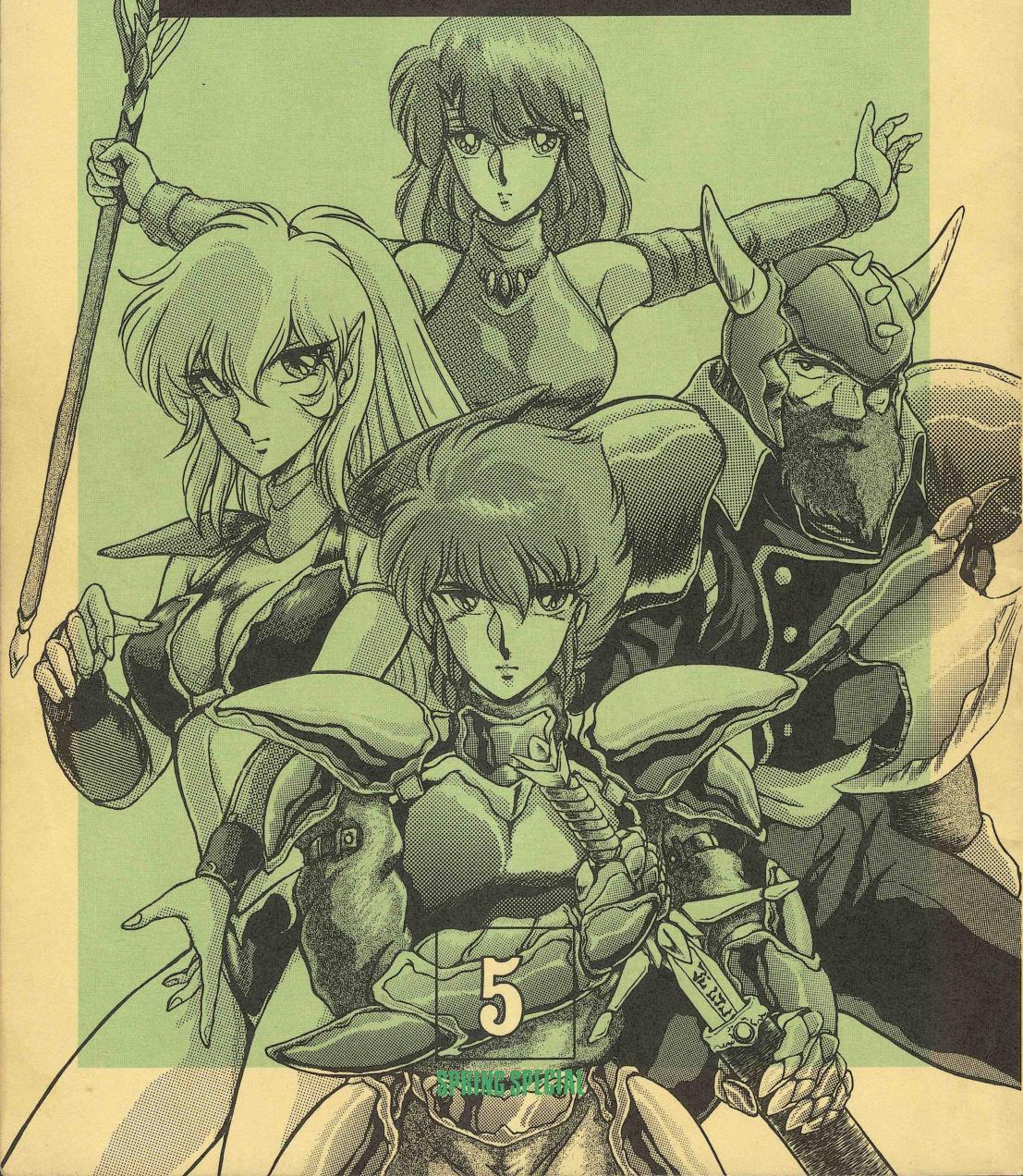


SPEC

SEGA PLAYERS ENJOY CLUB



SPRING SPECIAL

CONTENTS



特集 ソーサリアン

■ MAKING OF SORCERIAN	3
■ BUG BUG ソーサリアン — L. C.	6
■ MUSIC GARAXY	10
■ PHANTASY STAR III	12
ロバいろいろとこみっく — L-R-VALLY&TOYO OZAKI	14
ロイラスト — TOYO OZAKI	16
■ PHANTASY STAR プロローグ・ストーリー	17
☆幻影都市☆ — フェニックスりえ	
■ GHOSTBUSTERS	25
■ MOON WALKER	26
■ PHANTASY STAR OUT SIDE SAGA	27
☆ENCOUNTER☆ — JUDY TOTOYA	
■ CYBERBALL	38
■ PHANTASY STAR NEW STORY	39
☆サード☆ — よしほん	
裏ファンタシースター外伝 — JUDY TOTOYA	49
オカル俱楽部	50
LAST NOTE	55

表紙／ソーサリアン — L. C.

裏表紙／開発内近影 — LOCKY★P

MAKING OF



や一つほー。ソーサリアン、遊んでくれたかな? 89年のGWも夏休みも連休も・・・

その全てをつぎ込んで完成したソーサリアン。

ううう。長かったよう。眠かったよう。

ゲームについてはL・C・氏が、漫画にしてくれてるので、ここでは開発過程やその中で起こった出来事を紹介。いつもどちらと違う、お仕事の世界を見てみてねん。

* * *

まずは、全員それぞれパソコン版をプレイ。

みんな勝手で無茶苦茶な名前を付け、必死にシナリオを解いたんだけど、中にはアイドルばかりのパーティーやチームの人の名前を付けて全滅させてしまったりする者も・・・。面白いけど、ゲームの中とはいえ、自分と同じ召前のキャラが寿命が尽きていく姿はちょっとねえ・・・。

* * *

次にどのようなシナリオのラインナップにするか決めるために、シナリオ案を持ち寄つてミーティング。しかし、実際に使われたものはこの時出されたもののなかの4本(それも大きく変更を加えて)。また、没シナリオの中には戦王記シナリオなんていうとんでも

ないものもあつたっけ。

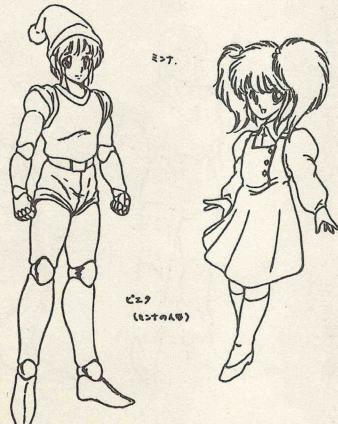
* * *

* * *

シナリオ案が通ると、もっと詳しい内容と

マップ構成図等を用意し、第2回のミーティング。ここで、だいたいのイベントと流れが決定する。修正したものからメッセージを作り、これもまたミーティングにかける。おかげで、これまでまたミーティングにかける。おかげで、これまでまたミーティングにかける。

しなメッセージを直したり、足らない部分を作ったりするのだ。(誰だー! 方言丸出しのメッセージを作ったのは? ハイ・・・私はです。)



「ソーサリアンの女の子を見て一言、『気合い入つてますねえ。』そつ、彼女のスリットはパソコン版よりずっとずっと深かつた。

* * *

だんだんと忙しさは増し、遊びに行きたいという気持ちが強まってくるのに、今日も会社に泊り込んで残業。お酒大好きのプログラマーハイエクストラ氏は、夜の十一時に退

社し飲みにかかるぞと決意、「あのう、もう着替えないで今日は家へ帰りたいんだけど……」と、もう一人のプログラマーのKAMI KAMI氏に言った。すると『着替えならハイ○ブンに売ってるよ。』との返事。

やつたあ、サウンドが出来てきた。この曲はこのシナリオかなあ、こっちのほうがいいんじゃない?とワイワイ曲選び。実際に曲を入れてもらったシナリオは、豪華になつて、いい感じ。ボスとの戦いなんかは、盛り上がり方が違う。音色とかも合わせられ、どんどんソーサリアンの世界は深まっていく。

* * *

結局は飲みに行くと打ち明けて帰ったそただけで、後にはそういうことすら出来ない地獄の日々がみんなを待ち受けていた。

だんだん形が出来てくると、チエックと修正が入る。一度直したものを、元に戻したり、それをまた直したり……。『だわればキリがいいのは分かっているけど、『だわらずにいられない。重箱の隅をつつくような指摘の嵐が吹き荒れる。

* * *

明日は出来上がったものを工場へと受け渡す期限日。もう、後がない。チエックをしてる顔には、執念も狂気も通り越した表情が浮かんでいてコワイ。「ねえー、S.I.ちゃん、じき直してよ。」居眠りするプログラマーを

揺すり起こす。『うーんー。』返事を聞くか聞かないかのうちに頼んだ本人も眠りの世界に引き込まれて行く。その後ろにはバッドを握つて眠りこけているJ.C.氏がいる。もう、チエックしているのが眠つているのか何がなんだかわからない。

居眠りしているプログラマー達を見てマーク・サー二ー氏がそつと近寄ってきて「毛布掛けあげなくていい?」と、心配してくれた。ありがと、マーク。でも寝てちやだめなんだよ、本当は……うーん。ぐうぐう。



マーク・サー二ー
(マーク・セーイー)



私、Nan



ドラゴン

終つた、全てが終つた。出来たてのロムが『偉かつたね偉かつたねえ』と言つてくれている様な気がする。(危ない...)

最終チエックの為のブレイ。「あ、ここ直つでない。」この一言で全てが戻る。

* * *

暑い、蒸し暑い。やっぱり、常夏の島だなあ。ここはサイパン。ソーサリアンの開発チームで打ち上げ旅行にやつて来たのだ。このシナリオの目的は... ない。

ナマコと一緒に海で泳いで、おいしいものを食べて、珍しいものを見て...。ああ、うれしいなつたら、うれしいな。

* * *

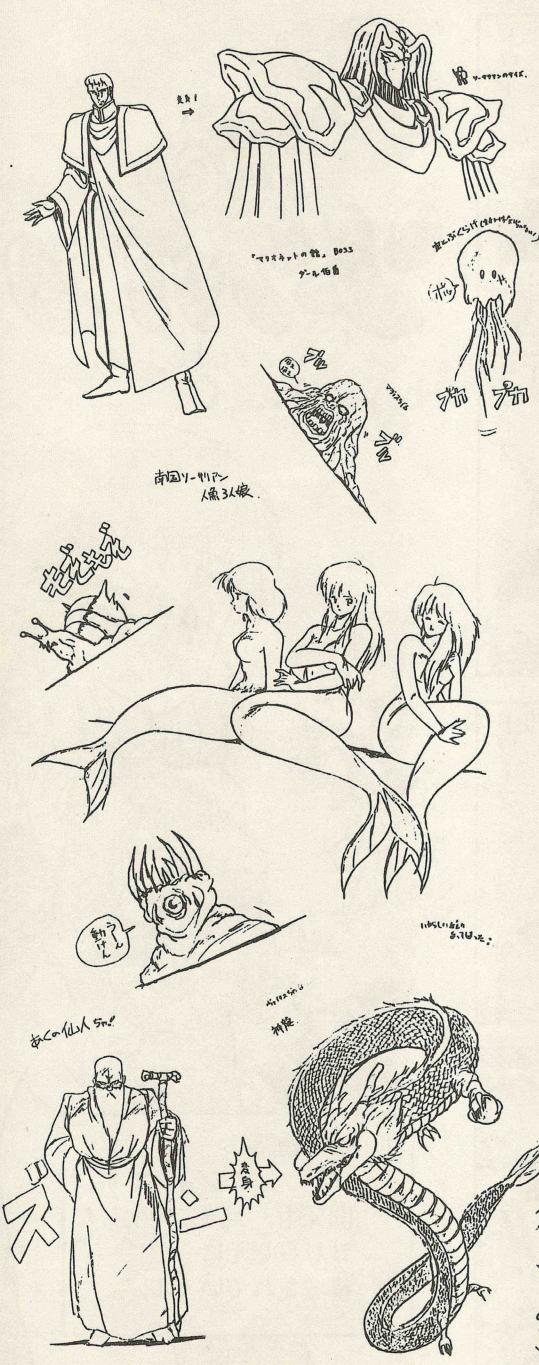
日焼けした背中の皮もすっかりむけた。取扱説明書とかも出来てきて、あとは発売を待つばかり。みんなにウケてもらえるのかしらと、雑誌の紹介記事を読みながら心配したりする。親馬鹿かもしれないけど、やっぱり大事な子供だものね。世の中に送り出されて、

荒波にもまれちゃつたりするかもしねないけど、きっと元気でやつてくれるに違いない。うん！

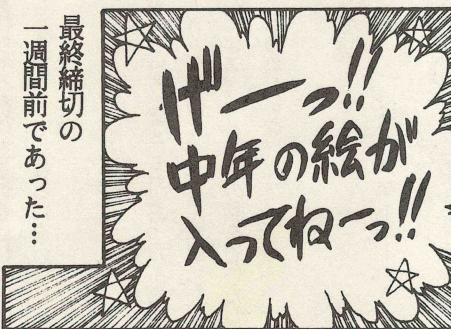
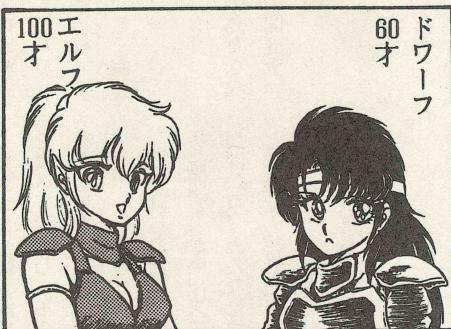
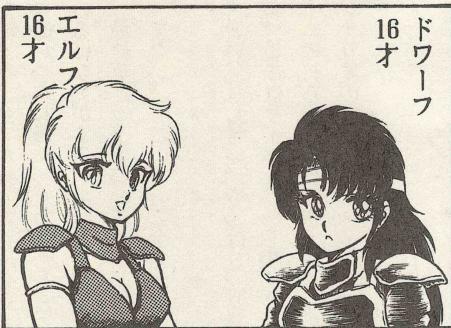
* * *

本当はもつといろんなことがあったんだけど、エンディングの後に、『こんな風にして作られたんだなあ。』と、この話を思いだしでもらえるとうれしいな。ね？

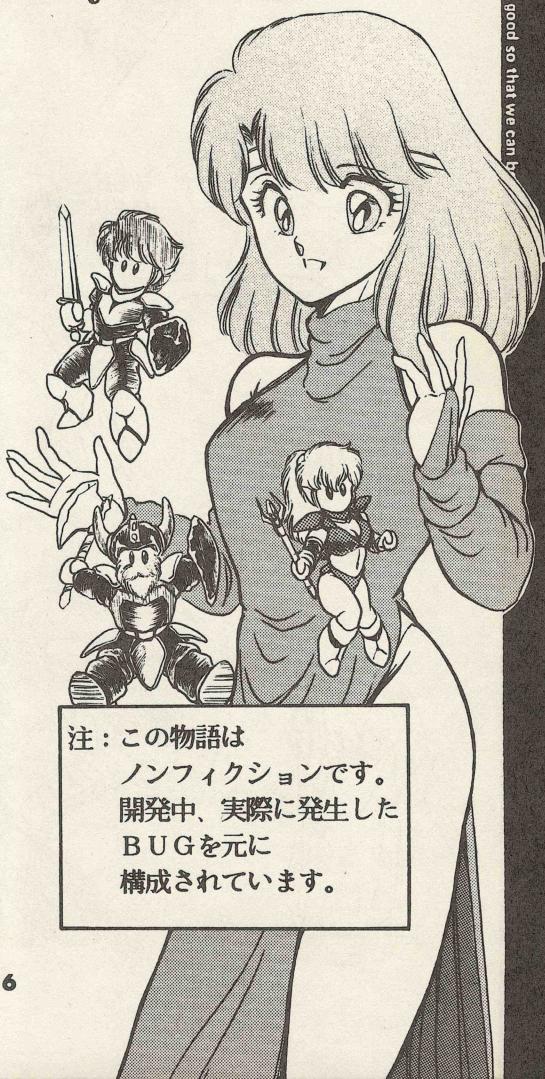
日本じゃ地味でもサイパンじゃ...
(ゲーマーみき)



パニックその1



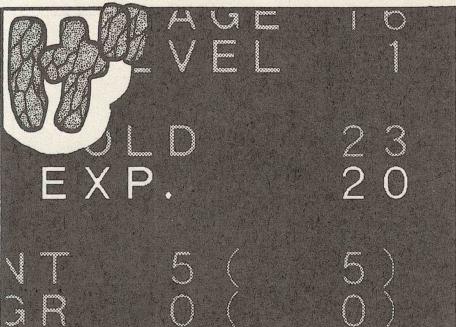
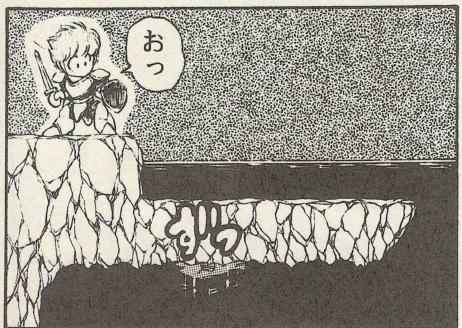
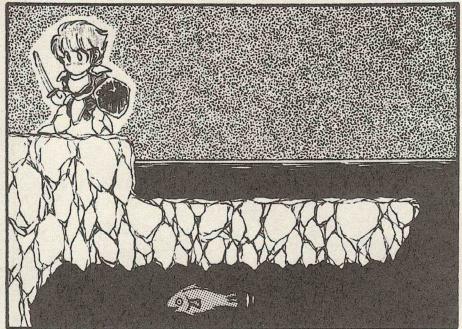
ういんだむ改め
by L. C.



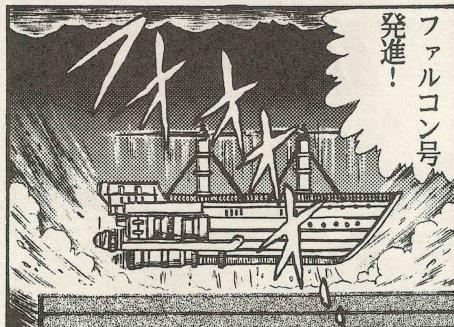
注: この物語は
ノンフィクションです。
開発中、実際に発生した
BUGを元に
構成されています。

魚の一念岩をも通す

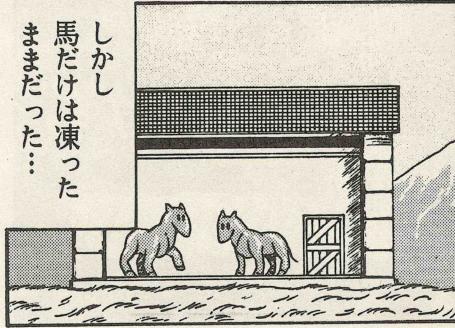
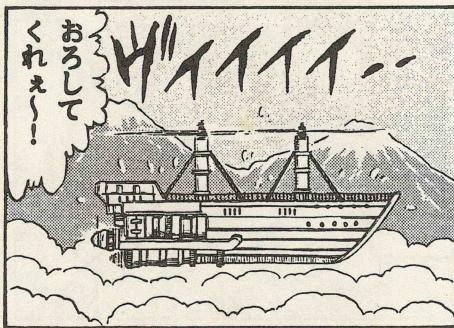
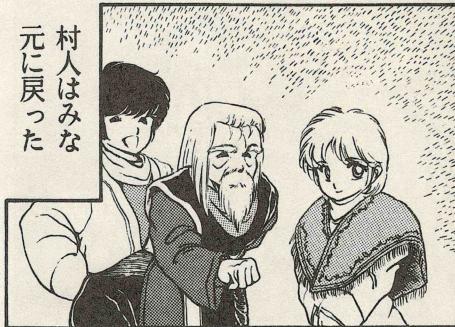
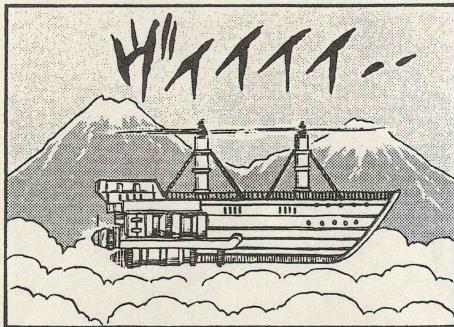
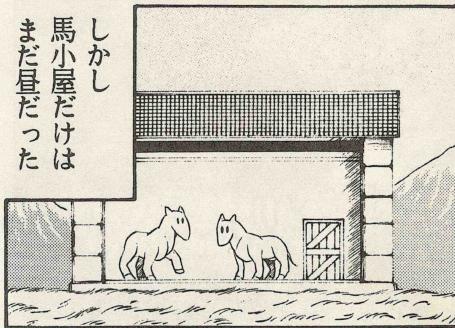
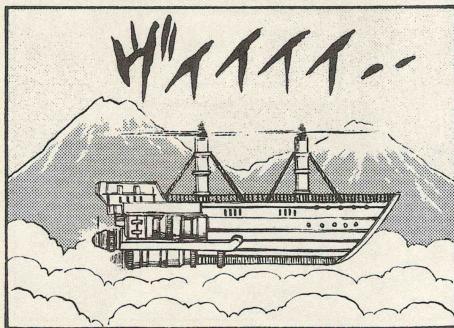
パニックその2



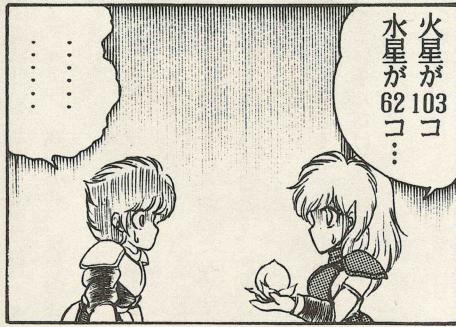
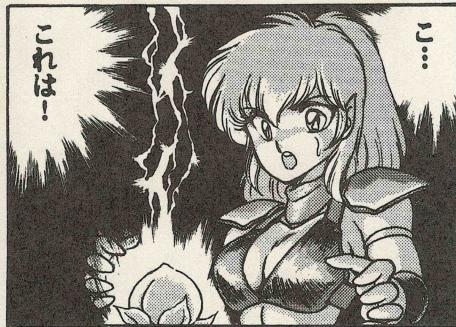
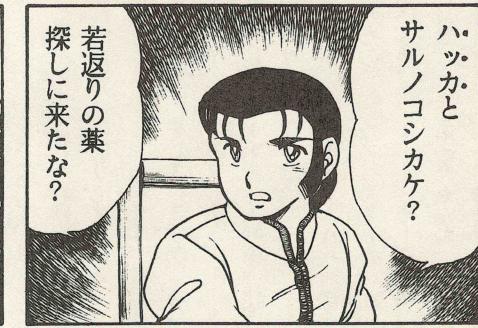
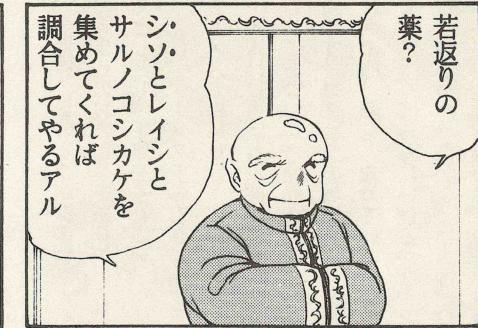
永遠のファルコン号



時に忘れられた馬



中国4000年神祕のアイテム



まだまだあるけど、今回はこのへんで…

老人性痴呆症



MUSIC GALAXY

モア
創設

出かけて行つたのだけど。でも、いまままで各社の首領が一同に介して対談するなんてことが無かつたことを考へると、今回の面面白い企画だと思いました。回を重ねると、企業秘密、めいたことが内緒でなくなつて、楽しめた話がボンボンでるんぢやないかな。各自各様にGAME MUSICにアプローチしているわけだけれど、KNOW HOWを出し合つて、お互いSTEP UPしてゆき、シーンのレベルが上がってゆくというのは、私は良いことと思ひいてます。ちょっと硬い話になりました。

J : 15曲。魔法使いの弟子、常春の村、チャイニーズメディスン、邪神の砦、灰色の迷宮を受け持ちました。

J : そうですねー、いろいろ創つたんですけど、チャイニーズ風ということで、ああい

をみんなおもしろがつていたけど？

J : ぼくは、自分のでは、天空の滝、の曲が気に入つているんだけど、JIMITAは？

J : 邪神の砦の曲が気に入つてます。

J : 邪神の砦といえば、最初にでてくるパソコン版のアレンジ曲。評判がいいよね。

J : 過去のシナリオキャラとの再会場面といつこと、アレンジ曲をもつてきました。

全世界のSSTファンの皆さん、たくさんのお励ましのおたよりをありがとうございます。これからもどしどし、手紙をください。
先日、ゲーメストの対談に出できました。

ゲーメストのMUSIC OF THE YEAR

EARに選ばれた曲がオムニバスCDとしてサイトロンから発売されるにちなんでの対

談です。カブコンの坂口さん、タイトーの小倉さん他、顔を知っている人が多かつたの

で、ざつくばらんにいけるかな、と思ひきや、ちょっと堅かつたかな。当人は、GAME

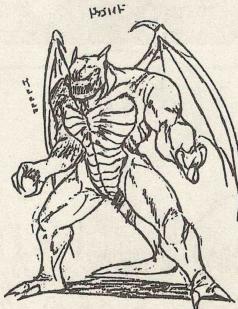
MUSIC版『朝までTV』のつもりで

さてさて、2/24にソーサリアン発売日されたわけですが、そのサウンドを私と一緒に創り上げた『JIMITA』くんに登場してもらいます。彼はすぐ横で黙々とオシゴトをしていますが、ちょっと失礼して話を聞いてみましょう。

J : 入社第二作だったわけだけど、どうだった？

JIMITA(以後J) : 曲数が多くて、

J : そーだよね。ぜーんぶで、41曲もあつたもんね。で、パソコン版からの移植が





メロディーを残しながら、コード進行をつくりゆき、メロディがのらないところは、音を替えてゆきました。

——いつも、いきなりデータを打ちこんでいるんだけど、どうして?

J: そのほうが速いですね。キーボードでチョットと弾いてコード進行をまめて、メロデ

——うーん。ナベサダか? 南国にいつたもんでチヨット心がわりをしたかな。(ジツハ、私も行った。)

J: そういう訳じゃないんですけど。でも冬に思いっきり泳げて良かったです。

——南国の風景ってのんびりさせてくれるよね。ハイバーメディアなんかどうでもよくなっちゃう。

J: 仕事の忙しさを、あのとつもきれいな夕日が忘れさせてくれました。

実際、ソーサリアンの制作はタイヘンでした。ソーサリアンがスタートし、ENDまで、

マスターズゴルフ、スーパー忍、SEGA-NET等、いくつものプロジェクトを担当しました。そのことからも、ソーサリアンがいかにLONG RUNプロジェクトだったことがわかるとおもいます。

イをのせていく、というパターンが多いです。(やはり、ジャズピアニストはチガう。彼はハーピー・ハンコックが好きだ。そして、ビルが大好きだ。)

—— そういえば、最近ウインドシンセを買つたそうで。

J: YAMAHAの高いほうを。これを練



CUT / JUDY TOTOYA

(BO)

シナリオ10本というボリュームに、他のGAMEづくりとは違ったサウンド制作を強られました。MEETINGが何度も

習するとサックスが吹けるんじゃないかと思つたんで。サックスは前からやつてみたかったんです。

たれ、シナリオ一本一本のストーリーから、セリフ、サウンドまで、チーム全員が納得するまでことん詰めていきました。プログラマーは、サウンドとGAMEのインターフェイス部等、技術的なことを詰めました。ソーサリアンらしいサウンドを実現するため、サウンドルーチンそのものに変更を加えました。でも、なにがタイヘンだったかというと、一に曲、二にS・E。オリジナルの出来ばえはいいし、ソーサリアン好きのマニアがゴロゴロしているしで、そのハードルの高いこと。

泣き言も言つていられないでの、絞りだして出来るものは出したつていうことでしょうか。出来の善し悪しは、USERの皆さんに委ねるというです。今回はこのへんで。

ゲームなのかとゆーと、そーでもないんだつて。実は、PSIIには、ゲーム中には出でこなかつた裏設定と、ゆーのが結構あつて「こ

れをこのまま埋もれさせるには、もつたいない」とゆースタッフの意見でPSIIIにPSIIの裏設定が盛り込まれているんだ。だから

PSIIをプレイしていく何気なく通り過ぎてた所にも実は、深い意味があつたのかも知れない(?)

だから、PSI・IIを解いてない人でも楽

しめて、解いた人は「フツーフーン、オレは、知つてるんだぜ」と、ゆー快感を得られるゲームになりそーだ。S2氏は、「PSIIIを解くとPSIIがやりたくなる」ゲームにしたいと言つていたゾ。

『ファンタシースター』(以下『P.S.』)

シリーズ最新作『時の繼承者 PSIII』ダ! このタイトルを見てアレ? つと思つた人、アナタはエライ。フツーなら『PSIII 時の...』ってタイトルだとと思うでしょ? ところが『時の...』とゆーサブタイトル風なのが先に来ている。これはなぜか? 企画担当のS2氏の話によると「PSI・IIをやつていない人でもPSIIIだけプレイしても楽しめますヨ」と、ゆーコトを表しているんだそーだ。

じゃあ、PSI・IIとはまったく別モノの

FANTASY STAR III

たのでしたー期待してたユーチャーの皆サン、ごめんなさい。。。その分と言つてはナノだけど、マルチシナリオは、充実しているみたいだゾ。

『マルチシナリオ』の方も雑誌で書かれてるんで、知つている人も多いと思うけど、親・子・孫の3代に渡る3部構成(?)のシナリオだ。

『マルチシナリオ』とゆーと『プレイヤー

がやつたコト』がゲームの進行に影響を与えるのがフツーだけど、PSIIIの『マルチシナリオ』は、『やつてないコト』まで後々に影響するゾ。例えば、親の代で手を抜いて、あまり敵を倒さないでいると、敵の勢力が温存され、子供の代になつて苦戦するかもしれない



ない?まさに『親の因果が子に報い』とゆー世界だ! (ナンノコッチャ!)

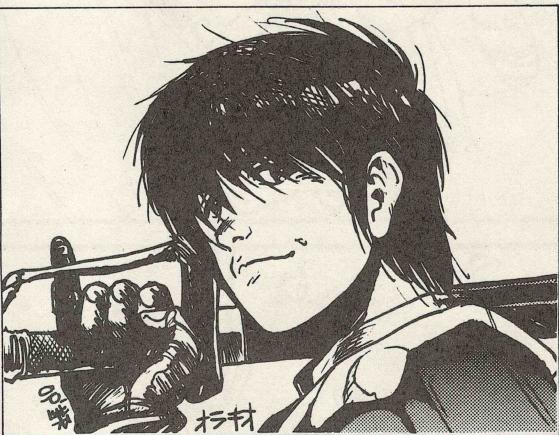
だからって「ジエノサイドじやーーー」なんてコトはしないで、自分のベースでやつてこう。そーすれば、自然に他人と違ったシナリオがプレイできるかもしれない。

とにかく、「1回、ゲームクリアしたら、別のシナリオも楽しんで欲しい」とゆーのが開発スタッフからのメッセージだ。

なんか、ゲーム雑誌の紹介記事みたいになつちやつたけど、そろそろスタッフの開発ヨタ話に入るゾ!

前の所で『マルチシナリオ』に関して書いたけど開発ヨタ話として、もう一つ。3世代に渡る『マルチシナリオ』とゆーと、一部では『人生の墓場』などと呼ばれている『結婚』もゲーム進行に大きく影響を与えるゾ。つまり、『結婚相手』が次の世代に影響を与えてくるんだ。

つてコトは、プレイヤーは常に「どの娘と結婚しよーかなア」とゆー「いつも女に二股かけた人間のクズ。」(スタッフ談)または「男の理想」(別のスタッフ談)的な選択に迫られるゾ。(女性ユーザーは、どないせー



ちゅーんじやーーー

これも、無類の女好き(?)のS2氏が考案したシステムなので、なぜか開発一同は、納得してしまったのでした…。なんせS2氏は、PSIIでキャラクター設定を任せられた時に、大量の女性キャラを認定し過ぎて、大半をボツにされたとゆー前科を持つ身。PSIII

た!題して『ライルがカツコよくなくつちややだ!』事件(本人がそー言つた。)ーPSIIIにライルとゆー名前のキャラが登場するんだけど、当初の設定では、情けない男だった。しかし、このキャラを描いたデザイナーのTOYO OZAKI(以下TO)嬢がイタク気に入つてしまい、S2氏に「ライルがカツコよくなくつちや、泣いちやうー」と、圧力(?)をかけたんだ。その結果ライル君はメキメキとくましいキャラになつたんだ。(なんか、ブルワーカーの宣伝みたい)TO嬢は、「燃えて描いた」(伊藤岳彦かオマエは!)そーなので、PSIIIをプレイする人は、ライル君の雄姿を見てあげて下さい。

と、ここまで書いたらアララーー紙面が尽きてきたようだ。まだ他に『私の心を傷つけた奴には玄関に生ゴミ置いちゃうぞ』事件とか「ドッヂに走ってるんでしょう」クイズなんかもあったんだけど…。それは、機会があつたら皆サンに紹介するゾ! (その前にPSIIIスタッフに殺されるかな?)

では、では!

(UFOぞう)

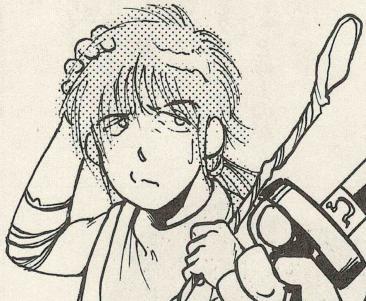
でも、このS2氏も圧倒される事件があつ

Phantasm STAR JIB

お遊び編



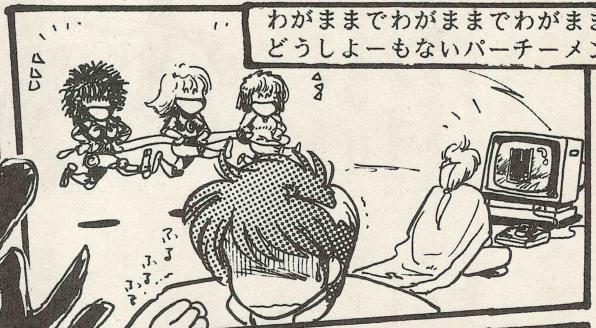
ぱいろっと・こみつく



おえかき L-R-VALLEY
TOYO OZAKI



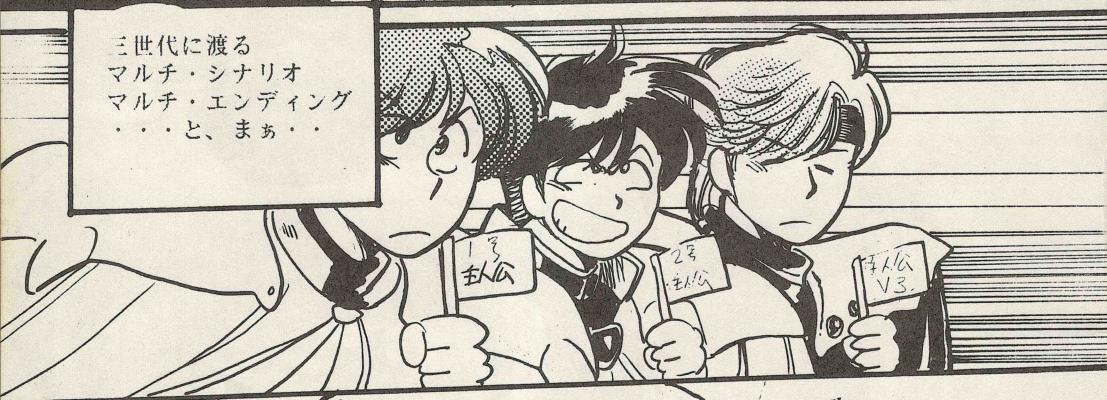
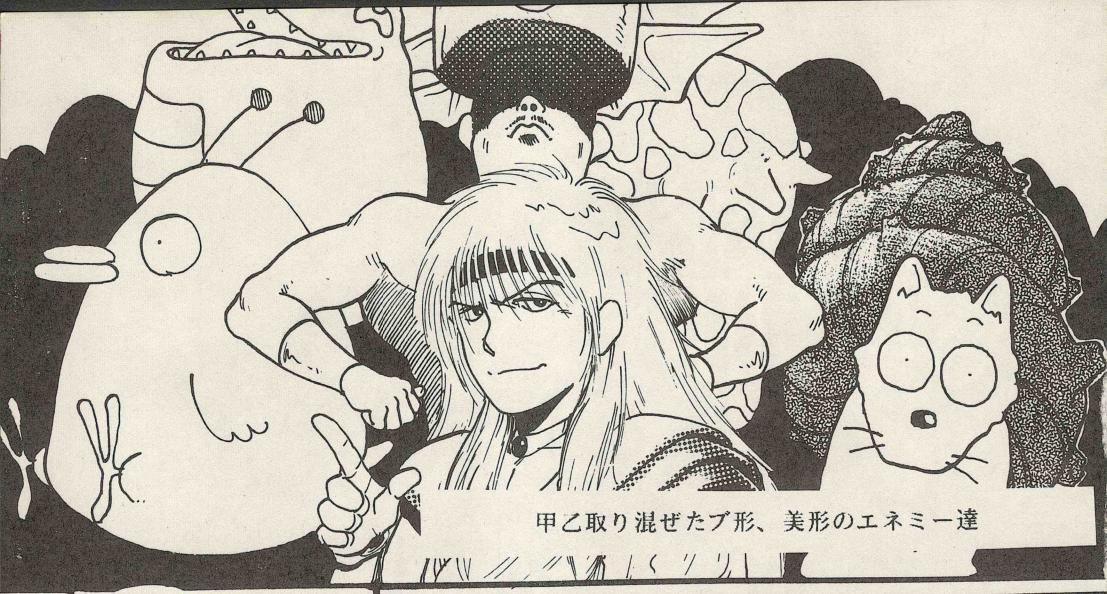
猪突猛進一直線バカの主人公
ケイン・サ・リーク



わがままでわがままでわがままで
どうしよーもないパーティーメンバー



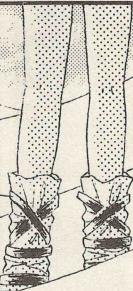
他に類をみないぎやるまたぎやるの
大集合団口ー！



Phantasy Star III



空を見上げると
雲間に 不思議な
風景が浮かんでいる



天を目指してそびえたつ
様々な形の建物

母さんは 霊氣楼だと
言うけれど・・・
ぼくの知っている
この砂ばかりの星に
そんな街はきっとない

その風景を見る度に
ぼくの心は いつも
驚撃みされた様に
痛み 冷たくなる

あの 青白い街は
いつたいなんだろう
ぼくだけに見える
あの青白く そして
光に消えるあの街は

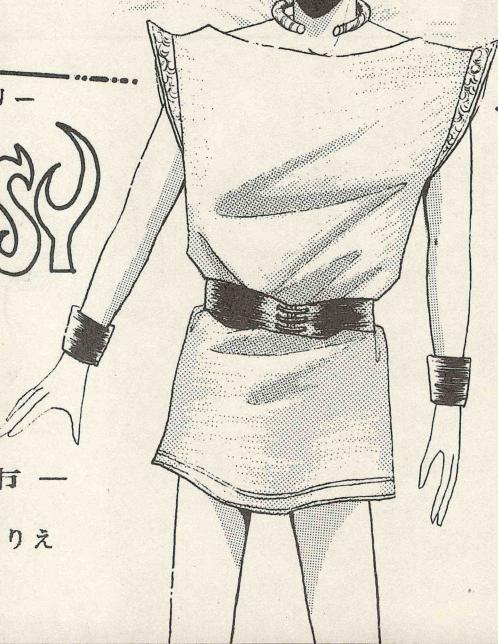
プロローグ・ストーリー

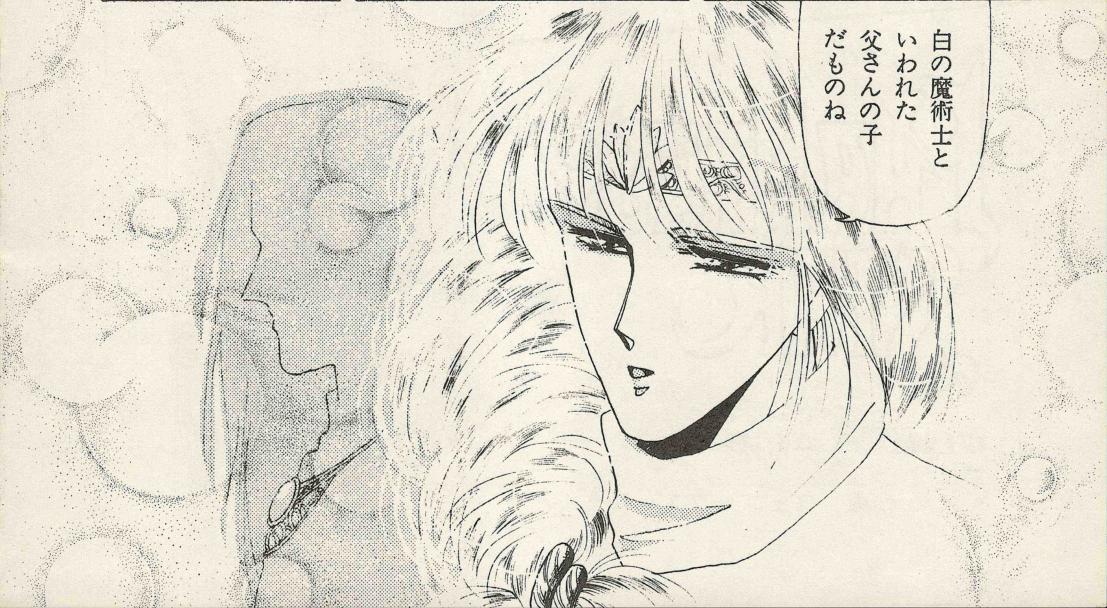
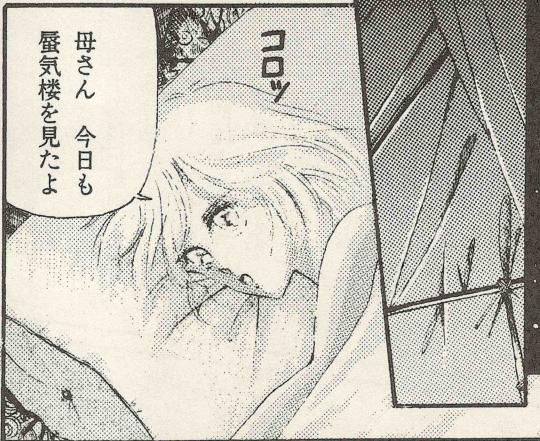
FANTASY STAR

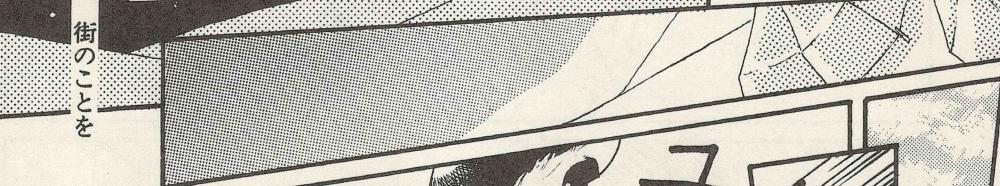
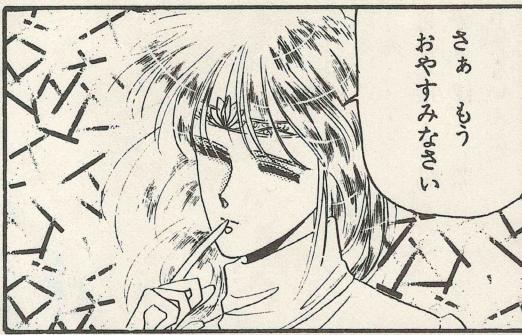
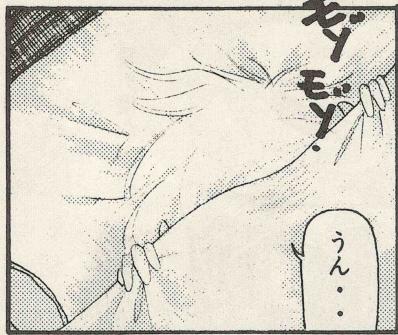
イリュージョン・シティ

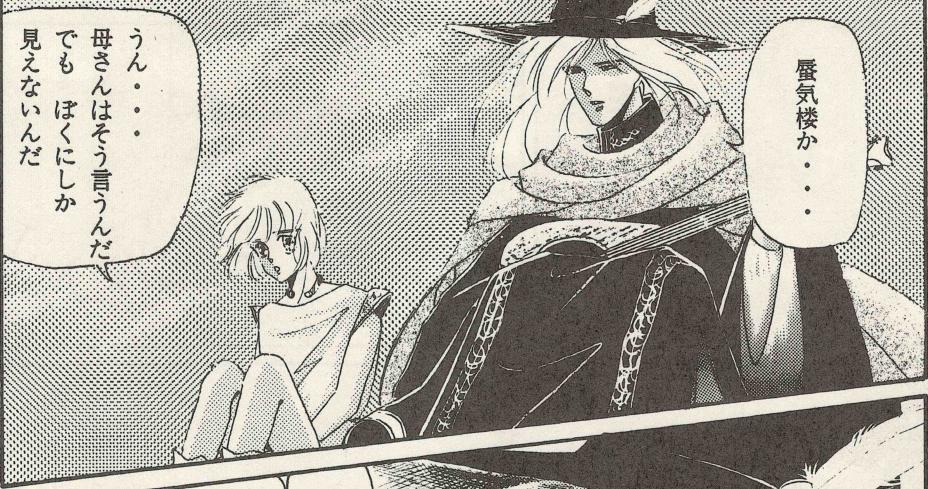
前編 一 幻影都市 一

作画 フェニックス りえ

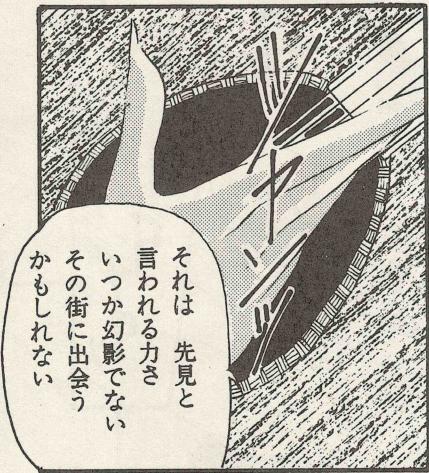








はははは……ちよこにほしてをえぶ。



流れし年月

伝わりし伝説

この世を語りし賢者あり

真理告げしその歌は

暗国の王の復活を予言せり

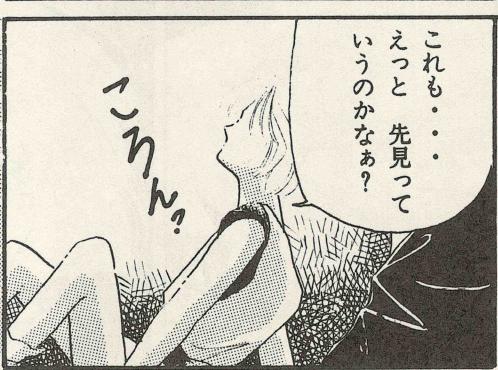
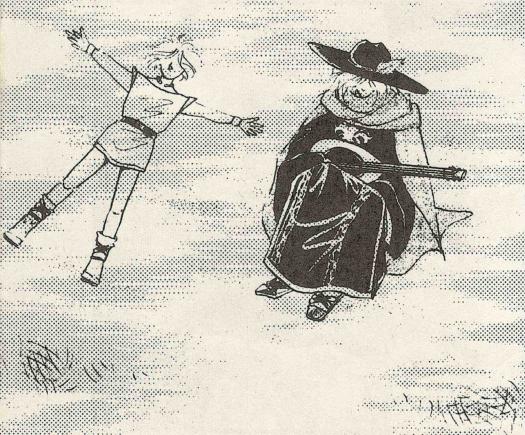
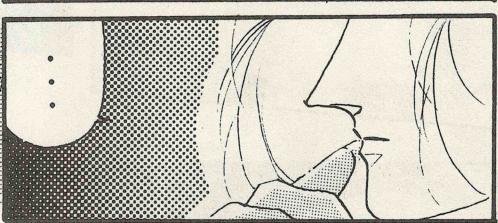
混沌の王国は天空にあり
不浄のものどもはびこり
光の尖塔 炎に碎け散り

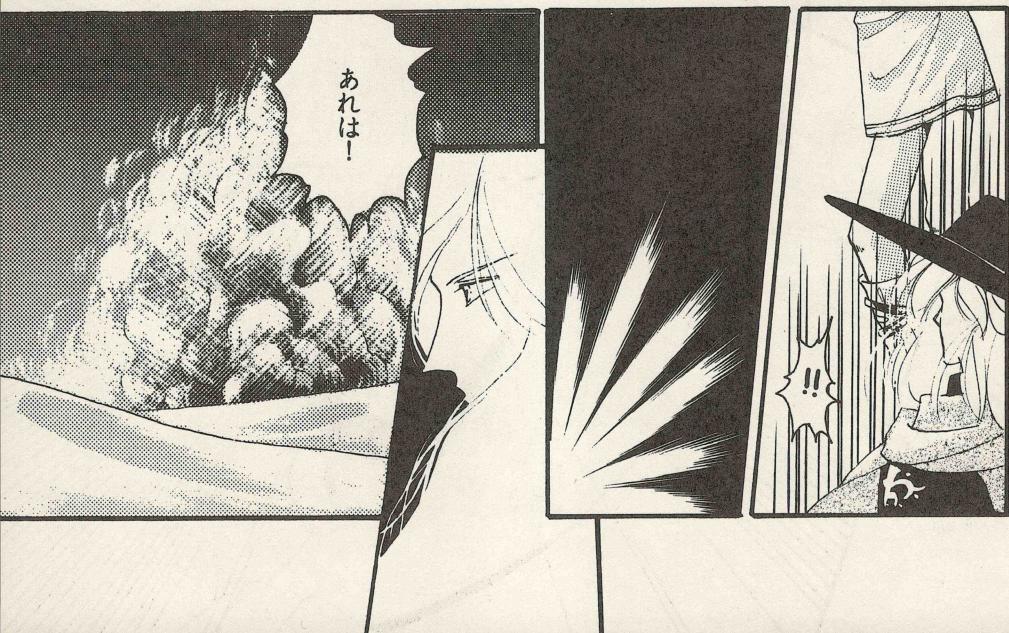
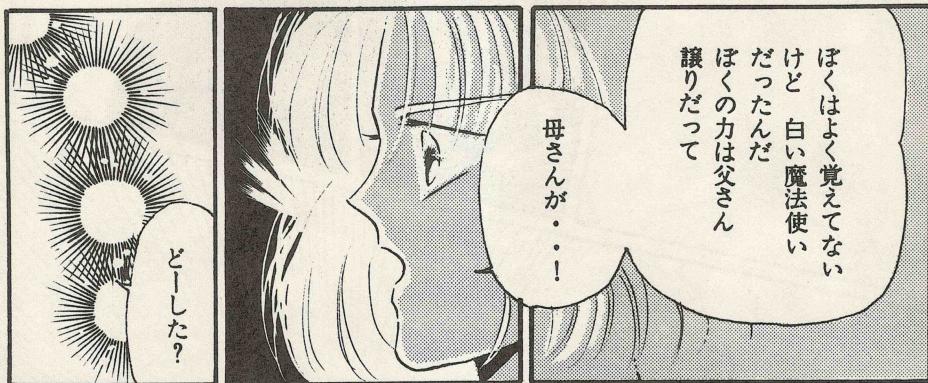
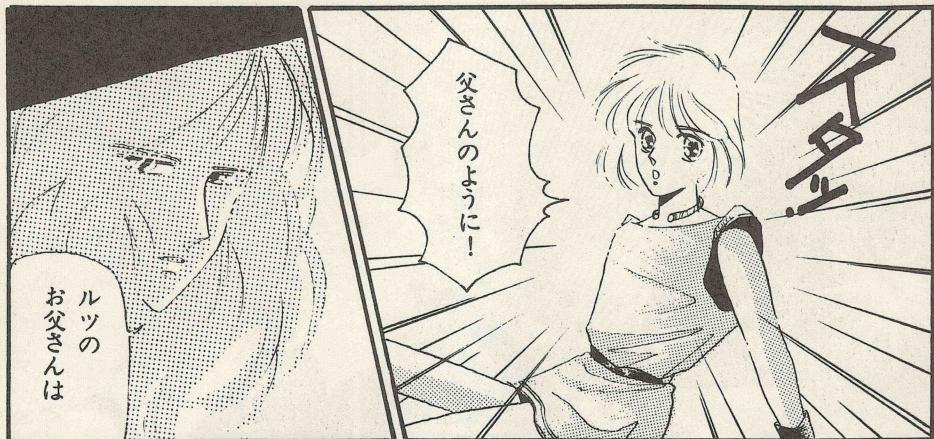
どうした?

海は砂漠に 山はいてつき
かくして 古き神々の力失せ

ルツ…

だつてあれを見ると
まるで心を裂かれた
様に冷たくなるんだ
でも



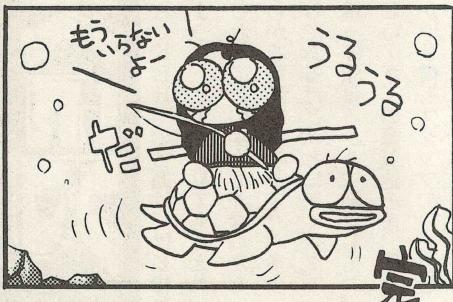
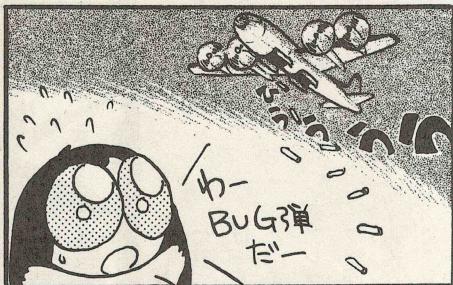




一大スパートル巨編 大怪獣スボラー

by
Rocky P.

映画で見て楽しみにしている人も多いと思うけど、いよいよ「ゴーストバスターズ」が発売だつ！というわけで今日は三人のキャラクターを紹介しちゃいましょう。



まずレイモンド。「こやつは耐久力はあるんだけど、いかんせん足が遅いしジャンプ力もない。ガンガンいこうぜタイプの人はいいかもしないけど、ジャンプが届かなくてよく落っこっちゃうんだよね。私は何回落っこたことか。その点イーカンは足も速いしジャンプ力もあるから、少しくらい適当にジャンプしても大丈夫。でも耐久力がないのがたま

にきす。まあ体力回復アイテムを持っていれば大丈夫だけね。最後のピーターは2人の中間という感じのキャラクターだ。私のおすすめはイーガンだけど、人それぞれ自分にあつたキャラクターがいるはずだから、早くそいつを見つけてプレイしよう。

ところで、テストプレイしてて感じたんだけど、エネミーの配置がとってもいやらしいんだよね、これが。

「あんだよ！」
「人間かよ！」
「信じれん！」

PS・企画担当の大怪獣スボラーは、チェックのときに、この世のものとは思えないような超スーパー・ウルトラ発狂バグ攻撃にあって、退治されてしましました。
めでたし めでたし

(キャラムラ)

「ふつ。」
の連発。はやく覚えちやえればいいんだけど、はじめのうちはさんざんな目にあうぞ。気の短い人は頭の血管を切らないように気をつけよう。

MOONWALKER

あのマイケル・ジャクソンの『MOONWALKER』

をゲーム化することになったのは知っているよね。そこでSPEC編集部の指令により、同開発チームのリーダーKOIさん(メイン企画ー以下K)に私CAPTAIN-ELF(サブ企画ー以下C)が、いろいろ聞いてきました。

C: 早速ですが、このゲームの内容について、

ちょこっと教えて下さい。

K: 内容はビデオ『MOONWALKER』

を見て下さい。

C: (ガク!) あのー、それじゃSPECの

読者は納得しないと思うんですけど。

K: そうか。じゃ、ちょっとだけね。ゲームタイプは今までにないアクション。目的は悪者に捕られた子供達を助け出していくというものだね。

C: なるほど。他には?

K: そこですね。ここにちょっと動くバージョンがあるんだけど・・・。(と、パッド

をいじる。)

C: おお! マイケルが踊ってるぞ。

K: このように、ビデオにできるだけ近づけるために、デザインのスタッフにがんばってもらっているんだ。ちなみにマイケルだけで、動作パターンは100以上あるよ。『北斗の拳』のケンシロウは40ぐらいだから、約2倍の動きだね。マイケル本人も「すごい!」って言つたから

いだよ。力入つてるだろう。

C: すごいですね。それに、マイケルがちゃんと雄叫び(笑)を上げてるし。サンドボーデもバツチりだし。

K: サウンドの方も、マイケルのCDを聞いて作つてもらつていて、『AOH!』

の雄叫びも、マイケル本人の声をサンプリングしてるんだよ。

C: マイケルも、力を貸してくれているんで

すね。

K: まだ、40%ぐらいの完成度だから、あまり詳しいことは話せないんだ。『MO

ONWALKER』の面は、はじめに言ったように、ビデオを見てもあれ

ば「あ、これってこの場面じゃないかな」と、すぐわかる雰囲気になる予定。(多少アレンジしてあるけど)とにかくスタッフ一同、精一杯頑張るから、期待してね。

C: みんな、KOIさんの意気込みを、聞いてくれたかい? 僕もスタッフの一人として、頑張つていかなあくちや!

K: ジャあ、このマップを全部大きく描き直してね。期限は、明日。(といつて、數十枚のマップ用紙を、バサッと置く。)

C: ガーンー。また残業だー。

どうです。少し『MOONWALKER』の中身が、わかつてもらえたかな? どうしてもわからない人は、ビデオ『MOONWALKER』を見てみてね。

(CAPTAIN-ELF)

Phantasy STAR

OUT SIDE SAGA

パルマ行 244便
御搭乗の方は
18ゲートへ

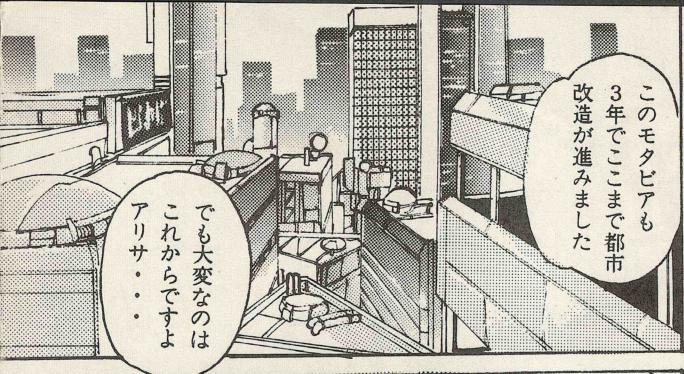
LV 1 : ENCOUNTER

JUDY - TOTOYA

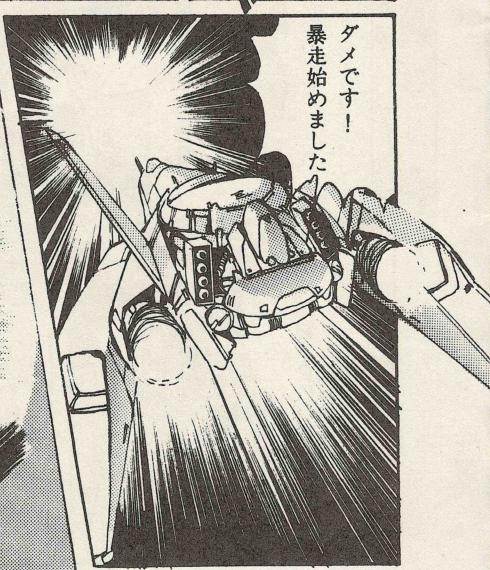
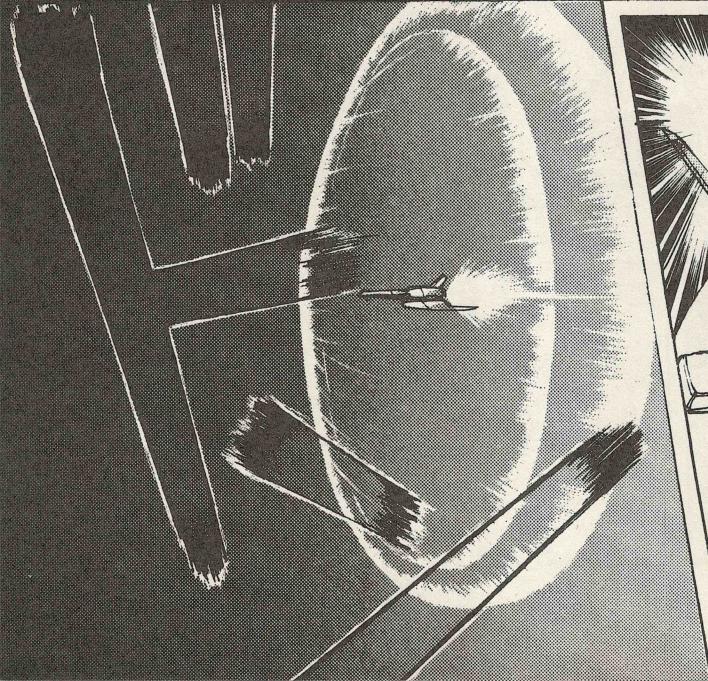
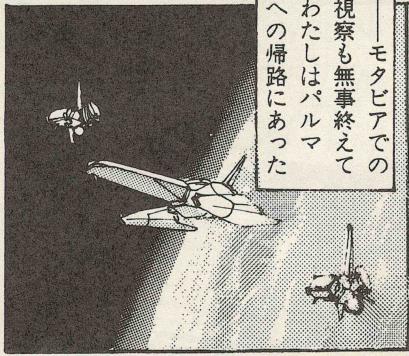
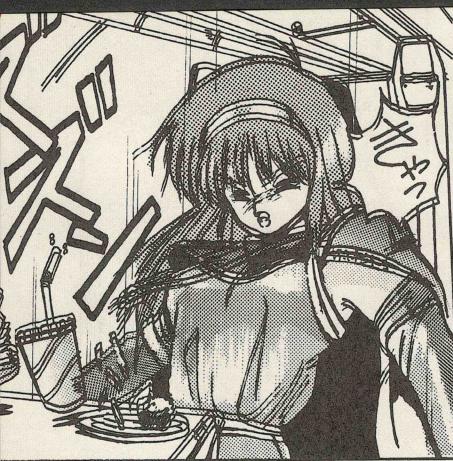
はしたないです
アルゴルの女王とも
あろう方が
人前であくびなど・・・

ふあ〜
お忍びの観察も
肩こるわねえ

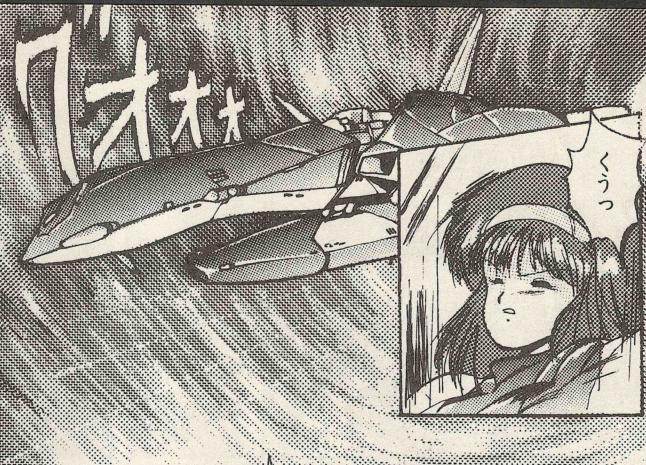
まつたく
私が目を離すと
すぐこれでは・・・



モタビアでの
視察も無事終えて
わたしはパルマ
への帰路にあつた



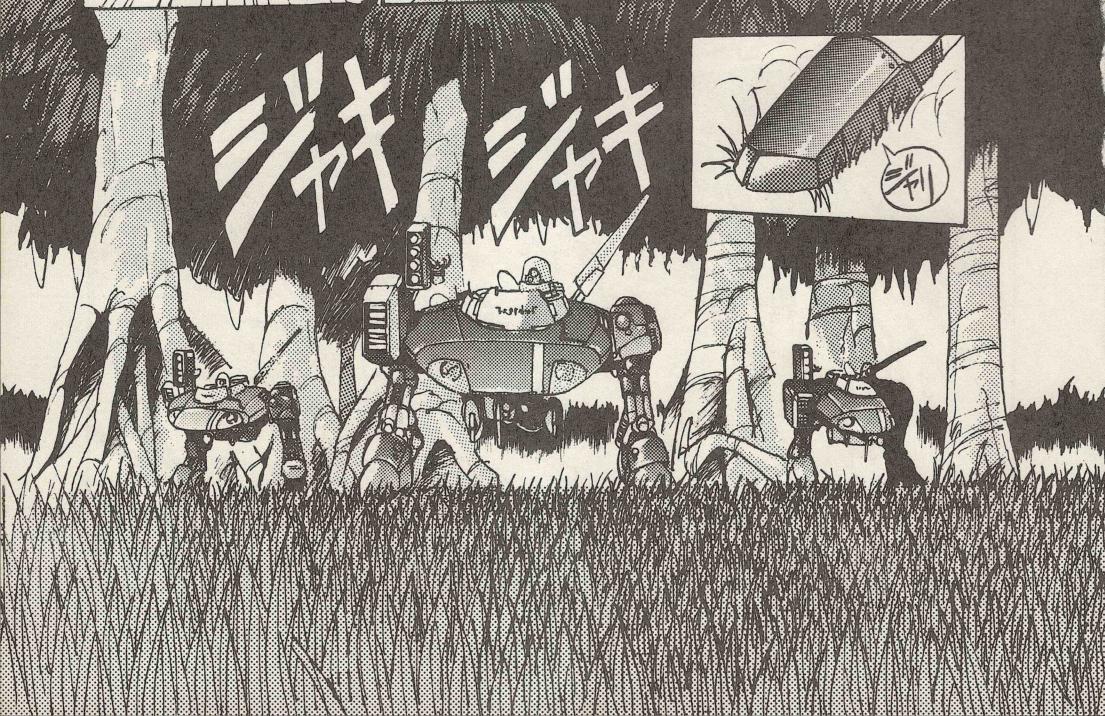
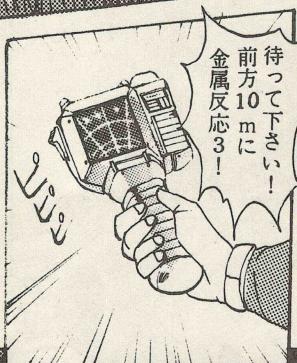
くうつ

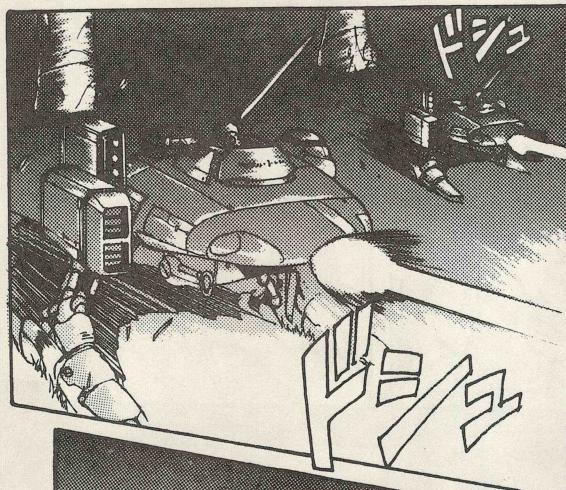
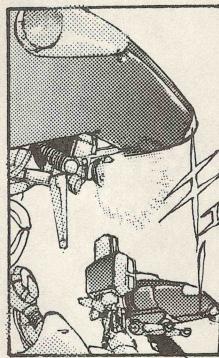
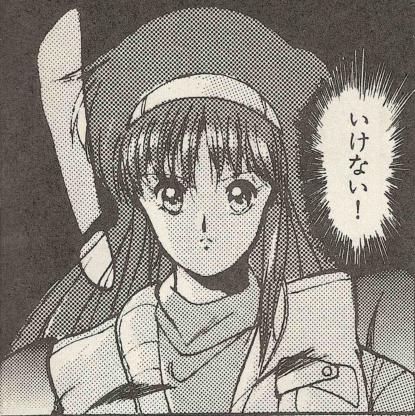


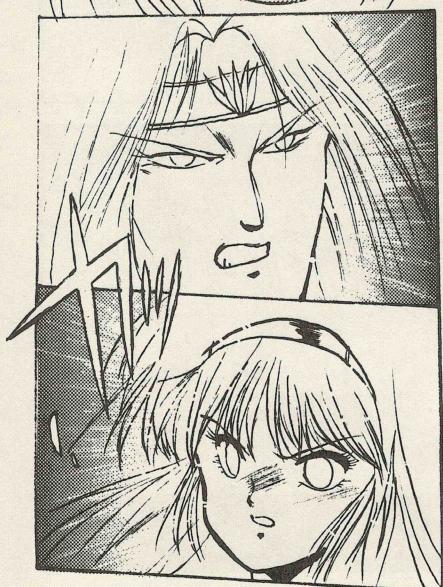
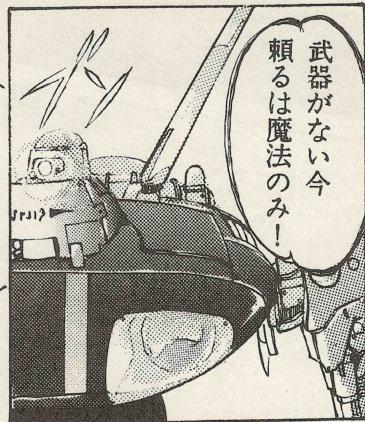
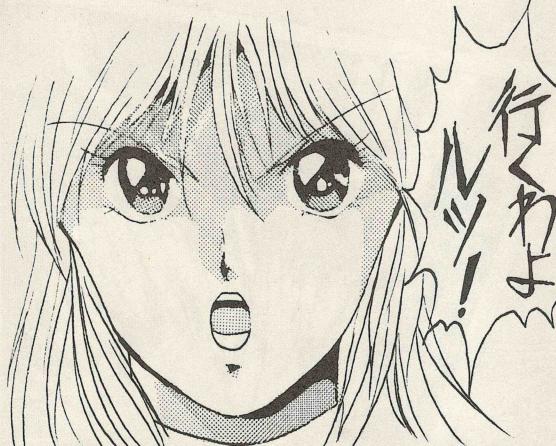
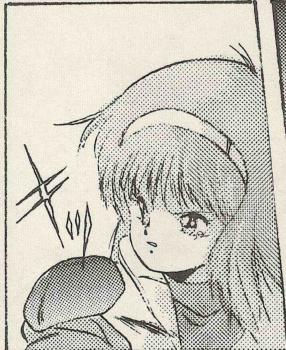
宇宙船を
ベースキャンプとして
私達は周辺の調査を始めた
未知の惑星を調査するには
貧弱な装備であつたが
2百日間生き抜くためには
仕方のないことであつた

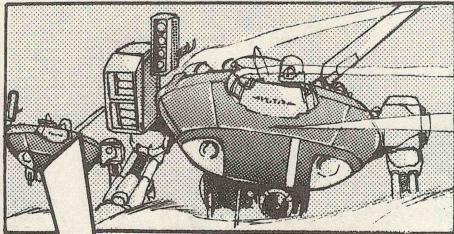
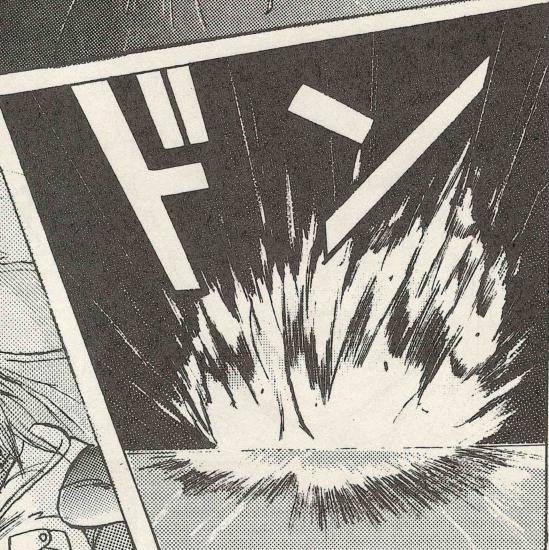
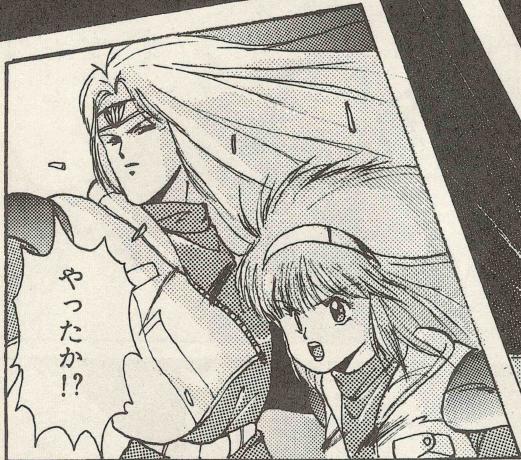
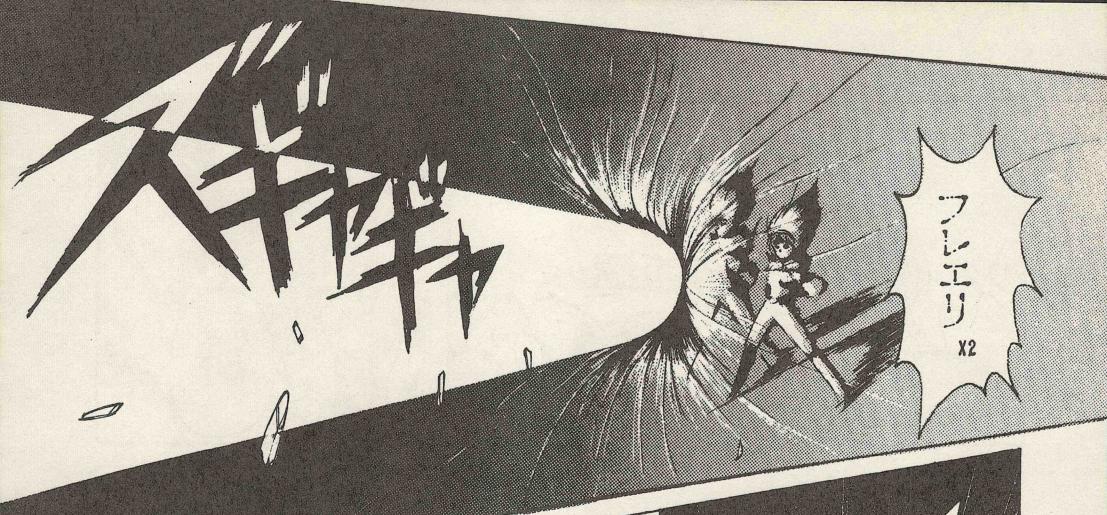
↑みんながバイブル・ジャケットに着用している。

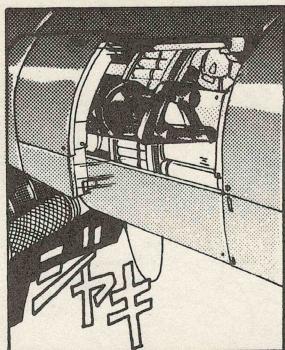
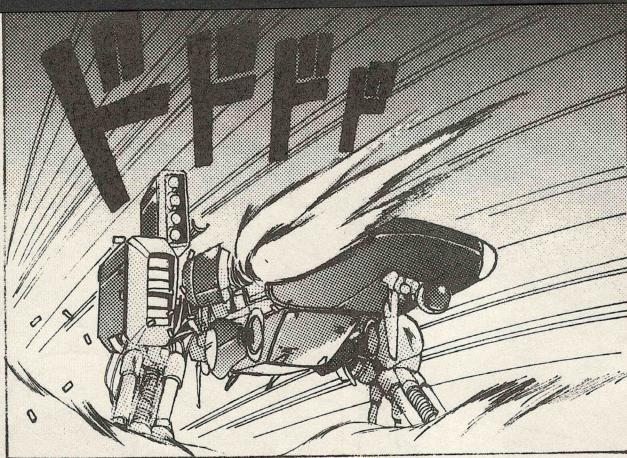
随分歩いたのに
ジヤングル
ばかりね

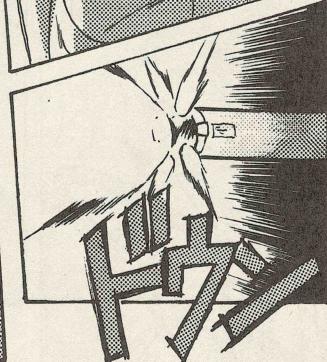
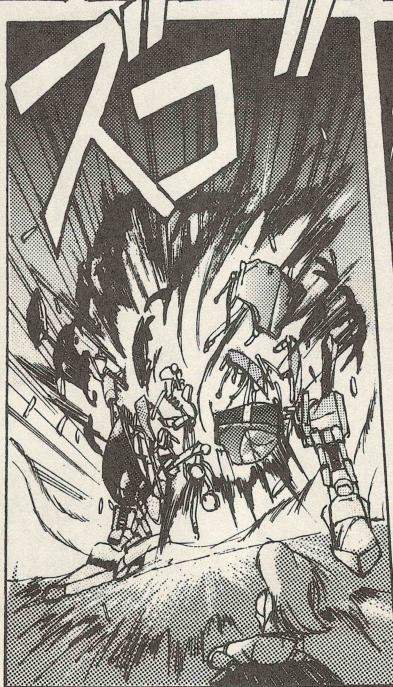
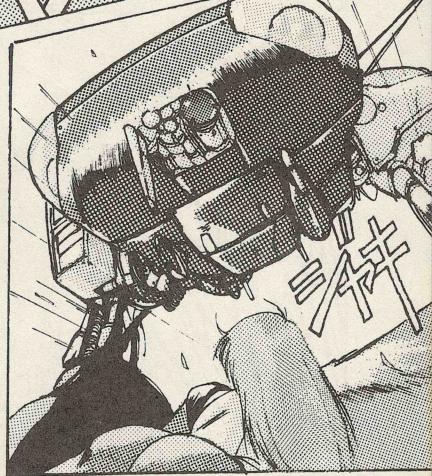
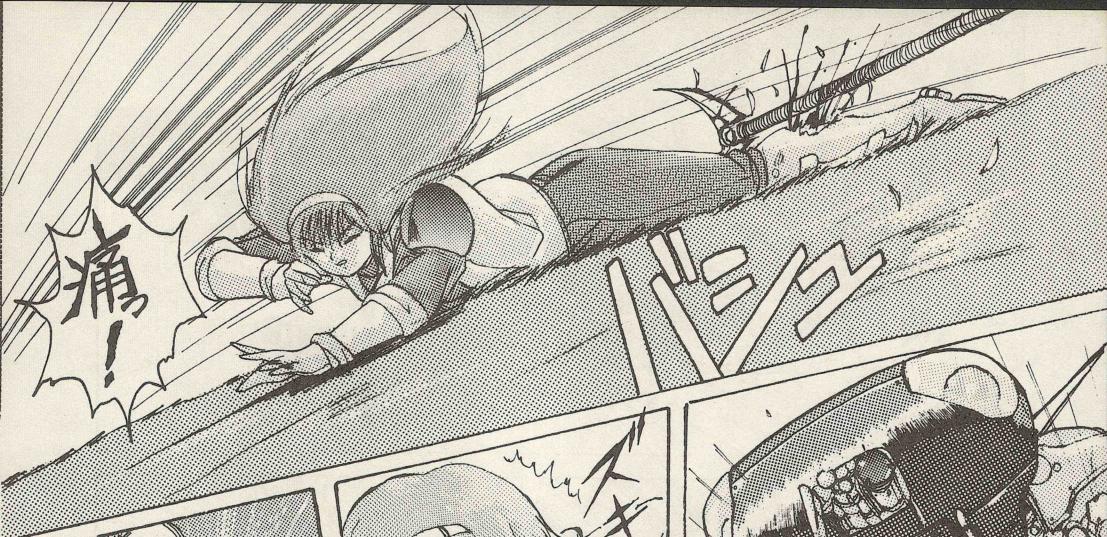


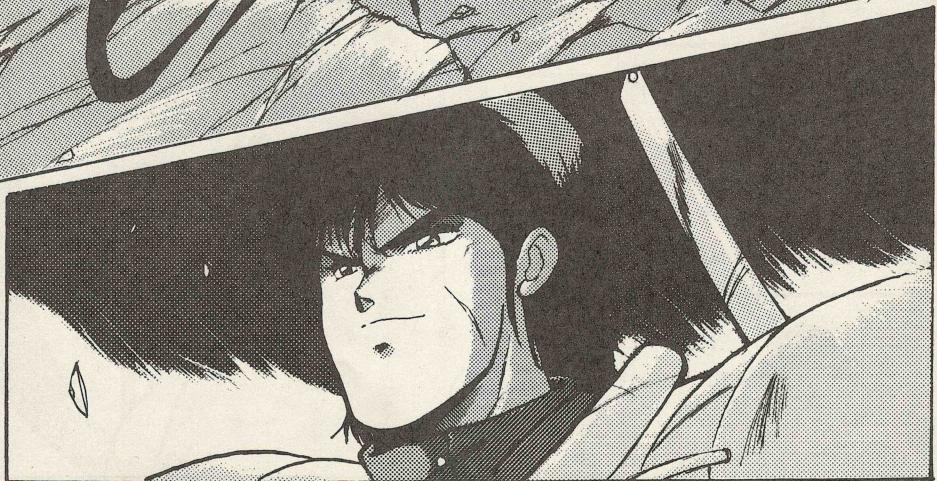












TO BE CONTINUED

■サイバーボール完成に向けて日夜がんばるスタッフを横目で見ながら書いてます。

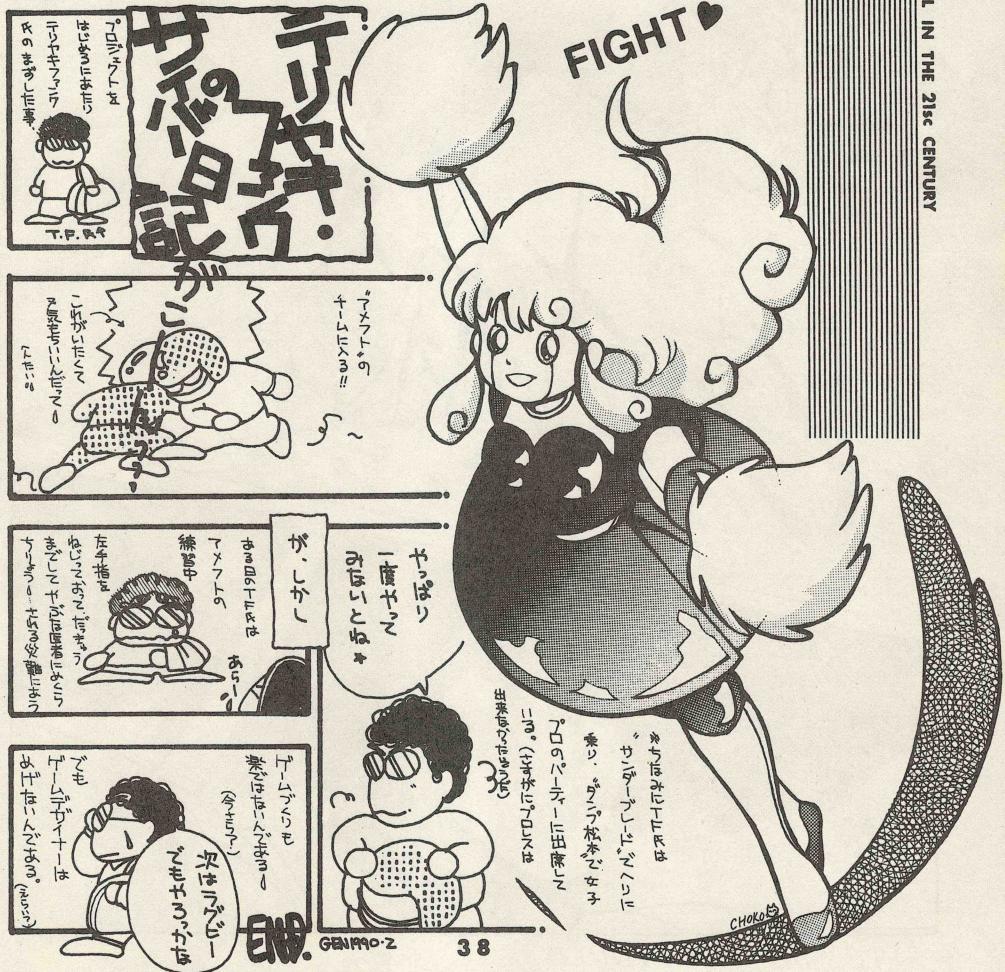
忙しそうだなあ、インタビュウなんて出来ないわよねと思いまや、企画のテリヤキファンク(以下TF)氏にお話をうかがいました。

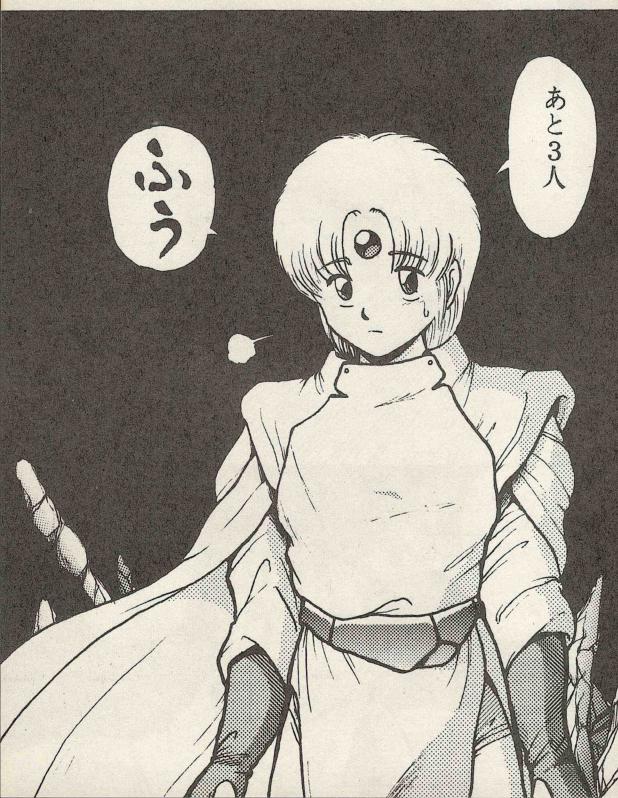
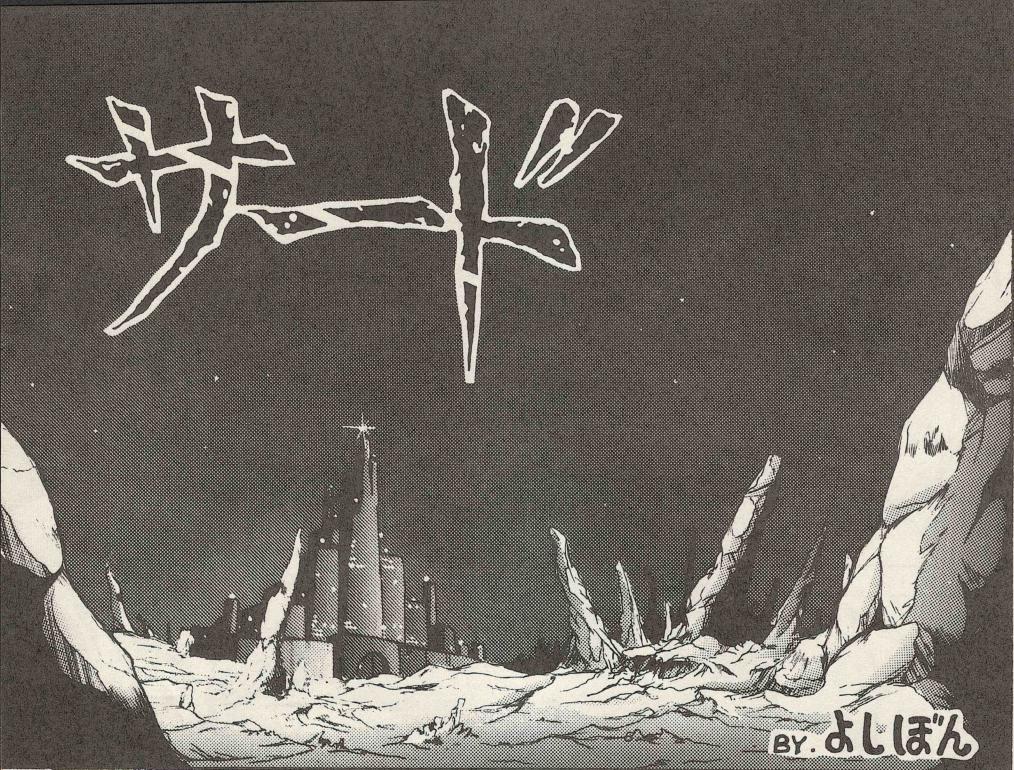
……つてとなりの席でROM焼いていふといふをつかまえたんだけどもさ。

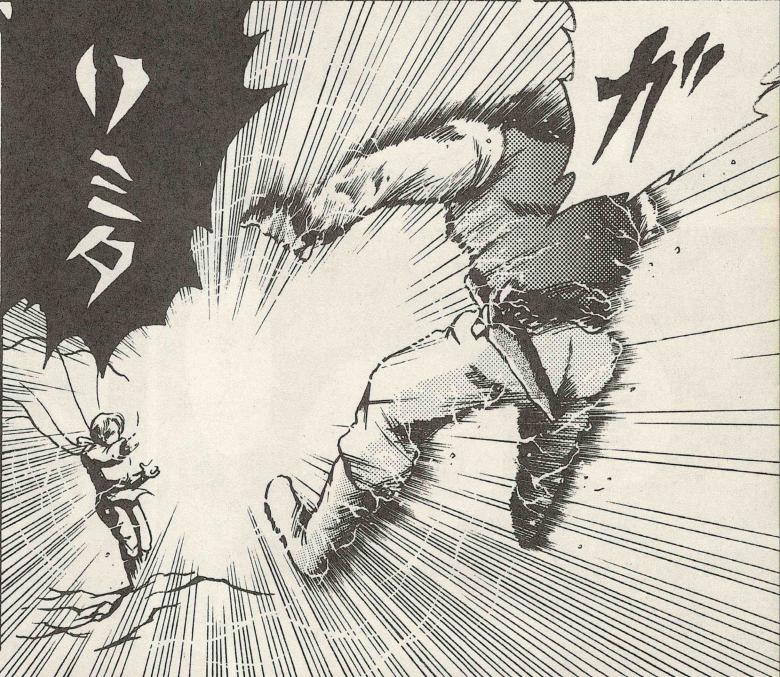
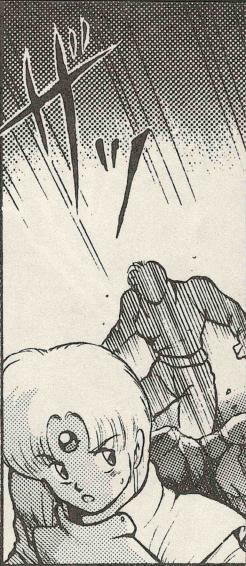
■サイバーボールつてつまりアメフトのゲームです。日本

でも今、ひそかなブームなのでファンも多いのではないか? 頭脳ゲームなのでとつまとは悪いかもせんが、のめつたら最後、奥の深いゲーム展開に燃える事うけつい。ルールを知らない人も発売までに本物を見るなりTRYするなりして覚えていただけたら幸い。サイバーボールはきっとみんなの期待に応えてくれるハズ。「今まで僕が作ったゲームの中では一番好きだね。」とほとんどノロケのコメントをいただきました。

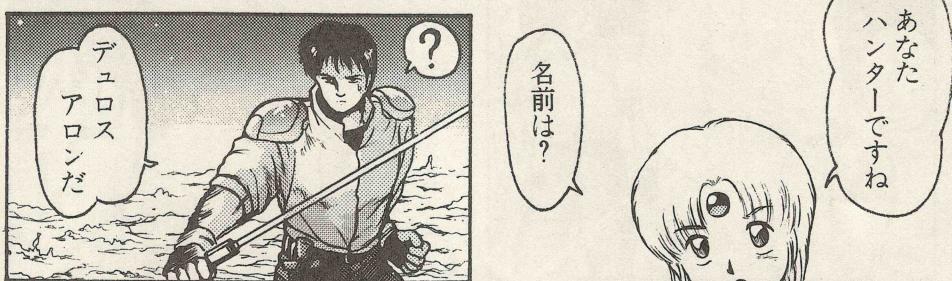
(CBZ)

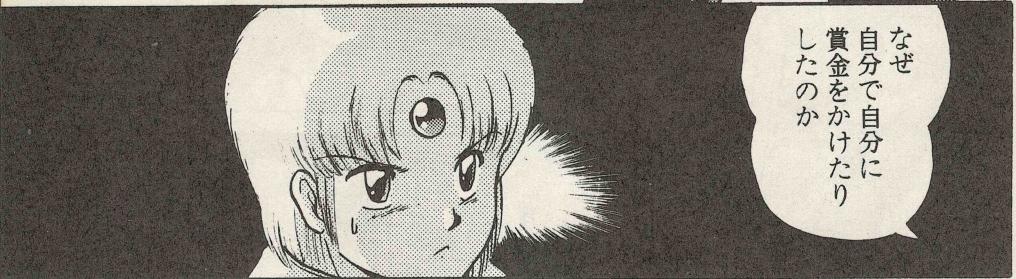
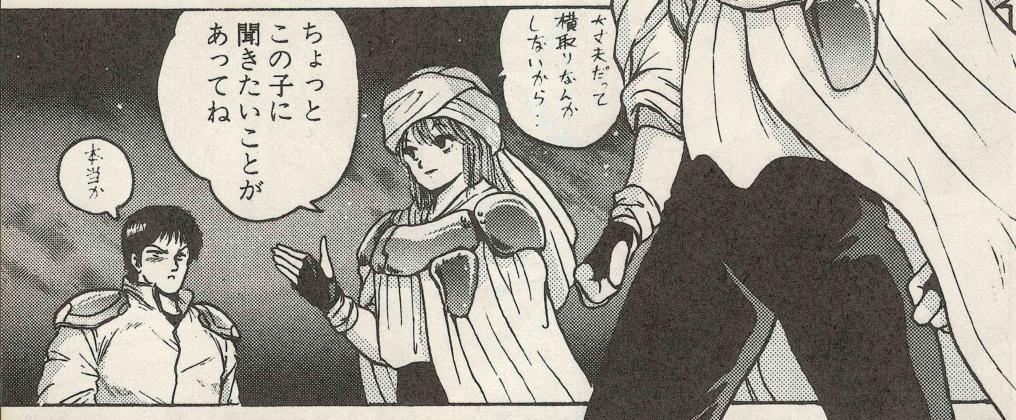


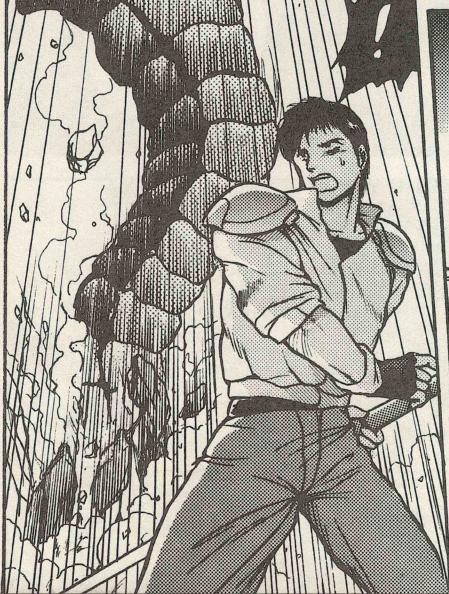


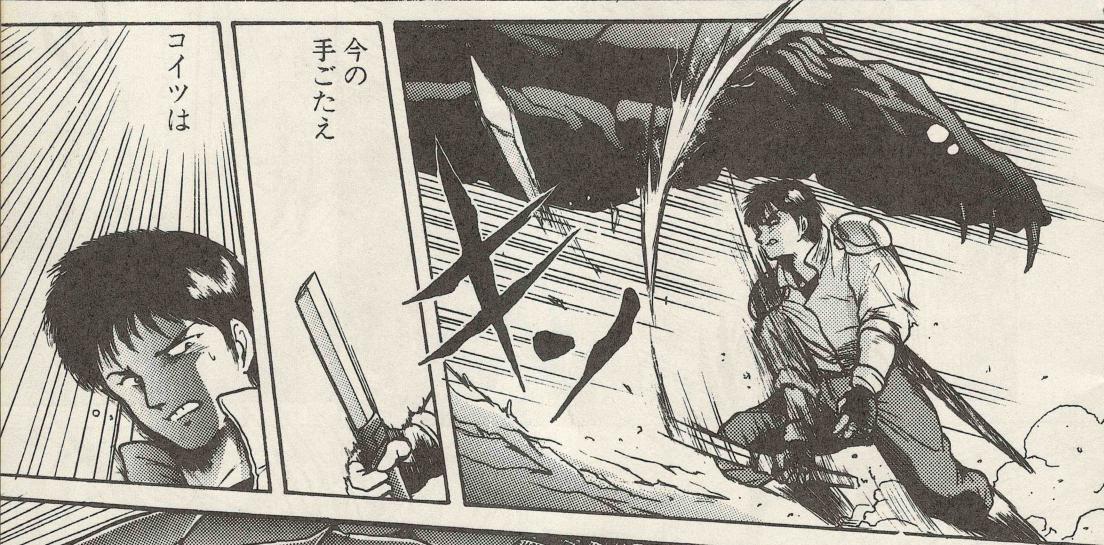
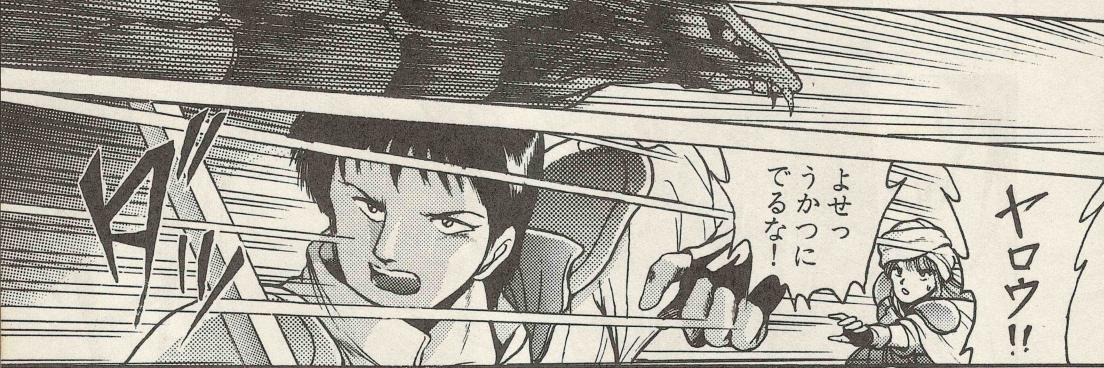
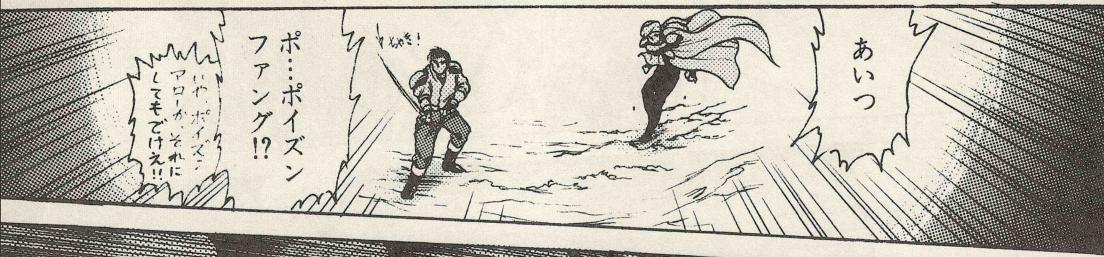






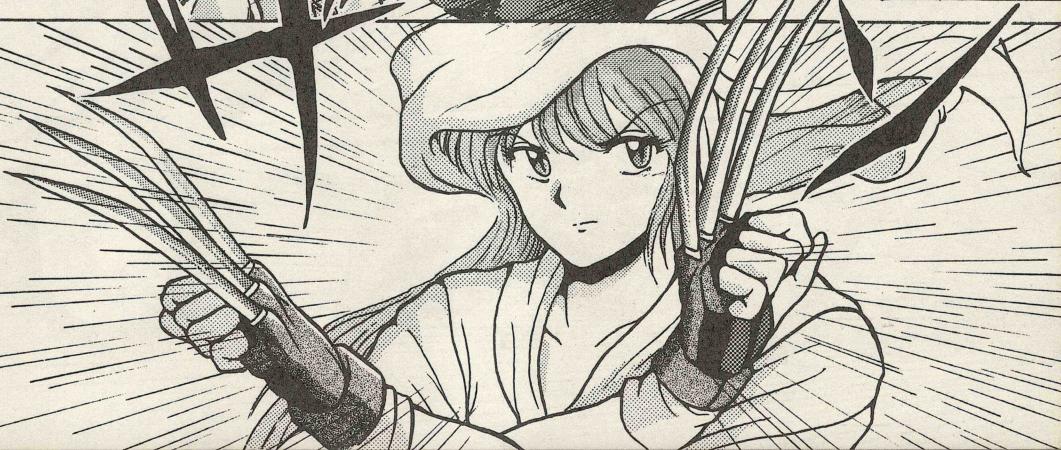


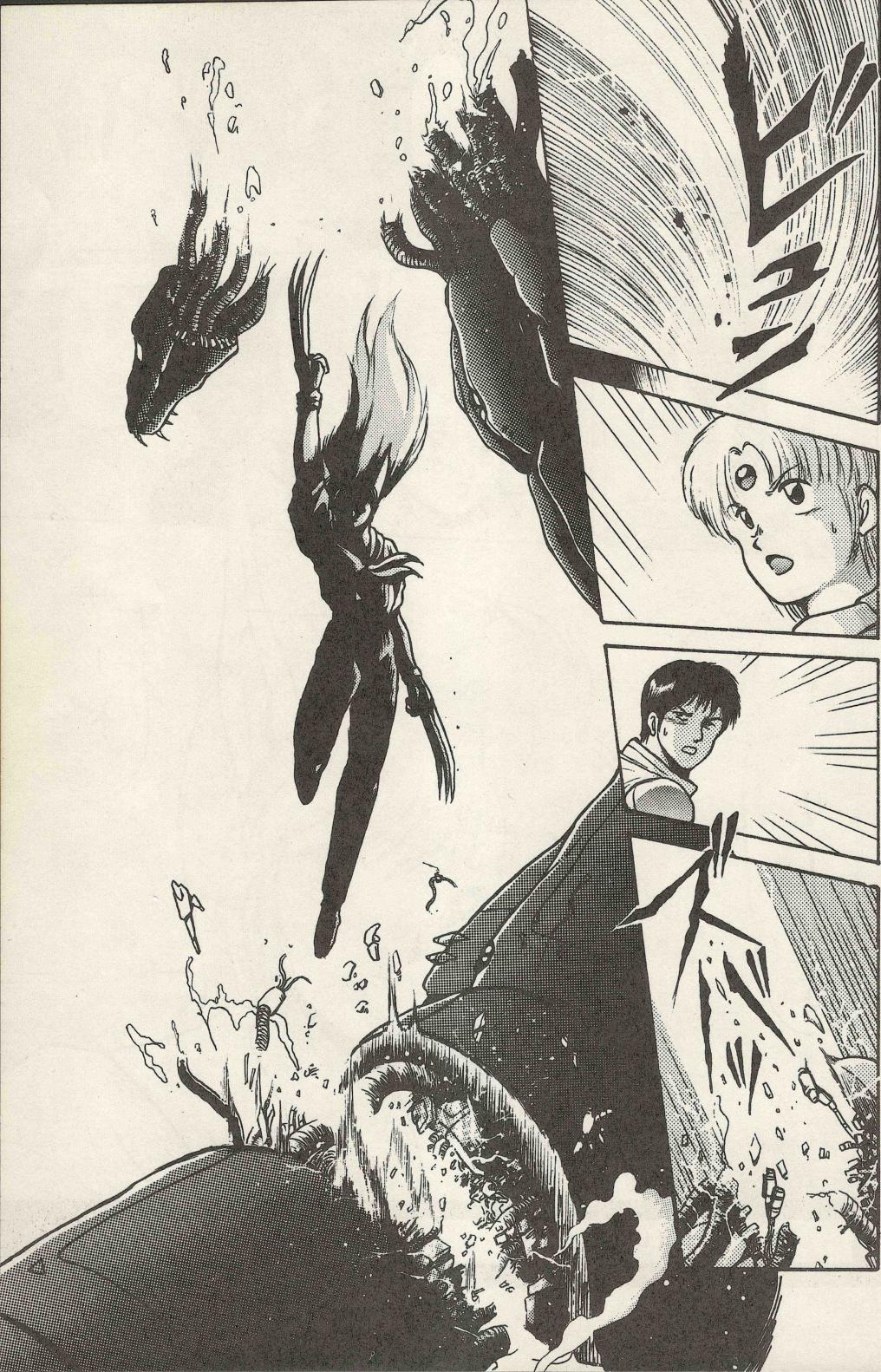


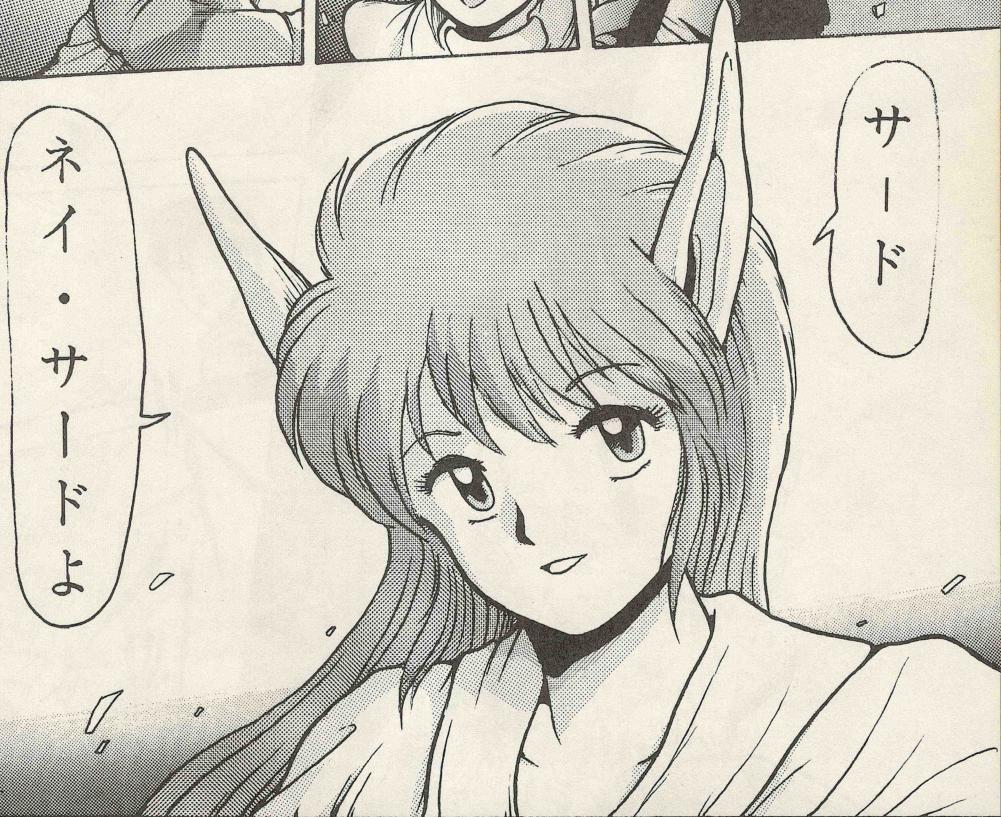


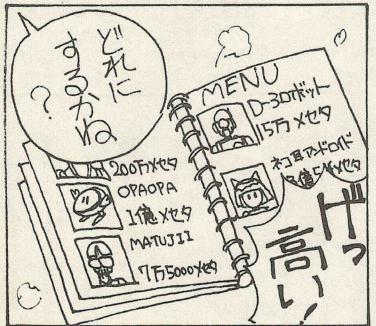
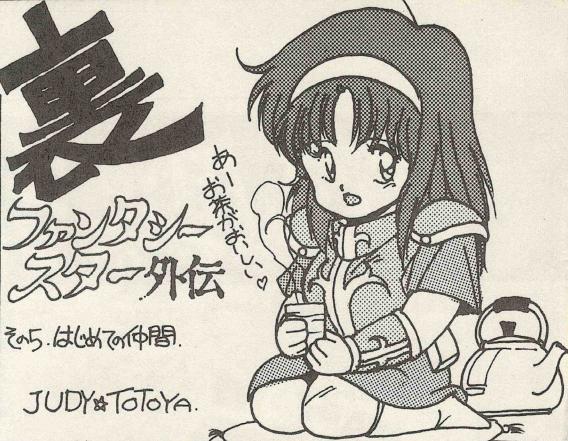
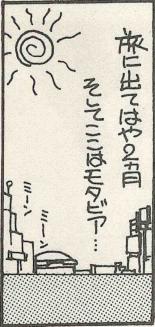
来る！

狙いは
あの子か









オカル俱楽部

SEGA怪獣怪人百科

これが
大怪獣

ズボラーダ!!

※この大百科は
ファイションであり
実在の人には
何の関係はない!!
ホントだ!!

ズボラー肺
一日千本の
云々のタバコをすうぞ!!

ズボラー手
キーボード専用なんぞ!

ズボラーカメレオン
実のコジ

ズボラーメモ

目の前のそのしか
みえないんだ!!

ズボラーハン

都合の悪いことば
聞こえないぞ!!

ズボラーフット

「ボレボレ」と
音をたてて
ひとをおど
しだ。
コワいぞ!!



ズボラーライブ
めな甘いもの
ちこ平食だ!!
スゴイぞ!!

ズボラーハート
なき声:「なんだよ」「あははー」

最近のお物:「みぢまくじ」「あ好み煙」

ハイー・オカル俱楽部のお時間です。

今日はオカルが、遠い空の下へ旅立つてしまつているので、代わりにフェニックスりえが

お伝えします。それでは、はじまりはじまり。

正月にやつとメガドライブを賣いまし
た。今はPSIIにもえでます。(ストーリー
はほとんど知っていますが) そう、それは新
しいテクニックを覚えた時でした。3ボタン
パッドをじつとみつめると、パッドもじつと
私をみつめ返してくれました。

A、B、Cボタン・・・あれ??

Aボタンが、ない。そう、うちのパッドは、
B、B、Cボタンなのでした。。。信じら
れないのでしたら、今度、証拠写真を送りま
す。ああ、Aボタンは今いずこ。私はセガさ
んと、新品メガドラを13184円で売った
天神ダ○エー店にいたい。

「なぜゆえにイー?」

でも、ちゃんと動くので、友人にでも自慢し
よう。。。 (福岡県 謎のモビール女)

★どーもすみません。ハハハハッ。。。
と、笑つてすませちゃだめよね。。。失礼

しました。

私はゲーセンでバイトしています。そ
こで見かけた「ゴールデンアクス」の愛のス
ーパープレイについて書きます。8月ごろ、

夜8時すぎにカツブルが入ってきました。二
人はロッカー風のカツブルで「ゴールデンアクス」の前に立ち、五十円玉を二つポケット
から出すと男はアックス、女はティリスでブ
レイをはじめました。そのブレイのすばら
さ、二人はお互いを助け合い、シーフが出て
来ると一人で囲んでバンバン、ポーションを
取つてしまします。ゲーマーっぽくない二人
なのに、コンティニュ一なしでクリアしてしま
ったのです。この時私は「愛愛つて
すばらしい」と思いました。

(東京都 刑部大)

朝から晩まで働きづくめで夏休みも働き
続ける毎日。。。もう一生遊ぶことなどで

★ほんと、愛つてすばらしいものね。でも
あまりに幸せそうで憎んでしまう私。。。。

きないかもしない。そーゆー気持ち、よくわかります。でも、それがどんな暗い人生だとしても、自分の人生を他人の人生と、どうかえたいと思つたことはありません。プログラマーとして自ら選んだ道。逃げたりせず、どこのどん歩み通してほし。そうすれば誰もケチをつけることはできないはずだ。だから「ガンバレ」なんて無責任な言葉は言いません。そのかわりこれからもイラストやハガキを送り続けようと思っている。ナマイキなこと言ってごめんなさい。

(神奈川県 うすバカのぼせやろう)

★まびしい愛の鞭をありがとう。この正月はみんな結構のんびりで始めたみたいだよ。会社で初日の出組もいたかもしないけど。。。

フォーツーノワールドって、

ロストワールドの海外版のタイトルですよね。いやーもえたもえた。一人だと四十分もしないうちにクリアですよ。シルフィーが美人でとても嬉しかった。メガドラのグラフィックをあらためて思いしらされましたね。いや、

みなさんごくさまでした。はは・で・。
友人からP.S.IIを借りましたけど、なんですこのストーリー。主人公は最後まで喜びを感じることなく終つてしまつたではありませんか。なぜアレイヤーの感動なるものを死でおこさせるのですか?最後も主人公の生死は謎のままなんか悲しくなつてきます。改善の必要があります。笑顔のない人間なんか白分のものにしたくありません!いらねーぞコンチキショーメ(ド死語)。。。でもシルフィーはかわいい。

(埼玉県 DAX-ZAP)

★相変わらず贊否両論のP.S.IIですね。さて噂のP.S.IIIはいったいどんなストーリーでしょうか?実は私もまだ全容を知らないのでした。楽しみにしてね。

みんなのお手紙を見ると、シルカが一番役に立たないみたいに言われているけど、そんなことはないぞ。うちのシルカはよく働くいい子だよ。ジジファン盗つてくるしアトマイザー持てばアンヌのかわりも務まる。

(岩手県 KABO)



(群馬県 平向 誠)



エーメル二つ装備してストームギア使えば攻撃・防御もバツチリ。ナゾンも使える。ママもこれならOKさ!（古い）あと、ランダムだつたかもしぬないけど、異常に素早かつた。デゾリス以降、誰かに先んじられることは一度もなかつたぞ。第一「かわいい」じゃありますませんかねえ。

（愛知県 ASK）

△□□□は今後のSPECの発展のため提案があつてお手紙書きます。その提案と云うヤツですが、あのですね、まず会員からSEA・SPECに対する希望アンケートをとります。その内容、移植してほしいゲームやSPECで作つて欲しいコーナー、ページふやせ、カラーにしろ、ちょー子おねーさんのサインくれ、レコード化してほしいゲームSST・バンドのコンサートやれなど何でもア

リアリのアンケートをとります。そしてその集計結果をSPEC誌上で毎号発表します。次に、はい、ここからがミソですよ。よつく聞いてください。そのランキングでみごとに位になつたアイデアを、天下のSEGAがかなえてあげちゃうというのさつ。どーでい。これだとより多くの読者の意見を表現できるし、SPECも数カ月ごとの発行だからあまり無理もないんじゃないかな。と、云うわけで以上のSPEC開拓弁言画

名づけて、プロジェクトΣ!
（なんだそりや。よろしく。）ちなみに僕個人のお願いは、①PSシリーズのミュージック・ドラマのレコード化、②イースIIの移植、と云つたところです。じゃ、よろしく。

（岡山県 北町奉行）

もつとTVCIMをー先

日ある事情でパソコンショップで「フォゴッ

（奈良県 吉田雅美）



（福岡県 園田武晴）



トシワールド」をテストすることになった時

のこと、29インチのテレビだったのでも、まわりに人が集まつて、その気配を感じられた。

「パソコンだろ」私はそのセリフを聞き逃さなかつた。とつさにリセットを押した。「セガだ!」つまりファーゴしか知らない奴ら

だつたわけだ。どうもメガドライブの性能は世間一般では軽くみられているらしい。こいつらもメガドラの性能を知つていれば充分買つたと思われる。ここはひとつ、TVCで

メガドラのゲーム画面を三千秒以上は見せた方がよいのではないかと思う。ほとんどの人がTVCから情報を受け取つていると思われます。

(神奈川県 坂口洋一)

★今回、CMについてのお手紙を何通かいただきました。ご意見ありがとうございます。
（福島県 あわび）



(神奈川県 川久保孝盛)



(福島県 あわび)

の中、個性を重視するけど、キャラクターも感情のみならず、戦い方にも癖をつけて欲しい。シナリオはまさに「野望の国」だと思う。あの物語は現代まで人の生きざまを展開させていくのが面白いのです。PS3もそんな巨大な絵巻物であつてほしいと思います。ダンジョンについては、「3Dがいいとかいいといふけど、私は歩くときも、中でも3Dにして、中にかんしては「ファンタジー」（だつたど思つ）みたいに自動的にマッピング作つていけば、冒険するはりあいがあると思う。初めての冒険だつたら、「直感」でと思う。ところで、この前進足で、メイスがあるレジャー・ランドに行つてきました。私は、その中でたつた一人でチャレンジしたけど、実際手探りでいくのは少し無理があつたようです。というのも、早くしないと集合时刻に間に合わないから、マップを作るわけにもいかず、結局三十八分かかつて（最高は十一分半だった）タイムリミットまであと五分というところでした。（ベストのほか、ワーストも賞品を貢献するようだが）マップを作る人もメイズにチヤレンジして「迷い」を実感すると作り易いと思います。—P.S.3の争奪戦はもう日の前にきて

いる——結局プレッシャーと罪悪感を押し付けていた私だった。

(鹿児島県 笹本龍一郎)

(大阪府
高木哲人)

★PSIIIへの期待はほんとに大きいですね。ただ今プロジェクトスタッフは最後のひと押しをがんばっています。今までのPSシリーズとはちょっと違った世界が楽しめるものになっているんじゃないかな。

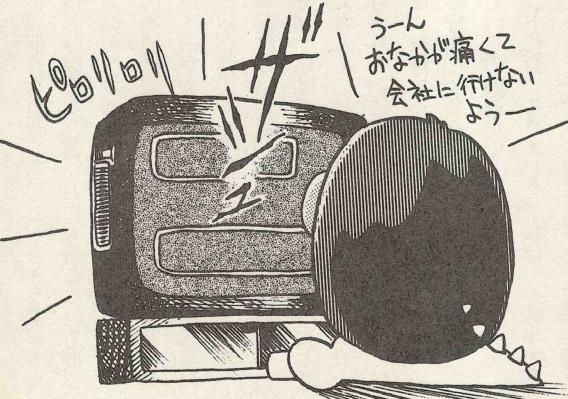
と、いうところで今回はおしまい。今回のアンケート特集は、集まりが悪くて次号送りとなってしまいました。皆様、ご協力ください。テーマは『好きなゲームミュージック』

セガのゲームミュージック・他社のゲームミュージックの2ジャンルに分けてアンケートをとります。よろしくね。オカルム事業部へのお便り、SPECへのご意見もどしどし送ってください。宛先は……

〒114-4 東京都大田区羽田1-12-12

セガ・エンタープライゼス
H・E事業部SPEC係

です。イラストもおまかしています。それでは次号でおあいしましよう。



(東京都
凌牙)

今月の比白様へ

SPECへのお便りとは分けて送つて下さい。

次回号アヤヒロ
特集 あなたが選ぶ

SPECへのお便り・質問などの投稿は
〒144 東京都大田区羽田1-2-12

編 セガ・エンタープライゼス

HE事業部 SPEC係 まで

住所、氏名、会員Noをしつかり明記の上、送
て下さい。

■4号は、遅れた上にミスが多くて申し訳あ
りませんでした。特に、オカル俱乐部掲載の
長本光生さんのイラストが上下逆刷りになっ
てしまい申し訳ありませんでした。ごめんな
さい。

■引越しなどで、住所変更された方は、その
際SPEC編集部までお知らせ下さい。

■ソフトのカタログ希望の方の宛先は、HE
事業部カタログ係ですので、お手数ですがS

■5号はいかがだったでしょうか?今後SP
EC会誌は、このような形の本になります。
発行月は一九九〇年七月・一〇月、一九九一
年一月・四月(年間四冊発行)の予定です。
ボリュームのある本作りを目指してスタッフ
一同頑張りますんで応援してください。

SPEC	SEGA PLAYERS ENJOY CLUB
発行日	一九九〇・三・二〇
発行所	編 セガ・エンタープライゼス
〒144	東京都大田区羽田1-2-12

一九九〇年七月発行予定

LAST NOTE

ついに始まった新連載。先代同様3人めも
よろしく。

(よしほん)

最近眼くてたまらない病です。ぐーぐー。
(ゲーマーみき)

みんながんばれ。(LOCKY☆P)
漫画というものが、こんなに大変だとは思
わんかった。どないしよう...

(JUDY・TOTOYA)

夜遅くまでゲームをしたら、遅刻をした夢
をみた。(UFOぞう)

南国でストレス解消してたら、お仕事がフ
ジヤマだった。(BO)

数年ぶりに風邪ひいてダウン。みんなも気
をつけようね。(CAP-ELF)

私は現在、ド〇ク〇IIをやってます。
...話題についていけない...(CHOKO)

「無責任艦長タイラー」はいい。でもやつ
ぱりヤンが一番よね。(GEN)

いのちをだいちに。(キャムラ)

ホンマもんのPSⅢは、こんなんとちやい
まっせ。(TOYO・OZAKI)

畜生じやしょうがないな。(L-R-VALLEY)

買ったばかりのハードディスクが死んだ。
バカヤロ!(L.C.)

どうとう原稿を落としてしまった。ド〇〇
エのせいじゃないけど...(バ)

ユリアードのモデルは、スナフキンだ!け
して「D」ではないぞ。はははっ(りえ)

開発内近影…



冗談だつぱさ!!

5

SPRING SPECIAL

SPEC
SEGA PLAYERS ENJOY CLUB