メガドライブFAN 改題創刊第5号

ハドソン、サターンに参入決定!!

平成7年5月15日発行(毎月1回15日発行) 第7巻第5号(通巻63号)平成3年5月16日第3種郵便物認可

SATURN FAN

●徹底攻略
VIRTUAL HYDLIDE/MYST

●サターン新作情報
極上パロディウスだ! DELUXE PACK
リグロードサーガ/GRAN CHASER
輝水晶伝説アスタル/ブルーシード/新・忍伝
ゲームの達人/三國志Ⅳ/EMIT
~制服伝説~プリティファイターX

●ゲーセンファクトリー
セガラリー・チャンピオンシップ
ストリートファイター・ザ・ムービー
ヴァンパイアハンター

5 MONTHLY 1995 MAY 500YEN

●バーチャコロシアム
バーチャファイター
段位認定モード再検証

●速報
SEGA'95重点ソフト発表会

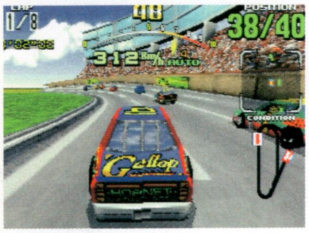
●巻頭大特集
爆走『デイトナUSA』!

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

SEGA

大地を駆けろ! 大空を飛べ!

SATURN NEWS Vol.7



DAYTONA USA™

デイトナUSA

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

AM R&D DEPT.#2

アーケード 移植版

アーケードに旋風を巻き起こした、エキサイティングなカーバトルゲーム。その開発を手掛けたAM2研 みずからが 移植! 3D-CGポリゴンによる驚きのリアリティ、ハイクオリティなサウンドを実現。セガサターンだけの超迫力ソフトだ。6,800円 新発売

Virtua Fighter

バーチャファイター

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

AM R&D DEPT.#2

アーケード 移植版

究極の格闘アクションゲームとして、このタイトルを知らない人はいないだろう。まるで生きている人間のようなスムーズな挙動、3次元を演出した必殺技、すべてがリアル。しかも、段位認定モードを追加。セガサターンだけの超興奮ソフトだ。 6,800円 好評発売中

VIRTUAL HYDLIDE
ヴァーチャル ハイドライド

3D－CG世界・フェアリーランドを自由に冒険、映画をこえた疑似体験 ロープレ登場。
5,800円　4月28日発売予定
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995 ©T&E SOFT Inc. Computer Designed by T&E SOFT Inc. All right reserved.

DEADALUS
ダイダロス

宇宙空間に浮かぶ巨大要塞ダイダロスが舞台。リアルサイバーなSFシューティング。
6,800円　新発売
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995 / COMPUTER DESIGNED BY MICRONET

輝水晶伝説アスタル
ダイナミックな攻撃を駆使して戦え！ 史上最強の横スクロールアクションゲームの登場だ。
5,800円(予価)4月28日発売予定
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

PANZER DRAGOON™
パンツァードラグーン
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

翼竜(ドラゴン)に乗って、美しい広大なCG世界を飛べ！全キャラを3Dポリゴン処理、360度視野を可能にした画期的なゲーム。浮遊感あふれる異次元ファンタスティック・シューティングはクセになる。セガサターンだけの超新世代ソフトだ。 6,800円　新発売

すごいソフトはセガサターンから

セガサターン
SEGA SATURN
好評発売中 ￥44,800

株式会社 セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター TEL 0120-012235 受付時間 月～金10:00～17:00 (除く祝祭日)

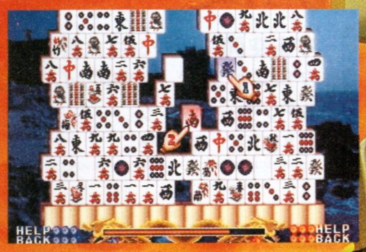
●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

好評発売中

あの上海がドラマチックに変わりました。

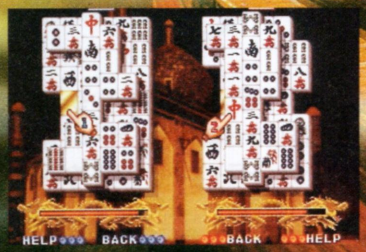
ゲームの王者『上海』がサターン版でリニューアルしました。パイの消し方に新機軸。ストーリーを楽しみながら壁を突き崩します。モードは全部で4モード。クラシック上海、青島（チンタオ）に、新しくグレートウォール・北京（ペイジン）が加わりました。あなたが旅するのは、中国のどこの町!?

■クラシック上海
ピラミッド型に積み重ねられた麻雀牌から「自由牌」を取り出し、崩していきます。



■グレートウォール
壁のように積み重ねられた麻雀牌。重力の影響を受けて崩れるスリルが味わえます。

■北京（ペイジン）
牌を縦横にスライドし、同じ絵柄がそろったところから取り除かれていきます。



■青島（チンタオ）
牌のなかに隠されたゴールド牌を早く取るほうが勝ち。二人で対戦できます。

Shanghai: The Great Wall

上海 万里の長城

希望小売価格 ¥6,800（税別）

セガサターン専用コントローラーパッド
サンサターンパッド
3月発売予定

SUNSOFT®

〒483 愛知県江南市古知野町朝日250 TEL.(0587)53-2192

© 1995 Activision, Inc. Shanghai and Shanghai: The Great Wall are trademarks of Activision, Inc. All rights reserved. ACTIVISION.

SEGASATURN

この商品は、株セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウェア・ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。 For sale and use only in Japan.

ついにデキタ。

あの天才バカボンが、対戦型・落ちものパズルゲーム"バカボンズ"になったのだ。

セガサターン

バカボンズ

6月吉日発売予定

キャラはもちろん
バカボンキャラ!
必殺ブロック落として
戦うのだ!
ワッヒョー!!

※この画面は、開発中のものです。

天才バカボン

予価￥4,800(税別)

すすめ!バカボンズ

SEGA SATURN

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

©フジオ・プロ/講談社/スタジオぴえろ/©1995 GE

セガサターン専用ソフト

GE 株式会社ゼネラル・エンタテイメント

株式会社ゼネラル・エンタテイメント
〒153 目黒区目黒2-10-8 第二アトモスフィア青山4F TEL.03-5496-3925(代表)

新装刊！ぶっ飛びの

マンガボーイズ 月刊

5月号 4月12日(水)『スーパー大発売!!

特別定価390円(税込) 徳間書店

益々充実の連載陣!!

「人造人間ハカイダー
原作・石ノ森章太郎
作画・余湖ゆうき

新連載!!
MECHANICAL VIOLATOR
HAKAIDER
人造人間ハカイダー

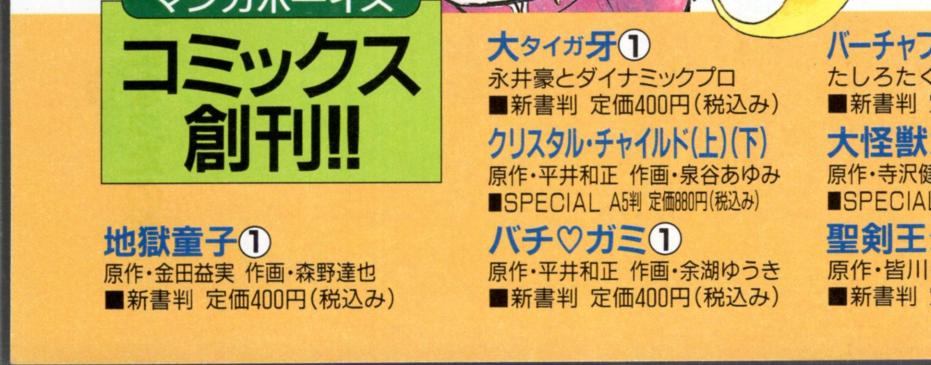
学校の怪奇劇場
谷間夢路
ギロン斉藤etc.

ヒーイヒッヒッヒッヒーッ!!
学校の七不思議、花子さん、人面犬、口裂け女などなど、ショート&4コマであなたに贈る、爆烈編!!

ショートギャグ+4コマ

ぷよぷよ天国
てんごく
©COMPILE

押田J.O大塚理恵 若林龍揮 なにわ・ぎひろetc
ご存知、アルル・ナジャ、カーバンクル、ぞう犬魔王などなど総出演で笑かしてくれるッウ〜ン(ン?)



★新感覚コミカル・ファンタジー
変々人 口半
いがらし正人

マンガボーイズ コミックス創刊!!

地獄童子①
原作・金田益実 作画・森野達也
■新書判 定価400円(税込み)

大タイガ牙①
永井豪とダイナミックプロ
■新書判 定価400円(税込み)

クリスタル・チャイルド(上)(下)
原作・平井和正 作画・泉谷あゆみ
■SPECIAL A5判 定価880円(税込み)

バチ♡ガミ①
原作・平井和正 作画・余湖ゆうき
■新書判 定価400円(税込み)

バーチャファイター晶の拳①
たしろたくや ©SEGA
■新書判 定価400円(税込み)

大怪獣ガメラ
原作・寺沢健一郎 作画・破李拳竜
■SPECIAL A5判 定価770円(税込み)

聖剣王シグリード①
原作・皆川ゆか 作画・環 望
■新書判 定価400円(税込み)

みらくる姫ジュビリイ
宮尾 岳
■新書判 定価400円(税込み)

風の魔転郎
丸尾末広
■SPECIAL A5判 定価770円(税込み)

GOD-GUN世郎①
木崎ひろすけ
■SPECIAL A5判 定価770円(税込み)

好評発売中!!

おサルマガジン!!

ドンキーコング』

©Nintendo

公弥杏捺

超人気ゲームがついにマンガ化！
ドンキーとディディーの冒険が今始まる!!

ファイトしゃ!!
イレブン
ならむらのりかず

★熱血サッカーマンガ

ネオガンマン伝説!!

木崎ひろすけ

ゴッドガン GOD-GUN 世郎

「赤い砂」の血をひく"KAZAN"自分を探して、波瀾万丈の旅に出る!!

宮尾岳

熱風の KAZAN

強豪が、晶の前に次々と登場!!

Virtua Fighter

©SEGA

★本格的格闘マンガ

バーチャファイター 晶の拳

たしろたくや

大タイガ牙／永井豪とダイナミックプロ
聖剣王シグリード／原作 皆川ゆか 作画 皆川望
「青春ドリブル学園」／関一成
おやぢ小学生／堀内カイコ

いろは双紙／みなぎ得一
ワンタン龍遊記／松尾たかよし
フロッグマン／だらま

マンガボーイズ新装刊記念!!

オリジナルテレカ
100名様プレゼント!!

〈くわしくは本文P71を見てね!!〉

地獄童子

★地獄界のスーパーボーイ

原作・金田益実
作画・森野達也

きょうも元気だ！ヘイ！マンボウ

MANGA BOYS COMICS

Tokuma Intermedia Mook

完全攻略本シリーズ

好評発売中

490円(税込)

全13ステージをマップを使って完全攻略。アイテムの入手法や、各ステージにある難解なトラップのクリアの仕方がわかるので、自分で何度も失敗してクリア法を発見する苦労はなしだ!!

コンピュータMagazine 編集部・編著

発行／徳間書店インターメディア㈱　発売／㈱徳間書店

エンディングへまっしぐら

好評発売中
690円(税込)

全69のシナリオのつながりや分岐点を紹介しながら、シナリオごとにマップを使って徹底攻略。さらにオリジナルの主人公をふくめたすべてのパイロットと、ロボットのデータを完全網羅!!

トクマインターメディアムック　デイトナUSA完全攻略本発売中止のお詫びとお知らせ

弊社から4月に予定していた『デイトナUSA完全攻略本』は、諸般の事情により発行を中止することになりました。

発売を楽しみにしておれらた読者のみなさま、関係各位には多大なご迷惑をおかけいたしましたことを、深くお詫び申し上げます。完全攻略本は、より充実したシリーズとして刊行していく予定ですので、今後ともご愛顧のほど、よろしくお願い致します。

1995年4月

徳間書店インターメディア株式会社

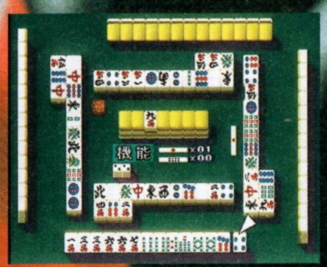
SUNSOFT®

各ハードとも
メーカー希望小売価格
¥8,900(税抜)
スーパーファミコン版のみ価格未定
4月下旬発売予定

そして私が、頂点に立つ。

A 3DO EXPERIENCE™

SUPER famicom
LICENSED BY NINTENDO



麻雀

©CHATNOIR
日本で初めての人工知能を使った麻雀ゲーム

将棋

©ALPHA-BETA
監修　小谷 善行
(日本コンピュータ将棋協会会長
東京農工大工学部教授)

プレイス

©ITSUI
日本で屈指のアルゴリズム

連珠

©ITSUI
日本で最速レベルのアルゴリズム

4大テーブルゲームが最強の頭脳で今、ひとつに。

ソフトの限界に挑戦し、全てのゲームに日本で最強水準の思考ルーチンを採用!!
しかもセガ・サターン、ソニー・プレイステーション、3DOリアル、任天堂スーパーファミコンと、
超人気の4大ハードで登場!!
さあ、あなたは頂点に立てますか。

3DO

PlayStation™

SEGA SATURN

©SUNSOFT ©SUCCESS ©CHATNOIR ©ALPHA-BETA©ITSUI
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
"PlayStation" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
3DO、3DOロゴは The 3DO Company の商標です。

サン電子株式会社
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
TEL 0587-53-2192

SATURN FAN

1995 MAY 5

COVER ART●小畑正好
COVER DESIGN●渡部孝雄

CONTENTS

表紙の車は「Dodge=Daytona85年式」です。ちなみに私の好きな車はバットモービルです。ブロロロロロ〜〜（小畑正好）

＜発売＞株式会社徳間書店　＜編集・発行＞徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／北根紀子　●副編集長／石塚宏治　●編集委員／村田憲生　＜編集＞●スタッフ／（東京）安部朋美・加藤政樹・山口康弘　（仙台）千田誠行・千葉保弘　●アシスタント／（東京）池田智之・加納結介・北川真夫・木村勝好・佐藤大作・寺崎宏之　（仙台）大石美智子・鈴木享子　＜広告＞●部長／和田秀実　●スタッフ／大内隆・加藤千香子　＜販売＞●部長／遠藤剛　●スタッフ／石井基之・吉野なおみ　＜EPR統括室＞●室長／山田政彦　●スタッフ／佐瀬伸治・佐藤善一・高橋栄治　＜デザイン＞●AD／渡部孝雄　●スタッフ／（仙台）鈴木徳房　●アシスタント／（仙台）板橋里佳・今村奈緒美　＜協力＞●校閲／笠原紀彦　●写真／浜野忠夫・勝英之助　●デザイン協力／アドバンス・有限会社デザイラ　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社創文新社・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸　●印刷／凸版印刷株式会社
©徳間書店インターメディア株式会社　1995　※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。また、本誌記事中のソフト名、ハード名などは、一般に各メーカーの登録商標です。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。さらに、著作権も制作者および制作会社に帰属するものとし、版権の「©」も一部省略させていただきました。なお、記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作物が存在する場合は「・」で区分しています。

巻頭大特集

爆走『デイトナUSA』！ ……16

速　報

SEGA'95重点ソフト発表会 ……12

バーチャファイター2　セガ・アドベンチャー（仮称）　天外魔境外伝　ほか

ATTACK SPECIAL

VIRTUAL HYDLIDE ……80

SPECIAL SERIES

セガサターン　鉄人たちの野望 ……39

バーチャコロシアム ……53

ゲーセンファクトリー ……64

NEW SPACE

リグロードサーガ（仮称） ……26
極上パロディウスだ！ DELUXE PACK ……30
GRAN CHASER ……34
新・忍伝 ……36
輝水晶伝説アスタル ……84
ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜 ……86
三國志IV ……88
〜制服伝説〜プリティファイターX ……90
ゲームの達人 ……92
EMIT Vol.1〜時の迷子〜 ……95
カオティクス ……96
モータルコンバットII 究極神拳 ……98
テレビアニメ スラムダンク 強豪真っ向勝負！ ……100
ライトクルセイダー ……102
餓狼伝説SPECIAL ……104

データ・ハガキ情報満載　土星の王国

RANKING STREET ……45
コーンヘッドクラブ ……50
新規参入サードパーティ訪問 ……52
News Dynamite！ ……69
イラストビッグバン ……72
ゲーム研究所 ……73
読者プレゼント ……76

SERIES SPACE

HYPER UL-TECH ……106
G・G FAN ……108
COMING SOON ……110
新作発売カレンダー ……116

GAME INDEX

〈セガサターン〉

アイルトン・セナ　パーソナルトーク〜Message for the future〜 ……110
VIRTUAL HYDLIDE（ヴァーチャル　ハイドライド） ……80
EMIT Vol.1〜時の迷子〜 ……94
EMIT Vol.2〜命がけの旅〜 ……95
EMIT Vol.3〜私にさよならを〜 ……95
輝水晶伝説アスタル ……84
GRAN CHASER（グランチェイサー） ……34
ゲームの達人 ……92
極上パロディウスだ！　DELUXE PACK ……30
三國志IV ……88
新・忍伝 ……36
スーパーリアル麻雀PV ……111
〜制服伝説〜プリティファイターX ……90
セガ・アドベンチャー（仮称） ……13
デイトナUSA ……16
バーチャファイター ……54
バンツァードラグーン ……106
ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜 ……86
平成天才バカボン　すすめ！バカボンズ ……52
ポポイっとへべれけ ……107
魔法騎士（マジックナイト）レイアース ……114
MYST（ミスト） ……73
リグロードサーガ（仮称） ……26

〈スーパー32X〉

カオティクス ……96
コープス・キラー ……114
ステラアサルト ……112
ナイト・トラップ ……114
モータルコンバットII 究極神拳 ……98

〈メガドライブ〉

コミックスゾーン（仮称） ……112
魂斗羅〜ザ・ハードコア〜 ……107
超球界ミラクルナイン（仮称） ……115
テレビアニメスラムダンク 強豪 真っ向対決！ ……100
トゥルーライズ ……113
プロストライカー'95（仮称） ……115
ライトクルセイダー ……102

〈MEGA-CD〉

餓狼伝説SPECIAL ……104
シャドウラン ……113
大封神伝 ……107

〈ゲームギア〉

ぎゃんぶるぱにっく ……107
クイズギア　ファイト！ ……109
シャイニング・フォース外伝　〜FINAL CONFLICT〜 ……14
スーパーコラムス ……109
テイルスのスカイパトロール ……108
TEMPO Jr. ……109
美少女戦士セーラームーンS ……107

スペック表の見方

❶対応機種及び媒体：セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、MEGA-CDの中で対応している機種。CDはCD-ROM、ROMはカートリッジ。❷発売予定日：この本を作っている時点での発売予定時期。❸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。❹開発元：原則として開発元のメーカー名を表記。開発元が明らかにされていない場合は無表記。❺予定価格：メーカー側の希望する販売予定価格。❻容量：ROMの容量。CD-ROMの場合は無表記。❼ジャンル：編集部で判断したソフトの種別。❽継続機能：バックアップメモリ（CD-ROMの場合。カートリッジの場合は「バッテリーバックアップ」と表記）などの継続機能の形態。ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略する。❾複数プレイ：同時または交代でプレイできる人数。カッコ内は複数プレイに必要な機器❿その他の機能：対応している周辺機器や、特筆すべき機能を表記。⓫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。

スーパー32X					
❶ ROM	発売予定日	❷ 4月24日	ジャンル	❼シミュレーション
	発売元	❸ セガ	継続機能	❽ バックアップメモリ
	開発元	❹マイクロネット	複数プレイ	❾2人同時（マルチターミナル6）
	予定価格	❺ 8800円（税別）	その他の機能	❿シャトルマウス
	容量	❻ CD-ROM	現在の開発状況	⓫90%（3月24日現在）

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

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

サターン新OS用 バーチャファイター2

デモ 画面初公開!!

★速報★ SEGA

3月24日。幕張プリンスホテル、プリンスホールにてセガの'95重点ソフト発表会が行われた。注目は何といっても『バーチャファイター2』の情報。さらに隠しネタの発表やあのサードパーティの情報まで、気になる情報満載でお届けするぞ。

ついに姿が見えた! 『バーチャファイター2』はこうなる!!

まずは上の写真を穴が開くほど見て欲しい。これは新OSを使って作られた『バーチャファイター2』のデモ画面だ。しかも実際にサターンを使い1/60秒で動いているパイのアクションシーンを見ることができたのだから堪らない。パイ1人だけのアクションだったが、その動きは我々の想像を遥かに越えたものだった。サターンであのアーケード版『バーチャファイター2』の動きを再現するのは厳しいのではと危惧していたが、ただの杞憂に終わりそうだ。それにしても、さすが鈴木裕率いるAM2研。やってくれました。大きなスクリーンに登場したパイを見ながら鈴木部長が語ってくれたぞ。

鈴木　裕

「このパイ自体は業務用よりも綺麗にできています。この背景は業務用の半分ぐらいのクオリティですが、このぶんでいけば、背景は置いておいて『バーチャファイター2』を再現できるであろうと考えています。だた、これは一体だからここまでクオリティの高いものができているのであって、これに当たり判定やゲームバランスなどを入れていくことを考えると、なかなか大変な作業になるでしょう。このパイはあくまでも完成目標ということで」

「ちなみに、現在AM2研ではこのキャラが2体同時に動いています。ただ当たり判定など入っていないんですけど。もちろんクオリティに関してはかなり高いものができるでしょう。『バーチャファイター』やOSを作ってサターンの能力がいろいろ分かってきましたから。『バーチャファイター』とはレベルが違うデキになると確信しています」と語ってくれた。この調子で行けば、必ずAM2研の技術力が炸裂するはず。続報に期待せよ!

また、サターン版『バーチャコップ』についてのコメントもあった。それによると、4月頃に何かリリースがあるとのこと。アーケード版に近いものができると自信たっぷりに語ってくれたぞ。

ここまで進化した!

『バーチャー』のパイと今回のパイ

アーケード版とキャラクタだけを比較してみれは、その完成度の高さが伺えるはず

©SEGA ENTERPRISES／LTD.

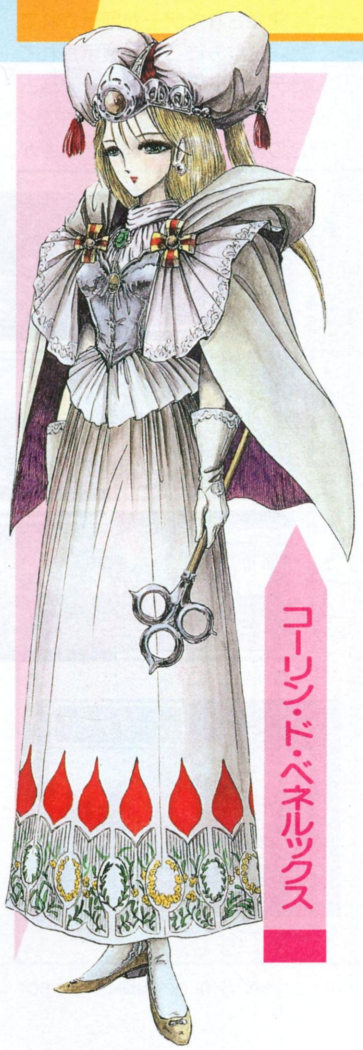
土星からすんごい情報をキャッチした!

'95重点ソフト発表会

注目情報

バーチャファイター2現状報告
コードネーム セガ・アドベンチャー発表
ハドソン、サターンに参入正式決定

ヘンリー・チェイサー・ビンセント



コーリン・ド・ベネルックス

遠藤雅伸&永野護の強力タッグ実現
ニュータイプRPG制作進行中!

シューティングの名作『ゼビウス』を手掛けた遠藤雅伸が制作総指揮を取り、現在若者に圧倒的な支持を得ている漫画『ファイブスター物語』を描いている永野護が世界観を含めたビジュアルデザインを担当する贅沢なゲームが誕生する。それが今回制作発表されたRPG、コードネーム『セガ・アドベンチャー(仮称)』だ。

プレイヤーは主人公ヘンリーとなり、17世紀のヨーロッパを舞台に数々の冒険を繰り広げていく。王女コーリンとの恋、混沌とした世界の平和の奪回といったエンターテイメント性の高いストーリーでプレイヤーをゲームの世界へぐいぐいと引っ張っていくぞ。また、ポリゴンを駆使し3Dで展開する戦闘シーンは、サターンでなければ表現できない新しいシステムを採用している。

遠藤氏は「サターンのスペックがあれば、長年の夢だった永野キャラのゲーム化も可能になります。ゲーム作りのノウハウを全てこのゲームにつぎ込んでいきたいと考えています」と語り、永野氏は「ヘンリーとコーリンを描いた瞬間にもうこのゲームにのめり込んじゃいまして、久しぶりに体の芯まで全開でビジュアルをやることができました。僕自身もこのゲームにはすごく期待しています」と語ってくれた。ちなみに監督、シナリオは遠藤氏の弟子、柴田賀盆が担当している。

制作総指揮 遠藤雅伸

ビジュアルデザイン 永野 護

セガ・サターン現状報告 これから300万台を目指す!

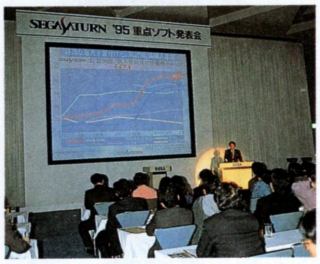
セガ・サターンが発売されてから約4ヵ月経過した。はたして現状でサターンはどれくらい出荷されているのだろうか。ユーザーとしては気になるところではないだろうか。また、これからサターンはどれぐらい出荷されるのか。HEプロダクトマネジメント部部長岡村秀樹氏が具体的な数字を出して報告してくれたぞ。

それによると、サターンの出荷は3月下旬までで約80万台を達成。昨年の目標だった50万台は軽くクリアし、100万台までもうすぐ手の届く位置まで来ている。そこで、今年の年末までに200万台を目標にしていたセガ陣営は、それを大幅に変更し、260万台の出荷に向かってチャレンジを続けていくことになった。さらに来年の3月、約1年後にはなんと300万台を市場に投入していく構えを見せている。次世代機No.1を目指し、セガは走り続けていくのだ。

サターンの好調な滑り出しの裏には「今までのセガユーザー以外の人達がサターンを購入している」との理由があるようだ。これはサターンの裾野が確実に広がっていることを意味している。

サターンの購入者アンケートによると、発売から10日までのハガキを集計した結果、購入者の大半は社会人と大学生で、平均年齢は22.4歳。この集計の2回目では高校生が一番多く、3回目では中学生が一番多いという結果がでた。現状で一番新しい2月15日の集計結果を見ると、ほとんど高校生以下となり、小、中学生が34%を占めている。平均年齢は19.5歳にまで下がった。大学生、社会人が購買の中心だったメガドライブ、MEGA-CD時代とは、ユーザーの構造が明らかに違ってきているのだ。核となっている今までのセガユーザーの他に、新たにサターンユーザーを獲得していることが分かる。

ユーザーのニーズに応えた、完成度の高いソフトをリリースしていくことで、ますますサターンが盛り上がっていくはずだ。



グラフが映し出されていたぞ

サターンNEWS ～日本人のみなさまへ～

テレビCMで一躍アイドル(?)となった、あの土星人制作によるビデオが公開されたぞ。そこには最新ゲームの映像がおさめられていたのだ。その中には驚くことにまだ見たことも聞いたこともないソフトが収録されていた。土星人恐るべし。

そのソフトとはアクションゲームとなって登場する『忍空(仮称)』と、みずきから発売される『ルパン三世(仮称)』。さらに発売元が未定ながら『誕生～デビュー～(仮称)』のタイトルもあったのだ。

なかなか笑わせてもらいました

発表会が終わってから

この発表会が終了した後に、サードパーティを中心としたミーティングが開かれていた。参加したメーカーの話によると、今回のミーティングの中心は、AM2研で作られたOS。この使い方などが簡単に説明されていたようだ。さらにこの後、関係者による懇親会が開かれ、ここではそのOSを使って開発されたデモが展示されていた。ちなみにここで展示されていたデモは発表会のものと同じ、とのこと。出席者はその実力に、驚きの表情を隠せなかった、とか。

ここでいきなり

ゲームギアNEWS

発表会では発表されていないが、ゲームギアのビックタイトルを緊急入手したので紹介しよう。

その名も『シャイニング・フォース外伝 FINAL CONFLICT』だ。シリーズの最新作は意表をついてゲームギアから登場するぞ。気になる発売日は6月下旬を予定。4M+バックアップで予価5800円(税別)だ。

この物語は『シャイニング・フォース』と『シャイニング・フォース2』を結ぶ重要なもの。シリーズの疑問がこの作品で全て明らかになるのだ。冒険は『2』の舞台ともなったパルメキア大陸。ここで『シャイニング・フォース』で活躍した懐かしいキャラクタたちと一緒に冒険の旅に出発する。なんとメガドライブ版の主人公だったマックスも登場するのだ。

いろんな謎が明らかになる

懐かしい。マックスだ

『シャイニング』シリーズの謎が全て明らかに!

シャイニング・フォース外伝 ~FINAL CONFLICT~

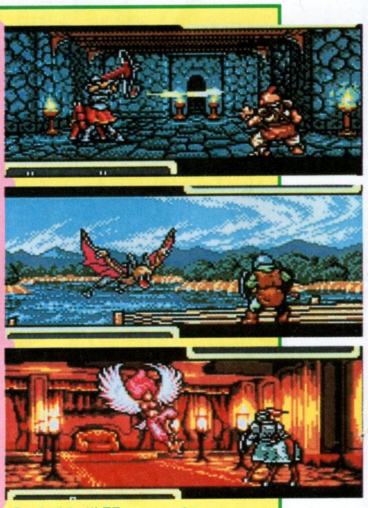
今までのノウハウを

グラフィックや敵キャラクタの思考など、今までのノウハウを活かし、ゲームギアの限界を越えたクオリティで完成した。基本システムなどに変更はなく、序盤は初心者でもすんなりゲームに入りやすい易しさなので安心だ。もちろん終盤はシビアな戦いが待っているぞ。

イベントがいっぱい

ゲームバランスがとてもいい

ゲームギアとは思えないデキ!


派手な戦闘シーンだ

魔法で一気にカタをつけろ

©SEGA・HUDSONSOFT／RED／SUMME PROJECT

発表!! ハドソンサターンに参入正式決定!

ハドソンからなんのリリースも無かったため、一部で「サターンのサードパーティに名前があったけど、実は何も開発していないんじゃないか」なんて悲観的な噂もあった。ところがどっこい、水面下でこんなビックタイトルを用意していたのだ。

それが今回発表された『天外魔境外伝　第四の黙示録』だ。『天外魔境』といえば、PCエンジンでシリーズ化されている人気RPG。破天荒なキャラクタと世界観、そして壮大なストーリーでユーザーのハートをがっちり摑んでいるシリーズものだけに、このサターン版も期待できるぞ。

さて、これらの情報は、この発表会に先駆けて、3月20日売りの日経産業新聞にて第1報が報じられていたのだ。それによると発売は来年の春、価格はまだ未定。このサターン版の他にも、スーパーファミコン版とPC-FX版の発売を予定しおり、それぞれの機種の特徴を活かした内容になる。気になるサターン版の特徴は、高速3D表示機能をRPGに応用し、サターンならではの「3DRPG」に仕上げるとのこと。シリーズ初の3Dものとなるぞ。

会場ではキャラクタの発表も…

発表会ではセガから新たな情報として、舞台が日本から海を渡ってアメリカになることが発表された。また主役級のキャラクタを5人紹介していたぞ。その中にはかわいい少女。主役と思われるカッコイイガンマン。腰に銃と刀を下げている謎の男。侍の恰好をしている日本かぶれのアメリカ人。アメリカンインディアンといったバラエティ豊かなキャラクタたちが登場するらしい。情報が入りしだい続報をお届けしていくので期待して待っていてくれ!!

新聞で発表されたのだ

日経産業新聞
大型RPGソフト「天外魔境」
ハドソン、対応機種増やす
任天堂・セガに新作
企画・制作を支援
インターネット向け情報
イマジカ

3月20日の日経産業新聞で発表

人気作の移植は?

アクションからスポーツ、バラエティものなど、いろんなジャンルで確実に遊べるソフトをリリースしてくれるハドソンだけに、気になるのは人気ソフトの移植状況だよね。早速ハドソンに取材をしてみたところ「すみませんが、発表されているタイトル以外にお話できることはありません、ごめんなさい」との答えが返ってきた。現在は『天外魔境外伝』に全力投球しているようだ。

いろんな機種に移植されてきた『ボンバーマン』はどうだろう

人気抜群の『桃太郎』シリーズは?

スポーツモノもたくさんある

『天外魔境』シリーズとは

この『天外魔境』シリーズはPCエンジンの看板ソフトとして、'89年に広井王子氏の原作をハドソンが共同でゲーム化したのが始まり。その後、'92年には『天外魔境II』が発売され、40万本を売る大人気となった。翌年には早くも『天外魔境　風雲カブキ伝』が発売されている。

発売されるたびにシステムやグラフィックが向上している点も見逃せない。ちなみにこの3作とも主人公は全て交代しているのだ。

記念すべき第1作。『天外魔境』だ

知名度抜群のカブキが主人公『天外魔境　風雲カブキ伝』

参入第1弾はコレだ!

天外魔境外伝　第四の黙示録

巻頭大特集

爆走!! DAYTONA USA

コースのポイント攻略とオリジナルモードを解説!

デイトナUSA

発売されてまもない『デイトナUSA』をより楽しむために、また少しでも上のラップタイムを記録したい人たちに贈る『デイトナ』特集だ。

セガサターン	発売予定日	発売中	ジャンル	レース
CD	発売元	セガ	継続機能	――
	開発元	セガ(AM2研)	複数プレイ	――
	予定価格	6800円(税別)	その他の機能	レーシングコントローラ対応
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

速く走る楽しみを得るため
コース攻略で走りを追求する

『バーチャファイター』に続いてAM2研が放つサターン用ソフト『デイトナUSA』がついに発売された。業務用の最新CGボード「モデル2」からの移植は苦労も多かったそうだが、その苦労の甲斐あって、満足できる移植度となった。

今回は全3コースを少しでも速く走りたいと思っている人たちのために、コース上でポイントとなる部分をピックアップして解説していく。開発を担当したAM2研の最速ラップ保持者のアドバイスももらったので、そちらも心して読んでほしい。

タイムを縮めたい人のために、各コースのポイントを紹介

また、業務用で使えたテクニックやウラ技などを紹介するとともに、サターン版で追加されたオリジナル要素の数々も、詳しく解説していこう。

サターン版オリジナルの要素も満載。走りを追求するまで止まるな

DAYTONA USA AM2研オフィシャル・タイムアタック開催！

前号で告知したとおり、『デイトナUSA』のタイムアタックを開催することになった。今回は、今まで本誌が主催しておこなったタイムアタックとは違い、開発元であるAM2研自らが主催することになる。

これまでは、あるゲームのタイムアタックを開催した場合、各雑誌社が個々に参加者を募集し、個々に集計、優勝者を表彰してきた。これでは優勝者が複数出てしまい、真の1番はあいまいなままだった。そこで今回は、各雑誌社にそれぞれ応募された記録をAM2研が集計して、真の優勝者を選出しようというわけだ。

また、別の側面から見てみると、「雑誌社対抗」のコンテストともいえる。途中経過は随時誌面で発表していくが、氏名、記録とともに、送られた雑誌社も同時に発表する。つまり、どの雑誌の読者の記録が一番速いかも一発で分かるのだ。サターンFANの読者代表として、他の雑誌社に負けないスゴい記録をドンドン送ってきてほしい。

自慢のタイムは、はたしてAM2研のタイムを超えられるか

タイムアタック レギュレーション

- モードはサターンモードでおこなう（アーケードモードは不可）
- 使用する車は自由で、どの車でもOK
- タイムアタックモード（詳しくはP18を参照）でおこなう
- 周回数（ノーマル、グランプリ、エンデュランス）は自由
- 応募はビデオテープ（VHS）のみ。ランキングの画面だけでなく、実際にコースを走ってベストラップを出した瞬間が映像に映っているものに限る（バックアップデータの引っ越しでの不正防止のため）
- 同タイムでの複数の雑誌社への応募は無効
- どのコースに応募してもよい（すべてのコースに応募可能）

AM2 AM R&D DEPT.#2

真の走り屋を決めるコンテストだ

今回のこのコンテスト、すべての人が参加できるわけではない。厳しい参加資格が設定されている。その資格とは、「AM2研より速いヤツ」だ。「AM2研オフィシャル」と銘打つ以上、AM2研のベストラップを超えることができる人だけが参加できるのだ。これは、AM2研からの挑戦状だと思ってくれていい。そして「打倒！ AM2研」を目指して頑張ってほしい。

さて、今回の応募資格を右に載せているが、このタイムはAM2研のベストラップではない。最初だけに、少し基準を甘くして多くの人に参加してもらうためのものだ。次号には正真正銘のAM2研のベストラップを掲載するのでお楽しみに。

詳しい規定は左のレギュレーションを参考にしてほしい。そして最速ラップを出した人には、AM2研特製のオリジナルプレミアムグッズを贈呈する（内容は次号）。応募方法は、ベストラップを出したときの映像が映ったビデオと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、応募するコース、ベストラップ、何周目にベストラップが出たのかを別紙に書いて、以下のあて先におくってほしい。スゴいタイムを待っているぞ。

応募資格

初級
17秒3より速い人
中級
43秒5より速い人
上級
1分33秒5より速い人

一次しめきり
5月15日
——必着です——

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア サターンFAN編集部
『デイトナUSA』タイムアタック係まで

©SEGA

いろいろ設定を変えて楽しもう

サターンオリジナルモードあれこれ

サターン版『デイトナUSA』では、業務用に忠実な「アーケードモード」と、さまざまなオリジナル要素が詰まっている「サターンモード」がある。サターンモードではレースをよりスリリングにしたり、走りを追求するなどさまざまな楽しみ方ができるようになっている。ここでは、その1つ1つを詳しく見ていこう。

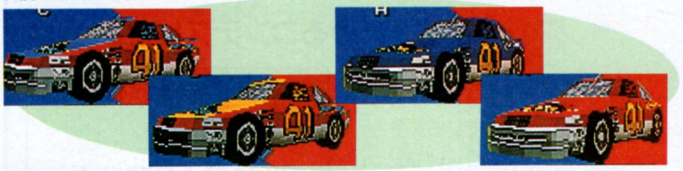
サターンモードでは、さまざまな楽しみ方ができる

4種の車から選んで走れ

サターンモードでは、マニュアル車2種、オートマ車2種の計4台の車種を最初から選択できる。2台は業務用の車で、あとはサターン版オリジナルの車だ。

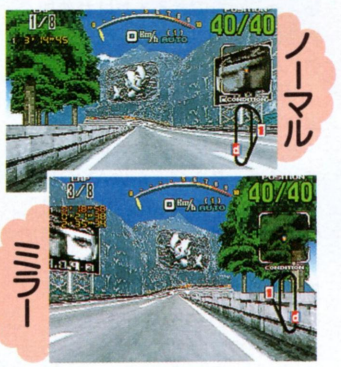
画面には車が一台。左右に動かして選択

下の4種の中から自由に選択する。気分によって変えてもいいね



なにもかも正反対のミラーモード

コースセレクト画面でスタートボタンを押しながら決定すると、通常のコースをまるで鏡に映したようになにもかも正反対のコースを走ることができる。



「GOAL」の文字まで逆さまだ

ほぼ同じ位置からソニックの壁を見てみた。まったく正反対

自分の記録が自由に見られる

自分が出したタイムはすべて記録され、ランキングモードですぐに見ることができる。コース、トータルタイム、ベストラップ、車の種類やタイムアタックかどうかも一目で分かる便利さだ。

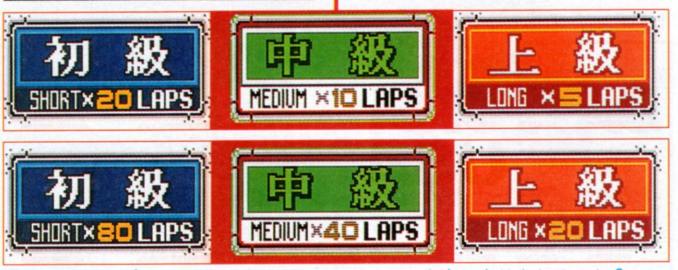
ランキングに名前を残そう

走りきれるか？ グランプリ・エンデュランスモード

オプションモードで「グランプリ」「エンデュランス」モードを選ぶと、通常のコースの周回数をより多くして走ることができる。例えば、初級では通常は8周なのに対し、グランプリでは20周、エンデュランスでは80周も走ることになる。普通のレースとは違い、レース中にタイヤのグリップが落ちたり、クラッシュして車の性能が落ちたりすることはないので、存分に走ることができる。忍耐力ギリギリまで走りを追究するもよし、のんびりクルージングするもよし、楽しみ方の多いモードだ。

この部分に注目。周回数が変わっているのがわかる

レースが長くなれば、駆け引きと忍耐力も必要になってくる



上はグランプリ、下がエンデュランスモード。本当に走りきれるのか？

タイムアタックモードで最速ラップを狙え

トランスミッションを選ぶときにスタートボタンを押しながら決定すると、タイムアタックモードで走ることになる。このモードでは敵車は1台も走らず、自分1台だけでコースを自由自在に走ることができる。誰にも邪魔されることなく、最高のラインで走れるため、ベストラップを出すのに最適なモードなのだ。

車の下にタイムアタックの表示が

だれにも邪魔されずに走れる

カラオケモードで歌いながらレース

アーケードモードで周回数をノーマルにして、コース選択時に上を押しながら決定すると、BGMがカラオケになり、画面左下には歌詞が流れるようになる。

歌詞の色もちゃんと変わっていく

あんなコトやこんなコトまで
業務用同様のウラ技を紹介

業務用に忠実な移植を目指しただけあって、業務用の『デイトナUSA』で使えたウラ技がサターン版でも使うことができる。ここでは、現在確認されているウラ技のいくつかを紹介しよう。

あんな技やこんな技も残されている

ミリオンスロットを止めろ

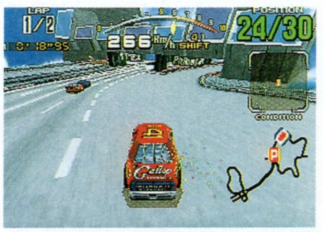
初級コースで特徴的なミリオンスロットアーチ。このスロットマシンの止め方が判明、Xボタンで止めることができる。これはオプションでボタン配置を変えていても、必ずXボタンで止めることができる。7が揃えば7秒、BARが揃えば5秒タイムが増える。

ミリオンスロットが見える位置でXボタンを押すと止められる

チャンスは1レース中に1回のみ。目押しの腕を鍛えてチャレンジ

BGMを選択

ゲームスタート時（GENTLEMEN START YOUR-ENGINES／の画面）でVRボタン（視点切り換えボタン）を押しっぱなしにすることで、BGMを選択することができる。ただし、あらかじめボタン配置をオプションでBタイプにしておかなければならない。


たまには気分を変えて、違うBGMもなかなかいいものだ

中級コースの隠し看板

中級コースでピットロードを逆走して、脇道の坂を登るとトンネルに入る。このトンネルを突き当たると、レースを棄権したと見なされるメッセージが書かれた看板を見ることができる。細かいところだが、ちゃんと業務用と同じように移植されている。

ピットロードを逆走していくと見ることができる。なかなかシャレたメッセージの看板なのだ

ジェフリー像の秘密

上級コースでひときわ目を引くのが『バーチャファイター』のキャラの1人、ジェフリーの像だ。この像、あることをするとレースには関係ないが、おもしろい現象を見ることができる。

ポーズをとるジェフリーの秘密とは？

逆立ちのジェフリー

コースをひたすら逆走していき、2周目以降でジェフリーの像のところまでいく。すると、ジェフリーの像が逆さまに、まるで逆立ちをしているかのような状態を見ることができる。ただそれだけだが、逆走の練習などしているときに、ちょっとした息抜きになるだろう。

逆走しなければならないので、なかなか見る機会は少ない

回転のジェフリー

普通にコースを走っていき、ジェフリーの像の見える位置まできて完全に停止する。そしてXボタンを連打すると、ジェフリーの像がクルクルと回転するのだ。最初は横に1回転、つぎに縦に1回転する。完全に停止しなければならないので、レースを捨てて見ろ。

クルクルと回転するジェフリー。いろんな角度から見られて楽しい

往年のゲームミュージックを聴け

レースが終了してネームエントリー画面になったとき、入力するネームによって往年のゲームミュージックをほんの少しだけ聴くことができる。下はそのリストだが、これ以外にもまだまだ隠されているので、頑張って見つけてみよう。

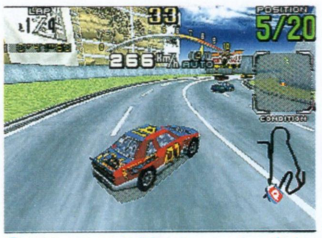
ほんの少しだけど、懐かしい気分になれる

H.O	ハングオン	S.H	スペースハリアー
O.R	アウトラン	A.B	アフターバーナー
P.D	パワードリフト	V.R	バーチャレーシング
V.F	バーチャファイター	SHO	スーパーハングオン
SMG	スーパーモナコGP	G.F	ギャラクシーフォース
R.M	ラッドモビール	S.C	スタジアムクロス
EXN	エキゾーストノート	S.F	ストライクファイター
GLC	G-LOC	TOR	ターボアウトラン
ORS	アウトランナーズ	GPR	GPライダー
SDI	SDI	E.R	エンデューロレーサー
VMO	ヴァーミリオン	QTT	カルテット
		T.B	サンダーブレード

最速ラップをドンドンぬりかえろ

全コースをポイントごとに攻略

さて、ここからはいよいよ各コースの攻略に移る。タイムを短縮できそうなポイントや、よくクラッシュしたりスピードが落ちやすいポイントなどを、コース上からピックアップしてアドバイスしていくぞ。また、サターンモードで最初から選べる4種の車の特徴も最初に解説する。

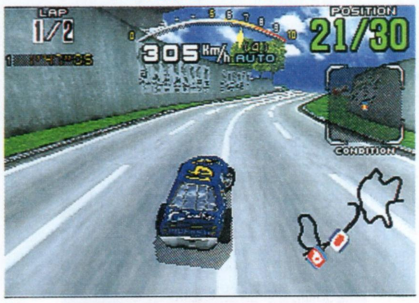


ドリフトは必須テクニック。完全にマスターしないとツラい

独自のラインをつくれ

まずはコースを走ってみよう。タイムが悪かった場合、どこが悪いのか考えてみる。走り方をもう一度振り返ってみれば、あのコーナーはもっと高速で抜けられたとか、あそこで早めにブレーキングしていればなど、問題点が浮き彫りになってくるはず。その問題点を1つ1つ解決すれば、自然にタイムは向上してくるのだ。そうすると、自分なりのコース上を走るラインができあがってくる。これは自分がもっとも走りやすいラインであるはずなので、他人がこうだからといって無理に変える必要はない。他人と比べてタイムが悪いといっても、そのまま真似する必要はない。他人のラインを参考、消化して自分のラインの中で改善していけばいいだけだ。

ある程度走り込めば、おのずとラインを覚えていくものだ

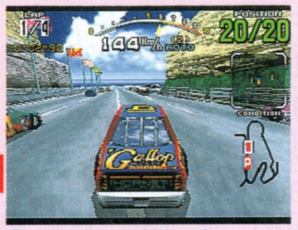


自分なりの攻略法を見つけてからそれを昇華させるように

ロケットスタートでブッちぎり

中級、上級でスタート時に急加速が得られるロケットスタートができる。やり方は、1・信号が赤のときブレーキをベタ踏みしておき、2・エンジンの回転数を6千~6千5百付近にキープし、3・信号が青に変わった瞬間ブレーキを離し、アクセルを全開にする。これでスタート直後でも上位に食い込むことができる。

6千~6千5百回転をキープ



目の前にいる敵車に当たらないように注意しておこう

自分に合った車を選べ

サターンモードでは最初に車種を4種類の中から選択できる。この4種の車はもちろん性能がそれぞれ違う。選択する車によって、タイムも大幅に違ってくるので、自分にもっとも合った車を選択するのが大事だ。

選ぶ車によって、ベストラップも大きく変わる

Automatic　Aタイプ

MAX SPEED ——315 km/h
ACCELERATION——B
GLIP——C

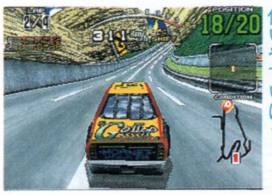
業務用のオートマ車と同じだ。グリップは多少悪いが加速も悪くなく、全体的に使いやすい。初心者が最初に使う車として、平均的な性能をもっている。

業務用でおなじみ。化もなく不可もない

Manual・4　Aタイプ

MAX SPEED ——325 km/h
ACCELERATION——B
GLIP——C

これも業務用と同じマニュアル車だ。加速もグリップも前記のオートマ車と変わらないが、最高速が高い。マニュアル車はどれも上級者向けの車といえる。

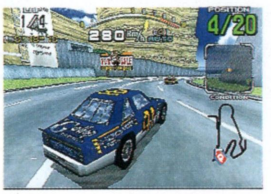


マニュアル車では使いやすいほう

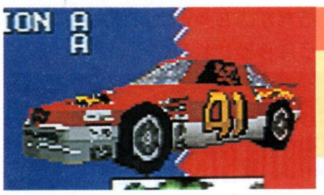
Automatic　Bタイプ

MAX SPEED ——305 km/h
ACCELERATION——A
GLIP——A

サターン版オリジナルのオートマ車。グリップがいいのでコーナーも曲がりやすく、加速もいいので走りやすさは最高。しかし、最高速はこの4種の中で最低だ。



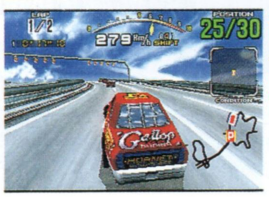
グリップがいいので初心者向け



Manual・4　Bタイプ

MAX SPEED ——315 km/h
ACCELERATION——A
GLIP——A

これもオリジナルのマニュアル車。加速、グリップはオートマBタイプと同じだが最高速が違う。マニュアル車にしては走りやすいので、マニュアル初心者に。



最高速が少しものたりないかも

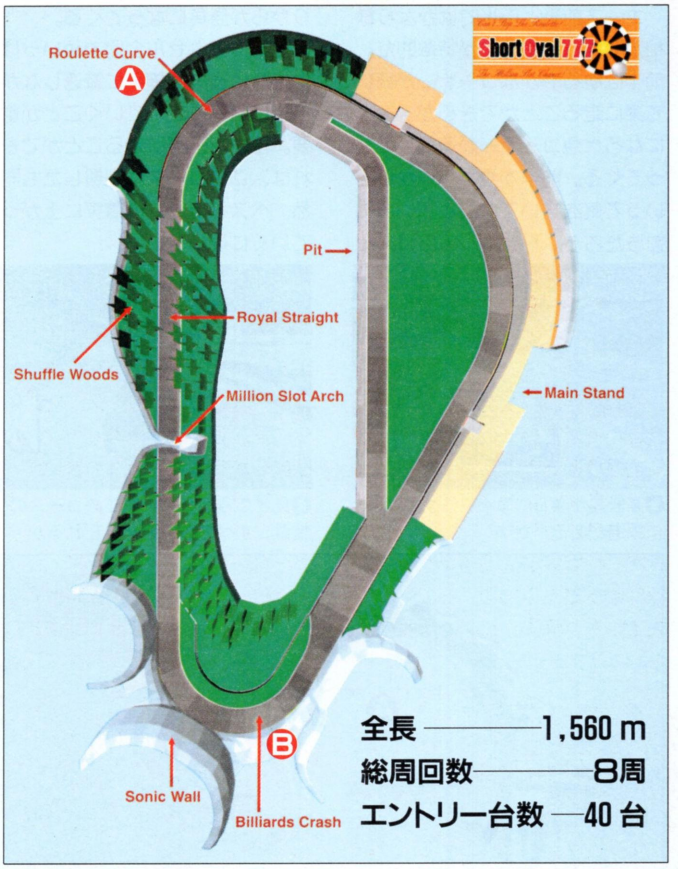
初級

Three Seven Speedway スリーセブンスピードウェイ

参考タイム			
目標タイム	1周	17秒台
	トータル	2分20秒台
編集部タイム	1周	16秒12
	トータル	2分16秒58

直線が多く、平均時速290km／h以上で走り続ける高速サーキットだ。短いコースの中を40台もの車が走るサバイバルレースで、敵車とのクラッシュの危険性も高い。特に難しいポイントはないものの、それだけに抜きどころが限られてくる。最終コーナーの走り方が勝負の分かれ目となる。

単純なコースだからこそ、タイムアタックにも熱が入る



A・ルーレットカーブ

特に問題はないゆるやかなカーブだが、スタート直後はこのあたりで敵車につかえてしまい、思わぬタイムロスをする場合がある。なるべく車のすき間を見つけて通り抜けよう。また、ピットロードの出口がちょうどカーブの入口なので、右からくる敵車に注意しながら合流しなければならない。

こんな場所でもたついていたら、タイムなんか伸びないぞ

B・ビリヤードクラッシュ

この初級コースで唯一最大の難所が、このビリヤードクラッシュだ。その名のとおり、他の車とビリヤードの球のようにクラッシュする可能性が高い。このコースで唯一の減速ポイントだが、逆にいえばここさえうまく切り抜ければタイム短縮の近道になる。

実際にはドリフトを駆使してクリアするのが理想的だ。ブレーキングのタイミングは、ソニックの壁の手前にある男の顔の看板。この看板の前を通過して一拍おいてからブレーキをかけるとうまくいく。あとは体勢を整えながらソニックの壁の前を通過していけばいい。失敗するとスピンしたり、最悪の場合、右の壁にぶつかってクラッシュする。車の種類にもよるが、280～290km／hくらいで曲がれれば合格ラインだ。

アウト側から進入し、看板を目印にしてドリフト開始だ

スピードが落ちないと右の壁へ、曲がりすぎると左の芝生へコースアウトしてしまう

逆走はこうして走れ

このコースで逆走は無謀だ。コースが短いうえに40台もの車が走っているので、よっぽどラインを考えないと、すぐに正面衝突してクラッシュしてしまう。それでもイイという人は挑戦してみよう。通常と反対のライン、イン側を走るポイントではアウト側を、またその逆を走れば、クラッシュの確率は少なくなるけどね。

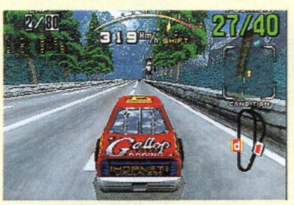
AM2研のおいしいアドバイス

メインスタンド前……思いっきりイン側を走る。インベタを究極まで攻めよう。

ルーレットカーブ……インから進入すると、曲がりきれずに右側の壁にぶつかることが多い。曲がりきれなくてぶつかってしまう場合は、もう少しアウトから進入するといいでしょう。

ビリヤードクラッシュ……ドリフト開始のタイミングは、何度も練習して体で覚えましょう。最低でも280～290km／h以上で曲がれるようになりましょう。

究極のウラ技！……実はピットレーンをうまく使うことによって、大幅にラップタイムを縮めることができます。くわしい方法は秘密ですけれど、この技は「ピット抜け」と呼ばれている、業務用『デイトナ』でも使うことができた有名なウラ技です。



特に詳しいアドバイスも必要ないくらい単純なコースだ

3コースの中で一番タイムアタックが熱いコースかも

中級

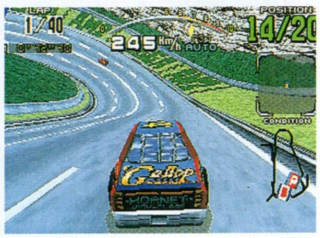
DINOSAUR CANYON

ダイナソア キャニオン

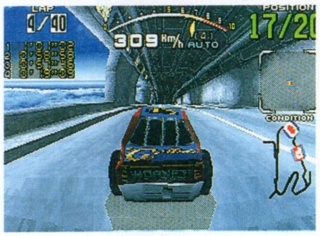
参考タイム			
目標タイム	1周	45秒台
	トータル	3分10秒台
編集部タイム	1周	43秒25
	トータル	3分07秒33

コース前半と後半ではかなり様相が変わってくるのが特徴的だ。前半はゆるやかなコーナーが続いて楽に走ることができるが、後半になると急コーナーが連続して襲ってくる。前半がやさしいからといって気を抜いていると痛い目に遭うだろう。トンネルの出口あたりからが勝負になってくる。

前半はアクセル全開でめいっぱい走り、後半は確実に減速しながらていねいに走っていくことが重要。後半を確実に走ることができれば、このコースは制覇したも同然。ベストラップは着実に上がっていくに違いない。



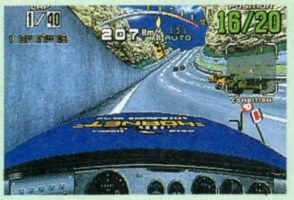
高低差が激しいコース。あちこちに坂道がある



見どころが多いのもこのコースの特徴。すべての名所を見られるか

A・ブラキオカーブ

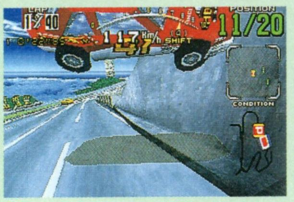
長いゆるやかなカーブだが、スタート直後は渋滞してしまう。なるべくイン側を走りたいが、接触が怖い人は、アウト側を走るといい。2周目以降は車も少なくなるハズなので、イン側を走っていこう。このカーブは減速の必要はまったくない。アクセルを全開にして最高速近くで抜けていこう。



敵車で混雑していたら、アウト側から抜いていこう

B・テラノトンネル入口

中級コースの見どころの1つであるテラノトンネル。この入口で気を抜くと、入口の壁に激突してクラッシュしてしまう。初めての人はだいたい引っ掛かる。ここも全開で抜けたいところだが、安全に走るならば入口の手前、チェックポイントを通過した直後にアクセルをほんの少しゆるめればOK。

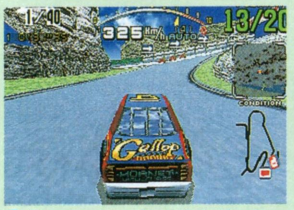


トンネル入口の右側の壁でクラッシュする人が多い

C・テラノトンネル出口〜トリケラロード

トンネルの出口あたりからトリケラロードまでは難所が続く。まずトンネル出口直前ではハンドルをタイミングよく右に。そしてトンネルを出たらすぐに左に切ろう。このあたりのハンドルは軽く切るようにしたい。切りすぎると左右の壁に激突してしまうぞ。トリケラロードはドリフトして曲がる。この前に軽く左にハンドルを切っているので、すぐに右に切り、少しブレーキを踏んでおこう。ハンドル操作やブレーキングが遅いとまず曲がれず、最悪クラッシュだ。

トンネルを出たらすぐに左へ少し曲がろう



左にハンドルを切りすぎると、今度は右に曲がりきれなくなる

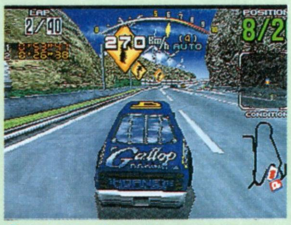
なるべく高速で曲がりたい

ドリフトで抜けていこう。ドリフトさせないで抜ける手もあるのだが

D・プテラ発電所

プテラ発電所の前のコーナーもやはりドリフトして曲がろう。しかし、あまり高速では曲がりきれないので、減速はしっかりしておくように。初めは250km／hくらいで抜けられれば上等。なれればもっと高速でクリアできる。早めにドリフトを始めるのがコツ。

ここからブレーキしても遅い。コースアウトだ



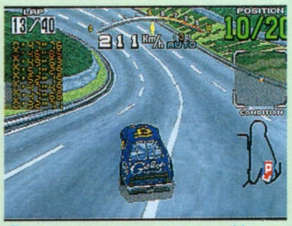
上り坂になっているので、カーブの向こう側が見えにくい

あまり減速しないで曲がりたい。ドリフトを駆使しよう

E・ステゴ坂

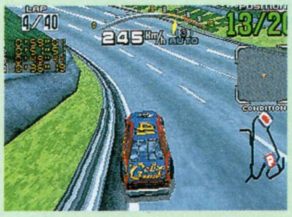
ゆるやかな下り坂の先にあるコーナー。早めに減速してアウト・イン・アウトで抜けよう。あまり早すぎるとイン側の芝生に突っ込んでしまうのでタイミングが命だ。だいたい250 km／h以下に落とせば問題ない。これ以上だと、こんどはアウト側の芝生に突っ込む。

右側の芝生に描かれている「SEGA AM2」



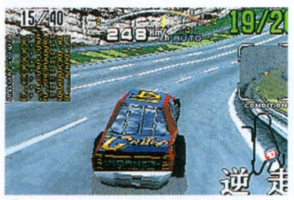
アウト・イン・アウトで抜ける。スピードは250km／h以下に

あまりスピードを落とすとイン側の芝生につかまることになる

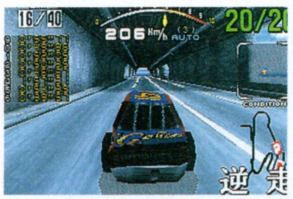


逆走はこうして走れ

中級が逆走していて一番楽しいコースかもしれない。普通に走っているときとかなり雰囲気が変わってきて、見なれた風景も新鮮に感じる。しかも、逆走の中では3コース中、一番走りやすいかも。対向車は少ないのでクラッシュの危険性は少なく、ラインも通常の場合より多少は変わるが、そんなに大きくは変わらない。しかし減速するべきポイントがもともと多いので、ラインを確立するまでは戸惑うはず。それさえクリアすれば普通の感覚で走れる。



ライン取りがまるっきり変わるポイントも多い



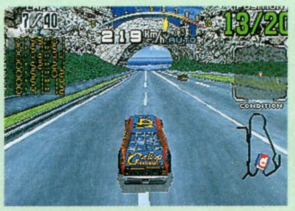
普段のラインの反対側を走れば対向車との接触は避けやすい

F・龍の大化石

中級コース最後の難関。だれもが1回は曲がりきれずに左の芝生へ突っ込んだ経験があるのではないだろうか？

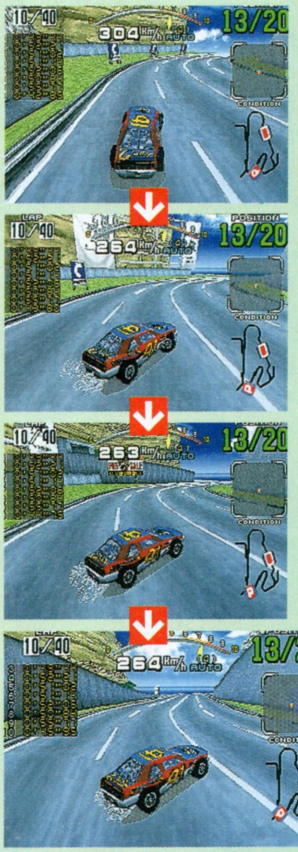
ここもドリフトを駆使すれば問題ない。ステゴ坂のコーナーを曲がったらあらかじめアウト側に移動しておく。そしてコーナー入口でブレーキをかけてドリフトさせる。その後はハンドリングの勝負。失敗すると曲がりきれずに正面の大きな看板に激突するハメになるか、その手前で芝生に突っ込んで失速してしまう。このコーナーを260～280km／hでクリアできれば、続くストレートでも楽に最高速までもっていける。

ステゴ坂を抜けたら、あらかじめアウト側に寄っておく



ドリフト失敗例。正面の看板に向かって一直線だ

コーナー進入から抜けるまでの一連の動きを追ってみた。減速のタイミング、ライン取りなどの参考にしてみよう



カウンターを当てながら抜ける。280km／hで抜ければ文句なし

AM2研のおいしいアドバイス

ブラキオカーブ……できるだけインを走ること。内側の芝生が怖いという人も勇気を出して…、ほら大丈夫。

テラノトンネル入口……アウト・イン・アウトでアクセル全開で抜けます。まぁチェックポイントのあたりから心の準備をしておけば問題はないでしょう。

テラノトンネル出口……ハンドルを切るタイミングが悪いと、左右の壁に当たってしまうので注意。

トリケラロード……ガマンしてなるべくまっすぐ進入。ドリフトさせず、一瞬だけブレーキを踏んで曲がる。300km／h以上で曲がりたい。

プテラ発電所前……早めにドリフトさせて270km／hで曲がる。

ステゴ坂……早めに240km／hまで落としてインを回ろう。

龍の大化石……ほんの少しドリフトしたらカウンターを当てて、あとはハンドリングとアクセルのオン、オフでコントロール。270km／hで曲がりたい。

自分のライン取りやクリア方法とどう違うのか、参考にしてみよう

上級

SEA SIDE STREET GALAXY

シーサイドストリート ギャラクシー

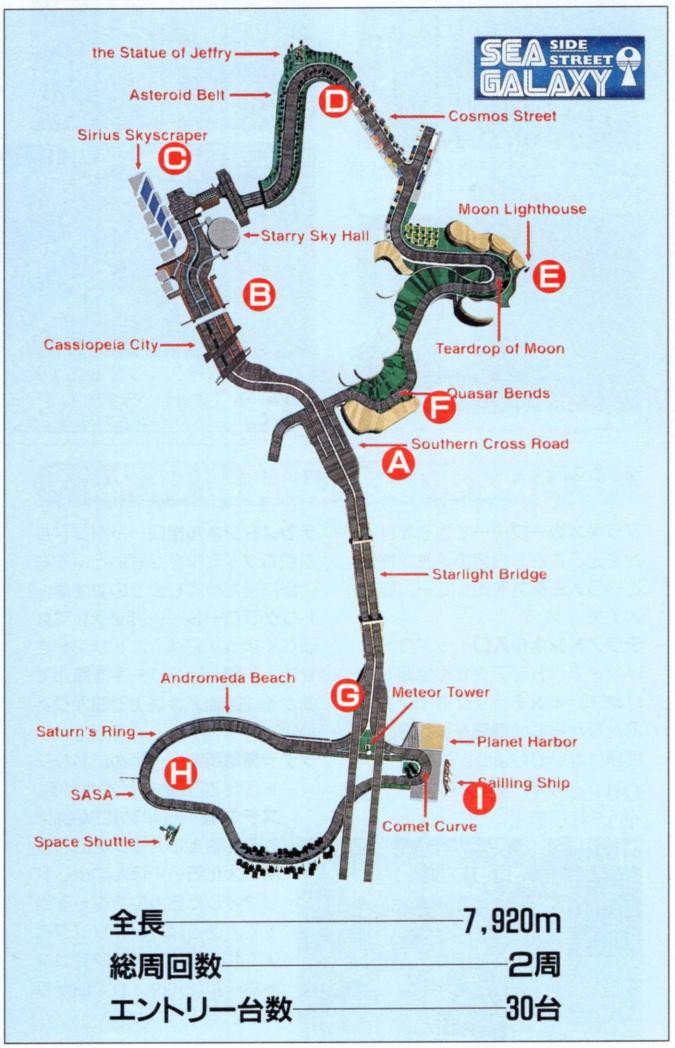
参考タイム			
目標タイム	1周	1分46秒台
	トータル	3分40秒台
編集部タイム	1周	1分32秒26
	トータル	3分21秒41

3つのコース中最長を誇る。長いだけでなく難所もたくさんあり、かなりのテクニックが要求される、まさしく上級者向けサーキット。ここでは最初に確実な走りでコースになれて、徐々にポイントを絞りながらラップタイムを上げていこう。ポイントとなるコーナーが多いだけに、ほんの少しの差がラップタイムに影響する。

A・スターライトブリッジ出口 1

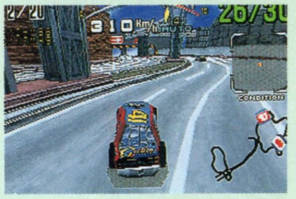
スターライトブリッジ自体は特に問題ない。問題はカシオペアシティに入るとき。スピードが乗りすぎていると脇の柱にぶつかってクラッシュする。怖い人はアクセルをゆるめて進入しよう。スタート直後は周りに車がたくさんいるので接触に注意しよう。間違ってもピットに入らないように。

ハンドリングを失敗すると、この柱に激突、クラッシュだ



B・カシオペアシティ

細い道で、敵車がいる場合にはよけいに走りにくいこのあたり。通常は真ん中のレーンを走るのが正規のコースだが、もう一本外側にもレーンがあることを利用して、ここは思い切って外側のレーンに出て走った方がいい。敵車にはつかまらないし、直線的に走れるしでイイことずくめだ。



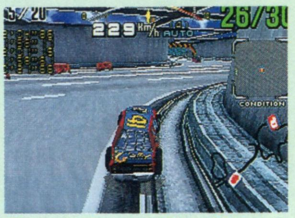
ここから左のレーンにコースを変える。柱にぶつかるな

C・シリウス摩天楼

外側のレーンに出たら、シリウス摩天楼へと続く連続カーブに入っていく。カーブの入口に差しかかったらブレーキをかけてドリフトしながら進入していく。アウトにふくらんだら体勢を整えて、つぎの左へのカーブへ直線的に入っていけばいい。ハンドルを切るのが遅かったり体勢が崩れていると、コースの外側へ弾き飛ばされてしまう。確実に減速してから連続カーブに入っていこう。

かなり道が狭いので、ドリフトも注意しながらおこなう

1周目の混雑をクリアできれば、2周目は楽に抜けられる



この位置から直線的に進入していく。ハンドル操作も慎重に

D・ジェフリーの像前

シリウス摩天楼の連続カーブを抜けると短い直線があり、その後に上級コース最大の名物、ジェフリーの像の前に出る。ジックリ見物したいところだが、そんなことをしているとその前のコーナーは曲がれない。前のコーナーで十分に減速していれば問題ないが、少しでもスピードが乗っているとガードレールに激突する。スピードがでているなと思ったら早めにブレーキをかけておいて、インについて曲がりきろう。ドリフトで抜けてもいいが、失敗すると大きなロスタイムとなる。

アウト・イン・アウトで抜けろ

できればジックリ見ていたいジェフリー像なんだけど…

E・月の涙の滴

ジェフリーの像を後にして、つぎの難関がココ。なれないうちは思い切り減速しないと曲がりきれなくて芝生に突っ込むハメになる。

もっとも安全に抜けるなら、思いきって200～220km／hまで減速して抜ける。これだと安全だがタイムは縮まらない。ここもドリフトで抜けられるので、なれてきたら挑戦してみよう。前のコーナーであまり減速していなければ、ほんの少しのブレーキだけでクリアできる。230～240km／hを目安にすればいいだろう。

一気にスピードを落として…

ドリフトしながら抜けていく

F・クエーサーベンド

こまかいコーナーの連続だが、大胆に攻めれば抜けられる高速コーナーだ。コーナー入口でスピードを殺して右へハンドルを切る。途中からアクセルをふかして抜けていこう。コーナー出口には立体交差が待っているが、アウトから直線的に進入しよう。左右両方の壁に気をつけろ。

タイミングよくハンドルを切って、なるべく高速で抜ける

G・スターライトブリッジ出口 2

立体交差を抜けると、スタートとは反対方向からスターライトブリッジを走っていく。長い直線でスピードが乗っているので、このまま出口で曲がりきれない恐れがある。ここはアクセル踏みっぱなしでもクリアできるが、アクセルオフでインを走ったほうが早いだろう。

左右の壁に注意しつつ大胆に

パイロンを飛ばすくらいのラインで

H・サターンリング

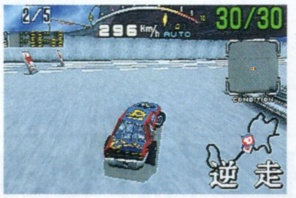
非常にゆるやかに左へ曲がるカーブだが、途中から急にキツくなるため、知らないと必ず引っ掛かる。目印としては右側のガードレールがある。あらかじめイン側を走っておき、このガードレールが見えてきて少し過ぎたあたりからドリフトを開始するとうまくクリアできる。うまく体勢を整えないと左側の壁に激突することになってしまうので注意しよう。ここは300km／hくらいでクリアすることができるが、260～280km／hくらいが安全でいいだろう。

右側にガードレールが見えてきたら減速用意だ

ほんの少しだけ減速して、ドリフトしながらクリア

逆走はこうして走れ

逆走でもあまり雰囲気が変わらないと感じるのは気のせいだろうか？　ただし、実際に走るラインは大きく変わってくるので、その意味では走る楽しみは大きい。対向車と普通に走っているときの難所に気をつければいいが、とにかくコースが長いので完走するのに苦労する。



やさしくなる場所もあれば、難しくなる場所もある

I・コメットカーブ

上級コース最後の難関がこのコメットカーブ。かなりのテクニックが要求されるコーナーだ。

コメットカーブの前にゆるやかな右カーブを曲がってくると、右側に看板が見えてくるので、すぐに減速の用意をしよう。だいたい1つめの看板を過ぎたら、最高速から一気にスピードを落としてドリフトしながら抜けていく。立ち上がりが不安定になるので、壁に激突しないようにしたい。

失敗すると大きくコースアウト。帆船が目の前で見られる

このあたりで200km／hくらいまで一気に減速する

ドリフトしてクリア。不安定な車の操作をしっかりとしよう

AM2研のおいしいアドバイス

シリウス摩天楼……ブレーキングドリフトで260km／h台まで落とし、少し早めにハンドルを戻してアクセルを入れる。チェックポイントを260km／hで通過したい。ただし、少しくらいならスピードが落ちても直線に近いラインを走った方がよい。

ジェフリー像前……前のコーナーでスピードが乗っていると曲がりきれないので、早めにブレーキをかけよう。

このアドバイスを実践すれば、ベストラップは間違いなし

月の涙の滴……前のコーナーを260km／h台で曲がり、ドリフトを使って240km／hで曲がろう。

クエーサーベンド……高速コーナー。入口で250km／h台に落とすと曲がりやすい。

ブリッジ出口……うまくいけばアクセルオンでも走れるが、アクセルオフで内側を走った方が速い。

サターンリング……目標280km／h！　でも260km／hが無難。ドリフト開始のタイミングは左側の標識でとろう。また、その後にドリフトで車が不安定なときは、アクセルオフにして立て直そう。

コメットカーブ……右側の看板でタイミングをとって、思いきりドリフト。300→210km／hくらいまで落とすと楽でしょう。

クイーンズランド女王国王子

主人公アーサー

女王の汚名を晴らし、王国の奪回をかけて剣をとる。精神的にやや未熟で、王位継承者としての自覚に欠ける面もあるが、旅の途中でさまざまな仲間に出会い成長を遂げていくことになる

物語序章 ～ヤマタイの魔将軍～

世界の西方にその身を広く横たえるリグロード大陸。その中央に位置し、西方文化の中心ともいえるクイーンズランド女王国は、四季折々の花と緑に囲まれた、自然豊かな平和な国であった。

しかしその平穏な日々はある日突然絶たれた。

異変は遥か東方の国ヤマタイで起こった。空が闇に包まれ、大海は荒れ狂い、怒涛の稲妻とともに冥府の王、悪の化身ゲンユウサイがその姿を現したのだ。

「我は…魔の将軍、冥府の王…ゲンユウサイなり…。…我が軍に弱者は無用…！」

大地が割れんばかりの衝撃が東方の地を瞬く間に飲み込んだ。

ゲンユウサイは現れるやいなやその圧倒的な武力でヤマタイを制し、邪悪の軍団を率いて海を渡り西方へと攻め入った。西方では見ることのない不思議な技「ニンジュツ」「ヨウジュツ」を使うその姿は西方の兵士には驚異であり、折しも国王不在の状況下にあったクイーンズランド女王国は、さしたる抵抗を見せることもなくゲンユウサイの前に屈するところとなった。

こうしてクイーンズランド女王国は制圧された。

国を統治していた女王はゲンユウサイの術により操られ、王城の奥深く幽閉された。それを知らない民衆は、女王がゲンユウサイに国を売り渡したと思い、怒り、嘆き悲しんだ。国王の行方はようとして知れず、王位継承者たる王子アーサーも国を追われるように野に下り、クイーンズランド女王国の歴史も終焉を迎えたかに見えた。

だが王子アーサーは諦めてはいなかった。

僧侶エリーゼ、弓騎士のヘクター卿、そして、ゲンユウサイを追って東方からきたという謎の獣面戦士シシマルを仲間に加え、ゲンユウサイがわずかな供回りをつれて城を出た隙に奇襲をかけたのだ。 このわずか4人と、圧倒的な力を持つゲンユウサイが直接激突するところから、この壮大な物語は始まる。

サターンユーザーが切望してやまないジャンル「RPG」に、新風を巻き起こすと言っても過言ではない、本格ファンタジーRPGが登場／　1月号でその第1報を紹介して以来、密かにユーザーのあいだで注目を集めていた、この『リグロードサーガ』が、いよいよ本格的に動き始めたのだ／

シナリオはサターン完全オリジナル。しかもポリゴンとCG技術を駆使した美しい3Dの世界が広がる、まったく新しい「タクティカルRPG」として、この夏みんなの前に現れるのだ。今回入手した序盤のシナリオから、その独特の世界観をじっくり想像してほしい。

僧侶エリーゼ

王国宮廷付きの僧侶。魔法に長け、貴重な戦力となる

弓騎士ヘクター卿

王子の教育係で「青き稲妻」の異名を持つ弓使い

獣忍シシマル

槍を自在に操り戦う。寡黙で謎多き獣面の戦士

世を混乱に陥れた魔将軍との戦いが今始まる！

リグロードサーガ

Riglord saga

異文化同士の正義と悪が壮絶な戦いを繰り広げる、初のサターンオリジナルRPGが満を持して登場！　しかも3D技術を見事なまでに駆使した、斬新タクティカルRPGなのだ

セガサターン			
CD	発売予定日	7月	ジャンル　RPG
	発売元	セガ	継続機能　バックアップメモリ
	開発元	セガ/マイクロキャビン	複数プレイ　—
	予定価格	未定	その他の機能　—
	容量	CD-ROM	現在の開発状況　?%(3月27日現在)

このゲームの世界観の特徴は、大きく分けて「東洋と西洋」の2つのファンタジーが存在することだ。ヨーロッパ中世と日本の時代劇が同時に存在すると言えばわかりやすいだろうか。キャラ1人1人の素性や性格、旅の途中に起こるさまざまなイベントはもちろん、町や城、ダンジョンなどのフィールドマップや戦闘における技のグラフィックなど、すべての要素にそれぞれ「東洋と西洋」のイメージが生かされた、今までにない世界がキミを待っている。従来のRPGに見る画一的な世界とは、ひと味もふた味も違うのだ。

ゲンユウサイ

自らの目的のためには手段を選ばない野望の権化。奴の真の目的を知るものはいない

(左から)烏天狗クロヤシャ・猫娘アケビ・忍者戦士ムサシ

ゲンユウサイの部下であるムサシと彼を慕うアケビ、式神のクロヤシャ

©SEGA ENTERPRISES,LTD./MICRO CABIN CORP.

CGとポリゴンを駆使した斬新3Dフィールド

「東洋と西洋」のグラフィックをリアルに、そして見ごたえのあるものにするために、今回地形にポリゴン、キャラにCGレンダリング技術を採用。フィールド移動時はもちろん、戦闘時やイベント発生時も、すべてが3Dの視点で滑らかに展開していく。

フィールドはなだらかな起伏のある森やゴツゴツした岩山、死角の多い城内など実に多彩。これら変化に富んだフィールドを戦略的にも生かすために、戦闘に高さの概念のあるシミュレーション方式を採用。キャラの機動力にさまざまな影響を与えるであろう、これら地形の攻略は、戦闘において重要な要素になる。

視点を変えて戦闘マップの状況を把握

今回はシステムに関しての詳細は得ることができなかったが、フィールドを4つの視点で探索することができるという、連続写真を含む貴重な画面を入手した。

これら4つの視点は自由に切り換えることが可能で、フィールドを空から真下に見下ろす視点、斜め上空から見下ろす視点、さらにそれらの拡大サイズ、そしてキャラの目の高さで、一点を中心に周りを見回す360度視点がある。

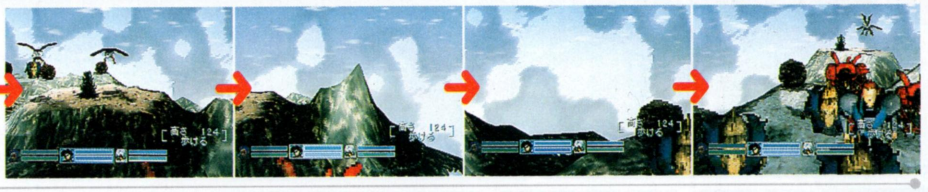
さらに戦闘時にはこれにグリッドラインを重ねることで、起伏の状況、敵との距離などを測ることができるという徹底ぶりだ。

ラインがあると起伏がよくわかる

ノーマル。敵の位置が見やすい

ノーマル視点を拡大したもの

よりリアルな立体感が楽しめる


360度視点は、キャラを支点にしなくてもマップ上のどこでも実行することができる。これはプレイヤーのパーティの1人から見た視点で、アーサーの肩ごしから始まって、ぐるっと一周見渡したところ。ゴツゴツしたフィールドの状態や、周囲を敵に包囲されている様子がよくわかる

切り換えなしの見事なカメラワーク!

CG技術の成果をいかんなく発揮しているのは、視点移動だけではない。ユニットを、目標とする敵のところまで進ませると戦闘が始まる点は通常のシミュレーションと変わりないのだが、ここからの演出に、開発者のこだわりが注ぎ込まれているのだ。

敵ユニットに接触した瞬間、そのキャラをカメラが一気にズームアップ/ 敵の背後から近づいたときは、そのキャラを中心にカメラが円を描くようにして、キャラの後ろにグルリと回り込みながら迫る、といった感じでフィールド画面から切り換わることなく、スムーズに戦闘態勢に入るのだ。戦闘になるたびに画面が切り換わるのは、迫力に欠けてつまらないし味気ない。そんな不満はこれで一気に解消だ/ 素早いそのカメラワークを少しでも分かってもらえたらと、写真を連続的に並べてみた。断片的なので多少ぎこちなく思えるかもしれないが、実際は、まるで実写のような滑らかな動きを見せてくれる。

敵に後ろから接近したときのカメラワーク。ユニットが敵に近づくと…

地上にグンと迫りながら、敵の正面めがけてカメラが回り込み、キャラを後ろから見る形の戦闘画面になる

スタンバイOK/ まるで格闘ゲームのような迫力の視点で戦いが繰り広げられる

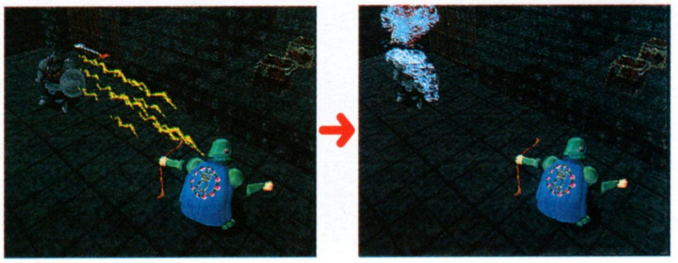
「見せる」こと＋今までにないゲーム性を追求！

戦闘はフルアニメーションで展開！

フィールドを探索する視点移動、臨場感抜群のカメラワークときて、次に「見せる」ことにこだわったのが、やはり戦闘シーンだ。

下の連続写真の通り、戦闘はなんとフルアニメーションで展開！主人公たちと敵モンスターが、格闘ゲームさながらのリアルな動きを見せてくれる。それらを追うカメラワークも、エリーゼの単体回復魔法、アーサーの動きのある必殺技など、技に合わせて変化するという凝りよう。CGで緻密に描かれたキャラは、どんな場面でもデフォルメされることなく、生き生きとした活躍をみせてくれる。

攻撃技は、武器による直接攻撃と魔法攻撃の大きく2つに分かれる。刀から魔法のようなものを繰り出しているムサシの技から、2つを組み合わせた特殊技の存在も考えられる。他にどんな攻撃技があるのか楽しみなところだ。



ヘクターの技。矢とともに稲妻が

命中し爆発炎上。効果音もリアル

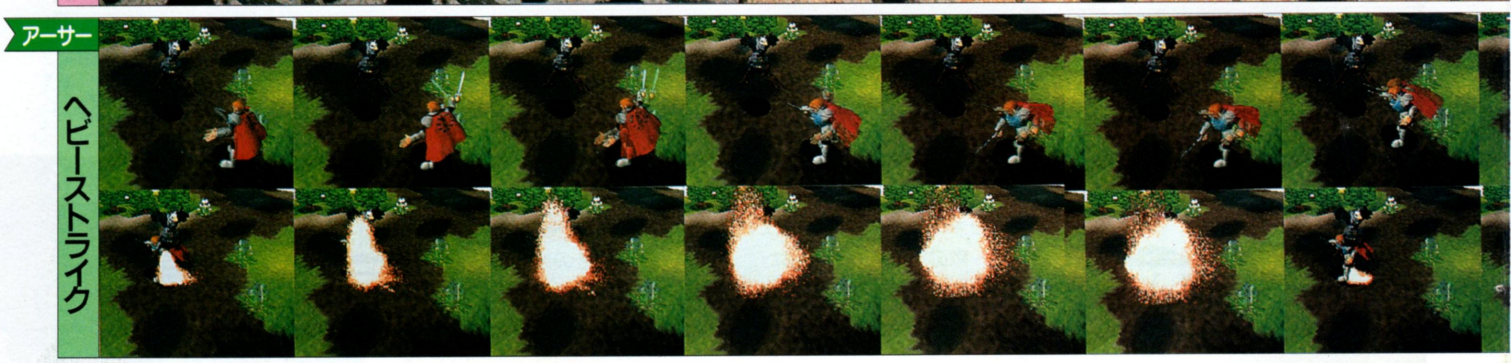
敵モンスターの反撃も当然ある

体内から放電したかと思うと…

青いプラズマがシシマルを直撃

ムサシ 御霊返し

エリーゼ ホーリーキュア



アーサー ヘビーストライク

(株)セガ・エンタープライゼス 第二コンシューマ研究開発部プロデューサー
大場 規勝氏

サターンユーザーの待ち望んでいるRPGであり、かつその中で3D表現という斬新な試みに挑戦している『リグロードサーガ』。この作品の開発チームのプロデューサーである大場規勝氏に、この作品に対する意気込みと現在の開発状況についてうかがってみた。

「3D」の可能性にアイデアが湧き出た

今作はマイクロキャビン社との共同開発で作っています。パソコンから広くシリーズ化されているアクションRPG『サーク』などを手掛けている会社で、ここの優れたCG技術には魅かれるものがあって、ずっと一緒に仕事がしたいと思っていたんですよ。で、今回縁あって念願叶ったわけなんですが、どうせなら新しいことに挑戦したい。そこでふと「ポリゴンでRPGを作ったら面白いんじゃないか」と思ったんです。ポリゴンでマップを立体化するならタクティカルRPGが断然いい。ゆるやかな起伏や切り立った崖などを組み

よりリアルに表現するための試行錯誤

ここまで紹介してきたように、『リグロードサーガ』は映像と演出に非常にこだわって作られている。そしてゲームの世界をより身近に感じてもらうためのリアルさ、「東洋と西洋」のイメージを明確なものにするための研究にも膨大な時間が費やされている。

絵を描くにあたっては、ドットでおこす方法と実写で取り込む方法とがある。モノによっては、どちらがよりリアルに再現できるかは描いてみなければわからないものだ。取り込むにしても映像から、絵から、実際の立体物からと選択肢は限りない。背景や建造物、攻撃効果や小さなアイテムにいたるまで、1枚の絵を構成するすべての要素に対して日々検証が行われ、その成果が身を結んでいるのだ。

今回はリグロード大陸（つまり「西洋」）を紹介しているが、取材の際にチラッと見せてもらった「東洋」のマップは、リグロード大陸とはまったく違う、異国の雰囲気あふれるものだった。

らせん状の構造になっている

鈍く光る鍾乳岩がリアルで不気味

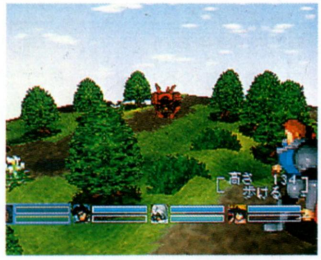
赤い水晶が浮遊している不思議な森。小さな花や宝箱なども細かく描かれている

光の差し込む部屋。幾つもの部屋で、敵が陣を組んで待ち構えている

装飾が施され栄華を誇ったであろう城が、ひび割れ、さびれている

画期的なシステムを導入。その効果は？

高低差のあるシミュレーションバトルのカギである「地形効果」。その、高い場所が有利、起動力の差などの受動的な要素に加えて、「地形」に対しまったく別の能動的な要素も付加しているとのこと。まだ謎に包まれてはいるが、キャラの特性や成長にも画期的なシステムが導入されているらしい。



詳細は次号以降で明らかに！

シナリオを盛り上げるイベントも豊富

アーサー率いる4人のパーティは、戦いを通してさまざまな仲間と出会い、ゲンユウサイの野望を阻止するべく旅を続けていくのだが、最終的には13人の仲間とともにゲンユウサイを追い詰めていくことになる。これら同じ目的をもつ仲間たちの、それぞれの背景がからんだドラマチックなイベントも用意されているらしいぞ。他にもさまざまなイベントが発生するが、中には字幕入りの映画のような雰囲気のアニメーションが展開するものもあるとのことだ。

旅を経て主人公は大きく成長していく

合わせて、変化に富んだものが描けるから。そうすると従来の規則正しい階段状のものよりも、もっと「地形」そのものが重要になる、新しい戦闘システムも考えられる。それをまたポリゴンで面白く見せることができるぞ…と、後からどんどんアイデアが湧いてきた、そんな感じでしたね。

とにかく「リアル」に感じてもらいたい！

とにかくリアルな臨場感を出したい。すんなりとゲームの世界に入ってもらいたい。だから絵には非常に気を使っています。マップは何枚ものハンカチで構成されていると言えばわかりやすいかな。最初は平面状のハンカチに絵を描くんですよ。その四隅をつまんで、上げたり下げたりしたものを何枚もつなぎ合わせて大きなマップを作るということをやっています。それから光の当たり具合を計算して部分的にグラデーションをかけたりね。宝箱1つにしても手で描くべきか、取り込むべきかいろいろ試して、さらにテクスチャーを張って。もう、大変ですよ（笑）。

グラフィックは8割がた出来上がっています。システムに関してはまだ練り込んでいる最中です。キャラの性格付けやイベントなども絡んでくる、ストーリー上重要な要素になるので、ギリギリまで改良していくつもり。遊び心もいろいろ取り入れているので、期待していてください。

今回は「極上パロディウス」を中心に紹介!!

極上パロディウスだ! DELUXE PACK

セガサターン CD				
発売予定日	5月19日	ジャンル	シューティング
発売元	コナミ	継続機能	コンティニュー/バックアップメモリ
開発元	コナミ	複数プレイ	2人同時
予定価格	5800円(税別)	その他の機能	――
容量	CD-ROM	現在の開発状況	90%(3月28日現在)

今回は、現段階で編集部にあるサンプルROMのスゴイ点、気になる点を挙げてみた。気になった部分も製品版ではなおるかもね。

『極パロ』はほぼ完成! 完成度は業務用なみ!!

現段階で編集部にある、『極上パロディウスだ/ DELUXE PACK』のサンプルROMには、『パロディウスだ/』はまだ入っておらず(入っていないだけで、もうほとんどできているとのこと)、『極上パロディウス』(以下『極パロ』)のみ遊べる。今回は、その『極パロ』を中心にその高い完成度を検証していく。

●完全移植の名はダテじゃあない。業務用で燃えた人も納得

グラフィックに関してはいうことなし

このゲームの魅力であるパロディ満載の、コミカルな世界も、サターンの高度なグラフィック機能のおかげで、ほぼ完璧に再現されている。それは下の画面写真(すべて『極パロ』)を見てもらえれば一目瞭然だ。業務用とくらべても、決してひけをとらないものに仕上がっている。オープニングデモや自機の選択画面などの、細かい部分も忠実に移植。さすがに完全移植を目指しているだけのことはある、といえるデキなのだ。先発のプレイステーション版の欠点(キャラの動きなど)も改良済。

●オープニングでは、ストーリーがわかる

●プレイヤーセレクト画面もそのまんま。やっぱこうでなくちゃね

●さまざまな面でプレイステーション版での欠点に改良を加えている

期待がかかる『パロディウスだ!』のデキは?

『極パロ』に関しては先に述べたとおりのデキだが、『パロディウスだ/』のほうはというと? こちらはサンプルが間に合わず、画面写真(サターン版)しか入手していないが、完全移植を目指すだけあって、グラフィックだけをとっても、文句ナシの素晴らしいデキだ。登場するキャラクタも削られることなく、すべて移植されている。敵の動きや操作感なども、『極パロ』をプレイしているかぎりでは、心配ナシと思われる。現在開発のほうも佳境にはいっているので、業務用なみの『パロディウスだ/』にあえる日も近いぞ/

●5年前の作品とは思えない完成度。今プレイしても色あせない作品だ

●画面を見るかぎりでは、かなり上出来。期待がふくらむ

どこまで迫れるか!?

●サターンのスペックなら完全移植は可能なハズ

©KONAMI

魅力的なキャラクタたちも残さず移植!!

グラフィック面での問題はなかったが、ゲーム自体に関してはどうだろうか。『極パロ』で検証してみよう。プレイステーション版では、ボスの直前、2P途中参加時、ステージクリア時に、読み込みのためわずかだがゲームが停止してしまった。サターン版ではそれらの欠点が改善され、止まらないようになっている。業務用、フルサイズの、2種類の画面比率の切り換えもできるぞ。

プレイ〜版で気になった点も改善されて、さらに業務用に近づいた

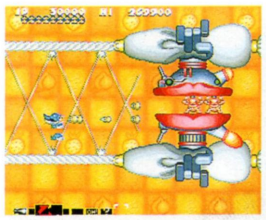
大きなキャラクタの動きも非常にスムーズ

ボスの前で画面が止まることもなくなった

業務用とフルサイズの、2つの画面比率の切り換えもあるぞ

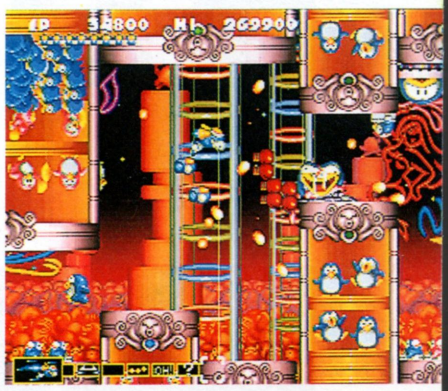
コミカルなだけじゃない! ゲーム自体もいい感じ

このゲームの魅力として、コミカルにパロディ化された敵キャラが挙げられるが、実はそれだけではなく、シューティングゲームとしてのツボもしっかりとおさえているのが名作たる由縁なのだ。自分なりの攻略のパターンを追求する、硬派な楽しみかたもできるところが、大きな魅力ってわけ。その点もサターン版はクリアしている。ステージによって起こる処理落ちが、多少気になる程度だ。



出てくるのはクセのあるパロディキャラばかり

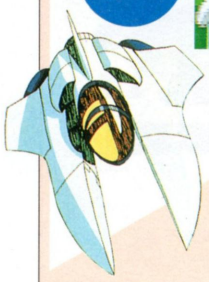
音楽もどこかで聴いたような…



見た目はオカシイのに攻撃はキビシイ。とっても硬派なゲームだね

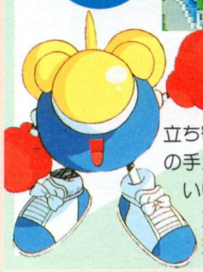
すっかりおなじみ? 8人のどてらいやつら

ビックバイパー



別名、正義の通り魔、無差別連続殺人犯。正義の名のもとに大量殺戮を犯す、ちょっとコワイ人。タイ焼き屋を営んでるらしいよ。

ツインビー



王女誘拐犯。散歩の途中で立ち寄った惑星を悪の手から救ったのはいいが、そのまま王女をさらって現在逃走中。

ひかる

『極パロ』で使用可能のキャラ。『パロディウスだ!』では、敵として登場していたが、「もっと目立ちた〜い」と『極パロ』のオーディションに参加。

ミカエル

天界の天使ブタ。たび重なる下界の乱れに悩んだ神が遣わした、熱血ブタだ。彼は『極パロ』から登場。

タコスケ

『パロディウスだ!』でも登場したタコ4兄弟の長男。弟たちの期待を一身に背負い、いま、新たな戦場へとおもむく。

ペン太郎

三国一の大たわけ者と呼ばれている。近頃は戦国関係のモノにこっている。『伸長の野郎』を遊ぶのが日課。

マンボウ

ただの通りすがりで、ぼーっとしてたら巻き込まれたらしい。まわりで何が起こっているかもわからない大ボケ野郎。『極パロ』のみで使用可能。

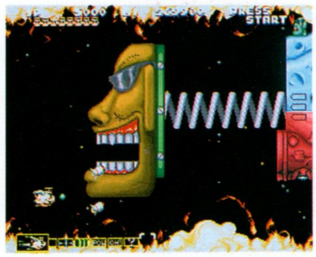
こいつ

紙飛行機のようなモノに乗っているその容姿だけとっても、かなりヘンなヤツ。話す言語はおろか、素性すらナゾ。

全8ステージの見どころとともにサターン版の移植度をチェック

ここでは『極パロ』の全8ステージ＋スペシャルステージを、一挙公開するぞ！　ゲームセンターで激戦を繰り広げたアイツにコイツ……。それがまさか家で再会できるなんて！　な〜んてアツくさせるくらいの移植度の高さが、これを見れば伝わるハズ。なお「逆襲のモアイ戦艦！」のステージは、割り込みステージとなっており、通常のステージの間に突然出現する。どこで出現するかは、とくに決まっていない。最終面までにはかならず出てくるぞ。

2人で協力すればラクに進むことができるかもしれない



モアイステージ。『サラマンダ』のパロディだね、きっと

こいつはステージのボス、アンナパブロワ&めろーら様。グラフィックも動きもバッチリだ

STAGE 1 「カフェ・チルコポルトもヨロシクネ！」

巨大なクレーンゲームの中を、飛び回っているかのようなステージ。クレーンのアームが容赦なくプレイヤーに襲いかかってくるぞ。ボスの攻撃で無数のザコキャラクタが、放物線をえがいて飛んでくるが、モチロン処理落ちなどはまったくない。問題ナシ。

最初は地道にパワーアップを

クレーンゲームをモチーフにしているので、無数のアームが迫る

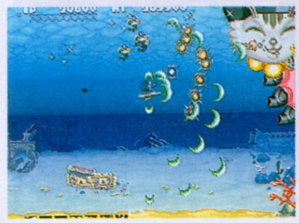
景品を次から次へと運んでくる。当たるな

STAGE 2 「死闘！ ネコ戦艦は2度死ぬ」

海上〜海中を進むステージ。ここでは、ステージ前半と後半に、『パロディウスだ！』でも登場した、ネコ戦艦が再び登場する。海中では、多くのカプセルが入手できるので、イッキにパワーアップできるかも。ボスのニール&イライザの動きは、プレイステーション版の少しぎこちない動きにくらべて、滑らかになったのが印象的。こんなところにも後発のメリットが現れている。

美しい海を背景に繰り広げられる熱き攻防

ネコ戦艦に接触。そして発動!!



わーい、カプセルがいっぱい♡

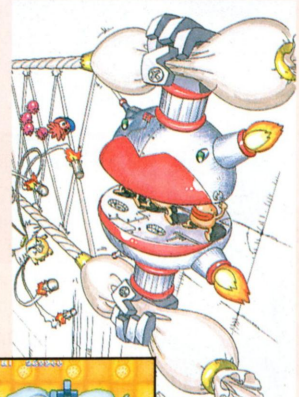
「イヤーン」の声が悩ましいボス

STAGE 3 「恐怖！食通御殿"うまいもんは、うまい！"」

このあたりのステージから、敵や弾が多く表示されると、処理落ちが目立つようになる。このステージでは、ケーキを崩しながら進んでいくところなどで、若干画面のスピードが遅くなった。業務用でやりこんだ人にとってはかなり気になるところ。製品版ではなんとか改善してほしい。

このあたりからけっこうムズかしくなるぞ

このあたりは業務用でも、多少の処理落ちがあったが…

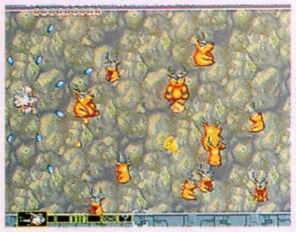


3面のボス。急に突っ込んできたりする

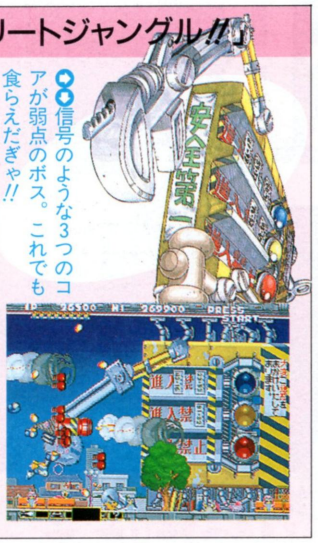
自由がきかない場所でも、敵は容赦なく押し寄せる

STAGE 4 「高速のコンクリートジャングル!!」

高速でスクロールする、ジグザグの地形を進んでいくステージ。スクロールや処理落ちなどの問題はなく、快適にプレイできる。後半の、上からいろいろなモノが落ちてくるところが楽しいぞ。



◆ステージ後半。へンなモノばかり上から落ちてくる



◆◆信号のような3つのコアが弱点のボス。これでも食らえだぎゃ!!

STAGE 5 「サルガッソーのボスエリア！」

『グラディウス』シリーズで登場するボスキャラたちが、小さくなってザコキャラとして大量に出現する。こういうのもいちおうボスオンパレードというのだろうか。しかも、そのボス（ザコだけど）の出現する量っていうのがハンパじゃなく、笑ってばかりはいられないステージだ。ボスも大量にパワーアップのカプセルをまき散らす、へンなヤツだ。

◆ボス級のキャラクタが、こんなに小さくなってしまった

◆何か死ぬほど出てくるね。かなりツライよ

◆パワーアップカプセルをまき散らしてくる

STAGE 6 「竹取家、炎上！」

巨大なきねがいったりきたりしてモチをついたり、ウサギが飛び跳ねたりといった、一見メルヘンな感じのステージ。しかし、最終面に近づいてきたということで、敵の攻撃やステージ中の仕掛けも、プレイヤーをかなり苦しめるものとなっている。

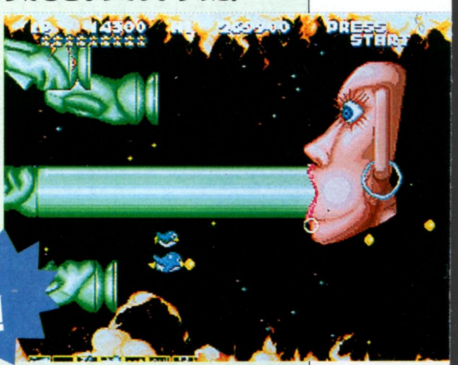
◆ウサギがモチついてます。きねがけっこうジャマ

◆ボスの「かぐや姫」。実は単なるハリボテだったりする

STAGE ? 「逆襲のモアイ戦艦！」

『パロディウスだ！』で登場したモアイ戦艦が、再び現れるステージ。このステージは少し特殊で、通常ステージのように決まった順番で出るのではなく、ステージ7までのどこかにランダムで割り込んでくる。早ければステージ2と3の間に出現することもある。

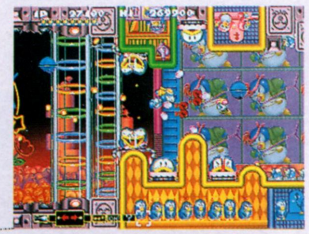
ヘタだからといって、出現しないわけではないので心配は無用。ただしこのステージは、ほかのステージと違い、1度ミスすると消えてしまう。復活は次の通常ステージからとなってしまうのだ。



◆◆出てくる敵はモアイばかり。モアイ戦艦も登場する！

STAGE 7 「最終回 過去の栄光のひみつ」

最後はディスコをおもわせる、ハデなステージだ。せまい通路の間に敵と弾が容赦なく降り注ぐあたりが、『グラディウスII』の最終面を彷彿とさせる。敵が多い場所などで多少の処理落ちがあったのが、気になったところ。このステージをクリアすると、エンディングが流れるわけだが、さらにそのあとのスペシャルステージも、モチロンちゃんと入っているのだ。コンティニューをしまくっても、絶対に出現する。



◆こんなせまいところに敵がびっしり。助けてェ〜

◆『パロディウス』シリーズに、ちちびんたリカは欠かせない

◆エンディングのあとには、スペシャルステージが待っている!!

あのシド・ミードが車をデザインした3D型ポリゴンレースゲーム

GRAN CHASER

グランチェイサー

映画『ブレードランナー』などで知られるデザイナー、シド・ミードとセガの強力タッグによる作品は、SF感覚にあふれたポリゴン3Dレースゲームだ!!

セガサターン CD				
	発売予定日	5月26日	ジャンル	レース
	発売元	セガ	継続機能	コンティニュー
	開発元	セガ	複数プレイ	――
	予定価格	5800円(税別)	その他の機能	レーシングコントローラ対応
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	50%(3月25日現在)

SF的な世界で繰り広げられる、近未来グランプリ

このゲームは、ポリゴンにより車やコースが美しく表現されているレースゲーム。レースゲームでも敵車を攻撃し邪魔をするというような、駆け引きを楽しめる作りとなっている。また、今やポリゴンのレースゲームには欠かせないとも言える視点切り換えも可能だ。

これは視点2。通常はこの状態。コースのギリギリを攻めやすい

視点3はコースを把握しやすい。他に自車が見えない視点1がある

テクニックを駆使しろ

自車の操作は、ハンドル、アクセル、ブレーキと従来のレースゲームと同じ。その他にLとRボタンによるブーストボタンがある。ブーストのゲージがある限り、急激なコーナーリングをおこなうことができる。

ブーストを使うと自車が大きく傾いて、コーナーリングする

アクセルコントロールやブーストを使いこなさねば勝てない

ミサイルで攻撃

このゲームでは、優勝することが最優先。敵の走りを邪魔することもいとわない。コース上に落ちているミサイルの弾の上を通過して取ることで、ミサイル攻撃が可能になる。コースが直線になった時が攻撃の狙い目だ。

青い爆風が敵を包む

ダメージ量に気を付けろ

敵からのミサイル攻撃や体当たり、コースアウトによるクラッシュにより、機体にダメージが加わる。画面右下に車へのダメージを表すゲージがあり、ダメージ量がいっぱいになるとゲームオーバーとなる。

敵にぶつかってもダメージ

敵からの攻撃は、赤い爆風。攻撃を避けながら走る

ダメージゲージが赤くなると機体から火を吹いてリタイア

©Cyberdreams, Inc./Syd Mead/SydMead Inc./SEGA

特殊な環境下でおこなわれるサイバーレースを制する

プレイヤーは5台で争われるレースを制し、サイバーレースに勝利するのが目的。レースは、全部で11レースおこなわれ、入賞時に与えられるポイント数の合計で優勝が決まる仕組みだ。

全11コースには、そのおのおのに異なった性格付けがされている。今回は、その中の2コースについての紹介をしていこう。

それぞれ個性に富んだ11のコースレイアウトになりそうだ

雪上のサーキット

コースの外に雪が積もっているサーキット。コースには、ジャンプ台やトンネルなどが設置されている。その他にコース上に氷柱が立っていて走りを妨害する。ぶつかると壊れてなくなるぞ。ブーストを使わないと曲がりきれないコーナーが多数あるので注意が必要。

コース上に、進路を邪魔する氷柱が立っている

トンネル内での走り。コース右脇にミサイルの弾がある

コースの白い雪の部分に入ると減速してしまう。急なコーナーも多いので、きっちりブレーキ、または、ブーストを使って曲がらねばならない

5種類の敵車が登場する

レースは全部で5台が出走しておこなわれる。敵車となる4台は5車種ある内からランダムに決定される。車は、それぞれに性能差がつく。デザインはもちろんシド・ミード。

フリーランで、純粋に走りを楽しむ

コンピュータ車と争うサイバーレースモードの他に走りを純粋に楽しむフリーランモードがつく。このフリーランモードによるタイムアタックのほうが、ブーストポタンによるテクニックを使う楽しみを感じるのではないだろうか？

またフリーランモードでのみ、敵の5種類の車でコースを走ることが可能となる。

いいタイムを叩きだせ

敵車で走ることも可能だ

空中に建設されたサーキット

サーキットの外が空になっている、このコース。別にコースアウトしたら落ちてしまうわけではないのでご心配なく。コースの特徴として、路面の起伏が激しいことが挙げられる。急なコーナーは少ないが路面の起伏でわかりづらいのだ。視点3にして操作するのが一番プレイしやすいだろう。

コース外には、ドラゴン（？）がレースを見守っている

橋の部分の手前がジャンプ台になっている。ぶつからないように注意

このコースには、道が分岐しているところが1ヵ所ある

このコースは比較的、直線部分が多い。だが、コースの先が、道の起伏により見づらくなっている

SEGAの定番アクション『忍』
シリーズ最新作がサターンで！

新・忍伝

セガサターン CD				
発売予定日	6月	ジャンル	アクション
発売元	セガ	継続機能	コンティニュー
開発元	セガ	複数プレイ	――
予定価格	5800円(税別)	その他の機能	――
容量	CD-ROM	現在の開発状況	40%(3月14日現在)

刀と手裏剣を駆使して戦う忍者アクション。システムは継承しつつもいろいろパワーアップ！

実写映像を取り込んだ忍者たちの華麗な死闘

かつて業務用で登場した横スクロール型アクション『忍(しのび)』。その活躍は家庭用ゲーム機に舞台を移し、メガドライブやゲームギアで2作ずつ発売される人気シリーズとなった。移植ものやオリジナルものの印象が強いサターンだが、今までの機種から受け継いだシリーズ最新作という位置付けで登場するのがこのゲーム。

ザ・スーパー忍

'89年12月発売。そつのない完成度や音楽が注目された

ザ・スーパー忍II

'93年8月発売。軽快かつ多彩な技で、お手軽な雰囲気になった

新たなる忍の伝説が生まれる

見た目は大幅に変わったが、ゲームの本質はそのままなので大丈夫

取り込み映像の迫力アクション

このゲーム、操作などはメガドライブ版『ザ・スーパー忍』の続編と言える作りだが、取り込みを多用したグラフィックで構成されているのが大きな特徴だ。ストーリーを紹介するステージ前の動画デモはもちろん、ゲーム中のキャラクタも、多くは人間の演技を取り込んだもの。サターンならではのグラフィックとサウンドで、迫力の忍者アクションが味わえる。

敵を倒したときはこんな調子で爆風が。派手さがヒートアップ！

ステージ間には動画デモ

当然、実写映像でストーリーが語られるワケ。さらわれた師匠の娘を助け出すための戦いが始まる

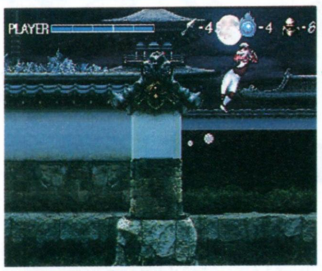
©SEGA

基本システムはそのままに新生する『忍』の世界

アクションゲームの命は、プレイヤーの思う通りにキャラを操れる操作感覚にあると言える。このゲームでは、シリーズを通じた基本的な操作システムは、ほぼ変わっていない。方向ボタンによる移動のほか、攻撃（刀と手裏剣）とジャンプとがある。

刀を使った攻撃が大幅に増加

このゲームで特に強化された点が、「刀技」と呼ばれる、刀を使った20種類以上ある攻撃のバリエーション。今までのシリーズでは刀と手裏剣の操作は同一ボタンで行っていて、手裏剣が残数0のときや接近戦時のみに刀が使えた。本作では2つの操作が別ボタンになっており、それに伴って刀技が多彩になっているというわけだ。



アクションは継承された点が多いが、刀についてはかなり変わった

多種多様な刀技を駆使して忍道の力を見せよ！

立った状態からの切り技。ナイスバッティングな軌跡を描く

ジャンプ状態から出す突き。体重をのせての強力攻撃だろう

刀を使って敵の攻撃をガード。専用ボタンが割り当てられた

ジャンプ中の刀技。クルリと回転しながら切る、多用必至の技

これが新しい刀技の一つ、突き。威力の程はどうなのだろうか

敵が投げてくる手裏剣も、刀で打ち返すことが可能なのだ

八双手裏剣は健在

メガドライブ版２作のウリだった攻撃。今回は空中だけではなく、地上にいる状態からでも出せる！

アクションもいろいろ変更あり

刀に関するもの以外の操作は、メガドライブ版『II』から大きな変更はない。新要素としては、刀でのガードがXYZボタンによるものになったこと、忍術はアイテムを取った瞬間から効力を発するタイプになったことなどがある。

また、アイテムにも新機軸がある。一定数集めてプレイヤー人数を増やすというものなどだ。

転がっての攻撃避けもあるぞ

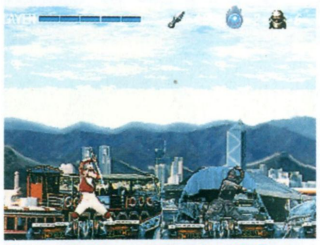
忍術は様変わり

好きなときにストックしていた忍術を使うというシステムが変更

いまだ全ぼうを見せぬステージを一部紹介

このゲームは全9ステージで、ステージ開始時のドラマシーンに続いてゲームが始まる。各ステージはスクロール面と、画面が拡大縮小するボス面とに分けられている。今回お見せできるのは3ステージ中の一部にすぎないが、まだまだ多種多様な敵、ステージが登場するので、続報を待ってくれ。

忍者らしい和風のステージもあるし、メカニカルな場所もあるとか



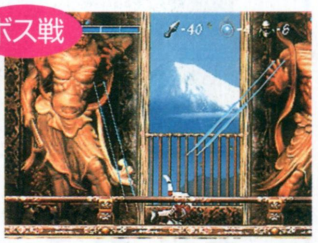
グラグラ揺れる不安定な足場だ

枝につかまって上に登っていけ

ボス戦

炎も吐いてくるので注意しろ

ボス戦



レーザーを放つブッソウな仏像

連載対談企画 第3回

セガサターンと鉄人たちの野望

今号のお題目 作ってわかったサターンの凄さ

告

現状ではソフトが少ないという感は否めないサターンだが、ようやくここに来てラインナップも揃ってきた。この4月には8本ものソフトが発売を予定しているのだ。そこで今号はポリゴンを駆使したセガのレースゲーム『デイトナUSA』のアーケード版のプロデューサーとして活躍し、サターンへの移植に関しても中心的な役割を果たした名越稔洋氏と、3Dとなって蘇ったアクションRPG『VIRTUAL HYDLIDE（ヴァーチャル ハイドライド）』の制作総指揮を担当したT&Eソフトの内藤時浩氏の2人の鉄人に登場してもらい、開発してみた感想、今後サターンとどのように付き合っていくのか、鉄人に熱い思いを語り合ってもらった。

今号の鉄人はこの2人

㈱セガ・エンタープライゼス
第二AM研究所開発部副部長
名越 稔洋

㈱T&E SOFT 開発部長
内藤 時浩

現在開発中のタイトルは?

――『デイトナUSA』、『VIRTUAL HYDLIDE（以下ハイドライド）』ともマスターアップして、次回作が気になるところですが、現在開発中のタイトルがあれば教えてください。

内藤 今私体ボロボロなんです。全然休んでいないですよ『ハイドライド』の開発を始めてからはもう土、日も会社。家に帰っても寝るだけ。結局マスターアップぎりぎりまでいじっていましたから。というわけで、今はゆっくりいろんなゲームでもして遊んでいたいんですけどね。

名越 同感ですよ。

内藤 とはいうものの、休んでいる暇もあまりないんですよね。また新作があるんです。夏頃にはゴルフゲームの『マスターズ』を発表しようと考えているんです。もちろんサターンで。これはうちのブランドでの発売となりますね。お家芸ともいえるゴルフものですから、デキに関してはかなり自信があります。『PEBBLE BEACH GOLF LINKS』での経験も活かして最高のものに仕上げますよ。

名越 『ハイドライド』の続編は考えてはいないんですか。

内藤 パソコンでも結局3本作りましたからね…。サターンでも可能性は十分ありますよ。でも1年後ぐらいかな。名越さんはどうですか。

名越 私自身はサターンでの制作予定はないです。今はアーケードの新しいチームに入ってやっているところです。基礎研究を始めたばかりなので、どんなゲームになるかまだ分からないんです。

内藤 車モノでしょ。

名越 まあ、なんだかんだいってもやっぱり、車にこだわりがありますからね。『デイトナUSA』とは違ったコンセプトの車モノをやってみたい気持ちはあります。そうなる可能性はかなり高いでしょう。車モノと言えば、こんどうちから出る『セガラリー・チャンピオンシップ』は悔しいくらいよくできているんですよ。これに負けないものを作りたいですね。

内藤 やっぱりアーケード中心に活動しているみたいですけど、サターンをやる予定はないの?

名越 今回サポートという形でサターンをやってみて、かなりハードに魅力を感じました。状況が許せばやってみたいです。基本的にやりたがり屋なものですから新しいハードをやりたい気持ちはかなりありますね。

内藤 ぜひチャレンジしてくださいよ。サターンでどんなゲームを作りたいんですか。

名越 車モノ以外のジャンルをやってみるのもおもしろいですね。まあ、やってみたいアイデアならいつも考えているんですけど。

内藤 私も24時間いつもゲームのこと考えていますよ。結局ゲーム作るの好きなんですよね。

完成したソフトのデキは?

――ついに新作が完成しましたが、このソフトのデキには満足していますか。

名越　私は『デイトナ』らしさが出ていて満足していますよ。

内藤　らしさ、っていうと?

名越　スピード感、荒っぽいマシンを操っている感覚ですね。

内藤　アーケード版と比べてどうなんですか。

名越　ほとんど遜色ないと思います。もちろんグラフィックにかんしてはアーケード版の方が優れていますが、ゲームを遊んでいるときには気にならない所まで作り込みました。実はアーケード版の不満だった部分をサターン版で解消しているんですよ。移植するなら自分で納得のいくものにしたかったので。

内藤　どんな部分なんですか。

名越　ほとんど細かい部分なんですけど。よく分かるのは、マシンのドリフト感ですかね。これはアーケード版よりもリアルになっています。

内藤　オプション機能はどうなんです?

名越　サターンならではのオプションはかなりありますよ。私はもっと少なくしようと考えていたんだけれど、結局いろいろ入れてます。他のスタッフはもっと入れようと考えていたみたいですが、十分だと思いますよ。

内藤　満足度は何%ですか。

名越　ズバリ100%です。もちろんもっと時間をかければ、さらに良くなるんでしょうけど、現時点でやれることは全てやりましたから、不満な所はないですよ。おかげで開発のレベルが格段にアップしました。『バーチャファイター』も今作ればアーケード版と遜色ないものになりますよ。

内藤　開発にはどれぐらいかかったんですか。

名越　約半年ぐらいですかね。うちは始めると速いんですよ。やるって決めると、そこに人材を投入して一気に作っちゃう。『バーチャファイター』の開発期間もみんなが思っている半分ぐらいの長さですよ。

内藤　今の開発レベルとその開発期間の速さがあれば『バーチャファイター2』は年内ですか。

名越　私は『バーチャ』チームじゃないんでわかりませんよ(笑)。

内藤　ところで、うちのゲームの満足度ですけど、名越さんが100%ならうちは120%ですね。だって2回もマスターアップをぶっちぎってしまいましたから。

名越　2回ですか。

内藤　まずは12月。このときは80%のデキ、2回目の3月はほとんどマスターに近いものが完成したんです。このときに発売しても、ゲームを遊ぶのに問題はなかったと思います。ただどうしても自分の納得する、満足できるモノにしたかった。実は今日（3月16日）マスターアップしたんですよ。おかげで120%満足できるゲームになりました。

名越　お互い満足のいく仕上がりになったわけですね。

内藤　ここまで満足のいく仕上がりになったのはセガさんのサポート体制が整っていたからでもあるんです。やっぱりコンシューマ部隊の存在は大きいですよ。

――え、コンシューマ部隊?

名越　これは、セガの社員が一般のユーザーの立場となってゲームをプレイし、不満な部分や優れた部分などをチェックしてメーカーにその情報を返すシステムのことなんです。簡単にいうと、いろんな人が自由にゲームをプレイし、その感想、改善要望を伝えるって感じですかね。

内藤　いろいろありましたよ。「あっ、しまったそうか」っていうのから「え、そこまでいうの…」っていうのまで。でも初めはこんな

鉄人の自信作ついに完成!

◆絶妙なドリフト感覚がたまらない『デイトナＵＳＡ』。業務用を越えるデキの良さだぞ

◆２Ｄから３Ｄへ。装いも新たに蘇ったＲＰＧ『ＶＩＲＴＵＡＬ　ＨＹＤＬＩＤＥ』だ

名越　稔洋

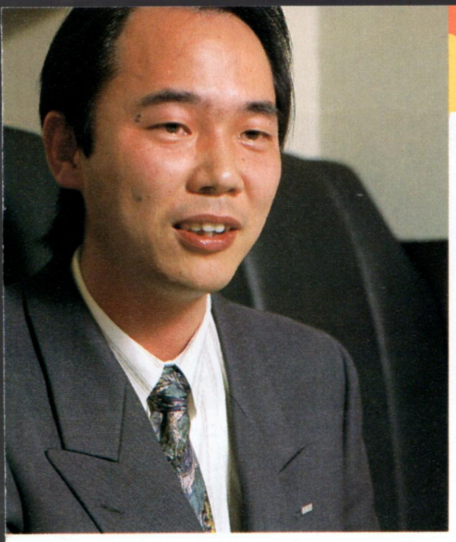
■プロフィール

セガの誇る精鋭集団ＡＭ２研に所属する。89年入社後、『バーチャファイター』を作った鈴木裕のもとで『Ｒ－360』『バーチャレーシング』『バーチャフォーミュラ』などのデザイナーとしてプロジェクトに参加。『デイトナＵＳＡ』ではプロデューサーとして活躍する。アーケードの体感ゲームを数多く手掛ける。

◆アーケード版『デイトナＵＳＡ』のプロデューサーとして活躍

◆アーケード版『バーチャレーシング』のデザインも手掛ける

© SEGA ENTERPRISES, LTD.／T&E SOFT



要望どおりに直すのは無理だと考えていた部分も、結局全部直すことができましたから。うちの開発だけで作っていたら、無理という理由だけで諦めていたかもしれない。自己満足的なソフトになっていた可能性も高かったですね。

名越　おざなりになりがちな細かい部分のチェックをしてくれるのは、やっぱりありがたいですよ。このチェックでどこを直したんですか。

内藤　一番分かりやすいのは、主人公のジムが森などを歩くとき、最初は木を自分の操作で避けながら進んでいたんですけど、これがプレイするにあたって快適じゃない、と指摘がありまして。それで今のように自動で木を避けながら進むシステムを採り入れました。結果的に気分良く走り回れるようになったんで成功かな。

名越　うちの場合は、アーケード版と違うじゃないか、みたいな比較が中心でしたね。結局全てクリアできたと考えています。

――このチェックはどのソフトにも取り入れられているんですか。

名越　セガブランドから発売されるゲームは全て行っています。ユーザーを裏切らないためにも改善できる部分はどんどん改善していきますよ。

開発していて感じたこと

名越　サターンで開発していて感じたことってありますか。

内藤　そうですね。技術者にプログラムの勉強をさせるのに格好のハードって感じてますね。まだ開発方法がかっちり決まっていないので、プログラマーの腕がストレートに反映されてくるんですよ。逆に言うと、だからこそやりがいがある。開発していておもしろいんですよ。

名越　それはどの部分ですか。

内藤　ゲーム作りをするうえで、非常によく考えられているんです。特にメモリの容量が多いので、データの圧縮をすればどんどんデータが入っていく。このコストでよくこれだけのメモリを確保できましたね。これは将来サターンの大きな武器になりますよ。やっぱりハードメーカーであると同時に、ソフトメーカーでもあるセガだからこそできたんでしょう。

名越　そうですね。なんていうか、技術者の気持ちをくすぐるハードですよね。

――一方で開発が難しいハードっていう声も聞くんですが。

内藤　それはサターン最大の特徴でもある「ツインCPU」がネックになっているんでしょうね。この使い方がサターンを難しくさせている原因の一つだと思いますよ。それにVDPというパソコンにはない概念が取り入れられていること。パソコン系のプログラマーは慣れるのに時間がかかるでしょうね。

簡単に『バーチャファイター』を作れるOSがどんどん供給される

名越　難しいっていう声があったから、というわけではないんですけど、実はAM2研でOSを作ったんですよ。OSというよりもサンプル集と言ったほうがいいのかな。『バーチャファイター』や『デイトナUSA』で培ってきたAM2研のノウハウを皆さんに公開しようって感じですかね。

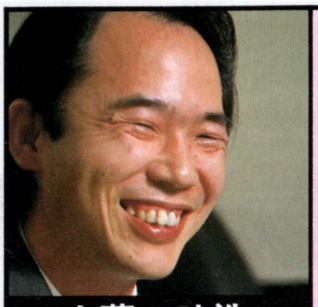
内藤　このOSの話は聞いていたんですけど。僕としてはうれしいけど悲しい複雑な気分。サターンの将来にとってはこれほど有意義なことはないんですよ。だってこれを使えば簡単に『バーチャファイター』を作ることができるんですから。開発者は純粋にゲームのおもしろさを追求していけばいい。どのように表示するか考えなくてすむんです。ただ、僕としては非

オプションも充実した

業務用と比較してみて

細かい部分までチェックされる

木を自動的に避けて進んでいける

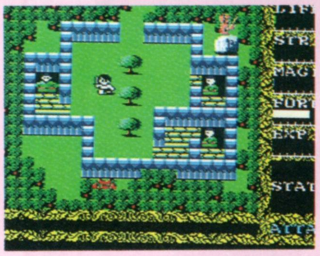


内藤　時浩

■プロフィール

ソフトハウスの老舗、T＆Eソフトの開発部長として活躍中。初期のパソコン少年ならば知らない者はいなかった名作アクションRPG『ハイドライド』の産みの親としても有名。この『ハイドライド』シリーズは3作が発売されている。この他にも、お家芸といえる3Dゴルフゲームの開発も手掛ける職人。

過去最高の出来『PEBBLE BEACH GOLF LINKS』



パソコン界ですでに伝説のソフトとなっている『ハイドライド』

© SEGA ENTERPRISES, LTD.／T&E SOFT

常に悲しい。だってうちでも物凄く苦労してOSを作ったんですよ。その苦労って一体…。

名越 それだけサターンを使いこなしているってことじゃないですか。その経験は必ず後から生きてきますよ。

ツインCPUを使いこなせ

――ツインCPUの話がちょっと出ましたが、2つCPUがあることの意味は何でしょうか。

内藤 将来のことを考えているんだと思いますよ。サターンのCPUは1つだけでも、十分におもしろいソフトが作れるんです。無理に2つ使うことはないんですよ。それだけの実力があるんです。でも、うまく使うともの凄いものができるんですけどね。『デイトナUSA』みたいな。

名越 『デイトナ』は現状ではツインCPUの能力をめいっぱい使っています。でもこれがサターンの限界ではないでしょうね。今後の研究しだいで『バーチャファイター2』の移植もかなり完全なものになるんじゃないですか。

内藤 ただこのツインCPUの使い方を誤ると、性能がアップするどころか、ダウンすることも十分ありえる。

名越 単純に1＋1＝2というようにならない所がおもしろいですよね。開発者の腕が問われる。

内藤 そうです。開発者の使い方しだいでサターンの性能が5倍にも6倍にもなる可能性があるんですよ。

名越 とはいうものの、やっぱりこのCPUを制御するのは大変ですよね。

内藤 そうですね。このCPUには主従関係が無くて、まったく同じものが2つ搭載されているわけでしょ。上手く分散処理をさせなければポテンシャルが上がらないですから。イメージ的にはわがままな2人の子供を同じスピードで走らせるように指示する、っていうんですか。

名越 そうそう。とっても手がかかります。なかなか言うこと聞いてくれない。

内藤 とにかく、このCPUを使いこなすことがサターンでゲームを作るときの鍵を握っているのは確かですね。

サターンはセガの集大成

名越 僕はとくに不満らしい不満は無いんですけど、内藤さんは何かサターンに対しての不満ってありますか。

内藤 もちろん完璧なものなんて無いでしょ。どんなものにも欠点はありますよ。そうですね、残念だったのは4倍速CD-ROMドライブじゃなかったことですかね。

名越 搭載されているのは2倍速ですよね。

内藤 ええ。当初の予定どおり4倍速なら、今よりも転送できるデータが約2倍ほど多くなったんですけどね。まあ、これは純粋にコストの問題だと思うんですけど。他にもシネパックとかビデオ出力関係に不満がありますけど、これらの問題も全部コストダウンのためですから。

名越 その不満を全部解消していたら、とても今の価格では発売できませんよ。

内藤 今あえて不満を言いましたけど、これらは全部コストを下げるためにカットされた部分ですから、正しい選択だったと思いますよ。いいハードを作っても買えない価格では話になりませんからね。

名越 サターンってセガらしさの集大成って考えているんですよ。ゲームを作るための設計っていうんですかね。ツインCPUの採用やメモリをドーンと取ってあったりして。

内藤 そうですね。腕に覚えのある技術者の心をくすぐりますよね、あの作りかたは。次世代機のなかでも一番ゲーム機らしいハードって思いますよ。『ハイドライド』作っていて、もしかしたらって思う技術が2、3あった。これができればまだまだ化けますよサターン。

ツインCPUを使いこなせば、ほぼ完全な移植が可能なのだ!

アーケード版『バーチャファイター2』の移植は難しいと言われていたが、ツインCPUの実力とAM2研の実力があれば完全移植も夢じゃない!?

～対談を終えて～

対談を終えて印象に残ったのが、サターンのゲーム機としての完成度の高さを両鉄人が評価していたこと。この情熱があるかぎり、気合の入った新作をリリースしてくれるはずだ。また、注目したいのが、AM2研で制作されたOSのこと。このOSがサードパーティに行き渡れば、『バーチャファイター』級のゲームがどんどん出てくるだけでなく、かなり開発時間の短縮につながるはずだ。OSを制作してくれたAM2研に拍手を送りたい。そして、まだまだサターンは奥が深いことが再確認できた。特にサターンの特徴ともいえるツインCPUはまだその底力を見せていないというのだ。『デイトナUSA』でさえ、その能力を使い切っていないというから驚き。はたしてサターンのポテンシャルを100%引き出すことができるのはどのソフトなのだろうか。現在その筆頭候補である『バーチャファイター2』はまだその姿を現していない。はたしてそのクオリティは、また年内に発売されるのかなど興味は尽きない。

お便り大募集

みんなからのお便りを大募集するぞ。このコーナーに対する意見、感想から、こんなテーマでやってほしい、この人とこの人の対談を実現させてなど、なんでもOK。下記の宛先まで送ってくれ。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM サターンFAN
「鉄人たちの野望」係

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

偽りの中から、プロは生まれてこない

ゲーム業界が望んでいるのは、プロレベルの実力を持った即戦力だ。
しかしその力は、偽りの環境からは決して生まれてこない。
業界と同レベルのマシン。業界をシミュレートしたカリキュラム。
そして、業界のプロフェッショナルに教わってはじめて、
プロとして通用する力は身に付いていくのだ。
バンタンにはその総てが揃っている。
そこは、プロを養成するための、偽りのない世界なのだ。

〖'96募集コース〗
昼間部2年制
シナリオ&キャラクターデザインコース
ゲームプログラムコース
コンピュータグラフィックスコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

〖イベントスケジュール〗
'96年学校説明会　4/24(月)～4/28(金)
総合説明会&一日体験入学　5/14(日)

〖'96年度募集案内書無料送付中〗
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

バンタン電脳情報学院

〖フリーダイヤル〗
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-4SF

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。

	記入欄
学校説明会 新学期も始まり、いよいよ進路について本格的に考えなくてはならない時期になりました。バンタン電脳情報学院では4月24日～28日の間、新高校3年生を迎えた学生を対象に『学校説明会』を開催します。 内容は、各専攻コース別の授業カリキュラムについてから、授業見学、就職内定企業、入学試験の内容・倍率など本学院に関すること全てにお答えします。 また、ゲーム・コンピュータグラフィックス・マルチメディアなどの業界への展望や就職についてもコースアドバイザーが1対1でご説明します。 ご希望される方は、右の欄に開催期間中の希望日時（所要時間約1時間半）をご記入下さい。	月　日 時から
総合説明会＆一日体験入学 午前中に各専攻コースの内容説明・学生作品の紹介・就職状況について等本学院に関する総合説明会、午後からは、在学生の機材を使用する一日体験入学のスペシャルイベントを実施します。体験入学のコースは、1.現役ゲームデザイナー直伝のゲーム企画書コース、2.初心者対応のゲームプログラムコース、3.マッキントッシュを使用するコンピュータグラフィックスコース、4.映像制作コース、5.デジタルサウンドコースの5コースです。各コースとも初心者対応のものなので、コンピュータのことが分からなくても心配いりません。 参加希望の方は右の欄のイベント名に○印を付け、一日体験入学に参加される方（両方のイベントに参加される方を含む）は、希望のコースをご記入下さい。 ※5月は上記のイベントのみ行います。お時間の無い方は6月以降のイベントにも参加できます。	・総合説明会 ・一日体験入学 ・両方

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	シナリオ＆キャラクターデザインコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	コンピュータグラフィックスコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　）　　TEL（　　）　　－
フリガナ 氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

2750

差出有効期間
平成7年12月5日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・4SF

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住所	〒（　　） 都・道・府・県 TEL（　　）　－
フリガナ 氏名	年令　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　年　在学中・中退・卒業

'96年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

データ・ハガキ情報満載!!

土星の王国

RANKING STREET……45
コーンヘッドクラブ……50
新規参入サードパーティ訪問…52
NEWS Dynamite！……69
イラスト・ビッグバン……72
ゲーム研究所……73
読者プレゼント……76

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

「土星の王国」全コーナーへのおハガキは…

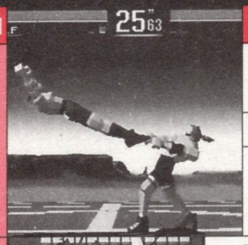
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
土星の王国～係まで
詳しくは各コーナーの募集欄を

RANKING STREET

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

サターン・メガドライブ・MEGA-CD売り上げRANKING

（2月1日～2月28日）

順位	前回	ゲーム名（上） ㊦メーカー／機種／メディア（容量）／価格／発売日	ポイント
1	2	 **バーチャファイター** セガ／サターン／CD／8800円／'94年11月22日	1108
		まだまだ売れてるポリゴン格闘ゲーム。サターン発売当初は、これ1本で半年ももつのか、と心配されていたが実際今も売れているのだからすごいこと。あとは、業務用『バーチャ3』とサターン版『バーチャ2』が待ち望まれる。	
2	初	**アイドル雀士スーチーパイSpecial** ジャレコ／サターン／CD／6900円／'95年2月24日	973
		18歳以上推奨が話題になった脱衣麻雀ゲーム。業務用の移植だが、音声とグラフィックがパワーアップしている。園田健一デザインの美女が総勢16人登場。	
3	8	**ゲイルレーサー** セガ／サターン／CD／6800円／'94年12月2日	858
		ラリータイプのレースゲーム。『ラッドモビール』の移植＋アルファ。『デイトナUSA』と同時に発売された「レーシングコントローラー」に対応している。	

順位	前回	ゲーム名	メーカー／機種／メディア（容量）／価格／発売日	ポイント
4	1	ビクトリーゴール	セガ／サターン／CD／6800円／'95年1月20日	624
5	3	GOTHA（ゴータ）～イスマイリア戦役～	セガ／サターン／CD／6800円／'95年1月27日	620
6	－	イチダントアール	セガ／メガドライブ／16Mbit／6800円／'95年1月13日	555
7	－	バーチャレーシングデラックス	セガ／スーパー32X／24Mbit／8800円／'94年12月16日	548
8	－	MYST（ミスト）	サン電子／サターン／CD／7800円／'94年11月22日	545
9	初	メタルヘッド	セガ／スーパー32X／24Mbit／7800円／'95年2月24日	472
10	5	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲーム アーツ／MEGA-CD／CD／9800円／'94年12月22日	437

売り上げ分析

年末年始商戦が終わり、今月は特にビックタイトルがあるわけでもないので、売り上げは落ち着いてきたようだ。そんな中、売り上げ1位には『バーチャファイター』が返り咲いた。本当にいいソフトだからこそこれだけ売れるのだろう。2位はジャレコのサターン第1弾『アイドル雀士スーチーパイ』。今月は新作が不作で、これのほかには32Xの『メタルヘッド』が入ったのみだった。

サターン売り上げ

順位	ゲーム名	ポイント
1	バーチャファイター	1108
2	アイドル雀士スーチーパイSpecial	973
3	ゲイルレーサー	858
4	ビクトリーゴール	624
5	GOTHA（ゴータ）～イスマイリア戦役～	620

メガドライブ・MEGA-CD売り上げ

順位	ゲーム名	ポイント
1	イチダントアール	555
2	LUNAR ETERNAL BLUE	437
3	美少女戦士セーラームーン	364
4	シャイニングフォースCD	288
5	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	278

スーパー32X売り上げ

順位	ゲーム名	ポイント
1	バーチャレーシングデラックス	548
2	メタルヘッド	472
3	スペースハリアー	436
4	アフターバーナーコンプリート	407
5	DOOM －ドゥーム－	310

※ RANKING中のポイントはあくと内のファミコンランド中部本部、ビックカメラ、メッセサンオーの協力を得て集計したものです。表中の「－」は、先月そのソフトが10位以内に入っていないことを表します。なお、表中のソフトの価格は、すべて消費税を含まないものです。

©SEGA／JALECO

読者が審査員

ゲーム成績表 サターン編

やや小粒だった、今月のラインナップ。成績も売り上げも振るわなかった。これは嵐の前の静けさなのか？

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位						
1	アイドル雀士スーチーパイ Special	ジャレコ	'95年2月24日	6900円	21.80	5位	4.27	4.27	3.36	3.65	3.67	3.28
2	RAMPO	セガ	'95年2月24日	7800円	21.47	7位	3.87	3.87	3.36	3.45	3.56	3.73
3	ポポイっとへべれけ	サン電子	'95年3月3日	6000円	20.87	8位	2.92	3.39	3.32	3.68	3.65	2.92
4	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	セガ	'95年2月24日	8800円	20.24	10位	3.58	3.21	3.10	3.51	3.54	3.30
5	上海 万里の長城	サン電子	'95年2月24日	6800円	19.05	13位	2.77	3.22	3.25	3.49	3.57	2.75

1位 アイドル雀士スーチーパイSpecial

純粋に麻雀を楽しむことを目的にプレイするべきではない、という意見が大半を占めている。にもかかわらず評価が高いのは、力のはいった演出とキャラデザインがよかったため。18歳以上推奨ということで脱衣シーンに期待した人が多かったようだが、やや消化不良の感じ。

甘いささやき

ついに出たっ！　て感じのアーケード麻雀ゲーム。声優起用の各キャラクタはとにかくよく喋り、よくあがる。グラフィックはパワーアップし、ファンでなくても買って損はないだろう。難易度はアーケードより低いしコンティニューが無限にできるので思う存分楽しめる。でも油断すると「配牌天和国士無双」などで、もれなく地獄に招待されます。　（福岡県／西田勝彦・23歳）

最近すっかり有名になってしまったソノケンのキャラ。知ってる人にはたまらない有名声優が勢揃い。そんでもって、これまた知ってる人は思わずのけぞってしまうような演出の数々。はっきりいってプレイする人を限定するゲームだが、このゲームに選ばれた人、いや発売前からワクワクして待っていた一部の人々にとって、これほど期待を越えたソフトはそうあるまい。このゲームは、ちょっとでも麻雀を楽しもうと思ってはならない。麻雀は二の次、三の次で、絵を見てキャラの声を聞くのがもっとも重要なのだ。俺は好きだぞ、こういう楽しみかた。　（京都府／むらまさくん・22歳）

辛いつぶやき

自分は業務用の移植だから面白いだろうと思って買ったが、スーチーパイの変身やアイテムを使用したときのアニメーションがカクカクしすぎるのが、まず気になった。しかも、脱いでも乳首がない。それに、むりやり麻雀をするという感じのストーリーのステージがある。麻雀自体はすごく面白いのにそのほかの部分が少し物足りないような気がする。　（北海道／しゃたーん1号・17歳）

好評 64% 不評 36%

2位 RAMPO

先に発売された『真説・夢見館』よりもゲーム性を高めたことがかなりの好評を得ている。『夢見館』のときは不評だったボリュームのなさもCD2枚組とすることで解消された。特徴的なシステムのためかオリジナリティの成績がよかった。

甘いささやき

『真説・夢見館』の基本システムを継承し、よくやってくれたって感じですね。サターンの解像度でどこまで表現できるかって思いましたが、想像をはるかに越えています。字幕スーパーなしのアドベンチャーは簡単に解けてしまうと思いがちですが、正反対です。並み大抵の知識ではクリア不可能です。物語にどっぷりのめりこみたい人、推理ゲームの得意な人にお薦めしたいです。　（山形県／佐藤司・19歳）

竹中直人や香川照之のかもしだす独特の雰囲気に思わず酔いしれてしまった。「怪人20面相」を連想させるパッケージの仮面や、死体を壁に塗りこめるというものすごいモノクロフィルムを見るだけでも購入する価値はある。大河原侯爵邸の窓から見えるどんよりした風景は、全てを象徴しているかのようだ。　（千葉県／ダダ星人・19歳）

CD2枚目は結構楽しめた。謎解きもちゃんとあったし。どうしてこれが「18歳以上」なの？　（宮城県／蓮田晴美・34歳）

辛いつぶやき

アドベンチャーとしてじっくりと楽しみたい人には物足りないと思う。謎解きが簡単だし、スムーズな展開も手伝ってか、気づいたらエンディングだったというのはちょっと…。同梱の赤いカードももう少しまともな使用法を考えて欲しかった。人物の登場シーンなども何か不自然だ。映像が粗いのも不満。　（福岡県／西田勝彦・23歳）

好評 80% 不評 20%

4位 PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～

成績が悪いのは堅実なつくりが原因と思われる。批評をした人の大半には好評だ。操作性の点が特に悪いのは、辛いつぶやきにもあるとおり、ショットの力加減が難しいためだろう。スタドラーがいい味だしている。

甘いささやき

ゴルフゲームの定番なので、不安も期待もせずに購入した。しかし、思っていたよりもずっとよかった。見栄えのよさ、処理速度には何の不満もない。そして、それ以上に新しく付加された部分にとても満足している。「スタドラー」はコースの解説者程度と思っていたが、彼はよき指導者であり、よきライバルである。ときには上手過ぎて「むかっ」とさせられることがあるが、ゴルフゲームに感情移入できること自体が、このゲームの完成度の高さのあらわれだろう。　（愛知県／細田直紀・26歳）

設定でパター1本だけにしてプレイするのが面白い。道の上を転がすのがポイントです。　（大阪府／吉村秀憲・16歳）

すぐに熱中できる。でもまったく優勝できない。　（東京都／松沢健二・15歳）

辛いつぶやき

スタドラーをはじめコンピュータがよくチップインをするのが気にくわない。あと、セーブができないので、ゲームを最後までやる気がなくなってメチャクチャになる。　（愛知県／伊藤友一・17歳）

最高の打点でうまく打てない。　（埼玉県／鈴木治仁・26歳）

好評 60% 不評 40%

※データは本誌4月号のアンケートから無作為に500通選び、集計したものです。

読者が審査員

ゲーム成績表 メガドライブ MEGA-CD編

歴代成績2桁順位のゲームなし。季節は春なのに、メガドライブには秋風が吹いているよう。寂しい…

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位	👀	♪	¥	👍	👍	☆
1	エイリアンソルジャー	セガ	'95年2月24日	6800円	22.15	115位	3.68	3.74	3.62	3.77	3.76	3.59
2	エコー・ザ・ドルフィンCD	セガ	'95年2月24日	4980円	21.39	183位	3.94	3.57	3.73	3.39	3.22	3.55
3	リスター・ザ・シューティングスター	セガ	'95年2月17日	6800円	20.78	239位	3.93	3.42	3.24	3.42	3.20	3.56
4	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	'95年2月24日	8800円	19.97	311位	3.59	3.15	3.05	3.51	3.46	3.21
5	大封神伝	ビクターエンタテインメント	'95年2月24日	6800円	19.91	319位	3.52	3.21	3.30	3.39	3.24	3.24
6	NFL クォーターバッククラブ'95	アクレイムジャパン	'95年2月24日	8800円	19.52	349位	3.16	3.03	3.16	3.32	3.39	3.45

1位 エイリアンソルジャー

今やメガドライブ最後の砦ともいえる存在になったトレジャー。そんな会社の最新作なので熱い批評が目立った。同社得意の硬派なアクションシューティングで、かなり期待されていたが、成績はそれほどよくなかった。メガドライブの性能を越えたかのようにすら見える多関節キャラの動きは圧巻。でも抜きんでて優れたところがなかった。

甘いささやき

タイトル画面の「FOR MEGADRIVERS CUSTOM」のフレーズが納得いく気合満点の1作。多関節ボスてんこ盛りの内容は「なんで『ガンスターヒーローズ』の続編じゃないの?」と言いたくなるが、やりこむと「これは全然別のゲームだな」とわかってくる。いわゆる「覚えゲー」で、慣れるまではかなり難しく感じるが、操作を指先が覚えこんだらもー止まらない。メチャはまりまくりのおもしろさだ。1面のボスだって、まともに戦うとけっこうクドい敵なのに、0爆走2発で倒せてしまう。ちょっとプレイしただけじゃ、このゲームの真の魅力はわかんねーだろーな。「Xiタイガー」関連の演出も、激もえ〜な感じ。…とか言いつつ、20面でつまっているヌルゲーマーなオレ…。『ガンスター』のパクリみたいなゲームが某機種で出る今日この頃、あえて意欲的な新作を作りだすトレジャーの意地に乾杯/ そういえば、パッケージや説明書のどこにもトレジャーの名前がないのは何故なんだ。ちょっと気になった。

(宮城県/御宅真似也・?歳)

辛いつぶやき

2日で飽きました。はっきり言って期待大ハズレ。なぜか。まず単調なゲーム性。20体以上のボスキャラを売りにしているが、攻略はどれも同じ。0移動で背後に回り込んでは、チクチク攻撃を繰り返す。これだけ。はっきり言ってチマってる。次に簡単すぎる難度。完全な覚えゲーなので、やり方を知らないと死ぬ。でも一度わかればノーダメージでクリアできてしまう。何これ。いいところといえば16メガで6800円という値段だけ。厳しい意見になったけど、発売日にゲームを買うのはストライダー飛竜以来。それくらい期待していたのでした。(神奈川県/シントクのKAG-YA・19歳)

好評 67% 不評 33%

3位 リスター・ザ・シューティングスター

星の子リスターが腕を伸ばして活躍するアクション。丁寧なグラフィックとゲームに合ったテンポのよい音楽が好評。腕を伸ばしてつかむ、というアクションも評判がいい。成績はキャラクタがややよい程度。

甘いささやき

リスターの動きがすばらしい。思わず、見とれてしまうくらいです。また、音楽もテンポがよくて、ゲームによく合っていると思います。音楽といえば、ミュージックテストの演出が秀逸です。従来のゲームのように、数字や曲名を選ぶとその音楽が鳴って終わり、といった味気ないものではなく、オーケストラのグラフィックが表示され、実際に演奏してくれるのです。このアイディアはすごくよいと思うので、ぜひサターンのゲームでも採用してほしいです。『パンツァー』のミュージックテストでドラゴンが出てきてくれたら最高です。ゲームの中身のほうは、ちょっとプレイ時間が長くてだれることや、画面が赤っぽい色使いでさわやかさに欠けることなどが気になりますが、全体的には大変よいできで、私の周りには『リスター』を悪く言う人はいません。

(北海道/佐久間博孝・26歳)

全く普通のゲーム、という印象

(東京都/金内正臣・15歳)

辛いつぶやき

全体としては標準よりもよいくらいのできだった。しかし、最終のボスは素早すぎて、敵の動きについていけない。これで白けた。

(埼玉県/須田拓也・16歳)

好評 67% 不評 33%

5位 大封神伝

紀元前の中国について書かれた人気小説「封神演義」をロールプレイングゲーム化したもの。しかし原作を知っている人には不評で、むしろ予備知識がないほうが楽しめるようだ。

甘いささやき

別れや出会いがいくつもあり、泣かせる展開がとてもよい。戦闘はセミオートバトルが用意されているし、キャラの動きが気に入ったので満点。音楽はどれも悪くないけど、特に仙界の音楽がよかった。まだ、終わらせてはいないけど、要所要所にビジュアルシーンがとても充実しているので、エンディングは特に楽しみにしています。

(大阪府/浅日健輔・12歳)

私はCDというメディアは、ロールプレイングに使ったときに、最も力を発揮する、と考えているのでこのゲームもその理由から買いました。期待していたとおりのシナリオとビジュアルのボリュームで大変満足しています。セミオートバトルもいいシステムだと思います。

(長崎県/スッポンヒーバー・17歳)

辛いつぶやき

原作のファンなので、発売を待ち焦がれていた。入手してプレイし始めて、原作と全然違う話になっていて呆然。気をとり直して、別物としてたのしめるかとおもったが、無理だ。全体的に寂し過ぎる。

(埼玉県/小劒芳行・21歳)

好評 67% 不評 33%

読者が審査員

ゲーム成績表 スーパー32X編

相変わらずまとまった本数が出ないスーパー32X。その上、今月はゲームの質もあまりよくなかったようだ

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位						
1	メタルヘッド	セガ	'95年2月24日	7800円	20.52	6位	3.35	3.39	3.14	3.35	3.65	3.65
2	GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES	セガ	'95年2月24日	8800円	19.07	8位	3.04	3.07	3.11	3.14	3.46	3.25

1位 メタルヘッド

スーパー32X発売当初から発表されていた期待のオリジナルビッグタイトル。しかし、完全に対象ユーザーが狭いゲームなので、期待されたほど売れていない。長所短所のない成績になっている。批評では、操作性の悪さが指摘されていた。とはいえ32Xの可能性を存分に見せてくれたゲーム。これからの進化に期待してもよさそうだ。

甘いささやき

これは燃える！ ミッションも多くて長く楽しめるしグラフィックも32Xでここまでやれるのかと思ってしまうほどスゴイ！ しかも、メッセージはクリアな声で話してくれる。このゲームで32Xのスゴサを初めて実感できた。

（北海道／竹林世志朗・16歳）

辛いつぶやき

サイバー物が大好きな俺にとって期待していたソフト（これのために32Xを買った）にしては全くの期待はずれ。操作性がよいことや音楽を色々なフィーチャーで楽しめたりとゲームを支える部分は素晴らしいのに、肝心のゲーム性が悪すぎる。各ミッションに下される命令は同じようなものばかりで単調になりがちだし。画面が粗いうえにグラフィックが余計に描き込まれているので見づらくなっている。そのためレーダーが絶対的に必要になり、ENGLISHモードはプレイできなくなってしまう。戦い方もヒット&アウェイが使えないので単なる力押しの戦い方になってしまう。装備できる兵器が少なく、各ステージごとに解除させられるため使用する物が毎回同じになってしまう。制作側にはもっとゲームバランスを考えてほしい。また、一度クリアすると飽きてしまうので、1対1の対戦でもよいからそういうモードをつけてほしかった。発想としては悪くないと思うので、今後同じタイプのゲームを作るときは制作側はもっとがんばってほしい。32Xを買ったユーザーに「損した」と思わせないでほしい。

（北海道／K'z・18歳）

期待はずれ。処理落ちしないのはさすがだが、当たり判定が分かりにくい。ダッシュはスピード感がないうえに、制御しにくい。ミッションも似たようなものばかりだし、ゲームそのものに爽快感がない。

（大阪府／森本哲朗・24歳）

好評 33% 不評 67%

2位 GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES

やたら長い名前が印象に残るゲーム。平凡なゴルフゲームで、特に差別化は図られていない。サターンの『PEBBLE BEACH』と同時期リリースも仇になったようだ。

甘いささやき

私は息子と一緒にゲームをやってる、おじさんゲーマーです。最近になってゴルフに誘われる機会が増えてきたので、練習も兼ねて（笑）買ってきてもらいました。ゲーム初心者のために、練習モードがあるのはいいですね。その他にも、本物指向な人物の画面や、ゲームルールの設定もよかったです。

（広島県／堂本義徳・37歳）

辛いつぶやき

せっかく32Xを買ったのに、買ったゲームが『スペースハリアー』と『アフターバーナー』だけっていうのも何なんで、これを買った。しかし、ショットを打つ感覚が、自分向きじゃなくてダメ。ゲーム自体も新しい要素がなくて、ありがち。

（神奈川県／わんぱんこ・23歳）

俺って結構ゴルフゲーム好きだけどさァ。この『GOLF…』に関しては、「やな買い物しちゃったな～」って感じ。実写取り込みって感じのプレイヤーがでるんだけど、なんかフラクタル処理されてるっつーコースとはまってないジャン。ゲームシステムもありがちだしー。

（埼玉県／DA・MEー・17歳）

買う必要なし。『オーガスタ』シリーズでことたりる。

（東京都／こいつは相棒の牧村・26歳）

好評 40% 不評 60%

3/24現在の「流通最前線」

サターン本体の出荷累計ははついに80万台に達した。3月10日に発売済の『バンツァードラグーン』は既に25万本ほど出ており、60万本は売れるだろうという予測。現時点では発売まであと少しの『デイトナUSA』は、本体の普及台数とほぼ同数の受注があるようだ。この2本でまた本体が売れることが期待できる。これからの戦略についてセガの南雲さんに聞いてみたところ「完成度が高いソフトをコンスタントに発売することにより、ゲームの質で勝負します」との言葉。期待していよう。

ゲームの批評大募集

読者が審査員ゲーム成績表では、みんなのゲームの批評を募集中。

投稿をするには、官製ハガキの表に住所、氏名、年齢を書き、裏にゲームの批評の文章と、そのゲームが「好き」か「嫌い」か（必要ならばペンネーム）を明記して45ページのあて先のゲーム成績表「ゲーム名」係まで送っておくれ。旧ゲーム評議会と違い、採点の必要はなし。

成績表と合わせての掲載になるので、締め切りがあることに注意。また、批評の対象になるゲームは右の表に挙げたものだけになる。対象外のゲームについては掲載できないのでよく確認してくれ。意見、要望、感想なども待っている。

しめきり4月15日（消印有効）

来月の批評対象

（サターン）
- パンツァードラグーン
- 麻雀巌流島
- ダイダロス
- EMIT Vol.1～時の迷い子～
- SIDE POCKET2～伝説のハスラー～
- デイトナUSA
- EMIT Vol.2～命がけの旅～
- EMIT Vol.3～私にさよならを～

（スーパー32X）
- TEMPO

（メガドライブ&MEGA-CD）
- サージングオーラ
- ブライズファイター
- ダブルスイッチ
- ミッキーマニア
- 餓狼伝説 SPECIAL

前人気 RANKING

先月に発表されたばかりの『セガラリー・チャンピオンシップ』と『バーチャコップ』が早速ランクインしている。前者は『デイトナUSA』の後釜的なポリゴンドライブゲームで、まだ業務用が発売されたばかり。後者は、AM2研作のガンシューティングゲームだ。32Xのランキングは先月1位の『カオティクス』が下がり、代わって『ウイングウォー』が1位になった。こちらもポリゴンものに人気が集まるようだ。

期待の声

・新作発売カレンダーに『セガラリー・チャンピオンシップ』と書いてあるのを見てサターンを買ってよかった、とつくづく思った。
（埼玉県／宮田正人・18歳）
・ビデオCDのソフト特集みたいなのをやってほしいです。
（島根県／石本和之・21歳）
・最近『X-MEN』が熱いのでちょっとぐらい遅れてもいいから、完璧な移植をお願いしたい。
（大阪府／内藤寛・15歳）
・サターンでRPGをやりたい。
（千葉県／山口大洋・18歳）

サターン前人気 RANKING

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ポイント	発売日
1	1	バーチャファイター2	セガ	196	'95年内
2	初	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	41	未定
3	5	X-MEN	カプコン	37	'95年夏
4	3	ヴァンパイア	カプコン	31	'95年内
5	6	魔法騎士(マジックナイト)レイアース	セガ	30	7月
6	6	真・女神転生 悪魔召喚師(デビル・サマナー)(仮称)	アトラス	30	'95年末
6	9	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	29	6月
8	8	スーパーリアル麻雀PV	セタ	27	5月下旬
9	初	バーチャコップ	セガ	20	未定
10	10	ときめきメモリアル	コナミ	19	'95年夏

メガドライブ・MEGA-CD前人気 RANKING

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ポイント	発売日
1	1	魔導物語 I	コンパイル	49	'95年夏
2	3	サムライスピリッツ	ビクター エンタテインメント	32	未定
3	5	ライトクルセイダー	セガ	32	5月26日
4	6	テレビアニメ スラムダンク 強豪真っ向対決/	バンダイ	27	4月28日
5	8	シャドウラン	コンパイル	12	7月
6	－	スターゲイト	アクレイムジャパン	4	5月26日
7	初	コミックスゾーン(仮称)	セガ	3	'95年夏
7	－	グランド・ゼロ・テキサス	セガ	3	'95年内
7	－	超球界ミラクルナイン(仮称)	セガ	3	未定
10	初	トゥルーライズ	アクレイムジャパン	2	4月28日

スーパー32X前人気 RANKING

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ポイント	発売日
1	2	ウイングウォー	セガ	80	'95年夏
2	3	三國志IV	光栄	65	5月
3	1	カオティクス	セガ	54	4月21日
4	初	モータルコンバットII 究極神拳	アクレイムジャパン	22	5月19日
5	初	ナイトトラップ	アクレイムジャパン	15	6月2日
6	4	シャドー・オブ・アトランティスCD(仮称)	セガ	13	'95年内
7	7	スーパーモトクロス(仮称)	セガ	12	'95年内
8	8	ステラアサルト	セガ	8	5月
9	9	ミッドナイト・レイダース	セガ	7	'95年内
10	6	パラスコード	セガ	4	5月

移植希望 RANKING

カプコン製格闘ゲームの強さを印象づけるランキングになった。1位、2位は相変わらずプレイステーションの2大タイトルに占められているが、3位に長いこと『スーパーストリートファイターIIX』ががんばっているのを代表に、今月は『ヴァンパイアハンター』と『ストリートファイターZERO』といった新顔が登場している。どちらもまだ発表あるいは発表されたばかりなので、これから順位を上げていくことが予想される。メガドライブと32Xの1位は共に先月と同じになった。

メーカーに直撃

今月は無記名のハガキの「サターンに『ウィザードリィVI』を移植してほしい/　アスキーに直撃してくれ/　3Dダンジョンはおもしろいぞー」という依頼に基づき、アスキー販促室の小池さんを直撃したぞ。そうしたら「今のところ予定はありませんが、検討してみたいと思います。セガサターンのサウンド、グラフィック機能を使えばより臨場感のある『ウィザードリィ』が楽しめるでしょう」という、期待のもてそうな返事をもらったぞ。ところで投稿する人は住所、名前、年齢をハガキのどこかに書いてね。

サターン移植希望 RANKING

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	リッジレーサー㊙㋐	ナムコ	スポーツ/レース	50
2	2	ハイパーソリッド闘神伝㋐	タカラ	アクション	26
3	3	スーパーストリートファイターIIX㊙	カプコン	アクション	22
4	初	ヴァンパイアハンター㊙	カプコン	アクション	18
5	6	ファイナルファンタジーVI㋐	スクウェア	ロールプレイング	14
6	初	ストリートファイターZERO㊙	カプコン	アクション	13
7	9	鉄拳㊙	ナムコ	アクション	13
8	8	ポリスノーツ㋐	コナミ	アドベンチャー	12
9	7	同級生㋐	エルフ	アドベンチャー	12
9	初	餓狼伝説3㊙	SNK	アクション	11

メガドライブ・MEGA-CD 移植希望 RANKING

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	ソニックドリフトG	セガ	スポーツ/レース	17
2	5	スナッチャーP	カプコン	アドベンチャー	13
3	3	ファイナルファンタジーVI㋐	スクウェア	ロールプレイング	9
4	2	スーパーストリートファイターIIX㊙	カプコン	アクション	7
4	4	真サムライスピリッツ㊙	SNK	アクション	7
4	7	ずんずん教の野望㊙	セガ	シューティング	7
4	9	リッジレーサー㊙㋐	ナムコ	スポーツ/レース	7
8	－	ハイパーソリッド闘神伝㋐	タカラ	アクション	4
9	8	ヴァンパイア㊙	カプコン	アクション	3
9	9	バーチャファイター㊙㋔	セガ	アクション	3

スーパー32X移植希望 RANKING

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	アウトラン㊙	セガ	スポーツ/レース	17
2	3	スーパーストリートファイターIIX㊙	カプコン	アクション	16
3	2	バーチャファイター㊙㋔	セガ	アクション	15
4	5	リッジレーサー㊙㋐	ナムコ	スポーツ/レース	12
5	4	真サムライスピリッツ㊙	SNK	アクション	7
6	5	ヴァンパイア㊙	カプコン	アクション	6
6	5	ぷよぷよ通(2) ㊙㋭	コンパイル	パズル	6
6	初	クロノ・トリガー㋭	スクウェア	ロールプレイング	6
9	8	アウトランナーズ㊙	セガ	スポーツ/レース	5
9	9	パワードリフト㊙	セガ	スポーツ/レース	5

※表中、㊙は業務用、㋐はパソコン、ⓅはPCエンジン、Ⓖはゲームギア、㋭はメガドライブ、㋭はスーパーファミコン、㋔はセガサターン、㋐はプレイステーション、3は3DOを表します。
表中のポイントは集計されたハガキの枚数に一定の係数を掛けて算出したものです。

時には鋭く、時にはユカイに読者の声を伝えます

コーンヘッドクラブ

新入生、新2～6年生、新社会人のみなさんコンニチハ。
ちないどそこのお兄サン、ここおもろいから読んでって♡

お初にお目にかかります、3号です。あの2人春休みボケで、かわいいウチ1人置いてどっか行ってるんですわ。まったく自分らばっかりズルイわぁ。…え、ウチかわいくない？　ひどいわこれでもミス土星なんよ。

PSも凄いけどやっぱりここは 主張爆発！ サターンが一番！

PSの『闘神伝』は、たしかに技が派手でグラフィックはいい。しかし簡単すぎる／　しかも技がヒットしてもあまり気持ち良くない。やっぱり『バーチャ』しかない。『バーチャ』は奥が深い＝飽きがこない／　受験が終わったらサターンのソフトを買って遊びまくるぜ。『RANPO』『パンツァー』『デイトナ』『極パロ』『グランチェイサー』『ヴァンパイア』『X-MEN』『ときメモ』『デビルサマナー』、そして『バーチャ2』だ／　まだまだ書ききれないけど、『リグロード・サーガ』なんかにも期待しているのだ。

（北海道／小樽ジャッキー／15歳）

いきなりたまってるモンを爆発させとるね、この人。今頃はウキウキハッピーか予備校マンなんやろね。

『バーチャ』はもう飽きたとかぬかすドアホ／　ええかげんにせいっ。『バーチャ』はマニアのゲームなんじゃ。われ、八極拳や截拳道のなんたるかを知っちょるんか？　功夫マニアのワシとしては「八極拳VSプロレス」と聞いただけで失神するほどなんじゃっ／……っと、いきなり広島弁で失礼しました。しかし、『バーチャ』の奥底が知りたければ中国武術を学び、プロレス観戦せよ／　最後にAM2研の皆様の努力に敬意を表します。

（広島県／古川　茂／22歳）

わかるわかる。気持ちが高ぶると思わず方言が口をついて出てくるんよね。ウチの場合はいつもこうやけど。

『デイトナ』や『バーチャ2』の完全移植は無理なのでは？　とか、グラフィック的にはPSに劣るのでは？　という意見をよく聞くけど、マシンいじり屋（?）として言わせてもらう。サターンにはSH2という高性能CPUが2つ積んであるのだが、どー見ても、どー解析しても『バーチャ』はキャラのポリゴンに1CPUしか使っていないんだよね。だから2CPU使って、さらに技術力のあるAM2研なら心配いらないと思うよ。サターンの性能の半分もまだ使っていないのに、パワーアップアダプターの話なんか早いよ。

（埼玉県／うにゅ／?歳）

ある雑誌の研究によると、PSよりもサターンのほうが圧倒的にたくさんのポリゴンを表現できるのだそうだ。だから例えば『バーチャ』で体の一部が欠けたり、体の形が単純化してあるというのは、ポリゴン数が少ないのではなく、移植の不完全さによるものだそうだ。コンピュータマニアと呼ばれる僕の研究の結果からも、僕は、ポリゴン数を増やすアダプターなどは当分必要ない／　と思う。しかしテクスチャーマッピング能力はPSのほうが優れているから、僕はテクスチャーマッピングを強化させるアダプターが欲しいかもしれん。

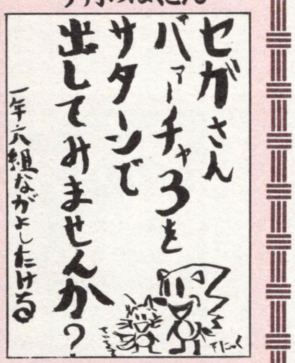
（愛知県／セガ・サターナー／16歳）

他のみんなからも、グラフィックに関するいろんな意見が届いとるよ。そこで、ポリゴンのパワーアップカートリッジに関してどんなもんか、セガの人にこそっと聞いてみたでんよ。

「現状では、サターンのポリゴン性能をまだフルに使いこなせていない部分も多いです。今後性能をフルに使い、それでもなお足りないというソフトが出たときには、改めて検討することになると思います」。

みんな、サターンはまだまだ成長する、大器晩成型マルチメディアハードなんやね。逆に、パワーアップカートリッジが出るときのそのソフトはなんやろなぁ、なんて想像するだけで夢が広がると思わん？

今月のばくざん



福岡県／北川画集日本連合育児生中／16歳

気は早いけど、気持ちはみんな同じやね。けど、苦労して長いP．N打ち込んだのに、ハガキの名前は何？

連載誌上バトル④

「エロゲー」について。この手の論争は長期化すると泥沼化するおそれがあります。そろそろ決着をつける必要があるのでは？　コーンメンさん、読者の皆さんにアンケートを取り、エロゲー反対派と賛成派のどちらが多いのか、決をとってください。多数派が正義というわけではないけれど、すっきりした結論は必要！　（東京都／UG.／?歳）

こういうスパッとした意見を待ってたんよ／　早速次号以降で集計しよか。「コーンヘッドクラブ　エロゲー最終論争係」まで、いろんなごもっともなご意見、お待ちしてます～。

旧世代ユーザーの声を聞け！

旧MDユーザーに告ぐ！　『スーパー忍』を、『サンダーフォースIII』をやったか？　まだまだ押入れに入れるのは早いぜ／　ちなみに僕は『ソーサリアン』にはまった男だ。

（神奈川県／D5・O／17歳）

実は私すごく苦しんでます。苦労して『ファンタシースター　復刻版』を手に入れたのはいいのですが、最初でつっかかって進めないの。誰か攻略本を持ってる人、譲って／

（埼玉県／かみや李天／17歳）

今月の▶パラパラ18番

友人がいよいよサターンを買うらしい。7月頃。理由は「みくちゃんキック」だと。
（埼玉県／小鮒　芳行／21歳）

お金がない。ないったらない。『デイトナ』も買えないかもしれない。カナシイ…。
（北海道／Beeな人／?歳）

「サターン」とは、何のターンだ。
（千葉県／平野　崇／19歳）

サターンに『ドラえもん』登場／大声で笑いました。笑いケド。
（北海道／知及小太郎／19歳）

4月号。ポスターにつられてサターンマガジンを買っちゃいました。
（千葉県／佐々木規之／16歳）

パラパラ

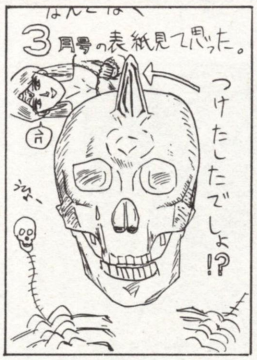
セガサターンの売り上げが好調なのは、「新しいゲーム機ください」と言ってきたゲーム音痴なオヤジや女の子に、有無を言わさず売りつけているからららしい。
（愛知県／三剣　鈴／?歳）

ガーン…。それウチのことやわ（うっそ）。三剣さん、今度は切手貼って出してな。

私のハイスコア自慢。『クロックワーク〜』で1,480,460ptsを出しました。コツはクラウン3枚賭けで1つしかない「プレイヤー30P」を引き当てて、ダブルアップ1回で6人ずつ増やすこと。ゲームクリア時に残りプレイヤー1人につき1万点が入る。…て、エラソーに書いたけど、本当に高いの？　このスコア…。
（北海道／近藤　正竜／19歳）

ウチの隣に座っている人曰く、「やりようによってはもっといくよ。でもそれは自分で考えてね。ふふふん」やて。どうやら正ちゃんよりも高い得点出しとるみたいやで。

先日、友人宅でPSの『リッジ』をプレイした。凄すぎるぞPS／途中でCDを換えられるからBGM



千葉県／革命家TOM／?歳

も思いのまま／　我がサターンでやったところ、そんなぁ／　無情にもマルチプレイヤー画面に逆戻り…。
（石川県／FRG／15歳）

ユーミンをかけると首都高デート、演歌だとトラック野郎な気分になるんよね。

『クロックワーク〜』のキャラを実際に造形してオモチャにして売り出してみたらどうだろう？　「チェルシーちゃんの目覚まし時計」とか、「ソルティアの香水瓶」など原宿あたりで女子高生に人気が出そうだ。
（東京都／UG.／?歳）

このアイデアはもしや彼女のおねだりかぁ。図星？　さてとUG.くんは、今月2通採用や。来月も頑張りや。

〜アナーキーに行こうや〜

こんにちは。ブ男やけど堪忍して。サターンFANの表紙は毎月、良く言えば神秘的で幻想的、悪く言えば陰気臭くて怖い感じが良いですな。こっからいっぺん、急にアイドルの似顔絵とか、エッチなアニメ絵に描きかえて、常連読者を本屋でクラクラいわしたるのもおもろいかも。そしたら不買運動おこったりして。こいつぁ困った。ほなね。

奈良県／稿　悶吉／18歳

何でも聞いてみよう

セガへ細かいことをいろいろ質問！　お答えはすべてセガの広報の方からです。

8センチCDでのゲームの発売の可能性は？　8センチCDのほうがコストダウンにつながるのでは…。
（埼玉県／加薬御飯／20歳）

現状では12センチCDとのコスト差というのは微々たる額で、大幅なコストダウンにはつながりません。今後コストが大幅に変わってくるときは、検討することになるでしょう。

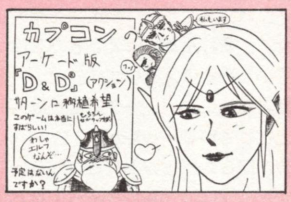
MDやメガCDを接続できるサターンは発売されますか？
（千葉県／N.M／15歳）

今のところその予定はありません。

『シムシティ2000』の開発状況を教えて下さい。
（全国各地から計6名）

順調に進んでいます。サターン版ならではの新要素も付加される予定ですので、楽しみにしてください。

スルドク聞いてみよう



千葉県／革命家TOM／?歳

僕は映画「プレデター」を見てすっかり感激してしまった。そんなときゲーセンで『エイリアンVSプレデター』を見つけ、早速プレイ。数分後、見事ハマった。使用キャラはもちろんプレデターウォリアー。こんな面白いゲームが自宅でできたらなぁ。カプコンさん、『エイリアンVSプレデター』の移植の可能性はありますか？
（宮城県／後藤　祐二／14歳）

熊本県／極悪コンボ／18歳

以上、全部で3つの質問をまとめてカプコンの広報の方に聞いてみたで。

「まず『プレデター』と『D&D』ですが、未定としか言えません。ごめんなさい。コントローラーに関しては、今のところどうなるかわかりませんが、参考にさせて頂きます」とのこと。期待したいな。

バトル1　Fight!

どっちもどっちやけど、手数かかってるってことで、まぁ。

栃木県／Mr.SATURN／14歳

ばーちゃん、ファイター…　VS　バーチャン

愛知県／骨太郎／?歳

ハガキ　オクレ　コーンメンより

急きょピンチヒッターで、寝てるとこ起こされて出てきたんやけど、似たコトバのハガキが来てたり、結構楽しかったわ。読みにくかった人、ゴメンナサイ。これからもいろんな方言ハガキ、待っとるで。宛て先はP45を参照。「コーンヘッド　○○○係」まで。ほな、さいなら♡

第2回

株式会社
ゼネラル・エンタテイメント

新規参入サードパーティ訪問

MAIDEN VOYAGE TO SATURN

今までTVゲームのソフトを出していなかった、ちょっと聞きなれない名前の会社たち。
そんな挑戦者たちの実績、展望を直撃取材！

映画製作からコンピュータソフトまで すでにセガ用ソフトも発売ずみ!!

マニアなら気になる、通好みの監督たちの映画を製作しているゼネラル・エンタテイメント。同社代表の森氏に、いろいろ話をうかがった。

映画作りのノウハウを

編集部　今までは映画の製作をされてきたとのことですが…。

森　そうです。雨宮慶太監督の「ゼイラム2」など、10作ほど。現在もあるんですが、もともとはエンボディメント・フィルムズという会社で製作をしていました。

編集部　今の会社はいつから？

森　昨年です。映画に限らない、コンピュータソフトへも本格的に進出しようということで、新しい会社を作りました。映画製作で培ってきたノウハウを活かし、演出面を充実させて、楽しんでもらえるものを作っていこうと考えています。

編集部　コンピュータ関連では何を出されているんですか？

森　Mac用とWindows用ですが、'93年に『ALeX-World』というインタラクティブムービーを出しています。昨年には、同じ機種で「平成天才バカボン」のキャラを使ったスクリーン・セーバーを出しました。先月はセガのピコ用に、やはりバカボンを題材にしたソフトを出したばかりです。

代表取締役
森　恭一

●自身も直接、製作のプロデュースを担当してしまうことがあるとか

サターンに新風を

編集部　サターンの1作目もバカボンですよね。どういう理由で、このキャラを選んだのですか？

森　まず、ピコの企画が最初にあったんです。子供さんが親しみやすいということで、アニメなどのキャラものが主流なんですよ。現在発売されているセガさんやバンダイさんのものとは違う方向のキャラで行こうという中でバカボンが浮かんできて。知名度は高いですし、家族という形態でも役割が認知されているというのも魅力でした。スタジオぴえろさんとの付き合いも以前からありまして、じゃあこれで行こうかと。

編集部　その流れでサターンにも…。

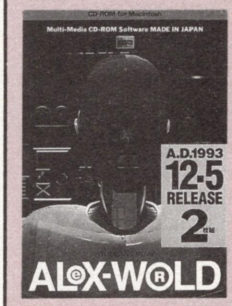
森　サターンは業務用の移植マシンという雰囲気がありますよね。でも、ちょっと対象が限られちゃう感じですし、やはり幅広い層にアピールできるソフトが必要ではないかと。まじめな雰囲気の中に、お笑いやしゃれっ気を持ち込もうという狙いです。

ソニックなどの映像化

編集部　ほかにはどんなことを？

森　サターンでは、発表ずみの2本のほかに1本。映画ももちろん数本進めています。あと、セガさんとの共同事業として、セガの人気キャラを映像化、というのもあります。秋以降にはみなさんにお見せできると思いますので、ご期待ください。

PRODUCED by
ゼネラル・エンタテイメント



●主人公の視点でストーリーが進行していくインタラクティブ・ムービー。CGモデリングで、未来を舞台にした高性能ロボットとの冒険が始まる

昨年まではエンボディメント・フィルムズとして、それ以降はゼネラル・エンタテイメントとして、数々の映画を製作している。大友克洋監督の「ワールド・アパートメント・ホラー」、押井守監督の「トーキング・ヘッズ」、インタビューにもある「ゼイラム2」などが最近の作品。

コンピュータソフト系でも、その製作ノウハウを活かせる形で展開中。MacやWindows用から始まって、サターンやプレイステーションも開始。セガのピコ用絵本ソフトといった変わり種も。

SOFT for PICO

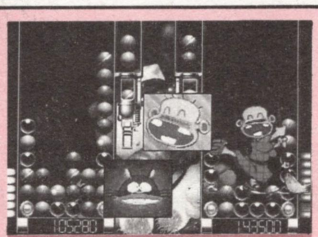
セガの隠れたヒット作「キッズコンピュータピコ」。人気キャラを使ったピコ専用の絵本ソフトがこれ。お子様ランチおえかき、デザートもじあてクイズ、ケーキ数あてクイズ、めいろゲームなどといった内容で、楽しい幼児教育ができる。

●料理を題材にした幼児教育用のソフト。遊びながら学べるのだ

平成天才バカボン
みんなでファミリーレストランにいくのだ！発売中（3月3日）/4980円（税込）

SOFT for サターン

赤塚不二夫の人気漫画「天才バカボン」。3度目のアニメ化となった「平成～」のキャラで、落ちものパズルが楽しめる。2個以上ならんでいる同種類のブロックを、他の同種類ブロックではさむことで消していくというもの。もちろん、2人対戦プレイも可能。スタジオぴえろ制作のアニメーションもある。



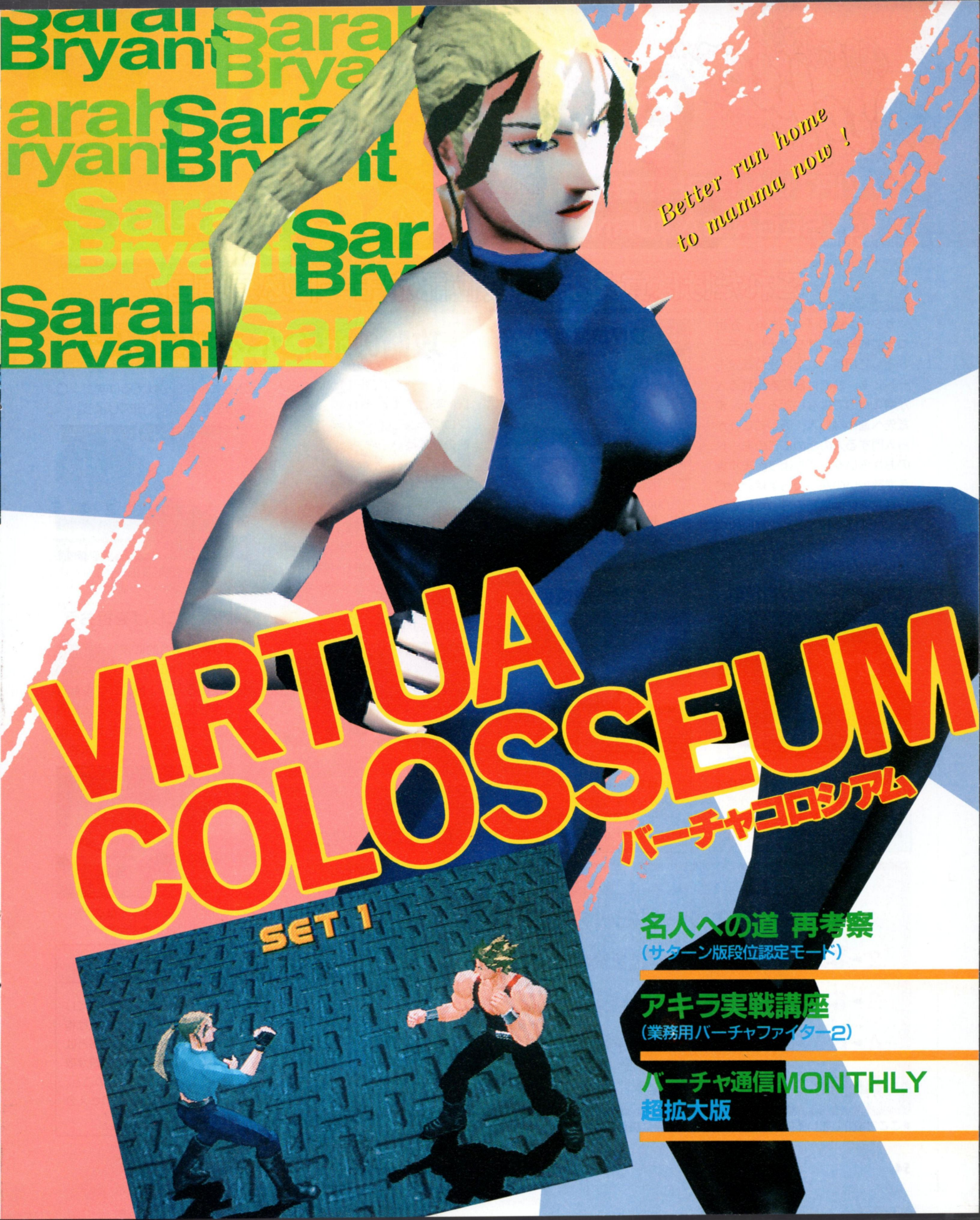
平成天才バカボン
すすめ！バカボンズ
6月発売予定／4800円（税別）

SOFT for サターン

このゲームはタイトル以外、内容についての発表はまだない。森氏によると『ALeX-World』の反省から出発した企画で、今までにないものをめざしているそうだ。ただ絵がきれいなだけではなくて、32ビット機で何ができるのか、といったことを考えつつ企画・開発が進行しているとのこと。秋から年末ぐらいの発売が予定されている。

TIZ
Tokyo Insect Zoo
発売日未定／価格未定

©フジオ・プロ／講談社／スタジオぴえろ／GE


Sarah Bryant
Better run home to mamma now !
VIRTUA COLOSSEUM
バーチャコロシアム
SET 1
名人への道 再考察
(サターン版段位認定モード)
アキラ実戦講座
(業務用バーチャファイター2)
バーチャ通信MONTHLY
超拡大版

これだけは覚えよう 段位認定モード必須項目!

サターン版の『バーチャ』が世に出て約半年。オリジナルのモードとして用意された「段位認定モード」も、今では8段を出せる人が増えたのではないだろうか。まだ先へ進めない人、そしてこれから入門する人のためにこのモードのおさらいをしてみよう。まず覚えて欲しいのが下の5条件。ただし絶対条件は最初の3つだけで、あとは評価を稼ぐための補助的なものだ。あとはキャラごとの特徴をしっかり把握することだ。

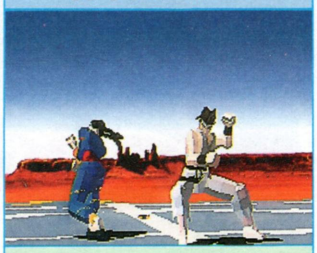
投げ技重視型

ウルフ、ジェフリー、カゲが該当。規定技のほとんどが投げ技なので攻略が難しいが、プロフェッショナルの使い手が多いのが特徴

コンビネーション重視型

サラ、ジャッキー、パイ、ラウが該当。1発入れば勝ちという点はおいしい。手数は多いが逆に攻めが単調になるのが難といえば難

打撃技重視型



該当するのはアキラのみ。威力の大きい派手な技が多いが、カウンターで当てないと効果は望めない。コマンドが難しいのも特徴

段位認定モードの採点基準

1►4分以内に全9ステージをクリアする

2►各ステージで必ず規定技を決める

3►各ステージで1度は投げ技を決める

4►敵から受けるダメージを極力少なくする

5►無駄な動きをしない

※ここで紹介している採点基準は、編集部で独自に調査したものです。

攻略のポイントを把握しよう

『バーチャ』のCPUがいくら人間的動きをするとはいえ、所詮はプログラムに従って動く存在。攻略の要素はいくらでもあるぞ。

速攻パターンを作ろう

このモードでは時間が非常に重要なので、最短時間で技術点を満たして勝つパターンが必要だ。投げや打撃技の強いキャラは1発KOを狙うも良し、コンボで押してリングアウト狙いもいい。とにかく無駄な時間をかけないことだ。

コンボサマーは入力も簡単で威力も大きい。序盤はこれで速攻クリア

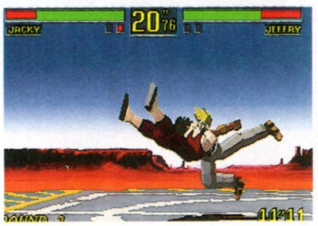
CPUのクセを見抜こう

CPUには必ず何らかのクセが作られている。こちらが一瞬しゃがむと中段蹴りを出すのが代表例だが、それらを逆に利用すれば気分的にも有利に戦えるはずだ。CPUの動きをよく研究しよう。

パイには連環転身脚の空振りを待って投げるパターンが有効だ

積極的に投げを狙おう

投げ技は総合的に技術点が高く設定されているのでぜひとも狙いたいところだ。1度CPUを転ばせ、横転起き上がりをしてきたら投げのチャンスだ。起き上がる瞬間に必ず投げることができるぞ。



背後投げを持つキャラは必ず狙おう。カゲ以外は技術点が高いぞ

開発者も出せない!?名人の段位

段位認定モードの最高位に「名人」があるのだが、これが出せたという話はいまだに聞かない。そこでAM2研に尋ねてみたところ、なんと2研内部でも1度しか見たことがないという。しかもこのモードを全面的に担当した人がプレイして、偶然に出せたのだとか。隅まで知り尽くしている人でも難しいということは相当に厳しいのかと思ったら、「あとはちょっとしたことですよ。8段が取れるなら必ず出せます」。とのこと。あとちょっとしたこと…これさえ分かれば夢の名人も近いか?

読者投稿によるアキラ8段取得パターンを紹介

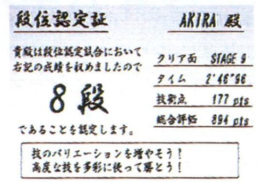
以前募集した読者による段位認定モードの攻略だが、最近かなり有効なパターンが送られてくるようになった。今回はビデオで寄せられたアキラの8段攻略を紹介するのでぜひ参考にして欲しい。なお下の画面はビデオの映像が多少荒かったため、参考用としてビデオを元に編集部で再現した写真を使用したことをお断りしておく。

猛虎が攻略のカギ！

東京都
新井薬師寺アキラ

彼が多用するのは猛虎硬爬山。猛虎はカウンターで当てて初めて技術点となるため、CPUの動きを良く見ることが大事。そして起き上がりに鉄山靠を重ねる黄金パターンでタイム短縮を図っている。

クリアタイムは2分台。まだいける？



VS ジャッキー　クリアタイム◉11秒54

◉スタートと同時に猛虎硬爬山がカウンターでヒットし、吹っ飛ぶジャッキー。裡門頂肘で再度ダウンさせ、起き上がりに鉄山靠でとどめを刺す（２Ｒ目）

VS ジェフリー　クリアタイム◉28秒81

◉やはりスタートは猛虎。起き上がりに右端脚がヒットしジェフリーはダウン。序盤でいろんな技を当てておくパターンだ。最後は鉄山靠でＫＯ（２Ｒ目）

VS サラ　クリアタイム◉43秒15

◉いきなりの膝をガードして八門開打でダウンさせる。わざとダウン攻撃を遅らせて出し、かわして起き上がったところを心意把でリングアウト（２Ｒ目）

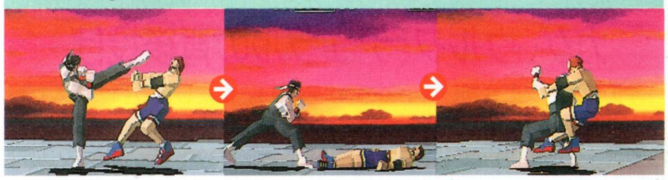
VS カゲ　クリアタイム◉1分07秒86

◉一瞬しゃがんでカゲの中段キックを誘い、すかさずその戻りに鉄山靠を当てる。槍下砲を２発入れ、起き上がりに鉄山靠で無難にＫＯ（１Ｒ目）

VS パイ　クリアタイム◉1分26秒06

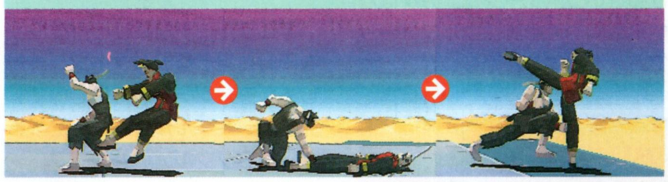
◉中段蹴りの戻りに猛虎を当ててダウンさせる。起き上がりに鷂子穿林を決め、側腿～猛虎で技術点を稼ぐ。最後は心意把でバッチリ決める（１Ｒ目）

VS ウルフ　クリアタイム◉1分45秒33



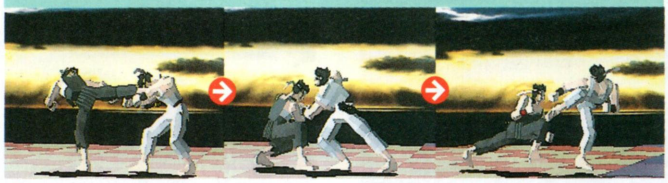
◉中段蹴りパターンを狙うがうまくいかず、ひたすら環捶腿を連発。やっとダウンを奪い、起き上がりに鉄山靠でＫＯ。ちょっと危ないパターン（１Ｒ目）

VS ラウ　クリアタイム◉1分58秒33



◉スタート直後に猛虎でダウンを奪う。起き上がりに鉄山靠を出すが、体力が残ってしまう。槍下砲連打～起き上がりに猛虎でやっとＫＯ（１Ｒ目）

VS アキラ　クリアタイム◉2分20秒68



◉前号で紹介した、側腿から心意把の連携を決めてダウンを奪う。起き上がりに出したＣＰＵの中段蹴りに猛虎がカウンターでヒットしＫＯ（１Ｒ目）

VS デュラル　クリアタイム◉2分46秒96

◉スタートと同時に大ジャンプキックでダウンさせる。起き上がりに鉄山靠を決め３秒でＫＯ。デュラルの前に出る性質を利用したパターンだ（１Ｒ目）

投稿者から一言

ＣＰＵ戦では猛虎が非常に使えます。入力のタイミングが把握できればカウンターも楽に狙えるようになります。あとＣＰＵのアキラには側腿～投げが非常に有効です。裡門パターンを誘えば必ず決まります。

段位認定モード私的攻略法 キャラ別小特集!

ここからは読者から寄せられた効果的な攻略パターンを厳選して紹介しよう。投稿で多かったのがウルフとアキラに関したもの。特にウルフはかなり極めている人が多く、なるほどと思うようなものが多々あった。今後も機会があれば紹介するので精進して欲しい。

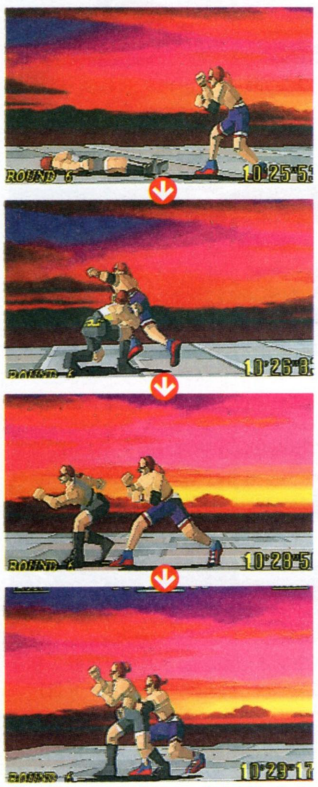
ウルフで背後投げを決める

北海道 戸田元治

背後からの投げを持つキャラはウルフを含めた5人。カゲ以外は技術点が非常に高く、機会があれば狙いたいところ。そこで特定の技に反応するCPUの性質を利用して、背後投げを決めてしまおうというのがこのパターン。運にも左右されるが成功率はかなり高い。

カゲ、ウルフ、デュラルの背後投げ

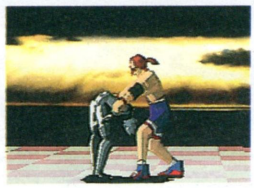
カゲとウルフに共通しているのが、起き上がりにラリアートを重ねる点。大抵CPUは大技で反撃してくるが、空振りしてウルフを通り過ぎていってしまう。そこをクイックフォワードで近づいて投げるというパターンだ。カゲは雷龍飛翔脚や流影脚、ウルフはラリアートを出すことが多いが、どれもこちらがしゃがんでいれば当たらない。ただし難しいのは入れ替わったあとの互いの角度。『バーチャ』では30°以上ずれていると投げが成立しないため、素早く位置を見極めることが重要だ。



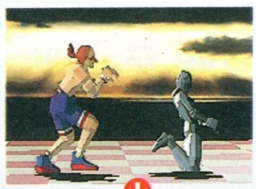
重要なのはラリアートを重ねるタイミング。起き上がる直前に通りすぎるような感じで出すといいだろう

デュラル2段構えパターン

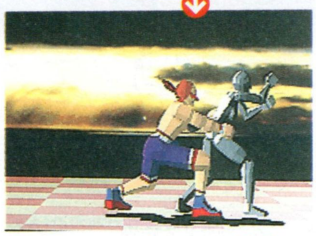
デュラルに下段投げと背後投げを同時に狙う贅沢パターン。まずしゃがみパンチを連打して様子を見る。デュラルがしゃがんだままだったらダブルアームスープレックスにいく。失敗して投げ返されたらダウン攻撃を横転起きで避け、デュラルが立ち上がるところをジャーマンスープレックスだ。



ダブルアームに失敗しても次がある



ダウン攻撃を横転起きで避けて…



1発パンチを当ててから投げる。サラやジャッキーでも使える手だ

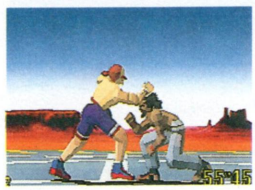
ウルフ大技狙いパターン

神奈川県 渡辺真太郎

投げ技のダメージが大きいウルフの特徴を最大限に利用したパターン。初心者にも比較的やりやすいのが特徴。攻略のネックになるのはやはり下段投げ。この辺は投稿者の大半が共通のパターンを使っていた。あとはスプラッシュマウンテンをいかに決めるかだろう。

タイム+技術点で一挙両得

まず序盤の3人は速攻で倒してしまおう。ただしジェフリーはパンチでしゃがませての下段投げが決まるので、ここで技術点を稼いでおく。サラには有効なパターンが特にないので、ショルダータックルでリングアウト狙いだ。

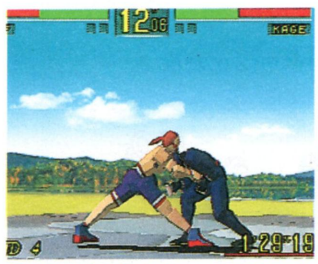


一瞬のチャンスを見逃さないように

ゴリ押しスプラッシュ

とにかくスプラッシュを決めたい場合に使う、少し危険なパターン。⇩を連打しCPUの技の空振りを待つ。空振りしたらP+Kでスプラッシュ。タイミングが狂うとカウンターを食らうので注意。

反撃は痛いがスプラッシュのダメージのほうがでかい。ガマンだ

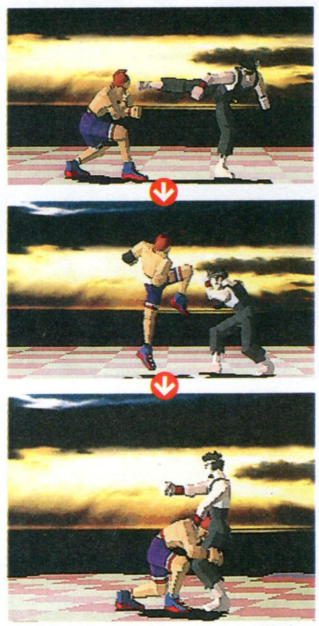


成功すればフンガ〜ッとなる。あとは大のダウン攻撃でほぼKOだ

これは運が悪かったということで…

100%成功パターン!?

ラウ以降の3人に有効なパターン。中段キックを誘い、これをガードしたあとすぐにニーブラストをガードさせる。このときにジャイアントスイングを先行入力しておくと、着地と同時に投げることができる。この方法だと後半の強いキャラに短いタイムで勝てて技術点も稼げるが、前半ではジャイアントやスプラッシュが多用できないという問題点もある。

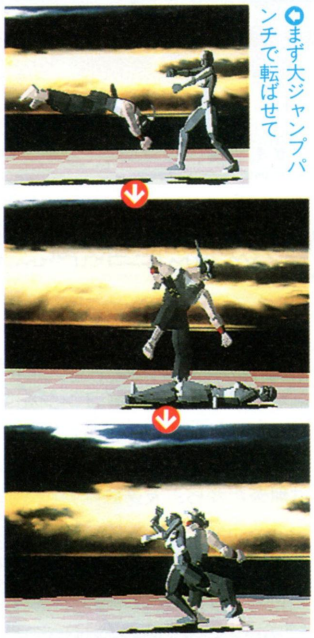


見た目にも美しいパターンだが、難しいのは入力のタイミング。着地の瞬間に⇨Pを入れる感じだ

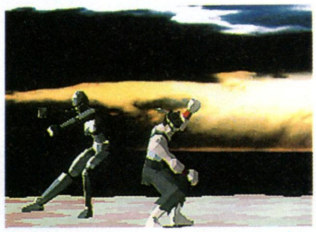
アキラ技術点稼ぎ

千葉県 井川定和

アキラの規定技の中で技術点が高いのは鷭子穿林と鉄山靠。それをデュラルに対して2つとも決めようというパターンだ。スタートと同時に垂直大ジャンプをし、下降中にパンチを出す。なぜかデュラルは食らって倒れるので、ダウン攻撃を当てる。横転起きしてきたら鷭子穿林～側腿～鉄山靠の連携がすべて決まる。これだけで技術点が40点以上も稼げる。



まず大ジャンプパンチで転ばせて



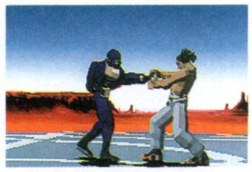
このようにすべての技をつなげることが可能。大抵これでＫＯだ

ラウ、パイ、カゲ、コマンド自動選択

熊本県 関口雅之

ラウ、パイ、カゲには⇦⇨Ｐという共通のコマンド投げがある。この投げはどれも技術点が高く利用価値があるうえ、タイミングによってはほかの技にも化けうるという一石二鳥のコマンドなのだ。例えばカゲなら⇦⇨Ｐというコマンド１つを見ても、影霞、弧延落、肘打ちの３つに分かれる。ダウン攻撃が外れた場合などに出せば必ずどれかが決まる寸法だ。弧延落ならそのまま散弾風神脚でリングアウトを狙え、肘打ちが当たればダウンを奪えて流影脚も決まる。

どちらかと言えば対戦向けの戦法かもしれないが、段位認定モードでも十分活用できるはずだ。



ＰＰのコンボから入ってもいい

⇦⇨Ｐの場合

ラウの転身巴咽掌はスプラッシュなみの威力。ぜひとも狙おう

⇨Ｐの場合

肘がカウンターで入れば、ダウンを奪える。これでこちらが有利だ

⇦Ｐの場合

パイならこのコマンドで当て身投げが出る。カゲなら弧延落になる

全キャラ共通 逃げモード

静岡県 小林 仁

スタート直後にバックジャンプを繰り返してリングサイドまでいく。ＣＰＵは大抵走って追いかけてくるので、間合いを見計らって垂直大ジャンプ。するとＣＰＵは勢い余ってリングアウトしてしまう。空中で技を食らうこともあるが相手のほうが先に落ちるため、どのみち勝つ。これは技術点をある程度以上稼いでいて、タイムロスを取り戻したいときに使う方法だが、ウルフやジェフリーなど体重の重いキャラは自分が先に落ちてしまうためあまり向かない。

こんな流れでリングアウトを誘う。体重の軽いキャラが狙いやすいだろう

8段が取れればあとは運次第?

今回は読者の投稿を元に段位認定モードの攻略をしてみた。先程も書いたが投稿のレベルを見る限り、かなりパターンも煮詰まってきたようだ。投稿者の大半が8段に達していたが、名人取得者は今のところなし。AM2研の話にあった「あとちょっと」が分かればいいのだが、それは結局我々で見つけるしかないようだ。最後にAM2研で小耳に挟んだ〝噂話〟をひとつ。「見栄えのする技を使うといいみたいだよ。負け数は関係なさそうだし、8段行くなら絶対出るよ。あとは運じゃないかな」。

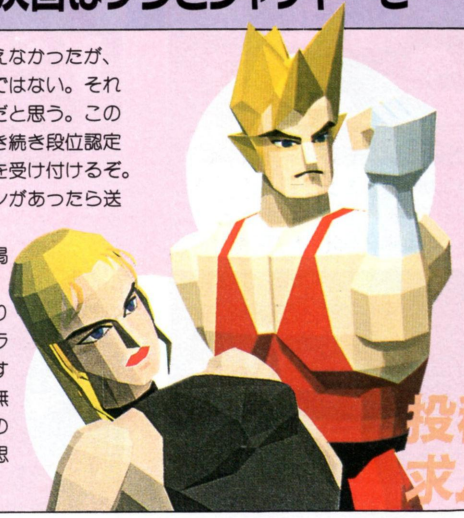
あくまで噂なので断言はできないが、見栄えのする技というのが最大のヒントかも。どうしても名人に触れたいという人は『バーチャ』のソフトを普通のCDで聴いてみよう。一番最後に入っている曲が名人のファンファーレなのだ。これを生で聴ける日まで修行だ!

今日がダメなら明日。明日がだめでも明後日。ひたすら精進!

引き続き投稿募集 次回はサラとジャッキーを

今回も名人は見えなかったが、まだあきらめた訳ではない。それは読者諸氏も同じだと思う。このコーナーでは、引き続き段位認定モード攻略の投稿を受け付けるぞ。自慢の攻略パターンがあったら送って欲しい。面白いものは随時掲載していく予定だ。

なお高段位を取りやすいはずの、サラとジャッキーに関する投稿がなぜか皆無だ。次回はぜひこの2人でやりたいと思うのでよろしく。



Virtua Fighter 2
バーチャファイター2
VIRTUA FIGHTER2
for ARCADE

ビギナー歓迎

アキラ実戦講座

返し技の使い方と アキラの対戦基本戦法を伝授

最近街ではアキラ使いが急増している。崩撃雲身双虎掌の公開以来、練習専用台ではラウに崩拳を当てまくるアキラが続出。しかしCPU戦では崩拳に別の使い道があるのを知っているかな。これからアキラを練習しようという人に返し技の使い方と、対戦プレイでの基本的な攻め方をお教えしよう。

本当に強い人が使うと悪鬼のごときキャラに。私もそうなりたい!?

CPUで返し技を練習しよう

CPUキャラは崩拳を食らうと必ず特定の通常技を出す。これを利用して返し技の練習をしよう。一番簡単なのがラウ。必ず上段蹴りを出してくるので、単翼頂で返そう。コマンドはG⇦Pだ。崩拳の硬直が終わると同時に入力が完了するタイミングで出すのがコツだ。ちなみにラウ以外のキャラはほとんど下段攻撃を出してくる。

崩拳を当てた直後にコマンド入力

成功するとラウはこのように吹っ飛んでいく。タイミングさえ覚えればこれでエクセレントも可能だ

シュンもこのように下段攻撃を出す

動体視力に自信があるならこの穿沖拳（中段）を狙ってみよう

サラは必ず下段攻撃を出してくる

リオンは何もしないと中段蹴りを出してくる。これを狙ってもいい

対戦プレイはここで狙え！

一通り返し技のタイミングをつかんだら、いよいよ実戦だ。とは言えいきなり対戦台に乱入するのは無茶だから、友達に協力してもらってキャラごとに練習していくといいだろう。以下にキャラ別の狙いどころを説明しておこう。

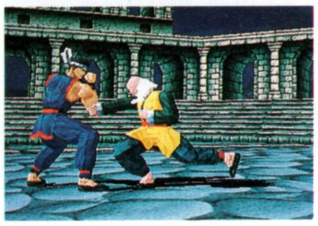
対ジェフリー、ウルフ

ジェフリーとウルフが比較的良く出す技に下段パンチがある。このパンチは攻撃というより投げのタイミングを計るために使うので、そのクセを呼んで下段返しを狙うのだ。ただし実際に通用するのは1回だけと思ったほうがいいぞ。

これがクセになっている人も多い

対シュン

シュンは大抵中段か下段に攻撃を振り分けて攻めてくるはずだ。下段で返せるのは後蹴下腿ぐらいなので、中段に狙いを絞っていいだろう。ただしなぜか上段でなければ取れないので気をつけよう。

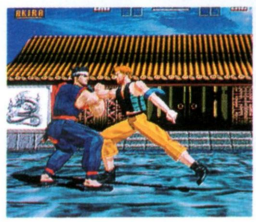


月牙叉撃は上段でないと取れない

対リオン

リオンも見切りにくい中段攻撃がイヤな相手。したがって技を出させて取る手を使おう。一度裡門頂肘をガードさせて様子を見る。肘で返してくるなら中段で、パンチ連打でくるようなら上段狙いだ。

前掃腿は1発目でも2発目でも下段で取れるぞ



一見無理なようだが、箭疾歩は上段で取れる

対カゲ

カゲに対しては、さして狙うべき箇所はない。逆に狙い過ぎると旋蹴りや葉重ねなどで手痛いダメージを食らうこともある。狙うなら中段蹴りか烈掌だが、さすがにそれだけに絞るわけにもいかない。普通に戦ったほうがいいだろう。

旋蹴りはアキラの持つ返し技では返せない

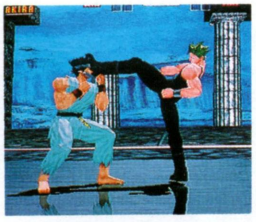
対 サラ

サラはコンボが怖いのでこちらはスキを見せられない。つまり闇雲に狙うなということ。狙うなら混戦時の上段パンチぐらいだろう。ただしうまいサラはさりげなくローキックを混ぜてくるので上段ばかりに気を取られないように。

ダブルジョイントパッドが返せれば有り難いが…。残念ながら無理

対 ジャッキー

ジャッキーは比較的狙いやすい相手。中段系が多いキャラだが、これらはほとんど上段で返せる。最近は使っている人をあまり見かけないが、ダッシュハンマーキックなどが上段でOKだ（技自体の判定は中段）。スラントは返せないので絶対に手を出さないこと。



ダッシュハンマーキックは上段返しでOK

スラントに手を出すとカウンターで浮かされる。じっとガマンだ

対 パイ

パイも中段系の技をよく使うので、ヤマを張るのは案外楽。連発されるとイヤな穿冲拳は上段で返せる。裡門頂肘をガードしたあとにPKか穿冲拳を出すことが多いので、常に狙っておくようにしよう。基本的に返せない技はない。

対 ラウ

ラウの技は、通常技以外では斜下掌や斜上掌を上段で取れる。ただし一応返せるというだけなので、実戦で使えとは勧められない。失敗したが最後、どんな目にあうかは特に説明する必要もないだろう。ラウも普通に戦ったほうがいい。

一応は返せるが、手は出さないように

対 アキラ

アキラの同キャラ対戦は、中間距離では裡門頂肘と猛虎硬爬山の打ち合いになる。この2つの技はそれぞれ裡門を中段、猛虎を上段で取れる。ただし裡門は一度ガードすると反撃するのはまず無理。狙うなら続けて裡門を出してくる2回目だ。やっかいなのは猛虎で、裡門とうまく使い分けられるとどちらを狙っていいのか分からない。相手のクセが読めるまで素直にガードに徹したほうがいいだろう。

猛虎硬爬山は上段の返し技でないとだめ

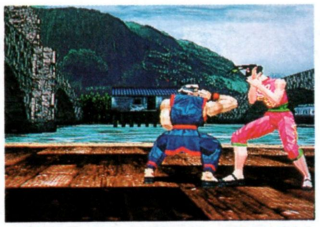
裡門頂肘は肘扱いなので、中段の返し技でOK

“返せない技”を知ろう

いくらすべての返し技がそろっているとはいえ、返せない技も多いのだ。まず連環転身脚やスラントなどの回転系の技、ジャンプ攻撃やニーキックなどの膝系の技がその例だ。どのキャラのどの技に手を出してはいけないかを、しっかり把握して対戦に臨もう。

初心者専用！対戦基礎戦法

強いアキラの勝ち方は実にカッコいい。たとえ追い詰められても一瞬で逆転し「10年早いんだよ！」で決める。そんなアキラになりたいと思っている初心者の人に、アキラの基礎戦法を教えよう。



攻めのバリエーションのすべてはこの裡門頂肘から始まるのだ

裡門コンビネーションの一例

アキラの攻めの要は1にも2にも裡門頂肘。攻めかたとしてはまず裡門をガードさせることから始まる。相手はまず反撃できないので、直後の選択権はこちらにある。再び裡門か、ガード崩しか、投げか、相手を迷わせよう。もちろんこれだけで勝てるほど甘くないから、適当に通常技も混ぜつつ常にリードを取るように攻めていこう。

このコンビネーションはサラ以外の全員に有効

相手がガードしたままだったら投げにいく。当然コマンド投げだ

進歩里胯からの連携

アキラの逆転性の強さの秘密に進歩里胯がある。一瞬で背後を取って鉄山靠や白虎双掌打などの大技を決める崩し技だ。ただしあくまで連携なので、必ず決まる訳ではない。リング際からの脱出にも使えるし、この技は必ず覚えよう。

入力のテンポさえ覚えれば強力な連携技になる

猛虎硬爬山の特性

猛虎硬爬山はしゃがんだ相手にヒットさせると尻もちをつかせる特性がある。このとき相手は通常起き上がりしかできないので、起き上がりに投げ技が決まる。偶然性が強いが覚えておいて損はない。

しゃがみ状態で猛虎を食らうと、相手は吹っ飛んで尻もちをつく

すかさずクイックフォワードで近づいてコマンド投げを決めよう！

バーチャ通信 MONTHLY 【超拡大版】

AM2研大質問大会
イラスト通信MONTHLY
驚異現象大集合

気になるアノこと聞いちゃおう AM2研大質問大会

以前このコーナーでAM2研に対する質問や意見を募集したところ、山のように質問が送られてきた。ほとんど『バーチャ』に関するものだったが、中にはかなり厳しい意見を送ってきた人もいた。今回はその中から選び出した質問をAM2研に直接答えてもらうぞ。

サターン版の『バーチャ2』ではキャラごとのエンディングを作ってもらえませんか。せっかくあれだけのバックストーリーがあるのに、もったいないと思います。

（東京都／のぞみ）

AM2研（以下2研）　AM2研ではゲーム性の完全移植を大前提にしていますので、演出面などの優先順位はどうしても低くなってしまいます。でも確かにエンディングなどがあると楽しいですね。

『バーチャ3』への要望です。『3』では中国拳法やムエタイのように「足でのガード」を加えて欲しい。立って下段攻撃をガードできるし、足での返し技なども使えたらもっと奥深くなるのでは？

（?県／サブスクリプト）

2研　『バーチャ3』は現在鋭意開発中です。このような御意見は我々としても開発上での良い参考になります。面白いアイデアがありましたらぜひお聞かせ下さい。

転倒立は足を使う珍しい技だ

以前『バーチャ2』の完全移植は無理と言っていましたが、専用パワーアップカートリッジのようなものを出す予定はないのですか。

（岡山県／S4）

2研　残念ですが今のところ何ともお答えできません。この件に関してはもうしばらくお待ち下さい。

サターンには「SH2」という高性能CPUが2つありますが、『バーチャ』ではキャラの処理に1つのCPUしか使っていないと友人から聞きました。難しいと言われる『バーチャ2』の移植もSH2を2つ使えば可能なのでは？

（千葉県／児島満雄）

2研　『デイトナUSA』はもうプレイして頂けましたか？　今回の作業で「MODEL2」の移植のノウハウがたくさん蓄積できました。おっしゃるような問題も含め、この経験は『バーチャ2』の移植作業に十分活かされることと思います。ご期待下さい。

キャラ1CPUの理由

サターンの性能なら2CPUで2キャラを処理することは可能。だがそれだと一方の処理が終わるまで一方が作業を止めなければならない不都合が起こる。それを避けるために現在の1CPUでの処理になったのだ。詳細について知りたい方は'94年メガドライブFAN12月号を参照して欲しい。

2CPUだとシーソーゲームに!?

アーケードモードをクリアしてもネームエントリーができません。何か条件があるのですか。また段位は保存できますか。

（愛知県／篠原康彦）

2研　デモで表示されているタイムより速くクリアすればエントリーできます。ただしオプションでステージセレクトやライフゲージの操作をした場合はできません。残念ながら段位は保存できません。

ネームエントリーするには、初期設定のままでないとだめ。イージーランクにしてもできなくなるぞ

サターン版の『バーチャ2』では、トーナメント戦みたいなモードを作ってもらえませんか。それと対戦前に会話なんかがあったりすると面白いと思うんですが。

（長野県／北沢真）

2研　残念ですがAM2研ではゲーム性の完全移植を第一目標として作業を進めていますので、現時点では新しいモードの追加などは難しいと思います。余談ですが、業務用『バーチャ』の開発段階では、実はトーナメントモードがあったのです。最終的にカットされて、あの形での発売になりました。

今発売されている「バーチャスティック」を、改良したものを出して欲しい。ボタンを大きめにして、底板を鉄にして、ケーブルを2メートルくらいにしてくれるとうれしいんですが。

（福岡県／鈴鹿信吾）

2研　今のところ予定はありませんが、サターンの周辺機器については皆さんの意見をどんどん取り入れていきたいと思っています。

できるなら業務用と完全に同じボタン配置がいいのだが。難しい？

AM2研は、今までレースやアクションやガンシューティングなどいろんなジャンルを出してきましたが、サターンではオリジナルのゲームを出さないのですか。AM2研制作のRPGなんて、ぜひやってみたいんですが。

（岐阜県／メガドラ欲しい）

2研　鈴木（裕）部長もRPGはいつかぜひやりたいと言っています。可能性はありますので気長に待っていてください。ちなみにメガドライブの『レンタヒーロー』はウチの岡安が作ったんですよ。

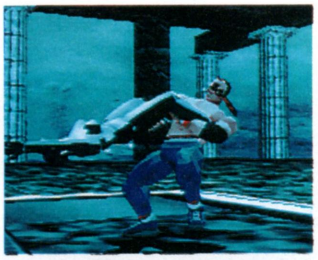
レンタヒーローは『バーチャ2』にも出演している（上の写真参照）

素朴な疑問　回答コーナー

『バーチャ2』のデュラルステージではゲームスピードがスローになりますが、コマンド入力の受付時間などは普通に比べてどのくらい変わっているのですか。

（長野県／川西隆二）

2研　PPPKや崩撃雲身双虎掌などの連続技に関しては、コマンドの入力受付時間が通常の倍になっています。ただし⇨Pや⇩Kなどの単発の技は変わっていません。

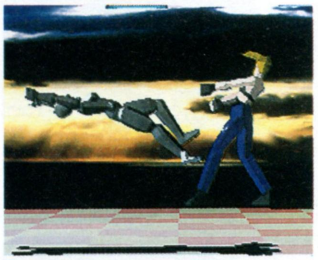


◎ジャイアントスイングなどのコマンド投げのタイミングも、実は通常と同じ。動きに惑わされないように

デュラルの正体ってもしかして行方不明のカゲの母親なのでは？

（香川県／サターナーJ）

2研　今のところノーコメントです。もしかしたら『3』で明らかになるかもしれませんよ。

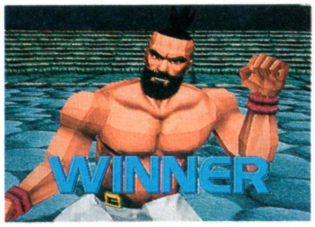


◎動きの基本はカゲ。真相はいかに

『バーチャ2』を見て思いました。なぜあの毛深そうなジェフリーが胸毛を生やしていないのでしょう。ほかの男性キャラにもわき毛すらありません。『3』では男性陣にはぜひ、これらのテクスチャーを付けてやってください。

（愛知県／矢追ハウヴニー3）

2研　わき毛や胸毛がないのは、ズバリ“格闘家だから”です。なぜかというと体を鍛えているときに胸やわきがこすれるため、毛が抜けてしまうからです。

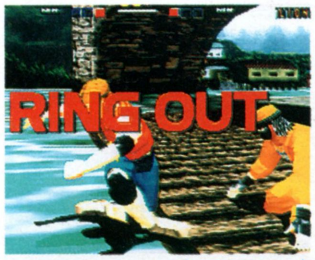


◎確かに胸毛がない。でもわき毛のテクスチャーなんて見たいかあ？

『バーチャ2』のリオンは、なぜいつもライフジャケットを着ているんですか。もしかしてカナヅチだとか？

（茨城県／高松秀雄）

2研　実はリオンに蟷螂拳を指導した教官が海軍出身者だったのです。だからその影響でライフジャケットを着ているだけです。リオンは別にカナヅチではありません。



◎これがその証拠写真。なるほど確かにカナヅチではないようだ

サターン版の『バーチャ』はなぜリプレイ画面でキャラが欠けるのですか。ぜひ教えてください。

（東京都／君島尚子）

2研　サターン版『バーチャ』ではハイ・レゾリューションモードを採用しているのは御存じだと思います。本来のノーマル・レゾリューションモードならば、キャラクタが欠けるようなことはありませんでしたが、ビジュアルのクオリティを最優先に考えてハイ・レゾリューションモードでの開発を決定したため、結果的にあのような現象が起こることになりました。

サターンの第1弾ソフトとして開発に当たっては悪戦苦闘の連続でしたが、この経験は『2』で必ず活かせると考えています。

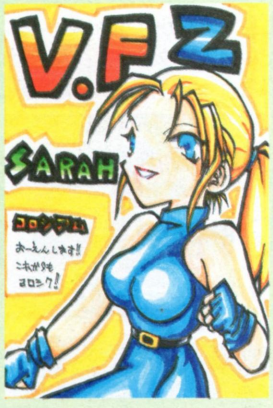
今回はここまで！

イラスト通信 MONTHLY

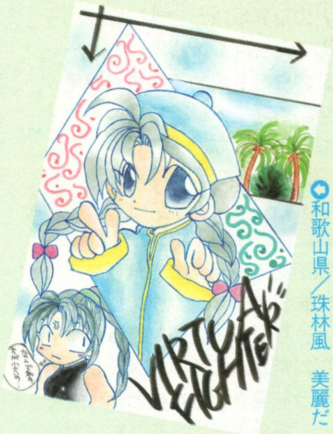
このコーナーも第2回目。だんだん投稿量も増えてきてうれしい限りだ。でもまだまだ少ないぞ。思いのタケをイラストにぶつけて送ってくれ！

◎大阪市／ＡＮＮＥ松本　女性の観点は鋭い。どうするアキラ

◎青森県／カゲ丸大好き　妙に楽しそうなアキラ。口元が♡

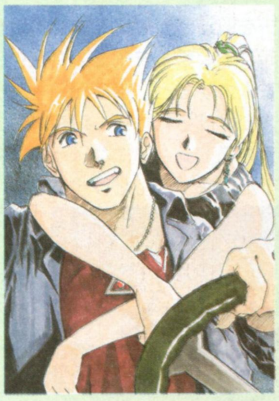


◎岐阜県／ズバット　大胆なタッチがグウだ。また送ってね



◎和歌山県／珠林風　美麗だ

◎東京都／幸の助　最初年賀状が来たのかと思ったぞ。ウルフが完全にイッちゃってます



◎東京／リテークス　奪われた大切な思い出は、戦うことで取り戻す。いつかきっと！

今月の“エ夫が足らないわ”コーナー

読者から記事中にミスが多いという指摘があったので、反省の意味を込めて臨時にこのスペースを作りました。それだけちゃんと読んでくれているということで、ただ感謝です。

まず4月号P51の右上の写真のシュンの技名は、後蹴下腿の誤り。次にP56のサターンのスペルが間違っています。編集部でも誰も気付かなかったという…。東京都の鉄山靠さん、指摘感謝。願わくば次回はこのコーナーがなくなるように精進！

「バーチャ2」も総ざらえ 驚異現象大集合

前回扱ったサターン版『バーチャ』の驚異現象が意外に好評だったので、今回は業務用『バーチャ2』のものも含めての驚異現象大特集。普通にプレイしていてはなかなか見られない、おもしろい場面をドーンと紹介してしまおう。この驚異現象の紹介はたぶん今回で最後になると思うが、もしかしたらまだ何か面白い現象が見つかるかもしれない。1つでも見つけたらぜひ投稿して欲しい。

キャラの裏返り

相手を大ジャンプで飛び越え、そのまま走ってリングアウトになると、リプレイ画面で勝ったキャラに異常が起こる。カメラが一度キャラを突き抜けたあと戻ってくると、あら不思議。そこにはポリゴンがキレイに裏返った不気味なキャラがいるのである。

こんなリプレイも見ることができる

まずは相手を飛び越してそのまま走り去る

成功すれば裏返りキャラの完成だ

続 パイの当て身

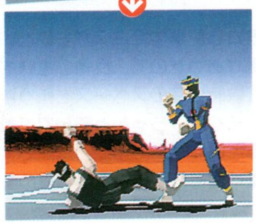
前回紹介したパイの当て身3態の補足。文中で少し触れたが、パンチを取る燕旋擺抑でも謎の現象が起こる。若干タイミングをずらして入力すると、相手がいきなり一人で投げられたり一瞬相討ちのようなモーションになったあと、相手だけ吹っ飛んだりするぞ。

タイミングが合えばこのグラフィックになる

当たってないのに相手はダウン

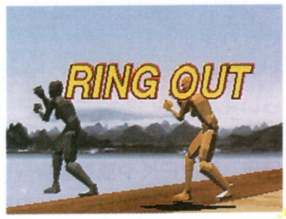
吹っ飛ぶ現象の方は、ちょっと『バーチャ2』の外門頂肘のようにも見えてなかなかカッコいい。ただし2人でタイミングを合わせないとまずできないので御注意。

こちらは一人投げられいきなり体が回り出し…


見事に回転。ただしタイミングはかなりシビアだ

リングサイドの不思議

ごくまれにだが、落ちてもいないのにリングアウトとコールされる場合がある。どうやらキャラの当たり判定に原因があるようなのだが、詳しい理由は不明。



これでもなぜか場外

アキラ0秒リングアウト

アキラと戦うと対戦、CPU戦問わずスタート直後にいきなりリングアウトになることがあるが、実はこれは意図的にできるのだ。まずラウを使い、CPUのアキラに対してPPP⇨Gでひたすら押す。4回繰り返したあと、最後にPKのPの部分を当てて倒す。そのままボタンを連打しリプレイをキャンセルすると次のラウンドでかなりの確率でこの現象が起こる（情報提供、石川県／鹿嶋朋樹）。

PPPで押して裡門をガード。4回繰り返してアキラを瀕死にする

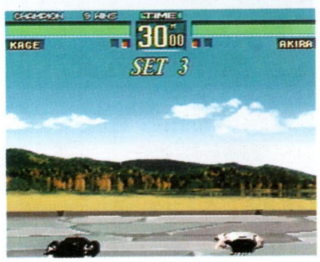
最後に当てるのはPだ

成功していればこうなるわけだ

対戦では、20回に1回ぐらいの割合で起こる。ちなみに負けるのは必ずアキラ。段位認定モードでも起こるのはちょっと困りものだ。

ラウンド開始前にこんな感じで画面が乱れたら危険信号発令だ

リプレイ画面でもタイムはしっかり30のまま



おおっなんかスゲェ状況だ。ごくまれにこんなものも見られる

なんと段位認定モードでもこの現象は起こる。何もこんなときに〜

ラウの髪が伸びる！

ここからは『バーチャ2』の驚異現象だ。これらは不思議な現象というよりも、ほとんど開発者がお遊びで入れたものなので、笑えるものが多いぞ。順に紹介しよう。

まずはラウの弁髪が異常に伸びるという現象。写真を見てもらえば分かるが、左側のラウの弁髪が普通の3倍くらい長くなっている。逆に右のラウにはほとんどない。これはラウの同キャラ対戦でどちらかが勝ちつづけると見られるお遊び。大体8連勝くらいでこうなり、これ以上はさすがに伸びない。1回負けたり違うキャラで乱入したりすると元に戻ってしまうぞ。

吹きすさぶ風になびく髪。おお美しい！　なんてわけないってば

哀愁の負け鷹

ジャッキーのステージで1Pと2Pが同時にレバー下、P、K、G、スタートを押してみよう。すると遠くにある山の頂上から鷹が飛んできて、負けている側が乱入した側の頭の上を飛び回る。ちなみにCPU戦でもわざとリングアウトで負けると飛んでくるぞ。

何もせず放っておくと、そのうち負けている側の頭の上にとまる

カゲのマスクが取れる

前作では3ヵ月の時限式という条件でカゲのマスクが取れるようになっていたのは有名。『バーチャ2』でもこのフィーチャーは入っているが、今回は条件が違う。対戦で20連勝以上することが条件なのだ。この条件を満たしてからダウンする攻撃を食らうと、晴れてカゲの素顔が拝めるというわけだ。『2』のカゲは強いので20連勝ぐらいは訳ないかも。ちなみに電源を切るまでこの現象は継続される。

これが前作のカゲの素顔（写真はサターン版）変われば変わるもんだ

ジャーンとドアップで迫る『2』のカゲの素顔。なんとなくアキラに似ている気もするが？

2人で勝ちポーズ!?

最後は最近明らかになった、非常にインパクトの強いフィーチャーだ。なんと負けたキャラが相手の勝ちポーズを真似てしまうというもの。やりかたは案外簡単。まず真似をする側Aの体力を、真似される側Bより少なくする。次にBがAの後ろに回ってリングサイドまで押して行き、タイムオーバーにする。Aが負けポーズを取ろうとして場外に落ちれば、写真のような奇妙な光景がみられる。ただしカメラアングルの関係で見えなかったりこの技自体そもそもできないキャラもいるので注意。面白いので200円かけても1度は見る価値があるぞ。

喜び踊るアキラとパイの図。サラやジェフリーのポーズを真似させるのも面白いぞ

その他『2』の小ネタ

そのほか『バーチャ2』にある細かい隠しフィーチャーを紹介しよう。**①エキスパートモード。**キャラ選択画面で⇩⇩⇧⇧⇦⇦⇨⇨と入力。パイの声がしたら成功。CPUが異様に強くなる上級者向けのモード。ちなみに段位認定モードでも有効。**②リプレイのスローモーション。**リプレイに入る前にPKG全部を押しておく。ただし1度しかできない。**③色違いキャラを選ぶ。**キャラ選択画面でレバーを上に入れながら決定する。**④勝ちポーズを選ぶ。**リプレイのときにPKGのいずれかを押しておくと3種類の勝ちポーズを選べる。なおエクセレント勝ちのポーズは選べない。**⑤前作のBGMを聴く。**ラウンド開始前に1Pか2Pのスタートボタンを押しておく。1Pだとジャッキー、2Pだとサラのステージのアレンジバージョンが流れる。と、まあこんなところだが参考になったかな？

「バーコロ」何でもかんでも投稿募集！

まだまだ衰えない『バーチャ』人気。サターン版の『2』や業務用の『3』も控えているし、ますます盛り上がっていくことだろう。そこで当コーナーもパワーアップを図っていこうと思う。こんなコーナーを作ってとか、こんな特集を組んでとか希望があればどんどん送って欲しい。もちろん普通のお便りも大歓迎。

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

次回からこのパンフを、採用者の中から抽選で5名にプレゼント

完全燃焼！初夏に燃える2大ゲーム

今月のLINE UP！

初級コース攻略 セガラリー・チャンピオンシップ

今月の1本 ヴァンパイアハンター

本格派ラリードライブゲームの攻略を中心に、カプコンの話題の格闘ゲーム2作を紹介する。

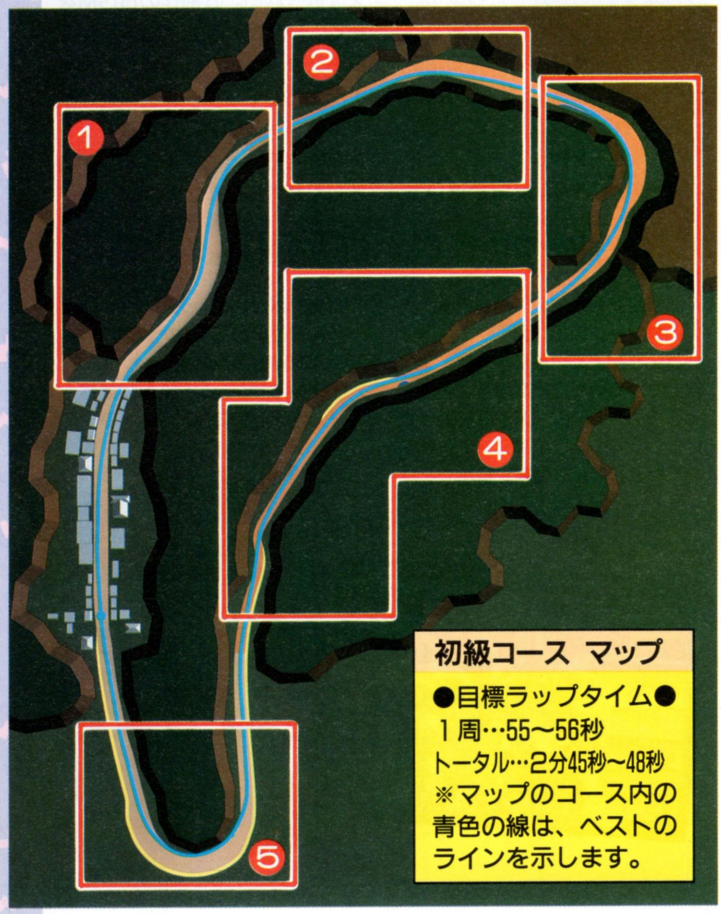
タイムアタックに挑戦、初級コース攻略

セガラリー・チャンピオンシップ

ドライブゲーム好きの君！すでに『セガラリー』を体験したかな？ん？初級コースなんてもうチョロいって？いやいや、そんな甘いもんじゃないぞ。こいつを読んで、少しでもタイムを縮めろよ！

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995 INTERNATIONAL RALLY

現在タイムアタック大会が、参加申込書を置いたゲームセンターでおこなわれている。大会がおこなわれている期間は、1995年の4月30日（金）までだ。そこで今回は、タイムアタック大会のコースとなっている初級コースを攻略する。初級コースの特徴は、急なコーナーが少なく、道幅が広い。広い道幅をいっぱいに使って、タイヤを滑らせないようにコーナリングしていこう。



初級コース マップ

●目標ラップタイム●
1周…55～56秒
トータル…2分45秒～48秒
※マップのコース内の青色の線は、ベストのラインを示します。

ポイント1 スタート地点～右・左・右コーナー

いいタイムを出すにはマニュアル車で走ることが不可欠。オートマ車では速度を落とす手段をブレーキに頼るしかなく、必要以上に、スピードを殺してしまうからだ。

スタート時は、アクセルを踏みっぱなしにしておいてもタイムに影響しない。最初の3つのコーナーは直線的に、道幅ギリギリに抜けていくのだ。

▲直線的に走るために観客のいる壁ギリギリに走る。ほどほどにね

▲最後の右コーナーは、シマ馬が近くにいるようならば失敗している

ポイント2 ジャンプ～右コーナー

3つの緩いコーナーを過ぎていくと、2つに連なるジャンプ台があらわれる。ジャンプ台の抜けかたには注意すべき点がある。まずジャンプ台に対して、車を垂直に向けてジャンプしなければならない。失敗すれば、ジャンプ中にバランスを失うこと請け合いだ。自信がない場合はジャンプ台の手前でアクセルを少々オフにする。そうすると車体の前方に重心が傾いてジャンプが低くなり、車の動きが若干安定する。次の右コーナーだが、ジャンプ台のアプローチ次第でハンドルを切る角度が変わる。コースの左側から進入しよう。

▲ジャンプのあと、すぐに右側へとコーナーリングを始める

©SEGA

ポイント③ 水たまり〜岩場

コースの中間地点あたりにあるチェックポイントを抜けると、前方のコース右側に水たまりが見えてくる。水たまりを抜けたあと、岩場に囲まれた右コーナーがあらわれるが、この地点は初級コースで少しでもタイムを縮めるための重要な区間といえる。このコーナーのクリアの仕方だが、まず水たまりが見えてくる前から車を心持ち道の左側に寄せておく。そして水たまりが自分の右側を横切った瞬間から右側へ向けてコーナーリング開始だ。岩場のギリギリをまわりながら、コーナーを脱出できれば万事OK。この時ハンドルをきりすぎて岩場にぶつかったり、逆にきり損ないテールを滑らせながら走ってはならない。左側の岩場にぶつかるなんていうのはもってのほかだ。コーナーリング時のハンドルさばきばかりは、練習による慣れが必要となるだろう。また、タイヤを鳴らしながらコーナーリングをしないようにしたほうがタイムがいい。余談だが、この岩場にいる観客は、かなりラリーっぽさが出ていていいと思うぞ。

▲水たまりを過ぎたあたりを目安にコーナーリングを始めるといい

▲本当は、こんなに観客が見えるように曲がってはタイムが落ちる

ポイント④ 三連ジャンプ〜クランク

三連ジャンプ台で注意することは、先に述べた二連ジャンプ台の時とおなじで、ジャンプの時にバランスを崩さないように心掛けることだ。そうしないと、ここのジャンプ台では最悪の場合、コース幅が狭いために、左右の壁にぶつかってしまう可能性があるからだ。コースの右側に寄ってから三連ジャンプに備えよう。ジャンプ台を抜けると水たまりと左コーナーがあらわれる。水たまりはジャンプ台が終了した時点ですでにかわしておく。左コーナーだが、見た目よりも軽い角度のコーナーなので、ハンドルを少しきるだけで抜けられる。そしてクランクだが、手前でコースの中央から右側へ寄せておいて、壁のギリギリを直線的に抜けていくのだ。

▲このようにジャンプ中に姿勢を崩すと、操作が効かなくなる

▲見た目は、急なコーナーに見えるが、実はたいしたことはない

▲クランクは直線的に走ることが重要だが、壁に当たったら意味がない

ポイント⑤ 最終コーナー

初級コース最後の難関といえる最終コーナー。このコーナーのみマニュアル車なら3速へシフトダウン、オートマ車ならブレーキングが必要だ。このコーナーへアプローチする際に、まず車をコース左側に寄せておかねばならない。そしてコーナーが見えてきたら芝生の上を走るぐらいアウト側からコーナリングを開始する。そしてコーナーの壁が近づく前に、3速へシフトダウン（もしくはブレーキング）。そしてコーナーの内側の壁を右手にぶつからないようにギリギリを走る。直線が見えたらマニュアル車は、4速に入れ直せ。

ざっと駆け足で紹介してきたが初級コースは、アウト・イン・アウトの鉄則を守れば最終コーナー以外アクセルをベタ踏みで走ることが可能だ。目標タイムの1周56秒は、あくまで目安のタイム。初級コースは走りこむほど奥が深く、難しいといえるだろう。

▲コースの外の芝生へタイヤを落とすくらいのところから曲がる

▲できるだけインベタで走ることがタイムアップへの鍵だ

▲直線が見えてきたところで、一気に加速していく

結論 この3つを心掛け、最速ラップを目指せ！

1、アクセルは出来るだけ全開でいこう。
2、アウト・イン・アウトを心掛けよう。
3、ステアリングは必要以上きらないように気を配ろう。

前作との変更点や新技を総チェック

ヴァンパイアハンター

AOUショーでも断トツの人気だった『ヴァンパイアハンター』。前作とはシステムなどの点でも大きく変わり、新しい魅力を持って生まれ変わった。その新要素を再確認だ。

VAMPIRE HUNTER Darkstalkers Revenge

世界各国のモンスターが闘うという設定の『ヴァンパイア』。膨大なパターンを使ったキャラクタの豊かな動きや、目押しコンボ、ガードキャンセルなどの新要素で『ストII』とはまた違った支持を得たのは記憶に新しい。続編になる『ハンター』ではその独自の要素をさらに発展させ、格闘ゲームに馴染みのない人でも気軽に遊べるような工夫が随所に見られる。今回はそれらを紹介していこう。

初心者でも安心!? オートモード

『ハンター』では最初に操作系をオートモードとノーマルモードの2つから選べる。ノーマルは普通に自分で操作するものだが、オートは以下の2つの操作をCPUが自動的にやってくれるのだ。このオートを使えば、初心者でもある程度楽にプレイできるはずだ。

◎前作のボス、フォボスとパイロンも使えるぞ

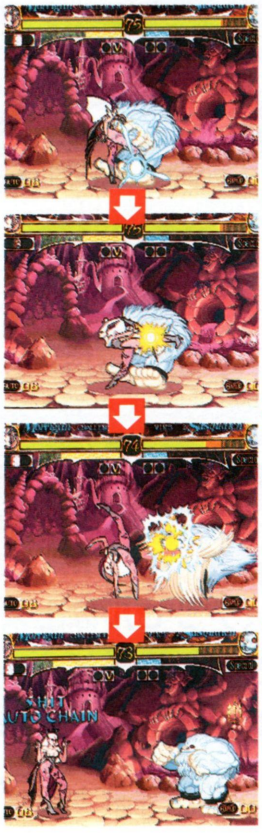
オートガードシステム

オートガードとはその名の通り敵の攻撃を自動でガードしてくれるもの。有効回数が8回と決まってはいるが、普通に自分でガードした場合は回数は減らない。また『X-MEN』のものと違い、オートガードは次のラウンドにも継続される。ただし1試合ごとに有効回数が2ずつ減っていってしまう。

◎オートモードを選ぶと画面下にオートガードの使用回数が表示される。8回を越えると無効になってしまう

オートチェーンコンボ

前作の特徴だった、ボタンをタイミング良く押すことで成立する「目押しコンボ」を自動的にやってくれるシステムがこれだ。やりかたは簡単で、弱中強3つのパンチかキックのボタンを同時に押すだけでいいのだが、簡単なだけあって威力はかなり低め。またコンボのバリエーションも少ない。ある程度目押しコンボの感覚をつかんだらノーマルでプレイしよう。



◎モリガンのオートチェーンコンボ。強キックは3HITなので合計5HITになる。ただしノーマルのように強の技をつなげたりできないのですぐ飽きる。やるならやはりノーマルで！

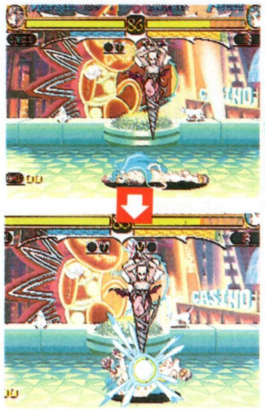
ゲージをためて必殺技を連発しろ

必殺技や攻撃を当てると、「スペシャルゲージ」がたまっていく。これが一杯になると必殺技が強力になり、またEXスペシャル必殺技も使用可能になる。またせっかくためても時間制で減ってしまった前作と違い、今回はゲージのストックが可能になった。1試合で少なくとも4〜5回はたまるので、戦略的な使い方が可能になったぞ。

◎何か技を出すとゲージはたまっていき、満タンになると数字が点灯する。これがゲージのストック数だ

倒れた敵にも追い打ちが可能

必殺技や足払いなどで相手を転ばせたあと、ボーッとしているのはもったいない。というわけで、『ハンター』では敵のダウン中にレバー上＋キックボタンで追い打ち攻撃ができるようになった。追い打ちは位置によって当たらないこともあるが、ボタンを連打すればもう一度出せるぞ。またボタン2つの同時押しで出すと攻撃力がアップしたスペシャル版になる。



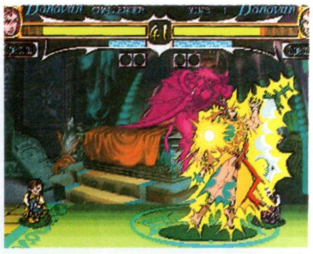
◎倒れた相手にレバー上＋キックで追加ダメージだ。でも無理に狙わないほうがいいときも…

◎追い打ちをスペシャルで出すとHIT数がアップ。とどめに使おう

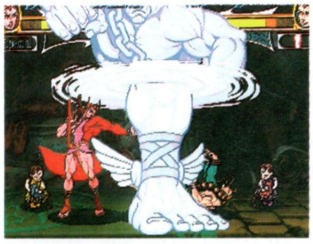
新たなＥＸ必殺技で覇者を目指せ

格闘ゲームにはハデな必殺技は欠かせない。キャラクタが全員モンスターということもあって『ヴァンパイア』の必殺技は見た目もかなりユニークなものが多い。このへんは前作をプレイしていた人は良く知っていると思う。ちなみに見出しにある「ＥＸ必殺技」とは前作のスペシャル必殺技のことで、スペシャルストックがあるときに出せる技だ。コマンド入力もほかの格闘ゲームに比べて非常に簡単なので、ここ一番というときには確実に使えるようにしよう。

また『ハンター』では、スペシャルゲージを何発もためることが可能になったので、ガードできないＥＸ必殺技（デミトリなど）を連発、なんて悪どい使いかたもできるぞ。右に全キャラの使うＥＸ必殺技のコマンド表を掲載するので、ぜひ対戦で役立てて欲しい。



ドノヴァンのチェンジイモータルは、魔族に変身して相手を襲う



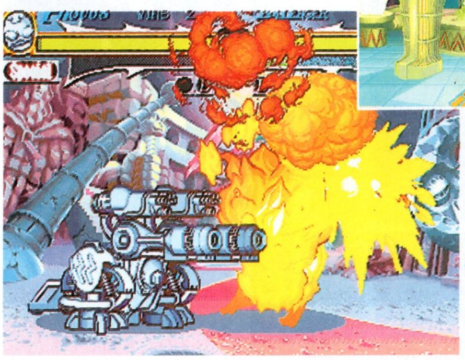
ドノヴァンのプレスオブデス。出しやすいうえに敵は下ガード不可！

画面全体を津波で被うオルバスのシーレイジ。これは使えそう

グレートゲルデンハイムはハデな投げ技

ヘルダンクはガード不能の技だ

デミトリのデモンブラスト。近くないと情けないほど当たらない



上半身と下半身に分かれて攻撃するアナカリスのファラオスプリット。この姿形から一部ではマゼラアタックとも呼ばれる

フォボスのＥＸ必殺技ファイナルガーディアン。体が変形し、全身砲台になる。さすがロボット

新旧ＥＸ必殺技コマンド完全掲載

デミトリ	**ビッグフリーザー** ⇦⇩⇘⇦⇨(PP)
ミッドナイトブレジャー ⇩⇨⇩(PP)	ビッグアイスバーン ⇦⇩⇘⇦⇨(KK)
デモンブラスト ⇩⇨⇩(KK)	**ビクトル**
ガロン	サンダーブレイク ⇩ため⇧(PP)
ドラゴンキャノン ⇨⇩⇘⇩⇨(PP)	グレートゲルデンハイム ⇦⇩⇘⇦⇨(KK)P
ミラージュボディー ⇦⇩⇘⇦⇨(KK)	**ビシャモン**
ザベル	鬼首捻り ⇨⇩⇘⇩⇦(PP)
イービルスクリーム⇨⇦(PP)	連ね斬り ⇦⇩⇘⇩⇨(KK)
デスボルテージ ⇨⇩⇘⇩⇦(KK)	**オルバス**
ヘルダンク ⇨⇩⇘(PP)	アクアスプレット ⇨⇩⇘(KK)
モリガン	ウォータージェイル ⇨⇩⇘(PP)
バルキリーターン ⇨⇩⇘⇩⇦K	シーレイジ ⇦⇩⇘⇩⇨(PP)
ダークネスイリュージョン 弱P弱P⇨弱K強P	**レイレイ**
アストラルヴィジョン 弱P弱P⇨中P強P	地霊刀 ⇦⇩⇘⇩⇨(KK)
アナカリス	天雷破 弱K強K中P中P⇧
ファラオマジック 中K弱P⇩弱K中P	**フォボス**
奈落の穴 ⇦⇩⇘⇩⇨(KK)	コンフュージョナー ⇨⇩⇘(KK)
ファラオスプリット 弱P弱P⇩中K強K	ファイナルガーディアン ⇨⇩⇘⇩⇦(KK)
フェシリア	**パイロン**
ダンシングフラッシュ ⇨⇩⇘(PP)	コスモディスラプション ⇦⇩⇘⇩⇨(PP)
ブリーズヘルブミー ⇦⇩⇘⇩⇨(KK)	※PとKの記号はパンチとキック、矢印はレバー操作を表す。弱や強はその威力のボタンを押し、(PP)とあるものは2つのボタンを同時に押すことを表す。コマンドは自分が右向きの場合のもの。
ドノヴァン	
プレスオブデス ⇦⇩⇘⇩⇨K	
チェンジイモータル 中P弱P⇦弱K中K	
サスカッチ	

ハンターチャンス！

読者諸君にカプコンから『ハンター』の特製カレンダーを5名にプレゼント。しかしただあげても

この卓上カレンダーを５名に

プレゼントクイズ

面白くないのでちょっとしたクイズ形式でやるぞ。下の5枚の写真を見て、左側からどのキャラのどういう状態の写真かを書いて下のあて先までハガキで送ってくれ。『ハンター』の感想も一言添えてくれると当選率アップかも？

〒105 東京都港区東新橋１-１-16
徳間書店インターメディア
サターンＦＡＮ編集部
「ハンターチャンス！」係

続いてカプコンニューゲームをスクープ

©CAPCOM

実写版『ストII』ついに登場

ストリートファイター ザ ムービー

ハリウッドが手掛けた実写版『ストII』が、ビデオゲームになって登場。キャストも映画版そのままで、見てるだけでも面白い!?

今まで何度かお伝えしたハリウッド版『ストリートファイター』が、業務用ビデオゲームになってまもなく登場するぞ。AOUショーのカプコンブースで『ストリートファイターZERO』と一緒にビデオ放映されていたので、当日チェックを入れていた人もいるんじゃないかな。サターン版も同名のタイトルで発売される予定だが、同じ内容になるかどうかは現在のところまったく未定とのこと。まずは今回紹介する画面写真でいろいろと想像を膨らませておいてくれ。『II』でも『ZERO』でもない新しい『ストリートファイター』の魅力が見えてくるはずだ。

デモシーンでは映画の1シーンが使われたりしている。迫力満点!

これもデモ画面。ゲームに登場するキャラのファイティングポーズだ

対戦デモ画面はこんな感じ

映画の俳優たちがそのまま出演

登場キャラは全部で14人。ガイル役のジャン＝クロード・ヴァン・ダムを始め、映画版と同じキャストが活躍するぞ。また下の12人以外にオリジナルキャラが2人入る予定。そのうちの1人はなんと豪鬼（海外名はアクマ）らしい。詳細は早ければまた次号で!

あの必殺技もそのまま登場!?

実写版『ストII』シリーズということで、やっぱり気になるのが必殺技。波動拳や昇龍拳はどうなるのか、サマーソルトやスクリューはどうなるのかという疑問は下の写真を見てもらいたい。これらの動きは俳優が実際に1カットずつポーズを変えて撮影したもの。実際に動いている画面を紹介できないのが残念だが、大体『ストII』のイメージ通りではないだろうか。ビデオを見た限りでは、どうやら『スパIIX』のスーパーコンボのようなものもあるらしい。詳細は続報が入り次第公開する予定だ。また各キャラの必殺技の名称に関しては、映画版が基準になるらしく今までの『ストII』と同じになるかどうかは未定とのことだ。

これは波動拳？　海外版ではファイヤーボールっていうんだけど…

これは竜巻旋風脚ね。動いた画面が見たい!

ソニックブームかな。ちょっとヘッピリ腰だ

海外でもやっぱりケンのイメージは燃える昇龍拳か?

ヤヤヤでおなじみのあの蹴り。ちゃんと足の残像が見えてるのがマル

これを実写でやるか。もう笑うしかないッス

ベガ（日本名バルログ）の空中殺法もバッチリ。これはスカイハイクローか。ところで爪は折れるの?

これはバイソンのオリジナルの技か。映画で使う技なのかもしれないが、何かハデっぽくて面白そうだ

©CAPCOM／CAPCOM USA

NEWS Dynamite!

HOTなNEWSをGETしろ!

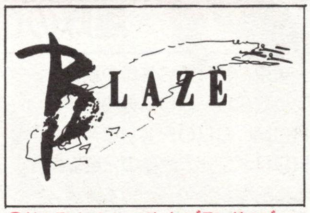
Opening News

ゲーセンや海外からの移植モノだけじゃなく、オリジナルのゲームも遊びたい/　とせつに願うキミたちにイマジニアから朗報だ。今後の展開に大いに期待できそうだぞ/

新ブランド『BLAZE』に注目

パソコンゲームにおいて、『シムシティ』等に代表される海外からの移植を主に展開してきたイマジニアが、これとはまったく異なった国内オリジナルラインの強化を提唱。次世代機が出揃った今、より新しいゲームを求めるユーザーの声に応えるべく、新ブランド「BLAZE(ブレイズ)」を設立した。

ここでは、中高生を対象としたキャラクター色の強いオリジナルソフトを、PC98やDOS/V等のPCプラットホームから次世代機をターゲットにシリーズで展開していくとのことで、今回その第1弾ソフトとなるPC98用ソフト『メルティランサー』を発表。『卒業』シリーズの開発で有名なテンキーが企画・制作を務める意欲作だ。



静と動をイメージしたブランドロゴ。今後パッケージにはこのロゴが

『メルティランサー』を筆頭に、魅力的なキャラクタをたくさん生み出していきますのでお楽しみに」とのコメントを寄せてくれた。

このソフトはすでにPS版の開発も始まっており、サターンへの移植も検討中とのことだ。逆に次世代機ソフトのパソコンへの移植もこの先考えられており、相互の新しい関係に期待したいところだ。

代表取締役の成田伸子氏は、「私たちはこれまで一貫して、キャラクタ性を追求するゲーム作りを展開してきました。

去る2月28日に、イマジニア新作発表会が行われた

イマジニア株式会社取締役国内事業部部長、田代成治氏。「BLAZE」をプロデュース

『卒業』で有名な、有限会社テンキーの代表取締役、成田伸子氏

なんとイメージシングルCD付き

今回発表された『メルティランサー』は、近未来が舞台の、探索あり、戦闘ありのRPG要素満載の育成シミュレーションゲームだ。銀河警察機構の特務捜査官「ランサーズ」を指揮し、異星からの移民と地球人類が共存する人工島「イースタンメトロポリス」を悪の勢力から守るのが目的。「ランサーズ」のメンバーは、戦術や魔法などそれぞれ戦いに長けた6人の女の子で、彼女たちを訓練し、能力を引き出しながら、敵のアジトを捜査、発見、壊滅させていくことが目的だ。

育成シミュレーションにおいてはキャラクタへの思い入れが大切ということで、今回のこのPC98用ソフトには、なんとイメージシングルCDが同梱されることになった。主人公クラスのキャラクタに、丹下桜、緒方恵美、野上ゆかな、手塚ちはるの4人の有名声優を起用。歌とドラマで構成されたファン必聴作に仕上がっているぞ。

CDの収録風景。これを聴いてからゲームをやると思い入れも倍増/

キャラクタデザインは、アニメーターとしても第一線で活躍中の加藤泰久氏。性格も個性もさまざまな6人の女の子を育成、統率して、強力な特務捜査部隊を作るのだ

PRESENT♡

今回の新作発表会に、このイメージシングルCDの紹介のために野上ゆかなさんと手塚ちはるさんの2人が出席。「同じゲームユーザーとしてとても楽しみな作品です。是非聴いてください」とのことで、読者2名にサイン色紙をプレゼント/　欲しい人は、P71欄外の宛て先「メルティランサー・サイン色紙プレゼント」係まで。

本誌のお願いに快く応えてくれた野上さんと手塚さん2人のサイン入り。今すぐポストへ走れ/

NEWS コナミ『ときめきメモリアル』にゲーム以外のメディアで会える！

ラジオ番組スタート！

サターンへの移植も決定し、注目度急上昇中の『ときメモ』の、なんとラジオ番組化がこのたび決定！その名も「もっと！　ときめきメモリアル」だ。パーソナリティに声優の丹下桜さんを迎え、リスナーからのハガキ紹介などのコーナーはもちろん、おなじみの豪華声優キャストによる完全オリジナルラジオドラマもご用意。この先、公開録音やイベントなども企画中とのことなので要エアチェックだ。

アニメやCMでも活躍中の丹下桜さんがパーソナリティ

4月15日から、文化放送にて毎週土曜の24時から30分の放送だ。

ジグソーパズル発売！

これまでに発売されている『ときメモ』のステレオドラマCDジャケットなどのイラスト2点がジグソーパズルになった。サイズは縦26cm×横38cmの300ピース。4月27日から2,000円（税別）で発売される。

お近くのゲーム取扱店や玩具店にて販売。他のイラストも現在検討中

サターン版『ときメモ』情報

PS版が先行して移植が進められているが、去る3月26日〜27日にその「PS版」のアフレコが行われたぞ。PCエンジン版とはまったく違うイベントも用意されている今回、どんな感じかもちろん取材を敢行してきた。「PS版」と銘打つということは、サターン版のみのオリジナルイベントも存在するのか!?　詳細は次号を待て。

EVENT 『プリメ』の開発秘話が聞けるかも夏休みは「ガイナ祭り'95」へGO！

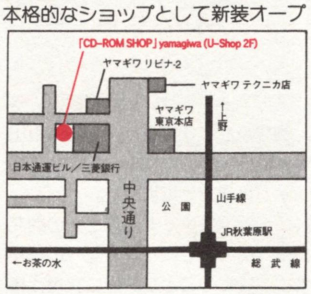
ゲーム、コミック、小説、アニメ、特撮映画など、さまざまなメディアにアクセスしているガイナックスの夏のファン感謝イベント、「ガイナ祭り」が今年も7月22日、23日の2日間にわたって開催されるぞ。風光明媚なホテルを借り切っての「お気楽感覚」がコンセプトの1泊2日間で、『プリンセスメーカー』シリーズの総監督、赤井孝美氏やプロの漫画家など、多彩なゲストとの飲めや歌えの極楽イベントだ。現地に参加できない人も、パソコン通信と接続することで現地の様子をリアルタイムに楽しむことができる。費用や参加可能人数などの詳細は、案内書を申し込んでチェックしよう。

●案内書申し込み方法

160円切手を貼った返信用封筒を同封の上、〒180 東京都武蔵野市中町2−5−22　中町ビル　㈱ガイナックス「ガイナ祭り」係まで。

SHOP ゲームだけじゃもったいないぞ趣味のCD-ROMも揃えよう！

東京・秋葉原に去年の秋にオープンしたCD−ROM専門店「CD−ROM　SHOP」（ヤマギワU−SHOP／2F）がこの2月に拡充、本格的なショップとして新装オープンした。フォトCDやビデオCDなど国産モノを中心に現在約800タイトルの商品を取り揃えており、国産のCD−ROMなら何でも手に入るよう現在も拡充を進めているとのこと。MAC用、ウィンドウズ用など使用ハード別にコーナーを分け、輸入品はモチロン全商品にコメントカードを添付。初めて商品を購入する人でも安心してチョイスできるよう分かりやすく陳列されているのだ。



ビデオCDデコーダーやハイサターンを購入したら、その足で立ち寄って見ることをおススメする。

コンパクトディスク

ミュージック フロム ブランディッシュ3

パソコンで人気の、日本ファルコムの最新RPG『ブランディッシュ3』に使用されている全56曲に加えて、登場キャラ4人のテーマ4曲と、J.D.K.BANDによるアレンジ4曲の、計64曲を収録した豪華2枚組。

発売中　3800円（税込）
キングレコード

『PANZER DRAGOON』オリジナル・サウンドトラック

深遠で孤高の響きを感じさせる音楽に定評がある、東祥高作曲の全21曲。シンセサイザーヴァージョンやオーケストラヴァージョン、ゲームでは聴くことのできないロングヴァージョン、効果音集まで入った決定版。

発売中　2500円（税込）
ポリグラム

『魔法騎士レイアース』ゆずれない願い

田村直美が歌う、アニメ「魔法騎士レイアース」のオープニング曲「ゆずれない願い」のアンプラグドヴァージョンを収録。レイアース2クール目までの集大成的なアルバムとなる、オススメのサントラ盤だぞ。

発売中　2500円（税込）
ポリドール

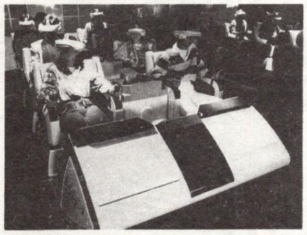
ステレオドラマ ツインビーPARADISE2 Vo1.5

とうとう先月で終了してしまった「ツイパラ2」の、シーズ&サリュート復活のドラマ第17話〜第20話を収録。なんと、みんなの応援次第では「ツイパラ」再々復活のウワサもチラホラ。果たして「ツイパラ3」なるか!?

4月21日発売予定　2800円（税込）
キングレコード

EVENT セガのアミューズメントパーク第4弾「四日市ガルボ」OPEN!

横浜ジョイポリスをはじめとしてセガが全国50ヵ所で展開を目指して進めているアミューズメントテーマパークの第4弾「四日市ガルボ」が三重県・パワーシティ四日市内に3月18日にオープンした。



3DCG映像がリアルな「VR-1」

すでに既存の施設でも設置されて人気を呼んでいる大型アトラクション「VR-1」などをはじめ、最新のアーケード機も多種多様に取りそろえられているぞ。詳しい情報は、0593-47-5631まで。

★PRESENT★

この四日市ガルボの入場券とアトラクション券がセットの「ガルボセット券」を5組10名様にプレゼント。応募は欄外宛て先「ガルボ」係まで。

NEWS 月刊「マンガボーイズ」新装刊! オリジナルテレカ大プレゼント!

『バーチャファイター』の晶や、『ぷよぷよ』のアルル、カーくんなどの人気キャラを筆頭に、オリジナルキャラも目白押しの少年誌「マンガボーイズ」が、オリジナルテレカ100名様プレゼントのキャンペーンを実施中。下記のクイズに答えてどんどんテレカをもらっちゃおう!

●応募要項

ハガキに下の答え、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-17 大鉄ビル10F ㈱コミックギャラリー「マンガボーイズ オリジナルテレカプレゼントSF」係。4月20日消印有効。

Q 新装刊のパワフル少年マンガ誌は「マ○ガボーイズ」です。

本

國府田マリ子のRadio Canvas Vol.2

おなじみdb-FM(どんぶり島にあるFMラジオ局)を舞台にマリ子ちゃんのミラクルボイスが炸裂! 今回は、ファーストアルバム発売記念で行った「Pure TOUR」の模様も存分に味わえる2枚組で登場だ。

4月21日発売予定 3800円(税込)
キングレコード

メモリアルドラマCD&ファンブック「ラングリッサーII」

MDで好評を博した『ラングリッサーII』がオリジナルドラマCD付きのファンブックとして登場。漆原智志氏によるセル画やラフ画、未公開イラストなどすべてを掲載し、CDドラマ出演声優インタビューなど見どころ満載だ。

発売中 3800円(税込)
ソフトバンク

NEWS ばくちく

先程のページで紹介したヤマギワU-SHOPから歩いて5分のところにあるヤマギワテクニカ店4Fには、W・ディズニーファミリーの1人、ティム・ディズニーによる冒険と探検をもとに構成された、新しいタイプのリアルタイム対戦型シミュレーションゲームのテーマパーク「バーチャルワールド」がある。秋葉原は隠れた遊び場の宝庫だぞ。

サッカー人気も冷めやらず、早くも3年目を迎えたJリーグ。新たにセレッソ大阪、柏レイソルの2クラブが加わり、より一層の盛り上がりが期待されている今年のJリーグの開幕を記念して、オフィシャルテレカを15名にプレゼント! 応募は欄外宛て先「Jリーグテレカ」係まで。(購入希望の方は03-3812-5220 ㈱マッスまで)

なかなか渋いデザインのこのテレカを15名に

編集アシスタント&外部ライター大募集!

私たちと一緒にゲーム雑誌を作ってみませんか?

●募集職種	① 編集アシスタント ② 外部ライター(フリー契約)
●勤務地	東京/新橋 あるいは 仙台市/青葉区 のどちらか
●勤務時間	① 土日・祝を除く11:00~22:00の間で月100時間以上 ② 不問
●資格	① 18歳以上の男女(高校生不可)でゲームの知識のある方 ② 編集あるいはライターとしての経験をお持ちの方
●待遇	① 時給880円以上、交通費全額支給、報奨金年2回 ② 経験・能力に応じて規定の原稿料を支給
●応募要項	履歴書(写真貼付。希望勤務地と勤務可能時間、希望職種を明記)と自己アピール文(800字以内)を4月14日(金)必着で郵送。書類選考の上、4月20日(木)頃、面接日を連絡
●宛て先	〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディア㈱ 管理部 サターンFANアシスタント(ライター)募集係

3月号誌者アンケート プレゼント当選者(敬称略)

①GOTHA ~イスマイリア戦役~

青 森/清水 輝美・13歳
東 京/広瀬 一生・18歳
東 京/荒木 丈雄・20歳
神奈川/工藤 健末・19歳
愛 知/広間 亮・18歳
大 阪/河合 俊和・23歳
大 阪/亀井 庸二・13歳
香 川/細谷 真吾・15歳
福 岡/久我 健之・19歳
熊 本/古澤伸太郎・16歳

②アイドル雀士スーチーパイ Special

宮 城/永山 誉博・18歳
東 京/加藤 敏也・30歳
神奈川/小泉 克哉・18歳
岐 阜/越川 真伸・20歳
静 岡/石丸 忠延・24歳
愛 知/黒木 清隆・19歳
愛 知/山田 武志・25歳
大 阪/大木 幹也・26歳
大 阪/中谷 和幸・15歳
大 阪/福 美雄・16歳

③ポポイっとへべれけ

埼 玉/加畑 篤史・19歳
東 京/大久保 豊・15歳
神奈川/飯野 賢一・24歳
神奈川/宮地 雄介・15歳
長 野/田幸 明彦・26歳
岐 阜/西村 昭人・16歳
静 岡/小林 正幸・21歳
大 阪/北野 太郎・18歳
大 阪/山内 章裕・21歳
岡 山/鈴木 良輔・12歳

④カオティクス

山 形/佐藤 睦生・16歳
茨 城/佐藤 学・15歳
群 馬/市川 敬則・17歳
千 葉/中村 友亮・17歳
神奈川/佐藤 清一・21歳
静 岡/高橋 直也・14歳
愛 知/内藤 尭・12歳
三 重/須田 智雄・23歳
大 阪/藤高 宏伸・21歳
香 川/高田 道大・17歳

⑤リスター・ザ・シューティングスター

北海道/小笠原秀行・21歳
岩 手/松田 優樹・14歳
宮 城/壺井 匡浩・25歳
山 形/大竹 伸一・24歳
東 京/坂本美由紀・27歳
東 京/山崎 灰里・29歳
岐 阜/佐川 博宣・14歳
愛 知/戸塚 浩司・18歳
大 阪/田和 直也・16歳
福 岡/大石 雅隆・25歳

※ このページのプレゼントをご希望の方は、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM サターンFAN編集部「NEWS Dynamite ○○○係」まで。締切りは4月20日必着。当選は発送をもってかえさせていただきます。

イラスト・ビッグバン

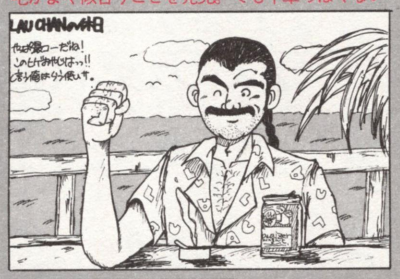
今月は投稿者のパワーが全体的に落ち込んでいるような気がする。競争率が高そうだからといって最初からあきらめ気味では、勝ち目はないぞ。全員がチャレンジャーになったとき、イラストの量も質も向上するんじゃないかな。ビッグバンのチャンスはまだ先だ。

創造の導火線に火をつけろ！ 読者の画才が大爆発!!

感性の小宇宙

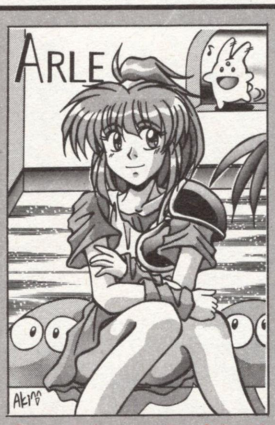
ここでは、いろいろなゲームのイラストを載せてるので、多くの人が思いつく題材だと競争率がすごく上がってしまう。誰も選ばない、それでいてイラストにして見栄えがする。そんなゲームを見つけだすのが掲載率を上げるコツだ。

●東京都／ザ・グレート・カスケ・20歳。ソニック登場はいつ？



●茨城県／愛善防具・？歳。渋いな。ラウには胸毛がよく似合うことを発見。でも中華っぽくない

●新潟県／滝澤裕介・18歳。野性の王国っぽいヒイロ。かっこいい



●東京都／三沢秋太郎・？歳。孤独なアルルって見たことないなあ

●新潟県／月影くん・19歳。全機種制覇を目指すスーチーパイ。ええ体してますな

●福岡県／ウメさん・？歳。デフォルメされたダークストーカーズ。主役であるデミトリの扱いがちょっとひどいぞ

●千葉県／アパートの大家さん・？歳。餓狼たちの熱き闘いが三たび繰り返される

●大阪府／守谷T教授・28歳。レイアースといえばこの3人娘。早くサターンで会いたい

シューターに贈るイラスト

サターン持ってるシューターはみんな待っているであろう2作品。「極上パロディウスだ！」と「レイフォース（仮称）」で勝負。どちらも同じジャンルのゲームの自機を扱ったとは思えないほど印象が違うよね。

●東京都／プラナリア川口さん・18歳。全員集合

●福島県／遊撃人・？歳。自機のりりしい雄姿が漆黒の闇の中に映える

サルの惑星

「サルの惑星」に新パターン。今月は、赤毛のアウ～（アゴをしゃくりあげて）の1コママンガ（？）に決定！　いくら着飾っても、いくらイラストの枠を華やかにしても、その腕と顔はごまかしきれない。ウルフにはこんな変身願望があったのか？

●大阪府／ANNE松本・？歳。この微笑みはもう有害。ゴメン言い過ぎた

投稿大募集!!

あなたのイラスト大募集！　官製ハガキ大の紙に墨1色（鉛筆、薄墨、ボールペン。カラーは不可）で描いてP45のあて先の「イラスト・ビッグバン」係まで。イラストのテーマは自由。意見や新コーナー案なども待ってるよ。

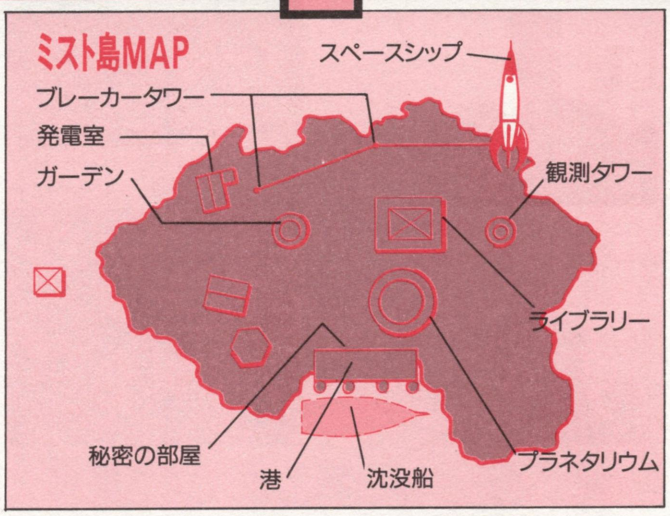
ゲーム研究所

あらゆるジャンルのスペシャリスト揃っています

ゲーム研究所とは文字通りゲームの研究をする機関。そしてここはそのゲーム研究の成果を発表するページなのだ。今月は『MYST』。あくまで自力で解きたい人は読まないほうがいいぞ。

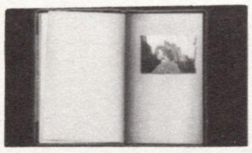
研究ファイル#1 MYST[第1回]

さて、今回発表する研究のテーマは『MYST』について。このゲームの特徴として、アドベンチャーゲームという形をとっているのに、一般的なアドベンチャーと違い、他人との関わり合いが非常に少ないことや、コマンドが存在しないことが挙げられる。この一見突き放したような設定が、必要以上に難しいと感じさせる要因になっているようだ。研究ファイル#1では、ミスト島とセレーネ時代を往復してメカニック時代へという流れを紹介している。しかし、願わくば自分なりのルートでこのゲームを楽しんで欲しい。そして謎に追われて楽しむ余裕がなくなったときだけこのページを開くのだ。



ミスト島からセレーネ時代へ

目の前には表紙に「MYST」と書かれた1冊の本がある。その本の中にはどこかの港のような風景の写真が貼りつけられていた。その写真に触れると、あなたの体は一瞬にしてその港に運ばれてしまう。


これが冒険の発端のミストの本だ

港

ここがミスト島のスタート地点。正面には、マーカースイッチと遠くに大きなギアが見える。左を向くと秘密の部屋への入口がある。

斜面の一部が秘密の部屋の入口になってる

秘密の部屋

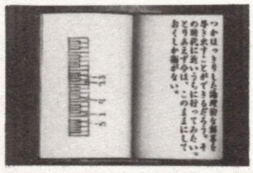
部屋の中には水が張ってある大きな器と、数字入力式の操作盤がある。この操作盤には、島内のマーカースイッチの数の「08」を入力する。

彼がアトラス。島内に彼の手紙が落ちてる

操作盤に正しい入力をして振り返り、大きな器の前面のスイッチを押すと今まで水面があったところに、男の顔が投影される。実はこの器のような物体は、映写機だったのだ。そこに映された男の名はアトラスといい、プレイヤーを自分の妻と勘違いして、助けを求めてくる。彼の話で、2人の息子のどちらかに大切な本を波にされたということが分かる。彼の息子たちを見つけ出そう。

ライブラリー

まずは本棚を調べよう。無事な本が4冊ほどある。中央の青い本がセレーネ時代の日記なので読んでおく。次に、単独で置いてある青い本と赤い本の中にいるアクナーとシーラスの話を聞く。本のそばにあるページをはさめばいい。すると2人とも「青い（赤い）ページを持ってきてくれ」と言う。やっと目的らしきものが分かった。各時代でページを見つけて2人に渡すと話が進展するのだ。次に入口に向かって右側の地図を調べる。これにはマーカーを上げた建物が表示されるしくみ。観測タワーに触ると白線が回転するので、それをスペースシップに合わせておく。これがタワーローテーションだ。


このページが後で重要な意味をもってくる

観測タワー

ライブラリーの本棚の左側の絵に触ると通路が現れる。その先を昇ったところが観測タワーだ。鍵マークのハシゴの上に、地図で白線を合わせた建物のヒントが表示される。

この言葉がどんな意味を持つのか推理せよ

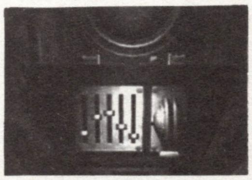
発電室

ここには10個のスイッチが並んだパネルがある。このスイッチを押すと電気がスペースシップに送られる。59Vを越えるとブレーカーが落ちるので2つとも上げてから再挑戦だ。

1、3、8、9をONするのが正解

スペースシップ

中に入るとスライド式のスイッチが5つ並んでいる。その脇にあるボタンを押すと5つ音が鳴る。スイッチを動かし、セレーネ時代の日記にあった、鍵盤の音階に合わせよう。

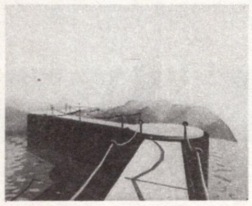

分かりにくいかもしれないがこう合わせる

正確な音階に設定すると、丸い窓の中に本が見える。その本に手をかざすとスペースシップが作動して、セレーネ時代へと運んでくれる。

©Cyan/Sunsoft

セレーネ時代からミスト島へ

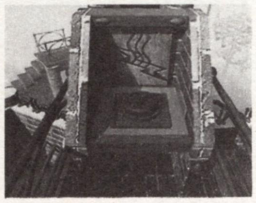
スペースシップで運ばれた先は、なにやらもやのかかった世界だった。赤いページと青いページを見つけてミスト島に持ち帰るのが、ここでの目的だ。ここに来るためのスペースシップのスイッチがそうだったように、ここでは音が鍵を握る。



◎ミスト島とはまるで雰囲気が違うセレーネ時代

チャズム

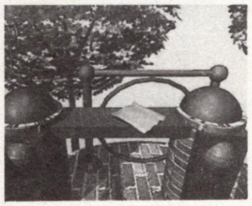
地割れの奥に溶岩が見え、ゴウゴウという音がする。ここには、マイクとスイッチがある。スイッチは重要なので忘れずに押しておこう。



◎マークと音の対応関係をチェックしておこう

オアシス

荒廃した島に唯一生命を感じるオアシス。今度は水のせせらぎが聞こえる。チャズムと同じようにマイクとスイッチがある。スイッチを押しておこう。スイッチを押して振り返ると、青いページが無造作に置いてあるので取る。目的の半分は達成だ。



◎どっちのページを持っていくか、よく考えろ

石の森

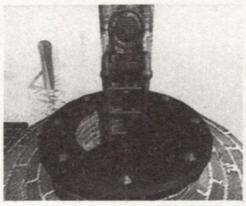
奇妙な形の石の柱が何本も立っている不思議な地。ここは石の森と呼ばれている場所だ。石の柱の間を吹き抜ける風が、美しい音色を奏でている。ここにもスイッチがあるので押しておく。スイッチの台の上には赤いページがある。手にとると青いページがなくなってしまう。どちらか1ページしか持てないらしい。

さびれた時計台

時計がコチコチ鳴っている。やはりマイクとスイッチが揃っている。ここを含めた5つの音はメインアンテナコントロールに集音されている。

風のトンネル

その名のとおり風の音がしている。ここにもスイッチがある。ここまでで、5つのスイッチを押した人はスイッチの下にあるトンネルに潜ろう。



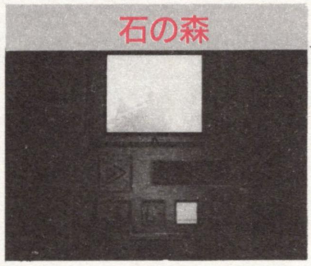
◎トンネル内には明かりが完備されている

トンネルを出てすぐに、メインアンテナコントロールが見える。

◎これがメインアンテナコントロールだ

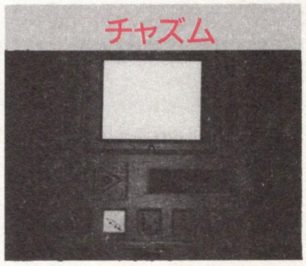
メインアンテナコントロール

下段の5つのマークが、スイッチに対応している。どれかを選び左右のカーソルを押すと数字が上下して、モニターが左右に動くのが分かるはず。モニターが音源の方向に近づくと音が聞こえ始め、正確に合うと鮮明になる。5つ合わせて最下段のΣを押したときの音の順序が鍵になる。

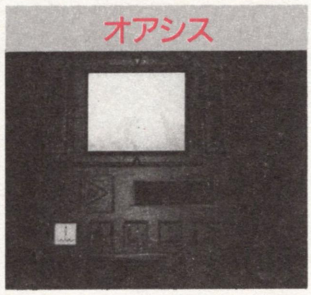


石の森

風のトンネル

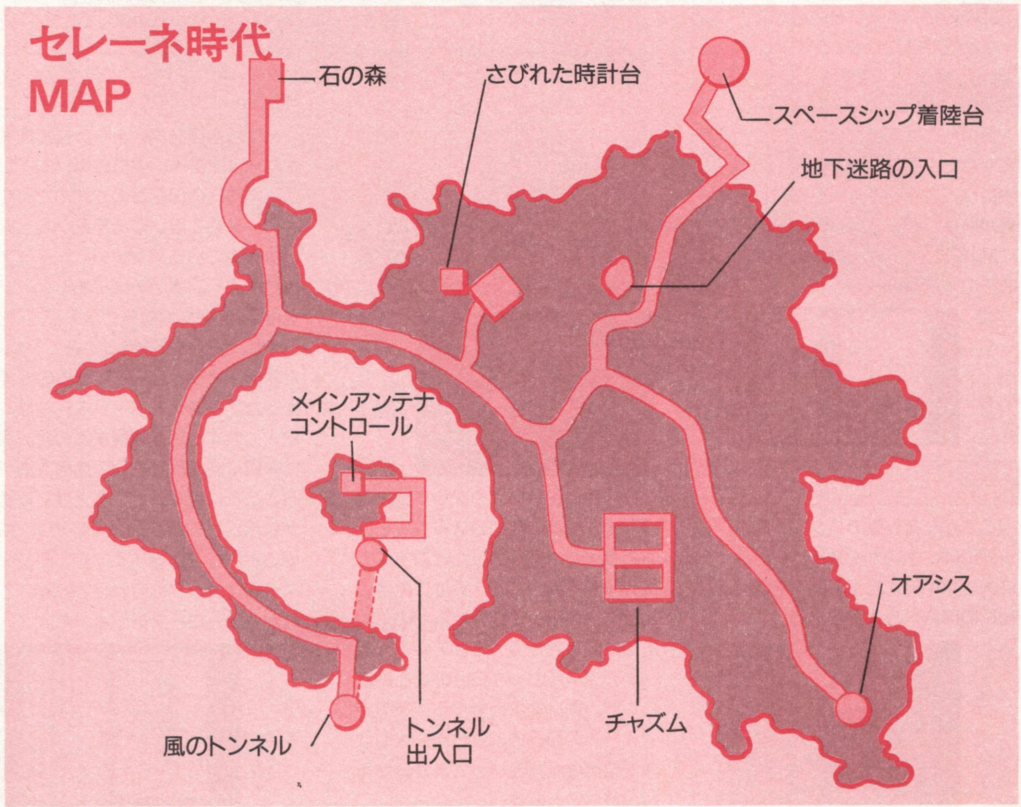


チャズム



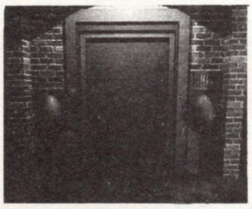
オアシス

さびれた時計台

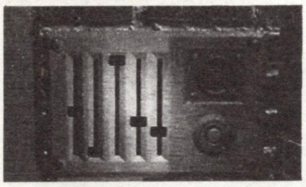


地下迷路の入口

メインアンテナコントロールが鳴らす音の順序を覚えたら、スペースシップ着陸台近くの地下迷路の入口まで戻ろう。入口の脇にはスペースシップのときのようなスイッチがある。ボタンを押すと、予想どおりスイッチの数だけ音が鳴る。これを覚えた順序に鳴るように合わせよう。正解するとめでたく扉が開く。



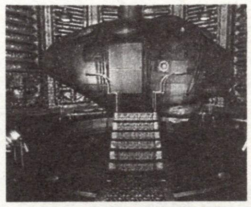
●ここが入口。最初に来ても、扉は開かない



●これが正解の配列。実際に耳で聞いても、音階よりは分かりやすい

地下迷路

青いページか赤いページを持っていれば、あとはここを通り抜けてミスト島に帰還するだけだ。扉をくぐって下りていくと、卵のような形をした乗物らしき物体に出会う。これは地底探検車で、しばらくこいつをパートナーにして、MYSTの本を探し回ることになる。探検車に乗り込んで「FORWARD（前進）」のボタンを押すと、さらに下に運ばれてレールの上にのる。すると、短く「ピン」とベルのような音が鳴る。地底探検車は8方向を進めるが、実は、この音が進むべき方向を教えるヒントになっている。音に従って進んで行くとMYSTの本にめぐり会える。いよいよミスト島に帰れるぞ。



●地底探検車の外観。周りをぐるっと一周できる

地下迷路の音と方角の関係

N:短いベルの音（ピン♪）

W:鳥の鳴き声（ピュリリリ♪）　E:エアブレーキの音（プシュー♪）

S:カウベルの音（カン♪）

※NE、NW、SWAそれぞれ2つの音が同時に鳴る

地底探検操作マニュアル

地底探検車のコックピットには前方を見られる窓と、5つのボタンと1つの表示盤があるパネルがある。右端の表示盤には探検車の向きが「NEWS」のアルファベットで表示され、左右のカーソルで向きを45°かえられる。そして「FORWARD」で1回進むのだ。方向を教えてくれる音は、左端にあるスピーカーから聞こえてくるわけだが、スピーカーの上部についている赤いボタンを押すと何度でも音を確認できる。もしも進む方向を間違えたなら、「BACKTRACK」で戻れる。

●丸い窓で探検車が進むようすが確認できる

地下迷路の最短解法

N→W→E→E→S→S→W

→SW→W→NW→NE→N→SE

ミスト島からストーンシップ時代へ

ライブラリーに帰還した。持ち帰ったページを同色の本に戻そう。2ページとも戻したければ、もう一度同じ手順を踏むことになる。次の時代へ行くならば、また地図を操作して、今度は港に白線を合わせよう。

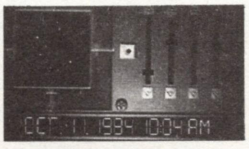
観測タワー

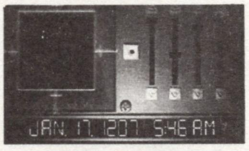
再び本棚奥の通路を進み、エレベータに乗って観測タワーへ。タワーローテーションを正しく使っていれば、鍵のハシゴを上った先の金属板に3つの日付が表示されているはず。

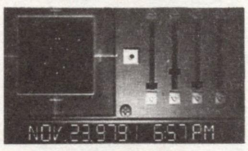
●月、日、年、時刻が、3組書かれている

プラネタリウム

入口付近のボタンを押して椅子に座ると、天井一面に星空が広がっている。パネルを操作して、ヒントの日付の星の並びを確認しておく。



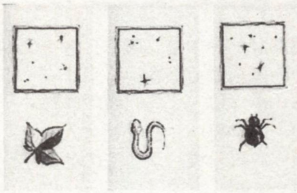




●スライドスイッチは左から、月、日、年、時刻を変えられる。真ん中のボタンを押すと、モニタに星が表示される

ライブラリー

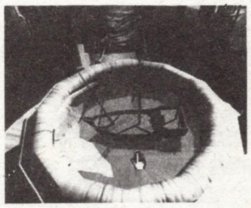
本棚の最上段右側の赤と青の表紙の本がストーンシップ時代の日記だ。後ろのページにいくつかの星座についてが記されている。プラネタリウムで調べた星が何座か突き止めろ。



●これが鍵となる星座。3つとも必要

ガーデン

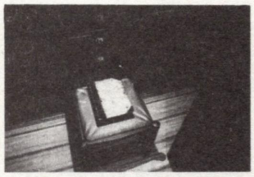
道の両端に立てられた柱の刻印が星座に対応している。3つの星座の刻印に触れると、水音がして中央の池の中の船が浮上している。



●池の中に沈んでいた船が浮上している！

沈没船

港の沈没船も同時に浮上していた。船に乗り込んで船尾のデッキを下りたところにある部屋には、椅子がある。椅子の上には本があり、ストーンシップ時代へと導いてくれる。



●この本がストーンシップ時代への扉だ

ハガキ募集

研究ファイル＃1『MYST』をお届けした。これで終わっては、さすがに非難轟々だと思うので、次回も含めてしばらく『MYST』について、発表していくぞ。『MYST』の次の題材はハガキを募集して、希望の多かったゲームにする予定。研究希望ゲームがある人は、官製ハガキに希望のゲーム名と住所、氏名、年齢を書いてP45のあて先まで送ってくれ。ゲームの一部分で詰まっている人は、その部分を詳しく書いて送るように。そのゲームを採り上げなくても、まとめて答える機会を設ける可能性もあるぞ。今回の『MYST』研究ファイルでよくわからなかった部分があった場合の質問もOKだ。感想や意見なども大歓迎。さあ、悩んでないでどんどん投稿だ！

次回も『MYST』を研究する

ソフト50本

アンケートに答えて人気ゲームを頂き!!

読者プレゼント

アンケート

●応募のきまり●

右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ（①～⑤）書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキの裏表）、50円切手を貼ってポストまで。締め切りは5月8日（必着のこと）。発表は6月8日発売の7月号です。

1あなたの学校（職業）を次の中から選んでください。
1 小学校　5 専門学校
2 中学校　6 社会人
3 高等学校　7 その他
4 大学

2あなたの学年を書いてください。もしあなたが学生以外なら0と書いてください。

3あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4あなたの性別を次の中から選んで書いてください。
1 男　2 女

5あなたが本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号を書いてください。

6あなたが持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号を書いてください。

7これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号を書いてください。

8あなたのゲーム等の制作状況、意向について、いくつでもあてはまる数字を選んで書いてください。
1 今、ゲームのシナリオを書いている
2 近い将来、ゲームのシナリオを書いてみたい
3 今、ゲームのプログラミングをしている
4 近い将来、ゲームのプログラミングをしてみたい
5 今、CGを描いている
6 近い将来、CGを描いてみたい
7 今、コンピュータミュージックを作曲している
8 近い将来、コンピュータミュージックを作曲してみたい
9 何もしていない

9あなたが買おうと思っているメガドライブやMEGA-CDのゲームを表4から2つ選び、あてはまる番号を書いてください。

10スーパー32Xで買いたいと思うゲームを表4から2つ選び、あてはまる番号を書いてください。

11セガサターンで買いたいと思うゲームを表4から2つ選び、あてはまる番号を書いてください。

12今月の記事でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

13今月の記事でつまらなかったものを表1から選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

14今後、あなたはサターンFANにどんな記事をふやして欲しいですか、下の番号から選んで書いてください。
1 セガサターンのゲーム情報
2 スーパー32Xのゲーム情報
3 メガドライブやMEGA-CDのゲーム情報
4 速報性の強いニュース記事
5 発売直前のソフト紹介記事
6 ソフト発売後の攻略記事
7 ハードの情報
8 他機種の情報
9 ゲーム関係者のインタビュー
10 イベントやグッズなどの情報
11 マンガや読み物などの連載
12 その他の記事

15今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

16本誌で攻略してほしいゲームを表4から2つ選んで、番号を書いてください。

17あなたのFAXの所有・利用状況について、番号を選んでください。
1 自宅に家庭用のFAXがある
2 自宅にすぐ使える営業・業務用のFAXがある
3 近所にすぐ使える営業・業務用のFAXがある
4 自分がすぐに使えるFAXはない

18あなたは、機種を問わず新作ゲームソフトを年間に何本買いますか。当てはまる番号を書いてください。
1 ほとんど買わない
2 1、2本
3 3～5本
4 6～10本
5 11～19本
6 20本以上

19中古ゲームについて、当てはまる番号を、設問18の回答リストから選んで番号を書いてください。

20プレイステーション、3DO、業務用などからセガサターンに移植してほしいゲームがあれば、表3の中から機種名を数字で選び、タイトルを書いてください。

21他機種からスーパー32Xに移植してほしいゲームがあれば、表3の中から機種名を数字で選び、タイトルを書いてください。

22他機種からメガドライブやMEGA-CDに移植してほしいゲームがあれば、表3から機種名を数字で選び、タイトルを書いてください。

23最近遊んだゲームの感想や、本誌への意見を書いてください。

24ハガキの表の欄に、遊んだことのあるゲームを項目別に5段階で評価し、数字で書いてください。
5 非常によい　2 やや悪い
4 よい　1 悪い
3 普通

～項目の説明～

- **キャラクタ** キャラの動きやかワイさなどをチェック
- **音楽・効果音** 何回聞いても飽きない音楽かどうかをチェック
- **お買い得度** ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかどうかチェック
- **操作性** キャラが動かしやすいか、ゲームの操作感はどうかチェック
- **熱中度** ゲームにどのくらいノメりこめたか、その度合いをチェック
- **オリジナリティ** 今までのゲームにはない斬新なアイデアがあるか

ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、…の算用数字を書き込んでください。

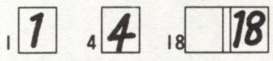
●数字をかくときは、1つのマスに1個だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。

●数字はマスからはみ出さないよう注意して書いてください。

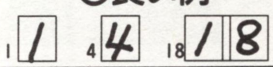
●数字の1と4の書き方には注意してください。1と7は間違わないように上はハネないこと。4は9と間違わないよう4の上をくっつけないこと。

記入例

×悪い例



○良い例



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

●表1～表4にある01や、001などの2ケタ以上の数字は、頭の0もきちんと書き込んでください。

今月のプレゼント（各10名）

（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

①極上パロディウスだ！ DELUXE PACK（セガサターン）……P30
②VIRTUAL HYDLIDE（セガサターン）……P80
③三國志Ⅳ（セガサターン）……P88
④モータルコンバットⅡ　究極神拳（スーパー32X）P98
⑤テレビアニメ　スラムダンク　強豪真っ向対決！（メガドライブ）…P100

※雑誌公正規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

SATURN FAN 5月号 5月号のプレゼントで欲しいもの( )ばん

①学校〔　〕 ②学年〔　〕 ③年齢〔　〕 ④性別〔　〕

⑤〔　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　〕

⑥〔　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　〕

⑦〔　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　,　　〕

⑧〔　　,　　,　　,　　〕

⑨〔　　,　　,　　,　　,　　,　　〕

⑩〔　　,　　,　　,　　,　　,　　〕

⑪〔　　,　　,　　,　　,　　,　　〕

⑫〔　　,　　,　　,　　,　　,　　〕
1位 , 2位 , 3位

⑬〔　　,　　,　　,　　,　　,　　〕
1位 , 2位 , 3位

⑭〔　　〕

⑮〔　　,　　,　　,　　,　　,　　〕

⑯〔　　,　　,　　,　　,　　,　　〕

⑰〔　〕 ⑱〔　〕 ⑲〔　〕

⑳〔　　〕[　　]

㉑〔　　〕[　　]

㉒〔　　〕[　　]

㉓

(キリトリ線)

郵便はがき

50円
切手を
はってください

105-□□

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
SATURN FAN

5月号読者プレゼント応募係

□□□-□□

住所

(ふりがな)
氏名

電話
番号 (　　)

㉔ゲーム成績表

ゲーム名	👀	🎵	¥	✋	‼	☆
バンツァードラグーン						
麻雀厳流島						
ダイダロス						
SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～						
EMIT Vol.1 ～時の迷子～						
EMIT Vol.2 ～命がけの旅～						
EMIT Vol.3 ～私にさよならを～						

ゲーム名	👀	🎵	¥	✋	‼	☆
デイトナUSA						
TEMPO						
サージングオーラ						
プライズファイター						
ダブルスイッチ						
ミッキーマニア						
餓狼伝説SPECIAL						

(裏こてこて)

読者アンケート 選択肢リスト

No. 表1 今月の記事

01 表紙
02 速報 SEGA '95重点ソフト発表会
03 デイトナUSA
04 リグロードサーガ
05 極上パロディウスだ！ DELUXE PACK
06 GRAN CHASER
07 新・忍伝
08 セガサターン 鉄人たちの野望
09 〈土星の王国〉RANKING STREET
10 〈土星の王国〉コーンヘッドクラブ
11 〈土星の王国〉新規参入サードパーティ訪問
12 バーチャコロシアム
13 ゲーセンファクトリー
14 〈土星の王国〉NEWS Dynamite！
15 〈土星の王国〉イラスト・ビッグバン
16 〈土星の王国〉ゲーム研究所
17 VIRTUAL HYDLIDE
18 輝水晶伝説アスタル
19 ブルーシード ～奇稲田秘録伝～
20 三國志IV
21 ～制服伝説～プリティファイターX
22 ゲームの達人
23 EMIT Vol.1～時の迷子～
24 カオティクス
25 モータルコンバットII
26 テレビアニメ スラムダンク 強豪真っ向対決！
27 ライトクルセイダー
28 餓狼伝説SPECIAL
29 HYPER UL-TECH
30 G・G FAN
31 COMING SOON
32 新作発売カレンダー

No. 表2 雑誌名

01 セガサターン マガジン
02 ファミリーコンピュータMagazine
03 週刊ファミコン通信
04 The スーパーファミコン
05 電撃スーパーファミコン
06 勝スーパーファミコン
07 PC Engine FAN
08 電撃PCエンジン
09 プレイステーションマガジン
10 THE プレイステーション
11 Game Walker
12 ゲームオン！
13 覇王
14 パワーゲーマー
15 必本スーパー！
16 V JUMP
17 寿現夢
18 ゲーム・遊II
19 ゲーメスト
20 マイコンBASICマガジン
21 電撃王
22 GAMEBLAST
23 コンプティーク
24 LOGIN
25 MSX・FAN
26 3DO マガジン
27 バーチャル・アイドル
28 CD-ROMパラダイス
29 コミックボンボン
30 コロコロコミック
31 週刊少年サンデー
32 週刊少年ジャンプ
33 週刊少年チャンピオン
34 週刊少年マガジン
35 月刊マンガボーイズ
36 月刊少年キャプテン
37 月刊少年エース

No. 表3 機種名

01 ファミコン
02 ツインファミコン／ディスクシステム
03 スーパーファミコン
04 ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ
05 バーチャルボーイ
06 ウルトラ64(仮称)
07 PCエンジン
08 CD-ROM²
09 CD-ROM²+スーパーシステムカード／スーパーCD-ROM²
10 PCエンジンDUO/DUO-R/DUO-RX
11 アーケードカード
12 PC-FX
13 メガドライブ／メガドライブ2
14 MEGA-CD/MEGA-CD2
15 ワンダーメガ／ワンダーメガ2
16 スーパー32X
17 セガサターン／Vサターン
18 ゲームギア
19 プレイステーション
20 3DO
21 NEO・GEO/NEO・GEO CD
22 レーザーアクティブ+LD-ROMコントロールパック
23 レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
24 MSXシリーズ
25 PC9801・9821シリーズ
26 DOS/V
27 マッキントッシュ
28 その他
29 何も持っていない
30 特に買いたくない

No. 表4 セガサターン・スーパー32X・メガドライブ・MEGA-CD

(セガサターン)

001 アイスホッケー(仮称)
002 アイドル雀士スーチーパイSpecial
003 アイルトン・セナ パーセナルトーク ～Message for the future～
004 アローン・イン・ザ・ダーク2
005 囲碁(仮称)
006 11th Hour
007 Incoming(仮称)
008 VIRTUAL HYDLIDE(ヴァーチャル ハイドライド)
009 ヴァンパイア
010 ウイングアームズ(仮称)
011 X JAPAN(仮称)
012 X-MEN
013 EMIT Vol.1～時の迷子～
014 EMIT Vol.2～命がけの旅～
015 EMIT Vol.3～私にさよならを～
016 ガーディアンフォース
017 柿木(かきのき)将棋
018 学校の怪談(仮称)
019 完全中継プロ野球 グレイテストナイン
020 カンタムゲート(仮称)
021 輝水晶伝説アスタル
022 球転界
023 QUOVADIS(クオヴァディス)
024 GRAN CHASER(グランチェイサー)
025 クリーチャーショック
026 クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～
027 クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～
028 慶応遊撃隊2
029 ゲイルレーサー
030 ゲームの達人
031 現代大戦略 Strikes(仮称)
032 GOTHA(ゴータ)～イスマイリア戦役～
033 ゴールデンアックス・ザ・デュエル
034 極上パロディウスだ！ DELUXE PACK
035 碁仙人(仮称)
036 コットン2
037 サイコトロン(仮称)
038 SIDE POCKET2～伝説のハスラー～
039 サクセス・ストーリー
040 ザ・タワー(仮称)
041 三國志IV
042 時空探偵DD～幻のローレライ～
043 四柱推命ビタグラフ
044 実況パワフルプロ野球'95 開幕版
045 実戦パチスロ必勝法SP(スペシャル)
046 実践麻雀(仮称)
047 シムシティ2000
048 上海 万里の長城
049 重装機兵レイノス2(仮称)
050 将棋まつり(仮称)
051 新・忍伝
052 真説・夢見館 扉の奥に誰かが…
053 神罰 人生の意味
054 真・女神転生 悪魔召喚師(デビル・サマナー)(仮称)
055 水滸演武
056 SUPER301 SQ(仮称)
057 スーパーリアル麻雀PV
058 スターケイド
059 STEAMGEAR MASH～スチームギア・マッシュ～
060 ストリートファイター・ザ・ムービー(仮称)
061 3Dアクション(仮称)
062 ～制服伝説～プリティファイターX
063 セガ・アドベンチャー(仮称)
064 セガラリー・チャンピオンシップ
065 ゼロヨンチャンプSpecial(仮称)
066 卒業II(仮称)
067 ダークシード
068 ダービースタリオン(仮称)
069 ダイダロス
070 TAMA
071 ダライアス外伝(仮称)
072 誕生 ～デビューS～ (仮称)
073 ツインビー対戦ばするだま
074 デイトナUSA
075 テクモスーパーボウル
076 天外魔境外伝 第四の黙示録
077 眸 King The 魂～SPIRITS～(仮称)
078 TIZ Tokyo Insect Zoo
079 ときめきメモリアル～forever with you～
080 ドラえもん(仮称)
081 ナイトストライカーS
082 忍空(仮称)
083 熱血親子
084 信長の野望・天翔記
085 バーチャコップ
086 バーチャテニス(仮称)
087 バーチャ・ハングオン(仮称)
088 バーチャファイター
089 バーチャファイター2
090 バーチャレーシング サターン
091 Hard Core
092 ハイパーダービー
093 HOUSING
094 HOUSING CATALOG
095 BUG！(仮称)
096 バスケットボール・サターン(仮称)
097 パチンコ倶楽部
098 パチンコファイター(仮称)
099 ハットトリックヒーロー(仮称)
100 バトルモンスターズ
101 バミューダトライアングル(仮称)
102 バレーボール(仮称)
103 パンツァードラグーン
104 ピクトリーゴール
105 ピンボール アリーナ ～ラストグラディエイターズ～
106 ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード
107 ファンタジーアース(仮称)
108 V．R麻雀(仮称)
109 ぷよぷよ通(2)
110 プリンセスメーカー2
111 ブルーシード ～奇稲田秘録伝～
112 ブルー・シカゴ・ブルース(仮称)
113 4Dボクシング
114 平成天才バカボン すすめ！バカボンズ
115 PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタラーに挑戦～
116 宝魔ハンター ライム(仮称)
117 北斗の拳(仮称)
118 ポポイっとへべれけ
119 ポリゴンSLG(仮称)
120 本格派四人打麻雀ゲーム プロ麻雀「極」S(仮称)
121 麻雀悟空 天竺
122 麻雀厳流島(がんりゅうじま)
123 魔法騎士(マジックナイト)レイアース
124 マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮称)
125 マスターズ(仮称)
126 魔法の雀士 ぽえぽえポオミィ
127 ミステリアス タロット
128 MYST(ミスト)
129 メタルファイター♡MIKU
130 野球(仮称)
131 USドラッグチャンプ(仮称)
132 ラウニ・フィクション(仮称)
133 RAMPO
134 リグロードサーガ(仮称)
135 レイフォース(仮称)
136 RAYMAN
137 レインドロップス
138 RACE DRIVIN'
139 ロボット混載RPG(仮称)
140 ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～(仮称)
141 WanChai Connection

(スーパー32X)

142 アフターバーナー コンプリート
143 ウイングウォー
144 NFLクォーターバッククラブ'95
145 カオティクス
146 クラック・ザ・スナイパー(仮称)
147 コープス・キラー
148 GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES
149 サージカルストライクCD(仮称)
150 サイバーブロール
151 三國志IV
152 シャドー・オブ・アトランティスCD(仮称)
153 スーパーモトクロス(仮称)
154 スターウォーズ アーケード
155 ステラアサルト
156 スペースハリアー
157 TEMPO
158 DOOM・ドゥーム
159 ナイト・トラップ
160 バーチャレーシング デラックス
161 パラスコード
162 ファーレンハイトCD(仮称)
163 ミッドナイト・レイダース
164 メタルヘッド
165 モータルコンバットII 究極神拳
166 ワイヤーヘッド(仮称)

(メガドライブ)

167 イチダントアール
168 THE OOZE(ウーズ) (仮称)
169 ウォーロック
170 エイリアン3
171 エイリアンソルジャー
172 NFLクォーターバッククラブ'95
173 NBA JAM トーナメントエディション
174 豪血寺一族
175 コミックスゾーン(仮称)
176 サージングオーラ
177 サムライスピリッツ
178 ジャッジ・ドレッド
179 ズールのゆめぼうけん
180 スターゲイト
181 ソニック&ナックルズ
182 超球界ミラクルナイン(仮称)
183 TECMO SUPER BOWL II Special Edition
184 テレビアニメスラムダンク 強豪 真っ向対決！
185 トゥルーライズ
186 トムとジェリー
187 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説
188 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II
189 ナイジェルマンセル・インディカー
190 ナイトメア・サーカス(仮称)
191 ぷよぷよ通(2)
192 プロストライカー'95(仮称)
193 ベンゴ(仮称)
194 魔導物語 I
195 ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2
196 ミッキーマニア
197 ライオンキング
198 ライトクルセイダー
199 リスター・ザ・シューティングスター
200 ロックマンメガワールド

(MEGA-CD)

201 アフターハルマゲドン外伝 ～魔獣闘将伝エクリプス～
202 エコー・ザ・ドルフィンCD
203 餓狼伝説SPECIAL
204 グランド・ゼロ・テキサス
205 サムライスピリッツ(MEGA-CD版)
206 シャドウラン
207 スタブレード
208 ソウルスター
209 大封神伝
210 ダブル スイッチ
211 TOMCAT ALLEYートムキャットアレイー
212 ブライズ ファイター
213 リーサルエンフォーサーズII ザ・ウェスタン
214 LUNAR ETERNAL BLUE
215

ATTACK SPECIAL

バラリス直前までのダンジョン攻略法を解説！

VIRTUAL HYDLIDE

ヴァーチャル ハイドライド

セガサターン CD				
	発売予定日	4月28日	ジャンル	RPG
	発売元	セガ	継続機能	コンティニュー/バックアップメモリ
	開発元	T&E SOFT	複数プレイ	―
	予定価格	5800円(税別)	その他の機能	―
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

ダンジョンのクリア順序や各ボスの倒し方までワンポイント攻略するぞ!!

広大なフェアリーランドで迷わないために攻略ヒント&アドバイスを伝授

広大なフェアリーランドに点在する難解なダンジョンをクリアしながら進む『ヴァーチャルハイドライド』。今回は打倒バラリスに向かう勇者のために、最短クリアするための順序とダンジョン攻略のヒントを紹介しよう。

打倒バラリスへ出発だ

ダンジョン攻略の順番を覚えろ

『ヴァーチャルハイドライド』は新しくプレイするたびに違うマップが構築され、そのマップの組み合わせは40億以上にものぼる。しかし、マップは変わってもクリアするダンジョンの順番、そのダンジョンでするべきことは変わらない。下の流れは、クリアするダンジョンの順番を示したもの。この通りにクリアしていけばいいのだ。この順番を無視すれば、必要なアイテムがなかったり、いきなり強い敵が出てきたりと、クリアは難しいだろう。

ダンジョン攻略の流れ

①共同墓地
②吸血屋敷
③試練の洞くつ
④廃墟
⑤灼熱の洞くつ
⑥封印の洞くつ
⑦失われた宮殿
⑧バラリスの砦

3体の妖精を捜しだせ

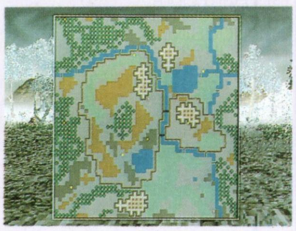
3体の妖精となったアン王女を救うのも、主人公ジムの使命だ。3体のうち2体はどこかのダンジョンをクリアすれば助けることができるが、残り1体の妖精はなんの手掛かりもないので、見つけるのに苦労するだろう。この妖精は妖精の森に隠れていて、森の木のどれかを調べることで見つけることができる。パソコン版をプレイした人ならスグに分かる謎だけど。

ここが妖精の森。このどこかに妖精が隠れている

見事にその木を見つければ、妖精が現れる。間違えると蜂が出現

スコアを稼ごう

いろいろな場所で入手できるお金はスコアとして加算されていき、ゲーム終了時にハイスコアの条件となるが、もう一つの使い方がある。ヒントはマップ上の黄色い点の場所。お金をたくさん貯めて、この点のいずれかにいけば、なにかイイことがあるぞ。



マップ上で黄色い点で表示されたいずれかにいってみよう

お金は見つけたら必ず拾え。後でいいことがある

©SEGA／T&E SOFT

対ボス戦のアドバイスも含めて バラリスの砦直前までを攻略

ここからは、ダンジョン攻略について解説していこう。難易度は変わってもダンジョンをクリアする順番、手に入れるアイテムなどは同じだ。アイテムの位置が表示されないなど、マップが未完成な中、上級をプレイする場合は特に参考にしてほしい。

フェアリーランドの謎は自力で解いていく

未知のアイテムを入手するのも楽しみの一つだ

① 共同墓地

最初に探索するのが共同墓地。最初だけあって簡単なものだ。今後のために操作に慣れておこう。敵も墓地にふさわしくゾンビだけ。動きも鈍いのでサクサク倒そう。

この共同墓地には何カ所か崩れていない墓がある。そのなかで次の吸血屋敷で必要な聖なる十字架を入手すれば、この共同墓地はクリアとなる。ここは狭いわりにアイテムやお金、たまに高級な武器、防具が落ちている。残さず拾え。

墓の中から聖なる十字架を発見。あとはジックリとアイテム探しだ

敵はゾンビだけ。これくらいの敵に遅れをとるわけにはいかない

② 吸血屋敷

最上階にボスのバンパイアがいるが、最初はボスの部屋の扉に魔力で鍵がかかっている。この扉を開けるためには、たくさんの部屋の何カ所かにある水晶球の封印を全部解けばいい。水晶球に近づいて調べれば封印は解けるぞ。

知らないうちにコウモリが後ろから近づいてくるので注意する。

うっとうしいコウモリ

この水晶球の封印を一つ一つ解いていけばいい

部屋の中には宝箱もある。全部開けておこう

ボス バンパイア

バンパイアは現れては消え、消えては現れてとワープを繰り返しながら、直接攻撃と光球を放って攻撃してくる。バンパイアが現れたときに近づいて直接攻撃を加えよう。光球は放たれた瞬間に横に素早く移動すれば回避できる。

バンパイアは普通に戦っていてはダメージは与えられない。聖なる十字架を装備して初めてダメージが与えられるのだ。戦闘前にキチンと装備を確認しておこう。防御力は低いので、それほど苦労もなく倒せるハズだ。

現れたら素早く近づき接近戦を挑め

撃ってくる光球は左右に移動して避けろ

③ 試練の洞くつ

入った直後は一寸先も見えない闇の世界。吸血屋敷で入手した魔法のランプを灯して進んでいこう。迷路自体はそれほど複雑ではないので、自分の位置を確認しながら進めば、同じ場所をいったりきたりすることはないだろう。また、宝箱もいくつかあるので、全部いただいておくように。薬草などもあちこちに落ちている。足元に注意していれば見つけられるハズだ。

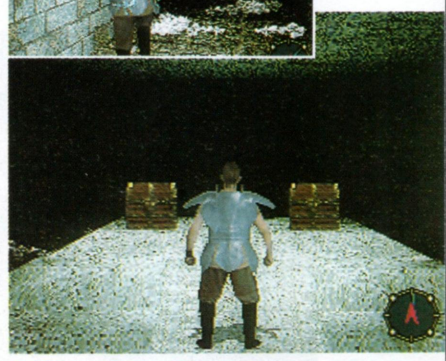
ここでの敵はウィル・オ・ウィスプとコボルト。コボルトは突然後ろから前から石を投げて襲ってくる。とにかく身体が小さいので見つけるのに苦労する。鳴き声が近づいてきたら周りに注意しながら進んでいこう。ウィル・オ・ウィスプは、この時点のジムでは少し苦しい敵だ。動きは遅いが常に放電しながら空中に漂っている。この放電に当たるとかなりのダメージを受けてしまう。攻撃する場合は遠隔攻撃可能な武器で倒すか、さもなければ放電する前に速攻で倒すしかない。倒すにしてもダメージは受けるので、横を全力で走ってすり抜ける方が安全でいい。

コボルトは知らないあいだに近づいていることが多い

この試練の洞くつにはボス級の敵はいない。ダンジョンの一番奥の部屋にある、真実の眼鏡を入手すればクリアとなる。

魔法のランプを灯すと、こんなに明るくなった

ウイル・オ・ウィスプにご用心


一番奥の部屋に宝箱が２つ。これを取ればクリアとなる

④ 廃墟

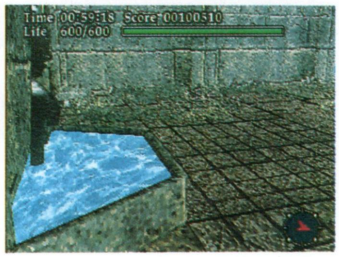
この廃墟は、周りを見渡しても入口らしきものがなく、そのままでは入れない。ここでは、試練の洞くつで入手した真実の眼鏡が必要。廃墟の看板近くで真実の眼鏡を使えば、入口が現れる。また、マップ上では絶対に入れない場所がある。ここも真実の眼鏡を使えば、隠された入口が見えてくる。

この迷路はかなり複雑で、全部歩くだけでもかなりの時間がかかる。しかしアイテムや武器、防具がたくさん落ちているので、念入りに探索しておこう。

この看板の付近に入口がある。真実の眼鏡を使えば現れる

この廃墟ではいくつかのトラップが仕掛けられていて、時にはモンスターよりも怖い。なるべく引っ掛からないように一歩ずつ確実に進んでいきたい。

廃墟内でも通れない場所があるが、どこかに通路があるハズだ



体力や状態を回復できる泉がある

足元に注目。スイッチを踏むとトラップが作動

ローパーに攻撃されると高い確率で毒を受ける

⑤ 灼熱の洞くつ

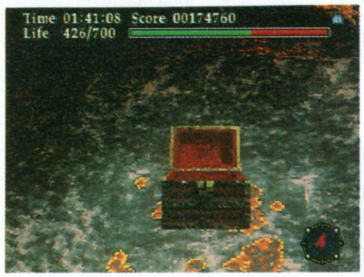
灼熱の洞くつは、その名の通り溶岩が流れ、あちこちから炎が吹き上がる地獄のダンジョン。廃墟で入手した炎の護符を装備しないでそのまま入っていっても、溶岩でダメージを受け、吹き出る炎に焼かれてあっというまに死んでしまうだろう。ただし、炎の護符を装備しているといっても、溶岩や炎に触れると少しずつ体力が減ってしまう。炎の護符があるといって、あまり無理をしないように。少しずつダメージを受ける厳しいダンジョンにもかかわらず、かなりの広さを誇っている。全部回るためにはかなりのダメージも覚悟しよう。あらかじめ薬草などの体力回復アイテムを多めに持っていきたいところだ。

敵はレッドアーマーにゴールドアーマー。動きは緩慢だが、攻撃力はかなりのもの。特にゴールドアーマーは攻撃的なので、攻撃を受ける前に速攻で倒そう。数も多いので、めんどうだったら衝突しないように走って逃げてしまうのもいいだろう。追いかけてくることはまずない。

炎の護符を装備しておかないと、あっというまに地獄行き

このマップの広さを見よ。この広大なダンジョンを、ジワジワとダメージを受けながら探索するのだ

足元は溶岩、壁からは吹き出る炎、そしてレッド、ゴールドアーマーの群れ。一瞬たりとも気の抜けないダンジョンだ



厳しいダンジョンだけに、宝箱にはけっこういいものが入っている。少し無理をしても、スミからスミまで探索してみたい

あちこちにうろついているレッド、ゴールドアーマー。戦わずにその横を走って抜ければ、かなりの時間短縮につながる

ボス マッドドラゴン

3本の首を持ち、それぞれが炎を吐いて攻撃してくるマッドドラゴン。溶岩の池にいるため、遠隔攻撃できる武器以外では、むこうから近づいてくるまで攻撃はできない。足場も溶岩が流れていたりと非常に悪く狭い。もたもたしていると余計なダメージが増して苦しくなる。なるべく短期決戦で勝負を決めたい。

こいつの吐く炎は盾で防御できるのできちんと防ごう。炎を吐く合図は鳴き声。鳴いたら炎を2回吐いてくるぞ。そして、溶岩の池からこちらに近づいてきた時に攻撃を加える。3本の首は別々の体力を持っているため、地道に1本ずつ倒していかなければならない。首の付け根あたりを狙おう。

3本の首から吐かれる炎に圧倒されるな。ちゃんと防御しよう

左右に炎を避けて近づくのを待て

炎の間隔を逃さず、首の付け根あたりを狙う。1本ずつ倒せ

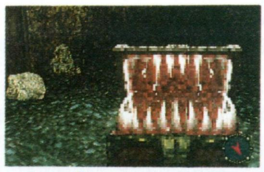
⑥ 封印の洞くつ

ザルドスの笛で入口の封印を解いて入ると、その広さに驚く。これだけの広さ、全部探索するのはかなりツラい。宝箱もダンジョンの広さに対して少ないので、もし高級な武器、防具をすでに入手していた場合、目的地まで一直線に向かった方がいいかもしれない。

敵はレッド、ゴールドにブラックとアーマートリオが多数登場。そしておなじみのゾンビ。アーマートリオは灼熱の洞くつ同様に逃げてしまうのも時間短縮の手だ。また、このダンジョンにはたくさんの宝箱が落ちているが、そのほとんどはミミック。体力も攻撃力もトップクラスで、攻撃を受けると、たまに恐慌状態に陥ってしまう。遠隔攻撃できる武器で攻撃してようすを見て、暴れだしたらそのまま遠隔攻撃を繰り返すか、近づいて速攻で倒してしまえ。

このダンジョンには体力や状態を回復できる泉が各層に1カ所はあるので、有効に活用しながら進んでいこう。

トロッコに乗ってダンジョン間を移動。見どころの一つだ



宝箱かと思ったらミミックだった

ブラックアーマーは攻撃力も高い

毒ガスのトラップ。回り道しなければ

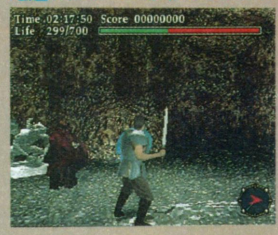
回復の泉は各層に1カ所はある。毒も回復

ボス 魔導師

魔導師は空中に浮かび、部屋の中をグルグル回りながら移動する。この移動中は無敵で、攻撃してもダメージは与えられない。攻撃のチャンスは魔導師が動きを止め、地面に下りたほんの一瞬だけだ。このスキに素早く近づき攻撃を加えよう。地面に下りる時間はほんの少しで、連続的な攻撃はほとんど無理。このタイミングを逃さず、長期戦覚悟で地道にダメージを与えていこう。

地面に下りてから魔法の炎を撃ってくるのが魔導師の攻撃。これも横に移動しながら避ければOK。避けてスグに攻撃だ。

円を描くように空中を飛び回る。このあいだは攻撃しても無意味



地面に下りた瞬間に攻撃だ。地道にダメージを与えていこう

⑦ 失われた宮殿

湖のほとりに立つ石碑の前で大地の涙を使うと、湖の中から姿を現す。このダンジョンは水晶でできたような構造建築と地下動力部の2つから構成されており、複雑さも最高クラスだ。構造建築ではエレベータによって各層を往復する。単に目的地を目指して進んでもすぐにいき止まりになってしまう。層の構成を考えよう。

地下動力部は、空中に浮かび規則的に動く石を足場にしながら進んでいく場所が難解だ。適当に進んでいても、いつの間にか意思とは違う場所に来ていたりするのだ。石の規則正しい動きを覚え、自分の向きを把握しよう。

水晶でできたような美しい建築物

赤が上へ、黄色が下へ行く

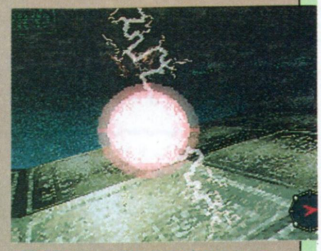
スケルトンが初登場。何度倒しても立ち上がってくる

石の動きを覚えて進もう

ボス イール

地下動力部の奥深くにある池に棲むイール。今までのボス級の敵の中では最強だろう。池から首を出してこちらに高速で近づき、猛スピードで撃つ電撃で攻撃して、また池に潜って別の場所に現れる。イールの撃つ電撃は防御できないので、左右に移動して避けるしかない。イールの動きに合わせないで1カ所にとどまり、近づいてくるまで待つ。そして電撃を避けながら攻撃する。ここまで来たジムならば防御を無視して、力押しで倒してしまうのも素早くていい。

首を出したら高速でこちらに向かってくる



電撃は左右移動で避けられる。そのスキに攻撃を加えろ

そしてバラリスの砦へ

イールを倒すと3体の妖精がジムをバラリスの砦へと導いてくれる。バラリスの砦は非常に単純な構造で、バラリスの待つ部屋まで1本道だ。しかし、そこまでたどり着くには2つの障害を乗り越えなければならない。だが、ここまで来たジムなら問題ないだろう。

バラリスとの一騎討ちは目前。緊張が走る

宝石から生まれた少年アスタルが
幻想的な世界で大暴れ!!

輝水晶伝説 アスタル

セガサターン CD				
発売予定日	4月28日	ジャンル	アクション
発売元	セガ	継続機能	コンティニュー
開発元	セガ	複数プレイ	2人同時
予定価格	5800円(税別)	その他の機能	――
容量	CD-ROM	現在の開発状況	70%(3月14日現在)

アニメーションするデモシーン、主人公アスタルのダイナミックなアクション、サターンの機能を活かした演出が融合した、横スクロールアクション。

キャラクタの動作と仕掛けが絡み合った痛快アクション

プレイヤーキャラの多彩でダイナミックなアクションや、背景の特殊スクロール、拡大、縮小をふんだんに使用した演出、ハイクオリティなオープニングのアニメデモなど、魅力的な要素が多く含まれているこのゲーム。通常時は状況に応じて、1P側が命令をあたえて行動させるオプションの鳥を、2P側のコントローラを使えば、好きなときに参加して操作できる「NPCサポートシステム」がこのゲームの大きな特徴だ。

鳥は2P側で自由に操作できる

拡大、縮小、特殊スクロールなどを使った演出が、随所に見られる

トラップの突破は数々のアクションを使い分けて

アスタルはジャンプ、攻撃、ダッシュ、鳥への命令、地面を叩きつける、物を持ち上げる、息を吹き出すブレスを使って、ステージ中のさまざまな難所を切り抜けていく。その力強く大胆な動きもさることながら、通常は敵を気絶させることに用いられる叩きつけや相手を吹き飛ばすブレスも、特定の場所で使うことによってゲームをラクに進められることができるのも、このゲームの大きな魅力だ。

アスタルの動きはダイナミック。豊富なアクションを楽しむべし

ブレスで炎を消さないと攻撃できない

巨大な岩もなんのその。持ち上げて…

岩をカサがわりにして、火山から降り注ぐ溶岩を回避できるのだ

●プロローグ～世界創造の物語～●

創造の女神アントワースは、宝石からクォータリアの世界と、2人の人間、アスタルとレダを創り、世界創造の疲れを癒すために眠りにはいりました。そのスキに悪神ジェラードが、世界を自分のものにすべく腹心ガイストを創ったのです。ガイストはレダを水晶に封じ込め、海に沈めました。レダを助けるまで世界を破壊したアスタルは、その衝撃で目覚めたアントワースによって月に封印され、ジェラードも封じ込めたのです。そしてガイストは、再びレダを…。

オープニングデモ大紹介

©SEGA

変化に富んだステージ！ 5つの世界をダイジェストで紹介!!

舞台となる5つの世界は、透過、反射、特殊スクロール、画面や敵の拡大、縮小といった数々の演出がほどこされ、雰囲気を盛り上げるのに一役買っている。ラウンドクリア後には、デモも挿入される。

ステージ間デモではストーリーを紹介

Round 1 洞くつを抜けて巨大なコウモリと激突

悪の化身ガイストに、アスタルにとってかけがえのない少女、レダを奪われたアスタルは、ガイストを追って戦いの旅に出る。R1－1では鳥との出会いが最大のイベントだ。カゴに捕らわれた鳥を、敵を倒して放してやれば、仲間になってくれる。R1－2は洞くつのステージ、闇の中を無数のコウモリたちが飛んでくるさまは圧巻。R1－3では巨大な一つ目のコウモリと対決する。

R1－1

カゴの中の鳥を助け出せ！ 有力なパートナーとなってくれるぞ

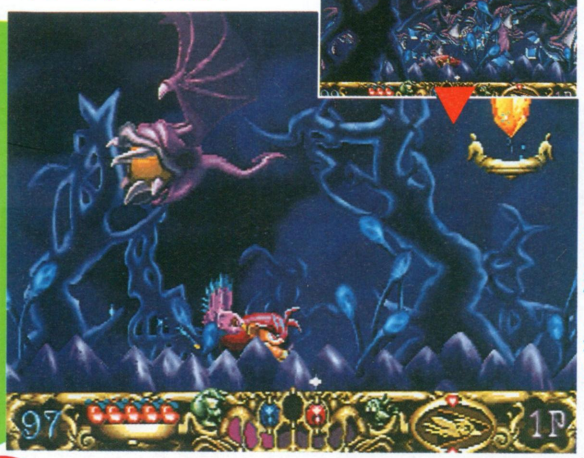
R1－2

このコウモリの量は尋常じゃない

R1－3

無数のコウモリがアスタルのそばをかすめ、夜空に輝く月が巨大な瞳をもつコウモリになる。なかなか凝った演出だ

天魔の瞳が怒り狂う!!



Round 2 深き森の底から樹海の王を探せ

R2－1は水晶の柱の上を、下の水面に落ちないように飛び移って移動する。敵を踏みつけて橋がわりにもできる。R2－2では、水棲生物の背に乗って移動。この生物の背中を叩くと首が伸びて、前方の敵を攻撃するとともに、背中がふくらんでプレイヤーが上方に跳ね飛ばされる。

R2－1

浮遊している敵をうまく利用しよう

この生物を利用して障害物を回避

R2－2

Round 3 火山を越えて雲の世界へ

R3－1、2で出現する敵はすべて炎をまとっている。その炎を吹き消せばダメージをあたえられる。R3－2に出現する中ボスも、ブレスを使わないと倒せないのだ。R3－3は、雲の世界。落ちると1発でアウト！ のキビシイステージだ。

R3－2

中ボスが登場。縮小の演出がきいてる

R3－1

ブレスを使って吹き飛ばせ!!

R3－3

落ちないように足場に飛び移ろう

Round 4 透き通るような氷と水晶のなかを冒険

R4－1は氷の世界。足場が氷なので、ツルツルすべってしまう。足場の映り込みや、氷柱の透過などの演出が印象的なステージだ。R4－2では、乗ると倒れる水晶の柱の上を、飛び移って移動する。連続でうまく飛び移れると気持ちイイぞ。

R4－1

足場の映り込みと透過が美しい、氷のステージ。ツルッとすべります

R4－2

画面がひいて、広範囲を映し出す。どういった状況か把握しやすい

Round 5 いよいよクライマックス！ 灼熱の砂漠

ここでは、いよいよガイストの登場となる。しかし、そこにたどり着くには巨大生物をやり過ごさねばならない。前後に移動するこの生物の足の間を、踏みつぶされないようにかわすのだ。そうして進んでいくと、ついにライバルのガイストが、アスタルの前に姿を現すのだ。砂塵が舞う大地で、ガイストとの決戦が始まる。

R5－1

後半は後ろから追いかけてくるぞ

強襲！ 巨大生物!!

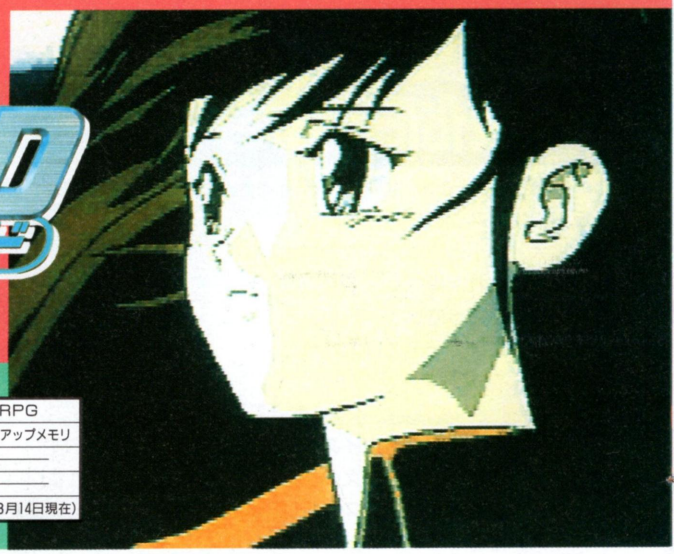
前後に移動する巨大生物。踏みつぶされないように避けよう

複数のシナリオで構成されたカードバトルRPG

BLUE SEED ～奇稲田秘録伝～ ブルーシード

［くしなだひろくでん］

いよいよ発売日が近づいてきた本作。そこで今回は、基本システムとオリジナルキャラクタ、序盤ストーリーなどの、今まで不明だった点をドドッと公開する!!



セガサターン CD				
発売予定日	6月	ジャンル	RPG
発売元	セガ	継続機能	バックアップメモリ
開発元	セガ	複数プレイ	―――
予定価格	5800円(税別)	その他の機能	―――
容量	CD-ROM	現在の開発状況	40%(3月14日現在)

コミック、TVで人気の本作をオリジナルストーリーでゲーム化

現在、コミック、TVが好調の「ブルーシード」。ストーリーはオリジナルで、複数のシナリオが集まってひとつの話が構成されている。カードバトルによって進行する、荒神（敵）との戦闘が大きな特徴だ。戦闘シーンで挿入されるアニメーションは、TVアニメのスタッフが担当しているのも、特徴のひとつだ。

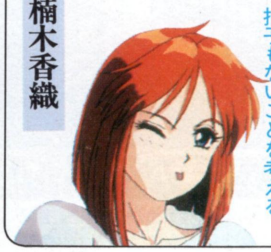
●ここは新宿の歌舞伎町。東京のみならず日本各地に舞台は移る

●オープニングにはTVアニメの主題歌とアニメデモが入っている

オリジナルキャラも登場するぞ!!

ゲーム中には、原作には登場しないオリジナルキャラも登場する。キャラデザインはモチロン高田裕三が担当。彼女の名前は楠木香織。年齢16歳、身長160cm、体重は秘密。スリーサイズはB78、W57、H82。静岡のミッション系の女子校1年生だ。本編では、生まれながらの強い霊感で、人の善良さを見分ける力が認められ、国土管理室のメンバーと活動をともにする。

楠木香織



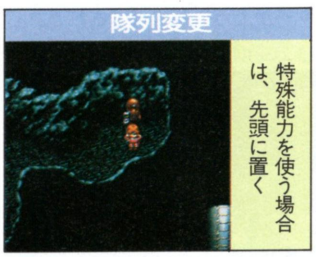
●普段は内気。たまに突拍子もないことを考える

●オープニングデモの1シーン。重要な謎が隠されていそうだ

新要素を含んだ基本システムを紹介

このゲームでは、「会話」などの、従来のRPGでおなじみのコマンドはモチロン、各キャラごとにある特殊能力を使用するために、「隊列変更」でそのキャラを先頭に出したり、岩などの障害物を動かしてダンジョン内の仕掛けを脱する「プッシュ」などの特徴的なものも見られる。これらはすべてパッドのボタンに対応している。

●ステータス画面。アイテムの使用やセーブ、ロードなどをおこなう



3種のマップ画面で移動

日本各地を移動するときに利用するのが日本マップ、地方マップ、2Dマップの3種類のマップだ。まず日本マップで行きたい地方を選択し、地方マップに移動する。各地方には行き先地が数カ所あるので、再び目的地を選択することで2Dマップへ移動することができる。ゲームの大半はこの2Dマップを移動することになる。

ゲーム序盤は行動範囲が限られているが、ストーリーが進むにつれて日本各地を回れるようになる。

●3種類のマップを利用することで、無意味な移動が一切なくなるのだ

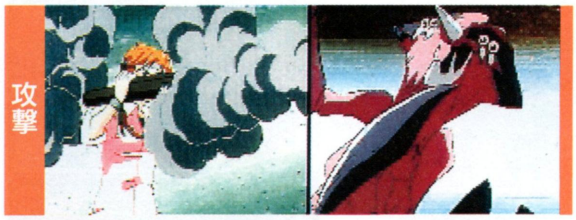
©SEGA／高田裕三／竹書房／BS PROJECT／テレビ東京／NAS

たちふさがる敵を倒して黒い勾玉の謎を探れ

物語を進めるうえで、避けて通れないのが、「荒神」と呼ばれる敵との戦闘だ。各キャラは数十枚のカードが入ったカードパックを所有しており、戦闘中にはその中から5枚だけランダムに配られる。画面には敵と味方のカードが表示されているが、敵はどのカードを使ってくるかわからない。プレイヤーは、敵が使ってくるカードを予測して、カードを選択する。選んだカードの組み合わせによって、各キャラごとに用意されたアニメーションを見ることができる。

◎戦闘アニメのひとコマ。大興奮!!

◎選べるカードの枚数は、キャラクタが素早いほど多く出せる



攻撃

◎小梅ご自慢のバズーカ砲が敵にヒット。アニメーションは非常に滑らか

ダメージ

◎敵のロングホーンが梓を襲う。敵の攻撃パターンも数種類あるぞ

カード一覧

ここでは味方のパーティのカードを中心に紹介。ほかにも敵のカードや隠しカードがある

攻撃	敵を攻撃する。同時に数枚出すと威力も倍増する	攻撃力ダウン	敵が使った攻撃力アップカードを、1枚無効にできる
防御	出した枚数分、敵の攻撃を回避することができる	防御力ダウン	敵が使った防御力アップカードを、1枚無効にできる
攻撃力アップ	攻撃力が2ポイントアップ。戦闘中は効果が持続する	素早さダウン	敵が使った素早さアップカードを、1枚無効にできる
防御力アップ	防御力が2ポイントアップ。戦闘中は効果が持続する	全体攻撃	敵専用カード。パーティ全員を攻撃してくる
素早さアップ	素早さが1ポイントアップ。戦闘中は効果が持続する	隠しカード	全部で8種類。特定の条件を満たしたとき出現する

ストーリー紹介 第1話 「出ました! 荒神? 国土出動!!」

妖怪や鬼といった日本古来のモノを荒神という。それらに対応する機関を国土管理室と呼び、物語はここからスタートする。

ある日、国土〜に登呂遺跡に荒神が出現したという電話がはいる。主人公の紅葉とその仲間たちは、静岡県に向かい、登呂遺跡の地下を探索する。そこで荒神に襲われている少女を発見。無事救出してさらに進むと黒い勾玉(普通は青)を持った荒神が現れる。謎の少女と黒い勾玉、謎は深まっていく。

◎物語は国土管理室から始まる

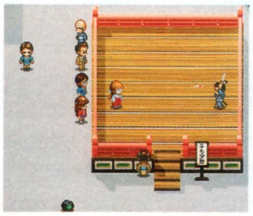
◎登呂遺跡の洞穴。ここに荒神が…

◎洞くつで少女を助けた。しかし、その少女は紅葉に襲いかかる

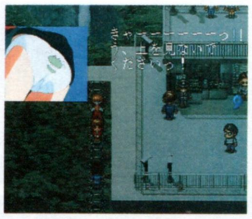
◎なにやらアヤシげな柩を発見。ここで黒い勾玉を入手する

ストーリー紹介 第2話 「日光! けっこう!? もう最高!?」

東京に戻った紅葉たちは、登呂遺跡で助けた少女の身元を知る。彼女は静岡県の女子高生で、名前は楠木香織。しかし、彼女は意識不明のまま、国土〜のベッドに横たわっている。今度は栃木県の日光に、また荒神が出現したという情報がはいる。急行した紅葉たちは、華厳の滝の下にある洞くつに潜入。最深部には石棺があり、フタを開けた紅葉の仲間の八重樫が中から現れた荒神に襲われてしまう。そして紅葉を襲おうとしたそのとき、草薙が登場。心強い仲間が加わり、いよいよ荒神と対峙する。



◎戦って勝つと情報が聞けるイベントもある



◎オヒョッ♡ 紅葉ちゃんのパンツで昇天

◎今度は八重樫と桜が仲間になって栃木県の日光に向かう

◎この荒神は紅葉のことを知っている?

歴史シミュレーションの決定版がサターンに登場

三國志Ⅳ

中国の歴史小説「三国志演義」をモチーフにした人気シミュレーションゲームの最新作がサターンに移植される。前作から進化した部分に重点を置いて徹底紹介する。

セガサターン	発売予定日	4月28日	ジャンル	シミュレーション
CD	発売元	光栄	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	光栄	複数プレイ	8人交代
	予定価格	14800円(税別)	その他の機能	――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

こだわりの設定がプレイヤーを三國志時代へいざなう

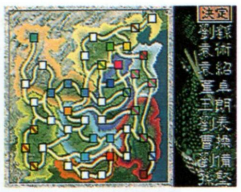
このゲームは、中国大陸で後漢末期から三国時代、そして晋初期まで続いた動乱の時代を描いた歴史小説「三国志演義」の世界をシミュレート。プレイヤーはその時代を生きた君主の一人になり、ほかの君主と中国の統一を競う。「三国志演義」を忠実に再現するため、武将間の血縁関係があったり、原作に沿ったイベントが用意されている。原作のファンにはたまらないゲームだろう。

◎兄弟で一騎討ち！武将たちは場面に沿ったセリフを話す

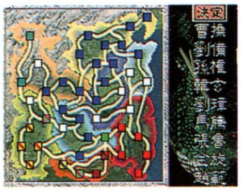
◎原作のエピソードに基づいたイベントが盛り込まれている

名場面を再現したシナリオが6つ

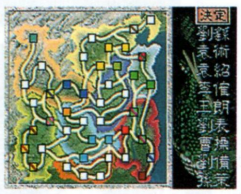
「三国志演義」の名場面や大きな転換期を再現したシナリオが6つ。それぞれのシナリオのようすを見るだけで各国の力関係の推移が分かり、歴史が見てとれる。シナリオ4の曹操が最強のようだ。



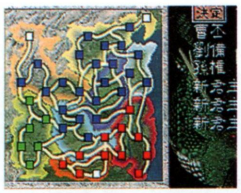
◎シナリオ1。189年12月開始。最多の18人の君主が割拠



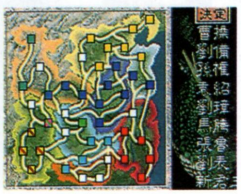
◎シナリオ4。208年9月。赤壁の戦いの直前が舞台



◎シナリオ2。194年11月開始。唯一、君主呂布が登場する



◎シナリオ5。221年4月開始。孔明の天下三分の計成る



◎シナリオ3。201年10月開始。曹操が台頭し始めたころ

◎シナリオ6。235年2月開始。孔明亡き後、国内統一へ

より個性的になった武将

今作では武将の身分に少し変更があったほか、能力が通常のものと特殊なものに分けられた。

通常能力

今作では、前作まであった能力を全て継承し、さらに「統率力」が設定された。これは部隊を率いたときの戦闘力にあたる。前作まで「武力」がその役目を兼ねていた。これにより非力だが戦上手な武将、の表現が可能になった。

身分

今作では軍師の役目が軍略専門に限定されて、内政面の補佐官として侍中という官職ができた。そのかわり前作に登場した文官、武官という分類はなくなり、身分のシステムはかえって簡略化された。

◎諸葛孔明の保有特殊能力数21は全武将中最多。通常能力も高い超人

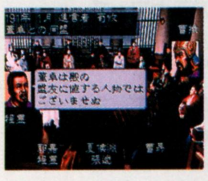
特殊能力

『Ⅳ』の武将システムの最大の売りが特殊能力だ。これにより武将によって実行不可能なコマンドがあったり、効果に差ができたりと武将の個性が明確になった。保有能力が少ない武将も悲観することはない。経験や旅人によって特殊能力を身につけることがある。

武将たちが意見を交わす評定

年頭に、麾下の武将が進言をしてくることがある。それは評定を開くチャンス。評定では武将たちが戦略などについて色々提案してくれるのでぜひ開こう。武将が進言をしてくる確率を君主の意思で変えることはできない。しかし、何か問題があるからこそ進言してくるのであって、進言がなければ問題が少ないともいえる。

◎配下が進言したら評定のチャンス



◎誰の意見を採用するか考えよう

©KOEI

戦略で自らを鍛え、戦闘で敵を破る

捜索、内政、外交などで自国を強化して軍備を整え、戦闘で兵器や、計略を使いこなして敵国を打ち破るという流れはシリーズを通して大きな変化はない。しかし、細かく整備されている。

◎都市の情報や、コマンドがある

自由度が増した人材捜索

人材捜索時の捜索範囲が都市単位ではなく、地方単位になったので少ない人数で広範囲の捜索が可能になった。発見した先で登用してくれることがあるが、その成否には武将の相性が関わってくる。

◎「人材」能力の保有者か君主のみ

手間がかからなくなった内政

『IV』の内政は、毎月実行する必要がなくなり、予算と担当官を決めておけば自動的に実行されるようになった。担当官は最大で2人。当然1人より2人の方が効果が高い。担当官は、はずすか都市を移動するまで作業をし続けるが、ほかの仕事をさせると一時的に内政をしなくなるので注意しよう。

◎内政画面。予算と担当を決定した

都市のパラメータ

開発	開発の数値が関係するのは7月の兵糧の収入で、日本では秋にあたるころ。1～6月は開発に力を入れよう。
治水	治水が特に重要なのは、黄河や揚子江など大河の周辺都市。建業、柴桑などのほか地名に江がつくと危ない。
商業	商業は1月の税収に関係する。7～12月の期間は商業に投資をしよう。ちなみに開発と商業の上限は200。
技術	技術は製造のみに関係する。20で弩、40で強弩、60で連弩、80で衝車、100で発石車が製造可能になる。

異民族との交渉が可能になった外交

外交コマンドは、能力を持っていないと実行できないようになった。『II』以降の必勝法である、援軍や共同作戦軍に戦ってもらって、自軍は傍観するという作戦は今作でも有効なので利用しよう。

◎政治力が高いと外交は成功しやすい。適材適所を心掛けよ

移民族との交渉

『IV』では、異民族に敵対勢力の支配都市を襲撃させることができる。襲撃された側が迎撃をすると、武将を捕らえることがある。

◎『三國志』らしからぬエキゾチックな雰囲気が漂っている

訓練、製造で戦争準備

戦争準備には、徴兵、訓練、製造などがあるが、特に重要なのは訓練と製造。この2つをしっかりやっておけば、少数でも勝てる。

◎左下の方で訓練、右上の方で製造を行っているのがわかる

訓　練

これは部隊の機動力に関わり、弩系の部隊の場合は1回の戦闘で射れる火矢の数も決まる。多人数でまとまった期間実行した方が効率がよい。武力の高さが関係する。

製　造

製造できる兵器には、弩から発石車までの飛び道具と、衝車という攻城兵器がある。装備した部隊は遠距離から攻撃できるうえに、戦闘力自体も飛躍的に向上する。

◎「報告」コマンドで製造のようすを聞いているところ。順調なようだ

リアルさを追求した戦闘

シリーズで初めて野戦と攻城戦が分けられた。攻撃を受けたとき防御側は、迎撃して野戦を行うか、籠城して攻城戦に持ち込むか選択できる。また、野戦で敗れたときも攻城戦に移行させられる。

◎出撃前の編成画面。正規軍は3×5＝15万人まで出撃できる

野　戦

野戦の舞台は、攻めた側の都市と守る側の都市の位置関係で決まる。また、原作中で有名な戦いが繰り広げられた古戦場も登場する。

◎陳留付近で野戦を展開中。北西の強風、今の天気は晴れ

攻城戦

攻城戦では攻撃側が城内に進入した時点で防御側が最終決戦か、退却かの選択を迫られる。最終決戦は、武力か兵力で勝負する。

◎攻城戦に持ち込まれた。城壁にはしごを掛けられ、ピンチ

計略で戦局を有利に運べ

原作で諸葛孔明がよく使っていた火計をはじめ、『IV』には多くの計略が登場する。しかし、計略を使うためにはそれぞれに対応した特殊能力を持っている必要がある。今作は色々な計略が揃ったことにより、組み合わせを考える楽しみも増えた。伝統の戦法といえば、混乱させて火を点ける、というものだが、新たに火を点けてから、風を操って相手を追い込む、という使い方もできるようになった。孔明の再現もできそうだ。

◎基本的な火計。この特殊能力を持つ者は多い

ついに登場！ 女だらけの格闘大会!!

制服伝説 プリティ・ファイターX

Pretty Fighter

スーパーファミコンで発売された『～制服伝説～プリティ・ファイター』がパワーアップ、名前にXがついてセガサターンに登場。セガサターン版では、オリジナルのオープニングアニメも見られるのだ。

セガサターン CD				
発売予定日	6月9日	ジャンル	アクション
発売元	イマジニア	継続機能	コンティニュー
開発元	イマジニア	複数プレイ	2人同時
予定価格	7980円(税別)	その他の機能	――
容量	CD-ROM	現在の開発状況	50%(3月28日現在)

登場キャラは美少女だけ!! 夢の制服モノ格闘ゲーム

平均年齢18.75歳の制服美少女たちが闘う格闘ゲーム。ただ闘うだけでなく11人のキャラにそれぞれアニメが用意されていて（12人目はストーリーモードのボス）、闘いに花を添えるのだ。

着物やボディコン姿で女のコが闘う

スーパーファミコンからパワーアップ移植

もとはスーパーファミコンの作品だが、移植に当たって大幅にパワーアップされた。オープニングやエンディングアニメの挿入、実写のような背景、4人の新キャラ追加などがオリジナル要素だ。

グラフィックが結構アレな感じだ

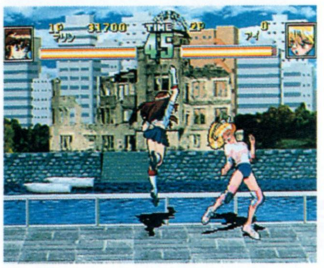
スーパーファミコン版

◀マリア ◀トキコ ▶シズカ ◀そらみ

格闘部分もより遊びやすく改良

美少女モノといっても格闘ゲーム。格闘のデキが気になるところだが、こちらもスーパーファミコン版から改良されている。キャンセル技や空中で連続技になる必殺技もあって、爽快な格闘ができるようになった。キャラのグラフィックも描き替えられている。

ストーリーモードと対戦モードのほかに、スーパーファミコン版にはなかったチームバトルモードで遊べるようになった。これは団体勝ち抜き戦を行うモードだ。



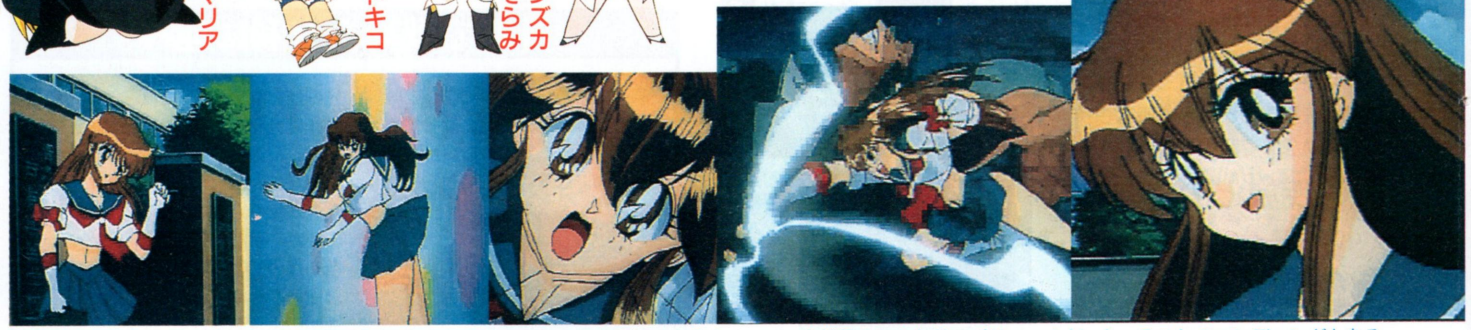
コマンドを入力することで、いろいろな必殺技を出すことができる

チームを作って、人またはコンピュータと闘うモードもついたのだ

ストーリーモードでは、マリア以外の11人から1人選んで進める

技の出し方

弱パンチ	中パンチ	強パンチ
X	Y	Z
A	B	C
弱キック	中キック	強キック



主人公マリンのオープニングアニメ。時間にして約30秒ほどのものだが、11人分あるので、全部見るとかなりのボリュームだ。キャラごとのエンディングもある

©IMAGINEER

あんな技やこんな技で闘っちゃう12人の女の子を紹介

ストーリーモードのボスキャラであるマリアと、打倒マリアに立ち上がる11人の女のコを紹介する。

キャラの声は、全員別の有名声優を起用しているのだ。

マリア（マリア クリステル）

裏国家樹立をもくろむ新興宗教団体「新真教」の教祖。沖縄出身の最年長、23歳だ。リーチの長い強力な技で、ボスの風格は十分。

このシスターラリアットのほかにも強力な技を持つ

トキコ（土屋登喜子）

新潟のファミレス店員の18歳。おぼんスマッシュとファミレスキックの2つの技で闘う。

おぼんを投げるぞ

マリン（青木真琳）

使いやすい必殺技を持つ本ゲームの主人公。青森出身の17歳だ。コスチュームはお約束のセーラー服。

セーラーパンチという、いわゆる飛び道具

やわら（山吹柔）

福岡出身の柔道少女で、16歳。必殺技は投げ間合いの技が2つある、シブいキャラ。文通が趣味なんだって。

7年殺しという、痛そ～な必殺技だ

そらみ（紫崎空美）

千葉県出身のスチュワーデス。22歳は2番目に年上だ。長い足を活かした3種類の必殺技を持っているぞ。

ハリケーンキックというあびせ蹴り

おりょう（黄織涼子）

京都出身の18歳。水瓶座で血液型はB型。趣味は一応茶道と華道。着ているのは着物だけど、着物って制服？

痛いムチという技。なぜムチを持っている

アイ（桃山愛）

最年少の14歳。広島県出身である。好きなものはバナナで、試合中にもバナナを食べるぞ。制服はブルマー？

両手を振ってあばれる、ラジオ体操

シズカ（水上静）

高知県出身の20歳。制服はないけど、学校の先生だ。先生の特権である（？）チョーク投げなどを使う。

相手にバケツを持たせて硬直させる必殺技

ジュリ（赤坂樹里）

ボディコンギャルの19歳。東京出身である。好きなものはディスコ。ジュリ扇を投げるしぐさがハマりすぎ。

相手にヒップアタック

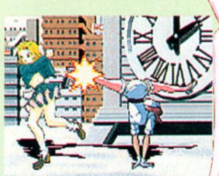
ケイ（紺野警子）

名古屋出身の21歳、見ての通り婦人警官だ。警棒を投げたり、ドリンク剤を飲んだりするのだ。

リバースキック

クリス（白鳥クリス）

20歳の彼女は、北海道の看護婦さん。思いもよらぬ大胆な技でプレイヤーはメロメロ。



すごいかっこうだな

みなみ（緑川みなみ）

大阪出身の女子高生、17歳。ブレザーの制服を着て闘う。阪神ファンでたこ焼き大好きのこてこての難波っ子。

けっこうキック。足を開いて、相手の顔にぶつかる技だ。ぜひ蹴ってもらいたい

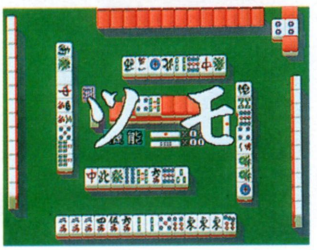
将棋、麻雀などの定番ゲームが4つも詰まったお得な1本

セガサターン				
CD	発売予定日	4月28日	ジャンル	テーブル
	発売元	サンソフト	継続機能	パスワード
	開発元	サクセス	複数プレイ	2人同時
	予定価格	8900円(税別)	その他の機能	シャトルマウス対応
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	90%(3月28日現在)

ポリゴンだのなんだのと騒いでいても、将棋、麻雀などの定番ゲームを欲するときがあるものです。

すべてのゲームを極めてゲームの達人になろう!!

このソフトには、将棋、麻雀、連珠、プレイスの4つのゲームが入っている。プレイヤーは好きなゲームを任意に選択し、各ゲームごとに用意された3つのゲームモードで遊ぶ。2P対戦もモチロン可能(麻雀はできない)。AI搭載の世界21ヵ国を代表するコンピュータキャラが用意されているのが大きな特徴だ。

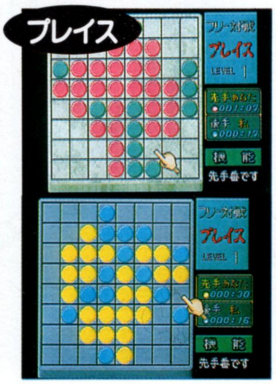


◆この麻雀のほかにも、将棋、プレイス、連珠が遊べるのだ

ゲーム開始前に各種設定を

ゲームを始める前に「各種設定」を選ぶと、各ゲームのさまざまな設定ができる。ここでは、プレイヤーにあたえられる制限時間、麻雀では細かなルールの設定などをおこなう。また、各ゲームの盤や雀卓の雰囲気を変えたりすることもできるのだ。

◆◆盤と駒を変えるだけで、こんなに印象が変わる。ほかにも細かい設定ができるぞ



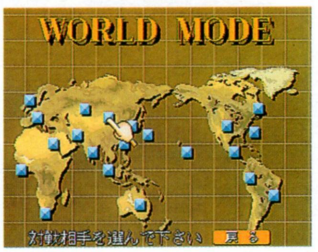
◆「各種設定」で盤や駒の種類を変更することができる。各ゲームにつき3種類

3つのゲームモードで長く遊べる!

このゲームには3つのゲームモードが用意されている。プレイヤーは、この3つのモードから1つを選択してから、遊びたいゲームを決定する。各ゲームモードの内容は以下のとおりだ。

ワールドモード

世界の21カ国を代表するコンピュータキャラから、対戦したいキャラを選んで、世界を転戦する。各キャラには、4つのゲームの熟練度がそれぞれ設定されている。



◆世界21カ国の強豪たちと対戦して、世界一を目指そう

◆コンピュータキャラの各ゲームの熟練度を、グラフで表示。どの国から攻めようか?

フリー対戦モード

コンピュータないしプレイヤーと対戦するモード。ただし、麻雀だけはプレイヤー同士の対戦はできなくなっている。ゲームを開始する前に、各ゲームのルールを設定することも可能。

◆2P対戦かコンピュータ戦かを選択できる

修行モード

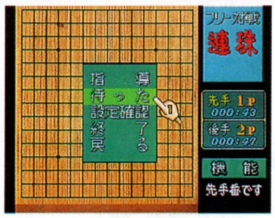
勝ち進むごとに強くなるコンピュータと対戦する、段位認定モード。パスワードによるコンティニューが可能なので、コンピュータに勝利するまで何度でも挑戦できるのがうれしい。じっくり腰を据えて楽しめるモードだ。

◆知恵をしぼり勝利をもぎ取った!もっと強いやつと戦いたい

©SUNSOFT／SUCCESS

各ゲームの細かい演出、システムなどをチェック!!

4つのゲームには、ハデな演出などはほどこされておらず、ゲームに集中できるようなシンプルな作りとなっている。ここでは、ゲームの雰囲気をこわさない程度に盛り込まれた演出や、各ゲームの細かなシステムなどを紹介する。

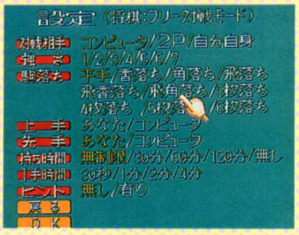


◎ゲーム中でもいろんなことができる

将棋

ルールはこちらの駒を動かして、相手の王将の駒を取るといった、一般的な将棋のルール。プレイヤー同士の対戦、コンピュータとの対戦を問わず、始める前に先手か後手か、待ち時間、1手時間などのルール設定をおこなう。ゲーム中に、「機能」と表示されたパネルにカーソルをあわせてウィンドウを開くと、ゲームを途中で終了させたり、待ち時間、1手時間の設定などの、ルール変更のメニューが出てくる。また、駒を動かすごとに、自分の打った手を、声で説明してくれる。

◎駒を動かしたときなどにしゃべるぞ

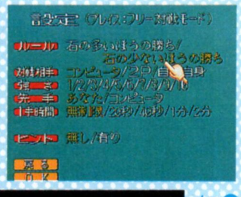


◎プレイする前に、ルールなどの設定をおこなう

◎ゲームの中断も可能

プレイス

プレイスというとピンとこないかもしれないが、要はオセロと同じようなルールといえば、わかりやすいだろう。最終的に自分の色の駒が、「多いほうが勝ち」と「少ないほうが勝ち」の2つのルールから選択できる。ほかにもゲーム開始前に、先手、後手の決定ができ、このときあらかじめ用意された3種類の駒の配置から、好きなものを選べる。モチロン、制限時間などの、細かい部分のルール設定も可能だ。



◎単純なルールだが、意外とハマる

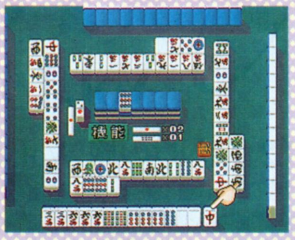
2種類の遊び方があるよ

◎勝利条件も2種類ある。少し飽きたら変えてみるのもいい

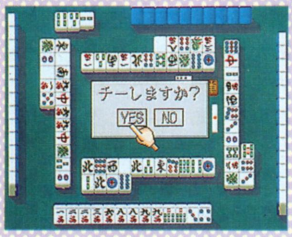
◎カドのマスを取ればかなり有利になる

麻雀

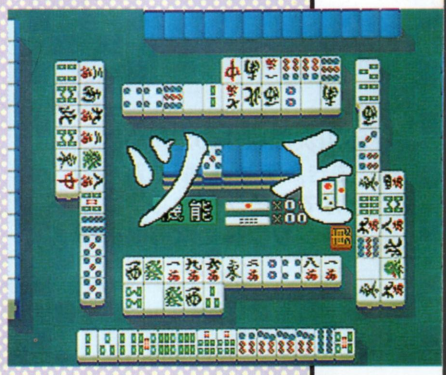
麻雀はコンピュータ戦のみ、プレイヤー同士の対戦はできない。ルールは4人打ちで、相手の3人がコンピュータとなる。ポン、カン、チー、リーチは「機能」ウィンドウを開いておこなう。鳴けるときは、勝手にウィンドウが開いて知らせてくれる親切設計となっている。また、「機能」では、先に述べたポン、カン、チー、リーチの決定のほかに、思考時間やルール変更などもできる。



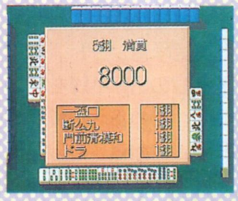
◎ルールは4人打ちで進行する



◎鳴けるときには自動的にウィンドウがオープンする



◎誰かがあがると、役などをしゃべって説明してくれる



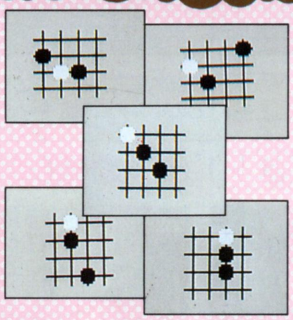
◎自分の持ち点がなくなるとオシマイ

連珠

連珠というとムズカシイが、実は五目ならべ。ルールを簡単に説明すると、自分の色の碁石を縦、横、ななめのいずれかに5つならべれば勝ち。ゲーム開始前に、24種類用意された珠型（碁石の初期配置）から選んでスタートする。「機能」でどこに置けば有利か指導してくれるコマンド、「指導」もあるので初心者も安心だ。

◎「機能」の中の「指導」コマンドを実行したところ。便利だね

24種類の珠型を用意



◎24種類も用意された珠型から選択してスタート。どれにする？

◎禁じ手を使っても何のおとがめもない

◎5つならべて勝利をもぎ取れ

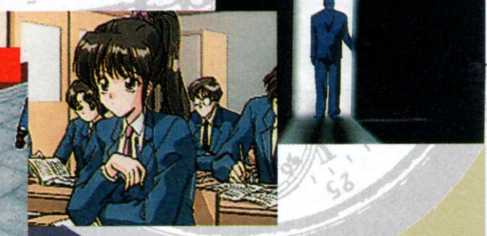
このSF小説にのめり込んだらきっと英語が好きになる！

EMIT エミット

Vol.1 時の迷子

Vol.2 命がけの旅　Vol.3 私にさよならを

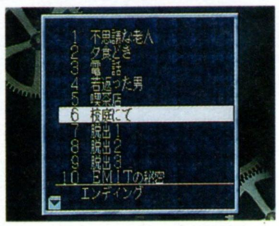
赤川次郎原作のSF小説が、「生きた英語」に慣れ親しむことができるデジタルアニメーションソフトになって登場！



セガサターン CD				
発売予定日	発売中	ジャンル	その他／エデュテイメント
発売元	光栄	継続機能	バックアップメモリ
開発元	光栄	複数プレイ	―
予定価格	8800円（税別）	その他の機能	―
容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

SECTION 1 「生きた英語」の基礎が楽しく学べる！

知識として「暗記」するのではなく、いかに実践英語に「慣れ親しむことができるか」にこだわって作られた英語学習ソフト。赤川次郎書き下ろしのSF小説をアニメドラマ化し、それをNHKラジオ「英語会話」でおなじみの早稲田大学教授、東後勝明氏がわかりやすく監修。ストーリーはすべて音声とともに字幕も表示することができ、どちらも日本語と英語の切り替えは自由。中学生程度の英語力でおおまかに把握できる内容なので、気軽に挑戦できる。

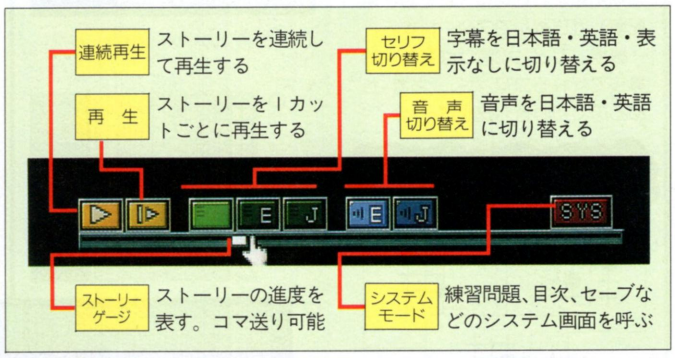


ストーリーは章仕立て

単語の意味も一目瞭然

Lesson 1 ボタン1つで音声、字幕、なんでも設定

ストーリーは10の章に分かれ、それぞれ具体的な日常会話が盛り込まれている。英語音声に英語字幕を合わせると、単語の発音や英文の大体の意味がつかみやすくなり、日本語字幕に切り替えると、自分の訳が正しいかを、確認することができる。このように、自分のレベルに合わせて音声と字幕を組み合わせて日常英語に慣れていこう。ストーリー再生中は、いつでも以下のコマンドを画面に呼び出すことができ、これらはすべてボタン1つで設定できる。



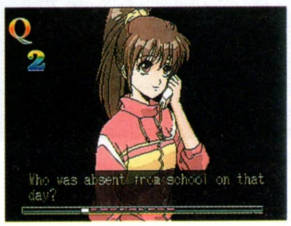
これら字幕と音声とのさまざまな組み合わせでオールマイティな練習が可能

Lesson 2 おおまかに把握したら練習問題に挑戦

1章終わるごとに、その章に関する「練習問題」が用意されており、どれくらいストーリーを理解できているかをテストすることができる。「内容理解度チェック」「物語から推理しよう」「会話に挑戦」の3つがあり、ここもストーリー同様、再生機能で1問ずつ解いていくことができる。字幕は両方表示できるが、音声は英語のみで、ヒアリングの能力もあわせて試されることになる。

❶内容理解度チェック

ストーリー展開について3択問題が出題される。正解、不正解がはっきり表示されるので、どれだけ内容を理解できていたかを、改めて確認することができる。



物語自体が問題になる

❷物語から想像しよう

この先のストーリーについてどう思うかなど、登場人物から質問される。実際のコミュニケーションで役立つ類推力を養える。

自分の意見を述べよう

❸会話に挑戦

登場人物の1人になって、セリフを代わりに発声する。実際の会話に役立つ言い回しと、その発音を練習することができる。

最初にお手本を聞こう

©KOEI

SECTION 2 豪華制作スタッフが勢揃いしたSFドラマ

SPECIAL STAFF

●原　作
赤川　次郎

「1」は具体的な日常会話を、「2」はサスペンス風に、「3」は心理的な表現を中心に構成しています。先を知りたいという気持ちで見て頂ければ。

●キャラクターデザイン
いのまたむつみ

ゲーム感覚でできて、英語へのとっかかりという意味でとても面白そうだと思いました。英語に興味を持つきっかけになるかもしれませんから。

●音　楽
小室　哲哉

『EMIT』の世界は大変面白く、ちょっと読んだだけですぐ曲のイメージが湧きました。映画音楽のような感覚で作曲しています。

●主題歌
篠原　涼子

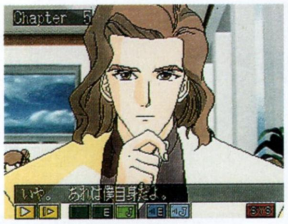
主題歌「青空が降る少年」はとても幻想的な曲です。

キャラデザインに「宇宙皇子」などで人気のイラストレーター、いのまたむつみを起用。さらにBGMに小室哲哉、主題歌に篠原涼子、日本語音声に有名声優を起用するなど、CDドラマさながらの充実した内容になっている。しかもこの4月1日に発売となった、Vol.2、3を合わせた3部完結作。その壮大なストーリーを紹介しよう。

不思議な老人との出会いから物語は始まる

百合はある日1人の不思議な老人に話しかけられる。「今日は何年、何月の何曜日ですか?」
けげんに思いながら答えて立ち去ろうとすると、その老人が切なそうな表情で「エミット」と一言…。一ヵ月後、同じ場所で今度は20代後半の青年から同じ言葉を聞く。「僕は違う世界からやってきた。どうか助けて欲しい」。百合は馬鹿にされていると思いその場を去るが、10日後、今度は10歳くらいの少年から同じ言葉を聞く。

●百合と老人の出会い



●1日1歳若返ると言う

●異世界へのトンネルがふさがってしまい…

●早く帰らないと消えてしまうんだ

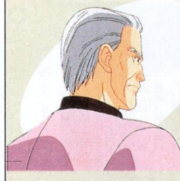
CHARACTERS

田中百合
(声・林原めぐみ)

明るく元気でちょっと大雑把な17歳の高校生。この物語の主人公で、不思議な老人に出会ったことで奇妙な異世界を冒険することになる。

太田一郎
(声・速水奨)

百合の中学時代からの友達。友達の誕生パーティで百合にそっくりな少女に出会い、それをきっかけに百合の奇妙な体験に係わることになる。



謎の老人
(声・安原義人)

百合の前に現れた不思議な老人。違う世界の住人であると名乗る、「エミット」の言葉のカギを握る人物。会うたびに若返っていく。

Vol.2　～命がけの旅～

中学の同級生だった太田一郎に1年ぶりに会った百合は「昨日会っただろ」と言われ、自分に瓜二つの少女が自分と偽って存在していることを知る。そして、彼女が一郎との別れ際に「エミット」と呟いたことを聞いた百合は、あの不思議な老人のことを思い出し、再び異世界へのドアの前に立つ。するとそのドアが開き、百合にそっくりの少女が現れ、百合はドアの中に引きずり込まれてしまう。…気がつくと、百合は深い穴の底にいた。百合にそっくりな彼女の姿はない。仕方なく、かすかな光を頼りに百合は歩き始める。

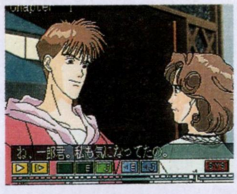
●1年ぶりなのに…

●またもや現れた言葉「エミット」

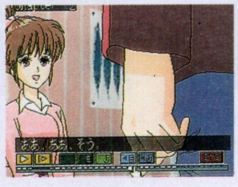
●少年を異世界へと返したドアからもう一人の自分が…!

Vol.3　～私にさよならを～

百合の母、敏子が疑問を抱きはじめる。ここ数日の間、百合の様子がおかしい。そんなところへ一郎が田中家に訪れ、偽せの百合の存在を思い出しカマをかける。やはり彼女は百合ではなかった。では本物の百合はどこへ?　一郎は再び百合の部屋へ行き問い詰めようとするが、すでに彼女の姿はなかった。そこへ本物の百合が帰ってくる。そして、リビングに潜んでいた偽せの彼女と再び出会う。彼女はいきなりナイフをかざし、百合に襲いかかる。「私はここにいたいの」。そういってまた彼女は姿を消し、そして…。



●敏子は一郎に相談してみる



●偽せの百合は必死に話を合わそうと

●逃げたと思った彼女はリビングに。そして百合にナイフを向けた

ナックルズと、その仲間が
Dr.エッグマンに挑む

CHAOTIX

カオティクス

スーパー32X	発売予定日	4月21日	ジャンル	アクション
ROM	発売元	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
	開発元	セガ	複数プレイ	2人同時・交代
	予定価格	7800円(税別)	その他の機能	――
	容量	24Mbit	現在の開発状況	100%

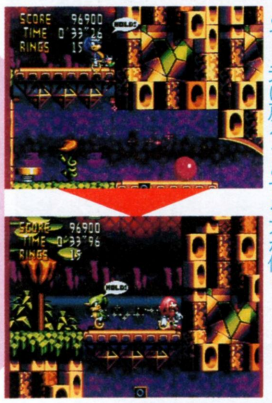
32Xにソニックシリーズの1作ともいえる『カオティクス』が登場する。派手な仕掛けが満載だ!!

リングパワーでパートナーを操る、独特のアクション

ナックルズが活躍する、横スクロール型アクションゲーム。2人のキャラが使うリングパワーの変則的な動きを操れ。

ナックルズ以外の新キャラが多数登場するのだ

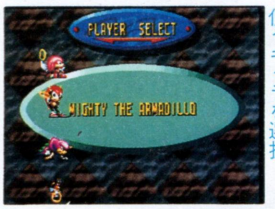
引っぱる力を利用しよう



パートナーを固定し、リングを引っ張ることで、元に戻ろうとする力が働く

プレイヤーキャラとパートナーキャラを選択

まず最初の練習ステージを終えると、自分が使うキャラを5人の内から選択できるようになる。次にパートナーを自分が選んだキャラ以外から選択する。キャラ決定は、クレーンゲームのような「コンビキャッチャー」で、下に待機しているキャラをクレーンでつかむ。



まずはプレイヤーが使うキャラを選択

「コンビキャッチャー」で選び出す

かなり性能差がある7キャラ

まずプレイヤーは5人のキャラから選ぶ。このキャラは、ナックルズ、エスピオ、ベクター、マイティー、チャーミービーの5人だ。プレイヤーが使うキャラを選んだら、今度はそれ以外の6人のキャラから1人を「コンビキャッチャー」で選びだす。パートナーとしてしか使えないキャラのボムとヘビーは、扱いづらいキャラで、いわゆる「コンビキャッチャー」でのハズレ賞品といえる。

エスピオ

常に体の色が変化している。天井を歩くことができる。壁へくっついての移動もできる。

マイティ

変わった能力は持っていないがジャンプ力、スピードともに高い。壁蹴りができる。

ボム

パートナー専用キャラ。体重が重たいのでパートナーにすると、動きが遅くなってしまう。

ナックルズ

ジャンプをしたあとに少しの時間、空を滑空する能力がある。壁をよじ登ることもできる。

ベクター

彼の特殊能力は、ジャンプしたあとにもう一度ジャンプボタンを押しての2段ジャンプだ。

チャーミービー

ジャンプボタンを連打することで、いつまでも飛んでいることができる唯一のキャラ。

ヘビー

ボムとおなじ、パートナー専用キャラ。ボムより体重が重いのでより扱いづらい。

©SEGA

5つのゾーンおのおのに4つ用意されたレベルのステージをクリアする

ゲーム中には、5つのゾーンがあり、そのおのおののゾーンに5つのレベルのステージを用意。レベル5には、当然ボスキャラが待ち構えている。ゾーンの順番は最初から決まっているわけではない。プレイヤーは、ルーレットのボタンを押すことで、次のゾーンを選ぶことができるのだ。

必ずしも、自分が望んだゾーンから始めることはできない

室内植物園『BOTANIC BASE』

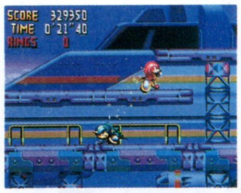
このゾーンは、植物が繁殖しすぎて、その姿かたちがわからなくなってしまった室内植物園が舞台となっている。ステージの中は植物に模した敵が潜んでいるので注意が必要だ。また、通る道が半ループ状のものが多いので、リングパワーを使ってスピードをつけて通る。できるだけ植物のないほうへ進んでいけば出口へ着く。

植物が繁るステージだ

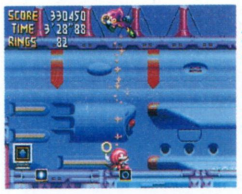
敵が待ち構えている

飛空船の港『MARINA MADEESS』

飛空船が停泊しているステージ。この船は、風や波のために常に足場が動いている。このゾーンでは、ステージのゴールが上の方角にあることが多い。そのため、動いている足場にタイミングよく乗っかり、進んでいく必要がある。また、場所によっては、パートナーをつかんで放り投げなければ届かない場所もある。



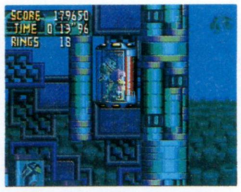
飛空船の足場へとジャンプしていかなければならない



天井にある足場には、ジャンプで抜けて通れるところも

頂上を目指せ『TECHNO TOWER』

この世界のシンボル的な存在となっている高い塔が、このゾーンの舞台。頂上にあるゴールを目指して、プレイヤーはリングパワーで相手を投げたり、加速をつけたりと、テクニックを駆使しなければならない。マップもかなり複雑になっている。

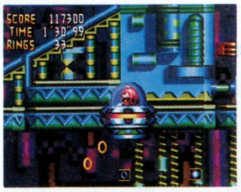


ステージの上方に向かっていけば、ゴールへたどり着く

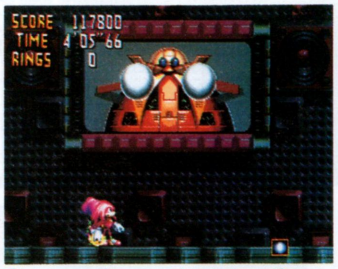
足元には、ベルトコンベア。機械的なイメージのゾーンだ

迷路のような複雑さ『AMAZING ARENA』

このゾーンだけ特別になっていて、プレイヤーはステージ内にある時計のボタンを押してからゴールにたどり着かないと、ステージクリアと見なされないのだ。その上、ステージのつくりがまるで迷路のようになっているので、制限時間をギリギリまで使うことになるだろう。ゴンドラや、ボタンを押すと開く扉があるので、見つけだしたらそこへと進む。それがゴールへの近道になるのだ。



ステージのどこかにある、時計のボタンを押すのだ



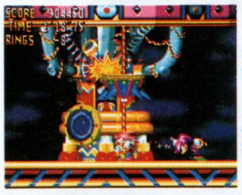
Dr.エッグマンの形をしたロボットが攻撃を仕掛けてくる

気分はジェットコースター『SPEED SLIDER』

遊園地のアトラクションが一望できるジェットコースターの線路がこのゾーンのステージ。ジェットコースターだけあって、急な坂道ばかりある。もっともスピード感あふれるゾーンといえよう。そのためスピードをつけて走ることが重要となる。リングパワーを使って加速をつけて走り抜けるのだ。走り抜けた先にトラップや敵がないように注意しよう。

猛スピードで、ジェットコースターのレールを走り抜ける

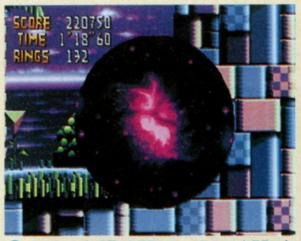
坂を使ってスピードを稼ぎ、軌道の高いジャンプをする


ゾーンの最後を飾る敵は、Dr.エッグマンが造った兵器だ

時間内にクリアせよ!「トレーニングモード」

トレーニングモードでは、難しさで分けられた4つのステージを10分以内でクリアしなければならない。ステージはリングパワーを効果的に使わなければ先へと進めなくなっている。キャラは、プレイヤーの使うキャラも、パートナーも、ナックルズ、エスピオ、ベクター、マイティ、チャーミービーの5人から選びだす。

ステージ上に、敵はいない。思う存分、操作を練習できる



クリア制限時間は10分。時間が切れると強制的にゲームオーバー

グラフィック、サウンドなどが強化されて帰ってきた!!

モータルコンバットII

MORTAL KOMBAT II

究極神拳

スーパー32X				
ROM	発売予定日	5月19日	ジャンル	アクション
	発売元	アクレイムジャパン	継続機能	コンティニュー
	開発元	アクレイムジャパン	複数プレイ	2人同時
	予定価格	9800円(税別)	その他の機能	――
	容量	32Mbit	現在の開発状況	100%

1994年9月、日本へと上陸を果たした12戦士が再度登場する。

全米No.1格闘アクション32Xで再び登場!

『モータルコンバットII』が32Xに移植されるにあたっての変更点がいくつかある。まずは、背景の動きや、キャラの流血などのグラフィック面。オープニングで物語が語られる、ビジュアル。そして、キャラが技や相手に吹っ飛ばされた時の叫び声などのサンプリングによるサウンドだ。

ビジュアルが!

●オープニングで魔神ショウ・カンによりシャン・ツンが復活する

グラフィックが!

●キャラや背景のパターン、技の種類などが大幅に加わった

サウンドが!

●おもに技を出した時や、攻撃を受けたときの叫び声が強化されている

技も、業務用に忠実になった

メガドライブ版は、業務用からの忠実な移植をウリにしたものだった。しかし業務用をプレイした機会のある人の中には多少異なっていると感じた部分もあっただろう。32X版では、業務用にあったしゃがんだ状態からのローパンチで、下半身へパンチができる。また、各キャラの必殺技もちゃんと入っている。

●しゃがんでローパンチ

●キャラで技がちがう

レバーを入れての通常技が大事

ゲーム中のキャラは、ハイパンチ、ローパンチ、ハイキック、ローキックの4つのボタンで攻撃する。この4つの攻撃方法は、コマンド入力による必殺技に対し便宜上、通常技と呼ぶ。この通常技には、相手を転ばすものが2つある。1つは、方向ボタン後ろとローキックでの足払い。これはコンピュータとの戦いの時に重宝する。もう1つは方向ボタン下とハイパンチでのアッパーカットだ。

●コンピュータ戦で、相手の起き上がりに足払いを重ねるだけで勝てる

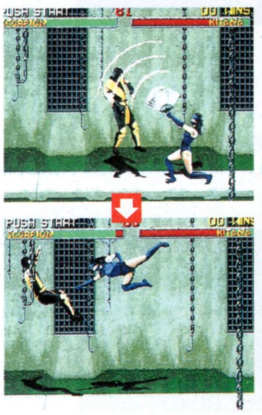
●アッパーカットが相手に決まると、画面端へと吹っ飛ばせる

コマンド入力で出る、個性的な必殺技

格闘ゲームではおなじみの、方向ボタンの入力と、攻撃ボタンの組み合わせによる必殺技。このゲームでは方向ボタンを一定時間入れておくという、タメ技がない。ただし、攻撃ボタンを一定時間押しておき、離すと必殺技が出るというものはある。

またキャラの中には、変わった効果を表す技を持つものもいる。例えば、サブ・ゼロやスコーピオンは、相手を一定時間動けないようにする必殺技。キタナやリープテイルには、必殺技で相手を空中に浮かせるというものだ。

●相手の股間を攻撃するジョニーのダイヤモンド・クラッシャー



●キタナの攻撃判定のない扇釘拳は、飛空打を使うことで、意味あいがでてくる

©Midway Manufacturing Company／Acclaim Entertainment

『殺りくの宴』へ参加する12戦士の素顔に迫る

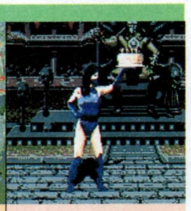
『殺りくの宴』へと招かれた、12人の戦士たち。この12人それぞれが、個性豊かな連中である。個性的なのは見た目だけでなく、使う技もそうだ。特に、2本先取したときに与えられる技、究極神拳に現れているといえるだろう。究極神拳の他にも、友好を深めるフレンドシップ、なぜか赤ちゃんにするベイビリティーがある。

リュウ・カン

すばやく出る技で相手を翻弄するリュウ・カン。空中、上下へ撃てる飛び道具や、突進技の逆龍脚が強い。

キタナ

新キャラの女忍者。扇を使った技を使う。扇釘拳は、相手を空中へ浮かすだけという変わった技だ。



クン・ラオ

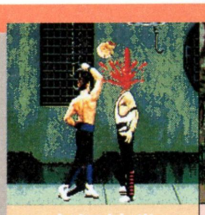
リュウ・カンとおなじ少林寺出身だが、帽子で相手を切り裂くという、テンジャラスな技を持っている人。

ジャックス

『Ｉ』に登場したソニアを救うべく参戦。使う技は、相手を殴りつけたり空中投げがあったりと力強い。

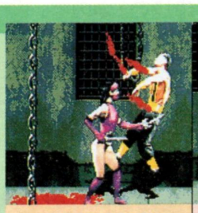
ジョニー・ケイジ

映画スターの彼。飛び道具が『Ｉ』より使いづらくなっている。豪快なイメージを受けるキャラだ。



ミレーナ

キタナの妹。サイと突進技を武器に戦う。姉の技にくらべると、凶悪な技が多い印象を与えている。

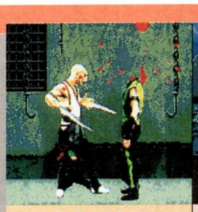


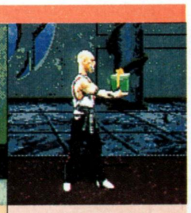
リープテイル

『Ｉ』では、コンピュータが操る隠しキャラとして登場。は虫類だけあり、気色悪い技をもっている刺客。

バラカ

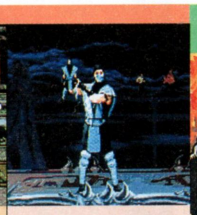
体の一部が刃物に進化している飢刃一族の１人。やはり体質を生かした、刃物による攻撃が主体だ。





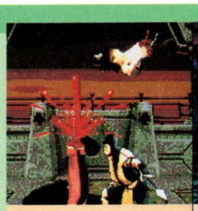
サブ・ゼロ

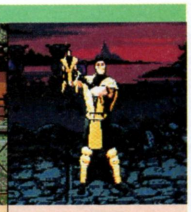
絶対零度という名は伊達じゃない。相手を凍らせたり、足元を凍らせて行動不能にさせることができる。



スコーピオン

倒したサブ・ゼロ生存の報を聞き、驚愕の中再び冥府から蘇った中国忍者。ワイヤー攻撃も健在だ。



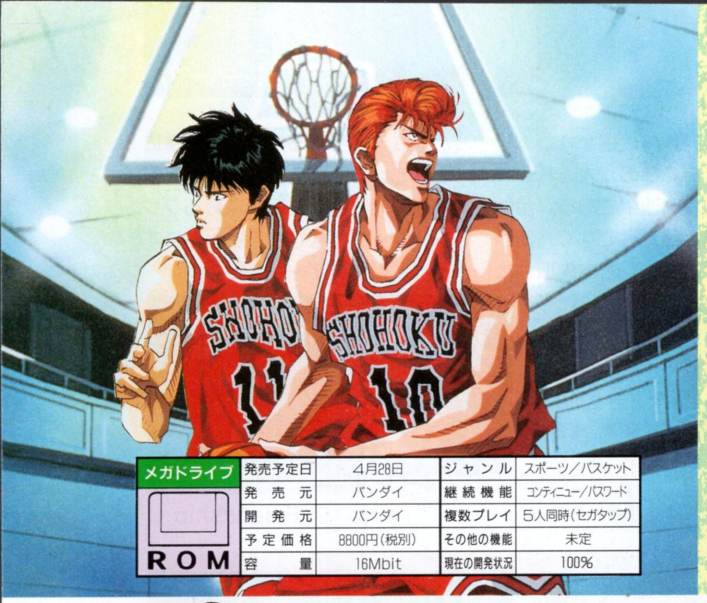


シャン・ツン

『Ｉ』のボスキャラが新しい肉体を手に入れ参上。コマンド入力で、プレイヤーが使える12キャラに変身。

ライデン

雷撃を使う、神秘的な戦士。雷撃の他に、テレポート能力も健在。今回、新たにつかみ技が加わった。



メガドライブ					
ROM	発売予定日	4月28日	ジャンル	スポーツ/バスケット
	発売元	バンダイ	継続機能	コンティニュー/パスワード
	開発元	バンダイ	複数プレイ	5人同時(セガタップ)
	予定価格	8800円(税別)	その他の機能	未定
	容量	16Mbit	現在の開発状況	100%

6チーム全38人の選手が大集合!

From TV animation SLAM DUNK

最大5人同時プレイが可能! 白熱の試合が楽しめる本格バスケットボールゲームの登場

強豪 真っ向対決!

原作通りのスピーディかつ豪快な試合展開を再現!

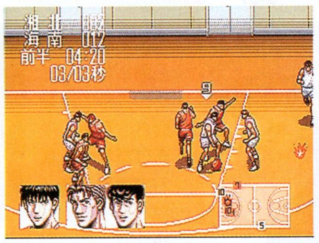
「週刊少年ジャンプ」で好評連載中の人気マンガを忠実に再現したバスケットボールゲーム。操作する選手をその場に応じて1つのボタンで切り替えながらプレイする、いわゆる純スポーツアクション型でありながら、大技が決まった瞬間などのビジュアルシーンも豊富に用意されている。

7頭身のリアルなキャラが登場

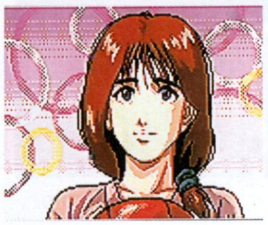
3つのモードで遊ぶことができる

6校の中から好きなチームを選択して遊ぶ「対戦モード」、原作のストーリーに沿ったトーナメント試合に望む「ストーリーモード」(パスワードコンティニューあり)、自分の操作したい選手を1人選び、その選手の操作のみに専念できる「セルフィッシュモード」の3つで遊ぶことができる。また セガタップを接続することで最大5人まで同時プレイが可能だ。

選手のプロフィールも見ることが



大勢で盛り上がればさらに白熱!

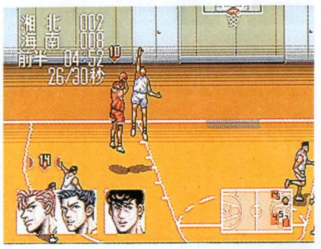


「ストーリーモード」では原作を忠実に再現

迫力の「ダンク」も思いのまま!

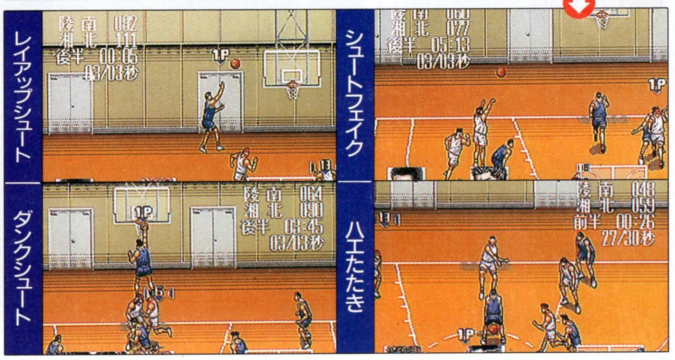
基本操作は下の表の通り。相手が周りにいない状態で、ボールをもってゴール下でジャンプすると「ダンクシュート」、シュートする相手の手前でジャンプをすると「ハエたたき(シュートブロック)」など、これらを応用しての特殊プレイもいたって簡単に実行することができる。

Aボタン	ジャンプ、ジャンプパス リバウンド、シュートカット
Bボタン	パス(押し続けでフェイク) スティール
Cボタン	シュート(押し続けてフェイク) 操作キャラの切り替え



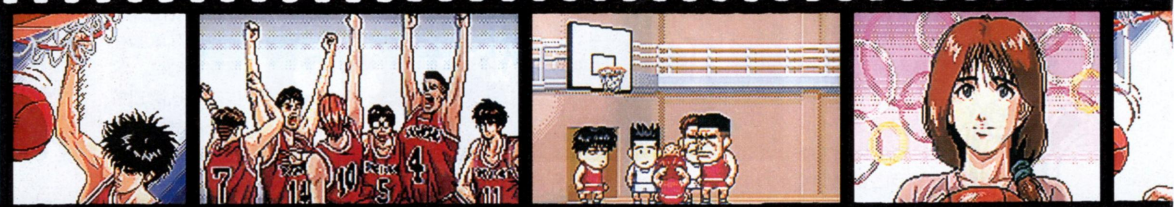
ボタン1つでスピーディーな操作が可能

フェイクで相手のブロックをかわせ!



充実のグラフィック!

ストーリーモードのイベントはもちろん、ダンクシュートなどの大技を決めたときの演出もバッチリだ!



©井上雄彦/集英社/東映動画/BANDAI

ドリームチームA

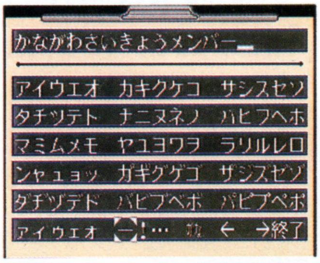
海南・神宗一郎
翔陽・藤真健司
湘北・赤木剛憲
海南・牧　紳一
陵南・仙道　彰
湘北・流川　楓

ドリームチームB

湘北・桜木花道
海南・清田信長
陵南・福田吉兆
湘北・宮城リョータ
陵南・魚住　純
湘北・三井　寿

早くもウラ技判明！ まさに夢の共演がここに実現

去年の夏、「週刊少年ジャンプ」誌上において、この原作に登場するキャラクタの人気投票が行われ、ベスト12の人気選手が決定した。今回、その12人だけで構成された究極のチーム「ドリームチーム」が、このMD版にのみ裏技として収録されていることが判明！　原作でもお目にかかることのできない、上記の豪華な2チームが登場する。さらにもう1つの裏技も判明。6校全38選手の中から好きな選手を選んで、自分だけの「選抜チーム」を作ることができるぞ。方法は、「ストーリーモード」のパスワード入力画面で、下のキーワードを入力するだけでOKだ。



「ウラ技言葉」を入れるだけ！

最強の12人が集結「ドリームチーム」

人気投票で選ばれた、「湘北」「陵南」「翔陽」「海南」の4校の最強選手で構成された、AとBの2つのチームで遊ぶことができる。宿命的ライバルである牧と藤真、血気盛んな花道と清田が同じチームにいるなど、まさに夢の競演が実現している。

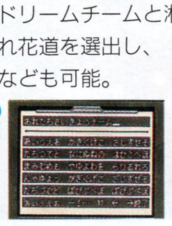
そうそうたる顔ぶれを見よ！

こんなコンビが実現するなんて！

自分だけの「選抜チーム」が作れる

ドリームチーム含む全8チームのメンバーから6人の選手を選べる。ドリームチームと湘北からそれぞれ花道を選出し、対戦なども可能。

独創的なチームでも可



同じようにパスワードを

ポジションも考えて選択しよう

（選手名はすべて写真左から。（　）内は補欠選手）

チーム紹介

湘北高校
#4 赤木剛憲（C）
#11 流川　楓（SF）
#10 桜木花道（PF）
#14 三井　寿（SG）
#7 宮城リョータ（PG）
（#5 小暮公延（F）
#6 安田靖晴（PG）
#8 潮崎哲士（F））

陵南高校
#13 福田吉兆（PF）
#8 植草智之（SF）
#6 越野宏明（G）
#7 仙道　彰（PG）
#4 魚住　純（C）
（#5 池上亮二（F））

翔陽高校
#4 藤真健司（PG）
#5 花形　透（C）
#6 長谷川一志（F）
#7 永野　満（F）
#8 高野昭一（CF）
（#9 伊藤　卓（G））

海南大付属高校
#5 高砂一馬（C）
#15 宮益義範（SG）
#6 神　宗一郎（SG）
#10 清田信長（SF）
#4 牧　紳一（PG）
（#9 武藤　正（F））

武園学園高校
#4 黛　明（G）
#9 小田竜政（C）
#5 三浦義秀（G）
#7 結城　勇（F）
#8 宇崎健一（F）
（#6 下野忠雄（G））

津久武高校
#7 夏目博志（PG）
#8 峰　健太（F）
#5 和泉　隆（F）
#15 南郷洸一郎（C）
#4 伍代友和（CF）
（#6 田村良和（G））

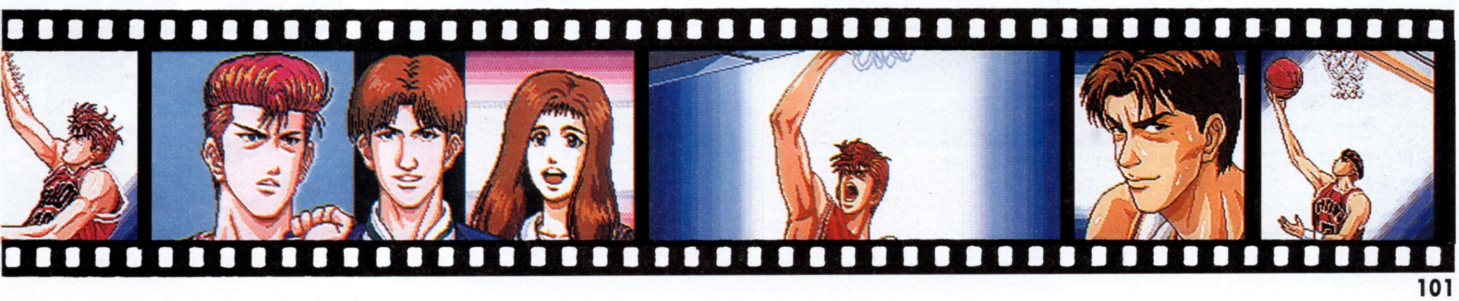
※表内の記号はそれぞれ、C（センター）、G（ガード）、PG（ポイントガード）、SG（シューティングガード）、F（フォワード）、SF（スモールフォワード）、PF（パワーフォワード）、CF（センターフォワード）を表します。

ドリームチーム PASSWORD

●かながわさいきょうメンバー→1PvsCOM
●さいきょうのなかのさいきょう→1Pvs2P

選抜チーム PASSWORD

●おれたちさいきょうチーム→1PvsCOM
●おれたちこそがさいきょう→1Pvs2P



RPGの要素を持つななめ見下ろし型アクション

ライトクルセイダー

『ガンスターヒーローズ』などでおなじみのトレジャーが開発したアクション。ダンジョンの敵を倒したり、ワナを解いたりしながら進む、RPG要素の強いゲームだ。

メガドライブ				
ROM	発売予定日	5月26日	ジャンル	アクション
	発売元	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
	開発元	トレジャー	複数プレイ	――
	予定価格	7800円(税別)	その他の機能	――
	容量	16Mbit	現在の開発状況	?%(3月14日現在)

墓場のダンジョンに消えた住民を救い出せ

特徴的なクォータービュー（斜め見下ろし型）画面を持つアクションゲームが登場。地下に広がる全6階のダンジョンを、敵を斬りつけ、ワナを回避しながら進んでいく。ワナの多さはハンパではないが、アイテムを自動的に使用したり、敵をホーミングする魔法が使えたりするので、なぞ解きに専念できるシステムになっている。

地下のダンジョンを舞台に、デビッドの息詰まる闘いが展開する

物語は城から始まる

主人公の名前はデビッド・ランダー。フレデリック王に仕える剣士である。物語は、戦いに疲れたデビッドが、隣国に休暇で訪れるところから始まる。隣国では、最近、人々が忽然と消えてしまう事件が多発していた。デビッドは、消えてしまった人々を捜し出すことを依頼されるのだ。

王に消えた人々を探してくれるよう頼まれる。休暇中なのに…

城で王や、側近の話をくまなく聞いたら、城下町を回ってみよう。参考になる話が聞けるはず。城下町には、武器屋、雑貨屋、旅館があって、必要なアイテムや装備を買うことができる。町を抜けると、誰も近づかないような、陰気な雰囲気が漂う墓地が。これが今回の事件と何か関係しているようだ。

町の店で買い物ができる。欲しいものの上にジャンプして乗れば、買うかどうか聞かれる

地下迷宮のなぞを解きあかす

内容はアクションRPGと呼ばれるゲームと同様である。ただ、経験値はなく、主人公の体力最大値は宝箱のアイテムで上昇する。

このゲームで重要なのが、部屋から部屋へ進むためのなぞ解き。そういった意味で、パズルゲームともいえるだろう。広いダンジョンのほとんどの部屋に、何かしらのなぞが隠されているのだ。

敵を倒すのに、魔法も使える。魔法を使うには、魔法の素が必要だ

スイッチを入れたりもできる

ジャンプアクションを多用する

探検に必要なアイテムは、かなり豊富に手に入るので、心配は無用

この仕掛け、石を回転するバーに乗せて、スイッチを押すことで扉が開くようになっている。主人公は、ものを押すことはできるが、引いたり持ち上げたりはできないのだ

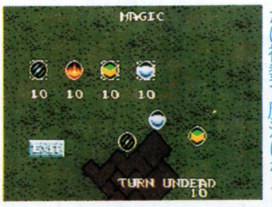
©SEGA／TREASURE

魔法とアイテムを使いこなして邪神に挑む

ファンタジー世界のゲームに魔法とアイテムはつきもの。このゲームにも魔法が15種類、アイテムが約50種類登場する。決して少なくない魔法、アイテムだが、すべてを覚えなくても、簡単に使用できるように工夫がされているのだ。アイテムや魔法に気をとられることなく、アクションに集中できるのが大きな利点である。

4つのエレメントで魔法を作成

魔法を使うには、スタートボタンを押して、メニュー画面を出し、そこで設定しておく必要がある。MAGICの項目で、4つのエレメント（素、の意味）を組み合わせて魔法を設定すると、作成される魔法が画面に表示されるので、そこで確認しよう。実際に使うときはAボタンを押せばよい。1度に使えるのは1種類の魔法だけだ。



エレメントは単独または複数で魔法になる

4つのエレメント

エア	ファイア	アース	ウォーター

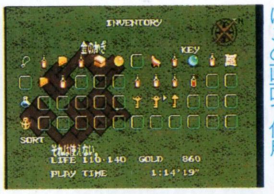
魔法作成の例

使用するエレメント	魔法名	効果
ウォーター	HEAL	10ポイント体力を回復
エア+アース	THUNDER	雷の魔法（ホーミング）
ファイア+アース+ウォーター	SHIELD	敵の攻撃を防ぐ（数回）
4種類すべて	JUDGEMENT	敵全部にダメージ

種類を気にせず使えるアイテム

アイテムはおもに、体力回復と、イベントアイテムに分かれる。体力回復アイテムは、主人公の体力がわずかになると、自動的に使ってくれるので、残り体力を気にしなくてもよい。設定により、自動使用を禁止することもできる。

ダメージを受けると、勝手に回復アイテムを使用してくれるのだ



イベントアイテムはこの画面で使用

アイテムの例

	名前	効果	同効果のアイテム
	とうもろこし	10ポイント体力を回復	りんご、オレンジなど
	パン	30ポイント体力を回復	はちみつ
	ひれにく	60ポイント体力を回復	さかな、トマトなど
	チーズ	毒消し	のみ水、ワインなど

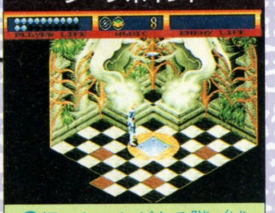
フロア1のごく一部を紹介

とても一言では言いつくせないほど広く、なぞに満ちたこの世界。マップの1部屋ごとに違ったワナが仕掛けられていると考えてもらってよいだろう。ここでは、スタート直後に訪れる地下1階をダイジェストで紹介する。

武器を入手

宝箱から武器を入手。忘れずに装備しておこう

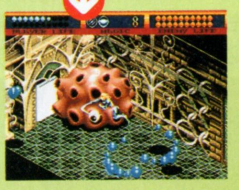
ワープポイント


行ったことがある階（城も含む）にワープできる

初めてのボス

要所にはボスがいる。最初に出会うのはこいつだ。

跳ね回る弾を撃ち出してくるボス


穴から出現する目玉を狙って攻撃しろ

封印された階段

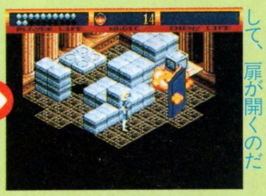
ここから地下2階に行けるのだが、その前に王に会う必要がある。

入ろうとしても入ることができない場所

タル爆弾を使う

タルや球状の爆弾が頻繁に出てくる。これは、斬ると3秒後に爆発するので、扉を開けたり、スイッチを入れたりするときに使うのだ。

タルをうまく青い扉の前まで運んで…


斬りつけると、爆発して、扉が開くのだ

回復ポイント

無料で体力を最大にしてくれるありがたい泉だ

セーブポイント

1階には2ヵ所あるセーブポイントの1つである

格闘ゲーム人気の立役者がNEO-GEOから移植!!

餓狼伝説 SPECIAL

がろうでんせつスペシャル

いわずと知れた格闘ゲーム界の雄を、ほぼ忠実にMEGA-CDに移植。

MEGA-CD				
CD	発売予定日	発売中	ジャンル	アクション
	発売元	ビクターエンタテインメント	継続機能	コンティニュー
	開発元	ビクターエンタテインメント	複数プレイ	2人同時
	予定価格	6800円(税別)	その他の機能	――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

過去のシリーズから伝説の男達が集結

もとは業務用で、『餓狼伝説』シリーズのボスや人気のあったキャラを復活させて、対戦のみを追求した、まさにスペシャルな作品がユーザーの期待に応えて登場だ。

MEGA-CDに移植されても、キャラや必殺技は省略されることなく再現されたのはもちろん、オリジナル要素も追加されて、心機一転の登場となる。

伝統の2ラインバトル、『餓狼伝説』シリーズの第3作の移植

挑発や超必殺技などの要素も、あますところなく採用されている

華麗な必殺技で相手を倒せ

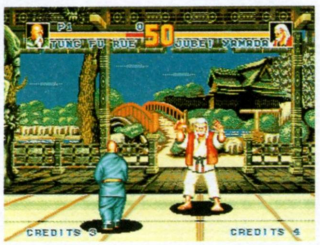
格闘ゲームになくてはならない存在といえる必殺技。このゲームでもそれぞれのキャラに何通りかの必殺技がある。出し方は方向ボタンとABXYボタンを組み合わせる、コマンド入力タイプ。通常の必殺技のほかに、条件によって出せる超必殺技も隠されている。

クラウザーとギースの必殺技の応酬！結果はいかに

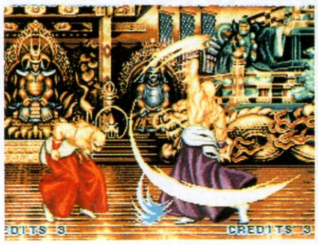
気になる移植度は

このゲームを知っている人には、MEGA-CDでの移植度が気になるところ。キャラパターンや、画面奥での縮小といった部分は簡略化されているが、それ以外の部分は遜色ないといえるだろう。

レイジングストームのオーラが4本!? すこしさびしい



奥のラインと手前のラインでキャラの大きさが同じ。ついたてもない



『スペシャル』ならではの、キャンセル技からの連続技は健在だ

リョウ・サカザキが最初から使える

MEGA-CDオリジナル要素がこれ。リョウ・サカザキが最初から使えるのだ。NEO-GEO版では、ゲームスタート前にあるコマンドを入力することで、対人戦に限り使うことができたが、こちらは、対コンピュータ戦でも選択することができる。リョウのために描き下ろされたエンディングも入っている。

リョウでも対戦相手を選んで闘える

超必殺技、龍虎乱舞も使えるぞ

©SNK／JVC MUSICAL INDUSTRIES／FUNCOM PRODUCTIONS

多彩な攻撃が可能になる独特なシステム

シリーズの特徴の1つが、対戦の戦略性を高める、複雑なシステム。初心者には取りつきにくいかもしれないが、このシステムを一度理解すると、とくに対人戦で効果を発揮するいろいろな戦法をとることができる。ここでその一部を解説することにしよう。

まずは基本的な操作だ

基本中の基本、攻撃はAボタンで弱キック、Bで強キック、Xで弱パンチ、Yで強パンチ。これらの設定は変更可能。また、BとYを押すとライン飛ばしという強力な通常技を出せるが、これはZボタンを押しても同じだ。以上は各キャラ共通。必殺技は出し方は一つ一つ違って、方向ボタンを2つ以上の方向に入力してから攻撃のボタンを押すコマンド入力タイプが多い。一部にタメタイプとボタン連打の必殺技がある。

これは弱パンチ。スキが小さく連打できる

強パンチ。スキが大きいが、威力もかなり高い

テリー・ボガードの必殺技。コマンドは右を向いている場合のもの

ラインと避け攻撃を使いこなそう

もっとも特徴的なのはラインの存在と避け攻撃だろう。この2つは、相手の攻撃は防御するかジャンプしてかわすしかなかったそれまでの格闘ゲームに、さらに2つ以上の選択肢を加えたのだ。

ライン移動・飛ばし

ステージには手前と奥があり、自由に行き来できる。ただ移動するだけでなく、別のラインに移動しながら相手を攻撃したり、相手を別ラインに飛ばしたりも可能。

ラインが違うと、普通の攻撃は届かない。ライン移動攻撃を使おう

避け攻撃

相手の攻撃を受けようとするとき、攻撃が当たる前に方向ボタンを素早く後ろ→前の順に押して、Aボタンを押すと、避け攻撃という技が出る。これは自キャラの一部分が無敵で、相手の攻撃をかわしつつ攻撃ができるという技だ。

チン・シンザンの攻撃が当たる前に避け攻撃

東の上半身が無敵なので、一方的に技を返せる

炸裂！超必殺技

各キャラには、一発逆転を狙える超必殺技が1つずつ隠されている。これは、画面上の体力ゲージが3分の1くらいになり、赤く点滅すると出すことができる超強力な必殺技。コマンドは難しいが、攻撃力は通常必殺技の数倍はある、たよりになる技なのでさがし出してみよう。ここで紹介したのは一部のキャラのみだが、もちろんリョウを含めた全員にあるぞ。ちなみに、コマンドは業務用やNEO-GEO版と同じである。

テリー・ボガードの特大間欠泉

アンディ・ボガード。かなり使いにくい技だ

タン・フー・ルーが、上着を破いて巨大化する

なぜか爆発する山田十平衛の技

東丈。高く巻き上がる竜巻だ。色が白い!?

技も一新して復活したキャラ、ビリー・カーン

女忍者不知火舞が燃え上がる

ビッグ・ベアの技は、どれをとっても豪快だね

ローレンス・ブラッド。コマンドが大変長い

帝王クラウザーの実力を見よ

『パンツァードラグーン』を筆頭に、役立つ技を大公開

HYPER ウルテク UL-TECH

技のランク

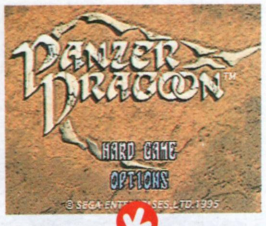
ウルテクのランクは、役に立つか？ おもしろいか？ などを総合的に判断して、1～5個の★の数で表しています。採用された方には、★1個につき2000円、最高10000円の賞金を差し上げます。最新のゲームほど採用される確率は高くなりますよ。

セガサターン パンツァードラグーン ★★★★★

ショット&レーザー変更

山梨県 D-BOY

ショットやレーザーが、3種類から選べるようになるウルテクだ。まずショットを選ぶには、ノーマルゲームをノーコンティニューでクリアしよう。そしてもう一度ゲームを始め、エピソード番号が表示されているときにX、Y、Zのいずれかを押し続ける。すると、Xで通常のショット、Yで拡散連射弾、Zで貫通するショットが選べるようになっているぞ。また、レーザーを選べるようにするには、まずハードゲームをノーコンティニュークリアする。そしてもう一度ゲームを始め、エピソード番号が表示されているときに、A、B、Cのいずれかを押し続ける。すると、Aで通常のレーザー、Bで紫色のレーザー、Cで緑色のレーザーを選べるようになるのだ。これらは、色によってそれぞれ軌跡が異なるレーザーになっているぞ。



ハードゲームかノーマルゲームを選ぼう

とにかく、ノーコンティニューでクリアだ。超難しいけどがんばれ！

ショットセレクト

ノーマルゲームを、ノーコンティニュークリアする

エピソード番号が出たら下の操作

XかYかZを押し続ける

ボタン	種　類
X	通常のショット
Y	拡散するショット
Z	貫通するショット

レーザーセレクト

ハードゲームを、ノーコンティニュークリアする

この画面で下の操作をするのだ

AかBかCを押し続ける

ボタン	種　類
A	通常のレーザー
B	紫色のレーザー
C	緑色のレーザー

セガサターン パンツァードラグーン ★★★★☆

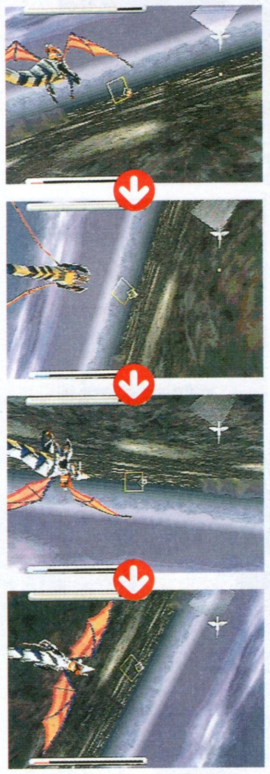
ローリングでロックオン

三重県 磯田悟志

ドラゴンの体力が、残り4分の1以下になったら、方向ボタンを右上、右上か左下、左下の順にすばやく押そう。すると、ドラゴンがローリングをするぞ。さらに、ショットのボタンを押したまま、このローリングをしてみよう。するとカーソルを合わせなくても、自動的に画面中の敵をロックオンしてくれるので、攻撃がしやすくなるのだ。ただし、一度にロックオンできるのは敵8体までだぞ。

体力が4分の1以下になったら下の操作だ

右上、右上か左下、左下の順にすばやく押す



コマンドが成功すると、このようにグルリと一回転（ローリング）する。このときにショットボタンを押したままにしておくと、画面中の敵を自動的にロックオンしてくれる

セガサターン パンツァードラグーン ★★☆☆☆

命中率でライフアップ

兵庫県 ベジット

1エピソードをクリアするごとに命中率が表示されるが、これが80パーセントを超えると、残機数がアップする。80以上90未満が1機、90以上100未満が2機、100ならば5機増えるぞ。

クリアすると命中率が表示されるが…

95パーセントで、2機増えたぞ

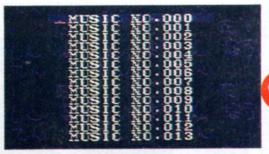
©SEGA・Victor Entertainment／FLASHBACK・SUNSOFT／SUCCESS・武内直子／講談社／テレビ朝日／東映動画／BANDAI・KONAMI

MEGA-CD 大封神伝

サウンドセレクト

大阪府 高橋弘明

タイトル画面でAを押しながらスタートを押すと、サウンドセレクト画面になるぞ。ここでは、方向ボタンの上下で聴きたいタイトルを選び、Aを押すと音楽がスタートする。全部で99曲の音楽を楽しむことができるのだ。



ゲーム中の音楽は99曲あるぞ

このタイトル画面になったら、下のコマンドを入力しよう

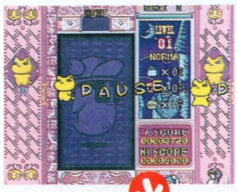
Aを押しながら、スタートを押す

セガサターン ポポイっとへべれけ

プレイ中でもサウンドテスト

長野県 尾畑純江

オプションにあるサウンドテストが、プレイ中にできるようになるウルテクだ。プレイ中にポーズをかけて、方向ボタンの上か下のいずれかを押しながら、LかRを押そう。上なら音楽、下なら効果音を聴くことができる。音楽や効果音は、LかRを押すごとに変わっていくぞ。音楽は、プレイを再開しても消えずに残るので、BGMを変更することもできるのだ。



プレイ中にポーズをかけてから、下の操作をしよう

上か下のいずれかを押しながら、LかRを押す

ゲームギア 美少女戦士セーラームーンS

すぐにエンディング

福島県 みかリン

パスワード入力画面で「7777」と入力すると、セーラーちびムーンモードのエンディングが見られる。同様に「8888」と入力すると、セーラームーンモードのエンディングが見られる。

このパスワードにすると、セーラーちびムーンでゲームをクリアしたときのエンディングだ

こちらのパスワードは、セーラームーンでゲームをクリアしたときのエンディングなのだ

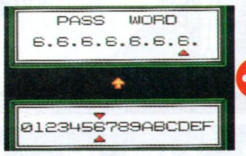
ゲームギア ぎゃんぶるぱにっく

コインがたくさん

山形県 榎本幸記

パスワード入力画面で、パスワードをすべて6にしてゲームを始める。すると、コインを90万枚以上持ってプレイできるぞ。ただし、ゲームはルーレットを倒したあとのシルエットクイズから始まる。

パスワードをオール6にしてゲームを始める



コインが一気に90万枚以上になっているぞ

メガドライブ 魂斗羅～ザ・ハードコア～

ステージセレクト

愛媛県 田中孝治

まず、2P側にもパッドをつないでおく。そしてタイトル画面になったら2P側で、左、右、A、B、C、左、右、A、B、C、左、右、A、B、Cの順に押す。ここで音がしたら成功。あとは通常どおりゲームを始めると、ステージセレクト画面が出現するぞ。

この画面になったら、下のコマンドを入力しよう

2P側で左、右、A、B、C、左、右、A、B、C、左、右、A、B、Cの順に押す

上下でステージ番号を選択できるぞ

投稿募集

このコーナーでは、セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギアのウルテクを募集しています。他誌やマニュアルに載っていないウルテクを発見したら、ハガキかFAXに内容を記入して下のあて先まで送ってください。

ゲーム名とハード名（ゲーム機の種類）は必ず書いてください。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印を、FAXは送信時間をチェックして一番早く送った人を採用します。採用者には、ウルテクのランクによって2000円～10000円の謝礼を進呈。しめきりはありませんので、どんどん応募してください。

あて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIMサターンFAN編集部
ウルテク係

50 980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
TIMサターンFAN編集部
ウルテク係☆ハード名☆ゲーム名

●住所・郵便番号
フリガナ
●氏名
●TEL
●年齢
内容

☆ハード名
☆ゲーム名
●住所・郵便番号
●氏名
●TEL
●年齢
内容

Fax番号
022(213)7535

テイルスが活躍するアクションゲームを中心に紹介する

G-G FAN

ゲームギアファン

テイルスのスカイパトロール

4月28日発売予定／セガ／3800円(税別)／2Mbit

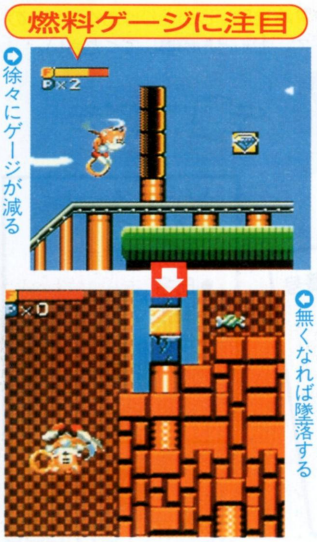
ソニックのよきパートナーであるテイルスが、今回主役として活躍する。ゲームは、テイルスの特殊能力である飛行能力にスポットを当てたものとなっている。テイルスをステージ中の背景や、敵の攻撃に当たらないように操作して、ゴールまで導くのだ。

今回はソニックシリーズとは異なったテイルスアクションが楽しめる

強制的にスクロールするステージにぶつからないように操る

ゴールへ向かえ

ゲーム中、テイルスは常に空中を飛んでいる。テイルスには燃料ゲージがあり、燃料が無くなると墜落してしまう。燃料補給は、ステージに置かれているアイテムを取ればよい。ステージの妨害によって、アイテムが取れないこともあるので注意が必要だ。



テイルスの行く手を阻むように、背景の柱が開閉している

敵も待ち構えている。攻撃をあたえて、先へと進まなければならない

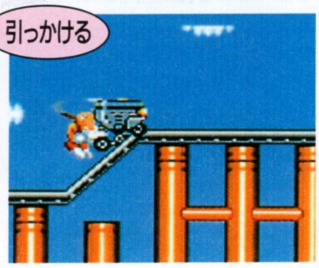
リングを使え

テイルスが常に手にしている万能リング。この万能リングを投げることで、邪魔する敵を倒していくのだ。また、攻撃ボタンを押し続けることでリングが回転して、テイルスを防御する。その他に、ステージ中の仕掛けにリングを引っ掛け移動方向を変えることが可能。

攻撃する

リングはまっすぐ飛ぶ

引っかける



ステージ上に配置されているものにリングを引っ掛けて移動する

回転させる

リングを回転させてテイルスの体を防御する。リングの部分は無敵

仕掛けに注意

ステージ中の仕掛けには、2通りのものがある。1つは、テイルスの行く手を妨害するもの。これにぶつからないようにしなければならない。もう1つは、テイルスの移動を手助けするものだ。

風船

画面の上方につれていってくれる

おもり

画面の下方につれていってくれる

方向転換

矢印の方向へ強制的に飛ばしてくれる

回転ボード

ボードに当たらないようにタイミングを計れ

増殖する壁

いきなり現れ、邪魔をする。壊すことが可能

©SEGA・SEGA／RED・INFOCOM

クイズギア ファイト!

4月7日発売予定／セガ／3800円(税別)／4Mbit

ゲームギアでは初のクイズゲームが登場する。コンピュータとの対戦がメインとなる。対戦ケーブルで、2人プレイもできるぞ。

◆すべて早押しによるクイズだ

ストーリー仕立てのクイズ

プレイヤーは、ゲームの舞台であるヴァーチャル空間にいる敵とクイズで対戦する。敵よりも早くクイズに答えて、勝負に勝て!

◆キャラによる寸劇も味があって面白い

豊富なクイズ問題

クイズの内容は、文字による問題のテキストクイズが2000問と、絵が表示されるビジュアルクイズの2種類がある。4ステージ進むごとにミニゲームができる。

◆問題に答えていき、画面中央のボールを相手方向まで押しやれば勝ち

◆ステージ間では、ミニゲームが楽しめる

◆『映画ブルーベルベットの最初に登場したものは?』という問題

TEMPO Jr.

4月28日発売予定／セガ／3800円(税別)／4Mbit

32Xで発売されている『TEMPO』がゲームギアに『～Jr.』として登場。ゲームギアでは、操作系の変更やオリジナルのステージが追加されるというように、変更が加えられている。

リズミカルに攻撃

プレイヤーが操るテンポの攻撃方法には5種類ある。まず音符を飛ばす指パッチン。これは、敵を気絶させるだけなので、さらに踏みつけ、キック、ダッシュアタックによる攻撃で倒す。アイテムを取ることで体力がアップし、体力がいっぱいの時にダンスで画面上のすべての敵を倒せる。

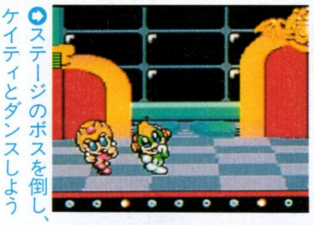
◆音符を当てれば、敵を気絶させることができる

◆体力が満タンならば、ダンスで敵を全滅できる

ステージクリアが目的だ

ゲームギア版のラウンド数は全部で5つ。2～3ラウンドがオリジナル。各ラウンドに3つのステージがあり、ラウンドをクリアすればボーナスゲームができる。

◆出口の立て札を探して、ステージを進む



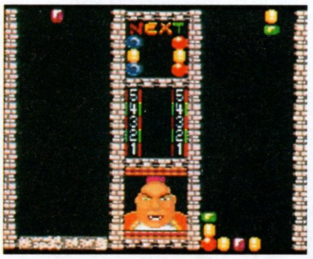
◆ステージのボスを倒し、ケイティとダンスしよう

◆鳴った音を、洩らさず正確に鳴らすというボーナスゲーム

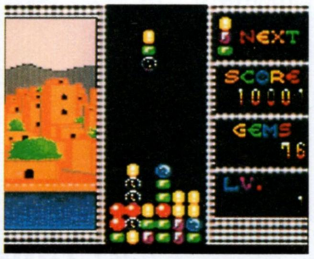
スーパーコラムス

5月26日発売予定／セガ／3800円(税別)／2Mbit

パズルゲームの『コラムス』が装いも新たにゲームギアに登場。3個、縦につながった宝石のブロックが、画面上方から落ちてくる。ボタンを押すことで宝石を並べ変えて、同色の宝石を3つ以上、縦、横、斜めにそろえて、次々と消していくのだ。



◆ストーリーモードでは、コンピュータとの対戦となる



◆エンドレスモードで、とことん連鎖の研究をしてみよう

ゲームギア情報局

日商岩井インフォコムから、ゲームギア用バッテリーアダプターが発売される。アダプターはゲームギア本体の左右の電池入れのふたを外し、両方に付けるというもの。外に露出しているアダプター部分には出っ張りがあるので持ちやすい。充電時間は約8時間。動作時間は約2.5時間。重量は210gと、従来のバッテリーより軽い。

◆2つのアダプター。充電できる回数は約500回できる

◆発売日は4月14日。価格は4800円（税別）の予定となっている

サターンからメガドライブまで、各ソフトの新情報満載

COMING SOON

セガサターン
&
スーパー32X
&
メガドライブ
&
MEGA-CD

アイルトン・セナ パーソナルトーク ~Message for the future~

セガサターン				
CD	発売予定日	4月28日	ジャンル	その他／ドキュメンタリー
	発売元	セガ	継続機能	――
	開発元	セガ	複数プレイ	――
	予定価格	8800円(税別)	その他の機能	――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

何度もの優勝といった輝かしい成績で、F1の歴史に大きな足跡を残したアイルトン・セナ。昨年のサンマリノGPの事故で、帰らぬ人となってしまったセナに対するインタビューフィルムをもとに、ドキュメンタリーソフトとして作られたのがこの1作。取り込み画像やセナ自身の肉声が、サターンならではクオリティで再生される。

1000枚以上の画像と約150分の肉声

サターンならではの画像とサウンドも

アイルトン・セナのメッセージがここに

インタビューフィルムを元に作成

このソフトの元になったのは、レーシング・クラブ・インターナショナル制作のビデオ「未来へのメッセージ」。同社の代表であり、元ホンダF1チーム総監督としてセナと親交が深かった桜井淑敏氏が、1987、88、90、93の4年間にわたってインタビューした映像から構成されている。

コンピュータならではの検索機能は、年代別、質問別に行うことが可能。見たいところや聞きたいところを自由に引き出せる。

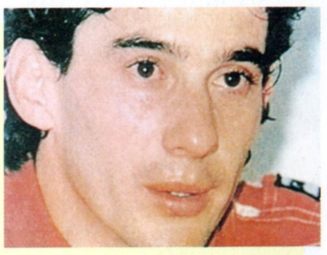
データの検索は、コンピュータにはお手のもの。自由に検索できる

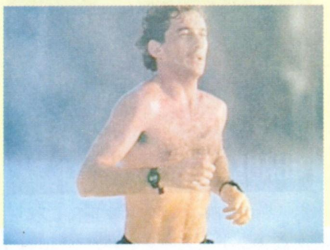
マルチメディア・ソフト(非ゲーム)とは?

現在、サターンのソフトと言えばゲームのこと。専用オプションの導入で、電子ブックやフォトCD、ビデオCDなどのCDメディアが再生できるサターンだが、本体のみで再生できるゲーム以外の専用ソフトを「マルチメディア・ソフト」として発売していくことになった。

セガ社内では「非ゲーム」と呼ばれていたこのジャンルは「時代のエッセンスを詰め込み、映像や音楽、情報を『感じとる』フィーリング感を重視したソフト群」とのこと。映画、TV、アニメ、雑誌などが素材に、エンターテイメント重視のもの、アートビデオのようなもの、データベース、ドキュメンタリーなど、今後は様々なタイプが登場しそう。

「音速の貴公子」こと
アイルトン・セナの
4年間を凝縮!





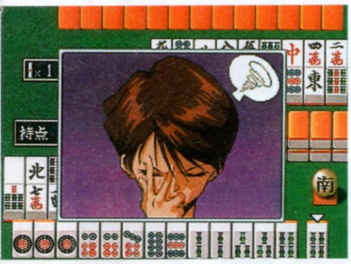
©ASFL／RACING CLUB INTERNATIONAL／SEGA・SETA

スーパーリアル麻雀ＰⅤ

セガサターン CD				
	発売予定日	5月下旬	ジャンル	テーブル／麻雀
	発売元	セタ	継続機能	コンティニュー
	開発元	セタ	複数プレイ	――
	予定価格	8800円(税別)	その他の機能	――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	100%

業務用で人気の、脱衣麻雀シリーズ最新作がサターンに完全移植。2人打ちスタイルの麻雀で、3人の美少女が登場する。1回和がるごとに見ることができる脱衣シーンなども、業務用と変わらない内容。そのため、18歳未満は購入禁止の「X指定」となっている。

◆◆始めるときの手のアニメこそ、シリーズのあかしだ

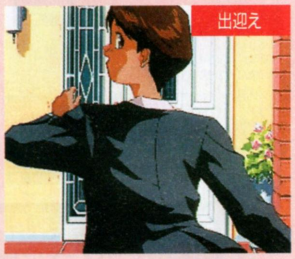


◆麻雀同好会結成をもくろむ3人のコと麻雀で勝負！

◆彼女の部屋で…

MIZUKI TOHNO

1人目に登場するのが小麦色の肌がチャームポイントのみづき。アウトドア指向だが、球技は苦手で観戦派。学校では部活動に参加しておらず、3人で麻雀同好会を結成しようとするのだが…。



◆まずは制服でのお目見え。いかにもスポーティな身のこなし

◆2回目では、スラッとのびた足を見せつけてくれます

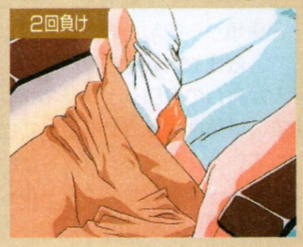
◆1回和がると、せっかく着替えてくれた上着を惜しげもなく…

◆3回目でついに…！　ホントは18歳未満禁止なんだけどね

AYA FUJIWARA

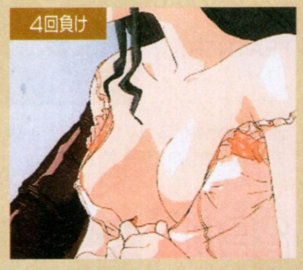
2人目はちょっと控え目な性格の綾が登場。小さいころから病弱ぎみだが、芯の強い勉強家でもある。高校で2人と出会い、入門書を読んで麻雀を覚えたばかりだが、かなりの腕前。

◆玄関でお出迎え。そんなに丁寧だと、ちょっと緊張しそう



◆2回目では、縁側のイスに腰掛けてスカートをスッと…

◆1回目は、立ち上がって上着をフワッと落とします



◆4回目で胸元をはだけさせちゃいます。乙女の柔肌ぁ～

AKIRA HAYASAKA

トリを務める3人目は台湾からの帰国子女、晶。自由奔放な性格のため、まわりの人が振り回されたりするが、その明るさゆえに憎まれないタイプ。生まれ育った台湾で覚え、メイド相手に鍛えた本場仕込みの麻雀はかなりの腕前。

◆2階へ案内しながらも、力強いガッツポーズを見せてくれます

◆1回目は、クルッと回りながら上着を脱いじゃいます。ひたすら明るい感じ

◆2回目で、リボンをほどいてスカートを…。まだまだ先は長いようです

※『スーパーリアル麻雀ＰⅤ』は年齢推奨区分が「18才以上　X指定」のため、18歳未満の方への販売が禁止されています

ステラアサルト

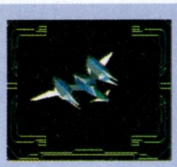
スーパー32X / ROM				
	発売予定日	5月	ジャンル	3Dシューティング
	発売元	セガ	継続機能	コンティニュー
	開発元	――――	複数プレイ	2人同時
	予定価格	7800円(税別)	その他の機能	ファイティングパッド6B対応
	容量	16Mbit	現在の開発状況	50%(3月14日現在)

2種類から選んだ戦闘機を操作して、敵機や敵戦艦を撃破する、宇宙が舞台の3Dシューティング。全ての機体はポリゴンを使って描かれている。通常のショットと、エネルギーに制限があるシールド攻撃を駆使して戦うのだ。

カーソルだけでなく、自機の操作が可能

1P専用

FEATHER1



通常の機体がこれ。シールドを張っての体当たり攻撃もできるのだ

2P用

FEATHER2

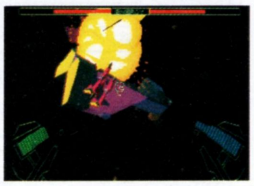
操作を分担する2P用。操作をコンピュータ任せにしての1Pも可能

迫力のリプレイ視点

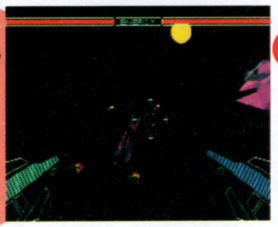
このゲームのウリは、リアルタイムに生成されるポリゴン映像。通常の戦闘はコクピット視点によるものだが、リプレイ時は自機を外から見た視点での映像になる。

ゲームを1面でもクリアすれば、「TRACE」モードでのリプレイが選べる。最後にプレイした内容が、視点を何度も替えながら再現される迫力たっぷりの映像だ。

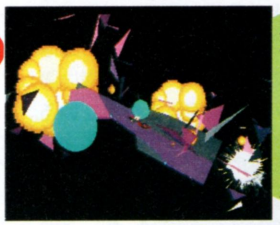
作戦の内容が説明され、戦闘が始まる



巨大な敵も、ひたすら撃って破壊！

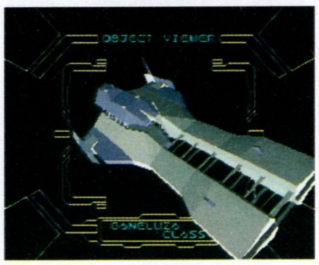


プレイ中 → トレース



迫力リプレイ

最低1つのステージをクリアすれば、ゲームオーバー後（リセットでも可）タイトル画面でTRACEが選択可能になる。スピード感があるリプレイだ



オプション内には、全キャラのデータが見られるモードもあるのだ

果てない宇宙空間でのドッグファイト。巨大な敵を撃破しろ

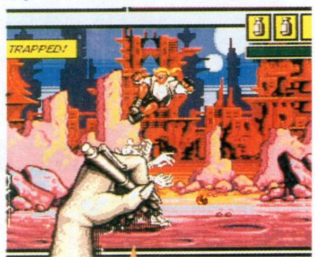
コミックスゾーン（仮称）

メガドライブ / ROM				
	発売予定日	'95年夏	ジャンル	アクション
	発売元	セガ	継続機能	未定
	開発元	SEGA OF AMERICA	複数プレイ	未定
	予定価格	未定	その他の機能	未定
	容量	16Mbit	現在の開発状況	?%

その名の通り、コミックスの世界で繰り広げられるアクションゲーム。ステージはページとして扱われ、1ページの中には12程度のコマがある。主人公がコマに入ってくるとそのコマが活動を始める。敵を倒すなどといった条件をクリアすれば次のコマに進めるというゲーム展開だ。

登場するキャラのセリフが「ふきだし」状に表示されたり、敵のボスが手下をペンで描き込んだりといった演出もそれらしい。

ボスがペンでザコを産み出している。ここはコミックスゾーン…



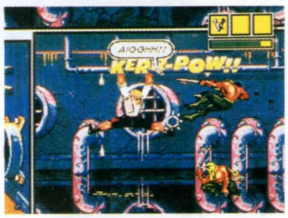
モンスターが描き出される

コミックス世界からの脱出

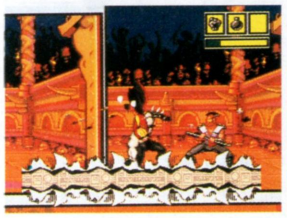
主人公は漫画の作者、ジョー。彼が描いたモータスという悪党が生命を持ってしまう。モータスが漫画の世界から脱出するためには、彼の創造者であるジョーがじゃま。直接殺すことができないモータスは、ジョーを漫画の中に引き込んでしまう。現実の世界へ帰るための、ジョーの戦いが始まるのだ。

アメコミ調の描き込まれた背景。インタラクティブコミックって感じ

敵はミュータントだ



進路は分岐もある



現実世界へ戻るのだ

©SEGA／TSUCHIDA・SEGA・Lightstorm Entertainment／Acclaim Entertainment・FASA／COMPILE／GROUP SNE

トゥルーライズ

メガドライブ	発売予定日	4月28日	ジャンル	アクション
ROM	発売元	アクレイムジャパン	継続機能	パスワード
	開発元	BEAM SOFTWARE	複数プレイ	――
	予定価格	7800円(税別)	その他の機能	ファイティングパッド6B対応
	容量	16Mbit	現在の開発状況	100%

人気アクションスター、アーノルド・シュワルツェネッガーが主演、ジェームズ・キャメロンが監督した同名映画が、メガドライブ用のアクションになって登場。

◆ストーリーは、もちろん映画を元にしたもの

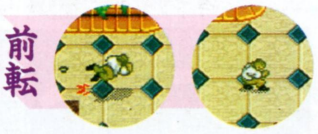
◆対テロリストのエージェントだ

撃って転がるアクション

ゲームは上からの見下ろし視点で、8方向に撃ちつつ進むというもの。撃つ方向の固定や、前転による攻撃回避といったことも可能。いわゆるダメージ制＋残機制だが、一般市民を3人撃つと1ミスになってしまうので注意。

撃つ！

◆一般市民が多い場所では、注意して撃て



前転

◆前転は攻撃をかわすだけではない。敵の不意をつくような使い方も

テロリストの脅威を防げ！

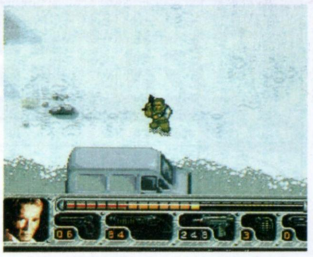
アブ・アジス率いるテロリスト集団は、要求をのまねばアメリカを爆破すると脅迫してきた。政府の極秘機関のエージェント、ハリーはアジスの野望をくじくべく、危険な任務へと赴く。アルプス山中の城、中国の紫禁城、精油所など、全10ステージの戦いだ。

◆危険な任務の始まり

◆弾には限りがあるので、むだな攻撃はさけたい

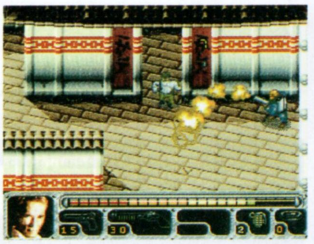
◆アイテムを取れば違う武器も使えるようになる

◆一般市民を攻撃してしまうと、同僚からのお叱りメッセージが



◆テロリストの暗号データを入手、雪で覆われたアルプスを脱出する

◆テロリストの1人がショッピングセンターに出現。うまく捕まえろ



◆強力な爆弾をもつテロリストとの戦いはまだまだ続く

シャドウラン

MEGA-CD	発売予定日	7月	ジャンル	RPG
CD	発売元	コンパイル	継続機能	未定
	開発元	コンパイル	複数プレイ	未定
	予定価格	未定	その他の機能	未定
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	?%

サイバーパンク的な世界に、魔法やドワーフなどといったファンタジー要素を融合させたテーブルトークRPG「シャドウラン」。その世界観をもとにしながら、オリジナルシナリオによって作られたアドベンチャーRPGがMEGA-CDで登場する。

◆世界観は同じだが、オリジナルシナリオだ

◆大容量のCDだけに、デモビジュアルも多数入っている。この惨殺死体が物語の発端となるのだろうか

東京を舞台にしたオリジナル

シナリオは、テーブルトーク版の日本語訳も行っているグループSNEが担当。詳しいストーリーは不明だが、東京が舞台になる。

システム面での特徴だが、タクティカルコンバットでの戦闘は「シャドウラン」の持つルールをかなり再現したものになりそう。また、マトリックスモードでは、CGで描かれたコンピュータ内部を探索することになる。

◆このゲームのキャッチは「最強最後のMEGA-CD・RPG」だ

◆フィールドを自由に歩くミッションモード。これは一体…？

◆アドベンチャーモードではコマンド選択方式でゲームが進行する

魔法騎士レイアース（マジックナイト）

セガサターン CD				
	発売予定日	7月	ジャンル	アクションRPG
	発売元	セガ	継続機能	バックアップメモリ
	開発元	セガ	複数プレイ	なし
	予定価格	未定	その他の機能	未定
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	50%（3月28日現在）

昨年末のゲームギア版に続き、サターンでも『魔法騎士レイアース』が登場。3人の女子中学生が異世界セフィーロの危機を救う物語だ。TVアニメ版を元に、ゲーム独自のキャラやストーリーを加えたもの。要所要所ではゲーム用に描き下ろしたアニメも見られる。

もちろん動きも声もアリ！

会話シーンは、主要なキャラの会話時のみこのような絵と音声が加わる。ちょっとした表情のアニメーションもあるぞ

3人を使い分けて進む

ゲームは見下ろし型のアクションRPG。原作どおり、3人は行動をともにしているが、操作をするのは先頭を歩く1人だけ。各キャラの特徴を把握して、状況に合った操作キャラを選択しよう。

RPGにつきものの成長は、イベントをクリアすることで行われる。体力の増加、魔法の取得といったキャラの成長とともに、成長する武器「エスクード」もレベルアップし、威力を増していくぞ。

先頭が交代するトライアングルフォーメーションを駆使して冒険

キャラの能力を把握しろ。光は剣での広範囲攻撃と、攻撃系の魔法ができる

剣は貫通、攻撃系や補助魔法など

弓矢で遠距離、回復系と支援系だ

コープス・キラー

スーパー32X CD				
	発売予定日	6月2日	ジャンル	ガンシューティング
	発売元	アクレイムジャパン	継続機能	コンティニュー
	開発元	Digital Pictures	複数プレイ	――
	予定価格	8800円（税別）	その他の機能	――
	容量	CD-ROM	現在の開発状況	90%（3月24日現在）

取り込み映像を駆使した動画再生型ソフトでおなじみの、Digital Pictures社のガンシューティング。スーパー32Xならではのグラフィックが楽しめる。

絶海の孤島で、死者をゾンビとして蘇生し、自分の思うままに操るDr.ヘルマン。彼とゾンビ軍団を壊滅すべく島に向かった主人公は、2人のサポーターとともに任務の遂行をめざす。

2人のサポーター

この2人とともに、ゾンビ軍団を撃破せよ

Dr.ヘルマンとゾンビ軍団

照準を合わせてゾンビを撃つ。通常弾のほか、強力なランチャーもあるのだ

ナイト・トラップ

スーパー32X CD				
	発売予定日	6月2日	ジャンル	アドベンチャー
	発売元	アクレイムジャパン	継続機能	――
	開発元	Digital Pictures	複数プレイ	――
	予定価格	9800円（税別）	その他の機能	――
	容量	CD-ROM2枚組	現在の開発状況	90%（3月24日現在）

一昨年の11月にMEGA-CD版としてセガから発売され、話題を呼んだ作品が、スーパー32X用としてアクレイムジャパンから登場する。256色表示によるグラフィックの鮮明さや、アクセス時間の短縮など、32X版としてグレードアップされているのだ。

湖畔の別荘に設置された監視カメラを操作し、遊びに来た少女たちを狙うオーガを罠にかけろ。

何も知らずにいる女のコたちを、凶暴なオーガの魔の手から守るのだ

秘密諜報機関ＳＣＡＴの協力者として、１人の少女も活躍する

凶悪な吸血鬼、オーガどもが迫る

©CLAMP／講談社／読売テレビ／電通／TMS／SEGA・Digital Pictures・SEGA・MAXIS／SEGA・HUMAN・Acclaim Entertainment／NFLP

超球界ミラクルナイン（仮称）

メガドライブ				
ROM	発売予定日	未定	ジャンル	スポーツ／野球
	発売元	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
	開発元	セガ	複数プレイ	2人同時
	予定価格	未定	その他の機能	未定
	容量	16Mbit	現在の開発状況	?%

『マルチプレー・ベースボール（仮称）』としてラインナップされていた野球ゲームが、タイトル変更と容量倍増（もとは8M予定）で画面公開／　視点やストライクゾーンの表現方法など、まさにミラクルな作り。とは言え、登場選手やチームはしっかり実名。

◆視点など、けっこう変わった感じ

◆妙なノリのゲーム名ながらも実名野球

◆5つのモードから選択してプレイ開始

プロストライカー'95（仮称）

メガドライブ				
ROM	発売予定日	未定	ジャンル	スポーツ／サッカー
	発売元	セガ	継続機能	バッテリーバックアップ
	開発元	セガ	複数プレイ	2人同時
	予定価格	未定	その他の機能	未定
	容量	16Mbit	現在の開発状況	?%

『Jリーグプロストライカー』、『完全版』、『2』と続いてきた人気サッカーゲームの4作目。詳細は不明だが、タイトルに冠されてこそいないものの、Jリーグの実名を使用していることに変更はないようだ。残念ながら、同時プレイは4人から2人になった。

◆モードは充実しているようだ

◆得点を決めたぁー！

◆サッカーと言えばやはりJリーグか

超新話題インフォメーション

活発な動きを見せているソフト群の最新情報をたっぷり紹介。今月はサターンのみならず、メガドライブやスーパー32Xも激しいゾ。

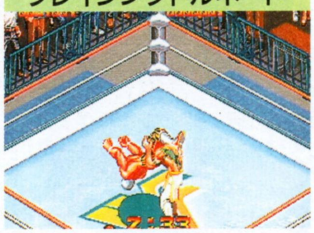
初公開画面

3作品の初公開画面を紹介する。まずはセガの都市育成シミュレーション『シムシティ2000』。続いて人気シリーズ外伝という名を冠し、正式名称となったヒューマンのプロレス『ファイプロ外伝　ブレイジングトルネード』。以上の2本はサターン用だ。あと1作、アクレイムジャパンのアメフト『NFLクォーターバッククラブ'95』は32X用のROMになる。

シムシティ2000

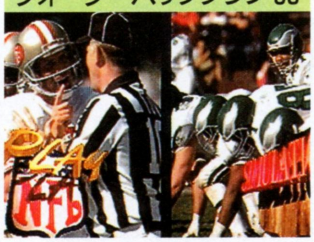
◆パソコンからの移植。ビジュアルはもちろん、ゲーム性も強化

ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード



◆業務用からの移植。従来のシリーズ作をパワーアップ（開発中画面）

NFL クォーターバッククラブ'95



◆メガドライブやゲームギア版も2月に登場したばかりのアメフト

恒例・新作ラッシュ総ざらえ＋α

今月の新タイトルは、先月と比べるとかなり控え目。とはいえ、巻頭とカミングスーンで2作ずつ紹介している充実度はバッチリ／

メガドライブ新作

アクレイムジャパンからは、映画を元にしたアクション『ジャッジ・ドレッド』が。セガからは仮称のアクションが2作。詳細不明の『THE　OOZE（ウーズ）』と、懐かしの業務用を4人プレイなどでアレンジした『ペンゴ』だ。

サターン新作

アスミックは参入第1弾として、デジタルアニメ『宝魔ハンター　ライム（仮称）』の移植版を出す。

イマジニアは、まずタイトル変更から。仮称は変わらずで『麻雀』が『実践麻雀』になった。4人打ちタイプとのこと。新作では、選手をポリゴンで表現した『バレーボール（仮称）』と、ANO清水氏のデザインによるキャラが脱衣する2人打ち麻雀『魔法の雀士　ぽえぽえポエミィ』の2作。

新規参入となるオープンブック。Macなどで人気の高層ビルシミュレーションを『ザ・タワー（仮称）』として移植する。

サミー工業は、参入第1弾として『実戦パチスロ必勝法SP（スペシャル）』を発表した。

セガからの発表だが、自社の2作以外に、メーカー名未定の1作が公開された。タイトルはすべて仮称。メガドライブの人気作をグレードアップした『ワールドアドバンスド大戦略　～鋼鉄の戦風～』。地形や兵器をポリゴンで描いた、第二次世界大戦が題材のシミュレーションだ。『忍空』は、アニメも放映中の同名コミックを原作とした格闘アクション。発売メーカー未定で『誕生～デビューS～』が。パソコンなどで人気のアイドル育成シミュレーションの移植。

セタからは詳細不詳の『将棋まつり（仮称）』が登場。

さよならタイトル

『ときめき　まーじゃん　ぱらだいす』が予定から外れることに。

新作発売カレンダー

セガサターン

㊗は、今月初めて登場したゲームです

●4月

14日 ●柿木(かきのき)将棋 ★アスキー／7800円
28日 ●三國志Ⅳ ★光栄／14800円
28日 ●ゲームの達人 ★サン電子(サンソフト)／8900円
28日 ●VIRTUAL HYDLIDE(ヴァーチャル ハイドライド) ★セガ／5800円
28日 ㊗アイルトン・セナ パーソナルトーク~Message for the future~ ★セガ／8800円
28日 ●輝水晶伝説アスタル ★セガ／5800円

●5月

19日 ●極上パロディウスだ！ DELUXE PACK ★コナミ／5800円
26日 ●完全中継プロ野球 グレイテストナイン ★セガ／5800円
26日 ●GRAN CHASER(グランチェイサー) ★セガ／5800円
下旬 ㊗将棋まつり ★セタ／価格未定
下旬 ●スーパーリアル麻雀PⅤ ★セタ／8800円
未定 ●時空探偵DD ~幻のローレライ~ ★アスキー／6800円
未定 ●実践麻雀(仮称) ★イマジニア／価格未定
未定 ●~制服伝説~プリティファイターX ★イマジニア／7980円

●6月

未定 ●新・忍伝 ★セガ／5800円
未定 ●ブルーシード ~奇稲田秘録伝~ ★セガ／価格未定
未定 ●平成天才バカボン すすめ!バカボンズ ★ゼネラル・エンタテイメント／4800円

●7月

未定 ●ぷよぷよ通(2) ★コンパイル／価格未定
未定 ●学校の怪談(仮称) ★セガ／価格未定
未定 ●クロックワーク ナイト ~ペパルーチョの大冒険・下巻~ ★セガ／価格未定
未定 ●魔法騎士(マジックナイト)レイアース ★セガ／価格未定
未定 ●リグロードサーガ(仮称) ★セガ／価格未定

●8月以降

8月 ●四柱推命ピタグラフ ★データム・ポリスター／6800円
12月 ㊗誕生~デビューS~(仮称) ★メーカー未定／価格未定

●発売日未定

'95年春 ●バトルモンスターズ ★ナグザット／価格未定
'95年夏 ●囲碁(仮称) ★アスキー／価格未定
'95年夏 ㊗宝魔ハンター ライム(仮称) ★アスミック／価格未定
'95年夏 ㊗魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ ★イマジニア／価格未定
'95年夏 ㊗バレーボール(仮称) ★イマジニア／価格未定
'95年夏 ●X-MEN ★カプコン／価格未定
'95年夏 ●ダークシード ★ギャガ・コミュニケーションズ／価格未定
'95年夏 ●QUOVADIS(クオヴァディス) ★グラムス／価格未定
'95年夏 ●実況パワフルプロ野球'95 開幕版 ★コナミ／価格未定
'95年夏 ●ときめきメモリアル~forever with you~ ★コナミ／価格未定
'95年夏 ●ツインビー対戦ぱずるだま ★コナミ／価格未定
'95年夏 ●ウイングアームズ(仮称) ★セガ／価格未定
'95年夏 ●シムシティ2000 ★セガ／価格未定
'95年夏 ●バーチャ・ハングオン(仮称) ★セガ／価格未定
'95年夏 ㊗ワールドアドバンスド大戦略 ~鋼鉄の戦風~(仮称) ★セガ／価格未定
'95年夏 ●RACE DRIVIN' ★タイムワーナー インタラクティブ／価格未定
'95年夏 ●北斗の拳(仮称) ★バンプレスト／価格未定
'95年夏 ●4Dボクシング ★ビクター エンタテインメント／価格未定
'95年夏 ●メタルファイター♡MIKU ★ビクター エンタテインメント／価格未定
'95年夏 ●ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード ★ヒューマン／価格未定
'95年秋 ●カンタムゲート(仮称) ★ギャガ・コミュニケーションズ／価格未定
'95年秋 ●サイコトロン(仮称) ★ギャガ・コミュニケーションズ／価格未定
'95年秋 ●信長の野望・天翔記 ★光栄／価格未定
'95年秋 ㊗忍空(仮称) ★セガ／価格未定
'95年末 ●真・女神転生 悪魔召喚師(デビル・サマナー)(仮称) ★アトラス／価格未定
'95年末 ㊗セガ・アドベンチャー(仮称) ★セガ／価格未定
'95年内 ●パチンコ倶楽部 ★アイ・エス・シィ／価格未定
'95年内 ●ヴァンパイア ★カプコン／価格未定
'95年内 ㊗ザ・タワー(仮称) ★オープンブック／価格未定
'95年内 ●X JAPAN(仮称) ★セガ／価格未定
'95年内 ●ゴールデンアックス・ザ・デュエル ★セガ／価格未定
'95年内 ●バーチャファイター2 ★セガ／価格未定
'95年内 ●ピンボール アリーナ ~ラストグラディエイターズ~ ★セガ／価格未定
'95年内 ●ファンタジーアース(仮称) ★セガ／価格未定
'95年内 ●マスターズ(仮称) ★セガ／価格未定
'95年内 ●バーチャレーシング サターン ★タイムワーナー インタラクティブ／価格未定
'95年内 ●プリンセスメーカー2 ★マイクロキャビン／価格未定
'96年春 ㊗天外魔境外伝 第四の黙示録 ★ハドソン／価格未定
●ダービースタリオン(仮称) ★アスキー／価格未定
●バミューダトライアングル(仮称) ★アスク講談社／価格未定
●本格派四人打麻雀ゲーム プロ麻雀「極」S(仮称) ★アテナ／価格未定
●峠 King The 魂~SPIRITS~(仮称) ★アトラス／価格未定
●サクセス・ストーリー ★アルトロン／価格未定
●3Dアクション(仮称) ★イマジニア／価格未定
●11th Hour ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント／価格未定
●クリーチャーショック ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント／価格未定
●Hard Core ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント／価格未定
●ドラえもん(仮称) ★エポック社／価格未定
●アローン・イン・ザ・ダーク2 ★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／価格未定
●レインドロップス ★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／価格未定
●神罰 人生の意味 ★ガイナックス／価格未定
●ストリートファイター・ザ・ムービー(仮称) ★カプコン／価格未定
●ラウニ・フィクション(仮称) ★九鬼(KUKI)／価格未定
●ガーディアンフォース ★サクセス／価格未定
●コットン2 ★サクセス／価格未定
㊗実戦パチスロ必勝法SP(スペシャル) ★サミー工業／価格未定
●ハイパーダービー ★CSK総合研究所／価格未定
●碁仙人(仮称) ★ジェイ・ウイング／価格未定
●現代大戦略 Strikes(仮称) ★システムソフト／価格未定
●マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮称) ★システムソフト／価格未定
●ミステリアス タロット ★ジャレコ／価格未定
●野球(仮称) ★ジャレコ／価格未定
●HOUSING ★スーパーソフトウェア／価格未定
●HOUSING CATALOG ★スーパーソフトウェア／価格未定
●アイスホッケー(仮称) ★セガ／価格未定
●スターケイド ★セガ／価格未定
●セガラリー・チャンピオンシップ ★セガ／価格未定
●バーチャコップ ★セガ／価格未定
●バーチャテニス(仮称) ★セガ／価格未定
●BUG！(仮称) ★セガ／価格未定
●バスケットボール・サターン(仮称) ★セガ／価格未定
●TIZ Tokyo Insect Zoo ★ゼネラル・エンタテイメント／価格未定
●ダライアス外伝(仮称) ★タイトー／価格未定
●ハットトリックヒーロー(仮称) ★タイトー／価格未定
●レイフォース(仮称) ★タイトー／価格未定
●STEAMGEAR MASH~スチームギア・マッシュ~ ★タカラ／価格未定
●水滸演武 ★データイースト／価格未定
●球転界 ★テクノソフト／価格未定
●熱血親子 ★テクノソフト／価格未定
●テクモスーパーボウル ★テクモ／価格未定
●重装機兵レイノス2(仮称) ★日本コンピュータシステム(メサイヤ)／価格未定
●SUPER301 SQ(仮称) ★日本物産／価格未定
●V.R麻雀(仮称) ★日本物産／価格未定
●USドラッグチャンプ(仮称) ★日本物産／価格未定
●ポリゴンSLG(仮称) ★バンプレスト／価格未定
●ロボット混載RPG(仮称) ★バンプレスト／価格未定
●慶応遊撃隊2 ★ビクター エンタテインメント／価格未定
●ナイトストライカーS ★ビング／価格未定
●パチンコファイター(仮称) ★プレ・ステージ／価格未定
●Incoming(仮称) ★マルチソフト／価格未定
●ゼロヨンチャンプSpecial(仮称) ★メディアリング／価格未定
●RAYMAN ★ユービーアイ ソフト／価格未定
●卒業Ⅱ(仮称) ★リバーヒルソフト／価格未定
●ブルー・シカゴ・ブルース(仮称) ★リバーヒルソフト／価格未定

セガサターン　メガドライブ　ゲームギア　スーパー32X　MEGA-CD

カレンダーの見方
●:CD-ROM
■:ROMカセット
?:メディア未定
▼:ハードウェア、周辺機器
★メーカー名(正式社名以外にブランド名などがある場合カッコくくりで併記)／容量(ROMのみ)
+追加機能もしくは付属品／予定価格(税別)

スーパー32X

初／(初)は、今月初めて登場したゲームです

●4月

21日　■カオティクス　★セガ／24Mbit+B.B.／7800円

●5月

19日　■モータルコンバットII　究極神拳　★アクレイムジャパン／32Mbit／9800円
未定　■三國志IV　★光栄／32Mbit+B.B.／14800円
未定　■ステラアサルト　★セガ／16Mbit／7800円
未定　■パラスコード　★セガ／16Mbit／7800円

●6月

2日　●コープス・キラー　★アクレイムジャパン／8800円
2日　●ナイト・トラップ　★アクレイムジャパン／CD-ROM2枚組／9800円
16日　■NFLクォーターバッククラブ'95　★アクレイムジャパン／24Mbit+B.B.／9800円

●発売日未定

'95年夏　■ウイングウォー　★セガ／24Mbit+B.B.／価格未定
'95年夏　■クラック・ザ・スナッパー(仮称)　★セガ／24Mbit／価格未定
'95年内　■スーパーモトクロス(仮称)　★セガ／容量未定／価格未定
'95年内　●サージカルストライクCD(仮称)　★セガ／価格未定
'95年内　●シャドー・オブ・アトランティスCD(仮称)　★セガ／価格未定
'95年内　●ファーレンハイトCD(仮称)　★セガ／価格未定
'95年内　●ミッドナイト・レイダース　★セガ／価格未定
'95年内　●ワイヤーヘッド(仮称)　★セガ／価格未定

メガドライブ

初は、今月初めて登場したゲームです

●4月

28日　■トゥルーライズ　★アクレイムジャパン／16Mbit／7800円
28日　■テレビアニメスラムダンク 強豪 真っ向対決!　★バンダイ／16Mbit／8800円

●5月

26日　■ウォーロック　★アクレイムジャパン／16Mbit／7800円
26日　■スターゲイト　★アクレイムジャパン／16Mbit／7800円
26日　■ライトクルセイダー　★セガ／16Mbit+B.B.／7800円

●6月

下旬　初ジャッジ・ドレッド　★アクレイムジャパン／16Mbit／7800円

●発売日未定

'95年夏　■魔導物語I　★コンパイル／16Mbit+B.B.／価格未定
'95年夏　■コミックスゾーン(仮称)　★セガ／16Mbit／価格未定
'95年夏　■ナイトメア・サーカス(仮称)　★セガ／24Mbit／価格未定
初THE OOZE(ウーズ)(仮称)　★セガ／容量未定／価格未定
■超球界ミラクルナイン(仮称)　★セガ／16Mbit+B.B.／価格未定
初プロストライカー'95(仮称)　★セガ／16Mbit+B.B.／価格未定
初ペンゴ(仮称)　★セガ／容量未定／価格未定
■ズールのゆめぼうけん　★日商岩井インフォコムシステムズ(インフォコム)／8Mbit／8800円
■エイリアン3　★ビック東海／4Mbit／価格未定

MEGA-CD

(初)は、今月初めて登場したゲームです

●4月以降

7月　●シャドウラン　★コンパイル／価格未定

●発売日未定

'95年内　●グランド・ゼロ・テキサス　★セガ／価格未定
●サムライスピリッツ　★ビクター エンタテインメント／価格未定

ゲームギア

初は、今月初めて登場したゲームです

●4月

28日　■テイルスのスカイパトロール　★セガ／2Mbit／3800円
28日　■TEMPO Jr.　★セガ／4Mbit／3800円

●5月

12日　■トゥルーライズ　★アクレイムジャパン／4Mbit／4800円
26日　■スターゲイト　★アクレイムジャパン／2Mbit／4500円
26日　■スーパーコラムス　★セガ／2Mbit／3800円

●6月

下旬　初ジャッジ・ドレッド　★アクレイムジャパン／4Mbit／4800円
下旬　初シャイニング・フォース外伝 ~FINAL CONFLICT~　★セガ／4Mbit+B.B.／5800円

●発売日未定

'95年夏　■魔導物語A ~ドキドキばけ~しょん~　★コンパイル／4Mbit+B.B.／価格未定

次号予告

ついに発表されたハドソン『天外魔境外伝』の続報、タイムアタック開催の『デイトナUSA』など、さらにヒートアップ必至の次号。新作紹介から徹底攻略まで、サターンはおまかせ!

サターンFAN6月号は5月8日(月)発売です

編集後記

巻頭でも紹介しているように、セガが3月24日に「重点ソフト」の発表会を行った。その日は、サードパーティのプライベート・ミーティングと懇親会も行われて、各ソフトハウスの部長クラスの人たちが幕張プリンスホテルに集まった。ミーティングは午後4時から6時までサターンの開発環境をセガの人が説明。ソフトハウスにとって、安くて便利な環境が提示されていた。新しく参入するところにはかなりの朗報だ。サターンは今回の対談の記事にもあるように、やりこめばいくらでも伸びる素質ももったスペックである。1日ごとにすごいものが生まれる可能性が高くなっていっているわけで、我々ユーザーにとってはとても楽しみだ。発表会では『バーチャ2』のサターンOS試作版のお披露目があったが、その滑らかな動きと、エッジのない美しさは驚きである。おそらく徹夜続きと思われるAM2研の鈴木氏による「キャラクタのレゾリューションは704×480で業務用の480×384より高い」の説明を聞いていて、ワクワクした気分になってしまった。それに1作目での経験をいかして、今の『I』のキャラにテクスチャをはって見せていた(開発ツールの威力を見せるための試作。発売タイトルではない。念のため)が、これもすごい。ゲームスタジオの遠藤社長は懇親会の間中これで誰かと懇親を深めていた。セガの開発の人が「ちょっと試しにこんなもの作ってみました」といった軽いノリですごいものを見せてくれることに、あらためて感動。次号はもっとすごいことを皆さんにお伝えすることを楽しみにしたい。

WELCOMETOTHENEXTLEVEL

メガドライバーの皆様、32Xと共に
アレやコレやと、とくとお楽しみくださいませ。

キミの楽しいを入れて遊んでください。

テンポ［32×専用］

音楽ジャンル別のステージをダンスアクションと指パッチンで攻略する、斬新なアクションゲーム。　7,800円 発売中

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995
ORIGINAL CHARACTERS ©RED 1995

カオティクス［32×専用］

～FEATURING ナックルズ ザ エキドゥナ～

最強のパートナーを見つけ出し、32×が創り出すアクロバットアクションの爽快感に酔いしれる。

7,800 4月21日発売予定

［アクション］©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

ステラアサルト［32×専用］

究極の宇宙戦闘機に乗り込み、無限に広がる宇宙空間を駆けめぐる。

7,800円 5月発売予定

［3Dシューティング］

©SEGA 1995　©TSUCHIDA

セガは応援します！

'95夏休 スーパーヒーローフェア

正義も悪もいらないぜ／オレの名はハカイダー!!

MECHANICAL VIOLATOR
HAKAIDER
人造人間ハカイダー

4月15日(土)全国東映系公開

同時上映：「超力戦隊オーレンジャー」

「重甲ビーファイター」を同時上映

©東映・東映ビデオ・石森プロ

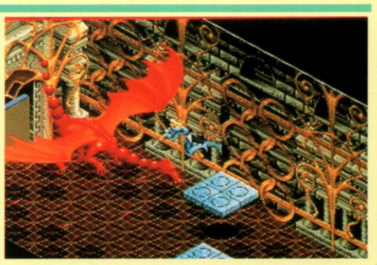
SUPER 32X

お手軽ワンダーランド

ミッキーマニア［MD専用］

世界の人気者ミッキーマウスがアニメーションの世界をとびだした！
7,800円 発売中［アクション］

© The Walt Disney Company
ALL RIGHTS RESERVED
本商品は、ウォルト・ディズニー・エンタプライズとの契約により、ディズニーの著作権を利用して㈱セガ・エンタープライゼスが販売したものです。



ライトクルセイダー［MD専用］

迫力の戦闘シーン。あらゆる攻撃をかわし無敵パワーで切り抜けろ！
7,800円 5月26日発売［アクションロープレ］

TREASURE ©1995 SEGA

パラスコード［32X専用］

スーパー32Xのパフォーマンスを最大限に発揮した話題のオリジナル作品。
7,800円 5月発売予定
［3Dシューティング］

©SEGA 1995

※32X専用ソフトをお楽しみいただくには、別売メガドライブ2が必要です。
※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

16BITから32BITに広がるメガワールド。

メガドライブ用アップグレードブースター
SUPER 32X
好評発売中 16,800円

MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中

※商品写真はスーパー32Xと、別売メガドライブ2を合体したものです。

© SEGA

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル☎0120-012235 受付/月～金曜日：10時～17時（祝祭日除く）