

新創刊第2号! ボリュームUPして最新情報をキャッチ!

平成7年6月16日第三種郵便物認可  
1995年12月22日発行  
(毎月第2、4金曜日発行)  
第11巻14号通巻134号

SOFT  
BANK

540 YEN

©セガ・エンタープライゼス

# SEGA セガサターンマガジン

# SATURN

# MAGAZINE

NEXT GENERATION  
SEGAGAME MAGAZINE



特報!  
セガラリー・チャンピオンシップ  
パンツァードラグーンI  
同級生〜序〜  
卒業S  
ストリートファイターZERO

セガサターン最新ソフト満載!  
真・女神転生 デビルサマナー  
機動戦士ガンダム  
ガーディアンヒーローズ  
ダークセイバー  
ドラゴン・フォース  
バーチャレーシング サターン  
海底大戦争  
テーマパーク

セガサターンCOMPLETE GUIDE!  
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM  
バーチャコップ  
闘神伝S

1995  
12/22  
Vol. 14

## ALL ABOUT バーチャファイター2

巻頭大特集!

攻略編 全キャラCPU攻略!最新公開!  
これがデューラルコマンド&スペシャルオプション!

スcoop! あのスニツクがAM2研から対戦格闘で登場!  
ファイティング・スニツク(仮)

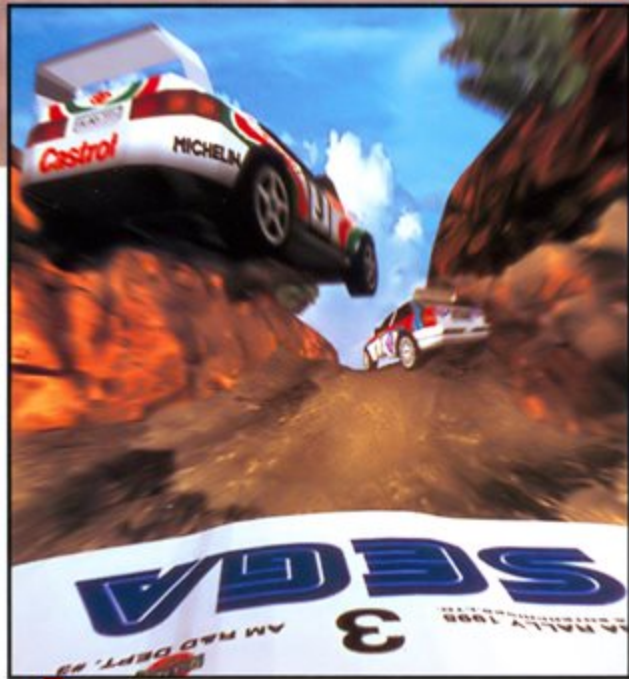
Knittel 1995



SEGA™

跳ねる 滑る 攻める

セガラリー・サターンラウンド開幕



現在、アーケード版で大ヒット中の本格派ラリーゲームセガラリー・チャンピオンシップが早くもセガサターンに登場。激しくドリフトする、オリジナル・ワークスカラーのセリカGT-FOURとランチアデルタをセガサターンならではの美しいグラフィックで再現/アーケードモードはもちろん、お楽しみセガサターンオリジナル要素も用意!!



セガラリー・チャンピオンシップ  
12月29日発売予定 5,800円 (ドライブ)  
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995



バーチャコップ

# VIRTUA COP

## 新発売

[シューティング]

バーチャガン

同梱セット 7,800円

(バーチャガン1丁付)

- バーチャコップ単品 5,800円
- 別売バーチャガン 2,900円

バーチャガン  
ブラックボティ  
の本格派!!



撃たれる前に撃て!!!  
 最もリアルで最も爽快!  
 世界初の3DCGガンシューティング  
 セガサターンに新登場!!  
 射撃練習ができるトレーニングモードでは、  
 2P対戦も可能!!  
 テクスチャーマッピングの美しい画面と、  
 息もつかせぬテンポの展開で  
 ゲームを超えた臨場感が君に迫る!!

撃たれる前に撃て!!!



TURN™

期間: 11月23日~12月24日  
 ソフトのゲーム大会を全国26か所で行います!  
 詳しくは、大会ステッカーの貼ってあるお店で。



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995

## セガサターン 5000円キャッシュバック キャンペーン

買った  
その場で

キャンペーン期間中、セガサターンは  
店頭表示価格より、5,000円お求めやすくなります。

実施期間: 平成7年11月15日水~平成8年1月15日月

\*キャッシュバックキャンペーンは、実施期間中においても、商品がなくなり次第、終了させていただきます。  
 詳しくはキャンペーン実施店でご確認ください。

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

解天演撃 セガサターン  
SEGA SATURN™





SEGA

めいっぱいネジをまけ、ペパルーチョ。  
上下巻がCD1枚で新登場。さらに、'96カレンダー付!



大人気のクロックワークナイトの上下巻がCD1枚になってリニューアル。そのうえ、ボスオンパレードやムービーオンパレードも楽しめちゃうから、たまらない。もう、楽しさノンストップ!

クロックワークナイト ペパルーチョの福袋  
12月15日発売予定 6,800円 1996年カレンダー付

**CLOCKWORK KNIGHT**™  
ペパルーチョの福袋  
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995

前後×左右×天地 = 完全3次元  
未体験の3次元移動で、不思議の島を駆けめぐれ。



主人公はヘンテコな昆虫—その名も“バグ”がバグ島で、大あばれ。画面の左右・天地はもちろん、手前や奥まで思いのままに動きまわれる完全3次元ワールドで、悪漢どもをやっつけまえ!  
バグ!ジャンプしてふんづけちゃってべっちゃんこ  
新発売 5,800円



**Bug**™

ジャンプしてふんづけちゃってべっちゃんこ

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター  
☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝祭日)

SEGA SATURN

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。



好評発売中

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



首都決戦——ゴジラの警報、発令。  
 臨時ニールズ大空母に上陸。ゴジラがセガサターンに上陸。

迎撃命令—ゴジラ、キングギドラ等にデストロイアも加わり、首都に向かって侵攻中。メーサー砲やスーパーX等の特種兵器を駆使し、ただちに攻撃体制に入れ。どんなことがあっても街を守りぬくんだ、たのんだぞ。以上。

「ゴジラVSデストロイア」  
 全国東宝系で公開中!

セガサターン専用ソフト  
 12月22日発売予定 5,800円(シミュレーション)

ゴジラ～怪獣大進撃～  
 ゲームギア専用ソフト  
 新発売 5,500円(シミュレーション)

# ゴジラVSデストロイア

## 列島震撼

©1995 TOHO・TOHO EIGA ©SEGA ENTERPRISES LTD.1995

ポリゴンによる本格3Dバトルフィールドに干支忍参上。各々約40種の攻撃バリエーションで勝負をかけるぞ。キャラクターのアニメーションはTVスタッフの書き下ろし。キャラクターボイスもTVと同じだ。絶対、負けられねえ。

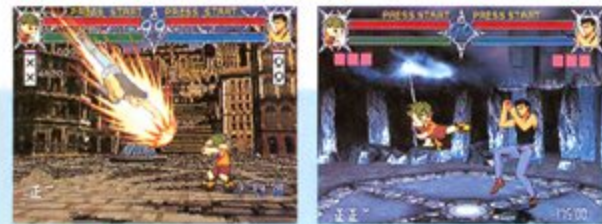
セガサターン専用ソフト  
 '96年2月2日発売予定 5,800円(格闘アクション2P対戦可能)

# NANKŪ

## —忍空—

～強気な 奴等の大激突!～

©福山光侍/集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ ©SEGA ENTERPRISES LTD.1995



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

空圧拳、空手裏拳、空舞葉……全てのワザは友情と勇気のために。

キミの空力をためず時がきた。

超人気話題作の第2弾  
 ゲームギア版で登場!!  
 忍空2～天空龍への道～  
 ゲームギア専用ソフト  
 12月22日発売予定 4,800円  
 (格闘アドベンチャー)

好評発売中



SEGA™

Virtua Fighter™

# CG Portrait series

第3弾 Vol.5 ウルフ・ホークフィールド/Vol.6 ラウ・チェン  
同時新発売 各1,280円



## Coming Soon!

「バーチャファイター3」を制作中のデザインチームによる  
新規制作のオリジナルCG集

「バーチャファイター2」イメージヴォーカルアルバム  
「Dancing Shadows」からのシングルカット&カラオケを収録

他のバーチャファイターのキャラクターの  
CGポートレートも続々登場、応募券を5枚集めてデュラルをもらおう

### Vol.5 Wolf Hawkfield



収録曲：CHAIN REACTION

### Vol.6 Lau Chan



収録曲：金色の雨

### 抽選で50,000名様に「デュラル」プレゼント!

「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」のパッケージ帯に付いている応募券5枚(5キャラクター)を一口として同梱の専用応募ハガキに必要事項を記入の上お送りください。抽選で50,000名様にバーチャファイターCGポートレート「デュラル」をプレゼント。



締め切り：'96年2月29日(当日消印有効)

※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。  
なお、商品の発送は'96年3月末日からになります。

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995



Vol.1 Sarah  
Dancing Shadow

好評発売中



Vol.2 Jacky  
Believe In Love

好評発売中



Vol.3 Akira  
夏の嵐

好評発売中



Vol.4 Pai  
oh, My Shinin' Star

好評発売中

### VIRTUA FIGHTER 2を飾る ヒーロー達が続々登場!

※ソフトにはすべてイメージヴォーカルサウンド  
&カラオケを収録。定価 各1,280円

Vol.7 Shun

嵐の夢

1.26 発売予定

Vol.9 Kage

誰も知らない

発売未定

Vol.8 Lion

Winner or Loser

1.26 発売予定

Vol.10 Jeffry

あの波を越えて

発売未定

破天荒撃 セガサターン  
SEGA SATURN



●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター 編0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00(祝祭日除く)

SEGA SATURNおよび SEGA 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。



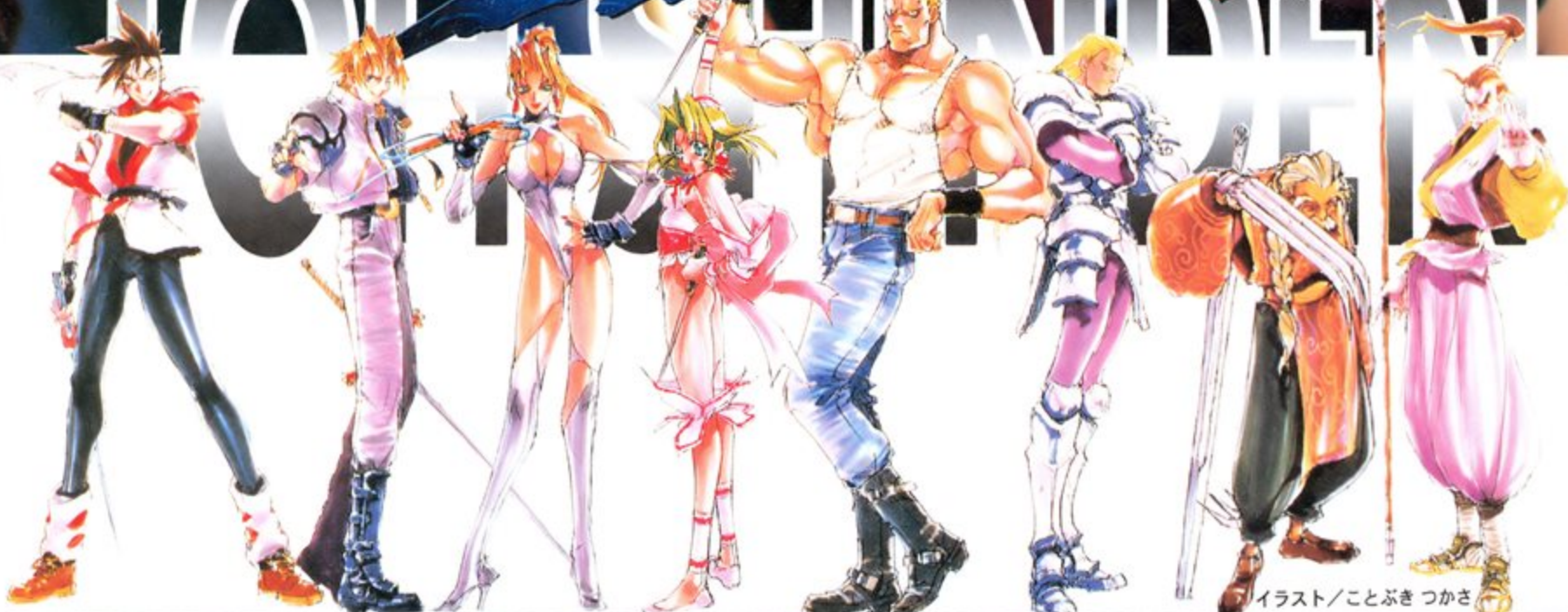
セガサターンとの出会いにより、  
『闘神伝』は劇的な進化を遂げる……。

# 闘神伝

新発売 5,800円

© TAKARA CO.LTD. 1995 REPROGRAM © SEGA 1995.

TOTAL FIGHTERS™



イラスト/ことぶきつかさ

タカラの大人気3D格闘ゲーム「闘神伝」が、セガサターンに登場する。エリスやソフィアといった個性が際だったキャラクター、簡単に大技が出せる操作体系などの魅力はそのままに、新要素・列伝モードを追加。これまで明かされなかったキャラクターの出生の秘密や戦う理由などがCGムービーで楽しめる。しかも、サターンオリジナルキャラクターも登場！



SEGA SATURN™



なめらかな動きの秒間30フレームのポリゴンカーレース

2P 対戦で熱くなれ!

実写さながらの湾岸線 20コースをドリフトでっっぱしれ!

SEGA SATURN™

12月15日発売!

# 湾岸デッドヒート

3D-Phonic  
レーシングコントローラー対応

## 二人で競える、2P対戦モード。

友人とリアルなレースが楽しめる2P対戦モードを用意したぞ。画面の上下にそれぞれのコックピットが映り実戦さながらの迫力だ。



▲ 対戦モードも搭乗視界がリアル ※画面写真は開発中のものです

## 3つの視点で、迫力3倍。

ゲームの視界を、リアルな搭乗、ドリフト姿勢が見える後方、周囲の状況がつかめる望遠の3ポイント設定。好きな視点で愛車を意のままに操れ。



◀ コックピット感覚の搭乗視界

▲ ドリフトが迫力いっぱいの後方視界

◀ レースの流れがひとめで掴める望遠視界

## 全開! 高速湾岸線全20コース。

昼5コース、夜5コース、そしてミラーコース。全20コースで高速をシミュレーション。迫真さにキミは現実を忘れてしまう。

## 美女を乗せて突っ走れ! シナリオモード。

木下優、水谷リカなど10人の実写美女が誘いを待っている。彼女をサイドシートに誘えるのは、過酷さに勝ち抜いたスピードキングだけだ。



木下 優

水谷リカ

株式会社バック・イン・ビデオ 6,800円(税別)



# ビクター Vサターン 激走。



日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



## セガサターンシステム完全互換機

処理スピードに優れる32ビットRISC CPUを2基搭載した、ハイパフォーマンス。高速ポリゴン、1670万色以上のフルカラー表現の高精度映像。そして、PCM32チャンネルによる大迫力サウンド。人気ゲームソフトも待望の新作もぞくぞく登場して、Vサターンは、これからもノンストップで走り続ける。

次世代ヴァーチャル・ゲームマシン

ビクター **V-SATURN** RG-JX1  
(本体の標準価格は括弧内ではありません)

**Victor**

**JVC**

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

**Amusement**  
遊んだ方が、わかりあえるね。

## ●ビデオCDとフォトCDが再生できる● ツインオペレーター登場!!

Vサターン(セガサターン)にツインオペレーターを装着するだけでビデオCDソフトとフォトCDソフトが楽しめる。

●ビデオCDとしては「プレイバックコントロール」対応のほか「フラッシュ再生」「スロー再生」「ストロボ再生」などの多機能に加えて新たに「プログラム再生」機能を搭載。楽しみがさらに広がった。



バーチャルファイターズスペシャル  
——ビデオCDエディション——  
VSP-5 3,900円(税別)  
発売元:ビクターエンタテインメント(株)  
© SEGA 1994,1995



LOOK 麗影あきこ  
4,800円(税別) 発売元:プラムス(株)  
© 1995 プラムス/山形屋/コンパス

●またフォトCDとしては「ポートフォリオ対応」だから、音楽やナレーションに合わせた写真の再生が可能。

●その他充実のオプション機能対応。縦・横回転/拡大・縮小/球面張り付け/プログラム再生など。フォトCDの魅力をとことん発揮。

※は「バージョン2.0規格」プレイバックコントロール機能付



**ツインオペレーター**  
RG-VC2 標準価格 21,000円(税別)

ビデオCDソフト  
**1040**タイトル発売中!  
(平成7年10月現在/国内)



**ビデオCDデコーダー**  
RG-VC1 標準価格19,800円(税別)





# 北斗神拳が セガサターンで炸裂!

長い沈黙を経て、ついにケンシロウが帰ってきた。  
セガサターンというハイスペック・マシンのステージを得て、  
初めて「北斗の拳」の超リアル格闘アドベンチャーゲームが実現!  
デジタルアニメーションシステム“CATAS”(東映動画)を駆使して、  
なんと7,000枚以上も動画を取り込んだ迫力のビジュアル。  
ストーリーは、武論尊先生監修のもと、  
アニメ版を手がけた戸田博史氏による完全オリジナル・シナリオ。  
キャラクターの声もTV放映時のキャスティングそのままの出演だ。  
さあ、きみも究極の奥義を、炸裂させろ!



ストーリーモードでは“暗黒の北斗”を名のる  
新たな敵が出現!



対戦(vs 2P, vs COM)も楽しめる、  
バトルモード搭載!




必殺の大技を相手にたたき込み、  
一気に勝負を決めろ!

## 12月22日発売

格闘アドベンチャーゲーム  
価格5,800円 CD-ROM

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。





©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画  
©BANPRESTO 1995

- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
- 全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。



**バンプレストグループ テレフォンサービス**  
**03-3847-6320** 電話番号はよく確かめてね!  
受付・10:00~16:00 月~金(土・日・祭日を除く)

株式会社 **バンプレスト**  
東京都台東区雷門2-16-9 〒111

**BANPRESTO**

\*バンプレストはバンダイグループの一社です。





怒涛の連鎖攻撃に、まる子もハラハラだよオ。

人気パズルゲーム「対戦ばずるだま」に、国民的人気者「ちびまる子ちゃん」の登場だ！ご存じ怒涛の連鎖攻撃に、まる子キャラの愉快なアクションが加わり楽しさ倍増！対戦パズルゲームで盛り上がるなら、コレだ！



サターンだけのオリジナル！

ちびまる子ちゃんの

対戦 **ばずるだま** TM

©さくらプロダクション/日本アニメーション1995 ©1995 KONAMI

12月15日発売 5,800円



※画面は開発中のものです。

**GET THE SOFT** コナミセガサターン用ソフト **ゲット・ザ・ソフトキャンペーン実施中!**

コナミ株式会社 東京支店 / 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 札幌営業所 / 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9 広島営業所 / 〒730 広島市中区大手町2-7-10  
 大阪支店 / 〒530 大阪市北区西天満4-15-10 仙台営業所 / 〒980 仙台市青葉区本町2-17-27 高松営業所 / 〒760 香川県高松市番町1-1-5  
 本社 / 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 名古屋支店 / 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23 金沢営業所 / 〒920 石川県金沢市尾山町2-17 福岡営業所 / 〒810 福岡市中央区天神2-8-30  
 最新情報は コナミテレホンサービス



# お目当ては、コナミ・セガサターンソフト!

年末年始はゲームで楽しもう! さらに充実コナミ・セガサターンソフト。  
キミのお目当てソフトはどれだ?!

詩織はセガサターンで  
待っています。



期待に胸ふくらますなら、  
コレだ!



※画面はプレイステーション版(開発中)のものです。

## とまめま メモリアル forever with you™

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

来春発売予定 価格未定

ペナントレースが待てなきゃ  
コレだ!

笑って新年迎え撃つなら、  
コレだ!



### 出たな ツインビー DELUXE PACK 大巻!

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

好評発売中 5,800円

### 宝塚 パチンコ野球 開幕版 95

東京ドーム公認 © 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.  
(社) 日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用

好評発売中 5,800円

### 永世 名人

永世名人® © 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

好評発売中 5,300円

### パチンコ パチンコ城 DELUXE PACK

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

好評発売中 5,800円

思う存分シューティングなら、  
コレだ!

じっくり棋力を上げるなら、  
コレだ!

※価格は全てメーカー希望小売価格(税別)です。

SEGA SATURNはセガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURNのロゴはセガ・エンタープライゼスの商標です。

このマークが表示されたソフトは、ハードウェアおよび内容がセガ・エンタープライゼスから提供されたものです。



スクラッチカードで  
コナミ・セガサターン用ソフトを当てよう!  
キャンペーン期間:平成7年5月19日~平成8年3月31日(当日消印有効)



- 金賞 1枚で、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
- 銀賞 2枚そろえば、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
- 銅賞 2枚そろえば、コナミ・セガサターングッズプレゼントに応募できます。

(コナミ・セガサターングッズは毎月抽選で500名様に当たります。なお当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。)





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

セガサターン専用ソフト



家庭

痛快フイッティング!

# ビクターのサターンソフト、



THE KING OF  
**BOXING**  
キング・オブ・ボクシング

**人気絶頂、大ヒット中!!**



君はもう、幻のチャンピオンを見たか!  
絶賛発売中のポリゴン3Dボクシング  
の決定版「キング・オブ・ボクシング」。  
ついに君の腕を試す時が来た。まだチャ  
レンジしていない人は、今からでも間に  
合うぞ。さあ、キミもゴングを鳴らせ!!

¥ 5,800 (税抜)

©1995 Victor Entertainment, Inc. ©1991 Electronic Arts.

みんな、ニューヨークへ  
行きたいか~!!





本格的な海釣りシミュレーションゲーム!

Victor

# シーバスフィッシング

SEABASS FISHING



釣具メーカー「ダイワ」の全面協力により実在の釣具を収録!



総合監修/村越正海



**'96年2月末  
発売予定**  
¥6,800 (税抜)



海のゲームフィッシングとして現在もっとも人気のあるシーバス(日本名:スズキ)を対象魚とした本格的な海釣りゲーム。「トーナメントモード」「フリーフィッシングモード」の2つのゲームモードを用意。ゲーム中は、3Dポリゴンによる魚との超リアルなバトルを展開します。このほか、テレビでお馴染みのシーバス・ルアーフィッシングの第一人者、村越正海氏が音声でルアーフィッシングの基礎から教えてくれる「フィッシング入門」など、初心者の方でも楽しくプレイできます。

©1996 Victor Entertainment, Inc. © 1996 A wave, Inc.

## 強カラインナップ絶賛発売中!

### アメリカ横断 ウルトラクイズ

日本テレビ系で16年間放送され、頂点を極めた史上最大のクイズ番組が、ついに登場!「ドームの〇×」「成田空港のジャンケン」「グアムの泥んこ」などの名物クイズをリアルに再現した「チャレンジザ・ウルトラクイズ」や、最大4人で対戦できる「ウルトラクイズ・バトル」、実力を養成できる「ウルトラクイズ・トリアル」や、さらに「チェックポイント・トレーニング」「ウルトラクイズ・データ」などの特典な5コーナー構成でお届けします!問題は全部で約10,000問を収録!すべて音声より出題されます!同会進行は「ジャストミート!」でおなじみのNTVの福澤 朗アナウンサー、番組に参加した人も、しなかった人も、ニューヨークへ向かってチャレンジしてください!

¥5,800 (税抜)

©NTV ©1995 FUJITSU PERSONAL COMPUTER SYSTEMS LIMITED ©1995 Victor Entertainment, Inc.

### メダインゴアイダ MIKU

近未来美少女プロレス。

ネオプロレス統一チャンピオンシップから半年後。冷酷、凄惨をモットーとする新団体「獅子の穴」が旗揚げされた。巨大な軍需産業を経営母体とする「獅子の穴」は、その旗揚げ記者会見上で、ネオプロレス界真のナンバー1を決める「日本女子トーナメント」の開催を発表した。TWPの面々も参加を要請されるが、何故か統一チャンピオンである「みく」だけは、そのリストからはずされていた…。

¥6,800 (税抜)

©1994 日本ビクター・テレビ東京 ©1995 Victor Entertainment, Inc.







闇の中で闘い続ける者どもの黙示録が、  
今幕を開ける。

ポリゴンで表現された3Dダンジョンと、迫力のサラウンドが背徳の世界を強烈に演出。  
悪魔との駆け引きや合体など、かつてない恐怖と戦慄がプレイヤーに襲いかかる!!

真・女神転生

# Devil Summoner

悪

魔

召

喚

師



# 12月25日発売

## ゲームセンターで一世風靡した、 彩京の縦スクロール・シューティングゲーム 「ガンバード」がセガサターンで今よみがえる!



12月15日  
発売

20世紀初頭のヨーロッパで繰り広げられる飛行家たちの  
奇想天外な大冒険物語/キャラデザインに中村博文氏を起用/  
アニメ・映画等で活躍中の声優陣によるデモ画面は圧巻//  
ストーリーモードのほか、コンシューマオリジナルモードや、  
ユーザー参加によるギャラリーモードを仕様追加//



## GUNBIRD ガンバード

縦スクロール・シューティングゲーム(1人~2人用)

価格5,800円(税別)

© 1994, 1995 PSIKYO. SALES BY ATLUS

プレイステーション版も同時発売!

## 業界初! 実在する峠道をモデリングした フルポリゴン・3Dレースゲーム登場!



## 峠 KING とびけキング・サスピリッツ THE SPIRITS

好評  
発売中

- 箱根、生駒、大垂水などの峠道3コースを忠実にモデリング//
- エンジン・タイヤ・サスペンションなどをセットアップしてキミだけのマシンで、峠を極めろ//
- 「キングバトルモード」(1P用)、「VSモード」(2P用)のほか、「TT(タイムトライアル)モード」を用意//
- もちろんセガサターン専用「レーシングコントローラー」対応

3Dレースゲーム(1人~2人用) 価格5,800円(税別) © ATLUS 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

- ◆セガサターンの機能をフルに活かし、2Dフィールド・3Dダンジョンをフルポリゴンで表現!
- ◆VICE(ヴァイス)システムが、RPGの戦闘により重厚な戦略性を持たせた!
- ◆登場する悪魔は300種以上。「友好度」や「服従度」を内部設定し臨場感あふれる駆け引きを演出!

セガサターン専用ロールプレイングゲーム(1人用)

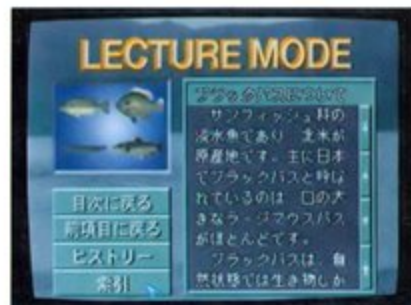
価格6,800円(税別)

© 西谷史/シブス © 1995 ATLUS





松方氏やアシタントの森本智恵子とのコミュニケーションも楽しめる。

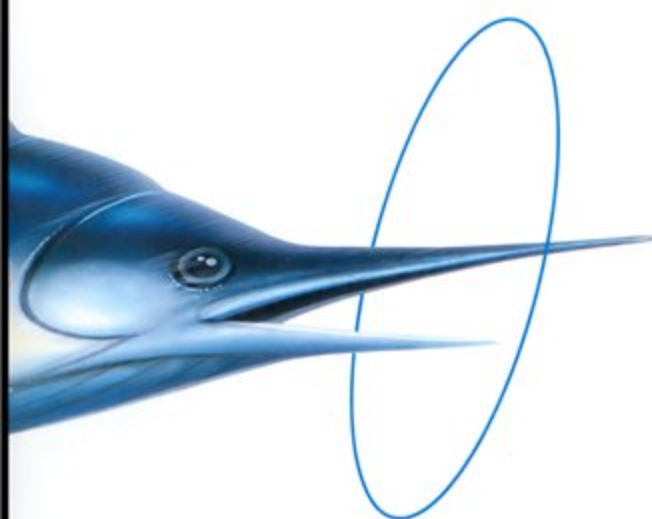


レクチャーモード。道具や用具の解説や実践的なアドバイスを受ける。



水温を見極めルアーの特徴を引き出しブラックバスをヒット。目指せ大物。





大物はサタンの中に獲れている



©1996 MITSUI & CO.

この手応えは何だ!この臨場感は何だ!実際のロケーションムービーと超リアルなポリゴンCGとでうみだす究極のフィッシング・シミュレーションがついにセガサターン版として登場。トローリングで巨大マリーン(かじき)の豪快な引きに圧倒され、ルアーキャスティングではブラックバスとの巧妙でかつ激しいファイトに酔いしれる。ポイントやルアー選びなど、釣りの醍醐味も満載した。スーパーバイザーの松方弘樹主演による海外ロケシーンを贅沢に盛り込み、本物の臨場感に迫る。超大物ヒットの感触と興奮を今この場で体験できるのだ。

**【ジャパングームフィッシュ協会(JGFA)監修】**

**1996年1月発売予定 / 予価 ¥5,800(税別)**

 **三井物産株式会社**

発売:

**株式会社メディアクエスト**

東京都品川区上大崎4丁目5番37号 山京目黒ビル2F TEL03/3494 7904

販売協力: 株式会社ビーピーエス



なぜ、親友同士が戦わなければならないのか……

銀河の平和を守るために設立された、イベルカーツ条約同盟軍（通称：イブコア）  
国益を超え、平和を守るイブコア士官を夢見て、士官大学に通う若者達  
しかし、未来は、彼らの目指す世界とは違う方向へ加速的に進んでいく  
「なぜ、親友同士が戦わなければならないのか……」  
ハルの想いが、仲間達の夢が、戦場を駆ける  
未来の平和のために、いきばのない怒りを胸に秘めて……  
友と互いの信念を賭けた、壮絶な未来が、いま始まる



SE  
RPG  
シミュレーション  
SEGA SATURN  
専用ソフト

# イブコア

## クオヴァティス

1995年12月21日発売決定!  
標準価格6,800円(税別)



## ついにその全貌が明らかになる !! SFシミュレーションRPG<QUOVADIS>。



- 常識を覆す超大作!  
感動ドラマを見せる長編シナリオを収録!!
- イラストレーター界の巨匠美樹本晴彦が、  
キャラクターデザインを担当!!
- シミュレーションの鍵を握る、  
情報満載のインターミッション!!
- 敵艦隊との駆け引きが出来る、  
同時移動システムを採用した移動MAP

- 最新技術デジタルムービーを駆使した、  
シネマサイズの感動アニメーションを収録!!
- 豪華声優陣による、長編ナレーションを収録!!  
緑川光、國府田マリ子、根谷美智子、椎名へきる、  
林延年、深見梨加、堀内賢雄、森川智之
- 2Dアニメーションと3D・CGで臨場感ある  
戦闘シーンを演じる、同時攻撃システム
- 主人公・ハルが、士官学校を卒業し、  
一介の艦長から元帥へと成長する  
シミュレーションRPG



**ラジオドラマON AIR中!!** 毎週土曜日午後9時30分からラジオドラマ「草地章江のレディオ・クオヴァディス」文化放送にてON AIR中!!  
**小説発売中!!** 角川スニーカー文庫より「QUOVADIS」好評発売中!!  
**攻略本、設定画集の製作決定!!**  
**主題歌決定!!** Q.T/クオヴァディス・トライアングル(矢部美穂、桜井亜希、沢口暁)が歌う主題歌「ARK～未来を探して～」のシングルCD96年1月10日発売決定!!  
**96年度カレンダー発売中!!**  
**GLAMSスタッフ募集!!** 企画、プログラマー、CGデザイナー、ドクター等、GLAMSの新スタッフ募集。詳しくは、お電話でお問い合わせください。(担当:小林、川本)




**GLAMS**  
INTERACTIVE AGENCY

グラムス株式会社  
〒153 東京都目黒区三田1-11-1  
YT田中ビル3F  
TEL.03-5722-5151





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。

12月15日(金)  
**発売予定**  
希望  
小売価格 **6,800円** (税別)

結婚なんか  
しなくても  
いいと思う。

.....  
男性も女性も楽しめる  
"デュアル・ユーザー・  
システム"を導入  
.....

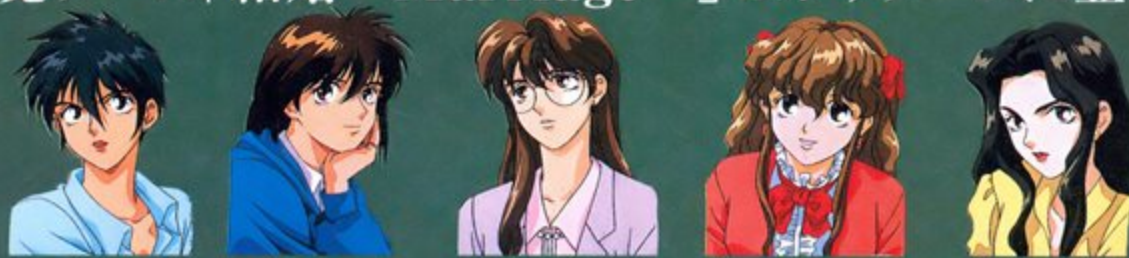
結婚  
*Marriage*

.....  
Marriage is perhaps the most  
important event of our lives.  
Now with the new game "Marriage",  
you can experience your future.  
Enjoy your imaginary life  
with the man or woman  
of your dreams!  
.....

HEADROOM  
最新作!

# MARRIAGE

そんなに肩肘張らずにゲームで「結婚」をシミュレーションしてみましょ。う。  
新感覚ゲーム「結婚～Marriage～」セガサターンに登場!



運命の出逢い……  
あなたは信じますか?



スベヘッ、ちよつと遅れちやつと  
待たせて、ごんなきーいっ

個性豊かな10人が相手。  
あなたの好みは誰?



スケジュールはマメに  
チェック! 無理がたたれ  
ば、せつかくのデートも  
できなくなっちゃう。

**SHOGAKUKAN PRODUCTION**

©HEADROOM・SOFIX・SHOGAKUKAN PRODUCTION ©WESTONE





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。

12月15日(金)  
発売予定  
希望小売価格 6,800円

はやくステキな人と結婚したい。

イラスト集&攻略本も96年3月末発売予定!!

[VIDEO・LD版]  
オリジナルアニメシリーズ  
PART1  
'96年春リリース予定

結婚  
Marriage

.....  
Marriage is perhaps the most important event of our lives. Now with the new game "Marriage", you can experience your future. Enjoy your imaginary life with the man or woman of your dreams!

HEADROOM  
最新作!

# MARRIAGE

そんなにあせらずに、まずはゲームで「結婚」をシミュレーションしてみましょう。  
新感覚ゲーム「結婚～Marriage～」セガサターンに登場!



フリーター	3,000万円
サラリーマン	4,000万円
役員	8,000万円
社長	12,000万円
専業主婦	1,000万円
専業主夫	1,000万円

職業を選択して下さい。

主人公はもちろんあなた! 様々なプロフィールが設定可能!!



泣かせるなんてもつてのほか。あなたの誠意でカバーしよう!



仕事もデートもうまくこなそう! ハプニングがだってこわくない?!

[発売元]  
**(株)小学館プロダクション**  
〒101 東京都千代田区神田神保町2-30 TEL.03(3222)9853/FAX.03(3222)6397



世の中を、すぐれたソフトで夢中にさせたい。  
“NECインターチャネル株式会社”です。



インタラクティブコンテンツとユーザーを深く親密につなぐチャンネルとして機能する。  
このコンセプトをもとに、新しく“NECインターチャネル株式会社”はスタートしました。  
私たちは、NECグループで培ってきた「財産」を継承し、融合させることで、  
マルチメディアの世界をもっと大きく、楽しく広げていきたい、  
そこで出会う人をもっとわくわくさせたい。そう、考えています。  
PC-98からWindows、Macintosh、ゲーム専用機対応ソフトの  
企画・制作・販売まで、事業分野も幅広く展開。  
すぐれたCD-ROMタイトルを世に送り出すことはもちろん、  
ネットワーク時代における新たなコンテンツ提供のあり方も視野に入れ、歩み始めます。  
私たちは、“NECインターチャネル株式会社”です。





## 誕生S

— Debut —

超人気アイドル育成シミュレーションソフトが、セガサターンで新たにデビュー!



弱小プロダクションのマネージャー見習いの君に、ついにアイドル担当のチャンスが訪れる。落ちこぼれ3人娘がトップスターになれるかどうかはすべて君の育て方次第。セガサターン専用ソフトは、マネージャーのタイプ選択、新コマンド、イベントの追加などで、さらにパワーアップ。ますます見逃さない、とびっきりの面白さだ!

近日発売予定 セガサターン専用ソフト 価格未定

©NEC Interchannel, Ltd. Licensed by HEADROOM

## DE・JA



考古学をモチーフにした話題のアドベンチャーがPCエンジンで新登場。キャラクターデザインも一新!

近日発売予定 PCエンジン版 価格未定

©NEC Interchannel, Ltd. Licensed by elf

## 同級生2



大好評アドベンチャーRPG第2弾が、PC-FXで新登場。操作性、CG、シナリオともにグレードアップ!

近日発売予定  
PC-FX版  
価格未定

©NEC Interchannel, Ltd. Licensed by elf

## ドラゴンナイト4



本格シミュレーションバトルを採用したシリーズ最新作。今度の主人公は「カケル」。新たな伝説が、今始まる!

近日発売予定  
PC-FX版  
価格未定

©NEC Interchannel, Ltd. Licensed by elf

## 卒業R



傑作シミュレーション「卒業」がついに実写で登場。しぐさによる心理描写も超リアル。興奮度ぐんとアップ!

近日発売予定  
PC-FX/Windows版  
(Windows95対応)  
価格未定

©HEADROOM ©BANDAI VISUAL CO., Ltd.  
©NEC Interchannel, Ltd.

## モンスターメーカー〜神々の方舟〜

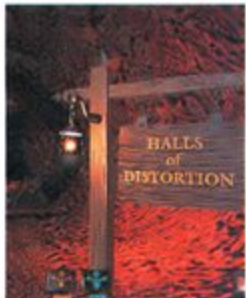


鮮やかなCG、モンスター合体システムもバージョンアップした第2作。物語の終わりは、新たな物語の始まりだった!?

近日発売予定  
PCエンジン版  
価格未定

©NEC Interchannel, Ltd.  
©翔企画/九月姫/遊企画/オフィスK

## トータル・ディストーション



ミュージックビデオでビッグサクセスをつかめ。巨匠ジョー・スパークスが放つ待望の超大作がついに登場!

日本語版  
12月21日発売予定  
Windows版  
価格9,800円(税別)

©1995 Pop Rocket, Inc.

## ピクシーガーデン



キャラクターデザインに、あの出淵裕を起用。新たな妖精の世界を創造する“妖精環境”シミュレーションゲーム!

12月8日発売予定  
MS-DOS版  
(PC9821対応)  
価格未定

©1995 NEC Interchannel, Ltd./HEADROOM



ノアズ・アーク  
謎に満ちた異色のファンタジーSFアドベンチャー!

好評発売中 ハイブリッド版  
Windows(DOS/V, PC98), Macintosh対応  
価格9,800円(税別)

©1995 Proforce System, Inc./©NEC Interchannel, Ltd.



メルクリウスプリティ  
あの妖精育成シミュレーションの大ヒット作が、帰ってきた!  
近日発売予定 Windows版  
(Windows95対応)  
価格未定

©NEC Interchannel, Ltd./HEADROOM/LONGSHOT



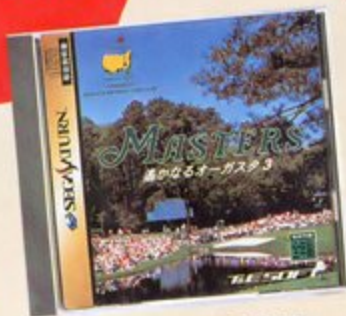




年末・年始は、マスターズ  
と過ごそう!

サターン版  
マスターズ購入

大好評発売中!



標準価格5,800円  
(消費税別)

練習

大学時代の  
友人と  
マスターズ  
出場

彼女とふたりで  
X'mas  
マスターズ  
大会

待ちに待った  
ボーナス支給日

家族でお正月  
マスターズ勝負

# MASTERS™

遙かなるオーガスタ 3



ここが変わった①

サターン版マスターズは前作に比  
べポリゴン数が約2倍になった。  
木や花のオブジェクト数も増え、よ  
り細かく表現されてるぞ。



ここが変わった②

32ビットパワーを活かしたファイン  
テクスチャーマッピングとゲーロシ  
ェーディングで、バンカーやグリー  
ンがすこくなめらかになったんだ。



ここが変わった③

池の表面にも最新の鏡面処理  
が施され、雲や木々の映り込み  
が美しく再現されてるぞ。

Masters RECORDS CHALLENGE		
4日総合スコア	271 打	1965年/1976年
一日のスコア	63 打	1966年
ハーフのスコア	29 打	1992年
連続アンダーパー	6 HOLE	1972年/1975年
最多アンダーパー	24 回	1980年
2位とのスコア差	9 打	1965年
ロングパット	100 FT	1989年

ここが変わった④

過去のマスターズ記録に挑戦で  
きる新たなイベントを塔載/栄光  
の記録を、君の手で塗りかえよう!

©1989,1995 T&E SOFT



©1995 T & E SOFT, inc.  
ALL rights reserved.

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。



オーガスタナショナルGCと正式契約  
詳細設計図とトポグラフィを基にその素晴らしいコースを忠実に再現

企画・制作・製造

株式会社 ティーアンドイーソフト

ユーザーサポート専用テレフォン/052-773-7757 新製品情報テレフォンサービス/052-776-8500

販売 株式会社

セガ・エンタープライゼス



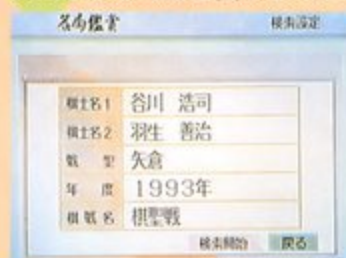
# 企画 (社) 日本将棋連盟 将棋まつり

好評発売中  
価格9,200円(税別)

「将棋まつり」は従来の将棋対局モードのほかに、将棋ファン待望の機能が盛りだくさんの決定版ソフト。社日本将棋連盟がみずから企画し、専門棋士が厳選、作成した秀題が満載/まさに棋譜数十冊分に及ぶ、実用的なデータ群はアマチュア愛棋家必携の1本。

## 一万局の棋譜を収録

名局鑑賞モードには一万局の棋譜を収録。プロ棋士の過去の対局をじっくり鑑賞することができます。



棋士名や年度など、いろいろな項目からお望みの棋譜を探すことができます。

検索時間は瞬時で、お待たせしません。



初手から最終手まで、一手ずつ動かして研究。一手前に戻すことも可能です。

## 詰将棋400題収録!

詰将棋道場では初級～上級、古典の4段階にわかれた400題の詰将棋問題が出題されています。



## 次の一手250題収録!

次の一手問題に3択形式で答えます。全250題の中から20題が連続して出題され、その正解率からあなたの棋力の診断が行われます。

## 対局

3段階の強さのコンピュータと将棋対局ができます。もちろん、手合い、駒落ち設定も思いのまま。コンピュータの思考は「森田将棋」の森田和郎氏が開発。



## 将棋大会

コンピュータプレイヤーとの大会に参加できるモードです。大会の種類は6つ。それぞれの大会によって対局ルールが異なり、64名によるトーナメント戦を行います。

その他にも楽しいモードがいっぱい

# 金沢将棋

コンピュータ将棋選手権、3年連続優勝。将棋プログラムの第一人者、金沢伸一郎が開発した本格将棋。大好評のプレイステーション版に続いて、セガサターン版の登場!

## 振飛車指定機能付

セガサターン対応ソフト  
好評発売中  
価格7,900円(税別)



▲コンピュータの戦法を「居飛車」、「振飛車」に指定できる。

▼さらに幅広い手合い設定。6枚落までが可能になりました。



## 開発スタッフ募集のお知らせ

- 職種：グラフィックデザイナー(アルバイト可)
- 資格：年齢、学歴不問。ゲーム制作経験者の方。
- 勤務地：東京都蒲田

応募方法  
履歴書と作品を送付して下さい。書類選考の上、ご連絡を差し上げます。  
※給与、勤務時間、その他の待遇は面接時にご相談させていただきます。 担当/須永

セタの将棋ソフトのパンフレットをお送りしています。ご希望の方は、郵便番号、住所、氏名を明記したハガキでセタの「将棋ソフト係」宛にご請求下さい。



SEGA SATURN

NEW GAMES

# CHAOS CONTROL

カオスコントロール

## これが迫力3Dシューティング!!

'95年12月  
発売予定!!

価格 ¥5,800 (税抜)

©1995 INFOGRAVES MULTIMEDIA  
©1995 Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc.

BLACK

# FIRE

ブラックファイアー

'95年12月  
発売予定!!

価格 ¥5,800 (税抜)

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995  
©1995 Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc.



リアルロボットシミュレーション!!

# GHEN WAR

ゲンウォー

'96年1月発売予定 価格 ¥5,800 (税抜)

©1995 Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc. ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

ヴァージンインタラクティブ エンターテインメント株式会社  
〒103 東京都中央区日本橋浜町 2-28-1 日本橋久松ビル





恋のことなら  
占都にきけ!

# 「占都物語」 そのI ～恋愛編～



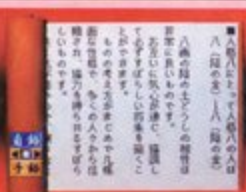
八家八朗



総格37画は頑固で堅実な性格。同じ画数の有名な人は篠山紀信などなど。

人気の三大占いが1本で!

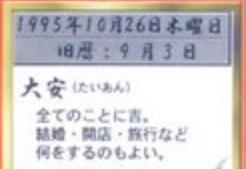
姓名判断



タロット占い



平成開運暦



命名

姓名判断で、良運を呼ぶ名前を命名することもできる。



八家八朗は自称一流大学の2年生、恋人のほしい年頃です。だが女の子からは「八朗君っていい人ね」と言われるだけ。「いい人って呼ばれるより、悪い男と思われる方がいい!」と嘆く毎日でした。

その日もサークルの飲み会で盛り上がったのに、帰り道は一人。「ああ、俺って女運がない星の下に生まれちゃったのかな〜」とつぶやいた時、突然、**ひよろ長い髭をはやした中華風の男**が現れました。「私の名前はドクトル・シーバ。これで自分を占ってみなさい」そう言って男は八朗に「**占都物語**」と書いてある箱を渡すと、闇の中に消えたのです。

次の日から八朗は変わりました。行動はテキパキ、女の子達にも人気急上昇です。「実は占いでお告げがあったんだ」八朗は自信満々です。それを聞いてサークルの美人、エリちゃんがやってきました。「八朗君って占いでできるの? 私、占って欲しいことがあるんだけど…今日、八朗君の家に言っていい?」ええっ?! 思わぬ幸運が転がり込みました! **「ホントは僕って女運の良い星の下に生まれたのかも! お父さん、お母さんありがとう!」**

大急ぎで八朗は家に帰ると「占都物語」をセット。まず**姓名判断**でエリちゃんとの相性を見ました。かなりの好相性です。次は**タロットカード**で恋について占うと、なかなか好調! もしかしてエリちゃんの相談って言うのは、八朗への愛の告白かも? そういえば、**開運暦**では、今日は大安です! 「今日でいい人は卒業だ」彼女の相談を聞いているうちに…二人は恋愛、結婚…、**そうだ、二人に赤ちゃんができれば、**

**この姓名判断でいい名前を命名してやろう…。**

ピンポン。その時、エリちゃんがやってきました。エリちゃんは頬を赤らめています。「相談したいことって言うのはね」ゴクッ。緊張の瞬間。

「隣のクラスのシンジ君とあたしの相性ってどうかしら? あたし、シンジ君に興味があるの!」

1週間後、エリちゃんがまた八朗の家にきました。今度はシンジ君の車に乗って。「あの時の占いのおかげで勇気が出たの。八朗君って本当にいい人ね」**結局、いい人を卒業できなかった八朗なのでした。**

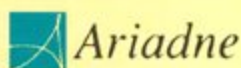


占都物語は山口純一郎氏、セム・リブラ氏の監修による占いNO.1ソフトだ。



恋愛の悩みの相談相手は占都におまかせ!

3DO版



株式会社アリアドネ メディア  
TEL.(03)3841-8041

©1995 Ariadne Co.Ltd

価格5,800円 好評発売中

SATURN版



株式会社CSK総合研究所  
TEL.(0423)75-1264

©1995 CRI/©1995 Ariadne Co.Ltd

価格5,800円 好評発売中

Play Station版

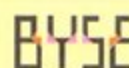


株式会社東北新社 デジタルソフト開発部  
TEL.(03)3584-7312

©1995東北新社/©1995 Ariadne Co.Ltd

価格5,800円 12月発売

Macintosh/WINDOWS版

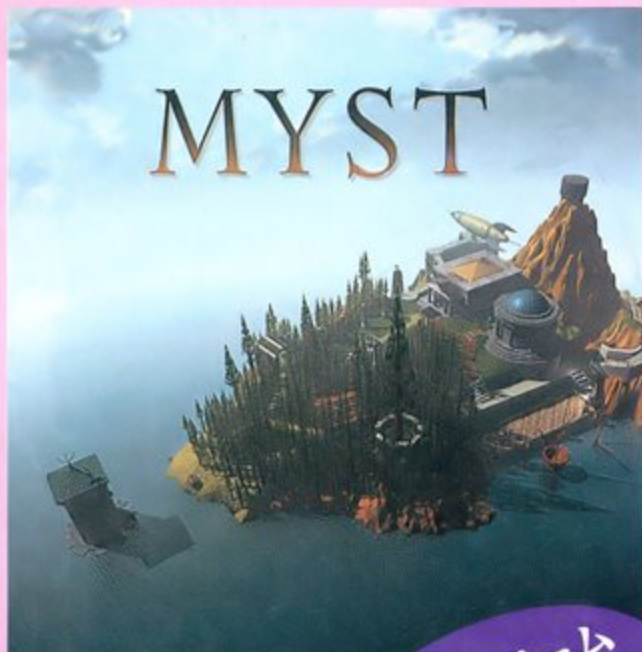


株式会社バイス  
TEL.(011)728-4671

©1995 バイス/©1995 Ariadne Co.Ltd

価格5,800円 12月上旬発売





# MYST

ある日、あなたが、偶然見つけた「MYST」と書かれた一冊の古びた本。あなたが、目にするもの、体験する不思議な出来事はすべて何かを解き明かす鍵となっている。そして今、古より続けられる悪意に満ちた陰謀の物語をあなたの豊かなイマジネーションとちょっとした機転、そして優れた英知でこの時空を越えた真実の姿を解き明かして下さい。



全米PCゲーム  
オブザイヤー  
1位受賞



標準価格(税別)

**7,800円**

Software copyright 1994, Cyan, Inc. and Sunsoft. All rights reserved.

# WE ARE THE SUNSOFT



タテ・ヨコの数字をヒントに絵を完成させていくパズルゲーム。

「の一まるモード」では4段階の難易度のパズルがあります。2人対戦の「たいせんモード」。その他、「らんだむモード」「すとーりーモード」などいろいろ遊べます。



「すべしやる  
あたく」  
もありますの



標準価格(税別) **4,900円**

©Sekaibunka-Sha ©董工房 ©1995 SUNSOFT

## ホホっと へべれけ

落ちもの  
パズルの  
決定版!

主人公「へべ」は、時空のねじれに吸い込まれ、違う世界に飛ばされてしまいました。元の世界に戻るための冒険を決定するのでした。



標準価格(税別)

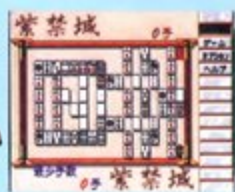
**6,000円**

©1995 SUNSOFT ©1995 SUCCESS



## THE 上海

上海、龍龍、紫禁城の3つのゲームが楽しめます。



将棋、麻雀、連珠、プレイスの4種類のテーブルゲームを1つにしたものです。「フリー対戦モード」「修行モード」「ワールドモード」の3種類のモードが用意されています。



標準価格(税別)

**8,900円**

©SUNSOFT ©SUCCESS ©CHATNOIR ©ALPHA-BETA ©ITSUI



## サンサターンパッド

標準価格(税別)

**3,480円**

©1995 SUNSOFT

「プログラム機能」「連射機能」「スロー機能」の3大機能を持つ最強のコントローラパッド。



標準価格(税別)

**6,800円**

©1995 SUNSOFT SHANGHAI III ©1994 ACTIVISION, Inc. SHANGHAI is a trademark of Activision, Inc. All rights reserved. SHIKINJOH ©1991 SUNSOFT, ©1990 SCAP TRUST Inc. RONGRONG ©1994 NAKANIHON WREATH CO., LTD. Used under license from ACTIVISION.



標準価格(税別)

**6,800円**

今回新たに「グレートウォール」「北京(ペイジン)」も加わりグレードアップ。

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



HAL  
TOPICS

新しいこと、便利なこと  
HALから。



スリーラッド

# 3RadD

SRS (●)  
3-D SYNTHESIS

テレビゲーム・コンピュータゲーム用



このスゴサの秘密はアメリカのSRS社の特許技術「SRS-3-D Sound Technology」によるもの。**接続は超簡単!** 買ったその日から、君の部屋で映画館やゲームセンターみたいな**大迫力3Dサウンド**が体感できる。

闇に潜むモンスターの足音、激しい爆音をあげて墜落する巨大な空中戦艦、うなりをあげるエンジン音に激突音等が超リアルに君の体をゆさぶるぞ。

ぜひ君も**3RadD**が実現する**バーチャルリアリティサウンド**のスゴサを体感してほしい。

MADE IN U.S.A

定価：7,800円

ACアダプタ・ステレオケーブル付

国内総代理店

株式会社ハル・コーポレーション

〒130 東京都墨田区両国4-8-10 MYSビル2F  
TEL03-3846-4751 FAX03-3846-4775

製造元

Genoa  
SYSTEMS CORPORATION

※本製品の価格及び仕様は予告なく変更することがあります。※価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際には、消費税額をお支払いください。

取り扱い店

- エマソン ●おもちゃ流通センター ●カメレオン倶楽部 ●クウム ●クラフト ●三遊堂 ●J&Pテクノランド ●上新エキサイト ●九十九電機 ●TVパニック ●ドキドキ冒険島
- ドルフィン山本 ●長崎屋 ●ばお ●バンバン ●BIG SPOT ●ビルフェロー ●ファミコンランド ●フルーツ ●ベスト電器本店 ●アイ信マルチメディア館 ●モンキーランド ●遊コン
- ユニー ●夢工場 ●ラオックス ●コンピュータゲーム館 ●わんぱくこぞう ●クリエイティブヒューマン ●榎小島電器商会 ●エルコモン ●遊民'sL.S.P ●ネオランド熊谷店
- 南漆原塗装工業 ●おもちゃのバビー ●アメリカンドリーム ●シートショップ ●西那須野マンネンヤ ●パラダイス21 ●FCワールドばお

以上の各本支店でお取り扱いしております。(一部の支店を除く)

The 3RadD employs SRS (●) technology licensed from SRS Labs. SRS (●) technology holds the following patents.  
U.S. Patent Numbers 4748669, 4841572, 4866774



あなたの大きな夢で、  
綺麗になりたい。



日本中で熱烈なファンを広げ続ける  
あの育成シミュレーションの最高峰  
「プリンセスメーカー」第2弾が、  
ついにセガサターンに登場!!  
最高のグラフィックと、  
総勢100名を超えるキャラクターが  
しゃべる豪華な内容であなたに贈ります。

- 原作・イラスト/赤井孝美
- 声の出演/久川 綾  
田中真弓・龍本富士子  
千葉千恵巳・小川真司  
松下美由紀・草地章江 ほか

セガサターン版  
CD-ROMソフト  
**好評発売中!!**  
標準価格7,800円(税別)  
初回プレス版のみ  
プレミアムグッズ  
プレゼント



(3DO版「プリンセスメーカー2」  
'95年12月9日発売!!)

# PRINCESS MAKER 2

プリンセスメーカー2

©GAINAX/AKALCompany / ©1995 MICRO CABIN CORP.



マルチメディアは、ここからはじまる。

# 家庭用通信カラオケ誕生

超スゴッ! カラオケストック 超ラクッ! カラオケ使用料 超ハヤッ! 1曲約35秒で送信

10,000曲以上 1曲 わずか 30円\* 通話料 たったの 10円\*\*

\* 月額基本料1,500円

\*\* 曲によっては、通話料が10円以上かかる場合もあります。また、サービスエリア外からのアクセスは通常の通話料金と同じです。

情報サービスは現在1,000コンテンツ以上。1件10円。12月24日スタート予定のTVゲームサービスは1回50円。

いま X-55 を買うと  
カラオケがもっと楽しくなる  
オリジナルビデオ (VHS 60本)  
“日本の四季”  
をプレゼント!  
1995年12月31日まで



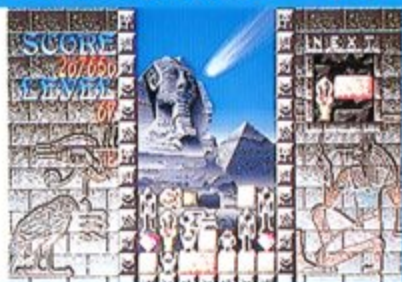
家庭用マルチメディア通信カラオケ  
**X-55** 本体標準価格 (税別) **64,800円**

X DATA-NET STATION 多機能リモコン、高音質ダイナミックマイク付属

12月24日、TVゲームサービスいよいよスタート!

TVゲームの原点  
「スペースインベーダー1995(仮称)」と  
落ちものパズル  
「クレオパトラ フォーチュン(仮称)」が  
ご家庭でお楽しみいただけます。

毎月1~2タイトルをリリース  
※専用のワイヤレスゲームパッドも12月発売予定。



お求めは、家電製品取扱店またはスーパー・百貨店の電器売場などで。  
「X-55」を体験できるデモンストレーションも開催中!

販売元：株式会社タイトー 通信サービス：京セラ マルチメディア コーポレーション

●カラオケ等のサービスを受けるためには、Xデータネットサービスへの加入契約と月額基本料・使用料が必要です。●Xデータネットサービスご加入の申し込みには、20歳未満の方は親権者の同意が必要です。18歳未満の方(就労者は除く)はご加入の申し込みができません。●外国籍の方は、日本国内にお住まいで、預金口座をお持ちの方のみXデータネットサービスに加入ができます。●Xデータネットサービスは営業目的や法人等による申し込み及び利用はお断りいたします。●「X-55」とテレビの間にビデオデッキを接続したり、テレビデオに接続したときに、テレビの画像が乱れた場合には、「X-55」とテレビを直接接続するようにお願いいたします。

お問い合わせ及びカタログの請求は、Xデータネットお客様相談センターへ。受付時間<年中無休>  
東京/03-5352-0755 大阪/06-445-0755 10:00~21:00



# 21世紀のびっくレーター教育

# 代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会 財団法人 日本視聴覚教育協会 社団法人 日本漫画家協会



代々木アニメーション学院  
特別招聘最高顧問教授

**多湖 輝** (たご・あきら)

千葉大学名誉教授  
コンピュータグラフィックス協議会評議員  
東京大学文学部心理学科卒業、同大学院修了

**97.74%**  
数字は平成7年3月卒業生の  
全校・全科平均就職・デビュー率

**自分らしく  
元気に!**

自分の人生を自分らしく生きる—こんな単純な生き方の原則を忘れてしまっている人がどれほど多いことでしょうか。自分の好きなこと、自分が本当にやりたいこと、自分の一番得意なこと、自分の能力をフルに発揮できること、それらを自分の生涯の職業に結びつけていくことができれば、その人の人生は、最高に楽しく、最高に充実した輝かしいものになるはずで、そんな若者たちの素朴な夢を、そのまま、実現させてくれる一つの学習の場が、代々木アニメーション学院だといえるでしょう。

私は長年大学の教師をして、まるでやる気のない学生にたくさん接触してきました。これは、むしろ大学側にも責任のあることですが、やはり学生諸君のなかに、自分の意志というよりは、親や周囲の人に云われて、なんとなく大学へきている人がいたからだと思います。なんてもったいないことでしょうか。たった一回かぎりの、しかも、限られた時間しか与えられていない人生を、他人にふりまわされて生きるなんて。私は能力のある若者が自分の力を信じて新しい世界にチャレンジしていけることを、心から願っております。

代々木アニメーション学院のカリキュラムは人類の新しい文化を創造し、文字通り未来を拓くすばらしいものばかりです。だから、先生方も、情熱をもって教えますし、生徒も、熱中して思う存分学ぶことができるんだと思います。どうか、ご自分の能力、ご自分の人生を大切に、新しい時代を元気よく生き抜いていってください。

多湖 輝

設備と授業がちがう  
実績校です。

平成8年4月生願書受付中



## デジタル映像制作の底力で マルチメディア・クリエイター科

(平成8年4月開講) CビックウエストCG制作・リンクス

- 健康・医療相談が無料で受けられます (年中無休 24時間)
- 格安で学院専用寮へ入れます (全校設置 希望者全員)
- 卒業後も専用寮に居住できます (2年間・在学中と 同額居住)

エグゼクティブ・プロデューサーに  
**細野晴臣氏**を迎えて  
新講座を開設 (平成8年4月)

ミュージック・ビジネス科  
ミュージック・アーティスト科

細野晴臣先生

設置学科	年数
マルチメディア・クリエイター科	1年
CGアニメ・ゲーム科	2年
S F X 特撮科	2年
ビジュアル・イラスト科	2年
ジュニア・ノベルズ科	1年
アニメーター科	2年
マンガ・コミックプロ養成科	1年
仕上げアート科	1年
アニメ制作科	1年
背景美術科	1年
アニメ・AVオペレーター科	2年
声優タレント科	1年

●全日制(月一金) ●新開業学生・入学ローン、銀行ローンあり  
●入学資格・義務教育卒業以上 ●一般共同寮・アパートあつせん

**入学案内書セット 無料進呈** **無料1日体験入学**  
**無料参加学院説明会**

見学随時(TELで予約を)  
(案内書・無料体験・説明会の申込み)  
ハガキに、①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科⑦案内書、又は「体験」あるいは「説明会」と明記して下さい。

お問い合わせ  
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-12  
フリーダイヤル サイノー ヨコニ  
☎ 0120-310-042 才能を世に  
フリー サイノー スゴクワイ  
☎ 0120-310-595 才能すこくいい

無料一日体験入学日程

東京校	原宿校	八王子校	大阪校	名古屋校
1月14日 2月11日祝	1月14日 2月11日祝	1月14日 2月11日祝	12月10日 1月21日 2月18日祝	12月10日 1月21日 2月18日祝
福岡校	仙台校	ひがし校	札幌校	広島校
12月17日 1月15日祝 2月4日祝	12月17日 1月15日祝 2月4日祝	1月14日 2月11日祝	12月23日 1月28日 2月25日祝	12月23日 1月28日 2月25日祝

全国縦断学院説明会日程(無料)

新潟市	宇都宮市	千葉市	静岡市	京都市
1月21日	1月28日	12月17日	2月25日	12月17日
和歌山市	岡山市	松山市	高松市	宮崎市
2月4日	12月23日	1月28日	2月11日	2月11日

■東京(本部)校 ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校 ■札幌校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

**無料オーディション** (全国開催 決定)

**新人声優・才能発見!!**

福岡・札幌・仙台・広島、2月開催決定

デビュー・プロダクション所属99%(※諸誌)の代アニが  
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。  
お申し込みは下記へ  
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-12 代々木アニメーション学院  
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ





お店で  
**当たる!**  
実施中  
**12/31**  
まで



SEGA SATURN



'95-'96 WINTER

SS・PSソフトでもらえる! 当たる!  
**CDラッシュ**  
IN  
**TVパニック**

早いもの勝ち!

CD-ROMカタログ・景品がなくなり次第終了だヨ。

CDソフトを予約すると、

人気キャラクター・グッズお好きな1点をプレゼント。

CDソフトを買ったと、

TVパニックオリジナル

「オールCDカタログ」プレゼント。

スクラッチカードを進呈。

抽選で便利なCDグッズがその場で当たります。



冬は  
*Game* **でスペシャルだぜ!**

ティーヴィーパニック・プレゼントキャンペーン

プレイステーション、サターン  
スーパーファミコンをはじめ  
Newハードやソフトが店内いっぱい。  
おまけに、今ならウレシイグッズが当たる!  
この冬は、お店に行ってトクする  
アツ〜クなれるティーヴィーパニックだぜ。



**12.8** <sup>FR</sup>  
**START**  
**全国一斉開催!**

北海道札幌市 ●キョセイ札幌ファクトリー店 ☎011-207-4101	岩手県釜石市 ●TVパニック釜石店 ☎0193-22-2456	栃木県足利市 ●ファミリーBook足利店 ☎0284-73-7178	千葉県佐倉市 ●すばる書店佐倉店 ☎0434-86-9481
北海道札幌市 ●チャートランド江別店 ☎011-384-7266	岩手県盛岡市 ●ブックスくじ長内店 ☎0194-53-4328	栃木県宇都宮市 ●ZERO ☎0286-60-5439	千葉県流山市 ●すばる書店流山店 ☎0471-52-2201
北海道札幌市 ●ダイヤ書房川沿店 ☎011-572-2061	岩手県盛岡市 ●TVパニック緑が丘店 ☎0196-63-3636	栃木県宇都宮市 ●小泉書店宇都宮店 ☎0286-67-9383	千葉県柏市 ●TVパニック柏店 ☎0471-67-8229
北海道札幌市 ●ダイヤ書房西店 ☎011-665-6223	岩手県水沢市 ●カルチャーBOX VIB ☎0197-24-2410	栃木県塩谷郡 ●メダカスナイツ浅草台店 ☎0286-75-0778	千葉県茨城市 ●TVパニック南柏店 ☎0471-75-6586
北海道札幌市 ●ゾーン前田書店 ☎011-681-5855	岩手県江利市 ●B.CENTER IZUKURA ☎0197-35-7971	栃木県大田原市 ●TVパニック大田原店 ☎0287-23-3631	千葉県市川市 ●TVパニック市川大野店 ☎0473-37-3112
北海道札幌市 ●ダイヤ書房本店 ☎011-712-2541	宮城県仙台市 ●ゴリラハウス花京院店 ☎022-215-2760	群馬県佐波郡 ●ファミリーBook境店 ☎0270-74-8378	千葉県市川市 ●TVパニック行徳店 ☎0473-96-5168
北海道札幌市 ●ゾーン西岡店 ☎011-856-3338	宮城県仙台市 ●ビッグウェーブ ☎022-238-2686	群馬県前橋市 ●ファミリーBook電泉店 ☎0272-69-9778	千葉県鎌ヶ谷市 ●すばる書店鎌ヶ谷店 ☎0474-42-0421
北海道札幌市 ●ゾーン北郷店 ☎011-871-8511	宮城県仙台市 ●ゴリラハウス勾当台店 ☎022-273-5309	群馬県高崎市 ●ハビーBOX貝沢店 ☎0273-62-3996	千葉県船橋市 ●サンフィールド ☎0474-65-1778
北海道札幌市 ●アメリカンプラザ ☎011-874-0711	宮城県仙台市 ●TVパニック遠見塚店 ☎022-282-9542	群馬県群馬郡 ●大河原至誠堂 ☎0273-73-6411	千葉県成田市 ●ブックビデオCDファミコン ☎0476-24-2725
北海道札幌市 ●ダイヤ書房恵み野店 ☎011-203-36-2110	宮城県仙台市 ●平成書房 ☎022-365-1414	群馬県多野郡 ●ファミリーBook新町店 ☎0274-42-9578	千葉県旭市 ●ラブリックワ ☎0479-62-0902
北海道千歳市 ●ブックセンターメディアジャック ☎0123-42-6600	宮城県仙台市 ●TVパニック野監店 ☎022-372-3693	群馬県甘泉郡 ●ファミリーBook下田店 ☎0274-82-6178	東京都新宿区 ●プラスワン ☎03-3235-6312
北海道岩見沢市 ●ゾーン岩見沢店 ☎0126-22-3892	宮城県仙台市 ●Apple ☎022-392-0570	群馬県太田市 ●ファミリーBook鳥山店 ☎0276-22-3678	東京都中野区 ●中野とよきゅう ☎03-3368-0109
北海道小樽市 ●丸文書店朝里店 ☎0134-52-3334	宮城県仙台市 ●TVパニック佐沼店 ☎0220-22-9056	群馬県太田市 ●TSUTAYA太田店 ☎0276-49-1555	東京都北区 ●TVパニック赤羽店 ☎03-3598-5288
北海道伊達市 ●海口書店 ☎0142-23-2359	宮城県仙台市 ●文芸堂東洋館中野店 ☎0226-24-1255	群馬県葛城郡 ●ファミリーBook尾島店 ☎0276-52-4278	東京都葛飾区 ●D.BOOKこいびり ☎03-3608-3718
北海道室蘭市 ●ブックス文栄堂 ☎0143-44-3993	秋田県横手市 ●BOOK'S宇宙船横手店 ☎0182-32-7722	群馬県館林市 ●ファミリーBook館林店 ☎0276-73-8878	東京都世田谷区 ●チャートランド世田谷店 ☎03-3703-5454
北海道登別市 ●TVパニック登別店 ☎0143-87-3841	秋田県能代市 ●ブックスかりば ☎0185-54-3839	群馬県邑楽郡 ●ファミリーBook中野店 ☎0276-88-3978	東京都足立区 ●TVパニック竹の塚店 ☎03-3860-9514
北海道苫小牧市 ●進藤書店駅前店 ☎0144-36-6622	秋田県大曲市 ●BOOK'S宇宙船大曲店 ☎0187-63-7722	埼玉県狭山市 ●ハンエーブラザ ☎0429-52-6811	東京都足立区 ●TSUTAYA石神井台 ☎03-3929-0931
北海道苫小牧市 ●進藤書店ときわ店 ☎0144-67-6213	秋田県秋田市 ●加賀谷書店城東店 ☎0188-37-3788	埼玉県草加市 ●田中一誠堂本店 ☎0429-74-1113	東京都板橋区 ●チャートランド成増店 ☎03-3979-6858
北海道小樽市 ●丸文書店朝里店 ☎0134-52-3334	秋田県秋田市 ●加賀谷書店仁井田店 ☎0188-39-6106	埼玉県蕨市 ●TVパニック蕨店 ☎048-442-7605	東京都大田区 ●平安堂雑色店 ☎03-5710-2009
北海道静内郡 ●TVパニックヤマ静内店 ☎01464-2-0633	福島県会津若松市 ●岩瀬書店会津若松駅前店 ☎0242-22-3366	埼玉県上尾市 ●ファミリーBook上尾店 ☎048-773-4478	東京都三鷹市 ●AV ZONE ☎0422-41-6781
北海道網走市 ●ひかりや書店 ☎0152-44-1714	福島県福島市 ●博向堂駅前通り本店 ☎0245-21-1161	埼玉県浦和市 ●井原書店 ☎048-665-0954	東京都小平市 ●TVパニック小平店 ☎0423-46-0051
北海道網走市 ●ブックスやまなみ店 ☎0152-37-2313	福島県福島市 ●岩瀬書店御山店 ☎0245-23-1133	埼玉県志木市 ●JOHN BOOK志木中央店 ☎0484-75-1010	東京都東久留米市 ●黒目書房西口店 ☎0424-71-0120
北海道苫小牧市 ●BOOK CITY NOW ☎0154-37-5551	福島県福島市 ●岩瀬書店八木店 ☎0245-46-0056	埼玉県熊谷市 ●ファミリーBook石原店 ☎0485-27-6678	東京都東久留米市 ●ビデオランド滝山店 ☎0424-72-4883
北海道河東郡 ●フォーラム音更店 ☎0155-31-4061	福島県福島市 ●岩瀬書店大森店 ☎0245-46-3219	埼玉県大里市 ●ファミリーBook江南店 ☎0485-36-6178	東京都立川市 ●ファミリーBook立川店 ☎0425-21-2211
北海道北見市 ●ゾーン北見店 ☎0157-22-8311	福島県福島市 ●岩瀬書店蓬萊店 ☎0245-48-3377	埼玉県行田市 ●バオバブ行田店 ☎0485-54-6612	東京都昭島市 ●TVパニック昭島店 ☎0425-42-3966
北海道名寄市 ●学友堂書店 ☎01654-2-2510	福島県福島市 ●岩瀬書店鎌田店 ☎0245-54-5666	埼玉県羽生市 ●萬屋書店羽生店 ☎0485-63-3455	東京都あきる野市 ●あきる野とよきゅう ☎0425-50-4491
北海道旭川市 ●Book Cityアインハーブ ☎0166-33-5321	福島県いわき市 ●小泉屋5Fイーヨーが干店 ☎0246-24-2733	埼玉県草加市 ●アークブックセンター草加店 ☎0489-32-2215	東京都町田市 ●博文社書店鶴川店 ☎0427-35-3900
北海道旭川市 ●ブックス平和水山店 ☎0166-47-6080	福島県いわき市 ●小泉屋BSいわきSATV店 ☎0246-41-3311	埼玉県三郷市 ●黒田書店三郷店 ☎0489-57-8160	東京都青梅市 ●ディスクメイト青梅店 ☎0428-32-8077
青森県弘前市 ●ブックランド王様 ☎0172-27-0655	福島県いわき市 ●岩瀬書店大原店 ☎0246-52-1811	埼玉県越谷市 ●黒田書店千間台店 ☎0489-77-5311	神奈川県津久井郡 ●AVセルCDレンタルラビット ☎0427-84-7718
青森県弘前市 ●ブックス堅田 ☎0172-34-7618	福島県いわき市 ●小泉屋BS植田店 ☎0246-62-2177	埼玉県北葛城郡 ●MOMO ☎0489-81-6613	神奈川県川崎市 ●ムービーセンター川崎店 ☎044-276-0722
青森県黒石市 ●ブックランド王様黒石店 ☎0172-53-6211	福島県郡山市 ●R-S関時苑 ☎0249-34-2133	埼玉県越谷市 ●金子書店越谷店 ☎0489-88-1740	神奈川県川崎市 ●ムービーセンター鎌倉店 ☎044-333-5880
青森県七つ市 ●0175-22-2073	福島県郡山市 ●岩瀬書店安積店 ☎0249-45-3355	埼玉県川口市 ●雄峰堂書店本川越店 ☎0492-25-2234	神奈川県川崎市 ●ムービーセンター北加瀬店 ☎044-587-8866
青森県三沢市 ●みちのくGAME SOFT館 ☎0176-53-7696	福島県郡山市 ●ブックスベース105 ☎0249-52-0802	埼玉県川口市 ●黒田書店川越店 ☎0492-25-3138	神奈川県川崎市 ●博文社書店読売ランド店 ☎044-954-2602
青森県青森市 ●岡田書店 ☎0177-23-1381	福島県郡山市 ●Book Space105全館 ☎0249-56-2980	埼玉県上尾市 ●黒田書店本店 ☎0492-66-0120	神奈川県川崎市 ●ハマ楽器 ☎045-251-2080
青森県青森市 ●TVパニック観光通り店 ☎0177-29-8219	茨城県茨城大田市 ●ワイルドブックセンター茨城大田店 ☎0294-72-2141	埼玉県富士見市 ●TVパニックワグネル山店 ☎0492-66-3345	神奈川県川崎市 ●ツツヤ大倉山店 ☎045-544-9954
青森県青森市 ●TVパニック松森店 ☎0177-41-8219	茨城県北相馬郡 ●明文堂守谷店 ☎0297-48-5005	埼玉県入間郡 ●田中一誠堂毛呂山店 ☎0492-95-6296	神奈川県川崎市 ●TVパニック鶴見駅前店 ☎045-585-4338
青森県八戸市 ●伊吉書院石堂店 ☎0178-28-5106	茨城県土浦市 ●TVパニック特立店 ☎0298-32-3606	埼玉県川口市 ●精文堂川越店 ☎0492-47-0335	神奈川県川崎市 ●ブックスキタミ中里店 ☎045-774-7732
青森県八戸市 ●伊吉書院榎家店 ☎0178-47-0222	茨城県鹿嶋市 ●すばる書店神栖店 ☎0299-96-8661	埼玉県児玉郡 ●ファミリーBook上里店 ☎0495-34-0078	神奈川県川崎市 ●ブックスキタミ山手台店 ☎045-812-5791
岩手県一関市 ●TVパニック一関店 ☎0191-26-1547	栃木県足利市 ●ファミリーBook砂原店 ☎0284-44-2878	埼玉県児玉郡 ●ファミリーBook児玉店 ☎0495-72-6578	神奈川県川崎市 ●ブックスキタミ ☎045-831-3246
岩手県大船渡市 ●ブックポートネギ ☎0192-27-0631	栃木県足利市 ●ファミリーBook小俣店 ☎0284-62-6878	千葉県千葉市 ●アークブックセンター加刺店 ☎043-234-4192	神奈川県川崎市 ●GREEN BOOKS文教堂 ☎045-982-4932
		千葉県千葉市 ●オクスブックセンター轟店 ☎043-287-0094	神奈川県川崎市 ●内田屋書房ひびりが丘店 ☎0462-62-0671





PlayStation™



SUPER FAMILICOM™

応募して  
当たる!  
1/10  
まで  
当日消印  
有効  
送る。

# クイズに答えて SHARP液晶ディスプレイTV 「ウインドウ」を当てよう!

## TVにニック

(問題)

お店の名前は、何と読むのでしょうか。

●ヒントはこの広告の中にあります。くまなく読んでネ。

- ①テレビオパニック
- ②テレビゲームパニック
- ③ティーヴィーパニック

答えの番号をハガキに書いて送ると

抽せんで薄型、斬新フォルムの  
SHARP液晶ディスプレイTV

「ウインドウ」10.4型が50名様に当たります。

●応募方法：ハガキにクイズの答え番号と郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・性別・電話番号を書いて、下の宛先までご応募ください。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

●応募期間：12月8日～1996年1月10日(当日消印有効)

●応募先：〒560 大阪府豊中市本町5-5-35 株明醬社  
ティーヴィーパニック「プレゼントキャンペーン」係



株明醬社 〒560 大阪府豊中市本町5-5-35 ☎06-846-3539



FM/AMラジオ内蔵  
もちろん、ビデオも  
ゲームも楽しめる!

賞品以外の設置工事・アンテナおよび  
接続調整などの費用はお客様の負担となります。

- 神奈川県愛甲郡 ●内田屋書房中津店 ☎0462-85-7550
- 神奈川県愛甲郡 ●内田屋書房東海大学駅前店 ☎0463-78-5521
- 神奈川県愛甲郡 ●内田屋書房洗心駅前店 ☎0463-87-2230
- 神奈川県伊勢原市 ●内田屋書房愛甲石田店 ☎0463-95-2112
- 神奈川県小田原市 ●八小堂書店 ☎0465-22-7111
- 神奈川県鎌倉市 ●鳥森書店鎌倉本店 ☎0467-22-0266
- 神奈川県鎌倉市 ●TVにニック鎌倉大矢原店 ☎0468-33-5688
- 神奈川県厚木市 ●ブックランド柳正堂 ☎0552-41-6151
- 神奈川県厚木市 ●TVにニック厚木津村店 ☎0552-54-2468
- 神奈川県厚木市 ●BooksKATOH河口湖店 ☎0555-72-5131
- 神奈川県厚木市 ●TVにニック新津店 ☎0250-22-0463
- 神奈川県厚木市 ●ブックハウスあるいず ☎0250-68-5222
- 神奈川県厚木市 ●ブックビート栄店 ☎0256-45-5478
- 神奈川県厚木市 ●ファミリーBook六日町店 ☎0257-82-9978
- 神奈川県厚木市 ●ビッグバイン ☎0265-79-1088
- 神奈川県厚木市 ●笠原書店 ☎0266-23-5070
- 神奈川県厚木市 ●信濃屋書店小諸店 ☎0267-25-2600
- 神奈川県厚木市 ●メディアアートインザ7階店 ☎0267-63-3600
- 神奈川県厚木市 ●TVにニック等々堂上田中央店 ☎0268-22-0470
- 中部・北陸ブロック
- 富山県砺波市 ●おもちゃのパンビ新波店 ☎0763-32-2245
- 富山県富山市 ●おもちゃのパンビ本郷店 ☎0764-21-9011
- 富山県富山市 ●おもちゃのパンビ豊田店 ☎0764-33-0322
- 富山県富山市 ●おもちゃのパンビアピア店 ☎0764-45-3232
- 富山県富山市 ●おもちゃのパンビ二口店 ☎0764-91-5882
- 富山県魚津市 ●おもちのパンビ魚津店 ☎0765-24-5366
- 富山県高岡市 ●TVにニックパンビ末広店 ☎0766-21-0040
- 富山県高岡市 ●おもちゃのパンビ旗田店 ☎0766-21-0045
- 富山県高岡市 ●おもちゃのパンビ野村店 ☎0766-21-2550
- 富山県高岡市 ●おもちゃのパンビ出店 ☎0766-63-0118
- 富山県高岡市 ●明文堂黒部店 ☎0766-52-5200
- 富山県永見市 ●松村屋ブラファ店 ☎0766-74-2032
- 石川県金沢市 ●おもちゃのパンビ安店 ☎0762-44-0073
- 石川県羽咋市 ●ブックシティはい中央町店 ☎0767-22-6866
- 福井県坂井郡 ●TVにニックKaBoS三国店 ☎0776-82-3377
- 福井県武生市 ●TVにニックKaBoS武生店 ☎0778-21-1555
- 福井県大野市 ●カドヤ書店パンビ通り店 ☎0779-65-8032
- 静岡県静岡市 ●ジック ☎053-576-5253
- 静岡県焼津市 ●谷島屋登呂店 ☎054-629-4848
- 静岡県袋井市 ●袋井谷島屋久能店 ☎0538-44-1357
- 静岡県静岡市 ●8GB焼田店 ☎054-258-6619
- 静岡県静岡市 ●8GB新伝馬町店 ☎054-271-7948

- 静岡県富士宮市 ●カワセ書店宮原店 ☎0544-27-3312
- 静岡県富士市 ●カワセ書店藤岡店 ☎0545-71-9592
- 静岡県富士市 ●ブックスクロー ☎0545-64-2567
- 静岡県藤原郡 ●田中書店 ☎0548-32-6139
- 静岡県相模郡 ●駅前アサヒ堂書店 ☎0550-83-9730
- 静岡県麻績郡 ●B.V.C.アサヒ堂 ☎0550-89-8211
- 静岡県田方郡 ●アサヒホームビデオ ☎0559-49-3968
- 静岡県吉原市 ●ビデオセンタートム ☎052-383-7753
- 静岡県吉原市 ●白樺書房 ☎052-771-5208
- 静岡県西春日井郡 ●35須ヶ口店 ☎052-409-4247
- 静岡県掛川市 ●ウェーブ豊橋二川店 ☎0532-41-8680
- 静岡県豊橋市 ●ウェーブ豊橋橋店 ☎0532-47-2658
- 静岡県岡崎市 ●ウェーブ岡崎本宿店 ☎0564-48-8200
- 静岡県尾張郡 ●121尾張旭店 ☎0561-54-9315
- 静岡県安城市 ●121安城店 ☎0566-74-8333
- 静岡県豊田市 ●TVにニックお茶屋豊田店 ☎0565-33-3002
- 静岡県豊田市 ●キャットアカデミー豊田店 ☎0565-24-2714
- 静岡県豊川市 ●ファミコンキャット豊川店 ☎05338-9-4620
- 静岡県春日井市 ●キャットアカデミー春日井店 ☎0568-33-1108
- 静岡県一宮市 ●キャットアカデミー一宮店 ☎0586-46-3551
- 静岡県江南市 ●キャットアカデミー江南店 ☎0587-55-6878
- 静岡県知多郡 ●しらほ書店 ☎0562-83-7213
- 三重県四日市市 ●スペース四日市店 ☎0593-63-1522
- 三重県伊勢市 ●三宅書店 ☎0596-24-4646
- 三重県多気郡 ●石井書店明和店 ☎0596-52-3566
- 三重県松阪市 ●石井書店花岡店 ☎0598-26-2677
- 三重県松阪市 ●石井書店鎌田店 ☎0598-51-5559
- 三重県桑名郡 ●作田書店横山店 ☎05994-3-5614
- 三重県桑名市 ●TVにニックFMマート七和店 ☎0594-31-4511
- 三重県三重郡 ●TVにニックスタートアップ店 ☎0593-84-3131
- 三重県志摩郡 ●TVにニックスタートアップ江島店 ☎0594-22-5611
- 岐阜県海津郡 ●TVにニックスタートアップ海津店 ☎05845-6-0220
- 岐阜県大垣市 ●TVにニック大垣店 ☎0584-81-0225
- 岐阜県岐阜市 ●本の家鳥屋店 ☎0584-89-6816
- 岐阜県大垣市 ●本の家静里店 ☎0584-92-1751
- 近畿ブロック
- 滋賀県高島郡 ●ブックマート今津店 ☎0740-22-4819
- 滋賀県高島郡 ●TSUTAYA青柳店 ☎0740-32-3606
- 滋賀県八日市 ●ブックボックス ☎0748-22-1158
- 滋賀県八日市 ●ブックボックスアピア店 ☎0748-24-5732
- 滋賀県神崎郡 ●ブックボックス能登川店 ☎0748-42-0709
- 滋賀県伊香郡 ●スター ☎0749-85-5233
- 京都府京都市 ●TVにニック京都北大路店 ☎075-431-3560
- 京都府長岡京市 ●TSUTAYA友岡店 ☎075-954-6671
- 京都府八幡市 ●EX萬字堂店 ☎075-963-7955
- 京都府相模郡 ●TSUTAYA興戸店 ☎0774-63-6333
- 京都府豊中市 ●樹屋書店 ☎0774-94-5140
- 大阪府吹田市 ●TVにニック吹田店 ☎06-317-1051
- 大阪府吹田市 ●TVにニック南千里店 ☎06-821-5634
- 大阪府豊中市 ●ワンダーニックス豊中店 ☎06-840-2400
- 大阪府豊中市 ●TVにニック豊中店 ☎06-858-6192
- 大阪府吹田市 ●ワンダーニックス山田店 ☎06-878-2911
- 大阪府堺市 ●リブロス古川橋店 ☎06-906-3133
- 大阪府大東市 ●アミューズ西條橋店 ☎0720-79-3699
- 大阪府堺市 ●ポルポ大野芝店 ☎0722-36-4141
- 大阪府堺市 ●リブロス長尾店 ☎0722-59-8629
- 大阪府和泉市 ●アミューズリブローナリー ☎0725-46-1346
- 大阪府茨木市 ●TVにニック茨木店 ☎0726-38-5961
- 大阪府高槻市 ●TVにニック高槻店 ☎0726-83-0760
- 大阪府東大阪市 ●Books Pop ☎0729-81-0690
- 兵庫県尼崎市 ●ヒップ武庫川店 ☎06-412-6211
- 兵庫県尼崎市 ●TVにニック武庫之荘店 ☎06-436-5053
- 兵庫県宝塚市 ●ワンダーニックス小林店 ☎0797-77-5200
- 兵庫県西宮市 ●TVにニック上甲子園店 ☎0798-40-9231
- 兵庫県西宮市 ●TVにニック門戸冠神店 ☎0798-52-3913
- 兵庫県神戸市 ●アプロス三宮店 ☎078-391-0804
- 兵庫県神戸市 ●TVにニック神戸深江店 ☎078-431-5236
- 兵庫県神戸市 ●M'sクラブ ☎078-521-3250
- 兵庫県神戸市 ●リブロス兵庫店 ☎078-578-2533
- 兵庫県神戸市 ●TVにニック板宿店 ☎078-733-2435
- 兵庫県神戸市 ●TVにニック舞子店 ☎078-784-4521
- 兵庫県明石市 ●ブックサンヨー大久保店 ☎078-935-6135
- 兵庫県明石市 ●ブックサンヨー山崎店 ☎0799-62-8564
- 兵庫県加西市 ●ブックサンヨー加西店 ☎07904-3-1723
- 兵庫県相生市 ●TVにニック相生店 ☎07912-2-6121
- 兵庫県姫路市 ●ブックサンヨー中地店 ☎0799-25-6881
- 兵庫県姫路市 ●ブックサンヨー一田寺店 ☎0792-92-3605
- 兵庫県赤穂市 ●清文堂書店 ☎07914-5-3300
- 兵庫県高砂市 ●メディカ3 ☎0794-31-5326
- 兵庫県姫路市 ●メディカ花田店 ☎0792-53-3890
- 兵庫県多紀郡 ●BOOKSリブロ ☎0795-94-0188
- 兵庫県洲本市 ●カルチャーセンターイオ物産店 ☎0799-24-2205
- 兵庫県三原郡 ●カルチャーセンターイオ三原店 ☎0799-42-6390
- 和歌山県橋本市 ●TVにニック橋本店 ☎0736-34-0629

- 中国・四国ブロック
- 鳥取県鳥取市 ●富士書店田園町店 ☎0857-22-0676
- 鳥取県鳥取市 ●ブックランド富士書店吉成店 ☎0857-53-3232
- 鳥取県倉吉市 ●ブックハウスやまもと ☎0858-22-6552
- 鳥取県米子市 ●ブックランド今井米原店 ☎0859-22-7165
- 鳥取県米子市 ●本の学校メディア館 ☎0859-31-5002
- 鳥取県境港市 ●ブックランド境港今井書店 ☎0859-44-6888
- 鳥取県松江市 ●ブックセンター今井西津田店 ☎0852-31-8088
- 鳥取県松江市 ●吉本の東市上乃木店 ☎0852-31-8770
- 広島県広島市 ●ユニオンビジネス ☎0624-28-5555
- 広島県山県郡 ●ザ・本屋さんCHIHUYODA ☎0826-72-6998
- 山口県下関市 ●ブックスなかのMitsui建本 ☎0832-52-7777
- 山口県徳山市 ●徳山ブックセンター風鳴館 ☎0834-31-2347
- 山口県宇部市 ●徳山ブックセンター風鳴館 ☎0836-34-1123
- 徳島県徳島市 ●121徳島昭和町店 ☎0886-24-3691
- 愛媛県西予郡 ●ひあさ書房保内店 ☎0894-37-3346
- 愛媛県松山市 ●丸三書店三津店 ☎0899-52-3563
- 九州ブロック
- 福岡県前原市 ●明林堂書店周船寺店 ☎092-324-0720
- 福岡県福岡市 ●ブックシティ平尾店 ☎092-522-2686
- 福岡県福岡市 ●ブックセンターほんだ ☎092-581-9558
- 福岡県福岡市 ●A1 ☎092-607-4741
- 福岡県福岡市 ●S-PAL ONGA白石書店 ☎092-541-5421
- 福岡県筑紫郡 ●121筑紫野店 ☎092-921-5691
- 福岡県筑紫郡 ●福岡全堂アミーナ福岡店 ☎092-953-4800
- 福岡県遠賀郡 ●積文館書店久留米店 ☎093-293-8100
- 福岡県北九州市 ●TVにニック馬場店 ☎093-631-0324
- 福岡県北九州市 ●ページワン ☎093-881-1311
- 福岡県北九州市 ●風鳴館徳力店 ☎093-961-0092
- 福岡県久留米市 ●積文館書店久留米店 ☎0942-22-3666
- 福岡県久留米市 ●江頭書店安武店 ☎0942-26-5644
- 福岡県久留米市 ●江頭書店本店 ☎0942-45-0545
- 福岡県大野市 ●BOOK WORM 川宮店 ☎0947-45-2020
- 佐賀県三善郡 ●BOOKS GREENWOOD ☎0942-94-4521
- 長崎県佐世保市 ●金明堂山紙店 ☎0956-33-8188
- 長崎県島原市 ●PAL ☎0957-62-7701
- 熊本県玉名市 ●明林堂書店玉名店 ☎0968-73-9666
- 熊本県本津市 ●ブックセンターまつた ☎0969-23-5315
- 大分県大分市 ●明林堂書店大分崎崎店 ☎0975-68-7515
- 大分県宇佐市 ●宇佐くら書房 ☎0978-33-3330
- 大分県中津市 ●くら書房池永店 ☎0979-23-5700
- 大分県中津市 ●中津くら書房 ☎0979-25-2100
- 沖縄県沖縄市 ●TSUTAYA山内店 ☎098-932-2588



# 君なかなかやるね！ じゃあ次は…

SEGA SATURN™

18  
歳未満者利用不可

成人用



## VIRTUA カメラマンシミュレーションゲーム Photo Studio

### バーチャフォトスタジオ



私が西音寺豪です

このように西音寺豪先生からお誉めの言葉を頂けると、新しいシチュエーションでの撮影ができるんだ。ただ僕はアマチュアだから「荷物まとめて帰りなさい」とか「さっきのはまぐれ？」などと厳しいことも言われるし、モデルの女の子達にも怒って帰られちゃった事もあるんだ。西音寺豪先生に認められるにはセンスとねばり、女の子達には気配りが必要なんだ。でも、うまく撮れば楽しい撮影になることは僕が保障するよ。だから君も少々文句を言われても挫けず頑張ってくれ。

セクシーメイキング  
ビデオプレゼント

アンケートの回答の中から抽選で「バーチャフォトスタジオ」メイキングビデオをプレゼント致します。

サターン版 “バーチャフォトスタジオ”  
'96年1月発売予定 価格6,800円(税別)

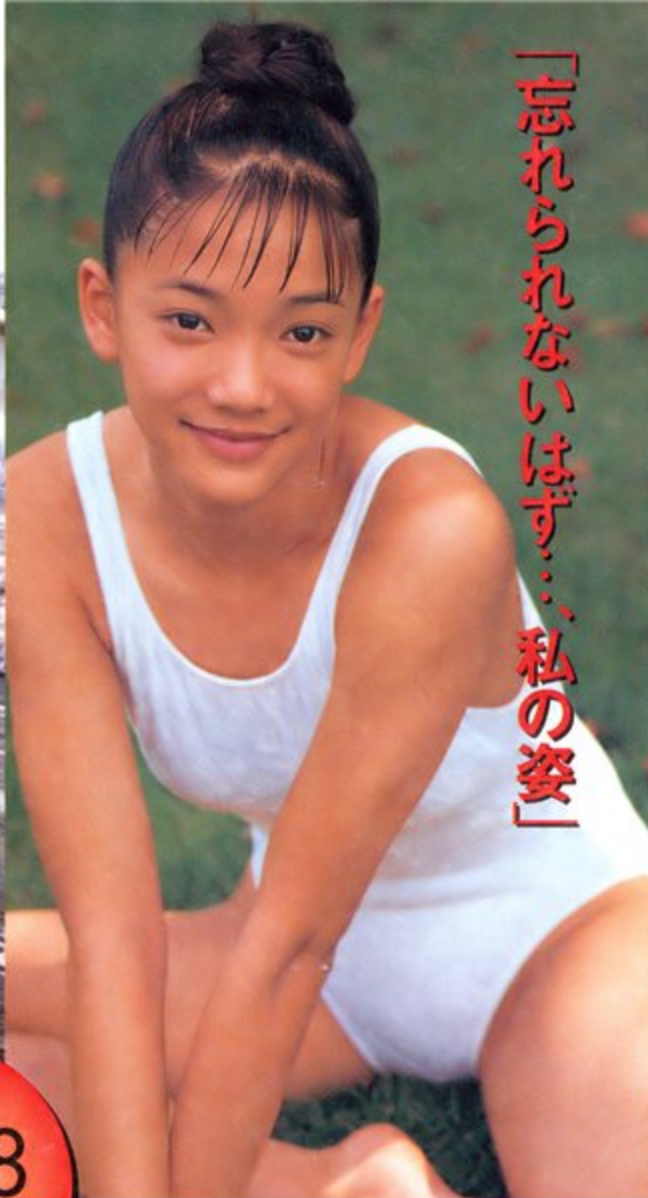
**Acclaim**®

株式会社アクレイムジャパン  
〒100 東京都千代田区有楽町1-6-4 千代田ビル9F

アクレイムユーザーサポート 03-3501-7228

TRANSPEGASUS LIMITED





「忘れられないはず…私の姿」

「オトナの早苗のオイシイとムンムンどっぴろ〜!」

12/8  
同時リリース

フォトCD  
デジタルフォト  
声優シリーズVOL.1

# 穴戸留美 スナメリくん

## ねえ、スナメリくん って知ってる?

「ねえ、そこの初めてあった君、  
一緒に海、行かない?」

留美ちゃんが初めてあった  
あなたと海へ…

ドラマティックなストーリー展開に  
画面から目が離せない。

次回発売

フォトCDデジタルフォトアイドルシリーズ  
12月18日発売  
SABRINA/島田沙羅/田賀久美子

フォトCD  
デジタルフォト  
アイドルシリーズVOL.1

# 辻香緒里 Stories

撮影●谷尚樹

ポケベルのCMで人気急騰したキュートな美少女・香緒里。童話を元にした6つのストーリーにあわせて、コケティッシュな魅力を披露してくれるぞ! めいぐるみに身を包んだり、ヤギと戯れたりする子供っぽい一面。レオタード、水着、イブニングドレスなどからこぼれそうな、ボリュームを感じさせる20歳のボディが、新鮮でまぶしい!

再生可能機種

- マルチメディアプレーヤー
  - SEGAサターン(\*) ○ハイサターン ○Vサターン(\*)
  - PC-FX ○3DO REAL ○3DO TRY
- (\*)の機種はフォトCDオペレーターが必要
- マルチメディアパソコン
  - ウィンドウズ3.1対応マシン/フォトCD対応のCD-ROMドライブが必要
  - マッキントッシュ/フォトCD対応のCD-ROMドライブが必要
- フォトCDプレーヤー

フォトCD  
デジタルフォト  
アイドルシリーズVOL.2

# 三浦早苗 Je t'aime

撮影●北村崇

メンズノンノガールフレンド出身の早苗が、すっかり成長したオトナの姿を披露。セクシーさを加えて、パワー倍増! スタジオではストロボの光に体をくねらせ、夕陽の中、スレンダーなボディラインが浮かび上がる! アウトドアで釣りや料理を楽しむシーンや、お下げ髪でたたずむところなど、抱きしめたくくなるような美少女の魅力も、完全収録!

フォトCDのリアル感、  
キミも体験してみて!

フォトCDは写真とCDをミックスした革命的メディア。写真を見るだけじゃもの足りない、そんなキミを絶対、満足させてくれる高画質&高音質ツールなんだ。もちろん、再生方法も簡単。ゲーム機やパソコン、TVなどですぐにドキドキ体験。この感覚秘密兵器はキミの五感を変革してしまうのだ!



定価 各2800円

ソフトバンク株式会社/出版事業部





# SEGA

12/8号、12/22号の2号連続企画!

# SATURN MAGAZINE

## 月2回刊!! 新創刊記念

# バーチャファイター2ソフト100本特大読者プレゼント!!

セガサターンマガジン月2回刊を記念して、日頃ご愛読してくださっている皆様に感謝の気持ちを込めて、12月1日発売のセガサターンソフト「バーチャファイター2」を抽選で総計100名の読者にプレゼントします。ふるってご応募ください!!

### 【お申し込み方法】

#### ●応募方法

官製はがきの裏面にページ左下にある応募券を貼って、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、下記あて先までご応募ください。

#### ●あて先

〒103 東京都中央区 日本橋郵便局留  
ソフトバンク セガサターンマガジン  
「バーチャファイター2ソフト100本プレゼント」係

#### ●締切

1995年12月22日(金) 必着

#### ●当選者の発表

当選発表は厳選なる抽選の上、  
1月26日発売の本誌(2/9号)にて発表いたします。



各号50名  
計100名様に  
あたる!!

50	103-□□
東京都 中央区 日本橋郵便局留 ソフトバンク セガサターンマガジン 「バーチャファイター2ソフト 100本プレゼント」係行	

郵便番号 住所 氏名 年齢 電話番号

ラスト  
チャンス  
もうすぐ  
締切!!

※はがき1枚につき、応募券を1枚添付してください。

※ご応募は、官製はがき1通につき1件とさせていただきます。  
また、応募券をコピーしたものは無効とさせていただきます。

※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、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

### 応募券2

バーチャファイター2  
ソフト100本  
プレゼント

SOFT  
BANK





セガサターン版

# バーチャファイター2 パーフェクトガイド

- ★キャラ別の技解説&戦術解説
- ★対CPU戦&ランキングモードの攻略
- ★デュラルの使用法やコマンドも掲載
- ★セガサターンマガジン本誌に掲載された紹介・攻略ページを採録!!



# Virtua Fighter 2



SEGA SATURN  
MAGAZINE編集部 編  
AB判・予価980円

'96年1月中旬発売!

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1995

アミューズメントボックス VOL.1

# メタルファイター♥MIKU 公式設定資料集

SEGA SATURN  
MAGAZINE編集部 編  
A4判・予価2500円

- ゲーム本編では遊べない「特別編・幻の対決 みくVS サファイア」が収録されたサターン版CD-ROM付き



人気ゲーム「メタルファイター♥MIKU」公式設定資料集が、オリジナルCD-ROM付きでついに登場!

'96年1月下旬発売!

© 1994 日本ビクター・テレビ東京  
© 1995 Victor Entertainment, Inc.

■定価は税込みです。 ■お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部  
販売局 Tel.03-5642-8101



# CONTENTS

セガサターンマガジン 1995年12月22日号 Vol.14

1995 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁じます。  
カバーデザイン: 渡辺 緑



表紙: 「真・女神転生 デビルサマナー」の  
サマナー一家。CG制作 田中一馬氏  
© 西谷史/シブス/ATLUS



P49 巻頭大特集!

## バーチャファイター2

全キャラCPU攻略! 最新公開!  
これがデュラルコマンド&スペシャルオプションだ!

P74 特報!

パンツァードラグーンツヴァイ  
セガラリー・チャンピオンシップ  
同級生~if~  
卒業S  
モンスターメーカー~ホーリーダガー~  
誕生S  
ストリートファイターZERO

P193 AM2研 EXPRESS NEO

スクープ! あのソニックがAM2研から対戦格闘が登場!  
これが「ファイティング・ソニック(仮)」だ!!





## ▼ SEGASATURN PRESS.!

P118

### NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP /

空想科学世界ガリバーボーイ/バーチャフォトスタジオ/THE GHEN WAR/  
リターン・トゥ・ゾーク/ブラック・ファイアー/麻雀狂時代コギャル放課後編/  
ROB・PIT/くるりんPA / /麻雀ハイパーリアクションR/四柱椎命ピタグラフ/  
必殺パチンココレクション/NBA JAMトーナメントエディション

P122

### COMING SOON SOFT

発売目前 / セガサターンソフトを大紹介 /

真・女神転生 デビルサマナー/ガーディアンヒーローズ/エアーズアドベンチャー/  
ダークセイバー/ヴァンパイアハンター/3×3EYES/機動戦士ガンダム/  
QUOVADIS/バーチャレーシングサターン/海底大戦争/テーマパーク/  
ダライアス外伝/ゲボッカーズ/北斗の拳/ザ・キング・オブ・ファイターズ'95/餓狼伝説3/  
ガンバード/結婚~Marriage~/ゴジラ-列島震撼-/クロックワークナイト~ペパル~チョコの福袋~/  
ファーザークリスマス/天地無用 / 魅御理温泉 湯けむりの旅/  
ザ ハイパーゴルフ~デビルズコース~/DX人生ゲーム/マジカルドロップ

P179

### SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略 /

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM/バーチャコップ/  
ちびまる子ちゃんのお戦いばすだま/闘神伝S

- P43 LANDMARK NEWS&INFORMATION
- P45 セガサターンデータステーション
- P47 セガサターン読者レース
- P93 VOYAGER
- P98 NUDE na HARD
- P100 愛と勇気のワールドアドバンス大戦略プレイヤーズROOM
- P102 HYPER COLUMNS Chaos
- P104 飯野賢治&WARP サターン教布教計画
- P105 スーパーリアル麻雀グラフィティ 田中良インタビュー
- P107 SEGASATURN LICENSEE SPACE
- P114 新作ソフトスケジュール
- P167 ドラゴン・フォースSCRAMBLE
- P170 Victor Entertainment Special
- P172 LUNAR EXPRESS /
- P174 レッドカンパニー西の市通り//
- P176 非ゲーム派宣言//
- P190 AM3研 ラッシュ/
- P198 セガサターンソフトレビュー
- P204 次世代裏技リーグ
- P205 CD BROS.
- P206 CREATERS BANK 中村博文
- P207 読者プレゼント

## GAME INDEX

- P177 アルトン・セナ パーソナルトーク
- P177 浅倉大介 media ROMancer
- P177 飯島 愛
- P133 ヴァンパイアハンター
- P131 エアーズアドベンチャー
- P177 X JAPAN Virtual Shock 001
- P179 X-MEN CHILDREN OF THE ATOM
- P121 NBA JAM トーナメントエディション
- P126 ガーディアンヒーローズ
- P174 開運 / なんでも鑑定団
- P144 海底大戦争
- P155 餓狼伝説3 ~運かなる闘い~
- P136 機動戦士ガンダム
- P177 Cubic Gallery
- P171 キング・オブ・ボクシング
- P140 QUOVADIS
- P118 空想科学世界ガリバーボーイ
- P120 くるりんPA /
- P161 クロックワークナイト~ペパル~チョコの福袋~
- P158 結婚~Marriage~
- P160 ゴジラ-列島震撼-
- P154 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
- P174 サクラ大戦
- P118 THE GHEN WAR
- P134 3×3EYES~吸精公主~
- P164 ザ ハイパーゴルフ~デビルズコース~
- P170 シーバス・フィッシング
- P120 四柱椎命ピタグラフ
- P122 真・女神転生 デビルサマナー
- P88 ストリートファイターZERO
- P76 セガラリー・チャンピオンシップ
- P83 卒業S
- P132 ダークセイバー
- P148 ダライアス外伝
- P85 誕生S
- P184 ちびまる子ちゃんのお戦いばすだま
- P146 テーマパーク
- P162 DX人生ゲーム
- P163 天地無用 / 魅御理温泉 湯けむりの旅
- P80 同級生~if~
- P187 闘神伝S
- P182 バーチャコップ
- P149 バーチャファイター2
- P118 バーチャフォトスタジオ
- P142 バーチャレーシング セガサターン
- P150 ハイパー3D対戦/トルゲボッカーズ
- P74 バンツァードラグーンツヴァイ
- P121 必殺パチンココレクション
- P162 ファーザークリスマス
- P119 ブラックファイアー
- P150 北斗の拳
- P119 麻雀狂時代コギャル放課後編
- P120 麻雀ハイパーリアクションR
- P166 マジカルドロップ
- P84 モンスターメーカー ホーリーダガー
- P119 リターン トゥ ゾーク
- P176 料理の鉄人 THE KITCHEN STAD.
- P172 LUNAR
- P177 ルパン三世~THE MASTER FILE~
- P119 ROBO・PIT





買い物したいお店を選んでください  
Bボタンで終了します



そこに格闘家Eが...



# 人生いろいろ あるから面白い。

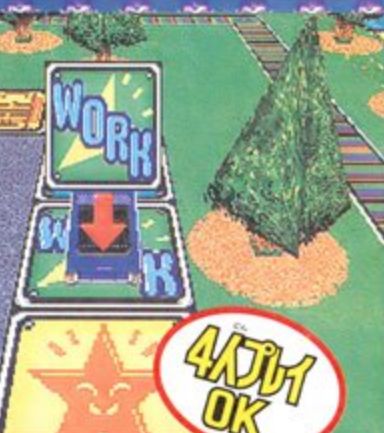
プロレスを見に行った  
近くで、場外乱闘がはじま

おーい! どうやら  
みんなそろったようだね  
これから楽しい人生のスタートだ!

探検のすえ、みんなはいくつかの  
タマゴを見つけた!  
やまわけしよう!



古墳から出土した土偶をあげた!  
インテリアにピッタリ?



## ボードゲームの定番、あの人生ゲームがセガサターンで登場。

運命を翻弄するルーレット。次から次へと押し寄せるイベントの波。  
あなたの知らない人生を、DX人生ゲームでシミュレーションしてみませんか。



- 不景気も何のその。株の売買、不動産ころがし。
- 氷河期なんて関係ナシ。職業の選択の自由。
- 結婚相手を選ぶのは自分。決めるのは運。
- 人生のコースを3種類から自分で選べる。
- マルチターミナル6対応、セーブ機能付き。

12月15日発売 ¥5,800(税別)

発売まで、しばし待たれよ。





# LAND MARK

## SEGA SATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION



# セガサターン1周年記念イベント としまえん VS セガサターン 開催!

セガサターン発売1周年を記念した、ユーザー待望の大型イベント「セガサターンVSとしまえん〜娯楽の殿堂対決〜」が、11月23日から25日の3日間、東京のとしまえんで開催された。園内に特設されたセガサターン館には、発売直前だった「バーチャファイター2」や、この会場で初めて公開されたサターン版「ヴァンパイアハンター」など、セガとライセンスィ46社の最新作がずらりと展示。

また、メインステージで「パンツァードラグーン ツヴァイ」の制作発表が行われるなど、ユーザーには嬉しいプログラムが次々に行われた。突然の実施だっただけに来場者数が心配されたが、初日の朝から並ぶ人も。特に25日の土曜日はかなりの混雑ぶり、関係者もひと安心。年末以降のサターンがますます好調であることを予感させてくれた。

なお、この会場からスタートした「脳天直撃ツアー'95」は、現在、全国を巡回中。各地のショップやセガの直営アミューズメント施設で大会などを開いている。近くに来たら行ってみよう。

メインステージで行われた「ゴジラ接近!」が、ゴジラ自らが登場し、新作映画とともにサターン用ソフトを紹介。



セガのヒット作と最新作がずらりと展示。「パンツァードラグーン」の続編、「ツヴァイ」の開発中映像には、ステージを取り囲んだ来場者からため息が聞かれたほどだ。

アミューズメントマシンゾーンでは、最新業務用のフリープレイも。サターンに移植が決定した「ファイティング・バイパーズ」の金網デスマッチも行われた。

## サタマガも出ました



販売コーナーでは、本誌もバックナンバーを並べさせていただきました。



ライセンスィも年末年始のタイトルを出展。各ブースでは、誌上でなじみの広報の方やキレイなおねえさま達が来場者の質問に答えてくれた。

## ビビアン・スーも参加!

23日午後のメインステージには、テレビアニメ「バーチャファイター」のエンディングテーマ「くちびるの神話」を歌うビビアン・スーが登場。その容姿と歌声に、仕事を忘れて見入るメーカースタッフもいたほど。





## ●家庭用カラオケシステム「X-55」発売

タイトーから家庭で通信カラオケが楽しめる「X-55」が発売中だ。これは業務用「X-2000」を上回る、10,000曲以上を選べるうえに、スポーツや観光案内の文字情報サービス、さらにゲーム（12月から）も配信される。価格は64,800円（情報量・電話代は別）。



## ●大自然の中で「シーバス・フィッシング」大会



ゴルフトーナメント同様、盛り上がる「シーバス・フィッシング」のゲーム大会が、11月2～5日、山梨県のダイワヴィンテージゴルフ倶楽部で開かれた。ゲーム大会が開催されていたのはダイワ精工主催のゴルフ大会'95ダイワインターナショナルトーナメントの期間中。大いに盛り上がっていたようだ。



ダイワ精工と提携して制作されたビクターエンタテインメントの本格派釣りゲーム「シーバス・フィッシング」のゲーム大会が、11月2～5日、山梨県のダイワヴィンテージゴルフ倶楽部で開かれた。ゲーム大会が開催されていたのは

ダイワ精工主催のゴルフ大会'95ダイワインターナショナルトーナメントの期間中。大いに盛り上がっていたようだ。

## ●ソニックのオリジナルアニメビデオ制作快調!

1月26日発売に向け制作が進行中のオリジナルビデオアニメ「ソニック・ザ・ヘッジホック」。そのアフレコが、ソニック役の菊地正美さんやテイルズ役の椎名へきるさんを迎えて11月中旬に行われた。当日は、生みの親であるセガの中氏（プログラマー）と大島氏（デザイナー）も駆けつけ、「まるで命が吹き込まれていくよう。イメージもピッタリ」と満足そうだった。



ソニックのぬいぐるみを手記念撮影。大島氏のソニックイラストが入った、声優陣のサイン色紙を抽選で5名にプレゼント。機外を参照して応募しよう。

## ●ホリ電機からVF2専用のジョイスティック発売

あのホリ電機が「バーチャファイター2」専用ジョイスティック「リアルアーケードVF」（4,500円）を発売した。ボタンをABCの3つのみに絞り、その配置も「アストロシティ」の1P側と同じになっている。また、パーツも「ファイティングスティック」の流用などではなく、完全に設計し直したというこだわりよう。試す価値あり。



安定感抜群のスティールボディとマイクロスイッチ使用によるリアルなスティック感もさらに向上。X、Y、Z、L、Rボタンはない。まさに、VF2専用と呼べる逸品。

### もっと/モット/ときめき 金月真美

キングレコード/1,000円



発売中

文化放送系のラジオ番組「もっと/ときめきメモリアル」の挿入歌を全A面でリリース。待望のカラオケもあり/

### LOVE POINT 須賀響子

ビクターエンタテインメント/2,300円



12・16

素直に自分と、自分の中の“愛”を見つめて出来上がった5枚目のアルバム。全曲作詞・作曲を手がけた意欲作だ。

### evergreen MY LITTLE LOVER

トイズファクトリー/3,000円



発売中

プロデューサーとして彼らを支えてきた小林武史がメンバーに。完全で、より自然になった彼らの音楽がここにある。

### LOVE TOGETHER 広瀬香美

ビクターエンタテインメント/3,000円



12・16

スキーシーズン到来とともに新しい恋の予感を運んでくる彼女。5枚目のアルバムはこれまでの路線をよりパワフルに。

### サイレントメビウス 「KATSUMIX」

Ayersrock/2,800円



12・16

香津美・リキユールのイメージでトータルされたソロ・キャラクターアルバム第1弾。松井菜桜子ってば歌ウマイ!

### ふたりのあいだ 西脇唯

キングレコード/3,000円



発売中

瀬戸朝香ちゃんはじめ、数々のアーティストに素敵な曲を提供してきた西脇唯。メロディラインの美しさは絶品だ。

### ピクシー・ガーデン ~妖精たちの調べ~

NECアベニュー/2,800円



12・21

ある日パソコンに妖精が棲み着いた。環境シミュレーション「ピクシー・ガーデン」の世界をサウンドと語りで綴る。

### 天外魔境真伝

サイトロン/1,500円



発売中

神出鬼没の天外魔境、NEO GEOには対戦格闘として登場。で、CD版も含めてサウンドコレクションの完成だ。



# DATA STATION

SEGA セガサターンマガジン  
SATURN  
MAGAZINE

セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係は  
コレでチェック!!

SEGA SATURN SOFT SALES

次世代機No.1の勢い! 最新サターンソフトの売れ筋は?

ソフト売上げ

SHOP  
DATA

## TOP10

1位

NEW  
SOFT

ぷよぷよ通(2)

コンパイル/95年10月27日発売/4,800円/PUZ



2909 POINTS

今回は落ちものパズルの王様が、定番の強さを見せて1位に。豊富な漫オデモと多彩なモードはお買い得!

2位

NEW  
SOFT

F-1 Live Information

セガ/95年11月2日発売/5,800円/RAC



1923 POINTS

出荷数がやや抑さえめだったせいもあって、前評判通り初日完売店続出。臨場感抜群の中継にゾッコン。

3位

前回  
1位

シムシティ2000

セガ/95年9月29日発売/5,800円/SLG



1738 POINTS

パソコン版も人気が高かっただけに、根強く売れてリピート中。賛否のある操作性も我慢できる範囲?

4位

前回  
3位

ワールドアドバンス大戦略~鋼鉄の戦風~

セガ/95年9月22日発売/5,800円/SLG



1727 POINTS

まだまだ売れてる超大作。キャンペーンは解けた?

5位

NEW  
SOFT

ハンゴオンGP'95

セガ/95年10月27日発売/5,800円/RAC



1317 POINTS

名作が3Dポリゴンで復活。裏技のバイクがイカサズ。

6位

NEW  
SOFT

キング・オブ・ボクシング

ビクターエンタテインメント/95年10月20日発売/5,800円/SPT



971 POINTS

こちらも品切れ店が多。迅速な追加で好調販売中。

7位

NEW  
SOFT

プリンセスメーカー2

マイクロキャビン/95年10月27日発売/7,800円/SLG



729 POINTS

デキはいいが意外と伸びず。目指せ全エンディング?

8位

前回  
2位

ウイングアームズ~華麗なる撃墜王~

セガ/95年9月22日発売/5,800円/SHT



688 POINTS

デモだけだなんて言わせない。やれば味があるぞ?

9位

NEW  
SOFT

セガ インターナショナルピクトリーゴール

セガ/95年10月27日発売/4,800円/SPT



607 POINTS

単なるデータ換えじゃない。修正版で世界戦を味わえ。

10位

前回  
4位

バーチャファイターCGポートレートシリーズ~サラ・ブライアント~

セガ/95年10月13日発売/1,280円/ETC



568 POINTS

リピート分も出れば売り切れに。1枚買うならコレだ。

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は10月16日~11月3日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大阪J&Pランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新アーケードゲームの人気度をチェック!!

ビデオゲーム

SHOP  
DATA

## TOP5

3 ファイトニングバイパーズ

5 パズルポブル2



CHECK GAME!

サイコーに個性的なキャラ達が戦う! ハニーちゃんを見たか?

ネオジオで好評だったパズルに早くも続編が登場。楽しいぞ!

今月発表されたAM2研からの超最新作は、なんとソニック・ザ・ヘッジホッグの対戦格闘ゲームなのだ。MODEL2ボードだけど、早くもサターンへの移植が期待されるぞ。アーケード登場が来年1月となった「バーチャロン」ともども、詳細はP.192からを必見!

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	2	鉄拳 2	ナムコ
2	5	バーチャファイター 2	セガ
3	新	ファイトニングバイパーズ	セガ
4	3	バーチャコップ 2	セガ
5	新	パズルポブル 2	タイトー

★調査協力店●キャンディ東大阪●ゲームファンタジア渋谷店●六本木GIGO●池袋GIGO●パセラ●心斎橋GIGO



移植希望

USER DATA

# TOP 20

このところ、移植希望で連続トップをとっていた、あの「同級生」シリーズが、ついにサターンに移植決定! NECインターチャネルは、他にもたくさん新作を発表してくれてるぞ。来年になれば、またまた電撃移植が発表予定? まだまだ期待して待て!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS	順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	61	11	9	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	19
2	3	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	56	12	7	リッジレーサー	ナムコ VG他	18
3	5	バーチャストライカー	セガ VG	49	13	31	サムライスピリッツシリーズ	SNK NEO・GEO	16
4	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	33	14	12	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	15
5	6	インディ 500	セガ VG	31	15	14	A.I.V.	アートディンク パソコン他	14
6	11	レイブレーサー	ナムコ VG	25	16	28	伝説のオウガバトルシリーズ	クエスト SFC	13
7	10	ポリスノーツ	コナミ パソコン他	24	17	8	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン他	12
8	22	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	23	18	19	Dの食卓 2	ワーブ 3 DO	11
9	15	ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ	セガ メガドライブ他	22	19	新	スカイターゲット	セガ VG	10
10	20	エースコンバット	ナムコ プレイステーション	21	20	13	銀河英雄伝説シリーズ	ボーステック パソコン	9

祝 同級生~if~(仮)



完成度10%

みんなの期待どおり、ついに発表された超話題作。最新未公開画面までP.80へ!

9 ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ



実現度90%(?)

意外な新作の登場で、一気に復活の可能性の高まったソニック。P.99は必見だ!

\*「同級生」の画面は開発中のものです。

期待の新作

SHOP DATA

# TOP 15

「バーチャファイター2」や「バーチャコップ」など、上位にランキングされていた待望の話題作が続々と発表される中、来年に向けての期待作もまだまだ層が厚いセガサターン。今号で出てきた新作群も、今後の動向に期待がかかるね。来年もやりたいソフトが満載だ!

**1位** 前回 2位 **セガラリー・チャンピオンシップ**  
セガ/12月29日発売予定/5,800円/RAC

**335 POINTS**

デモも本物そっくり!  
「VF2」についてずっと2位だった「セガラリー」が念願の1位に。このデキの良さはレースゲーム史上屈指の1作だぞ。見逃すな!

---

**2位** 前回 3位 **ヴァンパイアハンター**  
カプコン/3月発売予定/価格未定/ACT

**303 POINTS**

画面写真ついに公開!  
「ハンター」の移植が決まっているのはサターンだけということで、期待のかかる注目作。P.133では、初公開の画面写真をキャッチ!

---

**3位** 前回 5位 **ストリートファイターZERO**  
カプコン/1月下旬発売予定/価格未定/ACT

**213 POINTS**

移植度はNo.1!  
早くも来月には発売予定の「ストZERO」。格闘モノはサターンにおまかせの高い完成度になりそうだ。待望の移植に期待せよ!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK/来春予定	196
5	6	ガーディアンヒーローズ	セガ/1月26日	142
6	7	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス/12月25日	140
7	8	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ/来春予定	132
8	9	機動戦士ガンダム	バンダイ/12月22日	125
9	11	3×3 EYES~吸精公主~	日本クワイエ/来春予定	98
10	10	結婚~Marriage~	小学館プロダクション/12月15日	82
11	12	サクラ大戦	セガ/来春予定	75
12	14	天外魔境外伝 第四の黙示録	ハドソン/発売日未定	66
13	15	餓狼伝説3 ~遙かなる戦い~	SNK/来春予定	64
14	16	ドラゴン・フォース	セガ/3月予定	60
15	13	QUOVADIS(クオヴァディス)	グラムス/12月21日	54

**6 真・女神転生 デビルサマナー**

発売間近の「真・女神転生」。新たな伝説が始まるぞ。

**9 3×3EYES~吸精公主~**

ビジネスも強化され、人気作が復活。泣ける1作だぞ。鈴鈴さんは伝説の整理をしている。

\*上のデータのポイントは12月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。



読者参加型企画

# セガサターン

ALL SOFT  
READERS CHECK!

# 読者レース

読者のみなから、発売済みの全サターンソフトを対象に投票をしてもらうおなじみ読者レースのコーナー。今回も新作をリアルタイムでランキングするぞ!

Vol.13



### このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今号の締め切りは1月4日、当日消印有効です)

## ↓オッズ表サターン 12月1日現在発売済み サターンソフト総本数:124本

順位	前週	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	バーチャファイター	ACT	9.267
2	2	ワールドアドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦風〜	SLG	9.2314
3	3	レイヤーセクション	SHT	9.1762
4	4	魔法騎士レイアース	RPG	9.0858
5	5	バーチャファイター リミックス	ACT	9.0544
6	6	デイトナUSA	RAC	8.8799
7	7	デジタルピンボール 〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	8.8733
8	10	パンツァードラゴン	SHT	8.7806
9	8	信長の野望・天翔記	SLG	8.7735
10	新	プリンセスメーカー2	SLG	8.76
11	9	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	SPT	8.7469
12	11	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5451
13	12	ゆみみみくすREMIX	ADV	8.4459
14	新	キング・オブ・ボクシング	SPT	8.4333
15	13	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタドラーに挑戦〜	SPT	8.417
16	14	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	SHT	8.3545
17	15	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.3351
18	新	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ADV	8.2857
19	新	ぶよぶよ通(2)	PUZ	8.2856
20	16	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.2512
21	17	Dの食卓	ADV	8.1398
22	20	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.102
23	18	シムシティ2000	SLG	8.0593
24	21	MYST	ADV	8.0245
25	19	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	8.0151
26	25	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.923
27	22	リグロードサーガ	RPG	7.9004
28	23	ピクトリーゴール	SPT	7.8812
29	41	メタルファイター MIKU	ADV	7.8518
30	28	三國志Ⅱ	SLG	7.7189
31	新	EMIT Vol.3〜私にきよならせ〜	EDU	7.7
32	29	クロックワークナйт 〜ペパルチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.6923
33	26	ウイニングポストEX	SLG	7.6818
34	36	サイドポケット2 〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5895
35	31	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.5847
36	27	水新演武	ACT	7.5696
37	30	アイトン・セナ パーソナルトーク 〜Message for the Future〜	ETC	7.5522
38	32	実況パワフルプロ野球'95開幕版	SPT	7.5071
39	新	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	7.501
40	24	ゴルドン・アックス・ザ・デュエル	ACT	7.5
41	35	ザ・野球拳スペシャル 〜今夜は12回戦〜(X指定)	ETC	7.4915
42	33	上海 万里の長城	PUZ	7.479
43	34	クロックワークナйт 〜ペパルチョの大冒険・上巻〜	ACT	7.4737
44	37	ストリートファイター リアルバト! オン フィルム	ACT	7.4572
45	40	アイドル雀士スーチーパイ(Special)(MA18)	TAB	7.377
46	38	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.3625
47	43	VIRTUAL HYDLIDE(ヴァーチャルハイライド)	I-RPG	7.3025
48	42	ブルーシード 〜奇種田録録伝〜(18歳以上推奨)	RPG	7.2905
49	39	天地無用/機皇鬼ごら(CD-ROM for SEGA SATURN)(X指定)	ETC	7.1666
50	46	ゲームの達人	TAB	7.1481
51	45	シャイニング・ウィズダム	I-RPG	7.1434
52	44	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	7.0912
53	新	スチームギア マッシュ	ACT	7.0833
54	47	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	7.0074
55	48	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	ETC	6.9433
56	49	ファイブ外伝 プレジデントロード	SPT	6.8983
57	50	輝水晶伝説アスタル	ACT	6.892
58	51	柚木将棋	TAB	6.8493
59	58	ウイングアームズ	SHT	6.6718
60	53	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5517
61	52	真説・夢見館 扉の奥に誰かが...	VIC	6.51
62	54	平成天才バカボン すずめ/バカボンズ	PUZ	6.4464
63	新	AI探偵	TAB	6.4166
64	55	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.2903
65	56	GOTHA 〜イスマイリア戦役〜	SLG	6.2365
66	57	麻雀激流島	TAB	6.0476
67	61	RACE DRIVIN'	SLG	5.923
68	59	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	ETC	5.909
69	60	Wan Chai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.9004
70	62	ダイダロス	SHT	5.631
71	63	タイルレーサー	RAC	5.555
72	64	TAMA	ACT	5.5298
73	65	麻雀悟空・天竺	TAB	5.4937
74	66	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3645
75	68	バーチャルバレーボール	SPT	5.0
76	67	熱血親子	ACT	4.95
77	69	DARK SEED(18歳以上推奨)	ADV	4.8333
78	71	〜制屋伝説〜 プリティアファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.0555
79	70	学校の怪談	ADV	3.8867

## ◎新着本命対抗馬紹介 移植とオリジナルが意外な収穫。冬に最適?

### 10着 NEW SOFT プリンセスメーカー2

マイクロキャビン/95・10・27  
7,800円/SLG

全投票平均点 **8.76**

本誌の平均点 **8.0**

続編だけあって洗練された印象が強い。マウス非対応、ややこもり気味の音声、ゲーム中のセーブでいちいち本体からカートリッジが選択しなくてはならない点は不満だが、十分遊べる内容。あと、1000円安ければ。(北海道・岩沢正明・24歳)グラフィックがすごく綺麗でキャラに感情移入しやすいし、いろいろな道路に進めてとても面白い。でも、パワーメモリと合わせて8つかセーブできないのと、エンディングが少々地味なのは残念。少しHなグラフィックがあるのに、「全年齢推奨」なのが不思議かも。(群馬県・渋谷一郎・17歳)

### 14着 NEW SOFT キング・オブ・ボクシング

ビクターエンタテインメント/95・10・20  
5,800円/SPT

全投票平均点 **8.4333**

本誌の平均点 **7.0**

スロー感覚の世界に慣れば、パンチをやみくもに連打するのではなく、相手を見ながら的確に種類を考えて打つ知的面白さがあり、静と動や攻守の切り替えの妙が楽しめる。だが、クリンチができない、出血しない、アップに耐えられないポリゴンキャラなど、細かい点で一工夫が必要な感じ。オープニングデモ程度のキャラなら評価が違っていたかも。(岐阜県・水谷友和)カクカクの濃いキャラは好みに分かれるが個人的に◎。キーレスポンスがイマイチだが雰囲気はいい。オープニングデモも必見。(福岡県・柳原直樹・25歳)

## ○新着対抗馬紹介 アニメ的なノリの2作。「ぶよ通」は意外と伸びず?

### 18着 NEW SOFT 宝魔ハンターライム Perfect Collection

アスミック/95・9・29  
5,800円(18歳以上推奨/2枚組)/ETC

全投票平均点 **8.2857**

本誌の平均点 **6.0**

素晴らしい。よく動かし演技もいい。テンポも軽快だし、なんといってもCMが大爆笑必至。OPやEDも◎。でもアニメが動かないところはほとんど動かず、内容にムラがありすぎるのは×。万人にはオススメしないが、もう少し安ければ……。 (千葉県・中島達)最初は操作性に抵抗を感じたが、回を重ねる度にストーリーともども良くなっていく。ギャグもたっぷりあって、このノリが気に入ればハマれると思う。ギャルゲーファンは必見。続編もぜひ期待したい。(埼玉県・笹口直人)

### 19着 NEW SOFT ぶよぶよ通(2)

コンパイル/95・10・27  
4,800円/PUZ

全投票平均点 **8.2856**

本誌の平均点 **6.33**

サターン版になって大幅にパワーアップすると思ったが、メガドラ版におまけがついてきた感じ。漫才デモの声が変なのは×。持っていない人は買いという程度。ビデオも余計。(千葉県・桑島啓・14歳)ライブ映像とかがあっても、そんなトクした気分になれない。通モードが追加されているが、乱入できないのは×。(神奈川県・佐藤健三・28歳)通モードが面白い。漫才コントも◎。ただしメガドラ版と違う音声やBGMが小さいのは×。低価格なのは嬉しい限り。(岐阜県・加納晋史)

### オッズ表サターン寸評 恐怖!「学校の怪談」最下位奪取!!

「バーチャファイター2」の発売も始まり、年末のタイトルラッシュも超過熱中の今号。読者レースのランキングも、嵐の前の静けさといったところだ。いよいよ次号で登場する「バーチャファイター2」「バーチャコップ」の2大タイトルの激突は、今年最大最後の一大イベントになりそうぞ。この模様は次号大増ページでキャッチアップ予定/一方、今号で最下位女王「プリベケ」が恐王「学校の怪談」に敗れる波乱も大注目。次号吹くか嵐//

### 39着 NEW SOFT 学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!

カプコン/95・8・11  
4,980円/ETC

全投票平均点 **7.5**

本誌の平均点 **5.66**

題材からいって少し子ども向けかと思ったが、意外と難しくミニゲームもシビアなものが多い。途中から突然ヒントがなくなるのは考えもの。(秋田県・三浦栄悦・27歳)恐ろしさはあまりなく子供向けな感じ。クリア時の達成感はかなりある。(神奈川県・高沢亮太)

【今月の状況】「隊長/バーチャコップ」は初回分一気に完売らしいっすよ!「うむ、都内では行列もできた店もあったし、本体もキャンペーンのおかげで、某ライバル機と3対1の比率で任勝らしいぞ」「VF2も一部都内で深夜販売があったとか」「次号の1位争いは超激戦りじゃな」「コップも好評だからわかりませぬ」「まさに必見ぢや!」



## ▲その他新着馬紹介

**53着 NEW SOFT スチームギア・マッシュ**

タカラ/95・9・29  
5,800円/ACT

全投票平均点 **7.0833**  
本誌の平均点 **6.33**

敵の正確な座標や自機の向きがわかりにくく、ショットの性能も悪いので、爽快感がイマイチなのだが、1面からボスが強く、展開に意外性があるのは○。オープニングとエンディング間の演出も良い。だが、グラフィック的にはもう一歩。すぐにクリアできるのも×。(千葉県・中川徹) よく考えて撃たないと弾が当たらないし、ボスも倒しにくい。反射神経で切り抜かれる場面がほとんどなのもちょっと。(滋賀県・宮城伸一)

**63着 NEW SOFT AI将棋**

ソフトバンク/95・8・25  
6,800円/TAB

全投票平均点 **6.4166**  
本誌の平均点 **6.66**

他のソフトに比べて格段に速いし、強いので文句はない。音声読みなどがなくても十分楽しめるが、やはり家庭用ソフトとしては、BGMや詰将棋くらいはほしい。全体的にやや不親切。(兵庫県・高橋清) スピーディなのはいいが、速すぎてコンピュータがどこに打ったかわからない時がある。棋譜くらいは読み上げてくれないのでは? (埼玉県・五十嵐智彦・23歳) モードが少なく遊びが足りない。ひたすら静かで地味。強すぎるのも飽きるだけ。(千葉県・西岡誠二・20歳)

## 🕒次回出走予定馬パドック情報

次号あたりで入りそうな話題作2本を先取りチェック。みんなの評価と次号での順位はどうなるかな?

**? 着 峠KING THE SPIRITS**

意外と遊べるというのが率直な感想。タイムアタックでのパーツの組み合わせはゼロヨンチャンプ風で○。お守りとかのお笑いアイテム笑える。峠道の片側の崖の感じの再現度もなかなか見事。スピード感もグーな感じ。(埼玉県・森下孝則・18歳)

アトラス/95・11・10  
5,800円/RAC

予想オッズ **8.064**  
本誌平均点 **7.33**

**? 着 パーチャコップ**

接客用にと軽い気持ちで買ったが大当たり。よくぞここまでというほどの完成度とこれほど“やる気”を起させる本能的な面白さをもつ作品だったとは! トリップできる臨場感とBGMは最高。入手困難の単売誌ははずこ?(東京都・島一樹)

セガ/95・11・24  
7,800円(競同額)/SHT

予想オッズ **9.135**  
本誌平均点 **9.0**

## 場外馬券場 高級馬主の声

- 「VF2」も出るんだから、バーチャスティック2も出してほしい。(埼玉県・長井誠・19歳)
- 「学校の怪談」よりも、「MYST」のほうが、怖さでは上だと思う。(神奈川県・鈴木隆久・23歳)
- セガールを使った格闘ゲームは出ないんかのお。(佐賀県・白石政典・16歳)
- 最近なんだか、空きメモリーのことばかり気になる。バ、バ、パワーメモリーがあ。(高知県・山口純一・30歳)

## セガサターンソフト総評

### 「VF2」1位確実!? 逆転はあるか!?

年末の新作大ラッシュを前に、静かな展開を見せた今号。次号では、年末合併号ということで、読者レースのコーナーもいつもよりボリュームアップして、「VF2」までの主要な新作をキャッチする予定だぞ。大混戦のオッズ表も大変貌必至。必見だ!

## ↓オッズ表サターン周辺機器

順位	前回	セガサターン周辺機器名	全投票平均点
1	1	ファイティングスティックSS ●ホリ電気/94年12月21日発売●5,980円(ジョイスティック)	8.6242
2	3	ファイティングコマンダーSS ●ホリ電気/95年7月20日発売●2,480円(パッド)	8.3076
3	2	セガサターンコントロールパッド ●セガ/94年11月22日発売●2,500円(パッド/純正)	8.2863
4	5	シャトルマウス ●セガ/94年11月22日発売●3,000円(マウス)	7.684
5	4	レーシングコントローラー ●セガ/95年4月1日発売●5,800円(ハンドル型コントローラー)	7.6522
6	6	サンサターンパッド ●サンソフト/95年5月26日発売●3,480円(パッド)	7.2913
7	8	SGトルネードパッド ●イマジニア/95年7月28日発売●2,980円(パッド)	7.1428
8	7	バーチャスティック ●セガ/94年11月22日発売●4,800円(ジョイスティック/純正)	7.0023

## 周辺機器寸評

### ホリ1位、2位独占!

最近増殖中のサターン周辺機器をランキングキャッチする臨時コーナー。今回はついにパッドとジョイスティックでホリが上位独占。買うならコレか?

## 着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選)に、希望ソフト1本をあげちゃっど。今号の予想ソフトは、今年のゲームシーンで最強との声も高い「バーチャファイター2」だ。史上空前の移植大作は、はたして何着を獲得できるか? 右の例のように書いてくれ。

## 今月の着順予想



### 「バーチャファイター2」は何着だ?

【隊長さんの予想】もう1位しかないじゃろ。これは。  
【謎の予想屋の予想】俺も。2年は1位にいるぜ。こいつ。

## 当12月選者

12月号予想「ぶよぶよ通(2)」は予想屋に軍配の初登場19着に、正解率は18名とかなり少なかったが、その中から抽選で3名を厳正選出。当選者は岐阜県・河野勇気くん、広島県・安藤陽子さん、岡山県・井上洋介くんの3名だ。

## オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「サタマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ビタリ賞なら2本!)あげるぞ。今回は、ST-Vからの愉快なパズルゲーム「ばくばくアニマル」の初登場オッズを予想してもらおう。動きの笑える超異色作の評価はどうでるかな? 右上の例のように書いてくれ。

## 今月のオッズ予想



### 「ばくばくアニマル」は何点だ?

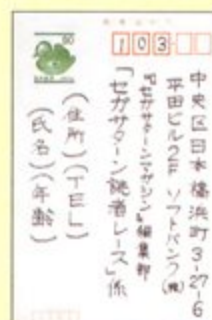
【隊長さんの予想】これはのお……6.9568でいくてえ。  
【謎の予想屋の予想】えっらい低いなあ。俺は8.5682な。

## 当12月選者

12月号のオッズ予想「F-1 Live Information」は、今号でランクインせず、当選者未決状態です。オッズ表への登場は次号で確定のようですので、当選者の発表も次号とさせていただきます。詳しくは次号の欄外をご覧ください。

## セガサターン読者レース 参加者大募集中!

## ハガキの書き方例



※記入例  
※応募先ソフトの読み出しは「セガサターン」5本まで!  
※バーチャファイター(0歳)  
※サタマガ(9歳)  
※スーパーファミコン(9歳)  
※RAMPO(7歳)  
※ゲルレーサー(5歳)  
※(※)は別冊にも掲載中!  
※コメント(※)はいいソフトも!  
※「バーチャファイター2」のオッズは7.1428  
※「ぶよぶよ通」のオッズは19.2

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、「VF2」と思考系ゲーム用にジョイスティック&パワーメモリのセットと、お好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って(ないとボツだよ)、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本。6本以上投票するとボツ、また発売前ソフトの評点をしてはボツ/なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は2月23日発売号の当コーナー内です。今号の応募締切は1月6日(消印有効)だ。

## 今号の特別プレゼント!

### ジョイスティック&パワーメモリ



今号の特別プレゼントには、ジョイスティック&パワーメモリの人気必須周辺機器をセットで用意/応募者から抽選で5名に好きなソフトもプレゼントだ。年末年始はいいソフトでホクホクだぜ!

## 当12月選者

12月号応募者プレゼント(パワーメモリ+バーチャガン&お好みソフト)の当選者は静岡県・小口兼くん、愛知県・野田健二くん、東京都・西村孝治くん、大阪府・大和泉さん、青森県・井上順一くんの5名だ。おめでとう。

【「サタマガ」編集部チェック!!】「隊長、いつからここは新作スケジュール出張所になったんですか?」「うむ、コーナー改装中につき、やむを得まい」で、次の号では何が?」「そうよな、みんなの気になるところでいくと、「VF3」の気になる話が出たり、セガの明日を担う豪華対談があったりと、年末を飾ってくれるはずじゃ。ちなみに1月26日にはまたまたビッグな発表が!」「待て、次号!!ですね」





# Virtua Fighter 2 CPUも完全撃破! ALL ABOUT 攻略編

## バーチャファイター2



VF1に続きVF2にもその存在が判明!  
DURAL使用をはじめとした裏コマンドを大公開!

アーケード版の「2.1」で使えたデュラルが、このセガサターン版でも使用できることが判明! はたしてその強さはいかに……!?

### 裏技 その1 「2」「2.1」どちらでもOK デュラルをプレイヤーとして使う

アーケード版「2.1」では、プレイヤーキャラとして使えたボスキャラのデュラルだが、サターン版「VF2」でも使えることが判明した。使用方法は「1」の時のデュラル使用コマンドと同じだ。キャラ選択画面で下・上・右と入力し、最後にAと左ボタンを同時押ししよう。コマンドが成功すると、選択キャラの顔がデュラルの顔になるぞ。アーケード版の「2」ではデュラルは使うことができなかったが、サターン版では「2」と「2.1」の両方に対応している。入力にはコツがあるが、ジョイスティックなどでやれば意外と簡単だぞ。試そう!

### キャラを選んでコマンド入力



失敗した時のための保険として好きなキャラを選んで入力してもいい。



入力成功すればこうなる。前作よりコマンド入力は若干甘いかもしれない。

キャラクターセレクト画面でパッドから「下・上・右・A+左」と入力する  
(Down・Up・Right・A+Left) ※頭文字がDURAL!



デュラルはプレイヤーキャラとして使った場合、非常に強い。その使い方は3ページ先を読んでみて、研究してくれ。ちなみにこの写真は対COM戦の金色デュラルだ。



同キャラ対戦もOKだが、色は同じ銀色だ。金色デュラルを使う方法は別にあるのか?!

### AM2研よりひとこと

サターン版のお約束として今回も入ったデュラルコマンド。今回は入力判定も甘く、最後の左とAが同時押しでなくても、左、Aと入れれば出ます。チームバトルでも使えますのでお試しを。



アーケード、VS、エキスパート、チームバトルで使用可!

デュラルの使用法はP.52から徹底解析!



## 裏技 その2 一風変わった設定ができる オプション+(プラス)モード

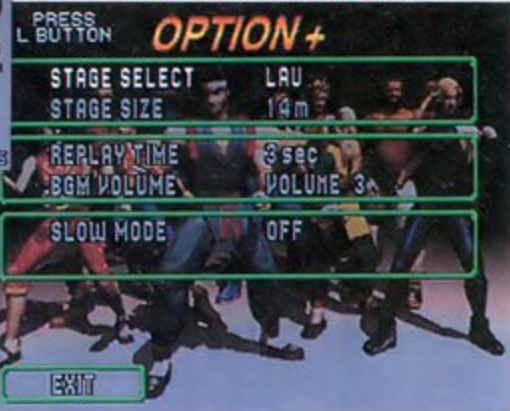
前作ではゲームクリアのほらびとして段位認定モードが入っていたが、今回はゲームを最後までクリアすると、前作のオプション+にあたる新たなオプション画面が出現するぞ。今回は、前作のステージセレクトとリングサイズの設定に加え、新しく3項目が追加されているのだが、内容についてはそれぞれの項目を参照してほしい。いろいろ変更して、新しい遊び方を見つけよう。

### 好きなレベルでゲームをクリア



ありがたいことにコンティニューを使ってもいい。エンディングを見たら、オプションに入り、Rボタンを2回押すと新しいオプション画面が。条件はCOM戦をクリアし(モードはアーケード、エキスポ、ランキングのどれでも可)、エンディングを見ることだ。

## もうひとつのオプションが出現!!



## 出現条件:ゲームをクリアしてエンディングを見ること

### 1 STAGE SELECT

以下に各項目を解説しよう。まずは「STAGE SELECT」だが、これはいわゆる面セレクト。アーケードモードを全11ステージどこからでもスタートできるぞ。対COM戦の練習として最適だ。



最初から後半の敵と戦える。エンディングは見えないが、エキスポモードにも対応している。

### 2 STAGE SIDE

段位認定モード以外のリングの大きさを設定するモード。8~42mまで4種類ある。

<p>4メートル</p>	<p>8メートル</p>	<p>14メートル</p>	<p>42メートル</p>
--------------	--------------	---------------	---------------

通常のリングサイズはこの大きさ。やっぱりこれがいちばん戦いやすいサイズとさえいえるぞ。

サドンデス時のリングサイズ。ほぼ一発でケリがつくが、遊ぶにはちょっとイマイチかも。

端まで走っても数秒かかる巨大リング。相手と距離が離れるとキャラは豆つぶのように。

面積は単純に4倍、サイズのわりに、意外と戦えるが、結局リングアウトで決着がつくことが多い。

### 3 REPLAY TIME

勝利時に展開されるリプレイの時間を設定する。NO REPLAY (なし) から1 SET (1セットすべて) 分までの5段階が選べる。



6秒だと、とどめを刺した技の一手前に出した技まで見られる。これなら1セットまるごと再現してくる。でも、最大で60秒までだ。

### 4 BGM VOLUME

ゲーム中の効果音に対するBGMのボリュームを設定する。声や打撃音が聞きたくれは小さく、曲をメインに楽しみたいのなら大きく設定すればいい。



技面では伝えることはできないが、自分の好みで好きな曲を堪能しつつ遊ぼう。

### 5 SLOW MODE

これをONにすると段位認定モード以外のモードではステージがすべてデュラルステージ(しかも水中スロー面)になる。意外な楽しみ方ができるぞ。



すべてがデュラルステージ! スローモードでは、技を出すタイミングは遅くてもいいが、コマンドの受付時間は同じ。妙な感覚。受けて返す技は見てからでも間に合う場合もある。返し技を持つキャラの練習として楽しむのも面白い。VSモードでもプレイ可能だ。

## 裏技 その3 アドバタイズの雰囲気 ウォッチモードの視点変更

ウォッチモードの際の小技がコレ。ゲーム対戦中にXボタンを押すと、画面のカメラアングルが次々とランダムに変わる中継風の視点になるぞ。再びXボタンを押せば元の視点に。



一方のキャラの視点や、高低差のあるアングル、後方などからの視点など、次々とアングルが変わっていくぞ。

AM2研より 開発中のサンプルにはカメラモードがありました。これはその変形で採用したものです。コマンドも誰でも見つけられるものになりました。

ウォッチモードの時Xボタンを押す

## 裏技 その4 アーケード版にもあったチョイ技 BGMを1のものにする

これはアーケード版にもあった裏技。キャラ選択中にRボタンを押したままにして、試合開始まで待っていると、BGMが「1」のサラステージ(1P側Rボタン)かジャッキーステージ(2P側Rボタン)のものになるのだ。



キャラ選択中にRボタンを押そう。ノーマル、アレンジどちらもなかなか味のある曲だ。オプションのサウンドテストでも聴けるぞ。

AM2研より これはアーケード版にもあった裏技ですが、アーケード版のようにスタートボタンを押すと、ポーズになるので今回はRボタンにしています。

試合開始までRボタンを押したままで待つ





# CPU攻略心得

VS COMPUTER BATTLE GUIDE for SEGASATURN VIRSION

サターン版のCPU戦は、モードによってはアーケード版とはひと味違う動きを見せるものがある。今回は各モードごとにその違いをAM2研に解説してもらったぞ。

## LESSON 1 各モードのCPUについて

アーケード版と同じ動きを再現しているのは、サターン版のデフォルト時のみ。ゲームバランスは「アーケード版の動きを再現しつつ、かつハメを極力なくす方向で作りました (AM2研・サターン版エネミー担当)」というように、実際難易度ハ

ード設定時はより対人戦に近い動きをするようになっている。CPUキャラは①体力差が広がると攻撃頻度が上がる、②リングの位置を常にチェックしている、③残りタイム3秒以下で体力差が上だと逃げ出す(カゲとシュンのみ)、などの傾向がある。

サターン版「VF2」は、難易度設定やモードによってCPUキャラのアルゴリズムが変化する。設定の調整による、CPUキャラの動きの変化を覚えよう。



## 難易度別に見たCPUの動きはどう変わる?

アーケード版の「VF2」の難易度設定はステージの広さと体力値しか変化しなかったが、サターン版は難易度によって攻撃スタイルが大きく変化する。基本的に難易度が高くなるほどガードが固くなり、攻撃頻度も上がるぞ。



上級者なら、ぜひ難易度ハード設定でプレイしよう。手こたえ十分だぞ。

ガードが甘いので、適当に技を出してもよく当たる。とりあえず技を覚えたい人向け。後半のステージに行くほど強くなるので、練習に最適か? 攻撃力の高い技をガンガン使ってくるし、ダウン攻撃もある。ステージ1から難しい。



### 基本攻撃の一例 (パターン)



間合いを一定以上離し、CPUがダッシュで間合いを詰めたところを抜ける。



大ジャンプキック→(降下中に)キックでハマる。一部のキャラのみ有効だ。

## AM2研開発チームから各種CPUについて

各モードの難易度設定は以下のようにになっている。全体的にアーケード版よりもパターン攻略がしにくくなっており、難易度に幅がある。

### アーケードモードのCPU

難易度ノーマル時はアーケード版の動きを再現したもののだが、ハード設定になるとサターン版独自のアルゴリズムになる。このハード設定時はアーケード版のエキスパートよりも難易度高し。

### エキスパートモードのCPU

アーケード版と違って完全な学習機能モードなので、ある程度技を覚え込まないと強くなるのが特徴。打撃や投げといった攻撃に対するガードも全モード中一番固いようだ。

### 段位認定のCPU

基本的にCPUの強さはアーケードモード時の難易度ノーマル設定と同じ。またこのモードはオプションで難易度を変更してもCPUの強さはデフォルトの状態に戻される。

### チームバトルモードのCPU

難易度に関しては、アーケードモードのノーマルとハードの中間的なものになってる。また、全キャラともほぼ同じ強さになるように強さや手数が平均化されて設定されている。

### ウォッチモードのCPU

CPUの強さは、基本的にアーケードモードの難易度ハード設定となっているほか、全キャラほぼ同じ強さに設定されている。ちなみに、このモードでは学習機能は反映されていない。

## LESSON 2 段位認定モードについて

アーケード版にもあったプレイヤーの実力をCPUが判定する段位認定。高段位を取るには、判定のシステムを理解し、各キャラの規定技を覚えよう。



### 段位認定の4つの項目とは?

段位認定は右に載せた項目をもとに6級から名人までの15段階(+α)にわかれている。規定技に関しては各キャラの章を参照。



最高位は「名人」とのことだが、実はアーケード版にもあった「十五段」もあるというウワサが……。

### 各項目の解説

[クリア面]…プレイヤーがどの面までクリアしたかをチェック。段位の最低ラインがここで決定される。デュラルを倒せば高段位が取れる!? [タイム]…クリアに何分かかったかを表示。名人段位を取るための最低ラインは、アキラを6分30秒以内で倒すこと、となっている。 [技術点]…規定技を入れると加算され、その総合点は規定技を決めた回数に比例する。規定回数5人の規定技をすべていれれば100点となる。 [総合評価]…上の3項目と、「サターン版だけの評価項目」をあわせて、総合評価。狙うは当然100点満点だ。

### 段位認定時の注意点

- 一、規定技は同試合中に1回決めればいい  
規定技が技術点に加算されるのは1キャラに対して1回のみ。例えば、ある規定技をラウに決めると、その後ラウにその規定技を何度決めても技術点には加算されない。
- 一、コンビネーション技は最後の技のみカウントされる  
連続転身脚といったコンビネーションの固有技が規定技の場合は、最後の攻撃さえヒットすれば規定技が入ったと見なされる(ただし、一部の技には例外あり)。
- 一、(P)+(G)の基本投げは投げ抜けされると無効のものも!  
全キャラが持つ通常投げ(P)+(G)は規定技の一つだが、この通常投げを投げ抜けされたときは規定技が入ったとは見なされない(例外あり)。再度通常投げを狙おう。
- 一、一部の規定技には同系列とみなされる技がある  
規定技の中には、複数の固有技が1つの規定技として見なされる場合がある。例えばウルフなら、ドロップキック系(全6種)の技ならどれを当てても規定技になる。



# Use... DURAL



## PROFILE

世界の6つの巨大企業により構成された組織、JUDGEMENT 6の幹部THE DEVILが開発した改造人間。格闘トーナメント開催もこのTHE DEVILによって行なわれ、その目的は2足歩行兵器、DURALの能力テストと新たな素材の確保であると言われている。

## デュラルの勝利ポーズ



すべて影丸かアキラの勝利ポーズと同じ。ただしデュラルは喋れないから、すべて無言のままなのだ。

各キャラクターの強い技ばかりを集めた2足歩行兵器デュラルをついに公開/影丸の軽やかさ、アキラの強さ、ウルフ、ジェフリーの投げを使いこなせば、どんな奴にも負けることはない/アーケードモードでも対戦でも使いまくれ!!



## AM2研 開発秘話

デュラルを操作できるということは、すなわち攻撃パターンを学習させることができるということでもあります。CPUが使っていないような自分だけの連携技を作ってみてください。

ニーアタックで浮かせてエルボーサマー、弧延落から鉄山靠もしくは浮身連脚なんてのがオススメですかね。でも弧延落からの連携は繋がらないかも？

## 最強の二足歩行兵器を使いこなす!

どれを取っても強い技ばかりのうえ、移動も技自体の速さも他のキャラクターとはケタ違い。デュラルはつねに攻めまくるキャラクターであるといえよう。接近戦へ持ち込むときの切り込み技に

は躍歩頂肘(⇨⇨⇨P)やコンボエルボー(P⇨⇨P)を使い、隙を見つけて弧延落(⇨P)からの空中コンボやコンボエルボーサマー(P⇨⇨P⇨K)を入れる、といった単純な攻撃でも連勝は確実だ。

躍歩頂肘などの強力な中段攻撃を使って相手をひるませるのだ。



弧延落からの空中コンボを入れれば大ダメージもリングアウトも狙える。

## USE DURAL 1 デュラルの固有技

デュラルの打撃技はどれも使い勝手がよく、ヒットすればダウンかよろけ状態を作れる。よろけさせたら圧倒的有利な状況に立てるし、ダウン技がカウンター

で入ったら空中コンボのチャンス。さらに躍歩頂肘やコンボエルボーはガードされても反撃を受けにくい。相手に近づくとときは、これらの技を中心に使おう。



大きく踏み込みながら肘を突き出す技。しゃがみガードの相手に当てれば大きくよろけさせ、カウンターなら浮かせることができる。構えの足を組み替えるときにも重宝する強力な打撃技なのだ。



ヒットすれば相手の状態に関係なくダウンさせてしまう。カウンターの場合は非常に高く浮かせることが可能のため、すべての打撃技のなかでもっとも空中コンボへ持ち込みやすい技といえるだろう。



技の形や特性は影丸の地走りとはほぼ同じ。ガードされるか避けられたら大きなスキを見せてしまうことになるのだが、コマンドが簡略化されているのでいざというときに役立つ奇襲技となっている。



肘から膝蹴りへつながるサラのコンビネーション。最初の肘でよろけさせれば膝蹴りもヒットするのだが、すべてガードされると意外にスキが大きい。肘がガードされたらデイルイをかけてみるとよい。



パンチ2発から肘へ素速くつながるジャッキーの技。1発目のパンチがヒットするとそのまま3発目の肘まで当たり、相手を大きくよろけさせることができる。デュラルを使うなら欠かせない技だ。



小ジャンプ攻撃に分類されるパイの蹴り。⇨⇨で飛燕単脚となり、⇨⇨⇨で飛燕烈脚となり、ダウン技に変化する。ダウンしない飛燕単脚は攻撃が出るまでの時間が短く、牽制技として意外に使えるのだ。

## USE DURAL 2 デュラルの投げ技・返し技

投げ技はコマンドが簡単でリングアウト狙いにいける弧延落から、入りに時間がかかるが最高のダメージを誇るジャアントスイングまで揃っている。もち

んしゃがみ状態の相手にたいしては下段投げに切り替えても戦える。ほかにもアキラの上、中、下段の返し技や影丸の小手返しを持つなど、まさに無敵といえる。



相手を背中方向へ高く投げ飛ばすカゲの強力な投げ。落ちてくる相手にどのような打撃技でも入るから、大ダメージやリングアウトから屈辱技まで何でも狙える。勝ちにくいときは弧延落を積極的に使え。



コマンドもそれほど難しくなく、ダメージもそこそこ与えられる。しかも、影霧がしゃがんで避けられたら自動的に肘が出るという便利なコマンドだ。判断に迷ったときはこれを狙ってみるといいだろう。



相手を背中方向へ投げ飛ばし、なおかつ投げ技のなかでは最高のダメージを与える。キャラクターが立っている位置によってはリングアウトさせることも可能だ。中段攻撃で立ちガードを誘ってから狙おう。



一瞬で背後に回り込み、鉄山靠のような体当たりを食らわせる。ほかの投げと違って相手も自分もダウンせず、そのまま立ち技へと移行できる。ただし相手も硬直が解ければ動けるので反撃の恐れあり。



失敗してもしゃがみパンチになる、比較的 안전한返し技。おもに上段パンチを返せるが、猛虎硬爬山や箭疾歩など、片手で攻撃する技はほとんど対応可能。あまり狙わなくても返せることは多いのだが、



外門頂肘を始め、アキラの上、中、下段返し技もすべて揃っている。打撃やコンビネーションを駆使して攻めまくるデュラルにとって、返し技はそれほど必要ではない。故意に狙う機会も少ないだろう。

【コマンドの見方】P⇨パンチ/K⇨キック/G⇨ガード/L⇨レバーを入れる/⇨⇨レバーを短く入れる/⇨⇨⇨同時押し/(敵しゃ)⇨⇨相手がしゃがんでいる状態の時/(敵近)⇨⇨相手の近くで(※投げの間合いで)/(※コマンドはすべてキャラが右向き時のものです)



# USE DURAL 3 これがデュラルのオリジナル技だ!

デュラルらしさと強さを高めているのが、このオリジナル技3種類だ。エルボーサマーとコンボエルボーサマーは相手の体力の半分近くを一気に奪えるほど強力で、浮身連脚は完全にオリジナルのモーシ

ョンを持つ。どちらの技も避けられたらマズいことになるが、ヒットしたときの気持ちよさを考えれば使わないわけにはいかない。技の特性を把握し、相手を唸らせるような、うまい使いかたをしてほしい。

## エルボーサマー

⇨(P)⇨(K)

## コンボエルボーサマー

(P)(P)⇨(P)⇨(K)



ジャッキーのコンボエルボーからサマーソルトキックへとつなぐコンビネーション。エルボーが当たれば、その後のサマーソルトキックも確定となる凶悪な技なのだ。ただしすべてガードされると大きなスキが生まれる。

## 浮身連脚

⇨⇨(K)+G

元は影丸のボツ技だが、デュラル独自の技として復活。



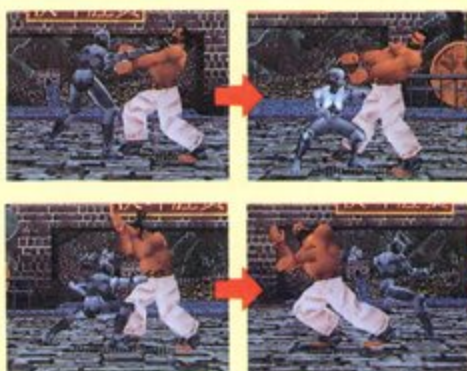
小ジャンプで前進しながら、蹴りを3発連続で繰り出す。最後の1発だけがダウン技なので、1~2発目が当たっただけではダウンを奪えない。攻撃が出るまでやや遅めだから、使いどころは難しい。屈辱技か?

## デュラルの基本戦法

攻めのスタイルは下段攻撃を抜いたジャッキーに似ている。スキの少ない上段攻撃と中段攻撃でラッシュでプレッシャーを与えつつ相手の立ちガードを誘って投げにいくという戦法が効果的。もちろん膝蹴りや躍歩頂肘などの中段攻撃をカウンターで当てることができたら、迷わず空中コンボで追加ダメージを与えよう。

上段から中段へ

投げを狙う



上段から中段、中段から中段などの組み合わせて攻めよう。しやがみパンチから投げなども有効だ。

## 反撃を誘う

### 反撃しやすい技

(P)⇨(P)

G⇨(P)

### 上、下段キャッチ

飛燕単脚などの反撃したくなる技のあとに返し技を置いておくのも1つの手。そのとき、上段パンチと下段攻撃のどちらかを自動的に返すG⇨(P)というコマンドを入力しておこう。反撃技には速いパンチを使ってしまいがちなのだ。

## デュラルの連続技

躍歩頂肘や膝蹴り系の技がカウンターに入った場合、相手はデュラルの頭のあたりまで跳ね上がる。この位置からであれば、コンボエルボーサマーや鉄山靠など、強力な打撃技が簡単に狙える。弧延落からは上記の技のほか、浮身連脚、箭疾歩、ヘッドバット、ライジングニーといったマニアックな技も入る。とにかく浮いた高さを見極めることが大事だ。



## 相手が空中に浮いたら



弧延落からであればどんな打撃技でも入るのだ。

浮身連脚

コンボエルボーサマー

鉄山靠

スティンピング

## デュラルの固定技リスト

	技名	コマンド	分類	
固有技	烈掌	(P)(P)	上段	
	葉重ね	(P)(K)	上段	
	烈掌脚	(P)(P)(K)	上段	
	コンボエルボー	(P)(P)⇨(P)	中段	
	コンボエルボーサマー	(P)(P)⇨(P)(P or K)	中段	
	エルボー	⇨(P)	中段	
	エルボーサマー	⇨(P)(P or K)	中段	
	ダブルジョイントバット	⇨(P)(K)	中段	
	エルボーハンマー	⇨(P)⇨(P)	中段	
	膝蹴り	⇨(K)(P or K)	中段	
	ライジングニー	⇨⇨(K)	中段	
	右端脚	⇨⇨(K)	中段	
	連環脚	⇨⇨(K)(K)	中段	
	流影脚	⇨⇨⇨(K)	下段	
	旋風蹴り	⇨(K)	中段	
	水車蹴り	⇨(K)+G	中段	
	地走り	⇨(K)	下段	
	幻葉	⇨(K)+G	上段	
	旋蹴り	⇨(K)+G	中段	
	浮身連脚	⇨⇨(K)+G	中段	
雷龍飛翔脚	⇨⇨(P)+⇨(K)+G	中段		
後転	⇨⇨⇨⇨	-		
後転地摺り脚	⇨⇨⇨⇨(K)	下段		
躍歩頂肘	⇨⇨⇨(P)	中段		
箭疾歩	⇨⇨⇨⇨(P)	中段		
鉄山靠	⇨⇨⇨(P)+⇨(K)	中段		
ヘッドバット	⇨⇨(P)+⇨(K)	中段		
攻撃し打ち	槍下砲	⇨(P)	ダウン	
	スティンピング	⇨(K)	ダウン	
	心意把	(敵近)⇨⇨(P)	上段	
	獅子穿林	(敵近)⇨⇨(P)+⇨(K)	上段	
	大鷲崩壊	(敵近)⇨⇨⇨(P)+⇨(K)	上段	
	影霧	(敵近)⇨⇨(P)	上段	
	刀霧	(敵近)⇨(P)+⇨(K)+G	上段	
	弧延落	(敵近)⇨(P)	上段	
	ネックフリーカードロップ	(敵近)⇨⇨(P)	上段	
	ボディーフット	(敵近)⇨(P)+G	上段	
投げ技	スプラッシュマウンテン	(敵近)⇨⇨(P)+⇨(K)	上段	
	マシンガンニーリフト	(敵近)⇨⇨(P)+⇨(K)	下段	
	プレーンバスター	(敵近)⇨(P)+G	上段	
	フランケンシュタイナー	(敵近)⇨(K)+G	上段	
	タイガードライバー	(敵近)⇨⇨(P)+⇨(K)+G	下段	
	ジャイアントスイング	(敵近)⇨⇨⇨⇨(P)	上段	
	返し技	外門頂肘(上右P返し)	G⇨(P)	上段
		揚炮(上左P返し)	G⇨(P)	上段
		単翼頂(上K返し)	G⇨(P)	上段
		宵歩裏肘(中K返し)	G⇨(P)	中段
翻身単打(下P返し)		G⇨(P)	下段	
双拍手(下K返し)		G⇨(P)	下段	
上歩衝撃(中K返し)		G⇨(P)	中段	
外門頂肘(肘返し)		G⇨(P)	中段	
小手返し		⇨(P)	上段	

## デュラルはこう使え

### 居酒屋カゲ

とにかく攻めて攻めて攻めまくれ!! デュラルのスピードを生かせば読みなんぞ必要なし!! 徹夜で3日ほど寝てなくとも、とりあえず技を出してれば何とかなるはずだ!!

キャラ自体が強いんだから、思いつくまま欲望のままに技を繰り出して日頃のうっぷんを晴らしまくれ!! 夜中でなければ奇声を発しながらのプレイもバッチグー(死語)だぜ!!

\*デュラルは影丸の技「葉重ね(背後蹴りP)+G」/上下投げやジャッキーの「サマーソルトキック(部課K)/中段」も単独で使えます。



# LAU CHAN



## ラウ・チェン

CPU

過酷な大会を勝ち抜き、前大会優勝の座を手に入れたラウだが、その結果に満足することなく、彼はさらなる修行を積んだ。ラウを使って闘うなら、怒濤の連続攻撃で一気にかたをつけてしまうほうがいい。もしくは、強力な投げ技で息のネを止めてしまえ！



### AM2研開発陣が語るCPUラウ

CPUラウは、カウンターをとりにやすいようになっています。相手が技を出してきたら、遅れてなんらかの技を出してくるような動きになっています。また、相手のジャンプに対してじっと動かない

のもCPUの特徴です。初めてプレイされる方にも、ギリギリ勝てるように作りました。ただ、斜上掌からの連環轉身脚には気をつけましょう。あまりに体力差が大きくなるとちょっと怒ったりします。



レベルが上がると轉身巴咽掌の頻度が増えてくる。技の空振りなどは絶対にピンチを迎えることになるぞ。

## CPUラウの傾向と対策

基本的にあまりガードしないので、打撃技は入りやすいキャラです。リング際に追い詰めるとガードしてきますが、リングアウトさせることは十分可能です。難易度が高くなると、CPUの攻撃が激しくなるので、なかなかこちらの技が当たらなくなります。CPUが怒っている状態になると、投げ技も轉身巴咽掌が中心になりますので、注意してください。あと、連拳旋風腿はオールヒットすると

かなり痛いです。高いレベルでは、騰空斜掌なども使ってきますので、動きに感われないように。



相手が近寄ってくると括面腿を出してくる。カウンターに注意しよう。

### CPUにはこれを覚えさせろ！

#### 柳手掛塔からの連環

これはもう柳手掛塔からの連続技を覚えさせるのがオススメだ。順歩冲掌→連拳旋風腿(ダメージ的にも、距離的にも稼げてお得)や、単発では旋風牙など(簡単に出せる)がつかまり、なかなかいいぞ。



ダメージの大きな連環系のコンボがいいのだ。

ラウで戦う!

## 全CPUキャラ攻略ガイド

by カノフ左白

大ジャンプからの空中コンボを使えばかなりスピーディに戦えるが、立った状態での斜上掌→Pの繰り返しによるラッシュを練習する相手としてCPUは絶好の存在だ。とくに、ジェフリー&ウルフに反撃を許すことなく斜上掌ラッシュで押しきれば、その時はかなりの実力になっていると思っていそ。

### STAGE1 vs LAU ラウ

ラウは技を練習するための相手だと考えてよい。入力の難しい柳手掛塔などを積極的に使おう。柳手掛塔から順歩冲掌→双拳旋風腿が強力。ただし、接近しすぎると(クイックフォワードで)、括面腿をカウンターで食らうハメになる。しゃがみクイックフォワードで近いて相手の技の空振りを誘い、投げていい。



段位認定対応なら大ジャンプからのコンボが安心だ。

### STAGE2 vs SARAH サラ

サラはパンチスピードが速く、コンボ・サマーソルトをオールヒットさせられるという状況にもなりかねない。手堅く行くと空中からの攻撃(騰空斧刃脚)をカウンターヒットさせ、斜上掌・連環轉身脚で一気にダメージを奪おう。空虎脚などの小ジャンプ攻撃系の技をカウンターで当ててもイけるぞ。



ガードが甘いうちに、当てにくい打撃技を当てておけ。

## 段位認定 for RANKING MODE 攻略

空中4ヒットコンボさえクリアできれば、あとは前半キャラに打撃技を集中して当てればよい。柳手掛塔をうまく使えば、後半キャラでも打撃技が入るぞ。

### 空中4ヒットコンボがカギだ

まず、規定人数の少ない旋風牙をラウ、サラに、腿登裏旋脚、地掃腿をシュンまでに忘れずに当てていくといい。それに加えて連環轉身脚、

ラウで名人を目指す!

難易度★★★★★



虎脚背転をヒットさせて1ラウンドを終わりにするように技を組み立てていこう。ラウとサラには投げ技をすべて入れて1ラウンド、空中4ヒ

ットコンボを狙って1ラウンド消費するようにしよう。注意しなければならないのは、小ジャンプ系の空虎脚などの技。これらの技をカウンターヒットさせて空中4ヒットを決められればベストだが、パイあたりからそれもキツくなってくる。そこで上記の対CPU攻略でも使っている、大ジャンプからの騰空斧刃脚でカウンターをとっていく方法が役立つ。相手が同じく大ジャンプで迎撃しようとするなら、早めのタイミングでキックを出せば打ち勝てるので覚えておこう。シュン、パイ、リオンあたりまでで規定回数をクリアできればいいが、3ラウンド使うのがもっ



空中4ヒットはKO時のことを考えると斜上掌からの連環轉身脚がいいだろう。

たいないならジェフリー、カゲ、ジャッキー、ウルフあたりまでムリにでも狙えないこともない。とりあえず強敵と思われるジェフリー、ウルフはラウンドスタート直後に連環轉身脚を当てておけば規定をクリアできるので、あとは連拳旋風腿で。



## STAGE3 VS SHUN 舜帝

アーケード版に比べてガードが堅めなので、垂直および前方への大ジャンプから、騰空斧刃脚→斜上掌・連環轉身脚というパターンで早めに片付けるといい。お酒が飲まれると厄介なので、ストレートで倒すことを目指そう。相手の技をしゃがみガードした後の腿登裏旋脚が結構当たるので覚えておこう。



このあたりからガードがきつくなってくるので注意しよう。

## STAGE4 VS PAI パイ

安全に闘うなら、パイの連環轉身(掃)脚を待ち、ガード後に投げ(轉身巴咽掌や柳手掛塔)を使うという方法がよい。ランキングモード用に、柳手掛塔を練習しておけば、そのあとに規定技がモリモリ当てられるので、かなりお得だ。リングサイドでの返し技に注意しつつ闘うことも忘れることなかれ。



単発の打撃技が当たるのはこのパイあたりまでだ。

## STAGE5 VS LION リオン

ジャンプから騰空斧刃脚→斜上掌・連環轉身脚。このパターンが一番簡単で、かつクリアも速い。ジャンプの登りでキックをガードさせておけば、かなりの確率で騰空斧刃脚を食らってくれるので、とっととリングサイドまで運んでしまおう。リオンはよくしゃがむので、うかつな上段攻撃は控えること。



フットワークがよいリオンには、ジャンプからの攻撃を。

## STAGE6 VS JEFFRY ジェフリー

ラウンドスタート直後に、連環轉身脚や連環背転脚を出せば、タイミングを間違わなければ勝てる。間合いが近かったり、不安なら双拳旋風腿を出しておけば安全だ。もし倒されてしまったら、起き上がり中段蹴り(キックボタン連打でよい)をガードさせ、連拳腿を出せばPが当たる。あせらず闘え。



ラウンド開始直後に連環轉身脚が背転脚が当たるぞ。

## STAGE7 VS KAGE 影丸

しゃがみパンチを連発していると、中段キックを出してきて勝手につぶれてくれる。もしくは間合いを開けて待ち、近づいてきたところをクイックフォワードから肩車頭落で投げるのがよい。こちらの攻撃をガードしながら、ジリジリと接近してくるので、弧延落で投げられないように注意。小手返しにも要警戒だ。



端に近い詰められたら、柳車旋転で逆襲してやろう。

## STAGE8 VS JACKY ジャッキー

しゃがみパンチを連発していると、エルボースピンキックやダッシュハンマーキックで反撃してくる。相手が動いたらとりあえず立ってガードして、そこから双拳旋風腿などで反撃だ。あまり近距離でしゃがみ続けると、サマーソルトキックであっさりやられてしまうので、深追いは禁物だぞ。ジャンプパターンも○。



サマーソルトキックを恐れずに、ジャンプパターンを使え。

## STAGE9 VS WOLF ウルフ

ジェフリーと同じく、連環轉身脚や連環背転脚を出し続けているだけで勝てる。一応スタート時にKを空振りするとブレンバスターを仕掛けてくるので、すぐさまP+G連打で抜けると、相手の背後を取れるので、そこから斜上掌コンビネーションを叩き込むということもできる。単発のキックをよく食らうぞ。



最初に括弧腿を空振りすると、ブレンバスターで投げってくる。

## STAGE10 VS AKIRA アキラ

ラウンドスタートからステップバックで間合いを取り、肩車頭落で投げまくるのが一番安全。ラウは外門系の技で反撃されやすいので、あまり突っ込まない方が身のためだ。アキラを一度転倒させたら、起き上がりにクイックフォワードで接近し、投げ技を狙っていくのもなかなか使えるぞ。パターンを崩すな!



リングの端のほうに逃げ、投げで相手をリングアウトさせろ!

## STAGE11 VS DURAL デュラル

アキラと同じく外門系の返し技を持っているので、ジャンプからのパターン(デュラルは重いので、空中コンボの最後は掃脚にしよう)がよい。もしくは、間合いを開けてからのクイックフォワード→投げ技というパターンが安全だ。スローモーションになるので、他のキャラよりは多少はやりやすいはずだ。



このステージは動きがスローなので、難しい技も出しやすい。

## ラウの規定技

使いどころさえ間違えなければ、ラウの規定技はそれほど当てにくいものではない。注意したいのは、肩車頭落は投げ抜けされると規定技としてカウントされないこと。逆に連環轉身脚は最後のキック部分がヒットすればよい。KO、リングアウトの瞬間は、規定技のカウントが無効になるので、空中4ヒットなどは多めに当てて防ごう。



肩車頭落は投げ抜けされるとカウントされない。



連環系のコンボは斜上掌からでもOKだ。



肩車頭落 (敵近) P+G

3人

相手を肩にかつぎ上げて落とす通常投げ。中々終盤にかけて多用したい。



連環轉身脚 (P)P(P)K

4人

最後が上段回し蹴りになるP(P)Kのコンボ。1発目を斜上掌にしても可



腿登裏旋脚 (しゃがみからレバーニュートラルK)

3人

しゃがんだ状態から伸び上がるような回し蹴りを出す。序盤で決めておけ



柳車旋転 (敵近) P

4人

相手を真後ろにほうり投げる。リングアウト狙い! この技が最速かな!



轉身巴咽掌 (敵近) P+G

4人

最も威力がある投げ技。CPU側の残り体力を見て使いつつ狙えよう。



虎脚背転 K

4人

連環背転脚の最後のバック蹴りを当てても、コレが入ったと見なされる



地掃腿 P+K

3人

下段の足払い。カウンターヒットすればここから連環轉身脚も入るぞ



旋風牙 (K+G)

2人

上段回し蹴り。単発で当てる必要がある。柳手掛塔から入れると楽



# SARAH BRYANT



## サラ・ブライアント

CPU

VF2は人と対戦してこそその魅力が十分に発揮される。だが相手とのレベルが格段に離れていると、対人戦では負け続けてしまう。これでは面白くない。だがCPU相手にインチキなしで練習すれば、意外に対人戦でも強くなれる。やってみる価値ありだ。



### AM2研開発陣が語るCPUサラ

サラのCPUは、ステージ1のラウよりも若干手数が多く、手ごわくはなっていますが、基本的にラウ、サラあたりには、初心者でも勝てるようになっていきますので、適当にP/Pとカボタンを押して

いるだけで、案外勝てると思います。ただし、他のキャラに比べてパンチ、キックのコンビネーションが多いので、難易度を“ハード”にすると、かなり手こずるキャラに変身するので要注意です。



“ノーマル”以下なら戦いやすいが、“ハード”にすると、いきなり手数の増えるサラ。上級者も苦戦必至?

## CPUサラの傾向と対策

2番目のステージのため難易度は低くガード、攻撃ともに甘いサラ。間を置いてダブルジョイントパッドなどのスキの大きい技で攻撃してくるため、適当に技を出していても勝てる。だが、肘などの近距離中段攻撃を密着状態以外で出すと上段キックを合わせてくるので、逆に大技で攻めたほうがいいのかも。また、全CPUキャラの共通点だが、リング際の攻防やサラの体力ゲージが残り少ない

ときなどは若干CPUが強くなる。しかしガードが堅くなる程度なので打撃技でリングアウトを狙おう。



こんな技でも余裕でヒットするほど激弱な彼女。かわいそうな気もする。

### CPUにはこれを覚えさせろ!

#### 肘からのサマーソルト

肘からのコンビネーションとサマーソルトキックがおすすめ。DJBと、肘からの通常投げの二択攻撃はやられる方はかなり嫌だったります。DJBの代わりに肘からのサマーソルトもダメージ大きめで結構極悪。



CPUにいきなり出されるのが結構怖い。

## 段位認定 for RANKING MODE 攻略

サラの段位認定の難易度は比較的低い。ただ、サターン版はアーケード版と違う要素も採点に含まれているようなので同じバターンで攻めないほうが無難かもしれない。

### 正確な狙いで規定技をゲット!

投げ技であるフロンツブレックスとネックブリーカーは基本的に1ステージに1回の割合で入れていこう。離れた位置で待ち、CPUが近

### サラで名人を目指す!

難易度★★★★★



づいてきたところを投げるいわゆる投げハメを使ってもいいだろう。

バックドロップはリオン、ウルフが最も簡単。リオンの場合、ダウン

攻撃を避けてのダッシュ投げが有効だ。ウルフは開幕にP/Kを出せば、しゃがんでよけて通常投げで返してくるので即座に投げ抜けをする。あとは先行入力気味にダッシュ+P+Gでほぼ確実に投げることができる。

ダブルステップニーはサラもしくはパイに対して最初のニーキックをカウンターヒットさせて、両方当てて行く感じで狙ったほうがいだろう。ラウンドキックやライジングニーなどの単発技の場合、下段パンチを一発出してから各技を出すと意外にもヒットする。トルネードキックは一步下がってからのほうがヒットしやすい。またこの技は前半には

### サラで戦う!

## 全CPUキャラ攻略ガイド

by 池袋サラ

今回ここで紹介するのはどうしても全ステージクリアしたい人に対してのアドバイスだ。実際まともに戦うと後半戦はかなりつらいが、その強いCPUを正攻法で倒す方が実は面白かったりする。反射神経が研ぎ澄まされ攻撃コンビネーションを組み立てられるようになってきたら一度は挑戦してほしい。

### STAGE1 VS LAU

何を出してもすべてヒットしてくれそうなこのステージ。ダブルジョイントパッド、コンボ・サマーソルトを主に使っていくと、ほとんどの場合一瞬で勝負がつく。ただし全ステージで言えることだが開幕時の間合いぐらいでダブルジョイントパッドを出すと上段キックをカウンターで食らってしまう。注意しよう。



コンボライジングキックとか当たってくれちゃったりする。

### STAGE2 VS SARAH

開幕レバー前入れP/Kキャンセルからダブルジョイントパッドを入れ空中でコンボ・サマーソルトを入れると運が良ければリングアウトで1セットとれる。上級者の技っぽく見えるが、少し練習すればできるようになる。実戦でも使えるので対CPUで練習をかねて使うといいだろう。要は空中コンボの練習台?



ニーキックで浮かしてから空中コンボの練習にどうぞ。



絶対に決めなければならない後ろからの投げウルフステージが最も簡単かつ確実だろう。

規定回数をクリアしておきたい。サマーソルトは相手が空中に浮いた時を狙い目だ。コンボ系で当てに行くなら重量系に対して適当に出しても結構ヒットする。ただしコンボ・ライジングキックだけはラウ、サラで決めておこう。



## STAGE3 VS SHUN 舜帝

いきなりバック・スピニングキック・ターンをカウンターヒットさせ、空中でターン・ロースピニングキックをつなぎ、最後に大ダウン攻撃を入れる。このパターンでとりあえず大ダメージを奪った後、ダブルジョイントパッド→下段パンチの繰り返しでさっさとK.O.もしくはリングアウトにしてしまおう。



背旋時にニーキックをあわせるとコンボ系の技がつかがる。

## STAGE4 VS PAI パイ

ジャックナイフキックとダブルジョイントパッド→コンボサマー(ライジングニー)が安定している。ただし、パイがリング際にいるときや体力が残り少ないときは、天地頭落で逆にリングアウトさせられたり、当て身をとってきたりする。そのような時はニーキックやラウンドキックで攻めていこう。



リングに追い込んでもパイの天地頭落には十分注意しよう。

## STAGE5 VS LION リオン

開幕ジャックナイフキックからラウンドキックが有効。安定して入る技はその時々によって違うのでとりあえずどちらかを出していこう。もし自分がダウンさせられたら、下段蹴り起きをしてすぐさまミラージュキックを出しておくこと結構ヒットしてくれる。どうしてもなくなったときは投げハメでも良い。



意外にジャックナイフキックがヒットしやすい。

## STAGE6 VS JEFFRY ジェフリー

基本的にはダブルジョイントパッドとコンボサマーソルトを出しておけばそのうち当たってくれる。ジェフリーがダウンしたら小ダウン攻撃を確実に入れておこう。また、ほとんどの起きあがり攻撃が中段蹴り起きでくるので、それをスカしてネックブリーカードロップを入れるように心がけるようにしたい。



DJBをガードされたらコンボサマーソルトで安定させるべし。

## STAGE7 VS KAGE 影丸

もう本当にクリアをだけしたいならば、ダブルジョイントパッドを出し、ガードの繰り返しだけでOK。それだけでリングアウト勝ちを狙える。ダブルジョイントパッドがヒットしたらサマーなりダウン攻撃を入れてダメージを稼いでいこう。下手にいろいろ考えていると一瞬にしてやられてしまうことも。



DJB、ガードの連続でリングアウト確定だ。

## STAGE8 VS JACKY ジャッキー

ここも対カゲ戦と同じ戦法でOK。たまに下段パンチやニーストライクなどの投げ技を入れてくるが、そんなのは気にせずダブルジョイントパッド、ガードだ。ダブルジョイントパッドが入ったときは軸足によってサマーソルトが入るか軸足をみている人はそのままダウン攻撃だけしておこう。



カゲと同じパターンでそのままリングアウトにもっていきける。

## STAGE9 VS WOLF ウルフ

開幕P(K)を出すとスカされてブレーンバスターで投げられるので、P(K)を押した直後にP+Gを入力しておく。すると簡単に投げ投げできるので先行入力でバックドロップを狙う。起きあがりにコンボサマーソルトを出してヒットしたらダウン攻撃で終わる。タイミングがシビアだが慣れてしまえば意外に簡単。



投げ投げ後の背後投げはダッシュで近づいて投げよう。

## STAGE10 VS AKIRA アキラ

ダブルジョイントパッドをガードさせて通常投げのワンパターンで終了する。まれに投げ投げをしてくる時があるが、あわてずターン・ロースピニングキックを出していこう。必ず当たってくれるはずだ。ダブルジョイントパッドの肘を外門でとられることがあるので、膝だけを当てるつもりいくのがコツだ。



DJB後のP+Gはほぼ確定。投げ投げされたらターンロー。

## STAGE11 VS DURAL デュラル

開幕時の間合いぐらいから真上にジャンプキックを出しておき、降り際に(K)ボタンを連打してヒールキックを当てに行こう。これだけでデュラルステージは終わる。もし、ヒールキックがヒットしない場合はジャンプキックを出した時の間合いが遠いか近いかのどちらかだ。開幕時の間合いを保つようにしよう。



ジャンプキックからのヒールキックでとりあえず倒せる。

## サラの規定技

サラの規定技はこれと言って難しい技はない。コマンドの入力の正確さとヒットさせるステージに気をつけさえすれば簡単に規定回数はクリアできるだろう。右に記した技には代用技も存在するので自分の指さばきにあったほうを使うと決めやすくなる。また、1セット中必ず一回は規定技を入れておくようにしたほうがいい。

## フロントスープレックス



4人  
各ステージに必ず一回は入れるようにしたい。投げハメでも可。

## ネックブリーカードロップ



4人  
投げハメで簡単に投げられるので後半のステージで使っていこう。

## バックドロップ



1人  
リオン、ウルフ、デュラルで投げるチャンスが訪れる。絶対に逃すな。

## サマーソルトキック



4人  
開幕直後にDJBがヒットした場合は重量級を除いて空中コンボで安定。

## イルージョンキック



4人  
ミラージュキックでも可。空中でヒットさせるほうが楽かも。

## トルネードキック



3人  
スピニングキックでも可。後半は殆ど当たらないので前半で決めたい。

## ラウンドキック



3人  
ステップラウンドキックでも可。前半には規定回数をクリアしたい。

## ライジングニー



3人  
コンボラッシュでも可。パイに対してはDJBからコンボが入る。

## コンボ・ライジングキック



2人  
ラウとサラのステージで一回ずつ確実にヒットさせよう。

## ダブルステップニー



1人  
ラウあたりで絶対に入れておきたい。最初の膝だけのヒットでも可。





## SHUN-DI



## 舜帝

CPU

CPUのアルゴリズム上の弱点について勝ちにこだわるよりも、判定の移行や攻撃判定がわかりづらい舜帝だからこそ、技に対するCPUの反撃や対処法を観察し、対戦での知識を養おう。こういう視点でCPU戦を行っていくほうが面白いのだ。

舜帝で戦う!  
全CPUキャラ攻略ガイド

by K.K. 雷風

バックステップで距離を開け、キャラが接近したら投げるといふ、アーケード版で有名だったパターンが最も安定する。サターン版はアーケード版よりも月牙叉撃に対するガードと反撃が若干ではあるが甘いようなので、この技を多用して空中コンボを狙うだけでも問題はなさそうだ。思い切りが大事だぞ。

## STAGE1 vs LAU ラウ

スタートステージのキャラクターだけあって、出した技が何でも当たる感じのするラウ。コレと言った特別な攻略法を知らなくても問題はないだろう。月牙叉撃からの空中コンボの練習台にするもよし、P+Kの転身双冲掌や、P+Gの投げ技、酔歩転身肘などで酒を飲みまくって楽しんでOKだ。



転身双冲掌がガンガン当たる。特にスタート直後が狙い目。

## STAGE2 vs SARAH サラ

サラはラウよりもP+Kやコンボサマーなどで攻撃してくるが、ガードはかなり甘い。そのため、出した技はなんでも当たってくれる。ラウより体重が軽いのでかなりの種類の空中コンボが入るので、例えば、月牙叉撃から月牙叉撃、または宙舞双転脚などの上級空中コンボをガンガン狙っていくだけで問題ないぞ。



ビッシャ〜ンと月牙叉撃で浮かせまくり、空中コンボでGO!



## AM2研開発陣が語るCPU舜帝

舜帝は初めてプレイした人が最初につまづくステージになるような難易度にしてあります。最大の特徴と言えば、影丸同様、CPUが残り時間を見ていて、勝っていると挑発しながら逃げることでし

よう。"ノーマル"ではそれほど軸移動などは使ってきませんが、"ハード"に設定すると、軸移動を使う確率が上がってきたり、酒を飲む技を多用してくるようになってきます。侮ると大変ですよ。



際あらば酒飲み技の転身双冲掌を狙ってくるCPU。3杯以上飲まれると、3人目といえども辛い戦いになる。

## CPU舜帝の傾向と対策

ステージ3という早い面に出てくるだけに、しっかりとした反撃やガードはしてこないし、攻撃もまばらで意外とパターン化ができない。しいてパターンになるものといったら、残り時間がなくなるとCPUが体力勝ちしていると、翻身連穿脚で逃げまくることぐらいか? とにかくランクを上げたり、エキスパートモードにでもしない限り、どのキャラでも中段攻撃系の押せる技か、膝蹴りなどを

出しているだけでも問題ないだろう。時々出してくる背旋肘や旋風掃腿などの下段攻撃に注意しよう。



いきなりの対空に注意!! 飲まれると意外とやっかいになるぞ!

## CPUにはこれを覚えさせろ!

## 空中コンボへの連係

基本的にCPUは連続技を覚えていくので、避けるタイミングなどは覚えにくい。そこで向側後退払手からの空中コンボを覚えさせるといい感じにできてくる。これ以外は月牙叉撃からのコンボくらいかな?



挑発捜査で浮かせてから月牙叉撃を狙うとか。

段位認定  
for RANKING MODE  
攻略

取れなくてもいいけどもってりゃそれだけ友達に対してステータスとなる段位認定での9段。入りにくい固有技の上段攻撃と酒飲みのペース配分が意外と重要だぞ!

## 規定技を確実に取っていこう

舜帝の名人への道は後半面では当たらない技をいかに前半面でこなすかにかかっている。まず1、2ステージではスタートと同時に転身双中

舜帝で名人を目指す!

難易度★★★★★



掌をぶち当て、起きあがりに翻身連穿脚を重ねて当てる。その後、近づいて同じように起きあがりに背倒連旋脚、仰身倒腿、倒脚を当てる。こ

のころには体力が程よくなってきているので酔歩転身肘でフィニッシュ。2ラウンドは空中コンボから宙舞双転脚を狙うことと、旋風掃腿、連環前旋掃腿を入れることに徹する。この後は1ステージに決めてない技があったら決める程度でいいだろう。逆立ち蹴りの倒身連脚も1、2ステージ中に決めておいた方がいい。うまく行けば、これだけでほとんどの規定技をこなすことができるだろう。3、4ステージでは転身双冲掌と背倒連旋脚など、規定回数に達していない技を当てることだけ考えればいいだろう。特に背倒連旋脚は当たりにくい上に、2段とも入らなくては



対戦では1年に2回ぐらいしか当たらない倒身連脚も、ラウの起きあがりになら当たる。

規定通過と見なされないぞ! この後、5ステージ以降は酔歩転身肘と、倒襲裏肘など投げ重視でいき、時間がない時はリング際で投げて連載額手で押し出すといったパターンを使おう。とにかくCPUを瞬殺するパターンがないので時間切れに注意だ。



## STAGE3 VS SHUN 舜帝

同キャラ対決のステージ3。ここからCPUのガードが堅くなっていく。攻撃も打撃技の背旋肘を多用してくるなど、今までのように攻めるだけじゃなく、ガードすることもここからは重要だ。月牙叉撃で押しまくっても問題はないが、体力でリードされると逃げ始めるので、早めに投げパターンに切り替えよう。



ここまでは何でも入る。マニアックな挑腕係拳なんかはどう？

## STAGE4 VS PAI パイ

パイは意外と攻めてくる。中段攻撃の穿冲拳、飛燕単脚か連環転身脚系の技を多用する。この中でガード後に反撃できる連環転身脚系だけを待って、ガード後投げで返すだけでも十分勝てる。その中でも連環転身脚と掃脚は、月牙叉撃でも返すことができるぞ。ここから空中コンボで大ダメージを奪っていかう。



ガード後投げ安定だけを狙い続けていくだけでOKだ。

## STAGE5 VS LION リオン

ここからのCPUは、ほーっとしていると投げ技を確実に狙ってくるのでガードよりも攻めたいところ。ガード後に反撃を受けない月牙叉撃などを多用して、CPUの反撃を潰していくパターンがかなり有効だ。月牙叉撃後は後掃脚か、弾腿が多くなる。弾腿ならガード、後掃脚がきたらガードして投げを狙う。



下段攻撃の時に龍尾脚からの空中コンボを狙ってもいいかも。

## STAGE6 VS JEFFRY ジェフリー

CPUのジェフリーはミスすると確実にスプラッシュマウンテンを入れてくる。威力がハンパじゃないのでこれだけは避けたい。今までのCPU同様月牙叉撃で攻めるきっかけを作ってもいいだろう。ちなみに、アーケード版で有名な連環頭手を連発するだけで勝てるパターンは反撃されることが多い。



面倒臭いなら連環頭手を連発すれば簡単に押し出せるぞ！

## STAGE7 VS KAGE 影丸

小手返しを持つ影丸相手に月牙叉撃の連発は危険。特にリング際に追いつめている時は確実に返してくるので使わないようにしましょう。弱点がなさそうだが、反応がよすぎるため、連環前旋掃腿を離れてた位置出すと反応して中段蹴りを出し、勝手に喰らってくれる。相手との距離にもよるが、かなり有効なパターンだ。



飲んでからは離れて連環前旋掃腿を連発！ 転んでしまえ！！

## STAGE8 VS JACKY ジャッキー

対戦でもそうだが、とにかくサマーソルトが怖い。CPUはいきなり使うことがあまりないが、投げを避けられたときに出てしまう挑撃などにタイミング良くあわせてくる。安定の投げパターンですら、かなり慎重に行わないといきなり負けてしまう。月牙叉撃で押ししていくパターンが、ジャッキーに対しては有効だろう。



CPUが思い切ってくるからって宙舞双転脚はちょっと……

## STAGE9 VS WOLF ウルフ

ウルフはアーケード版で使えたパターンがかなり有効。まずは、ラウンドスタートと同時にKボタンを連打、上段蹴りを出すと確実に基本投げのプレーンバスターで投げに来るので、投げ返して、背後に回ったらすぐにP+Kの転身双中掌で反撃をかわして一撃。酒を飲んで、後はジェフリーと同様だ。



投げ返して後ろに回り込み、転身双中掌をおいておく。

## STAGE10 VS AKIRA アキラ

全方向に当て身技を持つアキラ。当て身で返される技の多用は避けたい。影丸と同様にリング際では特に注意しよう。こうなると返されない技で攻めたいところだが、有効な技がこれといってない。やはり、有効なのは離れてから投げるパターンだろう。自分の腕に自信が来たら対戦のつもりで闘ってみよう。



投げ技だけでもいい。とにかく当て身に注意しよう。

## STAGE11 VS DURAL デュラル

CPUデュラルとは海底での戦いとなるため、動きが遅くなる。動きはかなりとりにくいが、相手の動きもよく見えるはずだ。デュラルもアキラ同様に返し技を持っているので、うかつに技を出すよりは確実に投げ技を狙っていく法が無難だ。段位認定モード以外では負けても問題ないので遊びの気分でプレイ。



投げ返しが激しいのでコマンド投げでいく。安定指向でいこう。

## 舜帝の規定技

挑撃技である倒身連脚など、意外に対戦では使えない技ばかりが規定技となっている舜帝。投げ技でもコマンド投げの倒腕裏肘ではなく、基本技、酔歩転身肘のほうなので後半だと投げ返されやすい。このように、決めにくい技が揃っているため前半面で規定技をこなすことが名人への道を開く鍵となるだろう。



4人  
倒れつつ攻撃するこの技、実に当てにくい。根気よく出して行こう。



4人  
酒飲みができるこの技、連環前旋掃腿の技、連環前旋掃腿のためにもしっかり決めていこう。



4人  
基本投げのこの技は投げ返された時は規定通過と見なされないので、基本投げのこの技は投げ返された時は規定通過と見なされないので、基本投げのこの技は投げ返された時は規定通過と見なされないので……



3人  
起きあがりにも重なる意外と当たりやすい。これは対戦でも言えるぞ！



3人  
前半面で決められなかったら、しつこく龍尾脚から空中コンボで狙おう！



3人  
酒三杯で出せる技だが、前旋掃腿連環前旋掃腿でも規定はOKらしい。



3人  
足をすくう挑撃技。前半面以外で空中コンボでしか当てられない。



3人  
前半面以外では反撃を誘ってしやがみパンチに対してつかっていいかも。



1人  
挑撃技のこの蹴り、無理矢理決める以外ない。1、2面決めておきたい。





# PAI CHAN



## パイ・チェン

CPU

父であり、倒さなければならぬ存在であるラウに敗れたパイ。その敗北から生まれた新たな技を駆使しつつも、持ち前のスピードを活かすという基本通りの闘いが対CPU戦での彼女の主軸となるのだ。父親譲り(?)の連環コンボで速攻クリアを目指せ!

## パイで戦う! 全CPUキャラ 攻略ガイド

by カノフ左白

パイの対CPU攻略は、素早いフットワークを生かしたステップバックからの投げ技と、大ジャンプ攻撃から始まる空中コンボという2つのパターンが安定しておすすめできる。簡単かつ強力な2つのパターンがあるので、クリア自体はとてもラクなハズ。でも、どうせならいろんな技を駆使して戦おう!

### STAGE1 vs LAU ラウ

ほぼすべて、技は出せば当たるというのがCPUラウ。ここでは、入力の難しいといわれる撃燕掛塔などを練習しておこう。急いでクリアしたければ、雷撃掌を連発して押していくと速い。飛燕単脚を連発して、相手がカウンターで浮いたら、連環轉身掃脚を叩き込むというパターンもなかなか爽快感があるぞ。



とりあえず練習という感じで何回も叩き込んでしまおう。

### STAGE2 vs SARAH サラ

コンボ・サマーソルトがあるので、2本〜3本目は要注意。パンチのスピードは同じなので、打ち負けないようにしよう。そのほかはラウと同様。打撃技、投げ技は入れたいほしい。カウンターヒットさせれば高く浮くので、連環轉身脚も当てやすいはずだ。飛燕単脚→烈脚などのコンボも狙っていこう。



追い詰めたら穿冲拳を連発してリングアウトも狙えるぞ。



### AM2研開発陣が語るCPUパイ

「VF」はプレイしたことがあるけど、「2」は初めて、というプレイヤーが詰まるような難易度になっています。スキはありますが、連環系のコンボを3つ全部使い分けてくるのが特徴です。また、ダ

ウン攻撃は必ず雷陰掌打を使ってくるので、素早くボタンを連打して起き上がらないと、何度でも殴りに来ます。また、リングサイド近くに追い込まれると、返し技を使ってくるので要注意でしょう。



連環コンボをきっちり最後まで使ってくるので、逆にフルガードして反撃するのがいいだろう。

## CPUパイの傾向と対策

接近戦で手数が多いパイ。雷撃掌と燕旋蹴、背転脚、飛燕単脚を中心に、連環轉身(掃、背転)脚で押してくるのが特徴だ。ガードが堅くなると、天地頭落で奇襲してくることもあるが、基本的には連環コンボを待って反撃するというパターンが有効だろう。どの技が来るのかは、ボイスを注意して聞いてみれば分かるぞ。それから、リングサイド際は、螺旋技掌などの返し技を使ってくるのも注意

が必要だ。リング際で反撃する場合は、返し技でとれない膝系などの技を使っていこう。



特にねらい目なのは連環轉身掃脚。ガード後に投げ技が簡単に入る。

### CPUにはこれを覚えさせろ!

#### 空中と崩し投げのあとのコンボ

撃燕掛塔からの連環轉身脚と、中段キックカウンターをとってからの連環轉身掃脚という空中コンボを覚えさせておくと強力になるはず。マニアックな人は、飛燕単脚から烈脚という空中コンボもおすすめです。



通称パイイブスペシャルは完全に学習できる。

## 段位認定 for RANKING MODE 攻略

上段パンチ、中段パンチ返しの燕旋擺柳と、中段キック返しの架脚旋転が規定技に含まれている。これをなんとかすることが、パイのランキングモードのカギになる。

### 返し技は誘って使え!

打撃技はパイまでに、投げ技は間合いをとってからのダッシュ投げでほぼ大丈夫だが、問題は返し技。燕旋擺柳は飛燕単脚をヒットおよびガ

### パイで名人を目指す!

難易度★★★★★



ードさせたあと、ワンテンポおいてから(○)(○)(○)というパターンでいいぞ。小ジャンプパンチの騰空双掌をガードさせてもいい。相手の体力を

あらかじめ減らしてから狙っていくと、きっちり反応してくるので取りやすいだろう。ラウ、カゲ、ジャッキーなどが狙い目だ。他のキャラでも十分使えるぞ。ウルフなら、ラウンドスタート直後に高蹴腿を空振りしてブレンバスターを誘い、投げ抜けをして背後を取れば、(キックかパンチの)2分の1の確率で燕旋擺柳を決められる。撃燕掛塔のほうは、小ジャンプキックの飛刺腿をガードさせた後に(○)(○)というパターンがよい。このパターンはサラ、シュン、パイ、リオンあたりまでに使ってみるといい。シュンやリオンなど、中段キックを頻繁に使うキャラなら、飛燕単



返し技だけでなく、投げ技も種類が多いので、確実に決めていきたいところだ。

脚をガードさせても取ることは可能だ。打撃系の規定技を早めに終わらせて、返し技に専念するぐらいがちょうどいいだろう。また、後半ステージは時間が足りなくなりがちなので、パターンを使って早めに終わるように心がけよう。



## STAGE3 VS SHUN 弱帝

下段攻撃が増えてくるので、飛燕単脚を中心に攻めていこう。ヒットすれば投げ、ガードされたらまた飛燕単脚。立ちパンチをランダムに出すとしゃがんで避ける性質があるので、すかさず(P)+(K)+(G)を入力すれば、燕風輪翔を決めることもできる。燕風輪翔のあとは、飛燕烈脚や燕旋蹴などを叩き込んでやろう。



大ジャンプから燕翔斧刃脚を当てての空中コンボも有効。

## STAGE6 VS JEFFREY ジェフリー

ラウンドスタートと同時に連環転身脚を出せば、パンチの3発目と最後の回し蹴り部分がヒットする。あとはCPUの起き上がりを待って、双拳旋風腿→燕襲雷撃というパターンを繰り返すのみ。ヘタに投げ技を狙うと、逆に投げ返されて痛目にあわせられかねないので、さっさとクリアしてしまうのが吉だ。



双拳旋風腿のキック部分に反撃しようとしてくれるのだ。

## STAGE9 VS WOLF ウルフ

ジェフリーと同じ、ラウンドスタート直後から連環背転脚や連環転身脚というパターンが安心だ。また、高蹴腿を空振りすると、ブレーンバスターを誘うことができるので、急いで(P)+(G)を連打して投げ抜けし、飛燕烈脚を叩き込むというパターンもおもしろい。接近戦は双拳旋風腿で打ち勝てるので楽勝だ。



連環背転脚でとっととカタをつけてしまうのがいい。

## STAGE4 VS PAI パイ

パイの持ち技は、パイの返し技でとられるものが多いので、相手を追い詰めたときはとくに注意しよう。安全に闘いたいなら、飛燕烈脚を出し続けよう。ガードしたらCPUは雷陰掌打を出してくるので、そこを攻撃するのだ。タイミングをつかめれば投げ技がベスト。掣燕掛塔からの連環転身脚で体力を奪おう。



反撃するならばやはり連環転身脚をガードしてからがいい。

## STAGE7 VS KAGE 影丸

間合いを開けてのクイックフォワードからの投げパターンが一番安全だ。カゲはガードがうまいので、なかなか打撃技が当たらない。近づかれたら下段パンチを連発して、CPUが散弾裏蹴りを出すのを待とう。散弾裏蹴りのパンチ部分は燕旋掃柳で、キックは架脚回転で反撃することができる。慣れたら挑戦!



他にはクイックフォワードからの天地頭落がやりやすいはず。

## STAGE10 VS AKIRA アキラ

ラウンドスタートと同時に大バックジャンプし(K)を出しておくといひ、アキラが追いかけてきたところをクイックフォワードから天地頭落や転身捜倒などで投げる。あとはひたすら間合いをとって、同じパターンを繰り返そう。慣れるまでは逆に投げられることも多いが、タイミングをつかめばいけるはず!



相手の起き上がりにクイックフォワードから(P)+(G)だ。

## STAGE5 VS LION リオン

シュンと同様、単発パンチをしゃがんでかわそうとするので、燕風輪翔を決めることができる。とくにラウンドスタート直後などにはこのパターンが決めやすいだろう。スピードクリアしたければ、大ジャンプから燕翔斧刃脚でカウンターを狙って連環転身脚だ。ガードが固くなってくるので気を引きしめて。



対戦で決めるのが難しいなら、リオンで練習してみよう。

## STAGE8 VS JACKY ジャッキー

カゲと同じく、クイックフォワードからの投げ技、というパターンがいいが、失敗するとサマーソルトキックが待っている。接近戦では下段パンチを連発して、CPUのエルボースピンキックやダッシュハンマーキックを立ててガードできるようになれば、そのあと連拳腿→燕襲雷撃というパターンが安全だ。



ダッシュハンマーキックや、エルボースピンキックを誘え!

## STAGE11 VS DURAL デュラル

ラウンドスタート直後に飛燕登脚を垂直ジャンプで出し、落下しつつ燕翔斧刃脚をデュラルに当てる。すぐに燕襲高雷撃を決めると、ライフゲージの3分の2ほどを奪えるので、あとは間合いを開けて待つからのクイックフォワード→投げというパターンで素早くクリアできるはず。最初が肝心だぞ!



この燕襲高雷撃がミョ〜に減る。アーケード版と同じ!

## パイの規定技

パイならではの多彩な返し技が規定技に含まれているので、これをクリアすることが先決だ。打撃技はほとんど掣燕掛塔で投げたあとにヒットさせられるので、これさえ決められれば覚えることはあまりないはず。飛燕烈脚は別に2ヒットさせなくてもOKなので、飛燕単脚で十分。連環背転脚も同様、最後のキック部分のみでOK。



飛燕単脚と烈脚の区別はないのだ。



掣燕掛塔 (敵近) (P)+(G)

3人

相手の手をひき倒して投げる。この技のあとに追加で打撃技を入れよう。



3人

相手のパンチを受け流して投げる。飛燕単脚を使って技を誘おう。



4人

軽くジャンプしながらの蹴り。2発で烈脚。1発では単脚という。



倒身陰掌 (敵近) (P)+(K)

4人

相手を倒してから雷陰掌打を1発叩き込む。わりと使いやすい投げ技。



高蹴腿 (敵近) (K)

3人

大きく移動しながら蹴り上げる。これも早めのラウンドで当てよう。



4人

バックキック。前半のキャラに当てておくとラク。連環背転脚でも可。



3人

中段キック返し。シュン、リオン、カゲあたりがねらっている。



4人

相手の手をつかみ、そのまま倒し込む。困ったときの投げパターンに。



天地頭落 (敵近) (P)

4人

DDT。クイックフォワードから下段パンチの感覚でコマンド入力。



3人

大きく蹴りながら相手を倒す。相手を追い詰めたときには使うな!



4人

中段属性の蹴り。ラウンドスタート直後によく当たるはず(前半)。



2人

モーシヨンの大きな回し蹴り。掣燕掛塔のあとにも狙えるぞ。



# LION RAFALE



## リオン・ラファール

### CPU

リオンは独特の技で相手を幻惑するという戦法を得意とするキャラだ。そのため人対人の対戦では本来の力を発揮できるものの、CPUには状況的に不利な部分も多くなっていく。スキの少ない技でチクチクと攻めていくのが基本となるだろう。



### AM2研開発陣が語るCPUリオン

リオン以降のステージはほとんど慣れたプレイヤーでないと、なかなか勝てないようにしてあります。リオン自体は、投げとかにかたよらず、積極的に攻撃してくるタイプのキャラになっていますが、相

手をダウンさせたら、追い打ち攻撃や蹴りを重ねてくるようになってるので注意しましょう。軸移動とかも、たまには使ってきますが、基本は技で押してくるのがメインです。ガードを堅めましょう。



チクチクと攻めてくるリオンは、一瞬の気の緩みも許されない。読みにくい打撃系の技に翻弄されるな。

## CPUリオンの傾向と対策

初心者の対CPU戦の壁となっているのがこのリオン。こちらが立ち状態なら連環穿掌 (P)P) や投げ技、後掃腿 (K)G)、しゃがみ状態なら中段キックの弾腿 (K)と下段キックの軌腿 (K)を中心にしてくる。投げと弾腿以外はガードすれば確実に反撃できるので、上下段ガードの使い分けを確実にしておこう。また、反撃が遅れると下統挿 (P)で技を止められるぞ。しゃがんで待

って弾腿を出したら立ち、軌腿を出したらガードして反撃するという戦法が有効だ。



主な中段攻撃は弾腿と穿掌 (P)など。盤肘 (P)はあまり使わない。

### CPUにはこれを覚えさせろ!

#### 避け移動からの連携

CPUリオンは使用してくる技が少ない。どうせならヘンな技を覚えさせよう。掛蹴腿 (K)K)の回転コンボや登旋腿 (K)K)G)、磨盤手 (G)P)などだ。避けからの投げ技なんていうのもイカサカも。



避けから磨盤手なんてのはいかが?

## 段位認定 for RANKING MODE 攻略

リオンは全キャラ中、技術点100点を最も取りやすいキャラだ。11個ある規定技の中には当てるのが難しいものは特になく、うまくやれば前半3人ですべて入れられる。

### 前半は打撃中心、後半は投げ技で

リオンは規定技が楽なものばかりなので、技術点の100点は取りやすい。最初の3人ですべて打撃技を当ててしまえば、パイ以降はすべて投

### リオンで名人を目指す!

難易度 ★★★★★



げ技で決めてしまってもかまわないぞ。ところで、その打撃技だが、なぜかジャンプ系の打撃技を中心とした使用頻度が低いものが多い。後

半のキャラにはどれも当てにくいので、前半のキャラですべて済ませてしまおう。まず箭疾歩 (P)P)か縦跳穿掌 (P)でダウンを奪い、起き上がりに重ねるようにして(こうするとよく当たる)騰空撃掌 (P)を出す。そのあとすかさず疾地掃腿 (K)G)が追い打ちで入る。もう1つのジャンプ技の閃転空脚 (K)も起き上がりに重ねるようにするといい。穿弓腿 (K)と斜歩斜掃挿 (G)P)は技を単体で使用。最後は貼身双勾手 (P)P)G)で決める。あとの投げ技は難しい順に最初のキャラから組み込んでいこう。七星天分肘 (敵



3人目まではラウンド2はわざと負けて、規定技のほとんどを確実に決めておくこと。近P)G)、採手砲靠 (敵近P)G)、破刀手軌腿 (敵近P)G)の順だ。これで技術点100点は確保。このままデュアルを倒すことができれば5段ぐらいまでは行けるはず。あとは所用時間の短縮、技のバリエーションを増やしてさらに上の段を狙うべし。

【コマンドの見方】P…パンチ/K…キック/G…ガード/◆…レバーを入れる/○レバーを短く入れる/+…同時押し/(敵しゃ)…相手がしゃがんでいる状態の時/(敵近)…相手の近くで

### リオンで戦う!

## 全CPUキャラ攻略ガイド

by TETSU

CPU戦のメインとなる技は弾腿、盤肘といったスキの少ない打撃技と投げ技だ。返し技のあるキャラ以外ならこれだけでかなりイケるはず。また、どのキャラにも騰撃連挿 (P)P)がチクチクとダメージを奪うのに効果的だ。投げ技は連続ステップバックで離れて、相手が走ってきたら使おう。

### STAGE1 vs LAU ラウ

ほとんどすべての技がヒットする相手。コンビネーションの練習台として最適だ。普段できないような技を決めてみよう。相手が手を出さないために、斜前歩 (S)G)や斜後歩 (P)G)は出してもあまり意味がないが、ラウを倒したあとの起き上がりに2~3度使って背後に回ってみるというのも面白い。



技も単発のものばかり。連環穿掌だけでも勝てしまう相手だ。

### STAGE2 vs SARAH サラ

まだまだガードなしでも戦えるが、コンボサマーソルトなどが当たるとけっこう痛いので、斜前歩/斜後歩を絡めて戦う。コンビネーションを避け、あるいはガードしたら投げ技。また、サラは軽いので普段入らないコンビネーションが入る。カウンターで旋風腿 (K)を当てての回転コンボを狙おう。



コンボサマーソルトを斜前歩/斜後歩で避けるとうれしい。



## STAGE3 VS SHUN 舜帝

そろそろ技も単体では当てにくくなっていく。またシュンは上・中段避けとなる下段攻撃を頻りに使ってくるので、中段攻撃の乱発は避け、こちらも下段攻撃で対応しよう。シュンはサラ同様体重が軽く、コンビネーションが入れやすい。ガードはサラよりも固いがそれでも当たれば大きく浮くのでチャンスはあるぞ。



避け下段攻撃をさらに避ける弾腿なら打ち勝てる。

## STAGE6 VS JEFFREY ジェフリー

単発の上段攻撃の空振りともやみ下段攻撃の乱発はやめよう。見事なまでに投げられてしまうぞ。ダッシュからの投げも同じ。確実な勝ち方として、こちらが連環穿掌を出すと3発目のパンチにジェフリーは必ず当たって転ぶ。それに前掃腿(○)(K)で追い打ちを当てる。その繰り返しで勝つことができる。



あんなに強かったジェフリーも、この方法ならとにかく簡単。

## STAGE9 VS WOLF ウルフ

スタート直後にパンチを1発出すと通常投げのブレンバスターを出すので、それを投げ抜けて回避。しゃがんでいれば背後攻撃も当たらず、それを反撃する。ただしこれはスタート直後しか効果がない。以降はジェフリーと同じパターンで連環穿掌→前掃腿の繰り返しなら確実に勝てる。投げのスキを与えないこと。



スタート直後の間合程度なら前掃腿だけでもかなり有効。

## STAGE4 VS PAI パイ

上段攻撃は下段パンチや穿拳で返され、パンチで弾腿や盤肘は受け流されてしまう。単発でチクチクいくよりも、頻りに使ってくる連環轉身脚、連環轉身掃脚、連環背転脚をガードあるいは避けて投げたてしまおう。基本は採手砲撃や七星天分肘だが、連環轉身脚をしゃがんで避けたら貼身双勾手を決めたい。



PPを出したらひとまずしゃがむ。背転脚ならこっちのもの。

## STAGE7 VS KAGE 影丸

CPU攻略の最難関のカゲ。近づけば投げ技、離れたら中蹴りが飛んでくる。確実な対処法はないが、有効なのは避け効果のある下段攻撃。ただむやみに出しても反撃されるので、相手が1歩2歩踏み出したところで出すといい。それでも勝てないなら、ステップバックで距離を開け、カゲが走ってきたら投げよう。



反撃のチャンスは散弾裏蹴りをガードしたあとぐらいしかない。

## STAGE10 VS AKIRA アキラ

アキラにはこれといった対処法が存在しないといってもいい。中段攻撃はガードされるか返し技で返され、返すことのできないも穿弓腿や後掃腿もガードされてしまう。攻撃として効果的なのは膝撃連捶ぐらいいだろう。時間がかかるのがイヤだという人はステップバック→ダッシュを投げるというパターンでいこう。



余談だが膝撃連捶は下段のクセに上段パンチ返して取れる技だ。

## STAGE5 VS LION リオン

使う側として多用してきた弾腿も、相手に多用されるとイヤなもの。斜前歩/斜後歩、磨盤手などで避けつつ攻撃するといい。こちらが立っていると七星天分肘で投げ、そのあとGボタンを押しているとほぼ確実にダウン攻撃をしてくる。こちらの横転起しが間に合えば、背後から連勾手背襲(敵背P+G)が入るぞ。



お互いに軸をずらしまくって入力方向を混乱しないように。

## STAGE8 VS JACKY ジャッキー

ジャッキーは積極的に技を出してくる傾向にあるので、避けからの攻撃が効果的。とくに磨盤手は意外によく当たる。ただそれだけでは勝機をつかんだとはいえないので、弾腿や弾腿でチクチク打っていこう。確実に1本取りたいときはカゲ同様、相手との間合いを離して、ダッシュしてきたところを投げてOK。



磨盤手のあとは前掃腿を出すと効果的。ガードされたら下がる。

## STAGE11 VS DURAL デュラル

攻略方法はアキラとほぼ同じ。ただ動きがスローなので、相手の動きを判断するのはそれなりに楽。技のモーションが見えてからのこちらが技を出せば、返されることもない。出が速く判定も大きい盤肘を使っていこう。相手が動いたらとりあえず斜後歩という手もある。最後ぐらいはカッコよく勝とう。



それでも確実に勝ちたいのならステップバックからの投げて。

### リオンの規定技

全11の規定技のうち、投げ技は4つ。基本投げ、コマンド投げのすべてだが、うれしいことにCPU相手に決めにくい背後投げは入っていない。練習を重ねれば決められない投げ技ではないので、後半の相手には連続ステップバックからの投げでガンガン決めることができるぞ。打撃技は最初の3人に決めてしまおう。



穿弓腿は2段技だが1段目が当たればOKだ。



投げ技は後回しにしてしまっても構わないぞ。



3人  
ダッシュしての中段突き。相手の蹴り起きなどに重ねるよう当てよう。



3人  
浴びせ蹴り。ラウはともかく、サラ、シュンには起き上りに重ねよう。



3人  
これも起き上がりにも重ねる。当たれば疾地掃腿で追い打ちをかけよう。



3人  
磨空撃掌を当てたあとの追い打ちでも規定技としてカウントされるぞ。



3人  
決めやすい投げのひとつ。クイックフォワードの入力は確実にしよう。



3人  
リーチが短く当てにくい軸ずらし攻撃。出すなら近い位置から出そう。



3人  
通常投げ。サターン版では返されることは少ないのでガンガン使おう。



3人  
コマンドは難しいが、ダッシュから入れればそれほどでもない。確実に。



3人  
中段ぐらいの敵にも以外に使える下段攻撃。とりあえず当たればOK。



3人  
これも決めやすい投げ技。1フレームでコマンドが入るうえ返せない。



3人  
後半の相手には当てにくく反撃されるので、前半の敵に当てておこう。

※記事中のデータは、本誌編集部独自の調査によるものです。



# JEFFERY McWILD



## ジェフリー・マクワイルド

CPU

どんな状況からでも狙える投げ技や、ヒザで浮かせてからの豊富な連係攻撃……ジェフリーは、使い手のレベルによって“魅せるプレイ”ができるキャラだ。ただし、CPUはほとんど投げ技しか狙わないという初心者キラー。スキあらば即、スブラッシュだ!!



### AM2開発陣が語るCPUジェフリー

CPUジェフリーの特徴は、とにかく相手を投げまくるところでしょう。スキの大きい技をかけたかなりの確率でガード後→スブラッシュマウンテンで反撃してきます。「2」のジェフリーは相手に

近距離で下段パンチを空振りするとよくパワーボムで吸い込みにきますが、これは「1」で芸術的なパワーボムを見せた某有名プレイヤー氏が使ってきた戦法を「2」に盛りこんだものです。



スキの大きい技は決して出さないこと。ガードされたら即投げられてしまううえ、ダメージのほうもデカイ。

## CPUジェフリーの傾向と対策

重量級キャラなので動きは遅いものの、確実にプレイヤー側の攻撃をガードしてから出すスブラッシュマウンテンとパワーボムは脅威。「いかに攻撃した後に投げられないような状況を作るか」を考えないと、面白いように投げられてしまうだろう。ただし一見スキがないようなCPUジェフリーも、PPKコンボを無理にアッパーで返そうとして自滅したり、ダウン攻撃(フライングボディプレス)

をかわされて反撃されようだに なったりとオマヌケな一面もある。単発の中段攻撃で攻めたてよう。



肘をはじめとしたスキのない技ならば、相手の反撃を受けずに戦えるはずだ。

### CPUにはこれを覚えさせろ!

#### トリプルヘッドバット

CPUに一度覚えさせると、スブラッシュマウンテンなみにこの連続ヘッドバットをプレイヤーに入れてくる。ヘッドバット→トリプルヘッドバットなんて連係をCPUにくらったら、かなりガッカリするはず!



たまに1回目や2回目でやめてくれることも。

## 段位認定 for RANKING MODE 攻略

ジェフリーは、高段位を取るのがかたにかく難しいキャラ。序盤でどれだけ規定技を稼げるか、またマシンガンニーリフトをどこで決めるかが名人段位を取るためのカギだ。

### マシンガンニーをどこで決める!?

最初のステージ1~3中に決めておきたい規定技は、ヒップアタック・ケンカキック・ヘルスタップ・ヒールスタンプの4つ。後半ステー

ジェフリーで名人を目指す!

難易度★★★★★



ジになるとヒップアタック以外はほぼガードされてしまうので、当たるまで何度も出すこと。できればステージ3までは3本目まで試合を行い

(2本目はある程度規定技を稼いでリングアウトする)、規定技をたくさん入れておくようにしよう。トリプルヘッドバットとトーキック・スブラッシュもステージ3までに全部決めておけば、後々の展開も楽になる。

最大の難所は、下段投げの決めどころ。対リオン(シュン)戦で中距離から上段パンチを出し→相手をしゃがませ→下段投げ、というパターンが使えるが、マシンガンニーリフトの場合はパンチを出した直後にGボタンでコンビネーションを区切らないと出せない(PPG⇄PP)というシビアなタイミングになるので、上級者じゃないとまず出せない。運

ジェフリーで戦う!

## 全CPUキャラ 攻略ガイド

by ロンドン小林

クリアだけを目指すなら、自らリングサイドまで移動し、相手が近付いてきたところを通常投げのバックフリップ(P+G)で真後ろにほうり投げるだけで勝てる(ダッシュ投げ)……というパターンもある。また、楽に勝ちたいのなら中間間合いで出すヒップアタック(P+K+G)によるリングアウトもあるぞ。

### STAGE1 vs LAU ラウ

ラウはこちらが出す技のほとんどをガードしないので、ニーアタック1発で相手を高く浮かすことができる。一度浮いた相手にはパンチ×2~3(PG)→エルボーアッパー(⇄⇄P)という連続技が入るので、ラウ戦で練習すべし。ほとんどの技が入るため、いろいろ試してみよう。



バーティカルアッパー(⇄P)もカウンターなら空中コンボ可能。

### STAGE2 vs SARAH サラ

基本はラウと同じで倒しやすい相手だが、サラの体力が少なくなるとコンボ・サマーソルトなどを出してくることもある。PPPコンボも全部入るので、適当に戦ってもまず勝てるはずだ。ちなみに、サラが出すレッグスライサーは、ガードできなくてもすぐダッシュで近付けば必ず下段投げが入る。100%決めよう。



レッグスライサーが来たら、どんな状況でも下段投げは確定だ。



慣れればパイの燕返をすかしてマシンガンニー、なんてこともできる。難しいけど……

良くシュンの前旋掃腿やリオンの前掃腿が来たら、そこをしゃがみガード後→マシンガンニー、というような使い方をマスターすることからはじめよう。一通り規定技を入れたら、後半はスブラッシュ→ストンピング→フロントバックブリーカーで倒せ。



## STAGE3 VS SHUN 舜帝

やや離れた間合い(スタート時くらい)からのソニックアッパー(△Ⓢ)がよくカウンターで決まるほか、下段攻撃で牽制してきたところをダッシュ下段投げ、

という戦法が有効。CPUシュンの出す奇襲的な技さえきちんとガードしていれば、相手が技を引っ込めている間に投げのチャンスがあることはわかるはずだ。



連戦相手(シュンの△Ⓢ)のガード後はスプラッシュが入る!!

## STAGE4 VS PAI パイ

パイの穿沖拳や飛燕脚、旋中腿(中段キック)をガードした場合、ジェフリーは反撃できない。小技で攻め込まれたらいったん間合いを離し、相手の出方を見よう。連環コンボをガードした場合は上段投げ、

燕旋蹴をガードした場合は下段投げができる。返し技を使われないよう、なるべくリング中央で戦おう。



奇襲気味の燕旋蹴をガード。マシンガンニーを入れるチャンス。

## STAGE5 VS LION リオン

スタート時の間合いから立ちパンチを出すと、CPUリオンは一瞬しゃがむ。そこをすかさず下段投げ。このパターンはサラ、シュンなどでもできるが、やりやすさはリオンが一番。

パワーボムが入りやすいが、上級者ならマシンガンニーリフトを狙ってもいい。まともに戦うとジェフリーにはつらい相手。



相手のダウン攻撃をかわせば、背後投げのチャンスもある。

## STAGE6 VS JEFFREY ジェフリー

中級者でも手こずるのが、CPUジェフリー。まともに戦うと投げ負けてしまうので、まともに戦うのなら間合いを広めにとってリーチのある技で攻めるといいだろう。お手軽に勝ちたいのなら、エルボーアッパー(△Ⓢ)で接近した後、ひたすら肘の連打。接近戦なら

パワースラムか肘の自動2択になり強力だ。



中段攻撃の連打で相手の動きを固めてしまうのがベストだろう。

## STAGE7 VS KAGE 影丸

とりあえず勝ちたい、という人ならダッシュ投げパターンよりもヒップアタックによるリングアウト押し出しパターンがオススメ。つまり、それくらいしないとカゲにはなかなか勝つことができないのだ。

その他の戦法としては近距離で肘をガードさせ、パワースラムと肘の自動2択スプラッシュをかけるやり方がある。



肘を当てたらしゃがみガード。中段キックを誘って再び肘、だ。

## STAGE9 VS WOLF ウルフ

基本的な戦法は対CPUジェフリー戦と同じ。ただ、投げ投げパターンを使えばもっと簡単にクリアすることができる。スタートと同時に上段キック(△Ⓢ)を出してCPUウルフに通常

投げをさせ、それを投げ抜けてダッシュから背後投げ(△Ⓢ+△)。その後、ウルフが起き上がったところに上段キックを重ねればOK。



肘連打でも勝てるが、あえてスプラッシュを狙うのもアリだ。

## STAGE10 VS AKIRA アキラ

アキラはどンドン前に突進しながらプレッシャーをかけてくるタイプなので、逆に一度ステップバックして、アキラがダッシュしてきたところを投げる戦法がベスト。スタート時

くらいの間合いなら、しゃがみダッシュスプラッシュ(△Ⓢ+△)やフロントバックブリーカー(△Ⓢ+△+△)が決まりやすい。



まともに戦うと圧倒的に不利。権門や外門系の攻撃が脅威だ。

## STAGE11 VS DURAL デュラル

デュラルは、アキラをさらにパワーアップさせたタイプのキャラだ。打撃系の技で攻撃しても、ほとんどガードされるか外門リフトなどで返されてしまうのがオチだ。そこで、スロー

プレイになっていることを利用して、デュラルの技をうまく見切って投げ技に持ち込もう。狙うは当然、一撃必殺のスプラッシュだ。



投げ技やダッシュエルボーは有効だが、無理に攻めちゃダメ。

## ジェフリーの規定技

スプラッシュマウンテンはトーキックからの連係(トーキック・スプラッシュ)にしないと規定技と見なされない点に注意しよう。



どこで規定技が入るチャンスなのを見きわめる。

## スプラッシュマウンテン (敵近) △Ⓢ+△



3人 トーキックから入らないので、序盤で入れておこう。

## マシンガンニーリフト (敵近しゃ) △Ⓢ



1人 コマンド入力難度の高い下段投げ。レバーの入力はニユートラルを通す。

## ケンカキック △Ⓢ



3人 出かかりが遅いので、やや離れた間合いから出す。これも序盤で決めろ。

## バックフリップ (敵近) △+△



4人 通常投げ。ジェフリーは投げ間合いが広いので簡単に投げられるのだ。

## フロントバックブリーカー (敵近) △Ⓢ+△+△



4人 ボタン入力を遅らせ、ダッシュしつつ出せば成功率アップ。よく決まる。

## アイアンクロー (敵近しゃ) △Ⓢ



2人 つかみ技系の下段投げ。リオンやシュンにこの技を入れる。

## トリプルヘッドバット (敵近) △+△+△+△



4人 最初の1発目の入力がやや難しい。2〜3発目の入力はリズムミカルに。

## ヘルスタップ △Ⓢ+△



3人 避け要素のある地獄突き。きちんと当たると序盤でステージの開幕に。

## パワースラム (敵近) △Ⓢ



4人 意外と入れにくい投げ技。接近して肘との自動2択攻撃するといいかも。

## ホディーリフト (敵近) △Ⓢ+△



3人 相手をかき上げられる投げ技。通常投げ同様、決めやすい投げ技の一種。

## パワーボム (敵近しゃ) △Ⓢ+△+△



2人 威力のある、ジェフリー必殺の下段投げ。リオンやシュンに決めよう。

## ヒップアタック △Ⓢ+△+△



3人 間合い次第で全キヤラに当たる体当たり攻撃。リングアウト狙いも可能。

## ヒールスタンプ △Ⓢ



3人 ジェフリー版カクタ落とし。スキガ大きいので序盤でステージ中に決めろ。



## KAGE-MARU



## 影丸

CPU

タイムアタックを狙うのなら弧延落でリングアウトさせてしまえばいいのだが、テクニカルに倒すとすると話は別。とにかく速い反応のCPUに対して、打撃や投げ技を失敗すると、確実に反撃を食らうことになる。クセを見切って美しい技を決めよう。

カゲで戦う!  
全CPUキャラ 攻略ガイド

by 居酒屋カゲ

リング際までガーッと下がり、走ってきた相手に弧延落を入れて空中コンボでリングアウト。確実だけど味気ないんだよな。これを読んでいる熱い野郎(女性歓迎)たちは、きっと凄いで決めてたいに違いないッ! そんな人たちのために、CPUを美しく倒すためのコツをチラリズム的に書いてみたぞ。

## STAGE1 vs LAU ラウ

リング中央では攻撃も少ないし、こっちの技も簡単に食らってくれる。しかし、リングぎわでの戦いになるとCPUの手数が増える。といっても最初の1発目は旋中腿(△K)から斜下掌(△K)への連係が多い。少ししゃがんで旋中腿をガードし、次の斜下掌を小手返しで取ろう。落葉旋風弾を狙ってみるのも粋だ。



斜下掌のモーションを見てから小手返しができるように練習だ。

## STAGE2 vs SARAH サラ

近距離ではパンチ系のコンビネーション、接近戦になるとエルボー系の技かしゃがみキックというのがサラのパターン。適度にパンチも出してくるので、ここでも小手返しの練習台になる。マイナーな技を狙いたいなら後転地掃り脚や地走り、浮身膝蹴りが妥当な線か。危なくなったら雷龍飛翔脚で切り抜けよう。



サラの中段蹴りをガードしたら投げを狙いに行ってもよい。



## AM2研開発陣が語るCPU影丸

影丸は最強に近いキャラの1人です。相手がダウンしていると、スキの大きい通常のダウン攻撃ではなく、流影脚のほうを使ってきますし、動きも速く、投げも豊富なので、非常にバランスの取れた

キャラになっています。また、上段攻撃を取る技も持っているため、うかつな攻めは危険です。CPUの影丸は、弧円落→浮身膝蹴り→流影脚といった最強のコンボも使ってきますので要注意です。



CPUに連続技を覚えさせる時、移動の要素が入っていても覚えられない。弧延落からの技は限定されてくる?

## CPUカゲの傾向と対策

CPUの反応が速くなり、失敗が許されなくなるのはこの影丸あたりからではないだろうか。

こちらが少しでもしゃがめば容赦なく中蹴り(△K)を出し、打撃技を出せばガードか投げでの反撃。リング際の戦いでパンチの1つも出そうものなら、間違いなく小手返し(△P)で取られてしまう。

しかし打撃硬直中への反撃はあまりないので、雷龍飛翔脚(△△P+K+G)や中蹴りなどで牽制

しつつCPUの攻撃を誘おう。中蹴りと散弾裏蹴り(PPP)をガードしたら投げのチャンスだ。



少しでもタイミングを間違えると刀霞で投げが返されるため、気が抜けない。

## CPUにはこれを覚えさせる!

## 弧延落からの空中コンボ

やたらと投げるCPUにはやはり弧延落からの空中コンボを仕込んでおきたい。屈辱の飛び蹴り(小ジャンプ上昇中K)→流影脚(△△K)なんて組み合わせが俺のお勧め。移動を使わないところがポイントか。



移動が入らない屈辱技ならこれしかないッ!!

段位認定  
for RANKING MODE  
攻略

規定技の種類は全キャラ中もっとも多く、しかもヒットさせにくいものばかり。適当でも8段は軽いが、名人となると綿密に計算して規定技を決めていく必要があるぞ。

## 入りにくい技は最初の3人で

名人位を得るにはすべての規定技が出せることが絶対条件。なかでも難しいとされるのが針鼠弾と空中コンボ4ヒットの2つだ。

## 影丸で名人を目指す!

## 難易度★★★★



空中コンボ4ヒットは弧延落(→落刃返り(△△P)→)散弾裏蹴りという組み合わせがもっとも簡単だろう。落刃返りの代わりに浮身膝蹴り

でもよい。とにかく空中で4発以上の打撃を入れる練習はしておきたい。針鼠弾はとにかく練習あるのみ。レバー入力するとき、真横で止めるように意識すれば出しやすいだろう。技が出せるようになったら、今度は規定技の組み立て。回転地掃り脚、小手返し、刀霞、落葉旋風弾の4つは、ガードが甘い最初の3人で規定回数ぶんだけ入れておこう。パイ以降では、落葉旋風弾と回転地掃り脚はまったく入らないので注意しよう。ただし小手返しはウルフのP+G投げを抜けた直後にも狙えるのだ。とくに落葉旋風弾はなかなか決まらない技だから、なるべく最初に入



落葉旋風弾は相手の少し後ろへ着地するように出せば当たる。起き上がりにも重ねよう。

れておきたい。相手をダウンさせたあとに2回バックダッシュし、間合いを開いて起き上がりにも重ねよう。そのほかの打撃技は弧延落で投げ飛ばしたあとに入れば大丈夫だ。後半戦は規定技を決めたら空中コンボでリングアウトさせ時間を稼げ!



### STAGE3 VS SHUN 舜帝

背旋肘(△P) 月牙双撃(★P) 転身双冲掌(P+K)などの強い技を使ってくるわりにはガードが甘く、上段攻撃に弱い。ヘタをすればK連打で倒せるが、男なら(女性歓迎)幻葉や裏閃刃などの素敵な技を決めよう。コンビネーションで押したり、上段から中段へ技を連係させても効果的。立ち技を主に当てるのだ。



上段攻撃やコンビネーションが当たる。幻葉や裏閃刃がお勧め。

### STAGE6 VS JEFFREY ジェフリー

上下パンチに反応して投げを入れてくるため、打撃を単発で使うことは控える。パターンで攻めるなら散弾撃をガードさせ、すぐに太刀か水車蹴りを先行入力するだけでOK。膝と膝がぶつからない構えのときに飛び蹴りとし→裏旋蹴り(△K)→半月蹴り(△K)というパターンも入るので、ぜひ試してほしい。



こちらの攻撃がはずれたらP+Gで投げ技の準備をする。

### STAGE9 VS WOLF ウルフ

基本はジェフリーと同じだが、こちらの技が失敗すると必ずP+G投げを入れてくる。リング際になるとコマンド投げや返し技も使うようになるので、常にリング中央で戦おう。スタート直後に上段キックを出してP+G連打で投げ抜けし、背後に回ったら水車蹴りか小手返してダメージを奪っておくのも手だ。



投げ抜けしたら、水車蹴りか小手返して大ダメージを与えよう。

### STAGE4 VS PAI パイ

リング際で返し技と天地頭落(△P)によるリングアウト狙いになるが、それ以外に注意点はない。散弾撃(P@P@)や中蹴りで適度に攻めていると、CPUは連続転身脚(P@P@K)などを出してくる。もちろんガードすれば投げ技での反撃が確定だ。パイあたりからはジャンプ攻撃や遅い技は潰されてしまうので注意。



接近戦でP@P@を出してきたらすぐにしゃがみガードしよう。

### STAGE7 VS KAGE 影丸

立ち状態か単発パンチがはずれたら投げ、少しでもしゃがんだら中蹴りを打ってくるCPUの影丸。相手の散弾裏蹴りをガードすれば投げも決まるが、そう簡単に出してくるわけでもない。近距離からの雷龍飛翔脚か、中蹴りをガードさせて散弾裏蹴りのパターンへ持ち込みつつ、CPUの行動をよく見ておこう。



近距離で雷龍飛翔脚を出すと、大抵カウンターで当たる。

### STAGE10 VS AKIRA アキラ

アキラも追い詰めると強くなるので、リング中央で戦うことが前提。散弾風神脚や中蹴りなどで絶えず攻撃し続け、CPUが弓つ掛かりやすいパターンへと持ち込もう。膝と膝がぶつからない構えて中蹴りをガードさせ、裏旋蹴りか地走りを狙えば比較的安定して入る。危なくなったら雷龍飛翔脚か針鼠弾を使おう。



中蹴りをガードさせて裏旋蹴りを先行入力。なぜか当たる。

### STAGE5 VS LION リオン

各種下段攻撃と弾腿(△P)がうっとおしいリオン。コンビネーションは下段攻撃で、遅い技は弾腿で止めるから、肘打ち(△P)や中蹴り、しゃがみパンチといった隙の少ない技をつないで攻めまくろう。主に下段攻撃と中段攻撃を交互に使っていくとよい。しゃがみパンチから中蹴りへの連係は特に有効だ。



しつこいぐらい弾腿を出してくる。立ち状態を基本に戦え。

### STAGE8 VS JACKY ジャッキー

受け身的な戦いでないとキツイジャッキー。ライトニングキック3発(P+KKK)のガード後、Gを押したままレバーを少しだけ後ろへ入れてサマーソルトキックを誘おう。旋蹴りをつま先でガードさせて△Pを入力すれば、相手のパンチを小手返して取れることも多い。ガードして反撃というパターンが基本かも。



サマーソルトキックを誘ってガード。あとはお好きなように。

### STAGE11 VS DURAL テュラル

CPUの中段蹴りがギリギリ届かない位置でしゃがみ、蹴りを避けてから投げを狙う。単発の打撃もコンビネーションも通用しないデュラルには、スカしたりガード後の反撃がもっとも有効だ。中蹴りをガードさせてから地走りのパターンも通用するが、いまひとつ。確実なのはCPU用の投げハメと針鼠弾のみ？



ギリギリの間合いでしゃがめば避けられる。反撃は何でもあり。

### カゲの規定技

葉牙龍や雷龍飛翔脚、水車蹴り、浮身膝蹴りは、空中に入れても規定回数にカウントされる。ステージ後半は弧延落から当てよう。



弧延落が1回、葉牙龍が1回とカウントされる。



雷龍飛翔脚 △P+K+G 4人 全キャラ通じて当たるうえ、単発でもなせか反撃を受けにくいことが多い。



空中コンボ4ヒット - 4人



回転地掃り脚 △△△△△△ 3人 ラウウ舜帝までに1回ずつ決めておこう。後転地掃り脚でも代用できる。



太刀 (敵近) P+G 4人 非常に使いやすい投げ。ジャッキー以降で多用することになるかも。



影霞 (敵近) △△P 3人 慣れないうちはコマンドが難しく感じる。最初のほうに入れておきたい。



葉牙龍 △△K+G 4人 弧延落から入れれば、かなりの距離を押し、リングアウト狙いの技。



小手返し △P 3人 上段パンチと同時にコマンド入力する。ラウウ、サラ、ウルフに狙おう。



針鼠弾 △△△△(×3以上) P 3人 CPUが絶対に食らってくれる技。入力は難しいが、練習する価値あり。



弧延落 (敵近) △P 4人 ステージ後半で多用することになるので、前半で使う必要はあまりない。



刀霞 (敵近) P+K+G 3人 雷龍飛翔脚に化けやすい投げ。これも早めに規定回数に入れておきたい。



水車蹴り △K+G 4人 単発では入りにくい。弧延落から入れればリングアウトが狙える。



浮身膝蹴り ★△K 3人 単発で使うならシユンまでが限度。やはり弧延落から狙ったほうがラク。



落葉旋風弾 ★K 1人 パイ以降のCPUは絶対食らってこない技。しかも当てるのが難しい。

※記事中のデータは、本誌編集部独自の調査によるものです



# JACKY BRYANT



## ジャッキー・ブライアント

CPU

どのキャラクターにも共通して言えることだが、CPU対策はそう難しいことではない。相手(CPU)は状況に応じて、あらかじめ定められた動きをするだけだからだ。それでも、対人戦にも応用が効く事柄も数多くある。対人戦への前哨戦として読まれたし。



### AM2研開発陣が語るCPUジャッキー

後半戦のCPUだけに、なかなか手ごわいのがジャッキーです。とにかく全体的にバランスがよく、必殺のサマーソルトキックを中心に攻めてきます。特にプレイヤーがクイックバックしての投げハメ

を使って失敗しようものなら、サマーの洗礼を受けることになると思います。“ハード”にしても、それほど攻撃方法が変わるわけではありませんが、ニーストライクあたりには注意しておきましょう。



気を抜いていると、仕掛けられるニーストライク。やられる前に、こちらから攻め込んでいこう。

## CPUジャッキーの傾向と対策

CPUジャッキーの主な武器は、コンボエルボースピンキック、サマーソルトキック、ニーストライク、ダッシュハンマーキックあたりだろうか。これらの技はすべて、実戦でも使用頻度の高い技で、ダメージも大きい。ナメてかかっているとポロッと負けたりするぞ。だが、視点を変えてみると、これらの技はいったんガードしてしまえば反撃可能なスキの大きな技ばかりだとも言える。辛抱してガード

だけで、技を出させてから反撃するのが安全だ。ただし、突発的に繰り出されるサマーは恐い。



狙って出しているようではないのだが、これが絶妙な間となることが多い。

### CPUにはこれを覚えさせろ!

#### サマーソルトへの連係

CPUが持っている、天然の恐ろしさもいのだが、ここはひとつ、狙って出す、或いは安定したサマーソルトキックを覚えさせてみたい。手始めはニーキックからの連係だろう。さらに高度な連係にも挑戦を!



膝からの連係の基本となるもの。まずはこれを

## ジャッキーで戦う!

# 全CPUキャラ 攻略ガイド

by 新宿ジャッキー

一般的に、CPUの動きはアーケード版と変わりはない。それでもデュラルなど、一部アルゴリズムに違いが見られることがあるようだ。対人戦では常套手段のディレイだが、これは対CPUにおいても、後半のステージでは効果的。コンボエルボースピンキックはその代表格。一呼吸間を置くのがコツだ。

## STAGE1 vs LAU ラウ

最初のステージとあって、どんな技も食らってくれる。とてもやわらかい相手だと言える。技の連係の練習にもってこいだ。例えばスピニングバックナックル。カウンターでヒットすると、相手は大きく中に浮く。そこへサマーソルトキックだ。ライトニングキックを5発出してOK。技を出していれば勝てるはずだ。



このあとは、サマーソルトキックでの追い打ちをどうぞ。

## STAGE2 vs SARAH サラ

ステージ1と同様、こちらの技がガードされることは稀だ。P(PPPPPPPP)……と、連打しているだけでも、まず負けることはない。サラがしばしば仕掛けてくるダブルジョイントパッドは、ガード後に投げなどで反撃する。また、エルボーがヒットしたら、次にエルボースピンキックを出すで大抵ヒットする。



このあとは投げしてしまうのが、もっとも安定した反撃法だ。

## 段位認定 for RANKING MODE 攻略

規定技がわかればこっちのもの。アーケードそのままでは通用しないので、若干のアレンジは加えなければならぬ。11ステージを通して、組み立てを考えよう。

### 難易度の高い技は序盤に

当然といえばそれまでだが、難易度が高めの技は序盤に多く決めておく必要がある。打撃技で、とくに大振りなスピニングキック、ダブルス

### ジャッキーで名人を目指す!

#### 難易度★★



ピンキック、ライトニングキックあたりは、ステージ1、2あたりで、しっかりと決めておく必要がある。ただしライトニングキックは、相手

の残り体力がごく僅かなら、後半のステージでも決まることがある。投げ技は全ステージいつでもどこでも決められる。バックダッシュで相手との距離を思い切り開くと、CPUはダッシュで近寄ってくる。この性質を利用するのだ。ジャッキーの段位認定でもっとも難しいのは、フェースクラッシャーだろう。相手の背後を取れるという状況は限られてくるからだ。まず1つは、ステージ5の対リオン戦。リオンの攻撃を受けて、ダウンし、リオンが仕掛けてくる小ダウン攻撃を横転起きでかわし、背後を取るといふもの。もうひとつは、ステージ9のウルフに対して、



難しいのはフェースクラッシャーのみと考えていい。決め難い技は序盤で決めること。

オープニングと同時に(⊗)を押すと、ウルフは必ずブレンバスターをかけてくる。これを(⊕)+(⊙)で投げ返し、ウルフの背後にまわるのだ。少しでも遅れると反撃を受けてしまう。タイミングはシビアだが、背後にまわった瞬間にダッシュして、(⊕)+(⊙)だ。



## STAGE3 VS SHUN 舜帝

オープニングで出す、スピニングアームキックがかなりの高確率でヒットする。ダウンしたシュンの起き上がりに合わせて再度スピニングアームキックを出せば、これまたヒット。

結局これだけで勝ってしまう。また、突然動きを止めたシュンに対しては、ダッシュハンマーキックが有効。恐ろしい相手だ。



おもしろいように決まる。もちろん大ダウン攻撃もどうぞ。

## STAGE6 VS JEFFRY ジェフリー

ラウンドスタートから一気にコンボエルボースピンキック。ダウン攻撃は入らないので、そのまま相手の起き上がりを待ち、またエルボースピンキック。ガードされてもかまわず、出し続ければ必ず勝てるぞ。バックステップをしても、投げから逃れるのは難しい。PPK以外の方法では、なかなかの強敵のはずだ。



安定しているし、簡単だし、言うことなし。安直ではあるが……

## STAGE9 VS WOLF ウルフ

オープニングでKボタンを押すと、それを避けたウルフは、必ずP+G投げのプレーンバスターを仕掛けてくる。そこで、Kボタンを押した直後に、投げ返しコマンド(P+G)を入れれば、ウルフの背後を取れる。ここで背後投げのフェスクラッシャーや、サマーで攻める。確実に勝ちたいなら、PPKだ。



タイミングが重要。少しでも遅れると入らないので注意。

## STAGE4 VS PAI パイ

オープニングでは、ビートナックルが7割程度の確率でヒットする。パイの攻撃は、十中八九は連環転身掃脚のはず。しゃがみガードでやり過ごし、膝→サマーで返す。膠着状態に陥ったら、サマーソルトキックをパイに届く距離で出し、間合いを取りつつ、パイの攻撃を誘おう。そこでもしゃがみガードは重要だ。



ガードしたら膝→サマー。かなり体力を減らせるはず。

## STAGE7 VS KAGE 影丸

オープニングで、避けパンチからのコンボエルボースピンキックを出すと、まずヒットする。避けパンチ、パンチはかわされるが、エルボー以降の攻撃ならヒットするはずだ。カゲの起き上がりに合わせて、同じことを繰り返せばとりあえず勝つことができる。下パンチ連打の猛攻を受けたら、いったん下がろう。



この段階ではヒットしていないが、続く攻撃がヒットするのだ。

## STAGE10 VS AKIRA アキラ

下手に打撃技で攻めようとしても、ほとんど返されてしまう。しかし、コンボエルボースピンキックはしばしばヒットする。さらにアキラの起き上がりに合わせて出せば、再度コンボエルボースピンキックがヒットしたりする。思い切り後ろに下がり、アキラがダッシュしてくるところを投げてもいい。



単発でエルボーがヒットしたら、もう一度エルボーがヒットする。

## STAGE5 VS LION リオン

とにかく勝ちにいくなら、スラントバックナックルからのサマーソルトキック。他の技は出す必要がない。とくにスラントがガードされた場合、次に先行入力きみに入れておくサマーソルトはまずカウンターヒットする。なお、このステージあたりから、無造作に出す技には、引っ掛かってくれなくなるぞ。



ガードされてもいい。この直後にサマーソルトキックだ!

## STAGE8 VS JACKY ジャッキー

ディレイをかけながらのコンボエルボースピンキックが有効。パンチ、パンチ、エルボーでいったん間を置き、スピニングキックを出す。すると、エルボーまでをガードし、反撃に転じるCPUのジャッキーにカウンターヒットする。当然、大ダウン攻撃も入る。これを繰り返そう。なお、突発的なサマーには要注意だ。



相手のサマーをガードしたら、膝→サマーで反撃しよう。

## STAGE11 VS DURAL デュラル

アキラ同様、手を出してもほとんど返されてしまう。安定した勝ちを得るには、投げてしまうことをお勧めする。後ろに下がり、相手がダッシュしてきたところを狙って投げ技を入れよう。相手のダッシュ中でないと、逆に投げられてしまうこともある。鶴子穿林をされたら、ターンロースピンキックで対応しよう。



何度試してみても、打撃技はほぼ全滅。投げて対抗しよう。

## ジャッキーの規定技

投げ技3種類は除外、終始お世話になるビートナックル(ニーストライクが化ける)と、パンチキック系の技(パンチサイドキック、エルボースピンキックなど)、そしてサマーソルトキックあたりは、意識しなくてもいくらかでもヒットしてくれる。問題はそれ以外の技。段位認定においては、序盤のステージに狙うことで解決だ。



ノーサンライホーム (敵近) P+G

4人

基本的な投げ。投げ返しを食らったなら投げたことにはなっていないのだ。



ネックフリーカートロップ (敵近) P+G

4人

少し離れた相手にP+Gという感覚で入力すればよい。



ニーストライク (敵近) P+G

3人

ダッシュしてからのP+Gという感じで入力するのが楽な入力法だ。



フェスクラッシャー (敵背) P+G

1人

チャンスは限られているので、それらを落とさず、確実にモノにしたい。



パンチサイドキック (敵近) P+K

6人

パンチロースピンキック、スピニングアームキックなども代用が効く。



サマーソルトキック P+K

4人

出会い頭で、空中での追い打ちで、あらゆる局面で終始使える技だ。



ビートナックル P+K

4人

ニーストライクを出そうとして出ることも多いが、それでも問題ない。



デュラルスピニングキック K+K

3人

2発目の蹴りが当たらないければ意味がない。遠くから出すのがいい。



ライトキック P+R+Kx4

2人

序盤のステージおよびフィニッシュ技として全ステージで使える技。



スピニングキック K+G

2人

膝が大きいので序盤のステージ以外では使いどころがない。





# WOLF HAWKFIELD



## ウルフ・ホークフィールド

CPU

派手な投げ技を数多く持つウルフは、CPU戦で簡単に勝てるパターンが見つかった。「VF2は初心者だけど、とにかくエンディングを見たい!!」なんて人ならウルフはオススメだ。もちろん、テクニカルに勝つにはある程度の腕が必要だぞ……。



### AM2研開発陣が語るCPUウルフ

CPUウルフは、CPUジェフリーと同じく投げ技を多用するキャラになっています。ただ大きな違いは、アッパーなどの打撃系攻撃もガンガン使ってくることでしょ。ちなみに、CPUウルフが

ぶるぶる(笑)しているときがありますが、これはジャイアントスイングを狙っているため。「VF2」はCPUキャラにも技のコマンドを入力させているので、こんな現象が起こる、というワケです。



プレイヤー側がしゃがむと、すかさずヒザが、とにかくガンガン攻めてくるので、かわすだけでも一苦労だ。

## CPUウルフの傾向と対策

後半ステージに登場するだけあって、CPUウルフは非常にバランスのとれたキャラとなっている。相手のスキをついた投げ技はもちろんのこと、ガードも固いので攻め崩すのは非常に難しい。……ところが、一部のキャラには一定のパターン(PPK)で倒せたり、スタートと同時に投げつけて背後を取られたり)を使うだけで簡単に勝てるようになってる。対人戦のようにまともに戦うか、パ

ターンにハメるか、これによって攻略難度にかなりの差があるのが、対CPUウルフ戦の特徴だ。



中段キックはアッサリ取られてしまいがち。与えられるダメージも大きい。

CPUにはこれを覚えさせる!

### ドロップキック系

「2」になって新たに用意されたウルフ専用の技、それが飛び蹴り関連の空中殺法だ。実際の対戦やCPU戦ではほとんど使われることのない技なので、あえて学習させてハデなウルフを目指してみる、なんてどう?



カッコイイ! でも、当たらないんだよね。

ウルフで戦う!

## 全CPUキャラ 攻略ガイド

by ロンドン小林

最速クリアを目指すなら、リングサイドまで相手を誘ってフランケンシュタイナー(△Ⓚ+Ⓞ)。安全に勝ちたいのならボディブロー(△Ⓞ)連打による押し出し戦法、フライングニールキック(△△Ⓚ+Ⓞ)を中距離から当てる、という攻略パターンがある。より美しく勝ちたいのなら……以下を参照だ。

### STAGE1 vs LAU ラウ

攻撃の起点となるのは、ニーラスト(△Ⓚ)とパーティカルアッパー(△Ⓞ)。ほとんどの場合、ラウに対してはカウンターヒットとなるので、各種空中コンボを狙ってみよう。浮いた相手に下段パンチ→リバーススレッジハンマー(△△Ⓞ)や上段パンチ×2→エルボーバット(△Ⓞ+Ⓚ)などを入れることができる。



ヒザとアッパーは軸足が変わる。入る連続技が変化する点も注意。

### STAGE2 vs SARAH サラ

基本的には対ラウ戦と同じで、ほとんどの技を決めることができる。近〜中距離からパンチのコンビネーションを多用するが、ガードすればその後の反撃が可能だ。中でもサラのレッグスライサーは下段投げできる技なので、この技を出してきたらすかさずサイドスプレックス(△Ⓞ+Ⓞ)などを出せるようにしよう。



PPPPコンボをしゃがんでかわして投げ、という練習もできる。

## 段位認定 for RANKING MODE 攻略

規定技の打撃系攻撃を序盤ステージでヒットさせれば、あとはもう投げるだけ。下段投げを決めるポイントさえ覚えれば、名人段位を取るのとはそう難しくはないだろう。

ウルフで名人を目指す!

難易度★★★★



### 下段投げ以外は楽勝!

名人を目指すうえでポイントとなるのが、リバーススレッジハンマー・ショルダーアタック・アックスラリアートという3つの打撃技。これら

はガードされやすいので、序盤の1〜3ステージ中に意地でも入れておくこと。ドロップキック系の規定技はローリングソバットを使い、相手

が倒れたらサマーソルトドロップでさらに追い打ち、このパターンで規定技を決めていこう。打撃技さえ決まれば、あとは間合いをやや離してからの投げを狙い(ダッシュ投げ)、速攻クリアを目指すといいだろう。

中段キック返しのドラゴンスクリューは、サラ・シュン・パイ・リオン・カゲで狙う(特にシュンとリオンが狙いやすい)。やり方は、相手に近付いてドラゴンスクリューのコマンド(△Ⓞ)を連打するだけ。相手が中段キックを出さないと下段パンチになるが、構わず連打を続ければ必ず取ることができる。

ネックとなる下段投げは、対リオ



シュン以降は、しゃがまれてなかなかアックスラリアートが当たらない。根気の勝負だ。

ン(シュンも可)戦で中距離から上段パンチ→リオンがしゃがんだら→すかさず下段投げ、このパターンで3種の下段投げがすべて決まる。その他のキャラなら、サラのレッグスライサー、シュンの下段攻撃全般、パイの燕旋蹴のガード後が狙いときだ。



## STAGE3 VS SHUN 舜帝

最初の2人よりは多少ガードが固くなっているが、スキのある技を出してくるので空中コンボや投げが狙える。また、シュンはプレイヤー側がしゃがむと側端脚(中段キック)を出すクセがあるので、これを狙ってドラゴンスクリューになる下段パンチ(○●)を連発し、相手の技を誘う返し技を利用した戦法もある。



接近して下段パンチ。相手が側端脚を出せば自動的にこうなる。

## STAGE6 VS JEFFRY ジェフリー

ここから一気にCPUも強敵ぞろいになる。ソニックアッパー(○●)やニーブラスト(○●), ボディブロー(○●)などを組み合わせ、相手に技をガードさせながら攻めている。ラクに倒したいのなら、中距離からのフロントロールキック(○●●)がオススメ。投げを狙うよりも打撃技中心で攻めたほうがいい。



フロントロールキックでフライングボディブレスを誘えるぞ。

## STAGE9 VS WOLF ウルフ

フロントロールキック(○●●+○)やドロップキック(○●)によく当たってくれるが、早く倒したいのならスタート時に上段キックを出して通常投げを誘い、投げ抜けで背後にまわり→背後投げ、というパターンがベスト(背後投げはダッシュコマンドを入力しないと成功しないうえ、タイミングがシビア)だろう。



投げ抜け後の上段キックはカウンターで当たるぞ(1度だけ)。

## STAGE4 VS PAI パイ

パイの出す旋中腿(中段キック)や穿冲拳でつぶされないう気をつければ、ニーブラスト(○●)やアッパー系の攻撃で空中コンボを狙えるようになる。パイがガードを固めているなら、やや離れた間合いで待ち連環コンボを誘う方法もある。これらのコンボはガードすればSSDやジャイアントスイングで反撃が可能だ。



下段パンチの連発で旋中腿(飛燕単脚や穿冲拳など)が誘える。

## STAGE7 VS KAGE 影丸

シュンやリオン同様、下段パンチ(○●)の連打で中蹴り(中段キック)を誘ってのドラゴンスクリューが狙える。よりテクニカルに闘うのなら、ボディブローをカゲにガードさせた後にしゃがみバックステップ(○●)し、相手の中蹴りをかわしてリバーズスレッジハンマーや各種投げ技を決めることができるはずだ。



とりあえずボディブローが攻撃の基本。反撃されないのが魅力。

## STAGE10 VS AKIRA アキラ

ボディブロー以外のほとんどの打撃系攻撃を返し技で反撃するうえに、スキもほとんどない強敵。間合いをやや離して相手の出方をうかがい、投げを狙っていく戦い方をしていこう。鉄山靠や進歩里勝からの連環腿をかわした時が反撃のチャンスだ。追いつめられたら、ボディブローの連打で追い払うこともできる。



こちらの攻撃は必ずアキラに当たること。積極的に攻めるべし。

## STAGE5 VS LION リオン

下段パンチ(○●)連打でドラゴンスクリューを誘う方法も有効だが、CPUリオンに対してはパンチを1発出してリオンをしゃがませ、すかさず下段投げを決める……といった下段投げ誘いパターンのほうが使いやすく、見栄えがいい。しゃがんだ相手を投げるタイミングはみな同じなので、好きな投げ技を使おう。



立ちパンチを出す間合いは、スタート時よりやや近い間合いだ。

## STAGE8 VS JACKY ジャッキー

ガードしながらしゃがむフリをし、相手の○●をガードした後に反撃……というパターンが安全。これは、ジャッキーの蹴り技はガードさえすれば硬直時間が長いので反撃できるからだ。投げ技は間合いを詰めることができるSSD(○●●+○)を使おう。サマーソルトキックがあるので、ガードを固めよう。



中距離から出す連続ローリングソバット(○●●+○)も当たる。

## STAGE11 VS DURAL デュラル

アキラよりも返し技を使ってくるが、コンボエルボー・サマーといったガードすれば反撃できる技も多く使ってくる。常に間合いを半歩離し、相手がスキを見せたら投げ、といった戦い方でデュラルの体力を減らしていこう。注意したいのは、鷗子穿林で背後を取られたとき。バックドロップキック(○●)で牽制しよう。



スローがかかっているため、デュラルの動きは意外と読める。

### ウルフの規定技

ドロップキック系の技には、ネックカットキック、ローリングソバット、フライングニールキック、フロントロールキックが含まれる。



規定技に投げ技が多いウルフ。間合いを離そう。



しゃがみダッシュから出るコマンド投げ。投げ間合いが広く威力も高い。



しゃがんでいる相手を真横からひっこ抜く下段投げ。威力はそこそこ。



※記事中のデータは、本誌編集部独自の調査によるものです



## AKIRA YUKI



## 結城 晶

CPU

巷のアーケードでは現在“最強”との呼び声も高いアキラ。アキラを使った対CPU戦は、崩し技さえ入れば威力の高い打撃攻撃がガンガン入るところが一番の魅力だ。ただ、逆にアキラがCPUキャラとなると……まともに闘えば苦戦は必至。勝機をどこに!



## AM2研開発陣が語るCPUアキラ

アキラは最強のCPUキャラとしてプレイヤーの前に立ちのびるために作られたので、とにかくスキがありません。中途半端に攻めるとそのほとんどがガードされるうえ、確実に反撃を受けてしま

うでしょう。進歩里勝などの崩し技も好み、相手をつき崩して前に出る技を多く使ってきます。注意したいのは、リングサイドに追い詰めたとき、上・中・下段の外門系攻撃でほとんどの技を返します。



ガードを固めても、強引に崩しに入るアキラ。大連崩撃などの吹っ飛ばし系対空技も好んで使ってくるぞ。

## CPUアキラの傾向と対策

CPUアキラは、相手がしゃがんでいれば中段攻撃の躍歩頂肘ラッシュ、立っていれば開脚や進歩里勝などの崩し技、もしくは大連崩撃や心意把といった投げ技……というように、“ひたすら前へ攻め込む”典型的な攻め重視のキャラクターとなっている。ガードも非常に固く、(P)P(P)や(P)Kといった上段攻撃コンビネーションに対しては瞬時にしゃがんで心意把で反撃、と相手の動きに対しても素早

い反応を見せる。リングサイドに追い込んだ時の、多彩な外門系返し技の連発にも注意したい。



追い込まれるとほとんどの技を返してくる。リング中央で戦うようにしましょう。

## CPUにはこれを覚えさせろ!

## 崩撃雲身双虎掌

やはりCPUには必殺のアキラスペシャルを使わせたいところ。サターン版もきちんと覚えてくれるので、ガンガン使ってCPUの学習機能を高めてあげよう。とはいえ、あまり使われると手に負えなくなるが……。



たまに一段目か二段目まで止めることもある。

## 段位認定 for RANKING MODE 攻略

まずはコマンド入力最難度を誇る(?)、崩撃雲身双虎掌と独歩頂膝をマスターしよう。崩し技の進歩里勝からの連係を利用し、制限時間内にすべての規定技を叩き込み!!

## アキラで名人を目指す!

難易度 ★★★



## 進歩里勝からの崩しがカギ

進歩里勝(□P+○)で相手の背後にとった直後は、揚炮・連環腿・鉄山靠・独歩頂膝が全キャラに必ず入る(いずれもコマンド入力は早めに

行うこと。ただしリオンは背後からのパンチが素早いので、この連係は通用しにくい。規定技を入れるための布石、もしくは確実に相手の体力

を奪ったりリングアウトを狙うときはまず進歩里勝、これを覚えればその後の段位認定もグッと楽になる。

外門系の返し技は一見難しそうだが、実は崩撃(P+K+○)や進歩里勝を使ってパターン化することができる。やり方は、上段返しの場合は進歩里勝で裏に回り、相手が背後からのパンチで反撃してきたところを取ればOK(中盤以降に登場するCPUキャラに有効)。下段返し(中段返しは下段返しと同じ系列技なので、別に取らなくてもいい)はサラ以降のCPUキャラに崩撃を入れるとかなりの確率で下段攻撃を出すので、そこをタイミング良く取ればOK。



必殺の進歩里勝→ダッシュ鉄山靠。これで相手の体力を半分奪う。2本決まればKO確定。

近距離からの猛虎硬爬山や鶴子穿林、心意把、崩撃雲身双虎掌といったコマンドの性質上決めにくい規定技は序盤ステージで規定数分をヒットさせ、後半は進歩里勝→ダッシュ鉄山靠などでCPUキャラをサクサク倒す。目標は制限時間内クリアだ。

## アキラで戦う!

## 全CPUキャラ 攻略ガイド

by ロンドン小林

CPUを倒す黄金パターンで代表的なものが、進歩里勝→ダッシュ鉄山靠(体力を半分減らすことができる)の2発で相手を倒すパターン。リングアウト狙いならば進歩里勝→(先行入力)猛虎硬爬山か連環腿がベストだろう。ただこれはダッシュ投げの応用でしかないので、今回はそれ以外の攻略を解説だ。

## STAGE1 vs LAU ラウ

序盤はラウ側から動くことはないの、様々な投げ技を決めることができる。また打撃系攻撃にも自分からカウンターを取られにくいので、空中コンボの練習に最適。躍歩頂肘や独歩頂膝といった浮かし技で突っ込み、その後の連続技を研究してみるのもいいだろう。しゃがみダッシュを使った立ち猛虎の練習に。



ラウのみ、崩撃を決めると必ず上段返し技を決めることが可能。

## STAGE2 vs SARAH サラ

ラウと同じくガードが甘く、ほとんどの打撃系攻撃をくらってくれる。ただし投げ狙いで間合いを詰めるのと小刻みにパンチ系コンビネーションで攻めたててくるため、油断するとコンボ・サマーソルトをくらうことも。またサラ以降のCPUは、崩撃を決めると必ず下段攻撃を出す傾向がある。下段返し技が反撃だ。



ラウやサラ、ジェフリーは進歩里勝を連続入力することが可能。



## STAGE3 VS SHUN 舜帝

CPU舜は積極的に攻めてこないで、相手の出方をうかがいながら下段攻撃を多く出してくる傾向がある。無理に攻めるとP(Ⓚ)コンボなどをくらいやすいため、裡門頂肘などで中距離から攻め込もう。下段キックを出してきたところに猛虎硬爬山を当てると、尻もちをつかせることができることも覚えておこう。



対舜戦は、尻もちをつかせるチャンスが意外と多いはず。

## STAGE6 VS JEFFREY ジェフリー

中盤戦最大の難所。CPUジェフリーはスキあらばとにかく投げにくるので、側腿(中段キック)から裡門頂肘というようにスキのない技でひたすら攻め続ける。下段パンチも空振りするとパワーボムの餌食なので乱発しないこと。なお、スタートと同時に側腿→連環腿を続けて出すとジェフリーが良くなってくれるぞ。



実はP(Ⓚ)コンボを連発するだけで勝てる。ハメパターンですな。

## STAGE9 VS WOLF ウルフ

ジェフリーの強化版で、アッパーや膝などの打撃系攻撃を多く使うのがCPUウルフ。有名な攻略パターンとしては、スタートと同時に立ちキックを出してP(Ⓚ)+G(Ⓚ)を連打すれば、立ちキックをしゃがんで通常投げ→その通常投げを投げ抜けてウルフの背後にまわる→ダッシュ鉄山靠で、一気に体力を3分の2奪える。



まずは立ちキック。この後はずっとP(Ⓚ)+G(Ⓚ)ボタンを連打しよう。

## STAGE4 VS PAI パイ

序盤は猛虎硬爬山などの打撃技がよく当たるが、残り体力がわずかになるとCPUパイはガードを固めて天地頭落などの投げ技や返し技を多用してくる。通常は近～中距離から穿冲拳や旋中腿、燕旋蹴などをこまめに出すので、立ちガードをメインに戦おう。連環コンボさえしっかりガードすれば反撃できる相手だ。



連環轉身掃脚をガードすれば、その後に必ず上段投げが決まる。

## STAGE7 VS KAGE 影丸

的確な投げと打撃攻撃を素早くかけてくる、事実上の最強CPUキャラ。これといった弱点がないので、対人戦のように小刻みなパンチの応酬で攻めるか、間合いをいったん離してダッシュ投げで倒したほうが楽。ちなみにカゲのP(Ⓚ)P(Ⓚ)P(Ⓚ)はガードすれば反撃可能、ダウン攻撃も早めにかわせれば鉄山靠が入るのだ。



消極的な戦法だが、スキのない裡門頂肘の連打だけでも勝てる。

## STAGE10 VS AKIRA アキラ

CPUアキラは、カゲと同じくほとんどスキがない。近付かれると危険なので、やや間合いを離して投げを狙うのが一番だ。また各種返し技や投げ技でリングアウトを狙ってくるので、常にリング中央で戦うように心がけること。安易にパンチを出すと心意把で吹き飛ばされるので、肘などの単発技で攻めるしかない。



下パンチ→白虎双掌打を連続で出すのもアリ。間合いが重要だ。

## STAGE5 VS LION リオン

ここからガードが固くなり、ほとんどの打撃系攻撃が当たらなくなってくる。攻撃も立っている相手には下段キック、しゃがむと弾腿(中段キック)というようにチクチク攻めてくるので、スキのない技をガードさせ、すかさず裡門頂肘で攻撃するという2段階構えで戦おう。相手のP(Ⓚ)P(Ⓚ)はガード後に反撃できるぞ。



まずはP(Ⓚ)コンボを相手に当て、そこから裡門や立ち猛虎で攻撃。

## STAGE8 VS JACKY ジャッキー

ガードしつつしゃがむフリをすると、CPUはエルボースピンキックをはじめとしたPKコンボやダッシュハンマーキックを出してくる。これらの蹴り技をガードすれば、ダッシュから各種の投げが決まる。注意したいのはサマーソルトキックと最後が下段になるコンビネーション。投げられた場合はあきらめよう。



CPUジャッキーは、攻撃を誘ってから反撃に転じると良い。

## STAGE11 VS DURAL デュラル

基本的にアキラをパワーアップしたタイプだが、このステージのみスローがかかるので間合いを調整すれば様々な局面で投げ技がよく決まる。打撃技は返されるので多用しないほうがいだろう。鷄子穿林で背後にまわられた場合は、すかさず背落勢(P(Ⓚ)P(Ⓚ))を出さくせをつければ投げられたり返されることはない。



立ちキックキャンセル(K(Ⓚ)G(Ⓚ))で返し技を誘い、外門トラップ!!

### アキラの規定技

アキラの規定技には同系列の技として認識されるものが3タイプある。そのうち2つは外門頂肘をはじめとする上段返し技(計3種)に、単翼頂をはじめとする中・下段返し技(計6種)。もう1つは、開胸や倒身掃脚といった(P(Ⓚ)+G(Ⓚ)入力による)投げ技や崩し技だ。崩撃雲身双虎掌は、3発目まで出せば2発目も出したとみなされる。

**鷄子穿林**  
(敵近) P(Ⓚ)+K(Ⓚ)

**3人**  
同時に相手の背後をとって背中から体当たりする打撃系の投げ技だ。

**崩撃雲身双虎掌 3**  
欄外参照

**1人**  
「VF2」で最もコマンド入力複雑な、3段投げコンボ。攻撃力も高い。

**連環腿**  
P(Ⓚ)+K(Ⓚ)

**3人**  
2段飛び蹴り。2発目の蹴りがヒットしないと規定技に計算されない。

**倒身掃脚**  
(敵近) P(Ⓚ)+G(Ⓚ)

**2人**  
アキラの通常投げ。これを使えるチャンスがあるのなら、進歩里脚を狙おう。

**心意把**  
(敵近) P(Ⓚ)+P(Ⓚ)

**2人**  
相手をつかんで体当たりする投げ技。鷄子穿林同様、入り難度はやや高い。

**猛虎硬爬山**  
P(Ⓚ)+P(Ⓚ)

**3人**  
規定技として認められるのは、至近距離でヒットさせるとに限る。

**上段返し**  
G(Ⓚ)+P(Ⓚ)

**2人**  
パンチ系返し技の外門頂肘と掃脚、キック系返し技の単翼頂などを指す。

**独歩頂膝**  
K(Ⓚ)+G(Ⓚ)(1スラム内にG(Ⓚ)入力)

**1人**  
コマンド入力の難度はトップクラス。最初のラウンドで早めに決めておこう。

**鉄山靠**  
P(Ⓚ)+P(Ⓚ)+K(Ⓚ)

**3人**  
進歩里脚の後に進歩必入のお手軽技。技自体の威力もトップクラス。

**崩撃雲身双虎掌 2**  
欄外参照

**2人**  
アキラ3段を2発目の鷄子穿林で止めたため、3段よりは入力しやすい。

**大掃脚**  
(敵近) P(Ⓚ)+P(Ⓚ)+K(Ⓚ)

**3人**  
相手をはじき飛ばす投げ技。ダッシュ後(P(Ⓚ)+P(Ⓚ)+K(Ⓚ))と入力して出す。

**中・下段返し**  
G(Ⓚ)+P(Ⓚ)(G(Ⓚ)+P(Ⓚ))

**2人**  
中・下段返しならこれを入れても同カテゴリーの規定技に認められる。

**掃脚**  
P(Ⓚ)+P(Ⓚ)

**1人**  
相手をから上げるようなパンチを出す。進歩里脚などの返し技から出せ。

※記事中のデータは、本誌編集部独自の調査によるものです  
[崩撃雲身双虎掌] … (崩撃/P(Ⓚ)+K(Ⓚ)+G(Ⓚ)) → (鷄子穿林/P(Ⓚ)+K(Ⓚ)) → (双掌/P(Ⓚ)+P(Ⓚ), またはP(Ⓚ)+K(Ⓚ)) の3つの技からなる。

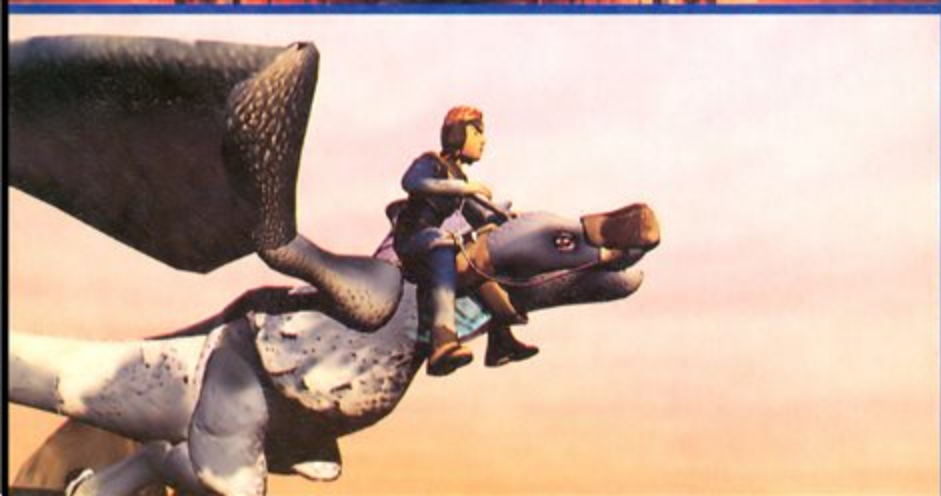
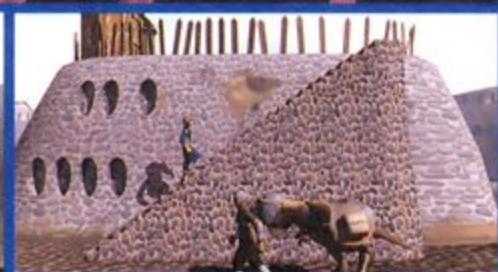




# パンツァードラグーン ツヴァイ

**特報!!**  
SPECIAL REPORT

'95年3月、サターン初のオリジナル3Dシューティング「パンツァードラグーン」の発売以来、8カ月あまり。満を持して続編「ツヴァイ」発表!!



OPENING: 辺境の地に1つの生命が誕生した。翼を持つゆえ忌み嫌われるドラゴンと少年の成長の物語が始まる……。

完成度—15%

●セガ●発売日未定●価格未定  
●3Dシューティング●1人プレイのみ

## 360°撃ちまくりのパノラマSHT! 自機のドラゴンも成長する!!

すべてが、3D・CGグラフィックで描かれたオリジナルシューティング「パンツァードラグーン」が、様々な新要素を加え、再びサターンに登場。今回のキーワードは“Zwei”。ドイツ語で2、2人を表す。主人公は、攻性生物ブリーダー（飼育家）の14歳の少年だ。彼と辺境の地に生まれた異端の翼

を持つ生物=ドラゴンの“2人”の成長が、全編を貫くテーマとなる。ゲーム中でも、2人の成長が重要な役割をはたす。ドラゴンの幼態時は、まだ空を飛べないので地上を走り敵を攻撃、そして成長につれて戦いは空中へと移り変わる。ドラゴンの成長とともに、攻撃法も進化していくのだ!



数十年前に破壊された帝国(巨塔)の遺物を発掘し、兵器化して、ある帝国の戦艦を攻撃中。プレイヤーのドラゴンが敵と交戦



第1ステージのボスか? プレイヤーのドラゴンと比較して帝国の戦艦の巨大さに注目!



前方から見たドラゴン、小さい翼をバタつかせて走る幼態の姿に注目!

地を駆けるドラゴンの動きも滑らか、尾の動きも生物적이다。

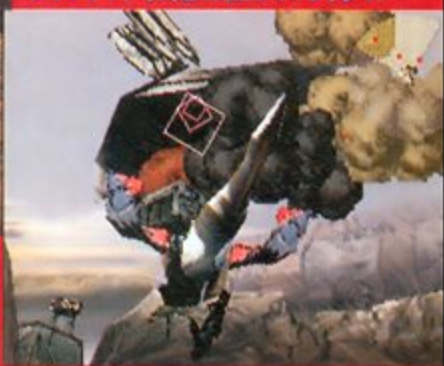


緻密に描かれた地上建築物、見上げるような圧迫感が地上面ならではの。

巨大な帝国の戦艦が登場。前作に比べてグラフィックも大幅に向上しているもよう。



後方へ向けての攻撃。右上のレーダーを見ながら、パノラマ視覚で敵を倒せ!





# ドラゴンと少年が地を駆けるー!!

地を駆けるドラゴンの疾走感を見てほしい！ 前作は、空中戦オンリーだったが、「ツヴァイ」では地上戦が新たに加わった。それとともない、パンツァーシリーズの特徴である、360 パノラマ視界も大幅にスケールアップ。前作の空中戦の視界は、横方向の移動がメインであったが「ツヴァイ」では、地上から見上げて敵を



前作の空中戦は、ドラゴンと少年の空中戦がメインだった。

攻撃するなど、縦方向への変化が大幅にアップしているのだ。左右、そしてさらに上下の撃ち分けが熱い!!

地上それぞれの高差から出る敵の出現。ドラゴンと少年の相対位置も重要な要素だ。

## 駆ける！ 駆ける！

「ツヴァイ」の最大の特徴は、この地上面。上空からの攻撃や地中に潜った攻性生物からの攻撃など、高度差のある演出がすごい!



崖の壁面に設置された銃座から敵の射撃が襲う。グラフィックも強化された崖の質感もリアルそのものだ。



機をくくり抜け、走っていくドラゴン。変化のある地形も見どころの一つだ。



ドラゴンの尾も動きに合わせてリアルに動く。細かい気配りだね。

## 巨大な帝国戦艦が頭上を圧迫!

頭上に迫る帝国戦艦。攻撃により下部に破壊された輪状コンクリートの破片も、リアルだ。



ホーミングレーザー命中!



ホーミングレーザーの威力は、前作よりもアップしている。

## 少年とドラゴンがともに成長していく...



ドラゴンはなんと数段階に成長し攻撃法も進化して、たしてその最終形態は?

辺境の地で細々と馬のような攻性生物を飼育している村に、他の攻性生物にはない翼のある異端のドラゴンが生まれた。主人公の少年は、大人と子供の狭間である14歳。この「2人」を軸にゲームは展開していく。



## 3Dの視界範囲が大幅にup!

華麗な3D・CGの空間を360 パノラマ感覚で撃ちまくるシステムが最大の特徴であるパンツァーシリーズ。このパノラマ感覚が大幅にUPした。図に示したとおり右の前作の帯状の視界から左のような球状へと上下方向への撃ち分け範囲が大幅に増えた。敵の出現パターンなどの演出の迫力が違うぞ!



## パンツァードラグーン開発者に直撃 INTERVIEW

「ツヴァイ」のコンセプトからうかがいたいのですが。  
近藤 パンツァーシリーズには、まず第一に世界観を楽しむゲームであるというコンセプトがあります。そこで2作目では、どうやってその世界観を見せていこうかと考えました。素直に前作に登場したドラゴンの別の話にするよりは、また違った切り口から見た物語にするほうがパンツァーシリーズの世界をより描けると思ったんです。数千年前に滅んだ旧

世紀の文明があり、その遺跡や遺物を利用した帝国が台頭している、そして今回新たに登場する「メッカニア」といった国も勢力をつけてきた、といったパンツァーシリーズの世界を今回は、ドラゴンと少年の成長を軸に見せていこうと思いました。  
一ゲームシステム的な特徴は?  
近藤 操作系は、前作をプレイした人が違和感を感じないように前作を踏襲しています。最大の特徴は活躍の舞台が地上にまで広がったことで

す。地上面では、より濃い演出ができると思っています。また、前作は、360°視点移動できるといっても上下には幅があまりなく左右に回っているだけだったのですが、左右+上下が加わります。グラフィックも前作よりポリゴン数もアップしているし、処理速度も上がって動きも滑らかになっています。当社比150%。ドラゴンの動きも全然違いますよ。一前作は、難易度が高めでしたが。近藤 前作の反省も見て「ツヴァ

前作に引き続き「ツヴァイ」のプロデューサー、他のスタッフも前作と同じ。息のあったチームワークで制作が進む。



セガ企画デザイン制作部 近藤智宏氏

イ」ではもっと初心者の方でもエンディングまで物語を楽しめるようなシステムにしています。  
一最後に一言お願いします。  
近藤 まだまだ、盛りだくさんのフィチャーが、これから公開できると思うので期待してください。



# リプレイモード&2Pバトルの2本立て!! セガラリー・チャンピオンシップ

**特報!!**  
SPECIAL REPORT  
完成度 98%

●セガ●12月29日発売●5,800円●RAC●レーシングコントローラー対応

## いよいよ残り2%!!

### いよいよ完成間近!

毎号大きく進化を続けているサターン版「セガラリー」。紹介するたびに何かしら大きな話題があり、前号ではドライブすることはできなかったものの、秘密のマシン、ランチャ・ストラトスを公開した。さて、今回はというと、なんとストラトスもドライブできるという98%バージョンをお届けする。そう、残るは2%。微々たる調整&デバッグを残すのみとなったわけだ。もちろん、今回の目玉はストラトスが入っている以外にもある。

次のページで紹介するリプレイモードを始め、2Pバトルモードのさまざまな設定要素、さらに充実したゴーストモードなど、ハッキリ言って内容は盛りだくさん。見た目においてもプレイ感覚においても、もはや完成版と言っても過言ではないクオリティだ。ではそのすべてをじっくりと見てくれ。



ストラトスはある条件を満たさないと出現しない。しかし、条件さえ満たしてしまえば、ストラトスでタイムアタックなども可能だ。

一度ストラトスの面白さを知ってしまうと、二度とセリカやデルタには戻れない? まさに麻薬のようなマシン、それがランチャ・ストラトスだ。

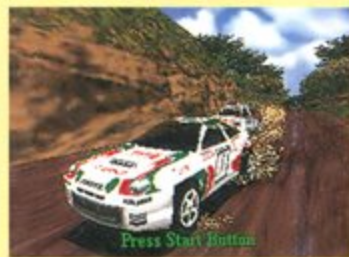


ランチャ・ストラトスも入った。当然ドライブもできる。操作感覚等に関しては、後のコラムにて。

## こんなに違う新バージョン!!

### 1. マシンのモデリング

前号でもチョットだけ触れた新バージョンでのモデリングの変更。過去の本誌に載っているセリカと見比べてもらえば、その違いがわかるだろう。車のモデリングはより緻密に、よりリアルになったわけだ。



大きく変わったのがセリカ。前のバージョンとはまったく違う。

### 2. オプションモードの充実!!

ようやくオプションモードの要素も確定した。このオプションモードではキーアサインはもちろん、BGMの変更やステアリングスピード、サウンドテストやその他もろもろの設定が可能。相当細かく設定できるぞ。



これはBGMの選択画面。好きな曲をセレクトできるのだ。

## 史上最高のレーシングゲームがいよいよ産声をあげる!!





今の走りを別の視点で楽しめる!

# これがREPLAYモードのすべてだ!!

## 熱い走りに酔え!

期待されていたリプレイモードもいよいよ投入された。このリプレイモードとは、自分のプレイをもう一度再現してくれる機能で、アーケードモードのチャンピオンシップ、そしてタイムアタックで楽しむことができる。視点も3種類(完成版ではかなり増える予定)から選択でき、ドライビングの研究にも非常に役立つモードなのだ。リプレイで自分の走りに酔え!



### ドライバーズアイ

視点の一つ、ドライバーズアイ。最もスピード感があり、普段は後方視点でないとプレイできないというユーザーもリプレイではこの視点で楽しむことができる。とにかく迫力ある映像を求めたらコレだろう。

最もオーソドックスな視点。ドライバーズアイとは逆に、この視点でプレイできないユーザーが後方視点でリプレイを見ると非常に新鮮。走行ラインや車の動きなどの研究にはもってこいの視点だろう。

### マシン後方視点



### カメラ視点!!

何はともあれ、リプレイモードの醍醐味的存在なのがこのカメラ視点だ。ドライバーではなく、あくまでギャラリーとしての視点なので、いろんな意味で新鮮。まるでTV中継を見ているかのようだ。

## CHAMPION SHIPの流れ

### 初級から超上級まで再現!

チャンピオンシップモードでリプレイを楽しむには、とにかく最低でも上級コースまでを完走する必要がある。すると初級コースのデザートからリプレイ可能になるのだ。さらにその上の超上級、レイクサイドまでをすべて完全走破すれば、そこまでリプレイできてしまうから驚き。もちろんアザー

そして初級コースからのリプレイ。必ず表示されるわけではなく、見たくなければキャンセルも当然できる。何度見ても可成だ。



カーとの激しいバトルも完全再現されるので、これはもうアツくなること間違いナシだ!!

何はともあれ、まずは走らなければダメ。最低でも上級までは完走したい。

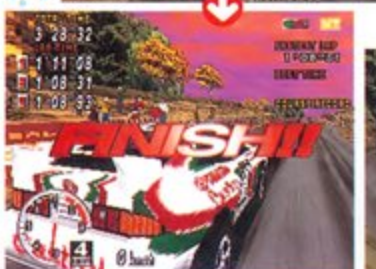
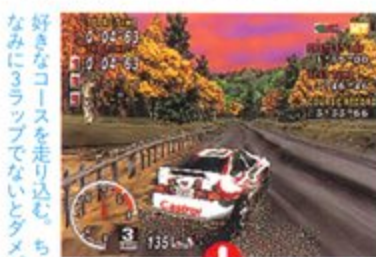


超上級までを完走できれば大したもの。この後は感動のエンディングだ。

## Time Attackの流れ

### 走りの研究にもってこい

リプレイはチャンピオンシップモードの他にも、このタイムアタックで楽しむこともできる。とい



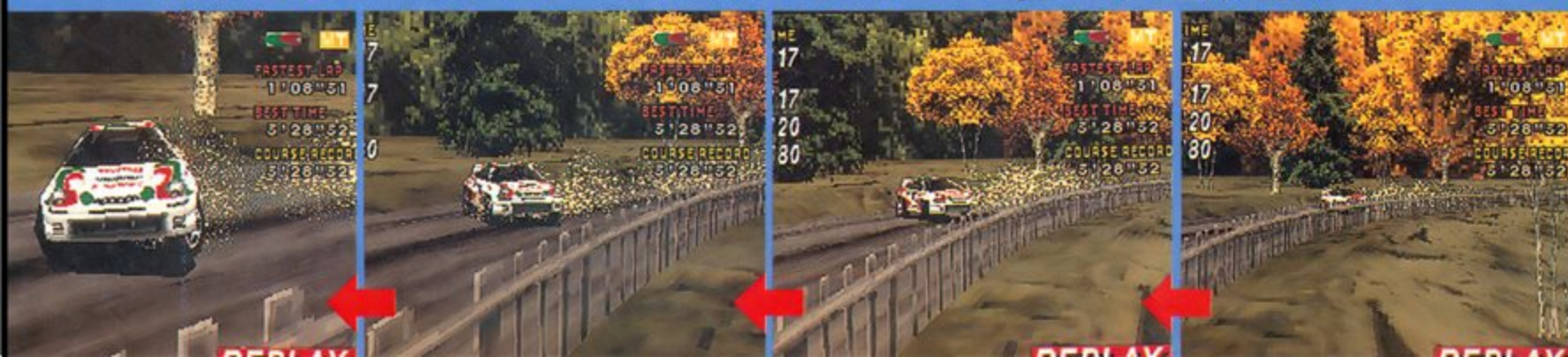
10分以内でコースを走り切る。決して難しくはないはず。

うことは、極限まで攻めた走りでも、いろんな視点から何度でもリプレイできるわけで、走りの研究にはまさに最適なモード。もちろん、レイクサイドコースを出現させればそこでのリプレイを楽しむこともできる。また、10分以内にゴールすればどんなことをしても見事に再現してくれる。これで遊んでみるのも面白い。

すると先ほどの走りをリプレイできる。極限の走りをリプレイで見るのは最高に気持ちいいもの。ぜひ楽しんでほしい。



## このダイナミックなカメラアングルを見よ!!







# コレで2P対戦がさらにアツくなる！ 大きくパワーアップした2Pバトルモード!!

## より充実した2Pバトル!

以前紹介した2Pバトルモード。そのバージョンではとりあえず2P対戦ができるだけのものであり、すべての要素は入っていなかった。それが今回のROMではすべてが投入済み! 下に紹介する3つの要素が新たに追加されたのだが、ハッキリ言ってそれだけで2P対戦は何倍にも面白くなっている。

つまり、それらのモードをうまく組み合わせることによって、エキ

スパート対ビギナー戦も十分に楽しむことができるわけだ。また、写真を見てもらえればわかるように、ストラトスもこの2Pバトルで使用可能。過去に例を見ないクオリティと各種設定機能の充実ぶりには目を見張る。

新・旧ランチャ対決なんてこともできる。ぜひ、やってみよう。

画面のクオリティも前回のものより上がっている。操作感覚も1Pモードにかなり近くなった感じだ。



## 1 TIME LAG

### ライバルを引き離せ!

このタイムラグというのは、簡単に言うと設定した秒数だけ相手を引き離した方が勝ちというモードだ。1~9秒までの設定ができ、1位の車がチェックポイントを通じた瞬間からカウントスタート、2位の車が設定秒数よりも遅い場合は即そこでゲームオーバーとなってしまふ。つまり、相手が遅いと1周目で勝負がつく場合もあり、逆に何十周も走らなければならないこともあるのだ。



タイムラグ設定画面。実力の似たものどうしだと、1秒という差がなかなかつかない。新しい2Pバトルの方向性が生まれたのだ。

## 2 DELAYED START

### これぞ元祖ハンデ戦!?

ディレイドスタート。これは何秒か遅れてスタートするという、いかにもありがちだがなぜかこれまでお目にかかれなかったハンデモードだ。設定できる秒数は0~30秒。すると、相手がスタートしてからその秒数だけ遅れてスタートすることになる。白熱するという意味ではタイムラグに劣ってしまうが、実力に差があるプレイヤーどうして競う場合にはいいかもしれない。



設定秒数は実力の差だけ。さすがに30秒以上は設定できないが、30秒も遅れてスタートすれば、相当の実力差を吸収できる。追い上げ逃げる、それが楽しいモードだ。

## 3 SLOWER CAR BOOST

### 後方車のスピードアップ!

2Pバトルでは最もポピュラーなハンデ方式といえばピンとくるだろう。そう、つまり順位的に遅い車の方が性能が上がるというものだ。とはいえ、コーナリング性能などが上がるわけではなく、あくまで車速のみが最大で20キロほどアップする。この20キロという数字は意外に大きく、少々離されていても簡単に追いつけが可能になり、実力差のある者同士でも十分にバトルを楽しめる。



スロワーカーブーストをあえて設定しない、という遊び方も当然アリだ。ちなみにコレとディレイドスタートは組み合わせ可能。実力差に合わせてセレクトできる。

## ゴーストモードの設定もより充実!

過去、チョットだけ紹介したゴーストモードもほぼ完成。以前のバージョンではゴーストの出方が思いっきり点滅する方式で、プレイ視点をドライバーズアイにすると少々見辛

い印象を受けたが、新しいバージョンではその出現方法を6段階からセレクトできるようになった。まだ完成版では変わる可能性もあるが、現時点での出現パターンを紹介しよう。

そのコースのベストな走り、それがゴーストだ。



オプション画面でゴーストの設定ができるようになった。

### Pattern A



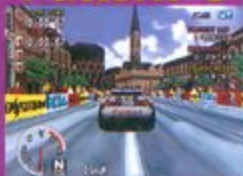
明るく、速く点滅する。最もよく見えるパターンだが……

### Pattern B



まったく点滅しない。あたたかもライバルカーのような感じ。

### Pattern C



若干暗くなって点滅。点滅の速さはパターンAと同じ。

### Pattern D



これも若干暗くなって、まったく点滅しない。オススメ。

### Pattern E



点滅の周期が長くなって、明るさはパターンAと同じ。

### Pattern F



点滅周期が長くなって、明るさはパターンCと同じとなる。



もう俺はラリーのためにサターン買っちゃうね。とにかくこの完成度はナミじゃないよ。正直言って、ストラトスを見るまでは本体を買うか買わないか躊躇してたけど、アレ見ちゃうともうダメ。さらに触っちゃうと……ねえ。いやあ、アレなんて言葉で表現していいのかわかんないね。もう最高の車。面白すぎる。拳動もセリカやデルタとは別モノ。明らかに2WDというのがわかるんだよな。拳動的にはFRって感じかな(本物はMRだけど)。あのテールの流れ方やフロントの残り感はまさにFRだね。もうマウンテンなんてカウンター当てまくりのドリドリだもん。

車好きでこれを面白くないって人はいないんじゃないかな。まさに本当のスポーツドライブだね。事実、俺なんかストラトスをドライブするようになってからデルタやセリカは使わなくなってしまった。ただ、普通の人が扱うのは相当難しいと思うな。そこがどう評価されるかが見モノだが、少なくとも俺は最高に気に入った。よし、サターン買おう!

## プロフィール

こだわりのレーシングゲーマー。サターン版「セガラリー」は過去最高のレーシングゲームだと豪語する。いやマジで。凄いやコレは。



これがサターン版「セガラリー」初公開のジャケットCG。よく見ると車だけがCGで背景が実写になっている。見事なまでのこの融合には脱帽。このジャケットを目にするのはもうすぐだ!

## SEGA RALLY CHAMPIONSHIP INTERVIEW

実際、ここまでできるとは思いませんでしたよ。  
開発が終わっちゃうと、ちょっと寂しいですね(笑)

本誌 ■ 今回は98%バージョンということなんですけど、もうほとんど完成というところですか?

中村 ■ そうですね。初級、イージーの Azerカーをちょっと遅くして、あとイージーのマウンテンがちょっと厳しいっていう意見が多かったんでそこをやさしくしたぐらいで。実はもう随分前からけっこう完成してたんですけど、お茶をにごして(笑)。パーセントをいきなり上げるとなんなんで、じわじわと。確か55%の時に実は80%ぐらいできてたような気がするんですよ。本当は(笑)。

本誌 ■ やっぱ目玉はストラトスなんですけど、セリカやデルタとは操作感が別モノなんで、ユーザーも最初は戸惑うと思うんですが、そのへんはやはり意識されました?

中村 ■ そうですね。とりあえず、車のパラメーターいじれるようなツール作ってもらって、そこでまず駆動配分を設定したんです。当然リアドライブってバーっと後ろに駆動を移したらまったく走れない(笑)。「これはヤバイなあ」って、そこで相当悩

んだんですけどね。最初はもう15対85ぐらいにして四駆にしちゃおうかっていう話もあったんですけど、そんな妥協して、「こんなの、ストラトスなのに全然四駆じゃねえか」って言われるのもすごいシャクにさわるんで……。そのあたりで相当悩みましたね。実際、セリカとデルタが25対75で、ストラトスは最終的には、ほぼリアドライブにしたいんですけどね。

本誌 ■ なるほど。ゲーム全体で、特に注目してくれっていうようなところはありますか?

中村 ■ なんかイロイロあったような気がするんですが、とんとん忘れていっちゃってるような(笑)。うーん、やっぱりゴーストが一番思い入れありますか。そこが多分企画して一番悩んだところなんです。ゴーストをどう使うかっていう。あとゴーストをどういう形で保存するかとか、出る条件とか、そのへんです。そのあたりが全部絡んで3ラップとフリーランという2つが決まってきたっていうのもありますし、本来

フリーランもゴーストを出したかったんですけどデータの保存が途中からってのは難しかったです。本誌 ■ ゴーストは見えないところで苦労されてるんですね(笑)。

中村 ■ そうですね。なんかゴーストってあんまり目玉になっていないような気がするんですけど、実は2Pよりもゴーストのほうがユーザーにとっては一番役に立つフィーチャーかなあと思ってるんです。

本誌 ■ もうほとんど中村さんの仕事自体は終わって……?

中村 ■ もうチェックしてるだけです。

本誌 ■ 今まで本誌でも連載みたいな感じで掲載してきたんですけど、実際、開発を終えてどうですか?

中村 ■ 感無量。もういっぱいですね。よくここまでできたなあ。

本誌 ■ やっぱ想像以上でしたか?

中村 ■ そうですね。最初は全然スケジュールを守れると思ってなかったんです。正直言って、で、さらに裏技とか作ってるヒマ、絶対ないだろうと思ったんだけど、そのへんもこれだけ入れれば十分だろうっていうぐ



CS企画デザイン制作部  
中村篤彦氏

開発も終わり、最近は遊びまくっているらしい。インタビューを行った週末にはサーキットに走りに行ったとか。

らい入ったんで非常に満足してますよ。2Pができたのもデカいなあっていう思いがあります。

本誌 ■ 「ラリー」の仕事が終わるのが逆に寂しいんじゃないですか?

中村 ■ 確かにそうですね。けっこう忙しいけど、おもしろかったですからね、すごく。特に車のゲームは好きなんで、ちょっと寂しいですね。本誌 ■ じゃあ、マスターもほぼ完成したということで締め言葉。

中村 ■ やっと走りに行けるかなっていう。来週、ちょっと走りに行きますんで、実車で。やっとなですよ。半年、5カ月ぶりぐらい。ここでちょっと久しぶりにバリバリ行ってこようかなと。真面目な話もしておくと、「セガラリー」もタイムアタック大会を開催するみたいなんで、楽しみですね。

本誌 ■ ありがとうございます。

(11月16日 セガ本社にて収録)

次号はいよいよ攻略に突入!!



超新作3タイトル発表!

# NECインターチャネルSUPER LINE-UP

**特報!!**  
SPECIAL REPORT  
完成度 10%



NECインターチャネル

**SUPER**  
**LINE-UP 1**

どうきゅうせい

# 同級生

~if~ (仮称)

本誌移植希望No.1がついに登場!

- 同級生~if~ ●発売日未定 ●価格未定 ●アドベンチャー
- 1人プレイ ●18歳以上推奨(予定)

## 高校生活最後の夏休みに美しい思い出を残したい……

あのNECがCD-ROMメディアによるソフトの強化を宣言し、新会社「NECインターチャネル」を設立したのはすでに報じたとおりだが、これまでに発表されていた「誕生S」に加え、一挙に3タイトルが発表された。

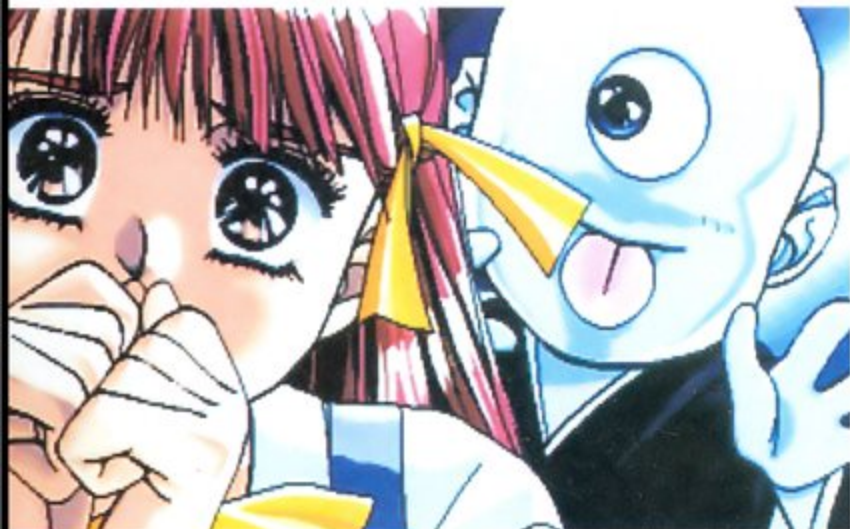
そして、これまで本誌の移植希望ランキングで常に上位に位置し続けてきた「同級生」の移植がついに実現! また、同時に「卒業S」と、「モンスターメーカー ホーリーダガー」の制作も明らかになった。

さて、この「同級生」はすでにパソコン版

で大ヒットし、先頃グラフィック描写をやや抑えたPCエンジン版も発売されたばかり。プレイヤーは、高校3年生の少年「卓朗」として、残り3週間となった高校最後の夏休みを有意義に過ごそうと画策する。作品中にはヒロインの桜木舞を含めて、総勢17人もの異性が登場。彼女達とどのようなストーリーを創っていくかは、まさにプレイヤーの行動次第というわけだ。ちなみに設定では主人公はかなりの「好色男」。特にヒロインである同級生の桜木舞には熱を上げているものの、かわ

いい女の子には目がないため、後先を考えずに声をかける……という設定。ゲーム中、数々の恋愛に弄ばれつつ(それとも弄ぶ?)、美しい思い出がつくりあげられていく。

ところで、気になるサターン版の内容だが、基本的にはPCエンジン版のグレードアップ移植になる。ただし、ゲーム中の時間の概念をより強化しゲーム性を高めている。描写、それに伴う推奨年齢に関しては現在調整中のことだが、コンシューマソフトとして高いレベルで登場することは間違いなさそうだ。



3週間のあいだに女の子とつきあうっていいか、1人だけと深く恋愛するも、二股以上かけるも、まったくの自由だ。





今回の移植決定は、「ユーザーの声に応えた」だけではなく、「PCエンジン版の仕様決定後に膨らんだアイデアを形にしたくなったため」（プロデューサー・多田氏）だという。したがって、シナリオなどの大規模なアップグレードがかなり期待できる。ちなみにサブタイトル「〜it〜」の意味は、「もしも、主人公が〜をしなかったら」の「もしも」ということだ。プレイヤーの行動次第で、展開がドラスティック変わっていくだろう。



男子に人気があるけど、どこか影のあるヒロインの舞。卓朗は彼女に夢中なのだが、健二というライバルもいて、まさに前途多難。



ゲーム中には時間軸があり、何か行動するたびに時が進む。これがかなり重要で、特定の時間と場所じゃないと会えない異性もいる。



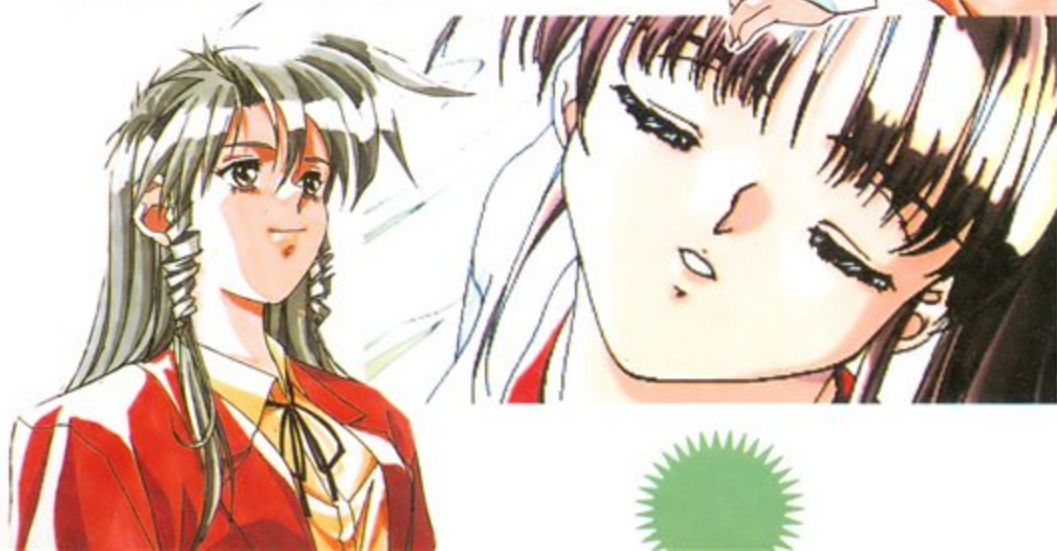
17人の異性は年齢も性格も実にさまざま。それぞれ胸の内に熱い情熱、たぎる情念、そして深甚なる闇を秘めている。



「犬も歩けば棒に当たる」的なアドベンチャーゆえ、とにかく行動あるのみ。意外なイベントも……



複数の異性とつきあうとそれらの物語が絡みあう瞬間がある。緻密なシナリオ構成も人気の秘訣。



待ち待ちはそこに出会いが待っている



# 夏を彩る17人の女性たち

ゲーム中に出会う女性は同級生や下級生などを含む17人。男友達もいるぞ。

## 先負学園に通う女の子



桜木舞



園府田マリ子

先負学園3年生、水泳部所属。主人公の卓朗はもとより、学園の男子生徒全員の憧れの的という存在。由緒正しき家柄のお嬢様だ。

田中美穂

言葉遣いがちょっと荒いが、快活で健康的な女の子。陸上部所属。



小野寺麻理子



井下桜

鈴木美穂

3年生だけどボーッとした感じで幼く見られがち。放送部所属。



仁科くるみ

一哉の恋人。まだ精神的に成熟していない、子供っぽさの残る女の子。



笠原留美



高野みどり

手芸部に所属する、おとなしい感じの子。メガネがチャームポイント。



柳瀬なつみ

テニス部所属の1年生。一見かわいけれど空手が得意。



井下桜

## 卓朗の悪友



坂上一哉

卓朗の級友。休みに中童貞を捨てる決意を秘める。



古川登志夫

間 太郎

勉学一筋の友人。あぶない雰囲気をもつ。



千葉 繁



相原健二

卓朗の意敵となるキザな男。桜木舞とは幼馴染。



古谷徹

黒川さとし



小野綾子



卓朗の幼馴染。先負町の喫茶店「ティムティム」でバイト中。

## 先負町と矢吹町で知り合う運命にある女性

芹沢よし子

卓朗のクラスの担任。倫理社会教師ゆえか、不真面目なことを嫌う。



井上喜久子

斉藤真子



萩森侑子

先負学園の保健室の校医。自宅は薬局を営んでいる。



斉藤よし子

真子さんの妹。いつも薬局の店番を任されていることに退屈気味らしい。



草刈京江

堀 真純

先負警察署交通課の婦警。卓朗が唯一頭の上がらない、お姉さんの存在。



平松晶子

デザイン専門学校に通う21歳。年齢よりもアダルトな雰囲気をもつ。

正樹夏子



深見梨加

登波医院に勤務する看護婦さん。仕事を離れるとおしゃれを楽しむ20歳。

佐久間ちはる

豊嶋真千子



永島由子



特に定職に就いておらず、今は家事手伝いの身。19歳。



田町ひろみ

藤田製作所のOL。今の彼氏に何かと不満を持っているのだが……。



高橋美紀



水谷優子

草薙やよい

渡辺菜生子



卓朗のマンションの隣にある一軒家に1人で住む25歳の主婦。謎が多い。



真行司麗子



**特報!!**  
SPECIAL REPORT  
完成度 10%



NECインターチャネル

**SUPER LINE-UP 2**



- 卒業S ●発売日未定 ●価格未定
- 育成シミュレーション
- 1人プレイ
- 全年齢推奨 (予定)

# 卒業 Graduation

## 元祖「卒業」がサターンへの移植で究極版となる!

ヘッドルームという制作集団の名を一躍有名にした、育成シミュレーションの大御所「卒業」も、多くのファンの希望に応じてサターンへの移植が決定!すでに別のメーカーから「II」が移植されているため、基本設定はお馴染みだと思うが、プレイヤーは清華女子高校の教師となり、5人の女子高生を指導していく、というもの。

今回のタイトル発表に際しては、ハードのスペックに合わせて描き直しが進められている5枚のサターン版グラフィックが公開された。システムもより練り込まれるようだ。

### ♥ 清華女子高校3年B組の乙女たち ♥

#### 高城麗子

声の出演: 冬馬由美



財閥のお嬢様として育ったため高飛車な性格だが、成績などは優れている。

#### 新井聖美

声の出演: 鶴ひろみ



少し不良っぽいけど根は悪くない生徒。めったに登校してこないのが難。

### サターン版はまさに集大成!

「卒業」はパソコン用ソフトとして登場以来、さまざまなメーカーから、多数のハードに移植されてきた。そしていよいよサターンに登場するわけだが、この作品はこれまでの移植版で培ったものの集大成となることが判明した。NECインターチャネルはサターンの「卒業」で、他社版をも凌駕する最高のシステム、最高のバランス調整、最高の完成度を目指しているとのこと。まさに「究極バージョン」が生まれようとしているのだ!

#### 加藤美夏

声の出演: 嶋方淳子



体力抜群のスポーツ大好きっコ。素直な性格だけど勉強は少し苦手。

#### 志村まみ

声の出演: 金丸日向子



その容姿ゆえか、近くの男子高生徒に絶大な人気を誇る。ひたすら明るい。

#### 中本 静

声の出演: 久川綾

一流大学を目指す超優等生。生まれつき病弱なので、運動関係は苦手。





**特報!!**  
SPECIAL REPORT  
完成度 30%



NECインターチャネル

**SUPER 3**  
LINE-UP

- モンスターメーカー ホーリーダガー ● 発売日未定 ● 価格未定
- 戦術シミュレーション ● 1人プレイのみ ● 全年齢推奨

# MONSTER MAKER

ホーリーダガー



## 魅力的なシステムが満載のウォーシミュレーション!



3タイトル目は、PCエンジンなどでゲーム化された「モンスターメーカー」の登場だ。と言っても、内容は戦術シミュレーションで、まったくのサターンオリジナル。本シリーズの原作者、鈴木銀一郎



### 九月姫デザインのキャラクターをCG化



氏が考案した「戦術AIシステム」により、敵も戦術を使って挑んでくる。他にも「モンスター合体システム」や「マルチシナリオ」を採用。プレイが楽しみな1本だ。



キャラクターデザインは本シリーズを担当してきた九月姫。そのキャラがレンドリングCGで再現される。

味方キャラクターを2グループにわけて複数の戦場に送る「分隊システム」など、数々の魅力的な要素が満載されている。



## ベルファールで 新作発表!



## NECインターチャネルが動き出した!

NECグループがCD-ROMソフトタイトル制作のコンテンツとして立ち上げた「NECインターチャネル」。11月22日、あのベルファールで、お披露目とともに、今回の3作などの制作が正式に発表された。今後もサターンには続々新作が登場するそうだから期待せよ。



千葉真子が製作中のマック用ソフト「KAERUMAN」も来年秋リリースされる。



アミューズメントライオンクラブを説明する多田田プロデューサー。



# 特報!!

SPECIAL REPORT

完成度—70%



NECインターチャネル

# SUPER LINE-UP 4

- 誕生S ● 2月発売予定 ● 6,800円
- 育成シミュレーション ● 1人プレイ
- 18歳以上推奨
- シャトルマウス対応

# 誕生★Debut

## 未知なる才能を内に秘め、 3人の少女はトップスターを目指す!



### 伊藤 亜紀



出演の

富永みーな



体を動かすことが得意のアクティブな女の子。優れた演技力を、舞台やドラマ関係の仕事に生かしていきたいと考えている16歳。



4タイトル目の紹介は、最も開発が進んでいる「誕生S」だ。

このゲームは、プレイヤーが、3人の新人アイドルのマネージャーという立場になり、彼女達をビッグスターに育てていくというも

の。サターン版は、システムを大幅にバージョンアップしていて、しかも、イベント類もこれまでのパソコン版やPCエンジン版に比べると、びっくりするほどボリュームアップしている。例えば、このページで紹介している写真も新要素の1つで、サターン版のために作られたオープニング動画の一部だ。この他にも新着画面がたくさんあるので、思いきり観賞してもらおう。

LESSON  
発声練習 エPOビ  
音楽練習 エPOビ  
演技練習 エPOビ  
基礎教養 お休み



スケジュール表	伊	東	藤	村	田	中	実行
8Mon	エPOビ	エPOビ	映画鑑賞				
9Tue	茶道	茶道	↓				やり直し
10Wed	温泉旅行	↓	音楽鑑賞				
11Thu	エPOビ	遊園地	茶道				DATA
12Fri	演技練習	夜遊び	↓				
13Sat	↓	基礎教養	↓				システム

3人が自立的に組むレッスンを、君が適度に調整してあげよう。責任重大だぞ!

### 藤村さおり



出演の

笠原弘子



2人より1つ年上で、性格も優しいお姉さんといった感じ。音感と発声力が優れているので、歌の仕事は彼女におまかせ。



### 田中 久美



出演の

かないみか



甘えんぼうな性格と小柄な体のせいか、ちょっと幼く見られがち。特に得意な分野はないけれど、明るい性格でファンを魅了する。





# 楽しいことやつらいことがたくさんある2年間 私達は未来の大賞歌手

## サターン版オリジナルのイベントもいっっぱい



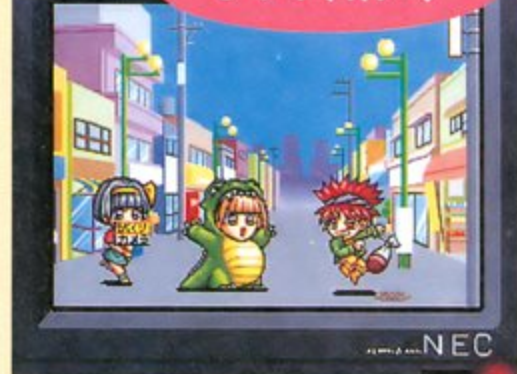
日々のレッスン以上に重要で、プレイヤーを楽しませてくれる数々のイベント。サターン版は新イベントも豊富で、加えてグラフィックもスペックに合わせて美しく描き直されているので、初めて触れる人はもちろん、他機種版を極めた人をも惹きつけることだろう。年始の挨拶など、うれしい突発イベントもいろいろ入ったので、楽しみも多いね。



### TVドラマ「卒業日」



### びっくりカメラ



### 現場突撃レポート



### 今日は地方営業



もうお仕事なんてや!



2月14日  
といえは



月末に組まれている通常イベントや仕事の他に、特定条件で起こる「突発」もある。バレンタインデーはうれしいけど、失踪やケガは勘弁……。

お仕事を離れた  
ところにもスキャンダラスな愉快的イベントが!?

たまには  
普通の女の子  
でいたい



アイドルといえど、普通の女の子。気分しただけは失踪なんてこともある。いかにフォローするか手腕が問われる。

ライバル  
にも  
事件発生



突発イベントはヒロインの3人だけに起こるとは限らない。時には仲のいいライバルを奇禍が見舞うことも。



## テレビCMに出演

お菓子もどろろ



## B級CMだって仕事のうち

パチンコ店



地方のデパートのCMなんてのも



## 伊藤、藤村、田中の3人と7人のライバル達は切差琢磨の関係……かな?

華やかな面ばかりが目立つ芸能界。しかしその裏では熾烈な競争も……。ということで、最後は「誕生」の世界の強力なライバル7人の紹介だ。彼女達の持ち歌と美声もいずれ聞いてほしいな。

本田みすず



声の出演  
川村万梨阿

雑誌のモデルからアイドルに転身した、美貌と知性を兼ね備える19歳。

天野由梨



楠忍

雑誌のピンナップやビデオなどで活躍中のセクシーアイドル。妖しき20歳。

木暮



声の出演  
日高のり子

作曲家の父と脚本家の母を持つ実力派の17歳。最大のライバルかも?

皆口裕子



鈴麗

中国歌劇団出身の15歳。来日後、絶大な人気を得た国際的アイドル。

綾瀬



声の出演  
島本須美

下積み時代を耐えて開花した演歌一筋の22歳。幅広い層のファンをもつ。

佐久間レイ



柿崎

アマチュア時代に磨いたセンスを武器に、ロックのライブで活躍。17歳。

涼子

成沢みかん



声の出演  
三石琴乃

児童劇団出身の13歳。幼いけれど野心家。なぜか成人男性のファンが多い。

## ライバル対決あれこれ(ミニキャライベント)

お約束の水泳大会



アイドル俳句合戦

日々のレッスンを終えると、月末のイベント(仕事)が待っている。駆け出しのアイドルが一度は通過する「デパートの屋上営業」から「びっくりカメラ」



勝ったもんね

「水泳大会」、そして「CM撮影」など6種類がサターン版では用意されたのだ。もちろんライバルとの対決モノでは、勝ち負けそれぞれのパターンでグラフィックが入っている。ちなみに、ゲーム中の彼女達の持ち歌はそれぞれ2曲ずつあり、PCエンジン版からの追加曲は新収録されたものだ。



ジュリヤマでお色気勝負





# STREET FIGHTER ZERO

**特報!!**  
SPECIAL REPORT  
完成度 80%

●カプコン●1月26日発売予定  
●5,800円●対戦格闘

## アーケードの興奮がそのままサターンで!!

あの名作、ストリートファイターシリーズの最新作、「ストリートファイターZERO」。サターン版の移植はもっか大ツメ。アーケードの興奮が家庭でそのまま体験できること間違いなしだ。また、アーケードにはなかった別モードもついで、サターンユーザーのみの新たな楽しみも増えているぞ。



ストリートファイターZEROのキャラクターは、アーケード版のキャラクターとほぼ同じだが、サターン版では、プレイヤーの選べるキャラクターが増えている。

ストリートファイターZEROは、アーケード版のキャラクターとほぼ同じだが、サターン版では、プレイヤーの選べるキャラクターが増えている。



## ストリートファイターからZEROへ...

「ストリートファイター」とは、世界各国に散らばる強者格闘家のことである。リュウは世界一になれば真の格闘家になれると思い、各国を渡り歩き、名の知れた格闘家を次々と倒していったのである。それでも

彼はいつも疑問を抱いていた、何が違うと。

そんな折、世界一の格闘家、ムエタイの達人サガットのうわさを聞き、リュウはタイへ飛んだ。激戦の末、サガットを打ち破り、ついに世界一の格闘家になったリュウ。しかし彼はただ虚しいだけだった。

「世界一になっても、真の格闘家にはなれない。しかし、いつか必ず真の格闘家になってみせる！」そして彼は再び闘いの旅へ出る。



これが初代ストリートファイター。昇龍拳が出せればゲーセンのヒーローとなった。



不滅のヒロイン春麗が登場。ストリートファイターII。

## MD ストリートファイターII ダッシュプラス

'93年に発売されたダッシュプラス。ストリートファイターIIのキャラと四天王が使える。ゲームスピードを変えることも可能。多人数プレイが楽しめるグループバトルも入っている。



シリーズに必ずつけられる略称、これは「ダッシュラ」と呼ばれてたんだけど、覚えてるかな？

## MD スーパーストリートファイターII

ストリートファイターシリーズ第5弾、スーパーストリートファイターIIもMD。新たに4キャラ増え、全16キャラになった。さらに色も8色になってどんどん広がりを見せた。



全部で16キャラになり、さらに色も8色となった。対戦の面白味も一層増していった。



# システム紹介

ここでストリートファイターZEROにおける独自のゲームシステムをいくつか紹介しておこう。他にも色々なゲームシステムが用意されているぞ。やり込んで君なりに探してみるのもなかなか面白い。ぜひ探してみてください。1つヒントを出すぞ、ソドムは、もう一つあるモノを持っているぞ。ヒントは“起きあがり”だ。

## ZEROカウンター

このZEROカウンターは相手の攻撃をガードしたら、コマンドを入れてパンチかキックを押すと、ZEROカウンター用の必殺技として相手をぶっとばすというもの。しかしZEROカウンターはいつも出せる訳ではない。スーパーコンボゲージがLEVEL 1消費するので、ゲージが溜まっていないと出ないので気をつけよう。



相手攻撃のガードしてすぐにコマンドを入力すると……。ガード状態をキャンセルして、構えに入る。そしてZEROカウンターが出るのだ。

## ダウン回避技

必殺技や足払いなど、自分が転ばされる技をくらうと、普通は地面に倒れたままになるが、この回避をすることによって転ばされてもダウンせず、か

つ移動しながら体勢を立て直すことが可能になった。しかし無敵ではないので、回避の最中に攻撃されるとダメージをくらってしまう。それは十分注意しておこう。



相手の攻撃をくらってしまった……。コロコロと相手の方向に転がっていく。こうして、ダウンを回避することが出来る。

## ZEROコンボ

ZEROコンボとは、技から技へのつながりのことである。このパターンはキャラごとに決まっているが、だいたいは小中大といったところにつながるぞ。

この中に必殺技を加えることも可能だ。覚えると心強いが、タイミングはかなりシビア。最初は思い通りにいかないだろうが、とにかく練習をして修得していこう。



相手に通常技をヒットさせたから、すぐに他のボタンを押す。そうしたら相手はさらにのけぞってダメージをうけるぞ。さらに相手を転ばせる攻撃を加えよう。タイミングが命だ。

## キャンセル

これは通常技から技の戻るグラフィックを省略して必殺技へともっていくおなじみの技。かからない通常技もあるので注意しよう。キャンセルがかか

れば、何HITコンボとなり画面に表示されるぞ。攻撃だけでなくガードもキャンセル可能。相手の攻撃をガードした瞬間に決められたコマンドを入力すると、一瞬で反撃できる。



まず相手に攻撃をして、くらうと相手のけぞり。素早く必殺技のコマンドを入力しよう。技が戻るグラフィックが省略されて、すぐに必殺技が出る。

## オートマチックモード

オートガードは初心者嬉しい。自分でガードしなくても勝手にガードしてくれる。さらに小パンチと小キックのボタンを押すだけでスーパーコンボ

も出せる。ただし、ガードは出来る回数が決まっています基本的に8回だ。これは1ラウンドにつきで、次のラウンドでは数が回復する。便利だけど、使う回数を減らしていくよう頑張ろう。



まずは、マニュアルかオートを選ぼう。レバーをどの方向にいれてもガードしてくれるのだ。しかし回数に限りがあるので注意しなくては行けない。

## スーパーコンボ

スーパーコンボは各キャラ2つから3つは持っているぞ。これは画面下のゲージのLEVELが溜まっていくと、使えるぞ。LEVEL 1から3まであるの

で、当然LEVELが高ければ高いほど相手に与えるダメージが多い。キャラによってはスーパーコンボから再びスーパーコンボにつなげることも可能。レベルの使い分けも考えよう。



ラウンド1が始まる時はLEVEL 0からスタートだが、必殺技か通常技を出していくと、次第にゲージが溜まるぞ。LEVELが1以上になったらスーパーコンボが撃てるぞ。

## 挑発

挑発である。それ以上でもそれ以下でもない。挑発をしているときは完全無防備なので気をつけて相手に挑発してやろう。1キャラだけ攻撃判定があ

るので、そいつでとどめをさすとさらに挑発が出来る。ただしそのキャラの挑発は1ゲームで1回しか出来ないの、どこで使うかは君なりに決めよう。これは心理戦レベルで有効？。



挑発されても調子に乗って攻撃をくらわないようにしましょう。普通の挑発は攻撃判定はないのだが……。春麗の挑発にはなぜか攻撃判定があるのだ。



## RYU リュウ

謎のパワーを操る格闘家がこの世界にいるという噂をリュウは聞いた。リュウは心を激しく揺さぶられ、「この手で確かめてやる」と、すぐに旅立った。それは、ムエタイの王者サガットを破った昇龍拳を武器に、更なる向上を目指す旅でもあった。



リュウの得意技の一つ、波動拳。小から大まで出すと普通の波動拳で、大で出すと相手が燃える。



重くて威力がある対空技だ。連続技にも使えるので、重宝する技の一つであるのことは間違いない。



空中竜巻旋風脚は竜巻旋風脚と違う軌道で飛ばせて



小、中、大の順で移動距離が長くなる。ヒットさせれば相手はダウンしてくれるのだ。

### スーパーコンボ

#### 真空波動拳



真空波動拳は出し際に無敵状態が、うまく使えば

#### 真空竜巻旋風脚



真空竜巻旋風脚は、ヒットすると技が終わるまで相手を逃さないぞ。

## CHUN - LI 春麗

春麗はままたらぬ警察の捜査にしぶれを切り、自ら刑事となった。そして行方不明の父を自分の手で探している。そうして浮かび上がったのが、謎の麻薬組織シャドルーの存在だった。危険なことは百も承知、だが、行方不明の父を捜すため彼女は敢然と立ち向かうのだった。



気功拳は少しスキがあるの、気をつけて使おう。



百裂脚は小、中、大で離れ具合に差がある。大だと10回以上もガードさせることも可能



春麗の対空技。ただし、ほんの一瞬しか無敵がないので相手を十分に引きつけて出すのがコツだ。



この技はしゃがみガード不可で、当たった後もスキがないので有効に使ってほしい。

### スーパーコンボ

#### 霸山天昇脚



天昇脚のスペシャル版といった感じ。見ただけで違いは無い。

#### 千裂脚



この技の出かかりには一瞬の無敵がある。起き上がりに使おう。

#### 気功拳



気功拳を打つポーズだが、手に気をまとったままダメージを与える。

## KEN ケン

リュウと別れ、一人で修行を続けるケン。そのケンのもとに1つの噂が伝わってきた。それは、あのリュウがムエタイの王者サガットを倒したというもの。ケンは本格的なアメリカ修行の前にもう一度リュウの力を確かめるべく、彼のもとへ旅立った。



リュウと比較的同じだ。違うのは、ファイヤー波動拳がないことだ。けん制に使おう。



ケンの昇龍拳はリュウより強く、大の昇龍拳は相手が燃える派手な技だ。高さもケンの方が高い。



ケンの空中竜巻はリュウよりスピードがあるぞ。



ケンの竜巻旋風脚はリュウより速い。当たっても相手は倒れないので、着地後がポイント。

### スーパーコンボ

#### 昇龍烈破



この昇龍烈破はレベル3で出すと、最後に相手が燃える。メチャ派手！

#### 神龍拳



伸びはないが、威力はかなりある。難しいが、連続技に入りたい技だ。

## NASH ナッシュ

ナッシュは軍の上層部が麻薬組織と結んでいるという信じがたい情報を聞いた。ナッシュはその情報の真偽を確かめるべく、単身で疑惑に迫ることに。正義の仮面をかぶり、悪魔に魂を売り渡した奴らにしかるべき裁きを受けさせるために…。

### スーパーコンボ

#### ソニックブレイク



パンチボタン連打でソニックブームが最大4発、連続発射するぞ。

#### クロスファイアブリッツ



こっちはキックボタン連打で突進しながら攻撃していくぞ。



対空技として使える技だが空中ガードがされるのが欠点だ。



ソニックブームは飛び道具の中では使いやすいだろう。スキもあまりないぞ。

#### サマーソルトジャスティス



サマーソルトシェルを数回連続でやるぞ。対空にも使えるのでぜひ覚えておきたい。



# ZERO worldキャラクター

## GUY ガイ

メトロシティでの闘いを終えて、ガイは武神流の決定的力量不足を感じていた。形骸化した格闘技など極めたところで、実戦ではなんの役にも立たない。実戦に使う武神流を完成させるため、彼は闘いの場を世界に求める。そして再びライバルとの闘いが。



突然ジャンプして相手を投げる技。投げの間合いにいない場合、ひしを落とすしながら攻撃。

ファイナルファイトでは無敵だった技もZEROだと少ししか無敵がないが、かなり強い対空技だ。

もう一つの疾駆けからの技で、しゃがみガード不可の技。これで疾駆けから二択が出来る。



疾駆けから突然スライディングする。立ちガード不可。

### スーパーコンボ

#### 武神剛雪脚



ガイが突進しながら数回パンチを当てて、最後にキックが入る。

#### 武神八双拳



こちらは対空技。空中で相手をポコポコにしてしまう技だ。最初の裏拳が入れば後はどんどん攻撃が入っていくので、使い勝手がいいだろう。コンピューターはよく使ってくるぞ。

とびこんできた相手に対空技として使える。敵にしたらとびこむな。

こちらは対空技。空中で相手をポコポコにしてしまう技だ。最初の裏拳が入れば後はどんどん攻撃が入っていくので、使い勝手がいいだろう。コンピューターはよく使ってくるぞ。

## BIRDY パーティ

あまりの凶暴さとひきょうな手口なゆえ、格闘界から追放され、酒場の用心棒で食いつないていたパーティー。彼は巨大な麻薬組織の囃しを聞き、これを実力を世に示すチャンスと考える。富と名声を得るため、パーティーの闘いが始まった。



頭から突進する技だが、こちらは技の出始めに無敵がある。有効に使うべし。

チェーンに相手を絡ませて2回地面に叩きつける技だ。

ふり向きざまにダッシュして相手に頭突きをくらわせていく。完全無敵状態があるので、そこをうまく使おう。

### スーパーコンボ

#### ブルリベンジャー



相手に突進しながらヘッドバットを何回も繰り返す。無敵も少しあるぞ。

#### ザ・パーティー



ブルホーンの強力版。レベル3で使って、相手を気絶させよう。

## ROSE ローズ

ローズは大きな「力」を間近に感じた。彼女は戦慄した精神をエネルギーに変えることが出来る。そして災いの現況の「力」の持ち主を探し始める。その災いの元凶を闇に封じるため課せられた最後の。その使命をローズは必ず果たさねばならない。



ローズの飛び道具。スキがかなりあるので注意したい。強さによってマフラーの長さが変わるぞ。それに惑わされるな。

飛び道具をかき消したり跳ね返すことが出来るお得意な技。



空中にいる相手をつかんで投げる。ローズの対空技だ。

### スーパーコンボ

#### オーラソウルスパーク



出るのが速く、いつでも有効に使えるのが特徴だ。

#### オーラソウルスルー



ローズが分身をしている間、攻撃ヒット数が増える技だ。

レベル1だとその場の攻撃だがレベル2だと突進するぞ。



## SODOM ソドム

ソドムは、日本での修行を終えて、解体されてしまったならず者集団マッドギアを再生するための強力な同志を求めて世界をさまよう。マッドギアを復興したあかつきには、コーディ、ハガー、そしてガイに復讐するという野望も持ちながら……。



少しジャンプし、相手を掴んだら地面に叩きつける。

ダッシュしながら十手で殴りかかるぞ。

両手に持っている十手で相手を地面に引きずり回す豪快な技。見た目よりダメージは少ないが相手から離れていても出来るのだから強い。

### スーパーコンボ

#### メイドノミヤゲ



ジゴクスクレイブの強力版。無敵もあるので利用価値大。

#### テンチュウザツ



ブツメツバスターの強力版。決まればかなりのダメージを与えられるぞ。



# ZERO worldキャラクター

## ADON アドン

サガットの敗北はサガットに大きな失望をもたらした。かつ無敵のムエタイを極めたのなら誰に屈する道理もない。ムエタイの名を冠したサガットに引導を渡し、ムエタイの聖なる強さを取り戻す。今こそ我が格闘界の神となるのだ!



相手に与えるダメージも多く、スピードも速い。



通常技でも簡単に叩き落とされてしまうぞ。



バックジャンプし画面端で三角跳びしてそのまま攻撃

### スーパーコンボ

#### ジャガーリボルバー



ジャガーキックが連続で出てダメージもそこそこある。

#### ジャガーバリードアサルト



地上で相手に向かって突っ込んでいく技。無敵が少しあるぞ。

## SAGAT サガット

長年守っていた帝王の称号も知られていない一入の東洋人にたった一撃で全てを奪われた。サガットは敗北感と屈辱を隠せなかった。そして今、憎悪と怒りに拳を震わせ、復讐に燃えるのであった。「この次こそは必ず倒す!」と。



タイガークラッシュは2回あたると相手は倒れないぞ。



立ちながら飛び道具を撃つのだ。相手がしゃがんでいたら当たらないのがイタ。



こちらはしゃがみながら撃つ技である。



サガットの対空技。思いつき切り引きつけてから出さないで逆につぶされてしまう。

### スーパーコンボ

#### タイガーキャノン



サガットの最強の技でタイガーショットが相手に襲いかかる。

#### タイガーゼンサイ



この技は対空に使えばその威力を大いに発揮するだろう。

#### タイガーレイド



こちらは突進しながら攻撃していく。逆襲として使いたい。

## 彼らはいるのか?

# VEGA, GOUKI and DAN

はたしてアーケードに出てきたキャラ。そう、ベガ、ゴウキ、ダンが出てくるのだろうか。完全移植ということなので出てくる可能性は高いぞ。使えらしたら、いったいどのように使うのだろうか? はやく知りたいが発売を待て!



### ベガ

麻薬組織シャドルーの総帥でもあり地上最強最悪の男。ベガはそのサイコパワーで世界制覇の野望に燃える。

### 豪鬼

強い奴がいるとどこぞとなく現れ、次々相手を倒していく奴だ。

### ダン

父がサガットに破れ、その後復讐に燃え、サガットを探して世界に旅に出る。

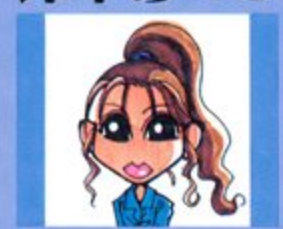
## 株式会社カプコン 広告宣伝販売促進課 永井 淳一 課長



読者の皆様とカプコンをつなぐHello! CAPCOMもよろしく!

これまで熱心に応援して下さいだったカプコンファンの皆様、本当にお待たせしました。11月に発売した「X-MEN」も好調な中、いよいよ1月26日「ストリートファイターZERO」を発売します。現在、完全移植へ向けて最終的なツメを行っています。すべてのサターンユーザーに「こんなにすごい!」と言ってもらえるデキですので、期待度120%にして待っていて下さい。'96年も頑張ります。

## 女性ユーザーズ ライター 鈴木あつこ



初代ストファイから格ゲーを始めたくせに実力は皆無。とほほ。

世間では「ストIIとはちがう」と言われていますが、私は「ファンサービスのストシリーズ」だと思います。キャラは若返ってるし(あのゴリラ顔のケンが...) 人気キャラのガイも登場するし。空中ガードが加わったり、初心者システムが付いたのは硬派のファンには不評だったようだけど、「上級者向け」というイメージが取れたのはプラス要素。ゲームは面白いし神龍拳は爽快だし「やったぜ!」って感じだね。



# Voyager

## ボイジャー

### THE CIRCLE OF SATURN

## 土星人の環

### NAVIGATOR: pana

社会人にはボーナスってものがあるから、年末に向けての大作ラッシュも平気よね。子供達にはクリスマス&お年玉攻撃があるし……。そして年末ジャンボ宝くじに全てをかけるアタシ……。



**ち**くび、ちくびと世間は騒いでいるようだが、うちのカミさんにはなんとちくびが4つある。わきの下の前面にちょっと肉が盛り上がって、かすかに突起物もあるのだ。ネコにたくさんあるように、人間にもその名残があるとかないとか……。panaさんはどうですか？

(神奈川県・高橋耕平・30歳)

**噂**には聞いてたけど、ホントにあるのー？ …… (そう言って自分のも確かめる)。もっもしかしてこれが……!?

えーと、月2回発刊を記念して(?)、これから土星人の環ではテーマ別おはがきも紹介しちゃいます。今度募集するのは「身体の神秘」。人には言えない秘密やこんなことができるんだぞーという自慢など、土星人たるみんなのスゴイところを何でも一から教えてね。

**あ**ー早く、年末よ来てくれー！ ムッチャええソフトがポンポン！ 私が期待するのは「ヴァンパイアハンター」。あと、なんといっても20代の私には

こたえられないのが「結婚」。男性でも女性でも遊べるところが超グッドだぜ！ あんなカッコいい男達にプロポーズしてもらえるなんて……。くうー鼻血ブー!!

(兵庫県・ジブラルタル・20歳)

**う**ーん、燃えてるね。アタシはやっぱり男子中学生育成シミュレーションがほしい……。ハッ、すでに「結婚」の裏表を知り尽くしているアタシの欲望はとんでもないところに飛んでいる……。

**そ**れはゲーセンでバーチャ2をしている時だった。プレイしていると、家族連れがやってきて、その子供が「あれ、本で見たことある。やりたい」といって100円入れた。僕がやっているところに乱入してきたのだ。でもその子供は弱かった。それから負ける度に100円を入れて挑戦してきたが、何度やっても勝てないので、とうとう泣いてしまった。そして筐体を蹴って帰ってしまった。負けたほうがよかったかも、と思った。ごめん、子供……。

(島根県・たろー・12歳)

**あ**い大人だったら負けとあげなさいよーと思うけど……。勝負の世界はキビシイのね。でもキミが蹴られなくてよかったね。こんな時、みんなはどーする？

**あ**る日、国語の授業で森鷗外の「舞姫」を読んでいたら、登場人物にエリスという踊り子が出てきた。踊り子でエリスといえば「關神伝」のエリス……そのまんまじゃないか！ スタッフに森鷗外の大好きな文学青年でもいたのか？ 馬鹿がつくほどストレートなネーミングに一瞬唖然としてしまった。(静岡県・イガ・18歳)

**今**頃気づいたかって感じがしないでもないけど、そんなこといったら「卒業」のドリフ&クレイジーキャッツなネーミングはどーしましょ？

**う**お〜！ 誰か俺がついさっきパチンコでスられた4万円返してくれー！ これで今月はサタンのソフト買うどころか生活もヤバイ状態に！ サタマガも買

えるかどうかという、これまでにない大ピンチを迎えています(号泣)。チクショー、悔やんでも悔やみきれません。こんなのは渋谷洋一氏の役のハズなのに。ちなみにpanaちゃんパチンコやります？

(東京都・中西正和)

**もう**しませーん。昔は近所にオシャレなパチンコ屋さんがあってたまに行ってたんだけど、あまりに勝てないのであきらめました。今は地道に生きてます。

**こ**の前、あのJOY JOY TELを聞いてみたら、小学生が平気でテクスチャーマッピングなんて言葉を使っていた(でも意味はわかってないと思う)。俺達が小学生の頃なんてポリゴンなんか知らなくて本当に平和だった。時代の流れは怖いと思った。

(東京都・デイトナOKA・19歳)

**パ**ソコンだって平気でいじってるもんなあ、今の子供達……。日本の未来はどーなるんでしょ？ と、とんでもないシメで、今月はbye。



大阪府・石田ぶう



京都府・桑山圭

CG集を見ているとキャラの私生活に興味をわいてくるよね。みづみづは長いと腕がっつります。

快・感……余談ですが、絵のウマイ女性投稿者に年齢不詳な人が多いのはなぜ……？



# 侃々語々

KANKAN GAKUGAKU  
1st Anniversary  
勝手に授賞式2



サタマガグランプリでは言えない本音もまじえて(?)、勝手に授賞式 part2でございます。本家の結果も楽しみ、楽しみ。

## サタンの希望の星で賞

### 「セガラリーチャンピオンシップ」殿

●その前に、サタンの将来を一瞬不安に感じたソフトとしてデイトナを挙げたい。レースゲームとしてとても面白かったが、突然現れてくる向こうの世界、どう見ても秒間20フレーム程度にしか見えないスピード、ああプレイステーション(以下PS)にかなないっこねと泣きそうになったことしばしば。しかし、セガラリーでその

不安はふっとんだ。技術の進歩に感謝! ひどいこと書いてしまったけど、AM2研の皆さん、ごくろうさまでした。見た目よりも本質というこだわり、見逃しはしません。(宮城県・永沼洋)

——いきなり物議をかもし出しそうな意見ですが、これもサターンを愛してるからこそ!?

## サターンユーザーは泣いてるぞ大賞

### コナミ殿

●今年、期待が大きかっただけに

裏切られたような感じがしてならないメーカーといえば、コナミさんでしょう。当然、理由は「ときめきメモリアル」の再三にわたる発売延期。PS版と同時期に出る予定だったのが、今じゃ来春にまで延びているうえに、スーパーファミ版の開発にも着手するとは……。この影響でまた延期なんてことにならなきゃいいんですが。

(千葉県・安藤充謙・23歳)

——デラックスパックで随分楽しませてもらったからいーじゃん。だいじょぶだって、きっと。

## もひとつ泣いてるぞ大賞

### セガ・エンタープライゼス殿

●あなたは「ありがとう100万台キャンペーン」で推定90万人のユーザーを裏切ったということで表彰します。おめでとう。

(岩手県・首領バカちょ・16歳)

——くると思ったんだ、こういう

ヤツ……。キャッシュバックでさらにショック! な人もいるかもしれないが、確実にユーザーは増えているのだ。

## 2冠! 最優秀感動賞

### 「パンツァードラグーン」殿

●最優秀感動賞に輝くのは間違いなく「パンツァードラグーン」でしょう。宮崎駿監督作品のような世界観や派手な演出、盛り上がりのあるストーリーなど、ある意味では32ビット機中ナンバー1といっても過言ではありません。それになんといってもこの作品は「生きている」という感じがする。最近の、無表情で単なる売りモノとなってしまった多くのゲームの中でこの作品に出会った時、俺は初めてファミコンをやった時のような感動を得ることができた。ゲームで感動なんて……と思う人もいるでしょうが、少なくともパンツ

## いいたい放題

文字どおりいいたい放題、野放し状態のこのコーナーにお腹立ちの方も多と思いますが、どうか心を広く持ってお読みください。

### やった! ハンター!

●ども、8月号で「ヴァンパイア」の良さを語った者です。先日サターン版「ヴァンパイアハンター」発表の記事を見た瞬間、僕は涙で本をぬらしました。ああ、いきなりハンター発表とは! バンザイ! もう、感動して感動して、ここに「私がカプコンの社員です」って人がいたら、後ろから抱きしめてあげたい気分ですぜ。それでキューンと真上に持ち上げて、「落ちろおー!」と一発……ちゃうがな。いやあ、もおたまりまへんなあ。後はカプコンさん、お得意の発売日延期がないことを祈ります。(大阪府・犬神SD・19歳)

### もっとACTを!

●はっきり言って対戦型ACT以外のACTが少なすぎる……。なん

か最近「指先」のゲームより「頭」のゲームが多いような……。楽しいACTはメガドライブやスーパーファミでも十分できるから、サターンではグラフィックやサウンド強化しか意味がないのかもしれない。でもサターンにもっとACTを。もう長い間やってないからやりたくなるのよ。ああ……仕方ないからクロックワークの毎日……。

(岡山県・シャドウ・15歳)

——そんなキミの心のスキマは、きっと「レイマン」が埋めてくれるでしょう。

### ファンじゃなくても面白いぞ

●「X JAPAN Virtual Shock 001」をやったよ。ファンじゃないけど、店頭デモを見たらとても楽しそうだったからね。実際にやってみて、やはり楽しかった。純粋にファンの人がどう思うかわからないけどね。自分の意見としてはビデオ編集はすごくおもしろいから、別メニューでやれるようにしてほしいと思った。今度は私の大好きな谷村有美さんのミュージック

クエンタテインメントソフトを希望する。でもソニーの人なんだよね。(神奈川県・MOON)

——さらにデータベース機能があれば言うことなし……。第2弾、3弾を熱望するね。

### 故きを温ねて……

●これからのサターンソフトのテーマは「時代物」だ。SNKはサムスピシリーズ、ナムコは「源平討魔伝」、コナミは「月風魔伝」、そしてタイトーは「影の伝説」だーっ! 覚えてる? ほとぼしる鮮血のかほりは是非……。

(千葉県・ホエホエ・18歳)

### モテム? キーボード?

●いろいろ企画に走ったあげく、失敗すれば何のフォローもなく切り捨てるのがセガという会社である。実験台に使われるのはいつも熱心なセガユーザー。なぜ「売れないから切り捨て」ではなく「売れるように努力する」という発想ができないのか? ときに、今度モテムだのキーボードだの出すようだが、具体的に売れる確証がな

いのなら最初から出さないことを提唱する。

(大分県・ターザン鈴木・22歳)

——キミはよほどコレが言いたかったらしいね。反響が楽しみだ。

### サッカーが好きだから

●私はサッカーゲームをサッカーだと思いません。サッカーとサッカーゲームのルールは同じなんで



### 大阪府・Y.U.S

最後の「仲良しはいいね」の一言に感じ入りました。



アーにはヘタな映画より人を感動させる力があつたように思います。(山口県・カラチカーメソ・15歳)  
——ゲームを生かすも殺すもユーザー次第だけどね。とにかく発売からかなりの時間が経っているにもかかわらず、感動いまだ冷めやらず……といった感じの「パンツァードラグーン」。続編「〜ツヴァイ」の発売が今から楽しみ♡

## 土星人増加計画賞?

### 僕殿

●僕は「サターンは面白い」「買ったほうがいいよ」などと言って土星人の環を広めています。だから「土星人増加計画賞」を勝手に受賞させてもらいます。

(千葉県・忍者影丸君・16歳)

——というわけで、最後はサターンユーザーまるごとまとめて表彰しましょう。アンタ達はエラかった! ホント。

## テーマ募集!

### のお知らせ

毎回、サターン、ゲーム業界に関する様々な事柄について意見を述べ合うこのコーナー、月2回刊化にともない、1つのテーマを複数回にわたって話し合いたいと考えています。

そこで、こんなことについて話し合いたい、ここが問題だと思う! といった議論のテーマを広く募集します。テーマに提起の理由やあなたの意見を添えて当コーナーまでお寄せください。

「サターンでこんなRPGがやりたい!」

ゲーム機の命運を大きく左右するジャンル、RPGについてたど今ご意見募集中。

## サターン川柳

ガンナーズ  
ああとレジャーよ  
おれ剛もか

千葉県・クレイジーじい(19)



北海道・サラ姫

センスがモノいう川柳コーナーは詠み名も作品のうち。いつものペンネームを添えたい人は添えてちょうだい。

①一瞬多数ユーザーの心をヒヤッとよぎった思いをよく表現しましたね。

たのみます  
坂口さんに  
堀井さん

詠み人・水流

②解説 by 水流 日本のおもしろいところ、ふがないロープレにあきたるユーザーの「お願いサターンでゲーム作って」という願い。

すが、動きがヘンなんです。私は小学生の時サッカーをしてたんで「MFもっとあがらんか〜!」とか「なんでパスする時止まるんや!」とか言ってしまいます。サッカーゲームはずっとこのままなんでしょう。もっとゲームに戦略性を! (和歌山県・ヨシヲ・15歳)

——最初は線と点で球技をしたなんて信じられないんだろうな…。

大人向けはばかりでちゅー

●サターンのラインナップを見て気になるのは、低年齢層向けのソフトがないこと。個人的にはディズニーシリーズやゲームギアの「魔導物語」、あとはマンガのキャラクターゲームなんかいいと思うのですが、どうですか?

(神奈川県・別れてもメガドラ・28歳)

## ふてきな奥さん & 予備軍

### 20年後はふてきな奥さん!

●サターンを買って2カ月が過ぎ、ソフトも少しずつ集まってきました。うちの子供(女の子で名前は彩乃)は「バーチャファイターリミックス」が大好きで、しかもジャッキーが大のお気に入り。主人が仕事から帰ってくると「パパこれやりたい」と言いながらしっかりケースを持っているんです。主人は「わ



かった。今日は負けないぞ〜!」と言って一緒に遊んでいます。主人は手加減していると思うんだけど、主人が勝つと子供はむくれるんです。でも自分が勝つと喜んではしゃぎます。まるでパイのように……。ゲームセンターでもバーチャ2をやるんですよ。サウまでは勝つんだけど、その先は進まないのです。ちなみにうちの子は3歳であります。

(東京都・SATURN大好き♡・26歳)

### サターン恐るべし!

●俺はこの身をもってサターンの怖さを知った。数カ月前「サターン買おうかな」と言ったその日から、彼女が急にやさしくなり、サターンを買ったらますます優しくなった。あの一言が彼女の人格を変えてしまうとは…。

(山形県・ラウ使い・14歳)

### 最後に一言

●バーチャナンバしてくる男に告ぐ。対戦中に後ろから「だーれだあ」はヤメロ!

(福岡県・悪女な奥さん)

## 俺のサターン

今回は人格サターン特集だ!

(福岡県・田村浩一・14歳)

## 羽賀HAGA サターン

東京都・めざましテレビ

(定義) 隣に置いてあるPSをナンバしている僕のサターンのこと。——父ちゃん(ソニー)が怒るぞ。

## アホのAHONO サターン

兵庫県・南米マンポルンバ

(定義) その名のとおり不良品。このサターンの利点はたまにPSソフトを読み込むこと。巷では青PSよりも価値が高い。







## ナイスポーズ でえす



幽体離脱



馬跳びウルトラE!

愛知県・犬山南(16)

今回はともに11月号P55の同一写真より抜粋。解釈は人それぞれ……というワケですな。

和歌山県・ヨシヲ(15)

## 鉄拳の 木人



●ゲームをあまりよく知らない主人の友人夫婦は、ゲームセンターで遊んでいて「10年早いんだよ」のセリフに惚れ込み、早速おもちゃ屋でゲーム機を購入。そのセリフ聞きたさに毎日猿のように夢中になってやったがダメ。おかしいなあと思っていたある日、たまたまウチへ遊びに来て、「このゲーム面白いからや

ってみる？」と私がすすめたバーチャをやった。そしてアキラが「10年早いんだよ」とガッツポーズをした瞬間、2人の目が点になった。そう、彼らはPSの「鉄拳」を夢中になってやっていたのだ。その後サターンを買ったのは言うまでもない。アホ/ (愛知県・デカパイ) —このテの木人さんは不滅だ…。



●「天使の詩」シリーズを移植してほしいです。俺はSFC版のほうをやったけれど、淡い色調の超美麗グラフィックにハートがメロメロになっちゃいました。シナリオやサウンドも◎。今までやったRPGで一番ショックを受けた作品です。(大阪府・エヴァ・17歳)

## あきらめません 移植 までは



## ひとことfrom 地球人

- ◆ やっと隔週刊ですか。(埼玉県・コウキ・20歳)
- ◆ 去年サターンを買った人、電池があぶない。(山梨県・ヨウイチ・24歳)

- ◆ このはがきを手にとりたまえ。(奈良県・マサヒロ・13歳)
- ◆ 近頃パチンコ絶好調。で、近々90cm水槽を購入する予定です。(京都府・シンイチロウ・25歳)
- ◆ 公務員の逆襲。キャー♥(北海道・タケシ・18歳)
- ◆ MDというところではミニディスクのことだと思ってしまう。(東京都・シンイチ・24歳)

I N F O R M A T I O N	<b>土星人の環</b> 身のまわりのバカ話や、怒った、感動した話など、なんでもpanaさんにぶちまけましょう。イラストはがき歓迎。	<b>ナイスポーズでえす</b> ○○に見えてしょーがない/という写真を本誌で発見したらそのシチュエーション描写も添えて教えておくんまし。	<b>俺のサターン</b> 俺のサターンはこんなサターン。とっぴでオリジナルなものをネーミングとその定義を書いて送ってちょうだいね。	<b>鎮星画廊</b> サターンソフトのイラストをはがきに黒ペンで描いて送ってください。はがきサイズの厚手の紙に描いても結構です。ただし、カラー、鉛筆の使用はご遠慮ください。
	<b>ふてきな奥さん&amp;予備軍</b> ハードとソフトの購入層は圧倒的に男性ですが、その恩恵に浴しているのは奥様や彼女なのは!? おはがき待ってます。	<b>鎮星劇場</b> サターンのおバカな4コママンガを考えよう。描き方は鎮星画廊と同様に、黒ペンで大きめの文字で書いてね。	<b>ゲームの木人</b> サターン周辺で発生したゲームの鉄人ならぬ木人(もくじん)さんの微笑ましいエピソードを教えてください。	<b>●VOYAGERへの投稿は……</b> 下記のあてさきにコーナー名を明記してはがきでお送りください。採用者全員(ひとことを除く)に図書券500円分を、さらに優秀作品にはお好みソフト('95年12月末までに発売されたサターンおよびMDソフト)を差し上げます。
	<b>サターン川柳</b> サターンにまつわる現象、感情などを5・7・5(ときには7・7)で詠んでみませんか。詠み名と解説も添えてね。	<b>侃々諤々</b> ユーザーの本音を、テーマ別「侃々諤々(テーマ名)」、フリー「侃々諤々・いいたい放題」に分けて募集しています。なるべくはがきに簡潔な文章をお願いします。		

### 12月号の プレゼント

- 前号の「銀狼伝説3」のタイトル表記におきまして、サブタイトル「遙かなる闘い」およびTM・©が抜けていました。
- 前号199ページの読者プレゼントの締切が11月24日となっておりますが、正しくは12月22日です。今からでも間に合いますよ。
- 新作スケジュールにおきまして、「バーチャファイター2」

- が2箇所ありますが、正しい発売日は12月1日(発売中)のほうです。
- 前号87ページにおきまして「バーチャコップ」の発売日が11月22日となっておりますが、正しくは11月24日です。
- 以上、関係各位の皆様ならびに読者の皆様にご迷惑をお掛けしましたことを深くおわび申し上げます。

### あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6  
平田ビル2F ソフトバンク株  
「セガサターンマガジン」編集部  
「VOYAGER(各コーナー名)」係





キミの知りたいハードの姿をドクターKが見せてあげよう

# NUDE<sup>na</sup> HARD

## PART12 マイクロプロセッサと専用ハードウェア

マイクロプロセッサが何ビットであるか。この関心は、8ビット機が全盛を誇っていた時代に、16ビットMPUを搭載したメガドライブが登場した頃にさかのぼる。メガドライブは「16ビットMPU68000を搭載〜」を謳い文句に、ゲームファンの注目を集めた。そして今、32ビットRISCプロセッサ……64ビット〜と、「何ビットマシンなのか」という方向へ興味を抱く人が依然として少なくはない。はたして、マイクロプロセッサそのものがゲーム機の性能を決めるものなのか？ 今回は、このことについて考えてみよう。

毎月寄せられるハガキを見ながらその多さに驚くのが、ゲーム機に搭載されているマイクロプロセッサに関する質問の多さ。各プロセッサは何MIPSなのか？ サターンが64ビット級というのはSH2が2つ搭載されているのに関係あるのか？ など、スピードやビット数の情報にこだわるものが多い。

メガドライブの発売後、マイクロプロセッサのビット数とそのゲーム機の性能やパワーを象徴するものとなり、16より32、32より64ビットのほうが高性能なイメージささげ与えるまでになっている。このことは、セガや任天堂をはじめとするハードメーカーも重々承知で、「64ビット級ゲームマシン！」とか「究極のゲーム機Nintendo64！」など、あたかもビット数でゲーム機の高性能ぶりを示すキャッチフレーズが世上を賑わしている。これは、マイクロプロセッサがコンピュータにとって重要なデバイスであることを、「素人だってな

んとなくわかる」という一面を突いた巧妙な宣伝戦略である。

ここで誤解してほしくないのは、こういうやり方を私は非難しているのではなく、「〜ビットマシン」宣伝によって生まれた誤認が結構根深いことに驚いているのだ。

### マイクロプロセッサを助ける専用ハードウェア

では、ゲーム機のマイクロプロセッサはどんな存在なのだろうか。一言でかたづけてしまえば、専用ハードウェアに「おんぶ」している必要最低限の頭脳である。当たり前ことだが、ゲーム機というのはゲーム専用ソフトが快適に動作するよう設計された特殊なコンピュータで、頻繁に使用されると思われるグラフィックやサウンド処理をハードウェア化し、あまり使わない機能をことごとく排除した、ある意味で割り切ったハードと言える。

例えば、画面全体をスムーズに動かしたい！ ならば、背景のスクロール機能をハードウェアで搭載しよう……。背景と独立したキャラクターを高速で動かしたい！ ならば、スプライト機能をハードウェアで搭載しましょう……。と、ソフトが必要とするであろう処理をハードウェアでサポートし、ソフトレベルでの処理、つまりマイクロプロセッサにかかる負担を極力やわらげるような設計思想がゲーム機にはある。つまり多少誇張して言うと、「画像処理チップにパワーがあって、その機能ですべてがまかなえるなら、マイクロプロセッサはすることがない」のだ。このことを最も立証しやすいゲーム機がSFCではないだろうか。これほどマイクロプロセッサが非力で、画像処理チップなどが強力なハードウェアは珍しいかもしれない。

SFCというゲーム機は、CPUのコアに65C816という、どうにもこうに

もパワーのないマイクロプロセッサを使用し、遅いわマイナーだわでプログラマの評判は決して良くはなかった（任天堂さんゴメンナサイ、Nintendo64が出るんですから大目にみてください）。しかし、画像処理や音源処理用プロセッサの機能は豊富で、SFCで新たに搭載された背景の拡大縮小回転機能、半透明機能、H-DMA（ラインバッファへ画像データを直接転送する機能）など、画像処理系のハードウェアだけでも当時としてはかなり豪華なもので、これらの機能がほとんど使える「モード7」というグラフィックスモードでの画像表現は、SFCよりもパワーのあるプロセッサを搭載したPCエンジンやメガドライブでさえマネできないものだった。ちなみに、各ゲーム機のマイクロプロセッサを比較すると、SFCは65C816カスタムを3.579545MHz、PCエンジンは6502カスタムを7.16MHz、メガドライブ

### ゲーム機に搭載されているRISCプロセッサ

「ゲーム機の能力はマイクロプロセッサだけでは計り知れない」とはいつても、やはり気になるのがハードマニアの性というもの。せっかくネタとしてとりあげたからには、ちょっとした情報も載せないと面白くないので、ゲーム機に使われているRISC系プロセッサの演算能力を紹介しよう（ただし、3DO搭載のARM60は除く）。

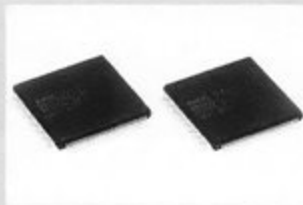
ここで使う整数演算能力を示すための指標はMIPSで、米DECのVAX-11/780というコンピュータが1秒間に1754回のDhrystone1.1ベンチマークを実行するのが1MIPSとされている。最近では、より正確な演算能力を示す「SPEC」という指標が使われるようになってきた。



### 日立の SuperH RISC Engine

SHシリーズは、日立が開発した32ビットRISCプロセッサで、家庭用ゲーム機初の純日本製CPU。SH1はサターンのCD-ROMドライブの制御用として、SH2はCPUとして2個搭載し、V5V動作で550mWという低消費電力と、16ビット固定の命令長で命令コードを小さくできる特徴を持った、コストパフォーマンス重視のプロセッサだ。

※写真はSHシリーズ最新型のSH3



### ミップス社の Rシリーズ

米シリコングラフィックス社の子会社であるミップス社が設計した、ワークステーション向けのRISCプロセッサで、NECなどがライセンスを受けて製造している。R3000はPSのCPUコアとして、R4300はNintendo64のCPUコアとして使用されている。ワークステーション用のプロセッサとして設計されているため、演算能力は高いがメモリを喰う。

※写真はNEC社製のVR4300

SPECとは……米IBMを含むアメリカのコンピュータメーカー数社からなるベンチマークテストを開発するために設立された団体。SPECベンチマークは、10種類のリストからなるテスト結果をSPECint(整数演算性能)、SPECfp(浮動小数点演算性能)で表す。



が68000を7.8MHzで動作させ、この中で最も処理が速いのは、PCエンジンの6502カスタム。メガドライブとSFCは、16ビットだ！ といっても整数演算能力は1 MIPS（ミップス）にも満たなかった。

以上のことをふまえると、マイクロプロセッサが何ビットであるとか、演算処理能力のちょっとした差などを考えるよりも、「ゲームソフトが望む表現を現実化するために何が必要なか」を考える方が、ゲーム機にとって重要なのである。

## 専用ハードウェア化が進んだ次世代機……しかし

サターンやプレイステーション（以下PS）など最近のハードは、リアルタイムで3次元物体を表現するポリゴン処理をハードウェアで搭載した。ジオメトリ、レンダリング等は、マイクロプロセッサだけで処理するにはあまりにも負担が大きく、まともにも使用できるレベルで処理するには、強力な専用ハードウェアの助けが必要不可欠だ。ジオメトリ演算は、サターンがSH2に組み込まれたDSPで、PSはGTE（処理用の専用チップ）で行い、レンダリングはそれぞれの画像処理チップが担当している。両ゲーム機とも、並列分散処理——つまり、複数の機能を非同期で並列処理するためのアーキテクチャを高いレベルで実現しているわけだが、私個人の見解としては、PSの作りはスッキリとしていて、やや並列分散処理をさせやすくしていると感じる。

サターンとPSの搭載機能で圧倒的な差があるのは、動画再生機能だ。圧縮画像を非同期でハードウェア復

元できるPSに比べ、シネバックをソフトウェアで処理するサターンは、再生レートを高めてフレーム数を増やしたり、色数を増やして画質を向上させると、マイクロプロセッサにかかる負担が増してしまうため、ちょっとした機能制限を受けてしまう。こういうところに、ハードウェアで処理するか否かの性能差が現れるわけだが、裏を返せば、コストという大きな制約に縛られて、強力なマイクロプロセッサを搭載できない家庭用ゲーム機の宿命が「専用ハードウェアの搭載を余儀なくしている」ともいえるだろう。

## 64ビットだからスゴイ！ のではない

Nintendo64、M2 アクセラレータ（以下M2）は、当然のことながら64ビットのマイクロプロセッサを搭載している。Nintendo64は、ミップス社とNECが共同開発したR4200の派生品R4300をコアにしたもの。M2はモトローラ社のPowerPC602だ。この本が発売される頃には、Nintendo64の正式仕様も公表されているだろうから、詳しくはそれを待って私なりの目で斬ってみたい。

いずれにせよ、両ゲーム機ともに圧倒的なパワーを秘めているのは想像に難くない。それは「64ビットのマイクロプロセッサを搭載しているから」というよりも、シリコンバレーの頭脳とエレクトロニクスの進歩に裏付けされた技術によるものだ。

SH2の6倍以上にあたる300万トランジスタを集積したM2の画像処理専用プロセッサや、0.35ミクロンという最先端の超微細プロセスで主要チップを起こしたといわれるNintendo64。画像処理チップとビデオメモリ間のデータ転送レートはピーク時で1秒間に500Mバイトを超え、画像処理に最先端技術が惜しみなく投入されている。

このように、64ビット機といっても「64ビットだからスゴイ」のではなく、飛躍的なエレクトロニクス技術の進歩によるところが大きいのだ。確かに、マイクロプロセッサ自体のパワーもR4300は約131MIPS、PowerPC602は約80MIPSと、かなり演算能力も高く、膨大なデータ処理をするのには申し分ない力を秘めている。しかし、64ビットのRISCプロセッサは、命令長が64ビットに固定されている場合もあり、一度の処理で否応なしに64ビットのデータを喰ってしまうため、メモリの消費効率が非常に悪い。常時64ビットのデータを扱うなら理想的だが、ゲーム機の処理部品として64ビット長のデータを随時扱うことは考えにくく、十分なパフォーマンスを発揮させようとするなら、膨大なメモリ搭載量が要求される。Nintendo64やM2がどれだけのメモリを搭載してくるかわからないが、マイクロプロセッサのビット数は処理速度を高める効果も確かにあるけど、膨大なデータを高精度で処理するために必要な数字だと認識したほうがいだろう。

## ドクターKのHARDな日々

読者からのハガキは、すごくありがたいモノです。質問はコラムの内容を決めるのに役立つし、以前休載した時、「体に気をつけてがんばってください」なんてお便りまでもらって、マジでうれしかったです。遅ればせながら、ありがとネ。

で、最近になって無視できなくなってきたのが、ヘッドフォンボックスとかRGBの21ピンから15ピンへの変換など、製作モノに関するお便り。こういうものであれば、ゲーム機本体をいじらずに作れるし、ハンダづけができればまず成功するやさしいレベルなので、もっと要望があればやってもいいかな？ と思っています。ちなみに費用は、ヘッドフォンボックスが約500円、RGBの変換ボックスが1,000円といったところ（ケース代は別ね）。「ぜひやってほしい！」という人は、おハガキくださいね。待ってま〜す。

### あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町  
3-27-6平田ビル2F ソフトバンク株  
セガサターンマガジン 編集部  
「NUDE na HARD」係

### 略語一覧

CPU : Central Processing Unit  
DMA : Direct Memory Access  
DSP : Digital Signal Processor  
GTE : Graphics Transformation Engine  
MIPS : Million Instructions Per Second  
MPU : Micro Processing Unit  
RISC : Reduced Instruction Set Computer  
SPEC : Systems Performance Evaluation Cooperative

## ドクターKのQ&A

Q: 「バーチャファイター・リミックス」はテクスチャを貼っているのにもかかわらず、ベタツとした2D的な絵にしか見えませんが、どうしてですか。ポリゴンは3Dグラフィックスを表現するための機能なのに、これでは納得がいきません。（千葉県・小林志郎・19歳）

A: ご指摘のとおり、静止していると立体的に見えるにくい。私見だが、「リミックス」はテクスチ

ャレベルで光があたっているようにキャラクターの皮膚や服などの絵を描き、それを貼っているようだ。間違っていたら謝るが、どちらにせよ、サターンで業務用ハードのように光源を使ってグーローシェーディングをかける処理は非常にきつい。これはもうハードの問題で、「プログラミングなんかかなる」というものでもない。だから、VF2はすんごく頑張っていて、素晴らしいテクスチャの描き込みで光源処理の弱さを補って余りあるものとしている。



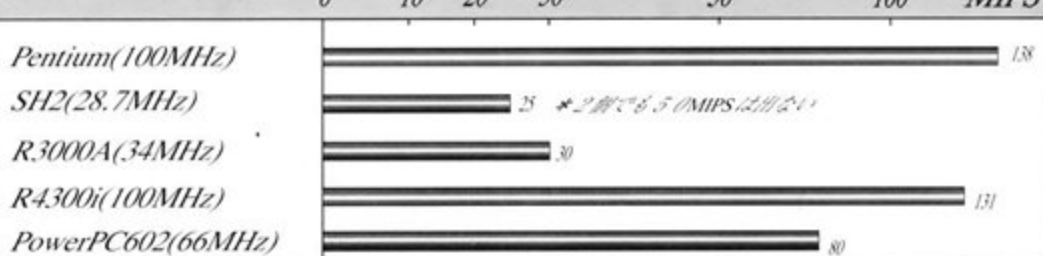
## モトローラ社の PowerPC シリーズ

モトローラ社とアップル社が定めたPowerPCアーキテクチャを基に設計されたRISCプロセッサでモトローラ社の他、IBMなども製造する。

PowerMacシリーズのマイクロプロセッサとして脚光を浴び、3DOのM2アクセラレータにはPowerPC602が搭載される。内蔵されている浮動小数点演算ユニットの能力が高く、画像圧縮や伸長、ジオメトリ演算などの複雑な処理に強い。

※写真はモトローラ社製のPOWERPC602

### 各プロセッサの性能



※PentiumはRISCではありませんが比較対象として載せておきました。



150万人の「WA大戦略」プレイヤーに贈る

# 愛と勇気の ワールドアドバンスド大戦略

## プレイヤーズ ROOM

パワーメモリーを品不足にさせるほどの勢いでユーザーが増えつつある「WA大戦略」の、ユーザー達の聖地たる当コーナー。今回もCDが擦り切れるまで遊べる情報が満載だ。全員刮目せよ！（命令）。

### 猪野清秀

自宅のサターンを稼働させる際、その99%は「WA大戦略」のためにだと豪語する、根っからのシミュレーションゲームライター。ゲーム機はもちろん国内外のパソコンゲームに至るまで、同ジャンルのゲームを愛して止まない。最近では当コーナーの今後の方針について、良からぬ(?)考えを画策中。速くないうちにこ披露できることだろう、とは本人談。

目指せ大勝

## 難関マップパーフェクト攻略

ドイツ編：スモレンスク攻略

作戦時期：1941.7.10.～1941.8.8.

### 強敵T-34初登場！ どう対処する？

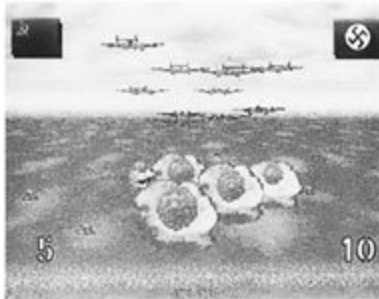
今回の完全攻略マップは、これから長い道のりになるかもしれない、対ソ連戦において最大のポイントとなるユニットが登場する戦場である。そのユニットとは、史実でもドイツ軍戦車のライバルとして大量生産され、戦後に至るまでソ連軍に愛されたT-34だ。

この戦車は価格が安く（＝量産されやすい）、性能もドイツ軍戦車より良いという、誠にタチの悪い

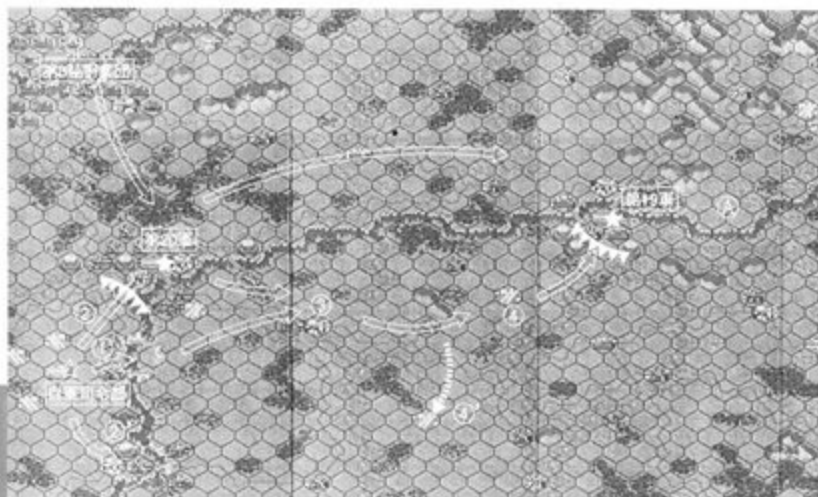
もの。まともに戦車で立ち向かっては割の合わない戦いを強いられる。史実でも独ソ戦の初期においては、互角にT-34に対抗できるドイツ軍戦車は皆無だった。

T-34に対しては野砲や航空機の攻撃で弱めてから、戦車でとどめを刺すこと。決して同機数のT-34に対して、自軍の戦車では立ち向かわない。この原則さえ守っていれば、このマップはそれほど難しくはない。

右のマップ図のナンバーに従い、マップ中央部を流れるドニエプル川の南方をすくい上げるように、スモレンスクにある敵第19軍司令部を目指そう。自軍の司令部そばにある敵第20軍司令部へは航空機を数機派遣すればよい。味方の第3装甲集団が叩いてくれる。



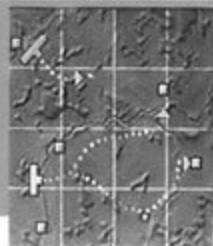
航空機や野砲で叩いてから戦車でとどめを。T-34に対する戦いはこれしかない。



### 勝利条件

大勝	15ターン以内に敵全司令部を破壊
勝利	全敵司令部の破壊
敗北	自国司令部の破壊

### 作戦地図



いきなり味方司令部に迫る歩兵……に見えるが、実は彼ら動員兵は動けない。



ドニエプル川北方は味方の第3装甲集団が攻めてくれるので、ちよつかいを出す必要はまったくない。

### 要注意な敵兵器

「バルバロッサ作戦」では組みしやすい敵だったソ連軍も、このマップから手こわい兵器が登場するように

なる。制限ターン内に目的を達成するためには、彼らとの戦いの中で、多数の損害を覚悟する必要がある。

**T-34A** 中戦車 装軌基

移動	5	燃料	42	価格	1	対空倍率	1
対空力	15	対歩力	45	対車力	40	対機力	0
対空力	0	対歩力	15	対車力	20	対機力	1

ソ連の主力戦車。曲線を多用した防弾性の高い車体はドイツ軍に衝撃を与えた。強いぞ。

**KV-1** 重戦車 装軌基

移動	5	燃料	35	価格	2	対空倍率	1
対空力	25	対歩力	45	対車力	40	対機力	0
対空力	0	対歩力	15	対車力	20	対機力	1

T-34以上に厚い装甲を持つ重戦車。拠点に立てこもられると非常にやっかいな相手だ。

**152mmヤホウ** 牽引榴弾 装輪基

移動	0	燃料	50	価格	1	対空倍率	1
対空力	0	対歩力	10	対車力	10	対機力	0
対空力	18	対歩力	30	対車力	20	対機力	1

独軍では進化させてやっと出せるのに、ソ連軍は最初から生産可能。少々ずるい。でも強敵。

**LaG3** 戦闘機 航空

移動	9	燃料	42	価格	3	対空倍率	1
対空力	40	対歩力	10	対車力	20	対機力	0
対空力	0	対歩力	15	対車力	20	対機力	1

Bfシリーズと四分六分くらいに戦える戦闘機。なめてかかると痛い目にあうぞ。爆装にも注意。



## 「WA大戦略」を10倍 楽しく遊ぶために

## 裏技・秘密情報一挙大公開!

- ・FASTモード
- ・未確認飛行物体
- ・カメラアングルを自由に

残念ながら前作の「アドバンスド大戦略」ほどの数ではないものの、「WA大戦略」にも便利でナイスな裏技が用意されている。今まで公開されているものも含めて、まとめて紹介しよう。さらにプレイする者すべてを驚愕させる事実も明らかになった。これまでも読者から何件か報告されていた未確認飛行物体が正式に確認されたのである。彼らの正体は!?



ナイスだが時間がかかる戦闘シーン。敵のターンだけ表示をオフにできないかな……と思っていた皆さん、お待たせしました!

### ①戦闘アニメFASTモード

戦闘シーンのアニメを、自分のターンだけ見ることができるといって、非常に便利なモード。

具体的には、①設定変更画面で「システム」のところからカーソルを移動させ、②そこでスタートボタンを押しながらCボタンを押す。③うまくいくとラッパが鳴り、「戦闘アニメ」の部分に「FAST」になる。これでバッチグーだ!



ラッパが鳴り、赤い文字で「FAST」と表示されればこの技は成功。自分のターンの戦闘のみ、リアルな戦闘シーンが表示されるようになる。

### ②戦闘中に未確認飛行物体

読者からもいくつか報告のあった未確認飛行物体。実はこれをほぼ確実に見られる条件が存在する。

まず①自国側ユニットの残機が1しかないこと。そして②敵あるいは自国側のどちらかが航空ユニットであること。この2つの条件を満たしていれば、33%の確率で画面内を未確認飛行物体が横切る。ただしカメラアングルによって見えないことも。



怪しげな音を発し、機体下部の砲塔をぐりぐり回転させながら縦横無尽に空を飛ぶ謎の物体。奴の正体は……次号まで待て!

### ③戦闘アニメのカメラアングルを自由に

まずは1Pだけでなく2P側にもパッドを接続する。そして戦闘アニメが始まり旗が2つ出た後に、2P側のパッドのAボタンをおもむるに連打する。うまくタイミングがええれば、メニューが登場し、カメラアングルや天候、地面の累積度を変更することができる。雪の中での爆撃シーンなど、ルール上はありえないビジュアルもこれならOKだ。



これが選択メニュー。2P側のパッドが必要になるのが難点だが、さまざまな戦闘シーンを満喫できるのだからそれくらいは我慢。

## 超兵器・未完成兵器辞典

現在のB-2爆撃機のような外観をしているこの機体は、ドイツ空軍の将校であり熱心な技術屋でもあったホルテン兄弟のデザインによるもの。「空気抵抗を少なくする」という課題に対し、「機体そのものを揚力(浮き上がる力)を生み出す主翼だけにすればいい」という結論からできたのがこの形。この原型は1932年にはすでにH1型

グライダーとして完成されていた。実際の製作はゴータ航空機製作会社が行い(故に同機をGo229とも呼ぶ)、1944年の冬に行われた試験では高度1万2千mで時速970kmを記録している。

残念ながら量産される前に生産工場が連合軍に占領され、同機がドイツの空を守る機会も永久に失われた。生産機数は3機である。

### Ho229

すさまじいまでのスペックを持つのがこのHo229。もし量産が間に合えば……あるいは第二次大戦の戦況そのものも変わっていたかも。

Ho229		戦闘攻撃機		航空	
移動	14	燃料	70	搭載	4
対空	75	対空	70	対空	1
対地	30	対地	70	対地	1
対海	50	対海	70	対海	1



日本軍のプロペラ機くらいならあっと言う間に撃墜してしまう。制空権を握れるだけでなく、爆撃までできるのだから便利なことこのうえない。

## 俺の叫びを聞いてくれ!

■さっそくですが質問です。僕は主に陸のマップのほうがやりやすいのですが、日本とアメリカのキャンペーンには海のマップが数多くあります。そこで空母のうまい使い方、うまい守り方を教えてください。(岡山県・神本哲哉)  
●基本的に空母は「爆撃機のB爆弾では攻撃されないが、普通の攻撃には非常にもろい、移動型の飛行場」と思えばよい。武装変換が

少しめんどろという難点もあるけどね。1隻だけでなく数隻をまとめて行動させれば、それらが搭載している航空機の威力を集中して使うことができるぞ。防御方法は……写真にあるように、敵の航空機はもちろん、艦船に攻撃されないよう、他のユニットで周りを取り囲むように守るのが基本。近づく敵ユニットを積極的に排除することも重要だ。

## 投稿コーナー



このように空母を他の艦船や航空機で守ることで、空母の安全を確かなものにできる(一般にはこの形を輪陣形と呼ぶ)。

## 投稿大募集

当コーナーでは「WA大戦略」に関する投稿を大募集。当ゲームに関することなら何でも下の宛先まで送ってほしい。特にイラストが不足気味。CGでもOKだぞ。



〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F  
ソフトバンク株  
セガサターンマガジン編集部  
「愛と勇気のWA大戦略」係まで



ゲームが  
好きで好きで  
たまらない vol.4

# YAMATO SAWAMURA BLOW

BLOW / 沢村大和



3人のサウンドユニット「BLOW」でボーカルを担当。また、田嶋里香や柳原愛子らに楽曲を提供する。孤独を愛する彼の趣味は、ゲーム、パチンコ、映画鑑賞、読書など！人熱中できるもの。O型。

## 胸に残るゲームを作ってくれ

こんばんわ！ BLOWのボーカルの沢村大和です。前回に引き続き、このページを担当させてもらおうぞ！このように雑誌などの原稿を書くことがよくあるのだが、そのたびに悩むのが自分のことを何と書けば良いのかということだ。表現方法としては「私」、「僕ちゃん」、「俺」など色々なものがあるが、やはり日常会話で使っているのがよいだろうということで、「俺」にしようか……と思ったが、偉そうなヤツと思われそうなので「俺様」にしておこう。

前回、俺様の幼少の頃のことを少し書いたが、今回も少しその辺の事情について触れたいと思う。大人になった今でも、街を歩いているとよく「職業は王子様ですか？」と聞かれるほどの美形な俺様だが、幼少の頃は、まさに春の野原に舞う妖精のようなプリティーさだった。

そんな俺様の好きだった遊びは、ゴリラの人形とパンダの人形を石鹸箱で作ったタイムマシン風の車に乗せていろんな世界を旅させるという

ものだった。ちなみにゴリラの名前が「セリーヌ山田」パンダの名前が「パンダ」だった……。俺様は1人2役でセリーヌ山田とパンダに会話をさせ、いつも部屋の中で大冒険をしていたのだ。時にはこたつの中が巨大洞窟になり、カーテンがオーロラ、熊のぬいぐるみが「大内流熊のザウルスZ」だったり、たった6畳の子供部屋が刺激的なワンダーランドだった。よく考えてみるとファミコンなどない時代に俺様はロールプレイングゲームをやっていたのだ。それも自分の考えた物語の中で。きっと大人になった今でもRPGが好きなこととか、作詞の仕事をしていることなどはその頃の影響だろうと思う。

最近秋葉原などで、慣れた手つきでパソコンを触っている子供達を見て驚かされることもある。きっとそんな子供達が大人になることを必要とする社会が、時代がやってきたのだろう。この子供達がいつかゲームメーカーに入り、今よりももっとリアルな画像のもっと凄いRPGを作

ってくれるのかもしれないと思うと、ワクワクさせられる反面、そのRPGの物語や魅力的なキャラクターを創造し作り出すことのできる大人になれるのか、少し心配になってくる。今の子供達に「一番好きなおもちゃは？」と聞いたら、ほとんどの子供はファミコンと答えるだろう。自分が子供の頃「セリーヌ山田」や「パンダ」とやったあの遊びを今の子供にやって欲しいとは思わないが、その子供達が一番身近に感じてるおもちゃ「コンピューターゲーム」の中であんな遊びができれば素敵だと思う。

子供の頃夢中になって読んだ本「海底二万マイル」。今でも深く胸に残っている……。将来「子供の頃やった○○○○って言うゲームソフト

が凄いいに残ってるんだよね、なんて言うヤツが出てくるような、そんなゲームソフトを、メーカーの皆さん作ってください。

なんか今回は少し堅い内容になってしまったが、今日のところは俺様のヘソの横にあるほころに免じて許しといてくれ。このBLOWを担当しているページは決まった内容で書くとは思っていなかったのだが、前回、そして今回と「こんなソフトをつくってほしい」的な内容になったので当分の間この内容で書いていきたいと思う。題して「プリティー大和のこんなゲームがほしいのよん！」。

まあそんなことで、次回を楽しみにしなくてもよいぞ。俺様はプレッシャーに弱いんだ！ じゃっ！

### BLOW NEWS

'93年6月に3人のユニットとしてデビュー。現在は花王の「SUCCES・トニック」CFソングも収録した4枚目のアルバム「BREATHLESS」がヒット中。来春発売予定のシングルレコーディングも開始した。レターは編集部まで。また、ファンクラブの問い合わせは、〒103 東京都港区六本木5-10-31 第二矢口ビル502「BLOW DE WAY」に。

## Bob Dob's Favorite



presented by Ken-1 Shigetou

重藤賢一：博多を拠点にしながら、活躍中のDob（Dob：旧名称Date of Birth）というクリエイター集団の一員。最近国内初のエンハンスドCDやサターンของเกม制作（「ゲボッカーズ」のキャラクターデザインなど）も手がけるマルチメディア・アーティスト。ちなみに既婚。

## レーシングコントローラーのことだけど

「ハングオンGP'95」を買いに行ったら、ちょうど店頭デモをやっていたので遊んでみたのだが、バイクがバコバコ傾いてハンドルが切れるのでどうも面白くない。レビューの点数もあまりよくなかったので、レースゲームファンの僕もこれはパスかなと思ったけれど、初のバイクものだし、レーシングコントローラー（以下RC）も眠っているからと、とりあえず買って帰った。やはりパッドではコーナーリングの感じもないし妙にバイクが軽く感じてダメだったが、RCだと操舵だけは細かな操作がで

きるの、コーナーリングの感じもよくなったし、どことなくバイクの重量も重くなったみたいで、パッドの時より楽しく遊べるではないか。パッドとRCでは面白さがまったく違う。パッドではクソゲーでもRCだと結構熱くなれるレースゲームに変身するのだ。そのまま3時間くらい遊んでクリアした。そこで感じたのが、ゲームレビューではパッド以外にRCなどのオプションデバイスに対応している場合はそれを使用した場合の点数も別につけるべきではということ。デイトナの時はそれほ



## 池袋サラのバーチャクラッシュ vol.8

前々号で告知した「がんばれ神戸復興記念百人組み手」を行うべく神戸駅近くの「セガ神戸カモメ館」とかいうアミューズメント施設に行ってきました。

当初俺と新宿ジャッキーでやる予定だったのだが、前日になって新宿ジャッキーの本職(ライター)がスーパーヘビィに忙しらしく組み手に来られないことが判明。急速ブン丸がピンチヒッターとして参加となった。

途中新幹線で「今日は新宿さんのファンがいっぱい来てるんだろうなあ。新宿さん来ないって知ったらみんな帰っちゃうかもね。特に女の子とか」って言ったらマジでセガの人なんかびびり入っていました。

で、到着してみると150人ぐらいの人がいてなんかひと安心って感じ。特に俺とブン丸はテレビなんかにかかなり露出してるんで100%認知されちゃってちょっと照れ気味。イベント開始時には250人ぐらいのギャ

ラリー&参加者で大にぎわいだった。

午後2時を回った頃最初のイベントがスタート。まずはVF2.1による兵庫県大会。県内の各地よりトーナメントで勝ち上がってきた22名の強者達で兵庫県一のVFプレイヤーを決定するというもの。1回戦は寒い試合が多かったが、決勝に近づくにつれて面白い試合が増えていった。中でも「丸林ジャッキー」と地走りを多用するカゲ使い「つるりん丸」が場を盛り上げてくれた。やっぱり大会って盛り上がったほうが見ているほうも楽しいわけでクイックバックと下段パンチばかり打ち合う試合は眠くなってくる。結果、「公言ライトニングフィニッシュ」を決めて丸林ジャッキーが優勝した。やるう。

で、その後に俺とブン丸の組み手があったんだけど、結果は俺が89勝11敗、ブン丸が94勝6敗。内容的には、逃げたりする奴らはそんなにいなかったものの、ガードが堅いのが多かったように思う。中には終始ファジーガードに徹してこちら

が疲れてガードしたところにスプラッシュを入れてくるジェフリーがいたりもして、なんかそいつとの最後のセットはやる気なくなってワザと負けちゃったりした。はいはい、君のファジーガードは完璧です。よくわかりました。じゃ次行こうか。って感じ。だってこんな疲れる奴とやるより次の人と楽しい対戦したいのよ俺は。そのへんは理解してほしいんだけどね。あと、個人的に嫌いな大ジャンプキックを入れられるとそのセットはすべて大ジャンプキックで倒しに行く(負けることあり)ので、今後の参考にしてほしい。

イベント終了後はお決まりのコースで現地のアミューズメント施設(いわゆるゲーセン)を回ってみた。今回は大会で優勝した丸林ジャッキーの常駐先で落ち着くことになった。そこにもレベルの高い人達がたくさんいて、結構楽しい対戦をさせてもらった。この場を借りてお礼を言いたい。また300円の鳥井は非常にリー

ズナブルでおいしかった。ああいう雰囲気ってのはまた行きたいという気にさせてくれる。

そういえば、帰りの新幹線の中で「九州方面での百人組み手って今までにないですよねぇ」とセガの人に言ったら「じゃあやりますか」って話になって急速1月20日に福岡の天神GIGOとかでやることになった。同伴は新宿ジャッキー(予定)となっている。福岡のバーチャジャンキーは楽しみに待っていてくれ。



なんかハニーはちっとも言うことを聞いてくれないんで、彼女に別れを告げてグレイスに乗り換えた。相性ピッタリでよい感じだ。

HYPER COLUMNS

Chaos

Chaos執筆者へのメッセージは

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6  
平田ビル2F ソフトバンク株  
セガサターンマガジン編集部  
「Chaos(各執筆者名)」まで。

ど強く感じなかったが、次回のレースゲーム評から2つの点数がつけられていることを期待している。

さて、そのセガのRCだが、僕は嫌いだ。なぜハンドル部分だけがアナログでアクセルやブレーキはオンオフのデジタル処理にしたのだろうか。それにハンドルの「あそび」も調節やアジャスト機能もない。なぜこれを商品化したのかが、いまでも納得いかない。僕はこれでデイトナをやっても全然面白くなかったから、それ以来タンスの上でほこりをかぶっていた。ちなみにその後、発売になった「F1 Live Information」もパッドのほうが楽しめた。たぶんレースもの場合には、細かなアクセルワークやハンドルの調整、重さなどが

しっかりしていないと、臨場感のあるプレイができないのかもしれない。

ここはセガさんに思いきってもらって、パソコンの世界にある「Formula T1」のような本格的なハンドルコントローラーをマニア向けにでもいいから作ってもらえないものだろうか。ハンドルの右側にはギアノブがあり、ちゃんと足でアクセルやブレーキが踏めるこだわりの一品。さらに特注でコックピットタイプがあるということなした。みなさんの希望をハガキに書いてセガに送りつけ、商品化してもらおう。まあ、そのうち俺が考えている「重藤・レーシングコントローラー」も誌上公開するので待っていてほしい。





発表！ 第一期サタ教信徒

●大幹部● <b>石田 真吾</b> パチャラーン三世	セガマークⅡをこよなく愛するその精神と、姉がいるという点。至急写真を送れ！
●ナカヤマ様の秘書● <b>永沼 純也</b> イリマジョーリ	ナカヤマ様の似顔絵が非常に上手かった。しかし、サタ教では偶像崇拜はノーだ。
●法務大臣● <b>佐々木 洋</b> アレクスザヘジホゲ	「バーチャカラテカ」と著作権法を真剣に考える姿勢と、ハガキを鉛筆で書いている点。
●おそ松くんのバグ取り大臣● <b>世良田 努</b> ゴンペアイムソーリ	セガサターンを「セガーン」と呼ぼうという大胆な意見。及び面白いハガキ。
●ソニックを忘れない大臣● <b>高橋 秀明</b> ジュオーキン	なかなか律儀なヤツだから。静岡県に住んでいることも非常に良い。これからは静岡に住むべし。

ついに第一期のサタ教の信徒発表だ。今回は絞りに絞って大臣クラス以上の氏名とサタネーム、そして選考理由を載せた。まず、大幹部の石田はハリキるように&急いで自分の顔写真も送れ(マジ)。姉さんの「キレイだったら」送れ。永沼はナカヤマ様の絵が非常に上手い。今後もどんどん送るように。ただし本宗教は偶像崇拜は御法度なので載せはしない(言っておくが怖いわけじゃないぞ)。佐々木は法律にうるさいので法務大臣にした。これで任○堂とも戦えるだろう。世良田はハガキが非



これがパチャラーン(石田)自慢の所有物。やるな。

常に面白かった。セガサターンを「セガーン」と呼ぼうという意見が良いぞ(ちなみにVサターンは「ヴイーン」、Hiサターンは「ハイーン」だそうだ)。高橋はなんか真面目そうなので、ソニックを忘れない大臣という大変重要な役職にしたぞ。頑張れ！

その他、信者候補として犬塚秀、五十嵐弘之、高橋寿仁、武井通浩、中山潤一らが最終選考に残った。あと少しの努力で大臣なのであきらめずに頑張るように。

また、ペンネームはダメだと言っているのにまだPNのアホがある。男なら(女でも)堂々と本名で来い！

今回決定したの大臣達はどんどんサタ教布教のために濃い活動をするのだ。音沙汰ないと除名だぞ。他の者も、次の発表まで手紙を待つので、カモン信者なのだ。

WARP土星調査隊報告

今月もサタ教の教えを守った良いソフトが作られているかを調査するよーん。



姓名判断や相性占いなど、アレコレ占える占いソフトだ。その結果はいかに？



こ存じ、有名ゲームのゲイムだ。アメリカへ行きたいか「NO」

飯野賢治

シャイニングの5分で止めたというレビューに反論が多いが、本当はちゃんとやっているぞと言いたい男。

接待ソフトですね、友達とか女の子とかの、あんまりゲームにうるさくない人への。つまらないっぽいのが実は割とハマる。が、すぐに飽きるの、接待相手がいる人はどーぞ。社名占いで「ワープ」と「フューチャー」なんかを比べると笑える。同じく飯野と彼も。

うーん。アメリカ横断ウルトラクイズを企画するところはいいんだけどねえ。こういうアホらしいものを作るときは、もっと真剣にやらなきゃ。なんか、開発が冷めている気がする。細かい作り込みで欠けている。音楽もオリジナルを使って欲しかった。

須藤秀希

Dのディレクターズカット開発中は何日も帰れない日が続く。死にかけたが、今は元気になり踊る毎日。

せっかく入力した自分の名前をボロボロに言われると腹立つが、嫌いな奴の運勢が悪いと大笑だ。意外にハマってしまう。ワイワイやるにはいいかね。それでも一通りやれば飽きちゃうけれど。それとタロット占いは、雰囲気も違うし、いらぬ。夢占いは問題外。

こだわりが甘すぎ！最初はウルトラクイズのノリが良く出てるなーって思ったんだけど、それって福沢アナのテンションのおかげなんだよね。ゲーム自体はおとなしいから、ウルトラクイズとは別もんなって感じっす。ネタが笑えるだけにもったない(?)なあ。

サターン教布教本部通信

布教本部では、サタ教信者を募集している。入信希望者は「私はサターンのためにここまでした！」ということがわかる写真等を送って(例えばサターンと一緒に風呂に入っている写真や金メッキしたサターン本体などなど)。入信者には、カモン/信者と同じくワープ特製会員証をプレゼントするぞ！宛先は一緒だ。〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株セガサターンマガジン「サタ教」各係

さて、噂の「バーチャカラテカ」だが、事態はかなりマズくなっており、開発は一時中止となっている。続報を待ってくれ！アミーゴ！



怒ってる、怒っているぞ！怒りM A X / アイマックスだ！



スーパーリアル麻雀 発売記念  
グラフィティ インタビュー

# 田中良

シリーズを通して「スーパーリアル麻雀」のキャラクターデザインを手掛ける田中良氏。前号では各シリーズ作の制作当時の思い出を語ってもらったので、今回はシリーズ全体に対する思い入れを中心に迫ってみたい。



1965年8月27日生。乙女座のB型。現在はテレビ東京系列アニメ「バーチャファイター」の作画総監督として活躍中。ちなみに既婚。

## 自分の絵がガラッと変わっちゃう

—田中さんご自身、ゲーセンには行かれたりするんですか？

「ええ、よく行きますけど。」

—例えば「PⅣ」なり「PⅤ」なりをプレイしている人を発見した時は、どんな心境ですか？

「確かにお客さんの反応って気になりますよね。(グラフィックが)とばされたりすると『あっ、怒ってる怒ってる』とか(笑)。」

—それぞれの作品が出荷されたときの周囲の反応は？

「多分、いろいろ言われてはいたんだろうけど、あんまり覚えてないなあ。それよりも僕自身、恥ずかしいっていうのはありましたね。絵を描いてからゲームセンターに並ぶまでの時間があまりにも長いから、その期間のうちに自分自身の絵がガラッと変わっちゃってる

んですよ。自分にしてみると『あっ、すごい古い絵』って感じがして。その絵を見てああこうだって言われちゃうワケでしょ？ だからとても悔しいというか……。」

## 「PⅢ」での衝突が今の路線を作った

—シリーズのファンはある程度そのへんの事情を理解していると思いますが、このソフトで初めて過去の作品に触れるユーザーに対して何かひと言、ありますか？

「うーん……でも毎回、作る時に前作のファンのことって考えてませんからね。ファンはこういうのを出したら喜ぶだろうなどは思いますけど、その人達だけのために作ってはいられないんですよ。作品ごとのインターバルもそれなりにあったわけだし、メインの客層

も変わっていくじゃないですか。だからとにかく新しい絵、その時代にあった絵を意識して描いてはいたんですよ。だけど、出る頃には自分の中で時代後れになっちゃう(笑)。その繰り返しです。」

—でもこのように過去の作品が並べられると、当時の思い出が蘇ってくるんじゃないですか？

「『PⅢ』は、描いてる時にすごい注文をつけられたけど、それ以外はわりとスナリと。『PⅣ』に至っては、最初にキャラキャラって描いたのが、そのまま通っちゃったから。もう鬼のようなやり取りが全然ないですよ。」

—やはりピークは「PⅢ」？

「あの時に激しい衝突がなかったら、今のような路線にはこなかったですよ、絶対。まあ、僕の描く絵の方向性と『スーパーリアル麻雀』シリーズ自体の方向性が合ってきたってこともあるけど。」

## CGアニメには新たな目標が必要

—アニメーションに関しては？

「『PⅤ』あたりになると、だいたいの動きを全部自分で作りました。プログラマーさん達があとで結構苦労したという話を聞きましたよ。毎度毎度そうなんだけど、作業を始めたときって、どれだけ動かせ

るかってわからないじゃないですか。実際その絵を作ってみてからじゃないと。最初から制約を考えてやっちゃうと臆病なものになっちゃいますからね。」

—結果的にプログラマーの技術の発展を促した形になりましたね。

「彼らにムチを打つという感じですか(笑)。おかげで『PⅤ』では、CGというかコンピュータとアニメーションがだいぶ近づいちゃってるじゃないですか。昔はテレビで流れているようなアニメーションをゲーム上で再現するのが1つの目標だったわけで、それがおおむね達成されているんです。」

—今では部分的にはCGが追い越してるところもありますしね。

「ディズニーと違って(原・動画を)もう鉛筆で描いていないんですよ。国内でもCGを使っているところもありますし、やっと変わってきたって感じですよ、アニメ業界も。でも僕は『PⅡ』の頃からこうなるだろうとは思ってました。予言というかね。」

—ではさらなる目標をすでに？

「あんまり具体的に言っちゃうと『PⅥ』に引っ掛かるんで、とりあえずはお楽しみにということで勘弁してください。」

—ありがとうございました。

## ファンは必見!? インタビューこぼれ話

●「PⅡ」には、全部脱いじゃった絵も作られていたらしい。うーん、見てみたかった。

●「PⅢ」の未来の脱衣シーン4段階目に出てくる、イマイチ意味不明の画面フラッシュ。これは、ブラを外した男が、未来に触ったときの「ピクンッ」という状態を表しているんだとか。「やっぱり、何だかよくわからないですよ(笑)」とは田中氏の弁。

●「PⅣ」に登場するキャラの胸は、よく揺れる。開発段階ではもっと凄かったそうだが、「別の生きものみたいで気持ち悪かった」(田中氏)とのことで、修正が加えられたそう。

●ゲーム中には登場しないが、「PⅣ」のアーケード基板には、悠が雀卓にうつ伏しているCGのデータが入っているらしい。開発当初は、コンティニュー受け付け時間の終了時に、「燃え尽きたプレイヤー(男)」のイメージ画が表示される予定だったのだが、開発陣との意思疎通が不完全だったため、ボーイッシュな悠ちゃんにすり変わってしまったとか。

●現在セタでは業務用「PⅥ」を開発中。キャラはポリゴンじゃないそうだ。あー良かった。



サターン版の発売は、その後のソフトの流れに二石を投じた。



最後にこの「グラフィティ」は現在好評発売中。定価は8,800円。発売元はもちろんセタだ。



# Hello!! CAPCOM®

Vol.1

サターンを盛り上げるメーカーさんのページ。今回はお待ちかねのカプコンだ! ハガキも募集だ!

## としまえん VS セガサターンでもカプコンは大人気!

### 「としまえんでボクと対戦!」

としまえんに3大格闘ゲームが出現! 11月23日・24日・25日の3日間、サターン発売1周年記念・娯楽の殿堂対決、「としまえんVSセガサターン」が開催された。「ストリートファイターZERO」「ヴァンパイア ハンター」「X-MEN」の人気格闘ゲームが出展されたカプコンブースは当然のごとく盛り上がりを見せた。今回の目玉はこのイベントで初お目見えのサターン版「ヴァンパイア ハンター」。移植度の高さにみんな驚いていたぞ。すでに発売されている「X-MEN」のゲーム大会は発売直後は思えないハイレベルな戦いが繰り広げられたぞ。



ハンターの移植度の高さは感動モノ! VF2目当ての人たちもビックリ仰天。X-MENやストZEROも当然人だかりだったぞ。



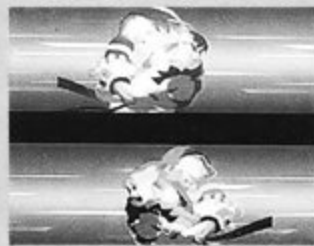
発売日はなんと1月26日! 初心者には技の練習やシステム習得に役立つトレーニングモードがウレシイね。マニアは家で練習して、ゲームで乱入だ!!

ついに発売された「X-MEN」。期待を裏切らない移植度に、みんな納得したことだろう。こうなると、「マーヴル・スーパーヒーローズ」も移植希望だね。



## CAPCOM Selection

### ■ストリートファイターZERO 完全データファイル



ウィンドウズ対応のパソコン用CD-ROMソフト。ストZEROのキャラクターデータを完全収録。全アクションシーンを動画で再生、音楽やSEも聴ける。ZEROの全てが自由に検索できるすぐれモノ。●12月発売予定●2,980円。

### ■マーヴルスーパーヒーローズ



カプコンの最新格闘ゲーム「MSH」のCDも登場だ。アメコミの人気キャラクター達の迫力を存分に再現するアツい曲を収録。もちろんボイスやSEも迫力満点だ。●ソニー●発売中●2,000円

### ■ROCKMAN THE POWER BATTLE

家庭用で大人気のアクションゲームがアーケードで登場。ボス戦のみで常に緊迫した戦いが楽しめるぞ。ロックマンの曲のノリは人気が高く、もちろんCDで聴くのも最高。この独特の世界を音楽で堪能すべし。●ソニー●発売中●2,000円



## Try ARCADE Next CONSUMER?

アーケードで人気のゲームはやっぱり家庭でも楽しみたい! もちろん移植先はサターンを希望したいね。今人気のアーケードゲームを紹介!



### ■闘神伝2

●カプコン●アーケード●近日登場予定 PSで発売された人気の3D格闘ゲームの第2弾がアーケードではカプコンから登場する。再び開かれた闘神大会。エイジ、エリスなどの人気キャラクターに加えて女刑事トレイシー、秘密結社の幹部カオスが登場。ガイアも鐘を説いて参戦だ。サターンの闘神伝Sで腕を磨いておけばゲームで役に立つかも!?



2で加わった新システムには注目。1を温めて究極必殺技を決めろ!

### ■マーヴルスーパーヒーローズ

●カプコン●アーケード●稼働中 今ゲームでもっとも対戦台をにぎわせているのはコレ。アメコミの人気キャラクターが登場。今までの格闘ゲームにはない人間離れした必殺技やアクションが魅力だ。迫力あるインフィニティ・スペシャルは抜群の爽快感が得られるぞ。サターンでは「X-MEN」、ゲームでは「MSH」で決まりだね。

## Hello!! CAPCOM お便り募集!!

ハロカブ(略)ではみなさんのお便りを募集しまーす。でも普通のお便り募集なんてカプコンらしくない! そういうワケで毎回テーマを決めていくことにしました。今回のテーマは…「サイバーボツ」です。アーケードで評価の高かったメカもの対戦格闘ゲーム。お便りの他にも「人間以外のコスプレ」も募集します。スーパー8などを実物で表現して下さい。採用者にはプレゼントもあり。次回からは謎の凄腕ゲーマーと経堂のへなちょこゲーマーがナビゲーションします。期待してね。



他のゲームの投稿も募集する……(ハンター希望だ)。

### あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンクセガサターンマガジン「Hello! CAPCOM」係



# SEGA SATURN

セガサターン・  
ライセンシー・スペース

# Licensee Space

クリスマスが近づいていますが、ソフトの発売を控えたライセンシーの皆さんはそれどころではないでしょう……。

## アクレイムジャパン

クリスマスが近づいていますが、イベントが目白押しで大変です。さてSS版モーターをお待ちの皆さん、もうちょっと待ってください、鋭意制作中なので……。まあバーチャフォトスタジオでプロのカメラマン気分を味わっててください。

(マーケティング部 清水)

## ヴァージンインタラクティブ

クリスマスが近づいていますが、ヴァージンインタラクティブではクリスマスはありません。年末にはブラックファイアー、カオスコントロールがあるので来てこまい。でも、皆さんに楽しいソフトを届けたいと思えば……。でもクリスマスにはケーキを食べ過ぎて遊びたい。このうえ、もしも正月休みがないなんてことになったら会社を辞めてやるぞ！ なんてね。(広報・カサ)

## エインシャント

クリスマスが近づいていますが……エインシャントはその頃、デビルクリスマスと化していることでしょう。なぜって、この地獄の宴の模様は、近日公開(予定)のエインシャント情報コーナーにおいて語られることと思います。……というわけで、皆さんの期待と励ましのクリスマスプレゼントをまっていますので、よろしくお願ひします。(デザイナー:あやの+校正人=J)

## ゲームスタジオ

ワシカ野球の王様である。出来上がった音楽を聴かせてもらったぞ。喜び時は喜び、悲しむ時は悲しむ、これこそ……音楽に関しては、ワシに発言させるな！ なんじゃお主は！ 「ワシは芸術を愛する大商人セゴ様じゃ！ うさくさい奴は引ッ込んで！ お前に言われとうないわい！ 「ふん、うるさいわ。次からこは、セゴ芸術と美女を語るにするぞ！ ……王様失脚。

## 光栄

12月といえば有馬記念。印象深いのはイナリワンが勝ったレースです。それまでずっとオグリキャップを追いかけてたんですが、そのときだけは、オグリが力が尽きているような気がして外し、勝ちました。でも後味が悪かったな。その有馬記念を特集した「夢はターフを駆けめぐる！」が登場します。(デザイン部 中村 真)

## コナミ

みなさんこんにちは。コナミ広報の早坂です。今年もクリスマスがやってきますね。クリスマスイブが日曜日と来たもんだから、週末はにぎやかに好きな人や仲のよい友達と過ごす、かな？ では、ここでおすすめのソフトを1本教えてあげる。コナミの「ちびまる子ちゃん対戦ばずるだま」パーティなんかでみんなと盛り上がるのがこのソフト。楽しくイブを過ごしてね。

## サミー工業

クリスマスが近づいていますが、僕らはそんなコト言ってもらえません。他のメーカーさんもそうだと思いますが、僕らはもう2~3年先を見ていかなければならないので、もうてんやわんやです。このままいくと「麻雀ハイパーリアクションR」はS,SSと続いているのでは……。それとサミーの代名詞「パチスロ」のサターン版は1月位に発表します。マジですごいよ。(竹中)

## サンソフト

皆さん、もう「ギャラクシーファイト」は遊んでいただけましたか。隠された裏技とかもあつたりするので探してほしいのー！ さて、話はかわって、サンソフトでは休止していたファンクラブを近々リニューアルオープンします。美しい情報満載の会報やイベントなど盛りだくさん！ これからのサンソフトにご期待ください。(広報担当 いまぜきいずみ)

## ソフトビジョン

クリスマスが近づいていますが、みなさんイブの予定は決まりましたか？ (ちなみに私はまだです。) サターンが誕生して1年が経ちましたが、我がソフトビジョンもようやくラインナップの中間に入れていただけるようになりました。画面写真などはもうちょっと先になりそうですが、来年はピンバシ、ガンガンいきますのでよろしくおねがいします。(広報宣伝/KOZY)

## ハドソン

大切な人にプレゼントする物は決まりましたか？ もしまだのようなら、たまには、セガサターンのゲームでもプレゼントしてはどうでしょうか？ とても個人的なことになりますが、つきあってから5回目のクリスマスを迎える彼女がいます。だれか!! なにをプレゼントすればいいか教えてー!! えっゲームをプレゼントしろ!!(企画宣伝 だるだにあん)

## パトラ

世間はX'masムードですが、当社はモンクに感化される営業K男や、爆薬の快感に酔いしれる業務T子などで「ロードランナー・レジェンドリターンズ」(ベータ版)にはまっています。1月下旬発売に向けて、社員一同奔走しておりますので、宜しくお願いします。(10年前、「ロードランナー」にはまった時につき合ってた彼女を思い出し、感傷的になっている広報P)

## マイクロネット

クリスマスが近づいていますが、今年もデートの約束のないあなた、良い子にしているのに、サンタが来ないアナタ、もうちょっとだけ待っててくださいね。可愛い女の子が出演した「麻雀狂時代コギャル放課後編」が1月12日に発売になります。今回は大型ポスターと可愛ゆう&麻宮淳子のメッセージ入りです。(素敵な声か聞けるよ！)(広報 page)

## メサイヤ

クリスマスが近づいていますが、先日変な夢を見ました。帰宅途中、高田馬場の駅前売っている「天津の甘栗」を買いました。食いしんぼうの鯛猫ヤマトに栗を与えたところ、リスに変身してしまっただけです。栗とリスの夢でした。次の日また変な夢を見ました。クリントン大統領が椅子に座っていました。クリントン椅子の夢でした。(超貴重なメサイヤ広報 佐藤弘明)

## やのまん

クリスマスが近づいていますが、そんな季節感を思いきり無視した「日約けの思い出+姫くり」がいよいよ発売です。寒さを忘れさせてくれるこのゲームで一気に夏といきましょう！ 発売日が近づいてしまっている「フェーダ・リメイク」も2月にはお届けする予定です。お待たせした分、確実にパワーアップしていますので楽しみに！(ゲームソフト事業部 唐杉)

## ユーメディア

クリスマスが近づいていますが、お正月ももうすぐです。千葉さんはいかがお過ごしでしょうか。クリスマスといえば、風呂上がりにカニで日本酒、という感じですが、カニは耳がカキゆくなります。それではまたお便りします。(広報 k・montarou)

メーカーの宣伝担当の人達に聞いてみたいことがあったら、ハガキに書いてみよう。もちろん、激励なんかでもいいよ。

あてさき

〒103 中央区日本橋浜町3-27-6  
ソフトバンク株  
セガサターンマガジン編集部  
ライセンシー・スペース係





SEGA専門店  
消費税不要!!  
(全商品税込)

# サタ

☎03-3258-9051 [代表]  
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1 神田高野ビル  
郵便振替番号 00150-9-708150 (有)サタ  
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

※商品はすべて新品です。※新作ソフトは発売日にお届けします。

セガサターン本体 特価  
Vサターン本体 特価

### ■新作コーナー

野茂ベースボール	11/17	5,200円
ドラゴンボールZ	11/17	6,000円
X-MEN	11/22	5,200円
オールドインターセター	11/22	5,200円
ギャラクシーファイト	11/22	5,200円
ぱっぱらばおへん	11/22	4,300円
燃えるプロ野球'95	11/22	5,200円
バーチャル(税付)	11/24	7,000円
バーチャガン	11/24	2,600円
闘神伝S(仮)	11/24	5,200円
金沢将棋	11/24	7,000円
スーパーリアル麻雀777	11/24	7,800円
シュートリアル	11/24	4,300円
バーチャファイター2	12/1	6,100円

マジカルドロップ	12/1	5,200円
爆笑クイズ	12/1	5,200円
NBAジャム	12/1	5,200円
BUG(バグ)	12/8	5,200円
ハットリックヒーロー	12/8	5,200円
湾岸デットヒート	12/8	6,000円
フッカークリスマス	12/8	5,200円
日約けの想い出	12/8	5,200円
5月31日の誕生日	12/15	5,200円
ガンバート	12/15	5,200円
DX人生ゲーム	12/15	5,200円
マジカルドロップ	12/15	5,200円
デビルズコース	12/15	5,200円
結婚	12/15	6,000円
海底大戦争	12/15	6,000円
ドライアス外伝	12/15	5,200円
クオパティス	12/21	6,000円
ゴジラ	12/22	5,200円
テマパーク	12/22	5,200円
北斗の拳	12/22	5,200円

バーチャレシニングSS	12/22	5,200円
ブラックファイター	12/22	5,200円
真・女神転生	12/25	6,000円
セガラリー	12/29	5,200円
ウィザードハーモニー	12/29	4,500円
カオスコントロール	12/29	5,200円
ザホード	1/26	5,200円
インターナショナルVゴールド	特価	
ウイングアームズ	特価	
永世名人	特価	
学校の怪談	特価	
輝水晶伝説アスタル	特価	
ゲームの達人	特価	
グランチェイサー	特価	
グレイテストナイン	特価	
クロックワークナイト(上)	特価	
クロックワークナイト(下)	特価	
極上パロディウス	特価	
ゴータ(GOTHA)	特価	
ザ野球拳(18禁)	特価	

実況パワフルプロ野球'95	5,200円
シムシティ2000	5,200円
新忍伝	5,200円
水滸演武	5,200円
スーサーバイ	5,200円
ストリートファイターROF	5,200円
将棋まつり	5,200円
真説夢見館の物語	5,200円
シャイニングウィズダム	5,200円
スラムダンク	5,200円
卒業(II)	5,200円
ダークシード	5,200円
タマ(TAMA)	5,200円
ツインビーヤッホー	5,200円
Dの食卓	5,200円
デイトナUSA	5,200円
デジタルピンボウル	5,200円
天地無用	5,200円
熱血親子	5,200円
信長天翔記	5,200円
バーチャファイター	5,200円

バーチャファイターリミックス	5,200円
バーチャルハイドライド	5,200円
バトルモンスターズ	5,200円
パンツァードラグーン	5,200円
ファイナルロマンスII	5,200円
ハンガオンGP	5,200円
ブルーシカゴ	5,200円
Vゴール	5,200円
ぶよぶよ通	5,200円
プリンセスメーカー2	5,200円
ブルーシード	5,200円
魔法騎士レイアース	5,200円
ミスト	5,200円
ゆみみみくすりミックス	5,200円
RACE DRIVIN	5,200円
リグロードサーガ	5,200円
レイジーセレクション	5,200円
ワールドアドバンス大戦	5,200円
ワンチャイコネクション	5,200円

周辺機器	
ファイタースティック	12/1 3,200円
アスキーパッドX	12/1 2,200円
サタンパッド	2,200円
バーチャスティック	4,300円
パワーメモリ(12月再販)	4,300円
シャトルマウス	2,700円
マルチターミナル6	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
サターンRFユニット	1,800円
サターンAVケーブル	1,800円
サターンRGB	2,000円
ムビーカード	17,800円
ホリサタンスティック	4,300円
ビクターCDデコーダ	15,800円
フォトCDSS	3,400円
ミッションスティック	7,000円
レーシングコントローラー	5,200円

メガCD2	11,800円
(クラシックディスク、天舞、ヘビーノバ付)	
ワンダーメガ2	19,800円
(ワンダーメガコレクション付)	
バックアップRAM	4,600円
12/22 サージカルストライク	4,800円
アフターバーナーIII	2,800円
アルシャーク	1,800円
アルスラン戦記	800円
Aランサダー	1,800円
AX101	2,000円
アークスII,III	2,000円
アーネストエバンス	1,000円

アネット再び	2,000円
★ウイングポスト	800円
ウイングコマンド	1,800円
ウィングチャイルド	300円
江川プロ野球CD	1,800円
エコーザドルフィンCD	2,800円
熊狼スペシャル	1,800円
★ぎゃんぶらあ2	2,000円
クイズスクランブル	1,000円
クラッシュディスク(ソフト入り)	800円
魔術遊撃隊	2,800円
★元朝秘史(ジジキスカン)CD	1,800円
サイボーグ009	1,800円
ザサードワールドウォー	1,800円

サンダーストームEX	800円
★サンダーホーク	3,800円
シムアース	1,500円
シャドウオブビースト2	2,800円
★シュバルツシルト	3,800円
★シルキーリッパ	2,000円
ジャガーXJ	2,800円
雀豪ワールドカップ	2,800円
ジュラシックパーク	2,800円
★CD 三国志3	1,800円
真・女神転生 CD	2,800円
スイッチ	1,800円
スターブレイド	2,800円
ソウルスター	1,800円

ソニック CD	1,800円
ソルフィス	500円
ダークウィザード	1,800円
ダイナミックカントリークラブ	1,800円
WWFマニアツアー	1,800円
ダブルスイッチ	1,800円
天舞メガ CD	100円
Vay CD	1,800円
デトネーターオーガン	1,000円
デスプリンガー	2,000円
デバステイター	900円
天下布武	1,800円
トムキャットアレー	1,800円
電忍アレスタ	1,800円

ナイトトラップ	1,800円
忍者ウォリアーズ(CD付)	1,800円
ノスタルジア	800円
★信長覇王伝 CD	2,800円
バトルコープス	1,800円
バトルファンタジー	500円
バリアーム	1,500円
ブレイズファイター	1,800円
ブラックホールアサルト	300円
ブレイアリア	800円
ブレイ	900円
プリンスオブベルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	800円
ファイナルバトル	500円

ヘビーノバ	500円
ヘブンリーシンフォニー	800円
マイクロソム	2,800円
マイト&マジックIII	1,800円
モーターコンパットCD	1,800円
★ゆみみみくす	2,800円
らんま1/2(500円分テレカ付)	2,800円
リーサルII(続付)	2,800円
リーサルII(ソフトのみ)	1,000円
ロードスター島戦記	2,800円
ロードブラスターEX	1,800円
ワンダードッグ	300円
ぼっふるメール	1,800円
惑星ウッドストック	300円

●不用品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

### メガドライブソフト

アークスオデッセイ	2,000円
アウトラン	2,800円
蒼き狼と白き牝鹿	1,800円
アンドロイドライン	2,800円
イースIII	2,800円
イチダントアルMD	2,800円
ヴァリスIII	2,000円
ウィザードオブモータル	2,000円
ヴィクセン357	2,800円
ヴェリテックス	2,000円
ヴォルフォード	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	2,800円
英雄伝説II	2,800円
エイリアンストーム	2,000円
エリザベス	2,000円
エコーザドルフィンII	900円
Eターナルチャンピオンズ	2,800円
F117 ステルス	3,800円
SDヴァリス	2,000円
LHX アタックジョッパー	2,800円
エレメンタルマスター	2,000円
ガイアレス	2,800円
火激	2,000円
熊狼伝説2	2,000円

★ガントレット	4,800円
キングゲームショー	800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
究極タイガ	2,000円
キングオブザモンスターズ	2,800円
キングコロッサス	500円
キングサーモン	2,800円
空牙	2,800円
クライミング	2,000円
グランドスラム	2,800円
クールバスター	2,800円
グレイランサー	2,800円
ゲイングラント	2,000円
豪華一族	2,800円
コロムス	2,000円
コロムスIII	2,800円
ゴールデンアックスII	2,000円
ゴールデンアックスIII	2,000円
サイドポケット	3,800円
サイオブレイド	1,800円
サンダーフォースIII	1,800円
★サンダーフォースIV	1,000円
サンダーブレス外伝	800円
三国志II	2,000円
新〜夜叉月舞曲	500円
紫禁城	1,800円
G-LOC	1,800円
シーザーの野望II	2,800円

シャドウオブゼースト	1,000円
★シャイニングフォース	2,800円
★シャイニングフォースII	2,900円
★シャイニングストライク	3,800円
★雀豪登龍門	2,800円
ジュラシックパーク	2,800円
ジュエリスボンII	1,000円
ジノーグ	1,000円
★新世紀ドラゴンセンチ	2,800円
修羅の門	2,000円
スーパー忍II	1,400円
スライムワールド	1,800円
スティールタロンズ	2,800円
★ストリートオブ	2,800円
スーパーエアルフ	1,800円
スーパーモナコGP	900円
スーパーモナコGPH	900円
スタークルーザー	900円
スプラッターハウスII	2,800円
スペースハリアII	2,800円
セントソード	1,000円
ゼロウイング	1,800円
ゾウゾウゾウ	1,500円
ソニックII	1,800円
ソニック&ナックルズ	2,800円
ソールキングダム	2,800円
大航海時代	2,800円
太閤立志伝	2,800円

太平記	300円
大魔界村	2,800円
★ダイナブラザーズII	2,800円
ダイナマイトヘッティ	2,800円
ターボアウトラン	2,000円
タスクフォースEX	2,000円
ドライアスII	2,800円
ダーウイン4081	1,800円
ダーナ女神転生	1,800円
タントアール	2,800円
チュルノブ	2,800円
ツインクルテール	2,800円
TMNT I	2,800円
TMNT II	2,800円
デンジャラスシード	1,800円
ドラゴンズリベンジ	2,800円
ドッジ弾	1,800円
トム&ジェリー	1,000円
ドナルドダック	1,000円
ドラゴンボールZ	2,800円
ナゲルマントレインディ	2,800円
中島11グランプリ	1,000円
中島スーパーライセンス	2,800円
忍者武雷伝説	500円
信長の野望	2,000円
★バーチャレシニング	1,800円
パーティークイズマジク	2,800円
パチンコクレーン	2,000円

バッドオーメン	800円
バッドマンリターンズ	2,800円
バトレイバー	2,800円
★バハムート戦記	500円
バフモンガー	1,800円
ビーストウォリアーズ	1,800円
ひよこりひょうたん島	400円
★ふしぎの海のナディア	2,800円
ファイヤムスタング	1,800円
ファステスト1	500円
ファンタジースターIV	2,800円
ぶよぶよ	1,900円
★ぶよぶよ通	2,800円
プリントストーン	1,800円
ブルーアルマック	2,000円
ヘビーユニット	1,800円
ヘアナックルII	2,000円
ヘアナックルIII	2,800円
北斗の拳	2,000円
ポピュラス	700円
ボールジャックス	500円
マスターオブモンスター	800円
まじかるタルートくん	2,600円
まじかるハット	300円
マジンサーガ	1,800円
マスターオブウェポン	2,800円
魔天の創滅	2,000円
魔物ハンター妖子	1,800円

港のトレジャ	1,800円
ミッキー&ドナルド	1,800円
ミッキーマニア	2,800円
ミッキー&ミニニア	1,800円
ミッドナイトレジスタンス	2,800円
★武者アレスタ	4,500円
夢幻戦士ヴァリス	1,800円
メガロマニア	2,800円
モンスターワールドIII	500円
モンスターワールドIV	2,800円
ライオンキング	2,800円
ライトクルセイダー	4,800円
★ラングリッサー	4,800円
ラングリッサーII	5,800円
乱世の覇者	2,800円
ランバート	2,800円
雷電伝説	2,000円
リスターシューティングスター	2,800円
★レスルボール	4,300円
レンタヒーロー	2,000円
ロイヤルブラッド	1,800円
★ロードモナーク	2,800円
ロードラッシュ	1,900円
ロードブラスターズ	1,800円
ローリングサンダーII	900円
ワードナーの森	1,200円
ロケットナイトアドベンチャー	2,000円

32X本体	8,800円
2,800円コーナー	
カオティクス	
サイバーボール	
スターウォーズ32	
スペースハリア32	
メタルヘット	
フレッドカプルスゴルフ	
モータルコンバットII	
バーチャレシニングデラックス	
DOOM	

GGプラスワン	10,800円(ぶよ通)
GGまどうA	11/24 4,000円
GGルナ	1/12 4,300円
300円コーナー	
キネティックコネクション	
ザ・プロ野球'91	
800円コーナー	
ファンタジーゾーン	
ガンバレゴルビー	
クラッシュミー	
ドラえもん	
1,500円コーナー	
アレスタII	
自己中心派	

モータルコンバット	
Jリーグプロストライカー	
レミングス	
トム&ジェリー	
チャックロック	
ぶよぶよ	
ファンタジスター外伝	
ポップブレイカー	
琉球	
ソニック&テイル	
ワールドダービー	
ソニックドリフト1	
ソニックドリフト2	
アラジン	
三日月マ	
ソニックII	
タントアール	

マクドナルド	
モナコGP II	
2,300円コーナー	
ワキャンランド(再)	
バックマン(再)	
なぞぶよ3	
なぞぶよII	
ライオンキング	
ミッキーマウスII	
3,000円コーナー	
シャイニングフォース外伝I	
シャイニングフォース外伝II	
魔導物語II	
3,500円コーナー	
GG女神転生外伝	
シルヴァンテイル	
魔導物語3	

SDガンダム	
ラストバイブル	
ロイヤルストーン	
レイアース2	
GG周辺機器	
オートチューナー	8,500円
パワーバッテリー	4,100円
ピックアップ	1,500円
カーアダプター	2,500円
AVケーブル	800円
対戦ケーブル	1,000円

MD周辺機器	
美しい画像はサタのS端子ユニット	
S-01(M	



COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28  
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全 日 制	1年コース	月～全曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	月～全曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	月～全曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが、初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

## ゲームアーティスト養成講座

全 日 制	月～全曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1,2,3年コース)	単 科	月・木曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲームコンピューターグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	--	--------	--	--

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全 日 制	月～全曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1,2,3年コース)	単 科	月・木or火・全曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	--	--------	---	----------------------------------

## サウンドクリエイター養成講座

全 日 制	月～全曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1,2年コース)	単 科	月・木曜日 PM 1:00～4:00 PM 6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。
-------------	-------------------------	--	--------	---------------------------------------	--

## Mac-マルチメディア映像クリエイター養成講座

全 日 制	月～全曜日 AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。	単 科	月・木or火・全曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	サウンドクリエイターコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。
-------------	-------------------------	--	--------	---	--

## 通信講座募集中

### ゲームデザイナー養成講座 [初心者コース]

- プログラミングの経験の無い方向け  
**A**コース
- BASICをマスターした方向け  
**B**コース
- プログラミングの経験の無い方向け  
**C**コース

### [経験者コース]

- BASICゲームプログラミングコース
- C言語ゲームプログラミングコース
- アセンブラゲームプログラミングコース
- ゲームデザイナーコース

### サウンドクリエイター養成講座

- サウンドコンポーザーコース

## 新設! 毎月開講講座

### ゲーム企画・シナリオ創作養成講座

- 1日2時間30分、月～全まで1年間独創性教育を徹底的に追求する自信の講座です。

### ゲームクリエイター養成講座

- ゲーム作成ツールによるゲームクリエイター養成講座です。プログラム、グラフィック、サウンド全て習ったことないけど、ゲームのアイデアだけは自信があるので、自分でゲームを作ってみよう。こういう諸君が対象です。現役のゲームデザイナーが真剣に指導します。



Edit

伝説の学校

今人々が語りはじめた

## 1996年4月生学校見学会実施中!



### ◆ 真実の勝利 ◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、ゲーム会社に応募(1社目)一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる当学院のすごさが伝説化しつつあります。

## '96年1月生願書受付中!

### ◇全日制1年、2年、3年コース

月曜日～全曜日  
AM10:00～PM4:00

### ◇単科コース

月曜日と木曜日又は、火曜日と  
金曜日の週2回又は、土曜日の週1回  
平日コース PM6:30～9:30  
土曜コース AM10:00～PM4:00



巷で噂の「GAME SOUL」グッズ、販売開始!

# クリエイティブヒューマン

※当店は新品専門店です。

でんわ03-5443-8469(代)

通信販売

送料 ¥780

一万円以上御注文の方は送料をサービス致します。(本体を除く)

human 営業時間 AM10:00~PM8:00

FAXは24時間受付  
03-5443-6593

着払い・年中無休

## GAMESOUL Start

ITEM	SIZE	CHARACTER	PRICE
SNトレーナー	M・L	ソニック	¥3,900
VFトレーナー	M・L	パーチャファイター	¥3,900
SPTトレーナー	M・L	スプリグマン	¥3,900
PMTトレーナー	M	バックマン	¥3,900
VFパーカー	M・L	サラVSバイ(VF)	¥4,900
VFパーカー	L	パーチャファイター	¥4,900
PMパーカー	M	バックマン(2種類あり)	¥4,900
VFウインドブレーカー	M・L	サラステージ(VF)	¥5,800
VFウインドブレーカー	M・L	パーチャファイター	¥5,800
SNウインドブレーカー	M・L	ソニック	¥5,800
キャップ	/	ソニックorパーチャ	¥3,000
時計	/	ソニック	¥3,200
時計	/	パーチャファイター	¥3,400
スポーツバック	S	ソニック	¥2,600
スポーツバック	M	ソニック	¥4,800
ネクタイ	/	ソニック	¥5,000

### ※注意事項!!

☺ 御注文をうけてから商品が到着するまで、一週間程かかります。  
☹ 5%の会員割引は御利用できませんので、御了承下さい。

デザイン・色etcについてはTELにてお問い合わせ下さい。

## イチオシ新作情報



### ガンバード

アトラス/SS/定価¥5,800  
アーケード版もロングヒットを続けている「ガンバード」が、家庭用に初登場。人気のドタバタキャラクター達のノリは健在/ビジュアルデモが追加され、感情移入度もさらにUP/もちろん肝心のシューティングゲーム部分も、「完璧」に移植されています。  
予約特価 ¥5,220

### 結婚 ~Marriage~

小学館/SS/定価¥6,800  
ありとあらゆる機種で発売され、絶大な支持を受けている「卒業」シリーズ。その最新作が、完全オリジナル版でSSに登場/シリーズ中、最も人気の高い「卒業I」のキャラクターに加え、「卒業M」のキャラクターも出演している。女性のプレイヤーも楽しめる。豪華声優陣にも注目!  
予約特価 ¥6,120

ドライアス外伝  
¥5,220

テーマパーク  
¥5,220

大好評発売中!  
パーチャファイター2  
現在人気No.1!  
定価 ¥6,800  
¥6,120

クオヴァティス  
¥6,120

真・女神転生  
デビルサマナー  
¥6,120

発売日	タイトル	価格
発売中	X-MEN	¥5,220
発売中	闘神伝S	¥5,220
発売中	NBAJAMトーナメントエディション	¥5,220
発売中	ハットトリックヒーローS	¥5,220
発売中	ちびまる子ちゃんの対戦ばするだま	¥5,220
発売中	湾岸デッドヒート	¥6,120
12/15	DX人生ゲーム	¥5,220
12/15	サ・ハイパーゴルフ~デビルズコース~	¥5,220
12/15	海底大戦争	¥6,120
12/15	クロックワークナイト~ベバレーチョコの稲袋~	¥6,120
12/22	パーチャレーシングサターン	¥5,220
12/22	忍空 強気な奴等の大激突	¥5,220
12/未	機動戦士ガンダム	¥5,220
12/22	(GG)LUNAR-さんぼる学園-	¥4,350

12月29日発売!!  
セガラリー  
予約受付中!  
テレビゲーム、コンピュータゲーム用3Dサウンド  
定価 ¥7,800の品(税込) 5,980円  
■広告のページを見てネ!

スーパー32X・メガドライブ	パーツ
スペースハリアー ¥ 特価	SS コントロールパッド ¥2,280
DOOM ¥ 特価	SS パーチャスティック ¥4,380
36グレートホールズ ¥ 特価	SS レーシングコントローラー ¥5,380
TEMPO ¥ 特価	SS アナログミッションスティック ¥7,250
メタルヘッド ¥ 特価	SS シャトルマウス ¥2,780
モータルコンバットII 究極神拳 ¥ 特価	SS ファイティングスティックSS ¥5,560
ジ・ウーズ ¥3,980	SS サンサターンパッド ¥3,180
ファーレンハイト ¥4,760	SS ファイティングコマンダーSS ¥2,280
ベベンがPEMGO(12/22) ¥3,490	SS トルネードパッド ¥2,740
サージカルストライク(12/22) ¥4,780	SS トルネードスティック ¥4,680
タントアール ¥1,980	SS パーチャガン ¥2,700
ファンタジースターIV ¥1,980	SS ファイタースティックX ¥3,320
	SS アスキーパッドX ¥2,380
	SS マルチターミナル6 ¥3,480
	SS パワーメモリー ¥4,380
	SS ステレオAVケーブル ¥1,840
	SS S端子ケーブル ¥1,840
	SS RGBケーブル ¥2,320
	SS RFユニット ¥1,840
	SS 電子ブックオペレーター ¥3,480
	SS フォトCDオペレーター ¥3,480
	SS ムービーカード ¥18,280
	SS セガサターン延長コード ¥1,280
	その他 パーチャファイターカレンダー'96 ¥1,456

※その他の商品は、TELにてどうぞ!

新作を予約された方には、消費税をサービスします。クリエイティブヒューマン通販部 東京都港区芝1-11-16 ニチリンビル4F



アリスソフト監修の原画&設定資料集!

## 夢幻泡影 原画&設定資料集



●A4判  
●予価2,300円

アリスソフト 監修

大ヒットパソコンアドベンチャーゲーム「夢幻泡影(むげんほうよう)」の原画&設定資料集。華麗なCG、原画に加え、キャラクター別の心理分析や性格診断チャートなどを用い、夢幻泡影の世界を徹底紹介。そしてなんと巻末には、シナリオのとりさん書き下ろしのキャラクター別短編小説を収録!

12月下旬発売予定!

好評発売中!

## 闘神都市II 原画&設定資料集



●A4判  
●定価2,500円

アリスソフト 監修

大ヒット中のパソコンRPG超大作「闘神都市II」の原画&設定資料集。アリスソフトの貴重で美しい開発資料をページの許す限りてんこ盛り。さらに、全マップからサブイベントまで徹底攻略。特製ピンナップつき。

好評発売中

## スーパーリアル麻雀PV 原画&設定資料集



スーパーリアル麻雀シリーズ最新版PVの未公開設定資料満載。動画枚数1000枚突破のアニメーションシーンもバッチリ完全収録。おなじみのピンナップ付録に加え、巻末に“飛び出すPVポップアップ”が付いています。

●A4判  
●定価2,000円

## アイドル雀士 スーチーパイ 原画&設定資料集



株式会社ジャレコ 監修

ガルフォースやガンズミスキャッツなどで知られる園田健一氏の原画はもちろん、声優インタビュー、開発インタビュー、新たに作曲されたテーマ曲の譜面を収録するなど、ファンにはたまらない盛りだくさんな作りになっています。

●A4判  
●定価1,900円

## スーパーリアル麻雀 PII&PIII ファンブック



●A4判 ●定価2,000円

## スーパーリアル麻雀 PIV 原画&設定資料集



●A4判 ●定価2,000円

## LUNAR I・II 公式設定資料集



メガCD史上最高傑作RPGとの呼び声の高いLUNARシリーズの公式設定資料集。

キャラクターデザインを担当した窪岡俊之氏の描き下ろしイラストや佐藤肇氏による世界設定イラストなど、貴重な資料をあますところなく掲載。

●A4判  
●定価2,800円

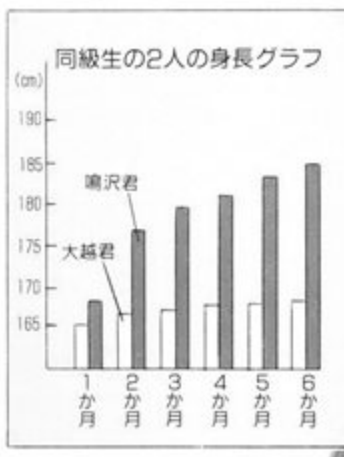


# 伸長法

## 私たちの身長差は伸長法の差です。

1か月で10センチ計画

1日20分!!ビデオを見ながらトレーニング!!



**目標達成!**  
会員の鳴沢明君(19歳)は見事185cmの目標を達成しました。



身長は足から伸ばす  
**DNAシステムがベスト!**

各地であがる成功者の声  
話題の伸長効果!!

**驚異のヨীগ効果と現代科学の勝利!**

まず、最初にお約束したいのは、その効果! 当アカデミーには、全国津々浦々からあきらめていたのに伸びた、20才からでも伸びた、という感謝の声が続々寄せられている。近代ヨীগと現代の人体科学を合体させた「ヨীগ伸長法」がキミを強力にサポート!

もし、チビのままだとすると? キミの人生は、とてもみじめなものになるはずだ。男女交際、結婚問題で、就職活動で、チビは大きなハンディキャップ。キミの性格や能力がどんなに素晴らしいと、マイナスの評価を下されてしまう。馬鹿馬鹿しい現実だ。

一日20分一か月のトレーニング! キミが払う努力は、たったのこれだけでOK! 世界初のビデオ教材で、ラクラク楽しみながら、日に日に、身長はアップする。危険な器具や薬は一切、使わない。身長は決して遺伝だけではない! 各地で21万人が実行している。身長は遺伝で決まるものではないのだ。その決め手は「DNA」。くわしいシステムは、無料の案内書で、キミの未来が大きく変わる!

**世界的権威がこのシステムの開発者**

- 龍村 修先生 骨端軟骨と成長ホルモンの関係を研究し、DNAシステムを開発。
- 古川咲子先生 総合ヨীগ研修会を主宰。ヨーロッパ、アメリカなど世界で活躍。気功術にも精通。
- 飯塚律子先生 ヘルスフーズ研究所を主宰。あらゆる角度から食生活を研究。我が国の栄養学の権威。

※DNAシステムとはダイナミック・ナゴ・アドバンスメントホルモンの略で骨端軟骨を直接刺激し、成長ホルモンを活性化させ、伸長を促進させる方式を言います。

### 喜びの声

本当に伸びるのか不安でしたが168cmから今では185cmまで伸びました。このプログラムは必ず伸びると実感しました。  
(野田武雄・15)

あと3cmと思いましたが、結果は6.7cmのアップ。今までにふりむいてくれなかった男子が話しかけてくるようになります。  
(竹中貴恵・18)

この講座を受けて19.4cmから現在は185cmを超えています。視界が高くなり、性格も明るくなりました。  
(片野ゆりえ・20)

★伸長効果は任意のトレーニング期間により個人差があります。またホルモン障害等による先天性の障害をお持ちの方には効果がございません。

**チャンス**  
とじみハガキを  
今すぐポストへ!  
案内資料を無料急送

無料案内書は秘密厳守でキミだけに分かるように送ります。



スーパーリアル麻雀PV  
**パラダイス**  
オールスター4人打ち  
アンソロジーコミック

12月中旬発売



株式会社セタより現在発売中のスーパーファミコン用ゲームソフト「スーパーリアル麻雀PVパラダイス4人打ち」のアンソロジー・コミックが登場！リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、コミックだけのオリジナル・ストーリーで大活躍！真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載！

●定価980円 A5判・240ページ

© SETA CO., LTD 1995.

**闘神伝**

アンソロジーコミック

好評発売中



© TAKARA CO., LTD 1995.

株式会社タカラの大人気プレイステーション用対戦格闘ゲーム「ハイパーソリッド闘神伝」のアンソロジー・コミック。美少女キャラ・エリスをメインに、すべて描き下ろしのコミックやイラストを多数収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に、真行寺たつや、沢田一、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る永久保存版コミック！

●定価880円 A5判・200ページ

近刊 1月下旬発売予定

**豪血寺一族2**  
ちよっとだけ最強伝説

アンソロジーコミック

好評発売中

The PlayStation BOOKS  
**闘神伝パーフェクトガイド**  
定価880円



好評発売中

SOFTBANK CD-BOOK  
メモリアルドラマCD&ファンブック  
**ラングリッサーII**



B5判・定価3,800円

エルウィンとレオンとの宿命の戦いが、いま始まる!! ファンブックでは、うるし原智志デザインによるキャラクターの魅力を徹底紹介&「ラングリッサー」シリーズの歴史を検証。

【出演声優】

エルウィン…草尾毅 / ジェシカ…藩恵子 / シェリー…横山智佐 / ヘイン…山口勝平 / リアナ…國府田マリ子 / レオン…置鮎龍太郎 / エリザ…林原めぐみ / レアード…堀川亮 / エグベルト…青野武 / バルガス…郷里大輔 / ナレーター…銀河万丈

SOFTBANK CD-BOOK  
メモリアルドラマCD&ファンブック  
**ファンタシースター**



B5判・定価3,900円

セガのゲームソフトを代表するファンタジーRPG「ファンタシースター」ファンブック。セガ監修によるオリジナルドラマCD付き。ドラマCDは、シリーズ4作目「千年紀の終りに」の世界をベースに、シリーズで人気の高いキャラクター、ネイを使ったオリジナルシナリオによるものです。

【出演声優】

ネイ…三石琴乃 / スレイ…井上和彦 / フォーレン…速水奨 / ルディ…阪口大助 ほか

**ファンタシースター  
公式設定資料集**



B5判・定価1,600円

「ファンタシースター」の公式設定資料集。これまでに発売された1から「千年紀の終りに」までの未公開資料を含め、すべての資料を網羅。アルゴル太陽系年表完全版や用語集、開発者スペシャルインタビューなどから、ファンタシースター通販グッズ、すべてのテレビCMまで大紹介。

【綴じ込み付録】

米田仁士描き下ろし B4判特製ポスター

●定価は税込みです  
●お近くの書店でお求め下さい



# 新作ソフト

# スケジュール

## NEW SOFT SCHEDULE

表の見方

【各ジャンル略記】ACT…アクション/RPG…ロールプレイング/SHT…シューティング/ADV…アドベンチャー/SLG…シミュレーション/SPT…スポーツ/RAC…レース/PUZ…パズル/TAB…テーブル/PIN…ピンボール/A・RPG…アクションロールプレイング/QIZ…クイズ/ETC…その他 ※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。なお、「対応等」の項目は、そのソフトに対応する周辺機器、及び推奨年齢などを記してあります。

# SEGASATURN ○セガサターン

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等	
12月	8日	バーチャファイターCGポर्टレートシリーズ〜ウルアホークフィールド〜	1,280円	セガ	ETC	
	8日	バーチャファイターCGポर्टレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	1,280円	セガ	ETC	
	8日	BUG/ジャンプして、ふんぷけちやって、べっちゃんこ	5,800円	セガ	ACT	
	8日	ファーザークリスマス	5,800円	ギャク・コミュニケーションズ	ETC	
	8日	HAT TRICK HERO S	5,800円	タイトー	SPT	タップ
	8日	日灼けの想い出(＋姫くり)	5,800円	やのまん	PUZ	マウス
	15日	クロックワークナイト〜ペパル〜チョコの福袋〜	6,800円	セガ	ACT	
	15日	ガンバード	5,800円	アトラス	SHT	
	15日	海底大戦争	6,800円	イマジニア	SHT	
	15日	EMITバリューセット	15,800円	光栄	ETC	(3枚組)
	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ばずるだま	5,800円	コナミ	PUZ	
	15日	結婚〜Marriage〜	6,800円	小学館プロダクション	SLG	
	15日	☆ダライアス外伝	5,800円	タイトー	SHT	
	15日	DX人生ゲーム	5,800円	タカラ	TAB	
	15日	マジカルドロップ	5,800円	データイースト	PUZ	
	15日	湾岸デッドヒート	6,800円	バック・イン・ビデオ	RAC	ハンドル
	15日	ザ ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	5,800円	ビック東海	SPT	
	21日	QUOVADIS(クオヴァディス)	6,800円	グラムス	SLG&RPG	マウス
	22日	ゴジラ 列島震盪〜	5,800円	セガ	SLG	マウス
	22日	ブラック ファイアー	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	アナログ
	22日	テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	
	22日	バーチャレシニング セガサターン	5,800円	ナムコ	RAC	ハンドル
	22日	クリーチャー・ショック	6,800円	データイースト	SHT	(2枚組)
	22日	機動戦士ガンダム	6,800円	バンダイ	ACT	
	22日	北斗の拳	5,800円	バンプレスト	ACT&ADV	
	25日	真・女神転生 デビルサマナー	6,800円	アトラス	RPG	
	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	5,800円	セガ	RAC	ハンドル
29日	Chaos Control(カオス・コントロール)	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	マウス	
下旬	Wizard's Harmony(ウィザーズハーモニー)	未定	アーケシステムワークス	SLG		
未定	超兄貴〜究極無敵銀河最強男〜	未定	メサイヤ	SHT		
1月	12日	麻雀狂時代〜コギャル放課後編〜	8,800円	マイクロネット	TAB	18歳以上推奨
	12日	ROBO・PIT	5,800円	アルトロン	ACT	
	26日	ガーディアンヒーローズ	5,800円	セガ	RPG	タップ
	26日	バーチャファイターCGポर्टレートシリーズ〜舜帝〜(予)	1,280円	セガ	ETC	
	26日	バーチャファイターCGポर्टレートシリーズ〜リオンハール〜(予)	1,280円	セガ	ETC	
	26日	サイベリア	5,800円	EAV	ADV	
	26日	ストリートファイターZERO	5,800円	カプコン	ACT	
	26日	ロードランナー レジェンドリターンズ	5,800円	パトラ	ACT&PUZ	
	26日	DEATH MASK	8,800円	バンタン電脳工場	ADV	(3枚組) 18歳以上推奨
	26日	ザ・ホード	5,800円	BMGビクター	SLG	
	26日	松方弘樹のワールドフィッシング	5,800円	メディアクエスト	SLG	
	26日	★media ROMancer 朝倉大介	未定	ファンハウス	ETC	
	中旬	必殺バチンコレクション	6,800円	サンソフト	TAB	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等		
1月	下旬	プロ麻雀 極S	6,800円	アテナ	TAB		
	下旬	でろ〜んでろでろ	5,800円	テクモ	PUZ		
	下旬	四柱推命ピタグラフ	5,800円	データム・ポリスター	ETC		
	下旬	天地無用/ 魅御理温泉 湯けむりの旅	8,900円	ユーメディア	ADV&SLG	(2枚組) 18歳以上推奨	
	未定	囲碁(仮)	未定	アスキー	TAB		
	未定	★Cubic Gallery	未定	ウィネット	ETC		
2月	9日	バーチャファイターCGポर्टレートシリーズ〜影丸(予)	1,280円	セガ	ETC		
	9日	バーチャファイターCGポर्टレートシリーズ〜ジュリア〜マクワイルド(予)	1,280円	セガ	ETC		
	23日	サンダーホークII(仮)	5,800円	ビクターエンタテインメント	SHT		
	下旬	提督の決断II	10,800円	光栄	SLG		
	中旬	FEDARIMイクノ〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	6,300円	やのまん	SLG&RPG		
	下旬	★ぐっすんおよよ	未定	エクシング	PUZ		
	未定	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	6,800円	セガ	SLG		
	未定	NINKU〜忍空〜強気な娘等の大激突!	5,800円	セガ	ACT		
	未定	THE GHEN WAR(ザ ゲン ウォー)	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	ACT		
	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	5,800円	EAV	ACT		
	未定	The Tower	6,800円	オープンブック	SLG		
	未定	くるりんPA	3,980円	スカイ・シンクシステム	PUZ		
	未定	料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜	5,000円	HAMLET	ETC		
	未定	☆PDウルトラマリンク	6,800円	バンダイ	PUZ		
	未定	リターン・トゥ・ゾーク	5,800円	バンダイビジュアル	ADV	マウス	
	未定	シーバス・フィッシング	6,800円	ビクターエンタテインメント	SLG		
	未定	★ゲームの達人2	未定	サンソフト	TAB		
	未定	ZORK I	未定	翔泳社	ADV		
	未定	☆タイタンウォーズ	未定	BMGビクター	SHT		
	未定	Defcon 5	未定	マルチソフト	SHT		
	未定	ソニックウイングス スペシャル	未定	メディアクエスト	SHT		
	未定	ハイパー 3D対戦バトルゲボッカーズ	未定	リバーヒルソフト	ACT	対戦ケーブル	
	3月	8日	きゃんきゃんバニー・ブルミエール(仮)	5,800円	キッド	AVG	X指定
		下旬	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	未定	サンソフト	RPG	
未定		ドラゴン・フォース	未定	セガ	S・RPG		
未定		☆バーチャフォトスタジオ	6,800円	アクレイトジャパン	ETC	X指定	
未定		ヴァンパイアハンター	6,800円	カプコン	ACT		
未定		フィッシング甲子園	6,800円	キングレコード	SPT		
未定		スラムドラゴン	5,800円	ジャレコ	ACT		
未定		★開運/ なんでも鑑定団	5,000円	テレビ東京	ETC		
未定		慶応遊撃隊活劇編	5,800円	ビクターエンタテインメント	ACT		
未定		ルパン三世〜THE MASTER FILE〜	5,800円	MIZUKI	ETC		
未定		☆Horror Tour(ホラーツアー)	未定	オー・シー・シー	ETC		
未定		☆GUNGRIFON The Eurasian Conflict	未定	ゲームアーツ	SHT	対戦ケーブル	
未定		エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG		
未定		麻雀ハイパーリアクションR	未定	サミー工業	TAB	X指定	
未定		アイドル雀士スーチーパイII	未定	ジャレコ	TAB	X指定	
未定		コブラ・ザ・サイコガン	未定	タカラ	ETC		
未定		マウスケのおジャマ ザワールド	未定	データイースト	PUZ		
未定		☆ライフスケイプ〜生命40億年はるかな旅〜	未定	メディアクエスト	ETC		
4月	未定	AQUAZONE for SEGA Saturn	5,800円	9003 inc.	SLG		
	未定	風水先生(仮)	5,800円	HAMLET	SLG		
	未定	★飯島愛	未定	インナーブレイン	ETC		
	未定	★出世麻雀 大接待	5,800円	キングレコード	TAB		
5月	未定	★レスキュー	未定	バンタン電脳工場	SLG		
	未定	サクラ大戦	未定	セガ	ADV	マウス	
春	未定	新世紀エヴァンゲリオン	未定	セガ	ADV		
	未定	THOR〜精霊王紀伝〜	未定	セガ	A・RPG		
	未定	★バンザードラゴーン ツツァイ	未定	セガ	SHT		
	未定	リンクルリバーストーリー(仮)	未定	セガ	A・RPG		
	未定	★ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル(仮)	未定	セガ	SLG	マウス	
	未定	NFLクォーターバッククラブ'96	未定	アクレイトジャパン	SPT		
	未定	THE 7TH GUEST2 11TH HOUR	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV		
	未定	銀狼伝説3	未定	SNK	ACT		
	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	未定	SNK	ACT		
	未定	LUNAR(仮)	未定	角川書店	RPG		
	未定	青天大聖〜孫悟空〜(仮)	未定	グラムス	SLG&RPG		
	未定	GOTHA II〜天空の騎士〜	未定	光栄	SLG		



発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
春	未定	未定	コナミ	ADV	マウス
	未定	未定	コナミ	SLG	
	未定	未定	サミー工業	TAB	
	未定	未定	サンソフト	PUZ	
	未定	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	未定	日本クリエイ	ADV	
	未定	未定	バイ	SLG&RPG	
	未定	未定	ピング	SHT	
	未定	未定	ピング	SHT	
	未定	未定	MIZUKI	ETC	
夏	未定	未定	インクリメントP	SLG	
秋	未定	未定	デジタルフロンティア	A・SHT	
'96年	未定	未定	アルトロン	SLG	
	未定	未定	サクセス	SHT	
'97年	未定	未定	サクセス	SHT	
発売日未定	未定	未定	セガ	ETC	タップ  (2枚組)
	未定	未定	セガ	SPT	
	未定	未定	セガ	SLG	
	未定	未定	セガ	SPT	
	未定	未定	セガ	ACT	
	未定	未定	セガ	RPG	
	未定	5,800円	EAV	SHT	
	未定	5,800円	EAV	SPT	
	未定	5,800円	EAV	ACT	
	未定	6,800円	カプコン	ETC	
	未定	未定	I.S.C	TAB	
	未定	未定	アクレイドジャパン	SHT	
	未定	未定	アクレイドジャパン	ACT	
	未定	未定	アクレイドジャパン	SHT	
	未定	未定	アスキー	ADV	
	未定	未定	アスキー	SLG	
	未定	未定	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	未定	エス・ビー・エス	SPT	
	未定	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	未定	エポック	未定	
	未定	未定	EAV	SLG	
	未定	未定	EAV	SHT	
	未定	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	未定	クライマックス	A・RPG	
	未定	未定	彩京	SHT	
	未定	未定	サンソフト	PUZ	
	未定	未定	サンソフト	ADV	
	未定	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	未定	システムソフト	SLG	
	未定	未定	システムソフト	SLG	
	未定	未定	ジャレコ	ADV	
	未定	未定	ズーム	ACT	
	未定	未定	ゼラルドインタラクティブ	ADV&RPG	
	未定	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	未定	ソフトビジョン	SLG	
	未定	未定	ソフトビジョン	SPT	
	未定	未定	ソフトビジョン	SPT	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	未定	タムラソーイング	ACT	
	未定	未定	テクモ	SPT	
	未定	未定	日本物産	RAC	
	未定	未定	日本物産	SLG	
	未定	未定	日本物産	SHT	
	未定	未定	日本物産	TAB	
	未定	未定	バイオニアLDC	A・RPG	
	未定	未定	ハドソン	RPG	
	未定	未定	ハドソン	RPG	
	未定	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	未定	BMGビクター	RPG	
	未定	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	未定	メサイヤ	ACT	
	未定	未定	メディアリング	RAC	
	未定	未定	心霊呪殺師 太郎丸(仮)	未定	
	未定	未定	TECMO SUPER BOWL(仮)	未定	
	未定	未定	USDラッグチャンプ(仮)	未定	
	未定	未定	SUPER301 SQ(仮)	未定	
未定	未定	テラクレスタNEO(仮)	未定		
未定	未定	VR麻雀(仮)	未定		
未定	未定	FARADOON(仮)	未定		
未定	未定	空想科学ガリバーボーイ(仮)	未定		
未定	未定	天外魔境外伝 第四の黙示録	未定		
未定	未定	ポリゴンシミュレーション(仮)	未定		
未定	未定	ロボット混載RPG(仮)	未定		
未定	未定	ゲックス(仮)	未定		
未定	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	未定		
未定	未定	ノバストーム	未定		
未定	未定	重装機兵レイノス2	未定		
未定	未定	ゼロヨンチャンプSpecial(仮)	未定		

## MEGADRIVE ○メガドライブ(メガCD)

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
12月	22日	4,980円	セガ	ACT	8M	
	22日	6,800円	セガ	SHT	CD	
発売日未定	未定	8,800円	インフォコム	ACT	8M	
	未定	7,800円	コンパイル	RPG	CD	
	未定	未定	コンパイル	RPG	16M	○
	未定	未定	ビック東海	ACT	4M	

## GAME GEAR ○ゲームギア

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
12月	8日	5,500円	セガ	SLG	4M	○
	15日	5,800円	ハドソン	TAB	4M	○
	22日	4,800円	セガ	格闘ADV	4M	
1月	12日	5,800円	ゲームアーツ	RPG	4M	○
	26日	3,800円	セガ	PUZ	4M	
発売日未定	未定	未定	セガ	ACT	8M	

### タイトル変動チェック!

今回はゲームアーツの「3Dロボットシューティング(仮)」が「GUNGRIFON The Eurasian Conflict」に変更された。また、BMGビクターの「ソーラーエクリプス」が「タイタンウォーズ」に名称が決定。ソフトビジョンの「ゴルフ(仮)」が「WORLD-

CUP GOLF(仮)」に。ハドソンの「ボンバーマンSS」とユーメディアの「天地無用/雀皇鬼 天地争奪麻雀」が諸般の事情により、カレンダーからバイバイとなった。また、現在もゲームセンターで稼働中の彩京のシューティング「ストライカーズ 1945」の移植が決定したぞ期待せよ。



# アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボール

ペンが鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字は算用数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

- 1** 性別 男性 1 女性 2
- 2** 年齢
- ※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。
- 3** 学校・職業
- 01 小学生  
02 中学生  
03 高校・高専生  
04 大学・大学院生  
05 短大・専門学校生  
06 予備校生  
07 事務職  
08 営業・販売職  
09 専門・技術職  
10 管理職  
11 自営業  
12 公務員  
13 アルバイト  
14 主婦  
15 その他
- 4** セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。  
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。
- 5** よく読むコンピュータゲーム情報誌は? (8冊まで)
- 01 ファミコン通信  
02 ファミコン通信 BROS.  
03 GameWalker  
04 TECH サターン通信  
05 Vジャンプ  
06 覇王  
07 ゲームオン/  
08 電撃王  
09 じゅげむ

- 10 LOGIN  
11 ゲームスト  
12 サターンスーパー  
13 サターンファン  
14 アーケードゲームマガジン  
15 セガサターンマガジンのみ
- 6** 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
- 01 良い  
02 ふつう  
03 良くない  
04 その他(具体的に希望を)
- 7** 11月24日~1月26日に発売されたセガサターンのソフトで購入予定(既に入力した)のものは何本ありますか? (実数で)
- 8** 表1の今号の記事で内容が面白かった(よかった)ものを8つまであげてください。
- 9** 表1の今号の記事で面白くなかった(悪かった)ものを8つまであげてください。
- 10** 表2からあなたがもっているハードをあげてください。(8つまで)
- 11** 表2からあなたが購入予定のハードをあげてください。(8つまで)
- 12** 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。
- 28 バーチャレーシングサターン  
29 海底大戦争  
30 テーマパーク  
31 ダライアス外伝  
32 北斗の拳  
33 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95  
34 餓狼伝説3  
35 ガンバード  
36 結婚~Marriage~  
37 ゴジラ 列島襲撃  
38 クロックワークナイト ペパルーチョの福袋  
39 ファーザークリスマス  
40 天地無用/ 魅御理温泉 潮けむりの旅  
41 サ・ハイパーゴルフ デビルスコース  
42 DX人生ゲーム  
43 ドラゴン・フォース ス克蘭ブル  
44 シーバスフィッシング  
45 LUNAR EXPRESS/  
46 レッドカンパニー西の市通り  
47 非ゲーム派宣言/  
48 X-MEN  
49 バーチャコップ  
50 ちびまる子ちゃんの対戦ばするだま  
51 闘神伝S  
52 セガAM3研 Rush//  
53 セガAM2研 Express neo  
54 ソフトレビュー  
55 次世代裏技リーグ  
56 CD BROS.  
57 クリエイターズバンク 中村博文

# アンケート回答欄の記入例

(例1) 回答が5の場合 (例2) 回答が08の場合 (例3) 回答が15の場合 (例4) 回答が1の場合

よい例 

5
---

08
----

15
----

1
---

悪い例 

5
---

8
---

15
----

7
---

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01
----

07
----

15
----

--

--

- 表2 ハードリスト**
- 01 セガサターン、Vサターン  
02 ハイサターン  
03 メガドライブ(ワンダーメガを含む)  
04 スーパー32X  
05 プレイステーション  
06 3DO(REAL, TRY)  
07 M2(3DO次世代機)  
08 PC-FX  
09 スーパーファミコン  
10 PCエンジンシリーズ  
11 NEO・GEO(CDを含む)
- 12 ゲームギア  
13 バーチャルボーイ  
14 Nintendo64(任天堂次世代機)  
15 ビビン(バンダイ、アップル次世代機)  
16 パソコン  
17 パワーメモリー  
18 ムービーカード(ビデオCDデコーダ)  
19 フォトCDオペレーター  
20 電子ブックオペレーター  
21 レーシングコントローラー  
22 バーチャスティック  
23 アナログミッションスティック  
24 バーチャガン  
25 RGBケーブル

- 表3 ソフトリスト**
- 001 アイドル雀士スーチャーパイII  
002 AQUAZONE for SEGA Saturn  
003 ARENA  
004 アルバートオテッセイ伝 LEGEND OF ELDEAN  
005 アローン・イン・ザ・ダーク2  
006 飯島愛  
007 ISTO E ZICO ~ジコの考えるサッカー~  
008 ヴァンパイアハンター  
009 Wizard's Harmony(ウィザースハーモニー)  
010 ウイングコマンドーIII  
011 エアーズアドベンチャー  
012 エイリアン トリロジー  
013 X JAPAN Virtual Shock 002  
014 NFLクォーターバッククラブ '96  
015 NBAバスケットボール サターン  
016 エンジェル グラフィティ(仮)  
017 OVER DRIVE  
018 オラクルの宝石  
019 開運/ なんでも鑑定団  
020 ガーディアンヒーローズ  
021 ガーディアンフォース  
022 餓狼伝説3  
023 GUNGRIFON The Eurasian Conflict  
024 棋仙人(仮)  
025 きゃんきゃんパニー・ブルミエール(仮)  
026 Cubic Gallery  
027 クールスポット  
028 空想科学ガリバーボーイ(仮)  
029 くるりんPA/  
030 くっずんおふよ  
031 慶応遊撃隊活劇編  
032 ゲームの達人2  
033 ゲックス(仮)  
034 現代大戦略 Strikes(仮)  
035 コットン2  
036 コブラ・ザ・サイコガン  
037 GOTHIA II~天空の騎士~  
038 サイベリア  
039 サクセスストーリー  
040 サクラ大戦  
041 3x3EYES~吸精公主~  
042 サンダーホークII(仮)  
043 ザ・キング・オブ・ファイターズ '95  
044 THE GHEN WAR (ザ ゲン ウォー)  
045 THE 7TH GUEST2 11TH HOUR  
046 The Tower  
047 ザ・ホード  
048 シーバス・フィッシング  
049 シェルショック  
050 四柱推命ピタゴラス  
051 上海 Great Memories  
052 真鶴対局囲碁 善仙人  
053 新世紀エヴァンゲリオン  
054 神罰 人生の意味  
055 心霊呪殺師 太郎丸(仮)  
056 リーグ プロサッカークラブをつくろう/  
057 時空探偵DD~幻のローレライ~  
058 実戦/ パチスロ必勝法3  
059 重装機兵レイノス2  
060 ストライカー1945  
061 ストリートファイターII ムービー  
062 ストリートファイターZERO  
063 スナッチャー  
064 スラムドラゴン  
065 齊天大聖~孫悟空~(仮)  
066 セロヨンチャンプSpecial(仮)  
067 卒業S  
068 ソニックウイングス スペシャル  
069 ZORK I
- 070 タイタンウォーズ  
071 誕生S  
072 ダークセイバー(仮)  
073 ダービースタリオン(仮)  
074 大運動会  
075 大冒険(セント・エルモスの奇跡)  
076 超元貴~究極無敵銀河最強男~  
077 TIZ(TOKYO INSECT ZOO)  
078 提督の決断II  
079 TECMO SUPER BOWL(仮)  
080 テラクレスTANO(仮)  
081 天外魔境外伝 第四の黙示録  
082 天地無用/ 魅御理温泉 潮けむりの旅  
083 DEATH MASK  
084 Defcon5  
085 ぞろんぞろぞろ  
086 電脳戦機バーチャロン  
087 THOR~精霊王紀伝~  
088 ときめきメモリアル~forever with you~  
089 同級生~if~(仮)  
090 ドラえもん(仮)  
091 ドラゴン・フォース  
092 ナイトストライカーS  
093 NINKU~忍空~強気な奴等の大激突/~  
094 ノバスターム  
095 ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ  
096 バーチャファイターCGポートレートシリーズ  
097 バーチャフォトスタジオ  
098 パチンコ倶楽部  
099 パンツァードラグーン ツヴァイ  
100 必殺パチンココレクション  
101 ビクトリーゴール'96  
102 PDウルトラマンリリク  
103 ファイティングバイパーズ  
104 FARADOON(仮)  
105 ファンタジーアース(仮)  
106 フィッシング甲子園  
107 FIFAサッカー'96  
108 風水先生(仮)  
109 FEDERALメイク~エンブレム・オブ・ジャスティス~  
110 プロ麻雀 極S  
111 Horror Tour(ホラーツアー)  
112 麻雀狂時代~コギル放浪後編~  
113 麻雀ハイパーリアクションR  
114 マウスケのおジャマ ザワールド  
マジックカーベット  
115 マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮)  
116 松方弘樹のワールドフィッシング  
117 MYST2(仮)  
118 MYST2(仮)  
119 メタルブラック  
120 media ROMancer 朝倉大介  
121 モータルコンバットII 完全版  
122 モンスターメーカー~ホーリーダガー~(仮)  
123 ライフスケイパー生命40周年はるかな旅~  
ラグナロック・ステージ(仮)  
124 リターン・トゥ・ソーク  
125 料理の鉄人~キッチンスタジアムツアー~  
126 リンクルリバーストーリー(仮)  
127 LUNAR(仮)  
128 ルパン三世~THE MASTER FILE~  
129 レインドロップス  
130 レガシー・オブ・ケイン(仮)  
131 レボリューションX  
132 ロードランナー レジェンドリターンズ  
133 ロボット混戦RPG(仮)  
134 ROBO・PIT  
135 ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル(仮)

- 表1 今号の記事**
- 01 LAND MARK  
02 DATA STATION  
03 セガサターン読者レース  
04 巻頭特集 バーチャファイター2  
05 特報 パンツァードラグーンツヴァイ  
06 特報 セガラリー・チャンピオンシップ  
07 特報 同級生~if~  
08 特報 卒業S  
09 特報 モンスターメーカー ホーリーダガー  
10 特報 誕生S  
11 特報 ストリートファイターZERO  
12 Voyager  
13 NUDE na HARD  
14 ワールドアドバンス大戦略 プレイヤースROOM  
15 HYPER COLUMNS Chaos  
16 サターン配布教計画  
17 田中 良インタビュー  
18 ライセンシススペース  
19 Hello カブコン  
20 NEW RELEASE TITLE  
21 真・女神転生 デビルサマナー  
22 ガーディアンヒーローズ  
23 エアーズアドベンチャー  
24 ダークセイバー  
25 聖魔伝説3x3EYES~吸精公主~  
26 機動戦士ガンダム  
27 クオヴァティス



# SATURN PRESS!



**NEW RELEASE TITLE** 最新のセガサターン  
タイトルをキャッチUP!

今号も最新ソフトを中心に新着写真満載! 見逃すな!

- P118 ..... 空想科学世界ガリバーボーイ
- P118 ..... バーチャフォト スタジオ
- P118 ..... THE GHEN WAR
- P119 ..... リターン トゥ ソーク
- P119 ..... ブラックファイヤー
- P119 ..... 麻雀狂時代〜コギャル放課後編〜
- P119 ..... ROBO・PIT
- P120 ..... くるりんPA/
- P120 ..... 麻雀ハイパーリアクションR
- P120 ..... 四柱推命ピタグラフ
- P121 ..... 必殺パチンココレクション
- P121 ..... NBA JAM トーナメントエディション

**COMING SOON SOFT** 発売直前のセガサターンソフトを大紹介!!

年末のソフト発売本数の多さを反映してボリュームUP!

- P122 ..... 真・女神転生 デビルサマナー
- P126 ..... ガーディアンヒーローズ
- P131 ..... エアーズアドベンチャー
- P132 ..... ダークセイバー
- P133 ..... ヴァンパイアハンター
- P134 ..... 3×3EYES ~吸精公主~
- P136 ..... 機動戦士ガンダム
- P140 ..... QUOVADIS
- P142 ..... バーチャレーシング セガサターン
- P144 ..... 海底大戦争
- P146 ..... テーマパーク
- P148 ..... ダライアス外伝
- P150 ..... ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ
- P152 ..... 北斗の拳
- P154 ..... ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
- P155 ..... 餓狼伝説3
- P156 ..... ガンバード
- P158 ..... 結婚〜Marrige〜
- P160 ..... ゴジラ -列島震撼-
- P161 ..... クロックワークナイト〜ベバルーチョの福袋〜
- P162 ..... DX人生ゲーム
- P163 ..... 天地無用 / 魅御理温泉 湯けむりの旅
- P164 ..... ザ ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜
- P165 ..... ファーザー・クリスマス
- P166 ..... マジカルドロップ





## 空想科学世界ガリバーボーイ 50

●ハードソフ ●発売日未定 ●価格未定 ●ロールプレイング ●全年齢推奨 ●2枚組

ストーリー充実の冒険活劇RPG。魔拳マインダーで世界を救え。

### 運命の子ガリバーの大冒険

テレビアニメとのメディアミックス展開が注目される作品で、先に発売されたPCエンジン版でも好評を博し、今度はサターンにも移植。原作はレッドカンパニーの広井王子氏によるもので、科学と魔法が共存する地中海が舞台の冒険活劇だ。破天荒で冒険心をくすぐるストーリーは、最後までプレイヤーを飽きさせないぞ。



約30分、動画枚数はなんと10,000枚を超える超大作シナリオRPGだ。

主人公ガリバーは、乱暴だが心は優しい少年。発明家のエジソン、ミスティとともに旅立つ。

© 1996 HUDSON SOFT © RED © 集英社 © スタジオライブ



フィールドタイプのRPG



フィールドやダンジョンで、見えているモンスターと接触したらバトルになる。戦闘で得られるのは経験値のみでお金は得られない。



### ガリバーの運命は!?

ベニス商人の息子ガリバーは、騒ぎを起こしたせいで難癖し、魔法の修行をすることに。商品を買って貿易によってお金を稼ぐシステムが特徴だ。ストーリーは完全な一本道だけれど、途中に挿入されているビジュアルやイベントが気分を盛り上げる。

## バーチャフォトスタジオ

●アクレイトジャパン ●96年3月発売予定 ●6,800円

●カメラマンシミュレーション ●成人指定

バーチャル感覚で、トップカメラマンを体験。

50%

### 本格スタジオでのカメラマンSLG

モデルを選ぶオーディション、カメラを操作して撮影するシューティング、写真を編集するエディットモードがある。もちろん映像

クリップとして楽しむこともできる。ボーナスモードはモアベター!?



被写体もポーズもプレイヤーの思いのまま。ただし、ちゃんと撮影しないと、モデルは怒って帰ることもあるらしいぞ。



モデルとなるのは、浅川優保、杉浦あゆみ、中井淳子の3人だ。みんなかわいいなあ。



©Acclaim Japan

## THE GHEN WAR (ザゲンウォー)

●ヴァージンインタラクティブ ●96年2月発売予定

●5,800円 ●アクション ●全年齢推奨

全20ステージの3Dアクションゲーム

50%

### 宇宙種族『ゲン』の野望を打ち砕け!!

宇宙種族ゲンは、地球人に「インプラント」の技術を提供した。ところがこれは地球人の精神をコントロールするものだった。異変に気付いたダ・ピンチ号の乗組員たちは、ゲンの侵略を阻止するために太陽系の惑星で戦いを繰り広げる。ムービーシーンも必見だ。



宇宙船ダビンチ号



不気味なモンスターたちが襲いかかる。イベントシーンの吹替えには豪華声優を起用。



© 1996 Virgin Interactive Entertainment (Japan) Inc.  
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996





# リターン・トゥ・ゾーク

●バンダイビジュアル●96年2月上旬発売予定  
●5,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

完成度  
**80%**

パソコンの名作アドベンチャーの移植版

## 前進あるのみ!!

ゾークは冒険小説の要素と、ミステリーの要素が入り混じった、辛口の大人のゲームだ。テキストアドベンチャーとして大ヒットした3部作から、700年経過した世界が今回の冒険の舞台となっている。複雑なパズル面もあるぞ。



### 最初の川を渡るには?



灯台の裏手には、川がある。進めな草と板切れだけ。

まてよ、確かナイフを持っていないはず。イカダを作れば移動は簡単だ。



西シャンパーの町の町長だ。有益な情報やモノがいたるところにある、徹底的に調べよう。

© ACTIVISION, INC.

# ブラックファイアー

●ヴァージンインタラクティブ●12月22日発売●5,800円  
●シューティング●アナログミッションスティック対応●全年齢推奨

完成度  
**100%**

最新鋭攻撃ヘリを操りテロリストを倒せ

## スピード感あふれるフライトシミュレーション

ミッションは全部で12。ミッションが進むにつれて新しい武器が手に入る。練習用のトレーニングモードで腕を磨いて挑戦だ。本格フライトシミュレータはやっぱりアナログミッションスティックで楽しみたい。これを機会に購入してもいいかも。



出撃だ!!

### 敵見方入乱れてのバトル



機体の色や形で敵と味方は区別できる。でも動きが速くて、



© 1995 Virgin Interactive Entertainment(Japan) Inc.  
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995.

# 麻雀狂時代 コギャル放課後編

●マイクロネット●1月12日発売●8,800円  
●テーブル(脱衣麻雀)●18歳以上推奨

完成度  
**100%**

4人の女子高生?!がお相手します。

## 今回も魅せます!!

前作の「麻雀海岸物語」で、やや表情が堅かったポリゴンギャルも、まんまる顔の女子高生になりました。お相手してくれる女の子たちは、思い思いの制服姿でお出迎え。気になる難易度は、半荘方式から上がり点数に改善されて、ぐっと身近になりました。ゆったり雰囲気を楽しむもよし、どんどん和がって脱がすもよし、好みに応じて麻雀を楽しもう。



水野 さやか  
Sayaka Mizuno  
Birthday  
11/27  
T 155/B 85  
W 58/H 85  
S 23  
趣味/特技: サッポウ

今回取り上げるのは水野さやかちゃん。いやあドキドキします。



かわいい♡



思考ルーチンも改良され、遊びやすくなったぞ。

© MICRONET 1995

# ROBO-PIT

●アルロン●96年1月発売予定●価格未定  
●アクション●全年齢推奨

完成度  
**95%**

ロボット作りと格闘ゲームが一緒になった

## オリジナルロボットで対戦だ!!

ロボットは4種類のパーツからなり、簡単に組合せてオリジナルのロボットを作ることができる。ロボットの腕は殴る、斬りつける、撃つなど異なった機能を持ち、経験を積むと攻撃能力がアップする。作ったロボットは10体までセーブが可能だ。

2画面分割で、迫力ある対戦が楽しめる対戦モード。人対人の対戦も可能。



視点切り替えか勝敗にメリハリをつける。格闘部分は簡単なので誰にでも楽しめる。



ああっ、負けてしまった。強いロボットの組合を考えるのも楽しい。

© ALTRON CORPORATION





NEW!

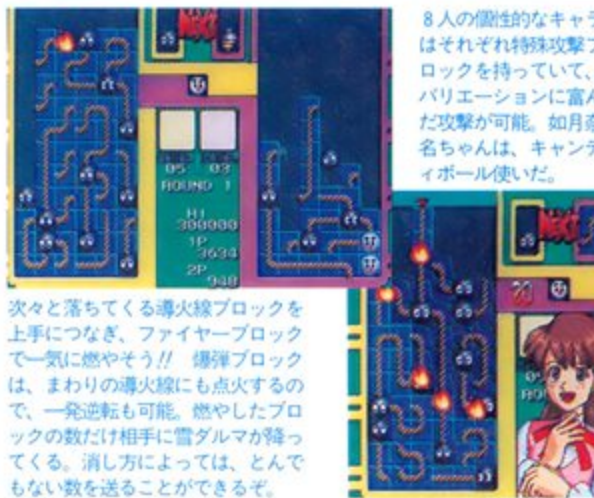
## くるりんPA! (仮)

●スカイ・シンク・システム ●96年2月発売予定 ●3,980円 ●パズル(落ちもの) ●2人対戦プレイ可能 ●全年齢推奨

'95年の7月に低価格な落ちモノパズルとしてプレイステーションに登場。たちまち人気の導火線に火がついて、ユーザーの間で次々連鎖状態に。人気の秘密は、お邪魔キャラのキュートな雪だるまクンと、その数が画面全部に表示(72個)される以上に相手に送り込めること。なんと1万個以上送れるらしい!?

サターン版は、8人のプレイキャラがとってもかわいくなって、好きなCOMキャラととことん対戦できるようになった。相変わらずの低価格も嬉しいね。

© 1996 SKY THINK SYSTEM CO., LTD.



次々と落ちてくる導火線ブロックを上手につなぎ、ファイヤーブロックで一気に燃やそう!! 爆弾ブロックは、まわりの導火線にも点火するので、一発逆転も可能。燃やしたブロックの数だけ相手に雪だるまクンが落ちてくる。消し方によっては、とんでもない数を送ることができぞ。

8人の個性的なキャラはそれぞれ特殊攻撃ブロックを持っていて、バリエーションに富んだ攻撃が可能。如月奈名ちゃんは、キャンディボール使いだ。

完成度  
70%

相手に邪魔な雪だるまを降らす、人気の落ちモノがサターンに登場

やっぱりバトルモードは同キャラが熱い!! もちろんハンデ設定ができるので、初心者と上級者の対戦もOKだ。雪だるまの相殺も可能なので、相手の出方を見ながら点火しよう。



## 麻雀ハイパーリアクションR

●サミー工業 ●96年3月発売予定 ●価格未定 ●テーブル(脱衣麻雀) ●X指定

リーチ、ロン時などの3人娘の喜・怒・哀・楽のリアクションが「楽しい、ハイパーリアクションR」。3人娘は、内気・元気・大人の女性と個性的で脱ぎ方は三者三様。和がった点数により3通りの脱衣パターンがあり、脱いだ回数がそれに加わるから、3人で合計30通り以上のアニメが楽しめるぞ。実はアーケード版のエンディングは2人だけのオチだったので、描下しになる可能性大!?

© SAMMY 1996

### 3人娘は魅力いっぱい



何もしないでいると、退屈そうにしたり、アクビしたりするし、高い手(高貫以上)を和がると目を白黒させたりする、雲が細かいね。

和がられると泣いたり、逆に大きく和がって挑発してきたり。特定ボタンでプレイヤーを挑発する機能あり。今月は月かおるちゃんのみニ特集。



完成度  
50%

ゲーセンでも好評稼働中だ。来年が待てない人もそっちでガマン!?

## 四柱推命ピタグラフ

●データム・ポリスター ●96年1月下旬発売 ●5,800円 ●占いソフト ●全年齢推奨

占いソフトは数あれど、四柱推命など10以上の文献を参考に作られたものはこれだけ。5,000人を超える芸能人やスポーツ選手のデータも登録されているので、それらの人物と自分との相性や、芸能人同士の相性を占うことができるのも大きな特徴です。

また新たに1,000人分のデータを登録したり、数名のグループの相性占いも楽しめます。

© DATAM POLYSTAR/SUCCESS/ONTSU SOFT



氏名、性別、生年月日、出生時間、血液型を入力すれば、あとはソフトにおまかせ。個人診断は、タイプ、相性、余命、運勢と調べることができます。

完成度  
80%

占星術、性格判断に、天中殺、四柱推命と、これ1本で占える。

グループ診断も、ピタグラフの大きな特徴。星座、血液型、タイプなど各項目別のグループ内の相性を診断することで試合の勝敗を予想できるかも……。







## 必殺パチンココレクション

●サンソフト●96年1月中旬●6,800円●テーブル●全年齢推奨

サターン初のパチンコゲーム。おまけの麻雀あり。

95%

いまや国民的娯楽になった感のあるパチンコ。競馬や麻雀同様、家庭用ゲームのリリースも相次いでいるが、サターンでは初めての登場。大一商会、藤商事から発売され、実際に稼働しているパチンコ機6台を、忠実にサターン上に再現している。

通常モードでは、パチンコ店と



こちらは一個3CPUで稼働している。テンパチはラッキーナンバー制で、3、5、7と確変で無制限。テンパチで居つお客さんが多いかなあ。

自宅を往復しながら、全ての店の台を打止めにするのが目的。攻略モードでは純粋なパチンコを楽しめる。他にもタイムアタックモードがあり、通信ネットでのイベントに参加も可能。また、ゲーム中、本格四人麻雀も楽しめるぞ。



上はデジパチのCRビッグソロッター2、他にもダンスダンス2、アレパチのアレンジ、エキサイト等、実機そのままのプレイが楽しめる。

© SUNSOFT © 1996 DAIICHI © 1996 FUJI  
© NIFTY Serve © 1996 CHATNOIR

## NBA JAM トーナメントエディション

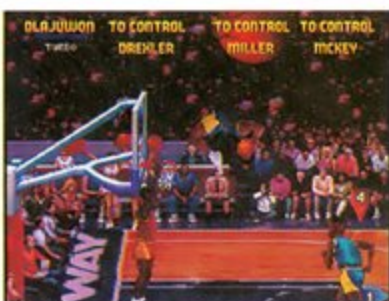
●アクレイトジャパン●発売中●5,800円●スポーツ●全年齢推奨

2人1組のエキサイティングなバスケだ!!

100%

「NBA JAMトーナメントエディション」の試合は2人1組。スピーディな試合運びと、アクロバティックな技が信条だ。ボタン操作も簡単で、難易度も5段階から選べるので初心者でもOK。ターボボタンとの組合で、誰でも簡単にダンクシュートや、信じられない超必殺シュートを決めることができる。豪

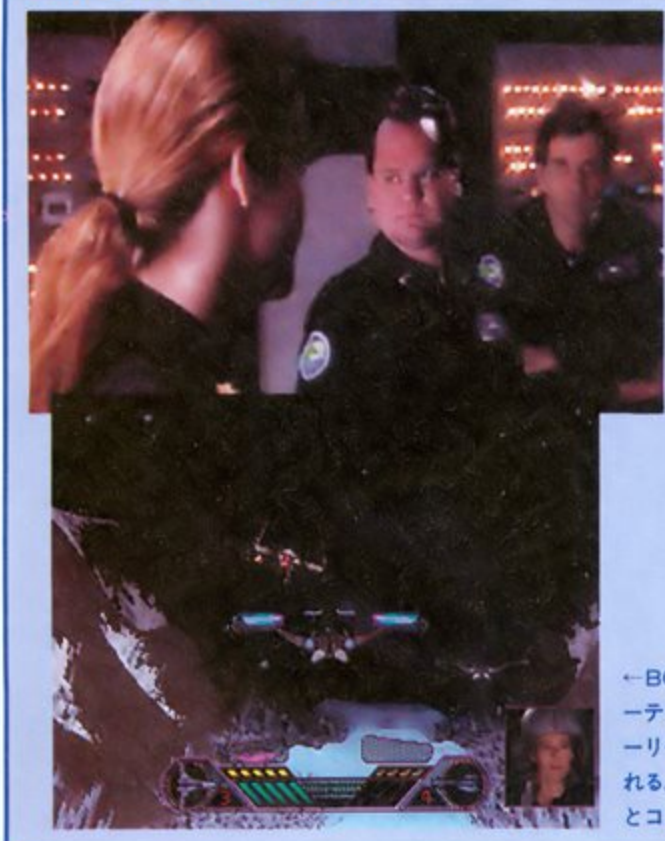
快さ、気持ちよさを存分に感じられる1本だ。



NBA JAM Licensed from Midway Manufacturing Company  
©NBA properties, inc. ® & © 1995 Acclaim Entertainment, All rights

## 新作 ハミダシ情報

年末ラッシュたけなわ、はみだすには惜しい作品が盛りだくさんだ。サイフの中身が心配だけど、今こそもれなくチェックすべし!



3Dシューティング「De fcons5(デフカン5)」で初参入のマルチソフト。



EAVの「FIFAサッカー'96」は多彩なカメラアングラで臨場感抜群だ。



ピングから「メタルブラック」がリリースされる。2人同時プレイが可能で、横スクロールタイプのシューティングで、業務用からの移植となる。

→テクモからはアーケードでも好評の「でろーんでろ」が登場するぞ。独特の味を持った落ちものパズルで、にょろ〜んと伸びる腕が気持ち悪くていい。モードもたくさん用意されていて、長く遊べる1本になりそうだ。

←BGMビクターは、土星を舞台にした3Dシューティング「タイタンウォーズ」を発表。ストーリーは、40分にもおよぶ特撮ドラマで展開される。システムはダメージ制で、自機後方視点とコクピット視点の切り替えが可能だ。







## 真・女神転生 デビルサマナー

悪 魔 召 喚 師



完成度  
**90%**



デビルサマナーではいろんなシステムがウリになってるのだ。そのひとつが造魔合体。自分の意思を持たない人造の悪魔を作り出す合体なのだ。造魔はゆっくり成長するので何度も合体させよう。ちなみに入手場所は大学構内。必須イベントじゃないから見逃すな!

●アトラス●12月25日発売●6,800円●RPG●1人プレイのみ

## ついにシナリオの導入部分を公開だ!

サターンオリジナルのメガテンが、ついに発売間近に迫った。ゲームのシステムについては前号までに紹介してきたが、デビルサマナーの行動について、また各キャスト同士のやりとりなどについては、まだできていなかったこともあり、公開しなかった。しかし今回、ついにゲームスタートから前半のシナリオの流れを紹介できるようになったぞ。

今回公開された部分は、本当の導入部分に

すぎないが、それでもかなり重要な役目を果たしている。主人公とデビルサマナーとの出会いや、戦闘シーンの体験など、今後につながる要素がたっぷり詰まっている。

そのシナリオを紹介する前に、今までのメガテンに比べ、どのへんが変わっているのかを、おさらいの意味も含めて紹介する。メガテン未経験の読者も、これを機会にぜひ挑戦する気になってもらえればうれしい。



このゲームの舞台となる平崎市。都市名は自由に変更することもできる。このマップから移動したエリアを指定する。

## その前にシステムを復習しよう

### 戦闘

悪魔との戦闘は、前作から大きく変わった部分のひとつ。特に複数種の敵が同時に出現すること、前衛と後衛の区別がはっきりしたこと、などはその代表だろう。敵キャラが前衛か後衛かは、画面右上の敵配置一覧表を見ればわかる。

また、レベルアップしたときに、自分で好きなパラメータをグレードアップし、自分の好みのタイプに育て上げることができる点は、前作までと同じ。どの段階でどのパラメータをいつ上げるかも、戦略上とても大切なことになる。



右上の三角マークは、敵たちのポジションを示しているのだ。



レベルアップ時の仕掛けは同じだが、グラフィックは大きく改善。

### 会話

メガテンでの悪魔は、ただの敵ではなく、会話によっては味方にもできる大切なキャラ。この要素はもちろん前作までと同じだが、会話のパターンはものすごく増えた。また「スタンス」という新システムのおかげで、会話内容もリアルになっている。

味方にする  
ことに成功



自動的に表示される3から4個の選択肢は、スタンスによって変化



仲間にならないキャラに話しかけると、へんな会話が楽しめる。





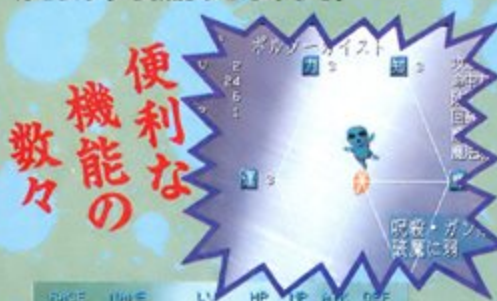
## コンピュータ

悪魔を呼び出して、パーティを強化できるのもメガテンならではの、ステータスパネルの表示は、2種類から選択できる。



主人公が歩いた範囲を自動的に記録するオートマッピング機能は、3Dダンジョンが苦手な人にはうれしい機能だ。

このゲームの設定では、仲魔にした悪魔はデータ化してコンピュータにしまっておく。そしてそのデータをコンピュータから呼び出すことを「悪魔召還」と呼ぶ。そのほかにも、自動的にマップを作成したり、アイテムについての説明を表示する機能などもあるぞ。



便利な機能の数々

名前	レベル	HP	MP	物理	魔法
カウ	4	27	11	14	14
シ	9	27	9	14	12
カウ	4	27	11	14	14
アウ	2	24	5	10	10
アウ	1	20	4	8	8

デビルアライズ機能は、過去に戦った悪魔の強さを分析表示してくれる機能だ。

## 造魔

悪魔合体以外に、今回新しく加わった仕掛けがこれ。まったく新しい悪魔を作り出す。さらにこの悪魔は、どんどん成長していくらしい。悪魔合体も楽しいが、この造魔がメガテンの新しい魅力となる可能性も高いぞ。もちろん悪魔合体が楽しいことも間違いない。



業魔殿のオヤジも、造魔にはなみなならぬ関心を持っているようだ。



これが人間の手によって造られた悪魔だ。この悪魔が今後どのような活躍をするのかは、プレイヤー次第だ。

## 悪魔合体

これぞメガテン、といってもいい仕掛けが悪魔合体だ。複数の悪魔を合体させ、さらに強い悪魔を作り出す。今までは邪教の館で合体を行っていたが、今回は業魔殿という施設で合体を行うことになった。さらに親切的な機能もいろいろと加わっているので、使いやすいぞ。



今回も合体シーンのデモがすごい。凝りまくりのこのムービーは、実際に見て驚いてほしい。

現状で作れる悪魔を表示してくれる悪魔検索機能。これで無駄な努力をしなくてすむぞ。



邪教の館の主とは別人らしい、今回の業魔殿のオヤジ。ちよつとこわそうな顔をしているが、悪魔が好きで仕方がないらしい。



合体のオヤジは、ムムムと悪魔を合体させる

# DDS-NETにアクセスすれば ゲームはスタートする!!



メガテンでは何度か登場するDDS-NETだが、そのアクセス画面が初めてなのでは？



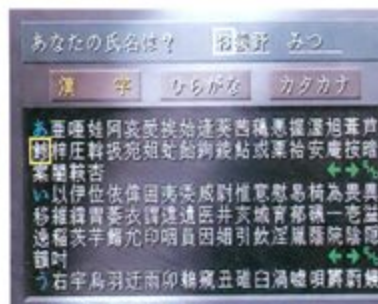
DDS-NET：ただいまメンテナンス中につき、アクセスできません。

ついに新生メガテンがサターンでスタートする瞬間だ。前号で紹介したオープニングデモ（空中写真風の平崎市から主人公の住む家などを写したムービー）が終わると、DDS-NETへアクセスする。ちなみにDDSとは、デジタルデビルストーリーの略称。そのDDS-NETにアクセスすると、会員の更新を行っているとのこと。ここで自分の名前や住んでいる町の名前（デフォルトで平崎市だが変更可能）、職業などを入力する。それがすめば、いよいよ待望のゲームがスタートするぞ。



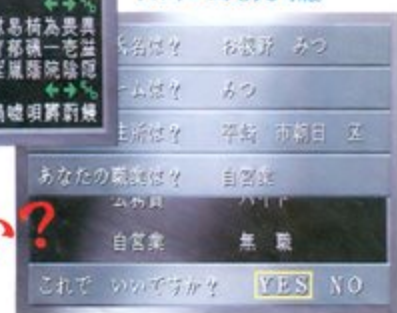
ぼくは、レッドマンです。よろしくね。みつさんは、どちらに住まいますか？

いきなり謎のmailが届く。送信者はレッドマンと名乗るが、その正体はまったく不明。



名前への入力に、今回はついに漢字を使えるようになった。自分の名前にこだわりたい人には、うれしい改良点だ。フルネーム入力も可能。

これでいいですか？











## 矢来銀座

チケット売場の少し先にある入口から地下に入れば、地下街が広がっている

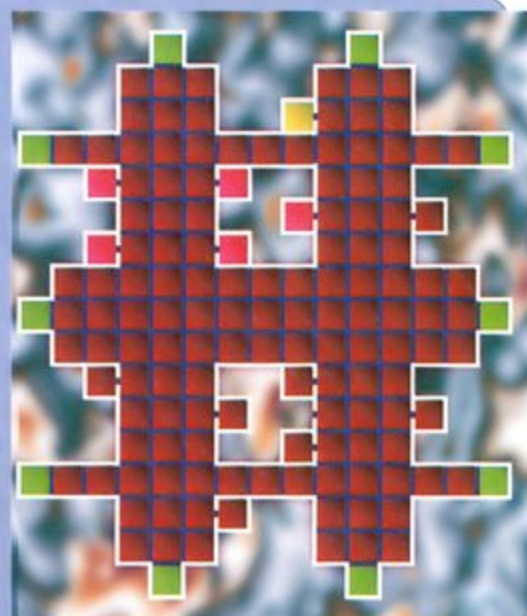


平塚市 矢来区

チケット売場でひどい目にあった主人公は、気を取り直すためにアーケードに入った。しかしこのアーケード、ちょっと雰囲気ヘンだ。たしかに店舗はたくさんあるし、人もいるんだけど、ほとんどのお店で門前払い。どうということ？



この町についての情報は、この町にいる人に聞くのが一番だ。いろいろな人に話を聞いて、情報を集めてみよう。アーケードの中にも情報を持った人がいるので、忘れずにチェックしよう。



緑色のブロックは地上からの入口を、赤いブロックはショップを、黄色いブロックは楽屋敷を、それぞれ示している。これ以外にもいろいろなお店があるが、この時点ではどこに入っても相手にしてもらえない。客席売を覚えておきながら、この不愛想さはいったいなんなんだ（怒）

## こんなお店があるのだ

アーケード内には、薬屋や不動産屋、ボクシングジムなどなど、いろいろなお店がある。しかも店員がとても個性的で楽しめる(?)。



BAR



BAR



金王屋



薬屋



探偵事務所



占い屋



ジム



ディスク



生体エネルギー協会



楽魔殿



アーミーショップ



不動産屋

## ちなみにこの近所には…

このエリアには、アーケード以外にもいろいろな建物がある。特にTV局と中華街は、人が集まるポイントになっている。



TV局には関係者以外入れない、ずいぶん厳重な警戒のようだ。

中華街にはたくさんのおいしい食べ物屋さんがあるという。よし探検だ!!



## 喫茶店

チケットは買えないし、変な事件ばかりが起こるので、一度久美子と連絡を取るために、喫茶店に戻ることにした。しかし……。



ビルで眠らせてくれたデビルサマナーが、死んだというニュースを聞いてしまう主人公

葛葉さんの遺体には、外傷はなく死因は今のところ不明です。警察では遺体を司法解剖して、死因を調べるとともに、

## 工事現場

この怪しい男は何者だ?



工事現場の前で待ち伏せする、カタコトの日本語で話しかけてくるオヤジ。一体何者なんだ?



シド・デビスと名乗る男は、久美子が図書館で借りた本をねらっている。しかし今、主人公はその本を持っていない

喫茶店のマスターが、久美子からのメッセージを伝えてくれる。そして久美子の家に向かおうとして、喫茶店を出た直後、再び主人公に悪夢が襲いかかった。あやしげなおヤジが、主人公に襲いかかってきたのだ。これはピンチだ。

工事現場に無理矢理連れ込まれ、逃げ回る主人公。その主人を殺すやかな目で見つめるシド。絶対に逃げられるわけがない



逃げられなかった。我夫さんには、ごめんなさい

主人公のピンチ!!





# ガーディアンヒーローズ



完成度  
**90**%



作業もほぼ終焉に近づき、やっとチェックに入りつつある今日この頃。様々な試練錯誤と冒険を詰め込んだこのゲーム、対戦可能キャラは総勢45種類！ 交わした剣が火花を散らし、飛び交う魔法が大地を揺るがす。怒濤のアクション、乞うご期待！（開発・はん）

●セガ●格闘アクション●1月26日発売●5,800円●2人同時プレイ、2～6人対戦プレイ可能●全年齢推奨●ターミナル6対応

## 対戦モード完成直前！ まずは25種類の紹介だ！

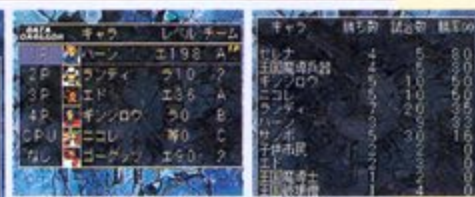
今回の取材ではかなり驚かされた。トータルの完成度がイッキに進んで、すさまじく良くなっているのだ！ 対戦モードもキャラ解説や粋なオプ

ション類が入り、ライターの中から見てもかなりのデキに仕上がそう。さて、今回は対戦で使える45体のうち、25体をまとめて紹介だ！

## 全45種類も使用できる6人対戦はいたれりつくせり



ストーリーモードで倒した敵は対戦で使えるようになり、同時にキャラ解説画面（技を解説）にも表示される。その他の対戦オプションの詳細は次回でめいっばいやるから待っててくれ！



### セレナ・コルセア

1回ゲームをクリアすると、対戦とストーリーモードで使えるようになるセレナ。技が多彩で使いやすい。



### リニックブーム

(↓↑+BかC)



剣を鋭く振って、その風圧を利用して飛び道具を出す必殺技。スキが少なく、MPも消費しないのでガンガン使える。

### ムーンサイザー

(↓↑+BかC)



剣を振りかざし、相手の脳天を叩き割るようになる。強攻の攻撃ボタンで出すと、地面に派手な爆風が生じてカッコいい。

### ジャスティスブレード

(↓↑+BかC)



空中に上昇しながら、剣で敵を巻き込んでいく必殺技。その後、各種の空中必殺技への連携にもっていくと強力。

### サブライズロール

(空中でBかCを連打)



体をグルグルと回転させながら体当たりする。敵に飛ばされた時や、上昇系の技を使った後など、かなり使っていく技。

### サマーソルトキック

(R+C)



後方に下がりながら回転キックを見舞うセレナならではの華麗な技。やや慣れは必要だが、スキが少なくて魅力。

### サブライズキック

(↓↑+BかC)



空中から突如として急降下する。キックが当たると防衛されて跳ね返った後も、着地するまで連続して出せる。

### カウンターネメジス

(B+Cボタン)



構えた盾（一定時間でもとに戻る）で敵の攻撃を防いだ後、反撃を繰り出す。当て身技だ。

### フェニックスアロー

(↓↑+Z)



炎の魔法。他の魔法に比べて出す時のスキが少なく、炎自体にもある程度のホーミング機能がある。

### トアハンマー

(↓↑+Z)



前方に向かって一直線に雷を放射する。貫通するので、左右どちらかに敵をまとめてから使うと効果的。

### ピッコファンク

(↓↑+Z)



冷気の塊を飛ばして、接触した敵を一定時間凍りつかせる（方向ボタンなどを押して抵抗すると早く復活する）。

### バルキリージャベリン

(→↓←↑+Z)



極大（レベルやパラメータで変化）のレーザードーナツを放射し、アイス魔法と同じく敵を凍りつかせる。

### エンセルブレス

(→←↓↑+Z)



剣を横に上げ、その切っ先からブレードを放射し、横にいるものはもとより、前後のラインにいる敵も凍る。





## ランディ・M・グリーン

豊富な魔法と棒術を両方使いこなせば、強いプレイ&魅せるプレイが楽しめるランディ。エドは？



### 空舞旋風棍 (↓↓+BかC)



棒を回転させながらヘリのように上昇。強、弱ボタンで高度などが変化する。うまく当てると面白いようにHIT数が稼げる。

### 防壁旋風棍 (↓↘+B)



その場で棒を回転させ、前方の敵を攻撃する。空舞旋風棍と違ってジャンプしないので、状況に応じて使い分けよう。

### 獄鎖棍 (Bボタン連打)



突きや蹴りなどの通常技を、すばやく連続で叩き込んだ後、決めポーズでフィニッシュ。「どうだあーっ」って感じス。

### 頭蓋三連踏 (↓↑+BかC)



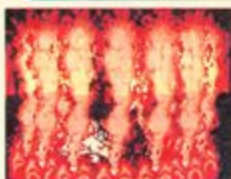
ハイジャンプの後、攻撃ボタンを押すと敵の頭めがけて急降下。跳ね返った後に再びボタンを押せば、合計3発まで連発可能。

### 超魔法ファイヤーボール (↓↘+Z)



炎の塊を飛ばして敵を燃やす魔法。他の魔法よりもMPの消費が少なく、コマンド自体も簡単なのでバシバシ使える。

### 超魔法ファイヤーウォール (↓↑+Z)



手に集めたパワーを地面に叩きつけて、自分のまわりに炎の壁を作る。隣のラインにいる敵も巻き込むぞ。

### 魔法サンダーボルト (→↓↘+Z)



自分の周囲に数本の雷を発生させて、敵をビリビリとしびれさせる。これも隣のラインにいる敵を巻き込む魔法である。

### 超魔法アイスフィールド (↓↓+Z)



地面の一定範囲を瞬時に凍らせて、その地帯に足を踏み入れた敵をピキピキにする。囲まれた時に使うといいだろう。

### 超魔法トルネード (→←↓↑+Z)



竜巻の魔法。サンダーと同じく、自分の周囲および隣のラインにいる敵を巻き込み、さらに上空へと吹き飛ばしてしまおう。

### 超魔法ファイヤーブラスター (→←↘+Z)



極太のレーザーで前方を豪快に攻撃する。同一ライン上のみ攻撃だが、そのぶん集中攻撃としては最強の部類に入る。

## エドワード・M・コニャック



ストーリーモードの際、ランディの付近で闘ってくれるエドは、対戦なら単体で扱うことができる。必殺技の「E-MAX」は、ストーリーモード時のランディも使える。



### 足止めしこからキック!

エドは敵を投げつけることは無理だが、足をつかんでそのスキに攻撃できる。体の小さいのを利用して、こっそり近づこう。

## E-MAX

(B+Cボタン)

エド唯一の必殺技は、炎の体当たりだ!



別ラインにもホームインクする便利なものだが



## イプシ・ギンジロウ

以前までの紹介記事で使っていたバージョンに修正が入り、忍術(魔法)がほとんど雷系に統一された。



### 幻影破裏剣

(↓↓+BかC)



懐刀で斬りつけながら上昇する。下降中は、もちろん空中系の必殺技につなげられる。

### 真空身体操業

(↓↘+BかC)



体を回転させ、遠心力をのせた腕で攻撃。その場での回転と移動しつつの回転が可能。

### 輪巻反転蹴り、無影連脚

(空中で↓↓+BかC)



強ボタンだと雷をまとった強力な急降下キック、弱ボタンならノーマルなキックに。

### 幻影奇襲転

(空中で→→+BかC)



空中で体を丸めて回転アタックで突っ込む。強・弱ボタンで進入角度が変わる。

### 無影瞬走

(→→→)



一瞬透明になった後、背後に実体化する。フェイントなどに使える。

これは攻撃ではなく、特殊な移動の技。ダッシュで近づいて……

### 幻影空舞

(↓↑+BかC)



2段ジャンプよりも、高度と距離のあるジャンプができる。

### 火遁

(↓↘+Z)



スキが少なく、他の魔法よりも発動前に止められにくい飛び道具。

### 雷電掌

(←↓↘+Z)



手先から電気を一定時間発生させ、眼前の敵をなぎ払う。強力です。

### 雷遁

(↓↑+Z)



周囲に雷を落下させる。特性はランディのサンダーとほぼ同じ。

### 雷電変化

(↓↓+Z)



姿を消した後、雷の化身となって一定距離を移動、そして再び実体化する必殺技。





## ハーン・サムウェル

必殺技は他のキャラよりやや少ないが、通常技の利用価値や攻撃力の高さは見逃せない、武闘派向け。



### ハーンダイナマイツ

(↓↘→+BかC)



←ポーズを決めた後に残像つきのダッシュで突っ込み……。

→その勢いで敵を飛ばす。ついでに間合いも広げられる。

### ハーンファイナル

(↓↓+BかC)



他のキャラの上昇系必殺技とだいたい同じ。強で出すと爽快。

### ハーンスペシャル

(Bボタン連打)



ひととおりの通常技やキックを連続で叩き込む。フィニッシュ後の決めポーズがニクイ。

### ハーンミラクル

(空中でBボタン連打)



空中で剣を振り回しながら落下。ジャンプの落下中などに、攻撃のバリエーションとして。

### ハーンマキシマム

(空中で↓↓+BかC)



強で出すと炎をまとって突っ込み、あたり一面の敵を燃やす。弱の場合は剣先から急降下。

### ハーンバーニングス

(↓↘→+Z)



これも他のキャラのとはほぼ同じ。ハーン唯一の魔法だが、パラメータが低いと威力も低下。



## ニコレ・ニール

実は、ここに掲載した以外にも、完成直前になってもう1つ技が追加されたニコレ。機会があったら解説しよう。



### いたいの

(↓↘→+C)



わざと(?)その場で転んで、その余波で周囲の敵をもコケさせる。移動中に勝手にこの技が出ることも……

### すまいりーすたっふ

(右か左+C連打)



スティックから光の奔流(飛び道具)がほとばしる。空中でも下+A連打で空中バージョンが出る。

### ふあいやー

(↓↘→+Z)



スティックの先から炎の塊を放射する基本敵な魔法。例によって、ゆるやかなホーミング性能あり。

### ひーりんぐ

(↓↑+Z)



全キャラ中唯一の体力回復魔法。ランダムで、近くの味方も回復させられるフォースが現われることもある。

### ほーりーたーん

(↓↓+BかC)



斜めにジャンプしながら攻撃。妙に楽しそう。

### おこったぞー!

(B+C)



体力を削って無敵の光を放射。ホントに嫌そうです。

### ほりやー

(↓↓+Z)



一定時間だけ、直接攻撃も魔法も跳ね返すバリア。

### すまいりー

(→↓↘+Z)



ランダムで3種類の攻撃魔法が発動。ドキドキする?



## ゴードアツ

マッチョ・ゴロー(山岳に住む盗賊)の配下。どんな攻撃も筋肉ビクビクなポーズという、愉快な男。



### 謙惑のフレッシュスコール

(↓↘→+C)



高速のスクワットで大量に発汗し、そのしぶきで攻撃。MPも消費する、過激な肉体的消耗技だ。

### 謙惑のマッスルアースシェイカー

(↓↘→+B)



高速の腕立て伏せによる振動で地面を揺らす音技。付近の敵はひとたまりもなくコケる。

### 日美なるマッスルスクワット

(↓↓+C)



「フレッシュ」の低速版。発汗はないが対空にも使えるあやしき技。MPも消費しない。

### 日美なるマッスルブッシュアツ

(↓↓+B)



「アース」と違って地震は起きないが、背中あたりに攻撃する。姿勢の低さが利点。

### 謙惑のマッスルボンバー

(空中で↓↓+BかC)



空中からヒップアタックで突っ込む。跳ね返った直後にも連続して出せる痛快な技。

### 萌惑のマッスルバインドボイス

(↓↘→+Z)



大口を開けて怪音波を発する。ダメージを与えるついでに敵を気絶させる。





## サンボ・シナユマ

サンボもマッコの配下で、使える必殺技もマッコとほぼ同じ。2大背筋攻撃を極めれば敵なしか!?



### 男魂

(↓↘→+Z)

遠距離に気合いの塊を投げる。着地点には巨大な爆発が起こる。

### 男の道

(↓↘+Z)

ためた気合いをレーザー状に発射。長くためるほど強力になる。



### 腕正拳突き

(↓↘→+B)

腕をまっすぐに伸ばし、一瞬で相手に近づくと同時に掌底をぶち込む。



### 蹴しはっさく蹴り

(↓↘→+C)

一瞬にして間合いをつめて、鋭いキックを見舞う。いきなり出すと強い。



### 必殺空中蹴り

(↓↑+BかC)

短いジャンプと同時にかかと落とし。ボタン連打で2段階になる。



### サンボ 拳闘の真

(↓↘+B)

地面すれすれから拳を突き上げ、高く舞い上がる。対空として有効。



### 背砲

(B+C)

サンボにはやや離れた間合いから瞬時に接近する技が多いが、これもその一つ。この距離から……



### 背裏砲

(接近して→+B+C)

鍛え上げた背筋を下カんと叩きつける。出す時の間合いが密着しているほど威力も飛躍的に高まる。



### 背裏砲

(接近して→+B+C)



スルリと背後にまわり込んで、またもや背筋でぶっとばす。接近した間合いでしか出せないというかなり特殊な技だ。



## アンドッドヒーロー

アンドッドには防御機能がないが、そのぶん技が強烈。怒りの技、ジェノサイドクラッシュも秘めている。



### テッドリーアレイム

(↓↘→+BかC)

豪快に剣を振りかざし、目前の敵を叩き斬る。ついでに地を這う炎も発射するぞ。



### フライングテスタックル

(→↑+B+C)



斜めにゆるやかにジャンプしながら攻撃。地上では接近していないと当たりにくい。



### キリングバスター

(↓↑+BかC)



剣を振り回して左右の敵を一掃する。固まれた時にかなり有効。



## 王国騎士

一見地味だが基本技、必殺技ともに申し分ない実力を持つ。このキャラで勝利をめざすのも決していい。

### 大旋風アタック

(↓↘→+BかC)



このキャラは装備している武器の特性として、通常技も含めてリーチが長い。伊達に騎士の称号は持っていないね。



### スーパーサンダーブレードジャスティス

(↓↑+Z)

直接攻撃だけでなく、雷の魔法も扱える。これはセレナのサンダーとほぼ同じだ。

## ローリングビクトリーファイナル

(→↘→+BかC)



このゲームに登場するキャラはほとんどが上昇系の必殺技を持っている。王国騎士もその例にもれず使える。



戦斧を振り回して先で引っかけるように攻撃。うまくいけばそのまま巻き上げる。強で出すとHIT数が多くなる。

### サマーソルトアックスカウンター

(K+C)



セレナのサマーソルトキックと同じコマンドで出る。特性はだいたい同じだが、こちらは戦斧を軸にして……



背後に下がりつつ蹴り上げる。実際は一瞬ののだが、改めてポーズをかけて見るとけっこう動作バターンが強い。



## ズル・パイヤー

必殺技がなく、通常技も下の2つだけ。では全然ダメなキャラかというところではない。実は……



あやしう実と、このみズル様、これだけなの？ 本気に



## 王国魔導兵器

重々しい攻撃と、金属音がきしむ足音が凶悪。おまけに通常技がバカカン掃射という、まさに殺りく兵器。



### オメガ粒子砲

(→↓←→+Z)

前傾姿勢の後、頭部からレーザーを発射。射出位置が高いため、小さめの相手には当てにくい。






## その他・有象無象の方々


前ページまでは主役系や主だった敵キャラを紹介してきたが、ここではザコ関係をまとめてお見せしよう。なかには冗談で対戦モードに入れたようなイロモノもある。

### 王国魔導士



歩行速度こそスローモーだが、ワープするダッシュとライン移動があなどれない。魔法も強力だ。

### 王国兵士(ザコ)



およそどんなステージにも出てくるザコキャラ。技も少ない。歩いていて時々コケてしまうことも。

### スケルトン



かつての闘いで散った兵士たちのなれの果て。必殺技は名称こそ違うが、他の3キャラと性能は同じ。


### 極楽サンダー

(Cボタン)



ボタンの押し方次第で落雷位置の調整なども可能。恐るべきはこれが通常技だってことだ。

### レジスタンス



特定のステージでハーンたちとともに闘うレジスタンス。基本性能は王国兵士に準ずる。

### ゾンビ



兵士の屍が怨念で蘇ったもの。ゾンビゆえ移動速度が極端に遅く、まともに戦おうとするとつらい。

### と根性ファイヤー

(Bボタン連打)



魔導士だけあって、他のキャラのファイヤーよりも性能が段違いに高い。全弾くらうと怖い。

### ひそかに強いかもしれない“一撃”の必殺技シリーズ

←→→+B+C(全キャラ共通)



これら4キャラの必殺技は名称は違っても本質は共通。接近して背から体当たり。唯一の必殺技だが実は強い。



泣かせてくれるこのセリフ!

### ゴブリン



ブリブリした体がブリティーな(?)ゴブリン。肌色版がお勧め。



必殺技はないが、本気でやるとけっこうマジに使えてしまう。えげつない下段キックとかがいりっすよ。

### 狼



森の中などで、群れをなして登場するキャラ。でもただの動物。



噛みつきは通常の技しかなく、防衛機能も持たないため、ほとんどただのやられキャラ。キヤイン!

### 王国破戒僧



よく王国の兵士らとチームを組んで現われる僧侶。メイスが武器だ。



魔法もコマンド技も強いが、下段攻撃がひそかに強い。対戦時はこれの使い方で勝てるかも。



### なぜか登場のメンバーの市民

**女性市民**  
相値なしの一般市民。張り手でひっぱたく。

**子供市民**  
やたら小さいくせに頭突きが強い?

**軟弱市民**  
ポーズが危ないキックを使う。でも弱い。

**老人市民**  
なんと攻撃の方法が、嘆きこむこと!

**肥満市民**  
ヘナチョコですが一応パンチで殴ります。

### このメンバーで闘うぞうか?



シナリオモードでは逃げ惑うだけの市民ですが、通常技対戦できます。

子供体当りの子供頭突きはもう強いやい!

このお、怒りの軟弱市民キックをくらえう!

**ごもっともな解説**  
キャラ別の操作説明もこんな。言われてみればそのとおり?





## エアーズ アドベンチャー

明らかになってくる物語世界に期待が高まる

完成度  
**40**%



制作は順調に進んでオルズ。なんと、サターン上でヘンリーが動き始めた。剣をかまえるところなど、流れるような動きだぞ。画質もかなりクリアに仕上がっておるので、首を長くしている者は、楽しみに待つがよい。がっはっはっは！  
(蹴球の王様)

●ゲームスタジオ ●'96年3月発売予定 ●価格未定 ●RPG  
●全年齢推奨

## 永野護氏描き下ろしの新キャラクター続々登場!

12月号でお伝えしたとおり、順調に開発が進む本作だが、今回も新たなキャラクターをゲットしたぞ。彼らはすべてスカイハイワールドの住民で、主人公ヘンリーとヒロイン・コーリンが世界を旅する際に密接に関わってくるキャラクターだ。また、スカイハイワールドの子供達は魔法に深く関わってくる存在なので、その意味でも重要だといえるだろう。今回は物語の世界設定も紹介するので、併せて読めば理解が深まるぞ。

バック・シリリー



◀スカイハイワールドの妖精で、人間でいうと12歳くらいの男の子。とにかく元気で、あまり物事にはこだわらない性格だ。ワンディーネの命を受け、主人公達をスカイハイワールドへと導く。マフィンやケトルとは兄弟。

ケトル・シリリー



▶バックとマフィンの姉で、人間でいうと14歳くらいのおませな女の子。コーリンをライバル視し、ヘンリーに迫るのだが、彼はこの年頃の女性には苦手なようだ。コーリンと自分の胸を見比べてうなだれてしまうような、かわいい一面もある。

マフィン・シリリー



▶バックの弟で、人間でいうと6歳くらい。おっとりした、のんびり屋で、ときおり強烈なポケをかます。このため、せっかちな兄・バックとの会話はポケとツッコミの漫才になる。彼に悪気はないのだが時としてトラブルメーカーにもなる憎めないヤツ。

### マスターライトセイル



◀龍族の長老だったのだが、はるか昔の戦いの結果、現在はスカイハイワールドの壁に化石として封印されている。人間や妖精に対して敵意は持っていないが、容易に味方になってくれるわけではないのだ。

## 次々と明らかに! スカイハイワールド

### 空中に浮かぶ妖精の世界

物語世界は“壁”によって「ヒストリカルワールド(人間の世界)」と「スカイハイワールド(妖精の世界)」に分かれている。とはいえ、スカイハイワールドの存在を知る人間はごく少数だ。

妖精世界はワンディーネに護られており、住民は妖精や幻想的な生物達だ。また、ここの空気はそれを吸って生活する人の性質を強調する働きがあり、逆に人間世界の空気はそれを吸う人の性質をほやかす働きがある。つまり、小悪人が妖精世界の空気を吸うと手のつけられない大悪党になってしまうわけだ。もし、何らかの原因で“壁”が破れるようなことがあれば……考えるのも恐ろしいことだ。

### スカイハイワールドの集落

人間世界の街や町に対して、妖精世界では農村、里といった小規模の集落を作って生活しており、住居は木のウロを利用するなど、自然をそのまま利用したものが多い。文明といったものはなく、階級の分化や職業の専門化もない牧歌的世界だ。

スカイハイワールド

ヒストリカルワールド







## ダークセイバー

完成度  
**40%**



セガサターン1周年記念イベントで初お目見えした「DS体験版」は、おかげ様で大好評。アクション熱中派、じっくり探索派、視点グリグリ派…と、楽しみ方はそれぞれでした。感性に向けて加速度がつきはじめた「DS」の今後の情報は要チェック！次回も飛ばさず。

- クライマックス ●来春発売予定 ●価格未定 ●アクションRPG
- 1人プレイのみ

## 開発着々、立体フィーチャー満載のRPGに期待

3D・CGならではのシステムや立体感あふれる仕掛けが新しい、アクションRPG「ダークセイバー」。開発も着々進行中だ！今回は、ストーリー冒頭のシーンを入手。さっそく「ダークセイバー」の世界の雰囲気味わっていき

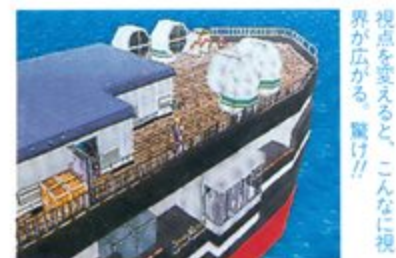
い。物語は、主人公のリュウ・ヤーが凶悪モンスター「ピラン」を監獄のあるジェイラーズ島へ護送するため乗り込んだグリオイ号船内から始まる。冒頭から3Dならではのフィーチャーが満載され、多彩なアクションが展開されるぞ！



グリオイ号船内で  
変態殺戮生物  
ピランが逃亡！



10年間追いつけてきた凶悪モンスターをやっと捕獲したと思いきや…



視点を変えると、こんなに視界が広がる。驚け！！



リュウ・ヤー追跡開始

船内を探索するリュウ・ヤー。エレベーター・ポードに乗り、障害物をかわしながら進む。倒れるパイプに注意！！

コユキも登場



ラビアン国の女忍者コユキが登場。なぜ彼女がグリオイ号船内にいるのかは謎。



立体マップをジャンプでクリア。アスレチック感覚だね。



頭上を飛んでるのは便利な相棒スネークパードのジャック。



こんなところに立体パズルが。いったいどんなイベントが起きるのか？

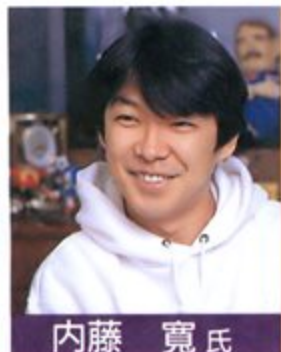
## 3Dならではの立体アクションですみずみ楽しめ！

立体世界を生かした「ダークセイバー」のアクションは、多彩だ。立体障害物をジャンプしたり登ったりは、もちろん箱をつかんで積み上げて、通常ジャンプでは行けないところを探索するなどは、朝飯前。立体世界をすみずみまわれ。



剣を振り回すと

箱を積んだり……



内藤 寛氏

ドラクエIII、Vのプログラムや「ランドストーカー」、「レディストーカー」を制作。ゲーム界の若き巨匠である。

## クライマックス社長内藤 寛氏に直撃取材！

—まず制作状況をお聞かせください。  
内藤 サウンドやシステム関連は、すべてできたので、今、戦闘やイベントを作っているところです。200くらいあるマップやモンスターをモデリングしたりなど力技の部分に入ってきています。

—前号で紹介した視点の切り替えについてやアピールしたい部分を一言。  
内藤 見える範囲は限られています。立体的な奥行きがありますので場所の把握はしやすいと思います。やろうと思えば360°フルに視点移動できますが、主人公が画面から切

れないような範囲に決定しました。とにかくシナリオを全部クリアして楽しんでほしいですね。動く3Dのジオラマ世界をすみずみまで楽しんでほしいと思っています。箱を使ったりして、いろいろイタズラもできますしね(笑)。





完成度  
**50**  
%



オレから百円玉を奪い続けた「ハンター」が家でもできる(恍惚中)。一足先にサンプルをやってみたが、パッドでもチェーンコンボはもちろんダクネスも出しやすい。キャラはまだ6体しか入ってなかったが、期待度大だ。うおおー、モーリガン!

●カプコン ●'96年2月発売予定 ●6,800円 ●対戦格闘 ●2人対戦プレイあり ●全年齢推奨

## ヴァンパイア ハンター

# VAMPIRE HUNTER

### Darkstalkers' Revenge

発売日の延期でやきもきさせたハンター。だが、初めてその姿をとしまえんのイベントで見せた。6キャラのみの開発中のバージョンが公開され、その移植度の高さに誰もが驚いていたぞ。どこまで限りなくアーケードに近づけるかを期待しよう。

「これぞまさに100%完全移植だ！」

**レイレイ** ハンターから登場のレイレイ。暗器砲などの必殺技はもちろん、あの独特な首の動きもしっかり再現されていたぞ。天雷破を使ったコンボも健在のようだ。



勝ちポーズや空中ダッシュのかわいさもそのまま。レイレイの「アイヤー」のかわいい声もサターンで聴ける日も近い。

**ガロン** 素早い動きが特徴のガロン。ビーストキャンオンやダッシュの動きのアニメーションも完璧だ。ハンターから加わった方向転換ももちろんあるぞ。



キャラの色も8色選べるようになっていた。狐ガロンや人気の青ガロンも選択可能。色にこだわるキミもこれなら安心だね。

**モリガ** 人気No.1のキャラだけあって移植度が最も気になるモリガンだが心配は無し。美しい必殺技もちょっと変なやられポーズも完璧に移植されてファンも満足だね。



技のモーションがどれも美しいモリガン。強さと美しさを両方持った彼女の人気にもうなすける。サターンデビューが待ち遠しいぞ。

**デミトリ** 必殺技やダッシュのアニメーションもアーケード版そのもの。飛び込みからのチェーンコンボもしっかり入るので対戦時の違和感もまったくないぞ。



前作では主役だったが、ハンターにはアクの強いキャラに囲まれ影になっちゃったデミトリ様。主要役回りの闘いはサターンへ!!

**オルバス** 耽美な半魚人オルバス。お得意のキャンセルソニックウェーブとガードキャンセルで固める戦法は健在だ。トリッキーな技のモーションも忠実に再現している。



オルバスの攻撃は身体の一部をカニヤクコなどの海の生物に変形させるものが多い。サターン版のアクションももちろんそのままだ。

**ザベル** ザベルの歩き方、ヘルズゲート使用時のル・マルタのアニメーションなどアーケード版と変わらない。身体の一部を変形させる技はどれも見劣りしないぞ。



レイレイ戦のみ変わる登場シーンやヘルダンのアクション。ザベルの技は愛嬌があるので、意外に女の子に人気があるのも納得。





## 3x3EYES

～吸精公主～

なんと、サターン版はおまけDISK付き!

完成度  
**40%**



今回お話しした付属のCD-ROMのように、サターン版ではいろんな試みや挑戦をしながら制作しています。林原めぐみさん、辻谷耕史さんをはじめ、スタッフの熱い思いがこもった作品と、それを垣間見ることのできるおまけCDにしようかとがんばっています!!

●日本クリエイト ●発売日未定 ●価格未定 ●アドベンチャー ●3枚組予定

## これがパワーアップの証! サターン版新作カットだ!!

今回もサターン版の新着画面が届いたので、早速紹介しよう。下にある連続カットは台湾編のシナリオの1場面なのだが、八雲のアップに事件のカギを握る子供の顔がオーバーラップする、というもの。右下の連続カットは、四川省編で月花をランドマークで探しているシーン。どちらもウインドウ

ズ版やプレイステーション版にはない新作カットだ。サターン版は、他機種版では入れられなかったシーンを開発スタッフがチェックし、納得いくまで作り込んでいる。シナリオには変化はないが、よりストーリーの情景がわかりやすくなった。このこだわりは、プレイヤーにも必ず伝わるはずだ!!



リアルなCGと  
デジタルセルが合体!!



特に気になる物はないな。

本誌11月号でお伝えしたCGとデジタルセルを組み合わせたカットも、一部ではあるがサターン版のものができあがってきている。見てもらえればおわかりのように開発も急ピッチで進んでいるが、開発スタッフは年末まで死を覚悟で働いている状況との噂も……。しかも「おまけDISK」なるものも

付くので、その制作も重なり、まさに修羅場状態! おまけはかなり期待できる内容になるらしいぞ。

### 補足カットの追加

サターン版でしか見ることができないカットは、何も八雲やパイなど主要キャラたちの見せ場だけではない。例えば下の写真。他機種版では、恩じいの家にはなぜか本人は見えないのに、会話だけは成立していた。こういった諸事情で抜けてしまったカットも補足、追加してある。「さらに完璧に」がサターン版なのだ。



今は部屋を見ていても仕方がないな。

他機種版では家の中が見えていただけ。恩じいのグラフィックは表示されなかった。他機種版をプレイした人は違いを探してみても?

## ウィンドウの仕様もいよいよ決定か!?

### 拡大モード



パイを抱えて、走鱗を探ってるんだ。防御まで手が回らない…。

### 縮小モード



パイを抱えて、走鱗を探ってるんだ。防御まで手が回らない…。

前号で伝えたとおり、まだウインドウ画面は決定していないのだが、大体の仕様が予想できたのでお伝えしよう。サターン版は、ウインドウズ版やプレイステーション版でも採用されていたセリフの表示やスーパーインポーズのON、OFFが可能になることは間違いないとのこと。またウインドウサイズも小(1~9)と大(1~8)、文字の大きさも大小に切り替えが可能だったが、サターン版でもそれは問題ないという。さらに何か仕掛けがあるのだろうか?





## 香港取材の成果はゲームとおまけCDに活かされる

読者のみんなは、いきなり「3×3 EYES」が3枚組と聞いてビックリしたと思う。さて気になる3枚目のDISKの内容だが、前号でお伝えした香港取材のネタがたっぷり。なかには八雲役の辻谷さんとバイ役の林原さんのインタビュー(掛け合い漫才ともいう)あり、開発スタッフのギャグあり、セガの香港支社内での映像ありと盛りだくさんの内容でお送りする予定だ。また注目すべきところは、八雲たちが普段働いている妖撃社の建物と似ている風景や、ゲーム本編でも登場するランドマークの映像が収録されていることだ。このDISKはゲームをプレイする前に見るの



もよし、プレイしてから見るのもまたよしといった内容のものになっているぞ。また、「3×3 EYES」自体の知識がない人にも、うれしいことに詳しいキャラ設定&解説がビジュアル付きでサポート(他機種版でも「3×3 EYES」で表現されている独自の用語は解説がある)される。しか

もサターン版は容量の関係上、さらに詳しく、見やすい工夫がされているとのことだ。しかもキャラを指定して見ることができるようになる予定なので、見たい時にいつでも一発で選択できる。そのほかにも何かあるかも?

香港取材で収穫したネタはゲーム本編でも生かされる予定。特に看板や電飾関係の写真はかなり押さえてきたらしいので、画面の背景などもさらに描き込まれる可能性もある。前ページで公開している、ランドマークでの

追加シーンは香港取材の成果。実在の風景と変わらぬグラフィックが画面に映し出される。余談だがオープニングアニメーションは、作画監督の西井氏がかなり力を入れて制作しているらしいので、こちらも期待大だね。



### 日本クリエイト

### 伊藤氏が語る サターン版「3×3」はこうなる!

伊藤栄晃氏



日本クリエイト  
営業部

営業、広報、おまけCDのディレクターとマルチな仕事ぶりをなさっているお方。笑うと八雲のように細くなる目と、茶髪が印象的。

本誌におまけCDを付けようと思ったのは、なぜですか?

伊藤■最初は取材に行こうってことで始まったんですが、それとプラスしていろんな要素を入れようと思ったんです。その中で基本的に頭に置いたのは、原作のキャラとかを知らなくて、十分楽しめないユーザーさんも出ちゃうのかな、と考えまして。もちろん原作があるものでも、僕らの中ではオリジナルを作っているって意識もちろんありますし、僕らの作品であるっていう意識があるんで、そのへんも理解してもらいたかったです。もちろん、ファンの方のため、というのがありますけど、それ以外の方にもより楽しんでもらうた

めの努力をしようという、そこがひとつポイントになってるんですよ。それでゲームの世界観とか、キャラクター性とかを理解してもらうためにもこの企画を考えました。さらに考えなければならぬのは、一番お待ちいただいたサターンユーザーさんに対して、最後発という形になっちゃったんで、後から出るなりの内容を……と。ですからこのおまけCDだけじゃなくて、ゲーム自体もかなり気合い入りまくって作っています。

本誌におまけCDはゲームをプレイする前に見たほうがいいんでしょうか?

伊藤■そうですね。多分、雰囲気的にはゲームやる前にも、楽しめるだろうし、ゲームやってから見ても楽しめると思いますよ。香港紀行はプレイ前にも見ても、お2人が楽しく、台本な



しでDJ風に写真とかビデオ素材を見ていただきながら、その場のノリで喋ってもらっています。そういうお2人の楽しい会話自体もゲーム前に楽しめるで

しょうね。また、ゲームの途中でわからない用語が出てきたら1回セーブして、おまけCDを立ち上げてみて、用語辞典で「无」ってどういう意味なのかなって調べられたり、ア行選んだら解説の文章とゲーム中のグラフィックなどを表示して、という形にしようかなと思っています。本誌■それだけでも発売できるみたいな感じですね?

伊藤■ええ。もちろん、ゲームと連動してるものですから、どっちもあって両方楽しめるという内容になっています。

本誌■でも、よく香港行きましたね。伊藤■まさか本当に行くとは思ってませんでした。でも行ったおかげで、



ゲームの舞台になった所や、いい素材を撮れましたんで、そのへん十分生かし切ります。とりあえず中華三昧で買い物して帰ってきただけじゃまずいでしょう(笑)。

本誌■でもCDを1枚付けちゃうってのがすごいですね! 伊藤■ゲーム機自体のマシンパワーも上がってますし、こういうことができるはずなんだ、っていうのをやってみたかったんです。何か僕らができること、やれることをやっていかないと、クリエイター意識が向上しないですね。完成した時点でユーザーさんにプレイしていただいて、こちらの想いが伝わればいいなあって思います。





## Mobile Suit GUNDAM

### 機動戦士ガンダム

完成度  
**80**%

メーカーから一言

手前や奥に空間を持たせ、3次元的に表現したので、今までにないバトルフィールドです。バトル前にはオペレーションマップで仲間の支援攻撃も可能。そしてロックオン攻撃。アムロのように成長し、「この戦争に生き残れるか？」 (営業企画・フランソワ河阪)

●バンダイ●12月22日発売●6,800円●シューティングアクション  
●1人プレイのみ●全年齢推奨



「ガンダム」の発売が迫った。あの懐かしいシーンを、いよいよサターンで蘇らせることができる。今回は、ゲームシステムの解説、そして、完成した美しいビジュアルシーンを交えて1から7ステージと、初公開の8から11ステージを一挙に紹介する。

### STAGE 1

偶然にもガンダムに乗ってしまった少年アムロ。そのまま2機のザクを倒し、ガンダムのパイロットとして、ホワイトベースに迎えられることになった。しかし、サイド7を出航したホワイトベースは、赤い彗星の強襲に遭う。



### STAGE 2

大攻囲突入の間際、シャアの率いるモビルスーツ隊が攻撃を仕掛けてきた。



### STAGE 3

僚友のガルマと協力してホワイトベースを追うシャア。しかしその裏には……。



### STAGE 4

ガルマ討伐のために地球に降りたランバ・ラルがグフでホワイトベースに迫る。



落下速度はぐんぐん上がり、ザクとガンダムは戦艦に戻れなくなってしまった。燃え尽きるザク。



地上戦を切り抜けたホワイトベース。だが、ついにガウの大部隊に追い詰められてしまう。さらにシャアが出撃して……。



新型モビルスーツはヒートロッドを巧妙に使ってくる。ギャロップの支援も戦闘を辛くする。





## GUNDAM OPERATION MANUAL

### ENERGY

ARMORがない状態でダメージを受けると減り、なくなるとミス。

### ARMOR

ダメージを受けると減るが、時間の経過とともに少し回復する。



### WB

ホワイトベースの防御力。倒し損ねた敵の数に応じて減っていく。

### B-RIFLE

ビームライフルのエネルギーゲージ。回復するがムダ撃ちは禁物。

### H-BAZOOKA

ハイパーバズーカの残弾数を表示。威力はあるので効率よく使え。

### LOCK ON

Aボタンを押し続けると上昇。満タン状態で敵をロックオン可能。

### ●ガンダムの正しい扱い方

いくら性能が高いガンダムでも、パイロット（プレイヤー）の操作しだいで戦闘能力は変わる。画面上部にあるゲージで状態を確認しながら進みたい。ちなみにポーズをかけると、「コンディション」ウィンドウも開く。また、ガンダムの性能を最大限に引き出すためには武器の使い方がポイントだ。Bボタンでの攻撃はライフルとサーベルが自動で切り替わるが、思いどおりの攻撃したい時は、Xボタンでサーベル、Yボタンでライフルを任意に使うことができる。

### ●支援機の正しい使い方

戦略マップで、支援機による助けを求めることができる。ただし、支援機を呼ぶと、ホワイトベースの防御力が落ちる。また、支援してもらえない箇所もあるので注意。



### 支援なしの場合

ホワイトベースの防御力にはなんの影響もない。多少は敵を撃ち逃しても大丈夫だが、ガンダムがやられてしまっは仕方がない。

### 支援を2機使うと

支援機の数が増えれば、ホワイトベースの守備力が低下するのは当然だが、支援機の種類によって低下する値が違ってくる点にも注目せよ。



WB  
100  
pt



WB  
60  
pt

### ●レベルアップすると使える武器が増える

敵を一定量倒すと、プレイヤーのレベルが段階的にアップする。これによって、ロックオンゲージの増加速度が速くなり、一度に多くの敵をロックオンして倒すことができる。また、使える武器の種類も増える。レベルアップし、ニュータイプをめざせ。



## STAGE 5

ガンダムの活躍を重く見たマクベは、黒い三連星と呼ばれるスコップパイロット達と最新鋭の重モビルスーツを差し向ける。一方ホワイトベースは、マチルダ隊の対応を受けていた……



## STAGE 6

ガンダムは初めての水中戦を敢行。しかし自由の利かない戦いにガンダムは苦戦。



ゴッグの部隊を倒すと、機動力に優れたモビルアーマー、クラブロが高速で迫る。落ち着いて動きをよく見ながら戦え。



## STAGE 7

連邦軍の拠点ジャブローに、ホワイトベースを狙ってジオンが大部隊を送り込んできた。その中に、赤いモビルスーツのすばやい動きが……



強敵シャアのスコップとガンダムの一騎討ち。天井の岩盤を利用し、巧妙にガンダムを翻弄する。



ホバリングですばやく動くドム。なかなか倒せずにいると、マチルダのメディアが後方から現れる。







## STAGE 8

### コンスコン 強襲

ジャブローから再び宇宙に上がったホワイトベース。しかしその後方には、シャアのザンジバルが迫っていた。一時は中立コロニーに避難したホワイトベースだが、出航のタイミングを狙ってコンスコン率いるリック・ドム隊が狙っていた。



中立コロニーでアムロが出会った1人の少女。その名はラア・スン。この出会いは、後のアムロの人生を、大きく変えてしまう。また、アムロのニュータイプ能力を覚醒させていく。



サイコロの運命



### 12機のリック・ドムが相手だ

たった1機のモビルスーツが、なんと12機ものリック・ドムを撃破し、さらに戦艦1隻を沈めてしまう。その力は、ガンダムとアムロの能力を証明していた。



すばやくトリッキーな動きのリックドムだが、Aボタンを押したままてつねにロックオンできる状態にしておけば倒しやすい。

今のアムロに敵はいない!!



この戦いは世界中にテレビ放送された。放送を見ていたシャアは、アムロのニュータイプとしての覚悟か脅威的であることにあせりを感じる……

## STAGE 9

### ソロモン 攻略戦

ジオン本国（サイド3）へ進攻する連邦軍は、まず拠点の1つ、ソロモンに攻撃をしかけた。完璧なまでの包囲網に作戦はほぼ成功したかと思われたが、後方から出現した超巨大モビルアーマー、ビッグ・ザムの圧倒的な破壊力に、連邦の艦隊は次々と破壊されていった。



圧倒的な火力を持つ「ビッグザム」の前に、多くのモビルスーツや戦艦が、跡形もなく消えてしまった。



### ものすごいパワーのビッグ・ザム



強力なビーム掃射を保ち、長距離ビームやビームライフルを跳ね返す。どう戦えばいいのか

正面からのビーム砲を避けつつサーベルで攻撃して、ダメージを与える。そして……

### 死にゆく男たち

このステージのクライマックスは、2人の男の死によって描かれる。自分の死により、世界が変わることを信じているからこそ、恐怖心を振り払えたのか……。だが、2人のそれはまったく異なっていた。

おそろいへきドスル!!  
最後までザビ家の伝統を全うしようとするドスル。しかし娘ミネバは生き残る。



スレッガー中尉

母の形見の指輪をミライに託す中尉。ビッグ・ザムに体当たりし、突破口を開く。



連邦の艦隊がかなり集まったとしても、ソロモンを攻略することは難しい。多くの犠牲者を出してしまう

ジオンの拠点として機能しているだけのことはあり、その守りはかなり堅い。果たして破れるのか





## STAGE 10

### テキサスの攻防

自分専用のモビルスーツ「ガン」を作らせ、ガンダムに自ら戦いを挑むマ・クベ。しかしそれを見たシャアは、マ・クベの浅はかさを笑う。砂塵舞うコロニーでの戦いは、結局シャアとアムロの一騎打ちとなった。シャアは新型モビルスーツ「ゲルググ」を試すが、調整不良で退却する。

マ・クベの策謀でコロニー内に誘い込まれたガンダム。しかし、ホワイトベースはサンジバルの動きが読めず支援が出せない。このステージは、事実上、ガンおよびゲルググとの一騎打ちとなるのだ。相手をよく見て戦うこと。



**マ・クベのガン出撃す**  
ガンが戦いやすいように、わざわざガンダムをコロニーに誘い込む。しかし、小賢しいマネしかできない彼は結局……



シャアの乗るゲルググは、調整不足のためか本調子ではないらしい。離れた位置からビームライフルを連射していれば倒せてしまう。



**ついにシャアを倒した!?**

## STAGE 11

### 光る宇宙

ついにラアラが、ラアラ専用のモビルアーマー「エルメス」を駆って出陣した。シャアもラアラの力に驚きを隠せない様子だが、このすぐ後にやってくる悲劇までは予想できなかった。そしてガンダムとラアラは、戦闘中にもかかわらずお互いを感じ合うことができた。この出会いはいったいなんなのか。そしてそれを制止するシャア。3人のニュータイプの今後は……



エルメスはラアラの能力を最大限に引き出し、遠く離れた連邦軍に攻撃を仕掛ける。



### エルメスのビット攻撃

ニュータイプの研究は、ジオンの方が連邦よりもはるかに進んでいた。ビットと呼ばれる小型の砲台は、増幅したラアラの脳波をキャッチし遠隔操作される。レベルを上げて対処せよ。



### あなたを倒さねばシャアが死ぬ!!

ラアラとアムロは、わかり合いつつも戦うことをやめられない。

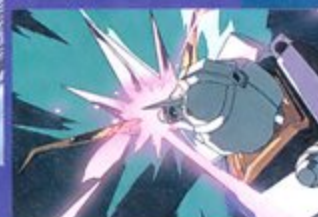


ニュータイプの攻撃にはニュータイプの攻撃で対抗。多数のビットも、ロックオン攻撃さえうまくいけば、インキに破壊できる。決まればかなり爽快だ。

### シャア! これで終わりだ!!



ついにシャアのゲルググを追いつめ、シャアも死を覚悟した。しかしその時、ラアラのエルメスがゲルググの前に……



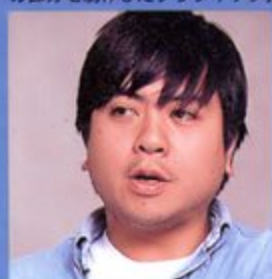
悲しくもエルメスのコクビットを直撃したアムロ。意識が溢れ出す。





# クオヴァディス 開発スタッフから セガサターンユーザーの君へ

今回お集まりいただいた開発スタッフの皆さん。左上から、グラムス代表取締役で本ソフトのプロデューサー吉田直人氏、原案やシナリオなど企画を担当した古澤彰一氏、同じく企画として戦闘システムの設計やデータの作成など担当した宮本隆雄氏、サブプログラムの部分を担当した小山洋一氏、ドット絵(2D)の部分制作したグラフィック担当の折上英作氏、戦闘デモなど3DCGの制作を担当した麻生俊朗氏。



SFストーリーシミュレーション「QUOVADIS」。その内容については、これまで幾度か紹介してきたが、それは冒頭の一部にすぎない。しかし、残りの展開はぜひ自身で確かめてもらいたい。ということで、今回は、開発を終えたスタッフの方々に、これまでを振り返っていただくとともに見どころをうかがった。

## 新ハードならではの こだわりと葛藤の日々…

—まずはこのゲームが生まれたきっかけをもう一度お話しください。  
古澤 2年くらい前、当時はコンシューマには参入してなくて、Macとかやってたんですけど、3DOが出るか出ないかの頃だったから、社長と「これからは32ビット機の時代だね」、みたいな話をしています。こんな話が作りました

いんですよね、とポロツと言ってしまった。それが始まりと言えは始まりでしたね……。

それからだんだん人が集まって、サターンというハードに決定した後、やっと下るべき坂道が見えてきたという感じで、それからは急速に動き出しましたね。

吉田 時々、温泉なんかに行って合宿なんかもうちはやるんですよ。隣の座敷では宴会やってるのに、「なにか意見はありませんか」とか固い話をして、企画を練ってた。

—制作中の苦労なんかは？  
小山 プログラムに関しては、新しいハードということもあって、まず画像を表示したり、動かしたりするというテストの部分に大半の時間をとられてしまい、細かい演出などになかなか手を入れられなかったのは心残りですね。でもサターン自体、すごくポテンシャルが高いということはわかったんで、これからはどどんすごいソフトを出していけるんじゃないかと思えますけど。

麻生 3DCGについても、ハードスペックとの調整などから企画変更が多かったんで、後になって修正ということが多々ありました。折上 美樹本先生の作ったメインキャラを含めドット絵を作る作業がかなり大変でした。メインはほとんど3人でやっていたもので…。でもかなり美樹本タッチで表現できたので、そこを見てほしいと思います。社長はクオリティにこだわるので、何度もリテイクを出してきて。それが一番怖かった(笑)。



**完成度 100%**

戦闘時の移動シーンにおけるコツは、自分の艦隊に敵艦隊が近づいた時に、互いの移動範囲が重なる部分を認識すること。消極的にいくならその部分の周囲へ、積極的にいくなら思い切ってその中へ移動だ。予測に予測を重ねれば背後を取ることも可能なはずだ。

●グラムス●12月21日発売●6,800円●SFシミュレーション  
●1人プレイのみ●全年齢推奨

# クオヴァディス





## 長くて重たいセリフ それは狙いどおりなんです

——サターンらしいゲームにしよう  
と工夫した点はありますか？

古澤 最初は戦闘は全部ポリゴン  
にしよう、なんて考えてました…。  
結局それはムリだったんですけど、  
せっかくモデリングしたんだから  
オープニングはCGでいこうとか。  
音のクオリティがいいので、声優  
さんを使いましょうとか。

宮本 シミュレーションの戦略性  
については、同時移動ということ  
で、敵の動きを予想して、うまく  
いけば後ろを取れる、後ろを取れ  
たら嬉しい、というすごくわかり  
やすい面白さを追求しました。そ  
れで、強さと弱さのバランス調整  
に苦労しましたね。難易度は少し  
おさえてあるんです。

——アニメとゲームの融合がコン  
セプトですが、完成後の感触は？  
折上 実際にはアニメスタジオと  
制作現場の距離があったんで、キ  
ャラの色指定なんかの行き違いが  
あって、それをドットの時点で塗  
り直したり、制作面ではいろいろ

苦労がありましたね。

麻生 アニメとゲームでは表現的  
な差が一番問題ですよ。ムービ  
ーで表現するとすると、やっぱり  
ちがうでしょ。

折上 そのあたりを美樹本先生本  
人がどう受け止められたのか、ち  
よっと気になりますね。

小山 3DCGもどういうタイミングで  
使用するか、いろいろな案があっ  
て、なかなか決まらなかったんで  
すが、今の形を試してみたところ、  
これがなかなかいいカンジで。

古澤 CGについては実際に見てみ  
ないと、何とも言えませんからね。

——もう一つ、作品のコンセプト  
はストーリー重視ということなん  
ですが、こちらでの苦心は？

宮本 最初に話を読んだ時、すご  
くボリュームがあって驚いたんで  
す。これじゃ読む方も疲れるんじ  
ゃないかと思ひまして、最初の方  
はすぐに戦闘が始まった方がいい  
んじゃないかと。後半になればな  
るほどテンポがよくなるように、  
場面の移動とかも改良しました。

吉田 なにしろセリフが長いでし  
よ。でもそれはあくまで最初のコ  
ンセプトどおりに作った結果なん

です。次回はもっと洗練させたい  
とは思いますが。

——では、今回の作品でここをせ  
ひ見てほしいという点をどうぞ。

宮本 同時移動、同時攻撃という  
ことで、結果が出るまで何が起  
こるかわからないという、ハラハラ  
する部分を楽しんでほしいですね。

折上 グラフィックの方は、美樹  
本さんのイメージを壊さないよう  
に作った努力の結晶を……。そし  
て背景の質の高さを見てください。

小山 我ながらよくできたなーと  
思ったのは敵艦の撃沈シーンなん  
です。シネバック方式ではないやり  
かたを工夫したので、画質がい  
いんです。フルアニメーションに  
よる画質の劣化は避けられないん  
ですけど、そうやって表現方法を  
探っていくのも面白いですね。

古澤 最後の方には遊び心で、戦  
闘シーンに会話が入ったりします。  
そこも見てほしいですね。

麻生 メカデザインはそのバリエ  
ーションの多さを。3DCGは、頭の中  
にあったイメージをそのままは  
き出したんですが、その辺の勢い  
を、感じていただきたいな。

宮本 ゲーム以外でも、ラジオド  
ラマやオリジナルビデオなどでも  
フォローしていきたいですね。

吉田 ユーザーさんにとってはグ  
ラムスは未知のブランドであり、  
どんな作品なのか不安だと思うユ  
ーザーさんがいるかもしれません。  
でも、方向性は間違っていない  
と思うんですよ。続編の制作もす  
でに始めてますし、いずれはサタ  
ーンにグラムスあり、という存在  
になりたいですね。



## アートランドがデザインした艦船は このようにCG化された

ゲーム中に登場する艦隊ユニットは、アートランドがデザインしたものを基に、  
グラムスが細部に手を加えつつレンダリングCG化された。このCGはゲーム起動直  
後の動画デモや、戦闘時の旗艦撃沈シーン、そしてデータ読み込み中のアイキャ  
チなどに使用されている。

ケネスリート駆逐艦



ザーディッシュミサイル艦



## 艦隊戦をみごとに 演出する CGアニメーション



撃沈シーンのCG動画は、1つの艦隊が撃破され  
た時のみ見られる。これは、攻撃側の発射シーン  
と敗北側の破壊シーンがワンセットで、戦闘のハ  
イライトという役割を果たしている。ちゃんと国  
家ごとに違う映像が用意されている。

## 美樹本晴彦氏の デザインをイメージ そのままにゲーム中へ

この作品に登場するキャラクターは、ご存じ  
のとおり美樹本晴彦氏がデザインしている。だ  
が、氏のイラストはタッチが非常に繊細なため、  
ドット絵に置換する作業にはずいぶん神経を使  
ったとのこと。そのかいあって、会話シーンな  
どのグラフィックはこのとおりの完成度。お疲  
れさまでした、スタッフの皆さん。



←ハル



→マリア





TIME WARNER INTERACTIVE'S

# Virtua Racing™

バーチャレーシング セガサターン

完成度  
**100%**



「もっと速く走りたい」というV.R.のストイックな空気を移植するのが、一番大事だと思って作りました。買ってくれた皆さん、じっくり評価してください。「サタマガ」誌上にて行われる「タイムアタック大会」にも、ガンガン応募してくださいね。

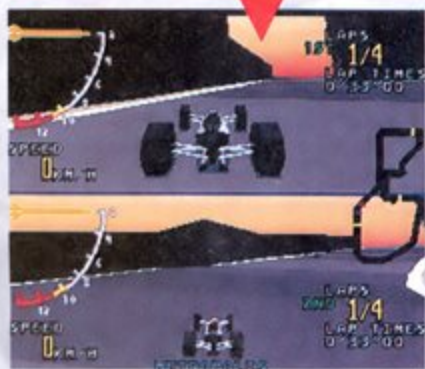
- タイムワナー インタラクティブ ●12月22日発売 ●5,800円
- 2人対戦プレイあり ●レーシングコントローラー対応

発売直前!!  
各モードを総チェック!!

発売が直前に迫った、V. R. セガサターン。その完成度は今あるレースゲームを超えているほどのデキだ。また、タイムアタックコンテストも開催が決定したのだ!

前回、サターン版にはコースが10コースあることを伝えたので、今回はゲーム内容を詳しく紹介しよう。もう、発売は目の前まで迫っているので、この記事を読んでレーシングコントローラーも買って熱いバトルに備えてほしい。まず、サターン版の特徴は先ほども言ったけどコースが10もあること。メガドラと32X版では3つしかなかったの、これは嬉しいかぎりだね。また、モードは4つあるが、中でもオススメは高順位を獲得すると貰えるポイントで車を持ち換えながらチャンプをめざすグランプリ・モードだ。F1に似た設定がキミを熱くしてくれる。まさにV.R.の集大成ともいえるデキなのだ。

2人対戦プレイもアツイ!



2人同時プレイ時は、このような2画面表示面に。これでも、結構見やすいのだ。

## ARCADE

アーケード  
オリジナルの迫力

業務用を忠実に移植したモード。コースは難易度別に3つあり、各コースとも、規定時間内にチェックポイントを通してゴールをめざすというもの。まずはこのモードで遊んでみよう。



ポリゴンによって描かれたコースが、回転するぞ!



今までの移植の中で、一番完成度の高い移植だ。

## GRAND PRIX

チャンピオン  
最速の車をめざす

各コースで高順位を獲得すると貰えるポイントを貯めて、規定ポイントに達したら、性能のいい車にステップアップ! 最終的にはチャンプをめざすという、今回の目玉になるモードだ。



自車は自分の好きなカラーリングに変えられる。



とりあえず、6ポイントをゲット! 先は速いのだ。





## PRACTICE

走行テクニックをみがく  
プラクティス

ここでは、全コースを全車で好きなように走行することができる。周回数や難易度も細かく設定できるのも特徴だ。最速の王者を目指すためにも、このモードで腕をみがくのだ!



車は豊富な種類が選べる。君ならどれを選ぶ?



アサーカー(DRONE)の設定、右のスクリーンも注目。



設定が終わったら練習開始。ここでの努力が勝利を呼ぶ。

## OPTION

豊富な設定を生かせる  
オプション

各種設定を変えるにはこのモードを選ぼう。ここでは、パッドの設定や難易度の他にも、レーダーの表示、背景の選択(プラクティスのみ)や、各コースの紹介映像を見ることができる。



これがオプション画面。豊富な項目が揃っている。



パッドの設定もこのとおり。自由に設定してくれ。



コースの紹介映像は、(1)で全て見ることができ。

## SCOOP! プレイ中に発見した裏技の数々!!



ここはどこ? アマゾンフォールで謎のコースを見つけしまった! このトンネルはどこへ続くのか?

またRONGの謎の画面!!

左下の数字に注目だ!

敵車の数が増える

## ★ソフトバンク主催・タイムワナー インタラクティブ協賛★

# V.R.セガサターンタイムアタックコンテスト開催!!

### 実施要項

- ①プラクティス・モードのオリジナル4コースのいずれかで行う。
- ②コースの周回数、使用車種、難易度は自由。
- ③必ずオプション機能で敵車のタイプを GRAND PRIX に設定。
- ④1人何コースでも挑戦可能。
- ⑤マニュアル・オートマ両方可。以上の条件でオプション設定した画面からゴールした場面までをビデオテープに収録(リプレイ大賞はその場面のみで可)したもののみ有効とします。

### 応募方法と送り先は

〒101 東京都千代田区岩本町2-1-15  
株式会社 タイムワナー インタラクティブ  
V.R.タイムアタックコンテスト係  
上記の住所まで、収録したビデオテープと①住所・氏名・年齢・職業・電話番号②応募するコースとベストラップを明記したものを送ろう。



このように書いてくれると嬉しい。

※応募されたビデオテープは返却できませんのでご了承ください。

優賞は、難易度別に分かれた4コースごとのベスト・ラップ賞にリプレイアート賞の計5部門がある。ベスト・ラップ賞は、下と右に記した各コースの基本タイム以内で最速タイム(ベストラップ)を出した人に優勝商品をプレゼント。リプレイアート賞は、一番カッコイイ、リプレイを見せてくれた人それぞれへ贈られる。

**SURFERS SPEEDWAY OVAL**  
基本タイム 39'42"  
PRACTICE

これは初級編。カーブが少ないうから高タイムを狙える。

**ALPINE**  
基本タイム 46'62"  
PRACTICE

中級編。ヘアピンがあるからちょっと難しくなったかな?

**METROPOLIS**  
基本タイム 41'73"  
PRACTICE

上級編。カーブが多く、クラッシュしやすいので注意!

**PACIFIC COAST**  
基本タイム 50'60"  
PRACTICE

恐ろしい超上級編。ここで優勝できたら、君は達人だ!

「リプレイアート」大賞もある!!



タイムはどうも……という人のための賞だ。君だけのカッコイイ、華麗なドライビングテクニックをみんなに見せてやろうぜ!

優勝者には  
タイムワナーから  
特製グッズが!!

見事、優賞を獲得した人には各部門1名にタイムワナー インタラクティブ特製グッズと賞状が、賞にもれた人も、抽選で30名にテレカが贈られる。締め切りは1月31日、受賞者は2月23日発売の本誌にて発表するぞ。

締め切りは  
1月31日





## 海底大戦争

あの緊張感が完全移植で蘇った

完成度  
**100%**



3年前にゲーセンで一目惚れしてしまったこのゲームの担当になれた僕は、本当に幸せ者です。その上、大好きな寺田克也大先生にモノすごいイラストを描いてもらって、幸せ度500倍って感じっす。みんなも「海底大戦争」で遊んで幸せになってね。(企画部・H)

●イマジニア●シューティング●12月15日発売●6,800円  
●2人協力プレイあり●全年齢推奨

### 狂おしいほどの麗りぐあい!

海中という独特な舞台を生かした演出と、非常に緻密なグラフィック、そして絶妙なゲームバランス。さまざまな点でアーケードゲームフリークに評価された「海底大戦争」が、驚愕の移植度で帰ってきた! 特にグラフィック関連の再現度はかなりのもので、見た目もとより、水流にもまれる自機の挙動といった、オリジナルスタッフのこだわりをしっかりと再現しているのだ。今回は、全6ステージのハイライトシーンをまとめて紹介だ!

### STORY

現在からそう遠くない未来—ある地域の紛争で使用された磁力兵器が原因となり、大規模の地核変動が起こる。そして世界の陸地の75%が海の底に沈み、人類の80%が死滅した。その後、生き残った人間は海洋を中心とした新生活圏を形成。それから93年後、かつて世界を水没させた組織「D.A.S.」が復活、同時に人類補償システム、ユグスキューレまでも発動する! 事態を重く見た国際海洋警備隊は、南極でテスト中の新型潜水艦の乗員2名に緊急出動の命令を下す。任務はユグスキューレの破壊だ!



サターン版の「海底大戦争」は、アーケード版をむだなアレンジはいっさい加えず移植しているが、唯一、オープニングデモが追加されている。CGによる映像と、英語のナレーションがカッコよく、まさにゲームのイメージにぴったりだ。



### メインウェポン

グランビア号のメインウェポンは3種類、アイテム(右のザコ敵などを破壊すると出現)を取ることで3タイプに変えられる。



### サブウェポン

こちらは状況によって2タイプの攻撃が可能。使い分けが重要だ。



グランビア号が最初から装備している武器で、2連装のノーマルな魚雷。なお、同じアイテムを取り続けていくとパワーアップする(他の2タイプも同様)。

#### 新型潜水艦

### ハイドロ・フォビア・クランパス号

わずか2隻でユグスキューレの破壊という困難な任務に赴く攻撃型潜水艦。略称はグランビア号。



発射すると渦巻き状の軌跡を描いて進む。弾は単発だが、この衝撃波は近づいたザコ敵を吸い込んで破壊する。パワーアップで衝撃波の範囲が広がる。



このウェポンも単発だが、発射後、障害物や敵に当たらなかった場合、一定の距離で破裂。この時、破裂の衝撃で広範囲の敵を粉砕する。実は見た目以上に(攻撃の)射撃距離は長い。



#### 水中

水中では上方に速度の速いミサイルを発射。これは海面に出ると誘導ミサイルにもなる。なお、下方の爆雷は標準装備。



#### 海面

水中ではバルーン弾を発射(水面に浮いて漂う)。海面に出ると、3方向に撃ち分けられるショットに、爆雷はこちらも標準装備。



#### 水中

水中ではバルーン弾を発射(水面に浮いて漂う)。海面に出ると、3方向に撃ち分けられるショットに、爆雷はこちらも標準装備。



#### 海面

水中ではバルーン弾を発射(水面に浮いて漂う)。海面に出ると、3方向に撃ち分けられるショットに、爆雷はこちらも標準装備。







## STAGE1 ..... 南極



人類と海中の生物を運ぶため、南極から発進したノ



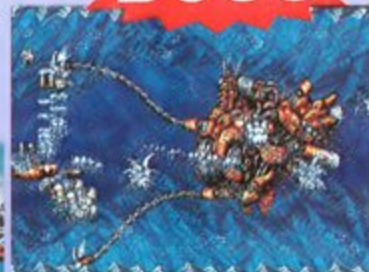
ケーブルマン級  
潜水攻撃艇  
"アーゴック"

**BOSS**



▼後方から来る戦艦は堅牢で砲台も山ほど装備している。

▲アイスレーザーに触れると同時に氷づけにノ方向ボタンを左右にガチャガチャ押しして復活せよ。



高速スクロールする海底洞窟での戦い。敵弾が水流に押し戻される演出がシビれるノ

## STAGE3 ..... 地球鎮守府



**BOSS**

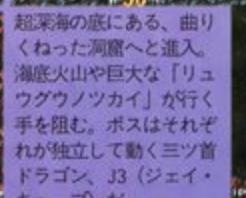
1つのステージがまるまるボス戦ノ

防人  
サブヒューマン  
"荘厳"

## STAGE5 ..... 超深海2000m



全長80メートルの巨大深海魚現わるノ



超深海の底にある、曲りくねった洞窟へと進入。海底火山や巨大な「リュウグウノツカイ」が行く手を阻む。ボスはそれぞれが独立して動く三ツ首ドラゴン、J3 (ジェイ・キューブ) だ。



岩石宮の主一邪悪の3乗  
"J3"  
**BOSS**



## STAGE2 ..... 復興の都市



自動工作マシン  
マスターデバイス  
"マンリキ"

**BOSS**



ステージ2は浅瀬での戦い。逃げ惑う人々や、ソニックビームで破壊される窓ガラスももちろん再現ノ敵は地上部隊と戦闘機が多いのでサブウェポンの使い方が重要になる。



水中に刺さるレーザーをよけつつボスの砲台を壊す。ヤツが落下してからが本番だノ

## STAGE4 ..... 七霊都市



続々と発射されるミサイルは隙間を縫うように進むしかないノ

かつての地上の文明が沈んでいるステージ。不気味だ。

沈んだビルを撃って道を開くというシーンも。



SICBM コントロールユニット

"トランペットリリース"

**BOSS**

2体1組で襲ってくるボス。自機を捕獲する水流がやっかいだ。片方を倒しても厳しい戦いが待っている。



## LASTSTAGE vs 人類掃討システム



いよいよ最終ステージノこの奥に潜むユグスキューレを粉砕せねば、人類に明日はないノ

ユグスキューレは何処に!?





# theme PARK™

## テーマパーク

作り手の“個性”  
をアピールする  
コツ教えます

完成度  
**100%**



誰でも一度は夢見た「自分だけのテーマパーク」がとうとう現実に！でも、結構甘くないんだな、これが。ただジェットコースターのデザインがバッチリ決まって、お客さんの長蛇の列ができた時は、すごくハッピーな気分になること間違いなし。(広報・平井)

●エレクトロニック・アーツ・ピクチャー●12月22日発売●6,800円  
●シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨

## 初心者でもわかる、「計画的(に見える)テーマパーク」の作り方

この「テーマパーク」は、「世界一の遊園地王となる」ことが目的。……とはいえ、実際にゲームをうまく進めるためには資金繰りや商品仕入れ、スタッフとの労使交渉、果ては株式売買というように、様々な要素を考えなければ

ならない。が、しかし！このゲームの一番の面白さは、そんな細かなやり取りではない！大事なのは、「いかに自分が満足できる遊園地を作れるか」だ。とりあえず下の基礎レッスンを読んで、次ページを見てくれ！



### Lesson 1

**歩道を設置してマップの骨組みを作る**

施設の設置はマップ中央から行うと、計画的に作りやすい。

テーマパークを作るうえで最初にしなければならないのが、「ゲストが通る歩道を設置すること」。この歩道をいかにうまく配置するかで、その後のアトラクション・ショップ設置のレイアウトも決まってしまう。ゲスト付近は余裕を持たせたデザインにすべし。

### Lesson 2

**金を稼ぐにはショップ経営が一番!!**

まずは飲食店関連を増やせ。清掃員のスイーパーも雇ってね。

品名	食べ物
価格	50
購入価格	0.50
販売価格	75
買収	50

遊園地の経営は「夢を売る商売」。とはいえ、プレイヤーが最初に与えられた資金が底をつけば倒産だである。最初の課題は、「いかに借金を返済し、黒字経営にするか」なのだ。遊園地ビジネスの収入は、入園料とショップの売り上げのみであることを忘れるな！

### Lesson 3

**お客様の気持ちを考えたシミュレーション設置を**

ゲスト一人一人に細かなパラメータが設定されているのだ。

遊園地経営は第3種産業、つまりサービスがすべてのビジネスである。とにかく序盤～中盤までは、ゲストの動向を常にチェックして彼らの意見を反映させるよう努力しよう。ただ、ゲスト全員の要望に応えるのは現実的に不可能。理想と現実の妥協点を見出すこと！

### Lesson 4

**耐久性の低いアトラクションは早めにメンテナンスしよう**

点検を怠ると、最悪の場合は故障(爆発?)することもあるぞ。

バウンシーキャッスルといった「開始時から遊べるアトラクション」は、全体的に耐久性が低いものが多い。こういったアトラクションのまわりにはメカニックを配置しておき、こまめに保守点検を行う必要がある。老朽化しても撤去せず、稼働率を減らして対処しよう。

### Lesson 5

**整列歩道と出口の位置も重要だ**

敷き方が悪いと、ゲストは整列歩道に気づかないこともある。

各アトラクションには、入り口と歩道をつなぐ整列歩道と呼ばれる通路がある。この整列歩道をどう敷くかで、実は客の入りも変化する。基本的にゲストは整列歩道なら「アトラクションの順番待ち」状態になるので、定員数と回転率を考えつつ歩道の長さを決めよう。

### Lesson 6

**R&D(開発&研究)にはとことんカネをかける!!**

開発が進めば、マイクロバスも2階建てリムジンバスになる。

中・上級でプレイすると必要になる要素の1つに、テーマパークの研究・開発がある。これは毎月一定の研究開発費を投じることで、アトラクションやショップの開発・改修・従業員の研修を行うというもの。最初は各施設の研究・開発にタッパーとお金をかけよう。





## "通"好みのテーマパークモデル3タイプを御紹介!!

左ページで基礎的なゲームの進め方を解説してみたが、結局のところ何度もプレイしてコツを覚えれば、本作品は誰にでも「巨大テーマパーク」を作れるようなバランス取りがなされている。ただ、ここで重要なのが漠然とプレイしただけでは「巨大な遊園地は作れるが、見た目は繁雑で美しくな

い」ものに仕上がってしまう点だ。この原因は主に2つ考えられ、1つは「無計画に発展させたツゲ」、もう1つは「スペース効率重視の施設配置をした結果チマチマしたレイアウトになってしまう」ためだ。他人を「魅せる」ための遊園地を作りたいのなら、遊びを持たせたデザインを常に考えよう。



目的もなくただ遊ばせると、施設が老朽化し最後は荒れ地に……。ま、それはそれでよし(?)。



「このアトラクションなら世界一!!」といった、その遊園地ならではの「ウリ」をアピールしよう。

### CASE 1 見た目を重視!! 計画的に作られたテーマパークにしてみる



聞くところによると、今の世界にある遊園地は、そのほとんどが「余っているスペースにアトラクションを詰め込んできた」歴史を持っているという。ただそういう作りをゲーム上で行うと、まったく特徴がない遊園地になってしまう。そこで今回は、空きスペースを生かしたレイアウトで各施設をエリア別に区切ってみた。これはイケます。



テーマ別にエリアを区切った例。ココに来れば様々なゲームセンターなどを中心としたアーケードなショーアトラクションを見ることができるのです。街エリアがココ。ただ、人気は今イチかも。



ゲームセンターなどを中心としたアーケードなショーアトラクションを見ることができるのです。街エリアがココ。ただ、人気は今イチかも。

### CASE 2 アトラクションライド派に勧める(?), 超過激テーマパークを目指す



豊富な資金がないとできない作り方の一例。遊園地の「華」といえるライドアトラクションを重点的に強化し、絶叫モノが大好きな人なら「一度は足を運びたくなる」ような作りにしてしまう。小さな子供やおじいちゃんおばあちゃんには乗れない過激なモノばかりを集め、ゲストを悪酔いさせることに命をかける。見た目だけなら一番ハデ!!



アトラクションもハイテク満載のスリルライドばかり。見た目以上に設置費のかかるものばかりなのだ。エットコースター群。複数用意してあげよう。



アトラクションもハイテク満載のスリルライドばかり。見た目以上に設置費のかかるものばかりなのだ。エットコースター群。複数用意してあげよう。

### CASE 3 緑地の多い"自然公園"で人々の心をなごませてみる



乗物なんかよりも家族や恋人達が楽しく語れる場所を提供したい! なんて奇特な(?)人は、パーク施設だけでデザインしてみるのもアリ。リンゴの樹やバラの木、噴水などをうまく配置して、緑がいっぱいの公園を作り上げるのも楽しい。ただしシヨップなどで収入をガンガン稼げないようだと、すぐに倒産しちゃうかもしれないけど……。



まわりを湖に囲まれた自然公園。ってのを演出。公園のシンボルはもちろんマップ中央にある噴水だ。



樹々を等間隔に植え、巨大迷路を作ってみた例。ゴールのアクセントがちょっとオチャメ。





## ダライアス外伝

また一つ伝説が語られる……

完成度  
**100%**



あのアーケードで大人気の「ダライアス外伝」が遂にセガサターンに登場。メカニカルな巨大なボス、別世界のような美しさのグラフィック、そして無限の力を与えてくれるパワーアップシステム。すべての要素が、アーケード版そのままのスケールで展開される。

●タイトル●12月15日発売●5,800円●シューティング●2人同時プレイあり  
●全年齢推奨

## 母なる惑星ダライアスで見たものは……



初代から

外伝へ

『異星人の侵攻により死の惑星と化したダライアス。生き残った人々は辺境の惑星にたどり着き、平和の再建を誓うのであった……』  
「ダライアス外伝」は、初代「ダライアス」のWゾーンのエンドイングの後日談である。開拓者の子孫たちによって故郷惑星への移民計画が進められる矢先に謎の破壊者が現われ……といったぐあいに、一見正統派なストーリーだが、たどり着いた最終ゾーンによってはストーリーの基本設定さえ覆しかねない結末



もあるこの作品。このストレートさ（強引さ？）は逆に、マッドな、「外伝」と冠するにふさわしい発想といえるのかもしれない。はたして今回の7つの最終ゾーンには、それぞれどんな結末が待ち受けているのだろうか？



## FINAL STAGE ZONE Z、V、W、X、Y、Z、V'

ここまで順調にこれればショット、ボム、アームともに最強装備にパワーアップできるだろう。あえて中ボスをキャプチャーして点数を稼ぎたいければ、ショットを赤ウェーブ+オプション+ノーマルショットの段階で止めておくとも便利だぞ。

### Z ファクトリー

地形が入り組んでいる上に、弾を激しくばらまく敵が出現する。貫通力のあるウェーブで、早めに破壊しておきたい。このゾーンの中ボスのキャプチャーは難しいぞ。天井が狭い場所の吊り天井は、早めに破壊して進路を確保（その下に隠れアイテム有）。炎は一気にぬけよう。



感知レーザー砲台が、イヤな場所に4つも配置！



自機と横軸が合うと進行方向を90度変える鬼ミサイル。



トゲ付吊り天井は、わざと接近して鎖を破壊しよう。

初代ダライアスでも登場したクジラさんがパワーアップして再登場。『滅びの美少女』が何たるかを体現してくれるぞ。



### BOSS GREAT THING Mk. II

### Z 海

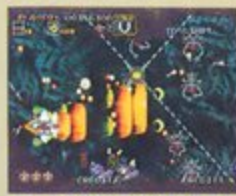
しょっぱなに出現する鼓のような敵は、水平位置から攻撃し、横移動でよける。海の中に入ってから、後方から出現する弾ばらまきキャラに警戒せよ。ゴールド（敵全滅）アイテムの使いどころがカギだ。X状に防御壁を張る敵は、深追いせず安全な角度から破壊しよう。



最終ゾーンでもこの敵が出現。「激しく上下」ってね。



コイツは破壊すると分離して体当たりしてくるんだ。



ずっと出てきて斜め4方向に棒を伸ばす敵はすぐ壊せ。

尻尾の関節が30もある、ワイルドなフウセンウナギ。ロカいろいろなものを吐き出す、行儀のよろしくない魚さんだ。



### BOSS RISK STORAGE





## Z O N E

### 洞窟

スタート直後に後ろから出現するザコ編隊の中にはアームのアイテムを持っている敵が混じっているため、確認してから破壊しよう。洞窟に入ってから、それほど大きなヤマ場はない。後方から出現する敵に注意すれば、何の問題もなくボスまでたどり着けるはず。



初代「ダライアス」を思わせる画面だなあ。しみじみ。



岩山をヒーコラ登っていると、背後から魚キャラが。



ほとどの最終ゾーンでも出現するノウコマスター。ハデ。

## BOSS VERMILION CORONATUS



これまた初代「ダライアス」でお見かけたタツノオトシゴ。いったん尻尾に反射させるレーザー攻撃がニクイ。

## Z O N E

### 浮遊要塞

序盤から吊り天井の仕掛けが登場する。ピッタリ接近して、鎖を速攻で壊そう。開けた場所にいる大ダコはこけおとし。むしろその後上から突然降ってくるノウコマスターに気をつけよう。ボス直前に出現するノウコマスターは、後方のボムで破壊。



このゾーンはロボくん大活躍。要注意だ!



ガラス管を壊すと変なものポトポト降ってくるよ。



キミは「ダライアス2」のボスカい? 「まあね!」

## BOSS HYSTERIC EMPRESS



従来のシリーズでもカニは登場していたけど、これほどの迫力はなかった。長い足を伸ばしてにじり寄ってくるぞ。

## Z O N E

### 森

まず左右から出現する中型の魚の群れを画面下部からネチネチ攻撃。森の中に入ってから、ウェーブを使って壁向こうの砲台(ポンポン弾を発射)を破壊しつつ進む。このゾーンの中ボスはキャプチャーしやすいので、後半は彼の攻撃力に頼ろう。



中ボスのタコくん、モーレツに働きます。弱いけどな。



デカブツがこれだけ登場されると迷惑。出現即破壊で。



森は危険だらけ。クネクネ植物は放っておかないぞ!

## BOSS ODIIOUS TRIDENT



突進したり分裂したりと、実物の間抜けな姿からは予想できないマンボウ。有線(?)ファンネルもあるぞ。

## Z O N E

### 地下(マグマ地帯)

いきなり中ボスが出るので面食らわないように。斜め下のスクロール時には直角方向に追尾するミサイルを発射する敵が登場。ミサイルはひきつけてからの横方向移動で簡単にやりすごせるので、慌てず対処。壁を掘り進む敵は、最低1機は倒さずに残しておこう。



もたもたしているとたちまち包囲される。先手必勝!



壁掘り野郎を利用しないことには先に進めません。



吹き出すマグマの法則と子兆さえわかれば、かわせる。

## BOSS CURIOUS CHANDELIER



ウジウジウジした体つきとギョロギョロした目玉が不気味な、ゴージャスなクラゲ(ほんとはクラゲかコイツ?)。

## Z O N E

### 空

最終ステージ中、もっとも短いゾーン。スタートするといきなり魚キャラの猛攻(2セット)が。横軸を定めて、安全なラインを確保しておこう。それ以降はザコのこまごました編隊攻撃が続くが、極端な撃ちもらしをしなければ問題ない。中ボスも比較的キャプチャーしやすい。



前から後ろからご苦労なこった。囲まれたらヤバイよ。



普通に倒していれば、こんな風にはなりません!



お、雷。それにしてもこの展開、どこかで見たような。

## BOSS STORM CAUSER



Aゾーンのボス、オニキンメダイの強化版だ。台風の目の中という舞台設定はカッコいいけど、強すぎたよキミ。



## GEBOCKERS

▲▲▲ハイパー3D対戦バトル

### ゲボッカーズ

完成度  
**70%**



サターンに今までなかった新しいゲームをお届けします。可愛いキャラクターを操ってハードに闘うシューティング。分割画面对戦の他に今、注目の対戦ケーブルを使ってさらに熱く燃えろ!! 「必勝! ゲボトラ」がもらえる予約キャンペーンもよろしく。(原)

- リバーヒルソフト ●2月発売予定 ●価格未定 ●3D対戦シューティング
- 2人対戦プレイあり ●全年齢推奨 ●通信対戦ケーブル対応予定



# イソイデ【コマンド】フインパットセヨ……

見ためのハデさに関心が向けられがちな3Dグラフィックを“空間”としてフル活用している「ゲボッカーズ」。自由度の高いフィールドを自在に動き回ってのスピーディーなシューティング対戦は、従来のサターン用ソフトになかった興奮を与えてくれるだろう。

ところでこのゲーム、武器発射などの操作に“コマンド入力”が採用されている。これを使いこなせるかが1つのポイントになる。

## 特殊なコマンド技 (全キャラ共通)

### 敵サーチ[L+R]

機体の正面を敵のいる方向に瞬時に向ける。マメに入力すれば敵を見失わないし、側面や背後から襲われる危険性もグンと減る。



### 跳ね返し[B, L+R]

正面で受けた飛び道具系の攻撃をそっくり跳ね返せる。タイミングのシビアさ、とっさに入力しづらいコマンド内容がネック。



### ロック解除[L, R, C]

自分の機体にされたロックを無効にできる。一定時間経過すれば自動的にリセットされるけど、混戦時にはマメに入力したい。



### 打ち落とし弾[B, B, C]

敵のホーミング型兵器を打ち落とす。迎撃用ウエポン。“跳ね返し”と同様の欠点を抱えているので、とにかく入力に慣れるしかない。



## GEBOCKERS MEMBERS FILE

プレイヤーが操作できる機体は8種類。それぞれ異なる性質を持っていて、武器発射のコマンド入力法もまちまち。まずは大まかにキャラ傾向の把握をしよう。

## PAI

### まじめで正義感が強いリーダーさん

最高速度はメンバー中トップ。機体重量も軽めで、追いかけてこ勝負になると俄然有利になる。兵器はレーザー、プラズマ系で、接近戦に結構強い。メリハリをつけた戦法で相手に主導権を握らせないようにしよう。敵の場合は、正面から戦いを挑んでは離脱してパワーをこまめに充電して……

といった具合に、ヒット&アウェイ戦法を展開する、せわしないキャラになる。



CHECK IT UP!



自分の分身をぶつける攻撃。体当たり系攻撃のコマンドで出させて使い勝手も良好。

## FIGHTER

### おとぼけ気味だが本気になると……

安定性と装甲の固さ以外、これといった特徴がない。兵器はというと、波動の力を利用した攻撃を中心に、威力、射撃距離ともにソツのないものが揃っている。普通であるかゆえに、どんな敵やフィールドでもそれなりに戦えるのが、魅力といえば魅力。敵の場合は、体力が半分くらいになるまでチンタラしていて、半分以下になるとしつこく追い回し始める、ムツリ系の性格。



CHECK IT UP!



ドーム状の爆風が魅力のマグナ砲。コマンド入力から生成までの時間がチョイ長。







## ドロンチン

### 何となく間の抜けた気まぐれ野郎

スピードはからきして、小回りもまったく利かない。これで最大出力パワーがメンバー中最強（キャティの3倍以上！）じゃなかったら、ただのやられキャラだ。懐に入り込まれるとモロさを露呈するが、威力、攻撃範囲ともに優れた中距離戦なら得意。敵の場合は、あまり機敏に動かず、攻撃を受けるとそのぶん仕返す……といった調子。使用武器といい、素朴なヤツだ。



CHECK IT UP!



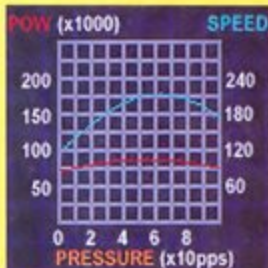
投げた大岩が影となって敵を追いかけ、大岩落とし。当たればデカイぞ。



## ムゲン

### つねに沈着冷静なチームの知恵袋

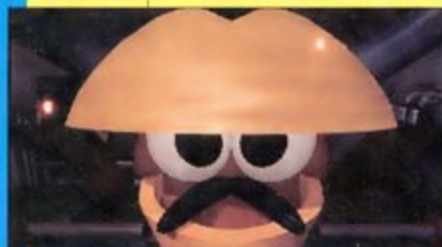
サイコパワーによる一連の攻撃は威力がイマイチで、命中精度もいいとはいえない。小回りは利くものの最高速度は並だし、はっきりいって上級者向けの機体だ。唯一の特技はテレポートで敵の目の前に瞬時に登場し、不意打ちを与えられることくらいか。敵の場合は、相手との距離を中距離以上に保つよう行動し、ここぞという時にラッシュをかける、実に戦いにくい相手となる。



CHECK IT UP!



ロックした数だけ火柱が敵を追尾する土竜。かわされやすいが攻撃力は魅力。



## レイ

### 気が強くて負けず嫌いなアネゴ肌

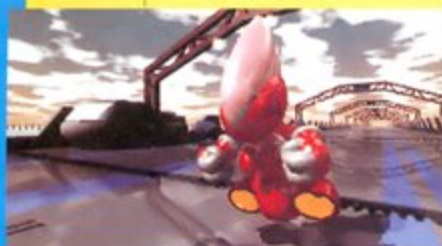
機体性能は最もバランスが取れているが、電気ビリビリ兵器の射距離が短いため、どうしても接近戦がメインになる。しかも他の機体にはない、敵の移動を妨害するための兵器も装備されているので、パワーの配分のしかたによっては常にイニシアチブをとれるだろう。敵の場合は、残り体力が少なくなると大技を仕掛けてくるので、フィニッシュは慎重にネ。



CHECK IT UP!



グラビトンは強烈な引力を発する球体。敵と接近した時に発射すると効果的だ。



## アイシ

### 融通の利かないガンコー徹口ボ

機体性能はレイ同様バランス重視型だが、決定的に違うのは、ミサイルやロケットパンチといった、遠距離戦向けの兵器が充実しているという点。地形物がゴチャゴチャしたフィールドでは我慢のプレイが必要だが、見通しのいいフィールドでは持ち味を存分に発揮できる。敵の場合は、ロックしては離れる……といった遠距離攻撃に徹する。ゲリラ戦法で対抗するしかない。



CHECK IT UP!



敵の追尾する「親弾」から一定間隔で小型ミサイルを発射するマルチミサイル。



## キッド

### パルをライバル視する気取り屋さん

「科学忍者隊ガッチャマン」でいうところのジョージ朝倉的存在(?)。2丁拳銃をメインとした、中距離戦を有利に展開できる武器が揃っている。最高速度はパルに匹敵するほどだが、小回りがそれほど利かないため、激しく動き回るよりも、相手とつかず離れずの距離を保つ方が機体の長所を生かせる。敵の場合は、どんな状態でも積極的に攻撃を仕掛けてくる危険な野郎に。



CHECK IT UP!



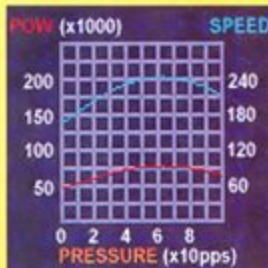
ロックした数だけ竜巻が発生するトルネードショット。命中精度にやや難。



## キャティ

### 少しオチャメなチームマスコット

メンバー中最軽量とあって、実際のスピードよりも素早い印象を受ける。攻撃力こそないが(メンバー中最弱)、攻撃全般の反応速度がいいので、すばしく逃げ回ってチビチビとダメージを与えていけば、他の機体と互角に渡りあえる。敵の場合は、ダメージが半分以上になると大技を使い始めるようになる。それにしても、武器の系統がロボだてに「気功」というのはスゴイ。



CHECK IT UP!



このキャラの武器で唯一の連射攻撃タイプの孔雀雷砲。お手軽に使用してイイ感じ。







## 発売直前!! ゲームに登場する 全キャラクターを初公開だ

対戦もできる格闘ADV「北斗の拳」。今回はケンシロウが闘うことになる、すべてのキャラクターを紹介。対戦で使えるかどうかともわかるようになっているぞ。

完成度  
**100%**

いよいよ発売が近づいてきた「北斗の拳」。7000枚以上の動画枚数で展開するストーリーモードは、完全オリジナルストーリー。また、バトルモードは、相手との駆け引きが重要な要素となります。斬新な戦闘システムとアニメムービーを融合させました。

●バンプレスト●12月22日発売●5,800円  
●格闘アドベンチャー●2人対戦プレイあり

第一章

**ジーザ** (対戦時使用不可)

北斗無明の像から、第三の北斗「北斗無明拳」の手がかりを得ようとするケンシロウに差し向けられた刺客。身のほど知らずの小悪党にすぎない。

**ジャド** (対戦時使用可能)

北斗無明拳の暗殺隊長を名乗るゼンオウの忠実な部下。リンをさらった張本人で、デスブラッド牢獄でケンシロウを待ち受ける。

名前がついた必殺技は持ってない。ザコ敵と同レベルの相手だ。

少しなりとも無明拳の心得はあるようだ。暗黒暗殺隊のみ注意が必要。

第二章

**ギャラン** (対戦時使用可能)

南斗鳳凰拳の流れをくむ、南斗牙狸拳の伝承者。かつてケンシロウと闘った聖帝サウザーの遺児で、南斗の誇りを懸けて北斗神拳に牙をむく。

**ザキ** (対戦時使用可能)

ケンシロウが自分の村を襲ったと勘違いして、仕掛けてくる。女性ながら南斗水鳥拳を完全に体得しているという強者だ。

南斗極星の流れをくむだけあって、強力な技が多い。秘技は天竺刺波。

義の星の宿命を背負う、南斗水鳥拳の伝承者。かつての伝承者レイが愛したマミヤとともに、水鳥拳の村を守っていたが、村を襲ったギャランを討つべく立ち上がる。

水鳥拳は動きの華麗な空中技が多いのが特徴。秘技は、飛翔白鳳。

第三章

**ザノス** (対戦時使用不可)

中央帝都を支配する総監バレビの直命で、食料を餌に兵隊を集めていた。港町でケンシロウとミッシュに船を奪われる。

**ミッシュ** (対戦時使用可能)

天帝を守護する元斗皇拳の血を受け継ぐ唯一の男。修羅の国で命を落とした、金色のファルコの忘れ形見でもある。何者かによって、記憶を消されている。

強い相手にはすぐ媚びる小悪党。ケンシロウとミッシュに船を奪われそうになり、闘いを挑んでくるが、所詮相手ではなかった。ザコと同レベル。

強力な攻撃技、衝の輪。元斗皇拳は細腕のそのものを放銃するおそろのべき拳法だ。

技の破壊力は、北斗南斗をも凌ぐ。秘技は、黄光刺斬。

技名	ランク	種別
拳蹴り	A	攻撃
連拳	B	攻撃
連拳蹴り		攻撃
流輪光斬	C	攻撃
白華弾		攻撃
猛天掌受け	D	防御
衝の輪避け		攻撃
受け回復		回復
黄光刺斬		秘技

第四章

**ガイ** (対戦時使用不可)

魔道に墜ちたと思いつつ忠実にホシムを守護する従者。かなわないと知りつつ、ケンシロウに挑む彼の瞳には、なぜか寸分の曇りもないが……。

ジーザ、ザノスと同じく、必殺技は持ってない。倒すのは楽なはずだ。





## 第四章

### ホシム (対戦時使用可能)

修羅の国で、北斗琉拳の伝承者として、北斗宗家の血筋を守っていたが、魔闘氣に負け悪の道へと踏み出してしまふ。そして、自ら北斗の名を捨て、魔導琉拳を名乗りケンシロウに挑んでくる。はたしてその目的は?



魔闘氣とは、北斗琉拳を極めた者が発するもの。魔闘氣に心を奪われし者は、自分の肉親であろうと、躊躇せずに手にかけてと言われていた。秘技・暗球天破は、魔闘氣の流れで無重力状態を作る技。

## 第五章

### シェルガ (対戦時使用可能)

南斗六聖拳・慈母の星を守護すべく散っていった五車星の男たち。その後を継ぐ、新五車星“山”のさだめを持つ拳士。何者をも凌ぐ圧倒的なパワーで、立ちはいだかる者を粉碎する。



先代の五車星の山“フドウ”は北斗の長兄・ラオウと激しい闘いの末、その命を落としている。残念ながら、秘技は持っていない。

### ウジョー (対戦時使用可能)

山のシェルガと同じく、新五車星“雲”のさだめを持つ男。かつてのジュウザと同じように、型にとらわれない我流の拳法を使う。その変化に富む動きは把握しづらい。



宿命からゼンオウに立ち向かうウジョー。かつてのラオウとジュウザのように、歴史は繰り返されるのだろうか……。秘技は呼霊流拳。

## 第五章

### 仮面の将 (対戦時使用可能)

北斗神拳を自在に使いこなす、謎の拳士。ケンシロウの行く手を遮り、勝負を挑んでくる。なぜ仮面を付けているのか? なぜ闘うのか? その答えは……。



シロウ 仮面の将  
秘技は脚部呼法。天翔百裂拳を使う拳士といえば、たしか……。正体はわかったかな!?

## 第六章

### ゼンオウ (対戦時使用可能)

北斗無明拳の伝承者。天帝の血を引くリンをさらい、光なき世の創造を画策する。



## そしてケンシロウ… 北斗の掟は俺が守る!!

多くの強敵と闘い、相手の心を身体に刻みつけてきた、北斗二千年の歴史の中で最強の男。リンを救うべく、光輝なき世に彼の拳が吼える/ゲームの中でも、原作同様一度闘った相手の秘技を覚えていくようになっている。ゼンオウと闘うときには、七つの秘技を使えるようになっているはずだ。



## 今回は第三章のストーリーを紹介するぞ

### 〈第三章 元斗は死なず〉

ザキと別れ、再びリンの姿を求めて旅立ったケンシロウは、総督バレビが支配する中央帝都に近い街を訪れる。情報を求めて酒場に入ったケ

記憶喪失の男・ミッシュ。彼も人を探しているらしいが……。



### 第二章までのあらすじ

暗黒の北斗にさらわれたリンを救うべく立ち上がった北斗神拳伝承者ケンシロウは、悪逆の限りを尽くす南斗の拳士ギャランと闘い、これを破る。しかし、闘いの旅は始まったばかりだった……。

ケンシロウは、自分の後を追ってきたバットと再会し、記憶喪失の男・ミッシュと出会う。中央帝都に女だけを幽閉している牢獄があるという話を聞いたケンシロウは船を手に入れるべく港

最強の病人トキはやはりリンを生きていた。七つの拳の会得を伝える



ミッシュの母・ミウ。帝都に閉じこめられていた。

へ向かう。バレビの部下、ザノスを倒したケンシロウはバット、そしてミッシュを伴い、海上にある中央帝都へと渡った。

総督バレビの策謀で、一度は拳を交えたケンシロウとミッシュだったが、母・ミウと再会し記憶を取り戻す。そしてミッシュは、自分の記憶を奪い、ミウを監禁したバレビを葬り、父・ファルコの遺志をしっかりと受け継いだのであった……。しかし、リンの姿はすでになかった。

元斗遺傳者ケンシロウを名乗るバレビ。実は全く使えない、えせ伝承者



リンを救うべくケンシロウは修羅の国を目指す



# THE KING OF Fighters 95

TM



**完成度**  
? %

V F 2 に燃えまくるサタマが編集部。しかし夜中になると女性スタッフたちがKOFに燃え燃え、男性陣はトホホ。後ろからのぞいてみると、連続技だのキャンセルだの駆使しており、身内ながら感心するが……、仕事も京サマの半分くらい愛してくれ〜(編集部 某)

●SNK●来春発売予定●価格未定●対戦格闘

## 今回紹介するのは、KOF'95 最大のウリ、チームエディット!

チームエディットとは既存の8チーム、24キャラの中から自由に3人を選び、全く別のチームにするシステムだ。まさに画期的かつ夢のようなシステムと言えよう。まずはエディットするか、はたまたおなじみのチームにするかを決めるのだ。

そしてエディットを選んだら、全2000とおり以上ある組み合わせの中から決めるわけだが、好きなキャラでチームを組むか、強いキャラでまとめるかなどおおいに楽しく悩んでほしい。

対戦の面白さが広がるのはもちろんだが、対COM戦では向こうもチームエディットしてくるので、味気なくなりがちなの対COM戦もなかなか楽しめるぞ。



**ちょっと宣伝**

弊社から発売されている「NEO・GEO WORLD VOL.3」では、チームエディットの全2024通りの組み合わせが、すべて掲載されています。ライターのおススメチーム解説、エディットに役立つチームの性能データも併せてついています。ぜひご覧になってください。ソフトバンク/発売中/880円

### サタマガライター 鬼畜戦士 龍



自分のエディットは、嵐を呼ぶ男ジョー、雷を操る紅丸、無敵の龍口パート。このチームの特徴は、皆そろって足が器用なことだ。自分はこのチームを「天才チーム」と呼ぶが、別名「髪がイっちゃてるチーム」とも言う。いいですね、実に。ジョーの高笑い、紅丸のナルシーぶり、ロバートの勝って当たり前姿、実にぶりちい。能力的に見ても、そこそこ高めだと思うのだが。この「天才チーム」をぜひ使ってみてくれ。ちなみに色はジョーが原色、紅丸が銀、ロバートは両方可。

サタマガ新刊パワーアップ計画(ノ)のために招へいした超強力ゲーマー。



### NEO・GEOユーザー 富士見台キング



チーム名は「キング様と2人の下僕チーム」または「不良学生チーム」。キングだけ2Pカラーは単なる趣味。これは発売前から決めていたチームで、恐らく最強クラスに位置する編成だと思う。2人のお手玉(七拾五式と葵花の連続技)で相手を苦しめ、キングで華麗にシメるのが理想的パターン。ウマイ奴が相手の場合、キングの使い方が勝敗を決するだろう。ただし、庵と京は強いからと言って気は抜かない。キング様の手をわずらわせないくらいのつもりで戦うのだ。

富士見台キングと名乗りつつ新宿に出没する奇特なゲーマー。主な戦場は蟹スポ。



### エス・エヌ・ケイ宣伝課 梅本剛志



いろいろやってみて、やっと決まったマイチームは京・ケンスウ・アテナです。京はとにかくカッコ良くて楽しいので外せません。連続技を決めた後は挑発でしめる。やはりこれがポイントです。ケンスウは関西弁なので、関西人の自分としてはぜひ押さえておきたいキャラですね。アテナは使いやすいし、強いし、なんたってSNKの元祖ヒロインだし。3人とも個人的に好きなキャラです。やっぱり好きな3人で戦えるのが一番の魅力ですね。思い入れが強いと、対戦もアツクなりますよ。

「SNK最強チーム」の1人。その華麗なプレイを見る機会が少ないのが残念。(担当談)







～遙かなる戦い～

# 餓狼伝説3

## ROAD TO THE FINAL VICTORY

**完成度**  
? %

アーケードではシリーズ最新作「リアルバウト餓狼伝説」が超注目タイトルですが、サターンでは「餓狼伝説3」の情報が注目されていますね。こちらでもサターン版がどうなるのか、とても気になっています。一刻も早い情報をお願いします。(AGM編集部・王)

●SNK●来春発売予定●価格未定●対戦格闘

## 今回は大まかなシステムを紹介するぞ

まず餓狼3の基本的なシステム紹介をしよう。ルールは3ラウンド制で2本先取で勝ちとなり先に進むことができるというおなじみのもの。しかし、ゲームのシステムは今までのシリーズのそれに驚

くほど手が増えられている。特に3ラインバトルならではの動きに注目せよ(操作方法はすべてNEO・GEO版のものです)。

### ダッシュバックステップ

レバーを素早く前に2回入力するとダッシュし、後に2回入力するとバックステップする。ダッシュは相手との距離をつめられる。バックステップは一瞬無敵があるぞ。これらを上手く使えば、素早い移動や奇襲に有効だ。



### クイックスウェー

これは相手の攻撃を避ける技。飛び道具を避けつつ反撃もできる貴重な攻撃だ。さらにキャンセルもかかるので、かなり使える技の1つであることは間違いない。最初はちょっと難しいかもしれないが、ぜひ覚えてしまおう。



### オーバースイー

A+Bで手前に移動しB+Cで奥に移動する。これは普通に立っているところが中央にあたり、その手前と奥に移動し、そこから攻撃、ダッシュまたはバックステップ出来る。しかし、一定時間たつと強制的に戻されてしまうぞ。



### 対オーバースイー

オーバースイーに対しては何もできないのか? いやちゃんと対オーバースイーという対策があるのだ。相手が奥か手前のラインに行ったら、こちら相手のいる方にオーバースイーをかければヨイ。ちゃんと攻撃できるぞ。



### 華麗なコンボ

### コンボネーショナーツ

アンディーのコンボネーションアーツはパンチから始まり、キックでしめるというのがほとんどだ。しかもアンディーのコンボネーションアーツはやっている最中、必殺技につなげることも可能なので覚えておこう。



はじめに小パンチから始めるぞ。 ▶ その後、ボディブロー攻撃をしていき。 ▶ さらに蹴りが相手に襲いかかり。 ▶ 最後に回転して蹴りや、ヒジで打ち込む。カッコイイぞ!!

テリーのコンボネーションアーツは他のキャラと比べるとその数が多い。そしてこれを習得するほど強くなることは間違いない。今回の例はキックを主体にしているが、もちろんパンチを組み入れた強力なものもある。



これもパンチから始まっているぞ。 ▶ そして蹴りになって相手に襲いかかり。 ▶ さらにしつこく蹴りまくっていく。 ▶ 最後にソバットみたいな蹴りでしめる。美しいー!





## ガンバード

ガンバード攻略も佳境! ステージクリアまで、あと4ステージだ。気合を入れろ!!

完成度  
**100%**



本家の彩京さんによる移植だけに、折り紙付きの完成度なのだ。しかもアーケード感覚の縦スクロールモード、○イムボカンを彷彿とさせる3悪トリオ。さらには難易度を1から7まで変えられるなど、初心者からマニアまでパッチリ楽しめる作りだぞ!

●アトラス●発売中●5,800円●SHT(シューティング)  
●2人同時プレイあり

# 攻略もいよいよ後半戦に突入だ!

## 悪玉トリオの妨害も本格化

海上ステージは、前半4ステージと比べるとかなり難しくなる。敵の弾のスピードは速く、自機に迫ってくる弾数もケタ違い。しかもこのステージからコンティニューの方式が変わる。ゲームオーバーになってコンティニューしても、その場で復活せずに、ステージ始



これまでのステージに登場したロボットとは、比べものにならないくらい高性能な(?)マシンで攻撃してくる悪玉トリオ。特にボスは一筋縄ではいかないぞ。

めまで戻されてしまうのだ。「ガンバード」攻略はここからが本番!

### STAGE DATA

STAGE **海上**  
PLACE **大西洋**  
BOSS **巨大蒸気船**



危ないと思ったら迷わずボムを使って、敵を一掃しよう。宝のもちぐされにするな。



このステージのボスは巨大な船だ。基本的な攻撃は砲台から。空中のザコは、無視しても大丈夫。

## 海上ステージ CHECK POINT

船や砲台からの攻撃がメインとなる海上ステージ。空中のザコ敵は、前半戦と同じようにあまり気にしなくてもいい。このステージの要注意

ポイントは4つ。そこさえクリアしてしまえば、ボスまでは楽勝だ! 万全を期すなら、敵の出現位置をしっかりと頭に叩き込むこと。



開始直後、ぼーっとしていると、ザコが多量に降ってくる。



最初に船から破壊したい。砲台は正面に位置して攻撃だ!



地面に設置されている砲台の弾は速いぞ。警戒せよ!!



海上の敵で一番厄介なのは左の船。コイツの攻撃とほかの敵の攻撃が重なると避けにくい。

### この敵に注意!

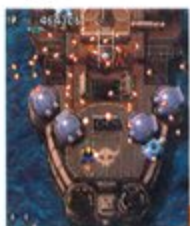
空中で唯一注意が必要な敵は、悪玉トリオの乗っている中型飛行物体。この敵は吐き出してくる弾の数がハンパじゃない。もしもの時のために、ボム発射の用意を!



出現位置を覚えて、ため撃ちを用意しておくのも可。苦勞せず破壊できる。

## BOSS Fight 攻撃パターン

かなり厳しい攻撃を仕掛けてくる巨大蒸気船。実は、船尾を破壊した後が本番なのだ。なんと沈みかけた船体から鳥型ロボットを排出してくる。この鳥型ロボットがまた厄介で、速さや大きさが違う弾を撃ってくる。避けるのは至難の業だ。



マストが出現する前に丸い砲台を破壊しておく。砲台が残っていると画面中敵の弾だらけ。



### ここを抜ける

最後に出現するマストの攻撃は、隙間が多い。他の砲台を破壊していれば楽勝だ。ザコは気にするな。



### ここを抜ける

逆S字のように弾を撃ってくる。常に敵の正面に居ること。弾を見切りやすいぞ。



甲板の砲台の弾は3発、スピードに注意。



2種類の弾を出す。画面下で避けるぞ。



まずは、羽根を破壊したい。ここはため撃ちだ!





## 本拠地に到着!!

とうとう、やってきました。願いを叶えてくれるという魔人のもとに。ここは前ステージとうって変わって、眼下には石畳が広がる遺跡島。このステージは高くそびえ立つ塔が特徴。先端が赤いものは砲台になっているので注意しよう。塔を破壊すれば、必ずアイテ

ム(パワーアップ、ボム)を放出してくれる。取り残さないように。



やっと魔鏡が完成!でもそれだけじゃダメだったみたい...いざ、魔人のもとへGO!!

### STAGE DATA

STAGE **遺跡島**

PLACE **大西洋の孤島**

BOSS **地神像**



序盤戦でも敵の攻撃がかなり激しい。ボムの残り弾数を計算して戦いを挑もう。フルにパワーアップしておくのは当たり前!!

石畳が崩れ始めると、いよいよ悪玉トリオの攻撃メカと地神像の登場だ。ミスするとステージの始めに戻されるハメになるぞ!

## 遺跡島ステージ CHECK POINT

遺跡島では攻撃してくる塔(先端が赤いもの)はもちろん、攻撃してこない単なる塔にも気をつけること。なぜなら、これらの塔には当たり判定があることから、後ろにいる敵のバリアーのような役割を果たすのだ。ボムを使ってでも早めに破壊したい。



ここに登場するザコは、今までとひと味違う。高速弾を撃ってくるのだ。うかうかしていると撃滅されるぞ。



遺跡島で一番の難所。手前の6本の塔を邪魔をして、後ろのロボットに弾が当たらない。



地上の移動砲台も、これまでよりパワーアップしている。撃ってくる弾の数が格段に多くなっているのだ。気を抜くな!!

移動砲台が縦に5台、これらの攻撃に加え、赤い塔の弾も飛んでくる。まずは移動砲台を壊すこと。

### この敵に注意!

遺跡島では、この塔に困らされることだろう。かなり硬い部類の敵キャラで、しかも数が多い。ショットに頼らずボムを使うこと。



数が多いだけに破壊した後のアイテムの数は魅力的。

## BOSS Fight 攻撃パターン

まず、悪玉トリオか中型ホバーに乗って攻撃を仕掛けてくる。このとき、こちらからの攻撃は考えず、弾を避けることにのみ集中しよう。



悪玉登場!一合ずつ攻撃を仕掛けてくる。



頭の上に乗って、攻撃できる。

なぜなら、3人の攻撃が1回ずつ終わると、この地の真のボス、地神像が3人を粉碎してくれるからだ。もし、3人の攻撃を避ける自信がないなら、始めからボムを使う用意をしておくこと。3人組を倒してくれた地神像だが、やっぱりコイツも敵。



この写真で弾の動きがわかるが、速くて避けるのは難しい。



1回り小さい顔には、ため撃ち!

地神像は、3回変形してくる。中でも3パターン目の攻撃は要注意。複雑な動きをするぞ。



画面の下で弾が広がるのを待つ。焦って前に出ないこと。



弾と一緒に見たことのないザコを吐き出してくる。本体への攻撃を邪魔する。

## 感動のエンディングまであと2ステージ

今回の攻略で「ガンバード」も残すところ2ステージとなった。この後に控えているステージは、神殿と神殿中枢。さすがクリア直前だけあって、今まで以上に激しい攻撃が待っている。気を引き締めて、プレイしてほしい。苦労させられるシューティングだが、そ

の分、エンディングはどのキャラも一見の価値があるぞ。全キャラでクリアを目指してみよう。



マリオンンのエンディングより、彼女の望みは?

## 敵の攻撃は激しさを増す!!



海上

遺跡島



神殿

神殿中枢







# 結婚

.....  
Marriage is perhaps the most important event of our lives. Now with the new game "Marriage", you can experience your future. Enjoy your imaginary life with the man or woman of your dreams!



**完成度**  
**95%**

人生最大(?)のイベント「結婚」をシミュレートした新感覚のゲームです。シミュレーションものに、いまいちピンとこないアナタ。アナタにこそプレイしてほしい! 適齢期のキミには、ズバリ予行演習になります。女の子も楽しめる内容なので遊んでみてネ。

●小学館プロダクション ●12月15日発売 ●6,800円 ●人生設計シミュレーション ●1人プレイのみ

## プレイヤーを選ばない"デュアルユーザーシステム"

人生設計シミュレーションと銘打たれたこの作品は、5人の異性と知り合って、その中から自分に合った人と交際、そして最終的には「結婚」にたどり着くのが目的という、新しいタイプのゲームだ。しかし、ゲーム中でのプレイヤーの行動には1年という期限が設けられているので、展開によっては結婚できないままラストを迎えてしまうこともある。そうならないためには、スケジュールの組み方や、お金の管理、体力の維持など、いろいろな面に気を配らなければならない。とはいえ、システム自体はさほど煩雑ではないので、すぐにコツは覚えられることだろう。ちなみに、このゲームは2つの異なる立場(男性と女性)からプレイできる「デュアルユーザーシステム」を採用していて、男女どちらでも違和感なくプレイできるぞ。

## 男5人と女5人、誰があなたの伴侶に!

プレイヤーが男性の立場でプレイする場合は、以下の5人の女性が結婚対象となる。快活な人、高飛車な人、男まさりの人など、タイプはすべて違うので、だれを選んでいるのか迷ってしまうかも?

**新井 聖美**

170cm 55kg  
12月15日生まれ 21歳 未婚 既婚歴 0回

タイプ: 高飛車、男まさり、男好き

特徴: 高飛車な性格で、男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。

こちらは、女性がプレイする場合の男性陣。個性あふれる5人の男性が登場してくれます。タイプは女性陣のそれぞれと似た感じで、キョーレツなのからおとなしいまでそろっている。

**新井 透吾**

175cm 65kg  
12月15日生まれ 21歳 未婚 既婚歴 0回

タイプ: 高飛車、男まさり、男好き

特徴: 高飛車な性格で、男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。

**加藤 美夏**

165cm 45kg  
12月15日生まれ 21歳 未婚 既婚歴 0回

タイプ: 高飛車、男まさり、男好き

特徴: 高飛車な性格で、男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。

**志村 まみ**

160cm 40kg  
12月15日生まれ 21歳 未婚 既婚歴 0回

タイプ: 高飛車、男まさり、男好き

特徴: 高飛車な性格で、男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。

**加藤 勇祐**

170cm 60kg  
12月15日生まれ 21歳 未婚 既婚歴 0回

タイプ: 高飛車、男まさり、男好き

特徴: 高飛車な性格で、男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。

**志村 未希**

165cm 50kg  
12月15日生まれ 21歳 未婚 既婚歴 0回

タイプ: 高飛車、男まさり、男好き

特徴: 高飛車な性格で、男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。

**高城 麗子**

170cm 55kg  
12月15日生まれ 21歳 未婚 既婚歴 0回

タイプ: 高飛車、男まさり、男好き

特徴: 高飛車な性格で、男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。

**中本 静**

165cm 50kg  
12月15日生まれ 21歳 未婚 既婚歴 0回

タイプ: 高飛車、男まさり、男好き

特徴: 高飛車な性格で、男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。

**高城 紫門**

175cm 65kg  
12月15日生まれ 21歳 未婚 既婚歴 0回

タイプ: 高飛車、男まさり、男好き

特徴: 高飛車な性格で、男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。

**中本 翔**

170cm 60kg  
12月15日生まれ 21歳 未婚 既婚歴 0回

タイプ: 高飛車、男まさり、男好き

特徴: 高飛車な性格で、男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。男に好かれるタイプ。

### 結婚への道 その①

## プレイヤーのデータ入力

ゲーム開始時には、まずプレイヤーのデータ入力から。性別、姓名、生年月日、職業(収入と体力に影響する)などを設定する。最後に、月収を衣・食・住の3つにどれだけ充当するかも決定するのだ。月収から衣・食・住を引いた金額が月々のデート代や自己鍛錬資金になるので、よく考えてから決めること。



### 結婚への道 その②

## 結婚対象となる人との出会い

プレイヤーの設定が終了したら、次は将来の結婚相手となる(かもしれない)5人の異性と知り合うことになる。ここでは結婚相談所から書類が送られてきて、5人とは自動的につながることができる。そのため、この時点では特にプレイヤーがやることはないが、それぞれのデータくらいはいちおう見ておこう。







## 結婚への道 その③

### スケジュールを組む

ここから本格的にゲーム開始。まず、1週間ごとにスケジュールを組んでいく。基本的に、平日は“仕事”のみだが、就業時間がすぎた後の時間に自己鍛練メニューを組むことも

できる。最も重要な異性との交際は休日にしかできないので、前もって電話で約束をとりつけておくこと。なお、交際にかかる費用は相手によって金額が変動する。



デートの約束は電話で行う。相手の都合が悪いと断られることもある。



平日、休日の余った時間で自己鍛練をしておくと、異性からのウケが良くなる?

## 電子手帳で1週間分の内容を確認



日々の仕事



平日の仕事は本筋に関係ないので、とくに描写されない。このシンボルマークで判別。

## 自己鍛練メニュー

男性用 女性用

男性用	女性用
スパーリング	エアロビ
英会話	英会話
ドライビングスクール	工作
スキー	料理教室
船舶	生け花
ヒサ	茶道

自己鍛練は、プレイヤーの性別によって内容が異なる。男性は車の免許などの資格がメインで、女性は料理教室やエステなど、自分を磨くメニューが中心。お金はかかるが、習得しておくとうかが?

## 結婚への道 その④

### 休日に交際を重ねて、愛情を深めていく

前もって約束をしていれば、休日は待ちに待ったデート/どんな場所で会うとか、何をするかという部分は、自動的に設定されるので、とりあえず成り行きに身を委ねてしまおう。問題は、交際を誰か1人だけに絞るか、それとも複数と並行していくかだ……。



### 3種類のアイコンは?

デートの時に、たまに表示される“見る”、“さわる”、“話す”のアイコンは、いずれかを選択した後、カーソルで画面の適当な場所をクリックすることで使用可能。しかし、あまりいいかげんな場所をクリックするとマズいので、ほどほどに。



結婚相談所からの紹介であるため、最初のデートはほとんどの場合が対面。互いのことは少しずつ知っていくしかないのだ。



女性の立場でプレイすると、デートの時の内心で考えていることも、女性っぽい思考に。男性の立場と反対なので、同じシチュエーションでも受動的な展開になるという感じだ。何かと参考になります?



ひどい、そんな言い方するなんて、一層に負べようと思って、お局のお弁当作ってながら罵られたのに……。

## 親密になっていく2人



交際の回数を重ねていくと、だんだん2人の関係もうちとけたものになっていく。たとえば中本静さんなら……。

最初は病弱だった彼女も、しだいに明るく元気に。お互いの呼び方ひとつとっても、くだけた感じになる。



こんなことを言われるようになったら、もう結婚を意識し始める時期だ。



ウフフ……私のアガキをはずした顔を見れるのは、只静さんになる人だけの……。

## 結婚への道 その⑤

### 婚約および両親へのごあいさつ

2人が結婚を意識するほどの間柄になったら、いよいよプロポーズの決行/思い切ったアタックし、幸運にも受け入れてもらえたら、めでたしめでたし。と言いたいところだが、まだすべきことは山積している。まずは相手の両親に会って、正式に婚約を了承してもらう必要がある。それがうまく運んだら、次に決めることは……。



2人の気持ちが1つになったら、さっさと両親にごあいさつ。いわゆる「娘さんを僕にください」ってヤンですな。

緊張するプロポーズの瞬間、「もし断られたら」という考えは、この際捨ててしまおう。で、うまくいったら……。



静さんをお局さんに譲りたいんです! 大事な静さんを、絶対に奪ってしまします。

## 結婚への道 その⑥

### 式場などの決定、そして……

相手方の両親にも承諾を得たら、もうすぐラストシーン。最後は婚約指輪、新婚旅行の行き先、結婚披露宴のランクなどを選択する。ここではあまり予算をケチりたくないところだが、それまでに残っている資金

しだいなので(?)せいぜい悩んで決めてほしい。さて、後はとうとうエンディングを残すのみだが、その結果は今までの展開や自分のパラメータがいろいろ影響するらしい。後はアナタのその目で確認してください。







## ゴジラ-列島震撼-

怪獣の数はハンパじゃないぞ!

完成度  
**90%**



アンギラスの“あいーん”という鳴き声がかわいいと評判の大阪面ですが、このBGMはおなじみ「怪獣大戦争マーチ(伊福部昭・作曲)」を使用。しかしプロマネの南雲氏は「佐竹のテーマだ! うおーうおー」と喜んでいきます。そりゃそうなんですけど……。

●セガ●12月22日発売予定●5,800円●リアルタイムシミュレーション  
●1人プレイのみ●シャトルマウス対応

## ゴジラファンも大満足のシミュレーション

このゲームは全10シナリオのストーリーモードと、5+α用意されたマップモードで構成されている。今回はゲームの進み方を重点的に紹介していこう。

ゲームはリアルタイムで進むので、ターンは存在していない。果敢に攻撃を仕掛け、ゴジラを撃退すればめでたく1面クリアとなるのだ。プレイヤーは防衛組織Gフォースの将馬隊長としてまず作戦

会議に参加。ここで今回の出動の目的や、兵器の説明が行われる。それを踏まえた上で戦闘を行い、戦闘結果によって各面の評価が変

わっていく。しっかり戦略を立てて攻撃するように心がけよう。



→戦闘突入!



戦闘開始。何はなくともまずゴジラを撃退することに命をかけよう。

→そして……→



建物の破壊率や自機の損傷率によってランクが決定される。司令部が破壊されたり損傷が激しいとあえなくゲームオーバー!

## ストーリーモードを一挙紹介!

### 1面・大阪

「ゴジラの逆襲」をモチーフとした面。大阪城公園を中心にゴジラがあばれまくる。怪獣はゴジラとアンギラスが登場するぞ。

公園の周りの建物を破壊しまくるゴジラ。



アンギラスも敵だがこちらはNPC部隊に任せよう。

### 2面・晴海

モチーフは新旧「モスラ対ゴジラ」「ゴジラVSモスラ」。モスラの卵をゴジラから守れ。幼虫モスラ2匹とゴジラが3つ巴の戦いが見物。

これがモスラの卵。ただし幼虫モスラは敵なのだ。



うまくゴジラの卵へモスラ2匹を誘導しよう。

### 3面・熊本

熊本城を中心にしたステージ。最初2匹もゴジラが出現するが、攻撃を加えるうちに1体がメカゴジラに/その他にラドンも登場。

メカゴジラの勇姿。こいつは手強いヤツだぞ。



空飛ぶラドン。メカゴジラと戦わせたいもんだ。

### 4面・札幌

メカゴジラに続き、今度は宇宙怪獣ガイガンが登場。今回は成虫となったモスラが飛来して攻撃を手助けしてくれる。

成虫となったモスラが味方になってくれるぞ。



ガイガンとモスラの死闘。迫力満点の戦闘シーンだ。

### 5面・名古屋

メカゴジラはブラックホール第3惑星人が操っていたのだ! そして今回はX星人と共同戦線を図り、X星人は宇宙超怪獣キングギドラを連れてきた。かなりの死闘が演じられる面だ。



キングギドラの猛攻撃。これとゴジラを倒すだなんて……!

### 6面・青森

「ゴジラVSピオランテ」がベース。今回は原子力発電所を守るのが目的だ。バラとG細胞と人間の遺伝子が融合して誕生したピオランテ。こいつは比較的新しい怪獣。メカゴジラで応戦だぞ。



建造物も少ないので攻撃に専念できる。が相手が悪いから!

### 7面以降は……

この先横浜、京都、広島、東京と続いていく。7面ではバトラが登場するし、8面ではスペースゴジラによる結晶体が見ものだ。そしてよいよ9面からデストロイアが登場。こいつの最終的な姿はいったい……!?



結晶体がびっしり生えた8面。みなとみらいの街にけいぞく!



デストロイア登場!



赤ゴジラ





## クロックワークナイト ～ペパルーチョの福袋～

年越しはペパルーチョで決まり!

完成度  
**100%**



上巻と下巻を足して2で割らずに、さらに加えた「福袋」。今回はジンジャーの華麗な剣術や、秘蔵ムービーも入っている。でも真骨頂は、美人デザイナーが暴走して作ってしまった隠しミニゲーム群かも。この際「パ〇王」を復活し、攻略しません!?

●セガ●12月15日発売●6,800円●ACT●全年齢推奨

おまけがたくさん!ただの合体版じゃないぞ!

上巻

まるごとペパルーチョだ!

下巻



さらわれてしまったチェルシーを救うためにトンガラは立ち上がった。夜が明けけるまでに助けなければ...

サターンの発売と同時期に登場したクロックワークナイト。あのトンガラ達が限定パックで再登場するぞ。「福袋」という名のとおりに、上下巻が同時に楽しめるだけでなく、オマケもたくさん用意されているサービス版なのだ。ボス戦だけを楽しめる「ボス・オンパレード」、オープニングや各ステージ間のビジュアルを楽しめる「ムービー・オンパレード」などが収録されているぞ。その他にも隠されたオマケモードが存在するらしい。カレンダーも付いてお得なソフト。これは買い逃せないね。



再びさらわれてしまったチェルシー。あんなに苦勞したのにまた振り出しに。今度こそハッピーエンドだ。

### ムービーモード

「ムービー・オンパレード」では全てのムービーシーンが見られる。上巻のムービーの画質が下巻並にキレイになっているのがうれしいね。ストーリーが全てわかる15分ムービーがオススメ。



巨大な敵が待ち受ける。敵に立ち向かうトンガラの勇姿。決めるときはビシッと決めるのだ。

トンガラがベタ惚れのチェルシー。ライバルもいるし恋は報われるのだろうか?

下巻のオープニングでは「サルサバンド」として登場した彼ら。

ライバルのジンジャーも「福袋」では大活躍。剣の腕も確かだぞ。

## トンガラだけに任せておけぬな ボスゲーム!

上下巻のボスを通して遊ぶことができる。段位認定もあるのでノーミスクリアの「かんべきナイト」を目指そう。ボスゲームや上下巻をクリアするごとにタイトル画面にサブキャラが加わるのに注目。



ボス戦は攻撃パターンを読むことから。相手の隙を見つけて攻撃だ。ジンジャーも選択できる。攻略方法がトンガラと多少違うようだが...



## これは一体なんだ? ミニゲーム

イ〇ベーターゲームを思い出させる画面。敵はベンの方?



敵はインクを落とすとしてくるぞ。トンガラ大砲で撃たれ!



背景とキャラクターがミスマッチな画面。これは一体……。これもオマケの1つ。こんなミニゲームがいくつか隠されているらしい。ペパルーチョの冒険はまだまだ続きそうだね。

ボスが登場! 大きなインクを落とすとして攻撃してくる。











## 天地無用!

### 魅御理温泉 湯けむりの旅

新キャラ、魅御理がどんな活躍をするのか?

完成度  
**50**%

このゲームはおなじみの天地キャラの声優さんを、もちろんそのまま起用! 喋りまくり、アニメーションしまくりのゲームです。蹠兄弟もアイテムで登場しますので、ファンの方もそうでない人もぜひ遊んでみてください。(広報 MONTAROU.K)

●ユーメディア●1月下旬発売予定●8,900円(2枚組)  
●アドベンチャーシミュレーション●18歳以上推奨

オリジナルビデオアニメとして始まった「天地無用」。その後はTV放映、映画化ととどまるところを知らない。サターンでもデータベースがすでに発売済みだ。今回はマルチエンディングを採用した、アドベンチャーシミュレーションで登場。おなじみのキャラに新キャラ魅御理が加わり、ドタバタのラブコメを展開する!!

## マルチエンディングに酔え!!



この娘が新キャラ 魅御理だ!!

プロフィール: 年齢10歳/身長136cm/体重不明/B・W・H不明/血液型O/趣味 大きなオモチャで遊ぶこと・お風呂

### 好きなキャラと会話を楽しめ!

ゲームシステムはアニメとアドベンチャー形式の会話画面を絡めながら、ストーリーをキャラ自身となって進めていく。うれしいことに? ゲームオーバーもないので、エンディングまでシナリオをじっくり楽しむことができるぞ。



美女5人に囲まれうらやましい環境にいる天地くんだが、そうは問屋が卸さない。天地くんをめぐる女の戦いが、今回も勃発する!

ストーリーは、魅呼と阿重霞の提案により、天地達一行は温泉に行くことに。しかし、行き先は魅呼の知っている温泉惑星なので不安は募るばかり。どうにか惑星に到達した一行だが、当の魅呼が温泉の場所を知らないことが発覚する。かくして天地達は、さまざまな騒動に巻き込まれながらも温泉を探し当てるのだが、そこにはさらなる障害が待っていた……。



元宇宙海賊の蹠呼と樹雷星の皇女 阿重霞。互いに深い因縁を持っている。



ストーリーとグラフィックは、ストーリーなので期待せよ!



### システムも充実! うれしい工夫が盛りだくさん

「天地」初心者のためにオプションで、キャラ紹介を見られる。また、オープニングやプロローグだけを再度視聴可能。また、本作はマルチエンディングにはうれしいシナリオ達成率、グラフィック表示率などの確認機能も付いている。



グラフィックはかなり多く用意されているが、やはりひとつも見逃さないようにしたい。やりこんで表示率、達成率ともに100%を目指せ!!

「天地」と言えば美女の勢ぞろい。しかも舞台が温泉ともなれば、期待するなっというほうか……。











## ファーザー・クリスマス

お子様の情操教育にもぜひサターンを

完成度  
**100%**



ビートルズ復活、ダイアナ妃記者会見で全世界で話題のイギリスより届いた、お子様向けクリスマスプレゼント！ ファーザー・クリスマスと一緒に世界中に旅できるファンタジックアドベンチャー。子供の頃に帰って、家族一緒に地理クイズをしよう！（安部浩一）

●ギャガ・コミュニケーションズ ●エデュケーションアドベンチャー  
●12月8日発売 ●5,800円 ●1人プレイのみ ●全年齢推奨 ●初回特典あり



サンタと地球を駆け巡るデジタルファンタジー

今年、サターンにすてきなクリスマスプレゼントを運んでくるのはレイモンド・ブリッグス原作の「ファーザー・クリスマス」。心温まるファンタジーの世界がそのままサターンで楽しめて、しかも世界地理のお勉強までできてしまうエデュテイメントソフトなのだ。

スノーマンと並んですっかりおなじみのクリスマスのお顔だね。



## イヌ君・ネコ君とワールドワイドにおっかけっこだ



ある日、ファーザー・クリスマスは1枚の絵ハガキを受け取った。どうやらペットのイヌ君、ネコ君がのんびり世界旅行に出ってしまったらしいのだ。というわけで、絵ハガキをヒントに2匹を探しに出かけよう！ まずは地球儀で目的地を選択。ちなみに画面上のイヌ君、ネコ君の足跡が短ければ短いほど、彼らに近づいてるってことなのだ。



例えばこんな絵ハガキが届く

オモテ

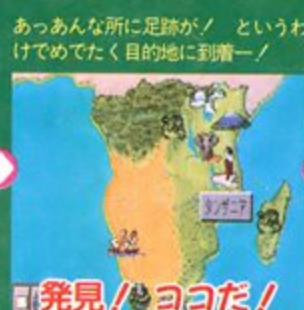
今までの靴でたくさん古いものを見てきたけど、この足あとは一番昔のものだ。300万年前の足あとらしいよ。ファーザー・クリスマスよりも古いね。じょうだん、じょうだんよ！

ウラ



律儀な(?)イヌ君、ネコ君は、行く先々でファーザー・クリスマスに絵ハガキを送ってくる。オモテのメッセージとウラの風景をヒントに、彼らがどこに遊びに行ったのかよく考えてみよう。

ナゾの足跡……？ 地球儀を回してとりあえずテキストに降りちゃえ。



## デジタルガイドで地理のお勉強



ゲームモードですっかり世界地理に自信をなくしちゃった人は、このデジタルガイドでおさらいをしよう。特定の地域に降り立ったら、自然の特色や動植物・首都・遺跡・産業・文化・歴史・秘密など知りたい項目をツールボックスから選択し、マークが表示された場所をクリック。まさに、データ満載の地球儀って感じだ。



写真は旗マークは各国の首都、人口について教えてくれる。

写真や絵を使って、いろんなことをわかりやすく説明

例えば旗マークは各国の首都、人口について教えてくれる。

エディンバラは、スコットランドの中心地。エディンバラの山に建てられました。



お話も入ってます

世界中の人々に愛され続けている「ファーザー・クリスマス」のアニメーションビデオもノーカットで収録。シーズンオフにはバカンスだって楽しんじゃう、おちゃめなフツのおじいさん、それがファーザー・クリスマスなのだ。



“I wish your merry Christmas!”



# マジカルドロップ

完成度  
**80**%



敵キャラの動きを作るため、毎日ひたすら遊んで研究し、「自分はマジカル世界一に違いない。人生において、もっとも無駄な部類の特技を身につけちゃったよ」と、左うちわの季節も束の間。更なる強者が続々と出現！悔しい！明日から猛特訓だ!! (開発者談)

- データイースト ●12月15日発売 ●5,800円 ●パズル
- 2人同時プレイあり ●全年齢推奨

## モード選択で遊び方もいろいろ!

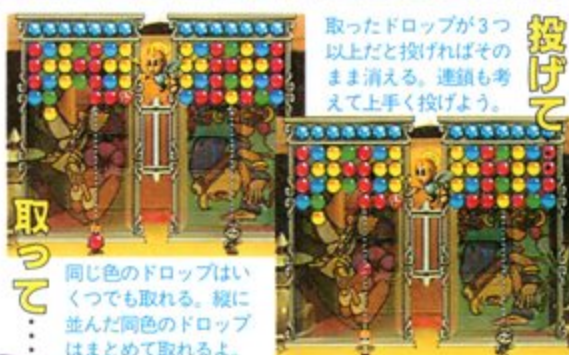
「魔法の本の中の国マジカル・ランド。ここでは、手にした者の願いを叶え、幸せにしてくれる『マジカルドロップ』が虹のエキスから年に一度1ピンだけ作られる。それを手に入れようと6人の妖精の戦いが始まる…」というストーリーで始まるこのゲーム。アーケード版ではかわいいキャラクターで女の子に人気が高かった。サターン版では基本ゲームの完全移植に加えて、モードが豊富になり、キャラクターはQGとなって一新。アーケード版とはひと味違った魅力のキャラクターが人気を呼びそうだ。今までの「落ちゲー」とは違う連鎖システムで友達との対戦も熱くなること間違いなし!



細かいことは気にしない……というより、何も考えていない!? スケボーが大好きな少年だ。

## 基本ルールを覚えよう!

「マジカルドロップ」は画面上から迫ってくるドロップをいったん自分に吸い寄せ、同色のドロップどうしに並べ替えていくパズルゲーム。同色のドロップを縦に(これが重要)3つ以上並べると消えるぞ。また横に隣接している同色のドロップも同時に消滅。また、3つ並べると同色のドロップがすべて消えてしまうスペシャルドロップもある。消える色はキャラによって違うぞ。



取って…

同じ色のドロップはいくつでも取れる。縦に並んだ同色のドロップはまとめて取れるよ。

取ったドロップが3つ以上だと投げればそのまま消える。連鎖も考えて上手く投げよう。

投げて



3つ以上並べれば消える!

## ひとりモード

6人の妖精の中から1人選択して進む。すべての妖精を倒し、イザベラ・Rに挑戦だ。キャラクターによって特殊な効果を持つスペシャルドロップや攻撃パターンが違うぞ。

### イザベラ・R

マジカル・ランドの統治者。弱くはない、心やさしい女。

## ふたりモード

2人で対戦するならこのモード。キャラクターを選択したあとハンデを付けられるので初心者の人でも対戦を楽しめるのがいいね。ひと勝負ごとにキャラクターを変えられるのが魅力。



スペシャルドロップを利用して大連鎖! 相手は真っ青!!

アイسدロップは消えたドロップに反応して同じ色になって消えるのだ。

## かんがえモード 問題は100問以上!

指定された操作回数ですべてのドロップを消せばクリア。基本的な問題から高度な連鎖の問題まで解きながら学べるモード。キャラクターごとにレベルの違う問題集を持っているぞ。



「取る」「投げる」でそれぞれ1回に数えられるぞ。よく考えて操作しよう。

スペシャルドロップを使えないハミルトンは不利! キャラクターの攻撃パターンでも有利不利が出るから!



# Dragon Force Scramble

第3回

開発部隊全面協力安全食品

ドラゴンフォース  
情報缶

今号はゲーム記事がないかわりにスクランブルが3ページに拡張/今号のキャラ解体新書はミカツキ、彼のファンは必見だ。

## 新着photo目白押し。今月はレオンとジュノーだ!

これでもかこれでもかと出てくるビジュアルシーン。どうやら発売が延びるにつれてビジュアルも豪華になっていく模様(開発日記参照)。こりゃビジュアル200枚以

上になるか!? さて今月はレオンとジュノーのイベントシーンの紹介だ。レオンの鍛え抜かれた肉体と、仮面をつけたジュノーの姿。とくと鑑賞してくれい。



レオンと彼の部下達。なにやら剣呑な愛回されたが、ここは道場だったらしい。



ジュノーのドアップ。この仮面の下の顔をぜひぜひ拝みたいものだ。



仮面屋となにやら密談をしているようだが……。ここは城のテラスかな。

## バン吉はっしーの欲しがりません勝つまでは!

バン吉(以下バ): おうっ、待たせたな。このコーナーの主演、バン吉様の登場だ。ガハハハ。おーし、今日も調子いいぜ。うおおおおおー!

はっしー(以下は): 騒がしいヤツだな。今回はこのゲームの戦闘シーンの紹介をするんだから静かにしてろよ。

バ: 戦闘シーンといえばゲームの見せ場。まさにオレ様が語るにふさわしい場面だな。よしみんな、耳を澄ましてくれ。

は: バン吉は黙っていいよ、うるさいから。このゲームの戦闘シーンは皆さんも知ってると思うけど、最大200人の兵士が画面せましと動き回るヤツなんだ。

バ: 戦闘シーンといえばゲームの見せ場。まさにオレ様が語るにふさわしい場面だな。よしみんな、耳を澄ましてくれ。



バン吉。新婚早々肺炎で入院した後、彼の日常に穏やかな時間が戻るのはいつのことか?

兵士の種類は約10種類、戦士、騎士などのほかにハービーなど人間以外の奴らもいて、それぞれ独特の動きをする。

バ: そしてそれらをまとめているのが全部で120人以上いる武将達か。みんなオレ様みたくカッコいいぜ! まさに戦場の主演ってヤツだ!

は: いいから静かにしてろよ。武将達は魔法とか居合い斬りとかいろんな技を持っている。どれも一発逆転の力を秘めた、魅力ある技なんだ。

バ: 居合いがピュッとなって、火の玉がゴーンと飛んで、バシーンとぶつかってドカーンで、ウオオオって感じか?

は: ……それって日本語じゃないと思う。あ、もしかして獣人族ってそんな感じなのかな? それとも猿回しのサル?

バ: フン、はっしーに何言われたって気にしねえよ、もう。オレみたいにかっこいい「ドラゴン・フォース」よろしくな。



はっしー。バン吉が倒れた今、D・Fの明暗は彼が握っているといっても過言ではない。

## ノルンの語る世界の歴史

……黎明期……

6人の女神はトウールの声なき意志により、星竜とともに、塵よりこの星を作りました。これよりハースガルドの創生です。ハースガルドとは星の名であり、また星竜の名です。星の名はすなわち星竜の名であり、星竜はすなわち星なのです。

6人の女神と星竜が作ったハースガルドは、初め混沌としていました。

そこで、6人の女神と星竜は、星をいくつかの陸といくつかの海に分けました。

その陸の1つがレジェンドラです。

レジェンドラは、星の最も良い場所に位置していました。

大地には清らかな川が縦横に流れ、樹木は生き残り、四季の織りなす変遷は、大地に鮮やかな彩りを与えていました。

女神と星竜の話は再三しておるが、これはその神話が民話として人々に語り継がれてきたものじゃ。まだこの星が生まれたばかりのことじゃ。



ノルン。ハイランドの宰相にして多忙なお方。



詳細

# レジェンドラ大陸 各国の文化と歴史

## その3

この各国紹介コーナーも3回目。そろそろこの大陸の雰囲気がかつめていただけたらどうか。気候の違いや国王の考え方によってさまざまな色を見せるレジェンドラの各国。今回はレオン率いるトパーズ国と、軍事国家として名高いジュノー率いるト

リスタン帝国を見ていこう。この2つの国家は互いに比較的近い場所にありながらも、国内部の様相はかなりの違いが見受けられる。もちろん戦闘においてもその違いは顕著だ。よく頭に叩き込んでゲームをする際に役立ててほしい。

### トパーズ国

歴史と文化…… ハイランド王国  
地理院編集

大陸のほぼ中央に位置する宗教国家。民衆は6人の女神かマドルクを除く5人の男神を信仰している。もちろんなまぐさ坊主や宗教の名を借りた悪徳商人も横行しているが。気候はやや冷涼だが交易が盛んなため世界中の特産物が集まる。軍隊はモンクが中心、国王も世襲ではなく修練を一番積んだ者になる。



### トリストン帝国

歴史と文化…… ハイランド王国  
地理院編集

大陸最北端の半島を領土とする軍事国家。人口も少なく、また冷涼な気候なため生産力は大陸一低い。皇帝を中心とした中央集権政治体制によって勢力は維持されている。また余剰生産力は軍事に回されるため生活も裕福とはいえない。軍の特徴はハービーによる飛行兵部隊。弓兵以外には強さを発揮する。

#### 人間関係 臣下達の

良くも悪くもレオンの仕切りで成り立っている。面倒だとか関心がないとかで意義を唱えないということもままあるが、むしろ互いの特長を尊敬し信頼している。

ガリウス



ユイカ



シャイア



ライザック



#### 人間関係 臣下達の

ジュノーの信頼に応えるキリコ。アイロスとオルテガはジュノーに仕えるといった感じ。ジョシュアはワケありで軍に来たが今はジュノーを信頼してる。

アイロス



キリコ



オルテガ



ジョシュア



#### レオンを選ぶと

国王が崩御し、国内でその時一番に修練を積んでいたことで国王に持ち上げられたレオン。彼を選ぶと、たぶん街でケンカや騒ぎを起こした頃のビジュアルも見られることだろう。また配下の4人との不思議な結束状況も見えてくる。名門出身ながら坊ちゃん育ちでないレオン、彼の王らしからぬ統率ぶりが早く見てみたいものだ。



レオンと配下の4人。でもシャイアの姉ちゃんは彼を坊や呼ばわりしていたりする。

#### ジュノーを選ぶと

幼い頃より剣の修練をしてきたジュノー。その能力は見事に開花し、今や剣技でジュノーの右に出るものはないという。素顔を黒い鉄仮面で覆っているが、そんなことさえ当たり前に見えるほどジュノーは王としての風格を兼ね備えているのだ。

仮面を取り、人礼拝を行うジュノー。そのまま振り向いてみちやくれないかな。



### まだまだがんばる 11/24~12/7

#### 開発日記 今週の シミちゃんの

俺、イベントビジュアル担当。当初は80枚前後ってコトで、「なーんだ楽勝ぢやーん」なんて思ったら……。がーん、枚数増えてるっすか？ 100枚？ うひ～って、でも大丈夫。ちゃんと余裕みてスケジュールきってるもんね。俺ってえらい！（でも残業だ…）え、何、追加？ OK！ 余裕っすよ（…深夜残業か？）。え、また追加？ だ、大丈夫っす！

（…徹夜決定）。え、何？ まだあるの？（連日御宿泊？） その後も幾度となく重なる追加攻撃にも～メロメロ！！ え、発売が延びたあー！？「くそ俺の苦勞がー！！ 期待しているユーザー様ごめんさーい」とは思ったものの、実はあのイベントもビジュアルほしかったんだよねー、でもそれ言ったらこっちもほしいし…。それならあれも？ あ、そうだこれも…って、あーどんどん増えていく～。だ、だから、発売が延びたからって何も悪いことばかりじゃないだぞ！

### 次号予告

次回もたぶん(?) 拡張版でお届けするこのコーナー。みんなからのハガキも精力的に紹介する予定だ。そろそろ泣きが多くなってきた開発日記も見物だぞ。また、退院したばかりのパン吉のパワーがどう炸裂するか、はっしーとの掛け合い漫才にも注目だ。



## データ

本名：ミカツキ  
年齢：24歳  
身長：178cm  
体重：68kg  
3サイズ：???  
細身の身体にしなやかな筋肉。  
視力：左1.0 右1.2  
性格：奔放ながら鄭重・放浪癖あり。  
殺し文句：技ではなく魂で斬る。  
我が剣に滅せぬものなし。



## ミカツキ編

拙者はイズモ国の第1継承者としてこの世に生を享けたのだが、なにぶん束縛されることが嫌いなゆえ、しばらく他国を放浪していたのだ。なにしろ拙者は若輩者ゆえ世の中のことをできるだけ知りたいと思っただけだ。剣の修行を兼ねて他国を旅していたのだ。ところが父君が死んでしまったために有無を言わず国に戻されてしまったのだ。本来ならまだまだ剣の修行をしたいところだったのだが、いたしかたない。力不足かとも思わなくてもいいが、せいぜい拙者の考え方で国をまとめていくことにしよう。おそらく従来とは少し変わった趣の国になると思うが……。



## 御箸の国の放浪大王



## 女王様に何でもお聞き!

ライオーネ女王様、パン吉さんが肺炎で入院したそうですが、スクランブルの記事はいったいどーなるのでしょうか？ もう胸が張り裂けそうです。ぐすん。



今日もご機嫌うるわしいライオーネ様。次回はお休みください。

(東京都・出口かおり・主婦歴1年)  
ラ：肺炎？ 脳炎の間違いじゃないの？ 頭がおかしいのはいつものこと。記事を読めば一目瞭然じゃない。気にする必要なんかないわ。どうせ頭が半分に軽くなっても今と変わりはないんだから。心安らかに眠りなさい。

## D・Fカルトクイズ

ますますカルト度を上げていくクイズコーナー。ところで問4の答えはこのコーナー終了一步手前で大募集大会をする予定。いつとは言えないのが苦しいとこだけどわかってね。

- Q1 ミカツキの出身国は？
- Q2 レオンを坊や呼ばわりする配下の女性は誰でしょう？
- Q3 星竜の名は？
- Q4 ミカツキの好きな食べ物は何か？

## 待ち人さん達のお部屋

DEARパン吉さん、はっしーさん、DF、とても期待しています。最初は「めんどくさそーっ!」とか思っていたんですが、前々号くらいから「なかなか人物設定が細かくてストーリーが面白そう。あの『レイアーズ』を作った人達が作るのかっ!」といった感じで期待は膨らむばかりです。少々発売が遅れようとも構いません(少しガッカリするけど)。しかし必ずや素晴らしいゲームを作り上げてください! 楽しみに待っています。(福岡県・ちーちゃんさん)



(京都府・桑山 圭さん)  
なんてりりしく色っ(まい)ティリスでしょ! やはり彼女の人気は絶大ですね。



## お便り&イラスト募集

このコーナーでは皆さんからのお便りやイラストを大募集。発売が遅びた今だからこそ、採用の確率も数段アップ。さあ、君もこのコーナーでウケを狙わないか？ 宛先は〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株式会社「セガサターンマガジン」編集部「ドラゴン・フォース スクランブル」係 奇作、力作、みんなまとめて待ってるよん。



発売を2月に控えた本格派釣りゲーム「シーバス・フィッシング」と好評発売中の3Dポリゴン・ボクシングゲーム「キング・オブ・ボクシング」の魅力をまとめて大紹介だ!!

## 本格的なフィッシングゲーム登場



●ビクターエンタテインメント●2月23日発売●6,800円●釣りシミュレーション

釣り具メーカーのダイワ精工と提携し、ゲーム中に登場する釣り具が、すべて市販されているダイワ製品が使われているリアルで本格派釣りゲーム「シーバス・フィッシング」。海のルアー釣りで今もっとも注目されているシーバス=スズキ釣りをシミュレートした期待の1作だ。この「シーバス・フィッシング」には「トーナメントモード」、シーバス以外の様々な魚が狙える「フリーフィッシングモード」、そして実際の釣りでも役に立つ「フィッシング入門」など様々なモードがあるが、今回はシーバス釣りの王座を目指す「トーナメントモード」を中心に紹介していくぞ。

## 華麗なるデモシーン



オープニングや出航時には、3D・CGで描かれた美しいムービーが流れ雰囲気を盛り上げてくれる。これも「シーバス・フィッシング」の魅力のひとつだ。

## トーナメントモードもリアルそのもの

トーナメントに参加するには、まず大会参加の申し込みを行う。ゲストルームに着くと、3D・CGで描かれた様々な人物と出会い会話していくことになる。特に3人いる、釣り舟のキャプテンの選択は、慎重に。大会の結果を左右するぞ。相棒のキャプテンを選んだら、仕掛けや、使用するルアーなどをじっくり打ち合わせよう。そして、出場するブロックを選んだ

らいよいよフィッシング開始だ。

ブロック内でのポイントも、いろいろある。シーバス以外の魚(外道)がかかるポイントを避け、大物シーバス狙いに絞れ!



3人いる舟のキャプテンから1人を選ぶ。



ダイワ製の市販ルアーが、ゲーム中で使用できるのだ。実際の釣りの参考にもなるぞ。



口うるさい、おっさんのアドバイスも聞いておこう。



出場ブロックを選択。地形も様々。



## ポリゴンのシーバスと白熱のFIGHT!!

FISH ON



水面に頭を出してのシーバス特有の「総洗い」と呼ばれるアクションも再現しているぞ。

ルアーにシーバスがかかるとポリゴンで描かれたシーバスが、暴れまくる。

慎重にラインを巻き上げスズキをGET! 体長、体重も、もちろん記録される。



FINISH!



## THE KING OF DRAWING BOXING キング・オブ・ボクシング

今だから

話せる

キング・オブ・ボクシング

開発 **秘** 話!

●ビクターエンタテインメント●発売中●5,800円●スポーツ●2人対戦可能



開発には某マンガが  
とても参考に……

今回、インタビューに協力してくれた、キング・オブ・ボクシング開発スタッフの皆さん達。本当にゲームが好きな人達だったよ。どうも、お疲れ様!

### お楽しみはこれからだ!

11月某日、渋谷にあるビクターエンタテインメントで「キング・オブ・ボクシング (以下K・O・B)の開発スタッフへインタビューを行なった。話を聞いていて、一番感じたのはスタッフ全員がとても嬉しそうに開発秘話を話してくれたこと。この、嬉しそうというのはスタッフがみんなゲームを愛していることを表している。

では、このリアルなボクシングゲームはどのようにして生まれたのか? この質問には意外な言葉が返ってきた。

「実は、開発中、スタッフ全員が某少年週刊誌のボクシングマンガ

にハマってしまって……。あのボクサーの必殺技などは、ほとんどあのマンガを参考にしていますね。マンガを見てあそこまで表現している開発力に恐れいってしまうが、なにはともあれ今回は、開発者自らが語る「キング・オブ・ボクシング」の魅力、裏話などをまとめて紹介してみよう。末永く楽しんでくれ。



実は発売後、売り切れ店も続出したほどの快作なのだ。

### 裏話1 一番美しいREPLAYとは?

一番、美しいリプレイとは何か? 開発スタッフによると「カッコイイのは、勝った後の新聞に載る写真でいかにポーズを決められるか、ですね。」そう、リプレイシーンではなく、その後の写真で決めるのが真のリプレイマスターと言えるのだ。コツをつかめば誰でもできるので、キミもチャレンジしては?



### 裏話2 ボクサーの顔がドアップに見える!

右下の写真を見て、ビックリしている人も多いんじゃないだろうか? これは、開発中に偶然ドアップになったところをスタッフの1人が撮影したものだ。しかも、これは相手のパンチをスウエーでかわすところを狙えば見られるかもしれないとのこと。ただ、かなりムズイので、腕に自信があれば試してみてくださいね。



開発スタッフ1人の撮影したドアップの顔。



### 裏話3 ボクサーの顔が至福の表情に!?

右下の写真を見てほしい。なんて幸せそうな顔をしているのだろう。これは、開発中に発生した現象で、ポリゴンボクサーの顔へ光が当たっているのだが、何かのバグで両方から光が当たってしまい、顔が真っ白になってしまったというお笑い写真なのだ(ちなみに完成版ではこんなことはありません)。



ポリゴンボクサーの顔が真っ白になったお笑い写真。



### 裏話4 ボクサーの首がなくなった!?

それは開発中の惨劇だった。開発スタッフがプレイしていると、「あれ? ボクサーに首がない…」そう、首がなくジャミラのようなボクサーが仁王立。さらにそこから上へスクロールさせると40メートルほど上にボクサーの首だけが浮かんで…。また写真のように首から上が別人のボクサーも。



首がなくなったボクサーの惨劇写真。



### 裏話5 カンガルーのヒミツ

以前、カンガルーがプレイヤーキャラとして使える裏技を紹介したが、なぜカンガルーなのだろうか? 「いやあ、ボクシングと言えばやっぱりカンガルーパンチじゃないですか。」えっ? それだけの理由なのか? あっけない返事だったが、このような理由なので深く考えないほうがいいのかも。



カンガルーパンチのヒミツ。





# LUNAR EXPRESS

すっかり寒くなって、気がつけばもうすぐクリスマス。でも一緒に過ごす相手のいないアナタは……、LUNARワールドに想いを馳せてください。

## いよいよ発売GG版「LUNAR」！ 設定画だってパッチリだぜい！

速報から早3カ月。いよいよGG版「LUNAR」が発売間近か。もちろんお話の舞台は今までと同じルナ世界。でも番外編っぽくわりと軽いノリで作られ、それでいてやりごたえのある作品になっているのだ。ま、ゲーム画面のほうはもうすぐプレイできるからいいとして、今回は窪岡氏のキャラ設定画をご紹介します。



エリー

レナ

来年には彼女達がサターンでも大活躍、そのためにもファンは絶対買ってみたい。



イェン島を舞台に繰り広げられる学園ドラマ!? 彼女達の運命やいかに!



LUNARさんぼする学園-

●セガ●1月22日発売●5,800円●RP●ゲームギア



ワイン



セニア

### 先生達だって個性豊か!

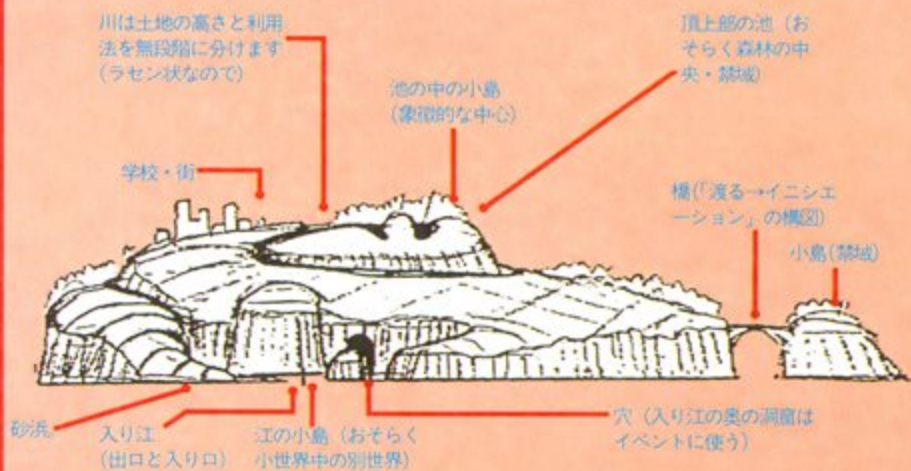
グレン先生 ダティス先生 アイソン先生 エマ先生



### イェン島をぶった切る!

設定画の中にはイェン島の断面図まで! この小さな島は移動する島で、1年かけてルナを1周する。島に来たが最後、1年は故郷に帰れないのね。

島全景。常に海上を動いているのでちゃんと四季もあるのだ。





# サターン版「LUNAR」も開発 絶好調！完成はもう目前！

こちらサターン版も完成目前。シナリオも決まってあとは後半部分を作るのみ、というまでこぎつけたかな。この調子なら春先には店頭でお目にかかれそう。今回はもちろんタダの移植じゃない。まあ、シナリオ書き足しと言ってるので賢い読者諸君は何かあるゾと予想しているだろうけど。どうやら物語後半部分にその辺のカギがありそう。メガCD版とは違った「LUNAR II」、楽しみにしてほしい。



石壁で通路が作られた場所。まさに自然のダンジョンだ。

火山地帯へ突入。口をぼっかりあけた火山の色がきれい。でも暑そう……。仲間も増えました。



さても戦闘シーン。戦う敵キャラもまだ弱く5人ならまず楽勝です。背景の美しさに注目ですよ。

どこには書かないけどある村の中心の段差もリアルだし、影が立体感をもっと出している。ああ、サターンっていいなあ。



村の船着き場。こじんまりとして魚が干してあるあたり素朴な暮らしぶりが見える。



もう1人の神との対峙。ルーナの姿が痛々しい。



## 佐藤 肇氏イラストコーナー

毎月描かれる佐藤氏の美しいイラスト。彼の絵のファンも結構多いはず。それにしても、これらが全部使われるとなると、サターン版「LUNAR」はかなりの変更があるのでは……!?



異界につながる場所にある「果ての城」。狂気の作りだな。

黒竜の砦。山をくり抜いたような場所。周囲にも枯れ木や黒い川が。



青竜神殿の入口。バックの亀が何人をも阻んでいるかのようだ。



## 愛のお手紙&イラストコーナー

●移植もいいんですが正直なところ「LUNAR III」がやりたい！ それとアニメにもなってほしいなあ。OVAでもいいしTVシリーズでもいいし。手始めに「LUNAR III」の初回特典とかでオリジナルの短いビデオを作って、次のステップで大々的に展開、なんてどうでしょう？

う？ (東京都)バーチャでポンノさん  
\*なかなかの案ですけど、OAVまでやったらスタッフほんとに死んじゃうかも……。

●願いは1つ、アニメーションするアルテナの泉！ 目指せX指定。(東京都)鈴木裕治  
\*とってもわかりやすい要望だ……。

(愛知県)きりまさん

もう常連のきりまさん。今回はバックの文字の浮き出し方にセンスを感じました。



(岩手県)サダくん

カタにサターン印まで入ってるのには笑った！ これからもどんどんお便りくださいな。

今月の一枚！



(宮城県)綴喜終さん

独特の愛国気なからかわいく描けていてグーだわ！ この方は「LUNAR」を愛するあまり下のような便せんまで作ってしまったそう。もうあなたこそファンだ。



(神奈川県)谷江亮さん

偉い！ ひと目で主役と見抜いたな。とてもいいコなので、今回そしてサターン版でも愛してあげてね。

## お手紙&イラスト大募集！

お便りの宛先は、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株式会社「セガサターンマガジン」編集部「ルナ・エキ」係まで。よろしく。



# レッドカンパニー 酉の市通り!!

## 桜大戦 設定資料を公開

今号と次号に分けて「桜大戦」のキャラの表情集を掲載する。これを見ているだけで、藤島康介氏が生み出したキャラたちが実際に動く画面を早く見たくなってしまおうよね。「桜大戦」は一応、さくらがヒロイン格だが、6人のメンバー全員がヒロインになりうる魅力を持つ

ていることは間違いない。それゆえにプレイヤーしだいでは、すみれがヒロインになったり、アイリスが狙い目だったとしても不思議ではないのだ。男であるプレイヤーキャラは彼女たちを誉めたり、励ましたり、時には叱ったりして精神的な成長を促していかなければならない。



### 真宮寺 さくら

帝国軍撃退の新人隊員、戦闘能力も舞台の腕も、いささか発展途上さみ。どんな困難な状況でも、決してめげたりくじけたりしない一本スジの通った性格だぞ。

### 神崎 すみれ

大財閥 神崎重工の一人娘。意外な能力の持ち主だが、舞台でも戦闘でも派手好きの目立ちたがり屋さん。わがままで命令無視もしよっちゃうのうの問題児だが……



### マリア タチバナ

花組の実質的なリーダー格。冷静沈着な女性で、常に自分の感情を抑えている。戦場では勝つことのみを考える冷徹な戦術家。徹し、あたたかみに欠けるくらいがある。

## レッドの目指すもの。その指針を総括本部長に聞く!



北條 元彦氏

レッドカンパニー 総括本部長

若いのに偉くて、甘いマスクの持ち主。泣かせた女性の数は数えきれず!!

本誌「レッド」の代表作からお聞きしたいのですが、やはり「天外魔境」シリーズですね。北條「天外魔境」に関しては非常にコアユーザーが多いということを含めてですね、現状でも「天外魔境」シリーズを発売予定にしているんですけど、その世界観にとらわれずどんどん進めていきたいと考えています。ですからまあ代表作としてみれば

「天外魔境」シリーズ、「原人」シリーズ。それから「銀河お嬢様伝説ユナ」シリーズというのがうちの代表作ですね。基本的にレッドカンパニーというのは、ソフト会社というイメージが強いんですけど、ソフト会社ではありません。クリエイター集団を集めた企画会社という位置づけなんです。事業内容としては、今ゲームを主にやっていますけれども、主にイベントの仕込みですとか総合プロデュース業務も非常に多いです。ゲーム以外にも小説、コミック、それから、「ほのぼのレイク」に代表されるようなキャラクターデザインですとかラジオ番組、そういうふうな感じで今マルチメディアといわれているところには節操なく手を出していきたいと思っています。本誌「レッド」にはこういった方が集

まっていますか？ 北條「良くいえば、プロとしての強い意識を持っている人間たちが集まっています。いつか会社を乗っ取ってやろうって思っている人間もたまに(笑)。ふざけていえば、よそでは満足しきれなかった人間が放浪したあけく、生きる場所を見つけた。そんな感じですかね(笑)。本誌「やっぱりレッド」にいる人達というのは、かなり作業レベルの高い人なんじゃないですか？ 北條「そうですね。基本的には経歴を持つての人が非常に多い。過去活躍をされたりとか一度はユーザーさんが目を通したことのある作品とかを手掛けていた人が集まっているんです。そういった意味では、ひと癖もふた癖もある。それでいて自他共にプロだっている。それはクリエイテ

ィブな部分にとどまらず、例えば管理の部分、営業広報全部、俺より偉いのはないって思ってるプロ集団、っていうのがうちの会社ですね。本誌「レッド」の野望のお話を……。北條「世界制覇です(笑)。企画集団という名目を恥ずかしげもなくいう、超頭脳集団ともいってしまう、その節操のなさからくる発言ですね。すべてのものにおいて企画の発想は存在するのではないかと。それに対して、レッドはチャレンジしていきます。メディアと呼ばれるものに関してはどんどんトライしていきたい。本誌「最後に、読者に向けて何か一言お願いします。北條「日頃ゲーセンで指を痛めている人は、「桜大戦」で心を休めてください(笑)。本誌「ありがとうございました。」



# 業界を詳しく知りたい人に贈る！これであなたも事情通！！

やっぱり、「レイヤーセクション」は縦画面に限る。久しぶりにタイトー、いいじゃないか!! え? お前は誰だ? 私は何を隠そう企画屋アベベ。プロジェクトチーム「ムッシューズ」の代表で、レッドの事情通だ。ノリは軽いが、やることはやってまっせ! また説明が足りないという読者のために、私の恥ずかしい写真……じゃなくて、私の仕事っぷりを

紹介しよう。代表作は「PC原人」シリーズ。これは有名。あとかなり前のゲームなので知らないだろうが、出世作「魔境伝説」。地味だったけど、内外のゲーマーに評価され、ロコミでヒットした。そして最新作「TEMPO」。音をテーマにした意欲作だったが、問屋のオヤジの顔色ばかり意識して、32Xユーザーのことを考えられなかったので名前どおりにはいかなかった。ゲーム作りは難しいのう。

人なら必ず聞かれるベーシックな質問だ。やっぱり外から見たら、そんなふうに見えるのか? て、実際はヒットしても会社に吸収されま

います。しかし、態度がデカくなっても見逃してもらえる特権はつくぞ! 儲けたければ、会社を出て自立するのが一番だと思うぞ。

## PROFILE



阿部 慶助

プロジェクトチーム・ムッシューズの代表で、決してヤンキーの兄ちゃんではない。

## 業界人は儲かるのか?

「お客さん、ゲーム屋さんやってんでしたら、儲かっているでしょ」と床屋に行くと必ず質問される。この間、友達も聞かれたらしくて、どう答えていいか迷ったらしい。業界



## TEMPOとは?

「フレッシュな不発弾」とでも呼んでくれ。キャラの動きとコンセプトは評価されたものの、残念無念、今のところ不発だ。しかし、今に見ている。サターンソフトとして必ず復活させてやる! その時はこのコーナーで発表する(したいな……)ぞ。



プロモーション用フィギュア。立体を作るとクライアントやスタッフにヤル気が伝わる。

ここまでやるか的なアニメを披露し、セガデータナイター陣を驚かせたパーティナイターの小味山氏

## 業界人の野望とは?

人のことは知らないが、私は仕事と趣味を両立させるタイプで、上の図が現在の私の状況だ。趣味のおか

げで、インスピレーションには事欠かないのだが、まさに貧乏暇なし状態。悲しいことに野望のためにはその状態こそがベストなサイクルなのかもしれない……。



これが私の野望「超合金博物館」完成予定図だ。一階はTOY喫茶「超合金」。最上階は仕事場になっているのだ!

## レッドはやります。やらせます(スタッフに)。ハガキ大募集!!



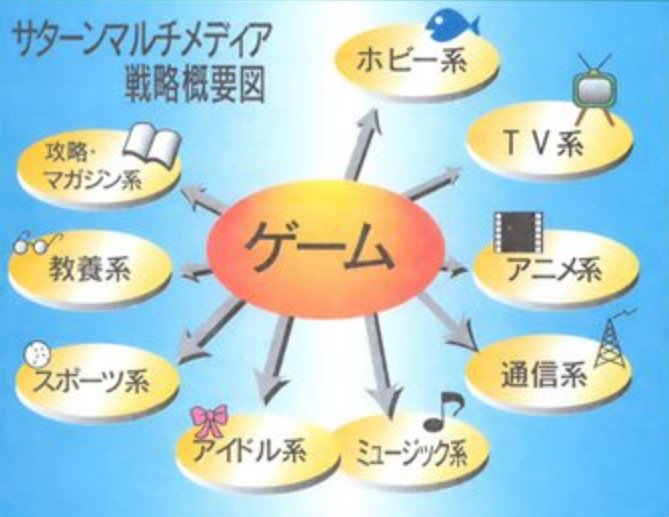
今回もレッドからプレゼントがある。スーパー32X用ソフト「TEMPO」を2名に。また、北條氏がプロデュースしたSF用ソフト「超魔法大陸WOZZ」を1名に。あて先は、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F セガサター

マガジン編集部 レットリ係まで。締め切りは12月22日の消印有効。ほしい賞品を書いて送って。次回からは企画モノもスタート。アベベがいよいよ本領発揮!! あんなことから、こんなことまで挑戦する(編集部がさせる)つもりだ。



# 非ゲーム派宣言!!

サターンはゲームマニアのハードに非ず! ここに宣言し、従来のゲームソフトを超えたユニークなタイトルの出現を讀ませてしまうのだ!



## 知的好奇心大満足? 見て、知って楽しい非ゲーム連

ビデオCDなど多様なCD-ROM媒体への対応や、セガのインターネット事業参入など、サターンがゲームだけではなく、さまざまなメディアをターゲットにしたハードなのは周知の事実。その傾向がソフト群にも如実に表れてきている。ゲーム色を残しながらも扱う素材を広く他の分野に求め、ストーリーやデータ、映像を楽しむといったソフトが増えてきているのだ。この「非ゲーム」的ジャンル、セガはどう育てていくんだろう……?

## エデュテイメントって何だ?

これはeducation (教育) と entertainment (娯楽) を合体させた造語。要するに楽しくってタメになるソフトってコトだ。



# えっ!? あの人が? あの番組が? 次々とサターンに



同じ素材をテーマに料理人が腕を競う、フジTVの人気番組「料理の鉄人」の世界がサターンにやってくる。CGで描かれたキッチンスタジアムをスタジオツアー感覚で歩き回って情報を入手したり、過去の名勝負や鉄人、挑戦者のお店案内を見たりできる保存版ソフトなのだ。



© HAMLET © フジテレビ

## 料理の鉄人 KITCHEN STADIUM

◆HAMLET◆'96.1予定◆5,000円

すっかりおなじみになった道場、坂井、陳の3鉄人。サターンの中に蘇れ! アイアン・シェフ!



素材レシピ、レストラン情報もばっちり。出演者のインタビューもあるぞ。



## 開運! なんでも鑑定団

◆テレビ東京◆'96.3予定◆5,000円

ガラクタがお宝に、そしてお宝がガラクタに変身!? 天国と地獄の鑑定ショーをCD-ROM化

家庭に眠る骨董品、プレミアムグッズを、その道のプロ達がズバリ鑑定するテレビ東京の名物番組「なんでも鑑定団」もサターンに登場だ。あの鑑定士の面々がその極意を伝授してくれるぞ。

© テレビ東京



## お魚は育つ AQUAZONE

◆9003 Inc.◆'96.4予定◆5,800円



© 9003 inc.

お魚の生態を忠実にシミュレートした机上アクアリウムをサターンにも

水槽の中で熱帯魚を育てるSLG「AQUAZONE」はパソコンでおなじみのソフトだ。毎日エサを与え、水質を整え、病気になったら世話をする。やがて産卵、めでたく孵化した時は感動。死んでしまった時は涙……なのだ。

いずれは子供も産む♡



## これまでに出た非ゲーム派ソフト

アニメドラマを楽しみながら自然な英語が身につくというマルチメディア英語体験ソフト「EMIT」。知的香りのする非ゲームの一番手といえるだろう。こんなふうに英語教育に主眼をおいた(?)後続ソフトが出てくると嬉しいのだが。

© 1995 KOEI CO., LTD.



ところでみなさん  
これで成果はあつ  
たかな?

**EMIT** ◆光栄◆'95年3月発売◆  
8,800円

## アイトン・セナ パーソナルトーク

◆セガ◆'95年4月発売◆8,800円 © 下欄参照



在りし日の英雄セナのインタビューを収録したメモリアルソフト。映像記録としては画質にやや難ありだが、データベース的な要素を強化していけば、将来性のあるジャンルになるのでは。セガのコンネクションが生きた1枚ともいえる。

## X JAPAN Virtual Shock 001

◆セガ◆'95年10月発売◆8,800円

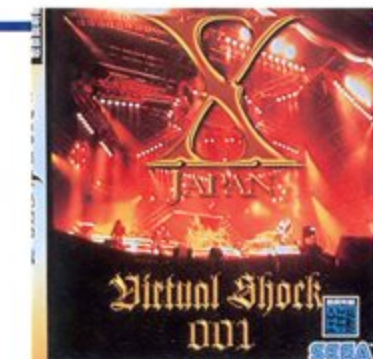
あのX JAPANを拝めるとは、サターン初のミュージックエンタテインメントソフトなのだ。

X JAPANのライブの舞台裏をADV感覚で探索する、ゲームと音楽、アーティストの融合を試みた



メンバーの楽屋に  
もおじゃまできま  
す。ここはTOS  
H-1のお部屋

好きなように映像  
が編集できるモー  
ドが好評だった



画期的な作品。曲数の少なさがネックだったが、「今度はあの人のソフトを」と淡い期待を抱いてる人も多いのでは?

© 下欄参照

## Virtual Shock 002発売決定!?

なんとX JAPANソフトの第2弾が出るらしい! 今年の大晦日ライブの映像を使用するのか、それとも……? 詳細はこれからの記事に注目してほしいのだが、さらなるグレードアップを期待して待て!

## 名乗りを上げている!!

### 飯島 愛

◆インナーブレイン◆'96.4予定◆価格未定

飯島愛ちゃんといっしょにお仕事♡  
本邦初の芸能界ゲームソフトだ

この頃は教養(一般常識)も身につけて絶好調のセクシーアイドル飯島愛ちゃんに大接近できるソフトがコレ。プレイヤーはアシスタントディレクターとして愛ちゃんの芸能活動をサポートするのだ。ギョーカイの裏舞台に迫れるかも。

© INNER BRAIN



### 浅倉大介 media ROMancer

◆ファンハウス◆'96.1.26予定  
◆価格未定

人気グループaccessの浅倉大介を  
フィーチャー!

今年の夏、3枚目のソロアルバムとともに限定10万枚でパソコン用CD-ROMを発表した浅倉大介。今度はサターン版にお目見えというワケだ。自らMacを愛用するデジタル時代の申し子アイドル大ちゃんのプロフィール、ビデオの他に、ゲームや楽曲データも収録されるというファン必携のソフト。

© FUN HOUSE Inc.



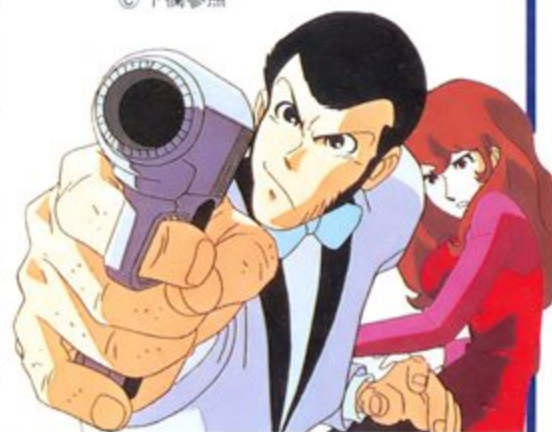
## ルパン三世 ~THE MASTER FILE~

◆MIZUKI◆'96.3予定◆5,800円

「ルパン三世」TV版288話、TVスペシャル版6話、そして映画版5話のデータを完全網羅した、その名も「データテイメント」ソフト。ここだけでしか見られないオリジナルムービーと、3Dリアルタイムレンダリングのルパンワールドでの財宝探しも楽しめる。こちらもマニア必携か?

アニメ版「ルパン三世」はこれでカンペキ! あのMIZUKIがまたやってくれます

© 下欄参照



## Cubic Gallery

◆ウィネット◆'96.1予定◆価格未定

芸術への新たな挑戦? 初登場の絵画  
エデュテイメントでさらなる教養を

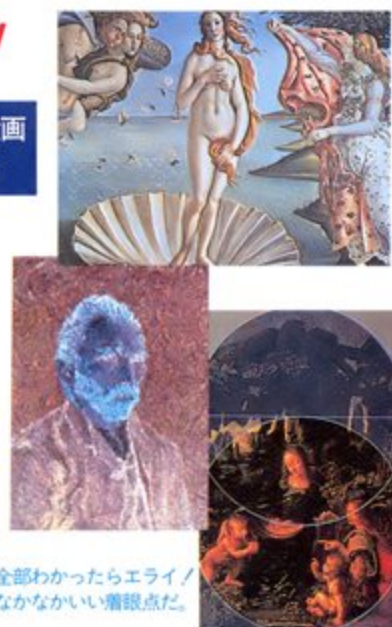
絵画を立体的にとらえ、新しい魅力を発見する「Cubic Gallery」。絵画の世界に迷い込んで謎を解く、というストーリーなのだ。



50点もの  
名画の数々

謎の何という作品か全部わかったらエライ! ビジュアル=絵画。なかなかいい着眼点だ。

© WE NET CO., LTD





# SEGA SATURN SOFT



# COMPLETE GUIDE

発売後の  
セガサターンソフトを  
徹底ガイド!!

攻略に役立つワンポイントレッスン  
や、新たに発表された裏技も満載。

P179 .....X-MEN CHILDREN OF THE ATOM  
P182 .....バーチャコップ  
P184 .....ちびまる子ちゃんの対戦ばするたま  
P187 .....闘神伝S









## ウルヴァリン

小さな暴れん坊。連続技も強力だぞ

ウルヴァリンはキックからパンチへ技がつながる。ダッシュしゃがみ強キック→しゃがみ強パンチ→トルネードクローがセオリーともいえる連続技。しかし、最後にトルネードクローへつなげられるなら、それまでの攻撃はなんでもいいのだ。もちろんこの必殺技もパンチ連打でヒット数が増加する。



弱技連打の判定が強いので、接近したらバリアを張り、相手がひるんだら強威力の技から連続技を狙っていこう。



ダッシュからしゃがみ強パンチのヘッドスラディング。当たったらトルネードクローで強襲。



## アイスマン

待ってもよし、攻めてもよしの万能お兄さんだ

パンチからキックへつながるアイスマンでマスターしたい連続技は、ダッシュ強パンチ→強キック→強アイスアバラランチの

3 HIT。これが実に強力で決まれば相手はほぼ気絶するのだ。最初の強パンチはリーチが短いので省いてもかまわないぞ。



まずダッシュ強キックで足元をすくう。浮かない奴もいるから……



使用頻度の高いアークティックアタックが遠距離でヒットしたら、



そういう奴にはアイスアバラランチはやめ、アイスビームを叩き込め。



アイスビームで追い撃ち。H・Xは密着して出すと50 HIT以上



## ストーム

動きは速いが連続技はあまり得意じゃないぞ

彼女はパンチからキックへキャンセルが効く。しかし、技を出す動作が大振りで、あまり連続技には向かないキャラといえる。唯一出るのが速いワールウィンドを多用し、ダッシュ強パンチ→しゃがみ中キック→ワールウィンドを基本に攻めていこう。通常技のあとには必ず飛び道具を出すように。



空中飛び道具を放つ中パンチと、飛び道具の2 HIT。1 HIT、飛び道具は必須技だ！



ダッシュ強パンチで一撃放ち、転ばさないためにしゃがみ中キック。仕上げはワールウィンド！



## シルバーサムライ

分身してから本領を発揮するシャイなサムライ

普段有効な連続技はないが、手裏剣一発で6 HITするためあまり気にならない。連続技を狙うのはX・Pの分身を使ったあと

だ。分身にも攻撃判定があるので単純にヒット数は増えるぞ。ここで叩き込みたいのは接近してからの百裂刀だろう。



十ボクタンを前に入れて強キックがサムライの基本戦術の要になる。



分身したらとにかく接近。とにかく刀を振り回しておこう。



当たっても当たらなくても手裏剣は出す。当たればランキー。



接近したら百裂刀をお見舞いしよう。密着状態だと20 HITは確定。

### おまけ 担当ライター X-MEN奮闘記

原作のアメコミも読んだことがない私は、安易に女の子というだけでストームを使うことにした。お姉さんは強く、特につむじ風は速く判定も強力だった。しかし、熱戦が繰り返されるうちに自分の

中でストームの限界を感じてきた。コイルの使い方がうまいオメガレッドに惨敗し、それに魅せられてあっさりキャラ変更。今度は待ちアイスマンに敗れ……などと、熱い思い出がある一作だ。



その時の強さでキャラを変更しても強くなれないと、改めて教わりました。







## オメガレッド

うまく決まれば気絶する強力な連続技が！

パンチからキックにキャンセルが効くのを利用すると、強パンチ→強キック→弱オメガストライクが連続技となる。これが決まれば気絶させることも可能。画面端では弱オメガを中威力にしないと当たらない場合もある。気絶させたらオメガデストロイヤーを密着して食らわせてやろう。



飛び込み攻撃→中コイルも連続技に。コイルで投げたあと空中ダッシュ→中コイルで倒れている相手に追い撃ちも。



オメガストライクが当たらない相手には、手数多さを優先してしゃがみ強パンチ→強キック。



## センチネル

隙の大きい通常技をキャンセル必殺技でフォロー

ミサイルやレーザーまでも通常技扱いという特殊なキャラ。ということはもちろんキャンセルが効き、強パンチ→ロケット

パンチなどが有力となる。HIT数こそ少ないが、攻撃力が高いので問題はなにもない。主に写真の連続技を多用しよう。



ジャンプボタン→強キックで2・3HITさせる。



ダッシュ中キックで数HITさせて、宙に浮かせたなら……



しゃがみ強キックの1発目をキャンセルして弱ロケットパンチだ。



それをキャンセルして強のロケットパンチで決まりだ。



## クロス

狙うチャンスは少ないが威力は抜群

オーソドックスな連続技だが、飛び込み攻撃→強キック→強パワータックルの3HITが有力。しゃがみ強キックで転倒後、弱パワータックルでの追い撃ちも可能。Xパワーが溜まってたら追い撃ちにはスーパーダイブで。これはコマンド入力後、↓+パンチボタンですぐ急降下させることが可能だ。



リーチの長いしゃがみ強キックで転倒させて、スーパーダイブで追い撃ち。



飛び込み強攻撃を叩き込み、そのあと強キックで浮かせて、強のパワータックルで追いかける。



## スパイラル

威力は低いけどヒット数が多いので爽快感あり

リーチが長く、ひとたび当たれば最高6ヒットする強パンチ。ダンシングソードを盾にダッシュから狙っていこう。また、キ

ックからパンチがキャンセルできるので、ダッシュ弱キックなどからも強パンチがつながるので多用したい。



まずダンシングソードを2・3発発射して、すぐにダッシュする。



中キックによる投げ技を決めたあと、相手が転倒したら……



ダンシングソードが当たったら、強パンチを叩き込もう。



やはり強パンチで追いうちを仕掛ける。これだけで6・7HIT。

## 気になるなら聞いてしまおう！ CAPCOMミニインタビュー

主にアーケード版との比較で質問した。答えてくださったのは開発の方だ。  
Q①キャラが大きい気がするの？  
A：同じ大きさなんですが、サターンの性能上大きく見えるのでは？  
Q②技の中間グラフィックが削られているように思われるのですが。

A：削っていないと言えばウソになりますが、ほとんど気にならない程度だと考えております。RAM容量とバランスの関係で若干そうになっているものもあります。  
Q③例の拳を極めし人は出るのですか？ またボスキャラは使えますか？

隠し技などはどうでしょう？  
A：ぜひ買って試してみてください。  
Q④：サイロックの挑発は？  
A：初期設定はL、Rボタンで対応します。オプションで変更可能です。  
Q⑤社内で人気のあるキャラは？  
A：ウルヴァリン、サイロックです。



完成度は非常に高い。こんなに大きな人だって、もう懸れまくりだ！



# バーチャコップ

●セガ●発売中●7,800円(銃同梱)/5,800円(ソフトのみ)●ガンシューティング●2人同時プレイあり



## 段位認定モードの他に 隠されたモードを見たか?

前号ではゲームをクリアすると段位認定モードが出ることをお伝えしたが、じつはもう1つ変わったことが起こっていたことにキミは気づいただろうか？

1、2、3面の順で進み、エンディングを見た後オプションに入ってみよう。見慣れない矢印が出ているはずだ。それが今回紹介するオプションプラスモードなのだ。

出現条件

ステージ3を最後にプレイ(1、2、3の順にクリア)し、ファンクを倒す(段位認定と同じ)



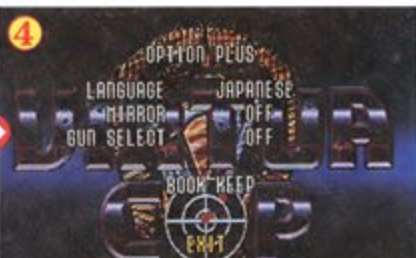
1 プレイする順番は1→2→3という順でなければ、ファンクは出現しない。



2 エンディングを見よう。難易度はどれでもいい。コンティニューもOKだ。



3 オプション画面に入る。画面右下の3つの矢印に注目。これを選択すると……。



オプション  
プラス  
出現!

別のオプション画面に入ることができるようになっている。VFにもあったオプションプラスモードだ。詳細は右ページを参照。

Scoop Check!

## 完全攻略に不可欠! これがライフの全隠し場所だ!

今回もう1つ明らかにするのが、アイテムとして出現するライフの場所だ。全ステージでたった3個

しか登場しないこの貴重アイテム。どれも隠されており、入手も困難。どこに隠されているか公開するぞ。

隠し場所はステージ2に2コ、  
ステージ3に1コ

GET POINT

ステージ2の敵



オートマチックが出る鉄塔の下を走り抜ける敵が持っている。一瞬だけ。

GET POINT

ステージ3の敵



2つ目は1階のロビーの廊下に現れる敵。人質2人が右に動いたら撃て。

### これがステージ2最初の最難関ポイントだ!

前号のインタビューでも出てきた隠しライフというのがこれ。ちゃんと段取りを考えないと取ることができないパズル的要素も秘めているぞ。知ってれば取るのは簡単!



まずは発  
打ち込む

ステージ2開始直後にドラムカンを3回撃っておく!



するとその場の敵が爆風で右に吹き飛ばはされ……



車の陰から数人の敵が現れ、中央の敵にサイトがついたら、ドラムカンを破壊!



木箱が壊れ、中からライフアイテムが出現する。シビアだぞ。

でたっ!



# オプションプラスの秘密をここに完全解説!

## オプションプラス 1 すべてが反転!ミラーモード

ポリゴン作品ならではのモード。背景やキャラなど、メインの表示がすべて左右反転表示になる。

### STAGE 1



あまり変化はないが、コンテナーの文字などに注目してみよう。

### STAGE 2



起伏の富んだステージはかなり印象が違ってくる。



2階オフィス内も敵の出現パターンが違う感覚に。最終ポイントのサラ像の回転も当然逆。

## Check オプションの内容にも変化が!



見た目だけでは変化はないので、気がつかない人もいるかも。

ファンクを倒してゲームクリアすると、通常のオプションモードにもいくつかの変化が現れる。どれも難易度に関するものなので、ひととおりゲームを終えた人は試してみると面白いぞ。

### 難易度が6段階に!

まずは難易度は3段階だったものが6段階に。基本的にサイトの速さで難易度が変えられているぞ。



### フリープレイも可能に!

もう一つはクレジット数の変更。最高9だったものが、無制限のフリープレイを選択できるようになるのだ。これで今までクリアできなかった人も、クリアできるぞ。



クレジット9以内にクリアできた人にはあまり必要ないかもしれないが、制限なしにプレイできるのはありがたい。特に2人プレイなどでは重宝するぞ。

## オプションプラス 2 テキストを英語モードに!

手軽に楽しめる海外版モード。ボスのセリフの字幕の消去だけでなく、各面のサブタイトルなども変わる。



リロードの表示も変更。変わって面白い。

## オプションプラス 3 すべての記録がひと目でわかる

この「BOOK KEEP」は、サターンで「バーチャコップ」をプレイしたプレイヤーすべてに関する細かな累計記録が表示されるものだ。ゲームをプレイした回数や時間などの他、段位認定でのトータルスコアなども記録されているぞ(通常のスコアは普通に記録されている)。



- NUMBER OF GAMES**  
1P、2Pどちらでもゲームを最初から始めるとカウントされる総ゲーム数。
- PLAYER GAMES**  
1P、2P側のゲームプレイ数。初回プレイの他、コンティニューも含む。
- TOTAL GAME TIME**  
上の総ゲーム数に対応する総ゲームプレイ時間。アドバタイズなどは含まない。
- AVERAGE GAME TIME**  
1P、2P両者を含めた、1クレジットに対する平均プレイ時間。
- LONGEST GAME TIME**  
現在の最長プレイ時間。クレジット数に関係なく、ゲームオーバーまでのもの。
- SHORTEST GAME TIME**  
上のものとは逆に最短プレイ時間。これもゲームオーバーになるまでのもの。
- HIGHEST POINT**  
通常のスコアではなく、段位認定で算出されるポイントの最高値。
- LOWEST POINT**  
上の最高点に対する最低ポイント。これに記録されると結構恥ずかしいかも。

## AM2研磯野氏がサターン版の裏技を語る!

磯野 最初はオプションプラスなんですけど、テキストの英語表示とブックキーブは、もともとアーケード版にも入っていたもの(※各店でディップ設定可)でして、それをそのまま残したものです。ミラーモードも、プログラムの大したものではありませんでした。手間のほうも、反転した時の判定データを変更した程度でしたが、内容的にはかなり面白いモードだと思います。ゲームを完璧に覚えた人でも、また違った感覚で新鮮に楽しめるはず。ちなみに、ミラーモードかけてサイトをオフにしてプレイすると、体で覚えている人のほうが間違えちゃうことも多々ありますから。あともう1つの大きいモードは、残念ながらまだちょっとお話できません。他にもいくつか裏技ありますので、今後これを含めて徐々に公開できると思います。ぜひ楽しみに待っていてください。



バーチャコップチーフ 磯野貴志氏

### ガンセレクトって何!?



今回紹介のオプションプラスモードには、画面はあるのに選べない「GUN SELECT」があるのに気づいただろうか? はたしてこれは何なのか!? 次号以降の展開に注目!



# ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま

●コナミ●12月15日発売●5,800円●対戦パズル●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

## いかにして返すか!

首を長くして待っていた「ぱずるだま」がサターンでもついに遊べる日がくる! そこで、アーケードや他機種版をやり込んでいる友達に1日も早く追いつけるよう、さっそく攻略編をお届けしましょう。これを読めばお正月には上級者(のはず)。重要なのは連鎖を組むことより、送られた後の復活だ。うん。

## ひとりでぱずるだま



↑同キャラ戦がないので、強いヤツを使うと楽かも。

↑ラスボスのおじさんが強い1人プレイ。勝てるか?

## ふたりでぱずるだま



↑ぱずるだまでは、キャラの違いもハンデといえよう。

↑対戦ではハンデもつけられる。必要に応じてどうぞ。

## VS まる子



こうげきだまパターン

## デコボコに積まずに待ち、一気に反撃

コンピュータ戦(1人プレイ)でも2人対戦でも、まる子はたいして強い相手ではない。基本的には横一列に同色のこだまを降らせてくるだけなので、こちらはその上に3つ以上横に並べて消すだけでOK。後は

そっくりそのまま相手に返せる。

ただし、こちら側のたまの積みかデコボコだと、とたんに返しにくい攻撃になるので、普段から3マス以上の平坦な場所を残すように心掛けよう。



無理に6マスぶん全部を平らにしなくてもいいが、こんな感じで横に3マス以上の平地を作っておく。



これだけのこだまを送られても、その上で横並びに消すだけで、勝手に下へ連鎖していく。

## 左側の2~3列でてきとうに粘ってから...

永沢くんのこうげきだまパターンは、まる子とほとんど同じタイプなので、返し方もそれを応用するだけでいい。

いちおう、コツとしてはフィールドの左半分で適当に連鎖を組んだり、4個消して

応じつつ、ガラガラになっている右半分にこだまが降ったら、その上で横並びに消して返すという感じだ。相手がかなり大量に連鎖すると左半分にもこだまが降ってくるが、速攻で返せれば問題ない。



最初はフィールドの左半分で粘るのが基本。とはいえ、デコボコにしないかぎり、右半分に積んでも大丈夫。



こだまが降ってきたらこうして返す。余裕があったら、もう少し送られるのを待ってから返すという手もある。

## VS 永沢くん



こうげきだまパターン



## せり上がるこだまに合わせる

おねえちゃんの下からこだまをせり上げてくるため「待ち」的な戦略は通用しない。しかもこだまの色が縦並びなため、連鎖で返すのはおろか、おおだまに解凍するだけでも大変だ。ではどう対処するかというと、下からせり上がってくるこだまの色に合わせて、あらかじめ縦に同じ色のたまを並べておくのだ。そして右端か左端のどちらかを、地道に掘り下げていこう（中央でもいいが連鎖数が減る）。時間はかかるかもしれないが、最低でも縦に3つ、あらかじめ上にいくつか積んでいれば2つぐらい掘ったあたりで横へ連鎖していくはずだ。

## VS おねえちゃん



後はできるだけ色を縦につなげていき、1カ所を集中して掘る。消極的な方法だが「掘らずに連鎖を組む」という無茶な戦法より百倍はマシ。

## VS 花輪くん



左右の端から掘れたいところだが、状況が悪ければ掘れるところから手をつける。花輪くんのこだまを返せるのは上級者の証だ。

## 確実な対処はない？

花輪くんのこうげきだまパターンは、色の並びこそ違うが、おねえちゃんのこうげきだまパターンが上から降るものと思っいい。返し方としては、やはり降ってくるこだまの色に合わせて、あらかじめ縦に同じ色を積んでおくというのが中心になる。しかし、こちらが積んだたまの隙間を埋めるようにこだまを降らせてくるため、結局はどこか1カ所を掘り返す作業を強いられるだろう。またもや消極的な戦法で申し訳ないが、降ってくる前にどれだけうまく仕込めるかが死命を制するとしか言えない。ばずるだまおじさんに次ぐ強敵だけに……。

## 中央から地道に掘る

山田くんのこだまは下からせり上がってくるが、見てのとおり同色が2列ずつくっついているため、2大強敵（おねえちゃんと花輪くん）ほど厳しくない。返し方としては、左右の端から1列ぶんを縦に掘るのが理想的だが、間口の広さを利用して中央から速攻で掘ったほうがいだろう。端から掘るより連鎖数は減るが、自分のフィールドが狭いと返す前にやられてしまうこともあるからだ。中央の赤を掘る際も、漫然と消すのではなく、左右の青、黄を利用して2連鎖を作るとか、4個消しを多用するなどして、チョコチョコこだまを送ろう。

## VS 山田くん



余裕があれば、左から青、赤、黄のたまをは込んでおく。後々に連鎖しやすい。中央の赤は2列だから速攻で掘っていく。

中央から掘ると連鎖しにくい。2〜3連鎖でも4個以上のまとめ消しをからめられるため、意外と多くのこだまを送り返せる。



## VS 丸尾くん



## こだまの隙間に並べるだけ

丸尾くんのこうげきだまは、縦に同色のものを降らせるパターン。しかも、一度に2~3列ぶんのこだまが降っても、「そっくりそのまま返してください」とばかりに隙間が空いているため、申し訳ないくらい簡単に消せるのだ。いちおうやり方を説明しておく、こだまの列の隙間、もしくはその横に、縦に並べて消すだけでいい。だが、簡単に返せるからといって侮ってはいけない。相手が大量に連鎖をするとこだまの隙間がなくなり、結果的に花輪くんのような強力な降り方になってしまうからだ。



相手側が少々の連鎖をしても、すぐには隙間がなくならないので、反撃のチャンスがあったら早めにこだまを解凍しておく、備えあれば憂いなしだ。



この写真の例では、降ってきたこだまの量が多くちよつとギリギリだったが、難なく消すことができた。本当ならもっと早めに消したほうがいいかもしれない。

## ためてから返すもよし

ともぞうは、丸尾くん、たまちゃんと同様に「ばずるだま」では（こうげきだまパターンが）弱い部類に入る。つけ加えるならば、こだまの返し方にも大差がない。と、ここで突き放してしまうと記事が終わってしまうので、少し補足しておく。ともぞうの場合は、左右の端から1列ずつ縦にこだまを降らせてくるので、とりあえずそれを解凍する感じで縦並びに消していく。こだまが2列ぐらいたまるまで待ち、連鎖の数を伸ばしてもいいが、しくじると隙間がなくなるのでほどほどに。



1~2列ぐらいたまるまでは、消したところでたいした連鎖にはならないが、どつとと解凍するのが得策。だいたいち老人をいたぶっても仕方ないし。



残り1列しかなくなつてからあわてて消しにくくつてのはまだマシだが、かっこつけて粘っているところまると隙間がなくなつて手遅れになることも。

## VS ともぞう



## VS たまちゃん



## 返すのは簡単だから...

たまちゃんはともぞうや丸尾くんと同じ対処でいい……と、終わらせてしまうわけにもいかないな。まあ、はっきり言えば、たまちゃんのこうげきだまは右から縦に並んで降ってくるから、3~4列ぐらいたまるまで待って消しましょう。ともぞうや丸尾くんのより、連鎖も簡単につながる。それから……解凍する場合はフィールドの上や下の3つよりも、中央のあたりで消すと、ダルマ落としよろしく連鎖がつながって気持ちいい。これはともぞうや丸尾くんにも言えることです。ハイ。



縦に同色のこだまを降らせてくる3人は、返すのは簡単なので、せめて消し方に少し工夫をしましょう。うー、といっても、単に真ん中あたりで解凍するだけ。



すると、解凍されたこだまが消えて、その上下がだるま落とし状に落ちてくる。さらに、その横で解凍、消えてゆくおおだまに船れて交互に連鎖していく。

### ライターから一言

「こうげきだまの返し方」がイマイチわかんない人は、うまい人に頼むか自力でばずるだまおじさんとの対決まで進もう。そして対処法がわからないキャラを自分でプレイして、おじさん (COM) の積み方を見てみよう。ほへら、いいお手本でしょ？ (大玉FAK)





## 闘神伝S

●タカラ・セガ●発売中●5,800円●対戦格闘

イエーイノ(死語) サタマガ愛読者のみんな、「闘神伝S」やっているかな? いきなり右の写真を見てビックリしてしまった人も多いだろうけど、これは「闘神伝S」の爆笑裏技なのだ。右下に記したコマンドを入力すれば、キミの家でも愛するキャラクターたちがデカ頭で登場するぞ。中でもオススメはデュークのデカ頭で、シッポのような髪の毛がメチャカワイイのだ。ちなみに、このデカ頭コマンドは、COM戦でのみ登場するガイア、ショウ、クビドーにも対応しているので、こちらのほうもぜひ、お試しあれ。

### いったい、このアタマどーしたの?



#### デカ頭モードの出し方

モード選択時に、L、Rを押しながらゲームモードを選択して始める。



デカ頭モードでラウンド1ファイティング。しかし、いきなりこれでは気が抜けてしまうかも……。

### そして、新コスチュームも!!

デカ頭以外にも、特定のキャラクターに限って裏カラーがあるという事実も発覚した。右下のコマンドでキャラを決定すれば、エイジは黒、ソフィアは銀、エリスは黒色にコスチュームチェンジする。クドイようだが、この3人以外には裏カラーは存在しないので、カインファンやランゲファンといった人たちは涙をのんで諦めてくれ。別に色が変わったからといってそのキャラクターの性能はぜんぜん変わらないので、これはお遊

び程度で使おう。しかし、エイジのブラック・コスチュームもいいが、エリスのブラックカラーはキテるなあ……。特にスケスケの部分がシースルー効果でお色気度200%アップですよ。エリス使いの人にはぜひ、試してみてくださいね。

カ、カツコイイ!!



ソフィアはこのように完全女王様状態になってしまう。銀色っていうのがすごくマブシイよね。ちなみに2Pも下のコマンドでキャラ決定すれば、裏カラー同士の対決になるのだ。



ああ、女王様～



爆発!! エリスの色気が

#### 新コスチュームの選び方

キャラクター選択時に、エイジ、ソフィア、エリスのどれかで↓を押しながら決定する。



# エリス再び!! ああ、愛しのクピード様、アナタはどうすれば倒せるの?

ヤッホー! 前々号で惜しくもクピードに敗れたエリスが復活!! 今日こそは、あの紅い戦士をエリスの短剣でブツ斬っちゃうよ。エッ!? クピードに会えないって? う〜ん、多分それはコンティニューしちゃったからじゃないかな? ガイアを倒す前にコンティニューしちゃったらショウにも会えないらしいね。とにかくがんばってショウを倒したら、いよいよクピード様の登場よ! まず、どんな技を使ってくるかわからないから様子を見よう。痛っ! うえ〜ん、この人の武器、リーチが長すぎるよ。これじゃあ、うかつに近づけないなあ……。

キャア、しかも飛び道具を2連発で撃ってくる〜。あ、その飛び道具は一度に2発撃てる必殺技なのね。やだあ、もう帰りたい。っと、戦意喪失のフリを見せて相手の懐へ…やったあ、見事成功! 懐にさえ入ってしまえば……と、その瞬間、相手の体が光った! あっ、その技は!? そしてエリスの運命やいかに…(下につづく)



クピード様とバトル開始! 赤いコスチュームに見とれていると、やられてしまうぞ。

## クピード様が使う、華麗なる技の数々!!



## 秘奥義、ミラージュセイバー!!

## クピード様を倒すには……

秘奥義ミラージュセイバー。なんて恐ろしい技なの? 危なくやられてしまうところだったわ。ここはひとつ、慎重に…あれ? クピード様ってこっちが近づくと側転するクセがあるのね。じゃあ、ワザと近づいて側転でかわしたところを攻撃すれば…へっへ〜ん、弱点みい〜つけた。側転で逃げた地点めがけて弱キック連打/(通称エリス乱舞)。さらに、右ページの簡易コマンドでフレンチキスが楽々出せるし、これで勝機が……やったあ、倒したよ! こんなワタシがクピード様を……(涙)。みんな、応援アリガト。エリス、勝ったもん/(エリス列伝・完)



クピード様と戦う時は、間合いが大切。接近すぎると投げられてしまうことも。

この飛び道具がクセモノ。ケズリ値もバカにならないので、確実に倒れてかわそう。



## エリスが勝った!

踊り子エリス勝利の囃子。この道のりは長かったよね。それだけにクリアできた時は涙モノなのだ。

## 闘神伝Sライター「町田エリス」、エリスへの熱い想いを語る!

「闘神伝S」を3号連続でやらせていただきましたが、読者のみなさん、どうでしたか? 結構、平均的に記事を作るつもりだったのですが、スイマセン、つい、エリスに感情移入してしまいました。最初は全キャラを使ってプレイしていたけど、ある日、使用キャラがエリスに偏っていることに気がついたのです。が、時すでに遅し。この段階で僕はエリスラブファイヤー症候群に

なってしまったのです。いやあ、でもエリスはイイですよ、ホントに。どこらへんがイイのかって? そりゃあ、アナタ決まってるじゃないですか。あのスケスケですよ。しかも、あのスケスケが黒色のシースルーなんかになった日にはもう、突撃ラブハート状態(わかるヤツだけわかれた。しかも、あの「負けないもん!」という勝ちセリフ。なんか、聴いた瞬間、胸にこみ上げてくるものがあ

ったのを覚えている。こんな経験、身に覚えのある人も多いんじゃないかな? ゲームキャラに感情移入してしまうというのは、けっしてハズカシイことじゃないと僕は思う。気味悪がって批判する人もいるが、放っておいてくれというカンジだ。まあ、こんな僕だけこれから面白い記事作りを目指していくのでみなさん、応援してください。

(HS町田店所属 町田エリス)

## I LOVE エリス♡





# 各キャラ簡易コマンドを全公開だ!!

ヤア、ヤア、エーイ、フレンチキッス!!  
あれ? なんかせんぜん必殺技が出ない……。でもお、このゲームってえ、必殺技コマンドがムズイしい、こんなの出るワケないってカンジじゃ〜ん。こんなセリフをつい、口に出してしまっているアナタに朗報! なんと、

必殺技コマンドを楽に出せてしまえるコマンドが発見されたのだ。各必殺技のコマンドは、下で表にしてみたので詳しくはそちらを見てほしい。表を見てわかると思うが、必殺技はモチロン、秘伝必殺技の簡易コマンドもあるので、これでフレンチキッスが出ない(なん

でフレンチキッスなんだ?) なんて悩みも解消されるぞ。友達と対戦するときも、技がなくて負けてしまったという理不尽な負け方も、これで解決だね!

ちなみに下表の色が違う部分は秘伝必殺技を表しているぞ。

## エイジ

簡易コマンドが使えることで、かなりの強さが予想される。裂空斬がカンタンに出るのがウレシイ。

裂空斬	↓→+X (Y)
飛翔斬	↓←→+X (Y)
流星脚	ジャンプ中、→→+A (B)
蹴撃弾	↓↓+A (B) (ノーマルと同じ)
百鬼猛撃剣	←↘↓↘→+AB
炎刃修羅破	← →→+AB (XY)

## カイン

やはりレイジング・サンが簡単にるのが魅力。レインボー・スプラッシュが連発できるのも大きい。

ソニックスラッシュ	↓→+X (Y)
テッドリーレイズ	↓←→+X (Y)
ショルダークラッシュ	←→+A (B)
レイジングサン	ジャンプ中、←→+A (B)
ヘルズインフェルノ	←↘↓↘→+XY
レインボースプラッシュ	← →→+AB (XY)

## デューク

サザンクロスが簡単に出来ることで、対戦ではかなり脅威的存在となることだろう。

オーガスラッシュ	↓←→+X (Y)
サザンクロス	→↓+X (Y)
デス	↓→+X (Y)
ヘルムクラッシュ	ジャンプ中、↓→+X (Y)
ジ・エンド	← →→+XY (AB)
ラ・フィン	←↘↓↘→+XY

## ソフィア

簡単に出来るということで、ぜひやってほしいのが高笑い。(意味はないけどね)

サンダーリング	→↓+X (Y)
オーロラレボリューション	↓←→+X (Y)
ラトルスネーク	↓→+X (Y)
コールミークイーン	←→→+AB
サラマンダー	←↘↓↘→+XY
高笑い	←→+ABXY

## ホー

ソフィア同様、やってほしいのが天地激笑(いや、ホントに意味はないんだけど)。

曇発破	↓↓+XB (YB)
曇々発破	ジャンプ中、↓↓+XB (YB)
喝砲烈	→↓+A (B)
曇怒呼車	←→+X
のび〜る斬り	→→+X (Y) ノーマルと同じ
轟曇発破	←↘↓↘→+XY
曇々班々曇班々	← →→+AB
天地激笑	↓↘→+ABXY

## モンド

通常技だけでも強いのに、必殺技が出やすくなった日にはもう……。対戦ではホドホドにね。

豪力天舞	↓←→+X (Y)
豪力風神	↓↘→+XY (AB)
豪力雷神	ジャンプ中、↓→+X (Y)
疾風上段突き	↓→+X (Y)
疾風下段突き	↓→+A (B)
超力大仏滅	→←↘↓+X
狂力邪紅烈舞	← →→+XY

## ラングー

大地撃沈弾、大地撃沈弾、大地……プレイ中にこのセリフを連呼するような気がする。

島と大地の怒り	↓→+X (Y)
大地の目覚め	↓↘→+AB (XY)
大地の怒り	↓↘+AB (XY)
大地の雄叫び	↓↘+AB (XY)
大地百祭	←↘↓↘→+XY
大地撃沈弾	↓+ABXY

## エリス

なにはともあれ、フレンチキッスを狙っていこう。理由? あの愛くるしいボイスを聞……。

ホーミングスワロー	→↓+A (B)
シックルダンシング	ジャンプ中、→→+A (B)
ソアーウインドウ	↓←→+X (Y)
アーククラッシュ	ジャンプ中、→→+X (Y)
愛・リボン	←↓+X
フレンチキッス	← →→+AB (XY)
スターダストナイト	←↘↓↘→+AB



SEGA

いよいよその姿を見せるマンクスTTに迫る。

# セガAM3研Rush!!

9月のJAMMAショー展示から早3カ月。話題をさらったアーケードマシンがいよいよ市場にデビュー！後半には「バーチャロン」のメカデザイナー、カトキハジメ氏のインタビューもお送りするぞ!!



## マンクスTT

- セガ
- 12月10日登場
- MODEL2基板

これまでの体感筐体で、スバリNO.1と断言できるデキ。ゲームセンターで見かけたら必ずトライしてみるべし!!

## セガのお家芸！体感筐体の真骨頂を見よ!!

サタマガ編集部はAM3研にお邪魔した際、筐体の試乗に成功。JAMMAショーの時とは断然にレベルアップしたグラフィック、ゲーム性に驚かされた。マフラー音も大音量、大迫力！体に汗をかいてしまうほど夢中で筐体を操り、マシンと体が一体となって画面上のコースを疾走する……。ゲームが終わったときの虚脱感と満足感を、ぜひみんなも体感してくれ!

この動きを体感せよ!



最初はカーブを切るのも難しいかもしれない。でも、なれると自転車に乗るような感覚で操作できるはず。

### 視点は2つ

視点は3つから2つに変更。どちらの視点も、疾走感はいままでレースゲームで最高峰と言える。



### MICHELINのロゴに注目!

マンクスTTの筐体には、よく見るとMICHELINのロゴステッカーが至る所に貼られている。これはフランスMICHELINの協力のもと、雰囲気作りに一役かっている。



コースもさらに美しく生まれ変わった。しかも、すごいスピードでスクロールするから疾走感も抜群だ!

### マンクスTT筐体スペック

「マンクスTT」にはサーボモーターの制御によってバイク自体が振れる体感機構『A.M.S』(ACTIVE MOTION SLIDER)の搭載でアクセレーションにより車体が左右に振れるリアル感と加速Gによる挙動を忠実に再現している。

「A.M.S」はショーに登場したトレーラー付きマンクスTTの倍、稼働スペースが狭く、しかも、



さらにシフト機構は50インチの本格的なフロントブレーキと、専用操縦桿が搭載されたマンクスTTの同種タイプが可能。



### オンステップ

マンクスTTには、これまでの体感筐体で、スバリNO.1と断言できるデキ。ゲームセンターで見かけたら必ずトライしてみるべし!!

### ド迫力のマフラー

アクセルワークによる音の変化は、マフラーの音質が変化し、バイクから響き上げる。



## コインを投入して筐体に乗れば、そこはマンクス島



イギリスとアイルランドの間に浮かぶ島国、マン島のロゴ。ここで88年も続いている世界最古のバイクレースが「マン島TTレース」なのだ。



バイクを倒して選択 スタートボタンで決定  
ラクシーコースト (初級) かTT (上級)  
コースにバイクを倒して選択する。

AT (オートマチック) がMT (8速マニュアル) を選んでレーススタート!



バイクを倒して選択 スタートボタンで決定

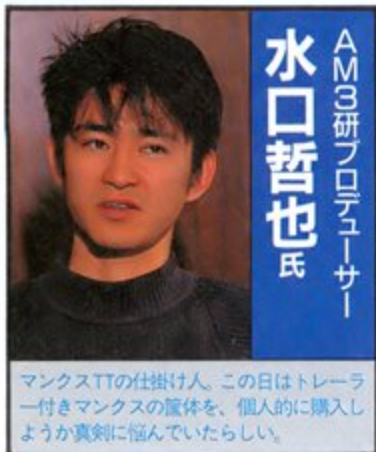


道幅が広いので、初心者向き。美しい自然環境の景色を眺めながらアクセルを踏み倒す。



実際のTTレースのコースをモチーフにして、一部コーナーサイドのコースを再現。

## 「マンクスTT」スタート直前インタビュー



AMR研プロデューサー  
水口哲也氏

マンクスTTの仕掛人。この日はトレーラー付きマンクスの筐体を、個人的に購入しようかと真剣に悩んでいたらしい。

本誌■まず現在の開発状況からお聞きしたいのですが……。

水口■実はデザインが月曜に終了で、ちょうどデザインのエンドをやっているんです。それができあがっちゃうと、完成度は70%くらいまであがります。先週ロケテストをやったんですけど、そのときはJAMMAショーのときから絵を全部変えてコースを1つ増やして、絵はとりあえず走れるように作って、木とか家とか適当に置いてって、あのときで50%でした。で、来週末で70%になりますから、あと残りの3週間で走行性能及びゲーム性を詰めて100%ということになります。

本誌■JAMMAショーなどの反響はどうだったんでしょうか？

水口■一般の方にやっていただく機会ってのはJAMMAショーとロケテストがあったんですよ。反応から

いうと、セガが久々に体感ゲームを出したということで、それをまず評価してくれる人が多い。今まであったバイクゲームにない形ですよね？で、最初はみんな戸惑うんですよ、倒れないって。でも1回覚えると、「あ、これおもしろい」「実際のバイクの感覚が味わえる」。こんな感じですね。この前のロケテストでも、やった人にどうですかって聞いたら「いや面白い」。何が面白って聞いたら「自分で駆る楽しみ、ゲームに遊ばれてるって感覚じゃなく、自分が抑えつけて自分が走っているんだって感覚がすごくいい」と言ってもらえました。例えば僕らがすごく気に入ったところがたくさんあって、音はほぼ完成型に近かったんですけど、グラフィックなんかはね、まだまだちょっと出すの恥ずかしいなって気持ちがあったんですけど、みんなグラフィックのことは何も言わないんですよ。音も排気音出るのがすごく良い。音とその体感性、自分で操作するっていう、それ自体がすごく面白くて、あんまり絵のことはどうでもいいみたいな感じでしたね。でもだからといって絵も手を抜くんじゃなくて、さらにグラフィックが綺麗になればよりすばらしいものになるってことですから。で、それは今ちょっとやっています。ほぼ終わりですけど。ゲーム性という部分でも、ただ走るだけじゃみんなすぐ飽きますから、そこらへんは残り30%で、ど

れだけゲームとして面白いもの、あるいは通信対戦して面白いかってところを追求します。

本誌■筐体のことで、JAMMAショーから何か変更とかありますか？

水口■見た目が変わったところはないです。ただ、内部でいろいろとテストなり、耐久テストなり、調整をやってるんで、見えないところではリニューアルされてますよ。それはパーツだったりプログラムだったり。本誌■基本操作はオンステップ？

水口■オンステップのみですね。一応、足は下に置けますけど、非常にやりづらい。ツインタイプは乗っても、置いてでもできるようにしています。本誌■シフトチェンジ部分の変更はありますか？

水口■もうちょっとわかりやすい、視認性の高いものにしたいなど。でもやりづらいって不満は、JAMMAショーの時からちょっと変えてるんで、この前のロケテストではあんまり不満がなかったですね。ちょっと角度悪いっていうのを少し直そうかと思っています。

本誌■BGMなんですけど、今回はどんな風に考えてますか？

水口■今回、藤井くんっていう、スタッフに音楽を任せました。実際藤井くんもマン島にいて、そのときに感じた雰囲気なんかを確認して、曲作りしました。BGMは自分の好みで選べるようにしたいと思っています。

本誌■サターンへの移植はどうでしょうか？ 体感ゲームですし……。水口■ちょっと特殊ですね。やるとしたら例えばラリーをサターン版に移植したときよりも、さらに間口を広げなきゃならないと思うし。そのときに間口を広げる材料がどれだけあるかと。ただ、バイクで面白いゲームって絶対できると思いますよ。本誌■最後にリリース直前の一言をお願いします。

水口■年末にやっぱりやってほしいんですよ。年末にこのTTのエグゾーストの音を、日本中のロケーションで鳴り響かせたいんですよ。それやっぱりみんな思ってる、すごくスケジュールもキツイんだけど、本当にスタッフが毎日泊まり込みでやってくれてるんですよ。デザイナーもプログラマーも、サウンドもメカのチームもね。だからきつといいものに仕上がると思います。そのスタッフのがんばりを、年末に見てほしいということですよ。一度またいでくれてことよりも、またいで、スロットルを1回開けてみてほしい。周りから見ないで自分でまたがって、エンジン音や排気音を感じてほしいですね。で、ちょっと反応を見ると「あ、何あれ、すげえ変な動きしてる」ってみんな見てるんですけど、「ちょっと恥ずかしい」って行っちゃう人もけっこういたんで、恥ずかしがらずにぜひ一度経験してみてください。

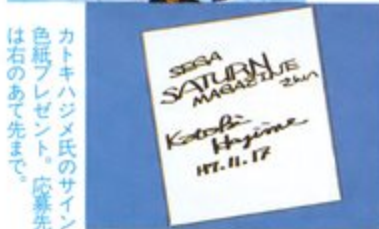


# BIG NEWS 「電腦世紀バーチャロン」早くもサターンに移植決定!!

JAMMAショーで1番人気をさらった「バーチャロン」が、サターンに移植が決定した。サターン版の開発チームはまだ編成されていないが、来年からは本格的に移植作業を進めるということだ。アーケード版は、開発は終了しているが、諸事情により登場は1月予定となったが、カトキハジメ氏のインタビューを読んで、さらに期待を膨らませて待て!!



バーチャロイドを操作できる日も近い!! もうしばらくの辛抱だ!



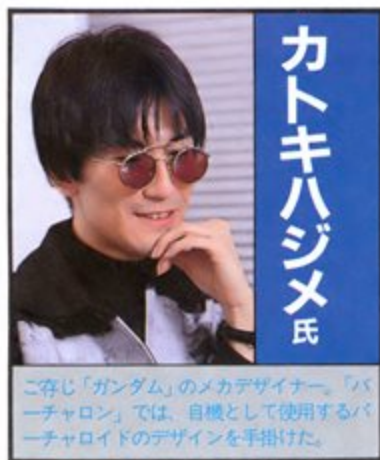
カトキハジメ氏のサイン色紙プレゼント。応募先は右のあて先まで。

## 「バーチャロン」ポスタープレゼント

左で紹介した、カトキハジメ氏のサイン色紙と右の店頭用の大型ポスターを各3名にプレゼント/ どちらもとても入手困難なもの。欲しい賞品をハガキに書いて送ってくれ。あて先は〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F サタマガ編集部「AM3 VR」係まで。



## バーチャロイドデザイナー カトキハジメ氏を直撃!!



カトキハジメ氏

ご存じ「ガンダム」のメカデザイナー、「バーチャロン」では、自機として使用するバーチャロイドのデザインを手掛けた。

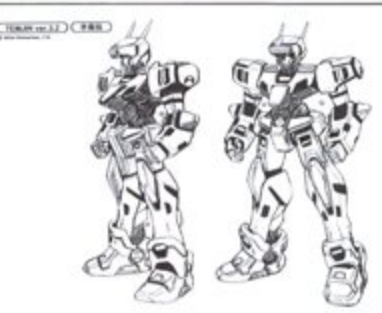
本誌「まず「バーチャロン」(以下VR)を手掛けるというお話は、どういった経緯からだったんですか? カトキ「いきなり電話がかかってきて、まさにそれだけだったんです。本誌「普段からセガさんとの接点は何があったんですか? カトキ「全然なかったんですけど、ちょっと尾崎さんとは前にごいっしょしたことがあったんで……。本誌「VRの完成版には8体入っています、デザイン上でこだわった部分とというのは? カトキ「これは互氏から(笑)。なにかフェーイエンに、大変こだわったとよく聞いているんですが……。尾崎「何回もいろいろやりとりして苦労したのは、バルーバスーパウでしょうか? カトキ「そうですね。フェーイエンはこだわったといえばこだわったんですが、狙い目と私の描いたモノが合ったのであっさり決まったん

ですが、むしろ苦労したものっていえばほかのなるんです。こだわりといえばバルーバスーパウとフェーイエン。まあ、全部にこだわりがありますね。尾崎「そうですね。カトキ「どれっていつかつたら何ですすねえ(笑)。尾崎「どれも印象深く(笑)。カトキ「どこかでいったと思うけど、脇役はいないんです、8体だから。数をそろえるために、とりあえずこ



んなので水増ししてみましたキャラってのはない。本誌「主役級のメカ、テムジンの見どころは? カトキ「最近、キャプションでいわれがちなのが、この「バランスはいいが、面白味に欠ける」って(笑)。そんなことはないです、おもしろいです。使いでがあるというか……。キャラクター性のハッキリしてるヤツは、トンカチが飛ぶとかの面白さが目立っていますが、テムジンはいろんな武器があっってお得な感じがしますよ。尾崎「テムジンはやっぱり一番最初に出てきた機体なんで、その後に出

てきた機体全部の基本ですし、頭はヘッドギアで背中にはサターンで、なおかつ足はバスケットシューズとかといった感じでした。カトキ「最初のテムジンなどはライデンの段階で、けっこう全体的なデザインコンセプトというのが程度固まっていたので、後半のほうはわりとすんなりできましたね。



本誌「武器のデザインは、カトキさんはどのへんまでタッチしたんですか? カトキ「各キャラクターの武器なども打ち合わせの段階で、各々アイデアを持ち寄って決めているので、みんなそれなりに俺が、俺のアイデアが、と(笑)。みんなが思っているんじゃないでしょうか。だから最初にその一言は誰がいったのかとかはもはや不明で、ドルカスのトンカチも何となくそういうタイプが必要だろうとみんなが思この日はカトキさんの他、AM3研の互さんと尾崎さんも同席してくれた。続く次号ではカトキさんや尾崎さんにツッコミを入れられ、困りまくる互さんにも注目してくれ!

った。だからみんな「ああ、俺の思った通りになった」って思ってるハズ(笑)。本誌「8体ができるまでカトキさん自身、ラフは、何体ぐらい描かれてここに至ったんでしょうか? カトキ「いや、そんなに無駄はなかったですよ。ごく初期にコンセプトがはっきりする前は、あれこれ描きましたけれど、もう描き始めちゃってからは決めてかかっていますから、ボツになったのはないです。本誌「機体の名前の由来は? カトキ「それはもうこちらの互先生に。僕も聞きたいな。互「かなり大変でしたよ(笑)。テムジンにしても、最初みんな1号機としか呼んでなくて、名前のない時代がずっと続いていました。それで、なんかチームのやつとか、勝手に自分独自の名前で呼んでたりして(笑)。いかん、このままでは早く何とかしなくては、という危機感ばかりがつのりながらも日々の雑用に追われて……。ああっそうだ!! (以下 次号に続く)





PRESENTED by SEGA



# セガAM2研

OFFICIAL CORNER

# Express Neo

Vol.13

いよいよ1周年を迎えたこのコーナーも、今回から模様替え。記念すべきリニューアル第1回目は、秘密裏に開発されていた超新作をスクープキャッチだ!!

SEGA AM R&D DEPT.#2

Express Neo

## あのソニックがAM2研から 対戦格闘で帰ってきた!!



こちらが試作中のキャラを配置してみたイメージカット。現在はまだソニックとテイルスの2キャラ分が作られたばかりだが、もうすでにMODEL 2のボード上では、1/60秒で動き回っているぞ。キャラの動きもなめらか!

このところ水面下で噂になっていたAM2研の超最新作が、ついにその姿を現した! 内容は、なんとセガのシンボルキャラ“ソニック”を使った対戦格闘ゲーム!! おなじみのソニックやテイルスらが、カラフルな舞台で自由に対戦を繰り広げるぞ。今回はこの超ビッグプロジェクトのすべてを鈴木部長のインタビューつきで徹底速報だ!!

PLAYER SELECT



上は仮りに作られたキャラ選択画面。どこかで見たような画面なのは、とりあえず気にしないように(?)。この2キャラの他にどんなキャラが登場するかも期待大だぞ。

## Sonic is Come Back!!

## ソニックついに次世代へ!

もともとソニックのデザイン自体、作られた当初からCGをイメージしたものだったそうだが、実際にソニック

が本格的なリアルタイムCGでゲーム化されたのは今回が初めてだ。見事な躍動感を見せる動きは、感動的だぞ!



上のイメージ画面では、ステージの周囲にロープはついていないが、実際にはロープのような囲みが入る予定だ。ポップな色の床のパターンや懐かしい背景の景色は、ソニックファンも感涙だね!

ソニックシリーズでは、ソニック以上にファンが多い弟分のテイルス、おなじみの2本のシッポもちゃんと再現されているぞ。空を飛ぶ技も採用されるはず?



かわいいテイルスも勝つとこんな勝ちポーズを見せてくれる。この時にどんなセリフを言ってくれるかも、今から興味深いところだ。「VF2」同様、キャラによっていろんなポーズを見れるはずだぞ。これは楽しみ!



勝ちポーズもこのとおり!

# Fighting Sonic!

スクープ!





AM2研  
特別インタビュー

# 鈴木裕

YU SUZUKI  
AM2研 部長

AM2研から突如発表された超新作は、やっぱりこの人が話すか。今回は企画の起ち上がりから、その魅力まですべてを語ってくれたぞ。はたしてその真実やいかに？

ソニックのキャラで対戦格闘。この誰もが考えそうで、誰もがやらなかった企画がAM2研から誕生する。言うよりまずはやれば実感する、その楽しさと新たに広がる可能性……。これを読めば一気に注目作だぞ！

## 本来のソニックの魅力を生かした格闘を

本誌■まず、今回の新作について、なぜAM2研さんからソニックが急きょこの時期に登場するのかをおうかがいしたいのですが？

鈴木■もともとは偶然だったんですけど、AM2研で「バーチャファイター」とか「ファイティングバイパズ」とか作ってますよね。で、遊びで、スタッフの1人がその中にソニックを入れてみたんですよ。それを見てみたら、いやに良かったんです(笑)。

それで私がこれは製品化すべきだと判断しまして……。ですから、今は業務用のMODEL2で動いています。本誌■「ソニックで格闘」というと、いろいろな意味で違和感も感じなくはないのですが、そのへんは？

鈴木■そうですね。私も企画書で、「ソニックの格闘」なんていうのが上がってきたら、たぶん「どうかなあ……」って思ってたと思います(笑)。でも、実際に動いているのを見ると、すごく面白いんですよ。本当に(笑)。

もともと、かわいらしいゲーム、要は「カートゥーン」って呼ばれるゲー

# ソニックによって格闘

ムは、業務用であまりヒットした例がないんですね。例えば、任天堂さんの「スーパーマリオ」とか、ウチの「ソニック」のように、ある程度家の中でプレイする時間があるものなら、話は別なんですけど、業務用のように2~3分というプレイ時間の中では、なかなかかわいらしさというのは表現しきれなくて、単にキャラクターの知名度を追いかけたもので終わってしまってることが多いんです。だから、今回の新作の話聞いたユーザーのみなさんの反応も、最初はピンとこないと思うんですよ。でも、実際にキャラを今動かしてみると、とても楽しいんです。

本誌■具体的にはどのへんがウリになりそうですか？

鈴木■まず、ソニックというキャラが2頭身とか3頭身とかなので、画面内に占める顔の面積が大きいですよね(笑)。このおかげで、キャラのアピール度は非常に高いですし、今までの格闘では十分見せられなかった顔の表情もバッチリ見せられるんです。これは見てても楽しいですよ。後は、キャラをいかにソニックらしく見せるかですね。ソニックのイメージは「クール」ですから。かわいいでもプリティでもなく「クール」。そんなキャラクター性を各キャラ

ラしっかり見せられると思います。本誌■AM2研さんの格闘という、「バーチャファイター」シリーズや最新作「ファイティングバイパズ」などがありますが、この「ソニック」はどんな格闘になりそうですか？

鈴木■どんな感じかと言われれば、やってて楽しくて、心がちょっとおだやかになる格闘でしょうか(笑)。残酷さがないから、やっつけても楽しいし、やられても楽しい。ただ、表面上はかわいくて、じゃれあってるような感じがしますが、我々AM2研がリリースするからには、格闘ゲームとして「VF」や「バイパズ」のような奥深さは入ってきますし、今まで培ってきた格闘ゲームのノウハウもすべて投入します。ですから、ちょっとアーケードに遊びにきたお父さんやお子さん達が、デタラメにボタンを押しても楽しんでいただける一方で、ゲームとしての奥行きは「VF」や「バイパズ」並にあるものになるはずですよ。今までは、「VF」が1/60秒の読み合いを必要とする一番ハードなユーザー向けの対戦とすれば、「バイパズ」はもう少しおらかな楽しみ方ができる対戦ですよ。言ってみれば「VF」が「F-1」のように1つ1つのコーナーを細心の注意を払って攻めていくスパルタン

## 走る！ 飛ぶ！ 戦う！ ソニック達が暴れ！

ソニック達の戦いの場は、今のところ「ファイティングバイパズ」のように、リングで囲まれたステージになっている。だがこれは、ソニック達の自由度を奪うのではなく、逆により多彩な攻撃方法を生み出すことになるはずだ。蹴る、殴るだけでなく、従来の格闘になかったさまざまな攻撃が飛び出しそうぞ。キミ達のアイデアも募集中？

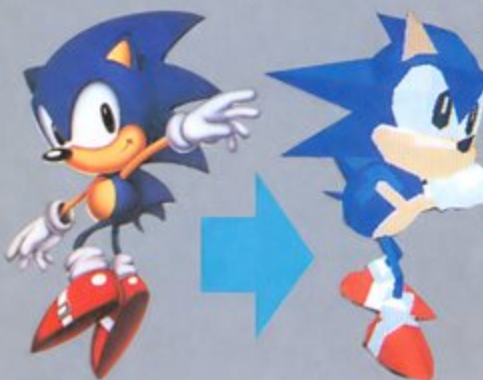
コーナーやリングを利用した技は、まさにソニックにピッタリ。



敵のいるほうに首の向きがちやんと変わる。視線も確認できるぞ。



こちらはプロトタイプのものでリングを使ったイメージカット。指の間隔もしっかり動かすそうぞ。



体当たり、蹴突き攻撃など、「バーチャファイター」とはまた違った楽しい戦いが楽しめそう。ガンガンいこう。





# ゲームは大きく変わる!

な感じだとすれば、「バイパーズ」は「インディ」のように、ラフでいて違った面白さを持っている。とすれば、「ソニック」はそれらよりも一歩下のユーザーの方にまで対象が下がるような位置づけにあると思いますね。本誌■技はどんなものが出てくるのかも気になるのですが?

鈴木■そうですね、もともと架空のものが題材ですから、いろんな楽しい技が出せると思います。スピアタックとか、ロープを使った三角飛び攻撃とか、飛んだり跳ねたりが今まで以上に楽しめると思います。本誌■これからの作業で、「ソニックらしさ」というのはどう表現していくられますか?

鈴木■まず、顔の表情はつけたいですね。とびきり豊かな表情を。とにかくキャラの顔が大きいからです(笑)、そのへんはつけやすいと思いますよ。人間の表情を表現する時に、目の動きとかってすごく重要なんです。「VF2」の時はキャラの首を動かすことで、それを表現していたわけですが、これにキャラの顔の表情が画面でキッチリ認識できれば、また新鮮な雰囲気が出せると思いますよ。本誌■中裕司さんや大島直人さんといった、元のソニックを作った方々からの反応はいかがですか?



殴る、蹴るも、三頭身だから楽しいのだ。ソニックの新たな魅力が次世代格闘で開花する!

鈴木■彼らには、つい2、3日前に見てもらいまして、かなりいい反応をもらいました。「思った以上にキャラクターがよくできていて、1/60秒で自由にソニックが動くこんな感じになるんだ……」っていろいろお話をしました。僕らとしても、今までセガ全社をあげて、十分な注意を払って作られてきたソニックのイメージを崩さないよう、いいものを作りたいですね。

本誌■海外での展開や、サターンへの移植についてはいかがですか?

鈴木■欧米で以前取った調査では、ティーンエイジャーのソニックの認知度は、ミッキーマウスより高いという結果が出ているくらいですから、海外での反響は非常に楽しみです。それと、今回はMODEL 2の作品なので、サターンへの移植は、2~3カ月ですぐにできることはないでし



## 現在の完成度は2%…だが……

### AM2 研開発チームより

現在の開発状況は、まだほんの2~3%というところです。あるデザイナーが、あるゲームの開発の合間に、ほんのいたずらのつもりでモデリングしてみたテイルスが、事の始まりだった今回の企画。今はスタッフ全員が、ノリにノって、キャラの表情やオーバーなアクションなどを作っているところです。ちなみに、今回お見せしている背景などの画面は、デザイナーが

2日ほど徹夜して作ってみたものです(笑)、今後ドンドンいいものになっていくと思って期待してください。もともとソニックが生まれた時代には、MODEL 1のようなCGボードも存在していませんでしたので、今回は初めてソニックが3DCGの中で自由に動き回る姿をみなさんに見ていただけたと思います。新しい対戦の魅力をきってお見せできるはずですよ。

### スーパーソニックは?



シリーズの「2」以降では、究極の形態として「スーパーソニック」も登場したが、開発陣にはこんな演出もぜひ採用してほしいよね。

### ステージは?



ステージの演出についても、シリーズ中にいろんな舞台が登場したソニック。カジノ面のような楽しいステージもあると楽しいよね。

よう。でも、サターンへ移植された時の効果は非常にあると思いますよ。こちらも期待してほしいですね。本誌■アーケードへの登場はいつくらいになりそうですか? 鈴木■詳しいことは話せませんが、通常のゲームは開発の開始から10カ月から12カ月程度要しますが、こ

れはもう少し早く、夏ぐらいには出したいですね。本誌■手ごたえはいかがですか? 鈴木■まだ2~3%のデキなのに、非常にいい感触を社内の人からもらっていますので、とにかく面白くなると思います。期待してください。(11月13日、AM2研にて収録)

## Check Point 挑戦者は誰だ! その候補達を大予想!

対戦格闘という、やっぱり気になるのが他の登場キャラ達。今までのシリーズを振り返ると、ソニックとテイルス以外にも、おなじみのキャラがたくさんいるのがわかる。ま

ずはその代表的なキャラ達をチェックしてみよう。ちなみに、旧ソニックチームからは、新キャラをAM2研で作ってほしいとの要望も出ているとか。これは目が離せないぞ!

Dr. EGGMAN

Dr.エッグマン

いわずと知れたソニック永遠の敵。ボスで登場? それともいろんなメカで登場か?

メタルソニック  
ソニックの性能を元に作られた究極のメカ。ボディの硬さと瞬間的な高速移動は圧倒的。



METAL SONIC

エミール  
格闘ものには女性キャラは必要不可欠。ならばシリーズ唯一の女の子エミールも採用確定?



AMY

ナックル  
「3」で登場したナックルは全米で大人気。壁を壊しまくるとはゲーム中にも生かせそう。



NUCKLE



……and New Character?

次号では生みの親のスタッフとの対談を実現! 必見だ!!



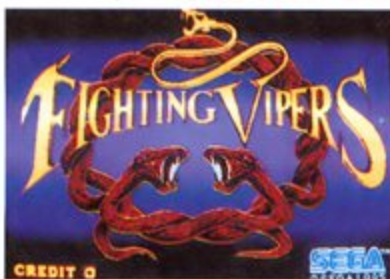


「ファイティングバイパーズ」チーフ  
**片岡 洋**

じつは現在某新作の開発に取りかかっている片岡氏。「バイパーズ」の今後を直撃だ!

本誌 ■ まずはアーケードでの反響は?  
片岡 ■ 非常にいい感触をもらってますね。やはり「バーチャファイター」と同じ操作系でしたので、もうすでに僕ら開発者すら勝てない人がゴロゴロいるぐらいですよ(笑)。ユーザー層もかなり多彩で、非常に好調な感じです。本誌 ■ 「バイパーズテスト」といったラ

**TOPIC 1** 好評「ファイティングバイパーズ」の今  
サターンへの移植はどうなる!?



ンキングモードもあるそうですが?  
片岡 ■ あれはお店側の設定で切り替えできるようになっているんですが、今回は段位とかでなく、単純に各キャラごとの最高得点が残るようになっていきます。こちらのポイントとなるのは、まず第一とにかく速くクリアすることで、速いほどポイントも上がります。また、勝ち率も1本相手に取られるよりも、ストレート勝ちのほうが、点数は高くなります。あと、技能点というのがあるんですが、これはいろいろ試

巷の対戦台では、そろそろ1回100円のところも出てきて、さらに人気に火がついてきた「バイパーズ」。アーケードでの反響と、気になるサターン移植の現状をチーフの片岡氏に聞いたぞ。

して法則を見つけてほしいですね。ヒントは単純に戦うより見て楽しい戦いほうをしたほうが点がいいようです。本誌 ■ アーケード版のほうは、最終的にどれくらい技が入ったんですか?  
片岡 ■ 連係技のバリエーションに関しては、「VF2」を超えるものになってますね。もしも続編を作るなら、そういう部分をさらに進化できると思います。本誌 ■ サターンへの移植はいかがです?  
片岡 ■ 技術的にすべての部分がクリアになったという状態ではありませんが、とりあえず、金網システムが一番のポイントになるでしょうね。単にぶつかって跳ねるだけなら簡単なんですが、感覚的にそれを違和感のないもの

に仕上げるのは、かなり難しいと思います。それと、アーケードは対戦メインで作られてますが、家庭用でしたら、やはり1人で遊ぶ場合が多いと思いますので、例えばストーリー性やデモなどの演出がいろいろと必要になるでしょうね。こちらも元のエッセンスはキチンと味わえる移植にできると思いますので、期待してください。



サターンへの移植も期待大の「バイパーズ」。今度も注目!

もう見たか?このシーン!

ゲーム中の派手な演出以外にも、隠された見どころがいろいろとある「バイパーズ」。対戦に夢中になるばかりでなく、たまにはこんなシーンも見ておきたいところだね。まずは、注目シーンをピックアップしてみたぞ。



ゲーム前のアドバタイズデモでは、各キャラの控え室での演出が流される。どれも個性が出ているぞ。



店舗によって遊べる「バイパーズテスト」。段位認定でなく上位3位までの最高得点を記録するモードだ。



「バーチャストライカー」に続いて実現した画面内広告。今回は看板などにペプシロゴが入っているぞ。

**TOPIC 2** 「バーチャファイター」CGポートレートシリーズ  
ラウ編・ウルフ編 12月8日

**本日発売**

ラウとウルフの最新CGモデリングが見れる「CGポートレートシリーズ」最新作が本日発売だ。格闘家としてだけでなく、料理人としてのラウの姿や、派手でリアルなウルフのプロレスシーンが満載の両作では、よりいっそう進化したCG映像が堪能できる内容になっている。実写との合成と、リアルなバトルシーンは、まさに「3」の映像を予感させる内容だ。現在は、残り4キャラ分のうち、1月26日発売のリオンと舜帝編が作業中とのことだが、モデリングのほうもかなり高いクオリティで仕上がってきているそうだぞ。今まで語られなかった豪華なラファール家での生活や、「3」の演出が一部導入されるといっただけに、こちらも目が離せないものになりそうだ。







# AM2研情報局

## VIRTUA SURF

ハニーちゃん各方面でブレイク!?

みんなからの質問にAM2研スタッフが直接答えてくれるAM2研オフィシャル出張局。今回も、耳寄りな情報がいろいろと入ってきているぞ。

●「VF2」のゲーム大会は全国レベルで展開されていますが、「ファイティングバイパース」のゲーム大会はないんですか? (東京都・中島健史・20歳)  
AM2研も安心(?)ください。こちらでも、着々と予定を計画中です。東京地区では12月10日に六本木GIGOで、12月17日には市川ガルボで予定されています。コスプレのハニーちゃんもきますよ。  
●新宿ジャッキーさんや池袋サラさんら



11月23日の「ゲームの日」に渋谷に出現した実物ハニーちゃん。コスパの協力により登場。

●「VF2」のゲーム大会は全国レベルで展開されていますが、「ファイティングバイパース」のゲーム大会はないんですか? (埼玉県・高島隆・18歳)  
AM2研も安心(?)ください。こちらでも、着々と予定を計画中です。東京地区では12月10日に六本木GIGOで、12月17日には市川ガルボで予定されています。コスプレのハニーちゃんもきますよ。  
●新宿ジャッキーさんや池袋サラさんら



大塚ギチ  
バーチャファイターをめぐる冒険  
新宿「ゲームスポット21」で盛り上げられた'93年から'95年までの闘いのクロニクル

「バーチャファイター」の登場前後におけるゲーマー達の動向をドキュメンタリータッチで描写する。時の熱い情熱が蘇るぞ。880円



魅惑のハニーちゃん三四回こんなのがUFOキャッチャーとかで出ちゃうかも?

チャジャンキー必読の本ですよ。  
●「ファイティングバイパース」のグッズは発売されませんか? (大阪府・宮下隆)  
AM2研も安心(?)ください。こちらでも、着々と予定を計画中です。東京地区では12月10日に六本木GIGOで、12月17日には市川ガルボで予定されています。コスプレのハニーちゃんもきますよ。  
●新宿ジャッキーさんや池袋サラさんら



試作中の「バイパース」でジャック・アーマーがポイント。

がうまくいくとカコブなんかも表現できるかもしれませんね。

●「コップ2」ではキャラによって性能を変えてほしいです。1面からだスマーティーは使えないし。(茨城県・鮎) AM2研も安心(?)ください。こちらでも、着々と予定を計画中です。東京地区では12月10日に六本木GIGOで、12月17日には市川ガルボで予定されています。コスプレのハニーちゃんもきますよ。  
●新宿ジャッキーさんや池袋サラさんら



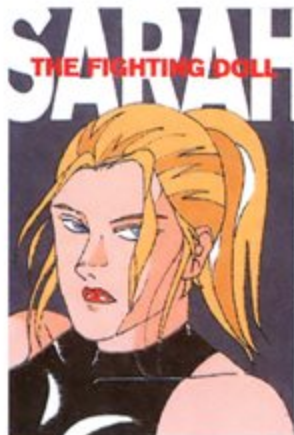
ジャネットを使い分けたいければ、1、2面から開始を。女性ファンなら3面から?

# AM2研ギャラリ

前号の年賀状応募者には、空前の数が殺到! 当選者はここに載るより高倍率かも……?



新キャラと影丸とは今までなかった発想ですね。次号で追求予定?



冷然な戦闘マシンのサラも「3」では変化が起きるかも……?

北海道・和泉朋樹(26)



さすが女性の方だけにマニキュアとは目のつけどころが違いますね。

神奈川県・オトリフル



ヒタヒタと人気の出てるボツキャラ。復活はないかなあ……。

埼玉県・A・I



うへん、太っちょ男への愛を感じるジェフリー。いい味出てます。

兵庫県・とびまる

# ハガキ大募集!



AM2研と「サタマガ」編集部共同制作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

採用者から抽選でTシャツ+αが当たるぞ!!

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品(音楽を含む)への意見や要望も、製作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には、上の特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。



京都府・桑山圭  
サターン版「バーチャコップ」もおかげさまで爆発的な売行きに感謝。アーケードの「2」もヨロシク。



NEW RELEASE  
TITLE CHECK!

発売前  
テストプレイ

# セガサターン ソフトレビュー

## SEGA SATURN SOFT REVIEW

「バーチャファイター2」が発売されても、発売予定ソフトは増える一方の年末サターン商戦。ジャンルも多種多様だから、2~3本は欲しいよね。どれを選ぶ!?



### このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の“参考意見”としてご覧ください。

発売予定ソフト (12月8日~12月22日)

REVIEWS

### Lady Users Group

#### 女性ユーザーズ



- 構成員
- 柳田理子
  - 青山ようこ
  - 出口かおり
  - みにい小梅
  - 鈴木あつこ

観光もせずにゲーセンめぐりで終わった名古屋旅行。再び名古屋へ行くのに今度は中心地以外のゲーセンの情報収集を…。またもや名古屋城は無理か? (ようこ)

### Game Mania Group

#### ハイローラーズ



- 構成員
- 池袋サラ
  - 作山軍曹
  - ロンドン小林
  - 居酒屋カゲ
  - ガイア佐伯

この寂しさはいったいなんだ? 三十路になったからか? 某誌に載って女達が俺を白い目で見ているからか? だれかこの隙間を埋めてくれ!! (池サラ)

### Guest Game Writers

#### ゲストライターズ



- 構成員
- TETSU
  - リアル鈴木
  - 網島不二屋
  - ジャムおじさん
  - 高坂亮一/他

サターン登場から1年経った今、サターンを持って良かったなあというのは最近みんな思ってるんじゃないかな。来年は業界No.1を目指して頑張るぞ (ジャム)

### ファーザー・クリスマス

12月8日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **5.33**

- ギャグ・コミュニケーションズ
- 5,800円(全年齢対象)
- ETC(エデュテイメント)
- コンティニューなし
- 1人用

基本は地図から地名を遠征だけヒントもあり

### 心がほんわかハートマーク

いわゆるエデュテイメントソフトってやつなんだけど、これがなかなかイイのよね。お子さま向けってたづけてしまえないほどのグラフィックが、かわいいもの大好きなワタシの心にぐっときてしまいました。お約束のミニゲームは、世界地理がお勉強できる、というモノ。イヤ味がないから、絵本チックに楽しむことができるのがいいね。これで、もう少し値段が安かったら文句ないんだけど、それってワガママ? そろそろ純粋に「ゲームじゃないソフト」が認識されるようになればいいのにな。(みにい)

**7**

### 絵本と社会科の教科書が合体

イヌ君とネコ君を追いかけてるうちに、世界中の有名な史跡だとか名所だとかを勉強できるソフトってところ。情報量とかも結構詰まってるし、多少テンポが悪いことを抜きにすれば、お子様にはいいかも。名所巡りがクリスマスかっ!? と思ってたら、ちゃんと長編ムービーも1本入ってる。でもメルヘンチックな雰囲気とは裏腹に、ファーザークリスマスさんが文句たれまくってたり、俗っぽい遊びとかを欲してたり、なんか変。そこそこメルヘンチックではあるが、ゲームと思っただけで遊ぶとはずず。(居酒屋)

**5**

### 昔見た絵本を思い出す……

サンタさんが主人公のお話を楽しめるけど画質がちょっとね。ラストのスタッフロールの字が読めないため、スタッフロール表示用のアイコンがあるのには苦笑してしまった。オマケでビデオも見れるが、そちらは本当にオマケという感じ。でも、ストーリーが6つのブロックに分かれていて、好きなところから再生できる点は、飽きっぽいお子様には親切設計で。ワンちゃん、ネコちゃんを世界各地から捜しだすモードはそれなりに楽しめるが、大人には飽きが早いかな。小さい頃にみた絵本を思い出さね。(グババ)

**4**

### クロックワークナイト~ペパルーチョの福袋~

12月15日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **6.66**

- セガ
- 6,800円(全年齢対象)
- ACT(3Dアクション)
- 制限コンティニュー制
- 1人用

ユニークなミニゲームが7つも入っている

### コレは超オトクだよ

サターンと同時期に発売されたソフトなので、今サターンを持っている人でもペパルーチョを持っている人は少ないと思うの。そういう人にはとてもオトクなソフト。ただの合体版なんて思うのは間違いだよ。上下巻がセットになっただけでなくオマケのゲームや特別モードがたくさんあってサービス満点だし、ビジュアルの質を上げたり細かいところで気が利いているのだ。ゲームをクリアしなければ見れない隠しモードも魅力。でも私が1番ハマってしまったのは隠しゲーム。お手軽だけど笑えます。(あつこ)

**7**

### やっと完全版が出た!?

開発スケジュールの関係で上・下巻に分かれてしまった「クロック~」が、なんと1本に収録されて登場。もともとはこのボリュームで世に出るはずだっただけあって、通してプレイすると「やっぱりコイツは上下巻そろってこそ“完全版”とか思う次第です。3Dポリゴンを存分に使った数々の演出や世界観はかなりイイんだけど、好みの分かれるキャラ(私はカワイくないと思う)設定や爽快感にかけける操作感はやはりマイナー感が拭えない。ポストオンパレードで使えるジンジャーもイマイチかなあ。(ロン)

**7**

### お買い得ではあるが……

これについては、2つの別々だったゲームを1つにして発売したことを評価したい。すでにペバを持っている人は複雑な心境だろうけど、本体を買ったばかりの人も多いし、なんといいっても割安感がいい。いろんなモードがあるのも。ただ、一部省かれているムービーがあるのは不満だね。ミニゲームを入れるなら、まず、本当の完全版を収録してほしい。隠しのミニゲームも7つと数はあるが、底が浅くてイマイチ。まさにミニって感じ。本編がオーソドックスなので結構遊べるから初めて買う人ならいいかも。(爆)

**6**



発売予定ソフト

ガンバード

12月15日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **7.66**

- アトラス
- 5,800円(全年齢対象)
- SHT(横スクロールシューティング)
- 無限コンティニュー制
- 1~2人用協力

2Pのキャラ同士の掛け合い漫才が笑える。

女性ユーザーズ

頭真っ白けの気持ちよさ

アーケードでご覧になった方はご存知の通り、システム的にはなーんも新しくない、オーソドックス極まりない作品。と書くとながティブに聞こえるが、いやいや、シューティングはコレでいいのだ。遊んでる時、なーんも考えてない頭真っ白状態で、反射神経だけを頼りに遊ぶことの気持ち良さ。パワーアップの少なさなどの不満も、シンプルに徹したためと解釈しよう。で、コレの本分は、キャラから演出、オープニングに至るまで、アニメノリに徹していること。やられて戻されるとムカつくけど、熱い1本です。(楢田)

**6**

自機はキャラクター！  
アーケードで人気のシューティングが登場。個性的なキャラ5人がそのまま自機なのだ。

ハイローラーズ

親切な作りに好感が持てる

フリーコンティニュー制で、猿でもできるモンキーモードから、達人でも厳しいベリーハードまで7段階のレベルが選べるのはグッド。縦シューというゲーム性を考えると、いかんせんその手の得意なマニアにしか受け入れられないものがあるが、それを苦手な人にも遊べるように作ったメーカーに好感を感じる。ゲーム中の処理落ちはほとんどなく、縦画面プレイのアーケードモードは完全移植といっても過言ではない。これで昨今の難易度高めのシューティングに挫折した人も、リハビリしてみてもどう？(元祖王様)

**9**

ゲストライターズ

誰にでも楽しめる家庭用移植

いいですね、業務用は結構シビアな判定だったのであまりやり込まなかったんですけど、かなり遊びやすくなっています。友達を呼んで、ぜひ2人プレイを楽しみましょう。ファンサービスもバッチリ。サターンモードの悪玉トリオの吹き替えは、タイムボカンシリーズのあの方たちで爆笑モノ。司淳氏はじめユーザー投稿のカラーイラストも見応えあり。スコアアタックモードがついていれば満点だったけど、それは贅沢な希望かな。オープニングのシネバック映像が、多少粗めなのはやや残念です。(綱島)

**8**

海底大戦争

12月15日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **5.66**

- イマジニア
- 6,800円(全年齢対象)
- SHT(横スクロールシューティング)
- 無限コンティニュー制
- 1~2人用協力

深海の恐怖が漂う動画デモは一度見れば価値あり。

遅すぎるのもイヤ

不条理なまでに難易度が高く、弾が画面に出まくりのアーケード版は、結構好きだったな。もう神経衰弱になっちゃいそうところがよかったのよね。デモやら細かい描きこみやらがよく再現されてるのはいいんだけど、スピード感がまったくといっていいほどなくなってしまったのは涙がでました。トロトロと進む自機とのんびりしたスピードで雨アラレと降りまくる弾……。これはちょっとないんじゃない？ もう少し基本をしっかりと作ってほしかったわ。ちょっとブンブン！(みにい)

**5**

戦略が要求されるSHT  
海底での戦いを描くアーケード移植。緻密なグラフィック、斬新な設定がウリ。

アイレムファンならやっぱ買い？

対空攻撃と対潜ミサイルというシステムが斬新なシューティング。まず、メチャクチャ描き込まれた絵は、猫も杓子もポリゴンというこのご時世に、スプライトキャラの意地を感じさせますな。水中しか動けない潜水艦のもどかしさがまたグー。ただし、難易度はかなり高め。これもアイレムらしいという言葉がピッタリでファンなら○。でもシューティングに爽快感を求める人には少々もどかしさを感じさせてしまうかも。大量に敵が出てくると起こる処理落ちまで再現してあるのはツライね。作り込みは認めるが。(佐伯)

**6**

辛抱強さが必要？

まず、このゲーム自体に対する率直な感想を述べると、やって疲れるということ。撃ち疲れるというのではなく、肩がこるというか。動ける範囲が面によってすごく狭いんだよね。当たり判定のあるなしも分かりづらい。移植の面で特に気になるのは、一瞬ではあるがボスの前で画面、BGMともに止まること。この世界観やセンスはじつにバツグンなだけに惜しい。もう少しバランスが良ければもっといい作品になったと思うのだが。もし、またアイレム作品を移植するなら、個人的に「Xマルチプレイ」を望む。(TETSU)

**6**

結婚~Marriage~

12月15日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **5.00**

- 小学館プロダクション
- 6,800円(全年齢推奨)
- SLG(人生設計シミュレーション)
- バックアップ(2コ)
- 1人用

別の人によって登場人物も変わる。

なんてライトな結婚！

全体的にあっさり風味。グラフィックもお稽古事などはENGLISHの文字やお花の絵1つで終わりだし、結婚させたいなら1人に絞ればあっさりできちゃう。なんか物足りないのよねえ。あと、お稽古事以外のパラメータがないのもなんか変。確かに結婚ってパラメータであるもんじゃないけど、そんならお稽古事だのってなくてもいいじゃん。不条理を感じる。だいたい結婚相談所で知り合い1年以内に結婚だもん、そりゃ賭けだぜよ。どうせならスピード離婚劇も入れりゃいいのに。期待してたぶんちょっと残念だわ。(かおり)

**6**

卒業の次は結婚  
「卒業」でお馴染みのキャラが結婚をモチーフに再登場。卒業Mの5人も登場。

お手軽すぎた結婚までの道

仕事して、帰りに習い事して寝る。平日は毎日それかーっ!! 今の生活と同じかーっ(泣)!! 休日はデートばかりかーっ!! さらに金と暇があれば5人全員とつきあってもOKなのかーっ!! デートの場所もみんな同じようなところだし、出会いも全員同じで芸がない。男女の駆け引きも少ないし、5人のうち3人は好みじゃないぜーっ!! ふた股かけてた女が包丁持って式場にくる、ぐらいのイベントが欲しかったな。どうも、勝手に話が進んで、勝手に結婚してるって感じ。目のつけどころはよかったんだけど。(居酒屋)

**4**

フタマタはイカンよ!!

1年で結婚まで到達させるという大前提の割には1週間のスケジュールを入力するだけ。選択肢さえも表示されないし、デートの場所もランダム。確かに楽だけど、なんか淡々としているというか、行動を簡略化しすぎている気もする。あと、日付に対するイベントが少なすぎ。お互いの誕生日や、クリスマスなんかは何かあってもいいと思うぜ。キャラクターやテンポの良さは悪くなんだから、もっと練り込んでほしかった。オレは加藤さんと結婚したんだけど、エンディングは誰でも同じ？ そうだとしたら悲しいぞ。(TETSU)

**5**



発売予定ソフト

ダイアス外伝

12月15日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **8.0**

- タイトル
- 5,800円(全年齢対象)
- SHT(横スクロールシューティング)
- 制限コンティニュー制
- 1~2人用(協力)



**不朽の名作復活**  
独特の雰囲気を持つステージや敵が魅力のシューティングが完全移植。全28面。

女性ユーザーズ

やっぱりムズい~!

あい変わらず難易度が超高くはあるけれど、なかなかよいデキです。ボス戦前の読み込みも短いのはさすが。グラフィックもきれいに移植されます。ただ弾数やキャラ数が増えると処理落ちしてしまうのはやっぱり、とは思いますが。あとなんてったってボスが堅い! いったい何でできてんだよって思っちゃう。EASYでやってもこれって絶対ツライわ。BGMも聞きようによっては精神世界入っちゃいそうだけど私は好きよ。面数が多いから何回でも楽しめるし、シューティング好きにはいいかも。でも手つりそう…。(かおり)

**8**

ハイローラーズ

これって避けられる?

基本的にゲームをプレイすることが嫌いな俺。そんな俺にも昔はやりまくったシューティングがある。それがダイアスとダイアス2だ。だが外伝がゲーセンに入った時は全くプレイせず見てるだけ。だってすげえ難しそうなんだもん。で、サターン版なんだけど音楽なんかはもう、やっぱりダイアス! って感じて◎。見た目も、演出の懲り方や派手さで◎。ただ、やっぱりというべきか難易度は超ヘビー。ボムが尽きたら先に進めないし。マニア向けと言われたらそれまでなんだけど、おじさんには辛いかも。(池サラ)

**7**

ゲストライターズ

激ムズだが秀逸

これは横SHTの名作! SHTとしての基本を押さえているし、ボスの破壊シーンや、背景の演出もサイケで突出している。BGMも「レイヤー」の時と同じく、YMO的なテクノ調サウンドが躍動する(特にコーラスが気持ちいい)。そして、なんといってもポリゴン風の滑らかな動きをするボス達は、デザイン、攻撃方法ともに秀逸。しかし、移植度という点で評価すれば、ゲーム中にほんの若干読み込みがあるとか、連射が遅いという意見も聞こえてきそうではある。恐ろしく高い難易度は、そのままだから安心してイイ!? (リアル)

**9**

DX人生ゲーム

12月15日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **7.0**

- タカラ
- 5,800円(全年齢対象)
- TAB(ボードゲーム)
- バックアップ(2コ)
- 1~4人用(対戦)



**あなたの人生は何色?**  
ボードゲームの定番、人生ゲームがサターンに初移植。イベントは約1,000個。

友達とやると……

ボードゲームの伝統的ゲームだけど、かなり手が加えられておニューな気分です。職業がかなり増えてるのもグー。ただ、職業選択はかなり不自由で、知力、体力、センスのパラメータで、なれるものがかなり限定されるのがツライ。あと、これらのパラメータや所持金を参加メンバーで取り合う場面が仕返し以外でも多々見受けられる。たぶん小学生が友達同志でこのゲームやったらコンピュータの人身御空を立てないとケンカになるぞ(笑)。まあ普通の女の子にはきっと受けがいいとは思いますが。(かおり)

**7**

なつかしのルーレットがイカス!

内容的にはあの「人生ゲーム」ですな。グラフィックや文字フォントを大きめに作ってある点はとても親切。ボード版と違うのは、ステータスを細かく分けて、総合優勝を決定するという「桃○」方式で順位が決定するという点。すべてを換金して順位を決定する、スゴすぎのボード版よりは納得のいくシステム。全体的にはマップ上のイベントが楽しいという点がこのソフトのウリだが、この手のソフトの共通した弱点「BGMがタルい」ということだけは、残念ながらこのゲームもクリアできていない。眠い~。(佐伯)

**7**

お客様の接待用どうぞ

誰もが知ってるボードゲームの定番ですな。「億万長者か! ○乏○場か!」という昔のCMが懐かしいっす。進学や就職、仕返しなど、オリジナルの雰囲気を残しつつ、イベント関係がパワーアップしていて、とてもいい感じ。特に、ルーレットの止まり方なんか、実によく再現されていてグー。また、マップがゴールプレイ時間に合わせて3種類用意されていたり、初心者向けにアドバイスしてくれる天使が登場するなど、ユーザーフレンドリーのシステムには好感が持てる。接待用に買って損はしないぞ。(グババ)

**7**

マジカルドロップ

12月15日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **6.0**

- データリスト
- 5,800円(全年齢対象)
- PUZ(並べ替えパズル)
- 無制限コンティニュー制
- 1~2人用(対戦)



**吸って吸って重ねろ**  
アーケードでも人気のパズルゲームがキャラを一新して登場。オリジナルモードもあり。

ちょっとひねってます

落ちモノゲーっばいけどちょっと違うこのゲーム。アイデアはなかなかだし、いいセンスはしています。ドロップの形がいろいろ変えられる点もちょっとうれしいし、攻撃アイテムがあるのもいいですね。でもこのゲーム、絵柄に似合わず結構ムズかったりする。何の気なしで始めちゃったりすると2面クリアするのが精一杯ってところ。なんかコンピュータって速いんですもん。まずはクエストモードで操作法と連鎖の腕を鍛えてからかな? でも爽快感をあんまり感じられないのが残念。キャラもイマイチ。(かおり)

**6**

偶然の入り込む余地なし?

見た目は新しいような気もするんだけど、じつは落ち物パズルをいろいろ複合せたような仕上がり。システムもまとまってるけど、縦に3つ以上揃えた場合のみドロップが消えるってのがクセモノ。偶然消えて連鎖しまくり、なんて爽快な現象が起きにくいんだよね。だから、ギリギリまで追い詰められても一発逆転はほぼ不可能。自分で仕組んだ連鎖だけじゃ、なんか寂しいっす。せめて斜め3つでも消えてくれりゃマシだったんだけどねえ。勝っても負けても、変な物足りなさが残るゲームなんだな。うーん。(居酒屋)

**5**

アーケード版の移植を熱望!!

スーパーファミコン版と違い、ちゃんと横7列あってノルマゲーも存在する。しかし、あのイカした7人のタロットキャラたちはどこへ行ったの!? サターン版のキャラも決して悪いデキではないけど、もとのキャラのレベルが高いために霞んで見えてしまう。これだけでマイナスポイントだ。ただ、パズルゲームとしての完成度は秀逸。「ぶよ」系の落ちモノに飽きたプレイヤーにはかなりオススメ。できればアーケード版との切り替えが入っていただければ最高だったが……。もしかして裏技で入っているの? (TETSU)

**7**



## 発売予定ソフト

## 湾岸デッドヒート



12月15日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **6.0**

- バック・イン・ビデオ
- 6,800円(全年齢対象)
- RAC(公道レーシング)
- 無限コンティニュー制
- 1~2人用(対戦)

おねえちゃんを乗せろ？

首都高を舞台にしたレースゲーム。助手席に乗ってくれる湾岸ギャルが10人登場する。

条件をクリアすると、この豪華ムービーが見られる。

## 女性ユーザーズ

## もっと改造したいな

高速道路を走るだけに景観もよく、アップダウンでの走りもよくシミュレートされています。車もいろんなセッティングの車種が選べてレースゲームとしては合格かな。でもせっかくだから車は自分で改造したかったと思うけど。なんてたってご自慢の車なんだからさ。でまあ、女の子を乗せてレースをするってんだけど、女の子の好みにあった走りじゃなきゃならないわけで。結構これはツライです。好みの走りじゃないと「お断りよ！」とくる。もうちょいかわいげがほしいなあ。ちとストレス溜まります。(かおり)

6

## ハイローラーズ

## 滑るような感覚はアレだ

出てくるギャルが生意気で、ヤル気をそがれる。ぶつかると文句言うしな。だが、キレイに走りつつ、そのネーチャンのニーズに答えた走りをしないとダメなので、それはそれでコース攻略は楽しい。レース内容も、道幅が狭い場所では抜きつ抜かれつするので、結構熱い。走るというよりは滑るように行くので、某なんとかレーサーみたいだが、それはそれでよし。コースも5つあるし、攻めがいがある。ただし、車が最初に3台しか選べないのが難か。ガンバれば増えるらしいが、そこまでやるかって言われると……。 (作山)

5

## ゲストライターズ

## トゲのある言葉が……

ナースやらスッチャーやら総勢10人のお姉ちゃん達から1人を選び、助手席に乗せてレースをするという趣向は買える。ところが、このお姉ちゃんときたら、プレイヤーがミスるたびに優しく罵声を浴びせてくれる。ここがちとたまらん。しかし、レースそのものとしてはなかなかで、結構楽しめる。ドリフトをキメながら敵車をバスした時なんか、気分は最高っす。マシンは実名ではないけれど、実車に似ているのでよしとしましょう。ちなみに、ビジュアルはやっぱりというか、しかたないというか、ガビガビっす。(グババ)

7

## ザ ハイパーゴルフ~デビルズコース~



12月15日発売

使用サンプルの完成度 **90%** 難易度 **難** 平均点 **7.33**

- ビック東海
- 5,800円(全年齢対象)
- SPT(ゴルフゲーム)
- バックアップ(1コ)
- 1~4人用(対戦)タップ対応

非現実的超コース

超トリッキーなコースで行うゴルフゲーム。ポリゴン処理を採用したリアルなグラフィック。

## どうやってそこまで行くの？

笑った笑った、すげー所にグリーンがあるんだもん。およそゴルフ場とは思えないコース設定。でもシステムは名作「マスターズ」と同じなのでとつきやすいでしょう。また、ショットも最大パワーが出るとワープやファイヤーなどのショットが打てるってのもいいですね。これ狙いで遊んでみるのもまた一興かと。それと各ホール、かなり無茶の極みな代わりに背景がきれい。パルテノン神殿やピラミッドがあったりと雰囲気作りはなかなかです。コース説明も元気があってナイス。普通のゴルフに飽きたらぜひ。(かおり)

8

## 本格的な悪夢のコース

コースのグラフィック、スイング時の選手の動きなどは本当に良くできている。岩が浮いていたり、溶岩が流れていたり、実際のコースレイアウトにとらわれない大胆なコースの設定も○。しかもゴルフゲームのツボというか、おさえるところはしっかりおさえているので、ただの“おバカゲー”で終わっていないところがニクイ。リアル指向全盛の時代に、実際のコースがシミュレートされてある作品ももちろん大歓迎だが、こういったゲームならではの発想で楽しませてくれる娯楽作品もやっぱり必要だよな。(元祖王様)

8

## ハイパーショットが難しい

トリッキーなコースがウリのデビルズコースの移植版。架空のゴルフコースならではの面白さもあるのでしょうが、ここまでくるとかなり好み分けられそうな感じですね。ちなみに、操作系はもはや確立した感のあるT&Eのもので安心。気になる画面切り替え時の表示スピードもほとんど気にならないくらい高速で快適だし。あとは4種類のハイパーショットがバンバン出せればOKといきたいが、これが難しい。ゲージMAXの場所で止めることは、私には無理でした。簡単使用の裏技があるなら1点プラス。(綱島)

6

## QUOVADIS(クオヴァディス)



12月21日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **5.66**

- グラムス
- 6,800円(全年齢対象)
- シミュレーションRPG
- バックアップ(2コ)
- 1人用●マウス対応

国家に引き裂かれた友情

美樹本晴彦がキャラクターを描くSFシミュレーション。主要メンバーは6人が登場。

各所には美麗なCGデモが採用されている。

## 女の子にすすめたいけれど……

ビジュアルがマクロス風、ゲームは銀英伝風。どちらも○年前、燃えた人は、やるしかないね！でも、マクロス好きにはこたえられない絵とストーリーでも、私はパソコンの銀英伝に挫折した人。艦船のデータが覚えられない…、陣形の使いようがわからない…。でもなんとか進めたのは、やっぱり最後まで見たいから。でもね、SLGが苦手だとツライです。女の子で買う人も多いだろうから、もうちょっとなんとか…。シャイニングシリーズライクに、とまでは言わないけど、もう少しお手軽に楽しめたかったな。(あつこ)

6

## キャラの生命感が感じられない

戦術シミュレーションだよ。美樹本キャラが見た目魅力的だけど、全体的な薄っぺら感がどうしてもつきまとうのはなぜ？ これだけの設定を用意して、ただひたすら昇進のために闘うというのはどうも腑に落ちないというか、プレイヤーのゲームに対する士気を減退させるだけなのではという気がする。まあ、シミュレーションが純粋に好きなヒトには、かえってこの程度がシンプルで遊びやすいということなのかもしれないが、私はそこまでマニアじゃないので、わからん。もう少し馬にニンジン要素を！ (佐伯)

5

## 演出要素が物足りない？

「本格的な」サターン初の艦隊SLGだけに期待していた人も多いと思うけど、どうも全体的に地味な印象が強いね。世界観はきっちり設定してあるし、複雑な人間模様を描いたシナリオもよくできている。加えて、同時移動、同時攻撃という、従来のSLGにない新しいシステムを構築している点も評価できる。だが、1つ1つの要素は決して悪くないものの、肝心のゲーム展開が、ストーリー進行のテキスト表示と戦闘の繰り返しで淡々としがちだし、見ための演出もおとなしくて損をしていると思う。惜しい1本だ。(ジャム)

6



## 発売予定ソフト

## テーマパーク

12月22日発売



ウォーリアーズの伝説を 19 ほど上げた方

使用サンプルの完成度 **90%** 難易度 **普** 平均点 **7.66**

- EAV
- 5,800円(全年齢対象)
- SLG(経営シミュレーション)
- バックアップ(5コ)
- 1人用



**遊園地を経営せよ?**  
パソコン版は世界的に人気の遊園地経営シミュレーション。難易度は3種類を用意。

## 女性ユーザーズ

## 作ってみたい遊園地

パソコンを持っていなかったばかりに「くう」と涙を呑んでいた、話題のゲームがサターンでできるなんて……/ 原作をプレイしたことがないから偉そうなことは言えないけれど、とにかく楽しいゲームよ。純粋にパーク作りを楽しめる「初級」モードが絶対おすすめ/ 株とか取引とかの部分がおもしろい、という人もいるみたいだけどね。まあ、楽しみかたは人それぞれ。

オプションで、ゲーム序盤に解説をしてもらうこともできるから初心者でも安心。これは押さえておきたい1本ね。(みにい)

**8**

## ハイローラーズ

## 感情移入が大切な1本

毎回斬新な素材をテーマにする、ピーター・モリニュー氏ならではの最新シミュレーション。ゲーム内容の自由度が高いのでシステムを理解するまで一苦労するものの、「ポピュラス」や「パワーモンガー」に通じる“箱庭的プレイ”がきちんと楽しめるところがウレシイ。ただ、設置できるアトラクションが限られているため、スペース効率を重視するとどれも同じテーマパークに見えてしまうところが残念。設計によって雰囲気ガラリと変わるような演出があれば良かったかもね。上級者向けだが、株はよくわからん。(ロン)

**7**

## ゲストライターズ

## 仮想空間で商売しましょ

鉄道や街作りシミュレーションと違って、積み木感覚で手軽に建物や道路を作れるのがいいですね。お客さん相手に商売できるところが大変気に入りました。流行のインターネットで商売するような感覚を味わえます。攻略法はいろいろあるのですが、メッセージ表示と、お客さんの吹き出しで誰でも簡単に遊園地の経営ができます。私は食べ物屋をいっぱい作りました(笑)。労使交渉とか、乗っ取りとか本格経営シミュレーションの要素も入って満腹です。でも処理速度がやや遅く、マウスで遊べないのは残念。(綱島)

**8**

## バーチャレーシング セガサターン

12月22日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **6.0**

- タイムワナーインタラクティブ
- 5,800円(全年齢対象)
- RAC(トラックレーシング)
- バックアップ(5コ)
- 1人~2人用(対戦)
- レーシングコントローラー対応



**5車種10コースで新登場!!**  
セガのアーケード初のポリゴンレーシングゲームを移植。10コース、3モードを用意。

## 車種が豊富なのはイイね

コースも豊富、車種も豊富、ゴーカートからF1までポイントを上げて進むグランプリモードも結構熱くなれるし、サターンオリジナルのコースを選択できるのもいいね。でもコースが見にくいところがいただけです。レース中に状況によって視点切り替えをするのは初心者じゃ無理だよ。せめてもう少しわかりやすい表示が欲しいな。物足りない音楽はアーケードと同じなのであまり触れないけど、爽快感は少ない気がするなあ。車種の変更ができるのだからF1にももう少しスピード感があっていいのに。(あつこ)

**6**

## 見た目はいいんだけど……

見た目は確かにキレイだし、新コースもたくさん用意されていて楽しい。が、メガドラ~32X版とコンシューマー機用「V.R.」を担当してきた私にとっては、この操作感覚だけではどうも納得できないものがある。こまかくカウンターを当ててハイスピードコーナリングするのが本作品の面白さだったのに、サターン版はマシンが常にアンダーステア傾向になりとにかく“曲がらない”のだ。結論としては、完全オリジナル作として見れば7~8点だが、「V.R.」というビッグネームに対しての移植度としては、マイナス2点。(ロン)

**6**

## 普通に遊ぶならまあまあ……

かつてAM2研の鈴木裕が、車に関する膨大なデータを集め、当時業界最強のセガ初のCG専用ボードを駆使して完成した名作が元のこのゲーム。現在のCG全盛時代の幕開けを切り拓いた往年の傑作の移植には、かなりの期待をしていた僕だが、今回のサターン版は、他社移植のせいか、見た目は似てるものの、車の挙動や中身は薄すぎ……というのが正直な感想だ。新規の多彩な車種選択や新コース、そしてカッコいいリプレイ画面など、普通に楽しめるレベルはあるが、熱烈なファンにはイマイチ。アクセスも遅いなあ。(ジャム)

**6**

## クリーチャーショック

12月22日発売



使用サンプルの完成度 **99%** 難易度 **普** 平均点 **6.0**

- データイスト
- 6,800円(全年齢対象・2枚組)
- SHT
- 無限コンティニュー制
- 1人用



**かなりバイオなつくりです**  
遺棄したアマゾン島を救出する、というストーリーのシューティングゲーム。全4面

## これは奥が深い!

シネバック映像バリバリで、奥は深そうなんだけど……難しいんですよ、これが。ちょっとしたコツをつかめれば、そこそこ進めるようになるんだけど、そこまで到達するのが大変かも。ゲーム序盤からいきなり難しいから、くじけちゃう人も多かな。マップが広いので、何度も遊べるのはいと思うけれど、分岐していない道でどちらに進むか聞いてくるのはどうかと思うなあ。時々ウザいとは思いつつ、ムービーで展開するストーリーの先が気になるところ。とにかく忍耐力で勝負って感じね。(みにい)

**7**

## 難しく大ショック

内臓っぽく、近未来チックな趣の迷路を自在に行き来し、グロテスクな敵を撃ちまくる……。こういうの好きなんだけど、なんかムカつく難しさなんだよな。敵(中ボス以上)は攻撃する瞬間しか弱点を見せないうえ、無意味に動きまくるし視点も微妙に変わる。さらに当たり判定がシビアで、回復アイテムは少ない。攻撃されてる間に一瞬だけ出てくる弱点なんぞ、狙いがつけられるカーッ!! 良く言えば、歯ごたえ抜群で末長く遊べるゲーム。難しいほど燃える人、根気があり余る人には勧めておきたい。(居酒屋)

**5**

## よく見ると可愛いモンスター達

やはりと言うべきか、新世代機は3Dポリゴンシューティングが目白押し。クリーチャーショックは、異形のモンスター達が主役。登場人物もそうですが、なんかコロコロしたイメージで恐怖感に欠けるので、スプラッタ物が嫌いな人にもお薦めできます。LRボタンでガードすることを覚えれば、比較的簡単に進めるので、アクションアドベンチャーゲームと考えるといいかも。残念なのは某ガンシューティングをやった後は、パッドでの操作が地味な作業に感じてしまうこと。次は業務用のドラゴンガンの移植を希望。(綱島)

**6**



### 発売予定ソフト

## 北斗の拳

12月22日発売



使用サンプルの完成度 **80%** 平均点 **4.66**

- バンプレスト
- 5,800円(全年齢対象)
- ADV(格闘アドベンチャー)
- 無限コンティニュー制
- 1人~2人用(対戦)

おまえはすでに買っている？  
テレビやコミックでお馴染みのキャラが活躍する格闘アドベンチャー。全6章で展開

描き下ろしのビジュアルでストーリーが進む。

### 女性ユーザーズ

#### 昔のアニメを思い出すね

ゲームの始まりに昔のTVアニメを思い出しましたよ。「ああ、こんなカンジだったな」みたいな。いざバトルシーンに入ってみれば画面の複雑さとは逆で目押しと連打の単純なシステム。必殺技は数多く使えらるとはいえこれは飽きてしまうなあ。ファンならバトルシーンのビジュアルやマニアックな必殺技で素直に喜べると思いますが、普通にやると移動画面は単純なうえ、意味のない移動シーンは飛ばせないし、なにかとイライラするのよね。北斗のファンなら欲しくなるソフトだろうけど、一般にはイマイチかな。(あつこ) **5**

### ハイローラーズ

#### 戦闘システムに難あり

往年の原作を知る者にとって、この物語の展開はとて嬉しい。レイやトキやファルコやらが1カットでも出てくると「おおっ」と言ってしまう。だが、肝心の戦闘シーンはシステムの練りが甘いと思う。連打とタイミング勝負で闘うので、こういう忙しいのが苦手な人は操作が大変だろう。慣れるまでは結構苦労するかも。技のグラフィックパターンが少なめなせいか、攻撃の途中などで、たまに不自然なところが見えるし、対戦もまともに強いのが描っていないので、飽きが早い。ファンなら買うか？(作) **3**

### ゲストライターズ

#### コマ切れの映像が気になる……

このソフトを楽しむには「北斗の拳」の世界を知らないダメ。なぜかといえば、ゲームのストーリーが原作終了後の後日談になっているから。元斗皇拳の位置づけ、北斗琉拳と神拳の関係、はては登場人物など、知っているのと知らないのでは感情移入度が全然変わってくる。ただ、知っているのに逆で「どうして!？」と首を傾げたいような展開もあるけどね……。対戦を考慮したため、バトルのアニメがキャラ単体のものしかないのは迫力不足。対戦はいらなかったんじゃないかな。あとアニメの絵も安い感じでX。(高坂) **6**

### ウィザースハーモニー

12月29日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 平均点 **5.33**

- アークシステムワークス
- 4,900円(全年齢対象)
- SLG(育成シミュレーション)
- バックアップ(3コ)
- 1人用●マウス対応

好みの女の子を育てる！  
主人公はリーダーとしてウィザースアカデミーの部員を指導していく育成SLG。

15人のキャラにそれぞれ個性があるぞ。

### そのテのファンにオススメ

学園モノでファンタジーモノというキャラクターを引き立たせる要素はタップリ。可愛い女の子はお約束。操作もカンタンで初心者でも安心。1番のウリは男の子を育てられること。女の子から見ればうれしい限りだね。……と夢のソフトのようだが、15人もいるのにメンバー以外のキャラがストーリーに登場しないのは寂しいね。イベントがランダムすぎるのも難点。それに結局主人公は男なので、男の子キャラをメンバーに入れても相性を上げたりする楽しみには欠けてしまうのがライなあ。性別が選択できれば。(あつこ) **6**

### 育てゲーの突然変異的内容

サークル(アカデミー)の責任者となった主人公が、仲間とともに前向きな活動を行っていく。仲間内での相性や、豊富なイベントなど、今までの育てゲーに新たな要素を付け加えた、そんな印象が強い。だがゲームスタート直後にまずまずの仲間を選択。自分の気に入ったキャラを入会させ、堅実に育てなければならぬが、情報が少なすぎる。ゲームを分析し、理解できる機転のよさがないと、このゲームの面白い部分が見えてこないのだ。今までの育てゲーに比べると、内容的にも斬新さに欠ける。(佐伯) **5**

### 絵柄に魅力がないのがやはり……

ファンタジー調の学園モノ育成シミュレーション。女性キャラ9人に加え、男性キャラが6人いるのがポイント。遊んでみるとそれなりに楽しめるけれど、やっぱり「ときめき」が感じられない。プリプリの目の中に星が光るくらいの絵柄のほうが個人的には好きなのですが。オープニングの主題歌や300種ものイベントなど、基本的な作りがしっかりしている分、絵柄のクオリティがどうしても気になります。だいたい左向きの顔ばかりで、ユーザーの方を見てないんだもの。ただ価格が控えめなのは評価できます。(網島) **5**

### 編集部総評

12月22日発売の「機動戦士ガンダム」は完成版サンプルが締切までに未着だったため、次号でチェックするぞ。期待の「セガラリー」「真・女神転生」も登場だぞ。

恋人と(いればね)ファースークリスマスで過ごすイヴ。恋人と(いればね…)人生ゲームで過ごすお正月。ま、現実は一人で黙々ガンパート(ようこ)

渋谷元帥は現在アメリカに行ってるので、今回からメンバーも一部変わった。次回から作山軍曹は一時離脱。池袋サラ氏の活躍にも期待だ。(口)

左でも言っているが、最近のサターンソフトの増大にともない、レビューのメンバーも強化中だね。強化される「サタマガ」編集部にご期待を。(ジ)

## 新着ソフトチェック!!

いよいよこのシリーズも6キャラ分まできた「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」。今回は、ウルフとラウが登場だ。5キャラ分集まったら、非売品のデュラルを狙え!

### バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ウルフ・ホークフィールド~

12月8日発売



完成度 **100%**

- セガ
- 1,280円
- ETC(音楽付きCG集)
- バックアップなし
- 1人用

プロレス界で無敵伝説を築いたウルフの生活と戦いをCG35点収録。曲は西田剛「チェインリアクション」

派手なプロレスシーンとカナダの雄大な自然を舞台にした数多くの新作CGが収録されているウルフ編。本編では、今までのシリーズでも、一番実写との合成が活用されており、CG技術の進歩とスタッフの慣れを如実に感じられる。同日に発売されるラウ編と比べ、ウルフ編のほうが、ボリューム的な満足感を得られるのも、ひとえに凝りに凝ったアングルと演出の賜物と言えよう。迫力満点のプロレスシーンと数多く描かれる動物達…。知られざるウルフの姿は必見だ。(ジャム)

### バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ラウ・チェン~

12月8日発売



完成度 **100%**

- セガ
- 1,280円
- ETC(音楽付きCG集)
- バックアップなし
- 1人用

最強の格闘家ラウの求める至高の料理と武術を描写。新作CG27点収録。曲は光吉猛修「金色の雨」

まずは、いきなり冒頭でアップの顔が映し出される進化したラウの姿。そのリアルな完成度は、まさに「VF3」を実感させる顔つきをしており、一気に期待を盛り上げてくれる。最強の武術・虎燕拳を身につけ、その一方で世界最高の料理人の名をほしいままにするラウ。この奇異なキャラクターを描くにあたっては、若干演出上の戸惑いを感じる場面も見られるが、特別出演の15~16歳頃のパイを見た途端、そんな部分も忘れることだろう。「3」に一番近いラウは必見だ。(ジャム)



# NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

## 次世代裏技リーグ

### 64 F-1 Live Information

セガサターン

#### グリッドと周回数を変える

bit級 栃木県・石井寛治・19歳

ゲームを始めて、マシンを決定した後のミッション選択画面で、特定のボタン(表①参照)を押さえたままスタートボタンを押す。すると、レース開始時のグリッドを1~22の範囲で変えることができる。また、コースの選択画面でも同様に、特定のボタン(表②参照)を押さえたままスタートボタンを押すと、残り周回数を1~9に変更できる。

いきなり1位&最後の1周に!



以下のコマンドを併用すれば、いきなり1位で、なおかつ残り1周という設定も可能に。

#### 表① グリッド対応ボタン



この画面で、以下のボタン+スタートを押すと、グリッドが選べるぞ。

押さえるボタン	グリッド
L、X、Y、Zとスタート	1
L、X、Y+とスタート	4
L、X、Zとスタート	7
L、Xとスタート	10
L、Y、Zとスタート	13
L、Yとスタート	16
L、Zとスタート	19
Lとスタート	22
スタートボタンのみ	24

#### 表② 周回数対応ボタン



周回数を要する場合は、この画面で以下のボタン+スタートを押す。

押さえるボタン	周回数
R、X、Yとスタート	1
R、X、Zとスタート	2
R、Xとスタート	3
R、Y、Zとスタート	4
R、Yとスタート	5
R、Zとスタート	6
Rとスタート	7
スタートボタンのみ	8
R、X、Y、Zとスタート	9

### 32 峠KING The Spirits

アトラスサターン

#### タイプGとHの車種が選べる

bit級 東京都・中塚靖邦・18歳

カーセレクトの画面が表示されている時に、L、R、Yボタンを押さえたまま方向ボタンの右を押すと、タイプGの車が選択可能になる。この後、もう1回同じ操作を行うと、タイプHも選べる(対戦モードは不可)。

タイプGの車が選択可能になる。この後、もう1回同じ操作を行うと、タイプHも選べる(対戦モードは不可)。



この画面でL、R、Y+右を押すと2タイプの車が登場。時はトラックで走るのが通か?



対戦モードでも同じ裏技が使えるが、残念ながらタイプGまでしか選べない。

### 16 F-1 Live Information

セガサターン

#### シフトの効果音を鳴らす

bit級 鹿児島県・AMD・15歳

タイトル画面が表示されている時に、Rボタンを押さえたままスタートボタンを押す。その後、いずれかのモードでゲームを開始すると、自車がシフトチェンジをするごとに効果音が鳴るようになっていく。

ちなみにこの裏技は、自車がオートマチックの場合でも、マニュアルの場合でも有効だ。



するとシフトに効果音が鳴る。音が鳴ると、やっぱりあったほうがいい?

### 裏技大募集

- 次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード(サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど)の裏技を募集しています。
- ハガキの裏(封書も可)に、ソフト名、機種、

- 裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。
- 同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

64ビット級	サターンソフト2本&図書券5,000円分
32ビット級	サターンソフト1本&図書券3,000円分
16ビット級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8ビット級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

### あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク株「セガサターンマガジン」編集部 「次世代裏技リーグ」係まで



# VIDEO-CD PHOTO-CD EXXA Electronic Book

## GUIDE BROS.

このページで紹介されているソフトは



**ビデオ CD**

●セガサターン及びV・サターンは、「ムービーカード」、「ビデオCDデコーダ」、または「ツインオペレーター」のいずれかを背面のスロットに装着して再生します。ハイサターンは標準対応なので、そのまま再生できます。



**フォト CD**

●セガサターン、V・サターンは、「フォトCDオペレーター」でシステムを読み込ませるか、「ツインオペレーター」を背面のスロットに装着して再生します。ハイサターンは標準対応なので、そのまま再生できます。



**電子ブック**

●セガサターン、V・サターン、およびハイサターンのいずれも、「電子ブックオペレーター」で本体にシステムを読み込ませて再生します。また、ソフトは保護ケースから取り出して、プレイさせます。

## 1粒で2度オイシイ! ビデオCD&フォトCDが観られる 「ツインオペレーター」登場!



コレ1つでもう万能サターンだ

そろそろうちのサターンでもビデオCD&フォトCDを楽しみたいな—と思ってた人に朗報。この「ツインオペレーター」をセガサターンもしくはV・サターンの背面スロットに装着すれば、ビデオCD&フォトCDの両方が自動的に再生できる!

## しかも! ビデオCDには 新機能をプラス!

この「ツインオペレーター」には、好きな場面を編集して再生できるプログラム再生機能が新たに加わった(本体メモリへのセーブもOK)。さらにタイムスキップに加え、シーンナンバーでのサーチも可能になったため、これを使うと通常の再生では見られない映像にアクセスできるというオマケつきだ。画面の縮小表示も可能となり、コントロールバーにジャマされずに映像を楽しめるようになったのもウレシイ。



**ツインオペレーター**

◆日本ビクター◆21,100円◆発売中  
問い合わせ先: 03-5684-9311

## というワケで、今回はビデオCD&フォトCDを1本ずつ紹介するのだ



「a piece of PHANTASMAGORIA」



**ビデオCDムービー**

◆東芝EMI  
◆発売中  
◆5,800円

問い合わせ先: 03-5461-1815



「15秒のシンデレラ」



**フォトCDグラビア**

◆日本コダック  
◆12月22日発売  
◆4,800円

問い合わせ先: 03-5488-2365

## 惑星ファンタスマゴリアの世界へデジタルトリップ



ソフトの制作は「淋愛があれば大丈夫」という名の会社。原作本は架空社から発売中だ。



イラストレーターたむらしげるが作り出した幻想の惑星「ファンタスマゴリア」の世界がビデオCDになった。ファンタスマゴリアに存在するいろいろな街や村、そして人々を見つめた14のショートストーリーを、美しいアニメーションと音楽で綴る。あがた森魚、かの香織によるナレーションが、不思議な、だけどそこでは妙に当たり前な物語を淡々と語りかけるぞ。画集「ファンタスマゴリア」& サウンドトラックCDも発売中だ。

## CM美少女の艶姿をフォトCDでキャッチ!

この頃テレビでよく見るけど、あの子はいったい誰なんだろう……と、ちょっと気になるCM美少女達を集めてオムニバスで撮り下ろしたフォトCDグラビア。ここでしか聴けない5人のテーマソングやナレーションなど、これから大きく輝いていく彼女達の新鮮な「今」を切り取ってお届けするのだ。



麻生かおり、麻生久美子、小嶋めぐみ、桜井亜弓、そして林美穂がここに集う。



CB FANCLUB

(フォ) 兄ちゃん、「ツインオペレーター」見て、「ムービーカード」買った人はあてさき  
怒ってないかな。(ピ) パソコンだって電子レンジだって、後でゼータクなのが  
出るのはこの世の常さ。—というわけで、買った方の感想、お待ちしております。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F  
ソフトバンク株 セガサターンマガジン「CD BROS.」係



# 中村博文

## ●イラストレーター

「戦国エース」「ガンバード」など、シューティングという硬派なジャンルに彩り鮮やかなキャラクターを登場させた中村氏。氏の描くキャラは男性はもちろん、女性にも人気が高い。

編集部(以後、編)：まず、こういう仕事を始められたキッカケなどを教えていただけますか？

中村：僕は田舎が香川県なんですけど、そのデザイン事務所で働いていました。と言っても、田舎のことですから、カッコイイ仕事はありません。チラシとかタウン誌とか。で、しばらくその事務所で働いていたんですけど……、もう言うてもいいかなあ、実は「夜逃げ」したんですよ。で、お約束の上京、そして貧乏生活(笑)。

編：上京後はどんな活動を？

中村：最初はHな漫画を描いていました。仕事以外では、同人誌歴も短くないですねえ。

編：ゲーム業界に入られたキッカケは？

中村：まず、パソコン雑誌で読者参加のテーブルトークRPGの挿絵を描いて、あとはパソコンゲームのキャラクターデザインです。

編：そしてあの「戦国エース」そして「ガンバード」となったわけですね。

ゲームのキャラを作る過程とか、どこでアイデアが浮かぶのか教えてください。

中村：なんとなく、ですねえ。何かを参考にしないし。服も何も見ない。「ガンバード」のヤンヤンの服は、同じものはもう描けない(笑)。

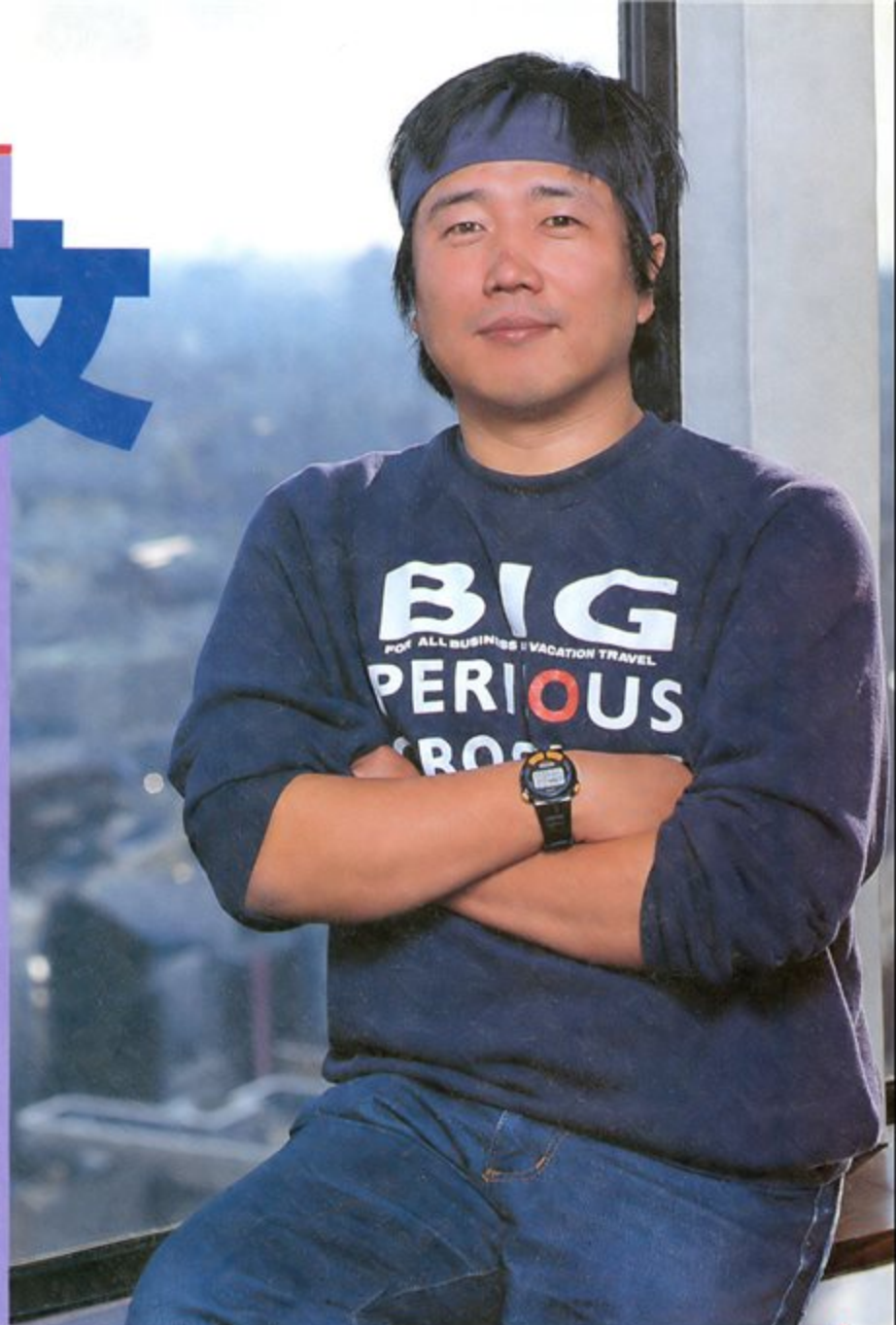
編：キャラを作る時の苦労などはありますか？

中村：女の子はいいんですけど、美形男性キャラが苦手で。筋肉質な男ばかりになっちゃうんですよ。男はあんまり描きたくないですねえ。

編：これからの抱負などは？

中村：アニメのプロデュースとかやってみたいです。現実的には、僕は締切を守らないことが多くて編集さんに迷惑ばかりかけているんで、まずはそれをどうにかしたい、ということかな(苦笑)。

氏の作品はあまり多くはないが、面集などを出したいと思っているそう。ただし、その予定がもう何年も延びているとか……。今はサターン版「ガンバード」のオープニングが妻チエックだノ



## 中村氏の 新作ガンバードイラスト



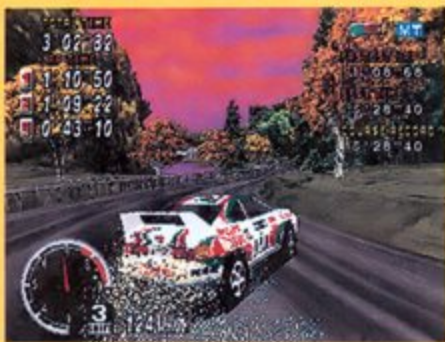
Creator's  
C BANK  
ゲームを彩る人々 vol.



# 1 セガサターン対応ソフト

●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年1月7日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。\*ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。



# 2 「ときめき麻雀パラダイス」セル画 ●1名

# 3 ソフト ●3名

# 4 ポスター ●10名

非売品(ソフト以外)/提供 ソネット

ときパラグッズ大プレゼント! 他ではちょっと入手困難なセル画や大判のポスターは、ファンには涙モノ。



# 5 「新世紀エヴァンゲリオン」ポスター ●10名

非売品/提供 セガ

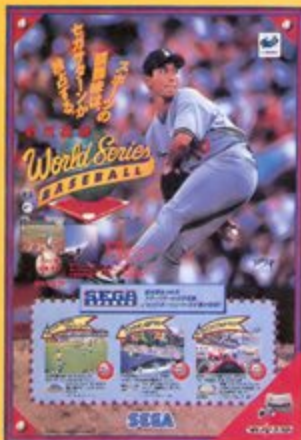
テレビアニメが好評放映中のエヴァンゲリオン。サターン版ソフトはどうなるのかな?



# 6 「野茂英雄ワールドシリーズベースボール」ポスター ●3名

非売品/提供 セガ

今年の野茂はすごかった。興奮さめやらぬファンの方にぜひ。



# Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE セガサターンマガジン 読者プレゼント

## ■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募し

てください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは1月25日(当日消印有効)、発表は本誌2月22日号の誌上で行います。\*商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)

# 7 「怪盗セイントテイル」ポスター ●5名

非売品/提供 セガ

「なかよし」で好評連載中の同作。テレビアニメのほうも絶好調! 一度は観てみて。



# 8 「クオヴァディス」ポスター ●3名

非売品/提供 グラムス

発売間近のクオヴァディス。やっぱり美樹本キャラはいいよな、へへ。

# 9 ファイティングコマンダーSS ●2名 提供 ホリ電機

連射機能やスロー機能など、シューティングゲームにはありがたいよね。

# 10 「ストリートファイターII」キャップ ●3名

「かぶり心地がいい」と一部で評判のストIIキャップ。アジャスト機能つき。



非売品/提供 カプコン

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

## INFORMATION

「バーチャファイター2」などの超大作ソフトの発売や5,000円キャッシュバックキャンペーンでサターンユーザーの輪が、ますます広がって熱気あふれる今年の冬、いかがお過ごしですか。次号の本誌は年末年始の合併号。特大付録付きでお届けします。乞うご期待!

# セガサターンマガジン次号は 12月22日発売です

本誌の内容に関する  
お問合せは

# 03-5642-8185

平日の午後4時から6時まで ※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

## STAFF

編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨/編集 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 黒谷慶大 砂金雅彦/編集協力 政綱大介 山田朋一(ヘッドルーム) 藤森英明 稲元徹也(ターニングポイント) 田中 茂(メディアミックス)/アシスタント 小管 誠 北山貴代/ライター 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 渋谷洋一 柳田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 杉本稔司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一郎 篠田 聡 安藤隆之/レイアウト 渡辺 縁 村田雅英 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 山口浩司 しのらんど 藤瀬典夫 藤澤久美子(スタジオ・ピー・フォー) 白勢房枝(部野庵) 杉田デザインオフィスWASH/フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 新井英一 小林士薫 田中修一 佐々塚啓介/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子/Special Thanks MEGA FORCE (France)/写植 ケイズグラフィック 大洋プロ/校正 フィールドアップ/印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿と(方法は自由)履歴書を編集部にお送りく

ださい(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。





ハイパー3D対戦バトル

# GEBOCKERS

## ゲボツカーズ



8種類の3Dフィールドで繰り広げられる、  
新感覚の対戦型アクションシューティング「ゲボツカーズ」。  
シューティングの世界に、コマンド入力式による多彩な攻撃の数々を大胆導入。  
ジッとしちゃあいられない興奮の攻防、対戦相手との一瞬のカケヒキ……  
一度ハマればもう二度と戻れない、トコトン逆上のハイパー3D対戦バトルだ!!

セガサターン専用 5,800円(税別)

# 1996年2月23日(金)発売!



©1996 RIVERHILL SOFT INC. Designed by 重藤 賢一

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



いつまでも遊んでなさい。



予約  
キャンペーン  
実施

もれなく!

**「必笑!ゲボトラ」プレゼント**

全国ショップにて、「ハイパー3D対戦バトル・ゲボッカード」を  
ご予約の方全員に、どこでもはいても大人気のオリジナル  
トランクス「必笑!ゲボトラ」をもれなくプレゼント!

実施期間  
1995年  
12月25日(月)  
から  
1996年  
2月18日(日)  
まで

■商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザーサポート係」まで  
TEL.092-771-0328(祝祭日を除く、月～金13:30～17:30) FAX.092-715-6683(24時間受付)  
■最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで  
TEL.092-771-9333(テープにて24時間ご案内しています)



株式会社 リバーヒルソフト  
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門ビル6F 〒810  
TEL.092-771-3217 FAX.092-751-5265



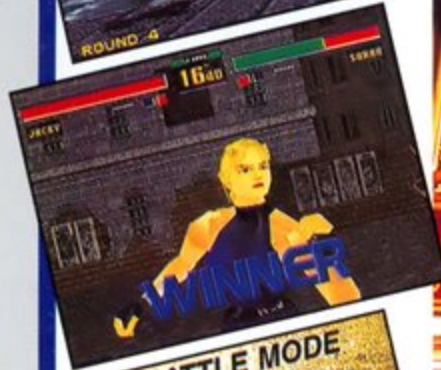
SEGA™



# Virtua Fighter 2™

強者どもよ! いざ来い!!

バーチャファイター2



**新たな闘いがセガサターンで炸裂する。**

- アーケードと同じく動きは秒間60コマを実現、全てのキャラの全ての技が使用可能!
- ゲームモードは全部で6つ、どれもプレイヤーを飽きさせない満足の仕上がり。
- セガサターンオリジナルのフィーチャー、チームバトルモードでは5対5の団体戦が可能に!
- プレイヤーの技をCPUが学習していくエキスパートモード搭載。しかもバックアップ対応!

**新発売 6,800円**  
(格闘アクション)

セガサターン  
バーチャスティック  
(別売4,800円)対応



脳天直撃ツアー開催中!  
脳天直撃 セガサターン  
SEGA SATURN™



テレビ東京にて、TVアニメ「バーチャファイター」  
毎週月曜日18:30~19:00大好評放映中!!

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス** 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター  
フリーダイヤル ☎ 0120-012235 受付/月~金曜日:10時~17時(祝祭日除く)

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。



Printed in Japan

T 1023404120548

雑誌23404-12/22

セガサターンマガジン 12月22日号 1995 Vol.14  
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部  
定価540円 (本体524円)