に付加されている属性（例：ライアの通常攻撃＝雷属性）。

強…異形に対して小さいダメージしか与えられない属性。

弱…異形に対して大きなダメージを与えられる属性。いわば弱点。

特…異形が持つ特殊攻撃。
状…主人公の状態を変化させることができる特殊攻撃。

ア…異形を倒したときに、落とす可能性のあるアイテム。

発…異形が主人公の姿を発見し、攻撃を仕掛けてくる条件。

オル・ハガ		属 特 ア 発	雷 自爆 特効の液、回復の箱 周囲まで近づくと発見	強 状 弱 氷	氷	弱	雷
シャマン		属 特 ア 発	氷 分裂、ワープ 氷結文様、自爆文様 至近距離まで近づくと発見	強 状 弱 炎	氷	弱	炎
ブブゲル		属 特 ア 発	雷 はじき飛ばし 復活虫、雷電刑具 至近距離まで近づくと発見	強 状 弱 炎	雷	弱	炎
サン		属 特 ア 発	光線 再階骨、革命刑具 なし	強 状 弱 氷	光線	弱	氷
アリエス		属 特 ア 発	なし 強 弱 氷	雷 状 暗黒	雷	弱	氷
ニクリト		属 特 ア 発	なし 強 弱 氷	強 状 弱 炎	強 無名刑具、回復刑具 同部屋に自分以外の異形と主人公がいれば発見	弱	氷
ンクルガヨルタ		属 特 ア 発	炎 弾発射 火炎刑具、火炎文様 前方にいるか、後方から攻撃を与えると発見	強 状 弱 雷	強 火炎刑具、火炎文様 前方にいるか、後方から攻撃を与えると発見	弱	雷
ニハップ		属 特 ア 発	なし 強 弱 氷	強 状 弱 雷	強 鉄骨の液、追尾骨 前方にいるか、後方から攻撃を与えると発見	弱	氷
トウェムス		属 特 ア 発	水 貫通氷弾、通路封じ 氷結刑具、歩加骨 同部屋の前方にいるか、攻撃を与えると発見	強 状 弱 炎	氷 強 弱 炎	弱	氷
ヨハシナ・		属 特 ア 発	なし 強 弱 氷	強 状 弱 雷	強 耳栓骨、錯乱骨 攻撃を受けて、始めて発見	弱	氷
コクト・		属 特 ア 発	なし 強 弱 氷	強 状 弱 雷	強 ワープ 毒毒刑具、俺印 同部屋かつ少し前方にいれば発見	弱	氷

アンケートハガキから

No.9

こんなにちは!

アンケートハガキのちょっとしたひととことを集めたコーナー

アンケートハガキには、もぎたて新鮮な読者の本音がいっぱい。そんな読者の声を集めたページ。No.9のおもしろい・つまらない記事の集計も掲載だ。

アンケートハガキの余白に綴る、読者の生の声をお届け!

今号は初めっから『スパロボF 完結編』を61ページも特集し、さらに声優インタビューやプレゼントまで。これはサターン誌No.1だと思います。とてもすばらしい。次号からもこのノリでどんどん『F』を特集して下さい。

(福井県/H.O 16歳)

今号を買ったらなんか前半ほどんど『スパロボF 完結編』の記事…。できれば別冊付録で

最近やったゲームは何?

●現在「七つの島物語」をプレイしているが、ゲーム中必要最小限のヒントしか出ないので詰まっている。しかし、こんなに興味深いソフトが新品で1680円で購入できるとは…。無念。

(東京都/K.K. 24歳)

●まだ「ゼルドナーシルト」やってます。ホント、マジで面白い&カッコイイ!! なんと言ってもキャラクタが渋い!! 少しあれなかったみたいで

やって欲しかった。人気あるかも知れないけど、あまり興味ないからなあ…。(青森県/J.A. 18歳)

弟に彼女ができる。俺はゲームの中でできた。この差って一体…。

(茨城県/T.N. 15歳)

子育てしながらゲームするつつるのはハードですよ~。ダンナ&子供でダメージ大。『完結編』もまだマップ2つしかクリアしていない。発売日に買ったのに~。マジ独身に戻り

私のプレイ体験談

悲しいです。大勢の人にやってもらいたい名作。(奈良県/A.H. 26歳)

●『DOOM』になぜかはまってしまったが、やると必ず頭痛がするゲームなので、もうやめた。

(長崎県/T.H. 29歳)

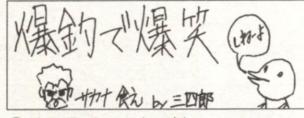
●『風水先生』(500円)をやっていたら、気分が悪くなつた。ボクは3Dものをやると酔ってしまう。シクシク。(静岡県/N.T. 26歳)



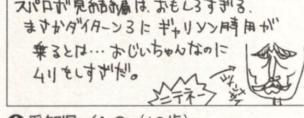
○栃木県/E.T. (17歳)

おじいちゃんとPicoキャラトをやっていたらおばあちゃんにしかられてしまつた。

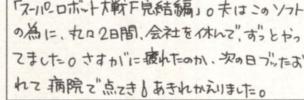
○神奈川県/K.H. (21歳)



○埼玉県/Y.K. (25歳)



○愛知県/A.S. (16歳)



○埼玉県/Y.S. (19歳)

たいっす。(北海道/R.S. 27歳)

先日、X-JAPANのhideさんが亡くなりました。サターンでは以前

『X JAPAN Virturl Shock001』というソフトが発売されています。

『002』の発売予定もあったのです

が、発売中止になってしまったことが残念でなりません。今からでも発売しましょう。

(埼玉県/T.K. 24歳)

発売予定が減った。財布の負担も減った。(静岡県/Y.S. 25歳)

RANKING No.9号の おもしろい 記事BEST10 つまらない

『スパロボF 完結編』怒濤の61ページ特集が、「やはり」と言うか「当然」おもしろい記事の上位に集結。熱い攻略と、普段はお目にかかるべくない、ベテラン声優インタビュー

が上位入賞の理由だろう。ただし、つまらなかった記事にも『スパロボF 完結編』の姿が。すべてのサタFAN読者が、この作品を待ち望んでいた訳ではない、ということ。

おもしろかった記事 (1~3位総合集計) BEST10

順位	ポイント	記事名
1	450	スパロボF 完結編
2	345	スパロボF 完結編 スペシャルインタビュー
3	342	サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなれ~ 表紙
4	163	機動戦士ガンダム ギレンの野望
5	151	ルナ2 エターナルブルー
6	124	ブラックマトリクス
7	116	ラングリッサーV ~ジエンドオブレジェンド~
8	105	コーンヘッドクラブ
9	103	グランディア デジタルミュージアム
10	86	

つまらなかった記事 (1~3位総合集計) BEST10

順位	ポイント	記事名
1	384	村越正海の爆釣日本列島
2	259	少女革命ウテナ いつか革命される物語
3	189	プロ野球チームもつくろう!
4	168	デジタルモンスター(仮称)
5	143	スパロボF 完結編
6	102	ROOMMATE3 ~涼子 風の輝く朝に~ SUPER TEMPO
7	101	スパロボF 完結編 スペシャルインタビュー
8	84	エーベルージュ スペシャル
9	77	パロック
10	73	

※ランキングデータは、本誌9号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選び、作成したものです。

4月24日号 No.8アンケートプレゼント当選者発表

- ①スパロボF 完結編 千葉県/塙敦 神奈川県/古村健 愛知県/田賀貴章 福岡県/恵良恵幸 大分県/瀬戸美幸 ②SHADOWS OF THE TUSK 埼玉県/高坂克美 神奈川県/西海俊介 静岡県/柴田佑介 兵庫県/藤田久祥 鳥取県/森田圭一 ③シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子 群馬県/手島智一 埼玉県/宮内あゆみ 神奈川県/坂倉広 山梨県/斎藤雄三 静岡県/矢口直人 ④少女革命ウテナ いつか革命される物語 北海道/藤田ゆかり 福島県/白倉明子 千葉県/賀川聖子 岡山県/役重里枝 岡山県/森田葉子 ⑤ROOMMATE3 ~涼子 風の輝く朝に~ 宮城県/秋田谷春香 東京都/逆井啓子 大阪府/蛇島晶 春日県/金沢力 熊本県/甲斐淳哉 ⑥メルティランサー Re-inforce 青森県/定峰夫 栃木県/高倉梨枝 千葉県/勝山裕介 奈良県/野瀬淳 岡山県/中本恭子 ⑦パロック 青森県/佐京薫 栃木県/植木真子 群馬県/天笠有紀 新潟県/小山安 長崎県/溝田圭佑 ⑧スパーアリアル麻雀P7 福島県/藤田真也 埼玉県/渋沢武史 愛知県/前田菜美子 岡山県/坂手康人 福岡県/奥川俊平 ⑨ヴァンパイア セイヴィア 秋田県/虻川徹 千葉県/鶴岡俊之 新潟県/市橋晴盛 大阪府/八十田直哉 兵庫県/橋本真志 ⑩ひみつ戦隊メタモルV 群馬県/星野敦志 千葉県/篠塚義貴 静岡県/西山晴康 兵庫県/西山一樹 福岡県/北原さくら (以上敬称略)

RANKING STREET

REAL TIME GAME RANKING

リアルタイム ゲーム ランキング

長期政権に終わりはこないのか? 『サクラ』から『サクラ2』へ王座交代

過去1度、『スパロボF』にトップの座を奪われたのを除いて、常に王座を守り続けてきた『サクラ大戦』だったが、それもついに終わりの時が…。とはいえ、新たな王者は続編の『サクラ大戦2』。間口の広い王道シナリオと魅力的なキャラの数々は、『2』になっても健在。投票数も1200を超えて、ここ最近ランクインしたソフトの中では、ズバ抜けて良い成績。好評%も98.78と、ユーザの満足度は著しく高い。続編になつても、当分の間『サクラ』人気に陰りがでることはなさそうだ。

3月末から4月頭にかけて発売された春の新作ソフト群。話題作が多かったことも手伝って、いつものランキングに比べ、初登場作品が多数お目見え。全体的に、活況を呈したランキングになった。

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。この表で注意して欲しいのが、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タブにつくことが多い。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。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。

REAL TIME RANKING／

順位	前号	投票数	ゲーム名	+	-	総合点	好評%
1	初	330	サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~	1295	16	1279	98.78
2	2	285	スーパーロボット大戦F	1001	66	935	93.81
3	1	280	サクラ大戦	847	80	767	91.37
4	3	202	グランディア	680	37	643	94.84
5	4	188	EVE burst error	629	24	605	96.32
6	5	165	この世の果て恋を唄う少女 YU-NO	521	20	501	96.30
7	6	159	下級生	445	18	427	96.11
8	7	125	デビルサマナー ソウルハッカーズ	387	13	374	96.75
9	初	95	機動戦士ガンダム ギレンの野望	301	13	288	95.86
10	9	102	働き そして…	254	11	243	95.85
10	初	79	ヴァンパイア セイヴァー	250	7	243	97.28
12	15	83	ラングリッサーIV	227	13	214	94.58
13	10	64	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2	198	7	191	96.59
14	16	67	同級生2	170	6	164	96.59
15	11	63	Pia♡キャロットへようこそ!!	169	10	159	94.41
16	8	60	X-MEN VS.STREET FIGHTER	161	20	141	88.95
17	初	46	THE KING OF FIGHTERS'97	137	6	131	95.80
18	17	53	ルナ シルバースターストーリー	138	15	123	90.20
19	22	47	真・女神転生 デビルサマナー	119	14	105	89.47
20	19	36	シャイニング・フォースIII シナリオI 王都の巨神	102	3	99	97.14
21	24	39	悠久幻想曲	107	10	97	91.45
22	14	52	ドラゴンフォース	124	29	95	81.05
23	20	54	DESIRE	115	24	91	82.73
24	21	50	野々村病院の人々	107	20	87	84.25
25	初	33	ドラゴンフォースII -神去りし大地に-	88	5	83	94.62
26	28	32	マリーのアトリエ~ザールブルグの鍊金術士~	84	5	79	94.38
27	41	24	仙窟活龍大戦 カオスシード	78	4	74	95.12
28	25	34	タクティクス オウガ	85	14	71	85.86
29	36	49	ラングリッサーIII	105	35	70	75.00
30	53	18	CULDCEPT (カルドセプト)	63	0	63	100.00
31	初	20	わくわくぶよぶよダンジョン	67	5	62	93.06
32	34	36	スレイヤーズろいやる	77	21	56	78.57
33	42	28	魔法騎士レイアース	71	16	55	81.61
34	68	20	アン杰リークSpecial2	56	3	53	94.92
35	37	20	ボリスノーツ	51	0	51	100.00
36	92	31	街	66	17	49	79.52
36	26	31	AZEL-パンツァードラグーンRPG-	65	16	49	80.25
38	43	19	銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング・エンジェル~	52	4	48	92.86
39	13	59	ときめきメモリアル~forever with you~	122	75	47	61.93
39	初	23	THE HOUSE OF THE DEAD	53	6	47	89.83
41	67	22	パンツァードラグーン ツヴァイ	55	9	46	85.94

累計ランキングBest20(過去半年間)

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	合計
1	1	サクラ大戦	セガ	13313
2	2	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	11158
3	3	EVE burst error	イマディオ	8659
4	4	下級生	エルフ	7657
5	5	グランディア	ゲーム アーツ	6550
6	6	この世の果て恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	5625
7	7	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	4398
8	8	同級生2	NECインターチャネル	3340
9	9	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2	セガ	3183
10	10	X-MEN VS.STREET FIGHTER	カプコン	2930
11	13	DESIRE	イマディオ	2366
12	11	ルナ シルバースターストーリー	角川書店	2194
13	14	ラングリッサーIV	メサイア	2180
14	15	ドラゴンフォース	セガ	2114
15	12	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	2069
16	17	野々村病院の人々	エルフ	1994
17	19	DEAD OR ALIVE	テクモ	1983
18	16	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	1953
19	18	悠久幻想曲	メディアワークス	1947
20	20	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	1318

4月16日までのサターンソフト対象

順位	前号	投票数	ゲーム名	+	-	総合点	好評%
42	初	60	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	95	52	43	64.63
42	37	26	DEAD OR ALIVE	56	13	43	81.16
44	58	41	同級生if	78	37	41	67.83
44	31	28	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ~虹色の青春~	62	21	41	74.70
46	39	20	アイドル雀士スチーバイII	46	6	40	88.46
47	65	17	ゲーム天国	44	5	39	89.80
48	初	21	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 ~彩のラブソング~	43	5	38	89.58
48	46	18	ラングリッサー~ドラマティック エディション~	42	4	38	91.30
50	52	10	プリンセスメーカー2	37	0	37	100.00
51	27	19	ヴァンパイアハンター	50	14	36	78.13
52	28	24	プロ野球チームもくろう!	52	17	35	75.36
53	61	13	サンダーフォースV	35	1	34	97.22
54	30	26	バイオハザード	47	14	33	77.05
55	74	15	プリンセスクラウン	35	3	32	92.11
56	65	14	三國志V	32	1	31	96.97
57	70	17	ガーディアンヒーローズ	36	6	30	85.71
57	108	16	アン杰リークSpecial	34	4	30	89.47
59	71	15	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	30	2	28	93.75
60	48	12	ファイアーブロースリング 6MEN SCRAMBLE	27	0	27	100.00
61	89	22	セガラリー・チャンピオンシップ	38	12	26	76.00
61	56	11	ストリートファイターゾERO2	34	8	26	80.95
61	51	10	GUNGRIFFON The Eurasian Conflict	28	2	26	93.33
64	44	28	ときめきバニバニ・ブルミエール2	45	20	25	69.23
64	初	8	信長の野望 将星録	25	0	25	100.00
66	101	8	ルナ シルバースターストーリーMPEG版	24	0	24	100.00
67	83	30	NIGHTS into dreams...	58	35	23	62.37
67	34	20	バーニング レンジャー	37	14	23	72.55
67	81	13	エターナルメロディ	34	11	23	75.56
67	68	13	ぶよぶよSUN	26	3	23	89.66
67	93	10	スーパーリアル麻雀PV	28	5	23	84.85
67	初	8	ウイニングポスト3	23	0	23	100.00
73	33	52	天外魔境 第四の黙示録	84	64	20	56.76
73	49	9	スチーパイアドベンチャー ドキドキ!ナイトメア	20	0	20	100.00
75	32	37	電脳戦機バーチャロン	63	44	19	58.88
75	56	6	ROOMMATE~涼子in Summer Vacation~	19	0	19	100.00
77	103	14	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	27	9	18	75.00
77	101	8	ネクストキシング 恋の千年王国	21	3	18	87.50
77	115	7	ロックマンX4	20	2	18	90.91
80	115	11	あすか120%リミッド	27	10	17	72.97
80	49	11	リアルバウト 騎狼伝説Special	23	6	17	79.31
80	61	7	SDガンダムGCENTURY S	18	1	17	94.74

*データは、本誌9号の読者ハガキから無作為に1000通選び、集計したものです。対象は4月16日までに発売されたサターンソフトで、おもしろい、つまらない順にそれにぞれ+、-のポイントで集計を行い、+から-を差し引いた際に出てきた得点順に順位をつけています。なお、ポイントのうちわけは、1位…5ポイント、2位…4ポイント、3位…3ポイント、4位…2ポイント、5位…1ポイントとなっています。

RANKING STREET

順位	前号	投票数	ゲーム名	+	-	総合点	好評%
83	23	114	センチメンタルグラフィ	187	171	16	52.23
83	74	9	水滸伝 天導一〇八星	22	6	16	78.57
85	53	20	黒の断章	30	15	15	66.67
85	103	9	蒼穹紅蓮隊	15	0	15	100.00
85	初	6	SEGA AGES / ファンタシースターコレクション	16	1	15	94.12
88	108	8	ゼルドナーシルト	17	4	13	80.95
88	84	6	トゥームレイダース	17	4	13	80.95
90	初	13	卒業Ⅲ~Wedding Bell~	19	8	11	70.37
90	45	11	花組対戦コラムス	16	5	11	76.19
90	138	7	実況パワフルプロ野球S	13	2	11	86.67
90	89	6	バーチャコップ2	15	4	11	78.95
90	58	6	信長の野望・天翔記	11	0	11	100.00
95	151	14	ぶよぶよ通(2)	21	11	10	65.63
95	123	11	メルティランサー～銀河少女警察2086～	22	12	10	64.71
95	-	6	ファルコムクラシックス	14	4	10	77.78
98	77	14	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	25	16	9	60.98
98	132	10	サムライスピリッツ天草降臨	22	13	9	62.86
98	-	7	三国志IV	15	6	9	71.43
98	-	7	ディトナUSA CIRCUIT EDITION	14	5	9	73.68
98	147	6	ストリートファイターZERO	14	5	9	73.68
98	-	6	QUIZないいろDREAMS 虹色町の奇跡	12	3	9	80.00
104	81	11	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 截かれし者	17	9	8	65.38
105	18	57	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	84	77	7	52.17
105	163	10	速攻生徒会	19	12	7	61.29
105	77	8	だいな♡あいらん	15	8	7	65.22
105	94	8	サターンボンバーマン	14	7	7	66.67
105	130	7	サイバーポツツ~フルメタル マッドネス~	15	8	7	65.22
105	103	6	全国制服美女グラランプリ ファインドラブ	10	3	7	76.92
111	138	25	シャイニング・ザ・ホーリーアーク	33	27	6	55.00
111	-	7	プロ野球 グレイテストナイン'98	11	5	6	68.75
111	136	6	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	9	3	6	75.00
114	108	11	白き魔女~もうひとつ英雄伝説~	20	15	5	57.14
115	132	9	クオヴァディス2~惑星強襲オヴァン・レイ~	14	10	4	58.33
115	180	6	月花霧幻鏡~TORICO~	10	6	4	62.50
117	46	10	機動戦士ガンダム	18	15	3	54.55
117	126	8	銀河お嬢様伝説ユナREMIX	13	10	3	56.52
117	108	8	怒首領蜂	10	7	3	58.82
117	115	6	セガワールドワイドサッカー'98	10	7	3	58.82
121	-	6	天地を喰らうⅡ~赤壁の戦い~	12	11	1	52.17
122	-	20	VIRUS (ウィルス)	23	23	0	50.00
123	-	9	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	14	15	-1	48.28
123	151	7	ファーランドサーヴ	7	8	-1	46.67
125	126	45	バーチャファイター2	77	79	-2	49.36
125	40	14	THE KING OF FIGHTERS'96	17	19	-2	47.22
125	204	14	ファイティングバイバズ	19	21	-2	47.50
125	-	12	グループ オン ファイト	17	19	-2	47.22
125	172	6	銀河英雄伝説	8	10	-2	44.44
130	73	13	きゃんきゃんバニー・エクストラ	17	20	-3	45.95
130	121	13	伝説のオウガバトル	19	22	-3	46.34
132	151	14	X-MEN	22	26	-4	45.83
132	194	12	テラ ファンタスティカ	13	17	-4	43.33
132	136	10	金田一少年の事件簿~星見島 悲しみの復讐鬼~	9	13	-4	40.91
132	-	7	じゃんぐりズム	6	10	-4	37.50
132	-	6	ビクトリー・ゴール'96	5	9	-4	35.71
132	-	6	マスター オブ モンスターズ ~ネオ ジェネレーションズ~	6	10	-4	37.50
138	205	20	FIGHTERS MEGAMIX	29	34	-5	46.03
138	55	16	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	21	26	-5	44.68
138	108	12	魔法学園ルナ	14	19	-5	42.42
138	124	7	レイヤーセクション	8	13	-5	38.10
138	160	6	ガンブレイズS	6	11	-5	35.29
138	-	6	スーパーリアル麻雀グラフィティ	7	12	-5	36.84
138	108	6	卒業S	7	12	-5	36.84
145	89	6	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	8	14	-6	36.36
146	-	6	ダイライアス外伝	4	11	-7	26.67
147	121	10	新テーマパーク	9	17	-8	34.62
147	-	7	ゆみみみくすREMIX	6	14	-8	30.00
147	158	7	リアルバウト餓狼伝説	7	15	-8	31.82
150	-	6	七つの秘館	2	11	-9	15.38
150	144	6	マリア 君たちが生まれた理由	4	13	-9	23.53
152	84	6	THE KING OF FIGHTERS'95	3	13	-10	18.75
152	144	6	プロ野球 グレイテストナイン'97	4	14	-10	22.22
154	180	20	パンツアードラグーン	28	39	-11	41.79
154	142	7	七ツ風の島物語	4	15	-11	21.05
156	236	21	リアルサウンド~風のリグレット~	28	40	-12	41.18
156	84	16	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	17	29	-12	36.96
156	147	8	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	3	15	-12	16.67
159	77	25	放課後恋愛クラブ~恋のエチュード~	23	36	-13	38.98
160	151	10	ときめきメモリアル対戦とつかえだま	7	21	-14	25.00
160	74	10	機動戦士ガンダム外伝I 戦闘のブルー	9	23	-14	28.13
160	-	6	ガンバード	1	15	-14	6.25
160	178	6	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚(げんとうかいたん)	2	16	-14	11.11
164	180	13	サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	15	30	-15	33.33
164	71	9	ワールドアドバンスド大戦略~鋼鉄の戦風~	8	23	-15	25.81
164	219	8	超兄貴~究極...男の逆襲~	3	18	-15	14.29

順位	前号	投票数	ゲーム名	+	-	総合点	好評%
164	97	8	ROOMMATE~井上涼子~	5	20	-15	20.00
164	-	6	プラネット・ジョーカー	1	16	-15	5.88
169	187	8	ダークセイバー	2	18	-16	10.00
170	-	8	アドヴァンスD. G.	2	19	-17	9.52
170	-	6	神秘の世界エルハザード	0	17	-17	16.00
173	180	9	ゴジラー列島震撼~	3	21	-18	12.50
173	-	7	プリンセスクエスト 特別限定版	2	20	-18	9.09
173	212	6	新・忍伝	0	18	-18	0.00
176	178	8	エーベルージュ	5	24	-19	17.24
176	-	7	RONDE (ロンド) ~輪舞曲~	1	20	-19	4.76
176	-	7	ハングオンGP'95	2	21	-19	8.70
176	151	7	SONIC R	2	21	-19	8.70
176	129	6	アイドル雀士スチーパイSpecial	0	19	-19	0.00
176	187	6	バトルモンスター	0	19	-19	0.00
176	144	6	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	0	19	-19	0.00
176	197	6	NINKU-忍空~強気な奴等の大激突!~	0	19	-19	0.00
176	-	6	DX日本特急旅行ゲーム	1	20	-19	4.76
185	200	20	アルバートオッティ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	18	39	-21	31.58
185	132	8	クロックワーククナイフ ~ペルーチョの大冒険・下巻~	2	23	-21	8.00
185	218	8	麻雀同級生Special	2	23	-21	8.00
185	-	7	ウイングボストEX	0	21	-21	0.00
189	94	25	きゃんきゃんバニー・ブルミエール	15	37	-22	28.85
189	-	10	ロックマンX3	1	23	-22	4.17
189	172	10	ラストブランクス	4	26	-22	13.33
189	215	10	MYST	6	28	-22	17.65
189	-	7	ダライアスII	1	23	-22	4.17
189	-	6	逆鱗弾	0	22	-22	0.00
195	215	10	ピクトリーゴール	5	28	-23	15.15
195	232	7	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	0	23	-23	0.00
197	207	17	ブルーブレイカーエリート~剣よりも微笑みを~	8	32	-24	20.00
198	160	6	ウルトラマン光の巨人伝説	0	25	-25	0.00
199	190	10	D-XHIRD	0	27	-27	0.00
199	215	7	水滸演武	0	27	-27	0.00
199	-	6	熱血親子	0	27	-27	0.00
202	170	13	ザ・コンビニ~あの町を独占せよ~	4	32	-28	11.11
202	163	13	3×3EYES~吸精公主~S	12	40	-28	23.08
204	197	9	TAMA	0	29	-29	0.00
204	-	9	平成天才バカボン すすめ! バカボンズ	0	29	-29	0.00
204	194	9	ダイダロス	5	34	-29	12.82
204	200	8	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	0	29	-29	0.00
208	170	11	クオヴァディス	3	34	-31	8.11
208	226	12	GOTHA~イスマイア戦役~	1	33	-32	2.94
210	157	18	ときめきメモリアル対戦ばるだま	7	40	-33	14.89
210	237	13	闘神伝UR	4	37	-33	9.76
210	207	17	バーチャファイターキッズ	0	33	-33	0.00
210	-	9	アボなしギャルズ お・り・ん・ほ・す♡	0	33	-33	0.00
214	225	14	デスクリムゾン	1	35	-34	2.78
214	223	13	真説サムライスピリット武士道列伝	6	40	-34	13.04
214	235	12	リグロードサーバ2	0	34	-34	0.00
217	190	11	学校の怪談	0	35	-35	0.00
218	229	11	餓狼伝説3~遙かなる闘い~	0	36	-36	0.00
219	241	12	シムシティ2000	3	40	-37	6.98
219	219	12	北斗の拳	3	40	-37	6.98
221	228	14	ディトナUSA	2	40	-38	4.76
221	147	10	テーマパーク	0	38	-38	0.00
223	12	86	EVE The Lost One	101	145	-44	41.06
223	246	16	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	7	51	-44	12.07
225	207	13	Wan Chai Connection	0	45	-45	0.00
225	229	12	爆れつパンター	0	45	-45	0.00
227	233	15	天地無用! 魔術御(みみり)温泉湯けむりの旅	0	48	-48	0.00
228	214	13	時空探偵DD ~幻のローラーライ~	0	50	-50	0.00
229	219	22	ブルーシート 奇羅伝秘録伝	12	70	-58	14.63
230	223	20	ソード・アンド・ソーラー	1	61	-60	1.61
231	240	19	ヴァーチャル ハイドライド	5	66	-61	7.04
232	219	43	新世紀エヴァンゲリオン	35	97	-62	26.52
233	247	20	ドラゴンボールZ 真武闘伝	0	63	-63	0.00
234	239	21	Dの食卓	6	70	-64	7.89
235	237	27	闘神伝	7	74	-67	8.64
235	243	16	~制服伝説~ブリティファイターX	0	67	-67	0.00
237	227	18	m~君を伝えて~	0	69	-69	0.00
238	241	20	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	1	72	-71	1.37
239	244	18	バーチャファイター リミックス	0	73	-73	0.00
240	249	21	ゲイルレーサー	0	80	-80	0.00
241	234	22	ダークシード	0	82	-82	0.00
242	229	48	機動戦艦ナデシコ~やっばり最後は『愛が勝つ』?~	31	119	-88	20.67

疾風怒濤

ゲーム
Game

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

研究所

今回の研究対象ソフトは、シミュレーションRPG、育成シミュレーション、アドベンチャー。じっくり取り組むタイプのソフト、揃っています。

Battle 13からBattle 18までの重要な点をピックアップ

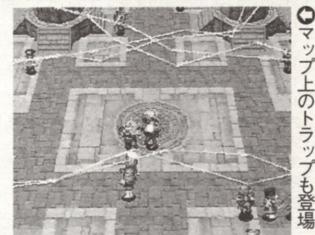
シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子

今回の攻略範囲は、第3章中盤から第4章中盤まで。この間に行われる戦闘は全部で6つ。その戦闘で気を付けたいポイントをアドバイスするぞ。

通常戦闘からボス戦、遺跡戦まで 戦闘の注意点をポイント攻略

今回紹介する範囲で起こる戦闘には、新演出、新ギミックがてんこ盛り。そこで、各戦闘時に難易度が高い

いと思われる点、知ておくとお得な情報をレクチャーする。遺跡戦闘のマップ攻略もあるぞ。



Battle 13 バーランド西平原戦闘

以前紹介した“樹海の回廊”戦闘をクリアすると、引き続きバーランド西平原戦闘へと入る。この戦闘にはボスが存在しないので、敵を全滅させればクリアできるぞ。また、この次に控える“バーランドビーチ”戦闘では、干潟遺跡での戦闘が待っている。地図を持ってない場合は、この戦闘をクリアする前に、ダビデの部屋にある地図を回収しておこう。



ジュリアンが仲間に

マップ中間地点を過ぎると、「シナリオ1」で行方不明になったジュリアンが登場、仲間になる。ジュリア

ンのステータスや持ち物は、「シナリオ1」のデータを引き継いでいる。前作でのジュリアンの育て方が、戦闘の難易度に直接響いてくるぞ。



①「シナリオ2」の盗賊は出口を塞ぐと止まる
②どちらの選択肢を選んでも仲間になるのだ
③フルザム族と帝国軍の戦いか…
オレはその中心にいるって訊か…。



高レベルなら育てよう
低レベルなら育てよう

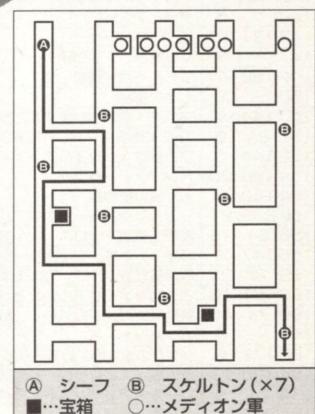
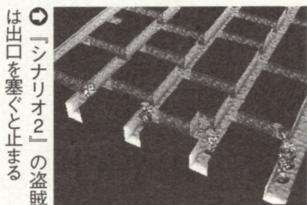
Battle 14 バーランドビーチ戦闘

バーランドからドンホートを逃がすと、バーランドビーチ戦へ。この戦闘もボス不在。敵を全滅させよう。また、ここで仲間になるドンホートは、プレイヤーが操作できないNPC(ノンプレイヤーキャラ)。高い攻撃力で心強い味方になってくれるぞ。



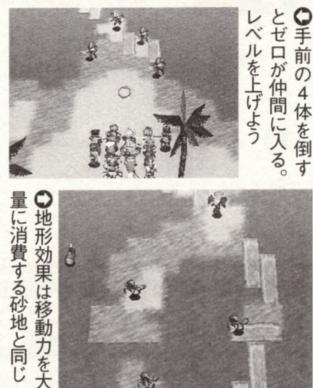
2元中継 干潟遺跡

干潟遺跡のシーフは矢印のルートを進むので、先回りして出口を塞ごう。ちなみに、ここの宝箱は自分で開けられる。先手を打って宝箱を開けるのもいいだろう。この遺跡ではミスリル銀、黒のリングが手に入る。



Battle 15 エルベセムロード戦闘

バーランドとエルベセムを結ぶ道での戦闘。この戦闘フィールドは移動可能範囲が3段階に広がっていく。ボスの場所に到達するためには、次々と出現するテンタクルレッグを倒し、地形変化させる必要があるぞ。



対オクトパス戦

まず“エルベセムの宝珠”をオクトパスに使用し、闇の結界を解く。次に総攻撃を仕掛け、短期決戦で一気に決着を付けてしまおう。



Battle 16 エルベセム平原戦闘

ここからはいよいよ第4章。この戦闘では「シナリオ1」のポイント戦闘と同じく、敵と戦いながら非戦闘員を救助する必要がある。ここから登場する“ブルザムナイト”と“ペガサス邪教僧”は、かなりの強敵。裏を返せば、この戦闘から再び経験値稼ぎが可能。「リターン＆バトル」で自軍をしっかり育てよう。

村人の助け方

村人の救出には、村人と一緒に登場するモンクのヘラを生かそう。まずヘラを囮にして村人を南下させる。ヘラのダメージは、ヒールでこまめに回復させること。村人を森の中に移せばもう安心、救出は成功だ。



Battle 17 エルベセム神殿前戦闘

前の戦闘をクリアしたら、1度エルベセム村に戻ろう。この戦闘では遺跡戦で仲間ができる。村で村長、救出した村人と会話し、神殿宝物庫

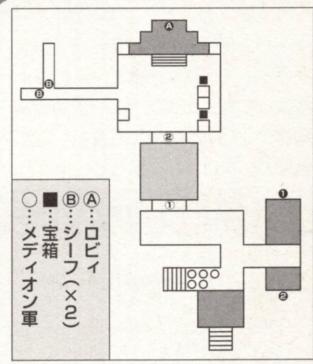


の地図とロビィズアイを手に入れておくこと。今回の戦闘で厄介なのは神殿を守る防衛システム。一定タイミング毎に射出される電撃攻撃は、マップの端を歩くようにしてかわそう。



2元中継 神殿宝物庫

アイテム入手するためには、扉を開く必要がある。扉は、マップ中にある同じ番号のクリスタル（①、②）を調べれば開くのだ。ルートトマホーク、ミスリル銀が手に入るぞ。



Battle 18 エルベセム神殿戦闘

いよいよ神殿内部へ。神殿は1階と地下の2層に分かれている。用があるのは地下なので、まずは地下に行くのが目的となる。地下への階段



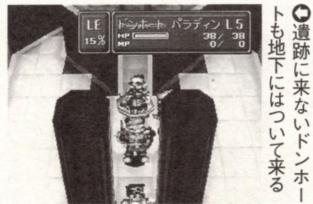
へ行くには、階段を囮む濠を凍らせ、道を確保する必要がある。濠の前に自軍を集め、フリーズなどで氷結させた後、一気に地下へなだれ込む。



●氷結点が凍っているのは1ターンのみ。急ごう

Battle 18' エルベセム神殿・地下戦闘

地下は1階と打って変わって敵だらけ。この戦闘の目的はボスの仮面邪教僧【青】を倒すこと。ただし、真っ直ぐボスに向かった所で、近くに控える仮面邪教僧【緑】のスパー



クLv1の的になるのがオチ。まずはボス周辺の敵を始末し、その後ボスを波状攻撃で倒すようにしよう。



ミルキーマートとの抗争、インスペクター編を攻略

メルティランサー Re-inforce リ・インフォース

物語の核心に迫るインスペクター編。今回は1年目の後半を含め、チャートで攻略。ここで注意。戦闘前にはしっかり休めよ！

発売日	発売中（5月21日）
発売元	イマディオ
開発元	未発表
価格（税別）	7800円（初回限定版8800円）
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
C D枚数	3枚（初回限定版は音楽CD1枚）
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
パックアンドメモリー	97・プレイデータ、環境設定
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

運命の分かれ道、1年目後半を追う

ランディの育て方によってストーリーが3通りに分岐する。今回攻略するインスペクター編を目指すには、捜査、指揮、戦闘の各レベルをほぼ均等に上げればいい。逆に、捜査、戦闘のいずれかが突出してしまうと、

「サーチャー編」もしくは「コマンダーブリード」に進行してしまう。また、さほど厳しくはないものの、2年目に進むためには2つ条件がある。まあ、よほど1人のランサーばかり頑張しなければ問題はないだろう。

1年目10月～3月までのスケジュール

10月25日
誘拐団のアジト強襲（全、戦）
12月6日
住宅区のパトロール（シ、ジュ、メ）
12月20日
華やかにパトロール（シのみ）
1月10日
運動会に出場（全、戦）
2月7日
繁華街のパトロール（サ、戦）

2月13日
ステッキを無くしたナナを励ます（ミーティングでナナを選択）
2月14日
マジカルステッキの捜索（サ）
3月7日
シンジケートの取り締まり（全、戦）
3月27日
任官発表。以下の場合はバッドエンド
※個人評価が1500以下
※評価20点以下の先輩が4人以上いる

10月25日

2度目の戦闘が本番



①1回目の戦闘は先輩ランサーたちに任せ可。やらなければならない。

1月10日 人間倒しは、引き付けて倒す！

EMPの運動会に出場することになったGPO。ランディは人間倒し競争に参加する。基本的にはヒットアンドアウェイ。敵は体力、APともに高くなないので、命中率の高い近距離戦で倒し、APが低くなったら逃げる戦法を取ろう。



○近接戦闘で、確実に1体ずつ倒していく

2月7日 ナナ、マジカルステッキ紛失

ミルキーマートを襲った強盗と戦っているときに、ナナがマジカルステッキを無くしてしまう。まず、強盗事件は訓練だというルイーゼの謝罪は素直に受け入れること。その週の日曜、ミーティングでナナを選択

すると、ステッキを無くしたナナを励ますイベントが見られる。そして2月14日の捜索で、「何とか取り壊してもらう」を選ぶとよい。さらにランディの捜索レベルが6以上だとサクヤとナナの好意度が上がる。



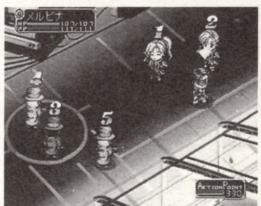
○男なら、プライドを捨てて頭を下げることも



○はつきり言つてザコ。

3月7日 正攻法を取るか、奇計か？

人質を取って立てこもるシンジケートとの戦い。ここでランディは、メルビナより「正攻法で片を付ける」か「奇計で不意を突く」かの2択を迫られる。ジュンとナナの好意度を上げたければ前者、アンジェラとナナなら後者を選択しよう。



○作戦を立てることで先輩ランサーに応じて、

バレンタインとホワイトデイ

2月20日に、まずパーティのお誘いがある。しかし他のランサーからプレゼントをもらうには、断らなければならない。3月20日のホワイトデイはバレンタインが発生したランサーのみ。



○ナナは、マジカルステッキのお礼も兼ねて

パーティのお世話

身元がわからないパーティを保護することになったGPO。ランディにはよくなついているパーティだが、他のランサーには人見知り気味。この子守りイベントはそんなパーティとセン

サーたちの交流を描いたものだ。各イベントともチャンスは一度きりなので、他のランサーとの任務や訓練で見逃さないように。また、選択肢を誤るとCGは見られないぞ。



指揮官を目指して、インスペクター編開始

インスペクター編の特徴は、戦闘時に「指揮」コマンドで、先輩ランサーたちを自由に動かせる点。必殺

技は出せないが、APが余っているのに行動をやめてしまうことが多いランサーたちなので有効に使おう。

インスペクター編、階級と入手武器			
階級	必要な評価の値	入手武器	効果
二級捜査官	2年目突入直後	04式チーフスペシャル	攻+10
一級捜査官	2500	零式ブラスター・マグナム	攻+20
特別捜査官	3500	零式コマンダーカスタム	攻+30
名誉捜査官	4500	04式ピースメーカー	攻+40

インスペクター編12月までのスケジュール

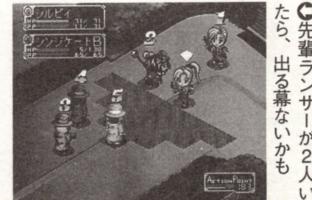
4月18日 パティと大迷走（ミニゲーム）
5月2日 シンジケートを追跡（ア、サ、メ・戦）
5月9日（～6月4日） 優雅にパトロール（全）
6月6日 スカウトキャラバンの警護（全）
7月4日 ホームレスの説得（全・戦）
7月11日（～8月8日） 内密にパトロール（全）
7月25日 美しくパトロール（全）
8月15日 パーティ会場の警備（シ、ジュ、メ）

9月5日 オーディションに出場（全）
9月11日 パティの面会（ミーティング）
9月19日 コンサートから怪電波発生！（全・戦）
9月26日 ヴァネッサーズ狩り（ミニゲーム）
10月3日 パティ捜索（全・戦）
10月10日 パティの捜索2（ケガしたランサー以外）
11月21日 シンジケートの拠点を強襲（シ、ア、ナ・戦）
12月26日（～90年1月23日） お忍びパトロール（全）

7月4日 誘拐犯戦は、「2対3」より「3対3」で！

ミルキーマートに立てこもったホームレス（実はシンジケート）を説得するイベント。ランディはホームレスに対し「まずは正面から説得す

る」か「ここは実態を調べてみる」かの2択を迫られる。「ここは実態～」を選ぶと、3対3の戦闘に持ち込むことができるのだ。



先輩ランサーとのサービスイベント

仲良しパトロール

期間は1年目の7月5日から2年目の12月19日。この期間中にある程度好意度を上げておくと発生する。ランディと先輩ランサーの、パトロール中のエピソードだ。



マスコミ依頼

2年目の4月11日から12月19日まで。サッカー大会出場や、貴金属店のCM出演など、EMPの企業や住民との交流を描いている。ナナの高飛車モードは必聴モノ。



9月19日 ヴァネッサーズ戦は、ビットを撃つな！

ここで戦闘がなかなか勝てないという人も多いだろう。何しろ厄介なのがビット。攻撃力、APともに高い上、こちらの攻撃が当たりづらい。ここはビットを相手にせず、それを操っているリゲルを先に倒そう。するとビットも消滅する。



●ビットを無視して、リゲルを必殺技で倒すのだ

10月3日 行方不明のパーティを追うが…

行方不明になってしまったパーティの捜索。どうにかパーティを見つけたら、躊躇なく彼女を抱きしめてあげよう。戦闘は絶対に勝てないが、評



●自分の正体を知り、不安なつているパーティを…

価は下がったりしないので気にせずともよい。なお、次週は戦闘前にランディをかばって重傷を負ったパートナーの見舞いをする(CGあり)。



●ランサーのパジャマ姿が見られます。痛々しいけど

11月21日 シンジケート本部を奇襲！ しかし…

シンジケートの拠点と思われるアジトを発見。パーティの救出を図るべく二手に分かれて突入するが…。ここでも戦闘は2度。最初はシルビィ、アンジェラ、ナナと味方ランサーが



●1人ずつ確実に倒していく。指揮はOFFにして

3人もいるから楽勝だが、2戦目は選んだパートナーと2人きりで戦わねばならない。ランディは、敵の横や後ろに回り込んで、サイコスマッシュを撃ち込むようにしよう。



ランサーとパーティとバカンス

2年目の7月3日から7月31日までと、期間が短い。1年目は先輩ランサーと2人きりだったが、この年はパーティも加わる。水着も新調。



●決してパーティがいじめられているわけではありません。念のため

2年目の12月25日限定。週の頭、パートナーに選び誘いを受けること。1年目の賑やかなクリスマスと違い、しっとりとした雰囲気。



●サクヤ様信者ならずとも涙モノ。いじらしく、けなげっす

すべての遭難者達に捧げる、女のコと仲良くなる方法と、食事のおいしい取り方

無人島物語R

ふたりのラブラブ愛ランド

ついに発売された本作品。ここで公開する多くのデータで、より充実したサバイバルライフを過ごしてもらいたい。

発売日	発売中(5月28日)
発売元	KSS
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	18歳以上推奨
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
パッケージモード	134・プレイデータ
コンディニュー等	なし
現在の開発状況	100%

女の子と仲良くなつて無人島を脱出しよう

島でパーティを組むメンバーは、キャラクタが10人のうち5人に絞られる。それはゲームを開始し、キヤ

ラの自己紹介が終わってから発生する選択肢で決まるのだ。その決定条件は右表を参照して欲しい。

好きな娘とパーティを組んでイベントで親密に

女のコと仲良くなるのに欠かせない、その娘の知られざる一面が明らかになるイベント。そのイベントの発生条件は下表の通り。中にはイベ

ント限定のグラフィックが表示されるものもある。当然のことだが、その女のコとパーティを組んでおくことが必要となるぞ。

女の子別イベント発生条件		
名	イベント内容	No.
島	黒老人に会う	A1
	丸太小屋を訪れる	
	活発な火山を怖がる	A2
	火口を訪れる	
森	董子の服の中に虫が入ってしまった。取つてもらうため服を脱ぐ	A3
	A1とA2を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:50以上 機嫌:60以上 ラブ:40以上	
	転んで足をくじいてしまった董子を、おぶって帰る	A4
	A3を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:65以上 機嫌:60以上 ラブ:50以上	
奈都野	黒老人のことでケンカしてしまう	A5
	A4を発生させ、以下の条件を満たし、丸太小屋を訪れる。信頼:70以上 機嫌:70以上 ラブ:70以上	
	まだケンカ中	A6
	A5の発生後	
	島に来る前のことを語りつつ和解する	A7
	A6の発生後	
橋本	黒老人に会う	B1
	丸太小屋を訪れる	
	活発な火山を怖がる	B2
	火口を訪れる	
森	いなくなった未帆を探し、キャンプを覗いたら着替え中	B3
	B1とB2を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:50以上 機嫌:60以上 ラブ:40以上	
	男の人と腕を組むのが夢といわれ、組んであげる	B4
	B3を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午後 信頼:60以上 機嫌:60以上 ラブ:50以上	
奈都野	黒老人に会う。満期になった貯金を高利プランに変えたがる	B5
	B4を発生させ、以下の条件を満たし、丸太小屋を訪れる。信頼:65以上 機嫌:60以上 ラブ:60以上	
	そんなに貯金にこだわっている眞の理由を話す	B6
	B5を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:65以上 機嫌:60以上 ラブ:70以上	
	睡眠不足の主人公と日陰で休憩する	B7
	B6を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:70以上 機嫌:70以上 ラブ:80以上	
藤崎	あまり喋らない柚香と水汲み	C1
	泉のほとりを訪れる	
	暗い鍾乳洞とコウモリを恐れる	C2
	鍾乳洞を訪れる	
森	発見した倉庫で、倉庫に入るのを嫌がる理由を話す	C3
	整地された土地を訪れる	
	ぬかるんだ地面で転んで、枝に引っかかった鍾乳石を助ける	C4
	C1、C2、C3を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:40以上	
	移動中柚香が行方不明になり、発見後本心を語る	C5
	C4を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午後 信頼:60以上 ラブ:50以上	
	泉に来るのを喜ぶ	C6
	C5を発生させ、以下の条件を満たし、泉のほとりを訪れる。信頼:70以上 機嫌:60以上 ラブ:70以上	
	柚香が自分の出生の秘密を打ち明ける	C7
	C6を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:80以上 機嫌:60以上 ラブ:80以上	
立原	女であることも、女も苦手と語る	D1
	泉のほとりを訪れる	
	内部を探検する	D2
	鍾乳洞を訪れる	
	倉庫を調べる	D3
	整地された土地を訪れる	
朝霞	希羅々が転んだ拍子に服が脱げてしまい、あわてる	D4
	D1、D2、D3を発生させ、以下の条件を満たし、泉のほとりを訪れる。信頼:50以上 機嫌:60以上 ラブ:40以上	
	男でいたいのに胸が出てきたと言いい出して、服を脱いで見せる	D5
	D4を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:60以上 機嫌:60以上 ラブ:50以上	
	お腹の調子が悪い	D6
	D5を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:65以上 機嫌:70以上 ラブ:65以上	
	D6を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:75以上 機嫌:70以上 ラブ:75以上	

パーティ決定選択肢一覧		
登録順	プレイヤーが選んだ選択肢	メンバーに加わるキャラ
1	だるまさんが転んだでもやるってか?	蘭村 董子
	ハイに新しく預金口座でも作るってか?	藤岡 未帆
2	全員を口脱き落としてみるって言うんじやないだろな?	塚崎 柚香
	無差別武道大会でもやろうって言うんじやないだろな?	立原 希羅々
3	理香さんのことなんだ	中嶋 理香
	瞳のことなんだ	朝霞 瞳
4	裕樹を連れてきたのは失敗だった	真下 裕樹
	昇を連れてきたのは失敗だった	高遠 昇
5	大海原で2人だけの思い出作りに行こう	森下 奈都野
	君だけにあの海に落ちる夕日を見せたい	橋本 優希実

女の子別イベント発生条件		
名	イベント内容	No.
島	悩みがあると語る	E1
	戦死者の墓場を訪れる	
	衣服脱いでかゆみ止めを塗る	E2
	美しい滝を訪れる	
森	主人公の色々な面を見て喜ぶ	E3
	古代遺跡を訪れる	
	突然の雨に、雨宿り。濡れためがねを外す	E4
	E1、E2、E3を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 機嫌:60以上 ラブ:40以上	
奈都野	学校の理事長に脅されていると相談する	E5
	E4を発生させ、以下の条件を満たし、美しい滝を訪れる。信頼:60以上 ラブ:55以上	
	相談してから様子がおかしくなりだす	E6
	E5を発生させ、以下の条件を満たし、戦死者の墓場を訪れる。信頼:60以上 ラブ:65以上	
	主人公に愛を告白	E7
	E6を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:70以上 機嫌:80以上 ラブ:80以上	
橋本	戦死者のため花摘み	F1
	戦死者の墓場を訪れる	
	手を怪我した主人公の傷口をなめて消毒する	F2
	以下の条件を満たし、美しい滝を訪れる。信頼:40以上 ラブ:40以上	
森	苦しむ優希実の胸をさする	F3
	古代遺跡を訪れる	
	主人公の恋愛相談をしてあげたいと言う	F4
	F1、F2、F3を発生させ、以下の条件を満たし、戦死者の墓場を訪れる。信頼:50以上 機嫌:60以上 ラブ:50以上	
	胸をさすった時のことで、落ち込んでいる優希実を励ます	F5
	F4を発生させ、以下の条件を満たし、古代遺跡を訪れる。信頼:60以上 ラブ:60以上	
	前に付き合っていた人がいたことを告白	F6
	F5を発生させ、以下の条件を満たし、美しい滝を訪れる。信頼:60以上 ラブ:70以上	
	はしゃいで転びそうになった優希実を抱きかかえる	F7
	F6を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:70以上 機嫌:80以上 ラブ:80以上	
中嶋	昔この島に来たことのある理香の誕生日を祝う	G1
	謎の村落を訪れる	
	酋長セガシヤに会う	G2
	怪しげな村落を訪れる	
	無線基地でアイテム探し	G3
	顽丈な建物を訪れる	
	飛行機の不時着により、2年間この島で過ごしたと語る	G4
	G1、G2、G3を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 機嫌:70以上 ラブ:20以上	
	下着が盗まれたと主人公に相談。サルの仕業だった	G5
	G4を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 機嫌:70以上 ラブ:30以上	
	前回遭難したメンバーの中に好きな人がいたと告白	G6
	G5を発生させ、以下の条件を満たし、謎の村落を訪れる。信頼:80以上 ラブ:40以上	
	雨宿り中、主人公が告白する	G7
	G6を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:100以上 機嫌:95以上 ラブ:75以上	
朝霞	セガシヤに会い気に入られる	H1
	怪しげな村落を訪れる	
	木の実を見発し食べる	H2
	顽丈な建物を訪れる	
	ハッサンと会う	H3
	謎の村落を訪れる	
	セガシヤに会い、露出度が高い服を着させてもらう	H4
	H1を発生させ、怪しげな村落を訪れる	
	モデルの話を語り、強がりと弱音を言う	H5
	H4を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:70以上 ラブ:35以上	
	帰れるのか不安がる瞳をなぐさめる	H6
	H5を発生させ、以下の条件を満たし、顽丈な建物を訪れる。信頼:80以上 機嫌:85以上 ラブ:40以上	
	主人公に愛の告白	H7
	H6を発生させ、以下の条件を満たす。時間:午前 信頼:100以上 機嫌:95以上 ラブ:85以上	

生き残るための食材と、役立ちアイテム

島のどこに何があるか示したのが下の表だ。島を分割したエリアは、右の簡易マップに対応。合計注意力は、発見するのに必要なパーティ2人の注意力を示す。合計注意力1の

値で発見ポイントを、合計注意力2の値でアイテムを、それぞれ見つけることができる。ご機嫌＆デートは、表中で〇が付いていて、主人公が調査済みの場所であれば、ご機嫌とり

おいしい食事は明日への活力

下の表では料理を作るために必要な条件をまとめた。合計料理値は、その料理を作るために必要なパーティ2人の料理値の合計を表す。右の

表では、調査で発見できない特殊アイテムの入手方法をまとめた。最後に幻の中華料理だけはラブも20UPする料理であることを付記しておこう。

料理名	合計 料理箇	食材と調理道具の組み合わせでできる料理一覧		
		必要な材料	HP	能力値の変動
		機嫌	信頼	
すき焼き	180	鉄製の鍋、食べられる葉、牛肉のかたまり、醤油、砂糖	40	45 6
焼き肉	100	鉄板、牛肉のかたまり、コショウ、岩塩	35	40 6
トンカツ	120	天ぷら油、焼きたてのパン、野生のブタ、卵	25	20 3
ハンバーグ	100	フライパン、牛肉のかたまり、ナツメグ	20	20 3
鶏肉の蒸し焼き	80	手頃な石、ニワトリ、岩塩、食べられる葉	20	15 1
豚肉の蒸し焼き	80	手頃な石、野生のブタ、岩塩、食べられる葉	25	12 1
ベビの串焼き	20	大きな石、岩塩	40	-30 -6
豚の丸焼き	100	野生のブタ、コショウ、岩塩	30	-10 -3
カエルのフライ	70	天ぷら油、大きなカエル、コショウ、ナツメグ、岩塩	18	-15 -3
キャベツサラダ	20	食べられる葉	8	-3 -1
野菜サラダ	60	食べられる葉、柔らかい茎、ヨーグルト	10	10 2
塩豆スープ	30	赤い豆、岩塩、おいしそうな水	10	-5 -1
野菜炒め	40	食べられる葉、細長い根っこ、コショウ、岩塩	10	3 -1
ヤム芋のサラダ	20	ヤム芋	8	-3 -1
タロ芋スープ	20	タロ芋、おいしそうな水	12	1 -1
焼き芋	20	タロ芋	10	10 1
キノコソース	90	地味なキノコ、赤いキノコ、憲かしの土鍋、おいしそうな水	10	12 1
魚のキノコ包み	80	地味なキノコ、銀色の魚	15	5 -1
焼き魚	80	細長い肉、岩塩	15	- -
魚の石焼き	80	手頃な石、銀色の魚	20	-5 -1
魚フライ	100	銀色の魚、焼きたてのパン、卵	15	5 -1
豪華舟盛り	140	シマジマの魚、細長い肉、緑色の海草、巻き貝、醤油	15	20 3
特上寿司	160	シマジマの魚、細長い肉、巻き貝、野生のお米、醤油	20	30 4
並寿司	50	細長い肉、卵、二枚貝、野生のお米、お酢	10	10 1
貞の酒蒸し	50	二枚貝、お酒	15	8 1
海鮮鍋	80	憲かしの土鍋、食べられる葉、銀色の魚、二枚貝、巻き貝	25	25 3

やデートに誘える場所であることを示す。SOSアイテムは、入手した数によってエンディングでの救出方法が変化する（33個＝国連により救出、20個以上＝豪華客船で脱出、20個以下＝付近の漁師により救出）。

簡易マップ	1	2	3	4
	5	6	7	8
	9	10	11	12
	13	14	15	16

探検で発見できる場所、及び、入手できるアイテム一覧							
エリア	発見ポイント	合計 注釈	ごく普通の マーク	入手アイテム	総数	合計 注釈	補足
8	美しい滝	20	○	極楽鳥の羽	1	100	SOSアイテム
				光るコケ	1	120	SOSアイテム
				赤い実のツル	1	140	SOSアイテム
8	頑丈な建物	40	○	フライパン	1	40	調理道具
				ドラム缶	1	40	調理道具
				茶色の小瓶	1	100	SOSアイテム
9	鏡	60	○	鏡	1	120	SOSアイテム
	大きな旗			大きな旗	1	140	SOSアイテム
	戦死者の墓場			白い板きれ	1	100	SOSアイテム
9	乾いた花束	60	○	白い布きれ	1	120	SOSアイテム
				乾いた花束	1	140	SOSアイテム
9	クラーイ密林	20	×	赤いキノコ	5	70	食材
				コショウ	10	30	食材
				ターメリック	5	40	食材
10	深い森	20	×	野生のブタ	4	120	食材
	さわやかな草原	30	○	大きなヘビ	2	160	食材
				大きなカエル	2	160	食材
10	不気味な密林	60	×	野生のお米	12	40	食材
				食べられる葉	10	30	食材
				マングロ	10	26	食材
10	少し明るい密林	30	○	堅い木の実	60	20	食材
				おいしそうな水	99	30	食材
	うっそうとした密林			大きい赤い花	1	100	SOSアイテム
11	泉のほとり	10	○	黒いハリスの花	1	120	SOSアイテム
				金の斧	1	140	SOSアイテム
				種桜色の盾	1	100	SOSアイテム
11	蹄の村落（パライル族）	40	○	筋付きの骨	1	120	SOSアイテム
				羽付きの帽子	1	140	SOSアイテム
				牛肉のかたまり	—	—	赤い宝石2個と交換できる
12	おいしい草の巣	36	×	ツバメの巣	—	—	赤い宝石2個と交換できる
	うっそうとした密林			バグパイプ	10	50	食材
				サトウキビ	5	120	食材
13	おいしい草の巣	20	×	白い豆	60	10	食材
	さわやかな草原						
14	岩だらけの場所	60	×	手遁な石	1	40	調理道具
				黄色い宝石	2	100	ソンツ族の村での物々交換用
				青い宝石	2	100	パライル族の村での物々交換用
14	静かな入り江	20	○	緑色の海藻	2	60	食材
				黒い海藻	3	60	食材
				赤い海藻	2	60	食材
14	少し明るい密林	20	×	バナナ	15	20	食材
				ローリエ	5	30	食材
				二枚貝	5	40	食材
15	何かありそうな森	60	○	春き貝	5	50	食材
	きれいな砂浜			懐かしの土鍋	1	40	調理道具
				越中みんどう	1	100	SOSアイテム
15	丸太小屋	40	○	長い磚	1	120	SOSアイテム
				くるくるライト	1	140	SOSアイテム
16	少し明るい密林	0	×	バナナ	10	20	食材

特種アイテム	
小さなナイフ	初期装備
非常食セット	初期装備。7日分持っている
醤油	白い豆10個で1生成(醤油、納豆、味噌のどれかがランダムに生成される)
納豆	
味噌	
砂糖	サトウキビ1個で1生成
卵	ニワトリ!を入手すると産む

特種アイテム	
ヤギの乳	ヤギを入手すると、乳が出る
ヨーグルト	ヤギの乳5個で1生成(ヨーグルト)
チーズ	ルート、チーズ、生クリームのどれかがランダムに生成
生クリーム	堅い木の実5個で5生成
がく咲いたり葉	カビの生えた木の実5個で1生成
お酒	カビの生えた木の実4個で4生成
お酢	お酒4個で4生成

料理名	合計 料理値	必要な材料	能力値の変動		
			HP	機嫌	信頼
フルーツサラダ	20	バナナ、マンゴー、パパイヤ	10	10	1
蒸しバナナ	10	手透な石、バナナ	12	-2	-1
バナナサラダ	0	バナナ	8	1	—
マンゴーサラダ	0	マンゴー	8	1	—
パパイヤサラダ	10	パパイヤ	8	1	—
パイナップルサラダ	10	パイナップル	8	1	—
フルーツゼリー	80	マンゴー、パパイヤ、パイナップル、赤い海草	3	20	2
フルーツパフェ	140	マンゴー、パパイヤ、パイナップル、砂糖、生クリーム	5	25	3
非常食	0	非常食セット	10	-5	-1
おにぎり	80	お釜、黒い海草、岩塙、野生のお米	10	15	2
ビーフカレー	140	野生のお米、ナツメグ、タマリック、ローリエ、牛肉のかたまり	15	25	3
オムレツ	70	フライパン、タコ芋、真っ赤なトマト、卵	15	10	1
納豆定食	100	野生のお米、醤油、納豆、卵	15	-5	-1
チャーハン	60	フライパン、野生のお米、コショウ、岩塙、卵	15	8	1
ボンゴレスパ	120	フライパン、二枚貝、小麦粉、コショウ、岩塙	10	10	1
芋グラタン	40	ドラム缶、ヤム芋、茶色い豆、ヤギの乳、チーズ	20	10	1
パンの実スープ	60	パンの実、あいしそうな水、コショウ、岩塙	15	-2	-1
みそ汁	80	白い豆、あいしそうな水、味噌、卵	2	20	2
のんべえの晩酌	10	お酒	1	20	2
海苔茶漬け	100	黒い海草、野生のお米、あいしそうな水、お茶の葉	5	10	1
キノコ鍋	40	地味なキノコ、赤いキノコ、野生のお米、卵	15	8	1
サボテンサラダ	30	食用サボテン	10	—	—
ゆでたまご	10	卵、鉄製の鍋、あいしそうな水	5	1	—
幻の中華料理	200	冬虫草、干しアワビ、カニヒ、ツバメの巣、鉄人のスープ（この素材をすべて揃えていて、この料理以外の全料理を最低1回は作っていること）	100	50	15

エンディングの鍵を握る信頼値の謎に迫る!!

ひみつ戦隊メタモルV

エンディングや戦闘に影響を及ぼす信頼値を上げるための方法と、キーワードを集めるのに最適な第四話までのフローチャートを掲載だ。

効率的な信頼値の上げかたと 第四話までの完全フローチャート

POINT 1

ALIS選択はキャラの性格を考えて選択

ゲーム中、もっとも頻繁に登場して、信頼値の獲得に大きな影響を及ぼすのが、このゲームの特徴の1つであるALIS（アリス）だ。このシステムは主人公・咲慧の感情を強気、弱気、冷静の3つから選択する、セリフの選択肢に代わるシステムである。この選択によって、獲得できる信頼値が変わってくるのだ。

では、どんな感情を選択すればもっとも信頼値が上昇するかだが、これは状況、そして上昇させたいキャラの性格によって変わってくる。状況によって一概にはいえないが、も



①キャラ選択の場合、信頼値を上げたいキャラと行動を共にするといい

え子なら弱気、くるみなら強気と、性格を合わせておけば失敗はないようだ。逆に信頼値を上げたくない場合は、逆の性格を選択すれば上昇をおさえられる。行動を共にするキャラを選択する場合も同様で、上昇させたいキャラとは積極的に行動を共にして、上昇をおさえたい場合は放っておくこと。こうすれば信頼値のバラつきが少なくなる。ただし、選択によってキーワードが獲得できなくなる場合も出てくるので、キーワードを得るか信頼値を得るか、状況によって判断していく。



②ALISは性格を考えて。信頼値のためにキーワードの切り捨てもやむなし

L、Rボタンを有効に使おう

ALISの他に、ゲーム中の会話シーンではタイミングよくL、Rボタンを押すことでメンバーの意見に対し咲慧は同意、否定の意思表示をすることができる。この時にボーナスポイントとして信頼値を得ることができるぞ。信頼値の上昇はALISに比べて少ないが、会話のあちこちに隠されているのでバカにならない。信頼値の微調整などに有効だ。



③ゲーム中の意外と忘れがちな行動だが、少しづつ積み重ねていけば結構な信頼値が得られる

発売日	発売中(4月23日)
発売元	毎日コミュニケーションズ
開発元	フェイクラフト
価格(税別)	5800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
パックアップメモリー	3・プレイデータ
コディニー等	なし
現在の開発状況	100%

エンディングの変化や戦闘での攻撃力の増減など、このゲームでは信頼値が重要な要素となっている。まずはゲームを進める上で、いかに効果的に獲得していくかを解説していく

こう。また次のページからは、第四話までのフローチャートに獲得できるキーワードを合わせて掲載した。なかなか狙ったエンディングに辿り着けない人は参考にしてほしい。

POINT 2

戦闘は素早く、早い回数で倒してしまえ

戦闘での攻撃方法は通常攻撃、メタモルアタック、超必殺技の3つに分類され、攻撃力も順に大きくなっていく。通常攻撃、メタモルアタックには信頼値が攻撃力にそのまま上乗せされるので、信頼値の高いキャラが攻撃したほうが効率が良い。敵を少ない攻撃回数で倒せば、得られるボーナス信頼値も多くなる。超必殺技は信頼値の上乗せはないが、3回の攻撃で倒すことができるぞ。



①戦闘に長い時間かけていると、長官からのキツーいお言葉が…

信頼値を上げたいキャラを積極的に使う

ボーナス信頼値は、攻撃を加えたキャラによって変わってくる。つまり、多く敵に攻撃したキャラがたくさんの信頼値を得ることができるのだ。これで信頼値の調整をすることも可能。逆に平均的に振り分けるには、全員を攻撃に参加させておくことだ。もっと極端に言えば、レッドのみが攻撃に参加すれば、全員に同じ信頼値が振り分けられるのだ。



②攻撃に参加すればするほど、ボーナス信頼値を多く獲得することができる

全6種類のエンディングを見たか!?

エンディングの種類は全部で6種類。全員の信頼値が500以上でベスト、500以下ならバッドエンディングとなる。500以上のキャラが複数いる場合、信頼値の一番高いキャラの個別エンディングがそれぞれ用意されている。どのエンディングを達成したかはロード画面に表示される。全てを表示させればメニュー画面に変化が!



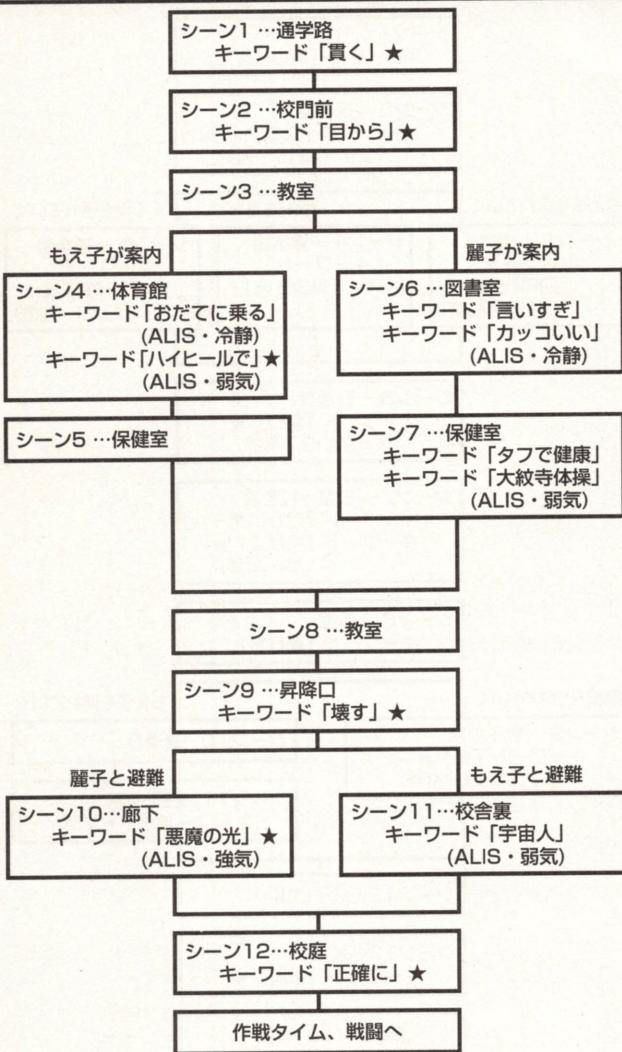
③エンディングの達成率は、画面上にあるキャラの顔で確認できるぞ

第一話 赤い成長! 新条咲慧は最後のレッド

進むルートによっては捺紀と出会わないこともある。しかし、捺紀の信頼値は後に挽回できるので、あまり気にしなくていい。なお、チャート内のキーワードの後ろにある★印は、合成に必要なキーワードを示している。キーワード合成一覧とともにルート選択の参考にしてほしい。



シナリオ進行フローチャート



キーワード合成一覧

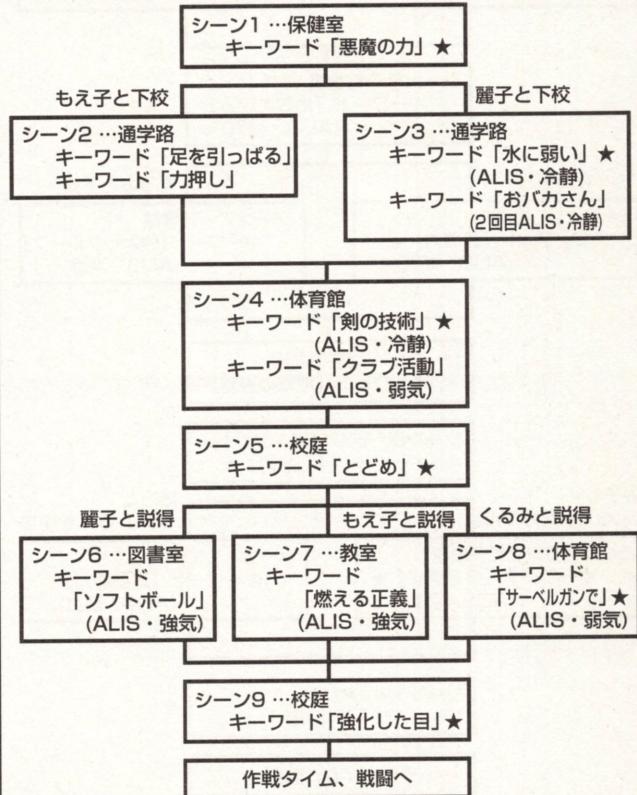
エンジェルソード唐竹割り(レッド)……「正確に」+「貫く」
ハイヒールキック(イエロー)……「ハイヒールで」+「壊す」
デビルズアイ(ブラック)……………「目から」+「悪魔の光」

第二話 青い閃光! メタモルブルー登場

第一話で捺紀と出会わなかった場合は、ここで捺紀の信頼値を少しでも上げておこう。ここで信頼値を平均化しておけば、後のシナリオでの調整が楽になる。またALIS、キャラ選択が多くなってくる。それによって、重要なキーワードを取りこぼすことがないように注意しよう。



シナリオ進行フローチャート



キーワード合成一覧

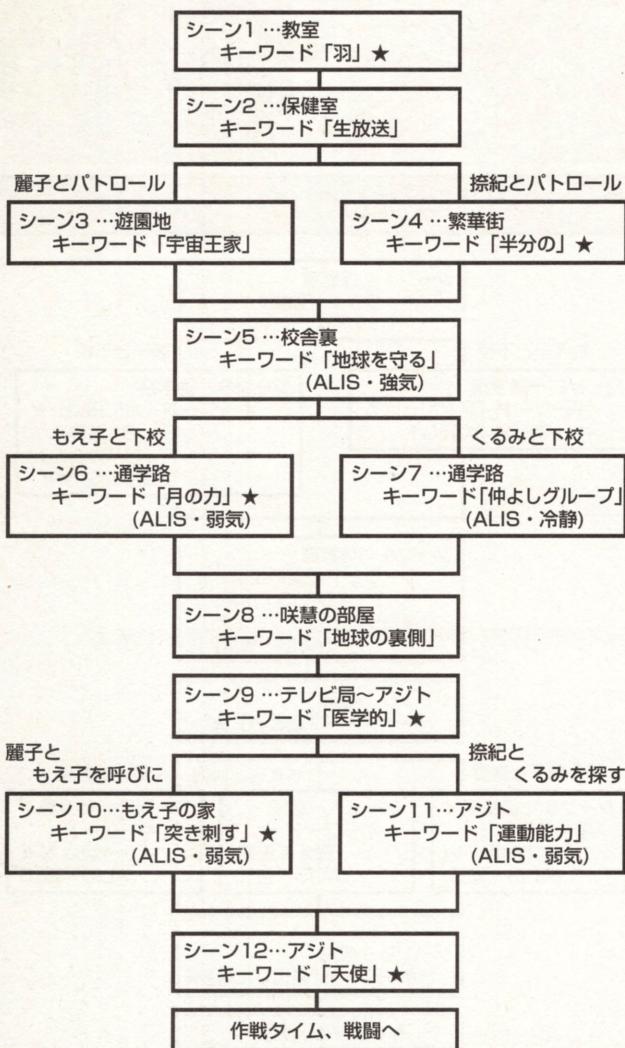
ウォータースラッシュ(レッド)………「水に弱い」+「剣の技術」
ブルーソニック(ブルー)……………「サーベルガンで」+「とどめ」
デビルズワールド(ブラック)……………「悪魔の力」+「強化した目」

第三話 紫の衝撃! パープルのピンチ

この辺りからキャラ選択が増えていく、信頼値のバラつきが目立つくるかも。ベストエンディングを目指す場合は、特定のキャラに偏らないように選択をしよう。また、キーワード収集中心のルートを通っている場合に信頼値の大きなバラつきが出ることもあるので調整しよう。



シナリオ進行フローチャート



キーワード合成一覧

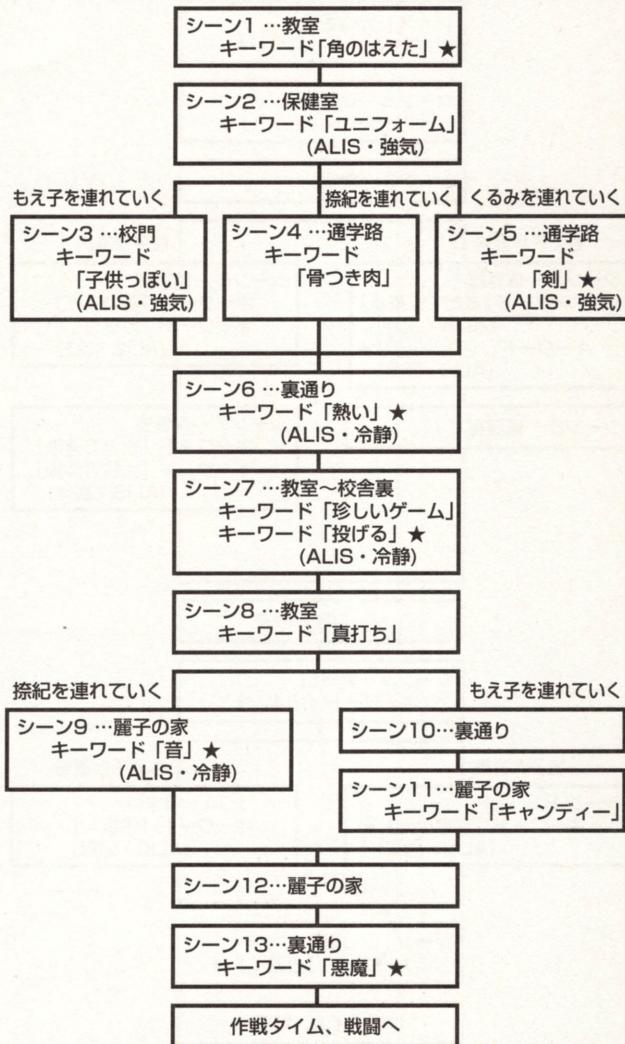
- エンジェルウイング(レッド) …… 「天使」+「羽」
- ハーフムーン(イエロー) …… 「半分の」+「月の力」
- メディカルナイフ(パープル) …… 「医学的」+「突き刺す」

第四話 黒い友情! 謎の転校生

ベストエンディングを狙うには、この第四話くらいまでは順調に信頼値を稼いでおきたいところだ。しかし、キャラ個別のエンディングを狙う場合、この辺りから個人に絞って信頼値を狙っていくほうが効率的にいいかも。シーンが多くなっていくので分岐には注意を払っておこう。



シナリオ進行フローチャート



キーワード合成一覧

- ソードブーメラン(レッド) …… 「剣」+「投げる」
- デビルズホーン(ブラック) …… 「角のはえた」+「悪魔」
- ヒートサイレン(ブルー) …… 「熱い」+「音」

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩ ⑪

⑫

⑬ ⑭ ⑮

⑯

⑰ ⑱

⑲

⑳

-----キリトリ線-----

50円

切手を
はってね!

1058622

東京都港区東新橋1-1-16

10
TIM

SATURN FAN 読者プレゼント No.11 応募係

住所

$$\boxed{} \quad \boxed{} \quad \boxed{} - \boxed{} \quad \boxed{} \quad \boxed{} \quad \boxed{}$$

(ふりがな)

氏名

電話
番号

()

①ゲーム成績表

P67の表4の中から実際に遊んだことのあるゲームを選んで評価してください。

今号のプレゼントで 欲しいもの

()番

SEGA

DYNAMIC PREVIEW

続報

徘徊する巨大兵器



ゲーム中に挿入されるムービーシーンが初お目見え!



タイトル発表がされてから約2ヵ月が経過した『バッケンローダー』。第4回目の紹介となる今号は、ゲームを演出するムービーシーンの情報ををお伝えする。

発売日	今夏
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年龄
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	未定
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	?%(5月19日現在)

退廃的な世界を演出する 美麗なムービーシーン

近未来の退廃的な世界をイメージしている本作。それを象徴するかのごとく、ムービーには巨大兵器ともいいくべきメカと一面の砂漠、そして壊滅的な被害を受けている街並みが映し出されている。このような絶望的な印象を受ける世界が、本作の舞台になるのである。メカのデザインをしているのが造形界の巨匠、竹谷隆之氏だ。

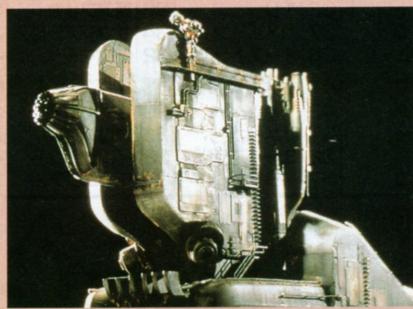


●竹谷氏の手により、巨大なメカのデザインがなされている

メカデザイン・造形担当の竹谷氏

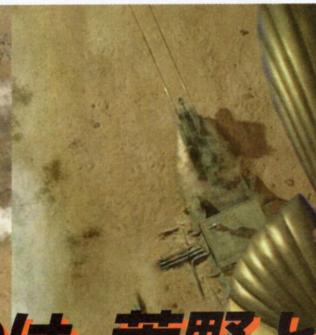
竹谷隆之氏は、海外でも知られているほど著名な方。造形界の第一人者として、特撮映画「ゼイラム」の造形を務めたこともある。

そんな氏の技術を生かすべく、本作では造形物を使った演出が行われている。写真のようにメカを1度造形し、それを



●氏がデザインし造形した作品。そのままの形でムービーに

ムービーへと撮り込んでいるのだ。氏の表現をそのまま反映させるため、こうしているのである。



その跡に残るのは、荒野と化した世界

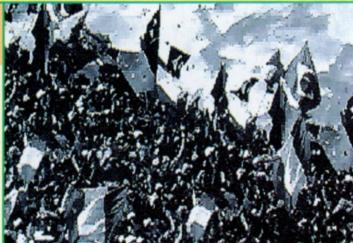
SEGA

DYNAMIC PREVIEW

続 報

オープニングムービーで語られる 日本代表W杯挑戦の歴史

本作のオープニングムービーでは、1954年のスイス大会から40年以上に及ぶ、ワールドカップ予選での日本代表の戦いが映し出される。本戦出場までの長かった道程を確認するべし。



ワールドカップ 1954
スイス大会
予選の記録
'54. 3. 7 神宮競技場
日本 ● 1-5 ○ 捷 国
'54. 3.14 神宮競技場
日本 △ 2-2 △ 捷 国



ワールドカップ98 モード

32カ国によるワールドカップ本大会
フランス決戦の覇者は…!?

ワールドカップ本大会を完全シミュレートしたのが「ワールドカップ98」モード。出場する32カ国から自チームを選び、本大会での優勝を目指して戦っていく。出場する各チームの総合力、所属選手の個人能力は、去年の予選成績をもとに評価してあるのだ。



○ワールドカップ本戦を、いちはやく体験するのだ!

下では出場32チームをA~Hグループまで、8つの予選ブロックごとに紹介。ゲーム中の各チーム総合評価もお見せするぞ。



○本戦の進行は実際通り

8グループ32カ国総覧&総合評価							
Aグループ	評価	Bグループ	評価	Cグループ	評価	Dグループ	評価
ブラジル	44	イタリア	43	フランス	41	スペイン	41
スコットランド	32	チリ	36	南アフリカ	34	ナイジェリア	44
モロッコ	37	カメルーン	34	サウジアラビア	36	パラグアイ	39
ノルウェー	38	オーストリア	32	デンマーク	41	ブルガリア	33
Eグループ	評価	Fグループ	評価	Gグループ	評価	Hグループ	評価
オランダ	43	ドイツ	39	ルーマニア	36	アルゼンチン	43
ベルギー	31	アメリカ	36	コロンビア	35	ジャマイカ	35
韓国	32	ユーゴスラビア	38	イングランド	43	クロアチア	41
メキシコ	37	イラン	34	チュニジア	36	日本	32

予選を突破し、決勝トーナメントへ！

ゲーム中、ワールドカップ本大会での流れは実際のそれとまったく同じ。4チームによる予選リーグを終えて、上位2チームによる決勝トーナメントへと戦いは続い



ていくのだ。各国の能力に差があるとはいっても、プレイヤーの腕次第では弱小国でも優勝可能。これは日本代表で優勝を狙うしか！

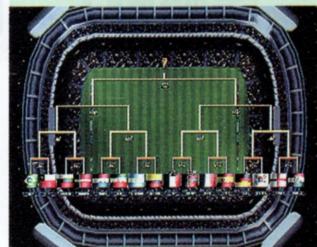


決勝トーナメント

決勝は1試合ずつのトーナメント方式。当然引き分けはなしで、Vゴール延長戦でも決着がつかなかった場合はPK戦となる。

予選リーグ

予選リーグは4チーム8ブロックで行われる。試合は延長なしで、勝ち点の多い上位2チームが次の決勝トーナメントに進める。



2つのメインモードの詳細をお届け！

発売日	6月11日
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	5800円
ジャンル	スポーツ
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	1~4人
対応周辺機器等	マルチコントローラー・マルチチャーミナル6
バックアップメモリー	4~352 プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	?% (5月20日現在)



『ビクトリーゴール』シリーズの最新作にあたる本作。今号では、本作の最大の魅力ともいいくべき、2つの新モードに焦点を当てて紹介していく。ワールドカップ本大会開催前に、本作の新モードで本大会を体験しちゃおう。



ワールドカップ 1994
アメリカ大会
予選の記録
'93.10.16 ドーハ
日本 △ 0-0 △ サウジアラビア
'93.10.18 ドーハ
日本 ● 1-2 ○ イラン
'93.10.21 ドーハ
日本 ○ 3-0 ● 北朝鮮



Road to FRANCE モード

あのイラン戦を自分の手でプレイ
4つの状況下からスタートできるぞ

日本代表にスポットを当てたのが「Road to FRANCE」モード。このモードでは'97年アジア地区最終予選、伝説の日本対イラン戦からゲームが始まる。しかも、通常の試合開始以外に、日本先取点

日本先取点後

前半39分、中田からの絶妙なスルーパスを受けた中山が、キーパーの右横を抜ける冷静なシュートを決め、日本は待望の先取点を得る。その先取点直後からのゲームスタート。守りに入るか、追加点を狙うべきか…？



イランボールで開始

後半18分

後半に入り、イランの猛攻の前に逆転を許してしまった日本。その後半18分、日本はカズ、中山に替え、城、呂比須を投入する。史実では後半30分に、城がヘッドで決めて同点としたのだが…。



スローインスタートだ

延長戦前半開始

2対2のまま延長戦へとつれ込んだこの試合。その延長戦開始時からのゲームスタートだ。延長はVゴール方式。どちらかが点を取った時点でゲームセットだ。史実では、延長戦後半13分に岡野が決勝点を決めた。



日本ボールで開始だ

シリーズでおなじみの2モードも搭載

上で紹介してきた2モード以外に、本作では2つのモードが用意されている。これは従来の「ピクトリーゴール」シリーズにもあった「フレンドリーマッチ」と「プレイヤーエディット」モード。前者は最大4人のプレイヤー対戦が楽しめ、自由な組み合わせとルールで試合ができるというもの。そして後者では、日本代表以外の

選手名を自由に変更でき、データ保存もできるぞ。



2モードで楽しもう

イラン戦に負けてもオーストラリア戦が！

左のイラン戦に敗北した場合、ifシナリオである対オーストラリア戦に突入する。ここではホーム&アウェイの2試合を日本対オーストラリアで行い、この試合に勝利すれば日本は晴れてワールド



イラン戦に敗北…



イランに負けると…

○オーストラリアは実力的にはゲーム中最弱クラス。だが油断は禁物



○勝てばムービーが！



○オーストラリアとのホーム&アウェイに生き残りを賭けることに

○CGによるものもあるぞ

フレンドリーマッチ

ARGENTINA	JAMAICA
4-4-2	3-5-2
アタック	アタック
ディフェンス	ディフェンス
GK	GK
トータル	トータル
43	35
IP	IP
2P	2P

CRO	IP+2P vs COM	JAPAN
3-5	COM vs COM	4-4-2
アタック	アタック	アタック
ディフェンス	ディフェンス	ディフェンス
GK	GK	GK
トータル	トータル	トータル
41	32	32

○選択するチーム、ルール、プレイヤー人数、全てが自由に設定できるのだ。友達と遊んでみるしか！

プレイヤーエディット

PLAYER EDIT	GERMANY
6号	Moheler
8号	Hermann
9号	Heintz
10号	Torpedo
11号	Vehmann
12号	Wynhoff
13号	Kristein
14号	Heister
15号	Zeeman
16号	Bastister
17号	Kohn

○日本人以外の選手名変更。とりあえず全員、実名にしておきたいところ。ちなみに入力は英字のみ

4キャラ

が織り成すザッピングシステムで
多角的、多層的なストーリーを楽しもう

ゲーム中にキャラを切り替えて、さまざまな視点でストーリー展開を俯瞰することができる、それがザッピングシステムだ。切り替えができるキャラ(ザッピングキャラ)は、以下の4人。基本的に進行方法は自由で、1キャラ



神宮寺 三郎

●4人の中でも主人公格、卓越した推理力を見せる私立探偵

を最初から最後まで集中してプレイしてもいいし、4キャラをまんべんなく進めて良い。ちなみに、各キャラのストーリーの進行具合は、ストーリー進行表(右写真)で確認が可能。やり残したシナリオなども、戻ってプレイできるぞ。



御苑 洋子

●助手として別行動を取つて神宮寺を助けることが多い



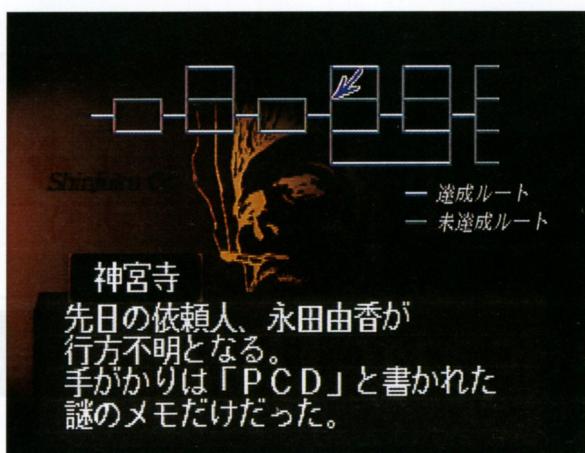
熊野 参造

●探偵ではなく警界官。とはいっても神宮寺と手を組むことも



永田 美貴

●ザッピングの仕組みが一目で分かるシナリオ表。到達ルートと未到達ルートが分けて表示されるので、進行度も一目瞭然



神宮寺

先日の依頼人、永田由香が行方不明となる。手がかりは「PCD」と書かれた謎のメモだけだった。

ザッピングシステムに沿ってストーリーを綴る

CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!



探偵 神宮寺三郎

夢の終わりに

『神宮寺』最大の特徴であるザッピングシステムは、同一の時間軸の上を、複数のキャラが独自に行動するというシステム。今回は、完成したサターン版を使用して、序盤をリプレイ。ザッピングを重ねて紡ぎ出されるそれぞれのストーリーを追ってみよう。

発売日	7月9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	18歳以上推奨
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	20・フレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

4/13 それぞれの平凡な1日は Story カつてない嵐の前の静寂だった…

今回の作品の始まりは、うららかな春の陽気に包まれた4月のとある1日。初日だけに、神宮寺、洋子、熊野の3人の行動もそれぞ

れ共通性はない。なおザッピングキャラの1人、永田美貴は、物語に深く関わっていないため、この日はプレイヤーでは登場しない。



神宮寺 ストーカーを追跡す

立て込んでいた依頼がいち段落し、事務所でのんびりと朝を迎えていた神宮寺。しかし、洋子が取った依頼の電話により、探偵・神宮寺に逆戻りする。どうやら依頼人は洋子の旧友で、最近何者かに付け回されているらしい。スト



カの正体を暴くため、神宮寺は依頼人の永田由香の家へ急行。必要な情報を聞き出し、その正体を突き止めるべく準備を始めた…。



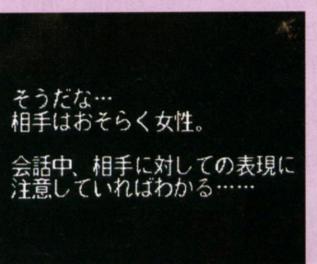
①依頼内容の確認。まあ、いままでの仕事に比べれば楽な方かな

②隣の部屋の電話を立ち聞き。洋子の親友だが、どうやら依頼らしい

依頼人は“推理”で当てよう

依頼を受けるまでに、新システム「D-MODE（ディデュースモード）」を使った簡単な推理ゲームがある。少ない情報から依頼人の全体像を当てるというので、推理力が求められる。見事依頼人像を特定できたら、通常画面に戻る。

①選択肢さえ間違わなければ、次々と依頼人像が見えてくる



ストーカーの正体は…

依頼を受けた神宮寺は早速捜査を開始。帰宅する由香を見張って不審人物をチェックする。自宅ま

での道のりは何も起きず「収穫なし」と思ったその時、由香の自宅前に不審な男が現れた。後を追いかねば、ストーカー行為を自供。依頼は早くも解決した。



洋子 同窓生と旧交を温める

神宮寺の助手を務める御苑洋子は、事務所に出勤した直後、1本の依頼の電話を受ける。電話の主は、永田由香。洋子の学生時代の友人だった。久しぶりに声を聞いた洋子は、旧交を温めるため「会

って話をしよう」と提案。由香も承諾し、由香が勤める大学で再会することになった。相変わらず元気な由香に、洋子は安心するが、依頼について聞いた瞬間に見せた表情には、妙な違和感が…。

②しばらく会っていない友人からの電話に、思わず声が弾んでしまう洋子



③依頼のことになると、突如口をつぐむ由香。それほど深刻なのか?

熊野 連続失踪事件を追う

新宿淀橋署に勤める刑事、熊野参造。ベテランとして信頼の厚い彼の下に、捜査命令が下った。内容は、最近都内で頻発している「連続失踪事件」の調査。若手の野



④コンビを組む野田とは、ことごとく対立。でも自分の方針を貫く野田

渋谷で重要な証言が

まずは手始めにと、渋谷に向かう熊野たち。だが、ガイシャの写真を見せながらの地道な聞き込み捜査に、野田はやや辟易気味だ。実際に、聞けども聞けども有力な情報は掴めない。結局、渋谷を後にしかけた熊野だが、最後の最後に重要な目撃証言を入手! なんと、不審な男がガイシャと一緒にいるところを目撃されていたのだ。



⑤地道な聞き込みが叶って有力な情報を探して野田も見直したかな?

4/17 Story 謎の失踪を遂げた由香の家に3人のザッピング・キャラが集う

初日から3日間、これといった波乱のない日々を過ごしていた神宮寺、洋子、熊野の3人だが、ある1本の電話で状況が一変する。



熊野 通報者宅へ聞き込みに

警察署への通報を受け、由香宅へと向かう熊野と野田。通報したのは、由香の妹の美貴だった。最近の連続失踪事件と関連があると見た熊野は、美貴から姉の素性などを聞き出す。すると、そこに神宮寺が登場。神宮寺は、失踪した



3日前に話をした永田由香が、突如姿を消したという通報があったのだ。ここで3人のプレイヤーが初めて一堂に会することになる。

由香とは3日前に依頼を受けたばかりという間柄で、今日は失踪が先日のストーカー事件との関連があると考えて駆けつけたようだ。



●なんと通報者宅で神宮寺と遭遇。由香たちと知り合いなんだろうか

4/18 Story それぞれのスタンスで失踪事件へのアプローチを開始

由香の失踪を、一連の事件と関連付ける熊野ら刑事仲間。一方、神宮寺と洋子は、由香の部屋にあったメモの文字「PCD」を頼り

に捜査を継続する。また、この日から第4のキャラ、美貴が登場。これでザッピングキャラはすべて使用可能となる。



神宮寺 由香について情報収集

神宮寺は、由香の身辺を洗い出すために大学へ向かう。そこで聞き込みを行ううち、浮上してきた人物が「川島」という男。由香に気があり、執拗に言い寄っていたというこの男へのコンタクトを試みる。だが川島はまともに話ができるない。明日にでも出直すか…。



●これが川島。なぜかまともに話が通じない



神宮寺 通報者宅へ駆けつける

由香の妹・美貴から電話で相談を受けた神宮寺。正式な依頼ではないが、先日まで依頼者だった由香の失踪を放ってはおけず、由香宅へ直行。先日のストーカーなど



由香の部屋にはメモが…

限られた中で手がかりを探すため、神宮寺は由香の部屋を捜索する。そして、散らかった部屋で神宮寺はメモを発見する。「PCD」とだけ書かれたメモ。これが何を示すのか？ 由香が大学で専攻している化学と関係ありそうだ…。



洋子 美貴

PCDについて情報収集

一方、洋子は由香探しの同志となった美貴と一緒に図書館で情報収集。メモの言葉「PCD」が何を指すのかを探るべく、図書館で参考文献を物色してみる。しかし、どの本にも同様の言葉は載っていないかった。



熊野 麻薬の売人を追いつめる！ が…



失踪者事件の一環として捜査していた熊野たちは、初日に得た「不審な男」が渋谷に居るという情報を得る。熊野たちが到着したと



路地裏では二人の男が何やらやり取りしている様子だった。

●垂れ込み情報通り、ウワサの男が麻薬を密売している。押さえたぞ！

き、男は路地裏で麻薬の密売をしていた。残念ながら売人は取り逃がすが、買っていた方は逮捕。ここから男の正体を導き出せるか!?



●しかし捕まえたのは買う方のみ。しかもコイツ（三浦）が喋らない。

に接触し、聞き込みを図るが、手がかりは掴めない。気を取り直して美貴にいろいろ聞くと、最近の由香は様子がおかしかったという。



●3日前に依頼を解決したばかりだというのに…。とにかく向かおう



PCDについて情報収集



●膨大な書庫を調べても手伝えない

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに

4/19 依然事件の手がかりは掴めず Story だがそのとき警察で…!?

昨日、本格的に由香失踪について調査を始めた4人だが、収穫はほとんどゼロに等しいという散々な結果だった。今日も、昨日以上

の成果を得るために奔走するが、4人とも手がかりに欠けたまま夜を迎える。捜査の行き詰まりに苦悩する神宮寺たちだが…?



神宮寺 捜査に行き詰まる!?

メモ発見時から「PCD」を化学関係の言葉と踏んでいた神宮寺は、由香の研究仲間の大森、警察の鑑識課に所属する三好など、化学の



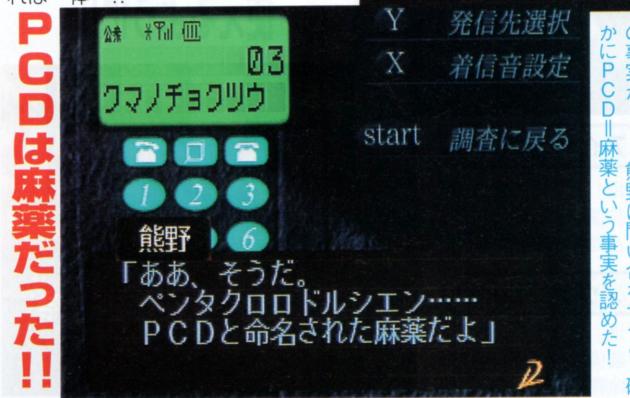
エキスパートに「PCD」という言葉の意味を尋ねる。が、2人ともまったく知らないという。また、今日こそは由香のことをしっかり聞き込もうと思って訪ねた川島も、今日は学校にはいないらしい。2つの手がかりにまったく進展のないまま、焦りばかりが募る。



●「PCD」のことを聞いて、「そんなものは知らない」の一点張り
●鑑識課の三好は化学のエリート。だが彼女でさえPCDは知らない



あきらめかけたときテレビで…
捜査の行き詰まりに自らの無力を感じた神宮寺は、バー「かすみ」へと向かい、酒をあおる。だが、その時ラジオから意外な言葉が漏れる。なんと警察が新型麻薬を見つけていたのだ。これは一体…?



洋子 美貴 新宿を散歩する



洋子 美貴 新宿を散歩する

昨日、「PCD」について成果を得られなかった2人は疲弊していた。特に、行方不明の姉に対して何もできない美貴のストレスは増える一方だった。そんな美貴を察した洋子は、美貴を散歩に連れて行く。そして事務所に戻った2人は、偶然にも新種の麻薬を報じるニュースを聞くのだった。



●ただの散歩でも、美貴の顔は充実していた。さて、帰りましょう



●意気消沈気味の美貴を散歩に誘う洋子。これが大人の優しさだ

●2人で事務所に帰り、ラジオの声

「本日、新種の麻薬が発見されたと警視庁の発表がありました。」



熊野 重要な参考人を失う…!

昨日身柄を拘束した麻薬常習者・三浦に対し、熊野らは、更なる聞き込みを始めようとしていた。だがそんな矢先、三浦が拘留所内で死亡したという知らせが届



●昨日逮捕したばかりの三浦が死んだ? 事態が飲み込めない熊野に、鑑識課の三好が冷徹な分析を述べる

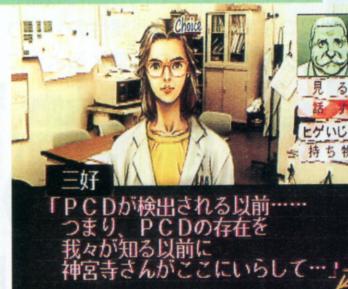
く。死因は薬物の禁断症状によるショック死。体内から検出された麻薬は「PCD」と呼ばれる新種のもので、短い間隔で服用を続けないと、確実に禁断症状を起こし、死に至るという非常に危険なものだということが判明した…!



新たな決意

さっそく警察は新種の麻薬を公表、熊野も鑑識課の三好に詳細を伺う。そこで、神宮寺が以前から独自に「PCD」について調査をしていたことを聞く。熊野は、独自の調査でそこまで行き着く神宮寺に畏敬の念を抱きながら、犯人を追いつめる決意を固めるのだった。

神宮寺がPCDを!?



●なんと神宮寺はすでにPCDに狙いを定めていた。これで1歩前進?

CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

「紋章システム」と
アニメーションシーンの
新着情報!!

LUNAR 2 ETERNAL BLUE

ルナ2 エターナルブルー

サターン版で採用された「紋章」システム。その使用中の画面が今回到着したので、具体的な効果等を紹介しよう。同時にアニメーションパートの最新画面と、注目点について迫っていく。

発売日	7月23日	C D枚数	2枚
発売元	角川書店/ESP	複数プレイ	1人用
開発元	ヴァンガード	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ・環境設定
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年龄	現在の開発状況	70%(5月20日現在)

ゲーム画面で見る 「紋章システム」の効果

装備すると、通常時は使えない魔法が使えるようになったり、いろんな効果が得られる「紋章」。

特に魔法が使える紋章の場合、どう利用するかで使える魔法の数、使用効果などが大きく変わるぞ。

「地の紋章」を1つ装備

この状態で魔法ウィンドウ画面を見ると、右側に「地」属性の魔法が3つ追加。独自の魔法が新しく使えるようになる。誰が装備して

も効果は一緒で、同系列の魔法が使えないキャラに装備させても、問題はない。「紋章」を外せば効果は切れ、他のキャラに渡せる。



●「地の紋章」を装備した場合、地の属性の魔法が使えるように！



異なる属性の「紋章」を2つ装備すると…？

違う属性の「紋章」を2種類装備した場合は、その組み合わせによって2通りの効果が得られる。強力な「無属性」魔法が使用可能になるか、または各「紋章」の属性を合わせ持った「合成」魔法が使えるようになる。威力を重視するか、敵の弱点を攻めるか。「紋章」の組み合わせを工夫すれば戦術の幅もさらに広がるぞ。



●「紋章」をどう組み合わせるかは、自由自在。効果を調べるのも楽しみ



●違う「紋章」を装備していると



●属性に左右されない魔法が使える

さらにもう1つ装備

「紋章」は最大で、2つまで装備ができる。このとき同じ属性の物を2つ装備すると、同属性の、より強力な魔法が新たに使えるよう

なるのだ。ここでは「地」属性の物を2つ装備したこと、1つ装備したときより魔法の数が1つ増加。4つの「地」の魔法が使用可能に。



●1つだけ装備した上の画面と比べると、1つ魔法が増えている



**2つの属性を持つ
強力な「複合属性魔法」が
使えるように!!**

▲アイシクルブレイク

●「地」と「水」2つの紋章を装備すれば使用可能。冷気と地震で攻撃する

▶ノヴァブレイク

●「地」と「火」2つの紋章を装備すれば使用可能。炎と地震で攻撃する



大迫力&注目映像満載の ゲーム序盤のアニメーションシーン!!

ここで紹介するのはゲーム序盤の見所となるシーンで、楽しいアニメーションの数々。最初にチビキャラのデモシーンがあって、注

目シーンになるとアニメ映像がインサートされる。ゲームの序盤から、CGとアニメの2つを駆使したシーンがてんこ盛りなのだ！



**巨大
竜汽船
「バルガン」
現わる!!**

**ここに
注目!!**

遺跡の探索の帰り道、突如、目の前に現れる竜汽船バルガン。岩肌を切り裂く雄姿は超圧巻！ヒイロも呆然と眺めるばかり。



**ここに
注目!!**

吹雪があたりを覆う死の世界。そこにある謎の建造物の中に、クリスタルが！全編CG映像が使われていて、全景を映し出す。

**ルーシアの
眠る
謎の建造物**



**ここに
注目!!**

クリスタルの中からルーシアが現れる場面。CGで描かれたクリスタルをスッと通り抜ける。

**クリスタルの中から
ルーシアが…!!**

**船上で話す
ヒイロと
ルーシア**



**ヒイロは
なにげなく
ルーシアに
聞くが…!?**

**ここに
注目!!**

バルガン船上でルーシアに声をかけるヒイロと、つい怒ってしまうルーシア。まだ互いに理解できない、もどかしさを表現。



ゲームシステム

高校時代のほのかな青春をシミュレート

本編の主人公は、1年ほど前に恋人と別れ、現在はフリーで過ごす高校2年生。中学以来の親友であるトシヤ、理奈の助けを得て恋愛成就させるのが目的となる。1日の行動は、基本的に学校に通って授業を受け、毎日ではないがバイ

トをし、そして寝る前のちょっとした時間を過ごすことになる。イベントは突発的に起こり、そこで主人公の行動次第で後々の状況が変化する。

またサターン版では、新たにタイムスケジュールが変わり、パラメータも追加されているのだ。



主人公が一目惚れしてしまう本編のヒロイン。生粋のお嬢様学校月学園に通う美少女

美砂



他の女の子などの恋愛相談役になることも多々見られる

理奈



寝る前の暇な時間に電話でもするかな…って、悪魔マルさんを呼ぶ?



主人公の幼なじみ。男勝りな性格で、が強くて自分に正直な女子。幼い頃から主人公を想い続けている

千穂



授業科目により、それに伴ってパラメータが上昇



千穂の良き先輩。クラブ、勉強、バイトと活発な女子。恋愛にはあまり興味がないらしいが…

CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

純愛をモチーフに
愛し愛されることの尊さをバーチャル体験

麻生

Highschool Terra Story

ハイスクール テラストーリー

パソコンの人気SLGの移植作『ハイスクールテラストーリー』。第2報となる今回は、ゲーム画面をちょっと覗きつつ、ハイクオリティなCGで描かれたイベント画面を紹介。果たしてサターン版では“テラ現象”は巻き起こるのか?

発売日	7月23日	C D枚数	1枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	キッド	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	パックアンドミラー	96・ブレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンピューター等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	80% (5月22日現在)

©Yutaka Hidaka/URAN/KID ※画面は開発中のものです。

イベント

イベントは、女の子の情報を仕入れるための通常イベント、気に入った女の子とのデート、自由き

日常生活で巻き起こるイベント

通常で起こるイベントは、学校行事や、親友との恋愛相談。突然にだが頻繁に起こるイベントもある。ここで女の子の情報を仕



主人公の親友で良き恋愛アドバイザーのトシヤ。とにかくモテる

ミニゲームも多数あり!!



時限目 回答 108 第1回目



○文化祭、中間試験、体育祭など、ミニゲームも様々用意



○姉紀の姉でプロボーション抜群のお姉さん。恋愛相手には不自由していないようだが…

咲紀



○一見不良少女のようだが、実は賢く、内面はとても純な心の持ち主

重紀



美々

○少しおかしい表情で主人公を誘ってくる危ないナース。恋愛に関しての持論を持つお姉様

○答え方次第で好感度の上がり方が大幅に変化



樹里

高画質CGで表示される美麗な各種イベント

女の子絡みの各種イベント

偶然女の子と出逢ったり、仲の良い女の子とデートするイベントが多数用意されている。異性に対して最も多感な時期もあるため、主人公に想いを寄せる女の子が近づいてくることも…。

○舞台となる四季市でお入りの女性とデート



【ケイスク】 いらっしゃい、姫紀ちゃん。今日はタマゴサンドにトリアン牛乳。
○日常生活で突然するイベントも多数。ここからはプレイヤーの腕の見せ所

よりGOODな答えを選んで好感度UP

知り合った女の子には好感度があり、本作ではそれが恋愛指數として表示される。イベントによっては選択肢が出てきて、この受け答えによってその女の子の恋愛指數が大幅に変化するのだ。女の子たちの心を分かってあげられるようなベストな答えを選択して恋愛関係を成立させよう。



○そういう方が好むよ」と思っていいと思うよ!「理系みたいにガツンのよりいいよ

恋愛指數UP

恋愛指數 + 5



○少し幼い感じの主人公の後輩。公にアプローチをかけてくる

○刺激的な表情で主人公を説いてくる危ないナース。恋愛に関しての持論を持つお姉様



アルルの住んでいるのはこんなところ はじまりの町リクラスから物語はスタート

アルルとカーくんをはじめとした『ぷよぷよ』シリーズでおなじみのキャラたちが、毎日楽しく過ごしている魔導世界。アルルの大冒険のスタートは、この世界の普通の町リクラスから始まるぞ。この町はアルルとカーくんが住んでいるお家から、いちばん近い場所にある町。アルルがよく買い物にやってくるんだ。住んでいる人々はみんな気のいい

これが、アルルの冒険の舞台となる魔導ワールドの全体図。中心にあるのがサタンの塔なのだ



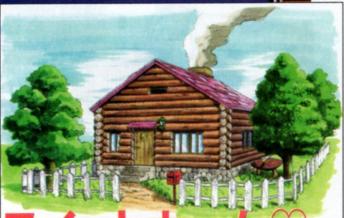
アルルのリクラス ワンポイント

この、リクラスの町はね、ボクのお家の近くにあって、とくせいカレーの材料を買いによくくるんだ。それには、この町には、いたずら好きの子供がたくさん。町のいろんなところに色々なモノを隠しているんだ。だから、冒険の前に、すみずみまで調べるといいことあるかもね！



アルル
あまたせ カーくんっ！
とくせいカレー できたよ～
いっただきまあ～すっ！

リクラスの町から少し離れた、アルルのお家。今日のご飯はカーくんの大好きなとくせいカレー。もちろん、アルルもいっしょに食べています。手づくりのとくせいカレーの味はどうかな。こんな風に挿入されるビジュアルシーンが、ほのぼのストーリーをもりあげていくのだ



アルルとカーくんのスイートホーム



町の人は、みんなアルルとかよし。八百屋さんはとくにアルルのごひいき。カレーの材料買うんだもん

リクラスの町には、いたずら小僧がいっぱい。いったいなにを隠しているのかな。探しちゃうぞ！

ほんわか不思議な魔導ワールドを大公開！

CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

魔導物語

発売日	今夏	C D 枚 数	1枚
発売元	セガ	複数 プレイ	1人用
開発元	コンパイル	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	ブロック数未定・フレーデータ・環境設定
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	未定
対象年齢	全般	現在の開発状況	80% (5月19日現在)

さまざまなハードで展開してきた『魔導物語』がサターンに登場する。コンセプトは老若男女みんなに優しいRPG。今回は、おなじみキャラが登場するほんわかした世界観と挿入されるミニゲームを紹介していく。

アルルを助けてくれるサポートキャラ

おなじみのキャラたちが、わいわいがやがやと登場するこの作品。今までのシリーズとは違いパーテイ制が採用されたサターン版では、今まで仲間にならなかったキャラもアルルをサポートしてくれるようになったのだ。今回は、そのうちの3キャラを紹介するぞ。



パノッティ

ちょっとトロメで、臆病な性格。パノッティの親友で、パノッティといっしょにアルルを助けてくれる、とってもよいこ

ハイフラー

おしゃままでちょっと知ったかぶりで、背伸びをしたがる女のコ。忘れっぽいアルルに変わつて冒險の日記の整理をしてくれる

「ぶよぶよ」シリーズでおなじみのフワ吹き少年。アルルに助けてもらつてそのお礼にアルルをサポートしてくれる。フワの音で回復してくれるから、たくさんお世話になるぞ



おしゃままでちょっと知ったかぶりで、背伸びをしたがる女のコ。忘れっぽいアルルに変わつて冒險の日記の整理をしてくれる

アルルに助けてもらつてそのお礼にアルルをサポートしてくれる。フワの音で回復してくれるから、たくさんお世話になるぞ



おしゃままでちょっと知ったかぶりで、背伸びをしたがる女のコ。忘れっぽいアルルに変わつて冒險の日記の整理をしてくれる

ミニゲームではぶよカードゲームで勝負

アルルがある場所へいくとプレイできるようになるミニゲーム。ひとことで説明すると『ぶよぶよ』のルールを使ったカードゲームだ。場に置かれたぶよカードに、七ならべのよう互いに手札を置き、



●お互いのカードをだしあつて勝負を決める

同じ色のぶよカードを4枚以上そろえて消し、相手にダメージを与えて勝負していく。相手キャラは複数いて、アルルが勝ち進んでいくと相手も強くなっていくぞ。



●ルールは『ぶよぶよ』とおなじ。同色のぶよカードを4枚以上上場にそろえると、オワニモの呪文で消すことができるのだ



●相手のポイントをゼロにしたら勝ち。ゾンビがばたんきゅ～な目にあつてるぞ。勝つとさらに強いキャラと対戦できるのだ

●連鎖を組んでその場のカードを全部消す全消し。いろんな技を使って相手を倒すのだ。最高ランクのキャラはかなりの強敵とのうわさが…



魔導物語オープニングストーリー

これは我々の世界と、ほんのちょっぴり違う、人とマモノが共存する魔物不思議な『魔導世界』でのお話です。

元気いっぱいの「アルル・ナジャ」は、一人前の魔導師を夢見る16歳の女の子。今日はとなり町のリラクスまで、お家であるすばんの「カーバンクル」といっしょに食べる、晩ごはんの「とくせいカレー」の材料を買いにやってきました。

美しい噴水がある町の中央広場では、なにやら催し物が行われており、子供たちの人だかりができていました。

どうやら子供たちは、毎週1回定期的にやってくる紙芝居のオジさんの作った物語を見ているようでした。

好奇心でんごりのアルルも買い物を忘れ、ついいつ見入ってしまいます。その紙芝居は、どこにでもあるような勇者の物語でしたが、悪い魔王を倒して平和を取り戻したという内容ではなく、勇者がピンチのまま幕を閉じてしましました。

「ああ、今回も暗い話だったねえ。つまんないのよ。」

日々に悪態をつきながら、町の子供たちが自分の家へと戻って行く中、アルルはなぜか物語の続きを気になり、紙芝居さんに声をかけました。

「…ねえ、そのお話を続きってあるの？」

オジさんは、子供と呼ぶにはやや抵抗のある少女が、声をかけてきたせいか、少し驚きながら答みました。

「…ああ、あるともさっ！ でも…まだ作っていないんだよ。」

「…そっか。まだ…できて…ないんだ。」

その時自分でも良く分からぬのですが、なぜだかアルルは、物語の続きを聞けない事に対してよりも、紙芝居の内容が「作られた話」とだと知られた事に対して、残念な気持ちになりました。

そんなアルルの様子をさとったのかオジさんは、やさしく微笑みながら、続きをできたら真っ先に見せてあげると、約束してくれます。

その後、すっかり忘れていた買い物を思い出し、かけ足で広場を離れるアルルでしたが、この日の夜に起こる事件がきっかけとなり、魔導世界の全てを巻き込むほどの、かつてない冒険の旅へと出発することになります。

もちろんこの時のアルルは、そんなことなど知るよしもありません。

ましてや、その冒険の旅において、先ほどむしように気になった紙芝居の内容が、少なからず関係しているということや、まさに彼女自身が紙芝居を完成に導くためにかかせない存在であるということを…。



●ついに魔王の塔へとやってきた勇者さま。いったいどんな戦いがあるんだろう？



●勇者の大ピンチ！ たいへんだ！ でもこれって紙芝居？ それともホント？

恋と青春はイベントの積み重ね 主人公の行動が出会いを決める!

ヒロインたちと仲良くなるには、バイト時間や、自由時間のなかで、彼女たちと出会って好印象を持ってもらうのがいちばん。そのためには、同じ職場でいっしょに働くのはもちろん、自由時間にもできるだけ接点を持っていたいもの。つまり、バイトのローテーションや午前の行動でイベントが左右されていくのだ。会話のなかに出てくる選択肢もおなじで、選択のミスがお目当てのヒロインの心証を下げちゃうなんてことにもなるぞ。



①こういう選択がたまにでるときが。
答えは慎重に選ばないとね

住宅街で 美奈と ばったり



②こんなところで困っている美奈ちゃんと。さ、キミならどうする

ヒロインたちのイベントグラフィックをお届け♥

発売日	今秋
発売元	NECインターチャネル
開発元	スタック/NECインターチャネル
価格(税別)	未定
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	18歳以上推奨
C D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	ブロック数未定・フレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	50% (5月22日現在)

CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

特殊なイベントを見逃すな!

ヒロインたちと仲良くなれるイベントの数々。このゲームでは、特定の日、特定の場所に行く、または働くことによって発生することが多々ある。ヒロインによっては、この特定イベントを起こすこ

とがエンディングの条件になっているものも。だから気をつけないとせっかくの夏休みがさみしいものになってしまうぞ。また、従業員じゃないヒロインと出会いうためにも必要になるから計画が大事。



③今にも泣きそうな顔ですそを掴んでるかおるちゃん。困つてしまつて、涼子さんにヘルプ。さすが涼子さん、かおるちゃんも安心したようす。こういうイベントが重要だつたりするのだ

ファミレスを舞台に展開する恋愛シミュレーション。
今回は新着ビジュアルを中心にお届けするぞ!

Pia ハヤロイトへ ようこそ!!2

©カクテル・ソフト/NECインターチャネル

ヒロインたちのプライベートにドキドキ こんなイベントグラフィックはいかが?

イベントシーンとなれば、お楽しみなのが全画面でのグラフィックの数々。今回は、ステキなヒロインたちのプライベー

トシーンを大公開。普段とは違う表情を見てくれる彼女たちとの親密度も上がるというもの。それでは、どうぞ!

HARUE YAMANA & KAORU

ほんとに、いつも遊んで
もらつて…。最近かおる
が、公園に行きたがるん
です。お兄ちゃんと遊ぶ
んだって。お兄ちゃんのこと
大好きって。

今はこのままで…

森崎晶野

即売会で売り子をして
る美樹子ちゃんの元へ陣
中見舞い。本も売れて
るみたいだし
ゴキゲンなようだね!

その
キミ、
一冊どう?

MIKIKO SINOHARA

あ、来てくれたんだ。キミに手伝ってもらった本、無事に間に合ったよ。
ほら、もうすぐ完売しそうでしょ。え、買ってくられるの? ありがとう。

わんわんわん
…きゅーん

TSUKASA ENOMOTO

この格好のときはわんわん語でしゃべる、バイリンガルなつかさちやん。でも、わんわん語は難しいよ

その一瞬に…思わずドキッ!

AOI MINASE

こういうのが妙に似合っちゃうんだよな、この人は。今日は出でます?

夕暮れ。眠つてしまつたかおるちゃんを抱いて春恵さんとブランコ。このまま時が止まればいいのに…

えへへ、この衣装ぜんぶ、ボクのお手製なんだ。もちろん、今着てるのもそうだよ、どう? そうだ! 今度、おそろいの作ってあげるね。

いつもと違うその瞳に、思わず声を失つてしまつ瞬。なにが葵さんを悩ませているんですか?

やーねー、あたしだって、いつも寮でビール飲んでるわけじゃないわよ。たまにはせつない思いにふけるときだって…ね。そこ、笑わない!

CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

BLACK MATRIX

発売日	今夏	CD枚数	1枚
発売元	NEC インターチャネル	複数プレイ	1人用
開発元	ライト・プラン/NEC インターチャネル	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	セーブ数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年代	現在の開発状況	80% (5月21日現在)

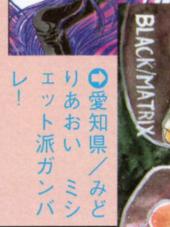
独特な世界観で描かれるストーリーを重視したタクティクスSLG。今回はドラマを盛り上げる声優を紹介する。

ついにキャスティング発表

キリスト教が語る七つの大罪が美德とされる、独特のハードなストーリーも魅力のこの作品。語られるドラマを盛り上げるキャスティングが決定した。5人の主人公を始めとして、有名声優たちがキャラに命を吹き込み、ハードなストーリーを紹いでいく。



○序章のクライマックスとも言えるこのシーン。キャラがしゃべることでさらにドラマチックに演出されるのだ



お仕えしたいご主人さまランキング中間発表

サタファン読者支持率ナンバー1のご主人さまを決める、このランキング。応援のおハガキがそぞろと集まっています。現在トップを走るのはこの2人、ドミナとプラハ。実は本誌読者はお姉さま系に弱いのか。プラハに命令されたいというコメントも。意外にその票数が伸びていないのが、ボーカルが魅力のクレージュ娘。イラスト票を集めているのがプリカちゃん。やはりその姿が武器か。いま沈黙を守っているのがミシェット。日に日に増えている票が爆発するのはいつ? キミの1票がランキングを決める!

キャラ名	声優名	ルピルピ	井上喜久子
ドミナ	日高のり子	マルコ	折笠愛
クレージュ	嶋方淳子	ルカ	永島由子
プラハ	山崎和佳奈	ユダ	難波圭一
ミシェット	宮村優子	マモン	池水通洋
プリカ	かないみか	バアル	江原正史
レプロブス	堀秀行	ケルビム	曾我部和恭
ガイウス	塩沢兼人	アスタルテ	三田ゆう子
ピリポ	結城比呂	教皇	中谷ゆみ
ヨハネ	青野武	モーゼ	阪脩

好評につき募集期間を延長

ご主人さまへの愛が、作品を楽しむためのカギとなる「B/M」。読者の反響に応えて、投票期間の延長を決定。下の5人のなかから好きなご主人さまを選び、イラストやメッセージを添えて投票して欲しい。宛て先はP167を参照。最終締め切りは6月12日必着。全応募者の中から抽選で5名に「B/M」特製テレカをプレゼントするぞ。

①ドミナ	②クレージュ	③プラハ	④ミシェット	⑤プリカ
現在の票数	現在の票数	現在の票数	現在の票数	現在の票数
20	15	18	8	10

かわいいあの娘と対局し、勝ったら脱衣の麻雀ゲーム

11人もの数多くの女のコと、
豊富なアニメーションムー
ビーがうれしい

発売日	発売中(5月21日)
発売元	ビデオシステム
開発元	ビデオシステム
価格(税別)	6800円
ジャンル	麻雀
対象年齢	18歳以上推奨
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	17・データ、環境設定
コンテンツ等	なし
現在の開発状況	100%

アイドル 麻雀 ファイナルロマンス4



ミスファイナルロマンス候補を探し 女の子と2人打ち麻雀対決

メインのアーケードモードで登場する10人には登場時に1回、麻雀で負けたときの脱衣シーンには、3段階のアニメーションが用意されている。この豊富なアニメーションが本作品の最大の特長だ。負けた女のコの脱衣シーンは、オプションモードでいつでも見られる親切設計だ。



とにかく勝てば脱いでくれるぞ

町でミス候補を探そう

このアーケードモードは、プレイヤーがミスファイナルロマンス審査委員長になり、ミスにふさわしい女のコを見つけて対局し、5人のミス候補を決定。そして最終

的にその5人の中から審査して、ミスファイナルロマンスを決定するのが目的となる。そのためプレイヤーは町を歩きながら女の子を探していくことになる。



とりあえず町中を歩きまくって、ミス候補となる女の子探し



女の子を見つけられれば、アニメーションムービーで紹介される

巫女さん発見!



巫女さんを見つけた。だ、脱衣…いやミス候補になってもらおう



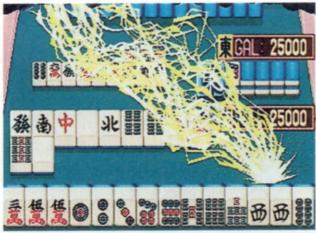
町のショップでは、その店によって違ったアイテムを売っている

2人打ちの真剣勝負

町で女のコを発見すると、いよいよ2人打ちの麻雀対決になる。プレイヤーがどんな役であがっても、1回勝つごとに女のコは脱衣していく、自分の持ち点がなくなる前に女のコに3回勝つと勝利。勝った時点でのプレイヤーの持ち



対局は女の子との2人打ちで行われる。3回勝てば勝利だ



アイテム「イナズマリーチ棒」を使用した。勝利は目前

3人選んで対局する4人打ちモード

アイテムが使えるアーケードモードと違って、いかさまなしで女のコと4人打ち麻雀が楽しめるモードだ。プレイヤーは11人の女



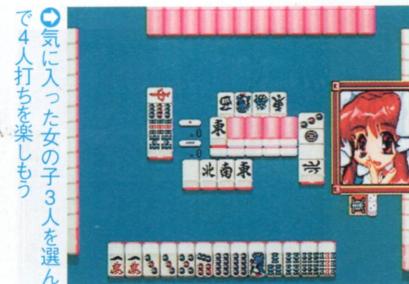
細かいルール設定が可能

点が、所持金に加算される。そして負けた女のコはミス候補にエントリーされる。



アニメーションで行われる脱衣シーンは魅力満点、迫力満点！

の子+ペンギンの中から3人を選んで対局することができる。ちなみに麻雀で勝っても脱衣はしないのであしからず。





シリーズ 最終章

LANGRISSER

THE END OF LEGEND

ドラマ性の強いシナリオと戦略性の高い戦闘が人気のこのシリーズ。その完結編となる最新作「V」の魅力をあますところなく紹介！

ラングリッサーV
ジ エンド オブ レジェンド

発売日	6月18日	C D枚数	1枚
発売元	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	複数フレイ	1人用
開発元	キャリアソフト	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6300円	バックアップモード	213・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

完結 シリーズ最新作であり完結編 最後の聖剣伝説が今始まる

聖剣ラングリッサーと魔劍アルハザードをめぐる、光輝の末裔とヴェルゼリアの争いを描いた『ラングリッサー』シリーズ。本作は、その最新作であり、物語として一つの結末を迎えるシリーズ完結編

である。プレイヤーは、主人公シグマとなり、降りかかる火の粉を振り払い、仲間とともに自らの運命を切り開いていかなければならない。新たに、そして最後の聖剣伝説が今始まるのだ。



○目覚めた主人公たちは、わけもわからぬまま追われる立場になる



光と闇の戦いふたたび

○『IV』の主人公たちが、闇の王子を撃破した場面。このシーンも『V』に挿入される。本作もやはり光と闇の戦いがテーマとなる！？



○前作に登場したキャラも『V』に再登場。ファンにはうれしい限り

2つのパートで物語は進む

基本的なゲームの流れは、ストーリーと戦闘の2つのパートに分かれて進んでいく。ストーリーパートでは、主人公たちの動きを中心

ストーリーパート



○魅力的なシナリオも、『ラング』シリーズのウリなのだ

ビジュアルシーン

『V』では、シナリオの要所にフルサイズのビジュアルカットが挿入される。うるし原智志氏の描く魅力的なキャラとこのカットで、よりドラマティックな演出がなされるのだ。



○どこか陰りのある表情を見せるラムダのアップ

戦闘パート



○戦闘シーンでは、提示された勝利条件をめざすこととなる

ヒロインシステム

ヒロインシステムとは、選択肢の答え方によって、ヒロインの主人公に対する感情が変化するというもの。『V』のヒロイン対象は、ラムダ・クラレット・ブレンダの3人だ。



○『V』では、このシステムが重要ならしい…

人物 それぞれの思惑と運命が絡みあい紡がれていく

多数の登場人物がありなす魅惑的なストーリー。『V』の物語は前作の終盤からの続きという形もあって、多少人間関係が複雑。と



クラレット

シナリオ3でアルフレッドと行動を共にしていたが、シグマたちの姿を見かけた途端、その場から立ち去る。

薬草がきっかけで旅仲間に



アルフレッド

シナリオ3と6で、危ないところをシグマたちに助けられ、そのまま行動を共にすることになっている。

父殺しの汚名を着せられる弟、それを追いつめる兄。果たして真相は?



アルヴィン

ロックウェル家の嫡男でアルフレッドの実兄。かなりの野心家でもある。

ということで、これまで紹介してきた登場人物たちが、主人公とどう関わっているのか、ストーリー序盤までの相関図を紹介しよう。



準備

戦闘に赴く前の作戦準備 敵を知つて己を知るべし

戦闘シーンに突入する前の作戦準備。ここではしっかりと戦闘に臨むための下準備をしておかなければならぬ。以下で紹介する、

傭兵を雇う

各キャラは、部隊に組み込む兵士として傭兵を雇うことができる。そのキャラのレベルやクラスによって、雇える傭兵の数と種類は異なるが、兵士がないことには戦闘は成立しない。また『V』では、傭兵の混在も可能になった。



傭兵雇用とアイテム売買、指揮官配置はどれも重要。戦闘前には何をするのか、何ができるのかをここで解説していく。

ショップでお買い物

ショップでは、キャラに装備させるアイテムの売買を行うことができる。攻撃力や防御力を上げたり、戦闘を有利に働かせるような効果を持つものなどがあるので、これを利用しない手はない。いいアイテムほど高価になるが、それだけの価値は十分にあるのだ。



●女のコが応対してくれます

指揮官を配置

準備が整ったら指揮官を配置するわけだが、その場所はあらかじめ決められている。ただ、誰を置くかは自由なので、配置前に敵の布陣を確認して、こちらもそれに合わせた布陣をするのだ。



●部隊同士の相性がある
配置する必要がある



戦闘

前作のシステムを継承+改良し
さらに戦略・戦術性の高いものに

『V』の戦闘システムは、基本的な部分は前作を継承し、さらに遊びやすいうように改良されている。

また、新要素も加えられたことで、戦略・戦術性も高くなり、奥の深いものになっているのだ。

クラスとクラスチェンジ

肉弾戦を得意とするファイター、魔法攻撃に長けたウォーロックなど、各キャラはそれぞれのクラスについている。このクラスによって、攻撃・防御力はもちろん、判断力や移動力、雇用可能な傭兵といった能力が異なってくるのだ。

また、そのクラスでレベルが10になるとクラスチェンジが可能だが、主人公以外のキャラのクラスチェンジパターンはあらかじめ決められている。1つの例として、ラムダのクラスチェンジパターンを下に紹介しよう。

め決められている。1つの例として、ラムダのクラスチェンジパターンを下に紹介しよう。

ラムダのクラスチェンジ表	
ウォーロック	シャーマン
クレリック	サモナー
	メイジ
	ブリースト
	ハイブリースト
	セイント
	ウィザード

主人公はキャラメイクでパターンが変化。どれがいいか悩んじゃう

グラディエーターかホークロードにチェンジできるが、どちらに進むか迷うところもある。ホークロードは移動力の高さは魅力だけど、判断力が低いのが難点

ラムダのクラスチェンジ表

```

graph LR
    W[Wォーロック] --> S[シャーマン]
    C[クレリック] --> S
    C --> M[メイジ]
    C --> B[ブリースト]
    S --> W2[ホークロード]
    S --> F[飛兵]
    M --> W2
    M --> F
    B --> W2
    B --> F
    F --> W2
    F --> F
  
```

シナリオ

賢者の水晶の奪回に向かった
主人公たちの足取りを追う

前号までに主人公の旅立ちからシナリオ6までを紹介してきたが、今回はシナリオ7以降を公開。

●前号までのあらすじ

ギザロフの魔導研究所で造り出された素体、シグマとラムダ。自分たちの存在を狙うレインフォルスから逃れるため、マスターであ

るギザロフのもとへと向かう。その旅の途中で出会ったアルフレッドやブレンダの助けもあり、何とかレインフォルスの部下アイゼルの追撃を振り切り、ギザロフのもとへたどり着いた2人。しかし、着いたそろそろ魔族から賢者の水晶を奪回せよという指令を受ける。

JPSと行動量メーター

判断力の数値によって、行動順が決まるJPS（行動順位方式）は『V』でも採用されている。

このJPSによって、判断力の高いユニットとそうでないユニットでは、ターンを重ねることに行動回数にかなりの差ができる。よって、移動力と攻撃力が高いユニットでも、判断力が低いとそれほど有利だとは言えなくなるのだ。



○ブレンダのクラスはナイト。移動力の高いナイトは判断力が低め

新要素の行動量メーター

『V』の新要素となる行動量メーター。これは移動や攻撃、魔法といった行動に行動量を設定し、行動するとその分がメーターから引かれしていくというシステム。これにより、敵に接近→攻撃→離脱といったヒット＆アウェイ戦法が可

能になり、より戦術性の高い戦闘システムとなった。また、傭兵はこの行動量をストックすることが可能。接近することはできても攻撃するには行動量が足りない、というときに一度待機すれば、次の行動ターンで行動量が増えて攻撃まで行えるというわけだ。



○外側が最大移動可能範囲で、内側の白線が移動後の攻撃可能範囲。上の画面のバーは、その内側の白線まで移動したときのもの



○ストック後、移動可能範囲がこんなに広がった

SCENARIO 7～妨害～

ギザロフの命を受けて、魔族の集結する北の大地に向かった主人公たち。しかし、目的の賢者の水晶は聖剣ラングリッサーと魔剣アルハザードの2振りの剣に姿を変えて、前作の主人公ランディウスらの手にあった。急ぎ、ランディウスらを追おうとする主人公たちだが、またしてもあのアイゼルが眼前に立ちはだかる。しかも巧妙な罠をしかけて。



○主人公らを捕獲しようとする、レインフォルスの部下アイゼル

ラングリッサーV ~ジ エンド オブ レジェンド~

指揮官と傭兵

前作では指揮官と傭兵の行動は別々であったが、『V』では同時に行動となった。つまり、『III』までのよう（『III』まではJPSはなかったが）指揮官と傭兵の行動

がセットとなったわけだ。また、指揮官が傭兵混在のスキルを覚えると傭兵の混在が可能となる。例えば、歩兵と槍兵を組み合わせることだってできるのだ。



●傭兵が指揮官に隣接していると、ターン始めにHPが少量回復する



●混在できるといっても2種類まで。また、当然敵も混在させてくる

指揮範囲

指揮官には指揮範囲というもののが存在し、傭兵がその範囲内にいると、攻撃・防御・魔法耐性に修



マップのマス目を廃止

『V』では戦闘マップ上のマス目を廃止し、キャラ単位の移動が可能になった。また、指揮官と傭兵の大きさが異なるため、傭兵4人（最大で6人雇える）では指揮官の周りを完全にガードすることはできなくなった。

正直が加えられる。キャラのクラスやアイテムによって、この指揮範囲は変わってくるが、できれば傭兵はこの中で戦いたいところ。



●画面の青いライン内が指揮範囲。その範囲内に傭兵がいた場合、上の画面のように修正値がプラスされる。指揮官と傭兵は常に近くで戦うようにするべし



●傭兵が4人だけだと、どうしても隙間ができるてしまう

SCENARIO 8～残照～

アイゼルを退け、ギザロフのもとへ戻った主人公たちだったが、ギザロフは前作の主人公ランディウスの前に敗北していた。マスターと目的を同時に失ったシグマとラムダは、いくつかの疑問の答えを求めて、ギザロフの魔導研究所をめぐる。しかし、そこに至る渓谷では、連邦軍がギザロフ軍の残党狩りを行っていた。そこには前作に登場したエミリーの姿も…。



●ランディウスの姉であり、ランフォードの腹心であるエミリー。その戦闘力は主人公たちの上をいく

直接・間接攻撃と魔法

戦闘時にはユニットを動かし、敵を擊破せねばならない。通常の直接攻撃は敵に隣接して行うが、この場合は相手からも反撃を受けてしまう。HPが少ないときに無

理に直接攻撃を仕掛けるのは無謀というものだろう。また、傭兵の中には離れた位置から攻撃できる弓兵などもいる。この場合、相手から反撃を受けることはない。



●直接攻撃は勝算があるときには挑むべきだつ

●敵に間接攻撃できる弓兵などが多いとやっかい

魔法の重要性

魔法には攻撃や防御、回復、補助、召喚などがあり、その効果もさまざま。特に重要なのが回復魔法で、これがあるのとないのでは、戦い方がまったく変わってくる。最優先で覚えたい魔法だ。



●これはアースクエイクの魔法。ド派手な演出だ

攻撃の相性

『ラング』の世界では、攻撃の相性というものがある。歩兵は槍兵に強く騎兵に弱いといった“3すくみ”がそれ。いくら相性が良く

ても、レベル差がありすぎると通用しないことがあるが、大抵の場合相性の有利不利は当てはまる。これをうまく活用していかないと勝利は難しいのだ。

	防衛	歩兵	上陸兵	騎兵	不死騎兵	槍兵	僧侶	神官戦士	対魔僧侶	飛兵	飛弓兵	対空飛兵	不死歩兵	靈	魔族	ゲル
歩兵		×	×	○												
上陸兵			×	×	○											
騎兵	○	○			×	○	○	○	○							
不死騎兵	○	○				×		○	△							
槍兵	×	×	○	○			△	△	△					○	○	○
僧侶				×	○									○	○	○
神官戦士				×	△	○								○	○	○
対魔僧侶				×	○	○							○	○	○	○
飛兵												×				
飛弓兵												×				
対空飛兵												○	○			
不死歩兵		×	×	○	×	△	×									
◎かなり有利 ○有利 △不利 ×かなり不利																

SCENARIO 9以降は？

ギザロフの残党狩りを行っていた連邦軍を振り切り、魔導研究所に戻ってきたシグマたち。彼らはそこでシグマとラングリッサーの秘密の一端を知る。



●魔将軍ガイエルに



その秘密を探るために、また自分が何であるかを知るために、シグマたちはラングリッサーを持つジエシカを追って、フィジットの港、エルサリアの大地へと向かう。

「エーベルージュ」に新イベントが追加されリニューアル!!

エーベルージュ スペシャル

Eberouge Special

～恋と魔法の学園生活～

前作から1年を費やし、
オリジナルであるパソコン版に新要素がプラスされた移植作だ。

発売日	6月11日	C D枚数	1枚
発売元	タカラ	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	137・フレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

残り1年9ヶ月の学園生活 恋の成否は努力次第

トリフェルズ学園に転入してきた主人公。卒業までの1年9ヶ月という期間で、勉学に勤しみつつ目当ての女の子との恋愛を成就させていく。女の子に気を配り、自らを磨き上げていくことで好感度を獲得し、彼女たちを振り向かせよう。前作のセーブデータがあればおまけイベントが楽しめるぞ。



○おまけイベントの1つ。数種類ある

それぞれの想いを胸に秘める登場人物

前作に登場した全12人の女の子はそのまま引き継がれた。また、各キャラクタの音声は、宮村優子

や林原めぐみなどの有名声優が担当。さらにサターン版では、パソコン版『エーベルージュ2』の登場キャラクタ、「マール」の出演という要素が追加されている。



○この女の子がマール。
たしてどこで出会えるのか



○プレイヤーキャラクタでもある本作の主人公。通称ナック。顔なじみである女の子と久しぶりに再会した



○気のいい町の人々も、前作から引き続いている登場だ

1週間ごとに訪れるスケジュール編成

今作での学園生活に欠かせない主人公の育成要素。目当ての女の子との恋愛成就のため、体育会系

や文科系など女子のごとに異なる理想の男性像を目指し、スケジュールを綿密に考えることが必要。

休日　日曜日

休日は、朝と夜の2回行動可能。まず朝の行動では、街のさまざまな場所へ訪れてイベントや出会いを探したり、女の子の部屋へ訪問してデートに誘ったり、会話をして好感度を上げることが主な目的。日曜夜には、翌日から1週間のスケジュールを立てることになる。



平日　月～土曜日

日曜夜に立てたスケジュールが実行されるのが平日だ。選択肢として用意された内容は、文系や理系、武術魔法や治癒魔法の他、探

索といった計10課目。パラメータの高低はイベントに影響を与えるので、その成否も重要になるぞ。



女心はラブラブ・センサーで把握

ゲーム中登場する女の子、フォルラーツにもらうことで使用できる。これまでに出会った女の子を、好感度の高い順に一覧可能だ。また、週ごとに変化する好感度や親しさも、表情と数値から確認できる。

○女の子たちは常に笑顔以上にしておきたい



四季折々に用意されたイベント 紡がれていく恋物語

夏

修学旅行 心なしか女の子も開放的

主人公は7月に転入してくるため、まず始めに経験する季節。2年目には、学生生活最高の思い出となる学園祭や修学旅行も控えている。他にクと武術大会で激突!!

開校式

学園祭

海開き

ミュラーを海でのデートに誘つてみたが…。クラクラしそう

忘れちゃならないのが海開き。女の子もちょっと開放的…かな!?

ケンルスピュヘル



❶ヘレンがとっても感慨深げ

トリフェルズ



❷修学旅行でノイシユがちょっと大胆に。完全に女の子になったんだ…

秋

文化祭 クラブの出し物は何にする?

1年目の大きなイベントとしては、9月22日の文化祭。文科系クラブの人は腕の見せ所だ。これまでのクラブ経験を活かし、出し物成功を目指そう。翌月10月6日は自然保護の日。女の子と共に緑化運動に励めば、好感度も上がっちゃう!?

❶モリツツに聞くところ、クラブの出し物は大成功!! クラブ活動に励んできた甲斐があった



みんな楽しんでくれた?



教室

寮の前

秋期祭

季節祭会場



❶いよいよ文化祭。合宿までして頑張ったんだもんね

[モリツツ] みんな歴史クラブの研究発表が面白いって評判よ

転入してきてから卒業まで、主人公は春夏秋冬あらゆる季節を経験していく。その間さまざまな女の子たちと出会い、デートを重ね、ときにはケンカなどをして成

長していくことになるが、そういったイベント時に選択肢が出現することがある。答えによって好感度が上下するので、その際は相手の性格を十分考えて回答しよう。

冬

降誕祭 女神エーベの生誕を祝う



自分の部屋 セント・バレンタイン

❶2月14日はドキドキのセント・バレンタイン。貰えれば嬉しいもの

降誕祭会場

どういたしまして。

テラス



〔リンデル〕 うわあっさすが降誕祭だね… カップルよっぽどだよ!

❷女神の生誕を祝う日なだけに、やっぱり本命の女の子と訪れたい。嬉しそうなその表情に僕も満足!!

春

告白

主人公の運命やいかに?

毎年行われる行事として、春期祭が挙げられる。他には、何といっても卒業前の告白タイム。1年9ヶ月を過ごし終え、主人公に対する好感度が一番高い女の子の告白を待つ一番大事な時期だ。卒業式を最高の気分で迎えられるかな?



❶呼び出された滝の前で告白してくれたノイシユ。答えはただ一つ…

❷こんなに喜んでくれるなんて…。大好きな女の子の笑顔は宝物だね



〔マリエ】 私ね…今の季節の風がいちばん良い香りがして好きなの

❸これからもずっと一緒に

運命の赤い糸は君と…

Linda 3 完全版

リンドキューブ

PCエンジン円熟期の名作
PSに引き継ぎ移植決定



カルト的な人気を誇る、異色のRPG『リンダキューブ』が満を持してサターンに登場。プレミアCD付きの完全版だ。

発売日	6月18日
発売元	アスキー
開発元	未発表
価格(税別)	6800円(税別)
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚(音楽CD付き)
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	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	100%

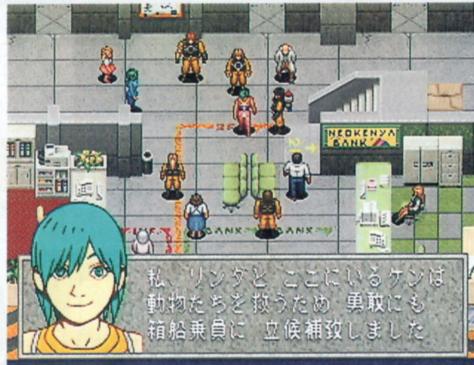
サイコホラー調の物語で繰る動物ハンティングRPG

8年後に隕石の衝突で壊滅することが予言されている惑星、ネオケニア。プレイヤーはこの星のレンジャー隊員ケン。惑星中のありとあらゆる動物の雌雄を集め、神が授けたという「箱舟」に乗せて

惑星を脱出する、というのがゲームの大まかな内容。従来のRPGには見られない、斬新なシステムに対し、ストーリーも独特の雰囲気。サイコホラー調の3つのパラレルシナリオがキミを待っている。



①箱舟に乗せる動物を集める使命を負う人間は男女1人ずつ。ケンと幼なじみのリンダが志願する



サターン版の豪華なオ・マ・ケ

サターン版には豪華なオマケがある。ギャラリーモードは、ゲーム中で使用されたグラフィックや音楽を自由に楽しめるモード。ま

た、音楽CDが同梱され、PCエンジンのBGMを中心に、CD音源でしか味わうことのできない生音が全23曲収録されている。



②「何度も死んであげる」はムービー、ビジュアルを鑑賞するモード



③ゲームのクライマックスを何度も好きなだけ見ることができる

動物を集めて箱舟に登録するのが目的

プレイヤーはフィールドマップ上で動物を探し、戦って捕獲、箱舟に登録するまでが動物集めの流れ。

戦闘で動物を捕獲



①山、海、洞窟などを探索。種の保存をかけて戦い。力なく捕獲せよ

箱舟に登録する



②「登録」で箱舟への収容は完了。色の違いは登録の有無を表す

全120種類
雄雌で240体の
動物集め

れだ。ゲーム中の時間はセミ・リアルタイムで進行する。隕石が衝突するまでが、動物集めのタイムリミット。その期限内で、さまざまな情報を頼りに、効率よくハンティングしていくなければならない。なお各シナリオごとに、動物の必要最低登録数や、タイムリミットなどが異なっており、難易度設定のようなものになっている。



③箱舟の乗組員として、課せられた使命を遂にするのだ

④登録した動物はいつでも好きなときに見ることができる



4方から迫りくる動物と戦うパノラマビュー・バトル

戦闘シーンはコマンド選択式で、オーソドックスな正面からの視点で行うが、動物は前後左右4方向から現れる。動物はおもに複数で現れるので、それぞれの方向に気を配りながら戦っていく。戦闘は

能力の優劣だけでなく、パーティの向き、地形効果なども影響してくれる。つねに周囲に気を配る必要がある、臨場感あふれる360度のバトル。この戦いに打ち勝つための、画面情報の見方を解説しよう。



①比較的オーソドックスな画面に見えるが、さまざまな情報を見ることができる

①動物ステータス 性別、HP、行動準備がわかる

動物の雌雄とHPを表示。色は行動準備シグナルを示し、赤、黄、緑の順で変化、攻撃を仕掛けてくる。これを見れば次にどの動物が襲ってくるのかわかるというわけだ。攻撃を仕掛ける動物を決める目安になるぞ。

●雌雄でグラフィックも異なっている



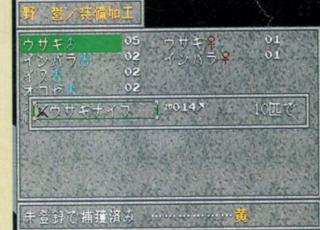
捕獲した動物の使い方はさまざま

動物は集めて登録するだけのものではない。それだけでは、多くの戦闘が無意味になってしまう。そこでこのゲームでは、この動物をあらゆ

る用途に使うことにより、バランスのとれた完成度の高いシステムを実現した。その用途は非常に多岐にわたる。具体例をあげて解説しよう。

装備を作る

捕獲した動物を加工し、武具を作ることができる。雄10体から武器が、雌2~5体から防具ができる。基本的には、強い動物ほど強い武具ができるので、ゲーム後半ほど強い武具を入手できる可能性が高いといふわけだ。自分の武具は自分で作り出す。「リングキューブ」がサバイバルRPGとよばれるゆえんなのだ。



●強い動物であるほど、良い武具が

②味方ステータス パーティの状態を表示

プレイヤーのパーティのメンバーを表示する。キャラの向きがそのまま位置関係を表している。B Pはビーストポイント。後述する、獣人の能力を使ったときに減っていくものだ。

●ケンと獵犬2匹が異なる向きの敵に対して応戦しているのがわかる



③メッセージ& ターゲットの詳細パラメータも

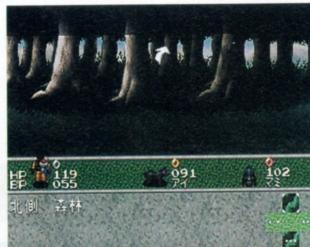
戦闘に関するメッセージと、コマンド選択を行う。またターゲットを指定すると、その動物のレベルやHPなど細かなパラメータもわかるようになっている。ちなみに味方のパラメータも見ることができるぞ。初対面の動物と戦うときには、この情報を見てから戦うのがカシコイだろう。



●攻撃対象の動物のパラメータ

④地形 命中率、すばやさなどに影響

それぞれのマス目が、プレイヤーの立つ位置と4方の地形を表す。中央のパーティを囲む4つのマス目に、現在の動物の居場所を表示。地形は戦闘の有利不利にも影響。たとえば森での命中率や、水中でのすばやさなどが比較的大きな地形効果だ。また、戦闘から脱出する際は動物がいない方向に向かって逃走するため、囲まれると脱出不可能だ。



●敵に背後を取られるとツライ。逃走時は地形を見て、どこに逃げるのか判断することになる

食料、薬に加工

加工して食べたり、薬にしたりができる。食べればHP回復など役立つものや、なかには中毒になってしまふものまであるという。やはり見つけにくい動物ほど、希少価値のあるものになるようだ。はっきり言つて、食べてみなければわからない。



●ほとんどの動物が食べられるがその効能は…?

敵にしかける

戦闘で捕獲した動物のストックを使って、戦闘に参加させて敵の動物を襲わせる、といったことも可能。けしかけた動物は戦闘終了後逃げてしまうが、使い方によっては非常に有効な攻撃手段となりうる。地形によって動物を使い分けよう。



●けしかけるのは最後の手段といつたど?どうか?

お役立ちシステムを理解してかしこい動物集めを

『リンダキューブ』にはじつにさまざまなアイデアが盛り込まれている。ゲームを進めるうえで役に立つもの、あるいはゲームバランス

スに関係する重要な要素など、大きなところから小さなところまでじつに多彩。その一部を解説しよう。

あらゆる地形が把握できるナビ・システム

ナビゲーション・システムは、フィールドマップ上の自分の現在位置がわかるというもの。このシステムは、自分の居場所だけではなく、世界中のありとあらゆる場所が地名入りで見られる。人々の情報を頼りに街を移動するときなどにも便利。また世界区分がエリアごとになっているので、検索もしやすくなっている。



●場所を座標で区切っているので、動物の生息地などの情報収集に活躍

バードラインで簡単便利な空の移動

お金さえあれば、どこへでも瞬時に移動可能な、主要交通機関。巨大な鳥が、行きたい場所に連れていってくれる。遠いところほど運賃は高いが、最初から自由に移動することができる。通常、街を指定して運んでもらうが、そのほか指定したエリアに落としてくれるシートサービス、その逆のピックアップサービスなどがある。



●初期段階からすべての場所に行けるという、大胆な交通機関だ

四季と深い関わりのある動物の習性

ゲーム中、何か行動を起こすごとにリアルタイムで時間が流れ、1年のうちに春夏秋冬の四季の概念が存在する。気候の変化を受けて地形も大きく変わり、川幅が広



がったりする。また、雨や雪なども降る。これらの要素は動物の習性と生息分布に大きな影響があり、一定の季節しか現れない動物などが出てくるというわけだ。



●同じ地形の冬。冬しか発見できない動物もいる

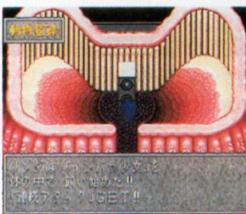
戦闘では動物の力を借り有利に戦う

動物を登録すると、その動物の特性を能力として取り込む「獣人化」を習得することができる。戦闘で獣人化し、BPを消費して大きく能力を上げて戦うことができる。



●味方のウインドウに注目。ネズミ少年化した

獵犬はパーティを構成する大切な戦力。ショップで買ったり、捕獲した犬を調教して獵犬にする。戦闘を重ねるとレベルアップ、獵犬ごとの性格の違いもあるのだ。



●動物を登録したとき、能力が発現する

設定の異なる3つのパラレルストーリー

シナリオA MERRY XMAS

最初にプレイすることを想定した、いわば初級編のようなシナリオ。必要動物数もそれほど多くなく、難易度は低めに設定してある。物語序盤では、リンダの記憶を取り戻すためにケンが活躍する。



●サンタクロースの格好をした、ケンとウリ2つの男は不思議。ケンとは双子の兄弟だという。ケンとは正反対の性格で、冷酷非情このうえない男

シナリオB HAPPY CHILD

やや難易度の上がるシナリオBは、いわゆるツイストタイプのストーリー展開。どんでん返しが続き、意外な展開のラッシュ。物語序盤では、リンダの両親が惨殺されてしまう。



●リンダ親子を襲った謎の怪物。リンダの結婚をひかれ平和だった家庭が、一夜にして惨劇の舞台に。両親は惨殺され、リンダはその左腕を失う

シナリオC ASTRO ARK

きわめて難易度が高いシナリオC。自由度も非常に高く、連続するサブイベントの積み重ねがストーリーを作っていくという、斬新なシナリオ構成になっているのだ。



●箱舟の乗員としての使命をうけさせつそうと行動を開始したケン。だがその矢先、バナナの皮ですべり、いきなり1年間も動けない体に



●他のシナリオと違うまったく正反対の、温厚な性格の弟として登場するケン。どうやら、だれかに恋をしているようなのだが…



●記憶喪失のリンダを連れ去り、殺人の容疑をかける。ケンは異常なほど憎み、わなにかけるその理由、目的はいったい何なのだろう?

鬼才・マーズ 榊田省治に聞く『Linda³』開発秘話

『リンダキューブ』の総監督・脚本、そしてゲームデザインを一手に手がけた、マーズ代表取締役、榊田省治氏にインタビュー。もと

となったPCエンジン版の開発当初のお話から、完全版のサターン版にいたる、今までのお話をうかがった。

まず、「動物集め」の発想から生まれた

——『リンダキューブ』はシステムとシナリオ、双方が非常に個性が強いですが、どちらの発想が先だったんですか？

榊田 システムが先だね。完全に。シナリオは後からつけたものだから。動物集めに関しては、もともとはファミコンの『メタルマックス』を作ったころのアイデアがヒントになってるんだ。あとは当時『ローグ』をやってて、こういういいかげんなゲームいいなあって（笑）、影響を受けたところとか。たとえば季節による動物の有無とか、作ってみるまでどんな効果があるかわからないものがあつたりとか。その場に応じて考えろっていう、プレイヤーが積極的に参加できるタイプのゲームを作りたかったんだ。

ホラーではなく、コメディの可能性もあったシナリオ

——動物集めのシステムを構築して、次にシナリオですが…？

榊田 極論をいえば、シナリオは何でもよかったんだよ。だけど、考えたことが2つあった。ひとつは、短い時間にあうシナリオ。タラタラ進むんじゃなくて、刺激的な事件が、テンポよく起きるタイプのシナリオがいいだろうって。だから、いまのホラータイプの路

線のほかに、コミカルな路線も案としてあったよ。

もうひとつは、「種の保存」がゲームの目的になってるんで、それに関係するようなシナリオがいいな、ということ。人間に言いかえると、家族とか血縁とか、そういった類で、ちょっと刺激が強いやつがあうかな、と思ってできたのが、いまのかたちなわけ。

——今のシナリオからはコミカルな『リンダキューブ』は想像できないです。

榊田 それこそPCエンジンじゃなくて、SFCとかGBでやってたら、ぜんぜん別のものになってたと思うよ。だってもともとの企画書が「動物園を作りましょう」ゲームだったから。でも、人に話したら「燃えない」って言われて（笑）。やることは同じだし、本質的にゲームとしては、いまの『リンダキューブ』と変わらないと思うんだけどね。

じゃあどうしたら燃えるんだ？って聞いたら「やっぱり世界を救わなきゃ」って言われて。で、それに応えるキーワード、ビジュアルとして、「箱舟」がいいんじゃないかな、って考えたというわけ。明快でしょう？

——ヒロインの、リンダのモデルはいるんですか？

榊田 とくにモデルっていうのは

ないんだけど…セリフとか価値観のイメージのモデルとしては、菊地秀行さんの小説「エイリアン～」シリーズのゆきっていう女の子があったね。嘘つきだけど妙に可愛いっていう。もうひとつ、動き方としては、映画の「ニキータ」の女殺し屋。あとはもう、声優の高山みなみだよ。高山みなみのヒロインで、何がいちばんピッタリくるっていう。ゲーム考える前に、高山みなみだけは決めてた。

——そこまで惚れこむ、高山さんの魅力とは？

榊田 純粋に演技力だね。本人の性格もいいんだけど。仕事がやりやすくて、リテイクも少ないしね。

A、Bは小手調べ シナリオCこそが このゲームの真髄

——3つのシナリオの意味は？

榊田 いちばんの目的は、長くタラタラやらないため。でも短いシナリオ1本だけだと、商品力ないから3本。もうひとつは、「動物集め」っていうシステムがけっこうハードル高いから、A、B、Cの順番で段階を踏んで「動物集め」のおもしろさを理解してもらうため。Aは初心者用、既存のRPGの文法でやってもクリアできる。Bは、『リンダキューブ』入門編。ちょっとと考えなきゃいけない。

そしてCは、独特のシステムをしっかり理解して、1から10まで駆使しないとクリアできない。いちばん動物集めのシステムを生きたシナリオなんだ。PCエンジンやPS版のユーザーの声を聞くと、シナリオCを繰り返し何回もやってる人が多いね。

——一番注意された部分は？

榊田 おおもとのバランス。一番考えたのは、動物の強さとその動物を捕獲して作る装備の強さの比率だね。それを間違うと、バランスが崩れちゃう。そこをうまく出来れば、あとは順当に強さが回転するから。



榊田省治氏

代表作として『天外魔境II』『ネクストキング』など。現在はPSで新作を制作中。氏いわく「世代交代を繰り返すRPG」とのこと。新ハードにも興味あるとか。

旧ユーザー涙モノ サターン版の豪華な オマケ、音楽CD

——最近のゲームと比較した場合、正直なところ画面の見た目がさびしく感じるのですが？

榊田 簡単にいうと、処理スピードの問題なんだよね。フィールドマップを歩くとき、地形をリアルタイムで監視しながら、季節によって動物を置く。その動物自身がさらにプレイヤーの状態（居場所、HP、自分と同種の卵を持っている、とか）を見る。多いときは1画面に動物が4種類くらい出るから…。そういう処理を、あのスピードでやると…絵に凝つてると、動きやしないんだ、これが。だから、見た目ワイルドだけど、中身はかなり繊細だよ。

——他機種と比べて、サターン版の一番の違いは？

榊田 オマケでしょう、やっぱり。とくに、音楽CDはぜひ聞いてほしいね。PCエンジンのCD音源だったBGMが入ってるから。やっぱりいいですよ、生音は。人間の声とか、ギターとかアドリブ入って迫力あるよ。

——最後にユーザー、読者へひとことお願いします。

榊田 出荷数が少ないらしいから、ほしい人は早く買ったほうがいいよ（笑）。



●一見地味なゲーム画面はハードの機能を内部処理に割いているから



●「自分で言うのも何だけどもとの完成度が高いからね」と榊田氏

PS版をもとに
パワーアップ移植された「ゆめみる妖精」

PRINCESS MAKER

FAERY TALES COME TRUE

育成モノと言えば!の「プリメ」の第3弾がついに
サターンで遊べる!

発売日	6月18日	C D 枚数	1枚
発売元	ガイナックス	複数プレイ	1人用
開発元	ナインライブス	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアッズモード	67・フレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

3作目にして基本システム部分を大幅に変更

PSで発売された『ゆめみる妖精』がサターンに移植。今作は、「1ヶ月ごとにスケジュールを組む→実行」という今までの形と違い、



①もと妖精だった娘を育てよう

好きな期間、いつでもスケジュールの変更ができるように改良されている。物語の設定はPS版と同じだが、イベントやグラフィックが強化されているぞ。



②スケジュールは8年分すべてをいつでも決めることもできる

父親の職業によって娘の状態が変化

今回システム的に大きく変わったのは、父親の職業が「商人」「没落貴族」「旅芸人」「旅の僧侶」「引退騎士」「風来坊」の6つから



③お金持ちを鼻にかけているのか、少々タカビーなきらいのある娘

選べるようになったこと。これによって、娘の初期ステータスや最初に持っている貯蓄、毎年の収入などが変わってくる。



④何が気に入らないのか、最初からグレまくり。父ちゃんは悲しい!

サターン版オリジナルの新要素

その1 職業ごとに娘の部屋が変化

PS版では父親の職業が違っても娘の部屋のグラフィックにはなったが、サターン版では6つの職業すべてに違うものが用意されている。これで娘の初期状態の違いも納得できる。



⑤おせじにも、良い環境とは言い難い旅芸人の部屋。暗いし、古そだしぃ…

その2 不定期イベントやエンディングが変化

サターン版で追加されたのは、アルバイトやお稽古などの途中に起こる不定期イベントがメイン。



⑥先生が来るのは、その才能を見込んでいるってこと
⑦親友がいれば、いっしょにショッピング、なんてことも

その内容は、先生が自宅に家庭訪問にやってきたり、親友とでかける、といったものだ。

そのほか「猫王子」などの新キャラも追加されており、それともない新たなエンディングも数種類増えているぞ。



ところで、これから市場に行かない?今日はとってもにぎやかだったわよ。

シリーズを踏襲しつつ、簡略化された育成方法

娘のステータスアップする方法は今までと同じ。しかし、今回はスケジュールがひと月に「上旬・下旬」の2つだけになり、武者修行がカットされている。このおかげで、進行がスムーズになった。

お稽古 ステータスUPに全力を尽くす

学校やダンス、お料理に断食までと、いろんなことを学べるお稽古ごと。何度も同じお稽古をしていくことで、ライバルが出現することがある。ライバルがいれば、娘のステータスに影響を与えるイベントが起こるほか、ときには親友になることもある。



○突然、ライバル宣言してくることも



○このほかにも種類はいろいろ



○たまにテストがあたりする

買い物 手早くステータスUPするのに重宝

時間をかけず、娘のステータスを上げるには、プレゼントが一番。そのかわり値段はそれなりに高い。プレゼントは「買い物」のコマンドで買う以外でも、行商人が来たり、娘自身がねだってくることもあるぞ。



○それぞれ影響してくるステータスが違うぞ

その3

シリーズおなじみの定期イベント&懐かしのキャラが復活！

負けない
わよ！

今までの「プリメ」シリーズではおなじみだった「収穫祭」などの定期イベント。PS版ではこれらのイベントがなく、少し寂しか

ったが、サターン版では健康度を競うイベントとして「収穫祭」が復活。さらに、美人コンテストの「さくら祭」、気品を競う「新年園遊会」が追加されている。この3つには、「1」「2」のときの娘やライバルたちが、優勝を競う相手として登場するぞ。



○「1」に登場した娘。目の下のホクホクが特徴

○こちらは「2」のときの娘。名前はオリーブ・オイル

○「1」に登場した娘。目の下のホクホクが特徴

○こちらは「2」のときの娘。名前はオリーブ・オイル



○「1」に登場した娘。名前はオリーブ・オイル



○「2」のライバル、パトリシアは南国っぽい魅力の持ち主



○定期イベントで一番の強敵となりそうなアニメータは「2」に登場した

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!

今号は、これといった注目作がなかったため、毎度恒例の座談会はちょっとお休みしました（座談会ファンのみなさん、ゴメンナサイ！）。でも、次号からはまた復活するので、楽しみにしていてね！

レビュアー紹介

ゲームの好みは人それぞれ。どんなゲームが好きなのか、それによってレビュー内容は変わってくる。と

いうわけで、ここでは各レビュアーの簡単なプロフィールを紹介。レビューを読むときの参考にしてね。

対象ソフトのオ・キ・テ

※レビュー対象ソフトは'98年6月4日～6月11日に発売予定の全サターンソフトを対象にしている。ただし、直前のソフト発売日

変更などの理由により、必ずしもその条件を満たしていないソフトが掲載されている場合もある。また、▲マークの記号は、レビューアーがソフト評価をするにあたってプレイしたソフトの総プレイ時間を表している。

荒田茂樹	アクション好き。最近の課題はジエネシス版『エイリアン3』を、HARDの難易度でクリアすること。夜も寝ずにプレイするも、コントローラ/パッドばかりに限界を感じるようになった今日このごろ。	児玉守	『サカつく2』大会の応募がちらほら届いているが、そのほとんどがカウンターかソーンプレスを採用。確かにこの戦術は強いんだけど、それにしても…。自分は攻守バランスでがんばるぞ！ みんなもがんばれ！！	山口康弘	モデラー特有の「キットを買っても作らない病」に侵されて数年。さらに「ゲームを買っても遊ばない病」も併発したらしい。『メタモルV』は1週間に1回はクリアしているので時間がない駄じゃないのだが…。	片井美樹雄	どんなゲームにもおもしろさを見出しちゃう超級純感レビュアー。今まで遊んだすべてのゲームで“つまらない”とか“損をした”と思ったことはありません。それだけに“お気に入り”がないのも悲しい所です。
加藤政樹	通常ドリキャス（？）の発表会は今まで以上に華やか。芸能人もいたし（なんでいたのかは不明）。居心地悪そうだった…。川田選手（全日）と握手できたからいいけどね。とにかく、一刻も早くソフトの発表を！！	田村雅	やっと「Minimal techno」がクリアできるようになった『beat mania 2nd MIX』中毒者。が、いまだ「rave special」が出せなければ、「ska」もクリアできない。世の中には42万点ほど出す人もいるのに。	青木智彦	バーチャブいて早3年。先日も調布で行われた『VF3tb』の大会で優勝。バーチャなきや死んじゃう。まさにジャンキー。そんなバーチャ馬鹿一代のレビュアーです。栄治、励、いい加減俺の立場を分かってくれ！！	平岡祐輔	No.10での予言通り、黒船マイクロソフトが次世代機にやってきた。しかし、これまでサタFANからドリFANになるわけか…？なんだかアマリロの風に乗ってスピニングトーホールドをかけられそうな気がする。
奥村景子	攻略性の高いゲームがけっこう好き。恋愛・育成シミュレーションだったら、一日中でも遊んでられる。逆に、アクションやシューティングなどの「技」が必要なジャンルはお手上げ。夢中になると時間を忘れるタイプ。	西村俊行	メガドラ、32X、サターンが大好きなセガっ子。5月21日の新聞掲載広告「セガは倒れたままなのか？」を見た。確かにハードの販売台数やソフト数ではPSに負けてるかもしれないが…。ちょっと寂しくなった…。	大村和義	とうとう発表された『ドリームキャスト』。でもこの名前は賛否両論あります。まあ「SG-1000」から付き合っている自分としてはどうでもいいことだけど。でも略称は気になる。「ドリキャス」？「DC」？	松本亮	対戦ゲーム好きの主観的レビュア。最近『007』やりたしにN64を購入する。ボンドもいいが、友人に進められた『実況ワールドサッカー3』がマジで最高のデキ。故に、今回のレビューはかなり辛口です。

GT24



- 発売日／5月28日
- 発売元／ジャレコ ●開発元／未発表
- 価格／(税別)／5800円 ●ジャンル／レース
- 対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
- 複数プレイ／2人交代
- 対応周辺機器等／マルチコントローラー、レーシングコントローラー
- バックアップメモリー／51～1501・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%

24時間耐久レースを走り抜け！
(No.10 P146で紹介)

耐久レースを実体験！ 24時間走ってみたい？

24時間耐久とあったので、本当に24時間走るのかと思ったら、24分（最大で48分）でした。まあそりやそうか。だけど、ピットクルーが選べたり、時間の経過で背景が変わったりと、耐久レースらしさを演出してます。頻繁にピットに入らなければならないのが気になったが、よりリアルにということか。あとレースゲームで気になる部分は、やはり操作感覚。その点から言えば、ハンドリングにちょっと違和感を感じたものの、スピードにのったときの爽快感が良好。ただ、時折ポリゴン

が欠けてコースが見づらくなる部分は気になった。（児玉：▲3時間）

細かなところは気になるが 総合的にはそこそこ

長い時間走り続ける耐久レースがあるのは、着眼点といい、目新しさといいおもしろい。単に速く走るだけでなく、ピットインを考えて走らなければいけなかつたり、ピットクルー選びなんかも重要になってくる。ちょっとした新鮮味を感じました。ただ環境部分はちょっと不親切で、システムにも疑問が残ります。とは言っても、速く走る快感はあるので、レースものとして及第点ではないでしょうか。（田村：▲3時間）

得点の根拠は？

- 特筆すべき点はなかったが、全体的にうまくまとまっており、レースゲームとして楽しめた。（児玉）
- 特にというわけではないが、結構燃えることができる。（田村）
- 減点部分はマシンの挙動の不自然さや肝心の操作感覚など。そのため「実際の車を操っている」という実感が薄い。バックギアやダメージ、耐久レースの雰囲気など新鮮味はあるのだが…。（山口：▲3時間）

レースゲーム
はあまりせず
レースものは
そこそこ好き
レース物には
ちうるさい

児玉 7 田村 6 山口 5

AI将棋2 セガサターン版

発売日 / 6月11日
発売元 / アスキーソムシングッド
開発元 / アスキーソムシングッド
価格 (税別) / 6800円 ● ジャンル / テーブル (将棋)
対象年齢 / 全年齢 ● CD枚数 / 1枚
複数プレイ / 2人以上 ● 対応周辺機器等 / なし
バックアップメモリー / 129・フレイデータ
コンディニューエ / なし
レビューに使用したソフトの完成度 / 100%

詰将棋を盛り込んだ『AI将棋』の第2弾。 (No.10 P168で紹介)

思考時間も短く快適にプレイ ちょっとした時間でお気軽に！

元々前作でもストレスなく快適に対局できたが、それは今作でも健在。さらに魅力的なのが親切な作りの詰将棋。この100問には時間を忘れてしまう程ハマる。将棋を楽しむ分にはまったく問題ない。設定で読み手を入れる（ちと読み込みが長くなるが…）こともできるため、素朴ながらもその雰囲気は本格派。ただ相変わらずカーソルの移動に微々たる動きに困ることはなく、やりこなすことが可能だ。最強レベルでは歯が立たなかった。もちろん思考スピードは長くなるけど…。対局中ヒントも教えてくれるし、詰将棋も用意されている。操作性も良く、基本はきちんと抑え

な。 (青木: ▲8時間)

快適にプレイできる 硬派な将棋に好感

詰将棋の苦手な自称中級棋士。で、初期設定(4段階の2)の状態でプレイ開始。待った3回でなんとか勝利の美酒にありつく。いきなりCOMが穴熊を使ってきたのは驚いた。ほとんど無駄な手を打ってこないのも好感がもてる。思考スピードも苦になることはなく、やりこなすことが可能だ。最強レベルでは歯が立たなかった。もちろん思考スピードは長くなるけど…。対局中ヒントも教えてくれるし、詰将棋も用意されている。操作性も良く、基本はきちんと抑え

てあり。演出は皆無で、ストイックに強くなりたい人向け。セガサターンの将棋では最強かも。お薦めの逸品。 (加藤: ▲6時間)

得点の根拠は？

- 純粋に将棋を楽しむには十分。とりあえず文句ない…と思う。(青木)
- 減点は最強時の思考スピードと無個性なCOMくらい。(加藤)
- 普通の難易度設定でも全く勝てません(情けなや…). その強さに敬意を表して。(西村: ▲3時間)

小学生時は 将棋チャンブ	団碁派だが 将棋も好き	将棋の腕には自信なし
青木 8	加藤 8	西村 7

**エーベルージュ
スペシャル**

自分の部屋

【ミュラー】
緑を増やすのは大事な事よ
明日は一緒に頑張りましょう

発売日 / 5月28日
発売元 / タカラ ●開発元 / 未発表
価格 (税別) / 5800円 ●ジャンル / シミュレーション
対象年齢 / 全年齢 ●CD枚数 / 1枚
複数プレイ / 1人用
対応周辺機器等 / なし
バックアップメモリー / 137・フレイデータ
コンディニューエ / なし
レビューに使用したソフトの完成度 / 100%

前作を遊びやすくリメイクして
再登場。 (P140で紹介)

前作よりシステムは進化 キャラが好きな人なら

プレイ期間は、前作の5年間から1年9ヶ月間と短くなり、パラメータの数値化、ラブラブ・センサーの存在など、かなり遊びやすくなっている。PC版にはなかった音声が付いているし、PC版『2』のキャラ「マール」まで加わるという豪華さである。前作をプレイしていく中でも十分楽しめるだろう。スケジュール画面でキャンセルすると、1週間分すべてキャンセルされてしまうこと、ノイシューが最初から女になってしまっていることが気になるところではあるが…。 (平岡: ▲5時間)

女の子と楽しい学園生活が 純粹に楽しめる佳作です

一通りクリアしてみたのだが、難易度はそれほど高くなく、エンディングまでサクサクとプレイできた。登場する女の子も、手強い相手から簡単な相手まで大勢いるので、複数回遊べる要素は揃っていると思う。肝心の内容は、パラメータMAXまでが比較的簡単。そうなるとたんに育成要素が希薄になるので、終盤は女の子とのデート中心になります。他に細かいことを言うと、もう少しイベントの成功条件が判りやすければよかったかな。比較は、他のシリーズ作品をプレイ

したことないからできません。あしからず。 (大村: ▲10時間)

得点の根拠は？

- 悪いところはないのだが、特にこれというところも…。前作を楽しめた人ならオススメ。(平岡)
- セリフがやけにクサイため、プレイしていくとちょっと赤面した。それがまた堪らなかったので。(大村)
- スケジュール設定でキャンセル後、選択画面が1つ前に戻るので不便。そこだけ減点。(奥村: ▲22時間)

前作も レビュー	「1」「2」 経験なし	恋愛SLGは 得意ジャンル
平岡 7	大村 7	奥村 9

**ワールドカップ'98フランス
～Road to Win～**

1 - 2

2nd 64:00

●発売日 / 6月11日
●発売元 / セガ ●開発元 / セガ
●価格 (税別) / 5800円 ●ジャンル / スポーツ (サッカー)
●対象年齢 / 全年齢 ●CD枚数 / 1枚
●複数プレイ / 1~4人
●対応周辺機器等 / マルチコントローラー、マルチターミナル6
●バックアップメモリー / 4~352・フレイデータ
●コンディニューエ / なし
●レビューに使用したソフトの完成度 / 100%

ワールドカップが舞台の『ビクトリーゴール』最新作。 (P120で紹介)

旬のものを旬のときに 鮮度はいいがその味は…

システム自体は、ここ最近の『ビクトリーゴール』シリーズを踏襲しているだけあって、十分遊べる。そこに日本代表チームの実名採用や、豪華実況陣を起用するなどの演出面をプラスし、かなり華やかな作品には仕上がっている。しかし、要は長野オリンピックに継ぐスポーツゲームの期間限定商品。ソフトのタイトルである「ワールドカップ98」モードといい「Road to FRANCE」モードといい、ワールドカップ人気に当た込んだ、数あるサッカーゲームの中の1本という印象を受けてし

まう。とはいっても、ゲームの内容自体が悪い訳ではないので、これを機にサッカーゲームをプレイしてみよう、と思った人でも安心してプレイできるはず。 (片井: ▲3時間)

実況は楽しいが マンネリなシステム

サターンでは意外と数少ないワールドカップ系サッカーゲーム。だが、システム的な目新しさはなく、欠点こそないものの、全体的にもの足りなさを感じてしまう。また、戦術による目立った変化を感じられず、動きがモノモソしているのも残念であった。一応、実況陣は豪華で、試合中の解説は面白い。イラン戦の途中

からゲームを始められるアイデアもなかなか。システムから逸れた部分はいいデキなので、そこらへんが好きな人向け。 (松本: ▲3時間)

得点の根拠は？

- “おもしろさ”よりも“間に合わせ”を感じてしまったので。(片井)
- 戦術の役割が薄く、個人技重視のシステムが今風ではない。(松本)
- 選手の動きがリアル。初心者でも楽しめる難易度設定が可能なのがうれしい。(荒田: ▲3時間)

このシリーズは あまりやらず	サッカーは なんでもこい!	サッカーゲー ムはビギナー
片井 6	松本 5	荒田 6

大好評発売中!!

890円
税込み

SATURN
総力編集

すべてのクリアのため
ユニット配置付全78マップ

超攻略本 オールカラー版 裏まで楽しまむ!! ゲームの歩き方DX BOOKS

Tokuma
Intermedia
Mook

クロアード



ハイバーレブラカーン …ジェリル=クチビ/LV41						HP	EN	タイプ	サイズ	2開行動	資金		
移動力	運動性	装甲	限界	格闘	回避	反応	特殊能力						
5	160	3200	440	187	417	194	・オーラパリア ・聖戦士L6 ・切り払いL3	L	x	3500			
陸	海	宇宙	射撃	命中	技量								
A	B	B	158	390	208								
武器名	種類	攻撃力	射程	弾数	必要気力	消費EN	武器名	種類	攻撃力	射程	弾数	必要気力	消費EN
ワイヤーカー	N/P	1650	1	-	-	-	オーラパルカン	N/P	1650	1~2	10	-	-
フレイボム	N/P	1900	1~3	4	-	-	オーラソード	N/P	2100	1	-	-	-
ショット	N	2100	1~5	10	-	-	ハンドグレネード	N/P	2200	1~3	2	-	-
チャノン	N	2200	1~5	10	-	-	オーラ斬り	N/P	2800	1	-	110	0
ハイバーレブラ斬り	N/P	4500	1	-	130	30							

レブラカーン……アレン=プレディ/LV41

移動力	運動性	装甲	限界	格闘	回避	反応	特殊能力						
5	155	800	360	180	415	1							
陸	海	宇宙	射撃	命中	技量	2							
A	B	B	175	384	2								
武器名	種類	攻撃力	射程	弾数	必要気力	消費EN	武器名	種類	攻撃力	射程	弾数	必要気力	消費EN
ワイヤーカー	N/P	1650	1	-	-	-	オーラパ	N/P	1650	1~2	10	-	-
フレイボム	N/P	1900	1~3	4	-	-	オーラソ	N/P	2100	1	-	-	-
ショット	N	2100	1~5	10	-	-	ハンドグレネード	N/P	2200	1~3	2	-	-
チャノン	N	2200	1~5	10	-	-	オーラ斬	N/P	2800	1	-	110	0
ハイバーレブラ斬り	N/P	4500	1	-	130	30							

共通シナリオ12

ウワサの破嵐万丈

ティターンズとドレイクの同盟軍に包囲されたロンド=ベル。絶体絶命かと思われたそのとき、巨輪の輝きと共にあの男が現れた。



を待ち伏せする

「ロガフもある

ハヒロ説
ガンダムではミノ
最前線にはエヴァを向か
敵を引きつけ、マップ兵器
攻撃すれば、一方的に戦える
トは「挑発」をかけておび
血」+必殺武器で一気に倒して
ドを説得
トド=ギネス
前作のシナリオ
「浮上」でトドを説得していれ
マーベル、ショウの順に説得で
シナリオ分岐が変化するぞ。

孤立させておかないと
一気に撃破してしまうといい。ただし、
兵器が使えない場合は自車の戦力を
分散されることになる。その場合は、
右側のオアシスにユニットを集結さ
れてくる敵を迎撃しよう。

機体	HP	EN	タイプ	サイズ	2開行動	資金	気力修正	言語
ビアレス…バイストンウェル兵	5800	160	空	S	x	1200	+	普通
移動力	N/P	1350	156	156	377	192	特殊能力	
運動性	N/P	1850	1	1~2	命中	372	オーラパリア	
装甲					弾数	10	・分身	
限界					必要気力	-		
格闘					消費EN	192		
回避					武器名			
反応					種類			
					攻撃力			

ルカラーデ完結編 も

厚さの秘訣はココにある！

データぎっしり!!

ザコキャラから強敵までステージ毎に出現する敵データをすべて掲載！
さらに巻末には味方ユニット＆パイロットのステータスまで完全網羅。
「偵察」いらすの完全データで勝利はキミのものだ!!

マップくっきり!!

マップをカラーにして見やすさを追求！進軍ルートから敵の増援ユニットの出現位置までひと目でわかる。また、ポイントを示すことにより、そのシナリオの有効な攻略法を簡潔にまとめてあるぞ。

イベントばっちり!!

説得することで仲間にできる敵パイロットや、隠しユニットの入手条件、隠しシナリオ、ユニットの効率的な鍛え方など、みんなの知りたいことがわかりやすく解説してあるぞ。

PS ブレス オブ ファイア III (590円)	PS 個人教授 (790円)
PS ギャロップブレーサー2 (590円)	PS フォックスジャンクション (790円)
PS クライムクラッカーズ2 (690円)	PS 超魔神英雄伝ワタル
PS 続 初恋物語～修学旅行～ (790円)	ANOTHER STEP (790円)
PS チーム運営シミュレーション2 (690円)	SS 惣哭 そして… (750円)
PS アルナムの翼 (690円)	SS スーパーロボット大戦F (690円)
PS Blaze&Blade (790円)	

※表示してある価格はすべて税込みです。

●お求めは全国の書店にてお願いたします。

万一ご希望の商品がない場合は、書店にご注文ください。なお、どうしても入手困難な場合は、下記の要領にて通信販売いたします。

(購入方法) 住所、お名前、電話番号、欲しい本の誌名、冊数を明記のうえ、それぞれの価格分の郵便切手を添えて下記のあて先にお送り下さい。

申し込み先：〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16

株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー 販売部 TEL (03) 5569-6216

超
攻略

ARCADE HITS NO.▲
アーケード・ヒッツ・ナウ

これから始めて遅くない!
「オラタン」訓練道場第2回!!

連続特集

CYBER TROOPERS

電脳戦機バーチャロン

VR VAL
ORATORIO TANGRAM

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

セガAM3研/稼働中

避けて通れぬ重要な要素 近接攻撃の使い方を理解せよ

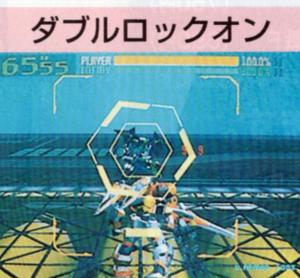
今回はまず、相手との距離が近い状態、いわゆる「近接状態」での戦いかたについて詳しく紹介する。近接での攻撃方法は、基本的

には前作と大きくは変わらないが一部の操作法が変更になり、また近接時にしかできない新たなアクションもいくつか増えている。

ますます対戦が熱くなる『オラトリオ・タングラム（以下オラタン）』。プレイするうえで何より重要な「基本」を身に付けるために、この道場をぜひ役立てて欲しい。今回は近接戦闘に関する基本事項を解説！

近接はダブルロックオンで発動

プレイ中に画面を見ていると分かるが、相手の機体を正面に合わせると照準が現れ、相手を“シングルロックオン”する。この状態で攻撃すると、一部の攻撃を除いて弾丸等が自動的に相手を目指して飛んでいくのだが、さらにある程度近くまで行くと、照準がさらにもう1つ外側に表示される。これを“ダブルロックオン”状態と呼ぶ。ダブルロックオン時に攻撃トリガーを押すと通常の攻撃とは異なる攻撃が出来る。これが、近接攻撃だ。敵に対してダブルロックオンが可能になる距離は、機体によって異なるぞ。ちなみに近接攻撃は、両スティックを内側に倒すことでガードすることが可能だ。



●これはテムジンのLトリガーによる近接攻撃。ソードを右に振り抜く



●Rトリガーの近接攻撃だと、ソードで相手を突く技に変化する。トリガーによって攻撃するときの体勢も異なるので、状況によって使い分けよう



●前作と違い「オラタン」では全部の機体にL+Rトリガー押しの近接攻撃がある。中でも有効間合いが広いのがアームドシリーズだ

しゃがみ近接攻撃の効果

『オラタン』では、近接攻撃にも変更が加えられている。その1つが新アクションの「しゃがみ近接攻撃」だ。ダブルロックオン時に両スティックを内側に入れると同時にいずれかのトリガーを押すと、下段へのしゃがみ近接攻撃が出せるのだ。しゃがみ近接攻撃の最大



①バルバドスのしゃがみ近接攻撃。足払い系の技だ

の利点は、通常のガード(=上段ガード)では防げないこと。つまりガード不能な攻撃なのだ。

しゃがみ近接攻撃は近接戦闘時にガードを使うのがうまい相手に対して非常に有効だが、技が出るまでのスピードが遅いという弱点があるため、あまり多用すると相手に予測されてしまい、出の速い上段近接攻撃で先に殴られたり、下で紹介するクイックステップで回避されてからの連続攻撃を食らってしまうこともある。いわば「諸刃の剣」ともいえる技であることを覚えておこう。



①相手の起き上がりや、ダッシュ攻撃後などに偶然に相手と近接状態になったときなど、相手がガードしそうなケースではしゃがみ近接攻撃が有効だ



①また、お互い同時に近接攻撃を放ったときに、下段攻撃が一方的に勝つ場合も多い。ただしグリス・ボックなど、体の大きい機体では困難なので注意

上段からしゃがみへの連係

実はしゃがみ近接攻撃は上段近接攻撃から連係で出すことも可能。方法はカンタンで、上段近接攻撃の攻撃判定が発生する前にしゃがみ近接攻撃を入力するだけ。自分が近接攻撃を仕掛けたときに相手がすでに上段ガードしているようなら、キャンセルしてしゃがみ近接攻撃に連係させるのも有効だ。ちなみにしゃがみ近接攻撃もキャンセル可能(!)なので、上段近接キャンセルしゃがみ近接キャンセル上段近接…と延々続けることもできる。



①相手がガードしているかどうかを瞬時に判断して、しゃがみ近接攻撃にキャンセルできるようになればベストだ

クイックステップを活用しよう

『オラタン』から採用された新アクションの1つに、「クイックステップ」がある。操作は、ダブルロックオン時にスティックを倒すと同時にターボボタン。これはショートステップで任意の方向に小刻みに移動できるという動作で、左右だけでなく前後や斜め方向にもステップ可能。特に重要なのは相手の至近距離での左右方向へのク



①極端な例を紹介。目の前でレーザーを撃たれても…

イックステップだ。相手の機体に対して横に回り込むように移動するが、このときに相手側のロックオンは外しつつ、自分が相手をダブルロックオンできるのが重要なポイント。ここから近接攻撃に持ち込むのがセオリーなのだ。また、近接時に斜め前にクイックステップすると、相手の背後に高速で回り込めるのも見のがせない。



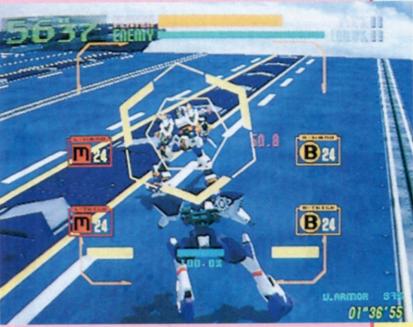
①ステップで回り込み、相手の硬直中に近接攻撃を狙えるのだ

なぜクイックステップが必要か

クイックステップは、前作での「近接攻撃をともなう回り込み」の代用ともいえるアクションで、主な目的は相手側のロックオンを外しつつ、自分が相手をダブルロックオンすることだ。前作ではこれをするために非常に高度なテクニックが必要で、中間距離から近接戦闘に持ち込むのが難しかったが、『オラタン』では簡単な操作でできるクイックステップの登場で、近接戦闘を狙えるチャンスが増えたと言える。現在考えられる応用法は、近接状態から相手が横ダッシュなどで離脱し始めた際に、素早く同じ方向にクイックステップすることで相手をロックオンしたまま追いかけ、再び近接攻撃に持ち込むテクニックなどがある。



①クイックステップ後は常にロックオンしている



①遅い機体が相手なら、クイックステップでいつまでも追い続けることが可能

ダッシュ攻撃の鉄則を知ろう 交差法をさらに深く追求する

前回紹介した『バーチャロン』の基本概念ともいえる「交差法」。しかし『オラタン』からはパーティカルターン(以後“Vターン”)やダッシュ旋回、空中ダッシュなど

が新たに採用されたため、単なる交差法だけでは不十分になっている。そこで今回も引き続き『オラタン』の交差法について、図解を交えて検証していこう。

交差法だけが絶対ではない

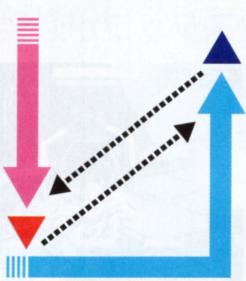
ダッシュ攻撃時の鉄則ともいえる「交差法」。相手の横ダッシュ攻撃に対しては前ダッシュ攻撃で追いかけ、逆に前ダッシュ攻撃を仕掛けられたら横ダッシュで回避してから前ダッシュ攻撃する。つまり、常に相手のダッシュ軌道と交差するような角度でダッシュして、相手の攻撃を回避しつつこちらの

攻撃だけを当てていくのが交差法の基本だ。しかし『オラタン』ではダッシュ後にVターンでひんぱんに方向転換することが可能なので、相手の最初のダッシュ方向だけで対処法を判断するのは危険。常に相手のダッシュ後の動作にも注意して、臨機応変に対処法を変えていくことが非常に重要だ。



ダッシュ攻撃に対するVターンダッシュ攻撃

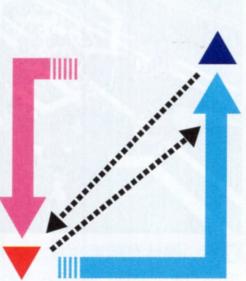
敵機
▲自機
↑攻撃



相手の前ダッシュ攻撃に対しては後出しVターンダッシュ攻撃が有効。ただし遅れると回避されてしまうぞ

後出しVターンダッシュ攻撃

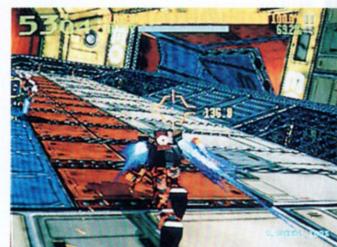
敵機
▲自機
↑攻撃



相手もVターンダッシュしてからこちらもそれに合わせてVターンからの攻撃を仕掛けていく

相手のパーティカルターン攻撃への対処

ダッシュ攻撃時は常に相手の動きを確認すること。それにはまず自分がVターンを使いこなすことが第一だ。相手が横ダッシュしたからといってこちらも単純に前ダッシュ攻撃すればいいとはいえない。相手は視界外に出てから前方へのVターンやジャンプダッシュ



Vターンダッシュ攻撃に対しては、後出しVターンダッシュ攻撃が有効

膠着状態になったら

お互い後出しばかりでは膠着状態となりラチがあかない。そんな時は裏をかいて、いきなり前ダッシュ攻撃を仕掛けでみよう。後手後手で対応する相手に全弾命中することもあるぞ。とにかく、相手の状態によって臨機応変に攻め方を変えていくのが鉄則だ。



中間距離からの前ダッシュ攻撃は、意外と回避し辛く強力だ

ダッシュ攻撃に対するジャンプ攻撃の有効性

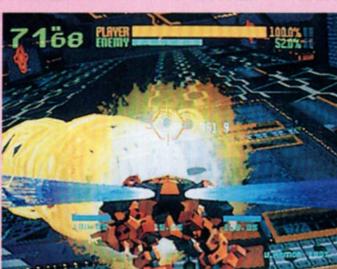
今回からはジャンプ中も地上での行動と同じ、Vターンやダッシュ攻撃が可能になった。ジャンプ攻撃は回避行動としてだけではなく、相手のダッシュ攻撃に対する反撃手段としても有効だ。例えば相手がVターンからのダッシュ攻撃を仕掛けてきた場合、その場でジャンプで回避しつつ同時に素敵。ダッシュ攻撃後の硬直中の相手に対し、空中からフェイ＝イエンのハートビームやラ



イデンのレーザーなどの強力なジャンプ攻撃を狙うか、あるいはジャンプダッシュ攻撃(Vターンの方が安全)を仕掛けるのも効果的だ。ジャンプ攻撃後は前号でも紹介した高速着地でスキを軽減するのを忘れないように。



相手の前ダッシュ攻撃をジャンプで回避。すぐさま低空前ダッシュ攻撃しつつ、相手の背後に着地



ドールドレイのジャンプルートリガーランターボは強力

週替わり企画 ターボショット完全解析 「スペシネフ編」



RVR-87 SPECINEFF

スペシネフのターボショットの特徴

連射は利かないが追尾性が高く、なおかつ地形を貫通する攻撃を多く持つスペシネフは主に遠距離戦を得意とする。ターボショットは“暗殺機体”的なコンセプト通りに、回避し辛いダークな技が豊富。操作性にクセがあり、防御力も非常に低いため、初心者には難しい機体だ。

Lトリガー+Lターボ

Lトリガー+Lターボの左封印弾はヒットした相手に呪いをかけ、左攻撃を封印できる技。ゲージ消費が20%と少ないので、連射も可能。左攻撃の強いライデンやフェイ＝エンに対して多用しよう。



L+Rトリガー+L+Rターボ

上の一覧表では触れていないが、スペシネフのみ、両トリガー+両ターボのターボショットがある。それが右の封印レーザーだ。ライデンのレーザーと酷似しているが、威力は低い。ただしヒットした相手の両トリガー攻撃を約13秒間封印できる。ちなみに発射直後に左右どちらかのトリガー+ターボを放すと、片方のレーザーがキャンセルされて（グラフィックは両方出る）ゲージの節約になる。



スペシネフ基本ターボショットの一覧表

	Lターボ	Rターボ
立ちRトリガー	封印弾(右)…相手のRトリガー攻撃を約13秒間使用不能にする	棒手裏剣…ヒット後相手のシールドを少し削り続ける
しゃがみRトリガー	封印弾(右)…低い姿勢から発射。少し弾速が速い	棒手裏剣…低い姿勢から高速で上方向に発射。相手を浮かす
ジャンプRトリガー	封印弾(右)…ジャンプ中に発射。立ち封印弾と同様	棒手裏剣…ジャンプ中に発射。地上棒手裏剣と同様
立ちLトリガー	封印弾(左)…相手のLトリガー攻撃を約13秒間使用不能にする	追尾弾(大)…通常Lトリガー攻撃の強化版。ダウン効果あり
しゃがみLトリガー	封印弾(左)…低い姿勢から発射。少し弾速が速い	追尾弾(大)…低い姿勢から発射。射出速度が速い
ジャンプLトリガー	封印弾(左)…ジャンプ中に発射。立ち封印弾と同様	追尾弾(大)…ジャンプ中に発射。射出速度が速い
立ちL+Rトリガー	手裏剣…背中の翼を高速で投げる(ゲージ75%消費)	大鎌ウェーブ…L+Rトリガーの強化版。追尾性高し
しゃがみL+Rトリガー	手裏剣…低い姿勢から発射。立ち手裏剣と同様	大鎌ウェーブ…射出速度は遅いが、追尾性がさらにアップ
ジャンプL+Rトリガー	手裏剣…ジャンプ中に発射(威力が低い)	大鎌ウェーブ…ジャンプ中に発射。立ち大鎌よりも威力が低い

Rトリガー+Rターボ

Rトリガー+Rターボのしゃがみ棒手裏剣は、空中の相手に当たるとそのまま相手を宙づりにして持ち上げ、その間わずかずつだがシールドゲージを奪い続ける。射出速度も速めなので、使いこなせば前作のしゃがみショットのように、空中を飛び回る相手に対して重要な対抗手段となるだろう。

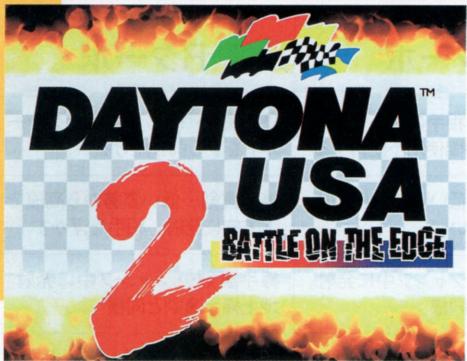


Lトリガー+Rターボ

追尾弾(大)は通常Lトリガー攻撃の強化版。外壁にぶつかって消えない限り、とことん相手を追い続けるぞ。一応一定時間経過後に消滅するが、だんだん飛行速度が上がっていくので非常に回避し辛い。ゲージ消費は80%と多いが、見返りは十分ある。効果的に使つていこう。



発売間近 デイトナUSA2



セガAM2研/近日登場

前号で第一報をお届けした『デイトナUSA 2』。今回は気になるコースや、3タイプの車についてのレポートだ！

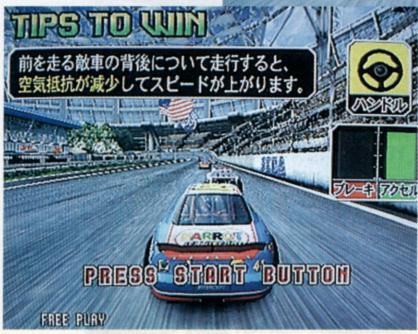
AM2研期待の新ゲーム 最新画面写真を一挙公開 アドバタイズで ゲーム解説！

前作の『デイトナUSA』から早4年。未だに色あせない『デイトナ』の魅力は、何と言ってもあの独特的なスピード感と疾走感、そして画面から感じられるレース中の情景のリアルさだ。今回はMODEL3を使用しているだけあり、画面の美しさは前作を遙に越えたものになっている。新たな『デイトナ』の世界を感じて欲しい。



●お馴染みローリングスタート。MTの場合、ギアを4速に入れていないと注意されてしまうのだ

●背景の美しさにも注目して欲しい。ここは中級コースの一部、夕焼けが印象的なポイントだ



クラッシュシーンは最大の見せ場！？

この『デイトナ』の元になっているストックカーレースでは、接触やクラッシュが頻繁に起こる。この迫力がストックカーレースの魅力でもあるのだが、その演出はもちろんこのゲーム中でも再現さ

●クラッシュの様子はとにかくハデ。まずボンネットが吹き飛び車体は半壊。そこへ他車が突っ込んできまたクラッシュ

れている。クラッシュシーン自体は前作にもあったが、前作ではクラッシュ後は車体が歪むぐらいしか見た目の変化はなかった。だが今回は、車体のパーツの吹き飛びから見た目

の変化に至るまで、演出は大きくパワーアップ。飛び散る火花や転がる車をフォローするカメラワークなど、下の連続写真を見てもらえばその迫力は一目瞭然。クラッシュ自体見る機会は少ないかもしれないが、一見の価値アリ。



止転を続け、やつとのことで横



©SEGA ※画面は開発中のものです。

3種の車の差は？

今回の「2」ではゲーム開始前に、3タイプの性能を持つ車をセレクトできる。ATとMTがあるのは前作と一緒にだが、基本性能は大きく異なっている。君はどれを選んでプレイする？



イージーカーのチャムズ・ガム・レーシング。最高速はMT327Km/h、AT323Km/h



ノーマルカーのスコーピオ・ブラズマ・レーシング。MT333Km/h、AT330Km/h



ハードカーのファントム・レーシング。最高速はMT340Km/h、AT335Km/h

各コースも順調に完成 初級、中級のポイントを紹介

今回の『2』も前作同様初級、中級、上級の3コースを選択できる。今回紹介するのはその内の初級と中級。上級の紹介はあと少し

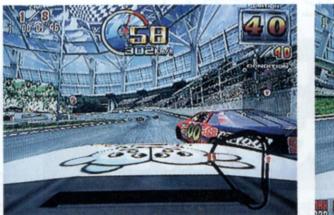
待ってもらいたい。初級は本来のストックカーレースに沿ったオーバルコース。中級は風景の移り変わりが楽しい内容になっている。

初級コース

初級コースは巨大な植物園がモチーフになっている。ここは基本的に橿円形のオーバルコースなので、『ディトナ』の感覚をつかむには最適。まずはこの初級コースでカンを取り戻しておこう。



①天井を見ると、ここがドーム状のレース場だということが分かる



②左右の切り立った崖に群生する色とりどりの花。気分は南国だ



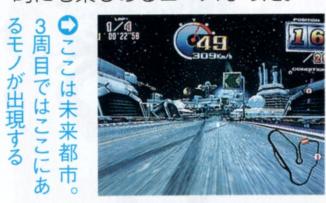
③ここは第3コーナー直前。岩のアーチをくぐって進入していく

④最終コーナーを回つて一周終了。客席の表現も凄い

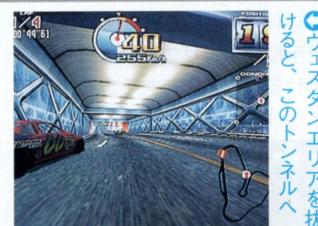
中級コース

こちらの中級コースは初級コースと一変して、目まぐるしい展開が待ち受けている。と言ってもコースの難易度のことではなく、風景の移り変わることである。この中級コースはテーマパークをモチーフとしており、ひとつのエリアのトンネルをくぐるごとにまつ

たく違った情景が楽しめるのだ。まずはパイレーツシップの下をくぐる演出からスタート。次に不気味な中世の魔城のようなコースを通過。そこを抜けると一転して未来都市のような世界が広がる。そして次は西部開拓時代を思わせる広大な世界。そして最後は一面氷に包まれた（北極？）世界だ。このように中級は5つのエリアから成り立っており、それぞれ視覚的にも楽しめるコースなのだ。



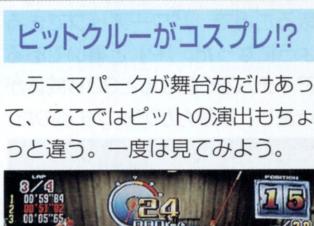
①ここでは未来都市。
3周目ではここにあ
るモノが出現する



②ウェスタンエリアを抜
けると、このトンネルへ



③ここは北極?
一面氷の
幻想的な世界が広がる



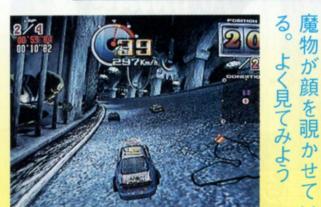
④ピットクルーが全員海賊に!? 作り手の遊び心が感じられる演出だ



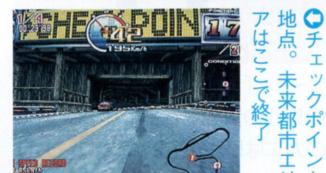
⑤前後に揺れる巨大なパイレーツシップの下をくぐってスタート



⑥ドームの入口。ここ
から4つの世界へ



⑦左右の牢には巨大
魔物が顔を覗かせて
る。よく見てみよう



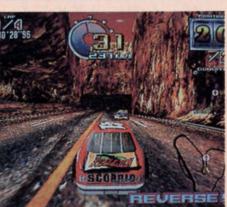
⑧チェックポイント
地点。未来都市エリ
アはここで終了



⑨ウェスタン地帯。夕焼けが美しい

タイムアタックモードは健在

前作にもあったタイムアタックモードは、「2」でももちろん健在。しかも今回はカーセレクト時にコマンドをちゃんと教えてくれる親切さだ。基本的な内容は前作のものと同じ。敵車のいないコースで全8周（初級コースの場合）を走り抜くのだ。ちなみに逆走タイムアタックは今回も可能。



⑩逆走健在。今回もあ
る声は聞けるか?



⑪ミッションセレクト時にタイム
アタックのやり方を教えてくれる



今度の刑事は 進化する…

ミスター・ダイナマイトこと、ブルーノ・デリンジャー。今回は『2』での、ヤツの戦闘力のヒミツに迫る！

アイテム取ってパワーアップ! ボタン連打で大技爆発!

前作では肉体ひとつで戦った刑事たちだったが、今回の『2』ではゲーム中に出現するアイテムを取ることで、パワーアップできるようになった。「P」と書いてあるアイテムを5個取ると30秒間体が点滅し、攻撃力がアップするのだ。



●ブルーノは銃を持った状態だと、威力の高い弾を7連射する

またある条件下でキャラごとに特定のコマンドを入力すると、超破壊力の特殊攻撃が出来る。コマンド自体はPとKの組み合わせなので至極簡単。ザコ程度なら一発で倒せるので、これをうまく使うことが『2』でのポイントだ。



●ジーンはつかみ状態から関節技を極めまくる。相手が死んでもなお…

アイテムはPとKで使い分け可能

ゲーム中には銃や刀などの武器アイテムが登場するが、今回はPとKで使い分けができる物が多くなっている。代表的なのは銃を使った「逮捕」。前作はPでもKでも逮捕できたが今回はPでしか逮捕できず、Kだと相手を小突き回す



今回もハッチャリ



●マグロだって武器にする。ブツ切りでシェフを攻撃

だけなのだ。しかも必ず股間を蹴られて反撃されるオマケつき。また寿司などのアイテムは、Pで相手に投げつけ、Kで食う（体力回復）という具合に、今回はボタンによってアイテムの効果が変わることが多い。覚えておこう。



●手榴弾はPとKで投げ方が変化。コンボにもできる
●マグロだって武器にする。ブツ切りでシェフを攻撃



セガAM1研/近日出動

夢に出そうなボスキャラ3体

『刑事』で真っ先に思い出すものと言えば、異様なセンスを持った敵キャラ群。今回もそのイカレ具合は健在、いやさらに激しいものになっているぞ。今回はボス格として登場する3人を紹介。

[右] ジャパンーズ・シェフ

本名、明日乃山留吉（あすのやまとめきち）。元前頭二枚目の力士だったが黒い交際が発覚し自主廃業。錦糸町でチャンコ屋「あす



●ジャパンーズ・シェフ



●カニ男（軍団）

エーン「かに大学」の店員で、悪の集団の資金を稼いでいる。背中のカニはFRPで出来ており、カリフォルニア・レッドウッドシティ店の制服。食い逃げ犯に対して武器にも防具にもなる優れモノだ。

[左] カニ男（軍団）

普段は米西海岸のシーフード

の屋」を開く。実は前作にも登場しており事件後逮捕されたが、得意のチャンコで所員を喰らせ、模範囚としてスピード出所した。

●亀男（軍団）

普段は米西海岸のシーフード



●亀男（軍団）

お菓子の勝利打点王という控えめなキャッチコピーで有名な、新しい日本の味を提供する和菓子専門店「海亀屋億年堂」の店員。ちなみにこれは米西海岸支店でのみ採用されている制服である。

©SEGA・彩京 ※画面は開発中のものです。

アーケード ヒット ナウ

今週の危険写真

ここではプレイ中に見つけた面白いシチュエーションの写真を紹介。意味? 特にないけど、まあこんなシーンもあるってことで。

デンジャークラブ



タラコ唇



暗灯台もと
'98もと



仕事の後で



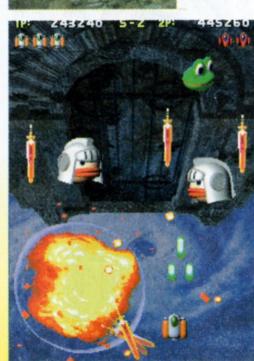
危険なカッケ



地球は今、ドキドキするほど大ピンチだ!!
スペースボンバー 彩京 / 登場日未定

彩京と言えばシューティング。というわけで、彩京が今までの硬派な作風とは一風変わった新作をリリースするぞ。長い間地球と友好関係にあったウンモ星人が、なぜか突然地球侵略を開始! それ

に対して米大統領は、敵異星人を捕獲して洗脳し、味
● 従来の彩京とはちょっと違うコミカル路線



● こいつらがウンモ星人だ。巨大な門を守っているようだが、ここは一体?



セガ新作プライベートショウ開催

去る5月19日、セガの新作ビデオゲーム発表会が行われた。当日出展されたのは今回の記事でも紹介している「デイトナUSA 2」、「ダイナマイト刑事 2」、「バーチャストライカー2 ver.98」の3作品。会場内には「デイトナ」のスコピオン号と同じペイントを施した本物のストックカーも展示され、場に華を添えていたぞ。

● ノーマルカーと同
じカラーリングだ



● 「デイトナ」はツ
イントタイプも出展

そしてこの日、AM2研の最新作が急遽発表された。その名は『SPIKE(スパイク・仮称)』。内容は4人同時参加可能(予定)なアクション物。イメージムービーでの出展だったが、プレイヤーキャラと思われる4人の人物が複数の敵を相手に暴れ回るさまが、大迫力で表現されていた。またゲーム中には他のプレイヤーと協力して出す攻撃や、階段等の地形差を使った戦略性などもあるらしい。この『SPIKE』も続報が楽しみだ。



● 「SPIKE」の画面写真は後日公開予定。首を長くして待て!

敵をキャプチャーして味方につけろ

異星人を捕獲するにはBボタンのキャプチャーアームを使う。捕獲した敵は、ショットボタンを押し続けることで3つの使い方が可能。まず普通にボタン押しのタメが完了するとバリアになり、静止状態でタメを解放すると、アトミ



ックリリースと言うボンバーになる。また移動しつつタメを解放すると、捕獲した敵独自の攻撃(パソコンリリース)になるのだ。見た目はコミカルでも、中身は硬派だぞ。



● アトミックリリースに敵を巻き込むと倍率がかかる。高得点を狙え

『ガングリフロンII』の隠しコマンドがいよいよ登場!
ほかにも、試さずにはいられないウルテクが満載だぞ

HYPER UL-TECH

ハイパーウルテク

技の
ランク

実用性、ユニーク度などを総合的に判断して、1~5点の5段階にランク分けしている。採用者には、1点につき2000円、最高1万円の賞金をプレゼントだ!

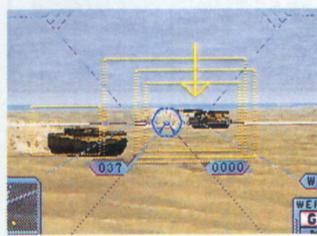
ガングリフロンII

難易度UPコマンド+α

奈良県
神宮司広章

4

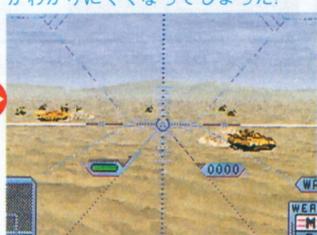
まず、コントローラを2つ接続しておく。そして、2P側のコントローラを使用して、タイトル画面で下の表にあるコマンドを入力し、何らかの音が鳴ったら成功。



通常は、各オブジェクトにはこんなふうにカーソルが表示される

あとは普通にゲームをはじめれば、各コマンドごとの効果が得られる。ちなみに、入力したコマンドは、電源を切るカリセット（パッドリセット無効）するまで有効だ。

●カーソルがなくなり、敵の居場所がわかりにくくなってしまった!



入力コマンド一覧表

コマンド	効果
上、下、A、A、B	オブジェクトカーソルが表示されなくなる
C、C、C、上、B	敵がレーダーに映らなくなる
C、B、A、Z、Y	連続破壊カウンター（敵を倒してから次の5秒のあいだに倒した敵の数）が表示される
左、左、B、左、右	プレイヤーキャラの機体の色がピンクになる
A、C、B、C、C	プレイヤーキャラの機体の色が黒になる

SAVAKI (サバキ)

隠し格闘キャラ

山口県
小野寺良太

3

ゲームを、難易度ノーマル以上でクリアすると、格闘技選択画面に新たな使用キャラが登場する。隠しキャラは各格闘技ごとに1人



通常キャラのワクの下に、隠しキャラのワクが追加されるのだ

ずつ、合計7人用意されており、クリア時に使用していた格闘キャラの下に出現するぞ。なお、クリアデータは自動的にセーブされる。

●同じ格闘技を違うキャラで遊べる



英雄志願 -Gal Act Heroism-

秘密のシナリオ&おまけCG

滋賀県
雄くんマン

4

各都市に用意されているシナリオのほかに、6つの隠しシナリオがあることが判明したぞ。その発

隠しシナリオ

アルビダとテオロギアで、ある特定のシナリオをクリアすると隠しシナリオが出現する。出現条件

○この2つのシナリオをクリアしよう	ミッション名	難易度
○	怪物墓場大探検	普通
○	挑戦・地底王国	困難
○	幻の雪山	困難
○	冒険者に告ぐ	普通
○	水着モチル募集	普通
○	魔界モチル募集	普通
○	魔界モチル募集	やや難
○	魔物軍団 テカキアまで	やや難

生条件や、プリシラの隠しエンディング、キャラのステータスおまけCGなどをまとめて教えよう。

は下の表のとおり。なお、「殺りく兵阻止」と「お弁当を届けてください」以外は、依頼斡旋所に行くと引き受けられるようになる。



●ある女の子を助けることになるぞ

隠しシナリオ出現条件

発生都市	シナリオ名	発生条件
アルビダ	殺りく兵阻止	「怪物墓場大探検」と「挑戦・地底王国」のシナリオをクリアする。そのあとアルビダから出ようとすると発生
	幻の雪山	「挑戦・地底王国」のシナリオをクリアする
	続・冒険者に告ぐ	「冒険者に告ぐ」のシナリオをクリアする
テオロギア	またまた・冒険者に告ぐ	「続・冒険者に告ぐ」のシナリオをクリアする
	お弁当を届けてください	何も依頼を受けっていない状態で、街の南東にいるコトノという女性に話しかける
	冒険者募集2	「冒険者募集」のシナリオをクリアする

その後のプリシラ

ケルクスで「実験助手募集」のシナリオをクリアしている状態で、卒業式を迎える。そこで主人公たちが落第しなければ、プリシラの隠しエンディング「結婚」を見ることができるのだ。



●しあわせになつてね

水着&きぐるみ

主人公キャラ3人に、「水着（ビキニの水着など）」か「きぐるみ（セキトリなど）」を装備させよう。すると、ステータス画面で表示されるCGが変化する。



●こんな格好で冒險してゐるなんて…

英雄志願 -Gal Act Heroism-

隠し移動手段

東京都
瀬川弥生

3

テオロギアの依頼斡旋所にあるシナリオで、「冒険者募集」をクリアするとモノサイクルボディを、「冒険者募集2」をクリアするとモノサイクルエンジンを入手することができます。これら2つのアイテムを持っている状態で、テオロギアの依頼斡旋所に行くと、隠し乗り物であるモノサイクル制作イベ



①2月30日までに2つのアイテムをそろえて依頼斡旋所に行こう

ントが発生するのだ。モノサイクルがあると、すべての場所に1日で移動できるようになるが、行き先はランダムに決定される。

なお、制作日数が30日かかるので、卒業式の30日前である3月1日以降に依頼斡旋所にアイテムを持っていても、モノサイクル制作イベントは発生しないぞ。



②ここで許可してあげないと、二度と作ることができなくなってしまう

SEGA AGES/ファンタシースターコレクション

スピードアップモード

大阪府
大江隆二

3

『ファンタシースターI』をプレイする際、ゲームセレクト画面で「I」を表示させ、Xを押してからゲームをはじめよう（入力が成功すると音が鳴る）。すると、ダンジョン内での移動スピードが通常よりも速くなっているのだ。



①この画面でコマンドを入力すればOK

SEGA AGES/ファンタシースターコレクション

国王から一本とる

青森県
桑原康宏

2

まず、『ファンタシースターIII～時の継承者～』で、ゲーム開始後すぐに、ケインが装備しているレザーブーツを売る。次に、道具屋でイグザオカリナを買ってから、マリーナとの結婚式を挙げよう。その後ケインは牢屋に入れられ

るが、そこにある宝箱を取らずにイグザオカリナを使用して牢屋を出る。そして国王と話をすると、「こりや、いっぽんとられたわい！」と言われ、ゲームが進まなくなるのだ。この状態から抜けるには、リセットしかない。



①このあと、リセットを押せと言われる

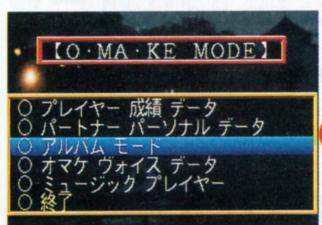
ツアーパーティー 卒業旅行にいこう

O・MA・KE MODEのナゾ

山梨県
佐々木達哉

2

ゲームをプレイしたら、とにかく告白を成功させてエンディングを迎えよう。すると、O・MA・KE MODEの中に、アルバムモー



①新たに2つのモードが加わった

ドとオマケヴォイスデータの項目が出現する。ここでは、告白に成功したキャラの留守番電話のメッセージなどが聞けるのだ。



②声優からのメッセージも聞けるぞ

THE HOUSE OF THE DEAD

内気なサイモン

大阪府
廣瀬陽一

2

ステージ2でのみ有効な、不思議な現象が起こるウルテクを紹介しよう。敵キャラのサイモンが出たたら、まず両腕を撃つ（左右1回ずつ程度）。すると、サイモンはまったく攻撃してこなくなって



①コイツがサイモン。
腕だけを撃つてみよう

しまうのだ。それだけでなく、奇声を発しながらしゃがんだり立ち上がりたりして、不可解な行動を繰り返すようになってしまふ。この状態から抜けるには、サイモンにトドメをさせばOK。



①はしづかしそうにしゃがみ込んでしまった

SEGA AGES/ファンタシースターコレクション

魔王から一本とる

宮城県
スーパーあこ

1

ヴァンパイア セイヴァー

ステージランダム決定

V.Sモードのステージ選択画面でRを押すと、選択がルーレット方式になる。再びRを押すと、ステージが決定される。

三投稿募集三

このコーナーでは、セガサターンソフトのウルテクを募集中だ。キミが見つけたウルテクの内容をハガキや封書、FAXに書いて右のあて先まで送ってほしい。その際、ゲーム名（封書自体にも記入）、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに書くこと。記入もれがあると採用できないぞ。消印と送信時間を見て、一番早く送ってくれた人のものを採用している。同時着の場合は、詳しく正確に書いてあるものを優先する

ぞ。また、このコーナーへの意見や要望、感想などがあれば、ハガキや封書、FAXに書き添えてくれ。たくさんの応募を待っているぞ。

あて先

〒980-8623
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

毎月連載

プライズの最新情報がギッシリ!

PRIIZE Explorer

6月登場

プライズ★
エクスプローラー

ついに雨の時期。ゆううつになりやすい季節だけど、それが過ぎれば暑い夏が待っている。今月も、みんなが嬉しいプライズがたくさんあるから、気持ちはスカッといこう!

ヒーロー&ヒロインが大集合! 何にも負けない力をゲットせよ

写真で紹介できなかったけど、この他にも、セガからは「キヨロちゃん」のタンブラーや「タマ&フレンズ」の扇風機が、バンプレストからは『ポケットモンスター』

の風鈴や「ロボコン」の氷かき等、夏に向けての商品が登場。また、セガから「せがた三四郎」のグッズが登場することが急きよ決定。詳細については、P165で紹介。

SEGA'S PRIZE

電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Tシャツ



○Tシャツのサイズはフリー。これから季節には必需品のグッズ。デザインもかっこいいから、そのままどこかへお出かけできちゃうね

キーチェーンフィギュア ルナ シリーズ



○初登場の「ルナ」シリーズ。高さは約5センチとコンパクト

キーチェーンフィギュア 機動戦艦ナデシコ 第2弾



○こちらも大きさは約5センチほど。ナデシコシリーズの第2弾

BANPRESTO'S PRIZE

スーパーロボット コンプリートコレクション サンライズ作品編



○スーパー罗ボットシリーズの第2弾は、サンライズ作品編の登場だ。大きさは11センチくらい。ばっちり決まった、このポージングを見てくれ!

機動戦士ガンダム ミニフィギュアコレクション3



○大きさは9センチほど。MSのデザインもカトキハジメ氏

仮面ライダー アクションフィギュア



○大きさは9センチくらい。敵幹部のミニフィギュアのおまけ付き

プレゼントのお知らせ

セガから、「電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Tシャツ」、「キーチェーンフィギュア ルナ シリーズ」、「キーチェーンフィギュア ナデシコ 第2弾」をそれぞれセットで各1名にプレゼントします。欲しい人は、ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を明記のうえ、欲しいプライズ商品をひとつ書いて下記のあて先まで。締め切りは6月11日(必着)。プレゼント当選者の発表は、No.13にて行います。

●プレゼントのあて先は…

〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16
TIM サターンFAN編集部「PRIZE⑪」係

■No.9 プレゼント当選者 ソニック&ティルス ベールカラーぬいぐるみ: 岩手県／菅原成俊 岩手県／加藤秀明 茨城県／矢野倉礼子 千葉県／桑田沙織 静岡県／橋本和英 機動戦艦ナデシコ コレクションフィギュア: 北海道／佐藤大輔 群馬県／森山由紀 新潟県／渡辺茂 ぶよぶよ連鎖 ボールペンキー ホルダー: 東京都／乙部佳孝 神奈川県／田中智 愛媛県／松廣綾 タツノコキャラクター フィギュアキーホルダー 完璧版: 山口県／中田英二 マジンガー／ゲッター メタルアクセサリー: 東京都／奥山憲史 センチメンタルグラフィティ 完全フィギュアコレクション: 愛知県／串田善紀 (以上敬称略)

制作者のこだわりを聞け！

サターン

ドリームス

SATURN DREAMS

『バロック』音楽担当・岩田匡治氏
ゲームの世界観を膨らませる上で欠かすことのできないのが音楽。今号は『バロック』(スティング)で音楽を担当した岩田匡治氏をゲストに、音楽作りのこだわりを伺う。

第10回

ゲーム音楽作りの元になっているのは ゲームをプレイして感動した記憶

スーパーファミコンの『伝説のオウガバトル』(クエスト／1993年)やプレイステーションの『ファイナルファンタジータクティクス』(スクウェア／1997年)などのゲーム音楽を手掛ける岩田氏。その氏が紡ぐ『バロック』の世界は？

狂ったポエムを参考にして制作

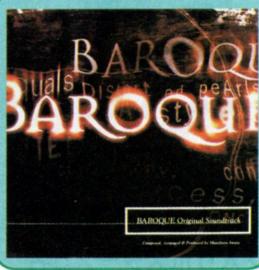
『バロック』で苦労した点は？
岩田 なにしろ独特の世界観なんで、それを理解するまでにけっこう時間がかかりました。それで、総監督の米光さん(スティング)からは、世界観を理解するための手助けにということでメールとかもいただいたりして。それが狂ったポエムなんですよ(笑)。「人をひき殺しそうになつて急ブレーキを踏んだけれど、結局ひいてしまった」なんて詩が1曲ごとにしているんです。「うげー」とか思いましたけど(笑)。でも、イメージとしてはとてもよく伝わりましたね。あとは実際にゲームを見たり、

CGを見たりして自分でイメージを膨らませていきました。

——米光さんからの要望は？

岩田 細かい注文とかはあんまりなくて、信頼して任せてもらいました。その分やりづらい面もありますけど、やりたいようにやらせてもらいました。要望と言えば「曲になつていいなくていいですよ」とか「曲はループしなくて終わっちゃっていいですよ」くらいですかね。もともとゲーム自体が演出過剰ではないんで、邪魔をしないで盛り上げていけばいいんだくらいの感じでやりました。あとは、キーとなるフロアではちょっとメロディを入れて印象的にしてみたりとか。まあ、曲らしい曲もほとんどなくて、全体的に単なる効果音のかたまりのようなものになりましたね。メロディのあるのも2種類くらいあるんですが、なるべく盛り上げないようにして、とにかくシンプルに作ったんですよ。

——『バロック』を作る上で参考にした音楽はありますか？



BAROQUE original Soundtrack

- 発売中
- 価格：1942円(税込)
- 発売元：デジキューブ(スティング)
- 販売元：SME・インターメディア

全18曲を収録。『バロック』の独特の世界観を見事に再現している。

岩田 ちょうど『バロック』の音楽を作る直前にプレイステーションの『クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～』(ソニー・ミュージックエンタテインメント／1997年)をプレイしたんです。文化圏は違うけど、わりと設定に近いところがあるかなって参考にしました。あれもわりと曲じゃない曲が多いし。

ゲームが好きで ゲーム音楽を始めた

——ゲーム音楽に携わるきっかけはなんですか？

岩田 もう10年くらいやっているんですけど、もともとはクエストの前身のポーステックというところでバイトをしていたんですよ。最初は人の曲とかをパソコンで打ち込む作業とかをしていたんですけど。で、クエストの立ち上げのときは、最初の1年間だけ社員でやってまして。当時はファミコンが主軸で、サウンドドライバとか作ってやってましたね。プログラムができなかつたんで、ほかの人に教わったりして。

——もともと作曲家志望？

岩田 もともとは、単なるゲーム好きのオタクだったんですよ(笑)。高校のころにはバンドとかやっていましたけど、シンセサイザーオタクみたいな感じで。シンセを買ってこれを遊ばせておくのはもったいないという不純な動機で始めたようなところもあります(笑)。最初は曲もほとんど作れなかったし。音楽の教育とかも受けていないんで、全部独学なんですよ。実は譜面とかも読めなくて、コンピュータがないと仕事ができないんです。小学生みたいにリズムを口ずさんでは、忘れないうちにパッと打ち込むっていう感じですね。幸い『オウガ』はとても好評だったんですけど、なにしろ音楽の教育をキチンと受けていないので、非常にインチキなことをしているわけですよ。ちゃんとした方が聴いたら「なんじゃこりゃ？」って思うかもしれません(笑)。

——ゲーム音楽を作るうえで参考にしている音楽とかあります？



岩田匡治氏
ゲーム音楽作曲家

「スタートレック」ファンにして洋ゲーマニア。『マジカルチェイス』(PCエンジン／パレスoft／1991年)など作品多数。「秋葉で見つけてもいじめないでくださいね」とのこと。

岩田 もともと洋ゲーが好きなんで、洋ゲーの音楽ですかね。あとは映画音楽。今はゲームの方が映画に近づいてきているじゃないですか。ムービーもたくさん入っているし。そうなるとそういう方面で勉強しないといわからない。僕が最初にやってたころは、「これは『面の曲』っていう感じで作るわけです。でもムービーだと場面ごとに曲を作らないといけないじゃないですか。

——ゲーム音楽を作る上で心がけていることは？

岩田 いかに画面を盛り上げるかです。僕の場合はゲームがあってそれに音楽をつけるというのが好きなんですよ。音楽を発表したくてやっているわけじゃないんですね。だから最近はゲーム音楽でも、一般的なユーチューバーのように個性を重視するケースが結構多くて、そうなると僕のようなのは困ってしまう(笑)。口論を見るまでは自分も何をやりたいのか分からぬ。

——はじめにゲームありき？

岩田 ぼくらは音楽が好きでゲーム音楽を始めたわけじゃなくて、ゲームが好きでゲーム音楽を始めたんです。いわば叩き上げですね。音楽方面から来た人間ではないんですよ。だから、ちょっと志向が違うのかもしれません。音楽でもゲーム中で活動して覚えたりして。ちょっとカッコ良い言い方になってしまいますが、その辺の記憶というのが音楽作りの元になっているのかもしれません。やっぱり、自分の曲がゲームの画面についているのがおもしろくてここまでやってきたというのはありますよね。その点、ホントにちゃんとやっている方には申し訳ないっていうところはありますけど(笑)。

News Wave

TOPIC

最新シングル「Say Hello!」発売記念 栗林みえちゃんが編集部に遊びに来てくれた！

藤崎詩織とのデュエットが話題の栗林みえちゃんの2ndシングル「Say Hello!」。この好評発売中の最新シングルを記念して、みえちゃんがサターンファン編集部に遊びに来てくれたぞ。みえちゃんのあまりのかわいさに編集部では感嘆の声があがることしきり。中間試験まであと1週間というあわただしさの中、「勉強が大変で」と言いながら、取材に応じてくれたみえちゃんに大感謝！



Say Hello!

栗林みえ
藤崎詩織

CD+DVD

税込

●現在好評発売中のみえちゃんの2ndシングル。詩織とのデュエットが話題。フジテレビ系「OH!トロッコで行こう」のエンディングテーマ曲でもある。◆発売元：キングレコード 価格：1,020円 C/W あそぼつよ

みえちゃんが語る最新シングルのナカミ

中2のときに「ときめきティーンズコンテスト」でグランプリを獲得し、以来多方面に大活躍のみえちゃん。この夏、出演映画「どつきどつかれ」(ギャガコミュニケーションズ)の公開を控え、絶好調の彼女にセカンドシングルのことを伺った。「デビューシングルもそうだったんですけど、今回も私の普段の生活に合った詞で、すごく元気で明るい歌なんですよ。で、今回もサビの部分には振りが付いているんで、イベントのときはみんなもいっしょに合

わせてくれるとうれしいです。バーチャルアイドルと生身の人間のデュエットって初めてだと思うんですけど、女のコ同士で仲良く歌える曲なんで、カラオケとかでわいわいやつてほしいですね。

で、とてもくだらないことなんですけど、今回収録で進歩した部分があるんですよ。前回の収録のときは1人でブースに入るのが寂しくて、女性のスタッフに入ってもらっていたんですよ。それが今回は1人で。ちょっと成長しました(笑)」

●小学2年生のときにテレビドラマを見て思いつき感動したことをかこの世界にはいるきっかけとなっているみえちゃん。目標としているのは田中美佐子さんなんだって



ついに発表になったセガのニューハード、ドリームキャスト。これでゲームの世界もますます活気がでそう。そんなわけで、このコーナーもドリームキャストに負けない最新情報満載だよ。

みえちゃんが1日だけ編集部員になった

せっかくみえちゃんに来てもらったのだからと、1日編集部員になつてもらうことに。妹さんがゲーム好きで自宅にはすべてのハードが置いてあるというみえちゃん。「私もゲームは好きで、お父さんと格闘ゲームでよく対戦したりするんですよ。今ハマっているのはコナミの『悪魔城ドラキュラX～月夜の夜想曲～』(ブ



●一番 관심を示していたのが画面写真的撮影

レイステーション)なんです」となかなかのゲーマーぶりを發揮するみえちゃん。編集の行程にも关心を見せてくれたぞ。ただし、時間の都合で実際に作業してもらうことはかなはず。残念。最後は我も我もとおしかけた編集員と記念撮影をして取材は終わったのだ。



●みえちゃんの大ファンだったことが発覚した本誌編集員Kとのツーショット。ホントにうれしそう。でも、ファンのみなさまにはちょっと申し訳ないかな？

●編集長の机に座るみえちゃんもどこか誇らしげ。彼女が編集長だったら毎日の苦しい仕事もツラくない。撮影にご協力下さってありがとうございました

編集部訪問記念！みえちゃんからのプレゼント

編集部訪問を記念して、みえちゃんからファンの方にということでプレゼントをいただいたぞ。下記の4つの品がそれ。メッセージ入りのポラロイドやオレンジカードなど、いずれも入手しにくいものばかり。希望者はP167の応募のさまりを参考のうえ、みえちゃんへのメッセージを添えて、「みえちゃんのグッズがほしい」係まで。ほしい商品名を明記するをお忘れなく。



●セカンドシングルを記念して制作されたオレンジカード（非売品）もプレゼント

Say Hello!
栗林みえ with 藤崎詩織
2nd Single 5.22 In Store

WATANABE KING RECORDS

- サイン入り色紙&ポラロイド/3名 ●メモ帳/10名
- オレンジカード/5名 ●サイン入りポスター/5名

EVENT

東京ゲームショウ'98秋で「ドリームキャスト」のソフトも遊べる!?

来る10月9日(金)~11日(日)千葉県・幕張メッセにて「東京ゲームショウ'98秋」が開催される(うち一般公開は10、11日の両日)。



●写真は前回の模様。
んな新作が登場するか? ど

東京ゲームショウといえば国内初のゲームソフトウェアメーカー団体であるCESA主催により平成8年8月から開催され、この秋で5回目を数える国内最大規模のゲームショウだ。前回の「'98春」ではコンシューマーのみならずパソコンゲームのコーナーも設けられ、過去最高の14万8000人の入場者を集めている。ドリームキャストの発売が決定した今、開催が待ち遠しいね。

EVENT

イベント限定の『FV2』も登場 「スカルポリゴン2 FV2 vs GABBA」

現在好評稼働中の業務用『ファイティングバイバーズ2』を記念して、6月5日(金)に東京・恵比寿のキャンndlライトクラブにて「スカルポリゴン2 FV2 vs GABBA」が開催される。このイベントは気軽に『FV2』に触れてもらうことを目的にクラブイベント形式で行われるものだ。当日は著名DJのほか、ゲストDJとして『FV2』でキャラデザインを手掛けた今井トゥーンズ氏も招かれ、人気アーティストによるライブも楽しめるぞ。また、このイベントのみのオリジナルバージョンの『FV2』も登場する予定だ。これはもう行くしかないのでは? なお、



イベントは22時から翌朝の5時まで行われ、18歳未満の方の入場はお断りとなっているので気を付けて。

- ◆入場料2500円(ドリンク付)
- ◆問い合わせ先/03-3496-0055

GOODS

ユーザーの熱烈な要望に応え せがた三四郎がプライズグッズにて登場

CFに歌にと大躍進の「サターンの顔」せがた三四郎。その勢いはとどまるところを知らないものがあるが、その彼がとうとうプライズ界に進出する。登場するのはTシャツとぬいぐるみ。お目見えするのはいずれも夏以降とちょっと先だけに、ファンのみんなは首を長くして待っててね。※写真は開発中のもので、実際の商品と異なる場合があります。



●せがたTシャツ。これを着て街を歩けばモテること請け合い!



●こちらはぬいぐるみ。熱血キャラがこんなにかわいく!

©せがた三四郎後援会

EVENT**EVENT**

ヘアスタイル変身空間!? 東京ジョイポリスに「Bi Men's Factory」出現!!

東京ジョイポリス(東京・お台場)では6月6日(日)~10月31日(土)までの毎週土、日曜日、プロのメークアーティストによるヘアアレンジコーナー「Bi Men's Factory」が設置されるぞ。

この「美しい男性を産み出す工房」の意味を持つコーナーでは、著名なヘアデザイナーを招き、短時間によるヘアアレンジが体験できるように

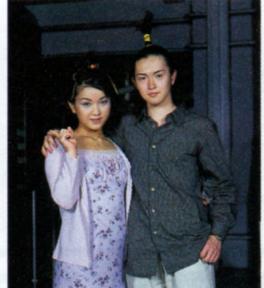


●カップルと一緒に変身して気分を一新するのもいいかも

なっているのだ。お客様の好み、服装、スタイル等に合わせて最適なヘアスタイルをその場で演出してくれる。しかも、変身後の記念写真をその場でプレゼントしてくれるのだ。東京ジョイポリスでちょっと違った自分に会えるかも!?

◆料金:800円(ヘアアレンジ+フォトセッション)

◆時間:12時~20時まで



●ヘアアレンジするところなどこんな感じになれる。さすがプロは違うね

REPORT

第3日曜日はサターンの日 「ワールドカップフランス'98~Road to Win~」

おなじみ「サターンフェスタin東京ジョイポリス」。5月の対象ソフトは『ワールドカップフランス'98~Road to Win~』。サッカー人気が盛り上がってることもあるので、会場は興奮状態だったのだ。ゲーム大会や会場にいる全員を対象にしたクイズ大会などが行われたぞ。

さて、6月のサターンの日は21日。対象ソフトは同じくサッカーゲ



●セガの方を交えてのゲーム大会。日本vsアルゼンチンが行われた

ームの『日本代表チームの監督になろう!~世界初、サッカーRPG』。14時と16時からの2回開催される。



●ゲーム大会に参加した男の子。結果は0対1で日本の負け



●クイズ大会は大いに盛り上がったのだ

セガホームページ情報 <http://www.sega.co.jp>

今回のビッグニュースは何といっても新ハードDreamcast。ホームページには、この新ハードの詳しい情報が満載。ユーザーのための伝言板も設置されているので、11月の発売まで今から興奮を分け合うのもいいかも。そのほかでは、「少女革命ウテナ」のコーナーが充実。グッズプレゼントや出演声優の藤野かおりさんや川上とも子さんなどのコメントが掲載されている。

TOPIC

グラフィックがよりキレイに 『センチメンタルグラフィティ』がパソコンで遊べる

あの『センチ』がパソコンに移植されることになった。この『センチメンタルグラフィティ Windows版(仮称)』では、パソコン版ならではのクオリティの高いグラフィックを実現。また、ゲームバランスも再調整されるとのこと。もちろんパソコンならではのオリジナル要素も充実している。この夏、NECインターチ

ャネルから発売される予定だ。「せつなさ」をもう一度! Windows95対応(98にも対応予定)。



●ハイレゾリューションモードのフルカラー(1677万色)グラフィックなのだ。当然、サターンよりキレイ

●ゲーム中の画面を自由に壁紙として設定することもできる。追加要素もあり、サターン版を持っている人でも楽しめるぞ

**EVENT**

いつも元気いっぱいの菅原祥子さん! ファーストアルバム「Sati's-faction」発売記念イベント

『ときめきメモリアル』の虹野沙希役でもおなじみの菅原祥子さんのファーストアルバム「Sati's-

faction」が6月26日にコナミ/キングレコードより発売される。価格は3059円(税込)。初回特典とし

日	場所	開場時間	問い合わせ先
6月28日(日)	東京・天風会館	15時	03-3957-1234(アニメイト本部)
7月4日(土)	大阪・TBホール	15時30分、18時	06-643-5818(アニメイト阿倍野ベルタ)
7月5日(日)	愛知・東別院会館	14時	03-3957-1234(アニメイト本部)

COLUMN

特別企画! デジキューブ制作者を直撃 ゲーム音楽作りの現在とこれからを伺う

最近特に脚光を浴びるようになつたゲーム音楽。コナミやカブコンなど自社で音楽レーベルを持つゲームメーカーも少なくない。一方、著名なゲーム音楽の作曲家がインディーズレベルでオリジナルの楽曲を発表するケースもある。今回は特別企画として、そんな音楽レーベルの中から『ファイナルファンタジー』シリーズのサントラなどで、ファンの間に絶大な人気を誇るデジキューブを直撃。制作者にお話を伺った。

——『バロック』のサウンドトラックをだすきっかけは?

「ゲームと音楽のバランスがしっかりしていたからです。あとゲームの世界観を作るうえで、音楽が大きな役

割を果たしていたからですね。ゲームをプレイしたファンの方が、『バロック』の世界を作り上げるサウンドに興味を持ってくれるんじゃないかな、と思ったんです」

——はじめにゲームありき? 「売れ行きについては、ゲーム中での音楽の扱われ方がポイントになると 思います。少なくともゲームをプレイしたあとで、音楽を含めた印象が残らないと、サントラにまでは手を出さないんじゃないでしょうか。ファンがサントラを聴くのは、やはりゲームをプレイして感動したからだと思うんです。

その点、わたしたちの主力レーベルであるスクウェア作品は音楽に対

TOPIC

『センチ』キャラとアルバムを作れる 『センチメンタルグラフィティ~思い出のアルバム~』

『センチ』の話題をもう一つ。こちらもパソコン版で、『センチ』キャラでアルバムが作れる『センチメンタルグラフィティ~思い出のアルバム~』が発売される。このソフトではデジカメなどで撮影した写真に『センチ』のキャラを貼り付けられる。作った写真はスクリーンセーバーとして使



●好きな『センチ』キャラと世界につだけの写真を作ってみては?

用でき、アルバムとしてまとめることも可能だ。各キャラのイラストは豊富にあり、校章やせつなマークといった素材も用意されている。7月3日発売予定だ。

◆発売元: クラフテック 値格: 6800円(税込) Windows95対応(98にも対応予定)



●100種類以上の合成用素材を用意。画面はいずれも開発中のもの

てピクチャーレベルになっている。

また、その発売を記念してのイベントが東京、大阪、名古屋の3都市にて開催されることになった。これは、菅原さんのアルバムの予約・購入者を対象にして行われるもので、歌ありゲーム大会ありの盛りだくさんの内容となる模様だ。イベントの詳しい日時と問い合わせ先は左記の表のとおり。菅原さんの元気いっぱいにふれてみてはいかが?



菅原さんはその元気でいつもぼくらを温かい気分にさせてくれるのだ

するスタンスがちゃんとしている。ファンがサントラに興味を抱いてくれる理由をキチンと考えているんですね。だから、ゲーム中で音楽のバランスが取れている作品が多いと思います。個性的なコンポーザーもたくさんいて、サントラは高い評価をいただいている

——今後のデジキューブはどのような方向性で?

「アレンジ企画に力を注いでいこうと思っています。もちろん、一方ではオリジナル・サウンドトラックをしっかり出していく必要がありますが、もう一方ではアレンジなりリミックスなりをだして、ゲーム音楽に興味のない層にもアピールしてもいいんじゃないかなと思います。テクノにしてもヒップホップにしても、その世界でも通用するようなアレンジ曲をだしていくけば、ゲーム音楽ももっと

広がりができると思うんです。

これからは、具体的には音楽シーンで活躍しているアーティストやさまざまなシーンで今後の活躍が期待されている新進気鋭のクリエイターなどにアレンジを依頼するなど、いろんなジャンルの音楽でアレンジを企画して、音楽シーンに話題を投げかけていきたいですね



●5月21日に発売された『バラサイト・イヴ』のサウンドトラック

CD&VIDEO&BOOK

音楽やビデオなどゲームのマルチメディア展開なんて当たり前！ というわけで最新の6タイトルを紹介。ゲームの世界にひたってほしいな。

Dの食卓2イメージアルバム Sketches

- 6月17日発売予定
- 価格：2548円（税込）
- 発売元：ファーストスタイル・エターナル
- 販売元：ボニーキャニオン

ついにプラットフォームも決定し、あとは発売日を待つだけの『Dの食卓2』。そんなファンのためにアルバムが登場。このサウンドスケッチ風アルバムで、全曲の作詞・作曲を手掛けるのが飯野賢治氏。「音



楽家」としてのデビューアルバムとなる氏の音楽に触れるとともに、「D2」の世界観を味わってみては。

**CDドラマ
EVE burst error まりな編**

- 6月26日発売予定
- 定価：3059円（税込）
- 発売元：キングレコード

人気アドベンチャーのオリジナルシリオによるCDドラマ第2弾。天才エージェントであるまりなが活躍。

**DIVI・DEAD オリジナル・サウンドトラック**

- 6月1日発売予定
- 定価：2854円（税込）
- 発売元：メディアリンク
- 販売元：ポリグラム

シーズウエアの新作パソコンゲームのサウンドトラックが登場。サイコホラーの独特な世界観が再現されている。

**サクラ大戦2 電影回顧録
～太正十四年版～ 上巻**

- 6月21日発売予定
- 価格：4800円（税別）
- 発売元：マーベラス エンターテイメント
- 販売元：バップ

ビデオは、ストーリーをさくらとかえでが太正十四年の想い出として回想するという構成。各キャラの必殺技シーンや勝利のポーズ集なども収録されており、「キネマトロン」から横山智佐さんがメッセージを語ってくれる。上巻は第7話まで。下巻は8月下旬発売予定だ。

**悠久幻想曲キャラクターシリーズvol.1
いつの日も～Song of flower～／シーラ・シェフィールド**

- 発売中（5月20日）
- 定価：1050円（税込）
- 発売元：ボニーキャニオン

「悠久」キャラ6人がボーカル曲でシングルCDに。第1弾はシーラ（CV：氷上恭子）。Vol.2のトリーシャ（CV：飯塚雅弓）も同時発売。

**小説 放課後恋愛クラブ・恋のエチュードRound3**

- 発売中（5月25日）
- 定価：857円（税別）
- 発売元：ケイエスエス

サターン版が発売されOVAも好評な『恋クラ』の小説版第3弾。主人公天城練一と早苗との恋の行方が気になる。2人はどうなる？

**だいなみくぶれぜんと**

今号もメーカーさんのご厚意により太っ腹にも4つの品をプレゼント。希望者は下の応募のきまりを参照のうえ「D・P」係まで。

**①『バロック』
ジグソーパズル&テレカ**

10名
提供／スティング
卓越した世界観を持つ『バロック』のジグソーパズルとテレカをセットで10名に。

②『スーパーリアル麻雀P7』POP

3名
提供／セタ
人気麻雀ゲームの販促用POPを4体セットで3名にプレゼント。かわいい彼女たちが君の部屋に♡

③『悠久幻想曲 2nd Album』販促セット

3名
提供／メディアワークス
販促用に製作されたパワーメモリーユニットシールとトレカをセットで3名に。いずれも非売品だ。

④『SAVAKI』(サバキ) ソフト

3名
提供／マイクロキャビン
「さばく」ことを取り入れたこだわりの格闘ゲーム。このソフトを3名に。目指せ格闘王！

応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌綴じ込みハガキに、郵便番号、住所、氏名（ふりがなも）、年齢、電話番号、賞品に番号がある場合はほしい賞品の番号と名称を記入のうえ、右記のあて先まで。それぞれのプレゼントの係を明記するのを忘れずに。締め切りは6月11日必着。当選者の発表はNo.14にて。なお、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。

**〒105-8622
東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
「6月12日号○○○○」係**

SATURN SOFT

現在進行中のソフト情報から
発売スケジュールまでを掲載

サターンソフト ナビゲーター

Navigator

恋と仕事を両立！
ドリームジェネレーション
～恋か？仕事か？…～

女のコとの仲を深めることのほかに、仕事探しの要素も加わった恋愛シミュレーション。1年間という期間中に、理想の恋愛と憧れの仕事を目指すのがプレイヤーの目的。そのためには日々の行いが

恋を選んで…



●高校を卒業して1年後の同窓会からストーリーは始まる

- 発売日／7月30日
- 価格／6300円（税込）
- 発売元／日本コンピュータシステム（メサイヤ）
- 開発元／レインディア
- 開発状況／80%（5月22日現在）

重要になる。スケジュールは1週間単位で決定し、平日は仕事や趣味、土曜日は仕事探しや女のコとの出会いなどに費やされる。デートは日曜日だ。自己を磨いて仕事も恋も成就せよ。

仕事も取る！



●スケジュールは週の初めに決定。ここがものをいう

ハチロクで峠を攻めろ！
頭文字D
～公道最速伝説～

ヤングマガジン（講談社・刊）で好評連載中の人気マンガをゲーム化。主人公は高校生の藤原拓海。プレイヤーは拓海となって、愛車のハチロクを駆り、ライバルたちと公道で競い合う。目指すは峠最速の走り屋だ。



●ライバルは手強いやつばかり。激しい戦いになる

- 発売日／6月25日
- 価格／5800円（税込）
- 発売元／講談社
- 開発元／元気
- 開発状況／100%



●峠の走り屋の気分を満喫できる。でも現実に走ったら怖そう



●リプレイモードも。走りを再確認

休日はやっぱりデートがいいんじゃない？

本作に登場するのはいずれ劣らぬ個性的な女のコ9人。デートでは、待ち合わせ時間を細かく設定できるので、調整しだいで1日に



●保母さん志望の杏子ちゃん。彼女と付き合うなら僕は保父に！



●由香子ちゃん。バイト仲間だ

2、3人の女のコに会うなんてことも！ ただし、中には時間にルーズな女のコもいるのでご注意を。女のコを待つ時間も細かく決められるが、欲張り過ぎが良くなのは現実も同じ。

彼女の瞳に立ちくらみ



●男勝りの咲ちゃんはプロのモデルでもある。そんなに見つめないで

ライバルが挑戦してくるシナリオモード

本作には単純に速さを競う「バトル」や「タイムアタック」、またプレイヤーのドリフトを探点する「TRY DRIFT!!」などたくさんのモードがある。とくにメインとなる「シナリオ」では、原作で

マンガのキャラが勢揃い！



●どちらにしてもおまえのドライブ遊びではオレのGTRにひれ伏すことになるがな！！

●ナイトキッズのリーダー中里毅（上）と、エンペラーの須藤京一（右）。速いんだこいつらが

もおなじみのキャラたちが出演。次々と挑戦してくる彼らを拓海が打ち負かすことでストーリーが進むという筋立てになっている。



●ナツキにいいところを見せなくちゃ



©NCS/レインディア・しげの秀一/講談社/GENKI

人型兵器で怪物を倒せ！
パックガイナー～よみがえる勇者たち～
覚醒編「ガイナー転生」

- 発売日／7月30日
- 価格／5800円
- 発売元／ビング
- 開発元／ビング
- 開発状況／90%（5月21日現在）

40分以上のアニメーションが盛り込まれている戦略シミュレーションが登場。21世紀初頭の日本では、突如出現した謎の怪物と

水樹 慎



● 後に自分の力に自覚めしていくことになる

特機隊の人型兵器「シェル」が戦っていた。ある時、主人公の慎は幼なじみのなつみを助けるため、シェルに乗り込むのだが…。



● シェルを襲う謎の怪物。
いつたい何の目的が…



● まずは怪物の近く
に「移動」する



● 接近戦、遠距離用
を使い分けよう

● 攻撃のアニメーシ
ョンが流れる



● 水樹がガイナーに覚醒すると、かなり強力な攻撃ができるようになる



● 広範囲攻撃の中には、このような迫力なグラフィックになるものも

簡単操作のシミュレーション

戦闘シミュレーションシーンでは、移動＆武器攻撃が基本となっている。武器は接近戦用から狙撃タイプ、攻撃範囲が広いランチャ

ータイプなどがあり、攻撃時にはアニメが流れる。また、シンクロ率という要素があり、これが低いと威力が下がってしまうのだ。



● 強い靈感を持つ。彼女
にも新たな運命が待つ。

緑川 なつみ



● 扱いが難しいシェルに乗り込み、怪物をあっさり倒してしまう

麻雀＆花札が一つに
ラブリーポップ2in1
雀じゃん恋しましょ

- 発売日／7月23日
- 価格／6800円
- 発売元／ビスコ
- 開発元／ビスコ
- 開発状況／80%（5月22日現在）

業務用で'95年に登場した「恋こいしましょ」（花札）、同じく'96年の「雀じゃん恋しましょ」（麻雀）が一つになって登場。それぞ

れ4人ずつ、計8人の女の子とストーリー、フリー対戦モードが楽しめる。初心者用に、ルールを教えてくれるモードもあるぞ。



ビデオ女優が声優に挑戦
お嬢様を狙え!!

- 発売日／7月23日
- 価格／6800円
- 発売元／クリスタルビジョン
- 開発元／ユース
- 開発状況／95%（5月22日現在）



パソコン版の美少女ゲームがオリジナル要素を加えて移植。お嬢様、西塔院美津姫に振られた主人

西塔院 美津姫



● 酒井夏美（声：永山あけみ）の恋こいシーン



● 本木奈々（声：佐々木るん）のストーリーモード。スタジオで勝負！



● 夏目由加梨（声：川澄綾子）のストーリーモード。手作り弁当だ

公、山村賢治。再び彼女を振り向かせるために他の女の子に協力してもらうのだが、その子とのハッピーエンドもあり。女の子の声は人気ビデオ女優が担当しているぞ。

野崎 このみ



● 成績優秀だが内気な後輩。声は夏木あやの

波野 麻里菜



● 水泳部のキャプテンをしている。声は夕樹舞子

久保田 亜紀



● 絵を教えてくれる教育実習生。声は北原梨奈

SEGA
SATURN
DREAM
CAST

人気ソフトの最新情報をメーカーに直撃!! 期待作 最新状況 レポート

※情報は5月20日現在のものです。

DEEP FEAR



●発売予定日：7月16日

●発売元：セガ

生きのこる術はもはや…ない

始まりは突然起つた。まさかあのような事態になるとは誰も思わなかつた。そう、それは人類滅亡への第一歩だつたのだ。もう、死へのカウントダウンは始まつてゐる…。(CSプロモーション／やまとざき)

開発度
? %

バッケンローダー



●発売予定日：今夏

●発売元：セガ

退廃と美麗—その対極の彼方に

今回のムービー、いかがでしたか。これこそが『バッケンローダー』のイメージする世界、現代社会に警鐘を与える世界観です。動いていくところをお見せできなくて本当に残念。もう少しお待ちを。(CSプロモーション／やまとざき)

開発度
? %

フレンズ～青春の輝き～



●発売予定日：今夏

●発売元：NECインターチャネル

開発度
80%

MAP上にあるマークにヒ・ミ・ツ

ゲームのMAP上に出てくる、不思議なマークにお気付きですか？なんとそのマークの所に行けば誰かに会えちゃうんです。しかしマークの頼りすぎもいけません。時にはハズすことも大きな鍵に…。(広報／山崎)

ブラックマトリクス



●発売予定日：今夏

●発売元：NECインターチャネル

開発度
80%

かつてない世界があなたの前に…

声優さんのアフレコも始まり、今夏発売に向けて順調に開発が進んでいます。善悪の観念が逆転する独特の世界観はもう把握していますか？まだというあなた、記事をチェックしておく必要があります。(広報／くろだ)

ワーズ・ワース



●発売予定日：今秋

●発売元：エルフ

開発度
50%

SS版「W・W」満身創痍開発中！

現在、エルフの開発部では、サターン版『WORDS WORTH（ワーズ・ワース）』を世に送り出すための準備が着々と進行しております。エルフ入魂の1作、『W・W』に乞うご期待下さい!!(広報／I・T)

ルナ2 エターナルブルー



●発売予定日：7月23日

●発売元：角川書店／ESP

開発度
80%

生命保険に入り時なワタシ

みなさん健康なゲームライフをお過ごですか？『ルナ2』スタッフはヤバヤバ状態です。下血も抜け毛も医者に行く必要はない（？）ので、かろうじて詰めの作業は続行できていますが…。(ソフト事業部／ヨカチン高橋)

アストラスーパースターズ



- 発売予定日：今夏
- 発売元：サン電子（サンソフト）

すてきに、楽しく、かっこ良く！

『アストラ』の紹介記事は読んでいただけました？新たなシステムの追加で、おもしろさがパワーアップしました。巷ではアーケード版がいよいよ稼動します。腕を磨いてサターン版に備えよう！(サンソフト事業部／今関いづみ)

開発度
80%

アナザー・メモリーズ



- 発売予定日：7月2日
- 発売元：スターライトマリー

予約するとポスターをプレゼント

サターン版は予約告知ポスターのあるお店で予約すると、予約特典ポスターがもらえます。数に限りがあるから今すぐお店へGO！詳しくは店頭か「www.marry.co.jp」にて。(開発部／池内)

開発度
90%

E・TUDE prologue～搖れ動く心のかたち～



- 発売予定日：1998年
- 発売元：TAKUYO

Win版発売7月に決定！

Win版発順調です！すでにラジオ番組がスタートしているので、ご存知かもしれませんか？『E・TUDE』新人女性声優7名が「エチュード虹組」としてデビューが決定！詳細は次号にて。(制作統括部／田口)

開発度
40%

レイディアント シルバーガン



- 発売予定日：7月23日
- 発売元：トレジャー

タスケテ、タスケテ

ゲンザイ カイハツハ シュラバト カシテイマス ヤッテランネーッテ カンジ デスサイナラ

(科研3部／クリエイタ)

開発度
50%

お嬢様特急



- 発売予定日：7月9日
- 発売元：メディアワークス

キャンペーン隊、全国行脚実施中!!

発売まであと1ヶ月となる6月からは週末にイベント開催の予定。札幌、池袋、秋葉原、大阪、岡山など全国各地で実施を予定。全国のアニメイトでセル画展も実施中!!文庫も6月11日に発売。(宣伝部／角田)

開発度
80%

Dの食卓2（ドリームキャスト）



- 発売予定日：1998年冬
- 発売元：ワープ

発表！「Dの食卓2」今冬登場！

あの『Dの食卓2』がついに登場！現在は、この冬の発売に向けてスタッフ一同総力をあげて制作しております。恐怖と感動のリアル3Dワールドをお届けします。お楽しみに!!(企画営業部／たつざわ)

開発度
20%

締め切り直前!! 飛び込み情報局

ワ力製作所から『サターンミュージックスクール2』が7月23日に発売される。定価5800円（税別）。KSSからは『無人島物語外伝 高橋』教授の大冒険（仮称）。発売日、価格ともに未定。また、日本フレックスが大阪地裁に自己破産を申告。『電車でGO！』はどうなる？

コレさえあれば発売日は一目瞭然



新作発売カレンダー

発売予定日 ソフト名 メーカー名 予定価格(税別)

SEGA SATURN

●5月
28日 無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド ゲーム アーツ / ESP / 3500円
GT24 グランディア デジタルミュージアム ジャレコ / 5800円
少女革命ウテナ いつか革命される物語 セガ / 6800円
王様のバーガー ソシエッタ代官山 / 6800円

●6月
4日 Find Love2~The Prologue~ ゲーム アーツ / 3300円
11日 AI将棋2 セガサターン版 アスキーサムシンググッド / 6800円
ワールドカップ98フランス～Road to Win～ セガ / 5800円
エーベルーチュスペシャル～恋と魔法の学園生活～ タカラ / 5800円

●12日
18日 リンダキューブ 完全版 ゲーム アスキー / 6800円
プリムセスメーダー ゆめみる妖精 ガイナックス / 5800円
ウルトラマン豪傑3～ウルトラマンオ・ウルトラマンG・ウルトラマンバード～ 講談社 / 6800円
ラングリッサーVージエンド オブ レジェンド～ 日本コンピュータシステム (メサイヤ) / 6300円
村越正海の釣釣日本列島 ビクターインテラクティブソフトウェア (ビクターソフト) / 5800円
ケリオトッセ！ 増田屋ゴーポレーション / 4800円
GAME BASIC for SEGASATURN アスキー / 12800円
スーパーADBENチャーロックマン カブコン / 5800円
頭文字D ～公道最速伝説～ 講談社 / 5800円
水木しげるの妖怪図鑑 総集編 コナミ / 5800円
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ カブコン / 3800円
日本代表チームの監督にならう！～世界初・サッカーRPG～ セガ/エニックス / 6800円
クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～ ワークジャム / 6800円

●7月
2日 ソルディバイド アトラス / 5800円
わくわくモンスター アルトロン / 5800円
EVE burst error & EVE The Lost One バリューパック imadio / 9800円
アナザー・メモリーズ スターライトマリー / 5800円
SEGA AGES / ギャラクシーフォースII セガ / 3800円
もってけたまご WITH がんばれかものはし ナグザット / 5800円
ポケットファイター カブコン / 5800円
Code R クインテット / 6800円
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに データイースト / 5800円
お嬢様特急 メディアワークス / 6800円
16日 DRUID～闇への追跡者～ 光米 / 6800円
DEEP FEAR セガ / 6800円
23日 ルナ2 エターナルブルー 角川書店 / ESP / 6800円
ハイスクール テラストーリー キッド / 5800円
お嬢様を狙え！ クリスタルビジョン / 6800円
コナミアンティクス MSXコレクション ウルトラパック コナミ / 5800円
SONIC JAM (セガサターンコレクション) セガ / 2800円
レイディアントシルバーガン トレジャー / 5800円
ラブリーポップ2in1 鶴姫恋しましょ ピスコ / 6800円
サターンミュージックスクール2 ワカ製作所 / 5800円
アンジェリーク デュエット 光米 / 7800円
アンジェリーク デュエット プレミアムBOX 光米 / 9800円
ドリーム ジェネレーション～恋か?仕事か?…～ 日本コンピュータシステム (メサイヤ) / 6300円
バックガーナー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナ～転生」 ピング / 5800円
本格プロ麻雀 徹底 SPECIAL (サターンコレクション) ナグザット / 2800円
エルフを狩るモノたちII アルトロン / 未定
ソルガーライズ アルトロン / 未定
イメージファイト&マルチプライアーアーケードギアズ エクシングエンタテインメント / 4800円
The Legend Of Heroes I & II 英雄伝説 GMF / 5800円

●8月以降
8月6日 ルパン三世～ピラミッドの賊者～ アスミック・エース / 5800円
サムライスピリッツベストコレクション SNK / 4800円
リアルパワット銀狼伝説ベストコレクション SNK / 4800円
8月27日 スレイヤーズ～るいやる2 角川書店 / ESP / 6800円
8月末 魔法使いになる方法 テイジエル (TGL) / 5800円
9月末 シミュレーションRPGツクール アスキー / 5800円
デジタルモンスター (仮称) パンダイ / 未定
11月末 ファルコムクラシックスII 日本ピクター / 5800円

発売予定日 ソフト名 メーカー名 予定価格(税別)

●発売日未定

今夏 ブラックマトリックス NECインターチャネル / 未定
フレンズ～青春の輝き～ NECインターチャネル / 未定
アストラースーパースターズ サン電子 (サンソフト) / 5800円
シャイニング・フォースIII シナリオ3 (仮称) セガ / 4800円
バックシローダー セガ / 5800円
魔導物語 デビープロ / 5800円
超FLAPPY パンダイ / 5800円
ミレニアムファイア 毎日コミュニケーションズ / 5800円
海辺くービチでリーチ！ NECインターチャネル / 未定
Pia!キラットへようこそ!!2 エルフ / 未定
ワーズワース 戯画 / 6800円
スチームハーツ キッド / 未定
パー・チャコールS エルフ / 未定
パー・チャコールS 初回限定版 エルフ / 未定
Find Love2～The Simulation Game～ (仮称) テイジエル (TGL) / 5800円
アドヴァンスト V.G.2 ピング / 5800円
バックガーナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「裏切りの戦場」 光米 / 7800円
七つの秘館 戦僕の微笑 アスキー / 5800円
音楽ツールかなでる2 小学館ブロダクション / 未定
エドワードランディニアーケードギアーズ エボック社 / 未定
JリーグエキサイトステージV1 カブコン / 未定
カブコンジェネレーション 第1集 撃墜王の時代 カブコン / 未定
カブコンジェネレーション 第2集 魔界と騎士 カブコン / 未定
ダブロー・イ・ゼロウ TAKUYO / 未定
ETUDE prologue～掘れ動く心のかたち～ レイ・フォース / 未定
スタートリング・オッセイI ブルー・エボリューション A.D.M / 未定
SYNCHRONICITY (シンクロニシティ) (仮称) A.D.M / 未定
THE RUINS (ルーンズ) (仮称) アスキー / 6800円
囲碁 ダービースタリオン (仮称) アスキー / 未定
英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～ アルファ・オメガソフト / 未定
制服～ハイスクールカウントダウン～ アローマ (ユーメディア) / 未定
MONSTER MAKER HOLY DAGGER NECインターチャネル / 6800円
カブコンジェネレーション 第3集 (仮称) カブコン / 未定
カブコンジェネレーション 第4集 (仮称) カブコン / 未定
カブコンジェネレーション 第5集 (仮称) カブコン / 未定
ダンジョンズ＆ドラゴンズコレクション カブコン / 5800円
バイオハザード2 カブコン / 未定
MARVEL SUPERHEROES VS. STREETFIGHTER カブコン / 未定
無人島物語外伝～高持教授の大冒険～ (仮称) KSS / 未定
Project X2 ココナツジャパンエンタテインメント / 5800円
幻想水滸伝 コナミ / 3800円
コントラ～レガシィ・オブ・ウォー～ コナミ / 未定
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 (仮称) コナミ / 未定
激闘おったまがえる (仮称) CSK総合研究所 / 未定
Warrz ワーズ ショウエイシステム / 6800円
ソニック・ザ・ファイターズ (仮称) セガ / 未定
パー・チャファイター3 セガ / 未定
POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ 徳間書店 / インターメディア・カノバニー / 未定
POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ 徳間書店 / インターメディア・カノバニー / 未定
レクイエム (仮称) 日本アートメディア / 未定
SUPER 301 SQ (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
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
モニカの城 パイオニアLDC / 6800円
ボルディラング パンフレット / 6800円
かもめ大作戦～女神たちのささやき～ ピング / 5800円
パー・ガーナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」 ピング / 5800円
インデベンデンスディ フォックスインラクティブ / 未定
バチコファイター (仮称) プレ・ステージ / 未定
ピラミッドの謎～アンク2～ レイ / 未定
スター・リング・オッセイII 魔竜戦争 レイ・フォース / 未定
スター・リング・オッセイIII ミレニアムの聖戦 レイ・フォース / 未定
リアルサウンド2～霧のオルゴール～ ワープ / 5800円

DREAM CAST

●7月

11日 【ハード】ビジュアルメモリ「あつめてゴジラ～怪獣大図鑑～」

セガ / 2500円

●11月

20日 【ハード】ドリームキャスト

セガ / 未定

●発売日未定

今冬 ロの食卓2

ワープ / 未定

6月12日(金)

夏のサターンラッシュは発売直前

前『ラングリッサーV』そして『ルナ2 エターナルブルー』『スレイヤーズろいやる2』などRPGが豊作。興奮のドリームキャスト情報第2弾は、『Dの食卓2』続報!! E3アトランタレポートまで追っかけ!!

NOW
MAKING

ご質問・お問い合わせ

●ウルテクに関するご質問は

☎022-213-7555

●それ以外の記事に関するご質問は

☎03-5569-6244

●広告掲載に関するお問い合わせは

☎03-5569-6215

本誌スペック表の見方

- ①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（税別）：メーカー側の希望する税別販売価格（発売前のソフトは現時点での予定価格）。⑤ジャンル：編集部で判断したソフトの種別。⑥対象年齢：メーカーが指定する推奨または制限年齢。⑦CD枚数：CD-ROMの枚数。⑧複数プレイ：同時または交代でプレイできる人数。⑨対応周辺機器等：対応している周辺機器等を表記。⑩バックアップメモリー：バックアップメモリーへの対応の有無。対応している場合はその必要ブロック数とセーブ内容を表記。⑪コンティニュー等：アクションゲーム等におけるコンティニューやパスワード機能の有無を表記。⑫現在の開発状況：ソフトの完成度をパーセントで表記。カッコ内はその確認を行った時期。



和歌山県／アリサ



千葉県／明石知子



神奈川県／あーちゃん

このページに掲載するイラスト・カットを大募集集中!! テーマは問いません。P167のあと先で「予告」係まで。たくさんのご応募お待ちしています。

GAME INDEX

〈セガサターン〉

アイドル麻雀 ファイナルロマンス4	135
アストラスバースターズ	42
頭文字D～公道最速伝説～	168
ヴァンパイア セイヴァー	161
AI将棋2 サターン版	149
英雄志願—Gal Act Heroism—	160
エーベルジュ スペシャル恋と魔法の学園生活～	140, 149
お嬢様を狙え!!	169
ガングリフンII	160
グランディア デジタルミュージアム	73
サクラ大戦2～君、死にたもうことなけれ～	95
THE HOUSE OF THE DEAD	161
SAVAKI (サバキ)	160
The Legend of Heroes I & II 英雄伝説	50
GT24	148
シミュレーションRPGツクール	46
シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	108
少女革命ウテナ いつか革命される物語	100
スーパードラゴンボールZ ロックマン	48
スーパーロボット大戦F 完結編	80
スレイヤーズろいやる2	32
SEGA AGES /ファンタシースターコレクション	161
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに	122
ツアーパーティー 卒業旅行に行こう	161
ドリーム ジェネレーション～恋か?仕事か?～	168
日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーレガ～	54
ハイスクール テラ ストーリー	128
バーチャコールS	52
バッケンジャー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナ～生～」	169
バッケンローダー	119
パロック	102
Pia♡キャロットへようこそ!! 2	132
ひみつ戦隊メタモルV	114
ブラックマトリクス	134
プリンセスメーカー ゆめみる妖精	146
フレンズ～青春の輝き～	36
魔導物語	130
無人島物語R ひとりのラブラブ愛ランド	112
マルティランサー Re-inforce	110
ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	169
ラングリッサーV～エンドオブレジェンド～	136
リングキューブ 完全版	142
ルカ2 エターナルブルー	126
レイディアント シルバーガン	26
ワールドカップ98フランス～Road to Win～	120, 149

AD(広告)INDEX

NECインターネットチャネル

(ブラックマトリクス) 表④

ジャレコ

(GT24) 10

セガ・エンタープライゼス

(日本代表チームの監督になろう!)

～世界初、サッカーレガ～ 173

(ワールドカップ98フランス)

～Road to Win～ 173

ソシエッタ代官山

[王様がーむ] 56

データイースト

[探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに] 表③

徳間書店／インターメディア・カンパニー

(ムック) 攻略本～ゲームの歩き方

BOOKS～スーパーロボット大戦F完結編～ 150

日本コンピュータシステム(メサイヤ)

(ラングリッサーV～エンドオブ

レジェンド) 58

ビデオシステム

[アイドル麻雀 ファイナルロマンス4] 57

ワープ

[Dの食卓2] 表②

〈ドリームキャスト〉

Dの食卓2 12

〈業務用〉

スペースポンバー	159
ダイナマイトイ刑事2	158
ディトナUSA2	156
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	152

やっぱり「ドリFAN」と呼ばれるのだろうか…?



和歌山県／アリサ

千葉県／明石知子

神奈川県／あーちゃん



きみの日本代表チームをつくろう!

監督日本代表チームの 監督になろう! サッカーRPG

Become the coach for the national team!



日本代表チームの監督になろう! ~世界初、サッカーRPG~
6月11日発売予定 6,800円(税別)

RPGは数あれど、サッカーRPGはこれだけ! 君はデビューしたでの監督候補。世界中を旅して様々なアイテムや選手を発掘し、監督としての能力を磨く。世界最強の監督に君はなれるか? 日本代表選手実名登場。



©1996 JFA ©SEGA ENTERPRISES,LTD.& ENIX1998 企画原案RYUTARO KANNO
※「R.P.G.」は(株)バンダイの登録商標です。○このゲームはフィクションであり、正式に許可された名称、デザイン以外のゲーム内容に関するものは全て架空のものです。

ワールドカップ'98 フランス ~Road to Win~



ワールドカップ'98フランス ~Road to Win~
6月11日発売予定 5,800円(税別)

フランスで勝とう! 日本代表選手が実名で登場するアクションスポーツゲーム。君の華麗な指さばきでフランス大会を制覇しろ!
しかも、アジア地区最終予選イラン戦から戦えるモードまである!



©The France 98 Emblem and the Official Mascot are Copyrights and Trademarks of ISL.
©1996 JFA ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998
Manufactured under license by SEGA



もう覚えたか!! せがた三郎のテーマ曲「セガサターンシロ!」のCD好評発売中!

早く特訓して全国のセガカラで熱唱しろ!

(発売/販売元:ワーナーミュージックジャパン) WPDV-7138 ¥1,020(税込)

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



株式会社エニックス

「日本代表チームの監督になろう 世界初サッカーRPG」のお問い合わせは
〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8 ユーザーサービス係
TEL 03-5352-6466 (平日10:00から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。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

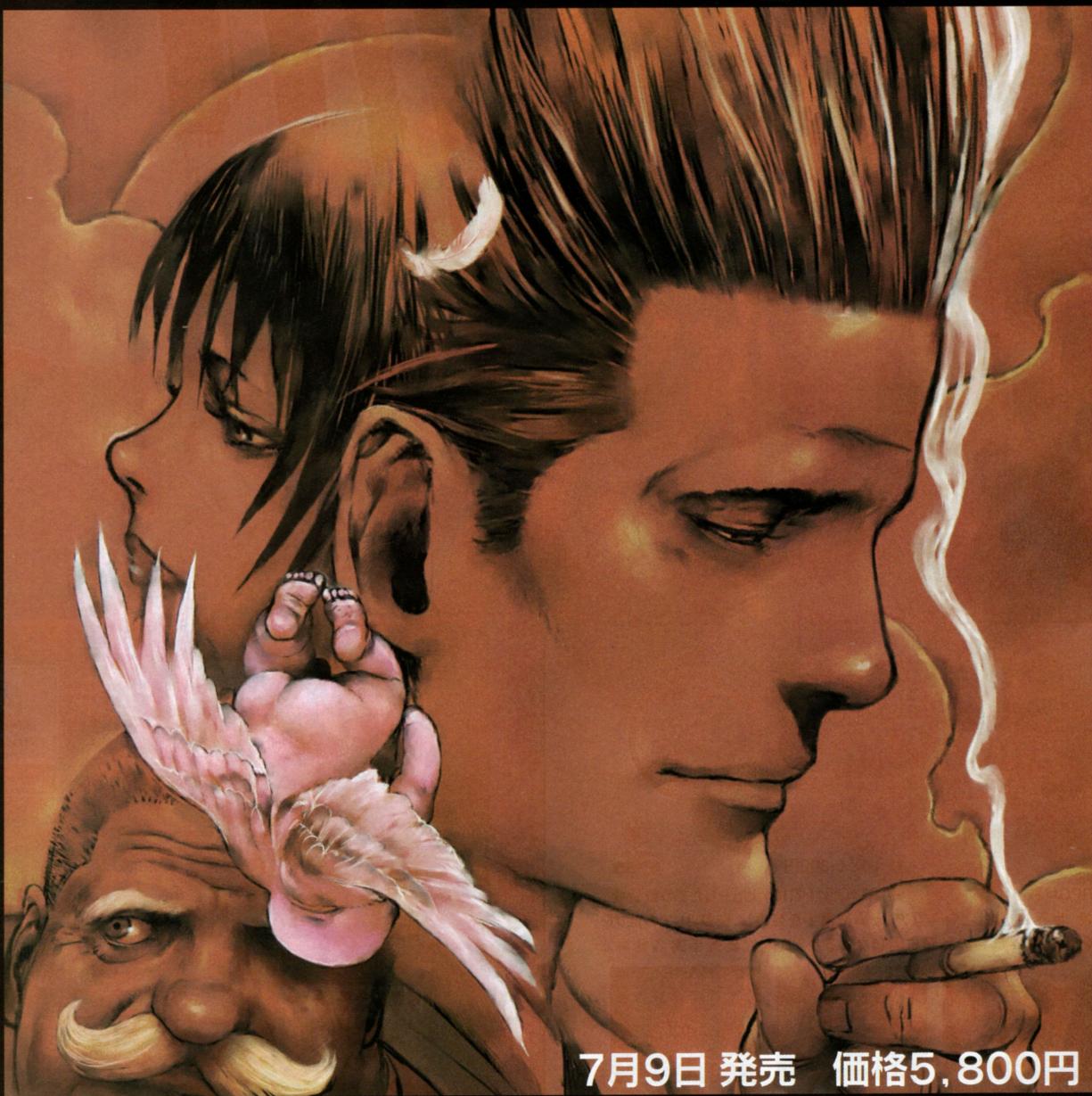


探偵 神宮寺三郎

夢の終わりに

TM

交錯する過去、墮ちていく街。



7月9日 発売 價格5,800円

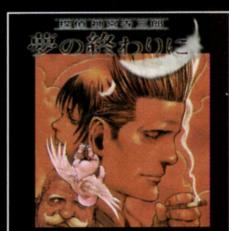
- 神宮寺10周年記念テレカセット(6枚組)プレゼントキャンペーン実施！
- 神宮寺オリジナル携帯電話ストラッププレゼントキャンペーン実施中！



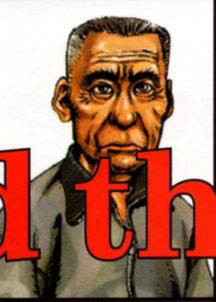
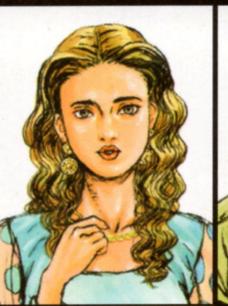
©1998 DATA EAST CORP.
<http://www.dataeast-corp.co.jp>

SEGA SATURNおよびTM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許諾したものです。



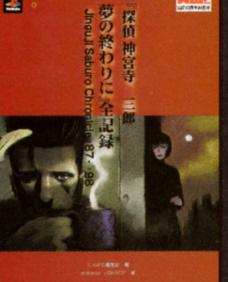


10周年記念
特別サウンド
アルバム
ポニーキャニオン
サイトロンレーベルより
● 8月19日発売！ ●



SINCE 1987
Detective Adventure Game
"JINGUJI"

Series No. 6



10周年記念
年代記豪華本
リクルート・
じゅげむ
Booksより
好評発売中！





1998年 No.11
1998年6月12日号

平成10年6月12日発行
第10巻第11号(通巻131号)
第3種郵便物認可

発行人 山森 尚
編集人 相沢浩仁

発行所 株式会社徳間書店/インターネット・カノン
〒105-8622 東京都港区東新橋1-16 問い合わせ 03(5569)6244
編集部 03(5569)6223 広告 03(5569)6215 販売 03(5569)6216

特別定価550円
本体524円

間の理と、
七つの大罪が
支配する世界で

高慢、吝嗇、贊沢、嫉妬、大食、怒り、怠惰。
七つの大罪を信奉し、愛を惜む獣の翼をもつ種属の支配する世界で、
虐げられし白き翼の少年の、苦悩と波瀾に満ちた戦いが始まる。

BLACK/MATRIX

シミュレーションRPG

7月発売予定
希望小売価格 6,800円(税別)

©フライ特・プラン / NECインターネット・チャンネル イラスト: 土屋杏子



ルカ
「まさかとは、思ってたけれど、
たしかに我が『封魔鏡』の……」



NECインターネット・チャンネル株式会社

〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5

アミューズメントグループ ユーザーサポート受付 (03) 3293-7008 (祝祭日を除く、月~金曜日: 午後1時~6時)

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
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TMは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
SEGASATURN専用の周辺機器TMはセガサターン専用の周辺機器TMを表すものとしてその表示を承認したもの



T1123312060551

©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998

印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 23312-6/12