

主要メーカー追撃取材でその姿に肉薄!!
ドリームキャスト多角度検証

隔週刊

平成10年6月26日発行(隔週金曜日発行)
第10巻第12号(通巻132号)平成3年5月16日第3種郵便物認可

サターンファン

SATURN FAN

■徹底攻略

ラングリッサーV
～ジエンド オブ レジェンド～

■巻頭3大RPG特報

ルナ2 エターナルブルー
スレイヤーズるいやる2
日本代表チームの監督になろう!

■ここまでわかった!! ドリームキャスト24P総力特集

独占続報!! Dの食卓2

主要ソフトメーカーが語るDCの魅力

未知のハードスペック細密解剖

ソフトメーカー&ユーザーの意識調査

1998

No.12

6月26日号

550YEN



Coming in u

Dreamcast™

よろしくお願ひ致します。



winter, 1998

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





ILLUSTRATION / CANNABIS

サイコスリラー+ハンティングRPG

絶賛発売中

定価6,800円(税抜)

セガサターン専用ソフト

ゲームデザイン/樹田省治

リンダキューブ
Linda³

完全版



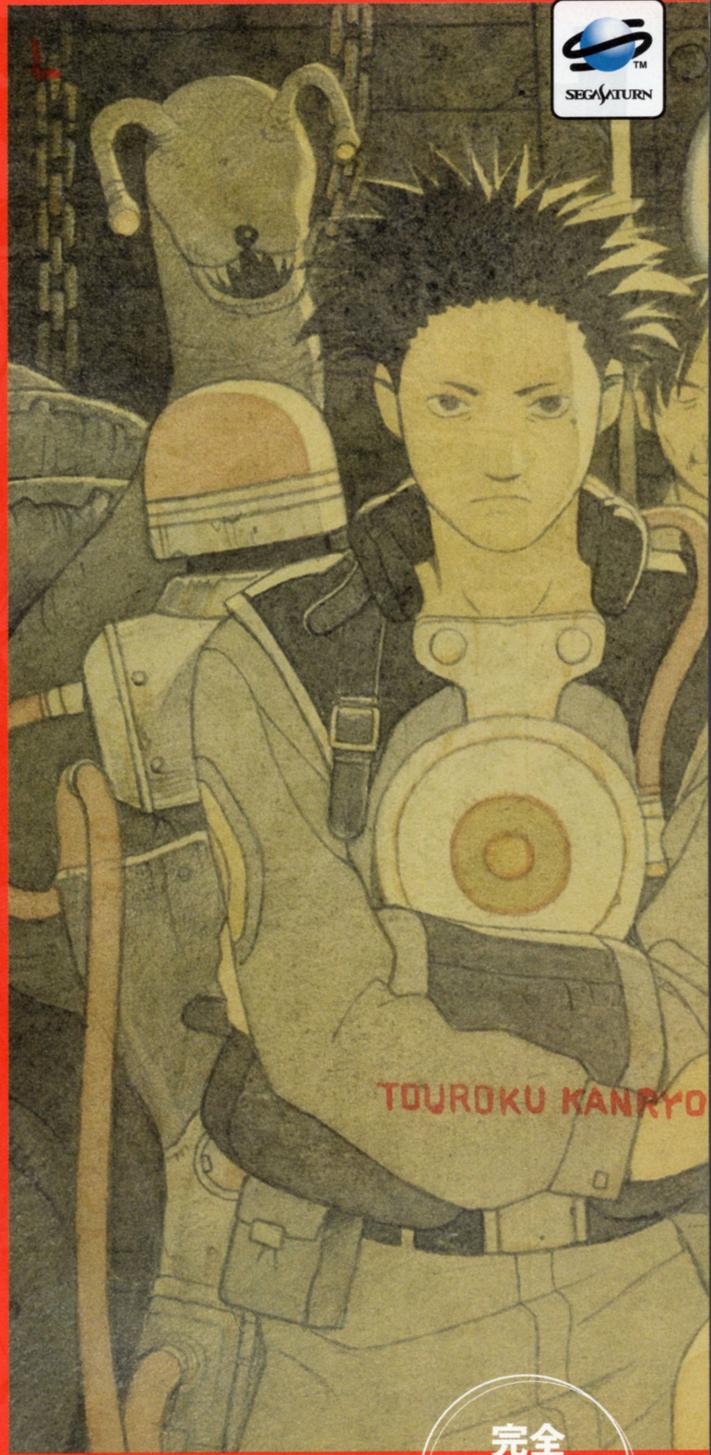
究極のサイコスリラー+ ハンティングRPG!!

深層心理を刺激する人間同士の愛憎劇。
生き残るためには何をすべきか。従来にない世界観とシステムの、
まったく新しいタイプのRPGが完全版になってSSに登場!!

120種240頭、すべての 動物を捕獲するのだ!!

滅びの宿命にあらがい、苦悩するキャラクターたち。
神によって運命られた課題は全世界に横息する120種240頭の動物集め。
あなたは生命の大切さを目の当たりにする。

彼女の中の101のケダモノ



完全サントラCDは 完全版のみに同梱!!

完全版には、音楽監督自らが新録音したリンダのテーマ等、
ゲーム中のすべてのBGM全23曲を収録した「完全サントラCD」に加え、
樹田省治による極秘制作ノートを同梱!!リンダの知られざる設定が白日の下に!!

4つのシナリオに、 SSだけの新モード追加!!

3つのパラレルなシナリオ+タイムアタックモードに加え、
完全版では新モードも追加!!さらにムービーや音楽等が、
クリア後いつでも楽しめるギャラリーを新設!!

完全
サントラCD
同梱!!

出るぞ、2が!!



今度の2は、
 連続1部編の続作で、
 今までの2よりも、
 さらなる進化を遂げ、
 さらなる冒険を繰り出すぞ!!

みんな、おまたせっっ!!

セガサターン専用RPG



スレイヤーズ るいかる 2

8月27日発売!!
 予価6800円(税別)



〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
 ※価格はすべて税別です。都合により価格が変更される場合があります。ご了承ください。

©神坂一・あらいずみるい/角川書店/テレビ東京・SOFTX・丸紅/「スレイヤーズ」制作委員会 ©1998 角川書店/ESP

イラスト：あらいずみるい



SEGA SATURN 互換機で遊ぶには、互換機が必要です。SEGA SATURN 互換機は、SEGA SATURN 互換機で遊ぶには、互換機が必要です。

CONTENTS

総力特集

- ルナ2 エターナルブルー 8
- スレイヤーズろいやる2 18
- 日本代表チームの監督になろう!
~世界初、サッカーRPG~ 22

攻略

- ラングリッサーV~ジエンドオブレジェンド~ 34
- スーパーロボット大戦F 完結編 42
- SHADOWS OF THE TUSK 50
- リンダキューブ完全版 52
- メルティランサー Re-inforce 54
- エーベルージュスペシャル~恋と魔法の学園生活~ 56
- サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~ 59

CONTINUE TO REPORT

- ポケットファイター 110
- 魔導物語 116
- ブラックマトリクス 118
- お嬢様特急 120
- ファルコムクラシックスII 22
- DRUID 24
- お嬢様を狙え!! 26

SATURN FAN



6月26日号

1998
No.12

●COVER MOTIF:ラングリッサーV
イラスト:うるし原智志
©キャラアソフト
●COVER DESIGN:鈴木俊明

特報

Dの食卓2 73

特別企画

ドリームキャスト
最前線 79

NEW

近日発売ソフト紹介

- GAMEBASIC for SEGASATURN 126
- 水木しげるの妖怪図鑑 総集篇 130
- ウルトラマン図鑑3 131
- クロス探偵物語 132
- 村越正海の爆釣日本列島 134
- 悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~ 136
- ケリオトッセ! 138

SEGA DYNAMIC PREVIEW

- バックエンローダー 28
- DEEP FEAR 30
- セガエイジス ギャラクシーフォースII 32

好評連載

- 進化を続ける、近日発売ソフトレビュー
サターンソフトImpression! 139
- 「オラタン」攻略、「ZERO3」続報
アーケードヒッツナウ 146
- 攻略に役立つウルテク満載
HYPER UL-TECH 154
- ゲーム関連情報満載
NEWS WAVE 156
- 新着画面速報!
SATURN SOFT Navigator 160
- あのお話作の開発状況をチェック
期待作レポート 162
- サターン用ソフト発売日一覧
新作発売カレンダー 168
- 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 164

1C
連載

土星の王国

データ・ハガキ情報満載

- サターンファン大集合!!読者ページ
コーンヘッドクラブ 65
- アンケートに答えてプレゼントをGET!!
読者プレゼント 70
- キミの名前はあるかな?
ESPグッズスペシャルプレゼント当選者発表 72
- 読者の生の声をお届け!
アンケートハガキからこんにちは! 97
- 売り上げデータ&読者ソフト評価
RANKING STREET 98
- 売り上げランキング 99
- 前人気&サターン移植希望ランキング 70
- 読者が審査員 ゲーム成績表 100
- 特別企画 キャラの相関関係公開
ドラゴンフォース友の会 出張版 104

総力 特集

開発中バージョンの
ゲームソフトを独占入手!!

サターン版『ルナ2』

LUNAR 2

ETERNAL BLUE

ルナ2 エターナルブルー

発売日	7月23日	C/D枚数	2枚
発売元	角川書店/ESP	複数プレイ	1人用
開発元	ヴァンガード	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80% (6月5日現在)

過去に開発者インタビューで話題になった所は、最終的にどうなったのか? 最新画面と共に各項目を検証するぞ。

体験レポート
その1
アニメーション
念願のフル画面再生が実現!!
ゲーム中の各所で楽しめるぞ!!

そう! なんとサターン版では、アニメーションシーンがフル画面表示されることが確定したのだ。映像はもちろん24コマフル再生で、テレビアニメと同じ感覚で楽しめるのがうれしい。またアニメーションの量もじつに豊富で、数秒のものから長い部分では10分近くと、シーンによって見せ方が大きく異なる。アクセス時間も気にならないほど早い。



●会話中にアニメーションになる場合もロード時間はほぼ皆無

いつもヒロのそばにいる自称「赤竜の子供」

ルビィ [声]...
西原久美子

ヒロの両親に捨てられて以来、常にヒロのそばにいる。ヒロのことが大好きで、将来は彼のお嫁さんになると公言している。



●ヒロにヤキモチを焼いたりして、パーティ内を盛り上げる

辺境に住む好奇心旺盛な少年

●「青き塔」で見たものは...!

ヒロ

[声]...緑川光

周囲に町1つない辺境の地で、祖父とルビィと暮らしている本作の主人公。そのため女の子に免疫がなく、「青き塔」で会ったルーシアに一目惚れ。女神アルテナを探す彼女の手助けをすることに。



は最終的にこうなった!!



P12から開発スタッフ座談会を敢行!!
気になる「3」の話題も…!?

アルテナ神団四英雄の1人



レオ

【声】…太田真一郎

女神アルテナに仕える騎士で、剣の腕前は超一流。だが融通の効かない性格のため、ルーシアを捕らえんするアルテナ神団の意思に従い、ヒーロたちを追い回す。

●自ら艦長を務める電汽船バルカンの上から、ヒーロに警告をする

「青き星」から来た謎の少女 ルーシア

【声】…横山智佐

「青き塔」のクリスタルから、突如、ヒーロの前に姿を現す謎の少女。ルナ世界が危機に瀕していると告げ、女神アルテナを探しているというがその素性は謎に包まれている。人と交流を持ったことがないらしく、触れることすべてに疑問を感じる彼女。ときには驚くような行動を見せ、ヒーロをドキドキさせることも。本作中ではルーシアの心の面での成長が、大きなキーとなる。

●ヒーロ達と「青き塔」の外に出たとき、アルテナの力を感ぜないことに気付く



お金大好き魔法少女 レーミア

【声】…林原めぐみ

前作で登場したミアの子孫で、代々続いたヴェーンの魔法ギルド再興のため努力する少女。……が、お金に意地汚いのがたまにキズ。魔法の才能は天才的。

●カワイイ笑顔を見せながらお金をせしめようとする姿は圧巻



体験レポート
その2
キャラ演出

アニメーションがない所でも キャラデモが演出を、盛り上げる!!

メガCD版では、チビキャラ時はほとんど動きのなかったキャラ。しかしサターン版では、会話中やちょっとした行動のとき、じつによくキャラが動く。会話中に動きのあるシーンでは、状況によって

ちゃんとキャラがその行動をとる。ルーシアが倒れてしまうシーンや、驚いたり発見をしたときなど、アニメーションがない部分でもキャラデモがゲームを盛り上げてくれる。ちなみに重要な会話シーンでは、各キャラの芝居が始まる。そのときも各自の性格がよく出た動きが見られる。



チビキャラが動きまくる!!



●ルーシアに見とれてしまうヒロを叩きまくるルビィ。ここでも画面狭しと動くのだ



体験レポート
その3
戦闘パート

スムーズかつスピーディに遊べて 気になる「AI」も頼れる存在に!!

ダンジョン内や一定のポイントに行くと、そこには敵がウヨウヨ。それに接触すると、戦闘となる。戦闘はターン制で左のアイコンが選べ、各キャラの行動を決定する。さらにその処理速度は非常に早くなった。敵と接触したあと戦闘になるまでは、データアクセスなし。戦闘中も移動が早くなったため、非常にテンポがよくなっている。戦闘後に若干アクセスがあるが、1、2秒なので気にはならない。



●敵に接触しなければ、戦闘は回避できる。だが狭い通路では難しい



●技や魔法を使うと、実際に声を出して行動してくれるぞ

●戦闘は素早い順に行動。たまにルビィも一緒に戦う



博打と酒が大好きな元神官

ロンファ

【声】…置鮎龍太郎

レオとは幼なじみで、昔は有能な神官だった。だが現在は、酒とバクチ好きの世捨人と化している。ヒロとの出会いで、その心境に変化が訪れ、仲間になってくれる。



いつでもサイコロを手放さない

●忘れていた神官の腕前を取り戻す…!



戦闘時のコマンドの種類と特徴



戦う

ここでは直接攻撃、技や魔法が使えるが、キャラによっては制限も。例えば直接攻撃は敵に接近しないと使えず、遠くの敵を狙うと接近だけで行動力を消費。攻撃できず、逆にいい標的になる。敵との距離を考えた対処が重要になる。



●近くの敵は直接攻撃、遠くの敵は攻撃魔法と、行動を考えないとダメ



AI

すべての行動をおまかせできるAI機能だけど、さてサターン版ではどの程度信頼できるか。簡潔に言うと、信頼しているが注意は怠るなといった感じ。標的選択は非常に的確で、攻撃方法の選択も問題ない。しかし全体的にMPをおしまない傾向があるから、MPを温存したいときは注意したい。



作戦

AI機能のサポートともいえるのがこの機能。事前にどの行動をとらせるかをキャラごとに設定。戦闘中にこのアイコンを選べると、設定した行動を行える。毎ターン各キャラのコマンドを選ぶ手間が省け、同時に好きな行動が選べるのが魅力。MPを消費しない設定を作り、AIと使い分けると便利。



逃走

成功すると戦闘から脱出でき、短時間フィールドの敵をすり抜ける。急ぐときにも活用したい。

体験レポート
その4
シナリオ演出

ちょっとした心理描写も活かされて
よりキャラの心境がわかるように!!

サターン版では、ルーシアを中心に、各キャラを魅力たっぷりに描いていることが見所の1つとなっている。このあたりはまだ具体的には紹介できないが、ちょっとした会話の中にもそんなシーンがあって見逃せない。まだ世界に降り立ったばかりで、見ることにすべてに疑問を感じずにはいられない

ルーシア。メガCD版ではよくわからなかった各キャラのバックストーリーなど。とくにメガCD版を遊んだ人には見逃せない内容がてんこ盛り。また過去に見られたイベントでも、内容に追加要素があったりするものも。訪れた先々で積極的に話を聞けば、何か新たなことがわかるはずだ!



〇〇母親の子守歌を聞き、泣くのをやめる赤ん坊。その理由を魔法と思うルーシアが印象的だ



子守り…歌……? この世界には、変わった魔法が存在するんですね



夕日を見つめる
ルーシア

〇活気に満ちた街の姿を見て、その力の源は何なのかと不思議がる

ロンファの過去

〇自分の力のなさを恥じたとき、ふと思い出す過去の記憶。それは悲しく辛いものだった



体験レポート
その5
お楽しみ要素

ゲーム中の各所で多彩なお楽しみが
前作を遊んだ人も見逃せない!!

「ルナ」シリーズを語るうえで、忘れてならないのが「お楽しみ」の要素。「プロマイド」は相当数用意されていて、前作にあたるサターン版「ルナ シルバースタース

トリー」を遊んだ人には懐かしい物もあるとか……。そしてもちろんファン待望のお約束も……。このへんもサターン版になって、さらに充実度が増しているようだ。



ヒロが入浴中に
見たものは!?

〇呆然とするヒロとルビの前に現れたのは……? サターン版で美しくなった映像に感謝したくなる瞬間

〇結構数が増えたプロマイド。どこにあるかわからないから、全種類集めるのは至難の業。でもその価値はある!



体験レポート
その6
その他

ささいな所も改良されて
より遊びやすさを追求!!

プレイ中に、意外と重要になるのがシステム面だ。過去の開発者インタビューでアイテムとセーブ機能が話題になったが、どうなっただろうか。まずアイテムは同種類の物をまとめて所持できるようになって、所持できる種類が増えて非常に便利に。セーブ箇所数が増えて、これもうれしい。



〇システム面は現在も改善中だとか

アイテムストック

〇同じ種類のアイテムは、数字でひとまとめに。回復アイテムだけで満杯に……なんてのはもうない



セーブ容量

〇バックアップRAMカートリッジを活用すれば、最大6ヵ所セーブが可能に。上手に使いこなそう!



『ルナ2』完成直前記念!!

特別座談会



メガCDからサターン版へ 『ルナ』シリーズ変遷秘話!

今号は『ルナ』シリーズの中心の人物である4名の方を招いてメガCD版『ルナ』誕生のいきさつからサターン版『ルナ2』の見所、さらには次作への抱負までを語り合ってもらったぞ。

企画持ち込みから 始まった初代『ルナ』

——窪岡さんと重馬さんが、ルナにかかわられた経過という?
重馬 僕がガイナックスにいた時代、とあるパソコンゲームのプロデュースをしていたんです。その時、窪岡さんと一緒に仕事をする機会があって…。

それで一緒に仕事をしていて、「ああ、何てこの人はグッドな人なんだ。この人と作ったソフトだったら山ほど売れるに違いない」（一同笑）と思って。で、何かのパーティでお会いしたときに一緒に仕

事しませんでしたか?お願いしたのが始まりです。

——窪岡さんはキャラクタデザインだけ?

重馬 ええ。ラフを2、3枚描いてもらったんですが、これがもう、バッチリ! 「これやあ!」てなもんで、舞い上がりましたね。

窪岡 誇張してないですか(笑)。

重馬 イヤ、ほとんど事実を喋ってます。

——火野さんや赤司さんとは?

重馬 それが、そもそも最初の企画なんでお金がない。でも、ほかに世界観などのデザインが必要だと。そこで学生なら安く使えると思って。ちょうど僕がガイナックスにいる頃にまだ学生だった赤司君が出入りしてたんです。赤司君は同人誌持ってきてて、紹介されたときにプロになるつもりだと言ってたんです。同人誌やってて

プロになるっていう明確な目的意識を持ってやってるヤツは珍しかったし、とにかく安いに違いない(笑)。で、声をかけて。さらに、その当時口ジックのしっかりしたシナリオの書けるライターも探していた。それで、赤司君に頼んで紹介してもらったのが火野君。

火野 赤司君がずっと仕事をしてたら病気になるって入院しなきゃいかん。と。「オレの後釜に手伝える人としてお前を紹介する。頼むから行ってくれ!」と言われて。

重馬 で、火野君に来てもらって。でも、あの時ゲームに関してわかってるのは1人だけでした。窪岡さんなんかはアニメーターとしてはプロだったけど。基本的にみんなRPGに関してはズブの素人。

——みなさん、今までいろんなRPGをやってましたか?

窪岡 ないですよ。だって初めてやったゲームは『ルナ』ですから。火野 僕もちょこちょここと、ものは書いてましたけど、たいした経験でもなくてコンシューマレベルでちゃんとやったのは『ルナ1』が初めてです。

赤司 メカニカルデザイナーなんかはやってましたけど、ゲームは初めてでした。

——ゲームアーツさんとやりとりをするようになったのは、どの時期からですか?

火野 ゲーム後半の方で人手が足りなくなった時にゲームアーツさんにプログラムとかグラフィックでサポートを受けたんで。スタートはアレックスって会社で立ち上げて、宮路さんがプロデューサーって形です。後半になってから技術提携して一緒に作った形で

す。そのチームが一度解散をして、メガCD版『ルナ2』からはゲームアーツが中心となって制作されたんです。その時は、宮路さんの方から作ろうって呼びかけてくれて。『ルナ』のプログラマとかグラフィックの方を中心にコアができ、そこに重馬さんとか赤司くんとか僕が入ってきた。

メガCD版『ルナ2』では さらにドラマ性を追求

赤司 『ルナ2』は、まず合宿からスタートできたんです。メインのスタッフ全員と一緒に、こういうゲームを作りたいねっていう同意をキチンと取るために。窪岡さんにも入って頂いて、窪岡さんのやりたいことも提示して頂いて。

重馬 『ルナ1』はユーザーに受けは良かったんですけど、不満点もありました。「もっとドラマを語れるはずだ」という感覚があった。だから宮路さんが『ルナ2』を作るという話になった時、じゃあとにかくやりましょう、と。

火野 実際『ルナ』をやってた頃、周りは『ドラクエ』くらいしかお手本なくて。『FF』もあまり人気なくて。RPGもそんなにはまだブームになってなくて、横で『天外』を見ていて、っていう形です。

重馬 『天外魔境』が参考になりましたね。

火野 CD-ROMの大作RPGということではね。実はその当時『天外』やってた人とかも手伝ってくれてたんですけど、「『ルナ』のマップって案外小さいんだよ」って見せたら「バカヤロー、『天外』だってこんなデカイの見たことないぞ」って。もしかして、でかいゲ

重馬
敬氏



『ルナ』シリーズのメインストーリー担当。現在は、シナリオ制作に特化した会社「シナリオ工房 月光」の代表。

赤司
俊雄氏



キャラクタデモ時の演出を担当。演出や設定企画、ムービー制作を行うデザイン工房「戦船」の代表取締役の顔も持つ。

ーム作ってるんじゃないだろうか…。って思ったくらいですからね。データ容量に制限がなくなったんで、メモリに読み込めば一度に全部使えちゃうんですよ。で、その当時にメガCDのメモリ量って『ドラクエ』1本入るレベルでしたからね。それを使ってどんなCDのゲームを作る？ ってんで始まったんですけどね。

赤司 窪岡さんに参加してもらった流れているのが、ゲームの成長に沿ってるんですよ。まずCDの大容量があって、それを生かしたアニメが入るところで。**重馬** 当時は膨大なデータ量だったし、これ本当にアニメに落ちるの？ とも思った。窪岡さんはメガCDの『ルナ2』に関しては山のように仕事してましたね。

窪岡 サターンでもやっていますよ(笑)。メガCDの『ルナ2』の時は、アニメパートの担当ということで、ゲームアーツまで技術的にどんなことまでできるか聞きに行ったんですよ。その時「だまされた！」と思いましたね(一同笑)。——どうして？

窪岡 アニメーションの技法が、ほとんどやれるけど、やってもチャチくしか見えない。例えばカメラを寄せたり引いたりできるよ、って聞いてたんです。だけど、本当はカメラがパンアップしてもドットが大きく、粗くなるだけだし。マルチっていう立体的な画に距離を付けて、手前がボケるとか、そういう効果も実はできなかつたり。何ひとつできない訳ですよ。おまけにハードの方でアニメーションを展開させるんで、カット単位で読み込むたびに動きが止まっちゃうんですよ。だからカットの終わりが数秒止まったりする。



◎サターン版『ルナ2』では、CGとアニメの融合に挑戦

そういうので、アクションの一連の流れとして考えていたシーンがめっちゃめちゃになっちゃって。

火野 工夫してましたもんね……。ここで止めを作って、その間を使って読み込むから画像が表示されたまま繋がってるのか。オープニングで色々やってるんですよ。その当時、巨大な(ソファの)手が出てきて星を引き裂くシーンがあるんですけど、星を“グツ”とつかんだ、力を込めた瞬間に止まって読んでるんです、実は。

重馬 「力を込めてるんだから大丈夫だ」とか言って。

窪岡 まあでもかえって制約があったんで、今考えてみるとあの方がよかったんじゃないかな。

重馬 メガCD『ルナ2』に関しては、メガCD『ルナ1』の正常進化っていうか、キチンと盛り上げて作ったって感じがしますね。

火野 そう考えるとメガCD『ルナ』っていうのは原点だったような気がしますね。その時初めてゲームを作った訳ですし、その経験をぶつけてメガCD『ルナ2』を作ったって感じですね。

重馬 販売本数自体が振るわなかったのは残念だけどね。

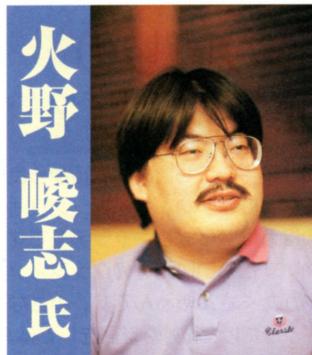
火野 でも、サターンが世に出て2~3か月ぐらいの頃、メガCDソフトでリピートがかかったらしい。神戸でメガCDと『ルナ2』を買って、人生変わった男がいるじゃないですか。『グランディア』のシナリオ担当のはせべてやつなんですよ。『ルナ2』をやった後、証券会社を辞めて東京出てきて。サターン版『ルナ2』ではメインシナリオライターです。

重馬 良かったんじゃない？ メガCD『ルナ2』で人生狂って、サターン版『ルナ2』でメインシナリオ担当っていうサクセスストーリー、って言うか凋落のストーリー(笑)。

● 商売抜きの一作 MPEG版『ルナ』

——そうこうしてサターンで『ルナ1』が出るわけですが。

火野 プロット段階とかのプレイ



火野 峻志氏
シナリオ担当。『ルナ』だけでなく、近年は『グランディア』のシナリオも手がける。重馬氏と共に『月光』に所属。

ンストーミングとか打ち合わせには参加して…。ストーリーレベルですよ。あと、最後に重馬さんから「ラストがどうしても決まらないのや」って泣きの電話が入ってきて。それで打ち合わせをしりとかしてますよね。

重馬 また窪岡さんとはがっぶり組んで仕事しました。そのあと赤司君が演出として入って。

赤司 アニメとゲームの間を取るようなことをしています。演出的なことはサターン版『ルナ』からやるようになって、本格的になったのはサターン版『ルナ2』から。絵コンテとか描いてましたから。

重馬 メガCDからサターンへの移植は、簡単にできると思いましたけど、もう、新作1本作るぐらいの労力がかかる。

赤司 でも、映像で色々試せておもしろかったですね。

窪岡 そうですね。とにかくやり尽くそう、というのがあって。だから、後悔も残ってますけど、かなり満足しましたね。

赤司 映像的にはMPEG版で評価を頂いているようにクオリティが高いですから。通常版よりMPEG版の評価が高いんですよ。

重馬 MPEG版の企画が本当に通るとは思わなかったですよ。あれ



窪岡 俊之氏
『ルナ』シリーズのキャラクターデザイン・絵コンテ・アニメーション監督を担当。アニメの代表作は『ジャイアントロボ』。



◎MPEGとはいかないが、フル画面のアニメは美しく迫力満点

は窪岡さんと宮路さんのワガママが通ったって感じですよ。窪岡 本当に感謝してますよ。やっぱり一年半ぐらいかけて作ったものなんで。なるべく一番いい状態の物を残したかったな、というのがあって。MPEG版では効果音とか録り直してるんですよ。両方持っている人がいたら、聴き比べて欲しいんですけど、MPEG版の方の音がずっと厚みがあることがわかりますよ。

重馬 会社としては赤字ですけど、宮路さんは「いいものはキチンと残そう」というタイプのプロデューサーなので。

火野 宮路さん、いつもそうですよ。商売ぬき！
重馬 『ルナ』シリーズについては宮路さんを儲けさせてあげた記憶がないんで、正直申し訳ないなあ、と思ってるんですけどね。

サターンへの移植は簡単だろうと思いましたが新作1本ぐらいの労力がかかっています。(重馬)

移植ではなく作り直しの『ルナ2』プレイポイントは？

本物の人間にこだわったシナリオと演出部分

——サターン版『ルナ2』ならではのウリをお聞きしたいと。

火野 まずはアニメのフル画面化ですよねえ、窪岡さん？

窪岡 フル画面にしたいというのはもちろん山々で。ただ、フル画面にするとコマ落ちしますから。速いシーンが速くなくなるし。

火野 でも、最終的にフル画面で24コマになったんですよね！全部というわけではないんですけど、動きのあるシーン、重要なシーンは24コマのフルモーションです。これは担当してくれた方の技術力が高くて。

窪岡 シーンじゃなくて、カット単位で使い分けてるんですよ。あとは今回CGもかなり採用したんです。アニメとCGを合成するだけでもまたひとつの過程があって、手間もかかるんで大変でしたね。いや、CGとアニメーションのマッチングに関しては、まだまだ課題があります。

最大の敵は思い出の中の『ルナ2』

——ゲーム部分はどうですか？

火野 まず言えることが、シナリオがかなりいいものになってます

ね。町キャラも含め、底辺から良くなってますね。メインシナリオのほうはやっぱりキャラデモですか。すごくいい動きのグラフィックがたくさんあるんです。小さなキャラだけど微妙な芝居してる。

赤司 『ルナ』シリーズっていうのは、元々ドラマを語りたいってことで世界観とゲームがずっときてるんですけど、ゲームでどこまでドラマが語れるか、っていうことに関しては今回が最も突き詰めた形になってます。ユーザーの方が見て飽きない、というかキャラの気持ち分かるようになっていう演出は色んなところでやっています。例えばヒロイだったら敵の攻撃が始まる時に、ルーシアをかばうように動くんですよ。その辺は作ってる側のこだわりがちゃんと映像になってるんで、安心して見ていただけるんじゃないかなと。

火野 『ルナ』シリーズにかかわった時、僕が初めて聞いたコンセプトっていうのが「人間を描こう」なんですよ。それまでのRPGなんかはキャラが記号になってた。そこで町キャラを含め、人間らしいセリフで人間らしい反応をさせようと。それは生かされてますよ。

重馬 あと、なまじユーザーの方から名作とか言われてるんで、心の中のメガCD『ルナ2』に勝つ

ていうのが難しい！ というのは、この間たまたま会った人に「僕、ジーン好きなんですよ、あのジーンの踊りのアニメよかったですよね」って言われて…。「ない、そんなものない！(笑)」って。キャラデモだけでしたからね、それに該当するシーンは。だから彼の頭の中ではジーンがすばらしい踊りを踊っちゃってるんですよ。そういう心の中の『ルナ2』と闘わなきゃいけないでしょ。

窪岡 メガCD版『ルナ2』を名作だ、って言うてくれる人にとって、今回のサターン版『ルナ2』が名作か、というと多分人それぞれで、「違う！」という人も半分ぐらいいると思いますよ。

重馬 実際、昔大好きだった映画を5年ぐらい経ってみてみると「あれ？」って。これはちがうぞっていうのもあるんでね。そういう人にはもう、申し訳ありません、としか言いようがないですね。

火野 ただ、スタッフの思い入れとして、ここはこうしたかったんだっていうものは提示できる。それを冷静に見てもらえれば「ああ、だからこうなったんだ」っていうのもわかって頂けると思うんですよ。

重馬 サターンで新規ユーザーになった人。サターン版『ルナ』からファンになってくれた人には、ぜひやって頂ければ。そしてぜひ予約して頂ければ(笑)。サービスもありますし。

——どんなサービスですか？

火野 例えばメガCD版『ルナ』からサターン版『ルナ』になって大きく大きく変わった要素っていうのに“プロマイド”っていうのがあるんですよ。プロマイドは今回のサターン版『ルナ2』でも引き継いでますし、まあその辺でサービスがあると思って頂ければ。



◎各声優さんの演技もメガCD版以上！ 聴き応えがあるぞ

ドラマを盛り上げる充実の音楽&音声

重馬 声優さんも良かったですね。アニメが変わったんで、全部録りなおしてるんですけど、メガCDから4年も経っているものだから心配だったけど、本当に昔のテンションでパチッとハマりました。**窪岡** 横山さんなんかは、その間、色んな作品をやったせいか、何かちょっと違ってるっていうか…。いい意味で。何か幅が出たかな、って思いましたけどね。特に後半なんかは。人間として成長していくルーシアとあいう芝居が何となくシンクロする所があったんですけど。気持ちの表現なんかは、今の方がいい感じですよ。

火野 あと音楽。音楽は一貫して岩垂さんなんですよ。かならず絡んでる。で、今回のサターン版『ルナ2』でも岩垂さんの音楽で盛り上がる所って、すごくいっぱいあると思うんですよ。

重馬 メガCD版『ルナ』の時からいい仕事を一緒にさせて頂いてますから。本当に仕事じゃなくてね、自分の作品としてキチンとやってくれる。それに溝口さんも。**火野** 効果音をはじめ、音楽全般やってくださった方ですね。ものすごく『ルナ』の世界を理解してるんですよ。それに、今回はADXっていう『グランディア』でも使っている音声圧縮技術を使っています。ぜひ聴いていただきたいです。



ゲームでどこまでドラマが語れるかに関しては、今回が最も突き詰めています。(赤司)

4人が語るドリームキャストへの想い そしてユーザー待望の『ルナ3』は!?

『ルナ2』の次に 創り出すものは?

——『ルナ3』の制作予定はあるんでしょうか?

火野 このぐらいは言っても大丈夫だと思うんですが、これは僕の聞いた…伝聞ですね(笑)。まあ宮路さんが言った発言としてはですね、3月のゲームショーで色々グッズ販売したら、『ルナ』の売り上げがかなりすごいと。で、その直後に重馬さんに「重馬さん! 『ルナ3』だよ!」って(笑)。

重馬 もう電話かかってきていきなり、「『ルナ3』作ってよ!」とか言われて「はあ」って感じでしたね。宮路さんってねえ、だいたい言うことの9割ぐらいはアテになんないんです(一同笑)。でもうれしかったですよ。すごうれしかった。

窪岡 自分達にとって、メガCDからスタートして、今回のサターン版で、まあ結局同じ作品を2回やって、やっとこれでカタが付いたような感覚が半分あって。だけど一般ユーザーから見れば、やっと『ルナ』っていう世界観が浸透してきて、蒔いた種が芽を出して伸びてきたと。

重馬 今度は『ルナ』っていうタイトルがつかどうかは、ちょっと分からないんですけど、僕はこのメンバーで次回作、新しいものを作りたいと思ってんですよ。商売考えたらもちろん『ルナ』なんでしょうけど…。

火野 まあ、『ルナ』が題材で、また刺激的なものを思い浮かべ、間違いなく「やりたい」ってことになりますよね。で、実際に動くでしょうね。その場合は。

重馬 やっぱ自分にとって刺激がないとほくも作れないんで。今インターネットでねえ、海外のホームページ覗いたら『ルナ3』のプロットのことがいっぱい書いて

あったんだよ。でね、作ったらいいんだけど、これがオフィシャルだ! とか書いてあってねえ(笑)。でもねえ、英語だから何て書いてあるかよく読めなかった。翻訳して良かったらパクろうかな、とか思ったりして(笑)。まあ、それだけ海外でも人気なんだなと思って。それまではインターネットにホームページなかったり、コミケに行っても同人誌がなくて寂しかったんですけど、サターンで出て、コミケに行ったら同人誌が山程出る。コスプレでルナとかジェシカとかいるじゃないですか。すごくうれしくて。ぜひお願いしたいのが、同人誌作ったらゲームアーツに送ってね♡ ってことです(笑)。

ドリームキャスト その魅力とは?

——作りたいお話っていうのはあるんですか?

窪岡 それはやっぱり素材次第だし。あとサターンで『ルナ2』をやって、ある程度今の形の限界って、自分なりに感じてるんですよ。もうちょいゲームとしてとか、アニメの進化した形ってあると思いますし。今のシステムのまま進めてても限界だなあとしか思えない。新しい方法論とか、ストーリー以外で見つければアリかなあと。

赤司 映画的画像とシステムの融合ってすごく難しくって、今窪岡さんがおっしゃったアニメーションとか、映像による表現の力っていうのはやっぱり双方向性はなくて、一方通行なんです。ユーザーに対して、こういうものをキチンと伝えたい、ってことになるんですけど、それとインタラクティブって逆行するんですよ。だから、どこで折り合いがつけられるのか、自分自身でも興味があって。例えばアニメーションでもカットが5カットだったら4カットまでをプラグで管理して5カット目で結果



があるとか、色んな可能性はあるんですけど、ただ、おもしろくなかったらやってもしょうがないですから。

重馬 実際、今から作るんだったらドリームキャストですよ。

火野 ドリームキャストって表現力上がってるみたいですから。おもしろみ味を感じてますね。

重馬 これは、僕と火野君でやっている「シナリオ工房 月光」としてのコメントですけどね。

——クリエイターとしての意見ですよ。

火野 ゲーム機の処理性能が上がって、表現力が上がれば、今までできなかったようなことが確かにできるようになるんです。ぼくはゲームのインタラクティブ性っていうのに、メディアの特性としては注目してますんで。で、実際メディアが若いんで、表現力の可能性がまだ開発されてないと思うんですよ。だからインタラクティブ性を軸に、どこまでメディアの表現が可能になるのか、っていうのはすごく期待してますよね。窪岡さんはどうですか? ドリームキャストは?

窪岡 ドリームキャスト自体に期待していることっていうのは、どういう立場で何やるかで変わって

くと思うんですけど、結局受け皿が広がったっていうことは、こっちも手間暇がかかる、っていうことですから。大作主義になっていくのかな、というのが期待半分、不安半分ですね。映像なんか良くて当たり前じゃないですか。メガCDよりサターンが良くて当たり前だし、それがウリになるのかな、っていう気がするわけです。で、ウリになる、っていうのは人々を感動させるすばらしいシナリオとかストーリーとか、そういうものが普遍的にあるんで、残るとは思うんですけど。

火野 ただ演出とかいうものってまた違いますよね。

窪岡 さっき赤司さんが言ったように、一方的にこちらが伝えたいこととゲームっていうのを融合させていくと、エセインタラクティブになっちゃうじゃないですか。それを上手くエセと感じさせないように適当に織り交ぜながらやってく、っていうのが結局今の形だと思うんですよ。そこにもうちょい、こういう方向もあるんじゃないか、っていう感じで切り込んで行けるとすごくいいかも知れないですよ。そういう方法論はさっぱり分からないですね(一同笑)。

重馬 ほくがドリームキャストに

やっと『ルナ』っていう
世界観が浸透してきて蒔いた
種が芽を出してきた(窪岡)

関して感じてることは、ドリームの部分じゃなくてキャストの部分。ブロードキャストのことですよ。今までゲームってブロードキャストとは関係なかったから。スタンドアローンで、ローカルメディアだったんですけど、ようやくブロードキャストと融合する可能性が出てきたんで、そこにぼくはすごい興味を感じてますよ。

窪岡 何かインフラ関係の整備が進まないとなっちもサッチもいかないような気がしますね。

赤司 逆ですよ。インフラはユーザーが興味あれば整備されてくるんですよ。だから、利用するだけの気持ちをみんなが持ってくれたら、それだけおもしろいものが存在すれば。みんなインターネットに飽きてるじゃないですか。それはつまらないからですよ。おもしろいものを誰かが提供しないと。

——重馬さん、なんか具体的なビジョンってあるんですか？

窪岡 重馬さんが得意とすると思ったら、シナリオですよ。結構インタラクティブなシナリオを追求していくと、シナリオ自体が薄くなっていくと思うんですよ。そのジレンマってシナリオ会社としてあると思うんですけど。

火野 それは、今まで作られてきたシナリオって、インタラクティブ性を前提としないシナリオばかりであるからで、そこに技法がまだ確立されてないからですよ。ゲームならば、インタラクティブ性を突き詰められた文法なんてもう作られてるんですよ。例えばシューティングゲームなんて文法作られてるじゃないですか。アクションゲームにしても。ところがですね、まだ未知なのがインタラクテ



①あくまでも自然に見えるシナリオを目指したのが『ルナ2』

ィブ性を前提にした演出、インタラクティブ性を前提にしたシナリオ。これってというのは、実は壊滅状態なんです。で、そこに僕は大きな魅力を感じている。とにかくユーザーが介入することを前提に組み込んで計算した演出、計算したシナリオ。それを僕は目指してるんで。そういう意味では、期待してください、僕は120%本気で、そこに可能性を感じてるし。

赤司 本当はそれをキチンと実現するならシステムを徹底して練り合わせて、最終的には新しいシステムを構築する必要があるんですよ。今回はできるだけことはやっています。だからプレイヤーを自由にしたときに、プレイヤーが興味を持って近づける、とかプレイヤーの気持ちを引き寄せるとか。

火野 「自然な」っていうのがキーワードかな、今回は。自然な演出。インタラクティブ性があっても障害されない演出。自然に見える演出、自然に見えるシナリオ。それを用意したつもりです。そのうちインタラクティブ性が前面にでた演出、シナリオ、そういうものを提示していきたいと思ってます。僕がすごく興味があって注目しているのは、やってる人の心の動きなんです。実は心の動きっていうのは計算できるんですよ。ところが、ひとつだけ計算できなくて、かつインタラクティブ性のある心の動きっていうのは、今のどっちを選ぶか、っていうのも含まれるんですが、何をするかっていう心の動きなんです。ユーザーがアクティブに行動できる点でもあります。その瞬間の心の動きは実は他のメディアでは表現されたことがないんですね。言わば人生でしかないシチュエーションなんです。

この女の子と結婚するか、あの女の子と結婚するか、どっちにアクション起こそうって。それはユーザーのアクションですけど、これは本当の人生でしか体験できなかったことでしょ？ だから僕はそれをメディアとして制御したものを送り出したい。

一同 デカイですねえ！

火野 これ冗談じゃなくてですよ。僕が目指すものは、ゲームシナリオの松尾芭蕉か手塚治虫先生です。10年後にはあんまり大きなこと言わないかも知れませんが(笑)。

一同 なんてそうなっちゃうの(笑)。

火野 違うんですよ、ゲームって作るのに時間かかるんですよ。3、4本作ったら、また5年、10年かかっちゃうし…。もっと早いペースで上げられれば実験もたくさんできるんですけど。

重馬 すいません。彼、ビール飲み過ぎちゃったみたいで(笑)。…でも、気持ちは分かりますけどね。

『ルナ2』終了後 次に目指すものは？

——では、最後に『ルナ』に関することも含めて、みなさんがこれからゲームを作る上での抱負を聞かせてください。

窪岡 アニメーションとゲームシーンが交わっていることには、まだ違和感を拭えないですね。作っておいて言うのもなんですけど、そういう問題を一番感じてるんですよ。ゲームとアニメの表現を上手く組み合わせる技術とかできればなあ。まあ、ポリゴンとかCGもひとつの手かもしれない…。もし『ルナ3』をやるとしたら、そういう表現上の問題で、別物になっちゃうかもしれないですね。

火野 システムとしてですか？

窪岡 うん。マインドは同じ人間がやる限り、変えようと思っても変えようがないと思うんで。

火野 ゲームで泣かせることが出



②このメンバーが集まって、次の作品を発表したら、やはりこのハードで作ってほしい？

来るかどうか。そのことがメガCD版『ルナ』を作ったときに興味あったんですね。で、その思いとかをぶつけてメガCD版『ルナ2』作って、泣くどころか人生変わって来る人間まで出てきたんで。これは成功だったと。

ゲームの可能性はすごく大きなものがある、と感じてます。まだまだやれることはいっぱいあるし。シナリオに限らずですけど、ゲームっていうインタラクティブ性を使ったもの。それは『ルナ3』かもしれないし、いろいろと考えたいとは思ってますね。自称“感動宅配人”ですから。各家庭にお届けしますよ。

赤司 会社でネットゲームとかやってるんでんですけど、その辺は双方向性っていうのをふまえて今後のゲームのあり方とか考えていきたいかな、と思います。双方向性っていうのがどこまでできるか、ユーザーに究極の選択を与えてユーザーがどう答えるか、っていうようなものとか色々やってみたいと思ってます。それは『ルナ3』がそうでもいいし。ユーザーに苦難を与えて乗り越える、というようなそんな構造がいいですね。

重馬 僕自身、今『ルナ3』にはモチベーションがないんですけど、でも、それ以外でいろんなことを考えていることは確かです。期待しててください。

人生でしか体験できないこと。それをメディアとして制御して送り出したい。(火野)

プロデューサー

宮路洋一

が語る『ルナ』ワールド

等身大の人間が悩み行動する それを「王道」って呼んでいます

——プロデューサーの立場からみて、サターン版『ルナ2』はどですか？

宮路 今回はシナリオ上の説明部分をかなり直しましたよ。エピソードに厚みを増して。前作はどちらかっていうと、けっこうあっさり、シナリオ的にいうとホントにオーソドックス。『ルナ2』は前作を前提にして作られていて、キャラクタも掘り下げているし、シナリオ構成も悪くない。今回はプログラムもグラフィックも作り直したしね。今はまだ最終調整の段階なんですけど、いいものに仕上がりますよ。

——発売まであと2ヵ月弱ですけど、まだ調整を？

宮路 僕は開発の最後を一番うるさく言うからね。最後の段階になって初めて、プレイして気になったところを直していくんですよ。だって、ゲームを作っている人間って、わかんなくなってきちゃう

から。例えば、シナリオを熟知していると、シナリオの説明不足に気づきにくい。このキャラクタはこの心情でこう考えているってことなんか、制作に2年も費やしている人間がやると、もうわかりきってますから、そのキャラクタ自体を掘り下げられなくなってくる。だから、僕がプロデューサーとしてゲームを作るときは、最初に大まかな指針を説明して、ある程度ゲームができてくるまで、ゲームをやらせないんですよ。

人間味にあふれた 登場キャラクタ

宮路 『ルナ2』に出てくる登場人物は、みんなそれぞれ背負っているものがあるんです。『ルナ2』って、そういう背負っているものに対して向かっていく話なんです。で、ヒロットというプレイヤーキャラクタに近い、まっすぐな男の子を操ることによって、自分

の逃げていた姿をまっすぐに見て、超えていかなきゃならないんだという、そんなことを体験する物語なんですよ。

『ルナ』シリーズにはポイントが2つあって、1つは成長。RPGのキャラクタが成長するってことは、ゲームをやり終えたとき、「ああ、こいつら成長したな」って、そういう心の成長といったものがあるべきではないかと。まず少年少女が主人公なんだよね。少年少女って、いろんなことに触れて、悩んで成長する時期なんだよ。そういうものを改めて物語でみると、自分の人生に照らし合わせて、ああ良かったなと思うかなと。そこはちゃんと描かないと。『ルナ2』はドラマとして、その辺を描き切っていたから、いまだに支持を受けているんじゃないかな。少年少女がいろんなことに立ち向かって成長していく話がやりたい。数値が成長するんじゃないんだ、人間が成長するんだと。

カルトではなく 王道を追求

——もうひとつのポイントは？

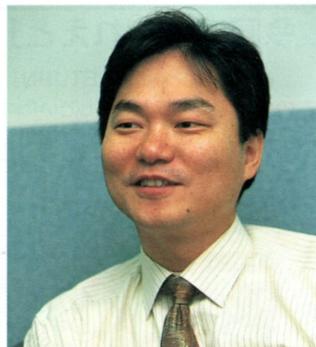
宮路 まあ、ゲームですから絶対敵はいるはずですよ。でも、敵ってというのは、物語の中で最終目的じゃないんじゃないかな？ 超えなきゃ行けないひとつの試練ではあるかもしれないけど。

僕はね、『ルナ』シリーズにおける敵ってというのは、じつは個々のキャラクタが持っているカルマというか、そういうものを乗り越えるために戦っていくものだと思うんですよ。

——お話人間くささがありませんよ。

宮路 少年少女が自分で背負っているものを解決していこうっていう形ですからね。最近のゲームは、まともじゃない超人が理解できないことをする話が多い。そういうのを僕は「カルト」って読んでます。逆に、等身大の人間が僕らと同じように悩んで行動していくのを「王道」って呼んでいる。『ルナ』ってすごく当たり前の感情で、

ルナ2 エターナルブルー



『ルナ』シリーズのプロデューサー。ゲームアーツ、ESP両社の代表取締役社長でもある。

ごく当たり前の話なんですけど、それでみんな感動してくれる。うれしいことですよ。

——今度お話を作るとしたら、どんなものを作りたいですか？

宮路 僕は王道ものを作りたいな。王道のストーリーでね、もっと考え込まれるような話もいいかもしれない。背伸びをしないで、卑屈にならないような、そんな生き方ができるような話を作りたい。『ルナ』シリーズの延長線で考えた場合は、やっぱり夢・希望・冒険は欠かせない。生きる勇気が出るようなね。

——やはり感動ものを？

宮路 感動っていうのは、自然にでなくちゃいけないから、狙って作るものじゃないですよ。狙って作ると芝居になっちゃう。すごく難しいけどね。感動とか希望とか愛とかはね、ストーリーじゃなくてキャラクタが生んでいくんですよ。僕らが作ったキャラクタは、勝手に一人歩きますしね。自分たちが持っていきたい話の方向ってあるんだけど、このキャラはこんなことしない、どうしよう？って悩むときがあるから。

『ルナ』のストーリーがいいって言われるのは、非常に光栄ですけど、それはプレイヤーがそれだけキャラクタに引き込まれて、シンクロしているからでしょう。元がマイナーハードのゲームだったんで、『ルナ2』のことを知らないユーザーも多いと思うけど、サターン移植を機会にぜひ遊んでほしいですね。

取材に訪れたときは、『ルナ2』のテストプレイ中だった。ギリギリまで最終調整を行う姿からは、「ルナ」への情熱が伝わってくる。



今回は「ぐれえと」のキャラクタが乱入

前作には劇場版「RETURN」のキャラ、ガレフが登場していた。で、「ろいやる2」はどうかというところ…、なんと劇場版「ぐれえと」

のあるキャラが登場する予定！もし、そのキャラがライアだったとしたら…、不幸な目に遭うのは間違いないことであろう。

SS版『ろいやる』



①ほんのちょい役どころか、かなりの活躍ぶりを見せたガレフ

劇場版「ぐれえと」



②「あの人」とは言っていないし、本命はびこびこリナちゃんか？

『ろいやる2』で追加された新システムの詳細に迫る！

『ろいやる2』のゲームシステムは主に、敵と戦う「戦闘パート」と、ストーリーを進めるための「アドベンチャーパート」の2つに分けられる。で、今回判明したシステムは「アドベンチャーパート」での各コマンドについて。というわけで、前作のものを継承している基本システムから、『ろいやる2』で追加された

新システムまで、ゲームのスタート地点となるドルトハウトの街を例にとって解説していくぞ。



◎追加要素だけでなく、細かい部分の改良なども行われている

総力特集

ストーリー進行のメインシステム アドベンチャーパートに注目!!

スレイヤーズ ろいやる2



アメリカ ゼルガディスさん、左のイラストを見てくださーいっ！ わたしたち、また出られるみたいですよ！
ゼルガディス ああ。ゲーム画面ではまだだかな。
アメリカ ってことは、今回もなかよし4人組の、愛と正義の冒険の旅になるってことですよっ！
ゼルガディス アメリカ、たのむからその呼び方は——
アメリカ まあまあ、いいじゃないですか。そんなことより、イラストの左下にいる人、ちょっと気になりませんか？
ゼルガディス なっ！ もしやコイツは…！
アメリカ あの髪型！ その指先!! この人の正体は——
 ??? ——それは、秘密です。

……と、まだまだ謎が多い『ろいやる2』。てなわけで今回は、アドベンチャーパートの秘密を徹底分析しちゃうぞ！

発売日	8月27日	C D 枚数	1枚
発売元	角川書店/ESP	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	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ、環境設定
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70% (6月4日現在)

アドベンチャーパートでできることは？

街や村、または特定の場所などに到着すると、この「アドベンチャーパート」となる。ここでは、いろいろな情報を集めたり、買い物をしたりなど、人との会話が中心となって展開していくのだ。



今度も、コマンドはアイコンで表示

街中での基本コマンド



場所の移動、または街の外に出るときに使うコマンド。実行するとマップ画面に切り替わり、現時点で行ける場所が表示される。



このコマンドを実行すると、時間を一段階だけ進めることができる。その場での休憩、夜なら野宿となるので、お金は必要ない。



何かしらの行動を起こすときに使う。これを実行すると、後述する「LOOK」や「EVENT」などといったコマンドが表示される。



ゲームをセーブしたりロードしたりするときに使うコマンド。それ以外に、プレイ中に環境設定などを変えるときもこれを使う。

「LOOK」&「EVENT」

最も基本的なコマンドがこの2つ。「LOOK」は、その場を見渡したり、何かを探したりする場合。「EVENT」は、その場所にいる人や物に話す、触れるなどというように、何かしらの行動を起こしたときに使うといい。



どの場所に行っても使える



ざっと周りを見渡すことで、そこがどんな感じの場所なのかわかる



アドベンチャーパートの基本は会話。これによって情報が得られる

「FOOD」&「STAY」

宿屋、酒場、定食屋などで使えるのがこのコマンド。「FOOD」は、食べたり飲んだりするときを使う。「STAY」は宿屋でのみ使え、実行すると時間を進めることができる。当然ながら、この2つのコマンドを使うにはお金が必要。



宿屋では食事と休憩が可能



『ろいやる2』では、キャラクタごとに別々のメニューを選べるぞ



好きな時間まで休むことによって、時間帯の調整が簡単にできるのだ

「BUY」

武器屋、道具屋などといった、いわゆるお店で使う。「BUY」となっているが、物を買う場合にもこれを使う。また、お店で物を買うとき、値引きの交渉ができるのも前作同様。『ろいやる2』では品数が増えているので、使う機会も多くなりそうなコマンドだ。



どんな物があるのかな？



ここはやっぱり、商売人の娘、リナのウデの見せどころか？

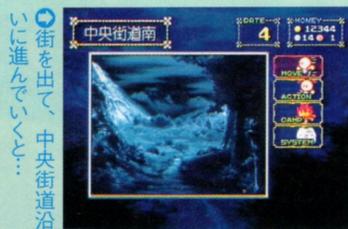


何だか怪しげな物ばかり…。商品名にも「怪しい」と書いてあるし…

移動中にもイベントが発生

前作では、街と街の間は、移動するだけか、強制イベントが起こるのみであった。しかし『ろいやる2』

では、道中にも宿屋などがあり、立ち寄ることでイベントが発生したりと、自由度が上がっているのだ。



街を出て、中央街道沿いに進んでいく…



その途中に宿屋を発見。先を急ぐなら無視することもできるが、なにかしら情報を得られるかもしれないし、泊まってみることにする



宿屋で得た情報により、近くに洞穴があることが判明。行ける場所として、マップ上に洞穴が表示される。さて、行ってみますか！

ゲーム序盤、ドルトハウトでのストーリー展開を公開しちゃうぞ!

いよいよ今回からストーリーの紹介を開始。前作同様、「スレイヤーズ」原作者・神坂一氏の監修によるオリジナルストーリー。今回

紹介する部分ではリナとガウリイとナーガだけが、今後おなじみのキャラたちも続々と登場してくるので、見逃せなくなるぞ。

表通り 呼ばれてきたはいいけれど…

魔道士協会の要請で、ドルトハウトという街に呼ばれたリナ。そもそも、たいして金にならない魔道士協会の仕事など受ける気もしないのだが、名指して呼ばれた以

上無視するわけにもいかず、ドルトハウトへ。で、街に着いてはみたものの、魔道士協会がある場所すらわからない状況。仕方がなく、街の人たちに訊ねることに。



①一口に魔道士協会といっても、街によってかなり規模が違う。ドルトハウトの魔道士協会は、かなり小規模

②場所も分かったし、あとは行くだけ。それにしても、なぜこんな街道から外れた街の魔道士協会に呼びだされたのだろう…



③魔道士協会は? と聞きより、グレッグの名で探したほうが早い?

魔道士協会 アミュレットって何のこと?

やっとの思いで魔道士協会に到着したリナとガウリイ。そこで待っていたのは、この街で唯一の魔道士協会のメンバー、グレッグ。

グレッグの話では、リナが盗賊から奪ったお宝の中に、ロベルトという人が探していたアミュレットがあったらしい、とのこと。

ロバース・キラー

魔道士協会の用件はそのアミュレットの返却。もちろんリナが直接盗んだわけではないので(むし

ろ取り返した)、礼金は払ってくれるとのこと。「盗賊殺し(ロバース・キラー)」の異名を持つリナならありそうな話だが…



④金髪の剣士って…、ガウリイにも関係してるってこと?



⑤盗賊から奪ったもの? 心当たりはいっぱいあるけれど、7日前は…

返せと言われても…

盗賊のアジトが襲撃されたのは7日前。しかし、リナにはそのころ盗賊を襲った覚えがない。グレ

グの話の聞いた限りでは、リナがやったとしか思えない。これはいいたい!? というわけで、真相の解明に乗り出すことに。



⑥確かにリナっぽいけれど、わざわざ名乗ったりはしないと思うぞ



⑦リナを疑うガウリイ。って、アンタもずっと一緒にいたでしょうが!

リナちゃんとナーさんの♡

新着呪文最前線

画面写真と共に、呪文を紹介していくこのコーナー。今回お見せするのは、リナの「烈閃槍」と「烈火球」とナーガの「螺旋衝霊弾」と「浄化結界」。「螺旋衝霊弾」

は前作にはなかった新呪文だ。なお、ここでの呪文の解説は設定上のもので、「ゲームと違う!」と暴れたりしないように注意。

エルメキア・ランス

烈閃槍



⑧物理的な攻撃力はまったくなく、精神にだけダメージをあたえることができる呪文



⑨精霊魔法の火炎系最強クラスの呪文で、その威力は「炎火球」の10倍近くにも及ぶ。目標地点に光の弾を発生させ、そこから超光熱の炎を撒き散らす



町外れ

なぜナーガがここに!!

まずは、この仕事を依頼したロベルトに話を聞くため、彼の住む町外れの教会へ向かうリナたち。

だがそのとき、そこに現れたのは…、なんと白蛇のナーガ。なぜ彼女がこんなところにいるのか!?

リナのニセ者!?

いきなり、お宝の分け前がどうのこうのと訳の分からない抗議をしてくるナーガ。お互いの話をまとめると、どうやらリナの名を語ったニセ者がいて、ニセ者と気づかなかったナーガと7日前に手を組んで盗賊を襲ったとのこと。

①突然現れ、いきなり突っかかってくるナーガ。いったい何のこじやら



②ナーガの様子からすると、ニセ者はかなりリナにそっくりらしい。胸は、ナーガを基準にされてもねえ



③誤解は解けたが解決はしていない。逆に、問題が深くなったような…

誤解は解けたが…

ニセ者のしわざということで、一応の段落はついた。しかし、自分の名を語る者をリナがほうっておくわけがない。ナーガでも(だから?)間違っただけだとすると、この先どんな罪をなすりつけられるかわかったもんじゃない。本格的な捜査の開始だ!

酒場

まずは情報を集めて

まずは、情報収集。とりあえず、最近まで一緒にいたというナーガから話を聞くことに。で、その肝心のナーガはどこへいったかというところ…。ああっ、さっ引き止めておけば良かったのに!!

④こんなわかりやすい特徴を持つ人物はナーガにいない



ナーガを探して

ナーガを酒場で見つけることができたものの、今度は本人をニセ者と間違えるナーガ。が、ここは一発実力行使によりリナ本人と認めさせる。話をまとめ、ナーガはリナと行動を共にすることに。

⑤近くにいればすぐに見つかるはず



⑥ごまかされてる! ごまかされてるよ! まっ、しょせんはナーガか



⑦ををつつ! ナーガにしはまじもな意見だっ

盗賊のアジトへ

ナーガの意見と情報を元に、盗賊のアジトへ行くことに。果たして、ここでニセ者の情報を得ることができるのだろうか? やはりニセ者はベルトの形が違っていたり、肌の色が黒かったりするのだろうか? —次回へつづく。

⑧盗賊のアジトといったら、こんな感じの場所でしょう



フェルザレード 螺光衝霊弾



⑨かなり高位の白魔法。効果範囲が非常に広く、ゾンビやゴースト程度ならあっさり浄化する。ただし、かなり魔力を消耗する

⑩带状に広がる光を放つ呪文。精神と肉体の両方にダメージを与えることができ、威力もなかなかのもの。直線的ではあるが、効果範囲は広い

ホーリィ・ブレス 浄化結界



**総力
特集**



オープニングデモ

少年サッカーを見つめる1人の男。何かひらめいたようにパソコンに向かう。そこには…



監督になるぞ! **日本代表チームの**



Become the coach for the national team!

W杯直前の今号は、ついに入手したサンプルROMから、新たに判明した情報などを公開していく。また、ゲーム中の日本代表が、悲願の1杯本選出場をめざした戦いもシミュレートしてみるぞ!

発売日	6月25日	C D 枚数	1枚
発売元	セガ/エニックス	複数プレイ	1人用
開発元	セガ/エニックス	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	435・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	99% (6月4日現在)

W杯直前の「**代表**」
完全レポート
日本代表は世界で勝てるのか?

セガのサッカーとエニックスのRPGが融合

フランスW杯も開幕し、14日には強豪アルゼンチンとの緒戦を控えるサッカー日本代表。岡田監督の今の胸中にはいかなるものなのか。そんな代表監督の気分を味わ

えるのがこのゲームなのだ。ゲームの目的はただ1つ。世界最高峰のスポーツイベントである、インターナショナルカップ（1杯）の優勝監督になることだ。



●主人公は最初、日本代表監督としてスタートするが、監督に就任できるのは全11カ国。例えば、ブラジル代表監督となつての世界制覇でもOKなのだ

1週間単位でゲームは進む



●試合の場合は、ひと月に最大で2試合まで。1、3週目に組み込まれる

強い代表チームを作り上げるためには、代表強化や資金援助、人材発掘といった行動が必要。

ゲーム中では、そういった行動をとるごとに1週間経過するようになっている（街の人に話しかけたり、ショップでの買い物など、時間の経過しない行動もある）。ひと月は4週間で構成されているので、必然的に1ヵ月間に行動できるのは4回までとなる。

ある2ヵ月間のスケジュール

例として、ある2ヵ月間のスケジュールを下に挙げてみた。3月の1、3週は、もともと大会（試合）が組まれているので、他の行動をとることはできない。それ以外の週で、練習したり、各施設行動をとったり、親善試合を組んだりしている。ちなみに、何もせずに週をとばすこともできる。



評価は1年ごとに

監督は2年契約だが、評価がなされるのは1年ごと。この年末の監督評価時に、契約条件を満たしていないと解雇されてしまうこともあるぞ。そのとき、どこからもオファーがないとゲームオーバー。



経験値の入手法

このゲームは、練習を行って能力数値を上げていく育成タイプではない。主人公（監督）や選手にレベルがあって、経験値を得ることで成長していくRPGなのだ。

その経験値は、ゲームスタート当初、試合でのみしか得られない（後々、別のことでも得られるようになる）。なので、主人公や選手を成長させるには、試合を行うしかないのだが、試合なら何でもいい

というわけではない。大会規模や観客数、対戦国のレベル、勝敗などによって、得られる経験値が変わってくるのだ。

EXPERIENCE				
NAME	LV	EXP	TOTAL	NEXT
社長	8	189	1677	70
ユダ	14	328	5176	174
アキラ	10	302	2678	51
イブ	14	362	5260	90
ヤン	21	408	11134	903
ツグミ	10	332	2585	144
高野	14	302	5079	271
特ヲ	14	396	5329	21
アガ	10	302	2724	5



●インターナショナルカップの1回戦で、我が日本代表が、無敵艦隊のスペイン代表に2-0で勝っちゃいました。上の画面のように、ドンと経験値が入って、もうウハウハです

その試合の注目度が高いほど、対戦相手が強ければ強いほど、監督と選手はより成長していく

もちろんお金の概念もあります

スカウトに有能な選手を探させたり、ショップでアイテムを購入するなど、強いチーム作りをするには、何かと先立つものが必要。資金は、年初の契約金や試合で勝

利することによって入手できる。ゲームスタート時はどうしても資金が不足がちだが、少ない中でどうやりくりするかも監督としての腕の見せどころ。

WINNERS 優勝		SCORES スコア	
準優勝	倍	勝利国	倍
ODDS		ODDS	
フォトガルド	0C	0C	0C
ウィナーズ	0C	0C	0C
スコアーズ	0C	0C	0C
合計		合計	
BONUS		BONUS	
報奨金	0G	報奨金	0G
勝利ボーナス	26500G	勝利ボーナス	26500G
合計	26500G	合計	26500G

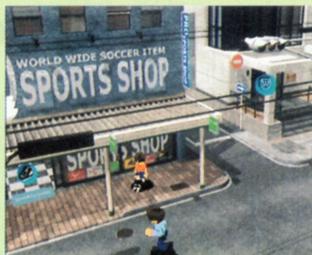
●大きな大会では、多額の優勝賞金ができることも。単位はゴールド？

●ときには財団で先行投資することも、代表を強化するためには必要

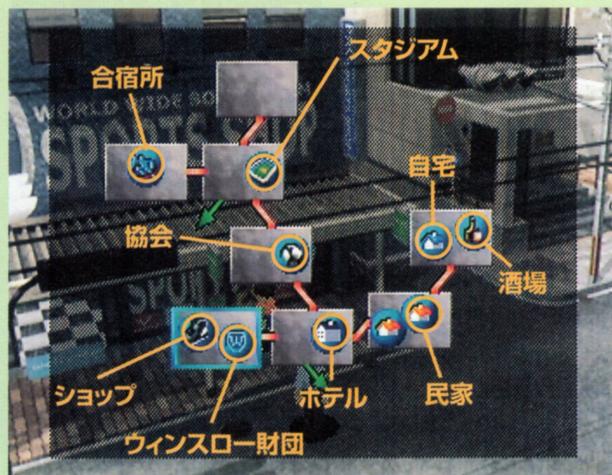


RPGパートで代表の強化を行う

このゲームは、マップ上で行動するRPGパートと、試合を行う試合パートに分かれている。代表チームの強化を行うためには、このRPGパートが重要で、国マップを歩きまわり、施設をうまく活用していかなければならない。施設に関しては、これまでも紹介してきたが、おさらいの意味も含めて、もう一度チェックしてみよう。



●RPGの基本は情報収集と探索。美しい街並みの中、監督は走り回る



●施設から施設への移動時に便利な簡易マップ。これは日本のマップで、各施設はこのようにつながっている

アイテム装備で能力アップ

ショップでは、監督や選手の能力をアップさせるアイテムを買うことができる。監督、選手ともにアイテムは1つしか装備できないが、能力アップは間違いなく戦力

アップにつながる。購入費用はかかるが、有効なアイテムをメンバー全員に装備させたいところだ。また、アイテムはショップ以外でも入手できるらしいのだが…。



●ある選手に「きんのピアス」を装備させると、シュートと判断力が5ずつアップした。FW向きのアイテムか？



合宿所での練習内容は？

合宿所で行うのは、①連係練習 ②個人技練習 ③作戦立案 ④代表変更といった4つのコマンド。

連係プレイには、レベルと熟練度(0~100%)があるが、レベルは試合中に成功していくと上がるのであって、練習で上がるのではない。だから、①は連係プレイの熟練度のみを上げるための練習なのだ。そして、熟練度を一度

100%にしてしまえば、もうその連係プレイを練習する必要はない。②は監督が持っている個人技を選手に習得させるための練習。個人技とは、スマッシュボレー(シュート)やチェンジベース(ドリブル)といった、必殺技のようなもの。主人公のレベルが上がると、新たな個人技を覚えていき、それを選手に教えられるようになる。

協会では試合を組む

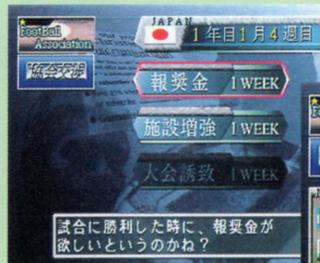
試合は、もともとスケジュール中に決められている大会(主に公式大会など)と、プレイヤーがみずから組むものがある。

自分で試合を組む場合は2種類あって、その1つは「協会交渉」で組む報奨金マッチ。これは報奨金額を設定し、それに見合った対戦相手と試合を行い、それに勝利すれば報奨金が手に入るというも

の。もう1つが「スケジュール」で組む親善試合。これは3ヵ月以内の空いている日程に組むことができる試合で、組んだ後の取り消しも可能。ちなみに、親善試合を組むときは時間の経過はなし。



●親善試合の対戦国は自国のレベルによる



●この試合に負けると名声と信頼を失うことになるので、チームの戦力に見合った相手を選ぶ(金額を設定する)必要がある



●今の君の実力なら、これくらいの条件でどうだろう。



●1回練習すれば、大体10%以上は熟練度が上がっていく



●選手に覚えさせられる個人技は、1人につき3個までとなっている



●チームのシステム決定や連係プレイの作成などを行うことができる



●正代表メンバーの変更を行う。正代表は11~18名まで

連係プレイを作成しよう!

連係プレイとは、プレイヤーがあらかじめ設定した一連の行動パターンのこと。この連係プレイを登録しておき、これが試合中に発動すれば、選手たちが設定したパターン通りの行動をとるのだ。もちろん、必ず成功するわけではないが、オリジナルの攻撃パターンで得点が決まると

きの満足感といったらもう…。連係プレイの作成自体はなかなか分かりにくい部分なので、編集部で1つの連係プレイを作成してみた。その作成過程をここで詳しく説明していこう。ちなみに、今回作成した連係プレイは、ボールを奪ってからのカウンター攻撃がテーマだ。



①システム決定後、連係プレイに参加する選手2~5人を選択する

②発動する位置やキーとなる(連係が始まる)選手を決定する



行動パターンの設定

参加人数や発動位置などを決定したら、次は肝心の行動パターンの設定。上の画面1~5ターン目の各行動について解説をしよう。

1ターン目: DF4がこの位置でボールカット、もしくはパスを受けると想定して、大きくMF9に蹴りだす(パス)指示。同時にMF7の選手に右のサイドを上がらせる。

2ターン目: 4からのパスを受けた9が、サイドを上がる7にパス。

3ターン目: パスを受けた7がドリブルで右サイドをえぐる。同時にFW11は7からセンタリングを受けべくゴール前に走り込む。

4ターン目: サイドをえぐった7が11にセンタリング(パス)。

5ターン目: 7からセンタリングを受けた11がシュート。

以上で行動パターンの設定は終了。この後、この連係プレイに名前を付ける。今回作成した連係はカウンターからの攻撃なので、「ここでカウンター」と名付けよう。

名前を付けたら作成は終了。後は登録するだけだが、試合で登録できる連係プレイは最大で3つまでとなっている。また、同じシステムのものしか登録できないという制約あり。ちなみに、ゲームスタート時にはサンプルとして、各システムの連係が1つずつ用意されているぞ。



③8文字以内なら自由にネーミング可能。カッコイイ名前をつけよう



④練習で熟練度を上げなきゃ

個人技を組み込む

個人技を連係プレイに組み込むことも可能。例えば、先程の行動パターンの中で、3ターン目に7の選手にドリブルの指示を出しているが、このとき7がドリブル系の個人技を覚えているのなら、ここに個人技を組み込めるのだ。



⑤個人技は選手の能力を最大限に発揮するので、より成功率が高くなる

「ここでカウンター」と名付ける

ウインスロー財団で投資

ウインスロー財団で行うのは技術投資と人気投資という資金援助。技術投資を行うと、その国のサッカー技術度が上がり、能力の高い選手が登場するようになる。

人気投資を行うと、その国のサ



①サッカーボールなどを寄付することで、国内の技術が上がっていく

ッカー人気が高まり、試合時の観客数がアップする。観客数が多いほど、監督や選手の成長が大きくなる(経験値が多くもらえる)のでお得だ。また、ショップの品揃えがよくなるなどの効果もある。

②少年たちにサッカー指導をすることで、国内の人気が上がっていく



その他の施設行動

これまで挙げた以外にも、マップ上には多くの施設が存在する。試合を行う「スタジアム」、データをセーブする「ホテル」、貴重な情



報をもらえることもある「酒場」や「民家」など。また、海外ではサッカーグッズを楽しむ場所もあるらしいのだが。



⑥人の集まる酒場では、貴重な情報ももらえることも

1杯予選までの日本代表をシミュレート

ドーハの悲劇から4年。サッカー日本代表は、アジア第3代表決定戦でイランを破り、悲願のワールドカップ出場を果たした。そして今、初めての世界への挑戦が始まろうとしている。

ゲームの中の日本代表も、同じように悲願のインターナショナルカップ本選出場をめざして、新たな挑戦を始めようとしていた。

主人公(=プレイヤー)を代表チームの監督に迎えて。

ここでは主人公率いる日本代表が、本選出場をかけて挑んだ1杯予選までの4年間をシミュレートしてみる。果たして日本代表はアジアの壁を突破できたのか。主人公は日本を世界へ導くナビゲーターと成り得たのか。待ってたのは奇跡か、それとも悲劇か。



○オープニングで、代表監督に就任するまでのエピソードが語られる

○代表監督の座を争って敗れたスナザワは、以降主人公を敵視する



新米監督、船出の1年目

いよいよ日本代表チームの監督としてスタート。スケジュールを見てみると、2月の後半にカザフスタン戦、そして、3月にはインビテーションマッチ(招待大会)で、いきなりアルゼンチン、ロシア、エジプトなどの強豪との試合が決定している。しかし、何から手をつけていいのか白紙状態。とりあえずマップ上を歩き回り、街の人から情報収集を行う。



○街の人と話す、ゲームの進め方のヒントや有効な情報がもらえます

各施設で行動

代表を強化するには、まずは練習だろうと合宿所に行ってみる。ここで関係プレイの作成、練習、システム決定などを行う。ちなみに、システムは4-4-2・ノーマル・ラインを選択。それから、ほかの施設も精力的に見てまわり、ショップでアイテム購入、協会でスカウトマンに逸材探索指示などを行う。代表候補が手薄なので、スカウトが有能な選手を見つけられるとありがたいが。



○逸材探索の場合、探索期間を設定する。期間が長いほど、いい選手を発見する確率も高いが費用も高め

世界遠征

インビテーションマッチでは、強豪アルゼンチンと1-1で引き分けるなど、それなりの結果は残した。しかし、今の代表には経験が足りないと、協会側が、オーストラリアから始まり、モロッコ、韓国、アメリカと対戦していく世界遠征ツアーを組んでくれる。

オーストラリア戦こそ0-0のドローだったが、モロッコ戦は2-1、韓国戦は1-0、アメリカ戦は1-0で勝利を取め、世界遠征は3勝1分けの好成績を残す。



○監督に就任後の初勝利がこのモロッコ戦



○スナザワはアメリカカ代表の監督になっていた

アジアオセアニアカップ

10月から始まったアジアオセアニアカップ。予選B組では、韓国、オーストラリア、サウジアラビアと同組になったが、3戦全勝で見事に予選突破。しかし、決勝のイラン戦は0-3で完敗。アジアの盟主の座には、あと一歩及ばなかったが、これもいい経験。

予選B組				勝点	勝
1	日本	韓国	1-0	3	3
2	韓国	オーストラリア	1-0	3	2
3	オーストラリア	サウジアラビア	1-0	3	1
4	サウジアラビア	日本	0-3	0	0

○予選B組のリーグ表。アジアの強豪相手に立派な成績を取めた

ワールドランキング

年末になると、ニュース番組内で、世界42カ国を対象にした、ワールドランキングが発表される。日本は37位で、まだまだ下の方だが、1年目はこんなものか。これから徐々にアップさせていこう。

順位	国名	監督名	P	F	失
32	ウズベキスタン	トニ	0	0	0
33	韓国	アリ	0	0	0
34	オーストラリア	アリ	0	0	0
35	中国	ホークンフン	0	0	0
36	オーストラリア	ホークンフン	0	0	0
37	日本	トニ	0	0	0
38	オーストラリア	アリ	0	0	0
39	オーストラリア	アリ	0	0	0
40	イラン	アリ	0	0	0
41	オーストラリア	アリ	0	0	0

○このランキングは、その年の実績などから判断される

日本代表チームの監督になろう! ~世界初、サッカーRPG~

日本代表、飛躍の2年目

1年目はそれなりの成績を残した主人公。2年目はさらなる飛躍をとげたいところ。また、監督評価が成績重視なので、あまりふがない成績を残すとクビになってしまう。気合いを入れていこう。

スナザワとの再戦

スナザワ率いるアメリカ代表が日本代表に練習試合を申し込んできた。日本人ライバル監督の激突、第2ラウンド目だ。結果は、日本代表が1-0で勝利を収める。



試合後に負け惜しみをいうスナザワ。負け犬っぽい

2年目の契約条件画面。成績重視



ウィンスローカップ

5月から開催されたこの大会。1回戦はエジプトに3-0で圧勝し、続いて2回戦のオーストラリアもPKで下して決勝進出。決勝の相手はライバル韓国。試合内容は押しっぱなしだったが、効率よく2点をもぎとり、2-0で勝利。優勝カップを手にした。



優勝チームは、ウィナーズカップの参加資格を得る

ウィナーズカップ

各地区の企業大会で優勝したチームが集まったウィナーズカップ。対戦相手はパラグアイ、南アフリカ、フランス、クロアチアと強豪ばかり。まったく歯が立たずに惨敗を重ねていくが、最後のクロアチア戦だけは1-0で勝利!



現実でも、この結果になるといいんだけど

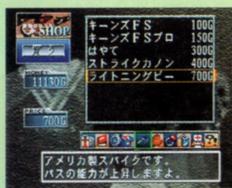
勝てない、我慢の3年目

ウィナーズカップでは世界の壁を感じたものの、しっかりと経験値を稼ぎ、順調に成長を重ねていく日本代表。資金の方にも余裕が出てきたので、財団で投資などをしっかりと行い、国レベルで実力の底上げを図っていく。

インビテーションマッチ

5月から開催されたインビテーションマッチ。大会形式は、世界から3カ国を招いてのリーグ戦。招待されたのはモロッコ、ユーゴスラビア、カザフスタン。モロッコには4-0で大勝利、ユーゴとは0-0のドロー。格上の相手に善戦といえる。しかし最後のカザフスタンで、勝てば優勝というところで、痛恨の引き分け。ユーゴに優勝をさらわれてしまう。

アイテムショップの品揃えもよくなってきました



親善試合

さらなる実力アップを図るため、空いた日程に親善試合をバシバシ組む。が、ロシア(0-0)、サウジ(0-0)、チュニジア(1-2)、ハンガリー(0-2)、ジャマイカ(0-1)、サウジ(0-4)とまったく勝てない状況が続く。どうしたっていうのだろうか?



経験を積むために積極的に試合を組んでいたのだが...

アジアチャンピオンシップ

10月から始まったアジア8カ国によるトーナメント戦。ここでも調子の悪さを引きずってしまい苦戦の連続。しかし、ウズベキスタン(PK3-0)、オーストラリア(1-0)、カザフスタン(1-0)と撃破し何とか優勝。



ついにアジアの頂点に立つことができた

悲願なるか、勝負の4年目

4年目、いよいよ1杯の地区予選と本選が行われる年。

日本は、韓国、オーストラリア、カザフスタンと同組の予選A組に入った。試合形式はホーム&アウェイの総当たり戦で、本選に出場するには、この組でトップの成績を収めなければならない。

1杯出場は、日本の悲願であり国民の夢である



1杯予選前半

ついに予選開始。緒戦はいきなりホームでの韓国戦だったが、この試合を2-1で競り勝つ。続くアウェイでのオーストラリア戦、アラブ戦も制し3連勝。いよいよ1杯が見えてきた。勝ち点でも、2位の韓国に5点差つける。



最大のライバルをホームで撃破! やったぜ!!

1杯予選後半

前半戦を全勝で乗り切った日本代表であったが、アウェイでの韓国戦は2点を先行しながら、後半追いつかれ2-2のドロー。そして、ホームでのオーストラリア戦も同様のパターンで1-1。これで2位韓国との勝ち点差は3点。日本が最終戦で勝つか引き分ける

と1杯出場が決まるのだが、もし日本が負けて韓国が勝った場合、得失点差では韓国の方が上をいく。運命の最終戦、アラブとの試合が始まった。前半は0-0で折り返すが、後半アラブに失点を許してしまう。その後、猛攻を繰り返すが、ついに得点は奪えず、0-1で敗北。結果は下の通りに...

順位	HOME	KOREA	JAPAN	ARAB	AUSTRALIA	勝点	勝	負	分	得点	失点	得失
1	韓国	6-1	5-1	5-0	2-2	11	3	1	2	18	8	10
2	日本	2-2	2-2	0-1	1-0	11	3	1	2	7	5	2
3	アラブ	1-5	0-1	0-1	5-4	5	1	3	2	8	17	-9
4	オーストラリア	0-6	0-1	1-1	3-3	4	0	2	4	8	11	-3

悲劇は繰り返された...この雪辱は君の手で...

幼少時代の出来事からゲームスタート時のイベントまで

本作の主人公となるのは、騎士を目指す青年、ルシアン・ティラー。オープニングイベントでは、16歳のときの彼と、双子として生まれた彼の妹に起こった出来事が語られることになる。そして、そ

のあとといったん時が流れ、4年後の世界から再びイベントがスタート。縮めのオープニングイベントが発生し、ゲームがスタートする。以下でそのイベントを、ポイントごとに紹介していこう。

すさみきった世界

鳥が飛ぶ。黒い翼を広げて空を覆うように。光を覆うように――。

暴都。ルシアンと妹は、この街で生まれた。遠く霧都の重水処理施設から舞い上がるあの黒い鳥（煤煙）は、風に乗れり、この辺りに舞い降りる。すすけた雨。すすけた街並み。ここでは飲み水にさえ灰が混じる。陽の光さえ、灰で煙る。こんな街で彼らは育った。



煤けた雨、煤けた街並み

◎暴都は工業の街であり、暴力の街でもある



ここでは飲み水にさえ灰が混じる

◎鳥とは、まがまがしいものだと考えられている



鳥が飛ぶ。暗い翼を広げて

生まれつきの病に苦しむ妹

ルシアンが産声を上げた傍らで、妹は言葉よりも先に血を吐いた。母親と同じ恐光症。決して陽の光を浴びることのできない体。重水技術が生み出したホタル水だけが、害を及ぼさない灯りなのだ。

その冷たい灯りの下で、求められるままに本を読んで聞かせるルシアン。妹のおまけに入りは、騎士と王女の物語。随きもせず、繰り返しがむ妹に、苦笑しながらもルシアンは語り始める。

「私にも、騎士様は来てくれるかな…」

ほんやりとつぶやく妹。その手に手を重ね、絶望を振り払うように力強くうなずくルシアン。

「俺が、おまえの騎士になるよ。約束する」

◎ルシアンにはわがままな妹。すさぶる仲のよい兄弟



私にも、騎士様は来てくれるかな

◎妹の病は別名、重水症。重水技術が生み出した病



重水症。別名、恐光症

オープニングイベントの全容が明らかに!

SEGA
DYNAMIC
PREVIEW

続報



バッケンローダー

この夏にセガから発売される期待の戦略シミュレーションRPG『バッケンローダー』。3号連続の掲載となった今号は、オープニングのイベントシーンを紹介。退廃的な未来社会を描くシナリオの、導入部分に当たる場面だ。

発売日	今夏	C D 枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	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	?% (6月3日現在)

©SEGA/キャラクタデザイン、イラスト：村田蓮爾/イラスト：安倍吉俊

死期の近い妹の傍らで、双子でありながら運命を分けた不条理にむずかるルシアン。

—この世界に、本当に神がいるのなら、なぜ等しく病んだ体を与えなかったのだろう—。

できないと知りつつも、妹を連れて、黒く汚されたこの街から逃れることを、ルシアンは望んでいた。

●病に冒されている妹を見、自分が健康であることを神に呪うルシアン



この世界に本当に神がいるなら、なぜ俺達に等しく病んだ体を与えなかったのだろう。

突如訪れた衝撃の死

ルシアンは闘技場での成績は惨たんたるものだった。それでもわずかな報酬金を手にし、暴都に戻ってきたルシアン。しかし待ち受けていたのは、妹の死、そして「最後はおまえの名前を呼んでいたが…」という父の言葉だった。

誰を憎めばいい…。



いたい、いたい

運命と不条理 という名の攫千金の夢

攫千金の夢

ルシアンは、妹の発作を和らげる薬を買うため、金稼ぎの手段を画策する。そんな折、暴都のスラム街で闘技場のうわさを聞く。そこは奴隷やごろつきを集めて決闘させ、金持ちたちが金をかける場所。もちろん命の保証はあったものではないが、勝ち進めば一攫千金を得られるという。

この辺りのスラム街には、その闘技場の黒服がスカウトに訪れるらしいといううわさを聞き、ルシアンは黒服を追い求めた。



奴隷だのゴロツキだのを戦わせて、金持ち連中がそれに金をかける。

ルシアン
ここにもいないか……

●妹を助けるお金を稼ぐため、闘技場のスカウトである黒服を探す



誰を憎めばいい…

●妹を連れ出せなかったルシアンは、己の無力さと怒りに打ちのめされる

—妹の死から4年後の冬—。酒場前で、王女キャロルが暗殺部隊に命を狙われていた。一方、場内では酒を呑んでいたルシアンがごろつきに

けんかを吹っかけられていた。そしてルシアンたちが表に出た瞬間、ごろつきは暗殺部隊に殺されてしまう。ルシアンに逃げよう促すキャロル。しかし酔ったルシアンはキャロルの面影に妹の姿が重なり、“今度は守ってみせ”と暗殺部隊に立ち向かうのだった。



侍女
キャロル様！ここは私に任せてお逃げください。

キカザル
キヒヒ、気の毒だがお前には死んでもらう。



見て判らなぬのか？
酒を呑んでるんだ。

バンディツ
こんな時に飲んだくれてるとは結構な身分だな、小僧。



娘
馬鹿が、あのよそ者に喧嘩ぶっつけたのよ。

●キャロルとは、一国の王女様



知らぬ顔をして家に帰れ。お前も命は惜しがるか？

キャロル
こいつらは皇都の暗殺部隊よ！それも王室直属の精鋭部隊！

●キャロルはルシアンに対し逃げるように忠告するが…



ルシアン
……なんで妹が……ここに……

ついに黒服を見つけ出したルシアン。黒服はスレッジをルシアンに与える。それは都市を治める5人の剣帝が扱うスレッジのレプリカ。生半可な素質とセンスでは使いこなせない。

スイッチを入れたが、スレッジは起動しない。黒服が立ち去ろうとしたその瞬間、妹との約束が頭をよぎる。悲しみとむずかりで体が熱くなり、再びスレッジを振る。すると突然スレッジが起動し始めた！

黒服に連れられ、闘技場へと向かう。



●スレッジは初め何の反応も示さないが…

スレッジとの 出会い



俺がお前の騎士になるよ。約束する。



●妹との約束を思い出した瞬間、スレッジが起動し始める

動き始める運命の 歯車

●ルシアンは妹の面影を見たキャロルを助けることに。運命の歯車が回り始める

恐怖を織る最新エピソードと プレイヤーが操る武器が判明!!

DEEP

ディープフィアー

発売日	7月16日	C D 枚数	2枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?% (6月2日現在)

発売日が決定した現在も、システムが謎に包まれている本作。今回は、その謎に包まれたシステムの手がかりとなる“武器”の情報が目見え。合わせて戦慄のストーリーも見逃すな!

“酸素”と並ぶプレイヤーの命綱 リアルな銃器でモンスターと戦う

以前お伝えした“敵との戦闘はアクションになるらしい”という情報の裏付けをするように、プレイヤーの操る武器が判明した。現在わかっているのは5種類の銃器。

武器選びやガンアクションにも期待大



武器はゲーム中のイベントで入手し、戦いの状況によって使い分けが必要がありそうだ。

登場予定の武器

- グロックピストル
- MP-5 サブマシンガン
- ショットガン
- スタングレナード
- コルトM1991A1

武器ごとに用意された敵のやられパターン

本作では、敵モンスター1体平均で10種類以上のダメージパターンが用意されている。やられパ

ターンは使用した武器や当たり所、距離によって変化し、攻撃時のリアリズムを演出してくれるのだ。



モンスターとの銃撃戦!!

敵モンスターは、人以外に動物から変化するものもいるらしい

恐怖の導入部分、オープニングシーン公開

21世紀初頭、近未来を舞台にしてストーリーが展開される本作。そのオープニングシーンでは、主人公ジョン・メイヤーが恐怖の

物語に巻き込まれていくまでの序章が語られている。ここでは、プロローグとなる本作のオープニングムービーを公開しよう。



40年前のポッドが太平洋に落下



太平洋標準時18時37分
未確認飛行物体が太平洋上に落下

そのポッド内には生
物反応が確認された



漂流物を発見
ポイントN=17 E=158



ポイントにブイを投下し 帰還せよ
シーフォックスを向かわせる

回収すべく落下地点にブイを
投下。シーフォックスが出動した



そのポッドはビ
ッグテーパーへ:



シーフォ
ックスで運
び込まれた

それから1週間、ビッグテーパー
ル内でポッド研究が進められた...

仲間の死、モンスターの弱点… 風雲急を告げるストーリー展開

恐怖を語る演出として挿入される、CGムービーによるイベントシーン。今回は、ネイビーエリアで起こったモンスターとのファーストコンタクトから、シーフォ

クス内部の調査までをお伝えした。今回は前回に続き、シーフォクス内に閉じ込められたジョンのその後、彼が遭遇する恐怖をイベントシーンで迎えることにしよう。

ビッグテーブルへの帰還

シーフォクスからの脱出に成功したジョンは、最初に出会った唯一の生存者と共にリトルシャークでビッグテーブルへ。ところが、普段リ

トルシャークの発着に使用するCCDエリアは、米海軍特殊部隊SEALが使用するため、使用できない。仕方なくMIエリアへと向かう。



急に寒気が…

MIエリアのプールに向かえ

正反对じゃないか

MIエリアに到着した一行。その時、救助した隊員に変化が…。モンスターと化した隊員がムーキーを襲う！ 助けを求めるムーキーの声も

空しく、ジョンの前でムーキーは惨殺されてしまう。その後、リトルシャークは海底へと沈んだが、モンスターは船を脱出し、ジョンを追う！

パートナー、ムーキーの死



先に様子を見てくる

寄生するモンスター

なんとかモンスターをかわしMIエリアの奥へ進んだジョン。そこにはワイズバーグ博士がいた。彼女はモンスターの細胞をマウスに投与

し、モンスターの研究をしていた。その細胞は、オリジナルの性質をコピーし、乗っ取ってしまうという信じられない性質を持っていた。



モンスターの細胞がマウスの細胞に寄生してるのよ

寄生細胞は急速に浸食してオリジナルを乗っ取ってしまうの

オリジナルの性質をコピーしながら取り込んでいるの

それもすごい速さで

博士は“モンスターの寄生細胞が酸素に弱い”という弱点を発見した。どうやらこの細胞は、人が普通に呼吸する程度の酸素濃度でも命取りに

なるらしい。ビッグテーブルに空気を充満させれば、敵を倒せるかも…。ジョンは研究を続ける博士と別れ、アパートメントエリアへ向かう。

敵が持つ意外な弱点



生物にとって多量の酸素は有害なの

いろいろありごと

いいんだよ博士

ジーナって呼んでくれる？

SEGA

DYNAMIC PREVIEW



続報

まさに「完全移植」という言葉がふさわしい

SEGA AGES/

セガエイジス/ギャラクシーフォースII

GALAXY FORCE II

美しいスプライト描画も見事に再現 プレイ中のBGMも見逃せないぞ!!

この作品の特徴は、スピード感より「操縦感覚」を重視している点。敵をバリバリ撃破するというより、シミュレータ的な感じで惑星内の障害を突破していく。その中でアーケード版登場当時話題になったのが、美しい背景画面とBGM！まず背景にはスプライト描画が多用されていて、時には画面を覆い

尽くすほどスゴい演出がなされている。サターン版でも、同じエイジスシリーズの『パワードリフト』と比較しても大幅にパワーアップ。アーケード版そのままのクオリティを実現している。そしてもう一つ、「S.S.T.BAND」メンバーによる幻想的なBGMは、ゲームミュージックファン必聴の内容だ。

リプレイモードで究極のプレイをめざせ!!

このサターン版では、プレイ中の自機の動きを「REPLAY GAME」モードで記録。それを自由に見られるようになっている。そしてなんと、再生中にリプレイを中断すると、そこからゲームを再スタートできる機能があるのだ。これを利用すると、ミスした所を何

度も再挑戦できる。またハイスコアを狙う人は納得いくまで同じ場所をアタックでき、いちいち最初からスタートせずにすむのがうれしい。うまく要所のベストプレイを記録すれば、究極のプレイヤーデータが作れるわけだ。シューティングゲームが苦手な人も安心だ。

■「REPLAY GAME」モードの利用方法

リプレイを再生中



ゲームを途中からスタート!!



ミスした直前でリプレイを中断!!

自機が破壊された、またはプレイに納得がいけない所の直前にリプレイ中断。ゲームをスタートさせれば、もう一度その先を再挑戦できるチャンスが！



スタート時に選べる5

ゲームスタート時は以下の5種類のステージから自由に選択が可能。それぞれ前半は惑星上（大気圏内）、後半は惑星内部で戦うことになる。惑星内の中央部には「コア」があり、

これを破壊すればステージクリア！5ステージをすべてクリアしたときのみ、最終の異次元空間「ハイパースペース」へと突入する。ここではそのうち最初の5ステージを紹介。

SCENE A

人工惑星「メガリオン」



最初の強敵・大型戦艦ギャボット

惑星内部に突入せよ!!



惑星内に突入すると、ロボットが多数待ち構えている。熾烈を極める敵の攻撃に警戒せよ！

ここでの難敵は、敵機ではなく障害物。進路上の浮遊パネルを破壊しなければ、先に進める

サターン版の画面がついに明らかに!!

巨大な体感筐体、そして幻想的な画面とBGMでプレイヤーを魅了して、現在もファンが多い『ギャラクシーフォースII』。そのサターン版の画面がついに判明。アーケード版と区別が付かないほど見事に再現された、各ステージの魅力に迫る!

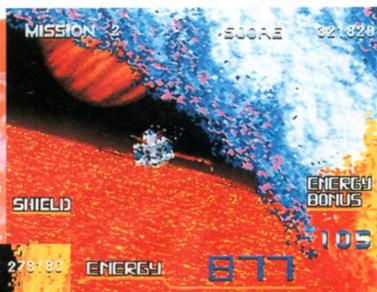
発売日	7月2日	C/D枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格(税別)	3800円	バックアップメモリー	2・プレイデータ
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%



つの未知の惑星

SCENE B

火山惑星「アシュタル」



①突如わきあがるマグマに触れると、もちろんダメージに。だがその炎は美しく、思わず見入ってしまうほど
②惑星内も炎が邪魔する。敵の姿はないものの、上部から残骸が落ちてきて牙をむく。慎重によけないと!?



SCENE C

植物惑星「マルクランド」

①接近すると、放射線に分散するザコ。ここは中央を突破!

②巨大な体は、いるだけで障害物となる。もちろん撃破は可能

巨大生物出現!!



SCENE D

砂の惑星「サラ」



①惑星内は通路が非常に狭い。だが攻撃は容赦なく、苦戦を強いられる
②襲い来る巨大な竜巻は狂巻。自然の猛威は、時には敵より脅威となる

③戦いは雲の上の舞台に。ここまで来ると、ザコ敵の攻撃も容赦がない



SCENE E

雲の惑星「オルセア」



①狭い道路上に、次々と出現するザコ敵。自標のコアまであと少し



④耐久力が抜群のアイアンズメーク

ADYNAMIC PR

攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

基礎知識のチェックと シナリオ8までの マップ攻略



何か
目覚めるとき



真実を
知るとき

……のとき

LANGRISSE

THE END OF LEGEND

ラングリッサーV ジェンドオブレジェンド



まだ発売の1週間前ではあるが、本誌では一足先に攻略モードに突入。その第1回目は、キャラメイクや新要素などの基礎知識ガイドとシナリオ8までのポイント解説付きマップ攻略をお届けする！

発売日	6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	キャラアソフト
価格(税別)	6300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	213・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

主人公のキャラメイクとクラスチェンジ

ゲームをスタートしたら、まず行うのが主人公のキャラメイク。オペレーターの出す質問に答えて

いくのだが、これによって変化するのは、主人公の能力値、クラスチェンジ、魔法などである。

好みのキャラを作り上げよう

キャラメイクは、もともと決められている基本能力値に、設問に対する答え方によって、数値がプラス・マイナスされていく仕組みになっている（例えば、ある答え

方をするとATが+2されるといように）。設問が終了したら、主人公の能力を確認できるので、自分好みの主人公ができあがるまで何度も試してみよう。



① どう答えると、どう影響があるのか、なかなか分かりにくいのが、キャラメイクの詳細は次号以降で

② 設問パターンは一定ではなく、答え方によって分岐していく



- ① クラス：ユニットの種類。主人公の初期クラスは、必ずこのファイターから始まる
- ② 初期所有アイテム
- ③ 判断力：この数値が高いほど、命令回数が多くなる。判断力50以上で、大体1ターンに1回以上行動が可能になる
- ④ 移動力：移動コマンドで一度に移動できる距離（マス）。実際の移動量は地形に左右される
- ⑤ 知力：この数値が高いほど、魔法効果が高くなる。魔法系のキャラはこの数値が高いのが望ましい



- ⑥ AT=攻撃力・DF=防御力：戦闘時に与える（受ける）ダメージに影響。MP=マジックポイント：魔法をどれだけ使えるかの目安
- ⑦ 指揮範囲内（⑨を参照）にいる傭兵に与える修正値。この数値が高いほど強力な部隊となる
- ⑧ 各攻撃に対する耐性値：0～100の数値で表されるが、この数値が高いほどダメージも少ない
- ⑨ 指揮範囲：傭兵に修正値を与える領域の半径。この数値が高いほど広範囲の部隊展開が可能となる
- ⑩ 最大雇用傭兵数

魔法・スキルとクラスチェンジ表

キャラメイクによって、クラスチェンジパターンや初期習得魔法、所得スキルも変化する。このクラスチェンジが非常に重要で、ここで決定したならもう2度と変更はできない。主人公をどういうタイプに育てていきたいのか、キャラメイクの際に後々の展開も考えて

おかなければならないのだ。オススメとしては、歩兵系か飛兵系になるだろうか。魔法は他の仲間にかかせて、やはり主人公は前線で戦わせるタイプにしたい。



④ 有効なスキルを覚えておきたいところ



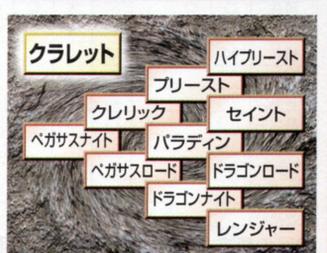
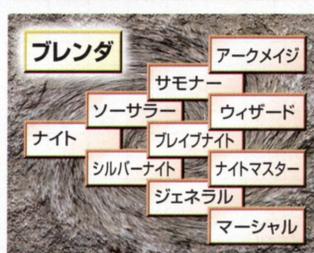
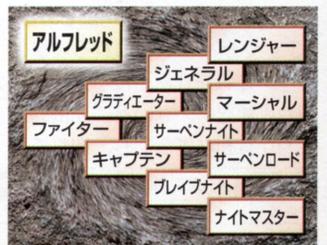
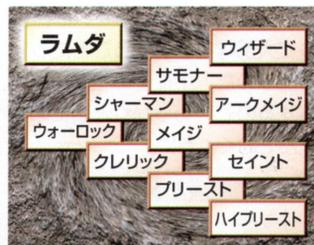
- ⑤ 魔法では、主人公がヒールを覚えておくと、序盤の戦いが楽になるが
- ⑥ クラスチェンジ表をしっかり確認すべし。この時点で、どういうルートを進むか決めておきたい



仲間のクラスチェンジ表

「V」は戦闘時の最大出撃部隊数が6と少なめ。その分バランスのとれた部隊編成をしていかなければならないが、魔法系はラムダにまかせて、後の3人は前線で活躍するクラスにした方が得策。ただ、

ラムダを僧侶系（クレリック→プリースト）に進めていくと、攻撃魔法が不足がちになってしまう。強力な攻撃魔法は、戦闘をかなり有利にする場合もあるので、どちらをとるか悩むところ。



『ラング』ワールドの基礎知識をチェック

戦闘前には、シナリオをクリアするための勝利条件が提示される。その内容はさまざまだが、大抵は敵部隊との戦いに勝利すること。

ここでは、戦闘を有利に進めるためにも知っておきたい基礎知識や、新要素となる行動量メーターに関して詳しく解説していこう。

傭兵を雇おう

1つの部隊は、仲間キャラ（指揮官）と各シナリオごとに雇い入れる傭兵で成り立つ。傭兵は、僧侶系など後方支援にまわらせる指揮官には必ずしも必要ではないが、前線に向かわせる部隊には絶対に必要な存在。彼ら無くして戦闘を有利に進めることなどできないのだ。戦闘に突入する前には、必ず傭兵を雇っておこう。

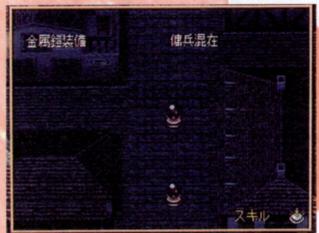


①傭兵の能力によって雇用コストが異なる。当然能力が高くなるほど、コストも高くなるということだ

混在も可能に

『V』では傭兵を混在させることも可能。指揮官がクラスチェンジして、「傭兵混在」というスキルを覚えると、傭兵を2種類まで混

在させることができるようになるのだ。『ラング』の戦闘では、攻撃の相性というものが存在するので、弱点をカバーするという意味で、この混在が重要なのだ。



①クラスチェンジの際に、どのような追加能力があるかを確認。それで「傭兵混在」があればOKだ

弱点をカバーできる



①バイク（槍兵）とソルジャー（歩兵）を混在すれば、互いの相性の弱点をカバーできるのだ

攻撃の相性

『ラング』シリーズの特徴である、「3すくみ」とも呼ばれる攻撃の相性。これを理解したうえで布陣や攻撃を考えないと、圧倒的に兵力が有利な場合でも、敗れてし

まうことが多々ある。逆にいえば、これをふまえた攻撃をすれば、少数で大部隊を撃破することだって可能なのだ。下にその相関図を掲載するので、しっかりと頭に叩き込んでおくように。

防御	歩兵	上陸兵	騎兵	不死騎兵	槍兵	僧侶	神官戦士	対魔僧侶	飛兵	飛弓兵	対空飛兵	不死歩兵	霊	魔族	ゲル
歩兵			×	×	○										
上陸兵			×	×											
騎兵	○	○			×	○	○								
不死騎兵	○	○			×		○	△							
槍兵	×	×	○	○		△	△	△							
僧侶			×		○							○	○	○	○
神官戦士			×	△	○							○	○	○	○
対魔僧侶			×	○	○							○	○	○	○
飛兵											×				
飛弓兵											×				
対空飛兵												○			
不死歩兵			×	×	○	×	△	×							

記号の見方 ○かなり有利 ○有利 △不利 ×かなり不利

ショップでアイテム売買

キャラには、武器・防具・その他の3種類のアイテムを装備させることができる。これらのアイテムを売買できるのがショップだ。シナリオ序盤では、それほど強

かなアイテムは扱っていないが、それでも装備しているのとそうでないのでは明らかな差が出てくる。各キャラにしっかりと有効なアイテムを装備させておこう。



①スタートボタンを押すと、そのアイテムの特徴が表示される。内容をしっかりと把握しよう



こんなお得なアイテムも

アイテムの中には、単純に攻撃力や防御力を上げるだけでなく、さまざまな効力を発揮するものがある。例えば、装備すると魔法の射程範囲が伸び、魔法効果も高くなる「ワンド」。これを魔法系のキャラに装備させれば、魔法がグッと活用しやすくなり、戦闘も有利な展開になる。また、魔法耐性を上げられる「クロス」は、敵に魔道士などがいる場合に有効だ。



①ワンドは、ラムダにぜひとも装備させたいアイテムだ



②魔法耐性を上げるクロス。敵に魔道士がいる場合にとっても

先の展開を考えた指揮官の配置

作戦準備が整ったら指揮官を配置して出撃するわけだが、その前に必ず敵の布陣も確認しておきたい。先程の攻撃の相性のこともあるし、どこにどのような敵部隊が位置しているのか、そして味方部隊はどう進軍するのか、ある程度先の展開を考えよう。指揮官の配置を行うのがベストなのだ。



①指揮官は、マップ上の決められた位置にしか配置できない

目の前に騎馬隊が



ならば槍兵を配置



①これはシナリオ8の出撃前。目の前に騎馬隊があるので、槍兵を配置する

新要素の行動量メーターとは？

「V」の戦闘では、新要素となる「行動量メーター」が非常に重要な意味を持つ。部隊の行動が可能になるのは、指揮官の行動量メーターが一杯になったとき。また、移動や攻撃といった行動にも行動量が設定されている。つまり、戦

闘中のすべてにおいて、この行動量がつきまってくるわけだ。

知っておかなければシナリオクリアできない、というものではないが、このシステムをちゃんと理解していると、戦闘をグッと有利な展開に持ち込めるのだ。

このメーターが重要なんです！

●例として、敵にヒット&アウェイ攻撃を仕掛けたときの、各行動と行動量を見てみよう



●各行動と行動量メーターの推移。赤色の部分が攻撃に必要な行動量だ

行動量のストックも可能

傭兵に関しては、行動量をストック（溜める）することも可能。1回の行動で、メーターすべての行動量を消費しなかった場合、残りの分が次のターンに持ち越しになる。これによって、1度目は

隣接できても攻撃できなかった相手に、ストックすることで攻撃まで行えるようになるわけだ。下の画面がそのシーンを表したもの。攻撃の相性などを考えて、敵の先手を取りたい場合は、ストック戦術が有効なのだ。

普通です

そのまま行動したら、隣接するだけで行動は終了。敵を足止めしたいときには、これでも構わない。



お得です

行動をストックしたことにより、攻撃まで可能になった。左下のメーターも増えているのが確認できる。



そのままゴー!



ストックしてアタック!

指揮官と傭兵の深い関係

1つの部隊は指揮官と傭兵で構成されるが、指揮官が倒れた場合、傭兵が残っていてもその部隊は全滅となる。なので、敵部隊を一刻も早く退けたいのなら、指揮官を集中的に狙えばいい。ただ、その場合得られる経験値に若干の差が出てくる。経験値を稼ぎたいなら、先に傭兵を全滅させ、その後で指揮官を倒した方がいいだろう。



●指揮官が倒れれば、それで部隊は全滅。指揮官を攻撃されないように傭兵で守る必要があるのだ



●指揮官の指揮範囲内にいる傭兵には修正が与えられる



●指揮官に隣接していれば、ターン初めにダメージが回復

面倒な人は自動で

いちいち傭兵の行動を入力するのが面倒な人は、コマンドを「自動」にしよう。傭兵たちが、指令（通常/戦闘/防御）に沿った行動をとってくれるぞ。



●便利だけど、なるべくなら自分で指示を出した方が確実

魔法を有効に活用すべし

魔法は、味方のHPを回復するものや敵にダメージを与えるもの、味方の行動を補助するものなど、戦闘を有利な展開に持っていくには欠かせない存在。

も有効なので、敵の射程外からの攻撃、多方面の味方の支援といったことが可能になるのだ。

その魔法の利点は何といても射程の広さ。かなり離れた相手に

また、魔法には詠唱時間がある。これは魔法を唱えてから発動するまでの時間のことで、効力の高いものほどその時間も長くなる。

●ファイアーを詠唱。この射程の広さが何といても魅力的なのだ



召喚魔法

契約した魔獣を呼び出す召喚魔法。召喚した後は、傭兵のように命令を出すことができるようになる。この召喚獣の中には、魔法を使えるものもいるので、使いによっては非常に頼りになる存在。

●ピクシーは回復魔法を唱えることができる



シナリオ1~8までのマップ攻略&ポイント解説

ここではシナリオ1~8までのマップ攻略をお届けする。敵と味方、NPC（ノンプレイヤーキャラ=操作できないユニット）の初

期配置とユニットデータ、増援の出現箇所などもバッチリ掲載。また各シナリオのポイントとなる部分は解説を付け加えてみた。

SCENARIO1~覚醒~

脱出ポイントをめざせ

勝利条件 ・シグマとラムダが研究所を脱出
・敵の全滅

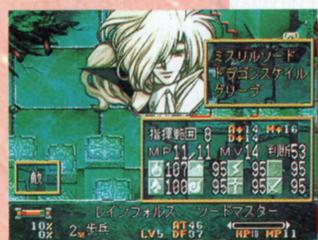
敗北条件 ・シグマ、およびラムダの死亡

最初のシナリオだけあって、クリアするだけなら至極簡単。シグマとラムダが、マップ左上の脱出ポイントまで到達すればいい。ちなみに、このシナリオでは傭兵雇用やアイテム売買はできないので、指揮官のみの戦闘となる。

敵は4人。②アイゼルは、キャラメイクで主人公を強くしていれば撃破は不可能ではないが、①レインフォルスは太刀打ちできる相手ではない。レインフォルスが近づいてきたらすぐに逃げよう。それまでに③④のファイターは経験

値稼ぎのためにも倒しておきたい。ラムダの魔法で体力を削っておいて、シグマでトドメをさせばいいだろう（またはその逆）。

●戦闘がスタートしたら、脱出ポイントに向かいつつ、④とぶつかるこの辺り（木の前）で戦闘態勢に入る。レインフォルスが近づいてきたらすぐ逃げろ！



●アイゼルには勝てたとしても、レインフォルスに勝つのは至難の業



- ① レインフォルス / AT46・DF37
- ② アイゼル将軍 / AT30・DF25
- ③ ファイター / AT20・DF16
- ④ ファイター / AT20・DF16

SCENARIO2~追撃~

むやみにアイゼルに近づくな

勝利条件 ・シグマとラムダが西へ脱出
・アイゼルの撃破

敗北条件 ・シグマ、およびラムダの死亡

ティロック台地にて、2人待ち受けるアイゼル。相変わらず彼の能力値は高い。しかも修正値も異常に高いので、傭兵がムチャ強い。シグマとラムダだけではアイゼルに勝つのは難しいだろう。しかし、だからといって西の脱出ポイントをめざす必要はない。なぜなら、この後登場するセリナ将軍とウィラー提督が、シグマたちに加勢してくれるからだ。

隊に突撃してくれる。騎兵のセリナなら、アイゼルなど楽勝で撃破してくれるので、彼女にまかせてしまおう。ただ、まれにセリナがアイゼルを攻撃した後に、アイゼルのHPが1~2ほど残ることがある。これならラムダの魔法やシグマでも倒せるので、とりあえずはこのチャンスを狙っておきたい。

ウィラーは回復、セリナは敵部



●シグマたちをしつこく狙うアイゼル。強いぞ狙

●素敵なセリナさん登場。アイゼルの野郎を、あなたの馬でやつちやってください
●セリナさんの突撃にタジタジのアイゼル。しかも、残りのHPはたったの2。ラムダの攻撃魔法でトドメをさせ！



- ① アイゼル将軍 / AT33・DF28・A+10・D+10・M+5 グレナディア (AT26・DF21) ×2
- ② ファイター / AT20・DF16・A+0・D+0・M+0 ソルジャー (AT20・DF14) ×2
- ③ ファイター / AT20・DF16・A+0・D+0・M+0 ソルジャー (AT20・DF14) ×2
- ④ セリナ将軍 / AT39・DF26・A+15・D+7・M+6 ドラグーン (AT29・DF20) ×2
- ⑤ ウィラー提督 / AT18・DF15・A+0・D+1・M+7 ファランクス (AT23・DF24) ×2

ラングリッサーV ~ジ エンド オブ レジェンド~

SCENARIO3~攻撃~ アルフレッドを味方につける

勝利条件	・ゴールドリーの撃破	敗北条件	・アルフレッドの死亡 ・シグマの死亡
------	------------	------	-----------------------

このシナリオでは、クラレットとアルフレッドはNPC。つまり操作できない。クラレットはシナリオスタート直後、東に向かって逃げてしまうが、残されたアルフレッドは、マップ中の矢印のように、柵づたいに南東に向かう。その南東に③の敵部隊（傭兵は槍兵）がいるので、ラムダをこれに向かわせよう。シグマは、アルフレッド

を追う②の歩兵隊に向かわせる。そして、シグマがラムダ（この場合はラムダになるだろうが）がアルフレッドとある程度接近すると、イベントが起こり、アルフレッドが仲間になるのだ。仲間になれば自分で操作できるようになるので、騎馬隊のゴールドリーに向かわせよう。槍隊のアルフレッドなら、問題なく倒せるはずだ。



①シナリオスタート直後、③の敵に向かっておけば、必然的にアルフレッドとも接近することになる



②槍兵は騎兵に圧倒的に強い。ただ、アルフレッド自体は歩兵なので、彼が攻撃を受けないようにしよう



- ①ゴールドリー隊長/AT25・DF15・A+3・D+0・M+0 ランサー (AT24・DF15) ×3
- ②ファイター/AT20・DF18・A+0・D+1・M+0 ソルジャー (AT20・DF14) ×2
- ③ファイター/AT20・DF18・A+0・D+1・M+0 バイク (AT18・DF18) ×2
- ④クラレット/AT?・DF?・A+?・D+?・M+? ヒボグリフ (AT20・DF13) ×4
- ⑤アルフレッド/AT?・DF?・A+?・D+?・M+? バイク (AT18・DF18) ×4

SCENARIO4~突破~ ウィラーを逃がすな

勝利条件	・20ターン内にウィラーを倒し、北門へ脱出 ・20ターン内に敵を全滅させる	敗北条件	・シグマの死亡 ・ウィラーの脱出 ・ターンオーバー
------	--	------	---------------------------------

ウィラーは戦闘がスタートしてから、北門へ脱出しようとするばやく移動を開始。しかし、心配はご無用。最初は勢いよく逃げるものの、その内すぐにバテてしまって、動きが鈍くなる。あせらなくても十分追いつけるので、まずは②の騎馬隊をアルフレッドの槍兵で片付けておこう。それからウィラーに向かえば問題ない。背後に④ゴールドリー（騎馬隊）もいるが、これは魔法などで体力を減らして足止めしておけばいい。ちなみに、5ターン目かゴールドリーに攻撃すると、⑤の位置に増援が現れる。



④頭はキれるが、体力の方は散々のウィラー



⑤魔法力が高ければ、魔法で足止めも可能

一般市民を巻き込むな

ゴールドリーらは、街中にいる一般市民も無差別に攻撃する。シナリオクリアに彼らの存在は関係ないが、できれば彼らに被害が及ばないようにしたいところだ。



⑥無差別攻撃に逃げ惑う一般市民たち。ゴールドリーの野郎、許せん！



- ①ウィラー提督/AT18・DF15・A+0・D+1・M+7 バイク (AT18・DF18) ×2
- ②ナイト/AT25・DF16・A+3・D+1・M+1 ランサー (AT24・DF15) ×2
- ③ファイター/AT20・DF18・A+0・D+1・M+0 ソルジャー (AT20・DF14) ×2
- ④ゴールドリー隊長/AT25・DF15・A+3・D+0・M+0 ランサー (AT24・DF15) ×2
- ⑤ファイター/AT20・DF18・A+0・D+1・M+0 バイク (AT18・DF18) ×2

SCENARIO 5 ~ 隣村 ~

マップ中央部で戦え

勝利条件

・敵の全滅

敗北条件

・シグマの死亡

まずは初期配置がポイント。北東に騎馬隊が2部隊いるので、これは傭兵をバイクにしたアルフレッドを向かわせる。シグマとラム

ダはマップ中央部で、②③の槍隊を迎え撃つ。ラムダは攻撃魔法や補助といった後方支援に専念すべきなので、ここでは傭兵を雇う必要はないかもしれない。

このシナリオでも、アイゼルの部隊は強力。主人公もある程度育ててきているだろうが、よほど能力が高くなければ太刀打ちすることはできないはず。戦闘は避けるべきだ。

中央部まで誘い出そう



ブレンダ登場

アイゼルの撃破は、この後登場するブレンダにまかせればいい。ゴルドリーを撃破するか、アイゼルと戦闘をすることで、ブレンダとその部下2人の騎馬隊がA~Cの位置に出現する。彼女たちなら難なくアイゼルを撃破してくれる。しかし、ここでもシナリオ2と同様のおこぼれを狙っておきたい。



このシナリオでは、ブレンダはNPC。シナリオクリア後、正式に仲間になる。頼りになる姉御だ



- ① アイゼル將軍/AT30・DF25・A+8・D+9・M+3 ソルジャー (AT20・DF14) ×2
- ② ファイター/AT21・DF18・A+0・D+2・M+0 バイク (AT18・DF18) ×3
- ③ ファイター/AT21・DF18・A+0・D+2・M+0 バイク (AT18・DF18) ×3
- ④ ナイト/AT23・DF15・A+1・D+0・M+0 ランサー (AT24・DF15) ×2
- ⑤ ゴルドリー隊長/AT26・DF15・A+4・D+0・M+0 ランサー (AT24・DF15) ×3
- Ⓐ ブレンダ/AT?・DF?・A+?・D+?・M+? ヘビーランサー (AT22・DF21) ×4
- Ⓑ ナイト/AT26・DF17・A+4・D+2・M+1 ヘビーランサー (AT22・DF21) ×2
- Ⓒ ナイト/AT26・DF17・A+4・D+2・M+1 ヘビーランサー (AT22・DF21) ×2

SCENARIO 6 ~ 疑惑 ~

すばやく砦に近づけ

勝利条件

・アルヴィンスの撃破

敗北条件

・アルフレッドの死亡
・シグマの死亡

このシナリオのポイントは、アルフレッドのいる砦に早く接近すること。ここではアルフレッドはNPC扱い。実兄のアルヴィンス率いる数部隊から攻撃を受けるアルフレッドだが、ある程度は持ちこたえられる。その間に味方部隊を砦に向かわせよう。

進軍方法だが、攻撃の相性を考えて、⑥の騎馬隊にはブレンダ、



味方の誰かが、ある程度アルフレッドに接近すれば、イベントが起こり、操作できるようになる

⑤の槍隊にはシグマ(歩兵)を向かわせる。そして、味方の誰かが砦に接近すると、アルフレッドが操作可能になる。そうすれば、アルフレッドは傭兵を盾にしつつ、砦の南側から脱出しよう。そして、そのまま東から回り込んでくる④の騎馬隊の迎撃に向かわせよう。アルヴィンスはそれなりに強いが、ブレンダなら難なく倒せる相手。

砦の南側付近で、密集した戦いが繰り広げられる。アルフレッドはそのまま④の迎撃に向かわせる



- ① アルヴィンス/AT25・DF22・A+3・D+5・M+1 ソルジャー (AT20・DF14) ×4
- ② ファイター/AT21・DF18・A+0・D+2・M+0 バイク (AT18・DF18) ×3
- ③ ファイター/AT21・DF18・A+0・D+2・M+0 ソルジャー (AT20・DF14) ×3
- ④ ナイト/AT23・DF15・A+1・D+0・M+0 ランサー (AT24・DF15) ×2
- ⑤ ファイター/AT20・DF18・A+0・D+1・M+0 バイク (AT18・DF18) ×2
- ⑥ ナイト/AT23・DF15・A+1・D+0・M+0 ランサー (AT24・DF15) ×2
- Ⓐ アルフレッド/AT?・DF?・A+?・D+?・M+? バイク (AT18・DF18) ×4

ラングリッサーV ~ジ エンド オブ レジェンド~

SCENARIO 07 ~妨害~ **一度集まって、一斉攻撃をかける**

勝利条件	・アイゼルの撃破	敗北条件	・シグマの死亡
------	----------	------	---------

体力の奪われる洞窟から早く脱出せねばならないが、あせて飛び出すのは禁物。出口付近(ここはダメージを受けない)に一度味方部隊を集結させよう。なぜなら、



● いったん出口付近に味方を集結させよう

誰かが抜け出すと、①アイゼルや②騎馬隊が動き出してしまうからだ。攻撃の相性を考えると、④にはシグマ、②にはアルフレッド、①にはブレндаを向かわせるようにしたい。敵に初登場の弓隊は、いったん行動量をストックして、一気に近づいて倒すべし。

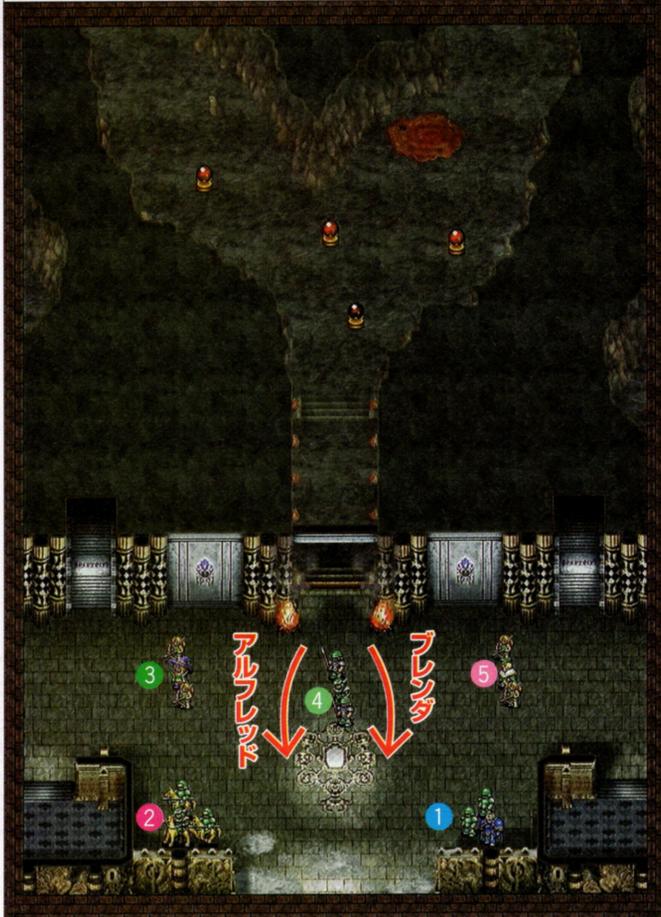


● 敵の部隊が強力なので、こちらも攻撃の相性を考えたうえで、味方部隊を向かわせねばならない



● 弓隊は指揮範囲を無視してでも一気に倒せ

- ① アイゼル将軍 / AT30・DF25・A+8・D+9・M+3 ソルジャー (AT20・DF14) ×2
- ② ナイト / AT24・DF16・A+2・D+1・M+0 ランサー (AT24・DF15) ×2
- ③ ウォーロック / AT22・DF16・A+2・D+0・M+1 エルフ (AT16・DF6) ×2
- ④ ファイター / AT21・DF19・A+1・D+2・M+0 バイク (AT18・DF18) ×2
- ⑤ ヒーラー / AT20・DF18・A+0・D+2・M+1 エルフ (AT16・DF6) ×2



SCENARIO 08 ~残照~ **エミリーの追撃を振りきれ**

勝利条件	・仲間全員が吊り橋を渡る	敗北条件	・シグマの死亡
------	--------------	------	---------

初期配置の敵部隊は、攻撃の相性さえふまえて攻めていけば、それほど手こずる相手ではない。ただ、問題は北東から出現するエミリー。彼女の強さは半端じゃなく、例えば攻撃相性のいい槍隊のアルフレッドで攻撃しても、まったく勝負にならないほどの強敵。これまでの展開でよっぽど強くなっていれば話は別だが、おそらくは現時

点でエミリーにかなうような味方ユニットはいないだろう。そうなるとう逃げられないように、南の脱出ポイントまで逃げ延びよう。もし振り切れなと思ったら、傭兵をオトリ(犠牲)にする。そうすれば多少の時間かせぎにはなるはずだ。このシナリオはまさに“三十六計逃げるにしかず”だ。



● 試しにアルフレッドのバイク(槍兵)をエミリーのドラグーン(騎兵)にぶつけてみただ、結果はこの通りの惨敗。エミリーさんにはかないません

- ① フォウ / AT 22・DF 19・A+・D+3・M+1 バフ (AT 18・DF 18) ×3
- ② フォウ / AT 22・DF 19・A+・D+3・M+1 バフ (AT 18・DF 18) ×3
- ③ ナイト / AT 25・DF 16・A+3・D+1・M+1 ランサー (AT 24・DF 15) ×3
- ④ フォウ / AT 22・DF 19・A+・D+3・M+1 バフ (AT 18・DF 18) ×3
- ⑤ エミリー / AT 42・DF 30・A+14・D+7・M+9 ドラグーン (AT 29・DF 20) ×4

AND ANALYZE

攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

第4回

最終分岐以降の 終盤直前12シナリオを攻略!

スパロボ大戦 最終編

4回目を迎える『最終編』攻略。今回は、シナリオ45~56と、いよいよ終盤戦の攻略へと入っていく。怪しい情報満載の、「Sサイズ情報」にも注目だ!

発売日	発売中(4月23日)	C D 枚数	1枚
発売元	バンプレスト	複数プレイ	1人用
開発元	ウィンキーソフト	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	198+89・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	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

いよいよストーリーは佳境へ ハマーン、ギャブレーらも続々参入!

シナリオ44「悲しみのカトル」クリア後のインターミッションに発生するDCルート、ポセイダルルートの分岐。本編中、このDC、ポセイダル分岐が最後の分岐であ

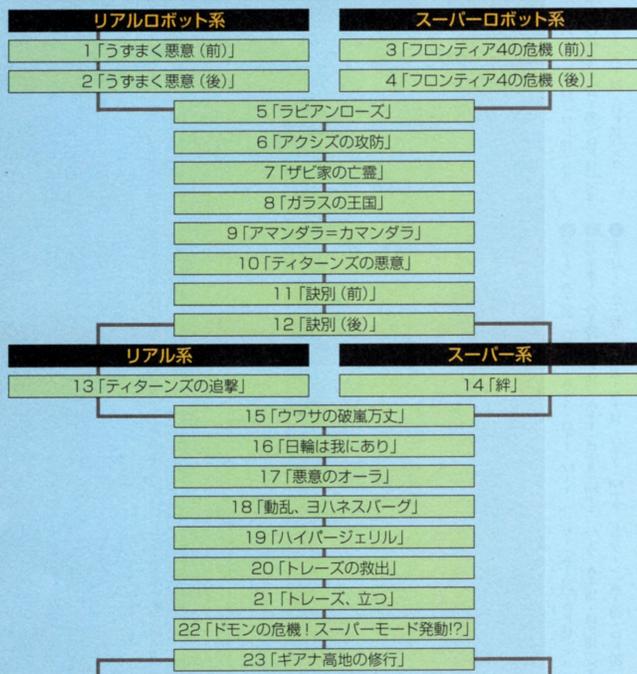
り、以降のシナリオは完全な一本道である。次ページからはルート別にマップを攻略。DCルートをP43~46で、ポセイダルルートをP47~49で解説していくぞ。

ここが最終分岐。後は悩むことのない一本道シナリオが続くぞ



シナリオはいよいよ核心へ...

現在までの進行フローチャート



今号の攻略

シナリオ 45 DC ルート 錯綜する想い

勝利条件 6ターン以内にコロニー上の敵を倒した後敵を全滅
敗北条件 6ターンが経過した場合もしくは味方の全滅

DCルート最初のシナリオ。コロニー上のザク改を撃破するのが当初の目的だが、撃破後は勝利条件が敵の全滅に切り替わる。4ターン目増援のバフクラン軍ともども、結局敵は全滅させなくてはならないのだ。

①ザク改自身はただのザク。一撃で倒せるだろう



POINT イデオンガン使用可能に!

敵全滅後、ダラム率いる増援が現れるが、イデオンガンイベントによって消滅する(イデオンを出撃させなくてもOK)。このイベント以降使えるようになるイデオンガンは、使いこなすと本当に無敵。ゲージを上手に上げて、イデオンガンを試してみよう。

②ゲージを上げるのは大変

1/1	武器名	攻撃力	射程	命中
○	汎用ミサイル	1400	1-4	± 0
○	ミサイル	1600	2-4	-10
○	榴弾	2000	1	+30
○	全方位ミサイル	2000	1-5	+20
○	イデオンガン	9999	1-∞	+10
○	イデオンガン	9999	1-∞	+10

弾数 1/1 地形 空 A 陸 A 海 A 宇 A
必要気力 130(100) 必要技能
消費EN 200(360) 属性/補正 ± 0%

敵登場ユニット			
ユニット	パイロット	LV	機数
ヴァル・ヴァロ	ケリー	48	1
ドライセン	カリウス	47	1
グラーフツェペリン	エリート兵	46	1
ザンジバル	エリート兵	46	1
ビグロ	エリート兵	46	3
ブラウ・プロ	強化兵	46	2
ケンプファー	エリート兵	46	2
エルメス	強化兵	46	1
ドムⅡ	エリート兵	46	1
ザク改	エリート兵	46	1

増援A (黄軍)		4ターン目、エネミーフェイズ	
ユニット	パイロット	LV	機数
ガプロ・ザン	オーメ財団兵	47	1
アディゴ	オーメ財団兵	46	3
デツカ・パウ	オーメ財団兵	46	3
ゴンド・パウ	オーメ財団兵	46	3
ガルボ・ジック	オーメ財団兵	46	4

シナリオ 46 DC ルート 理想と現実

勝利条件 敵の全滅
敗北条件 味方の全滅

シナリオ当初、自軍はサイバスター、ZZなど、リアル系で変形可能な5ユニットのみの出撃となる。3ターン目、6ターン目に自軍援軍

が到着するので、それまでは無理をせず、ノインたちの部隊を叩いて交戦を避けておこう。ノイン隊が全滅しても後に影響はないぞ。

敵登場ユニット			
ユニット	パイロット	LV	機数
ドロス	キシリア	51	1
Rジャジャ	マクベ	50	1
ドライセン	ガイア	49	1
ドライセン	マッシュ	49	1
ドライセン	オルテガ	49	1
ブラウ・プロ	シャリア=ブル	48	1
ブラウ・プロ	強化兵	47	5
ブラウ・プロ	強化兵	46	1
ケンプファー	エリート兵	47	1
ケンプファー	エリート兵	46	1
グラーフツェペリン	エリート兵	47	1
ザンジバル	エリート兵	47	1
ビグロ	エリート兵	47	1
エルメス	強化兵	47	1
ザク改	エリート兵	46	1
ドムⅡ	エリート兵	46	1

増援A (黄軍)		4ターン目、自軍フェイズ	
ユニット	パイロット	LV	機数
ガンダムエピオン	ミアリアルド	46	1

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

POINT ドロスを逃がさず撃沈する

3、6ターン目の自軍本隊と、4ターン目の味方NPCであるミアリアルドが現れたら反撃開始。敵軍に増援はなく、苦戦することはない

だろうが、唯一ドロスのHPには注意。HP60000で、HPが40%以下になるとDC全軍撤退となるのだ。HPが半分になったら大技で一撃で仕留めよう。



①かなり弱いノイン隊。エルメス1機に全滅させられます



②ドロスのHPは60000。倒すなら、一撃で24000以上のダメージを与える必要があるのだ

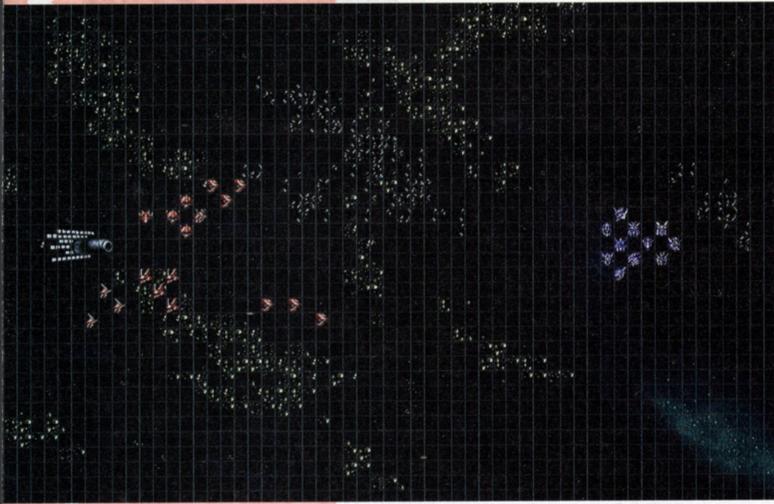


シナリオ 47 DCルート 光、断つ剣

勝利条件 ソーラ・レイ・システムへの侵入

敗北条件 15ターンの経過
あるいは味方の全滅

A ポイント



分散時の自軍 **ブライト、アムロ、クワトロ+選択8機**

ラカン隊が相手のA地点。クリアするだけなら、クワトロの覚醒+加速で2ターン目にはクリアできてしまう。だが、できれば敵を全滅させて資金を稼ぎたいところ。戦力集中でも、地点クリア後にEN、精神ポイントは回復するので、激励や幸運をどんどん使って一気に全滅させよう。



敵を倒さなくてもクリアOK

敵登場ユニット

ユニット	パイロット	LV	機数
ドーベンウルフ	ラカン	50	1
ザクⅢ	エリート兵	48	3
ザンジバル	エリート兵	47	1
ドライセン	エリート兵	47	6
パウ(MS)	エリート兵	47	3
ゲルググJ	エリート兵	47	4

B ポイント



A地点と同様のマップ。A地点より敵数は少なく、強力な敵ユニットもないので3つの地点で一番攻略は簡単であろう。一応、注意すべきは射程7を誇るパウの部隊。ファンネルなど



ここは敵の射程外で安全な場所です。いません

分散時の自軍 **エレ、万丈、カミーユ+選択8機**

の長射程武器やZZのMAP兵器で安全に戦っていきたいところである。また、どの地点にも言えることだが、獲得資金の多い敵が多いので、できるだけ幸運+MAP兵器でまとめて稼いでおこう。

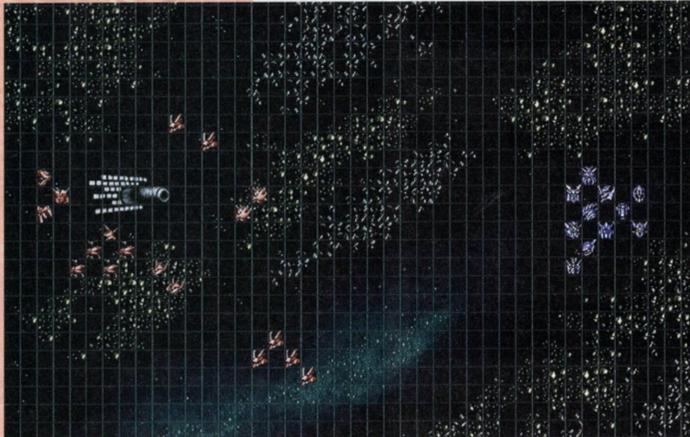


敵はごく普通のMS部隊。楽勝?

敵登場ユニット

ユニット	パイロット	LV	機数
パウ(MS)	アリアス	49	1
パウ(MS)	エリート兵	47	5
ゲルググJ	エリート兵	47	4
ビッグロ	強化兵	47	2
ヴァル・ヴァロ	強化兵	47	1
グラーツェベリン	エリート兵	47	1

C ポイント



分散時の自軍 **ベス、甲児、マサキ+選択8機**

3地点では最も敵戦力の充実したC地点。ギレン、ガトーの2人も手強いが、もっと厄介なのが強化兵が駆るエルメス、ブラウ・ブロ部隊。高い運動性と攻撃力を持つが、ややHPが少なめなので、

MAP兵器+全軍の突撃で一気に全滅させてしまおう。また、このマップでのドロスは撤退しないので、必ず倒して資金を稼ぐこと。ちなみにマ=クベをここで倒した場合、DVEつきで戦死する。

敵登場ユニット

ユニット	パイロット	LV	機数
ドロス	ギレン	51	1
ノイエ・ジール	ガトー	50	1
ドライセン	カリウス	49	1
Rジャジャ	マ=クベ	50	1
ハンマ・ハンマ	強化兵	47	2
エルメス	強化兵	47	2
ゲルググJ	エリート兵	47	6
ブラウ・ブロ	強化兵	47	4

シナリオ 48 DC ルート 血塗られし御手

勝利条件 敵の全滅 敗北条件 味方の全滅

バルーンダミーによる偽作戦のシナリオだが、バルーンダミーが全滅してしまっても問題はない。いずれにしてもハマーンは脱出し、ドズルが出撃してくるのである。ドズル出撃時にはA地点(青)にヤンロンとテュッティが味方増援として登場するぞ。



敵登場ユニット			
ユニット	パイロット	LV	機数
ハンマ・ハンマ	マシュマー	50	1
エンドラ	ゴットン	49	1
ザクⅢ	エリート兵	48	3
ザクⅢ	エリート兵	48	4
ドーベンウルフ	エリート兵	48	2
ハンマ・ハンマ	エリート兵	48	2
ゲーマルク	強化兵	48	2

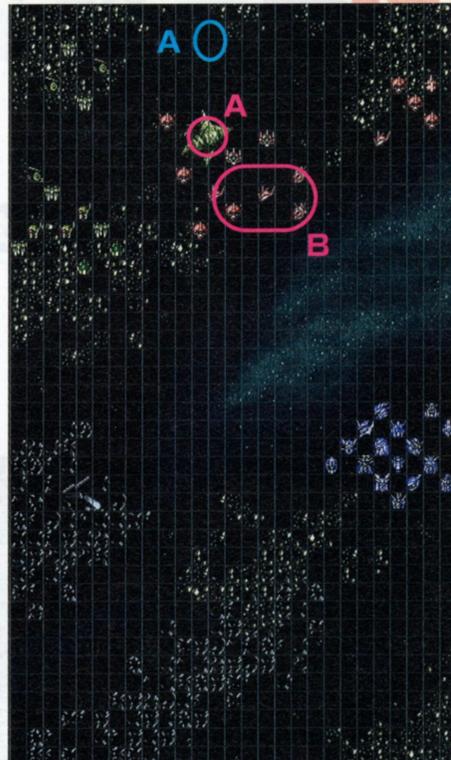
増援A (赤軍)		バルーンダミーが3つソロモンで爆発したら	
ユニット	パイロット	LV	機数
ビグザム	ドズル	52	1
ドーベンウルフ	エリート兵	49	3
増援B (赤軍)		ドズルが現れておらず、敵が7機以下になった場合(何度でも)	
ゲルググJ	エリート兵	32	6

POINT 対ドズル戦、さよならスレッガー?

バルーンダミーが3つ以上ソロモン上で自爆するか全滅すると、ビグザムとドーベンウルフが増援として出現する。ビグザム出撃時にマシュマー隊がまだ残っていた場合、マシュマー隊は撤退。これ以上敵は現れないので、総攻撃でビグザムを仕留めよう。ちなみにスレッガーが出撃しており、ビグザムに隣接できるマスがあれば、スレッガー特攻イベントが発生する。その場合、ビグザムのHPが半分になるぞ。



○ビグザム出現と同時に、ドーベンウルフ以外の敵軍は退却してしまう。やっかいなビグザムには集中攻撃で



シナリオ 49 DC ルート 虚構の偶像

勝利条件 敵の全滅 敗北条件 味方の全滅

対DC戦のクライマックス、アバオア・クー戦。8ターン目にはエクセリオンとガンバスターが味方増援として到着するぞ。ここで最大のポイントは、ガトー、ハ

マーンのイベントを発生させること。イベントをクリアすれば、ガトーはシナリオ後に仲間となり、ハマーンも仲間となる。ただし、ハマーンはパイロットではない。

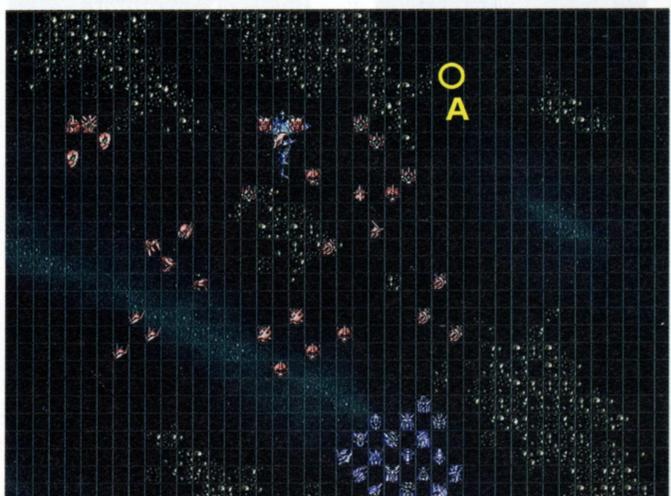
敵登場ユニット			
ユニット	パイロット	LV	機数
ドロス	ギレン	53	1
ドロス	キシリア	53	1
キュベレイ	ハマーン	52	1
ザクⅢ改	マシュマー	51	1
ゲーマルク	イリア	51	1
パウ(MS)	アリアス	51	1
ドーベンウルフ	ラカン	51	1
ブラウ・プロ	シャリア=ブル	50	1
エンドラ	ゴットン	50	1
ガーベラ・テトラ	シーマ	50	1
ノイエ・ジール	ガトー	51	1
ドライセン	カリウス	50	1
ゲーマルク	強化兵	48	3
エルメス	強化兵	48	2
ドーベンウルフ	エリート兵	48	3
ハンマ・ハンマ	エリート兵	48	3
ザクⅢ	エリート兵	48	4
ゼイドラム	ロフ	53	1
ビュードリファー	セティ	53	1
ゲイオス=グルード	ゲスト親衛隊	50	2

POINT ガトー、ハマーンを仲間に!

まずはガトーのイベント。ギレンのHPが10%以下になるとキシリアが謀反を起こし、ギレンを倒してしまう。その後、ガトーは黄軍となりキシリアを狙うようになる。これでガトーが赤軍に倒されればOK。次シナリオクリア後に仲間になるぞ。一方、ハマーンのイベントはシナリオ7「アクシズの攻防」でハマーンを説得していることが条件。ドロスが1機でも

残っているうちにクワトロでハマーンを説得し、その後、ハマーンを生き延びさせたままドロスを全滅させればイベント完了である。シナリオ7で説得してない場合は、説得失敗となり、クワトロがユニットごと消滅してしまうぞ。

マップ左のゲスト軍は、ドロスが全滅するかセティ、ロフのHPが30%以下になると全軍撤退する。倒す場合は、ドロスより先に。



サイズ情報
2機目(?)のビルバイン
シナリオ29「タイムリミット(後)」クリア時、シヨウがLV49以上だと入る夜間迷彩。色ビルバイン。通常色ビルバインとの一択(改造引き継ぎ)だが、なぜか2機になるとモモ...

シナリオ 51 ポセイダルルート **さまよえる運命の光**

勝利条件 **敵の全滅** 敗北条件 **味方の全滅**

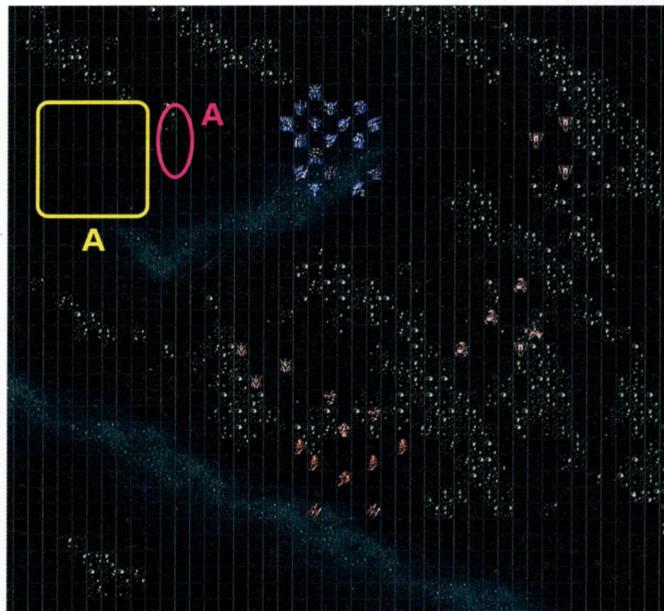
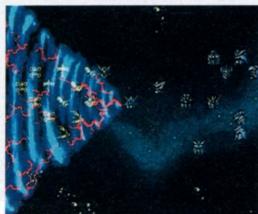
ここからはポセイダルルート。ティターンズ残党とバッフクラン軍との連戦になるシナリオだ。最終分岐後の初ステージとなるこのシナリオでは、DCルート同様に、

イデオンガンが使用可能になる。先述の通り、イデオンガン入手後は、イデオンゲージを上手に上げることができれば、どんな大軍が相手でも一撃である。

POINT **イデオンガンに要注意!**

マップ的に注意したいのは増援のサイコガンダム3機。あらかじめアムロなどの囷を出現位置に配置しておこう。また、クリア後にイデオンガンのイベントが発生するが、自軍も巻き込まれるので、A地点周辺には近づかないこと。

登場。焼けるゲッター



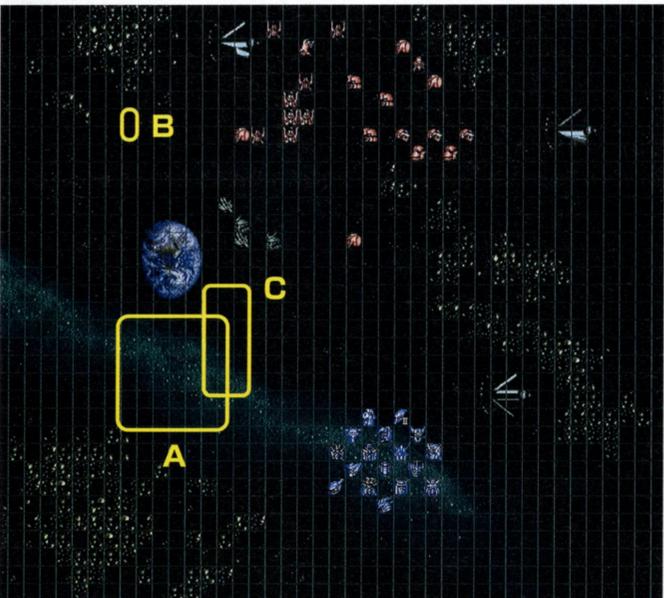
増援A (赤軍)		3ターン目、エネミーフェイス	
ユニット	パイロット	LV	機数
サイコガンダム	強化兵	46	3
増援A (黄軍)		4ターン目、エネミーフェイス	
ユニット	パイロット	LV	機数
ガブロ・ザン	オーメ財団兵	47	1
アディゴ	オーメ財団兵	46	2
デッカ・パウ	オーメ財団兵	46	2
ゴンド・パウ	オーメ財団兵	46	2
ガルボ・ジック	オーメ財団兵	46	3

シナリオ 52 ポセイダルルート **砂上の楼閣**

勝利条件 **敵の全滅** 敗北条件 **味方の全滅**

連邦軍との協力シナリオ。このシナリオのポイントは、ヒイロとトロワを8ターン目まで援護する

こと。ちなみにマ=クベ率いる黄軍は、マ=クベが生き残っていれば5ターン目に全軍撤退してしまうぞ。



POINT **ヒイロ、トロワを8ターン目まで生き残らせる**

ヒイロ、トロワが8ターン目までいると発生するイベント。敵を全滅させても失敗なので、なるべく

く敵を倒さないこと。また2人のHPは精神コマンドでは回復不能なので、修理要員の出撃は必須。

敵登場ユニット			
ユニット	パイロット	LV	機数
オージェ	ネイ	49	1
アトールV	マクトミン	48	1
アシュラテンブル	アントン	48	1
アシュラテンブル	ヘックラー	48	1
アシュラテンブル	ギャブレイ	48	1
アシュラテンブル	リョクレイ	48	1
グルーン	ハッシャ	47	1
グルーン	ポセイダル親衛隊	46	3
パッシュ	ポセイダル親衛隊	46	4
レストレイル	ゲスト突撃兵	46	3
カレイツェド	ゲスト突撃兵	46	3
グラシドゥ=リュ	ゲスト突撃兵	46	2

増援A (黄軍)		3ターン目、エネミーフェイス	
ユニット	パイロット	LV	機数
グラーツェペリン	マ=クベ	48	1
ブラウ・フロ	シャリア=ブル	49	1
エルメス	強化兵	46	4
増援B (黄軍)		6ターン目、エネミーフェイス	
ウイングガンダムゼロ	カトル	47	1
増援C (黄軍)		DC軍が1機でも倒されれば	
ラフレシア	強化兵	46	4

シナリオ 53 **ポセイダルルート** **愛という名のエゴ**

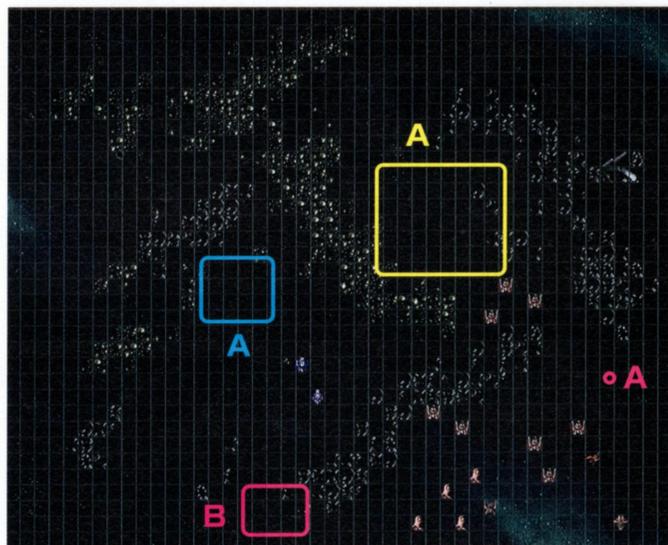
勝利条件 **敵の全滅** 敗北条件 **味方の全滅**

シナリオ開始当初はダバのエルガイムMK IIとアムのエルガイムのみが自軍のシナリオ。3ターン目エネミーフェイズにはA地点(青)に本隊が到着するので、それまでは左方向へと逃げ続けよう。本隊が登場すれば反撃開始だ。また、

敵増援のフラットはアムとフラットの戦闘後なら、ダバかアムで説得可能だ。ここではいずれの説得も失敗に終わるが、どちらかでも説得しておけばシナリオ55で、フラットがポセイダルを裏切るイベントが発生するぞ。

敵登場ユニット			
ユニット	パイロット	LV	機数
サージェ・オーパス	ギワザ	49	1
グリーン	ワザン	48	1
バッシュ	ポセイダル親衛隊	47	4
バッシュ	ポセイダル親衛隊	46	4
アトール	ポセイダル親衛隊	47	2
アトール	ポセイダル親衛隊	46	2
オーグバリュール	ゼブ	49	1

増援A(赤軍)		2ターン目、エネミーフェイズ	
ユニット	パイロット	LV	機数
ガイラム	フル=フラット	50	1
増援B(赤軍)		3ターン目、エネミーフェイズでゼブが生き残っていれば	
グラシドゥ=リュ	ゲスト親衛隊	47	2
カレイツェド	ゲスト突撃兵	46	3
レストレイル	ゲスト突撃兵	46	3



増援A(黄軍)		6ターン目、エネミーフェイズ	
ユニット	パイロット	LV	機数
ドロウ・ザン	ハルル	50	1
ガドモア・ザン	ハンニバル	48	1
ログ・マック	ドッパ	48	1
ログ・マック	キヤヤ	48	1
ザンザ・ルブ	ダミド	48	1
ガタマン・ザン	バッフクラン兵	47	2
ガルボ・ジック	バッフクラン兵	46	3
ギド・マック	バッフクラン兵	46	4

シナリオ 54 **ポセイダルルート** **崩壊の序曲**

勝利条件 **敵の全滅** 敗北条件 **味方の全滅**

ポセイダルとのシナリオ。ここではポセイダルのHPが70%以下になるとギワザ隊がポセイダルに反乱を起こし、黄軍となる。ちなみにアスフィーの説得はシナリオ50同様。P46を参考のこと。



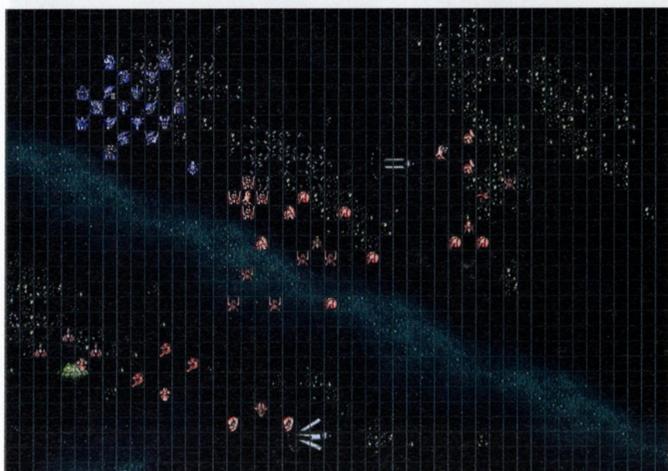
敵登場ユニット			
ユニット	パイロット	LV	機数
オージ	ポセイダル	52	1
アシュラテンブル	リョクレイ	48	1
グリーン	チャイ	49	1
グリーン	ワザン	49	1
アシュラテンブル	ポセイダル親衛隊	47	3
グリーン	ポセイダル親衛隊	47	3
カルバリーテンブル	ポセイダル親衛隊	47	2
アレキサンドリア	ジャマイカン	50	1
アレキサンドリア	ガティ	48	1
ハンブラビ	ヤザン	49	1
ハンブラビ	ラムサス	48	1
ハンブラビ	ダンゲル	48	1
ギャブラン	ティターズ兵	46	3
オーグバリュール	ゼブ	51	1
ゲイオス=グルード	ゲスト親衛隊	46	2
アトール	アスフィー	49	1
バッシュ	人工知能改	49	4
グリーン	ハッシャ	52	1

POINT **オリビーを救助せよ!**

ダバがサージェ・オーパスを攻撃すれば、そのまま乗り込み、次ターンにはクワサンを助け出す。だが、その間にギワザが反乱を起

こしたり、倒してしまうと救助失敗となるので、ギワザは最後に残しておこう。クワサンがいれば、次シナリオでギャブレイが仲間に。

敵登場ユニット(ギワザ部隊)			
ユニット	パイロット	LV	機数
サージェ・オーパス	ギワザ	51	1
アトールV	マクトミン	49	1
オージェ	ネイ	50	1
アシュラテンブル	アントン	48	1
アシュラテンブル	ヘッケラー	48	1
ヌーベルディザード	ポセイダル親衛隊	47	2



シナリオ55 **塗りかえられた地図**

勝利条件 **敵の全滅** 敗北条件 **味方の全滅**

2マップによる連戦シナリオだが、後編マップ移行時に気力は下らないので、安心して出撃させてもOK。前半戦での要注意イベントは2つ。シナリオ43、53でフラットの説得を発生させておけば、4ターン目にフラットが黄軍に変化。また、シロッコをカミーユで倒した場合、フォウが死んでいないとカミーユが壊れてしまうぞ。

敵登場ユニット(シナリオ55-A)			
ユニット	パイロット	LV	機数
オージ	ボセイダル	53	1
ガイラム	フル=フラット	52	1
グリーン	チャイ	50	1
グリーン	ワザン	50	1
グリーン	ボセイダル親衛隊	48	2
ヌーベルディザード	ボセイダル親衛隊	48	3
カルバリーテンブル	ボセイダル親衛隊	48	4
バッシュ	ボセイダル親衛隊	48	6
ジ・O	シロッコ	52	1
パウンド・ドック	ジェリド	51	1
ガブスレイ(MS)	マウアー	50	1

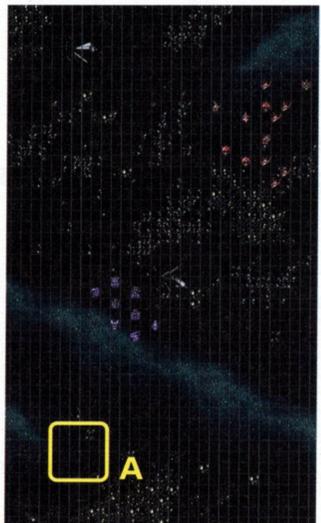


シナリオ55-A

シナリオ56 **刻が動きだす時**

勝利条件 **敵の全滅** 敗北条件 敵ユニットのロンデニオン侵入または味方の全滅

シナリオ開始当初、自軍はドモン、マサキらの8人が出撃。4ターン目に本隊が現れるまで8ユニットで戦うことになる。注意すべきポイントは2ターン目。コロニーに自軍を配置しないと、いきなりコロニーを占拠されてしまうぞ。



A

ラカン隊にはハイメガキャノンで待ち受ける



WJMS

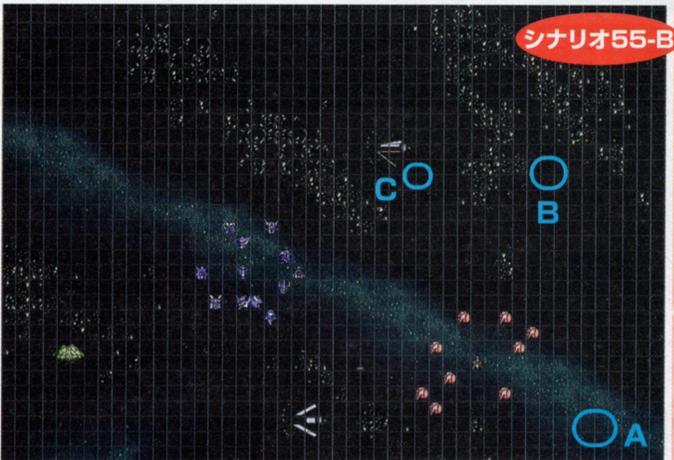
POINT **B-MAPに連戦!**

後半のマップBでは、中に入らなかったLサイズ以上のユニットが初めから配置してある。しかし5ターン目には本隊がルナツー上に現れるので、それまで動かないでおこう。ちなみに、シナリオ52でカトルのイベントを発生させておけばヒヨロとカトルが3ターン目A地点に登場。さらにシナリオ54でクワサンを説得していれば5ターン目にギャブレーが、6ターン目にはC地点にガンバスターとエクセリオンが増援に現れるぞ。



ヒヨロとカトルもボセイダル戦に協力
ギャブレーも参戦。即戦力です

敵登場ユニット(シナリオ55-B)			
ユニット	パイロット	LV	機数
オージ	アマンドラ	57	1
アシュラテンブル	リョクレイ	53	1
アシュラテンブル	ボセイダル親衛隊	53	8



シナリオ55-B

POINT **9ターン以内にゲスト軍撤退を!**

4ターン目に現れるゲスト軍。彼らは9ターン目には撤退してしまふので、挑発でおびき出して各個に撃破していこう。ちなみに6ターン目にはクェス、そしてシナリオ54でカトルを救っていただろうが、挑発でおびき出して各個に撃破していかう。ちなみに6

ターン目にはクェス、そしてシナリオ54でカトルを救っていただろうが、挑発でおびき出して各個に撃破していかう。ちなみに6

敵登場ユニット			
ユニット	パイロット	LV	機数
ザクⅢ改	マシュマー	53	1
ゲーマルク	イリア	53	1
ドーベンウルフ	ラカン	53	1
パウ(MS)	アリアス	52	1
エンドラ	ゴットン	52	1
ハンマ・ハンマ	強化兵	50	6
ザクⅢ	エリート兵	50	2

増援A(黄軍)	4ターン目、エネミーフェイス		
ユニット	パイロット	LV	機数
ゼイドラム	ロフ	54	1
ビュードリファー	セティ	54	1
オーグパリュウ	ゼブ	54	1
ゲイオス=グルード	ゲスト親衛隊	51	3

残りのシナリオ数は?

今回の攻略で完全に最終マップに突入した「完結編」。残りのシナリオ数は0。ボセイダル両ルートともをわすらす。次言ではいよいよ最終マップまでの攻略を行うぞ。いまだに仲間にならない、あんなキャラやこんなユニットもいよいよ次回では登場になるのだ(活躍マップはかなりの少ないが)。ちなみに隠しユニットの公開はもう少し先の話。今までの攻略中にヒントは入れてあるので、公開までは自力でこー(無責任)。

攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

勝利のために必要な基礎をレクチャー



Shadows Of The Tomb Raider

シャドウズ オブ ザ タスク

発売日	発売中(5月21日)	C D 枚数	1枚
発売元	ハドソン	複数プレイ	2人交代
開発元	ハドソン	対応周辺機器等	サターンモデム
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	41・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	100%

発売から早くも3週間が経過したが、いまだになかなか戦闘に勝てないプレイヤーもいるはず。そんな人はこの記事を参考に、基礎からみっちりお勉強!!

デッキ編

戦術に応じた編成がカギを握る

勝敗を左右する最大の要素、それがデッキだ。なかなか戦闘で勝てない理由はすでに下準備、デッキ編成の段階で負けているからだ

といっても過言ではない。さてここでは、基本方針に選んだ戦術ごとの特徴と、デッキ編成の際に気を付けるべき事柄を挙げてみた。

明確なビジョンでデッキを組む

手に入れたキャラクタをただ適当に編成しているだけでは、勝てるデッキは絶対に作れない。自分

がどういった戦術で攻める、あるいは守っていくのかを、デッキを組む前に十分考える必要がある。

★ 攻撃力で勝負 ★

とにかくAPが高いキャラクタを中心に編成。目の前に立ちふさがる敵を倒していき、目指すは全滅というデッキ構成。回復スキルを持つ仲間をサポートに加え、有効に機能させればかなり強くなる。

の超攻撃的布陣だが、マキシミリアン6体が



★ 機動力で勝負 ★

とにかく行動範囲が広いキャラクタを集めて編成。移動に移動を重ね敵リーダーを目指すというデッキ構成。飛行可能な仲間をおとりとしてうまく使えば、敵リーダーを無防備にすることも可能だ。

かり集めてみました移動力2のキャラは



★ 物量で勝負 ★

とにかく数で攻めるため、召喚コストが低いキャラクタのみで編成。ストックを戦闘中に次々と召喚させていき、数的優位にたつて勝負するというデッキ構成だ。ただし、スキルのためにmanaが割けない。

とにかり召喚!!残りmanaを多くして



編成の際に注意したいこと

戦術の方針を決めたら、いよいよデッキの編成にかかる。その際キャラクタ8体までの配置が可能

だが、初期配置は3体までという制約があるため、どのキャラクタを先発、ストックとするかが重要。

リーダー選択

デッキの要となるリーダー。やられてしまえば敗北となってしまいうため、とにかく適した人選を行いたい。基本的には「リーダーシップ」を持つリチャード。「魂の祝福」を持つカスピッドも安定だ。

リーダー向けのキャラクタは意外と少ないぞ



残りmana数

戦闘開始直後、先の戦況を有利にするための第一手として、召喚やスキルはぜひ使いたい。そのとき必要なmanaを確保するため、デッキ編成時には各キャラクタの召喚manaの計算を忘れてはいけない。

APを選ぶか残りmanaを選ぶか。運命の選択



スキル内容

どのようなスキルにも必ず一長一短がある。その短所を補えるスキルが使えるキャラクタを、ぜひデッキに組み込んでおきたい。たとえば毎ターンごとHPが減少するペナルティを持つキャラクタがいる場合、回復要員は必需となる。

スキルを確認し、有効な組み合わせをしよう



戦術編

各キャラクターの特性を活かして戦う

デッキを編成し終えたら、プレイモードを選んで戦闘開始。ただ、かなりの戦略性を有するため、ある程度キャラクターが揃っていても

苦戦を免れない状態に陥ることがある。その場合、戦略に何かが欠けているのは明白。さて以下では、その足りない部分の補完を目指す。

戦況を見極めることが重要

戦況は1ターンごとに変化している。優勢にするためには画面上にあるさまざまな情報を見逃してはならない。特に注意したいのが敵に関する情報。カーソルを合わせるだけで移動可能範囲や攻撃力、所持スキルといったステータス内容が確認できる。それを味方の能力と天秤にかけ、押し際と引き際を見極めてから行動しよう。



①敵の数に惑わされてはいけない。逆に敵を惑わすことで勝機を掴め!!

コンビネーションを有効活用

相性のいいスキル同士を組み合わせることで使用することにより、効果が何倍も生きてくる場合がある。その組み合わせはコンビネーションと呼ばれ、戦闘を有利に展開するために活用できる。ここでは、その中の6種類を紹介していく。



②コンビネーションはまだたくさんあるぞ

飛翔 + 地震	敵味方問わずダメージを与える攻撃スキル「地震」。ただし飛行属性のキャラクターはダメージを受けないため、「飛翔」使って味方を飛行属性にした後に「地震」を使うことでダメージは避けられるという案配だ。
野生 + 獣人	場にいる獣人のすべての攻撃力を+1させる特殊スキルが「野生」。このスキルを持っている獣人はカーカスで、ガーディアンやキャヴァリーなどと合わせて、比較的手に入りやすいキャラクターなのは嬉しい。
女神の保護 + ペナルティ	比較的APが高いキャラクターの多くが抱える、毎ターンHPかマナがマイナスされるペナルティ。これを1ターン無効化してくれるのがレベッカの持つ「女神の加護」。ぜひマキシミアンと組ませたいところだ。
悪夢 + 死霊	「悪夢」はジョリー・ロジャーやツールン、カーロフなど、死霊キャラクターにはありがたい特殊スキル。場にいるすべての死霊キャラクターは、APが+1される。同じく死霊のターラが、このスキルを所有している。
タスカー + ガルヴァス	味方にタスカーがいることで、ガルヴァスの攻撃力が+2修正されるというもの。タスカーはご存じストーリーモードのボスであり、レア度Aと極めて手に入りづらいが、ガルヴァスはそうでもない。
レイチェル + レベッカ	「エクスカリバー」を持つレベッカと、「マナの泉」を持つレイチェル。ただでさえ便利なこの2人が同時に場にいることで、お互いのAPが+1修正される。先祖であるリチャードがリーダーならばさらに+1。

戦術に関するソボクなギモン

うまく戦うためには、敵との間合いを考えることが必須になる。AP=ダメージとなっているため、敵のAPが味方キャラクターのHPより

高い場合、絶対にその敵の行動範囲内に入ってはいけない。HPが高い敵にも、必ず雷撃などで遠距離から攻撃を加えた後に挑もう。

マナエリアの扱い方

マナの量は多ければ多いほど行動、特に使用できるスキルの幅が広がることは確か。その点からもマナエリアは積極的に獲得することが望ましい。確保する際はできるだけ屈強な仲間を配置させよう。



③重要ではあるが、固執しすぎてもピンチを招く

敵の行動パターン

敵は基本的に、行動範囲内にいるHPの少ない味方を襲ってくる。リーダー、または+5のマナエリアがあればそちらを優先して攻撃、

または占領に向かう。また敵リーダーはピンチに陥っていても、隣接するマスが開いているかぎり召喚を繰り返す。これら敵の癖を見抜くことで戦況を優位に保つべし。

召喚の使い所

流れを変えるいいきっかけになるのが召喚。基本的にタイミングはできるだけ早い方がいい。ただし召喚場所には気を付けたい。敵の行動範囲内に召喚させても次ターンにダメージを喰らうだけ。後のフォローも考えて召喚しよう。



④召喚の順番は特に定めず、戦況を見て臨機応変に

スキルの使い所

攻撃スキルを使用する際は、必ず対象となる敵のステータスを確認すること。種族によって効くものと効かないものがあるからだ。エンチャントも同様で、何らかの影響を及ぼしている場合は、すぐ解除のスキルを使用するように。



⑤敵との距離関係を考えながら使用スキルを選ぶこと

編集部 オススメ 戦術

リーダーは移動力2の誰か。2人目にパメラ、ストックとしてマキシミアンを編成。先攻が取れるので、まずリーダーを2歩進め、すぐ前方にマキシミアンを召喚、パメラはマナエリアへ移動させ次のターンへ。マキシミアンのAPは10、リーダーのAPとパメラの雷撃を加えると13以上となり、敵リーダーのHPが13以下ならば、間違いなく倒すことができる。



⑥1ターン目でここまで来られる。CPU戦にとっても有効な戦術だ

攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE



東エリアの 希少な動物の ガイド

動物たちの特徴を理解して 全種類収集を目指せ

サイコホラー調のシナリオが魅力的な『リンダキューブ』だが、ゲームでは全120種、雌雄合わせで240体もの「動物を収集する」という最大の目的がある。そこで今回は、序盤の舞台となる東エリアの動物の分布を解説する。



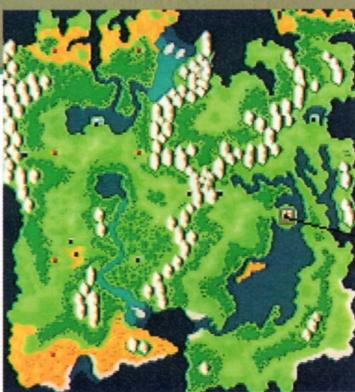
○コンプリートへの道のりは厳しく険しい!

世界観の魅力もさることながら、このゲームの最大の目的は動物を捕獲、収集することだ。今回は序盤の舞台である東エリアの特徴、生息動物を見ていこう。

発売日	6月18日	C D 枚数	2枚(音楽CD付)
発売元	アスキー	複数プレイ	1人用
開発元	アルファシステム	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	192・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	100%

東エリア

捕獲した動物を収容する箱船や、主人公ケンがある東エリア。各シナリオとも、この東エリアがスタート地点となる。序盤のエリアだけあって、レベルが低くても比較的捕獲しやすい、弱めの動物が広く分布している。このエリアの西地区でレベルアップに励み、それから北、東地区に行動範囲を広げていこう。シナリオAでは東エリアの動物を中心に収集すれば効率がいい。



○新しい動物を捕獲したら、このエリアにある箱船で登録しよう



○イヌといえども、序盤は強敵なのだ

○ケンの家もここ。すべての始まりだ

この動物たちを見逃すな!! 東エリア編

ミミズ



主にマーブルボリスに生息している。普通は姿を現さないが、洞つ内に点在する石材を動かすと現れる。

ミジンコ



カラグラムに生息。近くに住んでいるミジンコ博士に10万Gを寄付すれば、次の季節から出現するようになる。

モンシロ



ルリナスタワーの屋上に出現する。モンシロという名前のとおり、春にのみ出現。HPが少ないので手加減しよう。

クジャク



ダイケイブに棲んでいる。しかし、通常は花に化けていて分からない。化けている花に接触すると戦闘になる。

アヒル



東エリアの最南端、ダグボンドに出現する動物。しかしダグボンドが増水した場合のみ。通常時は出現しない。

スズムシ



99種の動物を捕獲するか、1994年の春以降、東エリアにある箱船の中に出現する。意外と忘れがちなので注意。

序盤でも動物はいっぱい 東エリアを地区ごとに解説

前ページでは東エリア全体の特徴と見逃しがちな動物を紹介したが、ここからは東エリアを3つの地区に分けて、それぞれの特徴を

解説していこう。また、その地区に出現する、注意すべき動物も合わせて紹介する。序盤戦の地域といえども、油断は禁物なのだ。

東エリア西地区

まずは東エリアの西地区。ここには各シナリオともスタート地点となるハーディアの街があり、また近くには箱船も存在する。そのため、頻繁に戻って来ることだろう。周りは草原に囲まれており、行動しやすい土地である。

この辺りに出現する動物は、ほとんどがザコとも呼べる、弱い動物ばかりなので、スタート直後のレベルアップには申し分ない。少し足をのぼすとイヌや、水辺にはイカなどが出現するので、スタート直後は気をつけておこう。



①スタートの街であるハーディアと箱船の位置関係はこのとおり



①恐らく最初の敵であるブタ。グラフィックの違う昔ブタもいるとか

ブタ

プレイヤーが最初に出会うであろうと思われる動物だ。ザコ中のザコで、コイツを相手に捕獲のコツを覚える。



イカ

ハーディアから北に進むと広がっている沼地に生息する。ブタよりはるかに強敵。地上におびき出して戦おう。



東エリア東地区

西地区とは大きな山脈で区切られている東地区。しかしトンネルがあるので簡単に往復できる。平坦な西地区に比べて変化に富んだ土地であり、洞くつの入口も多くなってくるので、それらの探索も重要な課題だ。洞くつ内の動物は地上より強めなので十分に注意。

④未確認の動物が出現したらポケット動物図鑑を開け



サル

西地区から東地区の広い範囲に生息。なかなか動きが素早く、持っている肉を盗み食いたりするイヤな相手。



トンボ

秋に大発生する小さな動物。HP、防御力ともにたいしたものではないが大量に出現、目まぐるしく位置を変える。



東エリア北地区

この北地区はネプロードの洞くつを抜けなければ来ることができない、険しい山脈に囲まれた狭い地区だ。ダイケイブに行くには必ず通らなければならないぞ。ここにはサイ、オオカミなどとともダチョウが出現する。逃げ足が速いので捕らえる練習には抜群。

④ネプロードの洞くつを抜ければ北地区に出られるぞ



サイ

序盤では最強クラスの実力を持つ。力が強く、防御力も高い。自慢のタックルを食らう前に捕獲したいところだ。



オオカミ

群れて生息している動物。動きが素早く逃げやすいので捕獲が難しい。戦闘中にメスは猟犬を狙うことが多い。



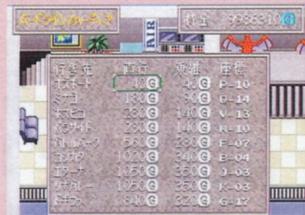
便利なお店で快適収集

東エリアだけでもいくつもの街が存在し、数々のお店を構えている。そのお店は他のゲームでは見ることができない、一風変わったものばかり。

り。これらのお店を有効に使うことができれば冒険が有利になるほか、動物の収集も効率的におこなえる。そんな特徴的なお店を紹介する。

バードライン

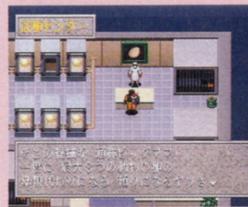
ほとんどの街で営業しているバードライン。大きな鳥の背に主人公を乗せ、別の街まで一瞬のうちに運んでくれるのだ。もちろん有料で金額は行き先によって変わる。しかし、かなり離れた街にも一瞬で移動できるし、動物と遭遇せず戦闘で時間をかける必要がないのは大きい。



①行き先によって料金はまちまち。少し高め料金設定だけど便利

託卵センター

冒険中、洞くつなどで入手したり卵屋で買うことができる数々の卵。その卵を預かり、孵化させてくれるお店が、この託卵センターである。最大で8個の卵を預かってくれる。高確率で孵化させてくれるが、生まれる動物は分からない。珍しい動物が生まれることもあるぞ。



④どんな動物が孵化するかは分からない...

解体屋

この解体屋は、捕獲した動物のお腹を開いてくれるお店で、料金は無料。では動物のお腹を開いて、どんな得があるのか？ それは、たまに動物のお腹の中からアイテムが出てくる事があるからだ。どんな物かは出るまで分からないが、稀に貴重なアイテムが取り出されることも。



④余計に捕獲した動物はほとんど解体しよう

攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

第3回

コマンダー編&サーチャー編を攻略!

リトルレインボー Re-inforce



今回はコマンダー編とサーチャー編を一挙に攻略。見逃ししやすいイベントの代表格、マジカルナナ編もバッチリフォロー。これで、下僕1号決定!(パチパチ)

発売日	発売中(5月21日)	C D 枚数	3枚(初回限定版は音楽CD1枚付)
発売元	イマディオ	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	7800円(初回限定版8800円)	バックアップメモリー	97・プレイデータ、環境設定
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

コマンダー編

激突! GPOvs維新組。そしてパーティは…

1日目終了時に、戦闘のレベルが指揮と捜査より2以上高いと、コマンダー編に突入。宇宙人に敵対心を抱く御堂玲華率いる維新組

との対立を描いている。ジュンのイベントが多いので、捜査を順調に進めたいなら、彼女の評価を上げておいた方がいいかも。

コマンダー編 階級と入手武器			
階級	評価	入手武器	効果
2級捜査官	2日目突入直後	武器:マスターブレード 身体:04式バトルスーツ	攻+10 防+10、敏+10
1級捜査官	2500	武器:聖剣オークショット	攻+30
特別捜査官	3500	身体:04式バトルスーツ改	防+30、敏+30
名誉捜査官	4500	武器:聖剣アダムホーン	攻+40

コマンダー編12月までのチャート

4月18日(全) テロの鎮圧	8月15日(全・戦) コンサート会場から怪電波発生
5月9日(ア、ジュ、ナ・戦) オーディション会場の警備	8月29日(全) パーティ捜索
5月16日~6月20日(ジュ) 爽やかにパトロール	9月26日(ナ・戦) 銀行強盗の逮捕
6月13日(全・戦) 重力アンカーの制御	10月10日(ジュ、ナ) 書類の整理
6月27日(ジュ・戦) 繁華街テロの警戒	10月31日(全) 港湾区でテロの警戒
7月18日~9月5日(ジュ) 爽やかにパトロール2	11月14日~12月12日(ナ) 健やかにパトロール
8月1日(全) オーディションに出場	11月28日(シ、ア、サ・戦) シンジケートの拠点の強襲
8月7日(全) パーティの面会	12月12日(全・戦) 重力アンカーの制御
8月8日(全・戦) コンサート会場の夜間警備	12月19日(ジュ) 爽やかにパトロール3

5月9日 相手はクレーンかヘリか

テロ集団は、コンサート会場にヘリを使って攻撃を仕掛けてくるが、維新組の過剰攻撃にヘリは墜落。ここで「落ちたヘリを追う」と、ヘリとの戦闘。「二次災害を停める」と、クレーンと戦うことになる。



クレーンの方が、若干戦いやすいかな?

10月10日

パーティが維新組へ!?

分署内に溜まった書類の整理に追われるランディたち。その帰り道、ランディたちは維新組の制服を纏った1人の少女とぶつかる。それは、分署を飛び出し行方不明になっていたパーティだった! ランディは苦悩する。



偶然の再会は、ほろ苦いものだった!

11月28日

巨大戦車は副砲から

戦闘レベル14、そして特別捜査官くらいまでにはなっておきたい。戦闘は2度。1戦目はレーザー兵器2機。先輩ランサーに頼っているようだ、先は暗い。そして

て2戦目は対巨大戦車。まず1ターン目に2門ある副砲を破壊し、主砲の横に付く。そして2ターン目に一気に破壊しよう。このイベント後、GPO本部は…

敏捷は、訓練でたくさん上げておくことだ



ポッドにパーティと玲華が! どうなる?

維新組のプライベート(?)イベント

チャート内にある「爽やかにパトロール」は、いわば連鎖イベント。1回見逃すと、次は見られない。内容は、主に維新組の側面を描いたもの。御堂玲華とジュンの子供じみたケンカ

や、恭馬の、見た目に違わぬオヤジっぷりが楽しめる。また、同シリーズの、ナナの「健やかにパトロール」では、玲華と真也のデートを影から見守る恭馬に、ナナの強烈な一言が…



男女同士の舌戦。ここは玲華に軍配?

言ってること、ムチャクチャでんがな…

©TENKY/Imagineer

*チャートの略号 シ…シルビィ ア…アンジェラ サ…サクヤ ジュ…ジュン ナ…ナナ メ…メルビナ 全…全員 戦…戦闘がある

サーチャー編

サクヤ破門！ 破戒神官たちの野望

捜査レベルが指揮と戦闘より2以上高いとサーチャー編へ。2年目のパラメータはエンディングに

影響しないので、育成は戦闘訓練を中心に、ランディの戦闘能力を向上させよう。

サーチャー編 階級と入手武器			
階級	評価	入手武器	効果
2級捜査官	2年目突入直後	身体:04式ステルススーツ	防+10、敏+10
1級捜査官	2500	武器:04式チーフスペシャル	攻+10
特別捜査官	3500	身体:04式ステルススーツ改	防+20、敏+20
名誉捜査官	4500	武器:零式ブラスターマグナム	攻+20

サーチャー編12月までのスケジュール

4月25日(シ、ナ、メ・戦)
残務処理
5月9日(全)
スカウトキャラバンの警護
5月23日~6月6日(ア、ジュ、ナ・戦)
元気にパトロール
6月6日~6月20日(全)
陽気にパトロール
6月20日~7月4日(全)
爽快にパトロール
7月4日~7月18日(シ、サ、メ)
パーティに出席
7月18日~7月25日(全)
素敵にパトロール
8月1日(ア、サ、ジュ・戦)
書類の整理
8月8日~9月19日(全)
公園の警備

8月22日(ア)
署内でデスクワーク
10月3日(シ、ジュ、メ・戦)
迎賓館の警備
10月16日(サ)
サクヤ発見
10月24日~翌1月23日(全・戦)
必死にパトロール
11月7日(全・戦)
フェルナ洗脳計画
11月14日(シ)
ポッドの大掃除
12月12日(全)
オーディションに出場
12月18日(全)
パーティの面会
12月26日(全・戦)
コンサート会場から怪電波発生

サーチャー編の真髓！ マジカルナナストーリー

マジカルナナとは、ナナが魔法で変身した姿。身体も声も成長し、性格もオ・ト・ナになっている(ある意味、ナナよりタチが悪いかも)。当然魔力もアップしている。まさに往年の魔法少女！(変身シーンも用意されている)これから紹介するのは、サーチャー編の中に織り込まれているマジカルナナのエピソード。8月15日に、メルビナがカラスの大量発生と謎の少女の存在について報告するところから始まる。1回でも見逃すと、そこでマジカルナナ編は終わってしまうので注意。

8月15日 ステキな魔法少女

ナナの「繁華街をパトロール」を選択。謎の少女と全身黒ずくめの女と言いつけている場面を目撃する。



8月21日 貴女は誰？

ミーティングでナナを選択。緊急任務で、また出現したカラスの大群を調査することに。しかし、現場にはカラスの姿はなく、そこには、また謎の少女が。



月光を背にしたマジカルナナ。神秘的です

8月29日 下僕1号決定！

ナナの「繁華街で特別警戒」。謎の少女は、ナナが変身した「マジカルナナ」だった。いざさつを知ったランディはナナに協力することに。



変身現場を目撃してしまい、下僕に

9月9日 契約は口唇で

ミーティングでナナを選択。ソロの捕獲に向かったランディたち。戦闘の末、ナナはソロとの契約(主従)を結ぶことに成功する。



これが契約の儀式。ちなみにナナのファーストキスです。まあ♥

9月19日 裏には魔物が！

ブリーフィングで発生。メルビナが報告した、最近頻発しているという婦女暴行事件に魔物の影を感じたナナは、ソロに調査を命令する。



ソロも、すっかりナナの使い魔です

9月25日 魔物退治！

ミーティングでナナを選択。洋館に潜んでいる魔物を退治。しかし魔物はまだまだはびこっている。よってランディ引き続き下僕決定。



ステルスONで姿をくらませ、魔物に不意打ちを仕掛けよう

8月1日 時限爆弾のプレゼント

分署に、綺麗な包装がかけられた小包が届く。しかし中身はなんと時限爆弾だった！ここで「爆弾を解除」すれば、パートナーの好感度は上昇する。その後、送り主である破壊神官、カルミナとの戦闘へと突入する。



外へ逃げ出すと、カルミナが待ち伏せている

10月3日 破門されたサクヤはいずこ…

はからずとも破壊神官たちに協力してしまい、聖アーカネストから破門されてしまったサクヤはシヨックのあまり行方をくらましてしまう。サクヤを探すことになる



この3人組にダマされてしまったのだ！



酔うと泣くのがサクヤ。流。酒は飲んで！



空に舞う、華やかな少女。彼女こそが、誰であろうマジカルナナ

攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

学園生活パーフェクト指南!

エーベルージュ スペシャル

Eberouge Special

～恋と魔法の学園生活～

トリフェルズ校のヒロイン11+1人と良い仲になるための方法を伝授しよう。ちなみに初回版は、上写真のようなスペシャルパッケージがついているぞ。厚手のマット地に、表面をなめらかにコーティングした高級感あふれる造りなのだ。



発売日	発売中(6月11日)
発売元	タカラ
開発元	未発表
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップモジュール	137・プレイデータ
コンテンツ等	なし
現在の開発状況	100%

女の子別攻略編

君はすべてのエンディングを見たか!?

ゲームを始めたら、まず女の子と同じクラブに所属し、好みの能力を高めていけば出会える確率は高くなる。序盤はとにかく探索し、出会っておくことが肝心だ。また、女の子にはそれぞれ3つずつ「思い出イベント」というスペシャルイベントが用意されているのでぜひ見てもらいたい。ちなみに新キャラのマルはたまに公園で会うことができる。しかし残念ながら恋愛はできないのだった。

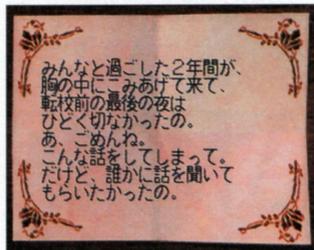
新キャラ「マル」



この後、1回だけデートできるの...

ユーロスとの文通

前作では初等部で一緒だったユーロス。実は、前作『エーベルージュ』のセーブデータがある状態でゲームを始めると、ユーロスから手紙が届くのだ。何回か文通を続けることもできる。そして展開によっては、最終的にユーロスと結ばれる未来もあるのだ。



文通しているうちに、ユーロスの自分への思いが伝わってくる

プロフィールの見方

まず、自分の誕生日を「相性のいい星座」に設定する。「誕生日には」表の物を贈ったり、表中の

場所に誘う。そして、「好みの能力」を高めておけば、好感度が高くなっていくのだ。序盤は「出会える場所」を何回も探索して好感度を上げていけばいい。

ノイシュ

ノイシュには普通に結ばれるだけのエンディングのほか、遺跡イベントを解いて世界を救うという真のエンディングもある。

思い出イベント

A	9～11月に「公園」でデートをする。「上着を掛ける」を選択する
B	カステルC発生後「海」でデート。「泳ぎたいな」「人魚～」を選択
C	好感度最高の状態で「海」へデート。貝あわせ「王子さまを描こう」



遺跡イベントをぜひ解いておこう

誕生日	12月26日
相性の良い星座	牡牛座、乙女座、山羊座
誕生日には...	イヤリング、古文書
クラブ	歴史クラブ
好みの能力	創造魔法
出会える場所	花屋
苦手なデート場所	水族館

ミュラー

序盤は日曜日にデートに誘ってもOKしてくれない。何回かは一緒に勉強に付き合おう。誕生日が早いので、好感度アップを急げ。

思い出イベント

A	序盤、ミュラーが頼みごとをしてくるので「ああ、いいよ」を選択
B	好感度が高めの状態で「花屋」にデートに誘うと発生する
C	好感度最高時「海」へデート。スイカ割りで「いいよ、やろうよ」選択



才色兼備だが、意外とグラマー

誕生日	8月4日
相性の良い星座	牡羊座、獅子座、射手座
誕生日には...	花屋、椿木鉢
クラブ	生物クラブ
好みの能力	治癒魔法
出会える場所	花屋、雑貨・喫茶
苦手なデート場所	水族館、動物園

モリッツ

デートは雑貨・喫茶で、1年目冬、2年目夏のケーキがメニューの時にいくと良い。また、公園、動物園、美術館なども吉。

思い出イベント

A	デート中、惚れ薬の話になったら「...ラッキー」を選択する
B	ゲーム序盤に、洋服屋でデートすると発生する
C	好感度最高時に雑貨・喫茶でデートをする。「...まあいいか」を選択



諜報機関N・E・L・Tが暗躍

誕生日	6月12日
相性の良い星座	双子座、天秤座、水瓶座
誕生日には...	帽子
クラブ	入っていない
好みの能力	感性的
出会える場所	雑貨・喫茶、洋服屋、公園
苦手なデート場所	海、水族館

リンデル

序盤にリンデルの部屋で治療魔法会得の手伝いをしてあげば、後のイベントで有利になる。デートは動物園、海がオススメだ。

思い出イベント

- A** 雑貨・喫茶でデート。アイスを買った時「物足りない」を選択
- B** 序盤の魔法対決で、「本気でやる」を選択して勝利する
- C** 好感度最高時に海でデート。波にさらわれた後、治療魔法で治す



①女っぽいところも大切にしよう

誕生日	4月4日
相性の良い星座	牡羊座、獅子座、射手座
誕生日には…	一緒に食事
クラブ	魔法クラブ
好みの能力	武術魔法
出会う場所	公園、道具屋
苦手なデート場所	美術館

フェルデン

最初、部屋に行った時には交換日記のイベントが始まる。デート場所は洋服屋、花屋、雑貨・喫茶、公園がオススメだ。

思い出イベント

- A** 交換日記イベント中の図書館で、「やさしい女の子」を選択
- B** 水族館でデートした時に、ラッコを見ると発生する
- C** 好感度高めの時、公園でデート。「全部食べる」「寝かせて〜」選択



①マスタードは我慢しよう

誕生日	10月30日
相性の良い星座	蟹座、魚座、蠍座
誕生日には…	本、可愛いリボン
クラブ	文芸クラブ
好みの能力	文系知識
出会う場所	洋服屋、雑貨・喫茶、図書館
苦手なデート場所	海

エルツ

序盤、エルツの部屋で子猫を飼っているのを発見するが、ここは黙っておいてあげよう。デートは感性、技能を上げておくこと。

思い出イベント

- A** カステルCを見た後、好感度高めの状態で花屋へデートをする
- B** カステルAを見た後、好感度高めの状態で海へデートをする
- C** カステルCを見た後、好感度高めの時に雑貨・喫茶へデートをする



①カステルよりも彼女を大切に

誕生日	7月1日
相性の良い星座	魚座、蠍座
誕生日には…	陸上用の靴
クラブ	演劇クラブ
好みの能力	技能
出会う場所	美術館、洋服屋
苦手なデート場所	動物園

ヘレン

何回か部屋に行き、夜のテラスイベントを発生させればデートに誘えるようになる。デートには好感度、感性がとても重要。

思い出イベント

- A** 水族館でデートをすると、自動的に発生する
- B** 好感度高めめの時、公園でデートをする。「ヘレンを描く」を選択
- C** 好感度最高時、美術館でデートをする。「良い絵だと思う」を選択



①美術と感性がキーワード

誕生日	10月12日
相性の良い星座	双子座、天秤座、水瓶座
誕生日には…	古い絵画、ヘレンの肖像画
クラブ	美術クラブ
好みの能力	感性
出会う場所	花屋、公園、美術館
苦手なデート場所	特になし

コー

序盤、四つ葉の小雪草を探すイベントが発生するが、ここは一緒に探してあげよう。デートは動物園や水族館に行けばうまくいく。

思い出イベント

- A** 好感度高めめの状態で動物園へデートに行くが発生する
- B** 好感度高め、かつ治療魔法200以上ある状態で海へデートをする
- C** 好感度が最高の状態で道具屋に誘われる。「冒険家になる」を選択



①あまりふざけすぎではダメ

誕生日	5月19日
相性の良い星座	牡牛座、乙女座、山羊座
誕生日には…	探検家セット
クラブ	パーククラブ
好みの能力	体力
出会う場所	道具屋
苦手なデート場所	美術館

フォルラーツ

文化祭で花火に挑戦した時、好感度が高ければハート型の花火が上がるぞ。理系知識をひたすら上げていくことが必要だ。

思い出イベント

- A** ゲーム序盤、モーゼルの店でデートをすると発生する
- B** 好感度高めめの時、動物園でデートをする。肩車をしてあげる
- C** 好感度最高時、ビュルツの店に誘われる。「科学者になる」を選択



①背の低いことには触れないように

誕生日	1月23日
相性の良い星座	双子座、天秤座、水瓶座
誕生日には…	珍しい工具、科学の本
クラブ	科学クラブ
好みの能力	理系知識
出会う場所	道具屋
苦手なデート場所	美術館

カステル

序盤、落とし物を探すイベントが発生するが、ここは嫌な顔をせず付き合ってあげよう。また、技能、感性の能力を上げておくこと。

思い出イベント

- A** 好感度高めめの時、海でデートをする。「ビーチバレー」を選択
- B** 好感度最高の時、公園でデートをする。「ドキドキするよ」を選択
- C** 声がかかる事件の後、洋服屋でデートをする。「開けるよ」を選択



①わがままにはとことん付き合ってあげよう。たとえ倒れてしまっても

誕生日	11月28日
相性の良い星座	牡羊座、獅子座、射手座
誕生日には…	花束、デザインリング
クラブ	音楽クラブ
好みの能力	技能
出会う場所	モーゼルの店
苦手なデート場所	美術館、動物園

マリエン

デートは、体力のステータスが低いとまうまいかかないことが多い。あとは、とにかく積極的にいくことが必要だ。

思い出イベント

- A** 雑貨・喫茶での最初のデートで指輪をプレゼントする
- B** 好感度高めめの時、海でデートすると発生する
- C** マリエンAを見た後で、かつ好感度最高時に洋服屋でデートする



①ライバルが多いので、とにかく苦勞する。体力で勝負だ!

誕生日	9月11日
相性の良い星座	山羊座、牡牛座、乙女座
誕生日には…	ケーキ、ロケット
クラブ	水泳クラブ
好みの能力	体力
出会う場所	水族館、洋服屋
苦手なデート場所	水族館

学園行事・デート編

パラメータ上げはこれで完璧

ここでは勉強、クラブでのステータスの上げ方、学園祭、デート場所での好感度の上げ方を伝授す

る。赤点を取って放校されたり、女の子の誰とも結ばれないなんてことがないように注意しよう。

授業およびクラブでのパラメータ変化

授業とクラブを組み合わせ、ある程度平均的に伸ばそう。また、状態が4割以下になってしまうと体調不良となってしまう、授業も

デートも失敗してしまうので、こまめに「静養」しておくこと。ただ、序盤は「探索」して女の子との接点を作るほうが先決だろう。

授業	成否	パラメータの変化
武術魔法	成功	武術魔法+15、理系知識+5、状態-2
	失敗	武術魔法-5、状態-1
治癒魔法	成功	治癒魔法+15、文系知識+5、状態-2
	失敗	治癒魔法-5、状態-1
創造魔法	成功	創造魔法+15、感性+5、状態-2
	失敗	創造魔法-5、状態-1
文系学習	成功	文系知識+15、感性+5、状態-2
	失敗	文系知識-5、状態-1
理系学習	成功	理系知識+15、武術魔法+5、状態-2
	失敗	理系知識-5、状態-1
芸術系学習	成功	感性+15、技能+5、状態-2
	失敗	感性-5、状態-1
武術系学習	成功	体力+15、技能+5、状態-2
	失敗	体力-5、状態-1
静養	成功	状態+5~8



①授業が成功するかどうかは半々。必要日数を考え、計画的なスケジュールを立てよう

クラブ名	成否	パラメータの変化
文芸、歴史	成功	文系知識+15、感性+5、状態-2
	失敗	文系知識-5、状態-1
科学	成功	理系知識+15、武術魔法+5、状態-2
	失敗	理系知識-5、状態-1
生物、演劇	成功	感性+15、技能+5、状態-2
美術、音楽	成功	感性+15、体力+5、状態-2
	失敗	感性-5、状態-1
テニス、バレー	成功	技能+15、体力+5、状態-2
	失敗	技能-5、状態-1
リッカー、武術	成功	体力+15、技能+5、状態-2
	失敗	体力-5、状態-1
魔法	成功	武術魔法+15、理系知識+5、状態-2
	失敗	武術魔法-5、状態-1



②帰宅部もできるが、せがくのチャンスももたない

文化祭、学園祭での成功条件

文系クラブに所属していると、文化祭に出し物を出さなくてはならない。成功条件をよく見て、可

能性のある方を選択しよう。条件が厳しいほうを選択すれば、成功した時に好感度が大幅に上がる。

クラブ	出し物	成功条件
歴史	原始料理の軽食屋	クラブ回数10回以上、文系知識+技能+クラブ回数×25が400以上
	原始生活の研究発表	文系知識+感性+クラブ回数×25が400以上
音楽	ソロ	感性+クラブ回数×25が400以上
	デュエット(友情的歌)	感性+クラブ回数×25が200以上
	デュエット(愛の歌)	感性+クラブ回数×25が200以上(カステルと親しい状態)
演劇	グループ合唱	感性+クラブ回数×25が100以上
	ロメオ役	感性+技能+クラブ回数×25が400以上
	爺さん役	感性+技能+クラブ回数×25が200以上
	森の木役	感性+技能+クラブ回数×25が200以上
生物	大道具	技能+クラブ回数×25が200以上
	学者犬	理系知識+感性+クラブ回数×25が400以上
文芸	青いバラ	文系知識+感性+クラブ回数×25が400以上
	すべて	文系知識+感性+クラブ回数×25が400以上
科学	花火	クラブ回数10回以上、理系知識+技能+クラブ回数×25が400以上
	横道紙発表	理系知識+文系知識+クラブ回数×25が400以上
美術	ヘレンの肖像	感性+技能+クラブ回数×25が400以上
	ノイシュの肖像	
	ネルトの肖像	
	風景画	

競技名	成功条件	注意点
魔法祭	武術魔法400以上	魔法名「発火」
テニス大会	技能400以上	特になし
水泳大会	体力400以上	返答はしない
リッカー大会	技能400以上	「全員リッカー」なら成功条件は関係ない
混合リレー	体力400以上	自分がアンカーになる
武術大会	技能400以上	勝てば女の子全員好感度アップ!!
バレー大会	治癒400以上	ケガを直して優勝
	技能400以上	3Pシュートで優勝

デート場所での選択肢

ここでは、女の子と花屋、洋服屋、雑貨・喫茶にデートに行った時に起こる選択肢について説明す

る。表中の形は好感度の変化を表しており、○は大幅アップ、△は少しアップ、×はダウンである。

花屋

花屋でのデートでは、女の子に贈る花を3種類の中から選択する

ことになる。女の子が気に入ること(花言葉、外見、香り)に合った花を贈るようにしよう。

季節	女の子の名前	花言葉	香り	外見
春	真紅のバラ	○	×	○
夏	ハイビスカス	△	○	×
	小さなスイセン	×	○	△
秋	ピンクのスズラン	○	△	×
	五色スミレ	×	○	△
冬	ピンクのコスモス	△	×	○
	黄色のポピー	×	○	△
春	小さなアマリリス	○	△	×
	アイリス	△	×	○
夏	シシトウ	○	△	×
	青いスイートピー	×	○	○
秋	リンドウ	△	○	×
	赤いダリア	×	○	△
冬	ヒマワリ	△	×	○
	アプロコットの花	○	△	×
春	白のマーガレット	△	○	×
	ヒメヒナガシ	○	×	△
夏	黄色いライオン	×	○	△
	ヒヤシンス	×	○	△
秋	アネモネ	△	×	○
	トクダミ	○	×	×
冬	ピンクのバラ	○	△	×
	白のユキゾシタ	×	○	△
春	真っ赤なチューリップ	△	×	○

洋服屋

ここでは、占いとハンカチプレゼントどちらかのサービスを選択

する。ここで女の子の好みと逆のサービスを選択し、成功させると好感度が大幅アップするのだ。

質問	名前	ノイシュ	リンデル	フォルラーツ	ミユラー	マリエン
雨上がりの空に〜	絵本に〜	死後の〜	こんな質問〜	平和な〜	どこか〜	どこか〜
あなたはひとつだけ〜	かつてよく〜	天才に〜	永遠の命〜	1日を〜	幸せに〜	幸せに〜
あなたは彼女と〜	魔法のある〜	歴史のある〜	魔法の〜	河原で〜	特に〜	特に〜
あなたの部屋が〜	マクラ	思い出の〜	研究書	観葉植物	服	服
この世界は〜	滅亡を〜	この際〜	私だけは〜	あらゆる〜	女の子と〜	女の子と〜
あなたが外出から〜	わからない	豊	時計の音	積んだ本〜	犯罪者が〜	犯罪者が〜
有名な画家が〜	鐘	ポーズ	構図	肩	胸、首	胸、首
奇麗に包装された〜	花の球根	宝石	工具一式	釣りの道具	ドレス	ドレス

名前	女の子が喜ぶハンカチの種類
モリッツ	蝶の刺繍入り、花柄、熱帯魚の柄、ピンク、甘い香りのする
エルツ	黄色、花柄、赤紫色、果物の柄、蔷薇模様
カステル	赤、シルクを染めた、良い香りのする、貝殻の模様入り、蝶の刺繍入り
フェルデン	無地、水玉、森林の香りのする、貝殻の模様入り、アースカラー
ヘレン	二重刺繍された、蝶の刺繍入り、森林の香りのする、虹色に変化する、熱帯魚の柄

雑貨・喫茶店

年数と季節によって出されるメニューは決まっている。女の子が

嫌いなメニューがある季節は絶対に連れて行ってはならない。行っただけで自動的にダウンする。

メニュー	女の子の名前											
	ノイシュ	ミユラー	モリッツ	リンデル	エルツ	コト	カステル	フェルデン	ヘレン	フォルラーツ	マリエン	
1年目	バレーンアイス(夏)	△	△	△	○	△	○	×	△	×	○	×
	ブルブルプリン(秋)	△	○	×	×	○	△	△	×	△	△	○
	ファイアーボールケーキ(冬)	○	×	○	○	△	△	△	×	×	△	△
2年目	ペイントパイ(春)	○	△	△	△	△	×	○	△	△	×	△
	薬草ケーキ(夏)	△	×	○	△	×	△	△	○	△	×	△
	ジャングルパフェ(秋)	×	△	×	△	○	○	△	○	△	△	×
3年目	リュウデスクレープ(冬)	×	○	△	×	△	×	△	○	○	△	△
	高級クッキー(春)	△	△	△	△	×	×	○	△	○	△	○

今回は第五話中盤から第六話中盤までを攻略

サクラ大戦2

Sakura Wars

TM

～君、死にたもうことなかれ～



第5回

発売日	発売中(4月4日)	C D 枚数	3枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	280・プレイデータ・環境設定
ジャンル	アドベンチャー	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

いよいよディスクも2枚目に突入。第六話中盤までを攻略していこう。陰曆は八月から九月へ、主役はマリアからレニへと移る。サキの正体もついに明らかに!

第五話～嬉し恥ずかし夏休み～

キネマトロンが無くなった!?

夏休みの熱海旅行も3日目に入。その日の朝、大神とマリアは帝劇に連絡を入れようとしたのだが、持ってきたはずのキネマトロンが無くなったことに気づいた。

2人は余計な心配をさせぬため皆には知らせず、極秘に旅館内を探索することにしたのだが…。



それでは、旅館の中を探してみましょう。

キネマトロンはいつかどこかあるのか…

- 1 旅館マップ
- 2 洞窟内
- 3 戦闘

1 旅館マップ

移動時間は10時20分から11時までだが、移動場所が少ないので結局時間が余るだろう。どの場

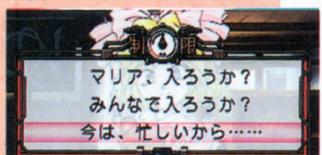
全箇所探索できる

所も全時間帯でイベントが発生するのだが、露天風呂だけは誰もいないのでイベントは起こらない。

脱衣所

アイリスとレニがちょうど風呂から上がってきたところだった。信頼度アップは残念なならない。

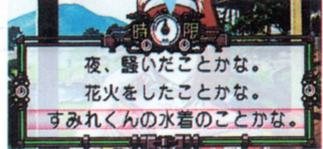
④「今～」は硬派アップ。「マリア～」はマリアダウン。「みんな～」は軟派大幅アップ、マリア、アイリスダウン



縁側

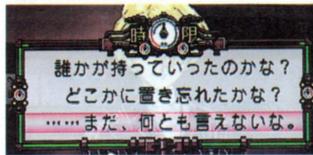
前日に大神が行った場所によって選択肢が変わる。海に行った時だけ、信頼度がアップできる。

④「海に～」ならすみれ大幅アップ



朱雀の間

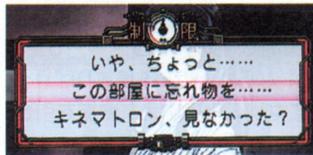
大神の部屋。改めて探してみるが、やっぱり無い。マリアから、無くなった原因について聞かれる。



①「…まだ～」ならマリアアップ

孔雀の間

空き部屋なのだが、浴衣姿のサキが休んでいた。ここに何をしに来たのかと聞かれる。



①「この部屋～」ならマリアアップ

庭

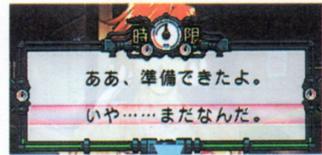
紅蘭が、昨日の花火の後片付けをしていた。「キネマトロンちゃんと使ってる?」と聞かれ…。



①「そ、そうだね」なら紅蘭アップ

ロビー

すでに海に行く支度を終えたカノナが待っていた。「隊長たちはもう準備を終えたのかい?」

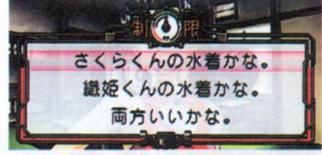


①「ああ～」だとマリアダウン

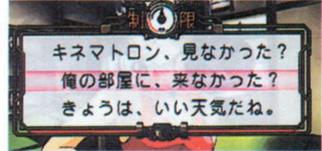
鳳凰の間

織姫とさくらが水着を見せ合っている。2人の水着は、結局ここでしか拝めないのでした。

④「さくら～」だとさくら大幅アップ、織姫ダウン。「織姫～」だと織姫アップ、さくらダウン。「両方～」だと軟派アップ、織姫ダウン

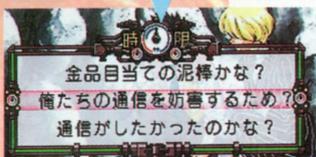
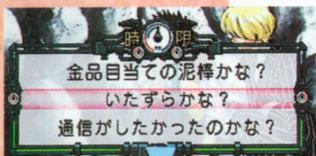


④「俺の～」ならマリアアップ。「キネマトロン～」だとマリアダウン



② 洞窟内

マリアと大神は、海岸で破壊されたキネマトロンの残骸を発見した。周囲を調べると、あやしい洞窟がある。中に入ると、奥の方に通信機があり、金剛からの通信が入ってきた。援軍をよこそうかと言う金剛に、海か山かを選択する。



①「俺たちの通信を妨害するため？」ならマリアアップ

マリアと2人きり



私は、泳いだ経験がほとんどありませんから……少し不安です。

泳げないマリアは不安でいっぱいだった



①「受信してみる」とマリアアップ



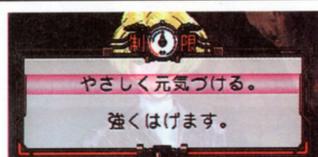
①ここで戦闘作戦を決定しよう

洞窟からの脱出

いつのまにか潮が満ち、出口がふさがれた。大神は、泳げないマリアの手を握り潜水していく。何とか外までたどり着いたのだが、マリアは気を失っていた。



①必死に息を止めるマリア。外まで持つか？



①どちらでもマリア大幅アップ



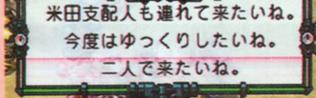
①「手をにぎる」とマリア大幅アップ。「祈る」とマリア通常アップ

③ 戦闘

援軍を来させてはならない

勝利条件は敵機の全滅だが、3ターン後に強敵「二型特」を含む援軍がやってくる。だが、先の作

①「二人〜」ならマリア大幅アップ。「米田〜」ならマリア通常アップ



①敵を引き付けてから、マリアとの合体攻撃で一挙に倒してしまおう



①「海から……」の場合、援軍はここに上陸する

二型特	
攻撃力	18
防御力	16
移動力	6



上のマップは作戦を「海から……」にした時の敵配置。「山から……」にした時は右記の様に变化する。

- …「イ型乙」出現
- …「イ型乙」が消える
- …「ロ型甲」出現

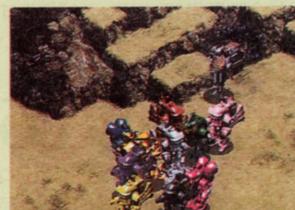
BOSS 水狐“宝形” & 金剛“大日剣”

最初マップ上は宝形1機のみだが、1ターン後に大日剣が出現する。大日剣は宝形に9回「かばう」ことができるため、先に大日剣を倒すことが必要。大日剣は紅蘭機の後方2マス目の位置に出現するので、1ターン目はその場所を囲

う。隊長コマンドは「火」にしておき、当然1人を「かばう」しておく。大日剣は、必殺攻撃を当てていけば6人目で倒せるだろう。宝形からは1回必殺攻撃を浴びるだろうが、取り囲んで協力攻撃を交えれば1ターンで破壊可能だ。

大日剣	
攻撃力	20
防御力	16
移動力	5

宝形	
攻撃力	15
防御力	16
移動力	6



①大日剣の出現場所をあらかじめ取り囲んでおけばこっちのもの



①必殺攻撃「雪花波紋十軌」は、攻撃範囲が広い。1発は覚悟しよう



①あとは全員必殺攻撃を当てていけばよい



①横1列に波攻撃が広がる。威力はまあまあ

第六話～レニよ、銃をとれ～

レニを連れ去るサキ=水狐

第六話の主役はレニ。精密機械のようだったレニが突然不調になる。一体僕は何のために戦っているのだろうかと思ふ。そこに付け加えようと目論む女がひとり…。

- ① 舞台
- ② 帝劇マップ
- ③ レニの部屋、隊長室

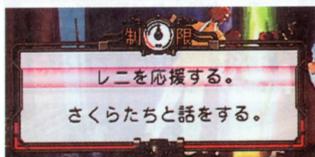
① 舞台 レニの調子がおかしい

戦闘後のミーティング時、大神はかえでに呼び止められ、レニの様子がおかしいと言われる。その後の「青い鳥」の舞台稽古では、レニが珍しくミスを連発していた。



最近、戦闘中の動きが緩慢になっているような気がするの。

①会議後、かえでからレニの戦闘中の動きがおかしいと指摘される



①時間切れならすみの信頼度大幅アップ、織姫アップ。「レニを応援する」ならカンナアップ



②役がうまくできないレニ。精密機械に狂いが!?

② 帝劇マップ ミニゲーム2つ登場

行動時間は5時から6時までの1時間。台風に乗って、皆はいろいろと準備をしている。レニの部屋

へは全時間帯行けるが、マップ移動が終わってしまうので注意。6時にになれば自動的に行ける。

大帝国劇場2F

さくら、マリア、すみの連鎖イベント2回目が起こるので、発生させた人は見逃さないように。二階客席にはサキがいて、「舞台にあがらない女優だっているのよ」と謎めいた言葉を残して去る。

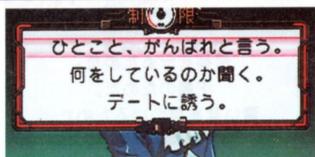


そうねえ。今夜の台風に乗ってみんなもいろいろ準備をしているみたいよ。

③かえでの部屋では、いろいろお話ができる

隊長室

13600に合わせると出張中の椿が出る。「何をしているのか聞く」と、実は北海道支部にいることを明かしてくれる。いったいそんなところで何をしているのか…。



①「ひとこと、がんばれと言う」なら硬派アップ。あとは変化なし

テラス

全時間で発生。紅蘭と織姫がいて、台風を心待ちにしているようだ。紅蘭は、「台風がもともと何語か」というクイズを出題する。



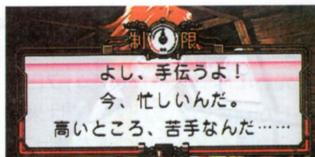
②時間切れなら紅蘭の信頼度大幅アップ、織姫アップ。「中国語かな?」だと紅蘭アップ。あとは変化なし

屋根裏部屋

5時25分までに行くと、カンナが屋根の修理をしている。手伝えばミニゲームをすることができる。残り時間1秒につき10点、ネジを1個取るごとに20点入るぞ。



①「さすが、頼もしいな」か「意外に器用なんだね」ならカンナの信頼度アップ。「屋根が～」だとダウン



②「よし～」だとカンナアップでミニゲーム突入。「高いところ～」か、時間切れだと信頼度の変化はないが、ミニゲームはできる。「今～」だとダウンし、ミニゲームもなし



③直線はカンナ、ジャンプや飛び降りは大神の方が優れている

さくらの部屋

全時間で発生。第五話で連鎖している、さくらが何かを隠しているイベントが、発生させていないと雷を怖がるイベントが起こる。

連鎖が発動していないと…



①「大丈夫～」ならさくら大幅アップ。「…夜～」だと通常アップ。「アハハハ！」だと大幅ダウン

連鎖イベント2回目



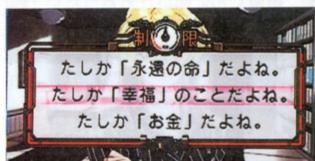
①「ちょっと～」か時間切れなら部屋の中へ。「立ち去る」と廊下へ



②何か隠しているようだが、見せてくれない

書庫

5時25分までに行くと、マリアが舞台の参考にするためメーテルリンクの「青い鳥」を探している。「チルチルミチルが探す青い鳥とは、一体何なのでしょうか」



①「幸福」ならマリア大幅アップ。「永遠の命」か「お金」だとダウン

遊戯室

5時25分までに行くと、マリアの連鎖イベント2回目が発生する。今回もビリヤードで勝負だ。

①「思いきって狙う」と、マリア大幅アップ。あとは変化なし



サロン

5時30分すぎに行くと、すみの連鎖イベント2回目が発生する。ゴールデンドロップがポイント。

①「最後の一滴までそそぐ」と、すみ大幅アップ。あとは変化なし



大帝国劇場1F

売店にはつぼみがいて、プロマイドが買える。支配人室では米田からつぼみ、薔薇組の事を聞ける。また、事務局ではウワサ話の中で椿の通信番号が聞ける。さらに音楽室横の階段前には薔薇組が！



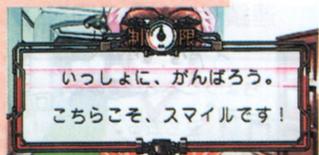
●音楽室横の階段前には薔薇組の3人がいる

楽屋前廊下

椿に代わって売店の売り子をするつぼみに出会う。花組の養成機関である乙女学園出身だ。



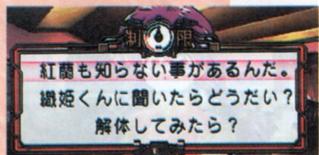
●乙女学園の野々村つぼみ(声:野村佑香)



①「いっしょに〜」は硬派アップ。「こちらこそ〜」は軟派大幅アップ

音楽室

全時間で発生。紅蘭がピアノの仕組みを調べている。これからの発明に生きてくるのだろうか。



①「織姫くんに聞いたら〜」なら紅蘭大幅アップ。「解体して〜」なら通常アップ。あとは変化なし

ロビー内階段

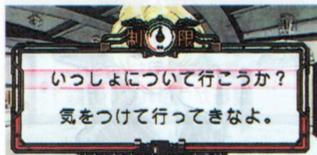
5時25分までに行くと、アイリスがいる。元気のなかったレニのことを心配しているようだ。



①「明るく〜」なら軟派アップ、アイリスアップ。「だまって〜」なら硬派アップ、アイリスアップ

玄関

5時30分すぎに行くと、マリアが外に買い出しに行くところだった。一緒に行けばミニゲームだ。



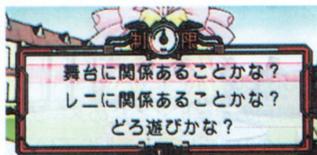
①「いっしょについていこうか？」ならマリアアップでミニゲーム突入



①連射パッドをONにしながらやると多少楽かも。あとはバランス感覚

中庭

5時30分すぎに行くと、アイリスがいる。ロビー内階段で会っていれば、30分前でも発生する。



①「レニに関係あることかな？」ならアイリスの信頼度大幅アップ

楽屋

全時間で発生。ただし、先にさくらの部屋に行っていると発生しない。さくらと織姫がいる。

①「さくら」ならさくらアップ、「織姫」なら織姫アップ

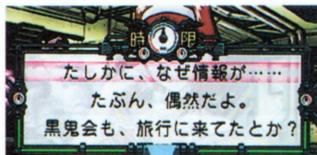


大帝国劇場B1

いつのまにか、倉庫の奥に薔薇組の部屋ができていた。第五話で聞こえた倉庫の工事音はこのため

地下格納庫

5時25分までに行くと、すみれがいる。熱海旅行中に現れた黒鬼会のタイミングの良さに不審がる。



①「もしかして〜」ならすみれアップ。「黒鬼会も〜」だと軟派アップ。「たぶん〜」だとすみれ大幅ダウン

鍛練室

5時30分すぎに行くと、カンナが運動している。カンナもレニのことを心配しているようだ。



①「きつと〜」はカンナ大幅アップ

③ レニの部屋、隊長室 サキの正体!?

大神はレニの部屋を訪れたのだが、追い出されてしまう。隊長室では加山、そしてアイリスの訪問

①「青い鳥〜」だと軟派アップ



①コウモリ男加山はいつからそこにいたのだろうか。頭に血が昇るぞ



そう…… 俺は、夜の闇を飛びまわる一匹のコウモリなのさ……

だったのか。部屋内に入ると薔薇が一杯で、匂いもすごい。中にいる人たちはもつとすごい。LIPSが発生するが、特に変化はない。

更衣室

35分すぎならマリアが風呂に。マリアと外出するか、帰って来たところを目撃しないと発生しない。



①「体が〜」は軟派アップで浴室内へ。「外へ〜」は硬派アップで外へ

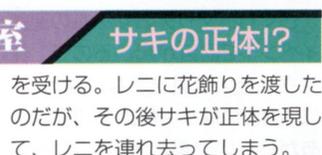


(マリア…… さっきの買い出して濡れちゃったしなあ……)

①これが大人の色気ってやつですか。といってもよく見えないけど



①「くしゃみをする」と見つかりマリア大幅ダウン。時間切れなら外へ



①「よし、行こう」ならアイリス大幅アップ。「気が〜」だとダウン



①サキは水狐に変身し、レニを連れ去ってしまうのだった



信じあえる友だちなんて偽り。しょせん戦場で信じられるのはただ一人……自分のみ。

郵便はがき

50円

切手を
はってね!

1058622

東京都港区東新橋 1-1-16

TIM

SATURN
FAN

No. 12

連載コーナー

ゲーム成績表

係

月 日号 D・P

係

コーンヘッドクラブ

係

好きなあて先を書こう!

その他「

」係

□□□ - □□□□

住所

氏名

電話

()

ペンネーム

年齢

歳

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

-----キリトリ線-----

注意!!

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

「ドリームキャスト」時代へ向けて、どうなるコーンヘッド?

コーンヘッド クラブ CONE HEAD CLUB

セガが満を持して(?)発表した「ドリームキャスト」。果たして、夢のマシンとなり得るのか。そしてサターンFANはやっぱり「ドリFAN」になるのか。まあ、オレとしてはコーンの投稿が盛り上がる、素晴らしいゲームがたくさん出れば、いいんじゃないかなと。

Free Free Free

文字どおりのフリースペース。体験談、失敗談、面白い友人の話、何でも送ってくれ。あ、イラスト投稿もOKだよ。

どうも、ウシです。入社当時の2年くらい前のサタFANを久しぶりに読もうと、手に取ったら…重い。当時は本誌200ページ以上もあったのか。今は…(寒)。まあ、コーンヘッドはおかげさまでその当時からほぼ毎号5ページ確定。しかし、さすがに2年も経つと常連さんは8割方入れ替わっているようで…。最近御無沙汰の懐かしい名前を見つけたりすると、「生きてるか〜?」と心配になります。そんな中、今でも頑張ってる常連さんの名前もチラホラ…。そこに新しい力が入って、今のコーンヘッドが成り立ってるわけですね…。感謝。てなわけで、今回もコーンヘッドクラブ、いきますか。

ブルーな気分の中、今日この頃。実は今までのサタFAN全部捨てられた。アレは忘れられぬ某日。朝から母が自分の部屋へ来て何かしてる。寝ていた自分は「?」と思いつつまた寝た。が、起きると何か変。そう、山のようなサタFANが無い!まさかと思ひ母に聞くと「捨てた」。言葉も出ませんでした。確かに山のようにあって邪魔と思ったのでしょう。片づけてくれるのは嬉しいのですが…。ちなみに寝てた自分に「捨

ててかまわんの?」と聞いたそうです。自分は「かまわん」と言ったそう。寝ぼけて返事した自分が恨めしいです。(香川県/両刀使い)
子供の寝起きのスキに、部屋の中にある、一見いらなそうなものを勝手に捨ててしまうのは、世の母親の基本スキルなのか?

皆さん、ゲーム音楽がTVでも結構頻繁に使用されるの知ってました? 『ナイツ』や『バーチャファイター』シリーズや『バーチャロン』なんかはしょっちゅう使われてたりするんで有名だとは思うんですけど。他にも、野球のニュースで『伝説のオウガバトル』の曲が使われていたり「あー上手に使うなあ」と感心しちゃったりもします。がしかし!! 昨今の脱税ニュースのときに流れたのは『パンツァードラグーン・ツヴァイ』。んでもって、あのノーパンしゃぶしゃぶのときには、『VIRUS』が…(泣)。これじゃあゲームのイメージが台無しですよ。もっといいニュースで使って欲しいですよ、本当に。世の中いニュースばかりだったら良かったんですけどね。(宮城県/D.D)

3年くらい前、なにげに皇室系の番組見てたら、BGMに『同級生2』のテーマが使われていたんで、腰抜かした。しかも、妙に違和感なかったんで…。スタッフにファンが!?

2年とちょっと前のお話。何も買う雑誌のなかった当時(少女雑誌、少年雑誌を買っていたけどすぐ飽きた)、たまたま教室でクラスメイト(男)がサタFANを読んでいて「面白いなあ」と思いサタFANを買うことに。その後、彼とはゲームの貸し借り等をして、私の世界は広がりました(『DF』や『VF2』を貸してくれた)。もし彼がいなかったら、今ごろサタFAN読んでないです。Y君ありがと! (愛知県/神楽海丸)

先 日、私のイラストが初めてサタFANに載りました。色々な雑誌にしつこく投稿を重ねてきた私ですが、載ったのは初めてでした。その上サタFANの読者プレゼントで『カオスシード』のソフトまで当たってしまいました…。嬉しいけど、何か私、人生の運をサタFANで90%くらい使ってる気がします。イヤ、ホント嬉しいんだけどさ。

(北海道/幸せ★高瀬直斗)
なら、一生サタFANを読みつづけるべし。それならエブリタイム、ハッピーでラッキーさ!

まんがでGO!

①長野県/高峰秋良 長野じゃここまで…。まさに「せつなな炸裂!」
②山口県/HAMU ついでにカゲも「せつなな炸裂」。レーティングは難しいのう

おやじの体力あと 247

○東京部/23才になったよ
会社で「ショートワーク」移植しちゃえば?

今号のはじめてさん

Sakura Wars 2

○大阪府/Mカレン 27歳、主婦の方からのお便りです。サマードレスがよい

SANIS

○神奈川県/ニシカワ サニス、マジ切れモード。カワイイだけに、怒らせると天変地異が…

よろしく

○神奈川県/えびふりやあ 人差し指にはドリームキャストのマークが? まさかこれも! (笑)

We are サポーターズ

ひいきのゲーム、キャラクタをイラストや文字で応援するコーナー。新サポーターズ設立嘆願も、常時受け付けてます

帝劇親衛隊

ゲーム中で使われているトランプを実物化して欲しい!! って思うのはオシだけ? 『サクラ』ルールのは「大富豪」の説明書もつけて…。どうでしょう、セガさん!

(兵庫県/川西正臣)

なにせローカルルールの応酬…。それにウチの地元じゃ「大富豪」じゃなくて「大貧民」だったし。



○千葉県/ムササビむっくん コンセプターは「OL版3人娘」。やっぱり由里は…



○島根県/アサダニッキ ポイントは、苦しそうなジャンポールにあり



○福岡県/カクテルヒサノ 金剛はこの後：①喜ぶ②照れ隠して振り払う③押し倒す



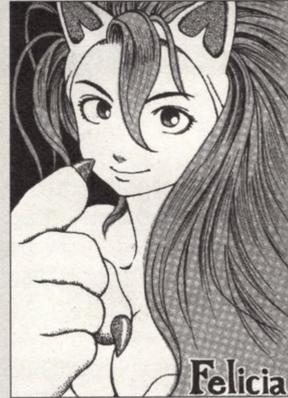
○神奈川県/あーやん サバ折り! 隊長もがいてるで。「ベキッ」あ、アバラが…



○宮城県/ちくばふみ 華撃団は、決して彼らの悲劇を繰り返してはならない…

VAMPIRE GROOVY

深夜の編集部、おもむろに「セイヴァー」を起動し、興じる一団が。「仕事シロ!」と思いつつオレも乱入するが、手も足も出さず(涙)。



○鳥取県/LEE 猫耳フェチにはたまらんですな。オレ? ちびっと

○愛知県/プリピチ 八方き全体から感じる怨念に、思わず採用。邪気に満ちてます



○宮城県/U助と飛龍 アヤシイ。いや、好きなんだけども。モリガンの目とリリスの脇

八十八学園クラスメイツ



○岐阜県/閑遊 「一番好きなキャラを描きました!」とのこと。ドテラがキュートなり



○埼玉県/ゲルマイヤー2号 上から写真を撮っているような構図。カメラマンは竜之介?

記録保存委員会

ついに、ついにオレもパワーメモリのデータが吹飛びました。しかも攻略の真っ最中だったので、最初からやり直し。データ君さよなら、さよならデータ君…(涙)。

以前(No.8)、土星サターンさんが中性洗剤でクリーニングする方法を挙げられていましたが、実はもっと良いアイテムがあります。それはオーディオカセットクリーナーで、湿式カセットクリーナーのリキッドまたは綿棒タ

イプでヘッドクリーナーと表示してある方を使用します。これを綿棒に適量付けて接点を拭くだけでOKです。この液は揮発性が高いので、そのまま本体に差せます。また代用品としてプラモデル用のタミヤ製エナメル塗料の溶剤(X-20。アクリル塗料用のX-20Aでは不可)があります。これ、正体は上質の灯油で、プラスチックを痛めずにシールのノリをキレイに取り除く代物ですから、安心して使用できますが、

揮発性は先のクリーナーより劣るので乾拭きする必要があります。

ちなみにRAMのデータが真っ白になって、残り残量が「0」と表示されている場合に、コレでクリーニングすると、経験上は100%データが復活しますが、データがバグっている場合はどうしようもありません。揮発性の高いクリーナーなら、本体のクリーニングも可能です。プラ板にキッチンオイルを巻くなど、色々考えてみてください。(福岡県/入井詠亞)

データ消失は、接触不良が最大の原因。日ごろのお手入れが大切です…



○島根県/アサダニッキ そりゃウサギさん大シヨック。さよなら、さよなら、さよなら、さよなら

EVA補完委員会

◎京都府／梯・亮 第3新東京市は常夏だから、冬服のアスカは珍しい。「鋼鉄」のアスカは違つて人もいるけど、よく考えるとアリでしょ？



◎埼玉県／ラスカル ミサトのプライドは、まだ加持に抱かれることを許さうとしない。しかし、その壁はもう崩れ去ろうとしている



◎福岡県／DIE 死神に魅入られたかのようなリソコ。科学者としての、女としての狂気



◎滋賀県／リユウ そのまま消えてしまいたいそう…。怖いものほど美しいとは、誰が言つたか？



ドラゴンフォース友の会

イラストやまんがのネタになること請け合いの「ドラゴンフォース友の会出版版」は104ページから！今回はイズモの人物相関図とか…。

◎千葉県／明石知子 ジュノーンの祈りが、トリスタンを救う。ジュノーンの剣技が、トリスタンを導く…



◎栃木県／葉住伸 似た者同士の2人？…また設定ラフ原画やって下さい!! とのこと。といつわけで担当やれ



◎神奈川県／雪野真詞 半裸のハウライ君は、殿堂入りのお礼。喜べ



◎滋賀県／D.R.M ジュウベエ…。オヤジ100%ですな。どうでもいい扱いのミカツキが、実はオアシイのだ

パラダイムS

「ソウル」のサントラ買いました。いやー、100曲以上もあって良いですね。「サマナー」マニアですから「ソウル」関係のものは全部買います

◎愛知県／じゃじゃ馬 吹き出しから主人公の各人に対するイメージが…。ユレイチは、かなりヘナチヨコ？



よ!! トレカあんまり持ってないけど。全部集めるのはちとムズイかな？ (愛知県／じゃじゃ馬)

トレカはハマると大変だぞ…。



◎東京都／珍ノ助 ちよつとナルシスト入ってるランチ。決して「ひとりアイアンクロウ」ではないぞ!



◎島根県／ゴンザレス お守りが、タイムボカンのドクロに見えるのはオレだけ？



◎長崎県／白紋 ネガのようなヒトミ、頬の「SOUL」…。センスを感じる1枚です

第19回 イラストの殿堂

各号のコーンヘッドクラブに掲載されたイラストの中から、読者投票によりNo.1を決めようじゃないかというこのコーナー。No.10を対象とした今回の殿堂入りは、「シャイニングフォースⅢ」のシンテシスとメディオンを描いたR・ジャジャさんです!

クールなメディオンと元気モノ(?)のシンテシスの対比。そして、2人に流れる「1+1=∞」の愛の力! キャラの置き方も細かな描き込みも素晴らしいです。

(埼玉県／区間準急) 今回、私が投票したいと思う方は、「ドラゴンフォースⅡ」の明石知子さん。私が「DF」を買うきっかけとなったのが「DF友の会」だったので、やっぱり「DF」のイラストに弱いんです…。それにしても、明石さんのイラストは毎回見るたびに、思わずため息をつくほどキレイです。(群馬県／魔法使い)

それでは、第21回の募集です。このNo.12から、お気に入りのイラストを

1つ選んでハガキで投票してください。締め切りは6月25日(必着)です。さらに、前号の「キッズホープ生」で提言された、このコーナーの存在意義に対する意見、まだまだ募集していますので、こちらも待っています。

順位	ペンネーム	ゲーム名
1位	R・ジャジャ	シャイニングフォースⅢ
2位	LEE	ドラゴンフォースⅡ
3位	風城純	ドラゴンフォース
4位	雪野真詞	サクラ大戦2
5位	澤田尚志	ブラックマトリクス

◎東京都／R・ジャジャ 2人をラブラブにするという決意で描かれたイラストとのこと



イラストギャラリー

●滋賀県/キンキッドM 「建前上、ドミナを描いている」って…(汗)。有名電気ネズミも参加



●愛知県/北原健光 18 推奨
うのは恥かしいって? 秋葉で買えは問題ない。上京する?



●熊本県 カキケコ企画 リリムの文字どおり「小悪魔ホース」。悪巧みにはまるのも一興か(笑)



●京都府/不協和音交響楽 全国の妙子ファンに懺悔の一枚。こことは、君の嫁ですか?



●兵庫県/おーちゃん アルルガキユート。でも、おいしいところはしっかりとかくくんが



●三重県/金属バット二号 本家も真っ青。「DOA」Tシャツはバカ売れ?



●愛媛県/カラス さりげなく青虫が。後ろから見ていただけだけど、あのオマケシナリオ、面白すぎ!

キッズホープ 生

ゲーム業界へ物申すコーナー。早速、新ハードに関する意見が届きました

「ドリームキャスト」の一番のポイントは、あえてセガカラーを消したところにあるのではないのでしょうか? 今までのセガハードは、どこかダサくて無骨で、でも何となく愛着があったけど、それを意図的に消しているような気がします。それって考え方によってはセガが次世代ハードの標準プラットフォームをかなり意識していると言えるのでは? セガ色をあえて消すことで、サードパーティに抵抗なく参入してもらうため、一般ユーザーには手軽に購入してもらうための戦略…とか考えてしまいます。サターン不振の最大の原因は、マークⅢ、メガドラの影を引きずりすぎたことにあるように思います。もちろん、それらがあつてのサターン、ドリームキャストであるのは確かなんですけど…。セガ自身が変わっていかうというなら、メディアも、そしてユーザーもかわっていかなければならぬでしょうね。メジャー化は少し寂しくもあるけど、ここで大きくジャンプしないとね。一度は天下を取らないと!! (千葉県/ナムコはくる?)

本体の周りにセガのロゴがない位だし、いままでのイメージを払拭しようとしているのがわかる。でも、P.Nの部分が一番気になる所?

サターンで発売未定となっているソフトがあるのに、セガは夢の次世代機「ドリームキャスト」を発表した。確かにサターンでは非力と言われた画像処理能力は、数字を見ても桁違いに強化されている。しかし、サターンとの互換

性はないのだから、サターンユーザーからしてみれば、これは悪夢だろう。残念ながら『ドラクエ』や『FF』がなければ、日本では1番になれない。どんなに意気込んでも、エニックスやスクウェアを動かす300万本の市場をドリームキャストが形成するには、しばらくの時間が必要だろう。その間に、PSに互換性のある後継機が出てしまえば、トドメを刺されるに違いない。

(愛知県/ゼロポップ)

いい加減、「ドラクエ」「FF」に振り回されない市場を作りたい。

セガに聞きたい。違法な麻薬を扱った『探偵神宮寺 夢の終わりに』が18推になるならば、プレイヤーが殺人犯となる『金田一少年の事件簿』はなぜ全年齢で発売できたのか? 私はプレイしてないが、かなり露出の高いシーンもありましたね。『少女革命ウテナ』で、男が脱いだり男のフンドシ姿はいいのかと突っ込んだのは私だけではないと思うが…。なんか売れないと困るソフトは規制内容に目をつむるとはかと思えません。それに最近は見せてもいい下着が流行りなのに、現実についていけない状態。メーカーもユーザーも、何が良くて何がダメなのかわからなくなって混乱するだけだと思ふ。(宮城県/YOMO)

矛盾ですな。あのコメントで一番気になったのが、「麻薬の存在を低年齢層に知らせる必要がない」という点。別に「神宮寺」は、麻薬を肯定しているワケじゃないのに…。

コーンキッズネットワークボード

「○号の××さんに同意or反論」といったハガキを紹介するコーナーであります

To. 佐倉めいる(No.10)

恋愛SLGのヒロインキャラは、流行遅れのドレスに身を包んだ、「清純なお嬢様」。鼻に付くほどのブリッジが、女性や一般ユーザーを引かせているのでは?

恋愛SLGにおける女性像は、男の理想の具現化であり、身勝手な御都合主義の産物です。しかし、今の時代、現実の生身の女性アイドルは壊滅的な状態で、「清純なお嬢様」的存在というものが幻想にすぎないことをみんな知ってます。だからこそ、ゲームに究極の偶像を求めるのです。ただそれがあまりにもウソくさく、古くさく見えたら、クリエイター側の演出が下手と言わざるを得ません。同性である女性からも支持を得るほどの存在感を出してこそ成功と言えるでしょう。

最後にもうひとつ。80年代的なブリッジ系も鼻につきますが、女性が好む影のあるクールな耽美系二枚目とい

のも、男としては鼻に付くものです。(東京都/UG)

それってユーザー自身が求めているのでは? 最近の声優ブームは誰もが清純清楚なお嬢様扱いで、一昔前のアイドルブームそのまま。恋愛SLGはそういった声優、アニメファンを取り込んで成長したジャンルでもあるし、求めるヒロイン像もやはり同様なのでしょう。さらにこのジャンル自体「ときメモ」のような起爆剤でもない限り、もう新規ユーザーの獲得は難しいと思います。結局恋愛SLGは、現実のシミュレーションではなく、モニター内の女の子との「恋愛ごっこ」なので、あまり深刻に考えず、仮想空間のちょっとへんで笑える女の子たちにツッコミを入れながらプレイするくらいの方が楽しいと思いますよ。(東京都/C.K.R)

恋愛SLGというものをやったことのないし、やりたかったことのない

コーンキッズQ&A

ウシ: Win95「ナチュラル」が良い。予想通りいきなり児童エンディング。マモ: オイラとみえちゃんの2ショット、前号に載っちゃったッス♥ひげ太: 新幹線並の腹具合。トイレが恋しい…。うが、また来た(ダダダ)しょぼちゃん: あかり(「To Heart」)のために生まれてきたと豪語。ダメ。

■質問①
サターンFANは、兄弟誌PSマガジ

ンのように木曜日発売にはならないのですか? (滋賀県/吊木英二)

ウシ: 木曜発売ってことは、校了が1日早まるってことで(実際にはそれ以上)、さらに入稿も…グフ! マモ: でもソフトの発売日が木曜日になってから、サタFANも木曜に売って欲しいって意見は届いているッス。しょぼちゃん: 1日でも情報を早く仕入れたら、読者の欲求でしような。

セガAMフリーク



◎岐阜県/かり 指令塔、クリス。彼女の導きこそ、BRたちの光となる！



◎愛知県/みどりあおい それよりも、シンピオスとシンテシスが紛らわしくて…



◎群馬県/コテツ コテツさんはG党ですか…。オレはマモーさん(G)と毎日ケンカしてます



◎東京都/R・ジャジャ ちと懐かしい「ホーリー・アーク」でもブラックやのう(笑)



◎熊本県/澤田尚志 ヒゲに男の色気を感じる今日このごろ。オレも伸ばそうかな…(似合わない)

投稿時のおやくそく

投稿は原則としてハガキ、もしくは同サイズの紙でお願いします。文章投稿も保管の関係で、これに準じてくれればありがたい。イラストは墨一色厳守！ カラーや、同じ黒でも鉛筆描きのイラストは禁止！ カラーイラストはSRXや予告コーナーへどうぞ。また、イラストの裏にコメントがあるとウレシイ。ときどきキャプションに困ることがあるのでそのネタに…(爆)。でもフリーフリーや各サポーターコーナーに丸々載ることもあるから、油断するな(笑)。封書での複数投稿は、全部のハガキに住所(都道府県から)、氏名、ペンネームを忘れずに記入のこと。常連への第一歩は、まず「おやくそく」を守ることから。それでは、お便りお待ちしております。

●全てのコーナーのあて先はこちらまで!!

〒105-8622
東京都港区東新橋 1-1-16
TIMサターンFAN編集部
「コーンヘッドクラブ」OO係



◎奈良県/日替わり定食 「ニッポンシン約束手りませ〜ん!」と怒られないように



◎福島県/伝説のもんすた あ「ピカチュウ」言うたー! バチモンくさいけど



◎栃木県/風城純 オレも「マリー」はエンデルクとキリー起用。高いけどね



◎群馬県/ふじさき 「バロック」発売されましたねえ。ダークな世界観と難解なシナリオが好評とか



◎東京都/星屑丸 もうすぐサターンで娘に逢える! 13、14歳くらいが一番可愛かったりする爆。成長したら、バカンスへGO!

い私ですが、あれって一種のファンタジーだと思うんです。すごくわかりやすい性格の、個性が服を着て歩いてような女の子たちも、コーディネートをまるで無視したすごいセンスの服も、言ってみれば現実を、とことん男の理想化したものではないでしょうか。今のアイドル(という言葉も死語?)の女の子たちは、自我がはっきりしているから、もうそういうファンタジーの対象にはおさまりきれず、そこにゲームの世界が取って代わったのだと思います。男の夢は、今も昔も変わらないんだなあ…ということで、私は「プリッ」ヒロイン自体を否定したりはしません。でも「何でゲームの女の子みたいなのが周りにいないんだ」と歎く男性だけは、やっぱりイヤですね。

(鳥根根/アサダニッキ)

「ゲームの中くらい夢見させてよ」とは、恋愛に疲れたしょぼちんの弁。

To. 藤原崇弘(No.9)

「To Heart」がPSで発売。倫理規定が厳しいPSにリーフが参入できたので、今後エルフ、アリスなどが追隨する可能性もあり、サターンに大ダメージが。

ウシ: だからと言って最新情報が手に入るかという、そうでもないんだなあ、これが。とにかく、今のところ、木曜発売にする予定はありません。ヒゲ太: よそよそ、ウチはウチ。マイペースで行きましょうや。ガハハ。

■質問②

ドリームキャストが発表されましたが、どんなタイトルが出ると思いますか? (香川県/きゃん♥フイーン) ウシ: そんなわけで「第1回、チキチキドリームキャスト同時発売ソフト大予想大会」! 「D2」は置いていて。

パソコン版「To Heart」は18禁制限を受けていますが、その内容は学生の中だけの恋愛物語で、大人の女性との関係は皆無。見事にPSの倫理規制に沿ったかの設定です。18禁の場面も、どのようにも差し替え、修正できるといった感じだと思います。このように18禁ながら、いかにも中高生を狙ったような作風に、エルフやアリスが追隨するとは思えない。リーフのやり方を真似するメーカーは増えるでしょうけども、サターンにダメージはないと思います。むしろアダルトメーカーのライトユーザー獲得のために、アダルトとつなげられてしまうPSの方が、健全を売り物にしてきただけに、ダメージが大きいはず。でも、同じリーフ作品でありながら18禁の色合いが強い「栗」や「痕」まで移植されたら、サターンにダメージを与えるのは間違いのないでしょう。にしても、アダルトを否定していたソニー陣営なのに、今回の心変わりには、不況でも金は出すマニア層の開拓? (愛知県/ゼロポップ)

昔、リーフといえばダーク路線が主流だったんだけどなあ…。(「痕」好き)

マモー: 「VF3」は外せないッス。しかも「tb」と切り替え可! しょぼちん: 通信機能生かした、「オラタン」がプレイしたいですわ。ウシ: やっぱり車ゲー欲しいなあ。順当に考えれば「ラリー2」だろうな。マモー: 移植ばっかッス。「ソニック」もあやしッス。「サツく3」も。ウシ: 色々出たな。ところでヒゲ太は? ヒゲ太: 秋元康が絡んでるので「割れ目でポン」。PDA使えば、4人同時対戦も可能! しかも割れ目ですよ♥ ウシ: 何か勘違いしてないか…。

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

●応募のきまり●

P105のとじこみハガキに今号のプレゼントでほしいソフトの番号(①～⑩)を1つ書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキの表裏)、50円切手を貼ってポストへ。締め切りは6月25日(消印有効)。発表は7月24日発売の15号です。

ソフト
50名

■P71の表4からあなたが遊んだことのあるソフトの番号をハガキの表側の欄に書き、そのソフトの評価を項目別に次の中から選び、番号を書いてください。

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

■あなたの学校(職業)を次の中から選び、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

■あなたの学年を書いてください。学生以外なら0を書いてください。

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

■あなたの性別を次の中から選び、番号で書いてください。

- ① 男
- ② 女

■あなたが本誌以外によく読む雑誌をP71の表2から3つまで選び、番

号を書いてください。

■あなたが所有しているゲーム機、パソコンなどをP71の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

■あなたがこれから買おうと思っているゲーム機、パソコンをP71の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

■今後、あなたが買いたいと思っているソフトをP71の表5から5つ選び、番号を書いてください。

■今号の記事で、あなたがおもしろかったものをP71の表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

■今号の記事で、あなたがつまらなかったものをP71の表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

■今後、あなたが本誌で特集してほしいサタンのソフトをP71の表5から3つ選び、番号を書いてください。

■今後、あなたが本誌で攻略してほしいサタンのソフトをP71の表5から3つ選び、番号を書いてください。

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

- ① TVCF
- ② 店頭で見て
- ③ 友達に勧められて
- ④ ゲーム雑誌等の記事
- ⑤ ゲーム雑誌等の広告
- ⑥ その他

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

- ① 価格
- ② 本の厚さ
- ③ 表紙を見て
- ④ 特集記事の内容
- ⑤ 毎号買っているから
- ⑥ 付録の内容
- ⑦ その他

■業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、サタニンに移植してほしいソフトがあればP71の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズもの場合は、何作目かわかるように書いてください。

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

- ① アーケードの完全移植
- ② 完全オリジナルの大作RPG

- ③ 完全オリジナルの格闘ACT
- ④ 上記以外の完全オリジナル作
- ⑤ 人気サタニンソフトの続編
- ⑥ 通信によるネットワークゲーム
- ⑦ 小型PDAを活用したゲーム
- ⑧ その他

■ドリームキャストに参入してほしいメーカー名と、その理由を書いてください。

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

■最近遊んだソフトの感想や、本誌への意見などを書いてください。

～項目の説明～

- ①② キャラクタ キャラクタの動きやかわいさなどをチェック
- ③ 音楽・効果音 何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック
- ④ ⑤ お買い得度 ソフトの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック
- ⑥ 操作性 キャラクタの動き、操作感などはどうかをチェック
- ⑦ ⑧ 熱中度 どのくらい熱中してノメリめたか、その度合いをチェック
- ⑨ ⑩ オリジナリティ 今までのソフトにない斬新なアイデアがあるかをチェック

今号のプレゼント (ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

ソフト(各5名)

- ①ルナ2 エターナルブルーP8
- ②日本代表チームの監督になろう! ~世界初、サッカーRPG~...P22
- ③DEEP FEAR.....P30
- ④SEGA AGES/ギャラクシーフォースIIP32
- ⑤ポケットファイターP110
- ⑥ブラックマトリクスP118
- ⑦お嬢様特急P120
- ⑧お嬢様を狙え!!P126
- ⑨クロス探偵物語 ~もつれた7つのラビリンス~...P132
- ⑩悪魔城ドラキュラX ~月下の夜想曲~P136

ハガキを書くときの注意

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

- ハガキのマス内はすべて1、2...の算用数字で書き込んでください。
- 数字を書くときは、1つのマスに1文字だけにしてください。2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ださないように注意して書いてください。
- 数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないようにしてください。4は9と間違わないように4の上をくっつけないようにしてください。

記入例

×悪い例

1 4 18

○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シル、黒のボールペンまたはサインペンを使用してください。赤色などのペンは使用しないでください。
- アンケート項目と表にある1ケタもしくは2ケタの数字は、頭の0もちゃ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	(表紙) ラングリッサーV ~ジ エンド オブ レジェンド~
02	(総力特集) ルナ2 エターナルブルー
03	(総力特集) スレイヤーズろいやる2
04	(総力特集) 日本代表チームの監督になろう! ~世界初、サッカーRPG~
05	(SEGA PREVIEW) バッケンローダー
06	(SEGA PREVIEW) DEEP FEAR
07	(SEGA PREVIEW) SEGA AGES/ギャラクシーフォースII
08	(攻略) ラングリッサーV ~ジ エンド オブ レジェンド~
09	(攻略) スーパーロボット大戦F 完結編
10	(攻略) Shadows Of The TUSK
11	(攻略) リンダキューブ 完全版
12	(攻略) メルティランサー Re-inforce
13	(攻略) エーベルージュ スペシャル ~恋と魔法の学園生活~
14	(攻略) サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなかれ~
15	(土星の王国) コーンヘッドクラブ
16	(Dreamcast特報) Dの食卓2
17	(特別企画) ドリームキャスト最前線 ここまでわかった真実の数々 『アキハバラ電脳組バタP!』スクープ
18	(特別企画) 主要ソフトウェアが語るドリームキャストの魅力
19	(特別企画) ドリームキャスト驚愕の映像処理能力
20	(特別企画) E3アトラクタ ドリームキャストレポート
21	(特別企画) ドリームキャストの未来とセガサタンの今後
22	(土星の王国) アンケートハガキからこんにちは!
23	(RANKING STREET) 売り上げ/人気/移植希望ランキング
24	(RANKING STREET) ゲーム成績表
25	(土星の王国) 『ドラゴンフォース』友の会 出張版
26	(続報) ポケットファイター
27	(続報) 魔導物語
28	(続報) ブラックマトリクス
29	(続報) お嬢様特急
30	(続報) ファルコムクラシックスII
31	(続報) DRUID ~闇への追跡者~
32	(続報) お嬢様を狙え!!
33	(新作) GAME BASIC for SEGASATURN
34	(新作) 水木しげるの妖怪図鑑 総集編
35	(新作) ウルトラマン図鑑3 ~ウルトラマンレオ・ウルトラマン80 ウルトラマンG・ウルトラマンパワード~
36	(新作) クロス探偵物語 ~もつれた7つのラビリンス~
37	(新作) 村越正海の爆約日本列島
38	(新作) 悪魔城ドラキュラX ~月下の夜想曲~
39	(新作) ケリオトッセ!
40	(連載) サターンソフトImpression!!
41	(連載) ARCADE HITS NOW!!
42	(連載) HYPER UL-TECH
43	(連載) News Wave
44	(連載) サターンソフト ナビゲーター
45	(連載) 期待作最新情報レポート
46	(連載) 新作発表カレンダー
47	(連載) 次回予告INDEX

No.	表2 雑誌名
01	グレートサターンZ
02	セガサターンマガジン
03	電撃セガサターン
04	THE64ドリーム
05	電撃NINTENDO64
06	ザ・プレステーション
07	電撃プレステーション
08	電撃プレステーションD
09	HYPERプレステーション
10	HYPERプレステーションRemix
11	ファミ通PS
12	プレステーションマガジン
13	ガールズフリーク
14	電撃G'sマガジン
15	ブリティ グラフィック
16	ゲームウォーカー
17	げむじむ
18	じゅげむ
19	ファミ通
20	ファミ通Bros.
21	Vジャンプ
22	超絶大技林
23	攻略大技林
24	ゲームスト
25	ネオジオフリーク
26	コンプティーク
27	電撃王
28	マイコンBASICマガジン
29	LOGIN
30	コミックボンボン
31	コミックドラゴン
32	コロコロコミック
33	週刊少年サンデー
34	週刊少年ジャンプ
35	週刊少年チャンピオン
36	週刊少年マガジン
37	少年エース
38	少年ガンガン
39	電撃コミックガオ!
40	ドラゴンJr.

No.	表3 機種名
01	ドリームキャスト
02	ビジュアルメモリ
03	メガドライブシリーズ
04	ゲームギアシリーズ
05	サターンシリーズ
06	ファミコンシリーズ
07	スーパーファミコンシリーズ
08	ゲームボーイシリーズ
09	ゲームボーイカラー (仮称)
10	NINTENDO64
11	プレステーション
12	ソニー新型PDA (液晶付きメモリーカード)
13	PC-エンジンシリーズ
14	PC-FX
15	ネオジオシリーズ
16	ネオジオポケット
17	PC-98互換機 (NXシリーズは含まず)
18	DOS/IV AT互換機
19	Windows95対応機種
20	マッキントッシュ
21	ビビアットマーク
22	業務用
23	その他
24	なにも持っていない
25	7以上持っている
26	とくに買う気はない

No. 表4 遊んだことのあるソフト名

01	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド
02	グランディア デジタルミュージアム
03	GT24
04	少女革命ウテナ いつか革命される物語
05	王様げむ

No. 表5 セガサターン/ドリームキャスト (ビジュアルメモリ) ソフト名 (6月11日以降発売予定)

001	アイドル雀士スーパースター めっちゃ 限定版 ~発売5周年@パッケージ~ (仮称)	028	かもめ大作戦~女神たちのささやき~	058	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	086	Project X2
002	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	029	クロス探偵物語~もつれた7つのラビリンス~	059	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに	087	ボールディランド
003	アストラス~バースターズ	030	GAME BASIC for SEGASATURN	060	超FLAPPY	088	ポケットファイター
004	あつめてゴジラ 怪獣図鑑	031	激闘おったまがえる (仮称)	061	Dの食卓2	089	MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER
005	アドヴァンストV.G.2	032	ケリオトッセ!	062	DEEP FEAR	090	魔導物語
006	アナザー・メモリーズ	033	幻想水滸伝	063	デジタルモンスター (仮称)	091	魔法使いになる方法
007	アンジェリーク デュエット	034	Code R	064	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 (仮称)	092	水木しげるの妖怪図鑑 総集編
008	囲碁	035	コナミアンティークス MSXコレクション ウルトラバック	065	ドリーム ジェネレーション~恋か?仕事か?~	093	ミネアムファイア
009	頭文字D ~公道最速伝説~	036	コントラ~レガシー・オブ・ウォー~	066	DRUID~闇への追跡者~	094	無人島物語外伝 高持教授の大冒険 (仮称)
010	イメージファイト&Xマルチプレイ /アーケードギアーズ	037	サターンミュージックスクール2	067	七つの秘蔵 戦慄の微笑	095	村越正海の爆約日本列島
011	インデペンデンスデイ	038	The Legend of Heroes II & II 英雄伝説	068	日本代表チームの監督になろう!~世界初、サッカーRPG~	096	もってけたまご WITH がんばれかものはし
012	ウルトラマン図鑑3 ~ウルトラマンレオ・ウルトラマン80・ ウルトラマンG・ウルトラマンパワード~	039	JリーグエキサイトステージV1	069	バーチャールS	097	モニカの城
013	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	040	シミュレーションRPGツクール	070	バーチャファイター3	098	MONSTER MAKER HOLY DAGGER
014	AI将棋2 セガサターン版	041	シャイニング・フォースIII シナリオ3 (仮称)	071	バイオハザード2	099	USドラッグチャンプ (仮称)
015	E~ベルージュ スペシャル~恋と魔法の学園生活~	042	SYNCHRONICITY (シンクロニシティ) (仮称)	072	ハイスクール テラ ストーリー	100	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
016	E*TUDE prologue~揺れ動く心のかたち~	043	スーパーアドベンチャー ロックマン	073	パチンコファイター (仮称)	101	ラングリッサーV~ジ エンド オブ レジェンド~
017	エドワードランディ/アーケードギアーズ	044	SUPER 301 SQ (仮称)	074	バックガイナ~よみがえる勇者たち~	102	リアルサウンド2~霧のオルゴール~
018	エルフを狩るモノたちII	045	スタートリング・オデッセイI ブルー・エボリューション	075	バックガイナ~よみがえる勇者たち~ 飛翔編「裏切り」の戦場	103	リンダキューブ 完全版
019	お嬢様特急	046	スタートリング・オデッセイII 魔電戦争	076	バックガイナ~よみがえる勇者たち~ 完結編「そして、明日へ」	104	THE RUINS (ルーイニス) (仮称)
020	お嬢様を狙え!!	047	スタートリング・オデッセイIII ミネアムの聖戦	077	バッケンローダー	105	ルナ2 エターナルブルー
021	音楽ツクールかなでる2	048	スチームハーツ	078	Plia♡キャロットへようこそ!!2	106	ルパン三世~ピラミッドの賢者~
022	ガーディアンフォース	049	汽船海賊 (スチームバイレーツ) (仮称)	079	海辺くビーチでリーチ!	107	レイディアントシルバーガン
023	カプコンジェネレーション 第1集 撃墜王の時代	050	スレイヤーズろいやる2	080	ピラミッドの謎~アंक2~	108	レイクエム (仮称)
024	カプコンジェネレーション 第2集 魔界と騎士	051	制服~ハイスクールカウントダウン~	081	Find Love2~The Simulation Game~ (仮称)	109	Warrz フーズ
025	カプコンジェネレーション 第3集 (仮称)	052	SEGA AGES/ギャラクシーフォースII	082	ファルコムクラシックスII	110	ワーズ・ワーズ
026	カプコンジェネレーション 第4集 (仮称)	053	ソニック・ザ・ファイターズ (仮称)	083	ブラックマトリクス	111	ワールドカップ98フランス~Road to Win~
027	カプコンジェネレーション 第5集 (仮称)	054	ソルヴァイス	084	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	112	わくわくモンスター
		055	ソルディバイド	085	フランス~青春の輝き~		
		056	タービースタリオン (仮称)				
		057	ダブロー・イ・ゼロウ				

98名

ESPグッズ・プレゼント当選者発表

本誌No9にて、ESPのご厚意により行った「ESPグッズ98名スペシャルプレゼント」。そのグッズが右の写真。今回は、その当選者98名を一挙発表する。

プレゼント対象になったグッズのほとんどが、ゲームショウ販売での

取り扱い、雑誌でのプレゼントと、入手できる場が限られているからか「当たらなくても欲しい。通販などで買えないの？」という問い合わせが多かった。同社によると、「ゲームショウか雑誌でのプレゼントでしか手に入れられません」とのこと。



竹本泉さんのグッズは通販で入手可

しかし、竹本泉さんのグッズに関しては、インターネットのホームページ「ひまわりはうす」で通販の申し込みが可能。今回のプレゼント対象だったパズルが欲しい人は、その

ホームページにぜひアクセスを。また竹本泉さんのページへは、ゲームアーツのホームページからも入れるそう。他にどんなグッズがあるのかは、アクセスしてからのお楽しみ。

ゲームアーツ アドレス

<http://www.gamearts.co.jp>

ひまわりはうす アドレス

<http://www.bekkoame.or.jp/neuron-net/>

●テレホンカード (50度数)

- ①「Code R」
北海道/小向裕二郎 群馬県/斎藤利枝 埼玉県/岡田憲一 埼玉県/丸山ミチロウ 千葉県/矢部嘉宏 千葉県/山本健雄 神奈川県/春日英己 石川県/北村幸治 奈良県/赤井義延 高知県/竹崎薫
- ②「BAROQUE」
北海道/片岡孝二 青森県/蛸島賢 東京都/香山隆 東京都/大木利幸 神奈川県/浅野英美 長野県/北澤美和 静岡県/市川晃 京都府/伊藤末知 大阪府/蛇島弘明 兵庫県/中嶋裕
- ③「SILHOUETTE MIRAGE」
福島県/金子盛都 茨城県/栗林新一 栃木県/嶋田勝治 東京都/植松茂 愛知県/田中政子 愛知県/森島恒久 三重県/池田宏之 大阪府/池森剛 兵庫県/大前直子 山口県/金田一宏

- ④「GRANDIA」
山梨県/増田和洋 岐阜県/岡本俊輔
- キャップ
- ⑤「GUNGRIFON」
山口県/御手洗晋 島県/森琢也
- シングルCD
- ⑥「レイディアントシルバーガン」
茨城県/酒守宣弥 群馬県/斉藤守 群馬県/星野敦志 岐阜県/星野浩 大阪府/児玉誠 大阪府/品川優 大阪府/大岩恭子 徳島県/大谷賢治 福岡県/西谷秀文 福岡県/牟田尚史
- 設定本
- ⑦「GRANDIA」設定資料集
岩手県/菅野桂 宮城県/出理敦
- ぬいぐるみ
- ⑧GRANDIA「ブーイ」
千葉県/菅野夢子 徳島県/嘉勢山和恵
- ジグソーパズル

- ⑨「だいな♡あいらん」(A)
宮城県/蓬田晴美 栃木県/堀江智雄 静岡県/鈴木悦子 大阪府/岡村直子 鳥取県/川本博子
- ⑩「だいな♡あいらん」(B)
栃木県/小浜英二 埼玉県/菊地暁夫 千葉県/荻原めぐみ 長野県/山崎一夫 石川県/高木亮
- ⑪「ゆみみみっくす」(A)
静岡県/酒井信茂 大阪府/藤原十三男 兵庫県/山野直基 鳥取県/飯田浩之 山口県/豊田幸広
- ⑫「ゆみみみっくす」(B)
東京都/長谷川よう子 神奈川県/大倉隆史 富山県/谷口裕美 静岡県/鈴木達也 愛知県/西尾忠純
- ⑬「GRANDIA」
北海道/青山和之 茨城県/鈴木美智子 茨城県/小口歩 群馬県/林千春 千葉県/野脇誠 千葉県/中田智也

- 長野県/小池喜浩 大阪府/占部友春 山口県/西村洋平 長崎県/前田理沙
- ⑭「BAROQUE」
宮城県/佐藤偉流 秋田県/松田寿幸 茨城県/矢野倉ゆり 東京都/高田英樹 新潟県/馬場豊 新潟県/鈴木寿和 静岡県/藤巻雄一 滋賀県/畑野知美 大阪府/神雲龍長 鹿児島県/岩本有希
- ⑮「SILHOUETTE MIRAGE」
秋田県/結城和人 福島県/栗城盛登 東京都/大野雅人 神奈川県/川口智裕 静岡県/高橋秀明 愛知県/森島朝子 滋賀県/山本貴弘 鳥取県/中嶋秀尚 長崎県/後田尚子 鹿児島県/塩屋愛子

(以上敬称略)

No.8 東京ゲームショウグッズ当選者

- ①「サクラ大戦2」・電影準備号&ビニールバック
北海道/中島かな 宮城県/菅原邦保 群馬県/湯浅哲雄 千葉県/井桁洋之 岐阜県/伊藤章仁 三重県/浮名悟 兵庫県/増田みはる 兵庫県/上野秀和 熊本県/赤星辰徳 鹿児島県/出口直子
- ②SNK Illustrations
兵庫県/小畑真紀 大阪府/野木森智和 大阪府/藤本和宏 岡山県/野崎一広
- ③「プリンセスクエスト」・ミルフィーユ立て看板&スクールカレンダー&ポストカードセット
静岡県/横田佳信
- ④「ブラックマトリクス」・

- ペーパーバッグ&「フレンズ」下敷き
石川県/井田美佳 福島県/田巻隆史 大阪府/日和孝博 愛媛県/竹内慎弥 大分県/森重勇雄
- ⑤「ヴァンパイア セイヴァー」・パンフレット仕様ポスター
岩手県/永島啓介 富山県/谷口裕美 栃木県/高橋康浩 東京都/大友宏行 静岡県/高橋秀明 和歌山県/山崎陽子 兵庫県/俵谷英児 愛媛県/石井竜二 徳島県/橋本和輝 福岡県/牟田尚史
- ⑥「ルナ2」・クリアファイル
北海道/片脇忍悟 北海道/長谷川諭史 秋田県/半田信行 石川県/武部貴和 茨城県/福田裕之 埼玉県/新井和幸 静岡県/村松弘貴 山梨県/

- 五十嵐高規 愛知県/宇野敏之 大阪府/上野陽子 滋賀県/太田弘徳 愛媛県/宮本由香里 山口県/松下宏明 佐賀県/吉富徹 熊本県/左村政智
- ⑦メモリアルコレクション&「ときめき」・スタンブシート
神奈川県/西海誠 滋賀県/立堀宜孝 山口県/藤村和弘
- ⑧「スーチャーバインドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア」
栃木県/磯和浩 神奈川県/川崎浩昭 大阪府/清水智矢 岡山県/三宅健太郎 徳島県/五藤章博
- ⑨「卒業Ⅲ」・クリアファイル
北海道/西垣正樹 千葉県/金木正 神奈川県/漆英雄 兵庫県/林靖人 岡山県/坂手康人
- ⑩データイーストTGSコスチューム
神奈川県/白井悦子

- ⑪デコジャン
愛知県/田中俊輝 奈良県/前川弘広 広島県/三原辰司
- ⑫「電車でGO!」・バスケース
神奈川県/山田祐司 神奈川県/田中陽 兵庫県/春岡秀平 広島県/瀬川陽 福岡県/岡真次
- ⑬「機動戦士ガンダム キレんの野望」下敷き
宮城県/出佳那子 新潟県/菅原勝彦 石川県/塩谷忠士 福島県/大塚和弘 茨城県/大川幸伸 茨城県/荻野怜 東京都/西島秀頭 東京都/戸部貴慶 東京都/大喜広海 東京都/古味貴徳 神奈川県/豊田毅 愛知県/深津友和 愛知県/本郷武男 三重県/小河壮祥 兵庫/西原徳明 京都府/小島雅之 大阪府/武田功 愛媛県/森典信 山口県/松並憲司 福岡県/日高圭太郎

(以上敬称略)

特報

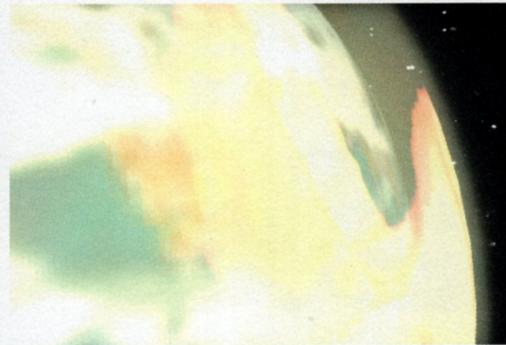
① ドリームキャストで実現した 驚異の映像と最新情報満載!!

D2

Dの食卓2

去る5月28日、1万人の参加者を集めて開催された『Dの食卓2』制作発表会。そこでセガの新ハード、ドリームキャストでの発売が正式リリースされた。初のドリームキャスト対応ソフトとして、ユーザーの期待も高まってきている。しかし、まだその情報は微々たるもの。そこで、制作発表会で公開された衝撃のオープニング映像を大量に入手。詳細なストーリー紹介とともに公開する。もちろん、飯野氏のインタビューも掲載。現在の心境を語ってくれたぞ。

発売日	'98年冬	C D 枚数	未定
発売元	ワーブ	複数プレイ	未定
開発元	ワーブ	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	アクションアドベンチャー	コンテンツ等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	25%(6月6日現在)



さらに詳しく、全て見せます オープニング映像大量放出!!

前号で掲載したオープニングはまだほんの一部。今号ではいよいよその全貌を明らかにしていく。そのシナリオは、前ページに掲載したシーンから幕を開ける…。

激しい吹雪。真っ白な世界を、1人の男が荒い息をしながらゆっくりと歩いている。白い大地に赤い血が点々と落ち、やがてその血が緑色へと変わっていく…。

そして場面は山小屋へ。暖炉に火が点いているが、暗く、絶望的な雰囲気漂う。ロッキング・チェアにはキンバリーが座り、ため息を一つ。その暗い視線が、ベッドで寝ているローラを捕らえる。

苦痛に歪むローラの表情がアップになり、場面は宇宙空間へ。

星空が瞬く宇宙に、隕石のような塊がもの凄いスピードで移動している。その塊には、まるで明確な意思でもあるかのように、真っ直ぐ地球を目指し進んでいく。そして地球へ突入。その巨大な塊は大気圏によって徐々にその姿を小さくしながら、地球へと落ちていくのだった。この後、場面は旅客機内へ。ようやく前号で紹介したシーンへとつながっていく。

ノートパソコンを開き、いつの間にか寝てしまったローラは、ハッとして目が覚める。そして…。



カナダ上空を飛行する旅客機内。ローラはキーボードを叩きながら、いつの間にか寝てしまっていた。ハッとして目を覚ますと、あわててジュース、コンパクトを落としてしまう。いらだつローラ

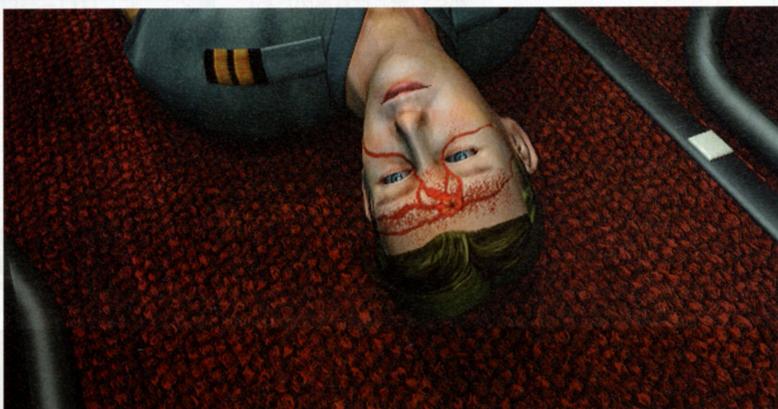


巨大な隕石のような塊が地球へ向かって真っ直ぐに進んでいる。まるで意思があるかのように…。この塊が地球に衝突しようとした瞬間、邪悪な存在の侵入を地球が拒んでいるかのように、黄色い意識体のようなものが出現。塊はこの抵抗を振り切り地球へと落下していく

薄暗い山小屋にはキンバリーが独りロッキング・チェアに座っている。その彼女の視線の先には、ベッドに横たわるローラの姿が。うなされながら深い眠りについ



① そんなローラに、前の座席の少女が椅子の上から顔を出し、ローラの方を向いて笑っている。そして、通路を挟んだ隣の席に座っている若い男デビッドがコンパクトを差し出す。「これ落としましたよ。そのコンパクトを受け取ろうとした瞬間、激しい音と共に、血だらけのスチュワードが床に倒れていた

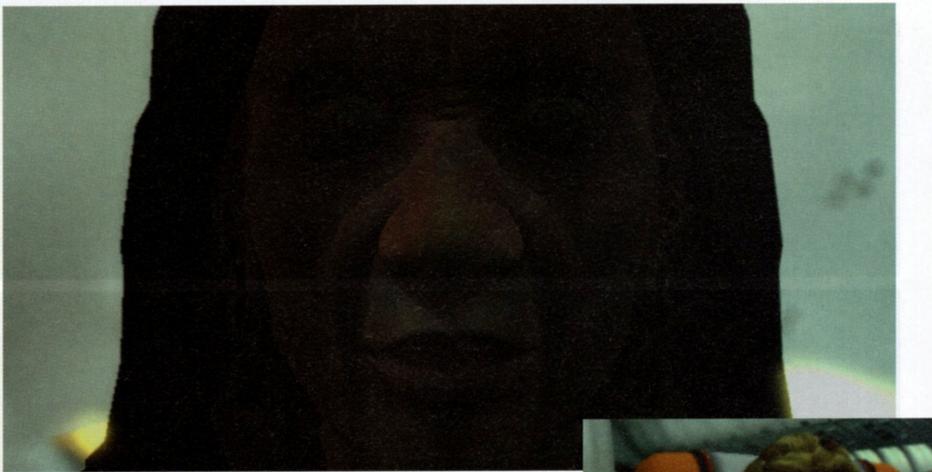


② 2人の男たちによって、機内は一瞬のうちに恐怖に支配される。銃を乱射しながら、奇妙なことを口走る2人。狂っている…



破壊の神シャドウの復活を祈り、祝え!

③ 深いフードを被り、水晶玉に手をかざしている老人。なにか繰り返す、呪文のようなことを口走っている。「第2の破壊の神シャドウ、全ては破壊のために、全ては創造のために、全ては秩序のために、第2の破壊神シャドウ」。光を発する水晶玉…



④ 1人の男がテロリストに飛び掛かるが、あっけなく殺されてしまう。この異常な状態に耐えかねて、少女は大声で泣きはじめた。過敏に反応するテロリスト。少女に近づく



⑤ 銃口が向けられた直後。銃声と共に、テロリストの右肩が正確に撃ち抜かれる。デビッドだ。銃を構え、表情も変えず、冷静にもう1発。テロリストは雄叫びと共に後ろへ倒れる。その頃、もう1人のテロリストにも変化が…

旅客機に隕石が衝突！ ローラ、乗客の運命は…

もう1人のテロリストは怯えきった表情で両手を見つめている。「シャドウがっ…」と叫び声をあげ、絶望的な表情で両膝を落とす。それを眺めていたデビッドは、コンパクトが異様に輝いていることに気づく。コンパクトを開くと、そこに隕石のような塊が。何かを悟ったデビッドがローラの手を取り後方へと走りだした瞬間、塊が機体を買き、爆発。機体はカナダ山中へと墜落していく…。

場面は再び山小屋へ。ガバッと急に起き上がるローラ。立ち上が

るキンバリー。ここで、山小屋に近づく男の視点が挿入され、再び山小屋へ。次の瞬間、突然扉が開き、吹雪を背に男が立っている。肩を撃たれたテロリストだ。男の足元には緑色の血が…。威嚇するかのようなキンバリーの表情と対照的に怯えきった表情のローラ。そして、男の身体から植物の枝のようなものが、複数飛び出す。そこには、獯猛で大きな口をあけ、咆哮をあげるモンスターがいた。響くライフル。悲鳴。画面はローラを捕らえ、フェードアウト…。



①異変を感じたデビッドはローラの手を取り後方へ走りだす。そして塊が機体を買き、機体は墜落していく

②テロリストの身体を突き破り、モンスターが姿を現したのだ。伸びた触手、大きく開いた口が印象的で、その姿は植物を連想させる…。

オープニングに隠された謎とは…

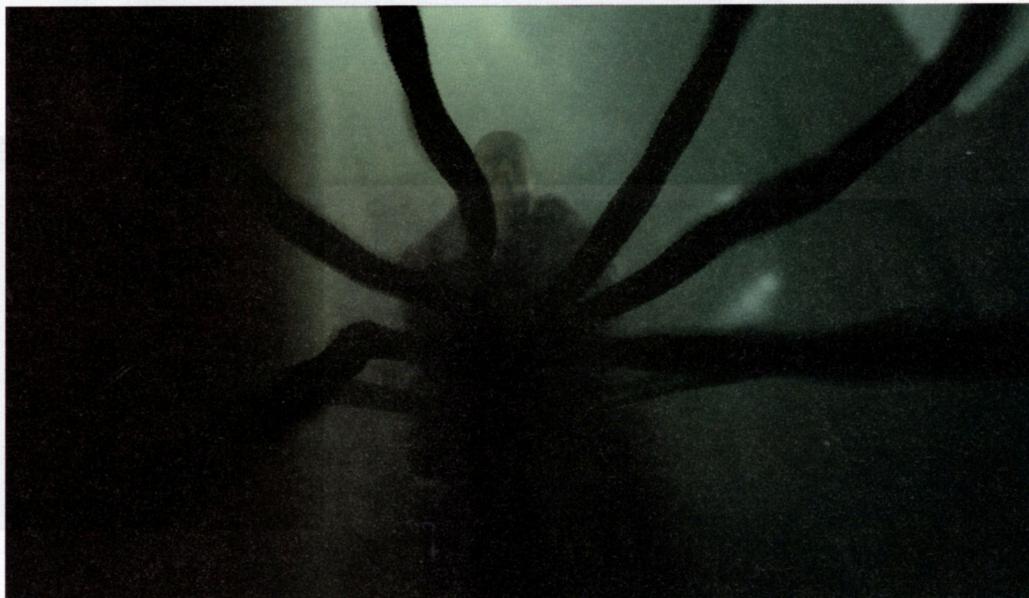
約15分ものボリュームを誇るこのオープニングには、物語の力ギになるであろう謎が多数ちりばめられている。中でも最も大きな謎といえるのが、フードを被った謎の男が繰り返し口にする「全ては破壊のために、全ては創造のために、全ては秩序のために、第2の破壊の神シャドウ…」。このセリフの意味するところは何なのか。破壊と創造、秩序、この言葉が重要なキーワードであるのは間違いない。第2の、復活、ということは、以前にもシャドウが存在していたことを示すのでは？

今度はキャストにも注目してみたい。まず、キンバリーが飛行機に乗っていないこと。山小屋に住んでいると考えた方が自然。こんな山奥で、何をしているのだろうか。また、飛行機事故現場(?)でローラを救助したのならば、そこにはローラ以外の人はいなかったのか。他の乗客は？ また、常に沈着冷静で、銃の扱いになれていたデビッド。職業、飛行機に乗っていた目的が気になる。ローラの隣に座っていたのはただの偶然だろうか…。ジェニーの安否も気になるところだ。

第2の破壊の神シャドウ第2の…



③突然の侵入者に驚くキンバリー。ジョージに撃たれた男が、荒い息をして立っている。男がゆっくり近づくと、床には緑色の血。キンバリーはライフルを取り、威嚇し、構える。そして、それは起こった



まだ判明していなかった 戦闘システムの詳細に迫る

ゲーム中に登場するモンスターは、植物とDNAレベルで合体してしまっただけで、意識も奪われ、モンスターとしてローラに襲いかかってくる。しかし、それが恋人や親しい友人だった場合、簡単に攻撃することができるのだろうか…。このモンスターとの戦闘シーンはガンシューティング。しかし、アーケードに設置されているもの

とは微妙に違うらしい。ワープなりに消化された、新しい戦闘が期待できそうだ。現在判明しているのは、画面はローラの視点に固定され、ガンの照準を表示。モンスターにそれを合わせ攻撃する。戦闘終了後には、演出されたリプレイを見ることもできるということ。まだまだ新しい試みが盛り込まれそう。

また、今までのアクションにはない、リアルな3D空間を提供してくれる『D2』。フィールドを自由に動き回ることができるため、現在位置が把握しにくい。そこで考案されたのが、グローバル・ポジショニング・システム (GPS) だ。これはカーナビのようなもので、ローラを中心に周囲が表示されるというもの。画面を切り替えることで表示されるのだ。



①モンスターは予め配置されている。自由に動き回っていると、突然カメラが切り替わり、映画的な演出ののち戦闘シーンへと突入する。この戦闘も『D2』の魅力となりそう



②乗り物も『D2』を楽しくさせるアイテムのひとつ。現在スノーモービルやロープウェイなどが確認されている。この他にも多数の乗り物があるらしい。ヘリコプターとか？



③制作発表会で公開された、屋根の上から出現するモンスター。この他、木、雪の中からも、バリエーションが用意されている

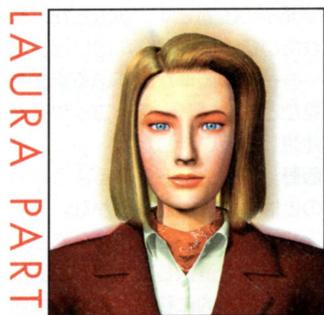


④フィールドの時は、イベントにより変化していく。夕方から夜、深夜、白夜など、細かく、繊細な自然の情景を表現。雪の表現にも注目したい

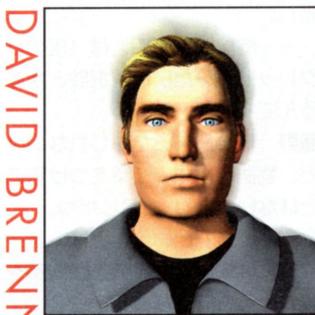
主要キャスト 7人を紹介する

ワープを代表するヴァーチャルアクトレス、ローラを筆頭にお馴染みの顔、新しい顔が並ぶ。この7人がオープニングに登場する主要キャストだ。もちろん本編に登場するのは間違いない。この他のキャストも気になるところだ。

また、ドリームキャストのおかげでキャラクタの表現力が格段にアップ。それはオープニングで実証済み。ゲーム中の表情にも注目したい。



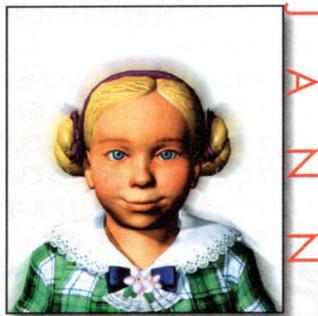
①ローラ・パートン。32歳。今作で3作目の主演となる。今回もセリフはないのだろうか…



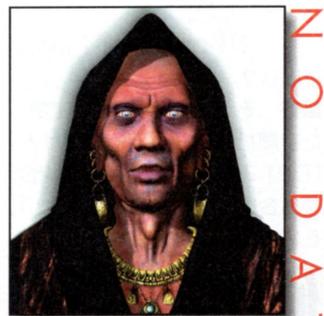
②デビッド・ブレナー。34歳。『E0』に続き、ローラとの仲が気になるところ。今作でも？



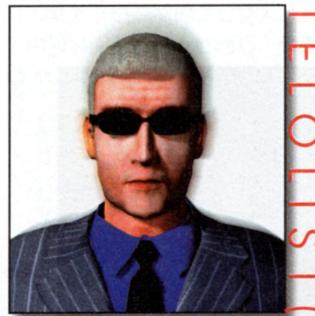
③キンバリー・フォックス。33歳。『E0』同様、強い意思をもった戦う女性。名わき役



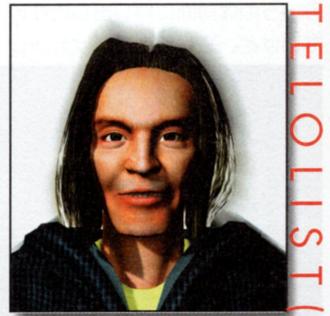
④ジェニー。5歳。笑顔が印象的な女の子。はたして、無事に再会できるのだろうか



⑤全てが謎に包まれており、データ入手不能。その存在感は他を圧倒。物語のカギを握る1人



⑥テロリスト・A。年齢不詳。謎の男の手下。事故後、モンスターとなった姿をさらす。衰れ



⑦テロリスト・B。年齢不詳。Aの子分といったところ。狂気にかまれた表情が印象的

INTERVIEW

Dの食卓2

KENJI ENO

E3から帰国した飯野氏をキャッチ。オープニングから戦闘システムなど、まだ謎の多い『D2』の核心に迫る。

—オープニングには、いろんな謎が隠されていますが…。

飯野 そりゃあ、わざわざ意味のないもの作らないよ(笑)。あのオープニング作るの、凄い大変だったしね。

—印象的なセリフは「第2の破壊の神シャドウ」ですが…。

飯野 親切に第2のとかいってるし。じゃあその前があるの? とか。とにかく、今回いろいろ考えて損はないよ。

—あの隕石のような塊。あれが地球と激突するシーンは意味ありげでしたよね。汚れた地球をいちど破壊、リセットして、浄化してから創造し、新しい秩序を作っていく…。そんなことを感じたんですが。

飯野 まあたしかにそんな感じ。ゲームではそんな説明っぽくないけどね。

—今回話がデカイでしょ。背景に創造主とか、破壊と創造みたいなものが見え隠れしてるんですけど…。

飯野 いい勘してるねえ(笑)。「E0」「風のリグレット」と続いて、もう最後はそういうのしか書けないよね。書いてて楽しいし。ユングの本とか読んでもらえばより深く理解できると思う。ただそういうのは前面に押し出したりしないけど。感じる人にだけ分かっ

てもらえればいいかな。身近な愛とか悲劇とかで感激、感動してもらって、ゲームとして楽しんでもらえれば満足です。

—例えば、デビッドやキンバリーがモンスターとして登場。自分が生きるためには戦わなきゃいけない。けど、非情に徹して銃を撃つことができるか、みたいなシチュエーションとか?

飯野 どうか。

—でも、デビッドとは結ばれない運命でしょ。

飯野 わかんないよ。最後は仲良く2人腕組んでスキップしながら帰るかも。ジェニーを肩に乗けて(笑)。ワープのゲームは悲しく終わるって決まってるわけじゃないでしょ。「風のリグレット」があるし。

—確かに。「D2」は「風のリグレット」みたいに選択肢とかあるんですか。

飯野 最後にあるかもしれないけど、物語の途中で枝葉をつけることはない。「D」と同じだね。

—「D」ということは、テーマ的には家族とか自分とか内部を見つめる方向になっていく?

飯野 もちろん。なんといっても「D」だからね。

—ところで飛行機に乗り合わせた人々って偶然なんですか。

飯野 今回ちゃんと特別な理由が

ありますよ。偶然とか、たまたまなんてことはないです。

—デビッドはフード被った男を追ってきたとか。

飯野 どうでしょうね。まだ6月だし(笑)。いろいろ予測して下さい。

—全体的なストーリーのイメージって、アメリカ映画的、ヨーロッパ映画的?

飯野 いや、どっちかっていうと、日本のアニメかなあ。そんな気がしています。

戦闘はガンシュー その真相に迫る!?

—戦闘シーンがガンシューティングとは意外でした。

飯野 ガンシューティングっていうとパーチャガンを使うと思われるんで、僕らはシューティングと呼んでいるんですけどね。

—制作発表会ではその戦闘シーンが公開されましたけど。

飯野 あれ、見えちゃったんですよ。本当は出すつもりなかった。実際今は画面違うからね。完全に開発中の画面です。演出とか、やりたいことは同じなんだけど。

—あの照準が出ている画面を見たときは「パーチャコップ」を連想しちゃいました。

飯野 アークードにあるようなものとは、ちょっと違うかな。

—「D2」では、なんでこの戦闘方法を選択したんですか。

飯野 根本的に移動と戦闘を同居させたくなかった。これっておもしろいけど、やっぱり操作とか難しいんですよ。かなりユーザー選んじやうんで。

—「バイオハザード」みたいな感じ?

飯野 そう。病院の中とか密閉した空間だとおもしろいんだけど、「D2」みたいな野外で3Dの場合、撃ち合いしてもおもしろくない。E3でもそんな感じのゲーム3本



①ローラには経験値が設定され、一定のレベルに達することで、ヒットポイントがアップする

ぐらい見たんだけど、だめだったね。つまんなくはないけど、わざわざワープが作ることはないと感じたし。

それで考えたのが、現在のシステム。プレイヤーが移動していて突然視点が一瞬と変わる。戦闘シーンに入ったら主観視点で撃つのがおもしろいんじゃないかと。アナログコントローラで照準を合わせて、ボタンで弾を撃つ。

—でもそれって簡単に、誰でもできるってことになりませんか?

飯野 大丈夫。簡単ですよ。照準を操作するかは分からないけど。あんまり今までにあるガンシューティングってイメージは持たない方がいいかもしれない。

—「D2」で戦闘は頻繁に行われる?

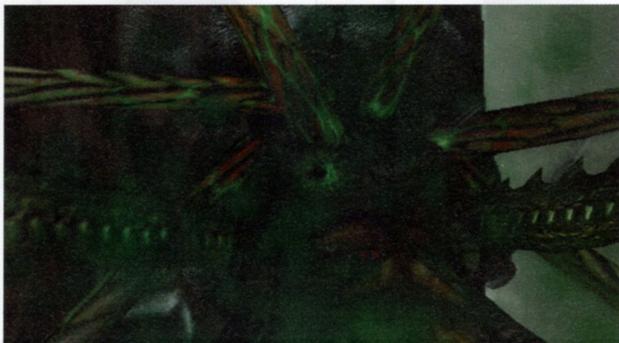
飯野 かなり頻繁。「E0」は少ない戦闘で1回1回超緊張して難しかったけど、こんどは逆。

—「D」みたいに、時間制限はあるんでしょうか。

飯野 ないです。ただ時間制限のあるイベントはあるかもしれないけど。

—じゃあ、好きなだけ同じ場所にいられると。

飯野 今回僕がそうしたいから。今スノーモービルとか作ってるんですけど、それに乗って遊んでいるだけで楽しい。普通に走っているだけでも充分楽しい。リアルな3D空間を満喫してます(笑)。



②植物をイメージしたモンスターのデザインもほぼ決定したのだ

破壊と創造。そしてユング 飯野賢治の目指す世界は…

特別企画

次世代機の姿に迫るべく
総力取材を決行

ドリームキャスト



最前線

ここまでわかった真実の数々

目次

第1部 あのメーカーの気になる動きと見解をチェック

主要ソフトメーカーが語る
ドリームキャストの魅力 …P80

第2部 わかりやすいドリームキャストの機能講座

ドリームキャスト
驚愕の映像処理能力 ……P85

NEWS 欧米で行われたE3を徹底取材

E3アトラクタ
ドリームキャストレポート …P90

第3部 アンケートの分析から未来を予測

ドリームキャストの未来と
セガサタンの今後 ……P92

超速スクープ

2本目のタイトルが発覚!

「アキハバラ電腦組パタPi！」
ドリームキャストでのゲーム化が決定!

いきなり驚きの新情報をお届け。未だ「Dの食卓2」しか発表されていないドリームキャスト用のソフトだが、意外な2本目のタイトルが明らかになった。それが、現在「なかよし」（講談社）で連載されている「アキハバラ電腦組パタPi！」を題材にしたものだ。

これは、「なかよし7月号」に掲載された記事により発覚した事実。記事によれば「アキハバラ電腦組パタPi！」のゲーム化が決定!! 注目すべき点は、セガサタンの次世代機（128ビット機）でソフトになること。ゲーム界に革命を起こすことまちがいなしよ

っ!!」と書かれていた。

早速このことをセガに問い合わせたところ、「ゲーム化は決定していますが、詳細については未定です」とのことだった。

ともあれ、2本目のドリームキャストソフトであることに違いはない。一説によると、このゲームはVMと連動するとうわさも飛び出している。原作は「キュートなロボット育成コミック!!」となっているだけに、「育成もの」のゲームになるのかも!?

ちなみに、この作品はTBS系にてアニメ化され、人気急上昇中の作品。正式発表を待とう!!

第1部

注目メーカーの動向をリサーチ!

主要ソフトメーカーが語る ドリームキャストの魅力

3部構成でお贈りする、ドリームキャスト特別企画。まずは、主要ソフトメーカー14社にインタビューを行い、動向、およびドリームキャストの魅力について語ってもらう第1部。果たしてあのメーカーは参入してくるのか、あのソフトは発売されるのか、鋭く探りを入れました。

気になるゾンビものの行方は？

カプコン

パブリシティチーム長
永井淳一

—すでにドリームキャストのソフトを作り始めていると、岡本吉起さんがコメントされました。ということは、当然参入されるわけですよね？

永井 参入は予定しています。基本的にカプコンは、マルチプラットフォーム戦略という考え方を持っています。うちはあくまでもソフトメーカーであるので、現存するハードに対してはソフトを供給するのが役目だと思っています。ドリームキャストに関しても、発売されれば当然そのハードを手に入れられるユーザーさんがおられる。その人たちもカプコンのゲームを遊びたいでしょう、ということで参入するわけです。

業務用・家庭用の両面から ソフトをリリース予定!

—今は、どのようなタイトルを作っているんですか？

永井 ドリームキャストに限ったことではありませんが、基本的にカプコンは業務用の移植と家庭用オリジナルが2本の柱としてたっていますので、ドリームキャストに関しても、同じ考え方でいきたいと思います。ソフト自体は、ある程度の時期にドリームキャストのスペックとかを頂いておりましたので、今は数本のタイトルが研究開発に入っていますが、発売時期等は未定です。秋には具体

的なことをお知らせできるでしょう。

—今まで家庭用ゲーム機で移植できなかったCPⅢも候補に？

永井 確かにCPⅢ基盤を使ったゲームは、現存する家庭用ゲーム機では能力の問題があって移植できてないんですよ。研究段階ではあるんですけど、今までのハードよりは性能が上なので、ドリームキャストでは、その辺までもいけるのかなと思っています。ひとつ上のレベルのものができていくでしょう。

—ドリームキャストでは、CPⅢで勝負する？

永井 それだけじゃありません。業務用ではCPⅡ基盤のタイトルも出していますから、それを含めて移植するための候補として挙げられます。

—『ジャスティス学園』のような3D格闘アクションの移植は？

永井 可能性はありますよね。ドリームキャストは業務用と比べても見劣りしない機能ですから。そこまで



◎業務用最新作『ストZERO3』。格闘アクション移植への期待が高まる

候補に含まれるでしょう。

—では、もう1つの柱である家庭用オリジナルタイトルは？

永井 これは今まで培ってきた『バイオハザード』であったり『ロックマン』が柱なんですけど、それをそのままドリームキャストへ持ってくるかは、検討中です。あとは、新しいハードに対してまるっきり新しいオリジナルゲームができるかどうか…。これはちょっと時間がかかるかもしれないけど、企画検討しています。プレイステーションが出て、はじめて『バイオハザード』が出たように、ドリームキャストが出て始めて何か新しいタイトルが出るっていうのもありかなと。

—こうして聞いてみると、いっぱいソフトが出るみたいですが。

永井 その中でどれを製品化するかということ、開発者の人数とかスケジュールの都合もありますので…。

—ドリームキャスト発表会の場で、ゾンビものを作っているとの発言が岡本さんからあったんですが…。

永井 岡本のその発言に対しては、ご想像にお任せします。このことについても、そう遠くない将来に発表できると思います。

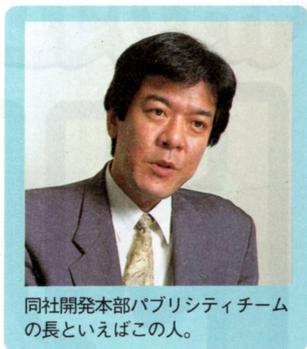
カプコン開発陣からみた ドリームキャストの反応は？

—ドリームキャストについて、開発陣はどのような感想を？

永井 開発にアンケートを取って回っているわけじゃないのではっきりしたことは言えませんが、発表会で出された『パベルの塔』の映像にはみんな関心していましたね。あそこまでできるんだって。それ以外には、コントローラーが大きいねって意見を聞きました。PDAを積むためには、あれくらいの大きさがないといけないのかな。

—通信機能には？

永井 その辺に関しても、相当の期待感を持っていますが、具体的なソフトの企画としては、これからの話です。それはどこの会社も同じでしょうけど。通信は岡本が相当前から興味を持っていて、だいぶ前からアメリカの市場を調べてるんですよ。でも、今はまだ早いというのが結論です。ただ、それが可能になったら、ソフトのおもしろさの範疇が広がるだろうと。ハードだけの問題



同社開発本部パブリシティチームの長といえばこの人。

じゃないですからね。電話代とかインフラの問題も含めてになるんで。すぐには手はだせません。興味はありますけどね。

ライトユーザーを巻き込み 飛躍する可能性に期待

—今回は発表会がだいぶショーアップされ、今までのセガイメージとは異なる広告も展開していますが、それについてはどう思われます？

永井 PDAやモデムを使った通信、それとテレビCMや新聞広告ですか。ああいったところを見ると、今までのセガさんとは違うのかなと。セガさんのハードは、ゲーム好きの人たちのマシンっていうイメージがあったじゃないですか。今回はそこを打破できるかな、と期待しています。

—ライトユーザーに広く遊んでもらいたいという感じですね。

永井 PDAにしてもモデムにしても、他の人とかかわりがおもしろさを広げていきたいと思います。そういう意味では外に開かれたハードという気がします。OSのWindows CEにしても参入しやすい。外からドンドンきてください、それも世界中からっていう考え方があって、あのような設計になっているのかなと。このイメージをうまく使って、秋元康さんの広告やプロモーション展開がハマるとおもしろくなるんじゃないかと思えますね。

—今までのコアユーザーにライトユーザーがプラスされると？

永井 可能性はあるんじゃないでしょうか。いろんな人と遊んでいけるPlay and Communicationっていう思想にはすごく賛成です。1つ気になるのが流通ですね。どういう形になるのかわかりませんが、ソフトが欲しい人の手に必ず届くような流通環境を作って欲しいですね。

原点回帰してポリゴン育成もので参入

NECインターチャネル

チーフプロデューサー
多部田俊雄

サターンではPCからの移植を中心に、精力的にソフトをリリースしてきたNECインターチャネル。先日のでドリームキャスト発表会で、すでにソフトを開発していることが明らかになったばかりだ。

サターンではキャラ物のイメージの強い同社だったが、ドリームキャスト参入第1弾では、原点に立ち戻り、そのイメージを大きく覆す路線に挑戦していくという。

ポリゴンの育成物1本、キャラ物2本を開発中

—すでにドリームキャストのソフト開発をしているそうですが…?

多部田 ドリームキャスト向けに3本ラインナップを予定しています。第1弾はポリゴン主体の育成もので、ビジュアルメモリにも対応させる予定です。残り2本が2Dのキャラクタ物。うち1本はモデムにも対応させる予定です。いま、機材を徹底的に集めて、マンパワーを4倍くらい導入して、足りない部分はPCのパワーVRの開発ツールを使ったりしています。夏には具体的な発表ができると思いますよ。

—サターンではPCからの移植が多かったわけですが、ドリームキャストではどうでしょう？ 第1弾はサターンの路線とはかなり趣が違うようですが…?

多部田 基本的に移植はありません。現在予定しているものはすべてオリジナルです。第1弾については、マシンの性能も上がったことだし、PCエンジンで移植した『スーパーダライアス』時代まで立ち戻って、よりシビアなゲームをやりたいというのがあります。

一方で従来の路線については、全年齢対象のレーティングでしっかりと成り立つものを作りたいと考えています。

—キャラ物についてですが、ドリームキャストであえて2Dゲームをやる意味は？

多部田 まず何より新しい、開発の現場がのっている、というのがひとつ。もうひとつは、レスポンスがよ

くなって、かつ映像のクオリティを上げられることが大きいですね。

解像度は現行のNTSC（日本におけるTVの規格）の限界でほぼ頭打ちですが、色数が増え転送レートが速い。サターンではかなりきれいなグラフィックが表示できるにもかかわらず、転送レートの問題でクオリティを落とさざるを得ないことがありましたから。

—イメージとしてはサターンの超高解像度モードで、そのままゲームができる？

多部田 それに近いですね。サターンの場合、読み込みに約1秒かかっていたのが、ドリームキャストではコンマ数秒でできる。サターンの『フレンズ』ではもともと高速だった読み込みをもっと速くするため、4メガ拡張RAM対応にしたわけですが、現場的にはあのスピードでもまだ不満なんですよ。もっと速く、もっとレスポンスを上げていきたい、というのが常にありますので。

—現在のサターン、PS、ドリームキャストの開発ラインの比率は？ また、サターンのラインはやはりドリームキャストに移行していくのでしょうか？

多部田 現在の比率は2：1：1くらいですね。サターンはいまのところ『モンスターメーカー』が最後になりそうですが、基本的には利益が出るかぎり、しっかりやっていきたいと思っています。かなり後半まで粘るとは思いますよ。

いまあるドリームキャスト3本は新規のラインで、いままでサターン用ソフトを作っていたラインを割いたわけではないんです。これから先、これらのラインをドリームキャストに移行させるかどうかは、いまのところ未定です。その理由のひとつには、18推の作品に対するセガさんサイドからの答えがまだ見えてこないというのがあります。このジャンルでもやりたいタイトルはまだ何タイトルもあるので、ドリームキャストでNGなのであれば、サターンでがんばって作るということも考えられますしね。

ハードから感じるセガの本気

—ハードの印象は？

多部田 スペックとハードの大きさ、デザインから、セガさんのやる気を感じますね。最初にスペックを見たときには、サターンと同じ位のサイズかなと思っていましたよ。それが実際は2回りくらい小さいじゃないですか。これは中身がカスタマイズされているということで、そのコストも莫大にはず。ということは、たくさん売って回収しようと考えているわけで、売ろうという姿勢がそこにも現れているんですね。

デザインも奇をてらっているわけではなく、大衆的。メガドライブなどに見られたような流線のフォルムではなくて、あえてPS、N64のそれに近いデザインをとっている。そういった意味でも、ハードを見て安心しましたね。

—スペックについては？

多部田 CDの読み込みやROMの転送が速いし、CPUの速度もサターンとはケタ違い。エフェクトも全部パワーVRでやってくれますから、できることの幅がかなり広がっていますね。スピードが上がった分、インターフェイスがよくなるわけで、そういう意味でも格段に遊びやすいものができると思います。

キャラゲー自体が悪というわけではない

—サターンに見られたキャラゲーばかりでは、ドリームキャストは失敗してしまうという意見がありますが、それについては？

多部田 キャラゲーがあっても、しっかりしたRPGやSLGが出ていれば、まったく問題はないはずです。ドリームキャストがキャラゲーマシンになるかどうか定義するのは、ソフトメーカーではなく市場ですから。そういう意味で、ソフトメーカーがおのおのの得意ジャンルで頑張ればいいと思いますよ。

ゲームソフトというものは、他機種と同ジャンルに食われることはあっても、同じ機種別の他のジャンルに食われてしまうというのは、本来的にはないはずです。問題点はそこにあるわけで、キャラゲーが出るからハードが失敗するわけではなく、キ



『センチメンタルグラフィティ』フィーバー仕掛け人の一人。ドリームキャストでは新たな展開に挑む

ャラゲーに負けないタイトルをしっかりと出せなければ、そのハードは減ってしまうということなんです。ライバルは内部ではなく、外部にあるわけですから。

—ドリームキャストは鮮烈なプロモーションで始まりましたが。

多部田 最近のセガさんのプロモーションってとっても派手ですよ。セガが三三四シリーズは私も大好きで、あれをやっていたおかげで、サターンはものすごく盛り上がりましたね。でも、先日の新聞広告はちょっとショックでした。

—あの「セガは倒れたままなのか」というやつですね。

多部田 すごくインパクトがあって、一般社会でも話題になったようですね。翌日の広告で、ドリームキャストで立ち上がるというフォローがされていましたが、サターンのソフトをいまも作りつづけているメーカーとしても、「サターンはまだまだいけますよ」と応援していたプロデューサーとしても、ショッキングな広告でした。

もちろん、これは私に限ったことではなく、サターンを応援し続けていたすべてのファンが感じたことでしょう。ドリームキャストへの移行は時代の流れから当然のことだとしても、サターンの熱烈なファンの気持ちも大切にしてもらいたかったと思います。

—最後にサターンFAN読者へひとことお願いします。

多部田 とっても優等生的コメントになりますが…サターンのソフトも一生懸命がんばりつつ、NECグループのコンシューマソフトのリーダー会社として、ドリームキャストでもがんばってまいりますので、ご声援お願いいたします。

『街2』はドリームキャストで？

チュンソフト

代表取締役

中村光一

—以前より興味を持たれていたモデムについてどう思われますか。

中村 モデムが標準装備されていることで、非常にネットワークゲームの可能性が広がりますし、それぞれホームページの簡易ブラウザとしての役割も務めるんじゃないかなと思っています。若干キーボードの問題とかありますけど、別枠でつけば、ホームショッピングとまでいくかはわかりませんが、簡単なブラウジングはできるでしょうし、そういうソフトが出てくると思いますよ。

—そのほか、ドリームキャストのどこに注目されますか。

中村 開発環境ですかね。開発環境がWindows CEベースになると、かなりオープンになるのかなというイメージはあります。そうすると当初ソニーさんが開発機材のコストを下げて、作りやすい環境にして、作る側の人数を増やしていったように

なると思うので、特に今までパソコンで作ってきたメーカーとか、海外のソフトハウスが参入しやすくなると思います。SGIとかに比べると、コストが1桁ぐらい違いますね。

—中村さんご自身は、参入する方向で動いているのですか。

中村 すぐに参入発表というのは難しいと思いますけど、かなり前向きに検討していますし、積極的に作っていきたい気持ちではあります。ただ、現況としては何か作っているというわけではないです。

—ソフトは『街2』でしょうか。

中村 『街』がサターンで出たので、『街2』はドリームキャストで出していくとは思っています。

—進行状況はどうでしょう。

中村 正直言ってまだ進んでないですね。これからシナリオなんかを作っていく感じです。それにハードの勉強もありますね。実際、ハードを研究するだけでも、1、2ヵ月はいっぱいぐらいはかかりますかね。

—それ以外のタイトルは何かお考えになっていますか。

中村 『不思議のダンジョン』系のゲームで、モデムを使った、データのやり取りを行えるようなものとかは考えていきたいです。

ハードの普及が条件

エニックス

商品企画本部 ソフトウェア企画部 部長

本多圭司

—ドリームキャストへの参入はあるのでしょうか。

本多 エニックスのスタンスはずっと変わってなくて、ハードの普及台数に勢いがあって、今後も伸びていくであろうという予測がたつたところで、参入するということになりま。プレイステーションのときもそうでしたし、サターンのときもそうでした。そのスタンスを変えるつもりはありませんので、今すぐ参入するということはありません。

—ある程度の水準と言うと？

本多 どのぐらいの時期に300万台程度普及するかということです。ただ、その数に到達していなければいけないというのではなく、300万台を超えるだろうし、そこから安定して伸びていくという予測がたてば、参入を決めることになると思います。

—極端な話、来年の春、夏でそうになったら、参入しますか。

本多 ある段階で普及が進んだ場合には、参入を表明します。それが早い時期なら、即検討をしなければいけないでしょう。

—では、仮にドリームキャストのソフト制作を始めたとしても、どれぐらいの時間が必要ですか。

本多 わかりません。技術的にはわかりませんが、スペックを検証して、初めてそこからだと思えます。既存の企画があって、それをドリームキャストでやろうというのであれば、それは別にサターンでもプレイステーションでもいいわけですよ。大事なのは、ドリームキャストでしかできないことだと思います。企画を詰めて仕様に落とすのに、多分1、2ヵ月では終わらないでしょう。それから環境を整えて開発という話ですし、初めてのハードですから、かなりの試行錯誤があるはずですよ。そう考えると、少なくともサターンで開発していたときよりは、時間がかかると思います。

—では、いざ参入となっても、ゲームが完成するのは当分先ですね。**本多** そうですね。作ると決まったら、ドリームキャストでなければ作れないようなものを、作ってきたいですからね。



個々に携わるのではなく、すべてこのラインを取りまとめている



サウソノベルとエンタメのジャンルを作り出した、創業者

今冬発売に向け数タイトルを開発中

光栄

SP本部 広報部長 志村 宏

—ドリームキャストへ参入されるそうですが…。

志村 参入すると考えて頂いてありがとうございます。今年の3月くらいには、決定していました。

—開発は始まっていますか？

志村 ええ。今現在（5月下旬）で、ジャンルの異なる複数のタイトルを制作しています。後は、まだ開発機材が揃ってないので、それを待っている状態です。開発を進めていけるレベルにはなっていますが、まだ100%じゃないんです。

—開発者の方のドリームキャスト

への反応は？

志村 おおざっぱにいうとスペックの話になります。具体的にはモデムが内蔵されていること。ネットワークゲームに関心を示している者がいますからね。うちもパソコン版で『信長の野望 ネットワーク版』を今年中に出すくらいです。

—『信長の野望 ネットワーク版』が、ドリームキャストのモデム機能を使って出る可能性は？

志村 ドリームキャストでやるかどうかは別ですけど、それは前向きに検討していきます。技術的にそうい

うことが可能であれば、十分できますよね。今回はOSでWindowsCEを採用されています。今ではサターン、プレイステーション共に（光栄の）オリジナル商品が増えてきましたけど、歴史シミュレーションに関しては、我々はパソコンで開発してから家庭用に移植します。そういう意味では、パソコンからドリームキャストへの移植は確実にやりやすいんですよ。

—従来に比べて開発が楽になったんですね。

志村 そうですね。あと、メインメモリが16Mバイトになったこと。私共のゲームはデータ量が多いので。今までは『信長の野望』や『三國志』シリーズをパソコンから家庭用に移植する際、高速化や容量をどこまで

削るか課題だったわけです。どこまで快適になるかはわかりませんが、ゲームをプレイする環境はかなり良くなります。

—ビジュアルメモリを生かしたソフトを作る予定はありますか？

志村 例えば、データの記録以外に『ウイニングポスト』で馬のデータを扱うとか考えられます。ソフトの可能性は広がるでしょうね。



ネットワークゲームに前向きな姿勢で取り組む

『真・女神転生』テイストの作品

アトラス

取締役 第一開発 部長
岡田耕始

—ドリームキャストを見て、どういう印象を受けましたか。

岡田 ハードのスペックが魅力的なので、ゲームを作る人間としては期待しています。

—モデムやビジュアルメモリといった機能部分ははどうでしょう。

岡田 モデムに関しては、PCでは市場ができていていると感じるんですけど、コンシューマの方は実情のインフラが見えないというのが正直なところあるんです。ただ、ネットワークのゲームとしては興味を持っているので、企画としては考えていきたいと思っています。そうは言っても、具体的にネットワークゲームを作るということまで至っていないんですけどね。PDAに関しては、手元で情報が見られるので、何かしらに使っていくとは思っています。

—と言うことは、事実上の参入と考えていいのでしょうか。

岡田 正式発表ではありませんが、やる方向で動いています。

—そうすると、ファンとしては『真・女神転生』シリーズを期待してしまうのですが。

岡田 現段階で制作に入ること自体は決まっていますが、中身に関しては企画を練っている段階なので、必ずしも『真・女神転生』シリーズというわけではありません。『真・女神転生』ライクなテイストは

盛り込もうとは思っていますけどね。それに、絵がきれいだとか音がいいというだけじゃあソフトの価値が低いですから、それ以上のものを作るため、いま企画として詰めているんです。

—では、当面ドリームキャストで、と考えていいのでしょうか。

岡田 セガさん以外のハードも含んで、うちはソフトありきでやっているんですよ。アトラスとしていろんなハードでやっていくという中のドリームキャストなんです。

—最後に、岡田さんの作品を楽しみにしている読者に対して、一言お願いします。

岡田 アトラスならではの言うか岡田ならではの、オリジナリティの高いものを作っていくと思っています。いまは企画の段階で、発表はいつになるかわかりませんが、ハードを引っ張られるようなソフトを作っていくと思っていますので、よろしくをお願いします。

常に自分の味を表現している



次なる時代へのステップ

レッドカンパニー

代表
広井王子

レッドカンパニー、広井王子氏からのコメントを掲載。サターンでは『サクラ大戦』および『サクラ大戦2』の大ヒットを飛ばしているだけに、氏の動向は誰しもが気になるところ。一人のクリエイターとして、ドリームキャストについて語っていただきました。

「常に新しいマシンには興味があります。想像した世界をいかにマシンで表現できるか。クリエイターとエンジニアというのは、デジタル世界では表裏一体となってモノを作って

いるのです。だから、お互いが理解しないかぎり幸せな作品にはならないでしょう。そういう意味では「Dreamcast」には次の時代へのステップになる可能性を感じます。いろいろな機能が取りざたされていますが、それも何をつくるかによって活かされるものだと思っています。ですから、企画を練ってゆく段階で開発さんと協力しながら、これから表現の方法を考えます。とにかく、それ以上のことはいじってみなくてはわかりません」

6月19日に何かが起こる!?

データイースト

開発部 企画グループ主任
西山英一

—現在、参入の予定は?

西山 まだ検討段階です。でも、今度6月19日に発表会があるので、もしかしたらそこで…。

—何かあるんですか!?

西山 それは秘密ということ。

—うーん。近いうちに楽しみなことがありそうですね。では、質問を変えて…ドリームキャストについては、どう感じられました?

西山 ぐるぐるマークが謎でしたが(笑)。開発者ですからやっぱりスペックが一番気になりました。特にPDAとモデムですね。海外ではオンラインゲームがすごいですから。こないだE3へ行ったときも、オンラインゲームの展覧がすごかったんです。ドリームキャストは、最初からハードに通信機能が搭載されているので、後は電話料金やサーバーの問題です。通信環境が整えば広がるのではないのでしょうか。NTTの人に頑張ってもらいたい。

私なんかモデムを使って『神宮寺』で何かできないかな? なんて思います。見知らぬ人と共同で捜査をするとか。

—ビジュアルメモリについては?

西山 家でも外でも持ち運びが簡単にできて遊べるっていうのはおもしろいなと。新しいゲームができる可能性を感じますね。

—ドリームキャストは3D機能が前面に出たマシンですが、3D系のゲームを作りたいとは? どちらかといえば、データイーストは2D系ゲームが多いですよね?

西山 映画とかを見ますと、昔はCGを使うことが新しさをでしたよね。でも、今はCGだと感じさせない使われ方が主流です。例えば、もし仮に将来『神宮寺』がドリームキャストで出ることがあったとしても、そのときは『神宮寺』の世界にあったCGにするでしょうし。まあ、カクカクしたポリゴン『神宮寺』だけは絶対出ないでしょう(笑)。



「神宮寺」プロデューサー、オンラインゲーム好き

SNKからは携帯ゲーム機が登場

『ザ・キング・オブ・ファイターズ』や『餓狼伝説』シリーズでおなじみのSNKは、ドリームキャストと互換性を持った携帯型ゲーム機「ネオジオポケット」を10月中旬に発売する。本体には16ビットCPU、2.6インチで解像度横160×縦152ドットのモノクロ8階調ディスプレイを搭載。予定価格は6800円(税別)だ。カラー対応の機種も別途発売予定だ。ソフトラインナップとしては、ネオジオポケット版『KOF』など育成、スポーツ、RPG、将棋など、来春までに15タイトルを予定している。ゲームだけでなく、世界時計、カレンダー、星占いなどの機能も搭載。単体でメモリバックアップもできる。また、周辺機器として無線通信ユニットがあり、ケーブル接続なしにネオジオポケット同士の対戦ゲームなどが楽しめる。専用のソフトは、約2500円から5000円の価格帯で発売される予定だ。

気になるドリームキャストとの連携は、ドリームキャスト本体背面部と専用アダプタを用いてケーブルで接続。専用のゲームによって、ドリームキャスト上のゲームと直接データのやりとりが可能だ。たとえば、ネオジオポケットで育てたキャラクタをドリームキャストに移して、ユーザー同士対戦する、といった遊び方も考えられる。セガ入交社長からも、次のようなコメントが送られている。「ネオジオポケットが弊社のドリームキャストと接続されることを大変喜ばしく思います。ネオジオポケットが、まったく新しい遊びの世界をユーザーのみなさまに提供されることを期待してやみません」

以上からわかるように、ネオジオポケットとドリームキャストは非常に強い結びつきを持っている。具体的な展開はまだわからないが、SNKの新たな試みは、ドリームキャストの可能性をさらに広げる要素となることだろう。

気になるメーカーのひとくちコメント

ソフトメーカー番外編 レポート

気になるサターン参入メーカーを、ピンポイント取材。前向きに検討しているメーカーも多く、今後の動きは目が離せない、といったところ。サターンの人気シリーズの続編はもちろん、ドリームキャストならではのオリジナル作品にも期待したい。よろしくお祈りします!!

ハドソン

研究開発は当然。具体的なタイトルはまだ

弊社はゲームソフト会社としてファミコン発売以来、マルチプラットフォームメーカーの立場を一貫してとっています。優れたマシンであれば、ソフト開発を検討していくという考えです。ドリームキャストは様々な点において、優れたスペックと可能性を秘めたアーキテクチャーが盛り込まれてい

るように思います。各プラットフォームについての弊社のスタンスは変わりませんので、当然ドリームキャストについての研究開発も行っています。しかし具体的なタイトルに関しては発表段階ではありません。以上、弊社の考え方等をご理解いただきたく、お願い申し上げます。(広報担当/平井直樹)

サン電子

新しいコンセプトの遊びを提案していきたい

ドリームキャスト全体から受けるイメージは、将来を見据え、多くの可能性を秘めながらも、一般ユーザーに受け入れられやすいように、シンプルにまとめ上げられているハードと考えます。また、モデム内蔵ということで、通信部分の新たな可能性に期待しております。取り組んでいきたい方向としては、従来のゲーム機の枠を越

えた新しいコンセプトの遊びが提案できるソフトウェアの開発を目指したいと考えている、またそれを実現させてくれるハードであると予測しています。ただしゲームの面白さは、ハードのスペックも大切ですが内容が重要であることを忘れずにいたい。ドリームキャストは、ゲーム機の変革の可能性を秘めていると考えます。

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)

グラフィックよりも「遊び」としての面白さ

スペックとしては申し分ないと思います。制作する立場としては、いろいろな意味でやり易くなるかな、と。ただ、現状からグラフィックレベルが上がっても、喜ぶユーザーは限られているような気がします。うちはハードスペックに挑戦するというよりも、まず大勢の人を対象にした「遊び」として面白さから企画を立てたいと考

えているので、そういう基本的なところは崩さずに取り組みたい。具体的なタイトルは出せませんが、3Dアクションアドベンチャーでない事は確かです(笑)。(バックインソフト プロデューサー 金沢十三男)『牧場物語』など個性的なソフトの多いバックインソフト。ドリームキャストでもその個性を発揮してほしい。(編集部)

キッド

サターンとドリームキャストの共存を!

ドリームキャストについては、特筆できる良い点が思い当たりません。セガサターンの上位機種なので、全体的な性能が向上しているのは当然のことだと考えています。他のゲーム機にない一番のセールスポイントは、モデムを標準搭載していることですが、今の日本の電話料金を考えると、ソフトの購入でお金を使い、通信で遊ん

でさらにお金がかかるのは、とにかくユーザーの負担が多すぎると思うのです。結局、ハードの性能だけでユーザーを引き付けることは難しいので、ユーザーの求めるソフトを発売していければよいと考えています。

また、セガサターンとドリームキャストの共存をセガにお願いします。(営業部/高橋)

アクレム・ジャパン

本体と同時発売を目指す通信ゲームに挑戦

まずは弊社のドリームキャストについての取り組み方ですが、基本的に発売と同時程度にソフトをリリースしていきたいと考えております。その後もコンスタントに発売していく予定であります。リリースゲームとしましては、通信を使ってプレイできるものをメインに据えて開発していきます。そのため、ドリームキャストには

通信環境の充実を切に願います。弊社としまして、ドリームキャストには期待している部分があるので、ぜひとも成功させたいと考えております。あのスペックであれば、みなさんの期待以上のものを提供できると考えております。海外のアクレム本日も、E3で参入を表明。第1弾にはいったい何が来る?(編集部)

アローマ(ユーメディア)

まずできることを研究、アイデアで勝負

最初はドリームキャストで出来ることを勉強しつつ、サターンの機能+α的なソフトを出して、徐々にPDAや通信機能を生かしたゲームを制作していきたいのです。大手ゲームメーカーが圧倒的な技術力で、大作やビッグタイトルの続編を次々とリリースしていくと思うので、当社としてはアイデアやバカバカしさで勝負した

いと思っております。他力本願ですが、セガや各サードパーティのみならず、および各雑誌社のがんばりに期待したいのです。がんばれ! がんばれぞ! お〜。(アローマ 課長 岡田 太郎) サターンではおもにキャラクタ物のソフトを中心にリリースしてきたアローマ。ドリームキャストではどんな顔を見せるのか?(編集部)

メーカーの参入機運が高まるのはまだ先の話!

今回サードパーティ数社にドリームキャストについての直接取材をおこなったが、やはり具体的に開発が進行しているメーカーはかなり少ない。「興味はあるが、いまのところ様子見」といったメーカーが多数あった。また、一クリエーターとして開発を手がけたいという声は本当に多い。あとは会社のゴースサインが出れば...といったところのようだ。

逆に、水面下で着々と準備を進めているメーカーも実際にはいくつかある。ガードが堅いメーカー

は、要チェックといったところか。この号が出る頃には、サードパーティ向けの具体的な参入説明会が行われているはずなので、状況はやや変わっているかもしれないが、真に参入の機運が高まるのは、やはりある程度の普及が確実に見込まれた段階になると思われる。発売前に劇的な変化は想像できないが、発売後の伸びしろについては、急激に参入メーカーが増えることもありうるだろう。やはり、スタート時のラインナップがカギを握ると思われるか...?

ドリームキャスト 驚愕の映像処理能力

派手な3D効果やポリゴン表示能力が騒がれているドリームキャストだが、能力はそれだけにあらず! 今回は映像圧縮技術にかけては、ゲーム業界で指折りの実力を持つCRIマルチメディア研究室の協力を得て、ドリームキャストの次世代ムービーにスポットをあてる。

知る人ぞ知る、動画圧縮技術の雄CRI ドリームキャストでその真価を発揮!

松下 じゃあ、まずはドリームキャストで再生したムービーを見てもらいましょうか。

ここで『**ビ——ッ**』の映像が流れる(もちろん、ドリームキャスト上で再生している)。

—えっ!? これって『**ビ——ッ**』の映像じゃないですか!? めちゃくちゃキレイですよ! サターンの超ビッグタイトルが、なぜドリームキャストで動いているんですか!! 発色といい動きの滑らかさといい、テレビみたいですね。吹き出す煙の表現とか、エフェクト関係もスゴイ

ですよ! 『**ビ——ッ**』のムービーって、こんなに凄かったんですか?

泰山 そうです。これはサターンとドリームキャストの性能比較としてわかりやすいのでご用意しただけなんです。ちょっと驚かせすぎましたね。すいません。でも凄いでしょ!!

松下 サターン上だと、ハードの性能上、画面サイズとかコマ数に限界がありますから。この映像は、うちで作ったドリームキャスト版ソフトという、ムービー再生ソフトを用いて作ったものです。これがあれ

“CRI (CSK Research Institute)”とは?

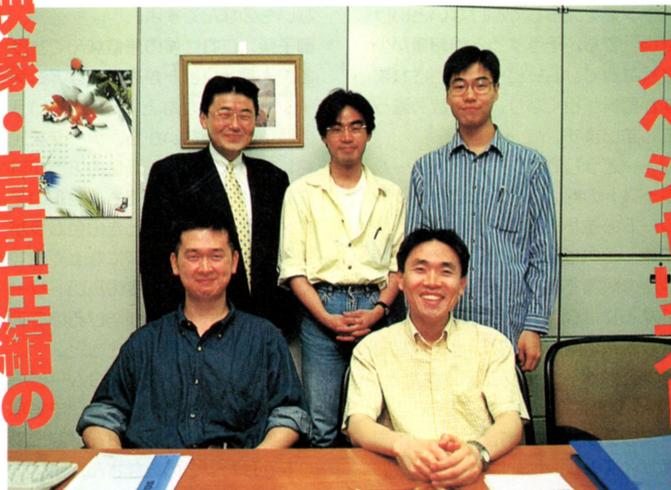
今回、ドリームキャストの映像技術について、いろいろとお話を伺っているCRIとは一体どんな会社なのだろうか? 実はココ、映像と音声の圧縮技術にかけては、ゲーム業界でトップクラスの実力をもつ会社だ。『サクラ大戦2』や『グランディア』で使われている音声圧縮技術“CRI ADX”、『サクラ大戦花組通信』や『サクラ大戦蒸気ラジヲショウ』で採用された“MPEG Sofdec”と言えば、ピンとくる人もいるだろう。元々CRIは、セガを支援すべくゲーム作りのために必要なツール作り(サターン、及び今後はドリームキャストも)を行っている研究部隊でもある。過去にここからライセンス各社へ供給された開発ツールは数多い。優れたソフトを生み出すためには、優れた開発ツールが必要。そ

ういう意味では、CRIがセガハードに対して持つ役割は大きい。

また、CRIはこのマルチメディア研究室とは別にアプリケーション開発部を有しており、ここでゲームタイトルを開発している。サターンでの自社ブランド作品は少ないものの、ゲームソフトの開発でも多くの会社に協力しており、手がけたタイトルの中には、サターンユーザーなら誰でも知っている超ビッグタイトルもあるのだ(名前を出せないのが残念!)。

ドリームキャストでは、自社ブランドで「これでもかっ!」っていうくらい、ハードの性能をフルに活かしたゲームを企画すること。骨の髄までハードを知り尽くしたCRIが何をやらすかの、これから目が離せない!

映像・音声圧縮の



スペシャルリスト!!

◎今回舞台を設定してくれた鈴木泰山氏(左上)とズラリ揃ったマルチメディア研究室の技術開発スタッフ。(上段右端から)御子柴健吾氏、福田学氏、右下へ戻って松下操氏、田中康英氏

ばMPEG形式のムービーをドリームキャスト上で再生できるんですよ。

—MPEGっていうのは、サターンでいうところの、シネバックとかトゥルーモーションの親戚みたいなもんですか?

福田 ええ。そうです。

—サターンでMPEGムービーを見ようと思ったら、1万5、6千円だしてムービーカードを本体に装着しなきゃいけませんよね。ドリームキャストでは、そうしなくても、キレイなムービーを見られるんですか?

田中 ええ。周辺機器に頼らなくても本体とソフトの力だけで。

御子柴 この映像ひとつとっても、サターン版ソフトで再生するものよりも、ずっと情報量が多いんで

すよ。例えば、サターンのときはビットレート1.5メガとか2メガとか、そういうクラスだったんですけど、ドリームキャストは5メガとか6メガなんですよ。

高品質なムービーには 高速なCDが不可欠

—ビットレートって何です?

御子柴 CDからドリームキャストへ、1秒間あたりにどれくらいのデータを流し込めるかということです。流し込める数値が高ければ高いほど、それだけたくさんの情報を表示できるようになって、よりきれいな映像を再生できるんですよ。オリジナルの映像に近くなるわけです。

松下 反対にビットレートが低いと、

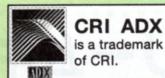


ソフト
対応作品

- サクラ大戦花組通信
- 貞本 義行Illustrations
- 森高千里 渡良瀬橋/ララ サンシャイン
- サクラ大戦蒸気ラジヲショウ



◎『サクラ大戦蒸気ラジヲショウ』。実写でも威力を発揮!



ADX
対応作品

- バーニングレンジャー
- サクラ大戦2
- グランディア
- 機動戦士ガンダム ギレンの野望
- ハロック
- ルナ2 エターナルブルー



◎『機動戦士ガンダム ギレンの野望』。声が多いアニメものだけにADXに最適

データ量を減らしてあげないといけない。でも、そうすると情報量が少なくなると、ムービーは再生されませんが画質が粗くなり、コマ数も減ってしまいます。

— どうしてサターンとドリームキャストの間には、それだけビットレートの差があるんですか？

田中 それは単純にCDのアクセス速度の問題です。ビットレートを高くするにはCDからの読み込み、つまり転送速度が高くないとダメなんです。サターン版ソフトだと、1秒あたりにCDから読み込まれるデータの量が少なかったため、フル画面サイズのムービーはおろか、秒間10コマ程度のムービーまでしか実現できませんでした。映像はきれいだったんですけどね。

— サターンのCDは2倍速だから、ドリームキャストと比べて単純に6倍の差があるわけですか？

福田 ええ。ドリームキャストの12倍速CDっていうのは、きれいなムービーを再生するために絶対欠かせ

ないものなんですよ。

御子柴 これは僕の想像なんですけど、一番メリットが高いのはアニメーション画像かなと。CGっていうのは色ムラがないから、データを圧縮しても、そんなに画像のアラが目立たないんですよ。でも、セルのアニメだと、彩色したときの色ムラが映像上でヘンなノイズになって出てくるんです。転送速度の高いドリームキャストは、それが防げるのでアニメもキレイですよ。きっと。

泰山 セルアニメでもCGムービーでも、はたまたカメラがついて実写を撮影する場合でも、みんな腕によりをかけたプロのみなさんが頑張っているじゃないですか。それなのに再生側のハードがいい画質でムービーを表示できなかったんじゃあ心が傷むじゃないですか。ドリームキャスト版ソフトは、限りなくオリジナルに近いムービーを忠実に再現しますので、映像の作り手の方には、今までも増して凄いムービーを作りたいですね。

粗いムービーとはこれでオサラバ!! 画像のアラを抑える補間機能搭載

— 最終的なムービーのクオリティは、これより良くなるんですか？

田中 なりますね。この映像はまだまだ開発中のものなので。ドリームキャストの半分くらいの能力です。画質もそうですし、スピードもそう。

松下 ドリームキャストのムービーは、結局テレビと同じなんです。そこで「わっ、テレビと同じなんだ、スゴイ！」って思うか「なーんだ、テレビと同じかよ…」って思うか、見方の違いはあるでしょうけど。

— さっき流した「ピ——ッ」の映像は何コマですか？

田中 秒間30コマです。

— 普通のテレビが秒間30コマで放送していますから、まさにテレビそのものですね。

松下 ドリームキャストでは、当然CGもバリバリ出ますけど、ムービー

も今見ていただいたクオリティになります。CGはプログラムを組めばポリゴンで出せますけど、実写はムービーでしか出せませんよね。

画面上のギザギザをなくすには？

松下 今みてもらった映像の画質って、拡大したものなんです。

— これで拡大ですか？

松下 元々の映像データは320ドット×240ドットなんです。でも、画面のサイズは640ドット×480ドット。今は2倍のサイズに拡大しているんです。でも、普通に拡大しちゃうとモザイクみたいにドットがでちゃう。特殊な処理を施せば、さらにきれいになりますよ。

— これでも十分きれいですが…。特殊な処理っていうのは？

松下 補間機能っていうんですけどね。例えば、AとBの図形があわさった図1のような図形があるとします。これは今、カドがギザギザですよ。でも「AとBを足して2で割ってAとBの間に新たに映像を埋め込みなさい」というような計算をさせれば、図2のような図形になって、ギザギザが目立たなくなるんです。けどこれが何百、何千とあるものをソフト上で計算すると大変なんです。ドリームキャストは、ハード上



松下 操氏



御子柴 健吾氏



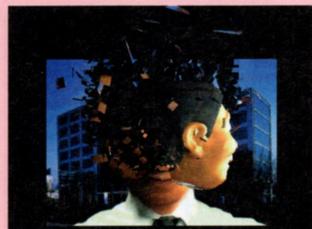
田中 康英氏



福田 学氏

ドリームキャストCG講座

すでに知らない人はいないと言っても差し支えない、ドリームキャストの3D表現機能を使ったセガ入交社長の顔デモ(通称：入さん)。ドリームキャストの発表会で、パベルの塔の映像と共に使われたこの顔デモの中には、ありとあらゆる



①入さん、セガ本社を背景にしてぶ壊れます…

CG機能が詰め込まれている。これがリアルタイムでグリグリと動かさまは、まさに圧巻。ここでは、入さんの顔変化の模様を大きく4つのパートに分けて、ドリームキャストのもつCG機能を解説していく。



①ググッと顔のアップ。細かいところまでクッキリと表現

入さんフェイスがグニューッと変化

入さんの顔が、背景ごと少しずつ手前に向けて盛り上がった後、向かって左端へグニューッと曲がりくねる。

ゴムのように物体が伸びたり縮んだり、ねじ曲がったりするこの表現は、映画やCGアニメーションでよく用いられるモーフィングと呼ばれる表現方法。表

示された物体をアニメーションで別の形に変形させてしまう。

モーフィングの表現自体は、すでにサターンで発売されている『パンツァードラグーンRPG』に登場するドラゴンの変形で用いられているので、馴染みのある人も多いだろう。



④左回転であれ、右回転であれ、自由に曲がりくねるのだ

でこれを処理する機能を持っているんです。スペック上ではトライリニアフィルタリングっていう機能です。

— そういえば、サターンでは1600万色のフルカラー表示ができましたよね？ ドリームキャストもフルカラー表示ができるとのことなんですけど、サターンのそれとどう違うんですか？

松下 フルカラー自体は同じですよ。

御子柴 ドリームキャストだと、サターンに比べて、より細かい画像でフルカラー表示ができるんです。サターンだと320ドット×240ドットの範囲でしか表示ができませんでした。小さい画面で秒間10コマの動画をゼエゼエ言いながら表示させるのが関の山でしたから。しかし、今度は640ドット×480ドットの解像度でフルカラー表示ができます。

松下 ハイビジョンとテレビの中間位ですか。ハイビジョンよりは落ちますが、普通のテレビよりは上をいっていますから。さらにドリームキャストは、さっきも言った補間機能がありますから、ムービーの見た目はもっと良くなります。

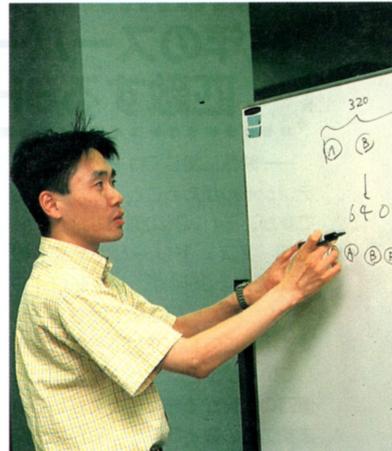
松下 他にも、ドリームキャストにはパンニングとか環境マッピングとか3DCGをリアルタイムで処理する機能が搭載されてますけど、それはどちらかといえばゲームの開発現場で気にされますよね。

田中 うちはどっちかっていうと、映像とかムービーを主体にやってきたので、CDとかメモリとかCPUに気をひかれちゃいますね。3DCGなんかは、ゲームの命ともいえるべき部分なんで、周りの人がとやかく言わなくても開発者自身がいろいろこなすわけですよ。放っておいても技術は進化していく。でも、CDとかムービーっていうのは、開発者からすると、どうしても二の次なんです。でも、誰かがやんなきゃならない。まあ、そういう方面を我々は補間しているわけです。

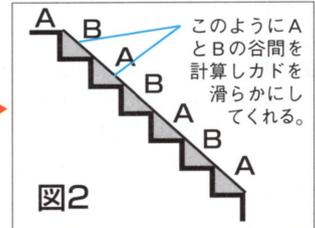
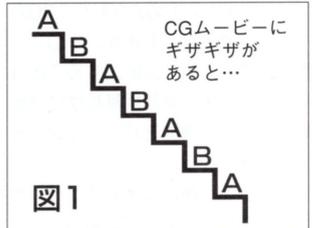
— まさに補間部隊ですね（笑）。
松下 非常に地味なんです。今までに作ってきたものの例を挙げると、エンディングのスタッフロールを出すためのツールですか。スタッフロールでCDから音楽を流しながら、時折CGデータを読み込むとしますよね。これ自体はよくあることなんですけど、よく考えたらおかしい。だって、CDから音楽が流れているのに、CDへアクセスして絵を読み出

すんですよ。ゲームの中っていうのは、よく考えるとおかしいことがいっぱい起こっているわけですよ。こういうことがスムーズに行えるようなツールを開発して、提供するのがうちの仕事なんです。

泰山 だってゲームとしては、そういうスタッフロールは必要だけど、ユーザーが期待しているのはソフトが“おもしろいかどうか”ですよ。ね？ だったら、クリエイターのみなさんには、そのおもしろさを追求することだけに力を注いでもらって、ゲーム中の地味な割に手のかかるところは、うちみたいところに任せたいほうがいいでしょ？ ゲームソフト全体が、品質も良くて楽しいものになってほしいじゃないですか。



●ホワイトボードに補間機能の図解説明を書いた松下氏。同じ図をこのページにも掲載（図1、図2）



未知のアイテム。PDAの可能性は？

ドリームキャストの通信機能は、何もモデムだけに限ったことではない。PDAも立派な通信機能を持ったアイテムとも言える。PDAの可能性についても、皆さんに語って頂いた。

— PDAは、どう使うかわかり方をしてくれませんか？

松下 セガはゲームセンターをたくさん持っていますよね。ああいうところをアクセスポイントにする方法がありますよね。ゲームセンターの中にポートがあって、そこにPDAだけを持ってきて挿し込んだりして。

御子柴 自分が育てたキャラのデータをアーケードゲームの基盤に流し込むことで、自分の作ったキャラが公の場で勝手に戦いを繰り返すとか、いろいろ考えられますね。ランキングとか

出てきたり。
— 不特定多数を相手にした対戦ゲームですか？

御子柴 ええ。例えば「ダービスタリオン」みたいに、自分のPDAに馬のデータを入れて、それを持ちよって競争させようというのも楽しいかもしれませんね。

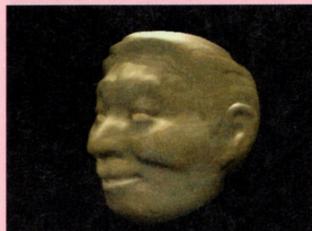


●まだまだ未知のおもしろさを秘めているPDA

大幅に向上した質感表現

ドリームキャストになって大幅に向上したのが質感表現。金、銀、ガラスといったピカピカとしたものから、木材やプラスチックのような物体まで、表現力が大幅に向上している。

過去、サターンでも金属の質感を出す



●材質を木材にしたところ。こういう物質にも変化可能

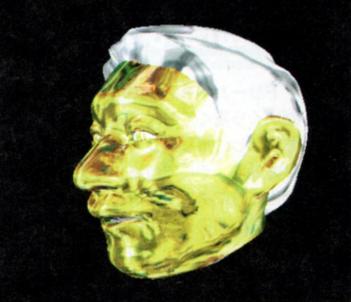
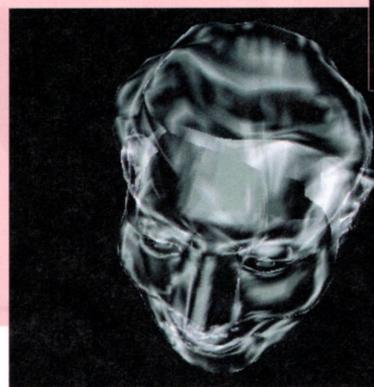
べく、『ラストブロンクス』のメタルや『バーチャファイター』のデュラルなど、CGデザイナーが苦労を重ねて表現していた。しかし、ドリームキャスト上では、環境マッピングや反射光エフェクトといった物体に光沢を与える、もしくは光が

●これは木目。木材と違って横向けに線が入っている



当たったかのように見せかける機能が標準で搭載されるため、手軽に物体の質感を表すことができる。

ガラスのように透き通った物体や、金属表現は『バーチャファイター3』に代表される業務用model3基板で有名だが、ドリームキャストでもそれと同様の表現ができるというわけだ。



●左にある透きとおっているのがガラス。上にあるキラキラしたものがゴールド。これに光源が当たるとさらに反射が激しくなる。これをリアルタイムに動かせるのだから大したものだ

往年のスーパーコンピュータに 匹敵するSH4の処理能力

—映像に関してはものすごいポテンシャルがあることはわかったんですが、それ以外の面では？

松下 ええ。ドリームキャストのCPUであるSH4は、1.4GFLOPS（ギガ・フロップス）という性能なんです。この1.4GFLOPSが何を表しているかっていうと、1秒間に14億回の計算ができることを表しています。この数字を見て、私が感慨深く思ったのは、10年前に世界で一番速かった日立のスーパーコンピュータで「S810」というのがあったんですね。それがだいたいこれ位の性能だったんです。10年前に何百億円もしたスーパーコンピュータと同じなんです。そういうものが家庭用のゲーム機に積まれるようになってしまったんです。

—なるほど。

松下 でも、いくらCDが速くてデータを素早く取り込めても、処理できなければ困っちゃうでしょ。ここに360MIPSってありますよね。サターンに搭載されているSH2は25MIPSってありますよね。CPUを2つ積んでいるから、足したとしても50MIPSで、7倍程度の差がありますよね。

1人で2役をこなす スーパースカラー

—そういえば、ドリームキャストはサターンみたいにCPUを2つ載せていませんね。

松下 ここがなかなかおもしろいところです。普通に考えると1つの命令は最速でも1クロックかかります。

SH4のクロック周波数200MHzとは、1秒間で200メガクロックのことですから、命令数も1秒間に200メガ個となるわけです（これを200MIPSの処理能力といいます）ところが、セガが公式発表した資料では、360MIPSと書いてますよね。

—もしかして、ここにSH4の秘密があるとか？

松下 SH4も、1個の命令を1つのクロックで実行するRISC型というCPUなんです。でも、SH4にあるスーパースカラーというパワーのおかげで、1つのクロックで2つの命令を実行できるんです。サターンは2つのCPUを載せて2つ分の働きをさせていますが、ドリームキャストのSH4は、1つのCPUで2倍の働きをするんです。

—ははあ。でも、2倍の働きをするんだったら、200MHz×2倍＝400メガだから、400MIPSの処理能力がないとおかしいですよ。

松下 確かにそうなんです。400MIPSと考えるのが普通ですよ。でも、いくら2倍のパワーが出るからといっても、実際にはそう完璧に動かないんです。だから、ちょっと落として1.8倍くらいのパワーはだせませうということで、360MIPSとなっているわけです。

御子柴 場合によっては、十分な能力は発揮されず、200MIPS程度の処理能力しかでないこともあるでしょう。しかし、理論的にはCPUパワーを使い切れれば400MIPSに近づけるでしょうけど。

松下 もちろん、うまくCPUに2つの命令を実行させるには、それなりのテクニックが必要になるわけですが、サターンで開発することに比べれば簡単です。サターンでSH2を2つ使いこんできたプログラマーならより理解しやすいでしょう。そうでなくても、サターンの頃に比べて、開発環境は格段に良くなってます。

御子柴 ソフトの開発に必要なOSでも、マイクロソフトと協力関係になったじゃないですか。ということは、パソコンの有力なソフトメーカーが入ってくる可能性があります。

松下 パソコンからの移植が楽になったっていうのが、今回一番大きいですよ。今までパソコンでDirect Xというものを使ってゲームを作っていた人にはいいんじゃないですか。APIっていう、Windowsプログラムを組む上での関数も同じだし。すごく参入しやすいよね。

—ドリームキャストを業務用model3を比べたら、どうでしょうか？

松下 断言はできないんですが、単純なポリゴンを出す性能は、こっちの方がいいという話もありますし。

—確かにセガの公式スペックではmodel3は秒間100万ポリゴン。ドリームキャストの方が秒間300万ポリゴンで上回ってますからね。

松下 でも、単純に断言することはできませんよ。業務用基板は付け足しを行って、機能をバージョンアップできますから。

—移植作が出るまでは、どっちがいいか断言しにくいですね。



今回お招きいただいた部屋。写真の左端を超えたところに謎の映像が！

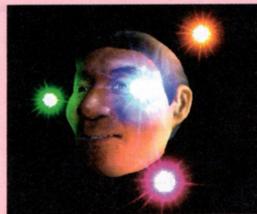
高度な光と影の演出もこのとおり

ドリームキャストのポリゴン表示能力がいくら高くても、全ての物質をいちいち計算し、ポリゴンで表現していたのでは非効率。そこで登場するのがこれは光の当て方によって、滑らかなポリゴンの表面を凹凸に見せる機能だ。右に掲載したゴルフボールがその例。写真上には窪みが出ているが、これは光の当て方により、そう見えているだけなのだ。

特定の場所から光が発せられ、その場の雰囲気を実際に演出する光源処理はサターンでもあったが、ドリームキャストでは、4つの異なった光源を同時に表示することができる。もちろん、光源によって映し出された光と影も、光源の数だけ表示される。また、炎のようにぼやけて見えるものの表示もできるようになった。

入さんが吐く炎のポケ具合などは、まさにそれ。サターンではこのような3D上でのかすんでみえる処理ができなかったため炎や土煙、透けて見える衣服などは、メッシュ状のCGで代用されていた。

ヘリコプタからの光源に合わせて、それぞれ影ができています。



光源は最大で4カ所にまで配置可能



この窪みはすべて光と影のなせる技



炎の端が霞んでみえる。これがサターンではできなかった



ムービーを再現しながら ポリゴンを表示できる!?

泰山 テレビ並みの画質でムービーが出て、さらにCPUパワーが半分残っているんですよ！ これに50%のパワーが上乘せされると、どうなると思います？

田中 ムービーを流しつつ、独立してポリゴンの映像を出せるんですよ。

—そんなことできるんですか？
そんなゲーム、どこにもないですよ。松下 それがドリームキャスト版ソフトデッキを作るときの前提条件だったんですよ。ムービーごときに全部のパワーを使っちゃダメだと。残りはゲームの映像処理に使わせると。

—ムービーをバックにポリゴンが動くと、どういう映像になるんですか？

松下 まだ世の中にはないですからね。うちもまだ作ってないんですよ。CGムービーとCG映像だとそのままなんで、実写だとわかりやすいでしょうね。

—『電車でGO!』の超リアルなやつができそうですね（笑）。

松下 ムービーだと映像の流れが一本道なんで、電車ならちょうどいいですね。

田中 実写映像の手前にポリゴンでできたコントローラーとか計器類があったりして。

御子柴 窓の外は全部実写ムービー。
—ドライブシミュレーターとか

もいいんじゃないですか。教習所とかにあるやつなんかピッタリ。

松下 機会があれば、ぜひそういうものを作っていきたいですね。

分散処理で CPUの負担を軽減

—まだ他にも、ハードの機能の中で、みなさんが注目しているものはありますか？

御子柴 重要なのはメモリですよ。高速でデータを転送できても、メモリが少なかったら頻繁に待たないといけないですから。ドリームキャストくらいメモリが多かったら、最初に一気に読んどけるから、しばらくCDアクセスなしで大丈夫です。しかも読み込むときだって、読み込み速度が速いからサターンみたいに「まだかなー」って、窓からCDの回転をうらめしそうに見ることはなくなる（笑）。

福田 サターンは2メガしか容量がないですからね。

松下 ドリームキャストなら、データの転送も効率よくできるようになってますから。これはオン・ダイヤモンド・ディーエムエーっていう機能です。要求されてから初めてデータ転送が起こる機能なんですよ。今まではCPU側からデータを送ってちょうだいって、はじめてデータの転送

充実の通信機能。あとは環境だけ

CRIでは通信ソフトの開発も行っている。そこで通信に関する素朴な疑問をぶつけてみた。

—今、サターンではXBANDを使って、対戦格闘ゲームができます。しかし、対戦格闘ゲームといっても、秒間60コマで動くような、人気格闘ゲームはありません。ドリームキャストではモデム速度が倍以上になっていますが、『VF2』をはじめとした秒間60コマのゲームは遊べるでしょうか？

松下 通信にはモデムの速度の前にレーテンシーという問題があるんですよ。これは、データが到着するまでの遅延時間のことで、普通の電話線だと、どうしてもデータを送ったときのズレが出ちゃうんです。

御子柴 テレビで外国にいるリポータ

がされたんですけど、今度はデータが溜まればCD-ROMドライブの方から、データが溜まったから送る命令をしてね、っていう合図がいくんですよ。CPUはデータの溜まり具合を気にしないでいいから、その分他のことにパワーを使えるんです。

—今までは1人で内職していたのが、急に社員が4人に増えたみたいですね。

松下 そんな感じですね。

当たり前のことを 実現する技術力

泰山 うちが目指しているのは当たり前のことなんです。データを先読みしているとか、ムービーがきれいとか、そんな裏側のことは、ゲーム

—に話し掛けるシーンがありますよね。「アメリカにいる、〇〇さんっ！」って。あの時、会話のやり取りがズレてますよね。あっちの人は普通に話しているつもりでも、タイムラグが生じている。あれと一緒に通信でも起こるんです。

—ということは、パズルやテーブルゲームみたいに、データのやり取りが少ないものはともかく、60分の1秒刻みでコマンドを受け付ける格闘アクションには不向きかと？

御子柴 これはドリームキャストの性能ではなく、通信環境の問題ですから。

泰山 でも通信環境が整うまで指をくわえて待っているだけじゃなくて、知恵を絞って楽しいものを作っていきますから期待してくださいね。

を遊んでくれるユーザーには関係ないんです。ユーザーがあたりまえのようにテレビを見る環境を、ゲーム機で実現させたい。

—そのあたりまえが、なかなかできないんですよ。

田中 それを通称ゲームのお約束と称して、今までみんな逃げてきたんですけどね。でも、これからは、いよいよテレビの映像と張り合える時代ですから。

松下 クリエイターからすればキツイですよ。今までは、できないことを頑張って成し遂げれば「できた！」っていうのが、ドリームキャストではもう最初からできる状態になっているんですから。そういうところはツライですよ。

●頭に空いた穴も、これまた光と影の技術によるもの



おなじみソニックが残像を残し走り去る

セガの看板キャラクタ、ソニックが入さんの背後から出てきた後、いかにもソニックらしく、一瞬にして通り過ぎていくシーン。こちらも入さんが吐き出していた炎同様、残像による霞がかかった処理がつけられている。ソニックが通り過ぎた後、入さんはロケットになって上へ上

●ソニックが走る瞬間の間に残像だけを残して立ち去るのであった。今度はゲーム上で会いたいね



へといくのだが、ここで出てくる炎も、先ほどの入さんが吐いた炎と同じ処理が施されている。

さて、以上で入さん主演によるデモは終了。人の顔が動くだけのデモというにはもったいないくらい、ドリームキャストのCG技術が生かされた映像だ。



①空へ飛び立つ入さんでした

E3 アトランタ ドリームキャストレポート

アメリカ・アトランタで5月28日から3日間開催された世界最大のゲーム・トレードショー「E3」。期待されたドリームキャストの出展はなかったが、別途プレス・流通向けの発表会が催され、会期中「ニュージェネレーション」ドリームキャストの話題で持ちきりだったのだ。

残念ながらE3での出展はなし ショー前日にプレス発表会が

今回のE3において海外のプレスの最大の関心事は、セガの新ハードKATANA、つまりドリームキャストの発表にあった。その期待に応えるべく、セガ・オブ・アメリカ（以下SOA）ではショー前日の5月27日にプレス、流通業者を集めての発表会を行い、発売日などの正式発表をおこなったのだ。

E3のショー自体ではドリームキャストの出展はなかったものの、一部流通関係者のみに、日本の発表会で見られたデモンストレーションなどを公開していたぞ。



●E3のデイリーニュースでは、出展がないにもかかわらず大きな扱い

SOA広報責任者に直撃インタビュー

アメリカでのドリームキャスト戦略について、SOAのリー・マックニー・キャラハーさんに伺った。

'99年クリスマス商戦までに30タイトル投入

—ドリームキャストの発表会のあと、プレスや流通業者の反応はどうですか？

キャラハー 発表会は大成功で、反応はとても良いですね。業界でもトップの流通業者やプレスが、続々押し寄せてきています。アメリカではトップの流通業者数社が市場の80%を占めているので、このトップをおさえることが成功へとつながります。そういう意味でも、いまのところ非常に順調です。

—SOAでも独自にソフトを開発しているのですか？

キャラハー アメリカでドリームキャストを発売するときには、SOAとして5、6本のタイトルを同時に発売する予定です。発売までまだ18カ月あるので、じっくりと開発しています。ポリゴンの処理能力がすばらしいので、みな意欲的に開発に取り組んでいます。

—5社のサードパーティの参入も発表されましたね。

キャラハー サードパーティからは発売と同時に10~12本程度出る予定です。SOAのものと一緒に全部あわせて30タイトルほどが、来年のクリスマス商戦に向けて開発中です。



●PCゲームの進化は、コンシューマ機のクオリティを超える勢いだが…？

—日本ではビジュアルメモリ（以下VM）によるコミュニケーションを強調した遊びを提案していますが、SOAではどうでしょうか？

キャラハー 日本ではVMを単独で先行発売するというのですが、こちらでは多少事情が違います。アメリカでは、ゲーム市場の約30%をスポーツゲームが占めているのですが、VMはそのスポーツゲームにかなり活躍しそうですね。対戦するときに使えば、さらにエキサイティングするのではないかと期待しています。いままでPCではできなかった、新しい可能性にとても期待しています。

ドリームキャストには最初コアなゲーマーが飛びつくと思いますが、われわれがターゲットに考えているのは、いままで取り込めなかった女性や、年配の方です。最終的には、すべての人たちに楽しんでもらえるものを提供したいと考えています。

—PCが普及しているアメリカでは、ドリームキャストの最大のラ

発表会でサードパーティ5社が明らかに

発表会では、ドリームキャストの北米販売開始が'99年の秋になることが明らかにされた。発表会はジョークを交えたニュース番組のパロディで始まり、SOA社長バーナード・ストラー氏のプレゼンテーション、そしてデモ映像公開という流れ。

SOA社長は、サードパーティを含む強力なパートナーの参画を明らかにし、徹底したマーケティングで、北米市場のシェア巻き返しを図る決意を表明。また最後に流された美しいデモ映像には、プレスから感嘆の声があがっていたぞ。

参入が決まった5社

アクレイム	日本でも知名度の高いメーカー。E3ではN64『テュロック』の続編を発表していた
GTインタラクティブ	今回はSOA特設ブースにパワーVR使用のネットワークゲーム『UNREAL』を出展
ミッドウェイ	今回のE3では『MORTAL KOMBAT4』が来場者に人気。幅広いジャンルを手がける
マイクロブローズ	PCで『Mech Warrior3』出展。パワーVRで『ULTIM@TE RACE PRO』を開発中
インタープレイ	日本でも3Dシューティング『DESCENT』などで有名。パワーVRを使用した続編もある



●今回のE3は全体的にもPCゲームが数多く見られた。これもアメリカならではの

イバルは、セガPCなのでは？
キャラハー PCと家庭用ゲーム機は、同じ土俵ではないと考えています。以前はPCがコンシューマ機を覆うと言われていた時期もありましたが、結局いまはどちらも大きくなってきています。今後もお互い食い合うことなく、それぞれが大きくなっていくのではないのでしょうか。

パワーを広く認知させ コンテンツを充実

—SOAがドリームキャストで一番アピールしていきたいことは？

キャラハー いままで誰も経験したことがないようなコンテンツを提供することがセールスポイントになると思います。今回いちばん強調しているのは、このパワーをソフトの開発者やメディアにアピールすることです。私たちにはまだ時間がたっぷりあるので、このパワーを十分生かしたものを出品していくつもりです。今年はこのパワーにスポットをあてて出していますが、来年はゲームを発表できることでしょうか。ゲームあつてのドリームキャストですから。

—今回のE3では、NECのパワーVRを用いたPCのネットワークゲームのデモンストレーションを行っていますね。

キャラハー 今回のパワーVRは、じつはあの状態ではまだ25%程度しか力を出していないんです。それでもショウにおいては、すばらしい成果を発揮しています。ドリームキャストに積まれるものは、より高性



LEE McENANY CARAHER
 SOAコミュニケーション担当副社長。広報の最高責任者である

能なものですし、その能力が100%発揮されれば、もっとすばらしいものが出来ると思います。

—ソニックのイメージキャラクタは継続していくのですか。

キャラハー もちろん継続していきます。一時期ミッキーマウスよりも有名だった頃もありましたから、それはとても重要なことです。中さんはアメリカではヒーローなんですよ。

—アメリカではネットワークゲームが盛んなようですが、ドリームキャストでのネットワーク戦略は？

キャラハー ドリームキャスト専用のネットワークゲームを用意しています。ネットワークゲームはアメリカでは、日本で考えるよりとても重要なものなので、それが成功のカギを握ると思います。

—将来的には、日本とアメリカのユーザー同士で対戦できますか？

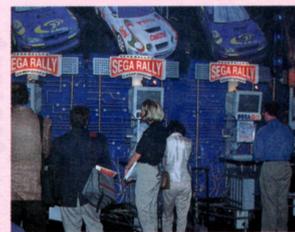
キャラハー もちろん。ドリームキャストなら大丈夫です。

E3 TOPICS

セガブースはPC中心

E3でのSOAブースは、セガPC、大型筐体を用いたアーケードなどを中心に構成されていた。初公開となったPC版「セガラリー2」（仮称）は、すでに発表されているアーケード版とは異なり、PCオリジナルのもの。マイクロソフト社のDirect3Dを使用した、美しくスピード感あふれる映像が目を引き、PCではほか「ソニックR」やオリジナル戦略SLG「コンフロント・オブ・ネイションズ」（仮称）といったタイトルを出展していた。

また、ブースの一角でNECの3Dグラフィックエンジン、パワーVRを使



①「セガラリー2」はPCゲームの常識を超える美しいグラフィック



②サターンでは「バーニングレンジャー」が出展されていた

用したネットワークゲームのイベントコーナーを設置。ダイナミックな映像で、次世代のPCネットワークゲームを予感させるクオリティの高さを見せていた。

ちなみにセガブース以外でもPCゲームの勢いが目を引き、アメリカでのPCの普及率の高さがうかがえた。



③パワーVRの真価を見せつける、イベントコーナーも盛況

携帯ゲーム「ソニックジャム」!?

SOAブース以外ではセガ関連のゲームがほとんどなかったが、TIGERというメーカーで、携帯ゲーム型の「ソニックジャム」を発見。見たところ、ゲーム機というよりは小型携帯端末といった仕様に近いものようだ。ほかに「FIGHTERS MEGAMIX」版の名前もあったが発見できず。非常に気になったのだが…?



④ゲーム画面は確かにソニック。正規のライセンス商品らしいのだが

アクレ임に聞く ドリームキャスト戦略

参入を決めたメーカーのひとつアクレ임は、世界有数の巨大ゲームメーカー。今回はアクレ임・エンターテインメント・ヨーロッパの社長、ロドニー・P・カズンズ氏に、アメリカをはじめとする海外でのドリームキャスト戦略の展望を伺った。

—今回ドリームキャストに参入を決めた理由をお聞かせください。

カズンズ ドリームキャストがさまざまなポテンシャルを秘め、次世代を築くであろうマシンだからです。ただし、任天堂とソニーも新ハードを出してくるでしょうから、マーケティングなど慎重におこなってい



RODNEY P. COUSINS
 アクレ임・エンターテインメント・ヨーロッパのプレジデント

なければならぬと思っています。

—ドリームキャストは任天堂、ソニーの築いたシェアに食い込むことができるのでしょうか？

カズンズ セガの資産のアーケードそのままの完全移植が可能ですから、最初にある程度のマーケットシェア

が取れるだろうと予想しています。問題としては、サードパーティの開発環境などがしっかり整うかどうかでしょう。ソニー、任天堂ともいまのマシンでは今年から来年がピークと見えています。どちらも新ハードを投入してくると思いますが、その前にドリームキャストが200万台まで到達できていれば、シェア奪回は可能であると見ています。

ソフトについては、PCからドリームキャストへの移植が容易ということになっていますが、だからと言ってそのまま移植してはダメです。ドリームキャストのスペックをフルに使って作らなければ、絶対うまくいかないでしょう。

—ではアクレ임はドリームキ

ャストにどのような戦略で臨んでいくのでしょうか？

カズンズ 最初のタイトルはスポーツ物で、7~8本のタイトルを開発しています。ドリームキャストのスペックをフルに使った、真に次世代のゲームになるでしょう。

メガドライブのころからセガと我社は非常に良い関係を保っています。ドリームキャストにおいても、その成功のためにサポートを惜しまないでしょう。アメリカだけでなく、世界で成功をおさめてほしいですね。

—来年のE3で、アクレ임のドリームキャスト用タイトルが見られることを期待しています。

カズンズ もちろん。そのときにはぜひ、よろしく願います。

第3部

アンケートから徹底解析

ドリームキャストの未来とセガサターンの今後

特別企画の最後、第3部では、ドリームキャストとセガサターンの未来を占う。サターンに参入しているソフトメーカー、および参入していないメーカー、さらには本誌読者へ数々の質問を行い、データを抽出。あらゆる角度から分析・検証を行った結果は…？

ソフトメーカーが見るドリームキャストの実像

サターンに参入しているソフトメーカーに、ドリームキャストについての質問を行った。さらに後半では、

ハードが代わることでソフトがどうなるか、それぞれのメーカーが持つ見解を聞いてみた。

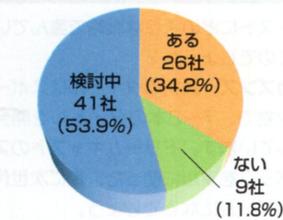
発表を受けてソフトメーカーの反応と見解は？

まずは、「参入するかどうか」と「ゲーム市場の情勢」について聞いてみた。参入メーカーに関しては、3分の1が参入をすでに決意。そのうち9社が、すでに企画をスタートさせていた。一方、情勢については、

大多数のメーカーが現状のソニー優勢に変わらないとのこと。シェア奪回のために投入される新ハードだが、メーカーの見方は厳しいようだ。

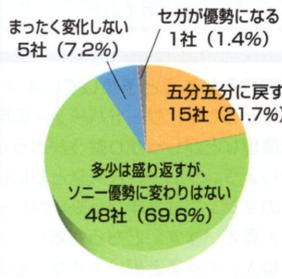
Q 参入するお考えはありますか？

…… 有効回答数・76社 ……



Q ソニーとの情勢はどう変化すると見えますか？

…… 有効回答数・69社 ……



セガへの熱いメッセージ～ソフトメーカー編～

・セガ独自のプロバイダ開設を願います。安い通信設備の用意こそが、ネットワークゲーム普及のキーとなるからです。

(アクレイトジャパン・宇佐美直秀)

- ・秋元康だけは勘弁して欲しい。
- ・ライセンス自身の手で手軽にサーバーを構築・運営できるならよりよい。家庭用ネットワーク端末の標準を作ることができればもっとよい。拡張メモリ、ア

ーケード仕様のコントローラー、ケーブルモデム、ネットワークアダプタなどのデバイスが欲しい。

・ほかにも問題点があるので、その問題の解決方法を提示して欲しい。

- ・売り方が問題。
- ・セガのゲーム機というものへの考え方は、一貫性がないように思える。新しい技術とともにハードを開発するのはいい

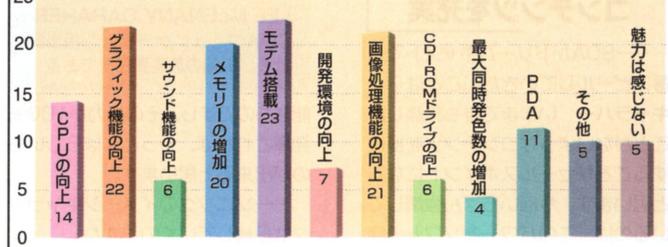
ソフトメーカーが注目するドリームキャストの機能はどこ？

次の質問は「ドリームキャストのどこに魅力を感じるか」。接戦の末1番となったのが、モデムの標準搭載。ネットワークゲームは、米国でのヒットにより日本でも人気を見せていたが、あくまで一部のことだった。

が、標準搭載され、需要が増すのではとの見解から、メーカーの注目を一気に集める形となった。次いで、ゲームの見た目がよくなることとで、グラフィックと画像処理機能の向上が人気を得ていた。

Q 魅力を感じるポイントはどこですか？(複数回答)

有効回答数・76社



魅力を感じる理由

モデム
・新しいデバイスの登場によるゲーム内容の変化が起きる可能性がある。

画像表示処理機能
・サターンでは満足できなかった滑らかな動きが可能になる。

メモリ
・CD-ROMの欠点とも言える、ロードの問題をクリアできる。

開発環境
・Windows CEをOSとして持つという事は、PCゲームで培った開発技術を、そのまま採用できる。

魅力を感じない
・スペックでなく、アイデアでゲームを作るので、スペックが高いに越したことはないが、高ければ面白いゲームを作れるというわけでもない。

モデム搭載に寄せられる課題と夢

標準搭載され注目を浴びるモデムだが、それにまつわる問題とセガが行わなければならない課題が多々あるのも事実。その中で最たる問題が、電話代を含む通信費用だろう。

ネットワークゲームを遊ぶためにはサーバーへの接続が必要で、そこには使用料が発生してくる。サーバーへの接続料は、プロバイダにより異なるが、使用回数、使用時間などで変わってくる。そこに、通信した時間の分だけ、電話代も加算される。

問題はここで、ネットワークゲームを遊ぶためには、サーバーへの接続料と電話代の、2つの料金を支払わなければならないのである。そのため、

ネットワークゲームで遊ぶには、ちょっとしたお金が必要になってくる。

今日の日本における通信事情から、一企業が電話代を安くするのは難しいため、料金を下げるためには、どうしてもサーバーへの接続料が重要になってくる。そのためには、セガはプロバイダを作るなり、他の会社と業務提携するなりしなければならないだろう。

しかしながら、これらの点に関するセガの対応は、まだ明らかにされていない。上記のとおり、メーカーのネットワークゲームに対する関心は非常に高い。ネットワークゲームの需要を上げるためにも、しっかりとした対応策を、一日も早く掲げてほしい。

が、基本コンセプトの明確化をお願いしたい。(バンタンインターナショナル・石川哲也)

- ・開発会社は、Microsoftの提供する開発環境に期待するだろう。パブリッシャー側は流通面の改善に期待したいので、現状ではよくわからないのが不安。
- ・停滞している市場の活性化につながって欲しいです。
- ・モデムやPDAを使った新しい遊び方を、もっと開発して欲しい。期待大。

・セガが三四部は久々によいCMだったが、ドリームキャストの今後の展開は、すでに不安かつ不満。

・モデムの使用に伴う通信費は？ 学生に支払いできるのか？

・新世代機の登場は避けられないものではあるが、仮にも500万台出荷されているサターンに対するフォローも続けていくべきではないでしょうか。

・アーケード移植タイトルをイチャオシにした戦略はもうやめて欲しい。もっとオ

ソフトはいつぐらいから出揃ってくる？

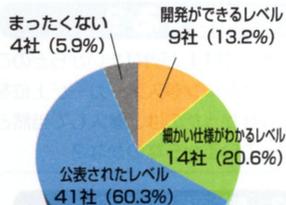
本体は11月に発売されるが、ソフトが出揃うのはいつごろなのか。

まず、発表会直後に「どのぐらいの技術・機材を入手していたか」と聞いたところ、6割以上が発表会での情報のみで、細かい仕様がわかる、または開発ができると答えたメーカーは3割強だけだった。つまり、過半数のメーカーはこれからハードの研究に入ることになる。次いで聞いた

のが「ソフト制作に要する時間」。もちろんソフトにより開発期間は異なるが、おおよその平均を出してみた。この結果、サターンよりドリームキャストで作るほうが時間はかかる模様。仮に今からソフト制作を始めたとしても、ソフトができるのは早くとも来年の夏ごろに。ただ、過半数のメーカーはすぐに着手できないわけで、そう考えると、ソフトが充実するのは来年の年末ぐらい？

Q 5月末の段階で技術的な情報・機材はどのぐらい入手していましたか？

…… 有効回答数・68社 ……



Q サターンソフト1本あたりの開発期間はどれぐらいでしたか？

…… 有効回答数・66社 ……

平均13.29か月

Q ドリームキャストソフトの製作期間はどれぐらい必要と思われますか？

…… 有効回答数・55社 ……

平均16.25か月

ドリームキャストで作ってみたいジャンルは？

「ソフトを作るとしたらどんなジャンル？」の質問で、注目してもらいたいのが、今までにないジャンルという項目。16社のメーカーが投票し、何と2番目に高いポイントを挙げた。これは、ジャンルが固定化しつつある今、ユーザーにとってうれ

しい結果。ぜひとも実現してもらいたいところだ。その他の答えでは、通信機能を生かしたものというドリームキャストならではの答えを始め、売れるもの、自社の特性に合ったもの、さらにはデジタルピンボールなんて回答もあった。

Q ドリームキャストでどのジャンルを作りたいですか？（複数回答）

有効回答数・76社



リジナル、特に一般層にアピールできるオリジナルタイトルで勝負して欲しい。

(サミー・木村謙一)

・3万以上だったらマズイと思いますよ。個人的にも3万円以上だったら買わないです。(ナグザット・小黒亜弥)

・とりあえずコントローラーの大きさをどうにかして欲しい。

・企画とコストの両面から、DVDを使わないのは正解。人と人とのコミュニケーション機能が強化されたマシンという

意味で、現代の人間関係が表層的になったと言える少年・少女の生き方により影響が出て欲しい。

(日本ビクター・中村幸一郎)

・“サターン”をリリース発表したときの、“ぼくぜんとした不安”がまだ拭い去れていない。今までのプロモーション、ソフトラインナップとは違う方策を打ち出していけないと、セガに付きまとっているイメージは払拭できないだろう。

・作りやすく、売れやすい環境を願う。

ハードの変化でゲームの面白さはどうなる？

ハードが代わることで、ゲームの面白さは変化するのだろうか。集計の結果、上がるという答えと、変わらないという答えがまったく二分する形となった。“ゲームの面白さ”という定義は非常に難しく、人によっても変わってくるもの。その捉え方が、答えを二分させてしまったようだ。以下に、「そう答えた理由」を掲載していこう。

れに伴い新しい面白さも出てくる。

(ゲームスタジオ・綾小路訓弘)

・表現範囲が広がる。レスポンスが速くなる。データ量が増加、新しい遊び方が提案できるなど。(光栄)

・ゲームの面白さの定義が、現在はグラフィックや音声を含めたものとなりつつあるので。ゲーム性と言うことなら変わらないと思いますけど…。(日本ビクター・中村幸一郎)

変わらない

・ゲームによって見せ方が変化しても、面白さは別要素だと思う。

・ソフト次第。表現力はプレステでもかなりの水準に達しているし、面白さというものはあくまでもゲームソフト自体の問題なので。

・企画力と発想によっては、たとえファミコンレベルでも面白いものは面白い。(サミー・木村謙一)

・ゲームの本質がハードスペックで面白くなるわけじゃない。

(カゼ・河副純一郎)

・ハードスペックの向上で可能性は広がりますが、それを生かしたソフトが開発できるかは別の話。

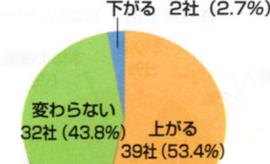
下がる

・ゲームは単純なものほど面白い！ハードのスペックは関係ないでしょう。ハードの特性を使いこなせないならなおさらダメ。

(ナグザット・小黒亜弥)

Q ハードのスペックが上がることでゲームの面白さも上がると思いますか？

…… 有効回答数・73社 ……



上がる

・ハードの能力による、新しい遊びの開拓ができるから。

・目と耳で感じるスペックの向上は面白さにつながる。

・面白さというものはあまいだが、品質はよくなるので。

・開発が作りたい作品を表現できるようになるから。

・ゲームでできる可能性が増え、そ

ドリームキャストの登場でソフトの本質が変わるか？

ハードが新しくなることでソフトはどう変わるのか、聞いてみた。

・大部分のソフトは、新しいスペックに合わせた単純化でしょうが、PSの「パラパラッパー」のような、ハードならではのソフトが誕生する可能性がある。

・浸透するまで時間がかかるけど、通信ゲームが広がる。

(カゼ・河副純一郎)

・ついてこれないメーカーが出るので、タイトル数が減る。

・リリースできるメーカーが限られてくるだろうし、長期開発期間と大予算を投入できるメーカーとそれ以外の格差が広がる。

・初期段階で変化することは考えられない。

・本質は変わらない。

(サミー・木村謙一)

・アイデアやストーリーの面白さだけでなく、画像や音響効果の質が求められるようになる。

・ギャルゲーが減る？

・リアルタイム3Dの実現、および洋ゲーが増える。

・ムービーなどに比重がかかり、本来の「ゲーム」の進化はスピードダウンする。

・開発コストが増大し、ますます大掛かりな作り込みが必要となる。資金力・技術力の伴わない会社は、経営困難となる。

・PCからの移植がスムーズになれば、プログラマーの負担は軽減されるだろうが、粗悪なソフトが出てくる可能性もある。(毎日コミュニケーションズ・藤田隆)

・アイデアよりも、見た目重視という方向がより強まる。

ゲームユーザーとサターン 未参入メーカーの反応

次いで、ドリームキャストの発表をユーザーはどう思っているのか、読者にアンケートを行った。さらに、

現在サターンに参入していないソフトメーカーに対しても、アンケートを実施した。

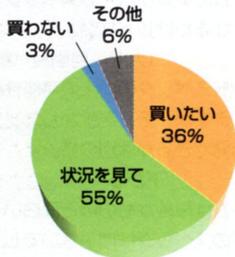
ユーザーはドリームキャストをどう思う？

「第1報を見て買いたいと思いましたか」と聞いたところ、半数以上が状況を見てとなった。これは第1報では『Dの食卓2』1本しかソフトが発表されていないためと思われる。それを証明することなく「買うためのポイント」の質問で、61%の人がソフトの充実を挙げた。結局、何のゲームが遊べるかがハード

を買うポイントのようだ。さらに希望価格も調査。現サターンより6000円ほど高い価格となった。

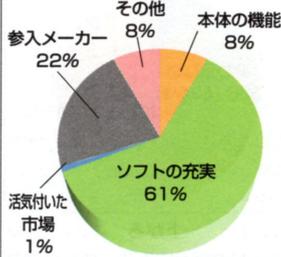
Q ドリームキャストを買いたいと思いますか？

……有効回答数・100人……



Q ドリームキャストを買うポイントはどこですか？

……有効回答数・100人……



Q 本体価格はいくらぐらいを望みますか？

……有効回答数・100人……

平均 26,382円

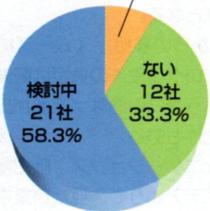
サターン未参入メーカーはどう動く？

サターンに参入していないメーカーに、「ドリームキャストに参入しますか？」と聞いてみた。結果3分の1がないと答えたものの、半数以上が、検討中とのこと。さらに、一部とは言え参入を決意しているメーカーもあった。サターンでは参入しなかったメーカーにも、ドリームキャストの登場はかなりの影響を与えていると言えるのではないかと。

Q 参入する意向はありますか？

……有効回答数・36社……

ある 3社 8.3%



～サターン未参入メーカーからの声～

・クリエイターの食指をそそるハードだが、ユーザーの買いにつながるかが疑問。どうしても64の市場を気にしてしまう。「128bit」の打ち出しもどうかと思います。正直に「32bit×4」（正確には少し違うが）と言ったほうが好感を持てます。それとあの新聞広告ですが…。ドリームキャストへ向けてのデモンストラーションというより、サターンの市場が死んでいることを、セガが公式に認めてしまったようで…。

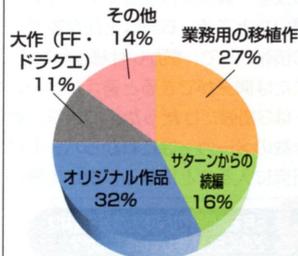
・AM研第一主義や、アニメゲー重点主義では、サターンの二の舞になるだろう。
・PCゲームとのクロス開発などで制作費や制作期間、ローカライズの手間など、実用面で強みを持っていると思う。モデムとPDAという新しい魅力も持っているが、どこまで効果的に引き出せるか未知数。下手をすれば（その機能を引き出すような内容、仕様になれば）、前述の実用面で、楽になるどころが大変な手間がかかるものになるかもしれない。いずれにしても、どんなソフトが出るか興味深い。（ジャストシステム・田中政明）

待ち望んでいるのはどんなソフト？

ソフトの充実を望むユーザーがどのようなタイトルを期待しているのか調べたところ、1番はオリジナル作品でした。みんなドリームキャストでしか遊べないようなタイトルを、心から待ち望んでいるようだ。次に人気だったのが、業務用からの移植作。『バーチャ3』や『オラトリオ』が票を集めていた。この点は強みを持っているセガだけに、ユーザーが寄せている期待も大きいようだ。続編ものでは『サクラ大戦』や『グランディア』の声が高かった。

Q どんなソフトを期待しますか？

……有効回答数・100人……



どのメーカーの参入を期待する？

参入希望メーカーランキングを行った結果、ダントツの1位となったのがスクウェア。5人に1人が参入を望んでいる結果となった。理由は、

一緒に『FF』が遊びたいからとのこと。サターン参入メーカーが上位を取らなかったのは、参入して当然と思っているからなのかな？

Q 参入してほしいメーカーはどこですか？

有効回答数・100人

順位	メーカー名	ポイント
1位	スクウェア	21
2位	エニックス	11
3位	エルフナムコ	9
5位	バンプレスト	7
6位	NECインターチャネル	5
7位	SNK、アトラス、ゲームアーツ、コナミ	4
11位	アスキー	3

順位	メーカー名	ポイント
12位	イマディオ、カプコン、レッドカンパニー	2
15位	アートディンク、角川書店、キッド、コンパイル、ジャレコ、スティング、チュンソフト、テクニソフト、ネバーランドカンパニー、ヒューマン、フロム・ソフトウェア、ボーステック、メサイヤ	1

スクウェアに直撃質問！

— 参入をお考えですか。

「未定です。今まで開発したことのない、まったく新しいハードですから、十分に研究をかさねた上で、参入させて頂くかどうか検討したいと思います」

— では、参入のポイントは？

「もちろん普及台数といった要素も重要なポイントですが、その他にもハードそのものの性質など、さまざまな点が挙げられるかと思えます」

— ドリームキャストのスペックに魅力を感じますか。

「今までのどのコンシューマ機にはない、新たな要素が数多く含まれていると思います」

— プレイステーションにおいて、技術面の限界をお感じになりますか。

「いいえ。『ファイナルファンタジーVII』を始め、常にハードの性質の限界に挑戦したソフトを開発してきました。ただ、プレイステーションのすべての機能を使ったわけではないので、限界を感じるというわけではありません」

— 「ファイナルファンタジー」シリーズを、ドリームキャストで制作する可

能性はありますか。

「現在はまったくの未定です」

— 現在、新タイトルはPSでのリリースとなっていますが、今後他機種でリリースしていくお考えはありますか。

「現在コンシューマ機ではPSだけでなく、アーケードやPCなど、さまざまなプラットフォームでソフトをリリースし始めています。コンシューマ用のタイトルも、それぞれのハードの性能に合った新タイトルの企画があれば、PSやドリームキャストに限らず、検討していきたいと思っています」

— PCでの展開を始めたのはなぜ？

「北米でのスクウェアソフトの展開を考えたとき、PC（ウィンドウズ）の普及率が高いことに着目しました。そのため北米では、とりあえず移植タイトルだけではなく、PSの他にPC向けにもソフトを発売する予定です」

— ドリームキャストではWindows CEでの制作環境が行えるとのことですが、この点についてどう思いますか。

「ドリームキャスト向けのカスタマイズされたCEと聞いていますので、さらに詳細がわかった上で、お答えしたいと思います」

流通業界からの観点 デジキューブ黒川氏インタビュー

流通業界は、いったいドリームキャストの発売をどう思っているのか。現在とこれからの情勢、成功するた

めのポイントなどを、デジキューブに勤める黒川さん（セガに勤めていた経歴を持つ）に伺ってみた。

ユーザーとしては期待するが、状況は厳しい

—ドリームキャストに課せられた問題はなんでしょう。

黒川 流通の整備と作品のラインナップとプロモーション。プロモーションと言うかセガのブランドイメージ。この3つじゃないんですか。

—流通に関しては、仕組みを根本から変えるみたいですね。

黒川 直販の強化をするんでしょう、おそらく。セガ・ミュージのやっていたことは直販店舗数の拡大をやっていたわけで、それにより値崩れの防止であるとか、適正在庫、生産調整であるとかいう流通面の整備ができるんですよ。ですから、それを目指しているんだと思います。例えば、今までのセガの流通だと、結構大きなロットが集まらなないとバックオーダーをしないとか、オーダー数を多めに見込んでプレスしすぎたがために値崩れを起こしたと言うことが結構あったと思います。結局それを元から絶とうというのが、今回の流通面における、セガの施策だと思うんです。それが実現できれば、問題の半分は解決でしょ。残りは、ソフトのラインナップとプロモーション。

—ただ、ラインナップの発表はまだですよ。

黒川 『バーチャファイター3』は出るだろうといった想像はつくと思うんですけど、やっぱりソフトメーカーに対して強力な牽引力がないと思います。もっとソフトのラインナ

ップをはっきりさせて、セガがこれまでやるんだから皆さんも一緒にやりましょう、ぐらいのものがプレゼンテーションできれば、僕はベストだったと思うんです。例えば、『ソニック』を出しますとか『バーチャ3』を出しますというような、より具体的なものであればもっとよかったと思うんですけど、多分それができなかったんでしょね。

あと一番重要なのが、大きなサードパーティの取り込みが十分ではないんじゃないかという点。具体的には、エニックスとスクウェア。ここでの取り込みができないと、恐らくサードパーティの取り込みは不完全でしょう。いくら飯野さんが作っても、それだけでキラータイトルになりうるのか。確かに50万本とかはいくかもしれないけど、それを超える100~200万のソフトになるとは考えにくい。そういうビッグタイトルがない限り、ドリームキャストの普及は厳しいと思います。

—プロモーションでは、秋元氏を起用して、新CMを始めてますね。

黒川 あれは、セガがエンターテインメントを提供する企業だということをもう1回アプローチしたいんじゃないですか。それにしても時期的に中途半端。すごく間があくじゃないですか。恐らくセガという企業のイメージとかブランド力を上げるためにああしているんだと思うんです。

つまり忘れられないように。一般のマーケットに対してセガという企業があります、忘れないでください、でも、そのためのひとつとしてドリームキャストを発表しました、これを売っていきませ、期待してください、という意味表示なんじゃないんですか、あのCMは。



一生懸命変わろうという姿勢が見えるとのこと。果たして結果は？

ソフトの充実がカギ

—では、どのようなところがポイントになってくるのでしょうか。

黒川 ハードと同日販売で『バーチャ3』は当然として、『スカッドレース』みたいなレースものを出す。あとは『ソニック』的なアクションゲームを出す。『D2』も同タイミングで出す。広井王子さんの作品も年内に必ず1本出す。最低この5作は必要でしょう。それと、ハード発売後は毎月10タイトルぐらい出せないと、本当にきついです。そして最初の11月は、セガがキラータイトルを用意する。『バーチャ』クラスのもの。

—やはりソフトの充実が必要最低条件になってくるのですか。

黒川 だってハードって箱でしょ。ハードが売れる条件で、魅力的なソフトコンテンツをどれだけそろえることができるか、だけです。今のセガに魅力的なコンテンツって少

ないんですよ。『バーチャ3』を待ち望んでいるユーザーがどれだけいるかと言うと、コアユーザーは50万人いるかもしれないけど、それ以外のユーザーがどれくらいいるかと言ったら、まずいないのでは？ 1年半前だと話は別だけど、商品としての鮮度が落ちていきますからね。

—ユーザーとしては期待したいのですが。

黒川 ゲームユーザーにとっては楽しみだと思うので、期待した方がいいと思います。ドリームキャストってみんな待っていたと思うし、いま沈滞しているゲームビジネスの中でひとつの起爆剤だったと思うんです。ただ、期待が裏切られたときほどショックは大きいわけで、やっぱりセガに課せられた使命って、かなり大きいと思います。だからユーザーの期待を裏切らないためにも、よりハイスペックで遊びがいのある作品をリリースしてほしいと、僕もユーザーとして思います。

新CMの認知度と反響は？

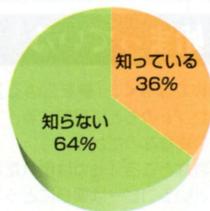
5月末から流れているセガの新CMは、ドリームキャストの総合プロデューサーを務める秋元康氏によって作られている。そこでこのCMの認知度を調査。仮に見ていても、セガのCMとわからなかった場合は知らないでカウントした。結果、知らないが約6割。ゲームユーザーでこれだけの認知度。この先、彼の手腕は発揮されるのか？

～CMの感想～

- ・単なるネームバリューだけ。愛着がない人がやったなあ、という感じ。しっかりやってほしい。(22歳・男性)
- ・初めはわからなかったが、「セガは変わるぞ」という意気込みが感じられた。(23歳・男性)
- ・幅ができていい。今までにない展開が望める。(19歳・男性)
- ・コンセプトがいまいちわからない。(21歳・男性)
- ・何かよくわからないので、あまりよくない。(23歳・男性)
- ・いい意味で、セガラしくない。(26歳・男性)
- ・セガを知らない人が見てわかるのか疑問。(26歳・男性)
- ・インパクトはあるが、一般層に浸透しないのでは？(30歳・男性)
- ・PSに似ている。(25歳・男性)
- ・ゲームで秋元康を使っても仕方ない。(24歳・女性)

Q セガの新しいCMを知っていますか？

……有効回答数・100人……



株式会社
デジキューブ
企画宣伝部 部長

黒川文雄 氏

音楽、映画業界を経て、セガにて『VF』シリーズを中心に宣伝プロデューサーに参画。昨年マーベリックを設立。デジキューブでは宣伝業務を担当している。



いったいどうなる!? セガサターンの行く末

最後は、ドリームキャストが出ることでサターンはどうなるのか、検証していきたい。質問を行ったのは、

サターンに参入しているメーカーとユーザー。さらに、直接セガにも、質問してみた。

サターン市場はすたれてるのか?

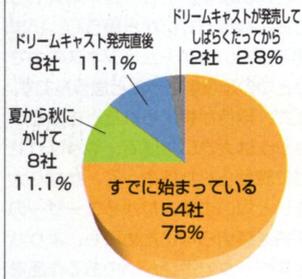
サターン市場はどうなると思うか、メーカーとユーザーにそれぞれ質問してみました。メーカーには、具体的な縮小時期を答えてもらったところ、4分の3ものメーカーが、すでに縮小は始まっていると答えた。総合的に見ても、ほぼすべてのメーカーが、ドリームキャストが出た直後、つまり年内には縮小が起ると予想

している。一方、ユーザーには縮小するかしないかと聞いたところ、やはり4分の3ものユーザーが縮小すると答えている。しかし、いつまで市場は持つかと続けて質問したところ、平均で約13ヵ月となった。

実際、未定のものを除き、来年の発売となっているタイトルは、たったの2本のみ。と言うことは、年内でサターンは終わってしまうのか?

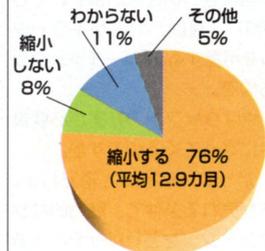
Q サターン市場の縮小はいつごろからだと思えますか?

……ソフトメーカー・有効回答数・72社……



Q サターンの市場は縮小すると思えますか?

……有効回答数・100人……

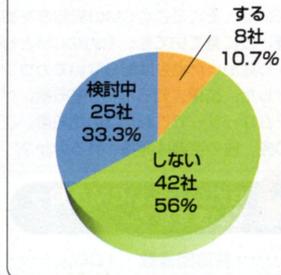


これからリリースされる新タイトルの数は?

そこで、これからもサターンで新タイトルを発表するかと聞いたところ、メーカーの56%がしないと答えた。仮に発売日未定のタイトル36本が来年に発売されたとしても、そこにプラスされる数字は、せいぜい数10本。となると、来年発売のタイトルは50本程度の恐れがある。もちろん水面下で動いているものもあるが、それを加味しても100本しかないと思われる。こう考えると、サターンの市場は、急激な勢いで縮小していると言えるのかもしれない。

Q サターンでこれから新タイトルを発表していきますか?

……有効回答数・75社……



ドリームキャストはもう始まっている

ドリームキャストは人を競舌にさせるハードだ。スペック、ソフト、プロモーションと、誰もがそれぞれの視点で自由に想いを馳せる。気づいていただろうか、「ドリームキャスト」がもう始まっていることを。ドリームキャストとはハード

の名称ではなく、「夢を広める」というコンセプトのもとに展開する、プロジェクトの総称なのだから。

正直なところ「セガは倒れたままなのか」というコピーは僕らにとっても寂しいものだった。しかしサターン市場が縮

直接セガに聞いてみると…

サターンの今後をセガはどう見ているのか。基本的にはこれまで同様という模範的な回答だが、ドリームキャストを成功させるためには、ソフト開発の主力をそこに傾けるべき

だし、それはユーザーも望むところ。サターンの終わりはいつになるかわからないが、シェア奪還を目指すハードメーカーとしての決断は、サターンには厳しいものだろう。

質問と答え

●以下の質問は、ドリームキャストが発売された後ということでお答えください。

Q.サターン本体は、いつぐらいまで販売していこうとお考えですか。

A.市場のニーズに合わせて、随時出荷してまいります。今までとそんなに変わりません。

Q.サターン本体は、1ヵ月にどれぐらいの台数を販売していこうとお考えですか(前年比でもかまいません)。

A.市場のニーズに合わせてまいりますので、ひと月あたり何台という販売目標は設定しておりません。

Q.サターンソフトは、いつぐらいまでリリースしていこうとお考えですか。

A.市場の動向にもよりますが、現在、検討中です。ただし、今期中に(※編集部注:1999年3月31日まで)200タイトル前後のリリースが見えています。

Q.サターンソフトは、1ヵ月に何本ぐら

いリリースしていこうとお考えですか。

A.従来より、1ヵ月に何本リリースするという予定を立てているわけではありませんので、従来どおりにリリースしていこうと考えております。ちなみに、左でも書いていますが、今期中には200タイトル前後の発売が予定されております。

Q.現在、発売日が未定になっているタイトルについてはどうなるのでしょうか。

A.これも、今までと変わらず、発売が決まればアナウンスするということです。当然、近々、発売が決定するソフトもあります。

Q.ドリームキャストが発売されるとサターン市場の縮小は避けられないと思われるのですが、どのように対応していこうとお考えですか(ライセンスにソフト制作を促したり、本体・ソフト価格を下げるなど)。

A.検討中です。

セガへの熱いメッセージ~ユーザー編

- ・ハードをころころ変えるのはやめてほしい。(22歳・男性)
- ・アーケードからの移植をたくさんしてください。(17歳・男性)
- ・広告やCMをうまくやってほしい。(26歳・男性)
- ・まだまだサターンでいけるのに。(23歳・男性)
- ・売れなければ次のハードを出すセガのやり方はいつものことだが、ユーザーを無視している。(22歳・男性)
- ・PSみたいにオリジナル作品で攻めてほしい。(26歳・男性)
- ・売り方を失敗しないでほしい。せっかくのいいハードが台無しになる。(26歳・男性)
- ・サターンとの互換性を持たせて。(23歳・男性)
- ・SSの周辺機器がドリームキャストでも使えますように。(26歳・男性)
- ・新規ユーザー&新規サードパーティを獲得して。(21歳・男性)

- ・情報を早く出して。(20歳・男性)
- ・新しいものが出て古いものがなくなるのはしょうがない。が、スーパー32Xのような、お茶を濁すようなことはやめてほしい。(29歳・男性)
- ・これを機に18禁を復活させたら、サターンも生き残れるんじゃない。(17歳・男性)
- ・メガドラのころみたいに「メガドラもがんばります」と言わないでほしい。「ドリームキャストに力を入れる」と言ってもらったほうが安心できるし、それでサターンソフトが出れば逆に好印象なのは。(23歳・男性)
- ・モデムの標準装備はやめてほしい。需要、電話代などのことを考えて、オプションにして。そのほうがコスト削減にもつながるし。(27歳・男性)
- ・ハードのスペックは、正直どうでもいい。ソフトがどれだけ充実したものになるかが問題。幅広いサードパーティの参入を求む。(22歳・男性)

小し、限界が見えてきたことは事実だ。願わくばサターンを楽しんだすべての人に、ドリームキャストに移行してほしい。そのために、例えばPCのアプリケーションをアップデートするように、サターンユーザーがドリームキャストを割安で入手できるといった大胆なサポートはできないだろうか? ハードメーカー

たるセガに、サターンユーザーへの何らかのフォローを切に願う。

ドリームキャストが発売されるまでの間は、例えるなら遠足の前の日。わくわくして眠れない感じが、よく似ている。サターンFANは、「遠足のしおり」として、みなさんと一緒に、来るべきその日を待ちたい。(編集長/高島寿洋)

アンケートハガキから No.10 こんには!

アンケートハガキのちょっとしたひとことを集めたコーナー

アンケートは読者の本音だらけ。そんな声を集めたページ。今回はセガの新世代ハード「Dreamcast」への異論! 反論! オブジェクション!

アンケートハガキの余白に綴る、読者の生の声をお届け!

SEGAよ! 「11月X日逆襲」とは何のことだ!? 気になって夜も眠れねえ!(長野県/T.M 14歳・♂)
Dreamcast!! ついに発表されたセガの超次世代機! 最初見た時「ちょっとダサイかな」と思ったが、もう大丈夫! カッコいい! セガ最高! CMもDreamcast用に転換。今までのセガとは一味違う。後は発売日、価格、ソフトが気になる。(長崎県/T.T 16歳・♂)



①東京都/H.F (26歳・♂)

「兄を倒れたままのの」
起さよると同時にタオルを
投げられなれぬか! いいのでぞか!

①山梨県/Y.A (15歳・♂)

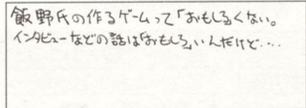
兄夫婦に双子が誕生した。
名前が「さくら」と「すみれ」らしい。
兄が、かくれサクラ大戦ファンを判明した。

①福岡県/T.K (21歳・♂)



①愛知県/T.A (22歳・♀)

Dreamcastを見て笑ってしまいました。何? あのPSとN64を足したようなデザインとカラーリング。PC-Engine DUOのほうがカッコイイよ。(埼玉県/K.K 20歳・♂)
新聞で次世代ゲーム機を見ました。Dreamcast…。略してドリキャスト? 将来的にはサタFANも「Dreamcast FAN」になるのでしょうか。そしたらドリFAN!? なんだかなあ。(奈良県/H.F 31歳・♀)



①神奈川県/N.U (32歳・♂)

「セガは倒れたままのの」
起さよると同時にタオルを
投げられなれぬか! いいのでぞか!

①千葉県/T.Y (30歳・♂)

新ハードのデザインとソフトのセンスがほんとにやうか。
新ハードのゲームも面白そう!

①三重県/N.S (17歳・♂)



①愛知県/K.Y (23歳・♂)

サターンは、もうPSに勝ち目がありません。けど、あきらめないで続けて欲しいです。サターンはサターンなりにできる所までやって欲しいと思います。俺はサターンを応援します。決してPSは買いません。

新ハードも発売は中止にして欲しいですね。そんなの発売されたら、サターンが終わってしまいそうなので。(千葉県/H.I 18歳・♂)
早くDreamcastで遊びたい。(埼玉県/K.K 33歳・♂)

最近やったゲームは何?

- 「ファンタジースターコレクション」をプレイ。さすがに10年前のRPGはグラフィック、操作性、MAPに容赦がなく、鬼の様な難易度です。(大阪府/Y.A 25歳・♂)
- 「セガワールドワイドサッカー98」ですが、動きが速すぎです。キーボードをどうにかして下さい。(新潟県/H.S 14歳・♂)

私のプレイ体験談

- 「プロ野球グレイテストナイン'98」は、前作となりきりモードと演出、選手のデータが変わっているだけだった。(石川県/M.K 18歳・♂)
- 「わくわく7」にハマっています。アリーナステージの歌を、MDに録って聴いているくらいです。ここ10日は、友人とかけひきを楽しんでいます。(神奈川県/Y.U 16歳・♂)

RANKING No.10の おもしろい記事BEST10

おもしろい記事上位には「Pia♡ キャラットへようこそ!!2」などの「夏の重点特集」タイトルが、あらかた食い込んだ。サターンの次を担うハード、ドリームキャストが発売されたとはいえ、その発売は年末。今年の夏はまだサターンがセガのメインハード。キャラ色の強いタイトルが見受けられるが、楽しげな誌面が票に繋がったと思われる。

おもしろかった記事(1~3位総合集計) BEST10

順位	ポイント	記事名
1	379	Pia♡キャラットへようこそ!!2
2	375	スーパーロボット大戦F 完結編
3	237	サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなかれ~
4	185	ルナ2 エターナルブルー
5	133	フレンズ~青春の輝き~
6	128	ブラックマトリックス
7	123	機動戦士ガンダム ギレンの野望
8	113	表紙
9	93	ポケットファイター
10	91	ラングリッサーV ~ジ エンド オブ レジェンド~

つまらなかった記事(1~3位総合集計) BEST10

順位	ポイント	記事名
1	342	王様げーむ
2	281	少女革命ウテナ いつか革命される物語
3	161	リアルサウンド2~霧のオルゴール~
4	138	アンジェリック デュエット
5	127	日本代表チームの監督になろう!~世界初、サッカーRPG~
6	115	プロ野球チームもつくる!
7	109	わくわくモンスター
8	106	「Jリーグ プロサッカークラブをつくる!」2 第2回サタFANカップ開催のお知らせ
9	94	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド
10	90	ワールドカップ98フランス~Road to Win~

*ランキングデータは、本誌10号の読者アンケートハガキから無作為に1000選抜、作成したものです。

5月15日号 No.9アンケートプレゼント当選者発表

①SHADOWS OF THE TUSK 愛知県/小嶋孝幸 愛知県/藤田寛季 三重県/倉内恵子 香川県/高橋良 沖縄県/知花朝彦 ②少女革命ウテナ いつか革命される物語 福島県/大野宏樹 群馬県/阿部広太 神奈川県/川野勉 静岡県/石垣卓 岡山県/志田典之 ③エーペルージュ スペシャル 宮城県/小渡香 埼玉県/堀田薫 神奈川県/佐々木優司 長野県/遠藤弘美 鹿児島県/城戸一匡 ④プリンセスメーカー ゆめみる妖精 北海道/奥山誠 岩手県/小松山隆光 茨城県/戸塚ゆかり 東京都/天野望 山口県/寺本真一 ⑤ラングリッサーV ~ジ エンド オブ レジェンド~ 茨城県/方波見賢一 群馬県/相川恭輔 兵庫県/浜野徹 三重県/白木洋 香川県/伊賀瞳 ⑥パロック 千葉県/吉植正信 東京都/松本樹美子 愛知県/寺崎信二 愛知県/印藤裕子 広島県/二川友博 ⑦メルティランサー Re-inforce 群馬県/岡部加奈子 埼玉県/小田幸子 千葉県/桜沢弘充 兵庫県/堂満亜希 沖縄県/野原征一朗 ⑧ROOMMATE3 ~涼子風の輝く朝に~ 神奈川県/花田悦徳 神奈川県/高山源太 山梨県/稀代美樹 岐阜県/新蔵健太 佐賀県/古武司 ⑨Find Love2 ~THE Prologue~ 青森県/崎谷元一 神奈川県/井上智暁 東京都/藤井千冬 岐阜県/藤吉将幸 和歌山県/芝崎雄司 ⑩SUPER TEMPO 千葉県/荒野裕之 新潟県/俄山利巴 岐阜県/須甲和也 大阪府/河口由佳 大阪府/藤高宏伸 (以上敬称略)

5月15日号 [D・P] 当選者発表

①「ひみつ戦隊メタモルV」ポスター 東京都/東海林俊雄 東京都/高田英樹 静岡県/請井宏征 栃木県/宇賀神憲司 茨城県/倉持安貴 茨城県/板谷高寿 長野県/谷口修 愛知県/井手康史 兵庫県/林靖人 福岡県/柴田洋一 ②「湾岸トリアルLOVE」レオタード 長野県/北村美子 香川県/川西洋子 ③「サクラ大戦前夜②」小説&ポスター 新潟県/高木大輔 栃木県/工藤忍 神奈川県/大倉理恵 千葉県/大野洋輔 京都府/平田充 (以上敬称略)

●5月15日号「ガングリフォンII」パイロットジャケットプレゼント当選者 愛知県/浅野正臣 香川県/塚田修

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報をお届け!

RANKING STREET

ランキングストリート

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

RANKING STREET

サターン 売り上げ RANKING ランキング

人気作品の続編とファンディスクが1位奪取!

今号は前半週、後半週ともに初登場作品が1位、2位を独占した。

まずは前半週。サターンでも全シリーズが発売されている人気作品の最新作、『スーパーリアル麻雀P7』が初登場1位をゲットした。これまでのシリーズとは違い、18推とし

て発売ということで懸念されていたが、そんな心配は必要なかった様子。2位の『バロック』は、独特の世界観で話題を集めたRPGだったが、初回出荷本数が多くなかったこともあり、残念ながら少々伸び悩む結果に。

後半週の第1位は、『グランディア

~デジタル ミュージアム~』。2万7千本強という販売本数は、約40万本の実績を残す本編に比べると物足りないように思われる。しかし裏を返せば、まだまだそれだけの購買予備軍がいるということ。これから後の伸びに期待したいところだ。

5月18日~5月24日			
順位	前回	④ゲーム名⑤メーカー/発売日/価格	⑥推定販売本数⑦推定累計本数
1	初	スーパーリアル麻雀P7 セガ/'98年5月21日/7800円	20,480 20,480
2	初	バロック スティング/'98年5月21日/6800円	17,170 17,170
3	1	スーパーロボット大戦F 完結編 バンプレスト/'98年4月23日/6800円	10,310 471,530
4	初	マルチランサー Re-Inforce (スペシャルエディション含む) imadio/'98年5月21日/7800円 (スペシャルエディション8800円)	9,330 9,330
5	2	機動戦士ガンダム ギレンの野望 バンダイ/'98年4月9日/6800円	7,070 175,590
6	初	アイドル麻雀 ファイナルロマンス4 ビデオシステム/'98年5月21日/6800円	6,160 6,160
7	3	ヴァンパイア セイヴァー (4M拡張RAM同梱版含む) カフコン/'98年4月16日/5800円 (4M拡張RAM同梱版7800円)	3,820 130,440
8	5	サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなかれ~ セガ/'98年4月4日/6800円	3,790 492,970
9	4	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子 セガ/'98年4月29日/4800円	3,350 45,850
10	初	Shadows Of The TUSK ハドソン/'98年5月21日/6800円	3,310 3,310
11	6	センチメンタルグラフィティ NECインターチャネル/'98年1月22日/7500円	2,390 223,900
12	-	サクラ大戦 (サターンコレクション) セガ/'98年2月11日/2800円	2,150 54,160
13	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (お買い得セット含む) SNK/'98年3月26日/5800円 (お買い得セット7800円)	2,120 178,930
14	7	THE HOUSE OF THE DEAD セガ/'98年3月26日/5800円	1,990 126,540
15	8	プロ野球 グレイテストナイン'98 セガ/'98年3月26日/5800円	1,980 84,550

5月25日~5月31日			
順位	前回	④ゲーム名⑤メーカー/発売日/価格	⑥推定販売本数⑦推定累計本数
1	初	グランディア ~デジタル ミュージアム~ ゲームアーツ/ESP/'98年5月28日/3500円	27,720 27,720
2	初	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド KSS/'98年5月28日/5800円	14,730 14,730
3	初	少女革命ウテナ いつか革命される物語 セガ/'98年5月28日/6800円	11,510 11,510
4	3	スーパーロボット大戦F 完結編 バンプレスト/'98年4月23日/6800円	10,750 482,280
5	5	機動戦士ガンダム ギレンの野望 バンダイ/'98年4月9日/6800円	8,200 183,790
6	1	スーパーリアル麻雀P7 セガ/'98年5月21日/7800円	6,930 27,410
7	2	バロック スティング/'98年5月21日/6800円	5,120 22,290
8	8	サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなかれ~ セガ/'98年4月4日/6800円	4,200 497,170
9	7	ヴァンパイア セイヴァー (4M拡張RAM同梱版含む) カフコン/'98年4月16日/5800円 (4M拡張RAM同梱版7800円)	4,060 134,500
10	初	王様げーむ ソシエッタ代官山/'98年5月28日/6800円	3,910 3,910
11	6	アイドル麻雀 ファイナルロマンス4 ビデオシステム/'98年5月21日/6800円	3,240 9,400
12	9	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子 セガ/'98年4月29日/4800円	3,230 49,080
13	11	センチメンタルグラフィティ NECインターチャネル/'98年1月22日/7500円	2,440 226,340
14	-	ドラゴンフォースⅡ -神去りし大地に- セガ/'98年4月2日/5800円	2,230 65,770
15	12	サクラ大戦 (サターンコレクション) セガ/'98年2月11日/2800円	2,140 56,300

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

RANKING STREET

前人気 RANKING ランキング

『D2』やはりランクイン！そしてサターンは…

今回の注目作品は、なんとといっても『D2』。先日、正式発表されたセガの新ハード、「ドリームキャスト」の現在唯一の対応ソフトとして挙げられているこの作品。初登場で9位となかなかの滑り出しを見た。『D2』が注目株であるのと同時に、

今後ドリームキャスト作品が次々とランクインしてくることが想定される。となると逆に、サターン作品が減っていくことになるのだが…。とりあえず、『D2』と同じく初登場作品の『バーチャコールS』が8位と、『D2』より支持されているところや、

前号での『Pia♡キャロット2』のように初登場で1位になるような作品が出ているのを見ると、世代交代はもう少し先の話になりそう。例えるなら、「触れることができない遠くの女優より、すぐ近くにいる美少女」といったところか!?

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	Pia♡キャロットへようこそ!!2	NEC インターチャネル	今秋	342
2	2	フレンズ ～青春の輝き～	NEC インターチャネル	今夏	299
3	3	ルナ2 エターナルブルー	角川書店/ ESP	7月23日	275
4	4	ブラックマトリクス	NEC インターチャネル	今夏	257
5	5	ラングリッサーV ～ジ エンド オブ レジェンド～	日本コンピュータシステム (メイプル)	6月18日	179
6	6	スレイヤーズろいやる2	角川書店/ ESP	8月27日	163
7	7	ワーズ・ワース	エルフ	今秋	161
8	初	バーチャコールS	キッド	今秋	141
9	初	Dの食卓2【ドリームキャスト】	ワーブ	今冬	127
10	11	お嬢様を狙え!!	クリスタルビジョン	7月23日	121
11	8	バーチャファイター3	セガ	未定	114
12	14	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	コナミ	6月25日	111
13	19	バックエンローダー	セガ	今夏	92
14	10	シャイニング・フォースIII シナリオ3 (仮称)	セガ	今夏	91
15	12	お嬢様特急	メディアワークス	7月9日	87

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
16	18	DEEP FEAR (ディープフィア)	セガ	7月16日	85
17	23	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 (仮称)	コナミ	未定	76
17	15	ポケットファイター	カプコン	7月9日	76
19	21	魔導物語	セガ/コパイル	7月23日	74
20	16	クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～	ワークジャム	6月25日	72
21	9	MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン	未定	71
22	13	バイオハザード2	カプコン	未定	65
22	30	シミュレーションRPGツクール	アスキー	9月	65
24	16	日本代表チームの監督になろう! ～世界初、サッカーRPG～	セガ/エニックス	6月25日	58
25	25	ハイスクール テラ ストーリー	キッド	7月23日	56
26	24	ETUDE prologue ～揺れ動く心のかたち～	TAKUYO	今年	53
27	26	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト	7月9日	51
27	—	リンダキューブ 完全版	アスキー	6月18日	51
27	初	カプコンジェネレーション 第2集 魔界と騎士	カプコン	今年	51
30	20	ダービースタリオン (仮称)	アスキー	未定	47

RANKING STREET

移植希望 RANKING ランキング

期待度だけならずすでに『VII』を越えた!? 『FFVII』

今回も1位は『魔装機神』。とはいえ、『スパロボF』効果も落ち着いてきた様子で、一時期ほどの勢いは感じられない。その他の常連作品では、『ストZERO3』が着実に順位を上げてきていることくらいで、これといって目立った動きはない。それより

も、注目すべきは、初登場12位の『FFVII』だろう。今や、PSの看板作品と言っても過言ではないくらいの人気を誇る『FF』シリーズの最新作。今回の集計を行った時点では、ゲーム画面はある程度公開されたものの、詳しいシステムについてはほとんど

判明していないという状態。にもかかわらず『VII』のポイントを上回ったのは、シリーズを重ねるたびに、進化してきたという事実が『FF』シリーズをプレイしてきたユーザーの頭の中に刷り込まれているからではないだろうか。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	魔装機神㊦	バンプレスト	シミュレーション	43
2	8	ストリートファイターZERO3㊦	カプコン	格闘アクション	32
3	2	ああっ女神さまっ㊦	バンプレスト	アドベンチャー	27
4	4	臭作㊦	エルフ	アドベンチャー	26
5	9	WHITE ALBUM㊦	リーフ	アドベンチャー	23
6	3	To Heart㊦	リーフ	アドベンチャー	21
6	9	パラサイト・イヴ㊦	スクウェア	ロールプレイング	21
8	9	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES㊦	カプコン	格闘アクション	19
9	6	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム㊦	セガ	アクション	17
10	7	テイルズ オブ デスティニー㊦	ナムコ	ロールプレイング	16
11	13	グランツーリスモ㊦	SCE	レース	15
12	初	ファイナルファンタジーVIII㊦	スクウェア	ロールプレイング	12
13	4	幕末浪漫 月華の剣士㊦	SNK	格闘アクション	10
13	14	みつめてナイト㊦	コナミ	シミュレーション	10
15	—	ファイナルファンタジーVII㊦	スクウェア	ロールプレイング	9

※このデータは本誌11号のアンケートから無作為に1000選呼び、集計したものです。表中、㊦は業務用、㊧はメガドライブ、㊨はプレイステーション、㊩はスーパーファミコン、㊪はNINTENDO64、㊫はPC-FX、㊬はパソコンを表します。

みつしりと移植希望

メーカー 直撃!!

ドリームキャストが発売されてもへこたれず、サターンを生き残らせるためにメーカーへの移植要請を続ける決意のこのコーナー。さて今回は、最近サターンでは『悪魔城ドラキュラX』を発売予定のコナミに直撃取材を敢行したぞ。まず1本目は、『メタルギア』、『ソリッドスネーク』に続くシリーズ3作目として、今年9月3日にPSで発売予定の『メタルギアソリッド』。答えてくれたのはコナミの服部さんです!! 「申しわけございませんが、現在のところサターンへの移植予定はありません。ただし、お客様か

らのご要望やご意見はきちんと考慮して、さまざまな商品の開発に取り組んでおります。今後もしもんなご意見をお聞かせください」とのことだったぞ。超残念。…などどこで気を落とさず、2本目に挑戦。次は簡単にDJ気分を味わえることで、ナウなヤングに大人気の業務用作品、『beat mania 2nd MIX』の可能性について直撃してみた。答えてくれたのはまたまた服部さんだ!!

「申しわけございませんが、現在のところサターン…(以下同)うーん、さっさと全くとりあえずは応援次第ってことね。

ゲーム成績表

読者ランキング
&
ゲーム批評

ひみつであるべき戦隊なのに、『メタモルV』大健闘!!

待ちに待った人も多かったであろう『完結編』が堂々トップ。しかし特筆すべきは、露出の少なかった『メタモルV』が歴代38位の高得点を叩き出したこと。キャラクタ項目の点数は『完結編』をも凌いでいる。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、本誌10号発売日(5月15日)の3週間前までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい、好評・不評の割合を算出している。

順位	ゲーム名	発売元	発売日	価格(円)	総合点	歴代順位	👁️	🎵	¥	👉	!!	☆
1	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	4月23日	6800	25.75	13	4.55	4.41	4.08	4.21	4.66	3.85
2	ひみつ戦隊メタモルV	毎日コミュニケーションズ	4月23日	5800	24.55	38	4.58	4.00	3.73	4.13	4.05	4.08
3	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	セガ	4月29日	4800	23.53	80	4.14	3.84	4.07	3.80	3.97	3.72
4	ガングリフォンII	ゲームアーツ/ESP	4月23日	6800	22.17	181	3.98	3.66	3.45	3.54	4.01	3.54
5	ROOMMATE3 ~涼子 風の輝く朝に~	デーナム・ポリスター	4月29日	5800	21.99	198	4.23	3.53	3.39	3.37	3.69	3.79
6	ツアーパーティー 卒業旅行にいこう	タカラ	4月23日	5800	21.28	256	4.12	3.32	3.32	3.40	3.68	3.44
7	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	エニックス	4月9日	7900	20.63	329	3.44	3.91	3.16	3.09	3.50	3.53
8	ゲームで青春	キッド	4月23日	5800	20.60	335	3.10	3.00	3.50	3.90	3.40	3.70
9	SUPER TEMPO	メディアクエスト	4月29日	5800	20.25	381	3.50	3.75	2.88	3.25	3.63	3.25

1位 🤩 63% 😞 37%

スーパーロボット大戦F
完結編

🤩 甘いささやき

前作の『スパロボF』では、色々な意味で中途半端な感があったが、その点を『完結編』では見事にスカッとさせてくれた。マップ兵器使用時のDVEの追加やエヴァ初号機暴走時グラフィックの変更など、細かい演出面での改善なども評価できる。そして何よりも、新キャラ・新ユニットの充実が一番のポイントだろう。『スパロボF』での欲求不満を全て拭きささしてくれた。自然とプレイにも熱が入ってきてしまう。しかしそれは同時に、お蔵入りするキャラとユニットが増えてしまうということ。1回の戦闘で出せるユニットは14~16ぐらいだが、20~24ぐらいあればまた状況は変わっただろう。それと、後半になればなるほどクリアがかなりツラくなってくる。1ユニットも破壊されないうえにクリアさせようとしたら、何回コンティニューをしなければわからない。まあその分、頭を使ってプレイするというところで何とかなるが、ヘンにプレイ時間が長くなる。長い期間楽しめるという解釈もできるが、これでは再プレイにかなりの抵抗感が伴って

しまう。その点を考えても、もう少しレベルを下げてよかったのではないだろうか。(🕒:150時間)

(宮城県/ZAI・26歳)

今作の真の魅力は、マニアックなこだわりにあると思う。戦闘中やマップ上でのキャラクタ同士の会話や人間関係など、原作を知っていれば思わずニヤリの連続! いわゆる「キャラゲー」の中で、これだけこだわって作られた作品はこれまでなかったはず。登場キャラクタの原作を1つでも知っているのなら、ぜひプレイしてほしい作品。

また会話の際に、自動的にカーソルが反撃開始に戻るなど、小さな変更点のおかげでとてもスムーズにプレイできるようにしていた。あらゆる意味でシリーズ最高傑作だと言える作品だろう。(🕒:120時間)

(栃木県/高畑功・20歳)

「すごい『完結編』とプレイしていて感じました。膨大なシナリオ数と登場人物の多さは、これこそ完結編と言えるものです。シナリオ数は、優に40を超えているにもかかわらず退屈さを感じさせません。これは各シナリオに用意された仕掛けと、謎だらけのシナリオによるおもしろさの賜物だと思います。原作を知っている人なら、「これはもしや…」と思うシナリオの存在がゲームを盛り上げてくれます。また、多くの登場人物とユニットの中には、ファンならば狂喜乱舞するも

のが多数あり、それを探し出していくだけでも十分楽しい。自分の好きなキャラクタを好きなように使えるのが今作最大の魅力でしょう。

ゼロ敵が強すぎたり、いきなり命中率3%の攻撃が当たったりしても、「すごい『完結編』」と覚えてしまう。1度や2度のクリアでは遊び尽くせない、面白さがいっぱい詰まった作品です。(🕒:80時間)

(兵庫県/N.T・21歳)

『スパロボF』再プレイした後だったので、『完結編』の完成度の高さが良く分かります。DVEの強化や、気力100未満のキャラクタが出撃の際すぐに分かるなど、細かい点まで改良しており、プレイしやすいように作っている丁寧さも伝わりました。それに、『完結編』になって登場するキャラクタが増しても、ストーリー展開に無理がなくテンポもいので、先の話が気になる、飽きの来ない作品になっています。

難易度は、『スパロボF』同様に味方が強すぎるため、普通にクリアする分には少し低めに感じましたが、いかにして資金を稼いでクリアするかを考えていくとやり応え十分。

全ての面でシリーズ最高傑作だと思います。(🕒:80時間)

(栃木県/歩き人・22歳)

前作の『スパロボF』から約半年、待たされただけの甲斐があった。基本的にシステムは一緒だが、一番大きな変更点としては、前

作から登場している敵ユニットを倒したときに得られる資金がアップしていること。前作では、得られる資金が少ない割に改造費用が高かったため、すぐ資金難に陥り、ろくに改造できないユニットがあったことから、非常に嬉しい点だといえる。さらにはSFC版にしかなかったオープニング時の戦闘デモ復活。

ただ、戦闘シーンは相変わらずにぎやかで楽しいのだが、繰り返しプレイしたい作品なだけに、そこはスキップ機能をつけてほしかった。他、10段階目まで改造可能になることが遅いのも残念。まあ不満点といえればそれくらいなので、前作をクリアしている人には問題ない。ただ前作未プレイの人では、始めにどう改造したらいいか戸惑うし、シナリオが進むとすぐに手応えが出てくるため、いきなり完結編から始めるのはオススメできない。(🕒:70時間)

(埼玉県/アナベル・ガトー・22歳)

シナリオのボリュームやシステムの完成度、音声とムービーによる演出、マニアックなオプションなど、どれをとってもシリーズ最高、最大のデキといって間違いないのでは。斬新とはとても言えないオーソドックスなゲーム性だったからこそ、各ロボットの特徴がはっきり伝わってきたのだと感じます。それに、登場人物が個性的にイキイキ描かれている点が実にすばらしい。異なる作品同士でもセリフに気を使い、

*データは本誌10号のアンケートハガキから無作為に1000通選り抽出したものです。

*🕒は大体のプレイ時間です。ちゃんとプレイしているのか? 参考するに足るのか? どの程度の時間プレイして批評文を書いたのか? このコーナーを読む際の判断基準にして下さい。

一言一言に血を通わせていて全く違和感なく、『スーパーロボット大戦』という作品の世界で見事に共存していました。(👤:45時間)
(神奈川県/ごうたワシもう・25歳)

👤辛いつぶやき

田原に戦闘の楽しさだけでなく、原作に裏付けされた演出の強化というのが開発者の意図としてあったと思う。一応『完結編』と銘打つだけに、やり残しをなくそうとした意気込みも伝わった。しかし、変にバランスをとろうとしたせいで、ザコ敵なのに一撃で倒せなかったりして爽快感がなく、作業をしている気にさせられる。演出面にしても、この画面構成では限界がある。演出が伴ってなければ、その意気込みはただのやりすぎ、調子に乗りすぎにしか見えないのだ。

最後に値段について。『スパロボF』を含め2回も6800円を払わせたことは、内容云々ではなく反省してほしいことだ。『完結編』があれば『スパロボF』はいらないというわけではないのだから。これはある意味ユーザーに対する最大の裏切りである。(👤:40時間)

(神奈川県/居留守番・20歳)

何でもありという意味でスケールが大きいのは良いのだが、肝心の戦闘で急に身動きが取れなくなるのは困る。驚くようなキャラやユニットが仲間になったのはいいが、まず戦闘で役に立たせられない。

バランス調整にも納得がいかない。『スパロボF』で2回行動可能だったパイロットが、『完結編』では出来なくなっていた。マップ兵器を使った裏技的強さを無くしたかったのかも知れないが、その結果がモビルスーツの遠距離兵器の撃ち合いで終わる単調な戦闘では本末転倒だと思う。パイロットのレベルにしても、よほどの手間をかけない限り60以上にはならないのだから、変に足かせをつけて欲しくない。原作で弱いキャラやパイロットを、わざわざ手間をかけて使えなくしているのはどうだろうか。うまく使えば役立てられる程度の弱さにしてほしかった。

希望としては、マニュアル操作のユニットが絡まない戦闘は、マップ兵器使用時のような表示で終わらせ

る機能や、戦闘中のボイスの省略機能をつけて欲しかった。DVEも原作を知らない人や、一度終わらせている人にとって苦痛になる場合もあるのだから、飛ばせる機能があってもよかった。あと乗る機体を強制的に決められて出撃することがあるが、インターミッションに入る前に教えておいて欲しい。とにかく2回目以降のプレイを考えた時、苦痛に感じてしまうような戦闘はどうにかして欲しかった。(👤:20時間)

(神奈川県/Taka)

おそらく『スパロボ』において、多くのファンが求めているものは、SLGとしての難しさより勤善懲悪のヒーロー物らしい爽快感だと思う。そういう意味で今シリーズは完全に本末転倒してしまっている感がある。とにかく難易度を上げすぎ。「難易度UP=爽快感DOWN」という単純な図式を頭に入れてバランス調整をしたのであれば、ここまで敵が強くなる。スーパーロボットの存在理由を疑いたくなるほど、HPと装甲を持った敵のモビルスーツやヘビーメタル群、偉そうにファンネルを振り払う名もないザコ敵、「やり応え」というよりストレスと不快感ばかりがたまる戦闘。クイックセーブやクイックコンティニュー機能がなかったら絶対途中で投げ出していただろう。難易度だけに気を取られ、『スパロボ』の本分である爽快感をおざなりにしてしまった今作は「『スパロボ』の悪い進化型」と言わざるを得ない。(👤:60時間)

(岡山県/第4次が最高・30歳)

メーカーからのひと言

たくさんのご意見ありがとうございます。作業も一通り終了し、現在はユーザーの方の反応を見ているところですが、『完結編』は色々な意味で限界に挑戦した甲斐がありました。個人的には多くの反省点を抱えつつも、ひとまずフィナーレを迎えることができたので胸をなで下ろしています。本当はここで終わらせておきたいところですが、みなさんから熱いご意見をいただいたため、次作への挑戦魂(?)に火がつきそうです。シリーズが完結するわけではないので、今後もご声援をお願いします。(バンプレスト 木村)

2位 🤩 91% 🤨 9%

ひみつ戦隊 メタモルV

🤩 甘いささやき

非常に丁寧な作りと、活き活きとしたキャラクタが印象的。ストーリー展開は、いわゆるお約束的なものなのだが、他作品の「亜流」といった感じはない。これも、プレイヤーの心をつかんで離さない、卓越した演出のおかげだろう。感情選択システムの“ALIS”は、自分が期待していた結果とは必ずしも一致せず、相手の心情を察して選択したつもりでも、それが裏目に出てしまうことも多々ある。このように、主人公とプレイヤーが感情を共有することによって、自分自身がゲームを演出しているかのような楽しさを体験できる。また、通常の会話中でも、相手の言葉に対する同意・否定ができることで、積極的にゲームに参加でき、主人公との一体感をより一層深めている。クリア後のおまけも、キャラクタの魅力が詰め込まれていて、ゲームを通じて各キャラクタのファンになったユーザーへの嬉しいプレゼントといえる内容だろう。

制作者の方々へ「爽やかな感動と笑いをありがとう」と、心から感謝したい。(👤:15時間)

(神奈川県/石塚隆二・20歳)

見ミラー系のギャルゲーかと思わせるが、実はとんでもなく玄人好みで、異様なまでに作り込まれた作品。その割には、ストレスなく何度でも手軽にプレイできるというところもポイント。本作に採用された、新たな会話システム“ALIS”によって、デジコミ系のアドベンチャーゲームにおけるコマンド入力方式は1つの完成形をみたとと言えるのではないだろうか。また、このシステムを「正解探し」ではなく、あくまでもストーリーの広がりやキャラクタの心理描写のために活用している点も良い。敵キャラたちの練り込まれたセリフ回し、20話分くらい作れそうなデータ量を6話分に詰め込んだ贅沢なストーリー構成、サターンゲーム史上に残るであ

ろうオープニング曲(セガカラに入れてほしい!)等、まだまだ見どころはたくさんある。本物のテイストを理解できる人には永久保存ものの作品。(👤:30時間)

(東京都/ウォンパット越前・34歳)

いろんな意味で大変優れていると思います。話の流れや、一話ごとの長さ、キャラクタの表情の豊かさ等…。特に、よくあるタイプのデジコミのように行動の選択で分岐するのではなく、“ALIS”システムと一緒に行動するメンバーによって様々なストーリー展開が楽しめるところが良かった。この手のタイプのゲームでは、1~2回やったらそれで十分と思ってしまい、それ以上繰り返してやる気にはならないものも少なくない。しかし本作では、全員分のエンディングを見るまで毎日やってしまった。また、おまけモードでは、ゲーム本編では見られなかったフル画面のグラフィックも良かった。こんな楽しいゲームを作ってくれたフェイクラフトの皆さん、本当にありがとうございます。…できれば、続編と、発売中止になったPCエンジン版『魔法の少女シルキーリップ』も作ってください。(👤:35時間)

(静岡県/鈴木達也・23歳)

👤辛いつぶやき

グラフィックはキレイだし、音声はフルボイスと、会話部分の演出はかなり良い。しかし、戦隊ものにしてはアクション面の演出が弱いように感じた。2枚組になって値段が高くなってもいいので(内容的にそれだけの価値はある)、ストーリーのポイントにムービーを使って、もっとキャラクタの動きを見せてほしかった。(👤:17時間)

(東京都/橋崎伸一・26歳)

メーカーからのひと言

貴重なご意見ありがとうございます。『メタモルV』は、フェイクラフトと弊社が初のコンビを組んだ作品です。営業的には失敗に終わりそうですが、ユーザーの皆様にご満足して頂けたのが何よりの喜びです。

次回作『海辺でリーチ!』も、『メタモルV』同様、肩の凝らない作品です。(毎日コミュニケーションズ プロデューサー 小川明久)

3位 100% 0%

シャニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子

甘いささやき

ナビスシステムや人名辞典、レベルアップ時の演出などに注目。「シナリオ1」から短期間でこの改善ぶり、マジで感涙モノです。ただ逆に、転戦後のグラフィックの変化がパワーダウンしていたのは残念でしたが、この点は「シナリオ3」で改善して頂けるでしょう。初心者でも安心な戦闘の難易度（決してヌルいというわけではない）や練り込まれたストーリーは、プレイヤーの性別やゲーム歴に関係なく楽しめる万人向けの作品。ただし、ゲーム開始直後からストーリーがガンガン進んでしまうので、本当に楽しみたいのなら「シナリオ1」から遊ぶことをお勧めします。（☹️：35時間）

（長野県／高峰秋良）

グラフィックは「シナリオ1」より確実にキレイになっているし、敵のAIも賢くなっている。そして、シンクロシティシステムがついに発揮されたという気がしました。よもや『シナリオ1』での行動がこんなに影響するとは思いませんでした。また、演出面では、チビキャラが活き活きと動いていてかわいかったです。欲を言えば、オープニングムービーのような感じのものを、重要なイベント部分にも使ってほしかったというところでしょうか。あとはナビゲーションシステムについてですが、「冒険をしている」という感じが薄くなる気がしたので使いませんでした。

ついに残るは「シナリオ3」のみ。物語の最後はどうなるのか、今から期待大。未だプレイしていない人は「シナリオ1」から始めることをお勧めします。（☹️：45時間）

（新潟県／ニック・15歳）

『シナリオ1』から大きな変更点はないものの、細かいところはかなり良くなっていると思う。特に、回復魔法を使う時、一番残りHPが少ないキャラに自動的にカーソルが合わされるといのがとても

うれしい。難易度も抑え目になったようだ。しかし、キャラクタに感情移入できるかという点では「シナリオ1」より劣っているように感じた。個人的な好みというもあるのだが、キャラクタへの愛着がイマイチ湧きにくい。戦闘シーンでの一部キャラクタの目が少女マンガ風になっているのもどうかと思う。

最後に、『シナリオ3』への要望を。まずは戦闘シーンのアニメーションのカット。私の場合、『シナリオ1』、『シナリオ2』共に60時間以上はプレイしているので、さすがにうざっくなってきたり仕方がない。次に、移動の時に壁や柱がジャマになることがあるので何とかしてほしい。最後に、イマイチ不自然なセリフ回しも直してほしい。以上の3点を改善してくれれば、『シナリオ3』はより完璧なものに仕上がるのではないだろうか。（☹️：60時間）

（北海道／池田真人・14歳）

見ると、ゲームシステム自体は「シナリオ1」からどこも変わっていないように感じられますが、実際には細かい改良点が所々に発見できます。例えば、アイテムの売買が全キャラクタ可能になっていたり（『シナリオ1』では、本陣で待機しているキャラクタは不可）、ゲーム中にパッドリセットをかけた時、スタートボタンを押しておくことで、自動的に最後にセーブしたところからスタートする点など。特に後者は、リセットしたくなる機会の多いシミュレーションRPGというジャンルにおいて、とても重宝します。こういった細かい部分にまで改良がなされているところに、ユーザーに対する制作者側の気配りが感じ取れました。（☹️：45時間）

（京都府／ゲームバカ・20歳）

メーカーからのひと言

すごいですねえ。支持率100%なんて初めてですよ。必死こいて作ったかいかがあるってのもんです。さて、『シナリオ3』に関する噂をいくつか。
・さらなるオマケモードを搭載！
・すべての謎は明らかになるのか？
・『シナリオ3』はギャルゲー！？
この噂の真相やいかに？ 『シナリオ3』。答は夏に出る。

（キャメロット 開発番長 田口）

4位 50% 50%

ガングリフォンⅡ

甘いささやき

爆炎や砂煙などに若干の改良が見られるが、前作から見た目の進化はあまりない。オープニングムービーがないのも残念。しかし、分かりづらい部分で進歩していたのは確か。特にフリーフィング時の会話、バックに流れる厭戦放送、プレイ中に常時挿入される無線など音声面での演出が光る。「前作と同時期の異なる場所における作戦」という設定も心憎いばかりだ。プレイ感覚も前作と同じほぼ同じだが、僚機／武器の選択や支援攻撃の存在で戦略性は高まっているし、なにより待望のリプレイを始めとする豊富なモードが嬉しかった。結論としては、「正常進化した続編」と実感できる作品である。（☹️：20時間）

（岐阜県／大澤毅・26歳）

5位 73% 27%

ROOMMATE3

～涼子 風の輝く朝に～

甘いささやき

『ROOMMATE』は、ゲームではなくドラマだと思います。涼子と自分を中心としたドラマだと。

涼子の表情はすごく豊かになり、口パクもより自然な感じになっていて「どーして最初からこの涼子ちゃんであんなにだらう」と思えるほど。まあ、涼子の成長が感じられて良いですけど。基本システムは「2」と同じなので違和感はありませんでした。特筆すべき点としては、やはりPHSやポーラ・ベアの存在にとる機会が増えたことでしょうか。前作までは、イベント中の会話しかコミュニケーションがとれなかったことを考えると、大きな進歩と言えます。さらに、自分の方から涼子を外出に誘うこともできるようにな

辛いつぶやき

演出は前作をかなり上回っているが、それ以外はあまり代わり映えない。それにウリのケーブル対戦は、いったい何人のプレイヤーが体験できたのだろう。内容も独特な操作法と高難度なミッションのため万人にはオススメできない。まあ操作の方は慣れれば問題ないが、ミッションの難しさはお手上げ状態。イージーでもかなり厳しい攻撃なので、クリアしたいなら相当な労力が必要だ。世界観や兵器の設定はしっかりしているが、もう少し間口を広げてほしかった。（☹️：15時間）

（山梨県／M.R・20歳）

メーカーからのひと言

ご意見ありがとうございます。対戦の際、環境を整えるのが大変だと思いますが、対戦ケーブルの新しい可能性をぜひみなさんに体験してほしいです。現時点で私たちの最高スベックを叩き出した『ガングリフォンⅡ』を200%遊び尽くして下さい。（ゲームアーツ 開発部 浜田）

って、涼子ファンにとってはうれし
い限りです。（☹️：3週間）

（埼玉県／野口義則・23歳）

辛いつぶやき

話の終わり方があまりにも突然、と言うか、しっかりこない終わり方が多い。現実の人と話している時のような、会話の終わりのシメにあたるものがなく、いきなり目の前から涼子がいなくなるかのような感じで残念。また、1つ屋根の下に住んでいるがどこに涼子がいるのかわからないのも相変わらず。ストーリー的に良かっただけに心残りに思えた。（☹️：？時間）

（神奈川県／ツァーリー・18歳）

メーカーからのひと言

ご意見ありがとうございます。ユーザーの皆さんのご意見が励みになり、開発のヒントにもなった作品でした。試行錯誤の繰り返しでしたが、完結を迎え少し淋しい気もします。今後も独創的な作品を作っていくと思います。ご期待ください！（データム・ポリスター 制作 青木）

6位

ハガキが少ないので割合はだしません

ツアーパーティー 卒業旅行にいこう

 甘いささやき

軽いで手軽で実にいい加減なゲーム。でもそれがこのゲームの長所でもあるのです。確かに、恋愛部分もボードゲーム部分も浅く、奥深さはありません。でも、それはそれと割り切って、あまり深く考えずにプレイすれば楽しいゲームなのです。かなり低めの難易度は、ゲーム向きとは言えませんが、良心的難易度ではあります。1回のプレイ時間が短めなもの、忙しい人にはうれしいでしょう。対戦プレイの方は、

キャラクタを奪い合うという内容なので、気心の知れた同性の友人同士なら間違いなく燃えます。基本はオーソドックスなタイプの「人生ゲーム」なので、初めてプレイするという人に簡単にルールを教えられるところも助かります。何より、女性キャラと同数の男性キャラが登場するのはポイントが高いです。女性には特にお勧め。(👤: 12時間)
(新潟県/宿許はるか)

メーカーからのひと言

プレイありがとうございます。女性の方にも好評で、ほっとしております。ルーレットを回して、お目当てのキャラとデート。誰でも楽しめる恋愛ゲームです。個性的な恋愛キャラは20人。多彩な反応を楽しんでください。(タカラ 開発)

8位

ハガキが少ないので割合はだしません

ゲームで青春

 甘いささやき

ボードゲームというと、大抵は多人数で遊ばないとおもしろくないものだが、このゲームは一味違う。プレイヤーキャラの成長や進路といった要素があるので、たとえ対戦相手がなくても育成ゲーム的な楽しさが味わえるからだ。普通のボードゲームのように運まかせで進行していくというのではなく、プレイヤー自身が方向性を定められるのが新鮮に感じた。(👤: 18時間)
(愛知県/飯島保昭・21歳)

 辛いつぶやき

「青春」というよりも「人生」と言ったほうが適切。コンセプト的にはタイトーの『人生劇場』に近いものが…。ただ、「人生」の部分に要点を置き過ぎて、ボードゲームの要素が弱いように思える。そのためか、対人戦の盛り上がりに欠けるのが残念だ。(👤: 7時間)
(埼玉県/悠陵架人・22歳)

メーカーからのひと言

プレイしてくれた皆さん、ありがとうございます。運まかせではない、自分で方向性を決められるゲームを作りました。「えっ、こんなイベントあったの?」というものもありますので、たくさんプレイしてくださいね。(キッド 営業部 矢田)

7位

ハガキが少ないので割合はだしません

RIVEN THE SEQUEL TO MYST

 甘いささやき

はっきり言って難易度は前作の『MYST』以上だといえよう。しかしそれを上回るほど、グラフィックや独特の世界観、効果音が際立っているのだ。その難しい謎を解くためには直観力が試されるが、ハマリ度はかなり高い。自分の持つ能力の限界にチャレンジしたい人、ありきたりのパズルや推理モノのゲームでは物足りないという人にオススメしたい一作だ。(👤: 15時間)
(茨城県/ポントヒかる・20歳)

 辛いつぶやき

言われていたほどグラフィックやムービーは美しくなかった。難易度も高く、最初の島から何をすればいいのか不明。結局攻略本を頼りにクリアはしましたが…。ここは思い切って、謎解きが簡単にアレンジされた日本版『RIVEN』を作ればよかったのでは。(👤: 20時間)
(埼玉県/裂いた魔犬・18歳)

メーカーからのひと言

はっきり言って、『RIVEN』はプレイする人を選びます。でも万人に愛されるソフトも何だか気味が悪いですよ。ギャル、声優ゲーばかりでなく、こういうソフトがあってもいいんじゃないかなと思いますよ。(エニックス 広報宣伝課 山本)

9位

ハガキが少ないので割合はだしません

SUPER TEMPO

 甘いささやき

センス良すぎ。凝りまくった仕掛けと演出。そして、これでもかというくらいに詰め込まれた笑いの小ネタの嵐。ばかばかさもここまでくれば表彰モノでしょう。それでいて、純粋なアクション部分もしっかりと作り込まれているのだから、おもしろくないはずがない。ただ、見た目が海外テイストたっぷりな感じなので、ライトユーザーには敬遠されてしまうかも。もっとも、この見た目もこのゲームの魅力でも

あるのだが。(👤: 4時間)
(東京都/ギミック斉藤・27歳)

 辛いつぶやき

演出に力を入れ過ぎたせいで、爽快感やスピード感といった要素が乏しい。確かに、各ステージの仕掛けはおもしろいのだが、同時にゲームテンポを悪くしている要因にもなっている。(👤: 5時間)
(千葉県/ゲーセイ番長・19歳)

メーカーからのひと言

軽快な操作に凝った仕掛け等、制作担当REDの溢れんばかりのサービス精神は、必ず皆様を楽ませてください。見かけにたよらず遊ぶ楽しさを追求した本作品、ぜひお試しください。(メディア アクエスト プロモーション 佐藤)

ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製の
**テレカ&ソフト
引換券を進呈**

引換券を3枚集めて
編集部へ送ると好きな
ソフトをプレゼント

本誌No.14に掲載予定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(横書き) ③評価「ステキ」か「残念」 ④住所、氏名、年齢、電話番号 ⑤大体のプレイ時間を明記の上、〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIMサターンFAN編集部「ゲーム批評」係まで。他の投稿者と内容がダブらない部分に注目している文章は大歓迎。アドバイスとしては、ポストに投函

する前にもう一度自分で読み返して、みること。ゲーム制作者の意図を考えていない、短絡的で無責任な文章も目立ち始めたので、自分が伝えたいことがわかりやすく書かれているか必ず確認しよう(特に常連の方)。このコーナーを参考にしている人を裏切るような偽りの批評(雑誌のレビュー丸写し、体験版や店頭プレイでの批評)も却下だ! 批評対象ソフト以外の批評文もボツです。

締め切り6月23日(当日必着)

No.14の批評対象

- ・無人島物語R
- ・ふたりのラブラブ愛ランド
- ・グランディア
- ・デジタル・ミュージアム
- ・GT24
- ・少女革命ウテナ
- ・いつか革命される物語
- ・王様げーむ

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

⑪

⑫

⑬

⑭

⑮

⑯

⑰

⑱

⑲

⑳

-----キリトリ線-----



恋の魔法 おしえてあげる。

友情と恋愛がいつばいの魔法学園生活。ちよびり大人っぽくなった仲間たちとまた逢えるネ。パソコン版にはない新たなイベントもぞくぞく追加。



恋愛育成シミュレーションゲーム

エーベルーシュ スペシャル

Eberouge Special

～恋と魔法の学園生活～

プレイステーション版 NOW ON SALE セガサターン版 NOW ON SALE
価格 5,800円(税別)



キャラクターボイス

カレナック・ルシオン (CV 緒方 恵美)	ミユラー・ヴィアンデン (CV 天野 由梨)
メイシュ・アマルフィ (CV 今井 由香)	フォルラーツ・ガトラム (CV 宮村 優子)
カステル・アンダルシア (CV 白鳥 由里)	モリッツ・コルマル (CV 小桜 エツ子)
コー・ダイハート (CV かない みか)	スタンベルク・バルセロス (CV 矢尾一樹)
リンデル・ファルケン (CV 三石 琴乃)	ネルト・ケンダーマン (CV 上田 祐司)
フェルデン・マテウセス (CV 笠原 弘子)	ハイデル・デラテン (CV 岡野 浩介)
マリエン・リースリング (CV 冬馬 由美)	マール・アンハルト (CV 氷上 恭子)
ヘレン・ネフェルティ (CV 笠原 留美)	ユーロス・プロバンス (CV 田村 ゆかり)



あそびは文化
タカラ

©FUJITSU 1997 REPROGRAMMED ©TAKARA CO. LTD. 1998 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGA SATURNおよび 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、ソフトウェアを表明するものとしてその表示を承認したものです。

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

タカラの商品は
こども商品券で

TAKARA®

たのしざいばいタカラのホームページ <http://www.takaratoys.co.jp>

JALECO

TYS



GTT24

超本格派24時間耐久レース・ シミュレーションがついに登場!!



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

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

レーシングシミュレーションゲーム
好評発売中!!

標準価格 5,800円(税別)

●対応人数:
ドライバーチェンジによる
2人プレイ可

●バックアップ RAM

●対応周辺機器
レーシングコントローラー/
マルチコントローラー対応

©1998 JALECO LTD.

 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。

株式会社ジャレコ

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

ジャレコホームページ <http://www.jaleco.co.jp>

最高位の棋力。 勝利の神髄を堪能されたし。

人工知能アルゴリズムによる自然な手筋、人間的な対局感で
「金沢将棋」「柿木将棋」「森田将棋」など並みいる強敵を次々と撃破。
'97年開催の第7回コンピュータ将棋選手権で全勝優勝を果たした「AI将棋2」が
セガサターン版でついに登場!!



**好評
発売中!!**

第7回
コンピュータ将棋選手権
全勝優勝

AI将棋2

全日本詰将棋連盟会長、岡田敏氏による珠玉の100問を厳選収録!

- 手合割は平手から六枚落まで、思考レベルも調整可能。
- 駒を自由に配置し、そこから対局を楽しむことができる盤面編集。
- 「待った」して前の手にもどすことも。
- 初心者に便利な、駒がすすむことができる位置を教えてくれるガイド。
- その場面での最善手を教えてくれる機能。
- 厳選された詰将棋100問(パソコン版AI詰将棋とは異なります)。
- AI詰将棋杯では豪華な景品も!

岡田敏氏によるコメント

詰将棋を解くことで、終盤の読み形に明るくなり、読む力を養え、詰将棋の実力向上に役立つと言われています。このAI将棋2に収録してあります詰将棋が110問ありますが、何れも易しくて、気持ちよく詰めあがる問題ばかりを揃えてあります。100問すべてを解き終わり、更に懸賞問題の10問を解き終えた頃には、色々な詰めの手順を覚え、寄せが強くなり、貴方の棋力が大幅に向上していることでしょう。

価格 **6,800円(税別)**

記載されている会社名、製品名は、それぞれ各社の登録商標または商標です。
©1998 HIROSHI YAMASHITA ©1998 SATOSHI OKADA
©1998 ASCII SOMETHING GOOD CORPORATION

AI詰将棋杯実施中!(98年9月末まで)

AI詰将棋杯に応募すると抽選で
NHK杯戦使用書体の駒(5万円相当)が当たる!!



AI 囲碁
絶賛発売中!!
6,800円(税別)

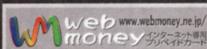
※品切れの際は販売店にご注文ください。



※棋力がレベルによってパソコン版とは異なる場合があります。

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

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。



この製品に関する詳しい情報は **インターネット** <http://www.asg.co.jp/game/> **FAX BOX** プッシュ回線のFAXから、03-5436-7882へ電話▶
この製品の情報番号[340#]を押し▶スタートを押し、受話器を置いてお持ちください。

CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!



サターン版ゲームモード紹介 & システム、キャラ解説



カプコン格闘ゲームの人気キャラたちが、二頭身にデフォルメされて新たに登場。既存の作品とは一線を画したゲームシステムや、見た目も楽しいアクションに君の目は釘付け!

発売日	7月9日
発売元	カプコン
開発元	カプコン
価格(税別)	5800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	4メガRAMカートリッジ
バックアップメモリー	6・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%

ポケットファイター

『ポケファイ』初心者も安心 楽しい4つのプレイモード

『ストZERO』や『ヴァンパイア』などでおなじみのキャラたちが、今度は二頭身になって対戦! もちろんただバトルするだけではなく、『ポケットファイター(以下ポケファイ)』独特のキャラの多彩なコスプレや、攻撃アイテムなどを使った戦略



性の高いゲームシステム等、他の格闘ゲームと違う魅力が満載。業務用で遊んでいなかった人も早速挑戦だ!

見た目で遊ばないコはお仕置きよ!

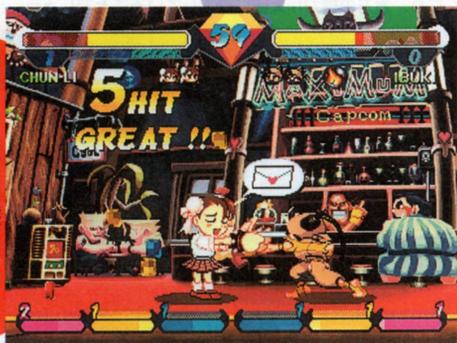
業務用を忠実移植! 「アーケードモード」

サターン版の『ポケファイ』には、プレイモードが4つ用意されている。まずは業務用の『ポケファイ』を忠実に移植したこのアーケードモード。キャラごとのバックストーリーをベースに、COM戦を楽しむモードだ。もちろん乱入対戦もOK。またここで

紹介している3つのモード以外に「ランニングモード」というモードが用意されている。



「ファイトマネーもたまっし、あの人を探す格闘修行の旅に出るんだ」



①ただのパロディゲームではない。じっくり遊べ!

夜が明けるまで対戦! 「フリーバトルモード」

このモードはいわゆる対戦専用モード。登場全キャラを使っての対戦が楽しめるぞ。またこのモードでは一試合ごとにマイティコンボゲージやジェムレベルの設定、攻撃アイテムセレクトなどが可能という親切設計になっている。



①一試合ごとにお互いのキャラの設定を細かく調整可能



①キャラセレクト画面は簡易タイプ



①こんなハンデの付け方も自由だ

納得いくまで練習! 「トレーニングモード」

この「トレーニングモード」では、基本操作や連続技の練習などが自由にできる。マイキャラと相手キャラを選択した後、マイティコンボゲージのストック数や必殺技のレベル、所持アイテムのセレクトが設定可能になっている。

また相手キャラの動きも立ち、しゃがみなど自由に設定可能。自動的にガードさせるか、受け身を取らせるかなどの細かい選択もできるぞ。初めて『ポケファイ』を遊ぶ人は、まずここでフラッシュコンボの練習から始めよう。



①まずは練習するキャラと相手キャラを選ぶ



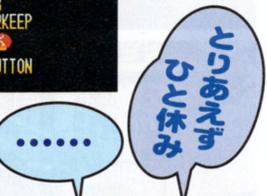
①受け身の有無も選択できる。限定コンボの練習に

①練習開始前に内容の確認。各ゲージやアイテムのセレクト、相手の状態などを決めて、いろんな状況を想定できる

①相手にガードを実行させると、Fコンボのいい練習になる。有効な連係を研究しよう

RULE SETTING

SPEED MAX
CPU ACT STAND
GUARD OFF
UKEMI ON
M. COMBO GAUGE 6
GEM GAUGE RED 3KEEP
YELLOW 3
BLUE 2KEEP
ITEM
PRESS START BUTTON



オプションも充実

オプションモードではCOMキャラの強さやボタン配置、各ゲージのストック数を自由に設定可能。ちなみにこれは基本的に「アーケードモード」用の設定となる。



①やることが多いゲームだけに項目充実

①基本的はこの項目はアーケードモード用



①最低ランクならエンディングを見るのも簡単!

『ポケファイ』独特の魅力とは?

格闘ゲームでも業務用の『ポケファイ』は余りプレイしなかったという人は多い。それは基本的にキャラがパロディ系の軽いノリ

であるのと、ゲームシステムが他の作品と違いすぎるという理由が大きかったのではと思う。だがこの『ポケファイ』は、そういうコンセプトで作られた作品なのだ。

キャラは借り物に過ぎない。注目すべきは単純ながら獨創性溢れるシステムであり、純粋に「駆け引き」に重きを置いた幅広い遊び方ができるという点だ。サターン版でぜひ再評価してみたい。



①『ポケファイ』独特のFコンボ。キャラのコスプレは、あくまでもアクセントの一つだ



①一見難しそうでも必ず反撃手段は残されているものだ



①もちろん格闘ゲームであるからには、勝利の爽快感も重要な要素

次頁より『ポケファイ』システム解説!



二頭身でも奥は深い 基本ゲームシステムを解説

『ポケファイ』は、プレイ中にやることや考えることが非常に多い。メインは後述するフラッシュコンボ（以下Fコンボ）だが、もちろん他の要素もおそろいにはできない。ここではその基本的なシステムについて説明していこう。



○基本を知らずして勝利なし。知識は大切だ

基本攻撃

『ポケファイ』は方向ボタンとP(パンチ)、K(キック)、S(スペシャル)の3ボタンで操作する。PとKは見たままの技だが、Sは普通に押しと相手のガードを無効化できる「ガードクラッシュ（以下GC）」という技になる。GCは方向ボタン3方向との組み合わせで

技のリーチやスピードを使い分けことが可能だ。また相手のGCに対してガード方向+Sで「GC返し」が出せるので覚えておこう。



GCはボタンを押し続けることで発生タイミングを遅らせられる。最大で当てれば宝箱が出現

固有の必殺技

各キャラ固有の必殺技は、普通の格闘ゲーム同様コマンド+ボタンで出すことができる。『ポケファイ』での必殺技は、ゲーム中に出現するジェムを集めることで3段階にレベルアップし、レベルアップした必殺技は射程距離やヒット



これは初期段階、レベル1の必殺技だが...

①ジェムを集めてレベルアップさせれば、演出も効果も格段に変化する

数が変化するぞ。ちなみに『ポケファイ』でのキャンセル必殺技は、しゃがみ技からのみ可能だ。



②逆にレベルを上げない方がいい必殺技もある

ジェムの入手法は？

先のジェムは1ラウンド目に置いてある宝箱か、空中のアイテムキャリアから入手可能。また相手にGCやマイティコンボなどの技を当てることでも入手できる。



③最初のジェムを取れるかが勝負

アイテムについて

ゲーム中には7つの攻撃アイテムが登場する。今回はこの効果について触れてみよう。下の写真にあるように、持っているアイテムを相手に当てるとそれぞれ特有の

効果がある。相手を一定時間行動不能にするものや、トラップ的に配置しておけるものなど使い方は様々。アイテムは試合開始時に必ず一つ持っているが、試合中にさらにストックすることも可能。

アイテムは7種類!



マイティコンボ

マイティコンボゲージが1以上ある時に特定のコマンド+Sで、一撃必殺のマイティコンボが出せる。単発で使うもよし、しゃがみ技からキャンセルで出すもよし、ここぞと言うときに使う。ただ

し『ポケファイ』では、必殺技をガードした場合のいわゆる「削りダメージ」が存在しないため、相手にしっかり当てる必要がある。



④マイティコンボもしゃがみ攻撃からなら連続技になる



⑤マイティコンボは、条件が揃えば追い打ちとして使える場合もある



⑥攻撃判定が出るのが速い技はFコンボの割り込みにも有効



⑦マイティコンボは、ヒットさせると相手のジェムを大量に吐き出させる。急いで回収しよう



各キャラ共通Fコンボ全ルート

フラッシュコンボ

『ポケファイ』の特徴であるFコンボ。PとKを素早く入力することでキャラが様々に変身(コスプレ)する、見た目にも楽しい技だ。右の図を見てもらうと分かるようにFコンボは4発まで出せるが、連続技になるのは最高3発まで。4発目は必ずガードされる。分岐によっては3発目が下段や中段、4発目がつかみ技やGCになっているキャラもある。ここではいぶきをサンプルにしてみた。



立ちPスタート



↑パンチルート

最初の立ちPが当たればFコンボが発動。3発目以降は基本的に連続技にはならない

↓キックルート



④実はいぶきのFコンボは非常に使いやすい。見た目はいいのにねえ...

Fコンボ コスプレ写真館

上でも触れたようにFコンボの3発目以降は技の属性が分岐していくのだが、ここで参考までにちょっと写真付きで捕捉解説していこう。キャラごとの解説はまたいずれということ...



①ザンギのコスプレ2態。現場の親父が似合いすぎ



②フェリシア。ボイスはすごく可愛いが性能は...

③レイレイの目覚ましコンボ。パジャマがゲー



④何気にコスプレに気合いが入っているチュンリー。少しは歳を考え... (滅殺)

Fコンボの有効性そしてその弱点

Fコンボは一見チェーンコンボ(『ヴァンパイア』シリーズ)などと混同しそうだが、使い方は基本的に違う。Fコンボは相手を固めるのが目的ではなく、いかに相手に隙を作らせるかを念頭に置いて使うものなのだ。前後が隙だらけのGCやつかみ技になる分岐はその最たるもので、相手が反撃するチャンスは十分にある。そこでF

コンボを途中で止めて...という選択肢が加われば、駆け引きは非常に深いものになる。弱点としては相手に読み負けると、確実に大ダメージを食らう点。この辺はまあ駆け引きなので仕方ないだろう。



①3発止めは全キャラで有効だ

②Fコンボは、方向ボタンを後ろに入力することで入力をキャンセルできる。止める時はこれを使う



③何も考えず単調に技を出しているだけだと...



④慣れた相手には簡単に割り込まれてしまう



誰で戦う？ 全12人のデフォルメキャラクターたち！

『ポケファイ』に登場するプレイヤーキャラは全部で12人。おなじみのリュウ、ケンを始め、モリガンやいびき、ちとマイナーなところで『ウォーザード』のタバサ

殺技やFコンボなどあらゆる動きに個別の声が付けられている。あまりにも量が膨大なため、サターン版では涙を飲んで音声を多少カットしたとかしなかったとか…。

などがエントリーしているぞ。コミカルな動きやFコンボのコスプレなども見物だが、さらに注目したいのは各キャラのボイス。パンチやキックを始め、必



全12人ってことはあと2人は？ 詳しくは次のページを見よう。別に隠すほどじゃないんだが…



リュウ

やはりスタンダードなキャラ。またFコンボで唯一コスプレしないキャラでもある。やはり道着が全財産なのか!? 二頭身なので全体的に技のリーチは短い。必殺技の中ではマイティコンボの真空波動拳が頼りになる。あとはGCの使い方次第といったところか。



おなじみの波動拳は今回はやや弱い



ケン

ケンも二頭身になっても、相変わらず攻め攻めのキャラ。竜巻旋風脚はレベル3で燃焼ダウン効果が付くので、早めにジェムを集めたい。また方向ボタン前+Kで中段攻撃の稲妻踵割りが出るので、Fコンボオンリーでなくても選択攻撃ができるという利点がある。

稲妻踵割りは使ってみよう



タバサ

タバサのFコンボはボイスが楽しく使い勝手も良いが、単独で出すと弱い。その秘密は一発目の立ちPの遅さ。従ってジャンプ攻撃



をガードさせてから出すなどの工夫が必要だ。必殺技はドラゴンブロー（レベル3）が強力。またマイティコンボでは、コマンド投げからアストロカノンが連続技になる。タバサは基本的にラッシュが強く、攻めに向けたキャラだ。



対空はレヴェリースードで安定



レイレイ

『ヴァンパイア』シリーズとは必殺技などが若干変更になったレイレイ。相手を壁に押しつけたあとマイティコンボの天雷破をガードさせてGCなど、トリッキーな攻めが色々できるのが特徴だ。ちなみにSを押しながらダッシュすると、消え～るダッシュになる。

地霊力は遠目の対空に使うと効果的



低空中ダッシュでプレッシャーをかけている

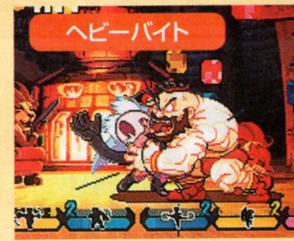


ザンギエフ

回してなんぼのザンギエフ。とは言っても『ポケファイ』ではFコンボも意外に使いやすく、攻撃力の高さも相まって結構扱いやすいキャラと言える。めくりボディプレスからFコンボ（途中止め）→マイティコンボのファイナルアトミックバスターで決まり。



下段判定のFコンボ。かなり使えるぞ





チュンリー

チュンリーはFコンボの性能が良く（PPP止め）、相手を固めてから攻めまくる選択攻撃に優れている。ジャンプでめくり気味に飛び込み、立ちPからスタート。ガードしっぱなしなら最後をガード不能のラプレター（PPPK）に、



輪海嘯

またPPPで止めて再びカウンター狙いで立ちPを出すのもいい。対空は気功掌で決まり。相手のFコンボへの割り込みにも使えるぞ。

この一発目の立ちパンチが強いのだ



覇山飛翔脚



40 HIT



さくら

さくらのFコンボは相手を固めるのに適しており、自分なりにルートを決めておけばそれなりに使える。使いやすいのはPKK止めの分岐。途中で止めて春火襲倒や真空波動拳を出すと、相手が何かし



春火襲倒でジェムを奪え!!

ようとした場合一方的に潰すこともできる。春火襲倒はヒットした場合、相手の持っているジェムを大量に吐き出すので一石二鳥だ。

技の出も早く、割り込みにも強い真空波動拳



春爛漫



フェリシア

『ポケファイ』のフェリシアは「ヴァンパイア」シリーズと違って気軽に戦えるキャラではない。Fコンボは使いにくく、マイティコンボもイマイチ。必殺技のサンドブラッシュはレベルアップすれば強いが、飛び込みには…。地味で堅い戦いが要求されるぞ。

必殺技は出しどころを考えて使おう



ブリーズヘルプミー



ダンシングフラッシュ



モリガン

モリガンは通常技の攻撃判定が強く、これだけでも十分戦える。Fコンボは選択攻撃が豊富、対空は必殺技のシャドウブレイドで完璧と、これといった弱点の見当たらないキャラである。止めはやはりマイティコンボのダークネスイリュージョンで派手に決めたい。



反撃を受けにくいシエルクック



ダークネスイリュージョン



デスブレイド



いぶき

ある意味、一番『ポケファイ』の世界にそぐわないキャラ。Fコンボは全キャラ随一の性能の悪さを誇り、必殺技も頼りないものばかり。ここは開き直って普通の格闘ゲーム風に戦うのがいいだろう



そこで止めちゃいかん!

う。序盤はとにかくジェムの回収に務め、レベルアップしたら中距離で必殺技メインで攻め立てる。あとは空中戦が勝負どころだ。



雷朱雀

隠しキャラ(?)のゴウキとダンも登場

今回は紹介していないが、サブコン格闘ゲームではもはや外せない存在のゴウキとダンも、やはり『ポケファイ』に登場するぞ。キャラセレクト画面の「いかにも」という空欄にいるので、隠しキャラ



あのゴウキまでFコンボでコスプレ。しかしゴウキの真の強さは…

でも何でもないので…。技の紹介などはまた後に譲るが、2人の能力を一言で言うと「ゴウキ=強い」、「ダン=弱い」となる。まあこの辺はお約束という所。



親父の力を借りてパワーアップ? この怪しげな技は一体何だ!?

CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

システムと序盤の ストーリーを紹介



魔導物語

発売日	7月23日
発売元	セガ
開発元	コンパイル
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
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	57・プレイデータ環境設定
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	99% (6月5日現在)

とってもかわいいアルルたちが織り成すストーリーが楽しいRPG。今回は、基本システムと序盤のストーリー展開を紹介。

基本は誰にもやさしいシステム 町で情報を集めてダンジョンへゴー!

コミカルでかわいいキャラたちが大活躍するこの作品。世界観と同様に、基本システムもユーザーフレンドリー。町やダンジョンに行くには、メインマップの場所をカーソルでチェックするだけ。老若男女みんなに優しいのだ。



◎元気がいっぱいアルル。今度の旅は大変かも

町のなかではいろんな人とおしゃべり

アルルたちの冒険の拠点となる町。始まりの町リクラス以外にも、たっくさんの町がある。もちろん町のなかには、いろんな人がいっぱい住んでいるぞ。人やマモノが仲良く生活しているから、種族もさまざまなのだ。町では住んでい

る人たちから、いろんな話を聞くことができる。内容はちょっとした噂から、ダンジョンの場所までさまざま。なにげないひと言が、重大なヒントにだってなることも。おなじみのキャラもたくさん登場するから、探してみるのも楽しいぞ。



この町 オイラ 八百屋のおじさんだ いろんなヨロイを 見せてもらったよ!

◎おおかみ少年の家でこんな情報をゲット。こんな感じの情報を、入手していくのだ



夕方になると 町の外には 「ノラぶよ」が あらわれるのよねえ...

◎住んでいる人にその町の話聞く。おしゃべりは、やっぱり最高の情報源だよ

戦闘では得意技でマモノにアタック

得意技を選択して、相手を「ばたんきゅ〜」にする戦闘。アタックページで攻撃、サポートページで回復や援護を選択できる。得意

技は、各キャラの得意なジャンルのもとなっている。アルルの場合だと、ファイヤーやアイスストームなどの魔法でやっつけるのだ。



◎表示されている項目のなかから、得意技を選んで攻撃だ!



◎ファイヤーで攻撃! 敵によって有効な技が違うから選択は慎重に

ゲージをためてスペシャルアタック

画面の上部にあるSPというゲージ。これは攻撃したり、ダメージを受けることで増える。いっぱい

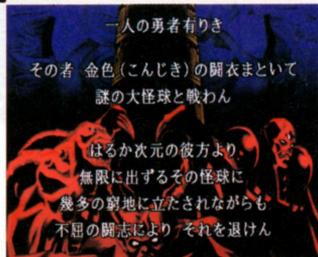
いになると、通常は選択できない得意技を選択することができる。複数にいったんに攻撃したり、強力な一撃を与えることができるぞ。



◎強力な技が使えるだけじゃなく、通常使えなかったり重宝するSP。与えたり、回復のパワーがアップしたり大きいほど上昇率が速くなるのだ

リクルスの町からはじまる物語 アルルの大冒険がいまスタート

これまでは進級試験やお使いなどほのぼのとした身近な冒険が多かった『魔導物語』シリーズ。しかし、今回はアルルの住んでいる世界そのものを巻き込んだ、大冒険になりそうな感じ。とは言うても、当のアルルにそんなつもりはないみたい。持ち前の好奇心で、カーくんといっしょに飛び出した先は、さてさてどうなることやら。



一人の勇者有りき
その者 金色(こんじき)の闘衣まといて
謎の大怪獣と戦わん
はるか次元の彼方より、
無限に出ずるその怪獣に
幾多の窮地に立たされながらも
不屈の闘志により、それを退けん

①アルルたち、そして魔導世界を巻き込んだストーリーの始まり

紙芝居屋さんのお話に興味しんしん

カーくんと食べるために、とくせいカレーの材料を買いにリクルスの町にきたアルル。町の広場で、紙芝居屋さんが子どもたちに見せているお話に興味を持ったアルルは、子どもたちが帰ったあと、紙芝居屋さんに声をかけました。ア

ルルは紙芝居がおじさんの作ったお話だと聞いて、ほんの少しがっかり。でも、おじさんに続きをいちばんに見せてもらう約束をすると、晩ごはんの材料を買いに、八百屋さんへと急ぐのでした。



権かに 今どき ハッピーエンドも
どうかと思うけど…
あの終わり方は ないわよねえ？

②広場で紙芝居を見ていた、ハイフラワリーちゃんの感想がこれ。最近の子どもには、紙芝居は合わないみたいだね



…というわけで
勇者は 次元の彼方へと
とばされてしまったのでした

③広場で上演されている紙芝居。あれあれ、ハッピーエンドじゃないの？ このお話

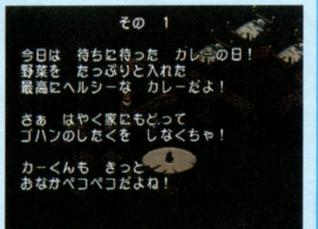


そのお話の続きって あるの？

④おじさんに声をかける。アルルはどうやら、このお話が気になるようだね

宿屋で読めるアルルの日記

町にある宿屋さん。一休みすることで体力が回復して、元気いっぱいになるんだ。でも、それだけじゃなくて、ここではアルルの日記を、いつでも見ることができるんだ。つまり、どんなことをしてきたのかを振り返ることができるというわけ。アルルの視点で、イベントを再チェックできるぞ。



⑤アルルの日記。う～ん、アルルって、日記をつけるんだね～

その 1
今日は 持ち帰った カレーの日！
野菜を たっぷりと入れた
最高にヘルシーな カレーだよ！
さあ はやく家にもどって
ゴハンのしたくを しなぐちや！
カーくんも きっと
あなかペコペコだよな！

パノッティといっしょにカンイ平原へ

お買い物済ませて、お家へ帰ろうとしたアルルの耳に、大きな泣き声が聞こえてきました。アルルが気になって行ってみると、さっきまで紙芝居屋さんのいた広場で、男のコが泣いていました。どうしたの？ なんで泣いているの？ 男のコ(パノッティ)は、

紙芝居を見るために急いでしまい、大事なものをカンイ平原に落としてしまったのです。日が暮れてしまうと、町の外にはノラぶよがたくさん出て、とっても危険。そこでアルルは、いっしょにカンイ平原まで行って、大事なものを探してあげることにしました。



⑥広場でパノッティが泣いている。かわいそう、助けてあげなくちゃ



お家でカーくんといっしょに晩ごはん

お家に帰り、町で見た紙芝居のことをカーくんとおしゃべりしながらアルルは晩ごはんを食べました。その夜、大きな音がしてアルルは目を覚まします。そして、それが大冒険の始まりだったのです。



カーくん
あるすばん ありがとう

⑦カーくんとおしゃべりしながら、とくせいカレーをつくりま



⑧とくせいカレーをいっしょに食べながら紙芝居のことを教えてあげるアルル

アルル
なんか ポクには
それが ただの お話っていう気が
しなかったんだよね…



⑨昨日の大きな音ってなんなのかな。こりゃ調べにいっくさやないね！

昨日の音 なんだったんだろつね？
夜は ねぼけてたのか
そんなに 驚いたらなかったんだけど…

⑩さっきまで泣いていたパノッティも、いっしょにカンイ平原に来てみれば元気になるてくれたみたい。さ、落としちゃった大事なものをみつげなくちゃ。いったいどこにあるのかな？

CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

特別企画「お伝えしたいご主人さまランキング」 中間発表第2弾!



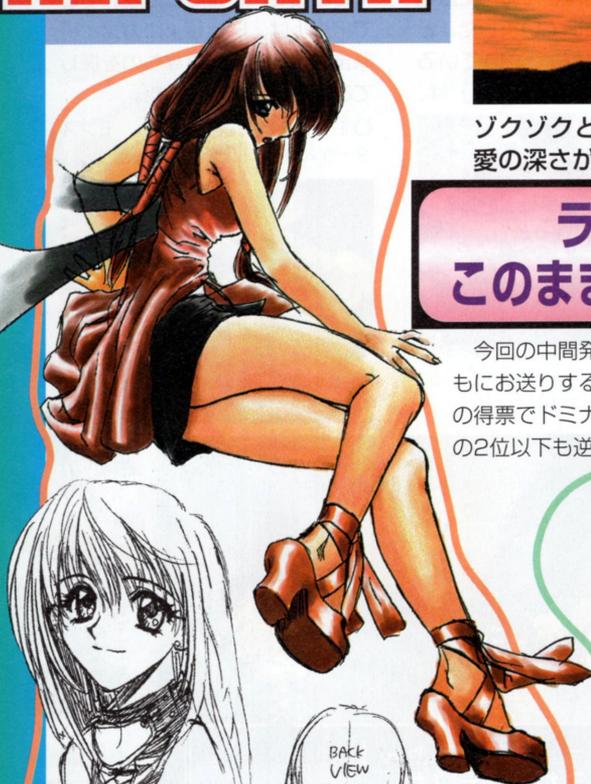
ブラックマトリクス

発売日	今夏
発売元	NECインターチャネル
開発元	フライト・プラン/NECインターチャネル
価格(税別)	未定
ジャンル	シミュレーションRPG
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	未定
バックアップメモリー	セーブ数未定・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	90%(6月5日現在)

ゾクゾクとおハガキが送られているこの企画。キミの愛の深さが全てを握る! 最後に勝つのは誰だ?

ランキングは大混戦 このままだミナの独走なるか!

今回の中間発表は設定原画とともにお送りする。現在、ダントツの得票でミナが独走。混戦状態の2位以下も逆転を狙えるぞ。



イラストではわかりにくいサンダルとおさげの設定

ミナも皮制靴で、なぞか無いおさげ



①読書。クレージュが集めてるオカルト関係の書物を読んでみる

2位: クレージュ

32票 声: 嶋方淳子

ジリジリと得票を伸ばし2位にきたクレージュ。ここにきての2位だが、1位との差は倍。まだなんとか、逆転は可能な位置だが、苦戦は必至か。



5位: ミシエツト

18票

声:
宮村優子



②釣りを楽しむつかの間の愛のひととき。この平和が永遠だと信じてたのに

1位:ドミナ

64票 声: 日高のり子

つねにトップをキープしたまま、独走態勢でここまできたドミナ。正統派ヒロインとして、幅広い層に支持されたのが勝因かも。得票も群を抜いており、このまま1位は彼女のものとなるのか?

3位:プラハ

29票 声:山崎和佳奈



前回から少し後退した感のあるプラハ。とはいえ、根強い得票は健在だ。苦戦しながらも、ドミナを追い上げてきている。タイプ的にもっともご主人さまとお呼びしたいという読者も数多く、ラストスパートに期待がかかる。



●プラハにゴハンを食べさせてもらう。なんとなく微笑ましい

無論 頭はローレベルかつついでに俺は料理下手である。しかもつもついでにのせりに下手な俺だ!



4位:プリカ

24票 声:かないみか

●杖を使って歩く練習。リハビリが大変そう



得票は伸ばしつつもランキング上では下位になっているプリカ。キュートさが魅力ではあるが苦戦の理由もそこか。

得票数でかなり差が出てしまったミシエット。しかし静かななかでの着実な得票がランキングを最後まで荒れさせそう。奇跡の大爆発は起きるのだろうか?

●畑仕事も立派なリハビリのひとつだ



隷属希望者増加中!

ご主人さまへの応援のハガキを紹介

ほんとにたくさんのおハガキが届いているこのランキング。ハガキに添えられたご主人さまへの愛のコメントを公開するぞ。「みんないい。ご主人さまは5人とも全員遊んじゃうかも。でも最初はプリカかな。超カワイ〜。宮城県/もひ」「誰にするかずいぶん迷ったあげく、男のコっぽい女のコが大好き

な私はクレージュをご主人さまにします。

東京都/興野みか

「共に生きよう! 君の明日、未来は、命に代えても俺が守ってみせる(ドミナに1票)。

広島県/水野裕史

次号、ついに結果発表!

キミのハガキがすべてを決める。



●茨城県/上條奥野 ブルーの瞳が神秘的でドキッとさせるドミナ
●栃木県/風城純 あまりの迫力にため息のでそうなプラハです



●大阪府/落葉雅 コケティッシュな雰囲気。気がゲーです



●福岡県/真綿るうや とっても雰囲気。がでてステキなミシエット



●千葉県/山羊山 犬といっしょでとってもうれしそうだね



どのご主人さまが1位に? 待て! 次号!!

CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

特急列車に乗ってステキな出会いをしよう!

お嬢様特急

エクスプレス

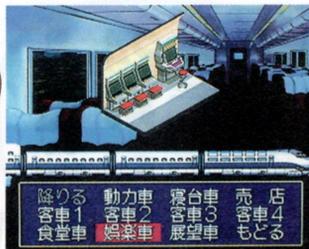
発売日	7月9日
発売元	メディアワークス
開発元	Seven Bright
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	マルチコントローラー・シャトルマウス
バックアップメモリー	79・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	95% (6月5日現在)

特別急行ヴェガに乗って日本縦断の旅。そのなかで出会う少女たちと仲良くなっていく恋愛アドベンチャー。シナリオシステムとヒロインを紹介していく。

練り込まれたシナリオと自由度の高いプレイ フラグ立てとは違うゲームシステムをチェック

人気クリエイターあかほりさとる氏が企画を担当するこのゲーム。練り込まれたシナリオを元に、「生きている女のこ」を再現している。女のこたちが持っている独

自の生活リズムのなかでの主人公キャラの接しかたによって、会話の口調や行動に変化が現れる。そのため、ひとりのキャラに複数の恋愛ルートが存在するのだ。



↑さまざまな場所で自分の時間を過ごす少女たち。どこで会える?



↑主人公との会話や接し方でヒロインたちの口調や行動も変化していく



山口星奈

●明るく男勝りな17歳。異性に対して変な意識はしないが、恋愛は少し苦手。声…長沢美樹

千歳さとみ

●男女の分け隔てなく話ができるコ。いい加減な約束や嘘が嫌いな17歳。声…半場友恵

北上緑

●何事にもクールな17歳。ひねくれた態度は、実は純粋さの裏返し。声…山崎和佳奈

七尾つばさ

●とびっきり元気な、いたずらの好きなコ。人懐っこい性格の14歳。声…大野まりな

松浦愛

●なぜか笑つちやうくらしい不運なコ。はかなげな印象を感じさせる18歳。声…柳瀬なつみ

鹿島静花

●プライドが高く、意地っ張りな性格。でも本当は純情で涙もろい面も。声…伊藤美紀

ヴェガで出会うヒロインたち

あてのないひとり旅に出た主人公を待つ出会い。さまざまな理由でヴェガに乗り旅をともにする少

女たち。ここでは同じ時を過ごす13人のヒロインを紹介する。キミはどの女のことデートしたい?

飯山みらい

キーワードは「生きている女のコ」

フルボイス、フルスクリーンのビジュアル&ハイクオリティなアニメ。このふたつが「生きている女のコ」を描くための重要な要素となっているのだ。



いきなりゲーで星奈に殴られる。この場面、ちゃんとアニメします



選択肢によってもヒロインの態度が変化する



全画面のハイクオリティなグラフィックが女のコを生き活きと描く

日によって服も変わる

日々、あるいは主人公とのデートのなかでいつもと微妙に違う女のコたち。彼女たちは、現実の女



次の停車駅である観光地でデートの約束。断る理由なんてナン!



待ち合わせの場所にいくと昨日とは違った服で彼女が待っててくれる

2つのモードで展開するアドベンチャー

日本を縦断する予定の終着駅のわからないミステリートレイン、特別急行ヴェガでの旅はふたつのモードで進んでいく。列車のなかと観光地での、出会いと会話。あるいはデートを繰り返して、女のコたちと仲良くなっていくのだ。



ヴェガの中と外。このふたつが行動の基本だ

車内モード

10両編成のヴェガのなかを自由に移動する。ここでヒロインたちと会話して仲良くなっていく。女のコたちも自由に移動しているから、お目当てのヒロインになかなか会えないなんてこともある。

見知らぬ少女と初対面のあいさつ。旅の始まりは出会いの始まりでもある



観光地モード

ヴェガが一泊停車する観光地を巡るモード。車内モードで仲良くなった女のコとのデートを楽しむ

ことができるのだ。またヒロインによっては、観光地で運命の出会いをするなんてコもいるぞ。



観光地では全画面ビジュアルでのデートなども楽しむことができる



観光地をめぐる約束の場所へ。もちろん思わぬ出会いもあるぞ



津山 菜々子

伊東小麦

加古川秋子

●思い込んだら一直線にすっ飛んでいく乙女チックな17歳の女のコ。声…住友優子

エレナ・ユリー・ノーティス

●陽気でいたずら好きで18歳。裏表がなく誰とも仲良くなれる。声…笠原留美

●正義感が強く真面目で優しい女のコ。自然と動物を愛する16歳。声：中山真奈美
岩泉風音

桜井真美

●無口で人見知りする性格。引つ込み思索だが、本当はみんなと仲良くしたい18歳。声：水ト恭子

●底抜けに明るくおしゃべり好き。思い立ったら実行する17歳。流行モノに敏感。声…宮村優子

●快活で負けず嫌いな関西っ子。明るく前向きな21歳。少し惚れっぽい。声…永島由子

CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

いよいよ公開されたサターン版画面を検証!!

ファルコム クラシックスII

Falcom Classics II

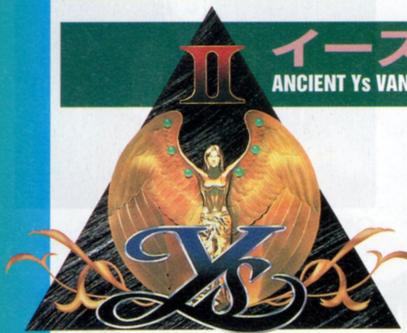
僕が活躍するRPG『イースII』と、往年の名作ADV『太陽の神殿』を収録した今作。いよいよ今回画面大放し。ファンなら必見だね



発売日	11月	C D 枚数	1枚
発売元	日本ビクター	複数プレイ	1人用
開発元	日本ファルコム	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	ロールプレイング/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	40% (6月3日現在)

イースII ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

優しさはそのままに、グラフィックはより美麗に



その『イース』の本には昔、その国を災いから救った女神の事が書かれていたという。

これまでにいくつか判明している、サターン版『イースII』の新要素。さて今回はその中から、「オープニングでは新作アニメーションが使われる」、「基本グラフィックはすべて新しく描き直される」という2要素の内容を、関連する画面写真と共に検証していこう。

ンが使われる」、「基本グラフィックはすべて新しく描き直される」という2要素の内容を、関連する画面写真と共に検証していこう。

オープニングはデジタルアニメ

当時のユーザーに、パソコンとは思えないほどの動きと美しさを見せつけ話題を呼んだオープニング。サターン版では新規に描き下

ろした水彩画を思わせるCGに、キャラクタを合成させたデジタルムービーになる。さらに滑らかさと美麗さに磨きがかかるようだ。

画面大公開!!



廃虚には、ロダの実が落ちててね、食べると頭がすっごくすっきりするのよ。

◎そしてこれが『イースII』。MP表示が追加された他、左下の女神の姿が変化している

◎「ファルコムクラシックス」に収録された、『イースII』1作目の画面



◎イースの国も非常に美しく描かれている。ここは光に包まれたアドルが着地する場所になるのだろうか?

ダームの塔から、

◎夜明けと共にこの塔から天に光が伸びて、アドルは天空へ飛ばされる



天空の国、イースへ…。



太陽の神殿 チェン・イツァーの遺跡はそのまま健在

TEMPLO DEL SOL (ASTEKA II)

家庭用ハードへの移植は、'88年8月3日にファミコン版が登場して以来2回目となる『太陽の神殿』。サターン版では同時収録作品の『イースII』と同様、グラフィックが新たに描き直されることが判明していた。RPGの要素を兼ね備えた俯瞰視点の移動シーンもパソコン版から継承されている。

CGはすべて新規描き下ろし

移動シーン上の怪しい遺跡に近づくことで突入するアドベンチャーシーン。このシーンでは遺跡内部をさらに詳しく探索できる。以下で紹介している3点がサターン版画面だが、CGがよりリアルに描き直されていることがわかる。



①高僧の墓を調査中。ワナが多いから十分気をつけないとね



②なにやら怪しげな棺を発見。その中に、不気味なマスクをかぶっている遺体を発見!! マスクをはぐと、遺体はすでに白骨化していた…という場面



③移動シーンでは、広大なフィールドを探索して歩く。中には大小さまざまな遺跡があるぞ

謎の泉発見!!



画面構成は『I』を踏襲

公開された場面はストーリー序盤要所の4カ所。パソコン版よりもグラフィックの細かさや色数が増したことが窺える。マップ画面

や会話画面の構成、キャラクタのデザインなどは基本的にサターン版『イース』が踏襲された模様。



④ギルドの店、武器と防具をそろえるならここに



⑤村の入口。冒険はここから始まる

ランスの村

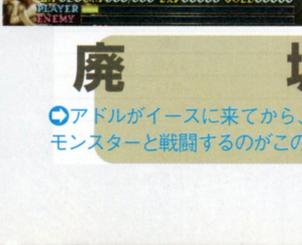


⑥パノアの家
あの子は、元気そうにしているが、実は重い病気に...



⑦長老の家
うちのひとは、少し前に出かけました。廃墟の方へ行ったみたいですよ。

⑧いつ来ても編み物をしている長老夫人



廃墟

⑨アドルがイースに来てから、最初にモンスターと戦闘するのがこの場所



廃坑



⑩先へ進むと神官のメッセージが見られる。『イース』の廃坑で使われたスポット処理は、『イースII』では使われない



氷の世界

⑪雪と氷で包まれた山々がそびえ立つ。床の水に映り込む壁がちゃんと見える



⑫パソコン版より、雪や氷の表現が際立っている。石の靴がないとツルツルすべっちゃう滑り台も、当然再現されている





行方不明の魔法使いを捜しに 未知の世界をさ迷い歩く

舞台は地球から遥か離れた惑星ナヴァン。ナヴァンの島々を支配し、地、水、火、風の力を司る4

人のドルイド（魔法使い）のうち、風の力を支配していた「ローソン」が、突如行方をくらましてしまった。残った3人の魔法使いは、ドルイドの血を引く主人公を地球から召喚し、行方不明のローソンを連れ戻す使命を与える。訳も分からず召喚された主人公だが、ローソンを連れ戻さなければ、決して地球へは戻れない…。こうして主人公は、当てもなく惑星ナヴァンの各地をさまようことになる。5つの島で構成された惑星で、果たしてローソンを発見できるのだろうか？

prologue

「おい、どこにもいないぞ！」
「逃げられたのは貴様のせいだ」
ドルイドと呼ばれる男たちが、お互いを罵っている。
「我らの明日を握るのは奴だ」
彼らは明らかに焦っていた。
「我らの力になってくれそうな男が見つかった。期待しよう」後日、ドルイドが解決策を見出した。主人公の男は、気がついたら見知らぬ土地に立っていた。



●ドルイドに召喚される主人公

『Wizardry』シリーズの

サーテック社が贈る

アドベンチャーFANへの挑戦状



①いきなり見知らぬ惑星に召喚され、状況を認識できない主人公

CONTINUE ZOKU TOU!! REPORT!!



①外観こそ地球と変わらないが、その他は何もかもが違う



②広大な惑星を舞台にした冒険の末に、最後に待つローソンは神か、悪魔か？

『Wizardry』のサーテック社が贈る大作「DRUID」。プレイヤー自身が解法を考え、進めていくことを主眼とした、歯ごたえ十分のアドベンチャーだ。

ドルイド

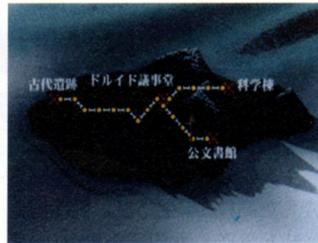
DRUID

発売日	7月2日
発売元	光栄
開発元	サーテック社
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	41・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

～闇への追跡者～

自分の頭で考え行動することが ドルイド発見への最良の手段

突然地球から召喚され、右も左も分からない主人公。そんな状態からローソンを見つけ出すには、歩き回って情報収集をするしかない。人々の言葉を基に行動を起こし、少しずつローソンの行方を掴んでいく。行動力と忍耐強さを併せ持つ者のみが、行方不明のドルイドに巡り会える資格を持つのだ。



① 惑星ナヴァンに点在する5つの島の一つ。地道に一つ一つを当たっていけば、何か手がかりが…



② 塔内にある闘技場へと入場する。少しでもローソンに近づくためには命懸けで臨むことさえ必要？

頭が痛くなる!? 難解な謎も盛りだくさん

先が読めないローソン発見までの道のりには、難解な謎解きも多く立ちはだかる。特に、惑星ナヴァンの文化が色濃く現れた難解な

文章は、その真意を読み取るのに苦労すること請け合い。文章の真意を理解して、初めて次に起こすべき行動が見えてくるのだ。

四方の導きを得て
未知なる旅が
可能となる



④ 古代遺跡の石柱に書かれていた謎のフレーズ。文意を理解した後、とある行動を石柱に施せば…



③ 正しく行動すると、遺跡の中央に転移装置が浮かび上がった！



④ この装置を利用して、次なる舞台へと一気にワープ！ 先へ進めるぞ



⑤ 過去にドルイドと接触があった人間から貴重な話を聞く。これでローソン失踪後の行き先が分かるかも？

戦 闘に深みを与える 3すくみ&魔法の法則

惑星ナヴァンの広大な大地には、狂暴な生物も多数棲息しており、旅の途中で、主人公はそれらとの戦いを余儀なくされる。ルールは簡単で、敵と接触したら戦闘開始。以後、上段攻撃、下段攻撃、防御の中から随時行動を選択すれば良い。行動決定後は、敵の行動とこちらの行動の相性を照らし合わせ、優劣な方がダメージを与えられる。



① こちらが近寄るまでは、敵側もリアクションを起こさない。じっくり考えてから行動せよ

A 上段攻撃

B 防御

C 下段攻撃

② 戦闘はリアルタイムで進行。だが、こちらの行動はA~Cボタンによる行動選択のみなので、指先の操作で敗北する可能性はナシ。敵の行動を読むことが重要

エレメントを組み合わせる魔法を作ろう

ドルイドの血を引く主人公が、直接攻撃以上に得意とするのが魔法攻撃。魔法攻撃は、惑星ナヴァンを支配する4つのエレメント(地、水、火、風)を特定の法則で組み合わせることで繰り出せる。つまり、エレメントの組み合わせを知っていること=多くの魔法を知っていることになるのだ。

エレメントの組み合わせを多く覚えるには、各地を歩き回って情

報を入手するしか良い方法はない。だが、地道に歩いていけば、スタート時は1つも知らない状態だった魔法も、最後にはどれを使おうか困るくらいに増えていることだろう。



① エレメントを組み合わせている画面。水、風、地の順に組み合わせてみたら… (画面上部)



③ 霧状の炎が画面中央の敵に目がけて襲い掛かった。魔法は敵の射程外から撃てる点が魅力だ

④ 通常攻撃なら倒すのに5~6発は必要な敵が、一撃で倒れてしまった。やはりドルイドの血を引くその魔力は本物か？



**一目ボレの相手は高嶺のお嬢様!
愛と苦悩の恋愛アドベンチャー**

**お嬢様
を狙え!!**

PC版で好評だった『お嬢様を狙え!!』が、グラフィック、シナリオなどをリメイクされての登場となる。今回は本編中に登場するヒロインたち5人を、一挙公開するぞ。

発売日	7月23日	C D 枚数	1枚
発売元	クリスタルビジョン	複数プレイ	1人用
開発元	ユース	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	2・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	95% (6月4日現在)

**愛するお嬢様を追い掛ける
12日間のラブストーリー**

主人公の名は山村賢治。受験を控えた高校3年生だが、偶然出会ったお嬢様、西塔院美津姫に一目ボレしてしまう。本編の最終目的は、12日間のシナリオ中に、その美津姫にアタックして見事結ばれること。それには、他の女の子たちの協力を得て、勉強、美術、水泳の3分野で優秀な成績を収め、美津姫に相応しい男にならないといけないのだ。

また、今回の移植に際しては、

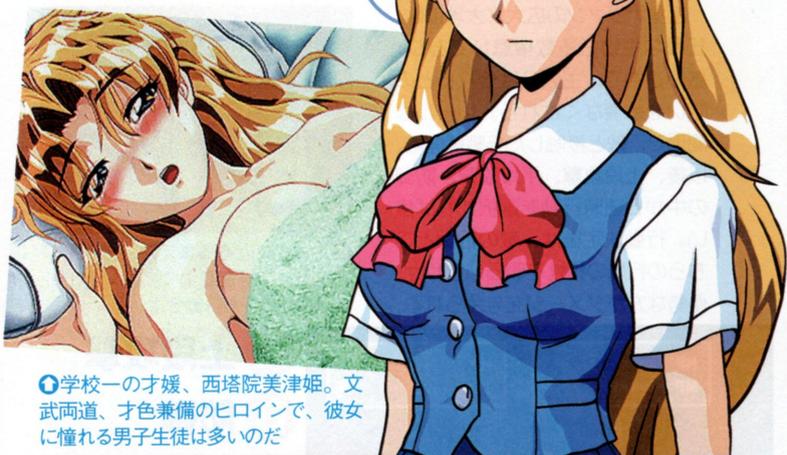


一度見たグラフィックは、何度でも見ることができるぞ

グラフィック、シナリオが大幅に追加、変更され、人気ビデオ女優の声優起用などがなされているぞ。



不良に絡まれる美津姫を助ける主人公。2人の出会いであった…



学校一の才媛、西塔院美津姫。文武両道、才色兼備のヒロインで、彼女に憧れる男子生徒は多いのだ

西塔院 美津姫

声優：憂木瞳

本編のヒロイン。大財閥の西塔院家の一人娘で、学園一の人気者でもある。帰国子女で、高校2年のときに主人公が通う高校へと編入。勉強、美術、水泳と、あらゆる

分野で完璧っぷりを発揮する究極のお嬢様である。主人公が恋焦がれる相手だが、シナリオ中に西塔院家の財産を巡る騒動に巻き込まれ、謎の失踪をすることに…。

3分野で主人公を助ける 学園内の4人の美少女たち

勉強、美術、水泳の3分野で主人公をコーチしてくれる女の子たち。彼女たちは主人公を助ける存在だが、シナリオ中の選択によ

ては、彼女たちと結ばれ、12日間を終えずしてエンディングを迎えることもある。その女の子たち4人を紹介するぞ。

野崎 このみ

声優：夏木 あやの

主人公が所属していたサッカー部の元マネージャー。主人公に好意を寄せているのだが、なかなか言い出せない内気な女の子。学力は全国模試1位の秀才である。



◎このみとの公園でのデート。デートは初めてのこと



波野 麻里菜

声優：夕樹 舞子

主人公の幼なじみで同級生。勝ち気な性格で、腕っぶりも強い女ガキ大将である。学校の水泳部のキャプテンで、主人公に水泳を教えてくれる。密かに主人公のことを想っているのだが…。

◎実はインターハイ記録保持者でもある彼女



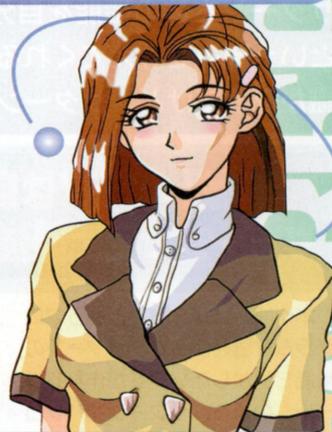
久保田 亜紀

声優：北原 梨奈

2年先輩でサッカー部の元マネージャー。在学中は男子生徒に絶大な人気を誇り、主人公も憧れていたほど。現在は美術の教育実習のため、学校に来ている。彼女は主人公に美術を教えてくれるぞ。



◎美津姫にプレゼントするための絵を描く主人公



並木 悦子

声優：矢沢 ようこ

学校の保健医で、主人公のいとこ。下ネタ好きの豪快な姐さんで、主人公のことを弟のように思っている。彼女は主人公の相談相手、アドバイザー的な存在である。

◎主人公とは師弟関係ともいえる悦子姉さん



もう大変なことになってます！

本作は18歳以上推奨作品。女の子たちとの恋がクライマックスを迎えたあかつきには、ちょっとHなシーンが見られるのだ。ここではそんな場面を少しだけ公開。

◎美術室で亜紀さんと大変なことになります



◎更衣室で麻里菜とやばいことに。麻里菜と結ばれてしまうのか



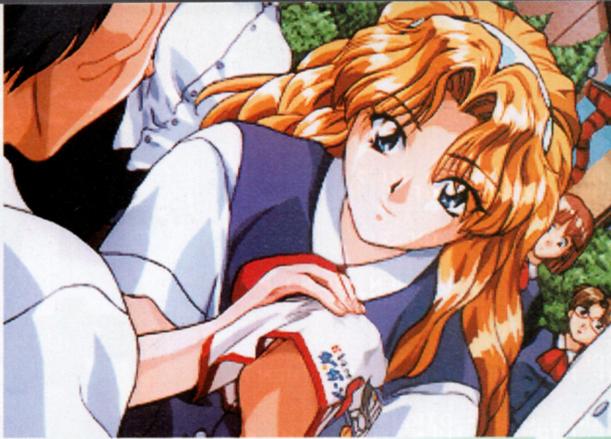
◎この公園。もう大変

◎師匠の悦子と結ばれることも…

◎最後は美津姫と。幾多の苦難を乗り越え、ついにこのときが！



◎美津姫に認めてもらうために、3つの分野を極めるのだ！



サターンがBASICを扱える開発ツールに変身!!

GAME BASIC for SEGA SATURN

ゲーム ベーシック フォー セガサターン

```

3930 DIR_PRM = .0004
3940 PV=1
3950
3960 FOR TARGET = 0 TO 7
3970 GOSUB *OPEN_TGT
3980 NEXT
3990
4000 INTERVAL (0) ON,3
4010 *DEMO_LOOP
4020
4030 IF MSG_T (<) 0 THEN *DEMO_MSC
4040 MSG# = "PRESS START !"
4050 MSG_T = 30
4060 *DEMO_MSC
4070
4080 PDL = PAD(0,1)
4090 IF PDL AND @PAD_START THEN
AV
4100
4110 DIR = DIR - DIR_PRM
4120 IF DIR < 0 THEN DIR = DIR + 1
4130

```

サターン本体の機能を自分の思い通りに操れたら…。という望みを叶えてくれる本作。多少プログラムの知識が必要だけど、サターン最強のツールソフトだ。

発売日	6月25日	C D 枚数	1枚
発売元	アスキー	複数プレイ	1人用
開発元	ビツラボラトリー	対応周辺機器等	フロッピーディスクドライブ、キーボード他
価格(税別)	12800円	バックアップメモリー	最小1 - プログラムデータ
ジャンル	ツール	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

欲しいモノは自分で創ろう! サターンで史上最強のBASICが組める

本作は、「BASIC」というプログラム言語を使って、サターンの機能を生かしたソフトが作れるツール。つまり、サターンをパソコンのように扱うことのできるソフトなのだ。これにより、サターン

の持つポリゴンをはじめとするグラフィック機能、サウンド機能をユーザーが自由に扱うことができるようになる。BASICを駆使すれば、サターン上で自分のアイデアを形にすることができるぞ。

サターンの頭脳を イジくり倒せ!!

```

1000 'Texture display sample (notos)
1010
1020 SCREEN 0:PRIORITY 10,1
1030 PALETTE 10,0,READHEX$(256*2)
1040 SETTEX 0,88,76,26,READ
1050 SETVERTEX 1,4,READ
1070 SETATR 1,1,(0,1,2,0,0,0)
1080 OBJTR 1,1,1
1090 OBJTYPE 1,4,1
1100 OBJTURN 1,1,8H0,001,-8H0,004
1110 FOR N=2 TO 246
1120 OBJATR N,1,1
1130 OBJLNK N,1
1140 ANGLE=N*6:DIST=70
1150 OBJPOS N,XSIN(ANGLE)*DIST,XCOS(A
GLE)*DIST,2
1160 OBJTYPE N,4
1170 OBJTR N,1,1
1180 OBJTURN N,-8H0,001,8H0,004
1190 NEXT
1200 END
1210
1220 *==== PALETTE 256*2 byte
1230 DATA 000004200004042110060084200070

```



◎簡単なBASIC命令の積み重ねで、市販ソフトレベルのものまで作れることもできちゃう! ポリゴンにテクスチャを貼り付けて回転させ、空間を表現するなんてお手のもの!

ところで「BASIC」って何?

BASICというのは「Beginner's Allpurpose Symbolic Instruction Code」の略で、「初心者向けの、どんな目的にも使える命令語」という意味を持っている。もともとは大型機用の言語で、初心者がプログラミングを理解するための練習用として開発されたものだ。

とはいえ、プログラムにはミスがつきもの。どこが間違っているのかを見つけ出し、修正するのは大変な作業になってしまう。そこ

で、命令を実行した後、即座にその結果を返す機能を持たせ、ミスを見つけ出しやすいように工夫されたのが今のBASICというプログラム言語。BASIC以外のプログラム言語は、実行までいくつかの段階を踏まなければならない。しかもコンピュータ自体の知識も必要とされるため、かなり難解だった。今回「GAME BASIC」の登場によって、一般ユーザーでも比較的楽にサターンを「活用」できるようになったのだ。

環境は「スタンドアロン」と「ケーブル接続」の2種

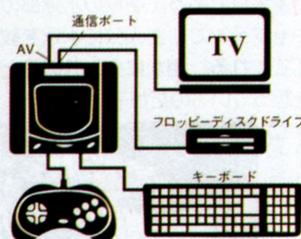
「GAME BASIC」には、ユーザーの環境に応じて2つのタイプが用意されている。基本的にはサターン本体のみでも稼働させられるが、すでにパソコンを持っている

人ならば、その作業環境を引き継いで作動させることができる。その場合、同梱されているケーブルで、サターンとパソコンをつなげる必要があるのだ。

スタンドアロンタイプ

サターン本体のみで使用できるお手軽なタイプ。システムにソフトキーボードが付属しているため、キーボードを持っていない場合でも

プログラム入力が可能だ。また、記録の保存については、バックアップメモリー、フロッピーディスクドライブを使用できる。



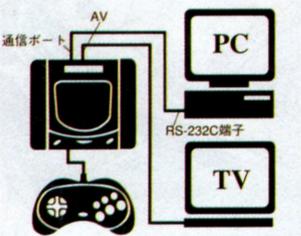
◎ここまで充実すれば文句無し

ケーブル接続タイプ

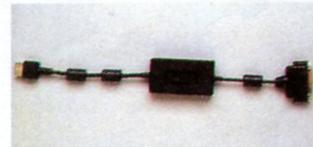
「Windows95」が動作するパソコンを持っているサターンユーザーなら、こちらのシステムがオススメ。パソコンを使用すれば、パソコンで作った3Dグラフィック

◎キーボードを持っていない人はパッドでもプログラムを打ち込める

や画像データをBASICデータに変換できる。当然だが、プログラム自体はサターン本体で作動するぞ。



◎管理できるデータ量の多さが魅力



◎RS232C端子の延長コードも必携

サタンの性能をバックボーンにした『GAME BASIC』だけの機能盛りだくさん

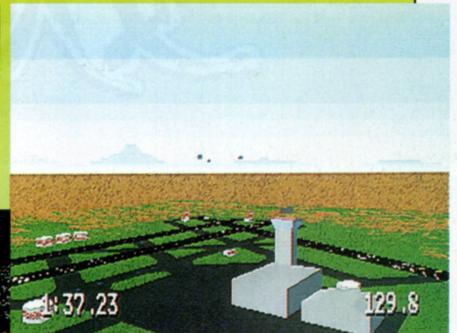
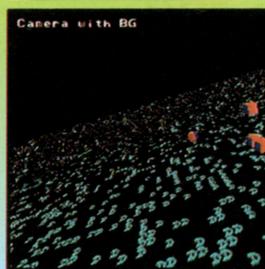
BASIC命令でポリゴンが使いちゃう

『GAME BASIC』の最大の特徴は、やはりBASICでポリゴンを取扱える点。BASIC命令を使って頂点や表示数を設定すれば、ポリゴンを作ることが本当にできるのだ。また、そのポリゴンに対して絵や色を設定すればテクスチャを貼り付けることもできるぞ。その他にも、カメラアングルの設定や表示位置の動き、光源の設定ができる命令なども用意されている。ちなみに、本作にはポリゴンを使ったゲームの他、モデリングやその動作の作成時に参考になるプログラムも収録している。パソコン

接続タイプであれば、拡張子“.DXF”の3DモデルデータをBASICデータにコンバートしてくれる変換ツール(Dxfconv)を使うことができるのだ。



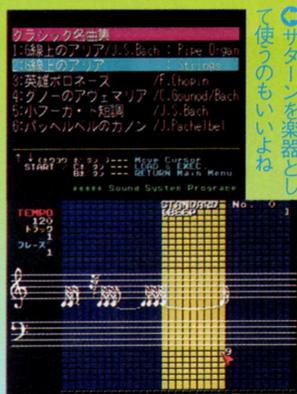
①フレームを定義して動かそう



③③③ポリゴンを使用すれば、スピード感と臨場感溢れるゲームの製作がマジで可能。努力さえすれば『バーチャファイター』並みのゲームが己の手で作れる。本当に夢みたい!

MMLでスゴイ音楽が作れちゃう

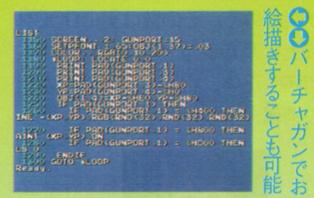
『MML』とは“Music Macro Language”の略で、音楽専用のプログラム言語のこと。本作では、サタン本体に内蔵されているサウンド機能を生かし、200種類以上の音源や、FM音源による最大32音同時発音を、プログラムひとつで演奏させることができる。



①ツールを使用することもできる

周辺機器の利用もできちゃう

本作では、サタン用の周辺機器(バーチャガン、ミッションスティック、マルチコントローラー、レーシングコントローラー、マルチターミナル6など)もBASIC命令で使用の設定ができる。これで、オリジナリティあふれるゲームの製作が可能だぞ。



当然、スプライト機能も生かせちゃう

2Dのゲームなどでキャラクターの表示に使われるスプライト機能。サタンが2Dを得意とするハード、と言われる理由はこのスプライト機能の充実にある。この機能もBASICで当然管理できる。スプライトの回転、拡大縮小、変形など、自由に操ることができるぞ。



①スプライトにテクスチャを貼り付けることもできてしまうのだ



②昔懐かしい香りのするゲームも作れる。BGのモードも豊富だ

初心者でも安心 充実のサンプルプログラム

BASICは分からないけど、何かやって(作って)みたい! という人のために、サンプルプログラムを収録。ゲームやグラフィック、ミュージックツールが収録されており、気軽にBASICの世界に触れることができるのだ。



怪奇世界の第一人者が登場、講義するデータベースソフト!

木木しげるの妖怪図鑑

総集篇

日本の妖怪から世界の妖怪まで幅広くフォローした、デジタル妖怪図鑑が登場!!

発売日	6月25日
発売元	講談社
開発元	TYO
価格(税別)	5800円
ジャンル	データベース
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	45・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

お化けが動く・しゃべる・襲う!! 妖怪博士を生むソフト

本作品には木木しげる氏が描き続ける、世界中の妖怪の情報が網羅されている。木木氏の描く妖怪をアニメーションで表現したり、

妖怪の出す声や出現音を収録。またRPG要素があるゲームモードでは、プレイするうちに妖怪についての知識が自然と身につけられる。

妖怪図鑑

お化けのことがわかる

妖怪を調べる本モードでは、木木しげる氏による妖怪のイラストが楽しめる。その数は実に900体以上に及ぶ。すべての妖怪には、別名、正体、行動、出没場所などの情報、解説が用意されている。



狼男

テキスト

油すまし (あぶらすまし)
別名: 油すまし。
本性: 正体不明。
ふるまい: その場所ですぐに「昔いたそうだ」というと、「今でもいるぞー」というと出てくる。
出没場所: 山道など。

熊本県天草の草履道(くさずみごえ)

基本的にはイラストとテキストの解説で構成

出現パターンや本性、出没場所などがわかる



油すまし



油すまし

テキスト アニメ 音



なかには「油すまし」のように、アニメと音(声)が選択できることも

生息地を選択した後、情報を知りたい妖怪を選ぶ。50音順でも検索できる

妖怪塾

木木しげるが語る、あの世の知識

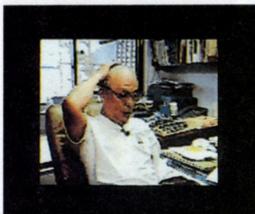
ここでは木木しげる氏の妖怪論を聞くことができる。質問は全部で7問あり、木木氏の講義がすべて

ムービーで収録されている。木木氏が様々な視点から妖怪について語っているのだ。

質問は、この7問の中から選ぶのだ



妖怪塾
○ 僕に見たという古代神に聞いて教えて下さい
偶然についてお話しください
宗教についてお話しください
「神」と「妖怪」の関係は?
妖怪千夜話に聞いて教えて頂きたい
最近になって思うことは?
僕の巻末についてお話しください



ムービーで木木氏が登場し、答えられる

旅

RPG仕立ての異界譚

水木プロを訪ねた主人公を残して、行方知れずとなった水木氏を探すのが目的。このモードはRPGになっており、マップ上を歩くと妖怪が現れて戦闘シーンになる。妖怪を倒したり、話をする事でお金や経験値を入手できる。しかし戦闘中に気力がなくなると、地獄に落とされてお金が半分減ってしまう。村の人々や妖怪の助けを得て、水木氏を探し出そう。



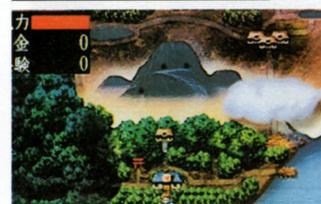
「わしは『おとろし』といって、神社を守る妖怪じゃ。水木先生を捜しておるのか。」

水木氏を探すのに、妖怪達もいろいろと手助けしてくれる



「この村では、夜な夜な子供をさらっていく妖怪がでてるのじゃ。何かいい手たてはないものかのお。」

村の人々から聞いた情報は、妖怪発見のヒントになることも



マップ上を移動し、水木氏を探索しよう。妖怪が登場すると戦闘に

水木氏を訪ねてから、不思議な出来事が起こる



妖怪万年竹は、15のダメージをうけた。

悪い妖怪はどんどん倒して経験値を積もう。レベルが上がると気力上昇

妖怪カードを集める

妖怪によって異なる条件を満たすと、妖怪がカードになって白紙の妖怪図鑑に組み込まれる。異なる条件とは、悪い妖怪なら戦闘し

て倒す、良い妖怪なら出会ったときに話しかけるなど。これは、「妖怪図鑑」モード同様に、いつでも確認することができ、妖怪カードを集める楽しみを満喫できる。



電気妖怪はある言葉に弱い。呪文を唱えるとき...

「ここから先は通さん。どうしても行くと言っなら、お前の頭に雷を落とすぞ」



白紙の妖怪図鑑に電気妖怪が組み込まれた

4人のウルトラ戦士のすべてがここに

幅広い層に人気の「ウルトラマン」シリーズ。後期作品のデータベースが登場だ。

発売日	6月18日
発売元	講談社
開発元	未発表
価格(税別)	6800円
ジャンル	データベース
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	ムービーカード
バックアップメモリー	なし
コンテンツ等	なし
現在の開発状況	100%

ウルトラマン 図鑑 3

～ウルトラマンレオ・ウルトラマン80・
ウルトラマンG・ウルトラマンパワード～



豊富なデータとムービーで ウルトラシリーズの魅力に迫る

特撮ヒーローものとして根強い人気を誇るウルトラマンシリーズのデータベースソフト第3弾だ。今回、収録されているのは「レオ」、「80」、海外作品の「G」、「パワード」を中心とした比較的新しい作品群。ムービーや画像など、円谷プロの豊富な映像資産が惜しげもなく収められている。



①新マンがセブンを助けるため登場

4シリーズを詳しく解説する各モード

テレビシリーズを見たことがある人は懐かしく、そうでない人でも本作品を見ることで詳しくなれる。

テレビ全話の紹介や、ウルトラ戦士、及び怪獣の詳細な情報が網羅されているのだ。

ウルトラ戦士の基本設定

基本設定のコーナーでは、ウルトラ戦士の数々の能力が確認できる。攻撃能力は、打撃系や投げ技、光線を使う技やバリアーなどの特殊技のすべてがわかる。また、レオの場合、さらにプレスレット、マントといった小道具も紹介されているぞ。またレオと80の変身

シーンの映像や、誕生を描いた第一話、そして最終話の名場面がムービーで見ることができる。



①ウルトラ戦士のボディチェック。放映時には分からなかった情報も

必殺技の数々



①使用した必殺技ももちろん収録。ムービーで確認できるものもある



①海外作品ウルトラマンガレートの裏話。当初、人形アクションの案も

各シリーズの防衛隊

ウルトラシリーズで欠かせないのが、ウルトラ戦士とともに戦うスーパーチームだ。彼らのプロフィールはもとより、隊員の装備や、戦闘機などの対怪獣用兵器の情報を見ることができる。

②セブンをMACの隊長に



全話ストーリーと登場怪獣

「エピソード」のコーナーでは、第1話から最終話までの各ストーリーが音声で詳細にわたって語られる。また、怪獣好きにたまらな

いのが「登場怪獣」のコーナーだ。登場話、身長、体重、出身地などの各種データをここで知ることができる。ストーリー展開から、脇役の怪獣にいたるまでくわしくなれるぞ。



①パワードで登場したゼットン。ムービーが収録されている

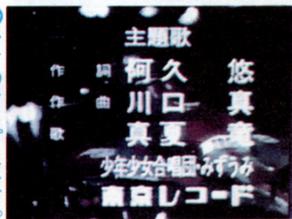
③グレイトは海外作品のため、デザイン、センスに富んだ怪獣が登場



レオと80のオープニングを収録

2作品のみになるがオープニングとタイトルが収録されている。オープニングには番組初期のものと、後半で差し替えられたタイプの2種類が存在する。もちろん、両方の映像を見ることができるぞ。

④レオのオープニング。2曲収録されている



映画やアニメ、特番もフォロー

アニメ「ザ・ウルトラマン」、幻の作品「ウルトラネオス」、劇場作品5タイトル、そして特別番組の「ウルトラセブン」2作品、さらに毎回5分間の放送だった「ウルトラファイト」など、シリーズのなかでは異色の作品群の情報が見られるのもうれしいところ。

⑤幻の作品ネオス。パイロット版ムービーも本邦初公開!



立ちはだかる難事件の数々を
卓越した推理力で解決せよ!

サターンに名探偵が颯爽とデビュー。弱冠18歳にして天才的頭脳を持つ「黒須剣」だ。

クロス 探偵物語

～もつれた7つのラビリンス～

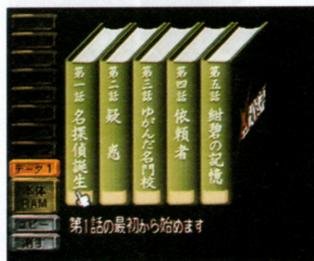
発売日	6月25日
発売元	ワークジャム
開発元	デジタルトウキョー/プランプラン
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
C D 枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	33・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

若き探偵・黒須剣が綴る 全7話に及ぶ事件ファイル

幾多の難事件を通して成長する主人公・黒須剣の活躍を描いたアドベンチャー『クロス探偵物語』。シナリオは、全7話のオムニバス形式で構成。プレイヤーは7つの事件に挑み、隠された謎を明らかにしなければならない。全7話の中にはマルチエンディングを採用したものもあり、プレイヤーの思考力が反映されることもあるぞ。

第1話	「名探偵誕生」
第2話	「疑惑」
第3話	「ゆがんだ名門校」
第4話	「紺碧の記憶」
第5話	「依頼者」
第6話	「クランチュラ」
第7話	「監獄島」

●若くて抜群の推理力を持つ男、黒須剣が本作の主人公だ



●最初にプレイできるのは、1枚目のCDに入った1～5話まで

主な登場人物



黒須剣

●IQ160を誇る18歳の若き探偵。両親は既に他界

●冴木探偵事務所に勤める、剣のパートナー

西山友子

冴木 達彦

●冴木探偵事務所の所長。普段は気さくで人の良い「おっさん」だが、ひとたび事件に関わると、鋭い目を光らせる。剣の父親的存在

プレイヤーの推理力を問う!? 多彩な仕掛け

通常はオーソドックスなコマンド選択形式で進行する本作。だが、シナリオ中で特に重要な局面では、プレイヤーの推理力を活かせるシステムが採用されている。下にその例を挙げてみよう。また、これらの結果により後半、シナリオの難易度が変化することもあるぞ。

●コマンド選択型以外の場
面が探偵としての見せ場だ



ポイントによる家宅搜索

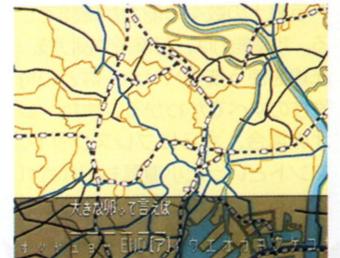
家宅搜索の必要がある場合は、ポイントを使って部屋の中を細かく操作することになる。だが、ただやみくもにクリックしても、決して手がかりを見つけないことはできない。プレイヤーの勘を働かせ、ここぞという場所を探ってみよう。

文字の直接入力

シナリオ中、暗号と思われる文書等を発見したときなどは、分析、解読などの作業をすることになる。この一連の作業の過程でプレイヤーが行うことは、分析結果の入力。「これだ」と思った答えを入力しよう。正解なら先に進めるぞ。



●一見何の変哲もない電話だが、良く調べてみると何かがある…?



●今まで推理してきたことが、この文字入力場面ですべて試される

プレイヤーの推理力で後半の難易度が決まる

前述したように、本作にはプレイヤーの推理力を試すためのさまざまな仕掛けが用意されている。しかもこれらの仕掛けは、単なるフラグ立ての道具ではなく、プレイヤーの実力を試すテストとなっているのだ。プレイヤーは最初に1～5話をプレイ。そのうち1、2、3、5話で実

行したコマンド数、推理的確かさが診断され、後半の6、7話の難易度が決まる。変化する要素を具体的に挙げると、シナリオ中にヒントが出る率や、クリアまでのタイムリミットの長さなど。各プレイヤーに合わせた難易度でプレイが楽しめる。

亡き父への想いを胸に秘め… 第1話「名探偵誕生」

第1話、(本作)の始まりは、主人公・剣が父の墓前で探偵になることを決意する場面からスタート。名うての刑事として活躍した剣の父だったが、数年前に謎の交通事故により死亡。高校を卒業した剣は、1人で生きてゆかため、また、あこがれの存在だった父に近づくため、尊敬する探偵・冴木の事務所の門を叩くのだった…。



父の墓前で自分の進路を報告。その顔には強い決意が感じられる

尊敬する探偵・冴木の下へ押しかける

その世界では有名な探偵・冴木の事務所へと嬉々として向かった剣だが、肝心の冴木は不在。それどころか、冴木の助手である友子に門前払いを食らう始末。ならば「冴木が帰ってくるまでは」と、剣

はしばらく居座ることにする。露骨に嫌がる友子を軽いなしながら、1時間程経過していると、事務所に依頼人が訪れた。しかし、この事務所での唯一の探偵である冴木は外出中。さてどうしようか…。



弟子入り志願に事務所へ行くが、友子は全然相手にしてくれない



しばらく居座っていたら、誰か依頼人がやってきたようだ

冴木の不在をいいことに依頼を受諾

冴木が不在ということで、友子に対応するが、どうもうまくいかない。剣は横から眺めているだけだったが、混乱に乗じて「私はこの事務所の探偵です」とウソをついてしまう。この都合の良さに、最初はあきれていた友子も「勝手にしなさい」とあきらめて、ついに剣の初仕事が決定！ 依頼内容は、夜な夜なマンションに忍び込む変質者を捕まえることだった…。

の事務所の探偵です」とウソをついてしまう。この都合の良さに、最初はあきれていた友子も「勝手にしなさい」とあきらめて、ついに剣の初仕事が決定！ 依頼内容は、夜な夜なマンションに忍び込む変質者を捕まえることだった…。



冴木事務所とはいまだ無関係ながらも、とりあえず話を聞く剣。聞くと、真夜中に何者かが部屋へ侵入してくるらしい。勢いで依頼を受諾し、現場へと向かう



亜紀：昨日の夜中の2時頃 家のベッドで寝たらいきなり 帽子をまぶした男におそわれたの

家宅搜索の末 盗聴機を発見…!

まずは現場、ということで、依頼人のマンションを搜索する剣。しかし、窓ガラス等が割られた形跡もなく、犯人は鍵をかけられた

玄関から侵入したことになる。依頼人の部屋の合鍵を持っている者の犯行か？ そしてさらに探してみると、部屋の数箇所から盗聴器を発見！ 剣は次の手として、合鍵を持つ者に聞き込みを始める。



最初は不審なところが見受けられなかった家宅搜索も、ちょっと念入りに探せば…妙なものが出来るわ

盗聴器ですよ



行き詰まりの状況から一転して犯人特定へ

合鍵を持つすべての人間に聞き込みを行った剣だが、アリバイや動機などの問題で、なかなか犯人を特定できない。ここまで順調だった捜査が行き詰まり、心配そうな表情をする依頼人。だが、剣はすでに次の手を考えていた。部屋に仕掛けられた盗聴器を利用して、犯人をおびき寄せようというのだ。



聞き込みでは犯人を特定できず。こつこつと奥の手…

加藤晶二は 昨夜の2時頃は彼女と一緒にレンタルビデオ屋にいたよ 店員に確認してきたから間違いない

偽の電話で犯人を誘導

剣の考えた作戦とは、依頼人にわざと偽の内容の電話をかけさせるというもの。「眠れないから睡眠薬を飲んで寝る」というウソの電話に反応した犯人は、夜が更けると部屋に侵入。部屋で待ち伏せしていた剣に現場を押さえられ、お縄となった。その犯人とは…!?



わざと盗聴器に聞こえるように、偽の電話をかける依頼人

強力はキツよ 朝まで 何かあったって起きないわ…



ソノソコやってきたところを待ち伏せした剣が押さえる。素人の剣が大仕事をしてのけた

おっと 動くな! オレは スタンガンを持ってるぜ へたに動くと ビリビリだ

ついに捕まえた!!

釣りゲームの王道、『シーバスフィッシング』の最新作が

登場!!

むらこしせいかい
村越正海

爆釣日本列島

ばくちよう

'97年4月25日に発売された『シーバス・フィッシング 2』から内容が大幅にパワーアップ。フルポリゴンの魚や、実写とCGを合成した背景に磨きがかかったぞ!!

発売日	6月18日	C/D枚数	1枚
発売元	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)	複数プレイ	1人用
開発元	A Wave	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	45・プレイデータ
ジャンル	釣り	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%



日本全国、魚という魚を釣りまくろう

日本全国各地を巡りながら陸釣りや船釣りをを行い、多種多様な魚を制覇することが目的。釣り界を代表する村越正海氏が本作品を監修、さらにはゲーム中に登場し、アドバイスを与えてくれるのが特徴だ。他にも、釣り具メーカー

イワ精工が実際に販売するルアーや釣竿が実名で採用されている。



- (040)バンペン 2-1/2
- (040)バンペン 3-1/2
- (061)バーブル/チャートリユース3-1/2
- (070)ウォーターメロン3-1/2
- (130)ホワイト/ブルー3-1/2
- (130)ホワイト/ゴールド3-1/2

- ◎カタログモードでは、発売中のイワ精工製品カタログが見られる
- ◎テレビの釣り番組やフィッシングライターとしておなじみの村越氏



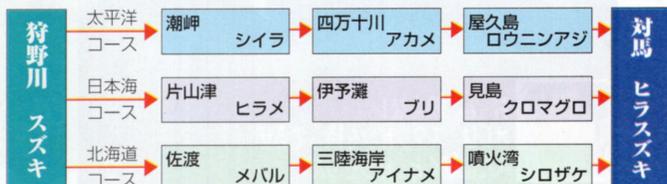
釣り三昧!!

全11カ所の釣り場を巡る

最初の釣り場は、静岡県狩野川。この課題であるスズキ3匹を釣り上げれば、潮岬、片山津、佐渡が選択可能に。そして各コース全10の釣り場をクリアすることで、最終釣り場の対馬に進むことができる。そこでは村越氏と対決となり、勝てばめでたくクリアだ。



◎釣り場の選択時には、その土地を紹介する実写ムービーが流れる



全ての釣りはショップから始まる

それぞれの釣り場には、必ず釣りショップが存在し、そこを拠点としてゲームは進行していく。ときにはショップの店長から、アドバイスや名人の存在を聞かされることもあるぞ。その他では、別地域や釣り場への移動、タックル、ルアーの確認や新たなルアーの購入、ゲームのセーブなどが行える。



◎釣りに行く際には天候が選べるぞ

ルアー

釣り上げた魚は、大きさや重量によってポイント換算され、釣果点という形でプレイヤーに与えられる。そしてその釣果点を使って、所持していない新しいルアーをショップで購入していく仕組みだ。



◎ルアーはハード、ソフト合わせて全112種類

個人記録

シイラやヒラメなど、各ステージごとに用意されている課題の魚を釣り上げた場合は、大きさや重量などが記録として残っていくぞ。



◎魚の大きさで写真の大きさも変化する

イケス

釣り上げたすべての魚は、イケスに保管し後で観賞や調理をすることができる。大物を釣り上げた後は、観賞しながら余韻に浸ろう。



◎イケスは3つ。ぜひ大物を捕獲したい

釣れる魚は全部で25種類

ゲーム中に釣れる魚は、もちろんすべて実在のもの。それら一体一体はフルポリゴンで描かれており、本

物同様のリアルな動きを見せる。ここでは全25種類の魚の中から、特に代表的な7匹を紹介しよう。

クロダイ

沿岸部の岩礁帯や内湾の堤防回りに生息。イモやミカンも食べるため、悪食家といわれている。



カサゴ

頭部や背面に鋭いトゲが多数ある。縄張り意識が強く攻撃的。小魚や甲殻類を主食としている。



アイナメ

沿岸や内湾の岩礁帯に生息する根魚。警戒心が強いので、岩陰にじっとしていることが多い。



キジハタ

岩礁帯に生息している根魚。小魚の他、エビやカニなども捕食する。美味であるため人気高し。

メバル

沿岸の特に変化に富んでいる岩礁帯に生息。いつも岩陰に隠れ、小魚や甲殻類を捕食している。



クロマグロ

マグロの中でも特に大きく、群れをなして高速で回遊している。小中の魚はまる飲みしてしまう。

シロザケ

海で数年過ごした後、産卵のため生まれた川に戻る習性を持つ。イカや動物プランクトンが主食。



シンプル操作で初心者も安心

釣り場に移動するとキャスト画面となる。村越氏や地元の名人からのアドバイスを参考に、

釣りそうなポイントを探すべし。決定したらパワーゲージで強弱を調節してルアーを投げ込もう。

全11カ所もある釣り場のグラフィックは、全て実写を取り込んだもの。加えて波や雨などCによる効果も合成され、実景さながらだ

ルアー選択
アドバイス
釣果表
タックル
設定
店に戻る

A テンション、パワーゲージ

B ライン、デプス

ライン 0.0m
デプス 0.0m

息を呑む魚との壮絶なバトル

キャストすると画面は海中に移り、ルアー操作が可能になる。狙う魚の特徴に合わせて縦横無尽にルアーを操り、魚が近づいてきたらタイミング良く動かしてヒットさせよう。その後はテンションゲージを見ながら、糸が切れないように釣り上げるだけだ。



① ヒットしても、岩に潜ったりジャンプしたりするので気は抜けないぞ



大漁大漁!!

② 岸まで上手に釣り上げると、いよいよ測量に突入。大物ならば感慨もひとしお。外道ならば涙...

よし、これはかなりの大物だよ。

ベテランも満足!



タックルは型番まで本物と同じ。実用的だ



③ 名人は釣り場ごとに存在している。重要なアドバイスがされる場合も

釣れた魚は調理も可能

本作品で釣れる全25種類の魚の中で、6種類の魚は食することが可能となっている。調理の方法も和風、中華、フランス、イタリアをとりまけた全12種類の料理が用意されているぞ。その際、一流レストランのシェフによるレシピもあわせて紹介されるので、自分で料理する場合に参考できる。

楽しむのと同じく、お食事も



シリーズ最新作、数々の改良を加え、ここに完成

悪魔城ドラキュラ

月下の夜想曲

昨年3月にプレイステーション（以下PS）で発売された『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～』が、サターン版のオリジナル要素を引っさげてやってきた。PSからの移植+αに加え、3800円という低価格での発売だ。

発売日	6月25日
発売元	コナミ
開発元	KCE名古屋
価格（税別）	3800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	70・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

突如現れたドラキュラ城に乗り込むアクションRPG

1986年にファミコンのディスクシステムで第1作目が発売されて以来、15本もの作品が発売された『悪魔城ドラキュラ』シリーズ。その最新作『月下の夜想曲』がPSより移植される。今作は主人公がヴァンパイアハンターでな



① いろんな機種で発売されたこのシリーズも、今作で16作目

くなった、経験値システムを導入したなど、今までのシリーズとは一線を画す作品。PSからの移植となるが、サターン版だけのオリジナル要素も追加されているぞ。



② プレイヤーの目的はドラキュラ城に乗り込み、悪の根源を倒すこと

プレイヤーを助ける使い魔と魔導器

城内にはアルカード（主人公）の能力を上げてくれる、魔導器と呼ばれるものが隠されている。魂のオーブや浮身のブーツといった

③ 魔導器はクリアに絶対不可欠な存在



ものがそれに当たるもので、種類は全部で31も存在する。魔導器の効果はアルカードの能力を上げるものや、特定の扉を開けるためのものなどがある。さらには、使い魔の素と呼ばれる魔導器は、戦いをサポートしてくれる使い魔を召喚することができる。これらの魔導器は重要な存在で、ゲームを進める上で絶対に欠かせないものだ。

レベルアップと武具の装備

今作の特徴は、何と言っても経験値のシステムが導入され、主人公がレベルアップするようになった点にある。今までのシリーズではプレイヤーのHPや攻撃力といったステータスは変化しなかつた

が、今作では経験値を稼ぎレベルを上げることでステータスが上がるようになったのだ。そのほか剣や盾の装備が可能になるなど、アクション要素にロールプレイング要素を足した作品となっている。



④ 武具の種類はかなり豊富。PS版にはない武具も登場する

使い魔一覧

名前	LEVEL	EXP	属性
コウゼリ	1	0	炎
妖子	1	0	毒
妖鳥	1	0	雷
妖虫	1	0	風
妖魚	1	0	水
妖獣	1	0	地
妖鬼	1	0	闇
妖神	1	0	光
妖魔	1	0	混沌
妖霊	1	0	無属性
妖魂	1	0	無属性
妖魄	1	0	無属性
妖血	1	0	無属性
妖肉	1	0	無属性
妖骨	1	0	無属性
妖髓	1	0	無属性
妖精	1	0	無属性
妖怪	1	0	無属性
妖鬼	1	0	無属性
妖神	1	0	無属性
妖魔	1	0	無属性
妖霊	1	0	無属性
妖魂	1	0	無属性
妖魄	1	0	無属性
妖血	1	0	無属性
妖肉	1	0	無属性
妖骨	1	0	無属性
妖髓	1	0	無属性
妖精	1	0	無属性
妖怪	1	0	無属性

⑤ 使い魔の数は7。使い魔がないと行けない場所も

早い者勝ちのキャンペーンを実施!

ここでプレゼントキャンペーンのお知らせ。ゲーム中に出てくるアイテムの「サイン入り下敷き」を入手し、それを撮った写真をコナミに送ると、「小島文美直筆サイン入り下敷き」が先着で15名の方にプレゼントされる。貴重なものだけに、みんな奮って応募しよう。なお、応募先は欄外に記すので、そちらを参照してね。

⑥ 小島さん直筆サイン入り下敷きが賞品



©KONAMI

サターン版に加えられた、オリジナル要素の数々

前述したように、本作にはPSから移植するにあたって付け加えられたオリジナル要素がある。ただ一言にオリジナル要素と言っても、新ステージの追加やプレイヤーセレクトの追加など、追加・改良されたポイントは多い。以下で、それらサターン版だけのオリジナル要素を見ていくことにしよう。

その1 新ステージ、新イベントなどの追加

まずオリジナル要素の筆頭に挙げられるのが、新ステージ、新魔導器、新イベントの追加。新ステージに関しては、4つのステージを新たに加え、さらにはそこに登場する新モンスターも追加している。新魔導器として追加されたものは1つ。新イベントはアルカードとマリアに関するものだ。



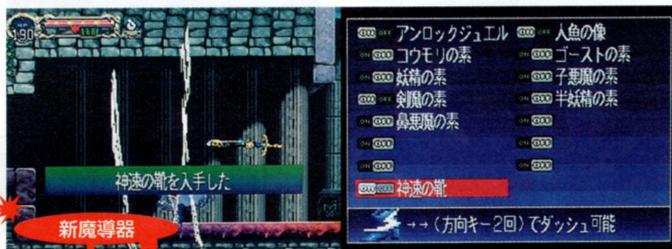
①あくまでプラス点なので、PS版とまったく異なるわけではない



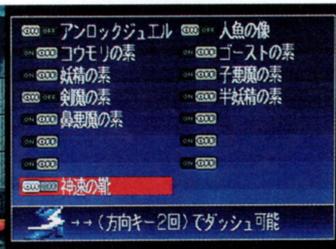
①モンスターに関しても、オリジナルのものが新たに追加された



①「地下庭園」と「呪われた牢獄」が新ステージ。逆さ城も含めると計4つ



新魔導器



→ (方向キー2回)でダッシュ可能



新イベント

①新しく追加された魔導器は1つ。アルカードの歩行速度を上げることのできる「神足の靴」がそれだ

②アルカードでプレイしたときに、新たなイベントを追加。PS版にはない、マリアとの戦闘が起こる。ボス戦みたいなもの

その2 プレイヤーセレクトが可能に

次に挙げられるのが、プレイヤーセレクトが可能になったこと。主人公のアルカードのほか、リヒターとマリアの2人を操作キャラとして使えるようになった。リヒターに関しては、裏技を使えばPS版でも使用できたが、マリアに関してはまったくの新キャラ。ゲームスタート時に、どのキャラで遊ぶかが選択できる。



①操作キャラを、アルカード、リヒター、マリアの中から選べる



リヒター

①PS版では、ウル技として登場したりリヒター。サターンでは初めから使える



マリア

①PS版では操作できなかったマリア



①操作方法はリヒターと同じようなもの。必殺技として四聖獣の力を使える

その3 システムの改良と新モードの追加

そのほかにもオリジナル要素として、①ゲーム中に出てくる大時計の時刻をサターンの内蔵時計と連動させた、②新たなBGMを8曲追加した、③BGMを鑑賞することのできるサウンドモードを新設

したなど、いろいろな点が追加・改良されている。また、ROM内にはパソコンで見ることのできるデータも収録。小島文美さんの描いたイラスト全15点を、パソコンを使って見ることもできる。



①そのほかにもいろいろとオリジナル要素がある

最大4人で楽しめる単純明快蹴り飛ばしアクション



みんなで遊ぶゲーム ケリオトッセ!

最近のゲームは難しすぎてついていけない。そんな人にぴったりなゲームだ

発売日	6月18日
発売元	増田屋コーポレーション
開発元	アンリミテッド
価格(税別)	4800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	最大4人同時
対応周辺機器等	マルチターミナル6
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
現在の開発状況	100%

年に一度行われるイベントで「ケリオトシタ」の称号を獲得しよう

ケリオット星で年に一度行われるケリオカーニバル。なかでも最大のイベントが「ケリオトッセ」だ。プレイヤーはケリオ山にある円形の闘技場の中で、自分以外の3人と戦い、3本先取でステージクリア。8ステージを勝ち抜けばボスとの対決だ。また、最大4人までの対戦プレイも楽しめるぞ。



①最大4人対戦が可能。友人との対戦は、盛り上がること間違いなし

ルールは簡単、蹴りとジャンプで戦おう

戦い方は至って簡単。相手を攻撃する「蹴り」と、回避行動となる「ジャンプ」、そして「必殺技」の、3種のアクションで戦う。他にアイテムとしてボールとエアボムが用意されている。ボールはドリブルしながら、隙を見せた相手にシュート。エアボムは触ってから一定時間で爆発するぞ。



②基本的な落とし方、蹴り。闘技場の端にいたらチャンス



③プランコがヒット。仕掛けをうまく使い、敵を落としていこう



④ボールは遠距離攻撃可能

必殺技で一網打尽

必殺技はゲージがたまる时使用できる。ゲージは時間の経過と、敵の攻撃を受けることで、色が9段階に変化。その後ゲージが回転すると使用可能になる。ちなみに試合開始直後はゲージがたまっている状態のため1回使用できる。



⑤必殺技で一気に闘技場の外へ

ケリオ山の頂上を目指すストーリーモード

キャラ6人の中から1人を選び、ケリオ山の頂上を目指す。各ステージには様々な仕掛けが用意され



⑥プランコが強力な武器となる。シーソーは必殺技回避に有効



⑦雨が降っていると水たまりの上に乗ると、外に流されてしまう



⑧真ん中の川に乗ると回転してしまい、川の上で倒れると場外に落ちる

ている。戦いを有利に運ぶこともできれば、逆に不利に陥ってしまうことも。各ステージで倒したキャラは、次にゲームをプレイしたときに選択可能になる。最大21人のキャラが選べるようになるぞ。



⑨火山からは常に岩が飛び出す。倒れているとき当たるとあわれ場外に



⑩闘技場が見えない。気をつけられないといつのまにか場外へ

頂上には主が待つ

ケリオ山の頂上には、ドラゴンが待ち受けている。ここではプレイヤーに体力ゲージが表示され、ドラゴンの攻撃を受けると減る。ゲージがなくなる前にひたすらボールを当てよう。ただし、ここでは必殺技は使えないぞ。



⑪炎と噛み付き、踏み潰して攻撃してくる。強敵だ

©MASUDAYA/UNLIMITED

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!!

量より質で勝負のサターン市場！ 今号もタイトルは少ないが、こういうときに限って隠れた名作が発掘されたりするもの。普段、目にとめることのないマイナーソフトこそ、このコーナーで要チェックだ！

6月18日～6月25日

発売予定ソフト

レビュアー紹介

対象ソフトのオ・キ・テ

ゲームの好みは人それぞれ。どんなゲームが好きなのか、それによってレビュー内容は変わってくる。と

いうわけで、ここでは各レビュアーの簡単なプロフィールを紹介。レビューを読むときの参考にしね。

※レビュー対象ソフトは'98年6月18日～6月25日に発売予定の全サターンソフトを対象にしている。ただし、直前のソフト発売日

変更などの理由により、必ずしもその条件を満たしていないソフトが掲載されている場合もある。また、マークの記号は、レビュアーがソフト評価をするにあたってプレイしたソフトの総プレイ時間を表している。

<p>荒田茂樹</p> <p>最近のお気に入りには「SUBTERRANIA」(ジェネシス)。低重力が支配する惑星上でロケットを操る。慣性飛行しつつも惑星の重力にひっぱられ、なんともコントロールしづらいもどかしさにほれこんだ。</p>	<p>児玉守</p> <p>ついにフランスワールドカップが開幕。サッカー-日本代表は、僕らにどんな夢を与えてくれるのだろうか。そして、夢といえばセガの新型ハード。こちらは、どんな夢が詰まっているのだろうか。もうワクワクです。</p>	<p>山口康弘</p> <p>ゲーム雑誌の広告で「メタモルV」のPS移植の事実を知る。長官のシナリオが追加されるなど、いろいろパワーアップしての移植らしい。続編への布石(?)として、今から大期待の1本。私もかなりしつこい…</p>	<p>片井美樹雄</p> <p>新ハードの話題沸騰の真只中、キッズギアを購入。これでギアが3台目になりました。目下「シルヴァンテイル」をプレイ中。携帯ゲームの液晶は、やっぱりカラーじゃなくちゃねえ。そうでしょ、セガさん？</p>
<p>加藤政樹</p> <p>「D2」の発表会へ行ってきた。オープニング映像凄すぎ。ドリームキャストとワープの力を実感。早く遊びたい、そんな気にさせられた。飯野氏がドリキヤスのプレゼンするようになるのだろうか。見てみたい。</p>	<p>田村雅</p> <p>このごろ暇がなく「beatmania」がプレイできない。ただでさえ2、3日やらないだけでずれてくるのに、そろそろ潮時なのかも。「ska」の最後は一向にあわないし、スクラッチもダメ。AAどまりってどこか。</p>	<p>青木智彦</p> <p>いざニュータイプと呼ばれる男を目指し「オラタン」を修行…、と思いきや地元国分寺(HL/S)のレベル高し。秒殺されます。んで結局「バーチャ」で気晴らし。そんな自分が情けない。ウウ～、でもなあ…。</p>	<p>平岡祐輔</p> <p>今のユーザーは少し贅沢になっていないか。完璧なソフトなんてありえない。もっとソフトを愛する気持ちがないと、ゲーム業界は衰退していく。この道を行けばどうなるものか。誰か非常ベルを鳴らしてくれ！</p>
<p>奥村景子</p> <p>ノーマークだったけど、プレイしたらハマったタイトルあり。「リングキューブ」がそれ。内容については後に譲るとして、今まで知らなかったのが悔しい。「クロス探偵物語」も面白そう。寝不足の日々が続く…</p>	<p>馬場太郎</p> <p>ついに業務用の「レイディアントシルバーガン」が稼働開始。サターン版サンプルを遊び、自分にとっては歴史的な難易度と感じていたのだが、早くも1コインクリアが出ている模様。自分のヘタレかけんに絶望…</p>	<p>大村和義</p> <p>W杯が開幕ということもあり、しょぼん松本とN64「実況ワールドサッカー」で対戦しつつ、日本代表の健闘を祈る日々。カズ落選は残念だったけど、せめてゲーム内では大活躍をさせてやりたいと思います。</p>	<p>松本亮</p> <p>PCを購入後、毎日「ジギスカンIV」をプレイし続ける日々。光栄系シミュレーションではマジに最高傑作です。現在は頼朝でプイプイプレイ中。家庭用機に移植されることを切に願っています。オールド万歳。</p>

リングキューブ 完全版



兄ちゃんももしかしてかけるようになったのやな！ 良かったな！ おめでとう！

- 発売日/6月18日
- 発売元/アスキー
- 開発元/アルファシステム/マーズ
- 価格(税別)/6800円 ●ジャンル/ロールプレイング
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/2枚(音楽CD付)
- 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/192・プレイデータ
- コンテンツ等/なし
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

人気RPGの移植作。サターンは最終形態だ。(P52で紹介)

スムーズな物語進行の工夫が最高に生きてる

シナリオが3つあり、さらにプレイヤーの腕前により難易度も3つのレベルから選べるのは親切。遊び方としては、ストーリーを最短時間で追っていくもよし、モンスターをたくさん捕獲して船箱のカプセルをすべて埋めるまで頑張るもよし。かなり自由度が高い。「次はこうして、ここに行きなさい」といったような「電話」のシステムもあるので物語が行き詰まることもない。テンポもバランスもよくて、さくさく進むのでわりとストレス知らず。始めたら止められない系。(奥村: 20時間)

動物の捕獲に無我夢中 中身で勝負の濃い1本

見た目や基本的なシステム、内容はPCエンジンの頃から変わっていない。現在の主流になっている派手な演出などは一切ない。はっきり言って地味。しかし、このゲームの面白さは見た目ではなく中身。世界観はホラー調でサイコ感覚がブンブン。少しオトナのセリフまわしも雰囲気合っていて今でも新鮮に感じる。そして、なんといっても雄雌合わせて240体もの動物集めが熱い。知恵を絞って希少な動物を捕獲したときの達成感！ 本筋を忘れて捕獲に熱中してしまうほど。見た目の地味さ

で敬遠せずに、ぜひプレイしてもらいたい1本。(山口: 11時間)

得点の根拠は？

- マイナス要因は「レベルアップ」要素。理屈としてあっているんだけど、格下のモンスターと戦った時に、ほとんどが飛び散って経験にならない部分をあえて引きたい。(奥村)
- 独特の世界観にシステム、動物収集の熱中度を加味して。(山口)
- ムービーがキレイ。じっくり収集できるのもO。(平岡: 5時間)

攻略性の高いジャンル好き	私生活でも収集癖アリ	リングキューブ初体験
奥村 9	山口 8	平岡 7

プリンセスメーカー ゆめみる妖精



●発売日/6月18日
●発売元/ガイナックス
●開発元/ナインライブス
●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/67・プレイヤーデータ
●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%

娘をプリンセスに育てあげるのが目的の育成SLG。(No.11 P146で紹介)

時間をかけてじっくり 育てる楽しみを堪能♡

基本的なフォーマットは、PS版からの大きな変更点はナシ。娘に着せるドレスやスーツの華やかさは、娘を「着替え」させることで、長時間遊んでいることで陥りがちな単調プレイを盛り上げる工夫の1つだと思ふ。先生の家庭訪問、友人の遊びの誘い。その辺の「人間としての付き合い」の細かさ、演出がニクイ。「エンディングまで時間がかかるからこそ娘の成長が嬉しい」。単純だけど純粋にそう思う。短時間で何度も遊べるタイトルは攻略回数での充実感が得られる。「プリメ」では付き合い

の長さや、深さで充実感を得て欲しいかな。(奥村：🕒23時間)

安定した楽しさを誇る 娘育成SLGの超定番

細かい変更はあるものの、基本システムは今までと同じなので、シリーズ好きは安心。初めてでも簡単にプレイできる娘育成SLG。個人的にはもっと新しい何かを期待したいところだが、システムが完成しているともいえるので、まあいいか。肝といえる娘とのイベントも豊富でいい感じ。スケジュール管理がしやすくなりテンポ良くプレイできるのも好感がもてる。プレイ時間が短く、何回もプレイできるようになっている

が、ちと飽きやすいか。まあ娘に感情移入できれば問題ないけど。ただ、前作にあった修行がないのはちと寂しい。(加藤：🕒9時間)

得点の根拠は？

●追加イベントはあるが「なぜPS版からこれだけ遅れたの発売か」の個人的疑問点でマイナス。(奥村)
●基本的には今までと同じ。前作7点なので、同じ点数。(加藤)
●最近の育てゲーに慣れた人には物足りないかも。(松本：🕒4時間)

このシリーズ 筋金入りです	育成SLGは 結構好きです	シリーズ 初体験
奥村 8	加藤 7	松本 6

ラングリッサーV ～ジエンドオブレジェンド～



●発売日/6月18日
●発売元/日本コンピュータシステム(メサイヤ)
●開発元/キャリアソフト
●価格(税別)/6300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/231・プレイヤーデータ
●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%

「ラングリッサー」シリーズついに完結。(P34で攻略)

手堅くまとまった シナリオとシステム

「Ⅲ」「Ⅳ」と、何かとシステム部分に問題のあった同シリーズだったが、最終作にきて、システムはようやく落ち着いたといった感じである。チャレンジスピリッツに溢れてきた従来のシリーズに比べて、妙にプレイヤーに優しい作品になっており、初体験プレイヤーも楽に入れるシステムでござる(話がちと分からないが)。同シリーズを通してプレイしてきた人にも安心してオススメできます。もろに狙った感じのキャラ&シナリオは好き嫌いがあるかもしれないが、シリーズのお約束ということ

で…。(松本：🕒8時間)

人気シリーズもこれで完結 感動のラストに君は涙する

戦闘シーンは、前作で不満と言われていた部分(傭兵システムや難易度など)が改良され、格段に遊びやすくなっている。さすがに、これだけ続いてきたシリーズなので、新鮮さという点には欠けるが、その分安心して遊べる出来。ストーリーの方も、これまでの話をうまくまとめながら、中盤から終盤にかけて大いに盛り上がる。「早くこの続きが見たい」という特有の中毒症状にかかり、一気にクリアまでゲームを進めてしまったほどだ。また、完結編という

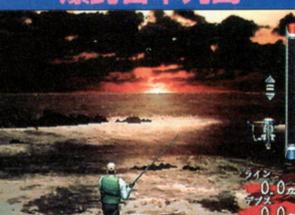
ことで、これまでのシリーズの謎が解明されていくが、その辺の知識がなくても、十分に遊べるんじゃないでしょうか。(児玉：🕒40時間)

得点の根拠は？

●優等生ごみ。「I」や「デア」のようなインパクトが足りず。(松本)
●細部への配慮、演出、ストーリーの秀逸などを評価して。(児玉)
●相変わらず中毒性のあるSLG。でもまず目が無くなり移動がわかりにくくなった。(平岡：🕒20時間)

シリーズ クリア済み	「Ⅲ」の攻略 やってみました	「Ⅳ」はまだ 途中
松本 7	児玉 8	平岡 8

村越正海の 爆釣日本列島



●発売日/6月18日
●発売元/ピクチャーインタラクティブソフトウェア(ピクチャーソフト)
●開発元/A wave
●価格(税別)/5800円 ●ジャンル/スポーツ(釣り)
●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/45・プレイヤーデータ
●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%

実写とCGを駆使したフィッシングゲーム。(P134で紹介)

リアルなグラフィックは○ お手軽さも失われず

もともとグラフィックの美しさには定評があったが、3作目になって大幅にパワーアップした感がある。魚の動きも相変わらずリアルだ。今回はトーナメントではなく、課題をクリアさえすれば違う釣り場に進むことができる。時間制限もなく、課題もそんなにきつくないので、結構のんびりと釣りに興じられるのは良い。1回のキャストで2回くらいアタリがあるので、イライラすることもない。難を言えば、いけすが3つしかない、魚の料理法が選べないところか。あと、釣り上げる

前に本命が外道が分かってしまうのは…。(平岡：🕒7時間)

実釣の醍醐味は十分に再現 釣り初心者には最適の作品

タイトルに「爆釣」と銘打つだけに、魚は大変よく釣れる。他の釣りゲーをプレイしていないので単純な比較はできないが、実写合成した釣り場のリアルさやツボを抑えた魚の選別なども含め、釣りの楽しさは十分堪能させてくれる。ただしそれは「よく釣れる」部分に感じた楽しさで、魚がルアーにかかってから陸に釣り上げるまでの魚とのファイトは、緊迫感が弱く少々淡白な気がした。まあこれから釣りを始めるきっかけ

とするには、大変よろしい作品だとは思いますが。(大村：🕒5時間)

得点の根拠は？

●今まで自分がプレイした釣りゲームの中ではピカイチだと思う。初心者を釣りの世界に引き込ませることができるソフトだ。(平岡)
●魚を調理する際のレシピが、非常に本格的なものなので。(大村)
●専門的な知識がなくても難なくプレイできる親切設計、その間口の広さに好感触。(山口：🕒5時間)

釣り堀 レビュー	釣りは 初心者	海でも湖でも 釣りは何でも
平岡 7	大村 6	山口 7

ケリオトッセ!



- 発売日/6月18日
- 発売元/増田屋コーポレーション
- 開発元/アンリミテッド
- 価格(税別)/4800円 ●ジャンル/アクション
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/4人同時 ●対応周辺機器等/マルチターミナル6
- 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%

蹴って落として大騒ぎ! の対戦アクション! (P138で紹介)

知力、戦略、時の運 対戦の魅力満載だけど…

ポリゴン版『MOTOS』のようないわゆるフィールド押し出しゲー。登場キャラは、必殺技などで個性がはっきり区別化されているので、それこそ対戦では熱く燃えることができる。ただし、それは乱戦に陥る楽しさであって、決して深い読みと緻密な計算が実を結んだ時に感じる充実感ではない。なぜか? それは1にも2にも操作性。通常攻撃が“蹴り”という性質上、攻撃判定は前面にしかない。そこに慣性の働くキャラの動きが相まって、もどかしさを感じることもしきり。ポールを使った

攻防やバラエティに富んだフィールドなど、対戦時にキモとなる点をキッチリ突いた作品だけに、少々残念だった。(片井: 5時間)

多人数でわいわいプレイ してこそ味が出る作品です

ルールは至って単純明快、対戦相手をステージ外へ落とすだけ。ただ1人プレイでは、敵を蹴り落として勝利をつかむというより、逃げ回って敵のピンチを待ったほうが有効なのはどうもなあ…。でも変化に富んだステージも多いので、ゲームのメインとなる多人数同時プレイは、キャラごとの必殺技の性能に差がありすぎる気はするが、細かいこ

と云って無しで楽しめる。「みんなで蹴るゲー」というコンセプトが、ビタリと的を射ている印象は十分持てた。(大村: 2時間)

得点の根拠は?

- 対戦のバランスがいい分、キャラの重い操作感が気になる。(片井)
- 操作が何にしる簡単。幅広い年齢層が楽しめる作品だから。(大村)
- 単純なルールで複数人対戦できるのは素敵。だが、駆け引きの弱さや動きが…。(松本: 3時間)

複数対戦は結構好きです	アクション結構得意	パーティーゲーム大好き
片井 6	大村 6	松本 6

スーパーアドベンチャー ロックマン



- 【どっちに行こう?】
右に行く
左に行く
- 発売日/6月25日
 - 発売元/カプコン ●開発元/カプコン
 - 価格(税別)/5800円
 - ジャンル/アドベンチャー
 - 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/3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/23・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%

今度の『ロックマン』はアドベンチャーだ! (No.11 P48で紹介)

シリーズ10周年にして もう一声! と言いたい

アドベンチャーと銘打ってはあるものの、システムはLDゲーム。画面に枠を付け、ムービー画面を小型にしてある所からもその香りが漂う。シナリオ自体は選択肢で多少分岐はするが、ほぼ一本道。アクションシーンも『ロックマン』らしい味付けにも拘わらず、基本的に連射でOK。これらを総括的に見ると底の浅いゲームのように感じるかもしれないが、さにあらず。ゲームに登場するキャラや設定など、10年間の厚みを感じられるし、勧善懲悪なストーリーも『ロックマン』の世界観にマッチ

していて馴染みやすい。やはり惜しむらくは“アドベンチャー”要素の欠如だろう。(片井: 5時間)

アニメーションがウリなら もっと見せてもよいのでは

有名な声優を使ったり、OVAとしても成り立つシナリオはいいのだが、いかんせんムービー画面が小さく画像が粗い。やはり今の時代、これじゃあつらいでしょ。せっかく丁寧な作りなのにもったいない。システム面では、うまいこと途中でアクション要素を入れ、だれない、テンポのよい作りとなっている。お話を見せるところでゲーム性を持たせ、その世界に入れるよう工夫してあります。

ただ、アドベンチャーゲームなのにその要素が薄く、アクション部分がメインとなっている感を受けました。(田村: 4時間)

得点の根拠は?

- キャラの魅力はあるが、それを生かすシステムに難アリか。(片井)
- だれずに最後まで楽しめたが、複数回プレイはきついから。(田村)
- 大の大人がプレイするにはつらいが、子供がプレイする分には喜ぶ要素があるから。(大村: 2時間)

ADV寄りの視点で見たら	アクションは好きで得意な	『ロックマン』のみ経験有
片井 6	田村 6	大村 6

頭文字D ~公道最速伝説~



- 発売日/6月25日
- 発売元/講談社 ●開発元/元氣
- 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/マルチコントローラ、レーシングコントローラ
- バックアップメモリー/12・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%

しげの秀一原作の『頭文字D』がサターンに登場! (No.11 P168で紹介)

原作そのままのノリだが ことレースに関してはシビア

よく見られる原作つきのスポーツゲーム系は、メインとなるスポーツがおざなりというか、出来が悪いという印象が見受けられるが、本作はそうでもない。悪い言い方をすると、レースゲームに原作のシナリオを付けたって感じかな(一応賞めてます)。レースに関して言えば、とにかくドリフトがシビア。カウンターのタイミングを間違えるとすぐにスピン。まともにドリフトやろうもんならかなりの練習が必要。そのためにドリフト練習の専用モードまで用意されているし、お約束のモードもちゃん

とある。原作読んでる人には受けがいいかも。(青木: 5時間)

レースに重点を置くが 原作の雰囲気は希薄?

初プレイの感想は、とにかくマシン操作が厳しい、という点が気になった。原作のような公道での華麗な走り、過激なバトルを自分の手で再現しようとするれば、相当な修行を必要とするだろう。このあたりはレースゲームというより、実車のシミュレータという感じがした。レースゲームとしての単純なおもしろさ、爽快感は少し薄い感じがする。ひたすらスティックに走りを目指す人にはいいかもしれない。シナリオモー

ドに少し物足りなさを感じるが、肝心のレースがおざなりになるよりはずっといい。(山口: 4時間)

得点の根拠は?

- 全体的に良い出来だが、読み込み回数が少し目立つから。(青木)
- ファン向けだが「原作は好きでもレースは苦手」という人にはかなり敷居が高い。そこが難点。(山口)
- ドリフトボタンで、下手な人でも何だか上手くなったような気にさせてくれる。(平岡: 5時間)

原作は一応読みました	タイトナ中級41秒23記録	でも本当は安全運転
青木 7	山口 6	平岡 7

悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～



- 発売日/6月25日
- 発売元/コナミ
- 開発元/KCE名古屋
- 価格(税別)/3800円 ●ジャンル/アクション
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/70・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%

PS版から移植されたドラキュラシリーズ最新作。(P136で紹介)

細かい演出と雰囲気は◎だが アクション素人にはちと辛い

余程根気よくやり込むか、攻略本を読みながらプレイするかの2択。それぐらい複雑というか、難しいというか、芸が細かい。頭も結構使うし、常に緊張感を持ってプレイできるけど、アクションが苦手な人にはこの連続したプレッシャーに耐えられないかも。雰囲気はかなりのものだし。また、今までサターンのアクション系ゲームで満足出来なかったファンで、PS版をプレイしてない人には是非プレイしてほしいところ。間違いなく熱中します。システム面を見ても、ダレる程気になる部分も

ないし、低価格だからとりあえず買っちゃえ。(青木: 10時間)

完全移植+αで3800円。 不満点は見逃せるでしょう

単刀直入に言って、アクション好きなら買って損はないでしょう。シリーズファンだけでなく、アクションファンをも熱中させたPS版の移植作ですが、ざっと最後までプレイしたところ、大きな違いは見つけられません。PS版よりグラフィックが見劣りする点や、環境部分でストレスを感じる箇所はありますが、そこは3800円という安価が十分カバーしています。おまけ的なものですが、いろいろとオリジナル要素も

あることすし。安心して手が出せる一本です。(田村: 20時間)

得点の根拠は?

- 10点満点中、演出、雰囲気4点。システム面が4点で十分。(青木)
- いまプレイしても十分に楽しめる良質のアクションRPGだから。1年ちよい遅れの移植作ですが、3800円なら文句ないでしょう。(田村)
- 単なるPS版移植にとどまらないサターン版オリジナル要素に好印象を持ったので。(片井: 4時間)

アクションは ちよい苦手	PS版は当然 200.6%達成	高い難易度の ACT好き
青木 8	田村 7	片井 8

クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～



- 発売日/6月25日
- 発売元/デジタル・トーキョー/プランプラン(ワークジャム)
- 開発元/デジタル・トーキョー/プランプラン(ワークジャム)
- 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/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/33・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%

全7話で構成された本格派推理ADV。(P132で紹介)

シナリオ、演出は余裕で合格 素朴なれど丁寧な作りに感激

ポイント指定、コマンド選択、設問、文字入力、推理ADVを楽しむための要素がすべて盛り込まれているといっても過言ではない。プレイヤーを飽かさせない作りには好感が持てた。さらには読み込み時間。ちょこちょこ移動するADVでの難である読み込み時間がこれにはまずない。ストレスなくプレイ出来ることは間違いないね。シナリオも1話が長くもなく、短くもないのでダレることもない。シナリオは個人的にめちゃハマりました。ただ、都合のいいように持ち物が突然増えたりするの

がちょっと気になったかな。それでも十分合格。(青木: 8時間)

よく練られたシナリオは 推理アドベンチャー最高峰

ありがちなコマンド総当たりではなく、自分の推論に基づいての文字入力、画面指定が必要という、最近にしてはストイックな推理ゲーム。だが、難易度は適度なレベルでテンポも実にいい。そしてなにより、軽めの主人公、黒須剣を初めとした登場人物たちが、本当に人間くさいアクション、反応でシナリオを進めてくれる。さらにはどのシナリオも、ちと後味の悪い系事件ばかりだが、きちんと納得、感動させてくれるもの

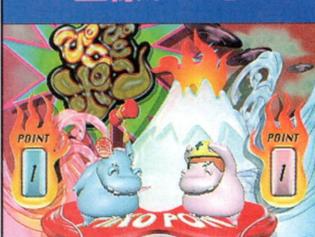
ばかりだ。推理のために主人公と同程度の知識が必要な部分と、推理力が問われる部分があるので万人には勧められないが、推理系が好きなら超オススメ。(松本: 10時間)

得点の根拠は?

- 推理小説好きならとりあえず買って問題ないと思うよ。(青木)
- シナリオと処理速度がいい感じ。テンポの早さもステキ。(松本)
- 連作短編集のような、ダレないシナリオの勝利。(荒田: 3時間)

中学生時は 探偵志願	本来推理系 は苦手	ADVは 不得手
青木 9	松本 9	荒田 7

王様ゲーむ



- 発売日/6月25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)/6800円 ●ジャンル/その他
- 対象年齢/18歳以上推奨 ●CD枚数/2枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/並装RAM対応
- 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/なし
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

ミニゲームをクリアして女の子の♡な姿を見よう。(No.10 P137で紹介)

ただ見せるだけじゃない! 8人の娘さんにドキドキ♡

ピチピチした娘さんたちのあんなシーンやこんなカット、はたまたお色気シチュエーションなどが楽しめるソフト。具体的な罰ゲームの内容はというと、セリフを組み合わせてしゃべらせるとか、娘さんの妙な雰囲気や言い回しなど、ただセクシーカットを見せるだけじゃない部分もあって、それなりに楽しめた。ただ、いくらオマケ的な存在とはいえ、ちょっとミニゲーム部が物足りなさすぎ。テンポは悪いし、数も3つと少ない。罰ゲームを見るために何度もやらなきゃいけないんだから、こ

の辺の遊びやすさをもっと追求してほしいかった。(児玉: 4時間)

豊富なギャル映像はO ゲームはもう少しか

アダルトなテイストのゲームを作り続けてきたソシエッタ代官山ならではの内容。X指定が廃止され、ズバリな描写ができない分、多種多様な映像が収録されている。

しかし、映像を見るための肝心なゲーム自体は、頻繁な読み込みや、一部の操作のわかりにくさなど、ストレスを感じる部分が多い。何度も繰り返す部分にだけに、もう少し丁寧な作りをして欲しかった。

ミニゲームに関してだが、画面上

での操作説明がある方が良かったように思う。あと、一部のボタン割り当ては、あまり良く考えられていないような…。(馬場: 2時間)

得点の根拠は?

- ゲーム性を割り切っても、お色気だけでは食指は動かし。(児玉)
- ミニゲームがどうにも大ざっぱな感があり、熱中できない。(馬場)
- 『THE野球拳』や『ホーンテッド・カジノ』程楽しむことが出来なかったため。(片井: 3時間)

王様ゲーム やってみたい	何はなくても 操作感重視!	水着が… 水着ですか
児玉 6	馬場 4	片井 6

サターンソフト Impression!!

一般ソフトひとくち解説

ウルトラマン図鑑3

- 発売日/6月18日
- 発売元/講談社 ●開発元/未公開
- 価格(税別)/6800円
- ジャンル/データベース
- 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/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

ウルトラ戦士のデータベースソフト第3弾!! (P131で紹介)

ウルトラファイトからネオスまで、データを収録

第3弾となる最新作では、「レオ」「80」といった後期作品や、情報の入りにくい海外作品「ウルトラマンG」「パスワード」、また番外編「ウルトラファイト」や、未放映のパイロット版「ネオス」の貴重なムービーも収録対象になっている。マニア心をくすぐるコレクターズ・アイテムといえそう。たとえば、グレートに着ぐるみの役者は、極真空手の心得があり、空手の型を用いてファイトシーンに迫力をそえている。こんな裏話の情報が盛り込まれているのも魅力だ。(荒田)

一般ソフトひとくち解説

GAME BASIC for SEGA SATURN

- 発売日/6月25日
- 発売元/アスキー ●開発元/ピツラポラトリー
- 価格(税別)/12800円 ●ジャンル/その他
- 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/サターンキーボード、フロッピーディスクドライブ他
- バックアップメモリー/最小1・プログラムデータ
- コンティニュー等/なし

サターンがBASICを扱えるツールになる! (P128で紹介)

サターン“で”遊んだら次はサターン“を”遊べ

サターンの機能を、BASICというプログラム言語で使いこなせてしまうツールソフト。ポリゴンやテクスチャは言うに及ばず、豊富な音源や周辺機器もBASICの命令ひとつで自分の思い通りに操作できるのが最大の魅力。他にもMSX用命令を一般的なSETSPRITEとMSX用のPUTSPRITEの2つを用意するなど、昔BASIC小僧だった人のための配慮もある。設備投資に手間がかかる感もあるが、本気でサターンを研究したい人には十分満足できるツールだろう。(片井)

レビュー座談会 **雑感Impression!!**

平岡 ラムダいいねー。
 松本 ブレンドいいねー。
 荒田 へー、なんか盛り上がってるね。何の話してんのー。
 松本 女の子の可愛い「ラングリッサーV」です。もうしんぼうたまらんので今号はこれからいきましょう。
課題は残るが完成度高し『ラングリッサーV』
 松本 かなり遊び易くなってますね。資金的な面とか前作に比べて楽になってるし、味方が最大でも6人なんで、動かすのが面倒くさくない。
 児玉 そうだね。前に不満だった細かい部分なんかは、全体的に改善されてるよね。特に指揮官と傭兵を同時に動かせるようになったのはポイント高いな。けど、逆に難易度の部分で物足りなくなってるとも言えるかな。
 松本 人数が少なくなってるんで、マップクリアの攻略法がわりと限定されてしまいますしね。戦術的な広がりには少なめです。
 児玉 まあその分、初心者でも入り易いだろうし。
 平岡 でも、僕なんかは移動するときマス目がないんで微妙に動きにくいです。ちょっとズレて攻撃できなかったりとか、敵が密集しているときなんか、グチャグチャでどこに行けるのか分かんないじゃないですか。
 児玉 でも細かい配置が出来てい

よ。敵の傭兵のすき間から、指揮官を直接攻撃できたりといったテクニックも使えるし。マス目なしのフィールドも、慣れれば問題ない。
 松本 まあ、『ラングリッサー』はそんな細かいシステムどうこうより、シナリオ重視のゲームだし。
 児玉 そうだね。シナリオはあちこちで盛り上がってよかった。
 松本 完結編ということでこれまでの謎も解き明かされますね。
 児玉 謎と言っても、別に知らなくても大丈夫。みんな覚えてないような部分だし。そういう意味でも初心者にもオススメできるな。しかもどのヒロインも可愛いし。
 平岡 どの娘もいいですねえ。でも、現在の好感度が分かりにくいです。選択肢による変化も分かりにくいし。
 松本 確かに、前回からの欠点だったから改善して欲しかった。まあいろいろと気になる点もありましたけど、次回の課題ということで…
 一同 「完結編」だっちゅー。

①うるし原キャラの魅力は健在。ヒロインシステムも用意されている

良好なテンポとシナリオ『クロス探偵物語』

松本 処理速度めっちゃ速いよ。
 青木 確かに速い。画面切り替わる時に待たされることないよね。
 松本 ボイス付きだけど音声を消すことできるから、会話もサクサク流すことができるし。それと、読み返し機能や登場人物の総覧をいつでも見られるのもいいよね。
 青木 そう！ システムや処理の面では文句なしだと思う。純粋にシナリオを楽しむことのできるアドベンチャーってのはいいよね。シナリオ1本1本の長さも、3~4時間でクリアできる程度でちょうどいい感じだし。1日1本クリアしていくとか。
 松本 うん。7本のシナリオの中にはサウンドノベル形式のものがあったり、自分の選択でシナリオが変化する形のものもあったりと、いろいろな趣向が凝らしてあったし。
 青木 逆に一本の長編推理ゲームをやりたいという人には不満があるかもしれないけどね。
 松本 うーん。確かに短編集だけど、シナリオは重厚な展開でシビれます。
 青木 重厚なシナリオなんで、好き嫌いがあるかもしれないね。
 松本 まあ、ゲーム全体の明るい雰囲気、話をあんまり湿っぽくしないから気楽にプレイできるよ。
 青木 そうだね。それとシナリオ中のトリックが練り込まれていて、謎を解いたときに納得できるのもいい。

②画面切り替えはとにかく速い。さすが『マップシーク』!!

松本 確かに納得できるシナリオやトリックだけど、謎解きに歯応えあるよねー。
 青木 でも、発癌性物質やパソコンの保存形式とか、ちょっとした知識が必要な推理がときどきあるよね。だからゲーム中で主人公が納得できても、プレイヤー自身が納得できずに話が進んでいくことがあるよ。
 松本 まあ主人公と同程度、高校生ぐらいの一般常識があればほとんど問題ないレベルだと思うよ。謎解きに詰まったら、読み返し機能でこれまでのテキストを読めば絶対にヒントや答えは隠されているし。
 青木 だけど最近のアドベンチャーはみんなコマンド総当たり系ゲームだから、それに慣れちゃった人はとまどうかもしれないな。
 松本 うーん、そうかも。私とか実際そうだったし。でも文字入力とか、ポインターの指定とか、ちゃんと自分で推理しなければ進めない部分を、きちんと解き明かしたときの感動は別格ですよ。この面白さは是非とも味わってもらいたいなー。

大好評発売中!!

890円
税込み

ハイパーレブラカーン ……ジェリル=クチビ/LV41													
移動力	運動性	装甲	限界	格闘	回避	反応	特殊能力	特殊技能	資金				
5	160	3200	440	187	417	194	オーラバリア	撃戦士L6	3500				
	陸	海	宇宙	射撃	命中	技量	分身	切り払いL3					
A	B	B	B	158	390	208							
武器名	種類	攻撃力	射程	弾数	必要気力	消費EN	武器名	種類	攻撃力	射程	弾数	必要気力	消費EN
ファイヤークロー	N/P	1650	1	-	-	-	オーラ/バルカン	N/P	1650	1~2	10	-	-
フレイボム	N/P	1900	1~3	4	-	-	オーラソード	N/P	2100	1	-	-	-
オーラショット	N	2100	1~5	10	-	-	ハンドグレネイド	N/P	2200	1~3	2	-	-
オーラマシン	N	2200	1~5	10	-	-	オーラ斬り	N/P	2800	1	-	110	0
オーラ斬り	N/P	4500	1	-	130	30							

レブラカーン ……アレン=ブレディ/LV41													
移動力	運動性	装甲	限界	格闘	回避	反応	特殊能力	特殊技能	資金				
5	155	800	360	180	415	194	オーラバリア	撃戦士L6	3500				
	陸	海	宇宙	射撃	命中	技量	分身	切り払いL3					
A	B	B	B	175	384	208							
武器名	種類	攻撃力	射程	弾数	必要気力	消費EN	武器名	種類	攻撃力	射程	弾数	必要気力	消費EN
ファイヤークロー	N/P	1650	1	-	-	-	オーラ/バルカン	N/P	1650	1~2	10	-	-
フレイボム	N/P	1900	1~3	4	-	-	オーラソード	N/P	2100	1	-	-	-
オーラショット	N	2100	1~5	10	-	-	ハンドグレネイド	N/P	2200	1~3	2	-	-
オーラマシン	N	2200	1~5	10	-	-	オーラ斬り	N/P	2800	1	-	110	0
オーラ斬り	N/P	4500	1	-	130	30							

共通シナリオ12

ウワサの破嵐万丈

ティターンズとドレイク
の同盟軍に包囲され
たランド=ベル。絶体
死命かと思われたその
とき、巨輪の輝きと共
にあの男が現れた。



超 **オールカラー版** **攻略本**
裏まで楽しむ!!
ゲームの歩き方 BOOKS X
Tokuma Intermedia Mook

スーパーロボット大戦F 完結編



SATURN FAN
総力編集

ユニット配置付全78マップ
クリアのため
すべての

待ち伏せする

7もある

ハイロ説

ガンダムデ
にはミノ
戦闘は主
ポイント

ポイ
角穿
ーベル
ドを説得

最前線にはエヴァを向か
敵を引きつけ、マップ兵器
攻撃すれば、一方的に戦える
トは「挑発」をかけておび
血」+必殺武器で一気に倒して

説得 トッド=ギネス

前作のシナリス
「浮上」でトッドを説得していれ
マーベル、ショウの順に説得で
シナリオ分岐が変化するぞ。

孤立させておかない

一気に撃破してしまわない
兵器が使えない場合は自軍の戦力を
分散させることになる。その場合は
右側のオアシスにユニットを集結さ
ぬいてくる敵を迎撃しよう。

ピアレス…バistonウ													
移動力	運動性	装甲	限界	格闘	回避	反応	特殊能力	特殊技能	資金				
5	160	900	390	166	377	372	オーラバリア	撃戦士L6	1200				
	陸	海	宇宙	射撃 <td>命中</td> <td>技量</td> <td>分身</td> <td>切り払いL3</td> <td></td>	命中	技量	分身	切り払いL3					
A	B	B	B	1350	372	192							
武器名	種類	攻撃力	射程	弾数	必要気力	消費EN	武器名	種類	攻撃力	射程	弾数	必要気力	消費EN
ファイヤークロー	N/P	1350	1	-	-	-	オーラ/バルカン	N/P	1350	1~2	10	-	-
フレイボム	N/P	1850	1~2	10	-	-	オーラソード	N/P	1850	1~2	10	-	-
オーラショット	N	2100	1~5	10	-	-	ハンドグレネイド	N/P	2200	1~3	2	-	-
オーラマシン	N	2200	1~5	10	-	-	オーラ斬り	N/P	2800	1	-	110	0
オーラ斬り	N/P	4500	1	-	130	30							

ルカラーで

厚さの秘訣はココにある!

データぎっしり!!

ザコキャラから強敵までステージ毎に出現する敵データをすべて掲載!
さらに巻末には味方ユニット&パイロットのステータスまで完全網羅。
「偵察」 いらすの完全データで勝利はキミのものだ!!

マップくっきり!!

マップをカラーにして見やすさを追求! 進軍ルートから敵の増援ユニットの出現位置までひと目でわかる。また、ポイントを示すことにより、そのシナリオの有効な攻略法を簡潔にまとめてあるぞ。

イベントばっちり!!

説得することで仲間にできる敵パイロットや、隠しユニットの入手条件、隠しシナリオ、ユニットの効率的な鍛え方など、みんなの知りたいことがわかりやすく解説してあるぞ。

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| PS プレス オブ ファイアⅢ (590円) | PS フォックスジャンクション (790円) |
| PS ギャロップレーサー2 (590円) | PS 超魔神英雄伝ワタル |
| PS クライムクラッカーズ2 (690円) | PS ANOTHER STEP (790円) |
| PS 続 初恋物語~修学旅行~ (790円) | PS マリーのアトリエPlus |
| PS チーム運営シミュレーション2 (690円) | ~ザールブルグの錬金術士~ (790円) |
| PS アルナムの翼 (690円) | SS 慟哭 そして… (750円) |
| PS Blaze&Blade (790円) | SS スーパーロボット大戦F (690円) |
| PS 個人教授 (790円) | |

*表示してある価格はすべて税込みです。

●お求めは全国の書店にてお願いいたします。

万一ご希望の商品がない場合は、書店にご注文ください。なお、どうしても入手困難な場合は、下記の要領にて通信販売いたします。

(購入方法) 住所、お名前、電話番号、欲しい本の誌名、冊数を明記のうえ、それぞれの価格分の郵便切手を添えて下記のあて先にお送り下さい。

申し込み先: 〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16

株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー 販売部 TEL (03) 5569-6216

完結編も

超

攻略

共通シナリオ12▼ウワサの破嵐万才

を援護しつこトツ

わせる。こ
や長射程兵
ぞ。ピシ
き出し、「
しまおう。

20
まき、
共通シナリオ14

ARCADE HITS NOW
アーケード・ヒッツ・ナウ

CYBER TROOPERS
電腦戦機バーチャロロ
VIRGIL
ORATORIO TANGRAM™

電腦戦機
バーチャロン オラトリオ・タングラム

攻め続けるだけが能じゃない
回避行動の重要性を知ろう

今回の攻略のメインはダッシュ攻撃やジャンプなど、一連の行動で発生する隙（機体の硬直時間）を、別の行動により軽減させるた

めの方法を詳しく紹介していく。「バーチャロン」では、戦闘中の際をいかに減らしていくかが勝利への近道になると言える。

隙のできる行動とそのフォロー

ダッシュ攻撃の終了後やジャンプ動作後にどうしても発生してしまう硬直時間。対戦中に相手の攻撃を食らってしまう状況というのは、ほとんどがこの硬直を狙われた場合だ。隙のできる代表的な行動は、ターボショットを始めとする「地上での大技」、「ダッシュ攻撃」、「ジャンプ攻撃全般」の3つ。また、近接攻撃を空振りした場合などにも隙ができる。特に回り込み近接攻撃（クイックステップと同時にトリガー）を回避された場合反撃される確率が高い。しかし

これらの隙は、硬直時間中にある操作を行うことでキャンセルすることができるのだ。

ダッシュ攻撃全般



①ダッシュ攻撃後は必ず一定の硬直が生じる。そこを狙われると危険だ

ジャンプ攻撃



①ジャンプ動作後は、着地するときが特に無防備。危険な瞬間だ

ターボショットなど



①地上での大技は、近くで相手に避けられてしまうと無防備になる

連載第3回

セガAM3研
稼働中

今週の標語
死んだ数だけ強くなる



『オラトリオ・タングラム(以下オラタン)』フリークの諸君。今日も対戦に励んでいるかな？ 今回は、“行動後に生じる隙”を軽減するための動作について考えてみよう。それから、次号では重大発表があるぞ。注目せよ!!

キャンセルダッシュによる回避

比較的簡単なキャンセルの方法と言えるのが、キャンセルダッシュ。攻撃終了直後に任意の方向にダッシュし、地上攻撃の際をキャンセルするテクニックだ。これは隙を減らすだけが目的ではなく、攻撃後に素早くポジションを移動して相手を翻弄することも同時に目的としている。

なおセンターウェポンやターボショットなどの大技も含め、地上で出せる技の大半にこのキャンセルダッシュが適用できる。またダブルロックオン時の近接攻撃も、ダッシュでキャンセル可能だ。



①ライデンのレーザーもキャンセルダッシュ可能。レーザー片撃ちからさらにキャンセルもできる

②近接攻撃もキャンセル可能。ダッシュだけでなくクイックステップでキャンセルする手もある

キャンセルジャンプによる回避

行動後の硬直時間中にジャンプ(両スティックを開く)することで、硬直をキャンセルしてジャンプすることができる。このキャンセルジャンプは前作からできたテクニックで、今回も継承されている。ターボショットやセンターウェポンの発射直後、あるいは近接攻撃中やダッシュ攻撃後の硬直中にもキャンセルジャンプが可能。『オラタン』ではジャンプ後に空中でダッシュできるようになったので、キャンセルジャンプ後の選択肢も

増えた。相手が追撃をかけてきた場合はジャンプダッシュ攻撃を、何もしてこなければそのままジャンプキャンセル(両スティックを内側に倒す)で着地すればいい。



◎硬直した瞬間にジャンプすればキャンセル可能

◎ジャンプダッシュ後のキャンセル着地も重要テクニック

射出速度の速い攻撃に対するのジャンプ回避

通常、相手の攻撃を避ける時は、引きつけてからの横ダッシュが最も確実だが、高速で発射され且つ連続的に発射される攻撃に対しては、それだけでは危険。たとえばレーザーを連射してくるライデンのダッシュレーザー。1度目のダッシュ回避では2発目以降のレーザーにサーチされてしまう。このような攻撃に対しては、ジャンプ回避してからさらにタイミングよくキャンセルで着地するといいい。



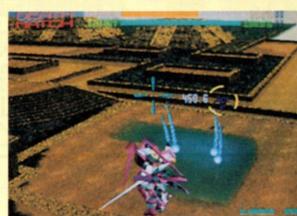
①ダッシュレーザーに対しては、地上でダッシュからパーティカルターンをしても回避は困難なのだ



◎中ボスのレーザー連射もこんな近くで避け続けられるぞ

2段ジャンプも回避に使える

回避行動としては2段ジャンプも有効。『オラタン』ではジャンプ中は自分より高い位置にいる相手に対して攻撃を当てるのが非常に困難なので、2段ジャンプで相手の頭上に回避してしまえば一応安全なのだ。これはサイファアの空中2段攻撃に対しても有効なので、状況に応じて使い分けよう。



◎逆に相手の頭上を取れば有利に

わざと攻撃を食らいつつ反撃する

ダッシュ攻撃後の際に確実に反撃を食らいそうなケースでは、逆に開き直って回避行動を取るのではなく、しゃがみ攻撃で硬直をキャンセルし、接近してくる相手に対して捨て身の攻撃を仕掛ける方法もある。例としてライデンのしゃがみスパイラルレーザー(ターボショット)などが有効だ。



◎装甲の厚い機体にオススメする

しゃがみターボショットで硬直をキャンセルする



◎ダッシュ攻撃が行われてから…

『オラタン』から使えるようになった硬直キャンセルのテクニックに、しゃがみターボショットキャンセルがある。他の動作と同様ダッシュ攻撃後に硬直時間に入った瞬間にしゃがみターボショットを

入力すれば、硬直時間がキャンセルされる。さらにそこからダッシュ入力すると、しゃがみターボショットもキャンセルできる(一部の技はできない)ため、この一連の操作を一瞬で行えば、ほとんどの隙をなくすることができるのだ。



◎硬直をしゃがみターボショットでキャンセル→ダッシュ



◎両トリガーターボショットでもキャンセル可能



◎最速のタイミングなら隙は皆無だ

近接攻撃を検証する

新たなテクニック ガードリバーサルアタック

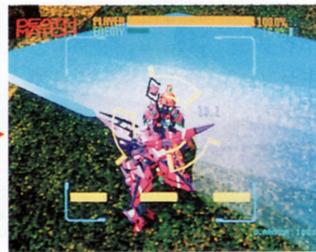
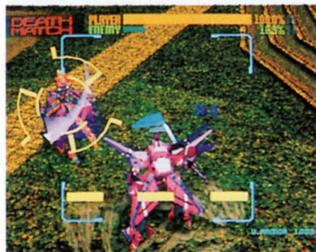
前回の攻略でも少しだけ紹介したが、今回も近接攻撃の変更点について触れておこう。前作では、



相手の近接攻撃をガードした瞬間に攻撃トリガーを押すと、素早く反撃ができる「ガードリバーサルアタック」が出せる。『オラタン』でももちろん使用可能だが(タイミングはかなりシビア)、大きく違うのは相手の攻撃をガードしなくてもリバーサルアタックが出せる点だろう。ダブルロックオン状態で一瞬ガード姿勢を取り、すぐにガードを解除してトリガーを押すと、「単独ガードリバーサルアタック」が出せる。しかもこの攻撃には、相手をサーチするという特長があるぞ。



①一瞬ガード姿勢を取ってから攻撃。相手方向をサーチして近接攻撃が出る



②相手によっては、回り込み攻撃を仕掛けられたときにもこの技が有効だ

連続調査報告書

●ターボショット完全解析「ドルドレイ」



RVR-68 DORDRAY

ドルドレイのターボショット

ドルドレイのターボショットはノーマルショットをさらに強力にしたような攻撃が多い。障害物を貫通したり非常に攻撃範囲が広く強力な攻撃を持つため、ドルドレイの弱点である移動速度の遅さをカバーしている。これらの武器を使いこなせば実力は最強クラスだ。



ドルドレイ基本ターボショット一覧

	Lターボ	Rターボ
立ちRトリガー	クローランチャー……右手のクローランチャーを発射。相手の動きを遅くする	ファイヤーシャワー……正面に火炎放射。射程距離約240m
しゃがみRトリガー	クローランチャー……低い姿勢から発射。射出速度が速い	ファイヤーシャワー……速度が速く射程距離が長い(約340m)
ジャンプRトリガー	クローランチャー……ジャンプ中に発射。立ち状態と同様	ファイヤーボム……火球を1発発射。着弾時に爆炎を残す
近接Rトリガー	なし(立ちクローランチャーと同様)	クローアッパーカット……ターボ近接攻撃。威力大(ガード不能)
立ちLトリガー	ドリルランチャー……左手のドリルランチャーを発射。削り能力はない	ドリルランチャーB……空中で停止後敵をサーチ。削り能力あり
しゃがみLトリガー	ドリルランチャー……低い姿勢で発射。立ち状態より攻撃力が低い	ドリルランチャーB……立ち状態よりもゲージ消費量が少ない
ジャンプLトリガー	ドリルランチャー……ジャンプ中に発射。ゲージ消費量が少ない	ドリルランチャーB……ジャンプ中に発射。空中停止はしない
近接Lトリガー	なし(立ちドリルランチャーと同様)	スピニングドリルフック……ターボ近接。威力大(ガード不能)
立ちL+Rトリガー	ファイヤーウェーブ……衝撃波を発射。威力は低い相殺能力高し	ターボVハリケーン……威力大、痺れ効果なし。射程約524m
しゃがみL+Rトリガー	ファイヤーウェーブ……低い姿勢で発射。立ち状態より攻撃力低し	ターボVハリケーン……ゲージ消費量少ない。射程距離約679m
ジャンプL+Rトリガー	ファイヤーウェーブ……空中で発射。立ち状態より若干攻撃力高し	ターボVハリケーン……ジャンプ中に発射。射程距離無限
近接L+Rトリガー	立ちファイヤーウェーブと同様	クローホールド&ヘッドバッド……ターボ近接攻撃(投げ技)

ターボ近接攻撃

『オラタン』で追加されたターボショットのシステムだが、実は近接状態でも「ターボ近接攻撃」が使用可能なのだ。使用方法はカンタンで、単にダブルロックオン状態で右ターボボタン+攻撃トリガーいずれか(L+R含む)を押すだけ。ターボ近接攻撃の特徴として、通常近接攻撃よりも派手なタイプの技が多く、また威力もかなり大きいこと、さらにガードされた場合もなぜかダウンを奪える(※威力はほとんどない)などの点が挙げられる。



①ターボ近接攻撃の中には、相手を挑発するような妙な技も多い



②一部の機体には「投げ技」タイプのものもある

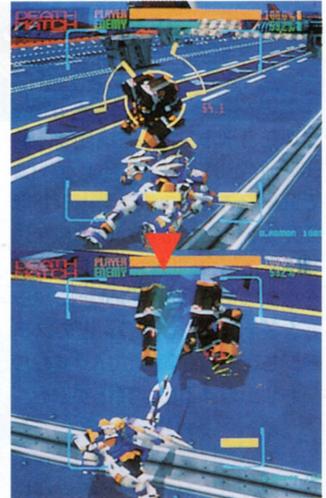
小ジャンプ攻撃

ダブルロックオン時の新アクション「小ジャンプ攻撃(ジャンプ操作と同時に攻撃トリガー)」も相手のロックオンを解除して頭上から斬りつけるため、使いようによってはかなり有効な技だ。持っている武器の長さによって有効間合いが異なるので注意が必要。



③リーチの短い機体は、なるべく近づいて使おう

④クイックステップから小ジャンプ攻撃も使える連係



Rトリガー+Lターボ

通常Lトリガーのクローランチャーと異なり、ヒットした相手の動きを遅くする点が非常に有効。ヒット後は積極的に接近してダッシュ攻撃を仕掛けていこう。



⑤動きの速い相手にはこれを狙っていく

Lトリガー+Rターボ

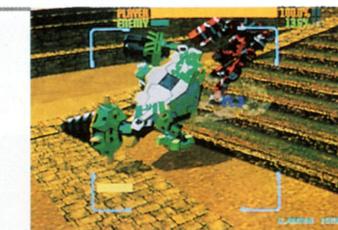
ドリルランチャーBは、最初の発射時に相手をロックオンしていれば、一度空中停止してから再び索敵して追いかけていく。ヒット後もジワジワ相手のHPを削り続けるイライしい武器。クローと合わせて使うと、より強力だ。



⑥タイミングをずらして他の攻撃で追撃すると、命中率も上がるだろう

近接Lトリガー+Rターボ

ターボ近接はRターボボタンからのみで技しかない。Lトリガーは、振りかぶってドリルを突き刺す技。威力は非常に高いが攻撃判定が発生するまでが遅いので、回避されやすいかも。使うならクイックステップしてからしよう。



⑦モーションが大きすぎるのが欠点だが、当たれば爽快感はバグゲン

近接L+Rトリガー+Rターボ

ライデンとドルドレイにしかない「投げ技」だ。相手をクローでつかんで頭突きを入れる。相手がガードしていても投げられるので、相手の起き上がりなどに不意打ちで狙ってみるのもいいだろう。ちなみに背中からだとは違う技になる。



⑧多少機体同士の軸がずれていても強引につかんでしまえるのが強み

Rトリガー+Rターボ

発射から攻撃判定の発生までが速いので、相手をしっかり正面ラインに捉えたらどどん狙っていく。威力が高く、射程距離も長いので、あまり相手との間合いに気を使うこともない。また、障害物の陰に隠れて撃てばさらに安全だ。ちなみにジャンプ中に使うと武器の性質が一変するが、こちらはあまり利用価値はないかも。

⑨近距離ならさらに命中率は上がる。ターボ近接の失敗で出ても、結果オーライというケースも多い

⑩しゃがみ撃ちのほうが射程距離は長い



L+Rトリガー+Rターボ

ターボVハリケーンはただでさえ回避しづらく強力だが、さらに応用法として、ジャンプ中に攻撃を出してからRターボを押して左右の旋回入力をする、高速旋回しながら非常に広い範囲にリングをまき散らすことができる。



⑪通称「散らし」と呼ばれる技。回避しづらく非常に強力な攻撃だ



⑫ターボVハリケーンは、低い障害物なら飛び越えてしまう



⑬散らしを出された側はこんな状態に。隙間をかいくぐるしかない

発売はもうちょい先 しばし待て!
ダイナマイト刑事2 セガAM1研 近日出動

現在『刑事2』の完成度は、約80%強といったところ。ゲームで選択できる3つのステージもほぼ完成し、あとは細かい調整を残すのみだ。今回は今までお見せできなかったミッション1とミッション3を初公開しよう。どのステージも客船内が舞台だが、進むルートや出現する敵が変化するぞ。

MISSION 01

全部で3つあるミッションは、最初に客船に潜入する際のデモがすべて違う演出になっている。この演出は、各ステージで進行ルートが変わるという要素をプレイヤーにイメージさせるのに一役買っていると見えるだろう。ちなみにミッション1では客船のデッキにパラシュートで降下してくる。



①アイテムを持つと名前が出る



①前回紹介した亀男。1対1ならそんなに強くない

フレンチシェフ

ミッション1、ステージ2のボス。本名はボワレ・ド・サカイ。日系フランス人。「料理は哲学」を信条とし、フレンチに「わび」や「さび」などの深みをスパイスしたその腕前は三ツ星級。人は彼を「料理の哲人」と呼ぶ。今回、カリブ海に伝説の食材があるという噂を聞いて訪れたものの、単なる巨大ダコ（ステージ3のボス）と分かり意気消沈している様子。



①潜入ルートは3つ。さあ選べ!



①海賊夫婦をレーザーで調理中



①つかめるものすべて武器。これぞ刑事の世界だ

①ボスのフレンチシェフ。腰に差した人参は武器ではないらしいぞ



MISSION 03

ミッション3は海中から潜入するルート。最初の戦闘ではアクアラングを付けたまま戦うぞ。ちなみに今回の『刑事2』では、自分がダメージを受ける度に服がボロボロになっていく。ジーンはなかなか刺激的な格好になるので、ギャラリーの視線には要注意だ!



①最初の部屋ではアクアラングを着けたまま戦う。ところで床の文字の綴りが間違ってる気がするんだが...



①①トレーニングルームでむくつけき熱き男たちと。ちなみに右はミッション3にのみ登場するチャイナシェフ。紹介はまた後日

そして謎の島へ...

客船内での激闘が終わると、逃げる黒幕を追って舞台は一転。アヤシさ爆発の謎の島へ移動することになる。ここに今回の事件の首謀者...そう、ヤツがいるのだ。



①今は夜だからとも ①冒険活劇漫画映画かく、日中なら無茶を思い起こさせる謎 苦茶目立つと思うん の島。ここで刑事たちを待つものは? ちを待つものは?

アーケード ヒッツ ナウ

セガバーチャストライカーズカップ98

去る5月30日東京の
新宿ステーションスクエ
アで、「セガ バーチャ
ストライカーズカップ
98」が行われた。32名
のトーナメントマッチ
で、優勝者は何とW杯日
本対アルゼンチン戦に御
招待！ 当初お
披露目となった
「バージョン98」で、
熱戦を繰り広げる
参加者たち。そし
て激戦の末、富士
山氏大さんが見事
優勝を勝ち取った。

●開発プロデューサー
セガAM2研の三船氏に
よる開会の挨拶



●決勝戦の様子。
2人とも超真剣



●新宿駅東口前は普
段にも増して盛況



●見事優勝の富士山さん。今
頃はフランスの空の下かも

I'll be back...

前作でラストボスとして登場し、理不
尽な強さを振ったウルフ=ホンゴウ。
事件後逮捕されてアルカトラスへ収監さ
れたはずだったが、ヤツを乗せた護送機
がカリブ海上空で突如消息を絶った。状
況から見て生死不明とされていたが、や
はりヤツは生きていた！ しかもいろん
な意味で驚くべきパワーアップを遂げて。
今回の狙いも大統領の娘らしいが…。



ついに稼働開始！今すぐ体感せよ デイトナUSA2 セガAM2研 稼働中

いよいよ『デイトナ2』が稼働開始。店舗によって差はあると思うが
この号が出る頃には全国的に出回っているはずなので、生まれ変わった
『デイトナ』をぜひ体感してみたい。さて、今回は上級コースの概要
を紹介していこう。上級は市街地が舞台に
なっており、街中ならではの入り組んだ狭
い路地や、タイトなコーナーが連続して楽
しめるぞ。このコースは市街地、パーク
(?), 埠頭、ベイエリアと大まかに4つのエ

リアに分かれており、全2周で終了だ。前作をやっていた人は、この上
級コースを比較的簡単に感じる人も多いと思う。実際、難易度はそれほ
どもなく、少し練習すれば誰でも1周は必ずできるようになっている
ので、上級だからと敬遠せずに積極的にチャレンジしてみたい。

さて今回の上級コースの最大の難所と言えば、何と言ってもベイエリ
アの360度ループ。ドリフトを維持したまま終始アクセルワークで挙動
を微調整しなければならない、一瞬も気の抜けないポイントだ。



いきなり細い路
地を連続で通り
抜ける。抜けれ
ば広いコースへ

パークは2つ目
のカーブがキツ
い。時計塔が見
えたら注意だ

埠頭に入る最初
のキツイカーブ
は最初は激突必
至。慣れが必要

360度ループ
を抜ければ、後
はそう難しくな
い。これで1周

新キャラ&新システムがついに判明 ストリートファイターZERO3 カプコン 登場日未定

前々号で第1報をお届けした、『ZERO3』。人気シリーズの第3弾だけあってかかる期待も大きい。一体どんなゲームシステムになっているのだろうか。まだ開発中の段階ではあるが、今回基本的なゲームシステムが明らかになったので紹介しよう。まず『ZERO3』では、キャラの能力を3種類から選択できるようになった。これを「ISM(イズム)システム」と呼ぶ。各イズムの概

●なかなかハイセンスなキャラセレクト画面。総勢25名のバトルが今始まるのだ



要は次のページで紹介しているので参考にしてもらいたい。

そしてもう一つ、気になる新キャラは下の2人に決定。何かイロモノだなあ…。はたしてこの2人の実力たるやいかに!?

THE NEW COMERS

知らない世代もいるかもしれない(一昔前だもんなあ…)ので一応説明すると、彼はあの『ファイナルファイト』の主人公である。メトロシティを救った彼が何故囚



コーディー

人服に手錠姿なのか。『ZERO2』の背景で女性キャラに色目を使っていたのがジェシカ(と市長)の逆鱗に触れたのか、はたまたマッドギアの陰謀か。そもそもジェシカは何処に? 勝手な憶測は尽きないが、とりあえずこの格好で再登場のインパクトはバッチリ。往年のカプコンファンは真っ先にセレクトすべし。



●コーディーの必殺技、バッドスプレー。反則技?

●スーパーコンボの最終デストラクション。殴って振り向いて殴って…



『ZERO3』での完全新キャラであるレインボーミカ。見ての通り女子プロレスラーなので、飛び道具などの特殊な必殺技は持たず、己の身一つで戦うファイターである。写真を見る限りでは当然と言うか投げ技が多いが、女性キャラならではの素早いアクションとも相まって、ザンギとは異質の戦いが楽しめそう。ところでリングネームのレインボーは、やはり「七色の～」とかいう往年のフレーズが元なのだろうか。ミカってば意外にローセンスかも?

レインボーミカ



●ヘッドロックの後に投げる、デイドリームヘッドロック



●スーパーコンボ、ヘブンリーイナマイト

●コーディーの必殺技、クリミナルアッパー。飛び道具か?

●スーパーコンボのデッドエンドアイロニー。突進乱舞系の技のようだ



●ミカのスーパーコンボのひとつサーディンビーチスペシャル

●ミカの必殺技、フライングビーチ。写真を見る限りでは、本田のスーパー百貴落としてみたいな感じで使うのだろうか



キャラの能力を選択 「ISM システム」

『ZERO3』最大の特徴であるISMシステムは以下の3つに分類される能力を、使用キャラに自由に設定できるシステムである。単純に分類するならXは一発逆転型、Zは堅実型、Vは独創型と言えるだろう。どのISMもそれぞれ自分なりの戦い方を、より効果的に発揮できるシステムになりそう。君はどのISMを選択する？



①使用キャラを決めると、次にISMセレクトの画面になる

Z・ISM

スーパーコンボは各キャラ2~3つでレベル選択も可能と、基本は『ZERO2』とほぼ同じ。ゼロカウンターも使えるが、スーパーコンボゲージを大量消費するようになったのが痛い。最初は『ZERO2』と同じ感覚で十分戦えるだろう。なおオリコンは使うことができない。



②スーパーコンボは使うレベルにより、ヒット数や効果が変化するの
は前作通り



X・ISM

スーパーコンボは1つだけだが基本的に攻撃力が高く、『スーパーストリートファイターII X』っぽく戦えるモード。ゼロカウンターやオリジナルコンボなどの特殊必殺技がな

く、中段攻撃などの特殊技も変更されている。またこのISMを選んだ時のみ、コスチュームや使える技が変化するキャラもある。



③スーパーコンボはレベル3並の威力がある

V・ISM

このISMは唯一オリコンを自由に使用可能。その代わりスパコンは一切使うことができない。前作のオリコンと違う点は、3つの残像のうち最後尾のものに攻撃判定が付いた

こと。感覚としてはローズのソウルイリュージョンに近いと言える。またカスタムコンボ発動時のコマンドで、残像の間隔を3段階に調節することが可能だ。

④上下の揺さぶりも自由自在か？



⑤コマンドによりこれだけ残像の間隔が違ってくる

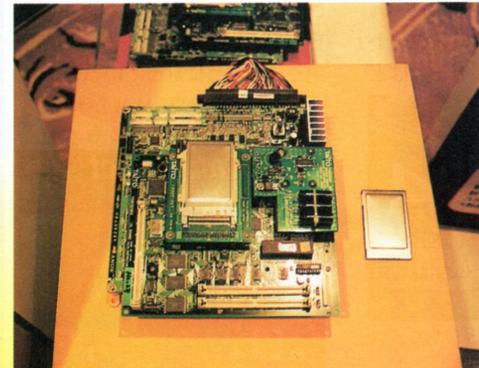
NEWS タイターが新型基板「TAITO G NET」を発表

去る5月25日に東京の赤坂プリンスホテルで、タイターのビデオゲーム新作内覧会が開催された。当日会場では『サイキックフォース2012』、『ランドメーカー』、『カオスヒート』の3本の新作ゲームを公開。またそれと同時に、タイターの開発した新型基板(システムボード)「TAITO G NET」が発表された。従来のビデオゲームはROM及びROMカートリッジによるソフトの交換や供給が主流だったが、このTAITO G NETではソフトをすべてカード(TAITO

G CARD)形式で供給。市場への普及率の強化とロケーション内での交換作業等の効率化を図る予定。ボード本体のスロットは一般のノートパソコン等にも使用されている世界標準規格を採用。ソフト供給だけでなく将来的にはオプションによる機能拡張や、より大容量のカードにも対応する予定だ。

またメインCPUは現行のFX-1ボード(代表作:Gダライアス等)の1.5倍の処理能力を持ち、ゲーローシェーディング等のポリゴン処理にもその強さをいかんなく発揮する。対応第1弾ソフトは『カオスヒート』(シューティングアクション)。共に8月中の発売を予定している。

①中央がカードスロット部。カード式によりソフト供給が迅速になる他、省スペース化や汎用性、安全性も格段に向上



サイキックフォース2012



サイキッカーたちが戦うシリーズ第2弾。ゲーム性やグラフィックがより洗練されたものに

ランドメーカー



打ち上げ型アクションパズル。大きな建物を作って崩して、相手にダメージを与えていく

プレゼント

カプコンから「スターグラディエイター2」のシークレットファイルを5名に。セガから「デイトナUSA 2」のオリジナルTシャツを5名にプレゼント。希望賞品名を明記のうえ、159ページのあて先の「アーケード6/12号プレゼント」係まで。6月25日の消印まで有効。当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。



①今回は海外雑誌風のイラストが満載



②デザインはシンプルだが、なかなかクール

いよいよ登場!! 『スーパーロボット大戦F 完結編』の精神コマンドを使用した便利なウルテクが発見された

HYPHER UL-TECH

ハイパーウルテク

技のランク

実用性、ユニーク度などを総合的に判断して、1~5点の5段階にランク分けしている。採用者には、1点につき2000円、最高1万円の賞金をプレゼントだ!

スーパーロボット大戦F 完結編

楽々プレイを保証します 精神コマンド活用術

福島県
小玉光徳

5

精神コマンドの「夢」を利用して、「激励」や「愛」などを無限に使えるようになるウルテクと、

暴走したエヴァ初号機を自由に操作できるようになるウルテクを、2つまとめて教えよう。

「夢」の秘密

「夢」を利用したウルテクを、マサキを例として紹介しよう。

まず、マサキの「夢」を使い、コン・パトラーVやダンクーガのような複数のパイロットが乗っているユニットを選ぶ。このあと、どのパイロットの精神コマンドを使用するかを決定するが、ここでパイロットを選ばずにキャンセルしよう。そして、マサキの精神コマンド選択に戻ったときにLかRを

押すと、なぜかアムロやコウなど、マサキ以外のパイロットの精神コマンドが表示されるのだ。

このとき、精神コマンドが表示されたパイロットが出撃している場合は、そのパイロットの精神ポイントを消費してマサキに精神コマンドを使える。また、精神コマンドが表示されたパイロットが出撃していない場合は、「激励」など、マサキ以外のキャラに使う精神コマンドを無限に使えるぞ。

①LかRを押すと、なぜかアムロなどの精神コマンドを使えるのだ



①「夢」をコン・パトラーVに使ったあと、すぐにキャンセルしよう



暴走初号機を操作

エヴァ初号機が暴走したら、暴走したエヴァ初号機に「挑発」を使おう。このあと、暴走したエヴァ初号機が攻撃されたときにキャ

ンセルボタンを押すと、反撃コマンドの選択ウィンドウが現れるのだ。この状態になればウルテクは成功で、暴走したエヴァ初号機を自由に操作できるようになる。



①エヴァ初号機が暴走したら「挑発」



①反撃時に命令。これ以降も操作できる

GT24

隠し難易度+隠しカー3台 東京都 吉岡卓弘

4

新たに2つの難易度とレースタイムが追加されるコマンドを発見。また、各コースで入賞しないと使

用できない隠しマシン3台を、いっぺんに使用できるようになるというコマンドも教えよう。

難易度追加

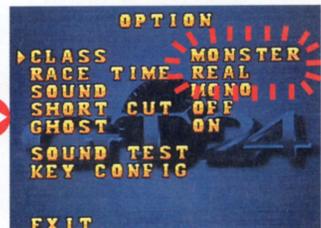
タイトル画面中に、「PRESS START」と表示されているあいだにA、C、A、C、A、Bの順にボタンを押そう。入力後に車の空ぶかし音が鳴って、「©1998 JALECO LTD.」の部分が金色に変化していれば入力は成功だ。すると、オプション画面のクラスに「SUNDAY」と「MONSTER」

が、レースタイムには「REAL」が追加されるぞ。このうち「SUNDAY」は、ドライブ感覚で楽しめる優しいクラスで、「MONSTER」は「EXPERT」よりもさらに難しいクラスだ。

また、レースタイムを「REAL」に設定して「24h RACE」モードをプレイすると、実際に24時間耐久レースができる。



①この画面でコマンド入力を開始しよう。入力が成功すると音が鳴るぞ



①オプション画面に、新たなクラスとレースタイムが追加されたぞ

隠しカー使用法

まず、タイトル画面で上記の難易度追加のウルテクを利用する。そして、モード決定時にスタートボタンで決定しよう（モードはど

のモードでもOK）。そしてカーセレクト画面を見てみると、通常は各モードで入賞しなければ手に入らないという隠しカーが、3台使用できるようになっているぞ。



①遊びたいモードを選択したら、スタートボタンを押して決定しよう



①隠しカーが登場! 抜群の性能でダントツ1位も夢じゃないかも

英雄志願～Gal Act Heroism～

隠しエンディング

沖縄県
比嘉篤弘

3

主人公キャラ3人のうち、隠しエンディングを見たいキャラで以下の表にある条件を満たす。そして、卒業式が近くなったらアイテムや装備品をすべて売り、さらに所持金も0クレジットに近い状態

にしておこう(所持金は、武器屋などで「何か買う→売る」を繰り返すと簡単に減らせる)。その状態で卒業式を迎えて落第しなければ、それぞれの隠しエンディングを見ることができるのだ。

プロマイド売上					
	3月販売枚数			3月	総売上
	上旬	中旬	下旬	合計	
アヤメ	12	12	2	26	155
ルリア	9	6	0	15	174
メイ	38	36	11	85	434



①メイはプロマイドを売りまくろう

②かわいいアイドルが誕生したぞ

隠しエンディング発生条件一覧表

主人公	エンディング名	条件
アヤメ	コンパニオン	1.高利貸しからの借金があること
		2.色気、容姿のパラメータが3人の中で一番高いこと
		3.アヤメの酒場での消費金額が2000クレジット以上あること
ルリア	踊り子	1.高利貸しからの借金があること
		2.色気、容姿のパラメータが3人の中で一番高いこと
		3.ルリアのエステでの消費金額が2000クレジット以上あること
メイ	アイドル	1.高利貸しからの借金があること
		2.色気、容姿のパラメータが3人の中で一番高いこと
		3.メイがプロマイド屋で2000クレジット以上稼いでいること

組み立てバトル くっつけと

秘密の超必殺技公開

福島県
MAX林田

3

ある特定のパーツを組み合わせて装備することによって、いろいろな超必殺技が使用できるように

なるということがわかった。超必殺技名と、必要な装備パーツの組み合わせは下の表のとおり。



超必殺技使用条件	
技名	必要な装備パーツ
モットハトガデマース	シルクハット + (えんびびく or ちょうネクタイ)
しんこうきあいだん	あかグローブ + む
バリバリアッパー	あおグローブ + む
ひやくれつはりて	ばー + まわし
まさまさざり・かい	ようとうまさまさ + ちよんまげ
くぎうち	ごすんくぎ + ビコビコハンマー
ゆうしゃパンチ	せいなるうで + はかいのうで
にゃふいーん	とらねごグローブ + ねこくち + ねこしっぽ + ねこみみ + ねごグローブ
ラプリーおくさま	(おんなのこくち or おねえさんくち) + なべふた + エプロン + フライパン + ヤカン

①パーツを装備させて...

②必殺ラプリーおくさま

ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2～彩のラブソング～

彼女のピックで演奏

京都府
嶋浦こすえ

2

まず、ゲームを一度クリアして、おまけモードを出現させる。この中のミニゲームにある「ギターゲーム」で演奏を成功させ、登場人物の顔が描いてある新しいピックを手に入れよう。次に、ピックセレクト画面で、使用したいピックを選択してからタイトル画面に戻り、本編のゲームをはじめめる。そ

して、ギター練習画面になったら、選択肢を選んでから画面下に楽譜が表示されるまで、**R**を押し続けよう。すると、おまけモードで入手した新しいピックを使って、ギター練習をすることができる。ちなみに、ピックはギターゲームの各演奏レベルごとに1枚ずつ、全部で9枚用意されている。



①ピックを手に入れるのはとても難しいぞ

②自分で選んだピックで練習できるのだ

SEGA AGES / ファンタシースターコレクション

サウンドテストモード

大阪府
ビビの鬼太郎

2

『ファンタシースター～千年紀の終わりに～』で、ゲームを一度クリアしよう。その状態でゲームスタート画面で**B**を押すと、サウ

ンドテストモードが出現して、ゲーム中のBGMが聞けるようになるのだ。なお、クリア時のデータは自動的にセーブされるぞ。



①この画面でコマンドを入力してみよう

②一曲目発というテストモードが始まる

チョコQパーク

壁紙が変わる

神奈川県 / 古沢弘二

1

サタンの内蔵時計の日付を、1999年1月1日～12月31日までの期間に合わせると、ゲーム中の背景の壁紙が変化する。

三投稿募集三

このコーナーでは、セガサターンソフトのウルテクを募集した。キミが見つけたウルテクの内容をハガキや封書、FAXに書いて右のあて先まで送ってほしい。その際、ゲーム名(封書自体にも記入)、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに書くこと。記入もれがあると採用できないぞ。消印と送信時間を見て、一番早く送ってくれた人のものを採用している。同時着の場合は、詳しく正確に書いてあるものを優先する

そ。また、このコーナーへの意見や要望、感想などがあれば、ハガキや封書、FAXに書き添えてくれ。たくさんの方の応募を待っているぞ。

あて先

〒980-8623
仙台市青葉区二日町6-7
TIMサターンFAN編集部
ウルテク係

FAX番号

022 (213) 7535

News Wave

ゲームの最新情報が満載のコーナー。カタイ話題から柔らかい情報まで硬軟取り混ぜお届け! 頭を刺激してくれるニュースがいっぱいだから、目を皿のようにして隅から隅まで読んでね。

REPORT

『サクラ大戦』歌謡ショー第2回「つばさ」制作発表会レポート

昨年夏に開催された「サクラ大戦歌謡ショー」の第2回公演の制作発表会が行われた。元・星組の織姫、レニを加えてさらにパワーアップした花組の今回の演目は「つばさ」。欧州大戦下のフランスで、女という秘密がばれて、空軍を追放された若き天才パイロットであるジャン（紅蘭）と彼女の理解者マリー（アイリス）が、大空を夢見て飛行機を造るというストーリーだ。会場には、花組の8人が駆けつけたぞ。

新たに加わる2名



レニ
(伊倉一恵)



織姫
(岡本麻弥)

さくら (横山智佐)



すみれ (富沢美智恵)

アイリス (西原久美子)



カンナ (田中真弓)

マリア (高乃麗)



紅蘭 (瀧崎ゆり子)

かえて (折笠愛)



大神 (陶山章央)

日替わりゲストもあり?

総合プロデューサーの広井王子氏、音楽監督の田中公平氏に、本公演への意気込みを語っていただいた。広井「昨年公演した時、僕の中で新しいコンテンツが生まれまして、もっと本格的にやりたいと思うようになりました。僕の夢は『サクラ2』からミュージカルに移りました。そしてドリームキャストしていきたいですね(笑)。今年の公演はCDドラマに使われている、ある場面を参考にしており、今はシナリオを起こしているところです。色々な人から公演に出たいというラブコールがあり

まして、薔薇組などの日替わりでスペシャルゲストを予定しています」田中「今回はアルバムを買ってくれた14万人のファンに、CDとは違う感覚を楽しんでもらいたいですね。バンドも人が増えて、オーケストラっぽくなりました。前はひとりひとりが歌っていましたが、今回はほとんどミュージカル形式になっています。曲は織姫とレニの分で4つ増えまして、ショートバージョンなども作成しています。それでも長いので、今回の公演は途中で休憩を挟み2部構成になっているんですよ」



最初に制作陣の記者会見、そして花組のお披露目となった。最後に全員で記念写真



チケット発売要項

会場は昨年と同じく新宿の厚生年金会館。開演日と時間は、8月11日(19時)、12日(14時、19時)、13日(19時)、14日(18時)、15日(14時、19時)、16日(19時)の全部で8回公演。料金はS席6000円、A席5000

円(いずれも税込)。チケット発売日は6月29日(月)となっている。チケット発売所はチケットぴあ(03-5237-9999)ほか全国プレイガイドにて。問い合わせはキョードー東京(03-3498-9999)まで。

『サクラ大戦2』声優サイン色紙プレゼント

公演決定を記念して、『サクラ大戦2』声優サイン色紙をプレゼント。色紙の内容は以下の通り。

1: 花組メンバー (8枚)

(横山智佐、富沢美智恵、高乃麗、田中真弓、西原久美子、瀧崎ゆり子、岡本麻弥、伊倉一恵)

2: 家族セットA (8枚)

(池田昌子、大塚周夫、江原正士、一柳みる、北村弘一、羽佐間道夫)

3: 家族セットB (8枚)

(池田秀一、島本須美、堀川亮、大塚明夫、榎原良子)

4: 帝劇メンバー (8枚)

(池田勝、折笠愛、岡村明美、増田ゆき、氷上恭子)

5: 男性陣セット (7枚)

(陶山章央、子安武人、矢尾一樹、郷里大輔、松野太紀)

6: 神谷明 (8枚)

7: 黒鬼会セット (7枚)

(野沢那智、立木文彦、関俊彦、渡辺美佐、八奈見乗児、佐久間レイ) 欲しい人は、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、希望の賞品名、『サクラ大戦』に対するコメント、そして

「サターンFANで見た」と書いて、次のあて先まで送って下さい。締め切りは7月末日(当日消印有効)。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

〒144-8691

東京都蒲田郵便局私書箱35号
(株)セガ・エンタープライゼス
「サクラ大戦2」声優サイン色紙プレゼント係

EVENT 夏休みはジョイポリスが熱い! 期間限定イベント&アトラクションを先取り紹介!

7月18日(土)から8月31(月)までの間、セガのアミューズメントテーマパークの各ジョイポリスでは、

夏休み限定のイベントが行われる。今回はその中から2つを紹介する。夏休みの楽しいひとときどうぞ。

「名探偵コナン」のアトラクションが登場

週刊少年サンデー(小学館・刊)で好評連載中の人気マンガ「名探偵コナン」が夏休み限定のイベントアトラクションとして登場。「名探偵コナン〜謎の金庫「パズル・ガーディアン」の秘密を暴け!!」だ。これは館内回遊型の推理アトラクションで、参加者はヘッドフォンを着用して館内を歩きながら、音声によるヒントを参考にして謎解きをしていくのだ。音声はテレビアニメ(読売テレビ、日本テレビ系列にて毎週月曜日19時30分から好評放送中)と同じ声優が担当しており、原作に出てきたのと同じ秘密兵器を使用するなどの趣向も。気分はもう名探偵コナン!?



①原作しながらの推理力が試されるアトラクションだ

東京、新宿、横浜、福岡の各ジョイポリスに、大阪ATCガルボで遊べる。料金は500円だ。

人気若手お笑い芸人が集結

東西の人気お笑い芸人を招いてのイベント「お笑いハリケーン'98」が開催される。期間中はお笑いライブが楽しめるほか、ジャンケン大会も実施。勝ち残った参加者には、それぞれ10名に人気芸人のサイン入り色紙のプレゼントや芸人と一緒に

プリクラ撮影などが予定されている。

また期間中は各ライブに参加するたびにポイントが加算される「お笑いスタンプラリーカード」も開催される。ポイントをためるとお笑い芸人のレアグッズを獲得するチャンスも! そのほか、アトラクションセット券の購入者には、先着1万名に限りオリジナルうちわも配付される。

詳しい出演者と開催場所は以下の通り。時間は14時からと17時から1日2回(7月25日の爆笑問題のみ、12時からと15時30分からの2回)。



②若手お笑い芸人BOOMERのライブも楽しめる!

東京: 7/19「アリオキリギリス」+「坂道コロコロ」、7/25「爆笑問題」
8/11「ネプチューン」、8/22「松本ハウス」、8/29「アンタッチャブル」
新宿: 7/18「デンジャラス」、8/1「サービスバンド」、8/8「松本ハウス」
8/23「T・I・M」
横浜: 7/20「底ぬけAIR-LINE」、7/26「U-turn」、8/9「スマイリーキクチ」
8/16「アリオキリギリス」
京都: 8/8「ジョーダンズ」、8/22「プリンプリン」、8/30「サービスバンド」
大阪: 8/1「シェイクダウン」、8/9「ゆうじ&マサヒコ」、8/23「LaLaLa」
岡山: 8/8「しましまんず」、8/22「ギャオス」、8/29「たいそう・半平太」
福岡: 8/2「海砂利水魚」、8/8「BOOMER」、8/23「フォークダンスDE成子坂」
8/30「プリンプリン」

EVENT XBANDフリーチャンス 対戦マッチング料、メール送受信料が無料に!

XBANDユーザーに朗報! 対戦マッチング料とメール送受信料がすべて無料となる「XBANDフリーチャンス!!〜感謝デー実施!」が行われることになった(電話代は有料)。下に挙げたのはプレイ推奨タイトル



③当然XBAND用ソフト

の時間帯だが、基本的に使用ソフトや対戦地域、XBAND設定など、すべて自由に対戦可能だ。対戦でアツク盛りあがろう(ただし期間中でもXBANDに接続するためには、メディアカードをモデムに差しておく必要がある)。

◆期間: 6月20日(土)0:00~21日(日)23:59まで。

◆問い合わせ先03-5736-6078(XBAND事務局)
受け付け期間: 6月22日(月)までの月~金曜日の10時~17時

推奨時間	推奨ソフト
6月20日(土)	20:00~22:00 『バーチャファイターリミックス』 『ぶよぶよSUN FOR SEGANET』 『セガラリー・チャンピオンシップ・プラス』
	20:00~22:00 『電腦戦機バーチャロン FOR SEGANET』 『サターンボンバーマン』 『セガワールドワイドサッカー'98』
6月21日(日)	20:00~22:00 『電腦戦機バーチャロン FOR SEGANET』 『サターンボンバーマン』 『セガワールドワイドサッカー'98』
	22:00~24:00 『バーチャファイターリミックス』 『ぶよぶよSUN FOR SEGANET』 『セガワールドワイドサッカー'98』

SHOP レトロな雰囲気漂う『サクラ』の店「太正浪漫堂」オープン

本誌でもすでにお伝えした通り『サクラ大戦』のキャラクタグッズ専門店「太正浪漫堂」が東京・池袋GIGOの5Fにオープンする。この店では『サクラ大戦』のキャラクタ商品のほかに、『サクラ』の時代設定を考慮した駄菓子やプリキ玩具など、なつかしのレトロ商品も販売される。もちろんオリジナルグッズもお目玉

え。まさに太正時代から抜け出てきたようなお店になっているのだ。

6月13日(日)のオープンでは、『サクラ』の生みの親、広井王子氏が登場。先着100人に広井氏の色紙がプレゼントされる予定だ。また、3000円以上お買い上げの方で、先着1000名様に限り特別記念としてオリジナルTシャツをプレゼント。



④これが店のイメージ。レトロチックな感じだね



⑤太正浪漫堂で売られるグッズ。ファンならずともほしいものばかり

セガホームページ情報 <http://www.sega.co.jp>

話題のドリームキャスト情報が満載のセガのホームページ。中でもオススメなのが「Dreamcast Live Demonstration featuring IRI-san」。ドリームキャストの制作発表会で披露された入社長のCGのスクリーンショットを見られる。また、ムービーをダウンロードすることもできるぞ。これらのグラフィックを見ながらドリームキャストのすごさを実感してみては?

LIVE

『センチ』のツアーもファイナル SGガールズもこれが最後の勢ぞろい!!

大好評の『センチメンタルグラフィティ』5大都市全国横断ツアー。5月10日の福岡に始まり、8月16日(日)の東京・中野サンプラザでついに最後を迎えることになった。この「SG girl's 12 All's Last



Concert in 中野サンプラザの一般チケットが7月4日(土)より全国プレイガイドにて発売される。ファンのアツイ支持を得たSGガールズ12人が勢ぞろいする最後のコンサート。この夏の思い出にいかが?
◆日時: 8月16日(日)
1回目: 14時開場、15時開演
2回目: 17時30分開場、18時30分開演
◆料金: 全席指定4800円(税込)
◆問い合わせ先03-3796-9999 (オデッセー)

ばくらに夢を与えてくれた『センチ』

GOODS

『銀河お嬢様伝説ユナ』のトレカが登場 明貴美加氏のオリジナルイラストもいっぱい

ハドソンの人気シリーズがトレーディングカードになった。「コレカラ(ColleCarA)シリーズ第1弾『銀河お嬢様伝説ユナ』だ。カードは全部で252枚。PCエンジン版からサタ



ラになるカードもある。イラストのほかにOVAの名場面からセレクトしたカードや集めるとトランプになるカードもある。

ーン版までのイラストを網羅。原作者、明貴美加氏の描き下ろしイラストも追加されている。未来蜂歌留多商会より6月24日発売予定。価格は1パック8枚入りで400円(税別)。



ユナやユリイ、リアのイラストギャラリーもある。9面バズルになっていると1枚のイラストになる。

GOODS

携帯電話のカワイイお友達 人気ゲームキャラがストラップになった

『スーパーロボット大戦』と『ポケットファイター』の人気キャラクターが携帯電話のストラップとして登場。6月中旬にユニファイブから定価各780円(税別)で発売予定だ。

今回は読者にこのストラップをプ



マンガンガンやガンダムなど人気者が集合



モリガン、春麗、さくら、かわいいね

SHOP

オリジナルグッズも登場 毎月第2、第4土曜日は「こなみるくの日」

ご存知コナミの直営店こなみるく(現在新宿、上尾、梅田の3店)では毎週第2、第4土曜日を「こなみるくの日」としてオリジナルグッズの販売を行っていきことになった。6



6月27日に発売される藤崎詩織のテレカ「秋の街」。50度数のゴールド仕様。『ときめき』キャラは今後も登場予定だ

月に登場するのは下記のグッズ。グッズは今後も発売される。

また、今後もキャンペーンなどが実施される予定だ。これからもこなみるくから目が離せない!



かわいいkidsのエプロンも発売される。男でもほしくなる!

<6月13日発売予定>

- ・ゴールドテレカシリーズ 館林見晴、虹野沙希 各1500円(非課税)
- ・ときめきkidsエプロン
しおり&すていぷ、さき&すていぷ、しおり&さき&すていぷ 各3000円(税別)

<6月27日発売予定>

- ・ゴールドテレカシリーズ 藤崎詩織、片桐彩子 各1500円
- ・ポスター
DANCING BLADE かってに桃天使! 桃姫、桃天使 各1000円(税別)

TV

茶の間で唯ちゃんに会える OVAの「同級生2」がテレビで放送

ピンクパイナップルの人気OVA「同級生2」がこの7月から、全国8地区11局でテレビ放送されることになった。放送されるのは9巻までで、内容に関しては、OVAに多少手を加えた編集版になっている。プロデューサーである高島氏は「R指定の問題もあり再編集することになったんですが、初めて見てくれた方にも話がきちんと成立するように編集してあります。R指定ということで今まで色眼鏡で見られることが多かったのですが、このテレビ放送を機会にたくさんの人に見てもらいたいですね」とのこと。

また、唯役の橘ひかりさんも「最近のアニメではこんな等身大で純粋



大好評のOVAがテレビに進出したのだ

なラブストーリーというの珍しいと思います。ぜひこの世界に触れてみてください」とコメントを寄せてくれたぞ。彼女は新たに制作されることになったオープニングでテーマ曲を歌うことも決定している。ブラウン管の前の唯ちゃんに釘づけになりそう。

詳しい放送枠は以下の通り。放送日に関しては現在未定。

放送局	曜日	放送時間	放送局	曜日	放送時間
テレビ北海道 (TVh)	木	25:30~26:00	テレビ愛知 (TVA)	月	26:00~26:30
新潟放送 (BSN)	木	25:25~25:55	サンテレビ (SUN)	木	24:35~25:05
テレビ神奈川 (TVK)	火	24:40~25:10	KBS京都 (KBS)	火	24:00~24:30
テレビ埼玉 (TVS)	日	24:00~24:30	広島ホームテレビ (HOME)	土	25:40~26:10
千葉テレビ (CTC)	木	24:30~25:00	TXN九州 (TVQ)	月	25:40~26:10
静岡放送 (SBS)	火	25:30~26:00	※放送開始日は各局ごと異なります		

CD & VIDEO & BOOK

梅雨時に自宅で楽しめるような6タイトルを紹介。これでうとうしい梅雨を吹き飛ばしてくれ!

グランディアオリジナルサウンドトラックⅡ / 岩垂徳行



- 6月26日発売予定
- 価格：3568円(税込)
- 発売元：TWO-FIVE
- 販売元：キングレコード

大人気RPGのサウンドトラック第2弾。第1弾に入りきらなかった楽曲すべてを収録した全41曲の2枚組。作・編曲を手掛けるのはご存知、岩垂徳行氏。氏の紡ぎ出す『グランディア』の世界に触れてみては?



スーパーロボット大戦F完結編 ヴォーカル&アレンジコレクションGOLD



- 6月17日発売予定
- 価格：2854円(税別)
- 発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント
- 販売元：ポニーキャニオン

「サバロF完結編」のアレンジアルバム。前作のサウンドトラックで未収録だった楽曲を収録。また、ヴォーカル監修に渡辺明氏を迎え5曲の楽曲を追加。アニメファンの



間で大人気の氏の持ち味が遺憾なく発揮されているのだ。ヴォーカルを担当するのは遠藤正明、など。

「ROOMMATE」井上涼子ヴォーカル集3 ~時は夢のように~



- 6月17日発売予定
- 定価：2730円(税込)
- 発売元：データム・ポリスター

中山りえ役の柳原みわさんと初のデュエット曲を含む「井上涼子」ラストアルバム。彼女の最後の熱唱をどうぞ。



Greeting



- 5月24日発売予定
- 定価：1600円(税込)
- 発売元：テイチク

コンパイルのCFでもおなじみの田中勝己のミニアルバム。アース・ウィンド&ファイヤーや八神純子など豪華スタッフが集結。



beatmania 2nd MIX complete



- 6月26日発売予定
- 定価：2243円(税込)
- 発売元：コナミ
- 販売元：キングレコード

話題の業務用のサウンドトラック。スペシャルボーナストラックも収録されている。気分はもうDJ?



リアルバウト餓狼伝説2 ~THE NEWCOMERS~



- 発売中
- 定価：980円(税別)
- 発売元：新声社

ゲームセンターにも持っていけるようにというコンセプトで作られた「ゲームストムックプラス」シリーズの第1弾。役に立つ実用的な情報が満載だ。



だいなみつくぷれぜんと

今号も魅惑のグッズをプレゼント。メーカーさんのご厚意に感謝しつつ、希望者は下の応募のきまりを参照のうえ「D・P」係まで。

①「クロス探偵物語」

10名

提供 / ワークジャム



本格推理の醍醐味が楽しめるアドベンチャーのテレカを10名に。

②「スティーブ・スローブ・スライダース」音楽CD&ヨーヨー

5名

提供 / ケイブ



スノーボードゲームの秀作の音楽CD「Fragile」と販促用ヨーヨーを合わせて5名に。

③「アルカナ・ストライクス」トレーディングカード

3名



提供 / タカラ

スターターセット1箱(50枚入り)とブースターセット2組(10枚入り)を合わせて3名に。

④「スーパーリアル麻雀P7」豆本

3名



提供 / セタ

ゲーム中の、女の子のちょっぴりエッチなシーンがいっぱいの業務用の販促用本を4冊セットで。

応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌綴じ込みハガキに、郵便番号、住所、氏名(ふりがなも)、年齢、電話番号、賞品に番号がある場合はほしい賞品の番号と名称を記入のうえ、右記のあて先まで。それぞれのプレゼントの係を明記するのを忘れなく。締め切りは6月25日必着。当選者はNo.15にて発表します。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、このページの賞品に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

〒105-8622
東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
「6月26日号〇〇〇〇」係

Navigator

発売時期が近づいてきたタイトルや、前人気の高いソフトの近況、さらには発売スケジュールに至るまで、サターンソフトのすべてをナビゲートしちゃうのが、このコーナーだ！

ちょびりエッチなシューティング スチームハーツ

- 発売日/9月
- 価格/6800円(税別)
- 発売元/テイジエール
- 開発元/戯画
- 開発状況/90% (6月5日現在)

パソコンやPCエンジン版で好評を博した2Dシューティングの移植作が登場したぞ。

舞台は緑豊かな惑星ウェスティナ。突然発生したウィルスのため

に理性をなくしてしまった星の人々を救うのが主人公の目的だ。ステージは全部で7面からなり、タイムトライアルモードで遊ぶこともできる。



①張り巡らされた弾幕を避けながら敵を倒していくのが醍醐味



②2人同時ブレイド協力して敵を倒すことも可能だ

世界観を盛り上げるキャラ

PCエンジン版に続き、本作でキャラクターデザインを担当しているのは木村貴宏氏。アニメファンの間で根強い人気を誇る氏の手掛

ける個性的な女の子たちが世界観を盛り上げる。また、キャラクタには豪華声優陣を起用。すべてフル音声となっているぞ。



◎◎本編の主人公であるプロウ(左)とファラ(上)の設定資料をちょっとだけ公開。気が強いけど優しい一面を持つプロウと、ホントはやさしくせに素直になれないファラとのコンビネーションはバツグン。2人のやりとりがストーリーを盛り上げる

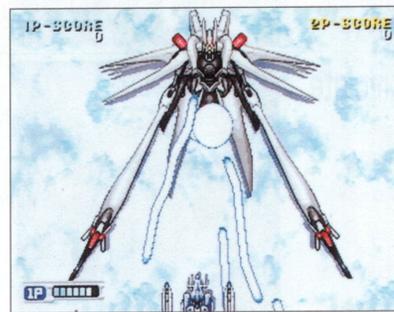
多彩で強力なスペシャルウェポン

アイテムを獲得することで強力な威力を誇るスペシャルウェポンを使用できるようになる。ウェポンはボムやホーミングレーザー、ミサ

イルなど全部で5種類あり、状況に応じて使い分けことがクリアへの近道となる。



◎ボムによる攻撃。1面焼け野原だ



①ソードによる攻撃。アイテムを獲得するとこのような攻撃も仕掛けられる。ソードは別方向に動かすことも可能だ。それにしても美しいグラフィックなのだ

◎こちらはホーミングレーザーによる攻撃。対するのはステージ2のボスキャラだ。ボスとの対戦では強力な兵器は必須かも。やっぱりボスはカタイ

お楽しみはステージクリア後…?!

主人公が戦うことになるのはこの星の管理者たち。管理者はいずれも女の子で、ステージをクリアした後ウィルスの治療をするために、女の子の服を脱がすことになる。イベントシーンはそこで見られる。女の子には気の毒だけど、病気を治すためには仕方がないよね。



◎天空エリアの一部を管理するウメイ。そんなにイヤがらなくても



◎ファクトリーエリアを管理するステキサヌス・イア



◎海上エリアを管理するシエラ。マジメな性格

ごほうびのグラフィックが見られちゃう

謎の秘宝を探し出せ!
ルパン三世
—ピラミッドの賢者—

- 発売日/8月6日
- 価格/5800円(税別)
- 発売元/アスミック・エースエンタテインメント/東北新社
- 開発元/バンタンインターナショナル
- 開発状況/80% (6月5日現在)

ご存知「ルパン三世」がポリゴンキャラとなって活躍する3Dアクション。今度のルパンの獲物は1万年以上眠りつづける「ムイランの瞳」。そのお宝を目指し、ルパン一味は数多くの仕掛けが待つピラミッドのダンジョンに侵入していくのだ。



①随所にアニメーションを導入。ファンにとっては嬉しい限り

ルパン一味が勢ぞろい



①おなじみルパン一味が勢ぞろい。もちろん声もオリジナルのまま

● 峰不二子がヒントをくれるのだ

テレビのエピソードを満喫
エルフを狩るモノたちII

- 発売日/7月
- 価格/未定
- 発売元/アルトロン
- 開発元/アルトロン
- 開発状況/90% (6月5日現在)

テレビシリーズのエピソードを元に、全12話で構成されるアドベンチャー。選択肢によってはオリジナルのイベントも楽しめる。

また、本作はCD2枚組で、おまけディスクとなる2枚目は声優さんのフリートークや設定資料集、目覚ましボイス集といった内容となっているのだ。ファン必携のアイテムといえそうだね。

設定資料集



①メインやゲストのキャラクタ、小物の設定資料集が見られるようになっている。テレビシリーズの貴重な映像資産が収録されるのだ



①おなじみの声優たちのナイショ話(?)がいろいろ楽しめちゃう

目覚ましボイス

目覚ましボイス集	
	淳平 1 2 3 4 5
	愛理 1 2 3 4 5
	律子 1 2 3 4 5
	セルシア 1 2 3 4 5

①キャラの目覚ましメッセージ

ポリゴンのルパンが大活躍

走ったり、ジャンプすることのほかに忍び足など、ルパンは多彩なアクションが可能だ。そのほか、銃弾を入手することで拳銃を撃て



①坂道を駆け上がるルパン。こんな朝飯前だね



①ピラミッド内では武器も入手できる。見逃しちゃダメ

るようになる。ピラミッドの中には落とし穴などの罠のほかに、強力な敵もいるので、これらのアクションを駆使してお宝を入手しよう。



● ガラスを割って体力回復アイテムを入手した

①強力な拳銃で敵もイチコロ。仲間のサポートも頼りになる

武器を入手



パズルでモンスターを育てる
わくわくモンスター

- 発売日/7月2日
- 価格/5800円(税別)
- 発売元/アルトロン
- 開発元/アルトロン
- 開発状況/100%

対戦に勝つことでモンスターを育てていくパズルゲーム。パズルはブロックを3つ重ねて消していくというものだが、どのブロックをより多く消したかによって、モンスターの成長する姿が変わって



①使用できるキャラは4人。彼らがモンスターを育てる



● このたまごがどんなモンスターになるのかな?

くる。育成できるモンスターは全部で50種類以上。たまごから孵化させたモンスターには、愛着がわくよね。どんな姿に育つかな?



①たくさん連鎖をすることでより強力な攻撃ができる



①それぞれ6つの基準があり、その数値でどのモンスターになるか決まる

連鎖を作って攻撃

人気ソフトの最新情報をメーカーに直撃!!

期待作 最新状況 レポート

※情報は6月4日現在のものです。

SEGA SATURN
DREAM CAST

DEEP FEAR 開発度 70%



●発売予定日：7月16日
●発売元：セガ

一殺るか、殺られるかー
次々に寄生する謎の生物。さっきまで人間であったその生物は、もはや原形をとどめていない。そして…。次号ではいよいよシステムの紹介をしたいと思います。私が生きていければの話です。(CSプロモーション/やまざき)

バックエンローダー 開発度 70%



●発売予定日：今夏
●発売元：セガ

剣帝デュレンはいすこに…
「バックエンローダー」今回の紹介いかげだったでしょう。深みのあるシナリオが展開していきます。次はほかのところをばっちり紹介できると思います。着々と進行はしていますのでどうぞご心配なく。(CSプロモーション/やまざき)

ブラックマトリクス 開発度 90%



●発売予定日：今夏
●発売元：NECインターチャネル

もうすぐあなたのご主人様に会える
前々号でご主人様の人気投票を行いました。あなたは誰にするか決めましたか? ビジュアル的にもそれぞれ個性的です。それ以外にセリフの部分にもこだわっていますので楽しみにして下さい。(広報/黒田)

フレンズ~青春の輝き~ 開発度 80%



●発売予定日：今夏
●発売元：NECインターチャネル

拡張RAM対応でより快適に
発売に向けて制作陣はいつになく大忙し。そんな事おまかせなして時間は過ぎていくのです。ところで夏と言えば水着ですよね? 登場人物の水着姿もチェックしてね。(広報/山崎)

Pia♡キャロットへようこそ!! 2 開発度 60%



発売予定日：今秋
発売元：NECインターチャネル

オリジナルキャラ登場間近!!
タイトル発表からは1ヵ月。ちゃんとチェックしていただきましたか? 気になる近況です。アフレコがスタートしました。その他の進行もかなりの順調ぶり。この分だと今秋発売はお約束できそうです。(広報/山崎)

ルナ2 エターナルブルー 開発度 75%



●発売予定日：7月23日
●発売元：角川書店/ESP

MPEG版って出ないの?!
な、何と! 今回のアニメムービーはフルスクリーンサイズ。しかもムービーカード不要。画質もサターン最高レベルです。ゲームアーツで培われた圧縮技術が投入されています。実機二テ確認セヨ。(ソフト事業部/ヨカチン高橋)

スレイヤーズろいやる2 開発度 70%



発売予定日：8月27日
発売元：角川書店/ESP

「ろいやる」オリジナルキャラに注目!
アフレコ行ってきました。まずはラク君。あいかわらずのいぢめられっぶりでした(涙)。次は敵A(仮名)。顔は私好み。そして偽リナ。おほっ! なかなか…♡ 私なら絶対本物よりもこっちなな。(ソフト事業部/硬派な洋介山)

バーチャコールS 開発度 30%



発売予定日：今秋
発売元：キッド

「バーチャコール」へようこそ!!
PC版でユーザーを虜にした究極の美少女アドベンチャーがこの秋登場。スペシャルバックには、君の名前を美少女たちが呼んでくれる「よびかけ君」も同梱! 必要事項を明記の上、今すぐポストへ急げ!! (営業部/ddlum)

お嬢様を狙え!! 開発度 95%



発売予定日：7月23日
発売元：クリスタルビジョン

新造ボイスで過激にエッチ?!
サターンへ移植するにあたり、シナリオの変更とグラフィックの変更を行いました。それに伴い、新たにグラフィックを描き下ろし、台詞ボイスも新たに収録し直しました。声優の店頭キャンペーン企画中! (広報/鈴木拓)

魔導物語 開発度 95%



発売予定日：7月23日
発売元：セガ/コンパイル

ロープレ世界に大打撃!!
「魔導物語」がついにサターンで登場。今回はオリジナルストーリーでアルル以外にドラコやすけとう等、人気キャラが仲間になるぞ。開発もアップ直前、隠しネタもたくさんあるので期待しててね! (営業本部/川島学)

レイディアント シルバーガン 開発度 95%



発売予定日：7月23日
発売元：トレジャー

怒濤のボスラッシュシューティング
この本の発売日には開発終了している予定。新ボスも元気に動いています。アーケードでプレイしながら7月23日の発売日をお待ちください。崎元仁2ndCDがもれなく当たる予約キャンペーンも宜しく。(代表取締役/前川正人)

Dの食卓2(ドリームキャスト) 開発度 25%



●発売予定日：今冬
●発売元：ワープ

頑張れドリームキャスト!!
予想を超える大盛況となった5月23日の「D2」制作発表会。ネット中継もされましたが、その再放送が決定。http://www.warp.arena.ne.jpです。19日(金)17時まで! さっそくアクセス開始! (企画営業部/たつざわ)

締め切り直前!! 飛び込み情報局

「COTTON2」などでもおなじみのサクセスより2Dシューティングの「ガーディアンフォース」が発売される。360度撃ち分けが可能な業務用からの移植作だ。8月6日発売予定。価格は5800円。P160で紹介した「スチームハーツ」といい、サターンはシューティングが元気!?

コレさえあれば発売日は一目瞭然

SEGA
SATURN
DREAM
CAST

新作発売カレンダー

発売予定日 ソフト名 メーカー名 予定価格(税別)

SEGA SATURN

●6月

11日	AI将棋2 セガサターン版 ワールドカップ '98 フランス～Road to Win～ エーペルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～ リンダキューブ 完全版	アスキー/サムシンググッド / 6800円 セガ / 5800円 タカラ / 5800円 アスキー / 6800円
18日	プリンセスメーカー ゆめみる妖精 ウルトラマンⅢ～ウルトラマンレオ・ウルトラマン80・ウルトラマンG・ウルトラマンノヴァ～ ラングリッサーV～ジエンド オブ レジェンド～ 日本コンピュータシステム (メサイヤ) / 6300円 村越正海の爆約日本列島 ケリオトッセ!	ガイナックス / 5800円 講談社 / 6800円 6300円 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 増田屋コーポレーション / 4800円
25日	GAME BASIC for SEGA SATURN スーパーアドベンチャー ロックマン 頭文字D ～公道最速伝説～ 水木しげるの妖怪図鑑 総集編 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ 日本代表チームの監督になるろうしー世界初、サッカーRPG～ クロス探偵物語～もつれた7つのラビンス～	アスキー / 12800円 カプコン / 5800円 講談社 / 5800円 講談社 / 5800円 コナミ / 3800円 セガ / エニックス / 6800円 ワークザム / 6800円

26日 SATURNFAN No. 13 7月10日号発売

●7月

2日	ソルティバイド わくわくモンスター 「EVE bursterror」 & 「EVE The Lost One」 バリューパック DRUID～闇への追跡者～ アナザー・メモリーズ SEGA AGES/ギャラクシーフォース II もってけたまご WITH がんばれかもめのはし ポケットファイター Code R	アトラス / 5800円 アルトロン / 5800円 imadio / 9800円 光栄 / 6800円 スターライトマリー / 5800円 セガ / 3800円 ナグザット / 5800円 カプコン / 5800円 クインテット / 6800円 データイースト / 5800円 メディアワークス / 6800円 セガ / 6800円
9日	ルナ2 エターナルブルー ハイスコア テラ ストーリー お嬢様を招え!! コナミアンティークス MSXコレクション ウルトラパック SONIC JAM (サターンコレクション) 魔導物語	角川書店 / ESP / 6800円 キッド / 5800円 クリスタルビジョン / 6800円 コナミ / 5800円 セガ / 2800円 セガ / コンパイル / 5800円
30日	レイディアント シルバーガン ラプリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ メタルブラック (サターンコレクション) サターンミュージックスクール2 アンジェリーク デュエット アンジェリーク デュエット プレミアムBOX 本格プロ麻雀 激闘 SPECIAL (サターンコレクション) ドリーム ジェネレーション～恋か?仕事か!?～ 日本コンピュータシステム(メサイヤ) / 6300円 バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」 エルフを狩るモノたち II ソルヴァイス イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ The Legend of Heroes I & II 英雄伝説	トレジャー / 5800円 ビスコ / 6800円 ピンク / 2800円 ワカ製作所 / 5800円 光栄 / 7800円 光栄 / 9800円 ナグザット / 2800円 6300円 ピンク / 5800円 アルトロン / 未定 アルトロン / 未定 エクシングエンタテイメント / 4800円 GMF / 5800円

●8月以降

8月6日	ルパン三世～ピラミッドの賢者～ サムライスピリッツベストコレクション リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション ガーディアンフォース	アスミック・エース / 5800円 SNK / 4800円 SNK / 4800円 サクセス / 5800円
8月20日	海辺くビーチでプリーチ!	毎日コミュニケーションズ / 5800円
8月27日	スレイヤーズらいやる2 魔法使いになる方法	角川書店 / ESP / 6800円 テイジエール (TGL) / 6800円
9月未定	シミュレーションRPGツクール スチームハーツ デジタルモンスター (仮称) バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	アスキー / 5800円 戯画 / 6800円 バンダイ / 未定 ピンク / 5800円
11月未定	ファルコムクラシックス II	日本ビクター / 5800円

発売予定日 ソフト名 メーカー名 予定価格(税別)

●発売日未定

今夏	ブラックマトリクス フレンズ～青春の輝き～ アストラス～パースターズ シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 (仮称) バックローダー 超FLAPPY ミレニアムファイア	NECインターチャネル / 未定 NECインターチャネル / 未定 サン電子 (サンソフト) / 5800円 セガ / 4800円 セガ / 5800円 デービーソフト / 5800円 バンダイ / 5800円
今秋	Pia♡キャロットへようこそ!!2 ワース・ワース パーチャールS パーチャールS 初回限定版 Find Love2～The Simulation Game～ (仮称)	NECインターチャネル / 未定 エルフ / 未定 キッド / 未定 キッド / 未定 ダイキ / 未定
今冬	七つの秘蔵 戦慄の微笑 アイドル雀士～スーパーバイ めちゃ限定版～発売5周年 @パッケージ～ (仮称) ジャレコ / 未定	光栄 / 7800円
98年未定	音楽ツクールかなでーる2 エドワードランディ/アーケードギアーズ JリーグエキサイトステージV1 カプコンジェネレーション 第1集 拳闘王の時代 カプコンジェネレーション 第2集 魔界と騎士 Project X2 ダブロー・イ・ゼロウ e' tude prologue～揺れ動く心のかたち～ スタートリング・オデッセイ I ブルー・エボリューション SYNCHRONICITY (シンクロシティ) (仮称) THE RUINS (ルーインズ) (仮称)	アスキー / 5800円 エクシングエンタテイメント / 4800円 エポック社 / 未定 カプコン / 未定 カプコン / 未定 ココナッツジャパンエンタテイメント / 5800円 小学館プロダクション / 未定 TAKUYO / 未定 レイ・フォース / 未定 A.D.M. / 未定 A.D.M. / 未定
99年春	THE RUINS (ルーインズ) (仮称)	A.D.M. / 未定
発売日未定	囲碁 ダービースタリオン (仮称) 英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～ 制服～ハイスクールカウントダウン～ MONSTER MAKER HOLY DAGGER カプコンジェネレーション 第3集(仮称) カプコンジェネレーション 第4集(仮称) カプコンジェネレーション 第5集(仮称) ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション パイオハード2 MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER 無人島物語外伝～高持教授の大冒険～ (仮称) 幻想水滸伝 コントラ～レガシー・オブ・ウォー～ ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 (仮称) 激闘おたまたまがえる (仮称) Warrz ワース ソニック・ザ・ファイターズ (仮称) パーチャファイター3 アドヴァンスト V.G.2 POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ レクイエム (仮称) SUPER 3D1 SQ (仮称) USドラッグチャンプ (仮称) 汽船海賊 (スチームバイレーツ) (仮称) モニカの城 ポールドランド かもめ大作戦～女神たちのささやき～ バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」 インデペンデンスデイ パチンコファイター (仮称) ピラミッドの謎～アंक2～ スタートリング・オデッセイ II 魔竜戦争 スタートリング・オデッセイ III ミレニアムの聖戦 リアルサウンド2～霧のオルゴール～	アスキー / 6800円 アスキー / 未定 アルファ・オメガソフト / 未定 アローム (ユーメティア) / 未定 NECインターチャネル / 6800円 カプコン / 未定 カプコン / 未定 カプコン / 未定 カプコン / 5800円 カプコン / 未定 カプコン / 未定 KSS / 未定 コナミ / 3800円 コナミ / 未定 コナミ / 未定 CSK総合研究所 / 未定 ショウエイシステム / 6800円 セガ / 未定 セガ / 未定 テイジエール (TGL) / 5800円 徳間書店 / インターメディア・カンパニー / 未定 徳間書店 / インターメディア・カンパニー / 未定 日本アートメディア / 未定 日本物産 / 未定 日本物産 / 未定 ネバーランドカンパニー / 未定 パイオニアLDC / 6800円 バンプレスト / 6800円 ピンク / 5800円 ピンク / 5800円 フォックスインタラクティブ / 未定 プリ・ステージ / 未定 レイ / 未定 レイ・フォース / 未定 レイ・フォース / 未定 ワーブ / 5800円

DREAMCAST

●7月

11日	【ハード】 ビジュアルメモリ「あつめてゴジラ～大怪獣図鑑～」	セガ / 2500円
-----	--------------------------------	------------

●11月

20日	【ハード】 ドリームキャスト	セガ / 未定
-----	----------------	---------

●発売日未定

今冬	Dの食卓2	ワーブ / 未定
----	-------	----------

注：ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは今号で初登場したもの、青字で書かれているものは、発売日もしくはタイトル名に変更があったものです。

6月26日(金)

NOW MAKING

『ルナ2 エターナルブルー』 『レイディアントシルバーガン』 『ブラックマトリクス』 など今夏を盛り上げるサターンソフトが続々完成!! 攻略は旬の『日本代表チームの監督になろう!』と緊迫の『ラングリッサーV』をガッチリ解説!!

ご質問・お問い合わせ

●ウルテクに関するご質問は

☎022-213-7555

●それ以外の記事に関するご質問は

☎03-5569-6244

●広告掲載に関するお問い合わせは

☎03-5569-6215

本誌スペック表の見方

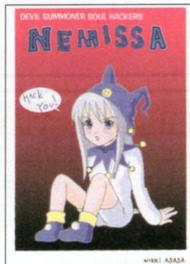
①発売日: 発売日(発売前のソフトは現時点での発売予定日)。②発売元: 原則として発売元のメーカー名を表記。カッコ内はブランド名。③開発元: 開発元のメーカー名を表記。開発元が明らかにされていない場合は未発表と表記。④価格(税別): メーカー側の希望する税別販売価格(発売前のソフトは現時点での予定価格)。⑤ジャンル: 編集部で判断したソフトの種別。⑥対象年齢: メーカーが指定する推奨または制限年齢。⑦CD枚数: CD-ROMの枚数。⑧複数プレイ: 同時または交代でプレイできる人数。⑨対応周辺機器等: 対応している周辺機器等を表記。⑩バックアップメモリー: バックアップメモリーへの対応の有無。対応している場合はその必要ブロック数とセーブ内容を表記。⑪コンティニュー等: アクションゲーム等におけるコンティニューやパスワード機能の有無を表記。⑫現在の開発状況: ソフトの完成度をパーセントで表記。カッコ内はその確認を行った時期。

発売日	●9月
発売元	●セガ
開発元	●キャメロット
価格(税別)	●6800円
ジャンル	●アクション
対象年齢	●全年齢
CD枚数	●2枚
複数プレイ	●6人交代
対応周辺機器等	●マルチターミナル6、シャトルマウス
バックアップメモリー	●100 / プレイデータ
コンティニュー等	●パスワード
現在の開発状況	●90% (6月5日現在)

＜発行所＞株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー ●発行人/山森尚 ●編集長/相沢浩二 ●編集委員/高島寿洋 ●副編集長/加藤政樹 ●編集委員/村田康生 ●スタッフ(東京) 飛田茂樹・伊藤博亮・奥村景子・児玉守・田村雅・寺崎宏之・西村俊行・山口康弘(仙台) 大石美智子・中林ゆき子 ●アシスタント(東京) 青木智彦・牛山雅彦・大村和義・片井美穂・田中雅邦・古屋陽一・松本亮・平岡祐輔(仙台) 刈谷幸治・久我貴子・千葉和之 ●情報企画部 ●マネージャー/福成雅英 ●スタッフ/佐藤大作・篠崎昌三・豊田直 ●アシスタント/石井明子・石橋孝志・千葉友浩 ●販売部 ●マネージャー/遠藤剛 ●スタッフ/大野浩志・吉野なおみ ●広告部 ●マネージャー/本間彰 ●スタッフ/加藤千香子・工藤克俊・駒形友美・長倉明・羽田新一 ●企画部 ●マネージャー/金山泰久 ●NCC ●マネージャー/島宮美幸 ●サブマネージャー/佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ/工藤一樹 ●アシスタント/五十嵐沙織・岩田麻紀子・佐々木真也・森田智子・山内恵美(仙台) 鈴木享子 ●DTP ●スタッフ/木浪秀剛・小出真美子・小菅剛・土本麗子(仙台) 中村正吾 ●アシスタント(東京) 飯野喜敬・五十嵐恭子・石動大一 ●西原孝治・野手泰宏・三橋裕二・渡辺春奈(仙台) 大久寿之・佐藤祥子・高瀬美穂子・村上和歌子 ●アシスタント ●AD ●鈴木俊明(マッシュアップ) ●スタッフ(仙台) 今村幸雄 ●梅内幸子 ●アシスタント(仙台) 佐久間弘子 ●協力 ●校閲/笠原紀彦 ●写真/守屋貴典 ●編集/大野哲次・近藤徹也・藤田秀典 ●デザイン協力/萩原デザイン事務所・川田博・有限会社デザイナー・有限会社フリーウェイ・リーフ・レモンデザインルーム株式会社 ●フィニッシュデザイン/株式会社キンダイ ●粟崎雅彦・株式会社つかさどコンピュータ・株式会社日創・株式会社ワードポップ ●印刷/凸版印刷株式会社

©TOKUMASHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。また本誌記事中のソフト名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。「R」「TM」などの表記は省略させていただきます。さらに著作権も制作者および制作会社に帰属するものとし、版権の「©」も一部省略させていただきます。なお記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに對するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「」で区分し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「」で区分しています。

サターンまだまだ健在!! あの続編も発表!



●秋田県/ペンペン

●島根県/アサダニッキ

●愛知県/みどりあおい

このページに掲載するイラスト・カットを大募集!! テーマは問いません。P159のあとで「予告」係まで。たくさんのご応募お待ちしております。

GAME INDEX

(セガサターン)

悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜 136,142
 頭文字D〜公道最速伝説〜 141
 ウルトランマン3〜ウルトランマンレオ・ウルトランマン80・ウルトランマンG・ウルトランマンワード〜 131,143
 英雄志願 - Gal Act Heroism - 155
 エーペルージュ スペシャル〜恋と魔法の学園生活〜 56
 エルフを狩るモノたちII 161
 王様16〜む 142
 お嬢様特急 120
 お嬢様を狙え!! 126
 組み立てバトル くつつけっつ 155
 クロス探偵物語〜もつた7つのラビリンス〜 132,142
 GAME BASIC FOR SEGASATURN 128,143
 ケリオトッセ! 138,141
 サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜 59
 GT24 154
 SHADOWS OF THE TUSK 50
 スーパーアドベンチャー ロックマン 141
 スーパーロボット大戦F 完結編 42,154
 スチームハーツ 160
 スレイヤーズろいやる2 18
 SEGA AGES/ギャラクシーフォースII 32
 SEGA AGES/ファンタシースターコレクション 15
 DEEP FEAR 30
 とときメモリアルドラマシリーズvol2 2影のラフング 155
 ドラゴンフォースII ー神去りし大地にー 104
 DRUID〜闇への追跡者〜 124
 日本代表チームの監督になろう!〜世界初、サッカーRPG〜 22
 バッカンローダー 122
 ファルコムクラシックスII 118
 ブラックマトリクス 118
 プリンセスメーカー ゆめみる妖精 140
 ポケットファイター 110
 魔導物語 116
 水木しげるの妖怪図鑑 総集編 130
 村越正海の爆約日本列島 134,140
 メルティランサー Re-inforce 54
 ラングリッサーV〜ジエンドオブレジェンド〜 34,140
 リングキューブ 完全版 52,139
 ルナ2 エターナルブルー 8
 ルパン三世〜ピラミッドの賢者〜 161
 わくわくモンスター 161

〈ドリームキャスト〉
 Dの食卓2 73

〈業務用〉
 ストリートファイターZER03 73
 ダイナマイト刑事2 150
 デイトナUSA2 151
 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム 146

AD(広告)INDEX

アスキー
 (リングキューブ完全版) 4
 アスキーサムシンググッド
 [AI将棋2] 109
 角川書店
 [スレイヤーズろいやる2] 6
 講談社
 [頭文字D〜公道最速伝説〜] 165
 ジャレコ
 [GT24] 108
 セガ・エンタープライゼス
 [(ハード) ドリームキャスト] 表④
 タカラ
 [エーペルージュ スペシャル
 〜恋と魔法の学園生活〜] 107
 徳間書店/インターメディア・カンパニー
 (ムック) 超攻略本〜ゲームの歩き方
 BOOKS〜スーパーロボット大戦F完結編 147
 ビスコ
 [ラプリーポップ2in1
 雀じゃん恋しましょ] 表③
 ワープ
 [Dの食卓2] 表②

頭文字Dが 待望のゲーム化!!

すべての「D」ファンへ

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およびこのマーク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。
©しげの秀一/講談社 ©1998 しげの秀一/講談社/GENKI

峠を
制するのは
キミだ!!

ハチロクが疾走する、
白熱のダウンヒル
バトル!!

6月25日
発売!!

セガサターン版

—公道最速伝説—

イニシャル

頭文字D

ライバル達を倒せ!!

豪快なドリフトで
タイムアタック!!

最速ドリフトを極めろ!!
ハチロク全開の一本勝負!!



- ジャンル:公道3Dレースゲーム
- 対応ハード:セガサターン(レーシングコントローラー対応!!)
- 価格:5,800円(税別) ■発売:講談社



いよいよついに!



あのアーケードで人気の「雀々しましよ」が一つになつて、「ついにセガサターンに登場!」

JangJang VOICE

- 本木 奈々 佐々木 るん
- 宮沢 琴乃 黒崎 彩子
- 嶋田 香奈子 五十嵐 麗
- 川原 ひな 栗原 みきこ
- 八千草 彩 伊藤 美紀

KoiKoi VOICE

- 酒井 夏美 永山 あけみ
- 夏目 由加梨 川澄 綾子
- 西田 みか 佐藤 美佳子
- 岸部 理香子 安田 あきえ



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。

セガサターンで登場!



‘98年7月23日発売



セガサターンだけの限定版は、オリジナルソング
収録シーズルーピクチャーCD付きの豪華2枚組!

希望小売価格 7,800円(税別)

ラブリーポップ 2 in 1
雀じゃん恋しましよ

希望小売価格 6,800円(税別)



TM

VISCOホームページ <http://www2.marinet.or.jp/~visco/>

VISCO®

開発/発売元 株式会社ビスコ
©1995-1998 VISCO CORPORATION ALL RIGHT RESERVED.

〒171-0043 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F
TEL 03-3554-0124 (代表) FAX 03-3554-0150

SATURNFAN

1998年 No.12
6月26日号

平成10年6月26日発行
第10巻第12号(通巻132号)
第3種郵便物認可

発行人 山森 尚
編集人 相沢 浩仁

発行所 株式会社徳間書店/インターネット・カンパニー
〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6244
編集☎03(5569)6223 広告☎03(5569)6215 販売☎03(5569)6216



Dreamcast™

すべては、11月20日、みんなのものになる。

SEGA™



T1123314060559

©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998
印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 23314-6/26

特別定価550円
本体524円