

ゲームアーツ等、気鋭クリエイター集団GD NET 新作群続報 //

隔週刊 平成8年11月15日発行(隔週金曜日発行)  
第8巻第21号(通巻93号)平成3年5月16日第3種郵便物認可

スレイヤーズ/ルナ エターナルブルー

サターンファン

# SATURN FAN

●サターン救世主!?  
クリエイター集団 //

GD NET 続報!!

## スレイヤーズ

ルナ エターナルブルー

年末・年始超期待作完全ガイド

クオヴァデイスII

機動ガンダム外伝II

バーチャロン

バーチャコップ2

超時空要塞マクロス

エネミー・ゼロ

銀河英雄伝説

同級生2

ネクロノミコン

斬紅郎無双剣

銀河お嬢様伝説ユナ

重装機兵レイノス2

卒業〜クロスワールド〜

2大イベント直前速報!!

●11月1日から幕張で開催!!  
E3/TOKYO  
●11月19日から全国5カ所で開催!!  
SEGA SATURN  
デジタルサーカス

●詳細攻略&インタビュー //

## サクラ大戦

ルナ シルバースターズーリー

タクティクスオウガ/伝説のオウガバトル/HT&T ドラゴンズヘブン

デラ ファンタステイカ/エアーズアドベンチャー/ドラゴンマスターシルク

シャイニング・ザ・ホーリーアーク/リグロードサーガ2/ラングリッサーIII

天外魔境 第四の黙示録

札幌取材速報 新事実発覚!!

充実のRPG大特集!!

1996

No.23 11月15日号

540YEN



# セガサターンに、あの

SEGA SATURN™

# デジ サ



セガサターンのデジタル技術と、ポリショイサーカスの超人的サーカス技術がひとつになった! スーパーエンターテインメントライブアクション。バーチャコップ2、電腦戦機バーチャロン、そしてなんと!! ○○○○も、世界最大のサーカス団「ポリショイ」がデジタル感覚のコスチュームでパフォーマンスをくりひろげるテーマステージ。会場に設置されたセガサターンで、新作ソフトを体験することができるタッチ&トライゾーン。●バーチャコップ2●電腦戦機バーチャロン●ENEMY ZERO●シャイニング・ザ・ホーリアーク●天外魔境 第四の黙示録など約40タイトルを出展。また、プロモーションゾーンではマツダの新型車の展示や、アルバスプーン限定モデルなど最新情報が盛りだくさん。 ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996 ©1996 WARP INC.

## 会 場

横 浜	ランドマークタワー(フジテレビジョン主催)	11/9±・10/9
札 幌	新千歳空港ターミナルビル(北海道文化放送主催)	11/16±・17/9
東 京	東京ジョイポリス(フジテレビジョン主催)	11/23±・24/9
東 京	恵比寿ガーデンホール(フジテレビジョン主催)	11/30±・12/1/9
福 岡	キャナルシティ(テレビ西日本主催)	11/9±・10/9
広 島	基町クレド(テレビ新広島主催)	11/16±・17/9
名古屋	ナディアパーク(東海テレビ放送主催)	11/23±・24/9
大 阪	梅田ステラホール(関西テレビ放送主催)	11/30±・12/1/9



# ボリシヨイがジョイント!

# タレ カス



## 入場無料 (但し東京ジョイポリスのみ有料)

協賛: 株式会社 服部セイコー / マツダ株式会社

株式会社日立製作所 / 日本ビクター株式会社

企画: 株式会社セガ・エンタープライゼス

- 東京ジョイポリスでは右記の景品の応募は実施しません。
- マツダの新型車の当選者は、諸経費及び登録費にかかる費用は自己負担となります。
- 各会場では、セガサターンの商品は一切販売しておりません。
- お問い合わせ先: 株式会社 セガ・エンタープライゼス お客様相談センター  
フリーダイヤル 0120-012235 受付時間 月曜～金曜10:00～17:00(祝祭日を除く)

## 豪華賞品が当たる!

しっかり、楽しい、スポーティー。  
**NEW ファミリア**



**アルバスプーン  
限定モデル**



会場でのアンケートにお答えいただいた方の中から抽選で当たる!





027/200

will become

a more movie-oriented title,

with hours

as an actress.

The main stage

of the work

will be

the space itself.

But Ed

will have

an aspect of amusement

as a game as well,



超大作 遂に登場!!



ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ

12.13

On Sale

CD4枚組 6800yen Only for SEGA SATURN™

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







イラスト:チキンヘッド

96'年12月発売予定!



追分のカードバトル!  
犯罪者を発見したら、  
カードバトルで逮捕するのだ!  
時には、強力なライバルが  
邪魔をするゾ!



個性的なエリア攻略システム!  
自社の管轄を守りながら、他社  
の管轄を奪っちゃえ!  
でも、油断していると逆に取られ  
ちゃうかも!?

# ハマる美少女ポリス育成ゲーム登場!!

©Victor Interactive Software Inc.

はいばあ

# セキユリティーズS

3人の美少女ポリスをきたえて、治安や交通  
機能の維持をおこなうのだ!しかし、女の子  
は感情の起伏が激しいから大変だよ……  
豊嶋真千子、皆口裕子、吉田古奈美、  
久川綾、屋良有作など声優陣も超豪華!  
ますますハマってしまうのだ!

写真撮影:高山浩数



小説版

『はいばあセキユリティーズ』  
ワニブックスより11月発売予定!



株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウェア バック インソフト本部  
〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F ☎03(3796)8812

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

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

Windows® 95版も発売予定!



# CONTENTS

# SATURN FAN

『バーチャコップ2』から新『デイトナ』までセガの猛攻6連発!!

SEGA POWER-UP REPORT!!

バーチャコップ2	11月22日に 発売日決定	8
電腦戦機バーチャロン	ツインスティック 試用レポート!!	14
テラ ファンタスティカ		20
デイトナUSA Circuit Edition		26
リグロード サーガ2		30
シャイニング・ザ・ホーリアーク		36

超強カクレーターグループ詳細続報!! GD NET FREAK!!

続報!!

CONTINUE TO REPORT!!

ルナ エターナルブルー	85	エネミー・ゼロ	94
スレイヤーズ	88	銀河英雄伝説	95
ぎゅわんぶらあ自己中心派/他	92	伝説のオウガバトル	96
銀河お嬢様伝説ユナ	98	銀河お嬢様伝説ユナREMIX	108
銀河お嬢様伝説ユナ	109	銀河お嬢様伝説ユナ	113
天外魔境 第四の黙示録	114	超時空要塞マクロス	114
エアーズアドベンチャー	119	HT&T ドラゴンズ'ヘヴン	119
タクティクス オウガ	120	クオヴァティス2	120
機動戦士ガンダム外伝II	122	機動戦士ガンダム外伝II	122
ゲゲゲの鬼太郎	124	ドラゴンマスターシルク	126
卒業〜クロスワールド〜	128	卒業〜クロスワールド〜	128
天地無用! 魍皇鬼 連鎖必要	130	同級生2	132

特別企画

SPECIAL ISSUE

SEGA SATURNデジタル  
サーカス直前速報!!



11月15日号 1996  
No.23

●COVER MOTIF: バーチャコップ2 ©SEGA  
●COVER ART: セガ  
●オリジナルCGモデリング/加賀谷孝史(AM2)  
フィニッシュCGワーク/有井伸孝(AM2)  
●COVER DESIGN: 渡部孝雄

## 攻略

ラングリッサーIII 第2回	15
ルナシルバースターストーリー 第2回	16
サクラ大戦 第3回	16

## NEW

近日発売ソフト紹介

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	18
FIST	18
BLOOD FACTORY	18
ファンキーファンタジー	18
風水先生	18
デジタルピンボール ネクロミコン	18
上海 Great Moments	18

## 好評連載

●近日発売ソフトを編集部員がレビュー	
サターンソフトImpression/	18
●大技コマンド等ウルテク炸裂!!	
HYPER UL-TECH	19
●サターンモデムを詳細解説!!	
セガサターンネットワークスナビゲーター	19
●AM2 研情報満載!!	
SEGA AM2研 FAN	19
●業務用最新ゲーム情報満載!!	
ARCADE HITS NOW!!	19
●新画面超速報!!	
COMING SOON	20
●気になるソフトの進行状況をチェック!!	
期待作 最新状況レポート	20
●サターンとゲームギア用ソフト発売日一覧	
新作発売カレンダー	21
●ソフト別索引 & 各種インフォメーション	
ゲームインデックス&次号予告	21

## IC 土星の王国

データ・ハガキ情報満載

●売り上げデータ & 読者ソフト評価	
RANKING STREET	
サターンソフト売り上げランキング	69
読者が審査員 ゲーム成績表	70
Extra Review	71
読者が選ぶ リアルタイムゲームランキング	80
前人気&サターン移植希望ランキング	82
●オフィシャル「銀英伝」コーナー	
ファイエル!! 銀河英雄伝説	83
●セガCS開発チームと読者をつなぐ	
SEGA CS開発室日記	84
●サターンファン大集合!! 読者ページ	
コーンヘッドクラブ	13
●関連情報満載!!	
NEWS Dynamite/	13
●ハード & ソフト全発売済データ	
SATURNデータベース	14
●アンケートに答えてプレゼントをGET!!	
読者プレゼント	14



**SEGA**  
POWER-UP  
REPORT!! **1**

**緊急発表**

**『バーチャコップ2』  
11月22日発売決定!**

**バーチャガンもバージョンアップだ**

発売日の決定とともに、サターン版のオリジナル要素、そして新事実が次々と明らかになった。今号では11月22日を前に、新しく判明したことを徹底チェック!!

# VIRTUA COP 2

**バーチャコップ2**

**サターン版  
オリジナル要素も判明!**

**新ルート分岐「サターンルート」登場!**

**ARCADE LINE SATURN WAY**  
**看板を撃って道を選択せよ!**

**FREE PLAY PRESS START**

発売日	11月22日
発売元	セガ
開発元	セガ(AM2研)
価格(税別)	5800円
ジャンル	3Dシューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	バーチャガン、シャトルマウス
バックアップメモリー	10・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

**「1」に引き続き「ガンセレクト」ができる!**



## 撃って撃って撃ちまくれ ガンセレクト機能搭載

今回明らかになったオリジナル要素の1つは、ガンセレクト機能だ。これはサターン版の前作にもあったが、プレイヤーが任意に銃の種類を変えることができるというもの。「2」では最初から設定できるようにになったのだ！



●本来なら特定の場所でのみ登場する貴重な武器だ

### ステージスタート直後…



チェック

いきなり  
マグナム



●いきなりのマグナム装備は、ガンセレクト機能なくしてはあり得ない

### ボス戦でも！



チェック

オートマチックを  
装備！



●ゲームの開始直後から、強力な銃を手に入ることができる！

●ボス戦で30発連射のマシンガンが使えるとは、心強いかなりだ

## 5種類の銃を自由自在に操れ

ガンセレクト機能とは、ゲーム中に登場する5種類の銃が、任意に選択できる機能だ。場面ごとに銃を代えてプレイすれば、難しいルートも少しは楽になりそう。強力な銃を撃てば、気分爽快だぞ。

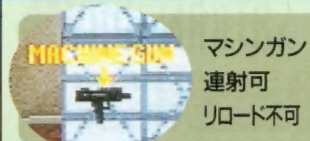


●障害物だらけの場  
所ではマグナムを！



オートマチック  
連射不可  
リロード可

オートマチックを装備すると、本来6発装填の銃が15発装填になる。リロードの回数を大幅に減らせるので、不意に現れる犯人に対しても素早い攻撃ができる。



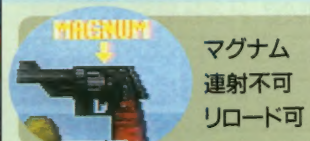
マシンガン  
連射可  
リロード不可

弾数が30発もある銃だ。引き金を引くと、自動的に連射する。ただしリロードできないので、30発撃つと使い捨てとなるが、ガンセレクトをすれば事実上弾数は無限。



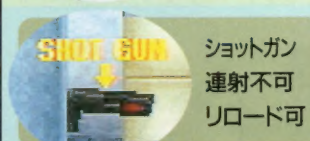
ライフル  
連射可  
リロード不可

24発装填で、3発ずつの高速連射機能を持つ。1人の標的に3発撃ち込む、3ポイントショットを決めるのに絶好の銃だ。この銃もリロードできないのが残念。



マグナム  
連射不可  
リロード可

装填される弾数は6発のまま変わらないが、強力な貫通力を持つ。そのため壁や瓶などの障害物越しに、犯人を撃ち抜くこともできるなど、高い威力を発揮する。



ショットガン  
連射不可  
リロード可

ショットガンも6発装填のままだが、普通の銃よりも命中範囲が広い特徴がある。銃口が多少ずれていても当たるので、命中率の高さはピカイチだろう。

## バーチャガン専用「スクリーンマウント・サイト」使用体験レポート

バーチャガンをバージョンアップする「スクリーンマウント・サイト」の発売が、急遽発表された。このサイトを装着すると、今までのバーチャガンの照準を安定させることが可能になる。標的の細部を正確に狙えるようになるので、より本物に近い射撃感を味わえるだろう。その効果のほどを、実際に使用してレポートしていこう。



装着せよ！



●素早く正確な射撃を  
することが出来る！

発売日：11月22日  
価格：1200円  
重量：100g  
お問い合わせ先  
タニオ・コバカスト  
マーズホットライン  
☎048-875-1450  
月～金曜日の10時～  
17時まで

### 使い心地もバッチリ！！



●ゲームのプレイ環境に応じて、1.5メートル用と2.5メートル用のサイトが用意されている

●バーチャガンへの装着はとっても簡単

●弾痕を横一列に並べるような精密射撃も簡単にできるようになる



2P  
演習をする時は  
スタートボタンを  
押してください。

SHOOT TEST  
MODE

調整を終了する時は画面外を撃ってください



●ジャスティスショットの数もアップすること請け合いました



# サターン版オリジナル分岐 「サターンウェイ」が登場した!!

今回報告する2つ目のオリジナル要素とは、アーケード版にはなかった新ルートの存在だ。本来1本道だった上級ステージに、初級、

中級ステージと同様のルート分岐が登場したのだ。ルート名もサターンオリジナルだけに、「サターンウェイ」と名付けられている。

## 第2のルートが登場…!

アーケードライン

サターンウェイ

**ARCADE LINE SATURN WAY**  
**看板を撃って道を選択せよ!**



**FREE PLAY PRESS START**

○ライン（路線）に対してウェイ（道）。どんなコース内容になるのだろうか？

## 3人のバーチャコップ達を紹介する

「バーチャシティ」で凶悪犯罪と戦う、3人のバーチャコップたちのプロフィールを紹介する。

レイジ



スマーティ



ジャネット



前作からの主人公的存在。強引な捜査で問題を起こすトラブルメーカーだが、鋭い直感にものをい寄せた捜査力は一流。始末書と検挙率の両方が高いというタイプだ。

所轄に配属された当初からのレイジのパートナー。沈着冷静なクールガイだが、内に秘めた正義感は誰にも負けないほどに強い。また、銃の名手でもある。

「2」になってから登場した女性捜査官で、プロファイリング（犯罪心理分析）のエキスパート。殉職した元パートナーに似た、レイジの捜査法が心配の種。

## 「サターンウェイ」到着までを徹底チェック!

では実際に上級ステージのルート分岐が、どのシーンで登場するかをチェックしていこう。

新たに誕生したルート分岐は、

シーン2、つまりステージ全編を通しての中盤に存在する。ステージの進行に沿って、具体的な場所を紹介しよう。

○駅のホームでの戦い。シーン2が始まってからしばらくは共通している



○列車が停まってシーン1の終了。分岐地点のあるシーン2が始まる



○ホーム上で振り向いた! しかし、まだルート分岐の看板は見あたらない



○下り階段へと到達した



○階段を降りると、通路の壁があるのだが…  
○ルート分岐の看板を探し、犯人たちを倒していく。奥の壁が怪しそうだ



アーケードラインの行き着く先は…

サターン版オリジナルルート  
分岐地点はここだ!!



## ラストステージも 終盤まで到達!

「アーケードライン」と名付けられたルートは、アーケード版を忠実に移植したルートだ。こちらを選択して通路を左手に曲がると、

すぐにもテロリストたちが攻撃をしかけてくる。その後ホームに着くと、すぐに停まっている列車の中へと進んでいくことになる。



①分岐画面でひと息つく、すぐにまた新しい攻撃が仕掛かる



②2人同時に姿を現すテロリスト。まずは照準サイトのある左から倒す

## 後方からもう1台の列車が迫る

2回目の列車の中のシーンでは、車内に現れる犯人だけでなく、車外の犯人たちにも気を使わなくてはならない。走る列車のすぐ後方に、犯人の操る列車が迫ってくるのだ。しかもその列車は、追突までして攻撃してくるぞ。



③一度目と異なり、車内を後方へと移動していく



④追突してきた列車にいる爆発物、線に隠れたいうえに小さいぞ



⑤屋根の上から攻撃してくるなど、犯人はさまざまな場所に姿を見せる



⑥列車が停車すると、線路上を歩いて現れるテロリストもいる。シーン2もそろそろ終了だぞ

## テロリストグループの秘密アジトを発見!

線路上で、列車が急に停車する。しばらくは、追跡してきた別車両の犯人たちとの対峙となる。その後、様子を見に車外に降り立つと、壁に地下通路への入口を発見する。



⑦まとめて5人ものテロリストが登場。さすがラストステージの終盤だ

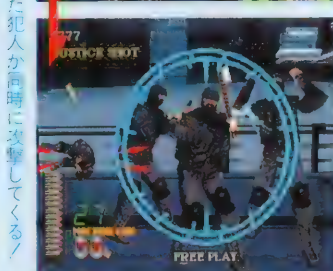
逃走した犯人たちを追って、コップたちも地下通路を進んでいくことになるのだ。



⑧壁を破って地下にある通路へと移動。壁にあるアジトを目標せよ

## ついに本拠地へ侵入

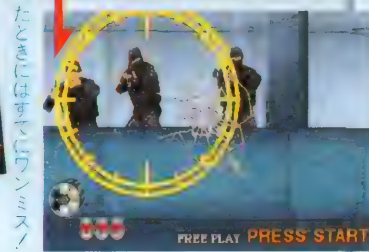
通路を進んでいき、奥にある大きな扉を抜けると、テロリストのアジトに到達する。数々のコンピュータが並ぶこのアジトは、奥に工場設備をも備えた、広大な空間を持つ場所だ。



⑨機材運搬用の機械からの攻撃もある。ドラム缶を撃つと爆発が広がる



⑩大型のコンピュータなど、かなりの設備を整えたテロ組織だ



⑪多くの犯人がアップになったときにはさすがにワンミス!



# 「完全移植でなく、サタ

ついに発売日を待つだけとなったサターン版『バーチャコップ2』。今号では、開発チーフの須見氏に、サターン版ならではの見どころなどをうかがってきたのだ。

——『バーチャコップ2』は、アーケード版からの完全移植を目指しているのでしょうか。

須見 完全移植のもう1つ上の段階、アーケード版以上を目指しました。アーケード版にはない要素を入れるなどして、サターン版ならではのおもしろさを追求したんです。サターンに移植されたから「アレがダメ、コレがダメ」と言われるのは悔しいですし、アーケード版よりもおもしろいといっ

——今回判明した上級ステージのルート分岐などは、サターン版のオリジナル要素ですね。

須見 そうですね。まず、上級ス

テージのルート分岐は、サターン版の追加要素です。それ以外のルート分岐は、アーケード版からの流用ですが、上級ステージに関しては新しく作ったので、作業的にも大変でした。

——オリジナル要素には、他にどんなものを用意されたのですか。

須見 「1」にあった「ガンセレクト」が、オプションで選べるようにしました。「1」になかったものと、弾切れになったときに自動的に弾丸が充填される「オートリロード」の機能とかも考えています。ゲームをより気軽に楽しんでもらえるようにしたかったんですよ。

——たしかにガンセレクトの機能を初めから選べると、初心者でもプレイしやすいですね。

須見 ええ。アーケード同様に遊ぶか、好き勝手に撃ち放題で遊ぶ

## サターン版開発チーフ 須見昌之氏が語る 『バーチャコップ2』の魅力

『バーチャコップ2』開発チーフ  
**須見昌之氏**

過去、アーケード版及びサターン版の両方の『バーチャコップ』(前作)の制作をてがけている。

### こだわり /

撃つことの爽快感には、ものを壊すということが含まれると思うんです。だからこだわりました。アーケード版で壊れたものは全部壊れますから、いろいろと撃つと楽しいですよ。とくにスイカは、アーケード版以上に砕け散ります(笑)。

### 破壊するという快感を味わってください



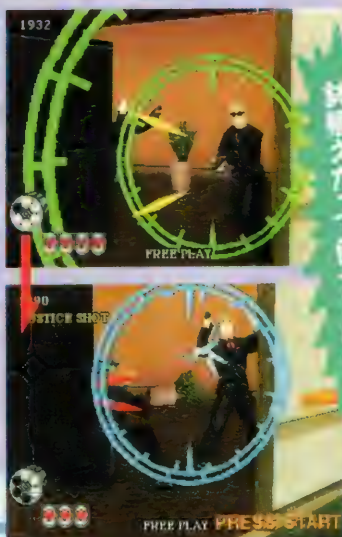
●天井から吊り下げられている案内表示用のモニターも壊れるぞ  
●ショーケースの他にも、窓ガラスなど割ることのできるガラスは多い



●スウィッチは、撃つとどんどん小さくなっていくぞ



●タイヤを撃ち抜くと、跳ね飛んでクラッシュする!



●スウィッチは、撃つとどんどん小さくなっていくぞ



# アーケード版はそれ以上です」

か、プレイヤーの選択に委ねるといことで、最初からできるようにしたんです。また、アーケードでプレイして、先に進むのが難しいと感じていた人にも遊びやすい仕様だと思いますよ。それ以外にも、アーケード版にない遊び方を提案するという形で、いろんなものを用意しています。例えばハイスコア狙いのプレイだったら、「1」の点数計算方式でプレイできたらおもしろいんじゃないかと、採用を考えたり。「1」の点数計算方法ですと、倍率がだんだん高くなっていくので、緊張感が味わえるんじゃないですか。

——つまり初心者でも上級者でも楽しめる仕様というわけですね。

須見 そうですね。今まで開発してきて、「我ながらよくここまでできたものだ」と、自分でも感心しています。私はアーケード版「バー

チャコップ2」の開発には、ノートタッチだったんですが、開発中のものを見ていて「これを移植しろと言われても無理だろう」と思っていたのを覚えています。そして自分ができることになったんですが(笑)。でも自分でプレイをしていて、アーケード以上のものになったという自信はあります。

——ここまで完成度の高いのものを作ると、アレもコレもという欲がでてくるのではありませんか。

須見 ええ。いまだにやりたいと思っていることは多いんですよ。

——「1」の射撃訓練のようなミニゲーム的なものは、「バーチャコップ2」にはないんですか。

須見 スケジュール的には、本編を作っているだけで精一杯なんです。でもユーザーさんに楽しんでもらいたいという気持ちはありますから…。もし追加で入っていた



慣れると使いやすい

サイト付きのガンで狙って撃つと、普段よりも正確に命中できるようになりますね。サイトを覗いて撃つことに慣れれば、かなり使いやすそう。遊び方によっては、ずいぶん役に立つアイテムですよ、コレは。

ら、その時は喜んでください。

——つまり、まだ公開されていないオリジナル要素があるということですか。

須見 さあ… (笑)。

——最後に、サターン版「バーチャコップ2」の発売を待っているユーザーに向けてコメントをお願いします。

須見 開発チーム一丸となって、

完全移植以上になるように頑張りました。ゲーム自体もとてもよくできていますので、期待してください。オリジナルの部分に関しても、時間がゆるす限りいろいろとやっていますから、実際にプレイして、追加があったときに喜んでください(笑)。サターン版は本当に遊びごたえのあるデキですよ。

## 見どころ！

次々に現れる犯人を撃つ、これが楽しいんです



初級

吹き飛ばすバイク

次々に現れる犯人を、テンポよく撃つ。すると犯人は、うずくまったり、吹き飛ばんだりして、気持ちいいですね。犯人たちの現れ方もいろいろ工夫しましたから、飽きることなくプレイできますよ。



○運転していた犯人を倒すと、コントロールを失ったバイクが吹き飛ば

○各ステージの最後に登場するボスの攻撃は、ザコよりも変則的で迫力もある



上級  
ヘリに乗った男の攻撃



○撃つタイミングを遅らせると、ヘリがアップで見えたりする

初級

ハイウェイで急襲！



○いきなり目の前に現れる犯人たちも多いぞ



○連続で現れる犯人。緊張感が楽しさを増している

上級

連続出現！



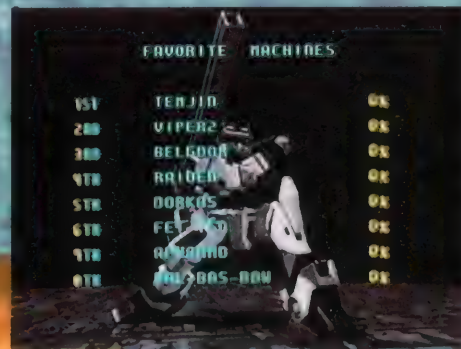
上級

狭い車内での攻防！

○各ステージとも特徴的な場所が舞台。背景の変化なども見どころの1つだ

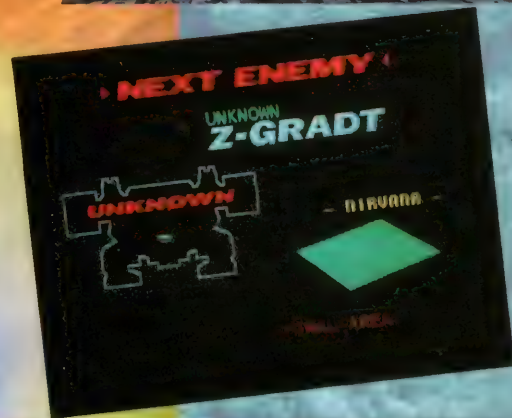


# 特報!



ついに  
公開

サターン版オリジナル  
モードの正体



## 電 脳 戦 機 VIRTUA FIGHTER CYBER TROOPERS バーチャロンの

ついに発売まで1ヵ月を切り、ユーザーの期待も加速する「電脳戦機バーチャロン」。今回は、判明したサターン版オリジナル要素と、完成品ツインスティックの詳細に迫る!

発 売 日	11月29日	C D 枚 数	1枚
発 売 元	セガ	機 数 プ レ イ	2人同時
開 発 元	セガ	対応周辺機器等	ツインスティック
価 格 (税別)	5800円	バックアップメモリー	11・ハイスコア、プレイデータ
ジャンル	3Dアクション	コンティニュー等	コンティニュー
対 象 年 齢	全年齢	現在の開発状況	100%



## 「バーチャロン」の新たな楽しみ これがサターン版オリジナルモードだ

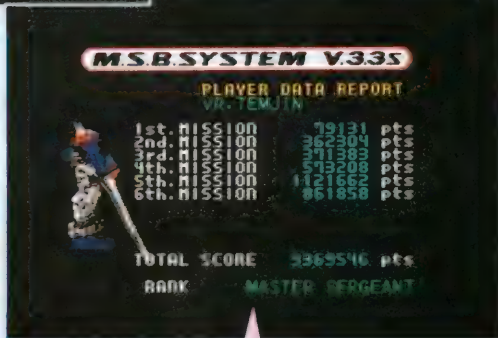
前回では概要を紹介するだけにとどまった、2つのサターン版オリジナル要素の詳細が決定。ランキングモードは、1人用プレイ時において、プレイヤーの腕前を評価してくれるモード。リプレイモードは、気に入ったプレイをバックアップメモリに保存して、以後自由に観賞できるモードだ。詳細は以下の解説を参照して欲しい。

### COMによる 適性診断

プレイヤーの起こした行動を逐一COMが分析し、ステージクリア時に点数や称号による評価してくれるモード。1人用プレイ専用で、ステージ1から順番にプレイしてポイントを競うこともできるし、任意の1ステージのみをプレイし、そのステージの腕前のみを判断してもらうことも可能だ。最高の称号への道は長く険しいぞ。精進あるのみだ。



○ステージクリア後の結果報告画面（上写真）データを見てみると、ただ相手を倒すだけではなく、倒す早さ、損害の少なさなども重要というところが分かる。ゲームオーバー後、診断結果とランクが表示される（右写真）



### 審断 結果…

今までのステージで積み上げたポイントにより、最終評価が変化する。写真の評価は「マスターサーージェント（第一軍曹）」。まだまだ下っぱだ。

## ランキングモード

### 採点基準は？

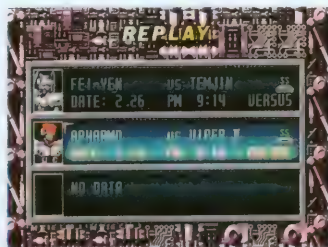
プレイヤーの行った行動は、あらゆる角度から分析されており、攻撃の命中率を始め、残り体力やタイムなど、多岐にわたる項目が最終評価に影響する。その他、評価画面の中には、テクニカルボナスという謎の項目も…？



○特定のステージのみを戦い、評価を得ることもできるぞ

## 華麗なバトルを いつでも観賞

自分のスーパープレイを「バーチャロン」仲間に見せたい。また、自分のプレイを客観的に分析したい。こんな場合はリプレイモードの出番だ。このモードでは、対戦、1人用問わず、記録したいラウン



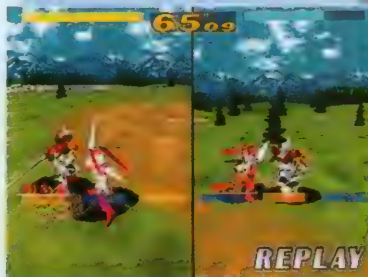
○ゲームを記録した日時や対戦カードも保存される。ちなみにリプレイの視点には、通常と同じもの。ライブモニターの視点を期待した人はちょっと残念？

## リプレイモード

ドを、サターンのバックアップメモリ内に保存することができるのだ（最大3試合まで）。保存後は、簡単な操作で、いつでも記録したラウンドが再生できるぞ。



### 対戦・COM戦とも保存可能

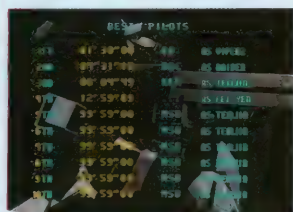


○とにかくワンバターンも動きになりやすいCOM戦よりは、対戦の方がゲームを保存する機会が多くなるかもしれない？

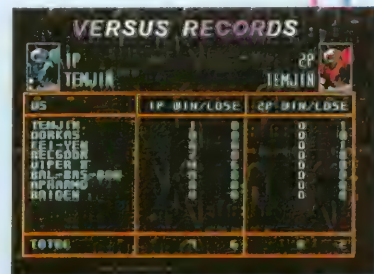
## 各種レコードはいつでも閲覧できる

新要素というわけではないが、サターン版にはプレイヤーが積み重ねたプレイデータが閲覧できるモードが追加された。その正体は「レコードモード」このモードには、各キャラの使用率からランキングモードの優秀者まで、4種類のデータが随時保存されているのだ。プレイヤーが早いクリアタイムを記録したり、ランキングモードで高ポイントを稼ぐなどして記録を更新すれば、その記録が半永

久的に保存されるというわけ。ちなみに業務用でも、キャラ使用率などの各種データは蓄積されていたが、アドバタイズアモ中のみの表示で、1種類のデータしか見ることができなかった。こちらはいつでも見たいデータを選んで見ることができるので、ちょっとお得な気分もする？



○優秀なクリアタイムを記録したパイロットのみが名を刻めるのだ



○100戦200戦と多くの対戦を重ねても、勝敗の記録はすべてここに蓄積されるのだ



# 徹底比較 どちらが有利か？ コントロールパッド VS ツインスティック

業務用「バーチャロン」の操作感覚を再現すべく開発されていた「ツインスティック（仮称）」は、「セガサターン ツインスティック」と名称が決定、ついに完成と相成った。そこで、試作品段階からこのスティックに触れてきた取材班が、完成品のツインスティックの操作感覚を詳しくレポートするぞ。また、読者にとっては未知のものであろう、パッドの操作について

も分析。数時間の試用の末に気づいたツインスティックとの感覚の違いや、各キーコンフィグが持つ特徴を比べてみた。業務用時代から、ツインスティックの操作に慣れている熟練者も、サターン版が「バーチャロン」初体験となるユーザーも、このページにある情報を見て、ツインスティック購入の参考にしてみてはいかがだろう。快適な対戦はまず環境からだ。

## 比較対象はこの2つ

### パッドコンフィグAタイプ



○Bボタンのダッシュを中心に、周辺にバランス良く攻撃、ジャンプボタンが並ぶ。パッドコンフィグの中では、一番クセがなく、使いやすいタイプと思われる

### セガサターン ツインスティック



○「バーチャロン」といえばコレ 詳細は下カコミを参照

ついに  
完成

## セガサターンツインスティック試用レポート

11月29日、「バーチャロン」ソフト本体と同時に価格5800円（税別）とお手頃な値段で発売となる「セガサターン ツインスティック」業務用で2本レバーの操作に馴染んだプレイヤーなら、ツインスティックと業務用レバーの相違点を始め、気になることも多いだろう。というわけで、「バーチャロン」でできる、ツインスティックを使ったあらゆる動作をテストして、その結果をまとめた試用レポートをお届けするぞ。



○これが外箱 サイズは横幅、奥行き、高さの順に36×28×22センチ。購入時は大きめの袋を忘れずに

### DX版に近い操作感

まず目につくのは、業務用のDX版を意識して作られたような外観。よって、操作性もそちらに近いものを期待してしまうが…。実際に使用してみると、トリガーの押しやすさや、レバーのほどよい握り具合（必要以上に太くない）など、なるほどDX版に近い操作感覚が再現されている。あえて違う点を挙げると、スティックが若干業務用のものより柔



○スティック部分の大きさは、業務用のDX版よりも一回り小さいくらい。手が小さい人も大丈夫だ

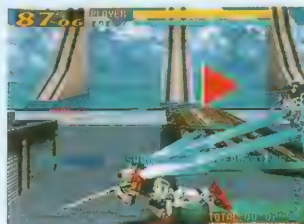
比較  
その1

## 移動精度 MOVE

まずは基本となる移動について。攻防一体、紙一重で相手の攻撃を避けつつ攻撃することが重要なこのゲーム。スティックとはすべてが違パッドで、どこまであの操作感覚に迫ることができるのか？

### お手軽さならパッド

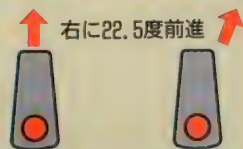
指1本で、斜めを含む8方向に自由に移動できる点は非常に手軽でいい感じ。2本のスティックを同じ方向に倒さなければならぬツインスティックよりも、初心者向きといえるだろう。旋回をボタン操作でおこなうという点も、ワンタッチでできるという意味で非常にやりやすい。



○タッチの操作もスティックより簡単かつ的確にできる

### 細かさならスティック

2本のレバーをうまく組み合わせることで、パッドよりもマニアクな操作ができる点は、スティックが有利。下図の斜め22.5度移動など、パッドと比べて若干移動の選択肢が増える。ただ、これらの動作を実戦で活用するには、かなりの熟練を要するが…。



○片方を前に、もう一方を斜め45度に入れると、斜め前22.5度に移動できる（上写真）。使いどころは…？

### 安定性もOK

スティックをせわしなく動かすゲームだけに、入力機器の安定度も重要。ツインスティック全体の重量はやや軽めだが、スティック部分が柔らかく、入力に力を必要としないことが幸いし、土台が動くようなことは少ない。ただ、右→左への移動のような激しい操作、またはジャンプキャンセルなどの激しい動作をする際は、土台が若干浮く＆横滑りするなど、安定性を欠く場面も稀にある。



○レバーを動かすために、特別大きな力を入れることはない



○ジャンプ時に力を入れすぎると、土台が浮いてしまうこともある



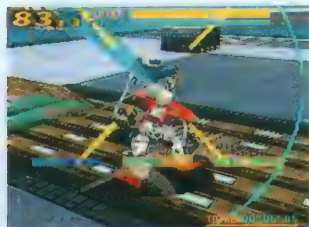
比較  
その2

## 攻撃法 ATTACK

基本動作のなかでも、移動と同様に重要な攻撃。ここでは、パッド、スティック双方の攻撃の出しやすさや、相違点などについて検証していこう。

### 通常攻撃は双方OK

右トリガー、左トリガー、そして同時押し攻撃の3つをすべて右手の親指でおこなう点がパッドの特徴。一見武器の使い分けが難しく思うが、実際使ってみると、右トリガー→左トリガーと、素早く指を移動することも容易で、かなり使いやすい。ツインスティックに関しては、業務用のものと同じボタン配置。左右トリガーが人さし指にぴったりフィットするので攻撃もしやすい。



●嬉しいことに、パッドなら同時押しボタンが最初から設定されている

### しゃがみ攻撃は?

しゃがみ攻撃など、攻撃トリガー+αという動作をする際はどうか。ツインスティックに関しては、業務用と同様のコマンドなので問題ないが、パッドの操作が少々特殊なのだ。例としてしゃがみ攻撃を挙げると、コマンドは攻撃トリガー+L+Rになる。このコマンドを、攻撃したいときに瞬時に押せるようになるには少し慣れを要する。とはいえ、使い慣れるとツインスティック以上にしゃがみ攻撃が出しやすくなるあたり、長年慣れ親しんだパッドはやはり偉大ということか…。



●しゃがみ攻撃は使う機会が多いだけに、瞬時に出せるまで特訓か?

比較  
その3

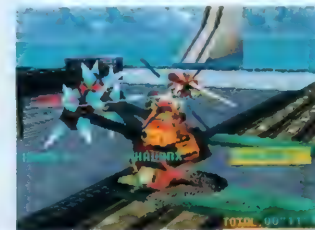
## 特殊技 OTHERS

無数にある特殊動作から例として1つ挙げるのが、ベルグドルの高速移動。この技の入力は、→、←、→、←と入力を繰り返すとい



●スティックを使っても十分に高速移動は可能だが、移動することにスティックの位置がズレていく(笑)

うもの。この技は動作自体が非常にせわしないものなので、激しい動作が苦手なツインスティックより、パッドの方が少々出しやすい。



●テムジンやドルカスを持つ隠し技は、一見するとパッドでは難しそうだが、やってみると意外と楽だ

### 結論 操作の自由度ならスティックが上?

スティックではとっさに出せなかった各動作が、ボタンひとつで出せる。パッドの利点はここに集約されるといってもいい。パッドのボタンの多さを活かしてコマンドを簡略化しているのだ。ただ、簡略化という言葉通り、スティックではできた動作(主に移動系)が削られるなど、

操作のバリエーションではスティックがやや勝る(実戦ではほとんど使えないが…)。そして、スティックが断然優位なところは、操作中のプレイヤーが感じる臨場感の度合い。コクピットの真ん中に座っているような感覚を得られるのはツインスティックのみの特権なのだ。

## その他のキーコンフィグの使い心地は?

今回の比較記事で使用したキーコンフィグAタイプの他にも、オプション設定で5つのコンフィグの設定が可能。ここでは、A以外の4つのコンフィグについて、簡単なコメントを加えておく。下の写真の通り、

4つの設定は、それぞれの操作特性が大きく異なる。よって、正直なところ2つのコンフィグを使い分けることは難しいと思われる。一つのコンフィグを使い続けて成熟できれば、それこそ手足のように操作すること

も可能なのだが…。また、どの設定もイマイチという人のために、お約束のエディット機能もついている。他の5タイプの不満なところを修正していけば、最も使いやすいキーコンフィグが誕生するかも。



●EDITで自分流の配置を作る?

### Bタイプ



一番重要なキーはBボタンのシフト。これを押しているときと離れているときでは、方向キーの役割がまったく違ってくるのだ。瞬時の判断でシフトのON/OFFができるまでは、かなりの慣れが必要だ。

初心者オススメ度…C  
マニアック度………B

### Cタイプ



L、R以外のボタンに、ジャンプやガードなどの、重要な役割が設定されているコンフィグ。よって、パッドの持ち方も2、3本の指が常にA~Zまでの6つのボタンに触れている状態でプレイする必要がある。

初心者オススメ度…C  
マニアック度………C

### Dタイプ



キー配置が基本形のAタイプに似ており、クセのないコンフィグだ。ジャンプとガードのボタンが隣接しているので、ジャンプキャンセルが簡単。両手攻撃が一つのボタンで出ない事が残念と言えば残念。

初心者オススメ度…B  
マニアック度………C

### Eタイプ



Bタイプと並んでかなりの変わり種。なんとパッドでスティック気分が味わえる! といきたいところだが、やはり本家の持つ操作性にはやや水を開けられている感がある。スティックが買えなかった人専用か?

初心者オススメ度…C  
マニアック度………A



## 最後に立ちはだかる試練 最終ボス・ジグラット登場

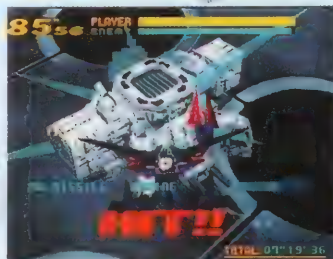
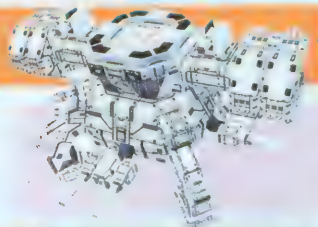
テムジンから始まる〇〇M戦の8ステージを勝ち抜くと、いよいよラスボスのジグラットが登場。このキャラを制限時間内に破壊し、古代遺跡の暴走を止めることがプレイヤーに与えられた使命である。ジグラットの最大の特徴ともいえる変形も、サターン版ではしっかり再現されており、移植度の高さが窺える。



○遺跡の奥深くから現れた最後の刺客。そのさらに奥には、惑星をも吹き飛ばす「太陽砲」が、発射秒読み体制で鎮座している

### 通常形態

ラウンド開始直後は、機体を銀色に輝かせた通常形態での攻撃。通常形態とはいえ、その攻撃手段はバリエーションに富み、画面一杯に広がる攻撃は避けることも難しい。加えて、装甲値も最大級であるため、こちらの攻撃が命中しても、相手のシールドゲージは1ミリ程度しか減少しない。



○○○昆虫を思わせる4足歩行形態で、ジリジリと間合いを詰めてくる。リングレーザーや浮遊機雷など、従来のバーチャロイドが装備する武器を用いて攻撃してくるが、威力はケタ違い。こちらの攻撃がヒットしても焼け石に水、大したダメージを与えられないので、ダッシュで距離を取りつつ回避に専念するのが得策



## ファイナルウェポン 最終兵器

## ジグラット Z-GRADT

○厳密な分類ではVR（バーチャロイド）ではないが、構造上は一般のVRと非常に酷似している。4本ある脚部には、おなじみセガサターン（Vコンバータ）が4機見られる。

### 攻撃形態

通常形態での攻撃後しばらくすると、ジグラットの機体に変形し、金色の攻撃形態に変化する。このときの攻撃手段は、機体中央の砲



身から繰り出す高出力レーザーのみ。この攻撃は、食らうと一撃で機体が大破してしまうくらいの、驚異的な破壊力を有しているのだ。

○円を描くように放つレーザーの威力は脅威だが、この攻撃時には装甲値が激減する。この機会を逃さず攻撃しないと、時間切れで後述のバッドエンドになってしまう



### 時間切れでバッドエンドに

通常キャラが出現する1～8面は、制限時間オーバーの時点で体力（シールドゲージ）がリードしていれば勝ちとなる。だが、最後のジグラット面ではそうはいかない。こちらの体力がリードしている状態でタイムオーバーを迎えると、遺跡の奥深くにある「太陽砲」が作動。自機はジグラットもろとも太陽砲に吹き飛ばされ、ゲーム

も消化不良のうちに終了する。このエンディングは、いわゆるバッドエンド。後味の悪さのみが残る悲しい結末だ。



UNCOMPLETED...



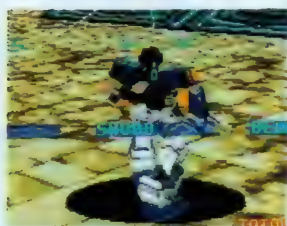
## 最終チェック！ サターン版「バーチャロン」の移植度は？

開発作業も終了し、あとは発売を待つばかりの「バーチャロン」。ここでは、完成したサターン版を使って、ゲーム性やビジュアル面などが、どこまで業務用に近づいているかチェックしてみた。ここでチェックするポイントは、演出

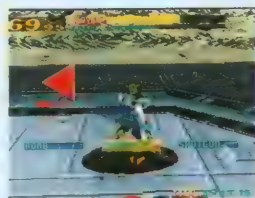
部分や、ゲームバランスに影響する細かな隠し要素など。対戦画面の違いなどを始め、業務用との相違点のいくつかは明らかになっていることだが、果たして今回チェックした要素はキチンと移植されているのだろうか？

### こまかい演出もしっかり網羅

さりげないカッコよさを見せてくれる演出部分は、ほぼ完璧に再現されている。ダメージを受けた機体は装甲がはげ落ち、内部の機械があらわになる。また、特殊条件で起こるソードの残像など、業務用でもあまり見られなかった演出も、サターン版でしっかり見られるぞ。



○ダメージを受けた箇所の装甲がはがれる。芸が細かい



○アフアームドのトンファをダッシュでキャンセルするとトンファが綺麗な残像を残す。マイナーな演出も再現

### マニアックな隠し要素も完全移植

お次はテクニック全般の再現度を検証。前回のインタビューでも触れられていたが、業務用で使えた高等テクニックは、下写真の乱舞技を始め、すべてのものが使える

ようだ。また、起き上がり時などの、特殊条件下で出る攻撃も、業務用同様に使用できる。全般的に、プレイ感覚については業務用に非常に近いものだった。

### 乱舞技



○近距離攻撃を出した直後にガードすると、攻撃のスキがキャンセルされ、連続で攻撃できる。キャンセルのシステムをうまく利用した高度な裏技だ

### 起き上がり横ダッシュ攻撃

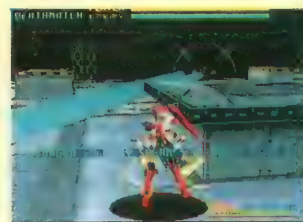


○ダウン状態から起き上がった瞬間に横ダッシュ攻撃を出すと、前ダッシュ攻撃と同じ性質を持つ弾丸が出る。業務用でもなかなか発見されなかった技

## 残念ながら削除された箇所

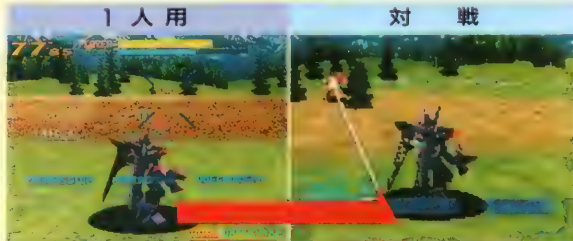
### 障害物は完全移植

対戦ステージのバンク部分がカットされたことから「もしかして障害物もなくなる？」など思うかもしれないが、心配無用。建物や柱など、ステージに点在しているあまたの障害物は、1人用、対戦を問わず、位置や性質などが業務用そのままに忠実に移植されている。障害物を楯にして敵弾を防ぐという戦法は、サターン版でも業務用の感覚で応用することができのわけだ。



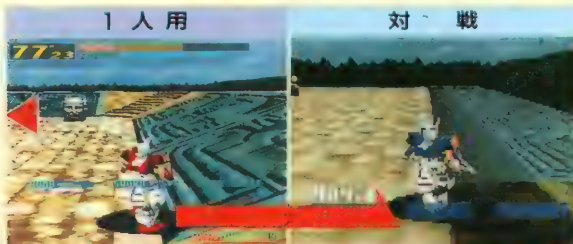
○隠れ家として依然有効な障害物

### 森林ステージ



○ステージ中央にある小高い丘が、対戦ステージでは削除された。丘を挟んでの高度な読み合いができなくなったのは少し残念

### 遺跡ステージ



○遺跡ステージの外周を包むように設置されていたバンク（傾斜）がすべて排除された。結果、すり鉢状のステージが平坦な場所に

演出、ゲーム性のほとんどが高いレベルで移植されている。サターン版「バーチャロン」。しかし残念ながら、移植の際にスペックダウンという形で変更された部分もある。森林、遺跡ステージが、対戦用モードになると、バンク（傾斜）面が削られ、平地になってしまうのだ。対戦画面では、視界が狭くなってしまうことを考慮しての変更なのだろうか？ 地形の高低差が、戦況の有利不利に大きく影響する「バーチャロン」だけに、バンク面での激しい位置取りの攻防ができなくなってしまったことは、少々残念だ。



○高低差はバランスを左右する事項だが、左右する





# Terra Phantastica

## テラ ファンタスティカ

開発も順調に進み、その全貌が少しずつ明らかになる「テラ ファンタスティカ」。今回は序盤のストーリーと、新たに判明した戦略システムなど最新情報を大公開するぞ!

発売日	12月	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(11月1日現在)

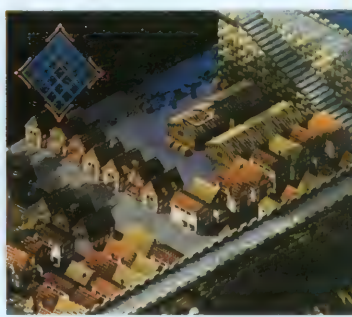


○これのセレンオン帝国の全体マップ。世界の自給産を含めて、11の国と地域で構成されている。主人公やアレクシスのいる、マイスタス王国もこの帝国の一部。魔族ボー・ンは宇宙の西の辺境に勢力を構えている

## 公国を護る「聖戦」を描いたシミュレーションRPG

公国の存亡を描いたファンタジーRPG。キャラクターデザインに「ロードス島戦記 ファリスの聖女」の山田章博氏、シナリオコンセプト

トには、テーブルトークRPGで有名な門倉直人氏を起用。世界観の設定もしっかりした期待作だ。



○テラ ファンタスティカのグラフィックは、とても繊細で美しい。自分はこの世界を堪能できるのだ



# ストーリー&戦略システムをレポート

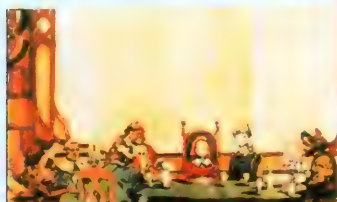
## マイス軍元帥として 魔族ボーフォン軍の侵攻を阻止せよ

11の公国や自由領からなるセレシオン帝国。その中のマイス大公国を中心に物語は進んでいく。主人公はマイス国軍元帥となり、帝国に侵入した魔族ボーフォンの軍勢を領内から駆逐し、マイスを勝利に導かなくてはならない。軍事

以外でも、国務会議での基本政策の決定など、プレイヤーのすることはいっぱい。また、侍従武官長として、幼き大公アレクシスの成長を支えることも重要なのだ。



◎争々たるメンバーが勢揃いする国務会議の一幕。ここでは、国政や軍事など、重要政策が決定される



ディーン  
「わがマイスをとりまく現状について質問があればお答えするが」



ディーン  
「わたしは過去のことをなにも覚えておりません」

◎記憶を完全に失っているディーン。出席者の中にも彼女の過去を知っている者は誰もいない

## アレクシスの成長に影響するプレイヤーの選択

侍従武官長である主人公は、幼少のアレクシスの教育係も兼任している。ランダムに起こるイベントで、アレクシスの質問に答えたり彼の行動に意見を述べることで、アレクシスの成長に変化が生じるように設定されている。主人公の選択によって、知性や武勇など、パラメータが個別に上昇するのだ。



◎城に近づく大会になる日も近い？

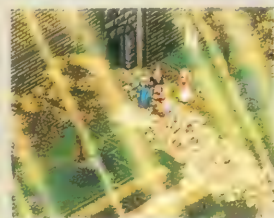


◎大公とはいえ、まだまだ子供のアレクシス 温かく見守ってあげよう

## 1人の女性の出現がすべての始まりだった 〜ストーリー〜

皇帝アフタイオス23世が統治するセレシオン帝国。その西の辺境に興った魔国ボーフォンの軍勢が帝国領内に侵入、ヴェルシエン公国を占領し、東へと進んでいた。対抗手段として結成された大同盟も彼らの前にはむなしく、マイス大公アレクシス1世が戦死するほどの大敗であった。ボーフォン4魔将の1人、単眼の悪魔ザイタンは勢いに乗じて、マイス大公国の首都マイスを襲撃。アレクシス1世の忘れ形見、アレクシス2世に危機が迫る。そのとき、1人の女性がザイタンの前に立ちふさがった。その女性は人間とは思えない不思議な力でザイタンを退ける。彼女こそが、この物語の主人公である。

彼女の処遇に関して国務会議は紛糾したが、神託を尊重する立場から、マイス軍の全権を握る元帥と、幼少のアレクシスの養育を担当する侍従武官長に任命された。そんな矢先、ボーフォン軍撃退の皇帝の勅命が届くのであった。



◎ディーンとアレクシスの出会いの場面。はじめは疑いをかけられるが、とりあえず城の中へと案内される

## 決定 ストーリーを彩る聲優陣を紹介

「テラ ファンタスティカ」の主要キャラクタには声があてられている。すでに、担当する声優陣も一部が決定しており、どのような感じになるか、とても楽しみなところ。下の表の決定したキャラクタ以外にも、堀内賢雄や山崎たくみなど、活躍中の声優が出演予定になっているぞ。

### 相沢正輝



ジュラル

〈代表出演作〉  
「七つの海のティコ」アーノルド役、「ジャングルの王者ターちゃん」グレッグ役、「レッドバロン」ノーマン役など

### 鳥海勝美



ブラット

〈代表出演作〉  
「魔法陣グルグル」レイド役、「みゆき」若松真人役、「蒼き流星SPRITZ」ロアン・デミトリヒ役など

### 広瀬正志



ダーマ

〈代表出演作〉  
「機動戦士ガンダム」ランバル役、「装甲騎兵ボトムズ」カン・ユー役、「キン肉マン」リキシマン役など

### 松井菜桜子



ディーン

〈代表出演作〉  
アニメ「バーチャファイター」パイ役、「サイレントメビウス」香津美リキール役など

### 折笠愛



アレクシス2世

〈代表出演作〉  
「天地無用」魅呼役、「サクラ大戦」藤枝あやめ役、「ブルーシード」竹内涼子役など

### 南杏子



ジニー

〈代表出演作〉  
「ヤダモン」ハンナ役、「絶対無敵ライジンオー」春野きらら、今村あきら役、「ハイパーあっこです」ひなこ役など

### 横尾マリ



マルレース

〈代表出演作〉  
「魔法陣グルグル」ナレーション、「魔法のプリンセスミンキーモモ」王妃様など

### 子安武人



クロード

〈代表出演作〉  
「機動戦記ガンダムW」ゼクス・マークス役、「新世紀エヴァンゲリオン」青葉シゲル役など



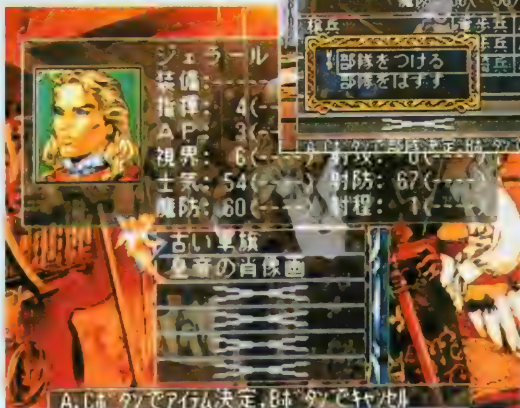
## プレイヤーの好みに応じて 自由自在の部隊編成が可能

部隊を戦場へ連れていくには、出陣前に編成を行って、指揮官を任命することが必要になるぞ。なぜなら、未編成の部隊は予備兵扱

いで、戦闘には参加できないからだ。指揮官と未編成の部隊が揃っていれば、自由に部隊を組み替えることができるぞ。

### 編成と装備をすすめていく

「編成」作業は、登録されているキャラクタの中から、部隊に合った隊長を任命することで、強い部隊を作るといもの。隊長を決定したら、編成画面で部隊の各種データを確認。すると、上昇率が括弧内に表示されるので、適性を見極めることができるぞ。アイテムを所有している場合、編成した部隊に装備することができる。アイテムの効果は部隊の士気や攻撃力をアップさせるものだ。



○編成作業は、ゲーム画面の待機室で行う。国務会議が終ると、戦地に赴く前に部隊の編成をするのだ。地形や敵の能力によって選択しやす

### 忠実な副官クロード

主人公の副官であるクロード。彼に部隊編成を委任することができるぞ。バランス重視、直接攻撃

中心、間接攻撃中心の3種類から、希望の編成内容を選ぶだけでいいのだ。どうしたらいいのかわからない時などにオススメだ。

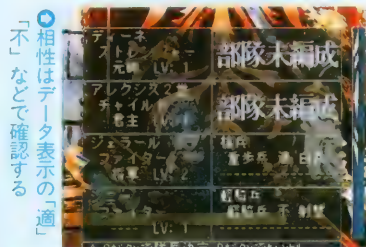


○ディーンに忠実無比な副官クロードは、ハンサムでさわやかな青年

## 隊長と所属部隊には相性がある

このゲームには、編成した部隊の兵の種類と隊長の間に、相性のパラメータが存在している。部隊と隊長の相性が合わないと、隊長

の高い能力を十分に発揮できないようになっているのだ。相性の善し悪しは、執務室での部隊編成時に確認することができるぞ。



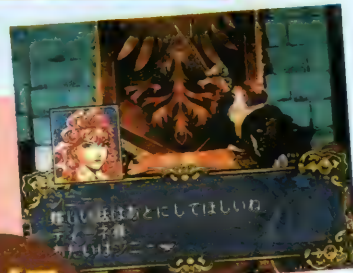
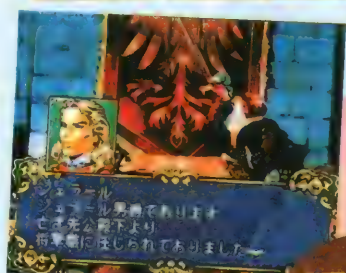
○各隊長の相性に注意しよう

### 部隊のタイプもさまざま

部隊は、騎兵、歩兵などポピュラーなものから、飛行兵や獣兵といったものまで、さまざまな種類が用意されている。武器や攻撃方法も部隊ごとに多種多様だ。



○テラファンタスティカの世界に登場する部隊は種類が豊富。ほとんどはゲーム開始時に使えるが、イベントによって使用可能になる種類もある



### マイス 正規軍

ト。両者とも、父親は国務会議のメンバーなのだ

○男勝りのシニと繊細なマルレーヌ。対照的な2人の女性指揮官





## 作戦会議で選択したルートによって シナリオが変化する

戦地に赴いたとき、まず初めに行うのが作戦会議だ。ここで、マップをもとにしながら、進行ルートを決定することになる。ルート

が複数存在する場合は、どこからでも進軍は可能。ただし、選択したルートによって、シナリオが変化するようにになっている。

### 進行ルートを決定する

作戦会議の中心になるのが、進行ルートの決定だ。偵察部隊からの報告があるので、それをもとに自分の進みたいルートを選択することができる。マイス軍の戦力と帝国内の状況などを考慮し、進軍ルートを決定することができるのだ。



● 戦況を確認すると、もう後戻りはできないぞ

## ディーネの 選択やいかに？



● 偵察部隊からの報告をもとに、戦況を確認し、進軍ルートを決定しよう。決定したルートによって、このあとの戦局が変化するのだ。ゲーム初期では、ルート分岐はあまり多くない



## 戦局に影響する分岐地点

戦地によってルートが分岐しているところがある。ここでは、自分の選択したルートによって、発生する戦闘での敵の戦力や周囲の状況に変化が生じるのだ。戦況によっては、敵側に強大な援軍がきている場合もありうるぞ。



● マップによって、ルートも多数



● 皇帝の許しを得て、自由都市議会による統治が行われる。「皇帝のサイフ」経営都市バルデース。戦略的にも重要な都市の1つだ



● マイス軍はバルデースへの進軍を決定。ポーフォン軍に誘導され、市民を救い、奪われた新国の領土を奪回するのだ。急げディーネ！

## 作戦マップ上でのイベントも盛りだくさん

進軍中にマップ上で戦闘以外のイベントが発生することがある。これにより、新たなキャラクターが仲間になったり、アイテムを入手できる。



● ハルデースへの進軍の途中、奇妙な袋を拾った。ここには、いったいどんな宝物が隠されているのだろうか



● 行軍中に起こるイベントでは、アイテムが手に入ることもある。ここでは、見知らぬ少年から奇妙な袋を買うことになる。二の中には、いったい何が入っているのだろうか



## 新要素がちりばめられた 戦略性の高い戦闘システム

『テラ ファンタスティカ』の戦闘には、部隊のコンディションをあらわす「ELAN(エラン)」や索敵に関する「視界」など、今までに

なかった要素が組み込まれている。また、拡大戦闘シーンのズームアップや、画面いっぱいに広がる派手な魔法なども用意されている。

### 戦闘の中心 ～タクティカルバトル～

戦闘は、「タクティカルバトル」システムを使用している。これは、部隊単位で行動する「タクティカルマップ」部分と、バトルを行う「拡大戦闘」部分とで構成されており、1ターンごとに、この2つを

繰り返していく。タクティカルマップ上では、移動や攻撃など部隊ユニットでの行動の選択や、探索といった特殊コマンドを実行する。拡大戦闘は、マップ上で遭遇した敵部隊との戦闘を行う。

タクティカルマップでの部隊の向きは、4方向ある



ボーフオン軍のバグデイスの戦略総大将のガディング

### 視界を確保する

すべての部隊には、「視界」の概念がある。これは、部隊がタクティカルマップ上で敵を確認できる範囲のことをさす。視界から外れ

た敵は、存在はわかって、どのような部隊かは識別できない。しかし、1つの部隊の視界に入っていれば、すべての部隊が敵を確認したことになる。

視界の外だと敵の姿はこんな風に



○実戦経験のないディーネに、戦う手ほどきをするジェラール

## あそこにいるのは 何者だっ?

敵の姿を確認できるのは、視界の中だけに限られている。視界を外れると、やけた人型にしか見えないのだ。そんなときは、APの多い部隊を、偵察部隊のように使うことによって、敵の位置を把握することができる。

### 部隊の行動を制限する指揮範囲

指揮官の中で、階級が「君主」「元帥」「將軍」には、指揮範囲が設けられている。これ以外の指揮官は、この指揮範囲内にターン開始の時点で入っていないと、使用できるコマンド回数が減ってしまう、1ターン内の行動が制限されてしまうことになるぞ。



○タクティカルマップの青い部分が指揮範囲。ここから出ると、行動が制限されるのだ

### 各パラメータの状態を確認する

このゲームの戦闘部分にはCP、APという数値が用意されている。どちらも戦略に大きくかかわってくるので、こまめにチェックする必要がある。

#### CP(コマンドポイント)

CP(コマンドポイント)とは、各部隊が1回の拡大戦闘中に実行できるコマンド回数のことだ。CP値はELAN(鋭気)の数値に応じて上下するほか、攻撃を受けたときの部隊の向きなどによって変化している。



○CPはこまめにチェック

#### AP(アクションポイント)

タクティカルマップ上での、コマンド回数をあらわしたものが、AP(アクションポイント)で、コマンドを1回実行すると、APが1減る。APが3の部隊は、1ターン内に3回の行動が可能になるので、2回移動して、1回攻撃するなど、バリエーションのある命令ができるのだ。



○アクションポイントの多い分、展開がいくらか変わる

### 新概念「ELAN」って何?

「ELAN」とは、部隊のコンディションをあらわす数値で、移動や攻撃、魔法の使用などで徐々に減少していく。ELANが下がっ

た状態だと、拡大戦闘時のCPが少なくなり、攻撃力も弱まってしまふ。ELANは、タクティカルマップ上で、コマンド「休息」や、魔法を使えば回復させることができるぞ。



○APを使って「休息」し、ELANを回復しながらの戦闘が重要

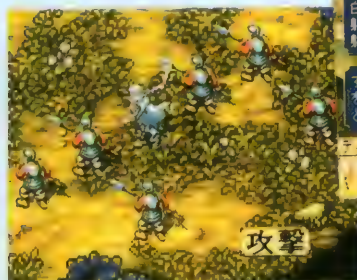




## 3タイプの戦法を自由に選択

『テラ ファンタスティカ』における戦法とは、部隊の陣形の組み方のことをいう。1つの部隊で使用できる戦法は、攻撃用や行軍用など、どの部隊にも共通の陣形の他

に、射撃用、砲撃用など、部隊ごとに個別に備わっている陣形の3タイプの中から選択できる。



〇〇この戦法は、戦闘用の陣形「襲撃の法」。横に広がることによって、兵を前面に集中できるのだ。

## 状況で戦法も変化

陣形には機動力に秀でているものや、防御力を高めるものなど、それぞれ特徴がある。これにより、

敵から離れて移動するときは「行軍」、敵との戦闘には「襲撃」と、状況に応じての使い分けで、戦術に幅がでようになっている。



〇画面での一瞥、戦法がいつも同じだと、いい戦術はあげられないぞ。

## 〇〇派手な魔法にも注目!

『テラ ファンタスティカ』の戦闘シーンを彩る魔法にも期待が高まる。今のところ判明しているのは「ダークマジック」「ジライシン」「ライトボルト」の3種類。下の画面写真を見ればわかるように、どの魔法も、派手でインパクトのあるものばかり。この他にはどんな魔法があるのか、楽しみなところだ。



ダークマジック

〇電目からして恐ろしい魔法ダークマジック。どんな威力をもつのか?

## 3方向からの攻撃が可能

タクティカルマップ上では、部隊ユニットは4方向のいずれかを向いているので、その周囲に対して前面、側面、背面を形成することになる。攻撃可能範囲ならば、4方向、どの向きからでも攻撃ができる。側面または背面攻撃の場合、自分が先制攻撃となり、敵の部隊のCPが減少、与えるダメージは増大と、戦闘を有利に展開することができるのだ。このことから、部隊の向きはとても重要な要素といえるぞ。



〇タクティカルマップで部隊の向きを確認して、相手に隙を見せるな。



〇流石の攻撃をしかける。相手は不意をつかれた。CPが著しく減少するのだ。

## ジライシン 炸裂!!



〇RPGの魅力の一つである魔法。この『テラ ファンタスティカ』の魔法も派手でかついいぞ。これは「ジライシン」が炸裂した瞬間。敵を包み込むのだ。



**1年半の沈黙を破り、**



# DAYTONA USA

## CIRCUIT EDITION

**デイトナUSA  
サーキットエディション**

前作の『デイトナUSA』から1年半。  
時速300km/hオーバーの、あの迫力のハ  
イスピードカーレースが帰ってきた。  
今回はその最新画面を大量公開!!

発 売 日	'97年1月	C D 枚 数	1 枚
発 売 元	セガ	複 数 プレイ	2人同時
開 発 元	セガ	対応周辺機器等	レーシングコントローラー・モデム
価 格 ( 税 別 )	5800円	バックアップメモリー	未定
シ ャ ン ル	レース	コンティニュー等	コンティニュー
対 象 年 齢	全年齢	現在の開発状況	50% (10月29日現在)

©SEGA ※画面は開発中のものです。



# ホーネットが再び吼える!!

あの『デイトナ』がパワーアップ  
を果して華麗に復活!

サターン登場後間もなくして、業務用からの完全移植を歌い文句にして発売された『デイトナUSA』。ゲーム性の移植度やオリジナル要素のアイデアこそ十分ではあったが、スピード感や見た目の迫力の再現については賛否両論多々あったのも記憶に新しい。そして

『デイトナ』のリミックス版を! というファンの声に応え、ついに新たな『デイトナ』が姿を現した。処理速度は2イント(30分の1秒)にアップし、画面も大幅にリニューアル。そして新コースも2つ追加された!



スタート待ちの画面もリニューアル。エンジンの爆音が鳴り響く



これが新しい『デイトナ』だ。ホーネットを始めとした車のカラーリングもすべて一新され、生まれ変わっての登場だ



前作のコースも3コースすべて入っている。画面の見た目も美しくなったのが分かってもらえるだろうか?



モード選択画面やカーセレクトの画面もリニューアル。車も大幅に増えた



今回は2人同時の対戦も可能になった。画面はまだ公開できないが、続報で必ずお伝えしていくぞ

ROLLING START READY...



SEGA POWER-UP F



## 今回のサーキットは5コース/ 2つの新コースをダイジェストで紹介

前作では基本的に3コースしかなかったが、『サーキットエディション』ではオリジナルのコースが2つ追加され、全部で5つのサーキットを楽しめるようになった。

また前作にもあったグランプリモードやタイムアタックモードなどの多彩なモードも入る予定だ。今回は前作の3コース+新コースの様子をちょっとだけお見せしよう。

### Three Seven Speedway

#### 初級

前作の初級コース。業務用では40台でのローリングスタートが衝撃的だったが、サターン版でもその演出は健在。車の台数こそ前作と変化はないが、あのにぎやかな雰囲気と独自のノリは再現されて

いる。ルーレットやソニックウォールなどの見どころもそのまま残っており、前作からのプレイヤーも新たな気持ちで挑戦できそうだ。音楽も前作のボーカル入りのものから、変更になっている。



①前作でも見慣れたコーナー。画面はグランプリモードだ



②ソニックウォールも登場。ポーズも変わっていないようだ

### Dinosaur Canyon

#### 中級

切り立った岩肌が印象的な中級コース。コース名のティノサウルス〜は、コース中盤にあるアーチ状の地形が恐竜の尻尾に似ている

ためにつけられた、という設定になっている。中級コースの特徴である、高架橋の下を通る時の鮮やかな陰影のつきかたや、断崖の間を走り抜ける時のスピード感。今回はゲームの処理速度が全体的にアップしたことにより、さらに迫力の増した演出となっていることは間違いない。

また中級コースといえば前作で最もタイムアタックの熱かったコースだが、5コースに増えた今回はどうなるのか。気になる点ではあるが?



①中級コースは独特の雰囲気がある。風景がいくつも目まぐるしく変わる点も特徴的だが、やはりテクニカルなコースだからだろう

②写真では分からないと思うが、処理スピードがアップしたおかげで疾走感も大幅にアップしている。ポリゴン欠けもほとんどない



### Sea-Side Street Galaxy

#### 上級

上級コースは洋上を横断する巨大なブリッジ(橋)がコースとなっており、途中の入り組んだ交差点が難所と言える。このコースのもう一つの特徴と言えばボーカル入りの明るいBGMだったが、今回の『サーキットエディション』では前作のアレンジ版の曲も含め、オリジナルの雰囲気を出した曲が大幅に追加さ

れた。前作に馴染んでいると、少し意外に思う人もいるかもしれない。とは言え慣れればこれも新しい『デイトナ』の魅力になるかも。



①上級コース名物、ジェフリーの大回転。ほかにも馬やカモメといったキャラも登場

②上級コースの難所の一つである立体交差。行き止まりにある警告文も、前作同様ちゃんと描かれているぞ

### New Course

## National Park Speedway



1つ目のオリジナルコース。パークと名のつくだけあり、コース後半では巨大な遊園地がコース外に姿を見せる。

### 第1、第2コーナー

このコースは全体的に見ると、初級コースを少し難しくしたという感じの構成。少レレースゲーム

をかじったことのある人なら大して苦労はしないだろう。最初のコーナーは見通しがいいためスピードも乗せやすい簡単なものだ。



③第1コーナーから第2コーナーへ進入。奥の建物はどうやら農場のようだが何か気になる?

### S字クランク

第2コーナーを過ぎてからは、とりあえず直線が続く。続いてこのコースで唯一キツイ場所である、S字クランクが姿を見せる。S字の先のコースが見通せないで一瞬焦るが、S字のお約束で進入角を調整すれば直線で走り抜けることができる。ただしちょっとでも躊躇すれば大クラッシュは必至だ。

④グランプリモードで密集しているときに危険。角度に注意しよう





## デイトナUSA サーキットエディション

### 第4コーナー

このコーナーのあたりから、コースの目玉である遊園地ゾーンに入る。大観覧車から始まり最後のジェットコースターまで、コーナーの移動にあわせてパノラマが展開する。これらはちゃんと細かく動いているのだが、とてもじっくり見ている余裕がないのが残念。



●大観覧車はちゃんと回っているぞ

### ヘアピンカーブ

第4コーナーを抜けると最後の長いヘアピンカーブに入る。ここではカーブの間中、奥の背景に長大なジェットコースターを見るこ

とができる。このヘアピンを抜ければあとはゴールまで一直線だ。アクセル全開で走り抜けよう。



●ヘアピンを抜ければ、ゴール前の直線コースが見える

●最後のヘアピンでは巨大なジェットコースターが見える

### New Course



## Desert City

こちらは中級コースの地形をさらに険しくしたような地形。スタート直後に貨物列車と並走するなど、演出も凝っている

### スタート直後

ここではスタートのシグナルが出ると同時に、右の貨物列車が並走してくる演出がある。今までの「デイトナ」とはちょっと違った新鮮な演出だ。上空視点にして見ると迫力があるぞ。この列車はコース後半にまた出てくる。スタート直後はほぼ直線が続く。



●このコースも山岳地帯にあるのだ

### 第1コーナー

直線コースが終わると、ゆるやかなカーブのあとに最初のヘアピンが待っている。ここは写真を見て分かるように正面が断崖になっており、少しでも進入角度とシフトダウンを間違えれば岩肌叩きつけられることになる。コーナリングの腕が問われるところだ。



●断崖に向かって突っ込むヘアピン



●最初のコーナーを抜けるとS字に入る。微調整でなるべく直線で抜けるのが攻略のカギ

### ショートストレート

前のコーナーのS字を抜けるともう一つ大きなS字がある。前のS字よりはゆるやかなので、さほ

ど難しくはないだろう。次に長い右カーブがあり、直後に左へ曲がるクランクがある。ここはこの一連の操作が忙しいポイントだ。



クランクを抜けると、ちょっとの間直線が続く。岩をくり抜いた巨大なトンネルを見ながら、しばし自然の大パノラマを楽しむのもいいかも。

●岩盤をくり抜いた巨大なトンネル。奥の山並みがはっきり見えるのに注目

### ロングストレート

トンネルをくぐると、ぐるりと1回転するループコースに入る。ここの出口は立体交差になっており、ちょうどトンネル後の直線コースと重なっている。この交差ポ

イントあたりから、遠景に列車が見え始める。これはスタートポイントで並走していた列車と同じ路線を走っている(貨車は別物)。ここのトンネルを越えれば最終コーナーとなり、ゴール(スタート地点)前まで続くロングストレートに入る。こうなったら一気に走り抜けてしまおう。



●奥の列車はちょうどコース内を横断している形になる。最終コーナーは目の前



●最後のコーナーを抜けると、非常に長い直線コースに入る。アクセル全開で走り抜けよう。チェックポイントにもう目の前だ



**SEGA**  
POWER-UP  
REPORT!! **5**

移動から戦闘までシステムを解説  
中盤ストーリーも紹介!

いよいよ発売まで1週間とな  
った『リグロード サーガ 2』。  
今回はゲームのシステム面を  
縮ざらいしていく!

# 式 Riglordsaga 2

リグロード サーガ

## 発売直前! マスター・ロムレポート

発売日	11月8日	C D 枚 数	1 枚
発売元	セガ	複 数 プレイ	1 人用
開発元	セガ・マイクロキャビン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	110・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%



# リグロード サーガ 2

## 徹底チェック

### ～システム編～

キャラクタの移動のしかたから、技を使った敵の倒しかた、地形の起伏など、ゲームを進めるうえで

大切なシステム面を徹底的にチェックしてゆくぞ。製品を買ってすぐ遊べるようにここで勉強だ!

## ゲームの進行方法を理解することが物語をスムーズに進める第1歩

ゲームはほぼチャートの順番で進んでいくぞ。プレイヤーはさまざまなイベントをクリアするために、ワールドマップ上を移動して町や洞くつなどいろんな場所へ行

くことになるのだ。イベント中、敵と戦闘になった場合、戦いに勝利すると経験値を取得することができる。しかし、味方が全滅するとゲームオーバーになってしまう。ちなみに体力、魔法力、ステータス異常などは戦いが終わった後で、自動的に回復するぞ。

ワールドマップ移動

町・村などでイベント発生

敵との戦闘

勝利(経験値取得)

敗北(経験値取得不可)

最後にセーブした場面へ

●体力が0になると、キャラは戦闘不能になる。全キャラが戦闘不能になるとゲームオーバーだ



●ミウワたちはワールドマップを移動して町や村、洞くつなどをを目指すのだ。ワールドマップでは敵は出現しない

## 通常で選択できる視点は2種類

ゲーム中に選べる視点は、真上からの俯瞰と、斜め上からの俯瞰の2種類。各キャラクタへの細かい指示が必要な戦闘では上からの

視点、イベントやストーリーを追う部分では臨場感のある斜め上の視点というように、場面によって切り換えるのもいいかもしれない。

## 真上からの視点



●真上からの視点は見通しがきくため、戦闘などに向いているのだ

## 斜め上からの視点



●斜め上からの視点は、臨場感が出ている。ストーリーなどはこれで

## 戦闘の流れを知って勝利を手に入れよう

戦闘はターン制になっている。1人のキャラクタが移動、攻撃、防御などの行動を終了すると、次のキャラクタに命令をすることができる。基本的には移動した後他のコマンドを実行して、行動終了なのだが、移動前に攻撃や防御を

することもできる。しかしその後で移動をすることはできない。全員のキャラクタが行動終了になるか、任意で自分がターン終了を選ぶと、敵のターンに移行する。基本的に戦闘途中で退却は可能だが、場所によっては退却できない。

コマンド命令するキャラを選択

キャラを移動させる

使用スキル・アイテム選択

スキル・アイテム使用範囲選択

行動終了



●使用するキャラを選ぶ



●キャラクタが移動できる範囲は、白く表示されている部分だ。敵との兼ね合いを考えて慎重にキャラクタの配置を考えよう

●移動を終了したら、次に行うコマンドを指定しよう。攻撃やアイテムが使えるぞ



## 敵の移動範囲・行動表示

初めて出現する敵などは、どんな特徴を持っていて、どんな攻撃をしてくるのか、まったく予想がつかない。うかつに行動を起こすと、パーティの全滅なんて事態を招きかねない。

そんなとき非常に役立つテクニックがこれ。カーソルを敵に合

せると、なんと敵の情報が分かるのだ。得られる情報は、敵の行動できる範囲と、残り体力、残り魔法力。さらに○ボタンを押すことによって、その敵のプロフィール的な情報まで見ることができる。敵の体力や移動範囲を把握すれば、戦いは断然有利になるぞ。



●敵の移動範囲が分かるようになっている。とても便利な機能

●敵キャラクタの詳細なデータを見ることができる。使用する技や弱点が書いてある場合もあるぞ



## 敵、味方の攻撃範囲を把握 それが無駄なく行動するための条件

敵、味方ともに攻撃には効果範囲がある。攻撃をするとき、白く光るマスがそれだ。効果範囲に入りきらない敵がいる場合でも、自分が移動することによって、敵全

員を攻撃範囲内に入れることが可能。自分の攻撃範囲はしっかり把握しておこう。同じように敵の攻撃の効果範囲を考えたうえで、キャラクタの配置を考えることが大事。また、敵の頭上に表示されている数値は、地形効果や弱点などから割り出したその攻撃の効果度数を表している。



●攻撃できる範囲を知っておかないと、倒せる敵も倒せなくなるぞ



●ちよつと移動するだけで、効果的な攻撃が可能



●敵によっては、全く効果のない攻撃がある。頭上の数値を参考にせよ

## 同じ行動でもけよう

スキルには経験値があつて、技を使うごとに、スキルの経験値が上がる。スキルのレベルが上がり経験値が一定数を超えると、新しい技を覚えるのだ。新しい技は、攻撃技だけではなく、防衛にもあ

り、技の総数は計200種類以上にものぼる。かたよった攻撃ばかりしないで、たまには違う技を使うのもいいかも。



●技の経験値はつねに確認できる



●技レベルが上がると、突然技をひらめく。使えば使うほど経験値が加算されてゆくのだ

●ひらめいた技はすぐさまその場でデモが見られる。デモの後で技の名前が名付けられるぞ

## ◆スキル別の性質をおさえておこう

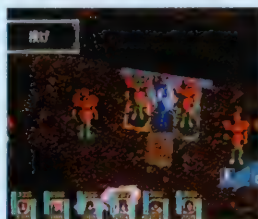
攻撃範囲はスキルによって特徴がある。自分を中心として、広範囲にダメージを与えることができるスキルや、逆に自分と密接していなくては攻撃の届かないスキル

など、パターンはさまざま。キャラクタごとのスキルの特徴を知っていれば、キャラクタどうしの攻撃の連系など、効果的にダメージを与えることができるのだ。

## 忍 術

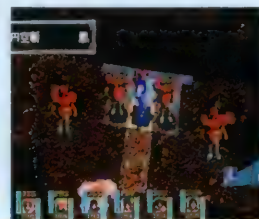
アス力が使えるスキル。攻撃力が高いのが特徴。一撃必殺を狙えるため、基本的には相手に密着す

●敵単体にしか使えない  
投げ技 威力は抜群



ることで威力を発揮するタイプ。しかし、単体を攻撃する技が多いため、複数の敵に囲まれてしまうと敵をさばききれないので不利。

●剣を使う技はある程度  
攻撃の範囲が広がる



## 弓 術

ナズナなどが使えるスキル。攻撃範囲が広いので、遠くから味方を援護したり、敵へのけん制などに効果的。高所にいる敵を撃つことも可能。上級技になると4、5人同時に攻撃することができるようになる。攻撃力はあまり高くない。また障害物に隠れている相手には攻撃が当たらないので注意。



●弓の技は遠くの敵まで攻撃が届く

## 竜 変 化

ミュウ独自のスキルで、竜に変化するとつねに宙に浮いた状態になる。竜の技は、ヒットした相手を1マス分後ろにずらすものが多いので、それを利用して敵を谷底に落とすなど、いろいろ応用がきく。攻撃力は高く、攻撃範囲も広い。



●竜の技は平均的に高い能力を持つ

## 魔 法

ラスティが使うスキル。炎、雷、氷などでダメージを与える攻撃魔法と、ステータス異常や体力を回

復できる神聖魔法がある。攻撃範囲が広く、攻撃力も高いのが特徴。上級技になると、仲間を生き返らせることもできるようになる。



●魔法は攻撃力が高く、攻撃の範囲が広い。敵の弱点を攻めていこう



●神聖魔法は、長引く戦闘には必要不可欠。効果範囲も広いのだ



## 移動・戦闘に密接に関わってくる 地形の「高低」を理解しよう

『リグロード サーガ 2』の戦闘フィールドは、地形の「高低」がある。地形の高低は、おもに移動と深い関わりを持っている。平坦



●カーソルにななめの矢印がでたらそこが傾斜になっている証拠だ



な場所と、起伏のある場所では移動できる範囲が違うのだ。地形に起伏があると、移動できる範囲が狭くなる。また、高い場所から低い場所へ転げ落ちるとダメージを受けてしまう。地形による起動力の違いは重要な戦略の一つなのだ。



●地形の起伏を調べるために、フィールド全体をマス状で表示することができ。この機能を活用すれば、自分のキャラクタをスムーズに移動することが可能

### 表示されるアイコンを説明

戦闘画面では、画面右下に地形状態を表すアイコンがあり、移動するキャラにとってその場所が普通に移動できる場所か、すべて



●歩けるアイコンなら安全だ



●普通に移動することができる

しまう場所かが分かるようになってい。アイコンの横にある数値は地形の勾配を表したもので、数値が高いほど勾配が急ということだ。



●すべるアイコンは危険だぞ



●転げ落ちてダメージを受ける

## 地形を変形させて戦いを有利に

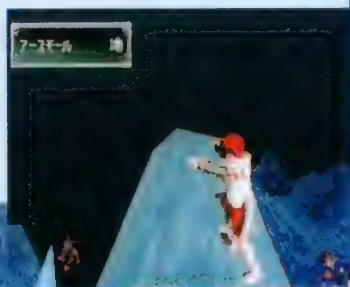
地形は特殊なスキルによってある程度変化させることができる。ミュウやナズナが使える特殊魔法の「アースモール」もその一つ。地面を隆起させる技だ。隆起した地面にいた者は急な地面の勾配に



●平地では普通の戦闘がすすむが



耐えられず、下に転げ落ちてしまう。もちろん転げ落ちればダメージを受けるぞ。ただしこの技は、敵味方の区別なく攻撃に巻き込んでしまうので、技を使う前に、味方をアースモールの攻撃範囲から出す必要がある。また、宙に浮いている者には全く効果がないのだ。



●ミュウの特殊魔法アースモールを使えば、平坦な場所もあったという間に小さな山になるのだ

●アースモールで斜面ができると、その勾配に耐えきれないキャラが転げ落ち、ダメージを受ける

## 地形はくぼませても良い

アースモールと反対の技が「ルースモーア」。この技は、地面をくぼませることができるのだ。くぼんだ地面にはまった者は、移動も攻撃もできなくなってしまう。この技もアースモールと同じく敵味方の区別をしない。また浮いている者には効果がない。アースモールやルースモーアで変形した地形は3ターン経つとともに戻る。



●普通の地形で敵に囲まれてしまった場合や、敵の進行をくい止めた場合などになかなか有効な技



●ルースモーアを使えば、地面がくぼむので、その場所は移動不能になる。しかし、空中に浮いている敵には効果なし



# リグロード サーガ 2

## 徹底チェック

### ～ストーリー編～

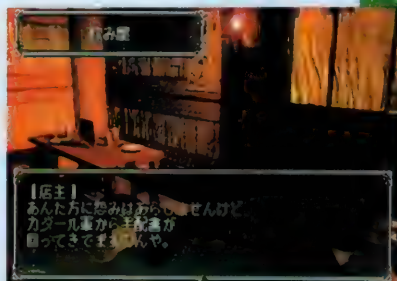
ここからは前回と同じくストーリーを紹介していくぞ。ストーリーも序盤から中盤に突入。着々と

仲間を増やしているミュウたちと、ガルザードとの直接対決の機会は間近に迫っているのだ。

## 物語は序盤から中盤へ まずはイガの西ゴジョウの町だ

ガルハザードのいるゲテン城へ続く結界洞の封印を解くカギを見つけるため、イガの里の西にある関所を抜けたミュウたち。関所を抜けるとゴジョウの町がある。ゴジョウの町も、やはりカダールの手がのびているようだ。町で情報収集を始めたミュウたちだったが、

立ち寄った飲み屋で、眠り薬の入った茶を飲まされ、カダール軍に捕まってしまうのだ。



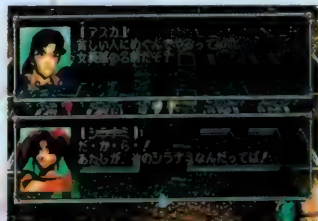
①ゴジョウの町もカダール軍によって占領されている。町人の不満も爆発寸前だぞ

②情報を集めるために立ち寄った飲み屋で茶をすすっていると、急なめまいに襲われる。何か入れられたのだ。許せん

## ゴジョウを騒がす女義賊シラナミ

すでにおたすね者としてカダールから賞金首を懸けられていたミュウたちは、賞金に目のくらんだ飲み屋の主人に騙され、カダールに捕まってしまった。牢屋に入れられたミュウたちだったが、突然現れた女義賊シラナミに牢屋から出してもらおう。シラナミはアスカの幼なじみだったのだ。

情に厚い女義賊で、アスカの幼なじみ。弓矢といろんなものを盗む技を使う



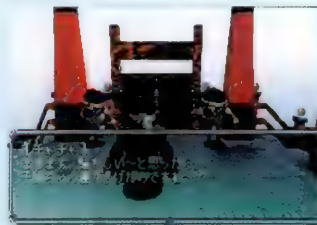
③この後行動を共にすることになるシラナミ。悪を許さない義賊なのだ

## ホウショウ院で悪の根源を叩こう

シラナミに助けられたミュウたちは、ゴジョウからカダールを追い出すため、ボスのいるホウショウ院に向かう。ホウショウ院では敵の弓兵がやっかいだぞ。ホウショウ院を仕切る將軍「チャチャ」を倒したミュウたちは結界洞の封印の2つ目のカギを手に入れる。



④ホウショウ院では数多くの敵がいる。中でも弓兵はやっかいな敵



⑤ホウショウ院を取り仕切っているボス「チャチャ」を倒すと結界洞の封印を解くためのカギが手に入る



## ゴジョウ大橋でミュウたちを待ち受ける者

ホウショウ院でチャチャを倒したのもつかの間、ゴジョウを仕切っているもう1人の將軍であるワカと対決だ。ワカはゴジョウ大橋でミュウたちを待ちかまえている。橋には爆弾が仕掛けられているので、素早く敵を倒そう。



①ゴジョウ大橋には、もう1人のボスであるワカが待っているのだ

②シラナミが、橋に細工がされていることを思い出す。もう遅い...

③橋は1ターンごとに少しずつ爆発してゆく。巻き込まれたら最期。急いで前に進め



橋が爆発!



## カギを持って結界洞の封印を解く いよいよゲテン城に乗り込むのだ

ゴジョウを救いシラナミを仲間にしたら、今度は東の関所に行く。東の関所を抜けるとカムイコタン

の村があるはず。カムイコタンの人々は動物に変身する能力を持っているという噂だが…。

### カダールに降伏したカムイコタン村を救う

カムイコタンの村に入ると、1人の女性がカダール軍に引き渡される場面を目撃する。もちろんそ



●カムイコタンの村でカダール軍に女性が引き渡されるのを目撃

●どういう事情かは知らないが、やっぱりほっとくわけにはいかない

んなことは許さない。ここでカダール軍と一戦交えることになるぞ。女性を助けたミュウたちは、カダールに人質として監禁されている村人を助けるために、村の長カムイと共に、星陵郭に乗り込むのだ。



【ミュウ】  
どんな理由があるのか知らないけど、ドラグーンと戦った後、村の長に会って見ると、さしにするわけにはいかないよ。

### 星陵郭に捕まった村人を助け出すのだ

星陵郭には、救出組と戦闘組に分かれて乗り込む。うまく村人を助け出したミュウたちは、星陵郭

を乗っ取っているマーサと対決。マーサを倒すと、封印を解く最後のカギが手に入るぞ。



●カムイは熊に変身することができる。なかなかかわいいのだ



熊や鷹に変身して戦うことができる古ヤマタイ人。そのパワーは計り知れない

●マーサはカダールに操られていて、村の子供を自分の子と思っ込んでいる可哀相なヤツなのだ

### カギが3つ揃えば結界洞は開く

カギを全部そろえたら、結界洞へ急ごう。カギを全部はめ込むとゲテン城への道が開ける。シラナミとカムイを仲間にして戦力が増強された今なら、ガルザードを倒せるはずだ。



●柱のような所に、カギを差し込むくぼみがあるのだ

### いよいよガルザードに会える



●結界が解け、やっと洞くつが通れるようになった。いざ行かん

### ゲテン城に進入、村決ガルザード

結界洞を抜けるとすぐゲテン城が目に入る。ゲテン城の東にあるヒガタの港はカダールに制圧されていて船も出せない状況。ミュウ

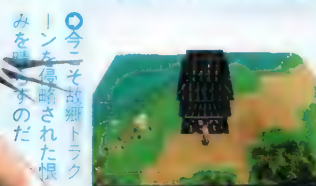
たちは、ヤマタイに来るときに会った女船乗りディアーネと、一緒にドラグーンに帰る約束をして、ゲテン城に乗り込むのだ。



●洞くつを抜けて軍に行くと、貿易で栄える港町、ヒガタがあるぞ



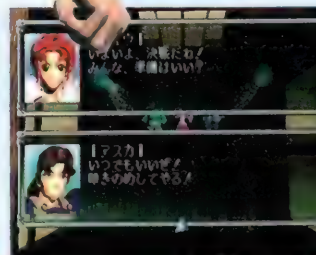
●ミュウとラスティをヤマタイに運んでくれた女船長ディアーネと再会



●今こそ戦艦ドラグーンを駆使するのだ



●敵の数はハンパじゃないほど多い。気を引き締めないとやられるぞ



無駄のない引き締まった体を持つ、武力に優れた冷酷な男。カダールの将軍

ガルザード

カムイ

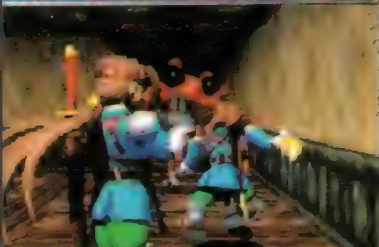


新たに発見したピクシーの存在と  
戦闘の最新情報を

大公開!!

シャイニング・ザ・ホーリーアーク

# SHINING the HOLY ARK



続々と明らかにされる「ホーリーアーク」のシステムや仕掛けの数々。今回は新たに発見したキャラクター、ピクシーの存在とその攻撃方法、主人公の特殊技を公開！本作の魅力である、3D視点を活かした臨場感溢れる演出に迫っていくぞ!!

発売日	12月	CD枚数	1枚
発売元	ソニック	複数プレイ	1人用
開発元	ソニック	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	RPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(11月23日現在)

絵画からサキュバスのオーレアが登場!  
戦闘で活躍するピクシーの存在に肉迫!!

ピクシーとは、戦闘時にプレイヤーとともに戦ってくれるキャラクタのことで、怪しい場所を調べると出現し、仲間になる。またピクシーは、それぞれ地面や空中などの属性をもち、その数は各属性ごとに10体、全50体用意されている。

●洋館にて怪しげな絵画を調べてみると、何と絵画からサキュバスが出現!



オーレアが  
仲間に!!



●洋館には他にも絵画が、また違った仕掛けがあるかも  
●ピクシーは、戦闘時にプレイヤーの力となってくれる





## 主人公をはじめ様々な攻撃法が発覚 除々に明らかになる戦闘システム!

今までパーティキャラクタの攻撃方法や特殊技は紹介してきたが、主人公の攻撃方法などに関しては明らかにされていなかった。しかし今回、主人公の攻撃時の画面写真入手。主人公の攻撃は、他の

パーティキャラクタのように、敵に向かって飛び込んでいくグラフィックは表示されない。プレイヤーの分身ということで、敵に向かっていく様を主人公の視点で表現。特に特殊技に関しては、回転や攻撃ヒット時の視覚効果に力を入れ、迫力あるものになっているのだ。

○モンスターに接近して切りつける



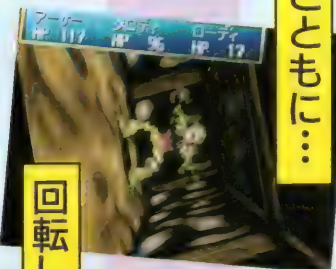
○間近でのけぞるモンスター。迫力十分



閃光とともに…



回転しつ…



## ピクシーの攻撃方法は?

ピクシーは、パーティキャラクタよりも先に敵を攻撃することができる。敵の出現モーション途中にいち早くその存在を察知して向かっていき、ダメージを与えるのだ。またピクシーは、それぞれ違った攻撃方法をもっており、強いキャラクタになるほど派手な視覚効果を見せてくれる。ただし攻撃は、かならずしもヒットするとは限らないのだ。



○失敗例。左から出現する敵に対して、インキュバスが右に向かう

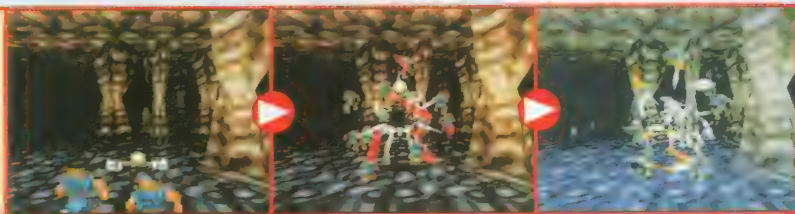


○まだ敵の出現モーションに入っていない敵、ゴーストに攻撃。その後パーティが戦闘態勢に



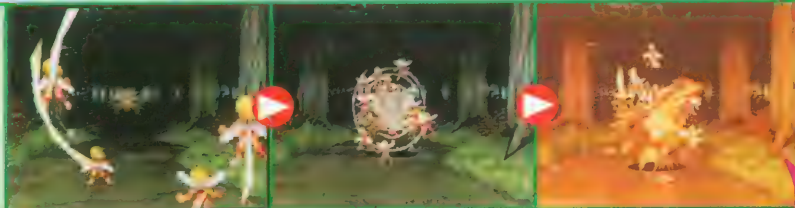
レブラカーン

レブラカーンの集団がスケルトンを攻撃。強烈な打撃で敵はバラバラに。地面の属性をもつピクシーだ



フェアリー

空中の属性をもつピクシー、フェアリー。円を描きながら、ワイルドハウンドに痛烈な一撃を見舞う



炸裂ッ!!



ワイルドハウンドに 85 のダメージ! ワイルドハウンドは、力尽きた...



# RAG BIG3 COLLECTION 1

発売日	97年1月14日
発売元	ハドソン
開発元	ハドソン
価格(税別)	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
C/D枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー コンティニュー等	ブロック数未定・プレイデータ なし
現在の開発状況	95% (10月24日現在)



ガッコーのルールは、ドレイのルール!  
だから、取り戻してよ、ケモノのルール!



## オープニングは アニメビデオみたい!!

発売日が決定し、開発もいよいよ佳境に入る『天外魔境  
第四の黙示録』。新事実の発覚、開発秘話、序盤のストー  
リーや新しいイベントと、今回も内容充実、大公開!

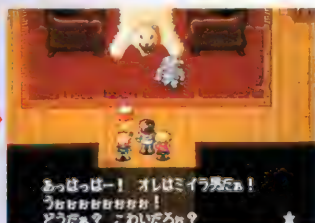
### ゲームはニューオリンズでの かくれんぼから始まる

ついにゲーム序盤のストーリー  
が発覚! 物語のスタート地点は  
ニューオリンズ。かくれんぼをす



①かくれんぼからゲームは始まる

る雷神たち、そして、かくれんぼ  
に飽きた彼らが洋館のオバケ退治  
に行くことになって事件は始まる。



②洋館を探索中にミイラ男が出現



●ティブ



●マグー



●夢見



●サム

### 雷神の ニューオリンズ での幼なじみ

かくれんぼやオバケ  
退治など、いっしょに  
行動する幼なじみの4  
人。ストーリー後半に  
なると、夢見だけじゃ  
なく、ほかの仲間も関  
係してくるらしい。レ  
ジスタンス太陽十字軍  
のカスター将軍とやら  
に引き取られるコも。



③そして洋館が火事になる!



④封印の書を開くと事件が起こる



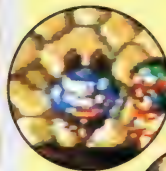
# 天外魔境 第四の黙示録

## The Apocalypse IV



### ノン・キー・アクション

『第四』にはノン・キー・アクションというシステムが採用されていることが判明した。一定時間操作をしないと、キャラが変な動きをして楽しい。



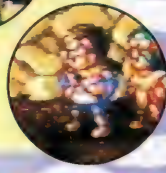
○多能は、突然踊り出す



○シャドウ・ボクシング



○どしゃぶの雨は、すくい神



アメリカ全土の

# イベントマップ入手!



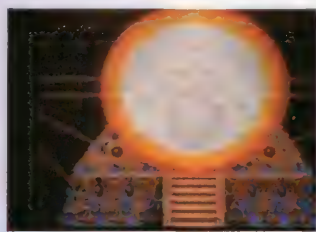
## エデンの火から 奥義をマスター

聖なる力の源だったエデンの火は、6年前に起こったある事件で暴走し、魔物を生み出す最終兵器と化してしまう。そして、暗黒教団によって6つに分けられたエデンの火は、教団のアメリカ



①邪悪なエデンの火をめがけて、雷神の魔法銃が発射される

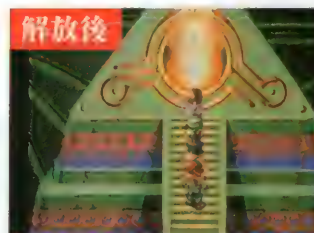
力支配のための邪悪な力の源として利用されることに。これを雷神が魔法銃で封印し、エデンの火を本来の聖なる力へと解放すると、人々を暗黒教団の呪縛から救うだけでなく、奥義が入手できる。



②魔法銃から放たれた光がエデンの火に命中すると、炎があがる



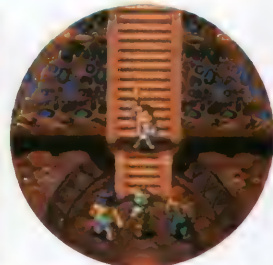
③これが暗黒教団によって支配されているときの、邪悪な力で魔物を生むエデンの火だ



④こちらは雷神たちの力によって、聖なる力を生み出している、解放後のエデンの火



⑤やがて炎は邪悪な力を封印し、かわりに聖なる力が復活する。それは、まばゆいばかりの光になって輝く…

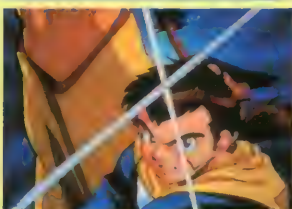


⑥解放されたエデンの火から、今度は雷神めがけて聖なる光が放たれる。それが奥義の入手法

## 合体奥義

各地で覚えていく奥義だが、各キャラ単体だけではなく、仲間と

雷神&神龍「愛の狩人」



協力しても使えるようになる。強力な合体奥義とは、どのようなものなのか？どんな効果があるのか？まだまだ不明な点もあるが、今回は4つの奥義を紹介しよう。

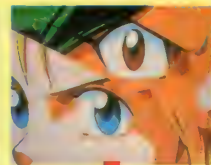
雷神&エース「レッドサン」



雷神&タケコ  
「ゲッターウェイク」



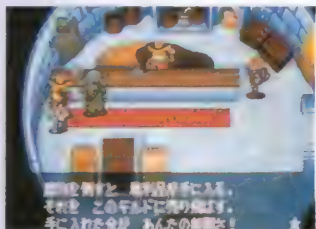
「軍見」&タケコ  
「シャイニング」



## 魔物ハンターの拠点となる ハンターギルド

雷神の職業は、魔物ハンター。そしてそれを統括するのがハンターギルド。ギルドとは、魔物を倒すとその報酬を払ってくれるところだ。また、雷神の育ての親であるレッドベアは伝説の魔物ハンターの称号を持っているが、その称号を与えるのもハンターギルドなのだ。この組織は各地に点在している。そこで雷神たちとハンターギルドの会話を追ってみよう。なお、ハンターギルドでは報酬

をお金以外にも払ってくれるらしい。それは、普通のお店には売っていない強い武器だとか？



アラスカ/アンカレッジ



モンタナ/シアトル



メキシコ/エルパソ



カリフォルニア/ユニオンスクエア



カリフォルニア/ロサンゼルス



## いろんなもので移動する 乗り物大解剖

古くは「女みこし」など、『天外』シリーズには、普通の乗りものとちょっと違ったおもむきの移動手段が登場した。今回もまた、海に空に陸にメカに動物に…と、さ

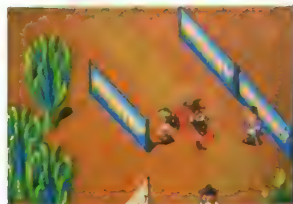
まざまなバリエーションで迫る。今号では初公開のもの、そして以前紹介した乗りものも合わせて、現在判明している乗りものをまとめて披露する。まだ、ほかに…。

### 定期連絡船



① アラスカの漁村アンカレッジとシアトルを結ぶ

### 手押し車



① ボブが乗って、坂道でボブスレーの練習をしている

### ドリームエクスプレス



① 弾丸列車だ



① カリフォルニアへ向かう列車内で、謎の男に遭遇する

### キャンディ・バス

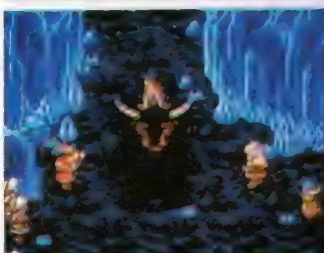


① 子供たちが悪魔の塔へと連れ去られる

### スキャキタンク



### 伝説のバッファロー・デナリ



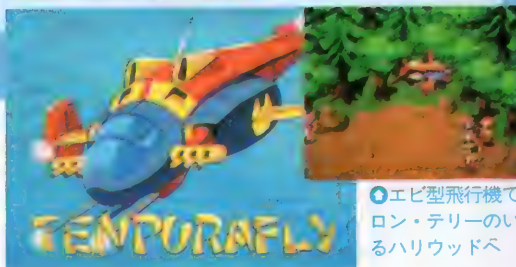
① デナリの封印を解き、背中に乗る雷神と星夜

### サシミマリフ



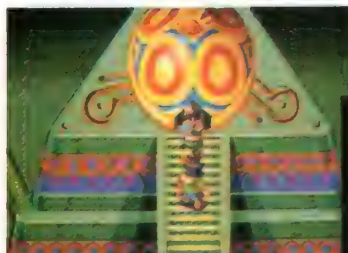
① 魚が止まる艦は、フイツン・波止場の土産屋から発見する。目

### テンブラフライ

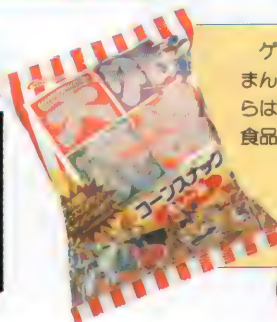
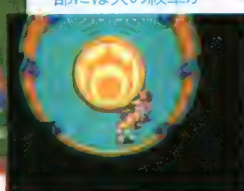


① エビ型飛行機で、ロン・テリーのいるハリウッドへ

### ビマーナ



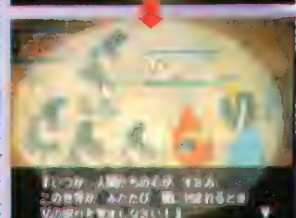
① ある場所に格納された古代の乗り物。内部には火の紋章が…



ゲーム中に登場する天外まんと天外スナック。これらは実際に、井村屋と秋山食品から販売される予定。



① アラスカに伝わる北の民話に由来する伝説、ビジュアルで語られる



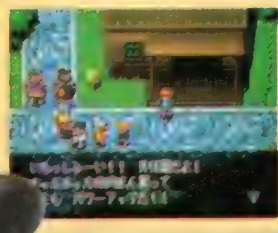
### 移動要塞アラモ



① 暗黒教団に対抗する、レジスタンスの太陽十字軍の砦がアラモ



## 天外まん





## いっきに全体を把握 アメリカ各地のイベント

CD2枚組だけあり、今までも「第四」はごく一部の紹介しかされていらない。そこで前号に引き続き、アメリカ各地を地域ごとのイベントに分類して、紹介していこう。この世界でのアメリカがどのようなになっているのかを、理解

してもらえないのではないだろうか。さらにこのイベントと39ページに掲載したイラストの地図を見比べて観察すれば、各地のイベントがどのようにつながっていくのが、そして「第四」の全体像をつかむ手がかりが見えてくるはずだ。

### ●絵本ダンジョン

ソルトレイクシティで、雷神たちは不思議な絵本を発見する。この絵本に吸い込まれてしまい、なんと、絵本のダンジョンでの戦闘が始まるのだ。

絵本はもちろん2次元の世界。

雷神たちも厚みのない、ペラペラの紙人形みたいになってしまう。そして、ペラペラのまま移動していく。本にはさまれているシオリが、次のページへの目印だ。炎に触れると戦闘が始まるぞ。

●謎の絵本が開いていくシーンはアニメーションで表現される 吸い込まれると…



●絵本の中にも魔物がいる。炎につかまってしまうと戦闘開始!



●雷神の仲間を横から見ると、体が紙のように薄い

●絵本の世界を支配するのは、ブックブー



●うそつき悪魔のブックブーが棲んでいるのがこのお城。さらに奥へと進むのだ

### ●秘密工場DEVO

DEVO (ディーヴォ) は退化を意味する。ミネソタにある秘密の工場は、Dr. Mに支配されている。ここで人間が日夜、退化して

いるのだろうか? 秘密工場の目印は、でっかいトリの頭。工場の屋根の上でトリが上下に動いていたら、間違いなくそこが秘密工場だ。でも、秘密のわりには目立ちすぎるぞ!?



●巨大なトリのくちばしが動き、人々をタマゴにしてい



●秘密工場で雷神たちの前に立ちはだかるロボットの正体は?

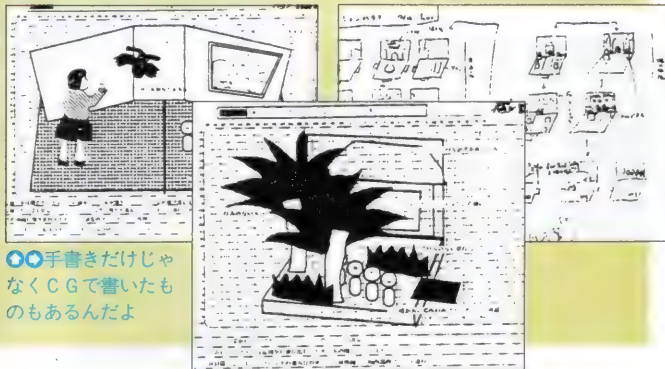


●工場内のスクリーンに投影されるDr. Mの姿 監視されているのか?

## 開発設定資料をちょっとだけ 見せてあげる

完成した画面写真だけでなく、制作途中の舞台裏にもおもしろいものがある。というわけで、サターンFAN読者だけに設定資料をちょっとだけ紹介しよう。今回紹介するのは、開発の長

山氏が書いた設定書だ。これがもたになって仕様書へとまとめあげられる。つまり一番最初のアイデアの原石がこの設定資料だ。下の3点は絵本ダンジョンのもの。いい味でてるよね。



●●手書きだけじゃなくCGで書いたものもあるんだよ

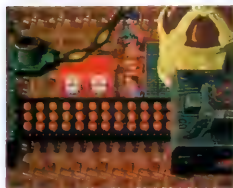


## ●アペティ城

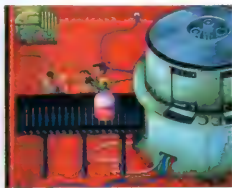
アリゾナを支配するマダム・アペティの城には、Dr.Mの工場とは、また違った機械がある。なにやら良からぬ食料品を製造してい

るようだ。

ビリーを始めとする街の人々は、アペティにだまされていることに気づいていない。



○とろとろした液体からビスケットを作る装置



○ブタ田の電話がベルトコンベアーで運ばれる



○悪徳クリントン兄弟の末っ子ビリーが登場

## ●ドクロ戦車

巨大なドクロ戦車は、乗りものではなくダンジョンだった。機械と肉塊が融合したかのような内部は、おどろおどろしいスプラ

ッターノ。ドクロといえば審判の十二使徒、狂楽のスカルビートを思い起こさせるが、このダンジョンのボスなのだろうか？

○血管が浮き出た心臓。これがドクロ戦車の動力部？



○巨大なドクロのある部屋。どうやらここがボスの部屋らしいのだけれど、どんな魔物が登場するのだろうか

○ドクロ戦車の内部にもエデンの火がある。邪悪な力をドクロ戦車のなにもに悪用しているのだろうか？

## ●メキシコのジャングル

メキシコのジャングルでは、熱帯植物が天然のダンジョンを作りだしている。これまでに、斜め上からの通常の視点とは違う、真横から見た画面などのいろいろな表現がなされていた。ジャングルの場合は木の枝の上からのぞき見るような視点。斬新なのだ。

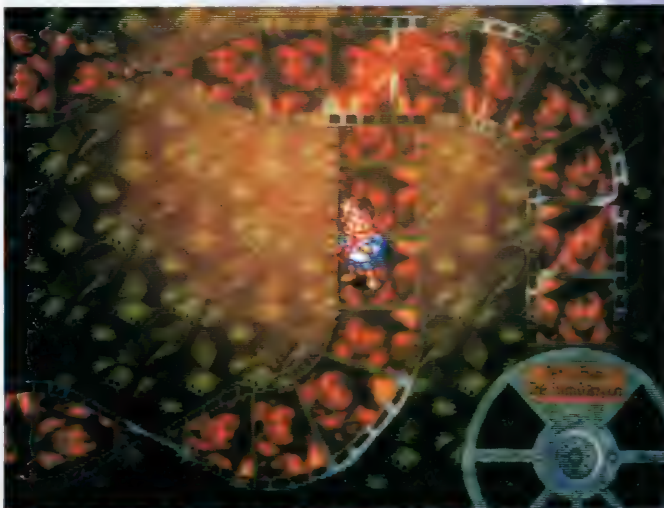


○手前の木の葉が、画面を隠して道のつながりをわからにくくしている。もちろん二重スクロールする

## ●フィルム・ダンジョン

映画のフィルムのような道がダンジョンになっている。映画といえばハリウッドだから、そのあた

りに登場するダンジョンなのだろう。しかし、フィルムの道は途中でねじれているが…。



○美しくも幻想的なフィルムの世界での冒険もあるのだ

## ●マントーの屋敷

『天外』シリーズに敵役で登場しているマントー。『第四』では、なんと豪邸に住む映画スターだ。その豪邸に地獄のセキュリティが備えられていることが判明した。この防犯装置を突破して、雷神たちはマントーをこらしめることになるだろう。マントーが雷神たちの頭脳に挑戦するというのだが…。



○マントーの豪邸のセキュリティを、頭脳を駆使して突破するのだ

## ●メキシコのピラミッド

古代テカテ文明の遺跡といわれる黄金のピラミッドは、ジャングルの中にある。このダンジョンに

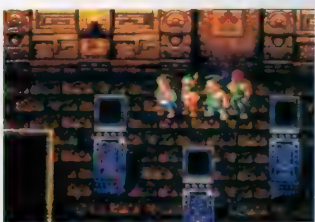
は背筋も凍るようなホラーなイベントが用意されている。どんなものが雷神たちの前に現れるのか？



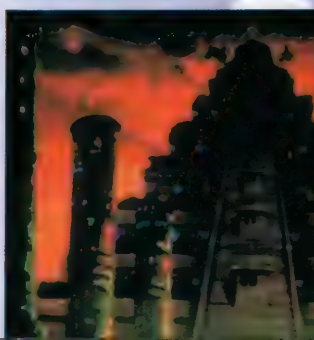
○ピラミッドの外観



○ゲーム中に挿入されるピラミッドのフルビジュアルだ



○壁には古代文字が書かれている





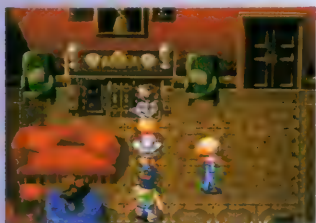
## 重要キャラたちとからむ こんなイベントも発覚

前ページでアメリカ各地を回りながらのイベントの紹介をしたが、ここでは、暗黒教団の敵ボスや雷

神の仲間に関連するイベントを紹介していこう。対立関係は「第四」の見どころでもある。

### ●カルベの居城

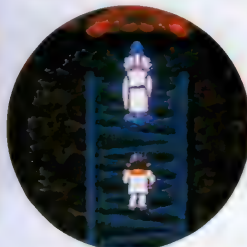
審判の十二使徒でも最強の男といわれているのが、偉大なるカルベだ。ゲーム終盤で登場すると思われるカルベの居城を紹介する。



●カルベの城内部。室内の装飾品などがとっても豪華だ



●カルベの居城内部は、美しい装飾品で飾られている



●長く続く階段の途中で密談するカルベとサネトモの姿。秘密のにおいが…



●はたして、ここはどこなのだろう？ なにやら意味深なセリフをサネトモがはくのだが…

### ●アトランタのTV城

フロリダにあるアトランタは、巨大TVの街になっている。審判の十二使徒のひとりTVマンの支配により、暗黒教団の洗脳番組が24時間休みなく放映されている。巨大なアンテナを持つTV城を叩かなければ、人々を目覚めさせることはできないのだ。



●巨大ディスプレイに次々と映しだされるのは洗脳番組

### ●キャンディタウン

子供たちに人気のキャンディは、シアトル村に抗菌プラスチックのカバーをかけ、その上にキャンディタウンを建設したようだ。



●キャンディの歌に合わせて、スポットライトなどを操作できる

●キャンディのコンサート会場



●シアトルの村上空のキャンディタウン



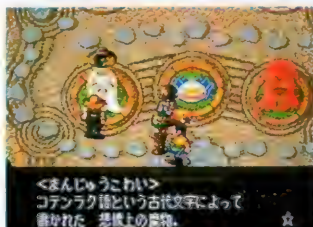
### ●日本庭園

謎のパピリオンであるジバング庭園。ここに展示されているのは、誤って解釈された日本の姿だ。しかし「第四」の世界では、これがそのまま正しいジバングになるのかもしれない。

また、日本を誤って認識してい



●本来なら切った竹に水が流れ、カポーンと音がするのがシシオドシ。このシンガシは、猪を脅かす



●落語のマンジュウコワイが、置物になるとこんなものになる。ジバングとは変なところなのだろう

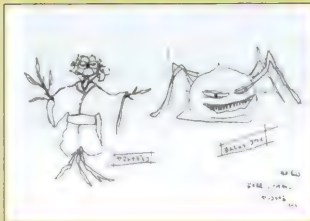
るといえば禅剛。やはり禅剛は、このジバング庭園で登場する。そのシーンは、豪華檜風呂の湯煙の奥から華やかに始まるようだ。



●湯気の向こうに女体が…と思ったら禅剛。混浴ではないのが、残念

## 開発設定資料をちょっとだけ 見せてあげる

ちょっとイカれてるジバング庭園だけれど、真剣に設定をしている開発の資料があったので紹介しよう。こちらも開発の長山氏の手書きのものだ。この段階で鹿角しやまんじゅうこわいのギャグが作られていたのだ。



●●独特の味をかんじさせる設定資料。このほかに瀬戸物でできた瀬戸の花嫁など、数々の設定がある





## ハドソン開発者へ またもやインタビュー

——発売日が決定しましたが、現在の開発状況はいかがですか。

**長山** はい、一段落つきました。ただ、この一段落ついたというのが何段階もあるんですよ(笑)。現在は、アルバイトのデバッガーたちからの厳しいつつこみに対応しているんです。声優さんの音声は変えられませんが、その倍くらいあるテキストデータは、いくらでも修正できますので。デバッガーの意見は、一番ユーザーに近いところからの意見として、なるべく汲み上げることでゲームを良くしたいと思っています。

——2枚組みという膨大な量のデバッグですけど、シナリオごとにやっているんですか。

**竹部** デバッグはいくつかのチームに分けてやっているんですよ。文字だけを見るチームとか、何も情報を与えずに頭からプレイしていくチームとか。そのほかにも、バトルだけのチームや、通常行かないようなところに「とにかく行け」というチーム(笑)。あと現場のほうから「ここを重点的に確認してほしい」と確認するチームと目的別にデバッグです。

——何人ぐらいいるんですか？

**香月** 100名ぐらい(笑)。

**長山** ピークはそれぐらいですね。みんな同じ方向に並んでプレイしているんで、デバッグの部屋に入るとちょっと怖いんですね。

**竹部** あとはフライトレコーダーをつけてクラッシュしたのも回収。つまりプレイを、ビデオ撮りできるしくみにしています。

——100台のマシンすべてをビデオ撮りしているんですか。

**長山** ええ、山のようなビデオが毎日運ばれてきて、僕の机にドンと置かれます(笑)。

**竹部** デバッグの情報は、インターネットを通して送られてくるんですよ。で、バグにビデオマークがあるやつは、ビデオでバグが確認できる仕組みになっています。気になるバグを見たいとなると、大量のビデオの山から発掘していくんです。

**長山** ほんとに鋭いところを突っ込んでくるんで、みんな「天外」が好きなんだと感心しますね。以前「ガリバーボーイ」のときに、「オレらが1年半かけて作ったゲームを8時間で解くなよ」っての



●完成したオープニングムービーを前に舌鼓を打ち出す「HMD」(行形ノ)

がありました。手順を最適化して、早解きクリアを学んでしまうんですよ。もうそれは、クリエイティブなデバッグなんです(笑)。

**竹部** その人は歩数まで覚えてたらしいんですよ。「ここで何歩歩くと、こういう症状が起きる」。そのとおりにバグが発生しちゃう。今回もいろいろありますよ。「ここまで、〇〇の乗り物できて、乗り捨てる。そうするとここで行き止まりになる」とかね。

——RPGは、本当にデバッグの作業が重要ですよな。

**長山** 最後の仕上げによって全然違ってきますからね。

**竹部** 戦闘はパラメータの見直しをやっているところで、現状だと

かなりキツイんです。でも今回は、モンスターのシンボルが見えているんで、戦闘を避けようと思えば避けられるんですよ。だからそれでもいいかなと思ってます。見えない敵が出現するとかだと、わりとキツイカーブでレベルを上げられるようにしますけどね。

——クリアまでに、何回くらい戦闘をすることになりそうですか。

**竹部** モンスターが見えているので少ないですかね。ただ、ボスとは絶対戦わなければならないんで、レベルが低いままだとツライです。なにより「第四」は、「天外」シリーズでも最高のバトルが楽しめますから、戦闘に関してもじっくりとプレイしてほしいですね。

監督 竹部 隆司氏 脚本 長山 豊氏 演出 香月 蕉児氏



北海道のハドソン開発室に赴き、サンプルCD-ROMを入手。ついでに今回もまた、極秘のおもしろい話を聞いてきた。毎回ありがとうございます！

### ハドソンのインターネットサイト

インターネットに接続できるなら、ハドソンのホームページを覗いてみよう。「第四」の最新映像や、開発者の生の声などが見られるのだ。毎回インタビューをお願いする、3人の方々も登場しているぞ。

ハドソンのURL  
<http://www.hudson.co.jp/>



●最新情報以外にも、画像データをダウンロードできる

### ●ラジオ番組も聞き逃さない!!

(であいのちゃや)

## 天外魔境 無国籍食堂

文化放送

『天外』のラジオ番組がスタートしていた。パーソナリティは夢見役の声優桜井智さんと、エース役の山口勝平さんのお二人。番組名は、無国籍食堂と書いて「であいのちゃや」と読む。全36回の放送予定で、毎週それぞれ以下の地域でオンエア中。「第四」の隠された秘密や、セリフ・歌の収録に関する舞台裏の話が聞けるだろう。まだ番組はスタートしたばかりなので、気になる人はすぐにチェック!!

東京 毎週金曜/21:00~21:30  
札幌 毎週日曜/23:00~24:00  
大阪 毎週土曜/21:30~22:00  
沖縄 毎週日曜/23:00~24:00



桜井 智



山口 勝平



# RPG BIG3 COLLECTION 2

## シナリオ重視、煩わしさを排除した正統派RPG

前回に引き続き、ゲームスタジオ渾身のRPG『エアーズアドベンチャー』の続報をお届けしよう。このゲームは、普通のRPGにありがちな経験値稼ぎや煩わしいマップ移動などを極力排除して、RPG初心者でも存分にストーリーと戦闘を楽しめるようにという意図の元に制作されている。また登場キャラやゲームの舞台設定を、人気コミック『ファイブスター物語』の原作者である永野護氏が担当している点もファンなら注目したいところだ。またゲーム

のストーリーの要所には、下の写真のようにCGムービーが入る。幻想的かつリアルな『エアーズ』の世界を、一層魅力的に見せてくれることだろう。



●オープニングより。斬首刑になるところをコーリンに救われる主人公ヘンリー



コーリン・ド・ベネルクス

●神のラインを持つ水野キャラの姿を、CGで忠実に再現

アベはバビロニアの王

# Air's Adventure エアーズアドベンチャー

今回も『エアーズアドベンチャー』の新着情報をいち早くお届け。デザイン担当の永野氏による設定画の公開や、開発元のゲームスタジオへのインタビューなど、ボリュームたっぷりの内容で送る!

# 永野護氏デザインによる ファンタジーRPG続報!!

発売日	12月
発売元	ゲームスタジオ
開発元	ゲームスタジオ
価格(税別)	5800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	戦闘時のみ2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	27・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	7%(10月24日現在)



## シンプルさを追求したゲームシステム

繰り返しになるが、『エアーズ』はシンプルな操作性が特徴となっている。このページで紹介する画面は「インドアシーン」、「タウンシーン」と呼ばれるもので、戦闘シーン以外はこのアングルでストーリーが展開していく。インドアシーンは基本的にマップ上、タウンシーンは町中での移動を指すことになる。この中をCGレンダリングされたキャラが歩き回るわけだ。またインドアシーンで

は地形にテクスチャーマッピングによる3次元の凹凸が付けられており、まさに山あり谷ありの冒険行脚が楽しめそうだ。



〇〇町のひとと会話するヘンリーがリアクションをしているのが分かる。何を話しているのだろうとか

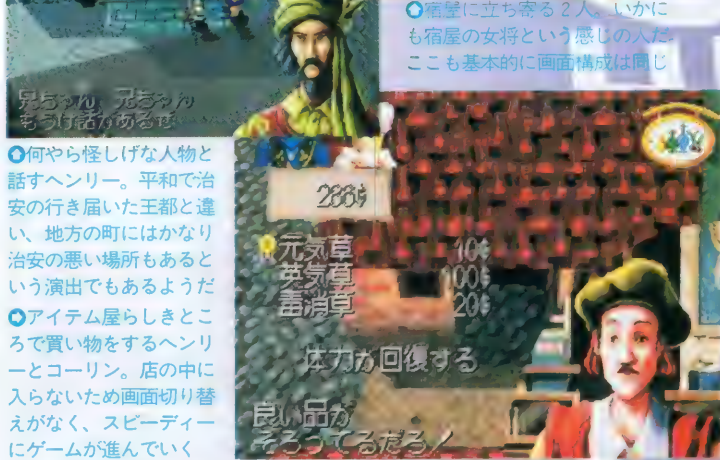
## 町の人たちとの会話

タウンシーンではRPGの定石通りに、町の人たちから情報を聞いたり道具を売り買いすることがある。『エアーズ』では店の中に入ると、写真のように画面に人物と道具類が直接表示されるシステムになっている。このため何度も店の中に入る演出は必要なく、テン

ポよくゲームが進められるようになっているのが特徴だ。また会話シーンでは、話の内容によってキャラが肩をすくめたり腕を組むといったリアクションをすることもあり、見た目にも飽きさせない。



〇宿屋に立ち寄る2人。いかにも宿屋の女将という感じの人だ。ここも基本的に画面構成は同じ



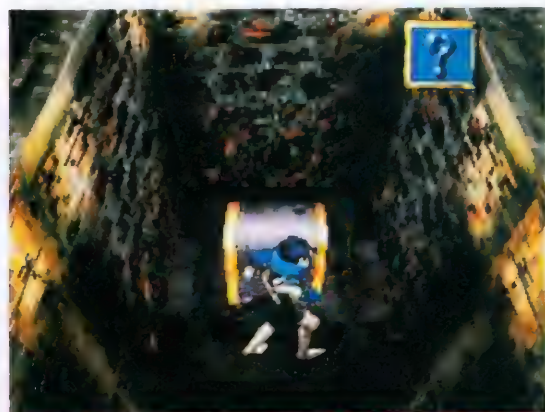
〇何やら怪しげな人物と話すヘンリー。平和で治安の行き届いた王都と違い、地方の町にはかなり治安の悪い場所もあるという演出でもあるようだ

〇アイテム屋らしきところで買い物をするヘンリーとコーリン。店の中に入らないため画面切り替えがなく、スピーディーにゲームが進んでいく

## 次の行動を教えてくれる親切システム

プレイヤーになるべく操作の不快感を与えないように、というコンセプトで作られている『エアーズ』は、プレイヤーが次に何をしたらいいのかわかる程度教えてくれる要素まで盛り込まれている。

下の3枚の写真はヘンリーが宝箱を見つけた場面だが、画面に何かマークがある。これは次の操作を指示するアイコンで、?はイベントがあることを、ほかの2つはフタを開けるという意味。徹底的にユーザーフレンドリーなのだ。



〇宝箱を見つけたヘンリー。上には操作アイコンが見える

〇このマークは「ロープを登れ」という意味のようだが、実際は?



〇何かは掛けがあるアイテムも、この操作アイコンがあれば事前に危険を察知できるようにするのかもしれない

## 詰まるポイントがない!

この操作指示アイコンの利点は、いわゆる「知らない」と引つ掛かる」事態が予め避けられることにあるだろう。甘いという声も出るかもしれないが、あるとないとは大違いなのでは?



## 永野護氏全面デザインによる 登場キャラ&世界設定

『エアーズ』の世界観を一種独特なものにしているのが、永野氏の描く登場キャラ群。その独自のデザインセンスは、17世紀のヨーロッパをモチーフにした異世界を表現するのに大きな役割を果たし

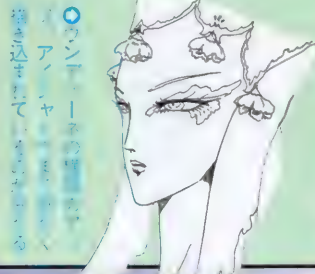
ていると言えるだろう。また永野氏はキャラだけでなく舞台背景の設定も手掛けている。ここではその膨大な設定の一部を紹介しよう。

### フィース・ウンディーネ

『エアーズ』の世界を見渡す水の精霊。人間の住むヒストリカルワールドと平行して存在する妖精の国、スカイハイワールドにおいて両世界の動向を見守っている。ゲーム中ではこの2つの世界に迫りつつある危機を感知。ヘンリーたちにこれを伝え、彼らの冒険を導いていく役割をする。



CGモデルのバストアップ。



### バック・シリー

実の母親でもあるウンディーネの命を受け、ヒストリカルワールドに向かう妖精。そこでヘンリーたちと出会って冒険を共にし、彼らをスカイハイワールドへと導いていくことになる。物事にこだわらない陽気な性格でとにかく元気。人間でいうと12歳くらいの少年。



バックのCGモデル全身。かなり細身のようだ。



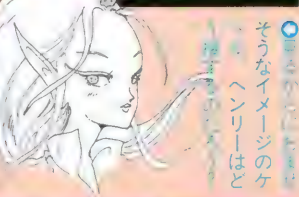
これはバックのアクションの連続カット。実際にはこれよりもっと多くのパターンが使われている。



### ケトル・シリー

ケトルもバックと同じくウンディーネの子であり、一応長女ということになっているようだ。人間年齢でいうと14歳くらい。生まれつき好奇心が旺盛で、行動も積極的。ヒストリカルワールドで出会ったヘンリーを気に入ってしまい、ことあるごとにモーションをかけてたりする。そのため、ヘンリーと一緒に旅しているコーリンをライバル視しているらしい。

ケトルのCGモーション。いかにも女の子、という感じの動きが出ているのが分かるだろうか。



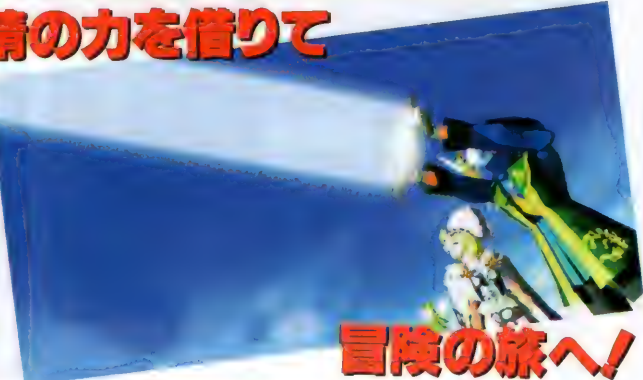
### マフィン・シリー

バックとケトルの弟だ。人間年齢では6歳くらいの幼児といったところ。おっとりした性格で、食いつん坊。根本的にボーッとしているのでポケッぽい発言をしたりもするが、時に核心を突いた一言を発し、皆を驚かせることもある。



## 妖精の力を借りて

ヘンリーは妖精たちの力を借りて、魔法を使うことができて、これは後日公開！



冒険の旅へ！



## 実在感あふれるサブキャラ群

ゲームの世界観を形作るには、脇役の存在が欠かせない。『エアーズ』は17世紀のヨーロッパ風をモデルとして描かれているために、人々の衣装もそれに近い雰囲気デザインされているのだ。

### 地方の町民

町の農家のおばさんという雰囲気。平民は服装も質素だ



### イノセス・ド・ベネルックス

コーリンの父で、ヒストリカルワールドの大半を支配する王。絶対王政を敷いており、絶対的な権力を持つ。娘のコーリンには立場上からかなげ冷たい



### ヘンリーの叔父

名前はグレコ・レイス・ビンセント。ヘンリーの叔父であり、また育ての親でもある。厳しい性格ではあるが、様々な局面で力を貸してくれる



### ヘンリーのいとこ

名前はマリロ・カズン・ビンセント。ロマンチストな性格だが恋愛には奥手。そのせいかヘンリーに憧れており、実の兄のように慕っている



### 秘密結社団員

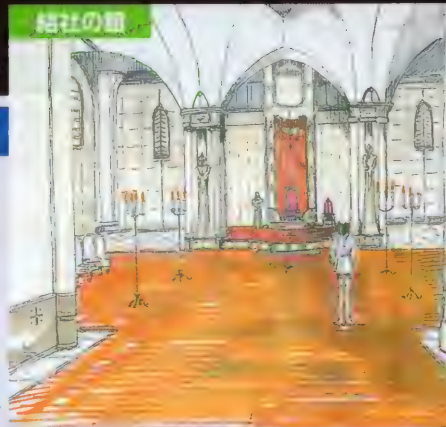
魔術秘密結社メーブル・シード（かえでの種）の団員たち。15世紀ルネッサンスの時代から活動を続けており、歴史の影に常に蠢いている組織である。スカイハイワールドの存在知っているらしく、斬首刑を免れたヘンリーが一時的に身を寄せることになる組織



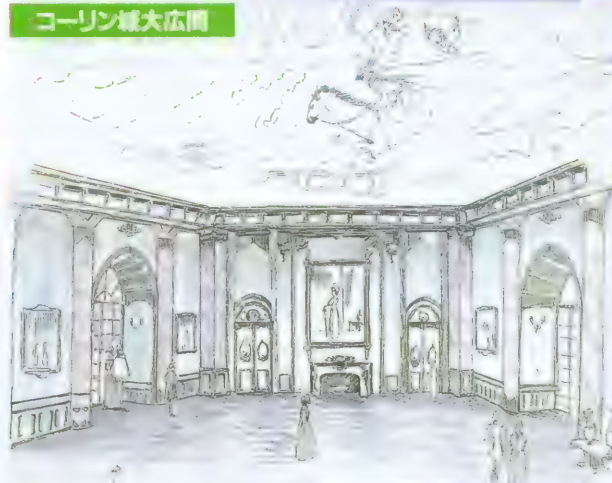
## 細部まで練られた舞台設定

先述のように、建造物や町などの舞台設定はすべて永野氏が担当している。まるでアニメ映画の設定のような細かい描き込みが目を引き。このこだわりが世界観をリアルなものにしているのだ。

○秘密結社メーブル・シードのある館の内部。ここで入団のための儀式が行われることになるようだ



### コーリン城大広間



○コーリンが住むベネルックス王家の大広間。天井の巨大な壁画が、いかにもコーリン家らしい豪華さを演出している

### 町のイメージラフ



○旅をするヘンリーとコーリンが宿に立ち寄り、朝食を食べてカット。景にいくと思うが、下に書き込まれたのが、この宿のイメージラフ

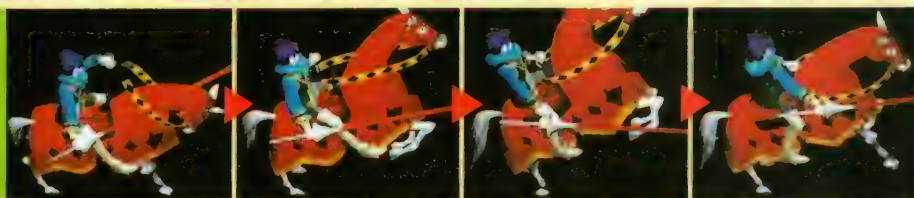
## 初公開 CGキャラのアニメーションパターン

独特のラインを持つ永野キャラが、CGになるとどんな動きをするのか。その一部を紹介しよう。右の2点の連続カットは、「座ってうなづくコーリンの連続ポーズ」と、「ヘンリーの馬上でのアクション」だ。ここで載せるのはそれぞれ4点だけだが、実際はこの何倍ものアクションパターンが入っており、動きそのものは非常に滑らか。永野キャラの雰囲気をよく表現していると言っていいだろう。

### コーリンのうなづくポーズ



### ヘンリーの馬上アクション





## 『エアーズアドベンチャー』の世界を探る 開発両氏インタビュー

開発作業もいよいよ大詰め段階に入っており、ますます期待も高まる『エアーズアドベンチャー』。今回は開発元のゲームスタジオにお邪魔して、同社代表の遠藤雅仲

氏と、制作部チーフの柴田賀益氏にお話をうかがった。『エアーズ』のゲームシステム、世界観、そしてこの作品に賭ける意気込みなどを熱く語っていただいたぞ。

### 遊びやすさを追求した作品

—まずこの『エアーズアドベンチャー』という作品の制作コンセプトをお話願えますか。

遠藤 最近のRPGってやたらシステムに凝る傾向がありますよね。でもそうではなく、簡単なシステムを通してストーリーを楽しむという部分でもう十分ゲームになると思うんですよ。システムに頼るのではなく、シナリオやそのブラッスルファの部分で楽しめるようなゲームを目指しています。

柴田 人気のあるRPGを買ったけど、難しくてクリアできない。そんな人でも最後まで見られるようにしようというのが狙いです。途中で挫折してしまったりすると、

物語の半分は見ていないことになってしまう。そんなことのないようにシステムを簡潔にして、シナリオで楽しんでもらいたいです。

—そのコンセプトは製作当初から決まっていたのですか。

柴田 はい。システムはあえて裏方に回して、グラフィックや音楽のしっかりした作品を作ろうというところからスタートしています。

遠藤 それともう一つ。ゲームはもちろんなんですが、永野さんと三枝さんという（音楽担当の三枝成彰氏）トップアーティストの競演も注目して欲しいです。僕自身も永野さんのファンなので、最近

はキャラのチェックまで全部やってしまってますよ（笑）。それと三枝さんの曲にも注目して欲しいですね。こんな場面でこう使いたいというイメージを伝えたら、予想以上のものを作ってくれました。まさに曲あっての場面という感じです。

○ヒストリカルワールトを散らすヘンリーとコーリン



#### ゲームスタジオ代表 遠藤雅仲氏

大学卒業後ナムコに入社し、「ゼビウス」や「ドルアーガの塔」などの業務用ゲームを制作。'85年にゲームスタジオを設立し、代表取締役となる。代表作に「インスターの復活」（業務用）、「ファミリーサーキット」（ファミコン）などがある

柴田 システムを大事にするのは当然なんですが、それを前提としてキャラと音の持つパワーを全面的にゲームに活かして表現したいんですよ。今までのゲームってキャラデザインは誰、作曲は誰とか言っても、それがゲームの中で効果的に生きるということが少なかったと思うんです。

でも『エアーズ』では、少なくとも永野さんのキャラや三枝さんの音楽だけでも十分ハイレベルなものに仕上がっています。それとそでれか一つだけでも作品として成り立つくらいに。ゲームのシステムはあくまでもそういったものをつなげる裏方として、うまく働かせるものだと思います。



○「壁」は、地上世界の主人公で「壁」といふヘンリーだが...

### 物語のキーとなるのは2つの世界

—「エアーズ」の世界観はどのようなになっているのでしょうか。

柴田 人間の世界と妖精の世界が、何かの「壁」というものに隔てられて、隣り合って存在している世界です。この2つの世界は「空気」が違いますよ。違いというのは精神と物質とか、論理と感情の部分だとか、そんなイメージですね。

遠藤 まず最初に人間の世界、ヒストリカルワールドを考えました。舞台を17世紀のヨーロッパ風と限定したのは、世界の文化的なカラーをはっきり出したかったからです。そしてもう一つのスカイハイワールドは現実部分と離れたファンタジー的なものが欲しいということで作りました。

柴田 まず企画を立ち上げた時の設定に、整然としていたものが何かのきっかけで混沌とした時に、自分たちはどうなるのかというテーマがあったんです。それが『エアーズ』の

根底のストーリーですね。空気という表現は、異なる2つの世界を表すイメージとして使っています。

—空気が違うというのはゲームにどう関わってくるのですか。

柴田 スカイハイの空気は、それを吸う人の性質を強調する作用があるんです。だから心の優しい人はこの世界では聖人君子のようになり、逆に悪い心を持つ人はとんでもない極悪人になってしまう。2つの世界は「壁」で隔てられているんですが、あるときこれが破れて...といった展開になります。

—資料に「ヒストリカルは終末に近付いている」という文がありますが、これもその関係で?

柴田 ええ。ある人物の行動がきっかけで壁が破れてしまい、スカ

○スカイハイワールドで会話するヘンリー この世界へは妖精たちの力を借りて行くことになるように





イハイの空気がヒストリカルに流れ込んでくることになります。そこで当然大混乱が起こって、世界が乱れていくという感じですね。

——するとヘンリーやコーリンも何か影響を受けたりしますか。  
柴田 少しはあるかもしれませんが、丸っきり性格が変わっちゃうなんてことはないですよ。

そんな混乱する世界の中で、ヘンリーが冒険を通して自分の生きかたをどう見つけていくかという過程をぜひ見てもらいたいです。



●柴田氏によると「自己完結している人です」というコージン。ゲームでの行動が楽しみ

## 格闘ゲームの要素を含む戦闘シーン

——戦闘システムについてお話しただけですか。

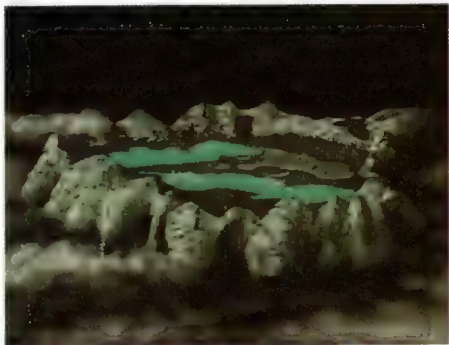
**柴田** 戦闘もコンセプトは同じで、とにかく簡単にしようという案がありました。細かい設定なんか必要なしで、ボタン連打でできるような感じですね。

——コマンド入力の必殺技があったりとか？

**柴田** ありますよ。やっぱり永野さんも『パーチャ』やってますから、ラフ画に「この技のコマンドは…」なんて書いてあったりしましたね。ただコマンド入力は素人でも出せるくらい簡単にしてあります。コマンド技も全部で3つか4つですし、複雑さはないですよ。

——戦闘時のみ2人  
同時プレイが可能にな  
るとのことですが。

遠藤 1Pがヘンリー、2Pがコーリンを操作するといった感じですね。直接の攻撃はヘンリーが担当して、コー



●写真は「エアーズ」の世界全体をイメージしたCG。ストーリー自体もかなり深いテーマを含んでいそうだ。ヘンリーの運命は？



●レンダリングされたCGキャラが醒したずドラマシーン。「声優を使わなくてもリアリティのある芝居は見せられる」とは柴田氏



(株)ゲームスタジオ  
制作部チーフ  
柴田賀益氏

10代の頃からゲームスタジオに出入りし、遠藤氏に師事する。のち'94年に正式に入社。今回の「エアーズアドベンチャー」で脚本、監督作品を初経験。ディレクターとしては今作が初仕事。ちなみに名前の「賀盆」は仕事上のペンネームだそうだが

たかったので、役割をはっきり分  
 けました。純粋に戦士と魔法使い  
 という感じですね。魔法も回復系  
 とか攻撃系とかあえて分けていま  
 せんから、コーリンは何でもでき  
 ちゃうんですよ。極論するとヘン  
 リーはコーリンの盾だと(笑)。

——コーリンの魔法にも、やはりコマンド式のものがあるとか？  
**柴田** ボタンを使った選択式です。使える呪文にも制限があって、強弱で効果が違うし、強さも自分で自由に決められます。このへんはバックやケトルなどの妖精たちの存在が密接に関わってくるんですが。

——この3人の妖精は最初からヘンリーと一緒にいるのですか。

柴田 途中で出会うんです。



魔法も最初から使えるわけではなく、妖精や魔法のオーブの力で使えるようになります。妖精が魔法のコントロールをする形ですね。

それと戦闘シーンになると格闘ゲームのように横から見た視点に切り替わるんですよ。戦闘シーンや敵のモンスターなどはもうすぐお見せできると思うので、期待して待っていて下さい。

●「エアーズ」についての意気込みを語る兩人。作品も完成間近!



○フットボールを問う。大塚は「開きが進んでいる」と五アリス楽、一級のスーツを着た。

**次号戦闘、魔法システム  
＆新要素をさらに追求!!**



# 本作の3つの魅力を徹底検証!!

**RPG**  
**BIG3**  
**COLLECTION**  
**3**

## Point 1 世界観

### 深く絡み合う民族間の闘争劇

本作の魅力のひとつは、何といってもその練り込まれた人間関係と、奥深いストーリー展開。つまり、しっかりと構築された世界観だ。物語の背景は、舞台となるヴァレリア諸島の全島を統一していた、覇王ドルガルが死に、統一国家は分裂。ウォルスタ、ガルガスタン、バクラムの3民族が争っている状況だ。バクラム人は北方の大国、ローディス国と手を組み、勢力を拡大。少数民族のウォルスタ人は、ガルガスタン人の迫害を受けて、南方に追い詰められた状態でゲームが始まる。

〇〇デニムは姉のカチュア、ヴァイスとともに、自由を求めて戦う

### 主人公が戦いに出た理由

主人公のデニムはウォルスタ人の16歳。ヴァレリア諸島南方のゴリアテに住む彼は、1年前の事件が原因で戦いを決意する。その事件とは、反乱分子を捕らえにきた暗黒騎士団が町の人々を虐殺、罪もない父を連行したというものだ。

カチュア・パウエル

デニム・パウエル

ヴァイス・ボゼック

「俺たちウォルスタ人は虫ケラ同様に扱われているじゃないか。そうさ、俺たちに死ねと命じているのさ。」

カチュア  
「落ちたはばかりなのに、また戦争を起こそうっていうのね、あなたは。」

# Carters Ouga

Let Us Cling Together

タクティクス オウガ

完成度の高かったスーパーファミコン版のゲーム性を忠実に移植しつつ、サウンド面などのアレンジが加わったサターン版『タクティクス オウガ』。今回は本作の特徴的な部分を3つに大別。世界観、ユニット管理、戦闘の、それぞれの魅力的な要素に鋭く切り込んでいくぞ!!

発売日	12月13日	C D 枚数	1枚
発売元	リバーヒルソフト	複数プレイ	1人用
開発元	リバーヒルソフト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	233・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(10月23日現在)

©QUEST/Riverhillsoft



# 対立する3つの勢力!!



副王  
トルガルダ

旧バレーリア王国の国王。バクラム人で、かつてヴァレリア諸島を治めた名君。彼の死後、後継者がいなかったために、ヴァレリアの民族紛争が激化することになる。



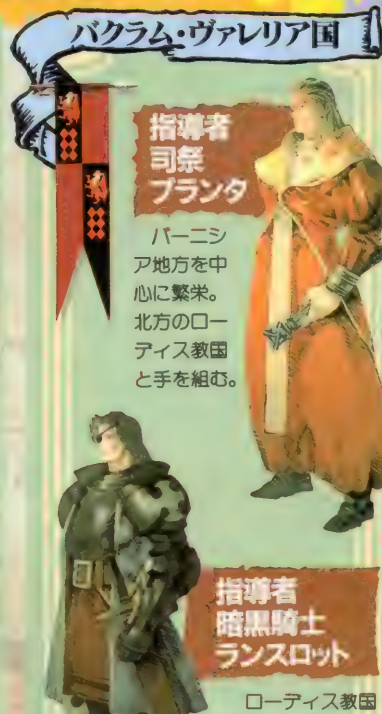
指導者  
ロンフエー公爵

ヴァレリアでは最も数少ないウォルスタ系民族。現在はガルガスタン人の迫害を受け、国として形成されていない。ゲーム開始時にはガルガスタンに捕らえられている。



指導者  
バルバトス枢機卿

コリタニ地方を中心に繁栄しているガルガスタン系民族。ガルガスタン王国の統治者、バルバトス枢機卿は、ウォルスタ人を迫害した非常に冷酷な男。



指導者  
司祭  
プランタ

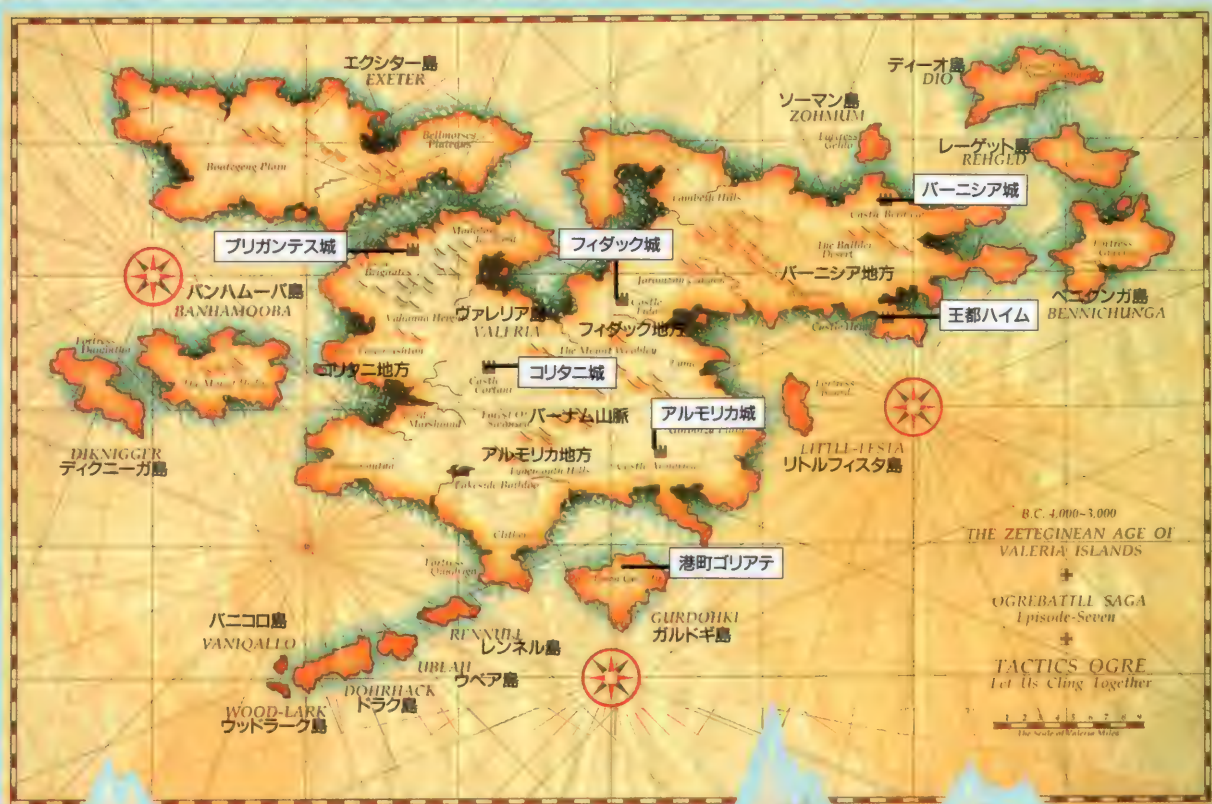
バーニシア地方を中心に繁栄。北方のローティス教団と手を組む。



指導者  
暗黒騎士  
ランスロット

ローティス教団の暗黒騎士団、ロスローリアン団長。1年前の反乱分子掃討作戦の指揮者。デニムたちの仇だ。

## ヴァレリア諸島全景





## Point 2 ユニット管理

### 戦闘前にベストな状態を作る

様々な状況下での戦いで、常にベストな状態を作る。そのためにショップでの買い物や装備品の変更、ユニットの補充、クラスチェンジなどに頭を悩ませるのも、本作の楽しみのひとつだ。ここではユニット管理の際に、頻繁におこなう3つのコマンドを紹介する。



#### ショップ

町や城のみに存在するショップでは、アイテムや呪文書の売買、ユニットの補充や売却などができる。ショップで並んでいる商品のラインナップは、ゲームの進行状態により変化。補充できるユニットは、月日によって刻々と変化するるので、マメにチェックしよう。



#### クラスチェンジ

自軍の戦力をアップさせるためには、まず数多くの戦闘をこなして、ユニットのレベルを上げなければならない。そして、ある程度レベルが上がったら、それぞれ秀でた能力をもつクラス（職業）にクラスチェンジさせよう。クラスチェンジのポイントは、自軍に不足している能力を補ってくれるようなクラスを選ぶこと。ただやみくもにクラスチェンジをおこなっても、自軍の戦力バランスが悪くなってしまうぞ。



自軍に不足した能力を、クラスチェンジによって補おう

#### トレーニング

ゲームを進めていると、ユニットのレベルにばらつきがはじめる。そうするとレベルの低いユニットでは、自分よりもレベルが高い敵に少ししかダメージを与えられなくなってしまう。そんなときに使うのが、このトレーニングモードだ。これは自軍を二手に分けて戦わせるというもの。ユニットは死なないので思う存分戦わせ、自軍の強化とレベルの均一化を図ろう。



経験値を多く獲得するには、自分よりも強いユニットを戦わせる

## ゲーム展開に関わる4つのエレメントと2つのアラインメント

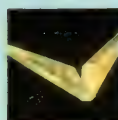
この世界の人々は、4元素を司るエレメントのうち、いずれかの守護を一生受けることになる。どの神の守護を受けるかで、魔法、攻撃の抵抗力や効果に影響を及ぼす。



#### 大地 バーサ神

豊穣神バーサは大地に住むものに恵みを与える。大半の地形がこの神の影響を受ける

対立



風

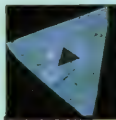
ハーネラ神

海の守護神。水や大地ほどではないが、大半の地形に若干の影響がある



#### 水 グルサ神

対立



炎

ソシヨネル神

聡明なソシヨネル神は、人々の生活に欠かせない炎を司るエレメントだ。他の神に比べて、強く影響する地形は少ない

アラインメントは、心の中にある「自由（暗黒）と束縛（光）」の属性だ。これはゲーム中の主人公の行動によって、変化することがある。魔法、攻撃の抵抗力や効果に影響を与える。



#### 光 イシュタル神

光と戦争の神。束縛による規律で秩序を保つ。聖なる方向へと導かれる

対立

暗黒

アスモデ神



暗黒神、アスモデが司る属性。自由を求めるが故に、混沌へと導かれていく





# Point 3

## 戦 闘

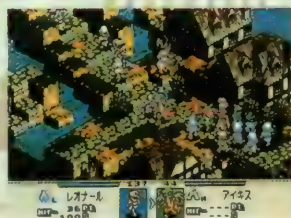
### あらゆる要素が勝敗を左右する

戦闘では、アタックチームの編成をはじめ、地形効果や高低差、天候や攻撃方法など、あらゆる要素を頭に入れて戦術を練らなければならない。考えるべき要素が多だけに、深い戦闘が楽しめる。



### 様々な影響を与える地形

戦闘フィールドの地形は、攻撃や防御、魔法使用時の効果の変化といった影響をユニットに与える。またユニットによっては、得意とする地形が存在することもある。それらすべてを把握することが、勝利への近道となるのだ。



### 移動時の影響

地形は、ユニットの移動力にも影響を与える。その地形が苦手なユニットだと、それだけ多くの移動



① 水などの地形は、川などの地形も苦手なユニットは、移動しづらい。

動力を消費。そのためマップによっては、思うように動きがとれずに立ち往生することもある。ただし、翼をもつ飛行タイプのユニットは、どんな地形もものともせずに進むことができる。



② 用のない場所でも、入ってみると財宝が埋もれているかも。

### 入れない地形も

地形の中には、ユニットが立ち入れないものもいくつか存在する。基本的に岩や湿地に生えた草などの、障害物の上にユニットを置くことは不可能となっている。ただ



③ 基本的に障害物の上にユニットを置くことはできません。

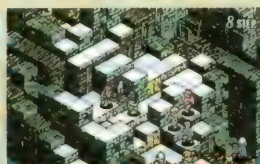
一部のユニット、例えばフェアリーのような空中に浮いているタイプのものは、障害物の上にとどまることができるのだ。

④ 翼をもったユニットは、地形や障害物もものともせずに進むことができる。

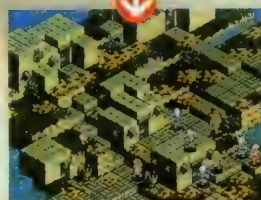
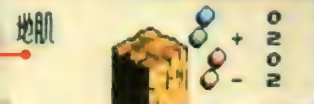


### 魔法の効果も地形や天候によって変化

地形は魔法の効果にも影響を及ぼす。これは現在位置している地形と、使用する魔法の相性によって、魔法の威力が強くなったり弱くなったりするというもの。例を挙げると、沼地などの水域で水系

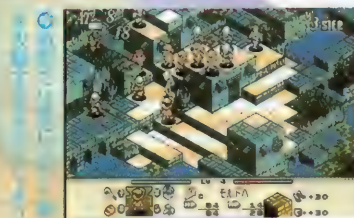


の魔法を使った場合、他の地形よりも大きなダメージを与えることができるのだ。また魔法の効果は、天候によっても左右される。天候がよい時は炎系、悪天候の時は風系と水系の魔法が効果を上げるといった具合だ。ちなみに悪天候では、武器攻撃の命中率が下がる。地形と天候の両方に気を配り、魔法の効果を最大限に引き出そう。



### 地形と高低差を利用した攻撃

攻撃は、地形の攻撃、防御効果、ユニットの向き、高さなどを考慮しておこなう。また武器によっては、敵を1マス吹っ飛ばすことができる。高いところから低いところに突き落とすと、ダメージを与えることもできるのだ。







©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ときめきの、  
セクシー・シューティング♥

パロディウス軍団が探偵事務所を設立!次々まいご珍事  
件を解決し、ガッポリ稼いでおね~ちゃんと♥♥♥だ!!  
笑いあり、お色気あり、そして手強いシューティングゲー  
ムの決定版!!

11月1日 本日発売

シューティング メーカー  
希望小売価格 4,800円(税別)

プレイ  
ステーション版  
も本日発売

ギャグシューティング

“笑撃”の冒険が、はじまる。



©1996 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

●お約束!2人同時プレイ可能  
●ついに実現あの八景見景児と小原乃梨子が実況担当

12月13日発売予定

シューティング 予価4,800円(税別)

プレイ  
ステーション版  
12月20日  
発売予定

画面は開発中のものです。

面白すぎて迷っちゃう

コナミ株式会社

本社 / 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1  
東京支店 / 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
大阪支店 / 〒530 大阪市北区梅田1-11-4  
名古屋支店 / 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23  
札幌営業所 / 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9

仙台営業所 / 〒980 仙台市青葉区本町2-17-27  
金沢営業所 / 〒920 石川県金沢市尾山町2-17  
横浜営業所 / 〒220 横浜市西区みなとみらい2-2-1-1  
神戸営業所 / 〒650 神戸市中央区京町75-2  
広島営業所 / 〒730 広島市中区大手町2-7-10

高松営業所 / 〒760 香川県高松市番町1-1-5  
福岡営業所 / 〒810 福岡市中央区天神2-8-30  
新潟出張所 / 〒950 新潟市南 樋口1-1-24  
宇都宮出張所 / 〒321 宇都宮市中央2-5-12  
千葉出張所 / 〒273 千葉県船橋市本町6-18-5



# KONAMI



SEGA SATURN 互換性に関するお問い合わせ先  
セガサターン互換性に関するお問い合わせ先  
セガサターン互換性に関するお問い合わせ先

## コナミ セガサターン 人気ソフトラインナップ

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

**デラックス版**  
●「ときめきキャラクタカード」付  
(12種類入っています。)  
6,800円

**スペシャル版**  
●特製透明バンダー型ケース  
●オリジナルカラーのパワーメモリー付  
9,800円

上バロデュスだ！  
DELUXE PACK  
5,800円  
© 1996 KONAMI

黄金バブルコロネーション  
5,800円  
© 1996 KONAMI

出たなツインビーおやつホー！  
DELUXE PACK  
5,800円  
© 1996 KONAMI

永世名人  
5,300円  
© 1996 KONAMI

スナッチャー  
5,800円  
© 1996 KONAMI

グラディウス  
DELUXE PACK  
5,800円  
© 1996 KONAMI

ちびまる子ちゃんの対戦するだま  
5,800円  
© 1996 KONAMI

絶賛  
発売中！

※価格は全てメーカー希望小売価格(税別)です。

商品に関するお問い合わせは  
●お客様相談室  
コナミホットライン  
フリーダイヤル 0120-086-573  
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 午前10:30～12:00  
午後1:00～5:00  
電話番号は、お間違のないようにおかけください。



© 1995 1996 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

## 12月発売予定

テーブルゲーム 予価5,300円(税別)

プレイ  
ステーション版  
同時発売

### ●インタラクティブシネマ●

ポリスノーツ  
POLICENAUTS.  
© 1996 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

これがポリスノーツの最終形態。  
CD3枚組の大容量であるポリス  
ノーツがSS版で登場。  
——初回プレス特典！——

●特製パッケージ●豪華写真集付  
●バーチャガン用デカール●パワーメモリー用シール  
メーカー希望小売価格6,800円(税別)



特製ポリスノーツ  
ジャンパーが  
100名様に当たる！

セガサターン版「ポリスノーツ」を  
お買い上げの方の中から、抽選で  
100名様に特製ポリスノーツジャン  
パーをプレゼントします。

※くわしくは商品に入っている  
応募要項をご覧ください。

### ●パズルゲーム●



プレイ  
ステーション版  
好評発売中

「ときめきメモリアル」の女の子  
たちが総出演する「対戦する  
だま」が、アーケード版をパワー  
アップしてついに登場！

メーカー希望小売価格5,800円(税別)

## 好評発売中

セガサターン

# コナミSSソフト

静岡出張所 / 〒420 静岡県静岡市吉野町 2-12  
京都出張所 / 〒602 京都市上京区堀川通上立売上ル竹屋町586  
宮崎出張所 / 〒880 宮崎県宮崎市老松 1-4-35

最新情報はコナミテレホンサービス  
東京 03(3436)2277 毎月第2・4月曜  
大阪 06(455)0477 内線一着!!

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



The Future Is Now  
**SNK**



# セガサターン版 “斬紅郎無双剣” プレゼントキャンペーン

完全移植でセガサターンに登場!  
拡張RAMカートリッジ対応  
**第2弾!!**  
CDのみと  
“お買得セット”を  
同時発売!!

## サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

11月8日 CD単体価格5,800円(税別)  
発売予定 お買得セット価格8,800円(税別)

※専用CD-ROM+拡張RAMカートリッジのセットになっています。


特製下敷きやオリジナルテレカなどが合計1,000名様に当たるゾ!

セガサターン版「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」を買ってくれた人の中から、抽選で合計1,000名様にコマンド表つきナコルル下敷き・オリジナルテレホンカード・セガサターン版「KOF'96」サンプルCDのいずれかをプレゼント! くわしくは、商品に入っているアンケートハガキをご覧ください!! 応募メ切は11月30日(当日消印有効)

※賞品のデザイン及び内容等は予告なく変更される場合があります。ご了承ください。



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

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

◆インターネットで最新情報 SNK ホームページ <http://www.neogeo.co.jp>

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレホンサービス 東京 ☎03(5275)6200 大阪 ☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。



©SNK 1995

●このゲームは、CDと拡張RAMカートリッジの両方をセットしないと遊べません。  
●拡張RAMカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご使用になれます。

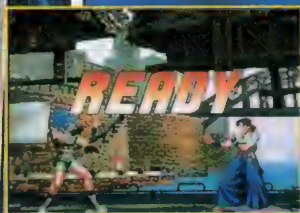


The Future Is Now  
**SNK**



# READY!!

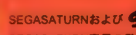
## キング・オブ・ファイターズ'96、セガサターンで開催!!



完全移植でセガサターンに登場!  
拡張RAMカートリッジ対応  
**第3弾!!**  
乞うご期待!!



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



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

●このゲームは、セガサターンCDと拡張RAMカートリッジの両方をセットしないと遊べません。  
●拡張RAMカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご使用になります。  
※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。

◆インターネットで最新情報 SNK ホームページ <http://www.neogeo.co.jp>

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京 ☎03(5275)6200 大阪 ☎06(399)0110[AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。



アタ、アタ、先生ったら。

風水先生  
FENG SHUI MASTER  
黄保宏 監修

街が、栄えたり、腐ったりします。





## あの荒俣宏監修。 風水を使った3D都市改善シミュレーション 「風水先生'96年11月15日発売！」

風水とは、中国数千年の歴史が生んだ地相占術のこと。このゲームであなたの役割は、見習い風水師。邪気と悪意に満ちた街を、自分で培った風水の力で明るく快適な街へと改善していくのです。道を作る、家を作る、高層ビルを建設する、リアルタイムフルポリゴンの醍醐味。日本で風水といえはこの人、あの荒俣宏が全面監修した前代未聞のゲーム、ついに登場です！



株式会社博報堂マルチメディアソフト事業部  
〒108 東京都港区芝浦3-4-1 クランパークタワー TEL.3233-0161

このソフトは、コンピュータ上で動作するゲームソフトです。  
©1996 SEA/ATION. All Rights Reserved. 価格：¥5,800

このソフトは、コンピュータ上で動作するゲームソフトです。  
©1996 SEA/ATION. All Rights Reserved. 価格：¥5,800

このソフトは、コンピュータ上で動作するゲームソフトです。  
©1996 SEA/ATION. All Rights Reserved. 価格：¥5,800





アーケード版を完ペキ移植、とってもセクシーなギャグシューティング!



稼ぎまくってきれいなおねーちゃんとムフッ(バレンタイン)

- プレイヤーキャラは全16人(?)
- 2人同時プレイ可能。使うキャラクターたちの相性により、変化する2人同時攻撃!
- GOOD or BAD? ステージ・ノルマ制を採用  
与えられたノルマを達成してステージをクリアしたかどうかで、ステージクリア・デモが変わる(GOODバージョン、BADバージョン)。進むステージが変わるってことも。
- 割り込みステージは、業界初・格闘シューティング? 今回の割り込みステージはボス・オン・パレード。なつかしの面々との対戦だが、戦いに敗れるとそのステージは終了となる。
- エンディング終了後に何かが起こる!?

# セクシーパオス

TM



© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

プレイステーションソフト セガサターンソフト 好評発売中 メーカー希望小売価格 4,800円(税別)

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

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

## KONAMI

“PS”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。

**コナミ株式会社**  
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店/〒101 東京都千代田区神田3-25  
大阪支店/〒530 大阪府北区橋田1-11-4  
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23

札幌支店/〒060 札幌市中央区南一条西5-2-9  
仙台支店/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27  
横浜支店/〒224 横浜市中区みなとみらい2-2-1  
東京支店/〒320 埼玉県浦和市東山町2-17  
神戸支店/〒650 神戸市中央区京町7-5-2

広島支店/〒730 広島市中区大手町2-7-10  
高松支店/〒760 高松市東区南町1-1-5  
福岡支店/〒810 福岡市中央区天神2-8-30  
新潟支店/〒950 新潟市南區口1-1-24  
宇都宮支店/〒192 宇都宮市中央2-6-12

千葉支店/〒273 船橋市本町8-18-5  
新潟支店/〒420 新潟市西野町2-1-12  
京橋支店/〒602 京都市上区東山1-1-11  
富山支店/〒930 富山県市老松1-4-35

●商品に関するお問い合わせは ●フリーダイヤル 0120-086-573  
お客様相談室 営業時間 月曜日～金曜日 平日10:30～12:00  
コナミホットライン 午後1:00～5:00  
電話番号はお間違のないようにおかけください。



サターンユーザー待望の  
正統派ファンタジーRPG  
ついに完成!!



セガサターン専用ファンタジーRPG

ルナ -シルバースターストーリー-

# LUNAR

## SILVER STAR STORY

絶賛発売中!!

定価6,800円(税別)



セガサターン専用ソフト

使用しているのは、セガサターンの専用ソフトです。

敵の攻撃も実に多彩で華麗

製作期間2年。前作とは違う、全てが新しくなってここに完成!!

伝説のRPG「ルナーザ・シルバースター」から4年。アレスが、ルーナが帰ってきた。OVAを過かに凌ぐ動画枚数1万2千枚以上を使用した窪岡俊之氏渾身の圧倒的な迫力の50分近いアニメーション。15人の豪華声優陣による華麗な演出。そして、グラフィック、サウンド、シナリオまでもが全て一新。移植ではない、全くの新作RPG『ルナーシルバースターストーリー』としてついに完成!! 次世代機ユーザー待望の正統派ファンタジーRPGが、君を感動の冒険に誘う!

キャスト: アレス/石田 彰、ルーナ/氷上恭子、ナル/萩森侑子、ラムス/高戸靖広、ナッシュ/阪口大助、ミア/浅田葉子、ジェシカ/池澤春菜、キリー/関 智一、テムジン/増谷康紀、レイク/大塚明夫、ガレオン/梁田清之、白竜・メル・マイト/屋良有作、ゼノビア・レミリア/原 亜弥、フェイス・ピリア/丹下 桜、ロウイス/豊嶋真千子



セガサターンに先駆けてCDブックで「LUNAR」が登場!!

全4巻 第1・2・3巻、絶賛発売中!! 定価各2,800円(税込) 第4巻11月7日発売予定  
イラスト/窪岡俊之 CAST/アレス:石田彰 ルーナ:氷上恭子 ナル:萩森侑子

●小説『LUNAR シルバースターストーリー 1風の行方』

重馬 敬:著 イラスト:窪岡俊之・船戸明里

11月1日角川スニーカー文庫より発売決定!!







2人の英雄が銀河の歴史を創る!!

戦術級シミュレーション  
**銀河英雄伝説**

96年11月29日(金)発売予定

標準価格 **5,800円** (税別)

原作: 田中芳樹「銀河英雄伝説」(トクマノベルズ刊)  
メカニックCG監修・メカニックコンセプト: 加藤直之

徳間書店

発売元: 徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 03-3573-0111(代表)

開発: マイクロビジョン ©1996 田中芳樹・TKVW ©1996 徳間書店・MicroVision

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

●SEGA SATURNおよび



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









ビデオCD

## XCENTURYのVCDシリーズ続々登場!

懐かしの「鉄兵」と「三平」が帰って来た!

新登場

12/13  
発売!!

## おれは鉄兵



★第2巻★



★第3巻★



★第4巻★

●全4巻(予告編を含む全話収録) ●VCD14枚組  
 ●各VCD4枚組(第4巻のみ2枚組、VCD1枚2話収録)  
 ●各8,000円(第4巻のみ4,000円、税別) ●XCVC767~780

少年マガジンに連載された  
ちばてつやの代表作!

TVシリーズ完全収録版



★第1巻★

©ちばてつや/日本アニメーション

TVシリーズ完全収録版

釣りブームの原点ここに復活!!



★第1巻★

©矢口高雄/講談社・日本アニメーション

## 釣りキチ三平

12/13  
発売!!

●全14巻(予告編を含む全話収録) ●VCD55枚組  
 ●第1弾/第1巻~第5巻  
 ●各VCD4枚組(第14巻のみ3枚組、VCD1枚2話収録)  
 ●各8,000円(第14巻のみ6,000円、税別) ●XCVC712~766



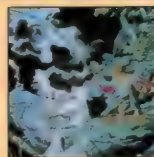
★第2巻★



★第3巻★



★第4巻★



★第5巻★



★第6巻★



★第7巻★



★第8巻★



★第9巻★



★第10巻★



★第11巻★



★第12巻★

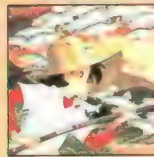


★第13巻★

矢口先生自らセレクトされた  
原画をジャケットに使用!!

★今後の発売スケジュール★

■97年1月 第6巻~第10巻 ■97年2月 第11巻~第14巻



★第14巻★

●販売元:株式会社JVCアパレルメディア ●企画・制作・著作:日本アニメ企画株式会社

描き下ろし  
カラージャケット!

TVシリーズ完全収録版、好評発売中!!

福星小子

©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ



●各8,000円(税別)

販売:キングレコード(株)

めぞん一刻

©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ



●各3,980円(税別) ●一部、最終巻のみ1,980円(税別)のものがあります。

販売:(株)セガ・エンタープライゼス

らんま1/2

©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ



みゆぎ

©角田光彦/小学館・キティ・フジテレビ



YAWARA!

©高沢寛樹/小学館・読売テレビ・キティ



行け! 稲中卓球部

©古澤 真/講談社・キティフィルム・TBS



企画・制作・発売 キティフィルム

●商品のお問合せ先 XCENTURY 新日本製鉄(株) マルチメディアシステムグループ 〒150 東京都渋谷区渋谷3-10-13 渋谷Rサンゲイビル TEL.03-3409-6211



データ・ハガキ  
情報満載!!

# 土星の王国

売り上げランキング .....P69  
ゲーム成績表 .....P70  
サターンソフト エクストラ レビュー .....P79  
リアルタイム ゲーム ランキング .....P80  
前人気/移植希望ランキング .....P82  
ファイエル// 銀河英雄伝説 .....P83  
SEGA CS 開発室日記 .....P84  
コーンヘッドクラブ .....P133  
NEWS Dynamite / .....P138  
サターンデータベース .....P141  
読者プレゼント .....P146

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

「土星の王国」全コーナーへのおハガキは...

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

## 読者の投稿とデータがクワースオーバー

# RANKING STREET

## ランキングストリート

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

### RANKING STREET

サターン  
売り上げ  
RANKING  
ランキング

### ファン待望の『ラングリッサーIII』出足好調

期待のシミュレーションRPG『ラングリッサーIII』がついに発売。度重なる発売延期でファンをやきもきさせた今作だが、1425ものポイントを上、堂々1位を獲得した。数少ないジャンルということに加え、うるし原智志氏によるキャラデザイン、人気声優の起用がヒットの要因だろう。その他の上位陣に関しては、着実な売り上げをみせている『サクラ』、発売から安定した売り上げの『ガンダムI』など、変動は少ない。8月下旬から活性化していた市場も、発売タイトルが少ない10月に入り、少し休息状態に入ったようだ。

10月7日～10月13日					10月14日～10月20日				
順位	前回	ゲーム名①	②メーカー/価格/発売日	ポイント	順位	前回	ゲーム名①	②メーカー/価格/発売日	ポイント
1	1	サクラ大戦	セガ/6800円/'96年9月27日	318	1	初	ラングリッサーIII(初回限定版)	日本コンピュータシステム(メサイヤ)/8200円(通常版6800円)/'96年10月18日	1425
2	4	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ/4800円/'96年9月20日	211	2	1	サクラ大戦	セガ/6800円/'96年9月27日	276
3	5	三國志V	光栄/9800円/'96年9月27日	145	3	2	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ/4800円/'96年9月20日	180
4	3	ストリートファイターZERO2	カプコン/5800円/'96年9月14日	130	4	4	ストリートファイターZERO2	カプコン/5800円/'96年9月14日	131
5	2	エターナルメロディ	メディアワークス/5800円/'96年10月4日	125	5	5	エターナルメロディ	メディアワークス/5800円/'96年10月4日	95
6	7	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄/6800円/'96年10月4日	89	6	3	三國志V	光栄/9800円/'96年9月27日	78
7	-	バーチャファイターキッズ	セガ/5800円/'96年7月26日	84	7	12	SEGA AGES/アフターバーナーII	セガ/3800円/'96年9月27日	41
8	6	ときめきメモリアル 対戦ばするだま	コナミ/5800円/'96年9月27日	80	8	8	ときめきメモリアル 対戦ばするだま	コナミ/5800円/'96年9月27日	37
9	10	同級生 if	NECインターチャネル/7800円/'96年8月9日	44	9	6	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄/6800円/'96年10月4日	32
10	9	ファイティングバイパース	セガ/6800円/'96年8月30日	43	10	10	ファイティングバイパース	セガ/6800円/'96年8月30日	30
11	8	リアルバウト餓狼伝説	SNK/8800円/'96年9月20日	37	11	初	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND	ゲームアーツ/6800円/'96年10月18日	24
12	11	SEGA AGES/アフターバーナーII	セガ/3800円/'96年9月27日	34	11	13	ときめきメモリアル forever with you~(スペシャル版含む)	コナミ/6800円(スペシャル版9800円)/'96年7月19日	24
13	14	ときめきメモリアル forever with you~(スペシャル版含む)	コナミ/6800円(スペシャル版9800円)/'96年7月19日	33	13	-	SEGA AGES/アウトラン	セガ/3800円/'96年9月20日	23
13	-	天地を喰らうII ~赤壁の戦い~	カプコン/5800円/'96年9月6日	33	13	15	NIGHTS into dreams...	セガ/5800円/'96年7月5日	23
15	-	NIGHTS into dreams...	セガ/5800円/'96年7月5日	29	15	7	バーチャファイターキッズ	セガ/5800円/'96年7月26日	20

※ランキング中のデータは、あくとも内ファミコンランド中部本部、ディスクユニオンびゅう12店舗の協力を得て集計したものです。なお、表中の価格は、すべて消費税を含まないものです。



郵便はがき

50円

切手を  
はってください

1 0 5

東京都港区東新橋 1-1-16  
徳間書店インターメディア

SATURN

No.23号読者プレゼント応募係

住所

(ふりがな)

氏名

電話番号

( )

□□□□

ゲーム成績表

ゲーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Of the LORDS																				
マイティ コマ																				
ランブルカー 12																				
シエル ショック																				



המחיר: 199 ₪

105

16—「新宿区港区東京」

インターメディア  
徳間書店

SATURDAY No. 23

土曜の王国

RANKING STREET 係  
 コーンハットクラフ 係  
 Game研究所 係

その他

♪ きなあと先を書こう！

「係

住所

303

明的



ゲーム

报

政

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

解題

返贈するときは、どんな八力手紙便についてか。投函用八力手紙便は、あて名を贈る手紙がはらに添え、

(道にアに廿)

63

149

SAULPAN

Mo 23

全巻のプレゼント欲しいもの( )

1 姓名  2 学号  3 年龄   4 性别

60

11 12

14

17





## ゲーム成績表

読者ランキング  
&  
ゲーム批評

## 『サクラ大戦』歴代順位2位に堂々ランクイン

読者評価点27.31と歴代2位の好成績を叩き出したのは『サクラ大戦』。ゲーム成績表での評価も、好評91%と非常に高く、投稿ハガキ数も、今回の対象ソフトの中では、群を抜いて多かった。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象ソフトは、本誌発売の2週間前までにリリースされたソフトなので、ソフトが発売された当時の読者評価が下される。一方のゲーム批評は、読者投稿ハガキによる批評文を掲載。また、投稿ハガキには、ソフトの良い悪いを記入してもらい、好評不評の割合も掲載している。

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位	顔	月	¥	手	炎	☆
1	サクラ大戦	セガ	'96年9月27日	6800円※	27.31	2	4.88	4.60	4.42	4.26	4.67	4.48
2	三國志V	光栄	'96年9月27日	9800円	23.41	37	4.10	4.10	3.21	3.82	4.38	3.79
3	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	'96年9月20日	4800円	23.02	46	4.21	3.54	4.15	3.64	3.82	3.66
4	SEGA AGES/アウトラン	セガ	'96年9月20日	3800円	22.98	48	3.53	4.47	4.18	3.87	3.69	3.24
5	ときめきメモリアル対戦ばするだま	コナミ	'96年9月27日	5800円	22.85	54	4.36	3.80	3.70	3.80	3.93	3.26
6	SEGA AGES/アフターバーナーII	セガ	'96年9月27日	3800円	22.82	56	3.76	4.06	3.91	3.67	3.94	3.48
7	マジカルドロップ2	セガ	'96年9月27日	5800円	21.50	93	3.88	3.27	3.23	3.65	3.92	3.54
8	リアルバウト餓狼伝説	SNK	'96年9月20日	8800円	20.74	120	3.81	3.45	3.20	3.54	3.53	3.20
9	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	'96年9月27日	6300円	20.29	144	4.14	3.29	3.14	3.29	3.14	3.29
10	サンダーフォース ゴールドバックI	テクノソフト	'96年9月27日	4800円	20.27	145	3.45	3.73	3.18	3.64	3.36	2.91
11	Destruction derby	ソフトバンク	'96年9月20日	5800円	19.87	168	3.00	2.80	3.07	3.07	3.53	4.40
12	めざせアイドル★スター/ 夏色メモリーズ(麻雀編)	北部通信工業(シャープロック)	'96年9月27日	6800円	18.75	230	3.25	3.00	3.00	3.25	3.25	3.00
13	ホーンテッド カジノ	ソシエッタ代官山	'96年9月27日	7900円	18.67	234	3.92	3.75	2.33	2.08	3.42	3.17
14	女子高生の放課後…ぶくんバ	アテナ	'96年9月27日	4980円	18.00	264	3.50	3.00	3.00	3.00	3.00	2.50
15	闘神伝URA	タカラ	'96年9月27日	5800円	17.81	275	3.41	3.06	3.03	2.91	2.84	2.56
16	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	'96年9月27日	8800円	17.13	301	4.00	2.88	2.19	2.88	2.81	2.38

1位

## サクラ大戦

- 発売日/発売中(9月27日)
- 発売元/セガ ●開発元/セガ
- 価格(税別)/6800円(限定版8800円)
- ジャンル/アドベンチャー
- 対象年齢/全年齢
- CD枚数/2枚 ●機数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/シャトルマウス
- バックアップメモリー/90・プレイデータ
- コンティニュー等/なし

好評 91% 不評 9%

## 甘いささやき

いやあ、楽しませていただきました、このソフト。恐らくは「シミュレーションパートが簡単すぎる」とか「先が見えるストーリー展開」だとかの批評もあるだろうが、しばし待たれよ！ このゲームとは、

その「王道の展開」を楽しむためのソフトだと私は思うのだが、どうだろうか？ このゲームにおける「戦闘」というのは、いわゆる「水戸黄門の8時45分」だとか「戦隊もののラスト5分」といった「演出」なのであって、プレイヤーはその勝利を素直に味わうのが気持ちの良い楽しみ方だと思う。ハードなシミュレーションプレイヤーには物足りなく感じられるだろうが、だからといって文句をいうのは「お門違い」を通り越して、「野暮」ってものでしょう？

また、このソフト全体にわたって見られる「作りのていねいさ」が何より気持ち良かった。オマケ要素も充実しているので、それだけで1本のソフトにしてもいいぐらいに楽しめる。これだけのソフトだから、「つまらない」とかいう人は、一体何を求めてプレイしたのか、掲載される批評文が気になって仕方がない。

（京都府/草香忍）

ゲームそのもののデキは、この形式のゲームという枠の中で見ると、ほぼ完璧であると思います。アドベンチャーとシミュレーションの融和というものは、これからもゲームのテーマの一つであると思いますが、まさかこれ程の完成度とは…。TVアニメ形式とでもいうべき、1話完結のシナリオ。なるほど、オープニングの主題歌、アニメーション、ストーリー展開、勝利ポーズのどれを取ってもTVアニメのそれでありま。アドベンチャーパートでは、特に分岐点のセリフ選択の時間制限システム(LIPS)が良かったですね。特定の女の子をひいきにすることもできますし、あちらを立てればこちらが立たずの人間模様もよく再現できています。シミュレーション

パートの戦闘シーンもなかなかのもの。必殺技に限らず、通常攻撃、移動に至るまで、らしい動きを見せるユニットや思わず全種類見てみたくなる合体技。魅力十分です。

子供の頃にみたTVアニメが懐かしいように、何年経っても忘れられない名作と呼んで差し支えないと思いますよ。

（神奈川県/帝国過激団・14歳）

「セガとレッドカンパニーの合体攻撃」とでも表現しようか、とにかくやっている最中の熱中度にはものすごいものがあつた。アニメ絵とリアルなCG技術が高レベルで調和していて、イベントごとに「すげー」の嵐。背景画や使われている絵の枚数もいっさい手抜きなし。CD2枚分を一気に楽しませてくれる。隊員の攻撃方法も非常に凝っていて、見る者を飽きさせない。特にマリ



の光武、神武から「会心の一撃」を出したときにでる煙に代表される「見た目の楽しさ」をこのゲームは確実に持っている。更に必殺技、合体攻撃になると絵的にもえらく美麗なのだが、その使用回数の調節が絶妙のバランス/ これらを使えるときは実におもしろいが、使えなくても「ため」コマンドのおかげで退屈しない。まさに百聞は一見にしかず、やってもらえると一番わかる。戦闘はシンプルなのに飽きない。これってスゴイことだ。

また、このゲームでは、女の子との会話や態度によって戦闘シーンの能力に大きな変化をもたせるシステムを採用しているのだが、女の子の反応を見るのが実に楽しい。LIPSの選択肢が多いこともあって、全部のメッセージ見たさに4、5回はクリアしてみたくなる。マルチ方式のエンディングも、とても切ない気分させてくれた。まさに「サクラ大戦」は、私にとって現時点でNo.1のサターンソフトだ。

(埼玉県/あづさに乗って・19歳)  
 ➡ のゲームをやっていない者、  
 ➤ 走れ/ 今すぐ光速で買いに  
 いけ、そして鬼畜の勢いでプレイするのだ。絶対ソクはしない。オレの人生でベスト3に入るゲームだ。さて、このゲームはストーリーもさることながら、キャラクタ1人1人がしっかり作られていて、話の興行きがとても深いものになっている。舞台で舞い、戦場を駆け抜け、命を懸けて帝都を守る6人の乙女の生き様は感動的だ。エンディングなんかマジで泣ける。ただ、声の出る場所が少ないような…。まあ、気になるほどではない。クリア後のオマケもオマケと呼ぶのが失礼なくらい充実しているし、音楽もベリーグッド/ 目立ちすぎず、地味すぎず、パッチリ世界にあっている。最後に一言。このゲームを制作されたセガとレッドカンパニーの皆様には最大級の感謝と尊敬を捧げます。すばらしいゲームをThank you!! (埼玉県/又丹とサタンとサターン・16歳)

「美少女」「シミュレーション」とこの手のソフトに手を染めたか…」という印象が否めないと。しかし、実際にプレイしてみると、その唯一の汚点をあっさり返上してしま

う内容だと気づくであろう。このゲームの特徴の一つと言えるLIPS分岐は、行動選択肢にただ時間制限がついただけと感ずるところがありますが、これに駆け引きが加わり、面白さが増している。女の子の性格や想ってほしいことを読み取り、選択しなければならぬし、制限時間も必要だ。これを繰り返していると、プレイヤーはあたかも1人の主人公を演じている錯覚に陥り、帝国華撃団、花組隊長「大神一郎」になりきってしまう。このゲームのおもしろさはそこにあると思います。(北海道/KON…M1教授・23歳)

「ゲーム内容の見直し」で'96年の春から半年間の延期をしたときには、「やっぱりただの企画ものか」と思っていたのだが、これが大間違い。一目で藤島キャラとわかる美麗なグラフィックに美しいアニメーション。CGレンダリングされたロボ君達。オープニングや光武区轟雷号の出撃シーンなど、激かっこいい演出。女の子同士の絡みもあるし、本命1人に絞れる展開も。出てくる女の子は、みんな個性で魅力大。なによりもキャラが生きている。イベントの量、質も段違いの多さ。ファーストプレイのインパクトは「ときメモ」や「同級生」以上。各方面のプロが全ての力を出し切って作った、いわばプロのゲーム。遊んでいてまったくストレスを感じなかった。

(埼玉県/しおりんXX・20歳)  
 わくわくさせるオープニングデモ。要所要所に取り込まれたアニメーション。静止画像もクオリティが高く、ため息が出るほど。音楽も◎。シナリオに合わせて、うまい具合に音楽が切り替わるころはなかなか。声優さんもキャラクタにピッタリ合っていて、歌にも聴きホれてしまいました(短いのが残念)。しかも口の動きがかなりセリフに忠実で、「い」とか「う」とか言うとき、口がちゃんとその形になっているのには感心しました。クリア後のおまけも豊富で、サターンを持っていた本当に良かったと思いました。

(福岡県/ふるん・21歳)  
 まさに満を持しての出撃といった感じで、待った甲斐があり

ました。伝記、戦隊、ロボット、レトロなSF、ラブコメ、熱血、宝塚、天使・堕天使など、さまざまな要素を盛り込みつつも、破綻せずにまとめあげ、「サクラ大戦」の世界を確立して魅力ある舞台を作り上げています。ストーリー面は、いわゆる「王道」や「お約束」が徹底していて、ある程度展開が読めたりしますが、だからこそ逆に引き込まれるといった側面があると思います。戦闘は、花組の活躍をシミュレーションゲーム的に表現したものであり、肩間にしわを寄せてプレイするのではなく、秘密部隊のリーダーになりきって、仲間をかばって信頼を得たり、必殺技を叫んだりしながら敵を蹴散らすのが正しい楽しみ方ではないかと思っています。かなりの大作でありながら途中でダレることがなく、エンディング後までしっかり作られた真正銘の名作だと思います。

(大阪府/山本嗣司・25歳)

## 辛いつぶやき

傑作である。世界観、音楽には最上級の賛辞を送りたいし、各所に気が利いた演出が施されている。それゆえに、その名を汚す汚点を憎む。

一つは脚本の安直さである。最終2話は、希有壮大な膨らませ方をしすぎて。唐突な話し運びも、前半のストーリーと噛み合わない。話が重すぎるのだ。この2話のことを考えると、繰り返しプレイする気がうせる。また、この2話は、各方面から大非難を浴びた、TV版「セーラムーン」最終2話に展開、演出面で酷似している。ネタばれになるので説明はできないが、最悪のコピーを行ったといってもよい。こんな安っぽい内容でユーザーが満足するとも思っているのだろうか。業界人ならば、このTVの内容を知らないはずはないと思うのだが…。

もう一つは、特別限定版について。違うタイプのマウスパッドを用意して、コレクター欲を刺激したり、ブームを煽る戦略は、会社の品格を失墜させ、ソフトの名前に傷をつける恥すべき行為である。

(東京都/蒸気電車・31歳)

ヒロインをすげ替えることができる。これに私はかなり期待していたのですが、実際にプレイす

ると「単に同じセリフを違うキャラが喋るだけ」で結局は、一本道のシナリオなのだと分かり残念です。登場回数の多さ=ヒロインというのは、違うと思うのですが…。次に戦闘ですが、途中セーブできない上に、ユニットの移動が遅いのも気になります。もっとも、移動中にAまたはCボタンを2回押せば速く移動できるのですが、このことはマニュアルには記述されていません。1プレイが20時間弱かかるのだから、これくらいは明記してほしいかったです。

(福岡県/鮎川浩)

竜 頭蛇尾という印象だった。設定も面白いし、グラフィックも高レベル。音楽も耳に残り、隊員との会話も適度な緊張感があり、途中まではかなり楽しめた。そう、最終話までは。詳しくは書かないが、例えるなら「それまで自分は花組隊長だったのに、突然観客席に回されてしまった」という感じである。見事に肩透かしをくらった。画面の中では何やら盛り上がっているのだが、こっちのボルテージは下がりっぱなしだ。戦闘は戦術・戦略性が皆無。一番問題なのが、「かばう」である。攻撃を受けてもダメージ0。射程距離無限大。味方が壁の向こうに隔離されても全く緊張感がない。ノーリスクハイリターンは、ゲームをつまらなくする最たるものである。もちろんシミュレーション初心者に対する配慮であろうが、もう少し頭を使わせてくれ。難解さと一緒に楽しろさまで取ってしまったら、残るのはただの作業でしかない。簡単操作で奥が深いというのが理想だと思うし。もう少し、練り込まれていたらと思う、惜しい感じのする1本。

(東京都/岸辺瑠伴・20歳)

## メーカーからひと言

好評が91%というたいへん高い評価をいただいて、開発チーム一同大喜びしております。完成までは本当に苦労しただけに、みなさんの「楽しかった」「おもしろかった」という感想は、何よりのごほうびです。同時に、厳しいご意見についても次へのステップの糧としていきたいと思っています。何はともあれ、遊んでくれたユーザーのみなさん、本当にありがとうございました。

(セガ サクラ大戦開発チーム)



2位

## 三國志V

- 発売日/発売中(9月27日)
- 発売元/光荣 ●開発元/光荣
- 価格(税別)/9800円
- ジャンル/シミュレーション
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/8人交代
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/458・プレイデータ
- コンティニュー等/なし

好評 58% 不評 42%

## 甘いささやき

全体的な印象を述べると、戦術性や戦略性といった、戦闘に関する要素が強まった印象を受ける。戦場と敵の陣形を配慮した自軍の陣形の組み方や計略など、今までのシリーズものよりおもしろくなっていると思う。また、戦場で兵士を倒しても全員死亡するわけではない。負傷兵という要素ができたため、戦争が終われば自軍の立て直しが容易になり、また逆に相手も同じようにすぐ立て直しをするから、以前に比べて力押しがきかなくなったのも良いところだと思う。

しかし、内政面は少し物足りなくなっている。担当官を決めさえすれば、コマンド一つで各内政値を上げることができるようになる。これだと簡単な反面、細かく内政を行うことができない。前作までのように、いろいろと内政をいじくれる方が良かった気がするが…。まあ、敷居が低くなったおかげで、少しでも「三國志」ユーザーが増えることを考えれば、このぐらいの難易度の方が良いかもしれない。

(東京都/小林弘幸・20歳)

過去のシリーズでつまらなかった戦争が、陣形システムの導入によって格段におもしろくなった。陣形の特徴と向きによって、武力の弱い武将でも強い武将に勝てるようになったからだ。武将によって、使うことができる陣形が限られているのも、戦闘にメリハリをだしている。

内政は、かなり簡略化されていて物足りないが、政治力が農業値、武力が城防衛という風に、役割が決まっているのがおもしろい。ロードはストレスのないレベルだし、音楽やグラフィックも過去最高だ。あえて

苦言を呈するのなら、3ヵ月に一度、担当を変更できるが、領地と武将が増えてくると、変更するのが面倒くさくなる。また、名声をある程度あげてしまえば、1ヵ月の評定をする気がなくなることである。しかし、本作は、誰が何と言おうがシリーズ最高のものであることに変わりない。今まで敬遠していた人も、ぜひ一度お試しあれ。

(兵庫県/おなか大切に・21歳)

ルプコマンド、内政の簡略化、金と米の一括表示など、初心者に入り込みやすくしながら、武将の気力や修行、戦争の陣形、名声や多くのイベントを盛り込み、前作との差別化を図っているのには好感が持てた。しかし、コンピュータ側の引き抜きや強さ、一騎打ちで何度も同じ展開になるなど気になる点はいくつかあったのは残念。とはいえ、シナリオ選択後の、時代背景の紹介ムービーには制作者の意気込みを感じたし、シリーズ物特有のマンネリ化もしておらず良いゲームだと思う。

(大阪府/オウガバトラー・17歳)

## 辛いつぶやき

相変わらずのキメの細かさ、完成度の高さ、強調したい要素というコンセプトがあるのは良くわかっている。「三國志」シリーズが、回を重ねることにリアルになっているのは、私も十分に認めているところだ。苦難の道を乗り越えてクリアしたときの達成感は、昔のそれとは比べ物にならない。だが、光荣シリーズ全般にいえることだが、クリアした後に必ずある物足りなさがある。それは、コンピュータの敵が、軍事面、内政面を問わず、あまりにも弱いことだ。結局、「三國志」シリーズは、どんな弱小君主を選んで、時間さえかけていけばクリアできてしまう。このあたりは、賛否両論あるところだと思う。それならばと、難易度をものすごく上げたりすれば、今度は売れなくなってしまうだろう。そういった意味では、シミュレーションゲームというのは、難しい存在なのかもしれない。強力なコンピュータとの戦いを求めているユーザーもいれば、内政によって自国パラメータを充実させることに満足を感じるユーザーもいることだろう。

私はこのゲームは、内政を中心に

作られていると思う。言ってみれば民衆に信頼される君主の気分が味わえるゲーム。しかし戦闘面をはじめとするコンピュータの思考を、もう少し手応えのあるものにしてほしいと思っているのは、私だけではないはずだ。このままでは、コンピュータは、所詮「やられ役」でしかない。そんな敵を何回倒したところで、本当の満足度、達成感は得られないだろう。今後とも続くであろうこのシリーズも高レベルでの停滞、悪く言えばマンネリ化してしまっている。

(神奈川県/第七天魔王・20歳)

『V』の新要素のうち、「陣形」は戦闘に幅を持たせるものだ。これが、防御側有利のバランスとあいまって、他国を攻め取る楽しさはシリーズ最高のものになっている。だが、それ以外の変更、追加に関しては改善と感じた。確かに「名声」は重要な要素であろう。しかし、それがなぜコマンド回数に関わってくるのか。必然性がない。単にゲームとしてのバランス調整のためにそうしたのであるが、「三國志」ではそれはダメ。コアなファンがどっぷり浸ってプレイするゲームなのだから。劉玄德曰く「わしはあまり人気がないから1ヵ月に3つの命令しか出せぬ。残念だが張飛よ、おまえの訓練は来月に回せ」では興ざめた。名声のパラメータ部分は、他の部分にも関係させるべきであった。新兵器の開発も納得いかない。なぜ同盟を結んで共同開発しなければならないのか。自国が弱小ならそれもわかるが、強大でも共同でなければ開発できないとは…? 世界観への強烈な思い入れでプレイするゲームだけに、細かい点での理不尽さがあったのは悔やまれる。

(石川県/西山京助・34歳)

## メーカーからひと言

思考アルゴリズムに対する評価は、個々のプレイヤーによって千差万別です。ここでは「あまりにも弱い」という感想がありますが、一方で「難しすぎて困る」とも言われます。強力な思考アルゴリズムを作ること、そこから段階的に難易度を下げる工夫は、今後も継続して研究していきたいと思います。理想はビギナーからマニアまで楽しめるSLGですね。(光荣 三國志開発チーム)

3位

機動戦士ガンダム外伝I  
戦慄のブルー

- 発売日/発売中(9月20日)
- 発売元/バンダイ ●開発元/未発表
- 価格(税別)/4800円
- ジャンル/3Dシューティング
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/5・プレイデータ
- コンティニュー等/コンティニュー

好評 66% 不評 34%

## 甘いささやき

体験版がかなりおもしろかったので安心して買った。プレステ版に比べて、モビルスーツの姿が角張っているが、逆に武骨な感じがしており、それが動きの良さとあいまって、リアルさが出ていると思う。オリジナルのモビルスーツ「ブルーディスティニー」も格好いい。背景や建築物、ザコの戦車なども細かく作られている。ゲームが単調といった雑誌の評価もあるが、このタイプの3Dシューティングでは、どうしてもコンピュータのパターンを覚えるプレイになってしまうので、仕方がないことだと思う。人によって好みはあるだろうが、3Dシューティングとしては、良くできた作品ではないだろうか。

残念なのは味方機のジムが全く役に立たないこと。あまり強すぎても困るのだろうが、曲がりなりにも、ゲーム中で「ザクより性能がいい」というジムが、1対1でもザクに負けるし、拠点防衛が目的の面でも、全くそういう素振りを見せない。こっちが戦っている間も、遠くでポーズとしているだけで、ちょっと不満。反面、敵のザクは、基地破壊に向けて、感心するほど頑張ってくれるので、「外伝II」では、ジムをあれくらい使える奴にしてほしい。

(東京都/能無しフィリップ・21歳)

このゲームを語る上で、比較すること避けることのできない作品が2つある。一つ目はプレステ版の「機動戦士ガンダム」。しかし、これは容易にサターン版に軍配があるだろう。プレステ版は難易度が異様に高く「ニュータイプならめ素人がガンダムに乗ったら、こういう目に遭うのだよ」というつらい感触



しかないからだ。

もう一つは「ガングリフォン」である。メカのリアルさや、操作の自由度では、この作品に1歩譲っている。だが、逆に遊びやすさは2歩くらい先んじていると言える。敵を完全にロックできることや、全ての武器が切り替え無しで使えることで、まるで格闘ゲームのような操作感をもしだしているのだ。あとはロックオン時の対象の変更が容易なら、言うことはなかったのだが…。

(茨城県／熊本聖二)

まず、ガンダムに登場するキャラクターの力だけに頼らずに、独自のストーリー、キャラ、モビルスーツを設定した点に、元祖ガンダムを知らない世代にも楽しんでもらおうという努力を感じる。また、ステージ間のCGムービーも長すぎず、美麗でプレイヤーをストーリーに引き込む働きを十分に果たしている。肝心の3Dシューティング部分は、多少の不満（味方はジャマなだけ、ステージ数が少ない）はあるが、モビルスーツの動き、迫力は秀逸だ。難易度は低いかもしれないけど、ロックオンは自分の意のままにモビルスーツを動かす気持ち良さが体験できるので、身震いするほど良い。そして何より、続編を待つ楽しみ／アニメの放映日を指折り数えて待った子供時代を思い出しました。3Dシューティングということで、「ガングリフォン」のように、難易度の高いゲームを好むマニアには受けが悪いかもしれないけど、このゲームには「ズルイ!!」と思えるほど抗しがたい魅力があります。

(北海道／渡辺弘恭・21歳)

## 辛いつぶやき

やり込んでみると飽きるのが早い。ゲーム本来の練り込みが甘いからだ。まず、第1に自動的に相手を捉えるロックオンシステムに問題点がある。確かに初心者にとって便利なものであるが、その反面、上達感が味わえず、プレイヤーの技術的な熟練度が見えてこない。次に、地形的な単調さ。障害物が少なく、地形の起伏が少ない。もっと山や湿地帯などを登場させ、湿地帯ならヌカるんで動きづらくさせるなどの工夫をしてほしかった。また、高さも活かされていない。このゲームには、

ドップやマゼラトップのような飛行系の兵器が登場しない。そのため、モビルスーツのジャンプは、いわゆる「逃げ」的なものになってしまっている。

第3の問題は、味方機の不甲斐なさ。1個小隊のチームワークを再現するために、作戦前に簡単な指示を与えられるようにしてほしい。これは敵に対して同様で、AIを搭載するなどして、チームバトル主体の動きをさせるようにすべきだ。第4の不満は、演出の不足。例えば、1面で敵に夜襲をかけるシーンがあるが、その場合、もっと敵のあわてふためく状況を再現してはどうか。3面の砂漠で、砂の中に潜っていて、いきなり襲いかかってくる敵を入れてもおもしろいと思う。

また、これはシステム部分に関することだが、プレイヤーの操る「ジム」の標準武器であるマシンガンが、連射できないのは不満だ。パルカンとの差別化を図りたいのなら、思いきって弾数制にし、カートリッジ交換が必要になるようなスキを作るようにすべきだ。

(東京都／ホエホエ・23歳)

足りない/ というのが、このゲームをやり終えたときの感想である。何故なら1回のプレイ時間が、初プレイだというのにノーマルモードで35分程度。これではいくらなんでも短すぎて手応えにかけられる。このゲームは3部作らしいけど、結局、3本で1つのゲームだということなのか? ということは、ユーザーは最後までプレイするのに1万5千円位払わなければならない計算になる。これでは低価格化の意味がなく、なんとなくだまされているような気がする。もっとメーカーは、ユーザーの立場になってソフトを発売してほしい。

(兵庫県／ミヤビナリ・20歳)

## メーカーからひと言

体験版を配布したため、多くのご意見や感想を発売前にお寄せいただき、ありがとうございました。その時点で「外伝I」は完成していましたが、「外伝II」ではそれらのご意見を反映しようと考えています。是非、パワーアップした「外伝」シリーズにご期待ください。

(バンダイ マルチメディア事業部 河阪)

4位

## SEGA AGES/ アウトラン

●発売日／発売中(9月20日)  
●発売元／セガ ●開発元／セガ  
●価格(税別)／3800円 ●ジャンル／レース  
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚  
●プレイ人数／1人用  
●対応周辺機器等／レーシングコントローラー・マルチコントローラー  
●バックアップメモリー／18・ハイスコア  
●コンティニュー等／コンティニュー

好評 86% 不評 14%

## 甘いささやき

「来た/ 俺の時代/」これがゲームスタート時の第一声(笑)。いや、ホント良くできてるわ、コレ。今までメガドライブ版がゲーム性を一番良く再現していると思ったけど、サターン版はまさしくアーケードそのまま。グラフィックは言うまでもなし、車の挙動、ゲーム性、裏技にオマケ要素と、他の移植版の追従を許さない完成度を誇っている。そして最も重要なBGMもCD音源という強みを生かして、完全に収録。アレンジBGMも作曲者自身が施しただけあって、素直にうなずける出来栄えだ。唯一、敵車が若干多い気がするが、たぶんじいじゲーマーの目の錯覚であろう。昨今は、対戦格闘ゲームのように「他人と争う」ゲームが隆盛を極めていますが、そんな人もたまにはこのゲームをプレイしてほしい。「セガラリー」や「デイトナ」のように、タイムを削る楽しさはあまりないが、のんびり気ままに走るというこのゲームは、それとはまた違ったおもしろさを十二分に隠しているのだ。

(千葉県／山形龍太・20歳)

うれしい。今回の移植はアーケードではまった往年のファンとして非常に喜ばしい限りだ。「デュアルウェイ」の最後のS字でイン(左)をつくとアップダウンがなくなるなど、細かいところも忠実に移植されている。「ビッグゲート」の石柱も全く問題ない。ゲーム歴20年以上のオールドゲーマーとして、つくづく家庭用マシンの進歩を実感してしまう。しかしである。ゲーム自体の評価とは論点がずれるが、一昔前のアーケードゲームなら平気で移植できるほど、家庭用のハードが発達している

のに、コントローラが旧態依然としているのは大いに不満だ。確かにマルコンも悪くはないが、微妙なハンドリングは難しい。コストなど、いろいろな問題があると思うが、ぜひとも良質なレースゲームに相応しいハンドル型コントローラを、フットペダル付属でだしてほしい。

(神奈川県／CAS・32歳)

## 辛いつぶやき

思い起こせば、もう10年も前のこと。当時はセガの体感筐体のヒット作(「スペースハリアー」や「アフターバーナー」)が出ていた頃で、この「アウトラン」もその中の一作である。いうまでもないが、本作のBGMはすばらしく、ゲームミュージックが世間に認められた最初の作品ではなかろうか。体感筐体に揺られ、軽快な音楽を聴きながら、タイムアタックに熱くなっていたのが懐かしい。

その作品が10年経った今、サターン上でプレイできるとあれば、買いたくなるというもの。さっそく買ってきてサターンにセット。あの感動をもう一度…とはいかなかった。何故か? 時が経ちすぎた。あれから10年。今や「デイトナ」や「セガラリー」すら家庭で遊べるご時世だ。かつての名作「アウトラン」は、ちっとも楽しくなかった。気のせいかな、車の挙動も違和感アリで、マルコンもまるでフィットしない。恐らく、今の新しい世代の人たちには無用の長物だろう。完全にコレクターズアイテムである。

結局、古き良き思い出は、そのまま思い出として胸にしまっておいた方が良いときもあるのだと、実感させられた。これからも「SEGA AGES」シリーズは、続々と発表されるようだが、完全移植で何のアレンジもなかったら…。不安である。

(福岡県／西田勝彦・24歳)

## メーカーからひと言

良い作品を忠実に復刻することの意味はなんだろう? そもそもおもしろいゲームとは、良い作品とは? そんな疑問を常に持ちながら開発にあたっています。サターン版があれば、概ね事足りると思っていただけの内容にすることが今回の目的でした。(セガ アウトラン移植チーム)



## 5位

### ときめきメモリアル 対戦ばするだま

●発売日/発売中(9月27日)  
●発売元/コナミ ●開発元/コナミ  
●価格(税別)/5800円  
●ジャンル/パズル  
●対象年齢/全年齢  
●CD枚数/1枚 ●複数プレイ/2人同時  
●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/フ・各種データ  
●コンティニュー等/コンティニュー

好評 52% 不評 48%

### 甘いささやき

**表** 面上の軟弱さは裏腹に、かなり難しく、チャラチャラ系では全然ない。本腰を入れて取り組まないと、COM戦での真のエンディングは到底拝めない。実際「落ちもの」パズルゲームでこんなに試行錯誤した経験は今までになかった。しかし、かといってストレスが溜まるわけではなく、「よし、もう1回やってみせ/」って感じで何時間でも平気でプレイできてしまう楽しさがある。それは、キャラの魅力もさることながら、敵の攻撃パターンが1人1人異なっていて、戦略性が広がっているところにあるからだと思う。キャラゲーに対して偏見がある人も楽しめるゲームだ。

(埼玉県/嶋田純也・19歳)

『進め/対戦ばするだま』の攻撃玉を選べるだけで、2本の

価値はある。それに加え、エンディングの追加、音声演出の強化(ポーズ、オプションにまでキャラ別の音声がある)など、ファンサービスも充実しており、「ときメモ」本編と同じくらいスタッフの熱意が感じられる作品だ。しかし、私は「ときメモ」キャラが出ているから良いとは思っていない。恋のライバルを次々と倒していく真剣勝負の世界があり、「本編で頑張ってきた彼に告白するためには、自分もそれなりの努力をしなければならぬ」ことを実感できるくらい内容が良いのだ。見た目だけの「軟派なゲーム」ではない。

(千葉県/元沢田まゆい・23歳)

→ のゲームの魅力はなんといっても20ヶタ連鎖。連鎖による攻撃が「こだま」によってなされることで、「ぶよぶよ」にはなかった巨大連鎖の快感を味わえる。COM戦は、好雄とレイが恐ろしいほど強いが、倒せないことはない。最終戦は、ロボ作モードなので、いつ連鎖を仕掛けるかで勝負が決まるため、その辺の読み合いも楽しめる。最終戦に負けると一発でゲームオーバーというシビアな局面もあるが、そうでなくてはクリアしたいという意欲もわかないだろう。好雄とレイ撃破に費やした貴重な時間が、詩織によって30秒で無駄になることもあったが、怒りがクリアへの原動力となったのは、私だけではないはずだ。(福岡県/水球普及委員会書記・18歳)

## 辛いつぶやき

**私** はパズル系のゲームは得意ではありません。でも、一番やさしいレベルなら、なんとか最後までいけるだろうと思っていました。実際、プレステ版の「進め/対戦ばするだま」では、レベル3で一般モードをクリアしてしまっていたから。それが…買ってから1週間、毎日プレイしているのに「告白モード」の1面までクリアするのがやっとな状態。根性モードをクリアして思い出を作るのは無理でしょう。せっかくいろんなセリフを聞けると思ったのに…。とてもショック、というより腹が立ってしょうがない。せめて告白モードの一番やさしいレベルは、誰でもクリアできるようにしてほしいです。それに、このゲームは「ときメモ」関連商品なんで、ほとんどの「ときメモ」ファンが買うと思います。でも、ファン全員がパズルゲームに強いとは限らないのでは? 私はこのゲームをプレイして「ときメモ」を嫌いになるかもしれないと不安になりました。しかし、せっかく魅力あるキャラ達に出会ったのに、こんな些細なことで「ときメモ」から離れるのもイヤなんです。もしこれを作ったスタッフの人達が、「このゲームをプレイして、より一層「ときメモ」の世界を楽しんでほしい」と思っているのなら、もう少し難易度について考えてほしい。このまま

では、「ゲーセンでやり込んだ人達のために作ったゲーム」または「ときメモ」を利用した金儲けの道具」のように見えてしまいます。

(大阪府/只今爆弾マーク・20歳)

**キ** ャラの顔が大幅に変わってしまった。特に細緒結奈。アーケード版での怪しげな雰囲気を感じられない。スタッフロールを見ると、スタッフの方々の大半が、アーケード版と違っていたので、まあ仕方ないのかもしれない。次に連鎖時の処理。途中で玉が落下すると、連鎖がワンテンポ遅れてしまう。先日アーケード版をプレイしたが、ここまでは感じなかった。変更点に関して問題が多い。アーケードで2人対戦時に使用できた3人のボスキャラが、1人用で使えるのはうれしいが会話が楽しめない。完成度は悪くないが、細かいところで手抜きを感じられる。

(大阪府/藤原吉章・21歳)

## メーカーからひと言

ムムムッ、やっぱり根性モードは難しいですねー。私もクリアできないもん。でも、だからこそやりがいがあるというもんです(笑)。みなさん思い出をたくさん作ってください。あっ、そう/サターン版はハードの時計機能を活かしたメッセージがたくさんあるから、いろいろ聞いてみてね。

(コナミ 広報 柘植)

## 6位

### SEGA AGES/ アフターバーナーII

●発売日/発売中(9月27日)  
●発売元/セガ ●開発元/セガ  
●価格(税別)/3800円 ●ジャンル/3Dシューティング ●対象年齢/全年齢  
●CD枚数/1枚 ●複数プレイ/1人用  
●対応周辺機器等/ミッションスティック、マルチコントローラー  
●バックアップメモリー/16・各種データ  
●コンティニュー等/コンティニュー

好評 87% 不評 13%

### 甘いささやき

**鬼** 神のごときスピード感と、それに伴う有無を言わせぬ迫力は、昨今のポリゴン風潮の中、勇壮感さえ感じられる。1面の白煙の中、敵ミサイルを紙一重でかわし、敵機

をロックオンで撃墜。急加速やローリングで後方敵機を振り切り、更に攻める。ゲーム自体は単純なシューティングだが、メリハリのある展開と熱いBGMが戦闘心を加速させている。ミッションスティックを使えば、操作性はともかく、雰囲気だけでも盛り上がる。また、最初は難しく感じても、慣れと共に魅せるプレイが可能となり、気持ち良い。複雑化していくゲームの中で、このような単純明快で爽快感のあるゲームの存在は、貴重な感じを受ける。

(山口県/YASU・21歳)

32 X版を超えた完成度に満足。まず気に入った点は、スクロールが滑らかで、BGMがCD音源であること。さらに裏技でアレンジバージョンを聴くことができる。何回かプレイしているうちに、リブレ

イがあればなあと思っていたら、これも裏技であったので驚いた。よく昔のゲームを評価するときに「古臭い」と言うヤツがいるが、このゲームにはそれを言わせないぐらいのインパクトがあると思う。

(愛知県/SONIC883・21歳)

## 辛いつぶやき

**す** ばらしい移植度、完成度だと思うが、それはグラフィックとサウンドに関してのみ。操作性が悪すぎる。特にアナログ(マルコン)使用時は、軽くターンをさせただけで、ローリングしてしまい、ゲームどころではない。ノーマルのコントロールパッドを使ったデジタル時のように、ボタンローリングのフォローをなぜしなかったのか? さらに言えば、LRボタンでの速度調節が

できないため、とっさのアフターバーナーやボーナスステージでの対処に戸惑う。ロックオンサイトがクイック過ぎるが、パーチャスティックでプレイするのが一番しっくりきた。セガはアナログデバイスの研究をもっとした方がいいだろう。せっかくの思い出のゲームが、こんなことで壊されるのは納得いかない。

(千葉県/トーチカ12・23歳)

## メーカーからひと言

貴重なご意見、ご指摘ありがとうございます。マルコンはオプション画面のキーアサインでRボタンに速度調整を割ることが出来ますので、御試してください。みなさまのご意見を基に、今後も開発者一同頑張りますので、ご期待ください。(セガアフターバーナーII 移植チーム)



## 7位

## マジカルドロップ2

- 発売日/発売中(9月27日)
- 発売元/セガ
- 開発元/データエース
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/パズル ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚 ●複数プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/3・ボタン設定
- コンティニュー等/コンティニュー

好評 77% 不評 23%

## 甘いささやき

『マジドロ』が大好物の僕にとって、この高い完成度はあまりにもうれしすぎる出来事。本家のネオジオCD版が、無駄に長いロード、にじみまくるグラフィック、純正パッドの使いづらさによる操作性の大幅な低下など、数多くの問題点を抱えていたため、本来の『マジドロ』の楽しさをまるっきり味わえなかったのに対して、サターン版ではそれらの問題点を全て解消。また、アーケード版よりも、『マジドロ』の命ともいえる「後づけ連鎖」がやりやす

いったらありやしない/そして今作の目玉、スペシャルモードが、これまた出色のデキ。ストーリーモードは、アーケードにはないセリフの追加で、各キャラの性格をより把握しやすくし、感情移入もバッチリ。デコゲーならではの怪しい会話もてんこ盛りでファンなら卒倒ものだ。ノーコンティニュークリアで見るこののできる一枚絵もエンディングの二段落ちな感じでグー。これらのプラス要素のおかげで、サターン版はアーケード版を完全に超えてしまった。アーケードでハマった人は言わずもがな。それよりもゲーセンであきらめてしまった人、敬遠してしまった人にこそオススメ。

(千葉県/山方龍三・20歳)

発売日の関係で、「サクラ」や「ときメモぼする」に隠れがちだが、ゲーム自体は明らかに良作。だから「良い」って評価をあげるけど、アーケード時代にラスボスを倒すと貰うことのできた「特製絵ハガキ」をゲットしたマニアから言わせてもらうと、不満がたらたら...

操作感がアーケードに比べて格段に向上したのはうれしかったが、ア

ーケード版と比較すると、ドロップを消すときの感触がおかしい。画面外でドロップを消そうとしても、負けとみなされることがよくあった。なにより「ひたすらモード」で泡玉がつぶれなかったり、他の玉が増えたりした。こうしたミスを放置して製品化するのは甘いですよ、セガさん、DECOさん。

(愛知県/棚端末利・20歳)

ドロップは、縦に3つくっつけないと消えない。もし、「ぶよぶよ」のようなパズルをやったことのある人がこのゲームをやると、前もって連鎖の型を作っておこうとするだろう。しかし、そういう積み方をしていると、フィールドはすぐにドロップで埋まって即死である。だが、頭を白紙に戻して、このゲーム独自の「後づけ連鎖」を覚えると、もう病みつき。大連鎖を狙うためのセオリーっぽい積み方もあるので、反射神経だけでなく、頭も使わないといけない。問題はコントローラ。はっきり言って、パッドだと指がつかない。ジョイスティックでプレイするのがオススメです。

(東京都/OCT・20歳)

## 辛いつぶやき

アーケード版にあった、全消し後のリセットや、ドロップをおいたときの音が連続で鳴り響き、画面が止まるバグはない。が、泡玉の上にドロップをおいても、泡玉は消えなくなっていた。正確には、泡玉は消えるのだが、その後に透明な空間がポツカリと空いてしまい、見えない泡玉ができてしまうのだ。このため、泡玉を消した後は、そこに再度ドロップを置く必要がある。点数表示も1280万点が、090万点と表示される。カウンターストップにならないようにしてあるんなら、表示のケタを増やしても良かったのに。

(大阪府/若狭正典・20歳)

## メーカーからひと言

さまざまな貴重なご意見ありがとうございます。落ちもの(?)としては異色の『マジドロ』のシステムが、数多くの人に受け入れられたこと、大変うれしく思います。ご意見は、今後の開発に役立てていきます。これからも応援をどうぞよろしく。

(データエース・宣伝課 海老)

## 8位

## リアルバウト 餓狼伝説

- 発売日/発売中(9月20日)
- 発売元/SNK ●開発元/SNK
- 価格(税別)/8800円 ●ジャンル/格闘アクション ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚+拡張RAMカートリッジ
- 複数プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/20・プレイヤー
- コンティニュー等/コンティニュー

好評 30% 不評 70%

## 甘いささやき

アクションパターンや操作感覚は、業務用と比べても違和感ない。『キング オブ ファイターズ '95』でできなかった時間無制限がオプションで選択できるので、難しい技の練習にも重宝する。拡張RAMが他の対応ソフトにも使用できる点も高く評価したい。逆にRAMの増設が目的であるため、ロード時間の短縮にはつながらない点を見ると一長一短である。しかし、単品で5800円のRAMカートリッジがついて、

8800円は間違いなく安い。(神奈川県/電脳怪獣ポリゴン・27歳)

『餓狼』シリーズにおいて、本作は連続技を追求したすばらしいデキです。何Hitしたか表示されるようになったのは良い点。「思ったよりロード時間が長い」と言われますが、そっちの方は、それほどでもない。むしろ不満点は、リングアウト。白熱した試合であっても、このせいで今一つ盛り上がれない。

(静岡県/陸抗・18歳)

今回SNKにとって革新的な変化を見受けられることができた。難易度の低下、アンケートハガキの追加である。両方とも、「95」のときにユーザーから散々いわれたことであり、これらのことに対し、即座に対応したSNKの姿勢はすばらしい。本作では「VSモード」や「スピード調整」がなく、まだまだオプションが不足しているが、今回のようにユーザーに対して前向きな精神をもってすれば、改善にも期待できる。これが深読みで終わらぬように頑張ってください。

(新潟県/インセクト・18歳)

## 辛いつぶやき

「リアルバウト」という名の別ソフト。全員ではないにしろ、主役級のキャラのセリフがカットされているのは解せない。技を喰らっているキャラの音声、必殺技を連発しているときの音声一部カットなど、「音」に関する不自然さが目につく。「餓狼伝説3」であつた処理落ちも、炎系の技のみであるが、しっかり存在する。各キャラの性能も若干変化しており、業務用では使えたガード後の返し技が使えない局面もあった。完全とまではいかなくても、忠実な移植をするのが移植の大前提では?

(埼玉県/聖那智・25歳)

なんで「VSモード」がないんだ。これでは対戦のとき、いちいち乱入しなければいけないし、なにより自分が負けるまでキャラを代えることができないのでとても不便だ。現在どのメーカーも「VSモード」だけでなく、家庭用ならではのモードをいろいろ導入しているのに、なぜ「VSモード」さえも入れなかったのが疑問である。そ

れに音が悪い。BGMばかりが大きくて、通常技や必殺技の当たったときの音がほとんど聞こえない。

(宮城県/佐々木康明・18歳)

先に出た「3」よりはるかに良いでさ。ただ、疑問なのは、拡張RAMの効果である。期待していたロード時間もネオジオCD版と比べれば早い、他のサターンソフトと比べると、決して早いとはいえない。これからの拡張RAMカートリッジ対応ソフトにも使えて8800円は、一見安そうに思えるが、「ストZERO2」がCDだけであれほどのことを再現しているのを考えると、高く感じてしまう。

(東京都/TOP SG・15歳)

## メーカーからひと言

たくさんの貴重なご意見ありがとうございます。RAMカートリッジの効果や音声面、オプションの充実等での厳しいご意見を今後の開発の参考にして、皆様に納得して頂けるような内容にしたいと思ひます。今後ともよろしくお祈ひします。

(SNK 宣伝 中村)



## 9位

### ギャルズパニックSS

●発売日/発売中(9月27日)  
●発売元/毎日コミュニケーションズ  
●開発元/金子製作所  
●価格(税別)/6300円  
●ジャンル/パズル ●対象年齢/全年齢  
●CD枚数/1枚 ●複数プレイ/2人同時  
●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/9・プレイデータ  
●コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが足りないので  
割合はだしません

### 甘いささやき

好きなんです、こういうゲーム。ゲーム自体は敵にぶつからないように線を引いて囲むだけという単純なもの。「おもしろい」というより、「楽しい」という表現がぴったりくるゲームだと思います。この感覚は、ナムコの「ダンシングアイ」にも通じるものがあるのでは? また、登場している10人の女の子たちも個性的(キャラクターのデザイナーが4人もいるおかげか?)でとてもかわいい。グラフィック見たさについてコンティニューしてしまいます。最後に対戦モードについて。画面が狭くなる分、スリルが増しますよ。(千葉県/屋根でサーカス・22歳)

## 辛いつぶやき

キャラクターのデザインを変えるのなら、もっと一流の人に頼んでほしかった。このゲームの最大のウリはグラフィックである。アーケード版では18禁であったことを忘れていたのでは? はっきりいって絵が地味です。これならアーケード版を忠実に再現するだけのほうが良かったと思う。

(神奈川県/スティーブ・18歳)

確かにゲーム自体は「ギャルズパニック」である。しかし、業務用をプレイしていた私には納得がいけない。あの実写風の時代に流れて逆らうようなグラフィックが好きだったのに…。業務用でつづいていた絵柄だっただけに、サターンで変わってしまった残念に思う。

(東京都/カネコFAN・26歳)

### メーカーからひと言

TVゲーム用ということで「家族で楽しめる」をコンセプトに作りました。システムうんぬん、キャラデザ誰々、といった凝りかたをしなかったことが意見のわかれるところですね。皆様の貴重な声を次回に活かしたいと思います。(毎日コミュニケーションズ 販売促進課 羽田)

## 10位

### サンダーフォース ゴールドバック1

●発売日/発売中(9月27日)  
●発売元/セガ ●開発元/テクノソフト  
●価格(税別)/4800円  
●ジャンル/シューティング  
●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚  
●複数プレイ/1人用  
●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/なし  
●コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが足りないので  
割合はだしません

### 甘いささやき

古くからのセガマニアである僕には特に懐かしく遊べた。やはり、「サンダーフォース」シリーズはパターンシューティングの最高峰。特に「III」は覚えが命といった感じだが、派手な演出が楽しくバランスいい。また、熱い音楽に悲愴なストーリーもテクノソフトらしい。最近のテクノソフトはあまり元気がないように思える。「サンダーフォースIIMD」以来一番好きなメーカーなので、サターンオリジナルの「サンダーフォース」を期待して待っています。欲をいえば、「II」のデモムービーもほしかった。

(神奈川県/KAG-YA・19歳)

## 辛いつぶやき

× ガドライブの名作シューティング「サンダーフォース」が「IIMD」と「III」のセットで発売されると知ったときは感動した。しかし、いざ買ってみるとアレンジ部分にメーカーのやる気が感じられなかった。ムービーは並以下、BGMはCD音源なので途中でとぎれる。それとキッズモード。だれでもクリア可能な難易度にしてしまったため、ゲームバランスがめっちゃくちゃ。

(三重県/カプチーノR・22歳)

かなりの高レベルな移植具合。変わったのは音源ぐらいだろう。だが、サターンのオリジナル要素がほとんど無い。MD版を持っている人間はわざわざ買う必要無し。(東京都/三年B組風水先生・20歳)

### メーカーからひと言

「ゴールドバック2」では、BGMは途切れないようになってます。キッズモードに関しては、「シューティングゲームは好きだけど苦手」という人のためにつけたモードなので、ノーマルでクリアできない人はこちらでプレイしてください。次回の「2」では「あつ」と驚く隠し要素が…。

(テクノソフト 広報 富房)

## 11位

### Destruction derby

●発売日/発売中(9月20日)  
●発売元/ソフトバンク  
●開発元/シグノシス  
●価格(税別)/5800円  
●ジャンル/レース ●対象年齢/全年齢  
●CD枚数/1枚 ●複数プレイ/1人用  
●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/13・プレイデータ  
●コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが足りないので  
割合はだしません

### 甘いささやき

のソフト、一見するとレースゲームだが「車を使った格闘ゲーム」といった表現がピッタリ。慣れないうちは壁に当たって自爆することも多いが、運転が上手くなればこっちのもの。敵車がスピンの吹っ飛び黒煙を上げてリタイアするのは、見ていて実に気持ちいい。細かいところでは欠点もあるが、この爽

快感に比べればささいな問題だ。パッと見には国産のレースゲームに比べ大味な印象だが、車の動きも良くシミュレートされていて、やり込むほど味のあるスルメのようなソフト。レース物はタイムアタックが命という人以外は一度試してほしい。

(千葉県/赤熱トム・31歳)

ゲームとしてはまず、メニューモードの組み合わせが多すぎる気がする。その中で特におもしろいのが「デストラクション・ダービー」モードの「トータル・デストラクション」。プレイしている人間だけでなく見ている人も笑えるほどおもしろい。操作方法も単純明快でとっつきやすく、初めてのプレイでも楽しめる。ただし、本格的なレースが好きなお客には物足りないかも。全体的に荒っぽい作りだが、この大味なところが海外ゲームのいい部分なので問題ない。ストレスを解消したいという人にオススメかな。

(石川県/可莉奈使い・22歳)

## 辛いつぶやき

敵車を破壊して点数をかせぐという発想は非常に良い。しかし、車を壊す感覚が画面から伝わってこない。さらに操作も難しく、自分の思うように車を走らせることができない。敵車が大破する様子、やたらとオーバーな解説などがおもしろいだけに、操作感覚さえ良ければと残念でならない。それさえなければもっと素晴らしいゲームになっていたと思うのだが…。

(神奈川県/蒼神凍也・16歳)

まあ何といってもレースゲームの醍醐味であるスピード感、爽快感といったものがほとんど無い。敵車とぶつかり合い、破壊するという単純でわかりやすいルールは良いが、狙いをつけるのが難しく、なかなか敵車にぶつけないことが出来ない。やっとなぶついても、煙が上がるだけで全然スカッとしれない。

(兵庫県/めそ・17歳)

プレイステーション版が発売されたときから、期待をしていたが、約半年遅れて発売したサターン版のほうが見栄えが悪いというのが頂けない。ゲーム内容は、相手に激突してスピンさせたり、十字路などの変わったコースがあったりと普通のレースゲームにはないおもしろさがある。ただ、不親切なところがあり、リタイアしたあとでもCPUのレースが終わるまで待たされる。システム面でサターンの性能を使いきれていないようだ。

(愛知県/SONIC883・21歳)

### メーカーからひと言

ご意見ありがとうございました。ゲームの切り口を評価していただいたのは嬉しく思います。クラッシュレースというかなり異色なものだけに戸惑いも多かったのではないかと思います。操作性、スピード感など今後の参考にさせていただきます。

(ソフトバンク 広報 坂田)



## 12位

めざせアイドル★スター!!  
夏色メモリーズ(麻雀編)

- 発売日/発売中(9月27日)
- 発売元/北部通信工業(シャープロック)
- 開発元/未発表
- 価格(税別)/6800円 ●ジャンル/麻雀
- 対象年齢/18歳以上推奨
- CD枚数/1枚 ●複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/1・プレイデータ
- コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが足りないので  
割合はだしません

## 甘いささやき

実 写物の美少女ゲームがあまりヒットしない理由に「女の子がかわいくない」というのがあると思う。しかし、このゲームの女の子たちは本当にかわいい。タイトルの「アイドル★スター」は伊達じゃない。ゲームのコンセプトが「美少女と麻雀を楽しむ」とするなら、十分合格点をつけられる内容だ。麻雀自体は難易度が低めで、でかい役が狙いやすいので、お手軽に遊べる。

(群馬県/イバリユダ・29歳)

## 辛いつぶやき

女の子は、そこそこかわいい子がそろっています。しかし、肝心の麻雀がほとんどオマケレベルで、配牌の時点でリーチ寸前だったりするし、一発の確率も高い。ストーリー上では、プレイヤーの選んだ女の子とほかの女の子の立場は対等なはずなのに、自分の持ち点が相手の女の子より少ないというのも納得いきません。ちゃんとした麻雀が好きな人にはおすすめでないです。フォトも思っていたより少なく、ギャルゲーとしても中途半端。次の「○○編」ではがんばってください。(滋賀県/野獣セロリ・18歳)

## メーカーからひと言

今回のコンセプトはタイトルどおり、ゲームからアイドルスターを誕生させるという試みでした。ゆえに、できるだけ彼女たちを見てもらえるように、麻雀の難易度はあえておさえました。今回の評価を素直に受けとめ、良い作品をだしていきます。(シャープロック 広報 相沢)

## 13位

## ホーンテッド カジノ

- 発売日/発売中(9月27日)
- 発売元/ソシエッタ代官山
- 開発元/ソシエッタ代官山
- 価格(税別)/7900円
- ジャンル/テーブル ●対象年齢/X指定
- CD枚数/3枚組 ●複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/9・プレイデータ
- コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが足りないので  
割合はだしません

## 甘いささやき

本 誌でも指摘されているように、アクセスが多く移動の際イラつかされる。しかし、このゲームはそんなことを気にしてはいけなゲームなのだ。確かに移動は遅いが、CGそのものは良いできた。ディーラーの絵も好みの分かれるところだが、雰囲気があってこれもイイ。それに、最大のウリである立体音響も本当にイイ。このゲームは、雰囲気浸れればそれで良いです。(茨城県/お外から帰ったら・30歳)

## 辛いつぶやき

ビ ジュアルとBGMはかなりのいい。しかし、歩くスピードが遅すぎたり、やたらとロード回数が多かったりと、不満点はたくさんある。ゲームそのものの難易度はさほど高くないが、ゲームに勝って、ディーラーのチップをゼロにしないと脱いでくれないので面倒くさい。同じステージのビジュアルを何回も見るといかに飽きてくる。サターン最後の18禁ソフトなのだから、この先X指定の作品がでなくなってしまうのが惜しいと思わせるようなものを作ってほしかった。(千葉県/晃えもん・25歳)

## メーカーからひと言

やー、手厳しい! でも、でも、今までのギャルゲーとはまったく違う! サターンのアクセスがもっと速ければ! グラフィックすげーキレイ! ヘッドホンで聴いて! スケベだぞー! みんな買ってネー! と、社長が申しておりました。(ソシエッタ代官山 メイド バベル)

## 14位

女子高生の放課後…  
ぷくんパ

- 発売日/発売中(9月27日)
- 発売元/アテナ
- 開発元/アテナ
- 価格(税別)/4980円
- ジャンル/パズル ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚 ●複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし ●バックアップメモリー/1・ボタン設定・ハイスコア
- コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが足りないので  
割合はだしません

## 甘いささやき

見ありきたちの落ち物ゲームのようだが、ちょっとした工夫で新鮮さを生みだしている。その工夫とは、「小ダマ」の中身が2つ入っている点。コナミの「ぱすだま」に似ている。「こだま」に似ているが、こちらは「小ダマ」の中身が回転するというシステムのおかげでより奥が深くなっている。そのぶん、連鎖を思うように組むのに慣れが必要なのも事実。オプションの「FUNKY MODE」もナイス。

(神奈川県/電脳怪獣ポリゴン・27歳)

## 辛いつぶやき

全 体的に作り込みが甘いような気がする。「ぱすだま」を意識した(あえて亜流という表現は使わない)作りなのだが、難点はいくつかある。とくに、操作がややこしいことと、連鎖がわかりにくいこと。「小ダマ」の中に2つタマが入っていることで「なんか知らないけど豪快に消えていく」ということが起こりにくく、連鎖系ゲーム特有の爽快感に欠ける。タイトルを見るとキャラクタで売ってるつもりだったのかもしれないが、そのキャラもあまり魅力的とはいえない。発売日がマズかっただけではすまされないソフト。

(和歌山県/戸野 啓祐・27歳)

## メーカーからひと言

温かいご意見があっただけでも涙がでます。ただ、特にギャルゲーが好きという方々には面目ない…。次にギャルゲーを作るときには、ぜひとも私がキャラクタになって納得していただかねばと思っています。これは落ちゲーです(笑)。

(アテナ 広報 吉田)

## 15位

## 闘神伝URA

- 発売日/発売中(9月27日)
- 発売元/タカラ ●開発元/未発表
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/格闘アクション
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが足りないので  
割合はだしません

## 甘いささやき

シリーズ1目作からやっている人間ならわかると思うが、システムのかなり良くなっている。特に、避けるに関する動作が多彩になっていて戦い方の幅が広がった感じだ(側転で逃げまくりはもう通用しないぞ)。グラフィックは今までの人形のようなスベスベした感じから、ゴツゴツとした肉質的なものになっていて個人的には気に入った。エリスの強躍りにキャンセルをかけての挑発はめっちゃイカスぞ。

(岡山県/2人でもサンマン・25歳)

## 辛いつぶやき

俺 は「闘神伝」シリーズのファンだ。本作はサターン版オリジナルの設定ということだが、少々期待はずれだった。まずはグラフィック。PS版のような光源処理がされていないので立体感に欠ける。次に音声。戦闘時と勝ちゼリフの音が違っているのが違和感がある。さらに、バックアップに対応していないので、せっかく条件を満たして選べるようになった隠しキャラも、リセットしたら消えてしまう。新キャラにも、いなくなってしまうキャラほどの魅力を感じなかった。

(東京都/刻み醬油・26歳)

## メーカーからひと言

たくさんのお便りありがとうございました。「闘神伝URA」は「闘神伝ワールド」の新しい展開として、勝利セリフ・キャラクタの追加、まったく新しいストーリーの上でくり広げられる戦いを描いてきました。システム、音声等厳しいご意見は課題として検討していきたいと思ひます。

(タカラ CS事業部 鳥浜)



## 16位

### 麻雀四姉妹 若草物語

- 発売日/発売中(9月27日)
- 発売元/ナグザット
- 開発元/ナグザット
- 価格(税別)/8800円 ●ジャンル/麻雀
- 対象年齢/X指定 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが足りないの  
で割合はだしません

## 甘いささやき

**脱** 衣グラフィックが、ホントにHであったところは評価して然るべき。これについては個人差もあるが、タコの吸盤のような胸は、刺激的だ。グラフィック自体は、ザラついた感じがあるけど、脱衣ものとしてのイヤらしさがあるので、我慢できる。麻雀部分は、CDアクセスが頻繁にあることを除けば、そこそこ遊べるぞ。

(千葉県/ジョイントフェチ・22歳)

## 辛いつぶやき

**脱** 衣麻雀の基本オプションともいうべき、クリア後の鑑賞モードがないのは大きなマイナスポイント。これではせっかくの苦勞がむくわれないではないか。あと、うたたねひろゆき先生のファンなのだが、ゲーム中では、キャラクタの体の線が粗く感じるところが気になる。もう少し線を滑らかにできなかったのだろうか。普通の人はこれでいいかもしれないが、ファンは納得いかない。この手のゲームを制作するときが一番大事な点だと思うのだが…。

(香川県/ねこごろうどん・26歳)

## メーカーからひと言

アニメを見たらええわかんと思いうけど、ムービーを使ってないんですよ。全部一枚一枚描いてるんです。その証拠にアニメがニラニラしてないでしょ? だから移植とはいえず、制作に時間がかかってしまったのだ。本当はおまけを入れたかったけど。

(ナグザット 広報 きむりん)

## RANKING 対象外作品

### グッドアイランドカフェ 飯島 愛

- 発売日/発売中(9月27日)
- 発売元/インナーブレイン
- 開発元/インナーブレイン
- 価格(税別)/5000円 ●ジャンル/ムービー、写真集 ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚 ●複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/シャトルマウス
- バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが足りないの  
で割合はだしません

## 甘いささやき

**ビ** デオ編集といっても、特に難しい操作があるわけでない。バラードが流れる中、その曲に一番あっている映像を選択するだけ。メガCDの「ナイトトラップ」みたいなもんだ。これがけっこうおもしろい。ムービーのどの部分をチョイスすればA i が喜ぶのか、試行錯誤を繰り返すのだが、アクションゲームに似た緊張感があって良かった。

(山形県/DERA・25歳)

## 辛いつぶやき

**か** ねてから飯島愛の大ファンで、このゲームのことは雑誌で知り、すぐに買った。なるほど、パッケージやCG等、いつもと違う彼女を見ることができる。しかし、いきなり「これはゲームではありません」というのはないと思う。プロモビデオを作ることだって、プレイヤーにとってはゲームだからだ。あと力作のプロモビデオを作ったのにA i が帰っちゃったり、自分としては自信のないデキでも、デートができちゃうので達成感がない気がした。

(福岡県/えっちゃん・18歳)

## メーカーからひと言

ご購入いただき、どうもありがとうございました。ショートヘアの愛ちゃんなど、他では見られない映像を収録しています。それとゲームで使われた楽曲のCD化が決定(ビデオも発売されます)これを見ておかないと話題に乗り遅れちゃうよ。(インナーブレイン 広報 岡田)

## RANKING 対象外作品

### 奥寺康彦の世界を目指せ/ サッカーキッズ(入門編)

- 発売日/発売中(9月27日)
- 発売元/富士通バレックス
- 開発元/富士通バレックス
- 価格(税別)/4800円
- ジャンル/教育 ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚 ●複数プレイ/1人用
- 対応周辺機器等/シャトルマウス
- バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが足りないの  
で割合はだしません

## 甘いささやき

**ス** ポーツの教育ソフトとしてみれば、それほど充実しているとはいえない。とは言え、教本ではわかりにくい実技部分をムービーで見せてくれるのはありがたいし、わかりやすい。特に、同じムービーを全身と脚部の2種類から選択し、さらに正面、側面、背面の3方向から視聴でき、スロー再生も可能なのは親切このうえない。だが、その反面、文章による説明が弱いという点

も目についた。これは本作に限らず、サタンの他の教育ソフトにもあてはまるのだが、ムービー面にばかり力を注ぎ、文章説明がおざなりになっているのだ。1枚のCDに入るムービーの量など、たかが知れている。もっと文章による説明を充実させるべきではなかったか? また、いかにサッカーが面白いスポーツであるのか、読み物的な部分を設けたり、サッカーファン用のデータベース機能をつけたりと、改良の余地は多い。だが、新しいタイプの教育ソ

フトを提示してくれたという意味においては、意義のあるソフトだ。

(静岡県/セリエ・28歳)

## メーカーからひと言

サターン界では、とても地味な当社ソフトにご意見ありがとうございました。入門編ということで、文字少なめ、ムービーいっぱい、内容は簡単というコンセプトで制作したのでセリエ様には物足りないと思います(担当者も少しそう思う)。(富士通バレックス 企画制作グループ)

## ゲームの批評大募集

### 掲載者にはサターンFAN 特製の テレカ&ソフト 引き換え券を進呈

### 引き換え券を3枚集めて 編集部へ送ると好きな ソフトをプレゼント

No.25に掲載分のゲーム批評を大募集! ハガキが封書に①ゲーム名、②批評文、③ゲームの最終評価「良い」か「悪い」、④住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、P.69のあたりにある住所まで批評文を送るのだ。批評文掲載者には、サターンFAN特製テレカとゲームソフト引き換え券をプレゼント!

さて、毎度おなじみの掲載のためのアドバイスだ。批評文に自分の気

持ちを素直に書くことは、とっても大切なこと。だけど、必要以上に過激な表現、誹謗中傷にあたるような言葉はヨクないぞ。なぜ、そう感じたのかをキチンと書かないで、むやみやたらに「このゲームはクソゲーだ!」的なことを連発するのは、批評とはいえないからね。たとえどんなにおもしろくないゲームを買ったとしても、批評をするときは愛情を持って接してあげよう。

**しめきり11月12日(当日必着)**

## No.25の批評対象

ぎゅわんぶらあ自己中心派  
TOKYO MAHJONGLAND  
Jewels of Oracle  
オラクルの宝石  
ラングリッサーIII  
マイティ ヒット  
スターファイター3000  
BATSUGUN  
マスター オブ モンスターズ  
~ネオ ジェネレーションズ~  
シェルショック  
ワールドシリーズベースボールII  
ルナ シルバースターストーリー



## RANKING STREET

SATURN SOFT  
Extra  
Review

サターンソフト エクストラ レビュー

## メジャーからカルトまで、いろんなタイプのアクション批評が揃ったぞ

今号のお題はアクション。一番人気だったのは「ナイツ」。サターンを代表するアクションだけに、これも妥当なところか。「ナイツ」以外にも横スクロール系アクションを中心に、批評が寄せられた。

今までに発売されたサターンのソフトすべてに再び光をあてるこのコーナー。毎月1つのジャンルを決め、その中から思い入れのあるソフトについて熟く語ってもらおう。ただ単におもしろいところやつまらないところを述べるのではなく、そのゲームから受けた影響、期待とのギャップなど、どうしても言いたい数々の思いをぶつけてもらう。やり尽くした強者だけが勝れるコーナーだ。

## NIGHTS into dreams...

実は、このゲームソフトについて、僕は一度ゲーム成績表に意見を出し、掲載されている。そのときは「マニアックでひどいゲーム」と辛口の評価を送っている。で、3ヵ月後、再び「エクストラ レビュー」に投稿しようと思ったのだ。なぜか？ それは、あのときには言えなかった、このゲームの良さをどうしても言っておきたかったからだ。

あの批評を送った後、しばらくは「ナイツ」をやる気力はなかった。どうしても横にそれるチップに、どうしても巻き込んでしまうナイトメアン…。まさに悪夢悪夢の連続であった。ボスも納得いくような倒し方ができず、プレイするからには「A評価でなきゃダメ」と思い込んでいた僕は、すっかり「ナイツ」をやる自信をなくしていた。

ところがある日、ふと「C評価でもクリアはできるから、それだけでもいいんじゃないか」と思ったことがきっかけだった。その日、すぐにサターンと「ナイツ」を引っ張り出し、プレイしたのだ。するとどうだろう。今まで「A評価」にばかりこだわって肩に力が入っていたせいか、ずっと「まっすぐ」に飛べなかったナイツが、キレイに飛べるようになっていたのだ。そして、とりあえず「C評価」を取って次のステージに進んでみる。「スティック キャニオン」では、何度か「D」どまりのときもあったが、ただただ「C評価」だけを目指し、夜中の1時頃までプレイしまくった。ようやくながら「C評価」をとったときは、うれしかった。そんなこんなしているうちに「ツインシーズ」(最終ステージ)もプレイしてみる。何度かナイトオーバーになったが、ようやくクラリス側のワイズマンを倒した。そのときは、特に何も変化はなく、普通のエンディングを普通に見ていた。

だが、そのファイルでエリオット側もクリアしたときのエンディングで、僕は自分でも信じられない行動をしていた。感動のあまり涙を流していたのだ。今まで10年間ゲームをプレイしてきたが、初めての体験だった。RPGの「いかにもお涙ちょうだいのストーリー」で、かえって白けていた僕は、まさかアクションゲームで涙するなんて思っていなかった。このときになって、僕は「ナイツ」を「いい作品だなあ」と思うようになった。僕は、このゲームを作ったソニックチームに、感謝と共にお詫びをしたい。最近、「他にないシステム」「キャラに頼るな」「続編を作るな」と言うクリエイターや、やれ「コンピニ流通だ」「ビッグタイトルだ」などと言っているゲーム雑誌を目にするが、こういう人を見ると「ゲームってもっと大切なことがあるんじゃないか」と思う。「ナイツ」は我々に「ゲームは感動するものではないか？」ということを教えてくれた。

(神奈川県/ソニックFAN)

## 必殺／

→ れを「必殺／」というなかれ。  
C TVでは人知れず現れ、この世の悪を闇の中へ葬る仕事人であったが、本作は違う。正面きって敵陣へ乗り込み、悪の親玉に向けて爆進する姿は、ヤクザものの出入りを彷彿させる。アクションゲームという性質上、やむをえないのかもしれないが、コナミのMSX版「メタルギア」のように、敵から逃げ隠れしつつ、任務を遂行する緊張感を味わせてくれた作品も過去に存在する。もっと仕事人らしく、物陰から敵を暗殺する快感を追求できなかったのか。

と、文句を言ってはみたものの、自分はこの手のB級アクションが好きなので、けっこう楽しめた。確かにアクションゲームとしてのデキは良くない。キャラパターンは少なく、敵の攻撃やトラップは陰険極まりな

い。絶対に取れない場所に体力回復のオニギリが配置されているところなど、マップデザインが破綻している証拠。4面の屋敷右端の壁にある6コのオニギリを食ったことのあるプレイヤーはいないはずだ。

だが、バカゲーとして見ると、そこそこいい作品と断言できる。波動拳をだす鉄。ステージクリア後の全然似ていないが、妙に描き込まれたグラフィック。TVシリーズを意識した各面のタイトル。さらにクリア後のスタッフロールを見て驚いた。制作協力に(株)キッドとある。キッドといえば「きゃんきゃんバニー」のキッドなのか？ 調べる術がないので何とも言えないが…。ともかく、危険な橋を渡らない一般ユーザーにオススメできる代物ではないが、バカゲーファンは買いの！ 本だ。

(東京都/ブラウン館の怪物・26歳)

## クロックワークナイト 上巻

サターンの発売同時とはいかなかったが、2週間後に発売されたこのソフト。雑誌などの宣伝を見た瞬間、即座に購入を決めた。

そして、発売当日。サターンにロムを投入後、SEGAのロゴとともに、目を見張るばかりの画面が私の前に現れた。アメリカのコメディを思わせる雰囲気、ヨロイの光沢とツルツル感、光と影の絶妙な使い方。

それは、現時点で見たら当然と思うかもしれないが、それでも現在発売されているソフトと比べてみても対等以上のムービーだろう。また、ムービーに声が入っていないところもいい。声がなくても、その映像を見ただけで内容がわかる。これが真のムービーのあるべき姿ではなからうか。思わず、昔見ていた「トムとジェリー」を思い出してしまった。

ゲーム内容については、皆さんもいろんな意見をお持ちだと思う。思ったほど仕掛けが少ないとか、かなり簡単すぎるとか。確かにゲームは簡単な部類に入るし、仕掛けの数も少ないと思う。ただ、このゲームにはマイキャラ、つまりペパラーチョを動かす楽しみがある。これは、アクションゲームとして、いちばん重要なことだと私は思っている。歩く、走る、ジャンプする。その一挙一動が本当におもしろい。ファミコンの「スーパーマリオブラザーズ」を初めてプレイしたときとまではいかないが、それに近い衝撃があったことは事実だ。他にも、サターンの機能を生かした拡大、縮小、回転処理、ポリゴンだからできるボスの動きなど、見るものすべてが新鮮であった。こうして、次世代機のソフトと思わせてくれた今作は、私の心に残る名作の1本として刻まれたのだ。

(東京都/大森慶太・24歳)

## 旧作ソフトの批評求ム！

このコーナーでのゲーム批評を大募集！ ハガキか封書に①ゲームのタイトル、②批評文、③住所、氏名、年齢、電話番号、希望者はペンネームを書いて、P69の住所の「サターンソフト エクストラ レビュー」まで応募しよう。さて、ここで皆さんにお知らせ。過去数回にわたって掲載してきたこのコーナーも、今回

の募集でひとまずお休み。次からは不定期で掲載する予定だ。その際には、またゲーム成績表のコーナーで呼びかけるので、ヨロシクね！ 今まで応援ありがとうなのだ。

批評文掲載者には、  
サターンFAN特製の  
テレカをプレゼント！

最後の募集は全タイトルが対象だ！



REALTIME  
GAME  
RANKING

リアルタイム ゲーム ランキング

## 『サクラ大戦』前人未到の2000ポイント達成

発売と同時に、初回限定版が店頭から姿を消し、好調な売れ行きを見せたセガの『サクラ大戦』が初登場で1位になった。ポイントも2068ポイントと過去最高の数値。この記録が破られることは当分ないだろう。

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

順位	前号	発売日	投票人数	ゲーム名	+	-	総合
1	初	2	467	サクラ大戦	2078	10	2068
2	1	14	315	ストリートファイター ZERO 2	1062	30	1032
3	2	4	348	ときめきメモリアル〜forever with you〜(スペシャル版含む)	1052	196	856
4	4	1	305	バーチャファイター2	891	202	689
5	3	21	219	同級生II	857	38	619
6	5	24	189	ファイティングバイパーズ	545	60	485
7	6	15	213	野々村病院の人々	537	79	458
8	10	16	148	ドラゴンフォース	423	45	378
9	9	13	160	真・女神転生 デビルサマナー	393	59	334
10	7	12	156	ヴァンパイアハンター	389	66	333
11	8	9	143	NIGHTS into dreams...(限定版含む)	341	66	275
12	14	11	110	魔法騎士レイアース	272	36	236
13	11	19	84	ボリスフーズ	227	10	217
14	12	20	105	THE KING OF FIGHTERS 95	257	57	200
15	初	46	88	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	212	16	196
16	19	41	115	新世紀エヴァンゲリオン	241	56	185
17	13	8	86	パルティードラゴン ツヴァイ	263	21	182
18	20	79	120	アルパードオースティン -I. LEGEND OF ELDEAN-	101	101	150
19	15	7	103	セガラリー・チャンピオンシップ	207	63	144
20	18	23	93	ガン・デアンビ・ローズ	194	58	136
21	初	54	83	ときめきメモリアル対戦はするだま	163	27	136
22	16	25	59	アイドルマスター スターバースII	143	18	125
23	初	37	43	三國志IV	134	19	115
24	23	31	45	バーチャコップ(銃筒版版含む)	107	6	101
25	22	31	35	GUNGRIFON The Eurasian Conflict	99	5	94
26	32	34	43	プリンセスメーカー2	104	12	92
27	初	120	60	リアルバウト闘魂伝説	124	37	87
28	22	33	58	デカスリート	106	22	84
29	17	59	48	グレイテストナイン'96	97	14	83
30	25	40	57	機動戦士ガンダム	121	43	78
31	23	30	48	ストリートファイター ZERO	104	26	78
32	33	26	33	ダライアス外伝	74	7	67
33	31	74	31	神祕の世界エルハザード	70	3	67
34	28	23	32	レイヤーセクション	79	16	63
35	21	73	47	サターンボンバーマン	89	27	62
36	30	22	35	ワールドアドバンス大戦略〜鋼鉄の戦風〜	77	21	56
37	26	56	32	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	71	21	50
38	36	112	21	信長の野望・大開記	62	13	49
39	70	80	26	Wizard's Harmony	59	16	43
40	33	—	17	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	44	1	43
41	初	—	19	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	46	4	42
42	29	67	63	きんぎょさんバーン・ブルミール	102	63	39
43	38	72	22	スーパーリアル麻雀PVI	43	7	36
44	初	56	17	SEGA AGES/アフターバーナーII	45	9	36
45	45	223	13	三國志IV	37	2	35
46	50	104	13	アンジェリカ Special	39	4	35
47	初	93	14	マジカルドロップ2	38	7	31
48	67	100	16	STRIKERS 1945	33	2	30
49	44	117	26	ダークセイバー	55	25	30
50	初	48	12	SEGA AGES/アウトラン	30	0	30
51	41	140	14	大地を喰らうII〜赤壁の戦い〜	35	9	26
52	233	295	29	パルティードラゴン	54	30	24
53	230	33	36	ぶぶお通(2)	56	34	22
54	53	96	11	ウイングボスト2	26	4	22
55	63	44	13	2度あることはサンドアール	26	6	20
56	42	111	14	サイドスロー	28	9	20
57	35	54	17	スナッチャー	29	11	18
58	54	39	13	ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル	24	8	16
59	80	45	6	デジタルピンボール ラストグラディエーターズ	15	0	15
60	57	84	6	DX人生ゲーム	14	0	14
61	48	43	10	ゆみみくくす REMIX	20	8	12
62	36	27	36	ピクトリーゴール96	54	43	11
63	初	301	8	麻雀四姉妹 若草物語	13	2	11
64	83	36	11	機上バドミントン2 DELUXE PACK	17	8	9
65	40	75	30	誕生S-Debut	42	33	9
66	50	69	7	SEGA AGES/スペシャルバレー(ミラージュシステム版を含む)	14	5	9
67	初	234	6	ホンテッド・カジノ	12	4	8
68	135	76	4	ばくばくアニマル 〜世界飼育係選手権〜	7	0	7
69	—	—	2	ブラッド DISC Vol.1 木下 優	7	0	7
70	46	55	12	スーパーリアル麻雀PVI	16	10	6
71	262	115	12	ワールドヒーローズバースフェスト	22	16	6
72	54	101	7	アイドルマスター スターバースII REMIX	11	6	5
73	77	259	1	サンダーストーム&ロードブラスター	5	0	5
74	56	32	17	F-1 Live Information	26	21	5
75	150	132	7	野茂英雄 ワールドシリーズベースボール	10	5	5
76	219	284	4	ザ・ホド	9	4	5
77	64	—	4	真・女神転生 デビルサマナー〜悪魔全書〜	7	2	5
78	39	51	50	バーチャファイターキッズ	74	69	5
79	72	83	3	パズルブル2X	5	0	5
80	107	213	1	X JAPAN Virtual Shock 001	4	0	4
81	64	170	1	大団家(だいたり)	4	0	4
82	242	164	7	ソニックウィングススペシャル	12	8	4
83	196	189	3	ロードラッシュ	4	0	4
84	74	242	2	マジック・ジョウリカゲーム・アドバンス・ジャパのドラムン等	4	0	4
85	117	326	1	GAL JAPAN(ギャルジャン)	4	0	4
86	261	165	9	ウイングボストEX	12	9	3
87	135	318	1	HYPER REVERTION(ハイパーリヴァージョン)	4	2	2
88	233	302	2	A1 悪魔	2	0	2
89	87	307	1	金沢新編	2	0	2
90	—	232	1	は約けの思い出+癒し	2	0	2
91	196	189	4	ロボ・ピット	6	4	2
92	135	118	1	くるとんPA/	2	0	2

※データは本誌1号の読者ハガキから無作為に1000通選り、集計したものです。対象ソフトは、今年9月27日までに発売されたサターンソフトで、おもしろい、つまらない別にそれぞれ+、-のポイントで集計を行い、+から-を差し引いた際に出てきた得点順に順位をつけています。なお、ポイントのうち分けは、1位…5ポイント 2位…4ポイント 3位…3ポイント 4位…2ポイント 5位…1ポイントとなっています。表中の色の濃い部分は、ゲーム成績表の批評対象である9月20〜27日に発売されたソフトです。

順位	前号	発売日	投票人数	ゲーム名	+	-	総合
86	77	42	13	グラディウス デラックスパック	19	17	2
87	69	116	10	ときめき麻雀グラフィティ 〜年下の天使たち	13	11	2
88	117	129	6	マスターズ 通かるオーガスタ3	7	6	1
89	94	71	7	ガンバード	8	7	1
90	87	267	1	四柱推命ピタグラフ	1	0	1
91	117	121	2	メタルブラック	4	3	1
92	196	280	2	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	3	2	1
93	94	201	2	3Dレミングス	4	3	1
94	117	180	1	アースとアストロの謎魔界村	1	0	1
95	—	—	1	ウルトラマン図鑑	1	0	1
103	150	171	3	FIFA サッカー96	5	5	0
103	219	—	5	ルパニ3世 THE MASTER FILE	7	7	0
103	171	134	8	魔伝遊撃隊 活動編	12	12	0
103	150	157	3	疾風魔法大作戦	3	3	0
103	初	145	4	サンダーフォース ゴールドパックI	7	7	0
108	135	269	1	麻雀信玄 天竺	0	1	-1
108	43	5	51	デイトナUSA	62	63	-1
108	150	77	17	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	26	27	-1
108	84	270	1	将棋まつり	0	1	-1
108	192	237	1	「占都物語」その1	0	1	-1
108	150	257	6	おーちゃんのお絵かきロジック	6	7	-1
108	126	86	13	スーパーリアル麻雀グラフィティ	13	14	-1
108	194	261	2	プロ麻雀 極S	1	2	-1
108	—	172	1	ロジックパズル・レインボータウン	0	1	-1
108	259	299	4	ドラえもん のび太と復活の星	6	7	-1
108	171	186	1	エアーマネジメント'96	0	1	-1
108	94	—	1	キュービックスラリー	0	1	-1
108	74	325	1	ピンボールグラフィティ	0	1	-1
108	171	126	4	エイリアン トリロジー	5	6	-1
122	87	303	1	柿木利根	0	2	-2
122	165	—	1	バーチャファイターCGポートレートVol.1(サラ・ブライアント)	0	2	-2
122	196	277	1	シュトルル 秘められし七つの光	0	2	-2
122	230	295	1	ブラックファイター	0	2	-2
122	192	218	2	松方左衛門のワールドフィッシング	0	2	-2
122	150	256	1	毎日替わるクイズ番組 クイズ365(サンロクゴ)	0	2	-2
122	126	95	6	三國志 英雄伝	6	8	-2
122	192	230	2	ゲックス	1	3	-2
122	94	—	1	プレイボーイカラオケ Vol.1	0	2	-2
122	107	181	3	STRIKER'96	2	4	-2
122	初	275	18	闘神伝URA	18	20	-2
133	150	217	1	上海 万里の長城	0	3	-3
133	94	293	1	Break Thru	1	4	-3
133	196	—	2	バーチャファイターCGポートレートVol.4(バイ・チェン)	1	4	-3
133	70	146	1	NBA JAM トーナメントエディション	1	4	-3
133	87	122	4	WIPEOUT	0	3	-3
133	82	276	2	新装くるとんPA/	1	4	-3
133	117	276	2	タイマーチェイスH.Q. プラス S.C.I.	4	7	-3
133	135	309	4	本格プロ麻雀 豪華SPECIAL	3	6	-3
133	126	249	1	特選機動戦士ジェシット	0	3	-3
133	94	289	1	イエロー・ブリック・ロード	0	3	-3
133	82	—	7	海軍デッドヒートリアルアレンジ	8	11	-3
144	—	196	1	SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	0	4	-4
144	171	291	2	実戦麻雀	0	4	-4
144	107	—	3	バーチャファイターCGポートレートVol.2(ジャッキー・ブライアント)	0	4	-4
144	—	211	2	ファースター・クリスマス	0	4	-4
144	87	205	3	でろ〜んではろ〜	2	6	-4
144	77	63	15	空想科学世界ガリバーボーイ	25	29	-4
144	207	190	10	音頭魂(ドンパチ)	9	13	-4
144	117	204	4	ゲン ウォー	3	7	-4
144	126	304	2	痛快/スロットシューティング	0	4	-4
144	135	322	2	ライズ オブ ザ ロボット2	0	4	-4
144	—	324	1	トーナメント・リーダー	0	4	-4
144	初	—	1	actua SOCCER	0	4	-4
156	77	147	2	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜ス外ラに挑戦〜	0	5	-5
156	117	—	1	アムン・セ パーナルメッセージ for the future	0	5	-5
156	107	92	10	メタルファイター MIKU	6	11	-5
156	245	149	3	ただいま悪魔界開拓中!	0	5	-5
156	150	278	1	ばつばおーん	0	5	-5
156	150	—	3	バーチャファイターCGポートレートVol.5(ワルフ・ホークフィールド)	1	6	-5
156	57	227	1	マジカルドロップ	0	5	-5
156	135	—	1	バーチャファイターCGポートレートVol.8(リオン・ラファール)	0	5	-5
156	254	138	14	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	14	19	-5
156	94	212	2	ブレインバトルQ	0	5	-5
156	171	133	2	バーチャルカジノ	0	5	-5
156	196	255	1	エンジンパタリスVol.1 悪魔 恋の予言 in Hollywood	0	5	-5
156	233	90	4	SEGA AGES/宿願がタタアル	5	10	-5
156	—	310	1	DEFGONS	0	5	-5
156	196	272	1	ビッグ・エフ/パチスロ大団家 ユニバーサルミュージアム	0	5	-5
156	254	300	4	犯行録〜縛られた少女たちの見たモノは?〜	0	5	-5
156	83	—	1	アクアワールド 商業物語	0	5	-5
156	83	177	1	デスロケット 商業都市からの脱出	0	5	-5
156	94	321	1	激烈!パンチカーズ	0	5	-5
156	126	—	2	プレイボーイカラオケ Vol.2	0	5	-5
156	77	160	3	デストロイラス	2	7	-5
156	初	168	3	Destruction derby	1	6	-5
156	初	—	1	グッドアイランドカフェ・飯盛堂	0	5	-5
179	196	113	5	ボボイッてハレルヤ	5	11	-6
179	117	103	3	EMIT Vol.3〜私にさよならを〜	0	6	-6
179	242	283	2	クワンタムゲートI 〜悪夢の序章〜	0	6	-6
179	182	194	2	バーチャルオープンテニス	0	6	-6
179	185	267	2	RAYMAN	0	6	-6
179	107	—	3	バーチャファイターCGポートレートVol.9(影丸)	1	7	-6



179	107	251	3	ゲームの達人2	2	8	-6
179	94	247	3	タイタンウォーズ	0	6	-6
179	94	247	3	ファーストクリスマス	0	6	-6
188	221	—	2	バーチャファイターCGポートレート Vol.3(結城 晶)	0	7	-7
188	94	159	2	ちびまる子ちゃんの対戦はするだま	0	7	-7
188	230	139	14	The Tower	18	25	-7
188	214	261	10	ハイオクタン	0	7	-7
188	171	266	10	鉄球〜TRUE PINBALL〜	0	7	-7
188	135	202	3	アイレムアーケードクラッシュ	0	7	-7
188	182	167	5	ジョニー・バズーカ	3	10	-7
195	263	306	6	麻雀海洋物語〜麻雀狂時代セクシーアイドル編〜	0	8	-8
195	207	274	3	永世名人	0	8	-8
195	182	268	3	クリチャーショク	0	8	-8
195	185	—	4	バーチャファイターCGポートレート Vol.7(登希)	0	8	-8
195	182	260	2	サイベリア	0	8	-8
195	—	284	7	料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜	0	8	-8
195	214	192	7	シーバス・フィッシング	2	10	-8
195	207	148	5	マイ・ベスト・フレンズ〜St. アンドリュー女学園編〜	3	11	-8
195	87	154	2	くっすんおよそS	0	8	-8
195	135	229	10	ドライブスII	9	17	-8
195	171	214	3	ナイトストライカーS	0	8	-8
195	107	—	10	AQUAZONE for SEGA Saturn	11	19	-8
195	94	329	4	麻雀狂時代 Cebu Island'96	1	19	-8
208	279	38	10	ピクトリーゴール	8	17	-9
208	60	52	14	出たなツッパリヤッホー / DELUXE PACK	9	18	-9
208	135	268	2	必殺 / パチンココレクション	0	8	-9
208	221	254	3	HORROR TOUR	0	9	-9
208	236	141	12	NIGHTFRUIT: Explanation of the paranormal 特別 第1巻	9	18	-9
208	184	263	3	ハートビート スクランブル	0	9	-9
208	192	236	4	鋼鉄雲城(スティーラダム)	4	13	-9
215	171	285	2	麻雀覇道編	0	10	-10
215	74	60	22	卒業II ネオ・ジェネレーション	19	29	-10
215	221	240	9	ハンガオンGP'96	2	12	-10
215	165	235	2	オフロードインサータセターエクストリーム	0	10	-10
215	182	107	8	サンダーボクII	7	17	-10
215	—	—	4	バーチャファイターCGポートレート Vol.10(ヴァレ・マクアイル)	0	10	-10
215	182	124	4	WORLD CUP GOLF〜IN ハイアット ドラビエー	3	13	-10
215	64	85	12	月花鳥虫〜TORICO〜(つかぬけんたん〜トコロ〜)	13	23	-10
215	107	239	3	野郎三連 真闘	0	10	-10
224	279	266	4	熱血闘士	3	14	-11
224	270	218	11	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	10	21	-11
224	261	271	5	デスマスク	0	11	-11
224	207	—	3	GAME-WARE Vol.2	0	11	-11
228	135	297	4	球転界	0	12	-12
228	196	216	4	宝魔ハンターライム Perfect Collection	0	12	-12
228	165	162	4	アメリカ横断ウルトラクイズ	0	12	-12
228	242	241	4	おまかせ / 遊魔界	0	12	-12
228	59	222	3	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ	0	12	-12
228	233	209	4	フィッシング甲子園	1	13	-12
234	221	228	5	ブルー・シカゴ・ブルース	0	13	-13
234	—	86	4	セガインターナショナル ピクトリーゴール	0	13	-13
234	196	209	3	HAT TRICK HERO S	0	13	-13
234	—	245	5	EMIT パリューセット	0	13	-13
234	214	207	9	アローン・イン・ザ・ダーク2	5	18	-13
234	171	123	11	バーチャ フォト スタジオ	8	21	-13
234	107	153	5	レボリューションX	2	15	-13
241	—	109	4	EMIT Vol.2〜密がけの旅〜	0	14	-14
241	233	102	5	キング・オブ・ボクシング	0	14	-14
241	221	183	4	麻雀狂時代 コギル放課後編	0	14	-14
241	207	290	8	ロードランナー レジェンドリターンズ	6	20	-14
241	221	81	6	ZORK	4	18	-14
241	150	114	4	NFLクォーターバッククラブ'96	2	14	-14
241	172	105	26	3X3EYES〜吸血公〜S	33	47	-14
241	275	253	14	ウェスター・リミット / ベン・ブルーム・オブ・ジャスティス〜	12	26	-14
241	117	43	4	クロックワークナйт 〜ベバリー・チョの大冒険・下巻〜	15	15	-15
249	68	320	7	爆笑!! オール日本キッズ生決定戦DX	2	17	-15
249	77	—	4	ISTO E ZICO ジーゴの考えるサッカー	0	15	-15
252	214	262	5	リターン・トゥー・ソーク	0	16	-16
253	135	150	4	EMIT Vol.1〜時の迷子〜	0	17	-17
253	245	135	6	STEAMGEAR MASH〜スチームギア マッシュ〜	0	17	-17
253	245	78	9	リングル・リバー・ストーリー	3	20	-17
253	45	58	22	THOR〜精霊王紀伝〜	22	39	-17
253	207	—	5	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	0	17	-17
253	254	258	6	時空探偵DD 〜幻のローレライ〜	1	18	-17
253	214	82	9	アイドル雀士スーチーパイ Special	2	20	-18
253	233	28	24	Qの食卓	23	41	-18
253	267	163	9	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	5	23	-18
253	263	282	9	燃える / 野球96 DOUBLE HEADER	1	19	-18
253	233	128	15	ウィザードリィVI&VII コンプリート	14	32	-18
264	94	178	7	探偵の決断II	3	22	-19
264	259	296	4	ラピュラスバニク	0	19	-19
264	294	308	7	必殺 /	2	21	-19
267	289	56	9	超兄貴〜究極〜男の逆襲〜	3	23	-20
268	233	186	11	THE 野球界スペシャル 今夜は12回戦!!	3	24	-21
268	150	206	8	ときめき麻雀パラダイス 〜恋のてんばいビート	1	22	-21
268	207	110	13	七つの秘蔵	10	31	-21
268	266	—	5	GAME-WARE Vol.1	0	21	-21
272	126	87	7	クロックワークナйт 〜ベバリー・チョの冒険〜	0	22	-22
272	267	238	6	傷痕の野望 リターンズ	0	22	-22
274	263	224	8	バーチャルバレーボール	0	23	-23
274	295	185	6	NINKU〜忍空〜運気な効果の大激突 /	0	23	-23
274	261	330	11	デスクリムリン	5	28	-23
277	254	142	14	群 KING THE SPIRITS	9	33	-24
277	233	91	13	ゴジラ 別冊異聞	4	28	-24
277	135	218	8	オリンピックナйт 天空の騎士	1	25	-24
280	135	215	7	GOTHA II 天空の騎士	1	25	-25
280	70	175	12	水戸黄門 風雲再起	3	25	-25
280	293	151	12	水戸黄門 風雲再起	3	25	-25
280	255	226	10	魔法の壺士ぼえぼえボエミ	0	26	-26
284	250	252	8	魔法の壺士ぼえぼえボエミ	0	27	-27
284	221	203	9	麻雀ハイパーアクションR	2	29	-27
284	261	156	16	麻雀同級生 Special	13	40	-27
287	94	94	8	RAMPO	0	29	-28
287	267	159	9	平成オバカボン すずめ / バカボンズ	0	29	-28
287	276	248	8	バーチャルジョー セガサターン	0	29	-28
287	285	197	12	モータルコンバットII 完全版	3	32	-28
287	251	179	14	ロックマンX3	2	31	-28

※表中の歴順は、ゲーム成績表での歴代順位を表しています。

288	50	106	51	ソード・アンド・ソーサリー	68	96	-30
293	304	108	12	海軍デッドヒート	5	37	-32
293	245	184	11	ストリートファイターII ムービー	1	33	-32
295	245	—	10	結婚前夜	0	34	-34
296	272	323	11	麻・雀・天・使エンジェルリッス	0	35	-35
297	252	89	11	MYST	0	37	-37
297	289	233	10	Wan Chai Connection	0	37	-37
297	285	243	9	バトルモンスターズ	0	37	-37
297	304	313	9	大冒険〜セントエルモスの奇跡〜	0	37	-37
301	277	98	15	海軍天幕	5	44	-39
302	270	68	24	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	14	66	-42
303	254	99	39	クオヴァディス	46	81	-43
304	292	35	50	X-MEN	56	96	-44
304	295	174	30	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	26	70	-44
306	283	200	12	TAMA	5	50	-45
307	285	125	17	GOTHA 〜イスミリア戦後〜	4	50	-46
308	282	246	14	グランチェイサー	1	48	-47
308	281	151	18	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	4	53	-49
310	273	312	16	HACE DRIVIN	0	50	-50
310	304	119	25	テーマパーク	16	66	-50
312	308	152	16	新・忍伝	0	53	-53
312	302	143	20	ライジングアームズ〜華麗なる撃墜王〜	8	61	-53
312	303	131	18	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	2	55	-53
315	299	66	14	クロックワークナйт 〜ベバリー・チョの大冒険・上巻〜	0	54	-54
316	315	62	19	バーチャル ハードドライブ	4	61	-57
316	286	273	15	学校のクワイラわさ 花子さんがきた /	0	57	-57
316	293	97	34	シムシティ2000	27	84	-57
319	301	279	16	タクシード	3	62	-59
320	280	195	15	タイタロス	0	61	-61
321	307	136	23	爆れつハンター	4	69	-64
322	313	182	39	天地無用 / 魅道(あかり)温泉湯けむりの旅	27	93	-66
323	274	70	55	フルシード 奇稲田秘伝	47	115	-68
324	312	3	35	バーチャファイター	26	99	-72
324	285	137	23	水戸黄門	2	74	-72
326	318	17	48	バーチャファイター リミックス	32	115	-84
326	311	314	25	北斗の拳	2	85	-84
328	310	199	25	大蛇無双 暴走魔導士CD-ROM for SEGA SATURN	0	85	-86
329	316	198	42	熊鷹伝説3〜遙かなる闘い〜	20	115	-95
330	314	127	26	学校怪談	3	105	-105
331	308	319	34	〜新編伝説〜プリティファイターX	2	113	-111
332	317	155	41	ストリートファイター リアルバトル オン フィールド	7	135	-129
333	324	165	52	結婚 〜Marriage〜	15	173	-158
334	320	130	60	戦神伝S	8	177	-169
335	321	187	52	ドラゴンボールZ 真実闘伝	0	173	-173
336	322	193	58	タイルレーサー	1	190	-180
337	319	50	102	リタロードサーガ	58	257	-198
338	323	47	60	真説・夢見屋 屏の奥に誰かが...	5	207	-202
339	325	81	102	シャイニング・ウィズダム	35	331	-236

## RANKING Report ランキングレポート

### どこまで続く? 『サクラ』人気

今号、驚異的なポイント数で1位になった『サクラ大戦』。この影響を受けて、前号2位だった『ときめきメモリアル』が、大幅にポイントダウン。今号は前号より、297ポイント少ない1856ポイントとなり、3位に後退した。同じ美少女系のゲームだけに、今まで支持し続けていたユーザーが『サクラ』に乗り換えたことは十分考えられる。後は、今後『サクラ』がこの勢いをどれだけ持続できるかが見所か。幸い、年末までの新作カレンダーを見渡したところ、『サクラ』の対抗馬となる美少女ものは見当たらない。また、『バーチャロン』や『バーチャコップ』といった話題作もリリースされるが、ターゲットとするユーザー層が異なるので、『サクラ』への支持票がそちらへ流れるとも考えにくい。しばらくは『サクラ』のトップ独走状態が続くのではないだろうか。

### 新作ソフト群、多数上位にランクイン

今号はいつにも増して、上位に上がってくる作品が多い。15位の『機動戦士ガンダム外伝I』は、ガンダムファン待望の1作。やたらと固いモビルスーツや、動きの素早いザクなど、マニアックなファンからは、クレームがつきそうな部分もあったが、スピードを重視し、誰でもプレイしやすいように敵を捕捉し続けるロックオン機能を採用したシューティング部分は、もっぱら好評。マイナスポイントも少なく出足好調だ。20位の『ときめきメモリアル対戦』は、コナミの人気パズルゲーム『ばすだま』に『ときめき』キャラを起用したシリーズ最新作。ポイントの方は136ポイントと、本家『ときめき』には全く及ばないが、サターン用パズルの中では、ランキングで最高のポイントを獲得。『ときめき』人気の高さをうかがわせる1本だ。



# RANKING STREET

## 前人気 & 移植希望 RANKING ランキング

# 前人気 RANKING BEST30

「バーチャロン」が大幅にポイント  
をアップして2位に。徐々に画面写  
真が公開されるに従って、ポイント  
が伸びてきている。このペースでい  
けば、次号あたりでは1位になって

もおかしうはないか? 一方、同じ  
業務用からの移植作でありながら盛  
り上がり欠けるのが、15位の「バ  
ーチャコップ2」。「バーチャロン」  
と同じく、徐々に画面写真が公開さ

れてはいるものの今一つ振るわない。  
ポリゴンを使った3Dシューティン  
グが珍しくなくなった今では、前作  
「バーチャコップ」が出たときのよ  
うな新鮮味に欠けるためだろうか。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	下級生	エルフ	未定	311
2	3	電腦戦機バーチャロン	セガ	11月29日	240
3	2	同級生2	NECイン ターチャネル	未定	223
4	8	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	'97年1月14日	193
5	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	12月27日	180
6	4	グランディア	ゲームアーツ	未定	179
7	7	エネミー・ゼロ	ワーブ	12月13日	178
8	14	ルナ〜エターナルブルー〜	角川書店/ ゲームアーツ	未定	162
9	8	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	12月上旬	149
10	10	ドラゴンナイト	エルフ	未定	124
11	15	スレイヤーズ(仮称)	角川書店/ ゲームアーツ	'97年春	115
12	12	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	バンダイ	'97年春	113
13	11	タクティクス オウガ	リバーヒル ソフト	12月13日	112
14	24	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	11月8日	90
15	17	きゃんきゃんバニー・ブルミール2	キッド	12月20日	81

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
15	22	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	'97年春	81
15	13	センチメンタル・グラフィティ	NECイン ターチャネル	未定	81
15	18	バーチャコップ2	セガ	11月22日	81
19	15	銀河英雄伝説	徳間書店	11月29日	79
20	19	ときめきミュージックCD1(仮称)	コナミ	未定	74
21	21	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイ ビジュアル	'97年1月	55
22	25	銀河お嬢様伝説ユナ3〜ライトニング・エンジェル〜	ハドソン	未定	53
23	29	シャイニング・ザ・ホーリーアーク	セガ	12月未定	52
24	27	リグロード サーガ2	セガ	11月8日	47
25	—	卒業S	NECイン ターチャネル	未定	42
26	23	デイトナUSA Circuit Edition	セガ	'97年1月	41
27	29	重装機兵レイノス2	日本コンピュータシ ステム(メサイヤ)	'97年2月	39
28	—	探偵 神宮寺三郎 未完のルポ	データースト	11月29日	38
28	—	魔法学園 LUNAR/(仮称)	角川書店	'97年春	38
30	—	銀河お嬢さま伝説ユナ REMIX	ハドソン	12月27日	36

## 移植希望 RANKING BEST10

相変わらずの強さを発揮している  
「バイオハザード」を筆頭に、今号  
は1〜4位までの順位変化がないラ  
ンキングとなった。それ以外の順位  
を見渡しても、普段と同じ顔ぶれが  
続く。そんな中、6位に初登場した  
のは、業務用で本格稼働しはじめた

「X-MEN VS STREET  
FIGHTER」のメカコミキャラと  
「ストII」キャラという異色の組み  
合わせであるこの作品は、業務用で  
も人気上昇中の1作。思い切って「ス  
トII」キャラを起用したところがヒ  
ットの要因だろうか。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	バイオハザード②	カプコン	アドベン チャー	71
2	2	ファイナルファンタジーVII②	スクウェア	ロール プレイング	49
3	3	ラストブロンクス④	セガ	格闘 アクション	40
4	4	ときめきメモリアル ライブコレクション②	コナミ	その他	33
5	7	ドラゴンクエストVI②	エニックス	ロール プレイング	24
6	5	テイルズ オブ ファンタジア②	ナムコ	ロール プレイング	23
6	初	X-MEN VS STREETFIGHTER ④	カプコン	格闘 アクション	23
8	6	バーチャファイター3④	セガ	格闘 アクション	22
8	9	第4次スーパーロボット大戦S②	バンプレスト	シミュレ ーション	22
10	—	NOEL ②	パイオニア LOG	その他	18

メーカーに直撃スペシャル

### 第14弾

## 移植希望の世界

### X-MEN VS STREETFIGHTER

まず、最初は、6位に初登場し  
た「X-MEN」だ。最近、「スト  
ZERO2」の迅速な移植でサタ  
ーユーザーを喜ばせてくれたカ  
プコンだが、本作も「ストZER  
O2」のようなスピード移植をし  
てくれないものだろうか? カ  
プコンの榎本さん、どうですか?  
「同タイトルは、AMショーでも  
大好評を頂きましたし、現在ゲー  
ムセンターでもトップを争うくら  
いに盛り上がっています。移植に  
あたっては、いろいろと困難な部  
分もありますが、なんとか実現し  
たいですね。いずれにしても皆さ  
んの応援があつてこそなので、ぜ  
ひこのコーナーへハガキを送つ  
てください」  
と、なかなか好意的なお答え。  
業務用2D格闘の移植には強いサ  
ターンだけに、期待できそうだ。

### ブルーレイカー

2本目は、惜しくもランキング  
13位だった「ブルーレイカー」  
9月27日にPC-FX用で発売さ  
れた恋愛RPGだ。キュートな女  
の子がこれでもかといわんばかり  
に登場するこの作品は、発売と同  
時に売り切れ店も続出したほど。  
今FXで一番ホットな作品かもし  
れない。開発元であるヒューネッ  
クスの黒野さんにお話を伺った。  
「お嬢様を持ちまして、発売以来  
ご好評をいただいている「ブルー  
レイカー」ですが、こうして多  
くのユーザーの方々のご支援、ご  
要望が多ければ、当社としてもお  
応えしていかなければと考えてま  
す」  
残念ながら、異なるハードとい  
うこともあつてか、具体的な答え  
をもらうことはできなかった。ハ  
ードの垣根を乗り越えての移植は  
まだまだ無理なのだろうか?

※このデータは本誌21号の読者アンケートから無作為に1000通選り、集計したものです。表中、④は業務用、②はスーパーファミコン、⑦はプレイステーションを表します。



『銀英伝』のファンや『銀英伝』をもっとくわしく  
知りたい人の  
ためのコーナー  
ファイエル!!

監修：  
らいとすたっぷ

# 銀河英雄伝説

銀河帝国と戦い続ける自由惑星同盟。その建国までの道のりは決して平坦なものではなかった…。今回は不敗の魔術師ヤン・ウェンリーを生んだ自由惑星同盟の歴史を解説だ。

## その志ははるか昔に忘れたのか… 自由惑星同盟の歴史

銀河帝国ゴールデンバウム王朝の強力な専制政治の下、共和主義者たちは冬の時代を耐えていた。ルドルフ大帝の死後、各地で反乱が起きたが全て鎮圧され、参加した者はことごとく殺され、その縁者は奴隷階級に落とされて、辺境の地で過酷な労働を強いられていた。

酷暑のアルタイル第7惑星の青年アーレ・ハインセンも、そうした共和主義者たちの子孫だった。ある日、子供たちが氷の舟で遊んでいるのを見て、彼の脳裏に天啓が閃く。帝国の王政から逃れるための宇宙船、密

かにそれを作るための材料がこの星には豊富にあったのだ。

帝国暦164年、巨大なドライアイス塊をくり抜いて作った宇宙船「イオン・ファゼカス」号は、40万人の共和主義者たちを乗せて、帝国の版図から脱出を試みる。帝国の追撃と搜索をかわしながら無名の小惑星の地下で新たに宇宙船を建造し、更に危険な宙域へと向かいそれを越える。長い苦難の旅路の果てに安定した恒星群を発見したときには、脱出から半世紀以上の年月が経過し、同志の過半を失っていた。後に「長征（ロングマーチ）1万光年」と呼ばれる旅であった。

旅程で失った指導者ハインセンの名を与えられた首都星を根拠地として、宇宙暦527年（帝国暦218年）「自由惑星同盟」は建国された。この時の市民は約16万人。初めはささやかな存在であったこの国だが、急速に発展し質的な充実を遂げる。人口は増加し、国家体制が整い、農工生産力は増大し続けた。すべては市民の

勤勉と情熱がもたらしたものであった。

やがて宇宙暦640年、戦艦同士の遭遇によって銀河帝国と初めて接触する。「反乱軍」の存在を知り「討伐」せんとやって来た帝国軍を、同盟軍はタゴン星域で包囲殲滅した。

この勝利をきっかけに、同盟には帝国内の異分子たちが故郷を捨てて大量になだれ込む。亡命者の中には、権力闘争に敗れた皇族、貴族達もいた。「来る者は拒まず」の精神で彼らを受け入れ続け、量的な膨張を続けるなかで、自由惑星同盟が次第に変質していくのはしかたのないことであった。

商業国家「フェザーン自治領」の成立は、両勢力の疑似的な平和を示していると言えるが、自らの利益を求めんとするその存在が、両国の和合を妨げたこともまた事実であった。

そして宇宙暦8世紀末。自由惑星同盟は、すでに建国当初の理想を失っていた。衆愚政治が横行し、1世紀半にわたる長い戦争で人的資源は不足し、社会は疲弊しきっていた。

この混迷の時期に、同盟軍はひとりの用兵家を得る。後に「魔術師ヤン」「奇跡のヤン」と呼ばれることになるヤン・ウェンリーである。

## 友情が終わる(?)時



## お便り募集!!

『銀英伝』ファンのためのこのコーナーでは、読者のみなからのお便りを待っているぞ。このコーナーへの要望、ゲーム『銀英伝』について言いたいことなど、内容はなんでもOKだ。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIMサタールFAN

ファイエル!!

銀英伝 係まで

イラスト、コミック/藤沢えいる

## 時代を拓く 英雄たち

第5回

オスカー・フォン・ロイエンタール

ウォルフガング・ミッターマイヤー

ウォルフガング・ミッターマイヤー「疾風ウォルフ（ウォルフ・デア・シュトルム）」の異名を持つ、帝国軍最高の勇将の1人。ロイエンタールと共に、ラインハルトがミューゼル姓の頃から同志であり、ラインハルトに対し真摯に忠誠を尽くす。

公明正大で正義感が強く、同僚や部下からの信頼も厚い。特に、戦闘時のロイエンタールとのコンビネーションは帝国随一であり、互いに絶対の信頼を置いている。

おさまりの悪い蜂蜜色の髪と活気に富んだグレーの瞳を持ち、どちらかといえば小柄な体つきは、体操選手のように引き締まっている。

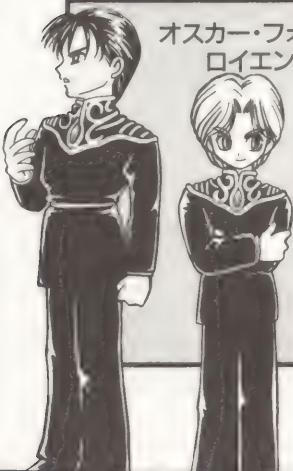
愛妻家としても有名。

オスカー・フォン・ロイエンタール

ミッターマイヤーと共に「帝国の双壁」と謳われる、もう1人の勇将。戦場での能力もさることながら、行政官や政治家としての才能も秀でている。彼に対する部下の忠誠心はゆるぎなく、同僚からの評価も高い。

性格はきつめで、あまり他人に心を開かないが、親友のミッターマイヤーにだけは心を開くこともある。ただ、女性に関しては彼と正反対の価値観の持ち主で、意見を対立させることも多い。

貴公子的な美貌の持ち主で、長身につややかなダークブラウンの髪、鋭く野心的に輝く青い左目と、暗く沈んだ黒い右目の「金銀妖瞳（ヘテロクロミア）」が特徴的。





# SEGA

セガコンシューマソフト  
研究開発本部  
全面協力

前号に引き続きお送りする！  
“開発者が語る「ウル技」の裏  
情報”のコーナー。セガ・C  
S開発の情報満載の「CS開  
発室日記」、楽しんで読んでね。

## ★CS開発室日記 第9回

21号プレゼント当選者発表

『ナイツ』ポスター…神奈川県・梅津純子さん、岐阜県・平林千鶴さん、大分県・清原裕之さん

早くも人気の“開発者が語る「ウル技」の裏情報”のコーナー。普段なら知ることのできない内容だけに、興味津々になっちゃうよね。また興味津々といえばO'KEY / 氏のボエムも見逃せない。相変わらず「CS日記」は内容充実でお送りするよ。

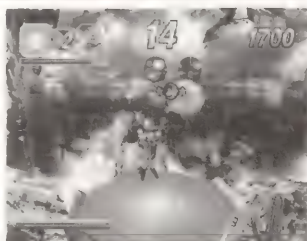
### 生活“プレイ”時間 O'KEY /

四六時中ゲームの事だけ考えて、欲しいゲームは次々店に…。時間も足りずにやりきれず、買っても未開の箱の山。こんなにいっぱいいつやるの？

### 忙しい開発スタッフの出合いの場は？

開発スタッフの日常生活を暴いてほしいと言わんばかりの質問が届いた。「開発スタッフの方々は結婚していますか。忙しすぎて、結婚してもあまり家に帰れないような気がしますけど？」この徳島県の石山誠二クンの質問。いつものように、開発の広報担当の方に回答してもらった。

統計をとったわけではないので正確には分からないのですけど、若いスタッフが多い割には、結婚している人の数は多いです。結婚の種類にも、大まかに分けて2つのタイプがあるようです。ひとつは大学のサークル活動など、入社前からの関係を温めた末の結婚です。休日を利用して付き合いを続けて、結婚に至るみたいですね(笑)。そしてもうひとつはどこの会社でもありますが、社内結婚です。開発チームは、家族のように終日顔を突き合わせていますので、そこから愛が芽生えるのでしょう。不思議なのが、普段会うことのない事務職の人と結婚する人です。どこで知り合うのか、開発



○「ナイツ」の開発が終わった後は、チームの数人が新婚旅行に旅立ったとかスタッフの間でも謎として語り継がれてますね(笑)。

結婚すると、時間に対する認識が変わるようですね。とはいえ、早く仕事が終わるわけではないので、生活は変わりません。ただやはり早く帰りたいのが、残業は減ります(笑)。昼食を会社の近所のファミリーレストランでとったり、並んで自転車で通勤したりと、2人で一緒にいられる時間を大切にしているみたいです。ただし夫婦喧嘩の決着を「パーチャファイター」で決めるなんて人もいますけど。まあ、結婚に関しては普通の会社と一緒にじゃないですか。

### 開発者が語る「ウル技」の裏情報 Vol. 2

### 『ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～』

ゲーム中に登場する「世界を震撼させる3つの兵器」。

【機械化兵】…日本編「アメリカ西海岸上陸作戦」で、座標X45・Y1に、アメリカ軍の兵士として「機械化兵」が登場する。

【ハウニブ】…日本編「インド攻防戦」で、座標X1・Y4に、ドイツ軍として「ハウニブ」が登場する。これはプレイヤーの兵器が飛行機で、かつプレイヤーが敵のユニットの残機数が1機の状態で戦闘アニメを見る。すると約30%の確率でUFOが見られる技。

【恐竜】…アメリカ編「レイテ会議」で、座標X30・Y42に、日本軍として「恐竜」が登場する。ただしフィールド上では見られない。

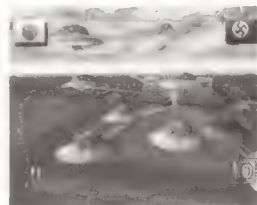
「鋼鉄の戦風」の開発が終わりに近づいたころに、チーム内で、ウル技で変なモノを登場させようということになったんです。ドイツ軍には「ハウニブ(UFO)」というのはすぐに決まりました。あるUFO関係の人が話題になっていたところで、その人の著書によると、UFOの底には4号戦車の砲塔が付いている(笑)とのことだったので、ホントに付けてみました。レーザーを撃つとは書いてありませんでしたが、音もそれっぽく作ったらかなり異様になりましたね。余談ですが、このUFOを発

見した方が、あるネットでは「あれはポリゴンです。ポリゴンですべて解決できます」と某教授風な書き込みをしていたのが、今でも記憶に残っています(笑)。

日本軍の「恐竜」は、デザイナーの1人が無類の怪獣ファンだったせい。怪獣として登場させるわけにはいなくて恐竜にしたんですが、なぜ恐竜が南洋の孤島で旧日本軍を助けるのかというモチーフは、某怪獣映画そのままです(笑)。

アメリカの「機械兵」は、ある雑誌で連載されていた漫画がモチーフです。でもほかの2つの印象が強すぎたためか、あまり話題になりませんでしたね。「鋼鉄の戦風」は、扱っている題材が題材だけに、あまりふざけられないゲームでしたし、世界観を壊すおそれもあるので、なるべく見つからないウル技にしようとしたんですが…。結果はかなり目立ってしまいました(笑)。「ある」「某」とある部分は想像してみてください。

(CS2研/大戦略チーム)



○ハウニブ襲来！ゲーム中、一度は見ている？

### CS開発室からのプレゼント！

今号は、なんとモニアックなプレゼントを用意してもらった。「VECTORMAN」という海外製のメガドライブ版のゲームなのだ。通称PAL版と呼ばれるソフトだが、動作確認をした結果、日本製のメガドライブでも問題無く動く模様。この貴重なゲームを、3名の方にプレゼントしよう。右のあて先の「プレゼント」係まで。



※締め切りは、11月14日です。  
○「我こそはセガマニア」というくらいに、セガを愛するユーザーにプレゼントしたいゲームなのだ

### 開発室お便り募集中

このコーナーでは、セガのコンシューマ用ソフトを開発しているスタッフに、いろいろな楽しい話を聞いたり、読者のみなさんから寄せられた質問に答えてもらったりと、CS情報満載でお送りいたします。みなからの質問・疑問は

常時受け付けているので、もしCS開発のスタッフに聞きたいことがあったら、下のあて先まで送ってね。応募方法は、ハガキにキミが知りたい内容と、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ送るだけ。感想も待っているよ。

あて先

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



# 特別企画

百戦錬磨のプロ集団が送る

期待作を

徹底レポート

期待のプロジェクト、GD NETが贈る数々の作品群。その続報をお届けするのがこの特集だ。最後のアンケートにも是非参加してね!

ゲームデザイナーズ

ネットワーク

フリーク

## GD NET FREAK!!

### CONTENTS

- ルナ 〜エターナルブルー〜.....85
- スレイヤーズ.....88
- ぎゅわんぶらあ自己中心派 .....90
- GD NETプレゼント&アンケート .....91

### 解説

#### GDNETとは?

GD NETとは、ゲームソフト総合プロデューサー会社ESP(CSKグループなどが出資)と提携し、ソフトを製作するメーカーグループのこと。ESPは、GD NET参加メーカーが開発するタイトルに対し、資金や人材など、多方面にわたる援助をおこなう。参加メーカーは十分な融資を受けることで、1作品に対して従来以上の開発力をつぎ込み、その結果がタイトルの充実につながるのだ。

## MEGA-CDの大作RPGがサターンにリバイバル

ルナ 〜エターナルブルー〜

# LUNAR

## ETERNAL BLUE

MEGA-CDからサターンへ。当時最高の技術と感動の物語で、ユーザーを魅了したRPGが復活する。

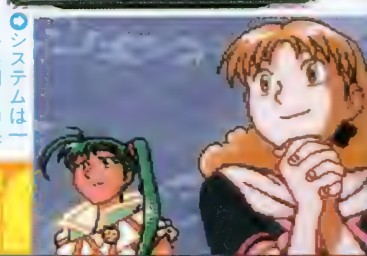
発売日	'97年
発売元	ゲーム アーツ
開発元	ゲーム アーツ
価格(税別)	未定
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	未定
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイヤー
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	35%(10月25日現在)

## 膨大なアニメーションとシナリオで迫る感動のRPG

'94年末の発売当時、MEGA-CD最高のRPGとうたわれた作品「LUNAR ETERNAL BLUE」(以下「ルナ2」)。その評価の所以は、息もつかせぬ展開を見せるシナリオと、それを演出

する、総時間40分にも及ぶアニメーションにあった。このサターン版はシナリオ部分のボリュームはそのままに、冒険の自由度を増す形で、いろいろな要素が加えられる予定とのことだ。

的ながら、中々見えない展開と効果的な演出がユーザーの視線に触れた作品





## キャラクターデザイン 窪岡俊之氏 & 重馬敬氏の黄金コンビは健在

「ルナ2」を語る上で外せないのが、重馬敬氏の書くシナリオ。最初は人との交わり方さえも知らないヒロイン・ルーシアが、主人公ヒイロたちの温かい心に触れていくうちに、人間らしい感情を芽生えさせてゆく。導入部からエンディングに至るまでの、ルーシアの

感情の機微が見事に表現されたシナリオは、キャラへの感情移入度を深めるに十分な役割を果たしている。そのルーシアを筆頭とした、各登場キャラを描くのが窪岡俊之氏。氏はこの他に、ゲーム中のアニメーションの演出も担当しているのだ。

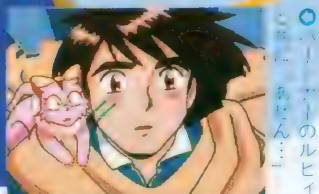
### 物語の中核をなす主人公とヒロイン

好奇心旺盛な風使い



右頬のイレズミが印象的な、16歳の冒険好き少年。良き相棒のルビィとともに、砂漠の遺跡を探索していた。その時偶然にルーシアと出会うことに。

ヒイロ



ルビィ



夕焼けに映えるルーシアの微笑み



笑ったと思えば、何か思いつめたような表情も見せる

重く運命を背負った少女



全てが謎に包まれている少女。感情の起伏が非常に乏しく、始めは冷たい印象を受ける彼女も、ヒイロたちとの冒険の中で次第に心を開いていくことになる。

### キャラの声はオリジナルと同じ

先日発売された「ルナ シルバースターストーリー」では、オリジナルのMEGA-CD版で出演していた全ての声優が変更されていた。だが、「ルナ2」では、オリジナルと同様のキャストでの発売になる予定だ。



## 宮路社長の話から、サターン版「ルナ2」を探る

サターン版で前作が発売されたばかりということもあり、読者人気も急上昇中の「ルナ2」。宮路社長にサターン版の姿を聞いてきたぞ。

——今回の「ルナ2」の、MEGA-CD版からの変更点は?

宮路 始めに、MEGA-CDで「ルナ シルバースター」を発売したんですが、この作品は、ストーリー的にも未完成のところがあったと思うんですよ。だから全面改訂……作り直しという形で、サターン版の「ルナ シルバースターストーリー (以下「ルナ1」)」を出したわけです。ただ、「ルナ2」は、当時ですでに完成されたところがあるので、シナリオはまた

く手を加えるつもりはないんです。そこで、今考えているのは、ストーリー重視のゲームは自由度が低くなる、という最大の欠点を直すことです。

——具体的には?

宮路 MEGA-CD版の「ルナ2」は、本編が大体25時間。この部分は王道のストーリーが展開されて、最後にエンディングでキツチ



大量に追加されるダンジョンにも、各々に特徴をつける予定だから

り終わるんです。その後オマケとして、自由に3つのダンジョンを探索できたのですが、この部分をふくらまそうと思っています。世界を旅して、いままで行った場所のどこかにダンジョンが隠されていて、そこを冒険できるような……。そんな感じのものをやりたいですね。自由度を優先させ過ぎたRPGを作ると、今度はシナリオが作れなくなってしまうんです。それで、この問題を解決するために、「ストーリーもの」と、「自由な冒険もの」を分けて1つにする。これをチャレンジしてみようかなと考えています。

ゲームアーツ代表取締役社長 宮路 洋一氏



インタビュー中、「エヴァンゲリオン」や「サクラ大戦」に対する鋭い考察も披露した宮路社長。研究熱心さは業界一か?

——クリアを境にして2つのゲームが遊べるようになる?

宮路 そうです。もう、クリア後のオマケというレベルではないで

## 『ルナ2』は2枚組みに



## 高い自由度と感動のシナリオの 両立を目指すサターン版

MEGA-CD時代から評価の高かったシナリオは、当時のものが既に完成されたものであるため変更点は少ないという。ではどこが変わるかといえば「行動の自由度(宮路氏)」とのこと。高い物語性と自由度、この相反する2つをどのように両立させるのか?

### ダンジョンが多数追加?

自由度強化の一端として、ゲームクリア後に隠しダンジョンが多数追加されるという仕掛けを用意するらしい。そして、多数あるダンジョンの中から自由に場所を選び、冒険をすることができるのだ。

### 高いストーリー性

「ルナ」シリーズの本来の姿。矢継ぎ早に訪れるイベントは飽きさせないが、進行ルートが1本道になってしまうのが問題。

### 自由度の高さ

全ての行動の決定がプレイヤーに任せられるのが自由度の高いRPGの条件。だが筋道の立ったシナリオは期待できない。



オリジナルのMEGA-CD版で既に評価の高まっているシナリオは変更せずに、クリア後の別シナリオという形で、多数あるダンジョンの中から、自由に好きな場所の探索ができるようになる。

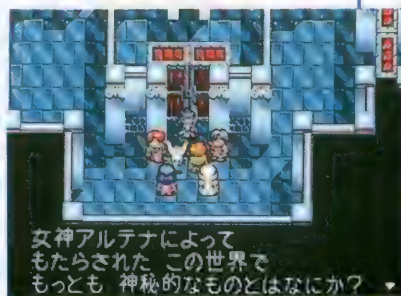
## 『ルナ2』の前作ってどんなゲーム?

「ルナ」シリーズの第1作目であるMEGA-CD版「ルナ シルバースター」が発売されたのは1992年。この作品が、サターンで「ルナ シルバースターストーリー」としてリメイクされた。サターンへの移植にあたり変更点は多いが、その中でも特筆すべきはシナリオの全面的リニューアル。続編に当たる「ルナ2」への伏線が多数張られているなど、MEGA-CD版をプレイした人でも新鮮な感覚で楽しめる仕上がりになっているこそ。



○50分にもわたるムービーは必見

○「1」と「2」の間には、気が遠くなるほどの月日が流れている



## 『ルナ2』への要望を大募集!

まだ開発真っ最中だけに、宮路社長も「まだ不確定要素も多いので、皆さんの意見を頂きたいですね」とのこと。この言葉を受けて、編集部では熱烈な「ルナ」ファンから「ルナ2」に対する意見、要望を大募集! 葉書または封書に、具体的な要望の他、住所、氏名を書いて、右の宛て先まで送ってね。届いた葉書は編集部が責任をもってゲーム アーツに届けるので、奮って参加しよう!

○この作品のプロデューサーでもある宮路さんへ  
えるチャンス!



あて先は…  
〒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  
「ルナ2目安箱」係まで

すね。主人公のヒイロはトレジャーハンターだから、世界が平和になったら、あちこちを回って宝探しをする。“こんなところにこんなものがあった”という、冒険本来のおもしろさを味わえるようなものにしたいですね。

——本編の方はあまり変更しないとなると、現在の移植作業は、それ以外の部分ですか。

宮路 そうですね。アニメーションなどの手間のかかる箇所から、ウィンドウ周りの設計などの細かいところも始めようかと思っています。ただ、本編中でも、気になるところが少しはあるので、そこは変えます。気に入っているところもたくさんあるので、MEGA-CD版と比べて、全体的に雰囲気

が変わることはないでしょう。

——A1戦闘については? サターン版の「ルナ1」は、A1戦闘があまり実用的でないという意見もあります。

宮路 A1はしっかり作り込んでいけば、かなり頭のいいものができるんですよ。ただ、今回の「ルナ1」では、ユーザーはみんなコマンド戦闘を選ぶだろうと思っていたので…。こちらの考えとしては、A1というのは「強くなったときに、面倒なコマンド戦闘をやらずにすむ」という狙いで、あの超攻撃的なA1に設定したんですよ。確かに普通の戦闘であのA1を使うと、MPの消耗が激しくてキツイでしょう。ですから「ルナ2」では、普通に戦う作戦、MPを節約

する作戦、そして超攻撃的な作戦と、何種類かある作戦の中から選べるようにしようかと思っています。逆に、A1に頼りすぎて、ただ見ているだけというのも、インタラクティブ性がなくなってつまらないと思うんですけどね。

——キャラの声はMEGA-CD版から変更されますか?

宮路 「ルナ1」でキャストが全員変わったのは、MEGA-CD版から大幅にストーリーが変更されたことが一番の原因です。ある意味MEGA-CD版とは別の物語ですから、そうなると同じ声優を使うことはできない。「ルナ2」は、ストーリーが変わることもないので、キャストもそのまま、変更はないです。

——最後に読者にひとこと。

宮路 「ルナ2」は、ゲーム アーツにとっても想い出深い作品なので、当初の予定以上に作り込むことになりそうです。そのかわり、質の高いストーリーと自由度という、異質な2つの要素を合わせた、面白いものができると思います。CDも2枚組になっちゃうんじゃないかなあ。アニメも40分あるし、とても1枚じゃあ入らないですよ。これで発売も大変だ(笑)。

(10月23日 ゲーム アーツにて)



○すべて作り直すというアニメーション。色数大幅アップは間違いない

なっちゃうんじゃないかなあ



# GD NET FREAK!!

## 意外なキャラクタ

# スレイヤーズ

シミュレーションRPGとなるサターン版『スレイヤーズ』は、「スレイヤーズ」と「スレイヤーズすぺしゃる」、両方の作品を踏襲した、ゲーム独自のストーリーを楽しむことができる。今回は、謎に包まれた2人のキャラクタを公開するぞ。

発売日	'97年3月	CD枚数	1枚
発売元	角川書店	複数プレイ	1人用
開発元	オニオン エッグ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	7% (10月25日現在)

新キャラ  
その1



一見、イイ人に見えるこのキャラ。頭に巻かれたヘアバンドは集中力を高めるためか!! それとも...

白蛇のナーガ

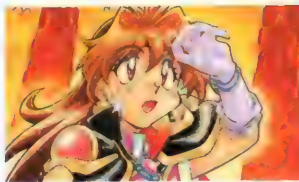
主人公のリナもそうだが、それ以上に自分のことしか考えないワガママ魔導士。リナが超苦手とする相棒で、いやいやコンビを組まされている。自分の美貌に絶対的な自信を誇る自慢はデカイ胸!!



©神坂一/あらいずみるい/角川書店  
イラスト/あらいずみるい



# が続々登場する!?



## スレイヤーズ

とは…

月刊ドラゴンマガジンの連載小説としてスタートした「スレイヤーズ」。その人気は止まることを知らず、いまやTVアニメや映画など、さまざまなメディアで「スレイヤーズ旋風」が吹き荒れている。その「スレイヤーズ」じつは長編小説として出版される「スレイヤーズ」と、短

編集の「スレイヤーズすべしやる」とでは、リナの相棒が違っている。長編での相棒が、剣士ガウリイなのに対し、「すべしやる」の相棒は、白蛇（サーベント）のナーガ。作品自体のノリも多少違ってあり、「すべしやる」のほうがコミカルさを前面に押し出している。サターン版は、その2つの作品を踏まえた上での完全オリジナルストーリーとなる。

## リナインバース

ぐえ

この作品の主人公、リナインバースは、強大な魔力を誇る16歳の少女。世界の平和を守るため、いや、自分の欲望をかなえるため、バグメチャな冒険を繰り返して行く。自称、天才美少女魔道士



新キャラ  
その2

「リナインバース」と思わせるその風貌。頭に生えたツノが、かなりのつわ者であることを想像させる。

サターン版はオリジナルストーリーで展開!!  
意外なパーティ編成に!?

現在判明しているリナのパーティメンバーは、白蛇（サーベント）のナーガだけ。それ以外のメンバーに関しては一切発表されていない。しかし、2つの作品を踏襲した形となるサターン版は、今までの作品にはない“意外なパーティ”を組むことになりそう。特に、「ゲーム用のオリジナルキャラも登場する」というウワサもあるので、期待せずにはいられないぞ。

○主人公のパーティには、でっかいリナが変化するサターン版。どんなふうに変化するのかな?



GD NET FR



ぎゅわんぶらあ

# 自己中心派

TOKYO MAHJONGLAND

ぎゅわんぶらあ自己中心派 トーキョー マージャンランド

多くのユーザーの注目を集める、GD NET初のソフト『ぎゅわんぶらあ自己中心派』のウルテクを一挙公開。

発売日	発売中(10月18日)
発売元	ゲーム アーツ
開発元	ゲーム アーツ
価格(税別)	6800円
ジャンル	麻雀
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	3D・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	1999年

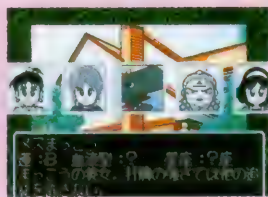
## 『ぎゅわん自己』を隅から隅まで遊び尽くそう!

GD NETからリリースされる初めてのソフト。その記念すべきタイトルが『ぎゅわんぶらあ自己中心派』だ。今回はこのゲームのウルテクの独占入手に成功。一挙

に公開していこう。これらのウルテクを使えば、普通では見ることのできない演出なども堪能できるぞ。『ぎゅわん自己』の隅から隅までを遊び尽くしてやろう!

### デート麻雀モードで「メスまっこう」をお相手に!

デート麻雀で、普段は登場しない「メスまっこう」を相手にする方法がある。やり方はプレイヤーキャラクタを「まっこう」にするだけ。ただし、「メスまっこう」が登場する代わりに、「パンパイア」は登場しなくなってしまう。

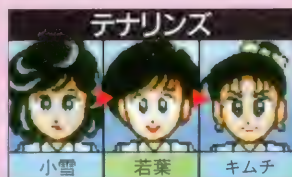


メスまっこうを相手に!

### フリー対戦でスペシャルアクションを決める!

フリー対戦のとき、特定のキャラクタ3人組を特定の順番で選択すると、スペシャルアクションでポーズを決めてくる。組み合わせ

は、下に掲載した5通りからなる。同じ3人組を選んでも、選択順番が違えばスペシャルアクションを見ることはできない。



ポーズを決めながらのセリフもある

### いきなりカジノへLet's Go!

ストーリーモードでは、3つ目の「リャンピンワールド」にあるアトラクション「カジノプラザ」で、3つのミニゲームを楽しむことができた。このカジノでいきな

り遊ぶことができるのが判明した。しかも、ストーリーモードでは数万円の所持金が限界だが、このウルテクでカジノにいくと、1千万円を元金に豪遊できるのだ。

#### やり方

タイトル画面で  
B、↓、B、Z、B、R、  
←と入力後  
ゲームをスタートして  
モード選択画面で  
Xボタンを押す



コマンド入力に成功すれば、タイトル画面にバニーが現れる

### 当たり牌当てルーレット

普通のルーレットのように賭けるが、ルーレットを回す代わりに、4人のキャラクタの対局でのアガリの牌を当てるといった内容のミニゲーム。誰が上がるかを推理することが重要になってくる。



いろいろな賭け方が可能

### 雀牌スロットマシン

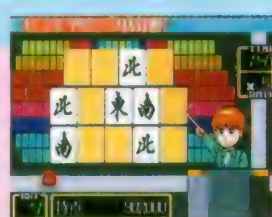
5列のレーンがある麻雀牌を使ったスロットマシン。5枚の牌で「頭と順子」などを完成させれば勝ちだ。中にはトマトといった、「Aの牌、Bの牌、Aの牌」と3枚並べるだけで当たりの役もある。



トマトはよく当たる

### ヒントでピンフ14分割

あがった状態で14枚の牌が伏せられている。その14枚が1枚ずつ表になっていくので、どんな役が完成しているかを当てるのだ。表になった枚数が多いほど、払戻しの倍率は下がっていく。



14枚の牌の多くをピンフで



# GD NET

## アンケート&プレゼント

大作RPGから、開発者を支援するプログラム言語の開発まで、GD NETの活動範囲は非常に幅広い。そのGD NETに、サターンユーザーである読者のみんなが期待する内容を、アンケート調査したい。

GD NETの今後の展開について、サターンFAN読者にアンケートを実施する。アンケートへの参加方法は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号と、下のアンケート項目に答えて応募するだけだ。参加者には、抽選でステキな賞品をプレゼントするので、奮って参加してほしい。



◎「ユーザーの意見を取り入れたい」と語る、GD NETの宮路社長

### アンケートプレゼント

①「LUNAR 幼年期の終わり」  
コミック…3名



Vol.4  
NOW  
PRINTING

②「LUNAR シルバースターストーリー  
ルナティックフェスタVol. 1～4」…3名



③「LUNAR 1 風の行方」  
小説…3名



④ SEGA CD版  
「LUNAR THE SILVER  
STAR」…1名



⑤ SEGA CD版  
「LUNAR ETERNAL  
BLUE」…1名

### アンケート項目

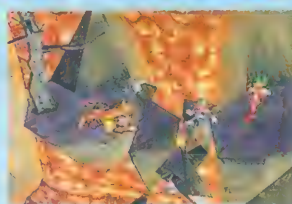
- ①あなたの一番好きなゲームのジャンルを教えてください。
- ②現在、GD NETが発表しているタイトルの中で(右で紹介)、一番期待しているタイトルと、その理由を教えてください。
- ③現在、GD NETが発表しているタイトルの中で(右で紹介)

介)、一番興味のないタイトルと、その理由を教えてください。  
④今後、GD NETに期待する活動内容を教えてください。

#### おて先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIMサターンFAN編集部  
「GD NET」係

### GD NET タイトル

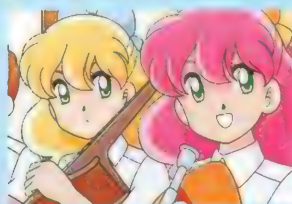
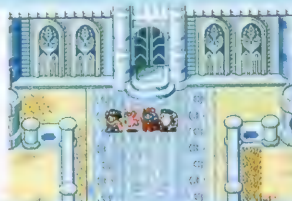


#### グランディア

実力派のスタッフを揃え、ゲームアーツが満を持して送り出す大作RPG。その世界観のスゴサは、現時点で発売・発表されているRPGのなかでもNo.1の内容だ。

#### ルナ～エターナルブルー～

メガCDで発売されたRPGが、サターンで復活！ 窪岡氏の描く魅力あふれるキャラクタ、そして感動的なストーリー等、一度はプレイしたい秀作ゲーム。

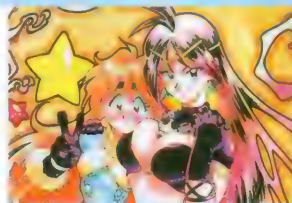


#### だいにないらん

竹本泉ファンも納得の、クオリティの高いグラフィックで展開するアドベンチャーゲーム。サウンドにも、そういったコダワリが感じられるゲームだ。

#### スレイヤーズ

サターンユーザーお待ちかねの「スレイヤーズ」は、シミュレーションRPGとして登場！ 原作の持つハチャメチャさが、どこまで再現できるかな？



#### バロック

既存のRPGにはなかった、特異な世界観のためか、初登場以来かなりの人気を獲得するタイトルだ。つぎの情報公開がいつになるのかも気になるところ。

#### 魔法学園ルナ

ゲームギア版で発売された同名タイトルをリニューアル。世界観は同じだが、内容的には何倍もパワーアップして発売される予定だ。

#### シルエットミラージュ

「幽遊白書 魔強統一戦」を制作したことで、一躍有名となったトレジャーの最新アクションゲーム。詳しい内容は、まだ秘密のベールに…

#### カオスシード

スーパーファミコン版として発売された同名タイトルをサターンに移植。風水システムを取り入れたシステムがカルトな人気を呼ぶRPG。

#### BASIC FOR セガサターン

「楽しくゲームを作ってもらいたい」という考えから生まれた、開発者支援のプログラム言語ソフト。オリジナルゲームが手軽に作れるのだ。

### GD NET 参加メーカー

アルファシステム  
クインタット  
ゲームアーツ  
CSK 総合研究所  
スティング

トレジャー  
日本アートメディア  
ネバーランドカンパニー  
ビッツラボラトリー



セガサターン  
発売2周年記念イベント

# SEGA SATURN

SEGA SATURN

## デジタルサーカス

年末年始に発売予定の、サターンの強力な新作ラインナップが勢揃いするイベントが開催される。発売前の期待作がプレイできるこのチャンスを逃すな！「デジタルサーカス」のすべてを紹介するので、ぜひ会場に行って体験してみてくれ。

セガサターン発売2周年を記念して開催される「デジタルサーカス」。各会場には、発売が待ちきれないような期待のゲームが、あふれかえっているのだ。ゲームを購入する前に、自分の手でそのデキを確認したいと思ったら、迷わず会場に行こう！最新のサターンゲームの情報が入手できるぞ。

また会場内では、世界でもトップレベルのサーカス団、ポリシヨイサーカスのパフォーマンスも堪能できる。そのほかにもアンケートに答えることで、豪華な賞品の入手チャンスもあるのだ。

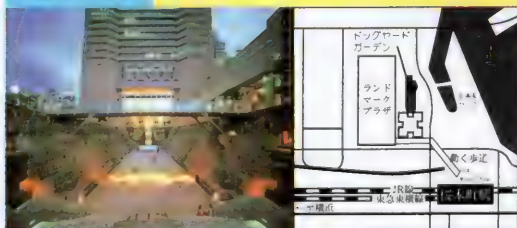
各会場は、スペースの都合で出展タイトルが違うので、キチンとチェックしてから出かけてね！



発売前の期待作をプレイしよう!!

11月9日・10日

横浜 三軒茶屋駅



●JR、東横線三軒茶屋駅。本町一駅から5分の場所にある「テイト」のついでに行きたくなる場所かな

福岡

ニマスルシティ



●JR「博多」駅、地下鉄「中川」駅より徒歩10分。地下鉄「博多」駅の駅舎から徒歩7分た

11月16日・17日

札幌 新千歳空港ターミナルビルセンタープラザ



●新千歳空港のなかのスペースが、イベント会場だ。飛行機の待ち時間を利用してのプレイも...

広島

基町クレド



●JR「広島」駅から、車を降ろして10分の場所だ。広島バスセンターにも通じているぞ



# デジタルサーカス直前速報!!

## アンケートに答えて、豪華なプレゼントをGET!

東京ジョイポリス以外の会場では、配布されるアンケートに答えると抽選で豪華な賞品が当たるキャンペーンが実施される。マツダのニューファミリアや、セガサターン本体、サターンの新作ソフト等、どれも欲しくなっちゃうような賞品ばかりが用意されているぞ。



○人気の「FV」アルバム

## 「電脳戦機バーチャロン」大会開催!!

各会場では、土曜・日曜の両日ともに「電脳戦機バーチャロン」の大会が行われる。出場できるのは、各大会32名まで。出場希望者は、会場内で配布される整理券を手に入れて、自慢の技を見せてくれ。もちろんこちら、入勝者に

はサターン版「電脳戦機バーチャロン」、「ツインスティック」などを含んだ賞品が準備されているぞ。整理券の配布は会場内でアナウンスされる予定。大会への出場を希望するなら、ゲームに夢中になり過ぎないように注意してね。

◎◎サターン版で対戦プレイ!  
11月30日と12月1日には、2つの会場でX BANDを使っでの対戦も企画されているらしい



## デジタルサーカス出展タイトル

タイトル	メーカー名	出展会場
NIGHTS into dreams...	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
ファイティングバイパーズ	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
サクラ大戦	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
マジカルドロップ2	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
セガサターン インターネット	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
リグロード サーガ 2	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
バーチャコップ2	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
ピクトリー・ゴールWORLDWIDE edition	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
電脳戦機バーチャロン	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
テラ ファンタスティカ	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
人面人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
SEGA AGES 廊下にイチダントアール	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
タイトナ USA Circuit Edition	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
BUG TOO!!	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
Mr. Bones	セガ・エンタープライゼス	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
リアルバウト格闘伝説	SNK	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
ザ・キング・オブ・ファイターズ96	SNK	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
ルナ シルバースターストーリー	角川書店	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
バスルボブル2X	タトロー	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
サターンボンバーマン	ハドソン	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
銀河英雄伝説ユナ RIMIX	ハドソン	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
ファンキーファンタジー	吉本興業	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
マジックカーベット	EAV	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
銀河英雄伝説	徳間書店	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
バトルバ	日本ビクター	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
機動戦士ガンダム外伝II 一書を受け継ぐ者	バンダイ	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
ゲゲゲの鬼太郎(仮称)	バンダイ	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
実況おしゃべりパロディウス	コナミ	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
エネミー・ゼロ	ワーフ	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
ファイブドレッシングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
シャイニング・ザ・ホーリアーク	ソニック	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
NISSANプレゼンツ OVER DRIVIN' GT-R	EAV	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
ゲームズアドベンチャー	ゲームスタジオ	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
ミニ四駆(仮称)	メディアクエスト	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
重装騎兵レイノス2	メサイヤ	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
ルウムメイト	データモリスター	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
トゥーム・レイダース	ビクターインタラクティブソフトウェア	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪
タイトル未定	カプコン	横濱・札幌・仙台・名古屋・大阪

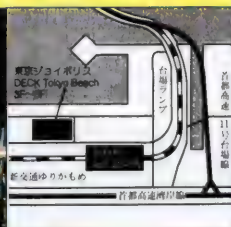
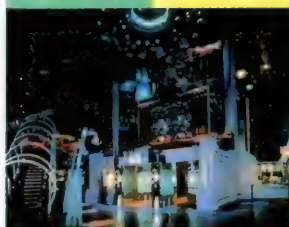
※出展タイトルで○印が付いているものは、会場にて展示されるタイトルです(○印のない会場では、出展されません)。

会場には、これ以外の新作も!!

11月23日・24日

東京

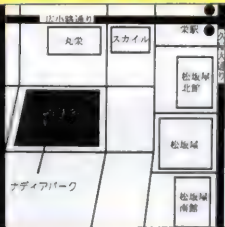
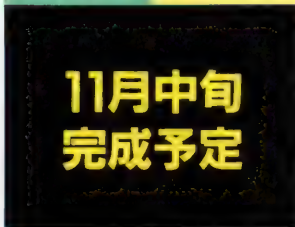
ジョイポリス



○ゆりかもめ「お台場海浜公園」駅より徒歩2分  
臨海副都心線「東京テレポート」駅より徒歩5分

名古屋

アディアパーク



○地下鉄「栄」駅から徒歩7分、地下鉄矢場町駅から徒歩5分、会場は、完成直後の場所

11月30日・12月1日

東京

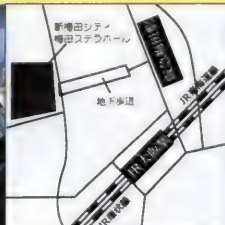
恵比寿ガーデンホール



○JR「恵比寿」駅より徒歩7分、日比谷線「恵比寿」駅からは徒歩9分に到着するぞ

大阪

梅田ステラホール



○JR・阪急線どちらから「梅田」駅から歩いて9分、交通の便のよい場所なので、ぜひ参加しよう



# CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

## 未公開映像を大量入手!!

### ENEMY ZERO エネミー・ゼロ

完成迫るワープの期待作を、今号もまた徹底紹介。今まで公開されていなかった宇宙船内最後の塔のリアルタイム部分の映像に加え、声優のアフレコ風景インタビューもあるぞ。

## 完成目前!! 宇宙船内のすべての場所が公開に

前回の記事で発売日が発表されて、首を長くして待っている人も多いはず。ローラの夢が挿入されたオープニングも発表され、いよいよ発売前夜の雰囲気が出てきたぞ。気になる開発状況だが、宇宙船AK1号の内部で、行動できる範囲についてはひと通り見ることができるようになった。また、7人のクルーのうち、発表されていなかったマーカスの顔写真も完

成した。アフレコも終了して、残るは音楽と効果音を合わせる作業、とのことだ。まもなくサンプルROMも到着する予定である。編集部が届きしだい、どんどん紹介していく予定なのでこうご期待。

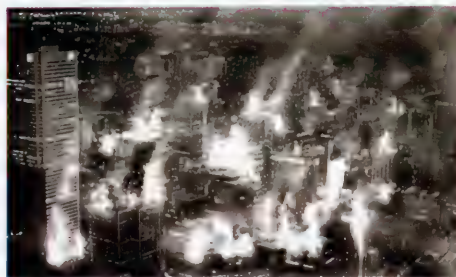
余談になるが、初回限定版の3Dジャケットも着々と準備されていた。これは表面がプラスチックで、奥行きがついてみえる特殊な処理がしてあるものなのだ。

## 7人目のクルー MARCUS

●前回紹介した6人と、このマーカスが宇宙船AK1号の全クルーである。彼は宇宙船に乗り組む医師だ。

## ローラの夢

●オープニングで、ワールドスリープについて見たローラが見た夢。大都市で起こった戦争は何を意味するのか



## 銃がグレードアップすることも判明

このゲームを特徴づけている1つの要素は、戦闘するシーンがあること。ところで、この戦闘は回を重ねるごとに難しくなっていくらしい。というのも、どこかでよ

り強力な銃を手に入れられることがわかったからだ。しばらくボタンを押してエネルギーをためてから、撃つという方式は変わらないが、威力は強化されている。次々に新しい銃を探して、より強力な敵と戦っていくようなことがあるのかもしれない。

●アイテム画面の銃。かなり大型で、いかにも強力そうだ



●しばらくエネルギーをためる動作が必要なのは、今までの威力が低い銃と変わらない





# SUMMER FALL 未知の塔「夏」と「秋」の リアルタイム部分を紹介

ゲームの舞台になっている宇宙船は、SPRING/SUMMER/FALL/WINTERの4つの塔に分かれていることはすでに報告した。今まで紹介してきた多くの映像は、このうちWINTERとSUMMERの一部分のも

の。今回はSUMMERの未公開映像に加えてFALLのリアルタイム部分も入手したので、一挙に紹介していくことにしよう。なおSPRING TOWERは、設定として存在するだけで、実際のゲーム中には登場しない。

## SUMMER TOWER

宇宙船AK1号の4つの塔の中で、もっとも船首に近いところに位置するのがSUMMER TOWERである。

この塔でローラは、ほかのクルーたちと合流し、ストーリーは7人のクルーをめぐる人間ドラマへと展開していく。そんなわけもあって、エネミーとの戦いはそれほど多くないようだ。



●SUMMER TOWERは、ストーリー上重要な場所になる

●狭い通路の中を下っていく。こんな場所で背後からエネミーに襲われたりしたら…

●右に見えているのは宇宙だろうか。またはモニターに映し出された虚像なのか。



## FALL TOWER

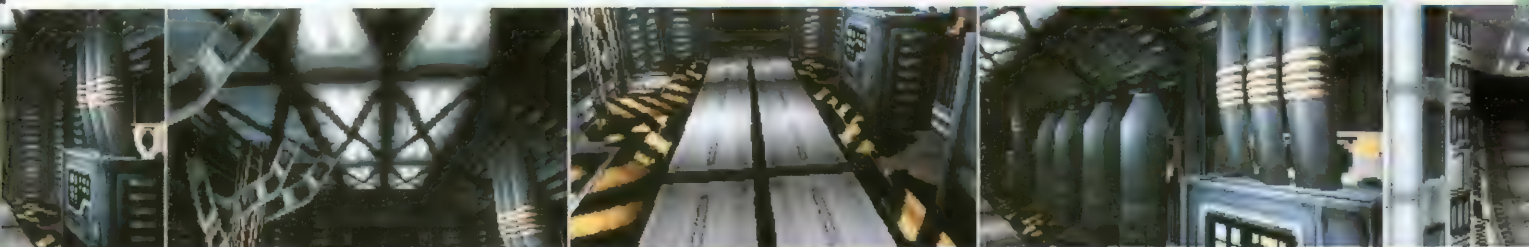
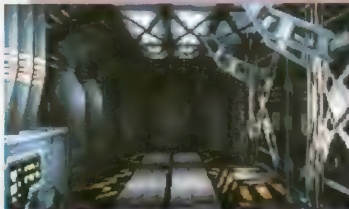
SUMMER TOWERのちょうど反対側、船尾に位置するのがFALL TOWERだ。リアルタイムポリゴンの通路内は、シンプルなかの場所とは少し違って、雑然とした雰囲気をかもし出している。この塔は、さまざまな困難を乗り越えたクルーが最後に到着するところ。エネミーとの最後の決戦、そして宇宙船脱出か、はたまた…、といった大詰めを迎える場所だと予想される。



●この塔は、さまざまな困難を乗り越えたクルーが最後に到着するところ。エネミーとの最後の決戦、そして宇宙船脱出か、はたまた…、といった大詰めを迎える場所だと予想される。



●小さく開いた脱出口を発見するような、謎解きの要素もあるのだ





## 充実したネットワーク 機能の一部を体験

船内のネットワーク機能について、その一部の機能を解説している。ネットワークはオンラインヘルプ的な働きから、現在位置の把握や、カギを開くといったアドベンチャーの謎解きにも大きな比重を占めているという。いったいどんなことができるのだろうか。



●ネットワークにアクセスすると、まずこの起動画面が表示される

●宇宙船内の様子をリアルタイムに把握して、謎を解いていくような場面もあるのだ

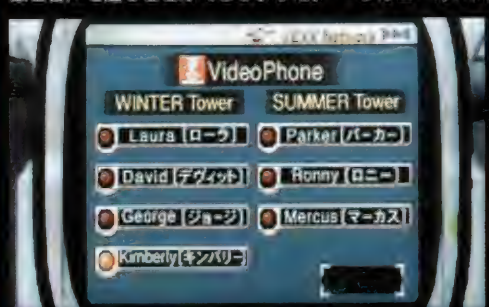


## VIDEOPHONE ビデオフォン

ネットワーク機能でわかりやすいのがビデオフォンだろう。簡単に言うとテレビ電話のようなもので、映像と音声を送ることができるようだ。

アクセスするときにはパスワードの入力を求められるので、最初は誰とでも会話ができるわけではない（口像と音声を送ることができるようだ。うらははコールドスリープの影響で、

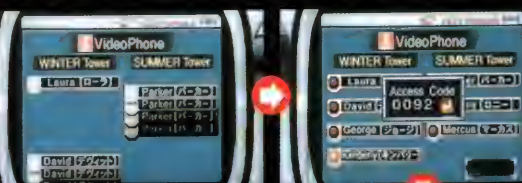
記憶がもうろうとしている）。そして、フルーの番号を見つけ出すというのも、1つの謎解きになっている。



●7人のクルーと顔を見ながら連絡を取ることができる

●ビデオフォン起動

●モニターの上に配置されたビデオカメラが、相手の顔を映し出す



●コードを入力する

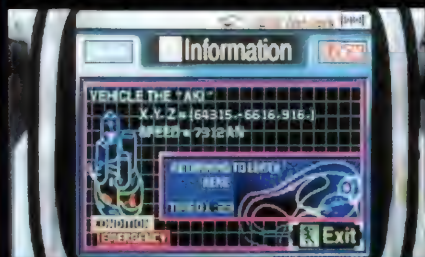


## INFORMATION インフォメーション

現在の船内の情報を知ることができる。データベースと違うのは、アクセスした時点の情報ガリアルタイムに入手できることだ。わかりやす

く言うなら、マップを見られるということ。ローラの現在位置や、別の塔の様子がわかるのだ。

また、各所の扉のロック、アンロックも確認・操作できる。ネットワークのインフォメーションを使って、扉を開け閉めするという、パズル的な要素も持っているのだ。



●どこにいても宇宙船全体の様子を知ることができる便利な機能

●扉の開閉やロックの状態を、局ながらにして一覧が可能なのだ



## DATABASE データベース

文字とあり、情報を集めたもの。

フルーの顔写真や説明、そのほかさまざまな情報を閲覧することができる。「フルーデータ」はフルーの写真や解説を取り扱っている。「データベース」と「パーソナルファイル」の詳細は不明だが、専門用語の説明などが見られるよ

うだ。インフォメーションと違って、変化しない情報を集めた、オンラインヘルプのような立場にあるのがデータベースということになるだろう。



●3つの項目からなるデータベース。辞書的な役割をはたしている

●ビデオフォンと同じようにして、7人のクルーの情報を見られる



メッセージのレコーディングが終了!!

# 声優各氏に 独占インタビュー

先日、前号でキャストを発表した声優のレコーディング風景を取材する機会を得た。その様子をレポートしよう。ストーリーがわかってしまうという理由で、まだだれがどの役を演じているのかは発表できないことをご了承いただきたい。

——今回はゲームということですがいかがでしたか。

**大塚明夫氏（以下、明夫）** ゲームの仕事は今までたくさんしてきました。海外ゲームの吹き替えもけっこうありますよ。それからアニメも多いです。アニメの場合には、まだ絵ができていない段階で録音することが多く、出来上がりを見ると声と人物の表情があっていないということがよくあるのですが、今回はすべてを把握している監督さんが現場に来ていて、しかもあとから映像をシンクロさせてくれるというので、僕等にとって理想的でした。

**飯野社長** 将来は、口の動きをキャプチャリングさせていただいて、それをCG化しようと思ってます。来年くらいからそうなるのでは。

**幸田奈穂子氏（以下、幸田）** 今回は、アニメではなくドラマ的なものを要求されていたので、皆さんやりやすかったのではないのでしょうか。変に自分を作らずに、自分の感性を活かして仕事できましたので。

——映画などに近かったということでしょうか。

**明夫** 吹き替えとまったく違うのは、原音が入っていないこと。そういう意味ではアニメといっしょの部分もありますね。

——シナリオはいかがでしたか。

**幸田** つらくなってしまうシナリオですね。たとえば、死ぬ瞬間に、人間の真実の愛を知ってしまうというような。

**明夫** 必然性に満ち満ちている。突飛な絵空事ではなく、説得力があるストーリーですね。

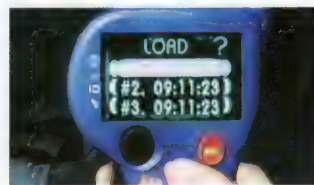
**大塚芳忠氏（以下、芳忠）** 絵も見せてくれるし。オープニング、すごいね。

**駒塚由衣氏（以下、駒塚）** 坂元さんのセリフがとってもいい。

**幸田** そう、人物の性格にも厚みがあるんです。

**駒塚** 立体感がありますよね。

**芳忠** 生身のウェイトが伝わるのが、2次元のアニメーションとは違うところだね。



●ローラ役の声優の声は、ロードのときにだけ聞くことができるのだ

## A 4 用紙16枚の セリフを収録



## 大塚明夫



今日スタジオに来て、オープニングの映像を見せていただいて、まず「うわあ、すごいな」と感じました。さらに声に映像をあとからシンクロしていただけると聞いて素敵だな、どんどんこういう仕事が増えればいいのに、と思いました。こういう部分でかわっていただけるのが、僕等の一番の幸せなんだという気持ちです。

## 大塚芳忠



僕は以前から監督のことをよく知っていました。大ファンなんです、監督。

前からプレイステーションは持っているのですけどね(笑)。「エネミー・ゼロ」はサターンで発売されるということなので、サターンを買って、ぜひ自分で実際にやってみたいと思っています。12月13日は行列ができるんでしょうか

## 幸田奈穂子



世界的なスタッフのかたと仕事できて、大変光栄に思います。ゲームソフトは詳しくないのですが、ここまで来ているのかと、すごく驚きました。オープニングを見せていただいたときに、その映像の深み、厚み、信じられないような奥行きを感じました。

今回は、自分の感性のままにイメージしたキャラクタで演ずることができました。

## 駒塚由衣



今回お仕事させていただいたのはとても光栄で、うれしくやらせていただいています。ストーリーはドラマティックでいいですね。それから、坂元さんの書かれたセリフが、どれもとってもいいんです。すごくナチュラルな感じで。映像は、人物の立体感がすごかったですね。思わず触ってみたいような立体感ですね。

●レコーディングは、もちろん飯野社長が指揮。A 4 サイズの用紙16枚分にピシリとかかれたセリフを、ほとんど丸1日かけて収録したとのことだ

●声を含めた音に気がついてこのゲーム。選ばれたみなさんは、洋画吹き替えやゲーム、その他非常にたくさんの仕事をなさっているベテランなのだ





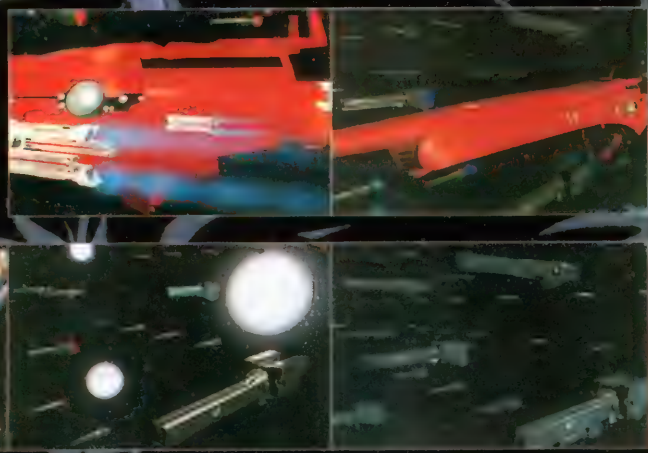
# 全宇宙艦隊土星に集結!!

広大な宇宙を舞台に万単位の宇宙戦艦がぶつかり合う。空前絶後のスケールで描くスペースオペラのゲームは完成間近となった。今回は、ゲームとして再現された「銀河英雄伝説」の姿を、より具体的に解説する。

発売日	11月29日
発売元	徳間書店
開発元	マイクロビジョン
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
C D 枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー コンティニュー等	185・プレイデータ なし
現在の開発状況	93%(10月24日現在)

# 銀河英雄伝説

土星がまた1ページ





# 銀河統一のための全体戦略

ゲームは、銀河帝国と自由惑星同盟という2つの勢力が銀河系の覇権を巡って争うことになる。

プレイヤーは銀河帝国または自由惑星同盟のいずれかを選びプレイを開始する。そして、最終的に敵の首都星系を占領すれば勝ちだ。

しかし、敵も艦隊を繰り出し、各星系では激戦が繰り広げられる。



●銀河のマップを我がものにしよう

## 人材を登用して艦隊を組織

敵星系に攻め入るためにはまず艦隊を組織しなければならない。

艦隊は、司令官を任命することで編成できる。両陣営には原作に登場する100人以上の人材がそろっていて、自由に登用できる。また、艦隊には参謀を3人まで任命することができ、全人材の総合能力が艦隊自体の能力となる。



●艦隊は人が動かす。重要なことだ

## 状況によって使える人材が変わる

基本的には少将以上の階級でなければ司令官には任命できない。しかし、戦いの功績によって階級



●銀河帝国内で貴族の反乱に巻き込まれたメルカッツが同盟に亡命

は上がっていく。

また、イベントによって使える人材が増えたり減ったりするのだ。



●そうすると、帝国側の名将が同盟の人材となって働いてくれる

## 艦隊ごとに特徴ある編成を

艦隊の基本能力は人材で決まるが、ハードウェア面でも戦局は大きく左右される。つまり、艦隊に編成する艦種の割合と艦隊の陣形がもうひとつのポイントなのだ。

たとえば、遠距離攻撃型の艦を主力にすれば敵の射程外から打撃

を与えられる場合がある。また、高速艦を主体とすれば素早く動いて敵の背後を突くといった戦術が可能となる。

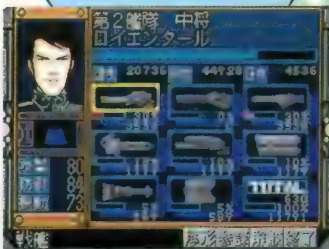
さらに、攻撃力は陣形によって異なる。艦種と陣形のバランスが、戦術面に大きな影響を与える。

## 陣形の選択



●なにげないようで重要な要素 陣形によって攻撃力が極端に変わる

## 艦種の選択

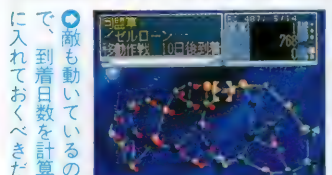


●長距離艦ばかり集めればよいというものでもない。バランスが重要

## 敵艦隊の出方を見て艦隊を移動

艦隊の編成が終わったら、いよいよ出航だ。しかし、敵も戦略を立て、侵攻の機会を狙っている。

移動は星系単位で、到達するまでには日数がかかる。どこで戦えば有利かを考えて命令を下すのだ。



●敵も動いているので、到着日数を計算に入れておくべきだ



●移動を開始すると、星系に到着することに報告が入ってくる

## 司令官による旗艦の違い

司令官によって艦隊の旗艦の形が違う場合がある。とくに帝国側の旗艦には特殊なものが多く、著しく形状が異なるものが多い。

ラインハルト ブリュンヒルト	キルヒアイス パーティバル	ミッターマイヤー ベイオウルフ	ビットェンフェルト ケーニヒス ティーゲル
帝国軍のシンボルの旗艦。鋭角な艦首を持つ戦艦は、ほかにはキルヒアイスの乗艦以外は存在しない	主の髪の色と同じく真っ赤なカラーリングが美しい旗艦。これも特殊な艦で、同型艦は存在していない	敏速な用兵を好む疾風ウルフの乗艦。比較的オーソドックスな戦艦だが、帝国の紋章が赤地なのが特徴	この写真は見にくいだろう。ビットェンフェルトの艦隊は黒色騎兵艦隊と呼ばれ、黒く塗装されているのだ



# リアルタイムな戦術シミュレーション

同じ星系に両軍の艦隊が入ったら、いよいよ艦隊戦の開始だ。このゲームは戦術級シミュレーションと銘打っており、戦場での細かな戦術がメインなのだ。

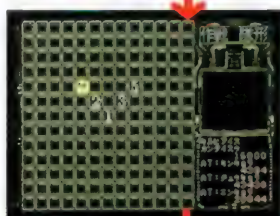
艦隊に指示を出す画面は、基本的には作戦図のような図形的なものだ。艦隊を示す陣形の図形がリアルタイムに戦場を動き回る。プレイヤーは艦隊に移動や攻撃、陣形の変更や撤退などの命令を随時出していく。そして、敵艦隊をすべて撤退させるか全滅させれば勝利となる。

時間は宇宙時間という単位で進行し、100宇宙時間で決着が付かなければ次の日に持ち越される。

## 艦隊の勇姿はポリゴンで



●艦隊同士が遭遇、戦の火蓋が切られる



●複数の艦隊がいる場合は全体の陣形を設定する



●そしていよいよ開戦ノ敵を求めて艦隊を動かす

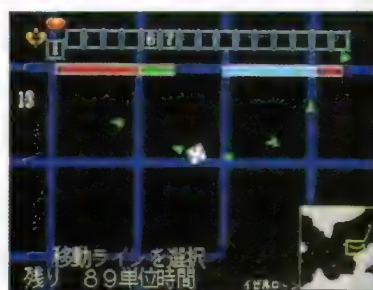
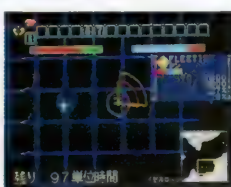
●個別の戦艦は画面を切り替えて見ることができる

## 敵の移動を予想して移動命令

戦術の基本は移動だ。プレイヤーが出すべき命令のほとんどは移動コマンドになるだろう。

敵もリアルタイムに同時に動いているので、移動先を予測して進路を決定する必要がある。

●まずは敵の位置と移動速度から今後の動きを予測する



●艦隊を移動させる位置と最終的に艦首を向ける方向、さらに到達までの進路を決定する。操作は簡単な

## 射程と射角を考慮して細かく指示

艦隊は陣形によってレンジ、つまり射程距離や射角が変わる。レンジは長距離、中距離、短距離でそれぞれ違い、攻撃力はそれぞれに対応する艦種の数で決まる。

このため、艦隊を移動させる場合は、艦隊の能力をもっとも発揮できる位置に敵艦を捕らえる必要がある。あるいは、陣形を変えてレンジを調整する戦術もある。



●黄色が長距離攻撃、赤が中距離攻撃、青が短距離攻撃のレンジを示す

## 艦隊の能力はここで発揮される

艦隊に配属した人材の能力は、この戦術ゲームで発揮される。

能力によって艦隊が機敏に動けたり、攻撃や回避の能力が増したりと大きく影響する。無能な司令官に艦隊を預けてはいけな



●ハードウェアだけでは勝てないところに原作の持ち味がある

## 銀河英雄伝説 宇宙会戦史

「銀河英雄伝説」の歴史は戦いの歴史だ。ここでは、主な戦いを紹介しながら、ラインハルトとヤンがたどった運命を見てみることにしよう。ただし、ゲームには登場しない戦いもあるので注意してほしい。

なお、見出しのUCは宇宙歴、RCは帝国歴を示す。

### アスターテ UC796 RC487

ゲーム開始直前の戦い。この戦いでヤンは無能な司令官バエッタに代わり指揮をとり、ラインハルトの艦隊を撤退させた。

バエッタ ヤン



### アムリッツァ UC796 RC487

イゼルローン陥落後、調子に乗った同盟政府は帝国領内へ大戦力を進軍させた。

しかし、帝国領奥深くまで進入した同盟艦隊は孤立。補給線を叩かれて撤退を余儀なくされる。無謀な現場指揮官はそれでも帝国に一矢報いようと、アムリッツァで最後の決戦を挑むが大敗。ヤン艦隊のみが帝国艦隊に打撃を与え、味方の撤退を助けた。



●初期の同盟政府ってバカばっかり





# イベントを利用して作戦を立案する

ゲーム中には、原作で起きた事件に沿う形で様々なイベントが起きる。上層部からの作戦の提案、クーデターの発生などがあり、思

い通りに戦略が展開しないこともある。しかし、これらを逆に利用することで、自分の作戦に利用することも可能になっている。



●同盟軍では、ヤンがイゼルローン攻略を頼まれるところから始まる



●帝国では、ラインハルトが伯爵号を授与されるところから始まる

## イゼルローン攻略／脅威の要塞砲を使え

同盟軍にとっては渡りに船の作戦。難攻不落のイゼルローン要塞を無傷で手に入れられる。発生条件は難しいことはなく、ゲーム開始直後にヤン艦隊をイゼルローン回廊に進入させれば発生する。

これでイゼルローン要塞は同盟

のものになるが、なお敵艦隊はヤン艦隊を狙ってくる。そこで、敵艦隊をイゼルローン要塞へ誘導し、要塞の主砲で敵に大打撃を与える。

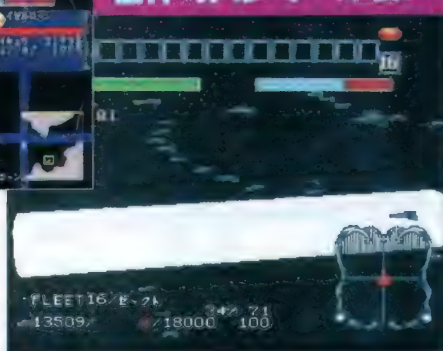
この要塞砲は雷神のハンマーと呼ばれる強力なもので、同盟の防衛に大いに役立つだろう。



●まさかと思うかもしれないが、なんと自分で要塞砲を撃てるのだ

●戦場のポリゴン画面では、ビームが豪快に炸裂する。無敵だな…

## 雷神のハンマー炸裂!



## 帝国領進行／莫大な軍資金を利用

これも、同盟の作戦だ。イゼルローン攻略の調子に乗って政府が無謀な作戦を提案する。帝国領内に侵攻し、60日以内に帝国主星系バルハラを占領するというもの。

同盟軍には莫大な軍資金が与えられるので、大戦力で攻め込もう。しかし、60日で作戦が完了しないと、艦隊の維持すら難しくなる。



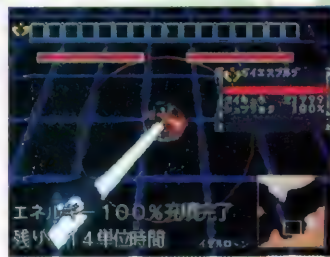
●お金があればこんな大部隊で攻勢

## ガイェスブルグ要塞／要塞の同士討ち

これは、帝国側の作戦だ。奪われたイゼルローン要塞に対し、同規模のガイェスブルグ要塞をもって行って戦おうというもの。

要塞の準備には日数がかかるので、それまでに随行艦隊をイゼルローンまで送り出す必要がある。

戦いが始まればこっちのもの。雷神のハンマーにも劣らない硬X線ビームで敵を焼き尽くす!



●負けじと硬X線ビーム発射。原作ではヤンにしてやられるのだから…

## キルヒアスを死なせずにすむ?

イベントの発生は原作に忠実だが、途中での選択肢によっては別の方向に進むこともある。

選択によっては後の重要なイベントが起らず、困る場合もあるだろう。しかし、どう選択しても、エンディングには行ける。

うまくすれば、キルヒアスが存命で銀河統一を成し遂げられる。



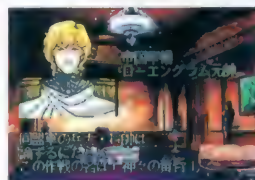
●こんな映像は見たくないよね…

## ラグナロック UC801 RC489

帝国領内を統一したラインハルトは、一気に攻勢に出る。

イゼルローンのヤンを陽動艦隊で釘付けにし、主力は逆方面のフェザーン回廊を通して同盟領内に入る。

ヤンは体制を立て直すためにイゼルローンを放棄するが、味方の損害は計り知れないものがあった。



●ラグナロック(神の黄昏)発動!



## パーミリオン UC802 RC490

自由惑星同盟による最後の大規模な軍事行動。

全権をまかされたヤンは、ラインハルトと直接対決をすべく敵をおびき出す。ラインハルトはそれに応じて出撃し、双方知力を尽くした戦術が展開する。

ラインハルト艦を射程に捕らえたヤンだったが、今一步のところで同盟首星ハイネセンが陥落、終戦を迎えることになる。だが…。





# 伝説のオウガバトル

真のエンディングを見るためには、かなりの根気と戦略が必要となる『オウガ』。今号は、真のエンディングを見るための根本的な基礎的部分、カオスフレームと戦闘におけるポイントを説明する。キャラクタのデータも必見!!

発売日	11月1日	C D 枚数	1枚
発売元	リバーヒルソフト	複数プレイ	1人用
開発元	リバーヒルソフト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	220・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 通常25ステージ 隠し5ステージの ステージルートを解析

『オウガ』には、条件を満たせば行ける隠しステージが10面(内5面がサターン版オリジナル)用意されている。右に、サターン版オリジナル面を除いた、30面のチャートに掲載した。真のエンディング

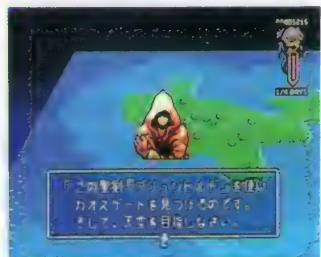
を見るためには、この30面全部に訪ねなければいけない。途中に分岐はあるが、基本的には表番号どおり進んだほうが効率がいいだろう。ただ、クリアできなすべての面に行かなくてもいいのだ。



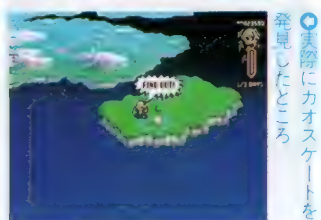
普通に進んでいって行くことができないα~θ面。この面に行くには、第9話のカストラート海にある隠し教会で聖剣ブリュンヒルドをもらい(条件はカオスフレームが高いこと)、特定の面にあるカオスゲートを開けたら進むことができる。ε面に関しては完全なおま

け面で、γ面で手に入るファイアクレストの表面に書かれた文字を、スタート時にリーダー名として入力すれば行くことができる。

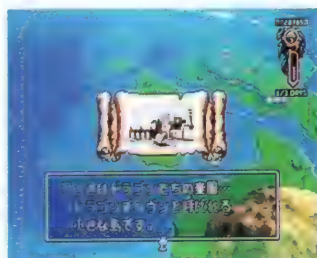
気になるのはサターン版の隠し面の行きかた。これは特定の面をクリアしたときに一定の金額に達しているかどうか、ある人物を味方になっているかといった条件がいくつかあり、それを満たしていれば行くことができる。これらの隠し面は本編の延長戦上のようなもので、別に行かなくても真のエンディングを見ることはできる。いわばε面と同じおまけ面といえる。



○隠し教会の場所は、マップ左上の方向に存在する、離れ小島にある



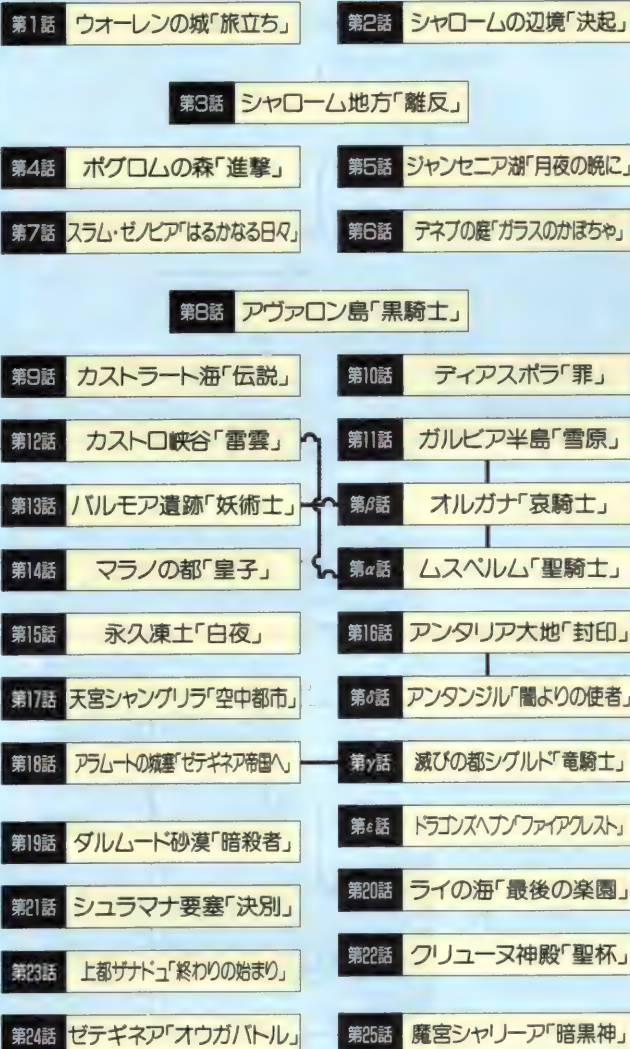
○実際にカオスゲートを発見したところ



○ε面は完全に独立した面構成。クリアしたら、即エンディングたす

## STAGE CHART ステージチャート

通常ルート  
—— 隠しマップルート  
一方通行





# 真のエンディングのために 知っておきたいこと

このゲームは、計画性をもってプレイしなければ、まずクリアできない。エンディングは全部で13通り用意されており（内ひとつは

サターン版オリジナル）、カオスフレームの値や特定の仲間がいるかどうか、特定のアイテムを揃えているかによって変化する。



エンディングに影響を及ぼすカオスフレームとは反乱軍の正義心を数値化したもの。真のエンディ



●願望に行けば、第10話までにはカオスフレームは満タンになるだろう根気よく続けることが大事だ

ングを見るためには、この値を9割以上に保つ必要がある。この値に一番影響を与えるのが、どのユニットで拠点解放をしたかということ。具体的にいうとユニットを構成しているキャラクタのアライメントとカリスマの平均が高ければ増え、低ければ減る。減る要因は他に、1度解放した拠点を再び奪われる、目標クリア日数を超えといったものがあるが、増やす方法はほとんどない。ゆえに、拠点解放が重要なポイントとなる。



各キャラクタは、敵を倒してレベルを上げる。当然レベルが上がればキャラクタは強くなるのだが、ひとつだけ注意してもらいたいことがある。それは、自分よりもレベルの低い敵を倒すと、カオスフレームの増減に影響を与える、アライメントとカリスマが下がるということだ。そのユニットで拠点を解放していくと、どんどんカオスフレームが減り、もらえる援助金も減少する。ユニットを派遣す

るにはお金が必要。勝ち進むためにはユニットの派遣は欠かせない。財政難に陥るのは必至で、最悪、やりなおしを余儀なくされることもある。強さ＝正義ではないのだ。



●派遣費用はレベルに比例して高くなるので注意

## デネブの部屋 アライメントとカリスマ

ハーイ。私デネブ。第6話のボスよ。今まで、多くの人に悪いことをしてきたから、償いにみんなをサポートさせてもらうワ。まず、アライメントの解説からヨ。これは、AL1が低い敵を倒すと増えて、AL1が高い敵、もしくは自



分よりもレベルの低い敵を倒すと減っちゃうワ。ただ、この値はクラスチェンジに関係しているから、一概に値が高ければいいということではないゾ。高いとクラスチェンジできないこともあるワヨ。次にカリスマについてだけど、これは自分より高いレベルの敵を倒せば上がって、低い敵を倒すと下がるワ。この値は他に、援助金の額にも関係しているワヨ。

あと、知っておいてほしいのは、この2つの数値はとどめを刺したキャラクタだけ変化するってこと。



では、どうやってカオスフレームを下げずに攻略していくか。有効なひとつの手段として、ユニットを役割ごとにわけける方法がある。ユニットを拠点解放する部隊と敵を倒すふたつの部隊に、大きくわけけるのだ。アライメントとカリスマの高いユニットは拠点解放を担

当し、なるべく敵とは戦わないようにする。逆に、アライメントとカリスマが低いユニットは、数値が下がることを気にせず戦い続け、絶対に拠点の解放は行わない。このように、役割ごとにユニットをふたつにわければ、能率良く攻略していくことができる。

## 拠点解放型

拠点解放型で大切なことは、アライメントとカリスマが高いキャラクタでユニットを編成すること。加えて、先行して敵地に乗り込むため、多少戦闘もこなさなければならない。前衛には防御力と攻撃力がともに高いキャラクタを、後衛には攻撃魔法か回復魔法を使えるキャラクタを置く。

自分よりレベルの高い敵を倒せば、アライメントとカリスマが上



●序盤はナイト、プリースト、ウォーリアーなどを中心に編成を組む

がる性質を利用するため、自分のレベルは敵のレベルより1〜2低くしておくこともポイントになる。

## 敵迎撃型

こちらは、カリスマなどを気にせず、どんどん戦闘させていく。そのため、攻撃重視の編成をする。後衛は全体攻撃のできるキャラクタで、前衛は攻撃力があるが攻撃回数が多いキャラクタを使う。このユニットには、どんな敵にも絶対居屈しないだけの力が要求される。



●序盤はドールマスター、リトル、リトル、クレリックに集めてもいい

## デネブの部屋 タロットカードとアイテム

次は、タロットカードとアイテムの有効な使用法を伝授ヨ。まず、タロットカードは、自分よりレベルの低い敵を倒すときに使うワ。そうすると、アライメントとカリ

スマに影響を与えずに経験値がもらえるワヨ。次はアイテムネ。いろんなものがあるけど、今回はフリーグブーツについて。誰もいない拠点到敵が迫って、もお間に合わない(涙)、つてときにこれは使うワ。ただし、速くの敵は姿が見えなくなるから、範囲は限られるけど。うまく使ってネ。





# 戦いを有利に進める ためのユニット編成

どんな組み合わせでユニットを編成するか。戦いを優位に進められるかどうかは、これにかかっている。重要なのが各キャラクタの特性を見極めること。同じキャラ

クタでも、前衛か後衛かで攻撃の種類と回数が変わってくる。同じメンバーでもフォーメーションにより、強さが極端に変わるということを頭に入れておいてほしい。

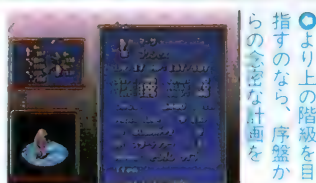
## 主人公ユニットの育成

主人公のユニットはボス戦用として使う。移動力があつたほうが有利なので、バルタンなどのキャラクタを入れたい。その他は、後衛にいるボスを狙い撃ちできる、ヴァルキリーやサムライを後衛に

持ってくる。バルタンも後衛から、狙い撃ち攻撃ができるのでちょうどいいだろう。注意点は、ボス以外のムダな戦闘は絶対避け、やむをえない状況を想定してレベルは敵よりも低めに保つことだ。

## キャラクタの育成

これ以降、すべてのキャラクタのデータを掲載。内容は、クラスチェンジの条件や特徴といったもの。クラスチェンジを見越したキャラクタ作りをするための一歩として、ぜひとも活用してほしい。



○より上の階級を目指すのなら、序盤からの念のため計画を

### 4つにわけられる系統

各キャラクタは、クラスチェンジが豊富な人間系、人間系の特徴を伸ばしたような亜人系、体力的にはずば抜けているが、その反面、なにかしら短所があるモンスター

系、体力と防御力は申し分ないが、L型ユニットであることが足を引っ張っている魔獣系と、大きく4つの部類にわけられる。キャラクタごとの最終形態を頭に入れ、育てていってほしい。

戦士タイプの基本キャラクタ	
ファイター	戦士タイプ系の原形。このファイターを育てないことには、他のキャラクタにクラスチェンジすることができない。能力的には全部平均程度。攻撃方法は、前衛で敵単体に2回、後衛は敵単体に1回、それぞれ物理系直接攻撃をする。
ナイト	LV5以上、AL150以上、CHA50以上のファイター ファイターより、攻撃力とアライメント、カリスマが若干上がる。それ以外のパラメータはファイターとあまり変わらない。攻撃方法も一緒。ただ、序盤は前衛でだいぶお世話になることになるだろう。リーダー資格も与えられた。
パラディン	LV15以上、AL170以上、CHA60以上のナイト すべてにおいてナイトの能力がパワーアップした。嬉しいことに、後衛におけばヒーリングの魔法を使えるようになり、前衛では攻撃回数が1回増えた計3回になった。ただ、前衛に置いて攻撃に専念したほうがいい。オススメキャラ。
バーサーカー	LV6以上、AL10~49、CHA50以上のファイター 名前から攻撃力が高いように思えるが、実際はそれほどではない。ファイターからは若干腕力と防御力、運の良さが上がった程度。攻撃方法はファイターと一緒。この上のクラスのブラックナイトに魅力がないので、あまりいらない。

## その他ユニットの育成

「オウガ」の戦闘は、全体的に直接攻撃より魔法攻撃のほうが強い。ゆえに、全体攻撃ができるキャラクタは非常に重宝する。また、攻撃力が高いよりも攻撃回数が多いほうが有利なので、ユニットの人数を減らしてまでL型キャラクタを使う必要はない。拠点解放型は、序盤からアライメントとカリスマ上げに重点を置き、同レベルの敵とは、なるべく戦わない。敵迎撃型は、基本的に全部の敵を倒す気持ちで、解放した拠点に居座りながら戦闘する。全員攻撃的なキャラクタを入れ、回復はアイテムに頼るようにする。

### 有効なキャラクタ

序盤で有効なキャラクタは全体攻撃ができるドールマスターと、回復魔法を使うクレリック。中盤以降はリッチ、プリンセス、ピシヨップ、パラディンがかなり有効。とくにユニットリーダーにすると全員の攻撃回数が1回増えるプリンセスは、かなり使える1人だ。












○まずこのユニットの前では生き残れるものはいない

ブラックナイト	LV16以上、AL10~30、CHA60以上のバーサーカー パラディンとは反対に、悪の力を受けてパワーアップした。攻撃力が高く、攻撃回数は前衛でも後衛でも同じ2回。後衛では火炎系魔法を使う。ただ、アライメントはかなり低い。このキャラクタにするなら、他のほうがいいかも。
サムライ	LV7以上、AL150以上、CHA50以上のファイター そうすぐにはなれないだろうが、序盤から中盤にかけてはかなり使えるひとりだろう。攻撃力が高いので前衛ではもちろん、後衛にしたときのソニックブームにも期待できる。ただし、自分もダメージを受けてしまう欠点がある。
サムライマスター	LV15以上、AL170以上、CHA60以上のサムライ 後衛攻撃のソニックブームの回数こそ増えていないが、前衛での直接攻撃が3回になったのは大きい。神聖魔法以外の魔法攻撃に弱いのが欠点。体力とアライメントはかなり高い。そんなに数はいらないだろうがいても損はない。
ニンジャ	LV6以上、AL10~49のファイター 攻撃力はあまりないのだが、ファイターからすぐになれるキャラクタの中で、唯一3回攻撃ができる。また、後衛に置くと敵の弱点に合わせ、3種類の魔法を使う。おまけに、単体ではあるが2回攻撃する。積極的に作っていききたい。
ニンジャマスター	LV15以上、AL10~30、CHA60以上のニンジャ 後衛に置いたときの魔法回数が1回になったのは残念だが、その代わり全体攻撃になったのはかなりありがたい。だが、神聖魔法の防御にめっぽう弱くなった。おまけにアライメントも低くなってしまった。それほど実用性はないかも。
アマゾネス	女戦士タイプの基本キャラクタ 女戦士タイプの基礎キャラクタ。ファイター同様、多くのキャラクタにクラスチェンジできるのが強み。攻撃方法は、前衛・後衛ともに弓による物理攻撃をする。前衛よりも後衛にいたほうが実力を発揮する。うまい育て方をしよう。
ヴァルキリー	LV5以上、AL135以上、CHA50以上のアマゾネス 序盤でかなり重宝する存在である。やはり、後衛にいるときに、単体ではあるが2回魔法攻撃できるところがその要因だろう。また、この上のクラスのフレイアも非常に使えるので、積極的に作っていききたいキャラクタだ。



フレア		LV15以上、AL170以上、CHA60以上のヴァルキリー 暗黒魔法に対する防御力がなくなったものの、敵全体に攻撃する魔法攻撃が2回できることで、かなりパワーアップした。アライメントとカリスマもかなり高くなったので、どの部隊に入れてもちゃんと期待にこたえてくれるだろう。
ビースティマー		LV5以上、AL125~65、CHA50以上のファイター 体力がかなり高いが、それ以外のパラメータはそれほどでもない。魔獣キャラクタのユニットでユニットリーダーにするならまだしも、他にこれといって秀でているところはない。前衛でも後衛でも2回攻撃できるのが唯一の救いか。
ビーストマスター		LV12以上、AL110~50、CHA60以上のビースティマー 中盤にきて魔獣をユニットに入れているという人以外は、あまり使いどころはないかも。パラメータはビースティマーとほとんど変わらず、攻撃方法にしても変化はまったく見られない。ドラゴンティマーがほしい人のおまかせ。
ドラゴンティマー		ビーストマスターにドラゴストーンを使う ドラゴンティマーまでくると、特典としてユニットリーダーにした場合、ワイバーンとドラゴンを解放地点で補充できるようになる。ただ、攻撃内容は前衛・後衛ともに一緒で、敵単体への直接攻撃2回。それほど、役には立たない。
ドラゴンマスター		LV20以上、AL140~60、CHA65以上のドラゴンティマー そこそこ使えるようになったが、クラスチェンジの回数と労力を考えれば、それほどでもない。体力と防御力の高いドラゴンとのユニットを組めば、まずやられることはないだろう。もちろんドラゴンがいなければ意味はないが…。
ドールマスター		LV5以上、AL130~70、CHA50以上のファイター はっきりいって、このキャラクタは使わないと損。後衛に置いたときの全体攻撃はかなり強力で、序盤からお世話になりっぱなしになるだろう。ただし、攻撃力と防御力はかなり低いので注意が必要。他のパラメータはやや高め。
エンチャンター		LV14以上、AL150~80、CHA60以上のドールマスター ドールマスターで使えた強力な全体魔法攻撃が2回も使えるようになる。魔法防御が若干低くなっているが、アライメントとカリスマ、魔法攻撃力といったパラメータは高い。ただ、相変わらず攻撃力と防御力は低いままである。
ウィザード		LV4以上、AL110~60、CHA50以上のファイター この魔法使い系は必ず作る。パラメータは全体的にそれほどでもないが、敵の弱点に合わせて5種類の魔法を使い分ける攻撃は魅力的。単体攻撃なのは残念だが、次のクラスになるとさらに強さが増す。積極的に起用させたい。
ゴエティック		LV10以上、AL110~35、CHA60以上のウィザード パラメータはそれほどウィザードと変わらない。1回ではあるが後衛から全体攻撃ができるようになった。敵を倒す目的のユニットでは便利だろう。殺りく部隊向けである。暗黒魔法以外の防御力は、かなり低いので注意が必要。
ネクロマンサー		ゴエティックにししゃのつえを使う だいぶ魔法使いらしくなった。後衛からの全体攻撃が2回になり、前衛でも魔法攻撃が可能になった。ユニットリーダーにすれば、ゴーストとスケルトンを補充できる。ただし、アライメントは低いので拠点の解放はしないように。
リッチ		ネクロマンサーにししゃのゆびわを使う アイテムがないと作れないが、是が非でも作りたい。後衛での全体攻撃魔法が3回できるようになり、やたら威力がある。また、神聖魔法以外の魔法攻撃はまったく効かないほどパラメータは高い。体力が高いところも見逃せない。

ウィッチ		LV5以上、AL110~65、CHA50以上のアマゾネス 敵をマヒさせるスタンクラウドは、かなり役に立つ。しかも2回攻撃するので、使い方次第ではかなり戦闘は楽になる。魔法の防御力がないのはちよつときついが、体力は高めなのでそれほど心配は要らない。序盤からのオススメ。
プリンセス		アマゾネスにドリームクラウンを使う ユニットリーダーにしたら全員の攻撃回数が1回増えるという、かなりおいしい特典がある。また、後衛に置けば敵全体に神聖魔法で1回攻撃する。アイテムがないと一生作れないのは痛い。はつきりして作らなければ損だ。
クレリック		LV4以上、AL150以上、CHA50以上のアマゾネス 序盤からかなりお世話になるキャラクタ。後衛に置くと、回復魔法を2回使う。また、アンテッドを倒せる数少ない存在でもある。防御系、とくに神聖魔法以外の系統にかなり弱い。上のクラスもかなり役に立つので上手な育て方を。
プリースト		LV10以上、AL160以上、CHA60以上のクレリック 防御力は相変わらず低いままだが、その他のステータスは高く、回復魔法が3回も使えるようになった。かなり活躍してくれる。アライメントとカリスマが高くないとなれないので、ちゃんと計画性を持って育てていくことが重要。
ビショップ		LV18以上、AL170以上、CHA70以上のプリースト クラスチェンジできる条件がちよつと厳しいが、それ相応の価値はある。回復魔法の回数がプリーストより少ない2回ではあるが、範囲効果が単体から全体になった。防御系はどうしようもなく低いが、絶対にほしいキャラクタだ。
ホークマン		鳥人タイプの基本キャラクタ パラメータはそれほどではないが、やはり高い移動力は魅力。人間系5人のユニットなら、たいてい移動タイプがていくことになる。攻撃方法は、前衛・後衛ともに敵単体の物理系直接攻撃で、回数は前衛が2回で後衛が1回になる。
バルタン		LV10以上、AL145以上、CHA50以上のホークマン パラメータは全体的にホークマンより上がったが、それでも攻撃力は低く戦力としては物足りない。後衛からの攻撃が敵単体の雷撃系特殊攻撃になり、魔法攻撃の威力が上がったので後衛として起用を。拠点解放型として使いたい。
レイバン		LV12以上、AL110~55、CHA50以上のホークマン バルタンが正ならこちらは悪。バルタンよりアライメントは低いが、攻撃力がある。とはいっても、他のキャラクタと比べればそうでもない。後衛からの攻撃方法がバルタン同様、魔法攻撃になった。用途にあった使い方をしたい。
マーメイド		人魚タイプの基本キャラクタ 海上戦以外の目的でユニットに加えるのはつらい。攻撃力は低く、前衛に置いても後衛に置いても敵単体への攻撃。防御力もどちらかといえば低い部類に入り、上のクラスのニクシーもそれほどではないので、オススメはできない。
ニクシー		LV11以上、AL150以上、CHA50以上のマーメイド 暗黒魔法の防御力以外のパラメータはマーメイドより上がっているが、やはり海上以外の戦闘ではあまり使えない。一応、後衛の攻撃方法が敵全体への魔法攻撃ではある。海上戦用にユニットを作るのであれば入れたい程度の価値。
エンジェル		天使タイプの基本キャラクタ パラメータは平均よりやや下だが体力だけは高い。攻撃方法は、物理系と魔法の違いはあるものの、どちらも敵単体へ1回だけ。あまり戦闘では使えないが、2つ上のクラスのセラフィムを作るために、辛抱強く育てることを薦める。



スローンズ		LV11以上、AL160以上、CHA55以上のエンジェル 攻撃回数が前衛・後衛ともに2回だが、両方とも敵単体への攻撃。パラメータもエンジェルより高くなっているが、それでも、同レベルのキャラクタと比べたとき、セラフィムにするため、アライメントは高くしておくように。
セラフィム		LV22以上、AL180以上、CHA60以上のスローンズ 魔法攻撃の威力が高く、後衛に置くと敵全体へ攻撃する。魔法の種類も神聖系のもので、アンテッド戦でも役に立つ。かなり作るのが大変ではあるが、ぜひともほしいキャラクタである。アライメントがものすごく高いのも特徴。
デビル		悪魔タイプの基本キャラクタ 悪魔タイプであるため暗黒魔法には強い。だが、攻撃力を含めた他のパラメータは、それほど高いわけではない。攻撃方法は、前衛が暗黒系直接攻撃を敵単体に2回、後衛が暗黒系魔法を敵単体に1回となっている。あまり使えない。
デーモン		LV10以上、AL100~40、CHA50以上のデビル 若干デビルより防御力が上がったが、パラメータ的にそれほど大差はない。パワーアップしたところは、後衛の攻撃回数が2回になったこと。ただし、敵単体への攻撃となる。サタンがそれほど魅力がないので、あまり必要はない。
サタン		LV20以上、AL100~25、CHA50以上のデーモン 悪魔タイプの最高クラスだけあって、暗黒魔法はかなり強い。反対に、神聖系の魔法にはめっぽう弱い。後衛からの攻撃が敵全体に対する魔法攻撃になったが、ものすごく強いといったわけでもないで、頑強って作る必要はない。
ウェアウルフ		ファイターのときウェアウルフと戦い、感ずる 攻撃力がかなり高く、攻撃回数は前衛・後衛ともに3回なのでかなり強い。また、神聖魔法以外の魔法防御力が高い。しかし、この能力の高さは夜間だけに限られ、日中になるとファイター以下のライカンスロープになってしまう。
ウェアタイガー		クラスチェンジなし パラメータはウェアウルフより上がっているが、攻撃回数が前衛・後衛ともに2回になっている。ウェアウルフからクラスチェンジするのはなく、まげんつのいしを使って呼び寄せ、仲間にするしかユニットに加える方法はない。
ライカンスロープ		ウェアウルフとウェアタイガーの日中の姿 ウェアウルフとウェアタイガーは、日中この姿になり、大幅にパワーダウンする。魔法防御力がかなり低くなり、攻撃回数も前衛・後衛ともに1回になってしまう。序盤はいいが、中盤以降は結構つらいので使い分けが必要になる。
ヴァンパイア		ナイトにブラッドスベルを使う 前衛ではライフフォースで敵の体力を吸収し、後衛ではチャームで敵を困惑させる。神聖魔法の防御力はないに等しいが、それ以外の魔法攻撃はほとんど効かない。ただ、ドラキュラは日中はかんおけに入ってしまう、行動できない。
かんおけ		ヴァンパイアの日中の姿 ヴァンパイアは日中かんおけに入ってしまう、なにもすることができない。おまけにユニットの移動力が大幅に下がる。使えないよう思えるが、実は防御力がものすごく高く、どんな攻撃もまったく効かないので、盾がわりに使える。
ジャイアント		巨人タイプの基本キャラクタ 体力と攻撃力、防御力がかなり高い。合わせて、攻撃回数が前衛で3回、後衛で2回のため戦闘では有効に使える。しかしL型キャラクタなので、ユニットの人数を減らしてまで使うのは難しい。うまいユニット編成が必要になる。

フィボルグ		LV10以上、AL150~80のジャイアント ジャイアントを一回り強くしたものの。後衛での攻撃が、冷気系直接攻撃なので冷気系の魔法は強いが、逆に火炎系の魔法攻撃にはかなり弱い。攻撃回数はジャイアントとまったく同じ。こちらになるなら、タイタンにしたほうがいい。
タイタン		LV15以上、AL170以上のジャイアント 攻撃回数こそジャイアントと変わらないものの、後衛攻撃が敵全体に対してのウィンドショットになった。暗黒魔法には弱い、その他の魔法防御力が高い。L型キャラクタなのがネックだが、ユニットの編成次第でどうにでもなる。
ギガンテス		LV8以上、AL100~40のジャイアント フィボルグが冷気系のタイプなら、ギガンテスは火炎系のキャラクタ。フィボルグより攻撃力はあるが、その他のパラメータは低い。ジャイアントからすぐになれるが、やはりここは我慢して、タイタンを狙ったほうがいいだろう。
ゴーレム		石像タイプの基本キャラクタ 攻撃力と防御力が高い。しかし、魔法の攻撃力と防御力に關係しているINTが低いので、魔法攻撃にかなり弱い。それに加えて体力もだいぶ低い。攻撃回数が前衛3回、後衛2回なのはいいが、L型ということであまり使えない。
ストーンゴーレム		クラスチェンジなし ゴーレムを火炎系のキャラクタにしたもの。ただし、火炎系の防御力以外のパラメータはほとんど変わらない。攻撃方法もまったく一緒である。ただし、中立軍として出現するところを仲間にするしかないで、希少価値は高い。
タロス		クラスチェンジなし ゴーレム系のキャラクタの最上位。高かった攻撃力と防御力は更に上がった。ただ、INTが低いのはそのままなので、相変わらず魔法攻撃には弱い。こちらも中立軍からの補給しかないが、無理強いてまで仲間にする価値はない。
バンブキンヘッド		クラスチェンジなし 体力は全キャラクタの中で最高。前衛・後衛ともに、体力の高い敵に有効なドラッグイーターで攻撃する。パラメータは全体的に低く、カリスマに至っては0である。中立軍からの説得でしか仲間にならないので、加えるのは難しい。
マッドハロウィン		バンブキンヘッドにくさったカボチャを使う バンブキンヘッドと同じドラッグイーターで攻撃する。だが、攻撃回数が前衛・後衛ともに2回になったのは嬉しい。カリスマは変わらず0だが、他のパラメータは全体的に上がった。くさったカボチャが入手困難なので希少価値は大。
フェアリー		精霊タイプの基本キャラクタ 後衛に置くと、気持ち程度ではあるが攻撃力と防御力の上がるなげキスをを使う。素早さはあるが、それ以外のパラメータは低い部類に入る。はっきりいえば、戦闘ではお荷物になるつらいキャラクタではある。お好みでどうぞ。
ピクシー		LV10以上、AL130~70のフェアリー なげキスを2回する。パラメータもフェアリーよりは上がった。しかし、それでも他のキャラクタと比べるとだいぶつらい。シルフをどうしても仲間に加えたいという人や、あえて苦しい戦闘をしたい人がいたらどうぞ。
シルフ		LV20以上、AL140~80のピクシー 弱いピクシーを手塩にかけて育てる根気が必要。後衛攻撃は敵全体に有効なマジックミサイルを使う。かなり素早く、運はあるが、体力が少なく他のパラメータも低い。戦闘に一輪の花を添えようと思う人以外は、まったくいらない。



スケルトン		<b>死霊タイプの基本キャラクタ</b> 死霊タイプのため、普通の攻撃は効かない。体力の概念がないのでいくら攻撃を受けても平気なのだ。ただ、神聖系の攻撃を使うもの、フレリッパなどがある場合は1発で倒されてしまう。起用どころを見極めればそれなりに使える。
スケルトンナイト		<b>クラスチェンジなし</b> 基本的な部分はスケルトンとほとんど変わらない。少しパラメータが上がった程度。攻撃回数は前衛が3回、後衛が1回。アライメントとカリスマが0なので、間違っても拠点解放はさせないように。やはり、起用どころが難しい。
ゴースト		<b>クラスチェンジなし</b> スケルトン同様、ダメージの概念がない。スケルトンが直接攻撃系なら、ゴーストは魔法攻撃型。後衛に置けば、敵単体に向けて暗黒系魔法を使用する。前衛で盾がわりには使えるが戦闘力は望めない。どちらかといえば後衛タイプ。
ファントム		<b>クラスチェンジなし</b> ゴーストをパワーアップさせたもの。素早さとINTが上がった。攻撃回数が前衛2回、後衛3回になったのは嬉しいが、神聖系攻撃の前では赤子同然。起用場所は難しいが、スケルトンナイトとユニットを組ませるとおもしろい。
ヘルハウンド		<b>猛犬タイプの基本キャラクタ</b> 体力が高く、攻撃力と防御力もそこそこ高い。攻撃回数が前衛3回、後衛2回なのでジャイアントと同じく前衛タイプであるのだが、やはりL型キャラクタというところが引っかかる。ケルベロスにするために育てるのはいいかも。
ケルベロス		<b>LV13以上、AL10~60のヘルハウンド</b> ヘルハウンドより攻撃力と防御力が上がった。後衛に置けば、敵に合わせて2種類の攻撃を使う。ただ、神聖系の攻撃には弱い。L型キャラクタというのを考慮せず、1キャラクタとしてみれば間違いなく強い部類に入るのだが。
グリフォン		<b>巨鳥タイプの基本キャラクタ</b> 体力と移動力が高いのが特徴。後衛に置けば全体攻撃のウィンドストームで1回攻撃する。前衛では直接攻撃を2回するが、やはり後衛で使いたい。また、上のクラスのコックトリリスが役に立つので、なるべく起用していきたい。
コックトリリス		<b>LV9以上、AL10~60のグリフォン</b> 体力はグリフォンに劣るが非常に素早いので敵の先手を取るこができる。加えて、後衛に置けば敵を石化し実質上無抵抗にしようベトロプレスで攻撃する。攻撃回数も2回、移動力もあるとすれば、是が非でも使っていきたい。
オクトパス		<b>水ダコタイプの基本キャラクタ</b> 海上以外の場所では真の力を発揮できないが、海上戦に持ち込めればこっちのもの。体力、防御力が高く、前衛で使えば全キャラクタ中最高の4回攻撃をする。かなり限られてくるが海上での戦闘が多いようならば起用していきたい。
クラーケン		<b>LV12以上、AL155以上のオクトパス</b> すべてのパラメータがオクトパスを上回っている。攻撃回数はオクトパスと変わらないが、海上での後衛攻撃が敵全体にダメージを与えるメイルシュートムを使う。やはり海上だけのキャラクタではあるが、状況に合わせて使いたい。
ワイアーム		<b>飛竜タイプの基本キャラクタ</b> 体力がかなり高く、ユニットの移動力が上がる点は嬉しい。しかし、INTがかなり低いので、魔法攻撃に弱い。攻撃方法は前衛・後衛ともに物理系直接攻撃を敵単体に2回。L型キャラクタということ考えたらちょっとつらい。

ワイバーン		<b>LV13以上、AL10~55のワイアーム</b> ワイアームの上位クラスではあるが、あまりパワーアップはしていない。後衛の攻撃方法が火炎系の特長攻撃に変わってはいるが、回数と敵単体というのはそのまま。また、相変わらず魔法攻撃には強い。それほど期待はできない。
ドラゴン		<b>陸竜タイプの基本キャラクタ</b> いろんなクラスチェンジができる陸竜タイプの原形。結構序盤のうちから登場するので、最終的にクラスチェンジさせたいキャラクタを見極めて育てていきたい。体力が高く、攻撃力と防御力も高い。ただ、L型ということはお忘れずに。
レッドドラゴン		<b>LV7以上、AL135~65のドラゴン</b> だいたいドラゴンを仲間にした時点で、すぐにクラスチェンジできる。すべてのパラメータがドラゴンを上回ってはいるが、攻撃方法はまったく同じ。物理系と火炎系の違いはあるが、ともに敵単体に対して2回。ちょっとつらいか。
サラマンダー		<b>LV15以上、AL135~65のレッドドラゴン</b> レッドドラゴンをクラスチェンジしたもののだが、あまり違いはない。攻撃力は高くなったが、体力と冷気魔法に対しての防御力が低くなった。あまりクラスチェンジをした実感はないだろうが、もう1段階あるので、今一つ辛抱を。
フレアフラス		<b>LV23以上、AL135~65のサラマンダー</b> 火炎系ドラゴンの最上位。冷気魔法に対してかなり弱くなったが、後衛の攻撃方法が全体へのスーパーノヴァになった。攻撃回数こそ変わらないが、ここまで育てた甲斐はある。ただし、INTが低いのでそう高い攻撃力は望めない。
プラチナドラゴン		<b>LV7以上、AL165以上のドラゴン</b> レッドドラゴンに相対して、冷気系のドラゴン。レッドドラゴン系は冷気系しか弱点はないが、こちらは火炎系に加えて暗黒系にも弱くなっている。その代わり、攻撃力とアライメントが高い。拠点解放のユニット向けではある。
バハムート		<b>LV17以上、AL165以上のプラチナドラゴン</b> プラチナドラゴンに比べて、攻撃力と防御力がだいぶ上がった。攻撃方法と回数がそのままなところは残念だが、前衛に置けばそれなりに違いはあるだろう。ただし、火炎系と暗黒系の防御力はかなり落ちたので注意が必要になる。
デスバハムート		<b>LV24以上、AL165以上のバハムート</b> 火炎系と暗黒系の攻撃にはかなり弱い。それ以外の防御に関してはフレアプレスより上である。後衛からの攻撃方法も、敵全体に効果があるアイスレクイエムを2回してくれる。ただ、たいした威力は望めないで前衛での起用を。
ブラックドラゴン		<b>LV7以上、AL10~35のドラゴン</b> こちらは悪のドラゴンといった感じ。能力的にはレッドドラゴンとプラチナドラゴンより若干上だが、神聖系の攻撃が弱点になりアライメントは下がった。敵を倒す目的に使うだろうから、あまりアライメントなどは気にせずすむ。
ティアマット		<b>LV15以上、AL10~35のブラックドラゴン</b> 2段階目のクラスチェンジで、早くも後衛からの全体攻撃が可能になった。だがやはり、INTが低いのでそれほどの威力は望めない。そうはいっても、攻撃力と防御力は全ドラゴン中最高なので前衛に置くにはもってこいである。
ドラゴンパンピー		<b>ティアマットにしゃのゆびわを使う</b> ドラゴン系の中で、唯一アイテムがないとなれない。神聖魔法以外の魔法の防御力は同種の最高にあたるが、ティアマットが使えた敵全体攻撃がなくなってしまった。攻撃力もティアマットの方が上なのでわざわざ作る必要はない。





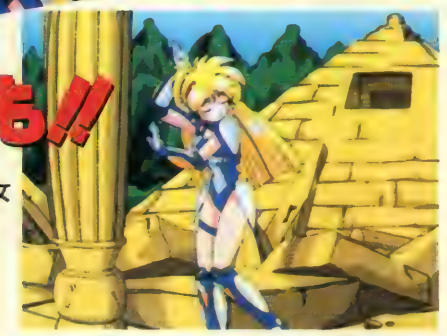
**超 美麗!!**



**アクションと!!  
熱血と!!**

**大ボケも!!**

銀河一のお嬢様で、大ボケ少女  
でもあるユナの奇想天外な冒険  
を描いた、デジタルコミックの  
元祖。そのサターン版の魅力を、  
今回も余すところなく紹介だ!



発売日	12月27日	C D 枚 数	1 枚
発売元	ハドソン	複 数 プレイ	1 人用
開 発 元	ハドソン	対応周辺機器等	なし
価 格 (税 別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイヤータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対 象 年 齢	全年齢	現在の開発状況	80% (10月24日現在)

# 銀河お嬢様伝説

## GALAXY FRAULEIN

# ユナ

# REMIIX

**CONTINUE**  
**ZOKU TO HOU!!**  
**REPORT!!**



## 109



## 宇宙でユナを待つのは何か!? 強敵が待つ惑星の数々

### 機械でできた 人工惑星

ユナが地球からスタークルーザー「みけ丸号」で飛び立ち、最初に立ち寄るのが、機械の惑星フリントだ。このフリントは自然の惑星ではなく、人間が造りだした人工惑星である。

初めて他の星に降り立ったユナは自分の使命をイマイチ理解していないらしく、エルナーを心配させる。

このフリントでは暗黒お嬢様13人衆との戦いの他に、ユナの分身の1人、大地のジーナが封印されている。

## フリント



お茶の佳華



ロックの姫

○佳華の意地悪は13人衆中最もヒドイ。「お茶に誘ったユナにカピたお菓子を食べさせて泣かしちゃおう」攻撃が炸裂!

銀溪流の作法を会得している13人衆の1人。フリントの道端に毛氈を敷いてお茶をたてているところユナと遭遇。顔に似合わないかなりの意地悪攻撃が得意。

13人衆の中では最年少の14歳。20世紀に流行ったヘビメタのCD収集やバンドが趣味。パンクスのようなが実は格好だけで、素直な性格である。

○機械の星フリントに降り立ったユナ。地球以外の惑星自体が初めてなので、見る物すべてが珍しいようだ

## 原作者・明貴美加氏インタビュー



画面写真だけでは伝えられない魅力がたくさんあるこのゲーム。隠されたサターン版「ユナ」の魅力を探るため、生みの親である明貴美加氏にインタビューだ!

### 明貴美加プロフィール

「機動戦士ガンダムZZ」「機動戦士ガンダム0083」等、多数の作品のメカデザインを務める。「ユナ」シリーズの原作・監督・キャラクターデザインを担当。

——元々はPCエンジンだった「ユナ」ですが、ハードがサターンに変わったことで、なにか大きな変化はありますか。

明貴 そうですね。表現能力が豊かになったっていうのが1番大きな変化ですね。PCエンジンとサターンがどうのっていうんじゃないって、5年っていう期間ですごくハードが進化して、いろいろなことができるようになった。表現能力というのは、その1つですね。

——では、グラフィックのクオリティは大幅に上がっていると。明貴 1枚1枚の絵のクオリティっていうのは、かなり上がってきています。

——色使いも鮮やかになっていきますよね。

明貴 PCエンジンより、使える色数も増えていますからね。

——出来上がりに関してはどうですか?

明貴 そうですね。まあ、考えていた通りかな、っていう感じですね。良くなったという意味で。

絵的な部分でいうと、原画段階でかなりうるさいことをいってるんですよ。「全然似てないよ」と。で、そのへんのサポートが途中から入って、その方たちがかなり努力して下さって、今風の絵柄になりましたね。

——原画はPCエンジン版のもの



## 海に覆われた 水の惑星

# マリアーナ

地表のほとんどを海に覆われた水の惑星マリアーナは、海水浴客でにぎわうリゾート地だ。この惑星には、はるかな昔に栄えていた文明があった。しかし、その貴重な遺跡は現在では深い海の底に没している。

ここでユナは恥ずかしながらも水着コンテストに出場する。そのコンテストでは、地球で会ったリアと再会することになる。また、この後何回も登場する暗黒お嬢様13人衆の1人、六本木の舞との初対決がある。



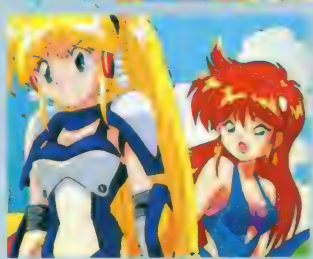
○「海に覆われた、水に覆われた惑星……マリアーナ。海に覆われた惑星……マリアーナ……」



○「海に覆われた、水に覆われた惑星……マリアーナ。海に覆われた惑星……マリアーナ……」



○水着コンテストの会場でリアと再会。コンテストを抜け出すと、おぼろげにユナが、リアの説明で結局は現れることに



## 六本木の舞

国立マゼラン工業大学土木工業建築科2年に在籍する現役女子大生。そのネーミングどおり(?)、非常に軽い性格で夜遊び好き。B86、W61、H89の自慢のボディでユナを挑発(?)してくる。



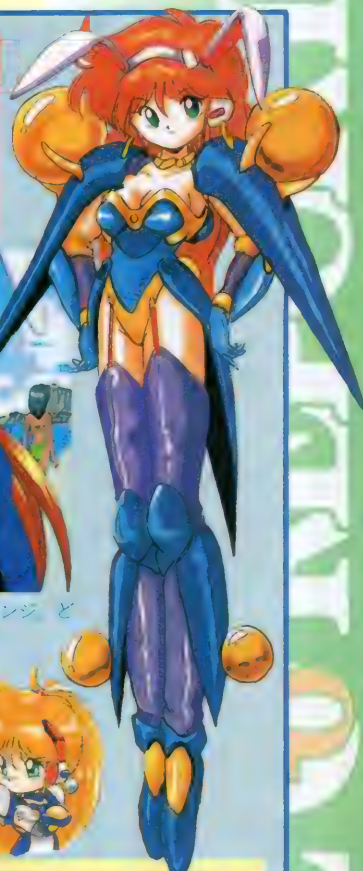
○バトルスーツ姿にチェンジ。どう見ても、このガール……



## ここ以外にも登場

この六本木の舞は他の13人衆と違い、ユナの前に計3回も現れる。舞のバトルスーツもそのたびに大きく変わってくるのだ。

○ユナにしつこく付きまとい、場所を変えて3回も登場する



○美麗に、そして大きくなったビジュアルは明貴氏も満足とか

のを使用しているんですか。

明貴 いえ、使ってないです。とりあえず原画と同じものを、全部初めから描き直しました。描き起こしと同じですね。基本的に同じレイアウトを使っていますが、でも、今回のアドベンチャー画面は

フル画面になって、一目見て前作と感じが違うんですね。まあ、そこは僕が気に入るところなんです。なんか、グラフィックの上に半透明のスペースがあって、テキストが乗ってるだけで、「おっ、何か新しいなあ」って(笑)。

——やっぱり「ユナ」って絵の魅力が大きいんで、絵を大きく見たいっていうのはありますよね。

明貴 そうですね。そういう部分では、かなり満足しているんです。

——「ユナ」のムービー部分を、ビデオCDオペレーター対応にしたらおもしろいかもしれませんね。

明貴 そうですね、やれるんだったらやりたいですね。ただ、それ

は容量との戦いになっちゃうんですよ。ビデオCDってめっちゃくちゃ容量食っちゃうんですよ。

——では、絵的部分以外で、何か手を入れた部分は?

明貴「REMIX」のおマケがけっこういいですよ。このおマケのシナリオは、自分で書きました。口を出したところっていうのはそこですね。

——どんなおマケなんですか。

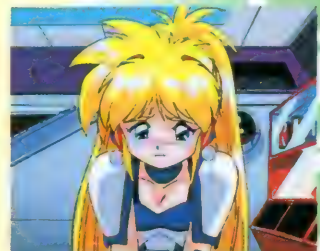
明貴 今はまだちょっといいんですが……(笑)。でも、「ユナ」を愛してくださるファンの方々なら、絶対に満足してもらえると思います。これは自信を持ていえますね。ここではユーリも出てきま

すし(笑)。

——やっぱり、ユーリですか(笑)。明貴さんの好きなキャラクタっていうのは。

明貴 そうですね。描いて楽しいのはユーリですね。

——動いて楽しいのは?



○サターン版では場面力切り替わる場合も読み込みは全無視に……

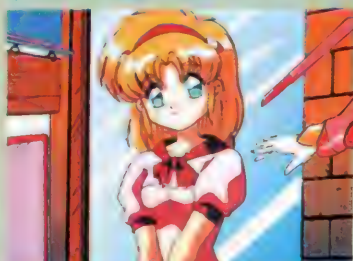


## 熱帯気候の 密林の惑星

# ルーリス



●密林の惑星らしく、街に住む人々もそれらしい格好である



## おっとりの詩織

そのテンポのローさはユナをも凌ぐ、ある意味13人衆最強のお嬢様。車のハンドルを握ると性格が変わるらしい。



●「戦いの、準備が、ユナさん。いきますよ」

惑星ルーリスは熱帯気候のためか、地表のほぼ全体がジャングルに覆われた緑の惑星だ。人間の住む街も各所にあるが、その街の中も緑があふれるただずまいとなっている。

●アレフチーナの武器はバイオリン。奏でるその調子、ユナも感心しているのだ。



●アレフチーナのバイオリンの調へに眠りそう。ユナも感心しているのだ。

この惑星では、暗黒お嬢様13人衆中で、ある意味最強のおっとり詩織が登場する。ユナ以上にスローテンポな詩織に勝つことはできるか？



## バイオリンのアレフチーナ

祖母にモスクワ交響楽団のバイオリニストを持つ名家の子女。音楽への造詣が深く、そうでないユナに対して、バイオリンの調で攻撃してくる。

明貴 やっぱユナですね。でも、ユーリはなにやってもかわいいんですね。まあ、そうなるように作った、というのもあるんですけど(笑)。それと、11月21日にOVAのCDシングルが出るんですけど、両A面っていう扱いなんです。その片面がユナで、もう片面がユーリなんです。ぜひ聞いてみてください。

——「イラストワークス」のお話を聞かせていただきたいんですが、収録されているイラストは、画像がかなり綺麗ですね。

明貴 ええ。元々はセルのものを、コンシューマゲーム機でどれだけ近い色が出せるのか、っていうの

を、開発陣がかなり研究して作ってくれました。でも、「イラストワークス」はハイレゾリューション(高解像度モード)じゃないんですよ。イラストだけでも100数点入るから、ハイレゾを使うと容量がたりなくなっちゃうんです。しかも、32000色モードなんかも使っているんで。



——イラストのバックに背景をのせるっていうアイデアは明貴さんの考えなんですか？

明貴 ええ。今までも別の仕事などで、イラストと実写の背景を合成して発表したりしながら、実は密かに研究していたんですよ。でも、今回「イラストワークス」のイラストと背景の合成は、今まで



のものより、もっとスゴイですよ。背景の馴染ませかとか。まあ「製品にするならちゃんとしたものにしようね」ってみんなで話してたんです。でも、最初の案では全部のイラストではなく、イラストの何枚かをこのやり方でやってみよう、ということだったんです。そうすれば、開発期間も短くて済むので(笑)。それこそ1カ月ぐらいで開発は終わってしまうんです。でも、やっていくうちに合成されたイラストがすごく良くなってきたんですよ。それで「なるべくなら全部やりましょう」ってことになりました(笑)。

——「イラストワークス」に入



単なるイラスト集じゃないぞ!!

# 銀河お嬢様伝説ユナ♥ Mika Akitaka Illust Works

郵便振り込みによる通信販売でしか手に入らないこのソフト。  
「ユナ」に関するイラストが鑑賞できるだけでなく、「ユナ」  
ファンなら絶対に満足できる趣向が凝らされているのだ!!

発売日	12月下旬	CD枚数	1枚
発売元	ハドソン	複数プレイ	1人用
開発元	ハドソン	対応周辺機器等	なし
価格(税込)	3800円(税込)+送料420円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	デジタル音楽	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

明貴美加&ユナファンは必見

100枚以上のイラスト+オマケ

これまでに描かれた「ユナ」に関するイラストを集めたこのソフト。単にイラストを閲覧できるだけではなく、「ボイスアクトレス」のように、イラストとともに声優

さんのおしゃべりが聞けるなど、単なるイラスト集にはない楽しめかたができる。ちなみにこのソフト、郵便振り込みによる通信販売のみでしか入手できないぞ。

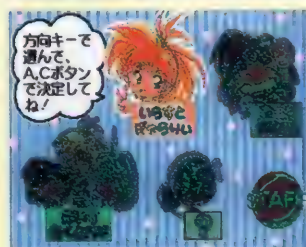
●ボイスアクトレスのコーナーでは、声優たちの詩を聞きながらイラストを鑑賞



●今まで発表されたイラストが100枚以上収められている

Dear My Friend!

ねえ、ねえ、もしも、もしも  
お話を聞いたら、  
かえりてくれる?  
きいてくれる?  
きいてくれる?  
きいてくれる?  
きいてくれる?  
きいてくれる?  
きいてくれる?  
きいてくれる?



●全部で4つのコーナーに分かれている。原作者である明貴美加氏のプロフィールもあるぞ



●イラストギャラリーの合間には、当時の「ユナ」の制作秘話なども挿入される。ファンは必見だ

申し込み方法

このソフトは、郵便振り込みで購入することになる。銀行振り込みでは購入できないので注意してほしい。ここで、実際の応募方法を教えよう。

まず、郵便局に備え付けの振り込み用紙の表面に自分の住所、氏名、電話番号を必ず記入すること。振り込み先の口座番号は「02760-0-14740」。

振り込み先は「株式会社/ハドソン」となるぞ。申し込み締め切りは11月18日(郵便局の当日日付まで有効)まで。申し込み方法について詳しいことが分からない場合は、下記のゲームサポートセンターまで電話しよう。

ゲームサポートセンター連絡先

■札幌 011-821-7015  
■東京 03-5261-2060  
■大阪 06-251-0322

っているイラストには、全部に実写の背景が入っているんですか。  
明貴 いえ、実写の背景だけではなく、中には壁紙みたいなパターンが背景になっているものもあるんです。

——実写の背景は、イラストの雰囲気とマッチしたものが使用されていますが、この背景の選択や指定も明貴さん自身か?

明貴 そうですね。自分で選んだものもあれば、グラフィックを担当している女の子が指定してくれたものもあります。

——それは明貴さんが毎日毎日チェックを?

明貴 まあそんな感じですね。



——実際に明貴さんはどんな作業をされたんですか。

明貴 えーと、そうですねー。イラストでは、タイトル画面のイラストと、各コーナーごとのアイコンがあるんですが、そのイラストと文字をやりました。

——文字もやってらっしゃるんですか?

明貴 はい。まあ、あとはそれなりに会議に参加して、いろいろとアイデアを出したり。

——ちなみに、どんなアイデアを出したんですか?

明貴 そうですね、例えば「声優さんのコーナーを作ろう」とか。「そこで声優さんにボエムを朗読してもらおう」とか、そういったものですね。

——ファンにはたまらないオマケでしょうね。

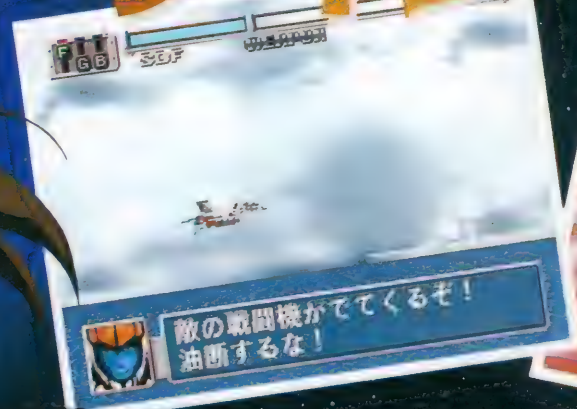
明貴 そうですね。通信販売という形態からも、本当に「ユナ」ファンのために作った、という一面がありますから、かなり楽しんでもらえると思います。





**CONTINUE**  
ZOKU TO HOU!!  
**REPORT!!**

# シューティング



バルキリーの通常の形態がコレ。いわゆる戦闘機と呼ばれるもので、3形態の中で一番の飛行スピードを誇る。目的地に向かう場合や、敵の攻撃を振り切る場合などに使用される

## ファイター

### 可変戦闘機バルキリー

プレイヤーが操作する可変戦闘機/バルキリーは、3つのタイプに変形可能。飛行形態を「ファイター」、ロボット形態を「/トロイド」、その中間に位置する形態を「ガウオーク」と呼び、さまざまな状況に対応することができる。「マクロス」ファンを魅了した画期的な戦闘機なのだ。

来年で“誕生15周年”を迎える「マクロス」。1月の発売を目指し、着々と開発が進行している。今回は、シューティング画面を初公開!! ゲームのメイン部分となるこの画面とともに、サターン版のゲームシステムについて紹介していくぞ。

発売日	'97年1月	C D 枚数	未定
発売元	バンダイビジュアル	種数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	7% (10月24日現在)

\*画面は開発中のものです C BIG WEST/BANDAI VISUAL



グ画面初公開!!



バトロイド

陸戦能力と空戦能力、双方を備えたために開発された形態。とっさの対応がしやすく、飛行スピードも速いので、艦内潜入の時によく使用された。意外と使える形態。

陸上能力が非常に高い形態人間と同じくパンチやキックを出せるので、セントラディー兵との格闘戦も行える。飛行能力は低いが、ホバリンクを使用することで、カウオーク以上の細やかな動きを取ることができる。

# ガウオーク

# 超時空要塞

愛・おぼえていますか





# マクロス誕生から15年…あ

**劇場版をベースにオリジナル要素を追加  
サターン版のゲームシステムをチェック**

1982年、TVシリーズとして放映が始まった「マクロス」。その2年後に上映された劇場版「愛・おぼえていますか」は、観客動員数100万人を超える大ヒットを記録した(デ、デカルチャー)。サターン版は、劇場版のストーリーをもとに、オリジナル要素を追加。同時

期に発売されるプレイステーション版とはまったく違うゲームシステムを確立している。

戦闘時の舞台は、ほぼ劇場版と同じ。敵艦内や宇宙など、さまざまな舞台で戦闘が展開される。またステージ間には、劇場版の名場面と新作ムービーも観賞できる。

## 奥行きのある戦闘シーン

「マクロス」といえば、ド派手な戦闘シーンが有名。広大な宇宙を自由に飛び回るバルキリーの姿に、思わずシビれちゃった人も多いと思う。サターン版は、奥行きのある戦闘シーンを再現するために、「奥・中央・手前」といった3つ

の空間を用意。戦闘シーンでは、この3つの空間を移動しながら、熱い空中戦を繰り広げていく。

基本的には「中央」の空間を使って、敵と戦っていくわけだが、敵の攻撃が激しい場合、「奥」の空間に逃げることも可能なのだ。



○「マクロス」では有名なミサイルの作りだす軌跡も戦闘シーンで再現



○戦闘中には、会話によってストーリーを盛り上げるシーンも

## 状況によりバルキリーを変形

プレイヤーは、この作品の主人公、一条隼となり、可変戦闘機バルキリーを操縦。劇場版と同じようにバルキリーを変形させていく。「ファイター」は敵の攻撃を受けにくい。攻撃力が低い。逆に攻

撃力が高いが敵の攻撃を受けやすい「バトロイド」。その中間に位置する「ガウオーク」といった具合に、各形態の特徴を把握し、状況に応じて変形させないと、クリアが難しいようになっている。

**ファイター**

**ガウオーク**

**バトロイド**



# ニュージャデル・ガー

セントラディー軍が開発したバグ・ド・スーパースーツ。リカードよりも戦闘力、機動力ともに優れている。一般兵用の機体。





好評  
発売中

あの感動をもう一度味わいたい人は、完全版のビデオガバンダイビジュアルより発売中だ。価格は税抜き9015円(△10%)。

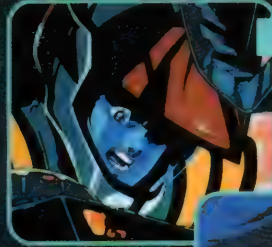


# の感動が再び蘇える!?

## 三角関係のラブストーリーも

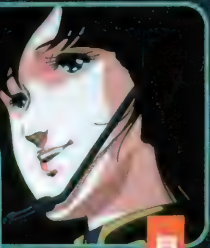
「マクロス」ファンをドキドキさせた一条輝を取り巻く三角関係。ステージ間に挿入されるムービーは、当然このラブストーリーも盛り込まれている。そしてサターン版は劇場版にはなかったオリジナルシナリオを用意。まったく新じ

いオリジナルムービーを観賞することができる。また、このラブストーリーだが、リン・ミンメイ、早瀬未沙と会話をしながら、ストーリーが進む。マルチエンディングではないが、ゲームでしか体験できない展開が味わえるかもね。



一条輝

本作の主人公、ミンメイの夫としてあつたが……



早瀬未沙

マクロスのブリッジ主任オペレーターで、艦の上宮

リン・ミンメイ

マクロス艦内のスーパーアイドル。ある事件をきっかけに一条輝を好きになる



リガード

ゼントラディー軍が開発した戦闘ボッド。おもに一番格下の戦闘員が搭乗した。大量生産された安価な兵器のため、戦闘力は低い。

## マクロスファン耳より情報

### リン・ミンメイ役の声優 飯島真理が帰ってくる!!

リン・ミンメイ役の声を担当した飯島真理さん。現在、ロサンゼルスに住みシンガーソングライターとして活躍する彼女が、な、なんとリン・ミンメイの声を再び演じてくれる。「マクロス」を知らない人にとってはあたり前のように思える情報だが、ファンにとっては大狂乱。なんたって飯島真理さん、歌手としての活動メインに行っている人で、リン・ミンメイ以外の声優活動はしていない。そんな彼女の声をもう一度サターン版で聴けちゃうのだ。



マクロス艦内でコンサートをするミンメイ。超カワイイ♡



歌で戦争が終結した「マクロス」。サターン版も歌が重要?

※ここで使用しているムービーは、劇場版のもので、実際のゲーム画面とは異なります。  
©ビックウェスト



# CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

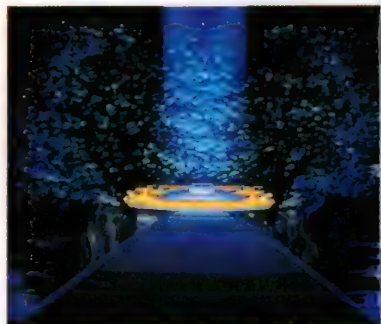
安田均率いるグループがサターンに登場!!  
テーブルトークRPGがサターンに登場!!



## 群島世界「ドラゴンズ・ヘヴン」で起こる 不思議な剣とテレポーターをめぐる戦い

本作はテーブルトークRPG、  
「HT&T (ハイパー・トンネル  
ズ&トロールズ) ドラゴンズ・ヘヴ  
ン」の世界を、コンピュータゲー  
ムとして再構築したもの。

主人公は「ドラゴンズ・ヘヴン」  
の大国、エルダインの片田舎出身。  
村に訪れた隊商が、怪物に襲われ  
たことをきっかけに旅に出る。そ  
して、話す剣「フォースルー」と  
世界を結ぶテレポーターを発見し、  
大事件に巻き込まれていく。



◎このテレポーターを発見したこと  
で、大きな事件に巻き込まれる

## 「ドラゴンズ・ヘヴン」を冒険する

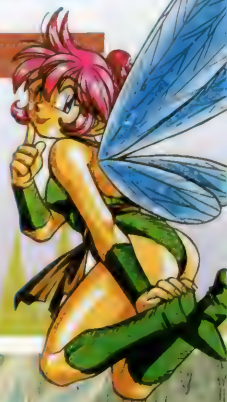
スコット



◎エルダイン国のはずれ、オル  
ガレン島のカーソン村に住む  
15歳。冒険者の父(すでに他界)  
をもつ6人兄弟の末っ子。冒険  
者を目指す彼の性格は素直(単  
純)で柔軟(優柔不断)。村の仲  
よし6人組のリーダー的存在

パヴァー

◎過去を忘れたフェアリ  
ーの少女、カーソン村に  
近て眠っていたところを  
幼い主人公に保護され、  
美味しいものが大好き



# Dragons' Heaven

ドラゴンズ・ヘヴン

TM



## 大波瀾の冒険を演出する 特徴的システムの数々

ここでは特徴的なシステムを紹介する。まずは能力値の変化により、展開が微妙に変わるセーピングロールシステム。他にもミニゲームの戦車レース、四季を表現し



四季を表現した四季システム。これは春の風景

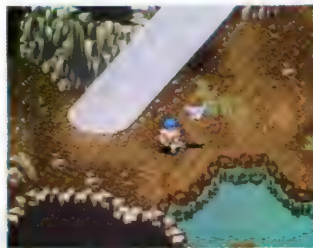
た四季システム、ダンジョンのおおまかな構造が確認できる偵察コマンドなどがある。戦闘では敵と味方の動作を、ほぼ同時に表示する乱戦システムが採用されている。



秋の風景。情景や町の人のメゾシーンも変化



オープニングのコミカルなコマ



テレポーターの間。システム以外に、原作のイメージをどんなふうにビジュアル化しているのかも見てい



最初のダンジョンとなるオークの洞くつ。頭上から射す光の意味するものは？

## 6人のキャラクタ



### エルキ

村の教養士司祭の手助けをする見習い僧侶。種族はエルフで、6人組の中で最年長。冷静な性格で6人組の指針となる



### シルビア

カーソン村の道具屋、すみれ屋を母子2人で切り盛りする16歳。剣術、魔術ともに優れた資質をもつ。新しい体験に興味を抱いている

### ガス

村はずれに住むドワーフの少年。己の肉体を駆使して戦う。家々目掛けており、戦士としての主人公とは仲がいい。性格は正義感の正義漢



### フェイ

代々続くカーソン村、村長家の1人息子。2年間隣町のハオートに通い、魔法の勉強をしていた。主人公をライバル視する皮肉屋

原作の同名テーブルトークRPGを制作した、“グループSNE”監修の本作。今回は新たに入手した、最新画面写真を一挙放出するぞ!!

発売日	1977年2月	C/D枚数	1枚
発売元	データイースト	複数プレイ	1人用
開発元	データイースト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップモリ	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	RPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	25%(10月23日現在)



# CONTINUE ZOKU TO HO!! REPORT!!

# 初公開!! これが 『クオヴァデイス』

## 豪華スタッフが集結 グラムスの新たな挑戦!!

まず明らかになったのは、豪華なスタッフ陣。総監督が「超時空要塞マクロス」を手掛けた板野一郎。キャラクタデザインはイラストレーター界の第一人者、美樹本

晴彦。メカニカルデザインに「Zガンダム」でデビューした藤田一己。シナリオは「装甲騎兵ボトムズ」の吉川惣司が手掛けている。ご覧のとおり、スタッフは名作、傑作と呼ばれるアニメに関わってきた実力派ばかり。いやが上にも期待が高まるよね!

●ズラーリと並んだ「クオヴァデイス2」のスタッフたち。前作とは全く違うゲームとなって登場する

●実際にプレイすることができた



クオヴァデイス シリーズ 制作発表会  
グラムス株式会社



去る10月23日。池袋サンシャインシティはプラネタリウムにて、グラムスの新作発表会が行われた。そこで緊急入手したのが、初公開となる画面写真。見てのとおりに、前作とはガラリと趣が変わっている。はたしてその内容は? インタビューを交えて、核心に迫る!!

# 惑星強襲 オヴァン・レイ クオヴァデイス2

発売日	97年3月	C D 枚数	2枚
発売元	グラムス	複数プレイ	1人用
開発元	グラムス	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ、ボタン設定
ジャンル	シミュレーションRPG	コンピュータ等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	45%(10月23日現在)

※画面は開発中のものです。©GLAMS



# 生まれ変わった 2」の画面写真だ

## 注目の戦闘シーンはリアルタイムに//

プレイヤーは陸戦兵器アサルト・アーモア部隊の指揮官となり、部下と共にミッションをクリアしていく。戦闘はリアルタイム制を採用。作戦スタートと同時に敵も移動を開始しているぞ。しかも、自機の索敵範囲に入るまで、その姿は確認できない。このため、常に緊張感を持って戦闘に望むことができる。さて、リアルタイムと聞

くと難しいというイメージが先行しがち。しかし、今作では各機体に移動ポイントを指示するだけで移動を開始、戦闘もほぼ自動で行う。わずらわしい操作はなく、作戦に熱中することができるぞ。また、戦闘時には部下たちの通信映像と音声タイミング良く入ってくる。ユニットに、より愛着がわくようになっているのだ。

◎惑星（ステージ）は全部で6個。どの惑星からプレイしてもOKとなっている。ルートによって難易度やストーリーも変化する予定だ



◎武器やパーツのバリエーションは豊富。状況によって随時変更できる

◎左隅に表示されているのは通信画面。よく喋るぞ!!



**グラムス**  
エンターテインメント事業部  
企画室長  
**大津民地**

『2』の企画を担当する大津氏に、今作の核となる「リアルタイム」について詳しくお話を伺ってきた。熱い口調で語ってくれたぞ!!

## 戦場の臨場感をリアルに再現していきますよ!

——なぜリアルタイムなんですか。  
大津 アニメってリアルタイムじゃないですか。アニメとゲームをターンで区切って、順番に見せるだけっていうのはやりたくなかった。ス、ロボットアニメの世界を再現したとき何が楽しいかを考えました。で、どんなロボットアニメでも必ず通信が入って、顔が出てきて「やばい助けてくれ!」とかあるでしょ、これをやリアルタイムでやったらかなり楽しいんじゃないかな、と。すると必然的にこうなりました。

——リアルタイムの戦闘よりも通信がやりたかった?

大津 スバリ、そのとおり! リアルタイムの通信がやりたかったんです。戦場の臨場感、急に通信が入ってきたときの指揮官の焦り、「ウワーあんたならにやってんの」みたいなパニック状態を表現したかった。プ

レイヤーの頭をパニック状態にさせたいですね。

通信画面は部下の映像と音声だけじゃないんです。いろんな映像が入ります。部下のアーモアからの映像や、偵察衛星からの映像など。この通信システムならではのイベントをイッパイ入れるつもりです。もちろん要所でアニメのムービーもドパーツと入れます。30フレームでやってるんで、もう大変(笑)。

### リアルな戦闘を提供する

大津 総監督の板野さんがミリタリーマニアで、僕も実はミリタリー系なんです。そんなわけで、ちゃんとした陸戦の戦術ができるシミュレーションをやりたい。戦闘部分では、今までどの作品でもしつかりできなかった、陸戦の戦術理論を再現して実践しますよ。とにかく子供

っぽいものは作りたくない。といっても、リアルにするためのいろんなエッセンスを入れると、操作不可能になっちゃう。ゲーム的には部隊配置と移動に焦点を絞って作ってます。プレイヤーの操作にも限界があるんで、あんまり欲張らない。戦闘はパイロットにお任せ。戦況把握や適材適所、戦力の集中といった指揮官ならではの楽しさを追求してます。

——細かいことをやりたい人いると思うんですけど。

大津 戦闘に入る前のが凄いいマニアック。僕のお好みも入っていますが、そこまで細かくしなくてもいいんじゃないか、とプログラマーにいわれてしまった。武器とかパーツとか、カスタマイズって男のロマンじゃないですか。ユニット愛を持ってプレイしてほしいですね。楽しみに待っていて下さい。



# CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

## 中盤戦ステージ3を徹底紹介!!

# MOBILE SUIT GUNDAM

## SIDESTORY①蒼を受け継ぐ者

OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

現在の完成度は90%と、開発もいよいよ大詰めといった感じの『外伝Ⅱ』。今回は本作の最大の変更点である、ツインスティックでのプレイ感覚レポートと、中盤戦ステージ3の見どころを紹介していく。

発売日	12月上旬	C/D枚数	1枚
発売元	バンダイ	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	ツインスティック
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	5・プレイヤータ、ボタン設定、ハイスコア
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(10月28日現在)



ニュータイプ機“ブルー”を受け継ぎ  
戦いはさらに過熱していく!!

ライバル機イフリートの出現により、ステージ1からハイテンションで展開する本作。『ガンダム』には欠かせないライバルの登場と、主人公のテストパイロットという設定が、ファンの心をくすぐる。

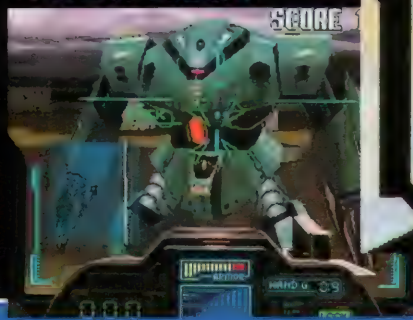


U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION  
DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE.  
SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

●オープニングデモも完成。英語メッセージの濃いビジュアルだ

ジム・ブルーティスティニーやイフリートといった、本作オリジナルモビルスーツのデザインを、TVシリーズと同じ大河原邦男氏が手掛けたことも注目すべき要素だ。

●OVA『0080〜ポケットの中の戦争〜』のズゴックEも登場する



“ツインスティック”での  
プレイ感覚をチェック!



「外伝Ⅰ」からパッド操作に慣れている人は、少々戸惑うかも。しかし、慣れてしまうと左右の方向転換やジャンプなどが、非常にスムーズにおこなえるようになる。臨場感も増し、さらに白熱するぞ。



SCORE 27040



●新モビルスーツ、イフリート改。操縦士はニムバス・シュターゼン

©創通エージェンシー/サンライズ/バンダイ ※画面は開発中のものです。



## STAGE3「タイムリミット」 ミサイル発射を阻止せよ!!

主人公ユウの次なる任務は、敵基地に向かい、ミサイルの発射を阻止するというもの。5つの施設とダブデを叩けば任務完了だ。ただし、ユウが駆るブルーに搭載されたEXAM（エグザム）システムは、一定時間を過ぎると機体が停止してしまう。つまり時間内に任務を遂行せねばならないのだ。

### 敵機の多さに圧倒、1機ずつ確実に

地形の特徴は、基地というだけあって建物などの遮へい物が多い。また、攻撃目標の施設とダブデは、グフやザクなどに護られているため、任務の遂行が非常に困難だ。はやる気持ちを抑えて、これらのモビルスーツを1機ずつ確実に叩くのが、任務完了の近道となる。



○激しい運動量にブルーの機体は耐えられない。時間内に任務を果たせ



○基地内の施設とダブデを破壊し、ミサイルの発射をくい止める

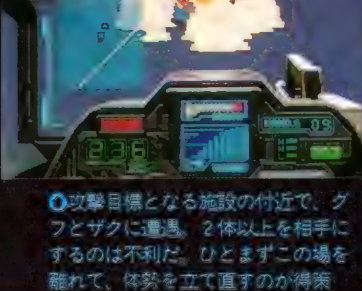


SCORE 13540

○建物が多いのもこのステージの特徴。敵の数も多く、中盤のヤマ場といった感じだ

○デザート仕様のカラーリングが印象的だったザクキャンも、このステージでは緑色

SCORE 14670



○攻撃目標となる施設の付近で、グフとザクに遭遇。2体以上を相手にするのは不利だ。ひとまずこの場を離れて、体勢を立て直すのが得策



### 登場するモビルスーツ

#### ザクキャン

SCORE

このステージでは、ステージ1で登場したザクとザクキャンに加え、グフが登場。グフはマシンガンとヒートホークで攻撃を仕掛けてくる。ちなみにヒートロッド、ヒートサーベルは使わない。



#### ザク



#### グフ



### 砲台多し、常に動きまわれ

ステージ3最大の難所は、6基の砲台がある基地の中央付近だ。このあたりには敵モビルスーツも集中している。そのため敵モビルスーツに気を取られていると、砲

台の餌食となるので要注意。一般の兵士でも、ニュータイプと同等の力を出せるEXAMシステム。性能をフルに発揮して、難所を切り抜け、任務を完了するのだ!!

SCORE 10000

○敵モビルスーツよりも砲台を優先して破壊したほうが良いだろう



○この砲台が非常にやっかい。常に動き回るようにしないと、集中砲火を浴びることになるぞ



○ダブデを破壊。ミサイル発射の阻止に成功し、同時にブルーも力尽きる



# CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!



鬼太郎と仲間の妖怪たちが  
人々を救うためにゲゲゲの森を出発!

「ゲゲゲの鬼太郎」とは、人間と共存しようとする妖怪をテーマにした独特の世界を描いた物語である。このゲームでも、人間を困

らせる妖怪と戦う鬼太郎と目玉親父の姿を目にすることができる。またゲゲゲの森に住む鬼太郎の仲間たちもたくさん出演しているぞ。

おなじみの仲間たちも活躍するぞ!



砂かけ婆

一反木綿

鬼太郎

ヌリカベ

子泣き爺

ねずみ男

ねこ娘

# ゲゲゲの 鬼太郎

(仮称)

発売日	12月下旬
発売元	バンダイ
開発元	バンダイ
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
権数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	50%(10月19日現在)

TVアニメとして放映され人気を博している、日本の妖怪が主人公の『ゲゲゲの鬼太郎』。人間たちを恐怖におとしいれる妖怪を退治する鬼太郎の物語が、サウンドノベルで今よみがえる!

楽しげな妖怪ワールドを再現したサウンドノベル

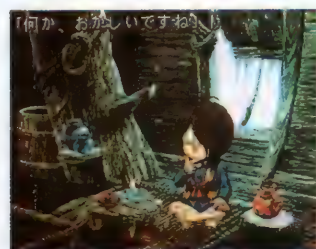


# 1通の手紙から幕を開ける 妖怪退治の物語

鬼太郎が住むゲゲゲハウスに1通の手紙が届き、事件は始まる…。物語は、画面に現れる文字やストーリーにそった絵で進行する。また妖怪との戦闘シーンなど、重要な部分では選択肢が現れ、ストーリーが分岐するようになっている。



●アニメ版よりも原作の雰囲気をも再現している。恐ろしいぞ～



●ゲゲゲハウスの中もばっちり再現



鬼太郎印

文の終わりに付いているこの印。音声がないため、鬼太郎の考えや発言の後に付いてる



目玉親父印

鬼太郎印と同じように目玉親父印もある。特徴のある目玉親父の言葉は変わらないぞ！

●何処からか手紙が飛んでくる。きれいなグラフィックは必見だ！



●姥捨村の和尚をたずねる鬼太郎

## 姥捨村で起こる奇怪な出来事

しんと雪の降るゲゲゲの森。ゲゲゲハウスでくつろぐ鬼太郎のもとに、やまの吹雪で名高い姥捨村の和尚さんからの手紙が届く。人間の仕業では無いような恐ろしい事件が起こっているため、鬼太郎の力を借りたいということだった。事件を解決するためカラスへ急行した鬼太郎たちは、和尚から異様な話を聞く。土葬の風習

のあるこの村で、村の墓場からいくつもの死体が見つかるというのだ。さらに、最近亡くなった村人を埋葬しようとした夜…。緊張感が漂う葬列の団に、突然「影」が襲いかかり棺桶を破壊して死体を持ち去ってしまった。影に向かった正義感の強い村人の権造も殺される。鬼太郎は、死体にこだわる妖怪を探ることになる…。



●雪が降る村の風景も再現されている



●雪が降る村の風景も再現されている



●雪が降る村の風景も再現されている



●雪が降る村の風景も再現されている

## 人間をエサにして生きる妖怪たち

人間たちと共存し、助け合って生きようとする鬼太郎のような妖怪もいるが、人間たちを恐怖におとしめる恐ろしい妖怪たちもいる。その中で死んだ人間を糧とする犯人らしい妖怪の姿を目撃!! その妖怪とは一体…。

人間の魂を糧とする  
かしや  
火車



## 死体から死体へ乗り移り命をつなく 魍魎

もうりよう

●人間の死体を住処にしている妖怪。死人が歩く現象のほとんどは魍魎のしわざである。火車とはライバルのような存在

●全身が炎のような毛で覆われ、狼のような顔をしている。激びた餅の臭いがする。成仏する前の魂を糧とする妖怪である



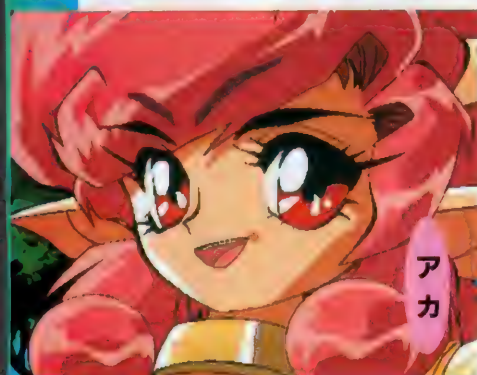


# オープニングビ DRAGON MASTER Silk

ドラゴンマスターシルク



シルク



アカ



アオ



キ

## お風呂TIMEにやってきた ナゾの珠と3体の精霊龍

いきなりのセクシーショットで驚いた人もいるだろう。このゲームのデモは、シルクが温泉につかって、骨休めをしているシーンから始まるのだ。「シルク」には、こんなオイシイカットがまだまだあるのではないだろうか？ 露出度の高い敵キャラも多数いることだし、ギャグ的な部分のみならず、お色気的な要素にも期待したい。当然かもしれないが、ここの場面はすべて声優による音声で収録されている。そこにも注目しよう。



少年よ…

○シルクの眼前に浮いている球体が魔龍。たしかにシルクは言葉遣いも見た目も男っぽい。しかし、これは言っちゃあいけないなあ

アタシは女だー!!



○はーら、シルクキレちゃった。でもこの調子だと、男に間違えられるのは日常茶飯事のようなので、そして思わす立ちあがる

## ピキピキドカン!!



○あまりにも勝手に話を進めようとする精霊龍たちに憤りにきたのか、いきなりの魔法発動。天からの雷はアカ、アオ、キを直撃した

お願いしますうー



○涙を流して直訴する精霊龍たち。シルクにとってみればこの世界のことなど知ったこっちゃないのだから。しかしこうも頭を下げられるとねえ…



# ジュアル大公開 全ては温泉から始まった!!

主人公のシルクと、お供の3体の精霊龍が大暴れるRPGの『ドラゴンマスターシルク』。今回は、シルクの旅立ちのキッカケがわかるオープニングビジュアルをドカンと紹介しよう。そう、この物語はシルクの温泉シーンから始まる…。

発売日	97年1月	C/D枚数	1枚
発売元	データム・ポリスター	複数プレイ	1人用
開発元	ギミックハウス	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	56% (10月23日現在)

## 魔龍が言うには…

暗黒魔王の復活に伴い、世界は混沌としてきた。再び闇が支配しそうな現状をうれえる魔龍は、勇者の末裔であるシルクに白羽の矢を立て、暗黒魔王を倒せと命ずる。

シルクは「ばかばかしい」と言い、魔王討伐を拒否するが、魔王を倒したあかつきには、なんでも望みを叶えるという言葉に引かれて…。



●暗黒魔王に引かれてシルクは…

## ふむふむ…な・る・ほ・ど♡



●そうそう、こうやって確認すればすぐ女の子の予てわかるね…ってこの後、即座にシルクの鉄拳が魔龍に飛ぶ

## 世界はアタシのもの☆



●「魔王討伐のあかつきには、何でも望みを叶えてやる」という魔龍の言葉に「じゃあ世界征服」と答えたシルク。世界を手に入れるため、さあ出発だ

さあ、魔王を倒しに行きましょう♡

●魔龍が暴れたのが、3体の精霊龍が出現。シルクを無理やり討伐に連れていくこととするのだから…

## 妖精と高ビーなお姫様

敵味方ともにカワイイ女の子がたくさん登場する「シルク」。今回はダンジョン内のお助けキャラである

妖精さんと、高飛車で傲慢なお姫様、シーラを紹介しよう。シーラは見た目は清楚でおしとやかそうだが、やはり人は見かけによらないということなのだろうか。



シーラ



妖精さん



# CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

サターン版最新画面を

どこよりも早く独占入手!

## 卒業 Crossworld

サターン版  
画面公開

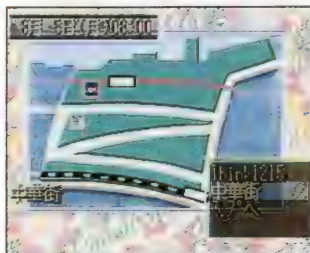
発売が待ち遠しい『卒業〜クロスワールド〜』。プレイステーション版を完全移植するだけでなく、オリジナルヴォイスドラマも追加されたぞ。

発 売 日	'97年春
発 売 元	小学館プロダクション
開 発 元	マーカス/小学館プロダクション
価 格 (税 別)	5800円
ジャンル	アドベンチャー
対 象 年 齢	全年齢
C D 枚 数	1枚
機 数 プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	34・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	30% (10月21日現在)

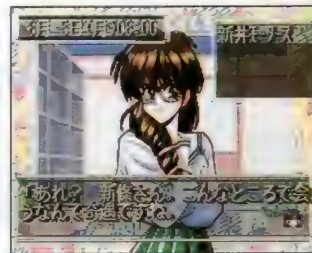
個性豊かな12人の女の子と  
主人公が繰り広げるラブアドベンチャー

主人公は高校3年生の「新條隼人」。夢は親父のようなパイロットになり、大空を飛ぶこと。プレイヤーは隼人となって、横浜市で高校最後の夏休みを過ごすことになる。ゲーム中は、「卒業」シリーズ

で登場したヒロイン達やオリジナルキャラクタを含めた12人の女の子が登場し、ハートを射止めるために仲良くしていく。プレイヤーの行動によってシナリオが変化するマルチエンディング方式だ。



○移動できる範囲は広いので女の子を見落とさないようにしよう



○中本静は「卒業」からの出演キャラ。図書館でよく会えるぞ

©M2/SOFIX/イースリースタッフ/マーカス/小学館プロダクション



## 高校生活最後の夏休みを 女の子と楽しく過ごそう

オープニングで主人公が飛ばす紙飛行機。これがヒロインと出会うきっかけになる。出会った後は彼女と仲良くなりつつ、熱気球の

製作に入る。そして高所恐怖症をヒロインと一緒に克服しながら、飛行実験と訓練を繰り返して、熱気球大会に出場するのだ。

### 完全移植されたオープニングシーン

オープニングでは、ゲーム中に登場する女の子が、紙飛行機を見つけるシーンが流れる。女の子達は、さまざまな機種で好評を得ている『卒業』『卒業II』の出演キャラ10人と新キャラ2人なのだ。



◎気に入った女の子はいるかな？



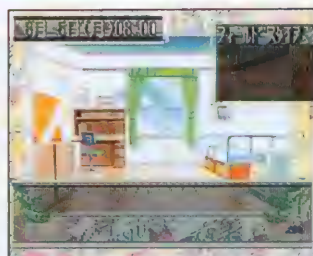
◎主人公は紙飛行機で風向きを調査している



◎鳩に運ばれてきたのかな

### 自分の部屋ではアルバムも見られる

自分の部屋ではコマンド選択が増える。1つは「寝る」で主に時間を調整したいときに使う。1～8時間の設定が可能だ。もう1つの「アルバム」は知り合った女の子のデータをチェックできる。どこに行けば会えるのかわかるので、がんばって12人すべて探し出そう。また、セーブやロードはこの部屋でしかできないぞ。



◎自分の部屋は睡眠をとったり、アルバムを見たりする重要な場所だ

### 時間の重要さを理解しておこう

ゲームは8月5日からスタートするが、マップで移動する度に時間は30分ずつ進んでいく。移動先に女の子がいるかいないかは、日

付や時間帯によって大きく変化してしまう。自分の部屋で寝て時間をあわせるのだ。イベントは朝と夜で変化するので気をつけよう。



◎女の子を探しに8地区を駆け回れ



◎着替えシーンまで用意されている

### 街中を歩きまわって女の子を探し出そう

プレイヤーは横浜の街を歩き回って女の子に出会っていく。はじめて出会うほとんどの女の子は、オープニングで飛ばした紙飛行機を拾って返してくれる。こうして女の子と何度も会って仲良くなっていくのだが、彼女たちにはそれ

ぞれ生活（行動）パターンがあるので、探し出すだけでも苦労してしまう。夏休みという時間制限もあるので、慎重に行動しよう。また移動できる場所は全部で28カ所があるが、ディスコや図書館は時間が限定されているので注意。



◎叔父の店のオーナーでもある高樹麗子は美人たかけっこうきつい性格



◎シンディ様井はなんとホテルで暮らしている



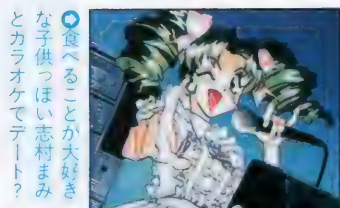
◎美夏は新元町の長寿庵でそば屋を手伝っているのだ

◎新井聖美のバイクテクニックは横浜で1、2を争うほどの腕前。かいつも不機嫌そうな顔をしている

### 会話を増やせばイベントが出現する

移動先の場所で女の子と遭遇すると、会話シーンやさまざまなイベントが起きる。はじめは会話ばかりだが、何回か会って好感度を上げていけば、そのうちイベント

が発生する。イベント数はキャラクタによって大きく変わってくる。特に8月18日に起きるデートのイベントで女の子（ヒロイン）を誘えないとゲームオーバーになるぞ。



◎食べることが大好きな子供っぽい志村まみとカラオケでデート？



◎おいしそうな手料理を作ってくれた由利佳に感謝



◎新キャラの横山めぐみは巫女なのだ

◎新キャラの西川真樹は愛車の黒いランザムで隼人を家まで送ってくれた





# CONTINUE ZOKU HOU REPORT!!

人気アニメ「天地無用!」が  
パズルゲームにデビュー

## おなじみ 天地キャラがパズルで対決!

魍呼

主人公・天地の住む  
神社に封印されていた  
女海賊。攻撃的な性格  
はゲームの攻撃方法に  
もあらわれている。

清音

美星とコンビを組む  
宇宙刑事。このゲーム  
でも、トレードマーク  
のヨーヨーを使った必  
殺技が炸裂するぞ。

美星

清音と同じく一般の  
宇宙刑事。周囲をどん  
底に突き落とす、あま  
りにもくだらないダジ  
ャレが得意技(？)。

阿重霞

天地の前ではいつも  
控えめな性格ながら、  
恋敵の魍呼の前では途  
端にコワイ性格になっ  
てしまう。

砂沙美

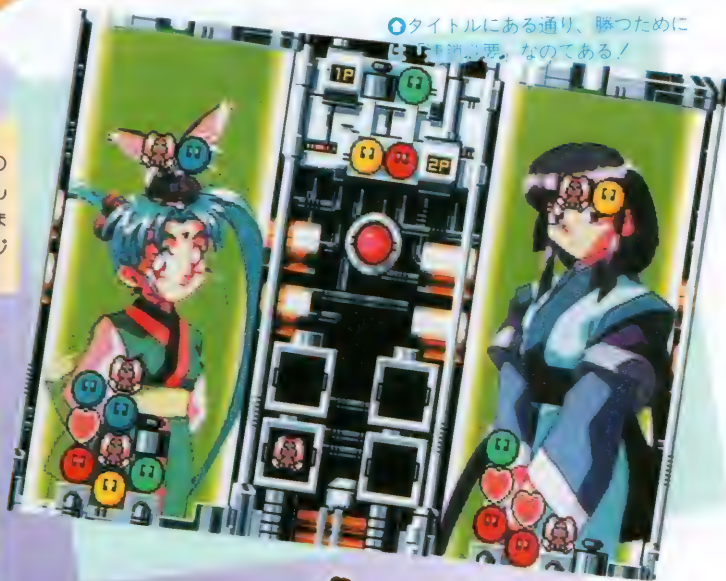
阿重霞の実の妹で、  
料理が得意。ゲーム内  
の必殺技は、魔法少女  
「プリティーサミー」  
に変身するというもの。

天地

影の薄い(？)「天  
地無用」の主人公。だ  
が、周りの女の子には  
モテモテの、とっても  
うらやましいヤツだ。

鷲羽

自称・宇宙一の天才  
科学者。本作品は、こ  
の鷲羽が発明した最新  
のパズルゲームという  
設定なのだ。



○タイトルにある通り、勝つために  
は「連鎖」が必要なのである！

# 天地無用!

りょう おう き  
魍皇鬼

## 連鎖必要 れんさひつよう

人気爆発のアニメ「天地無用!」が、パズルゲームに初見参。  
可愛らしくも、どこか間抜けで愛嬌のある天地キャラたちが、  
パズルゲームの世界でどんな魅力を振りまいてくれるのか。  
本邦初公開のゲーム&オープニングのビジュアルとともに、  
現在判明しているゲームの概要を紹介していこう。

©AIC/PIONEER LDC/Den'osho kai/Access

発売日	'97年春	C D 枚 数	1枚
発売元	パイオニアLDC	複 数 プレイ	2人同時
開発元	パイオニアLDC	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	パズル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(10月23日現在)



## キャラの性格を反映した 個性的な攻撃が可能

登場するプレイヤーキャラは、  
魎呼や砂沙美など「天地」に登場  
する女性6人。彼女らは、連鎖に  
より発生する攻撃「ブクブク水」  
(後述)の他に、個別に必殺技を  
使用できる。そして、この必殺技

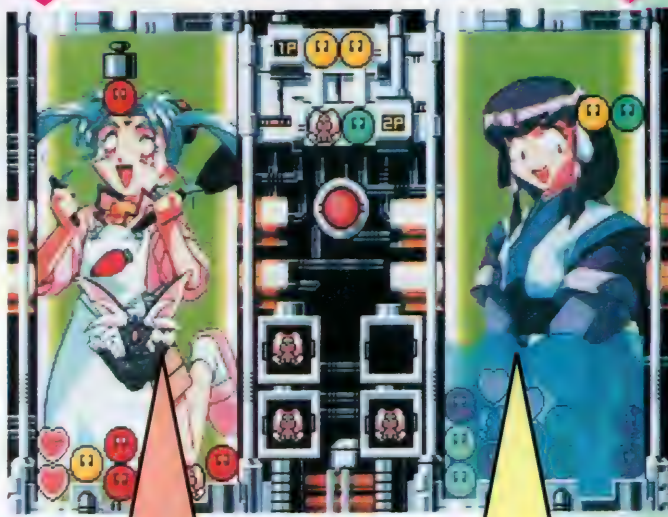
の性能は、原作キャラの性格に準  
じているのだ。例えば、ケンカっ  
早い魎呼は通常攻撃をより強力に  
したものを、美星は得意のダジャ  
レを使い相手を凍りつかせる(動  
きを止める)技を使ってくるぞ。

●攻撃方法にも個性があることによ  
り、一層感情移入かてきそうだ



いきますねよ~

## その他の特徴的システム



### キャラのリアクションも豊富

熱烈的「天地」フリークなら、  
画面内のキャラのリアクションも  
気になるところだ。この作品では、  
連鎖発生の際や勝利ポーズ、ピン  
チ時などのさまざまな状況に対し、  
アニメーションによる演出が展開  
される。さらに声の出演も、原作  
アニメと同じ声優が担当。ファン  
にはおなじみのキャラ同士のかけ  
あいもあるぞ。

### 「ブクブク水」システム

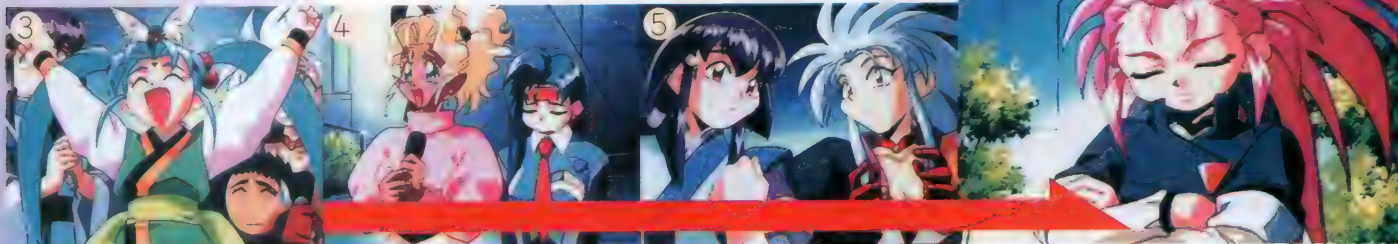
阿重震の画面で波打っているも  
のは、「ブクブク水」という、本  
作品独自の攻撃方法だ。この「ブ  
クブク水」の特徴は、水たまりに  
沈んでいるブロックが消せなくな  
るところ。唯一の解決策は、  
水を回復アイテムで消すことだけ  
なのだ。うまく利用すれば、相手  
の大連鎖計画を直前で止めるなど、  
高度な戦術も可能になるかも?

## オープニングシーン

カラオケ大会を楽しんでいた主人公の天地たちが、  
盛り上がるうちに、事態はマイクの争奪戦になっていっ  
た。ここで天才科学者、鷺羽が提案をする。「勝者は天  
地とデュエットができる」という条件で、自らが開発し  
た新型パズルゲームで対決しようというのだ。これに同  
意した魎呼ら女性6人は、ひとり途方に暮れている天地  
をよそに、パズルゲームで火花を散らすのだった…。

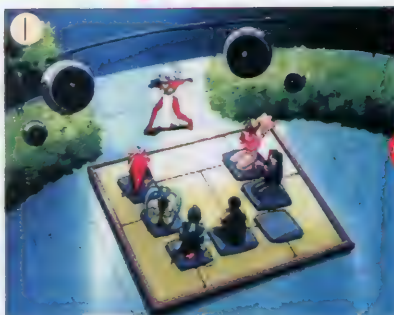
### エンディングは歌付きだ!

ライバルの5人、そしてボス(誰かはナイショ)との  
勝負に勝つとエンディング。エンディングは、各キャラ  
それぞれがオリジナルの歌を熱唱する、というものだ。



●このアクの強いメンバーで、このまま和やかにカラオケ大会が続くとは思えないが…

## デュエットしたくてパズル大会



●このアクの強いメンバーで、このまま和や  
かにカラオケ大会が続くとは思えないが…



●やはりというべきか、魎呼が  
天地を独占しようとする





# 同級生2

どうきゅうせい

発売日	未定
発売元	NECインターチャネル
開発元	NECインターチャネル
価格(税別)	未定
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	未定
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	50%(10月24日現在)

## 八十八町を歩き回ると 新しい出会いが生まれる

主人公(プレイヤー)の身近にいる女のコが、どんな性格をしているのか? また、主人公のことをどう思っているのか? そういった基本設定を把握する「プロローグ」。ストーリーの分岐こそしないが、そこで入手した予備知識

が「本編」でのプレイをより面白いものにしていく。「本編」は、コマンド選択方式で展開する「プロローグ」とは違い、町中を歩き回ることによってストーリーが進展。場合によっては、新しい女のコとの出会いが待ち受けている。

田中美沙



「同級生if」の人気キャラクター。本作では、大学2年生という設定で、八十八町に遊びに来ている。

野々村美里



旅行会社に勤めているバスガイド。このゲームでは、いたって普通の女のコだが、ある願望を持っている。

安田愛美



花園保育園で働く保育さん。過去の失恋体験から恋愛に対し、多少の警戒心を抱いている。いつも子供というせいか、子供っぽいところも。

主人公と同じ18歳。体が弱く、市民病院に入院している。そのためか、男性と付き合った経験がない。純粋な女のコだ。

永島佐知子



旅館の女将。娘に旅館を継がせたいらしく、地元の男性と結婚させようと画策している。

永島久美子



佐知子の一人娘。都会の生活に憧れを抱いており、早く田舎から脱出したいと思っている。

杉本桜





みんな、外に出よう。外から帰ったらハガキを書こう。

# コーンヘッド クラブ CONE HEAD CLUB

今日から11月。街の街路樹も、だんだん寂しくなってきた。コーンキッズのみんなは子供のとき、道路の隅にたまった枯れ葉をわざと踏んで遊んだことがある？ 乾燥した葉っぱの“バリバリ”っていう感触が気持ちいいんだよね。

## フリーフリーフリー

コーンキッズの言いたい放題のコーナー。自分の近況報告、ゲーム目撃、人生相談、恋の悩みなどなんでもアリノ

1日の疲れを癒す最良の方法と思ったら、のんびりお風呂につかるのが1番！ 体にじわっと熱がしみてゆく瞬間が最高なのだ。疲れていればいるほど、つついとお湯につかっている時間も長くなっちゃう。たまには温泉にでもつかってバーッと騒ぎたい。でも次の日は仕事(涙)。

**最** 近のサタFANのイラストはかなりレベルアップしている。投稿してもなかなか採用されない人も多いのでは。しかし、そんな人たちが心の師匠と目する絵師を目指して日夜努力しているはず。そこで提案！ コーンヘッドの絵師たちの人気投票をしませんか。ちなみに僕は「MAX月影」さんに1票入りたいです。どうでしょう？

(宮城県/U助)

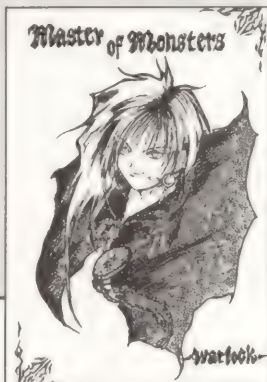
いいかもしれないね。コーンキッズ同士のつながりも、これで深くなっていいね。

**サ** ターンFANをNo.12号から読んでいます。ふと昔の号を読

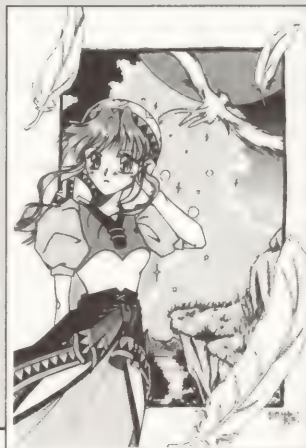
おまたせ!!

## 発売記念ギャラリー

今回の発売して、もうすぐ発売のソフトのイラストを集めてみたよ。気になるソフトはあるかな？



○東京都/R・ジャジャ「融合」するときってドキドキだよ



○長野県/高峰秋良 キッズのみんなはもうブレイシタ？ 怒ってるナルの表情が最高なんだよ

○神奈川県/辻原耕絆 前回では最大12人のキャラクターが仲間になった



○鹿児島県/藤沢智也 ワシはこういう人が大好きなんだよ、元気があって



んでいたら、妙に懐かしさを感じてしまった。サタFANを買い始めてはや4ヶ月、ときの流れは早いですね。さて、みなさんはたまったサターンFANをどのように処理していますか。とっとく場所がなく、かといって捨てるのは忍びない。あーどうしよう。(愛知県/やすし)

ワシは枕にしているよ。

**す** みません。ひとこと謝りたいです。「お兄ちゃん、データを消してごめんなさい」正面向かって言えないので、ここで謝ります。本当にごめんね。思い起こせば消してしまったデータは数多い。「ファイナルファンタジーI~IV」「ドラゴンクエストI~IV」「ときめきメモリアル」「ゼルダの伝説」「ファイアーエムブレム」「ウルティマ」多分まだあると思う…ごめん！

(群馬県/麻梨子)

直接は言いにくいことも、こういう形でなら素直に謝ることができるよね。でも、キミの場合は直接謝ってほうがいいと思うよ。

**先** 日、ゲーセンで他人がやって

たときのこと。「2Pのアキラは素足なんだな〜」とアキラの素足をポーツと見ていると、なんと「土踏ます」を発見。土踏ますまでポリゴンで表現するとは、恐るべしセガ。

(愛知県/棚端末利)

確かに、ワシなんかサラでプレイすると絶対に負けてしまう。なぜならポリゴンでリアルに表現されたあの胸が…。恐るべしセガ。

**つ** い先日、母に頼まれて米びつに米を入れていると、なんと小さなイモ虫が何十匹と出てきた。俺はすぐさま親に報告し、全部駆除した。そして数日後、何気なく米びつを覗いてみると、なんと蛾がひらひらと飛んでいるではないか！ これにはもうビックリ。俺は今までこんな米を食べていたのか…。

(兵庫県/めそ)

いやー、もしかし健康にいいかもしれないよ。それが、ものすごく健康に悪いかのどちらかだ(多分後者だと思うけど)。

**お** っ！ なんとNo.21からサタFANがわすかに大きくなっている/重ねてみて始めて気付いた。

普通に読んでたら絶対にわからないだろう。みんな気付いたー？

(千葉県/アニメにメロメロっす)

よく気がついたね。そう、実はサターンFANはNo.21号から3%大きくなったのだ。大きくなった分だけ今までより内容が濃くなっているぞ。3%分だけだけ。

## まんがでGO!

○大分県/多田亜津死 ジムを操作できるっていうのはマニアの長年の夢だったのかもね。しかも笑を狙い撃ち…



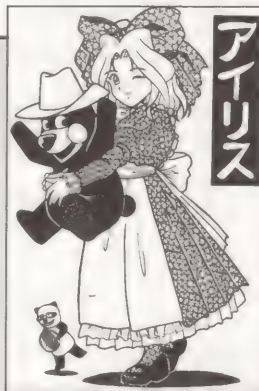


# サクラ 画 廊

『サクラ大戦』が発売されて約1ヵ月。で、ハガキの数は増殖中。人気の高さと投稿の数は比例してるみたい。この調子だとコーナー設立の日も近い?



限定版はゲットできたかな? 岐阜県/トシスケ キリッと凛々しいさくら。



アイリス

千葉県/ムササビむつくん 抱いているのは「パイパーズ」のクマちゃん



兵庫県/藍葉染之助 一筋縄ではないかな? 高飛車な態度の裏をわかってあげよう



京都府/クラウザーしおり 逆刃刀を持ち、不敵な笑み…。まさか人斬り?



東京都/R・ジャジャ デート前夜の洋服遊び。アイリスは何を着てもかわいいのだ(断言)



宮崎県/はくび あやめさんの、おでこに「つん」は、最強の武器ですな

## まんがでGO! Part2

### サクラ改善。



兵庫県/みなとともみ さくらといえば「ZERO2」もね。それにしてもすみれさん怖い。この調子だとカンナがザンギエフになったりして…(鼻血)



静岡県/ルナ 無邪気な微笑みを浮かべるアイリス。彼女がヒロインの4話は泣けるね。どうも妹のいない男は「お兄ちゃん」と呼ばれるのに弱いらしい

## コーンキッズ ネットワークボード

キッズ間の意見のやりとりをサポートするネットワークボード。ハガキの数は増加中。冒頭に「〇号の〇〇の意見に対して」と書いてくれればOK。

### TOシロウト(No.21)

厳しい言葉でのメーカー批判、感情にまかせた文章はいけませんか? 正直でいいと思うのですが。感情を押し殺して書けというのですか。それでは本当の批評にはならないと思います。

感情にまかせた文章。自分に正直でいいですね。しかしそれが「説得力」を持つかというところでもありません。直情的な文章というのは、読

## キッズに対するキッズのアツイ声を掲載しちゃうコーナー。

み手を一歩引かせてしまいます。それでは何を言っても説得力はありません。自分の主張を伝えるためには、書き手はクールでなくてははいけません。感情を押し殺せと言っているのではありません。炎のような怒りも活字になってみるとしよほいものだと思うのです。つづやきは辛くても甘くても、自分の意見を聞いてもらえる良い機会なのですから、どうせなら自分の怒りや感動を、多くの人に理解してもらえるような文章を書きましょうよ。(東京都/クレイジーじい) 相手を不愉快にさせないってこと?

### TO赤いサターン(No.21)

セガは「サクラ大戦」の特別限定版をどれくらい生産しているのだろうか。作り過ぎもよくないが、「ときメモ」のように十分買えるぐらいにしてほしい。15店まわって結局買えず…。

僕は予約しなかったけど、限定版「A」「B」どちらも持ってます。なぜかという、秘密はパチンコ屋にあります。ゲームショップで予約ができず、がっかりしてましたが、先輩と一緒にいったパチンコ屋に、なんと景品として限定版が置いてあったのです。それも前日の9月26日にですよ。あとは言うまでもなく、1回の当たりに限定版1個。パチンコ屋でゲームソフトをとっていく人はあまりいないので穴場なんです。今だってあきらめないで探せば、どこかのパチンコ屋に

まだあるかもしれませんよ。(福島県/カツチャマー) 最近パチンコの景品も種類が豊富になったね。ワシもこの前、近所のパチンコ屋で、景品として並ぶスノーボードやワイドテレビを見かけたぞ。僕は同意見です。「サクラ」に限らず、最近のセガの拡張戦略には少々疑問が残ります。発売直前に変更になることが多すぎる(発売日もコロコロ変える)。周辺機器を出しておきながら対応ソフトが少ない(本末転倒)。そして今回の「サクラ」や、少し前の「ナイツ」のような、同梱でいたずらに希少感をおこしておきながらも、生産数がやたら少ないなど、あげたらきりがなし。考え直すべきです。みんな期待してるんですから。(東京都/僕のサターンはグレー)



# We are サポーターズ

自分の愛するゲームやキャラをひたむきに応援するコーナー。今回は新しい小部屋を用意。次回はありますか？

## ドラゴンフォース友の会

**弟** からドラゴンフォースを借りて約1ヵ月。よーやく8人全員のエンディングを見ました。妊婦を田舎で徹夜させるとは、おそろべし『ドラゴンフォース』(笑)。でもお陰でつわりのことを忘れてたので感謝、感謝。しかし、攻略本を読まなかった私は、8人目のゴンちゃんまでハヤテの存在を知らなかったのだ。じゃあエンディングアニメのパンダナ男はファウストじゃなかったのね！ どうりで、ミカツキのエンディングの意味がわからなかったわけだ。と、いうわけでまだ当分徹夜はつづく…。でも幸せ。

(神奈川県/まみ)

サポーターズでハガキが一番多いのが『DF』なのだ。しかし同じ徹夜でもワシとはだいぶちがうのう。

**こ** の「ドラゴンフォース友の会」を読んでみると、よくバグが起るとあって、そのうち僕のもバグってしまうのではないかと思っていた矢先、すぐにバグってしまった。なんと城のレベルが全部50になって、味方のキャラがら人で、残りは敵になってしまった。しかも城主のミカツキまで…。その後電源を切ってしまったけど、そのまま続けていたらどうなったことやら。ところで、LV10以上のマニって最強？ コールオブテスを使ったらすぐ退却して、もう1人の武将で叩く。いくらゴルダークでも、この手にカカればイチコロよ。

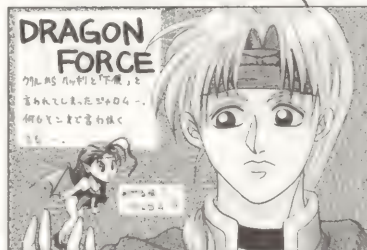
(東京都/長谷川蘭)

やっぱり、そう思うよね。ワシの知り合いも退却の連発ばかりなのだ。

◎東京都/うさまにあ そのとおり。まさに釈迦の手の上のなんとかですな



◎愛知県/とびしま悟綾 ほんとうまいなあ。ワシのお気に入りティリス



◎長野県/高峰秋良 編集部に届いた「ドラゴンフォース」の同人誌でもリンクの人気は高いようでした

## ときめき愛好会

**こ** の間、久しぶりに「ときメモ」をプレイ。アルバムを選ぶと、「ずいぶん遅かったわね」と、詩織に怒られてしまった。そして先週、午前4時にアルバムを選んだら「もう夜中よ。うれしいんだけど体に気を付けてね」と言われてしまった。

(山形県/RAINBOW)

**僕** は学校の進路希望調査で、就職の欄に「古式不動産に入社したい」と書いた。後で先生に「おまえはメモリーカー？」と聞かれた。ということは先生も…。なんとも恐るべし「ときメモ」パワー。(愛知県/たま)

**如** 月さんのメガネをとった顔を見る方法。まず、如月さんと映画「告訴」を見に行く。その後の選択肢で「そうだね。もともといからね。」を選ぶ。そして、如月さんから告白されると、彼女のメガネをとった顔がめづるぞ！ みなさんがんばってください。

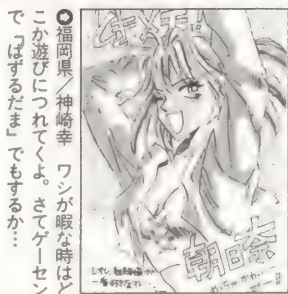
(岐阜県/JET)

**電** 話をしていて、どうしてもときメモ話にもっていきだる友人がいます(私じゃないよ)。その友人が「女の子はやっぱりふふの元気がいいね」とひとこと。私はすかさず、「ナイトパレード一緒にいったり、図書館でカンペ作ったり、卒業旅行にいく子でしょ」と、冷たいいい放つと、そこから無言の1分間が…。

(岩手県/AYA)



◎鳥取県/LEE やっぱり初めからぶつかる気だったんだな。でも、まさかコアラのぬいぐるみを着てじゃあ…



◎京都府/神崎しぐれ 仕事中にお弁当出されたら涙でるなあ

## 愛の進路指導室

今回は美少女ゲーム中心の新コーナーを作ってみました。仮だけど。

**み** んなどこかワイイ部分をもっている「下級生」の女の子たち。私のイチオシは美雪です(いや、瑞穂もいいかな)。最初は生意気で主人公をケダモノのように扱っているんだけど、だんだんと主人公を意識するようになって、そして…。私ってこういうのに弱いなあ。素の前で泣き崩れているイベントなんか涙ものですよ。

(東京都/野村病院の使徒人)

**先** 日の「きんぎょさん/バーニール ミニール2」の記事を見た。やばい/ サワティカわいいぞ。昔は口リッ娘はダメだったけど、「スクラ大戦」のアイリスをはじめ、最近ハマルキャラの年齢が低いような気がする。人生を踏み外したかも…(不安)。

(長野県/朝の挨拶「ペンギン」)



◎鹿児島県/モミモン 「最後の18禁」としてのイメージが強いソフトだね。パベルのイラストも募集 중이다よ



## 同級生 2



◎熊本県/ペンギン体操 サ FANで連載中だね

◎千葉県/ムササビむっくん マ太郎を見ない日はないんだな

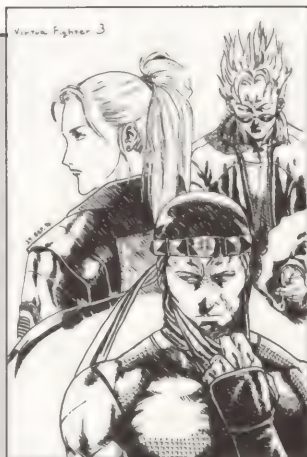


# セガAM フリーク

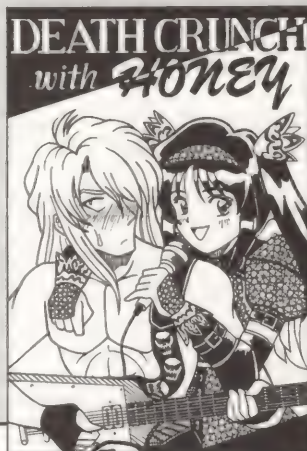
『バイパース』のハニーとビッキーのイラストに人気が集まっているようだが、やっぱり圧倒的に多いのは『バーチャ』のイラスト。最近人気上昇中なのが移植希望の声が高い『ラストブロンクス』。サターン版の発売を控えて『バーチャロン』もイラストが来るようになったぞ。もちろん『ソニック』もお忘れなく。



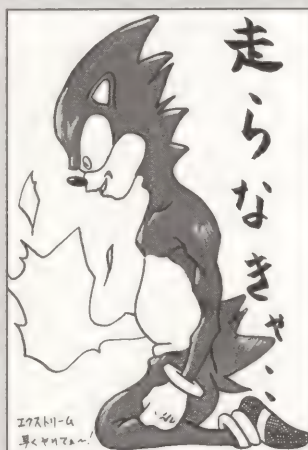
○東京都/ライフ 言わずと知れた『バーチャ』のバイ。ほのほのしているこのタッチがいいですね



○埼玉県/水月影斎 マスクを下げている影が強い。ジャッキーのタバコも良い

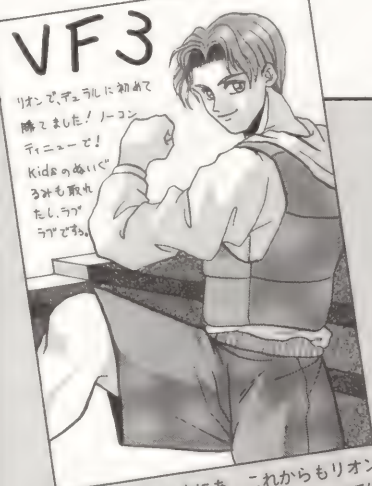
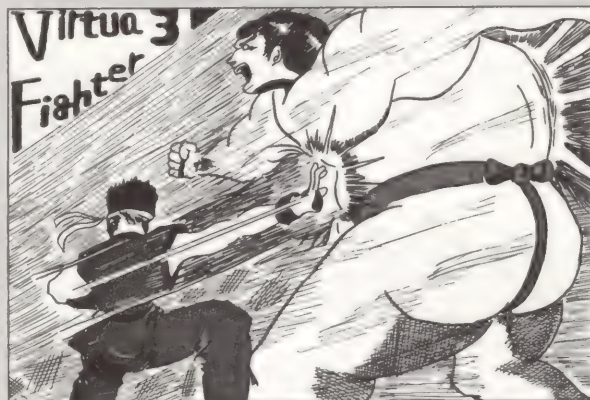


○兵庫県/さきお こ、こわい。この焦点のあつてない目がこわい。何がキミをこんなふうに変えたんだ。



エクストリーム  
早くやれよー

○千葉県/ムササビむつくん ラクセルとハニー。ラクセルのバンドにハニーが飛び入り参加？



○東京都/うさまにあ これからもリオンに会うには、せつせとバイトをしなくては。ワシもサラに会いすぎてサイフが...

## サタFANおたよりQ&A

キツツの疑問に答えるコーナー。まずは質問に答えるいつもの人組からあつじ：コーンヘッドの担当者。季節の変わり目でちょっと体調不良りえ：メガドライブを愛しているが、64もいい感じと思ってる今日この頃。超四等兵：最近、権力に弱く自分に疑問を感じている。変わろうかな…。ちゅう伯爵：冬の到来。冬は服装のおしゃれができるから心ウキウキ。ウシ：先日電車のラッシュに紛れて財布を紛失してしまい、心しおしお。あ：今回のQ&Aはスペース増大/り：今まで都合で紹介できなかった質問などにも答えるよ。

### ■質問その①

僕の将来の夢でもあるゲーム雑誌の編集者になるためには、どうしたらいいかすぐ知りたいんです。何か必要な資格とか、どんな勉強をしておいたほうがいいかとか教えてください。

(群馬県/茂木)

あ：おつ編集者になりたいとや

ち：別に何も資格は必要ないよ。ウ：僕なんか車の普通免許も持ってないからね。り：特別な知識もこれといって必要なし。一般常識を知っていることのほうが大切。難しい漢字の読み書きができることよりも、むしろ普通の漢字をちゃんと読み書きできることが必要。超：編集者を育てる専門学校なんかもあるにはあるよ。そこで編集の知識を身につけるのも一つの手段。でも、一番大切なのは本人のやる気だね。あ：夢に向かってがんばろう。

### ■質問その②

今度サターン用のモデムを買う予定なのですが、インターネットを使った場合、電話料金は1分間にどのくらいかかるのですか？

(北海道/猫になりたい)

ウ：電話料金は普通の電話と同じ値段だよ。インターネットにアクセスするには、プロバイダーというネット回線をつなぐ人との契約が必要。契約料は無料から数千円までまちまち。

### ■質問その③

セガサターンのS端子ケーブルとRGBケーブルは、どちらの方が映像や音がきれいなのでしょう。

(兵庫県/震天制空隊)

ち：S端子ケーブルよりRGBケーブルの方が、映像的には優れているのだ。超：どちらのケーブルでも、音質的な違いはないよ。

### ■質問その④

シミュレーションゲームが大好きな女子であります。「同級生〜f〜」とか「野々村病院の人々」など、ちょっとHなソフトってありますよね。そういうソフトを女の子がプレイするのって変ですか？ それと、お店で買うときどうやって買えば恥ずかしくないのでしょうか。教えてください。

(秋田県/UMA)

り：ぜんぜん変じゃないよ。ち：女の子だって、たまには女の子の裸が見たくなるでしょう？ フフフ…。あ：何！ 普段は紳士を装っているのに、なんてこと言うんだコイツ!!ウ：甘いな、ちゅう。「野々村」も「同級生」も女の子が脱ぐということ以前に、1つのゲームとして、非常によく

作り込まれているのだよ。だから、ゲームを愛する者として、この手のソフトをプレイすることは全然恥ずかしいことではない！ 堂々と買って堂々とプレイするべし!!

超：おお、いいこと言うな。ち：ウシさんかっこいいっすよ。り：いまだて誤解してた。ウ：でも脱がないゲームは買わないよ。一同：やっぱりおまえはそうなのか/ウ：ムフ。

### ■質問その⑤

発見されなかった裏技はどうなるのですか？ 発売から1年くらいたったら公開してほしいよ。

(岡山県/亀高泰範)

ち：路上で公開というのはあまりない。あ：発見されなかった技は、もちろんそのままだの目を見ることなく、歴史の闇の中へ…。り：でも、攻略本なんかはけっこう裏技を公開するよね。超：メーカーによっては攻略本などでも絶対に公開しない場合があるから、本当に、ずーっと誰にも知られていない裏技があるかもしれないぞ。発見したらウルテクに送ってね。



## コーンヘッドクラブ



○大阪府/トラボルタ キッズのバイとぶつうのバイ。う〜ん、かわいい

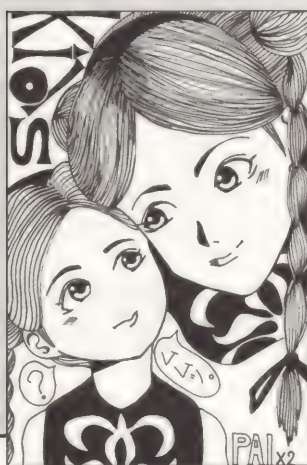
○神奈川県/藍原満月 ヨーコに勝ったことがないので、実はワシも同じ。強すぎるよね



○神奈川県/藍原満月「ラストブロンクス」の優作です。優作ってライダーなのね。バイクに乗るとき武器はどしてるのかな?



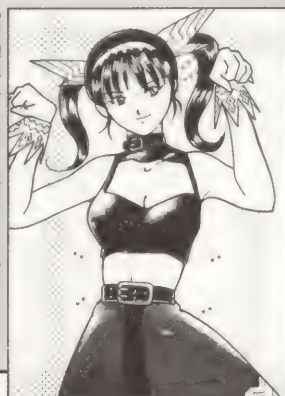
○東京都/亜希魚 改めて「バーチャ3」に搭載されているMO DEL3のすこに感動した。たしかに葵の着物はなかなかすこく綺麗だよな。これからの良質のゲームがいっぱい出ることに期待



○愛知県/みん「バーチャロン」のイラストは枚数が少ない。ロボ好きのワシとしては悲しいかきりなのだ



○愛知県/ばんだーな鈴木 やつぱりハニーの人氣は高いな。かわいいもんな。いいよな



○鳥取県/LEE 最高。いいっすよこのハニー。この目と口がたまらん



## 投稿時のお約束

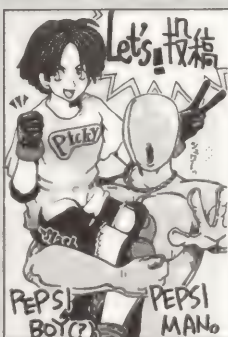
投稿はハガキサイズが原則。イラストの場合は墨1色で(鉛筆はダメよ)、裏にコメントも欲しいな。ハガキ1枚にネタは1つ。以上のことさえ守ってくれば、コーナーにあてはまってなくても、面白ければ採用。新しいコーナーなどの提案も待ってるよ。

- フリー フリー フリー  
テーマなしのフリートーク。
- コーンキッズネットワークボード  
コーンヘッドクラブに掲載されたハガキに対する自分の意見など。
- イラストギャラリー  
何でもござれのイラストコーナー。
- まんがでGO!  
そろそろ常連軍を焦らせるような鋭いセンスをもったハガキが欲しいな。
- サタFANおたよりQ&A  
コーンキッズの疑問に対して、コーンメン5人組がお答えするコーナー。
- サタFAN売り上げ倍増計画  
サタFANの売り上げ倍増活動の報告を持つ。がんばればキッズ!
- カメラキッズ

どうしても人に見せたい写真、自慢の写真などなんでもいいよ。  
■We are サポートर्स  
大好きなゲームを応援するコーナー。  
〒105東京都港区東新橋1-1-16  
TIM サターンFAN編集部  
「コーンヘッドクラブ」〇〇係  
今回は「投稿時のおやくそく」のイラストを大放ししてみた。特に募集はしていないけれど、掲載の倍率は高め。

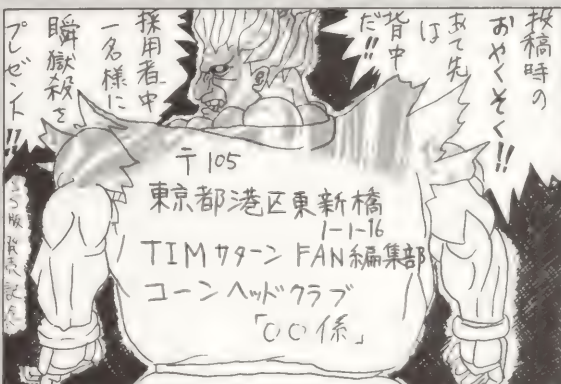


○東京都/R・ジャジャ「オウガバトル」のヴァルキリー。いい雰囲気が出ています



○北海道/黄べろーに 仲良しげにベブシマンにだっこされるビッキーの図

○兵庫県/ねこまんま「エヴァ」のイラストはけっこう珍しい。レイの表情が笑える。気の強いアスカがグッドです



○茨城県/飯田勤 イラスト等は封筒に入れてまとめて送って来てオッケ。ちなみに瞬獄殺のプレゼントはありません(笑)



# NEWS Dynamite!

世の中は時々刻々と流れ、情報はあふれんばかりにこぼれ落ちていく。そんな情報のしずくを拾い上げていくこのコーナー。ページ数も増えてますます充実。隅々まで目を通してね。

## 編集部対抗 音楽CD発売記念 「LAST BRONX/東京番外地」ゲーム大会

人気アーケードゲーム「LAST BRONX/東京番外地」のサウンドトラックがアイノックスレコードより発売されたのを記念して、10月19日に新宿ジョイポリスで各編集部対抗のゲーム大会が開かれたぞ。参加したのは、わがサターンFANを含めた12の編集部の精鋭たち。試合は2人1組のトーナメント方式によるもので、白熱の戦いが繰り広げられたのだ。肝心の結果のほうはというと、サターンFANは惜しくも初戦敗退に終わり、優勝の栄冠は「グレートサターンZ」に輝いた。

当日は「LAST BRONX」のプロデューサー安部顕信氏、コスプレ界のアイドルまるんちゃんとも

ろんちゃんなど、たくさんのゲストが招かれていた。サウンドトラックでもボーカルを担当していたLISA LIPさんが曲を披露してくれたときは、会場も盛り上がったぞ。



◎知る人ぞ知るの有名アーティストもたくさん参加しているのだ



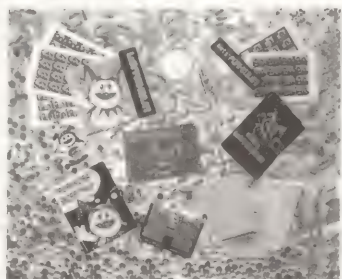
◎CDを買うとLISAさんに握手がもらえるサービスがあったのだ



◎本誌が送り出した期待の戦士たちは善戦もなしく敗れ去ってしまった

## 「プリント倶楽部」の人気キャラクタが商品化 アトラスがジャックフロストグッズを販売

「女神転生」シリーズでもおなじみのジャックフロストが、キャラクタ商品として発売される。ジャックフロストは、ゲームセンターのみならず、全国のさまざまな場所に設置され、女子高生を中心にブームを作っている「プリント倶楽部」にも登場し、人気に火が付いたキャラクタだ。アドレス帳や名刺ホルダーなどの文具7種類が用意され、ゲームセンターのUFOキャッチャーの景品などとして、お目見えする予定だ。



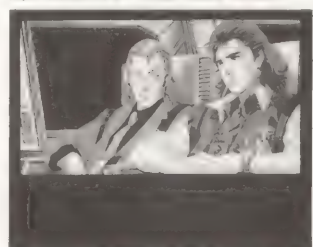
◎「プリント倶楽部」はファーストフード店などへの設置も予定されている。ジャックフロスト人気も盛り上がる?

## 卒業生には将来が約束される! コナミがクリエイター養成学校を開校

コナミが来年の4月からクリエイターのための養成学校を開校する。この学校は、将来のゲーム業界を担うクリエイターの発掘を目的としたもので、積極的に日本各地に設立して行く予定だ。初年度は、東京、大阪、名古屋、札幌の4カ所で開催し、'97年中には横浜、広島、福岡へと展開していく模様だ。生徒は試験や面接により選抜され、開設教科としてのグラフィックやサウンド、プログラムなどゲーム制作に関するすべての分野がフォローされるぞ。また、気になる講師陣には、コナミに所属するすべてのクリエイターが予定されている。サターンでも発売された

『ポリスノーツ』のディレクターとしても有名な小島秀夫氏も、候補に挙がっているとのことだ。なお、卒業生には希望者全員がコナミグループへ入社することを保証される。

問い合わせ先 ☎03-3422-5408



◎数々の名作を作ったあこがれのスタッフにいいことを教えてもらえるのだ

## 雛形あきこCD-ROM発売連動企画 ビデオシステム提供ラジオ放送開始

12月に「DREAM SQUARE 雛形あきこ」を発売するビデオシステム提供によるラジオ番組「サイバー・ミュージック・ネットワーク」が始まったぞ。毎週金曜日の22:00からペイFM(関東地区・78MHz)で放送中だ。番組は細川ふみえ、山田まりや、川村ひかる、五十嵐リサの4人をDJに、番組のホームページを開設するなど、マルチメディア関連のことに触れていく予定だ。

そこで、その番組の収録現場に潜入してきたぞ。当日は山田まりやさんが欠席していたものの、3人が本誌のためにコメントを寄せてくれた。細川 若者の悩みとか意見を聞いて、若者の文化に触れたいですね。この番組で若者の今を知りたいです。川村 ラジオをやるのは初めてで、この番組をきっかけに聞か側の気持ちを考えて喋るようになりました。五十嵐 喋るのは苦手ですが、みんなにリードしてもらってます。



◎このソフトを見るだけでヒナのすべてがわかる

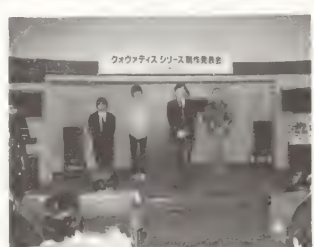
◎今回山田まりやは欠席したが、4人で楽しくやっているようだ





# TOPIC '97年1月からラジオ放送も開始 サターンソフト「クォヴァティス2」制作発表会

「クォヴァティス2〜惑星強襲オヴアン・レイ」を始めとした、グラムスの「クォヴァティス」シリーズ制作発表会が東京・池袋サンシャイン60内プラネタリウムで開かれた。ゲストはキャラデザの美樹本晴彦氏、総監督の板野一郎氏、ゲーム監督の大津民地氏、声優の小杉十郎太氏など。プラネタリウムの星空でアニメーション上映が行われるという趣向が凝らされるなか、今後の「クォヴァティス」の構想について語られた(詳細は本誌P120を参照)。また席上では、グラムスが本格的にアニメ事業に参入することも発表された。「クォヴァティス」が一流制作者の手により、全39巻のビデオアニメ化されることが明らかにされたのだ。



●美樹本晴彦や板野一郎など「マクロス」ファンにはおなじみの人々だ



●アサルトスーツが目を引いたぞ

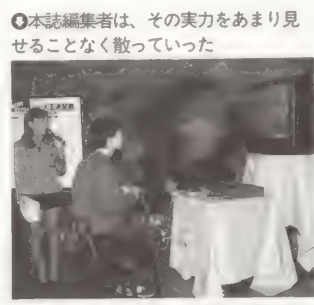
# EVENT 一番速い編集部はドコだ? 『STREET RACER EXTRA』ゲーム大会

12月にユービーアイソフトから「STREET RACER EXTRA」が発売されるのを記念して、編集部対抗のゲーム大会が開かれた。参加したのは合計16社。サターン版とプレイステーション版それぞれ

の優勝者には、フランスにあるユービーアイソフト本社を見学する権利が与えられた。サターンFANは惜しくも予選で敗退したが、編集者どうしてレベルの高い戦いが繰り上げられたのだ。



●世界ではじめて8人対戦のできるレースゲームが登場したのだ



●本誌編集者は、その実力をあまり見せることなく散っていった

# TOPIC ゲームはオトコだけのものじゃない! 女子高生をターゲットにしたCD&ゲーム専門店

女子高生を中心に客層を絞ったCD&ゲームの専門店として話題を呼んでいるのが、南浦和の「スーパードキドキパワーレコーズ」。店内にある5千本のゲームソフトは、次世代機が中心で、ほかにもアニメのビデオがたくさん取り揃えられている。女性が気軽に入るように、内外装には気を配ったとのことだ。問い合わせ先/☎048-864-7011



●店内は乙女ごろをくすぐるようなしゃれた作りになっているのだ

# 10月4日号アンケート ハガキ当選者発表

●ラングリッサーIII 秋田県/大久保貴宏/15歳 福島県/砂賀厚志/18歳 長野県/渡辺修二/20歳 大阪府/小川明宏/24歳 鹿児島県/村上修一/24歳 ●伝説のオウガバトル 富山県/秋本剛/19歳 神奈川県/小宮政昭/27歳 愛知県/上田記紀/18歳 岐阜県/玉山秀幸/20歳 大分県/但馬謙作/19歳 ●リグロード サーガ2 岩手県/川村政敏/16歳 千葉県/鈴木直也/17歳 神奈川県/芳賀千恵/17歳 岐阜県/西村昭人/17歳 愛媛県/本村寧徳/22歳 ●ときめきメモリアル対戦ばすだま 千葉県/土岐崇/17歳 東京都/荒木文雄/12歳 埼玉県/酒巻隆満/16歳 滋賀県/宮崎亮/23歳 高知県/片岡正人/23歳 ●サンダーフォース ゴールドバック1 宮城県/寒河江真/19歳 千葉県/長谷川浩一/26歳 埼玉県/南宮隆康/20歳 神奈川県/繁本竜彦/31歳 和歌山県/上野山哲也/12歳 ●麻雀大会II Special 新潟県/長洲直也/17歳 岐阜県/北島俊/20歳 和歌山県/豊地卓也/27歳 奈良県/浅野隆/16歳 兵庫県/溝口安宏/25歳

# GOODS 超便利機器登場「セガAVセクター」と バーチャガン専用「スクリーンマウント・サイト」

サターンのゲームライフを一層快適にする周辺機器を二つ紹介する。

ひとつめは「セガAVセクター」。サターンを始めとして、3台のAV機器に接続でき、切り替えも簡単にできる。本体の色調をサターンに合わせてあるのが特徴だ。セガから12月13日に発売。価格は2500円(税込)。

ふたつめはバーチャガン専用の「スクリーンマウント・サイト」。バーチャガンの上部に装着するだけで、テレビモニター上の狙っているところに光線が表示される。光線のパターンを好きなように選択でき、距離設定も可能。11月22日にタニオ・コバから発売。価格は1200円(税込)。



●これさえあればサターンとメガドライブが簡単に切り替えられるね



●期待の「バーチャコップ2」に向けて頼りになるグッズが登場したのだ

# GOODS これでテストも万全!? 『バーチャファイター2』鉛筆

「バーチャファイター2」のキャラクタがプリントされた鉛筆と色鉛筆が、文具メーカーであるトンボ鉛筆から、12月に発売されることが決定したぞ。鉛筆には1本50円と60円、90円の3種類があり、色鉛筆は12色のセットが800円、24色セットが1600円になっている。12色セットには、消しゴムで消せるタイプもある。全国の文具店やデパートで入手可能だ。

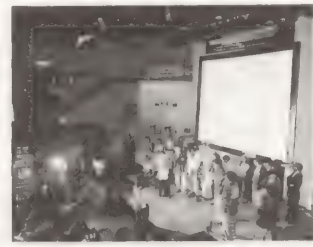


●あの名作「バーチャファイター2」がキャラクタ商品になったのだ

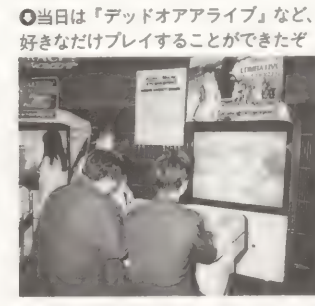
# EVENT モデル2基板『テッドオアアライブ』も期待大 魅力のゲームが集うテクモゲームライブ'96

サードパーティで初の業務用基板モデル2を使ったソフトとして、熱い注目を浴びる3D格闘ゲーム「テッドオアアライブ」。その「テッドオアアライブ」を含め、テクモの制作するゲームを発売前に自由に遊べるイベント「テクモゲームライブ'96」が渋谷で開かれた。当日はフリーブ

レイで楽しめたほか、タレントの飯島愛さんと羽田恵理香さんをゲストに招いての催しもあったぞ。また「テッドオアアライブ」のヒロイン、霞のイメージを持つ女性を会場の中から投票で選ぶ「ミス霞コンテスト」やゲーム大会などもあって、訪れた人も満足の1日だったのだ。



●タレントなどのゲストを招いての、豪華な催しだったのだ



●当日は「テッドオアアライブ」など、好きなだけプレイすることができたぞ

(P138つづき) (すみや本店 ☎054-251-1233) 12月8日(日)東京 新華義塾ホール 12時〜14時 (お近くの新华堂で問い合わせ可能) 12月13日(金)群馬 足利ハマダ 15時〜 (足利ハマダ ☎0284-141-2301) 12月14日(土)埼玉 アニメイト川越店 ☎042-251-0020 12月15日(日)埼玉 大宮西武上店 13時〜 (ヤマギヤ大宮店 ☎048-641-1732) 12月19日(木)浜松 イケヤサウンドプラザ3F 15時30分〜 (イケヤMM店 ☎053-4453-5550) 12月22日(日)東京 恵比寿ガーデンホール 時間未定 (アニメイト ☎03-3955-7123)



はみだし情報  
27・21・6871

## GOOD エクシングの新しいタイプの雑誌 CD-ROMマガジン「digital GIPS」

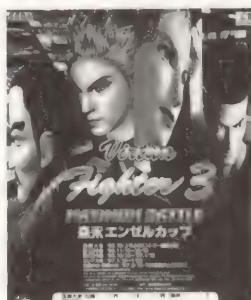
エクシングから「遊びメディア」をテーマとしたパソコン用CD-ROMマガジン「digital GIPS」が発売中だ。最新刊にあたるVOL.3では、「デジタルアイドルのフロンティア」と題して、「エネミー・ゼロ」のローラなど、ゲームの女性キャラクターが特集されているのだ。定価1000円(税込)だ。



○飯野氏もインタビューに答えている

## EVENT 強者どもよ集え! パーチャファイター3 マキシマムバトル開催せまる

頂点を目指して戦う「パーチャファイター3 マキシマムバトル 森永エンゼルカップ」。本誌でもすでに何度か報じている通り、その開催が近づいている。これは、全国のゲームセンター約450店舗で予選をし、その勝者により全国大会を行うというもの。全国大会の優勝者には、国際チャンピオン決定戦が待っている。問い合わせ先/ ☎03-3743-7455



○このポスターの貼ってあるお店に行けば、大会に参加することができるぞ

11/10~12/15	第1回国内予選	国内大会実施対象店全店舗
12/16~1/15	第2回国内予選	国内大会実施対象店全店舗
1/19~1/26	エリア大会	全国22エリア予定
11/上旬~2/初旬	国際大会予選	アジア各国、ヨーロッパ各国の2名選抜
2/15	全国大会	東京ジョイポリス 各部門準々決勝まで
2/16	全国大会	東京ジョイポリス 各部門準決勝、決勝、3位決定 各部門の優勝者で日本一決定戦
	国際大会	東京ジョイポリス 国際選手権でチャンピオンを決定
部 門	・女性部門「レディース・クラス」 ・男性部門「アンダー20クラス」(20歳未満) 「オーバー20クラス」(20歳以上)	

## 今号の オススメCD 深まりゆく秋にふさわしい しっとりとした3本を紹介

### POLICENAUTS/ F/N

11月1日発売予定/発売元キングレコード  
矩形波倶楽部の古川もとあきと、元S. S. T. BANDの並木晃一の強力なユニットによる、「POLICENAUTS」のフルアレンジアルバムだ。ふたりはすべての曲のアレンジも担当。定価3000円(税込)。



### プリクラ大作戦

11月21日発売予定/  
発売元サイトロン・アンド・アート

「豪血寺一族」シリーズのヒロイン、花小路クララが主人公のシューティングゲームがサントラになった。オリジナルバージョンのほかに、クララやキララのボイスなどが収録されている。定価1500円(税込)。



### 微熱/氷上恭子

11月21日発売予定/  
発売元マリンミュージックエンタテインメント

人気上昇中の声優、氷上恭子待望のファーストフルアルバム。全10曲が収録され、作曲には原田真二も参加している。初回特典としてジャケットがピクチャーレーベル仕様だ。定価3000円(税込)。



## 応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌綴じ込みハガキに、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、ほしい賞品の番号と名称を記入の上、下記のあて先まで送ってください。締切は11月14日必着。当選者発表は№26にて

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIMサターンFAN編集部  
「11月15日号D・P」係

## Dynamite! PRESENT

今号もメーカーさんの御好意により、3つのグッズをプレゼント。応募のきまりをよく読んで応募してくれ。くれぐれも間違いのないようにね。

### 1 カブコンポスターセット

10名

いまでも高い人気を誇る「天地を喰らうII」と、完璧な移植がうれしい「ストリートファイターZERO2」のさくらのかわいいポスターをセットで10名の方にプレゼント。

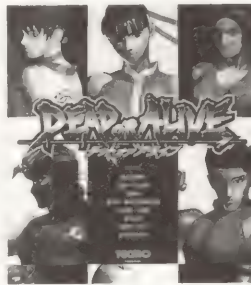


提供カブコン

### 2 デッドオアライヴ ポスター&ビデオ

5名

もうすぐみんなも遊べるモデル2基板の話題作「DEAD OR ALIVE」その非売品のビデオとポスターを5名の方に。ゲームを待ちきれない人は、しばらくこれで我慢。



提供: テクモ

### 3 W'sサイン入りポスター

3名

声優の横山智佐と野上ゆかなのユニットW's。ファーストアルバム「WITH」を発表する彼女たち2人のサイン入りポスターを、抽選で3名の方にプレゼントします。



提供: コロンビアレコード



1996年10月25日までに発売されたソフトならびにハード&周辺機器を完全網羅

# SATURNデータベース

全393タイトル

## 対応周辺機器略号

MC.....マルチコントローラー  
MT.....マルチターミナル6(SBONマルチタップ含む)  
MS.....ミッションスティック  
MV.....ムービーカード(ツインオペレータ含む)  
RC.....レーシングコントローラー  
RM.....拡張RAMカートリッジ  
SM..........シャトルマウス  
VC..........対戦ケーブル  
VG..........バーチャガン  
XB.....XBAND(要サターン用モジュール、メディアカード)

## 格闘アクション 28タイトル

No.	タイトル	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器	対象年齢	総合点	歴代順位
3	バーチャファイター	セガ	'94年11月22日	8800円	17・各種データ	なし	全年齢	18.58	243
33	バトルモンスターズ	ナグサット	'95年6月2日	5800円	5・各種データ	MT	18歳以上推奨	18.11	319
35	〜秘伝伝説〜プリティファイターX	イマシニア	'95年6月2日	5800円	なし	なし	18歳以上推奨	24.61	17
42	バーチャファイター リミックス	セガ	'95年7月14日	3400円	17・各種データ	なし	全年齢	24.15	155
54	ストリートファイター リアルバトル オン フィールド	カプコン	'95年8月11日	5800円	32・各種データ	なし	全年齢	20.42	137
62	水滸義武	データイースト	'95年8月25日	5800円	17・各種データ	なし	全年齢	21.55	131
81	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	'95年9月29日	5800円	なし	なし	全年齢	19.50	187
110	ドラゴンボールZ 真流闘伝	バンダイ	'95年11月17日	8800円	なし	なし	全年齢	23.45	35
113	X-MEN	カプコン	'95年11月22日	5800円	64・各種データ	なし	全年齢	20.00	163
114	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サン電子(サンソフト)	'95年11月22日	5800円	なし	なし	全年齢	22.35	101
119	闘神伝S	セガ(タカラ・セガ)	'95年12月1日	5800円	なし	なし	全年齢	27.46	30
124	バーチャファイター2	セガ	'96年1月26日	5800円	180・各種データ	なし	全年齢	23.33	30
159	ストリートファイターZERO	カプコン	'96年2月2日	5800円	32・各種データ	なし	全年齢	19.52	185
163	NINKU 忍道〜運命の敵等の大冒険〜	セガ	'96年2月16日	5800円	なし	なし	全年齢	17.25	258
168	ロボ・ピット	アルトロン	'96年2月23日	5800円	141・各種データ	なし	全年齢	24.83	12
172	ヴァンパイアハンター	カプコン	'96年2月23日	5800円	9・各種データ	なし	全年齢	15.72	175
210	水滸義武〜風雲再起〜	データイースト	'96年3月22日	5800円	なし	なし	全年齢	24.39	20
213	THE KING OF FIGHTERS'95	SNK	'96年3月28日	7800円	8・各種データ	なし	全年齢	19.30	217
216	モータルコンバットII 完全版	アクレイドジャパン	'96年3月29日	5800円	なし	X対応	全年齢	15.80	332
224	ライズ オブ サ ロボット2	アクレイドジャパン	'96年6月28日	5800円	なし	なし	全年齢	15.25	345
277	龍狼伝説3 通かなる闘い	SNK	'96年6月28日	5800円	8・プレイヤーデータ	なし	全年齢	22.89	51
305	バーチャファイターキッズ	セガ	'96年7月26日	5800円	42・各種データ	なし	全年齢	20.81	115
306	バーチャファイター リミックス(通信対戦版 セガサターンモデルキットにのみ付属)	セガ	—	—	17・各種データ	XB	全年齢	24.64	14
315	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	'96年8月9日	5800円	2・ボタン設定	なし	全年齢	20.74	130
341	ファイティングバイパーズ	セガ	'96年8月30日	6800円	23・各種データ	なし	全年齢	17.61	275
350	ストリートファイターZERO2	カプコン	'96年9月14日	5800円	8・各種データ	なし	全年齢	—	—
351	リアルバウト 龍狼伝説	SNK	'96年9月20日	8800円	20・プレイヤーデータ	RM	全年齢	—	—
366	闘神伝URA	タカラ	'96年9月27日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—

## アクション 28タイトル

No.	タイトル	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器	対象年齢	総合点	歴代順位
5	TAMA	タイムワナーインタラクティブ	'94年11月22日	4800円	なし	なし	全年齢	22.35	66
9	クロックワークナイト 〜ペパラーチョの大冒険・上巻〜	セガ	'94年12月9日	4800円	なし	なし	全年齢	20.17	151
26	龍虎伝説アスタル	セガ	'95年4月28日	4800円	なし	なし	18歳以上推奨	20.17	152
37	熱・忍伝	セガ	'95年6月23日	4800円	なし	なし	全年齢	17.97	256
45	熱血親子	テクノソフト	'95年7月21日	5800円	なし	なし	全年齢	23.10	43
49	クロックワークナイト 〜ペパラーチョの大冒険・下巻〜	セガ	'95年7月26日	4800円	なし	なし	全年齢	20.46	135
83	STEAMGEAR MASH〜スチームギア マッシュ〜	タカラ	'95年9月23日	5800円	71・プレイヤーデータ	なし	全年齢	18.19	259
89	サンダーストーム&ロードプラスター	エクセコ・デベロップメント	'95年10月20日	6800円	なし	RC	全年齢	17.97	267
111	RAYMAN	ユービーアイ ソフト	'95年11月17日	5800円	20・プレイヤーデータ	なし	全年齢	16.38	277
122	シュトラール 秘められし七つの光	メディアエンターテインメント	'95年11月24日	4800円	なし	なし	全年齢	21.62	87
129	BUG / ジャンプして、ぶんぶけちゃって、べっちゃんこ	セガ	'95年12月8日	5800円	2・プレイヤーデータ	なし	全年齢	23.26	40
137	クロックワークナイト 〜ペパラーチョの冒険〜	セガ	'95年12月15日	6800円	1・プレイヤーデータ	なし	全年齢	19.29	29
144	機動戦士ガンダム	バンダイ	'95年12月22日	6800円	19・プレイヤーデータ	MT	全年齢	17.23	293
158	ガーディアンビローズ	エポック社	'96年3月15日	5800円	1・プレイヤーデータ	なし	全年齢	18.75	230
193	ドラえもん のび太と復活の星	BMGビクター	'96年3月29日	5800円	なし	なし	全年齢	13.64	179
228	グックス	カプコン	'96年4月26日	5800円	2・プレイヤーデータ	なし	全年齢	19.88	167
240	ジョニー・バスター	ソフトビジョン インターナショナル	'96年4月26日	6800円	なし	なし	全年齢	20.47	134
256	龍虎伝説 通かなる闘い	ピクチャー エンタテインメント	'96年5月17日	5800円	1・プレイヤーデータ	なし	全年齢	19.78	174
263	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	'96年5月31日	5800円	5・プレイヤーデータ	なし	全年齢	16.57	308
282	必殺!	バンダイビジュアル	'96年6月28日	5800円	なし	なし	全年齢	25.54	9
284	NIGHTS into dreams...	セガ	'96年7月5日	5800円	30・各種データ	MC	全年齢	—	—
295	NIGHTS into dreams...(マルチコントローラー同時限定版)	セガ	'96年7月5日	7800円	30・各種データ	MC	全年齢	22.06	73
300	サターンボンバーマン	ハドソン	'96年7月19日	6800円	1〜5・プレイヤーデータ	MT	全年齢	17.75	276
320	タイターチェイスH.Q. プラス S.C.I.	タイター	'96年8月9日	5800円	なし	RC	全年齢	20.36	140
344	天地を震らうII〜赤軍の戦い〜	カプコン	'96年9月6日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
369	サターンボンバーマン(通信対戦版)	ハドソン	'96年9月27日	6800円	1〜5・プレイヤーデータ	MT XB	全年齢	—	—
382	ブレインデッド13	コナツジャパンエンタテインメント	'96年10月10日	6500円	1・プレイヤーデータ	なし	全年齢	—	—

## ロールプレイング 21タイトル

No.	タイトル	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器	対象年齢	総合点	歴代順位
39	バーチャル ハイドラライド	セガ	'95年4月28日	5800円	288・プレイヤーデータ	なし	全年齢	22.23	70
38	ブルーシート 奇襲田舎伝	セガ	'95年6月30日	5800円	364・プレイヤーデータ	なし	18歳以上推奨	22.86	50
44	リクロードサガ	セガ	'95年7月21日	5800円	115・プレイヤーデータ	なし	全年齢	24.56	11
56	シャイニング・ウィズダム	セガ	'95年8月11日	5800円	17・プレイヤーデータ	なし	全年齢	24.69	13
61	魔法騎士レイアース	セガ	'95年8月25日	4800円	70・プレイヤーデータ	なし	全年齢	21.32	74
150	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	'95年12月25日	6800円	129・プレイヤーデータ	なし	全年齢	22.46	63
202	リクル・リバー・ストーリー	セガ	'96年1月5日	5800円	9・プレイヤーデータ	なし	全年齢	—	—
211	宝蔵科学世界ガリバー	ハドソン	'96年3月22日	8800円	9・プレイヤーデータ	なし	全年齢	21.45	95
220	三國志 英傑伝	光荣	'96年3月29日	8800円	170・プレイヤーデータ	なし	全年齢	—	—

※表中の「総合点」と「歴代順位」は、本誌ゲーム成績表での集計結果を表しています。



224	ドラゴンフォース	セガ	95年3月29日	5900円	284・プレイヤー	なし	全年齢	24.61	16
225	大冒険〜セントモリスの奇譚〜	パイ	95年4月13日	6000円	25・15・プレイヤー	なし	全年齢	16.34	31
250	THOR〜精霊王伝〜	セガ	95年4月28日	5900円	12・プレイヤー	なし	全年齢	22.72	58
261	フェータ・リメイクノ〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	やのまん	95年5月26日	6300円	23・プレイヤー	なし	全年齢	18.35	25
262	ウイザードリィVIII コンプリート	データイースト	95年5月31日	6800円	272・プレイヤー	なし	全年齢	20.57	126
264	ソード・アンド・ソーサリー	マイクローキャビン	95年5月31日	6800円	129・プレイヤー	なし	全年齢	21.11	106
311	サイバードール	アイマックス	95年8月9日	6800円	91・プレイヤー	なし	18歳以上推奨	20.89	111
313	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	95年8月9日	7800円	27/129・プレイヤー	SM	全年齢	—	—
317	アルバートオデッセイ外伝 〜LEGEND OF ELDEAN〜	サン電子(サンソフト)	95年8月9日	6500円	65・プレイヤー	なし	全年齢	21.91	79
337	クニギミタス	クラマックス	95年8月20日	5500円	35・プレイヤー	M/C	全年齢	30.78	117
387	ラングリッサーIII	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	95年10月18日	6800円	350・プレイヤー	なし	全年齢	—	—
390	ルナ シルバースターストーリー	角川書店/ゲームアーツ	95年10月25日	6900円	129・プレイヤー	なし	全年齢	—	—

## シミュレーション 36タイトル

順位	タイトル	メーカー	発売日	価格	バックアップ	対応年齢	対戦人数	順位
27	三國志IV	光栄	95年4月28日	14800円	103・プレイヤー	なし	全年齢	18.34
35	ライニングポストEX	光栄	95年8月16日	6800円	440,515・プレイヤー	SM	全年齢	19.91
58	卒業II! ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	95年8月11日	6800円	22~135・プレイヤー	なし	18歳以上推奨	22.86
69	ワールドアドバンス大戦略〜鋼鉄の戦艦〜	セガ	95年9月29日	9800円	313・プレイヤー	SM	全年齢	24.34
76	信長の野望・天翔記	光栄	95年9月29日	9800円	456・プレイヤー	なし	全年齢	20.86
82	シムシティ2000	セガ	95年9月29日	5900円	461・プレイヤー	なし	全年齢	21.37
100	プリンセスメーカー2	マイクローキャビン	95年10月27日	7800円	26・プレイヤー	なし	全年齢	23.57
102	たけし軍団 軍閥争乱	アトラス	95年11月3日	5800円	15・プレイヤー	なし	全年齢	20.30
136	結婚 〜Marriage〜	小学館プロダクション	95年12月15日	6800円	6・プレイヤー	なし	全年齢	19.99
143	クエヴァディス	グラムス	95年12月21日	6800円	135・プレイヤー	なし	全年齢	21.31
145	テーマパーク	エレクトロニック・アーツ・ピクチャー(EAV)	95年12月22日	5800円	5・プレイヤー	なし	全年齢	20.78
146	ゴリラ島見参録	セガ	95年12月22日	5800円	5・プレイヤー	SM	全年齢	21.92
151	Wizard's Harmony	アーケシステムワークス	95年12月23日	4900円	65・プレイヤー	SM	全年齢	21.89
173	魔界の未だ目	光栄	95年12月23日	5800円	413・プレイヤー	なし	全年齢	21.34
176	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	95年12月23日	6800円	280・プレイヤー	なし	全年齢	22.84
183	The Tower	オープンブック	95年12月23日	5800円	245・プレイヤー	なし	全年齢	20.42
184	GOTHAM! 天空の騎士	光栄	95年3月1日	6800円	106・プレイヤー	なし	全年齢	19.06
191	ザ・ホード	BMGピクチャー	95年3月8日	5800円	1・プレイヤー	なし	全年齢	17.55
203	ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル	セガ	95年3月15日	4800円	313・プレイヤー	SM	全年齢	23.34
217	ライニングポスト2	光栄	95年3月15日	9800円	451,538・プレイヤー	なし	全年齢	23.43
268	ヒューマンシミュレーション96	光栄	95年3月22日	6800円	91・プレイヤー	なし	全年齢	19.50
218	バーチャルフォトスタジオ	アクレイトジャパン	95年3月23日	6800円	21・プレイヤー	なし	X指定	20.66
219	アンジェリックSpecial	光栄	95年3月23日	7800円	16・プレイヤー	なし	全年齢	21.17
221	信長の野望 リターンズ	光栄	95年3月23日	5800円	130・プレイヤー	なし	全年齢	18.84
278	魔界S-Debut	NECインターチャネル	95年6月28日	6800円	33・プレイヤー	なし	18歳以上推奨	21.97
288	AQUAZONE for SEGA Saturn	キューセロロサン(9003inc.)	95年7月12日	5800円	55・プレイヤー	なし	全年齢	—
294	野望 三國演義	イマジニア	95年7月19日	6800円	382・プレイヤー	SM	全年齢	18.64
295	ときめきメモリアル〜forever with you〜デラックス版	コナミ	95年7月19日	6800円	45・プレイヤー	SM	全年齢	—
296	ときめきメモリアル〜forever with you〜スペシャル版	コナミ	95年7月19日	9800円	42・プレイヤー	SM	全年齢	26.26
355	三國志V	光栄	95年9月27日	9800円	456・プレイヤー	なし	全年齢	23.41
377	アンジェリックSpecial プレミアムBOX	光栄	95年10月4日	8800円	16・プレイヤー	なし	全年齢	—
374	ライニングポスト2 プログラム96	光栄	95年10月4日	6800円	451,538・プレイヤー	なし	X指定	—
375	Turf Wind〜武蔵 競走馬育成ゲーム〜	ジャレコ	95年10月4日	6800円	392・プレイヤー	なし	全年齢	—
381	エタナルメロディ	メディアワークス	95年10月4日	5800円	46・プレイヤー	なし	全年齢	—
392	マスター オブ モンスターズ 〜ネオ ジェネレーションズ〜	東映EMI	95年10月25日	6800円	220・プレイヤー	なし	全年齢	—

## アドベンチャー 43タイトル

順位	タイトル	メーカー	発売日	価格	バックアップ	対応年齢	対戦人数	順位	
2	14141	サン電子(サンソフト)	94年11月22日	7800円	4・プレイヤー	SM	全年齢	21.56	89
4	Wan Chai Connection	セガ	94年11月22日	7800円	6・プレイヤー	なし	全年齢	18.69	233
7	真流・夢見屋 星の奥に誰かが...	セガ	94年12月2日	7800円	48・プレイヤー	なし	全年齢	23.02	47
14	RAMPO	セガ	95年2月24日	7800円	89・プレイヤー	なし	18歳以上推奨	21.47	94
39	データシード	ギャガ・コミュニケーションズ	95年7月7日	5800円	132・プレイヤー	SM	18歳以上推奨	17.74	279
41	学校の怪談	セガ	95年7月14日	6800円	2・プレイヤー	SM	全年齢	20.69	121
46	Oの食卓	アクレイトジャパン	95年7月26日	8800円	なし	なし	全年齢	23.99	26
47	ゆみみみくすREMIX	ゲームアーツ	95年7月26日	5800円	5・プレイヤー	SM	全年齢	22.95	49
53	学校のコメディうさぎ 花子さんがきた!	カプコン	95年8月11日	4980円	1・プレイヤー	なし	全年齢	17.83	273
71	ブルー・シカゴ デルーズ	リバーヒルソフト	95年9月22日	7800円	17・プレイヤー	なし	18歳以上推奨	18.80	228
72	宝島ハンタータイム Perfect Collection	アスミック	95年9月22日	9500円	1・プレイヤー	なし	18歳以上推奨	15.05	215
75	クワンタムゲート1〜悪夢の序章〜	ギャガ・コミュニケーションズ	95年9月29日	5800円	2・プレイヤー	SM	18歳以上推奨	17.83	283
84	メタルファイター♥MIKU	ピクチャー エンタテインメント	95年9月29日	1900円	9・プレイヤー	なし	全年齢	21.52	92
88	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	95年10月20日	6800円	なし	SM	全年齢	19.11	213
93	タイコロン	ギャガ・コミュニケーションズ	95年11月13日	5800円	8・プレイヤー	SM	18歳以上推奨	19.05	221
149	北斗の拳	バンプレスト	95年12月22日	5800円	なし	なし	全年齢	16.20	314
164	リターン・トゥ・ソーク	バンダイビジュアル	95年12月22日	5800円	384・プレイヤー	SM	全年齢	16.35	262
166	天地無用ノ 戦国御用(みみり)温泉湯けむりの旅	アローマ(ユーメディア)	95年12月29日	8900円	3・プレイヤー	なし	18歳以上推奨	19.56	182
165	サイバリア	エレクトロニック・アーツ・ピクチャー(EAV)	95年12月16日	1500円	1・プレイヤー	なし	全年齢	18.13	260
170	デスマスク	バンダイエンタテインメント	95年12月16日	8800円	224・プレイヤー	なし	18歳以上推奨	17.89	271
171	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ピクチャー(EAV)	95年12月23日	5800円	353・プレイヤー	なし	全年齢	13.15	207
175	おまかせ! 温泉屋	セガ	95年12月23日	5800円	5・プレイヤー	なし	全年齢	18.63	241
185	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	95年12月23日	5800円	25・プレイヤー	なし	全年齢	23.21	41
201	ZORK I	精進社	95年3月15日	5800円	129・プレイヤー	なし	全年齢	22.57	61
218	HORROR TOUR	オム・シー・シー	95年3月23日	5800円	5・プレイヤー	SM	全年齢	16.33	254
223	スナッチャー	コナミ	95年3月23日	5800円	64・プレイヤー	なし	全年齢	22.40	64
235	きんぎょちゃんパニック〜ブルミエール	キッド	95年4月15日	5800円	17・プレイヤー	SM	X指定	22.35	67
234	七つの秘蔵	光栄	95年4月15日	7800円	70・プレイヤー	なし	全年齢	20.36	110
236	3X EYES〜吸魂公主〜S	日本クリエイト	95年4月15日	7300円	30・プレイヤー	なし	全年齢	20.15	105
242	爆れつハンター	アイマックス	95年4月26日	8800円	2・プレイヤー	なし	全年齢	20.45	136
247	野々山先生の人々	エルフ	95年4月26日	6800円	90・プレイヤー	なし	X指定	24.63	15
267	DEFCONS	マルチソフト	95年6月7日	5800円	97・プレイヤー	なし	全年齢	16.50	310
269	花月草紙〜TORICO〜(げっかむけんたん〜トリコ〜)	イマジニア	95年6月14日	6800円	23・プレイヤー	なし	18歳以上推奨	17.20	300
280	月花草紙〜TORICO〜(げっかむけんたん〜トリコ〜)	セガ	95年6月28日	6800円	8・プレイヤー	なし	全年齢	21.76	85
302	時空旅行OD〜幻のローレライ〜	アスキー	95年7月15日	6800円	1・プレイヤー	なし	全年齢	19.24	255
316	時空旅行	NECインターチャネル	95年8月9日	6800円	49・プレイヤー	SM	18歳以上推奨	24.35	21
319	THE TRUTH-Explanation of the paranormal- 前「魔の扉」	ソネットコンピュータエンタテインメント	95年8月9日	6800円	8・プレイヤー	なし	18歳以上推奨	20.33	141
322	神秘の世界エルハザード	バネオ・デジタル	95年8月9日	6800円	21~69・プレイヤー	なし	全年齢	22.05	74
333	イエロー・ブリック・ロード	アクレイトジャパン	95年9月20日	6800円	1・プレイヤー	なし	全年齢	13.14	235
343	ハードビート スクランブル	イマジニア	95年9月16日	6800円	41・プレイヤー	なし	全年齢	18.03	263
346	ボムス	コナミ	95年9月13日	6800円	最低40・プレイヤー	SM/VG	全年齢	24.43	19
361	サクラ大戦	セガ	95年9月27日	6800円	90・プレイヤー	SM	全年齢	27.31	2
362	サクラ大戦(限定版)	セガ	95年9月27日	8800円	90・プレイヤー	SM	全年齢	—	—

## シューティング 47タイトル

			発売日	価 格	バックアップ	対応年齢	対戦人数	順位	年代
1	パンツァードラグーン	セガ	'95年3月10日	6900円	なし	なし	全年齢	24.18	16
18	ダイダロス	セガ	'95年3月24日	6800円	なし	なし	全年齢	19.36	195
29	魔上ロディウスダ/ DELUXE PACK	コナミ	'95年5月19日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	23.44	36



# SATURNデータベース

88	レイヤーセクション	タイトー	95年9月14日	5800円	2・各種データ	なし	全年齢	24.30	23
92	出たなツインビーヤッホー/ DELUXE PACK	コナミ	95年9月23日	5800円	5・各種データ	なし	全年齢	24.30	23
96	ライジングアームズ〜華麗なる戦士〜	セガ	95年9月23日	5800円	なし	MS	全年齢	20.30	143
116	タフウォー・イン・ターセター・エクストリーム	BMGビクター	95年9月23日	5800円	なし	なし	全年齢	18.30	135
117	バーチャコップ(競向機)	セガ	95年1月24日	7800円	10・プレイヤー	VG/SM	全年齢	26.81	6
118	バーチャコップ(ソフト準体)	セガ	95年1月24日	3800円	10・プレイヤー	VG/SM	全年齢	26.81	6
132	ガンバード	アトラス	95年12月15日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	22.21	71
133	幽霊大戦争	イマジニア	95年12月15日	5800円	なし	なし	全年齢	21.33	36
138	タイアス外伝	タイトー	95年12月15日	5800円	なし	なし	全年齢	24.15	26
146	ブラックファイアー	ヴァージ・インタラクティブ・エンタテインメント	95年12月22日	5800円	4・プレイヤー	MS	全年齢	17.30	235
153	カオスコントロール	ヴァージ・インタラクティブ・エンタテインメント	95年12月22日	5800円	4・プレイヤー	SM	全年齢	16.19	316
157	クリュー・ショック	デー・タイム	95年1月19日	6800円	なし	なし	全年齢	17.48	49
179	サンダーホークII	ビクター・エンタテインメント	95年2月23日	6800円	14・プレイヤー	MS	全年齢	20.99	107
182	ハイパー3D対戦バトル ギョクカーズ	リバーヒルソフト	95年2月23日	5800円	1・ボタン設定等	VC	全年齢	18.48	222
199	GUNGRIFON The Eurasian Conflict	ゲームアーツ	95年3月15日	5800円	10・各種データ	MY	全年齢	23.33	31
205	ババアードラゴン ヴァライ	セガ	95年3月23日	5800円	10・プレイヤー	なし	全年齢	23.33	31
222	クラッシュ・リターンバック	コナミ	95年3月23日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	23.14	42
231	超兄貴〜完結〜男の逆襲〜	スライヤ	95年3月23日	5800円	なし	なし	18歳以上推奨	22.82	172
240	タイタンウォーズ	BMGビクター	95年4月19日	5800円	3・プレイヤー	なし	全年齢	18.48	247
243	タイタンウォーズX	ゲームタイムジャパン	95年4月26日	5800円	なし	SM	18歳以上推奨	20.17	155
245	雷鳴(ドンパチ)	アトラス	95年4月26日	5800円	25・各種データ	なし	全年齢	19.44	190
246	ケン ウォー	ヴァージ・インタラクティブ・エンタテインメント	95年4月26日	5800円	2・プレイヤー	なし	全年齢	19.44	190
260	メタルブラック	ビグ	95年5月24日	5800円	2・各種データ	なし	全年齢	20.70	121
265	タイアスII	タイトー	95年6月7日	5800円	2・各種データ	なし	全年齢	18.77	224
266	HYPER REVERTION(ハイパーリヴァージョン)	テクノソフト	95年6月7日	5800円	5・各種データ	VC	全年齢	16.17	318
270	疾風怒涛大作戦	ギャク・コミュニケーションズ	95年6月14日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	20.13	51
272	ナイトストライカーS	ビグ	95年6月14日	5800円	5・各種データ	MS	全年齢	19.09	214
275	STRIKERS 1345	アトラス	95年6月14日	5800円	36・各種データ	なし	全年齢	20.13	51
287	ソニックウィングススペシャル	メディアクエスト	95年7月5日	7800円	5・各種データ	なし	全年齢	15.96	164
293	デスマットル 魂燃起すからの脱出	メディアクエスト	95年7月12日	5800円	10・プレイヤー	なし	18歳以上推奨	15.96	164
298	SEGA AGES/スペースハリヤー	セガ	95年7月12日	3800円	12・ハイスコア	MS/MC	全年齢	20.71	85
299	SEGA AGES/スペースハリヤー(ミレシオンシステム同梱限定版)	セガ	95年7月12日	6800円	12・ハイスコア	MS/MC	全年齢	20.71	85
314	デスクリムゾン	エコーソフトウェア	95年7月12日	5800円	2・ハイスコア	VG	全年齢	14.12	330
331	特機機動隊ジェイクス	バップレスト	95年7月23日	5800円	5・プレイヤー	なし	全年齢	19.44	233
334	エイリアン・ドリロジ	アカレムジャパン	95年8月23日	5800円	9・プレイヤー	なし	18歳以上推奨	20.61	226
345	幽霊軍団(スティーリングゲーム)(対戦ケーブル同梱版)	セガ	95年9月6日	5800円	5・各種データ	VC	全年齢	18.08	266
346	幽霊軍団(スティーリングゲーム)(対戦ケーブル同梱版)	セガ	95年9月6日	6800円	5・各種データ	VC	全年齢	18.08	266
355	機動戦艦ガンダム外伝I 戦場のブルー	バンダイ	95年9月27日	4800円	5・各種データ	なし	全年齢	18.08	266
363	SEGA AGES/フターバーナーII	セガ	95年9月27日	3800円	16・各種データ	MS/MC	全年齢	22.82	56
367	サンダーフォース ゴールドバックI	セガ	95年9月27日	4800円	なし	なし	全年齢	20.27	145
384	Mighty Hits	アルトロン	95年10月18日	5800円	15・各種データ	VG	全年齢	—	—
386	スターファイター3000	イムニア	95年10月18日	5800円	26・各種データ	MC/MS	全年齢	—	—
389	シェルショック	エルトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	95年10月25日	5800円	8・プレイヤー	なし	全年齢	—	—
393	BATSUGUN	バップレスト	95年10月25日	5800円	15・各種データ	なし	全年齢	—	—

## スポーツ 34タイトル

番号	タイトル	メーカー	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器	対象年齢	難易度	販売順位
9	エリート・ゴルフ	セガ	95年1月20日	6800円	159・プレイヤー	なし	全年齢	23.38	28
13	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタドラに挑戦〜	セガ	95年2月28日	6800円	128・プレイヤー	なし	全年齢	20.24	147
30	完全野球 PRO野球 グレイズナイン	セガ	95年5月26日	5800円	41・プレイヤー	なし	全年齢	21.33	73
43	バーチャルバレーボール	イマジニア	95年7月28日	7800円	54・プレイヤー	なし	全年齢	18.99	224
46	実況バレーボールプロ野球 闘魂激戦	セガ	95年7月28日	7800円	715・プレイヤー	なし	全年齢	22.33	161
57	アトリアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	95年8月11日	6800円	5・プレイヤー	なし	全年齢	20.04	275
64	ファイブリング フレイジナルスロード	ビジュアル	95年8月11日	3800円	なし	なし	全年齢	20.04	275
70	マスターズ 誰か来るマスターズ	ISEソフト	95年9月22日	5800円	189・プレイヤー	MT	全年齢	20.56	129
91	キング・オブ・フィッシング	ビクター・エンタテインメント	95年10月30日	5800円	9・プレイヤー	なし	全年齢	21.26	192
92	バーチャルオープンテニス	イマジニア	95年10月27日	7800円	なし	MT	全年齢	19.36	194
97	セカインターナショナル ビクトリーゴール	セガ	95年10月27日	3800円	159・プレイヤー	MT	全年齢	20.28	96
107	野球英雄 ワールドシリーズベースボール	セガ	95年11月17日	5800円	172・プレイヤー	なし	全年齢	20.54	132
115	激突プロ野球 DOUBLE HEADER	ジャレコ	95年11月27日	5800円	331・プレイヤー	なし	全年齢	17.77	282
123	NBA JAM トーナメントエディション	アカレムジャパン	95年12月1日	5800円	なし	MT	全年齢	20.25	146
130	HAT TRICK HERO S	タイトー	95年12月8日	5800円	なし	なし	全年齢	15.17	230
142	ザ・ハイパーゴルフ 〜デビルズコース〜	ビグ東海	95年12月15日	5800円	206・プレイヤー	MT	全年齢	19.76	173
155	松竹堂のワールドフィッシング	メディアクエスト	95年2月2日	2800円	40・プレイヤー	なし	全年齢	19.01	246
180	シーバス・フィッシング	ビクター・エンタテインメント	95年2月23日	6800円	134・プレイヤー	なし	全年齢	19.37	192
184	FIFAサッカー96	エ・エレクトロニック・ビクター-EAV	95年3月15日	5800円	67・プレイヤー	MT	全年齢	13.84	294
197	フィッシング倶楽部	キングレコード	95年3月15日	6800円	14・プレイヤー	なし	全年齢	19.17	209
214	NFLクォーターバッククラブ96	アカレムジャパン	95年3月23日	5800円	280・プレイヤー	MT	全年齢	24.05	27
226	ビクトリーゴルフ96	セガ	95年3月23日	5800円	36・プレイヤー	なし	全年齢	20.04	175
227	WORLD CUP GOLF〜IN ハイアット ドラゴビーチ〜	セガ	95年7月12日	5800円	20・各種データ	なし	全年齢	22.86	53
280	カズスート	セガ	95年7月12日	5800円	135・プレイヤー	なし	全年齢	22.71	59
306	BIG HURTベースボール	アカレムジャパン	95年8月22日	5800円	58・プレイヤー	なし	全年齢	16.18	317
312	レスリングマニア・ジ・アーケードゲーム	アカレムジャパン	95年8月22日	5800円	なし	なし	全年齢	17.71	290
323	マジック・ジョンスン・カリーム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム96	BVGビクター	95年8月9日	4800円	221・プレイヤー	MT	全年齢	18.86	242
328	JAPAN SUPER BASS CLASSIC 96	ナグサット	95年8月22日	5800円	139・プレイヤー	なし	全年齢	19.17	236
332	トーナメント・ライダー	ビクター・エンタテインメント	95年8月22日	5800円	150・ハイスコア	MT	全年齢	15.70	324
335	STRIKERS 96	アカレムジャパン	95年8月22日	5800円	64・プレイヤー	MT	全年齢	15.70	324
338	オリオンピッカー	コナツジジャパンエンタテインメント	95年8月30日	5800円	138・プレイヤー	MT	全年齢	19.00	216
376	actua SOCCER	ナグサット	95年10月4日	5800円	4・プレイヤー	なし	全年齢	—	—
391	ワールドシリーズベースボールII	セガ	95年10月25日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—

## パズル 36タイトル

番号	タイトル	メーカー	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器	対象年齢	難易度	販売順位
71	上海 万里の長城	ゲームアーツ	95年1月15日	6800円	3・各種データ	なし	全年齢	21.11	217
115	新機軸パズル すすめ/パカボズ	サン電子(サンソフト)	95年3月3日	6800円	4・各種データ	なし	全年齢	20.82	213
45	新機軸パズル すすめ/パカボズ	サン電子・エンタテインメント	95年7月7日	4800円	なし	なし	全年齢	21.13	55
66	Break Thru	翔栄社/BMGビクター	95年9月22日	5800円	49・プレイヤー	SM	全年齢	17.32	233
85	ゲームの鉄人 THE 上海	サン電子(サンソフト)	95年10月13日	6800円	83・プレイヤー	SM	全年齢	17.32	233
94	ぶよぶよ通(2)	コンパイル	95年10月27日	4800円	18・プレイヤー	なし	全年齢	23.61	33
104	はくばくアニマル 〜世界飼育係道中〜	セガ	95年11月10日	4800円	9・各種データ	なし	全年齢	21.95	75
116	おーちゃんのおかきロジック	サン電子(サンソフト)	95年11月17日	4800円	114・各種データ	SM	全年齢	16.26	267
122	はくばくおー	エコーソフトウェア	95年11月27日	4800円	2・プレイヤー	なし	全年齢	17.75	275
131	日焼けの思い出+旅くり	やのまん	95年12月8日	5800円	11・プレイヤー	SM	全年齢	18.72	232
135	ちびまる子ちゃんのお話+旅くり	コナミ	95年12月8日	5800円	なし	なし	全年齢	20.09	159
140	マジカルドロップ	デー・タイム	95年12月15日	5800円	6・ボタン設定等	なし	全年齢	19.91	227
142	でるでるでる	デュー	95年12月15日	5800円	なし	なし	全年齢	19.91	227
167	POW! トラムリンク	バンダイ	95年2月9日	6800円	なし	なし	全年齢	17.25	236
174	くらりんPA	スライヤ・シグ・システム	95年2月13日	3800円	11・ハイスコア	なし	全年齢	20.75	119
181	ロジックパズル・レインボータウン	ヒーロマン	95年2月23日	5800円	56・プレイヤー	SM	全年齢	18.92	172
190	ロードランナー レジェンドリターンズ	バトロ	95年3月15日	5800円	10・ハイスコア	なし	全年齢	17.44	271
205	アド・ベスト・フレンズ〜S&A アンドリュー・女子学園〜	サン電子	95年3月15日	6800円	1・プレイヤー	SM	X指定	20.23	148
217	くすくすおふろ	スライヤ・エンタテインメント	95年3月15日	6800円	1・ハイスコア	なし	全年齢	20.16	154
217	エンジェルラヂオVol.1 坂本龍子 恋の予感 in Hollywood	サニー工業	95年4月19日	5800円	2・プレイヤー	なし	全年齢	18.31	255
271	痛快! スロットシューティング	BMGビクター/翔栄社	95年5月13日	5500円	53・各種データ	なし	全年齢	17.00	312
273	太陽輪(だいてり)	メトロ	95年6月28日	5800円	1・プレイヤー	なし	全年齢	19.05	170
307	パズルパズルEX	タイトー	95年7月28日	5800円	68・ハイスコア	なし	全年齢	21.80	83







# SATURNデータベース

370	興産産の世界を目指せ!サッカーキッズ(入門編)	講談社	'96年9月13日	6800円	なし	MV	全年齢	—	—
347	ウルトラマン図鑑	富士通バレックス	'96年9月27日	4800円	なし	SM	全年齢	—	—

## その他 41タイトル

タイトル	メーカー	発売日	価格	バックアップ	対応機種	対応年齢	総合点	順位
371 SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	データイースト	'95年9月31日	6800円	11・プレイデータ	なし	全年齢	23.09	45
372 デジタルピンボール ラストグラディエーターズ	KAZE	'95年9月23日	5800円	4・各種データ	SM	全年齢	19.48	136
50 THE 野球拳スペシャル 今夜は12回戦!!	ソフエット堂山	'95年9月28日	5800円	なし	なし	全年齢	17.27	287
63 球転界	ソフエット堂山	'95年9月28日	5800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	15.25	136
73 天地無用 / 轟皇鬼てくらCD-ROM for SEGA SATURN	アロマ(コメディア)	'95年9月29日	7900円	なし	なし	全年齢	—	—
86 パーチャファイター CGポートレートVol.1 (サラ・ブライアント)	セガ	'95年10月13日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
87 パーチャファイター CGポートレートVol.2 (リオン・ラファール)	セガ	'95年10月13日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
95 「占断物語」その1	OSK総合研究所	'95年10月27日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	18.65	237
96 聖地巡遊	タム・ポリスター	'95年11月1日	2200円	なし	なし	全年齢	—	—
98 アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクター エンタテインメント	'95年10月27日	5800円	19・プレイデータ	MT	全年齢	20.04	162
108 パーチャファイター CGポートレートVol.3 (結城 晶)	セガ	'95年11月13日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
109 パーチャファイター CGポートレートVol.4 (バイ・チェン)	セガ	'95年11月17日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
125 爆炎II〜オール日本クイズ王決定戦IX〜	吉田興業	'95年11月1日	5800円	なし	MT	全年齢	15.09	320
127 パーチャファイター CGポートレートVol.5 (ウルフ・ホークフィールド)	セガ	'95年12月8日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
128 パーチャファイター CGポートレートVol.6 (ラフ・チェン)	セガ	'95年12月8日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
156 必殺!バチンココレクション	サン電子(サンソフト)	'96年1月19日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	17.49	288
160 パーチャファイター CGポートレートVol.7 (昇帝)	セガ	'96年1月28日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
161 パーチャファイター CGポートレートVol.8 (リオン・ラファール)	セガ	'96年1月28日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
177 四科推測ピタグラフ	セガ	'96年3月1日	1280円	154・プレイデータ	SM	全年齢	17.51	287
186 パーチャファイター CGポートレートVol.9 (影丸)	セガ	'96年3月1日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
187 パーチャファイター CGポートレートVol.10 (ジェフリー・マクワイルド)	セガ	'96年3月1日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
195 毎日替わるクイズ番組 クイズ365(サンゴク)	QZクラブ	'96年3月15日	6800円	8・プレイデータ	MT	全年齢	18.29	256
196 スリートファイターII ムービー	カプコン	'96年3月15日	6800円	20・プレイデータ	なし	全年齢	19.13	212
198 プレインバトル	クラブ	'96年3月15日	4800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.53	286
233 鉄球〜TRUE PINBALL〜	ギャガ・コミュニケーションズ	'96年4月5日	5800円	なし	MT	全年齢	18.26	260
236 GAME-WARE Vol.1	セガ	'96年4月5日	1980円	なし	なし	全年齢	18.66	225
241 アイレムアーケードクラックス	アイマックス	'96年4月26日	5800円	16・プレイデータ	なし	全年齢	17.88	272
268 実戦!バチンコ必勝法 / 3	サン電子	'96年5月24日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
268 ビッグ・ワン! バチンコ大戦略 ユニバーサルミュージアム	アスキー	'96年5月14日	5800円	なし	なし	全年齢	18.26	260
283 GAME-WARE Vol.2	セガ	'96年7月5日	1980円	なし	なし	全年齢	18.26	260
286 一巻全巻! キャンピングキングへの道	サン電子	'96年7月5日	5800円	266・プレイデータ	なし	全年齢	15.67	325
291 ビンボールグラフィティ	インナーブレイン	'96年7月12日	6800円	3~6・プレイデータ	なし	全年齢	15.00	321
304 プラトルDISC Vol.1 木下 優	SADA SOFT(元気)	'96年7月26日	3000円	なし	なし	全年齢	—	—
309 激烈!バチンコ	サン電子	'96年8月2日	5800円	296・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
324 プレイボーイカラオケ Vol.1	ビック東海	'96年8月2日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
325 プレイボーイカラオケ Vol.2	ビック東海	'96年8月2日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
339 プラトルDISC Vol.2 内山 美紀	SADA SOFT(元気)	'96年8月10日	3000円	なし	なし	全年齢	—	—
357 グッドアイランドカポエ・飯島愛	インナーブレイン	'96年9月27日	5000円	なし	SM	全年齢	—	—
360 プラトルDISC Vol.3 大原 朱美	SADA SOFT(元気)	'96年9月27日	3000円	なし	なし	全年齢	—	—
377 GAME-WARE Vol.3	セガ	'96年10月4日	1980円	なし	なし	全年齢	—	—
379 平和バチンコ総選挙	ナグザット	'96年10月4日	7800円	15・プレイデータ	なし	全年齢	—	—

## ハード&周辺機器編

### ハード

モデル	メーカー	発売日	価格	特徴、及び補足説明
A1 セガサターン	セガ	'94年11月22日	44800円	本家本元セガから発売されているサターン。
A2 Vサターン	日本ビクター	'94年11月22日	オープン	セガサターンとの完全互換機。本体カラーは素いブルーになっている。
A3 ハイサターン	日立製作所	'94年12月上旬	54800円	セガサターンとの完全互換機。フォトCD、ビデオCDの再生機能を備えて搭載。
A4 カナビスサターン	日立製作所	'95年4月10日	150000円	ハイエンドな機能を持つ。初代で4インチ用モーター(5000円)がある。
A5 セガサターン(新装)	セガ	'95年3月22日	20000円	セガサターンの低価格モデル。本体カラーは白になりアクセラレーション停止等の変更があった。
A6 Vサターン(新装)	日本ビクター	'96年6月上旬	オープン	Vサターンの低価格モデル。本体カラーの変更、アクセラレーション停止等の変更があった。

### コントロールパッド

モデル	メーカー	発売日	価格	特徴、及び補足説明
B1 コントローラーパッド	セガ	'94年11月22日	2500円	サターン本体付属の純正パッド
B2 サンサターンパッド	サン電子	'95年5月28日	3480円	連射、連射固定、スロー、コマンド記憶
B3 ファイティングコマンドSS	ホリ電機	'95年7月14日	2480円	連射、連射固定、スロー
B4 SGTルネードパッド	イマジニア	'95年7月28日	2980円	連射、連射固定、スロー
B5 アスキーパッドX	アスキー	'95年12月22日	2500円	連射、連射固定
B6 SS JOYPAD DX	ビック東海	'95年12月22日	3280円	連射、スロー、キャラクターのみがスロー状態で移動できるジョギングモードを搭載
B7 コードレスパッドセット	セガ	'96年4月19日	3800円	連射、ワイヤレス、TVリモコン/パッドのみ2800円
B8 SSプロコンマナー	オプテック	'96年5月10日	3580円	連射、連射固定、スロー、コマンド記憶/コマンド記憶用メモリーバックは700円
B9 マルチコントローラー	セガ	'96年7月5日	3800円	アナログコントローラーだが、切り替えスイッチにより普通のパッドとしても使用可能
B10 SBONジョイカード	ハドソン	'96年7月19日	2480円	連射、連射固定、スロー
B11 ホリパッドCS	ホリ電機	'96年8月2日	2480円	連射などの付加機能は一切ない。サターン用パッドの中では最も低価格

### ジョイスティック

モデル	メーカー	発売日	価格	特徴、及び補足説明
C1 パーチャスティック	セガ	'94年11月22日	4800円	連射、手元に向かって傾斜のついたスティック。レバー、ボタンは比較的硬い
C2 ファイティングスティックSS	ホリ電機	'94年12月22日	5980円	連射、業務用の操作感覚に近づけるためマイクロスイッチ、キースイッチを採用
C3 SGTルネードスティック	イマジニア	'95年7月28日	4980円	連射、連射固定、スロー
C4 リアルアーケードVF	ホリ電機	'95年12月1日	3980円	ボタン数はABCの3つのみ。スティックとボタンは業務用アストロ筐体と同じ部品を使用
C5 ファイターズスティックX	アスキー	'95年12月1日	3580円	現在のスティックの中では最も低価格
C6 新型パーチャスティック	セガ	'96年7月26日	5800円	連射、レバー、ボタンとも業務用の感覚を再現。本体はパーチャスティックより一回り大きい
C7 パーチャスティックプロ	セガ	'96年7月26日	24800円	インストラクションカードが付属。業務用アストロ筐体と同じ部品を使用
C8 ファイターズスティックX ZERO2	アスキー	'96年8月9日	3900円	マイクロスイッチを採用。ファイターズスティックXに比べ、操作感覚が大幅に向上した

### その他入力機器

モデル	メーカー	発売日	価格	特徴、及び補足説明
D1 ジャストマウス	セガ	'94年11月22日	5480円	3つのボタンがついたマウス。周辺機器の中では、最も対応ソフト数が多い
D2 レーシングコントローラー	セガ	'95年4月1日	5800円	アナログコントローラー。レーシングゲームに使用。
D3 ミッションスティック	セガ	'95年9月27日	7500円	アナログコントローラー。3Dシューティングゲームに使用。連射
D4 パーチャガン	セガ	'95年11月24日	2900円	ガンシューティング専用コントローラー
D5 セガサターンキーボード	セガ	'95年7月27日	7800円	文字入力用のキーボード。現在は主に通信に使用

### その他周辺機器

モデル	メーカー	発売日	価格	特徴、及び補足説明
E1 パワーメモリー	セガ	'94年11月22日	4800円	本体の16MBの記憶容量を持つバックアップ用メモリー
E2 マルチターミナル6	セガ	'94年1月20日	3800円	パッド連発装置。最大6つまで接続可能
E3 ビデオCDアダプタームービーカード	セガ	'95年6月23日	1980円	ビデオCDを再生するための機器。サターン背面の拡張スロットに挿入
E4 フォトCDオペレーター	セガ	'95年6月23日	3800円	フォトCDを再生するためのCD-ROMソフト
E5 電子ブックオペレーター	セガ	'95年6月23日	3800円	電子ブックを再生するためのCD-ROMソフト
E6 対戦ケーブル	—	—	—	早期型。2人用。『ダークウォーズ』『鋼鉄神獣(スティールダム)』の両方にのみ対応
E7 ビデオCDアダプター	日本ビクター	'95年3月下旬	19800円	ビデオCDを再生するための機器。サターン背面の拡張スロットに挿入
E8 ビデオCD&フォトCDツインオペレーター	日本ビクター	'95年12月1日	21000円	ビデオCD&フォトCDを再生するための機器。サターン背面の拡張スロットに挿入
E9 SBONマルチタップ	ハドソン	'95年7月1日	3480円	1人用。2人用。『ダークウォーズ』『鋼鉄神獣(スティールダム)』の両方にのみ対応
E10 セガサターンフロッピーディスクドライブ	セガ	'96年7月27日	9800円	1人用。2人用。『ダークウォーズ』『鋼鉄神獣(スティールダム)』の両方にのみ対応
E11 セガサターンメモリーカード	セガ	'96年7月27日	14800円	メモリーカード。『ダークウォーズ』『鋼鉄神獣(スティールダム)』の両方にのみ対応
E12 セガサターンメディアカード	セガ	'96年8月22日	2000円	メモリーカード。『ダークウォーズ』『鋼鉄神獣(スティールダム)』の両方にのみ対応
E13 拡張RAMカートリッジ	—	—	—	5000円。メモリーカード。『ダークウォーズ』『鋼鉄神獣(スティールダム)』の両方にのみ対応



アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

# 読者 プレゼント

## アンケート

ソフト  
テレカ  
100名

### ●応募のきまり●

P149のと同じみハガキに、この号のプレゼントでほしいものの番号を1つ(①～⑦)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキの表裏)、50円切手を貼ってポストまで。締め切りは11月14日(必着のこと)。発表は12月13日発売の26号です。

①あなたの学校(職業)を次の中から選び、番号を書いてください。

- ① 小学校
- ② 中学校
- ③ 高等学校
- ④ 大学
- ⑤ 専門学校
- ⑥ 社会人
- ⑦ その他

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

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

④あなたの性別を番号で書いてください。

- ① 男
- ② 女

⑤あなたが本誌以外によく読む雑誌を右ページの表2から3つ選び、番号を書いてください。

⑥あなたが持っているゲーム機、パソコンを右ページの表3から選び、番号を書いてください(8つまで)。

⑦これから買おうと思っているゲーム機、パソコンを右ページの表3から選び、番号を書いてください(8つまで)。

⑧今号の記事でおもしろかったもの

を右ページの表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

⑨今号の記事でつまらなかったものを右ページの表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

⑩今後、本誌で特集してほしいゲームを右ページの表4から3つ選び、番号を書いてください。

⑪今後、本誌で攻略してほしいサタンのゲームを右ページの表4、またはP141～145に掲載してあるサタンソフトの中から3つ選び、番号、もしくはソフトNo.を書いてください。

⑫1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください(機種は問いません)。

- ① 1～5本
- ② 6～10本
- ③ 11～20本
- ④ 21～29本
- ⑤ 30本以上
- ⑥ ほとんど買わない

⑬あなたが買いたいと思っているゲームを右ページの表4から5つ選び、番号を書いてください。

⑭今後、あなたはサタンFANにどんな記事を増やしてほしいですか。

番号を次の中から3つ選んで書いてください。

- ⑪ セガサタンのゲーム情報
- ⑫ 速報性の高いニュース記事
- ⑬ 発売直前のソフト紹介記事
- ⑭ ソフト発売後の攻略記事
- ⑮ ハードの情報
- ⑯ 他機種の情報
- ⑰ ゲーム関係者のインタビュー
- ⑱ イベントやグッズなどの情報
- ⑲ マンガや読み物などの連載
- ⑳ その他の記事

⑮P141～145に掲載してあるサタンソフトで、おもしろかったソフトのソフトNo.を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

⑯P141～145に掲載してあるサタンソフトで、つまらなかったソフトのソフトNo.を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

⑰プレイステーション、NINTENDO64、業務用などからサタンに移植してほしいゲームがあれば、右ページの表3の中から機種名を数字で選び、番号とゲーム名1つを書いてください。

⑲最近遊んだゲームの感想や、本誌への意見を書いてください。

⑮ハガキの表側の欄に、遊んだことのあるゲームを項目別に5段階で評価し、数字で書いてください。

- ⑤ 非常によい
- ④ よい
- ③ 普通
- ② やや悪い
- ① 悪い

### ～項目の説明～

- キャラクタ** キャラの動きやカワイさなどをチェック
- 音楽・効果音** 何回聞いても飽きない音楽かどうかをチェック
- お買い得度** ゲームの値段と内容がうま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没入したか、その面白さをチェック
- オリジナリティ** 今までのゲームにはない斬新なアイデアがあるか

## 今月のプレゼント

### ソフト(各5名)

- ①テラ ファンタスティカ.....P20
- ②タクティクス オウガ.....P52
- ③エネミー・ゼロ .....P94
- ④機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者 .....P122
- ⑤ドラゴンマスターシルク.....P126
- ⑥デジタルピンボール ネクロノミコン .....P184

### テレカ(70名)

- ⑦バーチャコップ2.....表紙

### ハガキを書くときの注意

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

- ハガキのマス内はすべて1、2、...の算用数字を書き込んでください。
- 数字を書くときは、1つのマスに1個だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。
- 数字はマスからはみ出さないよう注意して書いてください。
- 数字の1と4の書き方には注意してください。1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

1 4 18

#### ○良い例

1 4 18

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

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

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



No.	表1 今号の記事
01	(SEGA REPORT)バーチャコップ2
02	(SEGA REPORT)電脳戦機バーチャロン
03	(SEGA REPORT)テラ ファンタスティカ
04	(SEGA REPORT)デイトUSA Circuit Edition
05	(SEGA REPORT)リグロッドサーガ2
06	(SEGA REPORT)シャイニング ザ ホーリアーク
07	(RPG Collection)天外魔境 第四の黙示録
08	(RPG Collection)エアーズアドベンチャー
09	(RPG Collection)タクティクスオウガ
10	(RANKING STREET)売上げランキング
11	(RANKING STREET)ゲーム成績表
12	(RANKING STREET)サターンソフト エクストラ レビュー
13	(RANKING STREET)サターンソフト オールタイム ランキング
14	(RANKING STREET)前人無・移植希望ランキング
15	(連載)ファイエル//銀河英雄伝説
16	(土曜の王国)SEGA CS開発者日記
17	(GDNET FREAK)ルナエターナルブルー~(仮称)
18	(GDNET FREAK)スレイヤーズ(仮称)
19	(GDNET FREAK)きゅわんぷらあ 自己中心派
20	(特別企画)SEGA SATURN デジタルサーカス
21	(続報)エネミー・ゼロ
22	(続報)銀河英雄伝説
23	(続報)伝説のオウガバトル
24	(続報)銀河英雄伝説ユナ REMIX
25	(続報)銀河英雄伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works
26	(続報)超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか
27	(続報)HT&T ドラゴンズヘヴン
28	(続報)ヴァンガードSS 悪魔強魔オヴァン・レイ
29	(続報)機動戦士ガンダム外伝II 蒼を駆けぬける者
30	(続報)グググの鬼太郎(仮称)
31	(続報)ドラゴンマスターシルク
32	(続報)卒業〜クロスワールド〜
33	(続報)天地無用/ 鶴望鬼 連載必要
34	(続報)同級生2
35	(土曜の王国)ユーンヘッドクラブ
36	(土曜の王国)NEWS Dynamite/
37	(土曜の王国)サターン データベース
38	(攻略)ラングリッサーIII
39	(攻略)ラル・シルバースターストーリー
40	(攻略)サクラ大戦
41	(新作)サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
42	(新作)フィスト
43	(新作)ブラッドファクトリー
44	(新作)ファンキー・ファンタジー
45	(新作)風光先生
46	(新作)デジタルピンボール ネクロノミコン
47	(新作)上瀬 Great Moments
48	(連載)サターンソフト Impression//
49	(連載)HYPER UL-TECH
50	(連載)セガサターン ネットワークス ナビゲーター
51	(連載)SEGA AGE 2000
52	(連載)ARCADE HIT NOW//

No.	表2 雑誌名
01	セガサターンマガジン
02	電撃SEGA EX
03	サターンスーパー
04	グレートサターンZ
05	HYPERサターン
06	TECHサターン通信
07	ファミ通サターン
08	SEGA Magazine
09	ファミマ64
10	64 (ドクソ)
11	電撃NINTENDO64
12	64ドリーム
13	ファミ通PS
14	プレイステーションマガジン
15	電撃プレイステーション
16	HYPERプレイステーション
17	THE プレイステーション
18	PCエンジンファン
19	電撃G'Sエンジン
20	ファミマWeekly
21	ファミ通
22	新現象
23	ゲームウォーカー
24	Vジャンプ
25	少年ガンダム
26	ゲームストEX
27	月刊ファミ通Bros.
28	ゲームオン/
29	ゲームオン
30	NEOGEOフリーク
31	LOGIN

No.	表3 機種名
01	メガドライブシリーズ
02	スーパー32X
03	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
09	スーパーファミコン
10	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/スーパーゲームボーイ
11	ゲームギア/キックスギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801・9821シリーズ
17	PC98/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	業務用
21	その他
22	何も持っていない
23	とくに買いたくない

No.	表4 セガサターン ソフト名
701	アースウォーム・ジム2
702	アイアンブラッド
703	IRON MAI/XO
704	AQUAZONE オプションディスクVol.1~5
705	actua GOLF
706	アドヴァンストV.G.
707	アポナレキルズ お・う・ん・ぽ・す・わ
708	天城素雄
709	ARENA (仮称)
710	ULTIMATE MOTAL KOMBAT3 (仮称)
711	勇者
712	イレブンス アワー
713	ウルトラマン 光の巨人伝説
714	ウルトラマン SS・空牙2001
715	エアーコマンド
716	エアーアドベンチャー
717	永世名人II
718	HT & T ドラゴンズヘヴン
719	英雄志
720	N-L パワープレイ '96
721	NFL クォーターバッククラブ'97
722	エネミー・ゼロ
723	m~君を伝えて~
724	MVP ベースボール'96 (仮称)
725	エレベーターアクションリターンズ
726	エンジェルグラフィティ (仮称)
727	大江戸ルネサンス
728	オーバードライビングGT-R
729	オペラシーク
730	オリシニア・山佐 バーチャパチスロII (仮称)
731	ガーチャ・フォーエバー
732	後援セイント・テール
733	ガイファード (仮称)
734	カオス コントロール リミックス
735	カオスシンド
736	千城生
737	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を駆けぬける者
738	機動戦士ガンダム外伝III 龍を駆けぬける者
739	きゅわんぷらあ・ブルミール2
740	きゅわんぷらあ
741	キューパトラー
742	ギルティア
743	銀河英雄伝説
744	銀河英雄伝説ユナ3
745	〜ライティング・エンジェル〜
746	銀河英雄伝説ユナ
747	Mika Akitaka Illust Works
748	銀河英雄伝説ユナ REMIX
749	クオガバッド
750	〜悪魔強魔オヴァン・レイ〜
751	GRANDPRIX
752	グッド ランナー
753	CRITICOM・ザ・クリティカルコンバット
754	クレイジー
755	CROC (仮称)
756	K1 GRANDPRIX
757	ゲーム天国
758	逆襲
759	グググの鬼太郎 (仮称)
760	月トの戦艦
761	星皇三義勇
762	GOGO ゴール (仮称)
763	GO II Professional
764	ゴング
765	サイバポット
766	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
767	THE CROW
768	CITY OF ANGELS (仮称)
769	ZAP / SNOW BOARDING TRIX
770	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
771	SANKYO FEVER
772	実戦シミュレーションS (仮称)
773	三銃士 リターンズ
774	サンダーフォース ゴールドバック2
775	シベクター
776	Civilization (仮称)
777	ゲームエキサイトステージ VI
778	紫炎魔
779	〜forever with me〜
780	実戦パチスロ必勝法/4
781	シミュレーション
782	シャイニング・ザ・ホーリアーク
783	JAMエクトリーム
784	上瀬 Great Moments
785	機動戦士ガンダム外伝II
786	〜世襲 大格闘〜
787	シルエットミラージュ
788	神・善仙人 (仮称)
789	機動戦士ガンダム外伝III 蒼を駆けぬける者
790	大盗人ハカバネ
791	〜人生の楽しみ〜
792	〜聖域 大格闘〜
793	水戸黄門 大格闘
794	〜天の恵み〜
795	SUPER CASINO SPECIAL
796	〜3D ウルトラファイターII X
797	〜スーパーパンコレクション〜
798	〜スーパ〜
799	SKULL FANG 〜空牙外伝〜
800	スタートリング・オデッセイII
801	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
802	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
803	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
804	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
805	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
806	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
807	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
808	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
809	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
810	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
811	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
812	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
813	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
814	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
815	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
816	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
817	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
818	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
819	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
820	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
821	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
822	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
823	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
824	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
825	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
826	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
827	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
828	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
829	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
830	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
831	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
832	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
833	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
834	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦
835	タクラマカン〜敦煌傳奇とくんとくでん〜
836	WWF In Your House
837	タンク (仮称)
838	ダンジョン・マスター (仮称)
839	探偵 神宮寺三郎 未完のルポ
840	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか
841	Q-XHIRD
842	デイズワールド
843	デイトUSA〜Circuit Edition〜
844	TECMO SUPER BOWL
845	デサエニ (仮称)
846	デジタルピンボール ネクロノミコン
847	デトロイト
848	デジタル3D (仮称)
849	DX日本特選旅行ゲーム
850	テラ ファンタスティカ
851	天外魔境 第四の黙示録
852	伝説のオウガバトル
853	〜神・善仙人 (仮称)〜
854	〜機動戦士ガンダム外伝III 蒼を駆けぬける者〜
855	DOOM (仮称)
856	トウモロ・レイダース
857	同級生2
858	SHADOW
859	東京立身出世 (仮称)
860	〜DOOM (仮称)〜
861	TRYRUSH DEPPY
862	ドラゴンナイト
863	ドラゴンハート
864	ドラゴンマスターシルク
865	ドラゴンマスターシルク
866	DRAGONTRUTH -Explanation of the paranormal- MAR IA
867	忍術じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖
868	ハークス アドベンチャー
869	バーチャコップ2
870	バーチャルバレー THE フィッシュ
871	バーチャル競馬
872	ハード オブ ダークネス
873	ハイパー 3D ピンボール
874	はいばあせきリターンズ
875	ハイパーフェル
876	HOUSING CATALOG
877	Bug too
878	パチンコファイター (仮称)
879	パチンコファイター (仮称)
880	パチンコファイター (仮称)
881	パチンコファイター (仮称)
882	パチンコファイター (仮称)
883	パチンコファイター (仮称)
884	パチンコファイター (仮称)
885	パチンコファイター (仮称)
886	パチンコファイター (仮称)
887	パチンコファイター (仮称)
888	パチンコファイター (仮称)
889	パチンコファイター (仮称)
890	パチンコファイター (仮称)
891	パチンコファイター (仮称)
892	パチンコファイター (仮称)
893	パチンコファイター (仮称)
894	パチンコファイター (仮称)
895	パチンコファイター (仮称)
896	パチンコファイター (仮称)
897	パチンコファイター (仮称)
898	パチンコファイター (仮称)
899	パチンコファイター (仮称)
900	パチンコファイター (仮称)
901	パチンコファイター (仮称)
902	パチンコファイター (仮称)
903	パチンコファイター (仮称)
904	パチンコファイター (仮称)
905	パチンコファイター (仮称)
906	パチンコファイター (仮称)
907	パチンコファイター (仮称)
908	パチンコファイター (仮称)
909	パチンコファイター (仮称)
910	パチンコファイター (仮称)
911	パチンコファイター (仮称)
912	パチンコファイター (仮称)
913	パチンコファイター (仮称)
914	パチンコファイター (仮称)
915	パチンコファイター (仮称)
916	パチンコファイター (仮称)
917	パチンコファイター (仮称)
918	パチンコファイター (仮称)
919	パチンコファイター (仮称)
920	パチンコファイター (仮称)
921	パチンコファイター (仮称)
922	パチンコファイター (仮称)
923	パチンコファイター (仮称)
924	パチンコファイター (仮称)
925	パチンコファイター (仮称)
926	パチンコファイター (仮称)
927	パチンコファイター (仮称)
928	パチンコファイター (仮称)
929	パチンコファイター (仮称)
930	パチンコファイター (仮称)
931	パチンコファイター (仮称)
932	パチンコファイター (仮称)
933	パチンコファイター (仮称)
934	パチンコファイター (仮称)
935	パチンコファイター (仮称)
936	パチンコファイター (仮称)
937	パチンコファイター (仮称)
938	パチンコファイター (仮称)
939	パチンコファイター (仮称)
940	パチンコファイター (仮称)
941	パチンコファイター (仮称)
942	パチンコファイター (仮称)
943	パチンコファイター (仮称)
944	パチンコファイター (仮称)
945	パチンコファイター (仮称)
946	パチンコファイター (仮称)
947	パチンコファイター (仮称)
948	パチンコファイター (仮称)
949	パチンコファイター (仮称)
950	パチンコファイター (仮称)
951	パチンコファイター (仮称)
952	パチンコファイター (仮称)
953	パチンコファイター (仮称)
954	パチンコファイター (仮称)
955	パチンコファイター (仮称)
956	パチンコファイター (仮称)
957	パチンコファイター (仮称)
958	パチンコファイター (仮称)
959	パチンコファイター (仮称)
960	パチンコファイター (仮称)
961	パチンコファイター (仮称)
962	パチンコファイター (仮称)
963	パチンコファイター (仮称)
964	パチンコファイター (仮称)
965	パチンコファイター (仮称)
966	パチンコファイター (仮称)
967	パチンコファイター (仮称)
968	パチンコファイター (仮称)
969	パチンコファイター (仮称)
970	パチンコファイター (仮称)
971	パチンコファイター (仮称)
972	パチンコファイター (仮称)
973	パチンコファイター (仮称)
974	パチンコファイター (仮称)
975	パチンコファイター (仮称)
976	パチンコファイター (仮称)
977	パチンコファイター (仮称)
978	パチンコファイター (仮称)
979	パチンコファイター (仮称)
980	パチンコファイター (仮称)
981	パチンコファイター (仮称)
982	パチンコファイター (仮称)
983	パチンコファイター (仮称)
984	パチンコファイター (仮称)
985	パチンコファイター (仮称)
986	パチンコファイター (仮称)
987	パチンコファイター (仮称)
988	パチンコファイター (仮称)
989	パチンコファイター (仮称)
990	パチンコファイター (仮称)
991	パチンコファイター (仮称)
992	パチンコファイター (仮称)
993	パチンコファイター (仮称)
994	パチンコファイター (仮称)
995	パチンコファイター (仮称)
996	パチンコファイター (仮称)
997	パチンコファイター (仮称)
998	パチンコファイター (仮称)
999	パチンコファイター (仮称)
1000	パチンコファイター (仮称)



COMPUTER 恋LAND 夢LAND

## 東京ゲームデザイナー学院

☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28

■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームデザイナー養成講座コース一覧

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

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全 日 制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)
-------------	------------------------------	--

## ゲームアーティスト養成講座

全 日 制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)
-------------	------------------------------	--

## サウンドクリエイター養成講座

全 日 制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単 科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。
-------------	------------------------------	---	--------	-------------------------------------	---

## CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全 日 制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。
-------------	------------------------------	--

## 3D&amp;モーションキャプチャークリエイター養成講座

全 日 制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)
-------------	------------------------------	---

## ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全 日 制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)
-------------	------------------------------	--

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。  
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。  
詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

## 通信講座募集中

## ゲームデザイナー養成講座

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

## サウンドクリエイター養成講座

- サウンドコンポーザーコース

## 大阪ゲームデザイナー学院

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト養成講座
- ゲーム企画・シナリオライター養成講座  
(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!  
☎06-882-4980

## おめでとう!



サウンドクリエイター養成講座  
1年コース1期生  
坂根 尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザーとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26～32万円で下宿先紹介できます。

日本最大の  
ゲームクリエイタースクール誕生!

伝説が又、新たな伝説を!

## 1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)  
第1期生  
飯田 周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)  
第1期生  
菊池 宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校>'97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋 1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!



# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

## ヒロインシステム&シナリオ14~25の重要ポイントを完全網羅!!

## 連続攻略 第2回

# ラングリッサーIII

今回は「III」の大きな魅力の1つ「ヒロインシステム」のすべてをいさいよ敵が手ごわくなっていく。本誌シナリオの徹底攻略だ。

発売日	発売中(10月18日)
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)
開発元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)
価格(税別)	5800円(初回限定版6200円)
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	350・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## ヒロインシステムで好きな女の子をヒロインに選ぼう!!

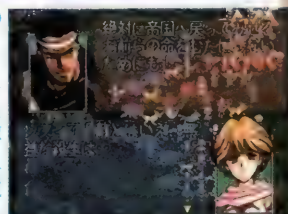
「III」の特徴として「ヒロインシステム」がある。これは味方の女性キャラの中から、プレイヤーが1人を選んでヒロインにできるも

のだ。主人公が選んだ行動や選択肢によって女性キャラの友好度が変化し、友好度が高い女性キャラに告白すると恋人になるのだ。

## ヒロインシステムの選択肢を一挙公開!!

下に掲載した表が、主人公の行動や選んだ選択肢によって変化する、女性キャラの友好度の変化をまとめたものだ。これを参考にすれば、プレイヤーが思いのままに気に入った女性キャラを恋人にすることができるぞ。

セめても友好度がダウン



ヒロインシステム選択肢一覧											
シナリオ	選択肢		友好度	シナリオ	選択肢		友好度	シナリオ	選択肢		友好度
キャラ メイク 設問	神はどこにいる？	天上界	①+1	シナリオ10	ソフィアに期待するよ	①①-1 ①①+1	シナリオ10	ソフィアへの返答	もう忘れろよ	①-1	
	神は存在しない	①-1	ゲートを開放しなければ		①①-1 ①①+1	一体どうすれば…		①-1			
	なんのために生きていく？	恋人を守るため	全員+1		なんにも言わない	全員-1		大丈夫だ	①+1		
	愛とはなに？	与え合うもの	全員+1		それは気のせいだ	①-1		ギルバートが撃破される	全員-1		
	この世界に望むものは？	愛と希望と勇気	全員+1		メンバーを外す	外されたキャラ-1		ギルバートがグロブを攻撃	全員+1		
なんのために戦う？	愛する人を守るため	全員+1	シナリオ11	なににかささげますか？	ティアリス	①-2	シナリオ12	ティファニア後の3択	ティファニアだ	①+1	
シナリオ1	笑顔を見せて	①-1	シナリオ12	ファールベルが敵に襲われた時の3択	急ごう//	①+1	ティファニア後の3択	リファニーだ	①+1		
	ジェリオールが…	①+1	シナリオ15	シナリオクリア後の3択	大丈夫だ	①+1	ティファニア後の3択	ソフィアだ	①+1		
	おいでいくぞ//	①-1	シナリオ16	プレゼントを誰のために買いますか？	①+2 ほかの3人-1	シナリオ17	フレア以外の敵が全滅	ルナにふる	全員-1		
シナリオ3	ティアリスの方から敵を攻撃する	①-1	シナリオ17	フレア以外の敵が全滅	敵が全滅	①-1	シナリオ20	アルテミューラの誘いへの意見	協定を結ぶべき	①-1	
	ギルバート以外の味方がコティに攻撃	①-1	シナリオ18	シナリオクリア後の3択	ルインのことも考えろよ	①-1 ①-1	シナリオ21	霧風が撃破される	徹底交渉を主張	①+1 ①①-1	
	ギルバートがグロブに攻撃する	①+1	シナリオ19	汝が欲するものは	愛	①-1 ①+1	シナリオ22	霧風が撃破される	全員-1		
シナリオ4	主人公がリファニーに近づいた時、市民が全員無事	①+1	シナリオ20	敵が全滅	俺に任せろ//	①①+1 ①-1	シナリオ23	霧風がフレアキアを攻撃	全員+1		
	ヒエールの質問の返答	実は方向オンチ	①-1 ①+1	シナリオ21	主人公がエマーリンクに接近	賛成です	シナリオ24	ギルバートが撃破される	全員-1		
	店員への返答	教えないでケガをするぞ	①-1	シナリオ22	見事な最期だった	全員-1	シナリオ25	戦闘開始前の3択	だが、大丈夫だ	①+1 ①+1	
？1	自分だけ	①①①-1	シナリオ23	賛成です	①+1 ①+1	シナリオ26	戦闘開始前の3択	気をつけよう	①①①+1		
	女の子だけ	①①①-1	シナリオ24	わかりません	全員-1	シナリオ27	霧風が撃破される	ダメかもしれない	①①①-1		
	全員	①①①+1	シナリオ25	無事なる ソフィア	①①+1 ①①-1	シナリオ28	霧風がフレアキアを攻撃	全員+1			
シナリオ5	いやだ	①-1	シナリオ26	フレア以外の敵が全滅	①-1	シナリオ29	ギルバートが撃破される	全員-1			
	お金が足りない時	①①①-1	シナリオ27	シナリオクリア後の3択	俺に任せろ//	①①+1 ①-1	シナリオ30	戦闘開始前の3択	量大な	①+1	
	伏兵が登場した時、ルナが生きている	①+1	シナリオ28	大丈夫だ	①+1 ①+1	シナリオ31	戦闘開始前の3択	気楽にこう//	①-1		
シナリオ9	勝てるだろうか？	①-1	シナリオ29	敵が全滅	①-1	シナリオ32	戦闘開始前の3択	らしくないぞ//	3択2へ		
	だが、負けられない	①+1	シナリオ30	主人公がエマーリンクに接近	賛成です	シナリオ33	戦闘開始前の3択	ごめん、ごめん	①+2		
	敵に情けは無用だ	①-1	シナリオ31	見事な最期だった	全員-1	シナリオ34	戦闘開始前の3択	ごめん、ごめん	①+2		
シナリオ10	優しくしないでね	①+1	シナリオ32	賛成です	①+1 ①+1	シナリオ35	戦闘開始前の3択	本当のことだ	①+2		
	君を守るためだ	①+1	シナリオ33	わかりません	全員-1	シナリオ36	戦闘開始前の3択	量大な	①+1		
	みんな、行くぞ//	①+1 ①①①-1	シナリオ34	無事なる ソフィア	①①+1 ①①-1	シナリオ37	戦闘開始前の3択	放っておいて	①-1		
シナリオ10	無理するな ソフィア	①①+1 ①①-1	シナリオ35	フレア以外の敵が全滅	①-1	シナリオ38	戦闘開始前の3択	ウィルダール以外の敵が全滅	①-1		
	ティファニア後の3択	ティファニアだ	①+1	シナリオ36	ティファニア後の3択	リファニーだ	①+1	シナリオ39	ティファニア後の3択	ソフィアだ	①+1
	ティファニア後の3択	ソフィアだ	①+1	シナリオ37	フレア以外の敵が全滅	①-1	シナリオ40	ティファニア後の3択	リファニーだ	①+1	
シナリオ10	ティファニア後の3択	ソフィアだ	①+1	シナリオ38	ティファニア後の3択	リファニーだ	①+1	シナリオ41	ティファニア後の3択	ソフィアだ	①+1
	ティファニア後の3択	ソフィアだ	①+1	シナリオ39	フレア以外の敵が全滅	①-1	シナリオ42	ティファニア後の3択	リファニーだ	①+1	
	ティファニア後の3択	ソフィアだ	①+1	シナリオ40	ティファニア後の3択	リファニーだ	①+1	シナリオ43	ティファニア後の3択	ソフィアだ	①+1

※表中の数字は①：ティアリス、②：リファニー、③：ルナ、④：ソフィア、⑤：選んだキャラにそれぞれ対応しています。3択で友好度が変化しない選択肢は割愛してあります。



## 主人公たちを襲う新たな試練!! シナリオ14-25を徹底攻略

今回攻略するのはシナリオ14から25。主人公たちは悲願である王都奪還を達成したものの、新たな敵として魔物の大軍が登場する。

味方の2倍を超える数の敵も登場するようになって、これまで以上に難易度が高くなったシナリオを攻略していくぞ。

### シナリオ14 水上戦は飛兵に任せよう

このシナリオの目的は敵部隊の撃破だが、同時にNPCが敵に倒されることも阻止しなければならぬ。NPCの救出は、戦闘開始と同時に飛兵をNPCがいるB地点に向かわせて、NPCの逃走を援護させればよい。NPCが安全圏に脱出したら、飛兵をC地点に移動させて敵の水兵を迎撃しよう。

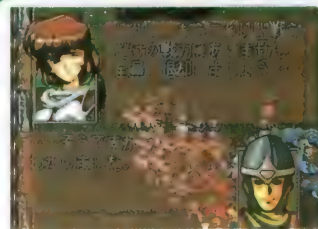
その間に、飛兵以外の兵でA地点の敵を撃破しておこう。その後でB地点まで移動させるのだ。



飛兵で歩兵を倒してから、槍兵で水兵を迎撃しよう

### D地点で敵をせん滅

飛兵以外の兵がB地点に到着する頃に、フィールド左下にいる敵の騎兵と飛兵が移動を開始するので迎撃しよう。この部隊を倒してしまえば、残るは敵の司令官と護衛の数部隊だけだ。最初に魔法使いを倒してしまえば簡単に撃破することができるだろう。



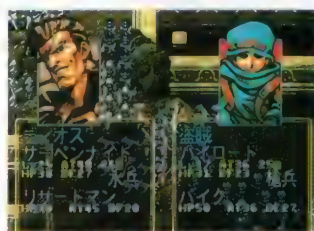
司令官を倒してしまえばほかの敵を倒す必要はない



飛兵 飛兵以外の兵 進撃路

### シナリオ15 敵が弱いのでレベルアップに最適

登場する敵のレベルが低いので、レベルアップに最適なシナリオだ。飛兵全部隊と槍兵、僧侶ともに1部隊という編成でA地点の騎兵を攻撃する。同時に残りの部隊でB地点の歩兵を中心とした部隊を迎撃しよう。この時、自軍のレベルの低い部隊を積極的に戦わせて経験値を稼がせるといいだろう。



このシナリオで、レベルが低いキャラに経験値を稼がせておこう

### 盗賊の逃亡を阻止せよ!!

敵の盗賊はアイテムを手に入れたらC地点から逃走してしまうので、敵より早くC地点に味方の部隊を移動させるようにしよう。平地でも森でも移動力が変化しない



足の速い部隊を使って盗賊たちの退路をふさいでしまおう

魔獣を率いる、ジグラーがお勧め。D地点とE地点の盗賊は、それぞれ飛兵と水兵で攻撃させれば簡単に倒すことができる。



水上の盗賊には水兵で攻撃すれば簡単に勝つことができるぞ



飛兵、槍兵、僧侶 E それ以外の兵 進撃路 水兵の進撃路



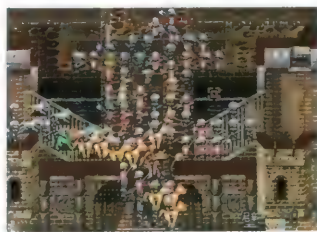
# シナリオ16 30ターンを超えると強敵が出現

この戦闘は30ターンを超えると、ダークナイトが敵の援軍として登場する。ダークナイトと戦って勝つことはまず不可能なので、30ターン以内に砦内の敵を全滅させよう。最初に自軍を2つに分けて、飛兵全部隊と水兵1部隊でA地点の



○橋に橋兵の相手をしている間に飛兵の上の敵を攻撃しよう

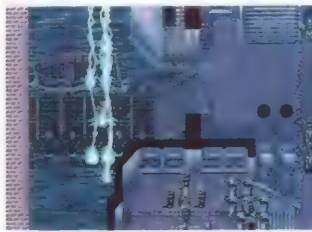
弓兵を、それ以外の部隊でB地点の歩兵と槍兵を攻撃する。B地点では先に歩兵を倒し、槍兵は防御モードにした僧侶に戦わせよう。その間にほかの兵で、左右の階段にいる弓兵と魔法使いを攻撃するのだ。A地点の弓兵を倒した飛兵と水兵はダメージを回復させてからC地点に移動させよう。



○弓の射撃から飛兵を一気に接近させて、接近戦で倒してしまおう

## C地点を飛兵で死守!!

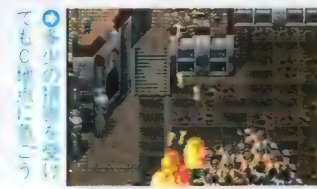
飛兵がC地点に到着したら、防御モードで敵の騎兵を迎撃する。水兵は騎兵と戦うと不利なので、C地点手前の水上で防御モードにして敵の弓兵と魔法使いの攻撃を引きつけよう。この時は飛兵も水兵も、攻撃よりダメージを回復させることを優先させて、全滅しないようにしよう。B地点の敵を一



○水兵を防御モードにして敵の飛兵への攻撃を少しでも減らそう

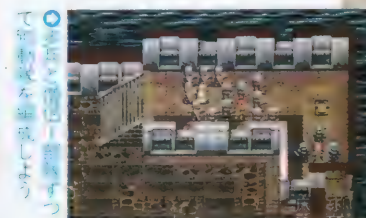
掃した部隊も、D、E地点の敵を倒す部隊を残してC地点に移動させておく。飛兵のダメージを僧侶に回復させてから反撃開始だ。

○敵の弓兵を1部隊でも倒しておけば後の戦いが楽になる



## C地点に集結して反撃!!

C地点の騎兵を全滅させたら、F地点の敵を飛兵、騎兵、僧侶各1部隊で攻撃しよう。僧侶にダメージを回復させながら飛兵で槍兵を、騎兵で弓兵と魔法使いを攻撃すれば短時間で全滅させることができる。残りの部隊はG地点の司令官を目指して進撃させよう。飛兵を砦の外に出して、司令官がいる部屋の窓へ水上から侵入させて、敵の魔法使いを攻撃させておくといい。E地点やF地点の敵を全滅させた部隊もG地点に移動させて、残った敵を総攻撃しよう。



○飛兵を使って窓を積みかすれば確実に敵を倒すことができるぞ



①：飛兵、水兵 ②：それ以外の兵 →：進撃路 →：別動隊の進撃路

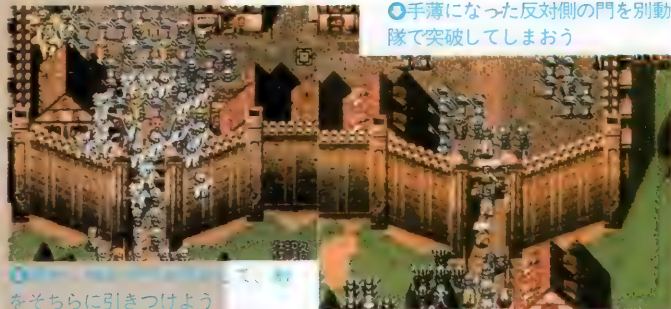


## シナリオ17 2カ所の門から突破しよう

戦闘開始前に4つの門を包囲するように部隊を配置することになるが、そのまま進撃すると分散した自軍が各個撃破されてしまう。そこで、目標を弓兵や魔法使いがいないマップ下の2つの門に絞って迎撃すればいい。

て突入しよう。まずはA地点の敵を飛兵全部隊、歩兵1部隊、僧侶2部隊で撃破する。門を突破されると敵はA地点に兵力を集中させるので、手薄になったB地点をほかの部隊で突破するのだ。

●手薄になった反対側の門を別動隊で突破してしまおう



をそちらに引きつけよう

### 1カ所に敵を集中させる

A地点で味方が苦戦してもシルバールフが援軍として登場するので、彼に援護させれば問題ないだろう。A、B地点の敵を全滅させたら、続けてC、D地点の弓兵や魔法使いを倒す。最後に敵の司令官がいるE地点に全軍を集結させ、残った敵に総攻撃をかけよう。



●このシナリオもフレア姫を倒せばシナリオクリアになる



●：飛兵、歩兵、僧侶 ●：それ以外の兵 ●：進撃路

## シナリオ18 魔動砲の攻撃範囲内に入らないように

ここでは敵の中央にいる魔動巨兵の攻撃に注意しよう。直線上にいるすべての部隊がダメージを受けるためだ。戦闘が始まったら魔動巨兵の前に位置した部隊を移動させて、同時にA、B地点に全軍を分けて配置しよう。敵は最初に

飛兵と騎兵、続けて歩兵、槍兵、弓兵の部隊を移動させるので、こちらは有利に戦える部隊を前に出して迎撃すればいい。



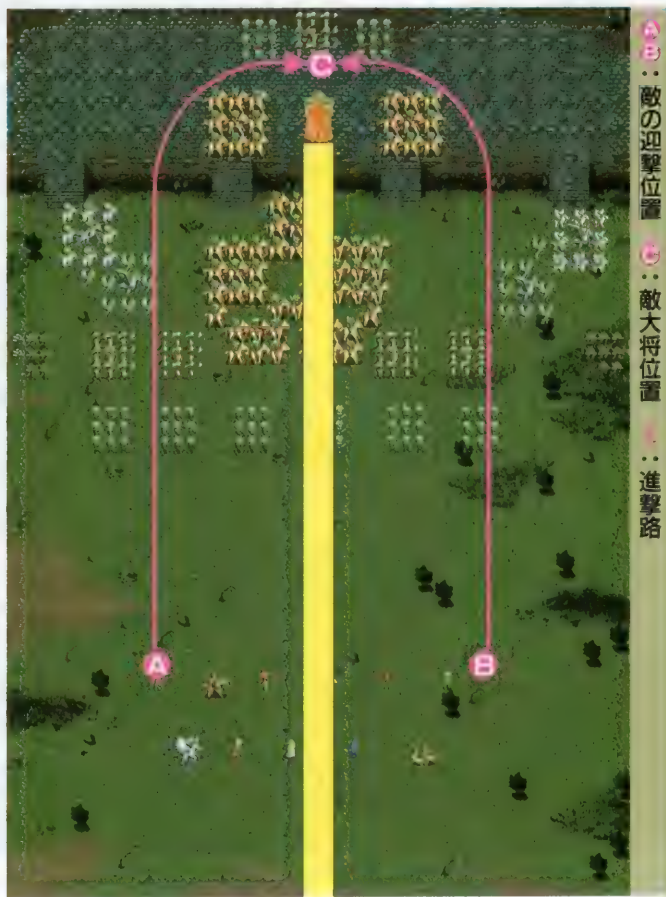
●数は多いがこちらに有利な相性の部隊と戦えば簡単に撃滅できる

### 迎撃部隊を倒せば楽勝

敵が迎撃に繰り出した部隊を倒してしまえば、残る敵はあとわずかだ。最初に魔法使いを倒して、その後で残った騎兵を槍兵で、魔動巨兵を魔法で攻撃しながら、飛兵を使って攻撃しよう。最後に敵の司令官を総攻撃で撃破すれば、このシナリオはクリアだ。



●司令官のボルトはレベルが高いので、複数の部隊で攻撃しよう



●：敵の迎撃位置 ●：敵大將位置 ●：進撃路



## シナリオ19 飛兵による迂回作戦が有効

マップの上に向かって逃走する敵の司令官を追撃して倒すのが、このシナリオの目的だ。司令官が逃げるスピードは遅いので、追撃を阻止する部隊を倒しながらも十分追いつける。最初にA地点の橋に進撃してくる敵部隊を迎撃しよう。B地点では敵の本隊との戦いになるが、歩兵と槍兵が同時に進撃してくるので、不利な敵と接触することがある。ここでは回復

は僧侶の魔法に任せて、前線の部隊は攻撃に専念するといい。



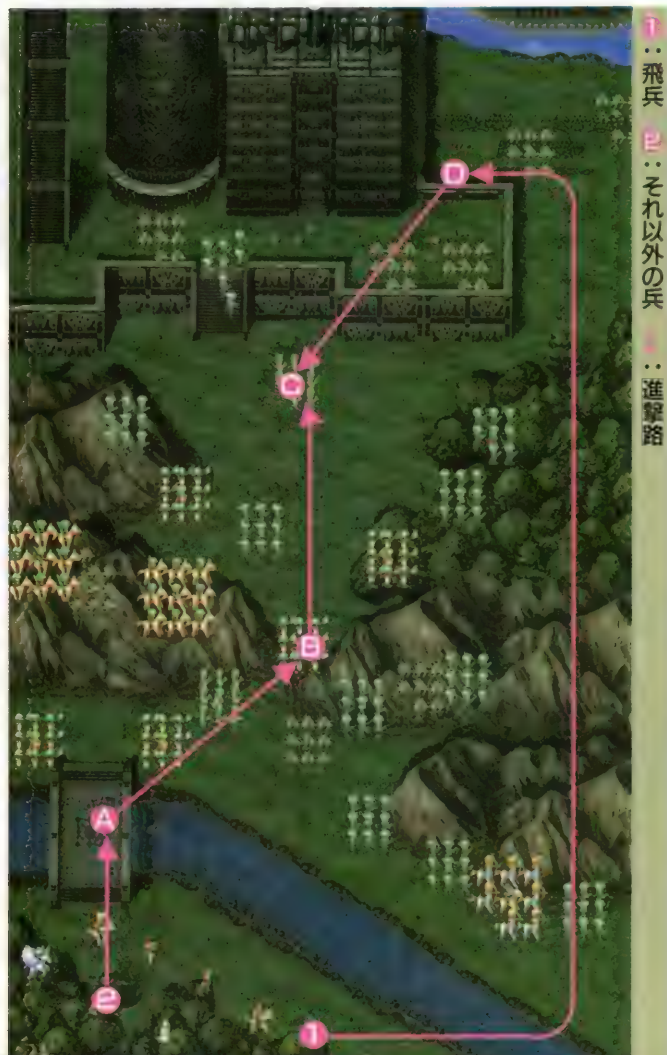
①水上なら水兵！部隊でも多くの敵を相手に戦うことができる

## 飛兵で敵の退路を絶て！！

A、B地点を味方が進軍している間に、飛兵はマップの端を移動してD地点の敵を攻撃しよう。ここにいるのは弓兵や魔法使いなど遠隔攻撃が得意な部隊ばかりなので、素早く近づいて接近戦を仕掛けよう。最後に全軍でD地点の敵の司令官を総攻撃するのだ。



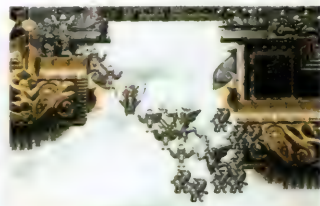
②飛兵を使った遠攻で、素早く敵を撃破してしまう



## シナリオ20 全軍を3つに分けてしまおう

戦場となる飛空艇の上では、騎兵はその機動力が発揮できない。当然、敵にも騎兵がいないので、味方は歩兵を中心に編成しよう。戦闘が始まったら、AからC地点に部隊をそれぞれ配置しよう。この時、A、B地点には飛兵を配置

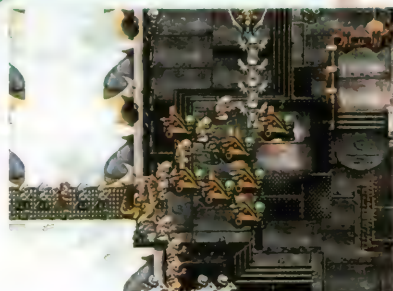
して敵の飛兵を迎撃させる。ほかの部隊も、進撃してきた攻撃部隊を防御モードで迎撃しよう。敵は僧侶がダメージを回復させるので、1部隊に集中攻撃して倒そう。



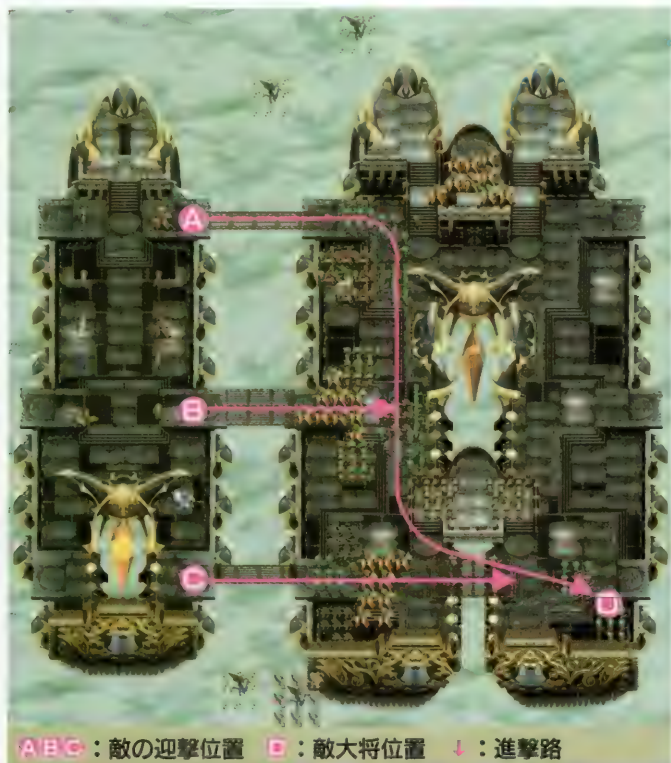
③A、B地点の飛兵に敵の飛兵を集中攻撃させることができる

## A部隊から反撃させよう

敵の攻撃部隊を全滅させたら、A地点の部隊から順番に進撃させよう。敵の司令官がいるD地点に進撃させながら、B、C地点の部隊も進撃させて敵の防衛部隊を挟み撃ちににするのだ。防衛部隊は弓兵や僧侶、魔法使いなので接近戦になれば簡単に倒せるぞ。最後に全軍でD地点に進撃、司令官を撃破すればシナリオクリアだ。



④A地点の味方を進撃させて、ほかの味方を援護しよう



ABC: 敵の迎撃位置 D: 敵大將位置 ↓: 進撃路



## シナリオ21

### 基本戦術はシナリオ20と一緒

敵は騎兵が中心なので、こちらは槍兵を中心に部隊を編成しよう。このシナリオの基本戦術はシナリオ20と同じ。A、C地点に飛兵と僧侶を1部隊ずつ、残りの部隊をB地点に配置するのだ。この時弓

兵や魔法使いを、不利になった飛兵を援護できるように配置するといいだろう。あとは進撃してくる敵を防御モードで迎撃すればいい。敵の司令官は中央突破を仕掛けてくるので、全力で阻止しよう。



A：飛兵、僧侶 B：それ以外の兵

## シナリオ22

### 序盤で兵力を消耗しないように

戦闘が始まったら、こちらは動かずにA地点で敵を迎撃しよう。弓兵や魔法使いと接近戦をするために移動する程度で十分だ。このシナリオでは、B地点に魔物の部隊が出現する。最初から戦っている帝国軍を深追いしすぎると、結果的に帝国軍と魔物に挟み撃ちに

されることになる。ここではA地点から動かずに、帝国軍の攻撃部隊を全滅させたら味方のダメージの回復に専念しておこう。

### 魔物が出現してからが本番

B地点に魔物が出現してからが、戦いの本番だ。魔物が出現した時の状況によって、2つの戦術を選ぶことができる。1つは帝国軍の攻撃部隊が残っている時に、魔物が接近してくる間に全力で倒すというもの。もう1つは、逆に帝国軍の生き残りの部隊と魔物が戦うように誘導するというものだ。味方に余裕がある時は経験値稼ぎのために両方の敵と戦い、余裕がない時には敵同士を戦わせて生き残ったほうを倒せば比較的楽だ。



●魔物と帝国軍を共倒れさせるのが一番楽なクリア方法だ

## シナリオ23

### 民間人救出はスピード勝負!!

このシナリオは敵の全滅と、民間人が率いる部隊を1部隊でも救出することがクリアに必要な条件だ。敵が強いので、民間人をすべて救出することは不可能なのだ。具体的には飛兵をA地点に進軍させながら周囲の敵をすべて倒していけばいい。これでマップ下の民間人を助けることができるだろう。



●多少の損害は無視して、民間人を助けることを優先させよう

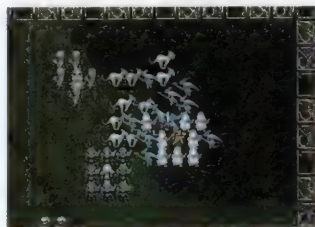
### B、C地点で伏兵を攻撃

飛兵をA地点に進軍させてまだ余裕があったら、D地点に向かわせながら途中にいる民間人を助けよう。その間に、残りの部隊はB、C地点で敵を迎撃しよう。この時攻撃してくる部隊を全滅させると、背後から伏兵が出現するので注意しよう。敵の数は多いが、僧侶は前線に出して不死のユニットと、ほかのユニットも相性に気をつけて戦わせて、確実にダメージを与

えていけば勝つことができるだろう。伏兵もすべて全滅させることができたなら、最後にD地点にいる敵の指揮官を総攻撃しよう。



●不死のユニットは僧侶で攻撃しよう



●敵の攻撃部隊をこちらにも二手に分かれて迎撃しよう



●敵の司令官の魔法は強力だが接近戦の攻撃力は低い



●：飛兵 ●：それ以外の兵 ●：進撃路



# シナリオ24 帝国軍を倒しすぎないように

ここでもシナリオ22同様、帝国軍と戦っている最中に魔物が出現する。そこで帝国軍との戦いでは被害を最小限に抑えよう。A地点に飛兵を、B地点に槍兵を配置して帝国軍の侵攻を防ぐだけでいい。この時、味方からは攻撃しないで。帝国軍の部隊も極力倒さないようにしよう。

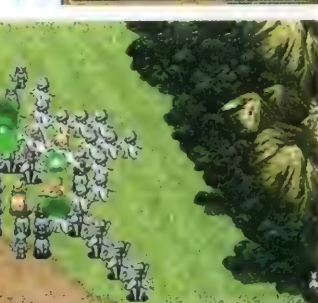


●帝国軍と戦う時は、敵にも大きなダメージを与えないようにしよう

## C地点の魔物を倒せ//

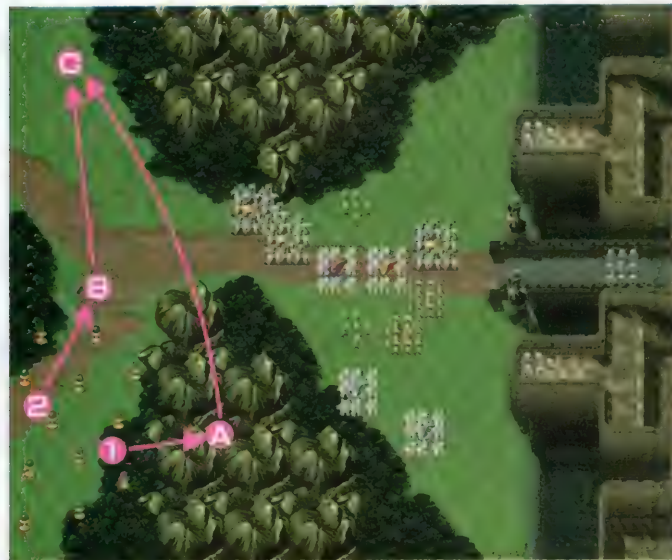
魔物が出現した時に、帝国軍から提案される休戦協定は、賛成すれば戦闘が楽になるぞ。休戦協定が結ばれると、帝国軍は魔物に攻めかかっていくので、こちらもそれに合わせて進撃しよう。帝国軍の部隊が戦った後の魔物の部隊を攻撃すれば、簡単に経験値を稼ぐことができるぞ。だが、登場する

魔物は数が多いうえにレベルも高いので、油断していると思わぬ苦戦を強いられることもある。回復は僧侶の魔法に任せて前線の部隊は全力で戦うようにしよう。



●魔物は大部隊なので、最初はこちらから進撃せずに防御モードで迎撃するだけでいい

●敵司令官のラグの魔法は味方を混乱させるというやっかいなものだ



①：飛兵 ②：それ以外の兵 ③：進撃路

# シナリオ25 最強部隊で中央突破しよう

NPCを守りながら敵を全滅させるのがシナリオクリアの条件だ。だが、NPCと味方の間に敵がいるので、救出にはある程度の犠牲を覚悟しなければならない。一番確実なのは、味方の最強の部隊と僧侶1部隊で敵を中央突破する方法だ。僧侶に回復させながら、強引にA地点まで進軍するのだ。

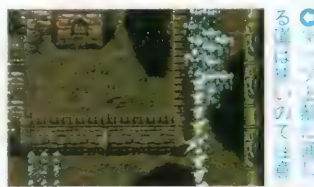


●味方の最強部隊で強引に中央突破してNPCを救出しよう

## NPCを救出したら反撃開始

A地点に到達したら、NPCを襲おうとしている部隊を倒してしまおう。後は防御モードで接近してくる敵を迎撃すればいい。それ以外の部隊はB、C地点で敵を迎撃させよう。魔物は強力な魔法攻撃をしてくるので、毎ターン僧侶に魔法で回復させよう。攻撃部隊を全滅させたらD地点の敵司令官

を目指して全軍を進撃させよう。残っている敵部隊は数部隊だけなので、ダメージを回復させておけば簡単に倒せるだろう。



●最強の部隊、回復役  
●進撃路



# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

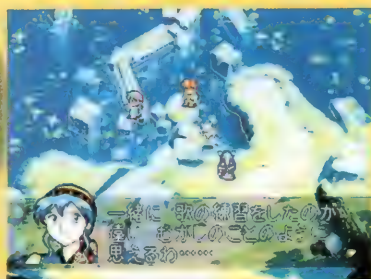
## 急展開の物語中盤 データ&MAPでATTACK!

ルナ シルバースターストーリー

# LUNAR

SILVER STAR STORY

### 連続攻略 第2回



今回は中盤の山場を攻略。マリウス地方のダンジョンと町のデータは、これでバッチリだ!



発売日	発売中(10月25日)	C D 枚 数	1 枚
発売元	角川書店/ゲームアーツ	複 数 プレイ	1 人用
開発元	日本アートメディア(JAM)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	128・プレイテータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

### 魔族復活の衝撃残るヴェーン ガレオンの決意

星宮の間での出来事——レミリアに魔族ゼノビアが化けていた事実、そしてその魔族を束ねる魔法皇帝の存在——は、魔法ギルド内に十分すぎるほどの衝撃を与えた。

今回の一件に関して「自分の不覚」を強調するガレオンは、魔族への対策を練るため、4頭の竜に会うことを決意する。まずはアレスの案内でホンメル島にいる白竜ファイディのもとへ行くことに。

メルとも相談したいと、ガレオンはメリビアへ。まずは彼を追いかけてメルの館へ行こう。



●魔法皇帝の残したメッセージを破るが、ショックは大きい



フルクへの帰郷だ

### メリビア…新ドラゴンマスターは?

メルの館では、ガレオンとメル、そしてジェシカが会談している。ガレオンは魔法皇帝に対抗するた

めに、自分が新たなドラゴンマスターになるというのだ。次の日ガレオンは港で待っている、準備を整えてから向かおう。



●魔法皇帝の力は、メルをしても強大と感じるほど。対策はいかに?

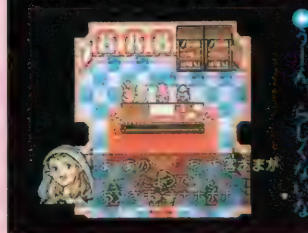


●ガレオンがドラゴンマスターになる。アレスの心の中は?

### 猫かぶっているジェシカ

ランの小島で一緒に戦ったジェシカ。オテンバな性格の彼女だったが、メルの前だと貞淑な娘を装っている。メルは早くに妻を亡くし、ジェシカにその姿を重ねているのだ。ジェシカは、そん

な父の思いに応えようと、父の前だけではしとやかに振る舞う。本当は父思いの心優しい娘なのだ。



●自分を偽ってまでも父の思いに応えようとしている。泣けるねえ

©STUDIO ALEX/ GAME ARTS/角川書店/JAM キャラクターデザイン・窪岡俊之



## 久しぶりのホンメル島 白竜が…ルーナが…アレスが!

白竜のもとに行くまでに、ゴートの森と白竜の洞くつの2つのダンジョンに挑むことになる。ここはガレオンの魔法でモンスターを一気に叩ける。アレスとルーナははっきり言って出番がない。さすがは四英雄の1人だ。

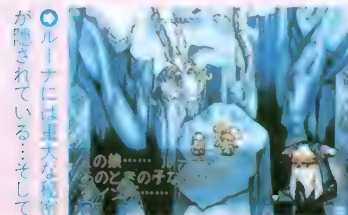


○ダインの家の前にて

### 白竜の洞くつ…前半のクライマックス

ガレオンは白竜ファイディに、ルーナの出生について問う。少々ためらいながらもそれに答えるファイディ。そのとき、その場に高笑いが響き渡った。その主はなんと魔法皇帝! 世界を手中に収めると更に更なる強大な力を欲する

彼は、ファイディに襲いかかった。不意をつかれたファイディは抵抗することもできず全ての力を奪われ、息絶える。そしてルーナの秘めた力に目をつけた魔法皇帝は、ルーナを捕らえる。絶叫するアレスを一蹴し、皇帝は消えた。



○ルーナにはまだ大秘密が隠されている。そしてそれが明らかになるのか、白竜の間に魔法皇帝が姿を現した。漆黒の鎧に身を包んだその姿は、まさに魔族をおさめる者の象徴といえよう。この世を闇に閉ざすために、ひたすら力を求めているのだ

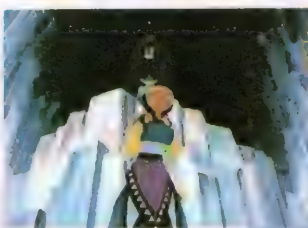


### 魔法皇帝現る!



白竜がやられた!

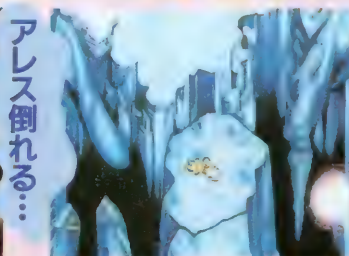
○まずは手始めにと、ファイディの力を重いかかり、いとも簡単に手に入れてしまう。満足げな笑みをこぼす魔法皇帝



### ルーナをどうするつもりだ!



○ファイディを手にかげ、「奴は…」とルーナの方に向きやる。目の出まわが信じられないのか、ルーナはただただと魔法皇帝を見つめるだけだった



アレス倒れる…

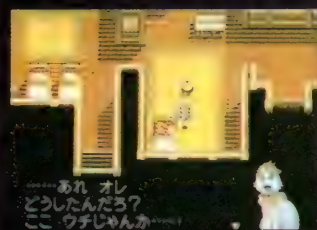
○魔法皇帝はルーナを奪い、連れ去ろうとする。アレス何も出番ず

○「全てを手中に収めたとき、この世は私のものに」とぞういから三

### ……アレスの決心「ルーナをこの手で助ける」……

気がつくと、アレスたちは自分の家のベッドの上でいた。すると両親が駆け寄ってくる。父は、アレスたちを助けたのはレイクだと言う。旅立ち直後のゴートの森で、モンスターに襲われているところを助けてくれた剣士だ。彼はダインの家にいるそうだ。ルーナを守れなかった悔しさを胸に抱き、ア

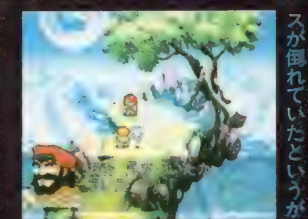
レスは遂に向かう。家前にいるレイクにアレスはこれからの事を尋ねられる。アレスは力強く、魔法皇帝を倒し、ルーナを助けると答える。レイクは、白竜の間に落ちていたという「白竜の翼」を渡し、そしてアレスに女性を守ることの大変さと大切さを言い残し、去っていった。



●はたと目が覚めると、そこには見慣れた、そして懐かしい風景が



●しかしなぜ、レイクがまた助けてくれたのだろうか。都合がいい?



白竜の遺産

### 世界のために そして… ルーナのために!

●以前ある人物から「この世界全てと愛する人1人。どちらをとる?」と問われたアレス。男なら、両方守るんだ!

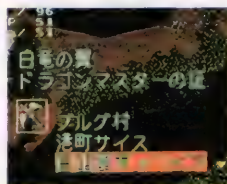


白竜の遺産



## 突然の魔族出現 メリビア、ヴェーンは大混乱

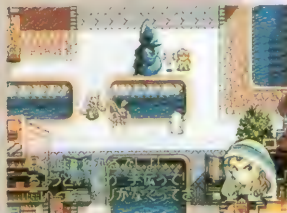
レイクからもらい受けた「白竜の翼」は、いままでの旅でアレスたちが行った町や村に、瞬時に移動できるという便利な代物だ。まずはこの翼を使って、メルとジェシカに会いに、メリビアへ行こう。



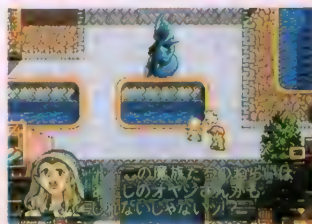
◎これは便利！  
行きたい町および村に  
ひとつとびできる

### ゼノビア…メルの命を狙う魔族

アレスたちがメリビアに着くと、街中はモンスターに襲われ大混乱。ジェシカが必死に応戦していた。当然ここは彼女を助けよう。このモンスターは、アレスの剣舞一撃で倒せるほどの強さなので問題はないはず。戦闘後、ジェシカは魔族の狙いがメルではないかと感づく。メルの館へ急げ！



◎敵で昔戦った魔のジェシカ。よし、助太刀だ！



◎魔族の狙いがメルではないかと感じたジェシカ。メルの館へ急げ

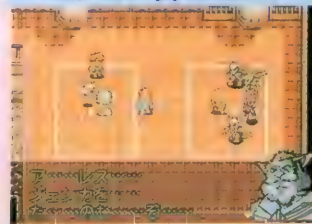
### ジェシカをかばいメルが

街にはモンスターが溢れかえっている。相手はしてもなくてもよい。メルは武道場でゼノビアとその配下に襲われている。そこへゼノビアの魔法が発動。身を挺してジェシカをかばったメルは石化してしまう。父を戻すにはゼノビアを倒すしかないと思った彼女は、アレスとの同行を決意する。



◎メルを元に戻すため、ゼノビア討伐を決意する

### ゼノビア許さない！



◎身を挺して娘を守ったメル。これで四英雄は全て力を失ったことに



「……待ってて、オヤジさん  
かならず たすけるからね  
かならず……」

### ヴェーン…ここにも巨大な魔物が

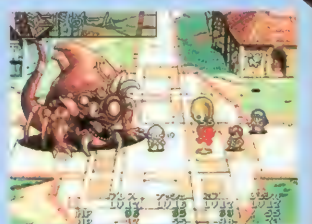
アレスたちは、ミアやナッシュとも今後のことを相談しようと、ヴェーンに飛び。するとヴェーンも同じようにモンスターに襲われていた。ナッシュやミアの魔法では歯が立たないほど強大な力を持っているようだ。当然2人を、そしてヴェーンの民を助けるために、戦闘に参加する。



◎一つ目のモンスター、グラン・ドゥーム。ナッシュ手も足も出さず苦戦

### ボス グランドゥーム

このボスの攻撃は非常に強力だ。「クリムソレイ」は、一直線上に光線を打ち出してきて、50ポイントのダメージを受ける。下手をすると全員食らってしまうことも。ここはこまめな回復が必要だ。



◎自分の分身を吐き出して攻撃をする。毒を食らう上に、この威力！

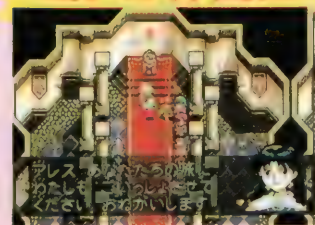
### レミリアから指針

ファイティの死と魔法皇帝の出現という話は、ギルドにも及んでいた。ミアは魔法皇帝を止めるためにアレスとの同行を決意する。そしてナッシュも今回の件は自分にも責任があると、仲間に加わる。

その後、徐々に記憶が戻りつつあるレミリアから話を聞く。ファイティ亡き今ドラゴンマスターになれるのは、かつてファイティに認められたアレスだけというのだ。

### 当然ナッシュも

### ミアが仲間に



◎世界を闇に染めないために、ミアは魔法皇帝を止めようと同行を決意

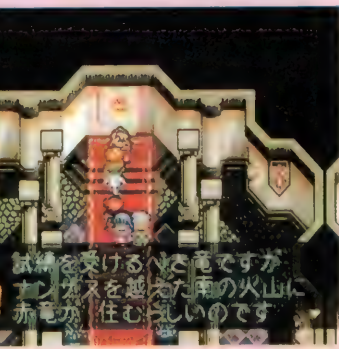


◎魔族と知らずして加担していたことへの償いと、ミアを守るために



◎レミリアが、アレスに寄せる期待は非常に大きい

◎なんとしても、今度は魔法皇帝よりも先に竜に会わなければならない



試練を受けるべき竜ですが、  
オヤジを越えた時の火山に  
赤竜が住むらしいのです



# LUNAR SILVER STAR STORY

## ナンザスの峠…マリウスへの道

### ナンザスの関所で一騒動 魔族を一蹴する男が仲間に

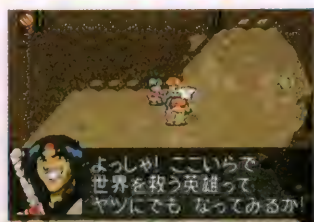
赤竜がいるマリウス地方に向かうため、ナンザスの関所に飛ぶ。なんとここにもゼノビアがいた。ここでの戦闘は、キリーとゼノビア配下の魔物、ゾット4匹との対決。4匹がキリーに近づいたところで、周囲を斬る技「パワースイープ」を出せば、一撃で終わる。



●この女の子の予想外の強さに、あせり気味



●実はキリーの衣装していたのだ。そしてモンスターを倒して

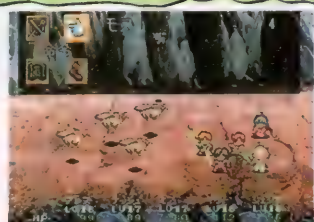


●魔族を倒すため、キリーが仲間になる。これでまたモテるとは彼の弁

キリーを仲間にした後、マリウス目指して南下する。南に進んでいけば迷うことはほぼあり得ない。1ヵ所上に行く道があるのだが、この先には宝箱が2つある。一つは開くのだが、もう一つは鍵が掛かっていて開かない。同じような箱は今までもあったが、この箱は後に手に入るアイテムで開く。

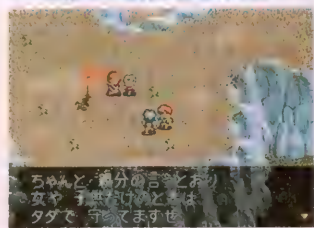


●立て看板を頼りに人は歩をする。マリウスはここを南下すれば着く



●この箱は、少ない上に大した攻撃を仕掛けてこないで片付けよう

●自分の身は自分で守るのが、キリーにはその考えがあるのてい



●ちゃんと自分の言えとあり、女や子供だけのときは、タダで守るまです

…すごい!!キリーさん…

各地で歌姫がさらわれているのは有名な話。そこでキリーは、魔族をおびき寄せるために「ナンザスの関所にも歌姫がいるらしい」という噂をばらまいた。それにまんまと引っ掛かったゼノビア。そして歌姫には、なんとキリー自身が変装したのだ。その顔は、とても見られたものではないが、この変装で何も不審に思わないゼノビアもなかなか滑稽である。キリーのオカマ声にも注目しよう。

歌姫…って何じゃこりゃ?



●だみ声と、どこをどう見てもブサイクとしか言いようがない顔。これでも魔族は寄ってくる

ニヤリ



トオツ



●へーんーれーんー、そして実体は

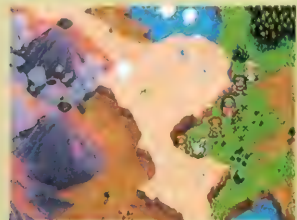
あんたかー!



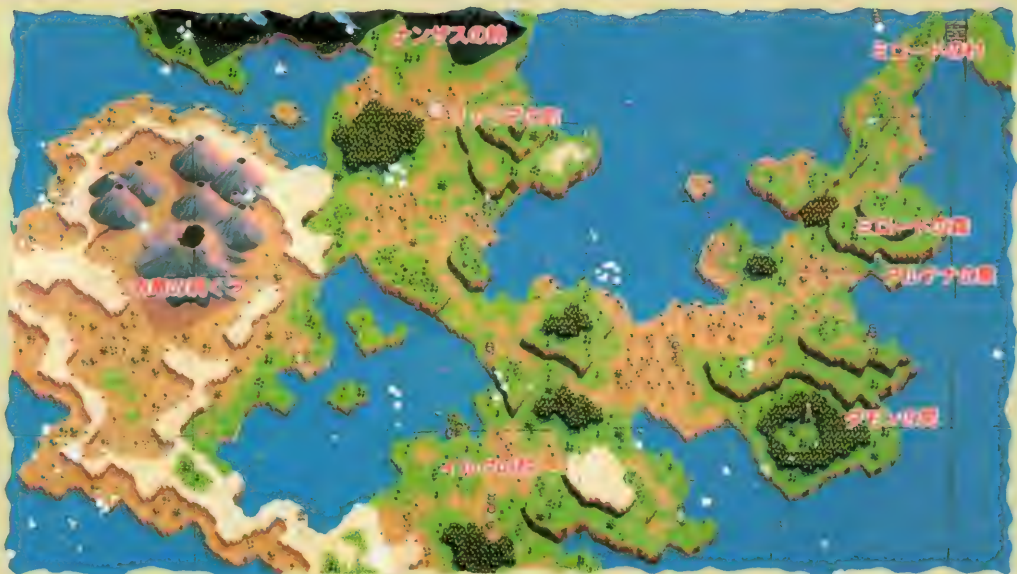
●女の子の正体はキリー。うーん、決いなあ

…マリウス地方MAP…

カタリナ大陸の中部、マリウス地方。今回の冒険はここが中心となる。ここでの大目的である、アレスが会うべき赤竜は、火山が立ち並ぶ山岳地帯の中にいる。見てもらえばわかるように陸からは到達できない。まずは盗賊たちのアジトがある、リッツアに行く。



●火山地帯のマリウス地方。赤竜のもとには、ずんなり行けない





# 盗賊たちの巣食う町リッツア 白竜の翼が盗まれた

リッツアに来たアレス一行。しかし町に入った途端、思わぬ事件が発生する。なんとパーティにぶつかってきた男に、白竜の翼をス



●他と違い、ここのアルテナ像は町の外に置かれている、この意味は？

られてしまったのだ。この翼は、ファイティの唯一の遺産、そして、アレスたちの必需品。それ以前に人の物を盗むという行動は人道に外れている。なんとしても取り返すべく、まずは情報収集をしよう。



●各地の泥棒を稼業とする者たちが集結して、一つの町を作った。今で盗みの技術は引き継がれている



が、白竜の翼を奪った張本人こんな町の真ん中でも堂々とスリが行われているのだ



●盗賊ギルドがあるのだ



うらなれた

## 酒場…ギルドに入会すればOK

酒場の中に、白竜の翼をスった奴はいなかった。しかたないので、ここで情報収集をしよう。酒場のマスターが盗賊ギルドの長とのこと。さっそく話をつけよう。ギルドには、同じギルドの仲間の物は盗んではならないという決まりがあり、パーティの中の誰かがギルドに入会すれば翼は返ってくるそ



●とりあえず酒場に入る。ここには奴はいないみたい。奥へ逃げたか？



ラ。この町の歌姫はリ  
魔の手が伸びるのか

うだ。そしてギルドの入会には、ここよりはるか東の村、ミロードにいる試験官を探さねばならないという。ミロードへ向かう。



●ギルドの長はキリーの知り合い。さすがに話がはやい



●旅の目的が変わってしまったが、なにはともあれミロードを目指す

### 盗賊ギルド武器屋価格一覧表

品名	価格	装備できる人	攻撃力	備考
アイスブランド	4000	アレス	44	氷の属性を持つ魔法剣
氷撃のメイス	4000	ジェシカ	44	氷属性。道具で敵1体に氷の魔法の効果
クロスボウ	4800	ナッシュ	50	戦闘用の石弓
氷撃の杖	3600	ナッシュ、ミア	43	氷属性。道具で敵1体に氷の魔法の効果

### 盗賊ギルド防具屋価格一覧表

品名	価格	装備できる人	防御力	備考
鋼の鎧	2400	アレス、キリー	21	鋼鉄製の鎧
知性のローブ	3600	ナッシュ、ミア	23	高位の魔導師のローブ
鋼の盾	1800	アレス、キリー	10	鋼鉄で作られた盾
水晶のリスト	1200	ミア、ジェシカ	9	守りの魔法を封じた水晶製リスト
鋼の兜	1360	アレス、キリー	9	鋼鉄性の兜

### 盗賊ギルド道具屋価格一覧表

品名	価格	効果
癒しの木の实	200	HPを大量に回復
星くすの光	1000	MPを少し回復
飛竜の羽	100	ダンジョンから脱出

### リッツアの町武器屋価格一覧表

品名	価格	装備できる人	攻撃力	備考
サムライブレード	2800	アレス、キリー	38	東方で用いられる曲刀
業火の杖	2600	ジェシカ	38	火属性。道具で敵1体に火炎のダメージ
フレイル	2400	ナッシュ、ミア	39	振り回して敵を攻撃

### リッツアの町防具屋価格一覧表

品名	価格	装備できる人	防御力	備考
シルバーチェーン	1200	アレス、キリー	17	耐魔法力5上昇
清めの法衣	1400	ジェシカ	18	耐魔法力2上昇
魔導師のローブ	2000	ナッシュ、ミア	19	ヴェーン魔法ギルドの正装
白銀のリスト	660	ミア、ジェシカ	7	魔法の白銀製のリスト

### リッツアの町道具屋価格一覧表

品名	価格	効果
癒しの木の实	200	HPを大量に回復
毒消し草	20	毒を受けた状態から回復
清めの水	60	麻痺の状態から回復
飛竜の羽	100	ダンジョンから脱出

## ここにもレイクが

神出鬼没という言葉が似合うレイク。2度もアレスを助けた彼は、酒場のカウンターにいる。レイクは、赤竜の洞くつには地上からは行くことができないという。なにカ望を飛ぶものがあるれば、話は別らしいのだが…。それを探しては？ とアドバイスしてくれる。



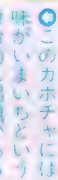
●空を飛ぶことができる道具…この先に手掛かりがあるのだろうか



## ミロードの森…さくっと抜けよう

かってもいいが、赤竜についての  
何らかの情報が収集できるかもし  
れないので、行ってみよう。

実はこの村にまだ用はないが、  
後でまた来ることになる。



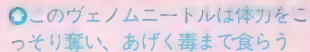
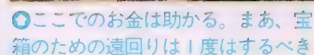
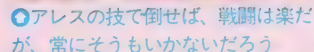
## アルテナの泉…おいしい体験?

きる。そして、ちょっとしたサービシ的なムービーも見られるのだ。それがいいものか否かは、自分の目で確かめてほしい。



この泉で 身を清めるためには  
セッケンが必要なのだ どこかで  
手に入れてから またきてくれたまえ

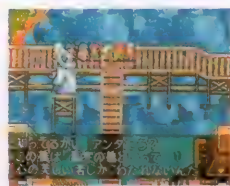
●敵に挟まれてしまうの図。こうなったら腹をくくってどちらかを相手に





## 盗族ギルドの試験官を探しに交易の村ミロードへ

スリに取られた白竜の翼をとりもどすため、アレスたちは盗賊ギルドに入会することを決める。ミロードの森をぬけ、ミロードの村に着くと、そこは橋で出来ている変わった村だった。村人に話を聞くと、この先の「真実の橋」で心の美しさを試すように誘ってきた。それならばと橋を渡ると、橋が崩れてアレスたちは川に流されてしまう。だがこれは試験官に会うための試験みたいなものなので、ここは黙って流されるしかない。



●心の美しさが、橋を渡ることと判るとは思えないが……



●ミロード村にたどり着いた

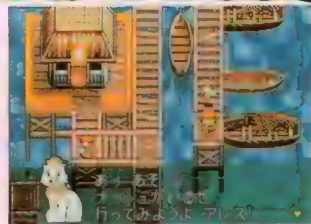
### 流されてバラバラになった仲間を集めよう

川に落ちて村中に散ってしまうアレスたち。仲間を集め、最後に酒場に行くと、キリーが試験官との酒飲み勝負に勝って、試験内容と、試験場であるダモンの塔に入るための合言葉の情報を手にいれる。



●キリーの酒好きが、初めて役に立った記念すべき瞬間に立ち会うことができる

●次の目的地はダモンの塔。知の番人ダモンが管理しているのでそう呼ばれている



●ほかのみんなは、ミロードの村の中にいるので心配なくていいぞ



おっし！  
めざすは、南にある  
ダモンの塔だ！

ミロードの村防具屋価格一覧表

品名	価格	装備できる人	防御力	備考
鋼の鎧	2400	アレス、キリー	21	鋼鉄製の鎧
鋼の盾	1800	アレス、キリー	10	鋼鉄で作られた盾
白銀の腕輪	1000	ナッシュ	8	魔法の白銀で作られた腕輪
鋼の兜	1360	アレス、キリー	9	鋼鉄性の兜
ヒスイの髪どめ	400	ジェシカ、ミア	6	女性のための髪どめ

ミロードの村道装束価格一覧表

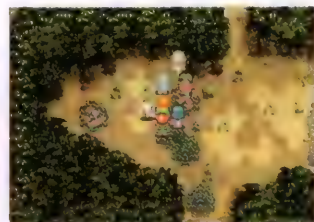
品名	価格	効果
怒りの指輪	12000	攻撃力が上昇する
癒しの木の実	200	HPを大量に回復
毒消し草	20	毒を受けた状態から回復
清めの水	60	麻痺の状態から回復
天使の涙	600	気絶から回復する

※ミロードの村には、道具屋、防具屋のほかに武器屋もあるが、この時点ではまだ行けない。赤竜の火山をクリアして、橋が直ったら行けるようになるのだ。

## 試験の会場となるダモンの塔へ向かうが……

キリーが試験官から聞き出した試験内容とは、ミロードの南に位置するダモンの塔で「盗賊にとっては何よりも貴重な宝を手に入れてくる」というものだった。その

ために、もう一度ミロードの森を抜けようとする、メリビアでジェシカをかばい、石にされたはずのメル石像が、そこにあった。



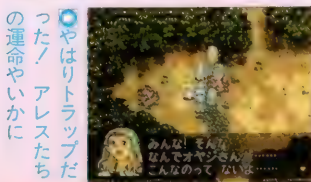
●●ジェシカをかばって石になったメルが、なぜミロードの森に？



なっ、なによあれ！  
なんで あんなところに  
オヤジさんの石像があんの？

### 助けを求めるメル

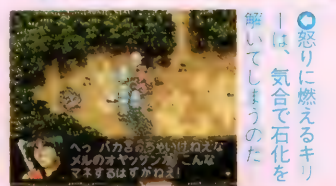
石像にされているメルは、ジェシカに助けを求める。心配して石像のまわりに集まったパーティはなぜか石にされてしまう。しかし、キリーだけは気合で石化を解き、石像メルとの一騎討ちが始まる。



●やはりトラップだった！  
アレスたちの運命やいかに



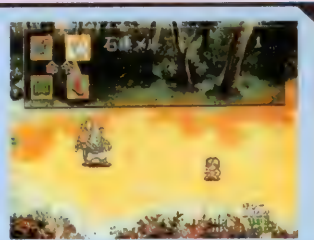
●メルは、決して諦めない  
と叫ぶ



●怒りに燃えるキリーは、気合で石化を解いてしまうのだ  
へっ、バカな前もいけりやん  
メルのおやジさん、こんなん  
で本音はすかぬぞ！

## 石像メル

石像メルとの戦いは、キリー1人で行うことになる。有効な攻撃方法は、ヒートアップを3回ほど唱えて攻撃力を最上限まで上げ、パワースラッシュで大ダメージを与えて、短期決戦で勝負を決めるようにしよう。



●レベル25もあれば楽勝の相手だけど、回復出来ないからご用心

### だましたのは…ロウイス！

ニセモノのメルの石像を使って石化の罠を仕掛けたのは、魔女三姉妹の末っ子、ロウイスだった。ロウイスは、悲しみにくれているであろうジェシカの気持ちを利用して、アレスたち全員を石化させることを狙っていた。だが、キリーが石像メルを倒すとほかの仲間の石化も解け、ロウイスはアレスたちと戦うことなく捨てぜりふを残して逃げてしまう。やり場のない怒りをアレスたちはかみしめた。

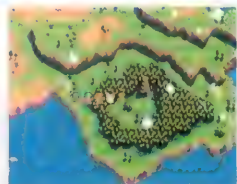


●人の神経を逆無でするような罠を仕掛けるロウイス。しかも戦わずして逃げていってしまうのだ



## 立派な(?)盗族になるために ダモンの塔の試験にいとむ

ミロードの森をあとに、ダモンの塔へ。塔に入ると、いきなり合言葉を知の番人ダモンに聞かれる。すでにミロードの村で合言葉の情報を手に入れているので、合言葉を答え、塔の中へと進んでいこう。



○ミロードの森からそのまま南下した所にあるダモンの塔

### ダモンの出す問題の答えを实践しよう

ダモンの塔は、床の赤いタイルがスイッチになって、扉が開くようになっている。赤いタイルはすべて踏むように歩こう。知の番人ダモンは、各フロアごとに違う謎を用意している。ダモンは、その

ヒントとなる問題を、次のフロアにいく階段の前で出してくる。ちなみに、ダモンの用意した各フロアごとの謎とは、ある特定の攻撃しか敵に通用しなかったり、チームワークを試すものなどだ。

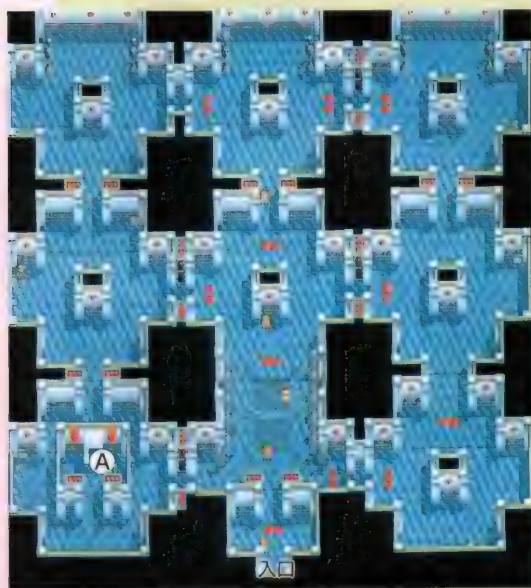
### 「泥棒の心得」を入手

6階に行くと、そこは知の番人ダモンの書斎になっている。アレスたちはそこでお目当ての盗賊の宝、「泥棒の心得」をもらい、みごと試験に合格する。しかも、上がってくる途中読めなかった本を、ダモンが読めるようにしてくれる。

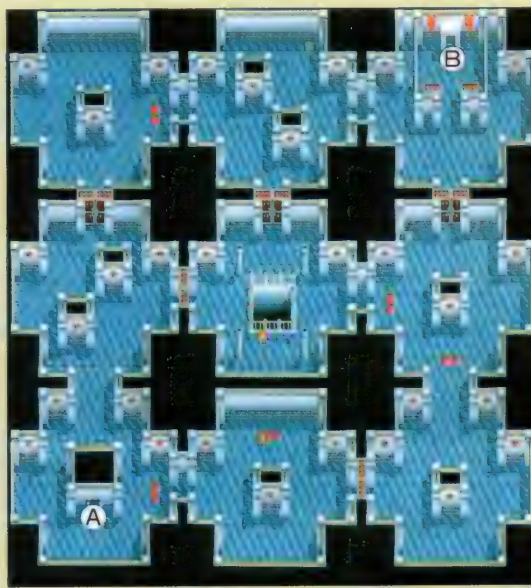


### 「泥棒の心得」でカギが開けられるようになる...

ダモンの塔で、「泥棒の心得」を手に入れると、旅の途中で何處かお目にかかっているはずの鍵のかかった赤い宝箱を開けられるようになる。ここにきて開けられるだけあって、入っているものは指輪や回復アイテムなどかなりいいアイテムばかりだ。



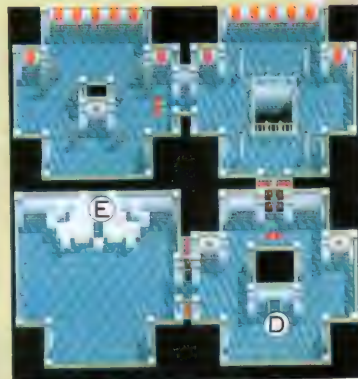
▲ 1F



▼ 3F

▲ 2F

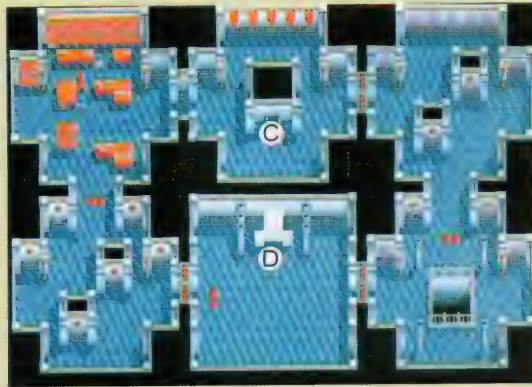
▼ 4F



▲ 5F



▲ 6F



### ダモンの塔MAP

ダモンの塔の各フロアにある謎をあげておく。1F…特に謎は無いが、床を踏み忘れないように。2F…魔法でしか敵にダメージを与えられない。3F…技でしか敵にダメージを与えられない。4F…特に謎は無いのでサクサク進んでしまおう。5F…ねんど細工のリーダーはアレスにする。

マップの中のアルファベットは、同じ文字どうしがつながっていることを意味します。



## リッツアに戻ったアレスたちを 待っていたものとは

試験合格の証、「泥棒の心得」を持ってリッツアへ戻ると、晴れて(？)盗賊ギルドの一員となる。これで盗賊市場へ入れるようになったので、さっそく盗賊市場に行って、画面の右上にいる男から白竜の翼を取り戻そう。



●盗賊ギルドの歌姫リラ。魔法皇帝の魔の手は彼女にも迫る



●盗賊ギルドに入会した



●スライムは固いから、よくよく白竜の翼を取り戻せ

### またもや…ロウイス!

盗賊市場から出ると、ロウイスが盗賊ギルドの歌姫、リラをさらおうとしている。アレスたちが止めに入るが、ロウイスはまんまとリラを連れ去ってしまう。盗賊の長の口利きで情報を集めると、ロウイスのいるであろう赤竜の火山へは、空を飛んで行くという。



●ロウイスは、アレスたちを怒らせて楽しんでいるようにも見える

### イルクの畑MAP

フィールド上で、ふわふわと浮いている青いヤツ、それがフワフワ虫のグループだ。そのグループと接触して戦闘に入ると、水色のフワフワ虫だけのグループと、1匹だけフワフワ虫のいるグループの2種類があり、フワフワ虫は、戦闘が始まるとすごい速さで逃げてしまう。マップ左上の畑にいるグループのフワフワ虫だけは戦闘後、捕まえることができるのだ。



●フワフワ虫は防御力が結構高いので面倒だ



●フワフワ虫一匹だけ足は、恐ろしく長いぞ

### 「空飛ぶ舟」を求めてイルクの村へ

さらに、盗賊の情報によると、空飛ぶ舟の設計図を盗んできてあるという。その盗賊から設計図をもらい、発明好きの多いイルクという村のシエラに渡して、空飛ぶ舟、気球をつくってもらおう。



●ロウイスの残したメッセージは、赤竜の危険を暗示してる



●駆け出しと言ってはいるが、気球を設計できたシエラは立派な発明家

### フワフワ虫?

●フワフワ虫は、イルクの村の畑にある畑にいる



●フワフワ虫は、空を飛ぶので、フワフワ虫が飛んだら、その場にいますぐ逃げろ

### フワフワ虫をつかまえる!

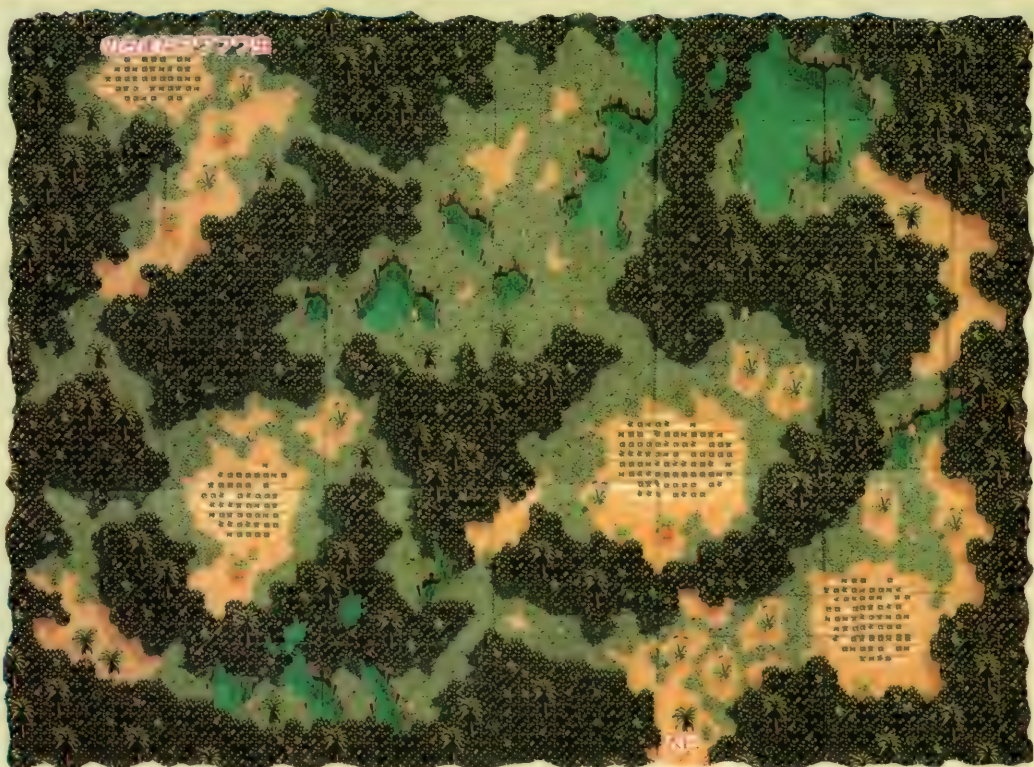
シエラは、気球を飛ばすのに裏の畑に逃げたフワフワ虫が必要だという。さっそく捕まえに行こう。



●目に見えない速さで逃げてくれるフワフワ虫は、あまりにない



●フワフワ虫を捕まれば、イルクの畑ではやることはない





# LUNAR SILVER STAR STORY

いよいよ出発、赤竜の安否は!?

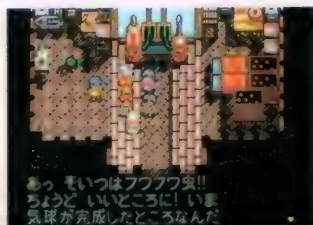
## 新発明「空飛ぶ舟」を使って 赤竜の洞くつへ向かう

広い畑を探しまわり、やっとの  
思いでフワフワ虫を手に入れる。  
そのフワフワ虫をシエラの工房に  
持っていくと、シエラは大喜びで  
受け取り、気球の完成を約束して  
くれる。ただ、フワフワ虫の息を  
気球にためるのに、だいたい1晩  
かかるらしいので、その日はシエ  
ラの家で1晩泊まることにする。

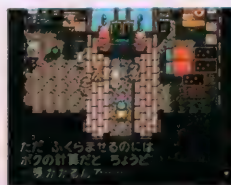
次の日の朝は、シエラの元気な  
あいさつではじまる。気球がふく  
らめば、魔族のいる辺境でも、赤  
竜の火山でも、すぐに行けるとシ  
エラはいうが、気球はちゃんと完  
成しているのだろうか?

### フワフワ虫の威力

シエラの家のある発着台に  
行ってみると、気球はしほんだま  
まで、とても飛ぶことなど出来そ  
うもない。ところが、ナルががっ  
かりすると同時に、勢いよく気球  
はふくらみ、見事に完成する。気  
球に乗るには、シエラと話して、  
「赤竜の火山へ出発」を選ぼう。



あ、それはフワフワ虫!!  
ちやうどいいところに!! いま  
気球が完成したところなんだ

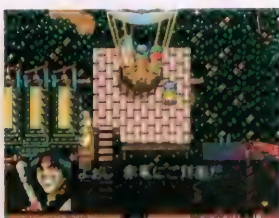


あ、きつとアレスたち  
は次の日の冒険の期  
待で眠れないだろう  
で大丈夫か



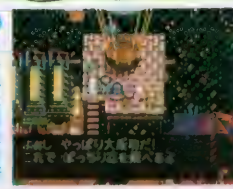
あ、きつとアレスたち  
は次の日の冒険の期  
待で眠れないだろう  
で大丈夫か

やっとのことで気球が完成し、  
これで赤竜の火山に行く準備が出  
来た。さらわれたリラのことや、  
魔法皇帝が狙っているという赤竜  
の安否を考えると、冒険はまだま  
だ気を抜くことができないぞ。



心の準備はできたか?

これ以上魔法皇帝  
に好き勝手やらせ  
るわけにはいかな  
い



あ、きつとアレスたち  
は次の日の冒険の期  
待で眠れないだろう  
で大丈夫か



気球に乗って  
赤竜の  
洞くつへ...



赤竜の火山までは勝手に飛んでいっ  
てくれるので、迷う心配などはなくて  
いい。アイテムの買い忘れなども、白竜  
の翼を使って移動できるので、間違ないぞ

## 『ルナ』の隠された秘密をちよつとだけ紹介

メガCD版『ルナ』にあった隠  
しアイテムの要素は、サターン版  
になってさらにパワーアップして  
ゲームに登場することになった。  
詳しい入手方法はまだ秘密だが、  
ちよつとだけその隠しアイテムの  
情報を公開してしまおう。

### ●お守りがわりのプロマイドはどうなった?

『ルナ』で登場し、話題になっ  
たプロマイド。もちろんサターン  
版にもあるぞ。しどけない姿の女  
の子たちのプロマイドは、ここで  
紹介した以外にもどうやら最低で  
もあと5~6枚はあるという話だ。

ア  
マ  
ン  
「装  
備」  
す  
る  
と  
防  
御  
力  
UP



あ、きつとアレスたち  
は次の日の冒険の期  
待で眠れないだろう  
で大丈夫か



あ、きつとアレスたち  
は次の日の冒険の期  
待で眠れないだろう  
で大丈夫か

### ●戦闘を助けるスーパーアイテムがあるぞ

『ルナ』には、無くてもゲームは  
クリアできるが、あるとさらに有利  
に戦いを進めることができる指輪や  
武器などの強力なアイテムが、いく  
つかある。今回紹介できるものは、

その一部だ。詳しい入手方法はまだ  
教えることができないが、一度クリ  
アしてからじっくりと探してみるの  
も面白いと思うので、ぜひチャレン  
ジしてみてください。



#### 魔眼石の指輪

魔眼石の指輪を装備すると、魔法の  
消費MPが半分で済んでしまう。MP  
が一気に倍になるのと同じ意味になる。



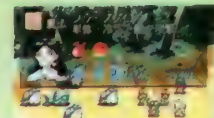
#### 疾風の指輪

疾風の指輪を装備すると、装備した  
人の攻撃回数が1回増える。直接攻撃  
を得意とするキャラに装備させよう。



#### 魔神の涙

魔神の涙を装備すると、通常攻撃が  
全体攻撃になる。攻撃回数は1回に限  
定されるが、ザコに絶大な威力を誇る。



あ、きつとアレスたち  
は次の日の冒険の期  
待で眠れないだろう  
で大丈夫か



# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

ミニゲームポイント攻略

第六話詳細攻略

# Sakura Wars

# サクラ大戦

TMI

人気好調の『サクラ』をもっと楽し

むミニゲームと本編の攻略。開発者の秘密情報満載座談会もあるぞ。

企画  
グラフィック

開発チーム座談会

発売日	発売中(9月27日)	C D 枚 数	2枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ レッドカンパニー	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	6800円(限定版6800円)	バックアップメモリー	90・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 〈インタビュー〉裏話満載!! 今だから話せる開発秘話

今回お集まりいただいたのは、プログラム・サウンド以外の企画・グラフィックを担当している開発メンバー6名。座談会が盛り上がりすぎたため、2回に分けてお送りするぞ!

——どのように制作が進められたのでしょうか。

竹内 広井さんの設定と、あかほり先生が作られたシナリオを、レッドカンパニーさんからいただいて、それを実際にどうゲームにしようかと考える企画段階が最初です。例えば、原案の時点ですでに

LIPSの考えはあったのですが、それは時間制限がある選択肢にしよう、という形にすぎなかった。それをどういう形でゲームに反映させるかというのはここにいる彼(田中氏)の仕事です。

——あの膨大なLIPSは、セガさんで考えられたのですか。

西野 もう、チェックが大変でしたよ。一応全部チェックしましたけど。そうですね、選択肢はほとんどセガで考えてます。

田中 おおまかなシナ

伊藤 知氏  
ディレクター

プロジェクト全体の制作進行を担当。「クロックワークナイト」や「ドラゴンフォース」が代表作。



## 好きな人が集まった

プロジェクト全体の制作進行を担当。代表作に「ブルーシード」「シャダムフルセイダー」など。

竹内 靖氏  
ディレクター



リオ、例えばアイリスとデートに行く・行かないというような分岐をレッドさんにいただいて、そこに細かなイベントをセガで提案して作成した、というわけなんです。

——LIPSには田中さんの趣味が入っているのでしょうか。

田中 なるべく趣味はおし殺したつもりです。特定のキャラクタをえこひいきしないように、とか。山本 けっこうパソコンのアドベンチャーゲームで勉強しているという話を聞きましたよ。

田中 勉強はしました(笑)。ともあれ、大筋はレッドさんが考えた

ものがあったので、私がやったのは肉付けですね。話がそれずに、各キャラの個性をイベントで出せるようにLIPSを考えています。

——各話に1回はイベントがあるようになってますよね。

田中 イベントがない人がいるとえこひいきしていることになりますから、必ず数は平等にして、どのキャラが好きな人でも必ず見られるようにしています。もちろん

## 魂削って作ってます



# 足りないものは自分で作る(笑)



●見るのがちょっと難しいシャワーシーン。でもちゃんと全員分ある

見るのが難しい場合もありますが、

竹内 最初はさくらとすみれしかラブシーンがなかったんです。レッドさんと相談しながら、最終的には全キャラに入れました。

## 膨大な量の原画に現場では大混乱!?

——キャラクタのグラフィックはこちらで描かれているのですか。  
吉田 原画は専門のアニメーターの方をお願いして、それをスキャナで取り込んでデジタル素材にしています。アドベンチャー部分で直接キャラクタに手を加えたという事は基本的にはないですね。

——吉田さんの女の子に対する思い入れはいかがなものでしょう。  
吉田 うーん、第一印象ではすみれがいいと思ったんですけど、だんだんセオリーどおりさくらに偏ってきましたか。エンディングのムービーもいいですね。実は天海が好きです(笑)。最初にセリフを見た瞬間、大笑いした箇所があったので。でも、どのキャラクタも好きですよ。

——キャラクタの原画はたくさんあったんでしょうか。

西野 いっぱいありましたよ、え

え、もう。何万枚も。段ボールで何箱あったかな。

吉田 段ボールで13か14箱ありましたね。

竹内 それはアニメのほうだけ。原画だったら、メインのキャラクタ1人に段ボール1箱あふれるくらいあって、ほかのイベント画面で1箱、背景も1箱でしょ、そのほかにいろいろ細かいものが1箱。  
西野 吉田さんのブースに行ったら、箱がガガガッと隣のブースまであふれていた。

吉田 扱ったBGの数なら、今まで作ったゲームで一番多かったですね。もう把握できないくらい。BGには、通し番号が振ってあるんですよ。何番何番って。それが最後のほうになると、企画とグラフィックのほうで混乱してしまいました。企画のほうから「こんな絵がほしい」という注文がきます。それで一所懸命作って渡すと、ゲームで使ってないんですよ。すっかり忘れちゃって。

田中 いいえ、たいてい使いましたよ、最後には(笑)。

西野 キャラクタの大事なラブシーンを、どたん場まで使ってなくて、チェックのときに気がついたのがあったでしょう。吉田さんのブースをちらっと見たとき、紅蘭のラブシーンの絵をちょうど作っていて、「あっ、しまった、見なければよかった〜」と思っていた。それがテストプレイしてみると、

ぜんぜん出てこないですよ(笑)。

田中 すみれとカンナの毒を吸い出す絵とか、直前まで入れ忘れてました。とんでもないことですね(笑)。

企画  
田中俊太郎氏

アドベンチャー部分の分岐やメッセージ作成、ミニゲームの企画。代表作に『ブルーシード』など。

ムービー部分のメイン。その他ロゴ作成やシステム面の作業など。『ブルーシード』『レイアース』など。

吉田 最後は大変でしたもんね。アイリスの水着姿とかも存在していたのになくなってしまったし。

西野 それを壁紙にしてた人もいましたよ…。

## キャラへの思い入れで合体攻撃はカゲキに

——戦闘のユニットデザインなどは西野さんになるんですね。

西野 戦闘といえば、一番すごいのは合体攻撃でしょう。制作途中では話が盛り上がっていたんですが、合体攻撃はオマケなわけですよ。デザイナーサイドとしては、「企画のほうからなんにも言っていないし、もう作らないんだよね、通常と必殺だけで手一杯だしな」と思っていたら、合体攻撃入れる、ということになってしまった。

竹内 そのわりに、早々とレイアウト起こしていたな(笑)。

西野 みんな自分の思い入れのあるキャラクタの演出を考えて、絵コンテ描いて、セリフ考えて、全部描いちゃった。アニメーターさ

デザイナー  
山本 友浩氏



んに発注するときに、レイアウトを作って発注するんです。レイアウトってというのは、このへんに誰がいる、くらいの適当なもので十分なんですけど、合体攻撃はみんなビッシリ書き込んだレイアウトを作っていた。ものすごい力の入れようだよな(笑)。

山本 セリフもすごかった。みんな「ひ・と・み・に・う・つ・る、か・が・や・く・ほ・し・は」とか指折り数えて考えてるし。

西野 私はアイリスのがけっこう気に入っているんですけど。アイリスマイリス…っていうのが。

竹内 アイリスの必殺攻撃だけがほかのキャラクタと違って、メカじゃなくてアニメのムービーっぽいのは「ぜひ変えたい、作るから」と彼(西野氏)が言ったから。じ



●レイアウトからセリフまで、ノリノリで作ってしまったという合体攻撃。西野氏のおススメはこれ

# 時間切れもLIPSの1つです



や、やれば、と放っておいたらいつのまにかあんなことに(笑)。

**西野** アニメーターさんに無理いって描いてもらって、いざでき上がると容量不足で入らない。で、どうしようと考えて、光武のほうの動きをちょっと減らした(笑)。それでも足りなくて、プログラマさんにも無茶をいってしまった。「うしろの『きゃはっ』は入れたんだよ、どうしても」って。

——ぎりぎりまでいるんなことに挑戦していたんですね。

**山本** 俺が合体攻撃しようって言い出したのが悪かったんですね。

——山本さんが合体攻撃を?

**山本** 「ブルーシード」を作って

いたときにちょうど、あるアニメの最終回をみんなで見ながら「これだろ」って話になって。そのまま引っ張ってきちゃいました。見た瞬間に何が起こったのかわからない、というのが第一条件でした。

**西野** マリアの合体攻撃なんか、いきなり港が出てきて、霧が出て、船が霧笛を鳴らして、サックスソロがパラバースって鳴って、イイ感じの大神とマリアがセリフもなく立っている絵だけ、なんていう案もあった。それで「えっ、何?」と思った瞬間、ドカーンと爆発する、みたいな(笑)。

**山本** 何で爆発したかわからない(笑)。わけわかんないといえば、

アイリスもいったい何事だ!って感じですけどね。なぜこれで敵がやられるんだって。

**西野** あ、それは企画のほうでも話があったんですよ。さすがにこ

れをボス戦のときに使うと興奮めになるのではないかと。でも、アイリスはこれでいいんだよ。アイリスと大神の光武にだけは、うしろにスティックが装備されてるから(笑)。必殺攻撃はいろいろボツのアイデアがありましたね。紅蘭だったら、バツと振り返って、「兄さん、それロンや」って上から三元牌がガンガンと落ちてきてダメージを与えるとか。アイリスはポリゴンの凱旋門がせり上がってきて、ナポレオンⅢ世の軍がザッザッと行進してくる(笑)。

**山本** 何だかよくわかんないけど、フランス人だからってことで。

**西野** そういふのはボス戦で興奮めだからやめようってことになったのに、合体攻撃で復活した。あ、そもそも私がアイリスの必殺攻撃に顔を出したからか(笑)。

### ミニゲームも全員平等に作った

——最初からあんなにたくさんミニゲームがあったんですね。

**田中** 最初はすみれとのイベントで、水泳する場面が出てくるのでそこは実際に水泳するミニゲーム



○掃除や料理のミニゲームに、戦いを離れた彼女達の姿を垣間見る

にしたらいんじゃないかという案が最初からあった。レッドさんからきたシナリオに、すでに「泳ぐ」って書いてあったんです。でも、さくらが好きな人だったら、さくらと泳ぎたいというはず。みんな水泳じゃつまらないので、各キャラにゲームを作ってやろうということになりました。すみれの水泳は、すみれと競泳するという内容だったんですが、ゲームにするよりも、イベントとして捕らえたかった。キャラの女の子らしい一面を見せられたらいいかなと思って。マリアだったらお料理、さくらだったらお掃除ですね。キャラクタの性格の一面を、ミニゲームで出せればという考えです。最初スタッフの間でミニゲームを考えてもらうコンテストをやったんですよ。おもしろいゲームがあっ



デザイナー  
西野 歩氏

戦闘シミュレーション部分のCGユニットを担当。代表作に「レイアース」「ピクトリーゴール」など。

## 血と汗と涙と徹夜の結晶です

### 7つのミニゲームの秘訣をバッチリマスターしよう

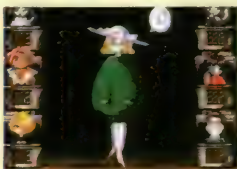
今回のインタビューのときに、開発メンバーの方から、7つのミニゲームで好成績をマークするた

めのポイントをうかがってきた。ここで、写真を交えながら解説を加えていくことにしよう。

#### アイリス 着替えまじョウ

スロットマシンに慣れている人なら、特定の絵柄を狙って押すことも可能だが、普通の人には難しい。そこで、高得点を狙うなら1種類の衣装だけにしぼったほうが

○すみれはカラメの採点をするのだ



いい。具体的にはパニーガールの衣装を狙う。なぜなら、絵柄のバックが黒いので狙いを定めやすいからだ。黒い部分だけを見て、タイミングをとると簡単だ。右のリーール一覧を参考にし、ボタンを押す位置を調べよう。



#### すみれ 帝都のトビウオ

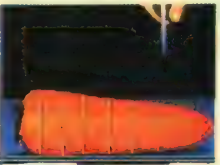
プールに浮かんでいる機雷の位置と動きかたは右図のように決まっている。そこで、最初にすることは機雷の位置を覚えることだ。また、中央を泳ぐよりも、少し左右どちらかに寄った位置を泳ぐと機雷をよけやすい。

○中央突破よりも、少し左右に寄ろう



#### マリア 料理でハラショー

ニンジン切りは点線にピッタリ合わせることよりも、均等に切ることが大事。点線と点線の間を切ると高得点が出やすい。調味料はメモすれば問題ないとして、残る火力調節は、ボタンを細かく連打するのがコツ。そのほうが微妙な調整ができる。



○ニンジンのは点線の間でもOKだ





# どのキャラクタも好きになった



アドベンチャー・キャラグラフィックメイン担当。代表作「ブルーシード」「ファンタシースターIV」。

吉田 徹氏

ゲームに関して私も企画しているのですが、それよりプログラマの人がノッて、飛躍的に楽しくしてくれた。私は楽でしたよ(笑)。ミニゲームは「サクラ」

チーム以外からも、どうしろこうしろと意見がありました。

山本 最終的にまとめたのは伊藤さんじゃないですか。

田中 さくらのミニゲームも最初と全然違うからね。最初は「バックマン」みたいなゲームだったんですよ。床が一面汚れていて、それをさくらと交替で拭いていく。

西野 前向きとか横向きの絵もあったよね。

田中 それが伊藤さんに評判が悪かったんです。

伊藤 ちょっとね。もっと楽しくしないと仕事をしているみたいで。それから、マウスでの操作性が悪かった。動かしづらくて。

田中 もう頭抱えましたよ。私そのときLIPSのことがかり考えてたので、プログラマさんに「おもしろくしといってくれるとうれしいな」とか言っておいたらできあがっていた(笑)。

田中 もちろん、みんながばらばらに作っていったら内容がバラバラになってしまうので、竹内さんや伊藤さんが舵を取ってくれたんですけど、各担当のところでは、そういうノリは殺さないようにしていました。まず作ってみて、できたものに対して意見をもらうようにしたんです。

西野 みんな自分のパートを中途半端にしたいくないので、ついつい手直しを重ねてしまいました。こんな作品初めてですよ/〈次号は「LIPS」「ムービー」などについてお送りするぞ〉

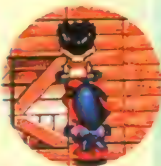


次頁、第六話攻略開始!!

## さくら お掃除しちゃうぞ!

床に置いてあるプロップ。これに正面からぶつかるすとすぐゲームオーバーになってしまうが、横からぶつかれば問題ない。この性質を使って、あらかじめ曲がりたい方向を押せばなしにしておき、壁に擦りつけるような動きをすると曲がりやすいぞ。

●荷物の側面にぶつかっても大丈夫。曲がりたい方向に早めに方向キーを入力するように



●コイルに当たると気は抜けないぞ



## カンサ オー迷子ツド!

確実さではメモだが、時間のロスになるので、やはり記憶するのがベストだ。頭文字を覚えれば、1文字覚えるだけですむぞ。ただし、そのとき似た名前は区別しておく必要がある。それから、カーソルはつねに中央に置いておくことを心掛けよう。



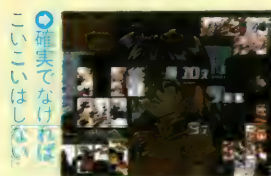
●似たような名前の子が何人もいる



●カーソルはいつも中央に合わせよう

## 紅蘭 花も嵐も

花札にインチキはない。よって本当の実力が試されるのだ。相手に何がそろえば役になるのか、いつも把握しておこう。



●確実に覚えておかないとこいこいはしない

### タンとタネ、どちらを狙う?

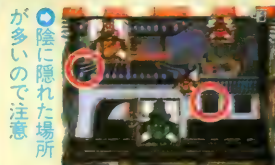
タンとタネはどちらも5枚役だが、どちらを狙うのが得か。答えはタンだ。タンは全部で10枚あるが、タネは9枚しかないから。また、タンは赤短、青短のチャンスがあるが、タネには猪鹿蝶しかないのも理由。ちなみにカス札は全部で24枚あるぞ。

## 緑日 ステキに射的

ある場所で楽しめる射的には大きな特徴がある。それは弾が撃ち放題ということだ。よって、連射しないとソン、というより連射が必須。的が出る場所は決まっているので、連射しながら的が出る場所を掃射しつづければパーフェクトは簡単だ。



●印をつけた場所ははずしにくい



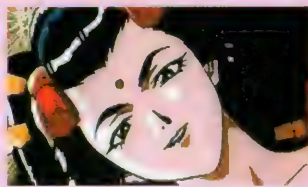
●陰に隠れた場所が多いので注意



# 第六話

## どうなる!? さくらと大神 いよいよ前半のヤマ場へ突入

今までストーリー全体のヒロインであるさくらが主役になる話はなかった。そう、この第六話では、お待ちかねのさくらがヒロインになるのだ。アドベンチャーはそれほど長くはないものの、ついに本拠地帝都に敵が攻めてくる、前半のクライマックスへと突入する。



●第五話の最後で見たミロクの含み笑いの理由が第六話で明らかに

### 自由行動 みんながいる場所を探そう

仕事が終わると選択肢が現れる。ここで「椿に声をかける」を選んでおくと、あとでさくらの信頼度を下げずに全員のイベントを見られるぞ。さくらににらまれるけれど、素直に言い訳すれば大丈夫だ。



やっと夏公演が終わりましたね。今日は子供が多くてにぎやかでしたよ。

●椿を食事に誘っておくのがいい



俺の話、ええよ。大神さんは、椿ちゃんとお食事で欠席って……みんなにはそう伝えておきます！

### イベント 夏公演を終えてほっと一息

さくらにつれられて、または自分でサロンまで行くと、自由行動の時間は終わり。サロンには花組のメンバーが勢ぞろいして、



大神さん。今からみんなで、今回の舞台の反省会をするんです。

●さくらは舞台の反省会なんて言っているが、その実は打ち上げの宴会

### そのほかのイベント

紅蘭の部屋で紅蘭、楽屋ですみれ、衣装部屋でマリアとのイベント。アイリスのシャワーなど。

### ミニゲーム オーミ子ッッド!

食堂の前を通りかかると、カンナと出会い、カンナと迷子の案内をすることになる。このミニゲームは、一定時間内に親が捜している子供を見つけてあげるというもの。3回間違えてしまえばゲームオーバーになる。



●無事に終了できたら、エンディングのシーンが

### 自由行動 打ち上げの準備を手伝おう

再び自由行動になるので、メンバーが散っていった場所を中心に訪問する。具体的には厨房や楽屋、倉庫あたりに行ってみよう。

ここでは、訪問する場所の順番によってイベントの展開が変わってくる。また、関係ない場所をうろろしていると、楽屋の前を通ったときに強制的に打ち上げが始まってしまうので、訪問する場所はあらかじめ狙いを定めておこう。



### そのほかのイベント

地下の倉庫でカンナの荷物運びの手伝い、楽屋ですみれの手伝い、紅蘭の部屋で紅蘭とイベントなど。

### 料理でハラショー

厨房を訪れると遊べるミニゲーム。マリアといっしょにボルシチを作るという内容だ。まず、リズムよくニンジンと同じ大きさに切り、続いて記憶力によって調味

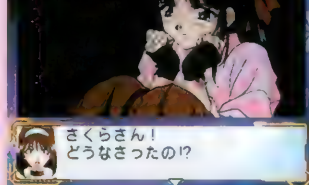


### イベント 雷を怖がるさくらの秘密

打ち上げの最中、紅蘭の悪ふざけで、買い出しに行っているさくらをオバケの格好で驚かしてやろうということになる。なにも知らずに帰ってきたさくらがドアを開けようとした瞬間、突然雷が鳴り、さくらは悲鳴をあげるのだった。



そや！ いいこと思いついたぞ！ みんなでオバケのカッコして、さくらはんを驚かさんや！



さくらさん！ どうなさったの！

●さくらが怖がっていたのは、オバケではなく雷様だったのだが

### 閉じ込められた2人

そのとき、大神を呼び出すアナウンスが。ここは地下の作戦室に行くしかない。しばらくして大神が作戦室から出ると、さくらが待っていた。さくらの話を聞いていると、ミロクが帝都を襲撃。2人は崩れた地下室に閉じ込められる。



か、雷様……お、おベツとられちゃう！

●さくらの靈力で、2人は脱出に成功





## 第五話のボス孔雀が再登場 襲われた帝劇を守れ!

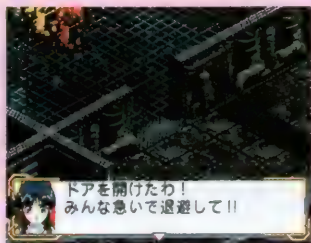
この戦闘では、さくらと大神以外のメンバーが先に戦っているという設定である。そのため、2人以外のメンバーは、耐久力と気合、回復できる回数が最初から少ない状態でスタートする。このビハイ

### 戦闘の勝利条件 紅のミロク(孔雀)を倒す

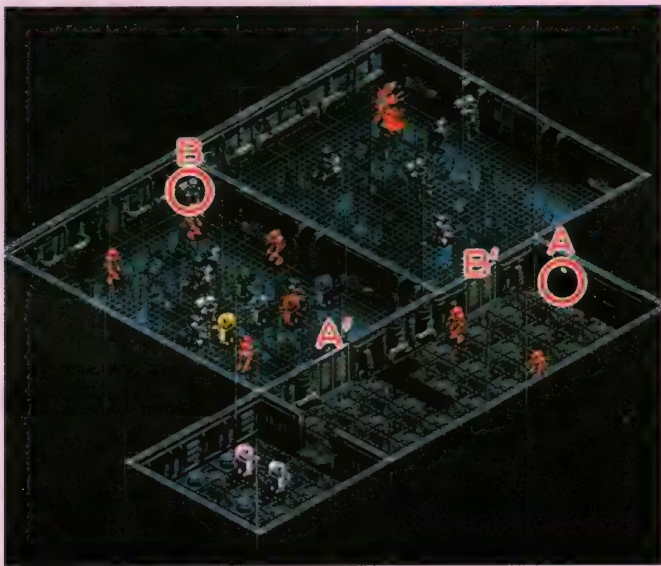
ンドを負ったまま、本気を出して挑んでくるミロクと戦わなければならない困難な戦闘なのだ。

### 地形 2カ所の扉を開け

地形の特徴は、小さな部屋に区切られた空間であるということ。部屋の間には2カ所の扉が設けられていて、まったく別の場所にあるスイッチを入れなければ、扉は開かないのだ。下の図のAとA'、BとB'が対応したスイッチと扉になっている。扉を開く順番にも注意。Aを開けてからBを開ける。

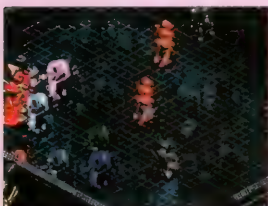


○Aのスイッチを入れるのが最初の目的



### 登場する敵 突然現れる紅蜂隊に注意

敵は紅蜂隊1種類だけ。数は6体と少ないのだが、油断はできない。部屋の中に置かれている機械部品のようなものの中には、紅蜂



○紅蜂隊は1ターンに1回も変身するアイテムもある

隊が化けているものが含まれているのだ。姿を現しはじめるのはBの扉を越えてから。どれがニセモノなのかわからないのがやっかいだ。また、紅蜂隊が行動を開始するタイミングもランダム。

脇侍・紅蜂隊			
攻撃	10	2回移動できるのが特徴。	
防御	9		
移動	4	距離は短い。	

### さくらの横に並ぶと

戦闘中に大神がさくら機の前左右に並ぶと、さくらとの会話シーンになって、選択肢が現れる。選択肢はどれを選んでも戦闘に直接影響するわけではない。また、ほかのメンバーがさくらの周囲に並んだときにも、それぞれ会話になるので、一度は体験してみたい。



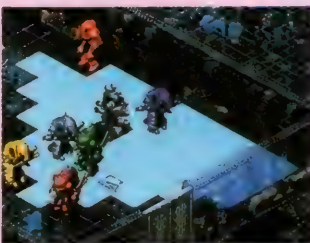
○さくらの過去は、2人だけの秘密にしておくのがいいだろう

### ワンポイント攻略 集団行動を心がけよ

この戦闘の注意点は、なるべく集団で行動すること。理由は次に説明するとおりだ。集中攻撃を浴びないように気をつけよう。

### すぐにメンバー待避

さくらと大神以外のメンバーは、最初からかなり耐久力が低い。戦闘が始まったらすぐに下方へ待避させよう。紅蜂隊と1対1の戦いにならないようにするのだ。



○紅蜂隊は1ターンに1体ずつ、全員で倒して、安全な場所を確保せよ

### 扉を開ける前に

ミロクのいる部屋に踏み込むと、紅蜂隊が姿を現しはじめる。突然すぐ横に出現されては困るので、扉を開く前に、扉の前に全員を集結させておこう。この場所なら紅蜂隊は現れないからだ。耐久力、気合を回復してから扉を開こう。



○扉を開ける役目のメンバー以外は、扉のすぐ前に集合させておくといい

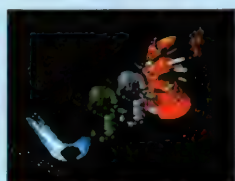


○耐久力、気合をためてから行動しよう

### BOSS 孔雀

攻撃	13	防御力、攻撃力ともに高いかなりの強敵。なによりも嫌なのが、通常攻撃でも複数の攻撃が可能なこと。直線上の複数の味方を攻撃できるので、最悪の場合でも一直線上に3人以上は並ばないように。
防御	15	
移動	7	

○1人に対して、まとめて攻撃される



### 必殺攻撃 雷破

孔雀の周囲にいる複数の味方にダメージを与える。威力が高く、70~80のダメージを受けることも。



○舞台のカラクリのようにド派手な孔雀の必殺攻撃。威力も派手だ



12人の登場キャラクター&基礎の技を紹介!

# サムライスピリッツ

# 新紅蓮無双剣

ざんくろうむそうけん

発売日の迫った『サムライスピリッツ』。剣質別にキャラクターを使い分けて対戦で熱くなれ。

発売日	11月8日
発売元	SNK
開発元	SNK
価格(税別)	5800円(5.65M RAMカートリッジ同梱版6800円)
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	拡張RAMカートリッジ
バックアップメモリー	2・プレイヤー
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

## 闘いを盛り上げる要素満載 いろんな遊び方が楽しめる

各々が武器を手に持ち、相手を斬って倒す『サムライスピリッツ』。用意されているモードは2つで「ストーリーモード」と、「対戦モード」だ。どちらかのモードを選んだ後、プレイヤーは2つのこ

とを決定しなければならない。まずは自分の選んだキャラクターの「剣質」。各キャラクターには「修羅」と「羅刹」の2種類のタイプが用意されている。基本的な能力では「修羅」も「羅刹」も違いはないのだが、使える必殺技が若干違う。次にプレイヤーのレベル。オートガードの「剣客」、ノーマルな「剣豪」、攻撃力が高く、防御不可能な「剣聖」の3種類から選べるぞ。



○まずはキャラクターの剣質を修羅と羅刹のどちらにするかを選ぶ



○プレイヤーのレベルを変えれば、実力差のある相手とも互角に闘うことができるのだ  
○必手な必殺技の応酬。同キャラクター対決も剣質を変えて闘えば、飽きることなく遊べるぞ

## ◆決闘の合間にはアイテムが投げ込まれる

決闘を盛り上げる1つの要素として、ランダムに投げ込まれる肉と爆弾がある。肉は、取ったキャラの体力をある程度回復し、爆弾は、爆発に巻き込まれたキャラの体力を削る。爆弾はガードするこ

とが不可能。防御をした状態で爆発を受けると、防御が崩れた状態になってしまうのだ。



○○軽い震動中に投げ込まれる肉と爆弾。アイテムに気を取られていると斬られちゃうぞ

## サターン版オリジナル要素「攻撃力設定」

サターン版の追加要素は、攻撃力の設定ができること。100%を標準に0、30、50、200、MAXに設定が変えられる。これでハンデ戦や、一撃必殺の緊迫した闘いができる。



○設定はオプションで変えよう





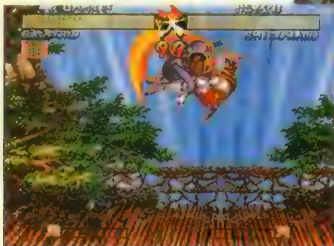
## 相手をほんろうするテクニックを知って対決を有利にするべし

対戦の駆け引きを熱くするテクニックは豊富にある。ちょっとした判断ミスや、相手の出そうとし

ている攻撃の内容がわからないと、痛手を受けることになるぞ。そこで、数あるテクニックをチェック。

### 投げ技

投げ技はガードが不可能。お互いが空中にいるときのみ使える空中投げと、コマンド入力による必殺投げが、特定キャラにだけ設定されている。



- ①コマンドを入力することによって投げる技。出すのはなかなか難しいが、決まれば気分爽快まちがいなし
- ②お互いが空中にいるときは空中投げが有効。ただし、使用できるキャラは限られているので注意するべし

### 蹴り技

通常Zボタンと方向キーを組み合わせて入力することによって、蹴り技を



- ①相手を転がせる足払い 踏み込んできた相手に使ってとんとん転がせよう

### 踏み込み攻撃

方向キーを左右どちらかに2回連続で入力すると踏み込みか、引き込みをする。踏み込み中に強斬りをする、ガード不可能の「踏み込み攻撃」を出すことができる。



©SNK

- ②強斬りして防御不可能の斬撃がでる



## 相手の武器を飛ばせば闘いはラクになる

キャラクタが持っている武器は、特殊な攻撃を与えると弾き飛ばすことができる。武器を飛ばされると、攻撃力が落ちることはもちろん、必殺技が出せなくなる場合もある。武器を弾き飛ばす方法はいくつかあるので紹介していくぞ。



●弾き飛んだ武器は地面に刺さる。早く拾おう

### 真剣白刃取り

武器を飛ばされて、素手になった状態のときのみ使用可能な技。相手の攻撃にあわせて方向キーを←↙↓↘→に入力すると、相手の武器を素手で受け取ることができる。成功すると相手の武器を放り投げ、さらに相手を転がす。相手にダメージを与えることはできないのだが、劣勢から一気に形勢逆転するなんてことも可能だぞ。

- 特殊なコマンド入力と技を見切るタイミングがシビアだが使える技だ



### ツバ競り合い

武器と武器がぶつかり合うと発生する。勝ち負けはボタンの連打によって決定。連打に勝てば相手の武器を飛ばせるが、連打数が同じだとどちらも飛ばない。



弾き飛んだ



- ツバ競り合いになったら、どのボタンでもいいからひたすら連打
- 競り勝ったら相手に武器を拾う間を与えず、ひたすら斬りつける

### 武器飛ばし攻撃

画面下にある「怒ゲージ」が頂点に達したときのみ使用可能にな

- 怒ゲージが頂点に達したら、必殺技を放とう
- 武器飛ばし必殺技が炸裂。派手な演出なのだ



る。武器飛ばし必殺技がヒットすると、相手の武器を飛ばすことができる。与えるダメージが莫大でなおかつ素手にできるのが魅力。





## 登場キャラクターは12人 修羅と羅刹を使いわけろ

『斬紅郎無双剣』に登場するキャラクターは全部で12人。理由こそ様々だが、全員最終目的は「鬼」と呼ばれる男を倒すことだ。

キャラクター自身の魅力はもちろん、

魔界や鬼など、一風変わった世界観が面白い。またキャラクターによって使用する武器が違うので、間合いなども微妙に変化するなど、緻密な駆け引きも楽しめるのだ。



ただ強い者と闘うために

覇王丸



氷でできた場を駆け回り、さ出す。雪のみのみ。



リムルル

姉を追う

◆全て相手を斬り裂く五月雨斬り



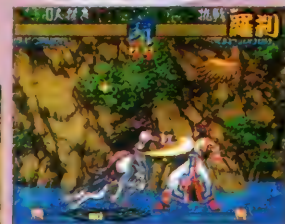
緋雨閑丸

失った自分を  
探す少年



ナコルル

汚れなき  
巫女



◆羅刹のナコルルは狼を連れてくる。狼にまたがって攻撃  
◆修羅は鷹を連れてくるのだ



◆修羅のコメントは、笑めくり。豪快なのだ

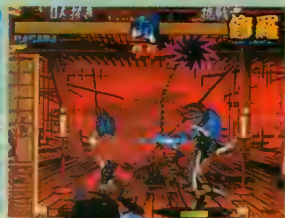
怒れる坊主

花院  
骸羅

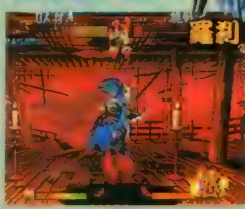
◆相手の飛び道具の攻撃を打ち消せる技、喝



黄泉より戻りし  
虚ろな魂



◆相手の飛び道具の攻撃を打ち消せる技、喝



首斬り  
破沙羅







## 牙神 幻十郎

殺めるとそれが生業

静かに内で  
激しく燃ゆる



●居合拔きの達人右京の技。残像が相手を攻撃する高速の技なのだ

## 橘右京



●コマンド入力によって相手の攻撃を弾いて反撃する技、夢霞



芸に生きる  
舞人



## 千両 狂死郎



●口から炎を吐いて相手を焼きつくす、火炎曲舞・宴



●半蔵の技はどちらにも燃えるぞ

## 服部半蔵



●炎が地面を飛んでゆく爆炎龍



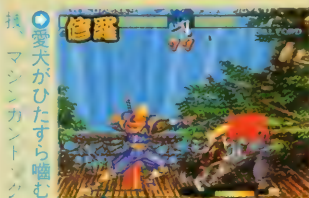
闇に潜む伊賀最強の忍

## 天草四郎時貞

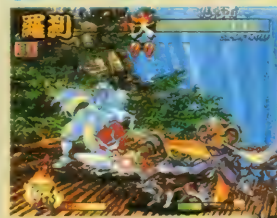


●宝珠から死霊をかたどった炎が出る。天草らしい技

## 遠い異国のニンジャボーイ



●蹴り上げた後で背中から斬る



## ガルフォード



魔の力に魅せられた男







# コスプレ美少女たちの ポリゴン格闘ゲーム登場

登場キャラ8人のうち、6人が女性キャラの3D格闘。個性的なコスチュームを身につけたポリゴン戦士たちが、アイドルを目指して熱い戦いを繰り広げるのだ!



発売日	11月22日	C/D枚数	1枚
発売元	イマジニア	複数プレイ	2人同時
開発元	イマジニア	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## アイドルを目指す戦士たちが格闘オーディションで大激突

アイドルを目指す者たちに、ビッグチャンスが訪れた。今回開かれるオーディションに優勝するとアイドルデビューができるのだ。しかし、その内容はなんと格闘/日頃のレッスンで鍛えた腕で、ライバルたちと戦っていくのだ。

### 無限のフィールド内で多彩な技を駆使して戦え

操作には方向ボタンと、パンチ、キック、ガードの3つのボタンを使用する。各ボタンの組み合わせで、通常技や必殺技、投げ技などを繰り出せる。進行方向に2回連続して入力するとダッシュし、パンチ、キック、ガードボタンの同時押しによって、キャラが前転移動する。戦いは、広さに制限のないフィールド上で行われる。

●前転移動で相手に近づいて投げ技などを狙っていく



●これがまりんの必殺技「ヒップアタック」

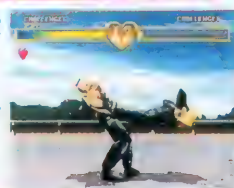
●各キャラには2種類以上の必殺技があるぞ



●好みのキャラを使ってアイドルを目指せ



●パンチとガードを同時に押すことで投げ技が出せる



### コンビネーション技

すべてヒットさせると、必殺技よりも大ダメージを与えられるコンビネーション技が、各キャラに3種類以上用意されている。



●相手に決めてる派手に決めるぞ  
●相手を浮かしてからも追いつけるぞ

### 選べるモードは2種類

登場キャラから1人を選び優勝を目指す「シナリオモード」では、クリア後にアイドルになったキャラたちの、その後の姿を見ることができるぞ。もちろん、2人で対戦することができる「VSモード」もある。



●どちらのモードでも熱い戦いが待ち受けている

### オマケ 声優コーナー

オプション機能の中にある「ボイスアクトレス」という項目を選ぶと、6人の女性声優陣の自己紹介や、どんなゲームをプレイしたことがあるかなど、生の声を聞くことができる。



●豪華声優陣が7つの項目について話そう

### アイドルを夢見る8人の戦士

 <b>アイちゃん</b> 相手を浮かせるコンビネーション技を多く持つ。ブルマー姿の最年少14歳。 声：大谷育江	 <b>めい</b> ねこパンチや、ハイヒールで脳天を砕くリスキーヒールという強烈な技を使う。 声：國府田マリ子
 <b>まりか</b> シスター姿で清純そうなイメージに見えるがサマーソルトなどの派手な技を使う。 声：井上喜久子	 <b>まりか</b> セーラー服姿の花の女子高生。ヒップアタックというかわいい必殺技を使う。 声：氷上恭子
 <b>ともかぜ</b> 目の前でジャンプしてから両こぶしで殴りかかる大技や、連続技を多く持つ。 声：田中敦子	 <b>アーツ</b> 女の子相手でも容赦しない。趣味も好きなものもケンカ。足技を得意とする。 声：石田彰
 <b>ますみ</b> 腕をぐるぐる回して殴りつけてくる「くるりアッパー」という豪快な技がある。 声：岡村明美	 <b>アオキ</b> 筋肉ムキムキな体からは、空手を主体にした、力強い技を繰り出す。 声：星野充昭



恐怖の刑務所に投獄させられた6人の荒くれ者を脱獄させるシューティング

迫り来る敵や翼をかわし、刑務所から脱獄するシューティング。敵が血みどろになるさまはまさに「血液工場」だ!

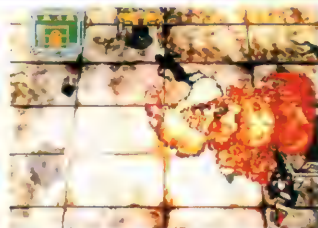
# BLOOD FACTORY

## ブラッドファクトリー

発売日	11月29日
発売元	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)
開発元	インタープレイ
価格(税別)	5800円
ジャンル	シューティング
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	12・プレイヤーデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	99%(10月21日現在)

## ミッションごとにあたえられた条件をクリアするため、刑務所を攻略せよ

惑星ラルフに建つ牢獄「ファクトリー」。その刑務所はあまりの堅固さゆえに、犯罪者を恐怖に震え上がらせていた。このゲームはそこに投獄された6人の荒くれ者が主人公だ。プレイヤーは6人の中から1人を選択。武器とアイテムを駆使し、襲いくる看守を倒しながら、脱獄を目指すのが目的だ。



●看守や砲台の攻撃をかわしながら、各ミッションのクリアを目指す

### 6人を待ちうける難関ステージ

ステージには刑務所内以外にも薄暗い地下道や、緑あふれる屋外がある。そこにはネズミや番犬が

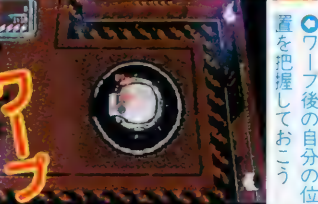
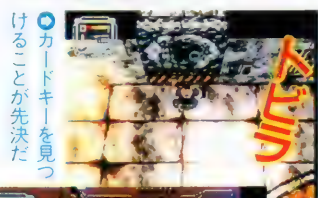


●敵に囲まれてしまったら、迷わずにスーパーボムを使っていこう



●ネズミは動きが速いので倒すのにひと苦労

プレイヤーめがけて襲ってくるぞ。フロアの所々は、カードキーがないと開かない扉で仕切られている。カードキーはフロア内に落ちているものと、特定の敵を倒すことで入手できる場合がある。



●カードキーを見つけたことが先決

### 隠し部屋を探し出せ!!

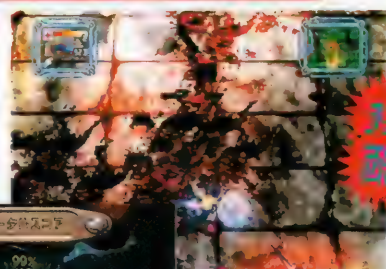
マップ内には隠し部屋がある。隠し部屋では一定時間無敵になったり、透明化して敵に見つからなくなるなどの、ゲームを有利に進められるアイテムが入手できる。また、敵を倒した場合に出現する、コインも多く落ちているぞ。



●隠し部屋を探すのも楽しいひととき

### 倒した敵が血だるまやまる焼けになる

本作の特徴は残酷なところだ。撃たれた敵が血だらけになってしまったり、炎に焼かれて黒焦げになったりとスプラッタな演出が満載だ。ステージクリア後には、プレイヤーの行動に対する評価が表示される。アイテム取得率、命中率といったもののほかに、プレイヤーのとった行動に対して、「殺し屋」または「犯罪人」といった肩書きをもらえるのだ。



●こんなに汚れてしまった…  
●コインをたくさん取ってスコアを稼ごう

### 武器やすばやさなどの能力の違う6人

移動速度やシールドの耐久性など、それぞれ能力の違うキャラが

6人用意されている。その中から、気に入ったキャラを選ぼう。

<p>スピード のろま シールド 超頑丈 武器 プラズマガン スーパーボム リプルボム</p> <p>前ん坊のどきから倒せばかりたので、体とけ巨大爆入道の影響も受け悪い男。巨漢だけに動きはのろい。</p> <p><b>ムーバ</b></p>	<p>スピード 速い シールド 弱い 武器 ハイルフレイル スーパーボム ソニックプラスト</p> <p>ゾーレン(静寂)というニックネームの彼女。特殊なマイクのたったひと音で破壊に導くことができるのだ。</p> <p><b>ウォックス</b></p>
<p>スピード のろま シールド 超頑丈 武器 中性子球弾 スーパーボム ティーボム</p> <p>バックバックに結んだある風船は彼の気分を表している。赤になったら危険だ。彼の中性子球弾が火を放つぞ。</p> <p><b>ファンク</b></p>	<p>スピード 速い シールド やや固い 武器 火炎放射器 スーパーボム リング爆弾</p> <p>悪事をばたいたことにより他人の眼を盗むのが大好き。ときもある。しかし、実は気にいっているらしい。</p> <p><b>ブッヂ</b></p>
<p>スピード やや速い シールド やや固い 武器 ミサイル スーパーボム フラグミサイル</p> <p>大船の艦の美しい光景。でも、彼には全く興味が無い。彼の楽しみは人々をべちゃんこにすることだ。</p> <p><b>バウシ</b></p>	<p>スピード やや速い シールド 頑丈 武器 フリントロックス スーパーボム ボルトテックスボム</p> <p>自身の身体はひから腐った頭だけ。ボディは21世紀以上前のものをこよなく愛する海賊の生き残りだ。</p> <p><b>キャプテン・ハズ</b></p>

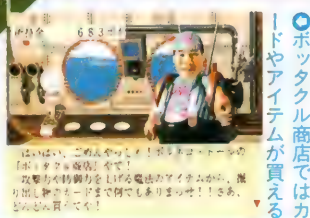






# お笑いだけじゃない!! これが吉本流のゲームシステム

ゲーム内容はもちろんお笑いだけ、というわけではない。いくつもの分岐が用意されたマルチシナリオシステムや1対多数を可能にした戦闘シーン、モンスターの召喚、カードを使用した戦闘などがメインの作りになっているのだ。



## 行動によって変化するストーリー

ストーリーは、ロクナ帝国に攻め落とされたヨシモール王国からパニー、リキ、オルターの3人が逃げ延びるところから始まる。そこから先は戦闘の結果や選択肢によって次のシナリオが決まっていく。あるシナリオで仲間になった人が、別シナリオでは敵で登場することもあるし、反対にまったくでてこないなんてこともあるぞ。



## 囲んでボコボコ 多人数バトル

戦闘システムは、敵・味方交代形式のターンバトル。1ターンは移動と攻撃の2つのフェイズにわけられている。移動フェイズで味方の配置を行い、攻撃フェイズで戦闘を行うのだ。攻撃は隣接した敵にしかけるのだが、その際に周辺のユニットを敵・味方関係なく

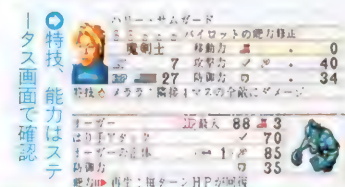
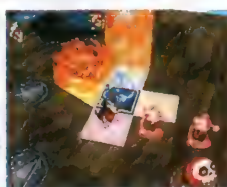
戦闘に巻き込める。巻き込まれたユニットは、すでに行動が終了しているも戦闘には参加できる。



## 各キャラクターが持つ特殊能力

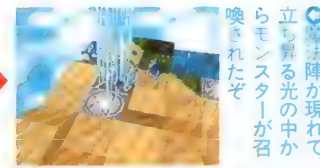
登場人物やモンスターはそれぞれ特技や能力を持っている。回復や攻撃の魔法を持つ者、離れたところから射撃を行える者、カードを増やせたり敵から盗んだりできる者など多種多様である。

回復や攻撃の魔法を持つ者、離れたところから射撃を行える者、カードを増やせたり敵から盗んだりできる者など多種多様である。



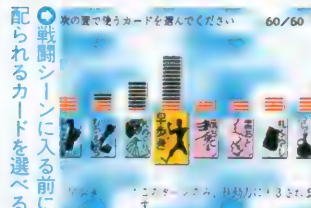
## 召喚したモンスターと合体だ

召喚したモンスターは人と合体（操獣）することによって初めてユニットとして成立する。モンスターを召喚するにはMPが必要で、MPは魔法陣を占拠すると増やすことができる。召喚は魔法陣の上でしかできないが、1ターン中に何度でも行うことができる。



## 戦いを有利にするいろいろなカード

戦闘シーンでは、1ターンにつきカードが敵と味方に2枚ずつ配られる。カードには、攻撃力や防御力を上げたり、魔法攻撃や体力回復などの効果がある。





あの荒俣宏氏監修、風水の知識がつまったちょっと変わったソフト

ふう すい せん せい

# 風水先生

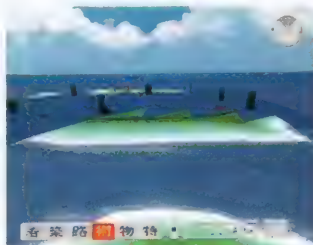
FENG-SHUI MASTER

風水が学べてしまうゲームが登場。本やビデオから情報を集め、実際にヒントで得た行動をフィールドマップで試すので知識が身につくぞ。

発売日	11月15日
発売元	博報堂(HAMLET)
開発元	BOCTOCK
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	25~100・プレイデータ
コティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## 街中の建物を動かして「気」の流れを変えるシミュレーション

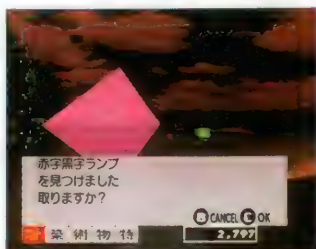
プレイヤーは立派な風水師になるために、基礎から応用までいろいろな知識を学んでいく。風水とは、大地に流れる「気」と呼ばれる見えない力を利用して、街の建物に活気を取り入れていくこと。このゲームでは建物を動かしたりして気の流れを潤滑にしていく。もちろん風水に関するビデオや本などもゲーム中に収録されている。



①術やアイテムの中には、視点を上から見ることもできるものもある



①見た目からぼろい建物はあまりいい気をうけていないからだ



①建物自体の価値を判断してくれるアイテムの1つ「赤字黒字ランプ」

## 外へ出る前に風水とは何か知っておこう

ゲームは自分の部屋からスタートする。ここでは博物学者の荒俣宏氏が、ビデオで風水とはどんなものが説明してくれる。他にもステージをクリアする度に情報やヒ



①部屋のビデオをセッ

ントが増えていく本も置いてある。家の中には開かない扉もあるが、ステージが進めば自然に開くぞ。



①風水に関する情報がぎっしりつまった本も置いてあるのだ

## ステージクリアに関する4つのコマンド

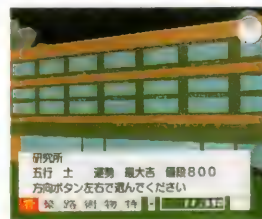
プレイヤーはクリア条件を達成するために街で、4つのコマンドを状況に応じて使っていく。この

他にも免許を取得すると使用できる「路」コマンドや、セーブやロードを行う「特」コマンドがある。

### 建物を調べる

看

建物を調べたり、アイテムを使うときに使用するコマンド。五行の属性や、建物の位置や向きによる運勢が確認できる。できるだけ最大吉が多くなるように目指そう。



①建物の前に立って一つづつこまめに調べよう

### 建物を追加する

築

手持ちの所持金を使って新たに建物を増やすコマンド。住宅や工場、研究所などいろいろ選べるが、よく考えてから配置しないと後で自分の首をしめることになるぞ。



①建物にはそれぞれ決まった値段がついている

### 街を変化させる

術

建物を移動させたり、自宅まで一瞬で戻ったりと数多くの術がある。ステージをクリアする度に新しい術を覚える。



①術で移動するときには黒字になるように建物を動かそう

### プレイヤーを助ける

物

街の中や店で手に入れたアイテムを使用するコマンド。グラフィックと効果が同時に表示されるので、何か入手したら調べておこう。



①アイテムは術と似たような効果をもつものが多くある



# 全7ステージある中の前半3ステージを実際に体験!

ここではどのようにゲームを進ませていくのかを、1~3ステージをプレイしてその流れをまとめてみた。各ステージにはクリア条件

件が出されるので、覚えた知識とステージのはじめに表示されるヒントをもとに術やアイテムを駆使して街を変えていこう。

## ステージ2 三角だらけの街を変えてみよう

ステージ2のヒントは「三角の屋根や凹型の建物の向きには注意すること」。ステージ1と同じような手順で、術やアイテムを使って悪い方向に向いている建物の位置を正しく直してあげよう。このステージ以降はクリアしてきたス

テージの知識もどんどん活用していくことになる。また免許取得ステージも初登場するのだ。



●三角の形をしたガソリンスタンドの向きを変えるのだ

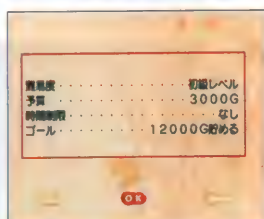
方向ボタン左右で回転できます

## ステージ1 T字路のつきあたりは危険

どのステージにも共通することだが、プレイヤーは悪い状態(赤字)の建物を良い状態(黒字)にしていき収益を増やしていかなければならない。ステージ1で得たヒントは「T字路の正面の建物の

気はあまりよくない」ということなので、実際にそのような場所に建っている建物は「術」の移動を使い、位置をずらしてみよう。動かした時に画面上のメーターが赤字から黒字に変われば成功になる。

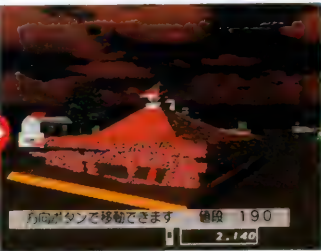
●基本的なクリア条件は所持金を貯めること



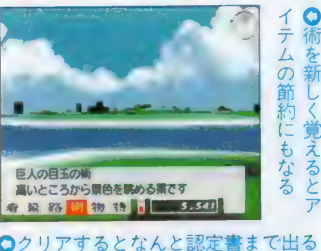
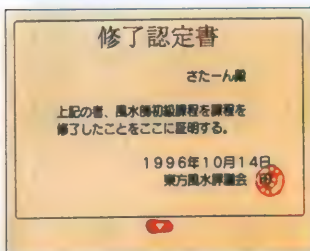
●「けつこ」見逃してしまいがちなヒントは重要



●この位置だと赤字になっているが移動の術ですらしてあげると



●一気に黒字へと変わる。さらに向きや相性にも気を配ってみよう



●術を新しく覚えるアイテムの節約にもなる

## 免許取得ステージとボーナスステージを紹介

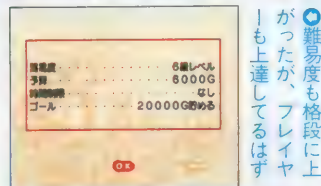
風水についてのステージは全7ステージだが、その他にも路を作成するコマンドが増える免許ステージ、ちよつとしたイラスト集を鑑賞できるボーナスステージ、全てのステージをクリアすると登場するエクストラステージがそれぞれ2つずつ用意されている。ここではその一部のイラストを紹介しちゃうぞ。



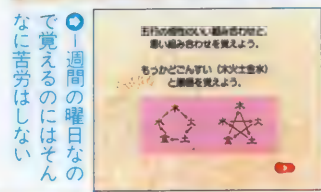
## ステージ3 建物の相性を理解しよう

ステージ3では建物の相性について学ぶことになる。建物には相性や属性があり、それらをうまく組み合わせることによってさらに運

勢を上げることが可能。建物が少なかったら「築」コマンドで周囲の相性や属性にあった建物を増やしていくのも一つの手だぞ。



●難易度も格段に上がったが、プレイヤーも上達してるはず



●1週間の曜日のなかで覚えるのはそんなに苦労はない



●ここまできると建物を建てるのにも属性が関係してくる



●何度もうっているが必ず黒字になるように配置しよう



神秘的なストーリーと重厚なサウンドで楽しむデジタルピンボール

# NECROMONICON

ネクロノミコン  
デジタル ピンボール

 Digital Pinball



アメリカの怪奇小説「クトゥルー神話」。その中に出てくる禁断の魔導書「ネクロノミコン」を巡る邪神との戦いをテーマとしたデジタルピンボールが登場する。前作『ラストグラディエーターズ』をしのぐ、新しい魅力を紹介する。

発売日	11月15日
発売元	カゼ
開発元	カゼ
価格(税別)	5800円
ジャンル	ピンボール
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	2人交代
対応周辺機器	マルチコントローラー
バックアップメモリ	4・ボタン設定、ハイスコア
コンティニュー等	なし
箱右の開発状況	100%

## 怪奇小説をテーマにした台の 仕掛けを動かして高得点を狙え!

台の種類は3種類。好きな台を選んでひたすらプレイするモードと、ストーリーモードが楽しめる。ストーリーモードでは、それぞれの台にクリア条件があり、条件を満たすと物語に沿ったムービーで

新たな物語が進行するのだ。また、各台には見せ場を6種類ほど用意。仕掛けなどが動き、最大7個のマルチボールが楽しめる。ミステリーアワードというボーナスイベントもあるぞ!



①インストラクションマニュアルで細かい遊び方を確認できるぞ!

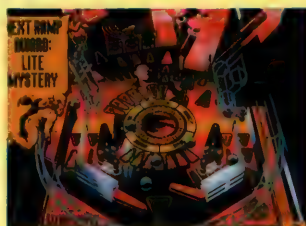
②トゥルーモーションのムービー



## 初心者でも楽しめる

ストーリーモードでは最初に登場するこの台。他の2種類の台に比べ、初心者でも比較的簡単に高得点を狙える。この台の見せ場は、画面上方にある神殿が崩れ落ちて中から怪物が登場する仕掛けだ。迫力満点!!

③仕掛けにはジャックポットを狙えるマルチボールも登場する。3段階にわかれたジャックポットを狙え

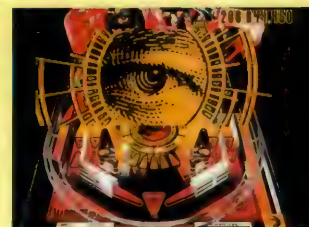


④巨大な目玉が飛び出した! この仕掛けはラウンドが終わるまで続く



⑤マルチボールが出てくると共に建物が崩れだした! 動きに気をとられてしまうとボールを落としてしまうぞ

⑥もう1つの仕掛け「ミステリーアワード」なにが始まるのか...



⑦このほかにもいろいろな演出がある。ウデを磨いてチャレンジだ!



⑧まず仕掛けの種類がわかる





## 仮面に潜む仕掛けは？

CULT OF THE BLOODY TONGUE  
カルト・オブ・ザ・ブラッディ・タン

独特の雰囲気漂わせるこの台では、中段フリッパーを巧く使えるかがポイント。このフリッパーの隣にある仮面の口にボールを打ち込むと、怪しげな仮面が開き、巨大な目玉が脱びように飛び出すぞ。



◎この台のミステリーアワード「エシエントワンミステリー」である

◎アフリカの宗教のような雰囲気が漂うこの台は、中級者向けの台である。画面上方にある不気味な仮面にボールを打ち込むと、仮面が割れて中から巨大な目玉が出現するのだ！



◎狙い所は画面に表示されているので、ピンボール初心者もOK



◎ゲームが開始してから20秒以内ならボールを落としてもやり直しがきく。初心者でも安心して楽しめるのだ



◎小さいところにも細かな細工が！これで全体の雰囲気が統一される

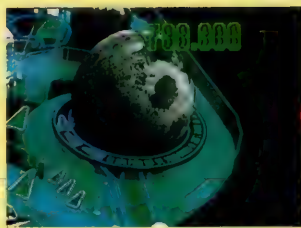
## 舞台は宇宙へ…

DREAMLANDS  
ドリームランズ

美しい星が散りばめられているこの台。中段フリッパーを使って、台の奥に大きく浮かび上がる月に打ち込むと、派手なイベントが発生する。またトップレーン付近では、磁気を使った仕掛けもあるぞ。ここでの舞台設定は地球ではない星。その正体はムービーで明らかになる。



◎揺らしすぎるとティルトになるぞ



◎宇宙空間を思わせる衛星とたくさんの星がちりばめられたロマンのある台。この台の仕掛けは、画面左の大きな衛星が壊れて、中から…

◎この台のミステリーアワードは、ドリーマーミステリーだ！



◎ドリーマーミステリーは、嬉しい特典がもらえるお得なイベントさらに、得点稼ぎには高得点が狙えるラッキーチャンスもあるのだ



◎暗くてよくわからないが、やはり中には不気味な生き物が身をひそめているのだ！



◎ゲーム中に流れるハードロックは「ドリームシアター」が担当した

◎効果音やグラフィックにより前作をしのぐような出来に仕上がった





麻雀牌を使ったパズルゲーム  
アクション上海も加わって強かにパワーアップ!!

# 上海

## グレートモーメンツ

発売日	11月15日
発売元	サン電子(サンソフト)
開発元	サン電子(サンソフト)
価格(税別)	6500円
ジャンル	パズル
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人交代
対応周辺機器等	シャトルマウス
バックアップメモリー	4・プレイヤー、ハイスコア
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

ファミコン版で好評を博したパズルゲーム「上海」。サターン版では「アクション上海」が追加されるぞ!

## 立ちふさがる牌の壁や山を崩し全144個の牌を消せ!

「上海」とは山となって積まれている麻雀牌の中から、対になるものを選びだして消してゆく単純明快なパズルゲームだ。麻雀牌の他に芸術や音楽など、テーマ別に8種類の牌が用意されている。



●麻雀牌の他にいろいろな図柄の牌がある

### OPTION神経衰弱もできる

音楽や背景の有無などを自由に選択できるオプションは、ゲーム中に変更することができ、ゲームの細かい設定もできる。またオプ

ションには神経衰弱もあり、北京以外のゲームでいつでも楽しめる。これは牌がすべて裏返しになり、そこから対になるものを探すというゲームなのだ。次の手を教えてもらえるヒントもあるぞ。

### 同柄の牌を組み合わせて消す簡単なルール

「上海」では5つのゲームが選択できるが、基本となるルールはすべて同じ。全144個の牌の中から同じ柄の牌を探しだして消し、すべての牌を消せばクリアだ。ゲームオーバーは絶対に消せない牌が残る場合のみである。



●牌によってエンディングも違ってくるぞ



●牌を消すときには牌アニメーションが見られる。牌の種類によって違いがある

### クラシック上海

山と呼ばれる4〜5段に積まれた牌の中から、対になる牌を消してゆく基本的な上海である。消せる牌は各段の左右の端だけで、上に牌が積まれてないものに限定されている。消せる牌が無くなるとシャッフルなどのゲームを続行するための選択肢があらわれる。シャッフルは残った牌をかきまぜて牌の位置を入れ替える。



●段の違ひは影でわかるようにになっている



●山の形もオプションで選択可能

### アクション上海

これは神経衰弱と同じで、北京以外のゲームで遊べる。ゲームが開始されると、全144個の牌のうち72個が積まれている。あとの半分はコンピュータが6〜12秒おき(オプションで選択可能)に1個ずつ、ランダムに積まれてゆく。コンピュータが持っている牌をすべて山に出しきるとゲームオーバーだ。



●効果音と共に積み上がる牌



●どんどん牌を置いてくれるので難易度は低いのだ

### 北京(ペイジン)

北京は牌の消し方に特徴がある。山は水平に積まれていて、平たく段がない状態。そこから選んだ牌を上下左右にスライドさせて、同じ絵柄の牌を隣同士に置いて消す新しい消し方と、クラシック上海と同じように消す方法がある。その場合、左右どちらかの牌がないものから選べる。スライド消しは得点が高いのだ!



●磁力オンのときは横にくっつく



●立ちふさがる牌をきれいに掃除しよう



●スライド消しで高得点を狙え!

### トーナメント

トーナメントは4種類のゲームを組み合わせて行う試合だ。そのため難易度設定や手詰まりになった場合のシャッフル、1手戻すという選択はできない。またチャオ先生のヒントや次の手も教えてもらえないようになっているのだ。ステージが進むほど難易度が高くなるので、上級者向けの上海を楽しめるぞ。

●トーナメントでは4種類のゲームが難易度アップされている。難易度の高い上海を楽しもう



©Activision



絶好調

ソフト購入に  
役立つ  
ポイント  
レビュー

サターン  
ソフト  
NOW ON SALE!!

インプレッション

Impression!

NOW ON SALE SATURN SOFT IMPRESSION!!

今号のレビュー対象ソフトは、全部で8本。昨年夏にヒットしたRPG『リグロードサーガ』の続編『リグロードサーガ2』や、ピンボールファンは必見の『デジタルピンボール ネクロノミコン』、業務用ST-V基盤からの移植作『プリクラ大作戦』など、見所は多いぞ。

11月8日～11月15日  
発売予定ソフト

## レビューアー紹介

今号登場するレビューアーは計11人。例によっていろんなタイプのレビューアーを取り揃えている。各レ

ビューアーのプロフィール文を参考にしながら、サターンソフト購入の参考にしてもらいたい。

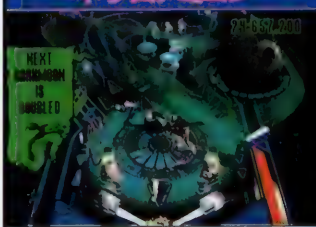
## 対象ソフトのオ・キ・テ

レビュー対象になっているソフトは、基本的に11月8日～15日に発売予定の全サターンソフトを対象にしている。ただし、直

前のソフト発売日の変更などの事情により、必ずしもその条件を満たしていない場合がある。また、写真集やアターベースなど、ゲーム性の低いソフトは点数評価を抑え、ひとくち解説のみとしている。

相沢 浩仁	本誌編集長。ゲームは日本が世界に誇る文化であると考えて、ゲーム文化信奉者。どんなジャンルでも遊ぶ。海外ソフトの大ファンのため、点は甘めかも?	寺崎 宏之	最近忙しくてニフティにも顔をだせない(ROM専門だが)。疲れた頭をいやすため、帰宅後明け方まで『サクラ』をプレイ。よけい疲れが溜まる。おバカ...	伊藤 博充	前号で書いた「メン」という言葉が大好き。今回「上海 Great Moments」が対象にあがっているせいか、レビューソフトプレイ時も元一杯だった。	生形 勝喜	ゲームで気になるのは音楽と世界観。編集部で派手なギターのリフが聴こえると思ったら「ネクロノミコン」だった。ドリームシアターを起用するとは...
加藤 政樹	秋のGIシリーズもいよいよ開幕。第1弾の「秋華賞」が的中してウハウハ。これも「タビスタ」のおかげか...。今号のオススメは「ネクロノミコン」!	西村 俊行	ヤングサンターの「鉄拳のカタルシス」とチャンピオンの「クラブラー刃牙」をこよなく愛する。もちろん格ゲーも大好き。現在「VF3」の鷹嵐を練習中。	牛山 雅彦	今年の年末もたくさんソフトが発売されるが、一番期待しているのはPSの「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」。娘の名は「アイリス」か「サエ」の予定。	志村 武司	プロ野球開幕と同時に始めた野球ゲーム。「ベナントレース」で日本ハムファイターズの優勝を決めた! 現実で優勝を逃した悲しみが、幾分か和らいできた。
福田 知恵子	10月某日、年末までのゲーム購入計画表を作成。サターンのゲームだけで、20本以上が計画表にあがった! これではボーナスは、全額ゲーム購入費か!?	山口 康弘	「トランキライザーガン」を復活させる会会員。先日取材で大ファンの明貴美加さんに会えて大感激。今の若い人で「プラスティー」を知ってる人っている?	内海 幸	自称任天堂信者&AV機器マニア。放映が始まった「パーフェクトVノ」を見て、MPEG2の画質はいまひとつと認識。よってDVDも期待せず。	田村 雅	未だ「ベルリナ」を。忙しくてなかなか遊べないため私憤をいだけ。が、吉田美和さんが米誌の表紙を飾ったのと「レオン完全版」を観たので一気に晴れた。

## デジタルピンボール ネクロノミコン



- 発売日・11月15日
- 発売元/カゼ 開発元/カゼ
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/ピンボール ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚 ●収録プレイ/2人交代
- 対応周辺機器等/マルチコントローラー
- バックアップメモリー/4・ハイスコア
- コンティニュー等/コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

ハイレゾモードを使用した美麗  
ピンボール。(P184で紹介)

## 他の追従を許さぬピン ボールゲームの最高峰

カゼというメーカーが執拗なまでにこのジャンルにこだわり続けた結果、他の追従を許さぬ傑作が出来上がった。オーディオ、ビジュアル面は文字フォントひとつにいたるまでもセンスが良く、秀逸。さらに特筆すべきは、サターンのポテンシャルをフル活用している複雑な弾道計算。マルチボール時、7個の球が画面中を駆けめぐり、ぶつかり合い、跳ね返る迫力には、技術的な知識のない人でも感嘆の声を洩らさずにいられないだろう。一部に「カゼのピンボールは球が軽い」という批判も聞こ

えるが、これはゲームとしての楽しさを追求した結果の調整であろう。

現時点で本作を超えるビデオゲームピンボールは、どのハードでも見当たらない。極上の酒を飲むような贅沢な気分で、未長く、大切に楽しんで欲しい作品だ。(内海)

## こだわを感じさせる 職人集団カゼの傑作

とにかく完成度の高さは他の追従を許さない。まず音に驚いた。ハードロック系が好きな人は要チェック。さらに感嘆すべきは美しいピンボール台と、計算された球の動き。球が7個も出てくると、もう頭はパニック状態。メチャ興奮した。最初のう

ちは球を弾いているだけで楽しい。台にも多少演出が施され、前作よりも楽しくプレイできた。ただし、演出自体は少し地味。(加藤)

## その他の意見

●ドリームシアターの音楽は、ゲームの雰囲気にあっていてカッコイイ。

## こんな人にオススメ

ピンボールマニアはもちろんのこと、初心者にもオススメできる1作だ。

平均  
8.6  
ポイント

編集長	内海	加藤	生形	西村
9	10	8	8	8



### フィスト



●発売日：11月22日 ●開発元：イマジニア ●価格(税別)：6800円 ●ジャンル：格闘アクション ●対象年齢/全年齢 ●CD枚数：1枚 ●稼動プレイ：2人同時 ●対応周辺機器等：なし ●バックアップメモリー/なし ●コンティニュー等：コンティニュー ●レボユーに使用したソフトの完成度/100%

美少女系格闘ゲームが3Dポリゴンで登場。(P178で紹介)

## 格闘部分ではなく「声」が魅力!

投げ技やリプレイのときに視点が変わるが、3Dポリゴンはそのためのもの。格闘ゲームとしての演出は多少強化されているとしても、2Dから3Dポリゴンになったことによって、美少女系キャラクタの見た目のかわいらしさが消えてなくなったように思える。そのためこのゲームの最大の魅力は、キャラクタのセリフを担当している声優にあるようだ。声優に関する部分は、オプションの中でもかなり力を入れているみたいだし。しかし、ゲームの演出のためにある「声」がメインになっ

たと感じるというのは、本末転倒でしかない。出演している声優のファンなら、大きく評価が変わるかもしれないが…。(志村)

## ポリゴン格闘であることの必然性は?

一応前作『プリティーファイターX』の続編になるわけだが、せっかくのポリゴンゲーム化も余りプラスの要因になっていない印象を受ける。命のハズの顔のテクスチャーは荒いし、アクション自体も全部どこかで見たような動きばかり。一番残念なのが、技のバリエーションの少なさ。隠し技があるにしてもやはり遊ぶ側としては物足りなく、おかげでブレ

イも単調になりがち。ストーリーモードにしてもせっかく有名声優陣を使っているのだから、もっと工夫があってもいいのでは。(寺崎)

## その他の意見

●ゲーム中のセリフのバリエーションがやや少な目なのが残念。

## こんな人にオススメ

「プリティーファイターX」に惚れた、または声優ファンなら、十分に楽しめるかも。

平均  
4.8  
ポイント

志村	寺崎	山口	田村
6	4	4	6

### ブラッドファクトリー



●発売日：11月22日 ●開発元：エレクトロニック・アーツ・ビクター E.A.V. ●開発元：インタープレイ ●価格(税別)：5800円 ●ジャンル：シューティング ●対象年齢/15歳以上推奨 ●CD枚数：1枚 ●稼動プレイ/2人同時 ●対応周辺機器等：なし ●バックアップメモリー/12・プレイテック、ボタン設定 ●コンティニュー等：コンティニュー ●レボユーに使用したソフトの完成度/100%

刑務所からの脱獄が目的のシューティング。(P179で紹介)

## 撃ちまくりの気持ち良さはあるものの…

良くも悪くも、いかにも海外ゲームというノリ。とにかく走り回って銃を乱射し、邪魔な看守たちを血の海に沈めてやるのだ。重火器で相手をなぎ倒すのはなかなか気持ちいいが、血しぶきバリバリの演出のおかげで逆に画面が見にくくなってしまふのは、ちょっと困りものだ。

6人いるマイキャラの能力分けも、アバウトなゲーム性のおかげでさほど意味がない。異様に足の速い看守や見にくい機関銃、そしていつのまにか死んでいる自分。確かに不親切な作りだが、海外ゲーム特有の「な

ぜかプレイしてしまう」というノリも相まって、ちょっとした気分転換に遊ぶなら最適かも。(寺崎)

## 完成度は高いが今1歩の練り込みを

全15ステージの迷路と化している刑務所を脱獄するのが目的。次から次に襲ってくる看守を撃ち殺しながら、出口目指して進んでいく。自分の武器がテンポ良くパワーアップしていくことによる「自分が強くなった」感覚と、グロテスクな描写による「敵を倒した」実感が強いため、かなり爽快感あふれるプレイはできる。ただ、出口を目指す以外のサブ的な要素が希薄なので、延々と敵を

倒し続けるゲームの進行が単調に感じられた。かなり描き込まれたグラフィックなど、いい部分が多かっただけに残念。(田村)

## その他の意見

●アイテムの効果時間が短いので、その存在価値を感じなかった。

## こんな人にオススメ

アクション要素も含んでいるのでアクション好きな人。グロテスクなものが好きな人。

平均  
5.8  
ポイント

志村	寺崎	田村	山口	三村
7	4	6	6	6

### プリクラ大作戦



●発売日：11月16日 ●開発元：アトラス ●価格(税別)：5800円 ●ジャンル：アクション ●対象年齢/全年齢 ●CD枚数：1枚 ●稼動プレイ：2人同時 ●対応周辺機器等：なし ●バックアップメモリー/1・ハイスコア ●コンティニュー等：コンティニュー ●レボユーに使用したソフトの完成度/100%

プリンセスクララが魔法の国で大活躍するアクションゲーム。

## ゲームの雰囲気はかなりいいぞ

『豪血寺一族2』に登場していたクララが主人公のアクションゲーム。キャラクタがかわいくて魅力的なのだが、ステージをクリアした後に、デモ画面が全然ないのはちょっと寂しい気がする。キャラゲー色が強く、オープニングも凝ってるだけにちょっと残念。ゲーム自体はステージ構成にやや難ありといった感じ。敵がわらわらと出現して、ただそれを倒すだけというのはすぐ飽きてしまう。斜め見下ろしの視点を使ってるのだから、もうちょっとメリハリのあるフィールドや仕掛けがあると面白い

と思う。かわいい雰囲気とは裏腹に難易度は高め。歯ごたえがあって良い。ファンタスティックな世界観やそれに見合った音楽は、どことなく懐かしくてとてもいい感じ。(生形)

## 敵を倒すと出てくる動物たちがカワイイ

クォータービューを採用しているわりには、それを生かした演出があまり見られない。また、選択できる3人のキャラにあまり特徴がない。アタックやボムなどに、もう少しバリエーションが欲しかった。

しかしメルヘンチックな雰囲気は、ほのぼのしていてよい。また、キャラのアクションが豊富でかわいい。

それほど難易度は高くないので、アクション初心者にも受け入れられそう。オマケのキャラ紹介もマニアには嬉しい追加といえる。(山口)

## その他の意見

●ネコがかわいい  
●アクションが少ない

## こんな人にオススメ

メルヘンチックな世界観や魔法少女モノが好きな人にはよい。クララマニアは絶対的。

平均  
6.8  
ポイント

生形	山口	伊藤	田村
7	7	7	6



# サターンソフト Impression!!

## リグロードサーガ2



●発売日/11月8日 ●発売元/セガ ●開発元/セガ/マイクロキャビン  
●価格(税別)5800円  
●ジャンル/シミュレーションRPG  
●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚  
●複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/110・プレイデータ  
●コンティニュー等/なし  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

昨年発売されたシミュレーションRPGの続編。(P30で紹介)

### 導入部のストーリーはちょっと力不足か…

システムもストーリーもオーソドックスに作られているのだが、気になるのは、ストーリー部分。シミュレーションRPGにありがちなシナリオは、いまいちインパクトに欠け、ゲームの引きとしては弱すぎる。登場するキャラクタが前作の子孫という設定もありがち。ちゃんとしたバックストーリーを作っていないと、前作のキャラクタとつながりを持たせても魅力は半減してしまうのではないかと。システム部分は前作の問題点が改善されていて、敵のステータスが見れたり、キャラクタ間の強さ

の調整もされているので、快適にプレイできる。オーソドックスは良くも悪くも評価できる。システムに工夫があるのだから、ストーリーにもう一捻ねりほしかった。(生形)

### システム、操作性は○オーソドックスな1本

技術面でのレベルアップが見られ、操作性も良好。快適に、すんなりとプレイできたのは評価できる。これならばシミュレーションRPG初心者も安心。ただし、ストーリー的に続編となっているため、前作をプレイしていないと、いまいち熱中できないかも。オーソドックスなのが悪いとは言わないが、もう少し工夫さ

れていても良かったのでは。キャラクタのセリフにも新鮮味がなかった。戦闘は思っていたよりも歯ごたえがあっただけに残念。(加藤)

### その他の意見

- ポリゴンが少し暗め
- 前作をやってる人には懐かしい

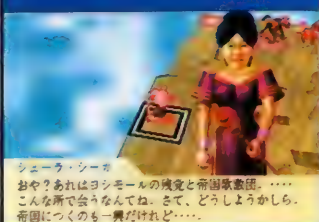
### こんな人にオススメ

前作「リグロードサーガ」のファンの人。シミュレーションRPG未経験者にも。

平均  
6.6  
ポイント

編集長	生形	加藤	西村	牛山
8	6	6	6	7

## ファンキーファンタジー



●発売日/12月13日 ●発売元/吉本興業 ●開発元/吉本興業  
●価格(税別)5800円  
●ジャンル/シミュレーションRPG  
●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚  
●複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/113・プレイデータ  
●コンティニュー等/なし  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

吉本芸人が多数登場するシミュレーションRPG。(P180で紹介)

### CDを使うのだから喋りを聞かせて欲しい

「ガンダム」や「ストII」など、その手の有名どころが中心のパロディは、元ネタが分かりやすく、配慮が感じられる。ただ、それで笑えたかという話は別。テキストで淡々とネタを並べ立てられても、言葉に生気がなく、文字通り「ネタが死んでいる」状態になっている。せめて音声出力で喋ってくれたら、同じギャグでも全く違う響きに聞こえたと思うが…。さて、肝心のゲーム部分だが、各章が短く区切られており、非常にテンポ良く話が進む。戦闘は、戦術次第で集中攻撃や各個撃破など、

幅のある戦いができ、自由度、戦略性は高い。個人的には、ギャグやパロディより、システム面に大きな魅力を感じたゲームだ。(伊藤)

### 売りのキャラが大きなアダに…

誰がどう見ても「エヴァンゲリオン」そのままのタイトル画面や、ファンが見れば激怒しそうな「サクラ大戦」のパロディ。体の芯まで凍るようなギャグも満載。吉本キャラを使わなければいけないという制約が、制作者をこのような行動に駆り立てたのか? しかし、肝心のシミュレーション部分は、見かけとは裏腹に基本を押さえた作り。カードの使い

方やユニットの配置次第で有利にも不利にもなる戦闘は、戦略性が要求される。もっと万人受けするキャラを使っていれば…。(西村)

### その他の意見

- セリフの選択次第で、絶対勝てない戦闘シーンになるのは率直だ。

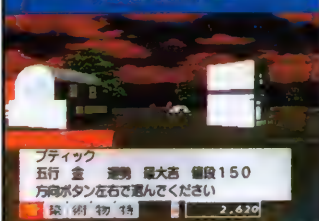
### こんな人にオススメ

吉本芸人のファンよりは、シミュレーションRPG好きな人にオススメしたい作品だ。

平均  
6.0  
ポイント

編集長	伊藤	西村	志村	牛山
7	6	6	6	5

## 風水先生



●発売日/11月15日 ●発売元/博報堂(HAMLET) ●開発元/BDOCTOCK ●価格(税別)/5800円  
●ジャンル/シミュレーション  
●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚  
●複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/25~100・プレイデータ  
●コンティニュー等/なし  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

荒俣宏氏監修の風水学が学べるシミュレーション。(P182で紹介)

### アイデアはいいのだが技術力が追いつかず

ゲーム中はポリゴンで構成された3D空間の街を動き回るのだが、この部分の処理がぎこちない。ポリゴン特有の滑らかな動きはなく、ガクガクしているうえ、動きがスロー。これではやる気が失せてしまう。無理にポリゴンを使う必要はなかったのでは? と感じてしまう。とはいえ、ステージをクリアするごとに、風水に関する情報が増えていき、未知の場所に進むことができたり、プレイヤーを飽きさせない工夫はされている。図を使用した風水の説明も、わかりやすい。後は、そういつ

た工夫を活かす技術力があれば、いいゲームになったかも。(西村)

### 流行の風水もゲームになると…

最近流行の占い「風水」。タイトルが発表になったときから気になる存在だったが、実際プレイしてみると、随分中途半端な感じがしてならない。データベースでもなく、シミュレータでもない。また、ゲーム仕立ての部分も、キーレスポンスや反応の悪さのため、快適に楽しめるとは言えないのが残念だ。

目の付け所がよかっただけに、かえって「悪い点」だけが目立ってしまったのかもしれない。もう少し練

り込んで作ってあれば…、そう考えると残念ではあるのだが。(福田)

### その他の意見

- ほのぼのとしたBGMは、ゲームの世界にあっている。
- 荒俣宏氏のムービーは、それほど長くないので物足りない。

### こんな人にオススメ

荒俣宏氏が監修しており、氏が風水学を解説する映像も収録。荒俣ファンの方はどうぞ。

平均  
4.8  
ポイント

編集長	西村	福田	寺島	牛山
6	6	4	4	4



**上海**  
**Great Moments**



●発売日/11月15日発売予定 ●発売元/サン電子(サンソフト) ●開発元/サン電子(サンソフト)  
●価格(税別)/6500円  
●ジャンル/パズル ●対象年齢/全年齢  
●CD枚数/1枚 ●稼数プレイ/2人同時  
●対応周辺機器等/シャトルマウス  
●バックアップメモリー/4・プレイデータ、ハイスコア ●コンティニュー等/コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

麻雀牌を用いたパズル『上海』の集大成的作品。(P186で紹介)

## 充実のゲームモード 見づらい牌は残念

『上海』自体完成された作品であり、その面白さは今でも色あせていない。しかも今作は、ルールを応用したパズルが多数収録されていて、ボリュームたっぷりで遊びごたえがある。牌の絵柄の豊富さ、ヒントモードの充実度と併せ、メーカー側のサービス精神がうかがえた。

ただ難点を言わせていただくと牌が小さくて見づらく、高低差がほとんどわからない。陰影がハッキリしていないことも一因だろう。これはいかに戦略的に牌を取るかという、ゲームの本質に関わる問題だと思う。

個人的に『上海』の善し悪しは牌の見やすさにポイントがあると考えていただけない、これは残念。(牛山)

## 変わるシステム 煮え切らぬ演出

麻雀牌を使ったお馴染みのパズルゲーム。数種類のゲームが入っているのはいいが、実際は全部昔からあるものばかり。完成されていたものとはいえ、ちょっと新鮮味に欠ける。その代わりといっはなんだが、それを補う演出部分はいろいろ手が加えられている。実写取り込みを使った背景の絵、映像と音声付きのガイドなど、単調なゲームのいいアクセントになっている。ただ、作りが甘

いところはいくつかあった。牌が数種類から選べるが、麻雀牌以外は見づらいために見分けがつきづらく、結局使わなかった。(田村)

## その他の意見

●海外の情報番組的なノリの、解説のお姉ちゃんがイイ。

## こんな人にオススメ

ルールは簡単、そしてゲームモードは本当に多いので、誰にでもすすめられる。

平均  
6.0  
ポイント

編纂者	牛山	田村	山口	福田
	6	7	5	6

## レビューアー座談会

## 雑感Impression!!

相沢「お!? 今号は内海君が『ネクロノミコン』に10点満点をつけているな。10点の作品は『ナイツ』以来だね。他のみんなも点数が高いし、まずはここからいってみようか」

### 至高のピンボール 『ネクロノミコン』

相沢「なんで10点にしたのかな?」  
内海「ピンボールゲームとして見るなら、これ以上のものは世界中のどこを探してもないんじゃないですか? だから10点なんですけど」  
加藤「そうだな。このデキを目の当たりにしちゃあ『うちはピンボールしか作らない』とカゼが言っているのもうなずけるよ」  
生形「これって、玉の動きが凄いですよ。玉と玉がぶつかったときの処理がちゃんとされてるし。これを実際にゲーム機上でやるとなると、かなり複雑な計算が必要ですからね」  
相沢「前作のマルチボールは最大4個だけけど、今回はもっと多いよね」  
内海「7個ですからね。これがPSになると4個くらいが関の山みたいなんですけど。サターンはツインCPUだから計算処理が強いだけのことはありますよ。カゼの人の話によれば、サターンなら理論上で13個までいけるらしいですよ」  
加藤「13個も!? 実際のピンボール台で『アポロ13』っていう、マルチボールが13個できる台があるけど、

それも移植できるんじゃないか?」  
内海「ええ。カゼの人も、その台を再現したいと言っていましたよ」  
生形「マルチボールで玉が一気に画面を多い尽くすのは気持ちいいんですけど、本物に比べて玉の動きが軽くないですか?」  
内海「それはわざと。玉を重くすると動きはリアルだけど跳ね具合が弱くなって、ゲーム的に派手さにかける。だから玉の重さをわざと軽くしてるんだよ」  
加藤「ピンボールゲームだけに、得点がバカスカ入るのはわかるんだけど、得点のバブルぶりがイイよね」  
西村「100万、200万は当たり前の世界ですから。コツコツと働くのがバカらしくなるような〜」  
生形「こうして見ていくと、特に欠点らしい欠点はないですね」  
山口「でも、俺は最初の『ラストグラディエーター』の方が好きだな」  
内海「何ですか? 台が4種類だからですか?」



●この玉の数を見よ! まるでパチンコ台状態。これをさばくのがまた快感

山口「最初ならではの衝撃っていうのがあったし。それに『ラスグラ』は、ピンボール台の上に看板があったじゃない。あれがなくなったのは寂しいよ」  
生形「看板があるとピンボール台自体が、画面の中に入っているような感じがしますからね」  
西村「僕は難しいところが気になったかな〜」  
加藤「シナリオモードのクリア条件が厳しい上に、コンティニューがないのはキツイよ」  
内海「自分自身を成長させていかないとダメなゲームだから、しょうがないですよ。こういうゲームを全ての人に楽しんでもらうのは難しいかもしれないですね」

### 血しぶきバシャバシャ 『ブラッドファクトリー』

寺崎「もう、いかにもブラッドなファクトリーって感じ…」  
志村「床には血糊がべったりだし、死体もゴロゴロ転がっている。かなりキレてますね」  
伊藤「何も考えずにプレイできるからいいですよ。人が一瞬でミンチにされていくし、『ブラッドファクトリー』という、ゲーム内容そのものを見事に表したタイトルもいい」  
西村「ゲーム中は、ボタン押しっぱなしでガンガン弾を撃っていくんですよ。これが快感!」  
寺崎「『怒』とか好きな人にはいいん



●猛烈な銃弾を受け、次々に肉塊と化していく敵キャラ達。合掌…

じゃない」  
田村「これって技術的に高度なことをやってませんか? 画面を多い尽くすように弾が飛び交って、なおかつあちこちで爆発がするじゃないですか。でも、処理落ちが全然ない」  
志村「光と影の演出もきれいですよ。香港とかフィリピンとかでお正月に鳴らすバクチクみたい。赤と青の閃光がいい味だしてる」  
西村「キャラクタのモーションもキチンと作ってますよ。徐々に体が崩れていく敵のやられっぷりも細かく描き込まれているし〜」  
寺崎「でも、1面あたりがけっこう長いかな。もっと短かければテンポが良かったのに…」

### 今度の『上海』は ムービー満載!

相沢「サン電子の『上海』も、サターンで3本目になるね」  
田村「最初、96年版『上海』かな? と思ってたけど、今年の2月にすでに出版してるし、去年の10月にも出し



サターンソフト Impression!!



- 発売日/11月8日
- 発売元/ソネット・コンピュータエンタテインメント
- 開発元/ソネット・コンピュータエンタテインメント
- 価格(税別)/2480円 ●ジャンル/データベース
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複製プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/ムービーカード ●バックアップメモリー/なし
- コンティニュー等/なし
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

『NIGHTTRUTH』出演声優のトークもあるメイキングソフト。

実写映像の美しさは  
サターントップクラス

今冬に発売されるアドベンチャーゲーム『NIGHTTRUTH “Maria”』の原画や絵コンテ、声優インタビューを収録した作品。残念ながら『Maria』の予告は、静止画とテキストのみで語られ、なおかつその内容自体も短く漠然としているため、具体的なゲーム内容はわかりづらい。むしろ、この作品のメインとなるのは声優へのインタビュー。三石琴乃、冬馬由美、氷上恭子、宮村優子が出演するインタビュー映像の美しさは特筆もの。ファンも納得するだろう。(西村)



- 発売日/11月8日
- 発売元/SNK ●開発元/SNK
- 価格(税別)/5800円(拡張RAM同梱版8800円)
- ジャンル/格闘アクション ●対象年齢/全年齢
- CD枚数/1枚 ●複製プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/拡張RAMカートリッジ
- バックアップメモリー/2・プレイデータ
- コンティニュー等/コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

ネオジオからの移植作。プレイには拡張RAMが必要。(P174で紹介)

シリーズ3作目の  
剣術格闘アクション

’95年11月にネオジオでリリースされた同名作品の移植作。総勢12人の剣士達が、武器を手に戦いを繰り広げる。本作は、各キャラクタに修羅と羅刹の2タイプを用意。修羅と羅刹では基本能力に違いはないが、必殺技が若干異なっている。また、プレイヤーの腕に応じて剣聖、剣客、剣豪の3種類のキャラクタレベルを選ぶこともできる。一方、システム面では敵をよるめき状態にする「防衛崩し」、相手の背後へすばやく移動する「回り込み」など、新しい試みがなされている。(西村)

てましたよ」  
牛山「でも、今回の『上海』はちょっと違いますよ。ムービーつきだし」  
田村「けど、あのムービーって、牌を消すたびに2、3秒パндаとか現れるだけです。牌がなくなるたびにあれじゃ、テンポが割かれる」  
福田「あれはオフにできるわよ。それに牌の種類を変えれば、ムービーも変わるから楽しいよ」  
牛山「ええ、事件とかSFとかがオススメですよ。あれ観たさに一通りプレイする人もいるんじゃないかな。全部で300種類弱はある」  
山口「そうそう、湾岸戦争みたいなドキュメントもののムービーもあれば、UFOとか大昔の恐竜絶滅なんでものまである」  
牛山「元々はアメリカのアクティビジョンのゲームだから、日本人にはわかりにくい映像もありましたね」  
山口「中には、全然動かない1枚絵もあって、どこがムービーだ? みたいな(笑)」  
相沢「『上海』自体の出来はどう?」  
福田「麻雀牌以外の牌でも遊べるんだけど、牌の模様が見にくかったわ」  
牛山「僕は麻雀牌に馴染みが薄いんで、気になりませんでしたよ。それより、牌の高さがわかりにくい」  
山口「それは言える。このゲームの最大の欠点って、牌の高さがわかりづらいところだよ。ここさえクリアしてれば、もっと評価が高くなるとんじゃないかな」

アザラシがカワイイ♡  
『プリクラ大作戦』

福田「移植が異常なほど早いね。業務用の稼動って、確か10月からじゃなかったかしら」  
伊藤「そうですよ。これだけ速いST-Vからの移植って今までになかったからなあ」  
生形「画面の色使いとか、きれいですよね。キャラクタのお喋りも多くて、全体的に楽しい雰囲気だし」  
福田「自分の攻撃方法は、『ショット』と『アタック』の2種類じゃない。でも、ほとんどショット攻撃に頼りがちじゃない?」  
生形「ええ、基本はそうなりがちです。でも、『ショット』と『アタック』のどちらをメインで使うかによって、オプションでついでくる卵の育ち方が変わるじゃないですか。そういうところに武器の使い分けの楽しさがあって、いいと思いますよ」  
伊藤「アクションとしてのやりごたえもあるんじゃないかな。2面から



○これから生体調査員をトリコにするアザラシ。コロコロ転がってかわいいね

はけっこう難しくなるし」  
山口「ボスの攻撃が特にそうだね。ザコ敵とかは、各面とおしてそんなに変化はないんだけど…」  
福田「そういえば、でてる動物がとってもかわいいわね」  
山口「うん、特に4面の横に転がってくるアザラシがカワイイんだ」  
一同「いえる〜!!」

新システムの評価は  
如何に?『リグロード2』

牛山「前作に比べるとムービーがきれいになったなあ」  
生形「トゥルーモーション使ってますからね。格段の進歩ですよ」  
相沢「システム面はどうか? 前作と比べて」  
生形「今回から勾配システムが加わったんです。これは、キャラが傾斜しているエリアに止まっていられるかどうかをゲーム中で表現したもので、なんとなく活かしきれいなような…」  
加藤「多分、制作者は勾配を利用した戦略をいろいろ考えてもらいたかったんだと思う。でも、各面によって勾配の多い少ないがあるし、特に利用しなくても勝てる。アイデア自体は優秀なんだけどね」  
生形「親切だったのが“退却”コマンドですか。自分がどんな状況にあっても退却可能な面だったら、すぐにその場から逃げ出せるんです」  
西村「逃げて経験値はそのまま貰

えるし、戦闘は一からやり直しになるので、繰り返しやっていけば必ずクリアできちゃう。敵もそんなに嫌な動きをしてこないし〜」  
牛山「初心者にはありがたいですね」  
西村「そういえば、シナリオは相変わらず救国ものですね〜」  
加藤「いやいや、お前はまだやり込みが足らん」  
生形「故郷を大国に占拠されて、それを取り戻すために戦う部分は確かに救国ものだけど、それがズーッと続いていくわけじゃありませんから」  
牛山「そういえば、プレイしてて納得いかなかったことがあるんですよ。地面を盛り上げる術があるじゃないですか。で、その盛り上がった地形に敵を誘っておいて落としますよね。するとたった3メートルくらいのところから落ちただけで死んじゃうこともあるんですよ(笑)」  
伊藤「それじゃ、昔アイレムがファミコンでだした『スペランカー』だよ(笑)。あれは自分の身長の下半分の高さから落ちて死ぬ(笑)」



○「アースモール」の術で地面を盛り上げる。相手を落としてダメージを与えろ



今回のハイパーウルテクは、パズルゲームの隠しキャラだらけで、女の子ばかり！ うれしいでしょ、お兄さん。

# HYPER UL-TECH

ハイパーウルテク

技の  
ランク

実用性、ユニーク度などを総合的に判断して、1～5点の5段階にランク分けしている。採用者には、1点につき2000円、最高10000円の賞金をプレゼントだ！

ときめきメモリアル対戦ばするだま

東京都  
斉藤組長

館林見晴ファン、おまたせ/  
好雄、レイ、見晴をばおう

5

早乙女好雄と伊集院レイ、そして、館林見晴を使用できる方法が発見されたぞ。

「ひとりでプレイ」の場合、まず、攻撃玉はどちらか好きなほうを選択し、レベルを根性にする。そして、すべてのキャラクタをクリアしたら、オプションに入ろう。このとき、思い出を見てみると館林見晴の思い出が追加されている。この状態で、オプション項目のスキップをONにして「ひとりでプレイ」を始めると、キャラクタ選択画面に3人が追加されている。

「ふたりでプレイ」の場合は、2P側にもパッドを接続しておき、攻撃玉選択画面で1P側の左と2P側の右を押しながら決定する。そして、対戦回数選択画面で1P側の上と2P側の下を押しながら決定すると、3人が追加されるぞ。

**豆知識**▶ 館林見晴の思い出を表示させたら、1P側のZを押そう。すると、ほかの女の子ならばゲームを始めるときに聞ける、女の子の決意の館林バージョンが聞けるぞ。



3人追加されたキャラ選択画面



凶悪な強さを誇る好雄。彼を使ってコンピュータに仕返しをしよう



こちらも強すぎる。でも、ロボ作でやれば高笑いがかくのみ...



殺人コアラの着ぐるみを着ている



ファンは感涙してくれる、かな？

ギャルズパニックSS

さらに2人のギャルズ登場！

愛知県  
井上伸人

3

まず、「ひとりでギャルズ」のモードで10人すべての女の子をクリアしよう。このとき、オプション項目の設定はどれでもかまわない。そして、クリアしたあとに同じモードを選択すると、「久志野サキ」という11人目の女の子が追加されている。さらに、「久志野サキ」もクリアすると、「リーフ」という女の子が追加される。



上が「久志野サキ」で、左が「リーフ」。どちらの子もかわいいでしょ？

マジカルドロップ2

アーケードモードでも、あの3人を...

福岡県  
天童明日香

3

アーケードモードを選択して、キャラクタ選択画面でカーソルを、フル、マジシャン、ハイブリエステス、チャリオット、ジャスティス、スターの順に移動させていく。このとき、各キャラクタにカーソルを合わせたら、方向ボタンの下を押してから次のキャラクタに移動させること。そして、最後にワールドに合わせて下を押すと、

アーケードモードでエンプレス、ストレンクス、デビルの3キャラクタが使用可能になるぞ。



エンプレス様がこのモードでも使えるなんて...

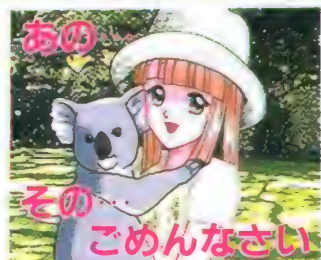
ときめきメモリアル対戦ばするだま

ボイスセレクト

宮城県 愛野鳥子

1

根性レベルをクリアし、思い出を見る。そして、エアメールが表示されている画面で、L、R、X、Yのいずれかを押しながら、上下左右のいずれかを押すと、その女の子のゲーム中の声が聞ける。



お気に入りのキャラクタの声を、気が済むまで聞けるよ



## 闘神伝URA

### URA MODE発見

茨城県  
工藤慎

4

最初に「PRESS START BUTTON」と表示されたタイトル画面でA、B、Z、X、Y、Cの順に押してWOLFを使用可能にする。そして、同じ画面でA、B、C、C、C、X、Y、Z、Z、Zの順に押す。このあと「1P GAME」にカーソルを合わせて、RとYを押しながら決定すると、URA MODEをプレイできる。このモードでは画面左上に表示されるヒントを参考にして敵と闘う。また、ゲーム中にポーズをかけてZを押すと、各ステージの詳しい内容が表示される。

○画面上にこのような指示が出るぞ  
ちようはつにまどわされるな



○メテオが飛びかう面も

**豆知識** ▶ このモードをプレイ後、違うモードをプレイして誤動作が起きた場合は、「1P GAME」を一度プレイすれば正常な状態に戻る。

## SEGA AGES/アフターバーナーⅡ

### お得なメッセージ集

神奈川県  
KEY

3

ゲーム中、決められたステージの開始直後に下の表に示したコマンドを入力する。すると、画面上に裏ストーリーのメッセージが表示される。また、場所によってはミサイルが100発補給されたり、ボーナス得点が入ったりする。なお、ミッションスティックやマルチコントローラを使用した場合は、コマンドが一部変更になるぞ。



○画面の中央にメッセージが出ればOK

**豆知識** ▶ 5面、11面のミサイル100発補給を実行する場合は、5面の場合は3面、11面の場合は9面でコマンドを長めに入力することが条件。

ステージ	入力するコマンド	追加効果
1	A+B+C(A+C)	
3	A+Z(A+C+Z)	ミサイル100発補給
5	A+B+C(A+C)	ミサイル100発補給
9	A+B+右(A+C+右下)	ミサイル100発補給
11	B+左(A+C+左)	ボーナス、ミサイル100発補給
13	A+B+C(A+C)	
16	A+B+L+右下(A+C+左下)	
19	A+L(A+C+L)	
21	A+B+C+X+Y+Z+L(A+C+L)	ボーナス
23	A+B+C(A+C)	

※コマンドは初期設定、REVERSEの状態のもの。また、カッコ内はミッションスティック、マルチコントローラ使用時のもの。表中の+は同時押しを示す。

## マジカルドロップ2

### ブラックピエロ使用コマンド

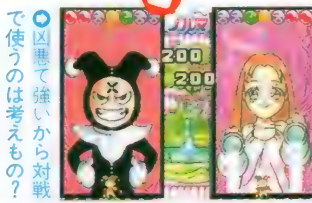
新潟県  
デイル・フェリシア

3

まずスペシャルモードを選んで、ストーリーモードか、たいせんモードのキャラ選択画面で、カーソルをワールド、スター、デビル、ジャスティス、ストレンクス、チャリオット、エンブレ、ハイブリエス、マジシャン、フルの順に合わせながら各キャラのところを下を押す(ただし、エンブレのみ上を押す)。すると、隠しキャラのブラックピエロが使用できるようになる。



○ブラックピエロが選択可能になる



○凶悪で強いから対戦で使うのは考えもの?

## めざせアイドル☆スター!! 夏色メモリーズ(麻雀編)

### いきなり水着を見られる

東京都  
寺岡克雄

3

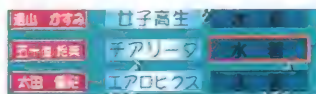
まず、タイトル画面で「美少女写真館」を選択する。ここで「水着」の項目にカーソルを合わせて、LとRとXとYとZを同時に押す。すると、クリアしていない状態でも、女の子の水着姿のムービーを見られる。ただし、1回ごとに同じコマンドを入れる必要がある。

○もう麻雀をしなくても水着姿が!



→

**感激!**



○水着にカーソルを合わせて入力

## マジカルドロップ2

### キャラのカラー選択

島根県 お面の下は?

1

まずスペシャルモードを選んで、キャラ選択画面でLかRを押しながら決定する。すると、2Pカラーを選択できる。また、同じ画面でLとRを押しながらAかCを押して決定すると、押したボタンによって違うカラーを選択できる。

## ときめきメモリアル対戦するだま

### セリフセレクト

東京都 OTK

1

ゲームを起動させてから、Lと方向ボタンのいずれかを押し続けると、それぞれの方向に対応したセリフをしゃべる。なお、方向ボタンとセリフの対応は、上の場合は朝、右の場合は昼、下の場合は夜、左の場合は深夜になっている。

## 三投稿募集三

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ハガキかFAXに内容を書いて右のあて先まで送ってくれ。郵便番号、住所、氏名、電話番号、年齢、ゲーム名、ハード名は忘れずに書いてくれよ。記入もれの場合は採用されないぞ。なお、同じ内容のウルテクが届いた場合は、一番早く送ってくれた人を採用する。また、このコ

ーナーへの意見や要望などがあればハガキやFAXの片隅でいいから書いて送ってくれ。きみたちからの熱い投稿を待ってるぜ!

**あて先**

〒980 仙台市青葉区二日町6-7  
TIMサターンFAN編集部  
ウルテク係

**FAX番号**

022(213)7535



サターンモデムを買ったけど、インターネットやニフティはちょっと難しそう。そんな人は手始めに、XBANDから少しずつ通信に慣れていこう。

## サービスが拡充されたXBAND

通信ゲームはサターンが一歩リード

# SEGA SATURN NETWORKS Navigator

セガサターン ネットワークス ナビゲーター

## 対応ソフトが増えて広がるXBAND対戦の魅力とは?

XBANDのサービス開始からしばらくは「バーチャファイターリミックス」しか対応ソフトはなかった。しかし今は3本に増えた。

3つのジャンルがそろい、ユーザーの選択肢が増えたことになる。これで、格闘はダメとかレースは苦手といった人でも、通信対戦に参加できるというわけだ。



●家を出ないで対戦できるから便利

## XBANDでしか味わえない感覚

XBANDでの対戦は、サターン1台での対戦とどう違うのか? たとえば、『セガラリー』などは、従来の方式だと画面を2分割しなければ対戦することができな

かった。それがXBANDならば、双方が別々のモニターをいっぱいに使って遊ぶことが可能だ。

さらに、友達を家に呼ぶことができない人でも手軽に対戦できる。



●レースゲームを家庭で対戦する場合はどうしてもこうなる



●XBANDならばフルサイズ画面で対決! 操作感も迫力も違う

## ボンバーマンは最大4人対戦に!

XBANDの対応ソフトに、9月27日からXBAND専用の「サターンボンバーマン」が加わった。「ボンバーマン」シリーズは、もともと家庭用ゲームとして生まれたもので、ゲームセンターの対戦ゲームとはちょっと違ったものだ。XBANDは、このソフトの投入によって、コンシューマゲームファンにも門戸を広げた形になる。

さらに「サターンボンバーマン」は、4人までの対戦が可能だ。もちろん、電話でつながるサターンはお互い1台なので、双方のサターンにパッドを2個ずつつなげると4人対戦となるのだ。2人対1人の場合は、もう1人分はコンピュータによる自動操作となる。



●面を選択できると有利かも?



●アイテムやティラなどのシステムは基本的には通常のサターン版と同じ。ティラの使い方が勝敗を分ける?

●爆弾が連続して爆発するのが快感。操作性は通信対戦をまったく意識させない。家庭で対戦している状況と同じなので問題ない



## 対戦相手を自力で見つけるには?

いくらXBANDのプレイ人口が増えたとはいえ、時間帯によってはなかなか対戦相手が見つからない場合がある。全国エリアに広げても、さすがに午前中や深夜は人が少ない。

しかし、人の少ない時間帯に対戦したい場合はどうすればいいのか? 自力で相手を見つけ、事前に指名対戦の約束をしておけばいいのだ。

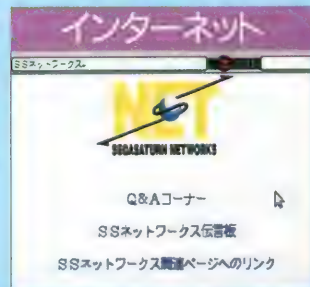
指名対戦の相手を見つける方法と

しては、過去に対戦したことのある人にメールを送って友達になるのが手っ取り早い。XBAND仲間を増やし、対戦時間を打ち合わせておけばよいわけだ。

また、インターネットやニフティでも対戦相手を探すことができる。ゲーム関係の伝言板やチャットルームで知り合った人を誘うのだ。でも、通信のマナーは忘れずに。



●ゲームフォーラムで相手を探そう。チャットで気が合えばすぐに対戦



●セガのサイトにも伝言板などがあり、XBANDの話題も豊富だ



## 現在サービス中の3本のソフト

兄弟で参加できる爆弾アクション

### サターンボンバーマン

家庭用対戦ゲームとして大人気のアクションゲームがXBANDに。

8つのステージが用意されており、ステージごとに特殊な仕掛けがある。価格は2800円(税別)。



〇〇格闘が苦手なXBANDを敬遠していた人も、これならOK。しかも双方2人ずつで対戦できるから、なんとなく割安感があっていい?

## 1人でも遊べるラリーゲームの最高峰

### セガラリー チャンピオンシップ プラス

ゲームセンターやサターンで圧倒的な支持を誇るレースゲーム。

以前に発売された製品のリメイクで、1人でも遊べてお得。価格は5800円(税別)。



〇〇サターンを代表するゲームの1本がXBANDで対戦できる。1対戦のプレイ時間はちょっと長くなるが、接戦での駆け引きが楽しい

## 短時間で決着が付くポリゴン格闘

### バーチャファイター リミックス

おなじみポリゴン格闘ものの元祖のリメイク版。モテムに同梱されているので、単体で買う必要はない。XBANDのなかでも、とくにプレイヤーのレベルが高いソフトだ。



〇〇もはや説明不要の格闘ゲーム。XBANDプレイヤーのレベルは高いので、力を付けたらゲームセンターでもヒーローになれるかも?

## 今後のXBAND対応ソフトは 大作がどんどん増える!?

いろいろウワサになっていた、『電脳戦記バーチャロン』のXBAND対応が正式に決定した。

ただし、XBAND対応版は、通信対戦のみができる独立したソ

フトとして発売される予定。11月29日発売予定のサターン版はXBANDには対応していないので、注意したほうがよい。なお、XBAND対応版の発売日は未定。

### 『バーチャロン』XBAND対応決定!



〇ついにXBAND対応が決定!画面分割じゃなく、対戦をしたい人は絶対にモデム購入

### 『デイトナUSA』は発売間近!

現在、XBAND対応ソフトとして予定されている『デイトナUSA Circuit Edition』は制作快調だ。

前作のグラフィックを大幅に描き直し、新コースも2本追加される。そのため、XBANDでの対戦以外でも1人で遊べるし、画面分割での2人プレイが可能だ。発売は1月の予定。

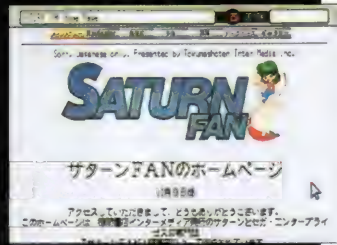


〇XBAND対応のレースものとしては第2弾だが、雰囲気は違う

### インターネット サターンFAN本誌の情報をインターネットでもフォロー

ご存じの読者もいると思うが、このコーナーはときどき休載している。新しい情報が少ない場合は休載ののだが、モテム関係の記事を心待ちにしている方には申し訳ないことだ。

そこで、インターネットでもモテムのフォローページを開設。本誌には載っていないマイナー情報や速報などをお届けしていく予定。



〇できることからコツコツと...

サターンFANのページのURL <http://www.sega.co.jp/sega/saturn/s-fan/>



AM  
2研  
FAN



キャラ別  
攻略第1弾!!

葵

# Virtua Fighter 3

バーチャファイター3

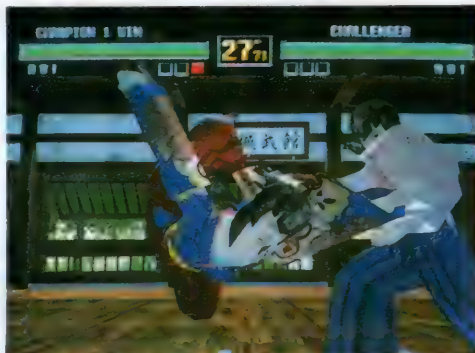
今号から始まるキャラ別攻略。第1弾は「VF3」になって追加された新キャラ、葵。いまだに使いこなしているプレイヤーが少ないこのキャラを、2ページに凝縮して攻略する。

## 豊富な固有技の性質を知り尽くし 合気柔術を極めろ!!

他に類を見ないほど沢山の返し技を持ち、また新要素「寸止め」が可能な、葵。そのとっつきにくいキャラ性能とは裏腹に、葵を使っているプレイヤーは意外に多い。しかし、意味のない寸止め、適当な返し技、といった技を繰り出して葵を使っているはいないだろうか。そこで今号では、葵の正しい使い方を攻略していく。

ほとんどの攻撃を返すことのできる豊富な返し技と、特殊な性質の固有技を知り尽くせば、おのずと勝利に近づくハズ。さらに、前号では紹介でき

なかった葵の投げコンボも、ついに公開。最後まで決めると、ダウン投げを含めて体力の5割近くを奪うことができるコンボなのだ。あとは空中コンボが貧弱という弱点を克服するために、地上戦を極めれば、葵での勝利は決まり!

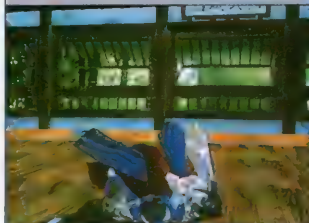


●返し技は、狙いどころ次第で強力な武器となる。いなしは無意味な場合が多いので、対回転系の技専用とする

## 残された新技… ウワサの投げコンボを徹底検証!!

脇絡み (わきからみ)

△△△△P+G



●ジャイアントスイングと同様のコマンドで始動

蝶絡み (ちょうからみ)

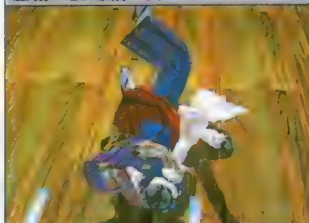
△△△△P+G



●逆入力だとこちらへ出しやすいほうを使うべし

弓身固め (ゆみがため)

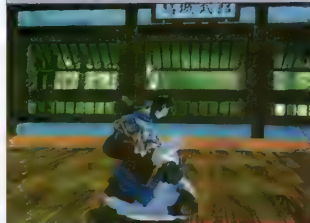
脇絡みor蝶絡み後△△or△△P+G



●こちらを派生させれば、さらに3段目を狙える

糸巻き (いとまき)

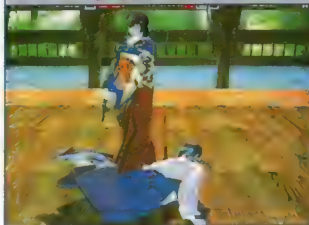
脇絡みor蝶絡み後△△or△△P+G



ここで終了!!

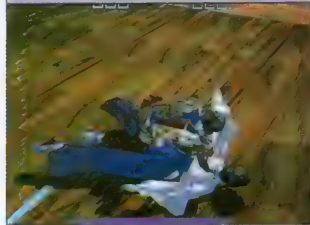
權引き (かいびき)

弓身固め後△△P+G



海老折り (えびおり)

弓身固め後△△P+G



## 葵3段の性質とは?

通称「葵3段」と呼ばれる、これら一連の投げコンボ。まず、1段目はどちらの技でもよく、2段目で投げ抜け対策の2択をかけることができる。弓身固めの場合は△P+G、糸巻きの場合は△P+Gで投げ抜けが可能。大抵の場合、相手は3段目を警戒して△P+Gを連打してくる。そこで、糸巻きによる安定路線と弓身固めをしつこく狙うという2択になるわけだ。また、3段目にも2種類ある。海老折りのあとはダウン投げが確実に決まるので、3段目は迷わず海老折



りにしよう。ダウン投げを含めて、総合ダメージは全体力の約5割を奪う。ただし上級者との対戦の場合、海老折りまで決めることは皆無。相手の投げ抜けコマンドの入力ミスに賭けるしかない。とはいっても、狙う価値のある投げコンボだ。要所要所では積極的に狙っていこう。



## 寸止めからの2択3択攻撃

全キャラクタ中、葵にのみ許された特権「寸止め」。要するにPKキャンセルと同様のことが、一部の固有技でできるというもの。この寸止めから、2択3択攻撃をかけていく。相手のレベル次第ではあるが、寸止めるタイミングを読まれた場合は確実に反撃を受けることに。そのため、いかに毎回タイミングを変えられるかがポイントとなる。寸止めをしたあとは、基本的に発生の早い中段攻撃と、投げ技による2択をかける。ふた

たび寸止め可能な技に繋いで、攪乱するのも効果的だ。寸止めは、あくまで奇襲技であり、バレたら最後なので、乱用は禁物だ。



○かけ声だけで、技自体は途中で止まる 奇襲的要素は非常に高い

## 鳳凰手の意外な性能

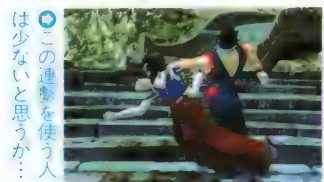
鳳凰手(⇨P+K)は特殊な中段攻撃で、相手にヒットした場合、強制的にしゃがみ状態にさせることができる。このしゃがみ状態は回復可能だが、Gボタンを押すと一瞬しゃがみガードになってしまうため回復が困難。鳳凰手→下段投げ○「鳳凰手と、鳳凰手→上段投げ○」下段攻撃の2択が強力だ。



○何度も鳳凰手を連発して、回復したところに2択…かなり強力だ

## 裏小手返しの使いどころ

自分が背後を向いた状態での返し技、裏小手返し(⇨P+K)。じつは背後を取られる投げ技から、連繋して出された打撃技を返せるのだ。カゲの順逆自在→影刃、と



○この連繋を使う人は少ないと思うが…



いう連繋(厳密には連続技だが)まで返せる。ただし硬化時間が決まっている場合は、当然ながら返すことができないので注意しよう。

## バーチャファイター3 カレンダープレゼント

今年も発売が決定した「VF3」のカレンダーを、AM2研よりゲット。3名の方にプレゼントしよ

う。応募方法は、ハガキに住所、氏名、電話番号を明記の上、右のあて先の「VF3カレンダープレゼント係」まで。締め切りは11月14日必着。



○全13枚のクラフィックは、どれもハイレベル

○このデューラルの超美麗グラフィックが目印。サターンソフト取り扱い店などで購入できる

A2サイズ/11月発売予定/1800円(税込)  
問い合わせ先: ☎0120-012235

技名	コマンド
上勢柳扇掌(じょうせいりゅうせんしょう)	⇨⇨P+K
横周肘当て(おうしゅうひじあて)	⇨P+KP
二連突横打(にれんとつおうだ)	PP⇨P
連突綱車(れんとつきぬぐるま)	PP⇨PP
袖伸剣(そでしんけん)	⇨P
衣車(ころもぐるま)	⇨⇨P
旋桜(せんざくら)	⇨PP
草薙(くさなぎ)	⇨K+G
連突草薙(れんとつくさなぎ)	PPP⇨K

## 1種類しかない下段投げを活かすためには…

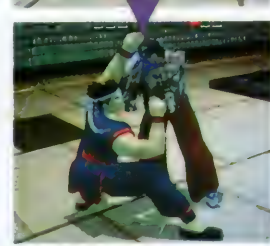
葵には、手極め倒身(⇨P+K+G)という、下段投げがある。しかし、1種類しか下段投げを持っていないため、相手の硬化中を狙ってもあっさり投げ抜けをされてしまうだろう。そこで投げ抜け失敗モーションに、打撃技を合わせるという選択肢が生まれるわけだが、大抵のキャラは下段投げの投げ抜け失敗モーションが下段パンチになる。その下段パンチで打撃技を潰される場合もあり、ちょっと具合が悪い。ここで生まれたのが、投げ抜け失敗下段パンチをエスケープで回避してから、下段投げを決めるというテクニック。とくに下段蹴り起きをガードしたあとが狙いやすいぞ。他にはその下段パンチに、返し技を合わせるというものもなかなか使える。下段投げのあるキャラに対しては、失敗モーションに上段投げを狙え。



○相手の下段蹴りをカチ下してから…



○Eボタンで投げ抜け失敗下段パンチを回避

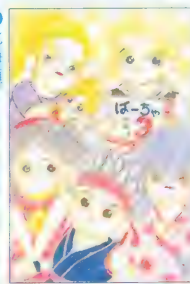


○そして下段投げ返し技でケツトしてもよい

## AM2研FREAK! イラストギャラリー

今回も「VF3」から2点を紹介。発売日の決まった「バーチャコップ2」のイラストなども待っているよ。応募の際は、下記のあて先の「イラストギャラリー係」まで。力作を待っているよ!

○北海道/SHANNAHまで、キッス〜! かわいいね



○高知県・葵堂 全員集合は珍しい

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM サターンFAN編集部  
「AM2研FAN」それぞれの係まで



# ARCADE HITS NOW!!!

アーケード  
ヒッツ ナウ

カプコン各々のクイズゲームは、たゞいま流行の恋愛アドベンチャーの要素を取り入れた、ちょっと変わった内容。た、ちょっと変わった内容。イベントをクリアして、7人の女の子と仲良くなろう!



わあ、これ探してたんです。やっぱりあの時落としちゃったのね

## クイズ魔王とカワイイあのコ

QUIZなないろ DREAMS 虹色町の奇跡 稼動中 カプコン

虹色町に散らばった、魔王を封じる7つのクリスタル。このクリスタルを持つ女の子たちと出会うと半年間のうちに心の結びつきを



ある日妖精から魔王退治を依頼される、魔王を封じるその条件とは...

深め、最終的に魔王を倒して封印するというのがこのゲームのストーリー。心の結びつき(信頼度と愛情度)は、彼女たちから出されるクイズをクリアすることによってアップしていく。ゲームはルーレットによるスゴロク形式で進んでいき、特定のマスにいる女の子の所に止まるとデートなどのイベントが発生する。ストーリーは当然ながら7人分それぞれ用意されているので、全体的にかなりのボリュームがあるぞ。

一方クイズパートは、極めてオーソドックスなノルマクリア方式になっている。プレイ中のお助けアイテムとしてジャンルセレクトや解答表示などのカードがあり、これらをうまく利用することがクリアへのカギだ。2人同時プレイもできるので、仲間協力するのもまたよし。



ノルマをクリアすれば、女の子の新たな出会いと半年の間に進む物語の信頼と愛情がアップする。このゲームの面白さは、この「出会い」の瞬間にある。そして、この出会いの瞬間は、必ずしも成功するとは限らない。失敗した場合は、またやり直さなければならない。このゲームの面白さは、この「出会い」の瞬間にある。そして、この出会いの瞬間は、必ずしも成功するとは限らない。失敗した場合は、またやり直さなければならない。



## ☆ 目指せハッピーエンド『虹色』簡潔攻略 ☆

このゲームの最終目的は告白を女の子に受けてもらうこと。そのための道は険しく長い、次の4つの項目を最低限覚えておけばハッピーエンドは迎えられるはず。ゲームの性質上1コインクリアは難しいだろうが、100円と気力の続く限りプレイし続けるのも一興。

### 問題を覚える

「虹色町」は歴代のカプコンクイズゲームに比べ、同じ問題がかなり頻繁に出される傾向がある。特に前半では必ずと言っていいほど同じ問題が出るので、ゲーム自体の難易度は低めと断言していい。問題を覚えるのは超基礎的なことだが、このゲームでは特に大切な。

### ルーレットの目押し

移動シーンのマップにある2つのルーレット。下はイベントの起こる場所と問題のノルマ数が、上はお邪魔キャラのリンツの居場所が示されている。イベントをクリアしないといくら進んでも女の子とは親しくなれないので、狙った場所でルーレットを止める、いわゆる目押しのテクニックが重要だ。



キャラのリンツに注意して目押しが

### 妖精さんを使う

プレイヤーを導く妖精とは、マップ上の日曜日と救急箱のある場所で見える。救急箱の所で1問答えるとライフ回復とお助けアイテムの獲得チャンス。日曜日だとアイテム入手と女の子の好感度をチェックすることができる。救急箱の所には必ず寄るようにしよう。



妖精さんを使うのは、かなり楽な方法。妖精さんを使うのは、かなり楽な方法。妖精さんを使うのは、かなり楽な方法。

### 狙いは1人にしぼる

女の子が7人いるといっても、結果的にハッピーエンドを迎えられるのは1人だけ。しかも平均的なつきあいをしていると、魔王を倒しても最後で告白を断られてバッドエンドになってしまうのだ。狙いの子は1人に絞るのが賢明。二兎を追う者は何とやらだぞ。





★ 地球防衛少女『鐘紡サキ』をリプレイ! ★

ここでは登場キャラの1人、鐘紡サキをターゲットにしたプレイを、プレイヤーの日記形式で綴ってみよう。もちろんラストまでは載せないが、とりあえずハッピーエンドクリアなので参考にしていね。

4月〇日 変な妖精に魔王を倒して欲しいと頼まれた日、森永めぐ



みという可愛い子と、へび女みたいなリンツというヤツに出会う。

4月×日 電柱の陰から体当たりしてきた子と、防衛軍の隊員に立て続けにクイズ攻めに遭う。クイズはいいから怪獣退治してくれ。

5月〇日 シャルロットという小生意気な子供と会う。家族だというロボットを紹介されたあと、人体実験を受ける。もうこの近辺には近付かないようにしよう。

5月×日 再び怪獣出現。この間の隊員に助けられて防衛軍秘密基地へ。名前を覚えてもらった。鐘紡サキという子らしい。

## サキ、その秘密

7月〇日 この間ぶつかった不二家桃子という子とデート。何だか不思議な感じのする人だった。

7月×日 鐘紡さんとデート。何  
だか最近よくケガをしているので  
心配する。怪獣出現でデート中断。

**8月〇日** マナブが最近サキの様子がおかしいと言う。デート当日思い切って聞いてみると、サキは自分の秘密を話してくれた。そしてもうすぐ会えなくなるとも。大ショックで何も手につかず。

8月×日 謎の巨大ロボ出現。必死に止めたがサキは出動。必ず帰ってくると約束してヘルメットを



●8月に入るとサキの様子がおかしくなる。必ず会うようにすること

預けて行ったが、ロボットが沈黙してもサキは帰ってこなかった。

9月〇日 魔王復活。正体を現したリンツを倒していよいよ決戦。奇跡は起きるのだろうか…。

というわけで、ここまで。感動  
のエンディングは自分で見てね。





# COMING SOON

## カミツグスーン

今号もバラエティに富んだソフトが揃ったカミツグスーン。後半では、11月2日～4日に開催されるE3の情報も、合わせて紹介していくぞ。

### SEGA AGES 廊下にイチダントアール

発売日	12月27日	C/D枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	4人同時
開発元	セガ	対応周辺機器	マルチターミナル6
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	テーブル	コンティニュー	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90% (10月21日現在)

「SEGA AGES」の最新作が登場。'91年に業務用で発表された「クイズ 廊下に立ってなさい」のタイトル画面。シリーズ2作目だ



①「クイズ 廊下に立ってなさい!」のタイトル画面。シリーズ2作目だ

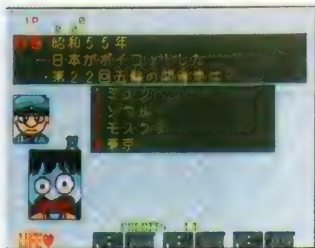
発表された、パズルとアクションのミニゲームが盛りだくさんの「イチダントアール」が1本にパッケージされた、お買い得ソフトだ。



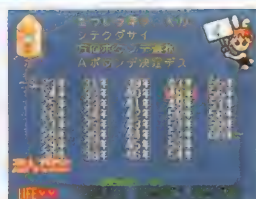
②ひとつのC/Dにふたつのソフトが入っているとはお買い得だ

### 生まれた年代で出題の変わる『クイズ 廊下に立ってなさい!』

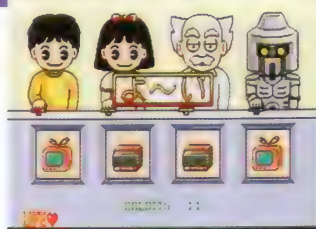
このゲームは「クイズ 宿題をわすれました!」の続編にあたり、特徴としてクイズが始まる前に、あらかじめ生まれた年代を入力する点があげられる。クイズの内容は、選択した年代以降の風俗やスポーツ、芸能に基づいた、バラエティに富んだものになっているのだ。



③選んだ年代に合わせて、なつかしい問題も出題されるのだ



### ボーナスステージもあるぞ



④ボーナスステージは全部で2種類あり、ライフを回復できるぞ

### 20種類のミニゲームが楽しい『イチダントアール』

「タントアールシリーズ」の第2弾。業務用を忠実に移植した「アーケードモード」と、自由にミニゲームで遊ぶことのできる「フリーモード」の2種類がある。ミニゲームは全部で20種類用意されており、反射神経を必要とするものから、知力を競うもの、体力を使うもの、記憶力が頼りになるものなど多岐にわたっている。



⑤4つのミニゲームをクリアしなければ、次のステージには進めない



⑥同じ形のせんべいを2つ選択するのだ



⑦同じ色の親ガエルの上に子ガエルを乗せる



⑧ふらふら動くUFOを撃ち落とすゲームだ

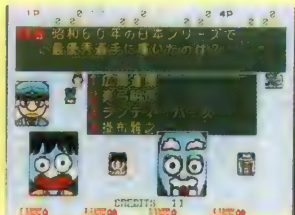


⑨方向キーを素早く回転させて鉛筆を削る

### 4人対戦で盛りあがれ!

サターン版の「クイズ 廊下に立ってなさい!」では、マルチターミナル6を使うことで業務用と同じように4人同時プレイができる。また、「イチダントアール」では、業務用は2人同時プレイまで

しかできないのに対して、サターン版ではオリジナル要素として、フリーモードに限り4人まで同時に対戦することができる。友達との対戦プレイでは盛り上がることも間違いなしだ。



⑩4人同時プレイでは早く答えないと相手に負けてしまうぞ



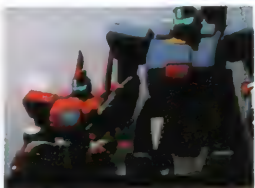
⑪ゲームによっては画面が4分割する。人のプレイが気になる?



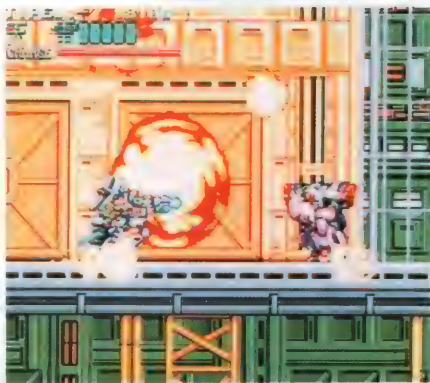
## ウルフファンク・SS 空牙2001

発売日	12月	C/D枚数	1枚
発売元	エクシング	複数プレイ	2人同時
開発元	エクシング	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(10月21日現在)

'94年にデータイーストが業務用で発表した「ウルフファンク」が登場。プレイヤーは装甲機兵というロボットを操り、ショットやサブウェポンを使って敵を倒していく。サターン版オリジナル要素として、オープニングムービーの追加や、ミッション前のメッセージを声優の起用により、音声化していることなどがある。また、業務用の忠実移植となる「アーケードモード」に加え、自機の性能が異なる「サターンモード」もプレイできる。



ムービーで表現  
臨場感豊かなCG



パーツ次第で、ゲームの攻略法も変わる

## パーツを選んで、自分だけの機体をつくれ

機体はボディ、アーム、レッグの3つのパーツで構成されている。さらにパーツはそれぞれ4種類ずつ用意され、すべて性能が異なる。



①その場の敵に応じた武器にチェンジして、対応していこう



②機動力を活かした機体であれば、敵の攻撃をかわしやすいぞ

プレイヤーはその中から自由にパーツを組み合わせることにより、オリジナルの機体を作ることができるぞ。



アイテムは確実に、  
取ってパワーアップ!

## 最強の機体をつくり出せ!



③巨大なキャラクタとの戦闘が、このゲームの醍醐味のひとつだ

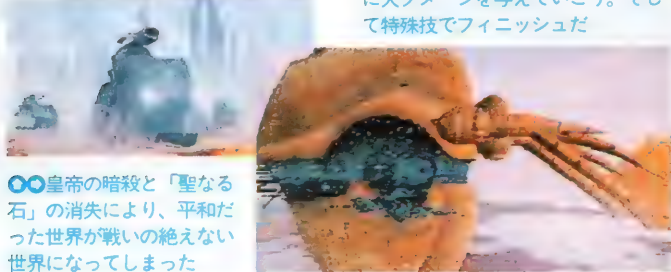
## CRITICOM™ ーザ・クリティカルコンバットー

発売日	12月中旬	C/D枚数	1枚
発売元	ビック東海	複数プレイ	2人同時
開発元	KRONOS DIGITAL ENTERTAINMENT	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	2・プレイヤー、ボタン設定
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(10月21日現在)

平和と権力の象徴「聖なる石」を求めて、8人のキャラが戦う3D対戦格闘。キャラはコマンド入力による特殊技と、技をスキなく連続して繰り出し、大ダメージを与えられるチェーンコンボを持っている。また、相手の側面に回り込み、反撃のチャンスをつくる「攻撃避け」を使うことができる。



①自分のペースに持ち込んで、相手に大ダメージを与えていこう。そして特殊技でフィニッシュだ



〇〇皇帝の暗殺と「聖なる石」の消失により、平和だった世界が戦いの絶えない世界になってしまった

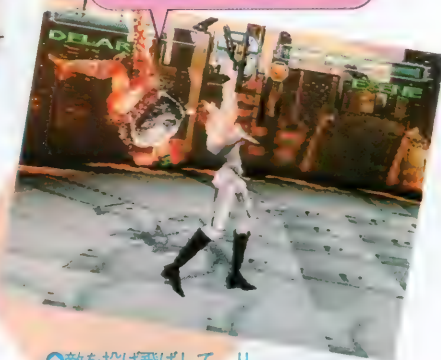
## 総勢8人のクリーチャーやアンドロイドが集結

中世の戦士のようなキャラや、悪魔のような容姿のキャラ8人からプレイヤーは選択。本作の特徴は、キャラが勝ち抜くことにより能力がアップし、新しい技を身につけていくことだ。成長すればキャラのデザインも変化するぞ。



①見た目を選ぶか、技の能力でキャラを選んでいくかは、悩むところだ

## 豪快な技がさく裂!



②キャラクタごとに違うムービーがそれぞれ用意されているのだ



③特殊技には離れた相手にも、攻撃できるものがあるぞ

④敵を投げ飛ばして、リングの外に放り出すこともできるぞ



## ビクトリーゴール WORLDWIDE EDITION

発売日	11月29日	C D 枚 数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	4人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチターミナル6
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	最大271・プレイデータ、ボタン設定
ジャンル	サッカー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

今年3月に発売された『ビクトリーゴール'96』の世界版が登場。前作では16チームだった収録チーム数が48チームに増加。試合を盛り上げる実況音声は英語実況になった。また、'98年にフランスで行われるワールドカップを想定したモードが新たに収録されている。



○すべてのモードで自分のチームを世界のトップにしよう

○現在のフォーメーションもすくに分かる



### コインスでキックオフ



○電光掲示板でのコインスシーン

## 世界の舞台で華麗なシュートを決めろ

前作では自動で出ていた数々のシュート技を、任意の操作で出せるようになった。地を這うようなグラウンダーシュートや、ふわりと浮かすループシュート、さらにダイビングヘッドやボレー、オーバーヘッドシュートなどのダイレ

クトシュートを自在に繰り出せるぞ。また、シュートの方向指定もできるようになり、より攻撃の戦略性が増しているのだ。



○あらゆる角度から選手をチェックできるリプレイ機能 コマ送り可能



○短時間で勝敗がつくPKモードが実は1番盛り上がるかも?



○何度も試合をしてみよう  
得意な視点をさがそう



○ゴールを決めたあとには歓喜のダンスが見られるぞ

## オーバードライブ GT-R

発売日	12月	C D 枚 数	1枚
発売元	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	複数プレイ	2人同時
開発元	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	6200円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	レース	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	40%(10月23日現在)

数々の名車を作りつづけている日産自動車の、全面的な協力により制作されたレースゲーム。登場する車の性能は、エンジンの性能からハンドルの舵角にいたるまで、すべて日産自動車提供によるデータを忠実にシミュレートしている。実車さながらのリアルな走行感覚が楽しめるぞ。



○運転席もメーターの形まで忠実に再現



○車の後方からの視点だ



○やはり対戦は熱くなる

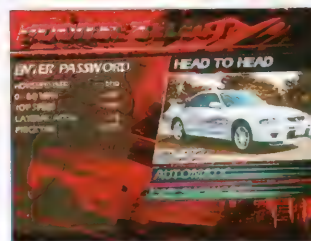
## 懐しの名車で全7コースを走りぬけ

プレイヤーが選択できる車は、「スカイラインGT-R」や「フェアレディZ」など、日産の名車と言われる8台。山間部や海沿いの一般道、複雑なコーナーが連続して続くサーキットなど、変化に富んだコースが用意されている。視点切り換えも可能で、運転席、後方からの視点など、4種類から選択できるのだ。



○コース、時間帯、周回数など好みに応じて変更できるぞ

### 全車種が国産車



○この車は「スカイラインGT-R・BCNR33」最新GT-Rだ

### Zで攻めろ



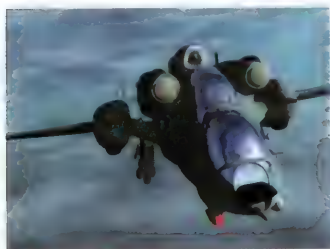
○ゲーム中のロード時間を待つときに多くの写真を見ることができる。カッコいいー



## THE LEGEND OF EDEN2

発売日	未定	CD枚数	1枚
発売元	日本コロムビア	複数プレイ	未定
開発元	未発表	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	7%(10月25日現在)

今年の7月にパソコンで発売された、近未来を舞台にした縦スクロールシューティングを移植。戦いの舞台は、環境の激変で荒れ果てた地球。ステージ数は全8面。襲いくる敵は、異常な変態をとげた生命体だけでなく、過酷な大自然も大きな脅威となるのだ。



●プレイヤーが操縦する戦闘機。手足のように乗りこなせ



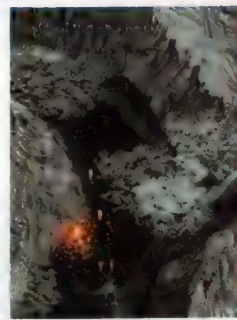
●激変した地球を奪い返せるのか?



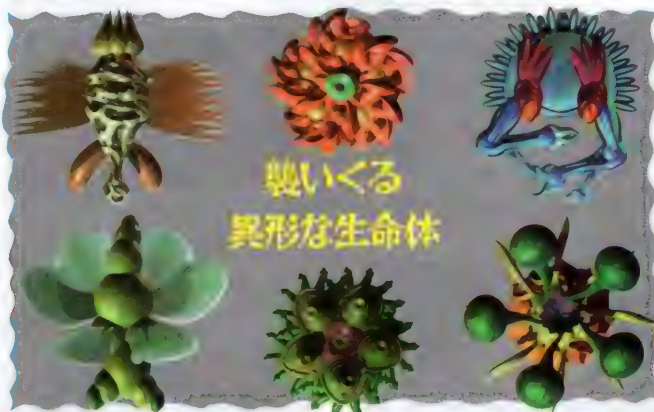
●この先想像を絶するような過酷な戦いが待ち受けている

## 奇妙な生命体に支配された地球を救え

急激な環境変化により地球から火星に移り住んだ人類に代わり、地球を支配した奇妙な姿の生命体。そんな地球を取り戻すために、3人の若者たちが立ち上がる。プレイヤーはその中のひとりとなって、戦闘機に乗り込み地球を目指す。地球奪回のために、そして生命体の誕生の秘密を暴くため、戦いに旅立つのであった。



●世界中すべての大陸がステージとなっており、辺りいっぺんが雪や氷の南極大陸でも戦いは繰り広げられる



●敵キャラクターはすべてグロテスクで気持ち悪い。さっさと倒してゆこう

## 実戦パチスロ必勝法! 4

発売日	12月27日	CD枚数	1枚
発売元	サミー工業	複数プレイ	1人用
開発元	サミー工業	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	162・プレイデータ、ボタン設定
ジャンル	パチスロ	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(10月24日現在)

実際に勝てるようになることを目的とした『実戦パチスロ必勝法シリーズ』第4弾。本作では、「クランキーコンドル」、「アラジンマスター」、「フィフティーズ」の3台を収録。各機種とも自由に設定を変更することができ、実機と同じ条件で打つことが可能だぞ。



●どんなに負けてもお金は無くなりませんので気にせず楽しめる

## 人気機種3台

プレイする機種を選んで下さい



●ハチスロ機種で人気の3台。1台を徹底的に練習するのもいいかも?

「アラジンマスター」は、サミー工業の4号機で、ヒット機種「アラジンマスター」の発展型にあたるA-Cタイプ。アラジンマスターの経験者にとっては、アラジンマスターと比べて大幅にアップさせることに成功しました。その為、賞金+ボーナスの連続によって、一気に大量のメダルを獲得することが可能になりました。また、賞金突入時には、派手な効果音で、打ち手にそれを知らせてくれます。

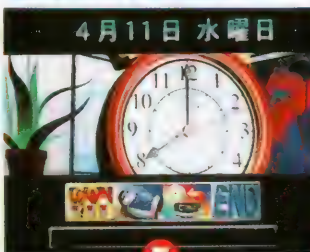
●各機種について説明してくれる

## 自由に設定を変更して遊べるぞ

自分で設定したパチスロ店でプレイできる「トライアルモード」が加わった。プレイヤーは店の開店、閉店時間、モーニングの有無、

交換率、設置台数などすべての条件を自由に決めることができる。その条件下で1年間プレイして、トータル収支をプラスにすることが目的だ。収支の合計額によってエンディングが変化するぞ。

●毎日ハチスロもいっけと集中力を高めるためにも時には休もう



●プレイヤーの思うがままの条件にして、打つことができる



●開店前の席の奪い合いも凄美に再現



●1年間パチスロさんまい



## ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R

発売日	'97年春	C/D枚数	1枚
発売元	メディアリング	複数プレイ	2人同時
開発元	メディアリング	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ、ハイスコア
ジャンル	レース シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	50%(10月23日現在)

PCエンジンとスーパーファミコンでそれぞれ2作ずつ発売された、人気シリーズの最新作。実車をチューンナップして、400メートルの距離の速さを1対1で競うゼロヨンレース。広大なアメリカ大陸の各地を転戦しながら、ゼロヨンの世界チャンピオンを目指すのがこのゲームの目標なのだ。

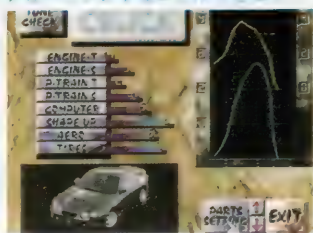


①ゼロヨンのレース画面。背景はポリゴンで作られているために滑らかに動くぞ



②車の選択画面。登場するのはすべて実車で、実際の車の性能をそのままゲームの中でも再現しているのだ

③エンジンやトランスミッション、タイヤなど8種類の項目にわたってチューニングすることができるぞ



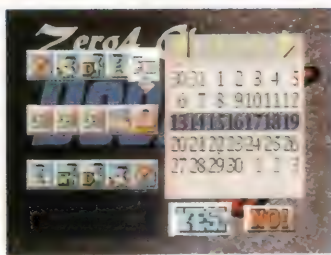
## スケジュールを週間単位で決定!

世界チャンピオンになるまで主人公に与えられた期限は1年半。その間は週間単位でスケジュールの設定を行わなければならない。チューンナップの資金を得るためのアルバイトや、女の子の心をつなぎとめるためのデート、そしてレースに出場することなど、やるべきことは多いぞ。

## デート

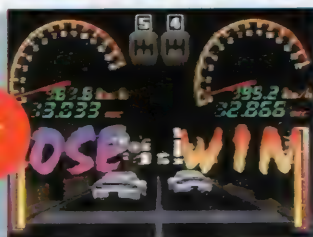


④レースに勝てないときは、デートでご機嫌とりになれるのだ



⑤スケジュール設定が勝負の分かれ目

⑥しっかりとしたチューニングをしてから、レースに出るようにしよう



## レース

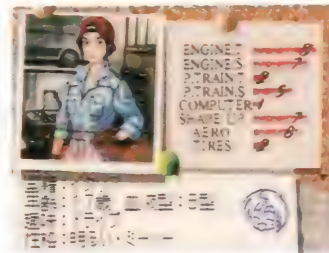
## つき合いしだいで変わる女の子の能力

本作は恋愛シミュレーションの要素があり、登場する8人の女の子をデートに誘うことができる。彼女たちは、いずれもチューニン

グ技術を持っているが、それぞれ得手不得手がある。彼女たちと親しくなり、自分の車をパワーアップしてもらおう。



⑦ハートナーとなる女の子たちは、みんな個性的な魅力を持っている



⑧どのように女の子を育てていくかは、プレイヤーのお好みのまま

## スケールアップしたアルバイトミニゲーム

アルバイトとして行われるミニゲームは、このシリーズの大きな魅力のひとつだ。今回もサウンドノベルやパズル、クイズやテーブルもの、スポーツものなどジャンルが多岐にわたっている。また恒例のRPGは3本ものシナリオが収録されているのだ。



## ギャンブル

⑨ラスベガスでギャンブルをして遊ぶこともできるぞ

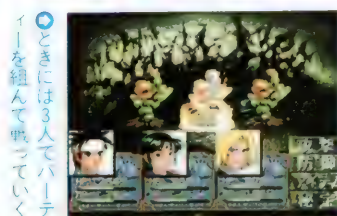


⑩アメリカのスポーツといったら何といってもバスケットボールだ



## フィッシング

⑪制限時間内にどちらがより多くの魚を捕れるのかという競争



⑫RPGはミニゲームの中でも楽しみのひとつ。今回は3本のRPGが用意されている。いずれも本格的なものばかりだ



## ROOMMATE

～井上涼子～

発売日	'97年1月	C/D枚数	1枚
発売元	データ・ポリスター	複数プレイ	1人用
開発元	ROOMMATE PROJECT	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(10月22日現在)

可憐な女子高生との同居生活を疑似体験できるゲームだ。彼女、「井上涼子」は、サターン本体の内蔵時計の時間に合わせて、日常生活を送る。電源を切ってもゲーム中の時間は動き続け、プレイを始めた時点での、季節や曜日に応じてイベントが起こる。彼女の時間や都合に合わせてコミュニケーションをとり、約3ヵ月で親密になるのが目的。ただし、彼女と接することができるのは家の中だけに限られているのだ。

●高校生活だからいつもは学校で、家にいないぞ



●彼女のためなら朝早く起きられるかも



## リアルタイムに進行する涼子との生活

学生生活を送っている涼子と仲良くなっていくには、プレイヤーも彼女の生活リズムに合わせる必要がある。彼女が留守のときにゲームを始めると、彼女が帰ってくる。

●プレイヤーは家の中だけで行動する。今はどこにいるのかな



●毎朝の見送りなど、こまかい気配りで好印象を与えていこう

るまで待つしかない。日頃から彼女とよく会話して、その日の彼女の行動を把握しておこう。



●ルームメイトと思っていても、徐々に相手のことが気になってくる



●彼女のやさしさが伝わってきそうなかわいい笑顔が印象的

## DREAM SQUARE 雛形あきこ

発売日	12月中旬	C/D枚数	1枚
発売元	ビデオシステム	複数プレイ	1人用
開発元	ビデオシステム	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	3800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	デジタル写真集	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(10月21日現在)

TVや雑誌で大人気、「雛形あきこ」の魅力が満載のソフト。多くの水着シーンが収録されている写真集や、ヒナの3枚目のシングル、「揺れる恋乙女色」のプロモーションビデオなどを見ることができる。さらにバラバラになったヒナの写真を完成させるパズルもある。



●どこを選んでもヒナがほしいだ

●横カット以上の写真が用意されている



●クリア後に、うれしい一着美が用意されている



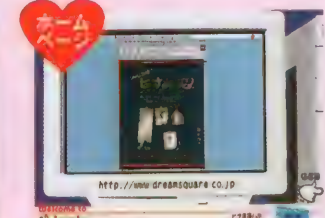
●リビングのTVをクリックすると、昨夜着て着た服が映るぞ



●彼女の服装コレクションについての話が聞けるぞ

## ヒナの部屋へ遊びに行こう

ヒナの部屋には情報がぎっしり。カーソルで部屋の中の物を選択することで、ヒナのコレクションや手料理が見られるなど、彼女のプライベートな秘密に迫ることができるぞ。



●パソコンをクリックするとホームページが紹介される



●ヒナおすすめの簡単お料理。ぜひ一度作って食べてみよう



## ヘンリーエクスプローラーズ

発売日	97年春	C/D枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	2人同時
開発元	コナミ	対応周辺機器等	バーチャガン、シャトルマウス
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	ガンシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(10月25日現在)

昨年コナミが業務用で発表したガンシューティング、『ヘンリーエクスプローラーズ』が移植決定/プレイヤーは探検隊員のひとりとなり、「導きの瞳」と呼ばれている2つの宝石をみつけるのが目的だ。舞台となる謎の古代遺跡には怪物や死霊などが、プレイヤーをいまかいまかと待ち構えているぞ。それらの

敵を銃で撃って倒していく。また、ピンチの時には回復アイテムを使ったり、敵を一掃するボムでできりぬける。6ステージ中2ステージクリアでエンディング。選択したステージでエンディングが変わるので、何度でも楽しめるぞ。



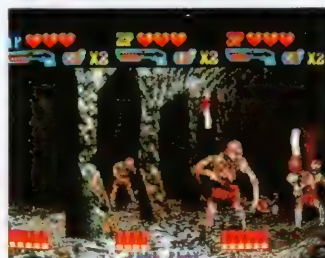
①不気味な怪物が迫ってくるさまは怖いのびと言



②迫り来る怪物を倒していき、「導きの瞳」を手に入れて、探検家としての名声を得よう

## 押しよせる敵をガンガン射ちまくれ!!

ガンシューティングである本作は、もちろんバーチャガンを使用してゲームをプレイすることができる。バーチャガンはパッドではできない素早い、細かい動きができるので、より敵を倒していく爽快感が味わえる。バーチャガンを使って迫り来る敵を倒していこう。



③プレイヤーもやられてしまえば、怪物たちの仲間入りだ



④画面上の敵にダメージを与えるボムを使え



⑤アイテムを確実に手に入れることが、長く生きていくための秘訣だ

## やられる前にやれ



⑥敵が攻撃を仕掛けてくる前に、素早く敵を撃ちのめしていくのだ

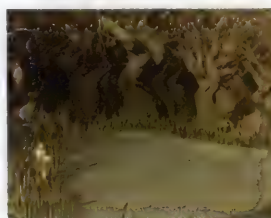
## 幻の魚 (The Phantom Fish)

発売日	97年8月上旬	C/D枚数	未定
発売元	ソフトオフィス	複数プレイ	1人用
開発元	ソフトオフィス	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	フィッシング	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	10%(10月25日現在)

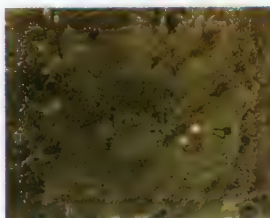
新規参入メーカーとなる「ソフトオフィス」の第1弾は、ファンタジックな世界を舞台にした、風変わりな釣りゲームだ。トロールやゴブリンなどのユニークなキャラクターが登場するぞ。目的となる魚は、ポリゴンによりなめらかな動きを見せる。ゲームシステムの詳細はまだ明らかになっていないが、今後の続報に期待しよう。



⑦出た! この不気味な魚が幻の魚なのだろうか、釣れるかな



⑧この池には、どんな大物が潜んでいることやら



⑨新たな釣り場を求めて、森を歩きまわろう

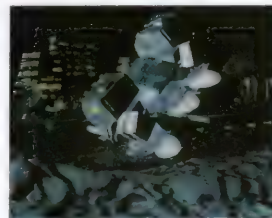
## カオス コントロール リミックス

発売日	11月22日	C/D枚数	1枚
発売元	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	複数プレイ	2人同時
開発元	インファグラム マルチメディア	対応周辺機器等	バーチャガン、シャトルマウス
価格(税別)	4900円	バックアップメモリー	4・プレイデータ
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	99%(10月25日現在)

本作は「カオスコントロール」のマイナーチェンジ版。ゲーム内容はそのままに、細かいアレンジが加えられている。ハイレゾモードにより鮮明な画面になったことや、バーチャガンの対応、そして2人同時プレイが可能になったぞ。



⑩自由の女神の上空で、敵戦闘機との戦闘。確実に撃ち落とせ!



⑪敵との戦闘が今始まる



⑫二人が協力し合えば、こんな巨大戦艦も撃破することができるかも



特別  
企画

# E3 Tokyo'96

ロサンゼルス以外の場所としては、初めての開催となるE3/Tokyo'96。ゲームソフトからコンピュータ関係まで幅広く展示されているぞ。

## 11月2日、3日、4日は幕張メッセへ集まれ

11月1日から4日間（1日は関係者のみ入場可）にわたり、千葉・幕張メッセで「E3/Tokyo'96」が開催されるぞ。

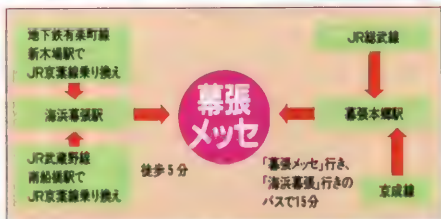
E3は、発売前のソフトをプレイすることができたり、ゲームに限らずコンピュータのハードやソフトの展示。さらに、周辺機器や関連書籍などに実際に触れることができる一大イベントなのだ。



●今年のロスでのE3のセガブースの様子。多くの人々で大盛況だった

## E3/Tokyo'96(幕張メッセ)の行き方

入場料は、当日券のみで大人が1000円、小学生が500円だ。また入場券で、別会場で行われているプレイステーションExpoにも入場できるぞ。



## 知らなきゃ損するイベントが盛りだくさん

開催期間中には、さまざまなメディアから講師を迎えて、講演を聞くことのできるカンファレンスが行われるほか、声優さんを迎えてのトークショーや歌のステージ、ゲームのプレミアグッズの配布など、メーカーが独自に行うイベントなどもあるぞ。なかなかお目にかかることのできない人に会えるチャンスだぞ。



●イベントには声優さんや有名人の方々がたくさん来られるぞ

メーカー名	イベント内容
アスク講談社	11月4日、12時からプレゼンテーションステージで、千葉 繁、小西寛子、堀江由子のトークショー。
キッド	「きんぎょさんパニー・ブルミエール2」オリジナルグッズの配布が行われる。
テクノソフト	テクノソフトオリジナル音楽CDの販売。
日本コンピュータシステム	巨大なレイノス模型を使った射的ゲームと、レイノスとの記念撮影コーナー。
ヒューマン	出展ソフト説明会。ファイヤープロレスリングをはじめ、新作ソフトを続々紹介。
やのまん	3日に「キューブパトラー」の声優さんたちのコスプレイベント。歌のステージもある。

COMING SOON

## 会場で発売前のソフトをいち早くプレイ

ここでは出展されているサターンソフトのなかで、まだ発売されていないものをリストアップ

してみたぞ。お目当てのソフトをチェックしてE3/Tokyo'96へLet's Go!

タイトル	ジャンル	出展形態
アウトリガー工房		
ファンタズム	アドベンチャー	プレイ可能
アスク講談社		
ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	アドベンチャー	ビデオ上映
伊藤忠商事		
ジュークスター	シューティング	デモ上映
エポック社		
Jリーグエキサイトステージ V1	サッカー	未定
キッド		
きんぎょさんパニー・ブルミエール2	アドベンチャー	プレイ可能
ソフトオフィス		
幻の魚(The Phantom Fish)	フィッシング	パネル展示
ティー・イー・エヌ研究所		
SANKYO FEVER実機シミュレーションS	パチンコ	プレイ可能
テクノソフト		
ハイパーデュエル	シューティング	プレイ可能
サンダーフォース ゴールドバック2	シューティング	プレイ可能
プラストウインド	シューティング	プレイ可能
徳間書店		
銀河英雄伝説	シミュレーション	プレイ可能
日本コンピュータシステム		
重装機兵レイノス2	アクション	プレイ可能
ヒューマン		
ファイヤープロレスリングS6MEN SCRAMBLE	プロレス	プレイ可能
富士通		
世界の車窓から I スイス編	データベース	プレイ可能
やのまん		
キューブパトラー	未定	デモ上映

## GIRI GIRI 新着タイトル動向

### すべりこみ情報

BMGピクチャーから11月8日に「Special Gift Pack」が発売される。これは、すでに同社から発売されている「痛快/ スロットシューティング」と「ラピュラスパニック」をセットにした特別商品。価格は7700円(税別)。新規参入のアウトリガー工房からは「ファンタズム」(仮称)が登場。なんとCD-ROM8枚組という大容量を使った、実写のアドベンチャーだ。発売日は'97年春予定、価格未定。セガからはヒット作の続編、「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」が制作決定。発売日、価格、ゲーム内容ともに詳細はまだ不明だ。



●2本入ってお徳になった、タイトル通り贈り物に適したパッケージ



●「ファンタズム」(仮称)のイメージイラスト。詳細は不明だがホラーもの?



# 期待作

気になるソフトの進行状況を

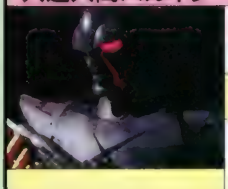
毎号チェック!!

## 最新状況 REPORT

恒例の開発状況速報 / 毎回  
サターン最強のラインナップ  
を取りそろえ、お届けしてい  
るぞ。実は本誌で1番せいた  
くなコーナーかもね?

※10月25日現在の情報です。

### 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント



●発売元・開発元: セガ  
●発売日: 12月27日 ●価格(税別): 6800円  
●3Dシューティング、2人同時可、バーチャガン対応

**開発状況** 100%  
映画でも公開された「人造人間ハカイダー」がサターンで登場します。原作の雰囲気や存分に活かしたガンシューティング。期待の人気アイドル、秋本祐希さんも登場し、いやがおうにもめり込むこと間違いなしです / (CSプロモーション部 / 南雲靖士)

### デイトナUSA Circuit Edition



●発売元・開発元: セガ  
●発売日: '97年1月 ●価格(税別): 5800円  
●レース、2人同時可、レーシングコントローラー対応

**開発状況** 60%  
今回は新コース2つを含む全コース公開 / ようやく最新画面をお届けすることができました。開発も順調で、これからどんどん新情報をお届けします。スピード感バツグン / 新コースの2つもこれまでの「デイトナ」とは違った醍醐味を味わって頂けます。 / (CSプロモーション部 / 南雲靖士)

### テラ ファンタスティカ



●発売元・開発元: セガ  
●発売日: 12月 ●価格(税別): 5800円  
●シミュレーションRPG

**開発状況** 60%  
セガ発、超大作シミュレーションRPG / セガ期待の大作RPG / 練られたストーリーと美しいグラフィック、そしてシステムの数々が必ず楽しんで頂けると思います。今後も続報をお届けするので、ぜひ期待して下さい / (CSプロモーション部 / 南雲靖士)

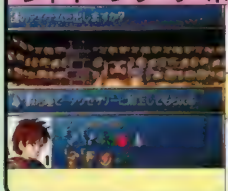
### VIRTUA COP2



●発売元・開発元: セガ  
●発売日: 11月22日 ●価格(税別): 5800円  
●3Dシューティング、2人同時可、バーチャガン・シャトルマウス対応

**開発状況** 95%  
ついに発売日決定 / 次号オプション公開 / 発売日も決定し、開発一同はラストパート中。ステージ3に新たに用意されたサターンウェイクはかなり見もの。また、ムービーの内容もユーザーの皆さんに喜んで頂けるものと自負しております。期待して下さい。 / (AM2研バブ / 笠原 淳)

### シャイニング・ザ・ホーリアーク



●発売元・開発元: ソニック  
●発売日: 12月 ●価格(税別): 5800円  
●ロールプレイング、マルチコントローラー対応

**開発状況** 70%  
どこにいるのかピクシー / そろそろ完成も見えてきたこの時期に、ダンジョンがひとつ追加になりました。懐かしの、あのスーパーアイテムも復活しそう? 開発はまだまだ予断を許しません。私もバグをやっつけてくれるピクシーが欲しい。 / (ロシア系プログラマー / タグマニノフ)

### センチメンタル・グラフィティ



●発売元・開発元: NECインターチャネル  
●発売日: 未定 ●価格(税別): 未定  
●シミュレーション

**開発状況** 40%  
日本のどこかにいる君に会いに... / 冬の近い晩秋、旅をするにはいい季節ですね。ところであなたは大切な人に会うために、長い旅を続けられますか? 実際にはきっと大変なので、この作品で体験して下さい。...現実でもそのくらいの行動力が欲しい。 / (アミューズメントグループ / 田中裕子)

### 同級生2



●発売元・開発元: NECインターチャネル  
●発売日: 未定 ●価格(税別): 未定  
●アドベンチャー、18歳以上推奨、シャトルマウス対応

**開発状況** 45%  
こんなにも熱い冬 / 冬休みを舞台に繰り広げられる「同級生2」。冬ならではのイベントはもちろん、ほかにいろいろな盛りだくさん。えっ! あんなことも / そんなことも / という訳で、次号は必ず「同級生2」をチェックして下さい。 / (アミューズメントグループ / 田中裕子)

### モンスターメーカー・ホーリーダガー



●発売元・開発元: NECインターチャネル  
●発売日: 未定 ●価格(税別): 未定  
●ロールプレイング

**開発状況** 30%  
見つめるだけで冬の寒さも柔らかく... / 「モンスターメーカー」のイメージを柔らかなタッチで表現して下さいの九月姫さんのイラスト。これをもとに美しい3Dビジュアルを「ホーリーダガー」では作りあげています。公開されるその日まで、どうぞご期待 / (アミューズメントグループ / 田中裕子)

### 下級生



●発売元・開発元: エルフ  
●発売日: 未定 ●価格(税別): 未定  
●アドベンチャー、18歳以上推奨

**開発状況** 30%  
甘えてみたい...あなたに / 秋をすべ飛ばし、冬の顔を見せる季節に慣れを感じるよっしーは、懐かしく聞く「野々村病院の人々」に鼻を思い出しております。サターン版「下級生」は現在「野々村」の音声を動いています...。笑えますよ。 / (営業部 / よっしー)

### ドラゴンナイト



●発売元・開発元: エルフ  
●発売日: 未定 ●価格(税別): 未定  
●ロールプレイング、18歳以上推奨

**開発状況** 11%  
僕は君を守ってみせる!! / なああんどう / 主人公タケルが持つ剣は、飛騨の名工(ウソ)が作り出した銘刀(大ウソ)らしいぞ / その銘刀には鋼花という名前まであり(真っ赤なウソ)。喋るそうだ(デマです)。オオカミがでたぞおおお / (営業部 / よっしー)

### スレイヤーズ(仮称)



●発売元・開発元: 角川書店・ゲームアーツ / オニオンエッグ  
●発売日: '97年春 ●価格(税別): 未定  
●シミュレーションRPG

**開発状況** 32%  
ゲームオリジナルのストーリーで大暴れ / 「スレイヤーズ」は「スペシャル」も含めると既に20冊くらい文庫本が出ています。こんなにあってもゲームのストーリーはオリジナル / 本当に奥の深い作品です。ああ、早くナーガで大暴れしたいなあ(リナは?)...。 / (ソフト事業部 / スライム脳洋介山)

### ロックマン8 メタルヒーローズ



●発売元・開発元: カプコン  
●発売日: '97年1月中旬 ●価格(税別): 5800円  
●アクション

**開発状況** 70%  
「ロックマン」がSSで登場 / SS版「ロックマン8」ですが、開発は順調に進んでいます。基本システムはこれまでのシリーズと同様ですが、グラフィック、サウンド、ステージのバリエーションなど、どこを取っても高グレードアップしています。 / (マーケティンググループ / 橋本雅之)



**きんきんパニー・ブルミール2**

●発売元・開発元：キッド  
●発売日：12月20日 ●価格(税別)：7500円  
●アドベンチャー、CD2枚組、18歳以上推奨、シャトルマウス対応

開発状況 **70%**

やっぱり『きんきんパニー』はこうでなくちゃ！  
11月1日から専断で開催される「E3」に出展決定！  
『きんきんパニー・ブルミール2』のすべてがわかります。きんきんパニーファンも、そうでない人も、キッドのブースまで遊びに来てね。お待ちしております。(営業部/矢田清美)

**GRANDIA**

●発売元・開発元：ゲームアーツ  
●発売日：未定 ●価格(税別)：未定  
●ロールプレイング、CD2枚組

開発状況 **60%**

無限大の冒険心は世界の果てを越えて  
「GRANDIA」では、キャラクターの動きがすごくきれいだ！ 走っている姿は「がんばれジャスティン！」ってカンジ。背景も建造物も冒険心をくすぐられる。すごくおもしろそうだ！ 動く画面を見せられなくて残念。(業務部/岡部)

**LUNAR~ETERNAL BLUE~**

●発売元・開発元：ゲームアーツ  
●発売日：未定 ●価格(税別)：未定  
●ロールプレイング

開発状況 **60%**

愛、友情、ドラマ。感動の名作RPG  
よりゲーム内容を深めるために、頑張ってデータを圧縮してギョウギョウ詰め込んでいます。自信を持って「大作RPG」と言え、じっくり楽しんで満足頂ける作品にするつもりです。ご意見、ご声援お待ちしております。(制作部/岡部)

**エアーズアドベンチャー**

●発売元・開発元：ゲームスタジオ  
●発売日：12月 ●価格(税別)：5800円  
●ロールプレイング、戦闘時のみ2人同時可

開発状況 **?**

バトルは次回までおあずけよ  
今回の「エアーズ」インタビューは読んでくれた？  
バトルの話で盛り上がったけど、「早く画面が見たい！」ってトコかな？ お待たせ！ いよいよ次号、バトルRPGゲームシステム大公開！ あと少しガマンしてね。(制作部/奥谷真紀)

**わくわく7**

●発売元・開発元：サン電子(サンソフト)  
●発売日：未定 ●価格(税別)：未定  
●格闘アクション、2人同時可

開発状況 **?**

わくわくシティのわくわくバトル！  
こんなにかわいくっていいの？なんて思っちゃうような「わくわく」キャラのはやめちゃバトル！、アリーナ版で目をつけたあなたはもちろん、これからというあなたも、キャラのとどこになること間違いなし！(サンソフト事業部/今関いずみ)

**FAKE DOWN**

●発売元・開発元：システム サコム  
●発売日：'97年3月 ●価格(税別)：未定  
●アクション、2人同時可

開発状況 **50%**

敵のDNAを取り込み成長する格闘ADV  
大友氏、小倉氏を始めとする各界一流のスタッフが創り上げる「フェイクダウン」。もう知ってるよね。制作現場は来春発売に向けて、プレッシャーと戦いながらも頑張ってます。応援ヨロシク！ ファンレターもね。(インタラクティブ・メディア部/丸濱博之)

**D-XHIRD**

●発売元・開発元：タカラ/未発表  
●発売日：'97年春 ●価格(税別)：未定  
●格闘アクション、2人同時プレイ可能

開発状況 **?**

立体空間フル活用のノンストップバトル！  
すべてが謎に包まれていた「D-XHIRD」。主人公「ボウイ」のイラストも公開になり、だんだん謎が明らかになってきてます。1番の謎に包まれている画面映像が、いよいよ公開に!!(CS事業部/かんた)

**重装機兵レイノス2**

●発売元・開発元：日本コンピュータシステム(メサイヤ)  
●発売日：'97年2月 ●価格(税別)：未定  
●アクション

開発状況 **60%**

Hey GOD! レイノス2  
開発者紹介。佐藤康信〜背景グラフィック担当。シャープな描写と臨場感豊かな構図には定評がある。時代を先取りする彼の目には、スポン(アメモミ)のアクションフィギュアが映っているようだ。(メサイヤ/仰木マジック佐藤)

**銀河お嬢様伝説ユナREMIX**

●発売元・開発元：ハドソン  
●発売日：12月27日 ●価格(税別)：6800円  
●アドベンチャー

開発状況 **80%**

年末年始は「ユナREMIX」をGET！  
12月、それは師走の月。年賀状の準備もしなくちゃいけないし、お歳暮も用意しないといけませんね。おや、ひとつ忘れてる事ありませんか？ そろそろユナの発売日は12月27日です。年を越す前にGETで。(和 左陣 藤原(伸))

**天外魔境 第四の黙示録**

●発売元・開発元：ハドソン  
●発売日：'97年1月14日 ●価格(税別)：6800円  
●ロールプレイング、CD2枚組

開発状況 **95%**

その日、アメリカが死ぬ  
サンプルROMもあがり、発売までついに2ヵ月となりました。今まであまりお目にかけなかったバトルシーンや様々なイベントなどが一挙に公開されます。これからサターンFANは毎号必ずチェックだ。(宣伝/中沢)

**機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者**

●発売元・開発元：バンダイ  
●発売日：12月上旬 ●価格(税別)：4800円  
●3Dシューティング、ツインスティック対応

開発状況 **90%**

今度はツインスティック対応だ！  
最近ひとつのものに執着してます。例えばケーキを焼いたら1日中食べ続けるとか、煮物を作ったら1日中食べ続けるとか。さて、まもなく「外伝II」もマスターアップ。ツインスティックは12月までに手に入れてね。(マルチメディア/河原由美子)

**ゼロンチャンDooZy-J Type-R**

●発売元・開発元：メディアリング  
●発売日：'97年春 ●価格(税別)：未定  
●レース、18歳以上推奨、対戦モード時のみ2人同時可

開発状況 **50%**

ノイジー・レーシング・バトル参上!!  
3Dオープニングテーマ「祝」完成!! キンギンのヘビメタサウンドに乗って、バリバリのエキゾーストノイズとタイヤの軋みが縦横無尽に駆けめぐる。コイツは熱いぜ！ オープニングムービーも実写で編集開始!!(CS事業部/菅原尚志)

**タクティクス オウガ**

●発売元・開発元：リバーヒルソフト  
●発売日：12月13日 ●価格(税別)：5800円  
●シミュレーションRPG

開発状況 **80%**

デジタルサーカスでひと足早く体験しよう  
サターン版「タクティクス オウガ」をいち早くプレイするには、全国主要都市で開催される「セガサターン デジタルサーカス'96」の会場で。特に12月1日の恵比寿ガーデンホールには、超人気のコスプレモデルも来場!!(商品戦略室/原)

**EO(エネミー・ゼロ)**

●発売元・開発元：ワーブ  
●発売日：12月13日 ●価格(税別)：6800円  
●アドベンチャー、CD4枚組、マルチコントローラー対応

開発状況 **75%**

いよいよ12月13日(金)、戦闘開始!!  
12月13日の金曜日に発売日決定!! ローラの悲劇が始まる。しかもこの日はローラのBirthday。果たしてローラはHappy Birthdayを迎えることができるか？ それはあなたにかかっている。(企画・営業部/杉浦博英)



# 新作発売

# カレンダー

## セガサターン&ゲームギア(キッズギア)

### カレンダーの見方

発売日 ソフトもしくは機器名 ----- メーカー名  
(正式社名以外にブランド名などがある場合カッコ  
くくりで併記) /メディア及び容量 (ROMのみ)  
+追加機能もしくは付属品 / 予定価格 (税別)  
注: ソフトもしくは機器名の前に「初」と付いていて文字が青く  
書かれているものは、今号で新作発売カレンダーに初登場したも  
のです。また、「<変>」「<メ>」と付いていて文字が赤く書かれ  
ているものは、それぞれソフトのタイトルもしくは発売元メー  
カーが変更されたソフトです。  
「<モ>」「<RAM>」は、それぞれセガサターンモデムによる  
通信対戦、もしくは拡張RAMカートリッジに対応するソフトで  
す。ほかに「<周辺機器>」「<限定版>」「<X指定>」と表記したもの  
があり、それぞれ商品の性質を現しています。

### セガサターン

#### ●11月

11月1日 セグシーパロディウス.....コナミ/4800円  
パップ・ブリーダー.....サイ・メイト/5800円  
LULU.....セガ/4800円  
アースワーム・ジム2.....タカラ/5800円  
伝説のオウガバトル.....リバーヒルソフト/5800円

#### 8日



#### 11/22日号発売

サムライスピリッツ新紅郎無双剣.....SNK/5800円  
サムライスピリッツ新紅郎無双剣<拡張RAMカートリッジ同梱>.....SNK/8800円  
リグロード サウガ2.....セガ/5800円  
<周辺機器>拡張RAMカートリッジ.....セガ/5800円  
MAKING OF NIGHTRUTH VOICE SELECTION.....ソネット・コンピュータエンタテインメント/2480円  
<初>Special Gift Pack.....BMGビクター 7700円

#### 15日

#### SATURNFAN No.24号発売



#### 11/29日号発売

プリクラ大作戦.....アトラス/6800円  
デジタルピンボール ネットノミコン.....カゼ/5800円  
上海 Great Moments.....サン電子 (サンソフト) /6500円  
風水先生.....博報堂 (HAMLET) /5800円  
22日 IRON MAN/XO.....アクレムジャパン/5800円  
NFLクォーターバッククラブ 97.....アクレムジャパン/5800円  
戦国ブレード.....アトラス/6800円  
FIST.....イマジニア/6800円  
カオス コントロール リミックス.....ヴァージンインタラクティブエンタテインメント/4800円  
<初>セガサターン用フープロセット.....光栄 29800円  
ステークスウィナー〜G1完全制覇への道〜.....ザウルス/5800円  
バーチャコップ2.....セガ/5800円  
ハイパーデュエル.....テクノソフト/5800円  
TRYRUSH DEPPY (トライラッシュ・デッピー).....日本クリエイト/5800円  
月下の狼士〜王竜戦〜.....バンプレスト/5800円  
29日 大運動会.....インクリメント/5800円  
BLOOD FACTORY ブラッドファクトリー.....インタープレイ/5800円  
美少女戦士セーラームーンSuperS〜Various Emotion〜.....エンジェル/5800円  
太閤立志伝II.....光栄/7800円  
<初>秀吉・信長セット.....光栄/12800円  
ブラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ.....Sada Soft/3800円  
ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition.....セガ/5800円  
電脳戦機バーチャロン.....セガ/5800円  
<周辺機器>ツイinstスティック.....セガ/5800円  
探偵神宮寺三郎 未完のルポ.....データeast/5800円  
サンダーフォース ゴールドバック2.....テクノソフト/4800円  
銀河英雄伝説.....徳間書店/5800円  
バトルバ.....日本ビクター/6800円  
西暦1999〜ファラオの復活〜.....BMGビクター/5800円  
対局将棋 権II.....毎日コミュニケーションズ/6800円  
ズー.....メディアクエスト/4800円

#### ●12月

12月6日 皇龍三國演義.....エクシングエンタテインメント/5800円  
マジックカーペット.....エレクトロニック・アーツ・ビクター (EAV) /5800円  
<初>マジックカーペット限定版 (マルコン同梱).....エレクトロニック・アーツ・ビクター (EAV) 7800円  
AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ エンゼルフィッシュ.....オープンブックキューゼロゼロサン/2000円  
AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ クラウンロッチ.....オープンブックキューゼロゼロサン/2000円  
AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ブラックモビー.....オープンブックキューゼロゼロサン/2000円  
AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ブルーエンペラー.....オープンブックキューゼロゼロサン/2000円

#### 13日

スーパーバズルファイターII X.....カプコン/5800円  
世界の車窓から [I] スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜.....富士通/4800円  
メルティランサー 〜銀河少女警察2086〜.....イマジニア/5800円  
メルティランサー初回限定Special Edition.....イマジニア/8800円  
出世麻雀 大接待.....キングレコード/5800円  
美尻おしゃべりパロディウス〜Forever with me〜.....コナミ/4800円  
クレイジー イワン.....ソフトバンク/未定  
スペースインベーダー.....タイトー/3980円  
ディスクワールド.....メディアエンターテインメント/5800円  
ファンキーファンタジー.....吉本興業 5800円  
タクティクス オウガ.....リバーヒルソフト/5800円  
エネミー・ゼロ.....ワーフ/6800円  
きんぎょさんパニー・ブルミエール2.....キッド/7500円  
永世名人II.....コナミ/5300円  
ブラドル DISC データ編 レースクィーンF.....Sada Soft/3800円  
m〜君を伝えて〜.....ダズ/5800円  
バーチャル脱獄.....日本物産/6800円  
はいばあセキュリティーズS.....ビクター インタラクティブソフトウエア (バック イン ソフト) /6800円  
ファイアーボールスリングS 6MEN SCRAMBLE.....ヒューマン/6500円  
タクラマカン〜敦煌傳奇〜.....バトラ/6800円  
3Dベースボール・ザ・メジャー.....BMGビクター/5800円  
27日 きゅ〜爆っく.....アクティビジョンジャパン/5800円  
<RAM>ザ・キング・オブ・ファイターズ 96.....SNK/5800円  
<RAM>ザ・キング・オブ・ファイターズ 96.....SNK/CD-ROM+拡張ROMカートリッジ/7800円  
<初><RAM>限定KOFダブルパック.....光栄 5800円

水滸伝 天命の闘い.....光栄 5800円  
実戦/バスロ必勝法14.....サミー工業/5800円  
人造人間ハカイダー ラストジャジャメント.....セガ/6800円  
SEGE AGES/廊下にイチダントアール.....セガ/4800円  
銀河英雄伝説ユナ REMIX.....ハドソン/6800円  
上旬 BASIC for SEGA SATURN スタンドアロンタイプ.....徳間書店インターメディア/9800円  
BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ.....徳間書店インターメディア/12800円  
機動戦士ガンダム外伝II 書を受け継ぐ者.....バンダイ/4800円  
中旬 <ROM>ウルトラマン 光の巨人伝説.....バンダイ/CD-ROM+ROM (16Mbit) /7800円  
[CRITICOM]・ザ・クリティカルコンバット.....ビック東京/5800円  
DREAM SQUARE 雛形あきこ.....ビデオシステム/3800円  
STREET RACER EXTRA.....UBIソフト/5800円  
下旬 だいな♥あいらん (本編).....ゲームアーツ/未定  
銀河英雄伝説ユナ♥ Mika Akitaka Illust Works.....ハドソン/4220円  
未定 ゲゲゲの鬼太郎(仮称).....バンダイ/6800円  
NHL パワープレイ 96.....ヴァージンインタラクティブエンタテインメント/5800円  
グリッド ランナー.....ヴァージンインタラクティブエンタテインメント/5800円  
ブラックドーン.....ヴァージンインタラクティブエンタテインメント/5800円  
もうぢや.....ヴァージンインタラクティブエンタテインメント/5800円  
ハイパー3Dピンボール.....ヴァージンインタラクティブエンタテインメント/5800円  
ウルフファンク・SS 空牙2001.....エクシングエンタテインメント/5800円  
オーバードライビンGT-R.....エレクトロニック・アーツ・ビクター (EAV) /6200円  
エアーズアドベンチャー.....ゲームスタジオ/5800円  
だいな♥あいらん 予告編.....ゲームアーツ/未定  
テラ ファンタスティカ.....セガ/5800円  
NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal- Maria.....ソネット・コンピュータエンタテインメント/5800円  
シャニング・ザ・ホーリアーク.....ソニック/5800円  
DX日本特急旅行ゲーム.....タカラ/5800円  
怪盗セイント・テール.....トミー/6800円  
<初>ダイハード・トリロジー.....20世紀FOX 5800円  
紫炎龍.....量/未定

#### ●'97年1月以降

1月10日 ロードランナー エクストラ.....バトラ/4800円  
<初>LEGEND OF K-1.....吉本興業 5800円  
ファンキー・ヘッド・ボクサー.....吉本興業 5800円  
1月14日 天外魔境 第四の黙示録.....ハドソン/6800円  
1月17日 プラストウィンド.....テクノソフト/5800円  
1月24日 アドヴァンストV.G.....TGL/未定  
トゥームレイダー.....ビクター インタラクティブ ソフトウエア (ビクターソフト) /5800円  
ロクマン8メタルヒーローズ.....カプコン/5800円  
中旬 SUPER CASINO SPECIAL.....コナミジャパンエンタテインメント/未定  
下旬



# NEW PRODUCTION SALE CALENDAR

未定	ブラッドDISC データ編 レースクイーン G ..... Sada Soft/3800円 スポット コーストゥーハリウッド〜ヴァージンインタラクティブエンターテインメント/未定 ＜初＞Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX 翔 ..... エクシングエンタテインメント/5800円 マリオ武者野の超特異 ..... キングレコード/7800円 三國志リターンズ ..... 光栄/6800円 ＜モデム＞デイトナUSA Circuit Edition ..... セガ/5800円 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS ..... ティー・イー・エヌ研究所/未定 ドラゴンマスターシルク ..... データム・ポリスター/6800円 ROOM MATE〜井上涼子〜 ..... データム・ポリスター/5800円 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか ..... バンダイビジュアル/6800円 actuaGOLF ..... ナグザット/5800円 ＜タタ＞フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー ..... メディアクエスト/未定
2月下旬	麻雀青天井 ..... 毎日コミュニケーションズ/5800円
未定	JAMエクストリーム ..... アクレイムジャパン/5800円 Space JAM ..... アクレイムジャパン/5800円 WWF In Your House ..... アクレイムジャパン/5800円 ＜初＞バッドマンフォーエバー・ジ・アーケードゲーム ..... アクレイムジャパン/5800円 逆襲 ..... ヴァージンインタラクティブエンターテインメント/5800円 3Dウルトラピンボール ..... シェラ・バイオニア/5800円 HT&T ドラゴンズ ヘヴン ..... データイースト/未定 SKULL FANG〜空牙外伝〜 ..... データイースト/未定 ZAPI SNOW BOARDING TRIx ..... ボニーキャニオン/テレビ東京/5800円 重武装兵レイノス2 ..... 日本コンピュータシステム(メサイヤ)/5800円 キューパトラ ..... やのまん(やのまんゲームズ)/未定 スチームハーツ ..... TGL/未定 フィアランドストーリー2(仮称) ..... TGL/未定 ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編 ..... ウィネット/未定 太平洋の嵐2 ..... イマジニア/未定 JリーグエキサイトスターJVI ..... エポック社/未定 スレイヤーズ(仮称) ..... 角川書店/6800円 フィッシング甲子園II ..... キングレコード/6800円 クワダティス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜 ..... グラムス/6800円 フェイクダウン(仮称) ..... システムサム/未定 ハークス アドベンチャー ..... BPS/5800円 ＜タタ＞オペリス〜プロジェクト・オスカーを遂行せよ!〜 ..... BMGビクター/6800円 MARICA〜真実の世界〜 ..... ビクター インタラクティブ ソフトウェア(ビクターソフト)/5800円
7月未定	Guilty Gear ..... アークシステムワークス/5800円
8月上旬	＜初＞幻の魚(The Phantom Fish) ..... ソフトオフィス/未定
9月未定	ファンズフォルム(仮称) ..... 日本エムエムアイテクノロジ/未定

## ●発売日未定

今冬	ジーベクター ..... 伊藤忠商事/未定 スーパーパンコレクション ..... カプコン/5800円 忍者じゃじゃ丸君 鬼斬忍法帖 ..... ジャレコ/未定 ファンタステップ ..... ジャレコ/未定 心霊呪殺師 太郎丸 ..... タイムワナーインタラクティブ/5800円 96年未定 恋姫-RENSA ..... シグナルライツ/5800円 97年春 ＜初＞ファンタズム(仮称) ..... アウトリガー工業/未定 メックウォリア2 ..... アクティビジョンジャパン/未定 アイアンブラッド ..... アクレイムジャパン/5800円 THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称) ..... アクレイムジャパン/5800円 ドラゴンハート ..... アクレイムジャパン/5800円 ナイスショット ..... アクレイムジャパン/5800円 マジック・ザ・ギャザリング ..... アクレイムジャパン/5800円 デザエモン(仮称) ..... アテナ/未定 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ..... SNK/未定 メタルスラッグ ..... SNK/未定 魔法学園LUNAR1(仮称) ..... 角川書店/ゲームアーツ/未定 PIT BALL ..... コナツツジャパンエンターテインメント/未定 バブジ〜3D(仮称) ..... コナツツジャパンエンターテインメント/未定 ＜初＞ヘンリーエクスプローラーズ ..... コナミ ぶるん! withシェイUPガールズ(仮称) ..... Jウィング/未定 真闘・善仙人(仮称) ..... Jウィング/8900円 ゲーム天国 ..... ジャレコ/未定 卒業〜クロスワールド〜 ..... 小学館プロダクション/5800円 DOOM ..... ソフトバンク/5800円 ラマ ..... ソフトバンク/未定 D-XHIRD ..... タカラ/未定 My dream〜オンエアが待てなくて〜 ..... 日本クリエイト/未定 天地無用! 魔皇魂 連鎖必要 ..... バイオニアLDC/未定 機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者 ..... バンダイ/未定 エレベータアクションリターンズ ..... ビンゴ/未定 CROC!(仮称) ..... メディアクエスト/未定 ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R ..... メディアリング/未定 REAL SOUND(仮称) ..... ワープ/未定 スライダー(仮称) ..... BMGビクター/未定 タンク(仮称) ..... BMGビクター/未定 97年夏 天城紫苑 ..... CLIP HOUSE/6800円 エンジェルグラフィティ(仮称) ..... コナツツジャパンエンターテインメント/未定 モトクロス(仮称) ..... コナツツジャパンエンターテインメント/未定 ガーディアンフォース ..... サクセス/未定 コットン2 ..... サクセス/未定 フォトジェニック ..... サン電子(サンソフト)/未定 FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE ..... バイオニアLDC/未定 RAY MAN2(仮称) ..... UBIソフト/未定
----	---

発売日未定	BAROQUE ..... スティング/未定 エアコマンド ..... パンプレスト/5800円 タービースタリオン(仮称) ..... アスキー/未定 闘争 ..... アスキー/6800円 ＜タタ＞ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー ..... アスク談話社/未定 ぱにっくちゃん ..... イマジニア/未定 コマンド&コンカー ..... ヴァージンインタラクティブエンターテインメント/未定 MONSTER MAKER HOLY DAGGER(モンスターメーカー・ホーリーダガー) ..... NECインターチャネル/6800円 同級生2 ..... NECインターチャネル/未定 センチメンタル・グラフィティ ..... NECインターチャネル/未定 卒業S ..... NECインターチャネル/6800円 ドラゴンナイト ..... エルフ/未定 下級生 ..... エルフ/未定 大戦略(仮称) ..... OZクラブ/未定 ルナ〜エターナル・ブルー〜 ..... 角川書店/ゲームアーツ/未定 サイバーボッツ ..... カプコン/未定 ロックマンX4 ..... カプコン/未定 マージル・スーパーヒーローズ ..... カプコン/未定 グランディア ..... ゲームアーツ/未定 バーチャパーク THE フィッシュ ..... 光栄/未定 ときめきミュージックCD1(仮称) ..... コナミ/未定 わくわく7 ..... サン電子(サンソフト)/未定 HOUSING ..... スーパーソフトウェア/未定 HOUSING CATALOG ..... スーパーソフトウェア/未定 ＜初＞新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression ..... セガ/6800円 ハート オフ ダークネス ..... セガ/6800円 ＜初＞Bug too!! ..... セガ/6800円 ＜初＞smr BONES(仮称) ..... セガ/6800円 SEGA AGES/ファンタジーゾーン ..... セガ/未定 SEGA AGES/ペンゴ・フリッキー・アップダウン・ヘッドオン(仮称) ..... セガ/未定 ソニック・ザ・ファイターズ(仮称) ..... セガ/未定 ARENA(仮称) ..... ソフトバンク/未定 シミュレーションズ ..... ソフトバンク/未定 ULTIMATE MOTAL KOMBAT3(仮称) ..... ソフトバンク/未定 東京SHADOW ..... タイト/未定 フラビィ ..... デービーソフト/未定 JリーグGOIGOIGOAL(仮称) ..... テクモ/未定 ＜初＞デジタルアンジュ〜電脳天使SS〜 ..... 徳島書店インターメディア/未定 もってけたまご ..... ナグザット/未定 東京立身出世伝(仮称) ..... ナグザット/5800円 ＜初＞THE LEGEND OF EDEN2 ..... 日本コロムビア/未定 テラレスタ3D(仮称) ..... 日本物産/5800円 SUPER 301 SQ(仮称) ..... 日本物産/未定 USドラッグチャンプ(仮称) ..... 日本物産/未定 V.R麻雀(仮称) ..... 日本物産/未定 大江戸ルネッサンス ..... ビクター インタラクティブ ソフトウェア(バックインソフト)/未定 ロボット混戦RPG(仮称) ..... パンプレスト/未定 GRANDREAD ..... パンプレスト/未定 続ぐっすりおおよ ..... パンプレスト/5800円 スワグマン ..... ビクター インタラクティブ ソフトウェア(ビクターソフト)/未定 ダンジョンマスター(仮称) ..... ビクター インタラクティブ ソフトウェア(ビクターソフト)/未定 アポなしギャルズ あ・り・ん・ぼ・す♥ ..... ヒューマン/未定 パチンコファイター(仮称) ..... プレ・ステージ/未定 ＜初＞フリートーク ファクトリー(仮称) ..... メディアクエスト/5800円 ボティパイオニクス〜真闘の宇宙人 人体〜 ..... ガイナックス/未定 神前 人生の意味 ..... トレジャー/未定 シルエットミラージュ ..... ネーランドカンパニー/未定 カオスード ..... ネーランドカンパニー/未定 汽船海賊「スチームバイレーズ」(仮称) ..... ネーランドカンパニー/未定 銀河お嬢様伝説ユナ3〜ライトニング・エンジェル〜 ..... BPS/5800円 テロリス ..... レイ・フォース/未定 スタートリング・オデッセイI ブルーエポリュション ..... レイ・フォース/未定 スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争 ..... レイ・フォース/未定 スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦 ..... レイ・フォース/未定
-------	--

## ゲームギア(キッズギア)

11月1日	GGポートレートシリーズ あきら ..... セガ/4Mbit/3800円
11月22日	バンツァードラグーンMINI ..... セガ/4Mbit/4800円
11月22日	GGポートレートシリーズ ばい ..... セガ/4Mbit/3800円
12月13日	Gソニック ..... セガ/8Mbit/4800円
12月未定	ペット倶楽部 いぬ大好き ..... セガ/4Mbit+バッテリーバックアップ/4800円
発売日未定	ミッキーとミニのハッピーダイアリー ..... セガ/4Mbit+バッテリーバックアップ/未定



## 次号No.24は

**11月15日** (金)  
**発売予定**

発売2周年を記念して(!? )セガから超大作群の発表があるかも!? また本誌恒例のスクープ特集では思考型のタイトルを中心に気鋭の新作多数をレポート!! アーケード移植作からRPGまで、年末年始作も完全網羅で次号もまた見逃せない!!

## 編集後記

サターンが発売されたのが一昨年の11月22日。昨年の11月にはプレス向けの大々的な発表会や、豊島園でユーザー向けイベントが行われた。ソフトも『バーチャファイター2』をはじめとする良作が多く、非常に充実したラインナップだったという記憶がある。

では今年の11月はどうなのだろうか？9日より全国8カ所で、「SEGASATURNデジタルサーカス」というイベントが開催される。P92に掲載しているように、年末・年始発売の40タイトル程を

遊ぶことができる。

正式なリリースはまだないが、報道関係者向けの発表会もあるだろう。アーケードからの移植はもちろん、家庭用ヒット作の続編、そしてまったくの新作等がいくつも発表されるに違いない。この日に正式発表されるのは、現在企画・開発しているタイトルのごく一部だろう。発表されないタイトルがあったとしても、期待されているものは当然セガも考えている、と考えてよいと思う。何が発表されるのか？ そればかりでもないへん楽しみである。次号以降のレポートに期待してほしい。

(編集長／相沢浩二)

ご質問・お問い合わせ

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、F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  
ムの数値やヒントについてはお答えできません。

●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 ☎03-3573-8644 ●広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-3573-8612

●サターンFANのホームページ(セガエンターテイメントユニバース内)  
http://www.sega.co.jp/sega/saturn/s\_fan/

## 本誌スペック表の見方

①発売日：発売日(発売元のソフトでは現時点での発売予定日)を記入。商品名と一致する場合は省略。  
②メーカー名：メーカー名を記入。フルネームを記入。  
③商品名：メーカー名と商品名を記入。販売元が明記されている商品については販売元と表記。④価格(税別)：メーカー側の希望小売価格と価格(税別)を記入。この場合は現時点での希望小売価格。⑤ジャンル：編集部が判断したソフトのジャンルを記入。⑥対象年齢：メーカーが希望する推奨年齢は必須記入。⑦備考：①～⑥の項目に記入できない事項や、同時発売品などについてプレイできる表記。⑧対応機種名とプラットフォーム：対応している機種名と表記。⑨パッケージ：パッケージの形態を記入。⑩プラットフォーム：パッケージの有無。対応している場合はその名を2ブロック状でエンタープライズ系を表記。⑪コンピュータ系：アクションゲーム等におけるコンピュータ用とパセオ用を2ブロック状でエンタープライズ系を表記。⑫完成度：完成度の完成度パーセントで表記。カット100%にその権限を行使した時期。

発売日	① 97年1月31日
発売元	② セガ
開発元	③ セガゲームスカンパニー
価格(税別)	④ 5800円
ジャンル	⑤ アクション
対象年齢	⑥ 10歳以上推奨
C D枚数	⑦ 2枚
複数プレイ	⑧ 6人交代
対応周辺機器等	⑨ マルチターミナル6、ラインメディア
パッケージモニター	⑩ 100、フレアータ
コンティニュー	⑪ パスワード
現在の開発状況	⑫ 90% (10月25日現在)

[illegible]

## GAME INDEX

## ＜セガサターン＞

エアーズアドベンチャー	46
HT&T ドラゴンズヘブン	118
EQ (エネミー・ゼロ)	204
ウルフファン・SS 空牙2001	201
オペードラビリンGT-R	202
カオス コントロール リミックス	206
機動戦士ガンダム外伝 蒼を受け継ぐ者	122
ギャルズパニックSS	192
ぎゅわんぶらあ自己中心派	
TOKYO MAHJONGLAND	90
銀河英雄伝説	98
銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka	
Illust Works	113
銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	108
クオヴァディス2	
一感量強装オヴァン・レイ	120
CRITICOM	
一サ・クリティカルコンバット	201
ゲゲゲの鬼太郎 (仮称)	124
サクラ大戦	168
サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	174, 191
実戦パチスロ必勝法 / 4	203
シヤイン・ザ・ホーリアーク	96
上海 Great Moments	186, 190
スレイヤーズ (仮称)	98
SEGA AGES / アフターバーナー II	193
SEGA AGES	
恋にイチダントアール	200
ゼロヨンチャンプ	
DooZy-J Type-R	204
卒業 クロスワールド	128
タクティクス オウガ	52
超時空要塞マクロス	
愛・おぼえていますか	114
テイトナUSA	
一Circuit Edition	26
デジタルピンボール ネクロノミコン	184, 187
テラ ファンタスティカ	20
天外魔境 第四の黙示録	38
伝説のオウガバトル	102
天地無用 / 騎星鬼 連騎必要	130
電撃戦機バーチャロン	40
同級生2	192
騎神伝URA	193
ときめきメモリアル対戦ばすのたま	192
ドラゴンマスターシルク	126
バーチャコップ	8
ビクトリゴール	
WORLDWIDE Edition	202
雛形あさき DEARM SQUARE	205
ファンキーファンタジー	180, 189
FIST	178, 188
風水先生	182, 189
BLOOD FACTORY	179, 188
ブリック大作戦	188
マジカルドロップ2	192
幻の魚	206
MAKING OF NIGHTRUTH2	
VOICE SELECTION	191
めざせアイドル☆スター /	
雙色モリス (麻雀編)	193
ラングリッサー III	151
リグロード サーガ2	30, 189
ROOM MATE〜井上涼子〜	205
ルナエターナルブルー	95
ルナ シルバースターストーリー	158
LEGEND OF EDEN2	203
ワールドアドバンスド大戦略 鋼鉄の旋風	

＜業務用＞

虹色町の奇跡 .....	198
バーチャファイター3 .....	196
ヘンリー・エクスプローラーズ .....	206

## AD (広告) INDEX

- インクメイトP  
(大運動会) .....213
- SNK  
(サムライスピリッツ 新紅面無双剣) .....58  
(サ・キング・オブ・ファイターズ96) .....59
- XCENTURY  
(ビデオCD) おれは鉄兵、釣りキチ三平 他 .....66
- 角川書店  
(ルナ シルバースターストーリー) .....63
- コナミ  
(セクシーパロディウス) .....56, 62  
(実況おしゃべりパロディウス  
~forever with me~) .....56  
(永世名人Ⅱ) .....57  
(ポリスノーツ) .....57  
(ときめきメモリアル対戦ばすだま) .....57
- セガ・エンタープライゼス  
(イベント) デジタルサーカス) .....表②  
(電脳戦機バーチャロン) .....表④
- 東京ゲームデザイナー学院  
(「学校」各種養成講座のご案内) .....148
- 講談社  
(銀河英雄伝説) .....64
- 講談社  
(風水先生) .....60
- ハドソン  
(銀河お嬢様伝説ユナ  
Mika Akitaka Illust Works) .....65
- バンダイ  
(機動戦士ガンダム外伝Ⅱ  
轟を受け燃く者) .....表③  
(ウルトラマン 光の巨人伝説) .....表④
- ビクター インタラクティブ ソフトウェア  
(バック イン ソフト)  
(はいばあセキュリティーS) .....59
- ワープ  
(エネミー・ゼロ) .....61



バーチャコップ2

©SEGA



# ☆大運動会のお知らせ

日時・11月29日(金) 場所・全国のソフトショップにて

種目・熱血美少女スホ根スリッ 参加費・¥5,800(税別)

れっづー!

参加賞  
ホスター&CDシングル  
全員70プレゼント!  
ホッペン売店にて予約  
するとおれなくプレゼント!  
詳しくは下記ネットにアクセス!!

大運動会

©AIC/IPC





「誤ったニュータイプ論」  
これがガンダム外伝シリーズのテーマです！

ガンダム外伝シリーズは、新時代がもたらした  
フューリストガンダムのサイドストーリーを、全3巻で展開する  
新たなエンターテインメントの創出です。

# MOBILE SUIT GUNDAM

## SIDESTORY Ⅰ 蒼を受け継ぐ者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

【セガサターン専用ソフト】機動戦士ガンダム外伝 Ⅰ 蒼を受け継ぐ者

’96 12月上旬発売予定 **4,800円** (税別 予価)

オリジナルメカデザイン：大河原邦男／シナリオ監修：サンライズ

「機動戦士ガンダム外伝」  
全3巻シリーズ続々発売！

Vol.1「戦慄のブルー」……好評発売中  
Vol.2「蒼を受け継ぐ者」… 96年12月上旬  
Vol.3「戦かれし者」…… 97年春

全巻(1～3巻)購入者に、ダブルプレゼントキャンペーン実施!!



EXAMシステムとは?  
「ブルー」はなぜ  
暴走を始めたのか?



エースパイロット  
ユウ・カジマ少尉の  
ニュータイプへの覚醒は?



激しさを増す戦況下で  
新たにくだされる  
ミッションとは?



「ツインスティック」に完全対応!

コックピットでの操縦感覚が味わえるぞ!

—— 君は蒼き死神と戦場を駆る ——

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

●価格はメーカー希望小売価格です。●表示価格は、税別になっております。●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

インダイヤルサービス **03-3847-5090** (受付時間 月～金曜日(祝日) 10～18時)  
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく / ●受付時間外の電話はおかけください。

バンダイの商品は  
こども商品券で  
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

バンダイの最新情報をキャッチ!  
バンダイホームページアドレス  
<http://www.bandai.co.jp/>

© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1996

株式会社バンダイ  
マルチメディア事業部  
東京都台東区駒形2-5-4 11-81







# 人類最大の危機!!

——— その時、光の巨人は現れる。 ———

ウルトラ戦士と怪獣たちの激闘に、

大阪城が、ゴルゴダの丘が、科特隊基地が、崩れゆく・・・

単なる背景を超え、とことんリアリズムを追求した

3Dポリゴンのバトルステージで、あの時の興奮そのままに巨大バトルが甦る!

## ウルトラマン

光の巨人伝説

'96年12月 決戦

©丹谷プロ  
©BANDAI 1996 MADE IN JAPAN

- 対戦格闘アクション
- 16Mカートリッジ付
- CD-ROM
- 7,800円(予)(税別)



※画面は、開発中のものです。



# 戦闘開始



SATURNFAN

1996年 No.23  
11月15日号

第3種郵便物認可  
平成8年11月15日発行  
発行人/山森尚

第8巻第21号(通巻33号)  
編集人/北根紀子

発行 徳間書店インク・メディア  
発売 (株)徳間書店

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インク・メディア  
編集 03(3573)8805 広告 03(3573)8612 販売 03(3573)8613  
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 03(3573)0111(代)

## 電腦戦機 VIRTUAL CYBER TROOPERS

電腦戦機バーチャロン  
11月29日発売 5,800円【対戦バトルシミュレーション】  
【専用ツインスティック対応】 ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996



会場でのアンケートに  
お答えいただいた方  
の中から抽選でNEWファミリアや  
アルビスフーン限定モデルなどの  
豪華賞品が当たる!

### セガサターンにあのポリシヨイサーカスがジョイント!

セガサターンのデジタル技術と、ポリシヨイサーカスの超人的サーカス  
技術がひとつになった! スーパーエンターテイメントライブアクション。

#### 会場・日時

横浜: ランドマークタワー	11/9(土)・10(日)	福岡: キャナルシティ	11/9(土)・10(日)
札幌: 新千歳空港ターミナルビル	11/16(土)・17(日)	広島: 基町クレド	11/16(土)・17(日)
東京: 東京ジョイポリス	11/23(土)・24(日)	名古屋: ナディアパーク	11/23(土)・24(日)
東京: 恵比寿ガーデンホール	11/30(土)・12/1(日)	大阪: 梅田ステラホール	11/30(土)・12/1(日)

協賛: 株式会社服部セイコー/マツダ株式会社/株式会社日立製作所/日本ビクター株式会社

※お問い合わせは、お客様相談センターへ

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  
03(0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00(祝祭日除く))



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

SEGA SATURN  
希望小売価格 ¥20,000(税別)



●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp ●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。



T1023313110548

©Tokumashoten Intermedia 1996  
印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 23313-11/15

定価540円  
(本体524円)