

今秋のセガサターン最新情報を一挙掲載!



平成2年6月16日第三種郵便物認可  
1996年9月27日発行  
(毎月第2、4金曜日発行)  
第12巻16号通巻150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

1996  
**9/27**  
Vol.16

**特報!**  
電腦戦機バーチャロン  
リアルバウト餓狼伝説  
ストリートファイター-ZERO2  
サクラ大戦  
グランディア  
シャイニング・ザ・ホーリアーク  
エネミーゼロ  
バーチャコップ2  
デイトナUSA~Circuit Edition~

セガサターン最新ソフト満載!  
機動戦士ガンダム外伝! 戦慄のブルー  
ラングリッサーII  
リグロードサーガ2  
伝説のオウガバトル/ポリスノーツ  
ときめきメモリアル対戦ばするだま  
闘神伝URA/三國志V

セガサターンCOMPLETE GUIDE!  
ファイティングバイパース  
同級生 #  
アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN

緊急スクープ!  
最新CG映像、スクープ!! 全キャラクター、全ステージ紹介!  
**バーチャファイター3**







# FIGHTING VIPERS

Play it!



株式会社 セガ エンタープライゼス  
〒144 東京都目黒区目黒 1-2-12 お客センター  
TEL 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(休業日除く)



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

セガエンターテインメントユニバース

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

セガのゲームやテーマパークの最新情報を掲載した SEGA ENTERPRISES,LTD.のホームページです





# 金網死闘

過去の試合結果を記録・再生できる PLAY BACK MODEを搭載。  
キャラクターを選び、技の研究・練習ができる TRAINING MODEを搭載。  
ゲームバランスをアーケード版・サターン版の2種類選択できる バージョン切替MODEを搭載。

6,800円 © SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996

SEGA SATURN

希望小売価格 ¥20,000 (税別)



●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。



この冒険劇は、  
決して一度では眠らない。

DARK  
SAVIOR

ダークセイバー

超立体系RPG

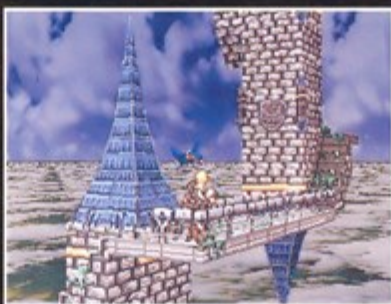
ダークセイバー





# シナリオもステージも、立体交錯で迫る。

フルポリゴンMAPが可能にした、グリグリ感覚の自由視点移動が、これまでのRPGを大きく変えた。プレイヤー自身が視界を動かし、視点を変え、隠されていた謎を解き明かしていく。さらに複数回プレイを不可欠にした「パラレルシナリオ」で、オープニングから最終ボスとの遭遇が待ち受ける。果たしていきなりボスを倒すことができるのか。倒したら、その後の展開はいかに。画面もシナリオもかつてない立体構造で、君の脳力に挑戦する。あの「ドラゴンクエストⅢ・Ⅳ」チーフプログラマー 内藤寛が、2年の歳月をかけ、監督・メインプログラムに取り組んだ、究極の超立体系RPG。君はもう体験したか。



● セガマルチコントローラー対応 ●

## 好評発売中

### ¥5,800

(税別・標準小売価格)



NOW ON SALE

ダークセイバー主題歌

## 「恋を眠らせて」 アン・ルイス

ゲームの謎を解く秘密が、  
この曲にある。

ビクターエンタテインメント(株)  
VIDL-10755 ¥1,000(税込)

# CLIMAX

株式会社 クライマックス

〒160 東京都新宿区四谷4-3-12四谷4丁目ビル8F



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。



SEGASATURN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、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表わすものとしてその表示を承認したものです。

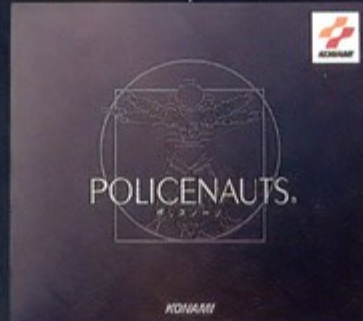




ポリスノーツ

# POLICENAUTS

9821版、3DO版、プレイステーション版からの  
完全最良移植を実現した「ポリスノーツ」最終形態、好評発売中！

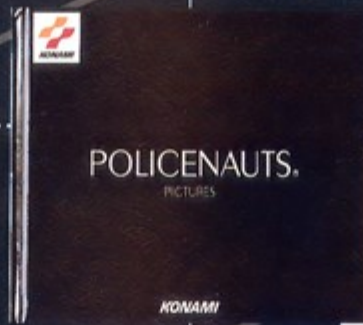


豪華特製ハードケース

## PICTURES 32P写真集

【ハードカバー、セル付き、初公開CG有り】

- パワーメモリー用特製シール
- バーチャガン用デカールシール
- 特製オリジナルジャンパー応募券



## CD PACKAGE

CDパッケージ

- TRUE MOTIONによる秒24コマのフルムービーを実現！
- セガサターン版だけで見ることができる追加ムービー、追加カット！
- シューティングモード採用！
- バーチャガン、シャトルマウス対応！
- ゲーム中から用語解説モードへダイレクトアクセス可能！



# NOW ON SALE

CD3枚組 メーカー希望小売価格 6,800円(税別)

キャンペーン実施 特製ポリスノーツジャンパーが100名様に当たる！

商品に入っている応募要項をよく読んで応募してください。抽選で100名様に「特製ポリスノーツジャンパー」をプレゼントします。



コナミ株式会社  
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
大阪支店/〒530 大阪市北区梅田1-11-4  
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23

札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9  
仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27  
金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-17  
神戸営業所/〒650 神戸市中央区京町75-2

広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10  
高松営業所/〒760 香川県高松市番町1-1-5  
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30



KONAMI

ザ ファイナル  
THE FINAL



POLICENAUTS®

ポリスノーツ

© 1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



TrueMotion® is a registered trademark of The Duck Corporation

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

SEGA SATURNおよびこのマークは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、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。



宇都宮出張所/〒321 宇都宮市中央2-5-12  
静岡出張所/〒420 静岡市吉野町2-12  
宮崎出張所/〒880 宮崎市老松1-4-35  
京都出張所/〒602 京都市東山区通上立売上ル角596

最新情報はコナミテレホンサービス  
東京 03 (3436) 2277 毎月第2・4月曜  
大阪 06 (455) 0477 内容一新!!

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

●商品に関するお問い合わせは●  
お客様ご相談室  
コナミホットライン

フリーダイヤル0120-086-573  
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)10:30～17:00  
電話番号は、お間違えのないようおかけください。

ハロー コナミ



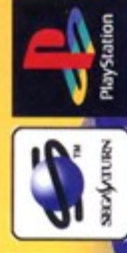
# Yellow Brick Road

## イエロー・ブリック・ロード

「オズの魔法使い」をモチーフにした親しみやすいストーリー展開。インタラクティブ・フェアリーテイルの世界が広がる。スケールの大きなデジタル・エンターテインメントは、まさに感動もの。迫力のある映画的なカメラワーク、バトルシーンに繰り広げられるリアルな効果音、メイン画面を主人公(プレイヤー)の視点で表示するなど、素晴らしい3Dの世界を思う存分満喫してください。また、バトルシーンではダメージがキャラクターの位置関係であらわされ、敵を一定のラインまで追い出すことで勝負を決める新方式を採用しました。

「オズの魔法使い」をモチーフにした親しみやすいストーリー展開。インタラクティブ・フェアリーテイルの世界が広がる。スケールの大きなデジタル・エンターテインメントは、まさに感動もの。迫力のある映画的なカメラワーク、バトルシーンに繰り広げられるリアルな効果音、メイン画面を主人公(プレイヤー)の視点で表示するなど、素晴らしい3Dの世界を思う存分満喫してください。また、バトルシーンではダメージがキャラクターの位置関係であらわされ、敵を一定のラインまで追い出すことで勝負を決める新方式を採用しました。

さあ、ブリキ男の「ティンマン」、気弱な「ライオン」をまっせいに「かかし男」を倒して、オズの秘密を解き明かして旅立とう!



プレイステーション版  
セガサターン版  
登場!!

「オズの魔法使い」が  
ゲームになって新登場。  
インタラクティブ・フェアリーテイルは、  
童話の進化形です。







この先に待っているのは、見失っていた勇気と知恵と愛。



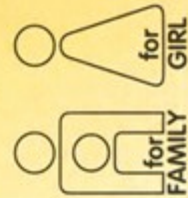
アイテムを探そう。  
先に進むには重要だ。



とこどところで現われるカブ君。  
大事なヒントを与えてくれるかも。



迫力のバトルシーン。  
仲間で力をあわせよう。



セガサターン版 プレイステーション版

**Akklaim**

株式会社アクレイムジャパン  
東京都千代田区有楽町1-6-4千代田ビル9F  
TEL: 03-3501-7222

© 1996 SYNERGY, Inc. All rights reserved.


**8月30日発売予定 ¥5,800**






GIを制す史上最強馬を自分の手で創り出せ!!



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

 この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。

イラスト：鈴木みそ



キャンペーンその1

「ステークスウィナー」  
秋のGI大予想大会!

11/10エリザベス女王杯、  
11/17マイルチャンピオンシップ、  
11/24ジャパンカップ、  
12/22有馬記念の4つのレースの  
優勝馬を予想しよう。

毎週100名様  
(有馬記念は200名様)  
合計500名様に、  
「ステークスウィナー」  
オリジナルオズカード  
プレゼント!

優勝馬を予想して、  
ハガキでご応募ください。  
前日土曜日の消印有効です。  
尚、インターネットホームページ  
でも応募が可能です。

■宛先 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8  
第2紀尾井町ビル  
株式会社 ザウルス  
「ステークスウィナー-G1予想大会」係

発売に向け2大キャンペーン実施予定。

キャンペーンその2

初回プレス版限定、  
オリジナル「競馬観戦グッズ」  
プレゼント。

商品内のアンケートハガキを  
送ると、抽選で100名様に  
ザウルス特製の  
「厳選!競馬観戦グッズ」  
が当たる!  
アンケートに答えるだけで、  
「ステークスウィナー」特製  
の双眼鏡やタオルなどが  
セットで当たる!  
どんどん応募しよう。



GI完全制覇への道

業務用で評判のあのネオジオ版「ステークスウィナー」がセガサターンで甦る。

競争馬を走らせるアクションゲームの面白さに、種付け生産と育成モードをプラスした  
リアルジョッキーアクションゲーム。

パスワード化が可能になり、持ち馬と友達の育てた馬との対戦も可能になった。

さらにネオジオCD版に加え、種牡馬、繁殖牝馬共に48頭も追加、最強のオリジナル馬を創り出す楽しみが倍増した。

1996.11 ON SALE

価格5,800円(税別)

©1995/1996 SAURUS



■発売元

〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 株式会社エス・エヌ・ケー

◆SNKテレフォンサービス 東京 03(5275)6200 大阪 06(339)0110 [AM9:00~PM5:00] ◆インターネット SNKホームページ <http://www.neogeo.co.jp/>

SNK

■開発元

株式会社 ザウルス 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル

◆ザウルステレフォンサービス TEL. 03(3222)1734 FAX. 03(3222)1728 ◆インターネット ザウルスホームページ <http://www.saurus.co.jp/>

SAURUS





悪夢

HTMARE



ES海兵隊が到着する前に通路を塞ぐ  
コンテナ等の障害物を残らず処理しろ。

尚、これらのドラムカンコンテナは  
宇宙輸送用に用いられるため、  
耐久性が高く破壊するためには強力な  
武器（ショットガン）が必要である。

# A L I E N T R I L O G Y

エイリアントロジー

DEATH

別

SHIP

01

100





ALIEN

# 宇宙の恐怖は終わらない。

反射神経さえ凍りつくDEAD ZONE!

恐怖の極地、悪夢のRED ZONE!

破壊と殺戮のHELL ZONE!

SECOND

寄生

COMI

# ALIEN TRILOGY SATURN NOW ON SALE

5,800yen

**Acclaim**

ACCLAIM JAPAN LTD.

9F, Chiyoda Bldg., 1-6-4, Yamanotecho, Chiyoda-ku, Tokyo, Japan 100 033-3501-7228

Alien, Aliens, Alien 3, TM & © 1979, 1986, 1992-1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.





# 伝説のオウガバトル

## Ogre Battle

Ogre Battle Saga  
Episode Five  
'The March of the Black Queen'

セガサターン版だけ!!

- 一定条件を満たせば遊べる、オリジナルの隠しシナリオ
- 18人の個性派声優を起用、音声によるオープニング&会話シーン

シミュレーションRPG

10月4日(金)  
発売予定  
価格5,800円(税別)

パワーメモリー対応



※画面は開発中のものです。



風が、運命が、大地が、  
伝説の反旗をひるがえす。

先着10,000名様に、  
「超複製版タロットカード」  
プレゼント!



セガサターン版  
だけ!!

※実際の賞品は、写真とは異なります。  
写真は、クエスト製のもの。

「伝説のオウガバトル」  
予約キャンペーン  
実施中!!

- ★「オウガ」の象徴!!  
本格派タロットカード22枚セット。
- ★初心者にもわかりやすく解説!!  
タロット占いガイド付き。
- ★限定ナンバリング入り!!  
豪華特製カードケース。

- 応募方法: 予約応募ハガキまたは官製ハガキに、住所・氏名・年齢・職業・性別・電話番号をご記入の上、予約をされたショップでスタンプを押してもらってご応募ください。
  - 応募先: 〒810 福岡市中央区大手門1-1-12 大手門バインビル6F (株)リバーヒルソフト 「伝説のオウガバトル」予約キャンペーン係
  - 応募締切: 1996年10月3日(木) 当日消印有効
- ※当選者の発表は商品の発送をもってがえさせていただきます。



「オウガ」シリーズ  
W購入キャンペーン決定!!

セガサターン版「タクティクス オウガ」  
も買って、オリジナルグッズを当てよう!!

- 応募方法: セガサターン版「伝説のオウガバトル」「タクティクス オウガ」両タイトルについている応募券を2枚集めると、抽選で合計2,000名様にA賞「特製メタルフィギュア」、B賞「オウガ限定版パワーメモリー」の豪華オリジナルグッズが当たります。
- 応募期間: セガサターン版「タクティクス オウガ」発売日～1997年1月10日(金)
- キャンペーンに関するお問い合わせ: (株)リバーヒルソフト マーケティング部まで  
TEL092-771-3217

関連商品

音楽CD 「Ogre ~ GRAND REPEAT ~」



オウガの世界が交響曲と混声合唱でさらにスケールアップして登場!  
「伝説のオウガバトル」「タクティクス オウガ」のテーマ曲収録!  
●10月25日(金) 発売 ●価格3,000円(税込)  
DPCX-5081 (株)データム・ポリスター



Tactics Ogre

タクティクス オウガ、  
ついに11月発売決定!

- ◆シミュレーションRPG
- ◆価格5,800円(税別)

1996年  
11月発売

「オウガ」が電腦街をまるごとジャック!  
キャラクターのコスプレギャルも登場!  
秋葉原駅・発売記念イベント決定!!  
1996年9月20日(金)・21日(土) 会場: JR秋葉原駅・電気街口



初回限定

スペシャルパッケージ

スペシャルその1

うるし原智志描き下ろし

3Dホログラムイラストシート

スペシャルその2

声優直筆メッセージ&サイン入り

ラングリッサー・ファンブック付き

スペシャルその3

オリジナルポスター、  
テレカプレゼント!

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の商標およびセガサターンはセガの登録商標です。  
SEGAのロゴはセガの登録商標です。セガサターンはセガの登録商標です。



— 遙けき未来への伝説、始まる。 —

セミリアルタイムシミュレーションロープレ



# ラングリッサーIII

特別価格 **¥6,200** (税別)

惜しくもスペシャルパッケージが買えなかった人のために、  
オマケ付きレギュラーパッケージを用意しました!

- 未公開イラストテレカプレゼントキャンペーン
- 恒例の“隠し面”! 出し方大公開
- うるし原智志サイン入りイラスト

レギュラーパッケージ ¥5,800(税別)

©NCS ※画面は開発中のものです。

重装機兵レイノス2

アクションシューティング  
セガサターンで登場! 乞うご期待!

MSX NCS 日本コンピュータシステム株式会社





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。

セガサターン専用ソフト



# トーナメント・リーダー

Tournament Leader

## 気分はプロゴルファー 青空の下でスーパーショット!

世界のトッププロが集うトーナメントで自分の腕を試そう! 4つのコースで4人まで同時プレイ可能だからみんなで対戦できる。

快適に  
ショットを打てる  
簡単な操作性!

スーパー  
ショットの感激を  
何度でも味わえる  
リプレイ機能  
満載!

トーナメント、  
勝ち抜き戦、  
チーム対抗戦など  
多彩なプレイモード  
を用意!

様々な  
アングルで  
プレイできる  
カメラ・スイッチング  
機能搭載!



### 好評 発売中!

¥5,800(税抜)

<実況/コース解説> テレビ朝日 ● 森下桂吉アナウンサー ● 大下容子アナウンサー

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1996 Victor Entertainment, Inc.

●ビクターの最新ゲームソフト Victorゲーム情報局(テレフォンサービス) TEL.03-3236-5200 ●インターネットでゲーム情報をアクセス!! <http://www.jvc-victor.co.jp/studio/V-CATA/>  
発売元:ビクターエンタテインメント株式会社 〒150東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133





**緑の女神「ティア」**  
おてんばで、わがままで世間知らずだけれど、人なつこい性格でみんなから愛されている。



**光の女神「エルシー」**  
ちょっと脳天気だけれど、明るく活発。おおらかに物事をとらえ、彼女のまわりには明るい笑顔が絶えない。



**火の女神「カーナ」**  
やや短気で独占欲が強いのが玉にキズ。感受性が鋭く、涙もろい感傷屋さん。あねこ肌で面倒見が良い。



**風の女神「セイル」**  
正義感が強く、冷静な判断力を持ち味。一見、男まさりだが、女らしい一面もみせてくれる!



**水の女神「エイミー」**  
ときどき弱気になるが、おっとりした性格で、頭がいい。少々天然ボケなところがある。

自分の“意志”によって行動し、  
女神の指示を受け、  
民を守る動物天使たちのことです。

ときには女神どうしても決着をつけなげや。相手のバルーンを狙って、攻撃よ!



大変! サクラ前線さんたちの北上が遅れてる。ののみい、満開にむけて出動よ!

**女神**

が

**パップ**

を

**ブリーダー**

プレイヤー、つまりあなたが  
“女神”のひとりになって  
次々とパップに指示を出します。

「ののみい」  
ねこタイプ  
好奇心おうせい。  
万能タイプ。



「くーらー」  
くじらタイプ  
体力抜群。  
体当たりアタックの  
特技あり。



「もんもん」  
ももんがタイプ  
沈着冷静。  
うちわを持つことで  
ジャンプ力が上がる。

「コーくん」  
かめタイプ  
打たれ強い。  
甲羅を軸にした  
回転攻撃の特技あり。



「まんぼう」  
まんぼうタイプ  
水の上も走れる。  
敵に発見されにくい。

意志を持ったパップは女神の指揮のもと、  
ほめたり、しかったりすると、次第に  
頼もしいパートナーに成長していきます。

する **10月11日発売**



## 新発想集団「サイ・メイト」がおくる、新種生命体ゲーム、誕生!

●“もし自分が指示するユニットが「意志」をもっていたら”という新発想で生まれた「パップ・ブリーダー」●女神が神様から与えられた仕事、それは「地上の守護」。地上の民をあらゆる災害から守ることだ ●そして、女神のパートナーは、動物天使のパップたち。ドジでちょっぴり物覚えが悪いけど、地上での仕事は彼らの役目。ほめて、しかって、きょうも地上の守護に明け暮れる ●“民の声援”は女神たちの大切なエネルギー源。環境にやさしく地上を守護して、民衆の支持を獲得しよう。目指すは、女神たちのあこがれ、女神長!

インターネットでもパップに会おうよ! URL <http://sai-mate.office.co.jp/>

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。

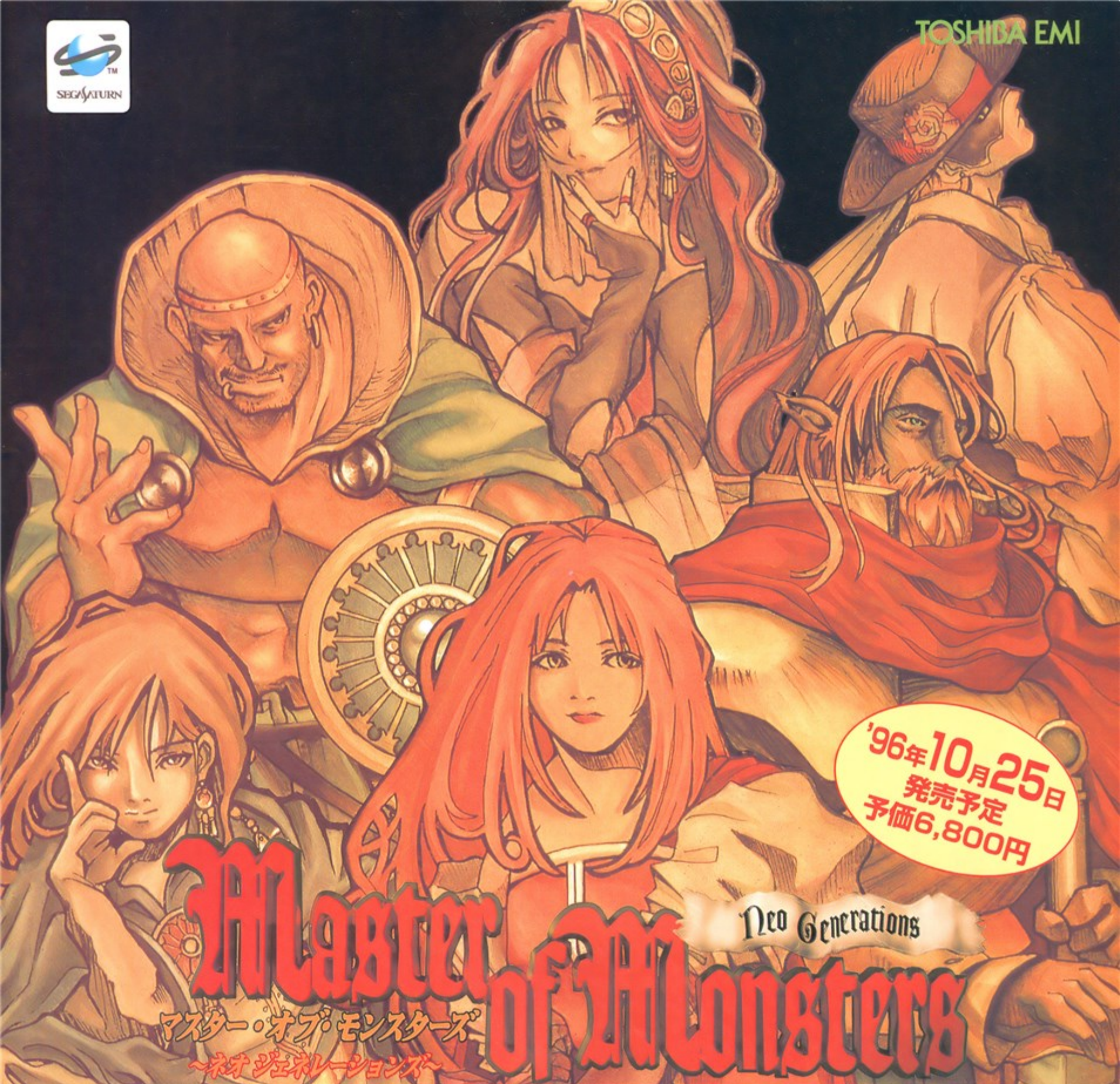


有限会社サイ・メイト  
〒111 東京都台東区鳥越1丁目4番3号  
TEL.03-3863-0610





TOSHIBA EMI



'96年10月25日  
発売予定  
予価6,800円

# Master of Monsters

Neo Generations

マスター・オブ・モンスターズ  
~ネオジェネレーションズ~

あのシステムソフトの名作シミュレーションゲームが今、セガサターンで甦る。



これがフルスケールバトルアニメーションだ!

●系列ごとのモンスター進化



より強く! 迫力の進化アニメーション

●全130体以上のモンスター登場!



闇の世界を体験するオープニングCG映像

●空・陸・地下の三階層多重マップ(ストーリー+マップモードで全50面)



ハックスを感じさせない描き込まれたフィールド

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

この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。

東芝EMI株式会社

第四営業本部 ROMグループ

©SystemSoft Co./©1996 TOSHIBA EMI

〒107 東京都港区赤坂2-2-17

ユーザーサポート

TEL.03-5512-8660





あなたといっしょに  
翔びたい……

# 卒業 Crossworld


1996年末発売予定 / 予価5,800円(税別)

人気キャラクター「卒業」「卒業II」の10人に新キャラ2名を加え、華やかにアドベンチャーゲームでセガサターンに登場!!

サターン版  
オリジナル  
ヴォイス・ドラマ  
収録!!



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。

**SHOGAKUKAN PRODUCTION**

©1995, 1996 M2/SOFIX/イースリースタッフ ©1996 マーカス/小学館プロダクション  
発売元/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 船和ビル TEL.03-3222-9106



# 通信大戦勃発?

自宅に居ながら、見知らぬ相手といつでも対戦できる!

あの電腦戦機バーチャロンをはじめ魅力のタイトルが通信対戦対応でこれから続々登場します。



バーチャファイター リミックス(付属)  
©SEGA ENTERPRISES LTD.



デイトナUSA リミックス(別売)  
今冬発売予定 価格未定  
©SEGA ENTERPRISES LTD. 1994, 1995.



セガラリー-チャンピオンシップ(別売)  
9月発売予定 5,800円  
©SEGA ENTERPRISES LTD. 1994, 1995.



電腦戦機バーチャロン(別売)  
発売日未定 価格未定  
©SEGA ENTERPRISES LTD. 1995.

通信対戦ゲームも、  
インターネットも、  
ニフティサーブも、

セガサターンが  
あれば

# 14,800円でできる。

バーチャコロシウム開幕! ~通信対戦であの鉄人たちに挑戦~

## 第1弾: 通信対戦専用ソフト「バーチャファイター リミックス」

### 対戦日程

対戦日程	コードネーム
9月8日(日) PM5:00~PM8:00 VS 新宿ジャッキー	(しんじゅくジャッキー)
9月15日(日) PM5:00~PM8:00 VS 柏ジェフリー	(かしわジェフリー)
9月22日(日) PM5:00~PM8:00 VS 池袋サラ	(いけぶくろサラ)
9月29日(日) PM5:00~PM8:00 VS プンブン丸	(ブンブンまる)

### アクセス手順

メニューよりライバルリストを選択。  
新規を選択して、コードネーム「しんじゅくジャッキー」を入力。「OK」。  
「対戦指定」を選択、対戦申し込み  
「はい」を入力して、いざバトルへ...

### 注意事項

※サーバーが自動的に「しんじゅくジャッキー」を探します。探せない場合は、サーバー上に「しんじゅくジャッキーがいません」と表示されますので、再度つながるまでサーバーにアクセスしてください。回線が込み合ってアクセスされない場合もございますので御了承ください。  
※通信対戦サービスを受けられる方は、地域限定解除の手続きが必要となりますので必ずモデム同梱のアンケートハガキに御記入の上、投函してください(尚、鉄人達の本部は東京都内となりますので、参加希望の方は上記手続きをお済ませ下さい。登録には、10日程度かかります。)

新発売 14,800円

- セガサターンモデム [アナログ回線専用]
- 通信対戦専用「バーチャファイター リミックス」(CD-ROM)
- セガサターン インターネット (CD-ROM)
- パッドニフティ(CD-ROM)
- ニフティソフトバック①
- モジュラーコード(5m)

別売

- セガサターンフロッピーディスクドライブ (9,800円)
- セガサターンキーボード (7,800円)
- ハビタットII (CD-ROM)
- セガサターンメディアカード (2,000円) ※1

※1 入金専用ナンバーとニフティ使用料1,000円分の無料サービス券です  
※2 XBAND専用ICカードです  
※ 画像等は開発中の写真です

※各通信は家庭用電話回線(アナログ)を使用します。通信対戦には、セガサターンネットワークマークのセガサターン通信対戦対応ソフト(別売)が必要です。通信対戦には通常の電話料金に加えてXBANDシステム利用料金(セガサターンメディアカードから課金されます)が必要です。インターネットには通常の電話料金に加え、プロバイダー各社との接続料金が必要です。ニフティサーブには通常の電話料金に加え、ニフティサーブ利用料金が必要です。※さらにHabitat IIには、ニフティサーブ利用料金に加え、月額500円が必要です。

今後とも面白く企画が続々登場!





BATTLE ATHLETES  
バトルアスレテス

# 大運動会

ヨーイ、ドン。



熱血美少女スポ根SLG '96年11月発売  
(予定)

A.D.4998

¥5,800(予定)



発売・インクリメントP(株) TEL 03(3491)6191

©AIC/IPC

このソフトはセガサターン専用ソフトです。他のプラットフォームでは動作しません。

SEGA SATURNはセガ株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専売の商標登録ソフトウェアを意味するものとしてその表示を承認したものです。



# 超必殺技&超コントローラーを、 キミは極めることができるが。

高機能&高性能、いずれも究極。キング・オブ・コントローラー。

セガサターン用高性能コントローラー

**4→6**

ボタン ボタン  
切替機能

**9/13**  
新発売

プレイステーション用高性能コントローラー

**AIコマンダープロ**



ぶっちぎり! 低価格

**2,980円**  
(税別)

人気ソフト対戦の  
新バージョンも  
続々登場予定!

コマンド登録済みメモリーパック第1弾

**ストZERO2の新技が、今すぐ使える!**

話題のストZERO2の必殺技が18キャラ分63コマンド登録されている究極のアイテム。  
「拡張メモリーパック ストリートファイターZERO2バージョン」が、いよいよ登場!  
友達にビシッと差をつけるならこれしかないよね!

- SSプロコマンダー用(9月14日発売)
- AIコマンダープロ用(10月4日発売)

価格共に/ **980円**(税別)



©CAPCOM 1996



**SSプロコマンダー**



SSプロコマンダーだけの  
ハイレベル機能搭載!  
時間調整不要のティーチング  
登録機能を使えば微妙な  
タメがある必殺技も  
簡単に入力できます。

ゼッコーチョー! 新低価格

**3,380円**  
(税別)

難しい必殺技を記憶させよう

◆**最大63コマンド登録OK!**

登録操作を画面に同時表示

◆**液晶画面でラクラク入力!**

- ◆反転コピー、消去など多彩な編集機能でサポート
- ◆左右反転・リピート操作など豊富なコマンド実行
- ◆連射からスローモーションまで上級者機能も充実
- ◆ゆとりの操作性、ケーブルの長さはたっぷり2m
- ◆その他機能充実

ゲームごとのコマンド登録と整理に大活躍

◆**コマンドを63個ずつ増やせる  
拡張メモリーパック**(別売)

SSプロコマンダー用/AIコマンダープロ用

共に**780円**(税別)

AIコマンダープロ用拡張メモリーパックは、  
スーパープロコマンダーにも使えます。

**OPTEC**

株式会社オプテック

東京都新宿区西新宿3-17-7西新宿TQKビル4階

TEL:03-3374-5681 ユーザーサポート係TEL:03-3375-4751





3D-3D-PHONIC

& Drift

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

Beauty

# 湾岸+ デッドヒート リアルアレンジ

美女と走りを追求めし、湾岸デッドヒートが、  
リミックス2枚組でカムバック!

“湾岸+”は  
美女がスゴイ

サイドシートに乗ってくれる  
美女は、今一番人気の  
グラビアクイーンたち



松田千奈



木内あきら



川崎 愛



井上麻実



中森友香

“湾岸+”は  
走りがスゴイ

前作のコース設定は  
そのままに、ドリフト感が  
パワーアップ。



デッドヒート初体験のキミのために、EASYモードもついでに。

“湾岸+”は  
2人対戦がスゴイ

前作同様、上下2分割  
画面2人同時対戦が  
できる。ドリフトの熱い  
レースを繰り広げてくれ。



“湾岸+”は  
映像がスゴイ

サターンのビデオCD機能に対応しているから、超高画質の映像が楽しめる。  
美女たちがより美しく見れてしまうのだ!  
\*ビデオCDの高画質映像を楽しむためには、ツインオペレーター、VIDEO-CARD、  
HI-SATURNが必要です。それがない場合でも、Cinepak映像を楽しむことはできます。

“湾岸+”は  
“ADDITION”がスゴイ



湾岸+には“ADDITION”という2枚目のCDがついている。  
コレには、グラビアクイーンたちの素顔が見られるメイキングや、  
クリップ集が収録されている。彼女たちの笑顔を手に入れよう!



楽しさ無限大を約束する  
ビデオCD+フォトCD  
ツインオペレーター

サターンでビデオCD+フォトCDが楽しめる。  
超ベリライズなアイテム。さらに、ビデオCD対応の  
ゲームソフトの動画シーンがより高画質に!!  
サターンの楽しさを一気に広げよう!

●好評発売中 21,000円(税別) 発売元:日本ビクター株式会社



ピンボールグラフィティ  
●好評発売中

©Victor Company of Japan Ltd. / PACK-IN-VIDEO





あなたが創るラブ・ストーリー

— プレイ内容によってシナリオが分岐する —

Angel Paradise Vol.2

いっしょにいたい

♡ 吉野公佳 ♡ in HAWAII

9月13日発売予定

新システム導入でさらにおもしろく

- 手数が決められ一層手強い新動画はめ絵パズル
- クリアした時の成績でムービーシーンが分岐
- ムービーシーン中も会話する事でストーリーが変化
- 鮮明な映像でおくる [TRUE MOTION] 採用

ファン必見!

♡ プライベートに迫る  
ムービークイズモード ♡ 極秘情報が入った  
データルーム

ゲームだけのオリジナル!  
吉野公佳が歌う  
主題歌付

© SAMMY 1996

PRESENT CAMPAIGN

★初回特典★ 抽選で500名様に!

公佳の声でおこしてくれる!

オリジナル目覚まし時計プレゼント



● 応募方法 ●

製品内の応募券をお送りください。  
(当選者は発送をもってかえさせていただきます)  
9月末日〆切(当日消印有効)

※写真はサンプルにつき、実際のものと異なる場合があります



サミー

サミー工業株式会社  
本社 〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2  
TEL:03-5950-3760





# 激突

次は、サターンをデストラクションする。



## クラッシュレース

1996年9月20日発売予定 / ¥5,800予価(税別)

# derby



ソフトバンク株式会社 マルチメディア局

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1

商品に関するお問い合わせ：03-5642-8146(営業時間:土日・祝日を除く10:00~12:00/13:00~17:00)

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

この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。

ゲームソフト部門社員募集 / ●募集職種 1.広告・宣伝 2.営業 3.開発管理 ●資格 1.22~30歳位 2.実務経験2年以上 ●希望職種を明記の上、履歴書及び職務経歴書をお送り下さい。  
書類選考の上、面接日等詳細をご連絡致します。●送付先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 日本橋箱崎ビル ソフトバンク株式会社 人事部人事課 採用M係宛 TEL:03-5642-8010



セガ公式

# SEGA

セガ  
マガジン

## Magazine

アーケードゲームやセガサターンの新作情報満載!

# 10月12日創刊

毎月13日発売

定価

300YEN

(税込)

創刊号特集

## VF3ついに登場!!

セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ、ウェーブランナー

特 集

いよいよオープン!  
新宿ジョイポリス

アミューズメント  
マシンショー速報

96年の新作アーケードゲーム  
情報を掲載

新商品開発委員会

SEGA AGESでたどる  
セガ名作史



SOFT  
BANK

ソフトバンク出版事業部

©SEGA1993,1996





大好评再販中!!  
希望小売価格(税別) 6,800円






# 野々村病院の人々



このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア、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エアを表すものとしてその表示を承認したものです。

- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
- 全員の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
- このゲームはフィクションであり、ゲーム中に登場する団体名・個人名・その他の名称全ては、実在するものと全く関係ありません。







セガサターンソフト  
**きゃんきゃんバニー  
 プルミエール**  
 大好評発売中!!  
 価格5,800円(税別)  
 18才未満の方は購入できません。

推奨年齢  
**年齢制限**  
 18才以上



うれしい……また会えるね。

恋愛アドベンチャー  
 can can  
**Bunny**  
 きゃんきゃんバニー

**きゃんきゃんバニー**

**プルミエール2**

©株アイデス/カクテル・ソフト/株キッド1996

**恋愛アドベンチャー 12月発売予定 価格未定**



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。

SEGASATURN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、  
 SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

株式会社キッド  
 〒153東京都目黒区中目黒1-8-1 中目黒1・ビル1F  
 ユーザーサポート 03-5722-6289  
 キッドホームページアドレス <http://www.kid-game.com>



オレの頭の中の誰かが  
「やっせいまえしって、さっさとやれ。」



最後の18才未満禁止ソフト、  
9月27日(金曜日)発売。

# 最後の18才未満禁止ソフト HUNTED CASINO ホーンテッドカジノ

ダミーヘッド3次元音響搭載。アダルトカジノゲーム 価格¥7,900(税別)3枚組

ポーカー、ブラックジャック、ルーレット、ヘルorヘブン。そして、吐息までかかってきそうな超リアルなサウンドシステムを実現。8人の美女たちに溺れる最後のアダルトカジノ。

声優 / 横尾まり、中沢みどり、吉田美保、麻見順子、折笠愛、松井菜桜子、本井英美、堀しゅんこ

発売元: 有限会社ソシエッタ代官山 〒150東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 2F TEL03(5721)3955 JANコード4947431-969130

セガサターン専用ソフト

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、ソフトウェアを指すものとしてその表示を承認したものです。

SHINJI  
DAIKAN YAMA





SEGASATURN MAGAZINE BOOKS



© NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM

# 誕生S パーフェクトガイド

スーパー  
アイドルを  
育てよう!

SEGASATURN MAGAZINE 編集部 編

伊東亜紀・藤村さおり・田中久美の3人組のアイドルのマネージャーとなって、2年間のスケジュール調整を行い、アイドル新人賞を目指す。そのシミュレーション過程を、わかりやすく、豊富なデータとともに、解説。

A5判・96ページ 定価1,100円

**好評発売中!**

# 月花霧幻譚 ~TORICO~ オフィシャルガイド

- ◎セガ公認の独占オフィシャルガイド
- ◎全編をフォローする完全攻略マップ
- ◎ミステリー作家竹本健治氏による書き下ろし
- ◎人気声優、子安武人氏インタビュー
- ◎ミュージシャン、野見祐二氏インタビュー



SEGASATURN MAGAZINE 編集部 編

セガサターン用アドベンチャーゲームソフト、「月花霧幻譚~TORICO~」のセガ公認の独占オフィシャルガイド。全編をフォローする完全攻略マップを掲載するほか、ミステリー作家竹本健治氏による書き下ろし短編「蝶の吊い」収録。人気声優、子安武人氏や、ミュージシャンの野見祐二氏のインタビューも掲載。B5判・96ページ 定価1,100円

**好評発売中!**



© SEGA ENTERPRISES, Ltd. 1996

定価は税込みです  
お近くの書店でお求めください

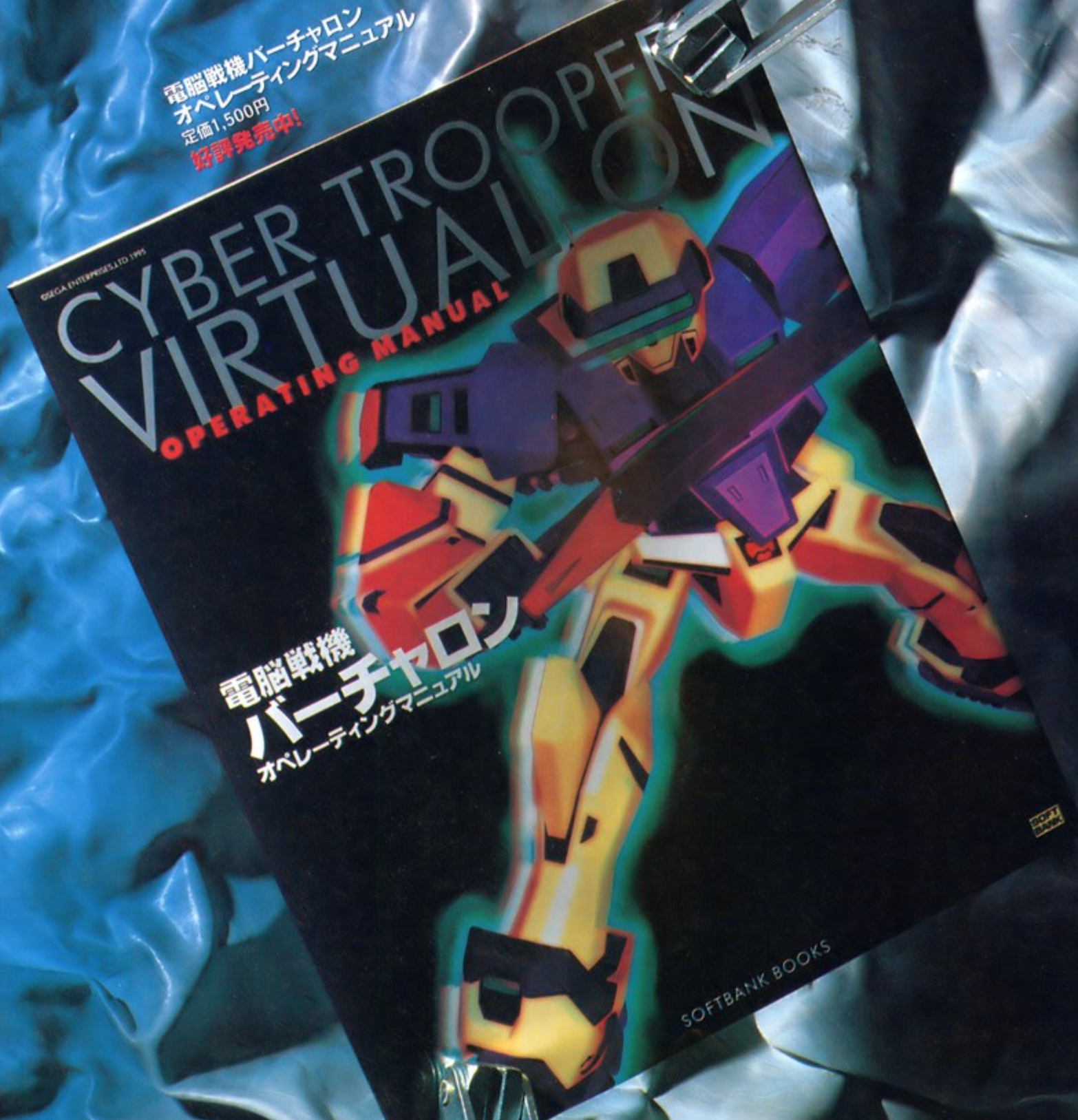
ソフトバンク株式会社/出版事業部  
販売局 tel.03-5642-8101

**SOFT  
BANK**



**SOFT  
BANK**

電腦戰機バーチャロン  
オペレーティングマニュアル  
定価1,500円  
好評発売中!



電  
腦  
戰  
機  
全  
部  
の  
機  
能  
を  
詳  
し  
に  
説  
明  
し  
て  
く  
だ  
さ  
い

好評発売中の  
ソフトバンクのゲーム本

鉄拳2 パーフェクトガイド  
月花霧幻譚~TORICO~ パーフェクトガイド  
アセンダンシー公式パーフェクトガイド

ファイアーエムブレム~聖戦の系譜~スーパーガイド  
スーパーマリオ 64 おたすけガイド  
誕生S~Debut~ パーフェクトガイド

OverBlood オフィシャルガイド  
スーパーリアル麻雀PV1 原画&設定資料集  
塵心遊撃隊 活劇編 攻略&設定資料集

●定価は税込みです ●お近くの書店さんでお求めください。ソフトバンク株式会社/出版事業部 販売局  
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町 24-1 TEL 03-5642-8101  
<http://www.softbank.co.jp/publishing/>





P44

特報!

電腦戦機バーチャロン

サクラ大戦

グランディア

シャイニング・ザ・ホーリアーク

リアルサウンド(仮)

エネミーゼロ

デイトナUSA~Circuit Edition~

バーチャコップ2

銀河お嬢様伝説ユナSS

ストリートファイターZERO2

スーパーパズルファイターII X

リアルバウト餓狼伝説

ファンキーファンタジー

ファンキーヘッドボクサーズ

バトルバ

Zero4Champ Doozy-J Type-R

大运会

マスターオブモンスターズ ネオ・ジェネレーションズ

P221

セガAM2研EXPRESS NEO

## バーチャファイター3

最新CG映像、スクープ!! 全キャラ、全ステージ紹介!



**P142 NEW RELEASE TITLE**

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

HEART OF DARKNESS/ダイハード トリロジー/奥寺康彦の世界をめざせ! サッカーキッズ(入門編) アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ/BATSUGUN/月下の棋士~王竜戦~/HT&T ドラゴンズ ヘヴン きゃんきゃんバニー プルミエール2/怪盗セイント・テール/きゅー爆っく/マイティヒット はいばあセキュリティーズS/グッドアイランドカフェ・飯島愛/対局将棋 極II

**P147 COMING SOON SOFT**

発売目前! セガサターンソフトを大紹介!

機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー/ラングリッサーIII/ステーキスウィナー/リグロード サーガ2 伝説のオウガバトル/ポリスノーツ/女子高生の放課後...ぶくんば/ときめきメモリアル対戦ばするだま 闘神伝URA/三國誌V/美少女戦士セーラームーンSuper S~Various Emotion~ エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳いっしょにいたい in Hawaii/めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編 サンダーフォース ゴールドバック1/スターファイター3000/探偵神宮寺三郎~未完のルボ~

**P194 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE**

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略!

ファイティングバイパース/アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN/同級生 if

**P209 セガAM1研だいなまいと!**

アーケードでマジカル頭脳パワー!!

**P212 AM3研RUSH!!**

電脳戦機バーチャロン、キャラ別徹底解剖開始!!

- P35 LANDMARK NEWS&INFORMATION
- P38 セガサターンデータステーション
- P40 セガサターン読者レース
- P113 Readers' Station
- P118 SEGA PRESS
- P120 SEGASATURN LICENSEE SPACE
- P121 ワープが羽田にやってきた!
- P129 池袋サラのバーチャクラッシュ
- P130 Hello!! CAPCOM
- P131 SNK WORLD
- P132 NUDE na HARD
- P134 セガサターンソフトデータバンク
- P138 新作ソフトスケジュール
- P184 センチメンタル グラフティ あの場所で君と逢いたい.....
- P186 LUNAR EXPRESS
- P188 Just Meet エール・フ
- P189 レッドカンパニー酒の市通り!!
- P190 デ・ラ・ゲームウェア
- P190 セガオフィシャル・月イチ連載! オールアバウト SEGA FREAKS!
- P241 セガサターンソフトレビュー
- P248 次世代裏技リーグ
- P251 読者プレゼント

CG作製:森気楼 (SNK)  
©SNK

カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)



**GAME INDEX**

あ	actua SOCCER	P245
	アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ	P143
	アルバートオデッセイ外伝	
	LEGEND OF ELDEAN	P202
	ウェーブランナー	P209
	HT&T ドラゴンズ ヘヴン	P144
	エネミーゼロ	P66
	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳	
	いっしょにいたい in Hawaii	P178,242
	奥寺康彦の世界をめざせ! サッカーキッズ (入門編)	P142
か	怪盗セイント・テール	P144
	ガンブレッドニューヨーク	P220
	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	P147,247
	ギャルズパニックSS	P246
	きゃんきゃんバニープルミエール2	P144
	きゅー爆っく	P144
	銀河お嬢様伝説ユナSS	P74
	グッドアイランドカフェ・飯島愛	P146
	グランディア	P56
	月下の棋士~王竜戦~	P143
さ	サクラ大戦	P50
	三國誌V	P174,244
	サンダーフォース ゴールドバック1	P181
	シャイニング・ザ・ホーリアーク	P60
	女子高生の放課後...ぶくんば	P171
	スーパーパズルファイターII X	P95
	スターファイター3000	P182,243
	鋼鉄零域 (スティールダム)	P241
	ストリートファイターZERO2	P75、242
	SEGA AGES/アウトラン	P242
	SEGA AGES/アフターバーナーII	P243
	Zero4 Champ Doozy-J Type-R	P108
た	大運動会	P110
	対局将棋 極II	P146
	ダイナマイト刑事	P211
	ダイナマイトベースボール	P210
	ダイハード トリロジー	P142
	探偵神宮寺三郎~未完のルボ~	P183
	テイトナUSA~Circuit Edition~	P68
	テトリスプラス	P241
	伝説のオウガバトル	P160
	電脳戦機バーチャロン	P44,214
	同級生 if	P204
	闘神伝URA	P172,245
	ときめきメモリアル対戦ばするだま	P168,244
は	BATSUGUN	P143
	バーチャコップ2	P71
	バーチャファイターキッズ	P236
	バーチャファイター3	P221
	HEART OF DARKNESS	P142
	はいばあセキュリティーズS	P145
	バトルバ	P106
	美少女戦士セーラームーンSuperS ~Various Emotion~	P176
	ファイティングバイパース	P195
	ファンキーファンタジー	P105
	ファンキーヘッドボクサーズ	P105
	平和パチンコ総進撃	P246
	ホーンテッドカジノ	P245
	ポリスノーツ	P164
ま	麻雀四姉妹 若草物語	P246
	マイティ ヒット	P145
	マジカルドロップ2	P244
	マスターオブモンスターズ ネオ・ジェネレーションズ	P112
	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	P180
ら	ラストブロンクス東京番外地	P212
	ラングリッサーIII	P152
	リアルサウンド (仮)	P65
	リアルバウト餓狼伝説	P96、243
	リグロード サーガ2	P156





またか。一億総ハマリン。



TM

Zoop™ and ©1996 Viacom International Inc. All Rights Reserved.  
Original Game Concept © Hookstone Ltd. Patent Pending.


### 四方八方責め、ズルズルパズル新登場。

四方からジワジワ攻めてくるカラフルキュートな敵をビームで打ち、中央エリアを守れ！ 同じ色の一行を全滅させて高得点をかせぐもよし、地道にピコピコ打つもよし。いずれにしろ99ものレベル設定があるから、女の子からプロのパズラーまで燃え上がることうけあい。シューティング要素を盛り込んだ3D新感覚パズルゲーム「ズープ」、新登場。



10月25日発売予定 / 予価4,800円(税抜)

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。

SEGASATURN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、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。



株式会社メディアクエスト

東京都品川区上大崎4丁目5番37号 山京目黒ビル2F TEL.03(3494)7611  
インターネットホームページアドレス ▶ <http://WWW.mediaquestjapan.com>



# LAND MARK

SEGA SATURN MAGAZINE  
NEWS & INFORMATION



永島由子  
YUKO  
NAGASHIMA

マーメイドボーイの千草役や「ファイアーエンブレム」のレナ役で活躍されている永島由子さんが、今度はデータム・ポリスターから12月に発売されるRPG「ドラゴンマスターシルク」のアオ役で出演。「ゲームはどちらかというで見ているほうが好きなんです。特にバーチャファイターの金属の人(デュラル)の動きが気に入っています。これからもゲームの声のお仕事もたくさんしていきたいですね。恋愛シミュレーションはぜひ」。ファンは動向に注目したい。7月・大阪生まれ。

## TOGETHER WITH YOU AND SATURN



## 11万人が夏休みの思い出を作った 東京ゲームショーは連日大入り

8月22日より3日間、東京・台場のビックサイトで初めて開催された、東京ゲームショー'96は、来場者約11万人という大盛況のうちに幕を閉じた。

当日は、各社ともさまざまな新

作を披露、また各種イベントなども行われ、力の入ったショーにゆりかもめ乗れない人もでるほど。

来年からは、年2回の開催も検討されている。予定が決まりましたら、誌面でお伝えしよう。



グラムスでは、来年春に発売予定の「クォヴァディス2」の概要説明を、美樹本晴彦らを迎えて行っていた。



発売直前の「ファイティングバイバース」や「電脳戦機バーチャロン」を展示するセガのブースは、やっぱり大盛況。

## ●「ナイツ」に便利なポーチが付いてくる

ソニックチームの大ヒットソフト「ナイツ」。まだ、手にしていないというサターンユーザーにうれしいお知らせ。セガでは、9月13日から「ナイツ」のソフトを買うと、マルコンとソフトの入る、「ナイツのオリジナルポーチ」がもらえる「ナイツポーチキャンペーン」を全国のショップで実施中。

このポーチ、ソフトの収納以外にも便利な使い道も色々ありそう。

キャンペーンはポーチがなくなりしだい終了なので、お店に急げ!!



これがマルコンと「ナイツ」が一緒に入る、「ナイツオリジナルポーチ」だ。



## ●「アンジェリーク」プレミアムBOX発売

美形の男性キャラクターが多数登場し、多くの女性を魅了したロマンティックシミュレーションゲーム「アンジェリーク SPECIAL」がプレミアムBOXとなって10月4日に8,800円で発売される。気になる中身は、特製ピクチャーCD仕様のゲームソフト、オリジナル・ジグソーパズル(300ピース)、文具セット(ペンケー

ス、シャープペン・消しゴム・メモ帳)、ポストカード(5枚)入りの4点。そのすべてがキャラクターデザインを手がけた由羅カイリ氏のイラストが満載!! 中身すべてを使って「アンジェリーク」の世界に浸るもよし、真空パックにして保存するもよし、楽しみ方は人それぞれ!? 問い合わせは、光栄(045-561-6861)まで。

東京ゲームショウでも展示されたボックスの中身。一万本限定だから早めに買わないと手に入らないかも?



まっとうに(?)女王の座をめがすか、それとも守護聖様との恋を選ぶのか。でも、普段のこんな会話のやり取りも胸ときめく一瞬だね。

「かおり、元気?」  
「ところで、今日は私と一日楽しく過ごしちゃおうとか思わない?」  
「晴れて守護聖様とラブラブに……。マジメにプレイして女王になるとこの上なく怖いと思うプレイヤーがいるとか、いないとか……。」



## 光栄のキャラクターマガジン「Da Gama」も好評発売中

歴史シミュレーションの大御所、光栄からその「歴史」にスポットを当てたゲーム&キャラクターマガジン「Da Gama(ダ・ガマ)」が発売中だ。同誌では歴史に登場する人物をアニメやゲームキャラの感覚で紹介。読者参加型誌上ゲームや投稿ページも満載。毎月30日発売、定価は780円。



## ●S端子入力も装備したAVセレクター

ゲーム機やAV機器を6台まで接続、使いたい機器がスイッチで選べるAVセレクター「JX-S8」(5,000円)が、10月1日に日本ビクター(問い合わせ:03-5684-9311)から発売される。入力系統にはS端子も2系統分採用され、画質も期待できる製品だ。



## ●ドラゴンと心を通わせる映画はいかが



全国東宝洋画系で公開中の「ドラゴンハート」は、会話のできるドラゴンのドラコと、勇敢な騎士ポウエンの友情を描いた、ファンタジー・アドベンチャー。なかでも、「ジュラシック・パーク」と同じILMIによる特撮で、体長13mもあるドラコが自由に空を飛びまわるシーンは見物。劇場へ急げ!!

## ●まずビデオで「マクロス」を思い出す

12月にバンダイビジュアルから発売予定のゲーム「超時空要塞マクロス」のTVシリーズを収録したビデオ全9巻(各6,000円)が発売される。1巻にTV放送の4話分が収録され、1~3巻が8月25日、4・5巻が9月25日、以降11月までに順次発売の予定。

人類の生死を賭けてゼントラーディ軍と闘うマクロスのストーリーを見ておけば、12月に発売予定のソフトをプレイする際にも、かなり参考になるはず……だ。



## ●あのライムがLDで帰ってきたぞ

「宝魔ハンター ライム」がアニメになって、ビデオとLDで10月25日に登場する。今回発売される第1話では、パワーアップしたギャグとアクション、そして忘れちゃいけないお色気で、熱血妖怪「ろうそくん」と対決。

さらに完全初回限定特典として、本編未使用設定から書き起こした「幻の女王様ライム」ポストカード(LD版ではジャケットサイズピンナップ)が付属。久々のライムの活躍に、乞うご期待!!



価格はビデオ、LDとも5,800円。問い合わせはアスミック(03-3540-5005)まで。

## ●バンダイが欲しいガンプラを100名に

何度もブームを繰り返してきたガンプラ(ガンダムプラモデル)。なかでも究極のガンプラと呼ばれる「マスターグレードシリーズ」の販売50万個を記念して、今までに発売されたガンプラ18シリーズ324点の中から、バンダイが好きな商品を抽選で100名にプレゼント。欄外の応募要項を見て、キミのお気に入りを手に入れよう。



## ●小森まなみが熱唱!! in Courage Town'96



さる8月11日東京九段会館にて「文化放送DREAM POWER Courage Tour'96「小森まなみのエールは君に」の公開録音が行われた。会場では番組収録の他、サンソフトの新製品「ストーンウォーカーズ」(PS)、「フォトジェニック」(PS、SS、パソコン)のデモビデオも公開。最後は小森まなみさんと同ラジオで出演された八木真樹さんによるミニライブと盛り上がりっぱなしだった。





## ●タイトーが渋谷で超能力大戦を開催

8月20日、タイトーが「渋谷超能力大戦」と称してサイキックフォースEXゲーム大会を行った。参加したのは、日頃、誌面を通してバトル(?)している各雑誌のゲームライターやゲーマー陣。いづれも腕の見せどころと、意気込んでいた。

が、しかしサタマガ編集部は、一回戦で敗退。でも、PS版サイキックフォースの発表や、FX-1システムを使用した第4作目の新作アーケードゲ



ーム「ファイターズインパクト」の発表など、敗退を惜しむ間もないほど満足のいく一日だった。

## ●キューブパトラー制作発表会開かれる

「キャラクターの描かれたキューブ(立方体)を描えると、必殺技が出せるよう

になる……」という、新しいゲームシステム「デジタルバトルアニメーション」

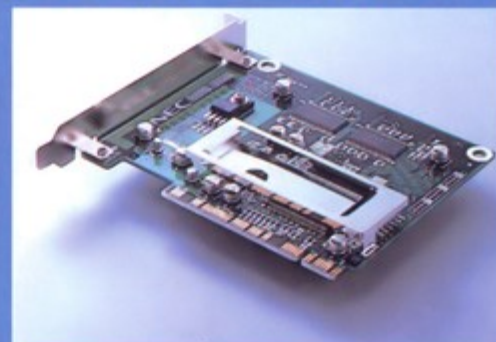
を採用した、「キューブパトラー」が発表された。アミューズメントメディア学院、丸紅、やのまんの共同プロジェクトで、発売は来年早春の予定。

当日は、キャラクターの声を担当する声優の小森まなみさん、高田由美さんのおしゃべりコーナーや、キャラクターのコスチュームショーなどもあり、発売が待ち遠しい限りだ。



## パソコンがゲーム専用機と肩を並べる!? NECがボードを発売予定

NECとイギリスのVideo Logic社が共同開発した3Dグラフィック処理用プロセッサ「PowerVR」。このチップを搭載したアクセラレーターボードをパソコン(WINDOWS95)に装着すれば、現在のゲーム専用機やアーケードマシン並の画像処理が可能になる。



NECホームエレクトロニクスではこのボードを年末に3万円以下で発売する予定。対応ソフトも、米国のセガ・エンターテイメントがセガの業務用タイトルを移植する他、カプコンや光栄が参入予定。ゲームの新しい流れとして注目したい。



アートディンクはこのボードの対応作として「A列車で行こうV」を発表。カプコンは「バイオハザード」を制作中。

昨年のボード発表時にデモが行われていたナムコの「リッジレーサー」。開発現場では、さらに完成度が高まっている。



### Is This Love globe

エイベックス/1,000円



**発売中**

久々の新曲は今までのglobeにない印象を受けるセミ・バラード。C/Wのアレンジも1人で呑みたくなるような気分の時、BGMに最適かも。

### パーフェクトセレクション コナミ・バトル・ザ・ベスト

キングレコード/3,000円



**9・21発売**

過去の名作を12曲収録、さらにリミックスバージョンなど5曲追加した素晴らしい1枚。悪魔城ドラキュラやXEXEXなど、コナミフリークにはたまらん曲目だよ。

### もっと恋しよう

金月真美

キングレコード/1,000円



**9・21発売**

SS版ときメモで加わった詩織こと金月真美さんが歌う新エンディングテーマ曲がついにシングル化/しかもC/Wは新曲。コレは買いです。

### ボイス・チャレンジャーVol.2 一卒業 II 編一

NECアベニュー/3,300円



**9・21発売**

声優の卵さん待望の第2弾/封入の台本を手に声優と共演だ。アテレコ練習用ディスク、「センチメンタル・グラフィティ」オーディション参加応募券付き。

### WONDER OF DREAM 露崎春女

徳間ジャパンコミュニケーションズ/2,200円



**発売中**

「洋楽のリズムには英語が一番自然」という彼女の2ndアルバム。もちろん英語で歌っている、実力派シンガーの最新作。ぜひ、ご賞味あれ。

### THE KING OF FIGHTERS'96-ARRANGE SOUND TRAX- SNK 新世界雑技団

サイトロン/2,500円



**8・20発売**

ゲーセンでも対戦が熱いKOFシリーズ3作目のアレンジCDが、早速発売されるよ。クオリティの高い音色はCDウォークマンのお供に最適です。

### ひとつだけ/the very best of矢野顕子 矢野顕子

エピックソニー/3,000円



**9・23発売**

ソロデビュー20周年記念の完全ベスト版。未発表バージョンや新しく録音されたベストナンバーが17曲も入った、ファン必聴の豪華なフルアルバム。

### セガサターンファイティングバイパース オリジナル・サウンドトラック

ポリグラム/2,800円



**9・26発売**

やあ、ベブシマン、くまちゃんたちと楽しく遊んでいるかな。そんなバイパーなキミにはサターン用バイパースの音楽をオススメ。口ずさめばキミもヒーロー!!



# 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

年内一気に500万台! 最新サターンソフトの売れ筋は?

ソフト売上げ

SHOP  
DATA

## TOP 10

**1位** NEW SOFT 同級生 if  
NECインターチャネル/96年8月9日発売/7,800円(18歳以上推奨/マウス対応)/ADV



**12923POINTS**

豪華な声優陣とハイレゾの高画像でデキも充実。X指定じゃなくても、売れることを証明した1本だ。

**2位** NEW SOFT アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN  
サンソフト/96年8月9日発売/6,500円/RPG



**6216POINTS**

キャラクター人気も手伝って、前人気の高かったRPG移植作は順調な売れ行き。評判のほうはまあまあ?

**3位** 前回 3位 デカスリート  
セガ/96年7月12日発売/5,800円/SPT



**5477POINTS**

10種目の競技が遊べるのが売れている理由? デカスリートのファンなら、万吉くんの裏技は感激モノだよな。

**4位** 前回 1位 パーチャファイターキッズ  
セガ/96年7月26日発売/5,800円/ACT

**4794POINTS**

コンボつく〜るを極めれば腕も一流? 裏技も満載。



**5位** 前回 4位 グレイテストナイン'96  
セガ/96年7月19日発売/5,800円/SPT

**4575POINTS**

熱いセリーグ優勝争いの行方は? 追体験も良し。



**6位** 前回 2位 ときめきメモリアル〜forever with you〜  
コナミ/96年7月19日発売/6,800円(デラックス版+スペシャル版)/SLG(マウス対応)

**3876POINTS**

ゲームショー一番の人気は詩織ちゃん? まだまだ熱い。



**7位** 前回 5位 サターンボンバーマン  
ハドソン/96年7月19日発売/6,800円/ACT

**2988POINTS**

こちらも根強くランクイン。世界初の10人対戦も注目。



**8位** 前回 6位 ナイツ(NiGHTS)  
セガ/96年7月5日発売/5,800円/ACT

**2736POINTS**

目指せオールA。誌上大会の結果は次々号で発表だ。



**9位** NEW SOFT 神秘の世界エルハザード  
パイオニアLCD/96年8月9日発売/6,900円/ADV

**2171POINTS**

人気アニメをうまくゲーム化した1作。ファン必見!



**10位** 前回 9位 野々村病院の人々  
エルフ/96年4月26日発売/6,800円(X指定)/ADV

**1706POINTS**

安心して買って遊べるデキが。まだの人は買い。



※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8月2日〜8月27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テックランド●ノフマップ●シータショップ満ノロ●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

## TOP 5

**3** 電腦戦機パーチャロン



**5** デカスリート



CHECK GAME!

業務用STVとサターンの速  
移植種は今後も注目だぞ。

待望の「パーチャファイター3」は9月2日をもって、主要店でリリース開始、他のお店も9月9日から順次稼働を開始したぞ。現在幕張で開催中のAMショーの新作も含め、秋は話題作でランキングも大変動しそう。年末に向けてもまだまだ話題作が隠されてる?

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	パーチャファイター2	セガ
2	2	ラストブロンクス 東京番外地	セガ
3	3	電腦戦機パーチャロン	セガ
4	4	ストリートファイターZERO 2	カプコン
5	6	デカスリート	セガ



移植希望

USER DATA

# TOP 20

セガのアーケード作品も、これからMODEL3のタイトルが増えていくだろうけど、最近はアーケード移植の発表がちょっとお休み状態だから、早くいろいろ発表してほしいところ。アーケードのほうも各社から話題作がたくさん出てくるから、今後も注目だぞ!

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	1	ラストブロンクス東京番外地	セガ VG	88	11	9	D&Dシリーズ	カプコン VG	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	76	12	7	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	17
3	2	バイオハザード	カプコン プレイステーション	70	13	15	バーチャストライカー	セガ VG	16
4	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	59	14	13	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	15
5	5	スレイヤーズ!	バンプレスト パソコン	58	15	8	ファンタジースターシリーズ	セガ メガドライブ他	13
6	11	バーチャファイター 3	セガ VG	42	16	21	テイルズ・オブ・ファンタジア	ナムコ SFC	12
7	6	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	34	17	22	ロマンシング サ・ガ シリーズ	スクウェア SFC	11
8	12	ダイナマイト刑事	セガ VG	27	18	16	ガンブレッドNY	セガ VG	10
9	10	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	26	19	18	インディ500	セガ VG	9
10	17	レイストーム	タイトー VG	24	20	24	スカイターゲット	セガ VG	8

## 16 テイルズ・オブ・ファンタジア

スーファミで人気のあったナムコのRPG。サターンへの実現度は、やっぱり低そう?

実現度3%(?)

## 29 セガ・リーリンググランプリ

AMショーで鮮烈デビューした水口氏プロデュース最新レースゲーム。家庭用向け?

実現度45%(?)

※画面は他機種版のものです。

期待の新作

USER DATA

# TOP 15

「ファイティングバイパーズ」も好評のうちに発売されたけど、残りの上位はガッチリと順位をキープ。それぞれ発売日に向けて画面が公開されていくにつれ、手応えを実感してきた感じだね。中でも画面が初公開された「バーチャロン」も上々のデキ。続報に注目!

## 1位 前回 1位 電腦戦機バーチャロン

429 POINTS



高い移植度を実感っ!  
早くも全機種が見事に動いている「バーチャロン」。プレイしていると、業務用を遊んでいる錯覚が起こるほど。最新記事はP44だ!

## 2位 前回 2位 サクラ大戦

400 POINTS



いよいよ発売まで2週間!  
1位に肉薄状態が続く「サクラ大戦」。魅惑のキャラクター達と出会うのも、あと2週間を切ったぞ。ファンならずとも買いた!

## 3位 前回 4位 EO(エネミー・ゼロ)

395 POINTS



サウンドにも注目!  
徹底した映画的な演出を支えるスタッフは、内外の一流スタッフが参加。4枚組の大作ソフトは、年末に向けて加速するぞ!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	新	下級生	エルフ/発売日未定	323
5	6	THE KING OF FIGHTERS'96	SNK/発売日未定	316
6	5	ストリートファイターZERO 2	カプコン/9月14日	315
7	7	バーチャコップ 2	セガ/発売日未定	279
8	8	機動戦士ガンダム外伝 I 戦慄のブルー	バンダイ/9月20日	225
9	新	同級生 2	NECインターチャネル/発売日未定	211
10	10	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン/発売日未定	202
11	9	ドラゴンナイト	エルフ/発売日未定	197
12	12	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店/今秋予定	184
13	16	タクティクスオウガ	リバーヒルソフト/11月予定	169
14	14	リアルバウト餓狼伝説	SNK/9月20日	166
15	11	ラングリッサー III	メサイヤ/10月予定	157

### 4 下級生

CHECK!

バンコンは「野々村」以上のヒット。サターン版公開も間近

### 6 ストリートファイターZERO2

先行他機種版を確実に超える完成度に注目。新キャラも。

※上のデータのポイントは8/23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。  
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 ©EiF ©CAPCOM 1996 ※「下級生」の画面はパソコン版のものです。



読者参加型企画

# セガサターン 読者レース

ALL SOFT  
READERS CHECK!



読者のみんなの投票で、発売済みの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今回は例のあいつが1位を奪取したぞ!

Vol.29

## 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9月24日、当日消印有効です)

## ↓オッズ表サターンA 9月6日現在発売済み サターンソフト総本数: 341本

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	新	ファイティングバイパース	ACT	9.5242
2	1	バーチャファイター2	ACT	9.4749
3	2	NIGHTS(ナイツ)	ACT	9.429
4	4	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2211
5	3	アイドル雀士スーチーパイⅡ(X指定)	TAB	9.2151
6	5	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.2048
7	6	バーチャコップ	SHT	9.1264
8	8	バーチャファイター	ACT	9.1257
9	9	レイヤーセクション	SHT	9.122
10	13	GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0549
11	11	魔法騎士レイアース	A-RPG	9.045
12	10	ヴァンパイアハンター	ACT	9.0426
13	新	同級生 if	ADV	9.0378
14	12	ワールド アドバンス大戦略~鋼鉄の戦風~	SLG	9.0313
15	15	プリンセスメーカー2	SLG	8.9536
16	14	ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9471
17	16	ドライアス外伝	SHT	8.9095
18	7	ときめきメモリアル~forever with you~	SLG	8.8609
19	18	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8606
20	20	バーチャファイター リミックス	ACT	8.8548
21	21	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.8074
22	24	パンツァードラグーン	SHT	8.7721
23	23	デカスリート	SPT	8.7692
24	25	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.7584
25	19	ストライカーズ1945	SHT	8.7583
26	26	デジタルピンボール~ラストグラディエーターズ~	PIN	8.745
27	33	SEGA AGES VOL. 2 スペースハリヤー	SHT	8.716
28	27	ドラゴンフォース	SLG	8.6758
29	28	デイトナUSA	RAC	8.6683
30	29	ストリートファイターZERO	ACT	8.6174
31	39	おまかせ! 退魔堂(セイバース)	ADV	8.6111
32	30	信長の野望・天翔記	SLG	8.5857
33	31	THOR~精霊王紀伝~	A-RPG	8.5744
34	新	神秘の世界エルハザード	ADV	8.5714
35	32	ピクトリーゴール'96	SPT	8.5539
36	34	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	SPT	8.5296
37	17	グレイテストナイン'96	SPT	8.5161
38	42	三國志英傑伝	SLG	8.5161
39	41	メタルブラック	SHT	8.5074
40	35	スーパーリアル麻雀PⅡ(X指定)	TAB	8.504
41	36	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4878
42	40	グラデュス DELUXE PACK	SHT	8.454
43	37	真・女神転生 デビルサマナー全書	ETC	8.4341
44	22	バーチャファイターキッズ	ACT	8.4307
45	47	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	SLG	8.398
46	43	PEBBLE BEACH GOLF LINKS~スタドラーに挑戦~	SPT	8.3876
47	新	パズルボブル2 X	PUZ	8.3846
48	45	ゆみみみくすREMIX	ADV	8.3726
49	46	3 X 3 EYES~吸精公主~S	ADV	8.3571
50	44	ガンバード	SHT	8.3116
51	38	サターンボンバーマン	ACT	8.2919
52	63	金沢将棋	TAB	8.2857
53	49	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.2805
54	51	極上パロディオスだ! DELUXE PACK	SHT	8.2546
55	54	ば(ば)くアニマル~世界飼育係選手権~	PUZ	8.2365
56	52	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2329
57	48	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.224
58	50	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.2053
59	83	宝塚ハンタータイム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	8.2033
60	57	ザ・ハイパーゴルフ~デビルズコース~	SPT	8.2
61	53	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ジャッキー・ブライアント~	ETC	8.1842
62	58	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1769
63	61	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.1758
64	55	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~舜帝~	ETC	8.1578
65	62	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.154
66	71	誕生S~Debut~(18歳以上推奨)	SLG	8.1428
67	59	2度あることはサンドアール	ETC	8.1413
68	56	アンジェリークSpecial	SLG	8.1265

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切り捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしています。

## ◎新着本命馬紹介 1 最後に化けた移植ソフト。オマケ要素も大満足!

**1着 NEW SOFT** **ファイティングバイパース**

セガ/96・8・30  
6,800円/ACT

全投票平均点 **9.5242**  
本誌の平均点 **9.0**

サターンの底力を見せてくれた1本。光源処理やグロシェーディングによる効果は目を見張るものがある。サウンドも非常にノリがよく素晴らしい。また、サターンならではのオマケがたくさんあってよい。特にハイパーモードが楽しすぎる。(長野県・永井真澄・18歳) キャラによって処理落ちする時もあるが、それを差し引いてもサターンとは思えないくらいにきれい。ただ、処理落ちしてもタイムがそのまま動いてい

るのでタイムアタックができないのは残念だが、対人戦は楽しすぎる。(大分県・薬師寺悟・18歳)業務用をやりにこんだ人にも追加音声や隠れキャラなどサービス満点。アラ探しする前に遊べ! (埼玉県・小野寺正男・22歳) ソフト自体のボリュームには満足。ただ「VF2」の後発ソフトだけにハイレゾモードで何とか表現してほしい。また、壁際でも処理落ちが予想以上に大きいのが非常にツライ。これはゲーム性にもかなり影響してくるので、発売日が延びてでも解消してほしい。「VF2」でも使われていた遠景スクロールは悪くないが、ラクセルのエレベーターステージでは不自然なのが残念。(愛知県・早川肇・28歳) 見た目は粗いがプレイしていると気にならない。練習モードでは1回成功するとOKマークが出て親切だし、出せない技が出るまで燃える。内容満点。(佐賀県・山口裕信・25歳)

## ◎新着本命馬紹介 2 よくできたシナリオで高オッズ。体験の価値あり。

**13着 NEW SOFT** **同級生if**

NECインターチャネル/96・8・9  
7,800円(18歳以上推奨)/ADV(マウス対応)

全投票平均点 **9.0378**  
本誌の平均点 **7.0**

グラフィックは前評判通りサターンで表現できる最高レベルのものだろう。ゲーム性は、何もなかったところからフラグを立てていかなければならないので、アドベンチャーゲーム初心者にはすこしツライかもしれない。逆にそれが好きな人には単なるギャルゲーと見送ると後悔するほどのデキ。「裸を見せれば売れる」と考えているメーカーに対して、痛烈な一喝をいれたNECインターチャネルに拍手を送りたい。(京都府・西村政彦・23歳) パソコン版と比べてプラスαが感じられない。キャラが喋ってもロバクのアニメすらな

いのが×。7,800円という価格からもオープニングやなんらかのオマケがほしかった。(東京都・錦木俊彦・24歳) まずグラフィックが超きれいで声優陣もウマイ。「マタロウ」役の人は特にイカス。エルフの作品はゲームの奥で人生や恋愛の厳しさや楽しさをユーザーに語りかけている点で、他の18禁ゲームや恋愛シミュレーションと違って素晴らしい。(愛知県・前田忍・23歳) 発売前にX指定か否かでもめていたけど、18歳推奨でよかったと思う。女の子の心理描写や性格など本当によく表現されている(X指定だと心理描写よりもHなグラフィックに気を取られてしまうと思う)。1度のプレイでほとんどの人と関係が持てるのは賛否両論か。(福岡県・原田健広・23歳) 性描写はソフトになったが「同級生」の持つドラマ性にはほとんど影響がない。新キャラの加入でフラグの立て方も少々変わりますます攻略が楽しくなった。(埼玉県・石山英樹・23歳) ハッピーエンド時のエンディングは最高。(大阪府・高田仁)

## △新着穴馬紹介 キャラクターゲームのお手本のデキ。エルハファン必携。

**34着 NEW SOFT** **神秘の世界エルハザード**

バイオニアLCD/96・8・9  
6,900円/ADV

全投票平均点 **8.5714**  
本誌の平均点 **7.33**

グラフィックがきれいで、途中のセリフもとげばるのでテンポよくゲームが進む。OVAは知らないがテレビ版の内容に近くて楽しめた。特に藤沢先生が最高。難点はアニメーションが少なかったことか。(静岡県・山下浩一・17歳) 98版のときに気になったセリフの違

和感が修正されていた。シナリオは原作を知らない人でもわかるし、なかなか良い。ただ(オプションでOFFにできるが)頻りにセリフをロードするのが気になった。(大阪府・河合由史・20歳) とても絵がきれいでビックリ。そしてエルハフリークにはたまらないルーンの制服姿が見るのが最高。(群馬県・川上和宏・23歳) 豪華BOX仕様は、他の豪華版と比べると少し寂しい気がするが、ゲームのシナリオはおもしろく、エンディングの演出も〇。欲をいえばテキストの種類がもっと増えるとよかった。(栃木県・前原一隆・31歳) 久しぶりに楽しめたADV。ただTVやOVAを知っていたらもっと楽しめたかも。(鳥取県・坂田敏規・31歳)

## オッズ表サターンA時評

ペパシマン効果絶大!? 白熱の首位争い!!

今回は夏の話話を最後に独占した「ファイティングバイパース」が、やや下降気味の上位陣を押さえ、見事に1位を奪取。絶対的な高オッズではないものの、高い満足度を証明してみせたぞ。まだまだ続く新作も含め次号以降も首位争いは必見だ!

【セガマガって何?】「タイツォーノ」なんかセガマガジんとかいう雑誌が出るって、業界中の噂ですよ。なんすかねえそれ。なんでもセガのオフィシャルマガジんだったセガジャックのリニューアル版だそうぞ。『なんかせがマガに名前似てません?』『まっ、兄弟誌みたいなもんじゃからの』『はい?』『セガマガ創刊号は10月12日発売。なんと300円だそうじゃぞ』『安いですねえ。サタマガなん……モガモガ』



## ○新着対抗馬紹介 1 手堅い移植作2本は順調なおuzz。キープに○。

**47着 NEW SOFT パズルポブル2X**

タイトー/96・7・26  
5,800円/PUZ

全投票平均点 **8.3846**

本誌の平均点 **8.0**

適当にやってもある程度連鎖のできる他のパズルゲーと違って、自分の腕で勝敗が決まるシステムに向上心がわく。(鳥取県・篠田隆博・25歳) 完璧な移植。1人でも2人でも楽しく遊べるのがいい。ただ、対CPU戦はフリーコンティニューにしてほしかった。(東京都・村山亨・24歳) エディットモードでいろいろな面を作れるのは楽しいが、どうせならデモなども入れてほしかった。(岐阜県・豊田浩治・14歳) 完璧な移植で、プレイしていて楽しいのだが、アーケード版にプラスαがほしかったところ。(神奈川県・徳宿克哉・25歳)

**88着 NEW SOFT WIPEOUT(ワイプアウト)**

ソフトバンク/96・7・12  
5,800円/RAC

全投票平均点 **7.9**

本誌の平均点 **6.66**

ふわふわした操作感に慣れるまで大変で大味なレース展開になりがちだが、BGMとそれにマッチした世界観はいい。かっこいいレースが見たいなら買い。(福岡県・山口章・23歳) グラフィック、サウンドはよくできてるのに、スピード感がないので爽快感を味わうことができない。長時間プレイは酔う。(新潟県・小林康夫・14歳) アイテムもたいして役に立たないのは×。BGMは○。(東京都・北川政樹・16歳) グラフィックはPS版に劣るが、目新しさでカバーしている。独特の浮遊感が毎回違う走りを見せてくれる。(北海道・舟橋正和)

## ○新着対抗馬紹介 2 サターンに少ないRPG。uzz自体はやや伸びず。

**98着 NEW SOFT アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN**

サンソフト/96・8・9  
6,500円/RPG

全投票平均点 **7.7446**

本誌の平均点 **5.0**

最近ではきわめて珍しいごくごく普通のRPGであるため、肩肘張らずにプレイできる。しかし、異常なまでのロードの長さとか多さはもう少しどうにかなったはず。魔法使用時の画面エフェクトは美しいが、各キャラの稚拙なセリフまわしはマイナス。(大阪府・児玉誠・24歳) キャラクターが個性的でストーリーもある

程度まとまっている。純粋なRPGが好きなら買い。(埼玉県・根岸哲也・15歳) 人物が最初から最後までSDのままなのでリアルさに欠ける。(京都府・滋井康介・16歳) 戦闘に入るときと終わったときの画面のブラックアウトが長い。戦闘中、味方も敵も声が出るのはいいが、町などで喋ってほしかった。ただ、戦闘の背景が豊富だし、サウンド、グラフィックも○。RPGが少ないサターンにとって結構貴重な1本かも。(千葉県・吉田太・16歳) グラフィックがスーパーファミっぽく、レベルを上げるとボス戦も手応えがなくて、結構早くクリアできてしまったのでガッカリ。全体的に及第点ではあるが、やる気のない音楽と音声は×。魔法全体に音声でも入れてほしかった。(大阪府・阪本大地)

## ○新着対抗馬紹介 3 一世を風靡した(?)異色格闘完全版。テキは完璧。

**103着 NEW SOFT ワールドヒーローズ パーフェクト**

SNK/ADK/96・8・9  
5,800円/ACT

全投票平均点 **7.6875**

本誌の平均点 **8.0**

今となっては古くさい感じは拭えないが、ゼウスやNEO-DIOが使えるのは嬉しい。ロードも速くストレスがたまることのない、難易度も低くすれば誰でも

クリアできる。このキャラクターの良さがわかるなら買い。(群馬県・関浩昭・24歳) ボスキャラや隠しキャラが最初から使えてかなり面白い。しかし、必殺技が出しにくいし、究極奥義のボタンにも問題あり。オマケにエクストラファイルを入れるくらいなら、デスマッチモードや個人のステージをつけてほしかった。(北海道・橋本泰宏・18歳) アーケード版の完全移植だし、作りもとてもいい。さすがADKと感じた。グラフィックコレクションとキャラクターズファイルもファンにはうれしい。(千葉県・竹内将吾・17歳)

## ▲新着単穴馬紹介 ちょっと古いシューティング2本。もうひと味?

**105着 NEW SOFT ソニックウイングス スペシャル**

メディアクエスト/96・7・5  
7,800円/SHT

全投票平均点 **7.6666**

本誌の平均点 **5.0**

アクセスも速く、4度クリアするごとに楽しさがどんどん増えるのが○。唯一自機の動きが悪いのが残念。シューティングの中では長く楽しめるソフトだと思う。(東京都・浜野欣也・14歳) 自機が最終的に26種類に増える点で、遊びがいはあるが、やっけてくる。ネオジオCDの2と3のほうがいいデキ。(埼玉県・芝洋二)

**146着 NEW SOFT クリーチャーショック**

データイースト/96・1・19  
6,800円(2枚組)/SHT

全投票平均点 **7.3333**

本誌の平均点 **6.0**

敵のおどろおどろしいグラフィックや動きはよくできているが、このソフトの目玉ともいえるCGムービーの画質が悪いのと、登場人物の顔身の比率が悪く頭が大きすぎて短足なもの気になる。難易度も高い気がするが、パスワードを入力すれば好きな面から何度でも挑戦できるのはいい。(岐阜県・栗本和彦・22歳)

## ↓uzz表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
69	78	ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜(X指定)	TAB	8.0869
70	68	F-1 Live Information	RAC	8.0676
71	67	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〜	ETC	8.0588
72	70	MYST	ADV	8.0558
73	69	The Tower	SLG	8.0427
74	76	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.0312
75	72	機動戦士ガンダム	SHT	8.0232
76	66	Wizards' Harmony	SLG	8.0
77	75	クロックワーク ナイト〜ペパル〜の復讐〜	ACT	7.9714
78	77	水滸演武〜風雲再起〜	ACT	7.971
79	84	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜バイ・チェン〜	ETC	7.9642
80	79	アイルン・セナ パーソナルトーク〜Message for the Future〜	ETC	7.9591
81	74	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	7.9527
82	65	FEDA・リメイク〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	GB-NR	7.9436
83	91	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.9411
84	60	七つの秘館	ADV	7.9393
85	62	スナッチャー	ADV	7.925
86	64	神KING THE SPIRITS	RAC	7.9185
87	88	プロ麻雀 極S	TAB	7.9081
88	88	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	7.9
89	73	月花舞幻譚〜TORICO〜	ADV	7.8878
90	85	将棋まつり	TAB	7.878
91	80	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	ETC	7.875
92	86	Dの食卓	ADV	7.8606
93	87	ウイニングポスト2	SLG	7.7931
94	90	ビクトリーゴール	SPT	7.7891
95	81	ザ・ホード	SLG	7.7858
96	92	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〜	ETC	7.7653
97	93	三國志IV	SLG	7.7627
98	98	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.7446
99	94	ぶぶよ通	PUZ	7.7417
100	95	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.7391
101	98	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〜	ETC	7.7
102	89	魔道演武 活劇編	ACT	7.6964
103	98	ワールドヒーローズ パーフェクト	ACT	7.6875
104	99	DX人生ゲーム	TAB	7.6666
105	98	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.6666
106	101	シムシティ2000	SLG	7.6441
107	102	ウイニングポストEX	SLG	7.6326
108	100	出たなツインビーセッサー/ DELUXE PACK	SHT	7.6304
109	104	リグロード サーガ	RPG	7.6286
110	106	クロックワーク ナイト〜ペパル〜の冒険・下巻〜	ACT	7.6131
111	97	ルンバ三世 THE MASTER FILE	ETC	7.6086
112	109	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6056
113	96	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜レオン・ラファール〜	ETC	7.5869
114	111	アイルン・セナ ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5833
115	122	リンクル・リバー・ストーリー	A-RPG	7.5802
116	113	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5689
117	114	テーマパーク	SLG	7.5655
118	105	RAY MAN レイマンよ/エレクトーンを教へて!	ACT	7.56
119	127	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.5581
120	110	マイベストフレンズ〜st. アンドリュー 女子編〜(X指定)	PUZ	7.5555
121	115	SIDE POCKET 2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5555
122	108	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5384
123	132	Cubic Gallery	ETC	7.5384
124	118	上海 万里の長城	PUZ	7.5355
125	107	ROBO-PIT	ACT	7.5312
126	116	ゴジラ 列島襲撃	SLG	7.5172
127	117	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	ETC	7.5151
128	112	疾風魔法大作戦	SHT	7.5
129	103	ソード&ソーサリー	RPG	7.4885
130	131	GOTHA Ⅱ〜天空の騎士〜	SLG	7.4814
131	124	水滸演武	ACT	7.4679
132	128	エアーマネジメント96	SLG	7.4666
133	119	キャラクターファイター〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.4307
134	121	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.421
135	129	クロックワーク ナイト〜ペパル〜の冒険・上巻〜	ACT	7.4189
136	130	アイルン・セナ スーパーバイSpecial(MA18)	TAB	7.4183
137	136	で〜んでろでろ	PUZ	7.4111
138	134	ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜(18歳以上推奨)	RPG	7.4091
139	125	ドラゴンボールZ 偉大なドラゴンボール伝説	ACT	7.4025
140	135	実況バウトプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3773
141	139	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.3739
142	138	提督の決断	SLG	7.3636
143	142	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	7.3478
144	137	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック/ソフト単品)	TAB	7.3351
145	123	シーバス・フィッシング	SLG	7.3333
146	98	クリーチャーショック	SHT	7.3333
147	143	きゃんきゅん〜ブルーミール(成人向け)	ADV	7.3168
148	140	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.3111
149	148	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.2682
150	145	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.2624
151	133	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2592
152	146	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2452
153	141	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.238
154	147	ヴァーチャルハイドライド	A-RPG	7.2167
155	120	くらりA.P.A./	PUZ	7.2105
156	126	日灼けの思い出+娘(9GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1)	PUZ	7.2
157	150	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1881
158	151	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	7.1818
159	144	THE野球拳スペシャル〜今夜は12回戦〜(18歳未満お断り)	ETC	7.1764
160	149	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.1673
161	152	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	7.15
162	156	サンダーホーク	SHT	7.1162
163	153	首領様(ドンパチ)	SHT	7.0697
164	161	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	7.0131
165	158	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.0
166	169	バーチャルオープンテニス	SPT	6.9677
167	170	海軍大戦争	SHT	6.9677
168	157	ちびまる子ちゃんの対戦ばずるだま	PUZ	6.9322

SEGA SATURN READERS RACE



↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
169	160	SEGA AGES VOL.1 番箱がタントアール	ETC	6.9195
170	新	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.9
171	165	格闘将棋	TAB	6.8636
172	162	ゲームの達人	TAB	6.8437
173	155	ドラリアス	SHT	6.8333
174	168	天地無用/ 魅御理温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.8333
175	167	闘神伝S	ACT	6.8113
176	163	くっずんおよよ-S	PUZ	6.8
177	166	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜(X指定)	TAB	6.782
178	154	永世名人	TAB	6.7796
179	171	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.7692
180	174	AI将棋	TAB	6.7586
181	175	天地無用/ 豊皇宮(2枚CD-ROM for SEGA SATURN)(X指定)	ETC	6.75
182	172	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.7365
183	176	シャイニング・ウィズダム	A-RPG	6.7308
184	177	爆れつハンター	ADV	6.7187
185	186	ブラックファイアー	SHT	6.7142
186	173	ロックマンX3	ACT	6.7111
187	182	EMIT Vol.2〜命がけの旅〜	ETC	6.7058
188	181	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 (X指定)	TAB	6.6697
189	178	リターン・トゥ・ソーク	ADV	6.6666
190	180	四柱推命ピタゴラ	ETC	6.6666
191	184	バーチャルボクシング (X指定)	SLG	6.6666
192	183	ハンクオンGP'S5	RAC	6.6576
193	187	平成天才バカボン すすめ/バカボンズ	PUZ	6.6521
194	179	EMIT Vol.1〜時の迷子〜	ETC	6.6461
195	188	ファイブ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.566
196	192	GRAN CHASER (グランチェイサー)	RAC	6.5619
197	185	バーチャルレーシング セガサターン	RAC	6.5588
198	190	ウイングアームズ〜華麗なる撃墜王〜	SHT	6.543
199	189	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.512
200	191	マジカルドロップ	PUZ	6.5
201	196	実戦麻雀	TAB	6.4285
202	164	鉄狼伝説3 一通かなる戦い	ACT	6.4117
203	193	ハイパー 3D対戦バトル ゲボッカーズ	SHT	6.4
204	197	真説・夢見館 扉の奥に誰かが...	ADV	6.3813
205	200	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.3801
206	203	モータルコンバット 完全版(X指定)	ACT	6.2571
207	201	EMIT Vol.3〜私にさよならを〜	ETC	6.25
208	199	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.2386
209	194	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.238
210	195	GAME-WARE VOL.2	ETC	6.22
211	198	麻雀ハイパーアクションR(X指定)	TAB	6.1923
212	202	GOTHA〜イスマイリア戦役〜	SLG	6.1613
213	207	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	ETC	6.1111
214	205	清岸デッドヒート	RAC	5.9736
215	162	ゲームの達人2	TAB	5.9583
216	204	バーチャルカジノ	TAB	5.9444
217	220	ブレインバトルQ	QIZ	5.9375
218	208	Race Drivin'	RAC	5.8474
219	206	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.8277
220	新	フィッシング甲子園	SLG	5.9
221	210	NINKU〜忍空〜強気な殺等の大激突!〜	ACT	5.8
222	209	BUG/ ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	ACT	5.6818
223	211	麻雀格闘・天竺	TAB	5.5467
224	213	麻雀激流島	TAB	5.5
225	212	ダイダロス	SHT	5.4433
226	214	ゲイルレーサー	RAC	5.4322
227	217	TAMA	ACT	5.3472
228	215	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3421
229	218	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.2553
230	219	Break Thru!	PUZ	5.2333
231	224	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.1666
232	221	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.0588
233	222	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.0526
234	223	結婚前夜(限定販売)	ETC	5.0204
235	216	QUANTUM GATE   ~悪夢の序章~(18歳以上推奨)	ADV	4.9375
236	228	HORROR TOUR(ホラーツアー)	ADV	4.9375
237	225	「占都物語」その1	ETC	4.9
238	226	燃えろ!! プロ野球'S5 DOUBLE HEADER	SPT	4.8571
239	227	球転界	PIN	4.85
240	229	バーチャルバレーボール	SPT	4.8295
241	230	超兄貴〜究極の男の逆襲〜(18歳以上推奨)	SHT	4.8125
242	新	FIFAサッカー'96	SPT	4.8181
243	232	北斗の拳	ADV	4.7142
244	231	〜闘神伝〜プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.6666
245	234	熱血親子	ACT	4.1636
246	235	魔法の雀士(ぼえぼえボエミ)(18歳以上推奨)	TAB	4.1538
247	233	ハットリックヒーローS	SPT	4.0666
248	236	アイレム アーケード クラシックス	ETC	4.0
249	237	結婚〜Marriage〜	SLG	3.5777
250	238	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.528
251	新	麻雀狂時代 コギャル放課後編	TAB	3.5
252	239	学校の怪談	ADV	3.314
253	240	大冒険 セントエルモスの奇跡	SS-RPG	3.0
254	241	麻雀海軍物語〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜(18歳以上推奨)	TAB	2.95

▲新着単穴馬紹介 ランクインまでお待ちした2本。デキは……。

**170着 NEW SOFT** 爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX

吉本興業/ '95・12・1  
5,800円/QIZ

全投票平均点 **6.9**  
本誌の平均点 **5.66**

せっかくの出演者が台なしのミニゲームの連発のゲームで思わず閉口。どうせなら既存のテレビ番組なんかとタイアップしたほうがよかったのでは? (千葉県・政木将利・18歳) クイズの答えを覚えるまでは、その内容を結構楽しめた。(栃木県・金小路仁也・24歳)

**220着 NEW SOFT** フィッシング甲子園

キングレコード/ '96・3・15  
6,800円/SLG

全投票平均点 **5.9**  
本誌の平均点 **6.0**

ダイワが協賛し、「西山」「村越」「大塚」の3氏が登場してくるのは驚いたが、肝心のゲームがグラフィックがスーパーファミコンと同じで、イマーつやうって面白くない。同じ時期に出た釣りソフトと比べると見劣りするの否めない。(茨城県・佐伯史郎)

×新着要注意馬紹介 こちらもようやく登場の2本。ちょっと要注意?

**242着 NEW SOFT** FIFAサッカー'96

EAV/ '96・3・15  
5,800円/SPT(マルチターミナル対応)

全投票平均点 **4.8181**  
本誌の平均点 **5.66**

とにかく画面が見づらく、自分が操作している選手がどれだか判別がつきにくい。そのうえ、操作性も悪い。チーム名や選手名が実名でしかも数も多いのに、ゲーム自体の完成度がイマイチのため総合的な評価を落としているのか残念。(神奈川県・浅川貴夫・19歳)

**251着 NEW SOFT** 麻雀狂時代 コギャル放課後編

マイクロネット/ '96・1・12  
8,800円(18歳以上推奨)/TAB

全投票平均点 **3.5**  
本誌の平均点 **4.66**

前作と比べて、インターフェースになんの進歩も見られない。女の子がAV女優なので脱ぎ度は高いが、画像が粗いのでその魅力は半減。相手の思考ルーチンも意地悪が、なかなか上がらせてくれないので爽快感に欠け、ストレスがたまる。(東京都・森山洋一・26歳)

★セガサターン周辺機器特別編 巷で話題のアレをチェック。

**1着 前回1位** バーチャスティックプロ

セガ/ '96・7・26  
24,800円/ジョイスティック

全投票平均点 **9.909**  
本誌の平均点 —

値段が高いのは、本物のアストロ筐体の部品を使用しているのが納得。値段の分の操作感はレバーの長さとそのストローク、ボタンの性質など、まさにアーケード感覚。値段と置き場所に困らなければ絶対に買いの1品。同じように部品だけを流用するならば1Pのみのスティックも作れなかったらどうか(新型バーチャスティックは部品が違う)。オプションでインストカードの続編をぜひとも希望したい。4ボタンはVF3を狙ってのこと? (東京都・西島友彦)

**2着 NEW HARD** セガサターンモデムセット

セガ/ '96・7・27  
14,800円/セガサターン専用モデム(ソフト付)

全投票平均点 **9.2857**  
本誌の平均点 —

モデムを本体にしっかり挿入していても動かないことがある。オレンジ色のアクセラランプは目立っていい感じ。モデムとサターンだけを見ると、全部で35,000円もかかるので、高そうに見えるが、パソコンで同じようなことをやろうとすることを考えるとかなり安いと感じる。ただ、ホスト接続時にパソコンで使うようなモデムのように、接続音をスピーカーから出してほしかった。無事ホストにつながっているのか、いないのか判別しづらい。(京都府・石橋高久・29歳)

**4着 前回3位** セガマルチコントローラー

セガ/ '96・7・12  
3,800円/アナログコントローラー

全投票平均点 **9.2747**  
本誌の平均点 —

パッと見てかなり持ちにくい印象を受けるが、実際握ってみると不思議としっくりくる。アナログ部分の操作性はもちろん、耐久性も問題なし。続々と発売される対応ソフト、拡張ソケットによる将来性、LRトリガーまでアナログと、用途も抜群。(奈良県・森岡誠・23歳) 触ったときのフィット感は最高。方向キーの位置もあまり気にならない。単品の発売が1週間遅れたことだけが残念。(三重県・片岡洋二・18歳)

**8着 前回2位** バーチャスティック(新型)

セガ/ '96・7・26  
5,800円/ジョイスティック

全投票平均点 **8.6744**  
本誌の平均点 —

ボタン配置がうまく、好感が持てるが、スティック部分にちょっと使いにくいところがある。特にレバーの長さがほんのちょっとだけだけと長く感じたり、マイクロスイッチの間隔が広く、レバーの遊びが多くなってたりと、特に対戦格闘ゲームでは若干違和感があった。(福島県・田所健一・27歳) 旧型と比べて格段によくなり、ボタンも連打しやすい。ただ多少レバーが柔らかい感じがした。(東京都・石黒太郎・22歳)

**オッズ表サターン 下位寸評**

**ダブル女王の恐怖! 最下位戦線さらに過熱!!**

若さでブッ飛ばす「大冒険」野郎と、海岸最下位女王との想像を絶する下層権争いは、いよいよ、さらにメルトダウン/ 今回は海岸女王が2点台の聖域に突入すれば、これに呼応するかのように、姉妹品「麻雀狂コギャル放課後編」がいきなり3.5という低オッズで飛ばして登場。まさに夢のダブル女王誕生へ大きな一歩を踏み出した。第1の標的は怪談元帝王か? 危険危険(笑)/

[サタマガの表紙がスゴいらしい……]「隊長、いきなり本の形態が変わるとみんなも、どこにあるかわからなくて、路頭に迷うのでは?」「そんなキミに秘密情報を提供しよう」「はい?」「次号記念すべきサタマガの表紙は、なんと藤島康介氏の手による桜花大戦!」「ええええええ!」「わかる者には、ちょっとした事件じゃろ」「ファンならば保存用と使用用で2〜3冊は買ってすね」「いくぜ100万部(ウソ)」



## 次回出走予定馬パドック情報

秋の夜長のお供はどれがいいかな? 今回も、気になるソフトを規定票数前にチェックしちゃうぞ!

<b>? 着</b>	時空探偵DD ～幻のローレライ～
	アスキー/96・7・26 6,800円/ADV
予想 オッズ	<b>8.523</b>
本誌の 平均点	<b>5.33</b>

絵はよくできているが、肝心のアドベンチャー部分がムービーで進行するので、ほとんど見るだけ、聞くだけのゲーム。唯一操作するのは最後だけで遊ばせてくれない。素材がいいだけに惜しいソフトだった。(長崎県・永田純孝・21歳) キャラがマネキンみたいで魅力を感じないし、動きも1回1回止まるので同じことの繰り返しがいらいラする。(岐阜県・真鍋博真・25歳)

## サイバードール

<b>? 着</b>	アイマックス/96・8・9 6,800円/RPG
予想 オッズ	<b>8.523</b>
本誌の 平均点	<b>6.33</b>

オープニングデモが格好いい、がゲーム画面はとてつもなくサターンとは思えないほどへおい。しかし、この退廃的な世界観やゲームストーリーといい、敵の武器を奪いながらレベルアップしていくゲームシステムなど、ゲームの面白さはグラフィックの美しさではないということを教えてくれる1本。(滋賀県・高利理)

## NIGHTRUTH(ナイトルース)

<b>? 着</b>	Explanation of the paranormal 1「闇の扉」 ソネコ・コンピュータエンタテインメント/96・8・9 6,800円(18歳以上推奨/2枚組)/ADV
予想 オッズ	<b>6.666</b>
本誌の 平均点	<b>5.33</b>

ゲーム本編はキャラバターンが少なく、選択肢やストーリーが不自然で、傑作とは言えないまでも決して駄作ではない。ただ、付属の音楽CDは最悪。自分が上手いと思って唄っているようで聴いていてイラつく。設定資料がついているのも予告編「ザ・メイキング」の無意味さを表している。(神奈川県・秋山良・17歳)

## ダークセイバー

<b>? 着</b>	クライマックス/96・8・30 5,800円/A・RPG
予想 オッズ	<b>7.985</b>
本誌の 平均点	<b>7.0</b>

戦闘は面白くないが、アクション部分はよくできている。操作性も噂ほど悪くなく、逆に8方向に動けたらマップ上で穴に落ちまってしまうだろう。間口は狭いだろうが、通好みのアクションゲームに仕上がっている。(島根県・木村俊之・21歳) マルコンを使えば視点移動がスムーズにできて気持ちいい。アクションや謎解きが難しいが、そのぶん解く楽しさがあるので短気でない人にはお薦め。(石川県・吉村雅弘・17歳)

## 場外馬券場 高級馬主の声

- 夢の中で誰かが泣きながらサターンをやっていた。誰かと思ったらN天堂の社長だった。(埼玉県・佐野護・15歳)
- 「ナイツ」は「ナイツ2」にするとゴロが悪いので、続編は出ないと思う。(広島県・中島直也)
- 「バーチャファイターキッズ」の次は「バーチャロンキッズ」か? (埼玉県・長山一郎・19歳)

## 格闘ゲームラッシュ続く!

発売直前の勢いをそのまま反映したかのような「ファイティングバイパーズ」の初登場オッズ。歴代で見れば、超高オッズというわけではないが、根強い指示が続きそうだね。次号以降も「ストZERO2」や「リアルバウト」など話題作続き。見逃せないぞ!

セガサターン  
ソフト総評

## 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で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトは明日発売の「ストリートファイターZERO2」だ。こちらもオマケ満載の最新作は、はたして何着で登場するか? 右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想



## 「ストZERO2」は何着だ?

【隊長さんの予想】結構冷静にいて今回は12位だな。  
【謎の予想屋の予想】もっと冷静な俺は、手堅いところで23位ってところかね。

8/23号予想「同級生if」は、予想以上の高評価につき、両予想屋大ハズレの13着で決着。正解者も全体の5.23%と低かったぞ。抽選の結果、当選者3名は、佐賀県・小林祐介くん、滋賀県・浅見優子さん、群馬県・安田準くんだ。

## 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(ピタリ賞なら2本/)あげるぞ。今回は、拡張RAM採用の「リアルバウト 餓狼伝説」の予想をしてもらおう。格闘ゲームラッシュの中、その評価ははたしてどうなるかな? 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想



## 「リアルバウト 餓狼伝説」は何点だ?

【隊長さんの予想】はいはい、こっちは8.5423って感じかな  
【謎の予想屋の予想】移植度も考えると8.6287じゃん。

8/23号予想「アルバートオデッセイ外伝」は、予想屋結構近いじんの7.7446に。今回は千葉県・川辺香さんがピタリ賞をマーク! というわけで、川辺さんには希望ソフト2本を特別にあげちゃうぞ。待っててね。

## 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	全読者平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ/24,800円)	9.909
2	新	セガサターンモデムセット(セガ/14,800円)	9.2857
3	4	リアルアーケードVF(ホリ/4,500円)	9.2807
4	3	セガマルチコントローラー(セガ/3,800円)	9.2747
5	5	セガサターンコードレスパッド(セガ/4,800/2,900円)	8.9104
6	6	ファイティングスティックSS(ホリ/5,980円)	8.7344
7	7	バーチャガン(セガ/2,900円)	8.6807
8	2	バーチャスティック(新型/セガ/5,800円)	8.6744
9	8	ファイティングコマンダーSS(ホリ/2,480円)	8.5942
10	11	セガサターンコントロールパッド(セガ/2,500円)	8.2431
11	10	ファイターズスティックX(アスキー/3,580円)	8.1631
12	9	SSプロコマンダー(オプテック/3,680円)	7.85
13	12	アナログミッションスティック(セガ/7,800円)	7.8426
14	13	ショットマウス(セガ/3,000円)	7.5881
15	14	SSジョイパッドDX(ビック東海/3,280円)	7.4848
16	15	レーシングコントローラー(セガ/5,800円)	7.4569
17	16	アスキーパッドX(アスキー/2,580円)	7.1276
18	17	サンサターンパッド(サンソフト/3,480円)	7.0
19	18	バーチャスティック(セガ/4,800円)	6.5769
20	19	SGトルネードパッド(イマジニア/2,980円)	6.5384
21	20	SGトルネードスティック(イマジニア/4,980円)	6.1304

周辺機器寸評

## 好評!セガサターンモデム!!

今回は好評のモデムセットが2位に急浮上。新型バーチャスティックはやや後退したが、プロのほうは驚異の高オッズを更新中。今後も熱いぞ。

## 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

(住所) (TEL) (氏名) (年齢)	中央区日本橋區町24-1 ソフトバンク(株) セガサターン読者レース係	①記入例 読者レースのソフトの順位を1から 10まで記入! 順位は (セガサターンソフト:5名まで) パワーメモリー2 (10点) パワーメモリー (9点) パンパドドラゴンソフト (9点) アンジェリック Special (8点) 学校お披露目 (3点) (※記入例は参考です!) (コメント) (ほいほい)
-------------------------------	---	---

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、A:パワーメモリー&ジョイスティック、B:ワイヤレスコントローラー2個、C:ジョイスティック2本のいずれか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、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ!)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、各当選者の発表は10月11日発売号の当コーナー内です。今号の応募締切は9月24日(消印有効)だ。

## 今号の特別プレゼント!

## 3つのコースから選択可能!



上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットが5選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

8/23号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は新潟県・吉永直美さん、福島県・遠藤玲次くん、石川県・藤田雅洋くん、福岡県・植田英樹くん、山口県・大野祥子さんの5名だ。おめでとう。



**特報!!**  
SPECIAL REPORT  
完成度 **50%**

年末の目玉は  
**コレだ!!**

電 脳 戦 機

# VIRTA VIRT

TM

CYBER TROOPERS

パ ー チ ャ ロ ン

# 電 脳 戦 機 パ ー チ ャ ロ ン

- セガ
- 96年内 発売予定
- 価格未定
- 1~2人用

東京ゲームショー最大の注目を集めていたセガサターン版「電脳戦機バーチャロン」。それは我々の想像を遙かに上回る完成度で姿を現した。今回はこのショー出展バージョンのすべてをレポートしよう。AM3研Dr.ワタリのコメントも見逃すな!!

**東京ゲームショーで初公開!**  
**はたしてそのデキは!?**



**想像以上の完成度に  
来場者は大興奮!!**

東京ゲームショーでのセガブースの入り口に配置されたバーチャロンブースは、専用コントローラーを接続したマシンが3台、ノーマルパッドのマシン3台の計6台が稼働、そしてワイドモニターにつながれたものが1台配置されていた。出展されていたバージョンは完全プレイアブルなもので、CPU戦のステージ3ま

でプレイ可能というもの。各プレイヤーがフルで遊んでも数分で終了となる設定だ。にも関わらず、各マシンには初日から長蛇の列ができ、常に30分以上待ちという状態が続いていた。ショーでの話題性は独占状態。これでもまだ50%だというセガ側だが、はたして完成はどこまで進化するのだろうか。そのへんを徹底検証するぞ。



二覧の通りブースは盛況。特に専用ジョイスティックの設置されたマシンには長蛇の列が。当日はパッドでの操作もできたぞ。



解像度の関係で若干グラフィックの劣化はあるものの、基本的な画面はまったく同じ。また、バーチャロイドのモーションは、アーケード版から直接取り込んだものだから、それぞれの機体の動作は寸分変わらぬものとなっている。専用スティックを使えば基本的な動きはすべて可能だ。

**アーケード版から  
直接落とし込んだ  
完璧なモーション!**



**全8体の  
VRが起動!**

ショーのバージョンはCPU戦が3面プレイでしかできなかったが、バーチャロイドは8体すべてが5選可。通常モードだけでなく2つの勝ちポーズも健在。今号はそのうち4体をチェック!





# 完成度は50%、3面までプレイ可能!

質を重視するために3面までを出展。しかし、すでに全面できているらしい!

メディア、一般ともにこのショーが初公開となるこの「電脳戦機バーチャロン」。対戦はまだできず、CPU戦がステージ3までプレイできる完成度50%のものだ。とはいっても、そのレベルの高さはかなりのもの。ステージの再現度はほぼ完璧だ!



相手はテムジン、バイパーII、ドルカスが登場。CPUのルーチンはまだ完璧なものではないが、そこそこ遊べるものとなっている。ただ単純にプレイできるだけでなく、細かな部分も再現されている。はかれる装甲やリプレイ画面のスローモーションなど、ゲーム以外の部分もしっかりと移植されているぞ。

こんな画面まで早くも完成



サンドストームの画面から次の敵が現れるまでの画面も再現。もちろん「ENCOUNTER」のメッセージも入る。アクセスはこの画面中に行われていたぞ。

アーケード版にかなり近いのがわかる。ここで対戦する機種とステージが紹介される。



# すべてのバーチャロイドが使用可能!

バーチャロイド8体が完全機動。機体別の特殊操作も健在だ!!

CPU戦で登場する機体は3体のみだが、バーチャロイド8体はすべて完成している。まだ近接戦での当たり判定などが一部完璧でない部分もあるが、3種の武器攻撃やグライディングラムのような特殊入力攻撃は確実に作動できる状態だ。



アーケード版の画面と表示は同じ。右のサターン版はまだコマ落ち感があるがいいデキだ。



バーチャロイド選択画面では、ハンガーにあるすべての機体が表示される。対戦プレイがないので機体のカラーは1P色のみだが、CPU側の機体を見る限りでは2Pカラーも完成しているようだ。画面下の機体グラフィックにも注目。



Dr.ワタリのサターン版 CHECK!!

完成度は50%だが既に最後までできている!!



今回はDr.ワタリこと互重郎氏が答えるぞ。

完成度50%とはいっても、実際はもう最終ステージまでいけるバージョンもあるんですよ。ただまだ、ステージのあちこちにアラガがありまして、この50%程度の完成度のもので嫌な部分をみなさんにお見せするのはマイナスだと思ひまして、あえてそれをお見せするのは勘弁させていただきました。今回は現状で再現度の高い3面までをプレイしていただいた感じですね。



この躍動感を見よ!

「本当はこの程度のもを出してよかったのだろうか、というジレンマがある」とワタリ氏は語るが、我々の目にはかなり高い完成度だと感じられたが!!



# 専用スティックのプレイ感覚は?

鳴り物入りで出展された専用スティック。はたしてその感触は!?

前号で写真だけ紹介した専用入力装置「ツインスティック(仮)」。これが実際にどのような感触だったかをレポートしよう。大きさは新型のバーチャスティックの台にVSシティサイズのスティックが2本配置されたような感じ。ただ、このスティックはVSシティのものとはかなり質が違い、動きはなめらかで、不評とされていたZ軸方向への遊びがかなり小さく改善されている。気になる操作感だが、自分の胸より低い位置に置いて遊ぶぶんには誤って持ち上がってしまうこともなく、良好。ただ、ツイン筐体のような高い位置に配置した場合のプレイには、その性質上、若干の難がありそうだ。



会場ではスティックが置いてある高さが固定なので、人によってまちまちだったが、ほとんどは問題なく操作できたようだ。

かなり近い感覚だったぞ!!



Dr.ワタリのサターン版 CHECK!!

パッドでの操作って?



スティックで動かす形ではまったく問題ない状況なんです。現状のあの入力形式を基にパッドならではレスポンスにするというのがまだ100%達成されてないんです。たとえばアーケードの操作ですと、前移動しなからジャンプするときは、2本を上倒してからそれを一旦ニュートラルに戻して広げますよね。つまり、この間にスイッチが1回、必ずオフになっているわけです。その操作ソースをそのままパッドに移してしまうと、移動して、1度レバーをオフしてからジャンプボタンを押さないとジャンプできないんですよ。こういう部分を何十項目もリストアップして、ひとつひとつクリアしていったらというのが現状ですね。パッドでの操作はまったく新しいものと考えてもらったほうがとっつきやすいでしょうね。



# サターン版「バーチャロンのデ

最も気になるのはやはり各機体の完成度。全8体のうち今回は4体を徹底解析。Dr.ワタリのコメントも見逃すな!!



MBV-04-G VRテムジン

## TEMJIN

主人公キャラは完成度も高い!

汎用機という性能から、そのフレキシブルな戦い方に魅力のあるテムジン。このゲームの面白さをフルに引き出してくれる優秀な機体だ。ショーでもやはり人気が高く、稼働率はいちばん高かったようだ。移植再現度も高く、他の機体とは違う出撃シーンも確実に移植されていた。



テムジンの象徴であるビームソードを大きく突き出し突進する特殊入力技グライディングラムも健在。攻撃力は高いが当てにくい。



ビームソードを振りかざし、ドルカスをダイレクトに斬り込むテムジン。剣だけでなく、剣先から出たソニックウェーブにも注目。

ソードを振り、拳を握る勝ちポーズ。



Dr.ワタリのサターン版 CHECK!!



### サターン版でも基本となる機体

サターンであの機体の発色を再現するのは結構大変なんです。そのへんを考えるとテムジンはよく再現できたと思います。発進シーンでは、指の関節全部がちゃんと動くのも注目してほしいですね。



シャープなラインを見せるテムジン。ビームソードでの攻撃はこの機体の大きな魅力だ。

### 連続写真で検証① サイドダッシュ ビームライフル

テムジンの基本となる攻撃のひとつ。横ダッシュから4発ビームショットを撃ち込む。体を傾けながら流れるように移動するテムジンの姿が美しい。



Dr.ワタリ サターン版 CHECK!!

## 次号以降公開予定の4体のバーチャロイドたち



### 細かい部分も着実に再現

現状で、バーチャロイド連デザインは、かなり最終的なところまで仕上がっていると思います。家庭用だと、グラフィックや動きといった細かい部分を落着いて見ることが出来ますからね。例えばパイパーⅡなどが、武器のカートリッジをセットしているモーションなどもじっくり見ると面白いと思います。そのへんの再現度も凝ってますよ。

### VRフェイ・イェン

「フェイ・イェンの機体の色は、かなり頑張っているなと思います。サターンの特性に合わせたパレットで再構成して、あの微妙な発色を再現しているということに注目していただきたいですね」



ハンドビームからのダイレクトに近接戦へと移る得意の戦法も健在。ハイパー化の能力ももちろんあるぞ。

### VRベルグドル

「ベルグドルは噂の高速移動も可能です。最近巷で盛り上がっているあの機体ならではの特性がないとやっぱり違うという感じがしましたんで(笑)。こちらからハッパかけてちゃんと再現しました」



この機体のファンなら聞き覚えがあるだろう。ベルグドルの高速移動。ここまて再現されているとは、正直驚きだ。

### VRバル・バス・パウ

「この機体はとにかく弾をいっぱい出しますから、アーケード版のモデル2でもかなりハード泣かせの機体なんです。かなり難しいのではないかと話ではありましたが、何とか形になりましたね」



ベルグドル同様、この機体特有の空中高速移動もあつた。近接戦時のクロージングもアーケード版に近い迫力だ。

※上の4体の画面はアーケード版のものです。



# キをDr.ワタリとともに解説



HBV-10-B VRドルカス

## DORKAS

重厚な迫力も見事に再現!



ドルカスの玩具的質感が見事に再現された勝ちポーズ。  
46000 HIT  
**PERFECT**



ファランクスとの爆炎の中をダッシュしファイアーボールを撃つ。ドルカスのベータシフトパターンはサターン上で再現してみた。地上の相手にはとにかく強力な連発だ。

今回紹介する機体の中では唯一の重量級の機体。ファランクスやハンマーといったパワフルな攻撃と安定性の良さがマニアックなファンに受けているがサターンの性能上、アーケード版よりも若干劣るグラフィックがかえってドルカスの角張った質感を引き立たせ、ドアップで見てもまったく遜色のないものに仕上がっているぞ。



アーケード版

メガスピハンマーは一度は決めてみたい特殊攻撃だ。




残像を残しつつハンマーを振り回すドルカスのみにある専用入力技メガスピハンマーも見事再現。攻撃判定は大きいですが、相手に接近しないようトットしない。

**Virtua Fighter** Dr.ワタリのサターン版 **CHECK!!**

**処理落ちは確実に直る!?**

「ショーでは処理落ち大王と呼ばれたドルカスですが(笑)、あれはもう直せるメドは立ってるんです。それがわかっていながら間に合わずに出さなければならなかったのが我々としては非常に残念でしたね」



### 連続写真で検証② ハンマー(接近戦時)

発動距離が近く、実際にはあまり使われないハンマーでの近接攻撃だが、ドルカスの力強さを表現するにはぴったり。突き出した6本のスパイクが大迫力!!



### のデキは? VRライデン

「例によって無慈悲なレーザーは健在なんです。勝利ポーズのレーザーの出方に少し変なところがありましたね。これもドルカス同様、原因はわかっていますので、製品版では確実に直りますよ」



ショーバージョンではレーザーを射出した際、ポリゴン欠けが生じていた。初心者にも人気の圧倒的なパワーは魅力だ。



### あのボスキャラは 使えるのか?

もし使えるとしてもそれはおまけ要素ですね



「チェックの際に動かしてみたんですが、結局これを操作しても面白くないんですよ。あるとしてもおまけ程度ですよ」

### VRヤガランデ

巨大かつ攻撃がイデなだけに、現在は処理落ち対策が練られているというヤガランデ。



### ジグラット

動きが単純なジグラットはヤガランデよりも処理は楽だという話だ。





# TRV-06K-H VRバイパーII VIPER II

## 華麗な空中戦を存分に味わえ!



ホーミングビームの射出の瞬間を捉えたショット。ビームのパックファイアが見事に再現されているのがわかるだろう。



相手から見えない場所に出せば絶対的な威力を誇るS.L.Cダイブ。その反面、相手に悟られると無力になる性能も当然移植されている。



アーケード版  
バイパーIIのダッシュ攻撃はなかなか華麗。ただ、実戦ではあまり使われることはない。

線が細くシャープで「カッコいい」というのが第一印象のバイパーII。装甲が薄いという致命的な弱点がありながらも、攻撃は切れ味鋭く、得意な空中が戦を中心とした戦いは、他機種とは違う戦術が要求される。絶対無敵の(反撃は可能だが)S.L.C.ダイブもあるぞ。



### 発色の良さには自信あります

「テクスチャーの発色は非常にいい感じでまとまってると思います。問題はS.L.C.ダイブですね。現状では表示関係が少々厳しいんですが、順を追ってきちんと表示できるようになりますんで安心して下さい」

### 連続写真で検証③ ジャンプ ホーミングビーム

バイパーIIといえば空中戦。その華麗なモーションを連続写真で見よう。攻撃のあと、着地する。飛行距離も他の機体よりも長い。



### 2P対戦方式の行方は?

対戦に関しては、皆さんの期待が一人走りしてるような感じがして、僕自身も戦々恐々としています(笑)。今のところは、まずは一番手頃な形で、2人対戦を含めたひとりのことができればダメという結論に至っていますね。つまり、CD1枚でバーチャロンのひとりの楽しさが味わうことができるという部分がないと失格ではないかということです。対戦を楽しもうと思ったらCDと特殊なカートリッジや通信ケーブルなどをなんだかんだと揃えないと対戦できない、というのは、作り手の言い訳だと思うんです。そこで今現状でいちばん詰めているのはCD1枚とモニター1台でできる対戦というわけなんです。それで、どこまで高速機動対戦のフィーリングを損なわずにゲームが成立するかといった部分を全力で練り込むと。最低限の出費で2P対

戦を実現するという事は、そういう意味ではいちばん難しいことなんです。今回はこれにあえて取り組むというところに僕らの意気込みみたいなものをわかっただけならばと思います。とりあえずこの部分がうまくいかなかったら、意味がありませんから、その他の対戦方式は、そちらが見えてきてから、順次考えることになるでしょうね。

### まずはソフト単体での対戦を目指す



お金がかかる通信対戦もいいけど、単品での画面分割対戦をまずはいいデキに……。



### (1/30秒コマ) 2イントになった影響は?

サターンに移植する際は、業務用そのままのレスポンス特性ではかなりフィーリングに狂いが出てくると思うんですよ。サターンならではの処理速度に準じた操作特性を考えて、業務用で感じられたような楽しさを再現する。これをやらなければウソですよ。「移植」というものにはいろいろな考え方があると思うんですが、業務用をそのままの処理速度で完璧に移植すると、業務用の感覚を違うお皿に盛ってみましたという方向性があると思うんです。バーチャロンに関してはまさに後者の方向性なんです。現状では確かに1/60秒コマのものが1/30秒コマになって動いていますが、もともと対戦の画面が、一画面内になること自体、もうすでに業務用とは一線を画してるわけですから、そういった違ったプレイ環境で、業務用で得られたような感覚を再現するのが大切な

んだと思います。どういう味つけにすればあの業務用と同じ感覚が得られるのかという部分の作業で、今まさにどっぷりと取り組み中です。2イント(1/30秒コマ)であろうが、1イント(1/60秒コマ)であろうが、結局は無理に業務用の処理速度に匹敵するところまで押し上げるよりも、あの操作感を再現するほうに注力したいと思っています。

### サターンならではの感覚を再現



ショーに出展されていたものを見る限り、ワタリ氏の言葉は実現しようとしている。





MBV-09-C VRアフームド

# APHARMO

## 男のアフームドもサターン版で健在!



今回紹介する最後の機体は燃える男のバーチャロイド、アフームド。テムジンを近接戦用に改良したこのマシンは、凄まじいスピードとパワーを秘めている。彼が登場すれば、サターン上でもあの熱血超速機動戦闘が繰り広げられることは間違いなさそうだ。

このボムの爆発は、サターンならではの表示がなされているという。とはいえず下の写真と比べても遜色がないデキだ。



Dr.ワタリのサターン版 CHECK!!



ボムの表示も今後再現

アフームドな人たちは動き回って頑張るといふストイックな戦い方をされますんで、特に操作性や近接戦時の判定なんかがちやんとできてないと首を傾げられてしまうと思うんで。こちら手も抜けませんね。

透明感はやはりアーケード版のほうが高い。



アーケード版

絶大な攻撃力を持つビームトンファー



腕の側面のトンファーが青白く輝くアフームドの勝ちポーズ。

連続写真で検証④

ビームトンファー

距離100以内の相手に高速で斬り込む近接攻撃。2度振りかざすうち1回でも当たればよい。攻撃の際の踏み込みをダッシュでキャンセルし、別の攻撃に移ることも可能。サターン版でももちろん健在だ。



Dr.ワタリのサターン版 CHECK!!



ムービーとかは入る?

最近の傾向として、ムービーに対してユーザーがシビアになっている部分があるんですよ。「電脳歴何年……」とかナレーション入って、ゴーツとかね(笑)。こんなのがあっても浮いちゃってつままないと思うんで。どうせなら、ゲーム前のひとつのラッシュデモのようなコンパクトなものならば、と思いますけれどね。

プレイヤーの意欲をそそる映像



アーケードのエンディングより、重い物より軽く?

Dr.ワタリのサターン版 CHECK!!



新モードの予定は?

今僕らは対戦とか処理速度といった問題と戦っている真っ最中で、そういう意味でちょっと待ってほしいのですが、買っていただくのは、実際ユーザーさんでして、その希望には応えたいんですよ。みなさんの希望を前提にどこまで納得いものを提供できるか、というところで頑張ってる最中ですので、少し待っていただけますでしょうか。

メイン完成までお預け!?



アーケード版にあったタイムアタックはあるか!?



### 総評 サターン版の現状と今後

これまで見てきたように、現状でもかなりの完成度と考える編集部側に対し、Dr.ワタリ側はこう語る…。「作り手が自分の作ってるものを満足するのって終わってると思うんですよ。業務用のバーチャロンも僕らにとっての完成度は60%ぐらいだと思ってますから。そういった意味ではまだまだという気はします。もちろん、100%までいけば言うことない、それはおそらく、天下に残る名ソフトとして後世に語り継がれてしまうようになるはずなんで。でも理想と現実がありますんでね。開発の人間は自分に厳しいですから、現状のサターン版は僕にとってはまだ40%のデキなんです。そのあと数十%の壁を限られた時間でどうクリアしていくかというところで、それぞ

れの方がそれぞれの役割のところで頑張ってるというところですね」

今後のサターン版の「電脳戦機バーチャロン」の現状のすべてはこの言葉に集約されていると考えていいだろう。今後の続報にはまだまだ期待したいと思う。



あくまでも厳しい目でサターン版を捉えるワタリ氏。その姿勢ゆえにいいデキが期待できる。

## 次号、さらに残りのバーチャロイドを大公開!! 注目せよ!



# サクラ大戦

國華國 帝撃

SEGA

TM

はっばい  
**サクラ大戦勃発まで**  
**あと2週間!!**  
 待ち切れない君のために  
**情報一挙に大公開!!**

**特報!!**  
 SPECIAL REPORT  
**完成度—100%**

待ち遠しかった発売日も、ついに2週間後に迫った秋の大作「サクラ大戦」。未公開情報をドーンと紹介していくぞ!

●セガ●9月27日発売●8,800円(特別限定版) 6,800円(ソフト単品) ●ドラマティックアドベンチャー ●シャトルマウス対応 ●2枚組

**注目! これが限定「マウス同梱パッケージ」だ!!**

誰もが気になっていた「限定版」のパッケージ内容が明らかになった。なんと、マウスパッドは2パターン用意されている。君の好きなデザインを選んで購入しよう。予約の際には注意!



これが限定版のパッケージ。左下部分に貼ってあるステッカーで、マウスパッドの種類がわかるようになっているのだ。要注目!



**マウス**

ただのマウスと思うなかれ。よく見ると、スタートボタンがピンク色。マウスまでもが「サクラ大戦」仕様なのだ。

**ステッカー**



タイトルロゴと、キャラクターのバスタアップのステッカー。貼るのがもったいない!

**マウスパッドはなんと2種類!!**



**サクラ大戦仕様の  
 パワーメモリーも発売!**

なんと、サクラ大戦オリジナルラベルの入ったパワーメモリーも同時発売。やはりサクラ専用として使いたいね。





# 今日の大神くん

密かに女性ファンからの人気が高い大神一郎。気になるプロフィールは以下のとおりだ。

栃木出身の彼は、帝国華撃団配属前は帝国海軍に所属していた。階級は少尉で、年齢は

1901年1月3日生まれ、21歳。176cm/65kgという標準的な体型で、いかにも主人公然とした「勇気と正義」が好きなタイプ。華撃団内での彼の評価は……そう、君が決めるのだ。

# と米田中将

## ある時は帝国歌劇団の職員として…

普段は帝劇の入口で切符のモギリをやったり、深夜まで伝票整理をしたりと大忙しの大神。個性豊かな(?)団員にも囲まれて……。



帝国……歌劇団……？

転属直後、仕事に疑問を抱いて米田中将の部屋に駆け込んだ大神が目にしたものは、「華撃」ではなく「歌劇」の部隊？



(……俺の任務は秘密部隊の隊長じゃなかったのか?)

切符のモギリという仕事に、懐疑やるかたなしといった心情の大神。でも、顔はあくまでにこやかに、営業スマイルで。



くおおお~~~~っ!!  
お、重い!

舞台用の大道具を運ぶ? 大神、あまりの重さに思わず漏れるうめき声。隊長というのも大変な仕事なのだ。

夜遅くまで伝票整理。勇気や正義もどこへやら、目の前の雑事に追われる毎日。しかし、手を抜けない性格の大神なのだ。



ああ花小路伯爵から聞いてるよ。まあ、そうかてえあいさつはなしにしようや。



はっ!  
大神一郎、粉骨砕身の覚悟でがんばります!

凛とした表情で、これからの任務に引き締める大神。しかし、そんな大神を待っているのは、酔っ払いの米田中将や、女性ばかりの隊員たち。



むろんだ……歌劇団とは世を忍ぶ飯の姿にすぎない。

酔っ払いが一転して厳しい表情の司令に、これが本場の米田中将の姿だったのだ。さあ、黒之巢会を蹴散らすために出撃だ!!

## 今こそ帝国華撃団が正義を示す時!!

ついに大神に隊長としての真価が問われる時がやってきた。そう、上野公園に黒之巢会が現われたのだ。戦闘服を着込んで光武に乗

り込み、隊員に出撃命令を下す大神。待ち受ける敵の実力も不明だが、正義のため、勇気を振り絞って立ち向かうしかない!



大神、ただいま参りました!

作戦室へ出頭した大神。大きな地図を囲み、ここで作戦を練る。



帝国華撃団・花組、出撃せよ!  
目標地点、上野公園!

戦闘服に身を包み、白い光武に乗り込んだ大神。自然と表情も引き締まる。

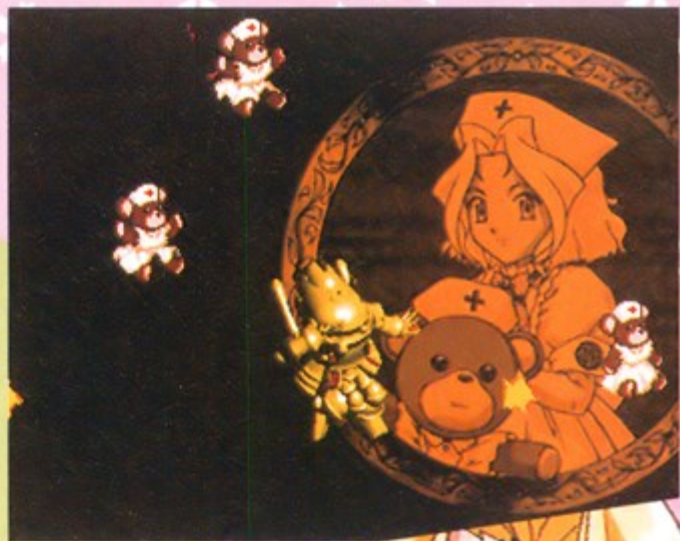
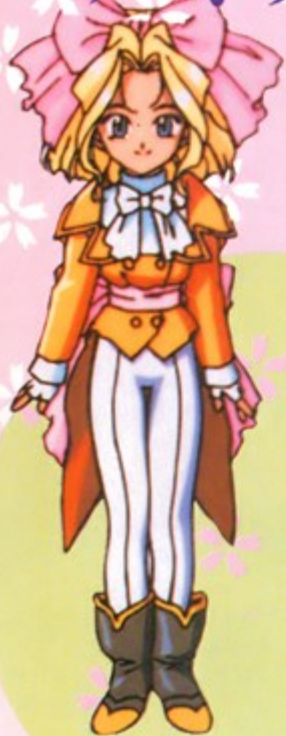


# いざ出撃!!



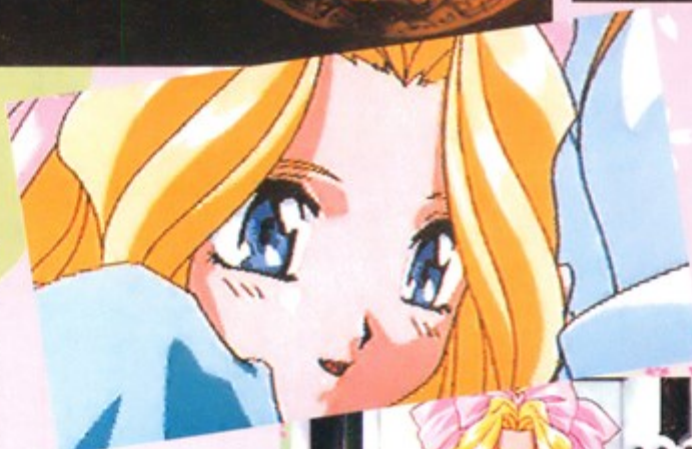
# 花組+3人(?)のプロフィールを公開!!

## アイリス 必殺(?)技 イリス・マリオネット



アイリスの必殺技、イリス・マリオネット。白衣をつけたジャンボールが飛んできて、仲間ダメージを回復させてくれる。うまく使えば、戦局がグンと有利になるだろう。

フランス出身、9歳の少女。アイリスは愛称で、本名はイリス・シャトープリアン。大切なお友達、クマのぬいぐるみ「ジャンボール」をいつも抱いて離さない。しかし、本人は子供扱いされるのを何より嫌っている。背伸びがしたい年頃。ちょっぴりワガママな性格。しかし、霊力は花組の中でも群を抜いて高く、実際の戦闘時においても、光武をレポートさせたり、仲間を回復させたりといった特殊な能力を発揮する。



イベントムービーから、アイリスのアップ。誰かの胸にもたれているのだろうか？ とすれば、その相手は……？



このお靴のひもが、結べないの。

## 通常攻撃 イリス・エトワール



アイリスのみ、通常攻撃にも名前がついている。キラキラした星が、隣接したすべての敵にダメージを与えるのだ。

## 公開済みキャラクタープロフィールのおさらい!!

1906年7月28日生まれ。17歳。父の形見「霊剣・荒鷹」を持ち、北辰一刀流免許皆伝の腕前で敵を倒す！ 帝国華撃団に入隊したての彼女は、戦闘力も舞台の腕もまだまだ粗削りだけれど、まっすぐな気持ちで、どんな困難にも立ち向かう！

やさしい表情を見せるさくら。大神がすみれとさくらのケンカの仲裁に割って入り、殴られてしまった時のもの。



## 真宮寺さくら



大神さん……  
大又夫ですか？

## 必殺技・破邪剣征 桜花放神



さくらの必殺技は、振り下ろした刀から衝撃波を出し、直線上に並ぶすべての敵にダメージを与えるという強力な攻撃だ。



# マリア・タチバナ



すみれもカンナも  
いいかげんにしなさい!!  
いつまでケンカしてるの!

戦闘服姿のマリア。常に冷静沈着な彼女らしく、落ち着いた物腰だ。



では隊長、気をつけて  
行ってきてください。

時にはピシッとほかの隊員たちを叱りつけるマリア。いかにもリーダーらしい。



そうですか。  
少尉、ご苦労さまです。

制服かと思いきや、舞台衣装のマリア。どんな舞台劇なのだろうか? 気になるところだ。



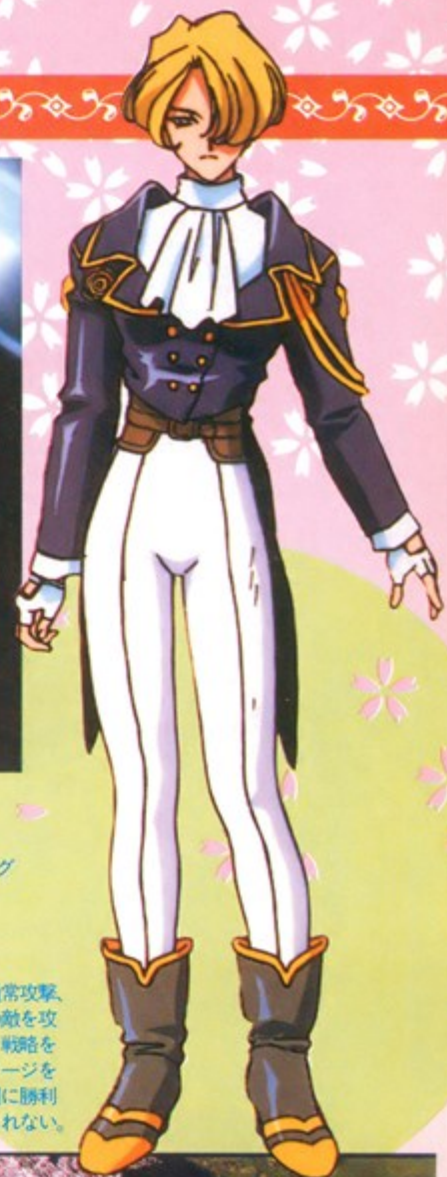
## 必殺技 スネグーラチカ

弾丸に霊力を乗せ、吹雪のような攻撃を敵に浴びせかける「スネグーラチカ」。ちなみにスネグーラチカとは、ロシア語で「雪娘」という意味。まさに名前のお通りの必殺技だ。

ロシア出身で、日本人の父とロシア人の母を持つ彼女は、姓をタチバナ、名をマリアという。1903年6月19日生まれで、スリーサイズは88、60、90。ロシア、ウクライナ、キエフの出身。モスクワ在中時にいわくのある過去があるらしく、戦場では勝つための冷徹な戦士と化し、また日常生活においても他人とのつきあいに若干の距離を置く。そのため常に自分の感情を押し殺している節も見られる。そんな彼女の心の扉を開くことができるのは大神をおいてほかにはいない? 銃の名手で、戦場でも遠距離攻撃を得意とする。

マリアの通常攻撃。通常攻撃、必殺技ともに遠距離の敵を攻撃できるため、うまく戦略を練りつつ戦えば、ダメージをまったく受けずに戦闘に勝利することも可能かもしれない。

## 通常攻撃



# 神崎すみれ

日本有数の財閥、神崎重工の一人娘、すみれ。1907年1月8日生まれで、スリーサイズは83、57、84。その恵まれた環境からか、わがままな性格で周りを振り回す。ただし、その天性の華やかさがみんなを引きつけるのも事実だ。

新しい衣装を大神に見せるすみれ。胸から肩にかけて大きく開いた服を好むすみれのチャームポイントは鎖骨?



ちょっと 少尉  
どうかしら?  
この服 似合うかしら?

## 必殺技 神崎風塵流 湖蝶の舞



得意のなぎなたを高速回転させて炎を巻き上げ、敵をまとめて燃やしてしまう!



# 桐島カナ

身長が197cmもある沖縄出身のカナは、1903年9月7日生まれの19歳。琉球空手を使いこなす彼女の性格は明るく楽天的だ。ごはんが好きで、いつも食堂にいるため「食堂の主」というありがたいニックネームまでついているけれど、B93,W70,H98というプロポーションからもわかるとおり、体の管理もしっかりしている。霊力そのものはほかの隊員ほど高くないが、運動能力は花組随一だ。



ふん。じゃ隊長、あたいは先に行ってるぜ。

怒っている様子のカナ。大神が何か余計なことでもいったのだろうか？でも、細かいことは気にしない彼女の、きつとすぐに明るくなるハズ。



## 必殺技 一百林牌



引っ込んでろ!!

今度は本当に怒っているらしい。背景から見てここは楽屋。ほかの娘との喧嘩だろうか？



え……あたいのことが？

驚き顔のカナ。意外なことでもいわれたのだろうか？たとえば女らしいとか……？



かくさしやがれ！  
この、この、くろう……  
へ、ヘビオンナ!

なにやら怒った様子。それはいいとして、この右側のキャラクターはいったい何者なんだろう？

## カナ通常攻撃

隣接した敵に直接ダメージを与えるカナの通常攻撃。力まかせに敵を殴り倒す？琉球空手の使い手らしい攻撃方法だ。



自らの発明により開発した小さなロボットの大军を、敵に浴びせかけてダメージを与えるという世にも恐ろしい必殺技。その名も「チビロボ」。技術屋の紅蘭らしい攻撃だ。

## 公開済みキャラクタープロフィールのおさらい!!

小さい頃から発明好きだった紅蘭は、中国北京出身の16歳、3月3日生まれ。能天気で細かいことは気にしない彼女の、唯一の弱点は胸がないこと。ストーリー序盤では花やしき支部で開発要員として働く存在だ。



# 李紅蘭

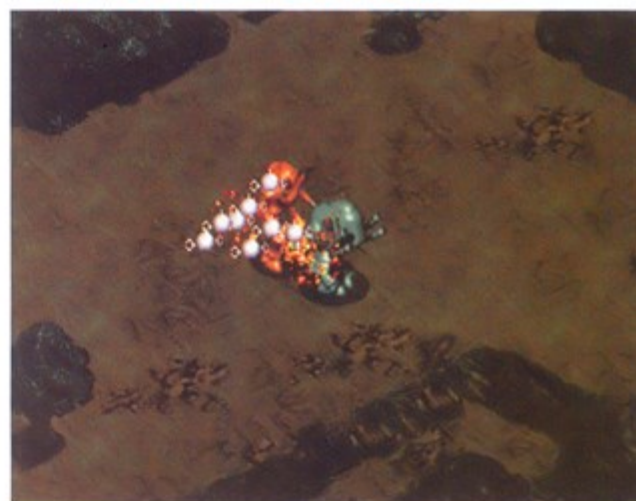


ゴホ……ケホッ  
あの……大帝国劇場って  
ここでおますよなあ……

おっさんやばい紅蘭らしい初登場シーン。どこまでどういうルートでくればこうなるのか？

## 必殺技チビロボ

自らの発明により開発した小さなロボットの大军を、敵に浴びせかけてダメージを奪うという世にも恐ろしい必殺技。その名も「チビロボ」。技術屋の紅蘭らしい攻撃だ。





# 帝劇三人娘!

大帝国劇場に勤務する、隠れキャラクター的な存在、帝劇三人娘。巷で密かに人気爆発というその三人の正体は、事務の藤井かすみ

と榎原由里、売店の売り子の高村椿。帝撃華撃団とは関係ない彼女たちだが、実は……あとはプレイしてからの楽しみ!

## 藤井かすみ

1904年4月14日生まれの藤井かすみ。帝劇の事務を取りまとめるリーダーであり、榎原由里とコンビを組んで仕事をしている。話相手として皆の人気者で、あのすみれさえ仲良くしている。男性陣からの人気も高い。



はじめまして。大神さんですね？事務所の藤井かすみです。

## 榎原 由里

噂話好きな榎原由里。1905年7月20日生まれて、かすみのひとつ下。明るく活発。ミーハー根性と好奇心が強いので、何にでも首をつっこみたがる。男性からの人気も高いが、自分のことにはあまり関心がないらしい。



あ、こんにちは。あなた、大神さんでしょ？あたし榎原由里っていいます!

## 高村 椿

売店の売り子、高村椿は1909年12月25日生まれ。帝劇三人娘であるほかの2人の例に漏れず、男性陣からの人気も高いが、年齢が低いために恋愛まではなかなか発展しないらしい。花組ではマリアやカンナと仲がいい。



(売店の売り子の衣装のようだ。椿くんによく似合っている)

売り子姿がよく似合う椿。背後には花組のメンバーのポスターなどが掛けられている。



それでは、こちらにご記入をお願いします。

事務所の受付にて、かすみと由里の仕事ぶりははじめでも、2人の雰囲気は事務所内を明るくしている。



私、高村椿って言います。こここの売店で、いつも売り子をしてるんですよ。



えっ？ この劇場ですか？そういう情報ならまかせてください!

意外とうわさ話や裏話に強いようで、由里のように好奇心は強いことがわかる。



お買いあげですね？ありがとうございますーす!

椿のセリフを聞くために、思わずすみれのフロマイドを購入。



## 藤枝あやめ

花やしき支部長のあやめは、米田中将の補佐と帝撃各組の現場指揮、及びバックアップが主な仕事で、光武に乗って戦闘をすることはない。1899年7月31日生まれの23歳で「作戦は慎重に、行動は大胆に」というモットーを持つ。

厳しい表情のあやめ。年のわりには落ち着いた物腰だ。ちなみにスリーサイズは84、58、83。血液型はA型。出身地は東京。



大神くん、話はまだ終わってないわよ



次号サタマガはサクラ大戦と同時発売!!



# 早くも話題沸騰!!

## グランディア

# GRANDIA

### 特報!!

#### SPECIAL REPORT

### 完成度—55%

- ゲーム アーツ●'97年春発売予定
- 価格未定●3DRPG
- 1人プレイのみ●2枚組

## 東京ゲームショウで公開された 迫力のデモシーンを大紹介!!

ついに'96東京ゲームショウで公開された「グランディア」。読者の中にも何人か見た人もいるかもしれないが、ゲーム アーツのブースを訪れた人々はコンパニオンの



ゲームショウでのアーツのブース「グランディア」をはじめ、気合の入った作品を数々展示していた。

説明を聞きつつ、皆食い入るように動く「グランディア」の画像を見つめていた。確かにこれまでにない目を引くグラフィック。自在に回転する背景の中を進んでいくキャラ、しかも遠くへ近くへと視点も造作もなく変化していく。ほんの一瞬見ただけでも今までのゲームと一線を画していることは一目瞭然なのだから。これが背景を

フルポリゴンで作成したこと最大の恩恵であり、このゲーム最大のインパクトなのだ。そしてさらに目を引くのがCGムービーの美しさ。会場で流されていたCG画像は、さすが日本一のCG制作集団リンクスが作っただけあって驚くほどリアルで美しい。画像の細部にまでわたる細かな描き込み、物体を際立たせる色使い、これがサタ

ーンで再現されるかと思うとワクワクする。ゲーム画面もポリゴン臭くならないように、わざわざ手描き風にナチュラルに仕上げている。また、それら映像を引き立てるSEも絶妙。今までのゲームではわりとおざなりだった効果音に力を入れたことで、音がもたらすリアリティをうまく再現することに成功しているのだ。



超高層ビルをバックに浮かび上がる謎の空中戦艦。蒸気を吹き出しながら上昇中。ダクト部の造形がすごい。

まずはこの迫力あるデモシーンから。CGムービーで作られた一連の画像は、さすがあのリンクスのトップ・木村卓氏が手掛けただけあって素晴らしい作品だ。巨大戦艦の飛び立つ瞬間が非常にリアルに描かれ、物体の質感、画像全体の色合い、そしてカメラアングルもこれ以上ない出来栄だ。このゲームでは、いわゆる映画で言うところのスペクタクルシーンは、すべてこういったCGムービーで再現している。この辺りにも「活動的なゲーム」へのこだわりが生かされているのだ。

## カメラワーク抜群のデモシーン

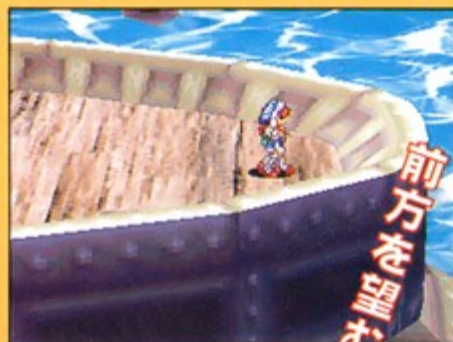
「グランディア」のデモシーンは、CGムービーを用いたものとゲーム画面をそのまま生かしたデモシーンの2本立て。下に紹介したものは本来1分ほどのデモシーンなのだが、紙面の都合上少々割愛している。視点を自由に变化できるというポリゴンならではの利点を最大限に生かし空撮風なアングルから船上へと視点移動、さらにカメラの切り替えやアップなどを駆使して、盛り上げている。



カメラワークの  
見事な演出



カメラワークの  
見事な演出



前方を望む……







戦艦部の砲塔が宙の一点を指向しながら旋回していく。濃厚な動きの中に細かい演出がしびれる。まさに圧巻。見る者の感銘を刻く。

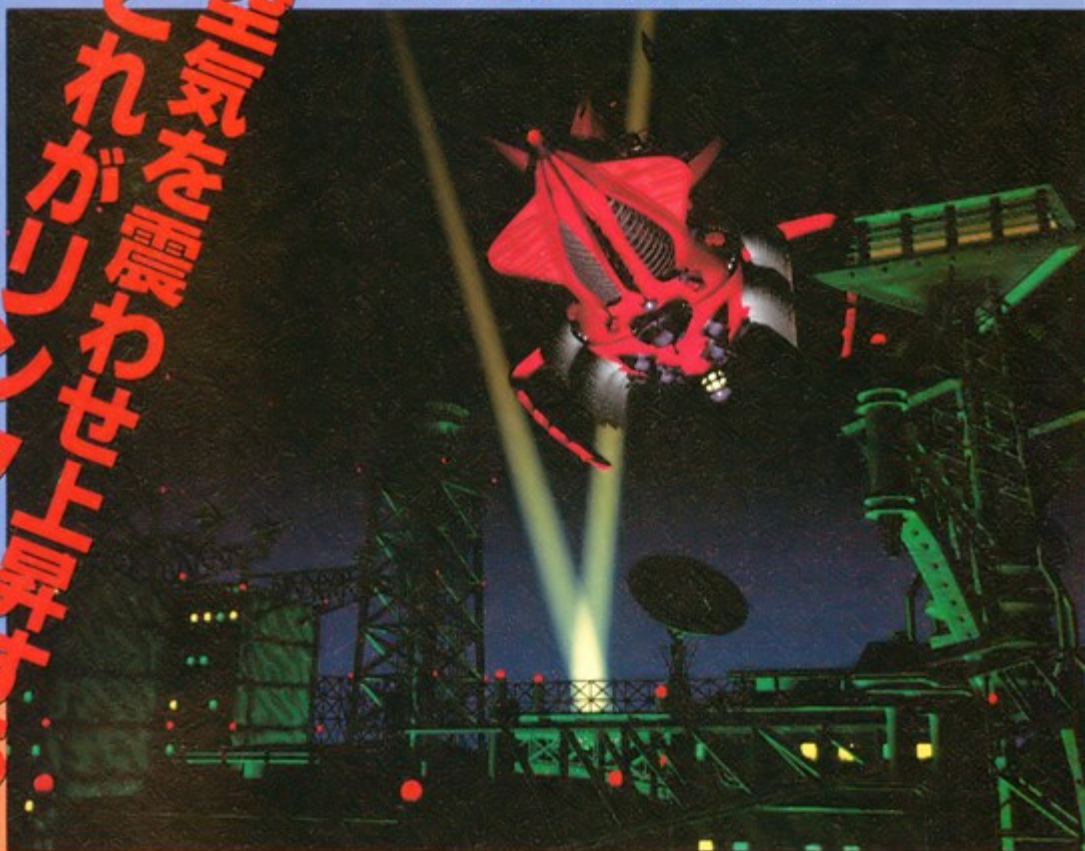


しだいに全貌を表していく空中戦艦。そのボディは驚くほど鮮やかな赤。空気を震わす重低音を発しながら上昇し続けていく。

そして下から完全にナメる視点へカメラが移動。船体下部の様子もよくわかる。スカイウォーカー・サウンド社のSEも迫力満点!



さらにカメラは稼働し続け、空中戦艦の斜め下へ。周囲の建物から巨大さがわかるというもの。



巨大な空中戦艦が空気を震わす！これがリリオン上昇するのだ！

とまあ、このゲームの特徴を上げたらキリがない。今回はゲームショーで紹介されていた2種のデモシーンと、運良くSEを担当するスカイウォーカーサウンド社のトム・マイヤーズ氏のインタビューが取れたので、それらを中心にお届けしようと思う。

ちなみにこのシーンは海上で異変を感じたジャスティンが甲板を走り、擦れ違う幽霊船を確認する、といったもの。ジャスティンの心理状態を表すかのように空中から寄っていく視点、そして遭遇した幽霊船の登場のしかたなど、どこを取ってキラリと光る仕上がりになっているぞ。

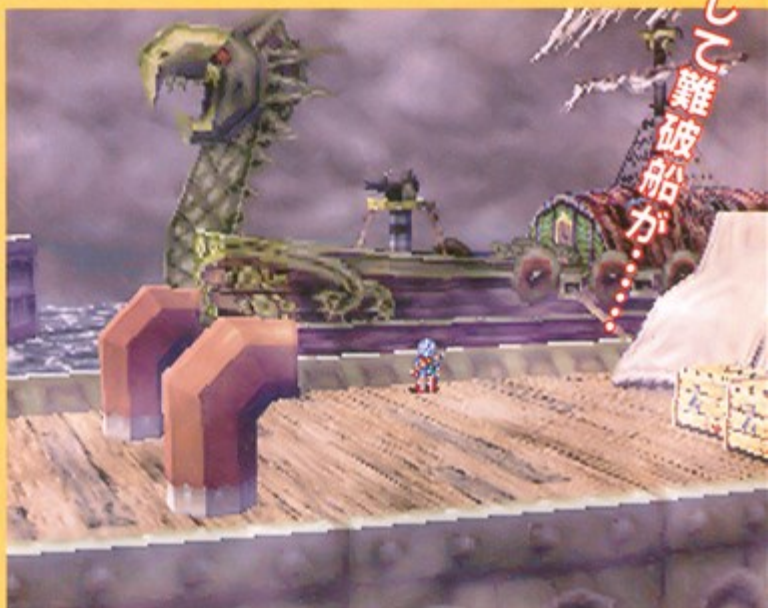
あつたつた



あたりはしだいに...



不気味な呼吸が...



難破船が



# 細部にまでこだわったフィールド&街を とくにご覧あれ!

フィールド上でのコマ、村が近いのか人の手がそこかしこに入っている。あふれんばかりの緑の木々や中央を流れる川の水面も美しく、冒険の途中でありながらも一瞬ホッとさせられる風景だ。



いろいろな街との出会いはRP Gの醍醐味の1つ。「グランディア」では10個程度の街が用意されているが、どの街をとってみても同じような雰囲気のある街は1つとして存在しない。違う街へ行くという事は、風土も気候も異なる地域へ行くということなのだから当然といえば当然なのだが、これまでのゲームではそういった街自体のカラーというか、民族色というものを意識して作られたものは少なかったように思う。記号として

でも単なるフラグ立て用でもなく、与えられた自然環境のもとで文化を育ててきた生きた街がこのゲームには存在しているのだ。

もちろん街以外のフィールド上も、暑い地方では極彩色の花々を、山ではむせかえるような緑を強調するなど、気候を常に意識して作られている。またダンジョンでもそれは同様だが、ダンジョンの場合には高い場所では怖さを、溶岩の目前なら熱さをと、さらにリアル感が加味されている点にも注目だ。

## スカイウォーカーサウンド社

## トム・マイヤーズ氏

トム 今回の来日の目的は、ゲームアーツのスタッフの方々との打合せのためです。特にゲームの内容とか音響の内容、それと全く新しくユニークな音を作ろうという話をするために来たのです。

—— 全く新しいユニークな音っていうのはどういったものでしょう?

上條 簡単に言えば鳴らし方も含め今までになかったような音ですね。

—— リアリティみたいなもの?

上條 もちろんそれもあります。

トム 通常ですともうすでに存在しているライブラリを使うんですが、全く新しいライブラリを今回のために作ろうと。それとSEを作るにあたってゲームの内容に関する理解を、もっと深めようとしています。

—— 実際に「グランディア」の映像

を見てどうお感じになりましたか?  
トム 最初の印象は、とても奥深いゲームだと思いました。各キャラクターも興味深いし、その点にもっと注目したらゲームがさらに奥深くなると感じました。また今回のCGを見て、アニメーションのレベルが非常に高く感動しました。音のほうもそのCGを援助できるような音を作りたいと思っています。特に音響というものはいろいろな感情を引き出す、例えば緊張感や圧迫感などを引き出すために作るものなので、それを特に強調したいと思っています。

—— 普段映画を作ってるして、それにおけるSEの重要性っていうのはどう考えていらっしゃるんですか?

トム タバもそういう話をしたんですが、アメリカにとっても有名なウォルター・マーチというサウンドデザイナーがおりまして、彼曰く「映像は玄関から入ってくるが、音響は勝手口から入ってきてジワジワ加わっていくというような感じの力がある」と言っています。僕も同意見で、音というのは非常に強

く作用するけど、直接強力じゃないという感じがしています。例えば観客のほうにしてみれば、音が実際に何をやっているか認識しないまま感情が動かされる、そういう力があると思います。

上條 特に今回のようなシナリオ型のゲームの場合にはSEは重要ですよ。そのためにサタンのサウンドチップを使いこなすことが重要になってくるんです。デモの部分だけではなく、やっぱり普通に街を歩いている時もSEは必要です。臨場感を出すために空間的なエフェクトをかけたり、とにかくライブな感じを出したいですね。画像に負けられないような音を出したいと考えてます。

トム 通常ですと音響はそんなに強いものではないので、それほど高い評価は得ないと思っています。しかし今回の「グランディア」で、もう少し皆さんが注目してくれるようになってもらいたいと思っています。

—— 映画の場合でもかまわないんですけど、映像とSEとBGMというのが、どういうバランスであつたら一番いいと思われませんか?

トム BGMを消すノ(笑)

全員 (全員爆笑)

トム まともなバランスはあると思うんですが、いつか見てみたいなど

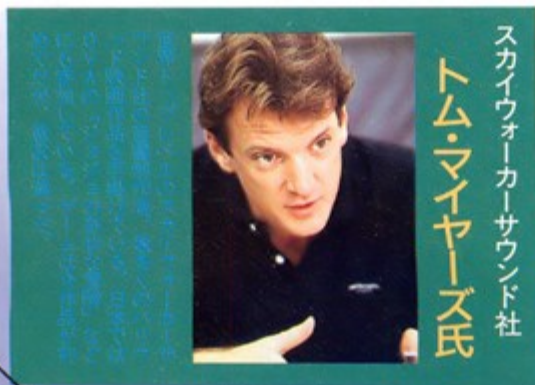
思うのは、すべてに使われている音楽はHi-Fiとかオーディオシステムから流されてる音楽だけというものです。ですからBGMとか動きの感情を引き出すための音楽ではなくて、ラジオとか機械からしか出ないって音楽。上條 要するに音楽をバックグラウンドのアンビエントSEとして扱うってことですよ。

トム もう伝統的な戦いじゃないですかね。音楽家と音響家の関係は。音楽家は音楽しか流したくない、音響なんかいらんって考えて。逆に音響家は音楽なんかもう消しちゃえ、みたいな感じで、今までずっとその対立が続いてきたんじゃないですか。

—— 逆に言えば、SEだけで感情表現ができるかと?  
トム 感情に関してはSEで、どんな感情をも出せると思います。逆に音楽よりももっと効果的な影響が与えられるんじゃないかと。なぜなら音楽は強すぎて、どういう感情を出したいかというのをはっきり表現しすぎているんです。でも音響のほうはジワジワとそれを感じさせるので、非常に効果的だと思います。

—— 普通の映画を作る手法とゲームの場合とでは、どのような違いがありますか?

トム 一番の違いはどのような環境で



スカイウォーカーサウンド社  
トム・マイヤーズ氏



カメラ位置によって  
街の雰囲気も  
こんなに違う

同じ村を見ても、カメラ位置によってずいぶん感じが違うことに気付く。視点はボタン1つで変わるので好みしだいに。



こちらは村を上空から見た状態。村全体の雰囲気や、村の周囲の様子まで見てとれる。



一方こちらはアップな感じ。建物や道路がより立体感を増し、迫力ある画面になっている。

一見倉庫のような  
この場所は？

六角形に作られた不思議な部屋。ガラクタだらけで窓がないところからすると倉庫か？しかも画面下のレールは何だ！



ひたすら  
熱そうな溶岩

溶岩の洞窟を探検。高低差もさることながら溶岩も本当に熱そうな色と動きをしている。こんなところもリアルだ。



## 来日記念インタビュー!!

再生されるかだと思います。例えば映画の場合ですと映画館でその音が再生されますよね。音響設備もますますよくなっています。ただゲームの場合だと家庭での再生システムがもう少し進歩しなきゃいけないかなと思いました。ただし、作る工程は全然違いはないと思います。

—— ゲームというのは映画と違って、自分でプレイをするものですよね。しかもこのゲームは触った感覚の楽しさを大事にしようとして作っています。ですので、そういう点を踏まえたうえで、SEはどんな感じにしようかとお考えでしょうか？

トム 私が見たビデオゲームの印象は、もちろんゲーム アーツの作品ではないんですが、音はもう全て人工的な音ばかりでした。例えばもうリ

ビートばかりしていて、あとは人工的な音。だから逆にリアルな音を使ったら我々がやりたいことが達成できるんじゃないかと思います。

—— 例えば蒸気を利用した乗り物はどんなSEが合うと思いますか？

トム 重い工業音ですか、工業地帯で聞こえるような非常に重い音を想像しますね。ただシンセで作ったような音ではなく、本当にリアリスティックな音を作りたいと思います。例えば鉄が擦れ合っている音とか、重量感を与えたり、実際の映像では小さいものかもしれませんが派手な音にすればもっとさらに大きいものだと思えるんじゃないかなと。

—— SEでリアリティを強調する、ということですね。

トム 「スターウォーズ」のサウンド

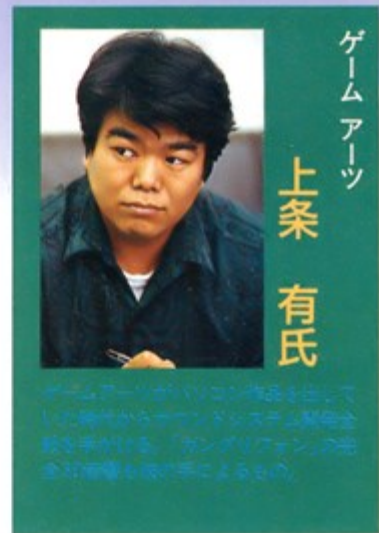
デザイナーだったベン・バード氏、彼が初めてリアルな音を作り出したんです。例えば宇宙の中でもSF的なものでなくリアルな音を使つたと。綺麗な音ではなくて汚らしい、いつも自分の生活の中で聞こえるような音を彼が使い始めたんです。

上條 やっぱり臨場感なりライブ感を出すためにはリアルなサウンドは不可欠だということです。街中に電子音が聞こえるわけではないんでね(笑)。この時代背景も産業革命時代

なんで、本当にリアルな音につけると。例えば右から左に蒸気機関車が走っていけば、ステレオでそのまま音が流れる。「ガングリフォン」のシステムをちょっと改造してやっていきたいなと。サターン独自のあのサウンドチップの性能を最大限利用して、音を作りたいと思っています。

—— 実際にSEを作る際はどういうふうに作られるんですか？

トム まず最初にどういう感情を引き出したいのかっていうことを探します。例えばキャラクターや、その設定についてどういう感情を出したいのか。で、どういう感情を引き出したいのかわかったら、その感情をサポートできるような音を探します。例えば映画の中で電話が鳴りますよね。その電話の呼び出し音だけで100



ゲームアーツ

上条 有氏

ゲームアーツのサウンドデザイナーとして活躍している上条有氏。今回はゲームアーツのサウンドデザイナーとして活躍している上条有氏にインタビューした。

種類の感情を引き出すことができると思います。固いベルの音を使うのか、または柔らかいような音、それからうるさいような音を使うのか、それによっていろいろな感情が引き出せると思います。ですからまず最初にそのシーンの中で何が起きているのかを理解しなければいけないと思います。

—— では最後にこのゲームをプレイするユーザーにメッセージを。トム 音を聞いてください(笑)。そして楽しんでください(笑)。



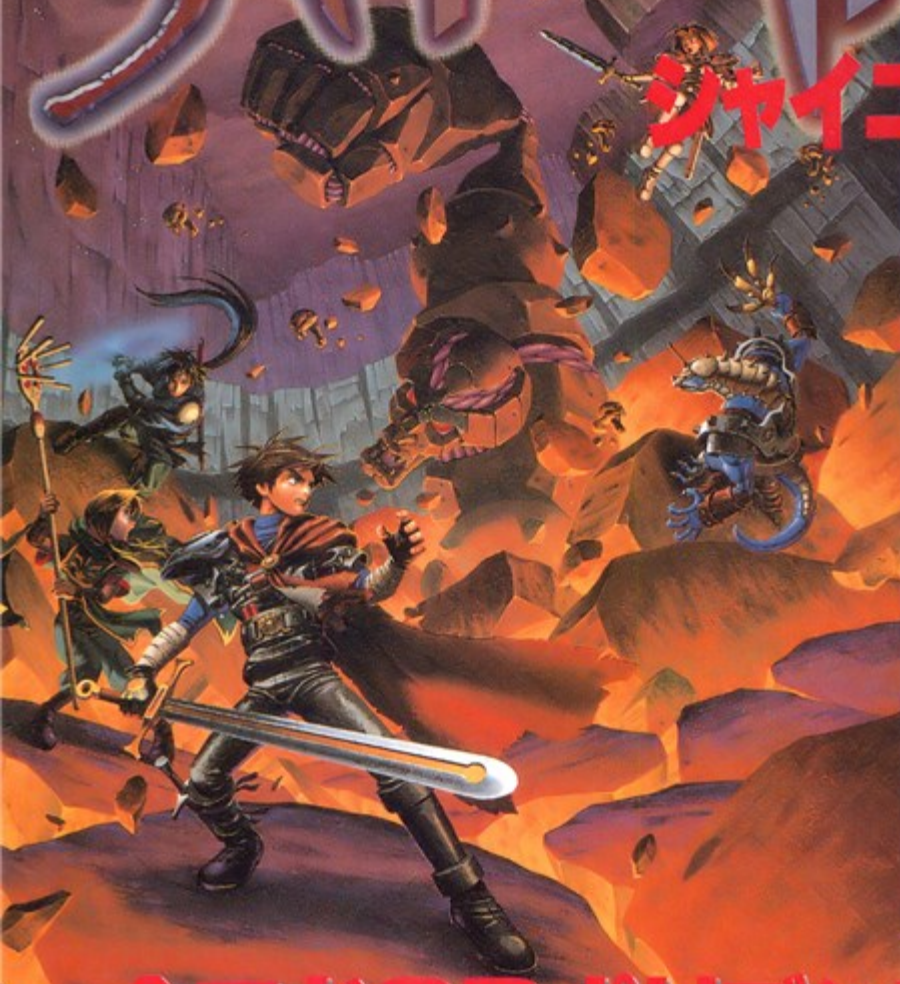
クリス・ボイズ氏とトム・マイヤーズ氏がSEを手がけた「ミッション：インポッシブル」。トム・クルーズ制作・主演。ブライアン・デ・パルマ監督のサスペンスアクションだ。今夏から、好評上映中。



# SHINING the HOLY ARK

**特報!!**  
SPECIAL REPORT

## シャイニング・ザ・ホーリアーク



HP 91	HP 91	アカネ HP 88
-------	-------	-----------

●ソニック  
●発売日未定  
●価格未定  
●3DRPG

フォルテは魔法を唱えた  
ブレイズレベル1!  
スケルトンに13のダメージ!

戦闘シーンももちろんフルポリゴン。3Dで表現された世界観とキャラクターがゲームをよりリアルに。

「シャイニング・ウィズダム」に続き、株ソニックがサターンでお送りする注目のRPGシリーズ最新作。今回はしだいに明らかになってくるその姿を、世界観、キャラクター、敵モンスターなどを中心に紹介していこう。

## 全てが3Dポリゴンで描かれた冒険世界

「シャイニング・ザ・ホーリアーク」の最大特徴は、これまでのシリーズと異なり町、ダンジョンなど、冒険の舞台となる場所がすべて3Dポリゴンで表現されているということだ。町からダンジョンなどへ移動する際も、2Dフィールドなどに画面が切り替わることはなく、すべて3D視点で違和感なく移動できる。キャラをはじめモンスターなども、もちろん3Dだ。細密に描かれた3D世界で、主人公達はどんな活躍を繰り広げるのか!?

行く手のダンジョンが螺旋状に回転! こんな曲線的なダンジョンも「ホーリアーク」ならではの。



3Dポリゴンで表現されたほのぼのとした町の風景。パーティーの休息地となるのか?



### オープニングはCGムービー

オープニングはCGムービーで描かれている。謎の3人——黒い衣装の男、浮遊する台座に座る老婆、ポンドージュスーツの少女が、空中を航行する箱船に向けてなにか得体の知れない光のようなものを発して





# ていねいに細密に作り込まれたキャラクターたち

登場するキャラクター達はすべて、原画をもとに3 DCGにていねいにレンダリングされている。戦

闘時には、こうして作り出されたパーティーキャラ達が直接敵を切りつけたり魔法をかけたりする姿を見ることができる。

キャラ達はそれぞれ個性を持っていて、成長とともに個性に応じた行動を覚えていくが、これらも原画の段階から細かく設定されている。こうした緻密な設定から個性的なキャラが生まれているのだ。

これがプレイヤーの分身となる主人公キャラ。原画からワイヤーフレームの段階を経て、このような立体的なキャラクターとなってくるのだ。



戦闘シーンでは直接敵に攻撃!!



通常の攻撃でもこんなふうに敵モンスターのところまで駆け寄っていったら、



キャラはどんどん成長し、新しい攻撃を覚えていく。

## 超迫力の魔法攻撃!!

魔法攻撃も派手なグラフィックで演出される。これは炎の魔法プレスでの攻撃。味方キャラのマントが魔法の風圧でたなびいているところまで表現されている。



いる。彼らの正体と目的は明らかではないが、どうやら日食のダイヤモンドリングの力と魔法の気を連鎖させ、強大なパワーを作りだしているらしい。そのパワーで攻撃された箱船は爆発し、飛行する力を失い、乱れた気流の中で失速していく……。



この箱船(アーク)の意味するものは!?



# 冒険の舞台となる町や建造物

冒険の舞台もバラエティに富んでいる。パーティーの冒険の拠点となる町では、教会をはじめ暮らしを営むのに必要ないろいろなものが揃っている。町の住人達に話しかけ、コミュニケーションをはかるのも大事な情報収集のための手段だ。また、安全な町を出れば

いつ敵が襲ってくるやもわからない。石造りのダンジョンや、森の中、そして謎の建造物の中など様々なシチュエーションでの戦闘がパーティーを待ちかまえている。「ホーリアーク」の世界には想像を越える多彩な舞台が用意されているのだ。

## ほのぼのした町のポリゴン住人



屋根の上からいきなり飛び降りてくる少年。こんなところも3Dポリゴンを生かした表現だ。でもいくらなんでも屋根から飛び降りたらあぶないよね。

## 闇に浮かび上がる謎の建造物



中ももちるんフルポリゴンだ

外見からしてもいかにもあやしい雰囲気漂う館。近づくとも無数のコウモリにいきなり襲われる。中には広間や階段があり……。いったいこの館でパーティーを待ち受けているのは何なのか？

## 教会もある

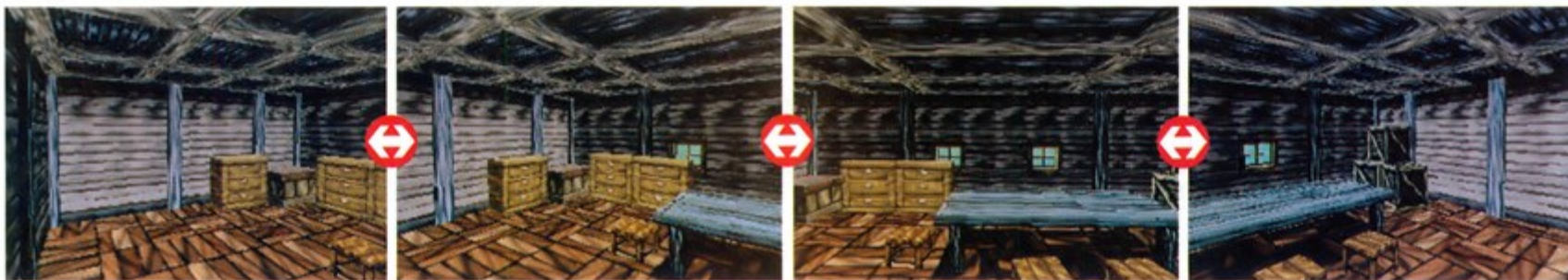
町の中には教会がある。教会があるんだから、きっと信仰深い敬虔な人々が暮らしているんだろう。ひょっとしてセーブや回復に使われるのかも？



## 移動にあわせて変わる視点

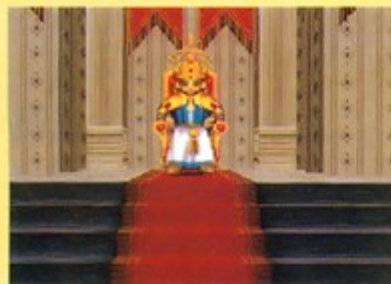
視点はパーティーの移動とともにオートで切り替わっていく。3Dで表現された部屋の中はこのとおり、様々な

角度からぐりと表示される。同じ物でも視点を変えて見ることにより、なにか新しい発見があるかもしれない。



## お城でのこのイベントは一体!?

ストーリーが進行していくと、様々な場所でイベントが発生する。お城では王様に悪霊が取り憑くというイベントが……。



なんとなく人の好さそうな王様。パーティーの旅の舞台となる地域を治めているのかな？



画面が暗くなり突然苦しみを始めた王様のまわりに、もやのようなものが現れてきた。



もやはどんどん大きくなり、不気味な悪霊のようなものが徐々に現れる。



実はこの王様は悪霊に取り憑かれていたのだ。なんとか無事に王様を助けてあげよう。



# 個性豊かなモンスター達とそのアクション

パーティーキャラ達と同様に、敵モンスター達にまで原画の段階から緻密な設定がなされ、ゲーム中の演出に活かされている。出現パターンや戦闘時のリアクションパターンなども、なんとモンスターごとにそれぞれ細かく決められているのだ。下はその設定画だが、持っている武器や着ているものはもちろん、人間との大きさの対比までもが考えられているのには脱



突如闇から現れるモンスター達!

帽。どこか愛嬌があったりする個性的なモンスター達はこうして生み出されてきたのだ。

必ず5体1組で現れる、その名も「ゴブリンジャー」。5体がそれぞれ違う武器を持ち、突然下のほうから飛び出してくる。敵とはいえ、なんだかキュートで憎めないやつら。

**SHINING THE HOLY ARK**

アカブリンジャー (ゴブリンジャー) 小鬼系

生息地) 石像の洞窟の中

攻撃目的)

出現数)

知能) 低

能力) ナシ

石像の洞窟の奥に隠れる小鬼。

REAR VIEW

大きさ

人間との対比

- 頭 / ヒョウタン
- 着ボド / プク
- 足 / 木さき

**戦闘時の行動あれこれ**

ゴブリンジャーの一人、モモラリンが武器だ、バクーンは本当に多量

じゅん

いん

**こんな敵も!**

HP 144	MP 26	HP 121	MP 27	HP 84	MP 116	HP 118	MP 77
--------	-------	--------	-------	-------	--------	--------	-------

カニ

HP 128	MP 194	HP 184	MP 215
--------	--------	--------	--------

なんだかみょうにおいしそうなかニ、シリーズ第1作目を思い出してニヤリとした人も...

## 中ボスの出現時にはCGムービーが!

モンスターの中でも、中ボスクラスのものが出現する時には凝りに凝ったムービーで演出される。個性豊かなモンスター達との戦闘を、さらにムービーで盛り上げてくれるのだ。



地中から現れる中ボスの姿がムービーで描かれる。クオリティの高いCGで描かれたその姿は、どことなくユーモラスな雰囲気をかもし出しているザコモンスター達と比べると、やっぱり格の違いが感じられる。







(株)ソニック代表取締役 高橋宏之氏

## 「ポリゴンを使った3DRPGがここまでできるんだというところを見てほしい」

—さっそくですが、今回の作品の世界観、ストーリーはどんな感じになる予定でしょう？

高橋 今回のストーリーは、ただ楽しければいいというのとはちょっと違ったものを狙ってるんです。昔のRPGではそういうただ楽しいものも多かったですよ。でも最近の傾向としては、もっと深いものが求められ始めているのではと思うんです。32ビットになってゲームが子供だけのものでなくなり、青年層の人なども遊ぶようになった。そうなってくると、本当に大人の鑑賞にも耐えられるようなストーリーの展開が必要だと思いました。単に楽しいだけのものより、表現的にももう少しハードなものがあったほうがしかるべきだと思ったわけです。また、年齢層が上がってくると勧善懲悪ではない世界のほうが無理なく受け入れられると思います。善の側と悪の側というのはもちろんありますが、いいとか悪いとかいうのはある論理に基づいた時にはじめて言えるわけですから。だから今回は悪いやつには悪いやつの論理があると、そういうところまで描ききれ作品にしたいんです。僕はゲームというのはストーリーが良くて当たり前だと思っているので、このゲームはストーリーがいいですよなんて言いたくはないんですけど、でもそれをふまえたうえで今回は、かなり他の作品と異なっているということをお話したいですね。

—キャラクターはそうとう作り込んでいますね。

# (株)ソニックSTAFF INTERVIEW

## 「シャイニング&ザ・ダクネス」からシリーズのプロデュースを手掛ける高橋氏が語る、新たな世界観と3Dビジョンへの挑戦

高橋 世界観やストーリーを練るうえで非常に役立ったのが今回ご紹介した主役キャラクターの存在です。今までのシリーズと大幅に変えています。これまでのシリーズを否定するつもりはもちろんないですけど、とりあえず今までの流れは「シャイニング・ウィズダム」で完結していると思っています。これから新しい世界を取り込んでいく。その第1弾がこの「ホーリアーク」なんです。今回は本当に納得するまでキャラクターを描き込みました。だからストーリーもキャラクターを生かすためにはどうしたものか考えて作ってきたんです。今までだとキャラクターやストーリーというのは同時進行的に生まれてきたんですけど、今回は最初にキャラクターがいて、彼らが僕のなかで生きていくのを十分待って練りながら、作ったお話なんです。キャラクターが動くということをふまえて作ったストーリーです。主役は、そうですね、中世版マッドマックス/エッジの効いたハードなキャラです。

—敵キャラもかなり個性的になるんでしょうか？

高橋 ストーリー的にも印象的な敵キャラクターばかりですよ。実は僕はディズニーランドの「ホーンテッドマンション」が大好きなんです。最近怖いお化け屋敷ってたくさんあるじゃないですか。でも怖がらせようとしているのが見え見えなのって嫌いなんです。「ホーンテッドマンション」って怖いのかと思うと笑わせてくれたり、いろいろありますよね。ちょっとほっとするものが出てきたりするから楽しかったりとか。狙いとしてはそういうアメリカンなウィットですね。僕は殺伐とした世界は作りたくないんです。だからモンスターの表現にしても、お化け屋敷的に遊んでほしいというのがあって。決してホラーでも妖怪屋敷でもない、あくまでちょっと愉快なものを目指しています。

—特殊攻撃などは？

高橋 特殊攻撃というよりは個性といったほうがいいのかもかもしれないですね。このゲームでは成長し強くなってくると特殊な行動をとるようになっていくんです。既存のゲームだと、職業や技を覚えてそれを戦闘時にコマンド選択して使うというのが多い

でしょ。でもそれとは違う方法で新しいシステムで技を取得して使えるようになるように考えてます。—ビジュアルをすべてポリゴンで表現するにあたっての苦労点などは？

高橋 ポリゴンのキャラクターに1つ1つ動きをつけていくのはすごく大変ですね。いろんなキャラクターのいろんな動きを見てほしいので、すごく緻密に作っていますから。でもこうしていいに作っていかないと3Dで作った意味がないですからね。なるべくビジュアル化したイベントをお見せしたいのです。そしてさらに視点までうまく利用した演出ができればいいと、ポリゴンを活用した3DのRPGというのはここまで表現できるんだということを見てほしいですね。今まで町とダンジョンをポリゴンでつなげて表現したゲームってなかったから、実はわりとさりげなく画期的なことをやっているんですよ。曲がってアールがついたダンジョンって今までにあまりなかったと思うんです。今まではポリゴンのマップの制作はツール化という考え方がなかった。ツール化せずに単純にデータで入力していくとあいう四角いものしか作れないというわけです。それにしても専用ツールから制作して独特のダンジョンを作るというのは本当にすごく大変な作業なんです。なるほど今まで誰もやらなかったわけだなと(笑)。他にも細かいところでかなりこだわっていますから、3Dが苦手という人でも十分楽しめると思いますよ。3Dものが嫌いな人って、道に迷ってうろうろしているうちにエンカウントたくさんして消耗して、という展開が嫌いなんじゃないですか？ でも道に迷うのもゲームの楽しさ、その代わり極力エンカウントを減らしてイベント的にモンスターを出そうとしているんです。ザコモンスターのようにちょっとずつ消耗するものではなくて、ちょっと強いけどそうそう現れない敵ですね。だからいわゆる3Dゲームで嫌気がさす部分というのはなるべく排除しています。戦闘回数大幅に減る代わりに戦略性は豊富にしていくので、全部が中ボス戦といってもいいくらいの密度です。豊かなイベント性で遊べるRPGを目指しています。期待して待っていてください。

## 豊富な戦略性を持つ戦闘シーン!



メロディの攻撃



# リアルサウンド(仮)

現在、飯野氏は『エネミー・ゼロ』のディレクションで多忙を極めている。しかしながら、『リアルサウンド(仮)』構想実現のため、すでに各方面へのアプローチを開始しているのがあった。今回は、起用が決定した脚本家・坂元裕二氏のお話を中心に制作状況をうかがってきた。

「『リアルサウンド(仮)』の脚本が坂元裕二氏に決まりました。彼は『翼を下さい』とか『東京ラブストーリー』とか『同級生』の脚本やった人なんです。『ユーリ』って映画では自らメガホンも取ってましたね。一見トレンド系の人に見られがちですけど、ちょっと切なげな演出ができて、セリフまわしも上手なんですよね。9月頭から打ち合わせが始まって、だいたい10月までには本筋となるストーリーをあげてもらって、12月末くらいまでにすべての原稿が終わる予定です。音楽関係もわりと決まってきました。作曲家にはマネージャーを通さずにOKをもらいました。あとは契約さえ終われば発表できます。今回もなるほどの、という人に頼みますよ。日本人で、一般のミュージシャンで、すごく僕が好きなアーティスト。ゲームの音楽もやったことがありますね。あと、作詞もできる人なんで、主題歌の作詞もお願いするつもりです。で、その主題歌をとある人に歌ってもらおうと思っているんですが……引き受けてもらえる確率は低いかもしれません。でもその人を使えなかったら話にならない。説得できたら大したもんです(笑)。まあ、ナイマンも説得した僕ですから、今回も頑張りますけどね。ヒントはアメリカに住んでいる有名な日本人女性といったところですかね。ここらへんまでが、9月末くらいには発表できると思います。

そうそう、東京ゲームショウ中『リアルサウンド(仮)』の制作発表会も行ったんですよ。2日目に1時間ほど。そこで坂元氏は熱き思いを語ってくれました。新しいメディアへのチャレンジをすごく楽しみにしてるんですよ。ゲームというメディアの可能性に期待してるんですね。僕は常々、ゲームソフトで、ストーリーを描けるものだろうかという疑問に思ってたんですよ。世界観を打ち出すことはできるけど、ストーリーはなかなか難しいんです。でも今回はストーリーしかない。うまくいくかどうか僕にはわかりませんが、坂元氏が、持っている世界をうまく表現できたら成功すると思います。ちなみに彼とは他誌の対談で出会ってます。そのときすでに、僕はこのシリーズの恐怖編とも言うべき方を別の脚本家に頼んであったんです。その話を彼にしたら、『僕しかないよ』と言い出したんですよ。

ね。まあ、彼の彼女が『Dの食卓』の大ファンであることも結構大きな要因なのかもしれませんけど(笑)。坂元氏をつくる世界って、わりと切なげなんですよね。テレビだと視聴率の問題もあるんで、若干視聴者側の好みに寄ったものになってしまいますけど、今回は自由なんで、すごく切ないのやろうって話してて。冒頭はこんな感じで始まって、結末はこんな感じとか話はしてるんで。あと3回くらい彼と夜をともにすればできるかなと(笑)。彼いつもカンヅメなんで、ホテルで会ってホテルで別れてるんで端からみるとヤバイかもしれないね(笑)。この前、ケンダマとお風呂で遊ぶカエルのおもちゃを差し入れしたら、非常に喜んでましたよ。彼女ともなかなか会えないみたいだったし。寂しかったんじゃないかな。

システムも単純な分岐にはしません。それまでの経過によって、同じ選択肢を選んでも結果が変わってくるんです。あのときはああだったし、このときこういう行動を取ったし、誰との関係はこうだから、ここでこれを選ぶとこうなるみたいな感じ。あと、自分のいないところでも物語は展開

## 作品の構想を彼に話したら、「僕しかないよ」って。

してるんです。ランダム要素は入れないと思うんで、同じ選択肢を選んでいけば同じ展開にはなりますけどね。各キャラクターが、お互いのことにどうい感情を抱いているかをシステムで処理するんですよ。そういうシステム面でも楽しめる作品にするつもりですけど、坂元氏のシナリオで泣いて欲しいというのが一番大きいかな」

- ワープ ●来春発売予定 ●価格未定
- 3Dサウンドロールプレイング ●2枚組



# KENJI NO SPECIAL INTERVIEW

## 「雑誌社いじめめのブースだったんです」

飯野賢治氏が語る  
東京ゲームショウの様相

編：まずはゲームショウのお話からうかがいます。ブースを見ていて、正直驚きました。

「驚きましたか(笑)」

編：ええ。初日の最初から3時くらいまではいましたよ。2日目と3日目は行けませんでした。

「なぬ？ それで何を書こうと(笑)？ 一応全部で13種類ほどのイベントをやっていました。もちろん2度以上行ったイベントもありますね。「E0」のプレゼンテーションを皮切りに、「D2」のプレゼン、僕の筆談トーク、ピアノとバイオリンとヴィオラのトリオ、「おやじハンター麻雀」のライブを宍戸留美ちゃんとやったりとか、おやじハンターのテーマのジャングルバージョンやったりとか、鈴木裕氏が来て「バーチャ3」の映像初公開とサターン版「バーチャ3」の発表をしていったりとか、あと「E0」のデモムービーライブをシンセサイザーを使ってやったりとか、飯田和敏君がフォークライブで「太陽のしっぽの歌」を歌ったりとか、クリエイターのクロストークがあったりとか、「ナイツ」のライブあったりとか、実況ワールドサッカー2」の対戦があつてと。こんなところかな。「ナイツ」のライブは特によかったですよ。世界平和を感じたね。思わず泣きそうになりましたよ、ほんと(笑)」

編：対談は豪華でしたね。鈴木裕氏をはじめ……。

「コナミの小島君とか、元アートディンクの飯田君とかね。セガの中さんとか。けっこういい発表あったのに。雑誌としては逃す手はなかったかもしれないよ。飯田君が今こんなものつくってるとかバラしてたし。あんまりこのページには関係ないけどね(笑)。あと、坂元裕二氏との対談もあつたんですよ。「リアルサウンド(仮)」の制作発表会を兼ねてね。実は、初日に配っていたパズルをとくと、WARPブースの全日程がわかるようになってたんですよ。FAXで情報がとれるようになっていたという。……という風に、雑誌社いじめめのブースだったわけですよ(笑)」

編：「D2」はフルポリゴンなんですね。

「たまーにムービーが挿入される場面もあるけど、基本的にすべてリアルタイムポリゴンです。たぶん世界最高水準じゃないかな。光源処理をちゃんとしてるから、暖炉に照らされて顔が明るく見えたりとか、部屋の隅にいくと暗かったりとか。剣のきらめきなんか毎回計算してるんですよ」

編：ショウ全体はいかがでした？

「まあまあ見ましたけど、ダメだね。まず「東京ゲームショウ」になってないね。ひどい。いい加減にしてほしい。声優呼べばいいってもんじゃない。コスプレいれればいいってもんじゃない。コスプレも声優もゲームの一部ですけど、東京ゲームショウには必要ないんじゃないでしょうか。ステージでやってるあの茶番はなんだ、と私は言いたいわけです。なんで最終日、3時40分まで中に入

れない人が1000人もいるのか、なんで1リ1000円も取るのか、なんで毎日違うチケット買わなくちゃいけないのか、すべてが金儲けに走りすぎ。いい加減にしろ、脱退しようかな、以上(笑)。場所も狭いし、来てくれた人に失礼ですよ。みんなに謝りたかったです、僕は。ウチとかはブースを引っ込ませて、廊下を広くしたりしたんだけどね。そういうこと誰も考えてないし。メシも食えないしさ。コスプレは別の会場でやればいいのに。その分人が減るからちゃんとゲームも遊べるようになるし。コスプレ見たい人は朝から並ぶかもしれないけど、普通にゲームする人は昼から来るものですよ。で、来たら入れませんって言われてしまう。本当に怒ってる。次号のゲー○批評をお楽しみに(笑)。てなとこですかね」

編：なにか目に留まった作品はありますか？ 「グランディア」がすごかったと思うんですが。

「あれはすごいね。「FF」どころの騒ぎじゃないと思う。伸びるかな？ ……でもナイツはいいけど売り上げが伸びないってのに似た展開になりそうだけだね。「サクラ大戦」とかの方がどうしてもわかりやすいだろうし。PSはソニーの「バラッパラッパー」がいいかな。サターンももっとああいういいかげんなの出せばいいのにね(笑)。でも、「ナイツ」がこれしか売れないっていうのも不思議。やっぱりバーチャマシンのかな？ でも「バーチャ」の3倍以上は本体が売れてるわけじゃないですか。どうなってんだろ(笑)」

## ユーザーとマスコミの持つ 情報量が逆転した3日間

**特報!!**  
SPECIAL REPORT

- ワーブ
- 12月発売予定
- 6,800円
- インタラクティブムービー
- 4枚組

8月末に行われた東京ゲームショウ。飯野氏をはじめとするWARPのメンバーがおとなしくしていたわけがない。今回はショウで行われたイベントの様相を中心に、コメントをいただてきた。







## 制作状況は今が折り返し地点 はたして年内に間に合うのか？

編：『E0』の進行状況はいかがでしょう。

「曲のピアノバージョン収録も完全に終わりました。演奏がまずかったんで、やり直し騒ぎも起きたんですけどね。あと、ナイマンが来日公演のときに「エネミー・ゼロのテーマ」を演奏してくれるそうですよ。ぜひ聴きに行ってみてください。リアルタイムポリゴン部分も、まったくポリゴンが欠けないようになりました。遠距離と近距離では、モデルが変わるんですよ。遠景は少ないポリゴン数で表示するようにして、速くまでよく見えるようにしてるんです。技術的な面では全く問題ないし、トゥルーモーションも綺麗なんで、なん

の恐れもないですね。ただ、ゲームショウで見た部分は完璧に近いんだけど、その後がまだまだできてません。本当は最初っから最後までつくった後に、各部分を振り返って直す方がいいんですけどね。ムービーも含めて今が折り返し地点なんですよ。なにやってたんだろ(笑)。でも『D』のときに比べたらマシですよ。あれなんか残り2カ月のときに3分の2も残ってましたしね。よく終わったな(笑)。10月にはきっと、僕は死にそうになっていると思います。今回は、ストーリーがあるから途中を省略できないですし」

編：では『D』は途中を省略しちゃったんですか？  
「ええ(笑)。実はもう1ワールドあったんですよ。でも容量的にも入らなかったしね。で、『E0』に話を戻すと、今エネミーのルーチンを変えてる

んですよ。ローラの動きに対応する形にするというか。例えば、走ると足音が大きくなります。ということは……わかりますよね」

編：なるほど。

「でも、そういうことしないほうがよっぽど思考しているように見える場合もあるんだよね。そこが難しいと言えれば難しいのかな」

編：キャラの台詞はどなたに依頼されるんですか？

「坂元裕二氏に決定しました。まあ台詞だけなんで、すぐ上がると思いますよ。声優も、後はあちらのOKを待つだけです。次号では公開できると思います。ところで、『E0』の完成発表会はクラシックのコンサートみたいにしようかと思ってるんです。せっかく『D2』とか『E0』の曲がありますし。ムービーも流したりしてね」



3日間にわたって、WARPブースでは豪華なゲストを交えての数々のイベントが繰り広げられた。なかにはすべてのイベントを押さえた強者もいたらしい。なにはともあれ、皆様お疲れさまでした。



「涙が出るくらい、『ナイツ』  
のライブはよかったね」(飯野)



# Gentlemen Start Your Engines!!



最新画面  
大公開!  
完成度30%

## デイトナUSA CIRCUIT EDITION

●セガ●11月発売予定●価格未定●マルコン対応●レーシングコントローラー対応●1~2人用  
あの「デイトナ」が装いも新たに、パワーアップして甦る! 今回は、その新生「デイトナ」の全貌を徹底チェックだ!

### 生まれ変わったホーネット号!! 新生「デイトナ」の完成度を見よ!



ドライバー視点にすれば、ボンネットには雀蜂のマークが! 生まれ変わってもホーネット号であるという証が見える。実は前作よりも視界が良くなっているぞ。

現在は、基本がブルーというカラーリング。モデリングは前作のゴツゴツしさはなくなり、よりスマートに、これが新しいホーネット号だ!



800psオーバーという、まさに怪物V8エンジンを積んだモンスターマシン、ホーネット号。前作ではアーケードからの移植ということもあって、モデリングはアーケードに忠実だったが、今回はカラーリングからモデリングまですべてが一一新/最終的に選べる車は8種類にもなるとか。期待大だ。



デザインに関しては「実際に走っているストックカーに近いものにしよう」ということで(股部)とのこと。

### 好評を博した東京ゲームショウ版を徹底レポート!!

先日開催された東京ゲームショウで初お目見えした「デイトナUSA Circuit Edition」。当日は初級コースと目玉の新コースの2つを実際に走ることができ、受付の隣で注目を集めていたぞ。「実際に

プレイしてもらって、かなり良い感じだね、とか、操作感が上がってるね、などのお言葉はいただきました。当然、これからはもっとよくなりますよ。(股部)。コイツは超期待!

当日セガのブースは超満員! デイトナも人気の的だった。



目玉の新コースも実際にプレイできた。まだ50%の完成度だが、これからに期待!





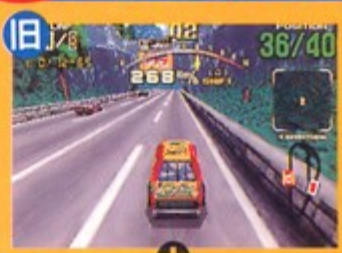


開発チームから

ソニックウォールが変わる!?

本誌■まず初級コースは、今後の開発作業的にはどのような部分？  
 服部■あとはテクスチャーの質感とか、プログラムの速くまで表示させるとか、そんなところですね。時間の許す限り、これから作り込んでいきますよ。  
 本誌■前作から大きく変わるところは？  
 服部■あまりガラッと変えると、「デイトナ」のイメージが薄くなっちゃうんで、大きく変えることはないでしょうね。特に初級コースは、ユーザーの皆さんにもいちばん馴染みのあるコースだと思うので、このイメージは崩したくないんです。  
 本誌■ソニックウォールのソニックを、例えばアキラにするとか等のフィーチャーについてはいかがですか？  
 服部■面白いと思います(笑)。時間があって調整がつけば何かしら入れるかも…。

CHECK POINT! フル画面の迫力!



前作では画面の上下がカットされていたのだが……



今回はフル画面になった！迫力も倍増間違いナシ！



初級コース  
**777スピードウェイ**  
 Three Seven Speedway

【開発チームから】「初級コースはまだ75%程度の完成度です。秒間30フレーム化を優先して実現したので、これからは描画範囲を広げていきます(服部)」

全3コーナー、時間にして18秒前後でラップできるという史上最短コース、777スピードウェイ。「デイトナ」の顔ともいえるその名物コースは、今回どう変化するのか!?

「デイトナ」の顔！超高速オーバルサーキット

「誰でも最初のプレイで1周はできるような、とにかく短いコースを作りたかったんです」というのはプロデューサーの名越氏。ルーレットカーブ、ソニックウォール、そしてレースゲームでは初のローリングスタートなど様々な特徴を持つこのコースは、「デイトナUSA」と聞くとすぐさま連想されるほどの、顔的なサーキットとなった。まずはその名場面を新旧徹底チェック!

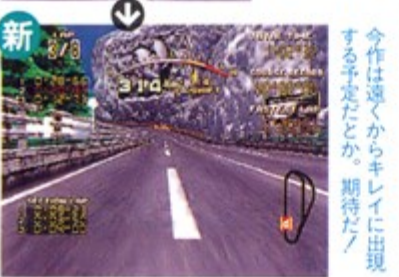


3つあるコーナーのうち、2つのコーナーは全開でクリア可能、アクセル全開でカッ飛ばせる超高速サーキットだ。やはり「デイトナ」はコレか!?

いきなり300キロオーバーでスタートするローリングスタートも、初級コースの名場面の1つ。これもレースゲームでは初の試みだった。



**ソニックウォール** 壁にソニックが掘られた「デイトナ」最大の名所。今回は違うキャラが見たい気も!?



**ルーレットカーブ** コースサイドにカジノのルーレットが回る高速コーナー。全体的に質感が変わっている。



**ミリオンスロット** 絵を合わせるとタイムが加算されるというボーナスフィーチャー。今回はどうなる!?



CHECK POINT! 新生デイトナ  
 ココが見どころ 1

初級コースの基本部分は変わらないものの、よく見ると実に様々な改良が加えられている。主にそれはテクスチャーなどのグラフィック周りだ。例えばゲートポイント。右の写真を見比べてもらえばわかるように、通路の奥まで描画されているのだ。その他にもスタート地点の路面のテクスチャーが変わっていたり、最終コーナーの壁に落書きがされていたりと変更点は数多い。まだ75%の完成度だけに今後さらに変わる可能性も!?

さらにグレードアップしたテクスチャー画面と映像



旧「デイトナ」は真つ暗だった通路が、新「デイトナ」では奥まで描画されている。よく見ると両角も違うが……



「デイトナUSA Circuit Edition」のテクスチャーは、ほぼすべてが書き換えられている。「ラリー」で使われていたポリゴン表示ルーチンをさらに改良して使用しているから、という理由もあるが、よりゴージャスに、というのが開発陣の狙いだらう。パイロンの動き、あるいは芝生や路面、金網、そして木々の1つ1つの完成度は、確実に前作よりも上をいっているぞ。





【開発チームから】「まだ動くオブジェクトが入っていないで、完成度は50%くらいです。完成時にはコースターが走ったり観覧車も回りますよ（杵村）」

新コース

# ナショナルパークスピードウェイ

## National Park Speedway

いよいよその姿を見せた新コース「ナショナルパークスピードウェイ」。ここでは、その新コースの名場面を一気に紹介していこう。難易度も低めの軽快なコースだ

## 巨大遊園地を舞台にした高速サーキット

ゲームショウでも実際に走ることができた「ナショナルパークスピードウェイ」。コーナー数もそれほど多くはなく、減速が必要なコーナーはコースター横の右コーナーだけという、これまた初級コースに次ぐ高速サーキットだ。このコースの目玉は何と言っても遊園地。完成した時には、ジェットコースターが走り、観覧車が回り、と、かなり楽しいコースになりそうだ。



スタート！ まだオブジェクトが少ないせいか、いささか画面が地味に感じるだろう。しかし、これでもまだ半分の完成度。今後に期待せよ！



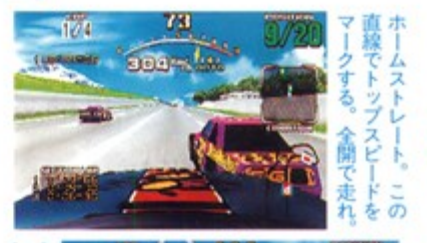
スタートして間もなくの高速S字シケイン。走行ラインが限定されるため、車が密集する1周目は特に難しいポイントかもしれない。

### 新コース名場面をチェック！

さあ、それでは新コースの特徴ある場面をスタートから順に追っていこう。ゲームショウに行けなかった人も、これでイメージトレーニングしてほしい。



このコーナー、大きく2つのコーナーが連なる。



ホームストレート。この直線でトップスピードをマークする。全開で走れ



S字の入り口。若干、上りの勾配がついているため視界が悪い。

高速シケイン手前。ナメに走れば問題ないか。



左右と続くS字。ステアするタイミングが難しいが、慣れれば楽



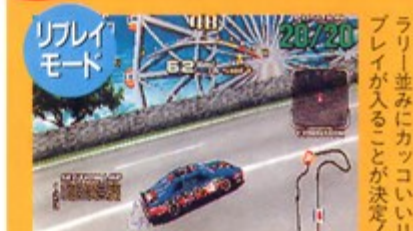
S字を抜けた直後。右と連続右コーナーが続く。



そしてホームストレートへ。これで1ラップだ。

この右コーナーが唯一、減速が必要なポイント。オーバースピード厳禁。

### CHECK POINT! 採用決定！期待大！！



リプレイモード

ラリー並みにカッコいいリプレイが入ることが決定！



ゴーストカー

自分のベストラップと対戦できるゴーストカーも採用

### CHECK POINT! 新生デイトナ ココが見どころ②

グラフィック的なところばかり目がいきがちだが、実はBGMやSEなどのサウンドも大幅にパワーアップされている。「まだ未定なんですけど、特定の曲のBGMにもボーカルをのせるかもしれません（服部）」とのことなので、BGMもかなり期待できそうだ。SEに関しても、視点によってエンジン音が変わるなどのフィーチャーが導入されている他、エンジン音自体も重厚になっている。今度の「デイトナ」は音もスゴイ！

### 4つの視点に連動したダイナミックなサウンドに注目！！



#### 通常サウンド

最も高い視点。コースの先までよく見えるので初心者にはオススメの視点。現状では、前作と比べると微妙に視点の高さが違うようだ。ちなみに、このビューになると、エンジン音は小さくなり、まるで本当に車から離れているような印象を受ける。BGMを聞きたい人はどうぞ。

デフォルトの視点。後方からの視点で車の動きはよくわかるが、車の前が見にくいという難点もある。この視点のエンジン音はVR4視点と同じもの。つまりエンジン音は小さくなり、BGMが良く聞こえるようになる。とはいえ、これが普通のプレイでの基本の音になるだろう。

#### エンジン音が変わり！

車の中から映した感じのドライバーズアイ。この視点にするとエンジン音が大きくなる。しかし、ただ大きくなるだけではなく、いかにもせ厚にエンジンがあるような、より重厚なV8サウンドが響いてくる。この図太いサウンドは、前の「デイトナ」にはなかったものだ。

路面に最も近いダイナミックビュー。いわゆる「通」の視点だ。この視点でのエンジン音はVR2のドライバーズアイと同じサウンド。耳に入るのはほとんどエンジン音になってしまうので、「BGMが聞きたいよ〜」という人はオプション等で音量調整する必要があるかも……。

次号はあの名越プロデューサーが新生デイトナを語る！乞うご期待！！

DAYTONA USA  
CIRCUIT EDITION



杵村史朗氏  
チームリーダー  
兼デザイナー

### 開発チームから

#### もう1つは砂漠です

本誌■まずこのコースのコンセプトと見どころをお願いします。

杵村■初級だとルーレット、中級だとダイナソアキャニオンの恐竜の骨、みたいに何か見た目の楽しさを出したかったんですが、じゃあ楽しい場所はどこかと考えると、遊園地となったんです。

本誌■現状から何か新たなオブジェクトは入る予定なんでしょうか？

杵村■ビット脇のトレーラーとか、あとは中継車なんかも入れようかと思ってます。画面はもっと賑やかになりますよ。

本誌■あと1つの新コースについては？  
服部■中級と上級の間に位置するようなコースを考えています。荒野であるとか、そこを横断する鉄道であるとか、そういうイメージのコースですね。車と汽車が並んで走ると楽しそうですね。



# 特報!!

SPECIAL REPORT

完成度 50%

## ステージ2まで完成した ゲームショウバージョンを総チェック!

初公開から2カ月、「バーチャコップ2」が東京ゲームショウに登場。完成度はさらに向上し、前回できていなかった部分も、今回は十分納得できるものになっていた。ショウに行けなかった人は今回の記事でそのデキを確認してほしい。

### STAGE1

ビギナーズステージは車上でのバトルがメイン。単に車から身を乗り出す敵を倒すだけでなく、車本体にもダメージを与えられるようになっている。タイヤやバンパーを撃てば車はハデにクラッシュする!!



### STAGE2

ミディアムステージもこのバージョンではほぼすべてが完成していた。客船内部のオブジェクトにはアーケード版にはない新たなものも加えられ、さらに面白くなっている。特に序盤のヘリコプターは必見モノだ。



### BOSS!

今まで後回しになっていたボスの攻撃シーンも完成。まだメッセージは入っていないが、挙動や攻撃方法など、完璧な移植がなされている。今回初登場となるスカイダイバーは、グロー処理もかけられているのだ。



# バーチャコップ2

- セガ●発売日未定
- 価格未定
- ガンシューティング
- バーチャガン対応



### 東京ゲームショウレポート!

#### 高い完成度の誰もが驚愕!!

セガの大作3本柱のひとつとして出展されていた「バーチャコップ2」。前回のトイショー発表のときは1台だったマシンも、4台に増えその完成度の高さをアピール。なんとイベント初日から3日間ずっとこの作品をプレイしていたユーザーもいたとか。この日は見られなかったステージ3も、現在着々と開発進行中だ。



アーケード版に慣れてる人はおのずとプレイ時間も長くなる!!

### さらにステージ3の 画面を初公開!



そして今回初公開となるステージ3の画面がこれだ。現在の開発状況は「試験段階で列車が走っている」とのこと。分岐のない後半の長い基地シーンなどがどのように表現されるのが期待している。

SUPER COP GUN SHOOTING!

バーチャコップ2





# 「バーチャコップ2」ゲームショウバージョン

# ついに完成したステ

## FILE 1

# 武装強盗集団を逮捕せよ!

前号までにほぼ完成していた状態の1、2。前回までにお見せできなかったハイウェイを飛ぶヘリや、ボスのブルなど、見どころはたくさんだ。



### THE FIRST HALF

## 怒涛のスピードで追るカーチェイス!!

まずは宝石店襲撃シーンから分岐前半までのシーンをチェック。以前と大きく変わってきたのがカーチェイスシーンでの攻防だ。敵の護衛のセダンはタイヤやバンパーなどを撃つことができ、さまざまな場所でハデにクラッシュするようになったぞ。



宝石店内のディスプレイやカベのパネルが撃てる。シヤンテリアは落ちなくなったようだ。



ハデにクラッシュする護衛のセダン。アーケード版よりもクラッシュさせるとは楽だぞ。

**CHECK IT!** **ヘリの完成度が高いぞ!!**  
 コップたちの車に併走するヘリ。スタジアムの上から登場するシーンはアーケード版とまったく同じ。

**アーケード版**



### THE LATER HALF

## 分岐からの攻防そして工場現場へ

後半で目立つシーンはやはりクラッシュシーンだろう。ダウンタウンコースのバイカーや転がるドラム缶などハデに壊してやろう。工事現場にも細かなエフェクトが入ったぞ。



ダウンタウンコースの最後のバイクが通りすぎるあとに転がってくるドラム缶も初登場。撃ち壊さないとダメージとなる。



工事現場のダストボックスやドラム缶にも当たり判定がついた。ドラム缶は前作同様、撃てば衝撃波で敵を倒すことが可能。

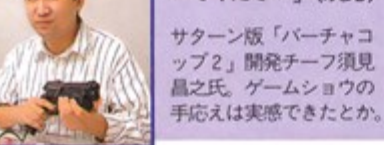


**CHECK IT!** **セダンとダンブが大激突!**  
 後半のクラッシュシーンで迫力があるのがこれ。護衛車のセダンが対向車線を行って来たダンブカーと大激突! アーケード版でもかなり迫力のシーンだが、サターン版でもその迫力は失われていない。

**アーケード版**

## 完成度は50%、まだまだ修正するところはありますね

「ゲーム全体の完成度は50%ぐらいですかね。ちょっと少ないんですが(笑)。1面はもうほとんどできてます。あとはグラフィックの修正程度で、実質的にはほとんど完成してると思っていますので、期待してください。」(須見)



サターン版「バーチャコップ2」開発チーフ須見 昌之氏。ゲームショウの手応えは実感できたとか。

### BOSS RUSH!!

## 前代未聞のパワーブル登場!!

完璧に動くブルを見ることができたのはこのバージョンが初。演出上、アップになることはないが、そのダイナミックな攻撃は必見のデキだ。



**CHECK IT!** **とにかく勢いだけで攻撃してくるとんでもないヤツ!**  
 フェンスの上からかなり立てたあとにランチャー攻撃と投擲攻撃を交互にやってくるブル。このシーンはほぼ完璧に移植されているが、アドパタイズにも出てくる彼はどの程度まで再現されているのか、そのへんも今後注目したい。

### バーチャコップ2 名場面

**とにかく壊せ!** このバージョンではアーケード版と同じく、とにかく物を撃って壊せるようになっている。特にステージ2のワンデッキルトは壊せる物が多く楽しい(そのぶん若干難しいのだ)。

**バイクとセダンがクラッシュ!**

**大激したセダンが舞い上がる!**

**ガラガラと落ちるモニター群!**

**シャンパンボトルをショット!**

**転がるスイカを撃ちまくれ!!**



### CATCH UP ①



ヨンで徹底チェック!

# ステージ1、2を大分析!!

FILE 2

## 市長誘拐を阻止せよ!

満を持して公開された最新の「バーチャコップ2」。その完成度は今までのサンプルを遙かに上回る完成度だ。そのデキを徹底紹介!!

ステージ1とは違って変わったインドアバトルが展開するステージ2。ところどころに置かれた壊せるオブジェクトを探すのが楽しい。

THE FIRST HALF  
前半戦

### 客船ターミナルから豪華客船へ突入!

客船ターミナル入り口での攻防では、なんといってもヘリコプターが圧巻。登場シーンはそれほど長くないが、その動きやモデリングの完成度はアーケード版を凌ぐデキだ。



ヘリの風は下にある植木の葉を揺らす。細かい演出がグレイ。

### CHECK IT! ヘリはグローシェーディング済み!!



アーケード版

サターン版のヘリはなんとグローシェーディング処理がしてある。写真を見比べればアーケード版のヘリよりもなめらかに美しいのがわかってもらえるだろう。

THE LATER HALF  
後半戦

### 客船内での激しいバトルが展開!



キッチンにあるスイカもシェーディング処理がなされている。撃てばアーケード版以上に飛び飛ぶ!

### CHECK IT! サラの美しいパネルをキミは見たか?!



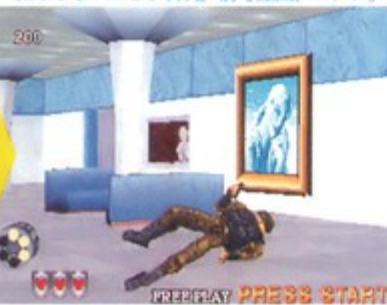
アーケード版

左ルートの中にはサラのパネルが登場(右)。サターン版オリジナルのオブジェクトだ。他にもあるか?!

客船内では分岐後の両ルートが完成した。ワンデックルートではさまざまなオブジェクトが、ブリッジルートでは金属製の背景の質感が絶妙のデキ。



ブリッジのモニター機器なども、撃てば壊れるようになった。ただし、蛇輪は撃っても回転はしないことが判明。前号撤回、ゴメン。



### グロー処理のヘリは自信作です!ぜひ見てください!

「ついに完成したヘリは、僕が作ったわけじゃないですけど、うちで初めてグローを使ったモデルなので、自信作です。他にも何かヘンなところにこだわってまして、スイカもグローを使っています(笑)。完成度は90%ほどでしょうかね。グラフィック的にはステージ1ほど詰めてない部分がありますので、あとは微調整ですね(須見)」



「特にこのステージ2はデザイナーの趣味も一部入ってる傾向がありますね(笑)」

BOSS RUSH!!  
ボス/

### 複数の敵とのバトル スカイダイバー

5体が別々に攻撃してくるボス、スカイダイバー。処理落ちすることなくなめらかに飛び回ってくれる。かなり手ごわい相手だ。



### CHECK IT! スカイダイバー個々のモデリングが素晴らしい!!

実は頭やバックパックはグローシェーディングがかかっているとのこと。普段は速く飛んでいるので見にくい、数が減り1~2体になるとこちらに向かって攻撃してくるので、よく見てみよう。敵陣もよりキレイになっているぞ。



バーチャコップ2 名場面

### 市長の受難

ステージ2のタイトルどおり、各所に現れる市長。彼の受難はどのコースを選んでも変わらない。たとえ誤射してしまっても、何度でも登場するその姿は、見る者の感動を誘う!?



まずはステージ2開始直後の埠頭への入り口で登場。敵に追われ、頭を抱えながら画面を横切っていく。



屋外でのバトルの最中、弾幕の合間をかいくぐるように通り抜け、結局客船ターミナルの中へと追いやられてしまう。



撃ってしまってもやはりミスとなる。にもかかわらず、このあとまだまだ登場する。なかなかタフな人だ。



デッキのルートでは廊下やプールの脇をチョロチョロと横切っていく。最後は大勢のテロリストに追われて……!?



ブリッジルートではボスが現れる手前のシーンで大アップになる!彼の迫真の演技が最も光るシーンだ!?

CATCH UP ②

次号ではステージ3をさらに公開予定!期待せよ!!

SUPER COP GUN SHOOTING!

バーチャコップ2



# 銀河お嬢様伝説

**特報!!**  
SPECIAL REPORT

## ユナ

RIMIX (仮)

●ハドソン●年内発売予定●価格未定●AVG●1人プレイのみ

### 明貴氏描き下ろしイラスト 大公開!!

新たに明貴美加氏によって、描き下ろされたイラストを大胆に紹介！めったに見れないユナのゆかた姿も必見だ!!

### サブキャラ徹底紹介!

順調に開発が進んでいるサターン版。しかし今回はゲームからちょっと離れて、本作に登場するサブキャラクターに注目してみた。ここで紹介しているキャラは、すべてPCエンジン版の「ユナ」シ

リーズに登場した、ファンなら誰でも知っているお嬢様たち。ただし、イラストは明貴氏によって、最近描き起こされたもの。ファンはもちろん、そうでなくても見逃さないように!

### 弓岡かえで

彼女は1作目、ユナの敵の「暗黒お嬢様13人衆」として登場。またユナと同じプロダクションのアイドルでもある。自分より人気があるユナを、ライバル視していると噂されている。性格はかなりリイジワル。

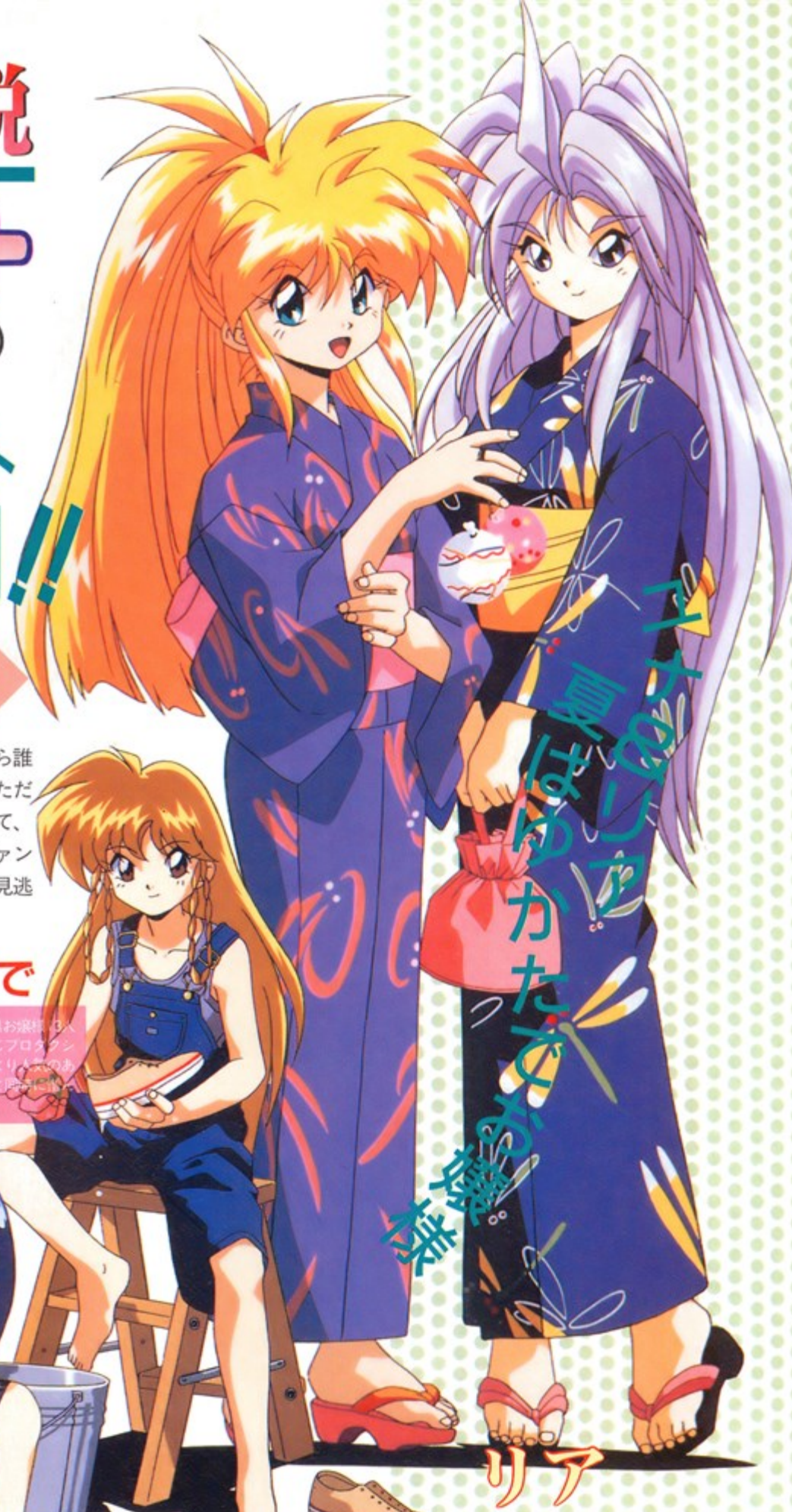
### 水野葉子

「13人衆」の1人。彼女が番煎じにユナを襲いに来る。ユナがアイドルとしてデビューするきっかけとなったコンテストに出場し、負けたことを根に持っている。私生活では、ユナの隣の有名女子高生に通う普通の女子高生。

### 勅使瓦マリ

15歳という若さで勅使瓦流という華道の18代目師範を務める少女。彼女もまた「暗黒お嬢様13人衆」の1人。ユナの敵である。華道の道具や花を武器として、ユナを墓地におとし入れる。通称「お花のマリ」。

左は言わずと知れた神楽坂ユナ。右はリーアベルト・フォン・ノイエシュタイン。ドイツ貴族の血を引く正真正銘のお嬢様である。ユナのライバルとして登場。1作目では敵だったが、2作目以降、ユナの仲間として一緒に戦う。





これから始まる!!

本当にアツイ日は



# 全18キャラ対戦基礎知識

**俺私**の**何**が悪いんだ  
教えてくれ!!  
—ZERO2でお悩みの貴方へ(貴女)へ—

俺何(私何)は、ZERO2  
で悩み事を持つ貴方を救う  
企画です。対戦で勝てない、ソドム  
の素顔が気になる、などの悩みを詳  
しく書いてお便りください。また、  
この夏コスプレしてしまった貴方の  
写真も募集します。「あたしのサガッ  
ト姿を見て」などの一言を添えてお  
便りください。お待ちしております。



今年の夏、ゲーセンという戦場で対戦に明  
け暮れた戦士達も多いことだろう。しかし、  
闘いはまだ終わらない。明日、サターン版  
ZERO2がキミの家に新たなる戦場を勃発  
するからだ。今回は生き抜く術を説く!

**特報!!**  
SPECIAL REPORT



- カプコン
- 9月14日発売予定
- 5,800円
- 対戦格闘

〒103  
東京都中央区日本橋箱崎町  
24-1 ソフトバンク  
セガサターンマガジン編集部  
「俺(私)何」係





# RYU

## CHARACTER DATA

本当の強さを求めるために旅を続ける主人公。このキャラの必殺技には、飛び道具(波動拳)、対空技(昇龍拳)、突進技(竜巻旋風脚)があり、どれも使い勝手がいい。通常技も連打の効く技やリーチの長い技など、バランスが取れているものばかり。オーソドックスな性能なので、初心者にも使いこなせる。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

### 基本となる対空技



昇龍拳

使用する時は弱で、できるだけ引きつけてから出す。

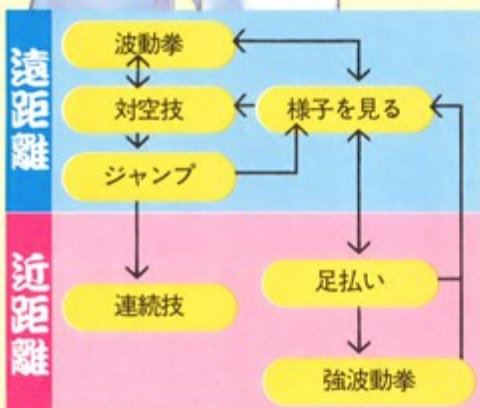
### 活用できれば強力な技



しゃがみ中P

出が早く、判定が強いので相手の通常技を潰すことができる。

## BATTLE DATA



## 跳ばせて落とすのが強力

遠距離ではフェイント(コマンド入力だけしてボタンは押さない動作や隙の少ない技を空振りして誘ったりする動作)を混ぜつつ波動拳を放つのがいいぞ。フェイント時に相手が飛び込んできたら、引きつけてから昇龍拳で迎撃しよう。昇龍拳は弱から強に連れて威力が高くなっているぞ。また、昇龍拳コマンドが不慣れな人は、立ち中Pやしゃがみ強Pで代用するといいだらう。

### 近距離ではこうだ

ジャンプからや旋風脚などで接近旋に持ち込んだら、①しゃがみ弱K→鎖骨割り。②しゃがみ弱K数発→強の波動拳。③しゃがみ弱K→投げ技。といった、しゃがみ弱Kからのバリエーションがメインの攻め方になる。また、しゃがみ弱K→しゃがみ中or強Kをキャンセルして強の波動拳といった連携もいいのだが、OCやSC(ジャガーリボルバー(アドン)、ブルリベンジャー(バーディ)など)で抜かれてしまうので注意しよう。



下段を攻めるうえにも速いのでZEROカウンターによる反撃もうけにくい。活用しようね。

### 中距離ではこのように

まずこちらの足払いや相手の技が届かないギリギリの間合いでは、ダウンを奪うことのできる強の波動拳に頼るのがいい。この位置ならば、相手は波動拳を見てから飛び込む事ができないうえに、不意に技を出そうとしても出際を潰してくれることがよくあるのだ。しゃがみ強Kに空キャンセル(攻撃を当てないでキャンセルする)して出すと効率がグンと上がるぞ。また、相手はOCで波動拳を抜けてくるか、ZEROカウンターでしか反撃できないので、ゲージにさえ注意していれば何の問題もなくガンガン撃ちまくっていいのだ。この他、こちらから飛び込んで連続技を狙ったり、踏み込んでしゃがみ中Kの牽制、もしくは後方にジャンプして遠距離戦へもっていくのもいいだろう。

この位の距離が理想的。ここだ、と思ったらすぐに強で撃つ。相手に読まれないうえに出すこと。



当たればこのように相手を燃やしてダウンを奪うことができるのだ。その後はダウン回避に注意しよう。

### 特殊技

鎖骨割り	→+中P
旋風脚	→+中K
波動の構え	↓↘→+L・B同時押し

### 必殺技

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	↓→↘+P
竜巻旋風脚	↓↘←+K
空中竜巻旋風脚	ジャンプ中に↓↘←+K

### スーパーコンボ

真空波動拳	↓↘→↓↘→+P×(弱P+弱K)
真空竜巻旋風脚	↓↘←↓↘←+K×(中P+中K)

### 理想的なオリジナルコンボ

#### LV1

しゃがみ強K  
竜巻旋風脚(弱)×2  
昇龍拳(強)

#### LV3

しゃがみ強K  
竜巻旋風脚(弱)×2  
昇龍拳(弱)×2  
昇龍拳(強)

基本的にはオリジナルコンボ発動時に最初にしゃがみ強キックを出すこと。これで相手を浮かすことができれば、与えられるダメージが大きくなるのだ。最初はトレーニングモードなどでしゃがみだ体勢から発動させて練習してみよう。

### 連続技はこれだ!

#### 基本

飛び込み強K  
しゃがみ中K  
強波動拳

#### 応用

飛び込み強K  
しゃがみ弱P  
立ち中P  
真空波動拳

基本的には、ジャンプ強キックの後にはキャンセルのかかる技なら何を出してもいい。しかし、ジャンプ攻撃の打点が高いと次につながらないので注意して飛び込もう。相手にガードもしくは喰らい投げされてしまいやすい。

## オリジナルコンボはここで発動しよう

OCを発動する有効な状況をひと通り紹介していくと、①空中竜巻旋風脚で相手の後ろへ回った後、相手が反撃してくると思った時。②密着からしゃがみ弱Kをキャンセルして弱の竜巻旋風脚を出して、相手の後ろ側へ落ちた時(相手キャラにもよる)。③旋風脚(→+中P)をガードさせた後。④密着で立ち弱Kをガードさせ、その後に投げ技とOCの2択を仕掛けていく。などが挙げられる。

もし、OC発動後の最初に出すしゃがみ強Kをガードされてしまっても、中段技(しゃがみガード不能)である鎖骨割りへつないていけば、ダメージを期待できる。

主人公は強くない  
っちゃん! アヒー

そういえば街中で結構見かけるのが、近くで強波動拳しか撃たないリュウ使いの人。もちろん飛び込んできた時だけは「しょ〜りゅけん!!」でも思ったんだけどホントそれって強いんだよね。でも、色々技を使って楽しむのもいいかもね。



# KEN

## CHARACTER DATA

使い勝手のよい飛び道具の波動拳と無敵対空技である昇龍拳の存在がケンの特徴になる。基本技も使い勝手がよく、キャンセルが効く技も多いので連続技も得意だ。酷似するリュウとは違ったトリッキーな攻めが展開できるのも、ケンの面白いところであり、マスターしたい要素のひとつである。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

### 基本となる対空技



### 活用したいこのキック



## BATTLE DATA



## 攻めの要は波動拳と前方転身

遠距離から波動拳の連発は、牽制はもとよりスーパーコンボゲージを溜める意味も兼ねている。だが、出すタイミングを相手に読まれると反撃され放題なので、様子を見ながら断続的に出すこと。

近距離戦では足払いを軸に攻め、前方転身で相手の油断を誘うのが常套手段。足払いから波動拳へつなげて距離を保つ方が安全ではあるが、連続技で大ダメージを与えるなら前方転身を活用する。

## 波動拳の連発はキケン

波動拳の連発は相手に跳び込むチャンスを与えてしまう恐れがある。波動拳はダメージを奪うための手段ではなく、跳び込みを誘うエサと考えた方がいい。そのため、波動拳のコマンド入力をしているフリを見せるフェイント的な動作が有効になる。跳び込みをうまく誘えたら昇龍拳で落とすが、コマンドが間に合わないときはしゃがみ強Pで代用しよう。それが届かない距離だったら、立ち中Kを対空技として使うといいだろう。



波動拳を飛び越す能力のある技を持っているキャラには、波動拳の多用は控えたほうがいい。

## 近距離ではそつなく攻める

接近したらしゃがみ弱Kから前方転身へ繋いで再び距離を詰める。そのあと昇龍拳を出したり、投げ技を狙おう。前方転身で背後へ移動してから連続技を狙うという手もある。また、しゃがみ弱Kを数発ガードさせて距離を調整してから、めくり中Kで攻めるのもいい。迅速なコマンド入力と的確な判断を必要とする前方転身からの攻めは、相手を攪乱する最高の手段だ。



小技をキャンセルして前方転身。ここからなにをするか問題だ。



返し技がうまい相手には前方転身は控えて波動拳で様子を見よう。

## 空中竜巻旋風脚を使いこなそう

使うのは強。前方ジャンプの頂点あたりで出せば、相手のジャンプ攻撃を阻止しながら接近できるうえに、ヒット後は地上の技へ繋いで連続技を叩き込むこともできる。また、相手の飛び道具を垂直ジャンプで避けつつ出せば、相手の追撃を阻止することも可能だ。

## 特殊技

稲妻かかと割り	→+中K
前方転身	↓↓←+P
前倒	↓↓→+P+L

## 必殺技

波動拳	↓↓→+P
昇龍拳	→↓↓+P
竜巻旋風脚	↓↓←+K
空中竜巻旋風脚	空中で↓↓←+K

## スーパーコンボ

昇龍裂破	↓↓→↓↓→+P(弱P+弱K)
神龍拳	↓↓→↓↓+K(中P+中K)

## 理想的なオリジナルコンボ

### LV1

しゃがみ強K  
竜巻旋風脚(強)  
昇龍拳(強)

### LV3

しゃがみ強K  
竜巻旋風脚(強)  
昇龍拳(弱)  
昇龍拳(強)×2

対空にOCを使うなら最初の1発目を立ち中Pにするといいたいだろう。LV1は制限時間ぎりぎりなのでテンポ良く入力していくが、LV3の方は強の昇龍拳を引き付けて出さないダメージが激減する。LV1は約3割、LV3で6~7割の体力を奪う。

## 連続技はこれだ!

## 基本

跳び込み強K  
しゃがみ中K  
波動拳(強)

## 応用

跳び込み強K  
立ち中K(2HIT)  
昇龍裂破

基本の連続技は相手との距離が少し離れていてもいい。確実に当たる場合は立ち中K(1HIT)→昇龍拳(強)にしよう。また、めくり中Kからも同様の連続技が可能だ。応用の昇龍裂破は立ち中Kの2発目にキャンセルをかけるのでゆっくり入力しよう。

## オリジナルコンボはここで発動しろ!

地上の竜巻旋風脚をガードさせたあとや、めくり中Kをガードされたときに狙うといい。事前にめくり中Kから投げ技を決めておけば、二の蹴は踏まないとする相手が投げ返しを試みてくれるはず。そこでOCを発動させれば、奇襲は成功するというわけだ。

他に有効な発動手段として前方転身から行うものもある。特に相手の背後へ移動してから発動するのが有効だ。ここからSCを含めた連続技を決める方が技術的に素晴らしいが、相手に与えるダメージや安全性を考えるとOCが適している。成功させるためにも、事前に前方転身からの投げを決めておこう。

## 街で出会った謎の裂破マン

波動拳を適度に撃って、跳び込みを予感すると絶対に強の昇龍拳を出す。ゲージが溜まると同時に間合いに関係なく裂破。この作業が永遠に繰り返され、負けても負けても乱入してくる。試しに一度その無差別裂破に当たってみると、彼の乱入が止まった。超謎すぎ。



# GOUKI

## CHARACTER DATA

リュウとケンを超えて2で割ったようなキャラ。基本技はまるっきりリュウで、必殺技はケン寄り、SCはリュウ+ケンといった感じ。これだけ聞くとリュウ、ケンを使う人がいなくなりそうだが、彼らにはない致命的な弱点を豪鬼は持っている。それは防御力が低いことと、他のキャラよりも気絶しやすいこと。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

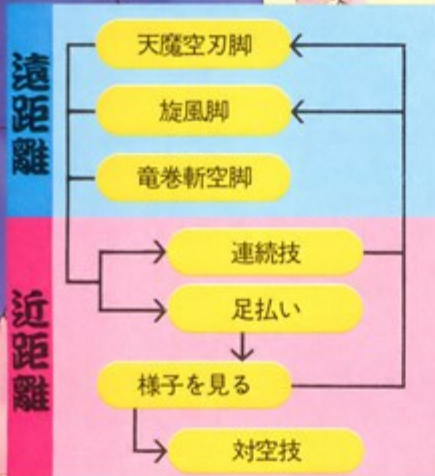
### 基本となる対空技



### 攻めの要にしたい技



## BATTLE DATA



## 豪波動拳には頼れないぞ

リュウやケンに似てるからといって、彼らのような跳ばせて落とす戦法は得意じゃない。それは波動拳の硬直が長いことが原因で、対空技が間に合わないことも多いのだ。複数ヒットする灼熱波動拳も飛び道具ながらその長い硬直によって牽制には不向き。しかし、攻撃力は高いので連続技に使える。結局、豪鬼はその多彩な特殊技を用いて積極的に攻めた方が強力なキャラなのだ。



豪波動拳はいまいち使いにくい。使うなら接近戦で足払いなどをキャンセルするといいたろう。

## 闘い方はリュウ+ケン+α

多用できる3つの特殊技。まず天魔空刃脚は、遠距離から一気に間合いを詰める時に便利で、そこから連続技を狙うのが常套手段。足払いやスライディングを多用する相手には、それらを潰せる旋風脚を活用しよう。技の終わり際をガードさせれば反撃は受けにくく、その直後に滅殺豪波動などを出せば反撃を試みた相手にヒットする。前方転身はケン同様の使い方が可。



ローズ、ソドムといったスライディングを多用するキャラに有効。



斬空波動拳で跳び込めば、相手の対空攻撃を恐れることはない。

## 数多い必殺技を活用しよう

竜巻斬空脚はヒット直後に豪昇龍拳などで追撃ができるので絶えず近距離戦で狙いたい。しゃがんでいる相手をつまめることはできないが百鬼豪碎や百鬼豪墜は、中距離から足払いなどをキャンセルして出すことで奇襲にもなる。瞬間移動する阿修羅閃空は、画面端に追い詰められたときの脱出手段や、相手に接近する移動手段としても使えることを覚えておこう。



起き上がりにも重ねてもジャンプなどで回避されてしまう。

## 狙え！瞬獄殺

LV3限定のガード不能なS

Cの瞬獄殺。攻撃力は高いがジャンプや小技で簡単に回避されてしまう。ヒットを狙うには旋風脚をガードさせたあとや前方転身で背後に回ってから出すといいが、確実性に欠くので多用は禁物。

## 特殊技

頭蓋破殺	→+中P
旋風脚	→+中K
天魔空刃脚	前方ジャンプ中↓+中K
前方転身	↓←+P

## 必殺技

豪波動拳	↓↓→+P
斬空波動拳	空中で↓↓→+P
灼熱波動拳	→↓↓←+P
豪昇龍拳	→↓↓+P
竜巻斬空脚	↓←←+K
空中竜巻斬空脚	空中で↓←←+K
阿修羅閃空	→↓↓+P or 3つ←↓←+P or 3つ
百鬼豪斬	↓↓→↘+P
百鬼豪碎	↓↓→↘+P+P(近距離)
百鬼豪衝	↓↓→↘+P+P(遠距離)
百鬼豪墜	↓↓→↘+P+K(近距離)
百鬼豪尖	↓↓→↘+P+K(遠距離)

## スーパーコンボ

滅殺豪波動	→↓↓←×2+P(弱P+弱K)
滅殺豪昇龍	↓↓→↓↓+P(中P+中K)
天魔斬空	空中で↓↓→↓↓+P(強P+強K)
瞬獄殺	弱P、弱P、→、弱K、強P ※LV3限定

## 理想的なオリジナルコンボ

### LV1

しゃがみ強K  
竜巻斬空脚(強)  
立ち強P  
豪昇龍拳(強)

### LV3

立ち強K  
灼熱波動拳(強)×7

LV1は立ち強PでOCの制限時間を調整しており、9HIT入れれば約3割奪う。入力が難しいLV3は、20HIT以上入れればよしとしよう。7発入れれば約7割、安定した破壊力を求めるならしゃがみ強K→竜巻斬空脚(強)→豪昇龍拳(強)×2で。

## 連続技はこれだ！

## 基本

跳び込み強K  
しゃがみ弱K  
竜巻斬空脚(弱)  
豪昇龍拳(弱)

## 応用

跳び込み強K  
しゃがみ弱P  
立ち弱K  
滅殺豪昇龍

竜巻斬空脚からの追い打ちがうまくできないうちは、しゃがみ中Kから豪波動拳などにつなげて確実にダメージを与えていこう。応用の方の連続技はしゃがみ弱P後の弱Pが出てくる間に滅殺豪昇龍を入力する。タイミングさえ覚えれば簡単にはできる。

## 小難しいオッサン を使おう！

前作の強さが鬼畜すぎただけで、まだまだ強い部類ですよこの人。でもゲーセンではあまり使ってる人見ないですね、リュウは多いのに。やっぱり飛び道具が弱いのが原因だろうか？ 必殺技が多いから扱いは難しいけど、慣れてくると面白いから使ってね！



# NASH

## CHARACTER DATA

長い足と強力な2つの必殺技がナッシュの強さの象徴。基本技では主にしゃがみ $\text{K}$ の使い勝手がよく、弱 $\text{K}$ は連続技へ、中と強は牽制に使える。溜めを必要とする飛び道具のソニックブームは出したあとの隙が少なく、相手に跳び込まれても対空攻撃が間に合うことが多い。この技からの固い攻めを確立しよう。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱 $\text{P}$	中 $\text{P}$	強 $\text{P}$
	弱 $\text{K}$	中 $\text{K}$	強 $\text{K}$
しゃがみ	弱 $\text{P}$	中 $\text{P}$	強 $\text{P}$
	弱 $\text{K}$	中 $\text{K}$	強 $\text{K}$

### 基本となる対空技



### やがみガード不能技



## 特殊技

ジャンピングソバット	←or→+中 $\text{K}$
ステップキック	←or→+強 $\text{K}$
スピニングバックナックル	→+強 $\text{P}$

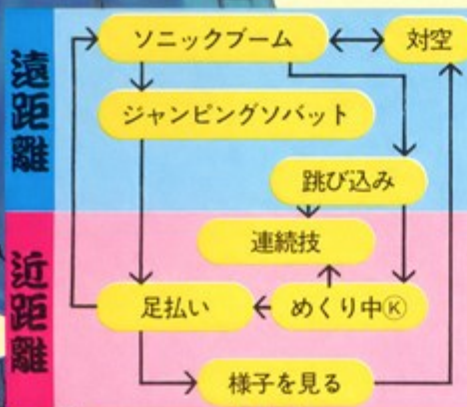
## 必殺技

ソニックブーム	←溜め→+ $\text{P}$
サマーソルトシェル	↓溜め↑+ $\text{K}$

## スーパーコンボ

ソニックブレイク	←溜め→←+ $\text{P}$ + $\text{P}$ (弱 $\text{P}$ +弱 $\text{K}$ )
クロスファイアブリッツ	←溜め→←+ $\text{K}$ + $\text{K}$ (中 $\text{P}$ +中 $\text{K}$ )
サマーソルトジャスティス	↓溜め↓ $\text{K}$ + $\text{K}$ + $\text{K}$ (強 $\text{P}$ +強 $\text{K}$ )

## BATTLE DATA



## 攻めの基点はソニックブーム

ナッシュの攻めはソニックブームを放つことから始まり、跳び込んでくる相手は対空技で迎撃し、ガードを固めているなら攻めにいくのが基本。相手に接近したら長い足払いでちくちくと攻め、絶えず跳び込みを誘う。このように相手の跳び込みを待つ戦法で闘っていくが、ときにはめくり中 $\text{K}$ から連続技を狙うなどして大ダメージを狙おう。相手や場の状況に合わせて攻めることが大事だ。

## 理想的なオリジナルコンボ

### LV1

しゃがみ強 $\text{K}$   
サマーソルトシェル(強) $\times 2$

### LV3

しゃがみ強 $\text{K}$   
サマーソルトシェル(強)  
サマーソルトシェル(弱) $\times 3$   
サマーソルトシェル(強)

LV1の2発目のサマーソルトは引き付けて出そう。5HITで3割体力を5割奪うLV3は、全ての入力を迅速に行わないと決まらない。特に最後の1発を出すのが難しい。安定して奪うならサマーソルトシェルの強を3回引き付けて出すといい。

## 連続技はこれだ!

## 基本

跳び込み強 $\text{K}$   
しゃがみ弱 $\text{P}$   
しゃがみ弱 $\text{K}$   
サマーソルトシェル(中)

## 応用

跳び込み強 $\text{K}$   
しゃがみ弱 $\text{P}$  $\times 2$   
しゃがみ弱 $\text{K}$   
クロスファイアブリッツ

めくり中 $\text{K}$ からも基本と同様の連続技ができるので相手の起き上がり狙ってみよう。応用の方のクロスファイアブリッツはしゃがみ弱 $\text{K}$ を出した直後に入力だ。相手が画面端にいたら、宙に浮いている所へサマーソルトジャスティスで追撃できる。

## まずは遠距離から攻める

弱と強を折り混ぜて出すソニックブームは、相手の跳び込みを誘うのが目的だが、ガードされても体力を削るので問題はない。ソニックブームを跳び込まれたら、立ち中 $\text{K}$ をメインとした対空技で迎撃する。基本はこのくり返したが、中距離まで接近されたらしゃがみ中 $\text{K}$ を交えて慎重に牽制しよう。また、この距離から出すスピニングバックナックルは跳び込みを防ぐ有効な手段にもなる。

ソニックブームを出したらすぐにしゃがみガードを固めて、次に出す必殺技の溜めを作っておこう。



まんまと跳び込んできたら、立ち中 $\text{K}$ やサマーソルトで落とす。すぐに次のソニックの準備をしよう。



相手の動きを封じるように、足払いとソニックを繰り返す。対空のことにも心掛けておこう。

## じわじわと追い詰めていく

ソニックブームを放ったあとは攻めてもいい。その場合ソニックを追いかけるように跳び込み、弱攻撃をキャンセルして再びソニックへ繋ごう。そのあとはしゃがみ中や強 $\text{K}$ で牽制しておき、再び跳び込むかソニックを出す。そのくり返しで徐々に画面端へ追い詰めていこう。画面端では足払い→ソニックをくり返し、ときにはジャンピングソバットや投げ技を狙って相手の動揺を誘うのもいいだろう。ガードされても隙のないクロスファイアブリッツは、ジャンピングソバットのあとや、相手の反撃にカウンター気味に出そう。



SCやZEROカウンターによる反撃が怖い。相手のゲージが溜まっているときは用心。

## 裏の裏を読んで対応しよう

こちらが起き上がる時に相手が目前にいるからといって、間雲にサマーソルトやクロスファイアブリッツを出すのは危険。こちらの技がガードされてしまうと反撃を受けることもあるので、起き上がり後はいきなり投げ技を狙っていくなどして、相手の意表を突いていこう。相手がなにをしてくるか予想がつかないときは、緊急用にサマーソルトの溜めを作りつつも素直にガードを固めておくのが無難だ。



サマーソルトにOCを合わせる相手にはこちらもOC。



起き上がりサマーソルトを待つ相手には投げ技で襲撃。

## 俺のナッシュは攻めナッシュ!

もう、ちょ〜攻めるっすよ、ソニックで。死ぬほどソニックを浴びせてやって、跳び込まれたらサマーで攻める。もう攻め攻め。なんでみんなガードして「待ってる」んだろ? こっちがソニック撃つまで跳び込んでこないじゃん? ちえ、また待ちかよ〜/ (ごめん)



# CHUN-LI

## CHARACTER DATA

移動速度が速く、判定の強い基本技、使い勝手のいい必殺技と、一見弱点はなさそうだが、そのとおり極端な弱みは持っていない。基本技で使えるのはリーチの長いしゃがみ中Kと判定が異常に強いしゃがみ強K。そして対空になる立ち中と強P、残った弱技は連続技へのつなぎにと至れり尽せりな感がある。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

### 基本となる対空技



弱Pの天昇脚でもいいが、立ち中Pと強Pでキャンセルするほうが、立ち中Kと強Kでキャンセルするほうが、キャンセルも効く。

### リーチの長さはピカイチ



リーチが長いうえに出が速く、おまけにキャンセルも効く。

### 特殊技

鶴脚落	↓+強K
鷹爪脚	空中で↓+中K

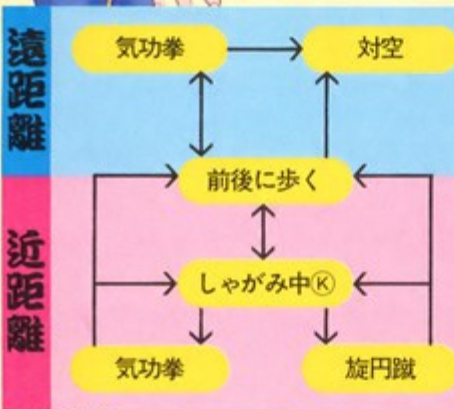
### 必殺技

気功拳	←←↓↓→+P
気功拳(ストII衣装)	←溜め→+P
旋円蹴	→↓↓←+K
天昇脚	↓溜め↑+K
百裂脚	K連打

### スーパーコンボ

千裂脚	←溜め→←→+K(弱P+弱K)
霸山天昇脚	←溜め↓↓↑+K(中P+中K)
気功掌	↓↓↓↓↓+P(強P+強K)

## BATTLE DATA



## 手堅く攻めれば恐いもの無し!?

彼女が得意とする間合いはしゃがみ中Kが届くあたりなので、持ち前の機動力を生かして素早くキープしよう。その距離で立ち弱Kやしゃがみ中Kで牽制し、その技が相手に引っ掛かったらキャンセルして気功拳を出していくのが基本の攻め方。対空技が強力なので跳び込む隙を意図的に与えるのも手だが、ガードを固められてしまったら旋円蹴でしゃがみガードを崩したり投げ技を狙おう。

## 理想的なオリジナルコンボ

### LV1

しゃがみ強K  
天昇脚(強)×2

### LV3

しゃがみ強K  
天昇脚(強)×3

LV1のしゃがみ強Kを2発入れると、天昇脚の2発目まで全てがOC制限時間外に当たり、体力を3割減らす。LV3は5割減だ。2発目のあとにしゃがんで待ち、OCが終わる頃に3発目を出そう。連射力に自信があるなら強の百裂脚でもいいぞ。

## 連続技はこれだ!

### 基本

跳び込み強P  
しゃがみ中K  
気功拳

### 応用

跳び込み強P  
しゃがみ強P  
千裂脚

基本の気功拳ほどの威力でも入るか強が一番入りやすい。また、最後は強の天昇脚でもいい。応用の千裂脚は、跳び込み後に立ち弱P→立ち弱Kからでも入る。千裂脚のヒット後に相手に画面端にいれば霸山天昇脚、気功掌、天昇脚などで追撃できるぞ。

## 特殊技を活用しよう

鋭い角度の放物線を描く鶴脚落は飛び道具を避ける他に、相手にガードさせて反撃を誘う手段にもなる。その反撃に対する返し技は天昇脚や気功掌があげられる。また、画面端でヒットすれば吹き飛んでいる相手に天昇脚で追撃ができる。鷹爪脚は相手の起き上がりに重ねれば、投げ技やSCを狙われてもヒットor回避が期待できる。



◀起き上がりに重ねるときは、ジャンプしてすぐに↓+中Kを入力だ。  
▼画面端でヒットしたら空中で打ちのチャンス。



## 機動力としゃがみ中Kで攻める

春麗はその高い機動力のため地上戦が得意で、足払いを軸に気功拳を交えて攻めるのが基本。まずはしゃがみ中Kをガードさせてキャンセルして気功拳を出す。そこからすぐに前進して同じパターンを繰り返してもいいが、相手はガードを固めるのももう少し踏み込んでみよう。願わくばここで投げ技を決め、それを恐れて小技で牽制する相手には立ち弱Kで阻止したり、鶴脚落で奇襲してみる。後退して攻撃しないと思わせ、しゃがみ強Kを出すのも意外性がある。跳び込む必要はあまりないが、その時は判定の強い強Pで。

## ストII衣装でもやることは同じだが...

ストII衣装の春麗の使い方はアーケード版と同じで、キャラクター選択画面で春麗にカーソルを移動し、スタートボタンを3秒以上押し続けたあとにパンチかキックボタンで決定すればいい。ストII衣装になっても基本はZERO2の春麗と変わらないので、開き方を改める必要はない。だが、ZERO2の春麗と全く同じわけでもない。違いは2点。気功掌のコマンドが←溜め→+Pになり、しゃがみ強Kと立ち強Kにキャンセルが効くようになる(立ち強KはSCのみキャンセル可)。これにより、跳び込み強攻撃→しゃがみ強K→天昇脚(強)の連続技が可能になり、画面端ならしゃがみ強Kのあとに気功掌も当たる。



の好みで判断しよう。キャラ性能に大差はないので、どちらを使うかはプレイヤーの好みで判断しよう。



気功拳が溜めになるのでラッシュはかけられないが、強い判定は相変わらずだ。

弱いと嘆かれ強いと褒められる美女

ストIIに登場したころは飛び道具もなく最弱とまで噂された春麗も、シリーズを追うごとに強化され、ついにZERO2ではトップレベルの地位を得た。しかし、世間の反応はどうだろう。「春麗つえ〜よ、やってらんね」だって。反論の余地はないが、人って勝手よね。



# ADON

## CHARACTER DATA

アドンの基本技の特徴は、その強い判定にある。攻守の要である足払いをいとも簡単に潰してくれるしゃがみ中Pを筆頭に、それに優るとも劣らない強い判定を持つ立ち強Kや、キャンセルが効くしゃがみ中K、リーチの長い立ち強K、対空にもなるしゃがみ強P、などが実戦で多用できる有効な基本技だ。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

### 基本となる対空技



### 足払いを潰す!



## BATTLE DATA



## 強力な判定を武器に攻める

前述したように、アドンの武器は強い判定を持つ基本技となる。得意な間合いは立ち強Kが届くか否かというくらいの中距離で、相手の足払いを潰しながら立ち強Kやしゃがみ強Pで牽制していく。また、ジャガーキックから一気に接近戦へ持ち込むのも有効な手段。そこからめくり中Kで連続技を狙ったり、しゃがみ中Pに交せてしゃがみガードできないジャガーランチで強襲していこう。

### 中距離を保って闘う

しゃがみ中Pで足払いを潰す他、ジャガートゥースやジャガーキックで攻めたてる手段もある。前者を相手に当てるなら強、対空技を誘うなら弱を使うこと。後者も弱～強を交えて使うが、足の先を当てるように出さないと反撃されるので、ライジングジャガーやOCでフォローする。

### 間合いを見定めよう

立ち強Kのリーチは魅力的だが、出るのが若干遅いために出始めを潰される恐れもある。動いた相手に当たるような感覚で早め出すか、しゃがみ中Pなどの牽制直後に出すなどの工夫が必要だ。多用すると相手に跳び込まれる隙を与えかねないので、出すときは細心の注意を払おう。



### 相手の起き上がりを攻める

相手を転倒させる技はしゃがみ強Kやライジングジャガーで、前者は中距離戦でしゃがみ中Pと交せて、後者は対空で使うといいだろう。転倒後はジャンプ中Kでめくるチャンス。それがヒットしたら連続技やOCを狙おう。ガードされても、しゃがみ攻撃を数回出して距離を調整してから再度めくりに行くことも可能だ。その他にも、ジャガーランチを起き上がりに重ねる手段も有効で、決まれば2ヒットするのでダメージもそこそこ。あまり多用するとOCやSCで反撃を受けるので、ときには相手の目前でガードすることも大事。



### 特殊技

ジャガーランチ	→+中P
ジャッティングキック	↓+中K

### 必殺技

ジャガーキック	↓↓→+K
ジャガートゥース	→↓↓↓←+K
ライジングジャガー	→↓↓↓+K

### スーパーコンボ

ジャガーリボルバー	↓↓↓→↓→+K(弱P+弱K)
ジャガーバリードアサルト	↓↓↓→↓→+P(中P+中K)+P or K連打 ※LV3のみ

### 理想的なオリジナルコンボ

#### LV1

しゃがみ強K  
ジャガーキック(弱)×2  
ライジングジャガー(強)

#### LV3

しゃがみ強K  
ジャガーキック(弱)×6  
ライジングジャガー(強)

LV1は相手の体力を4割近く奪うのでマスターしたい。入力は迅速に行うことで成功するはず。ジャガーキックを出す最短のタイミングを指して覚えよう。それさえ覚えればLV3の方も簡単にはできるはず。これだけで8割近くを奪う驚異的なOC。

### 連続技はこれだ!

## 基本 応用

跳び込み中K  
立ち弱K  
ライジングジャガー

めくり中K  
しゃがみ中P  
ジャガーバリードアサルト

基本は最も確実な連続技を挙げている。跳び込み強攻撃→立ち中P→ライジングジャガー(強)で4ヒットも狙えるが、ライジングジャガーが当たらないことも多い。応用の方は、SC入力時に暴発する必殺技もないため、比較的簡単に成立させられる。

### オリジナルコンボで2択!

しゃがみガードを崩すジャガーランチはOC発動時にも活用できる。OCがガードされても諦めずに、基本技を何度かガードさせて残像でカモフラージュしつつもジャガーランチを出してみよう。もちろん発動直後からいきなり狙ってもいいが、どちらにせよOCの制限時間と追撃する時間を考えるとLV3でも1～2発出すのが精一杯なので、確実に当てるつもりで出すこと。それがヒットしたらあとは、しゃがみ強Kで浮かせて(密着ジャガーランチからぎりぎり繋がる)ジャガーキックなどの必殺技へ繋げよう。



### 忘れちゃいけないZEROカウンター

本文中に書けなかったのでこの場を借りてフォローする。アドンのPによるZEROカウンターはガード不能技なので多用できる技だが、リーチが短いので対空や起き上がりに技を重ねられたときに使うといい。できる限り地上で密着したときに狙おう。



# SODOM

## CHARACTER DATA

使える基本技はⓀ全般で、中でも立ち中Ⓚはリーチも長く、キャンセルも効くので中～近距離戦で重宝する。また、立ち弱Ⓚなら相手の足払いを潰すことも可能。一種のスライディングであるしゃがみ強Ⓚは、飛び道具の下をくぐり抜けることもできることから、飛び道具を主体に闘う相手には驚異的な存在だ。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

### 基本となる対空技



### 地上戦の主力技



### 特殊技

後転移動起き上がり	転倒前に←↓+P
テングウォーキング	転倒前に←↓+K

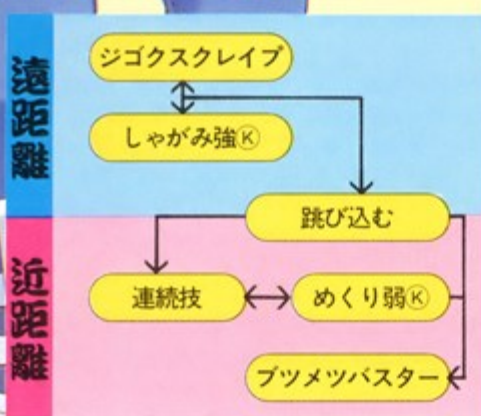
### 必殺技

ジゴクスクレイブ	↓↘→+P
シラハキャッチ	→↓↘+K
ブツメツバスター	1回転+P
ダイキョウバーニング	1回転+K

### スーパーコンボ

メイドノミヤゲ	↓↘↘↓↘↘+P(弱P+弱K)
テンチュウサツ	1回転+P(中P+中K)

## BATTLE DATA



## 攻めのパターンは確立されている

遠距離からの攻めは、ガードされても反撃を受けにくいジゴクスクレイブが軸になる。飛び道具を持っている相手や奇襲に有効なしゃがみ強Kも織り交ぜるといいだろう。相手に接近したら立ち中Kからの連続技で転倒させ、起き上がりにはめくり弱Kからの連続技を狙う。この繰り返しを基本とし、みるみる溜まるスーパーコンボゲージはZEROカウンターやOCに効率良く使っていく。

## 理想的なオリジナルコンボ

### LV1

しゃがみ強P×9  
ジゴクスクレイブ(中)  
しゃがみ強P  
ダイキョウバーニング(強)

### LV3

しゃがみ強P  
ジゴクスクレイブ(中)×5  
しゃがみ強P  
ダイキョウバーニング

LV1で約4割の体力を奪う。スクレイブをOC終了時に当てるのがコツで、残りは通常の連続技感覚で入力だ。LV3もLV1と同様の手順で行う。こちらは約6割。しゃがみ強→強スクレイブ(2HIT)×4回でもいいが、約5割弱度と少なめだ。

## 連続技はこれだ!

### 基本

跳び込み強攻撃  
しゃがみ強P  
ジゴクスクレイブ

### 応用

跳び込み強攻撃  
しゃがみ強P  
メイドノミヤゲ

連続技にバリエーションは少ないが、存在するそれはとても強力。基本の方はめくり弱Kからでも決まる連続技なのでマスターしよう。地上からの連続技として有効なのが立ち中K→ジゴクスクレイブで、最後を弱で出せばガードされても構わないぞ。

## 遠距離からはとにかく前進

奇襲に用いるジゴクスクレイブは相手との距離によって弱～強を使い分ける必要がある。各々の移動距離を覚えて、攻撃の先を当てるように出していこう。また、よく跳び込んでくる相手には、それを事前に防ぐべく中を出すといい。ジゴクスクレイブをガードさせたあとには再び弱か中を出すか、一瞬後退して1テンポ置いてからしゃがみ強Kを出す。ZEROカウンターによる反撃でペースを崩されることもあるので、相手のゲージが溜まっているときはジゴクスクレイブの多用を避けて、しゃがみ強Kを主体に攻めていくといいだろう。



## 近距離では連続技を狙う



強のジゴクスクレイブやしゃがみ強Kがヒットしたあとは接近するチャンス。相手の起き上がりを攻める最も有効なのは、めくり弱Kからの連続技を狙う手段。相手と重なるように跳び込めばガード方向を惑わすことができる。相手の起き上がりに合わせてブツメツバスターを出す手段も有効。ゲージが溜まっているなら、しゃがみ中Kを重ねた直後にテンチュウサツかメイドノミヤゲを出してみよう。ガードを固めていればテンチュウサツが決まり、ジャンプで回避する相手にはメイドノミヤゲがヒットする。相手のOCを警戒して仕掛けよう。

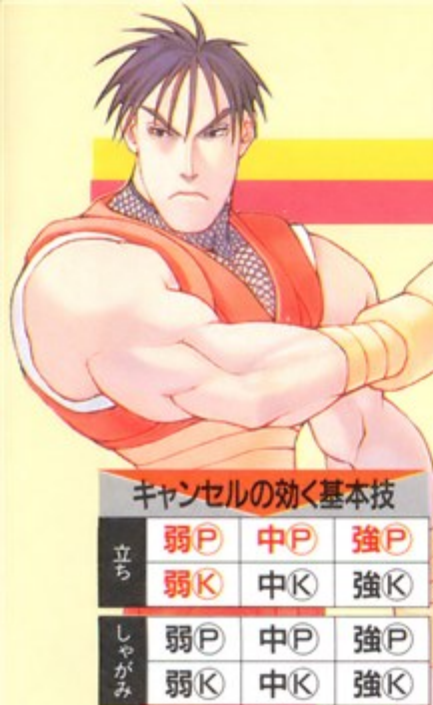
## スーパーコンボの使い方

突進技のメイドノミヤゲは連続技や奇襲に使える。奇襲は、相手が反撃したくなる状況を作り出してから行うといい。例えばテングウォーキングのヒット後や、しゃがみ強Kの攻撃の終わり際をガードさせたあとが、その反撃したくなる状況にあたる。ふたつのSCは無敵時間がほとんどないので、相手の攻撃に対してカウンターをつもりで出しても潰される場合が多い。それでも、メイドノミヤゲはガードされても反撃を受けにくいので手軽に使える技ではある。テンチュウサツはジャンプすることで簡単に回避されてしまうが、メイドノミヤゲ同様に基本技をガードさせたあとが絶好の狙い目といえる。

## 粋なホスト・ソドマ

水商売風の甘いマスクをした20代後半くらいの男性がゲーセンにいた。何人の女性を騙してきたのだろうかと思わざるを得ない容姿とは裏腹に、彼は冷静にソドムで対戦をしていた。しかも強く、30人は抜いていた。天が二物を与えることもあるらしい…。





# GUY

## CHARACTER DATA

前作と見比べてしまうと、通常技、必殺技、ともにパワーダウンしているため鬼神のような攻めは不可能になってしまった。それでも長いリーチと、素早い動きで相手を翻弄しつつ闘っていくのは健在。必殺技の疾駆けや崩山斗、武神イズナ落としなどを使ってトリッキーに動いていこう。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

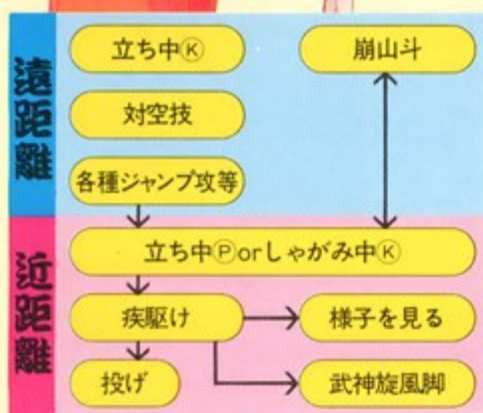
### 基本となる対空技



### 活用できれば強力な技



## BATTLE DATA



## 攻め込みの基本は崩山斗

ラウンド開始時の間合いではまず、立ち中Kでの牽制が基本。そして、しびれを切らした相手は何かしらの技で対抗してくるはず。うまく間合いを取りながら相手の技をスカし、すぐさま崩山斗で切り込んでいこう。飛び道具を持った相手には、武神イズナ落としがいいが、相手のフェイントに引っかかって出してしまうと、すぐに肘落としを出して逆に相手に技を吐かせてしまおう。

### 対空技を使い分けよう

前述で紹介したように、基本的な対空技はしゃがみの中Pと強Pの2種類あるのだが、これらに加えて、空中投げも組み込むとより効力を発揮する。普段相手が連続技を狙ってくるすると、必然的に飛び込み攻撃の打点は低めになる。そういった相手には(間合いにもよるか)早めに跳んで空中投げを決めてやろう。すると相手は次からそれを警戒して、やや高め打点で飛び込んでくるはず。対空技が使いやすくなるというもの。



なかなか間合いが広く、狙って決めることができるぞ。ガイユーザーはみんな使おう!

### 接近戦ではラッシュだ!

何かしらの技でダウンを奪ったら、そこからラッシュを仕掛けよう。まず、相手の起き上がりには、首砕きとしゃがみ中Kを使って2択攻撃だ。しゃがみ中Kを選んだ時のラッシュの仕掛け方は、フローチャートにも書いてあるのだが、まず、疾駆けで急停止して投げを狙う手段がある。画面端でKの投げを決めたあとは武神八双拳で空中追い打ちが可能だ。そして、中の武神旋風脚で相手の反撃を潰す。なにもせずガードして、相手の行動を探ってから適した行動を取るのもいい。その他にも、もう1度しゃがみ中Kから疾駆けや武神イズナ落とし(画面端で決まれば武神旋風脚から武神八双拳で追い打ち可能)などの、様々なバリエーションを組める。迅速な判断を養い、操作に慣れよう



疾駆け→急停止。この後は、自分なりにも色々なことを試そう。お勧めは武神無双連刈(ウソ)。

### 特殊技

首砕き	→+中P
鎌鼬	↓+強K
肘落とし	空中で↓+中P
武神獄鎖拳	弱P、中P、強P、強K
武神流背負い投げ	K投げ中に→↑←+中or強P

### 必殺技

崩山斗	↓K←+P
武神旋風脚	↓K←+K
武神イズナ落とし	↓↓→+P+(相手の近くで)P
疾駆け 弱急停止	↓↓→+弱K+K
疾駆け 中影すくい	↓↓→+中K+K
疾駆け 強首狩り	↓↓→+強K+K

### スーパーコンボ

武神八双拳	↓↓→↓↓↓+P(弱P+弱K)
武神剛雷脚	↓↓→↓↓+K(中P+中K)

### 理想的なオリジナルコンボ

#### LV1

しゃがみ強K  
崩山斗(強)×2  
武神旋風脚(強)

#### LV3

しゃがみ強K  
弱武神旋風脚  
中武神旋風脚×2  
強武神旋風脚

発動時、最初に出す技はしゃがみ強キックにして相手を浮かせること。また、首砕きと併用すれば2択になるので、更に相手を混乱させることができる。覚えておいて損は無いぞ。ぜひマスターしよう。

### 連続技はこれだ!

#### 基本

ジャンプ強K  
立ち中P  
立ち強P  
崩山斗(強)

#### 応用

ジャンプ強K  
立ち中P  
立ち強P  
武神剛雷脚

立ち中バンチから立ち強バンチへのつなぎはZEROコンボ、それができなければ、そのまま武神獄鎖拳につないでもいいぞ。また、応用の武神剛雷脚はレベル3がほしいだろう。

### オリジナルコンボはここで発動しよう

スペースがないので有効な状況を羅列する。  
①首砕きをガードさせた後。②相手がキャンセル飛び道具を放った後、それを抜けて攻撃(要LV2以上)。③しゃがみ中Kキャンセル疾駆けの後、投げとの2択に。④相手の対空技を抜けるため(サマーソルトなどを抜けて反撃など)。相手の反撃を誘うような場面があればどこで発動してもいいと言える。

### ガイ様らぶらぶ ファイアーヒー

実はボクチン、ガイをやるのはZERO2が初めて。弱くなったといわれていますが、春麗以外には結構闘っていきけるのでは? と思っ



# BIRDIE

## CHARACTER DATA

ストリートファイターシリーズでコマンド投げを持つキャラは、動作が鈍いためその強力な投げ技を決める機会が少ないというのがお約束であった。しかし、このバーディーはちょっと違う。移動速度は遅いが、ジャンプの滞空時間が短く、突進系の必殺技もあるので相手に近づくこともそう難しくはないのだ。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

### 基本となる対空技



### 地上戦の要



### 特殊技

ボディプレス 空中で↓要素+強P

### 必殺技

ブルヘッド	←溜め→+P
ブルホーン	ParⓀを2つ以上押し続けて離す
マードラーチェーン	1回転+P
バンディットチェーン	1回転+K

### スーパーコンボ

ザ・バーディー	←溜め→←→+P(弱P+弱K)
ブルリベンジャー	↓↘→↓↘→+ParⓀ(中P+中Kor強P+強K)

### 理想的なオリジナルコンボ

#### LV1

しゃがみ強K  
ブルヘッド(強)  
ブルホーン(FINAL)X2

#### LV3

しゃがみ強K  
ブルヘッド(強)  
ブルホーン(FINAL)X4

OCを弱中P弱Kで発動したら弱中Pは押し続けて溜めを作っておく。残りの指でしゃがみ強Kとブルヘッドを出したあと「開放直後に溜め」を繰り返そう。LV1で4割強、LV3で8割。ブルヘッドを外と浮きが大きくなり難易度は下がるぞ。

### 連続技はこれだ!

#### 基本

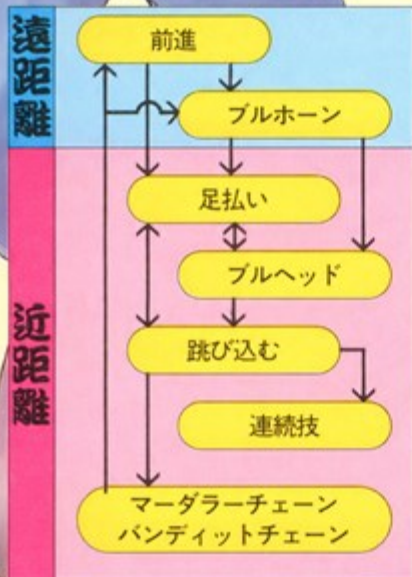
跳び込み強攻撃  
しゃがみ強P(1HIT)  
ブルヘッド

#### 応用

跳び込み強攻撃  
しゃがみ強P(1HIT)  
ザ・バーディー

基本も応用も溜め時間がギリギリなので決めるのは困難。しゃがみ強Pの1発目をキャンセルしなければならないのが、この連続技を難しくしている要因だろう。ザ・バーディーはこのレベルでも入る。ブルヘッドが暴発しやすい問題は無いだろう。

## BATTLE DATA



## どこでコマンド投げを決める!?

2つあるコマンド投げの間合いは双方とも同じだが、相手を投げ捨てる方向がマードラーは前方へ、バンディットは後方へと異なる。相手を画面端に追い詰めた方が有利なので、その場の位置で使い分けよう。相手を掴む間合いも意外と広く、立ち弱Kをぎりぎりの距離からガードさせたあとでも掴めるくらいだ。立ち弱Kをガードさせて強のコマンド投げを決めるのがセオリーとなる。

### 様々な手をつくしてダメージを与えよう

相手が動きたくなくなる状況を作り上げてブルヘッドで強襲する。使うのは主に弱中だ。



目的は相手に近づくことで、しゃがみ強Kで転倒させることを念頭に置いておこう。普段はしゃがみ状態でブルヘッドを溜めながらしゃがみ中Kで牽制していき、頃合を見て弱のブルヘッドを繰り出そう。また、相手のラッシュには、割り込む隙をうかがってしゃがみ弱P→ブルヘッドの連続技を決める。しゃがみの弱攻撃と中Kを基点に攻め、隙あらばしゃがみ強Kを決めよう。

### 相手の起き上がりを強襲する

転倒後はしゃがみガードできない立ち強Kの2発目か、しゃがみ強Kを重ねて2択を仕掛ける。立ち弱Kをガードさせてからや、めくりボディプレスからのコマンド投げも有効。



早めに出す立ち強Kの2発目だけを当てれば、そのあとしゃがみ強Kも決まるぞ。

### どのボタンで溜める?

ブルホーンは溜めるボタンの組み合わせで移動距離が決まり、それを押し続ける時間で攻撃力が決まる。移動距離は、弱中、弱強、中強、弱中強の順に長い。攻撃力は5段階に分かれ、振り分けは、32~120、121~240、241~480、481~960、961以上/60秒となっている。5段階目はLV1のSC並の攻撃力を持つぞ。



出始めのほんの一瞬だけ無敵だが、ボタンの組み合わせや威力で異なることはない。



飛び道具に対しては、その構えを見てからコマンド入力しても間に合うくらいだ。

### ブルリベンジャーを狙え

この技はコマンド入力後からジャンプして着地するまでが無敵になる。飛距離はPで画面半分以内、Kだと画面半分以上と変化する。相手の飛び道具に合わせて出すか、無敵時間を利用して対空に使うのが有効だ。しゃがみ強Pをキャンセルしても面白い。

### ザンギさんに比べたら僕のハメなど...

コキックなどからのコマンド投げは厳密にはハメではなく、ジャンプなどで脱出が可能ですが、ひどいときにはOCで反撃されることもあります。だからコキック投げを非難しないで、ひとつの駆け引きだと考えてください。お願いします。...ザンギさんのページへ続く。



# ROSE

## CHARACTER DATA

前作より弱体化したスライディングだが、主力武器という地位は揺るぎない。基本技も強力で、連続技に適したしゃがみの弱中Pや、足払いを潰す立ち中K、強力な対空となるしゃがみ強Pのヒット後はSCで空中追い打ちも可能、といった品揃えで、さらに必殺技やSCにも恵まれている至れり尽せりな人。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

### 基本となる対空技



### 活用できれば強力な技



### 特殊技

スライディング ↓+中K

### 必殺技

ソウルスパーク ←↓↓↓+P

ソウルスルー →↓↓+P

ソウルリフレクト ↓↓↓+P

ソウルスパイラル ↓↓+中K

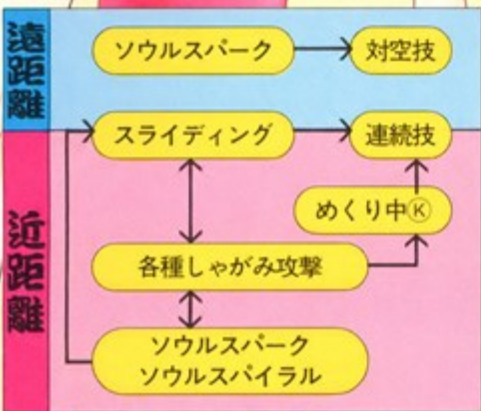
### スーパーコンボ

オーラソウルスパーク ↓↓↓↓↓↓+P(弱P+弱K)

オーラソウルスルー ↓↓→↓↓+P(中P+中K)

ソウルイリュージョン ↓↓→↓↓+中K(強P+強K)

## BATTLE DATA



## 待つか攻めるか

結論を先に言うと「待ち3：攻め7」くらいの割合で闘う。スライディングで奇襲&移動し、相手に接近したら基本技から弱のソウルスパイラルに繋ぐまでを一連のパターンにする。また、スライディング後はめくり中Kから連続技を狙うチャンスでもあるので、気が向いたら狙ってみよう。この攻めパターンは、攻撃のヒットの有無に関係なく流れ作業のように行っていくことが重要だ。

## 理想的なオリジナルコンボ

### LV1

しゃがみ強K →  
ソウルスパイラル(強)  
ソウルリフレクト(強)  
ソウルスルー(強)

### LV3

しゃがみ強K  
ソウルスパイラル(強)×4  
ソウルスルー(強)

LV1は制限時間ギリギリでコマンド入力も難しい。普段はソウルリフレクトを除こう。LV3はソウルスパイラルをフルヒット(3)させる必要があるため、若干間を置いて入力していこう。だが、最後のソウルスルーだけは早めに入力するように。

## 連続技はこれだ!

### 基本

跳び込み強攻撃  
しゃがみ強P  
ソウルスパイラル

### 応用

跳び込み強攻撃  
しゃがみ強P  
オーラソウルスパーク(LV2まで)

基本と応用はコマンド入力が簡単で最も実用的。他にも、しゃがみ弱Pからしゃがみの中Pと強Pへ目押しで繋がるので、めくり中Kからしゃがみ弱P×2 →しゃがみ中P →弱スパイラルや、しゃがみ弱P →しゃがみ強P →強スパイラルなども可能。

## スライディングからの攻防

スライディングは遠めから出せば、ガードされても反撃は受けない。淡い期待を持って足払いなどで反撃してくる相手には、立ち中K → ソウルスパイラル(弱)の連続技が決まる。これはガードされても反撃を受ける心配がないので迷わず実行すること。大ダメージを狙うならここでオーラソウルスパークを出すといい。また、しゃがみ弱Pをガードさせて距離を調節してからめくり中Kを狙うのも手だ。どれにしる最後は弱のソウルスパイラルで締めくくり、再びスライディングで攻め入る間合いに戻そう。



## LV1ソウルイリュージョンで相手の体力の半分を奪う?

待ちの割合の3はこれを狙うためのもの。相手の跳び込みを確認したら、すぐにソウルイリュージョンで分身して、相手の下をくぐるようにスライディングする。分身のスライディングをヒットさせたら、しゃがみ強P → ソウルスパイラル(強)の連続技を決めてやろう。これだけで大ダメージ確定。

## 量産ローズにはなりたくない?

事務的なローズになりたくないければ技術面を鍛えてみよう。例えば対空しゃがみ強P後にオーラソウルスルーで捕まえたり、しゃがみ弱P →しゃがみ強Pの目押し連続技を極めるなど。鍛えればその分彼女は光り出すぞ。

## 多用は危険ソウルスパイラル

ソウルスパイラルの弱ならまだ問題ないのだが、強をガードされるとZEROカウンターや突進系のSCなどで反撃を受ける恐れがある。連続技で確実に決まるとき以外は強の多用は控え、それより攻撃力は低くても安全性の高い弱をメインに使おう。

## 小娘のおかげで助かったわ

最強と名高い春麗のおかげで影を潜めていられるが、実はローズもかなり厄介な存在。便利な飛び道具に強烈な対空技、出が速く長い足までは春麗と同じだが、更に彼女には高機能なスライディングと破壊力抜群の連続技がある。脚光を浴びないのはクセが強いから?



# VEGA

## CHARACTER DATA

必殺技の動作が大きいために、連続技にはあまり縁がない。基本技も、出が速いものはリーチが短く、リーチが長いものは動作が大きいと、どれも使い勝手がいまいち良くない。しかし、ベガは空中戦に長けている。地上でちまちまと攻める必要がないので、基本技が頼りなくても構わないのだ。帝王は一味違うな。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

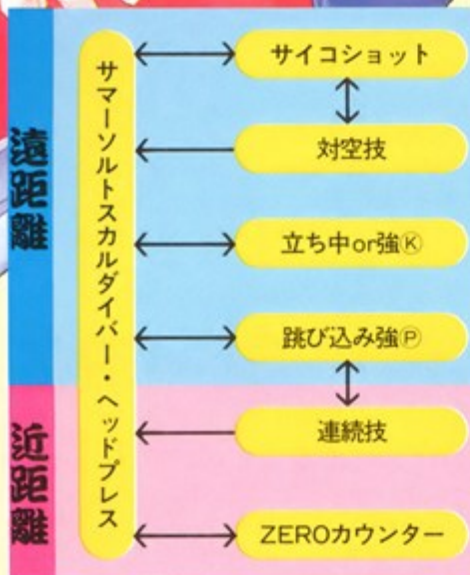
### 基本となる対空技



### 帝王は空中戦がお好き



## BATTLE DATA



## サマーソルトスカルダイバーで空を制す

ベガの空中戦を有利にするのがヘッドプレスとサマーソルトスカルダイバーの2つ。後者は空中へ飛んだあと任意で技へ移行できるうえ、そこから空中制御ができる。攻撃判定が強いのも魅力で、相手の対空攻撃をことごとく潰してくれる。昇龍拳などの無敵のある対空には勝てないが、空中制御することでそれを回避することも可能だ。まずは攻めの基点である必殺技の扱いに慣れよう。

## サマーソルトスカルダイバーからの攻防

サマーソルトスカルダイバーは最初のコマンド入力で相手の位置を捕捉してジャンプし、空中でPを入力すると攻撃体勢に移る。攻撃体勢に入ると若干空中制御ができるので、相手の下半身を狙うように調節しよう。ガードされる打点が高いと反撃を受けることもあるので注意したい。これをガードさせてからの攻めパターンはいくつかある。再び宙へ舞うか、溜めは作りつつも相手の飛び込みを待って対空のしゃがみ強Pで迎撃するのが基本だ。また、リーチの長い立ち中Kや強Kで牽制しながらサイコショットを放つ地上戦へ移行してもいい。強Pで飛び込み攻撃を仕掛けるのも有効で、溜めを作りながら強Pを出すと、反応して飛び込んできた相手に空中投げが決まることもある。深追いせず、危ないと思ったら空中戦へ戻ろう。



強Pで飛び込みは空中投げが偶然決まることもあるが嬉しい。



めり込むようにガードさせて反撃を誘い、着地と同時にOCを

### 必殺技

サイコショット	←溜め→+P
ダブルニープレス	←溜め→+K
ヘッドプレス	↓溜め↑+K
サマーソルトスカルダイバー	↓溜め↑+P+P or ヘッドプレス後+P
ベガワープ	→↓+P or K 3つ ←↓+P or K 3つ

### スーパーコンボ

サイコクラッシャー	←溜め→←+P(弱P+弱K)
ニープレスナイトメア	←溜め→←+K(中P+中K)

## 理想的なオリジナルコンボ

<b>LV1</b>	<b>LV3</b>
しゃがみ強P×6 立ち強K ダブルニープレス(強)	しゃがみ強K ダブルニープレス(強)×5

密着状態からしゃがみ強Pを出し続けてOCが終わる瞬間に次を入力だ。これで3割、少し離れた距離からなら、しゃがみ強P→ダブルニープレス(強)×2で攻めた方がいい。オーソドックスなLV3の組み合わせは約5割ほど相手の体力を奪う。

## 連続技はこれだ!

<b>基本</b>	<b>応用</b>
飛び込み強K 立ち強K(1HIT) ダブルニープレス(強)	飛び込み強K 立ち強K(1HIT) ニープレスナイトメア

双方ともジャンプ中に溜めを作る時間はぎりぎりなうえ、ニープレスナイトメアはダブルニープレスが暴発しやすいという欠点まである。暴発しても連続技になるので問題は無いともいえるが……。ちなみに最後の必殺技とSCほどの威力でも入るぞ。

## スーパーコンボは使う必要がない?

PのZEROカウンターはダメージは小さいもののガード不能ということで多用でき、逆にガードされると反撃を受けやすいSCの価値が下がっている。直撃すれば大ダメージを与えるので体力に余裕があるときは、起き上がりなどに出して反撃を試みてみよう。無敵時間が短いので過信はしないように。



足払いに狙って出すのは有効。使い方はよって絶大な威力を発揮するが...

## ZEROカウンターを多用する

サマーソルトスカルダイバーを多用するとゲージがもりもり溜まるので、地上で闘うときは絶えずZEROカウンターを狙っていこう。メインに使うのはガード不能の打撃技であるPの方。ベガワープするKのカウンターはゲージが満たんのときに使用し、相手の背後をとったらOCを発動しよう。



飛び込み攻撃が強烈なキャラには対空のしゃがみ強Pは使わず、Pのカウンターで対処していこう。

勝つためには徹底しないとね

極端攻略編。イヤってほどスカルダイバーし、飛び込まれたらしゃがみ強Pや垂直ジャンプ中Kで迎撃する。制限時間切れは無視して、攻めてこない相手には削り殺すつもりでいく。ゲージはすべてPのZEROカウンターに使う。これは強烈でっせ!



# SAGAT

## CHARACTER DATA

前進するより後退する速度のほうが速いので、「待ち戦法」に適したキャラと思われがちだが実は攻めても強い。それは隙の少ないタイガークラッシュのおかげで、ペースをつかめば早期決着も夢ではない。待ち戦法に有効な技も数多く持つため攻めのバリエーションは多彩で、プレイヤーの腕が反映されやすいぞ。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

### 基本となる対空技



### 長いリーチがウリ



### 特殊技

フェイクキック 中K×2

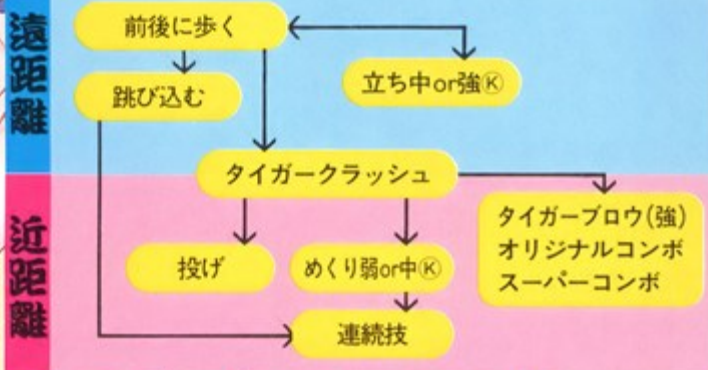
### 必殺技

タイガーショット	↓↘→+P
グランドタイガーショット	↓↘→+K
ダイガーブロウ	→↓↘+P
タイガークラッシュ	→↓↘+K

### スーパーコンボ

タイガーキャノン	↓↘↘↓↘→+P(弱P+弱K)
タイガーゼノサイド	↓↘→↓↘+K(中P+中K)
タイガーレイド	↓↘↘↓↘↘+K(強P+強K)

## BATTLE DATA



### タイガーショットには頼れない

待ち戦法と聞くと「跳ばせて落す」などの忌まわしい言葉が思いつくが、サガットの飛び道具は隙が大きく伸ばした手が弱点になり、とても多用できるものではない。この技の適した使い方は、相手に接近したときにしゃがみ中Pにキャンセルして連続技を成立させるくらいだ。



### 待ちと攻めの緩急ある戦法で挑む

このキャラは待ちと攻めの両方が得意なので、相手キャラに合わせて戦法を変えていくことができる。待つときに欠かせない対空攻撃には、威力絶大な強のタイガーブロウや牽制と対空を兼ねている立ち強Kが、その猛威を振るうだろう。そして攻めるときに力を発揮するのがタイガークラッシュ。ガードされたとしても反撃は受けにくく、そこからの攻め方が豊富に揃っているのだ。

### タイガークラッシュからの攻防

主にタイガークラッシュは弱を使う。対空と移動を兼ねるなら強で出すといい。弱は相手に当たるか否かの、微妙な距離から出すことで相手の反撃のタイミングを崩せる。こちらとしては、ガードされようが届くまいがあまり関係はない。着地したら投げ技を狙ったり、強のタイガーブロウやしゃがみ攻撃で相手の反撃を潰すという攻め方は変わらないからだ。ガードは固いくせに投げ技への対処が迅速な相手には、しゃがみ中P→グランドタイガーショット→再びタイガークラッシュなどと連係して困惑させてから投げを狙う。また、タイガークラッシュで接近したあとなら、めくり弱Kからの連続技も狙うことができるぞ。



### 理想的なオリジナルコンボ

#### LV1

しゃがみ強K  
タイガークラッシュ(強)×2  
タイガーブロウ(強)

#### LV3

しゃがみ強K  
タイガークラッシュ(強)×5  
タイガーブロウ(強)

LV1は相手の体力を5割、LV3は約8割を奪う。しゃがみ強Kのキャンセルが早いとタイガークラッシュが1ヒットしかしないが、LV1はそうした方が入りやすい。LV3もそうだが、クラッシュの3発目からは2ヒットさせていこう。

### 連続技はこれだ!

#### 基本

跳び込み強K  
しゃがみ中P  
タイガークラッシュ(強)

#### 応用

跳び込み強K  
しゃがみ中P  
各種SC

基本はめくり弱Kからでも狙え、その場合には中P→タイガーブロウ(強)と決めよう。応用の方も弱Kから狙える。SCはガードされても隙の少ないタイガーレイドにしよう。それがヒットして相手が画面端にいると強のタイガーブロウで追撃できる。

### 相手は起き上がりをめくる

接近戦で相手を転倒させたら、めくり弱Kからの連続技を狙う、チャンスだ。めくり弱Kのヒット後は、立ち弱P→タイガーブロウ(強)と決めよう。ガードされると思って数回めくって、相手の判断力を弱めてから連続技を仕掛けるといいだろう。



### ゲージはオリジナルコンボに

本文中ではあまり触れませんでした、ゲージはOCに使うことをオススメします。SCの中ではタイガーレイドがガードされても反撃を受けにくいですが、入力方法や相手に与えるダメージを考えるとLV1でもOCの方が得策だと考えます。



# DAN

## CHARACTER DATA

二流格闘家として前作に登場した彼は、実はそこそこ強かった。今作でさらに弱体化が図られたが、爆発的なOCの破壊力から、まだまだ光明のあるキャラといえる。リュウやケンと似て非なる必殺技はお世辞にも使えるとはいえないが、活用する術は残されている。育てれば強くなる、その努力が楽しいキャラだ。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

### 基本となる対空技



### 意外とリーチの長い技



### 特殊技

前転挑発	↓↘→+B+L
後転挑発	↓↙←+B+L

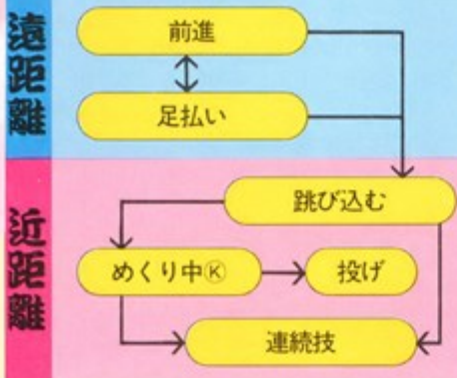
### 必殺技

我道拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
断空脚	↓↙←+K

### スーパーコンボ

真空我道拳	↓↘→↓↘→+P(弱P+弱K)
昇龍烈火	↓↘→↓↘+K(中P+中K)
必勝無頼拳	↓↙←↓↙←+K(強P+強K)
挑発伝説	↓↘→↓↘→+B+L*LV1のみ

## BATTLE DATA



## 小細工無用のサイキョー流

ダンには使える必殺技が皆無に等しく、基本技もパッとしない。フローチャートを見てもわかるように、攻め方は単純そのものだ。もうこれは諦めるしかない。だが、そうはいつでも勝負を捨てるわけじゃないぞ。へたな小細工はせずに、足払いと数少ない連続技で勝負するということだ。便利な必殺技であぐらをかいて攻めてくる俗な奴等は、サイキョーの拳で滅殺してやろう！

## 理想的なオリジナルコンボ

### LV1

しゃがみ強K  
昇龍拳(弱)×2  
断空脚(強)

### LV3

しゃがみ強K → 我道拳(強)  
昇龍拳(弱) → 断空脚(弱)  
昇龍拳(弱)×2 → 断空脚(強)

LV1は体力を4割強も奪うので必ずマスターしよう。問題はLV3で入力が激ムズ。弱の断空脚で相手を拾うため、最初の3ヒートは高速で入力する。後半の昇龍拳を低い位置でヒットさせるので攻撃力が高く、成功すると約7割の体力を奪える。

## 連続技はこれだ！

### 基本

飛び込み強K  
しゃがみ強P  
我道拳(強)

### 応用

飛び込み強K  
しゃがみ強P  
真空我道拳

連続技はめくり中Pからでも決まる。めくり中P → しゃがみ弱P × 2 → しゃがみ弱P → 我道拳(強) という技も可能。連続技にSCを使うなら気絶値の高い昇龍烈火が射野距離のある真空我道拳を使おう。昇龍烈火はLV2以上ないと決まりにくいぞ。

## 常に連続技を狙おう！

相手の牽制をかいくぐって接近したら、サイキョー流の攻めどころだ。めくり中Kからの連続技を中心に絡み付くように攻め、ガードを固めている相手には容赦なく投げ技を見舞ってやろう。これがサイキョー流の2択だ。



## サイキョー流に後退はない！

とにかく前進。立ち中Kを主体に牽制して、しゃがみ強Kで転倒させるのが第一目標だ。飛び道具を持つ相手には、早めに飛び込むか我道拳で相殺していく。相手の牽制技に対しては、しゃがみ技に立ち弱Kやしゃがみ中K、立ち技には立ち中と強Pで、それぞれ潰しや相打ちを狙っていこう。



## オリジナルコンボで一発逆転！

果敢に攻めたあとに溜まったゲージはOCに使いたい。狙い目は強の断空脚をガードさせた後やめくり中Kの後。また、強引に相手のラッシュ攻撃やOCに割り込んだりするのもいいぞ。飛び道具をメインに攻めてくる相手には、LV2以上を使ってそれを抜けて反撃する。対空技を誘うように飛び込み、迎撃される前に発動するなどのOCの特徴をフルに生かす使い方が有効だ。



## 必殺技の活用法

我道拳は相手の飛び道具を相殺してゲージを増やす手段の他に、接近戦では連続技にも使える。そして断空脚は、弱なら一部の飛び道具を飛び越せ、中なら密着状態から立ち中Kにキャンセルすれば連続技になる(キャラ限定)。強は奇襲に。昇龍拳は体が光ったときだけ無敵になるが、意図的に出すことはできない。1/8の確率に命を懸けよう！

## サイキョー流に入門するのだ！

プレイヤーの力量が反映されるからか、ただの物好きかはわからないが、隠れダンファンって多いよね。僕の周りにも隠れダン使いは多いです。弱いくせに空威張りしているようなところが母性本能をくすぐるのでしょうか？ 僕も今じゃすっかりサイキョー流。



# SAKURA

## CHARACTER DATA

さくらの特徴は使い勝手のいい基本技とSC及び、それらを組み合わせた強力な連続技にある。その基本技には、連続技に適した連発できる弱技や対空技はもちろん、リーチが長く出の速い牽制向きの技、相手の足払いを潰す技などが揃っている。決まった型がなく、自由に攻めていけるのが魅力のひとつだ。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

### 基本となる対空技



### 牽制にはこの技



## 特殊技

フラワーキック → +中K

## 必殺技

波動拳	↓ ↓ ↓ + P
咲桜拳	→ ↓ ↓ + P
春風脚	↓ ↓ ← + K

## スーパーコンボ

真空波動拳	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + P (弱P + 弱K)
乱れ桜	↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + K (中P + 中K)
春一番	↓ ↓ ← ↓ ↓ ← + K (強P + 強K)

## 理想的なオリジナルコンボ

### LV1

しゃがみ強K  
咲桜拳(強) × 2

### LV3

しゃがみ強K  
春風脚(弱)  
咲桜拳(強) × 3

さくらには大ダメージを期待できるOCがない。3割を奪うLV1をメインに使っていい。LV3でどうあがいても約5割程度しか奪えないのだが、この破壊力はLV3の各種SC直撃より若干大きいのだ。それを考えると悩むどころではある。

## 連続技はこれだ!

## 基本

跳び込み強K P  
立ち強K P  
咲桜拳(強)

## 応用

跳び込み強K K  
立ち強K P  
各種SC

双方ともめくり中Kからでも決まる。めくり中K → しゃがみ弱K × 3 → 立ち弱K → 咲桜拳(強)などと決めると相手に与える精神的ダメージは大きいぞ。そのしゃがみ弱K連打のときに1 → とくり返し入力しておくくと乱れ桜につながる。手軽な手段だ。

## スーパーコンボの使い方

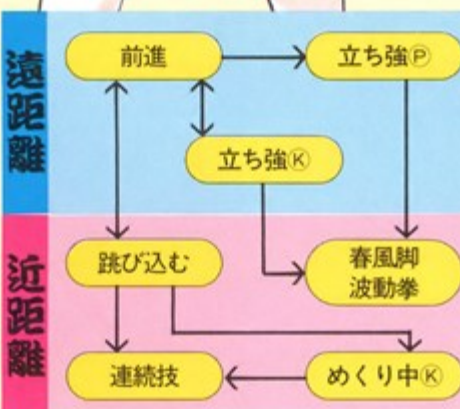


無敵時間を利用するなら乱れ桜。春風脚を速くからガードさせたりして反撃したくなる状況を作ってから出すといいだろう。



OCの攻撃力には期待できないのでSCを活用しよう。使いやすいのがガードされてもこちらが先に動ける春一番。このあとしゃがみ弱Kからの連続技や再びSCを出して相手の反撃を潰そう。出始めの無敵時間を利用するなら乱れ桜がいい。真空波動拳は立ち強Kを空振りしたあとに出したり、相手の足払い → 飛び道具に対してカウンターで割り込むといいだろう。

## BATTLE DATA



## 長い足と連続技で勝負!

ガードされようと空振りしようと、とにかく隙の少ない立ち強Kが使える。それには及ばないが立ち強Pのリーチもそこそこ長く、キャンセルが効くので春風脚に繋いで接近したり、波動拳で牽制するのもいい。相手の跳び込みを事前に防ぐこともあるぞ。これらの技と相手の足払いを潰すしゃがみ中Pで中距離戦を挑み、隙あらば跳び込みから強烈な連続技を狙うのが基本となる。

### めくり中Kから連続技を狙う

中Kでめくりを狙うときは、相手の正面から跳び込むのが基本だが、他にも有効な状況がある。それはPの投げ技を決めたあとの起き上がりだ。そこに中Kを重ねるように出せば、めくりか否かとても判断がつけにくい。相手によって起き上がる時間が違うので、それを把握して跳び込む必要はあるが成功すれば強力な連続技を叩き込むまたとないチャンスとなる。しゃがみ強KやKのZEROカウンターのヒット後も似た状況になりめくりを狙えるぞ。



めくりをマスターすることが勝利への近道といえる。打点が高いと着地に投げられてしまうので注意しよう。

### 気軽に跳び込むのは危険

さくらはジャンプの滞空時間が長いので迎撃されやすい。連続技に執着して跳び込み過ぎるのは考えもの。とはいえ跳び込みは必要なので、最低限の知識を覚えておこう。まず連続技を狙うなら強Pか強K、めくるときは中Kがいい。相手が反応して跳び込んでくると思ったら攻撃判定の出が長い弱Kを出そう。また、高度の高い相手への攻撃には中Pが適しているぞ。以上を使い分けよう。

### 小技を活用しよう

活用したいのはしゃがみ弱Kと立ち弱K。前者は連射が効くので、相手に近づかれたときに連発すれば防壁にもなる。後者は相手の牽制技を潰せることも。



しゃがみ中Pは早めに出せば春風のしゃがみ中Kにも打ち勝てるぞ。

## ブルマが売れた 96年夏

多かったですね〜、さくらのコスプレ。8月の初めに行われた某イベントの話です。これ見よがしにブルマを露出した若い娘を見て、おぢさんは目から鱗が飛び散りました。ブルマ姿に自信のある方は「俺何」のコーナーに写真を送って下さいね(男女問わず(笑))。



# ROLENTO

## CHARACTER DATA

ずば抜けた跳躍力とロッドを武器に闘うナイスガイ。空中戦はベガに匹敵するほど強力で、相手を惑わすという点ではベガのそれを凌ぐ。ベガと違い迎撃されることも多いが、それは多彩な技を織り交ぜることで回避できるはずだ。迅速なコマンド入力とその技の使い方に慣れるには、実戦を積む以外ないだろう。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

### 基本となる対空技



ロッドを突き出すこの技が、最も頻りになる対空攻撃だ。

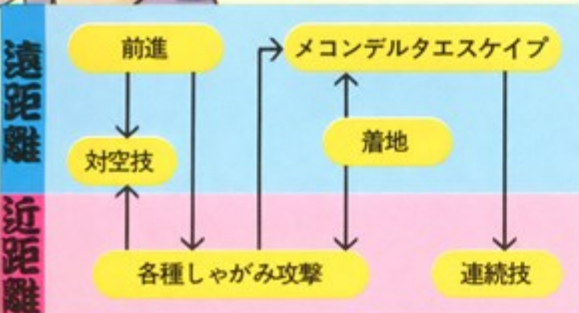
### 足元をすくえ!



しゃがみ強K

スライディングだが飛び道具をくぐることはできないのだ。

## BATTLE DATA



## 地上から攻める場合

地上戦で役立つのは前述したしゃがみ強Pと強Kのスライディング。この技の先端を当てるように牽制して、跳び込まれたら立ち中Pで落とすのがセオリーだ。しゃがみ中Pや弱Pが相手の反撃を潰す効果もあるので織り交ぜて使用する。スライディングは出始めを当てないと相手は転倒しないが、転倒させたあとはめくり中Kからの連続技を狙っていこう。



リーチは立ち強Pと同じくらいでスライディングに次ぐ長さを誇る。

## 相手に合わせて攻め方を変える

メコンデルタエスケイブを用いた空中戦が基本となる。強力な対空技を持っている相手にもお構いなしに行えるが魅力。何故かと言うと、メコンデルタエスケイブ後は空中制御ができるために、対空技を誘い出して反撃するといった粋なことができるからだ。地上戦で闘い抜くこともできる。強力な対空技になる立ち中Pと、リーチの長いしゃがみ強Pやしゃがみ強Kが心強い武器となってくれるだろう。

## 空中から攻める場合

メコンデルタエスケイブは移動速度も速く、下降時には基本技を出せる(OCは出せない)。使い方としては、ジャンプ後に相手に突進するか、その攻撃でめくる、またはなにもせずただ着地するの3点。突進する場合は中Pを使い、ヒットしたら連続技を決めよう。めくりを狙うなら空中制御のできるスパイクロッドと中Kを併用する。なにもせずに着地というのは、相手の対空技を誘い出す手段だ。着地するときはスパイクロッドの空中制御を利用するといい。この他にメコンデルタエアレイドも多用できる。これは最初のPで後転距離を、次のPで攻撃する際の軌道を、それぞれ弱～強から選択できる。相手との距離を考えて、攻撃が届くように出そう。

## スーパーコンボの使い方

OCが強烈なために影の薄いSCだが、使い道は少なからずある。テイクノープリスナーはLV3を相手の飛び道具を先読みして出す。マインスイーパーも同様に跳び込みを先読みすることで対空に。



飛び道具に合わせて他に、近距離戦で相手の牽制にぶつける手段もある。LV2以上で狙うのが好ましい。

## 特殊技

フェイクロッド	→+中P
スパイクロッド	空中で↓要素+中K
ハイジャンプ	↓+↑要素
トリックランディング	ジャンプ着地時にK3つ

## 必殺技

パトリオットサークル	↓↓→+P※3回まで入力可
ステインガー	→↓↓+K+K
メコンデルタエアレイド	↓↓←+P+P
メコンデルタエスケイブ	↓↓←+K後P or K
メコンデルタアタック	P3つ+着地時にP

## スーパーコンボ

テイクノープリスナー	↓↓→↓↓→+K(弱P+弱K)
マインスイーパー	↓↓←↓↓←+P(中P+中K)

## 理想的なオリジナルコンボ

### LV1

しゃがみ強K  
ハイジャンプ強K×4

### LV3

しゃがみ強K  
ハイジャンプ強K×4  
ハイジャンプ強K×4  
ハイジャンプ強K×4

ハイジャンプ中に強Kを4回出せるので繰り返す。これがロレントの秘密武器で、LV1で4割強の体力を奪い、LV3だとキャラによっては死亡する。体が小さい相手には空振りすることもあるが、6～8割のダメージは期待できるぞ。

## 連続技はこれだ!

### 基本

跳び込み強K  
しゃがみ中K  
パトリオットサークル

### 応用

しゃがみ中P  
しゃがみ中K

基本連続技はめくり中Kからでも狙える。ロレントの数少ない連続技なので確実にマスターしよう。ちなみに2段目はしゃがみ弱Pでもいい。応用に記された技は密着すれば入るといだけの話で、相手の起き上がりにも重ねるくらいは使い道はない。

## ZEROカウンターの使い方

Pはガードされても隙が少ないので、しゃがみ弱Pなどを出して連続技を狙おう。移動手段のKはOC発動の布石になるぞ。



ガードされても諦めない。しゃがみ弱P連発で追い払うか、パトリオットサークルへ繋げて連続技にしよう。

## 武器持ってんしゃねーよ!

ストIIシリーズではいきなりバルログが爪を持っていたが、それ以後武器を所有するキャラは現れなかった。だが、ZEROシリーズでは十手やらマフラーやら鎖(?)といった武器マニアが多く、今作2ではロッドまで登場。次は銃器の登場か!?



# DHALSIM

## CHARACTER DATA

ゲームは知らないけどこの人は知ってる、てな具合に今や有名なヨガの達人。スト2シリーズから前作ZEROを飛び越して参戦を果たした。もちろん伸びる手足は健在で、それを生かした闘い方がやはり基本となる。致命的な弱点として、飛び道具が使い物にならなくなったことが挙げられるが…。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	←中P	←強P
	←弱K	中K	強K
しゃがみ	←弱P	←中P	強P
	弱K	←中K	←強K

### 基本となる対空技



### 手足を伸ばせ!



## 特殊技

ドリル頭突き	空中で↓要素+強P
ドリルキック	空中で↓要素+K
ヨガショック	←+弱Pを押し続ける
ヨガエスケープ	転倒前に←↓+中K
空中挑発	空中でP+L

## 必殺技

ヨガファイア	↓↓+P
ヨガフレイム	→↓↓←+P
ヨガプラスト	→↓↓←+K
ヨガテレポート	→↓↓+P or K 3つ ←↓↓+P or K 3つ ※空中でも使用可

## BATTLE DATA



## 寄せつけないが基本だが…

本体は安全な場所において、伸びる手足で攻める…というのが理想だが、その長い手足が弱点にもなっている。また、飛び道具の硬直も長いために、相手は簡単に飛び込んでこれるのだ。基本コンセプトとして相手を寄せつけないまでは正解だが、相手がある程度接近してきたらこちらから攻めに出た方がいい。ガチガチの接近戦は苦手なので、遠距離戦を破られたら中距離戦を仕掛けるのだ。

## 手数多く攻められるが

ダルシムの上方向を蹴る立ちKは下方から突き上げるような攻撃などに弱く、真横を攻撃する立ちPはしゃがみ弱Pなどに打ち負けることが多い。その弱点をカバーするには、相手の牽制技と接触しないようタイミングをずらすしかない。ときには←弱Pなどを空振りして、相手の反応を見ながら攻めよう。遠距離戦で使えるのは立ち中Kと立ちP全般だ。

最も使いやすい立ち中Pは、対空になる中Kと併用して使う。空振りはなるべく避けて最悪でもガードさせること。

強と中のドリルキックでそつなく攻めて相手を固めていこう。



## ドリルキックでラッシュをかける

中距離戦で役立つのがドリルキック。こちらも主に中を使い、相手の下半身を狙うように出す。打点が低いため反撃を受ける恐れも低くなる。着地後は中のスライディングやしゃがみ中K→ヨガ

## 理想的なオリジナルコンボ

スーパーコンボ	ヨガインフェルノ	↓↓→↓↓→+P (弱P+強K)
	ヨガストライク	↓↓→↓↓+K (中P+中K)
LV1	しゃがみ強K	ヨガプラスト(強)×3
LV3	しゃがみ強K	ヨガプラスト(強)×6

しゃがみ強Kを当てて相手を浮かせてからヨガプラストの連発する。LV1なら3発で3割強、LV3から6発で約7割を奪える。6発当てるには、浮かせて3発入れたあとに相手の真下あたりまで歩くがコツ。LV1を2回繰り返すような感覚だ。

## 連続技はこれだ!

## 基本 応用

←中K  
ヨガファイヤー(強)

←中K  
ヨガインフェルノ

連続技には縁がなさそうだが2HITするものは意外と多い。例えば、画面端にいる相手にはヨガファイヤー(弱)→立ち強P、ドリルキック(中or強)から、←中P、←中P×2、など。多用できるものは少ないか覚えておいて損はないだろう。

ファイヤーへつなげていく。ガードされても執拗にドリルキックで攻めるのが身を守る手段にもなるぞ。つかず離れず中距離を保って攻めよう。

## 相手の反撃を誘う

スライディングは飛び道具を持つ相手に有効な奇襲技。動作が意外と速いので、構えを見てから出しても間に合うくらいだ。飛び道具がない相手にも、後退するふりをして仕掛ければ奇襲にもなる。



## 特殊な技を使いこなそう

動きは鈍いが技のキレは鋭いので、相手を翻弄するような闘い方が得意。中距離戦ではスライディングとドリルキックを多用して、落ち着いた動作からジャンプ登り強Pや投げ技で奇襲しよう。



## 逆フレがヨガフレイム!?

格闘ゲームの必殺技のコマンドを声で説明するとき「フレイムコマンド」や「逆フレ」などよく使う。でも、今回ヨガフレイムのコマンドがスト2とは逆になってしまい、紛らわしくなった。逆フレがフレイムでフレイムが逆フレ? ああ…今日も眠れない。



# ZANGIEF

## CHARACTER DATA

ザンギエフの特徴は各々の技の攻撃力にある。基本技も必殺技も他のキャラを大きく凌ぐ破壊力を持っており、SCのファイナルアトミックバスターなどは食らったが最後、まさにファイナルできる。相手にもよるが接近戦にもち込むのもそれほど苦ではない。力にももの言わせて豪快に闘ってやろう。

### キャンセルの効く基本技

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

### 基本となる対空技



### 活用できれば強力な技



### 特殊技

ロシアンキック	↓+中K
ダイナマイトキック	↓+強K
フライングボディータック	斜めジャンプ中に ↓要素+強P
ダブルニードロップ	斜めジャンプ中に ↓要素+弱P or 中K
ヘッドバット	垂直ジャンプ中に ↑要素+中 or 強P

### 必殺技

ダブルラリアット	P 3つ
クイックダブルラリアット	K 3つ
パニシングフラット	→↓+P
スクリューパイルドライバー	1回転+P
アトミックスプレックス	1回転+K(近距離)
フライングパワーボム	1回転+K(遠距離)

## BATTLE DATA



## スクリューパイルドライバーを狙え

ザンギエフが狙うは投げ技スクリューパイルドライバーだ。これは破壊力が凄まじいうえに、相手の起き上がりを強引に捕まえることができる恐怖の投げ技。もちろんこれを決めるには相手に近づく必要があるのだが、当然相手はそれを許すまじと対策を考えてくるので、どう接近するかが最大の課題となるのだ。手段は限られるが、その数少ないチャンスを生かす技術を身につけよう。

## 吸い方にも色々ある

跳び込みで接近したらすぐに吸うことを考える。吸い方には、跳び込み攻撃をガードさせてその着地に吸う方法や、相手の起き上がりに吸うといった方法がある。前者はスクリューの間合いを考えると、よほど近くから跳び込んだときにしか成功しないので、特殊技のダブルニードロップや、めくりボディータックをガードさせたあとに狙うのが好ましい。後者は近距離でしゃがみ強Kをヒットさせたあとや、画面端で通常の投げ技を決めたあとに狙うといい。他にも、空中ガード後の着地を吸うこともできる。相手がまだ上空にいるときは、ダブルラリアットで迎撃するかOCで反撃しよう。ゲージがあるときはSCの投げを狙うこと。



中Kを当たらないように出して着地を吸う手もある。強Pなどと交ぜて使おう。

SCの投げ技なら相手が技を出していても吸える。うまくいけば相手のSCをも…



牽制されても慌てずにガード。接近するチャンスは必ずあるので、相手の動きをよく見ておこう。



## 接近するチャンスとは?

跳び込み攻撃を出しながら接近するのが最も好ましい。この時に使う技は、ボディータックか強P、中Kなどが有効だ。中でもボディータックは、ジャンプして一瞬間をおいてから出すことで着地するまで攻撃判定が持続する。判定も強いので相手の対空技を潰してくれることも多いのだ。他にも、しゃがみ強Kで転倒させてから近づく手もあるが、リーチの長い、強Kは動作が大きく、逆に跳び込まれる恐れがあるので気をつけて出すように。

## 理想的なオリジナルコンボ

### LV1

立ち中K  
パニシングフラット(強)×2  
スクリューパイルドライバー(強)

### LV3

立ち中K  
パニシングフラット(強)×5  
スクリューパイルドライバー(強)

最後にスクリューを決めるので、相手を転倒させないように中Kから入る。最後のパニシングにキャンセルをかけてスクニューを出すので入力は早めに、相手を浮かせてしまったらダブルラリアットを連打だ。LV1で約5割、LV3で8割奪うぞ。

## 連続技はこれだ!

### 基本

めくり↓強P  
しゃがみ弱K  
クイックダブルラリアット

### 応用

しゃがみ弱P×3  
立ち弱K  
パニシングフラット(弱)  
ファイナルアトミックバスター

基本の方は純粋に連続技だが、応用は立ち弱Kまでが連続で、パニシングで相手の目元へ移動してSCを決める連係だ。パニシングを当てないのがコツ。SCは他にも起き上がり直接や、立ち弱Kをガードさせたあとに狙うといいだろう。

## 必殺投げ以外の使い方

パニシングフラットは手のひらで飛び道具を打ち消せる。ダブルラリアットは飛び道具をすり抜ける以外にも、対空技として使える。対空に使うときはしゃがみ状態から出すようにしよう。

## ハメハメよた話

スクリューは相手キャラと状況によっては抜けれませんが、間合いが離れて連続的には決まらないためハメという言葉は適しません。「ずるい技」と呼びましょう。ときに、ゲーム知らない人が「ザンギエフにハメられた」なんて叫ぶ女の子を見てなんて思うでしょ?





# GEN

## CHARACTER DATA

元の特徴は2つの流派を操ること。流派を変えれば基本技からSCまで全ての技が変更される。つまり2キャラ1セットと考えていい。流派はボタンを3つ同時押しすることで変更できる(P3つで喪流、K3つで忌流)。メインで闘うのは喪流がよく、トリッキーな技を多く持つ忌流は奇襲戦が得意。

### キャンセルの効く基本技・(喪流)

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

### キャンセルの効く基本技・忌流

立ち	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K
しゃがみ	弱P	中P	強P
	弱K	中K	強K

### 基本となる対空技



早めに出すことが条件。喪流の対空は必殺技の逆瀬で。

## BATTLE DATA



### 喪流を主体に闘っていこう

元の基本は喪流で、立ちの中Kと強Kやしゃがみ中Kで牽制しながら転倒させることのできるしゃがみ強Pを狙っていく。そして隙を見計らって飛び込み攻撃を仕掛け、ZEROコンボで連続技を決めるのがセオリーだ。飛び込むときは強Pで、決めるZEROコンボはすべてしゃがみの弱P×2→中P→強Pを基本にする。対空はPのZEROカウンターで、ゲージがないときはガードだ。



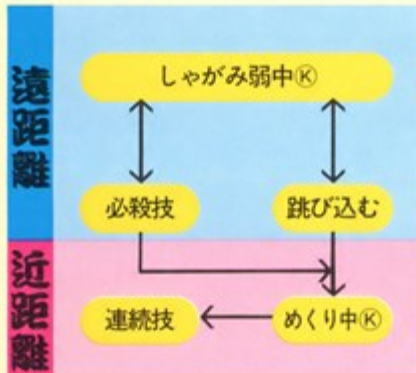
ZEROコンボはしゃがみ強Kに繋げられないので強Pへ繋げよう。



喪流の闘い方はとにかく地味。リーチの長い中と強攻撃で攻めよう。

### ZEROコンボを狙え

喪流の元は前作のZEROコンボが使える。これはタイミングよくボタンを押すことで、基本技が弱から強へとつながる。同威力の技へもつながるので、中P→中K→中Pの3HITの連続技も可能だ。



### 相手を翻弄しよう

忌流の元は特殊な技を多く持つ。しゃがみガード不可の立ち中P、立ちガード不可の立ち強P、ヒットすると相手が吹き飛ばししゃがみ弱Kなど。この妙な技を使いこなせば面白い攻めが展開できるぞ。

### 必殺技を活用して地道にダメージを与えよう

徨牙という必殺技を多用する。この技は、まず入力するときにとノで左右どちらかの壁へ飛び移る。左の壁へ跳んだとして、そこから方向キーの←要素で着地、↓と→で角度の違う蹴り技、↑で画面上部へ移動する。画面上部からは↓要素で3種類の角度の蹴りが出せるのだ。その中でも特に画面上部からの蹴る技が使える。

### 特殊な基本技

徨牙をガードさせたあとは接近戦になる。そこで役立つのがしゃがみの弱と中Kだ。この技で牽制して再び徨牙にいくか、しゃがみガード不可の立ち中Pなどで牽制しよう。



ジャンプ中Kはめくり攻撃に最適。また、ジャンプ強Kは2ヒットする特殊な技だ。

### 喪流 (P3つ同時押し)

必殺技	
百連勾	P連打
逆瀧	→↓↑+K(+K)

スーパーコンボ	
惨影	↓↑→↓↑+P(弱P+弱K)
死点瀧	↓↑←↓↑←+P(中P+中K)

### 忌流 (K3つ同時押し)

必殺技	
蛇穿	←溜め→+P
咬牙	↓溜め↑+K

スーパーコンボ	
蛇咬吠	↓↑→↓↑+K(弱P+弱K)
狂牙	空中で↓↑←↓↑←+K(中P+中K)

### 理想的なオリジナルコンボ

## LV1

しゃがみ強K  
逆瀧(強)連打

## LV3

しゃがみ強K  
逆瀧(強)連打

忌流の連続技を連続ヒットさせることはできないのでOCは必ず喪流で使うこと。喪流の方ではふたつの必殺技のどちらかを連続で当てるのがいい。ダメージでは圧倒的に逆瀧の方が多く、ボタンの連射とコマンド入力も早ければ、キャラによっては9割9分の体力が減ることもある。LV1でも3発くらい当てれば約5割は奪えるという凄まじさ。ご老体に鞭打って繰り出せ。

### 連続技はこれだ! (喪流)

## 基本 応用

飛び込み強P  
しゃがみ弱P  
しゃがみ中P  
しゃがみ強P

飛び込み強P  
立ち強P  
惨影

基本はZEROコンボという前作のシステムで、タイミング良くボタンを押すことで基本技をキャンセルできるのだ。応用の方にも、そのZEROコンボを組み込むこともできるが、入力が困難になるのでシンプルにまとめてみた。惨影のヒット後が画面端なら、浮いている相手に忌流の蛇咬吠が決まるぞ。

### 連続技はこれだ! (忌流)

## 基本 応用

飛び込み強P  
しゃがみ弱P  
蛇穿(強)

飛び込み強P  
しゃがみ弱K  
蛇咬吠

基本はぎりぎり繋がる連続技。強Kを2ヒットさせると入らないぞ。応用はしゃがみ弱Pで浮かせた相手を蛇咬吠で捕まえるという特殊な連続技。しゃがみ弱Kはキャンセル効かないので、目押しで蛇咬吠を入力しよう。LV1でもなんとか捕まえられるが、レベルが高いほど安定して捕まえることができる。

やっぱ1Pしゃ  
ツライす

殺し屋おじいちゃんこと元は単純に2キャラ分のデータがあるので、1Pで収めるのはかなりキツイです。必要なネタを優先して記してはいますが、もっと詳しくいきたかったのが本音かも。元の素晴らしい暗殺術を知りたい方は「俺何」にガシガシお便りして下さい。





# サターン版ZERO2の 楽しみ方

いよいよ明日発売されるサターン版ZERO2は、こってこの元祖格闘ゲームシリーズの最新作。しかし、対戦格闘の初心者を受け入れる要素や、ひとりでも楽しめるモードが用意されていたりと、プレイヤーの都合を問わない仕様に作られている。このページではコンシューマ機ならではの楽しみ方を検証してみるぞ。

## ゲームモードは4つ!!

MODE SELECT  
ARCADE MODE  
VERSUS MODE  
TRAINING MODE  
SURVIVAL MODE  
OPTION  
BACKUP  
ILLUSTRATIONS

これがZERO2のモードセレクト画面だ。ここで紹介する以外にも、各種設定を行えるオプションやデータ保存できるモードもある。

## サターン版だけの特典! ILLUSTRATIONS

100点にもおよぶイラストが収録されているのがサターン版ZERO2だけの特典。イメージイラストから広報用イラスト、原画やアーケード用インストカードまでZERO2の全てを鑑賞できる。感無量っす。



100点の  
イラストが  
キミのモノだ!



## ARCADE MODE

CPUを相手に闘うモード。1P2Pのどちらからでもゲームを始めることができる。また、CPUと闘っているときに、一方のコントローラーのスタートボタンを押すことで乱入することもできる。CPUの強さや制限時間、ダメージの大小などの設定をオプションで変更することも可能だ。



CPUを8人倒せばエンディング。使うキャラ毎にストーリーが存在するので最後に闘う相手は固定される。そのためコンテニューで使うキャラを変えると闘う相手も変化するのだ。

## VERSUS MODE

人間同士でひたすら死闘を繰り返すモード。対戦が終わるたびにキャラを選択できるので、対戦だけを目的にするならこのモードを利用しよう。アーケードモード同様にオプションで各種設定を変更できる他、相手とのハンディキャップ（攻撃力と防御力の調整）をつけることも可能だ。



ゲームのようにコインを入れる必要がないので死ぬほど闘っても、力が減るだけで済む。冗談でも勝負に金銭を賭けるのはやめよう。せいぜいデコピンくらいにするべし。

## TRAINING MODE

その名の通りトレーニングするモード。無抵抗のCPUを相手に、必殺技の練習や連続技の開発、OCの有効な組み合わせを調べたりと、なにをやってもいい。CPUは一度攻撃を受けると次の攻撃からガードしてくるため、連続技を探すときにとても役立つ。CPUのアクションも3通りから選択でき、スーパーコンボゲージの量まで設定できる。自分の操作をリプレイできる機能まである。



設定して!

まずはCPUの状態やスーパーコンボゲージの量などを設定しよう。もちろんキー配置の変更もできる。

練習する!

あとはCPUをタコ殴りに…いや、技術向上のために練習だ。OCなんか一日中やっても飽きないぞ!



## SURVIVAL MODE

前作にはなかった新しいモードがこれ。CPU18人を何人倒せるか挑むモードで、CPU1人に1ラウンド勝負だ。コンテニューや乱入はできない、まさにサバイバルな内容。CPUに勝利することで若干体力が回復して、スーパーコンボゲージのほうは前試合の状態のまま次に引き継がれるぞ。また、タイムも記録されるので、自信のある方はビデオに収録して「俺何」に送ってくれ!



相手は18人!

全キャラとこの順番で闘う。1人目はガードすらしないが、後半のキャラは連続技をバリバリ決めてくるぞ。

何人倒せる!?

早速ナッシュで挑戦してみたが、あえなく最後の豪鬼に敗れる。この強さは身をもって体験してほしい!





# パズルでバトル!! サイキョ〜パズルゲーム移植決定!

いきなり

## 特報!!

SPECIAL REPORT

完成度—?%

スーパーパズルファイターⅡX

- カプコン
- 12月発売予定
- 価格未定
- パズル
- 1〜2人用

# パズル FIGHTERⅡ

## スーパーパズルファイターⅡX

あのストZERO2やヴァンパイアハンターの人気キャラクターが、パズルになってサターンに登場! アーケードで稼働中のかわいいデフォルメキャラ達が、今度は家庭で大暴れするぞ。

ゲームのルールはいたって簡単。落ちてくる様々な色の宝石(ジュエル)に、時々落ちてくる同色のクラッシュジュエルをぶつけて砕くだけ。宝石を砕くと対戦相手にお邪魔ジュエル(カウンタージュエル)が送り込めるので、上手に砕いて攻撃しよう。

表情豊かなキャラクター達を、泣かせるか笑わせるかはプレイヤー次第。同色のジュエルを重ねて攻撃力の高い巨大な宝石(パワージュエル)に変化させ、連鎖でついでに必殺技を狙え!

あのドリームマッチがやって来る。家庭用特別モードも追加予定で、こりゃもうバトルっきゃない!

### 同色ジュエルをつなげて パワージュエルを造ろう

他のジュエルより巨大なパワージュエル。こいつを砕けば、カウンターの威力も強力!

### フェリシア

### カウンタージュエルで 相手をやっつける!

### ダン

ルールの説明は俺におまかせっス!

### スパゴン炸裂!!

大量のカウンタージュエルでトドメを刺すと、各キャラ固有の超必殺技を決めてくれるぞ。どうせ勝つならカッコよく勝とうぜ!

春麗

ドノヴァン

さくら

レイレイ

ケン

### あの人達も出るのかニヤ?

アーケード版では隠しキャラやボスキャラだった「あの人達」は、家庭版にもいるのだろうか。気になるところだね。

### カプコン人気キャラが パズルで夢の競演

### モリガン

### リュウ

PLAYER SELECT

COUNTER GEM

1P

2P FELICIA

俺らの夢の競演!!

© CAPCOM CO.,LTD 1996 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面写真はアーケード版のものです。





## これが拡張RAM カートリッジ

# 特報!! SPECIAL REPORT

- SNK
- 9月20日発売
- 8,800円
- 対戦格闘アクション
- 拡張RAMカートリッジ同梱

発売日も1週間後にせまった。今回はCPU戦の攻略とライターおすすめのコンビネーションアタックの紹介だ。

# REAL BOUT 餓狼伝説

リアルバウト 餓狼伝説

## CPU戦を勝ち抜くための基本戦法

### ① 跳び込み連続技



まずは格闘ゲームの基本ともいえる跳び込み連続技。ジャンプ攻撃をCPUに深く当て、地上の技につなぐ。跳び込み攻撃は空中振り向きの後でもいい。当たったらコンビネーションアタックなどを狙おう。

### ② 飛び道具を有効に使おう



自分が飛び道具を持っていればCPUに有効なパターンだ。飛び道具を撃つとオバースウェーしたり、隙の大きい技を出してくれるキャラクターがいる。後はそれに反応して攻撃を当てていくのだ。

### ③ 相手を通常技で誘う



跳び込むと返されるキャラクターや飛び道具がないキャラクターが使うといいパターン。通常技を出すとCPUはその技に反応して隙が大きい技を出すことがある。その隙に攻撃を当てるようにすればいい。



## テリー・ボガード

### おすすめコンビネーションアタック

- ① ↓+A(×1~3)-B-↓+C
- ② ↓+A(×1~3)-↓+C-(キャンセル)クラックシュート



パワーウェーブは遠距離から撃つか、しゃがみCにキャンセルをかけて撃つ。



相手がスウェーラインに移動したら、前にダッシュして立ちZクラックシュートを出そう。

### ①のコンビネーションアタック



1のコンビネーションアタックでは途中のBにキャンセルをかけて、パワーダンクなどの出が早い技を出せばつながる。また、立ちBはマリー等の小さいキャラにしゃがみガードされると当たらないので、その時は立ちBをしゃがみBにしよう。最後の↓+Cは立ちCにもできる。このCはしゃがみガード不可の技だがキャンセルはかけられない。対戦の時に使うと有効だぞ。

### ②のコンビネーションアタック



対ゲースの時は、遠距離からダッシュ昇り大ジャンプC攻撃を出すと上段当て身を空振りするので、着地したら攻撃する。2のコンビネーションアタックが簡単に良いだろう。



キム等の暴れるキャラはしゃがんで待って、跳んできたらライジングタックルで迎撃する。

テリーのCPU戦における基本的な戦法は、パワーウェーブを撃つと相手はスウェーラインに移動

することが多いので、相手方向にダッシュしてZ攻撃をする。また、しゃがんで待っていると

跳んでくるキャラもいるので、間に合えばライジングタックルで迎撃するのも良い。





## おすすめコンビネーションアタック

① ↓+A(x1~3)-B-↙+C-(キャンセル)昇龍弾

② C-C-C-C-→+C

### アンディ・ボガード

#### ①のコンビネーションアタック



#### ②のコンビネーションアタック

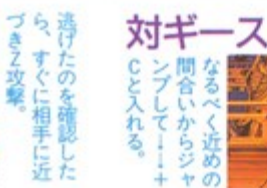


①のコンビネーションアタックの最後の昇龍弾は、間を浴びせ蹴りにしても当たる。また、途中のBにキャンセルをかけて斬影拳も良い。

②のコンビネーションアタックは、最後の→+Cが入れば相手は手前ラインでダウンするので、すぐに激飛翔拳を出しておけば確実に相手にヒットする。また、→+C以外はすべてキャンセルをかけることが可能なので、途中でキャンセルをかけて斬影拳などの必殺技につなぎ連続技にするのも良いし、ガードされている時は削り必殺技で削るのも良い。



飛翔拳を撃つと相手はスウェーラインに逃げる。

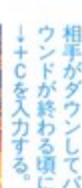


逃げたのを確認したら、すぐに相手に近づきZ攻撃。

#### 対ギース



なるべく近めの間合いからジャンプして→+Cを入れる。



相手がダウンしてバウンドが終わる頃に↓+Cを入力する。

対CPU戦では2つのパターンがある。1つめは遠距離で飛翔拳を撃つと相手は、スウェーラインに逃げるのでその時はダッシュして近づきZ攻撃をする。また、飛翔拳を撃つと空中必殺技かジャンプしてくるキャラもいるのでその時は、昇龍弾で迎撃するか、相手の技の硬直中に連続技を入れる。

2つめは相手を固めていくパターン。しゃがみC攻撃→キャンセル強斬影拳のコンビネーションをとにかくひたすら繰り返すというものだ。これをやっているとそのうちC攻撃が当たり相手はダウンする。この後相手の起き上がりには、しゃがみC攻撃を重ねてキャンセル斬影拳をまた繰り返していくのが良いだろう。

対ギースの時は、やや近い間合いからジャンプしてジャンプ中に! ↓+Cと入れると、不知火蜘蛛絡みという技が出てこれがヒットする。この後これをずっと繰り返すだけで勝てる。



## おすすめコンビネーションアタック

① ↓+B-↓+B-↓+C

② ←+A-C-C-C-C

### ジョー・ヒガシ

#### ①のコンビネーションアタック



これは相手を転ばせるコンビネーションアタックで、間合いがそんなに離れないので当たったら起き上がりに跳び込もう。しゃがみキックを2回当てて、最後にしゃがみの通常威力大攻撃を当てるのだ。

#### ②のコンビネーションアタック



ジョー・ヒガシの持つコンビネーションアタックで最大RUSH数を誇る。→+Aで2発、その後のC3回が各2発、最後のCが1発入り、なんと最後のCにはキャンセルがかかりタイガーキックがつながるのだ。

## 対CPU戦必勝パターン 基本はハリケーンアッパー

ジョーはハリケーンアッパーでCPU戦を勝ち抜くことができる。離れてハリケーンアッパーだけでもいいがもっといいパターンがある。ハリケーンアッパーを撃ち、それをダッシュで追いかける。当たったらバックステップで離れて

ハリケーンアッパー。ガードされたらダッシュ通常威力大攻撃にキャンセルをかけてハリケーンアッパー。スウェーしたら対スウェー攻撃を当ててキャンセルハリケーンアッパーだ。効きにくいキャラは最後の3人と双角くらいだ。



ジョー・ヒガシの超基本戦法ともいえるハリケーンアッパーパターン。ダッシュ通常威力大攻撃は当たってしまうとキャンセルがかからないので注意。スウェーで逃げた場合、奥ならキャンセルハリケーンアッパー、手前ならキャンセルしないでタイミングを計る。





## おすすめコンビネーションアタック

①A-A-→+C-Z (キャンセル花蝶扇or超必殺忍蜂)

②(画面端)↓A(x2~3)-↓B-↘C-(陽炎の舞)

### 不知炎 舞

#### ①のコンビネーションアタック



A-A-→+Cの連係コンビネーションで相手をラインに跳ばした後、Zで追撃して戻ってきたところに花蝶扇を、条件を満たしていたら超必殺忍蜂を入れる。超必殺忍蜂はタイミングよく出さないと当たらないことが多い。

#### ②のコンビネーションアタック



↘Cまでは通常でも入るが、画面端なら↘Cで浮いた相手に陽炎の舞が入る(空中投げの夢桜・改でも可)。陽炎の舞を入れるタイミングが非常に難しいのが難点だ。



舞の基本戦法となるしゃがみAからのコンビネーション。特に画面端ではこれだけで相手を固められるだけでなく、↘+Cからの追撃も可能だ。

舞の陽炎の舞は無敵時間が非常に長いので、対空としてかなり信頼できるうえに、これで相手の突進を止めることもできる。



### 飛び込んで連続技を狙え!

舞はCPU戦でもガンガン飛び込むことをオススメする。遠距離から花蝶扇を連発して飛び込んできたらしゃがみCというパターンも通用しないこともないが、途中からパターンが崩れやすいのだ。飛び込んでからの連続技はジャンプCキャンセル幻影 不知火-Z-花蝶扇か、しゃがみA-しゃがみB-→+Cのコンビネーションが強力。しかし、しゃがみAなどの下段攻撃はCPU双角の破壊の炎にカウンターを食らう確率が高いので注意したい。対ギース戦では、斜めジャンプCで当て身を誘い

(当て身にCが当たらないように/)、着地したらすぐしゃがみAからのコンビネーションかしゃがみA-C-龍炎舞に持ち込もう。こんな感じで舞は“攻め”が得意なキャラなのだ。



## おすすめコンビネーションアタック

①A-B-↘C(キャンセルモンキーダンス)

②C-C-C-C(キャンセルデンジャラスウルフ)

### ボブ・ウィルソン

#### ①のコンビネーションアタック



↘Cで空中に吹き飛んだ相手にモンキーダンスで追撃するコンビネーション。モンキーダンスのコマンドは早めに入力しないとつながらない。

#### ②のコンビネーションアタック



C-C-C-C-C-Cというコンビネーションの3回目でキャンセルしないと、デンジャラスウルフにつながらない。代わりにモンキーダンスでも可だ。



相手から離れてローリングタートル(C)を出すとなぜかCPUは飛び込んでくる。ガードされてもしゃがみB→ローリングタートル(B)かモンキーダンスでフォローできるので、ボブはCPU戦ではかなり楽に試合を進めることができるといえるだろう。



対CPUギース戦では斜めジャンプCを出して上段当て身を誘うのが基本。この当て身にCがひっかからないようにし、着地から立ちAや立ちCからのコンビネーションを狙う。基本的にCPU戦は反応のよさを逆手にとることが重要なのだ。

### 助けて、R・タートル

ボブのCPU戦はいたって簡単。まず、CPUキャラから離れた場所でCのローリングタートル(Bじゃダメ)を出す。この技は回転しているときに方向キーで左右に動けるので、そのままCPUキャラに接近してみよう。回転しながら接近するとCPUは反応して飛び込んでくるので、ローリングタートルがうまくあいに対空でヒットするのだ。ローリングタートルで接近してCPUが跳ばずにガードした場合はローリングタートルの動作終了後にモンキーダンスを出すと反撃しようとしたCPUにうまくあいヒットするぞ。また、接近時にはしゃがみBキャンセルローリングタートル(B)がお手軽、かつ強力な連続技なので、狙ってほしい。これもガードされた時はモンキーダンスを出すとヒットする確率が高くなっている。対ギース戦では斜めジャンプCで当て身を誘って着地にAからのコンビネーションが有効だ。





## おすすめコンビネーションアタック

① ↓+B-↓+B-↑+C

② A-C-C-C-→+C

### フランコ・バッシュ

#### ①のコンビネーションアタック



このコンビネーションアタックは対人戦の時によく使えるもので、最後の↑+Cは相手を奥ラインに飛ばし、

背が低い相手以外にはしゃがみガード不能という特性がある。よって、1発目がガードされたときは最後

の1発を↑+Cor↑+Cと使い分けよう。↑+Cがヒットしたら立ちZ-MT……とつないでいく。



#### ②のコンビネーションアタック



このコンビネーションアタックはとにかく楽なので、連続技をやるのが

メンドイという時に使うか、相手の硬直中が短い時に使っていこう。

ガードされている時は、必殺技を出して相手の体力を削る。



バッシュはメテオタックル(以下MT)がヒットしたときに↙+Cとコマンド入力すると、メテオバックブロー(以下MB)という必殺技が出る。

バッシュ対CPUでの基本戦法はMTを使っていくことだ。MTからMBまでつなげば、さらに追い打ちまで入れることができるので、必ずMT-MBを1セットで使うようにしよう。

追い打ちに使う技はしゃがみC攻撃かバッシュトルネード(以下BT)という技がいいだろう。BTは↙+Bで出すことができるコマンド技で、相手を手前スウェーラインに飛ばすことができる。追い打ちにBTを使ったら、少し前進して立ちZ攻撃-MT-MB-BT-立ちZ攻撃-MT……と繰り返していこう。

MTを出す時はしゃがみA、または、しゃがみCにキャンセルをかけて出していこう。



## おすすめコンビネーションアタック

① ↓+B(x2)-↙+C-(キャンセルストレートスライサー→スタンファンク)

② A-B-→+C-(キャンセルバーチカルアロー)

### ブルー・マリー

#### ①のコンビネーションアタック



↙+Bは↑+Bでもいいのだがストレートスライサーにつなぐための溜めが必要なのでこうなっている。結構使うことが多いコンビネーションアタックだろう。

#### ②のコンビネーションアタック



↙+Cのピンタで相手を浮かして、キャンセルをかけるとバーチカルアローがつながる。しかしバーチカルアローの後のM・スナッチャーはつながらないのだ。

### 基本パターン



## CPU戦

マリーのCPU戦は1つのパターンでほぼ全キャラクターに勝つことができる。試合開始直後からスピフォールを出す。スピフォールが当たったら通常威力大攻撃(ピンタ)を当て、その2発目にキャンセルをかけてストレートスライサー→スタンファンクを決めるのだ。スピフォールを出したらすぐに方向キーを後方に入れて溜めを作っておこう。もしスピフォールをガードされても、そのままピンタを出して2発目をキャンセルしてもう1回スピフォールを出す。これでCPUを固めることができ、ピンタからスピフォールは連続技ではなく連係なので、何回か繰り返せば食らってくれるだろう。そしてスウェーで逃げられた場合は対スウェー攻撃を当てればよい。効きにくいキャラはギース、キム、山崎、秦兄弟など。





## おすすめコンビネーションアタック

① ↓+B-立ちB-↙+C

② ↙A-C-C

### ホンフウ

ホンフウの対CPU戦での基本戦法は、しゃがみCと制空烈火棍を使っていく方法だ。

まず、しゃがみCを使っていく戦法は、相手にしゃがみCがギリギリ届く位置で出しキャンセルをかけて電光石火の天を出していくというもの。しゃがみCは判定が非常に強くほぼ相手の通常技を潰すことができる。相手によってはしゃがみCを食らい続けてくれる。また、電光石火の天はガードさせれば反撃は受けない。よって、↓+C-キャンセル電光石火の天-↓+C-……と繰り返していけばいつか食らってくれる。たまにスウェーラインに逃げる奴もいるの

### ②のコンビネーションアタック



相手に技が届かなかった時は素早くCを入力すれば次の技が出るぞ。



この跳び蹴りがしゃがみガード不能の技になっている。



ヒットすれば攻撃力はそこそこある。相手の起き上がりにも重ねてみよう。

ので、その時は立ちZ-キャンセル電光石火の天ときめていく。

次に制空烈火棍を使っていくパターン。これは、制空烈火棍が相手に当たる間合いまで移動し、制空烈火棍-制空烈火棍-……と繰り返していくといつか当たってくれる。当たった後は起き上がりにもまた同じことを繰り返していく。



制空烈火棍は横に伸びるし攻撃力も高い。ちなみに今燃やされているのは悪の皇帝ギースさん(43)



電光石火の天はBが出ている時にBボタンを連打すれば頭突きがでて相手はダウンする。



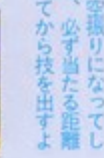
電光石火の天が出ているときに、スウェーラインに逃げられる時があるので、その時は落ち着いて立ちZ攻撃-電光石火の天-↓+C-電光石火の天-……と決めていく。



### これが基本



しゃがみC攻撃が空振りになってしまつとまずいので、必ず当たる距離まで間合いを詰めてから技を出すようにしよう。



## おすすめコンビネーションアタック

① 近距離立ちC-C-C-C-↓+C

② B-B-↙+C-憑依弾



### 望月双角

#### ①のコンビネーションアタック



コンビネーションアタックの1番のほうは、手軽で威力もあるのでどんどん使ってほしい。大ジャンプC攻撃を近い位置で当てればそこからつながる。

ただし、最後の1発をガードされると隙だらけなので、ガードされた時は途中でキャンセルまきびしに切り替えよう。

2番の方は、憑依弾を出すタイミングが早すぎると当たらないので注意すること。

#### ②のコンビネーションアタック



マリーに対しては、少し遅めの間合いで垂直ジャンプAを出す、当て身が空振りする。



憑依弾を出すとスウェーラインを越えるキャラもいる。



破壊の炎だけで倒せるキャラもいるぞ。



ジャンプC攻撃は判定がかなり強いのでばりばり使っていこう。



ギースにまきびしを出すと疾風拳を撃ってくる。

双角の対CPU戦の基本戦法は以下の2通りを中心にしていく。

まず1つめは、しゃがみC攻撃を空振りするパターン。しゃがみCを空振りすると相手は無敵技を

出すかスウェーラインに移動する。無敵技はガードできるので、ガードした後に連続技を入れる。ラインに移動されたときはしゃがみZ攻撃を出す。相手をダウンさせた

後は、相手が起き上がるころにしゃがみCを空振りすればまた同じパターンに持っていける。

2つは、とにかく相手をダウンさせる。その後相手が起き上がる

よりも少し早めにまきびしを出すと、まきびしは相手に当たらず向こう側に転がっていく。ガードポーズのまま固まっている相手を-+Cか鬼門陣で投げる。





## おすすめコンビネーションアタック

① ↓A (×3~5) - B - B - C - C

② ↓B (×2) - → + C - (Z - キャンセル弱半月斬)



1のコンビネーションアタックでは、最後のC-CをC-キャンセル空砂塵にしてもつながらず、C-キャンセル飛燕斬にしてもいい。飛燕斬をするときはCを押すのと同時に溜め始めること。

## キム・カッフアン

### ①のコンビネーションアタック



↓+Aはギリギリ届かなくなるくらいまで入れるようにしましょう。後はタイミングよくボタンを押していく。また、↓+A-B-B-キャンセル鳳凰脚というのもあるので、練習してみたい。

### ②のコンビネーションアタック



→+Cで相手を手前ラインに跳ばすことができる。そこから立ちZ-キャンセル半月斬が簡単でいいが、キャンセル空砂塵または鳳凰脚としてもいい。ガードされている時は↓+B(×2)-C-キャンセル半月斬にしよう。



## 対CPU戦



キムの対CPUでの基本戦法は大きく分けて2つある。

まず1つめはしゃがみC攻撃-キャンセル半月斬-しゃがみC攻撃……と永久に繰り返していくことだ。しゃがみC攻撃がぎりぎり当たる間合いからやっていくこと。たまに半月斬をスウェーで避けられる時があるが、その時は落ち着いて立ちZ攻撃-キャンセル半月

斬-しゃがみC攻撃-キャンセル半月斬……ともってこい。

次に2つめのパターンは、暴れている相手に対してはとにかくしゃがんで待って、相手が跳んでくるのを待ち跳んできたら飛燕斬で迎撃するというもの。この時頂点で↓+Bを出すのを忘れないようにしましょう。対CPUギース戦では↓B+↓Cのパターンも効果的だ。



## おすすめコンビネーションアタック

① A-A-B-B-C (or ←+C)

② B(近)-B-C

## ダック・キング

### ①のコンビネーションアタック



立ちパンチが入ったらすばやく次のパンチを入力。

そして、2回キックを入力して最後の攻撃へつなぐ。

この2回めのキックをキャンセルして必殺技に移行も可。

Cでフィニッシュ。→+Cならしゃがみガード不能だ。

最後の攻撃以外はキャンセルが可能。2つめのBのところではキャンセルをかけて、ヘッドスピンアタックにもっていけば、かなりの効果が期待できる。



2のコンビネーションを軸として、↓+Bから始めたりとバリエーションが増やせる。

## 対CPU戦

基本は跳び込んでからの連続攻撃。跳び込み通常威力大攻撃-昇り通常威力大攻撃-キャンセルフライングスピンアタック-しゃがみパンチ×2-キャンセルダンシングダイブで、ほ

とどのキャラが気絶する。これで気絶しなかったキャラには、そのままネオ・ブレイクストームで攻撃すれば、今度こそ気絶するだろう。

Cヘッドスピンアタックをガードさせて、着地に超必殺技のブレイクスパイラルを決めるのも可能だ。



文中にある連続技は、相手を気絶させたうえで、大ダメージを与えることができる。



ヘッドスピンアタックからの超必殺技も有効な手段。





## おすすめコンビネーションアタック

①A-B-↓↘→+C

②しゃがみA-しゃがみB-しゃがみC-↓C(追い打ち)

### ビリー・カーン

#### ①おすすめのコンビネーションアタック



コマンド入力が簡単で、ダメージがそこそこあり見た目も良い。初心者にもおすすめのコンビネーションだ。ポイントは立ちB攻撃が3ヒット技で、どの段階でもキャンセルが可能ということだ。あせらずゆっくり入力しても大丈夫なので安心。

#### ②のコンビネーションアタック



上のコンビネーションよりさらに簡単でダウンを奪えるのがこれだ。追い打ちはレバーを真下に入れないと出ないので注意。

## 対CPU戦

対CPU、対戦ともに重要なのがジャンプC。昇りて出してガード、ヒット間わずしゃがみAからのコンビネーションを叩き込む。これだけでかなり先の方まで進めるぞ。↓Cの追い打ちはあせるとしゃがみCになりやすいが、落ち着いて、真下を意識して出せば簡単に出来るようになる。

ただ後半に出てきたブルー・マリーとキムには通用しない。マリーは飛び越してから振り向きCを、キムにはひたすら待つ。

### CHECK!

②のコンビネーションアタックなどでCPUがダウンした場合には、確実に追い打ちを入れてあげよう。ただし追い打ち攻撃のリーチの長さに注意しよう。



CPU戦で跳び込みに使う技は通常威力大攻撃。リーチも長いので強い。



スウェーで逃げたCPUにはリーチも長いので使える対スウェー攻撃を当てて、キャンセル三節棍中段打ちを当て、更に火炎三節棍中段突きをつなごう。



## おすすめコンビネーションアタック

①A-C-C-C-C

②↓+B-B-C-(キャンセル裁きの匕首)

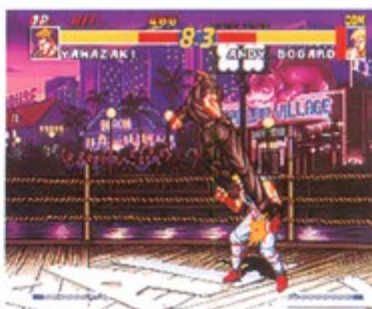
### 山崎竜二

## 対CPU戦

山崎の基本戦法は跳び込み攻撃から連続技。2のコンビネーションアタックがいいだろう。跳び込む場合には通常威力大攻撃で。

跳び込めないキャラクターには必殺技の蛇使いを使う。スピード、リーチの長さ、ダメージと、どれをとっても一級品だ。主に蛇使い・前方を使っていこう。

キャラ別の攻略としてはまずつらいのが双角。しかし蛇使い・前方をだせば大丈夫。マリーには蛇使いも当て身されること多いのでジャンプ攻撃を当たらないように出して当て身を誘って攻撃しよう。



跳び込みから連続技が基本パターンとなる。ほぼ全キャラ有効



跳び込みが効かないキャラには蛇使い・前方で押していこう。

#### ②のコンビネーションアタック



CPU戦、対人戦ともに一番利用することが多いであろうこのコンビネーションアタック。裁きの匕首の代わりに蛇使い・前方でもいいが、ダメージなどを考えると裁きの匕首のほうがいいだろう。

## パワーゲージが溜ったら



パワーゲージが溜まったら2のコンビネーションアタックのCを自分の後方斜め下+Cに変えてみるといい。それにキャンセルをかけて、ギロチンを出せばなんとつながってくれる。超必殺技だからかなりのダメージが……。





## 秦 崇秀

## おすすめコンビネーションアタック

① A-A-Cor↓C

② ↓A(×2~3)-B-→+C  
→Z-(キャンセル帝王神足拳)

## ①のおすすめコンビネーションアタック



崇秀の基本コンビネーション。対戦だと最後のCか↓Cで2択を迫ることができる。同じく最後のCを→Cにすれば相手をラインに飛ばしてZで追撃も可能だ。

## ②のコンビネーションアタック



最初のしゃがみAは密着状態なら3発入る。その後しゃがみBから→Cでラインに飛ばし、Zのライン攻撃をキャンセルして帝王神足拳につなぐ。ただ、最後のキャンセル神足拳はタイミングがずれるとつながらない、タイミング重視のコンビネーションだ。

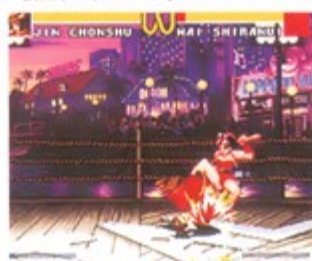


帝王神足拳でCPUの背後から帝王神足拳で攻めるのが崇秀の対CPU基本パターン。ただ、CPUに密着するとカウンターをくらうので、間合いをうまくとることが肝心だ。

## 帝王神足拳がメイン!

崇秀は飛び道具と無敵対空技の性能がバツグンだが、CPU戦では「跳ばせて落とす」戦法が有効ではないので、注意してほしい。CPUは反応がいいので、こういった戦法は潰されやすいのだ。オススメのパターンは帝王神足拳を連発するパターン。特に帝王神足拳(C)でCPUキャラの背後に現れて神足拳を出すと一番決まりやすい。ただ、CPUキャラの背後に密着して現れるとカウンターで攻撃されるので、少し離れた所

に出現するように間合いを調節しよう。他では、\+Cの龍回頭を連発するパターンもある(無敵対空を持たないCPU限定)。



無敵対空技を持っていないCPUなら龍回頭だけでOKだ。



## 秦 崇雷

## おすすめコンビネーションアタック

① ↓A(×2~3)→A-Cor→+C

② ↓+A(×2~3)-B-→+C-Z-キャンセル帝王神足拳

## ①のコンビネーションアタック



これも崇秀と同じく最後のCを→Cにすれば相手をラインに飛ばし、Zで追撃できる。普通のCなら相手を吹き飛ばすが、追撃はできない。

## ②のコンビネーションアタック



こちらは①の応用コンビネーション。→Cでラインに飛ばし、Zをキャンセルで帝王神足拳を入れる。崇秀もそうだが、神足拳を入れるタイミングが難しい。



崇秀とは技の性能が違うので、崇秀のようなパターンが使えないのが難点。基本的にジャンプCからコンビネーションを狙っていくことになるのだが、無敵対空技を持つCPUにはちょっと危険。このようなCPUにはしゃがみAでチクタク攻めよう。



崇秀に比べ、帝王神足拳の性能がマイチなので、連発するのはちょっと危険。地道に帝王神足拳で攻めるか、しゃがみAからのコンビネーションを狙おう。画面端ならしゃがみAのコンビネーションだけで強引に押し進めることができる。

崇秀と似ているが、崇雷の持つ技は崇秀の技と性質が違うので、崇秀のCPU戦パターンは通用しない。一応、神足拳連発パターンが通用しないこともないが、崇雷の神足拳はダッシュが短く、当たっても相手がダウンしないため、CPUから反撃を食らいやすい。よって、崇雷の対CPU戦パターンはジャンプCからしゃがみA(×2~3)-B-Cのコンビネーションを狙っていくのがいいだろう。最後のCを→Cにして手前のラインに飛ばし、Zでキャンセル帝王神足拳か天眼拳というのもいい感じだ。また、CPUキャラを画面端に追い込んだらしゃがみAを2、3発出して当たったらコンビネーションへ、ガードされたらまたしゃがみAを出すといった感じで固めることもできる。最後のCPUギースは、ジャンプしてすぐにCを出し、上段当て身を誘ってそのまま着地にしゃがみAからのコンビネーションを入れる戦法が安定だ(崇秀でも通用する)。





ギース・ハワード

## おすすめコンビネーションアタック

- ① ↓+B(×2~4)→立ちB→立ちC
- ② ↓+B(×2~4)→立ちB→→+C  
→(立ちZ→キャンセル烈風拳)

### ②のコンビネーションアタック

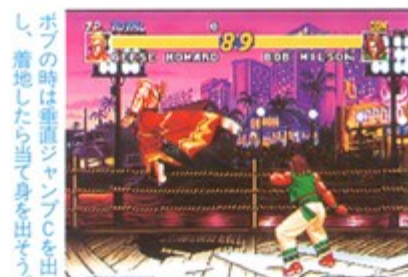


ギースの対CPU戦の基本パターンは以下のようなものがある。  
1. 離れた間合いから烈風拳を撃つと相手はスウェーラインに逃げるので、前ダッシュしてZ攻撃をする。  
2. しゃがみCをやや離れた間合いから出し、相手の無敵技やラ

イン移動を誘う。  
3. 相手の起き上がりにコンビネーションアタックの1番を重ねる。ガードされても3発目は食らってくる。  
4. ガードを固くし、相手の隙のある技に連続技を入れていくパターン。



遠距離立ちCはガードされた時だけキャンセルがかかる。



ボブの時は垂直ジャンプCを出し、着地したら当て身を出そう。



ほとんどのキャラは自分が烈風拳を撃つとスウェーラインに逃げるか、連続で烈風拳に当たってくれる。

# リアルバウトライター対抗原稿料争奪戦中間報告

	麻宮	2 勝 1 敗
	大戸島	0 勝 3 敗
	REI	都合により今回欠席
	うまのすけ	3 勝 0 敗
	健崩	1 勝 2 敗

顔	た	フ	大	R	梅	健	麻	う
た								
フ								
大							×	×
R								
梅								
健			○				×	×
麻			○			○		×
う			○			○	○	

今回は5人参加予定だったがREIが都合が合わず不参加。途中結果では、うまのすけが全勝でリード。使えないと言っておきながらしっかり技を知っていた。麻宮は安定した強さで2勝、大戸島、健崩はメインのキャラで勝てず苦戦している。笑えたのは健崩。リングアウトを2回もした(しかも自爆)。まだ大本命のたか・びーが参加しておらず、どうなるか解らないが混戦は必至であろう。

## 対戦リプレイ



うまのすけが華麗な連続技で麻宮の舞を気絶させた。もう終わりの、強いうまのすけ。

うまのすけと麻宮の一戦は先鋒はボブ同士の闘い。いい勝負だったがうまのすけが競り勝った。中堅は麻宮の舞と、うまのすけがダック。本命同士の闘いだったがうまのすけのジャンプC、昇りジャンプCキャンセル、フライングスピニングアタック、着地してしゃがみパンチ数発、ダンシングダイブの連続技で圧勝した。

はい、この争奪戦を見守っている青山ようこです。皆様から寄せられたおハガキ、現在フラン1号が1番人気。テリーとギースというキャラ選択と強気のコメントが人気の要因。あと、都合により締切が早まりました。急いで応募してくださいね。

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク  
セガサターンマガジン編集部  
「RB原稿料争奪戦大予想」係

締切 9月30日

(当日消印有効)



# 特報!!

SPECIAL REPORT

お笑いの本家!!

吉本興業株式会社  
SEGA SATURN 本格参入発表会



## 吉本興行がFANKYシリーズをひっさげてサターンに本格参入!!

**第1弾** ファンキーファンタジー **90%** 完成度  
●吉本興業●11月発売予定●5,800円●シュミレーションRPG

**第2弾** ファンキー・ヘッド・ボクサーズ(仮) **20%** 完成度  
●吉本興業●97年1月発売予定●5,800円●スポーツ



シリーズを飾る第1弾は

### ギャグとパロディが満載のシュミレーションRPG

#### ◎登場キャラはすべて吉本芸人!!

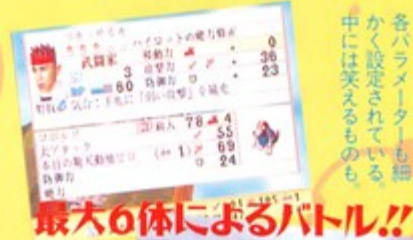
このゲームにはナインティナインやトミーズ雅など、吉本興業に所属する40人がモデリングされたコスチュームで登場する。その姿にも注目!! どこかで見たことのあるような姿に思わず爆笑させられるぞ!!

どこかで見た顔が...どこかで見たことのあるコスチュームで登場!



#### ◎しかし基本はしっかりとしたシステムなのだ!?

ストーリーや表現はギャグでもゲームの中身はポリゴンを使用した立体マップ、戦略性を備えた戦闘シーンなどしっかりと作り込まれたシュミレーションRPGなのだ。シナリオも途中で分岐しマルチに展開するぞ。



最大6体によるバトル!!



バニー操る魔法の木馬、ホワイトホースの特殊攻撃がマーマンに炸裂!!

隣接したユニット同士で最大6体のバトルが展開される。

#### ◎オープニングもパロディ満載!!

キャラばかりでなく、オープニングや、挿入されるデモムービーやタイトルにいたるまでパロディ満載/ あまりにもたくさんあるのでいくつあるのか数えてしまいそう。

まずは初級のパロディ。満点を取って読んでみよう。

#### 人類ボカン計画



「空が落ちてくる」と口走ってしまいそうになるかも?

#### ◎カードバトルや召喚システムもアリ!

このゲームの特徴として、様々な効果を持ったカードによって攻撃や防御を行ったり、モンスターを召喚し、キャラクターにそれを操縦(操獣)させることができる。



カードの使い方が戦略につながる。



あのファンキー・ヘッド・ボクサーズが吉本風にアレンジされて登場!!



吉本芸人の登場で... 東京ビックサイトは爆笑の渦に!?

そしてファンキー・シリーズ第2弾には、アーケードで人気を博した異色ボクシングゲームが吉本キャラになって登場する。あの「ボヨヨンシステム」が吉本風になるとどうなるか、今から楽しみだよな。



吉本興業と描かれたマッドにも注目。徹底したアレンジが期待できる。

これまで紹介してきたゲームは、8月22日に行われた東京ゲームショウによって発表会にて紹介された。会場では吉本興業の林裕章専務やセガの毛塚敏朗事業本部長が挨拶を行い、今までのサターンにないおもしろさを提供したいと語った。また、テレビなどで活躍中のロンドンブーツ1号、2号やファンキーコマンドとよばれるキャンペーンガール3人によるソフト紹介で普通の発表会にはない盛り上がりを見せたぞ。



ソフト紹介の中にもギャグを連発。もちろん彼らもゲームに登場するぞ。



登場キャラにコスプレしたファンキーコマンド3人娘。彼女達の登場は?



6人対戦が熱い  
武装カーアクション

VATLVA

# バトルバ



日本ビクター/エインシャント 対戦カーアクション  
年末発売予定 価格未定 6人同時対戦可能 ターミナル6対応 ※全年齢推奨

**特報!!**  
SPECIAL REPORT

## 近未来モータースポーツは過激で素敵

日本ビクター・ブランドの第1弾として発売される「バトルバ」は、簡単操作で誰でも楽しめる対戦型カー・アクションゲーム。6タイプのマシンを操り、車体に搭載されているさまざまな武器でライバルを撃破していくと

いう単純明快な内容ながら、操作や戦略面での奥深さはやり込むほどに実感できる。また、マシンの武器や車体性能を変更し、チューンナップしたマシン同士で対戦することも可能。こういったゲームバランスに直接関わる部分の調整のキメ細かさは「THOR〜精霊伝説〜」などを開発した実力派メーカー「エインシャ

ント」の作品ならではの、だ。

キャラクターデザインは、人気漫画家の有賀ヒトシ氏。ゲーム中にキャラの顔が表示され、いろんな状況に応じて喋るのはもちろんのこと、オープニングやエンディングでは、MPEG対応のアニメーションデモが流れるなど、演出面もバッチリだ。

640×448ドットの



フルスクリーン  
高解像度グラフィック



ハーフトップビュータイプのバトルフィールドは、各マシンの位置関係によって、リアルタイムにズームイン/ズームアウトする。全体を見渡せる画面でもグラフィックが落ちないのは、画面の縦、横ともに高解像度モードを使用しているからだ。従来のソフトの大半は縦だけなので、画面の鮮明さは一目瞭然。



ソフト開発元の  
株エインシャントに聞く

## WHAT'S VATLVA?

ゲームのことは制作者に直接聞くのが一番、ということで、「バトルバ」の主要開発スタッフに思うところを語ってもらった。

宮永 第一に目指したのは、簡単な操作です。最近のゲームは操作自体が複雑になってきて、とっかかりがよくないですよ。そ

うじゃなくて、説明書を見ないで電源を入れても、わりとスツと入れるゲームにしたかったんです。1つのボタンにつき1アクション。方向キーと組み合わせて……といった操作はありません。また、キャラクターデザインや画面の色使いといった部分でポップさ、明るさを強調し、女性や低年齢層などのライトユーザーに向けての窓口を広くするようにしています。

内村 友達が集まったら気軽にワーッと騒ぎながら楽しめる「パーティーゲーム」として



内村 語  
さん

企画・ゲームデザイン担当。「ベア・ナックルII」や「THOR」なども手掛ける。26歳。



宮永佳祐  
さん

「THOR」では背景グラフィックを担当。今回は監督とメカデザインを兼任。30歳。

うじゃなくて、説明書を見ないで電源を入れても、わりとスツと入れるゲームにしたかったんです。1つのボタンにつき



**Driver**  
轟轟

**SUPPORTER**  
轟迅

**BAGGY**




冒険家を志す息子と、21世紀最高のチューナーの親父の陽性コンビ。機動力の高いバギーで対戦相手を翻弄する。

**Driver**  
白花華

**SUPPORTER**  
白朝菜

**HOVER**




勝ち気な次女と内気な三女のいわゆる「狙って」。姉妹、平地の移動速度ならどの車体にも負けないホバーカー使用。

**Driver**  
嵐山岩太夫

**SUPPORTER**  
嵐山ステファニー

**ROAD ROLLER**




見るからにたくましそうなたかたん夫婦は、とにかくタフなロードローラーでなぐり込みをかける。



## 最大6人の同時対戦プレイに

1人プレイ専用のストーリーモードは、6タイプのマシンの中から1台を選び、他のライバルと戦っていく……という対戦格闘ゲーム形式の展開。それはそれで攻略のしがいがあるけど、何ととっても燃えるのは、最大6人まで同時参加できる対戦モード。周辺機器のマルチターミナル6と人数分のコントローラーを用意すれば、お茶の間がたちまちバトルフィールドにノ



チーム編成は、あらゆるパターンを作成可能。人数が足りなければCPUに任せられることもできる。

対戦プレイ中、早々に倒されたプレイヤーは、ドライバーキャラを操作することができない。ゲーム展開には直接関係ないけど、これならすぐ負けても寂しくないわ!!

**Driver**  
ラリー・ヤング・ガードナー

**SUPPORTER**  
アリッサ・ハインツ・ミラノ

**RALLY CAR**




クールな恋人達は万能型のラリーで挑む。男の方は轟轟のライバルだ(やっぱり)。

**Driver**  
ネズミたち

**SUPPORTER**  
ジル・ベイツ

**4-footed GUN**




精霊の支配する異世界(やっぱりね……)からやってきた4匹のネズミと天才少年が操るのは特殊な操作方法の多脚機動砲。

**Driver**  
ゴメス・バルドー

**SUPPORTER**  
コスモ・マラーガ

**BATTLE TANK**




戦車を操縦するのは、危ないカンジの青年と無邪気なミリタリーマニアという、物凄い組み合わせ。

プレイしてもらいたいですね。あと、これはまだ予定なんですけど、ストーリーモードでも1人プレイだけでなく、2台のクルマを使いながら2人で協力してプレイできるようにしようかなと。マルチターミナル6なしでもいろいろな遊び方ができたほうが、やっぱりいいですから。

宮永 操作するマシンをあえて車にしたっていうのも、ポイントの1つなんですよね(笑)。3人以上の多人数プレイとライバルへの攻撃、といった要素は、PCエンジンソフト「モトローダー」の影響もあります。直接影響を受け

たわけじゃないんですけど、「バーチャロン」がセガさんから登場した時は、ちょうど「バトルバ」の企画の立ち上がりと時期が重なって「おいおい」って(笑)。まあこっちは多人数プレイが最大の特徴なので、そのへんで差別化は図れるぞと。

内村 “車のセッティングができる”といった要素は、昨今のミニ4駆、ラジコンの改造ブームをヒントにしました。自分で作ったデータをバックアップRAMカートリッジに記録して友達の家に行って対戦する……という遊び方にも1つの可能性がありますね。



魅力的なキャラクターが揃っている「バトルバ」だが、美人姉妹については「狙ってます」と力強く説明してくれた(笑)。



# Zero4 Champ

ゼロヨンチャンプ

# DOOZY-J

ドゥーツイージェイ

# Type-R

- 年末発売予定
- 価格未定
- 2人対戦プレイあり
- 18歳以上推奨予定

**特報!!**  
SPECIAL REPORT

## メディアリング レース&シミュレーション

400mの直線を疾走するゼロヨンレースを題材にした、「ゼロヨンチャンプ」シリーズ最新作。その画面写真がついに公開/システム面なども大幅にグレードアップだ。

## ファン待望のシリーズ 最新作がサターンに登場!



PCエンジン、スーパーファミコンと続いて来た往年のシリーズ最新作。プレイステーションと同時発売だが、サターン版とは若干の違いがあるらしい。その真意は、Type-Rにあるのだが、詳細は追ってお知らせする。何はともあれ、今回は、レースシーンを見てほしい。マシンがデカイよ!



主人公・新城翔(シロキチ) (Shiroki)

高校時代、「神風の翔」の異名を持って持つバイクの走り屋だった。くすぶりを内包し、それをゼロヨンにぶつけるため走り。

## アメリカを舞台に ゼロヨンが 熱く燃える!!

新コースもあるぞ!



画面上にタコメーター、速度、タイム、画面端に距離メーターがある。ストーリーでは、このレース中に、ある距離で何かアクションを起こすイベントがある!?

今回の「ゼロヨンチャンプ」は、日本ではなくアメリカが舞台。また、メイン(?)となるレース部分も大幅に改良され、背景もポリゴンによって表示されている。無論、登場するマシンも、国内メーカーの走り屋御用マシン、しかも今年の10月までに発表される、最新のものが登場する予定だ。どんなマシンが登場するかは、下の写真を見てもらえばだいたい察しがつくだろう。レース時の操作に基本的な変化はないようだが、ストーリーにはレース中に何かアクションを起こすイベントなどもあるらしいぞ。

## 最新国産マシンが実名で勢揃い!

GT-R



シルビア



SUPRA



MR2







# レースと育成&恋愛シミュレーションの融合!?

## パートナーとなるチューナーを探せ!!

今回、主人公は8人の女性チューナーの1人をパートナーとして選び、行動をともにして全米大会で優勝するのが目的となっている。(時には主人公が1人ぼっちの状況もあるらしいけど……)。彼女達は、主人公のレースの腕と同様にチューンの腕が発展途上だが、経験を積むことにより、やがてショップなどでは不可能なスペシャルチューンが出来るようになる。また、彼女達はそれぞれチューンの得意分野が違うので、その点も考慮してパートナーを選ばなくてはならない。だが、パートナーは終始固定ではなくイベントなどにより変更が可能だ。

さらに、彼女達の主人公に対する感情にも注意が必要。パートナーとうまくやっていくには、デートに誘ったりプレゼントをしたりと気を使わないといけない。特にレースに負けた時などは、感情がガラリーと変わってしまう!



彼女達が、主人公のパートナーとなる。彼女達を名チューナーに育てつつ、時にはデートなどに誘ったりして仲も深めていくのだ。

## レースを左右する8人の美女チューナー達

**梶原なつき**

主人公が羨望するきっかけを作った女性コンピュータ・チューナーに精通。18歳。

**エレミ!**  
**ムコウタ**

日系アメリカ人、天才美少女、本業大学助教。チューナーを何でもこなす。16歳。

**ハミルトン**  
**グエッティ**

パワフルなお姉様のチューナー。軽量化が得意。8人の中で最年長で、21歳。

**ポニー・パラウルティ**

空間デザイナー志望の17歳。空調力学に強く、エアロパーツのチューナーが得意。

**ラマ・ニコッル**

著名なF1レーサーの一人娘。その技術をゼロヨンに生かすことが得意。14歳。

**バルリエ・アルバートル**

名門自動車会社のワガママ令嬢。だが、タイヤに異常な執着を持つ。19歳。

**キューラ・ウツンレンタ**

少々野暮っついだが、眼鏡をはすと……戦術兵器のプロメカニック。18歳。

**ラビ・シエラ**

売れないロックンローラー(設定まま)。足まわりのチューナーが得意。17歳。

## マシンチューンもより本格的に!

チューンは、これまでと同様に車体改造とパーツの交換によって行う。パーツは、従来のシステムと同様に装着することでパワーアップを図るのだが、車体改造は、若干システムが変化しているようだ。従来は1回だけだった改造が、数値によるレベルで表示され、1回だけの改造では性能を引き出せないようになっていた。このレベル方式により、最速のマシンが限定されにくくなり、自分の好きなマシンで最速を叩き出せるようになっている。このレベルをどうやって引き上げるのか、具体的なことはまだ不明だが、これにパートナーのスペシャルチューンが加われば、どんなマシンでも最強になれるノ……と思うぞ。



パーツセッティングも細かくできる。ただ、高いモノを選べないわけではない。

改造は、レベル方式に。最高8段階まである。これで好きなマシンを作り出せる。



# 大運動会

完成度  
**特報!!** 80%  
SPECIAL REPORT

いわゆる“熱血スポ根もの”の展開を地で行く、破天荒なノリの育成シミュレーションがサターンに登場する。“大学衛星”に入学を希望する1人の少女、神崎あかりの担当教官となった君は、わずか半年でその選考会である「競技会」を勝ち抜けるだけの女の子に鍛え上げねばならないのだ。アニメの制作では名高いAICスピリッツと新参入のインクリメントPが自信を持って贈るこの「大運動会」。今回はゲームのシステム部分の解説をメインで紹介していく。なお、話の要所所で起こる主要なイベントでは、トゥルーモーションを採用した美しいアニメーションが見られる。期待していいぞ!



あかり「すー、すー……」

## 神崎あかり

AKARI KANZAKI (C.V. 夏樹リオ)

北海道出身の15歳。かつては大学衛星で宇宙撫子にも選ばれた亡き母、巴への思いから、大学衛星入りを決意。やや引っ込み事案な性格で、自分から積極的な行動を起こす、ということはありません。現在は得意な種目も無いが、それだけに未知数の力を秘めている。

## STORY

地球の大地から大空を見上げている少女がいた。その瞳には肉眼でも見えるほど巨大な“大学衛星”が映っている。生前、母はそこでの数多くの思い出を語ってくれた。ほんやりと母のことを考えていた彼女に、ある1つの吉報が。政府から資質を認められ、大学衛星への入学試験を受ける資格を得たという。だが、大学衛星に入るにはただ知識のみに秀でていれば良いわけではない。頭脳、精神、肉体、全てにおいて優秀でなければならないのだ。……その日から彼女の挑戦は始まった!



あかりの部屋

あかり「こ、これから半年、よろしくお願ひしますっ!!」

亡き母の若き日の姿、宇宙撫子に輝き、前人未踏の大記録をつちかてきた過去を持つ。

## 神崎 巴

### IPC 「インクリメントP」ってどんなところ?

もともとは電子地図やカーナビ用ソフト(カロツェリア)の開発などを中心に手がけてきたパイオニアの子会社。パイオニアLDCとは兄弟会社でもある。代表作は「Map Fan」など。その他、パソコン用のCD-ROMソフトなど幅広く制作している。



パソコン用のマルチメディアソフト「右も左も寅次郎」もIPCの作品の1つ。



IPCから ガッツ溢れるみなさんのための「大運動会」でひとこと 参するIPCです。よろしくね。

### AIC Spirits 制作集団「AICスピリッツ」とは

ゲーム制作を担当するのは「エルハザード」や「天地無用ノ」などのシリーズを制作したAICのデジタル部門。アニメ作品のみならず、ゲームプログラムやCG制作などでも有名なのだ。今回もハイクオリティな作品に仕上げてくださいに違いない。

最新作「プリティーサミー」など、キャラクターもののゲーム制作はお家芸の域

#### AICからひとこと

キャラゲー作るのも大好きですが、オリジナルゲームはうれしー。頑張りますので、よろしく!





# 少女あかりを一流の選手に育てるのだ!

●インクリメントP●11月発売予定●予価5,800円  
●育成シミュレーション●1人プレイのみ

## ★本日のスケジュールは?

訓練校の教官である君の1日は、教え子であるあかりの状態確認から。理想的な鍛え方はまず彼女の今を知ることから始まる。保健室にいる唐島由美香先生のところまでステータスの確認もできるので、彼女によく聞いてみよう。また、あかりとのなげない会話からわかることも。それらを参考にトレーニングを決定しよう。1日が1ターンなので、トレーニングの細かい調整もしやすいぞ。



## ★何はなくとも特訓、特訓!

そしてマンツーマンの指導による厳しい指導が始まる。いくつかのトレーニング項目から選択して、ピシピシと鍛えていこう。なお、初めから選べるトレーニングの数は少ないが、あかりが成長するにつれて新たな特訓メニューがどんどん追加されていく。



教官「神特、腰がなごってると、もっと下げて、身体を直線にする」

初期の特訓メニューは「離立伏せ」「マラソン」「ランニング」など、まずはこうした軽い運動から少しずつあかりを鍛えていこう。この地道な努力がいつか実を結ぶのだ。



特訓後には各種パラメータの増減が表示される。どの部分が重点的に伸ばしたいかがその場で確認できるので、今後の指導の目安に!

## トレーニングは次第に厳しいものへ...

さらにレベルアップするとばかでかいローラーを引くことも! これぞスポ根!!



脚力の初歩段階。はじめはこのくらいのトレーニングで肩慣らし。難なくこなせるようになれば次へ



中盤になると強い日差しの照りつける砂漠を想定した特殊ルームでの特訓だ。ちょっとキツイかな?



教官! がんばりませう!!

レベルが進むにつれて、トレーニングは次第にハードかつ破天荒なものに。例えば脚力を鍛える「ランニング」ならば、能力の上昇とともに「砂地ランニング」へと内容はステップアップ。そしてついには「巨大ローラー引き」なんて超過激な特訓も! 同じ特訓でもレベルでこんなにも違ってくる。果たして君はすべての特訓を制覇できるか?



水泳

気持ちよさそうなあかりちゃんですが、実はこれもトレーニングの一つ。衛星大学の入学試験にはなんと42.195kmの速泳(/)というものもあるのでから。



格闘

これは格闘の中でも初歩に位置する「木人拳」。こんな特訓中にはありません。訓練が進めば「ムエタイ」などの高度な格闘技にも挑戦することになるぞ。

## ★なんとイベントは約100!!

突発的なハプニングやストーリーを盛り上げるイベントは、その数およそ100種類! 強制的に起こるものやトレーニング中に起こるもの、あかりのパラメータによって起こるものなど条件はさまざま。例えば、雨の日に屋外での訓練をさせると、場合によってはカゼをひかせてしまったり……などということも。ビジュアルのクオリティにも注目したい。

## 私に勝てる?



練習中、突然ライバルが乱入してくるイベント。陸上競技得意とするターニャの挑戦、今のあかりに勝てる自信は?

時間になっても教官室にこないあかりの様子を見に行くと……。なんとそこには寝過ごした少女の姿が!



きよ、教官……

## イベント報告

### ゲームショーでも大盛況!

先日の東京ゲームショーにおいて、プロデューサーの秋月氏やキャラデザの牧野氏、そしてあかり役の夏樹さんなど豪華メンバーによるトークショーが行われた。先着40名に整理券を配るも、わずか15秒で券が消えてしまった程の注目度でした!



1名

来れなかった人への PREZENT

1 夏樹リオさん  
サイン入り  
ポスター



10名

2 「大運動会」ステッカー

## これからキャラクターイラストを大募集するよ

発売に向けてがぜん期待の高まる「大運動会」のイラストを募集するぞ。優秀作は誌面にて発表。送付先は下記と同じ、「大運動会イラスト募集」係まで。

ライバルなど各キャラクターの詳細は次回で!

宛先:〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1  
ソフトバンク株式会社 セガサターンマガジン編集部

「イベント行けなかったよ〜ん」係まで (プレゼント応募〆切は9月27日必着、イラストは随時募集中)



# 特報!!

SPECIAL REPORT

## 完成度—90%

発売日接近!サターン版の画面を大公開!!

# Master of Monsters

Neo Generations

## マスター・オブ・モンスターズ

### 〜ネオジェネレーションズ〜

- 東芝EMI
- 10月25日発売
- 6,800円
- シミュレーション
- 2人同時プレイあり

パソコンで大人気だったファンタジー・シミュレーションゲーム、それがマスター・オブ・モンスターズ。シミュレーションとしての面白さに加え、モンスター達を育てる楽しみも兼ね備えたゲームなのだ。



必要な情報が一目でわかるように作られている画面。

ユニットの情報もカーソルを合わせるだけでOK。



### SATURN SHOTS 3

## 迫力の戦闘アニメ!

モンスター同士の戦いが、華やかに、かつ壮絶に展開する。



これはシスターが魔法で攻撃した時のアニメーションだ。振り上げた杖の先から光の刃が生まれ、3つに分かれた刃が敵をめぐって飛んでいく。

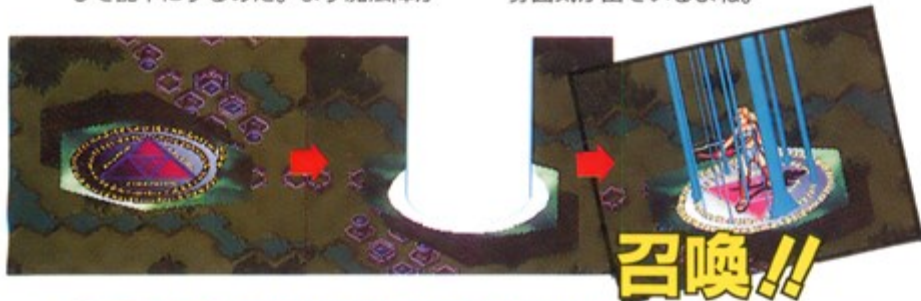
### SATURN SHOTS

## モンスター召喚!

プレイヤーの手足となって戦うモンスター達を召喚するのだ。

このゲームではユニットがモンスターなので、召喚という形で呼び出して配下にするのだ。まず魔法陣が

現れ、そしてモンスターが呼びかけに応じて現れる。異界から出現した雰囲気が出ているよね。



### SATURN SHOTS 4

## 豊富な表類!

知りたい項目が一目でわかる親切設計。こうしたデータを使いこなしてこそ真のモンスター・マスターだ。

モンスター同士の相性や進化パターンなどが、わかりやすく表示されるのだ。用意されている表は全部で6種類。ゲームを進める上でプレイヤーが必要とする情報はすべて用意されているといってもいいだろう。敵を知るにはまず味方から。データを使いこなして戦いを有利に進めよう。

## 進化表

基本的な能力を元にした、対戦予測表。なるべく有利な条件で戦わせたいね。



モンスターの進化形態も一目でパッチリ。さて、どういう風に育てようか?

## 対戦表

### SATURN SHOTS 5

## 新たな命を創る"融合"!

より強いモンスターを作り出し、戦いを有利に進めろ。

モンスター同士を融合させ、より強いモンスターを作り出す。これはサターン版のみにある機能だ。今回載せている写真は、マスターがウォロックの場合の融合シーン。



### SATURN SHOTS 2

## 画面いっぱいの大魔法!

天使が舞い、巨大隕石が降り注ぐ。華麗なる魔法の数々。

大魔法というのは、マスターが使う魔法のこと。選んだマスターによって使える魔法は違ってくる。モンスターが戦う時のアニメーションもいいけど、大魔法のアニメーションも負けず劣らずカッコいいのだ。画面いっぱいに広がるこの大迫力。すべての魔法をチェックしたくなるぞ。

この隕石、範囲内にいる者は味方も一緒に潰しちゃうのだ。



## メテオ

味方全員のヒットポイントを回復。厳しい戦局ではこの女神様によくお世話になる。



## ヒールオール



## ファイアーウォール

溶岩が湧き出て、対象の敵とその周囲を攻撃する。敵が密集している場所に使うといいぞ。

### SATURN SHOTS

## 異世界へ誘う美麗オープニング

これから起こるであろう戦いを感じさせるオープニング。ドラゴンの咆哮が聞こえてくるようだ。









## Rs' フリートーク



ユーザー  
の主張

つ ぶ や き

夏休みボケはもう抜けた? じゃあさっそく投稿するしか。

### 【オウガファン心の叫び】

★「オウガ」シリーズが移植されるということで、まずはメデタイ、と言いたいところですが、キャラがしゃべるそうですね。お願いだから、主人公だけにはしゃべらせないでください。RPG(正しくはS・RPGですが)って、自分で想像をふくらますモノじゃないんでしょうか。しゃべりがウリのRPGもあるでしょうが、「オウガ」はすでに、プレイヤーによってはイメージが出来上がっているゲームだと思うんです。下手に声優を使ってイメージをブチ壊しにするのだけはやめてください。できれば光栄の「アンジェリーク」みたいに、声のON・OFF機能をつけていただきたいのですが……お願いします!

(宮崎県・日高光代)

—好きなマンガや小説がアニメになったとき……。

### 【Kidsについて】

★確かに初心者の人でも気軽に楽しめるでしょうね、「VF Kids」。でも初めての人がやったら、時間の短さとステージの狭さからちゃんと名前を入力できないと思うネームエントリー画面とか、CPUの強さが「れんしゅう」だとスタッフロールすら見れないってのはどうなんですよ。初心者ほど、自分の名前が記録に残るのは嬉しいでしょうし、いくら簡単とはいえ全ステージクリアしたのに「ゲームオーバー」の文字だけではあっけなさすぎませんか? 「VF2」の時にあったようなCGの1枚絵を用意するだけでもずいぶん印象が違ってくると思いますけど。初心者のみを対象にしたんじゃないというのはわかっていますが、見かけのかわいさを考えると、初めての人が喜ぶ何かがもう少し欲しかったと思

うのです。

(埼玉県・茅たくみ)

### 【VF2の移植度は……】

★僕は、8/9号の東京都・玲さんと、8/23号の千葉県・篠原さんのお2人の意見に疑問を抱いています。最初は「うん、確かに言われてるとおりだな」とも思いました。VF2はよくできていたところもあり、不満なところもありました。しかし、意見の書き方があまりにひどく、気分を悪くするくらいでした。「紙でできた人形と戦っているような……」や「VF2のような失敗を……」などの文章は、ちょっと言いすぎなのでは? と思います。確かに、我々ユーザー側の意見は、これから先のより良いソフトを作っていく上では必要なかもしれないし、今もサターンはユーザーの意見が生きるハードだと思います。でも、我々の知らない

ところで、ゲームの開発者のみなさんは、ユーザーにより楽しいゲームを提供しようと努力しているんだと思いますよ。VF2に限って言えば、初めて「移植」となったとき、誰もが「無理」と思ったのに、あれだけのソフトをセガさんは出してくれたんじゃないですか。もう少し「やさしさと少しの厳しさ」を持ったユーザーになりませんか?

(福岡県・酒井 大蔵・18歳)

### 【GDNETに期待!】

★GDNETの発足には久々に興奮させられた。これは、やたらビッグブランドによる大作の続編ばかり望むユーザーに対する、制作者側の問題提起である反面、クリエイター側が本当に心をこめて良い作品を送り出せば、ユーザーは受け入れてくれるはずだという希望の表れでもあると思う。理念や理想など関係ない、ゲームは面白ければいいんだという声もあると思う。それはそのとおり。最後は作品で判断される。しかし、より面白いゲームが生まれる可能性があるのなら、それを応援すべきだと思う。

(東京都・UG)

—発表直後から大反響のGDNET。今後、期待に応えてくれるタイトルがたくさん出ることを願う。

## サタマガギャラリー



一席

埼玉県・茅たくみ



茨城県・つるぎ けん・25歳



福岡県・神崎 幸

—出るのかな?  
—出るかもひよ。



## Rs' テーマ投稿 井戸端会議



拡張スロットの  
可能性について

★俺は今、ムショーに破壊型シューティングの頂点、「ザナック」もとい「アレスタ」がやりたい。しかし市場流通量は皆無である。以前MDに「ファンタシスター」が復刻された際、FM音源非対応で何人がズッコケただろうか。TVゲームは消耗品ではなく文化。MkⅢそのものを拡張スロットに挿して、ソフトをCDにまとめられないだろうか。FM音源とPSGは切り替え可能（PSGはPSGで味がある）。CDを入れなくて起動させると、もちろんスペハリのBGMが鳴る。セガさん、繰り返す、ゲームは文化！

(福島県・南斗ボム・20歳)

★古株のセガユーザーが、拡張スロットを見るたびにため息をついて思うこと。「ここにメガドライブのソフトが挿せたなら……」。セガの発展のために犠牲になり続けてきた我らのために、最後の願いを聞いてくださらんか。「スーパー32X」が可能であるのなら、サターンでメガドラソフトが遊べるようになるアダプター「マイナー16X

(仮)」など簡単ではないのか？

(東京都・UG)

—まあ、ファン心理というか。  
—これなら手持ちのハードで楽しむか、ソフトそのものをサターンに移植したほうが良いような。

★ズバリ、私は反対だ。私はサターンからのセガユーザーだが、メガドラの二の舞を演じてほしくはない。末期のメガドラは、あれもこれもついてなんだか「弁慶」のようだった。汎用DRAMはサターン版32Xといえるのではないのでしょうか。よりよい物を作るためには必要なかもしれませんが、まだそれなしでも作れるはず。それに中途半端な8Mというのも気になります。どうせ出すのであれば倍の16Mは欲しいものです。結局まだサターンが発売されて1年半しか経っていないのに、N64の影に脅えているとしか思えない。DRAMの価格が下落している今、どうせ出すのであればサターンの限界が見えてからでも良いのでは？ もしこのままいってしまえば第2、第3の拡張〇〇が出るだ

ろう。セガには出すのはこれっきりという考えで発売に踏み切ってほしかったと思う。「私はやはり反対だ!!」

(千葉県・三柴 盛・21歳)

—杞憂とは言いきれないだけにね。一何はともあれ、「必須」というのはやめてほしいかな。

★TARSに始まって、モデムや汎用DRAMカートリッジなど、名前に恥じない拡張性を持っている拡張スロットだが、ここで1つ提案があります。それは、昔メガドライブのソニック3にあった「ロックオンシステム」の復活です。このシステムさえあれば1つだけの拡張スロットも無限に利用できるはず。RAMカートリッジにはぜひ用いてほしいものです。ただしいろいろ繋げるとえらいことになるんだらうな。

(千葉県・Lee・22歳)

—やっぱり、いくつかのカートリッジを同時に使えたり、なんとかin1のようなカートリッジを出すという意見はたくさん来たわね。

★直接拡張スロットには関係ありませんが、メモリにセーブするタイプのゲームは、ジャンルを問わず無限にセーブできるようにして欲しいと思います。たとえばRPGならば、プレイヤーキャラのエントリーは無限にできて、各プレイ

ヤーキャラごとに3つまでしかセーブできない、という方式にすれば、ゲーム的なバランスもとれる上に、何人でもプレイできて非常に合理的です。また、SLGや面エディットのあるPUZなどは、やはりセーブ数に限界があると遊び尽くせずに困ります。パワーメモリーの容量が足りずに買い足すのはいいのですが、容量があまっているのに買い足さなければならないのは相当無駄なことに思えます。あるいは、ファイル名書き換え機能つきの、まとめコピーなどが可能なファイラーソフトでもあればいいのですが、それだとユーザーを選びますし、トラブルの原因にもなり得てしまいます。やはり、できれば各ソフトが、無限にセーブできるシステムになってほしいと思います。各メーカーさん、御一考願えませんか。

(東京都・藤崎おしり)



### のテーマは…… 年齢制限ソフトについて

—10月で規制が大幅に変更されるセガサターン用ゲームの表現内容。ユーザーのいろいろな意見を広く集めてみたいと思う。でも、あまり感情的なお便りはつらいな。



埼玉県・くりぼう

—葵ちゃん&オールスターズなイラスト。左下のペプシマン……出るの？

神奈川県・SDP?

—妙に味のあるペプシマン&ピッキー。サターン版も発売されたし。アクアフレッシュ!



東京都・小村一人

—セガの格闘モノのイラストでは比較的少数派のブロンクス。もっともっと描いて!



神奈川県・よしゆきPON・19歳

—ZERO2も出るけど、やっぱりハンターというPONクン。気持ちは広がってくるね。







## バーチャだよ!! 全員集合

### ★バーチャンピオン

●選択画面でF1レーサーやプロボクサーなど好きなものを選んでスタート。チャンピオンの座を手に入れて、祝福と拍手喝采に酔いしれるという育てゲー。全ジャンルを制覇すると「バーチャファイター」など、謎の新ジャンルが選択できるようになる。オプションで、「バーチャビデオスキャナープロ」の発売も決定。自分の顔をした主人公をあらゆるチャンピオンに仕立て上げるのだ!

(東京都・横浜マリ)

### ★バー茶

●ジャワティの大塚ベレジの新製品。(大阪府・GUY神・18歳)  
—おおお、出るかもひよ。  
—セガ系ゲームセンター限定発売だったたりして。

### ★バーチンチロリン

●サイコロを3つと、どんぶりを使って行く日本の伝統的な賭博を再現。サイコロ、茶碗のポリゴン表現及びグローシェーディングはもちろんのこと、Qサウンドを使ったリアル感たっぷりの効果音は感動モノ。ソロ目などの特殊役が出た場合には、各方向からのショートトリプレイあり。同時発売の「ワイヤレスチンチロリンボウル&ダイス」を使えば、さらに白熱した勝負が楽しめる上に、ソフトなしのコントローラーのみでも遊べるという、省電力&エコロジーな製品に仕上がる予定。

(沖縄県・ウチナーカワグチ)

### ★バーチャバチャ

●環境ソフト。プールに人を配置し、そのキャラが泳ぐのを見て楽しむ。カメラ位置は水中、プール脇、監視員など多種多様。100時間遊ぶと隠しモードの「女だらけの水泳大会」に突入、おっぱいポロリのシーンでは当然上下左右からのショートトリプレイが。ただしポリゴン。X指定。(長野県・円ススム)

## 今月のRPG



### 愛媛県・鈴樹なると・21歳

—GDNETの波に乗って、ますます期待度が高まったLUNAR。発売が待ち遠しいね。



鳥取県・LEE・23歳  
—前人気早くも沸騰中のオウガバトル。長い付き合いのファンも多いはず。続編を待て!

## サタマガ 公開質問状

★スペースハリアーの主人公はどうして内股ですか。

(茨城県・味皇・13歳)

—バランスを取るため?

★これでアイデアキャブチャー壊せますか?

(群馬県・鯖使い・17歳)

—はい、ハガキにブルーチップを20枚貼って送らないように。ちなみに壊せますがあと60枚ないとポストとは対戦できません。

★VサターンやHiサターンの起動時のロゴは、やはりセガサターンと違うのでしょうか?

(東京都・誉久美・17歳)

—違います。ちなみに音も。

★海苔の佃煮は好きですか?

(福島県・高橋篤志)

—全員好きです。

★ハガキの書き方がわからん。

(香川県・健太規・21歳)

—INFORMATIONを見てね。

# INFORMATION

—夏休みを利用して投稿してくれるようになった人が多いので、ハガキの書き方を確認しておこう。  
—まず、ハガキの表面には、必ず住所・氏名・年齢・電話番号・職業を書くこと。使う場合にはペンネームもね。

—それから、イラスト投稿の場合には、ゲーム名とキャラ名も一緒に書いておいて。それから、一席の場合にはソフトがプレゼントされるので、希望のソフト名もね。  
—ハガキサイズ(10cmx15cm)の紙に書いて、封筒でまとめて送りして

もOK。ただし、各紙ごとにコーナー名と、住所氏名などの必要事項を書いておいてね。  
—コーナー名の一覧などはまたの機会に。楽しい投稿待ってるよ!  
—最近、わしの出番がめっきり減ったのう……。

—採用者には500円分の図書券を、イラストで一席の人には希望のサターン用ソフトをプレゼント。コーナー名も忘れずに書いてね!

## ハガキのあて先は

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1  
ソフトバンク株  
セガサターンマガジンRS各係まで

## ふり区 GAL'S



★編集部のみなさまこんにちわ。私は25歳の主婦で、夫と共に日夜ゲームにはまっております。……が、来年の消費税アップに向けてマンション購入に燃えているのです。しかしッ!うちの夫ときたらゲームは買うわ、本は買うわ、あげくのはてに車をぶつけるわで、

お金がポーンと出ていってしまうのですよ。今も「同級生if」にはまってるトコロで、毎日会社から帰ってくると女の子を口説きまわっているありさま!私だってNIGHTSとか欲しーよっ!(でもガマン)。

(北海道・青木 望)

—はい、こんにちわ。

—ゲーマーカップルは時としてどちらか一方が前後不覚に陥ることが多いみたいね。「家事もせずゲームにハマる鬼嫁!」とか出ないように、みなさんも注意してね。

★格闘ものは大嫌いで見るのもイヤだった私を変えたのは主人です。

### 愛媛県・テイルズのSHIPPO

—SHIPPOさんのお子さんがナイトピアンをすごく気に入ってるんだって。

ど〜してこんなヤバなゲームが楽しいのだろう?私には理解できませんでした。「一度でいいからやってみな」と言われしびしび始めたところ

……オモシロイじゃん。私はサラとパイが大好きです。それと、キッズも大好き。かわいいもの好きの私にはキッズガビツタリ。付録にキッズのポスターつけて下さい!

(新潟県・山口幸子・23歳)

—前号のデュラルのポスターじゃ……ダメだよね。やっぱし。



## 9月13日号のお詫びと訂正

p.185でネバーランドとの表記がありますが、正しくはネバーランドカンパニーです。また、同ページで受田直之氏と柏木准一氏の写真が入れ替わっていました。p.85で冬馬由美氏と高橋美紀氏の写真が入れ替わっていました。関係者ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び致します。



# SEGA PRESS

PRESENTED BY

SEGA

Vol.8

## SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回は密かに話題になっている人物に迫るぞ。

### "ゲーマーみき"って誰!?噂の人物を大解剖だ!



本名・森本三樹。"ゲーマーみき"の名を持つ彼女はおなじみ竹崎氏や南雲氏と同じセガCSパブリシティチームに所属。謎の多いその経歴に迫るぞ。

#### 多彩な顔を持つ 広報員?

本誌 ■ まずは、森本さんは"ゲーマーみき"の名でこのコーナー登場していますが、この由来というのは? みき ■ 話すとき長くなるんですが(笑)、私はセガに入社したのが結構古いんですよ。当時はセガが「スベハリ」や「アウトラン」とかを出していた時期で、本当はアーケードの開発に入りたかったんですね。でも、

結局CS(家庭用ゲーム機)のほうに入ることになりまして、マスターシステムで3本、メガドライブで2本ぐらい関わりました。で、当時はセガって開発者の名前は出せなくて、ペンネームでスタッフロールに出ることになっていたんですが、その時の私の名前が"ゲーマーみき"だったんですよ。その時、周りには、CSの顔の中(裕司)(ソニックチーム)や、小玉、永田といったメンバーがいて、SPEC(セガ・プレイヤーズ・エンジョイ・クラブ)とかやってたのが懐かしいですね。当時のゲーム(ファンタシースター)などに隠れキャラで出てくるのも、このへんの関係からなんですよ。

本誌 ■ サタマガ読者にひとことを。みき ■ 私、サタマガもBEメガもBeepノもみんなもってます(笑)。私の部屋にドーンと置いてあったりするんですけど、まだまだセガは面白いゲームを出しますので、ゲーム雑誌には、ゲームの素材とかをちゃんと面白い形で出していきたいですね。



#### これがゲーマーみきのデータだ!!

身長: 164cm  
体重: 秘密です  
年齢: キミの好きな年齢を入れよう  
代表作: ソーサリアン (メガドライブ) 星をさがして  
趣味: 読書 物作り

「私よくこういうカッコしながら歩いているんですよ。偉い人達のところで失敗しては「えーっ、じゃあやり直します」とかっていう感じで(笑)。ちなみに「星をさがして」はマークⅢ初の完全オリジナルだし、「ソーサリアン」も、意外と好き放題に話とか作らせてもらったので、そのへんが受けたんでしょうね。関係ないですけど、サタマガ好きなので、今度隠れて投稿してもいいですか(笑)」

### 最新の情報はこちらで見ろ!!

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい! という人に絶対オススメなのがコレ。電

#### SEGA JOYJOYテレホン

毎週その時々最新の情報がテープで流されるJOYJOYテレホンは、1回分(約3分)を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。9月第2週と4週は「サクラ大戦」、第3週は「セガラリー・プラス」「マジカルドロップ2」。これはどちらも聴き逃さないね!

話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

#### SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、ブライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

#### セガビデオマガジン

最新の9月号は、「ファイティングバイパーズ」の他、「サクラ大戦」"天地を喰らう"、「ガンダム」など全21タイトルを収録!

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎月最新作の映像を多数収録。

#### フラッシュセガサターン

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評!

●Vol.9収録タイトル(9月~)

- マジカルドロップ2
- 鋼鉄雷域
- ときめきメモリアル対戦ばすだま
- 伝説のオウガバトル(ムービー)
- リアルバウト餓狼伝説(ムービー)
- サクラ大戦(ムービー)

●毎週金曜日内容更新  
●収録時間3分間

札幌 011-842-8181  
仙台 022-285-8181  
東京 03-3743-8181  
名古屋 052-704-8181  
大阪 06-333-8181  
広島 082-292-8181  
博多 092-521-8181  
お楽しみダイヤル  
03-5380-8600(東京のみ)

東京番号のみのお楽しみダイヤルはユーザーからの意見や要望などを録音可能! まずは自宅に近い番号へ

●毎月8日内容更新  
●最大30ボックス用意

FAX番号  
東京 03-5950-7790  
大阪 06-948-0606

今月は超カルトクイズ正解発表! AM2研「VF3」隠しコマンド大公開! ソフト攻略コーナーや船団のTOYニュースがスタート!

#### SEGA パソコンネットも好評

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが右の5局(動画などもある)。他ではインターネットのホームページで最新情報が。

現在5ネットで展開中

- 「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806 (平日9:00~19:00 土9:00~17:00/日・祝・祭日を除く)
- 「PC-VAN」事務局03-3454-6909 (平日9:00~17:00/祝・祭日を除く)
- 「PEOPLE」事務局 0120-860-864 (9:00~18:00)
- 「COPERNICUS」事務局 045-662-2470 (9:00~17:00/土・日・祝・祭日を除く)
- 「ASCII NET」03-5352-1605 (9:30~17:30)

※上の5局の詳しいサービス内容や入会方法などについては、上記の電話番号までお問い合わせ下さい。なお、お問い合わせは、上記営業時間中にくれぐれも番号の間違ひのないようお願いいたします。

セガインターネットホームページ <http://www.sega.co.jp>  
ゲームマスターズ <http://www.busters.or.jp/>



なんでも聞いてね!



# SEGA PRESS Q&A (仮称) ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナーだから、セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリしっかり答えちゃうぞ。聞きたいことはドンドン送ろう!

## ▼神奈川県・有恩倫多浪



メガドラの後期に出た隠れた名作「リスター」は「ナイツ」を作ったソニックチームのスタッフも結構関わっていただけに「ナイツ」や「ソニック」のテイストが感じられるかも。

こんにちは。セガの竹崎です。いつもは広報日誌だけなんですけど、みなさんからの名指しの質問をいただいたということで、今回はここに引っ張り出されました(笑)。●竹ちゃん、メガドラはどうしたの? このごろサターンばっかでメガドラのこと書いてる本が少なくなっただけに竹ちゃんまでも……。私は悲しい。(鹿児島県・原和美) 竹崎■僕の最近のメガドラ環境は、マルチメガという、メガドラとメガCDが一体になった小型マシンを使って(日本では発売されてない商品です、念のため)海外発売の新作「アーケードクラシック」を遊んでいるような状況ですね。このゲームは「ボン」をはじめと

するアタリの名作が3つ入ってて、懐かしさでいえばSEGA AGESすら凌駕するくらいの感動モノ。お勧めしたいけど、秋葉原などでしか買えないし、海外ゲームが動く環境をつくらないといけないのが難点だ。ところで、和美さんは「竹ちゃんまでもサターンばっか」とおっしゃってますが、僕は今、某ペー○ガと某じゅ○むにて、毎号メガドラのコラムを連載してるんですよ、一応(笑)。ぜひ読んでみてくださいね!! ●セガFAXクラブの情報は有料ですか? (兵庫県・NIGHTS) 竹崎■FAXを引き出している時間分の電話代はかかります(あたりまえですね)けど、それ以外のお金の必要ありません。情報そのも

のは無料ってことになりますね。タダで「セガスタ」を読めるなんて、ちょっと幸せな感じしませんか?(僕も読む方になりたい……) ●竹崎さんの「遊星セガスタ」のバックナンバーを一冊の本にしてはどうでしょうか? (大阪府・緑星人) 竹崎■1994年6月以来2年以上も続いているFAXクラブのセガスタ。途中、業務多忙や睡眠不足で何度もくじけそうになりながらもなんとか今まで続いているのは、ひとえにみなさんの応援のおかげです。バックナンバーが欲しいという声も多数いただいておりますので、いつか全バックナンバーを再編集して個人出版などしてみたいなあ、僕も思っています。だ

が、今はそんなことしている余裕がないのだ(泣)。次のセガスタすら締切前日にできてない、この原稿も今日入れないと本が白くなるという綱渡りな生活。セガスタが本になるのは僕の老後だったりして……(笑えない)。とりあえず、気長に待っててね。

## セガ広報日誌

今回から人数が増えた広報日誌。なんと今回は突如業界から消えたあの人が登場っ!



SPECIAL GUEST

### 池上クラリス

社の有名人小島さんとオヤジギャグ2級の永田社長に会えて嬉しかった。ホッとした〜。

♪カガミの前では女の子ツンとおすましそれは誰〜? それはヒミツ・ヒミツ・ヒミツ・ヒミツの○○chan ♪♪久しぶり/ yae〜イエー。業界離れても好きなんだもん業界が、許してく

ださい。というわけで私は誰!? なんて当ててほしいんじゃないかと、祝「パーチャロン」サターン移植が言いたかった〜。ロボット対戦でしょ! いいじゃん待ってましたって感じです。ガンダム・マクロス世代の私にはシビレマクリなゲームだし、ゲームらしさのあるゲームなんだ、セガさん年内にせたい発売してくださいね。ゲーセンで1ゲームして買い出しに行こう。そんじゃ ばい/ Tae



### 編集後記 竹ちゃん

最近、仕事もパワーアップ。何かパワーアップかはヒミツ。

この前、元K社の美人広報として有名だった早○さんと会いました。彼女は今、ゲーム業界ではない世界で元気に働いているそうです。ここんとこ雑誌で○坂さんが見えなくなると心配していたファンのみなさん、安心してね。で、会ったついでに原稿も書いてもらっちゃいました。もしかして。久々のゲーム誌登場かも。でも、彼女がセガの広報日誌に出てたからといって、セガに入社したわけではありません、残念ながら(笑)。セガスタにも出てよ。



### 編集後記 南雲くん

休みは寝て疲れを取る。起きると休みは終わっている。

東京ゲームショウいかがでしたか? 僕は取材対応でバタバタしていたのですが、中でもテレビの取材には参りました(笑)。パーチャロン用ツイインスティックで伊集院光さんの肩をもんだり、いろんなことをしないとイケないんですよ。やっぱり自分がテレビに出てバカなことするより、他人が出てるのを笑って見てる方が気が楽でいいですよ。そういえば、ゲームアーツブースに展示されていた「グランディア」は、かなり凄いい出来でしたね。楽しみです。



### 編集後記 ゲーマーみき

ついに机の上が素材の山で見えなくなりました……。

キッズギアが熱い! 「バンツァードラグーンMINI」や「CGポートレート」(アキラ、パイ)といったサターンでおなじみのソフトをベースにした強力なタイトルが登場予定。ご存じの通りキッズギアは8ビット機、だけどこれが結構「バンツァー」や「CGポートレート」しているのだ。感動。発売中のタイトルでは「ねこ大好き」/ ペットと一緒に暮らすということ、ハンディ機であることが見事にマッチ。ねこ好きの方にお勧めの1本だよー。



### 編集後記 ハニー花谷

最近、妙に結婚式が多くてたいへんだぜ。ボンビー!!

ど〜も〜。やっと涼しくなってきた今日このごろ、最近小生は押し入れから発掘した将棋に懐かしさあまり、ハマってしまっておる次第です(オヤジクサイなんて言うなよ)。最近では家庭用テレビゲームの将棋や囲碁・麻雀など思考ルーチンがしっかりしてるので、すこよく出来ていて結構子供たちの間で流行っているらしいけど、たまには本物の人と人の真剣勝負というのも、緊迫感があって新鮮で、おもしろいですよ。



### 編集後記 闇鉄人

一般誌を担当する「闇鉄人」登場!!

初めまして。今回はゲーマーの裏世界を紹介! その第1弾は「柏ジェフリー」。ゲーマーの中で一番の親友は宮なんだけど、こいつがまた、イヤな奴。いつも俺をカモにしては、タダ飯食ってやがる! 今まで連続10回はオゴツて、あちこち食べ歩きした経験もある! 家に泊まった時にも、夜中に起きてはパーチャするは、CDは聞くは、もうヤリタイ放題! 約束には遅刻するし、怒る気にもならず、呆れる始末。でも、すんごくイイ奴! 大好きだー!!

### 編集後記 サタマガ副編集ジョージ

当コーナー担当編集、データ関連「読者レース」「パーチャロン」、AM2研関係も担当。

本当はこの間、個別に話をしたので、本誌には何も書かずに終わろうと思っていたが、黒川氏からの最後の原稿(P.240参照)を受け取って気が変わった。黒川さん、カットしないでくれと言われたのでそのまま載せましたが、あれはホメすぎです。でも、なかなか出会えなかった「本物」に出会う機会に恵まれ、それを世に広めていった時の充実感と痛快さは、今でも仕事の活力となります。暑かった夏。あなたと共有した2年半は、そんな季節でした。

## 大募集!! ハガキ

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報などを大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株5F「セガサターンマガジン」編集部「セガプレス」係まで。

### 【募集項目】

- ご意見コーナー
  - 質問コーナー
  - イラストコーナー
  - その他
- みんなのハガキを待ってるぞ!

## セガプレスプレゼント 今回はコレ!



今回は、「ナイツ」のキャップとその他グッズをセットで用意。「ナイツ」のTシャツもあるぞ。



# SEGA SATURN

セガサターン・  
ライセンシー・スペース

# Licensee Space

夏の一大イベントであるゲームショウも終わり、メーカーも年末に向けて新たな気持ちでスタート!! 夏休みボケにも負けないメーカー広報の方々の熱いメッセージをお伝えする。

## アトラス

はじめまして / 新人広報の村田です。これからは伝吉に代わって私が情報提供しますので、どうぞよろしく。さて、今年の夏は我々アトラス総動員で、次のタイトルへ向けて奮進しておりました。次回はなんと、シューティングファンお待ちかね。「戦国ブレード」だ / アード、「プリクラ大作戦」というアクションゲームも出るぞ。楽しみにしてちょ。(CS販売部・村田)

## アルトロン

ゲームショウのガンシューティング大会では、たくさんの方にご参加していただきありがとうございました!! 「マイティヒット」の開発は順調に進んでいます。私のレベルは「U」ですが、初級ぐらいはクリアできます♥  
9/27発売のサタマガに「マイティヒット」のチャート式広告が載るので、自分に合うゲームを探してみてください♥ (広報・斎藤)

## ヴァージンインタラクティブエンターテインメント

ゲームショウの後、ちょっと遅いけど夏休みをとりました。そのおかげですっかりリフレッシュし、気分よく会社にきたら机には大量のFAXと伝言が。今年の夏は本当に短かったなー……と、ボケてもしょうがない。今後控えるタイトルは遅れることなくちゃんと発売できるように頑張りますので温かく見守ってね。  
(広告宣伝部・越塚)

## グラムス

「クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜」というのは、現在、グラムスが総力を結集して開発しているソフトの名前です。名前を露出した時、この「オヴァン」という所が「おばさん」の意味にとられ、よく、笑われたものでした。東京ゲームショウで、キャラの名前だと理解してもらえたかなと。まさかねえ、宇宙ものにおばさんは登場しないでしょ。(広報・きむら)

## ゲームアーツ

先日、とある深夜番組で「GRANDIA」が紹介されたのですが、後日、社員Aがいつものようにコンケルを買いに行き、領収書をもらおうと社名をいったら「TVに出たでしょ」といわれたらしい。あの薬局の人こそ、この業界の姿をよく知っている人かもしれない。「ルナ」「ぎゅわんぶらあ自己中心派」はもうすぐ、「だいな♥あいらん」も追って発売予定です。(R)

## ソシエッタ代官山

最後のX指定「ホーンテッドカジノ」。苦労、苦労のつきかさね、スタッフ一同、血汗を吐きながら、完成させました。デバック担当のA氏の怨念が館内のゴーストにのりうつったこのソフト? 体も心も疲れ果てているのに、デバッカー達の手はなぜか下の方にいつもいついてた。X指定最後の「ホーンテッドカジノ」。ぜひあなたのベッドの友に。  
(HARU)

## ソニック

東京ゲームショウで初お目見えした「シャイニング・ザ・ホーリアーク」はいかがでしたでしょうか。ゲームショウバージョンは専用のコミカル路線でしたが、本編はシリアスなのでご安心を。スタッフ一同は今も徹夜で、3Dマップのお化け屋敷化を目指して総力を結集中 / いつもより多く血汗を吐いています。どうかお楽しみに。(それまで体が持つかわからない 大高)

## ナグザット

長かった夏休みももう終わり。みんなはどうすごしたのかな? 僕は休みがありませんでした。シクシク。この頃急に冷え込んだりするので、みんなも体調にはくれぐれも注意しましょう。お風呂に入ってからゲームしてたりするとカゼひくぞ。そんな時にはたまご酒。体の芯からあったかくなるぞ。夏はビールばかり飲んで年中酔ってたきむりんでした。太った…。(きむりん)

## 日本クリエイト

あー、何だか知らんが忙しいゾ。「ダイナマイトデッピー」はもうすぐ発売だし、「My Dream」は、声優さんのキャストとかもうすぐ決まりそうだし……。あっ、そうそう、サターンでも通信ができるようになったんですね。よかったですよ。ホームページをのぞいてやってくださいネ。  
WWW.iijnet.or.jp/create/です。  
(広報担当・ひでりん)

## パイオニアLDC

「エルハザード」も無事発売(皆さん買ってきてくれてありがとう)。ゲームショウも無事終了(皆さんブースに遊びに来てくれてありがとう)。さあ、夏休みだ / と思いきや、ニュータイトルの仕込みが山積みになっていました。(本人ちょっと悲しい)。というわけで、今後も新しいタイトルをどんどん皆様にご紹介しますので、よろしくお願致します / (広報・木村)

## パック・イン・ビデオ

気がつけば見知らぬ天井。ツーリング中に事故った私は、陸奥総合病院にいました。当然残りの休みはすべてバアでした。トホホ……ちなみに私の事故処理をしてくれた警官は男性でしたが、ウチの次のタイトルは3人の美人婦警が活躍する育成シミュレーション「はいばあセキュリティーズS」です。キャラ好きな方は要チェックです。(早くバイクを直したいPCソフト部・Y)

## ライセンシー・ スペースではおハガキを募集中

各メーカーの広報や宣伝担当の方々への質問を募集しています。名前や住所はきちんと書くこと。じゃないと読まないからね。

### あてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1  
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



WARP

# ワープが羽田に やってきた!

## 今回もナゼかナイツで盛り上がっているが、「E0」は大丈夫か?

どうもこんにちは、飯野です。東京ゲームショウも終わったコトだし、本格的に「E0」ラスト・スパートに行こうと思うのだが、ゲームショウは疲れたね。来ました? なんだかワープのブースは「VF3」映像が流れたり、コナミのサッカーをプレイしたり、飯田和敏が歌ったり、ナイツのライブがあったりなどなんだかワケがワカらんブースになってしまいがいかでしてたでしょうか? ナイツのライブなんかは結構くるものがあったのではないかと思います。良かったでしょ。

そのショウに来てくれた方は生で見てくれたと思いますが、しかし「E0」は映像がキレイになったね。と、自分で言ってもインチキ臭いヒゲ男なのですがイヤー本当になった。この辺はゲームショウに行った人に聞くなり、雑誌でチェックするなりしてください。前は、クリッピングの問題で近くのポリゴンが欠けたり、表示ポリゴン数の問題でチラついたり、ムービーが汚かったりなど様々な問題があったのですが、もうバッチリ/ゼヒ見てくれ/ いや、見なくていいです。そんなものでイバ

「エネミー・ゼロ」も進化したね、本当に。えらいっ/ワープ/ えらいっ/ サターあん/ もっと日本に居てくれ/ 入交さん/



っている場合じゃないっすね。「E0」は世界感を味わってもらうゲームですからね。技術をウリにするソフトじゃないもんね。サスの開発の苦労とか、エンジンの技術の話よりも「乗り心地が良い」というコトのほうが大事だもんね。技術なんて、シナリオを陰でサラッと支えてくれればいいんで、イバるものでも

何でもないので、イバりたいんだな、これが。そのくらいキレイなんすよ、本当。そういうワケで一步一步開発が進んでいる「エネミー・ゼロ」。ちょっとだけ納期が心配なんですけど、12月の発売に向けてハリキってるのでよろしく(宣伝ですが、9月20日に「飯野賢治の本」というのがでます)。

## サターン教通信

うっシッシ。サタ教を始めようと思うが、今回は本来の予定ならば川柳の第2回目の発表なのだが、この連載の将来も考えてちょっと言っておきたいことがあるっす(別に飯野がゲームショウで忙しくて、川柳を審査する時間がなかったというワケではないゾ。うーん)。それは、いくら「自由な川柳で」と言っても「サタマガでも書けない事があるっすよ」というコトだ。参ったか(笑)。まず、名前を使うのは止めようという事だ。あまりにも、「坂〇や〜」とか「ス

ク〇エアの〜」とかが多すぎるゾ。ヒネれ、ヒネれ/ そんなもの載つけられるワケないじゃんかー。君らはあまりにも露骨なんだー。だから好きなんだー。だけどヤバいんだー。だけど面白いから辛いんだー。ヒネろろ、僕らは大人だ。ちょっと「ワカ



高木慶介、俺あんた好きよ。だけどさあ、バンクの永田さんのことも考えてあげよう。

る人だけニヤリ」でもいいじゃんか。あの会社も「四角い」とかあそこも「ウォークマン」とかアレも「遊び駅」とか言い替え方があるじゃんかー。ま、というワケで今回は予定を変えて「ソフトバンクの傘の下に存在するサタ教の立場」について語ったワケだが、葉書の枚数が少なかったというのもあるかもしれないが、次回も川柳を募集する。掲載されるチャンスだ。沢山の応募を待つ。セガの菅野さんを安心してデレク・ジャクソンのライブに行かせよう。

あてさき

ところで、一体イツになったら来るのかと、セガの池亀ちゃんも狭山からの2時間の通勤の中で心配している会員証だが、結構いいデザインが来た。制作開始はすぐソコだ。しかし、もうちょっと待ちたい。誰かサタ教のマークをデザインして、同じ宛先まで送ってくれ(カラーで頼む)。

〒103  
東京都中央区日本橋  
箱崎町24-1  
ソフトバンク セガサ  
ターンマガジン編集部  
「ワープが羽田にやっ  
てきた!」各係



# RPG 賞品付クイズゲーム ブレインバトルQニュース

## 1996年7月度 クイズ全国選手権結果発表

暑い夏の熱いバトル、前代未聞の高得点続出で、7月大会も大いに大いに盛り上がったぞ!! パワーサマー大会前半戦もかねた7月大会、それでは上位入賞者の発表だ!!

2位に倍近くのスコアをゲットし、堂々たる優勝に輝いたのは・・・

**優勝**  
高知県

**西村 岳史**

おめでとう! 君のスコアは前代未聞の高得点だ。このまま1位を死守し、パワーサマー大会をも制覇できるか!? まあしばらくは優勝の美酒に酔いしれてくれたまえ。本当におめでとう、心から拍手を贈ろう。パチパチパチ!!

次は第2位の発表だ。

**第2位**  
埼玉県 **永野 幸子**

優勝には一步及ばなかったものの、君のスコアは歴代2位、パワーサマー大会入賞射程距離だ!

では第3位を発表しよう。

**第3位**  
東京都 **原田 恭生**

セガサターンが大好きだという君、これからもゲームに勉強に励んでくれ!

今大会は実にハイレベルな闘い! 上位入賞者は皆、相当キレルブレインバトルだ。しかし厳しいバトルの世界、惜しくも涙した君は、特訓の末再挑戦してくれ。大会は来年4月迄開催しているぞ!

では4~10位を発表しよう!

第4位 千葉県	<b>小池 博之</b>
第5位 大阪府	<b>安藤 浩二</b>
第6位 千葉県	<b>林 崇央</b>
第7位 愛媛県	<b>大澤 有生</b>
第8位 神奈川県	<b>八幡 史朗</b>
第9位 千葉県	<b>飛田 千恵</b>
第10位 岡山県	<b>小橋 邦満</b>

実力伯仲、切磋琢磨に繰り広げられた熱い7月大会。今回も感動をありがとう。それではまた、**See You!**

**パワーサマー大会結果発表近し、乞うご期待!**



**クイズゲーム「ブレインバトルQ」は  
4,800円で絶賛発売中!!  
クイズ全国選手権に君も参加しよう!  
皆の挑戦を待っているぞ!!**

■大会事務局より■

「ブレインバトルQ」は、年間を通して販売していますので、売り切れやお店に置いてなくても予約を申し込んで下さい。もしどうしても売っているお店や予約を受け付けてくれるお店が近くにない場合は、0120-123-902 ブレインバトルQ大会事務局までご連絡下さい。

■お問い合わせは■

株式会社クレフ ブレインバトルQ事務局  
〒812福岡市博多区博多駅東2-14-1 スフィクスセンター  
TEL: 092-412-0902 FAX: 092-412-0997  
ホームページURL <http://jms09.jeton.or.jp/users/clef/>

# BRAIN BATTLE Q

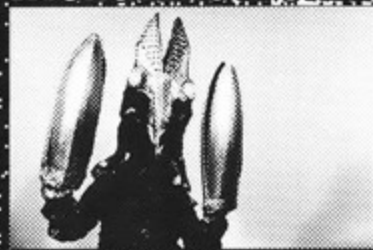


# ULTRAWORLD



おなじみのウルトラ戦士21人が勢揃い!!

# MONSTERS WORLD



全登場怪獣・宇宙人126体を徹底分析!!

# STORIES DIGEST



ウルトラマン39回、ウルトラセブン49回の全ストーリーをダイジェストで紹介!!



セガサターン版データベース  
「ウルトラマン図鑑」は  
5つのステージで  
構成されています。

# ULTRAMAN



身長、体重から必殺技までウルトラマンのすべてがわかる!!

# ULTRASEVEN



ウルトラマン同様、ウルトラセブンのパーソナルデータ満載!!

# 勇者 燦めく.....

誕生から30年。戦後最大のヒーロー、動画で甦る!

セガサターン版 データベース

# ウルトラマン図鑑


セガサターンシム・ムービーカードをお持ちの方は、  
高画質・フル画面で名場面を再生できます。

9月13日発売!! 価格6,800円(税別)

©1996円谷プロ ©1996講談社



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。

発売元  
**講談社**

問い合わせ先: 講談社 販売開発部 TEL.03-5395-3631



# クリエイティブヒューマン

残暑を吹き飛ばせ!! 9月もやっぱりセガサターン

当店は新品専門店です。

営業時間 AM10:00~PM8:00  
FAXは24時間受け付けOK

●FAXでご注文の際は必ず住所、氏名、電話番号をお書き下さい●

年中無休

creative human 通信販売

TEL03-5443-8469(代)  
FAX03-5443-6593

送料 ¥780 代金着払い

北海道、九州、沖縄は100円増  
手数料込み

●郵便・現金書留でのご注文はご遠慮下さい。  
●本州・四国の方は翌日、北海道・九州の方は翌々日の到着になります。  
●発送後、お客様の都合によるキャンセルは出来ませんので早めにご連絡を。



## リアルバウト 餓狼伝説

SNK/SS/¥8,800  
ダウンタウンにあの男が帰ってきた!! 餓狼伝説最強の男はだれだ! 前作で採用されたスウェーラインを駆使して相手の攻撃をかくぐり、壮絶な超必殺技で相手をたたきのめせ!! 同梱の拡張RAMカートリッジはこれからも対応ソフトが続き登場予定!!

予約特価 ¥7,920



## ときメモ対戦ぱずる玉

メディアワークス/SS/定価 ¥5,800  
全国各地にときめもらーを発生させたときめきメモリアルサターン版が発売されてから1か月半月がたちました。ときメモの余韻がさめやらずに彼女たちがもう一度やります!! とときめきメモリアル対戦ぱずる玉。定番のぱずる玉もときメモとミックスされておもしろさ倍増!!

予約特価 ¥5,220



## サクラ大戦通常版

セガ、レッドカンパニー/SS/定価 ¥8,800  
秋のおとずれと同時にサターンのサクラがやってくる。3月発売予定が半年間延びたのは、さらなる進化を追求した結果。CD1枚で取りきれなかったあふれんばかりの情熱が9/27、あなたのサターンを独占します。

予約特価 ¥6,120

## 秋の夜長にSS! 10月の新作ソフト

発売日	タイトル	価格
9/14	ストリートファイターZERO2	¥5,220
9/20	デストラクションダービー	¥5,220
9/20	STARFIGHTER3000	¥6,120
9/20	ガンダム外伝1	¥4,320
9/20	セガラリープラス (対戦仕様)	¥5,220
9/20	SEGA AGES/アウトラン	¥3,600
9/27	サンダーフォースGパック1	¥4,320
9/27	闘神伝URA	¥5,220
9/27	平和パチンコ総進撃	¥7,020
9/27	麻雀四姉妹若草物語	¥7,920
9/27	ホーンテッドカジノ	¥7,100
9/27	三国史 V	¥8,820
9/27	ギャルズパニックSS	¥6,120
10/4	伝説のオウガバトル	¥5,220

## 予約受け付け中



ヒューマンポスターキャンペーン  
今、ヒューマンで商品を予約されると抽選でポスターの詰め合わせが当たります!! 中身は開けてからの楽しみ!!  
抽選期間 9/13~10/13まで  
発表は発送を持ってかえさせていただきます

## とってもお得な会員特典!

- ◎なんと掲載料金から5%の割引!
- ◎さらに会員価格での合計金額が1万円を超えると送料サービス!!
- ◎商品に同封されている登録用紙を送るだけ!(会員の方だけのおまけもあるよ)
- ◎5%割引はセガサターン関連の商品に限らせて頂きます
- ◎会員登録お待ちしております!!◎

## 一步先ゆく周辺機器

DISPL ディスプレイ ¥17,800  
貴方のうちにあるパソコン用のディスプレイにゲーム画面をきれいに映すディスプレイは画面のちらつきやにじみといったテレビ画面の欠点をすべて克服!!

## ヒューマン特選!

3RADD スピーラッド ¥5,980  
3次元音響の衝撃!! ステレオ端子を接続するだけで臨場感あふれる3Dバーチャルリアリティサウンドを体感できる! 貴方の部屋をゲーム空間へと変えるぞ!

## 各種カタログ請求受け付けます。

今回はDISPL、3RADD、マジック、ガレージキット、Xコーナの商品に付いてのカタログをお送りします。カタログのほしい方は封筒に80円切手を同封し、何のカタログがほしいか明記の上、住所、氏名、年齢、郵便番号を同封の上、下記の住所までお送りください。(カタログは白黒コピーです)

## サターン版を事前に攻略!

ビデオで攻略 元鉄人が魅せる  
マジックザギャザリング  
ファイティングバイバース  
ラストブロンクス ¥4,800

## マジックザギャザリング取扱開始!

全世界で人気急上昇の「マジックザギャザリング」の取扱をヒューマン通販部でも始めました! 送料の関係上では販売はできませんので、その点ご了承ください。最小単位数は5パック(組み合わせは何でも)からお願ひします。  
●第4版日本語版スターターデッキ 60枚入り ¥1,360  
●第4版日本語版ブスターパック 15枚入り ¥460  
●日本語版クロニクル 12枚入り ¥380  
●アイスエイジスターターデッキ 英語版 60枚入り ¥1,360  
●アイスエイジブスターパック 英語版 15枚入り ¥460  
初心者の方は4版のスターターから初めて、慣れてからクロニクル等に手を広げていきましょう! 1000種類を越すマジックの世界が貴方を待っています!

## セガサターン

- 特価商品  
マジックナイトレイアース ¥1,980  
バーチャファイター2 ¥3,680  
セガラリーチャンピオンシップ ¥3,680  
ザ・キングオブファイターズ95 ¥5,480  
VCD VF2.2 マルチメディアVOL3 ¥1,980  
大戦略 作戦ファイル ¥3,680  
パンツァードラグーン2 ¥3,680
- 定番商品  
Jリーグ「ロケット」を作ろう ¥6,120  
ウイニングポスト2 ¥8,820  
ビクトリーゴール'96 ¥5,220  
ドラゴンフォース ¥5,220  
アイドル雀士スーチーパイII ¥7,020  
きゃんきゃんぱにーブルミエール ¥5,220  
トア 精霊王伝記 ¥5,220  
首領蜂 ¥5,220  
エンジェルリップス ¥6,120  
慶応遊撃隊~活劇編~ ¥5,220  
ハイパーリヴァージョン ¥5,220  
WIZ6&7 ¥6,120  
疾風魔法大作戦 ¥5,220  
ピンボールグラフィティ ¥6,120

- SONIC WINGS SPECIAL ¥6,980  
WIPE OUT ¥5,220  
誕生~S~ ¥6,120  
NIGHTS ¥5,220  
月花露幻譚 ¥6,120  
デカスリート ¥5,220  
グレイテストナイン 96 ¥5,220  
ボンバーマンSS ¥6,120  
アクアゾーン ¥5,220  
アクアワールド ¥5,220  
昇竜三国演義 ¥6,120  
バズルボブル2 X ¥5,220  
VFキッズ ¥5,220  
時空探偵DD ¥6,120  
ロードラッシュ ¥5,220  
ときめもD X版 ¥6,120  
ときめもSP版 ¥8,820  
BODY SPECIAL264 ¥6,120  
NIGHTTRUTH#1 ¥6,120  
同級生if ¥7,020  
神秘の世界エルハザード ¥6,210  
アルバートオデッセイ外伝 ¥5,850  
湾岸デッドヒートRアレンジ ¥6,120  
ダークセイバー ¥5,220
- ファイティングバイバース ¥6,120  
天地を喰らう ¥5,220  
鋼鉄雲城(スティールダム) ¥5,220
- ハード パーツ  
セガサターン ¥20,000  
AVセレクターJX5 ¥2,270  
旧バーチャスティック ¥1,980  
新バーチャスティック ¥5,510  
シャトルマウス ¥2,780  
マルチターミナル6 ¥3,480  
パワーメモリー ¥4,510  
S端子ケーブル ¥1,840  
RFユニット ¥1,840  
電子ブックオペレーター ¥3,480  
フォトCDオペレーター ¥3,480  
ミッションスティック ¥6,980  
RGBケーブル ¥2,320  
ファイタースティックX ¥2,980  
ファイタースティックX2 ¥3,700  
コードレスパッドセット ¥4,560  
マルチコントローラー ¥3,610  
バーチャスティックプロ ¥23,560  
Pメモリー(サクラ大戦) ¥4,510





壮絶美。死闘という名の復讐劇。  
U  
R  
A



エイジ・エリス・ソフィア・新登場リッパー、そして謎の闘神兵。

あの闘神伝が、セガサターン版で恐ろしく新展開。

激しい死闘の中で成長し、相手を探し求める闘神兵。

彼らを使い、世界中の格闘家の斬殺を狙う計画組織。

かつてない怨念。かつてないパワー。もはや倒すことしか許されない。

果たして最終敵までたどりつけるか――。

# 闘神伝

## Ultimate Revenge Attack

# U R A

STANLEY SACHAROW HAS BEEN PART OF THE PACKAGING INDUSTRY FOR ALMOST 20 YEARS ALL AREAS OF THE FIELD FROM TEACHING RESEARCH TO PACKAGE DESIGN AND MACHINE DEVELOPMENT. MR. SACHAROW IS THE AUTHOR BOOKS ON PACKAGING. INCLUDING



※画面は開発中のものです。



3D格闘アクション  
闘神伝URA ユー・アール・エー  
9月27日発売予定 5,800円(税別)

- ★ハイレゾリューションによる画面表示。サターン格闘ゲームの中でも際立つ美しさ。
- ★操作キャラクターは11人。おなじみの闘神伝キャラに加え、新たに2人のキャラクターが登場。
- ★衣装、背景、セリフ、ゲームバランス、CG・・・すべてにおいて新しい闘神伝の世界が、ここに完成。



©TAKARA 1996 株式会社 タカラ 〒125東京都葛飾区青戸4-19-16 価格は希望小売価格です。

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





W  
A  
R  
P.

# WAR P

presents

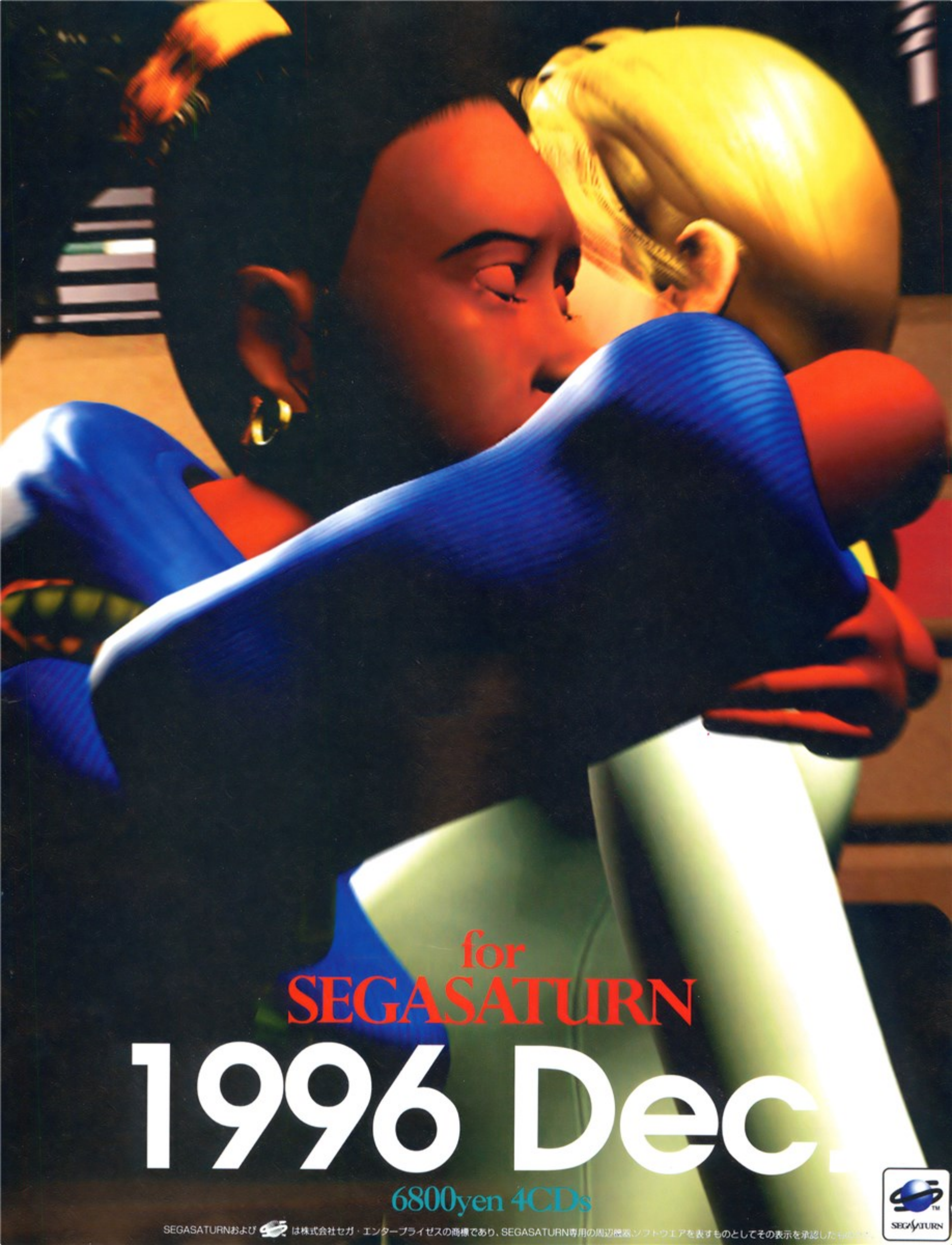
an

Interactive  
movie

ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ






for  
**SEGASATURN**

**1996 Dec.**

6800yen 4CDs

SEGASATURN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、SEGASATURN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と見做す。

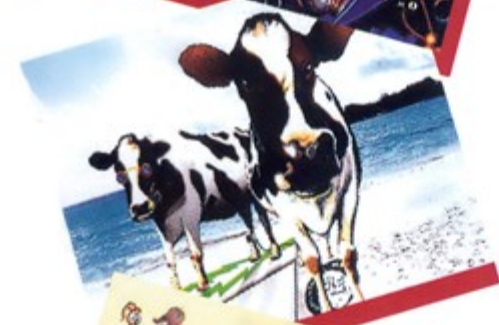






# ついに帰ってきた。

全米を驚嘆させた“ミミズ”？そうあの“アースワーム・ジム”がさらに  
パワーアップ！頭を鞭にし振り回し、銃を片手に大暴れ！



# EARTHWORM JIM 2



アースワーム・ジム2  
5,800円(税別) 9月発売予定

PIE™ IS A TRADEMARK OF PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT. EARTHWORMJIM2™ ©1995 SHINYENTERTAINMENT, INC.™ ALL RIGHTS RESERVED.  
CHARACTERS CREATED BY DOUGLAS TENAPLE. DEVELOPED BY SCREAMING PINK, INC. SCREAMING PINK AND THE SCREAMING PINK LOGO ARE REGISTERED  
TRADEMARKS OF SCREAMING PINK, INC. ©TAKARA CO., LTD 1996.

あそびは文化  
**タカラ**

SEGASATURN および は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。  
©TAKARA 1996 青戸本店：東京都葛飾区青戸4-19-16

の商品は  
こども商品券で  
プレイト スーパー 玩具店で販売しております。

**TAKARA**





いやあ、モーション作るのって結構大変だねえ。本当に締め切りに間に合うのか心配だよ。誰か手伝ってくれるやついない？ いたら紹介してくれ

池袋ザラの  
*Ventura*

Vol.23

# GLASH

## VF3、強くなりたい、そのためには…

バーチャクラッシャーが再び増えそうなVF3。強くなりたいと思っている輩は少なくないはず。そこで、今回は俺流のVFにおける戦い方、考え方を述べてみたいと思う。VF3をプレイするうえで参考になれば幸いです。

★

よく、イベントで「強くなるにはどうすれば良いか」と聞かれる。「場数を踏み、強い相手とお互いに技術を高めあっていく」と答えている。しかし、いきなり強い相手と対戦しても強くはなれない。相手が強くて自分が弱ければ、最初のうちは負け続けることになる。すると負けるということに慣れてしまい、1回勝ったぐらいで満足してしまうようになってしまう。また、今まで負け続けた相手にポイントをリードしようものなら緊

張して勝ちにまで持っていかなくなってしまふこともあるだろう。そうなったら強くなるどころの話じゃない。

だから、まずは自分の力を高めることに専念する。自分の持ちキャラを理解し、どの技が有効なのか、相手のキャラクタの攻撃に対してどのように対処するかとかいろいろ考えてみる。「あのカゲの攻撃にはどう対処すればよいか」、「この技でダメージを与えた後にはどんな技が繋がるか」、「あ、あの技の後にこの技を出すと結構引かかるな」とか。息詰まった場合は素直に人に聞いてみる。意外に参考になるだろう。

対戦は自分と同等もしくは低い相手を選ぶ。こう書くと文句を言われそうだが、いろいろ試してみようためには隙の多い相手で練習す

るのが一番手っ取り早いのは事実。そこで対戦における自分のスタイルを試してみる。たとえ試合に負けても何か得るものがあればそれでよしとしよう。そして、なぜ負けたのか、しっかりと反省する。例えば、相手はすべてこっちの打撃をガードして、硬化時間中に投げられまくって負けたとしよう。「ちっ、こいつ全然攻撃してこねえよ!」とか文句を言う前に考えてみる。それはガードしている相手を投げれば良かったのではないのか? そのような考え方の癖を付けて、ひたすら対戦をこなしていけば結構レベルアップする。そして、それを対戦中にできるようにしなければかなり強くなっているはずだ。

そこに来てやっと強い相手(この段階ではさほど力の差はなくなっているはず)と対戦する。負け

ても相手が強いから負けたと思わないことが重要。なにか自分に悪いところがあったから負けたのだと思うようにしよう。決してプレッシャーにだけは押しつぶされないようにしたい。

最後に読み。特にVF3ではこれが重要になってくる。とにかく場数を踏み、いろんなキャラのさまざまな攻撃コンビネーションや、相手の癖を読む力を付けていく。そうすれば1、2セット対戦したら自ずと対処法が見えてくるようになる。

★

勝つことにこだわるもよし、単純に楽しむのもよし。いろんな人が様々な思いでプレイされるであろうVF3。くれぐれもクラッシュしないように気を付けていただきたい。

## VF2&ブロンクス組み手in横浜

前回の静岡の組み手でVF2のイベントは終わりかと持っていたら、なんか横浜のジョイポリスにまだありました。しかももうほとんど気分はVF3なのに、VF2とブロンクス。新宿ジャッキーとのカップリングだったんだけど、お互いなんか元気なかったです。だって、ブロンクスはもうプレイしていない状態での組み手だもん。俺なんかはまだちょくちょくVF2とかやっていたりしたんだけど、新宿さん(禁語)は完全にVF3にイっちゃってたし。何が気分悪いかって魅せるプレイができないのが非常にくあいが悪い。次回からはこんなことないようにしますんで。ほんと、すいませんでした。



(上)つまらなそうな顔である。魅せる戦いできないと、こういう顔になるみたい。ムスッ。  
(右上)新宿さん(禁語)。同じく具合が悪そうです。気持ちは1FのVF3か?  
(右)なんていうか人いないっす。でも、集まってくれた人には感謝しています。いや、ほんと。

## 今週の裕ケン

2足歩行まだしません。立ったりはするんだけど、最初の一步が出ないようで。最近の彼のお気に入りにはサターン版のファイティングバイパーズ。あのどったんぱったんするのが面白いらしく、画面を見てキャーキャー言ってます。あ、彼に誕生日プレゼント送ってくれた人ありがとうございます。



清里にお馬さんを見に行った時の写真。親子です。



# Hello!! CAPCOM

VOL. 14

カプコンホームページ <http://www.capcom.co.jp> 内容充実!!

## TRY ARCADE NEXT CONSUMER? DUNGEONS & DRAGONS SERIESE

## それではいきましょー!!! D&Dキャラクターコンテスト結果発表!!

**1位 エルフ(1P) 82P**

Mユーザーの追い上げから何とか逃げ切って堂々1位!! キャリアが物をいったか!?



千葉県/くみみ  
岡山県/TAKO

**2位 マジックユーザー(1P) 76P**

惜しくも1位届かず!! しかし熱烈度はエルフにも負けてない!!



**3位 シーフ(1P) 40P**

**4位 シーフ(2P) 26P**

1Pと2Pの票があからさまに別れたキャラ。統一してたら1位だった? 女の子のあこがれの存在かも。1P2Pの表示がない場合は1Pに票を入れています。

東京部/宮須弥



常連のむむむさん、今まで以上の気合いが!! カラー投稿(投票)が多かったため、そのまま掲載したかったです。無念。



熊本県/むむむ太郎

- 5位** ファイター(1P) 13P
- 6位** ファイター(2P) 9P
- 7位** シン 4P
- 8位** 最初に会う店員 3P
- 9位** ドワーフ、クレリック 2P
- 10位** エザー・ホーデン 1P

結果はMユーザー以外、野郎どもの票があまり伸びなくて残念。

力作が多かったため、今回掲載できなかったハガキも次号紹介予定。さらに、D&Dでやりたい読者参加企画を募集します。下のイラストの住所まで送ってね。



### 特別企画

## ストシリーズ特集第6弾♥ パズルファイター移植決定おめでとう特集!!

まじまじ??早速ファンの期待に応えてくれたカプコンさんにヨロコビの念(?)を表し、パズルファイター特集いきましょー!!



岡山県/ゆうづきひかる

鹿児島県/ルナルナ



神奈川県/桜桃梅李



高知県/片岡正人



愛知県/水野広子



プレゼントは……  
ポスター or パズルの素  
引き続き ZERO2 おハガキ募集。ポスター5名、冊子3名に。

## 大ブツシュの部屋



福島県/南斗ボム



福岡県/G・B



愛知県/プレテター・ハンター

大ブツシュもおハガキが増えてきて、うれしい限りです。今回のおハガキ募集のあて先は上のR!★ひきたあさんのハガキに書いてある住所まで。夏休みが終わって、おハガキも少し減ってきたこの頃、試験もがんばりつつ、投稿もよろしくね!

## CYBERBOTS FULLMETAL MADNESS

## お待たせしました!! 告知!! サイバーボッツおハガキ募集!!

今回の当選者発表……ルナルナさん、ゆうづきひかるさん、桜桃梅李さん、片岡正人さん、水野広子さんにパズルの素をプレゼント。待っててね。なお、D&Dプレゼント当選者発表は次回行います。

移植が決定されてから約半年。そろそろ特集を組みたいなあなんて思う今日この頃。みんなも熱くたぎる想いをハガキに託してくれ!! お待ちしとります。



DUNGEONS&DRAGONS, SHADOW OVER MYSTRA, and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under license. ©1996 TSR INC. All Rights Reserved. ©1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.





SNKホームページ  
http://www.neogeo.co.jp

# The Future Is Now SNK WORLD '96

ここんところショーばかりで大変なシーズンです。今頃私はJAMMAショー。今回は新作をドローンと発表してます。目玉は「風雲STB」、格闘超タッグバトルです。そして「サムライスピリッツ天草降臨」を参考出展!! サムライはRPGだけではないのだ!!



SNKの梅本さん

## SNK INFORMATION

### 期待の新作、開発状況はどうか?



★リアルバウト 餓狼伝説  
9/20発売予定 完成度▶100%

ショーでは完璧版が出展され、プレイ待ちの列ができるほどの人気。ここで梅本さんより一言。「お買い得です。心からオススメできる1本、ここまで出来がいいのも拡張RAMのおかげです。ヨロシク!!」



★真説サムライスピリッツ 武士道烈伝  
来春発売予定 完成度▶?%

「1枚で2本のストーリーが楽しめるというお得さは魅力です。せっかく紹介した鈴音がSS版では入らないシナリオに変更されたのは残念ですが、ほかにも魅力的なキャラクターを随時紹介していきますので楽しみに。」

## 出版社対抗「KOF'96」大会結果報告!



★ザ・キング・オブ・ファイターズ'96  
発売日未定 完成度▶?%

「すでに発表しているとおり、拡張RAM対応ソフトということは確実。リアルバウトの出来を見ていただいても分かるように、移植度の高さは期待できますよ。」どれも期待度たっぷりのラインナップ。お目当てのソフトはどれかな?

### 行けなかったキミにも救いを…♥

行けなかった者どもよ!! 毎度おなじみ梅本さんが、今回もサタマガ読者のために「SNK特製バンフセット」をプレゼントしてくれたよ。これ1冊でSNKの最新作がチェックできるうえ、ファンアイテムとしても価値があるので必携だよ。

応募方法はSNKワールドへの意見やイラストを描いて、下のあて先に「バンフくれ」係と書いて9/27までに送ってね。抽選で10名にプレゼント。



## SNKふりーくすまとめて集え!! スペシャル版?! おハガキいっぱいアリガトウ!!

### サムスピ瓦版 Ver. 4.5



兵庫県/とらまる



奈良県/米屋



福岡県/ピッコロ



北海道/さいが氷子  
一番人気の京は、やはり欠かせない存在。何が破綻してるのかな?



KOF'96  
おハガキ  
大紹介!!

「96は  
いたどき  
まよ」

東京都/あくあ  
庄されているルガール。バイスが初々しい少年のようでたまらん♥



4コマ目の利他的なコスプレビッドが好き。

愛知県/メイヤー12



大阪府/まん吉



挑発のためにマイキャラにした編集もあるダス。

東京都/烏賊貴族



群馬県/ふじさき

かっこいいレオナ、ぜひ今度は2人も!

北海道/シー・キエン



同案多数でした。裏のイラストが♥

## 最強のNEO-GEO ゲーマーへの道

### ▼今回のお題:ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 指導:健崩

今回は俺とマチュアのCPU戦講座。俺は必殺技の葵花を連発するとよい。ジャンプC、キックからしゃがみB数発のあと葵花を。この技の3発目はCPUの多用するしゃがみガード不可なので当たりやすい。相手の起き上がりは跳び込むか、ふっとばし攻撃にキャンセルをかけて葵花がいい(中、ラスボスには通用しない)。

マチュアは跳び込みから連続技とふっとばし攻撃でOK。ジャンプB(2ヒット)から立ちB(2ヒット)へつなぎ、立ちBの2ヒット目にキャンセルをかけて必殺技のメタルマサカーを当てる。ダウンしないが、CPUが技をだした瞬間のリーチが長く、出が速いふっとばし攻撃を当てるのも有効。メタルマサカー→ふっとばし攻撃の連携が特に使える。これは対人戦でも有効で、CPU戦もこれで充分(中ボスは除いてだけ)。

## おはがきカモ〜ン

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町  
24-1 ソフトバンク株  
セガサターンマガジン編集部  
「SNKワールド'96」係までね。





PART 19

# Nude na HARD

N64を斬る！～その2～

## RISC全盛の時代到来！

CPUの設計思想として、すっかり主流となった感のあるRISCアーキテクチャ。3 DOのARMシリーズ(英ARM社)、サターンのSHシリーズ(日立)、プレイステーション(以下PS)、NINTENDO64(以下N64)に搭載された米MIPS社のRシリーズなど、気がつけばRISC型CPUの独壇場となっている。RISC型というのは、頻繁に使用する命令だけを選び、CPUとしての命令数を削減することでハードウェアを簡素化し、少ないトランジスタ数で高速な動作(処理)を狙ったものだ。ま、簡単に言ってしまうとこうなるわけだが、近頃のハイエンドRISCは、命令数が100を超えるものもざらで、集積トランジスタは数百万個、消費電力は数十ワットと、お世辞にも「縮小・単純化したCPU」とは言い難い。しかし、ゲーム機に搭載されているRISCプロセッサとなると話は別。3 DOのARM60、サターンのSH2、PSのR3000A、そしてN64のR4300iと、いずれも組み込み用途に開発、カスタマイズされたものだ。組み込み用RISCの特徴としては、媒体の電源コストを抑えるために低消費電力化を図り、1W前後で駆動するように設計されている。さらに、パッケージのピン数を少なくして、チップの製造費を安くする工夫もなされている。こうして、コストパフォーマンスに

前回に引き続き、N64のハードウェア像に迫る第2弾。今回はターゲットを絞り込み、CPUとRCPについてふれることにした。とくに、N64の強力なグラフィックス能力を支えるRCPの設計思想は、これからのゲーム機のスタンダードとなりうる要素がふんだんに盛り込まれ、いつの日か登場するであろう新たな家庭用ゲーム機の姿をおぼろげながらも想像させてくれる。さて、RCPとは!?

優れたSH2やR3000がサターンとPSの頭脳として活躍しているわけだが、ここに強力なライバルが出現した。N64に搭載された64ビットRISC「R4300」である。

## MIPSアーキテクチャ「Rシリーズ」の系譜

R4300がどうやって生まれたCPUなのか。まずは図1を見てほしい。これは、俗にRシリーズと呼ばれるRISCプロセッサで、米MIPS社が開発したオリジナルアーキテクチャのCPUだ。

R3000系は、32ビットRISCとして90年代前半のSGI製ワークステーションに搭載され、実績のあるCPUである。近年の集積技術により、CPUコアと周辺回路を組み合わせたASIC(アシック：特定用途向けのIC。カスタムチップ)への転用が盛んで、PSではR3000をコアにジオメトリ専用の演算器やモーションJPEGのデコーダ、バスコントローラ、DMAコントローラ、コントロールパッドとメモリカード用のシリアルポートコントローラなど、複数の機能を1チップのASICに集積している。

そしてN64に搭載されたR4300は、

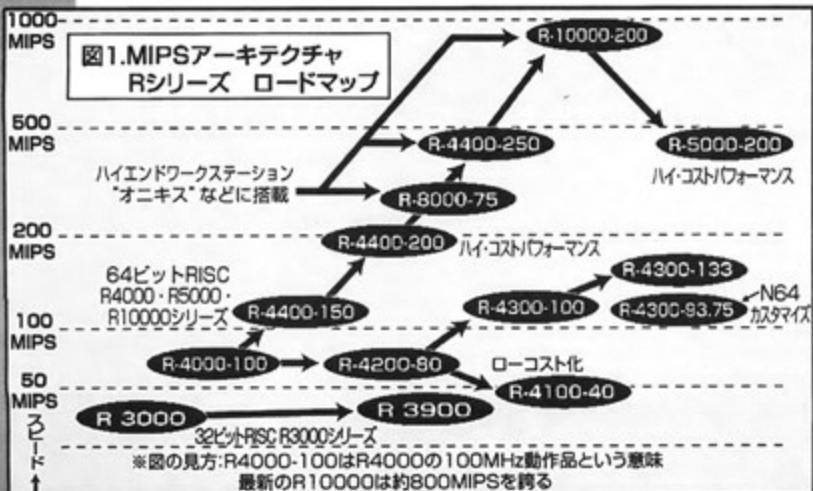
R4000から改良に改良を重ね、R4000の高速性を保ちながら低コスト化を実現した強力な組み込み用プロセッサだ。その動作スピードは93.75MHz、ゲーム機用CPU初の浮動小数点演算ユニット内蔵、整数演算能力は122MIPSで、SH2やR3000の約4倍にあたる演算能力を誇り、それにもかかわらず10万個ロット時で単価3500円(去年)という安さがウリだ。このローコストのカギは、外部バスを32ビットだけ引き出すことでパッケージのピン数を減らし、さらに、データバスとアドレスバスを多重させた「マルチプレクスバス<sup>※1</sup>」にすることで、大幅なピン数削減を達成している。そのため、R4300は64ビットCPUであるにもかかわらず、パッケージのピン数は120と、SH2よりも少ないのだから驚き(SH2は144ピン)。ちなみに、N64の主要デバイスを製造しているNECは、MIPS社のRシリーズの製造ライセンスを取得している。そのため、N64のCPUは「VR4300」というのが正しい。NECのRISCプロセッサの頭文字には「V」が付く。例えば、NECオリジナルRISCであるV810(PC-FXやバーチャルボーイに搭載)など。

## N64のキーデバイス！ RCP

「N64ってどこがスゴイの？」と問われたら、私は迷うことなく「RCP」と答えたい。主観的な見解かもしれないが、N64の強力なグラフィックスはRCP(リアルタイムメディア・コプロセッサ)のパワーによって作り出されるものに他ならないからだ。

図2は、RCPの内部ブロックで、チップ内はSP(シグナル・プロセッサ)とDP(ディスプレイ・プロセッサ)の2ブロックに大きく分類できる。

SPはMIPSアーキテクチャの32ビットCPUコア、16ビット固定小数点演算を8列同時実行できる500MIPSの積和演算器、演算器への命令プログラム(マイクロコード)を格納する命令用RAM 4Kバイトとデータ格納用RAM 4Kバイトで構成されている。この部分は、言わばジオメトリブロックで、ポリゴンの頂点座標や光源、Z値の計算などをし、より高精度な頂点座標の算出や色補間データの生成をするための画素分割処理「サブピクセル・ポジショニング」も行う。N64用ソフトの映像を見てもわかるように、ポリゴンがちらつかず、テクスチャが拡大さ

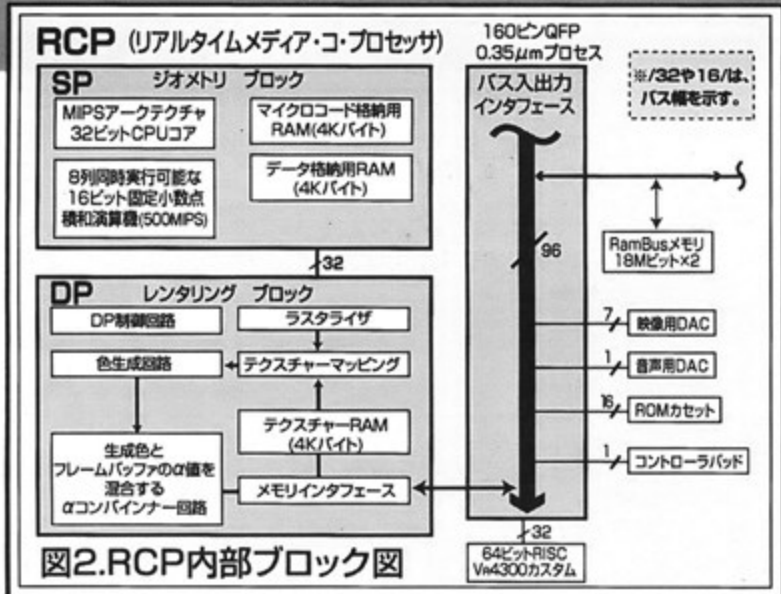


## ★用語解説★

※1 マルチプレクスバス  
通常のバスシステムは、メモリのアドレス指定や周辺回路の制御に使われるアドレスバスと、データの入出力に使われるデータバスがあり、それぞれ独立した信号線が出ている。例えば、アドレスバス32ビット、データバス64ビットの場合、信号線は最低でも96本必要になり、チップのピン数やチップ同士を接続するための信号線が増え、デバイスや基板のコストアップにつながる。  
マルチプレクスバスは、アドレスバスとデータバスを多重(共有)させることで、引き出す信号線の数を減らし、システム全体をコンパクトに安く設計できる。アドレスバス、

データバス共に32ビット幅であれば、バスを共有させることで信号線は32本だけで済む。アクセスの際は、アドレスバスとデータバスを時分割で切り替えるため、アドレスとデータバスの信号を同時にアクセスはできない。  
※2 ミップマッピング(ミップマップ)  
4倍、等倍、1/4といった具合に、複数のテクスチャデータを用意しておき、現在の表示率にもっとも近いテクスチャデータを使って画素補間をしながらテクスチャを貼る処理。極端な拡大時に画素が粗くなったり、縮小時に絵が潰れたりするのを防ぐ。4×4の行列演算をして、透視投影手法と組み合わせれば、速く小さな物体もキレイに描ける。





れても極端に画素(映像のドット)が粗くならないのはサブピクセルポジショニングによるサブピクセル演算のおかげだ。任天堂の発表によると、「1画素を縦横4分割処理できる」とのことなので、「マリオ64」のように低解像度モード(320×240ドット)表示であっても、SP内部では1280×960ピクセルで演算処理し、フレームバッファに書き込む時点で実際の表示解像度へ変換していると思われる。また、ADPCM方式の音源処理もSPが担当し、その際はサウンド用のマイクロコードに入れ替えてADPCMのデコードをするのだ。

SPの演算器は、命令用RAMに格納されているマイクロコードによってフレキシブルな処理が可能で、1/60秒ごとにさまざまなマイクロコードを入れ替えて処理できる。現在わかっているだけでも、ほとんどの処理を汎用レベルで使えるコードと、ポリゴン処理に長けたコード、2D処理向けのスプライトコード、そしてサウンド用コードがあるようだ。他のゲーム機の演算器が用途別に処理が固定されているのを思えば、N64の演算器はかなり自由度が高い。その気になれば、MPEG2のデコード用コードを作って、DVD並みの動画再生も可能らしいが、任天堂のソフトに対する思想やメモリ媒体の容量を考えると、MPEG2ムービーはないと見ていいだろう。もっとも、書き込み可能なDVDプレイヤーが2万円前後で供給できるご時勢が到来したら話は別だが……。そういう意味では、長いスパンで見れば、メモリ媒体を外付けするという設計コンセプトは賢いかもしれない。皆さんはどう思われるだろうか。

### 強力なレンダラー“DP”

SPと一緒にRCP内に集積されたDP。ここでは、SPでジオメトリ算出されたポリゴンなどの図形データとその座標値(ベクターデータ)をディスプレイの表示形式(ラスタデータ)にラスタライズ(変換)し、そのデータにテクスチャ(2D情報の絵柄や模様)を貼り付けたり色処理を行う“レンダリング”と呼ばれる部分だ。それと同時に、フレームバッファの制御も行う。

ラスタライズされたデータは、テクスチャマッピングを施し、色生成回路で作出した色とフレームバッファにあるα値(透明度)とを混合し、ディスプレイ表示するための画像データが完成する。あとはZ値を参照しながら画像データをフレームバッファへ書き込み、表示に至る。

ほかのゲーム機もこの例にもれず、同じような処理工程を経て画像表示されるのだが、N64のDPにしかない特徴(機能)として、ミップマッピング<sup>※2</sup>処理とそのためのテクスチャRAMの搭載、8ビット(256)階調の色混合(ブレンダー)があげられる。とくにブレンダーは強力で、サターンやPSが有する半透明機能とは役者が違う。半透明機能は、オブジェクトにセロファンを重ねたようなもので、あくまで背景オブジェクトと半透明オブジェクトの2D合成でしかない。だからサターンやPSでは、微妙な透明色を持った三次元物体の表示はできないが、N64のブレンダーはそれを可能としている。酷似した機能にαブレンディングというものがあるが、どうもそれとは少し違うようで、α値の指定が完全ではないら

## 『マリオ64』で見るN64の能力!



家庭用ゲーム機初搭載のZバッファの威力。マリオが木によじ登り、マリオと木が重なって交わり合っても互いのポリゴンは欠けない。画像の奥行き情報(Z値)を1ピクセル単位で持っているからこそなせるワザか。



テクスチャの模様が拡大されても、画素が粗くならない。ディスプレイへの表示は320×240ドットだが、サブピクセル(1280×960)レベルの演算によって色が滑らかされ、表示が滑らか(インターポレーション処理)。

500MIPSの強力な積和演算ユニットは、広範囲のポリゴンを正確に算出してくれる。クリッピング領域も非常に広い。手前から遠くまで、キレイにベースのかかった床の模様もN64ならでは。



しく、完璧な透明度を持つ三次元物体の表示はできないようだ。とはいえ、1ピクセルごとに色同士の混合や透明度を設定でき、αバッファを8ビット持っていることから、N64は256段階のカラー混合や透明度指定ができると見ていい。このブレンダーの能力だけに関しては、業務用のMODEL3(32階調)さえも凌いでいる(他の能力はMODEL3の足元にも及ばないが)。実際に「マリオ64」でも、クッパが吐く炎、煙、水面、霧、雲など、微妙な透明度を持たせたオブジェクト表現をさりげなく凝らし、オバケのテレサなんかは透明

状態からフワ〜と実体化する。と、N64の能力はこんなカンジだろうか。後発なハードなだけに、ハードウェアのポテンシャルはサターンやPSよりも高いと認めざるをえない。N64の開発に技術提携したSGI社のノウハウもしっかり生かされている。コレばかりはコンピュータハードの宿命だから仕方がない。あとはソフトの安定供給がカギとなりそうだが、ハードウェアのコラムなのでソフトのことを論ずることは避けておこう。とりあえず、N64普及の勝負は来年だと言えるのではないだろうか。

## ドクターKのHARDな日々

本業であるライターではなく、ハード屋さんになっている今日この頃。N64とサターンに強制ポーズを付けるために悪戦苦闘の日々が続き、脳細胞がヘタれぞみ。そんなバニクってる私に「セーラムーンミュージカル観に行こうよ」と知人からのお誘いがあり、抵抗はあったものの観に行きやした。ところが観てビックリ! すんげえ面白いんすよ奥さん! あっ、バカにしたね? 本を読んでいるアナタ! 私も知人に「一度観たら面白さがわかるから!」と言われつつ「どうせ、お子様が好きものなんだろうなあ」と不信感を抱いてたんですよ。でも、マジで良かった。TVアニ

メや原作よりも。「ああ、なんで早く観に行かなかったんだろう」と後悔しまくる私。音楽も劇場版「セーラムーン」のエンディング曲「Moon Revenge」を作曲した方が担当しているだけあって、雰囲気バッチリ(普通の人はわかんないやね)。観た次の日なんか、近所のショップにGO/してミュージカルのサントラCD買っちゃうして、ミョーに元気ハツラツ! この原稿もミュージカルの音楽を聞きながらの執筆です。おかげで、強制ポーズはまだ完成してません……。これでいいのか/まったくHARDじゃないぞ/ドクターKっていったい…。(ムダなスペース作りが得意なK)



全ソフトの"今"がわかる!

# セガサターンソフトデータバンク

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

—1994年11月24日～1996年9月6日—

ソフトが次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.40の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利はずだぞ。昔のソフトから、最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料に活用してみてね。

データバンクの  
見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に至っていないものは「-」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「-」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。また、②、③は、CDソフト2枚組、3枚組などを示しています。対応周辺機器の略記については、P.138の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
94年11月発売ソフト								
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.1257	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト(サン電子)	7800	ADV	8.0558	-	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.8277	-	
4	22日	麻雀情空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5467	-	
5	22日	TAMA	タイムワナー インタラクティブ	5800	ACT	5.3472	-	
94年12月発売ソフト								
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが...	セガ	7800	ADV	6.3813	-	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.4322	-	ハンドル
8	9日	クロックワークス ベルベール対戦型上巻	セガ	4800	ACT	7.4189	-	
95年1月発売ソフト								
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7891	7.0	タップ
10	27日	GOTHA 〜ヘイズマリア戦役〜	セガ	6800	SLG	6.1613	5.66	
95年2月発売ソフト								
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS〜スターに挑戦〜	セガ	8800	SPT	8.3876	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6056	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	7.5355	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチャーバイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.4183	7.33	18推
95年3月発売ソフト								
15	3日	ホホイッてへへれけ	サンソフト(サン電子)	6000	PUZ	5.3421	5.0	
16	10日	バンザードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7721	8.66	アナログ
17	10日	麻雀嵐流島	アスキー	6800	TAB	5.5	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.4433	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	光栄	8800	ETC	6.6461	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	データイースト	6800	TAB	7.5555	6.33	
95年4月発売ソフト								
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6683	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	光栄	8800	ETC	6.7058	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 〜私にきよならを〜	光栄	8800	ETC	6.25	6.33	
24	14日	榎木君棋	アスキー	7800	TAB	6.8636	6.66	
25	28日	アイトン・セナ パーソナルトーク 〜Message for the Future〜	セガ	8800	ETC	7.9591	6.0	
26	28日	三國志VI	光栄	14800	SLG	7.7627	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A-RPG	7.2249	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アステル	セガ	5800	ACT	7.0	5.33	
95年5月発売ソフト								
29	19日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2546	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PV	セガ	8800	TAB	8.504	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 クレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.154	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5619	4.66	ハンドル
95年6月発売ソフト								
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.2624	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト(サン電子)	8900	TAB	6.8437	7.33	マウス
35	16日	〜制服伝説〜 プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.6666	3.66	18推
36	23日	デジタルビートルズ3 グラディエーターズ	KAZE	5800	PIN	8.745	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜	セガ	5800	RPG	7.4091	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.2386	6.0	18推
95年7月発売ソフト								
39	7日	平成天才パカボン すすめ / パカボンズ	ゼネラル・エンタテインメント	4800	PUZ	6.6521	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.528	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.8548	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.314	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.6286	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.8295	6.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	4.1636	4.66	
46	28日	ゆみみみくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	8.3726	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.8606	8.0	②
48	28日	クロックワークス ベルベール対戦型下巻	セガ	4800	ACT	7.6137	6.0	
49	28日	THE野球拳スペシャル〜今夜は12回戦〜	ソシエック代官山	6800	ETC	7.1764	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3773	7.0	
95年8月発売ソフト								
51	4日	Race Drivin'	タイムワナー インタラクティブ	5800	RAC	5.8474	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀激戦地帯〜麻雀狂時代 センザアイドル編〜	マイクロネット	6800	TAB	2.95	4.0	18推
53	11日	卒業! ネット・ジュネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1769	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.6326	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.4679	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィールド	カプコン	5800	ACT	7.1673	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.7365	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A-RPG	6.7308	6.0	
59	11日	学校のコワイいわき 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	5.2553	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.6697	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A-RPG	9.045	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク/サムシンクソフト	6800	TAB	6.7586	6.66	
63	25日	ファイブボク外伝 プレイジントルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.566	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.85	5.33	
95年9月発売ソフト								
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.4285	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイニー	5800	SHT	9.122	8.66	
67	15日	将棋まつり	セガ	9200	TAB	7.878	6.66	
68	22日	ワールドアドバンス対戦型 傑作の戦場	セガ	7800	SLG	9.0313	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遠くなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.5296	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.3111	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社/BMGビクター	5800	PUZ	5.2333	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.5857	7.33	
73	29日	アイドル麻雀 スーチャーバイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.2805	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.1758	6.66	
75	29日	出たなツインビーキャッチャー! DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.6304	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.6441	7.0	
77	29日	宝蔵ハンター ライム Perfect Collection	アスマック	8800	ETC	8.2033	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.2452	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.3739	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.7796	6.66	マウス
81	29日	天地無用! 轟轟烈々! CD-ROM by SEGA SATURN	ユーメディア(アローマ)	7800	ETC	6.75	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ 〜華麗なる撃墜王〜	セガ	5800	SHT	6.543	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE! 〜悪夢の序章〜	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.9375	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の産土 ぼえぼえボエ	イマジニア	7800	TAB	4.1538	5.33	18推
95年10月発売ソフト								
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ザ・グレイアンダー〜	セガ	1280	ETC	7.7653	-	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブラリアント〜	セガ	1280	ETC	8.1842	-	
87	13日	ゲームの鉄人 THE上海	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	-	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	8.0312	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.7391	7.0	
90	20日	サンダー・ストーム&ロード・ブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.421	6.0	②、ハンドル
91	20日	とめがね麻雀対戦型 〜恋のてんばいびと〜	ソフトコンピュータエンタテインメント	6800	TAB	6.782	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	8.9536	8.0	
93	27日	ぶよぶよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.7417	7.0	マルチ
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.5384	6.0	マルチ



No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.238	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	6.9677	6.33	マルチ
97	27日	ハンクオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.6576	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜(限定販売)	小学館プロダクション	2000	ETC	5.0204	-	
99	27日	「占都物語」その1	CRI	5800	ETC	4.9	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガコミュニケーションズ	5800	ADV	-	5.33	18推、マウス
95年11月発売ソフト								
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	8.0676	7.66	ハンドル
102	3日	たたいま惑星開拓中!	アルトロン	5800	SLG	-	3.33	
103	10日	ばくばくニマル〜世界飼育選手権〜	セガ	4800	PUZ	8.2365	6.33	
104	10日	神KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.9185	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポर्टレートシリーズ〜結城晶〜	セガ	1280	ETC	7.875	-	
106	17日	バーチャファイターCGポर्टレートシリーズ〜氷川七瀬〜	セガ	1280	ETC	7.9642	-	
107	17日	RAY MANレイマンよ! エレクトーンを教へて!	UBIソフト	5800	ACT	7.56	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5689	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.512	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	-	5.66	
111	17日	おーちゃんのお給かきロジック	サンソフト(サン電子)	4900	PUZ	7.15	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.2053	8.0	
113	22日	キラキラナイト〜コンパイル・ウォリアーズ〜	サンソフト	5800	ACT	7.4307	5.66	
114	22日	オフワールド〜インターセプター エクストリーム	BMGビクター/グラフィティ	5800	SHT	6.7692	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.8571	5.0	
116	22日	ばっばらばおーん	エコーソフトウェア	4800	PUZ	-	4.33	
117	24日	バーチャコップ(銃闘争/ソフト単品)	セガ	7800/5800	SHT	9.1264	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セガ	8800	TAB	8.224	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ/セガ	5800	ACT	6.8113	7.0	
120	24日	金沢将棋	セガ	7900	TAB	8.2857	5.66	
121	24日	シュラール 〜始められし七つの光〜	メディアエンタテインメント	4800	ACT	-	5.33	
95年12月発売ソフト								
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.4749	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレムジャパン	5800	SPT	7.2592	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!! オール日本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.9	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポर्टレートシリーズ〜ウルトラ・ホークファイナル〜	セガ	1280	ETC	7.7	-	
126	8日	バーチャファイターCGポर्टレートシリーズ〜アキラ〜	セガ	1280	ETC	8.0588	-	
127	8日	BUG / ジャンルは、ぶんげいって、べつべつに	セガ	5800	ACT	5.6818	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	4.0666	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガコミュニケーションズ	5800	ADV	-	5.33	
130	8日	Girls in Motion Puzzle Vol.1	やのまん	5800	PUZ	7.2	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ばずるだま	コナミ	5800	PUZ	6.9322	6.66	
132	15日	グライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9095	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.3116	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	ビック東海	5800	SPT	8.2	7.33	マルチ
135	15日	クワックワーク ナイト〜ペパル〜の爆発〜	セガ	6800	ACT	7.9714	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.6666	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	6.9677	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.5	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	バック・イン・ビデオ	6800	RAC	5.9736	6.0	ハンドル
140	15日	結婚〜Marriage〜	小学館プロダクション	6800	SLG	3.5777	5.0	
141	15日	EMIT パリユース	光栄	15800	ETC	-	-	③
142	21日	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	グラムス	6800	SLG	7.0131	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.0232	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.5655	7.66	
145	22日	ゴジラ 一島復活	セガ	5800	SLG	7.5172	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	ナムコ	5800	RAC	6.5588	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.7142	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.7142	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8606	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.2048	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アーケシステムワークス	4900	SLG	8.0	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	-	4.33	マウス
96年1月発売ソフト								
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9081	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロナット	8800	TAB	3.5	4.66	18推
155	19日	クリエーション	データイースト	6800	SHT	7.3333	6.0	②
156	19日	必殺バチンココレクション	サンソフト(サン電子)	6800	TAB	-	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.6174	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4878	8.0	マルチ
159	26日	でろ〜んでろ〜	テクモ	5800	PUZ	7.4111	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポर्टレートシリーズ〜響〜	セガ	1280	ACT	8.1578	-	
161	26日	バーチャファイターCGポर्टレートシリーズ〜オラフ〜	セガ	1280	ETC	7.5869	-	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
96年2月発売ソフト								
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	7.1818	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ソーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.6666	5.66	マウス
164	2日	NNKU - 忍空 〜強気な奴等の大進軍〜	セガ	5800	ACT	5.8	6.0	
165	9日	天地無用 / 魅術温泉湯けむりの旅	ユーメディア(アローマ)	8900	ADV	6.8333	5.0	②、18推
166	9日	PDウルトラマリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.3801	6.0	
167	16日	ROBO・PIT(ロボ・ピット)	アルトロン	5800	ACT	7.5312	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	-	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電機工場	8800	ADV	-	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	9.0426	9.0	
171	23日	リーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	6800	SLG	8.398	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	7.3333	6.33	
173	23日	提督の決断II	光栄	10800	SLG	7.3636	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークII	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	7.1162	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.6666	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル グロッキーズ(通信ケーブル別売/ソフト単品)	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.4	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	6.238	6.66	
178	23日	くるりんPA /	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.2105	6.66	
179	23日	料理の鉄人〜キッチンスタジアムア〜	HAMLET(博報堂)	5000	ETC	-	5.66	
180	23日	ロジックバズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	-	5.33	マウス
181	23日	おまかせ / 遊樂業(セイバース)	セガ	5800	ADV	8.6111	7.33	
96年3月発売ソフト								
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2329	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	8.0427	7.66	
184	1日	GOTHA II・天空の騎士	光栄	6800	SLG	7.4814	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポर्टレートシリーズ〜カズマ〜	セガ	1280	ETC	7.5151	-	
186	1日	バーチャファイターCGポर्टレートシリーズ〜ジュリア〜/マタワイルド〜	セガ	1280	ETC	7.2682	-	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 渡倉大介	ファンハウス	5800	ETC	-	-	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター/グラフィティ	5800	SLG	7.7858	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	ハトラ	5800	PUZ	7.3478	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.1923	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9472	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFION THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SHT	9.0549	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5833	7.33	X
194	15日	リングル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A-RPG	7.5802	6.66	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5800	SPT	4.8181	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターII ムービー	カプコン	6800	ETC	-	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.9375	5.0	
198	15日	ZORK I	翔泳社	5800	ADV	-	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	02クラブ/ブイ・アイ・ビー	6800	QIZ	5.0588	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.9444	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	5.0526	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.9	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	5.9583	6.0	マウス
204	22日	バンソアードラゴンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2211	9.66	
205	22日	水滸演武〜風雲再起〜	データイースト	5800	ACT	7.971	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.7931	7.66	
207	22日	My Best Friends -vs. アンドロイド-	アトラス	6800	PUZ	7.5555	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.5581	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	-	5.0	
210	22日	エアーマネジメント96	光栄	8800	SLG	7.4666	6.66	
211	22日	ISTO E ZCO 〜ジコ〜の考えるサッカー〜	MIZUKI	5800	ETC	-	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.7584	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.6758	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.5539	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリクスSpecial	光栄	7800	SLG	8.1265	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.454	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	7.925	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.6086	6.66	
219	29日	真実を語れSpecial(プレミアムソフト単品)	メディアクエスト	8800/5800	TAB	7.3351	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.5161	6.66	
221	29日	くっすんおふよよS	エタシング	6800	PUZ	6.8	6.33	
222	29日	HORROR TOUR (ホラーツアー)	オー・シー・シー	5800	ADV	4.9375	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	-	5.66	
224	29日	WORLDUP GOLF IN ハイブッ トリビュート	ソフビエンターナショナル	5800	SPT	-	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップS(X指定)	日本システム	6800	TAB	5.1666	4.66</	



No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
230	29日	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイトジャパン	5800	SPT	—	6.66	マルチ
95年4月発売ソフト								
231	5日	2度あることはサンドアール	CRI	5800	ETC	8.1413	7.33	
232	5日	七つの秘蔵	光栄	7800	ADV	7.9393	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・ブルミール	キッド	5800	ADV	7.3168	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテインメント	1980	ETC	7.1881	—	マルチ
235	5日	鉄球 ～TRUE PINBALL～	ギャガコミュニケーションズ	5800	PIN	—	6.0	
236	19日	3×3 EYES ～吸精公主～S	日本クリエイティブ	7300	ADV	8.3571	7.0	③
237	19日	エンジェルゲイズI 秘蔵子 恋の予言 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	—	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	3.0	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	—	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.8074	7.66	X
241	26日	THOR～精霊王記伝～	セガ	5800	A-RPG	8.5744	8.0	
242	26日	アイレム アークードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	4.0	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.7187	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.4341	7.0	マウス
245	26日	首領蜂(ドンパチ)	アトラス	5800	SHT	7.0697	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.7111	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ	7800	TAB	9.2151	8.33	②、X
248	26日	美少女パラディゲームラピュラスパニック	BMGビクター/読泳社	5300	TAB	—	4.66	
249	26日	ゲンウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフビビジョンインターナショナル	6800	ACT	—	5.0	
251	26日	レポリューションX	アクレイトジャパン	5800	SHT	—	4.33	18推、マウス
95年5月発売ソフト								
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ～天下の天使たち～	ソフトエビータエンタテインメント	5800	TAB	8.0809	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	フィネット	5800	ETC	7.5394	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.6964	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅢ	セガ	8800	TAB	7.9527	7.33	X
256	24日	FEDA-リメイク/エンブレムオブジャスティス	やのまん	6300	SLG+RPG	7.9436	5.66	マウス
257	24日	実戦 バチスロ必勝法/3	サミー工業	6800	TAB	—	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿願がタントアール	セガ	4800	QZ+PUZ	6.9195	6.66	
259	24日	メタルブラック	ピング	5800	SHT	8.5074	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命の憶念はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	—	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.4885	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶコンプリート	データイースト	6800	RPG	7.9411	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスプレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	7.5875	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.4025	7.33	
96年6月発売ソフト								
266	7日	グライアスII	タイマー	5800	SHT	6.8333	5.33	
267	7日	HYPER REVERTION(ハイパーリヴァンション)	テクノソフト	5800	SHT	—	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガコミュニケーションズ	5800	SHT	7.5	7.33	
269	14日	ビッグザック/侍魂大戦 エルゴムヒーローズ	アスク講談社	5800	ETC	—	7.0	
270	14日	空行写真～舞った少女たちの見たモノは～	イマジニア	6800	ADV	—	4.33	18推
271	14日	痛快/スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	—	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ピング	5800	SHT	—	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	7.8878	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイトジャパン	5800	ACT	—	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.7583	7.66	
276	28日	銀狼伝説3 一途なる闘い	SNK	6800	ACT	6.4117	6	
277	28日	麗生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	8.1428	7	18推
278	28日	井出洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	—	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	ソフトエビータエンタテインメント	2480	ETC	6.1111	—	
280	28日	必殺/	バンダイビジュアル	5800	ACT	—	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター/POW	5800	ETC	—	6.0	
282	28日	大牌客(DAITORIDE)	メトロ	5800	PUZ	—	6.66	
283	28日	探偵兄弟劇場第一巻 麻雀編	ユーメディア(アローマ)	5800	TAB	—	6.0	
96年7月発売ソフト								
284	5日	NOBODY(ノブディ)伝説のヒーロー 異変/ソフビ	セガ	7800/5800	ACT	9.429	9.66	マルチ
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	7.6875	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテインメント	1980	ETC	6.22	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.7692	7.66	
288	12日	AQUAZONE for Saturn	9003, inc	5800	SLG	—	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	—	4.66	
290	12日	デスロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	—	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	バック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5.0	
292	12日	WIPEOUT(ワイプアウト)	ソフトバンク	5800	RAC	7.9	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.5161	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.2919	7.33	マルチ、モデム
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	—	5.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
296	19日	SEGA AGES VOL.2 ノースベースハリヤー (3アクションスティック同梱/ソフビ商品)	セガ	9800/3800	SHT	8.716	8.0	7+2, マルチ
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～(デラックス版/スペシャル版)	コナミ	9800/9800	SLG	8.8609	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	②、18推
299	26日	パズルポブル2X	タイトー	5800	PUZ	8.3846	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.4307	8.66	
301	26日	時空探偵00～Xのローレライ～	アスキー	6800	ADV	—	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	—	5.0	
303	26日	ブラドルディスク Vol.1 木下優	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
96年8月発売ソフト								
304	2日	激烈バチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイトジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	—	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	—	6.33	
308	9日	レッスルマニア・ジ・アークードゲーム	アクレイトジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコーソフト(エコー)	5800	SHT	—	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK/ADK	5800	ACT	—	8.0	
312	9日	間級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	9.0378	7.0	18推、マウス
313	9日	アルトオデッセイ伝説 LEGEND OF ELDEAN	サン電子(サンソフト)	6500	RPG	7.7448	5.0	
314	9日	新型くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	—	7.0	
315	9日	NIGHTTRUTH(ナイトトルース)Explanation of the paranormal #1 謎の量!	ソフトエビータエンタテインメント	6800	ADV	—	5.33	②、18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	—	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	バイオニアLDC	6900	ADV	8.5714	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	—	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	東	6800	TAB	—	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	—	6.0	
324	23日	駿才一騎馬データSTABLE-	ナグザット	8800	ETC	—	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	—	6.33	
326	23日	トーナメントリーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	—	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 激闘Special	ナグザット	5800	TAB	—	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジュイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	9.5404	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイトジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トロロジー	アクレイトジャパン	5800	SHT	—	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイトジャパン	5800	SPT	—	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	—	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A-RPG	—	7.0	マルチ
335	30日	オリビックサッカー	コナミ/ソフビエンタテインメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	ブラドルディスク Vol.2 内山美紀	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
337	30日	テリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	—	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	バック・イン・ビデオ	6800	RAC	—	5.33	ムービーカード
96年9月発売ソフト								
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	—	3.0	
340	6日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	—	6.0	
341	6日	闘魂闘(スライム)伝説(ソフビ同梱/ソフビ商品)	テクノソフト	8800/5800	SHT	—	5.66	通信ケーブル

**なんでもデータバンク**

**サターンソフト人気ジャンルは?**

サターンソフトで人気のある(読者評価の高い)ジャンルははたしてどれか? というので、今回は、全ソフトの中から、ジャンル別に読者レースの平均点を出して、ジャンル別に順位づけをしてみたのだ。ちなみに下でいう本数は、オッズの出ているソフトの本数なのであしからず。で、結果のほうは1位RPG、2位テーブル、3位シューティングと意外な結果に。でも意外と差は少ないかも……?

順位	ジャンル	全ソフト平均点	本数	代表作
1	RPG	7.8148	12	魔法騎士レイアース
2	テーブル他	7.8147	36	アイドル雀士スーチーパイII
3	シューティング	7.7048	27	パンツァードラグーンツヴァイ
4	シミュレーション	7.5918	31	ワールドアドバンス大戦略
5	アクション	7.393	41	バーチャファイター2



## データバンクINDEX

こちらは前ページにリスト化されているサターンソフトを、50音順で発売済みタイトルすべてを整理したものだ。まずはここで探し

たいタイトルを探し出し、その右にある“ソフトNo.”で検索してみよう。“ソフトNo.”は、タイトルの横に発売順であるぞ。

50音	タイトル	ソフトNo.
あ	アーサーとアスタロトの謎魔界村	333
	アイドル雀士スーチャーバイSpecial	14
	アイドル雀士スーチャーバイRemix(限定販売)	73
	アイドル雀士スーチャーバイII	247
	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	60
	アイドル麻雀ファイナルロマンスRプレミアムパッケージ	264
	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	193
	アイドル麻雀 パーナトルーク~Message for the Future~	25
	アイドル麻雀 クラシック	242
	AQUAZONE for SEGA Saturn	288
	アクアワールド 海美物語	289
	アメリカ横断ウルトラクイズ	95
	アルバートオデッセイ外伝~LEGEND OF ELDEAN~	313
	アローン・イン・ザ・ダーク2	177
	アンジェリックSpecial	215
い	イエローブリックロード	330
	ISTO E ZICO~ゼーゴの考えるサッカー~	211
	一発逆転~ギャンブルキングへの道~	281
	井出洋介名人的新実戦麻雀	278
う	ヴァーチャルハイドライド	27
	ヴァンパイア ハンター	170
	Wizards' Harmony	151
	ウィザードリィVI & VII コンプリート	262
	ウイニングポスト2	206
	ウイニングポストEX	54
	ウイングアームズ~華麗なる撃墜王~	82
え	AI将棋	62
	エアーマネジメント'96	210
	永世名人	80
	エイリアン トリロジー	331
	X JAPAN Virtual Shock 001	88
	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	112
	NFLクォーターバッククラブ'96	230
	NBA JAM トーナメントエディション	123
	F-1 Live Information	101
	EMIT Vol. 1 ~時の道子~	19
	EMIT Vol. 2 ~命がけの旅~	22
	EMIT Vol. 3 ~私にさよならを~	23
	EMIT パリユース	141
	エンジェルバディVol.1 坂本まゆみ 恋の予感 In Hollywood	237
お	おーちゃんのお絵かきロジック	111
	オプティム・ドインターセプター エクストリーム	114
	おまかせ! 退魔屋(セイバース)	181
	オリンピックサッカー	335
か	海底大戦争	137
	カオスコントロール	152
	椿木将棋	24
	金沢将棋	120
	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	31
	ゲーティアン ヒーローズ	158
	学校の怪談	42
	学校のコワイウわさ 花子さんが来た!!	59
	銀狼伝説3 通かなる闘い	276
	GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT	192
	ガンバード	133
き	輝水島伝説アスタル	28
	機動戦士ガンダム	143
	きんぎょくパニール・ブルミエール	234
	球転界	64
	Cubic Gallery	253
	キング・オブ・ボクシング	89
	ギャラクシーファイト~ユニバーサル・ウォリアーズ~	113
	GALJAN	322
<	QUANTUM GATE I ~悪夢の序章~	83
	空想科学世界ガリバーボーイ	208
	QUOVADIS(クオヴァディス)	142
	クリーチャーショック	155
	課兄弟劇場第一巻 麻雀篇	283
	くるりんPA!	178
	クロックワークス	317
	クロックワーク ナイト〜ペナルティの大冒険・下巻~	48
	クロックワーク ナイト〜ペナルティの大冒険・上巻~	8
	クロックワーク ナイト〜ペナルティの福袋~	135
	くっすんおよぼS	221
	グラティウス DELUXE PACK	216
	グランセイザー	32
	グレイテストナイン'96	293
け	慶応遊撃隊 活劇編	254
	結婚~Marriage~	140
	結婚前夜	98

50音	タイトル	ソフトNo.
け	GAME-WARE VOL.1	235
	GAME-WARE VOL.2	286
	ゲームの達人	34
	ゲームの達人2	203
	ゲームの達人 THE 上海	87
	ゲイルレーサー	7
	激烈バチンカーズ	304
	月花舞姫~TORICO~	273
	ゲックス	226
	ゲンウォー	249
こ	GOTHA~イスマイリア戦役~	10
	GOTHA II~天空の騎士	184
	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	79
	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	29
	ゴジラ 列島襲撃	145
さ	SIDE POCKET 2 ~伝説のハスラー~	20
	サイバードール	307
	サイベリア	168
	3x3 EYES~吸精公主~S	231
	サターンボンバーマン	294
	三國志IV	26
	三國志英傑伝	220
	サンダーstorm & ロードブラスター	90
	サンダーホークII	174
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	212
	The PSYCHOTRON	100
	The Tower	183
	ザ・ハイパーゴルフ~デビルズコース~	134
	ザ・ホード	188
	THE MAKING OF NIGHTTRUTH(限定販売)	279
	THE野球選手スペシャル~今夜は12回戦~	49
し	シーバース・フィッシング	172
	四柱推命ピタグラフ	175
	疾風魔法大作戦	268
	シムシティ2000	76
	シャイニングウィズダム	58
	上海 万里の長城	13
	シュラール~秘められし七つの光~	121
	駿才一騎馬デュークSTABLE	324
	将棋まつり	67
	昇龍三國演義	295
	新型くるりんPA!	314
	新世紀エヴァンゲリオン	182
	真説・夢見館 扉の奥に誰かが...	6
	新・忍伝	37
	神秘の世界エルハザード	318
	真・女神転生 デビルサマナー	149
	真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	244
	真・女神転生 デビルサマナー スペシャルボックス	309
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	171
	時空探偵DD~謎のローレライ~	301
	実況!ワフプロ野球'95 開幕版	50
	実戦 バチスロ必勝法/3	257
	実戦麻雀	65
	ジャパン スーパー パス クラシック'96	323
	ジュニアバズーカ	250
す	スーパーリアル麻雀PV	255
	スーパーリアル麻雀PV	30
	スーパーリアル麻雀グラフィティ	118
	水滸演武	55
	水滸演武~風雲再起~	205
	スチームギア★マッシュ	78
	鋼鉄軍団(スティールダム)	341
	STRIKER'96	332
	ストライカーズ1945	275
	ストリートファイターII ムービー	196
	ストリートファイターZERO	157
	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	56
	スナッチャー	217
	3D Lemmings	325
せ	~制限伝説~プリティファイターX	35
	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	94
	SEGA AGES VOL.1 / 宿題がタントアール	258
	SEGA AGES / スペースハリアー	296
	セガリール・チャンピオンシップ	150
	「占都物語」そのI	99
	戦術将棋	110
	ソード&ソーサリー	261
そ	卒業 II ネオ・ジェネレーション	53
	ソニックウィングス スペシャル	285

50音	タイトル	ソフトNo.
そ	ZORK I	198
た	タイマーチェイスH.Q. プラスS.C.I.	316
	タイタンウォーズ	239
	たがいま惑星開拓中!	102
	TAMA	5
	誕生S~Debut~	277
	DARKSEED	40
	ダークセイバー	334
	ダイダロス	18
	大津峠(DAI-TORIDE)	282
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	ドラリアスII	266
	ドラリアス外伝	132
ち	ちびまる子ちゃんのお戦艦ぼすだま	130
	超兄貴~究極...男の逆襲~	228
つ	痛快!スロートシューティング	271
て	テマパーク	144
	提督の決断II	173
	鉄球~TRUE PINBALL~	236
	テトリスプラス	337
	テレビアニメ! スラムダンク I Love Basketball	57
	天地無用/ 秘宝奪取(2CD-ROM for SEGA SATURN)	81
	天地無用/ 秘宝奪取温泉湯けむりの旅	165
	天地を喰らう! ~赤虎の戦い~	340
	Dの食卓	47
	デイトナUSA	21
	デカスリート	287
	デジタルピンボール~ラストグラフィエーターズ~	36
	デス クリムゾン	310
	デススロット 陽都都市からの脱出	290
	DEATH MASK	169
	出たな!ツインビーヤッピー! DELUXE PACK	75
	Defcon 5	263
	DX人生ゲーム	136
	でろ~んでろでろ	159
と	トーナメントリーダー	326
	THOR~精霊王紀伝~	241
	時KING THE SPIRITS	104
	闘神伝S	119
	ときめき麻雀グラフィティ~年下の天使たち~	252
	ときめき麻雀グラフィティ~恋のてんばいびート~	91
	ときめきメモリアル~forever with you~	297
	特捜機動隊ジェイスワット	316
	同級生 II	328
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	首領蜂(ドンバチ)	245
な	NIGHTS(ナイツ)	284
	NIGHTTRUTH-Explanation of the Paranormal-劇「闇の扉」	315
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘蔵	233
に	2度あることはサンドアール	232
	NINKU~忍空~極気な奴等の大衝突!	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望 リターンズ	223
	野良英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	ハートビートスタンプ	339
	ハイオクタン	209
	ハイパー 3D対戦バトル グロッキーズ	176
	HYPER REVERTION(ハイパーリヴァンション)	267
	ハットトリックヒーローズ	128
	ハンゴングP'95	97
	犯罪写真~誘われた少女たちの見たものは?~	270
	バーチャコップ(銃同種/ソフト単体)	117
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイターCGボートレースシリーズ~ホグフィールド~	125
	バーチャファイターCGボートレースシリーズ~影丸~	185
	バーチャファイターCGボートレースシリーズ~サライアント~	85
	バーチャファイターCGボートレースシリーズ~皇帝~	160
	バーチャファイターCGボートレースシリーズ~ジャック・マクドナルド~	186
	バーチャファイターCGボートレースシリーズ~ジャッキー・フィアット~	86
	バーチャファイターCGボートレースシリーズ~バイ・チェン~	106
	バーチャファイターCGボートレースシリーズ~超域品~	105
	バーチャファイターCGボートレースシリーズ~テラ・チェン~	126
	バーチャファイターCGボートレースシリーズ~オハラ・フェル~	161
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオーブンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャルレーシング セガサターン	146
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ばくばくアニマル~世界飼育係選手権~	103
	爆れつハンター	243
	BUG / ジャンプして、ぶんづけちゃって、べっちゃんこ	127

50音	タイトル	ソフトNo.
は	バトルモンスタース	33
	バズルボブル 2X	299
	ばっばらばおーん	116
	パンソードラゴン	16
	パンソードラゴン ツヴァイ	204
ひ	必殺!	280
	必殺!バチンココレクション	156
	日付けの思い出+恋の GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	131
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール'96	214
	美少女バレーゲーム ラビュラスパニック	248
	ビッグ撃! バチスロ大戦略 ユニバーサルミュージアム	269
	BIG HURTベースボール	305
	PDウルトラマンリク	166
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	フューチャークリスマス	129
	ファイティングバイバース	63
	ファイブ外伝 プレイジングトルネード	329
	フィッシング甲子園	202
	FIFAサッカー'96	195
	フューダメイノ/エンブレム・オブ・ジャスティス~	256
	ブラックファイアー	148
	ブルーシード~奇福樹秘録~	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru!	71
	ブレインバトルQ	197
	ふはふは通	93
	ブラドルDISK Vol.1 木下俊	303
	ブラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	プリンセスメーカー2	92
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321
	プロ麻雀 極S	153
へ	平成天才バカボン すずめ/バカボンズ	39
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS~スタジアムに挑戦~	11
ほ	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ホラーツアー	222
	本格プロ麻雀 激闘Special	327
	Body Special264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	306
	ポポイっとへべれけ	15
ま	麻雀海軍物語~麻雀狂時代 セクシーアイドル編~	52
	麻雀激流島	17
	麻雀狂時代 コギャル放課後編(絶版)	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀情空・天竺	4
	麻雀同級生Special	219
	麻雀ハイパーアクションR	190
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends~st. アンドリュー女学園編~	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ(2CD-ROM)アパレル・ジャーナルの35周年	61
	魔法騎士レイアース	319
	マスターズ 通かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の雀士 ぼえぼえエミ	8
み	MYST	24
め	メタルファイター~MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
も	モータルコンバットII 完全版	227
	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	115
ゆ	ゆみみみくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ 生命40周年はかなる旅	260
	RAMPO	12
り	リグロード サージ	43
	リターン・トゥ・ソーク	163
	料理の鉄人~キッチンスタジオムツアー~	179
	リング・リバー・ストーリー	194
る	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
れ	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンよ!エレクトーンを救え!	107
	レイヤーセクション	66
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レポリュションX	251
ろ	ロードランナー	302
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロックバズル レインボータウン	180
	ロックマンX3	246
	ROBO-PIT(ロボ・ピット)	167
わ	ワールドアドバンス大戦略~鋼鉄の戦風~	68
	ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル	191
	WORLD CUP GOLF~IN ハイアット ドラビーター~	224
	ワールドヒーローズスーパーフェクト	311
	WIPEOUT(ワイプアウト)	292
	湾岸デッドヒート	139
	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	338
	WarChai Connection	3



# 新作ソフト

## NEW SOFT SCHEDULE

# スケジュール

### スケジュール表の見方

[ジャンル]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/A・RPG…アクションロールプレイング/QIZ…クイズ/EDU…エデュテイメント/MOV…インタラクティブムービー/ETC…その他  
 [対応機器] ハンドル…レーシングコントローラー/マウス…シャトルマウス/マルチ…マルチターミナル6/アナログ…アナログミッションスティック/ケーブル…対戦ケーブル/マルコン…セガマルチコントローラー

[年齢制限など] 18推…18歳以上推奨/X…X指定/②、③などは2枚組、3枚組を表します。  
 [その他] ★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

# SEGA SATURN 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
9月	13日 ウルトラマン図鑑	6,800円	講談社	ETC	ムービーカード
	13日 ボリスノーツ	6,800円	コナミ	ADV	③
	13日 エンジェルパラダイス Vol.2 世界公生 いっしょにいたい in Hawaii	5,800円	サミー工業	PUZ	
	14日 ストリートファイターZERO 2	5,800円	カプコン	格闘ACT	
	20日 SEGA AGES/アウトラン	3,800円	セガ	RAC	ハンドル, マルコン
	20日 女子高生の放課後...ふくんバ	4,980円	アテナ	PUZ	
	20日 リアルバウト銀狼伝説(RAM同梱)	8,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	20日 Destruction Derby(デストラクションダービー)	5,800円	ソフトバンク	RAC+ACT	
	20日 機動戦士ガンダム外伝II 戦慄のブルー	4,800円	バンダイ	SHT	
	27日 サクラ大戦(ソフト単品)	6,800円	セガ	ADV	②、マウス
	27日 サクラ大戦(特別限定版)	8,800円	セガ	ADV	②、マウス
	27日 SEGA AGES/アフターバーナーII	3,800円	セガ	SHT	アナログ, マルコン
	27日 セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	5,800円	セガ	RAC	ハンドル, マルコン
	27日 マジカルドロップ2	5,800円	セガ	PUZ	
	27日 グッドアイランドカフェ・飯島愛	5,000円	インナーブレイン	ETC	
	27日 三國志V	9,800円	光荣	SLG	
	27日 ときめきメモリアル対戦ばずるだま	5,800円	コナミ	PUZ	
	27日 ブラドルDISC Vol.3 大島朱美	3,000円	SADA SOFT	ETC	
27日 めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	5,800円	SharRock	TAB	18推	
27日 ホーンテッドカジノ	7,900円	ソシエッタ代官山	TAB	③、X	
27日 闘神伝URA	5,800円	タカラ	格闘ACT		
27日 サンダーフォース ゴールドバック1	4,800円	テクノソフト	SHT		
27日 actua SOCCER	5,800円	ナグザット	SPT		
27日 平和パチンコ総選挙	7,800円	ナグザット	ETC		
27日 麻雀四姉妹 若草物語	8,800円	ナグザット	TAB	X	
27日 奥寺康彦の世界をめざせ/ツッカーキッズ(入門編)	4,800円	富士通バックス	ETC	マウス	
27日 ギャルズバニックSS	6,800円	毎日コミュニケーションズ	A・PUZ		
10月	4日 カオス コントロール リミックス	4,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	マウス、銃
	4日 アンジェリックSpecialプレミアムBox	8,800円	光栄	SLG	
	4日 ウイニングポスト2 プログラム'96	6,800円	光栄	SLG	マウス
	4日 麻雀大会II Special	6,800円	光栄	TAB	
	4日 Turf Wind'96~武豊 競走馬育成ゲーム	6,800円	ジャレコ	SLG	
	4日 ★GAME WARE vol.3	1,980円	ゼラルエンタテインメント	ETC	
	4日 伝説のオウガバトル	5,800円	リバーヒルソフト	S・RPG	
	10日 マイティヒット	5,800円	アルトロン	SHT	銃
	10日 バップブリーダー	5,800円	サイ・メイト	SLG	
	11日 ぎゅわんぷらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	6,800円	ゲームアーツ	TAB	
	18日 Jewels of Oracle オラクルの宝石	5,980円	サンソフト	PUZ	マウス
	25日 ワールドシリーズベースボールII	5,800円	セガ	SPT	
	25日 シェルショック	5,800円	EAV	SHT	
	25日 ブラドルDISC Vol.4 コスプレクイーン	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	25日 マスターオブモンスターズ ネオ・ジェネレーションズ	6,800円	東芝EMI	SLG	
	25日 ズープ	4,800円	メディアクエスト	A・PUZ	
	下旬 本場4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ボン	7,800円	ビデオシステム	TAB	
	未定 スターファイター3000	6,800円	イマジニア	SHT	
未定 アースワームジム2	5,800円	タカラ	ACT		
未定 サンダーフォース ゴールドバック2	4,800円	テクノソフト	SHT		
未定 怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV		

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
10月	未定 TRY RUSH DEPPY	5,800円	日本クリエイト	ACT	
	未定 BATSUGUN	5,800円	バンプレスト	SHT	
	未定 ラングリッサーII(スペシャルパッケージ)	6,200円	メサイヤ	SLG&RPG	
	未定 エターナル・メロディ	5,800円	メディアワークス	SLG	
	未定 ブレインデッド13	未定	コナツツジジャパン エンターテイメント	ETC	
11月	1日 リグロード サーガ2	5,800円	セガ	S・RPG	
	1日 LULU	4,800円	セガ	ETC	マウス
	1日 セクシーパロディウス	4,800円	コナミ	SHT	
	15日 FIST	6,800円	イマジニア	格闘ACT	
	15日 ★ブラッドファクトリー	5,000円	インタープレイ/EAV	A・SHT	
	15日 デジタルピンボール ネットロミコン(仮称)	5,800円	KAZE	ETC	
	15日 風水先生	5,800円	HAMLET(博報堂)	SLG	
	22日 AQUAZONEオプションディスク Vol.1(仮称)	2,000円	セガ	SLG	
	22日 AQUAZONEオプションディスク Vol.2(仮称)	2,000円	セガ	SLG	
	22日 AQUAZONEオプションディスク Vol.3(仮称)	2,000円	セガ	SLG	
	22日 AQUAZONEオプションディスク Vol.4(仮称)	2,000円	セガ	SLG	
	22日 AQUAZONEオプションディスク Vol.5(仮称)	2,000円	セガ	SLG	
	29日 西暦1999 ファラオの復活	5,800円	BMGビクター/ロボミ	ACT	
	下旬 ブラドルDISC Vol.5 レースクイーン	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	下旬 探偵神宮寺三郎~未完のルポ~	5,800円	データイースト	ADV	
	下旬 対局将棋 極II	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	下旬 美少女戦士セーラームーンSuperS~Various Emotion~	5,800円	エンジェル	格闘ACT	
	未定 SEGA AGES/地下にイチダントアール	4,800円	セガ	QIZ	
	未定 デイトナUSA~Circuit Edition~	5,800円	セガ	RAC	モテム, ハンドル
	未定 ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	5,800円	セガ	SPT	マルチ
	未定 IRON MAN/XO	5,800円	アクレイドジャパン	ACT	
	未定 ★NFLクォーターバッククラブ'97	5,800円	アクレイドジャパン	SPT	
	未定 戦国ブレード	6,800円	アトラス	SHT	
	未定 ★ブリクラ大作戦	6,800円	アトラス	A・SHT	
	未定 ぱにっくちゃん	6,800円	イマジニア	ADV	
	未定 メルティランサー~銀河少女警察2086~	7,800円	イマジニア	SLG	
	未定 大運動会	5,800円	インクメントP	SLG	
	未定 NHL パワープレイ'96	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SPT	
未定 皇龍三國演義	5,800円	エクシング	SLG		
未定 マジックカーベット	5,800円	EAV	SHT		
未定 スタークス ウィナー	5,800円	ザウルス	ACT		
未定 真闘対局囲碁 蒼仙人	8,900円	J・ウィング	TAB		
未定 DX日本特急旅行ゲーム	5,800円	タカラ	TAB		
未定 actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT		
未定 月下の棋士~王竜戦~	5,800円	バンプレスト	TAB	マウス	
未定 TETRIS S	5,800円	BPS	PUZ		
未定 ファンキー・ファンタジー	5,800円	吉本興業	S・RPG		
未定 タクティクス オウガ	5,800円	リバーヒルソフト	S・RPG		
未定 ★MAKING OF NIGHTTRUTH 2 VOICE SELECTION	未定	ソネット・コンピュータ エンタテインメント	ETC	限定, ムー ビーカード	
未定 心霊呪殺師 太郎丸	未定	ナムコ	ACT		
未定 アボなし ぎゃるず お・り・ん・ぼ・す♡	未定	ヒューマン	SLG		
12月	6日 ★きゅー爆っく	5,800円	ヴァージンジャパン	ACT	
	6日 ☆M~君を伝えて~	5,800円	ダズ/ネオシステム	SLG	
	7日 3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・バイオニア	TAB	
	20日 3Dベースボール	5,800円	BMGビクター/クリ スタル・ダイナミクス	SPT	
	中旬 タカラマコン~敦煌傳奇とんこうでんき~	6,800円	パトラ	A・PUZ	
	未定 ★ナイスショット	5,800円	アクレイドジャパン	SPT	
	未定 ★逆鱗弾	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定 出世麻雀 大接待	5,800円	キングレコード	TAB	
	未定 DOOM	5,800円	ソフトバンク	A・SHT	
	未定 ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムポリスター	RPG	
	未定 ウルトラマン 光の巨人伝説	7,800円	バンダイ	格闘ACT	専用ROM
	未定 エネミー・ゼロ	6,800円	WARP	MOV	④
	未定 ★DIE HARD TRILOGY	5,800円	FOXインタラクティブ	ETC	ハンドル, 銃
	未定 太平洋の嵐2	未定	イマジニア	SLG	
	未定 ☆Jリーグエキサイトステージ(仮称)	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定 ☆ロックマン8 メタルヒーローズ	未定	カプコン	ACT	
	未定 ★きゃんきゃんバニーブルミエール2	未定	キッド	ADV	未定
	未定 実践パチスロ必勝法/4	未定	サミー工業	ETC	
未定 重装機兵レイノス2	未定	メサイヤ	ACT		
秋	未定 拡張RAMカートリッジ	5,800円	セガ	周辺	
	未定 南の島にブタがいた ルーカスの大冒険	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	PUZ+ACT	
	未定 LUNAR SILVER STAR STORY	6,800円	角川書店	RPG	
	未定 スーパーバンコレクション	5,800円	カプコン	PUZ	
	未定 太閤立志伝II	7,800円	光栄	SLG	
	未定 サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	未定	SNK	格闘ACT	
	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 忍者じゃじゃ丸くん 鬼神忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
	未定 ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	マウス
	未定 FARADOON~THE LEND of DRAGON CASTLE~	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
未定 紫炎龍	未定	童	SHT		
冬	未定 ★HEART OF DARKNESS	6,800円	セガ	ACT	
	未定 ★SANKYO FEVER 実機シミュレーション	未定	ティー・イーエヌ研究所	ETC	
	未定 銀河英雄伝説	未定	徳間書店	SLG	
	未定 機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	未定	バンダイ	SHT	
年末	未定 ★シャイニング・ザ・ホーリアーク	5,800円	ソニック	RPG	



発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
年末	★ディスクワールド	5,800円	メディアエンターテイメント/HAMLET	ADV	マウス
	だいな♡あいらん	未定	ゲームアーツ	ADV	
	だいな♡あいらん 予告編	未定	ゲームアーツ	ADV	
	STREET RACER DELUXE	未定	UBIソフト	RAC	
	RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
'96年	RENSA—恋鎖—限定版	8,800円	シグナルライト	PUZ	モデム、専用スティック RAM 18推 マルチ、ハードル、アナログ
	RENSA—恋鎖—通常版	5,800円	シグナルライト	PUZ	
	電脳戦機バーチャロン	未定	セガ	対戦ACT	
	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	未定	SNK	RPG	
	エンジェル グラフィティ(仮称)	未定	ココナッツジャパン エンターテイメント	SLG	
	MOTO-X(仮称)	未定	ココナッツジャパン エンターテイメント	RAC	
	実況おしゃべりパロディウス~forever with me~	未定	コナミ	SHT	
	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	NIGHTRUTH"Maria"	未定	ソネット・コンピュータ エンターテイメント	ADV	
	ハイパーデュエル	未定	テクノソフト	SHT	
	プラストワインド	未定	テクノソフト	SHT	
	☆バトルバ	未定	日本ビクター	RAC	
	☆銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works	未定	ハドソン	ETC	
	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	未定	ハドソン	ADV	
	'97年1月	★ドラゴンハート	5,800円	アクレイトジャパン	
マリオ武者野の超将棋塾		7,800円	キングレコード	TAB	
超時空要塞マクロス~愛~おぼえていますか~(仮称)		6,800円	バンダイビジュアル	ETC	
ファンキー・ヘッド・ボクサーズ 吉本版(仮称)		5,800円	吉本興業	格闘ACT	
★アドヴァンストVG ミニ四駆(仮称)		未定	TGL	S-RAC	
2月	麻雀青天井(仮称)	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	マルチ
	★アイアンブラッド	5,800円	アクレイトジャパン	格闘ACT	
	★JAM エクストリーム	5,800円	アクレイトジャパン	SPT	
	★Space JAM(スペースジャム)	5,800円	アクレイトジャパン	SPT	
	★WWF In Your House	5,800円	アクレイトジャパン	SPT	
	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	RPG	
★HT & T ドラゴンズ'ヘヴン(仮称)	未定	データイースト	RPG		
3月	★メックウォーリア2	未定	アケビビジョン・ジャパン	ACT+SLG	マルチ
	★フィッシング甲子園2	未定	キングレコード	SPT	
	ボディー バイオニクス~翼の小宇宙 人体~	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	★スチームハーツ	未定	TGL	SHT	
7月	★Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
春	★THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称)	5,800円	アクレイトジャパン	未定	②
	★スーパーモトクロス チャンピオンシップ	5,800円	アクレイトジャパン	RAC	
	★MAGIC:THE GATHERING(仮称)	5,800円	アクレイトジャパン	未定	
	クワダアリス2~惑星強襲オヴァン・レイ~	6,800円	グラムス	SLG+RPG	
	★フェイクダウン(仮称)	未定	システムサコム	未定	
	デザエモン	未定	アテナ	SHT	
	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	ゲーム天国	未定	ジャレコ	SHT	
	未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG	
	★カオスシード	未定	ネーランド カンパニー	A-RPG	
	機動戦士ガンダム外伝 III 裁かれし者	未定	バンダイ	SHT	
	ゲゲゲの鬼太郎(仮称)	未定	バンダイ	ADV	
	ファイロ&クロード(仮称)	未定	BMGビクター/インテラクティブ・システムズ	ACT	
	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	未定	BMGビクター/インテラクティブ・システムズ	RPG	
	スパイダー(仮称)	未定	BMGビクター/インテラクティブ・システムズ	ACT	
CROC/(仮称)	未定	メディアクエスト	A-ADV		
リアルサウンド(仮称)	未定	WARP	ETC		
夏	タンク(仮称)	未定	BMGビクター/NMS	ACT	
'97年	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	マルチ
	BAROQUE	未定	スティン	RPG	
	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
発売日未定	ワルフファンク 空牙2001-SS	5,800円	エクシング	A-SHT	マウス
	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	モンスターメーカー~ホーリーダガー~	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	オーバードライブGTR	5,800円	EAV	RAC	
	三國志リターンズ	6,800円	光栄	SLG	
	上海 Great Moments	6,500円	サンソフト	PUZ	
	開運/なんでも鑑定団	4,800円	テレビ東京	ETC	
	SS JOYPAD AI	4,680円	ビック東海	周辺	
	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮称)	未定	セガ	SHT	
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	バーチャコップ2	未定	セガ	SHT	
	ファンタジーアース(仮称)	未定	セガ	RPG	
	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シー	TAB	
	囲碁	未定	アスキー	TAB	
ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG		

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	TFX	未定	イマジニア	SLG	マウス
	イレブンス アワー	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV	
	グリッド ランナー	未定	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	★コマンド&コンカー	未定	ヴァージンインタラクティブ	SLG	
	スポット(仮称)	未定	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	ハイパー 3Dピンボール	未定	ヴァージンインタラクティブ	TAB	
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	未定	SNK	格闘ACT	
	テニス(仮称)	未定	エス・ビー・エス	SPT	
	センチメンタル グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	
	下級生	未定	エルフ	ETC	
	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	
	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	スレイヤーズ	未定	角川書店	S-RPG	
	サイバーボッツ	未定	カプコン	格闘ACT	
	スーパーバズルファイター III X	未定	カプコン	PUZ	
	マールズ スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	グランディア	未定	ゲームアーツ	RPG	
	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲームアーツ	RPG	
	バーチャバーク"THE FISH"	未定	光栄	ETC	
	炎の15種目 アトランタオリンピック	未定	ココナッツジャパン エンターテイメント	SPT	
	★ときめきミュージックCD1	未定	コナミ	ETC	
	わくわく7	未定	サンソフト	格闘ACT	
	ぶるん/シェイプUPガール(仮称)	未定	J-ウィング	ETC	
	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	魔法学園LUNAR/	未定	スタジオ アレックス	RPG	
	ARENA(仮称)	未定	ソフトバンク	RPG	
	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	未定	ソフトバンク	格闘ACT	
	★クレイジィワン	未定	ソフトバンク	SHT	
	シミュレーション ズー(仮称)	未定	ソフトバンク	SLG	
	東京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
	MVPベースボール(仮称)	未定	データイースト	SPT	
	★Jリーグ GO GOゴール/(仮称)	未定	テクモ	SPT	
	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
My Dream~オンエア~が待たなくて~	未定	日本クリエイ	SLG		
★バーチャル競艇	未定	日本物産	SPT		
USDドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC		
SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG		
テラクレス3D(仮称)	未定	日本物産	SHT		
VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB		
大江戸ルネッサンス	未定	バック・イン・ビデオ	SLG		
はいばあせセキュリティーズS	未定	バック・イン・ビデオ	SLG		
☆銀河お嬢様伝説ユナ3 ライトニング・エンジェル	未定	ハドソン	SLG		
天外魔境 第四の黙示録	未定	ハドソン	RPG		
GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG		
続ぐっすんおよよ	未定	バンプレスト	A-PUZ		
ロボット混戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG		
スワッグマン	未定	ビクターエンタテインメント	A-PUZ		
ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクターエンタテインメント	RPG		
TOMB RIDERS(トゥームレイダース)	未定	ビクターエンタテインメント	A-ADV		
ノバストーム	未定	ビクターエンタテインメント	SHT		
MARICA~真実の世界~	未定	ビクターエンタテインメント	RPG		
ファイヤードレスリクス6 MEN SCRAMBLE	未定	ヒューマン	SPT		
エレベーターアクションリターンズ	未定	ピング	A-SHT		
ゼロヨンチャンプ DooZy-J	未定	メディアリング	RAC+RPG		
スタートリング・オデッセイ ブルーエポリューション	未定	レイ・フォース	RPG		
スタートリング・オデッセイ III 魔電戦争	未定	レイ・フォース	RPG		
スタートリング・オデッセイ III ミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG		

サタマガ編集部チェック!

サターン周辺の気になる情報をチェックする、おなじみ「サタマガ編集部チェック!」

さて、8月の東京ゲームショウに続き、ちょうどこの本の発売日前後には、アーケードゲームの一大祭典のAMショーが幕張メッセで開催中だけど、会場や巷のアーケードでは、早くも「バーチャファイター3」が大盛況のはず。次号では、AM2研の

極秘プロジェクトの一端の話ができる他、「VF3」の気になる極秘情報を開発スタッフに直撃するぞ。また、平緩化を記念して、新作情報もボリュームアップ! 続々と飛び出す新情報をキャッチしてくれ。サターン周辺では、某N社から某T社のアーケードシューティングが移植される他、某S社からはパソコンでも未発表のビッグタイトルが発表予定との情報も。まだまだ熱くなる(厚くなる?) サタマガは、今後も見逃さないぜ!



# 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

ペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(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      | 09 専門・技術職 |
| 02 中学生      | 10 管理職    |
| 03 高校・高専生   | 11 自営業    |
| 04 大学・大学院生  | 12 公務員    |
| 05 短大・専門学校生 | 13 アルバイト  |
| 06 予備校生     | 14 無職     |
| 07 事務職      | 15 主婦     |
| 08 営業・販売職   | 16 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 ファミ通        |
| 02 ファミ通 BROS.  |
| 03 GAME WALKER |
| 04 Vジャンプ       |
| 05 ゲームオン!      |
| 06 電撃王         |
| 07 じゅげむ        |
| 08 LOGIN       |
| 09 霸王マガジン      |
| 10 ゲームスト       |

- |                 |
|-----------------|
| 11 サターンファン      |
| 12 グレートセガサターンZ  |
| 13 サターンスーパー     |
| 14 TECH サターン通信  |
| 15 電撃セガEX       |
| 16 Hyperセガサターン  |
| 17 サターン通信       |
| 18 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 よい           |
| 02 ふつう          |
| 03 よくない         |
| 04 その他(具体的に要望を) |

**7** どれくらいの頻度でこのハガキを出しますか。

- |                   |
|-------------------|
| 01 毎回出している        |
| 02 時々出す           |
| 03 欲しいプレゼントがある時のみ |
| 04 今回が初めて         |

**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の今号の記事で内容が面白くない(悪かった)ものを8つまであげてください。

**10** 表2から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。

# 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 <input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="08"/>	<input type="text" value="15"/>	<input type="text" value="1"/>
悪い例 <input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="15"/>	<input type="text" value="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。

<input type="text" value="01"/>	<input type="text" value="07"/>	<input type="text" value="15"/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>
---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

## 表2 ハードリスト

- |                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| 01 セガサターン、Vサターン      | 12 ゲームギア              |
| 02 ハイサターン            | 13 NINTENDO64         |
| 03 メガドライブ(ワンダーメガを含む) | 14 パソコン               |
| 04 スーパー32X           | 15 ムービーカード(ビデオCDデコーダ) |
| 05 プレイステーション         | 16 フォトCDオペレーター        |
| 06 3DO(REAL、TRY)     | 17 電子ブックオペレーター        |
| 07 M2(3DO64bit機)     | 18 セガマルチコントローラー       |
| 08 PC-FX             | 19 レーシングコントローラー       |
| 09 スーパーファミコン         | 20 バーチャガン             |
| 10 PCエンジンシリーズ        | 21 アナログミッションスティック     |
| 11 NEO-GEO(CDを含む)    | 22 ワイヤレスパッド           |
|                      | 23 新型バーチャスティック        |
|                      | 24 バーチャスティックプロ        |
|                      | 25 セガサターンモデムセット       |

## 表3 ソフトリスト

- |                                    |   |
|------------------------------------|---|
| 001 アースワームジム2                      | 071 Turf Wind'96~武蔵 競走馬育成ゲーム            |
| 002 AQUAZONEオプションディスク              | 072 対局将棋 極Ⅱ                             |
| 003 actua SOCCER                   | 073 太閤立志伝Ⅱ                              |
| 004 アドヴァンストVG                      | 074 太平洋の嵐2                              |
| 005 ULTIMATE MORTALKOMBAT          | 075 タクティクス オウガ                          |
| 006 ウイニングポスト2 プログラム'96             | 076 探偵神宮寺三郎~未完のルポ~                      |
| 007 ウルトラン 光の巨人伝説                   | 077 ダービースタリオン(仮称)                       |
| 008 エアーズアドベンチャー                    | 078 大運動会                                |
| 009 エターナル・メロディ                     | 079 だいな♡あいらん                            |
| 010 エネミー・ゼロ                        | 080 DIE HARD TRILOGY                    |
| 011 M-君を伝えて~                       | 081 ダンジョンマスター(仮称)                       |
| 012 奥寺康彦の世界をめざせ/サッカーキッズ(入門編)       | 082 超時空要塞マクロス~愛おぼえていますか(仮称)             |
| 013 怪盗セント・テール                      | 083 TETRIS S                            |
| 014 カオス コントロール リミックス               | 084 天外魔境 第四の黙示録                         |
| 015 下級生                            | 085 ディスクワールド                            |
| 016 ガーディアンフォース                     | 086 テイトナUSA~CircuitEdition~             |
| 017 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー             | 087 デザエモン                               |
| 018 きゃんきゃんパニーブルミエール2               | 088 デジタルピンボール ネクロノミコン(仮称)               |
| 019 キャルズパニックSS                     | 089 伝説のオウガバトル                           |
| 020 きゃんきゃんおぼろ心算 TOKYO MAHJONG LAND | 090 電脳戦機バーチャロン                          |
| 021 銀河英雄伝説                         | 091 東京立身出世伝(仮称)                         |
| 022 銀河お嬢様伝説ユナ3ライトニング・エンジェル         | 092 闘神伝URA                              |
| 023 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX                | 093 ときめきミュージックCD1                       |
| 024 クロヴァティス2~悪魔強襲オヴァン・レイ-          | 094 ときめきメモリアル対戦ばずるだま                    |
| 025 グッドアイランドカフェ・飯島愛                | 095 TRY RUSH DEPPEY                     |
| 026 グランディア                         | 096 DOOM                                |
| 027 GAME WARE vol.3                | 097 同級生2                                |
| 028 ゲーム天国                          | 098 ドラゴンナイト                             |
| 029 ゲゲゲの鬼太郎(仮称)                    | 099 ドラゴンマスターシルク                         |
| 030 月下の棋士 ~王竜戦~                    | 100 HERO'S ADVENTURES                   |
| 031 現代大戦略 Strikes(仮称)              | 101 HEART OF DARKNESS                   |
| 032 皇龍三國演義                         | 102 バーチャコップ2                            |
| 033 コットン2                          | 103 バップフリーダー                            |
| 034 サイバーボッツ                        | 104 BATSUGUN                            |
| 035 サクラ大戦                          | 105 BAROQUE                             |
| 036 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣               | 106 ビクトリーゴール WORLD WIDE edition         |
| 037 三國志V                           | 107 美少女戦士セーラームーンSuperS~Various Emotion~ |
| 038 三國志リターンズ                       | 108 FARADOM~THE LEND OF DRAGON CASTLE~  |
| 039 サンダーフォース ゴールドバック1              | 109 ファンキー・ファンタジー                        |
| 040 ザ・キング・オブ・ファイトアーズ'96            | 110 ファンキー・ヘッド・ボクサーズ吉本版                  |
| 041 紫炎龍                            | 111 FIST                                |
| 042 シャイニング・ザ・ホーリアーク                | 112 フィッシング甲子園2                          |
| 043 上海 Great Moments               | 113 風水先生                                |
| 044 出世麻雀 大接待                       | 114 フォトジェニック                            |
| 045 シルエットミラージュ                     | 115 プラトルDISC                            |
| 046 真説サムライスピリッツ武士道烈伝               | 116 ホーンテッドカジノ                           |
| 047 神罰 人生の意味                       | 117 平和パチンコ総選挙                           |
| 048 心霊呪殺師 太郎丸                      | 118 本城4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀THE われめ DE ボン       |
| 049 Jリーグエキサイトステージ(仮称)              | 119 麻雀大会Ⅱ Special                       |
| 050 実況おジャパ!ロケティス~forever with me~  | 120 麻雀四姉妹 若草物語                          |
| 051 実践パチスロ必勝法/4                    | 121 マーヴル スーパーヒーローズ                      |
| 052 重装機兵レイノス2                      | 122 マイティヒット                             |
| 053 Jewels of Oracle オラクルの宝石       | 123 My Dream~オンエアが待てなくて~                |
| 054 女子高生の放課後...ぶくんバ                | 124 マジカルドロップ2                           |
| 055 スーパーバズルファイターⅡX                 | 125 マスターオブモンスターズ ネオジェネレーションズ            |
| 056 スターファイター3000                   | 126 魔法学園LUNAR/                          |
| 057 ステークス ウィナー                     | 127 メルティランサー~銀河少女警察2086~                |
| 058 3Dウルトラピンボール                    | 128 ユナハイブリッド画集                          |
| 059 スレイヤーズ                         | 129 ラングリッサーⅢ(スペシャルパッケージ)                |
| 060 SEGA AGES/アウトラン                | 130 リアルサウンド(仮称)                         |
| 061 SEGA AGES/アフターバーナーⅡ            | 131 リアルアウトラン伝説(RAM同梱)                   |
| 062 SEGA AGES/轟下にイチダントアール          | 132 リグロード サーガ2                          |
| 063 セガラリー・チャンピオンシップ・プラス            | 133 LUNAR SILVER STAR STORY             |
| 064 セクシーパロディウス                     | 134 LUNAR ETHERAL BLUE                  |
| 065 戦国ブレード                         | 135 LULU                                |
| 066 センチメンタル グラフティ                  | 136 RAYMAN2                             |
| 067 ゼロヨンチャンプ DooZy-J               | 137 ロックマンX4                             |
| 068 卒業S                            | 138 ロックマン8 メタルヒーローズ                     |
| 069 ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)              | 139 ワールドシリーズベースボールⅡ                     |
| 070 続くっずんおよ                        | 140 わくわく7                               |

## 表1 今号の記事

- |                               |                               |
|-------------------------------|-------------------------------|
| 01 LAND MARK                  | 37 ポリスノーツ                     |
| 02 データステーション                  | 38 女子高生の放課後...ぶくんバ            |
| 03 セガサターン読者レース                | 39 ときめきメモリアル対戦ばずるだま           |
| 04 特報 電脳戦機バーチャロン              | 40 闘神伝URA                     |
| 05 特報 サクラ大戦                   | 41 三國志V                       |
| 06 特報 グランディア                  | 42 美少女戦士セーラームーンSuperS         |
| 07 特報 シャイニング・ザ・ホーリアーク         | 43 エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳       |
| 08 特報 リアルサウンド(仮称)             | 44 めざせアイドル☆スター/夏色メモリーズ麻雀編     |
| 09 特報 エネミー・ゼロ                 | 45 サンダーフォースゴールドバックⅠ           |
| 10 特報 テイトナUSA Circuit Edition | 46 スターファイター3000               |
| 11 特報 バーチャコップ2                | 47 探偵神宮寺三郎 未完のルポ              |
| 12 特報 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX         | 48 センチメンタルグラフィティ あの場所まで君と逢いたい |
| 13 特報 ストリートファイターZERO2         | 49 LUNAR Express              |
| 14 特報 スーパーバズルファイターⅡX          | 50 Just Meet élf              |
| 15 特報 リアルアウトラン伝説              | 51 レッドカンパニー西の市通り//            |
| 16 特報 ファンキー・ヘッドボクサーズ          | 52 テラ・ゲームウェア                  |
| 17 特報 バトルバ                    | 53 月イチ連載/オールアウト セガフリークス       |
| 18 特報 ゼロヨンチャンプ DooZy-J        | 54 ファイティングバイパーズ               |
| 19 特報 大運動会                    | 55 アルバートオデッセイ外伝               |
| 20 特報 マスターオブモンスターズ            | 56 同級生 if                     |
| 21 Readers' STATION           | 57 AM1研だいなまいと/                |
| 22 セガプレス                      | 58 Dr.ワタリ電脳戦機バーチャロン講座         |
| 23 ライセンス・スペース                 | 59 AM3研Rush//                 |
| 24 ワープが羽田にやってきた               | 60 セガサターンソフトレビュー              |
| 25 池袋サラのバーチャクラッシュ             | 61 次世代裏技リーグ                   |
| 26 Hello// CAPCOM             |                               |
| 27 SNK WORLD                  |                               |
| 28 Nude na HARD               |                               |
| 29 セガサターンソフトデータバンク            |                               |
| 30 NEW RELEASE TITLE          |                               |
| 31 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ                |                               |
| 32 ラングリッサーⅢ                   |                               |
| 33 パッションラングリッサー               |                               |
| 34 ステークスウィナー                  |                               |
| 35 リグロード サーガ2                 |                               |
| 36 伝説のオウガバトル                  |                               |



**NEW  
RELEASE  
TITLE**

## 最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

暑い夏も過ぎ、また新たな新作のシーズン。注目作満載だ!

- |      |                                   |      |                      |
|------|-----------------------------------|------|----------------------|
| P142 | .....HEART OF DARKNESS            | P144 | .....怪盗セント・テール       |
| P142 | .....ダイハード トリロジー                  | P144 | .....きゅー爆つく          |
| P142 | .....奥寺康彦の世界をめざせ!<br>サッカーキッズ(入門編) | P145 | .....マイティヒット         |
| P143 | .....アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ            | P145 | .....はいばあセキュリティーズS   |
| P143 | .....BATSUGUN                     | P145 | .....グッドアイランドカフェ・飯島愛 |
| P143 | .....月下の棋士~王竜戦~                   | P145 | .....対局将棋 極II        |
| P144 | .....HT&T ドラゴンズ ヘヴン               |      |                      |
| P144 | .....きゃんきゃんバニー プルミエール2            |      |                      |

**COMING  
SOON  
SOFT**

## 発売直前の セガサターンソフトを大紹介!!

9月は毎年新作発売ラッシュの月。  
盛りだくさんのラインナップがうれしい。

- P147 .....機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー  
P152.....ラングリッサーIII  
P155 .....ステークスウイナー  
P156 .....リグロード サーガ2  
P160 .....伝説のオウガバトル  
P163 .....ポリスノーツ  
P168 .....女子高生の放課後...ぶくんば  
P169 .....ときめきメモリアル対戦ばするだま  
P172.....闘神伝URA  
P174 .....三國誌V  
P176 .....美少女戦士セーラームーンSuper S  
~Varius Emotion~  
P178.....エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳  
いっしょにいた・い in Hawaii  
P180.....めざせ アイドル★スター!!  
夏色メモリーズ 麻雀編  
P181.....サンダーフォース ゴールドバック1  
P182.....スターファイター3000  
P183 .....探偵神宮寺三郎~未完のルポ~







## HEART OF DARKNESS

●セガ●今冬発売予定●6,800円  
●インタラクティブアクション●全年齢推奨

アクションとアドベンチャーが合体!

アクションとアドベンチャーの要素を融合させたゲームが登場。主人公の多彩なアクションや数々の演出によって、映画のような冒険を楽しむことができるのだ。美しいムービーや、フルオーケストラを彷彿とさせる16音同時再生の迫力サウンドによって、臨場感たっぷりのプレイを満喫できるぞ。



CGの制作はフランスのAmazingスタジオ社。ファンタジックな世界観を見事に表現。



飛ぶ、登る、泳ぐなど、用意されたアクションは多彩。そのパターンはなんと2000以上!



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996  
© Virgin INTERACTIVE ENTERTAINMENT-EUROPE-, LTD  
© AMAZING STUDIO

## ダイハード トリロジー

●FOXインタラクティブ●12月発売予定●5,800円  
●アクション&シューティング&レース●全年齢推奨

人気のアクションムービーの名場面を再現!

世界的に大ヒットした映画「ダイハード」シリーズ。その名場面をフルポリゴンで再現。ゲームは「ダイハード」のナカトミビルを舞台にしたアクション、「2」のダラス空港を舞台にしたガンシューティング、「3」のニューヨーク市街を舞台にしたカーチェイスと、3部構成になっている。



© FOX INTERACTIVE 1995.



ナカトミビルを占拠したテロリストを倒せ! 3Dアクションの第1部。



空港での銃撃戦が展開される第2部。バーチャガンに対応する予定だ。



ニューヨークの路地裏でのカーチェイス。レーシングコントローラーに対応予定。

## 奥寺康彦の世界をめざせ! サッカーキッズ(入門編)

●富士通パレックス●9月27日発売●4,800円●サッカーエデュテイメント●全年齢推奨

完成度 100%  
小学校などでサッカーを指導する先生などにもお薦めな1本です。

### サッカーがうまくなりたい子、集まれ!

声による解説と実演を交えたレクチャーで、サッカーの上達を目指す子供たちに最適なソフトが登場。監修は日本人初のプロサッカー選手として活躍した奥寺監督、実演はジェフ市原のコーチによるものと、講師陣はバッチリ。基礎からわかりやすく教えてくれるぞ。



上達への早道は基本をしっかりマスターすること。サッカーをする上での心構えから練習方法まで、すぐに役立つことがいっぱい!

#### HOW TO KICK キック



まずは基本をマスター  
豊富なムービーによる解説で、様々な角度から実演を鑑賞できる。ボールのどこを蹴れば、どの方向へ飛ぶのかなどを、じっくり研究できる。スロー再生も可能だ。

#### キック テクニック



インサイドキックをマスターすれば、せいかくなパスが、いつでもだせるようになる。



どちらのモードでみますか?  
ノーマルモード  
スローモード

#### HOW TO TRAP トラップ



浮き球、グラウンダーボールでのトラップを解説。基本的な処理のしかたを学ぼう。

#### HOW TO DRIBBLE ドリブル



ドリブルも、慣れないうちはうまくいかないもの。練習あるのみ!



## NEW! アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ

●TGL●97年発売予定●価格未定●対戦格闘アクション●全年齢推奨

完成度 **20**%

パソコンを皮切りに各種に移植された美少女格闘ゲームが登場!

### 美しくなった女神たち

美少女格闘ゲームの草分け的存在で、キャラデザイン・木村貴宏氏の描くキャラが魅力的なあのVGが、ついにサターンに移植される。9人のウェイトレスの女の子たちから1人を選び、ばく大な賞金と一等地を賭けた戦いに参加しよう。先に移植されたPS版をベースに、キャラパターンなどが新たに追加される予定だ。



© TGL 1996 ※画面はPS版です。

## BATSUGUN

●バンプレスト●10月発売予定●5800円●シューティング●全年齢推奨

完成度 **70**%

東亜プランが放った、あの名作シューティングが今、よみがえる!

### 爽快!! 快感SHT

ハデで爽快な東亜プランの傑作SHTの移植が決定! サターン版は、アーケード版に忠実な全5ステージのオリジナルモードに、全14ステージのスペシャルバージョンを追加。武器が異なる3種類の自機は、ショットが3段階にレベルアップするぞ。ボーナスのV(ビクトリー)をガンガン集めよう。

横画面モードは、スクロール固定と可変タイプ。縦画面モードは、90度機操作と通常操作タイプがある。好きなモードを選べ。



画面モードは4通り



ドハデな攻撃がウリだが、敵の攻撃もハンパじゃない。協力プレイで4周を目指せ!

スペシャルバージョンモード追加!



2人同時プレイの時には、各ステージクリア後にキャラの掛け合いを見ることができる。

© TOAPLAN 1993 © BANPRESTO 1996

## 月下の棋士~王竜戦~

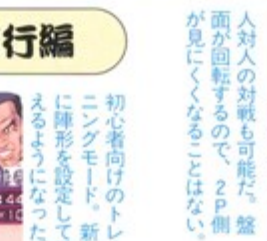
●バンプレスト●11月発売予定●予価5,800円●将棋●全年齢推奨

完成度 **90**%

麻雀映画「哭きの竜」に続き、大ヒットした将棋映画のゲーム化だ。

### トーナメントを勝ち抜け

週刊漫画誌で好評連載中の「月下の棋士」がそのまま将棋ゲームになった。登場するキャラの強烈な個性と、退廃的な世界観はそのままに、初心者でも取り組みやすい操作性と難易度設定が嬉しい。数々の名場面・名台詞の再現には、豪華声優が起用されているのも見所のひとつだ。主人公・氷室は滝川名人を倒すことができるか!?



© 1996 能條純一/小学館 © バンプレ企画 1996 © BANPRESTO 1996





**HT&Tドラゴンズ'ヘヴン(仮)**

●データイースト●'97年2月発売予定●価格未定  
●ロールプレイング●全年齢推奨

完成度 **20**%

テーブルトークRPGの名作をTVゲーム化

1975年にアメリカで発売されたテーブルトークRPG「T&T(トンネルズ・アンド・トロールズ)」をベースにしたRPGが登場。システムはテーブルトークRPGを踏襲。シナリオは、群島世界ドラゴンズヘヴンを舞台にしたストーリーを元に、テーブルトークRPGを実際にプレイした結果のリプレイとなる。



戦闘画面。魔法攻撃が炸裂した瞬間だ。攻撃がヒットすると、画面がズームアップされて大迫力の映像が楽しめるぞ。



通常の移動を行うフィールド画面。丁寧に描かれており、美しいグラフィックを堪能できる。海や空の雰囲気もバッチリだ。



これは街の中の画面だ。会話ウィンドウには、話しているキャラの顔が表示される。声も出るようになってきているのかな？

© 1997 DATA EAST CORP/グループSNE ©Flying Buffalo Inc.

**きゃんきゃんバニー・プルミエール2**

●キッド●12月発売予定●価格未定  
●アドベンチャー●18歳以上推奨

完成度 **?**%

あのスワティが天界から帰ってきた！

マハカーラと呼ばれる卵を捜すために、再び主人公のところにやってきたスワティと七福神。ところが、その卵は主人公が偶然に拾ってしまう。この卵から生まれるモノを良き存在にするには、主人公と結び付きの強い女の子を幸せにしなければならないのだ。



帰ってきたスワティ。ムービーのアニメーションはすべてフル画面になるぞ。



©(株)アイデス/カクテルソフト/(株)キッド1996

**怪盗セイント・テール**

●トミー●10月発売予定●6,800円  
●アドベンチャー●全年齢推奨

完成度 **80**%

変身シーンもバッチリ再現！

ファン期待のアドベンチャー、「怪盗セイント・テール」。開発も順調で、完成も間近といったところ。今回はセイント・テールへの変身シーンを紹介しよう。これはダイレクトスルーモーションと呼ばれる手法で作られており、ノイズなしのムービーを楽しめるのだ。

主よ……タネも仕掛けもないことをお許し下さい

私達に神の御加護がありますように……



ワン・ツー・スリー！

©立川恵・講談社・ABC・電通・TMS ©TOMY ※画面は開発中のものです。

**きゅー爆つく**

●アクティビジョンジャパン株●12月6日発売●価格未定  
●アクション●全年齢推奨

完成度 **75**%

危険でスリリングな人間爆弾スポーツ

舞台は2096年。人々は、4人のプレイヤーが時限爆弾を身につけ、誰が最後まで生き残るかを競う競技、「きゅー爆つく」に熱中していた。キューブという競技場内のトラップを回避しつつクリスタルを入手。これをリアクタと呼ばれるゴールに投げ込むことで、自分の爆弾の爆発を遅らせたり、相手の爆弾の爆発を早めたりするのだ。



ステージは全部で60。モードもトーナメント対戦など、5種類用意されている。



プレイヤーが矢印の形をしたマーカーをキックすると、競技場が回転。状況が一変する。

©Activision is a registered trademark and きゅー爆つく is a trademark of Activision, Inc. ©1996 Activision, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owner. All rights reserved.





## マイティヒット

●アルトロン●10月発売予定●5,800円●ガンシューティング●バーチャガン対応●全年齢推奨

完成度  
**90%**

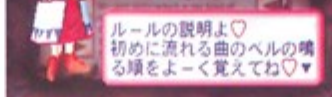
人を撃つような殺伐としたのはちょっと……という人でも安心。

単なるガンシューティングとは違い、ガンを使っているいろいろな遊び方ができる、というのがコンセプト。バラエティに富んだ20以上のステージは、ガンの腕だけでなく集中力や記憶力が問われるものもあるぞ。3つあるコースはステージ数や難易度が違うので、自分の腕にあったものを選ぼう。パッドでももちろん遊べるけれど、ガンで遊んだほうが断然面白いぞ。



それぞれのゲームの前に説明が入るからすぐに遊べる。

オープニングムービーでは、主人公のガンマン達がカッコ良く登場するのだ。



ルールの説明よ！  
初めに流れる曲のベルの鳴る頃をよーく覚えておけ！



PLAYER 1  
速さ GRADE  
体力 柔軟性  
集中力 正確性

ステージをミスなくクリアしよう！  
ステージをすばやくクリアしよう！

ゲームオーバー時には、キミの腕を5つの項目と総合で評価してくれるぞ。



集中力

バラバラに動いている3つの時計を1発の弾丸で撃ち落とせ。動きをよく見て、重なる瞬間をねらうのだ。

## バーチャガンで遊べる、ミニゲームを満載!

画面の奥から、次々と飛んでくる流れ星を撃ち落とそう。流れ星は小さめだから、連射力とともに狙いの正確さが必要だ。



連射力

22



破壊力

水の中に閉じこめられているペンギンを助けよう。端を撃つと勢いで水が回転することをうまく利用してすべての水を撃つのだ。

13

ガンを撃った場所に向かって飛んで行くボールを、うまくネズミの背中のカゴに入れよう。カゴは小さいほうが高得点になっているぞ。



その他

6



記憶力

14

1匹だけいる青いウサギが赤くなって、他のウサギといっしょに動き出す。動きが止まったら青いウサギがどこに行ったか当てるのだ。

© 1996 ALTRON CORPORATION ※画面は開発中のものです。

## はいぱあセキュリティーズS

●バック・イン・ビデオ●発売日未定●価格未定●シミュレーション●全年齢推奨

完成度  
**60%**

パソコンの育成シミュレーションのヒット作がサターンに登場。

## 3人の女の子を一人前の警察官にするのがキミの任務だ!!

犯罪が増加し、警察の民営化法案が可決された近未来。プレイヤーは民営警察の交通部・機動1課長として、数あるライバル社と競いながらTOKYO府の治安を維持。さらに3人のエリート警官を育てなくてはならないのだ。

単なる育成ゲームにとどまらず、犯罪者とのカードバトルもあるぞ。



まず最初に、自分の名前や生年月日、血液型などのデータを入力するのだ。

メイン画面は自動車の運転席風のデザイン。とりあえずスケジュールを立てよう。



スケジュール作成



3人の1週間分のスケジュールを立てよう。訓練ばかりだとストレスが溜まるぞ。

週末には、3人が1週間の行動を報告。でも実はサボっている場合もあるのだ。



なんとうれしいことに、着せ替えモードが用意されているぞ。これで3人の女の子をいろんな服に着替えさせることができるのだ。やっぱり、自分の好みの服を着てもらったほうが、愛着がわいて育てがいがあるってものだよな、うん。



ちょっと重たい感じのハーフコート。警察官はこのくらいの方がいいのかな？

なし!? なしってやっぱ服を着ないってこと? え、選んでみたい……



休暇はストレスを下げるできるのでマメに入れてあげよう。しかし、なんちゃーカッコでゲームしてんだ。



各勢力の行動  
トモガカードシステム  
高得点

そうこうしている間にライバル社は着実に行動している。資金を得るためにはうかうかしてられないぞ。

© 1996 PACK-IN-VIDEO CO., LTD.





## グッドアイランドカフェ・飯島愛

●インナーブレイク ●9月27日発売 ●5,000円  
●マルチメディア ●全年齢推奨

90%

彼女の魅力に急接近。君はAIのディレクターだ!

TVなどの各メディアでおなじみの飯島愛が、AI IJIMAとしてソフトに登場。ディレクターである君自身の手で、彼女に気に入ってもらえるプロモーションビデオを作り上げよう。新たな彼女の魅力が満載の上、うまくいけばごほうびのデートもできちゃうぞ!



インタビューから彼女のイメージを掴み編集時の参考に。いろんな質問をぶつけてみよう!



編集のあい間に海岸へ。写真撮影もできます。



AIちゃんの新曲にふさわしいビデオを、彼女の映像からチョイス。君の腕の見せどころだ。

© INNER BRAIN, 1996

## 対局将棋 極Ⅱ

●毎日コミュニケーションズ ●11月下旬発売予定 ●6,800円  
●テーブル ●全年齢推奨

80%

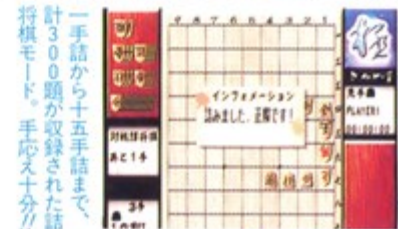
有段者をも負かす本格派将棋ソフト

コンピュータ将棋選手権大会で3連続優勝の実績を持つ本格将棋ソフトが、最新の定跡データを搭載してサターンに登場する。CPUとの平手対局の他に、駒落ち対局、10秒将棋、詰将棋300題、次の一手300題なども収録され、棋譜のセーブやロードもできるぞ。



平手対局。CPUのレベルは5段階あり、一番弱いモードでも、油断すると負けてしまう。

© LOG CORPORATION



その局面での最善手や妙手などを考える「次の一手」君のセンスが問われる!

盤や駒のデザインから奇麗な定跡や四角飛車定跡などの定跡選択まで、設定も豊富

## 新作八三ダシ情報

### ディスクワールド ●メディアエンターテインメント/ハムレット●アドベンチャー

昨夏にイギリスで発売され、ベストセラーとなった「ディスクワールド」の日本語版がサターンに登場。ありとあらゆる創造の生き物が住んでいる、円盤状の世界ディスクワールド。この世界を蹂躞しているドラゴン、アंक=モルポークを倒すため、リンスウインドがドラゴン退治役に任命される。次々と降りかかる難題をクリアしていき、ドラゴンを倒そう。



原作はイギリスの人気作家テリー・ブラチエット。リンスウインドの声は高田純次が担当。



落ちこぼれの魔法使い、リンスウインド。失っても惜しくない人材であるという理由でドラゴン退治の命を受けてしまう。

KAZeの「デジタルピンボール〜ネクロノミコン〜」が11月15日発売決定。テーマは、怪奇小説作家H・Pラヴクラフトの「クトゥール神話」。謎に満ちた禁断の書「ネクロノミコン」を巡る世界観をリアルなピンボールで表現している。なお、体験版がもらえるキャンペーンも行われる。詳しくは欄外を見てほしい。



テクモから「Jリーグ GOGO ゴール/ (仮)」がリリースされる。画面はもちろんポリゴンを使用。さらに、モーションキャプチャーと家庭用サッカーゲーム初の、秒間60フレーム処理を採用している。これによって、選手のなめらかな動き、スピード感、秀逸な操作性を実現している。ワンツース、スルース、フェイント、ヒールリフトなどの個人技も満載されているぞ。



エポック社から「Jリーグエキサイトステージ (仮)」が発売される。利き足や髪型、体型など選手の特徴を細かく再現。リアルにシミュレートされた3D空間により、リアルなスタジアムの雰囲気を感じることができる。充実したエディットモードで、実際のJリーグで選手の移籍や新外国人選手の加入があっても、安心だ。全16クラブのサポーターの応援も再現され、臨場感たっぷりのプレイが楽しめる。



「デジタルピンボール〜ネクロノミコン〜」の体験ソフト「REVELATIONS」が先着10,000にプレゼントされる。希望者は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業(ふりがなも書いてください)と、「REVELATIONS希望」と明記して、10月31日までに以下のあて先まで送ってください。〒107 東京都港区南青山7-3-2 パークM705 株式会社カゼ





U.C.0079



完成度  
**100%**

メーカーから一言  
秋の風がほほに冷たく気持ちが良い季節となりました。暑いのはキライな私です。さて、もうすぐ発売日。お待たせしたのだ。初回生産分にはオマケが付くし、パッケージも違うので店頭へ急げ！ 私はVol.2に向かってVol.1をサクサクと……。 (広報・河阪)

- バンダイ●9月20日発売●4,800円●ドラマチックシューティング
- 1人プレイのみ●全年齢推奨

## 外伝による、知られざる「一年戦争」が今、君の手で……

今もなお多くのファンを魅了し続けるファーストガンダムの世界観を、余すことなくオリジナル・ゲーム・シリーズというニューメディアへと昇華させた作品が、いよいよ発売。1巻のクライマックスは？



## PROLOGUE OF GUNDAM外伝

宇宙世紀0079。地球から最も遠い宇宙都市サイド3は、ジオン公国を名乗り、地球連邦政府に対し、独立戦争を挑んできた。巨大な人型兵器“モビルスーツ”の開発に成功したジオン公国軍は開戦当初、物量で優位に立っていた連邦政府を圧倒。それに対し連邦軍はやがて“ガンダム”と呼ばれるモビルスーツとその量産型であるジムを完成させた。開戦から11ヵ月。オデッサ作戦での大勝により、地球上のミリタリーバランスは連邦軍に傾いた。ここに至り、連邦軍は最終的な勝利をつかむため、本格的なモビルスーツによる部隊を編成し、あらゆる状況下でのモビルスーツを使用した実戦データの収集を命じた。ユウ・カジマ少尉。開戦当初からモビルスーツのパイロットとして訓練を受けてきた彼が、この部隊に配備されたのは、オデッサ作戦から数日後のことであった。このとき、彼はまだ、大きな運命の波に飲み込まれてしまったことに、気づいてはいなかった……。

# MOBILE SUIT GUNDAM

## SIDESTORY ① 戦慄のブルー

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

バンダイの提唱するOGS（オリジナル・ゲーム・ストーリー）。その第1弾である「ガンダム外伝」がいよいよ発売される。ファーストガンダムの一年戦争を、まったく別の視点から描いた本作は「外伝ならではのストーリー」と「ゲームとしての面白さ」を持った素晴らしい仕上がりとなっている。全3部作のメインテーマは『誤ったニュータイプ論』。その壮大なストーリーにも期待大だ。さて発売直前の今回は、これまでのおさらいも兼ねて紹介していこう。







## MISSION-1 月下の出撃

ようやく完成にこぎつけた連邦の量産型モビルスーツ、ジム。実験上のデータではジオンのMSを上回る性能を示したものの、実際にどれほど役に立つのかはまだ未知数であった。そこで、実戦データの収集を兼ねてユウの所属する部隊に出撃命令が下った。オデッサ作戦により弱体化したジオンの前線基地を闇に乗じて奇襲せよとの命令だ。まずは、最初のステージなので敵の攻撃もさほど激しくはない。ここは腕ならしという意味でジムの操縦に慣れておきたい。視界外からの固定砲台トーチカによる砲撃に注意しつつ、落ち着いて戦おう。



トーチカとザクを同時に相手にするのは多少やっかいだ。この場合は先に砲台を叩いておくと良い。

仲間と連携して当たれば敵を倒すのもたやすい。戦術の基本は各個撃破、反撃の隙を与えるな。



### フィリップ・ヒューズ

ユウと同じ部隊のジムパイロットで、ユウの戦友。ことあるごとに不平を漏らし、一見すると不真面目そうだが、その腕は一流。実は戦場で最も頼りになる男である。

### サマナ・フルリス

同じくユウの部隊のジムパイロット。少々弱気なところもあるが、一本気で芯の通った男。だが、やや真面目すぎるところがたまにキズで、よくそこをからかわれることも。



## MISSION-3 荒野の死闘

初の出撃を華々しく飾った新兵器ジムとユウ達。謎のモビルスーツ「ブルー」について様々な憶測が飛びかう中、その数日後、演習中の彼らに再び出撃要請が。ギャロップを中心とした敵機動部隊を味方の偵察部隊が発見。今回の任務は砂漠のど真ん中で頓挫しているギャロップが修理を終え移動を開始する前に叩く事である。護衛の敵モビルスーツを排除しながら中心にいる目標を破壊せよ。くれぐれも強力なギャロップの主砲だけは食らわぬように！



巨大な砲台を擁するギャロップは、破壊しなくともくリアは可能。護衛のザクを全滅させれば良いのだ。



### デザートザク中隊長機

展開する敵部隊の中に、頭部に飾りを持つ中隊長機が1機、登場する。ギャロップの前に立ちはだかると出で現するこの中隊長機、運動性能が他のザクよりも数段向上しており、とてもザクには思えぬスピードで果敢に攻撃してくる。このステージにおいては最大の難敵だ。



### プロデューサーが明かす 外伝のストーリー はこうして 創られた

バンダイ・マルチメディア事業部 **浅沼 誠**

1963年生まれ。サターンやプレイステーションなど、マルチメディア事業部のCD-ROMタイトルをプロデュースする。

### ガンダムは1機しか存在しないもの

浅沼 「ガンダム」でゲームを作ろうと考えた場合、何が一番ネックかと言うと、「1年戦争」においてガンダムは1機しか存在しないということなんです。だから、プレイヤーがガンダムを操るといったら、アムロになるしかない。他の時代に設定する方法もありますけど、多くの人々が望むのはファーストガンダムの世界ですし、作る側としても、やっぱり1年戦争にからだところをやりたいなと。じゃあどうするかというと、連邦側ならばジムしかないから、これをメインにしてどんな面白い展開ができるだろうかと考えた。意外に、ジムのパイロットが活躍し、成長していくというお話は今までなかったので、これでやってみようと思ったわけです。もう一つ、OGSとして3巻



## MISSION-2 戦慄のブルー



敵部隊を全滅させ、敵基地を占領したユウ達の前に現れた謎の蒼いモビルスーツ。このMSの正体こそ、クルスト博士が開発したEXAMシステムのための実験機「ブルー」であった。同システムの戦場での不安定さの検証のためにここで待機中だったそれは、突然の暴走と、それに伴うパイロットの発狂によりユウ達に襲いかかってきた！ その圧倒的なまでのスピードの前に次々と倒されてゆく仲間のジム。なんとかその動きを止めるも、再び起動したブルーはいずこかへと飛び去ってしまった……。



ブルーは高性能の有線型追尾ミサイルを装備しているため、1カ所にとどまっていると格好的。常に移動し、その狙いを外せ！

### RX-79BD ジム・ブルー・ティスティーニ

通称ブルー。ジオンより亡命してきたクルスト博士のニュータイプ用の戦闘能力のみを純粋に抽出する。システム、EXAMを搭載した最新鋭機。RX-79をベースに全面改修されたそのボディに、システム内に記憶された擬似ニュータイプ能力は、パイロットにニュータイプと同等の能力を与え、反面、その状態での稼働は、機体に多大な負担をかけるため、もの5分ともないのが唯一の欠点である。



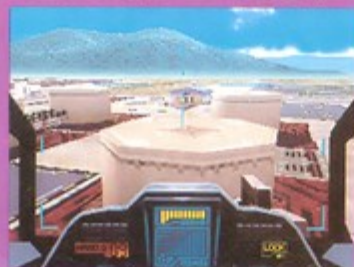
## MISSION-4 ジオンの猛攻



これまでに集めたデータの整理とジムの整備のために立ち寄った浜辺の連邦基地に襲いかか

る敵モビルスーツ部隊！ ここへきてついに戦況を打破すべく、ジオンの大規模な攻勢が開始された。ユウ達は、これに対しわずか3機のジムで立ち向かわねばならないのだった。基地の重要施設を守りつつの、苦しい戦いが始まる！

### 防衛拠点「エネルギープラント」



敵の狙いはここにある。万が一、ここを破壊されれば基地は壊滅的被害を受け、その場でゲームオーバーとなってしまふ！



そして現れたジオンの次期主力MSドム！ ホバー走行による高速のドムの動きに気をとられ、ザクにプラントを破壊されぬようにしよう。

連続しようというコンセプトがあった。1本にする、どうしてもきちんとしたストーリー展開ができなくなってしまうので。でも、単に1本だったものを3つに分けてもしょうがない。それぞれをどう構成するかは、オリジナルビデオのノウハウを使い、アニメーションの脚本を担当されている方にお願ひしました。

それと同時に、ゲームを作る上で、どういうことが技術的にできるのかという研究を進めていました。例えば、「建造物の中を壊しながら歩く」というのはできるな、と。そんなふうには「ゲームではこういうことできる」という枠と、「ストーリーとしてはこうしないと面白くないよ」という提案を融合して仕上げた。だから、ストーリー優先で、ゲームは後からつくりました、というでもなく、初めにゲームシステムを作っちゃって、それに合わせてストーリーつくりま

した、というのじゃなく、ほんとに両方同時に、うまく組みあわせただけで、今までの原作があったゲーム、もしくはゲームのために原作を書いたゲームとは、結果的に違ってきたんだと思いますね。

### VOL.2はさらに凝った演出が

編集部 VOL.2以降はどんな展開になるのですか。浅沼 ストーリー部分は、もう少し楽しみにしてください。系統的なところを1つ明かしますと、登場キャラクターがもう少し描かれてきますね。例えば、交信している時、VOL.1では音声だけなんですけど、VOL.2からはコックピットビューに顔が映るようになる予定です。「じゃあ、VOL.1から入れる」って言われそうですが、やっぱり技術って2、3カ月程度でも進歩するものなので、1回作って反省を

して修正をする中で、随時、レベルアップしようと、短い期間の中でスタッフ全員がかなり努力しています。編集部 細部の演出はさらに凝っていくわけですね。浅沼 そうですね。まあ、私も含めてスタッフは「ガンダム」が好きで、半分趣味みたいな気持ちでやっているわけですから、やっぱり、少しでもカッコいいものを作りたいなと熱が入るんですよ。

編集部 VOL.1へのユーザーの反響も大きいですし、4巻目以降が続くことは？

浅沼 この作品は3巻で完結しますから、純粋な4巻目ってのは考えてません。ただ、低価格で短期間に数本連続でリリースするというOGSの形は確立できたので、次回作を「ガンダム」にするかどうかは未定ですが、シリーズ作はやっていきたい。個人的には別の時代のガンダムで外伝をやりたいですね。





## GUNDAM外伝 MISSION - 5 エースパイロット

# 海面下より出現した敵の増援部隊 ハイ・ゴッグ3機を相手に 孤独で苦しい戦いが始まる!

四方より迫り来る敵モビルスーツ部隊を撃退し、ひとまずこの場はしのいだかに見えた。だが戦いは終わってはいなかった。「敵の第2波接近! 基地の戦力は先程の戦いで消耗しています。迎撃に加わってください!」切迫したモーリンからの通信の直後、不意を突いて海より現れた白い機体は……。ユウが初めて目にする水陸両用のモビルスーツ、それは

ハイ・ゴッグだった! さらに他のことで手が回らないのか、今回は味方機の援護がない。今までに戦ったことのないビーム兵器を実装した強敵の前に、次々と破壊されていく味方ベース。特に後部ジェットバーニアをフル稼働しての体当たりは、その軸線上にあるものすべてを粉碎する驚異的なものだ。自らをオトリにし、なるべくプラントに近づけるな!



地を這うように迫る体当たりの威力は、並みの建造物ならば一瞬にして破壊してしまう程のパワーを持つ。

ハイ・ゴッグが機体を傾けた後、すこいスピードで体当たりが来る。慣れないうちはジャンプでかわせ!



水陸両用MSの特徴である外部の水を利用した冷却システムにより、高出力の核融合炉が搭載可能になったことでメガ粒子砲を稼働するに足る出力を得ることができた初の機体、MSM-03ゴッグの数少ないバリエーションの1つ。また特徴的な伸縮式、多関節構造のフレキシブルアームはそもそも水中での抵抗を軽減するためのものだったが、陸戦においてはその動物的な動きに幻惑された連邦軍兵士も少なくないという。



### メガ粒子砲(両手撃ち)

両手に装備されたメガ粒子砲2門による攻撃で、空中にいるこちらに対しても正確に狙ってくる。

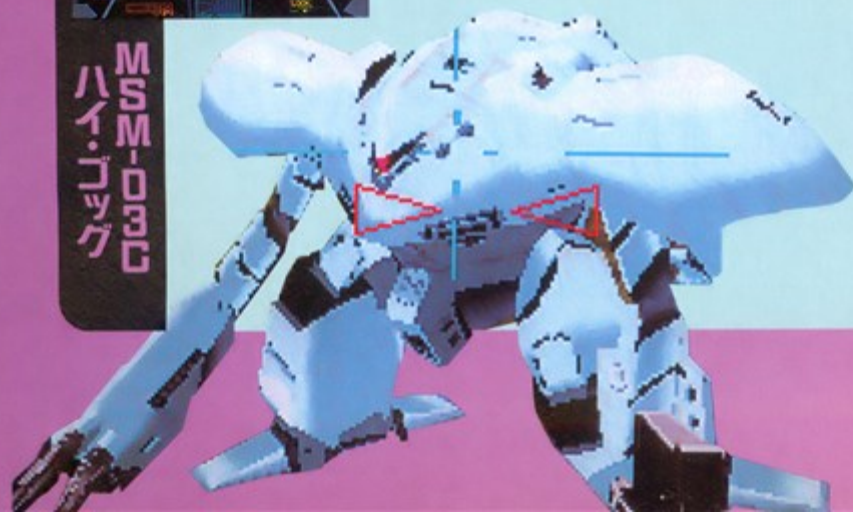
胸部ロケット弾  
ややダメージが大きな誘導爆弾。距離専用の特殊攻撃だ。



腹這いの姿勢から高速の体当たり。接触すれば転倒はまぬがれない!



MSM-03C  
ハイ・ゴッグ



### メガ粒子砲(片腕狙撃)

両手撃ちよりもやや遅めの間合いで放たれるビームは、両手分のエネルギーを片手に収束するため、発火が大きい。

こちらのショットをアームでガードする動きも、細かい演出が光る!





## 今までの相手とは段違いの動き! ジオンのエースに狙われたユウは

息もつかせぬ攻防の末、最後のハイ・ゴッグを捉えたユウ。崩れ落ちるその姿によりやがて安堵のため息がもれる。「これで全部か?」精根尽き果てた様子で通信に応じた彼らの声がそこで凍りつく。「まだです、12時の方向より敵の第3波、接近!」その姿を確認したユウ達は、その動きに慄然とする。「すごい、なんて速さだ。ただ者ではない!」「……ジオンのエースのご登場ってワケか!」応えるフィリップの声も陰しい。その三身一体のコンビネーションは確実にユウだけを狙って来る。疲弊したユウに、勝機は!?



### 肩のマーキングに注目



左肩に誇らしげにペイントされたマーキングは、彼らが名だたる歴戦の勇士であることを物語っているかのようだ。3機とも揃いのエンブレムを飾っている

## まさか、このフォーメーションは!?

3機のドムが展開するいくつかのフォーメーションの中には、あのジェットストリームアタックを彷彿とさせるような動きも見られる。これはファンには涙ものの心憎い演出と言える。



ユウの周りを取り囲むようにスライド移動しつつ、各機がそれぞれ位置を修正し……



互いに重なりながら波状的に攻撃してくる。この動きの格好良さは、もはや筆舌に尽くしがたい!!



一撃目はかわしても、続く後ろのドムがどう動くか。タックルか、バズーカか、フェイントか!?



## だが、隊長機さえ倒せば……

特に外見からはわからないが、実は隊長機が1機いる。それさえ破壊すればフォーメーション攻撃を止められるのでは……。指揮系統と思われる機体を集中して狙え。

## 防衛型シナリオで注意すべき点

周囲がすべて味方の施設であるがため、下手に攻撃をしかければ自ら施設を破壊しかねない。そればかりか、MSが乗っただけでもその重みで壊れてしまうものもあるため、足元にも気を配りたい。これは面クリア後の評価にも影響するので、視界の開けた場所に敵を誘導するのが最良の策と言える。



## NEXT

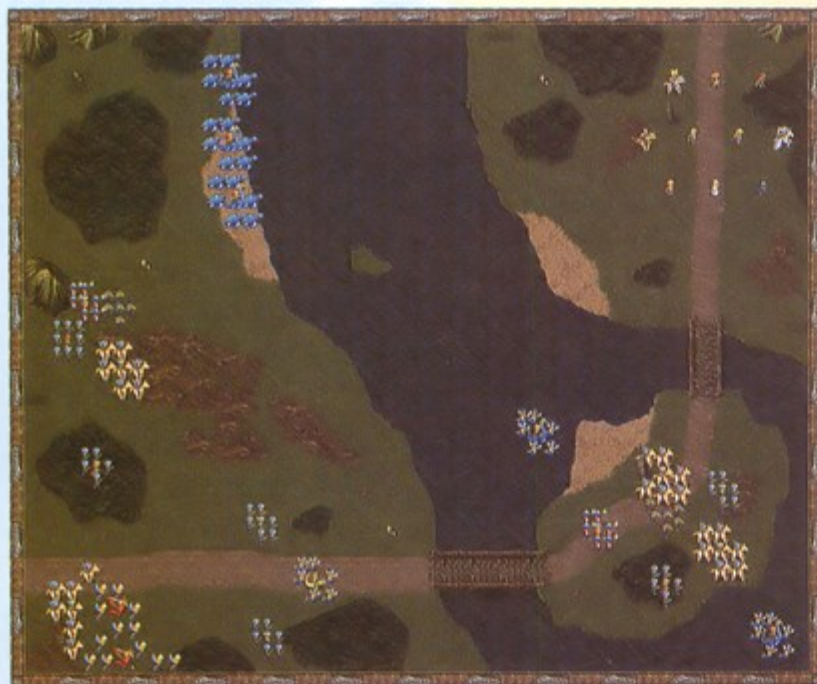
## NEXT GUNDAM SIDESTORY II 「蒼を受け継ぐ者」

1巻で解き明かされなかったいくつかの謎は、11月に発売予定の2巻以降で明らかにされる! はたして第2話(写真)でユウ達の前に現れたモビルスーツ「ブルー」は今後のストーリーにどう関わってくるのだろうか……。そのヒントは「戦慄のブルー」のエンディングにある。まずは1巻をプレイだ。





## SCENARIO14「脱走者ディオス」



**完成度**  
**95%**

ライターから一言  
担当Nさんと暇さえあればオープニングを見ていたけど、オープニングもどんどんキレイになっていきますね。たまに何面か遊ばせてもらうけど、思ったより難しくはないと思う。先のストーリーが気になるし、早く最後まで遊びたいよお！ (青山ようこ)

●メサイヤ●10月発売予定●6,200円●SLG+RPG  
●スペシャルパッケージ

# ラングリッサーⅢ

## ANGRISSER

乱心王に愛想をつかして  
離反したディオスを救え!

### STORY

ディハルト達の活躍で再び機動したルシリスゲートだが、上級魔族の進撃は防げない。一行は魔族に対抗する破邪の剣の捜索に出た。

#### ●勝利条件

- ・フレアの撃破

#### ●敗北条件

- ・主人公ディハルトの死亡
- ・ディオスの死亡



南東にある橋で始まる戦いは速やかに終わらせたい。ここでもたもたしていると將軍の地位を持つディオスでも危ないぞ。

バーラル軍を離反し脱走したディオスを救うのがこのステージの第一の目標。まずは、道沿いに部隊を進めていこう。海上にはそこで力を発揮する水兵ユニットがいて、ディオスはその危険な方向へどんどん進んでしまう。彼を救うためには、彼に近づく敵を一掃するかフレアを倒すしかない。しかし、ディオスが倒されるとその時点で敗北となるので、まずは全力をあげて彼を死守しよう。無事敵を撃破したらダメージを回復して、フレアを倒しにいこう。

## SCENARIO15「破邪の剣」



### STORY

#### ●勝利条件

- ・敵の全滅

#### ●敗北条件

- ・主人公ディハルトの死亡
- ・破邪の剣を奪われる

無事ディオスを救い仲間に加えた一行は、当初の目的である破邪の剣が眠るエストールの遺跡へと急いだ。

### 盗賊に奪われた破邪の剣を取り戻せ!

エストールの遺跡は盗賊達に荒らされようとしていた。破邪の剣を見つけた盗賊はそれを奪って画面外へ逃げようとするので、移動力のあるユニットは雑魚にかまわず盗賊を追おう。スタート地点付近は森なので飛兵ユニットがいると楽だ。敵の少ない北西のルートを進んでいこう。



このあと彼は右の出口から北へ逃げていくので、そこを目指して移動していこう。



## 今回はSCENARIO14から攻略

発売日の延期が続くと同時に僕達も安眠できない日々が続く。だが、眠れないのは制作スタッフ全員も同じ。より良いソフトを作ろうとフルタイムでバグや睡魔と戦っているのだ。ここはひとつ励ましの念を送りつつも大きな期待を持って発売日を待とうね。しかし、ソフトが発売されても僕達の眠れない日々が続くから、メサイヤって罪な御方！☆

ディハルトの記念すべき騎士の叙任式の日、帝国軍に襲われ浮遊城は落ちた。辛くも脱出した一行は、ラーカスを再興するためレイモンド卿とともに隠密に軍兵を集めた。そして、力をつけた別働隊は、他国の占領によって機能を停止したルシリスゲートの復活のために4つの門を回った。

## 城にかかる橋を基点に全ての敵を打ち砕け!

陽動作戦ではあるが真剣にやらねば、読みの鋭いダークナイトには見破られてしまう。砦の中にあるユニットはひとり残らず倒してしまおう。砦内にある全軍が攻め出してくるので、通路の狭い橋に陣をとってひとつひとつ確実に倒すのが賢明な処置。回復魔法を使える者を少し後ろに待機させて、早めに傷ついたユニットを魔法で回復させていこう。

## SCENARIO17「ラフェル奪還作戦」



## STORY

ダークナイトはこちらの作戦通りにラフェルからロギール砦へと移動した。

### ●勝利条件

・フレアの撃破

### ●敗北条件

・主人公ディハルトの死亡

## SCENARIO16「陽動作戦」



## STORY

破邪の剣を手に入れた別働隊は、ラフェルの都奪還のため、そこを守るダークナイトを誘い出す作戦に出た。

### ●勝利条件

・敵の全滅

### ●敗北条件

・主人公ディハルトの死亡

ここはとにかく敵部隊が多く、経験値を稼ぐには打ってつけの場所だ。都へ通じる門は4つあるが、1つの門に強力なユニットと弱いユニットを混ぜて配置し、強いユニットで弱らせた敵兵を自軍の弱いユニットで倒させよう。強いユニットが足りないときは弱いユニットに回復魔法を使えるユニットを添えること。



各門で戦闘が始まる。ユニットをバランスよく配置して効率良く経験値を稼いでいこう。

## 完成に向かって進化を遂げるランクⅢ

以前、みんながプレイできた体験版のランクⅢに比べて、今はかなり進化した。発売日が近いこともあり、当然のことではあるのだが、以前のROMを体験して「地味だなあ」と思った人は、現在のROMを見ると全然別物に思えるかも。期待していいよ。

しばらくは一般兵の顔をしていたダークナイトも今ではこのような形相。ジユクラーも獣になっただぞ。





# PASSION LANGRISSEUR

ハッシュン  
ラングリッサー

発売延期……  
パラシオン延長! ハハハ!

あははははは……、またまた発売延期? いやはやどうしてくれましょう。ねえ、高田さん(打ち上げも延期やん、ブツブツ……)。まあ、開発も想像以上に大変らしいし、休みも返上してる(らしい)し、私たちは祈るしかありませんね。そんなわけでパシオンもまだまだ続くということです、もうしばらくおつき合い下さいね。

## ラングリッサーⅢ 淑女列伝 データ編

ヒロイン4人のデータをゲット!  
例のシステムに役立つかも!?

**ティアリス (年齢11歳)**  
家族構成: 父(ウィリアム卿は浮遊城の責任者だったが、アルテミューラーに敗れ落命。(母は幼い頃に他界)  
好きな物: ディハルトくんもルインくんもみんな大好きだよ! あとね、甘いお菓子!  
嫌いな物: お化けとか、ムシ!  
好きなタイプ: 楽しくて頼れる人!  
嫌いなタイプ: ティアに冷たくする人はヤだ。レディなんだからねっ!  
将来の夢: 素敵なお嫁さん!  
悩み事: 綺麗な女の子が多いからティアの魅力がかすまないかな。

**リファニー (年齢16歳)**  
家族構成: 父・母(ともにラーカシアに捕らえられている)  
好きな物: 植物、ひなたぼっこ。のんびりするって、いいですね。  
嫌いな物: 忙しいのはあまり好きではありません。  
好きなタイプ: 強くて、いつも私を守ってくれる人ですわ。  
嫌いなタイプ: 見栄っばりの方はあまり……。  
将来の夢: 素敵なお嫁さんと幸せな家庭を築くことですわ。  
悩み事: あの方が少々ニブイことですわ。今は戦いのせいでそれどころではないんですけど。

**ルナ (年齢15歳)**  
家族構成: 父・母(父トランド伯爵は天才軍師として名高い)  
好きな物: 読書・剣技の鍛錬  
嫌いな物: 自分の中で素直になれない部分が嫌いです。  
好きなタイプ: 全体の和を考えて行動できる知的な男性です。  
嫌いなタイプ: 自分に考えを持たないのに自己中心的な人は軽蔑に値します。  
将来の夢: 今は戦乱で頭が一杯で。悩み事: 女だてらに軍師などしている私をどう思います? もう少し女らしくなろうと思うのですが……。

**ソフィア (年齢16歳)**  
家族構成: 父(ルシリス神の信者で魔法に精通したファーベルは大賢者として多くの人に信望されている)  
好きな物: 愛と平和です。  
嫌いな物: ルシリス様に敵対する魔族は許せません。  
好きなタイプ: 心から平和を愛する優しい人です。  
嫌いなタイプ: ルシリス様の存在を信じてもらえないのは悲しいことです。  
将来の夢: この世の悲しみや不幸を少しでもやわらげられれば。  
悩み事: なぜ人は争うのでしょうか。

### メサイヤン オフレコ コーナー

### ギャルコン &

### ポイコン

### お便り・イラストコーナー

メサイヤ広報・マイケル佐藤も大喜び、力作イラストだ!



この2人ならやりそうだ、こういうこと……。そういうお前も、担当N/そのとおりです。  
長崎県 ポリッ



お、懐かしい顔ぶれですね。目のキヤラより描き慣れているような気が。かなり練習しました?  
熊本県 島津弥七

お待ちかね、ギャルコン+ポイコン中間集計! 今のところルナとティアリスがトップ争い、まだまだ順位変動の可能性大、でも組織票はナシよん。愛を込めた1枚を送って下さいね。

ギャルコン		ポイコン	
1位	ルナ 48pt	1位	ディハルト 20pt
2位	ティアリス 28pt	2位	ルイン 18pt
3位	リファニー 23pt	2位	霧風 18pt
4位	フレア 12pt	4位	アルテミューラー 10pt
4位	ソフィア 12pt	4位	ピエール 10pt
6位	ファーナ 5pt	4位	シルバーウルフ 10pt
6位	リアナ 5pt	5位	ヘイン 8pt
6位	ラーナ 5pt	6位	アドン・サムソン 5pt

と、担当N、イラストレーターのパン三嬢(女性なんですわ)も一押し! ルナが現在トップを独走中! パンバカーン! やっぱり耐える女はいいですね。頭がイイところもゲー。かなり差は開いてるものの、ティアリスへの票も着実に伸びています。

東京ゲームショウのメサイヤブースで行われたクイズ大会は豪華賞品が目白押し。「欲しい」しかし「答えがわからん!」メサイヤ担当として情けなかったっす……。

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1  
ソフトバンク セガサターンマガジン編集部  
ハッシュンラングリッサー各係まで

あつたわ





## STAKES WINNER™

### GI完全制覇への道

競馬ファンが待っていた、自分で種付け生産、育成した馬ををアクションゲームとして自分で走らせることができるゲームがこの秋登場!

**完成度 70%**

メーカーから一言  
サターンユーザーのみなさん、お待たせしました。遂にSS版ステークスオリジナルの画面公開です!! 開発の方も順調に進んでいますので、11月には発売できそうです。実はヒミツですけどSS版では、〇〇〇の〇〇〇〇〇〇〇を使うこともできます。(販促・ヨダチン)

●ザウルス●11月発売予定●5,800円(予価)  
●競馬アクション

# サターン版画面写真 Get

## サターン版で追加された繁殖馬の数々

ステークスウィナーといえばご存じな方も多いと思うが、ネオジオで有名な競馬アクションゲームだ。それがこの秋、サターンに登場する。競馬ゲームといえばやはり馬の品種がポイントになるが、サターン版にはオリジナルの繁殖牝馬が多数追加されている。しかも、自分の繁殖馬のデータをパワーメモリーにセーブしたりパスワードを使えば、友達との対戦プレイも可能だ。今回はサターン版オリジナルの馬の一部を紹介しよう。



今回紹介できる繁殖馬は4頭だけだが、実際にはもっとたくさんの繁殖馬がサターン版ステークスウィナーには追加されているぞ。よりすばらしい馬を育てるために探し求めるのだ。

## 親馬の能力を見極める!

実際の競馬でも重要視されているのが馬の血統で、子馬は親馬の能力を引き継いでいる。つまり、なるべく良い繁殖馬を選ぶのも、勝負に勝つためのカギなのだ。



生まれた子供には自分だ名前を付けて上げよう。

## ボタン連射で馬を調教せよ!

このステークスウィナーの特徴は、レースや調教をリアルタイムで体験できる所にあるのだ。ラストパートでは、馬を速く走らせるためには、ボタンを連射したり手綱と鞭との使い分けも大きなポイントとなる。

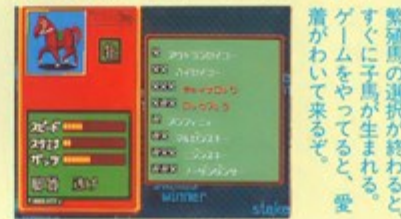
調教ステージではひたすらボタンを連射して、障害物をよけながら制限時間内にチェックポイントを越えなくてはならない。なかなか奥が深いぞ!



調教ステージで選べるのは、芝、ダート、坂道調教の3つだ。



ボタンを連射しながら、障害物をよけるのは、結構難しい。



繁殖馬の選択が終わると、すぐに子馬が生まれる。ゲームをやっていると、愛着がわいて来るぞ。



調教が成功すると、馬のステータスがUP。ただしMAX表示が出ると、それ以上は上がらない。







# Riglordsaga 2

リグロードサーガ



## 「2」の3D空間は一味違う!

秋のビッグタイトルとして、発売が待たれる「リグロードサーガ2」。タクティカルRPGとしての魅力の数々を、4ページにわたって紹介していこう。特に今回は、前作でも重要だった、地形の起伏などによる戦術を重点的に紹介するぞ。どの要素も、前作より数段のパワーアップを果たして、ゲームをより楽しいものとしている。新たな要素の数々を、その目で確かめてみてくれ!

## 移動タイプはふたつ!

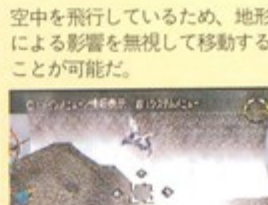
ゲームに登場するキャラクターには、ふたつの移動タイプが設定されている。ひとつは「歩行タイプ」。これは、地面を歩いて移動するキャラクターだ。大概のキャラは、こちらのタイプに属して、地形の起伏などによって、移動力に影響を受ける。もうひとつは、「飛行タイプ」のキャラ。これは、空中を移動するタイプのキャラクターで、竜に変化した後のミュウや、一部の敵キャラクターなどが当てはまる。地形による影響を無視して移動できるのが特徴だ。

### 歩行タイプ



地形による影響を大きく受ける。川などの特定の地形では通過することすらできない。

### 飛行タイプ



空中を飛行しているため、地形による影響を無視して移動することが可能だ。



歩行タイプのキャラでも、特殊魔法「フライサー」によって、一定時間飛行することが可能だ。

完成度  
**80%**

今回の「リグ2」では、高低差による戦略性や技などの基本システムがより深くなってパワーアップ! 地形の高さや状態、キャラのステータスに合わせた立体的な戦術が、思い通りに決まる瞬間はかなり快感があります。一度お試しあれ! (リグ2開発チーム)

●セガ●11月1日発売予定●5,800円●タクティカルRPG  
●1人プレイのみ●全年齢推奨

## 特性の違う4種類の地形

### 歩ける場所

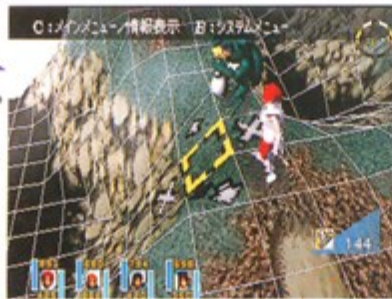
起伏の少ない平坦な地形。歩行タイプ、飛行タイプのキャラクターとも移動することが可能だ。ただし、歩行タイプのキャラには多少の制限がある。坂道などではキャラクターごとに設定されている登坂能力によって、移動範囲が狭まったり、水上などの一部の地形では、移動ができなかったりすることがある。



一般的なバトルフィールド。特に何も考えずに移動することができる。

### 滑る場所

極端な坂道や、魔法で隆起させた地形。歩行タイプのキャラクターがこの地形で停止すると、滑り落ちてしまう。滑り落ちた先が地面や床ならば、高さによってダメージが加算され、床や地面がなければ、落下して死亡してしまう。飛行タイプのキャラでも角度によっては失速し、低い地形へと強制移動させられる。



移動に大きな影響を与える。自分からこの地形に進入することは、できるだけ避けよう。

### 落下する場所

床や地面の無い場所のこと。この地形に歩行タイプのキャラが移動すると、落下して死亡してしまう。飛行タイプのキャラは浮いているので影響を受けない。後で詳しく解説するが、この地形を利用して、敵キャラを一撃で葬り去る方法がいくつかある。今回のゲームのカギを握る地形といってもいいだろう。



この地形で停止すると、飛行タイプのキャラ以外は、無条件で死亡してしまうのだ。

### 侵入不可能な場所

障害物などがあって、進入ができない場所のこと。飛行、歩行両タイプのキャラクターが、進入することはもちろん、通過することも、停止することも不可能となっている。もちろん敵も同様の制限を受けるので、上手に使用すれば、敵の侵入を防いだり、攻撃範囲から逃れることも可能だ。



どんなにかんばっても、進入することは不可能。敵の侵入を防ぐ壁として使うのがベスト。



## 空中には高度の要素が!

飛行タイプのキャラが移動する空中には「上空」「低空」のふたつの高さが存在する。それぞれの高さは「飛行技」の「上昇」「下降」で行き来することが可能だ。そのキャラがいる高度によって、攻撃をする場合でも、受ける場合でも、命中力や攻撃力の大小、技そのものかどうかに、大きな影響を受けることとなる。また、空中にいる同士のキャラでも、上空と低空の間では、攻撃に影響を受けるのだ。

さらに、上空には、敵キャラの制圧領域がないので、地上や空中の敵キャラの脇を自由に通過することも可能だ。



「上昇」した後、キャラクターの横に移動して「つかむ」コマンドを選択して……。

## キャラを「つかむ」ことも可能!

飛行タイプのキャラが持つ「飛行技」には、「つかむ」という技が用意されている。これは、仲間をつかむことによって、歩行タイプのキャラの運搬を可能とする技なのだ。この技を使えば、通常移動することのできない、落下する地形などでも、移動することが可能となる。もちろん「はなす」という技もあるぞ。



「つかむ」に成功! これで飛行キャラは「歩行タイプ」のキャラを運ぶことが可能になるのだ。



## 高さや地形による戦略を生かせ!

### つかんで落とす

ミュウなどの飛行タイプのキャラを使って敵キャラをつかみ、落下する地形まで運んだあとに、「はなす」コマンドを実行。一発で死亡だ。



まずは、歩行タイプの敵キャラを、ミュウなどの飛行キャラでつかむのだ。



落下する地形まで運んだ後に、「はなす」コマンドを実行すると、敵は哀れ奈落の底へ。



### 状態の変化で落とす

落下する地形の上で停止しているキャラに、状態を変化させる技(写真で飛行は、相手を凍りつかせる魔法「フリージング」)を使って落下させる。



落下する地形の上で停止中のミュウに、敵がフリージングの魔法を仕掛けてきた!



凍りついたミュウは、飛行することができなくなり、谷底へと落下してしまう。



### 地形の変化で落とす



アースモールなどの地形を変化させる魔法などで、相手を滑り落とすことができる。

### 移動させて落とす



「ウィンド」や「ハードパンチ」などの、相手を移動させる性格を持つ技で滑り落とす。

## 高低差によって技にも影響が!

敵キャラとプレイヤーキャラのいる場所の高低差によって、技へも影響が生じるのだ。基本的には、高い場所からの攻撃ほど命中率がアップして、有利になるぞ。また、写真の「ヘビーストライク」のように、地上から上空の敵への攻撃が不可能な技もある。







## スキルシステムで パワーアップ!

リグロードシリーズの戦闘システムの大きな特徴として、「スキルシステム」の採用がある。

物理攻撃や、魔法、防御といった、キャラクターが取れるすべての行動は、「技スキル」というグループで体系化されていて、レベルが設定されている。また、それぞれの技には、経験値が設定されていて、同じスキルの技を使うことによって、経験値が溜まっていく。そして、一定の値を超えて、技のレベルがアップすると、新しい技

を「ひらめき」、次のターンから使用することができるようになる。ひらめいた技は同じスキルを持つキャラなら新たに習得する必要はない。当然、レベルに伴って、強力な技が使えるようになり、戦闘を有利に進められるのだ。

また、ミュウは「竜の技」と「剣技」といった具合に、キャラクターによって扱えるスキルは違うので、それぞれのスキルをバランス良く成長させることが重要となってくるぞ。



スキルの経験値を溜めて技をひらめけ!

同じ系列の技を使えば使うほど、スキルの経験値はアップしていく。一定の値まで達すると技をひらめくぞ。

## 技には属性がある

技の各々には、スキルとは別に属性が存在する。例えば、「ファイヤーボール」や「ドラゴンプレス」ならば「火」、「ストーム」や「裂空斬」ならば「風」といった具合。この技の属

性と敵の相性によって、ダメージが変化するのだ。霊系統の敵には、聖なる属性の技で攻撃するといったもの以外にも、技と攻撃目標との属性間の関係までが存在するのだ。

## 技は全部で200種類以上!

リグロード2で用意されている技の種類は、全部で200以上。今回紹介している技のほかにも、前作でおなじみの「盗賊技」や、新登場となる「砲術」や「精霊術法」といった、数多くのスキルが存在するぞ。

じみの「盗賊技」や、新登場となる「砲術」や「精霊術法」といった、数多くのスキルが存在するぞ。

### 竜の技

ミュウなどの、一部のキャラクター固有のスキル。自らの姿形をドラゴンに変化させる技だ。変化には1ターンを要するが、変化後には飛行が可能になったり、「ドラゴンプレス」などの強力な技を使うことができる。

#### ドラゴンプレス



口から炎を吐き出し、敵を攻撃する技。前作では長い射程が役に立ったが……!?

#### ストーム



足元から竜巻を発生させて、集団の敵を攻撃する。風の属性を持つ技だ。

### 剣技

剣を使って、敵に物理的なダメージを与えるスキル。高低差の影響を受けやすいので、起伏のある地形では使いどころが難しそう。前作で、主人公アサーが使用したのと同じように、今回もミュウが使える技として用意されている。やっぱり主人公には剣を使った攻撃がないとサマにならないかな?

#### ストライク



相手に鋭く斬りかかる技。レベルアップ後の上級技として「ヘビーストライク」もある。

#### クラッシュ



3つの衝撃波を発生させて、前方の敵を攻撃する技。派手な画面演出の技だ。

#### スラッシュ



円形に衝撃波を発生させる技。周囲の敵への攻撃が可能なのだろうか?

### 神聖魔法

聖なる力を用いて、主に体力の回復や、ステータス異常の治療を行う。長い戦闘には欠かすことのできない、重要なスキルといえるだろう。前作では「ホーリーレイ」といった、霊系の敵に有効な攻撃魔法も、このグループに属していたが、リグロード2では、はたしてどうなるのだろうか?

#### ホーリーキュア



「くぐつ」や「縮少」といった、ステータスの異常を回復する神聖魔法だ。

### 弓技

弓を使って、遠距離からの攻撃を行うスキル。ゲーム序盤で、遠距離攻撃が充実していないときには重宝してくれることだろう。前作同様、空を飛ぶタイプの敵に、絶大な威力を持つ。写真では式神のナズナが使っているが、前作でも同じく、式神のアケビが弓技を使ったのを考えると興味深い。

#### ホーリーアロー



聖なる矢を敵に打ち込む技。霊系に属する敵に効果がありそう。



## 新システム 技融合

コマンドを選択



技を選んで



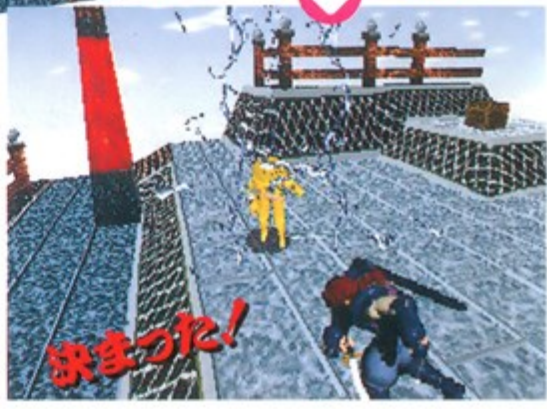
目標を選択

リグロード?で新たに登場した戦闘システムのなかでも一番の目玉が、この「技融合」システムだ。これは、特定の法則に従って、物理攻撃系に技に、魔法技を組み込むことで、今まで習得することのできなかった、40種以上もの新しい技を編み出すことのできるのだ。

技融合によって得られる技は、融合させる技同士の属性を、掛け合わせたものとなる。前作の「リグロード サーガ」を遊んだ人なら、アサーが使った魔法剣技の、「剣技による攻撃力」

「攻撃魔法の追加効果」をイメージしてもらえると、わかりやすいだろう。

連続写真を見てもらえばわかると思うが、技融合は、戦闘中に2つの技を組み合わせることで行う。成功すれば、新たな技を修得して、敵に大きなダメージを与えられるワケだが、失敗してしまった場合（融合技として成立しない組み合わせを選んでしまった場合）は、キャラクターは何もせず、そのターンの行動は終了してしまうというリスクも背負っているのだ。



### 攻撃魔法

名前のお通り、魔法で敵を攻撃するスキル。使用する際にはMPを消費する。当然、高度な魔法になればなるほど、消費するMPは多くなる。また、地形による命中率の影響を受けにくいという性質を持っているので、起伏の多いマップでは役に立ってくれることだろう。

#### サンダー



天から電撃を放ち、敵にダメージを与える魔法。雷の属性を持つ技だ。

#### ファイアブラスト



炎の鳥を生み出し、複数の敵を攻撃する技。見た目のとおり強力な技だろう。

### 特殊魔法

敵に直接ダメージを与えるのではなく、戦闘において補助的な効果を発揮する魔法。地形を隆起させる「アースモール」や、下で紹介している「フライサー」や「ムーブスロー」などの、キャラクターの状態を変化させるものなどがあり、その効果も様々。使い方次第では、戦況が有利に進められる。

#### フライサー



地面から浮遊して、地形からの影響を無効にする魔法。効果は一定時間で消失する。

#### ムーブスロー



敵の行動力を下げる魔法。行動力が下がると、移動力や攻撃スキルに影響を受ける。

### 忍道

肉体を使った物理攻撃や、飛び道具や日本刀を使った技。いわゆる忍術系のスキル。前作での、忍術や体術をあわせたものと考えられるとわかりやすいだろう。現在判明している限りでは、アスカが使用できるようだが、前作に登場した忍者ムサシの血を引くキャラであることを考えると、当然といったところだろうか。

#### 裂風斬



日本刀を抜き放ち、円を描くように振り回して周囲の敵を攻撃する技だ。

#### 円空斬



カマイタチにも似た衝撃波を飛ばして、遠距離にいる敵を攻撃する技。

#### 裏影斬



敵の体はもちろん、影までも切り裂く技。地面に写った影のエフェクトに注目!

### 防衛待機技

このゲームでは、防衛や待機もスキルとして設定されている。当然レベルも設けられているので、繰り返し使うことによってパワーアップした技が使えるようになっていく。ただ単に防衛するだけではなく、待機技でパワーを溜めるといったことも可能なのだ。

気合い



移動終了時にこの技を選んでおくと、次のターンでの攻撃力がアップするのだ。





完成間近！鮮麗な一大  
叙事詩の幕が開かれる



サターン版のオープニングを初公開。英字フォントの変更、描き下ろされた背景の青空など、細かい部分がリニューアルしている。音声も大幅に強化され、画面下の字幕が読み上げられるようになった。

## 幾多の悲劇を

ゲームの舞台になるマップ。ここで旗のマークがあるステージを指定すると、行き来が可能になる。



KEY CHARACTER

女帝  
エンドラ

もとは軍事大国ハイランドの女帝。悪しき賢者ラシュディと手を組み、大陸全土を制圧後、神聖ゼテギニア帝国を建国した。主人公率いる反乱軍の勢いを阻止せんと、帝国の兵士を次々と戦線に送り込んでくる。

完成度  
**90%**

超復刻版タロットカードが先着10,000名様に当たる予約キャンペーンを知ってますか？来る9月20日・21日にイベントを行う秋葉原の主要店頭でも予約OK。その場で予約された方はコスプレギャルとのポラロイド写真も撮れるので、ふるってご参加ください。(ハラ)

- リバーヒルソフト ●10月4日発売 ●5,800円 ●シミュレーションRPG
- 1人プレイのみ ●全年齢推奨

# 伝説のオウガバトル

## THE MARCH OF THE BLACK QUEEN

発売日まで1カ月をきり、開発もいよいよマスターアップ直前!! 最新の画面写真を盛り込みながら、独特の要素であるタロットカードの特殊効果、押さえておきたい序盤ステージのポイントを深く掘り下げて行こう。

**NEW** ステージ攻略前にあらすじが語られる

移植版ならではの追加点は、各ステージのストーリーが、字幕で表示されるようになったこと。おおまかではあるが、帝国軍のボス、潜伏している仲間のウワサなど、攻略に重要なものが多い。この序文と民衆の情報から推測していけば、隠れたイベントにも遭遇しやすくなるはず。



ゼノビアの紋章に下に表示される。やや速めにスクロールするので、見逃さないように。

**check** 編成画面も最終仕様が決定!



サイズと絵が変更されたアイコンに注目。フィールドや戦闘シーンでも、このタイプの見やすいアイコンにすべて統一されている。

基本的にはスーパーファミコン版と同様だが、アイコンが変更されて見やすくなっている。コマンドの意味を教えてくれるヘルプメッセージも併用できるので便利。



ゲームのスピード等の環境設定画面、ゲーム中も随時変更できるのがウレシイ。

**NEW** メインフィールドは視点変更可

戦闘は、敵と味方が一定の距離まで近づくと発生する。そのため、遠近感がつけられたノーマル状態のフィールドでは、相手と自分の位置がわかりにくいこともあった。正確な距離やフィールド全体を見まわしたい場合には、真上から見下ろした(トップビュー)の視点が重宝する。



広範囲にわたって進軍の状況が見わたせるトップビュー。このままプレイが進行できる。



# のみ込んできた黒き女帝の進撃

## オウガの世界を彩るタロットカードの重要性

### 反乱軍の運命をもてあそぶ 22枚のミステリアスファクター

戦局を変えるほどの威力を秘めたタロットカード。これらが干渉してくるのは、都市解放後と戦闘シーンというゲームの重要な部分。前者は引いた絵柄によって、キャラの能力が増減するという不確定なものだが、後者は任意で使える強力な切り札として真価を発揮す

る。まずはこのカードを熟知し、状況に応じて使いこなせるようになるのが勝利への1歩だ。22種類のカードは、下記の4つに大別して考えると効果も覚えやすくなる。攻撃用を集めるか、回復系で防御を固めるか、手札に残すカードの選択もおそろかにできない。

都市を解放することにカードを1枚か引ける。引いたカードによって、なにが起ころかわからない。



人の長所をうつし出すといわれる大きな力がある。あなたは何を大切にしているか？

主人公の能力を決定する場面でもカードが使用される。3択の質問に答えていくやり方は、タロット占いをしているようで面白い。

### 攻撃魔法 ATTACK



「デビル」のカードを使用。カードに描かれた悪魔を召喚し、暗黒系魔法で攻撃させる。戦闘中のエフェクトグラフィックはどれも美しく、必見といえる。

最も使用頻度と種類が豊富なものが、攻撃用のカードだ。それぞれに火炎系、神聖系といった異なる属性があるものの、どれも敵全員にダメージを与えるために使われる。体力が半分の敵を即死させる「デス」、味方もダメージを受ける「サン」など、使い方が難しいものもある。

### ASSISTANCE 攻撃補助



「ハイエロファント」は薄紅色の花びらが舞い、相手を深い眠りに誘いこむ魔法。敵が動きを止めているうちに、集中攻撃を浴びせるとどめを刺そう。

自軍を優位な状況にして、戦闘に勝つ。攻撃補助のカードは2種類ある。敵を眠らせたり、同士討ちさせたりと、相手を拘束する効果。そして、味方の素早さや、攻撃力を上げる自軍を対象とする効果だ。特に魔法を無効化できる「ワールド」は、ボス戦まで温存しておきたい。

## 戦闘における タロットカードの 特殊効果



リーダー以外のキャラを、戦闘中退散させてしまう「フール」の効果。防御力の高い敵がボスを守っている場合、これを使って追い出せば楽勝だ。

全滅しそうな部隊を引き返させようとして、戦闘に巻き込まれてしまった。また、敵の部隊がじゃまをしてボスと戦えないというときに、戦闘を回避できる効果のカードが役に立つ。「フォーチュン」は敵全員を、「フール」はリーダー以外の敵をその場から強制退却させられる。



体力回復は味方全体がダメージをくらったときに使えると、そのありがたさが身にしみる。虎の子のカードとして、常にストックしておこう。

戦闘でアイテムは使用不可。体力回復は一部のキャラが使えるヒーリングか、カードに頼らざるをえない。「プリエステス」はHPを50回復、「エンプレス」はHPを完全回復させる効果がある。他にマヒ、石化などステータス異常を起こした場合、「テンバランス」で正常に戻る。

### 戦闘回避 AVOIDANCE

### RECOVERY 体力回復



OGRE BATTLE  
**1st WAR**  
ウォーレンの城

## 序盤ステージから攻略の基礎を学ぼう

### 旅立ちの島は完全なレクチャーステージ ウォーレンの指示を聞いて進行を覚えよう



フィールドは狭いが、クリアまでに必要な手順がすべてそろっているこの1ステージ。ここは、プレイヤーがゲームの流れを理解できるように作られた練習場になっている。ウォーレンと名乗るナビ

ゲーターのキャラがいるので、何をしたいかわからないという状況に陥ることはない。彼の指示をよく聞いていれば、マニュアルを読まずともシステムを把握できるはずだ。ここで体験したことは、以降のステージにすべて応用できる。複雑ではないので、クリアのポイントを押さえておこう。

POINT 1 圧政におかれた都市を解放せよ



どのステージでも、解放するための都市と教会がある。ここではタロットカードと情報が手に入るうえに、反乱軍を維持するための援助金も出してもらえる。

POINT 2 見つけてラッキー埋もれた財宝



自分の部隊がある地点を通過すると、埋もれた財宝として、特殊アイテムを発見する可能性がある。これはクリアに関係ないボーナスアイテム。偶然入手できたら幸運だ。

POINT 3 志を同じくする仲間との出会い



仲間になってくれるキャラ、ランスロットは北の隠された都市にいる。足を運ぶまでその場所は目に見えないので、ウォーレンの情報を注意深く聞いておこう。

POINT 4 城に待ち受けるボスを倒せ!



城主を倒せばステージクリアだ。練習だけに、味方のウォーレンがボス役を勤める。通常のボスは部下を率いているうえ、もっと攻撃力が高い。本番は覚悟しておこう。



OGRE BATTLE  
**2nd WAR**  
シャワームの辺境

POINT 5 貿易都市では買い物ができる



2ステージから登場するショップ。ステージによって、さまざまなアイテムを買うようになる。軍資金には余裕があるので、回復アイテムを数個買っておくべし。

POINT 6 突然の遭遇 中立キャラ出現



なんの前ぶれもなく、「中立キャラ」に襲われる場合がある。彼らは敵にも味方にも属さない、一匹狼といったところ。説得のコマンドが使えるので、仲間にも引き込もう。

### 各ユニットの戦力を考えて的確な進路に導いていこう

ウォーレンが仲間になると、巨大な反乱軍が構成される。扱う兵士の多さに最初はとまどうかもしれないが、要は自分がステージ1でやったことを味方の部隊にも模倣させるだけでいい。このステー

ジ2で出てくる新しい要素は、シヨップの概念と中立軍の存在。特に注意したいのが、アトランダムに現れる中立軍。雇用できない特殊キャラが出現する場合もあるので、ぜひとも仲間に加えたい。

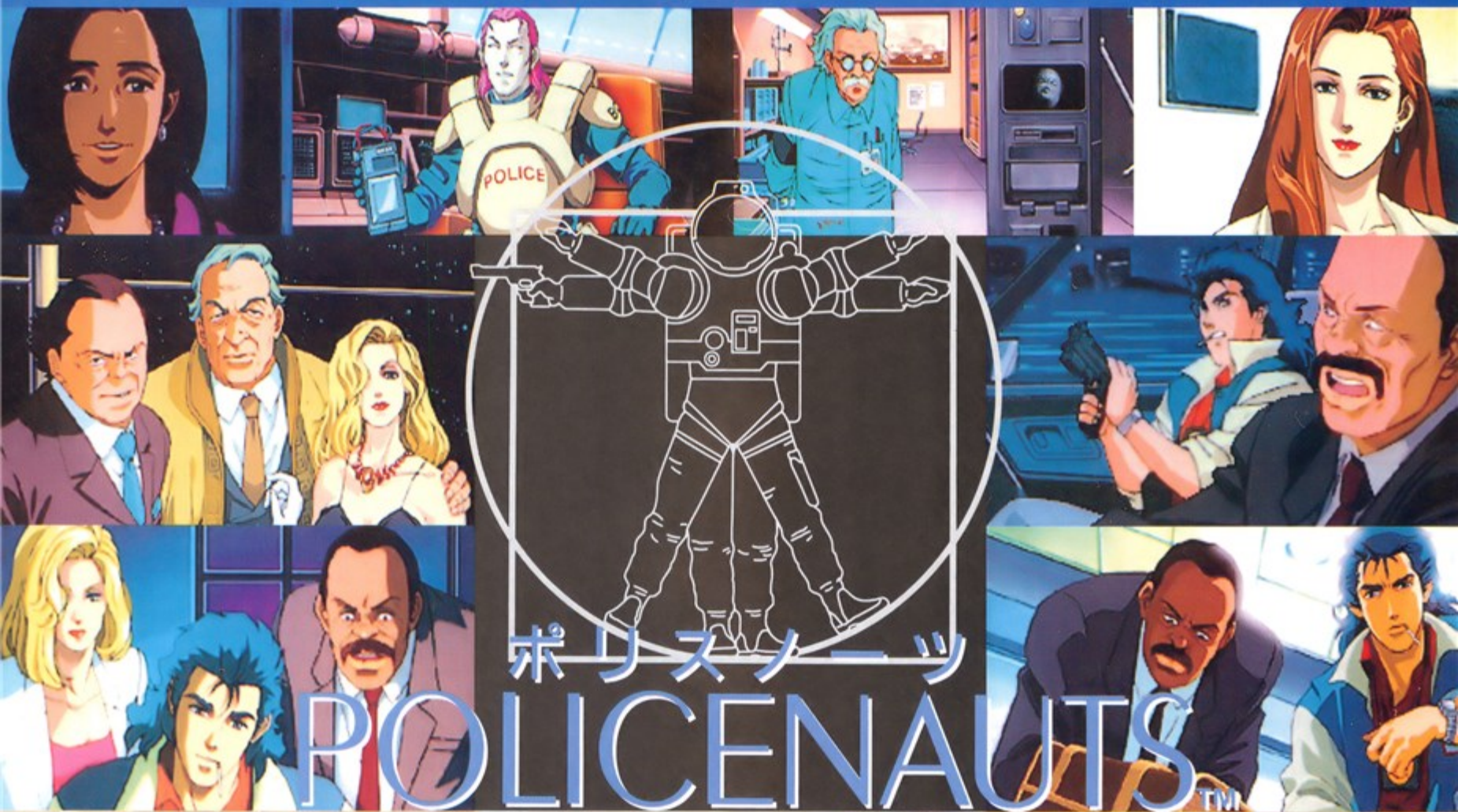
### EVENT NEWS

#### サターン版発売記念イベント決定

リバーヒルソフトが「伝説のオウガバトル」の発売を記念し、9月20日(金)~21日(土)の2日間、ゲームファンのメッカである秋葉原において、大々的なイベントを開催する。当日は、JR秋葉原駅の電気街口に古城をイメージしたブースを設置し、ゲームのデモンストレーションを実施。さらに、周辺の主なゲー

ムショップ8店舗では、発売に先駆けてゲームがプレイができる体験コーナーを設置する予定だ。ゲームのキャラに扮したコスプレキャラが登場するなど、とても華やかイベントになりそう。ゲームが先行プレイできる貴重なチャンス、友だちを誘って行ってみよう!





ポリスノーツ

POLICENAUTS™

完成度  
**100%**

メーカーから一言

今日13日は発売日。お店にLet's go! 今なら初回限定プレスの豪華な仕様になっているよ。同梱の専用デカールで、キミのパーチャガンをよりカッコよくしよう。おっと、特製ポリスノーツジャンパーが当たるキャンペーンへの応募も忘れないでね。(広報・柘植)

●コナミ●発売中●6,800円●アドベンチャー  
●1人プレイのみ●全年齢推奨●パーチャガン対応

### これまでの捜査展開とあらすじ

ポリスノーツ時代の事故により30年の歳月を失ったジョナサンは、地球で探偵業を続けていた。そこへかつての妻（ロレイン）が訪れ、行方不明の夫の調査を依頼した。しかしその直後、何者かの手によ

り彼女は落命する。一連の事件の調査のため、ジョナサンはビヨンド・コーストに渡り、親友のエドと共に調査を開始。そしてトクガワ社の疑惑と、謎の男を追い詰めんとするが……。

## これを読んで“最終形態”をすみずみまで堪能せよ!

他機種版で削除されたシーンの復活、新シーンの追加、銃型コントローラーの初対応など、サターン版「ポリスノーツ」は、まさに開発者が完全版という自負をもつに足るデキである。発売されたばかりなので、まずユーザーにはこういった本筋の部分を楽しんでもらいたい。と言いたところだが、実はこの作品には、本編とは関わりの薄い枝葉の部分にもさまざまな楽しみ（他機種版と共通したものもあれば、サターン版だけの新しいお遊び要素もあり）が隠されていたりする。そこで今回は、本編から離れて肩の力を抜いて読んでいただける要素を中心に構成してみた。

### 繰り返しプレイの見どころ&聞きどころ

#### ●パーチャガン使用のベレッタ

2P側にパーチャガンを接続した状態で、2回目のプレイを開始。そして冒頭の事務所の机を見ると、なんとベレッタの銃把からケーブルが伸びている!



この部屋には俺の過去を示すものがたくさんある

#### ●エンディングのBGMが変わる

エンディングクレジットが流れている時のBGMは3種類用意されている。これはゲームをクリアした回数によって変化し、1回目は通常のもの、2回目はバージョン違いのもの、そして3回目はボツになったセリフ等を編集したラジオドラマ風となっているのでぜひとも聴いてほしい。なお、4回目以降は1~3回目のものが順にループすることになる。





## 射撃訓練場には謎のターゲットが隠されていた!

ゲーム本編と、タイトルメニューでプレイできるシューティングトレーナーには、ある条件を満たすと見られる裏技的な現象がいくつか隠されている。内容は他機種版とほぼ同じだが、いずれも見た後のエドのメッセージ(特に標的のヤツ)が笑えるので試してみたい。ちなみに、シューティングトレーナーでバーチャガンを使用している場合は通常のコントローラー、マウス使用時よりも難易度(当たり判定関係)がやや上がるようだ。

### 射撃訓練場にキャラクターが登場するデモの条件

ゲーム本編の射撃場で以下の条件を満たすと、登場人物のデモが見られるぞ。  
●ACT1のトレーニングモードで50点以上を出すとタイプが登場。●タイプの後、トレーニングモードで400点以上を出すとレッドウッ

トが登場。●ACT1で胸の賭けをせず、ACT2のトレーニングモードで200点以上を出すと、メリルが登場。●いずれかのACTのコンバットモードで2点を出すと、50%の確率で石神婦警(胸揺れ監修担当)が登場。



◀デモでは、射撃に対するデブのポリシーが見られる。スコアがすべてではないのだ。

▶同じくメリルの射撃に対するポリシー(?)。男の身では敵対したくない射撃手だな。



男の身はここよくおぼえときなさい

## ターゲットモード編

### ●ネズミが出没!?

このモードで100点(パーフェクト)を出した人は、シューティング終了後に、画面下をネズミが走っていくのを目撃したのでは? ただし、ネズミを撃つことはできないからあしからず。

### ●3種類の標的を追加

このモードで70点以上(ターゲットはどれでも可)を出すと、次からターゲット選択画面の3枚目に新たなものが加わっている。

1回目に出した時はエドの顔の的で、再び70点以上を出すとレッドウッドの顔、さらに3回目ではスナッチャーの顔が現れる。なお、4回目以降は、ターゲット選択画面の3枚目は再び「NOW PRINTEING」の表示に戻ってしまう。



### 70点以上で

◀頑張って70点以上を叩きだす。本編だとエドのメッセージが見られる。

### 新たな標的が!

▶なんと3枚目の標的が加わる。シューティング後の高声が笑えます。



エド

レッドウッド

スナッチャー



E D.



REDWOOD.



## コンバットモード編

### ●弾数が20発に増加!



▲コンバットモードの画面中央にあるブロック(左右いずれか)に、弾丸を100発以上撃ち込むと、銃の弾丸装填数が20発になる。これでリロードの手間を大幅に軽減できるはず。

### ●UFOが飛来してくる



▲出現するのを1つもはずさずに10枚以上連続で撃った後、中央のブロック(左右いずれか)に弾丸を4発撃ち込むと、UFO(2種類)が出現。条件を満たせば何度でも現れる。

### ●その他、知っているか得する(?)法則の数々

#### 【10倍スコア】

コンバットモードで、ターゲットの点減時(反撃直前の合図)に撃つと、通常の10倍の得点が加算される。つまり、人物に当たった場合は50点で、ターゲットの余白に当たれば10点だ。

#### 【ブロックが動く】

コンバットモードの画面中央にあるブロックは、レベルが64を越えると左右に動くようになる。なお、このブロックが動き始めるとゲームオーバーになるまでは停止しなくなる。

#### 【BGMが変化】

コンバットモードでは、レベルが31、41、51を越えた時に、BGMが変化する。

#### 【レベルアップの法則】

コンバットモードのレベルは、ターゲットが10枚出現するごとに上がる。ただし、レベル表示は必ずしも難易度に比例していない(ある程度レベルが上がると難易度が少し下がるから)。

つまり、レベルはラウンド表示のような扱いだと思ってほしい。

#### 【メダル法則】

コンバットモードの画面右下に表示されているメダルは、ターゲットを20枚撃った後にレベルアップすると増えていく。メダルは5個を越えると別の種類のものに変わり、また1個目から並んでいく。

なお、メダルは全部で5種類用意されており、ひとつおりの表示された後(6周目以降)は最初のものにループする。



## 額に汗かく爆弾解体もこれで楽しさアップ?

初挑戦の人は必ずといっていいほど何度か失敗するACT 2の爆弾解体。ストーリー上でもかなり緊張するシリアスな場面なので、よけいなことを考える余裕はないだろう。し

かし、こんなところにも(こんなところだからか?) お遊び要素がいくつか隠されている。クリア重視もいいけれど、あえてこんなふう

### 大量のネジをいはずすと……



▲爆弾解体の本筋とは関係ないが、左上にある大量のネジを全部はずすと、その下にまたもや大量のネジ。さらにこれを全部はずすと、とんでもない出来事が……!? 結構時間はかかるけど、1度は試してほしいお遊びだ。

### 振動センサーに挑戦する時の秘密

何度も失敗すると……



▲振動センサーをベンチで取り除く時に、3回連続で失敗すると、コンティニューの後に……



ヨナツ あれ? 迷路がおかしいぞ。難しくなってる。プログラムのバグじゃないのか?

▲振動センサーで4回失敗した後、エドに頼むととりあえず成功するが、あえて自分でやって5回目の失敗をした後、コンティニューしてみよう。そしてエドに頼まず自分でやろうとすると、なんとビックリ!!

### ドライバーを逆に持つ



▶ドライバーは先端をクリックすると逆さまに持てるが、意味はない。当然ネジもはずせない。



エドに頼むと成功が自分でする

▶エドにバトナツチ可能となる。しかし、ここで頼んでも結局エドは失敗してしまう。

### 最後まで鑑賞すると現れる「特典映像」

「ポリスノーツ」の本編を最後まで鑑賞すると、右の5種類の項目が選べる「特典映像」がタイトルメニューに追加される。これは1枚目のCDからしか起動できないが、クリアした時点でCD(1枚目)が必然的にセットされているのでこの存在自体はおそらく気づいているだろう。

ちなみに、ここに収録されている映像は、プレイステーションで「プライベートコレクション」(別売りのデータ集)として発売されていたものの一部。いずれのムービーも貴重なものばかりなので、「ポリスノーツ」マニアは必見だ。さらに、井上喜久子インタビューには隠し項目も!

### おもちゃショー'94



▶コマピースで流されていたパソコン版の映像を使った3D0版のプロモーションだ。

### おもちゃショー'95



▶こちらは翌年のプロモーション映像。飛躍的にパージョニアップした3D0版のもの。

### CGメイキング



▶劇中に使用されているメカ(E.M.P.Sなど)関連のCG。その製作過程をタイムラプス。

### 井上喜久子インタビュー



▶カレン役の声優、井上喜久子さんのインタビュー。通常は全8項目だが……

### アニメメイキング



▶劇中のアニメムービー部分の各種エフェクトが合成されている過程の映像だ。



▶途中で1度もメニューに戻らずに、8つの項目を見終えると、隠し項目の「料理について」が登場する。ちよつとした裏技?

宇宙について  
ゲームについて  
ゲームのアフレコについて  
[SNATCHER]のシエミーについて  
カレンの役作りについて  
ニュースキャスター役について  
ユーザーへのメッセージ  
隠しについて  
展る



初めから  
速中から  
環境設定  
記録装置選択  
射撃モード  
映像特典

▶クリア後のお楽しみ「特典映像」。単なるおまけ以上の内容だ。





# サターン版オリジナルの「胸揺れ」とは?

前号のインタビューで監督の小島秀夫氏がさりげなく語っていたが、サターン版は登場人物の女性の胸に触れる機会が増えている。他機種版の時からも触れたのだが、さらに4カ所ほど追加されたのだ。その手段の凝りようときたら小気味良い(?)くらいで、「胸揺れ監修」なるスタッフが3人もいる(エンディングでチェックしよう)のはダテじゃないかと痛感させられる(ホント?)。ということで、その新「胸揺れ」場面を紹介する。1度シリアスにクリアしたら、今度はこっちの路線でがんばってみては?

## 新たに追加された4カ所の「お楽しみ」

### BCCHの受付嬢



ID おい、ジョナサン、いい加減にしないか! 彼女、怒っちゃったぞ。

胸のあたりを1度クリックすると、次から「背伸びする」という選択技が出る。ただし、背伸びしたまま16回以上コマンド入力するとちよっと痛い思いをすることに。

### AMMの受付嬢



ジョナサン 立ちっぱなしで疲れてるんなら、軽くジャンプしてみたらどうだい?

胸をクリックすると「揺る」の選択技が出るが、エドに怒られてしまう。その後、「聞く」で「仕事のこと」を選択すれば「跳んでもらっ」が現れるので……。

### AMMのコンパニオン



こちらもAMMの受付嬢と方法はほぼ同じ。「聞く」のコマンドで「仕事のこと」を選択すればいい。なお、2人とも跳んでもらえるのは4回までだ。

ここまで登場した女性の胸を4人以上タッチしていれば彼女胸のあたりを4回クリックすると「揺る」が現れる。でも、実行するとんでもないオチが!

### 靴屋の婦人



女 そこです……その右の……



これらはもともとある胸揺れシーンの一部。ちなみにメリルはターゲットモードのレベル2で一定以上の得点を出すという条件つき。

# 小島監督作品が「映画的」である理由

編集部 新作「メタルギア」も、素晴らしいCGムービーが使われていますが、今後もこうした映画的手法を進めていくのですか。  
小島 僕は、ムービーにこだわっている訳ではないんですよ。ただ、こうした手法が自分の作りたいゲームの形かなと。ゲームの方向性は2つあって、1つは道具としてのゲームですね。パズルゲームとか、対戦ゲーム。これは玩具や道具、さらに言うと舞台ですね。遊ぶ舞台を提供して、ある程度のルールはあるけれども、架空のフィールドに入って勝手に遊んでください。これはこれで面白くなってくる。もう1つは、舞台と道具、それに役割も与えますっていうものなんです。僕はそっちのほうをずっとやっていきたい。いわゆる小説とか映画と同じで、主人公は役割を持っているんです。例えば主人公の役割が「弁護士」だとすれば、プレイヤー

はやがて弁護士とはいかなる者であるかとか、弁護士の人生とか、恋愛とか、心の葛藤とかを体験する。あ、弁護士ってこんなに素晴らしいんだ、あるいは、こんなイヤなことがあるのかってという感動をインタラクティブな形の中で味わえる。ネットワークが進んで、リアルなフィールドがモニタの中に作られても、自分の行動、自分が背負っている人生を、そのままデジタルの中に置いてしまうと、なんら変わらない。人間の欲求には、やっぱり自分が見たこともない世界を見たいとか、冒険したいとか、自分の知らない職業を体験したいっていうのがあるじゃないですか。そういうところに、「役割」を与えて、自分ではしないような行動をあえて取って、快感を得たり、感動を得たりしてもらいたいんですよね。そういう意味での映画的な考えっていうんですか。あとは映画、舞台もそ

メディアのCD-ROM化とともにムービーを使った作品が増えてきている。だが、早くからこの方向性を追求していたのが「ポリスノーツ」の監督・ゲームデザイナー、小島秀夫氏だ。前号に引き続き、「映画的手法」にこだわる点を伺う。

うですけど、ゲーム業界に足りないのは、まともな演技とか、演出とか、シナリオ。そのへんはやっぱり、どんどん入れていきたい。単にムービーであるっていう必要はないんです。ポリゴンでもなんでもいいんですけども、ちゃんとした演出をすることですね。ただ、グルグル回すんじゃないで(笑)。もちろん、あんまり押しつけると、インタラクティブ性が失われてしまうから、そこは映画と違いますね。ここからこの角度で、この時間しか見ちゃいけないというのが映画でしょう。でも、ゲームの場合は、いろんなところから、いつ見てもいいと。その演出っていうのは非常に難しいですね。編集部 映画的であるとともに、業界の中でも先鞭をつけられたのが、ゲームの始めにスタッフの名前がきちんと出ることだったんですが、そこにもこだわりがあったのですか。





## 「ときめき」の思い出が語られる特別仕様

さて最後は、かなり凝った仕掛けを紹介しよう。プレイ中、何とも不思議な体験をしなかっただろうか。例えば、ジョナサンの誕生日や血液型が自分とまったく一緒だったり、キミが8月中ハマりまくっていたあのゲームの、思い出深い場面を、ジョナサンが同じように懐かしむセリフを話したり……。『ポリスノーツ』には、プレイヤーの生年月日などを登録するシステムはない。いったいどうし

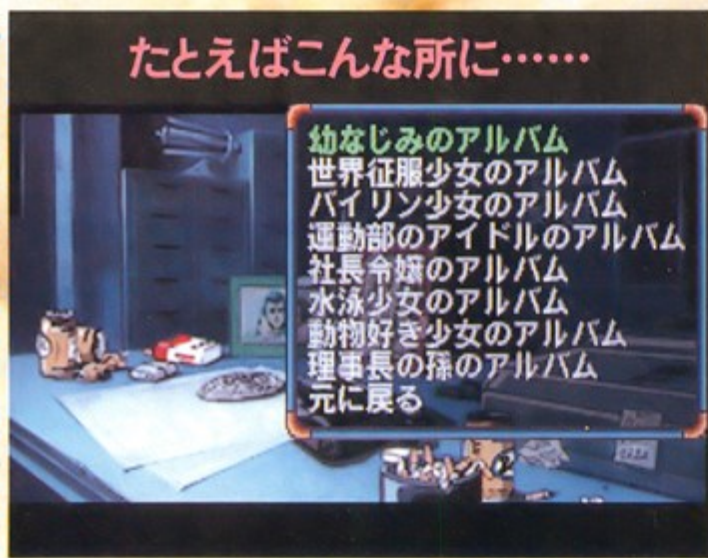
てこんなことが起こるのだろうか……。

実は、本体バックアップに「ときめきメモリアル」のセーブデータがある場合、ストーリーの中のちょっとした会話が、そのデータにもとづいて変化するようになっているのだ。「『スナッチャー』でボリュームを上げさせておいて驚かせるっていうのがあったんですけど、ああいうのって好きなんですよ(笑)」という小島監督ならではの、しかも、「別のソ

フトのデータを使う」という仕掛けは、本体にいくつものゲームのデータをセーブできるサターンの特徴を生かした楽しい演出だ。

もちろん、ハードボイルドな雰囲気乱すようなシーンにはないから、世界観を重視している人も安心していい。まあ、自分の誕生日がさりげなく話に出てくるのは、不思議と嬉しいものがある。「ときめき」のデータがない人もソフトを手に入れ、試してみよう。

事務所の場の上にある本を見ると、その女の子の思い出が語られる。



「ときめきメモリアル」のデータによってセリフが変化するシーンは結構ある。ただし、その出現条件や、セリフの内容は所属の部活や、そのデータが途中セーブかアルバムデータなのかによって違ったりもするので、以下のシーン説明を参考にしながらいろいろと試してみよう。その前に「ときめき」のプレイを忘れずに。

- 事務所で棚の上にある本を見ると、キミが文芸部なら、つい思い出を語る。さらに、2回目以降は、本がハイスクールの記念アルバムに。当然、内容は……。
- サイトウにDDSの説明を受けるシーン。高校時代、専門の部活に所属してい

たなら飲み込みも早いだろう。だが、それと共に怖い記憶も蘇る……。

●アナのエルエスのバックを見て誕生日の話になる。ジョナサンの誕生日はなぜかキミの生まれた日と……。

●エドの家で食事中、アナと話していると、逆に学生時代の恋愛話を聞かれる。誰と付き合っているか思い出はあるもの。ついでにクラブの話をするのも一興。また、マークは絵が好きなのでキミも昔、描いていた経験があれば……。

●爆弾解体中。キミが水泳部だったことをエドが知っていれば……。

●カレンが骨髄移植の必要があると聞き、ジョナサンは輸血を申し出るが……。

小島 そうですね。テレビでも映画でも、例えばタイムキーパーの名前さえ、スタッフロールに出ていますよね。あれは、クリエイターとしてはやっぱり当然のことで、自分の名のもとでモノを創り、それに責任を持っていますっていうことなんです。もちろん、会社の事情とか予算とか期間の制約っていうのもあって、やりたくてもできないことはあるんですけど、でも、それはそれとして、自分はこのプロジェクトの中の、これだけの部分を、責任を持ってやりましたということで、名前を出すというのは大切じゃないかなと。まあ、それをするにはゲーム業界がちょっと封建的だったところはありますよね。僕らはもともとMSXだったんで、注目されてなかったからできたっていうのもあるんですけどね(笑)。ただ、自分が作ったものを、自分の言葉で語るっていうのは、すごく大事なことだと思うんですよ。映画なんかもそうなんですけれども、自分の作品をメディアに対して「こういうモノを作りました」と自分がプレゼンして、あとは評価してくださいと。

編集部 実際に、ユーザーからの反応はいかがでしたか。リスクもかなりあるのでは……？

小島 直接チョコレートなんか贈られてくるのは嬉しいんですけど(笑)、逆にカミソリなん

かも来るんですよ。一時、封筒爆弾ってありましたよね。怖かったですよ、なんか。ユーザーにはいろんな人がいるんですよ。こっちは良かれと思ってやるんですけど、ほんまに細かいところで気に入らんという人もいますね。当然ですけどね、自分のお金はたいて買うわけだから。僕らも映画観たり本を買って、しょうもなかったら、「あいつ、ええ加減にせえ」ということを言いますからね(笑)。もし、ユーザーが「ポリスノーツ」買って、クソゲーやと感じたら、名前が出てなければやっぱりコナミがクソゲー作ったって、コナミに対して怒ってくるんですよ。「お前のところのゲームは、もう買わへんぞ」と。それが「小島監督作品」になると、「小島のアホ！ ええ加減にせえ。お前のはもう買ってやらへんぞ」と来る(笑)。でも、それはいい環境なんだと思います。クリエイターというのは、やっぱり毎回毎回勝負なんです。映画では、これだけのお金と期間でやってくれるっていうのを配給会社から言われて、自分の名のもとに作りますよね。それは制作予算とかスケジュールがあるゲームだって同じことなんです。だから、「自分の名のもとに」というのは、もの作りをする上で、これからは大切にしたいと思っています。

### 小島 秀夫

「映画もですが、昔から科学、いわゆるサイエンスが好きでした。ただ、物理は苦手(笑)」。コナミ コンピュータエンタテインメントジャパン取締役。33歳。







## ぶくんぱ

女子高生の放課後...

完成度  
**100%**

メーカーから一言

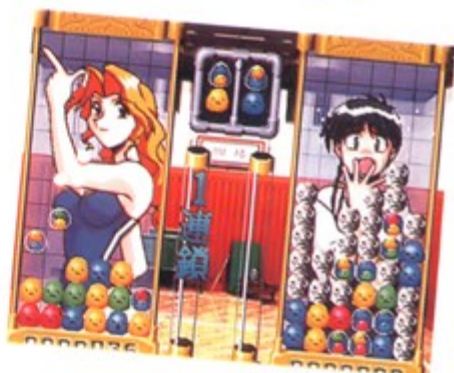
社長が付けた「女子高生の放課後……」というサブタイトルが反響を呼んでいる？ ようですが、広報活動中は、正直恥ずかしいです。某社から「サウンドトラックCDを出したい」と言われた時も絶句しましたね。これって、パズルなんですけど。(広報室・百瀬)

●アテナ●9月27日発売●4,980円●パズル  
●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

## 2つある小ダマの使い分けがカギなのです!

今、私立鳴手南学園では、ゲーム研究会が開発したゲーム「ぶくんぱ」で、部活動対抗ゲーム大会が開催されようとしていた。ゲームは、落下してくる2コ1セットのタマを、同色で3つ並べて消していくオーソドックスなシステム。

今回は、そのタマの法則と女子高生キャラ達を紹介していこう。



とにかく連鎖

小ダマが2つあるので、それだけ連鎖しやすい。連鎖すると、連鎖数に比例して相手にじゃまダマを送るぞ。

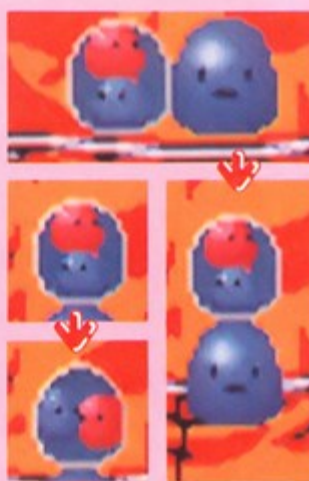


攻撃相殺も可能

こちらの連鎖中に相手も連鎖をすれば、攻撃の相殺が発生する。だが、オプション設定で相殺なしも選択できるぞ。

### 小ダマも回すべし!!

落ちてくるタマは、右と左にそれぞれ回転させることが可能。このあたりのシステムは、他のゲームとは大差ないのだが、大ダマ1コぶんのサイズに、小ダマが2コ入っている点に注目だ。この2つの小ダマが解凍して大ダマになると、大ダマ2コぶんのスペースを取るようになる。また、この2つの小ダマは大ダマと同様に落下中回転させることが可能なので、解凍して大ダマになった場合の増殖を考え、積んでいくことになる。色の組み合わせ条件がよければ、2つ落とすだけで連鎖が成立することも。落下中にやるが多くなっているのだ。



## ぶくんぱだけじゃなく私達も見て!!

### ~女子高生の主張~

二ノ宮晶子



ソフトボール部代表。幼少から男の子達と野球をしてた熱狂野球少女。

中里由真



カナヅチを克服すべく水泳部に入部。笑い上戸でナイスなお身体。

谷村朋子



華奢だが、想像もつかないほどの柔道の達人。だが、やっぱりお子様。

コーシカ・ヒルスウィーツカヤ



ロシアからやって来た新体操天才少女。天才なので日本語もべらう。

松原麗美



人数の少ない女子剣道部の部員を集めるために、大会出場を決意。

飯島香織



バスケット部代表。見たまんまのボーイッシュ。後輩にファンが多い!?

矢野美幸



テニス部のお嬢様。ちょっとだけ高飛車でヒステリックな一面も。

平松小夜子



バレー部のスポーツ万能娘。だが、めんどくさがり屋で飽きっぽい。

### 小ダマの飛び出し方向を覚えなきゃ!

解凍すると小ダマが大ダマとなって飛び出すのだが、その法則を把握することが大事だ。小ダマどうしが縦に並んでいれば上へ、横に並んでいれば右側の小ダマが空いているスペースに飛び出すようになっている。

もし、小ダマが横に並んでいる状態で左右にスペースがない場合は、上下の空いているところに右にある小ダマが飛び出す。図も参考にして、この法則をばっちり覚えておこう。



小ダマの飛び出す法則を把握していないと、起こる連鎖も起こらなくなってしまう。まあ、あまり深く考えなくても優秀的に連鎖してしまうことも多いんだけどね。





# ときめき メモリアル 対戦ばずるだま



完成度  
**100%**

編集者から一言  
某ゲーセンに務める友人は、「ときメモばずるだま」の基板が2度も盗難にあったと、嘆きながらも、その人気ぶりに驚いていた。ちょっと待てばこんなにスゴイ移植がされちゃうのだから、読者のみなさんは決して悪いことをしないようにね。(編集部・i)

●コナミ●9月27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

アーケード版の完全移植だけでなく、アイテム(特殊なたま)と「こうげきだま」パターンの追加、さらには対決デモの全メッセージを音声付きにするなど、尋常一様でないほどサービスのいいこの作品。巷では「ときメモばずるだま最終形態」と呼ばれている……かどうかは定かではないが、システム面においては、ばずるだまシリーズの集大成であることは確かである。つとに伝えたエンディングの新ビジュアル(それぞれの後日談風の内容。1度見たものはセーブ可)も、根性モードをクリアするという超困難を克服するだけの甲斐はあると言っておこう。

## ばずるだまの 基本ルール

「ばずるだま」は数々のシリーズが発表されているが、この作品も含めて、基本ルールはすべて共通。「同色のおおだまを縦、横、かぎ形のいずれかに3つ以上並べて消す」だけだ。なお、こだまや特殊なたまなどについては以下の解説を見てほしい。それに、初めての人も、ゲーム起動後に流れる懇切丁寧な解説デモをひととおり見ればすぐに覚えられる。



## おおだまの消し方



おおだまは、何も小細工をしなくても、同色を3つ以上並べれば消せる。ただし、ななめ方向にはいくつ並べてもダメだ。

## こだまの解凍方法

こだま(主に相手からのこうげきだまとして現れる)は、上下左右(ななめはダメ)のいずれかでおおだまを消すと、解凍されておおだまに変化。



# 3種類の特殊な「たま」とは?

コンシューマ版「ときメモばずるだま」は、「進め/対戦ばずるだま」で初登場した特殊なたまも加わった。それぞれの効果を覚えて、新たな対戦戦略を編み出してみよう。

### ぜんだま

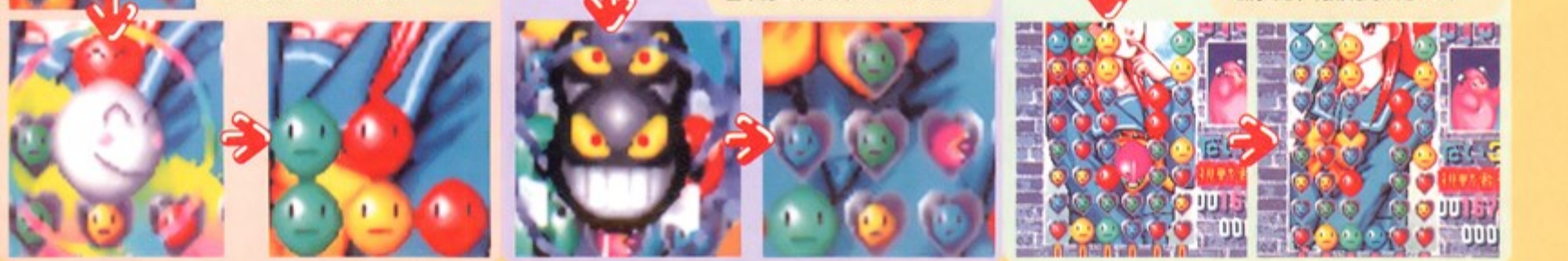
ぜんだまは、落下した直後に周囲のこだまをおおだまに変化させてから消滅する。普通におおだまを接触させて解凍するのと異なり、ななめに位置するこだまもおおだまに変化させてくれる。

### あくだま

ぜんだまとは逆位相のたま。周囲のおおだまをすべてこだまに変えてしまう。上級者なら特殊な連鎖のためにあえておおだまが多い場所に落とすケースも考えられるが、基本的にはマイナスアイテム。

### くだま

落下させただけでは何も起こらないが、こだまと同じ方法で解凍すると、口が向いている方向のたまを食べつつ直進。壁にぶつかると、最後に食べたたまをおおだまにして消える。有効利用は難しい。







## 「こうげきだま」は2パターンに増加!

同じキャラクターでも  
選択したモードで変化

モードをえらんでね



どの攻撃玉で遊びますか?

タイプ A (ときメモモード)

こうげきだまは開始時に選択。タイプAはアーケード版仕様、タイプBは「進め/対戦ばするだま」仕様だ。ちなみに対戦モードのみ「ロボ作モード」もある。

(ときメモモード)  
**タイプA**



例えはタイプAの片桐さんでプレイした場合、連鎖時には下からせり上げるパターンで相手側にこだまを送り込む。

(進め/モード)  
**タイプB**



同じく片桐さんでも、タイプBを遊ばせる場合は、2色のこだまが左右半分に分かれた状態で送り込まれる。この違いに注意。

「ときメモばするだま」は、アーケード版と同じこうげきだまパターン（連鎖時に、相手側に送り込むこだまの配列）に加えて、もう1つのこうげきだまパターンが用意されている。このおかげで、同じキャラクターでも、モードによって違う戦略が楽しめるのだ。

### 藤崎詩織

(登場スポット：伝説の樹)

対決デモで何かと他の子に因縁をつけられる(?) 藤崎詩織。「ときめき」本編では語られることのないヒロインの悲哀か?

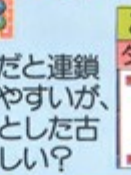
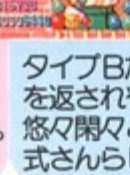
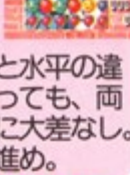
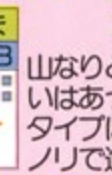


### 早乙女優美

(登場スポット：スタジアム)

### 古式ゆかり

(登場スポット：植物園)

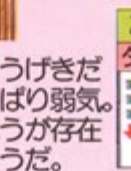
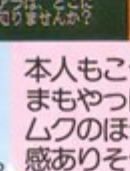
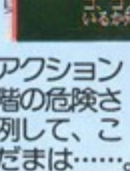
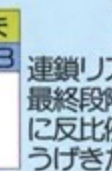
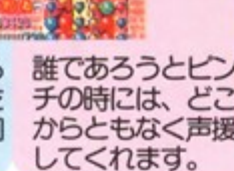
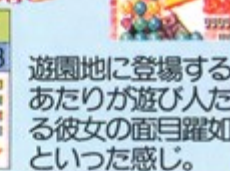


### 朝日奈夕子

(登場スポット：遊園地)

### 虹野沙希

(登場スポット：中央公園)

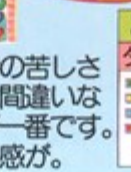
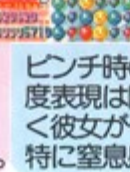
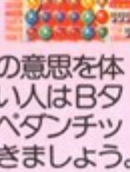
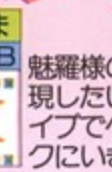
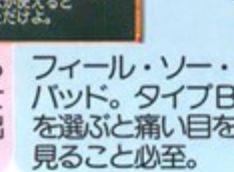
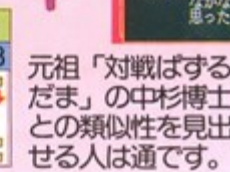


### 紐緒結奈

(登場スポット：ジャンク屋)

### 片桐彩子

(登場スポット：カラオケBOX)



元祖「対戦ばするだま」の中杉博士との類似性を見出せる人は通です。

フィール・ソー・パッド。タイプBを選ぶと痛い目を見ること必至。

魅羅様の意思を表現したい人はBタイプでペダンチックにいきましょう。

ピンチ時の苦しさ度表現は間違いなく彼女が一番です。特に窒息感が。



## 女の子の告白に横槍を入れる面々?

1人プレイでは、プレイヤーキャラクター以外に3人の敵も登場。するくらいに強いぞ。

### 早乙女好雄



1人プレイの終盤で女の子に勝負を挑む。でも、ナンパ目的なのに本気で勝っちゃいかんだろうか?

### 伊集院レイ



好雄くんの次に登場。こうげきだまのいやらしさに加えて、リアクションが神経逆撫でしちゃう。

### 謎のコアラ



ある条件を満たすと出現する存在(通称殺人コアラ)。フアスナーを開けた奥の正体は不明……?

## サターン版にはささやかなおまけも付いています

ゲーム本編とは特に関係ないけど、サターン版にはソフトを起動した時に2頭身キャラクターが挨拶するという、おまけ的な演出が付いている。ちなみにこれはアーケード版にもあったが、キャラクターは藤崎詩織のみでメッセージも1種類だった。だが、サターン版ではちゃんと全キャラクターのものが用意されているのだ。当然ながらメッセージはすべて音声付きである。



オプションの「おきにいり」選択は、ゲーム解説メモだけでなく、起動時のキャラクターにも影響するぞ。

### 限定描き下ろし テレフォンカード



### オリジナルグッズが コナミから発売!

クレーンゲーム景品、攻略本、音楽CD、はたまたガレージキットと、今までに「ときめき」ディレタントを狂わせる関連商品は山ほど登場してきた。収集に血道をあげすぎて一財産を潰した輩もいるだろうが、さらに追い討ちをかけるように(?)コナミから新製品が発表された! 左のテレカ(50度数のテレカ4枚セット×3種類)は各セット5,800円。そして右のポスター(594mm×841mm)は特製ケース入り&香り付きとなっており、各1,500円だ。いずれも9月27日にゲーム関連グッズを扱うショップで発売されるが、限定生産なのでお早めに。



### 限定 描き下ろし ポスター







# 闘神伝

## Ultimate Revenge Attack

# URA

URAは一定のキャラクターの試合前や試合を2本とも完勝したときにCGムービーが入る。それぞれに個性的なセリフやポーズをキメてくれるぞ。今回は完勝時のムービーに加えて新キャラクターの必殺技、URAの世界でのキャラクター別のストーリーや関連図を紹介しよう。

完成度  
**95%**

メーカーから一言  
チョット暑さが残ってますが、だいぶ涼しくなってきた、これからはアウトドアなどするのに最高の季節ですよ。これはさておき、URAの発売がもう間近！ 今度は新キャラ2人が追加。衣裳・背景・セリフ・CGすべてにおいて新しいので乞う御期待！（RV）

- タカラ●9月発売予定●5,800円
- 3D格闘アクション

### パーフェクトな奴だけが見ることができる！ 勝利ムービー公開！



## 新キャラ、リッパー&ロンロンの必殺技を紹介！

### リッパー

奴はどんだ。

### ジャミングアウト

ダッシュして相手の脇を横切る際に切り付ける。

### サイドワインダー

コマンドを3回入力する3段階攻撃だ。

### ライティングスティングァー

究極宝技。ダッシュで近づき相手を切り刻む。

### カッティングエッジ

ナイフを前に突き出して相手に突進する。

### ロンロン

科学者のプライドを賭け

### ボンバーボール

巨大な爆弾を相手に投げつける。ダメージは高い。

### ビリビリステッキ

武器のスタンガンから電気を出す。空中からも出せる。

### ロンロンパニック

秘伝必殺技。近づいてからスタンガンで複数の攻撃を叩き込む。

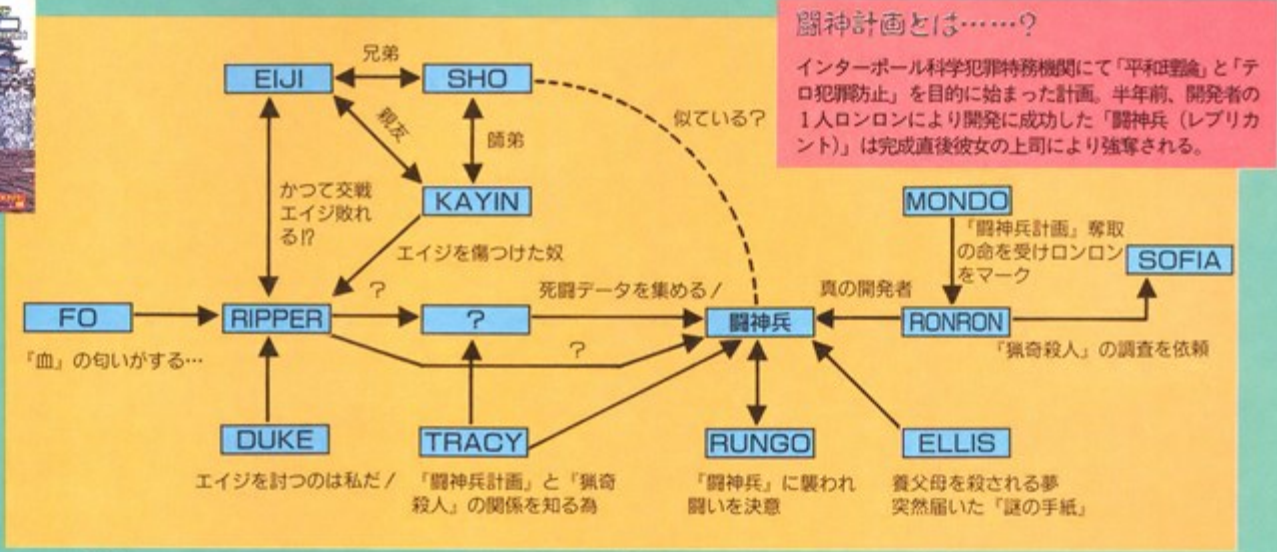
「レプリカントを悪用されてたまるモンですか！」女科学者は感情的になって叫んだ。「著作権の侵害よ」その言葉には正義を貫く意識よりも、自分の科学者としてのプライドのほうが優先されていた。「甘っちょろい正義感よりの女の自尊心のほうが数倍強いよ」勝ち誇ったように眼鏡を持ち上げ、彼女は言い放ちレプリカントを取り戻すために立ち上がった。



## URAの世界が一目でわかる、ストーリー&キャラクター相関図

勝負はエイジの方が優勢だった。が、ヤツの一刀がエイジの身体を切り裂いた。その事実がエイジを真の勝者に至らせなかった。ヤツの貪欲な闘争心に負けたのか？自分自身の奢りなのか？答えは蓋し目にしたヤツとの再戦でしか得られない。エイジの新たな闘いが始まった。

**全てはヤツとの再戦のため**  
**エイジ**



**闘神計画とは……?**  
インターポール科学犯罪特務機関にて「平和理論」と「テロ犯罪防止」を目的に始まった計画。半年前、開発者の1人ロンロンにより開発に成功した「闘神兵（レプリカント）」は完成直後彼女の上司により強奪される。

エイジが負けたという噂だけがカインのもとに届いた。相手は黄金首、バウンティハンターの血が騒ぐカイン。リッパを隠し撮りしたビデオを見てカインは拳を握った。昔の自分に似たリッパの姿を見て「おもしろい」とカインは立ち上がる。

**バウンティハンターの血が騒ぐ**  
**カイン**

「あのエイジがやられた」をひそめたもののデュークは、いつもの穏やかな表情に戻った。以前の彼ならばもっと動揺していたであろう。日々の鍛錬が彼の剣を再熟の域に到達させていた。ゆつりと立ち上がった彼の顔は自信に満ちていた。

**あのエイジがやられた!?**  
**デューク**

謹慎中のトレーシーは暇つぶしにインターネットにアクセスしていた。闘神兵の実用性について……女性科学者の書いた興味味たところまで閉じていた。「犯罪の匂いがする……」謹慎中にも関わらず、彼女の単独捜査が開始された。

**犯罪の匂いがする……**  
**トレーシー**

夜鬼一族の頭領から「闘神兵の設計図入手」の指令を受けたモンド。その設計図の価値や使われ方など彼には全く関係なかった。その無関心さがこの世界で生き延びてこられた理由なのだろうか。ためらいもなく槍を手にする彼の背中、隠密の力強さが漲っていた。

**目的は「設計図入手」**  
**モンド**

養父母が惨殺される夢をたび重ねて見たエリスは言い知れぬ不安を抱いていた。「かけがえのない家族を大切に」と書かれた手紙にエリスの不安は爆発した。「恐ろしい何かがあたしの幸せを壊しにやってくる」待っているかもしれないとエリスは闘いに向かった。

**待っているでも始まらない!**  
**エリス**

丸眼鏡をかけた科学者からの依頼はレプリカント（闘神兵）を探すこと。ため息をつきながらもバトルコスティームに着替えるソフィア。国際的犯罪の匂いは彼女にとってシャネルより芳しいものだった。「因果を断ちよぬえ。つぶやきながらヒールを定めた。

**依頼人は科学者?**  
**ソフィア**

スポーツ選手ならとづくに引退している年齢にも関わらず、ホーは暗殺者として現役だった。殺しに魅せられた者に年齢は関係ない。人間であって人間でないものはどんな悲鳴をあげるのか？彼は新しいオモチャを発見した子供のようになつて旅立って行こうとした。

**殺しのエクスタシー**  
**ホー**

突然ラングーの前に現れたシヨウは以前と態度も言葉遣いも違っていた。それもそのはず現れたのは「闘神兵」だった。量産型の闘神兵のモデルにラングーが選ばれ、そのデータ収集に来たのだ。彼の怒りは爆発し、闘神計画の扉を叩き潰すために立ち上がった。

**正義を貫くため**  
**ラングー**







## 人

“ひと”～国を支える柱となるもの  
 敵国から自国を守るために、敵国へ攻め込むために、そして自国を豊かにするために必要不可欠なのが「人」。「V」では軍事や内政を行う武将の他に、国に住まう民衆たちにもスポットライトが当てられた。



武将の能力は実にもさまざまに表現される。経験を積めば少しずつだが確実に優秀な武将に育っていくものだ。



「修行」を命じられた武将達は中国全土を行動する時には在野の武将と語り合い、意気投合することもあるぞ。

## 武将 国を作る者達

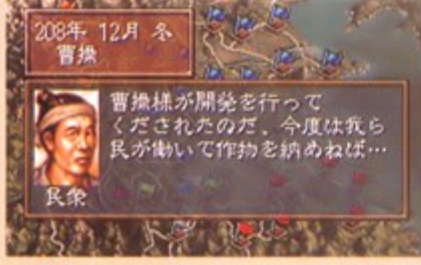
プレイヤーが操作し、実際に国作りを命令させるのが武将たち。豪に策略にと秀でる所は違えども、何かの役に立つはず。大事にしてやろう。今作では能力の低い武将に一年間の「修行」を命じ、経験を積ませて能力値を上げさせることができる。可愛い子には旅をさせるのだ。

## 民衆 統治する者、される者

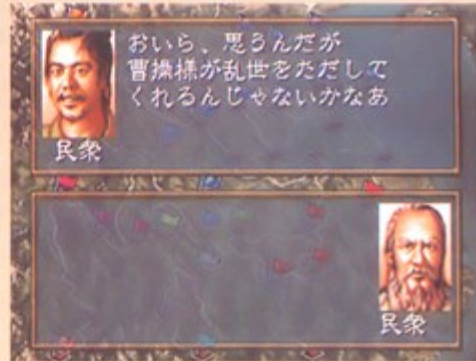
これまでの「三国志」シリーズでは「住民反乱」の時くらいにしか出てこなかった住民達が、「V」ではあちこちで顔を出すようになった。これは住民に好印象を与えると多くの

命令を実行できるようになる「名声システム」にも関係がある。つまりそれだけ民衆のことを考えながら、中国統一を目指さねばならないのだ。

一生懸命開発を進め、治水を行って住みやすい国造りをしていけば、住民達は喜んで年貢を納めてくれるだろう。逆にひどい仕打ちをすれば名声はグンと下がってしまう。ただ統一をするのではなく、民衆のための思って統一を目指していこう。



▲開発や治水を一生懸命やっていたら、民衆たちも努力を認めて、たくさん年貢を納め、功績をたたえてくれる。うれしいぞ。  
 ▶領内の「巡察」をし、民衆たちの生の声を聞くこともできる。自分の評判はどうかかな？



## 政

“まつりごと”～国を運営すること  
 戦争をするにしても国を国として存続させていくにしても、必要不可欠なのは自国を運営し、栄えさせていくこと。戦いばかりで自国内がペンペン草だけにならないよう、担当官を活用して国を豊かにしよう。

## 担当官システム 楽々開発、富国強兵

「V」最大の特徴の1つがこの担当官システム。すべての武将は3か月に一度行える役変えて、内政・人事・計略・外交・軍事いずれかの担当につくことになる。それぞれの担当になった武将は、その役柄にあったコマンドのみを実行できるようになる。例えば「内政」の担当官になれば開発などを行う内政コマンドを実行できるが、外交交渉には参加できない。武将の特徴付けが明確化されることだろう。また内政コマンドについては、可能な都市すべてに対し、一度にまとめて実行することができる。いちいち都市ごとに入力する手間がいなくなったのだ。



内政コマンドは所有している都市に対し一度に実行される。開発が楽にできるわけだ。

## 外交・研究・工作…… 国の発展を陰から支えるもの

内政以外にも国を富ませる方法はある。外交で他勢力と手を結んだり、敵国を策略で弱めたり……。目的のためにはどんな手でも使おう。



強敵とは同盟を結び、倒せるべき相手から倒していこう。最大の障壁は軍師の邪魔だ。



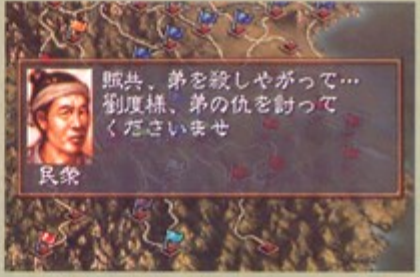
敵国にスパイを送り込んでさまざまな工作をさせる。計略による弱体化は基本中の基本だ。

## 年に一度の評定だ



## ②「修行」「巡察」コマンドが充実

武将に旅をさせる「修行」や、自分の領地を見回る「巡察」では、さまざまな出来事が起きる。本文中の例にある在野の武将との出会いの他、山賊退治をさせられたり宝剣をもらったりなど、一喜一憂させられるイベントが盛りだくさんだぞ。プレイ中、君はいくつ見ることができるのだろうか？



君主自ら「巡察」をしていると、弟の仇打ちを依頼された。君主たるもの、ここは願いを聞き入れてやらねば。

## ③グラフィックを大幅強化

サターン用に移植されるにあたり、マップやキャラクタのグラフィックは描き直され、より美しくなっている。また、一騎討ちのシーンはポリゴン風に表現されている。オープニングやシナリオごとの解説では、ムービーなどをフルに使い、大迫力の映像でプレイヤーを魅了するぞ。

中国全土のマップを見ただけでも、その美しさにはほれほれしちゃうかもしれない。





## 美少女戦士 セーラームーン SuperS ~ Various Emotion ~

完成度  
**90%**

メーカーから一言

みんな知ってる？ 11月に発売予定のサターン版「美少女戦士セーラームーンSuperS」を買うと、なんとゲームで使用したアニメのセル画、もしくは原画集が抽選で当たるらしいよ。超プレミアムなこの一品！ このチャンスを見逃すな!! (キュービー笹野井)

- エンジェル●11月発売予定●価格未定●格闘アクション
- 対戦プレイ可能●全年齢推奨

### 主役争奪! 闘いの火ふたは切って落とされた!!

今こそ主役にならんと、セーラ一戦士達が立ち上がった! うさぎはこの闘いで、無事主役の座を守りきることができるか!?

いよいよ、完成が間近になったサターン版「セーラームーン」。現在は、発売に向けて細かい調整が

行われているようだ。さて今回紹介するのは、ゲームのモードについて。なかでも、ストーリーモードの、始めと中盤で流れるアニメーションムービーは必見だ。このサターン版のために描き下ろされたものなのだ。アニメーションを見るためにも、がんばって闘いを勝ち抜いていこう!!

#### キャラのパラメータを調整する

好みのキャラを選んだら、闘うためのパラメータを決定。ボーナスポイントをうまく振り分けて、闘いを有利に進められるようにしよう。ただ、「おちゃめ」を上げすぎると……。



全部の項目に均等に分けるもよし、何かひとつにポイントをつぎ込むのも君次第!



さあ、闘いが始まった!! この闘いを勝ち抜き、最後に笑って主役の座につくには一体誰か?



選べるのは全部で6人。ゲームの中盤では、それぞれにムービーが流れるぞ。

### ムーン ゴージャス メディテイション!!







# シナリオモード以外のモードも楽しもう!!

主役争奪戦からはちょっと離れて、その他のモードを紹介しよう。

1人プレイでは、ウラヌスやブルートなど、ストーリーモードで使えなかったキャラも使えるようになる。相手も選べるので、得意なキャラの練習用にも最適だ。

練習モードでは、スタートを押すと、コマンド表がいつでも見ら

れるようになっている。時間制限や体力ゲージもないので、必殺技のコマンドをじっくりと覚えよう。

対戦では、普通の1対1の対戦の他に、5対5のチームバトルも可能。10キャラの中から5キャラずつを選んでの勝ち抜き戦。少しでも体力を残して勝ち残ったほうが優位に立てるぞ!

## 練習モード



スタートボタンを押すと、必殺技のコマンド表が見られる。



このモードで、超必殺技を確実に出せるように練習しよう。

## 1人用モード



ステージセレクトも可能、好きな場所で闘おう!



ストーリーモードでは使うことができなかった、サターン、ウラヌス、ネプチューン、ブルートの4人。でも、このモードなら使えるようになるぞ。

コンピュータが動かすキャラも、プレイヤーが選ぶことができる。



スキが大きい必殺技は、確実に決めないと、手痛い反撃が待っているぞ。



## VSモード



対戦プレイも熱い! とにかく攻めまくって盛り上がりよう!!



VSモードでは、5対5の勝ち抜きチームバトルも可能だ。

## チームバトルも可能!!







ついに発売!  
公佳ちゃんと  
ハワイ旅行に出発だ!!

Angel Paradise Vol.2

いっしょにいたい  
♡ 吉野公佳 ♡ in HAWAII

完成度  
**100%**

ライターから一言

まだまだ暑い日が続く近頃。どうせ暑いならハワイなんかに行って遊びまくりたいけど夏休みは終わったばかり。それなら気分だけでもハワイに行っちゃおうじゃないか。しかも、吉野公佳さんといっしょに。いやホントいいソフトが出たもんだ。(さすけ)

●サミー工業●発売中(9月13日発売)●5,800円  
●PUZ(組み合わせパズル)●全年齢推奨●1人プレイのみ

吉野公佳ファンの皆さん、お待ちかねのソフトがめでたく発売日をむかえたぞ。今回はメインであるムービーパズルモードを中心に紹介していこう。とても楽しめるものに仕上がっているからファンじゃなくても必見だね。



## まずはこのゲームの基本をしっかりと頭に入れておこう!

連鎖消しの流れ

ムービーパズルモードでは手数によってごほうびムービーが変わったり、規定数を超えるとゲームオーバーになるのは以前にも紹介したとおり。そこで重要なのが連鎖消しだ。ピースを置くとき、同じ形に抜けているピースが2マス先にあれば、間にあるピースも消える。はさまれて消えたピースでも同じ条件にあてはまればその間のピースが消えるので、うまくいけば大量のピースを一度に消すこともできるぞ。



5つのピースの真ん中に置いてみる。両端が同じ形に抜けているのがわかるよね。



すると上から2番目と4番目のピースがはさまれたことになり、一度に消える。



カーソルの位置に置いてみる。はさまれて消えるピースの2マス先に注目。



どんどん連鎖して一気にピースを消したぞ。普通に置くよりずっと効率的だ。

他のモードもちよっとおさらい

### カルトクイズモード

このモードでは公佳ちゃんに関するクイズを公佳ちゃん自身が出題してくれる。ただし、カルトクイズというだけあって内容はとても難しいものばかりだ。自分は公佳ちゃんについてだったらかなり詳しいぞ、という人はぜひ挑戦してみよう。あんまり詳しくないという人は勉強してから挑戦したほうがいいかも。



### データルームモード

公佳ちゃんのハワイでのスナップ写真やプロフィールを見ることができるのがこのモード。生年月日や血液型はもちろん、公佳ちゃんに関するいろいろなことを知ることができるぞ。ファンならソフトを買ってきて一番最初にチェックしておきたいモードだね。すべてを頭に入れてからカルトクイズにいざ挑戦。



付き合っている人がいないってホントかなあ。立候補する人はいくらでもいそうだけど、でも、信じておきたいよね。



## さあ! いよいよ公佳ちゃんといっしょに ハワイを旅しよう!!

さていよいよ公佳ちゃんとの楽しいひとときをご紹介しますにしましょう。でも本当はパズルを解かなきゃ見れないオ・カラ・ダ。だからちょっとだけだよ!!

### さっそく海へくりだそう!!

公佳ちゃんと2人でハワイに到着。ハワイと言えば何はさておき海! というわけでさっそく海へと向かったのだった。日本のそれとは比べものにならないくらい青い海、白い砂、そしてそばにいる公佳ちゃん。もはや言うことなし、身に余る感激でございます。



ビーチサイドのテラス(海の家)なんていうヤボったいものじゃありません。でトロピカルドリンクを飲む。水着姿の公佳ちゃんは一段とまぶしい。来て良かったなあ。



### あれこれスポーツ三昧だ!!

ハワイの開放的な青空を見ていると無性に体を動かしたくなってくる。というわけで今度はいろんなスポーツに挑戦だ。公佳ちゃんは運動神経がいいのか、どんなスポーツもカッコ良くこなすから見ていると思わずほれほれ。スポーツをしてなくてもほれほれだけど。



まさかゴルフもやるとは思いませんでした。このスイング、ただものじゃないな。



インラインスケートで街中をスイスイと。



公佳ちゃんとビーチで砂遊び。得意だという水泳も見せて欲しいなあ。それにしても目のやりどころに困ってしまう……。



今度はバスケットをしようと思う公佳ちゃん。苦手のスポーツなんて無さそうな感じだね。

緊張の瞬間。このあとゴールに見事に入るのだ。さすがとしか言いようがないね。



## そしてその後は……

ビーチで元気良く遊んだり、スポーツで汗を流したあとはホテルに戻ってちょっと落ち着こう。活発な公佳ちゃんとはまた違った一面を見ることができる。このままこの旅がずっと続けたいのに……なんてちょっとしんみりした気持ちになってしまいました。

公佳ちゃんが持っている、なんだかとてもおもしろいソープに見える。



おくい待てよお、えへへ、なんて甘ったるい声で言いたくなるね。



目が覚めてもまた眠そう。昨日あれだけ動いていたから無理もないか。

そ、そのフツンの下はいったいどうなってるの? 気になって眠れないよ(朝だってば)。



## ゲームショーでのイベント也大盛況!!

8月22~24日に東京ビッグサイトで開催された東京ゲームショー。キミは行くことができたかな? そのゲームショーの2日目の23日に、サミーのブースで吉野公佳ちゃんのトークショーが行われたのだ。ブースの前には公佳ちゃんを一目見ようと、開演前からものすごい人だかりができていたぞ。

トークショーは短い時間で終わっちゃったけど、観客はみんな大満足という感じでした。

憧れの公佳ちゃんを間近で見ることができて見に来た人は大ラッキー。見に来れなかった人はこの写真でガマンしてね。



公佳ちゃんがすぐそばにいるから、警備員さんもさすがに気になるのかな?

あまりの混雑ぶりに公佳ちゃんがたどり着けないかも!? なんて心配もあったけど、無事に行われてホッとしました。



7月26日号でもお知らせしたけど、このソフトに同封されているアンケートハガキをメーカーに送ると抽選で吉野公佳ちゃんの写真の入った特製目覚まし時計がプレゼントされるぞ。どんな時計だったかは、以前掲載した7月26日号を見てね。ソソられること間違いないかも!?





## めざせアイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編

ピチピチギャルたち(死語)と麻雀で勝負!

完成度  
**100%**

メーカーから一言

今回はSharRockのセガサターン参入第1弾ということもあって、今までとは切り口を変えたコンセプトで着手したのがこのゲームです。「アイドルをゲームから生んでみせる」意気込み満タン超オススメです。

(マルチメディア事業推進室・AIZAWA)

●SharRock●9月27日発売予定●5,800円  
●2人打ち麻雀●18歳以上推奨

## 麻雀でつづる夏色の思い出

キャワイイ女の子が8人も登場する麻雀ゲーム。それがこの「夏色メモリーズ」だ。プレイヤーは、アイドルを育てる芸能マネージャー。芸能界デビューを目指して頑張る8人の女の子から、1人を選んだら、残りのギャルと麻雀で勝負。女の子との麻雀勝負は、イカサマやアイテムなんかは一切なし

の真剣勝負。相手の特点をなくせば、勝負はキマリだ。

見事全員に勝ち抜くことができれば、ゲームはクリア。キミが選んだギャルは、晴れて芸能界デビューできるというワケ。ご褒美に南の島でのロケなんかもあったりして、お気に入りの女の子の水着姿も拝めちゃうのだ。



麻雀自体は本格的な(?)2人打ち麻雀。手軽に女の子達との対戦が楽しめる。配牌は結構アマ目に設定されているので、役萬をサクッとあがれちゃうときだってあるのだ。

エンディング画面の1シーン。7人のギャルとの戦いを勝ち抜いたご褒美は、南の島での写真撮影。そこには、プレイヤーに微笑みかける女の子の姿が……!!



## 女の子8人の水着姿を大公開♡

登場する女の子は、このゲームのためにオーディションで選ばれた8人。こんなカワイイ子たちに「がんばってネ♡」なんていわれた日にゃあ牌を持つ手にも力が入るよね。

野本かおりちゃん

B:76cm  
W:57cm  
H:80cm



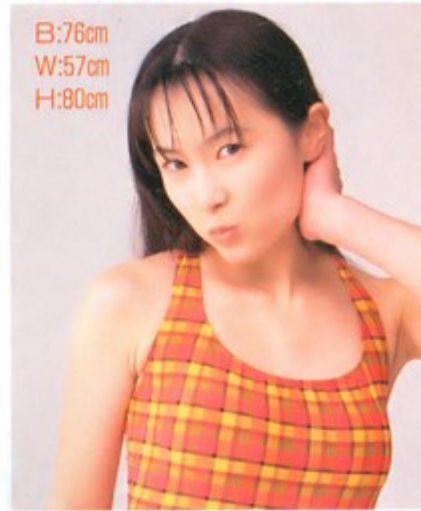
B:86cm  
W:57cm  
H:84cm



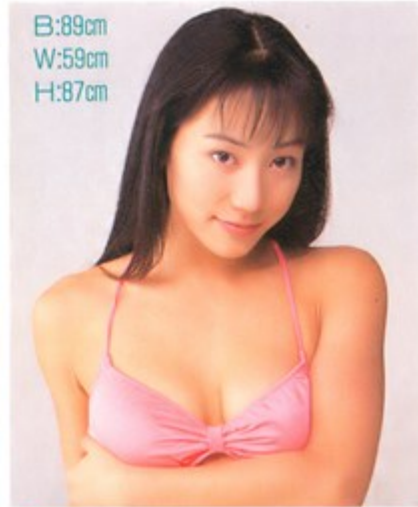
山田 杏美ちゃん

遠山かすみちゃん

B:76cm  
W:57cm  
H:80cm



B:89cm  
W:59cm  
H:87cm



太田 優紀ちゃん

関根 敏江ちゃん

B:80cm  
W:60cm  
H:87cm



B:80cm  
W:57cm  
H:83cm



小代 恵子ちゃん

藤原 れいちゃん

B:88cm  
W:54cm  
H:85cm



B:83cm  
W:59cm  
H:87cm



五十嵐恵美ちゃん





# 名作シューティングが

完成度  
**100%**

「サンダーフォースII・III」の移植はまさに完璧です。もとユーザーの私が言うのですから、間違いありません(笑)。AC・IVの移植も期待してください。テクノソフトは今後、怒涛のシューティングラッシュをかけます。シューターは燃えろ!  
(広報・常房)

●テクノソフト●9月27日発売●4,800円●シューティング  
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メガドライブソフトとして発売され、大人気を得たSFシューティングゲーム「サンダーフォース」が、サタンのソフトとして登場するぞ。この「サンダーフォースゴールドパック1」は、「サンダーフォースII MD」と、「サンダーフォースIII」の2本のソフトが、カップリングされている。どちらも名作として多くのユーザーに支持されたソフトだけあって、完成度はピカイチだ。また、今作のために新たに描き起こされたオープニングムービーや、初心者にもやさしいキッズモードを用意。ボーナストラックにはアレンジサウンドも収録されている。

# サターンで今蘇る!

## サンダーフォースII MD



タイプの違う2種類の面が交互に登場する。奇数面はトップビューで8方向にスクロール。ステージの各所に存在する、要塞を破壊することが目的。偶数面は強制横スクロール(サイドビュー)では、ステージの最後に登場するボスキャラを倒せばクリアだ。豊富なパワーアップアイテムを駆使して敵を倒せ!



トップビューの画面、左に見えらる要塞のコアをすべて破壊すればステージクリア。画面を区切る壁には注意!



強制スクロールするサイドビュー。中ボスも登場する。

### 8方向スクロール面



### 横スクロール面



交互に登場

## サンダーフォースIII



こちらは正統派横スクロールタイプのシューティング。ステージは6つの惑星からなる。多間接で動き回る巨大キャラや、波打つような画面を生み出すラスタースクロールなどの、ド派手な演出が特徴だ。



炎の燃え盛る惑星「GORGON」。ステージ途中には、高速スクロールシーンも待ち受けているぞ。



氷の惑星「ELLIS」。嵐のように激しい攻撃を仕掛けてくる巨大ボス「MOUBILE FORT」の登場だ。



森林面「HYDRO」のボス「GARGOYLE」。口から火炎を吐き出して攻撃する。弱点の胸を狙え!!



強力なボス!





## スターファイター3000

3Dポリゴンを駆使したスペースバトル

完成度  
**100%**

メーカーから一言

惑星上から宇宙空間までの60ステージを駆けめぐれ! 自機をコントロールするパイロットとしての腕はもちろん、7機の友軍機をうまくコントロールしてフォーメーションを組む司令官としての腕も問われる。画面上にあるすべてが破壊可能だ。(広報・掘切)

- イマジニア●9月20日発売●6,800円●3Dシューティング
- 1人プレイのみ●全年齢推奨●アナログミッションスティック対応

# ミッションクリア型3Dフライトシューティング!

イギリス生まれの、本格SF3Dシューティングが、この「スターファイター3000」だ。舞台は星間戦争が繰り広げられる未来。プレイヤーは、新たに開発された最新鋭戦闘機のシミュレーターのテストパイロットとして、数々のミッションをクリアせねばならない。次々と現れる敵機からの攻撃をかいくぐり、ミッションごとに設定された目的をクリアしていく。また、目標を発見するための戦略マップや、プレイヤーが指示を与えることができる友軍機、エネルギーなどの補給を受けられるマザーシップなども登場し、頭を使う戦略的な要素も盛り込まれているのだ。



ボタン1つで呼び出し可能な戦略マップ。これをたよりにミッションを進めていくのだ。

プレイヤー機には様々な武器が搭載されているのだ。



### 豊富な カメラビュー

リアルタイムに変更可能な視点は4種類。敵や友軍機、さらには発射された武器の視点にすることも可能。

#### EXTERNAL



#### FRYBY



### TRACKING



### COCKPIT



### CADET トレーニング

トレーニングレベルだけあって、目的もとってもカンタン。敵の攻撃が少ないこの間に、自機の操作に慣れたり、武器のパワーアップを図っておくべし。



ミッションの目的は簡単明快。操作を覚えるぐらいのつもりで早くクリアしていこう。

### CORPORAL 初級

このレベルからは、宇宙空間での戦闘が多くなる。今まで戦ってきた大気圏内とは違って、自分の方向や敵の位置を、見失いやすいので注意しよう。



敵機の目的が表示されるステージも登場。適切な操作で敵機を撃破されるぞ。

## 全ミッションを クリアせよ!

用意されたミッションは、4レベル×15ステージの、全60面。各ミッションの内容も、母艦に帰還するといった簡単なものから、敵全滅といったハードなものまでがある。

### CAPTAIN 中級

このレベルからは、宇宙空間での戦闘が多くなる。今まで戦ってきた大気圏内とは違って、自分の方向や敵の位置を、見失いやすいので注意しよう。



宇宙空間で操作はけっこう難しい。早く操作に慣れないと敵の集中砲火的だ!

### COMMANDER 上級

上級ステージだけあって、総合的な実力が試されることとなる。いままで培ったテクニックを、すべて出し切るつもりで挑めば、きっとクリアできるはずだ!



地上目標の破壊から宇宙空間でのドッグファイトまでと、今までの集大成的なレベル。



# 探偵 神宮寺三郎

# 未完のルポ

## 今回はザッピングシステムを大紹介



「しばらくの間、預かってくれ 池上」

一見関係なく見える小さな事件の数々。これらがやがて大きな事件につながっていくのだ。

## 神宮寺捜査編



親しい熊野刑事からの依頼。この辺で借りを返しておくか。

## 売人のアジトを探せ!

依頼内容は新宿で出回っている麻薬の売人から出所を突き止めること。まずは売人を探さなくては。キマ劇場の近辺の外人が怪しいという話だが…。劇場前で気長に待っているとしよう。



「最近この辺で、グラスをまきまきしている奴がいるらしいんだが、心当たりはあるか?」

劇場裏で客寄せをする男。気さくに見えるオヤジだが実はヤクザ。神宮寺の顔の広さなら麻薬の情報はすぐに手に入るだろう。



「最近この辺で、グラスをまきまきしている奴がいるらしいんだが、心当たりはあるか?」

売人を発見、すぐさま尾行を開始。ここで新要素の一つ「尾行システム」が登場する。



「この男が怪しい!?」

売人はこのアパートで麻薬を手に入れている。住所を控えて熊野刑事に連絡だ。

新要素の一つ「ザッピングシステム」はゲーム中で様々な分岐がありストーリーや捜査をするキャラクターが変化するシステムだ。今回は序盤のストーリーをキャラクター別に紹介しよう。

## 洋子捜査編



買い物途中、偶然知り合ったおばさんから人探しを頼まれる。

「ここにはお父ちゃんを探しに来たの。去年の冬に出発してから連絡が途絶えちゃってな…」

## 出稼ぎに来た夫の蒸発

出稼ぎに東京に来ていた夫が失踪。麻薬の一件で忙しい神宮寺に代わって洋子が依頼を引き受けた。情報によるとホームレスの集団の中で見た人がいるという。さっそく新宿駅の地下で聞き込み開始だ。



「この男はホームレスの中でも情報通らしい。聞き込みの結果、捜査は進展したか見えただが……?」



「悲しい結末が…」

洋子の仕事は片付いた。探していた人は悲しい形で発見される。



「津路直也は犬の散歩中、死体を発見する。」

「ううわああああ……」

4人とも1つの事件を解決したところで死体発見にたどり着く。ここから事件は大きく発展していく。この後も様々な分岐があるので1度プレイしただけでは事件の全貌はつかめないぞ。



「あ、神宮寺さん お目覚めですか!」



「先生、買い置きのコピーがなくなりそうなので、ちょっと買って来たいんですが!」

**完成度 70%**

メーカーから一言

長かった開発もいよいよ大詰め。残すところは調整のみとなりました。冒頭のシーンで出てくる馴染みのパーでは、ゲームに直接関係ないイベントがいくつか隠されているので、そちらのほうもぜひお試しを!!

(広報・えび)

●データイスト●11月下旬発売予定●5,800円  
●ADV(推理アドベンチャー)●1人プレイのみ●全年齢推奨

## 熊野捜査編



忙しい神宮寺の代わりにアタッシュケースを探しを引き受ける。

「あのアタッシュケースの中には大切な書類が入っているんです。何とかして探し出していただけないでしょうか…」

## アタッシュケースは何処に?

大切な書類が入ったアタッシュケースを落としてしまったサラリーマン。昨日はバーで飲んでから中央公園で一夜を明かしたらしい。あるとすればそのどちらかのハズだが……。まずはバーを当たってみるとしよう。



「アベックに笑われても必死に探そう熊野刑事。公園を全て探すと……」



「ここです。熊野さん。アタッシュケースはこの荷物の中にまぎれ込んでいます!」

## 事件は意外な展開に…



神宮寺の次の事件は外国人労働者殺人事件。今までのどの事件よりも難解なものだ。今までの小さな事件も関係しているようだが?

「上田利正、外国人労働者殺人事件の捜査の中心として、再び動員する!」

## 与野捜査編



取材のためムルソン共和国に飛んでいた与野だ。

「村長は一体何を怪にしているのだろうか? 山道の先には何があるんだろう?」

## 水質検査の結果は?

取材のため滞っていた村は、日本の大手企業の工場が川に流す排水に悩まされていた。川の水を持って研究所に水質調査を頼んだが結果はでたらめ。与野は証拠をつかみ企業を訴えるため、研究所へ向かった。



「汚水による被害は公害病を引き起こした。まずは企業の方に汚水を流した事実を確認してください。」



「敵だと思っていた研究員は村の出身だった。本物の研究結果を手に入れた与野は、さっそく企業へ向かった。」



「池上さん! どうしたんです? 一体何があつたんです?」

## ミニゲーム「謎の事件簿」

本編の他に入っている推理ゲーム「謎の事件簿」を使ったプレゼントキャンペーンがあるぞ。神宮寺編の答えを八ガキで送ると抽選で1000名にステキなプレゼントが当たるといもの。ぜひチャレンジしよう。



# for Sentimental Graffiti

センチメンタルグラフィティ

あの場所で  
君と  
逢いたい……

セガサターンマガジンの読者が推薦するデートスポット、そしてアイデアゲームに!



## ★ 「好き」という気持ちを彼女達はどのように表現するのか? ★

一緒に過ごした日々の思い出を胸に、12人のヒロインが待つ街へと旅をする。NECインターチャネルから来年発売予定の恋愛シミュレーション「センチメンタル グラフィティ」は、ヒロイン達が住む各地の情景が、詳しく描かれる。制作は着々と進行中で、大手旅行代理店JTBの協力により、各地のスポット選定も大詰めを迎えている。しかし、制作総指揮をとるマーカスの窪田代表(写真)は、「全体の3割は地元の人しか知らないようなロケーションにしたい」と、サタマガの読者からその

情報を集めることに決定。この募集に応えた情報が多数寄せられた。そこで、もっと多くの声を反映するために、締め切りを延長する。主人公とヒロインが訪れる“知る人ぞ知る”スポットと、その地域で言われる楽しいジククスを紹介してほしい。また、新たに情報がほしいのが、気持ちが高まって、つい口にしてしまう“方言”だ。「その中でも、「好き」という告白の仕方を教えてほしいんです。普通は標準語で話すんですよ。でも、怒った時、泣いた時、笑った時は、や

っぱり違うじゃないですか。それをもとに台本を作って、声優さんにやってもらいます」(窪田)。  
今回のヒロイン達の写真は、描き下ろしのイラストを使い、イメージに近い背景に重ね合わせたものだが、各地でのロケハンも、首都圏に近いところは早ければ9月末から始める予定で、アイデアを使わせていただくことになった方には、可能な限り窪田氏も会いたいということだ。  
読者の皆さんのアイデアを、ぜひ聞かせてほしい。特に、名古屋、京都地区は少ないので、待っている。

**札幌・沢渡ほのか**  
ライラック並木の美しい大通り公園、たぬき小路、北海道大学の植物園、円山動物園や、郊外にある支笏湖、テニスパーク・登別マリナーパークジククスなどもおすすめ。



**青森・安達妙子**  
青森は、青森観光りんく園、弘前城、自然豊かな奥入瀬渓流のほか、市街のメインストリート・新町通り、ねぶたの里、青森ベイブリッジなどがあり、歴史を感じる街



**仙台・永倉えみる**  
有名な青葉城、大崎八幡神社、仙台市野宮園、宮城県美術館や、日本三景の一つの松島、スキ場、有名な蔵王、鳴子温泉郷など特徴あるスポットも多い。

**金沢・保坂美由紀**  
市内に日本三代名園の一つである兼六園、支笏流して有名な犀川や、があるほか、輪島や能登島、加賀など風情あふれる町並みが魅力。







**大阪・森井夏穂**  
 ミナミにある心斎橋、道頓堀、難波、日本橋といった繁華街以外にも、動物園や美術館のある天王寺、大阪城、大阪のベイエリア・弁天町など、都会ならではの町並み。

**名古屋・山本るりか**  
 徳川家ゆかりの徳川園や名古屋城、水族館もある名古屋港や東山植物園のほか、郊外のテーマパーク・明治村やリトルワールド、日本ライン下りなどの多彩なスポットが目白押し。



**横浜・星野明日香**  
 日本一の高層ビルのあるみなとみらい21、ワイルドブルーヨコハマ、八景島シーパラダイス、山下公園など、港街・横浜を満喫。



**高松・杉原真奈美**  
 桃太郎伝説の伝わる女木島、玉藻公園、尾島山上水族館のほか周辺には、瀬戸大橋、香川レオマワールド金刀比羅宮など。



**京都・綾崎若菜**  
 東山、新園、嵐山、嵯峨野といった伝統的な街以外にも、京都タワー、東映太秦映画村などのスポットも見どころ。

**広島・七瀬 優**  
 ショッピングやプレイスポット満載の広島アルパーク、平和記念公園、ひろしま美術館、ガラスの里のほか、呉ポートピアランドなどのデートスポットがある。



**福岡・松岡千恵**  
 福岡の中心地・天神や、ウォークフロントのシーサイドももち、繁華街の観不通りといった都市型のスポット以外にも、郊外の海の中道、スペースワールドといった所もある。

**長崎・遠藤 晶**  
 長崎にはオランダ坂、グラバー邸、シーボルト記念館、出島などの鎖国時代の貿易港としての色強い。郊外にはハウステンボス、長崎バイオパークなどのテーマパークも。

**全国から情報募集中**

スポット・イベント・ジックス紹介、方言アドバイスなど、「センチメンタルグラフィティ」制作に協力してください。アイデアが採用された場合は、名前がスタッフロールに入り、声優からの直接メッセージテープと製品版が進呈される。また、誌面で紹介された方にはオリジナルテレカを、さらに応募者全員の中から抽選で1名にNECのWINDOWS95パソコンをプレゼント。応募はすべて郵送で。住所・氏名・年齢・職業・電話番号も忘れずに。

**あてさき**

〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1  
 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「センチメンタル グラフィティ あの場合で君と違いたい」係  
 ※締め切りは9月26日の消印まで有効

※写真はイメージイラストで、実際のゲーム画面とは異なります



# LUNAR

## SILVER STAR STORY

### EXPRESS

「LUNAR II」や「魔法学園LUNAR」の発売も決定し、サターンでも広がりつつあるLUNARワールド。さて、今回は魔法都市ヴェーンと自由都市メリビアを紹介することにしよう。

- 角川書店
- 今秋発売予定
- 6,800円
- RPG

## ルナ世界一の大都会メリビアと、空に浮かぶ魔法都市ヴェーン

住み慣れたホンメル島から船に乗り、カタリナ大陸のメッカ・メリビアへと一行は旅を進めていく。わりと早くに訪れるこの街は、世界で一番栄えている大都市だ。いろいろな商店がひしめきあい、中には「黒バラ通り」という魔法使いがたむろする、一種異様な雰

囲気の通りまであったりする。まあ、大都会だけにいろいろなニーズもあるんだろうしね。さて、一方の魔法都市ヴェーンもそう遠くない時期に訪れることになる。ここは魔法都市だけあって、魔法に関することなら何でもござれといった感じだぞ。



メリビアの町並みは街の豊かさに比例して比較的きれいだ。外で遊ぶ子供達も元気があり余っている様子。彼らは「四英雄ごっこ」をしているらしいが、3人しかいないのはなぜ？

メリビアを治めているのがこのメル提督、かつてはあくれ者として名をはせていた彼も、今じゃすっかり親バカで丸くなりました。



黒バラ通りって、いばっててもちよっと、すっこけた魔法使いもわりといるのよね。ふふふ

フードをかぶった魔法使いがたむろする黒バラ通りは、やっぱりどこか異様な。一般人も入れるが変わり者だらけなところではある。



ヴェーンにある図書館。一生かけても読み切れないほどのありとあらゆる本を集めた巨大な図書館だ。たまたに冒険のヒントが見つかることも。

魔法都市ヴェーンの中核である魔法ギルド内にあるカレオンの執事室。魔法ギルドの実権は彼が握っているのだ。

この世界は、かつて死の星であった女神アシアテさまの魔法力によって救われる世界へと変わったのだ。

## 新着ビジュアルシーン

今回も新しいグラフィックが手に入ったのでお届けしよう。やはり目を引くのは背景もさることながらパッチしルーナの笑顔が輝めるブルグの泉でのシーン。それと草原の民テムジンとピリアの2人との出会いのシーンもグッドだぞ。



ブルグの泉でアレスを待つルーナ。遅れてきたアレスの耳に歌声が聴こえてきた。彼女はすでに練習を始めていたらしい。



空に浮かぶ魔法都市ヴェーン。この都市は軌道を描いて移動している。どんな役割をするのか？

今日も歌の練習に遅刻してきたアレスを怒りもせず迎えるルーナ。すべてお見通しってワケね。まだまだ彼女のほうが一枚上手のようすね。



草原の民テムジンとピリア。テムジンなどアレスと同じ歳だが、ピリアとはすでに夫婦なのだ。常に一心同体、ピリアはテムジンのためなら命を投げうる覚悟もあるのだ。





## 声優コメント紹介Part3

3回に分けてお送りした声優紹介もこれが最後。なにせ声優さんの数が多かったもんねえ。各声優さん達、なかなかいい味を出してくれてました。そうそう、ロウイスはサターンオリジナルのキャラなので要チェックだぞ。



### ラムス役

高戸靖広さん

アレスを冒険へいざなった少年。わがままでぐうたらだが、夢だけは人一倍大きい。

ポチャッとして狂言回しの役割のラムス。魔法の才能はなかったけど彼には商人の才覚が。



**コメント** 彼は商売人でそういう方面ではすごく頭がキレるんです。今回は第一印象で演じさせていただきました。すごく気さくな感じでポチャッとして、体型と顔の大きさだけは私にそっくり(笑)。太っているから身体いっぱい使って表現するんで感情の起伏が激しい人なのかも、と。初参加ですが、一生懸命がんばりましたんでラムスをかわいがってやってください。



### テムジン役

増谷康紀さん

大人びてはいるが、やや危険をかえりみない面がある。この若さで草原の民の族長を務める。

**コメント** 今まで少年の役を演じたことが少ないんです。なにしろボイスが太いほうなので、これまではナレーションとか軍人、警察官が多かったので、最初はとまどいました。そこでテムジンという辺境の民の内面的な部分を考えてんです。良いものは良い、悪いものは悪いといった……。そんなまっすぐなキャラクターの性格を頭に入れて演技をしてみました。

### ロウイス役 豊嶋真千子さん

メリピアの黒バラ通りで占いをしている不思議な少女。ヴェーンに地上の様子を知らせる役も担っている、実力のある魔法使いだ。



**コメント** 絵をもらった時にけっこう大人っぽいイメージがあったんですけど、実際にやってみるともっと若くもっと若くと言われて(笑)。なかなかそのあたりが自分のイメージと合わなくて大変でした。今回は結構面白い台詞も多くて楽しめました。私もサターン持ってるので、出来上がったらぜひプレイしよう、って思ってます。オリジナルキャラということで、ぜひかわいがってください。



フードの下で怪しい微笑みを浮かべるロウイス。黒バラ通りでもかなりの実力を持つ魔法少女だ。

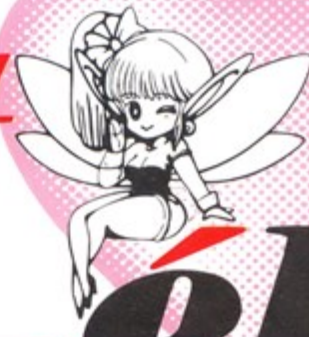
### イラスト&お便り募集

発売まで待つことしばし。秋の夜長はこのゲームでキマリだね。さて、このコーナーでは皆さんからのお手紙やイラストをいつでも大募集中です。次回からスペースができそうなのでガンガン紹介していこうかなと思ってます。宛先は、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部 ルナエキ係 です。イラスト大賞の作品もまだまだ募集中だよん! じゃ。また次回!



# Just Meet elf

エルフ



## 禁断の果実コーナーよ〜ん



第2回目の今回は、  
野々村病院の人々  
を特集しま〜す!!  
by Tama

## エルフ参入第1作「野々村病院の人々」ワールド

第2回目の当コーナー / 前号でエルフショップの紹介をしたせいか、賑やかな毎日です。ショップにきてくれた皆さん、どうもありがとうございます。さて、そろそろ「衣替え」の時期ですが、エルフのスタッフの間ではまだ見受けられませ

ん。そんな中、今回翔んだ「衣替え」をしてしまった私ですが、どうか許してください……。野々村病院の院長と出会った私はその場で体が固まってしまいました。あー怖かった! / この院長の正体はいったい誰? (4コマにて)。

## こんなのもあるぞ!! 「野々村」グッズの品々

PC-98のDOS版が発売されて以来、下のサターン版が登場するほどの人気作品となった本作。ここでは、「野々村」の関連商品にスポットを当ててみた。



●パソコン版「河原崎家の一族」と「野々村病院の人々」のカラー原画、完全攻略法が掲載されているお得な1冊。攻略はサターン版にも対応。辰巳出版/2,000円

●通販のみで、前編は発売中。後編は9月27日の発売。価格はともに6,800円(税込み) 問い合わせはセイヨーメール(TEL03-3779-0211)まで。ちなみに18禁だぞ。



●現在2冊刊行。登場人物はそのままだに、ゲームをアレンジしたアナザーストーリーが展開。ゲームとは違った「野々村」が楽しめる。ワニブックス/各巻880円。

連載  
第3795回  
人々  
サタマガ編集部



## Windows95版も発売決定!!

サターン版に引き続き、Windows 95版が発売される。もちろん全編喋りまくり / サターン版では聞けなかったあの部分も収録。256色の美しいグラフィックも見逃せない。おまけの壁紙CGも付いてるよ。

- 発売日 / 9月27日(金)
- 価格 / 7,800円
- 動作環境 / 日本語Windows95が適切な状態で動作する環境。以降詳細についてはパッケージ表記でご確認ください。



## ★イベント情報★ ときめきパーティセッション

日時: 9月29日(日)  
場所: 東京都大田区産業プラザ P101F 大展示場

●エルフのブースではエルフグッズはもちろん、「遺作」の原画集の即売や、発売予定の「同級生2」オリジナル制服の予約申し込みなど、お楽しみがいっぱいです。皆さん、ぜひ遊びにきてくださいね。

## エルフよりソフトのプレゼントだ!

サターン版「野々村病院の人々」を3名にプレゼント。あて先は〒109 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「Just Meet elf 9 / 27日号係」まで。締め切りは10月9日消印有効。なお、18歳未満は応募資格はありません。



# BE EXCITED! レッドカンパニー 酉の市通り!!



## 奥村氏 東京ゲームショウに見参!! (副題:越後屋走る)

### みんなは行ったか? ゲームショウへ

今回は8月22~24日に開催されたゲームショウのレポート(※田中真弓さん、折笠愛さん、瀧崎ゆり子さんのコメントはまた今度掲載します)。ここでレッド営業の奥村氏が、セガをはじめ、いろんなメーカーを営業して回る姿を密着取材した。とにかく会場内は人の渦で、ものすごい熱気。営業コスチューム(嘘)に着替えた奥村氏の額には、玉のような汗が浮かんでいた。

### ほかメーカーの敵情視察?

セガを離れ、だいそれた行動をとる奥村氏。それは、ほかのメーカーにも「サクラ大戦」のすばらしさ、面白さを売り込む(洗脳ともいう)べく、各社に突撃訪問!!



アトラスで、これまたかわいらしいキャンギャルを発見。仕事しろよ……。



今回のショウで、ハイレベルなキャンギャルをそろえていたエクシングで記念撮影。

張り切ったのはいいものの、戻ろうとしたセガブースの位置を見失ってしまう。「まいご広場」に助けを求める姿に……涙。

### 広報活動にいそしむ奥村氏を追う!

まずはセガのブースに行き、お客さんの「サクラ大戦」をプレイしている姿を観察。プレイ待ちができるほどお客さんが並んでいて一安心した様子。次はブース受付

に移動。サタマガが作成した公式パンフレットをお客さんに配る。もちろん、1人1人に「サクラ大戦」のページを開き、一押ししていたのはいうまでもない……。

プレイ中のお客さんを覗き込み、反応を調査。



大画面でプロモーションされた「サクラ大戦」



セガの受付にて、「サクラ大戦」をよろしく。



女性客には、さらにリップサービスを增量!



SCEに単身乗り込む度胸のよさはあつぱれ。この件はサタマガは一切責任を負いません。

### ゲームショウ交遊録



アトラスの悪魔広報、伝言氏と対面。大物広報(?)に奥村氏も少々緊張気味だった。



セガラリーライク、政綱大介氏に偶然遭遇。「ラリーもいいけど、サクラもよろしく。」



「まいご広場」で泣きじやくる。かわいいかも?



泣き疲れ、ついには寝てしまった。奥村氏であった。

最後に、セガのスタッフのみなさんと。



サクラ大戦を  
よろしく!!





# デ・ラ・ゲームウエア

新宿ゴールデン街にあるクラブ『EDGE』は、アットホームでよいとこですよ。  
DJ=NAMo(25)



新時代のデジタルメディアと仲良くお付き合いするための2ページ

## SPECIAL

### あなたの作品・アイデアがソフトに! GWユーザー参加型企画!! 100万人のエジホン計画

GW3号から連載ゲームとして再出発する「エジホン」。4号からは作品の一般公募も始まるっていうし、楽しみです。



対戦プレイがアツい、仲間外れの文字探しゲーム「エジホン探偵事務所」。GW創刊号に業務用(セガ)からの完全移植として収録され、サターンユーザーの間でちょっとしたブームを巻き起こしたのですが、そのオリジナル続編が、その名もズバリ「エジホン」となり、10月発売のGW3号からスタートします。「探偵事務所」にあったミニゲームがカットされ、純粋にエジホンをプレイするという硬派(?)な内容ですが、

同作品で登場した名ホスト&ホステス、テモナちゃんとメル子ちゃんのドタバタぶりは健在。特にオープニングは必見です。

以後GWでは、毎号20点前後の問題を収録していくそうですが、4号からはユーザーのオリジナル投稿作品を充実させていく方針とのこと。アナタが作った問題がソフトに収録されちゃうかも!? ってヤツです。マッキントッシュやウィンドウズなどのデジタルデータはもちろん、20cm×20cm以内の正方形の紙に直接描いた作品も受け付けているそうです。問題のアイデアはあるんだけど絵のほうはちょっとね……という人も、絵の中に描く文字、仲間外れの文字、題名(ヒントになるようなキャッチ)、そして絵のイメージを明記して送れば、GE側で作品に仕上げしてくれるから安心です。詳しい応募要項はGW3号にも収録されているので、まずは新生エジホンを楽しんでから作品制作に取りかかるのがいいでしょう。

### エジホンとわし

わしのエジホン初体験は、アーケードの「エジホン探偵事務所」でした。だから、仲間外れの文字を見つけた時に対戦相手に気配を悟られないようカーソルを動かす、だとか、プチ切れたセンスのグラフィック演出、だとか、そういった部分にやはり思い入れがあるわけです。まあ邪道なんですけどね。でも、ヒップホップやレゲエの音楽シーンなんかでも、リミックス・バージョンが本家の良さを引き立てるだけでなく、それ自体完結したのとして支持を集めるといったケースもままあるので、テレビゲームとしての「エジホン」がこうしてシリーズ化されることは、いい傾向だと思います(NAMo)。

### アイデア例

#### 犬・太

GW1号の「エジホン探偵事務所」に収録されているネタ。字の画数が少なく、点(てん)の位置違いというのは、意外と判別しにくいものです。こういった路線の作品は、すでにネタが使用されているケースがもっとも多いので、いかに独創的なアイデアを出すかが難しいところではありますね。

#### 呪・祝

これも「エジホン探偵事務所」から。いわゆる「部首違い」で、ネタの応用範囲は広い。作ろうと思えばいくらでも作れますが、ここはひとつ、字の組み合わせの妙に重点を置きたいですね。この作品の題名は「あやしい呪いの中にも祝う心が」。これくらい気が傾いていると文句ありません。

#### ニャー・ミャー

やはり「エジホン探偵事務所」からですが、漢字以外を使用するのは少々邪道のような気がします。よほどネタ自体が面白い、絵のクオリティが高くないと、採用されるのは難しいかも。あえて新境地を開拓してみます?

### 作品例

「貴方がこの湖に落とした糊は……」



わし(NAMo)もいっちょ作ってみました。文字の配置のしかたがイマイチ……。応募用の作品の時は、そのへんにも凝りたいですね。

### MANO'S TALK

●僕みたいなGWを買ってない人間が何かいろいろ言うのも変ですが、何かすくいいっす。このページ、サタマガらしいというか、真正面からぶつつかるといふか。一見絵が多いように見せといて、なかなか「濃い」(と僕は思った)文章を読ませてくれる。ま、なんとなくだけども。(大阪府・田中伸也)  
NAMo: そう! その「なんとなく」ってのがポイントなんですよね。だからあまりじっくり読んで、辻褄の合わない部分探しなどなさるようにな……。



# 髭剃の雄 "Schick Protector" がゲーム化!!

えー、Schickといえば、よく剃れる髭剃りでおなじみのブランドですが、なんとGW3号でゲーム広告を出しているんです。「キレテナイ!」のテレビCMでおなじみで、かくいう私も愛用している髭剃り "Schick Protector" を、ブロック崩し仕立てのアクションゲームにフィーチャーした、「THE KING OF SPACE」。「プロテクターマン」なるヒーローが宇宙最強の王者を目指し、対戦相手と勝負していく……という内容で、各ステージは前半のブロック崩しパートと、対戦相手とシューティング形式の一騎討ちのパートに分かれています。面白いのは、ブロックの配置には上段と下段

があって、ブーメラン（球）を打つ時にハイキックとローキックを使い分けることによって高さの調節ができること。後半ステージでは戦略要素なんかも絡んでくるんじゃないでしょーか。ゲームテンポは少々遅めですが、ダラダラと遊べる佳作です。



ブロック崩しのパドルが人型になっただけで、画面的に新鮮な印象を受けます。お助けアイテムも豊富だし、万人向けの内容といえるでしょう。そして各ステージクリア時にはテレビCMが流れ……

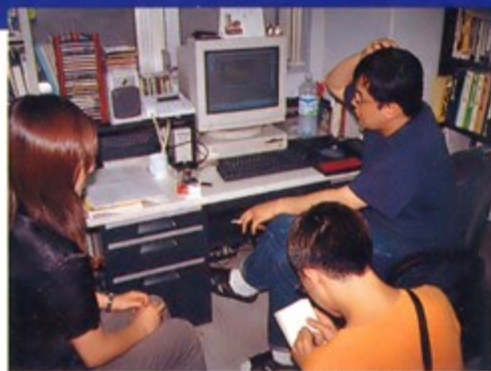
## SPECIAL PROJECT

### 「サタマガの制作ムービー」はGWVOL.3で採用されるのか?

前々号で「サタマガがGW用のムービーを制作している」との怪情報(?)をお知らせしましたが、このたび無事に完成し、GE本社に直接持ち込みに行きました。普段の取材では快く応対してくれるスタッフの人達も、作品の選考となると話は別。わしが恐る恐る差し出した作品を鋭い眼光でチェックしていました。

収録されるかどうかは、現時点では怖いので確認していません。GW3号が発売された時

に皆さんで確認しといてください。



もはやGWの看板コーナーともいえるデジタルギャラリー。はたしてサタマガのムービーの運命はいかに!? なお、今回は音楽だけを応募してくれた人の作品も収録されるとか。



結果は悪いが、お詫言え

## COLUMN

TEXT: 樋口泰人 (GAME-WAREの 情報部分担当)

ゲーム音痴の私が唯一はまってしまうのが、レーシング・ゲームである。これはゲームそのものというより、レースを見ること自体が好きなので仕方がない。というわけで、第3号では業務用にも関わらず、セガ・ラリー・チームによる「SEGA Touring Car championship」を取り上げた。しかし、ツーリングカーの奥は深い。さまざまな国に各種の団体があり、さまざまなメーカーがそれぞれの思惑で戦い、ひしめき合っている。まるでプロレスのような状況。レー



ス自体もF1みたいに繊細じゃなくて、車同士が本当にバトルしている。その迫力と爽快感を伝えることができるかどうかがこのゲームのポイント。スタッフの顔には自信の色がありありとうかがえた。

映画や漫画などジャンルを超えた批評活動をメディアを横断しつつ展開中。「MR/ハイファッション」でも連載。

次号はGW3号発売直前ということで、いつもよりもページを拡張してお送りします。意外な人物へのインタビュー記事があるので、アニメ、特撮系のファンの人々は要チェック。ちなみに下の画面写真は、3号の音楽特集「電気グルーヴ」

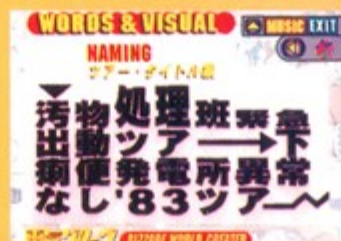
のコーナーの1コマです。なんじゃそりゃ、というわけで、またね。

### ハガキを待ってます

- ◎コ良いゲーム募集
- ◎森代表へのおたより
- ◎ソフトに収録してほしいCM勝手に大募集
- ◎GWでの新企画提案

### このコーナーあてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサタマガ編集局 「テ・ラ・ゲームウェア」係





一袋300円(10枚入り)



これが店頭で販売されるセガフリークス。パッケージを破れば中に10枚のカードがランダムで入っている。どれが当たるかは運次第だ。

# セガのすべてがカードになった！ SEGA FREAKS

セガ フリークス ザ・カード

## 300円で買える夢のカード！

「トレーディングカード」というものをキミは知っているだろうか？古くはポテトチップスのオマケについてきたプロ野球選手のカード、最近ではJリーグ選手のカードなどが例にあげられるが、日本でも最近ではひそかにブームを呼んでいるのだ。そんなトレーディングカードをこのたびセガも出すことになった。その名も「セガ フリークス」/ 内容

は、セガが今まで出てきたキャラクターやゲーム、プライズ商品などを毎月カード化。毎月60種類のカードが出されるが、どのカードが当たるかはまさに運次第というものだ。カードはナンバリングされており、1カ月ごとの完全期間限定生産/ サタマガではコレクターのためにこの注目のアイテムを全種類毎月紹介していく予定だ/ これは見逃さない!!

CHECK POINT

トレーディングカードって!?

野茂の活躍によって、日本にたくさん輸入された海外野茂グッズ。その中にトレーディングカードもあったことで、日本でもカードブーム熱に火がついたという。日本のカード市場は170億円規模というが、アメリカでは2000億円規模の市場を誇り、超プレミアカードもあるとか。最近では競馬カードが人気だそうぞ。

## これが9月27日(金)発売の全60種類!

セガフリークスは、毎月60種類のカードが出されるが、それぞれにはナンバーがほどこされているから、あとになっても、いつ出たものなのか一目でわかるのだ。毎月5種類だけ設定される「プリズムカード」は、他に比べて貴重品だぞ。

<b>NO.1~11</b> <b>パーチャファイター2</b> 人気の「VF2」キャラのデータを収録。特にプレミアがつきそうなNo.1のアキラは、プリズムカードでさらに超貴重品だ。		<b>1</b> プリズム/ <b>アキラ</b> AKIRA YUKI	<b>2</b> ノーマル <b>ジャッキー</b> JACKY BRYANT	<b>3</b> ノーマル <b>サラ</b> SARAH BRYANT	<b>4</b> ノーマル <b>ラウ</b> LAU CHAN	<b>5</b> ノーマル <b>パイ</b> PAI CHAN
<b>6</b> ノーマル <b>ウルフ</b> WOLF MARKFIELD	<b>7</b> ノーマル <b>ジェフリー</b> JEFFREY MCWILD	<b>8</b> ノーマル <b>影丸</b> KAGE MARU	<b>9</b> ノーマル <b>舜帝</b> SHUNJI	<b>10</b> ノーマル <b>リオン</b> LION RAPHAEL	<b>11</b> ノーマル <b>全キャラ</b> FIGHTING BAYBARS パーチャコップ2 「バイバース」の8キャラがカードに。1枚だけ出される「パーチャコップ2」も貴重品だぞ。	
<b>12</b> プリズム/ <b>トキオ</b> TOKIO	<b>13</b> ノーマル <b>サンマン</b> SANMAN	<b>14</b> ノーマル <b>ラクセル</b> RAKSEL	<b>15</b> ノーマル <b>ピッキー</b> PICKY	<b>16</b> ノーマル <b>ジエーン</b> JEAN	<b>17</b> ノーマル <b>グレイス</b> GRACE	<b>18</b> ノーマル <b>バン</b> BAN
<b>19</b> ノーマル <b>ハニー</b> HONEY	<b>20</b> ノーマル <b>全キャラ</b> FIGHTING BAYBARS パーチャコップ2	<b>21</b> ノーマル <b>パーチャコップ2</b> FIGHTING BAYBARS パーチャコップ2	<b>NO.22~31</b> <b>パンツァードラグーン</b> 「パンツァードラグーン」と「ツヴァイ」は表面にまったく新規の描き下ろしCGも多数用意。こちらもプレミアム性がつきそうなカード。	<b>22</b> プリズム/ <b>ブルードラゴン</b> BLUE DRAGON	<b>23</b> ノーマル <b>プロトタイプ</b> PROTOTYPE	<b>24</b> ノーマル <b>ドラゴンパピイ</b> DRAGON PAPY
<b>25</b> ノーマル <b>ドラゴンハッチ</b> DRAGON HATCH	<b>26</b> ノーマル <b>ドラゴングライド</b> DRAGON GLIDE	<b>27</b> ノーマル <b>ドラゴンビッドウインド</b> DRAGON BIDD WIND	<b>28</b> ノーマル <b>ドラゴナルマイト</b> DRAGON ALMIGHT	<b>29</b> ノーマル <b>ドラゴニャーウィング</b> DRAGON YAWING	<b>30</b> ノーマル <b>ドラゴンスカイダート</b> DRAGON SKYDART	<b>31</b> ノーマル <b>ガティアントロコン</b> GATIA TROCON



# ブームの最先端“トレーディングカード”にセガも参戦!

サタマガの表紙もシリーズ化か!? セガ船田氏がその魅力を語る!

発売は一度きり!  
プレミアものもたくさん?

船田 今、トレーディングカードっていうものがとても流行っていて、ブームの入り口にあるんですが、もともとうちとしては、商売っ気があって始めた、というのとはちょっと違うんですね。セガっていうものに関しては、根強いファンの方がたくさんいらっしゃるんですが、セガのすべてをまとめたカタログ形式のものを作り上げるとかいても、もは

やなかなかできない状況にあるじゃないですか。でも、ゲームだけでなく、プライズから玩具、アミューズメントセンターやゲームの開発者など、いろんな顔がセガにはありますよね。そのへんを今流行のトレーディングカードにして、残していこう、と目をつけたのが、今回のシリーズなわけなんです。とにかく毎月60種類のカードを一度出したら、もう前の月のものは二度と生産しないので、プレミア性もどんどんつくと思いますよ。裏面には各カードの素材の解

説もキッチリ入っていますから、資料性も高いです。そのうちフォルダーケースなども、凝った形で出したいと思いますね。

**急告!** キミのアイデアがカードになる!?

セガでは今後カード化する内容を大募集しているのだ。早くもサタマガやその前身「Beep/」の表紙をカード化したいという案も出ているけど、もっとこんなものをカード化してほしいという人は下記まで送ってくれ! 待ってるぞ!!



今回の企画の出発点と主旨、今後の展開を語ってくれる玩具事業部の船田氏。得意げだ。

## 第1弾だけにどれもプレミア化は必至!?

<p><b>NO.32~41</b></p> <p><b>ナイツ</b></p> <p>この夏話題をまいたソニックチームの最新作「ナイツ」。主要な登場キャラとボス達の特徴も一目でわかるぞ。プリズムの32番も注目!</p>	<p><b>32</b> プリズム/ ナイツ</p>	<p><b>33</b> ノーマル ナイツ2</p>	<p><b>34</b> ノーマル エリオット</p>	<p><b>35</b> ノーマル クラリス</p>	<p><b>36</b> ノーマル ナイトメア</p>	<p><b>37</b> ノーマル リアラ</p>
<p><b>38</b> ノーマル ワイズマン</p>	<p><b>39</b> ノーマル ギルウイング</p>	<p><b>40</b> ノーマル パフィー</p>	<p><b>41</b> ノーマル ジャックル</p>	<p><b>NO.42~52</b></p> <p><b>ハード本体</b></p> <p>セガの家庭用ゲーム機の歴史がすべてわかる42番から52番。次についてハード編が出るかわからないだけに、早くもプレミアがつきそう。</p>	<p><b>42</b> ノーマル SG-1000</p>	<p><b>43</b> ノーマル SG-3000</p>
<p><b>44</b> ノーマル セガマークIII</p>	<p><b>45</b> ノーマル マスターシステム</p>	<p><b>46</b> ノーマル メガドライブ</p>	<p><b>47</b> ノーマル メガドライブ2</p>	<p><b>48</b> ノーマル メガCD</p>	<p><b>49</b> ノーマル スーパー32X</p>	<p><b>50</b> ノーマル セガサターン</p>
<p><b>51</b> ノーマル セガサターン(自)</p>	<p><b>52</b> ノーマル ゲームギア</p>	<p><b>NO.53~57</b></p> <p><b>アーケード筐体</b></p> <p>業界内での定評の高いセガのアーケード筐体もシリーズ化。第1弾はUFOキャッチャーと体感ゲームシリーズの代表作だ。</p>	<p><b>53</b> ノーマル UFOキャッチャー</p>	<p><b>54</b> ノーマル ハンクオン</p>	<p><b>55</b> ノーマル スペースハリアー</p>	<p><b>56</b> ノーマル アウトラン</p>
<p><b>57</b> ノーマル ギャラクシーフォース</p>	<p><b>NO.58~59</b></p> <p><b>玩具製品</b></p> <p>セガの玩具製品の中から、歴代の代表的なヒット作をピックアップ。10年前の商品、ロボピッチャは、なんとプリズムカードで登場!</p>	<p><b>58</b> プリズム/ ロボピッチャ</p>	<p><b>59</b> ノーマル ロックオン</p>	<p><b>NO.60</b></p> <p><b>ハイテク製品</b></p> <p>最近、人気に応じて幼児向けのハードもバリエーションとして出ているキッズコンピュータ・ピコ。セガのヒット商品だ!</p>	<p><b>60</b> ノーマル ピコ</p>	<p><b>次回の紹介は 10月11日発売の サタマガで!</b></p>

【セガ フリークス・アイデア大募集!】セガでは、セガ フリークスのカードに内容に関して、みんなのアイデアを募集中だ。こんなものをぜひカードにしてほしい! という、みんなのアイデアをハガキが封書に書いて、下記まで送ってくれ。このアイデアはいいぞ、と判断されたものは、セガのほうで特別に記念品を用意しているぞ。あて先は〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライズ

セガオフィシャル! 月イチ連載!!

ALL ABOUT

アバウト

SEGA FREAKS!





発売後の  
セガサターンソフトを  
徹底ガイド!!

# SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

今回は、「ファイティングバイパーズ」を  
中心に大ボリュームでGO!

- P195 .....ファイティングバイパーズ  
P202 .....アルバートオデッセイ外伝  
LEGEND OF ELDEAN  
P204 .....同級生 if





# ファイティングバイパーズ

●セガ●発売中●6,800円●対戦格闘ゲーム●1~2人用

## サターン版「FV」秘情報大公開!!

発売され、はや2週間が経つサターン版「ファイティングバイパーズ(以下FV)」。かなり遊び込んでいるユーザーなら、もう話題の「ペプシマン」を始めとする隠しキャラクターでプレイしているんじゃないかな? ……そこで今号は、このサターン版「FV」に隠された様々な隠し要素を一気に公開してしまうぞ!! 新要素満載のサターン版、業務用を超えたそのデキを満喫してくれ!!

### アレンジモードの詳細も解析!!



業務用のゲームバランスをより最適化したアレンジモードにも注目。今号は開発チームからの貴重なデータを掲載!!



コ、コイツらは一体何者? ……まだ出現条件は明かせないけれど、サターン版にはペプシマン以外の新キャラが登場するのだ!! この画面に載っている新キャラ(?)に関しては次ページを見てくれ!



## これがペプシマン使用条件だ!

出現方法 アーケードモードで始めて、ほぼ“完敗”で負けてみる

### とにかく倒せ!

かねてから噂になっていたペプシマンの出現条件を公開! とは言えその条件は実に簡単。「アーケードモードで圧敗する(エクセレント負けか、パンチ3発分くらいのダメージを与えて負ける)」と勝手に乱入してくるのだ。簡単なので、すでに見た人も多はず!!

### まずはアーケードモードでプレイ



難易度設定はどれでもOK。相手にダメージを与えすぎると出てこないのに要注意。

### 負けそうになると突然乱入!!



相手の体力を十分に残した状態で負けてみよう。すると突然“挑戦者”の乱入が!!

### 「例の曲」が流れて……



1Pプレイなのに誰かがキャラ選択をする。BGMは……なんと「ペプシマン」?

### CPUペプシマンと対戦だ!!



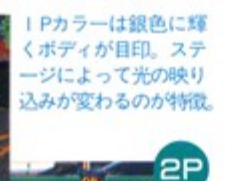
ペプシマンが乱入。ここで相手に勝つとこのイベントは以後起こらなくなるのだ。

### ここでCPUペプシマンを倒すと、以降プレイヤーキャラとして選択可能!

突然の来訪者に驚きつつも、まずはこのCPU操るペプシマンを倒してみよう。すると、その後はペプシマンがプレイヤーキャラとして選べるぞ!! すべてが謎に包まれたペプシマン。設定では「誰かの喉の渇きを(ペプシで)いやすこと」が特技だとか。



1Pカラーは銀色に輝くボディが目印。ステージによって光の映り込みが変わるのが特徴。



2Pカラーは白銀色のボディ。これは「ペプシの白缶がモチーフ」とのことだ。

### トキオ+ラクセルの強さ!!



「トキオ、ラクセルをモデルに作りました。技がつかりやすいので多段コンボを狙いましょう!」

AM2研からひと言  
ペプシマンは、既存のキャラのモーションでどこまで強くなるかを考慮した打撃系重視のキャラです。例の勝ちポーズも移植(?)していますよ。

## そしてペプシマン以降の“新キャラ”も登場するぞ!

### 「ファイティングバイパーズ」こぼれ話

### 本作が持つ世界観を“壁”で表現



今回がAM2研広報として最後となる黒川氏、どれもいい仕事でした。

今回放映したCFのコンセプトは、まず本作の持つ“クールなイメージ”を多くのユーザーに伝えようというところから始まりました。企画段階ではキャラクターやCGをメインに使った手法も考えられたのですが、本作の良さは壁やアーマーを壊した時の“爽快感”にあるということで、今回はそれらを象徴するものとして“壁”に注目してみました。実際の制作ではその世界でか

なり有名なウォールペインターに頼みまして、本物の壁にロゴを描いてもらいました。ロケーションのほうもゲーム中に登場するキャラクター達が戦っているような古い工場を探し出し、そこで撮影を行なっているんですよ。わざと粗くした画像エフェクトに天本英世さんのナレーションと新規のBGMがマッチし、すごく「冴えた」雰囲気が出せたと思います。(AM2研・黒川)

### ウォールペイント編



ペプシマンの登場で話題となったCF。モノクロ風の画面がクールだ。



**CHECK 2**

# "くまちゃん" & "パンダ" 初公開!

ペプシマンやB.M.、マーラーに続く隠しキャラ……それがエキシビジョンマッチにも登場する「くまちゃん」と「パンダ」。詳細は次号を待て!!



バンステージの背景にいるくまちゃんが登場する! 「設定上では、閉鎖されたテーマパーク・オールドアームストナウンのマスコット」なんだそうだ。

**AM2研からひと言**  
彼らは開発チームの女性スタッフのアイデアから生まれた隠しキャラなんです。エキシビジョンを見ればわかるように、6段投げコンビネーションを持つ究極の投げキャラですよ。

**NEW CHARACTER 1**



**くまちゃん(チビくま)**  
背景では腕が取れた風船人形(?)だったくまちゃん。隠しキャラのくまちゃんはキレイになっているけど、お腹の落書きはそのまんま。

**NEW CHARACTER 2**



**パンダ(チビパンダ)**  
本邦初公開のパンダ。くまちゃんとともに、アーマーが破壊されることに体が次第にしばらく小さくなってしまいうだ(チビパンダ)。

**CHECK 3**

# 隠しオプションで楽しさUP!

サターン版「FV」には「表」と「裏」という2種類のオプションモードが用意されている。「裏」の出し方は右を見てくれ。

**AM2研からひと言**  
この「裏」オプションは、開発スタッフが最後に入れた「取扱説明書に載っていない仕様」をまとめたモードです。

アーケードモードをクリアするとすべてのオプションが出現!!



難易度設定に関わらず、とにかくクリアすればタイトル画面で隠された裏オプションが選べるようになる。

## 設定可能なオプションは5つ

**1 STAGE**

開始ステージを変えてみよう  
アーケードモードの開始ステージを任意に設定する。最終ステージから始めることも可能。

**2 NO DAMAGE**

実戦向けの練習に最適  
1P、2Pそれぞれに、技をくらってもダメージを受けない=無敵状態にすることができる。技やコンボの練習をする時などに使える。

**3 PORTRAIT**

エンディングCGを見る  
アーケードモードをクリアすると、各キャラごとに数枚のエンディングCGが表示される。このCG(クリア済みのもののみ)を順に表示。

**4 PEPSIMAN**

常にペプシマンが乱入!  
ペプシマン乱入のイベントを見たい人のために、バックアップデータを変更せずに乱入用の出現条件に戻すもの。

**5 BGM**

BGMのオン/オフ切り替え  
試合中に流れるBGMを消すことができる。また、ここで紹介した「裏」オプションには、以上の5項目以外にも「????」となっている隠し項目が2つ用意されている(この未公開項目についての発表は、次号以降で……)。

**CHECK 5**

# ウワサのボスキャラB.M.&マーラーの使い方はコレだ!

まずは以下の条件を満たせ!!

**AM2研からひと言**  
業務用でB.M.を使えるようにするとあまりに強すぎるため、対戦用にスペックダウンしたのがマーラーなんです。家庭用では当然、両方楽しめます。



**Mahler**  
マーラー

耐久値	ノーマルモード	上段500、下段200
アーマー	アレンジモード	上段225、下段125

**B.M. 難易度VERYHARDでアーケードモードをクリアする**

業務用では使えなかったB.M.は、マーラーと違い「ガード&アタック技があったり、7連コンボが用意されている最強ランクのキャラ」。条件を満たすには、難易度以外はデフォルトだ。

**マーラー ひとかくアーケードモードをクリアする**

業務用では「対戦を1万5千回以上する(ノ)とプレイヤーキャラとして登場」したマーラーだが、サターン版ではその使用条件が若干変更されている。条件を満たすのは簡単なので、ぜひ使おう!



**B.M.**  
ビーエム



豊富なコンビネーションを駆使せよ!

耐久値	ノーマルモード	上段500、下段200
アーマー	アレンジモード	上段500、下段200

基本的にマーラーとB.M.の持つ技の強弱はほぼ同じものだ。



**CHECK 4**

# オリジナルアレンジモードの違いを完全解析!!

業務用からさらに進化したバランスを堪能しよう!

## AM2研からひと言

初心者には違いがわかりにくいと思いますが、アレンジでは硬直時間を数フレームいじったり、新技を追加することで色々

とバランス調整を行いました。特に下に紹介した3・4・5の変更点は、上級者ならすぐわかるでしょう。シビアさを求めるならオリジナルも楽しいですよ。

### 1 キャラのセリフが変更

業務用でボツになっていた各キャラのセリフが、アレンジモードでは復活。技のかけ声などに採用された。



バンでは「弱いのう」「帰れ」というボツセリフが復活。

### 2 アーマー耐久値が変更

業務用ではアーマー耐久値の差がキャラによってかなり差がつけられたが、今回はその差を少なくした。



アーマー耐久値の変更によりキャラ差が少なくなった。

### 3 受け身の性能変化

受け身をとった瞬間だけでなく、受け身後は常に相手の追撃ダメージが半減するようになった。また、受け身後は壁の跳ね返りが大きくなって



レバー+受け身は、左右の移動距離が2倍になったことでより逃げやすくなった。

### 4 追い打ち硬直時間が変化

業務用で見られた単発技→ダウン攻撃の「安定」コンボ。こうした単調な攻防を防ぐため、ダウン中の硬直時間が全般的に短くなった。追い打ちは決まりにくいぞ。



「連続で入るコンビネーションは、攻撃側を弱くするのはなく回避側を逃がすくした」とのこと。

### アレンジモード



業務用で見られた細かいバランス部分を新たに直した。改良版だ。

### ハイパーモード



アレンジに加え、技の硬直がないハイパーと避け移動が追加された。

### 5 大ジャンプキックの性能が変更

イーजीな反撃技として中～上級者同士の対戦で「封印」されがちに登り蹴り。これに関してはやや性能を低くしたようだ。



基本的にくらっても反撃しやすくなった。

【グレイス・ラクセル・トキオ・ハニー・ピッキー】	
フロントジャンプ	硬直時間64→69に
ジャンプ	硬直時間68→69に
※ジャンプはふっ飛び技でなくなった	

【バン・サンマン・ジェーン・マーラー・B.M.】	
フロントジャンプ	攻撃判定発生が10→12に 硬直が64→68に
ジャンプ	攻撃判定発生が10→12に
※フロントジャンプ、ジャンプともに技の出が遅く変更されている	

### 6 ハイパーモードの詳細

「ゲームバランスより、アイデア重視で作られた」モードがこれ。「お遊び程度にやっていただけるとウレシイ」とのことだ。

#### よけ動作(↓/↑(P)+K)+G



「V F3にある避け移動をさっそくウチも取り入れてみたんです。性能が良すぎて対戦に不向き？」

#### ハイパー中の硬直は「なし」!



「これは業務用の対戦ソニックと同じくP+Kで技の硬直をなくす」モード。どこで脱くかが重要

# 隠しキャラリスト スーパーモード技一覧表

技の種類	No	技名	コマンド	備考	条件
立ちパンチ	1	ストロングフィスト	P		
	2	エクストリーム・フロー	P P		
	3	ブローコンボ・アッパー	P P P		
	4	ブローコンボ・ハイキック	P P P		
	5	ブローコンボ・ストレート	P P P		
	6	エクストリーム・デスプレリウド	P P P		
	7	エクストリーム・デスシンフォニー	P P P		
	8	ブローコンボ・ダブルハイキック	P P P		
	9	エクストリーム・デスレイクイム	P P P		
	10	エクストリーム・デスフィナーレ	P P P		
	11	ブローコンボ・ロースピン	P P P		
	12	フィスト&ハイキック	P P		
	13	コンボ・スイッチアッパー	P P P		
立ちキック	14	ストロングハイキック	K		
	15	ロングハイキック	K		
	16	ハイキック&フィスト	K P		*1
	17	ハイ&サイドキック	K K		
ミドルパンチ	18	ストロングアッパー	P P		
	19	スタックフロー	P P		
	20	ブロー&フィスト	P P		
	21	ガスト・オブ・レイジ	P P P		
	22	ハリケーンパンチ	P P P		
	23	アクセルロール	P P		
ミドルキック	24	ハイ・ダブルアクセル	P P		
	25	ミドル・ダブルアクセル	P P		
	26	ロー・ダブルアクセル	P P		
	27	ストロングニー	P P		
	28	ローフィスト	P P		
しゃがみパンチ	29	ローフィスト	P P		
	30	ローショット	P P		
しゃがみキック	31	ローショット・アクセル	P P P		
	32	ローショット・フロー	P P P		
	33	ローショット・ダークプレリウド	P P P		
	34	レボリューション・ワン	P P		
	35	レボリューション	P P		
	36	ハイ・ダブルレボリューション	P P P		
	37	ロー・ダブルレボリューション	P P P		
	38	スラストパンチエア	P P		ジャンプ同時
ジャンプパンチ	39	ナックルハンマー	P P		空中
	40	ジャンプハンマー	P P		空中
	41	ジャンプハンマー	P P		空中
	42	ジャンプ	P		ジャンプ同時
ジャンプキック	43	ローリングソバット	P P		空中
	44	フレア	P P		着地ぎわ
	45	フロントジャンプ	P P		ジャンプ同時
	46	フロントエアキック	P P		空中
	47	エアダイブ	P P		空中
	48	フレアキック	P P		着地ぎわ
	49	バックエアキック	P P		空中

技の種類	No	技名	コマンド	備考	条件
小ジャンプパンチ	50	ジャンプハンマー	P P		*1
	51	ローリングソバット	P P		ジャンプ同時
	52	ホッピングキック	P P		着地ぎわ
小ジャンプキック	53	ロケットキック	P P		着地ぎわ
	54	ウォールスロー	P+G		敵近く立ち
	55	ウォールグラスター	P+G		敵近く立ち&壁に背向
投げ	56	ウォールアクセル	P+G		敵近く立ち&壁に背向
	57	ジャーマンスーパープレックス	P+G		敵育向け
	58	プレンプスター	P+G		敵近く立ち
	59	ブラックレインボー	P+G		敵近く立ち
	60	ブラックホール	P+G		両者空中
	ダウン攻撃	61	ストライクスタンプ	P P	
62		レッキングダイブ	P P		敵ダウン&ジャンプ同時
後ろ攻撃	63	ターンフィスト	P		敵育後
	64	ターンダブルフィスト	P P		
	65	ターンハイキック	P		
	66	ローターンフィスト	P P		*3
	67	ロースピンキックターン	P P		
	68	スピニングターン	P P		敵育後&ジャンプ同時
走り攻撃	69	ランニングストレート	P		走り中
	70	ランニングタックル	P+G		走り中
	71	ランニングニー	P		走り中
	72	スライディングキック	P		走り中
	73	ローリングソバット	P P		走りジャンプ同時
	74	ランニングジャンプキック	P P		走りジャンプ同時
壁技	75	クライムウォール	P P		*4
	76	ウォールダイブ	P P		ジャンプ中壁接触 金網入り中

どの技もリーチ・威力共に性能のいいものがそろっているマーラーだが、真の強さは派生コンビネーションを使いこなしにある(備考を参照。\*1はPから始まるコンビネーション、\*2はPPから始まるコンビネーション、\*3はしゃがみパンチからコンビネーションへそれぞれ派生させることができる)。B.M.にはこの技リスト以外にも2種類のガード&アタック [P P P K] が用意されている。(補記: \*4は攻撃技ではない)



CPUのB.M.が得意とする、必殺のエクストリーム・デスフィナーレも使える。素早い中段攻撃から派生するコンビネーションを使いこなせば、相手の体力を瞬時に奪えるぞ。初心者は壁際でブローコンボ・アッパー [PPP] →ハイキック&フィスト [KP] からの連係で攻めろっ!





# GRACE グレイス

下段攻撃を出してりや安定、はもう通用しない

グレイスの

## ハイパーモードの戦い方 避けた後の状態を把握して行動だ

軸移動後のSihonのUSUN

ハイパーモードの避けを使うときは相手の打撃技に合わせて、というシチュエーションが多いだろう。だが、避け動作の後は、互いの向きがずれてしまい、すぐに打撃技で反撃しても見当違いの方向へ空振りする。このようなミスが減らすためには避け動作後にガードボタンを押し、相手の方へ向き直るといいだろう。攻撃は状況に合わせて直進系と回転系を使い分けろ。



脱衣後の行動は??

ハイパーモードが発動したらなるべく相手をダウンさせない技で攻め、次の技へとつなごう。また、相手のガード&アタックが読めれば避けを使って背後に回り、バルカンブレードやキャメルスピニングカッターを当て続けるのも手だ。とにかく速い技で攻めろ!



背後からの打撃は有効、浮かせたらバルカンブレードで

### アレンジモードの変更点

グレイスに追加された新技はキャメルハイスピン(△K⇨⇩K)のみ。その名の通り、キャメルキックからピッキーのハイスピンキックへつなげる技なのだが、やはりフェイント技としての使い道が主だったところだろう。

既存の技で変更されたものは、ビートロスピンキック(△⇩K)とシットビートロスピンキック(⇩△⇩K)の2つ。どちらも最初のパンチがヒットしても2発目が連続で入らず、相手のガードが間に合ってしまうのだ。

### AME研から

グレイスはビートロスピン(△⇩K)などの技が確定っぽくて、強すぎるという意見があったので、つなぎを遅くして、確定ではなくしました。彼女はもともと足技がカッコイイので、足技でカッコイイのを1つ追加しました。

#### 性能変更された技

①ビートロスピン(△⇩K)
変更点 ①と②のつなぎが3フレーム遅く
②シットビートロスピン(⇩△⇩K)
変更点 ①と②のつなぎが6フレーム遅く

## "とりあえず"で攻撃するなら新技もけっこう使えるのかッ!?

たとえ上下のパンチがヒットしても、次のシットスピンはガードされてしまう。2発目の技が決まっているコンビネーションだけに、勢いだけで技を使うと痛い目を見るぞ。ときにはフェイントも使って巧みに攻めよう。



### 新技 キャメルハイスピン

△K⇨⇩K



キャメルキックがヒットしたら、次のハイスピンキックも連続で入るが……うーん……。



# BAHN バン

渋い投げ技が追加され、さらに渋いキャラへ!

バンの

## ハイパーモードの戦い方 鉄山靠で安定……じゃないぞ

軸移動後のSihonのUSUN

単発技が多いバンは、移動した後の相手との位置関係がかなり重要だ。普通に避けた後は鉄山靠をぶちかませばよいが、かなり軸がずれているような場面では鉄山靠は当たらないことが多い。そのため、一度相手の方へ向き直ってから、超衆賭麗斗か、仁義激闘破を出していこう。逆に相手に軸移動で避けられそうなどときは、先読み鉄山靠で、出がかりを潰していこう。



脱衣後の行動は??

通常、空中コンボをあまり狙えないバンだが、脱衣後はガンガン空中コンボを狙える。空中コンボの起点となるのは鉄討と仁義激闘破だ。特に鉄討からは鉄討→拳骨→拳華火→怒羅魂圧破などの連係が決められる。仁義激闘破からも超衆賭麗斗などが入る。壁際では無限の可能性を秘めている。



なんと鉄討が空中コンボの起点になる

### アレンジモードの変更点

バンに追加された技はたったの1つ。しかし、そのひとつが重要だ。なんと、「VF2」でアキラが使っていた心意把が追加されているのだ。攻撃力は刹那落よりも落ちるが、かっこよさは満点。ぜひ対戦で必ず一度は決めておきたいところだ。これ以外には、キャラクター自体で変更された技はない。しかし、システム上、投げ技後の起き上がりが早くなっているため、刹那落から大ダウン攻撃が入らなくなっている。そのほか、強すぎるといわれた跳

## あの渋い投げ技"心意把"をバンが修得したのだっ!

爪先と前飛爪先などもモーションが変更されているようだ。しかし、それらの変化で、大幅にバン自体は変わらない。いつも通りに暴れまくれ。

### AME研から

バンはもともとわりと強めのキャラで、バランスが取れていましたので、技関係に変更はありません。技自体も少ないキャラでしたので、どこかで見たような技が1つ入ったんです(笑)。最初は鷄子穿林という声もあったんですが、似合うという点で心意把になりました。

起き上がりが早くなったため、刹那落の後に大ダウン攻撃が確実に決まらなくなった。相手の体力をこっそり持っているパターンが減ったわけだが、気にする必要はない。バンのパワーを信用してガンガン押し付け。



### 新技 心意把

⇨⇩P+⇩



アキラの技、心意把が君のバンでも出すことができる。対戦では必ず決めて相手をうならせよう。





## RAXEL ラクセル

パワーアップしたラクセル。ガンガン攻めて勝とうぜ!!

ラクセルの軸移動後SIFUUNSN

### ハイパーモードの戦い方 回転系の技を使っていこう!!

軸移動後は、相手の方向に軸を修正するまでに若干の時間がかかる。すぐにライトスルーなどで相手に突っ込んでいくと、空振りしてしまう。軸を修正するまで少し間をあげよう。すぐに攻撃にいきたい場合は、軸がずれていても当たってくれるデススピニングからのコンボで攻めていこう。相手が軸移動した場合も、デススピニングなどの回転系の攻撃が有効だ。



ズバリ、デススピニング。コンボのデススピニングではなく、単発のデススピニングだ。ホントにこれが使えれば、相手にガードさせればガードを弾き飛ばす、ガード&アタックも潰す、もう1発だせば確実にヒットする、空中の相手にも当たりやすい。これを使わない手はないだろう。

脱衣後の行動は??



ダウンした相手の起き上がりには、注意して使え。

### アレンジモードの変更点

フライングスクリューがかなり強力な技にパワーアップ。2発目が相手のガードをはじくようになった。1発目が当たらずにガードされても、すぐに2発目を出せば相手に反撃を受けることもないだろう。積極的に使おう。新技のデスピントラストは1発目のアッパーで相手を浮かせてギタートラストへ繋ぐ技だ。相手をアッパーで浮かせた後に受け身を取らないか、速いタイミングで下入力の受け身を取った場合はギタートラストがヒットする。相手

### 浮かせ技が豊富になり空中コンボも豊富

が高めに受け身を取ると、ギタートラストが当たらないので注意しよう。

性能変更された技	
①グレイブポスト(敵ダウン☆☆P)	変更点 硬直終了が65→67に
②デスピンスラッシュ(☆☆P+☆☆☆☆)	変更点 ダメージが40→20に
③デスピントラスト(☆☆P+☆☆☆☆☆☆)	変更点 ダメージが20→30に
④バックオフディッチ(K☆☆)	変更点 ダメージが15→25に
⑤フライングスクリュー(☆☆☆☆P)	変更点 ガード外し技に

**AM2研から**  
モーション的に増えたのはデススピニアッパーですが、全体的に調整を加えて技の使い勝手を良くしました。

**新技** デススピニアッパー  
☆☆☆☆P  
この後は空中コンボにいくといい。狙う技はフライングスクリューが効果的だ。デススピニングでもいい。

**新技** デスピントラスト  
☆☆☆☆P+☆☆P  
いつも2発目を出すのではなく、1発目のあとに空中コンボを狙うのも有効だ。状況によって使い分けよう。

**新技** コンボスカイスクリーマー  
K☆☆  
攻撃力アップしたバックオフディッチから、さらにバックオフディッチを出す。浮かせ技として積極的に使え。



アーマー破壊技も増え、大幅にパワーアップ。

## TOKIO トキオ

トキオの軸移動後SIFUUNSN

### ハイパーモードの戦い方 うまくかわして間合いをとれ

相手と離れた間合いを得意とするトキオ。軸移動は積極的に使っていききたい。うまく相手の攻撃をかわして間合いを保とう。軸移動の後は、スターライトダンサーがとても有効だ。リーチが非常に長く、攻撃が出るまでの間に相手との軸を修正してくれるのだ。相手が軸移動してきた場合はトリプルロスピン。この技なら軸のずれた相手にもしっかりと当たってくれる。



トキオの技はガード&アタックで返されてしまう技が多いので、下段技を交ぜながらラッシュをかける必要がある。トリプルロスピンやロスピンバンチからのコンボが使えろ。相手がしゃがんだら、吹き飛ばすことのできる中段技のライトニングアローとスターライトダンサーを使おう。

脱衣後の行動は??



中段技ばかりでは、ガード&アタックを食らうぞ。

### アレンジモードの変更点

いままでのトキオはなんとも決め手に欠ける部分が目立ったが、アレンジモードではまったく違うキャラクターに変身した。ベリーフラップから出るキックとパンチがガード外し&アーマー破壊技になった。以前のように、ベリーフラップキックをガードされて投げられてしまう……なんてこともないだろう。硬化が短くなったのもポイントだ。ほかにもダブルクラッチステップとスターライトダンサーがガード外し&破壊技

### 相手のガードをはじく技が追加!! ガンガン攻めろ!!

になった。この2つの技で相手にガンガンプレッシャーをかけよう。

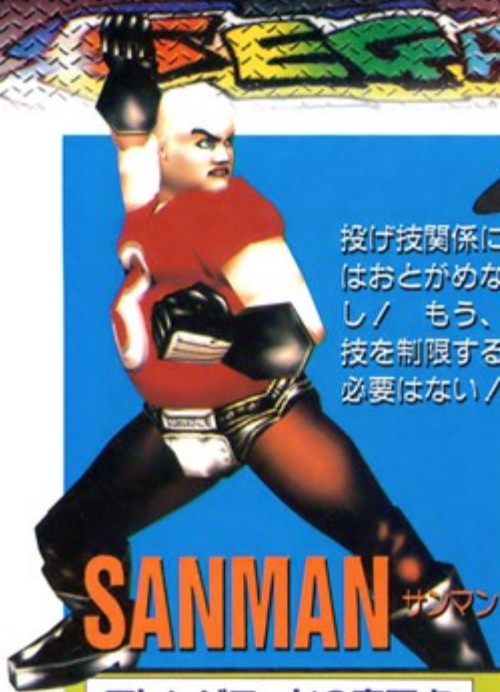
性能変更された技	
①ベリーフラップキック(☆☆P+☆☆☆☆)	変更点 攻撃発生が11→10に 硬直終了が60→48に ガード破壊技に しゃがみ技扱いに
②ライトニングアロー	変更点 ガード外し技に 入力受付が10フレーム長く(ティレイ可能)
③ダブルスクラッチステップ(☆☆☆☆)	変更点 ガード外し&破壊技に
④スターライトダンサー(☆☆P+☆☆☆☆)	変更点 ガード外し&破壊技に

**AM2研から**  
トキオはガードはずしになった技やアーマー破壊になった技もあって、かなりパワーアップしてますね。もしかしたら一番強くなってるかもしれません。

**新技** ベリーフラップパンチ  
☆☆P+☆☆P+☆☆P  
少しくらい離れた間合いでも、しっかりとヒットしてくれるベリーフラップパンチ。

相手の攻撃をガードして反撃する戦法から、攻めきる戦法にチェンジしよう。





# SANMAN

投げ技関係にはおとがめなし/もう、技を制限する必要はない!

## サンマンの

### ハイパーモードの戦い方 とりあえず打撃技をおいとけ!

#### 軸移動後の行動に注意

軸移動で避けた後、相手との角度が急になっているので投げ技は狙えない。このため、打撃技をおくことになるわけだが、とりあえず、アーマー破壊技のエルボースマッシュをおいたり、浮かせ技のジャックナイフスローを出しておくのがいいだろう。この他、相手の反撃に備えて、ブロックボンバーや、スカイバーナーをおいておくのも意外と有効だ。



サンマンは軸移動で避けた後は、打撃技をおいておくしかない。意外とやるべきではないのだ。



意外と強い技にもなるスカイバーナー。サンマンハンマーでも代用は可能だぞ。

#### 脱衣後の行動は?

サンマンの脱衣後は、ただ出の早い技で暴れまくることぐらいしかできないと考えるにはいけない。実は、サンマンの脱衣後は主戦力である、レッグスローが浮かせ技になる。特にレッグスロー→エルボースマッシュは攻撃力こそないが、相手の上段アーマーを破壊することができるぞ。



相手のアーマーが点滅してたら迷わず狙え!

### アレンジモードの変更点

まず、サンマンハンマーとブーストキックが変更。前者は硬化時間が増え、ガード後のサンマンパンチキックが入らなくなった。後者はGボタンによるキャンセルが最速でできない。このため、フェイントがやりにくくなった。この他、攻撃力が低くなった技もあるが、「強すぎる!」といわれ続けて真っ先に調整されると思われていた、投げ技関係にまったく変更はない。つまり、今まで通りに使っていけるということだ。サンマン使いにとっては朗報だ。



### AM2研から

今回は全体的に追い打ちなどに相手が見えやすく調整しましたので、サンマンに見られたハメっぼさはしなくなったと思います。サンマンはもともとモーションが多いので新技ありません。

性能が変更された技	
①ラウンドリップハンマースロー(①②+⑧+⑨⑩+G)	
変更点	ダメージが40→30に
②サンマンハンマー(①②)	
変更点	相手ガード硬直が34に
③ブーストキック(②⑤⑥⑧)	
変更点	キャンセル可能フレームが6→11に キャンセル受付終了フレームが11→14に

### 豊富な投げ技はまったく変更されてないぞ

#### 追加された新技なし



「悪の根元」とまで言われたサンマンハンマーも硬化時間が増え、普通の打撃技となった。しかし、相手の硬化時間は今まで通りだ。



実は攻撃力が少なくなっている、ラウンドリップハンマースロー。2発目が22と低くなったが、使い勝手は変わらない。



# JANE

調整されたが、押しの強さは健在だぞ!

## ジェーンの

### ハイパーモードの戦い方 クロールトルネードパンチが便利

#### 軸移動後の行動に注意

軸移動で相手の打撃技を完全にかわせた場合は、一度相手の方向ヘレパーを入れること。そして、それからパワースマッシュなどを叩き込む。相手が前進系の技を出して背後をとれたときは、単に打撃技を叩き込むのではなく、背後投げを狙うのもいいだろう。相手との角度が中途半端で、技がホームイングしにくそうなら、迷わずクロールトルネードパンチを出そう。



単発技の多いジェーンは軸移動で避けたときの相手との角度が重要だ。見極めないと、スカルぞ。



トルネード、クロール共に出が遅いので、ものすごくホームイングしてくれ。迷ったらこれだ!

#### 脱衣後の行動は?

脱衣後、ただ出の早い技で暴れまくる人が多いが、クロールトルネードパンチから空中コンボを狙うとかなりおもしろい。特にクロールトルネード→パワースマッシュという受け身のとれない空中コンボを、相手のアーマーが弱っている相手に決めればすべてのアーマーを剥ぐことも可能だ!



相手のアーマーが点滅してたら狙っていいぞ!

### アレンジモードの変更点

まず、目に付くのはコンボレイドニーの3発目の出が遅くなった点だ。強力な連続攻撃だったが、アレンジモードでは、つながりにくく避けられやすい。そのため、しゃがんで回避するような相手には、ディレイのトリプルバッシュで対応する必要性が出てきた。この他に変更されたのは、ツーハンドバッシュだ。攻撃力が55に下げられ、性質も単なる中段打撃技になっている。ガードを崩すこともできなくなってしまっているのが要注意だ。



### AM2研から

ジェーンはもともと強いし、結構いろんな技があるので、新技の追加はありません。コンボレイドニーは、かなりズルイと言われた技ですし、ごめんなさいという部分もあったので(笑)、そのへんちょっと弱くしています。

性能が変更された技	
①コンボレイドニー(②③④+K)	
変更点	パンチから膝蹴りの発生が10フレーム遅く 膝蹴りの攻撃判定発生が11→14に
②ツーハンドバッシュ(①②+②)	
変更点	ガード外し技でなくなる ダメージが60→55に

### 膝蹴りの出るのが遅くなって非常に残念!

#### 追加された新技なし

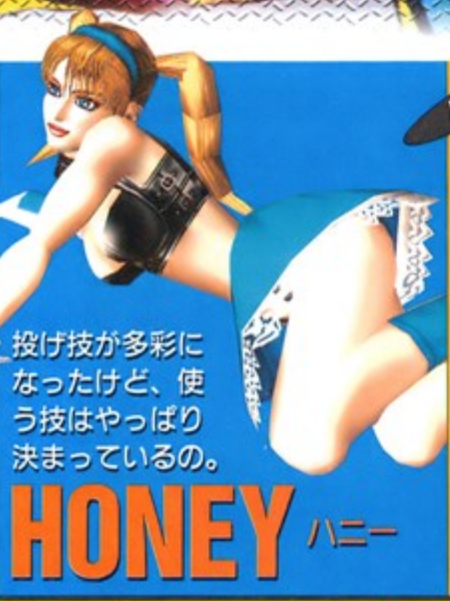


若干の性能ダウンを見せるコンボレイドニー。しかし、コンボスピニングキックや、トリプルバッシュと併用すれば、まったく問題なしだ。



その性能ダウンが意外と気にならない。ツーハンドバッシュ。パワースマッシュよりもリーチがあっただけに残念だ。





投げ技が多彩になったけど、使う技はやっぱり決まっているの。

## HONEY ハニー

### ハニーの ハイパーモードの戦い方 避けたらチクッと刺しましょう

とりあえずガード&アタック技のブロックスラップを入力しておくのが無難な行動だ。しかし、こればかりじゃ格好悪いし、相手にも読まれやすい。下段攻撃のディップ・ザ・レッグを交えて使うといいだろう。本当はキャットアップーを多用したいところだが、当たるときとスカるときがあるので信頼できない。使うときは相手の状態(位置)を判断して使おう。



相手の攻撃をスカすようにディップ・ザ・レッグを当てる。これはどのモードでも同じことだ。



脱衣後の行動は?

すべてはダブルローキックから始める。ヒットするようならそのままパンチボタンを押して、ダブルローキック&ディップを出せばいい。ガードされるようならガードボタンを押してからのローパンチローキックで軌道に下段狙い。最終的には機会を見てキャットアップーで浮かせてしまおう。



下段からいつ中段へ移行するかがポイントですよ。

### アレンジモードの変更点 燕青拳から取り入れたような技が増えてます

従来の技で変更されたのは、キャットホイールの硬直時間が短くなっただけ。キャットホイールよりもゴートゥヘブンを多用する(希望)ので、この変更は気にする必要ない。追加された技は、どれも「VF」シリーズのバイが使っていたような技ばかり。この中で多用できるのは、斜め入力のいない2つの投げ技だ。しかし、いずれもゴートゥヘブンよりも攻撃力が落ちる。中心に使っていく投げ技はゴートゥヘブンで変わらないってことだ。

**AM2研から**  
サターン版「バイバース」チームのスタッフには、元「VF2」のスタッフもかなり多いので、新技については、このテの技入れようという話が自然と持ち上がりましたね。ハニー自体技が少なめだったので、やや多めに入れてみたんですが、回し蹴りはアーマー破壊技なんで、強すぎたかもしれません(笑)。

性能が変更された技	
①キャットホイール(△+G)	硬直時間が160→140に



**新技** ハニー-DDT (△+G)  
**新技** 旋風燕陣 (△+G)  
**新技** コンボスキック (△+K)  
 入力の都合上、間合いを詰めてから投げられる(△)キャンセルやコンボ系2発止めなどから入れてけ。ゴートゥヘブンの斜め入力が怪しいと、この技になりやすい。投げた後はダウン攻撃での追い打ちが決まる。回し蹴りはアーマー破壊技だ。相手を壁際で低く浮かせたとき用か。通常は2発止めで投げ技などへ移行。



新技がひとつ入ったら列強の仲間入りか?

## PICKY ピッキー

### ピッキーの ハイパーモードの戦い方 下へ、下へといってみますか

通常の攻防でも大いに役立つハイスピンキック。技の出が早いと同時に、軸のズレに左右されないので、避け後に使う技としても非常に優秀だ。それというのも、モーションが足を大きく振り回すためだ。直線的な攻撃はあらぬ方向へ繰り出されることもあるが、回転系の技なら大丈夫というわけだ。ローパンチテールキックを確実に当て、そこから攻めるのもいいだろう。



相手のガード&アタック潰しにもなる、ハイスピンキックが使える。軸移動後はこれ決まりだ。



脱衣後の行動は?

本来勝が大きなニー&ハイスピンだが、脱衣後ならどしどし使ってもいい。中段から始まる攻撃だし、なんといってもキックボタンを連打するだけのお手軽さは魅力。たまにローパンチテールキックあたりも混ぜれば、相手の気持ちは萎え萎え。下で紹介しているロースピンキックも加えりゃ無敵。



ダウンさせないほうがいいという考え方もあるかも。

### アレンジモードの変更点 アッパーからつながるロースピンキックの極悪さ!

新技として追加されているのはロースピンキックのみだが、これがまた、とにかく使える技だ。当てればダウンさせることができるし、これでピッキーの泣き所だった下段攻撃がカバーされることになったわけだ。さらにこの技、△+Gとすれば、アッパーから連続的に繰り出せる。ディレイをかけるのもいいが、そのまま出すのがベスト。アッパーが相手に届きさえすれば、必ずロースピンキックがヒットする。これは使える極悪技ノ

**AM2研から**  
ピッキーは私(※片岡氏)が使ってるキャラなんですが、下段のいい技がなかったんで、ロースピンキックが入ったんですが、他の技からもつながるようにもしたので強すぎるかもしれません。

性能が変更された技	
①ニー&ハイスピン(△+G)	ダメージが20→30に
②アッパーハイスピン(△+G)	ダメージが20→30に
③ロースピンキック(△+G)	ガード外し技に

ニー&ハイスピンは、元々あまり使うべき技ではないので(食らい投げされてしまうため)、与えるダメージが増えたところで大勢に影響なし。アッパーハイスピンはしゃがんで相手にはもってこいの技になりました。



**新技** ロースピンキック (△+G)  
 単体で使うのもいいし、アッパーから繋げて△+Gとするとさらにいい。土下座させるまで使え。



# アルバートオデッセイ外伝

~LEGEND OF ELDEAN~

●サンソフト●発売中●6,500円●RPG●全年齢推奨●1人プレイのみ

## 発売記念!「アルバートオデッセイ外伝」人物相関図だっ!!





## ついに決定!! イラストコンテスト結果発表!!

かねてより募集していたイラストコンテスト、たくさんのご応募ありがとうございます!

### ●最優秀賞 大阪府 P.N.しあわせHIROTOクンの作品



〈寸評〉 まず、今回のゲームの第1部が終わった直後のような、みんな幸せそうにしている雰囲気うまく伝わってきます。あと全員揃っているのもポイント高いですね。しかも、もとの雰囲気を残しつつ、オリジナリティもあることも好感が持てました。(サンソフト・デザイナー・岩田さん、広報・今関さん、以下敬称略)



**これが賞品だ!!**  
前回は紹介した光るポスターだが、今回はちゃんとこれが光るといってお見せしよう。ソフトが開発したこの技術は次回作「わくわく7」のポスターでも使われているのだ。



### サンソフト賞

賞品:特製テレカセット



東京都 くさなぎイムルさん (19歳)

〈寸評〉 実はこの人ファンクラブの会員なんです。それが選考理由じゃないんですけど。一生懸命に絵を塗っているところが好感度大です。それと周りに描かれている竜や羽は古いデザインなんです。ここまで知り尽くしてくれているのがなんとも嬉しい限りです。(今関)

### サタマガ賞 賞品:サタマガ特製Tシャツ&テレカ



千葉県 脳みそホエホエさん

〈寸評〉 コマ割りて投稿してきたのは少数派だったということがまずポイントが高い。さらに、それぞれキャラクターの性格を十分に引き出したわかりやすい構図、タッチが評価の対象となりました。個人的にはやっぱり横向きのルーがカワイイ。



徳島県 吉田エイチさん

〈寸評〉 3枚組で投稿してきた人は他にはいませんでした。個人的にはこのラチェスタのデッサンが女性の体のラインをうまく再現できているということで採用! ちなみに担当編集者はエカの表情がお気に入りのようですが、水彩タッチは難しいのに、よくやった!



静岡県 なるなさん

〈寸評〉 作品選考の際に、担当編集がつかなくて難しかった作品です。彼いわく「惚れた…」と一言。また、なんでもこのパステルタッチの表現がとにかくうまく表現されているのが気に入ったらしいです。カチッとした作品が多い中、独特のほんわりした雰囲気に心奪われてしまいました。



大阪府 心の旅人さん

〈寸評〉 主要キャラを全員フォローしつつ、なおかつバランスよく配置した構図の勝利。さらに、原作のタッチを生かしつつ独自の味を出しているところが評価の対象になりました。女性キャラをもうすこしカワイク描ければもう満点! といったところでしょうか……。



大阪府 雛桜恵さん (19歳)

〈寸評〉 下のセリフが泣かせますねー、言いたいことをすべて言ってくれてます。みんなも買ってね(笑)。イラストもさわやかな色合いといい、さりげなく出ているネコといい、とても気に入ってます。(岩田)ゲームのイメージと、それをかわいくした2パターンあるのがイイですね。(今関)



三重県 アロスさん (18歳)

〈寸評〉 これは武器屋のオヤジなんですけど、こんなわき役のキャラまで見てくれて嬉しく思います。このシーンを担当したデザイナーも喜んでましたよ。また、絵に書いてある文字にも注目ですね、「このへんが天動轟雷」とかうまくうちのコピーをもっているのがウマイ!! (岩田)



岐阜県 神風光さん (14歳)

〈寸評〉 裏に「愛をこめて描きました」とあるんですけど、それがビシビシ伝わってきますね、別な意味で(笑)。開発者一同ファンになりそうです。(岩田)



〈寸評〉 アイデア賞という担当ライターはこのモンスターにいいじめられたので採用!

東京都 岩淵貴行さん (15歳)

### 総評

全体的に絵のレベルの高さに驚きました。個人的には、気に入っていたエルダーやアモンをもっと描いてほしかったのですが……。「アルバート」を今回で終わらせないためにも今後も応援してください。(岩田) イラストを見て、皆さんがこんなにゲームの世界を細かく見てくれたことが嬉しかったです。みなさん、ご応募ありがとうございます!(今関)

### サンソフトより

イラストコンテスト開始当初は、常連さんが定期的に送ってくれてるなーという印象が強かったのですが、締め切り直前になって来る来るハガキ! 自分と同じように、締め切りがないと作品が仕上げられない(まるで夏休みの宿題!?)人たちが多いのには、ホッとしつつも笑ってしまいました。幅広い年齢層からの応募、本当にありがとうございます!

### サタマガより





# 同級生 if

●NECインターチャネル●発売中●7,800円●アドベンチャー●1人プレイのみ●18歳以上推奨●シャトルマウス対応

## すべてを遊びつくすのはこれからだ!



めいっぱいアクティブに過ごそうが、ダラダラと生活していようが、時は過ぎるのわけで、「同級生if」が発売されてからすでに1カ月が経ち、今年も「楽しい夏はもう終わった」。だが、幸というか不幸というか「同級生if」の中の夏はまだ終わっていないという人もいるだろう。いろんな意味で難易度の高いゲームだけに、17人との出会いについて、もう少しだけアドバイスをしておこうと思う。とはいえ、本当の攻略法は何度も試してみる事。主人公様に動かなければ、何も始まらないのだ。

### 先負町のミステリースポット「秘密の家」の謎に迫る!

「壁紙の家」の裏技の必要条件にもなっている「秘密の家」とは、先負町にある隠しスポットだ。この家は、占いばあさんの家がある区域の中央に存在するが、この一隅の左側にある隠し通路からしか入れないので、案外気づかなかつたりする。ちなみに、この家に入るとゲーム進行に役立つヒントを教えるので、ときどき寄ってみるといいだろう。



## 「壁紙の家」の裏技を公開!

この作品にはいくつかの隠し要素がある。ここで公開する「壁紙の家」もそのうちの1つで、効果はゲーム中のメッセージ表示部の地紋を変更するというものだ。すでに自力で発見したユーザーも多いと聞けが、これを発生させるための正しい条件を解明できた者はさすがにいなかったようだ。そこで、確実に「壁紙の家」を登場させるための手順をここで解説しよう。

### 1 特定条件を満たしてセーブ

「壁紙の家」の裏技を成功させるためには、まずプレイ中に「秘密の家」(場所は右上のコラム参照)に1度以上入っていて、なおかつ「四次元の家」(左側の時間を戻すほう)で1万円の罰金を払っておくこと。

この2つの条件を満たしたら、いったんデータをセーブしておくこと。セーブ箇所はサターン本体でもRAMカートリッジのいずれでも可。



1万円の罰金は大きいですが、所持金を使いきってしまおうことはまずありえないので大丈夫だろう。

### 2 エンディングの後、データをロード

次に、ゲームをひとまず最後までプレイして、桜木舞、桜木京子、田中美沙、鈴木美穂、黒川さとみ、仁科くるみ、高野みどりの7人(先負学園の女の子)のいずれかのベストエンディングを見る。ベストエンディングとは、それぞれの一枚絵が見られた時のものを指している。つまり、告白が失敗に終わった時のものはダメなので注意すること。そしてスタッフロールが終わったら……。

### 3 すると「壁紙の家」に変化!

適当なデータをロードして左側の四次元の家に行くと、壁紙の家になっている。エンディングを見た女の子だけ選べる。



### 17人すべてのエンディングを見ると……

ゲーム中に登場する全17人のキャラクターのベストエンディングを見ると、タイトル画面に竹井正樹氏描き下ろしのビジュアルが表示されるようになる。かなり難しいと思うが、告白直前のデータを駆使すれば2~3回のプレイで達成できるかも?

# 同級生if

PRESS START BUTTON

©1996 NEC InterChannel Ltd. LICENCED BY ELF

この画面にビジュアルを映し出せるユーザーが日本に何人いるかは疑問だが、挑戦する価値はあるはず。



# 「同級生if」のオリジナルビジュアルの数々! 君はいくつ見ることができるかな?

サターン版には、パソコン版、PCエンジン版にはないオリジナルのビジュアルやシナリオがいくつか追加されている。ここでは、その中から代表的な画面を一部公開しよう。

## PART 1

### クイズ兄弟・サービスショット編

先負町に点在するクイズ兄弟の家で教えてもらえるサービスショットの情報は全部で5種類。これらは事前にクイズに正解していることが必要で、かつ特定の日時にしか見られない。加えて、卓朗の自宅のパソコンでも回想できないため、直前にセーブ

でもしない限りその時しか鑑賞できない。ある意味では実に貴重なシーンである(そうでないものもある?)が、特別にその一部をお見せしよう。実際に全5種類を見たいなら、クイズ問題を発生させるためにもいろんな場所へ行っておいたほうが得策だ。

#### 牛乳一気飲み

早朝に自宅前で牛乳を一気飲みする美沙。周囲に誰もいないと思っただけであれもいない姿ですな



それは「一気飲みの無形文化財」に指定されてもいらいの見事な一気飲みだった!!

#### 用具室の2人

さともみはなぜか用具室がよく見かけるが、これは角になっていて見えない

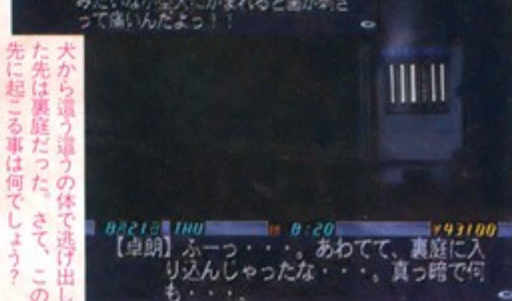


偉は、あんなに悲しそうで、切なげなさとみを見た事がない...

#### 某家の裏庭へ潜入



ある人物の家に夜に行ってみたところ、ペットの犬に襲われてしまったというシーン。描かれ方がやけに怖い。



犬から這う這うの体で逃げ出した先は裏庭だった。さて、この先に起こる事は何でしょうか?

## PART 2

### オリジナルのイベント・シナリオ編

こちらはサターン版でしか見られないものも含めた、オリジナルのシナリオの一部だ。いずれも、必ずしもベストエンディングを見るために必要とはしない、いわばそれぞれのキャラクターのサブシナリオという位置づけとなっている。そのためか、見るためには結構シビアな条件が要求されるのが難だ。もし挑戦するならば、通常ならやらないであろう選択肢や、重箱の隅をつつくような行動を選ぶなど、とにかくいろいろなことを試してみよう。

#### 桜木舞



桜木舞のシナリオを最後まで進めた翌日、自宅前で健二と会うシチュエーションがあるが、実はこの時の会話内容は2種類ある。分岐条件は数日前の先負町で、夜にある場所へ行った時だ。分岐の片方の会話はかなり衝撃的である。

#### 驚異の事実!?

#### 高野みどり

#### その後 の行方



彼女とは本筋に関係ないところで会うことも、それがブレイクでのシーン。



シナリオ本筋では、デイスコへいっしょに入るが、彼女はどこか消えてしまう。通常はここで一区切りとなるのだが...



その直後に先負町のある場所へすぐに行く、高野みどりのサブシナリオが見られる。一戦に会って居場所を聞ければもう一息だ。

#### 黒川さとみ

#### 心中 了察

このコラムで紹介したサブシナリオで、最も見るのが難しいのがこれ。普通なら考えられないような、想像を絶する進め方をしないと起こらない。見なくともベストエンディングはOKだが、見たいというのが人情というもの。



ある事件を境目に、健二と一触即発状態になった卓朗。2人は場所を移して、空き地でケリをつけることにしたか...



いつ果てることもなく激しく殴り合おう2人。見かねてその間に割り込んできたさとみは胸を吐露する。何が彼女をさそうさせるのか?



【さとみ】もつしいの...卓朗...もつしいの...



# 全17人中の13人のシナリオを攻略! これで君の夏もようやく終わるかな?

ここでは重要なイベントを中心に解説しているが、いずれも日時は目安であり、進行状況によっては数日のずれ、もしくはイベントが起こらないこともあるので注意すること。

## 田中 美沙

初日に先負学園の校庭で会った後は、学園内部や駅前、公園などを中心に行動する。また、鈴木美穂のシナリオも並行して進めておき、映画館に入る(美穂と)イベントを見ておく。すると就寝後に「学



おぶって保健室まで連れていくシーンが要となっている。後は保健室でのイベントまで適度に会っておこう。



【美沙】怪我をして、弱気になって、こんな事を言ってるんじゃないよ……。ただ、卓郎の顔を見てたら急に言いたく

校に無修正の～」というメッセージが出るので、後日3年D組の教室に2回入ろう(美沙が怒鳴り込んでくる)。その後は、自宅前や映画館、喫茶店前などで顔を合わせる機会がある。

うまくいけば、18日の午前あたりに河原を通過すると、自転車で転んで怪我をしている美沙を保健室までおぶっていくイベントが起こる。それから23日頃までは方々で見かけられるので、可能な限り会っておくこと。

そして26日になったら、学園に行くと真子先生から美沙が再び怪我をしたことを伝えられるので、そのまま保健室に直行しよう。ただし、鈴木美穂が目当てである場合は、保健室での選択肢はあえて否むものに決定すること。

## 斉藤 亜子

薬局へ頻りに顔を出しておくのが基本だが、真子先生との会話もある程度成り立たせておかないとシナリオ進行が遅れる。とりあえず、全体をとおして2人の間を往復するように会っておくといいだ



公園のシーンと河原のシーンをおさえておけばほぼ終わったも同然。真子先生にうつつを抜かさなければ比較的簡単だ。



ろう。13日に薬局へ行ったら「亜子を誘いに」の選択肢に決定して、喫茶店と公園に行くイベントを発生させよう。キスシーンの後に亜子さんは走り去ってしまうが、いったん薬局で真子先生に事実どおりに話しておけば大丈夫なので、日を改めて出直そう。順調にいけば25日以降に薬局へ入った時に、真子先生から「亜子は河原へ行っている」と聞かされるので、そのまま河原へ行こう。その際、選択肢はまじめに回答しておくこと。そして翌日あたりに薬局へ行くと、店の奥で探しものをしている亜子さんに会う。ここで正しい選択肢を選べばOKだが、それ以前に真子先生とのシナリオが進みきっていると未遂に終わる(この2人は同時につきあえないため)。

## 成瀬 かおり

開始直後は会う機会がないが、とりあえずシナリオ進行のためにキャッツアイで1万円を散財しておく。1週目の中盤に喫茶店前でぶつかったら、翌日にキャッツアイの前(開店前の時間帯。午前は



事前にちはるさんとバーへ来ていないとダメなのが難。なお、かおりさんの部屋では1泊しておくのが礼儀。



【かおり】お待たせ、卓郎君……。ねえ、顔は平気?

望ましい)で会えるので、この時に名前を聞いておくこと。その直後、駅前(矢吹町)や病院で、その翌日の午後に映画館前で会えればなお良い。そして後日キャッツアイ(営業中)に行くと、レイラという源氏名で彼女が出勤しているので、すかさず入ろう(1万円を消費)。さらに後日、矢吹町の駅などで会えるので、何かのついででもいいから適当に歩き回っておく。後は、21日の夜に矢吹町のバーへ行けば、あれよあれよという間に終着点までたどり着ける。それ以降もあちこちでばったり会えるが、それはあまり気にしなくてもいい。ただし、事前に佐久間ちはるとのデートを経験していないとバーへは入れないので、うまく並行して進行させておくように。

## 仁科 くるみ

仁科くるみのシナリオを進行させる場合、万全を期するためにもちゃんと初日に一哉と会って、夏子さんのシナリオも並行して進めておこう。その後は、12日に喫茶店前、13日以降は主に先負町(自



親友の彼女に手をつけるという禁忌にあえて挑戦するもよし。しかし、その後どんな顔して一哉と会うんだろう?

宅前や藤田製作所など)で何度も出会うことになる。夏子さんとのシナリオも滞りなく進んでいけば、2週目の序盤から中盤にかけて先負町(公園、喫茶店前など)や映画館前で幾度か相談されると思うので、できるだけ話す機会を多くしておくこと。

展開が早ければ、20~22日ごろに矢吹町の駅(午前あたり)で会い、公園でボートに乗るイベントが発生するはずだ。それ以降は自宅前を時々チェックしてもう一度会おう。最後は25日の夜、自宅前でたずずんでいる彼女を発見できればほぼ終了。自室に連れていった後、慎重に選択肢を決定だ。ただし、夏子さんを目当てとしている場合は、自宅前で会った時点で断ること(断腸の思いだな)。



【くるみ】ふん……。卓郎さんの部屋って、思ったより片づいているのね……。



## 佐久間 ちはる

お近づきになれるはずだ。  
 その後は、喫茶店に入ってしばしの会話が続き、20日に映画館に行く約束をとりつけられる。そして20日は、映画の後にいったバーで、自動的に22日の約束(食事のお呼ばれ)もとりつけられる。つまり、最初に会うことができればそのまま最後のイベントまで連続してつながっていくのだ。ちなみに、バーから出た直後、再び入り直すと、シナリオがそつなく進行していれば成瀬かおりと会える。



彼女の場合、イベント進行そのものは全く難しいことはないのだが、出会うためには条件が必要だ。まず、事前に黒川さとみのシナリオを進めておき、河原で考え事をしているイベント(17日)を発生させよう。そして翌日になったら、先負駅(午前~午後早いうち)へ行く、通りすがりに卓朗がナンパし、そのまま

## 田町 ひろみ

彼女は社会人なので、いちばん最初に会えるのは11日。この日に藤田製作所に適当な時間に行けば、ひとまず知り合いになれる。  
 そして翌日の昼ごろに再びここへ来ると、時間つぶしと称して喫茶店へ一緒に入ることになる。この時、同時にデートの約束もとりつけられるので、日時を忘

れないようにすること。  
 矢吹町公園でのデート(17日)では、自分に都合のいいような(?)選択肢を選んでおけばまず大丈夫。なお、18日には自宅前に冬彦(田町ひろみの彼氏)が登場するが、選択肢はあくまで強気に。  
 そして19日になると自宅前に彼女がやって来るので、いたわるような選択肢を選んで藤田製作所へ入れてもらおう。後は最後の選択肢さえ間違わなければ、きっちりビジュアルが見られる。



## 真行司 麗子

先負駅(昼ごろ)に行くと、買い物の荷物を重そうに持っている場面に出くわすだろう。この時、素直に手伝ってもいいのだが、田町ひろみとのデートに行く途中だったら、1回ならそのまま去って(電車に乗る)も大丈夫だ。  
 田町ひろみとのデートが終わったら、すぐに戻ってくればまだここに残っているので、その時に荷物運びを手伝ってあげよう。真行司家に招き入れてもらえば後はそのまま進むのみ。



自室にある窓を開けても、13日までは何も起こらない。が、14日の朝にマンションの自室の窓を開けると、斜向かいの家の庭で、麗子さんが掃除をしている姿が見られる。そうしたら、翌日の午前ごろに真行司家の前に行くと、彼女と知り合いになれる。  
 さらに日数が経って17日になったら、

## 斉藤 真子

主に保健室に出入りしていればシナリオは進むが、序盤に校舎内でぶつかるシーン(2階から1階へ下りると起こる)と、19日に屋上で会話するシーンは確実にしておこう。そして、成瀬かおりとのシナリオを最後(マンションへ行く)まで進めておき、その後に自宅で2回眠る(1日に2回ではなく、ちゃんと2日連

続で、1日に1回寝る)と、目覚めた時に股間が痛くなる。そうなったら真子先生に相談した後、病院へ行って診察してもらおう。診察で異常がない事を確認したら、さっそく保健室へそのことを報告しに行けばほぼ終わり。「まだ痛い」と言った後、正しい選択肢を選べばいい。もっとも、これだけ苦勞(実質的に、佐久間ちはるを含めた3人ぶんもクリアしないといけないから)するわりにはあまり報われない気がするが……。



## 草薙 やよい

オを最後まで進ませておく必要がある。そしてめでたく(?)股間が痛い状態(斉藤真子の項を参照)になったら、真子先生に相談した後、登渡り医院の門をくぐろう。1度目は特に異常ないと言われるのでひとまず出る。  
 そして、時を改めてまた診察してもらおうと、卓朗が診察台に乗ったままの状態しばらく医師が席をはずす。後は、2人きりになった時の選択肢で正しいものを選び続ければ、万事OK。



彼女とは、いろんな場所で実によくぶつかる。病院前、先負駅前、喫茶店前、先負公園、矢吹町の駅前などから、他の場所へ去ろうとした時に「わざとやってるんじゃないか?」と言いたくなるほど頻繁にぶつかる。しかし、これだけでは永久に知り合えない。  
 まずは、事前に成瀬かおりとのシナリ

## 芹沢 よしこ

芹沢先生は、職員室を中心に、保健室、屋上、放送室といった先負学園内の施設で会う機会が多い。その他にも、真行司家の前、喫茶店前、映画館前、先負公園などでも会えるので、10~20日まではこれらの場所を回って会話回数をこなしておこう。  
 順調に進行していれば、21日の午前~

午後の早い時間に家庭訪問にやってくるので、自宅前で待っておきたい。それ以降は、職員室や放送室に時々寄る程度でいい。そして26日ごろ、夜になってから学校へ入ろうとすると、どこからか先生の悲鳴が聞こえてくるので、すぐに学園そばの工事現場へ行くこと。この時注意すべきは、工事現場へは裏側(向かって上方向)から近づくといいこと。正面から行った場合は、先生が暴漢に襲われるイベントが発生しないからだ。





## 鈴木 美穂

序盤はバイト先の花屋へ通いつつも、先負駅や自宅前などでの出会いもフォロー。14~16日は花屋が休業期間に入るので、特に行く必要はない。そのかわり14日の午前放送室、その直後に校門で会えるので、忘れずにチェックだ。

そして同日かそれ以降の日に映画館へ行き(あまり遅い時間にならないうちに)、彼女と「思ひでどろどろ」を一緒に鑑賞しよう。このイベントの後、自宅に戻ると出る「学校に無修正の〜」というメッセージも無視しないこと(田中美沙

## 正樹 夏子

とりあえず、ゲーム開始時に一哉からかかってくる電話に従って、初日の11時に駅前行こう。そして夏子さんと知り合ったら、序盤の1週間は1日1回はブティックに顔を出すといいだろう。2週目になると、ブティックをやめるとい話題が出る。それ以降はここに来ても彼女に会う機会はない(入れなくなる)ので無視していい。

18日以降は、まず先負駅で一哉と一緒にいるところを見掛けるのを手始めに、その後は登壇医院、映画館、先負公園な

## 黒川 さとみ

彼女の場合、主にバイト先の喫茶店と、学園の用具室(午前中に行くとなぜかよく現れる)を中心に歩き回ってシナリオを進めていこう。最初の1週間はだいたいそれだけでOKだ。

17日には、喫茶店に入るとマスターから「さとみが休んでいる」ということを聞かされるので、すぐに河原に行ってみよう(ここで、考え事をしているさとみに会える)。

その翌日は、午前中に用具室に行くと、いつもとは違った光景が展開されている。

## 桜木 舞

序盤の数日間は、学園のプールへ午前中に通っておこう。ただし13日以降はプールではほとんど会えなくなるので、病院の前、先負公園、保健室、自宅前、喫茶店前などを回ろう。

つつがなく進んでいけば、18日にプールへ行った時に、24日に遊園地へ行くというデートの約束がとりつけられる。その後はしばらく手持ち無沙汰の日々が続くが、矢吹町公園、屋上などで会える。ちなみに、桜木京子のシナリオも並行して進めている場合は、先負公園で、彼女に関する重要な情報も聞くこともできる。

遊園地のデートの後、27日の夜の某所(行く時間によってラストに微妙な違いが出る)と、28日の自宅前(健二と会う)が重要な位置を占めている。そして最後は29日の夜に、自宅前で彼女と会えればクライマックスへと突入だ。

## 堀 真純

まずは先負駅で感動の再会(?)を果たそう。その後は、病院の前、先負公園などで何度か会える。そして15日あたりに矢吹町公園へ行くと、何やら不穏なシーンに遭遇する。この場面はシナリオ展開上重要なので、確実に見ておくように。また、同じく頃の時期に先負駅でなにげなく会うこともあるが、こちらはさして重要ではないようだ。

20日になると夜の矢吹町駅で、酔っている彼女がからんでくる(?)が、ここでは素直に付き従ってバーへ連れていってもらおう。その後、芹沢先生が暴漢に襲われるイベントを必ず発生させておくと、しばらく後に黒川さとみから某所で「真純さんがケガをした」という話を聞かされる。そうしたら彼女の自宅にお見舞いに行ってみよう。ここまでの展開が順調ならば……。

の項を参照)。そして21日に校門で手紙を渡されるのを皮切りに、それ以降は、自宅前、プール、放送室、矢吹公園、先負学園屋上などで会える。ただ、ほとんどの場合、こちらが返事をする前に去ってしまう。だが、このあたりまで順調に進行していれば、27日の夜に自宅前で会えるので(田中美沙を目当てにしていなければ)自室に連れていこう。ただし、部屋に入る前の選択肢は、ここまでの自分の行動を思い出して、真実のままに決定すること。嘘はつかないように。

どで会う機会が数多く存在するので、とにかく顔を会わせておくこと。そうこうしているうちに、矢吹町公園でデートの約束をとりつけられると思うが、この時点ではまだ日時と場所は決定されない。次の機会(喫茶店の前で会えた時)でようやくプールに行く約束がなされるのだ。途中で仁科くるみが自宅前に現れた場合は、もちろん断って家に帰すこと。27日にプールでデートした後は、そのまま彼女の部屋へ招いてもらえるので、例によって正しい選択肢を選ぼう。

しかし、この時はどうすることもできないので、とりあえず退散だ。そして19日の夜、自室に戻ると彼女から電話がかかってくるので、近くの公園にすぐに行くこと。このシーンでも選択肢を間違わなければ問題なし。

なお、サブシナリオに関してはこのシーンが重要な発生条件に含まれているので、直前でセーブしておいていろいろ試すといいだろう。あえて○○○○○に、その後も数日の間○○○○○○○に○○○○○と見られる確率が高くなる。

## 桜木 京子

いちばん最初に会えるのは、11日に学園から出ようとした時の校門だ。この時は名前を言っただけで去ってしまうが、13日に藤田製作所の前へ行けば、案外あっさり1回目のデートの約束を取りつけることができる。

プールでのデート(15日)では、あえて水着を着ない選択肢に決定しておくこと(なお、彼女の体には触らないように)。後日、先負公園で桜木舞に会って桜木京子の正体を知ることができたら、事前に桜木舞とのデートの約束をとりつけておこう(シナリオを進めるために必要な条件だから)。そして別の日に先負公園で桜木京子と会って、2回目のデートの約束をするのだ。2回目のデートのハプニングが過ぎた後は、しばらく音沙汰なくなるが、終盤の夜に自宅前で待っていると、ある人物が現れて……。

## 高野 みどり

いちばん最初に、校門を出る時にあわただしく去っていくのを見かけた後、先負駅、保健室、屋上などでも同様に会える(まともに会話はできないが)。15日あたりになったら、学園校舎内に入って3年A組の教室を覗いてみる(時間帯に注意)と、熱心に編みものをしてる彼女を発見できる。が、やはりここでも逃げるように去ってしまう。なお、この後喫茶店に行くと黒川さとみから彼女についての話が聞ける(2人は同じクラス)ぞ。20日には、夜の矢吹町駅で別人のようなファッションに身を包んだ彼女と会えるので、とりあえずディスコに行き一連のイベントを進行させよう。なお、彼女がディスコから走り去った後、翌日に某所で再会(クライマックスのシーン)するが、サブシナリオも存在するので205ページを参考に探してみよう。



【美穂】 忘れず、もしがしたら……女の子の同窓は、本当の友情なんて、万いのかもしれない……

こんな時に、さりげなくダークネスな発言が。現実、「女どうしの友情はハムより薄い」と論じた方もいるとかいないとか。



【夏子】 あはは……完全なだっけね。

仁科くるみと一哉とのシナリオも並行しつつ、プールでのデートまでこぎつけられれば、このとおり彼女の部屋まで……。



【卓朗】 もうこんな時間だ……さとみ、家に帰った方がいいんじゃないか?

今回で記事は最後と言ったが、反響したいではまだ可能性があるかも? これに見られるように、難しい部分もいくつか残っているしね。



早くもウェーブランナー開発者インタビュー掲載!



セガAM1研

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL

# だいなまいと!

全く違うジャンルの3連続リリースということで、前人気も申し分ないAM1研の新タイトル。気になる開発も最後の仕上げの段階となり、登場するのも時間の問題となってきた!

## マジカル頭脳パワー

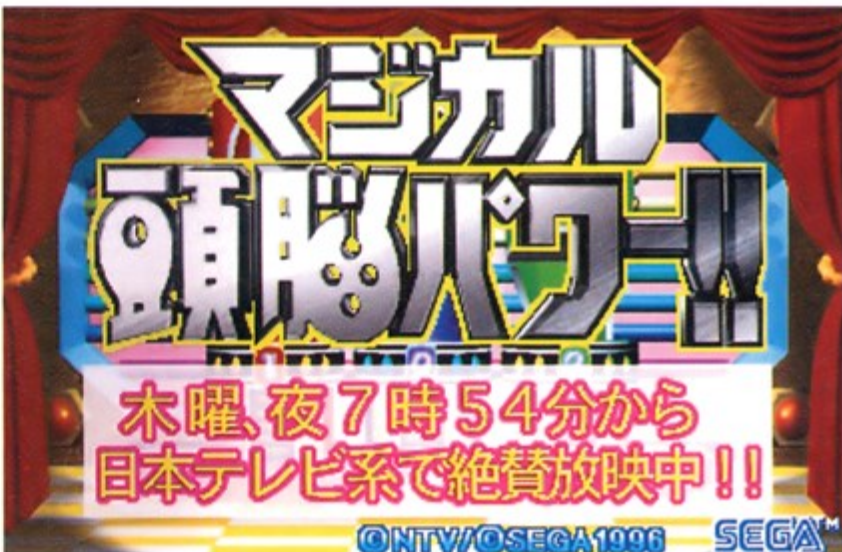
●セガAM1研●9月末予定●ST-V基板



いられないと気づきにくいポイントだ。泥棒が犬に変更された。

### クイズゲームに新風が!

TV番組の中でも、常にトップ視聴率をマークし続けている怪物クイズバラエティ番組「マジカル頭脳パワー」。その番組のいいところを忠実にゲームで再現したのが本作。これまでも何度か紹介しているように、本作は、ただのクイズ番組とのタイアップではなく、ゲームとしても実に多くの試みが投入されている。まずいちばんのポイントがマイクによる解答形式を採用したこと。筐体の中央にマイクが設けてあり、わ



お馴染みの図形問題もアリ。頭をフル回転させてチャレンジしよう!



普通に考えても難しい、こんな問題も……。ちなみに正解はどなんでしょう? 筆者は3分間考えても出てきませんでした。うーん、どこだっけ?



とはいえ、中にはこんなイージーな問題も出題される。こういう簡単な問題のほうが燃えるといえ燃えるんだけど……。答えはイヤリングだよな?

## クイズゲームブーム到来か!?

かったらボタンを押してマイクに向かって解答する。まだ音声認識の調整中とのことだが、従来のクイズゲームとは全く新しいスタイルであることは間違いないだろう。そして3人までの同時プレイができる点。乱入も可能なので、巷では格闘対戦ブームならぬ「マジカル頭脳パワー」対戦ブームが到来する可能性もアリ!?

サタマガCHECK!!

マイクはアーケードでも大丈夫!?

このゲームで肝心のマイクだけど、果たして、あのうるさいアーケードでちゃんと機能してくれるのか心配。現在はまだまださまざまな問題があるみたいだけど、それも今後は改善される模様だぞ。実際に自分で確かめてみるべし。



### 基本ルール

ボタンを押してから答えでね



ゲームゆえに、各ステージにはノルマが設けられている。最初は軽いノルマからスタートしても、後々難しくなるぞ。



最後は個人成績が事細かに表示される。3人同時対戦すればアツくなること間違いなしだ。キミの頭脳指数はいくつ?!

様々な難問奇問に挑戦しよう!

※画面は開発中のものです。



# ダイナマイトベースボール

●セガAM1研●稼動中●MODEL2基板

# Dynamite BASEBALL



一本足打法も見事に再現！  
3Dポリゴンでリアルに表現される。

## 今年の秋は野球だ!?

バットスイングの強弱や、ピッチングの力加減を自由に調整できるバットスイッチを採用ということで、業界から注目を浴びる本作。おそらくこの本誌が発売されている頃には登場しているはずなので、ぜひ近くのアーケードに足を運んでプレイしてみしてほしい。とにかく従来の野球ゲームと違い、動きの滑らかさや自然さ、スピーディさに加え、打者と投手の駆け引きのアツさという最大の魅力が本作にはある。守備のほとんどは自動化されており、打つ、そして投げるといった野球の最もオイシイ部分だけをゲーム化しているわけだ。ちなみに次号では、その面白さをドキュメントでお見せする予定。



ホームランを打たれたピッチャー。悔しい表情が痛い。



逆にホームランを打ったバッター。嬉しさを体全体で表現しているリアルだ。

## パワフル&スピーディー!

**サタマガ CHECK!!** 絶妙な操作感が熱い駆け引きを呼ぶ

このゲームの特長である、バットスイッチ。この入力か、野球ゲームという、一種マンネリ化したジャンルに新風を呼び起こしたといっても

過言ではないだろう。球速&バットスイングの強弱がほぼプレイヤーの感覚どおりに操作できるということは、それだけゲームに「のめり込める」ということ。格闘ゲームとは一味違う駆け引きを味わってほしい。

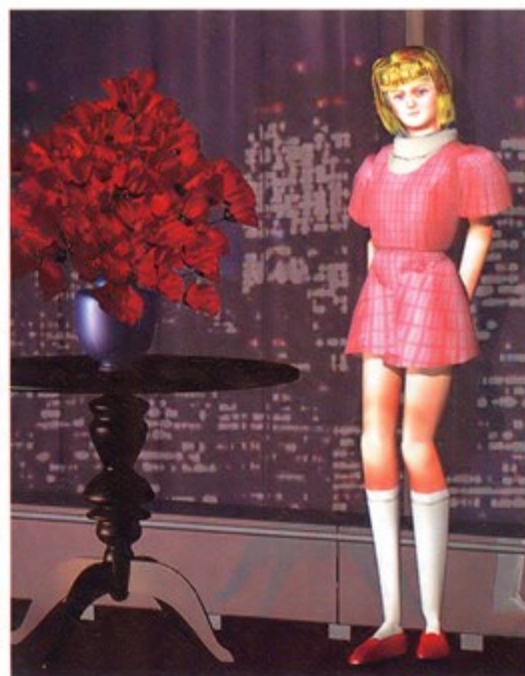
# DYNAMITE DEKA CG GALLERY

単純な面白さ、ある意味のパカさ、おまなげさ、などがウケて妙な盛り上がりを見せている「ダイナマイト刑事」。サターンへの移植希望も多く、今後の要望しだいでは、実現する可能性大のタイトルだ。そこで、というわけではないが、今回は特別に「ダイナマイト刑事」CGギャラ

リーをお送りする。味のあるモデリングがイカすCG3点だ。なんでもこのCGはアメリカのチームが制作したもので、残念ながらデザイナーの方のコメント等はいただけなかったが、好評であれば次号もなんらかの形でCGをお見せできるはずだ。期待してしてほしい。



左：サンフランシスコ市警SWAT隊、ブルーノ＝デリンジャーとシンディ＝ホリデイ。もうおなじみの主人公2人である。左下：このゲームのボス。ただ、彼については全てが謎に包まれており、正体は明らかになっていない。唯一、歳の離れた妹がいるらしいということだが、実際の年齢も名前も不明だという。下：大統領の娘、キャロライン＝ヨーコ＝パウエル。2003年、1月1日生まれの12歳。大学に通う1年生で、将来の目標はパパを見習って合衆国の良き指導者になること。好きな音楽は1950～1970年代のもの。趣味はダンスと机の下やキャビネットの中に潜り込むこと。食べ物に好き嫌いはないが、今度、くさやに挑戦する予定とか……。



当コーナーでは、イラストやお便りを募集している。採用者には特製デカうちわなどのレアアイテムをプレゼントするぞ！ どんどん応募してね！



ダイナマイト刑事  
特製デカうちわプレゼント!

←このような移植希望のハガキでもOK、キミの熱い想いをぶつけてくれ!

ダイナマイト刑事  
見たいものを何でも募集  
お便りもお待ちしております



# ウェーブランナー

●セガAM1研●9月稼働予定●MODEL2基板

## 開発者インタビュー 南国気分を味わってください

本誌■実際のものとほぼ同じボディを使った筐体で、ゲームを作ろうというコンセプトは、はじめからあったのですか？

関■そうですね、最初は4研さんと「本物のボディを使ってはどうか？」とか、そんな話も出たりとかはしましたね。実際、本物ってもっと大きいんですよ。筐体の動きもかなり大きい部分を占めるんで。普通ソフトが先行して、後から筐体がついてくるみたいな感じなんですけど、今回はもう筐体と一緒に開発をスタートしました。4研さんが「そっちでこういうソフトで動くようにしてほしい」といったら、1研からは「筐体でこういうふうに動くようにしてくれ」というやりとりも、普通のゲームよりも多かったですね。

本誌■車輪のついたレースものと感覚的な違いを教えてくださいませんか。  
関■ジェットスキーの大きな違いは、ジェット水流で走るじゃないですか。

だからハンドルを切っていてもアクセルを開けなきゃ曲がらないんですよ。普通のドライブゲームだと、コーナーに入った時、ハンドルを切りながらアクセルオフで曲がって……とできるじゃないですか。その感覚を、うまくプレイヤーが受け入れてくれればうれしいですね。

本誌■レースの難易度は？  
関■ちょっとやさしくしたいです。しかし筐体ものなんで、もっと攻め込んでいきたいという要素も入れています。でも、なるべく敷居を低くして、ワイワイ遊べるものに仕上げたいと……。レースにこだわった遊び以外に、波に乗って突っ走る爽快感も結構出していきたいなと思っています。

本誌■最大何人まで対戦可能ですか。  
関■4人までです。  
本誌■遅れている人のほうが速くなるんですか？  
関■ええ。あと見た目にはわからない



### セガAM1研 関 孝朗氏

1993年入社。今年4年目の若手クリエイター。代表作は「インディ500」。現在、JAMMAショー目前のため、開発現場は修羅場に！リアルな波の動きを実現するために、MODEL2ボードの限界に挑む!!



いんですが、実はコーナングも曲がりやすくなっています。

本誌■実際プレイさせていただいたのですが、波の抵抗感というのが感じられたんですよ。

関■波の高さによって打ちつけて、曲がるような感じですね。

本誌■ハンドルと、体重移動の両方のアクションが可能ですが、そのへんの調整とかは？

関■すごい悩みました。見た目では傾きで曲がっているように見えるんですが、本当はハンドルで曲がるんですよ。実際乗ってみると、傾きは落ちないようにバランスをとるためのものなんです。じゃあやっぱりここはジェットスキーらしさをとって、ハンドル操作を中心とすることで落ち着きました。

本誌■ジェットスキーの経験者は少ないですよ。初心者でも楽しめますか？

関■初心者の方でも、とりあえずハンドルだけで曲がれるようになっているんですよ。実際のジェットスキーも速く走るのでなければハンドル操作だけで走れるんですね。だからまずはハンドル操作だけでトライして、より速くつめていきたい人は傾きをところどころつかんでいく、み

たいなそういう方向性にしています。

本誌■アクセル操作のコツは？  
関■アクセルをオフにすると、曲がらないので、ハーフアクセルにして微妙なスロットルで曲がるというのがポイントです。水の抵抗だけで、ブレーキがないですからね。全開だとキツイところは、アクセルオフしてハンドル切って、それからアクセルオンするような感じで操縦してください。あと、筐体を傾けると、滑るのが止まるんですよ。ちょうどスキーでエッジがたったみたいな感じで、よりアウトにスライドせず曲がれるようになります。

本誌■コースのバリエーションは？  
関■初級が南の島というカリソート地。中級は滝や遺跡があったりと、ちょっと自然味あふれる感じ。上級は都会っぽく、ベイブリッジがあったりというのを予定しています。本誌■最後に読者にメッセージをお願いします。

関■とりあえずJAMMAショーに遊びにきてください。そこで乗ってもらえれば、きっと南国気分を味わえますよ。



大型筐体で楽しむ水上レース。本物の感覚がアーケードで楽しめる。

※画面は開発中のものです。



# WaveRunner



SEGA 大好評! ライデン戦記!!

# セガAM3研 Rush!!

SEGA AM R&D DEPT.#3

今回からAM3研、山下氏による「ラスプロ」キャラメイキング秘話をお送りする。この連載で制作時の苦労話や意外なバックストーリーの存在などが浮き彫りになるはず。期待してくれ!



## YUSAKU KUDO

優作は焦っていた。

リーダーの死によって統率力が失われたSOUL CREWから、1人、また1人とメンバーが抜けていく。

「あれだけまとまっていたチームも、リーダーがいなくなっただけで、これほど簡単に散ってしまうものなのか」。

リーダーという役割の重要性を改めて噛みしめる優作だったが、そんな彼の元に新たな衝撃が走った。

丈もチームを抜ける!? であろうことか、これまで仲間として、そして優作の良きライバルとして一緒に走ってきた丈までもが、こんな大事な時にいなくなってしまうという。

事実上のNo.2である丈の無責任な行動を、問いつめずにはいられない優作。しかし、丈から帰ってきた言葉は「優作、てめーがやれ!」の一言だけだった。

優作はこの時、初めて、自分の心のどこかにNo.3であったが故の甘えが存在していたことに気がつき、ショックを受ける。と同時に、今度は自分がリーダーを務め、チームをまとめなければならないということへのプレッシャーに思い悩むのだった。だが、今、俺がなんとかしなければ、本当にSOUL CREWのスピリッツは消失してしまうだろう。

意を決した優作は仲間に向かって叫ぶ。

「今いるメンバーを集めろ!」。

それは残った仲間を奮い立たせるためだけではなく、自分の中の悩みを断ち切り、己に喝を入れるための叫びでもあった。

### デザイナーからひとこと

いやいやLAST BRONX 2はまだ未定で、これはキャラのイメージを高めるために制作したCGです。今後もラスプロのCGを製作していく予定ですので、他キャラのファンの方もご期待ください。(AM3研バ  
プリシティー・デザイナー 小野弘司)

LAST BRONX 2?





# Making of Charactor. File1 YUSAKU KUDO

## YUSAKU

「ラストブロンクス」では、まず最初に「各キャラクターが武器を持っていること」、そして「様々なグループのリーダーが集まり闘試合を行う」という設定があったので、そういった部分からキャラクターの差別化が行われていきました。こういったグループがこの世に存在するかということ考えた際に、1番最初に出てきて、親しみやすかったのが「ライダーグループ」です。

ですから主人公の優作、そして丈

をライダーグループにし、それを中心に、世界観、そしてほかのキャラクターを考えていったのです。

武器のほうは、主人公なので、やはりほかの武器とは使用法が明らかに異なり、そして見た目も派手でカッコいい物を持たせたい、ということで優作に三節棍を持たすことが決まりました。

性格的な部分も、主人公は「恥ずかしいくらい熱い奴」でなければ、という信条が自分の中にありました

ので、優作は熱血タイプとすんなり決まっていきました。

ライダーで、熱血で、といった、方向性がキッチリと決まっていたせいか、優作に関してはデザインのほうもほとんど一発OKのような形でスムーズにいきました。

ただ、早い段階でデザインが決まりすぎたせいか、後に出てきたキャラクターとの見栄えの点での調整に、後々苦労することとなってしまいました……。



デザイナーYOSHITSUGU氏のラフ画。バイクも描かれているところが優作らしい。



これは開発初期段階のカラーイメージ画。優作は初期の頃から設定が固まっていたせいか、この頃のものでも現在とさほど変化はない。肩と肘のパッドがなくなったぐらいか。



しかし、デザイン的には順調にいった優作も、そのモーション制作でかなりの苦労をすることになりました。まず三節棍の資料を集めるのが大変でしたね。ほかのトンファーやヌンチャクなら資料と呼べる物がかなりの量存在するのですが、三節棍はなにぶんマイナーで……。

三節棍の使用法を記した資料らしい資料があまりなかったため、とにかく闇雲に資料を集めまわりました。本屋をまわっては、武器関係の書籍を買い集め、レンタルビデオに通い詰めては格闘関係のビデオを借りまくったりという毎日を、相当長い間繰り返しました。

おかげでスタッフはビデオなどで格闘シーンを見ても、編集によるごまかしとか、背中ファイヤーとかにダメされないような眼力を持つようになりましたね。また、タイトルからビデオの内容を見抜く力も一級な

ものになったと自負しているのですが……。

そんな感じで、どうにか三節棍の資料も、ほかの武器に比べて少ないですが、集めることができました。

次は、そういった資料を元に、技を考え、三節棍の動きをモーションで再現していきます。しかし、このモーションを作るのが、とにかく大変で、手間のかかる作業なんです。

ちょっとだけ説明しますと、三節棍には三つの棒の部分があり、ソフト的にそれぞれの部分に骨組みのような物が入っているんです。

この骨組みを動かして武器のモーションを作っていくわけですが、たとえば右腕の方向を少し変えたいという場合、右手で三節棍を持っているとすると右腕を動かすとそれにつられて、三節棍の3つのパーツの位置も動いてくる。右腕を動かしたらその先のパーツも全部、もう一度位

置を細かく調整しなければいけない、というわけです。

それを1フレームずつ地道に、細かく、三節棍らしい動きになるように調整していきましたから、これは本当に手間のかかる作業でした。「もう三節棍は見たくない！」というような声がデザイナーから出るくらいで、優作のモーションはとにかく難航しましたね。

あと、技術的なことですが、三節棍という武器は、本来なら真ん中の部分に手をそえて、片方の棍を勢いよく回転させ、そこで相手を叩くって

いう技が中心になってくるんです。できればそういった三節棍の片側をプラプラと振り回すような技を、もっと多く入れたかったのですが、ほとんどの技にキャンセルやディレイをかけることができるラストブロンクスでは、そういう棍をプラプラさせる技は、どうしても棍の動きが

不自然になってしまうんです。

また、そういった振り回し系の技は、棍に勢いをつけるための予備動作というものがどうしても必要で、それが入ってくると、相手に棍が当たるまでの時間、すなわち発生フレーム数が、かなり長くなってしまっ

たんですね。ということで、三節棍の場合は、本来の武器の使用法を元に、少しアレンジを加えるような形で、技を考えていきました。

(「ラストプロ」AD 山下信行)





# キャラ別、オススメ空中コンボを徹底紹介!

AM3研ベ〜あ〜氏監修



空中コンボは、相手が自分に対して垂直になるように浮かせないと入れ続けることができない。まだまだ研究の余地はある。

ここではキャラ別に、しかも数回に分けて使える空中コンボ、そしていちばんスキのない通常攻撃、いちばん破壊力のある攻撃法を紹介していく。あくまで空中コンボがメインになるので、相手を浮かせることが前提になってしまうが、マスターしておけばいざという時には役に立つはず。ぜひ修行して出せるようになってほしい。まずは3キャラ分の割と簡単に出せるコンボを紹介する。

AM3研トピックス 「ラスブロ」テレカ発売!!

これが特製テレカ!!

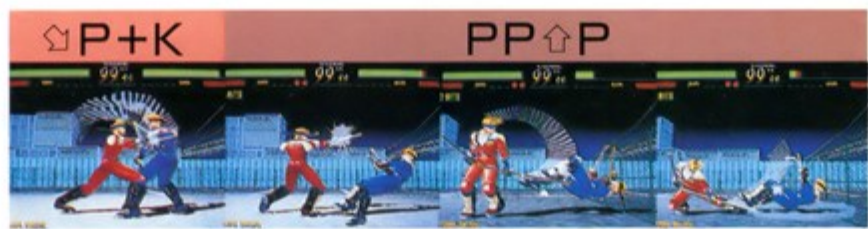
「ラスブロ」グッズだが、いよいよ特製テレカが完成したので紹介しよう。セガのアミューズメントテーマパークでゲットできるぞ! 度数は50度数。価格は1000円となっている。今回は特別にこのテレカを1名様様にプレゼント! 以下の宛先に今すぐ応募!

あて先  
〒102 中央区日本橋箱崎町24-1  
ソフトバンク(株) セガサターン  
マガジン AM3研Rush!!  
「ラスブロ」テレカ希望係まで

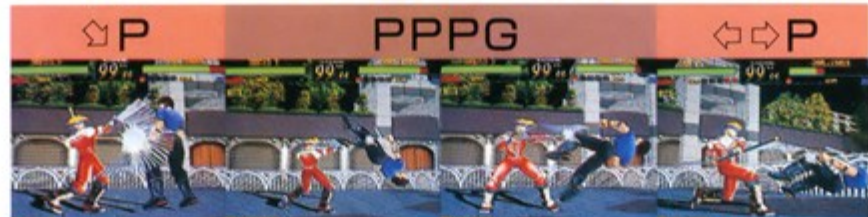


YUSAKU  
コンボより投げか!?

YUSAKUの空中コンボは、威力はそこそこだが、あまり多く攻撃を入れることはできない。4コンボあたりがせいぜい。入って5コンボ、という感じか。その中でもメジャーなのがデュアルノック、あるいはアッパースイングで浮かせて……というパターンだ。とはいえ、浮かし技は全て上段攻撃になるので対戦時に入ることはあまりない、と考えたほうがいい。単発技と投げ主体の戦闘



デュアルノックで浮かせる。攻撃力は24だ。浮かせたらコンボオーバートップを叩き込む。ここで3ヒット。あとは放っておけば大丈夫。最後の締めで4ヒット。この最後の攻撃が強い。



アッパースイングで浮かせて……。この最後のGはキャンセルという意味。つまりPを3回押した後にGを押してキャンセル。すかさずアクセルターンを繰り出し4ヒット。

スタイルなので、あまり空中コンボを決めて……とはいきにくい。特に上のコンボは出しやすい割には威力もある。相手を浮かせることに成功したらぜひ使っていきたいところ。モーションも気持ちいい。



最も技の発生までに時間を要さない攻撃は、しゃがんでPのシットビート。わずかに12フレームだ。威力の最も大きな投げ技は、やはりコマンド投げのショルダータックル・フルチューン。何と70

### 壁際限定の連続技

壁際という条件がついてしまうが、P、P、P、Pというコンボも可能になる。とはいえ、なかなか最後のPまで繋いでいくのは難しいだろう。



JOE  
爽快コンボが魅力!

一発一発の技のスキが少なく、やりようによっては実にさまざまなコンボを生み出せるキャラ、JOE。ここで紹介するコンボは、どちらも最初にスラッシュアクセルのKをキャンセルする形になっているので、入力は最初が忙しい。上のコンボでは最後のミッドナイトバスターをアップドラフトショットなどにも変更可能。下のコンボ、テンペストストレートをショルダーランブル、最後の



スラッシュアクセルのKをキャンセル。続いてカッティングエルポーをキャンセル。その後スクワットスウィングを入れて……。最後にミッドナイトバスターで締める。



同じくスラッシュアクセルをキャンセル。テンペストストレートを叩き込み……。ダブルハリケーンショット。ここで2発入る。最後はアップドラフトショットで決める。

アップドラフトショットをステルススワローなどにも変更できたり、ダブルハリケーンショットを飛ばしてアップドラフトショットに繋げることも可能だ。ほかにも応用はいくらでも利く。



JOEで最も発生までの時間が短いのが平手打ち。地味ながら、実に9フレームというすばやさだ。最も威力のある技は、コマンド投げのヘルギャロウズ。攻撃力は60もあり、見た目にも爽快な技だ。

### 11連コンボも可能!

相手にもよるが、1度浮かせて、相手がバウンドした際にタイミング良くミッドナイトバスターを繰り出せば、最高で11連まで拾っていきける。ただし減りは少ない。





LISA  
数を入れるならリサ

相手を1度浮かせてしまえば、5ヒットは楽に入るほどのスピードを持つLISA。とはいえ、単発の攻撃力が低いため、数を叩き込んででもそれほど高いダメージを与えることができないのが残念なところ。中でも、ここで紹介している7ヒットコンボは、おそらくLISAでもトップクラスのコンボ数と思われるが、威力がさほどでもないのが悲しいところだ。だがコンボとしては十分にインパクト



アッパースワンキック オークツスペシャル バックビートダブルロ 最後の下段攻撃で7ヒットコンボの完成だ。



まずはアッパースワンキックをキャンセル。 続いてまたアッパースワンをキャンセル。 続いてスラントバックビートをを入力する。 ここからさらにつなげていくことも可能だ。

があるので使っていて楽しい。バリエーションとしては下のコンボの最後、シットビートをキャンセルし

てスクリュースネアなどにつなげていくことも可能。ほかにもイロイロと変わったことができそうだ。



ただのP、リード・ビートが最もすばやしい攻撃となる。フレーム数は10フレーム。結局コレか!?

最も威力の高い技はコマンド投げのリスラントランナ。攻撃力60の、いろいろな意味ですごい投げ技

起き上がりに挑発を当てる

実は、LISAは相手が起き上がりざまの攻撃を仕掛けた時のみ、起き上がると同時に挑発を当てることができる。ダメージは少ないが、屈辱技としては最高だ。



AM3研プレス担当  
のりまき トウデイ!  
イベントは大パニック!?!の巻

みんな元気してる? のりまきです。今回は9月デビューのバンド「BIG BAND」とラスプロで渋谷ジャックをしょ〜というイベントを開催してきたのでご報告します。8月6日、晴天、渋谷パルク前スペイン坂広場、仮設ステージ上にてバンドのメンバーとのラスプロ大会を実施。リーダーのドラゴンさんやキーボード担当のい

しだ春成さんとファンとの戦いは司会の山本シュウ氏の実況で最高に盛り上がり、スペイン坂は10代の女性で通行規制が行われるほどの熱気で包まれた。一方、普段はライブで賑わう渋谷クラブクワトロが、この日ばかりはラスプロフリープレイゾーンに大変身。渋谷のヤングにとって最高の真夏のプレゼントとなりました。



ビッグバンドメンバーとの対戦もアツかった。この財目がまた強んだよなあ。

この混雑ぶりを見よ!

クラブクワトロではラスプロやり放題! 渋谷パルク前では、ビッグバンドのメンバーとの対戦ができたりと、それは夢のようなイベントもあったのだ。



「ラスプロ」イラストコーナーVol.4

イラストの数も鰻登りで絶好調! その調子でどんどん送ってね!



微笑ましいイラストですね。この2人ちっちゃくて可愛い(親馬鹿?)。でも、トミーって絶対リサに尻にひかれてるな、かわいそうに。

P.N. 天竺鼠

P.N. すける太

腰、気に入って頂けました? ナギの腰と腹の部分は結構こだわって制作したんですよ。独特の肉感があるんですよ。



P.N. 平山ねむぞう

夜の街に!人たたずむ洋子。女であることを捨てて守るべきものを背負い、鐘の奥に哀しみと優しさをたたえて。



文は、自分が負けることなんて頭にないと思うよ。自分の生きたいように生きる! 結構難しいことなんだよね、これが。

P.N. とらまる



P.N. 兄貴の弟

インパクトが強いイラストだね。最近、黒澤先生のイラスト急増中。黒澤のイメージって人それぞれ違うので拝見して面白いですね。



イラスト大募集!

本コーナーでは「ラストブロンクス」のイラストを大募集しているぞ! 採用者にはAM3研から素敵なプレゼントがある……かも。3研スタッフへの熱いメッセージを添えてくれると効果大だ。

どんどん  
パワーアップ!



AM3研へ〜あ〜氏

〒102 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株  
セガサターンマガジン編集部「ラスプロ」イラストコーナー係まで。

あて先



## Dr.ワタリの電腦戦機バーチャロン講座

Vol.13 講師：セガAM3研企画「電腦戦機バーチャロン」チーフディレクター 互 重郎

## HBV-05 RAIDEN

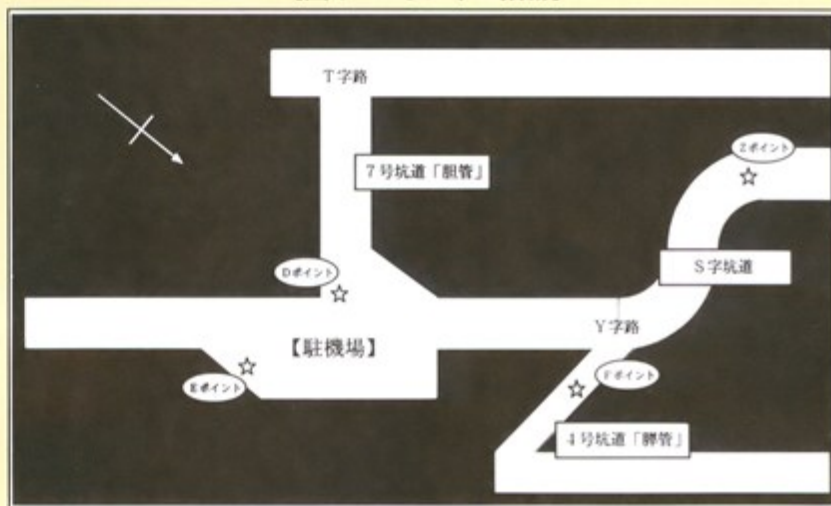
## 前回までのあらすじ

オペレーション・ムーンゲート発動時、本隊の遺跡突入を支援する様々な部隊の活躍があった。特に、突入ルートとして選定されたメインシャフトの動力源にあたる、リアクターブロックでの防御戦闘は凄絶だった。配置についていたアスコーン大尉指揮下の3機のライデンは、遺跡自動防御機構の制御下にある10機のVRの襲撃を受け、内8機を撃破、これの撃退に成功した。しかし、自らも1機中破、搭乗していたジェンキンス曹長を失う、という損害を出した。圧倒的に不利な状況下、彼らは第

二波の襲来に備えた。

アスコーン大尉はエリア内の新たな配置位置D、E、Fを設定し、ポイントDにアスコーン機、ポイントEにサルベン機、ポイントFにメレガニー機が各々配置されることになった。アスコーン、サルベンの両機は可能な限りの陽動をもって敵をポイントFに接続するS字坑道に誘い込み、ここで一般攻撃モード（前号参照）に設定されたメレガニー機の最大出力によるレーザー攻撃によってせん滅しようというのである（ポイントFは、駐機場から進入してくるものによって、死角になっていた）。1355時

【図1：エリア十二指腸】



図の右方向をエリアの奥とする

には補給等のすべての準備作業は終了し、各機配置についていた。

作戦の正否は敵の数とタイミング、そして運にかかっていた。

## 2. 実戦下でのライデン(承前)

## 第2戦

1420時、再度設置された偵察アイボールによる警報。アイボールが自らの存在と引き替えに提供したのは、敵VR20数機来襲、という情報であった。構成は前回と同じくアフアームドとドルカス。

敵はリアクターセクションに到達すると、例によってドルカスによる濃密な火力牽制を行ってきた。これに対して、アスコーン、サルベンの駆る2機のライデンはダクトを前方に見据えた絶妙な位置取りによって効率的に攻撃をやりすごす。だが、この敵の数は……（予想外に多い）。20機（※1）もの大群を当初予定のS字坑道に押し込めるのはおそらく不可能である。さて、どうする？

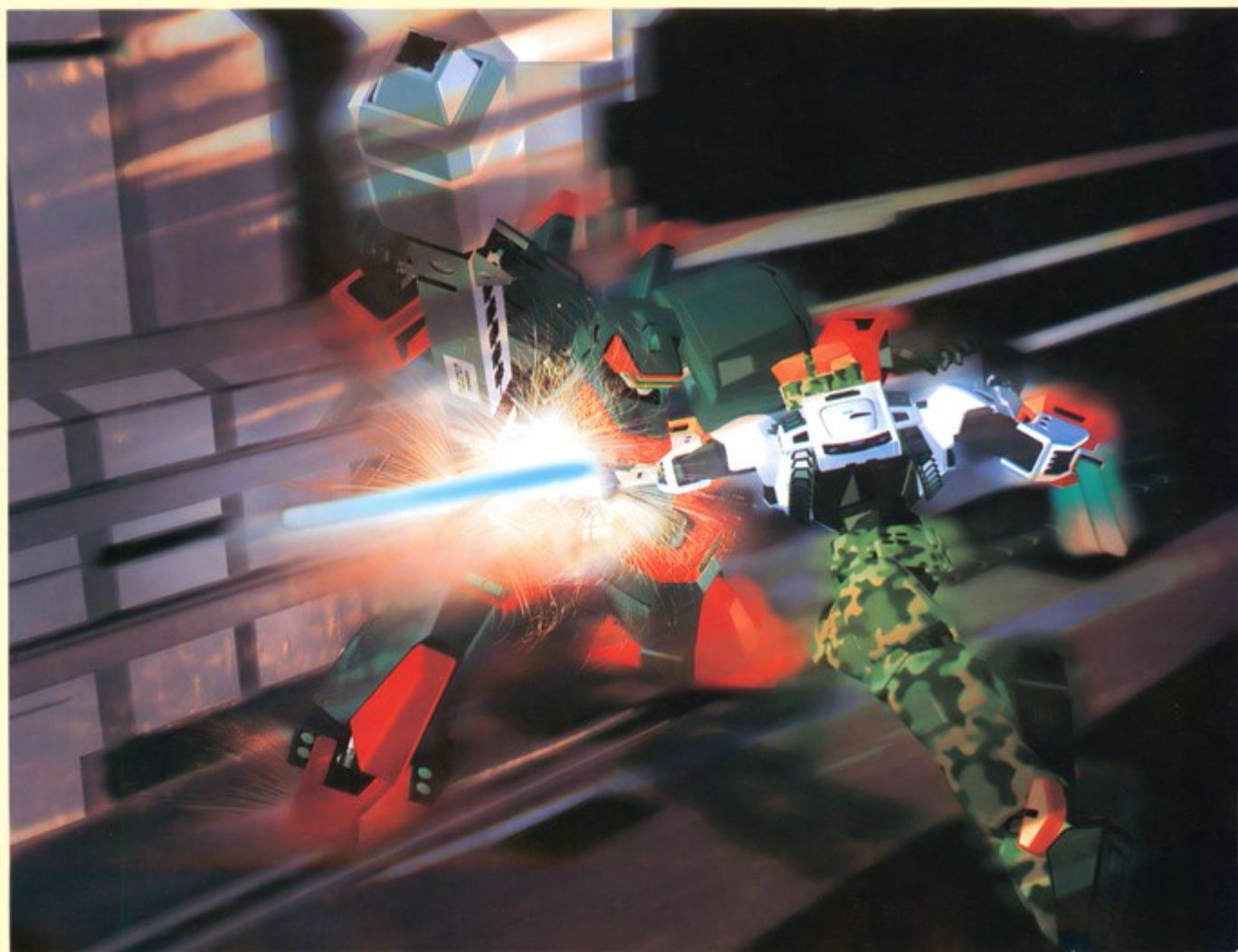
「サルベン、二手に分かれよう。」

「？……大尉？」

「君は予定通りのタイミングでEポイントから「十二指腸」奥に後退、待機していてくれればいい。まず、私が敵を「胆管」に誘い込む。」

「/「胆管」奥には整備小隊が待機しています。彼らは丸腰です」

「うん。ある程度まで奴らを引き込んだら、頃合を見て君に動いてもらう。」





「挟撃陽動（※2）ですか？」

「そうだ。君はDポイント近傍まで進出して敵を十分引きつけつつ、その後Zポイント（※3）まで誘導してくれ。なに、全機誘い込む必要はない。半分でいい。残りは私のほうでつかまえておく。」

「大尉が危険です。」

「それは全員同じだ。そもそも、最も危険な役回りはメレガニーだ。我々は、彼の背負い込むリスクを多少なりとも軽減しなければならない。」

「……了解。」

開始と同様、突然準備砲撃が終わり、敵部隊の駐機場への突入が始まった。アスコーン大尉とサルペン軍曹は、各々の配置位置であるDポイントとEポイントから適切な火力牽制を行うものの、今回の敵の動きは慎重で、思うような効果が得られない。かえって敵にこちらの位置が露見してしまった分、反撃の正確さが増し、これ以上所定の位置に留まるのが危険であることは火を見るよりも明らかだった。「そろそろ、か/」

2機のライデンはタイミングを見計らって配置位置より身を晒す。一足先に後退するサルペン機を援護するべく、アスコーン機はEポイント付近まで前進、カバーに入る（※4）。バズーカによる手際のいい牽制は、しばし敵を足止めする。そして、サルペン機が「躰管」方面へつながら「十二指編」の細い坑道に走り込むのを確認してから、自らも「躰管」奥へと後退を開始した。

アスコーン機が後退するのを確認するや否や、敵は駐機場への突入を再開した。

猛然と大尉の機体を追尾してくる。あつと言う間に彼我の距離は縮まっていった。

「まずいな……」

大尉は微妙な角度でレーザー照射を1回行う。しかし、先頭集団はこれをあっさりかわした。読み切られているのだ。もっとも、多少時間が稼げた。必要最低限の距離を維持して後退姿勢のままDポイントを右折、「躰管」坑道に滑り込む。

大尉の誘導は絶妙だった。敵は「躰管」に殺到したのだ。

「これは、うまく行き過ぎたか？」

坑道突き当たりのT字路を敵に右折されるのはまずい。その先には、丸腰の整備小隊等の支援部隊が待機しているのだ。地形を利用して（※5）その手前で敵の進出を食い止めつつ、サルペン機の挟撃陽動を待たねばならない。しかし、こう相手が多いと、サルペンの到着まで持ちこたえられるかどうか……。

「/」思ったそばから、左下腿部にハンマー被弾。とっさの対被弾行動で直撃は避けられたものの、ダメージは決して少なくない。ただささ鈍重なライデンが、この状況で機動性能に支障をきたすのは致命的である。

この間、サルペン軍曹は気が気ではなかった。アスコーン機の誘導によって敵はあつと言う間に全機が「躰管」に吸い込まれていく。これでは陽動になる前に大尉自身が潰されかねない。しかし、軍曹はタイミングを見計らうのに十分な程度には冷静だった。頃合を見て再度駐機場へ進出、予定通りDポイントに自機をつけた。そして「躰管」深部ヘレーザー

の照準をあわせ。一呼吸おいた後に……

アスコーン大尉は、T字路の左右の地形を巧みに使い分けながら、敵の足止めに努めていた。彼の駆るライデンの動きはまさに職人芸で、初っぱなの脚部への軽い被弾以後は大したダメージも被らずに器用に立ち回っていた。とは言え、多勢に無勢の状況に変化はなく、突破されるのは時間の問題であった。

「そろそろ、のはすだが……」アスコーン機は応戦を中止し、後退を開始する（※6）。敵の前進が一気に活性化し、彼らの注意（※7）はT字路コーナーの向こう側に集中していく。と、そのとき、後方に位置したサルペン機から絶妙のタイミングでレーザーが撃ち込まれてきた。たちまち1機のアファームドがもんどりうって燃座炎上する。

サルペンのタイミングの取り方は相変わらず見事で、完全に敵の虚をついた。この機を逃さずにアスコーン機は再度前進、火力牽制を行う。この状況を、敵は「挟撃された」と認識した。彼らは、より広い戦面面積を確保できる駐機場へ戻ることを企図して全力で後退を開始した。アスコーンは深追いは控えながらも、敵の後退に追随していく。いわば「追い立て役」だ。

もちろん、サルペン軍曹は必要以上の攻撃は行わなかった。Dポイントから微速後退しつつ、「躰管」から敵があふれてくるのを確認。ここで自分の姿を敵にはっきりと晒してから（※8）即座に右折、全力走行で「十二指編」奥に突っ込んでいったのである。サルペン機は「躰管」と

の会合部を通過、さらにS字坑道を後退していく。後方からは16機（/）のVRが追隨してきた。ライデンは鈍重な機体だから、その差はたちまち縮まってゆく。しかし、もう少し引きつけなくては、メレガニー機の射界に十分な敵を招き入れることはできない。

既にアスコーン大尉は、「躰管」と駐機場との会合部までの再進出を果たしていた。彼は、サルペン機を退って敵が「十二指編」奥に突っ込んでいくのを見守った。しかし、すべての敵がそちらに向かうのは好ましいことではなかったため、サルペンが十分な敵を誘い込んだ、と確信した後に敵の側面から攻撃を開始、その隊列を分断して6、7機の敵機の注意をこちらに向けさせた（※9）。あとは、メレガニー少尉が上手くやってくれるまで、この多勢に無勢の状態をしのぐのみである。

サルペン機の逃避行は終わりに近づいていた。目標のZ地点が目前に迫ってきたのだ。

そして……通過……/

「少尉/今だ/」反応がない。

「?」「どうした?」アスコーン大尉からの問い合わせ。

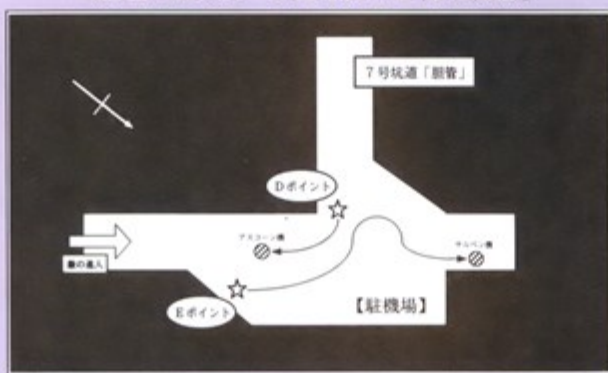
「どうしたも、こうしたも……、っと……/」警告表示。追手最先頭のアファームドが自らの近接射程にサルペン機を捉えている。来る/

「少尉/どうなってるんだ!？」

直後、地獄が現出した。メレガニー少尉のライデンが発砲したのだ（※10）。先頭集団のドルカス3機が瞬時に爆砕。こ

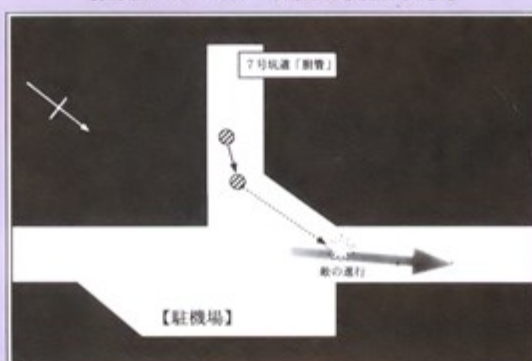
- ※1：実際には24機だった。
- ※2：挟み撃ちによるプレッシャーをかけた後、一方の「栓をあける」ことによって敵の流れを支配しようとする陽動。
- ※3：Y字坑道中に設定されたポイントで、この地点をサルペン機が通過したらメレガニー少尉は射撃を開始する段取りになっていた。
- ※4：この時点での両機の行動は図2の通り。アスコーン機は、サルペン機が自機の影にはいるように低速でEポイント近傍まで前進していった。
- ※5：T字路の左右のへりを上手く使うことによって、十分な射角を確保しつつ、敵の進入をせき止めることができた（図3で、破線は射線を示す）。
- ※6：アスコーン機がT字路を後退したことにより、追撃する敵部隊は、当然コーナーの先で待ち伏せ攻撃を受ける可能性を考慮し、それに対して全神経を集中させることになる。特に前進する際には、相対的に、一瞬後方への警戒が希薄になる。サルペン機はそのタイミングを狙っていた（図4）。
- ※7：この文脈での「注意が集中する」というのは、VRIに装備されている各種アクティブセンサーの指向が、その方角に絞り込まれていく、という意味で使用している。
- ※8：サルペン軍曹は、こちらが1機だけであることをアピールして、敵を誘った。
- ※9：いかに待ちかまえている、といってもメレガニー機が20数機もの敵を壊滅させられるとは考え難かった。撃ちもらしの数が多いほど、メレガニー少尉の危険度は高まる。そこで、アスコーン機は「躰管」と駐機場の会合部まで進出して敵部隊側面に攻撃、後半の部隊の注目を自分に向かわせた（図5で、破線は射線を示す）。
- ※10：メレガニー機は、サルペン機が誘い込んだ敵機の最大多数が自らの軸線上に入るのを十分に待ったために、第一射が予定のタイミングより遅れたのである。なお、メレガニ

【図2：アスコーン&サルペン機の機動】

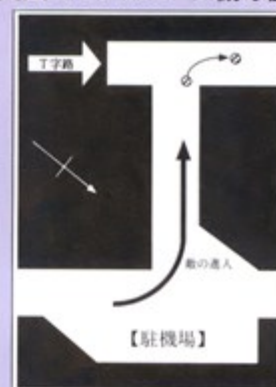
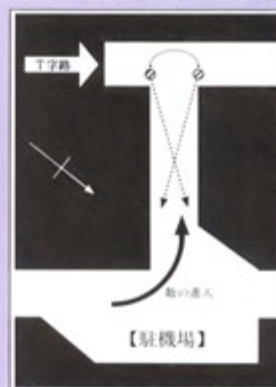


一少尉の3回の射撃の射線は以下の通りである（図6で、破線は射線を示す）。上図で白丸がアファームド、黒丸がドルカス。敵の各機的位置は、各射線が到達した時点でのものである。メレガニー少尉は第一射で敵縦隊の頭を押さえ、続く第二射で最後尾を討ち取り、敵がS字坑道で身動きがとれないよ

【図5：アスコーン機の側面攻撃】

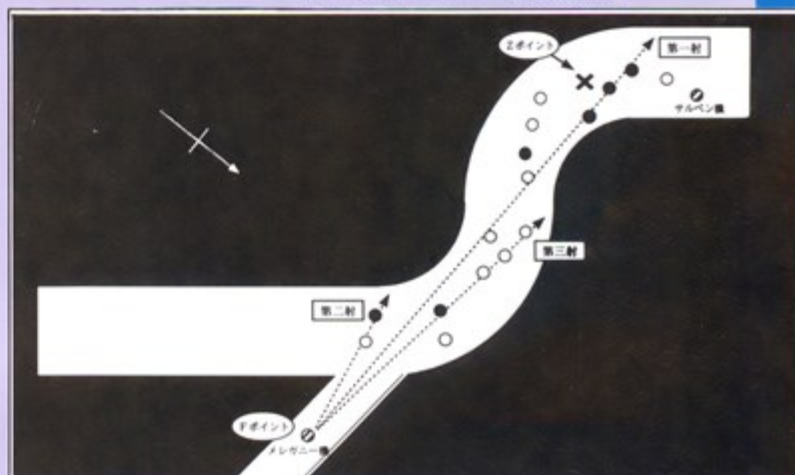


【図3：「躰管」T字路の構造】 【図4：アスコーン機の後退】



うにした。その後に順次撃破すべく第三射を行ったが、ここで導線ケーブルが破損したのでそれ以上の攻撃続行は不可能になった。

【図6：メレガニー機の射線】





れに先行していたアフアームドは爆風に巻き込まれて立ち往生する。間髪を入れず、サルベン機も発砲、我が身に迫った危険を取り除く。メレガニー機からは引き続き第2射、そして第3射。連続する爆音。周囲は高熱、高圧の爆風に包まれ、最早サルベン機からは肉眼でも諸センサーでも何が起きているのか正確には感知できない。しかし、彼女には経験則に基づく危機が生じていた。「……、まずいな……」現在、調座したドルカスの爆装が次々と誘爆している。いくら坑内爆発等の災害対策が施された坑道とは言え、そういったまでも持ちこたえられるものではない。今の状況で坑道の崩落が起きれば、自分は勿論、多数のエネルギー伝達ケーブルが接続されてがんじがらめのメレガニー機は間違いなく生き埋め、行動不能になる。

「少尉/そちらの状況は?」

「……今の所は無事だ。が、爆風でケーブルが断線、放電しっぱなしだ。これ以上の攻撃は不可能、だな(※11)」

「坑道の強度は保持されているのか?」

「可燃ガスが流出してきてる。長くは持たない。時間の問題だ、坑道の崩落は、動けそうか?」

「自走自体は可能だが……いや、駄目だ、こっちの位置が敵にばれた。残ったヤツが転進してくる。随分やったつもりなんだが」

「今行く/」

「それは危険だ/」

返信する間も惜しんでサルベン機は爆風の中に飛び込む。各種センサーをフル稼働させても、認識距離は100mに満たない。先刻撃破したアフアームドの残骸を避けつつ、と、前方にアフアームド2機/メレガニー機の捕捉をしようと躍りになっている。後ろがガラ空きだ。直ちにレーザー照射。1機調座、そしてもう1機。さらに前進。ドルカス/自機レーザーのチャージが不十分。G.ボムで足止め(接近されてはまずい/)、続いてバズーカで左肩を狙う。破壊はできずとも、フランクスの発射は防げるはずだ。命中/が、ドルカスは持ちこたえている(何という安定性/)。クロー・ガンの反撃。避けられない。サルベン機、とっさに機体の相対角度を60°に変更、サイドスライド走行にシフト。直後、前胸部に連続被弾。衝撃。だが、的確な被弾姿勢をとったことが幸いし、走行姿勢に乱れはない。その一方で装甲は赤熱化し、強度限界をあっさりと越えていく。(この距離でもう一度同じ場所に喰らったら終わりだ/) 構わず前進、距離を詰める。ドルカスのハンマーが振り上げられた。距離80m/腰を落とし、(一チャージ完了)レーザー/腰の脆弱部位に命中。敵、転倒。調座沈黙。軍曹は自機の姿勢を立て直し、レーザーがチャージされるのを待つ。そ

して再前進。と、下半身を失ったアフアームドが1機。まだ生きている。直ちにバズーカでV.コンバータを破壊、沈黙させる。更に、前方に横たわる4機のVRの残骸を乗り越えて(少尉の射撃は効率的だった)、ようやく坑道Y字路に到達。分岐左方「尿管」奥のメレガニー機の配置位置から、戦闘による発光確認。前進。敵影確認。アフアームドが1機だ。丸腰のメレガニー機(※12)に今まさに襲いかかろうとしている。「少尉/サルベン機が速度を上げる。だが、アフアームドは即座にこれに気づいた。急速回頭、ビームトンファーがチャージされる。この相対速度ではかわしきれない/と、突然アフアームドは姿勢を崩した。「?」メレガニー機がアフアームドの背部にバズーカを1発撃ち込んだのだ(※13)。当然、撃破はかなわなかったが、これによってサルベン機は瞬間的猶予を確保した。即座に零距离レーザー/直撃を受けた敵は不自然な形で二つ折りにくずおれ、沈黙した。だが、サルベン、メレガニーの両者に安堵する間はなかった。残骸を迂回しつつ全速走行で駐機場への退避を試みる。しかし、間に合わなかった。駐機場まであと数10メートル、というところで坑内ガス爆発が発生、坑道は崩壊し始めたのである。

2機のライデンは為す術もなく爆発に巻き込まれ、高圧燃焼ガスの奔流によって多量の瓦礫と共に一気に駐機場へ放り出された。メレガニー機はDポイント近傍の坑道壁面に激突。ジェンキンス曹長搭乗時、散々被弾して既に調子の悪かった彼の機体は、この衝撃によってとうとう動かなくなってしまった。止むを得ず脱出。サルベン機の方は、駐機場に留まっていた敵ドルカスと衝突、もつれこむように転倒した。一方、それまで駐機場内を器用に逃げ回りながら、7機の敵VRの波状攻撃をやり過ごしていたアスコーン機も転倒していた。敵もまたしかり。激戦のさなか、一瞬の停滞状態が生じた。

サルベン軍曹は強運だった。転倒時、彼女の機体はドルカスの上に位置していたのだ。素早く身を起こして距離をとる。HMD内に点灯する照準が、未だ体勢を立て直し切れていない敵を捉える。レーザー/……と、照射器開閉機構が作動しない。開閉プレートに何らかのトラブルが発生したのか。さっきの坑道崩落時? (或いは……)とっさの判断で後退、敵が体勢を立て直す前に「尿管」部入口に転がる崩落岩盤の影に機体を滑り込ませた。

「どうした?」退避していたメレガニー少尉がサルベン機の足元に駆け寄り。軍曹はコクピットから飛び出しつつ、「いや、わからない/レーザーがトラブルだ/」

2人はライデンの肩によじ登る。「左だ/」左肩アップリケ・アーマー部の接合部位に、先刻の爆発時に生じた瓦礫が挟まってひずみを生じている。この歪みが、照射器の開閉プレートにあっているのだ(※14)。

「オート・イジェクションは効くか?」

「さっき試した。駄目だった。」

「やむを得ない」2人は、手持ちのツールで照射器周りのアップリケ・アーマーを一つ一つ取り外しにかかった。

「軍曹、ここは俺が何とかする。お前はコクピットに戻って、正常化した際にすぐ行動できるよう待機していてくれ」

「2人でやった方が、速い」

「その後の行動が遅れてしまっは何の

意味もない。急げ/」

サルベン軍曹はコクピットに戻った。メレガニー少尉はもの凄いスピードでアーマーを取り外していく。が、まだ機能は回復しない。「/」体勢を立て直したアフアームドがこちらに気づいた。待ち伏せを警戒しているのか、ゆっくりと接近してくる。

「少尉、気づかれた/退避してくれ/」

「待て/」

「間に合わないぞ/」距離170/敵の接近速度が上がった。トラブルに気づいたようだ。

「もういい/」だが、メレガニーは作業を止めない。サルベン機は動くに動けない。「ダメだ/」直後、アフアームドは障害



※11: セッティング当初、7回の射撃が可能、ということになっていたが、現実はそのようではなかった。

※12: メレガニー機は、バズーカランチャーを小脇に抱えていたものの、右腕はその連続使用に耐えられる状況ではなかった。この辺の事情に関しては、サタマガ前号参照。

※13: これで、メレガニー機の右腕は完全に

使いものにならなくなってしまった。

※14: 当時のライデンに装備されていたAli-02rの射撃は、左右2基同時使用が前提とされており、片方でもトラブルと使用できなくなってしまう、という欠陥があった。

※15: メレガニーが最後に外したアーマーが功を奏したのか、アフアームドが撃破したボムの衝撃による怪我の功名なのか?



物越しにボムを放ってきた。ライデンの右斜め前方で着弾。爆風が展開される。「少尉！」既に少尉の姿は機体左肩部にはなかった。吹き飛ばされたらしい。やられたのだ。が、FCSの表示はオールグリーン点灯。復帰したノ（※15）やおらサルペンは機体を起こし、アフアームドは懐に飛び込んできた。だが、トンファーが振り切られる前にレーザーは照射され、危機は回避された。

「サルペン、メレガニー少尉は？」大尉だ。

「やられました。申し訳ありません。」  
「……そうか。まず、(敵の)残りを片づけよう」

駐機場にはまだ6、7機の敵機が存在

しており、2機のライデンに対してフォーメーションを組もうとしていた。ぐずぐずしている暇はない。バッテリー残量も厳しい。アスコーンとサルペンは、ことさら動くでもなく的確なレーザー照射によってまず2機のドルカスを撃ち取った。だが、レーザーの射線をかいくぐるようにして3機のアフアームドが接近、死角に回り込んできた。アスコーンは素早く対応、急旋回して1機を足止めする。サルペンは射角をとるべく後退する。だが、この間、残りの2機がアスコーン機めがけて突進してきた。後退……ノ いや、遅すぎる。大尉は素早いステップによって先頭の1機の左横に出てやり過ごし、直後併走しつつ後方の1機と相対する。

距離140、敵は全速で突っ込んでくる。バツプ・センサーが悲鳴を上げた。間に合うか？ 微妙に角度をずらしつつ後退してバズーカを振り上げる。だが、その直後、懐に飛び込まれた。ビームトンファーがアスコーン機の側腹部、コクピット近傍の装甲に叩き込まれる。直撃だ。トンファーを形成する荷電粒子は亀裂の入った装甲よりコクピット内部に急速浸透・拡散し、アスコーン大尉の右半身を瞬時に蒸発させた。即死である。直後、サルペン機の反撃により、このアフアームドは沈黙。遂に残余の敵は後退を開始した。

### 状況

ただ一人生き残ったサルペン軍曹は、自機を整備小隊の待つ待避所に横付けした。コクピットから飛び出すなり、彼女は叫んだ。「次は、無理だぞ！」

今回の戦闘で、アスコーン大尉の戦隊は全部で21機の敵VRを撃破した。しかし、3機のライデンの内1機は大破、パイロットもアスコーン大尉とメレガニー少尉が相次いで戦死してしまった。補給物資も底をついてきているが、本隊との連絡は望むべくもない。敵の再攻撃は十分にあり得る。絶望的な空気が部隊を覆っていた。

## (この項続く)







夏休み  
特別企画  
第2弾

Special Air Assault Force

ガンブレ隊が行く!

ガンブレ隊とはSAAF (SEGA AM3 ASSAULT FORCE) の実践部隊として誰も知らないうちに設立されていた闇のコスプレボランティアチームである。

# ガンブレ焼肉隊談

MR&D DEPT.#3

Rush!!

やましん隊長



なんか会社にいるより、東南アジアにいるほうが多い熱帯雨林男。次回作は?

メンソール宮城課長



最近なにかと話題の沖縄県民。AM3研のデザイン課長という偉い人。

カルビとーま



酒とカルビと運割を愛する男。時々倒れるので、周りはどーきどきだ。



ガンブレ2も  
できたらやり  
たいなあ(や)

なぜ焼き肉なのか? それはガンブレ隊のメンバーカルビとーま氏に秘密がある。プログラマーである氏は焼き肉が大好き。そう、つまり焼き肉に誘ってイロイロといわせてしおうという作戦だ。

やましん (以下や) ■というわけでカルビ5人前と……レバ刺しありますか? おばちゃん■ちょっと今はありませんね。や■とりあえずガンブレの最初のミーティングは焼き肉でした(笑)。

とーま (以下と) ■開発中に100回ぐらい焼肉食ったかな。サタマガ■なんでヘリのゲームにしようと思ったんですか?

と■いやー、ヘリはまずいんじゃないっていったんだけどね。

や■ヘリのゲームで当たったことないから(笑)。

宮城 (以下み) ■「ブルーサンダー」のイメージでしょ?

や■そうそう。で、ニューヨーク行くの大変だから最初は東京にしようって(笑)。でも東京は「ブロンクス」でやるからって脅迫されたり(笑)。

と■でもプレゼン渋谷でやってたもんね。や■ありますよ、そのビデオ。

と■あれも良かった気がするけど。街の感じは。

サタマガ■苦労したところも多かったと思いますけど……。

と■AUOの前は大変だったなあ。2日徹夜だったし。

み■よく間にあったよな(笑)。

や■ROM焼くたびにバグが増えるんだもん(笑)。当日の朝までヤバかったし。あっ、すいません、タン4人前と……え〜と、レバ刺しってなかったんですよ。おばちゃん■……ないです。

サタマガ■ところでサターンへ移植の話がきたらどうします?

み■とりあえずやってくさいって(笑)。と■ポリゴンの表示ってことでいうと、サターンの「ラリー」は凄いやね。あのポリゴン数で2P対戦できるし。

や■「ガンブレ」は自由度が凄く高いからね。それが問題だろうな。

と■視点なんて地上スレスレになったりするしね。

サタマガ■「2」なんかは?

や■う〜ん、とりあえず要望があれば絶対にやりたいんですけどね。

と■やり残したこともあるし。それ実現するために、いつかやりたいよね。

み■でもまあ、今のがとりあえず女の子にも人気があるみたいだし、良かったよね。これまたうちの姉がハマってるんだよ。なんでも毎日やってるらしい(笑)。

と■それ! 女の子の人気のってのを俺は前から意識してて。だからヘリ嫌だったんだよ。女の子ってゲームの中の世界だけっていうのは敬遠しちゃうからね。

や■やり方も難しいよね。「バーチャコップ」なんて6発打って、リロードできなくて終わって……みたいな人結構いるし。

あ、おばちゃん、ビール2つね。

## 本日の成果

カルビ×6人前    ロース×2人前  
タン    ×2人前    ハラミ×2人前  
ゴハン×3杯    ビール×8杯  
ウーロン茶×2杯  
※レバ刺し……なし 以上

裏技

## エンディングに「トンボ」出現!!

エンディングでトンボが出現する、という裏技を紹介しよう。やり方は下のとおり。これはEASYコースでの結果だが、HARDコースでは別の何かが出るかもしれないぞ。

やり方

1人でプレイしてネームエントリーする。その後、1P&2Pのトリガーを引きっぱなしにする。



トンボだ!



キミもガンブレ隊を訓練してみないか? 希望訓練課題をハガキに書いて、〒102 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株 セガサターンマガジン「セガAM3研Rush!!ガンブレ隊訓練課題」係まで。イカした課題、待ってるぜ!





# セガAM2研

OFFICIAL CORNER

# Express

# Neo

Vol.29

9月12日からのAMショーにも出展され、巷でも本格稼働中の「VF3」。今回は最新フルCG映像や全キャラ技解説など最大級の内容で徹底公開だ！

## ついにリリース！「バーチャファイター3」驚異の映像を大公開！



映像の冒頭、ジャッキーの回想の中で登場するサラ。2人を取り囲んだ暴漢に向かって走り出すジャッキーに「兄さん！」とでも叫ぶかのようなサラ。フルレンディングCG映像は実写のように動きまくる！

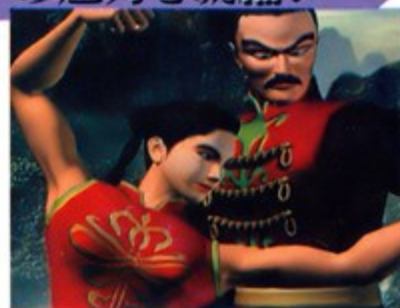
東京ジョイポリスなどへの先行導入も話題をまき、9月の登場に向けて注目の集まっている「バーチャファイター3」。先日の東京ゲームショウ(8月23日)では、ひそかに制作されていた驚異のCG映像も初公開さ

れ、さらに期待感を高めてくれたぞ。そこで今回は、いち早くそのCG映像を入手！圧倒的なビジュアルのスゴさと内容を一気に紹介する他、「VF3」全ステージ、全キャラを徹底解説。これを読んで一歩先駆けろ！

### 2分10秒に全キャラの魅力を凝縮！



庭先で春の新風を纏う葵。顔の表情、人間的な動き、サウンド。すべてが細部まで凝っている。



CGムービーの長さは2分10秒。中にはパイとラウのように2人の過去が描かれるシーンもある。

# Virtua Fighter 3/3

from TOKYO GAME SHOW '96

## 盛り上がったトークショーと豪華カンファレンス！

東京ゲームショーでのお楽しみは、発売前の新作の発表だけでなく、各社ブースでのトークショーも見逃せなかったぞ。中でも注目を集めたのが、ショー2日目の13時からワーブスで行われた鈴木裕部長と飯野賢治氏のトークショー。ここでは、上の「VF3」CGムービーが初公開されたり、今後部長が作りたいというレースゲームの話が出たのだ。また「バーチャファイター3」のサターン移植の可能性については「みなさんはファイティングバイパーズがサターンの限界だと思っていると思うのですが、もしも3の移植があるとするならば、さらに上の

ものがお見せできると思いますよ(鈴木)」と前向きな発言もあったぞ。また、同日の3時からはショー会場隣の会議棟で、堀井雄二、鈴木裕、小島秀夫(コナミ)、岡本吉起(カプコン)、千葉麗子という豪華メンバーでの特別カンファレンスも開催され、ヒットゲーム誕生の秘話がいろいろ披露されたのだ。こちらでは、「ドラクエ」をどう思いますか？ という質問に、鈴木部長が「サターンにはない本当にいい作品なので、ああいう作品はぜひ欲しいですよ」と発言すれば、会場から拍手喝采が起こるとい一幕も。来場者は満足した1日だったんじゃないかな？

### 今号の「VF3」情報メニュー！



鈴木裕氏に直撃

P222

最新CG映像の話からオフインシャルブックまで完成した「VF3」情報を直撃



P224

全キャラ大解説

早くも全技の半分以上が明らかになり、CPU戦の最後には段位認定画面も！



「現在はまだ3の大詰めなので、サターンのことは考えないようにしているんですが、何らかの形でサターンで遊べるように責任をもってやると思いますよ」と語る部長。ムービーで初登場の月影の姿にも注目！

ショーとは別会場で開催された特別座談会(有料)。「ストII」シリーズの岡本氏や「タメタルギア」の小島氏らの最新作の話も熱く語られた2時間。「某社の引き抜きをどう思いますか？」なんてあぶない質問も？





# AM2研特別インタビュー

# 衝撃の「VF3」CG映像と「3」以降…

ゲームショウ会場で初公開された「バーチャファイター・サ・ムービー(仮)」の制作秘話と「VF3」以降の予定は? 今回は完成直前の貴重な話をいろいろ語ってくれたぞ。



AM2研部長 **鈴木裕**

## オールCGの映画化も夢じゃない…?

本誌■東京ゲームショウ以降、泊まり込みでの大詰めと聞きますが、当日のトークショーやゲームショウの感想などはいかがでしたか?  
鈴木■非常に多くのお客さんがいらっしやりましたが、みなさん非常に熱心で、やっぱり行きたい方がちゃんといらっしやっているんだなと実感しましたね。カンファレンスなども初対面の方がいましたから、内容もあって面白かったと思います。本誌■ゲームショウでは例のCGムービーが初めて流されたわけですが、

あれはいつ頃から作られていたんですか?  
鈴木■制作期間は約2カ月、制作はビルドアップというCG専門会社に頼みました。もともと、あのムービー自体は、日本よりも海外でのプロモーション用という意味合いが強く、ビジュアル的にもそのへんをだいぶ意識していますね。海外では、格闘ゲームというと、すごく残酷なイメージで売っているものが多いじゃないですか。だけど、これは残酷さをイメージさせるようなものは一切なくし、クリーンなイメージでキャラクターのカッコ良さとかを追求してみたんです。ですから海外ではこれを先に流してイメージを定着させておいて、「3」をリリースしようと思っています。実際「VF3」自体、映像的に非常にレベルが上がっていますから、先行イメージとしてはとてもいいものになると思いますね。本誌■絵コンテとかカットのイメージなどは部長がやられたんですか?  
鈴木■今回は最初にイメージだけを言っておいて、どんどんお互いに作り込んでいった感じですね。とにかくフルレンダリングのCGで、時間もかかりますから、制作期間を考慮して、最初は90秒でやろうと考えていたんですが、これにデュラルを含め

て13人を盛り込もうとすると、1人6~7秒で描かないといけないんですね。けど、ジャッキーとサラのように2人同時に描くシーンをまぜれば、1キャラに14秒ぐらい使えますから、そういう部分をどンドン何回も練り直していったんですよ。おかげで絵コンテが完成するまでに1カ月以上かかりまして、SEのレコーディングが終わったのが、ゲームショウの前日だったんです。それで、まさに出来立てのほやほやを飯野さんのブースで流した感じですね。本当は、もっと時間をかけることができれば、さらに自分的に納得がいくものになっていたと思いますが、たった2カ月で、あそこまでいいものに仕上げたビルドアップさんは、さすがにプロだなと思います。舜の顔の動きや、車の効果音や見せ方など、いろんな部分でだいぶ凝れましたので見どころは多いと思いますよ。本誌■あそこまでスゴイ映像を見せられると、例えば30分ぐらいでもいいから、フルCGの映画なんかも見たい気がします。いかがですか?  
鈴木■本気で作るのなら、「トイストーリー」のような本格的なフルCGの映像を作ってみたいんですが、とりあえず時間があれば考えてみたい内容ではありますね。ただ、すぐに映画をやるとかいうのは無理があると思いますよ(笑)。本誌■ちなみに、あの映像をゲーム中に入れるような予定はないのでし

ようか?  
鈴木■完成するのが、もう2週間早ければ、ゲームに入れることも可能だったんですが、9月にリリースされますから、ちょっと無理ですね。今はもうグラフィック部分は終わってしまっていて、あとはゲームの調整だけです。本誌■そうですね。ところで、お話の出た「VF3」の現状はどんな感じですか?  
鈴木■今は最後にエフェクトとかで面白いものを入れてる一方で、ゲームをやってイヤな部分を取り除いている感じですね。ですから、最新版は、負けてもだいぶ納得のいくものになっていますし、ゲームをするうえでやっと思得力が出来た感じがしますよ。特に最後に作ったイカダのステージは、すごく面白くて、イカダの1つ1つの継ぎ目がちゃんと計算で物理的に揺れていて、人が乗ると節目ごとで沈むんです。しかもこの海はちゃんと波も起こっていて、波の影響を受けて、ステージのアンジュレーション(※高低差)も複雑な変化をするんですよ。この地形を使いこなす人がいればスゴイですけど、とにかく面白いですよ。あとは、ようやく葵の振り袖もゲーム中動かせるようになったのと、サラの髪の毛がすごくサラサラと動いているのもぜひ見てほしいですね。本誌■今回のサウンドはどうですか?  
鈴木■結局僕がやりたいのは、8ビットですから。格闘技やドライブゲ

## 表情豊かなセレクター

人間らしさを出すためには、表情が大切と語る鈴木部長だが、「バーチャファイター3」は、いろんな部分でキャラクターの表情にも力が入られているのわかる。シリーズを通しての画面の進化のほどを比べると、一番わかりやすいものとしては、キャラクター選択画面があげられるが、「1」「2」「3」と並べて比較するとここでもそのすごさの一端を見ることができる。ゲーム中の表情の変化も今回はモーフィングが使用されておりキャラクター(特にジェフリー)を選んだ時も、生きているかのようなキャラの存在感を感じることもだろう。

**バーチャファイター**  
3年でここまでCGは進化すると感じる1の画面。

**バーチャファイター2**  
テクスチャーにより、大きく変わった2ではあるが…

**バーチャファイター3**  
顔の部分をリアルタイムCGにし、光源の角度で毎回表情が変化する演出もスゴイ3。

## ステージに隠された動物エフェクトがスゴイ!

インタビュー中、「スズメが入ってきたのを見ました?」と楽しそうに話す鈴木部長。「屋根ステージの一角にスズメがたくさんいて、技を近くで出したりすると、バババって飛んだりするんですよ」と、CGゲーム内の動物も、ここまで進化したかというのを見ることができると。鷹のステージの鷹やジェフリーステージのカモメなど、鳥シリーズに注目するのも楽しいぞ。

スズメ

タカ

スズメ的な行動パターンをちゃんと見て取れるのがスゴイ。棲息している数も多いぞ。

鷹のステージには、鷹が2羽飛んでいる(トンビではない)。何か裏技もありそう?



ームはなるべく太い音を使ってやりたいですね。あと、効果音も面白くて、水に落ちたら「ああああ」って音質がちゃんと変わるんですよ(笑)。本誌「VF3」以降の予定は?

鈴木 ■いつも作品を作るとやり残したことってたくさんあって、僕なんかは10やりたいことがあったら9割ぐらいやり残している感覚なんです。本当はもうそろそろ他のゲームも作りたんですが、「バーチャファイター」シリーズをやめるってわけじゃなくて、今後は続編の要望があれば、企画とコンセプトとキーポイントだけを指示するプロデューサーに徹するかもしれません。個人的には「スペースハリヤー2」とか「アウトラン2」なんて、小ヒットぐらいでもいいからやってみたいです(笑)。秋以降年末までは、AM2研から新作も予定していますので、そちらも期待してほしいですね。

本誌 ■最後に「3」プレイヤーに一言。鈴木 ■「VF3」に関しては、僕の監修でガイドブックを作ったんです。単なるキャラクターの紹介だけでなく、技の解説や攻略的な指南まで初期に出る本としては一番良くできたものだと思いますので、興味のある人はぜひ手にしてほしいですね。

(8月26日、AM2研にて収録)



これが鈴木部長監修の豪華オフィシャルガイド。書店では9月19日から1000円で買えるぞ。

# Scoop! 大公開!! これが「VF3」注目の最新CG映像だ!

街を流れる光のストリーム、暴漢達のライトに照らされ、映し出されるジャッキーとサラ。そして実写のようになまめかしい動きを見せるVFキャラ達。「このフルレンダリングのCGをゲーム上でリアルタイムに操るにはモデル3をさらに進化させた高性能ボードが必要ですね(鈴木裕)」。話題騒然の映像を一挙公開!



美しい南洋と鯨の動きが必見の場面。



夜の街を愛車で飛ばし、昔の写真を手にするジャッキー。



気合いを入れ、飛び散る汗がスゴイ嵐嵐。



そよ風に吹かれ、美しい表情を見せる葵。



酒を飲んでモーフィンクで顔かくしやくしゃに動く場面はスゴイの一言。



親子の練習シーンの後、写真を壊すパイ。



ダンベルを持つ腕の筋肉と汗がリアル!



暴走車から子犬を助け出ししゃれるリオン。秋の路地の実在感がスゴイ。



手に持つハイテク装置には母とデュラルが。



月影とは別の新デュラルか姿を現わす...



一人震脚を踏むアキラ。気合いの声はあの光吉氏が担当。鳥肌モノだぞ。

## VF3 CHECK!

### ここまで進化したイカダステージ!!

戦いとともアンジュレーションが変化するステージ。構想自体は「VF3」開発当初に出ていたものの、あまりに高度なCGパワーが必要なために、本当に開発の最終段階で実現した新イカダステージ。「例えば、嵐のような重いキャラクターがジャンプして落ちると、一回一部が水の中に沈んで、また浮かぶんですよ。2でもイカダはありましたけど、本当はこれがやりたかったんです(鈴木)。まさに「3」を代表するステージになりそうなイカダ面は、絶対必見だぞ!

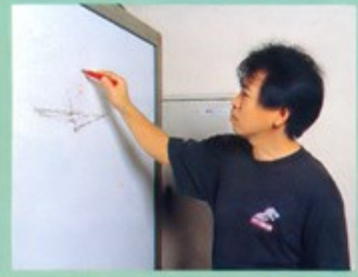


**バーチャファイター2**  
巨大な橋の下をくぐるシーンが印象的だった2のイカダ面。



### バーチャファイター3

なんと波の動きでも音階が浮き沈みする。キャラの重さも重要?



熱心にホワイトボードに図まで描いて説明してくれた鈴木裕部長。「ステージの真ん中あたりに立つのと、ステージの端に立つのでは、また沈み方が違うんですよ。難しいですけど、機能的、戦略的にも面白いステージですよ(鈴木)。背景の香港も美しいぞ。

## NEXT IS..... AM2研デザイナーチーム登場!

次のページからは、AM2研のデザイナーが、最終決定したキャラの衣装と、各ステージの設計秘話を明かすぞ。戦いの参考(?! )に必読だ!



「VF3」のために作られたステージは、今回出ししていない鐘乳洞ステージを含めて全部で13個。デュラル面は特別な演出が。



# AKIRA YUKI

## 結城晶



開発段階から技の数やコマンドなどが二転三転したアキラ。最終的な調整の結果はどうか？

1P COLOR

### AM2研 デザイナーから



1PのほうはポートレートでCGデザインですが、ヒラヒラのところがわかりにくいので、赤いラインを入れました。2Pのほうは、デニムの服にしたいという話も出ていたのですが、ちょっと弱いということで「VF1」の時の黒っぽい服をアレンジしました。



2P COLOR

### AKIRA'S STAGE 結城武館 (Gymnasium)



結城武館のステージはアンジュレーションがないステージを作ろうってことで考えました。「2」のような戦い方ができるステージもあればいいんじゃないか？ というので作り始めたんです。

### アキラの技リスト(その1)

No.	技名	コマンド	攻撃判定
1	★ 上歩衝掌(じょうぽしょうしょう)	△△○	上段攻撃
2	禪門頂肘(ぜんもんちやうちゅう)	△△○	中段攻撃
3	★ 躍歩頂肘(やくぽちやうちゅう)	△△△○	中段攻撃
4	★ 揚炮(ようほう)	△△○	中段攻撃
5	★ 猛虎硬爬山(もうこごうはざん)	●△○	中段攻撃
6	白虎双拳打(びやくそうしやうだ)	●△△○	中段攻撃
7	★ 跳山崩捶(ちやうざんほうすい)	△△○+⊗	中段攻撃
8	★ 馬歩衝靠(まほしやうこう)	●△○+⊗	中段攻撃
9	★ 貼山靠(てんざんこう)	⊗+⊗+⊗	中段攻撃
10	★ 搜下崩捶(そうかほうすい)	△△+⊗	下段攻撃
11	★ 独歩頂膝(どっぽちやうしつ)	⊗+⊗(G離す)	中段攻撃
12	連環腿(れんかんたい)	△△△	中中
13	★ 龍槍式(りゅうそうしき)	△△+⊗	中段攻撃
14	★ 馬歩頂肘(まほしやうちゅう)	(龍槍式ヒットorガード後)△○	下中
15	鉄山靠(てつざんこう)	△△△+⊗	中段攻撃
16	★ 開胯(かいこ)	△△+⊗	上段攻撃(ガード崩し)
17	★ 擊歩翻胯(げきほほんこ)	△△+⊗	中段攻撃(ガード崩し)
18	心意把(しんいは)	△△△+⊗	上段投げ
19	★ 鷓鴣穿林(じゆうせんりん)	△△△+⊗	上段投げ
20	大羅崩捶(だいてんほうすい)	△△△+⊗	上段投げ
21	★ 獅子抱月(ししほうげつ)	△△+⊗	上段投げ
22	★ 進歩里胯(しんぽりこ)	△△+⊗	上段投げ(崩し投げ)
23	★ 順歩翻胯(じゆんほほんこ)	△△△+⊗	上段投げ(崩し投げ)
24	★ 大浙江(だいせつこう)	(敵後ろ向き立ち)⊗+⊗	上段背後投げ
25	青歩裏肘(せいほちやう)	△△+⊗	左足中段返し
26	外門頂肘(がいもんちやうちゅう)	△△+⊗	正構上段返し
27	半貫頂(はんくわんちやう)	△△+⊗	上段返し
28	翻身单打(ほんしんたんだ)	△△+⊗	右手下段返し
29	双拍手(そうはくしゅ)	△△+⊗	下段返し
30	槍炮(そうかほう)	△○	遠い打ち攻撃

※★の技は写真つきで紹介している技、赤字の技は新技です。

**1 上歩衝掌(じょうぽしょうしょう)** △△○

【上段単発攻撃】立ち状態から片手の掌を前へ突き出す、猛虎硬爬山に似た技。速い部類の打撃技だ。

**3 躍歩頂肘(やくぽちやうちゅう)** △△△○

【中段単発攻撃】軸足を変えながら大きく踏み込み、相手の胸へ肘打ちを食らわせる「2」からの継承技。

**4 揚炮(ようほう)** △△○

【中段単発攻撃】これも「2」からの継承技。技を出した後の硬直時間が短くなり、使いやすくなっている。

**5 猛虎硬爬山(もうこごうはざん)** ●△○

【中段単発攻撃】基本的な技の性能は「2」と変わらないが、相手に尻もちをつかせることができなくなった。

**7 跳山崩捶(ちやうざんほうすい)** △△○+⊗

【中段単発攻撃】後ろへ引いてからの裏拳。ダメージは大きい。出始めは遅い。鷓鴣穿林などから狙え。

**8 馬歩衝靠(まほしやうこう)** ●△○+⊗

【中段単発攻撃】短く踏み込み肩口から体当たりを食らわせる。しゃがんだ相手をよろけさせることが可能。

**9 貼山靠(てんざんこう)** ⊗+⊗+⊗

【中段単発攻撃】体が開いている方向へ軸をずらしながら裏拳を繰り出す。真正面の相手には当たりにくい。

**10 搜下崩捶(そうかほうすい)** △△+⊗

【下段単発攻撃】相手の足元を狙う打撃技。ノーマルヒットではダウンを奪えないが、牽制技としては有効。

**11 独歩頂膝(どっぽちやうしつ)** ⊗+⊗(G離す)

【中段単発攻撃】跳ね上がりながらの膝蹴り。技の強さ、入力タイミングとも「2」からの変化は見られない。

**13 龍槍式(りゅうそうしき)** △△+⊗

【中段単発攻撃】しゃがみキックとは違う動作の蹴り。当たれば相手を少しだけよろけさせることができる。

**14 馬歩頂肘(まほしやうちゅう)** (龍槍式ヒットorガード後)△○

【中段単発攻撃】ヒット、ガードを問わず龍槍式が相手に届いたときにコマンドを入力すれば出る中段攻撃。

**16 開胯(かいこ)** △△+⊗

【上段単発攻撃】相手の立ちガードをはずすことができる崩し技。上段の打撃扱いなのでダメージもある。

**17 擊歩翻胯(げきほほんこ)** △△+⊗

【中段単発攻撃】「2」では投げ技だったが、今回は相手のしゃがみガードをはずす打撃技に変更されている。

**19 鷓鴣穿林(じゆうせんりん)** △△△+⊗

【上段投げ】相手の背後に回って体当たりをする投げ扱いの技。鷓鴣穿林ヒット後の攻撃はつながらにくい。

**21 獅子抱月(ししほうげつ)** △△+⊗

【上段投げ】低い姿勢で相手を担ぎ上げて自分の背中方向へ投げる技。壁を背にしたときは壁に叩きつける。

**22 進歩里胯(しんぽりこ)** △△+⊗

【上段投げ(崩し)】ダメージはないが、相手との体を入れ換えて大きな隙を作り出せる投げ扱いの技。

**23 順歩翻胯(じゆんほほんこ)** △△△+⊗

【上段投げ(崩し)】ダメージの少ない上段投げ。ただし相手が勝手に起き上がるので攻撃をつなげられる。

**24 大浙江(だいせつこう)** (敵後ろ向き立ち)⊗+⊗

【背後上段投げ】コマンドを入力すると大浙江の動作に入るが、じつは打撃技が出るため避けられることも。



# KAGE MARU

## 影丸



手刀を使った技と新技が増え、使いかたしだいで非常に怪しい動きをすることも……。

1P COLOR



### AM2研 デザイナーから

カゲの1Pってほとんど変わってませんけど、忍者装束のイメージをあまり変えなかったのでもまになりました。2Pは影丸がじつはいい男だということで、じゃあ頭巾を取った形にしようとなって斬新なあの衣装になったんです。スーツ案はボツりましたね。



2P COLOR

KAGE'S STAGE

### 城郭 (Castle)



CHALLENGER, SELECT A ST



「VF3」の基本のステージを作ろう、ということで最初に作ったのがステージがこれです。制作開始当初のものに少しずつマイナーチェンジを施して、今まで残ってきたっていう感じですね。

### カゲの技リスト(その1)

No.	技名	コマンド	攻撃判定
1	★ 側弾(そくだん)	○P	上段攻撃
2	★ 螺旋(らせん)	○P	上段攻撃
3	★ 落閃刃(らくせんじん)	○P+K	上段攻撃
4	★ 旋風刃(せんふうじん)	○P+K	中段攻撃
5	★ 岩斬破(がんざんぱ)	★P	中段攻撃
6	★ 葉隠閃刃(はかくれせんじん)	○P+K	中段攻撃
7	幻葉(げんよう)	○K+G	上段攻撃
8	旋蹴り(つむじげり)	○K+G	中段攻撃
9	水車蹴り(すいしゃげり)	○K+G	中段攻撃
10	葉狩龍(はかりゅう)	○P+K+G	中段攻撃
11	★ 旋風蹴り(せんふうげり)	○K	中段攻撃
12	浮身膝蹴り(ふしんひざげり)	★P+K	中段攻撃
13	★ 裏水車(うらすいしゃ)	○K+G	中段攻撃
14	★ 円月蹴り(えんげつげり)	○K+G	中段攻撃
15	雷龍鳥翔脚(らいりゅうひょうきゃく)	○P+K+G	下段攻撃
16	★ 地走り(じばしり)	○K	下段攻撃
17	回転地摺り脚(かいてんじすりきゃく)	○P+K+G	下段攻撃
18	流影脚(りゅうえいきゃく)	○P+K	下段攻撃
19	散弾裏蹴り(さんだんうらげり)	○P+K	上上上中
20	散弾風神脚(さんだんふうじんきゃく)	○P+K	上上上中
21	★ 螺旋裏蹴り(らせんうらげり)	○P+K	上中
22	★ 散弾螺旋裏蹴り(さんだんらせんうらげり)	○P+K	上上上中
23	★ 順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	○P+G	上段投げ(移動)
24	★ 刀霞(かたながすみ)	○P+G	上段投げ
25	影霞(かげがすみ)	○P+G	上段投げ
26	★ 浮身乱弾撃(ふしんらんたんげき)	○P+G	キャッチ投げ
27	★ 弧延落(こえんらく)	○P+G	上段投げ
28	★ イズナ落とし(いすなおとし)	(弧延落後)○P+G	投げコンボ
29	葉裏霞(はうらがすみ)	(敵後ろ向き立ち)○P+G	上段背後投げ
30	★ 小手返し(こてがえし)	○P+K	上段P返し

※★の技は写真つきで紹介している技、赤字の技は新技です。

**1 側弾(そくだん)** ○P

【上段単発攻撃】上体を反らしながらのパンチ。側弾からパンチ系の技につながるが、○P+Kにはならない。

**2 螺旋(らせん)** ○P

【上段単発攻撃】体全体をひねりながら討打ちを繰り返す打撃技。ここからKを入れば螺旋裏蹴りになる。

**3 落閃刃(らくせんじん)** ○P+K

【中段単発攻撃】「2」からの変更はコマンドのみ。落閃刃後にP+Kを入力すれば落閃刃返しにつながる。

**4 旋風刃(せんふうじん)** ○P+K

【中段単発攻撃】立ち状態からいったんしゃがみ、勢いをつけて手刀を振り上げる打撃技。隙は少なめ。

**5 岩斬破(がんざんぱ)** ★P

【中段単発攻撃】しゃがんだ状態から手刀を振り下ろす。攻撃範囲が広いので相手の起き上がりも潰せる!?

**6 葉隠閃刃(はかくれせんじん)** ○P+K

【中段単発攻撃】斜め前へ移動しながら体をひねり、手刀で攻撃する打撃技。近間で出すとはずれやすい。

**11 旋風蹴り(せんふうげり)** ○K

【中段単発攻撃】背転しながらの蹴り。相手の上段攻撃やリーチの短い技を避けられるようになった。

**13 裏水車(うらすいしゃ)** ○K+G

【中段単発攻撃】大きく踏み込みながら相手に背中を向け、踵で蹴り上げる。着地後も背中中は向けたまま。

**14 円月蹴り(えんげつげり)** ○K+G

【中段単発攻撃】前転宙返りをしながら相手の頭上に踵を落としていく技。小ジャンプ攻撃に分類される。

**16 地走り(じばしり)** ○K

【下段単発攻撃】コマンドが変更され、使いやすくなった足払い。ちなみに葉隠閃刃とは逆方向へ避ける。

**21 螺旋裏蹴り(らせんうらげり)** ○P+K

【上中2段攻撃】上段の討打ちである螺旋から、中段判定の後ろ回り蹴りへとつなげるコンビネーション。

**22 散弾螺旋裏蹴り(さんだんらせんうらげり)** ○P+K

【上上上中4段攻撃】パンチ2発から螺旋裏蹴りへのコンビネーション。最初のパンチを側弾にしてもよい。

**23 順逆自在(じゅんぎゃくじざい)** ○P+G

【上段投げ(崩し)】相手の背後へ回り込む技で、ダメージはない。正面だけでなく背後や横からも投げ可能。

**24 刀霞(かたながすみ)** ○P+G

【上段投げ】技の動作は変わらないが、コマンドが変更されている。投げ技の選択肢の1つとして使おう。

**26 浮身乱弾撃(ふしんらんたんげき)** ○P+G

【キャッチ投げ】前転宙返りで飛びつき、手刀で攻撃。立ち状態の相手に足が触れたら投げ技へと移行する。

**27 弧延落(こえんらく)** ○P+G

【上段投げ】自分の背中方向へ相手を放り投げる。嵐風以外のキャラには空中での追い打ちも可能だ。

**28 イズナ落とし(いすなおとし) (弧延落後)○P+G**

【投げコンボ】弧延落で投げたときの掛け声が終わる前に入力。嵐風にかけた場合は違う動作に変化する。

**30 小手返し(こてがえし)** ○P+K

【上段P返し】上段パンチや、片手を突き出す打撃技を投げる技。最新版では失敗動作がついている。





# ジャッキー・ブライアント



「2」で強かった技に変更が加えられているものの、多彩なコンボを使いこなせば強い!

1P COLOR

## AM2研 デザイナーから

1Pと2Pのデザインラフを最初に描いた時に、スカジャンほいのにしたっていうのが最初からあったんです。2Pが最後まで決まらなくて、最後の最後まで悩みました。結局、いくつかラフを出して、部長に決めてもらったんです。ちなみに2Pのマークは驚です。



2P COLOR

## JACKY'S STAGE

## 高層ビル (Building)



工事現場なんですけど、AOUショーの時のものとあまり変わってませんね。今回のボードは半透明が綺麗に表現できるので、「1」のサラ面のようなキレイさを前面に出したステージになったんです。

## ジャッキーの技リスト(その1)

No.	技名	コマンド	攻撃判定
1	★ スイッチステップ	△△	軸足組み替え
2	ビートナックル	②+④	中段攻撃
3	スラントバックナックル	②③	下段攻撃
4	スピニングキック	④+G	上段攻撃
5	ダッシュハンマーキック	②③④	中段攻撃
6	★ サイドフックキック	②④	中段攻撃
7	ミドルスピニングキック	②③④+G	中段攻撃
8	★ サマーソルトキック	④④	中段攻撃
9	★ スピンヒールソード	②④+G	中段攻撃
10	レッグスライサー	②④+G	下段攻撃
11	ダブルスピニングキック	②③④	上上
12	スピニングアームキック	②③④	上上
13	★ ライトニングストレート	②③④⑤	上上上
14	★ ライトニングフック	②③④⑤⑥	上上上上
15	スピニングロースピニングキック	②③④	上下
16	エルボースピニングキック	②③	中上
17	★ エルボースピニングキック	②③④	中上上
18	★ エルボースピニングキック	②③④⑤	中上下
19	★ ビート&ナックルスピン	②+④⑤⑥	中上上
20	★ ダブルパンチニーキック	②③④	上上中
21	コンボエルボースピニングキック	②③④⑤	上上上上
22	★ コンボ・バックナックルスピン	②③④⑤	上上上上
23	スラントロースピニングキック	②③④	下下
24	★ コンボロースピニングキック	④④	上下
25	★ コンボナックルスピニングキック	④④	上上上
26	★ コンボナックルロースピニングキック	④④⑤	上上下
27	スピニングキック・ロースピニングキック	④+G⑤+G	上下
28	★ ダブルミドルキック	④④	中中
29	★ ライトニングキック	②③+④⑤⑥⑦⑧	中中中上上
30	★ ダブルローキック	④④	下下
31	★ ニーストライク	②③④+G	上段投げ

※★の技は写真つきで紹介している技、赤字の技は新技です。

# JACKY BRAYANT

<p>1 スイッチステップ △△</p> <p>【軸足組み替え技】レバーで構えを戻せないジャッキーは、この技を使って軸足(構え)を変えるしかない。</p>	<p>6 サイドフックキック ②④</p> <p>【中段単発攻撃】軸足を変えながらの踵落とし。技の動作がやや変更になり、リーチが短くなっている。</p>
<p>8 サマーソルトキック ④④</p> <p>【中段単発攻撃】後転宙返りからの強烈な蹴り。技を当てた後に鼻をこする動作がついたため硬直が長い。</p>	<p>9 スピンヒールソード ②④+G</p> <p>【中段単発攻撃】上体をひねり、斜め上から踵を落とす打撃技。避けに対しての判定は強い蹴りだ。</p>
<p>13 ライトニングストレート ②③④⑤</p> <p>【上上上3段攻撃】フック→裏拳→ストレートへとつなげる技。最後の1発を当てるとダウンが奪える。</p>	<p>14 ライトニングフック ②③④⑤⑥</p> <p>【上上上上4段攻撃】フック→裏拳→ボディブロー→フックへと素早くつなげるコンビネーションだ。</p>
<p>17 エルボースピニングキック ②③④</p> <p>【中上上3段攻撃】エルボー→裏拳→スピニングキックへとつなげる。1〜2発目へのディレイはきかない。</p>	<p>18 エルボースピニングキック ②③④⑤</p> <p>【中上下3段攻撃】エルボーからのバリエーションの1つで、裏拳→ロースピニングキックへとつながる。</p>
<p>19 ビート&amp;ナックルスピン ②+④⑤⑥</p> <p>【中上上3段攻撃】ビートナックルから裏拳→スピニングキックへとつながる。3発目だけディレイがかかる。</p>	<p>20 ダブルパンチニーキック ②③④</p> <p>【上上中3段攻撃】左右のパンチからニーキックへとつながる技。3発目は単発のものと同じ性能だ。</p>
<p>22 コンボバックナックルスピン ②③④⑤</p>	<p>24 コンボロースピニングキック ④④</p> <p>【上上2段攻撃】上段蹴りから下段回し蹴りへとつなげるコンビネーション。ガードされたときの隙は大きい。</p>
<p>25 コンボナックルスピニングキック ④⑤⑥</p>	<p>26 コンボナックルロースピニングキック ④⑤⑥</p> <p>【上上下3段攻撃】パンチ2発から下段蹴りへのコンビネーション。隙が小さいので牽制に使おう。</p>
<p>28 ダブルミドルキック ④④</p>	<p>29 ライトニングキック ②③+④⑤⑥⑦⑧</p> <p>【中中中上上5段攻撃】素早い蹴りを5発繰り出す技。隙は大きいですが、ジャンプ中の相手に対しては有効だ。</p>
<p>30 ダブルローキック ④④</p> <p>【下下2段攻撃】下段蹴りから下段後ろ回し蹴りへのコンビネーション。当てないと反撃を食らってしまう。</p>	<p>31 ニーストライク ②③④+G</p> <p>【上段投げ】膝蹴りを食らわせながら両手の拳を叩きつける投げ技。クイックフォワードから入れよう。</p>



# サラ・ブライアント

# SARAH BRYANT

1P COLOR



今回紹介している技に関しては弱くなったような印象だが、硬直の短さは強力な武器だ。

## AM2研 デザイナーから



サラは、1Pも2Pも途中で顔を変えました。ハデだと言われる2Pの衣装ですが、元のラフは赤いエナメルのブーツを履いてたりして、もっとすごいんですけどね(笑)。キレイな髪の毛の見せ方と、何度も修正をしたプローションのほうもぜひ見てください。



2P COLOR

## SARAH'S STAGE

## 地下鉄 (Subway)



ALLENGER, SELECT A STAGE



サラのステージを地下鉄にしようって決めたのは本当に古くて、ジェフリーステージの次くらいにもう決まっちゃってますよ。ショーの時にしていたステージを何度も直して、面白さを加えました。

## サラの技リスト(その1)

No.	技名	コマンド	攻撃判定
1	★ ムーンサルト	△Ⓔ	移動技
2	★ スナップサイドチョップ	△Ⓔ	上段攻撃
3	★ トルネードキック	△Ⓚ+Ⓔ	上段攻撃
4	ダッシュニー	△△Ⓚ	中段攻撃
5	ライジングニー	★△Ⓚ	中段攻撃
6	スピニングキック	Ⓚ+Ⓔ	中段攻撃
7	サイドフックキック	△Ⓚ+Ⓔ	中段攻撃
8	サマーソルトキック	△Ⓚ	中段攻撃
9	★ ドラゴンキャノン	△Ⓚ	中段攻撃
10	★ フルスピン・ダイブ	△(△)Ⓚ	中段攻撃
11	★ スピンエッジキック	△Ⓚ+Ⓔ	中段攻撃
12	★ スピンヒールソード	△Ⓚ+Ⓔ	中段攻撃
13	★ ラウンドキック	△Ⓚ+Ⓔ	中段攻撃
14	ステップラウンドキック	△Ⓚ+Ⓔ	中段攻撃
15	レッグスライサー	△Ⓚ+Ⓔ	下段攻撃
16	★ ロースピニングキック	△Ⓚ+Ⓔ	下段攻撃
17	★ ダブルスラストキック	ⓀⓀ	上上
18	★ ダブルキック	△Ⓚ	上上
19	イリュージョンキック	★ⓀⓀ	中上
20	ダブルスピニングキック	★△ⓀⓀ	上上
21	★ ジャックナイフサイドキック	△ⓀⓀ	中中
22	★ トーキックジャックナイフ	△Ⓔ+△ⓀⓀ	中中
23	★ エルボーサイドチョップ	△Ⓔ★Ⓔ	中上
24	★ エルボーヒールソード	△Ⓔ△Ⓚ	中中
25	ダブルジョイントバット	△ⒺⓀ	中中
26	★ ダブルローキック	★ⓀⓀ	下下
27	コンボライジングニー	ⒺⒺⒺⓀ	上上上上
28	★ コンボサマーソルトキック	ⒺⒺⒺ△Ⓚ	上上上上
29	ネックブリーカードロップ	△△Ⓔ+Ⓔ	上段投げ
30	★ ライトニングニースマッシュ	△Ⓔ+Ⓔ	上段投げ

※★の技は写真つきで紹介している技、赤字の技は新技です。

<p>1 ムーンサルト △Ⓔ</p> <p>【移動技】斜め上へ大きくジャンプし、反転しながら着地する。近間で使えば相手の背後を取れることも。</p>	<p>2 スナップサイドチョップ △Ⓔ</p> <p>【上段単発攻撃】素早い上段の手刀を水平に振る打撃技。「2」のものとは動作も性能も大きく違っている。</p>
<p>3 トルネードキック △Ⓚ+Ⓔ</p> <p>【上段単発攻撃】前方へジャンプしながら体をひねり、スピニングキックを食らわせる小ジャンプ攻撃。</p>	<p>9 ドラゴンキャノン △Ⓚ</p> <p>【中段単発攻撃】低い姿勢からほぼ真上へ蹴り上げる。当てても相手の浮きが低いので空中コンボは狙えない。</p>
<p>10 フルスピン・ダイブ △(△)Ⓚ</p> <p>【中段単発攻撃】前方へ飛び込み、倒立の状態から両足の踵を当てて着地する。高低差を利用して使う。</p>	<p>11 スピンエッジキック △Ⓚ+Ⓔ</p> <p>【中段単発攻撃】上体をひねり、斜め上から踵を落とす蹴り。技が出るまでは速いがダウンは奪えない。</p>
<p>12 スピンヒールソード △Ⓚ+Ⓔ</p> <p>【中段単発攻撃】技の動きはスピンエッジキックとあまり変わらないが、スピンヒールソードはダウン技だ。</p>	<p>13 ラウンドキック △Ⓚ+Ⓔ</p> <p>【中段単発攻撃】その場でジャンプしながらのスピニングキック。動作は「2」と同じだがコマンドは変更された。</p>
<p>16 ロースピニングキック △Ⓚ+Ⓔ</p> <p>【下段単発攻撃】相手の足元へ滑り込んでの足払い。当たるまでの時間が短く、ダウンが奪える強力な技だ。</p>	<p>17 ダブルスラストキック ⓀⓀ</p> <p>【上上2段攻撃】通常の上段蹴りから、さらに突き上げるような蹴りへつなげるコンビネーション。</p>
<p>18 ダブルキック △Ⓚ</p> <p>【上上2段攻撃】コマンドは単発攻撃と同じだが、これも上段蹴り2発のコンビネーションだ。</p>	<p>21 ジャックナイフサイドキック △ⓀⓀ</p> <p>【中中2段攻撃】その場で足を高く蹴り上げるジャックナイフキックから中段蹴りへつなげる技だ。</p>
<p>22 トーキックジャックナイフ △Ⓔ+△ⓀⓀ</p> <p>【中中2段攻撃】動きの小さいトーキックから、ジャックナイフキックへつなげる2発のコンビネーション。</p>	<p>23 エルボーサイドチョップ △Ⓔ★Ⓔ</p> <p>【中上2段攻撃】エルボーからスナップバックナックルへつなげる技。1発目が当たれば2発目も入る。</p>
<p>24 エルボーヒールソード △Ⓔ△Ⓚ</p> <p>【中中2段攻撃】エルボーからスピンヒールソードへのコンビネーション。避けを多用する相手に使う。</p>	<p>26 ダブルローキック ★ⓀⓀ</p> <p>【下下2段攻撃】下段蹴りの後に下段後ろ回り蹴りを繰り返す。しゃがんでからでないといけないので注意。</p>
<p>28 コンボサマーソルトキック ⒺⒺⒺ△Ⓚ</p> <p>【上上上中4段攻撃】パンチ3発からのサマーソルト。3発目と4発目のつなぎが若干遅くなっている。</p>	<p>30 ライトニングニースマッシュ △Ⓔ+Ⓔ</p> <p>【上段対空】相手の首をつかんで膝蹴りを3発入れる。相手を壁に追い詰めて入れれば膝蹴りが4発に変化。</p>





# パイ・チェン



上、中、下段に打ち分けるコンボや強力な崩し投げなどが追加。もう弱いとは言わせない。

1P COLOR

## AM2研 デザイナーから



2Pは当初考えていた服装が大幅に変わりましたね(笑)。2Pは一般の人達が着る普段着みたいな感じにしたいということで、中華風でない、普通の女の子っぽい服装を描いていたんですが、結局前作の2Pの青を基調にして三蔵法師風の帽子を被せてみました。



2P COLOR

## PAI'S STAGE 料理店の屋根(Roof)



傾斜のあるステージを作ろうという話が出たのは、全13ステージのうち6コ目ぐらいを作った頃に出たんですが、傾斜の角度の調整はもう何度も何度も作り直して大変でした。凝った街並みとガラスの窓は必見です。

## パイの技リスト(その1)

No	技名	コマンド	攻撃判定
1	裏面撞(りけんすい)	⇨P	上段攻撃
2	穿冲拳(せんちゅうけん)	⇨P	中段攻撃
3	★上歩冲掌(じょうほちゅうしょう)	⇨P	中段攻撃
4	★燕青虎双破(えんせいこそうは)	⇩⇨P	中段攻撃
5	旋風牙(せんふうが)	⇨+G	上段攻撃
6	★燕陣旋風脚(えんじんせんふうきゃく)	⇨⇨+G	上段攻撃
7	燕旋脚(えんせんしゅう)	⇩⇨+G	下段攻撃
8	★翻身掃脚(ほんしんそうきゃく)	⇨⇨+G	下段攻撃
9	★虎燕煽脚(こえんはいきゃく)	⇨⇨	上中
10	飛燕煽脚(ひえんれっきゃく)	⇨⇨⇨	中中
11	★燕舞連脚(えんぶれんきゃく)	⇨⇨+G	中中
12	★連旋裏旋脚(れんせんりせんきゃく)	⇨⇨⇨	下上
13	★連旋掃脚(れんせんそうきゃく)	⇩⇨⇨	下下
14	★飛燕彈腿(ひえんだんたい)	⇨⇨⇨⇨	中上
15	★連環高脚(れんかんこうきゃく)	⇨⇨⇨⇨⇨	上上上上
16	連環背脚(れんかんはいてんきゃく)	⇨⇨⇨⇨⇨⇨	上上上上中
17	連環翻身掃脚(れんかんてんせんそうきゃく)	⇨⇨⇨⇨⇨⇨	上上上下
18	★蒼下連撞掌(そうかれんすいしょう)	⇨⇨⇨⇨⇨	下上中
19	★蒼下連撞脚(そうかれんすいきゃく)	⇨⇨⇨⇨⇨	下上上
20	★雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨⇨+G	上段投げ
21	倒身撞掌(とうしんいしょう)	⇨⇨⇨+G	上段投げ
22	旋風燕陣(せんふうえんじん)	⇨⇨⇨+G	上段投げ
23	★天地頭落(てんちとうらく)	⇨⇨⇨+G	上段投げ
24	★空烈天鳳(くうれつてんほう)	⇩⇨⇨+G	上段投げ
25	撃燕掛塔(げいえんかとう)	⇨⇨⇨+G	上段投げ(崩し)
26	★飛燕翻蹄(ひえんほんこ)	⇨⇨+G	上段投げ(崩し)
27	燕風輪脚(えんふうりんしょう)	⇨⇨⇨+G	下段投げ(崩し)
28	★春燕掛塔(しゅんえんかとう)	(敵後ろ向き立ち)⇨+G	背後上段投げ
29	燕旋掃脚(えんせんはいりゅう)	⇨⇨+⇨	上段返し
30	★架脚旋転(かきゃくせんてん)	⇨⇨+⇨	中段返し

※★の技は写真つきで紹介している技、赤字の技は新技です。

# PAI CHAN

**3 上歩冲掌(じょうほちゅうしょう)** ⇨P

【中段単発攻撃】しゃがみながら手刀で突く打撃技。出るまでは速いが、当てても相手は軽くよろける程度。

**4 燕青虎双破(えんせいこそうは)** ⇩⇨P

【中段単発攻撃】上歩冲掌とよく似た動作の技だが、こちらは両手を突き出す打撃技である。

**6 燕陣旋風脚(えんじんせんふうきゃく)** ⇨⇨+G

【上段単発攻撃】旋風牙とは逆に回転する蹴り。「2」からの継承技で、威力や動作自体に変更は見られない。

**8 翻身掃脚(ほんしんそうきゃく)** ⇨⇨+G

【下段単発攻撃】燕旋脚とは違い、上体を低くしながら足払いを繰り返す。上、中段攻撃で潰されにくい。

**9 虎燕煽脚(こえんはいきゃく)** ⇨⇨

【上中2段攻撃】上段蹴りで振り上げた足を、そのまま踵落としへ変化させる。技のつなぎはやや遅め。

**11 燕舞連脚(えんぶれんきゃく)** ⇨⇨+G

【中中2段攻撃】側転で倒れ込みながらの蹴り。速い動作なのでわかりにくい。蹴りは2発出ている。

**12 連旋裏旋脚(れんせんりせんきゃく)** ⇨⇨⇨

【下上2段攻撃】下段蹴りから腿登裏旋脚につながるコンビネーションだが、2発目は上段攻撃である。

**13 連旋掃脚(れんせんそうきゃく)** ⇩⇨⇨

【下下2段攻撃】下段蹴りからのバリエーションの1つで、こちらは2発目が燕旋脚になっている。

**14 飛燕彈腿(ひえんだんたい)** ⇨⇨⇨⇨

【中上2段攻撃】両手を前へ突き出してから飛び蹴りを食らわせる。レバーは入れたままで⇨を入力しよう。

**15 連環高脚(れんかんこうきゃく)** ⇨⇨⇨⇨⇨

【上上上上4段攻撃】パンチ3発から足を開いて蹴り上げる高脚脚へつなぐコンビネーションだ。

**18 蒼下連撞掌(そうかれんすいしょう)** ⇨⇨⇨⇨⇨

【下上中3段攻撃】相手の足元を手刀で払い、上段パンチへとつないで最後に短く突き上げる、計3発の技。

**19 蒼下連撞脚(そうかれんすいきゃく)** ⇨⇨⇨⇨⇨

【下上上3段攻撃】蒼下連撞掌の3発目が上段の蹴りに変化したコンビネーション。しゃがまれると危険。

**20 雷震入林(らいしんにゅうりん)** ⇨⇨+G

【上段投げ】相手の頭を持ちながら飛び越え、その勢いで投げ飛ばす。壁際に追い詰めて使うと動作が変化。

**23 天地頭落(てんちとうらく)** ⇨⇨⇨+G

【上段投げ】「2」からの継承技だが、相手を壁際に追い詰めてから入れると動作が変化しダメージも増える。

**24 空烈天鳳(くうれつてんほう)** ⇩⇨⇨+G

【上段投げ】相手の腕をつかみ、敵の下へ潜り込みつつ手刀で倒す投げ技。しゃがんでからコマンド入力だ。

**26 飛燕翻蹄(ひえんほんこ)** ⇨⇨+G

【上段投げ(崩し)】相手の肩をつかんで背中側へ回り込む崩し投げ。動作と技の性質は燕風輪脚と同じだ。

**28 春燕掛塔(しゅんえんかとう)** (敵後ろ向き立ち)⇨+G

【背後上段投げ】背後から相手の膝を蹴り、そのまま自分も倒れ込む。相手は自動的に起き上がってくるぞ。

**30 架脚旋転(かきゃくせんてん)** ⇨⇨+⇨

【中段返し】片足で蹴る中段判定の技をつかみ、手前へ引き倒す返し技。「3」では失敗動作がついている。



# ラウ・チェン

# LAU CHAN



「2」での軸となった斜上掌が弱くなったかわりに、ほかの浮かせ技が多数追加になったぞ。

1P COLOR

## AM2新デザイナーから

ラウに関してはモデリングに大きな変化はありません。ラウは2Pの背中に龍を土壇場で貼っただけです(笑)。2Pはあれですよ。ロケテストの時に出した色替えの白のほうが、かなり評判が良かったので、そのまま白に龍のマークを付けました。



2P COLOR

## LAU'S STAGE

## 万里の長城(Great Wall)



## CHECK POINT



万里の長城は、部長が万里好きらしいんですよ。じゃあ作りましょうっていうことになりました。あまり狭いとゲーム性に関わってくるので、実際の万里の長城よりは横幅が広がっています。

## ラウの技リスト(その1)

No.	技名	コマンド	攻撃判定
1	斜下掌(しゃがしやう)	△P	中段攻撃
2	★斜上掌(しゃじやうしやう)	★P	中段攻撃
3	順歩冲掌(じゆんぼちゆうしやう)	△△P	中段攻撃
4	★燕子掌(えんししやう)	△△△P	中段攻撃
5	★双虎烈破(そうここれつぱ)	△P+K	中段攻撃
6	★旋風牙(せんふうが)	K+G	上段攻撃
7	★虎龍転身脚(こりゆうてんしんきゃく)	△△△△△K+G	上段攻撃
8	★燕陣旋風脚(えんじんせんふうきゃく)	△△K+G	上段攻撃
9	腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(しゃがみ・立ち中)K	中段攻撃
10	騰空斜掌(とうくうしゃしやう)	△P	中段攻撃
11	★虎脚背転(こきゃくはいてん)	△K	中段攻撃
12	空虎脚(くうこきゃく)	△K+G	中段攻撃
13	★烈火虎尖脚(れつかこせんきゃく)	△K	中段攻撃
14	★騰空虎尖脚(とうくうこせんきゃく)	△K	中段攻撃
15	★地掃腿(ちそうたい)	△△K	下段攻撃
16	燕旋脚(えんせんしゆう)	★K+G	下段攻撃
17	★飛燕转身掌(ひえんてんしんしやう)	△△P	中段攻撃(振)
18	★飛燕旋風脚(ひえんせんふうきゃく)	△△P+K+G	中上(振)
19	★連旋旋風牙(れんせんしゆうせんふうが)	△△K	上上
20	★转身裏旋脚(てんしんりせんきゃく)	△△K	下上
21	★連旋掃腿(れんせんそうきゃく)	★△△K	下下
22	双拳旋風腿(そうけんせんふうたい)	△△P	上上上
23	連環转身脚(れんかんてんしんきゃく)	△△△P	上上上上
24	連環背转身脚(れんかんはいてんきゃく)	△△△P+K	上上上中
25	連環转身脚(れんかんてんしんしゆう)	△△△P+K	上上下下
26	★雷震入林(らいしんにゅうりん)	△P+G	上段投げ
27	★柳車旋转(りゅうしゃせんてん)	△P+G	上段投げ
28	★转身巴扇掌(てんしんはいしんしやう)	△△P+G	上段投げ
29	★大地倒襲(だいちとうしゆう)	△△P+G	上段投げ
30	柳手掛塔(りゅうしゅかとう)	△△P+G	上段投げ(崩し)

★の技は写真つきで紹介している技、赤字の技は新技です。

### 2 斜上掌(しゃじやうしやう) ★P



【中段単発攻撃】浮かせ技の定番だった斜掌も、今回は当てた後の空中コンボが入れにくく変更されている。

### 4 燕子掌(えんししやう) △△△P



【中段単発攻撃】両方の掌を合わせて相手の腹部を狙う打撃技。ダウンは奪えるが、浮かせ技ではない。

### 5 双虎烈破(そうここれつぱ) △P+K



【上段単発攻撃】しゃがんでから繰り出す大振りの斜掌といった感じの技。隙が大きいぶん、高く浮かせる。

### 6 旋風牙(せんふうが) K+G



【上段単発攻撃】体を回転させながらの蹴り。避け動作には強いが、自分の軸足方向への攻撃判定は弱い。

### 7 虎龍転身脚(こりゆうてんしんきゃく) △△△△△K+G



【上段単発攻撃】旋風牙よりも大きく体をひねり、さらに破壊力が増した蹴り。真横へも攻撃判定がある。

### 8 燕陣旋風脚(えんじんせんふうきゃく) △△K+G



【上段単発攻撃】旋風牙に似た蹴りを出した後、相手に背中を向ける振り向き攻撃。当たれば相手は浮く。

### 11 虎脚背転(こきゃくはいてん) △K



【中段単発攻撃】背転しながらの蹴り。「2」と比べて上段攻撃や他の打撃技を避けやすくなっている。

### 13 烈火虎尖脚(れつかこせんきゃく) △K



【中段単発攻撃】コマンド変更により真上へしか飛ばなくなった小ジャンプキック。着地後の斜掌は健在だ。

### 14 騰空虎尖脚(とうくうこせんきゃく) △K



【中段単発攻撃】烈火虎尖脚よりも前に飛ぶが、出始めが潰されやすい。「2」のときよりは使いやすい?

### 15 地掃腿(ちそうたい) △△K



【下段単発攻撃】「2」から技の動作が変更になった下段攻撃。片足で相手の足をすくうような蹴りだ。

### 17 飛燕转身掌(ひえんてんしんしやう) △△P



【中段単発攻撃】低い姿勢から掌底を突き上げ、さらに振り向いてしまう打撃技。空中コンボも狙える。

### 18 飛燕旋風脚(ひえんせんふうきゃく) △△P+K+G



【中中2段攻撃】飛燕转身掌から中段の振り向き蹴りをつなげたコンビネーション。2発目は回転蹴りだ。

### 19 連旋旋風牙(れんせんしゆうせんふうが) △△K



【上上2段攻撃】上段蹴りから旋風牙へのコンビネーション。1発目が当たれば2発目も連続で入る。

### 20 转身裏旋脚(てんしんりせんきゃく) △△K



【下上2段攻撃】下段蹴り→腿登裏旋脚の2段コンビネーション。ただし2発目は上段攻撃になっている。

### 21 連旋掃腿(れんせんそうきゃく) ★△△K



【下下2段攻撃】下段蹴りの後に燕旋脚をつなげた技。燕旋脚はガードされたときの隙が大きくなっている。

### 26 雷震入林(らいしんにゅうりん) △P+G



【上段投げ】相手の頭をつかんで飛び越し、体重をかけて投げ飛ばす。壁際で使うと動作が変化する。

### 27 柳車旋转(りゅうしゃせんてん) △P+G



【上段投げ】相手の懐に潜り込んで後ろへ投げる技。壁に追い詰められた状態では相手を壁に叩きつける。

### 29 大地倒襲(だいちとうしゆう) △△P+G



【上段投げ】相手の首をつかみつつ肩でかつぎ、回転しながら地面へ投げつける豪快な技だ。





# ウルフ・ ホークフィールド



弱点であった打撃技が充実。また、多彩な投げも投げ抜けにより選択する意味が出てきた。

1P COLOR

## AM2研 デザイナーから



2Pは大体ウエスタンでいってというのは、ラフの段階で決まっていた。中には酋長ほいとかもありましたけどね(笑)。1Pはアメリカンプロレスラーに、ベビーフェイスのカッコいいプロレスラーがいたんですが、彼のコスチュームを少々参考しています。



2P COLOR

## WOLF'S STAGE 砂漠 (Desert)



LEADER, SELECT A STAGE



砂漠ステージは、部長と話し合ってた時に部長のアイデアで始めたステージなんです。デザインのほうの作業としては壁もなく、リングアウトもないんでプログラマーはそのへん苦労しましたね。

## ウルフの技リスト(その1)

No	技名	コマンド	攻撃判定
1	★ レベルバックチョップ	Ⓔ+Ⓚ	上段攻撃
2	★ トマホークチョップ	ⓀⒺ	上段攻撃
3	★ トマホークフラッシュ	ⓀⒺ+Ⓚ	上段攻撃
4	ショルダーアタック	ⓀⓀⒺ	中段攻撃
5	★ ショートショルダー	ⓀⓀⒺ+Ⓚ	中段攻撃
6	リバーススレッジハンマー	Ⓚ+Ⓚ	中段攻撃
7	★ グリスリーラリアット	Ⓚ+Ⓚ	下段攻撃
8	ネックカットキック	Ⓚ+Ⓚ	上段攻撃
9	フライングニールキック	ⓀⓀⓀ+Ⓚ	中段攻撃
10	ローリングンパット	ⓀⓀ+Ⓚ	中段攻撃
11	フロントロールキック	ⓀⓀⓀ+Ⓚ	中段攻撃
12	★ ドロップキック	ⓀⓀ	中段攻撃
13	★ ロードロップキック	ⓀⓀⓀ	下段攻撃
14	★ ドラゴンフィッシュブロー	ⓀⒺⒺ	中上
15	★ ダブルハイキック	ⓀⓀ	上上
16	★ キャッチ	ⓀⒺ+Ⓚ	組みつき技
17	★ サンダーファイヤーパワーボム	(キャッチ後)Ⓔ+Ⓚ	投げコンボ
18	★ チェンジ	(キャッチ後)ⓀⒺ+Ⓚ	投げコンボ
19	ボティスラム	ⓀⒺ+Ⓚ	上段投げ
20	スタイナーズスクリュードライバー	ⓀⓀⒺ+Ⓚ	上段投げ
21	★ ジャイアントスイング	ⓀⓀⓀⓀⓀ+Ⓚ	上段投げ
22	★ リストロッククロウ	ⓀⓀⓀⓀⓀ+Ⓚ	上段投げ
23	★ フランケンシュタイナー	ⓀⒺ+Ⓚ	キャッチ投げ(上段)
24	★ アームホイップ	ⓀⓀⒺ+Ⓚ	キャッチ投げ(上段)
25	サイドスープレックス	ⓀⒺ+Ⓚ+Ⓚ	下段投げ
26	タイガードライバー	ⓀⒺ+Ⓚ+Ⓚ	下段投げ
27	ダブルアームスープレックス	ⓀⒺ+Ⓚ+Ⓚ	下段投げ
28	ジャーマンスープレックス	(敵後向き立ち)Ⓔ+Ⓚ	背後上段投げ
29	★ ドラゴンスクリュー	ⓀⒺ+Ⓚ	中段Ⓚ返し
30	★ キャプチュード	ⓀⒺ+Ⓚ	上段Ⓚ返し

★の技は写真つきで紹介している技、赤字の技は新技です。

# WOLF HAWKFIELD

<p>1 レベルバックチョップ Ⓔ+Ⓚ</p> <p>【上段単発攻撃】「2」からコマンドが変更になった水平チョップ。攻撃の速さもそれほど変わっていない。</p>	<p>2 トマホークチョップ ⓀⒺ</p> <p>【上段単発攻撃】小ジャンプから両手の手刀を相手の肩口へ落とす打撃技。食らった相手は大きくよろける。</p>
<p>3 トマホークフラッシュ ⓀⒺ+Ⓚ</p> <p>【上段単発攻撃】軽く踏み込みながら手刀を振り下ろす。当たれば相手を強制的にしゃがませられる。</p>	<p>5 ショートショルダー ⓀⓀⒺ+Ⓚ</p> <p>【中段単発攻撃】リーチの短い体当たり。ショルダータックルのように相手を飛び越してしまうことはない。</p>
<p>7 グリスリーラリアット Ⓚ+Ⓚ</p> <p>【下段単発攻撃】相手の足元をすくうように繰り返されるラリアット。ノーマルヒットでもダウンが響える。</p>	<p>12 ドロップキック ⓀⓀ</p> <p>【中段単発攻撃】斜め前へ飛び、両足で蹴る小ジャンプ攻撃。ヒット時の動作が「2」から変更されている。</p>
<p>13 ロードロップキック ⓀⓀⓀ</p> <p>【下段単発攻撃】低い姿勢から相手の足元へ繰り返されるドロップキック。コマンドが簡略化されている。</p>	<p>14 ドラゴンフィッシュブロー ⓀⒺⒺ</p> <p>【中上2段攻撃】ボディーブローの後に上からかぶせるようなパンチを浴びせる2段コンビネーション。</p>
<p>15 ダブルハイキック ⓀⓀ</p> <p>【上上2段攻撃】その名の通り、上段蹴りを2発つなげた技。1発目は逆足で、2発目は軸足で蹴る。</p>	<p>16 キャッチ ⓀⒺ+Ⓚ</p> <p>【上段投げ(組みつき技)】相手につかみかかるだけの技。ここからコマンドを追加して投げ技へ移行する。</p>
<p>17 サンダーファイヤーパワーボム (キャッチ後)Ⓔ+Ⓚ</p> <p>【投げコンボ】キャッチで組んでからコマンド入力すると相手を肩にかつぎ、締め上げた後で投げ落とす。</p>	<p>18 チェンジ (キャッチ後)ⓀⒺ+Ⓚ</p> <p>【投げコンボ】互いの位置を入れ換えるのではなく、相手の背後に回り込む技。さらに背後投げへ。</p>
<p>21 ジャイアントスイング ⓀⓀⓀⓀⓀ+Ⓚ</p> <p>【上段投げ】相手の足をつかんで振り回し、自分の背後方向へ投げ飛ばす豪快な技。じつは投げ抜け可能だ。</p>	<p>22 リストロッククロウ ⓀⓀⓀⓀⓀ+Ⓚ</p> <p>【上段投げ】相手の腕を逆に極めたまま振り回し、最後に投げ飛ばす。相手は意外に速く飛んでゆくぞ。</p>
<p>23 フランケンシュタイナー ⓀⒺ+Ⓚ</p> <p>【キャッチ投げ】ウルフの足が相手の首あたりに触れた時点で投げ技が成立し、失敗すると地面へ落ちる。</p>	<p>24 アームホイップ ⓀⓀⒺ+Ⓚ</p> <p>【キャッチ投げ】前へ飛びながら相手の腕をつかんで投げる。これも相手に触れた時点で投げ技になる技だ。</p>
<p>29 ドラゴンスクリュー ⓀⒺ+Ⓚ</p> <p>【中段Ⓚ返し】相手の中段蹴りの足をつかみ、ひねりながら倒してしまう返し技。先読みで入力しよう。</p>	<p>30 キャプチュード ⓀⒺ+Ⓚ</p> <p>【上段Ⓚ返し】相手の上段蹴りを食らって足をつかみ投げへ持ち込む。ダメージは受けるので体力に注意。</p>





# ジェフリー・マクワイルド



「3」では投げ技よりも打撃技に重点が置かれているジェフリー。各技を使いこなせるか?

1P COLOR



## AM2研 デザイナーから



ジェフリーもラフを描いた時点で、ある程度まとまっていたので作りやすかったですね。特に2Pジェフリーは、かなり気に入ってます(笑)。顔もすごいデキが良く、キャラセレクトの時も歯が見えて最高にいい顔してます。最初は歯がなくて爆笑ものだったんですよ(笑)。



2P COLOR

# JEFFERY McWILD

1 ケンカフック ◊◊Ⓟ

【上段単発攻撃】大振りの上段フック。食らった相手はきりもみしながら倒れるという派手な打撃技だ。

2 トルネード・ハンマー ◊◊Ⓟ

【上段単発攻撃】水平方向へ力まかせに殴りつける打撃技。これを食らうと相手は自動的に背中を向ける。

3 エルボースタンプ ◊Ⓟ

【中段単発攻撃】上から肘を振り下ろす「2」からの継承技。コマンドが簡略化され、非常に出しやすい。

4 ケンカアッパー ◊◊Ⓟ

【中段単発攻撃】しゃがみダッシュで近づき、下から大振りのアッパーを食らわせる。避け攻撃にもなる?

5 ミドルヘルスタップ ◊Ⓟ+Ⓚ

【中段単発攻撃】いったんしゃがんでから低いヘルスタップ(地獄突き)で攻撃。技の速さはかなりのものだ。

6 ヘルダンクハンマー ◊Ⓟ+Ⓚ

【中段単発攻撃】相手を強制的にしゃがませるパンチ攻撃。食らった側はレバーとボタン連打で回復しよう。

7 ストマッククラッシュ ◊◊Ⓟ+Ⓚ

【中段単発攻撃】いったん身を引いてから腹部へ頭突きを当てる。コマンドが変更され、出しやすくなった。

9 ヒールアタック ◊◊Ⓚ

【中段単発攻撃】足を振り上げ、すぐに踵を振り下ろす。これも「2」からの技でコマンドが変更された。

11 ダッキングロー ◊Ⓚ+Ⓚ

【下段単発攻撃】上体をおもいきりかめてから相手の足元を蹴りつける攻撃。ただしダウンは奪えない。

12 コンボケンカフック ⓅⓅ◊Ⓟ

【上上上3段攻撃】パンチ2発からケンカフックへつなげるコンビネーション。ディレイをかければ有効?

15 ライジングハンマー ◊◊ⓅⓅ

【中中2段攻撃】両手の拳を打ち下ろし、そのまま打ち上げる技。1発目が当たれば2発目も連続で入る。

16 キリングトーキックハンマー ⓀⓀⓅ

【上中中3段攻撃】上段キックからトーキックハンマーへつながる技。1発目で浮けば最後まで空中で入る。

17 ニーハンマー ◊ⓀⓅ

【中上2段攻撃】小さい動きの膝蹴りから件かフックにつなぐ技。レバーは入れたままでボタンを入力だ。

18 トリプルアッパー ◊ⓅⓅ◊Ⓟ

【中中中3段攻撃】アッパー2連発からケンカアッパーを繰り出す。これもレバーは入れたままにしよう。

21 スペインバスター ◊Ⓟ+Ⓚ

【上段投げ技】相手をつかぎ上げ、足を持ったまま地面に叩きつける技。コマンドが簡単で攻撃力もそこそこ。

22 マシンガン・ハンマー ◊◊Ⓟ+Ⓚ

【上段投げ技】相手の顔をつかんで強烈なフックを3発食らわせる投げ技の技。屈辱度はかなりのものか?

26 トーキックスブラッシュマウンテン (トーキック+外) ◊◊◊Ⓟ+Ⓚ

【投げコンボ】トーキックがヒットした後、蹴りの足が地面につくあたりでコマンドを入力しよう。

27 アイアנקロー ◊Ⓟ+Ⓚ+Ⓚ

【下段投げ技】しゃがんだ相手の顔をつかんで持ち上げ、地面へ叩きつける下段投げのバリエーションだ。

## JEFFERY'S STAGE 南洋の孤島 (Island)



孤島ですけど、お約束で2研マークを出すっていうのがありますので、本当に5秒ぐらいで決まりました(笑)。まあ、ここはエフェクトが綺麗ですからね。あと飛び込み時のエフェクトも必見です。

## ジェフリーの技リスト(その1)

No	技名	コマンド	攻撃判定
1	★ ケンカフック	◊◊Ⓟ	上段攻撃
2	★ トルネード・ハンマー	◊◊Ⓟ	上段攻撃
3	★ エルボースタンプ	◊Ⓟ	中段攻撃
4	★ ケンカアッパー	◊◊Ⓟ	中段攻撃
5	★ ミドルヘルスタップ	◊Ⓟ+Ⓚ	中段攻撃
6	★ ヘルダンクハンマー	◊Ⓟ+Ⓚ	中段攻撃
7	★ ストマッククラッシュ	◊◊Ⓟ+Ⓚ	中段攻撃
8	ケンカキック	◊◊Ⓚ	中段攻撃
9	★ ヒールアタック	◊◊Ⓚ	中段攻撃
10	トーキック	◊Ⓚ	中段攻撃
11	★ ダッキングロー	◊Ⓚ+Ⓚ	下段攻撃
12	★ コンボケンカフック	ⓅⓅ◊Ⓟ	上上上
13	エルボーアッパー	◊◊ⓅⓅ	中中
14	エルボーハンマー	◊◊ⓅⓅ	中中
15	★ ライジングハンマー	◊◊ⓅⓅ	中中
16	★ キリングトーキックハンマー	ⓀⓀⓅ	上中中
17	★ ニーハンマー	◊ⓀⓅ	中上
18	★ トリプルアッパー	◊ⓅⓅ◊Ⓟ	中中中
19	パワースラム	◊Ⓟ+Ⓚ	上段投げ
20	ボディリフト	◊Ⓟ+Ⓚ	上段投げ
21	★ スペインバスター	◊Ⓟ+Ⓚ	上段投げ
22	★ マシンガン・ハンマー	◊◊Ⓟ+Ⓚ	上段投げ
23	フロントバックブリーカー	◊◊◊Ⓟ+Ⓚ	上段投げ
24	スブラッシュマウンテン	◊◊Ⓟ+Ⓚ	上段投げ
25	トリプルヘッドバッド	◊◊Ⓟ+Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ	投げコンボ
26	★ トーキックスブラッシュマウンテン (トーキック+外)	◊◊◊Ⓟ+Ⓚ	投げコンボ
27	★ アイアנקロー	◊Ⓟ+Ⓚ+Ⓚ	下段投げ
28	パワーボム	◊Ⓟ+Ⓚ+Ⓚ	下段投げ
29	マシンガンニーリフト	◊◊Ⓟ+Ⓚ+Ⓚ	下段投げ
30	バックブリーカー	(敵後ろ向き立ち)Ⓟ+Ⓚ	背後上段投げ

※★の技は写真つきで紹介している技、赤字の技は新技です。





# リオン・ラファール



地味なコンビネーションと派手な投げ技がいくつか追加されたリオン。下段攻撃も豊富だ。

1P COLOR

## AM2版 デザイナーから



1Pはわりと体にピッタリした服に変えまして、シャツも可愛く仕上げてみました。ロケテストの時の服を今の服に変更したのは、ファンの声によるところが大きいですね。ちなみに顔などは、ポートレートCGの頃と基本的に変わっていません。



2P COLOR

## LION'S STAGE 図書館 (Library)



図書館は今年に入って、すぐらいに制作を開始しました。ほかのステージの壁の質感が、木とか岩とかばかりだったので、ちょっと変わった素材で本っていうのを考えたんです。

## リオンの技リスト(その1)

No.	技名	コマンド	攻撃判定
1	双耳旋風(そうじせんふう)	⇨⇩+⊗	上段攻撃
2	泰山双狗手(たいざんそうこうしゅ)	⇨⇩+⊗	上段攻撃
3	箭疾歩(せんしっぽ)	⇨⇩⇨	中段攻撃
4	★疾歩昇穿掌(しっぽしょうせんしょう)	⇨⇩⇨	中段攻撃
5	★磨盤手(まばんしゅ)	⇨⇩+⇨+⊗	上段攻撃
6	縦跳穿掌(じゅうちようせんしょう)	⇨⇩+⊗	中段攻撃
7	勾首提膝(こうしゅていしつ)	⇨⇩	中段攻撃
8	★閃転空脚(せんてんくうきゃく)	⇨⇩	中段攻撃
9	転身掃脚(てんしんほうきゃく)	⇨⇩⇨+⊗	中段攻撃
10	★進歩蠟燭掃手(しんぽろうろうそうしゅ)	⇨⇩⇨	下段攻撃
11	倒歩背掃手(とうほはいそうしゅ)	⇨⇩+⊗	下段攻撃
12	★斜歩斜掃撞(しゃほしゃそうすい)	⇨⇩+⇨+⊗	下段攻撃
13	偷歩掃手(とうほそうしゅ)	⇨⇩+⊗	下段攻撃
14	疾地掃腿(しちそうたい)	⇨⇩+⊗	下段攻撃
15	★後掃腿(こうそうたい)	⇨⇩+⊗	下段攻撃
16	連掃掃手(れんすいそうしゅ)	⇨⇩⇨	上下
17	★連旋脚(れんせんきゃく)	⇨⇩	上上
18	★転身蠟燭連脚(てんしんろうろうれんきゃく)	⇨⇩⇨	中中中
19	掛統腿(かとうたい)	⇨⇩	中上
20	★盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)	⇨⇩⇨	中中
21	★斧刃連端脚(ぶじんれんたんきゃく)	⇨⇩⇨	中中
22	★登旋脚(とうせんきゃく)	⇨⇩⇨+⊗	下上
23	★穿弓腿(せんきゅうたい)	⇨⇩	下下
24	破刀手秋腿(はとうしゅしゅうたい)	⇨+⊗	上段投げ
25	七雅天分射(しちさいてんぶんちゅう)	⇨+⊗	上段投げ
26	★採手砲靠(さいしゅほうこう)	⇨⇩⇨+⊗	上段投げ
27	★登山翻車脚(とざんほんしゃきゃく)	⇨⇩⇨+⊗	上段投げ
28	★転身掃勾手(てんしんそうこうしゅ)	⇨⇩⇨⇨⇨+⊗	上段投げ
29	★擺下尖転(はいかせんてん)	⇨⇩+⊗	上段投げ(崩し)
30	★落穿手(らくせんしゅ)	⇨⇩	追い打ち攻撃

★の技は写真つきで紹介している技、赤字の技は新技です。

# LION RAFALE

**4 疾歩昇穿掌(しっぽしょうせんしょう)** ⇨⇩⇨

【中段単発攻撃】低い姿勢から立ち上がりつつ、相手の喉元へ鋭い突きを入れる。しゃがんでいないと出ない。

**5 磨盤手(まばんしゅ)** ⇨⇩+⇨

【中段単発攻撃】弧を描くように軸をずらし、回転の勢いで殴る「2」からの継承技。コマンドが変更された。

**8 閃転空脚(せんてんくうきゃく)** ⇨⇩

【中段単発攻撃】前方へ跳ねながら倒れ込み、さらに蹴りを繰り出す小ジャンプ攻撃。

**10 進歩蠟燭掃手(しんぽろうろうそうしゅ)** ⇨⇩⇨

【下段単発攻撃】低い姿勢で踏み込み、箭疾歩のような技を出す。掛け声で箭疾歩との違いを見分けよう。

**12 斜歩斜掃撞(しゃほしゃそうすい)** ⇨⇩+⇨+⊗

【下段単発攻撃】斜め前へ軸をずらしながら、手で相手の足を払う。逆側に避けられると当たりにくい?

**15 後掃腿(こうそうたい)** ⇨⇩+⊗

【下段単発攻撃】その場で身を低くしながらの足払い。足を回転させるので、かわしを使う相手も捕らえる。

**16 連掃掃手(れんすいそうしゅ)** ⇨⇩⇨

【上下3段攻撃】パンチ2連発から「2」の偷歩掃手へと変化させるコンビネーションだ。

**17 連旋脚(れんせんきゃく)** ⇨⇩

【上下2段攻撃】リオン独特の上段キックから、さらに上段の飛び蹴りを繰り出す2段コンビネーション。

**18 転身蠟燭連脚(てんしんろうろうれんきゃく)** ⇨⇩⇨

【中中中3段攻撃】しゃがみながら中段のパンチを2発出し、最後に中段の回し蹴りを入れる強力な技だ。

**20 盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)** ⇨⇩⇨

【中中2段攻撃】リオンの討攻撃である盤肘から、戻り動作なしに箭疾歩へつなげるコンビネーション。

**21 斧刃連端脚(ぶじんれんたんきゃく)** ⇨⇩⇨

【中中2段攻撃】空中に跳ね上がり、連続で飛び蹴りを食らわせる。アキラの悪戯脚にも似た技だ。

**22 登旋脚(とうせんきゃく)** ⇨⇩⇨+⊗

【上下2段攻撃】下段の蹴りから上段の飛び回し蹴りにつなぐ技。フェイントをおり交せて当てよう。

**23 穿弓腿(せんきゅうたい)** ⇨⇩

【下下2段攻撃】片手を地面について素早い蹴りを2連発で繰り出す。コマンド変更で出しやすくなった。

**26 採手砲靠(さいしゅほうこう)** ⇨⇩⇨+⊗

【上段投げ】相手の腕をつかみ、手前に引き込んでから突きを入れて吹き飛ばす「2」からの継承技。

**27 登山翻車脚(とざんほんしゃきゃく)** ⇨⇩⇨+⊗

【上段投げ】しゃがんだ状態から相手の膝を使って駆け上がり、膝蹴りを食らわせる投げ技だ。

**28 転身掃勾手(てんしんそうこうしゅ)** ⇨⇩⇨⇨⇨+⊗

【上段投げ】相手に飛びついて首をかき切るような動作の投げ技。「2」からとくに変更された部分はない。

**29 擺下尖転(はいかせんてん)** ⇨⇩+⊗

【上段投げ(崩し)】相手の腕をつかんで体重をかけ、股の下をぐり背後へ回り込む。ダメージはなし。

**30 落穿手(らくせんしゅ)** ⇨⇩

【追い打ち攻撃】ダウンしている相手に上から突きを食らわせる。新たに追加された追い打ち攻撃だ。



# SHUN-DI

## 舜帝

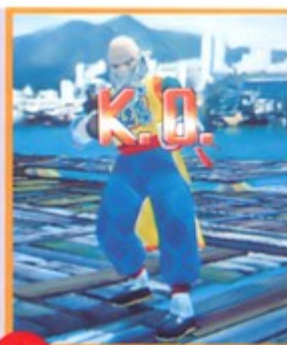


さまざまな避け攻撃に加え、逆立ちや寝転がった状態からの攻撃に磨きがかかったぞ！

1P COLOR

### AM2研 デザイナーから

最初は1Pのほうが従来どおりっていう感じで、2Pのほうが可愛い恰好で、と考えていました。舜帝ははじめ可愛いっていう話があったんですけど、可愛い案は結局ちょっと没になったんです(笑)。デザインの評価がハッキリ分かれたキャラでしたね。



2P COLOR

SHUN'S STAGE

## イカダ (Raft)



CHALLENGER, SELECT A ST



このステージは一番の目玉で、完成も一番最後だったんです。アンジュレーションが変化するステージのアイデアは、当初からあったんですが、板のレイアウトから設定まで部長が全部作りました。

### Shunの技リスト(その1)

No.	技名	コマンド	攻撃判定
1	座盤跌(ざばんてつ)	□□	移動技(座る)
2	転倒立(てんとうりつ)	□□□□□	移動技(逆立ち)
3	宙舞身(ちゅうぶしん)	□□+□	移動技(逆立ち)
4	転身酔酒靠(てんしんすいしゅこう)	(逆立ち後)□+□	中段攻撃
5	横寝(おうしん)	□□□□□	移動技(寝る)
6	涅槃旋脚(ねはんせんきゃく)	(横寝後)□	中段攻撃
7	横掃撃(おうそうげき)	□□	上段攻撃
8	挑腕拳撃(ちゅうわんりゅうけん)	□□□□	中段攻撃
9	漫歩酔硬手(まんぽすいこうじゅ)	□□□	中段攻撃
10	酔仙手(すいせんしゅ)	□+□	中段攻撃
11	転身双冲掌(てんしんそうちゅうしょう)	□□+□	中段攻撃
12	宙舞双蹴(ちゅうぶそうてんきゃく)	□□□	中段攻撃(空)
13	斜側連脚(しゃそくれんきゃく)	□□+□□	中段攻撃
14	前旋掃脚(ぜんせんそうたい)	□□+□(酒1以上)	下段攻撃
15	旋風掃脚(せんふうそうたい)	■□+□	下段攻撃
16	連截顎手(れんさいがくしゅ)	□□□□□	上上上
17	何仙姑(かせんこ)	□□(□□)□	上(中上)中
18	連飛跳撃(れんひちょうげき)	□□	上上
19	連蹴廻手(れんしゅうかいしゅ)	□□□	上上上
20	連蹴背下掌(れんしゅうはいかしよう)	□□□□	上上下下
21	背倒連旋脚(はいとうれんせんきゃく)	□□+□	上上
22	翻身連旋脚(ほんしんれんせんきゃく)	□□+□	中中中
23	後蹴連脚(こうしゅうれんたい)	□□□	下上
24	連環前旋掃脚(れんかんぜんせんそうたい)	□□+□□□(酒7以上)	下下下
25	酔歩転身肘(すいぼてんしんちゅう)	□+□	上段投げ
26	倒襲裏肘(とうしゅうりちゅう)	□□+□	上段投げ
27	転身縦脚(てんしんそうこ)	□□+□	上段投げ(崩し)
28	権鐘離(かんしゅうり)	(敵後ろ向き立ち)□+□	上段背後投げ
29	螺旋酔肘(らせんすいちゅう)	□□	追い打ち攻撃
30	仰飲酒(ぎょういんしゅ)	□□+□+□	酒飲み技

※★の技は写真つきで紹介している技、赤字の技は新技です。

### 3 宙舞身(ちゅうぶしん) □□+□



【移動技】後方に跳ねながら逆立ちをするだけの技。転倒立よりも後ろへ移動するので避け技として使える。

### 4 転身酔酒靠(てんしんすいしゅこう) (逆立ち後)□+□



【中段単発攻撃】逆立ちの状態から前方へ転がり、中段の肘打ちを当てる打撃技。リーチもそこそこ長い。

### 5 横寝(おうしん) □□□□□



【移動技】ただ単に寝転がるための技。打撃技にもつながられるが、放っておくと起き上がってしまう。

### 6 涅槃旋脚(ねはんせんきゃく) (横寝後)□



【中段単発攻撃】横寝で寝転がってからコマンドを入力すると蹴りが出る。ただし当たってもダウンしない。

### 9 漫歩酔硬手(まんぽすいこうじゅ) □□□



【中段単発攻撃】低くしゃがみ、突き上げるようなパンチを当てる。上段攻撃や一部の中段攻撃も避けるぞ。

### 10 酔仙手(すいせんしゅ) □+□



【中段単発攻撃】片足を後ろに出しながらの突き。これ自体は弱い技だが、仰身倒腿につなげることも……。

### 11 転身双冲掌(てんしんそうちゅうしょう) □□+□



【中段単発攻撃】全身をねじってから両手の拳を突き出す攻撃。当たればダウンを奪えるうえに酒を飲む。

### 13 斜側連脚(しゃそくれんきゃく) □□+□□



【中中2段攻撃】斜め前へ倒れ込みながら蹴りを2発連続で当てていく。技を出した後はダウン状態となる。

### 16 連截顎手(れんさいがくしゅ) □□□□□



【上上上3段攻撃】「2」では間違っ出てしまった技だが、「3」では少しだけ隙も小さくなっている。

### 17 何仙姑(かせんこ) □□(□□)□



【上中上中4段攻撃】くわりながらのパンチ1〜3発に尻を加えた技。最後の□はしゃがみガード崩した。

### 18 連飛跳撃(れんひちょうげき) □□



【上上2段攻撃】通常の上段キックから飛び後ろ回し蹴りをつなげる短いコンビネーションだ。

### 19 連蹴廻手(れんしゅうかいしゅ) □□□



【上上上3段攻撃】連飛跳撃から動きの小さい裏拳をつなげる技。1、2発目が当たったら3発目も出そう。

### 20 連蹴背下掌(れんしゅうはいかしよう) □□□□



【上上下下3段攻撃】これも連飛跳撃からの派生で、最後が隙の少ない下段の裏拳に変化する。

### 24 連環前旋掃脚(れんかんぜんせんそうたい) □□+□□□(酒7以上)



【下下下3段攻撃】素早い足払いを3回まで連続で出せるが、酒を7杯以上飲んでいる必要がある。

### 27 転身縦脚(てんしんそうこ) □□+□



【上段投げ(崩し)】相手の姿勢を低くさせ、背中を転がりながら背後へ回る技。もちろんダメージなし。

### 28 権鐘離(かんしゅうり) (敵後ろ向き立ち)□+□



【背後上段投げ】背後から相手の頭を両手で挟み、揺さぶるように叩く。しゃがまれると失敗動作が出る。

### 29 螺旋酔肘(らせんすいちゅう) □□



【追い打ち攻撃】ダウンした相手の上へ寝転がるように肘を打ちつけてゆく。シュン待望の追い打ち攻撃？

### 30 仰飲酒(ぎょういんしゅ) □□+□+□



【酒のみ技】酒飲み技を当てなくても、これを使えば自分から酒が飲める。ただし硬直は長いので注意せよ。





# 梅小路葵



打撃技は弱い、返し技といなし技を使えば、相手の打撃をほとんど無効化させられるぞ。

1P COLOR

## AM2研 デザイナーから



葵は本当にプログラマーレベルのモデルで、服とかはプログラマーの力なしでは動かないんですね。セラー服は賛否両論だったので、没になりました。2Pの紺色は、1Pの服を決定するまでに作った案の中から選びました。和服の色にピッタリあう色ですね。



2P COLOR

AOI'S STAGE

## 雪原 (Snow Field)



CHALLENGER, SELECT A ST



AOIショーの頃に比べてだいぶ変更点がありますが、全部ゲーム性という理由で変化していったんです。でも、雪が降ったり、霧がかかったりなどのビジュアル面は変わっていませんね。



## 葵の技リスト(その1)

No.	技名	コマンド	攻撃判定
1	★ 浮桜(ふざくら)	◇◇P+K	中段攻撃
2	★ 上勢柳扇掌(じょうせいりゅうせんしょう)	◇◇P+K	上段攻撃
3	無双破(むそうは)	★P	中段攻撃
4	衣車(ころもくるま)	◇◇P	中段攻撃
5	★ 袖伸剣(そでしんけん)	◇P	中段攻撃
6	★ 鳳凰手(ほうおうしゅ)	◇P+K	中段攻撃
7	★ 飛蝶(ひちょう)	◇P	中段攻撃
8	雷神破(らいじんは)	◇K	中段攻撃
9	草薙(くさなぎ)	◇K+G	下段攻撃
10	★ 二連突横肘(にれんとつおうちゅう)	PPE	上上上
11	★ 二連突釘脚(にれんとつぎゃく)	PEPK	上上上
12	連突小太刀(れんとつこたち)	PEPE	上上上上
13	★ 連突草薙(れんとつくさなぎ)	PEPE◇K	上上上下
14	★ 鎖鎌(くさりかま)	KK	上中
15	★ 雲蹴り(くもげり)	◇KK	中上
16	★ 旋桜(つむじざくら)	◇PE	中中
17	★ 小当(こあて)	P+G	上段投げ
18	六段帯取(ろくだんおびとり)	◇P+G	上段投げ
19	★ 円月巴(えんげつは)	◇P+G	上段投げ
20	★ 綾手捕り(あやてどり)	P+G	横投げ
21	合気投げ(あいきなげ)	★◇P+G	上段投げ
22	手榴弾倒身(てきめとうしん)	◇P+K+G	下段投げ
23	★ 杉倒(すぎたおし)	(敵後ろ向き立ち)P+G	上段背後投げ
24	★ 裏扇流(うらせんりゅう)	(背後から敵上段)◇P+K	背後上段返し
25	★ 裏小手返し(うらこてがえし)	(背後から敵上段)◇P+K	背後上段返し
26	羽鷹(はやおろ)	(逆構え時)◇P	上段◇返し
27	転身入身(てんしんにゅうしん)	(正構え時)◇P+K	上段◇返し
28	龍の額門(りゅうのあざと)	◇P+K	右手肘返し
29	★ 扇流(せんりゅう)	◇P+K	右手下段◇返し
30	枝砕き(えだくだき)	(敵ダウン時足元)◇P+G	ダウン投げ

※★の技は写真つきで紹介している技、赤字の技は新技です。

# AOI UMENOKOUJI

**1 浮桜(ふざくら)** ◇◇P+K

【中段単発攻撃】しゃがみガードに当たってもダメージはないが、強制的に立たせることは可能だ。

**2 上勢柳扇掌(じょうせいりゅうせんしょう)** ◇◇P+K

【上段単発攻撃】片手を思い切り前へ突き出す、掌による打撃技。技の途中でGを押せばキャンセルできる。

**5 袖伸剣(そでしんけん)** ◇P

【中段単発攻撃】腕を回転させて突き上げる攻撃。これも途中でGを入れれば自動的に技を止められる。

**6 鳳凰手(ほうおうしゅ)** ◇P+K

【中段単発攻撃】上から覆いかぶせるように手刀を繰り出す。当たると相手はしゃがみ状態になるぞ。

**7 飛蝶(ひちょう)** ◇P

【中段単発攻撃】リーチの短い討打ち攻撃。ただし、しゃがみガードに当たるとよろけさせることが可能。

**10 二連突横肘(にれんとつおうちゅう)** PPE

【上上上3段攻撃】パンチ2発から上段の討打ち。3発目の討は、G入力で止めることができる。

**11 二連突釘脚(にれんとつぎゃく)** PEPK

【上上上3段攻撃】パンチ2発から上段蹴りのコンビネーション。浮かせてから入れるのが得策か？

**13 連突草薙(れんとつくさなぎ)** PEPE◇K

【上上上下4段攻撃】二連突横肘から草薙をつなげた技。3発目と4発目がGボタンでキャンセル可能。

**14 鎖鎌(くさりかま)** KK

【上中2段攻撃】上段蹴りの足を、すぐに踵落としに変化させる技。2発目は相手をしゃがませる攻撃だ。

**15 雲蹴り(くもげり)** ◇KK

【中上2段攻撃】大きく踏み込んでからの飛び蹴りを2連発で繰り出す。リーチはかなり長いぞ。

**16 旋桜(つむじざくら)** ◇PE

【中中2段攻撃】リーチの短い討打ちである飛蝶から回転する手刀へつなげる技。2発目がキャンセル可能。

**17 小当(こあて)** P+G

【上段投げ】相手の上体をそらしてから手刀で突き倒す投げ技。いわゆる基本投げというやつだ。

**19 円月巴(えんげつは)** ◇P+G

【上段投げ】片足を振り子のように振って勢いをつけ、後方へ投げ飛ばす。壁を背にして使えばダメージアップ。

**20 綾手捕り(あやてどり)** P+G

【上段(横)投げ】正面からのP+Gは小当だが、相手の横へ回り込んでP+Gを入力すると綾手捕りが出る。

**23 杉倒(すぎたおし)** (敵後ろ向き立ち)P+G

【背後上段投げ】相手の肩口へ手刀を落とし、さらに足を引き倒して背中を蹴る、背後からの上段投げ。

**24 裏扇流(うらせんりゅう)** (背後から敵上段)◇P+K

【背後上段◇返し】相手が背後から上段蹴りを出してきたときに葵の背中方向でP+Kを入力する。

**25 裏小手返し(うらこてがえし)** (背後から敵上段)◇P+K

【背後上段◇返し】これも背後から出てきた相手の上段パンチを返す技。レバーは裏扇流と同じ背中方向。

**29 扇流(せんりゅう)** ◇P+K

【右手下段◇返し】相手の右手から出る下段パンチ攻撃を返した場合は、扇流の動作になる。



# 鷹嵐



相手の打撃を食らっても倒れない特性を生かし、押しの一手でガンガン攻めまくれ!

# TAKA-ARASHI

1P COLOR

## AM2研 デザイナーから



1Pが回して、2Pが浴衣を着くずしています。アメリカは肌の露出が多いのはダメらしいんで、もうちょっと隠してほしいっていわれて作ったやつなんです。それで晒巻きをしています。モデリング自体は基本的に、ショーの頃と形自体はそんなに変わっていません。



2P COLOR

## TAKARASHI'S STAGE

## 土俵 (Sumo Ring)



土俵の大きさや高さを本物にしちゃうとゲームにならなくなるんですね。狭いってこともあるし、段差が低いと負けがわからなくなるので、土俵の匂いは残しつつ、丸いステージを造りました。

## 鷹嵐の技リスト(その1)

No.	技名	コマンド	攻撃判定
1	突っ張り(つっぱり)	PPPPPP	上上上上上上
2	肘当て(ひじあて)	○P	中段攻撃
3	★ 肘当て叩き(ひじあてたたき)	○P○	中中
4	★ 諸手突き(もろてつき)	○○P	中段攻撃
5	★ 諸手突っ張り(もろてつっぱり)	○○P○	中上
6	★ 鐘突き(かねつき)	○P	中段攻撃
7	★ 龍巻(まげりゅう)	○○P	中段攻撃
8	鬼殺し(おにころし)	○P	中段攻撃
9	★ 斬撃(ざんげき)	○○P	中段攻撃
10	樽砕き(たるくだき)	◆○P	中段攻撃
11	★ 熊爪(くまづめ)	◆○○P	中段攻撃
12	龍張り手(まげはりて)	P+○	中段攻撃
13	叩き込み(はたきこみ)	○P+○	中段攻撃
14	★ 氷柱割り(ひょうちゅうわり)	○P+○	中段攻撃
15	勝ち上げ(かちあげ)	○P+○	中段攻撃
16	★ 勝ち上げ(かちあげ)	◆P+○	中段攻撃
17	★ 丸太膝(まるたひざ)	○P	中段攻撃
18	★ 四股蹴り(しこげり)	○P	中段攻撃
19	露払い(つゆはらい)	◆P+○	下段攻撃
20	★ 上手投げ(うわてなげ)	P+G	上段投げ
21	★ 浴びせ倒し(あびせたおし)	○○P+G	上段投げ
22	★ 外掛け(そとがけ)	○P+G	上段投げ
23	★ 首投げ(くびなげ)	○P+G	上段投げ
24	★ 居反り(いそり)	◆○P+G	上段投げ
25	四つ身(よつみ)	○P+G	組みつき技
26	樽投げ(たるなげ)	(四つ身後)P+G	投げコンボ
27	★ 外無双(そとむそう)	(四つ身後)○P+G	投げコンボ
28	掴み投げ(つかみなげ)	○P+○+G	下段投げ
29	★ 吊り落とし(つりおとし)	(敵後ろ向き立ち)P+G	上段背後投げ
30	★ 猫だまし(ねこだまし)	P+○+G	特殊中段攻撃

★の技は写真つきで紹介している技、赤字の技は新技です。

**3 肘当て叩き(ひじあてたたき)** ○P○

【中中2段攻撃】肘当てから龍張り手をつなげる強力なコンビネーション。ただし技のつなぎは遅めた。

**5 諸手突っ張り(もろてつっぱり)** ○○P○

【中上上3段攻撃】両手突きから突っ張りを素速くつなげるコンビネーション。空中コンボとしても使える。

**7 龍巻(まげりゅう)** ○○P

【中段単発攻撃】両手を胸元に構えての体当たり。これが当たると両手を前へ突き出して相手を押し出すぞ。

**11 熊爪(くまづめ)** ◆○○P

【中段単発攻撃】前へ突き出した張り手を内側にひねり、相手をきりもみさせて突き飛ばす打撃技だ。

**16 勝ち上げ(かちあげ)** ◆P+○

【中段単発攻撃】勝ち上げとまったく同じ動作だが、こちらはダウンが奪えるうえにダメージも大きい。

**18 四股蹴り(しこげり)** ○P

【中段単発攻撃】四股を踏む動作で相手を踏み潰す蹴り。ダウンした相手にも当たるので追い打ちに使える。

**24 居反り(いそり)** ◆○P+G

【上段投げ】しゃがんだ状態から相手の腰につかみかかり、そのまま持ち上げて後ろへ投げ飛ばす技。

**29 吊り落とし(つりおとし)** (敵後ろ向き立ち)P+G

【背後上段投げ】背後から相手の腰をつかみ、勢いよく持ち上げてから地面へ叩き落とす。

**4 諸手突き(もろてつき)** ○○P○

【中段単発攻撃】いったんしゃがんでから両手を前へ突き出す攻撃。出始めの動作が見切られやすいか?

**6 鐘突き(かねつき)** ○P○

【中段単発攻撃】少しだけ身を引いてから勢いよく掌を突き出す打撃。当たると相手はその場でダウンする。

**9 斬撃(ざんげき)** ○○P

【中段単発攻撃】深くしゃがみこみ、下から前へ勢いよく張り手を繰り出す。相手は速くへっぴり飛ぶぞ。

**14 氷柱割り(ひょうちゅうわり)** ○P+○

【中段単発攻撃】斜め上から掌を叩きつける技。避けに対してはそれほど強くはない打撃技である。

**17 丸太膝(まるたひざ)** ○P

【中段単発攻撃】引き足を膝蹴りを食らわせ、軸足を変えて構えに戻る。ノーマルヒットでもダウンするぞ。

**20 上手投げ(うわてなげ)** P+G

【上段投げ】組みついてから自分の引き足方向へ投げ倒す。正面からP+Gを入力すれば上手投げだ。

**23 首投げ(くびなげ)** ○P+G

【上段投げ】相手の首を抱え、腰を支点にして投げる。上段投げの選択肢の1つとして覚えておこう。

**27 外無双(そとむそう)** (四つ身後)○P+G

【投げコンボ】相手の足を手で持ち上げ、斜め後ろへ投げる技。四つ身から派生する投げ技の1つだ。

**30 猫だまし(ねこだまし)** P+○+G

【特殊中段攻撃】掌を合わせて大きな音を出し、相手をひるませる技。1ラウンドに1回しか使えない。





投稿された優秀コンボつく~る作品を発表!

# バーチャファイターキッズ



- セガ
- 発売中
- 5,800円
- 対戦格闘ゲーム

バンバカバーン! 今号はついに読者から送られてきたコンボつく~る作品の発表第1弾だ!! 大崎委員長のキビシイ目で選ばれた今号の優秀作はこの13作品だ。

## 応募者殺到!! 優秀作の途中経過!

誌面で応募して以来、続々編集部に送られてきたコンボつく~る作品。これらの中から、優秀作をAM2研「VFキッズ」開発チーフ(兼コンボつく~るコンテスト審査委員長)である大崎誠氏が直接選定してくれたぞ!! 読者のみんなには各作品にそ

れぞれコンボつく~る画面を載せたので、実際に入力して試してみるといいだろう(ただし、の中にはパイ専用などの「キャラ限定コンボ」もあるので要注意)。楽しいコンボから実用コンボまで、つく~る委員会が認定する優秀な13作品を一挙掲載だ!!

### 多目的コンボ 複数のキャラが使えるアイデアコンボ

1種類のつく~る画面でアキラ、カゲ、ジェフリー、サラの4人の連係攻撃を兼ねた汎用性の高いコンボなのだ。

**大崎委員長から**  
「こういう風にも作れるのかっ!!」と驚いた作品でした。フレーム数の取り方が絶妙。

コンボ名	フレーム	ダメージ	ガード	備考
1	11	11	→	
2	12	12	→	
3	13	13	→	
4	14	14	→	
5	15	15	→	
6	16	16	→	
7	17	17	→	
8	18	18	→	
9	19	19	→	
10	20	20	→	



### ユニークなものが多かったですね

正直言って、こんなにたくさんの応募があるとは思っていませんでした。その上「ここまでやるか!」というクオリティの高いものがとても多かったです。今回はアキラとカゲが激戦区で、選考も苦労しました。逆にシュン、ラウはほとんど応募がなく、今後の狙い目といえます。今回の選考では他と差別化されているもの、笑えるものを選びました。応募期間は無期延期にしますので、今後もオリジナリティの高い作品をとどしどし送ってください。(AM2研・大崎)

**アキラ** 上段返し技となる下段パンチから、ダウン攻撃の撃前連、「裸門・躍歩頂射をガードさせた後に使うといい」とのコメントだが、実戦では下段返し技のほうがいかも……。

**カゲ** 近接状態であれば、孤延落→幻業の2段攻撃となる。「つく~るマスターモードであれば、幻業の後にダウン攻撃の連発としか決められる」とのこと。計3段でフィニッシュ。

**ジェフリー** 下段パンチ→PKキャンセル→ニーキック(ヒザ) or マシンガンニーの自動2択攻撃。自動2択の部分は間合いにもよるが、下段投げが決まった時の爽快感は格別モノだ。

**サラ** ダメージ効率の高さでいえばサラ使用に限るだろう。下段パンチ→PKキャンセル→ニーキック→コンボサマーソルトとなり、ヒザで浮かせば最後にダウン攻撃も入るぞ。

### アキラ 5HIT 対CPU向け(?)HYPERコンボ

中段キックの後に振り向こうとするCPUキャラに有効な連係。連環でフィニッシュすると派手に吹き飛ばす。

**大崎委員長から**  
ラストの連環が爽快です。他に似たものかなかったのと、ほぼ即死コンボなのが◎。

コンボ名	フレーム	ダメージ	ガード	備考
1	11	11	→	
2	12	12	→	
3	13	13	→	
4	14	14	→	
5	15	15	→	
6	16	16	→	
7	17	17	→	
8	18	18	→	
9	19	19	→	
10	20	20	→	



### アキラ 3連翻脛「オリアオリアオリア!!」

見た目がキレイな連係だが、翻脛の後にかける崩し(投げ)技は一応かわせる。最後の大纏崩しがカッコイイぞ。

**大崎委員長から**  
面白ければこんなのもアリ、という例。テンポの良さでネーミングの勝利ですね。

コンボ名	フレーム	ダメージ	ガード	備考
1	11	11	→	
2	12	12	→	
3	13	13	→	
4	14	14	→	
5	15	15	→	
6	16	16	→	
7	17	17	→	
8	18	18	→	
9	19	19	→	
10	20	20	→	



### カゲ 4HIT 「なぜか当たる雷龍(!?)コンボ」

2回目のPKキャンセルは側弾キャンセルで出す[○PKG]ところがミソ。最後の雷龍の当たり方もポイント。

**大崎委員長から**  
まさに人間では出せないコンボですね。コメント通り、「これ当たるんかい!」て感じ。

コンボ名	フレーム	ダメージ	ガード	備考
1	11	11	→	
2	12	12	→	
3	13	13	→	
4	14	14	→	
5	15	15	→	
6	16	16	→	
7	17	17	→	
8	18	18	→	
9	19	19	→	
10	20	20	→	



### カゲ 4HIT 「スカシッ屁が気になる年頃?」

技の組み立て方は普通(失礼)だが、「カゲがオナラした後に臭いをあわてて消す」と見立てたイラストが良かった。

**大崎委員長から**  
素晴らしい一言に尽きる作品。青龍爪の音を屁に見立てた発想が面白い。説明が◎です。

コンボ名	フレーム	ダメージ	ガード	備考
1	11	11	→	
2	12	12	→	
3	13	13	→	
4	14	14	→	
5	15	15	→	
6	16	16	→	
7	17	17	→	
8	18	18	→	
9	19	19	→	
10	20	20	→	



## 【コンボつく~る途中報告】

現時点でかなりの応募作品が来ているつく~るコンテストだけど、ここでもう一度応募要項の確認を。送られてきた作品の中には、「フレームの値がズレていて、連続技にならない」ものもあった。こういう場合はいくらスゴイ作品でもボツになってしまうので、どのキャラに入るかをきちんと確認しておこう。



**パイ 7HIT** 「華麗なる空中お手玉コンボ」  
●愛知県・持原広和

コマンド	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ダメージ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

カウンターヒットでラウ、サラ、パイ、ジェフリー、カゲ、ジャッキーに入る連続技。狙いにくい威力は高い。

**大崎委員長から**  
オーソドックスなコンボ。パイも応募自体が少なかったの、今後に期待したいですね。



**ウルフ 8HIT** 「ちょっと強引なパイ限定コンボ」  
●青森県・和田台也

コマンド	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ダメージ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

カウンターヒット、かつ軽量級のパイのみ入る多段コンボ。他のキャラは立ちパンチの数を減らせば入るはず。

**大崎委員長から**  
ヒット数の多さとダメージ、さらに運ぶ距離で暫定トップをゲット。さらに工夫を期待。



**ジェフリー 4HIT** 「最後のストマックがマニアック」  
●神奈川県・米沢厚司

コマンド	1	2	3	4
コンボ	1	2	3	4
ダメージ	1	2	3	4

これもカウンターヒット時のコンボ。頭の大きさを利用して(?)、最後のストマック……が低い打点で入るのだ。

**大崎委員長から**  
ヒット数は多くないですが、コンボのシメにストマックを持ってきたセンスに脱帽。



**サラ 6HIT** 「コンボクルクルバレーナ」  
●東京都・小野和行

コマンド	1	2	3	4	5	6
コンボ	1	2	3	4	5	6
ダメージ	1	2	3	4	5	6

アキラ、ウルフ、ジェフリー以外に入る。サラがクルクル回りながらショートリプレイを決める姿は華麗の一言。

**大崎委員長から**  
ツポにはまった! もう文句のつけようもないアキです。誰がこれを超えるのか?!



**ジャッキー 8HIT** 「ライトニング(電光石火)コンボ」  
●広島県・五島賢太郎

コマンド	1	2	3	4	5	6	7	8
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8
ダメージ	1	2	3	4	5	6	7	8

最初の下段パンチが当たれば全キャラに入る(ただし最後のスピニングキックは当てにくい)。定番コンボと言える。

**大崎委員長から**  
キッズならではのコンボ。同様の応募複数あり。さらなるオリジナリティの追及を。



**シュン 4HIT** 2発目の横掃撃がシブイ!  
●神奈川県・米沢厚司

コマンド	1	2	3	4
コンボ	1	2	3	4
ダメージ	1	2	3	4

下段パンチは当てにくいものの、実戦でも決めやすい連続技。最後はダウン攻撃の転宙落脚にしたほうが確実だ。

**大崎委員長から**  
必ず決まるコンボというわけではないが、流れるような攻撃のさまは捨て難いですね。



**リオン 10?HIT** クルクル回る連係攻撃  
●千葉県・田中清姫

コマンド	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
コンボ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ダメージ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

これは連続技ではなく連係攻撃の一種。中～上級者にはガードされやすいが、全部ヒットすれば一撃KOも可能。

**大崎委員長から**  
地味ながら体力の半分を奪うシブいコンボ。リオンの応募はこの1通のみ、奮起を期待。



**デュラル 7HIT** 「軽量級限定の一発昇天」  
●北海道・高木弘三

コマンド	1	2	3	4	5	6	7
コンボ	1	2	3	4	5	6	7
ダメージ	1	2	3	4	5	6	7

デュラルならではの強力な連係技。全部決まれば一発KOが狙えるうえ、実戦でも非常に有効。使うしかない!

**大崎委員長から**  
デュラルの凄さを実感できる超絶コンボ。コンボエルボースマーでシメるのは快感だ!



コンボつく～3 総評 続々編集部へ届く強力コンボ!! 編集部からのアドバイス!

今回紹介した優秀作の傾向は、①完全な連続技(初弾がヒットすれば最後まで入る)、②連係技(途中でかわされることもあるが有効なコンビネーション)、③お笑いコンボ(有効度が低くても見た目が楽しいもの)、の3種類に分けられる。①の連続技

に関しては多くの投稿作がすでにあるものの、②や③……特に実戦で有効な連係技は、まだまだ数が少ない、というのが現状。結論としては、「今後応募を考えるユーザーは②か③のコンボを作ったほうが入選確率が高い」のである。今後も力作を待つ!!

でるが10HIT必殺技!?

コンボつく～の限界に挑戦!! 20ステップ内にどれだけ多くコマンドを登録できるか?!

オールマイティな強力連係?

連続技だけでなく、最速ステップ入力ならではの強力な連係も募集。カギは自動2択か?





# Who is she?

Graphic: Nobutaka Arai (ARIOH) SEGA  
Photo: Tetsuo Ohya

Model: Yoko Fukazawa SEGA





「FAXクラブ  
で投票が100票  
集まったら  
ハニー  
のコスプレ  
を  
やってもいい」という  
約束  
をしてしまい  
つい  
勢いで  
引き受けちゃって  
(まさか  
ホントに  
100票も  
集まるなんてー)  
今となっては  
非常に  
後悔しています。  
会社の友人からも

「これってセクハラじゃないの?」とも言われました。

第二弾? いやいや、  
もうや・り・ま・せ・んっ!

まさかサタマガさん  
にもこのように  
掲載されるとは…

もうっっ!! どーゆーことよっ?

PROJECT  
WhoisShe?

ぶろじえくと ふう、いず、しい?





# AM2研情報局

バーチャサーフ  
**VIRTUA SURF**

読者のみんなからの質問や、気になる最新情報をお伝えるAM2研オフィシャルコーナー・バーチャサーフ。今回は重大発表が……!?

## 燃える男・黒川氏フォーエバー!!

唐突なお知らせになりますが、平成8年9月13日をもってセガを退社しました。このセガサターンマガジンが発売される頃にはすでにセガ社員ではありません。セガ在籍期間は短くとも、中身の濃



関係各社に送られた黒川氏退社を知らせるハガキがこれ。サタマガに出演した時のアレだ。

い充実した時間を過ごすことができました。初めてのBEEPメガドライブ(当時)の取材対応は、MD版「バーチャレーシング」の開発最終段階にさしかかったところでした。僕が入社する以前から「AM2研EXPRESS」連載に関する構想はありましたが、現実的なアクションには結びつかない状況でした。最初の記事は平成6年4月8日売り号でカラー1ページとモノクロ1ページ。内容は「VF:未公開資料一挙掲載」と鈴木部長のモデル2に関するインタビュー。今でこそ人気コーナーですが、連載当初は少ないページ数でも十分に満足でした。それに自分にとっ



2年半いたAM2研の席で記念写真を撮らせてもらった。次のステップでの成功を祈ります。

ては湧き出るアイデアを具体化することが楽しくて仕方なかった気がします。…今は過去に執着する気持ちはありません。情熱がある限り新しいことにチャレンジをしていきたいです。僕の行動に対して、ある人は愚かだと言ひ、ある人は勇気あると言いました。しかし結論は新しい一歩を踏み出すことによって導き出されるのだと思っています。ゲームを愛する読者の皆さん、僕の無理を聞いてくれたパブリシティスタッフ、そしてすばらしい作品を開発してくれたクリエイター達、そして最後に「ジョージ」という名で本誌に登場している西村副編集長の努力。これらのひとつでも欠けたらこのコーナーはなかったと思います。彼らの努



こちらは非売品「バイパーズ」シャツをもらった。次号でドーンとプレゼントするぞ。



バーチャ広告で有名になってきた「バイパーズ」ロゴ入りアルバステン次号で、力がAM2研をここまでしたといっても過言ではありません。なかでも「副編集長ジョージ」、彼の姿を見ながら僕らはここまでこれたのだと思います。デジタルな時代になったとしても、人と人の出会いによってすべては生まれて行くことは普遍の事実です。人は再び新しい季節に出会い、生まれ変わっていくことでしょ。季節が何であれ常に刺激的に生きていきたいです。暑かった夏が終わる。すべての始まりに終わりがるように、僕の夏も終わります。このコーナーを通じて皆さんと同じ時間、同じ気持ちを共有できたこと幸せに思います。感謝の気持ちでいっぱいです。本当にありがとうございました。KEEP ON BURNING/この命果てるまで……。1996年9月。

### 今号のプロジェクト(笑)

昼休み、フカザワと遭遇し、そこで「FAXクラブで100票集まったらコスプレやらない?」と持ちかけたところ、意外にも「いいよ」と答えたのがこの始まり。今だから言えるけど、100票集めるのに結構必死でしたよ(笑)。ニフティで呼びかけたり、サタマガさんにも協力してもらったり……。撮影当日は、もう着替えさせてしまえばこっちもの、勢いで撮影は済ませましたね。で、出来上がったポジの中から厳選した数カットを有井に加工させ、今回、ギャラリ-特別編という形で発表させていただきました。有井の作品=ゲームのキャラというイメージがあるようですが、こういうこともお手の物なんです。フカザワもお見合写真ができてよかったと喜んでますよ(ウソ)。



結構ナイスボディのフカザワ。芸能界デビューも夢ではない?



横になっている写真、よく見るとフラッシュしているぞ! (腕か邪魔?)

### ハガキ大募集!



採用者から抽選でTシャツ+αが当たるぞ!!

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。「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、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。



ギヤラリー

前号掲載者の名前が間違っていました。本誌にお詫びを申し上げます。



期待の大きい新キャラの葵ちゃん。品との関係もちょっと気になるね。

大阪府・籍のるん



今回の深沢ハニーかがでしてでしょう。この絵もいい味出てます。

富山県・上本ラメツ(18)



初投稿だそうです。清純そうな表情がいい感じ。今後も頑張って。

兵庫県・さなりあ樹来



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

9月に入り秋のソフトラッシュ開始。今回はなんと19本がラインナップ。秋の夜長に楽しめるソフトはあるかな? さあ、狙ったソフトはよくチェック!!



### 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ご購入の“参考意見”としてご覧ください。

発売予定ソフト (9月13日～9月27日)

REVIEWERS

### Lady Users Group

#### 女性ユーザーズ



構成員

- 榊田理子
- 青山ようこ
- 出口かおり
- みにい小梅
- 鈴木あつこ

LUNA SEAのツアーファイナルに感動。まさか「どこからきたのかご苦労さんね」とRYUちゃんの歌う「タイムボカン」が聴けるとは(笑) わはは。(かおり)

### Game Mania Group

#### ハイローラーズ



構成員

- 池袋サラ
- ロンドン小林
- 居酒屋
- ガイア佐伯

「QUAKE」を買うため借金し、過剰なインターネット経由の通信対戦で電話料金未納。もはや宝くじに一縷の望みを託すしかないのか?! どリーマッ!! (居酒屋)

### Guest Game Writers

#### ゲストライターズ



構成員

- TETSU
- リアル鈴木
- 綱島不二屋
- ジャムおじさん
- 高坂亮一/他

とある金曜の夜、カラオケがフリータイムだったので3人で朝の8時過ぎまで唄ったらさすがに喉が痛くなりました(笑)。唄いすぎには注意しましょう。(高坂)

### テトリスプラス

発売中 (8月30日発売)



使用サンプルの完成度 **100%** 平均点 **6.33**

- ジャレコ
- 5,800円(全年齢推奨)
- PUZ(落ちモノパズル)
- 無限コンティニュー制
- 1人～2人用(対戦)



お馴染みのパズルが「ミカ」に登場。テトリスに面クリアタイプのパズルをプラス、エディットモードもついているぞ。

### 今さらという感じが……

ノーマルモードはアーケード版とルールがまったく変わらず新鮮味はないけど、逆にいえば安心して遊べる作り。今回のウリはパズルモード。遺跡がどうしたって設定はともかく、なかなか頭を使わせてくれる。また、パズル面を自分で作れるエディットモードもある。でもいつも思うんだけど、自分でパズルを作る人ってたくさんいるのだろうか? 何より今さらテトリスって……。ブームから7～8年、その間にゲームってすごい進化を遂げているもんだから、やはり古臭く感じる。このジャンルは飽きがこないのかな? (かおり)

**5**

### 「テト」であって「テト」じゃない

「プラス」部分のパズルモードは、「テトリス」好きなら結構遊べるデキ。言うこときかないおやじ(本当は教授と呼ばれるキャラなのだが、僕は常に「おやじ」と呼んでいた)の誘導がポイントで、ブロックを落とすタイミングをずらすことがクリアにつながったりするアイデアは面白い。でも、アイデアとしてはネオジオの「ジョイジョイキッド」ライクなのがヤケに気になったが……(古い)。ただ「テトリス」として見ると、操作性が悪く、いただけません。VSモードは強制的に短期決戦プレイを強いられるためか難しい～! (ロン)

**6**

### 神話は健在か!?

ノーマルモードは雰囲気こそアーケード版に近いが、ブロックの接着感覚と操作感はファミコン版に近く感じられた。ただ、プレイしてのストレスはなく、逆に当時ファミコンやゲームボーイでハマった人なら文句なく楽しめるだろう。オリジナルのパズルモードは、勝手に動き回るキャラを計算に入れなければならないが、一方でいつのまにかクリアしてしまう時もある。ただこれが絶妙のバランスで、ついズルズルとプレイしてしまった。また、奥深い戦略と新鮮さが感じられる対戦モードも熱いものがあった。(高坂)

**8**

### 鋼鉄霊城(スティールダム)

発売中 (9月6日発売)



使用サンプルの完成度 **100%** 平均点 **5.66**

- テクノソフト
- 5,800円(全年齢推奨)
- SHT(対戦シューティング)
- 制限コンティニュー制
- 1人～2人用(対戦) ● 対戦ケーブル対応



8人の勇士が闘う3D対戦シューティング。数少ない対戦ケーブル対応のソフトだ。

### 爽快感がほしい!

オープニングからカッコ良くてちょっと期待しただけに内容にガックリ。ロボットを操って戦う対戦シューティングだけど、この手のゲームに不可欠な爽快感がまるでない。何が足りないのかと考えて気が付いたのがスピード感のなさだった。操作方法も複雑で覚え込むまでが大変。使うボタンが多すぎて、よくわからないうちに敵に倒されてるのがザラで、途中でやる気が失せてしまった。グラフィックもどこか重量感が感じられないので、メカを扱っている感じがしないのだ。期待のケーブル対戦ソフトなのに残念。(REI)

**5**

### 意気込みは買う。でもソフトは……

全体的に格闘色が強いけど、3Dシューティングを対戦にした感じの作品。キャラクターセンスがどことなく、「電忍アレスタ」ライクなのはいいとして、操作に慣れるまでにかかなりの時間を要するのはちょっと問題かも。また、リングアウトシステムはこのゲームではいらんんじゃないかな。せめてフィールドをもっと広くしてほしい。慣れないうちは必ず端に追い詰められて逃げ場を失い、ジャンプすると敵は背後に……もしくはリングアウトという定番パターンに陥りがち。演出的にも華が欲しかったかな。(ガイア)

**4**

### 結構ハマれます

いわゆるバーチャロンタイプのポリゴンロボット対戦ゲーム。「スライド」というサイボーグ009の加速装置のような瞬間移動機能と、一気に間合いを詰める「ブースト」という機能を駆使して戦うのだが、これまた結構熱い。「バトルフィールドが狭い!」と叫びたくなるほど、本当に狭いのだが、これがミソ。相手との駆け引きに気を抜くことができないのだ。コマンド入力タイプの必殺技も、少しの鍛錬で使いこなせるようになるので初心者でも安心。通常対戦では、画面分割で小さくなるのでケーブル対戦が○。(タカ)

**8**







発売予定ソフト

スターファイター3000

10月発売予定

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **5.33**

- イマジニア
- 6,800円(全年齢推奨)
- SHT(3Dシューティング)
- 無限コンティニュー制
- 1人用 ●アナログスティック対応

友軍機のフォロイミッションも重要な要素の一つ

西暦3000年のエスになれン  
パソコンから移植の3Dフライトシューティング。計60のミッションが用意されている。

女性ユーザーズ

マニアックすぎる？

オープニングのムービーが、とにかく長い！ キャンセルできるといっても、7分っていうのはちょっと長すぎるんじゃない？ そうかといって、オープニングがコテコテに凝っているわりに、ゲーム内容はとてもあっさり。LRボタンまですべて使用するのに、画面構成がシンプルな感じ。複雑な操作を押してプレイしているんだから、グラフィック的にもう少しにぎやかでもいいのにね。プレイ感覚に慣れてきても、画面が淋しいから素直に「楽しい」とは思えない。飛行機マニアなら楽しめるのかもしれないけど。(みにい)

5

ハイローラーズ

ひと昔前な感があるけど……

ちょい昔に(今も?)海外で大流行した、ポリゴンのフライトシミュレーターですな。操作感の中の下。ゲームとしてはそれほど悪くないけど、オモチャっぽい動きが飛んでる気にさせんかな、と。でもアイテムの組み合わせでパワーアップする部分が違ったり、ステージごとのミッションも緊迫感があったりと、シューティングとしての部分はけっこう凝ってます。んー、泣きたくなるほど悪い部分はないんだけど、なんかこう遊んでてカッチリはまる物がないかなあ……。全体的に地味すぎるのが原因かと思われます。(居酒屋)

6

ゲストライターズ

もっとスリルとスピードを!!

実にオーソドックスな3Dフライトシューティング。スピード感なども含めたゲームそのものの見た目から始まって、マップの見にくさやミッション内容の説明のわかりにくさ、世界観の希薄さなど、全体的にもっとやりようがあったのでは、と感じる部分が非常に多い。パソコンからゲーム専用機への移植なのだから、最低でもインターフェースをもうちょっとユーザーフレンドリーにするくらいの工夫が欲しかった。3Dもの、特にフライトシミュレーション系のゲームが好きなら僕としては非常に残念な作品だ。(がすけつ)

5

リアルバウト 餓狼伝説

9月20日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **8.33**

- SNK
- 8,800円(全年齢推奨)
- ACT(対戦格闘)
- 無限コンティニュー制
- 1人~2人用(対戦) ●拡張RAMカード対応

舞の超必殺技がヒット。移植度も良好だぞ。

餓狼の粋に極まれりノ  
餓狼伝説シリーズ最新作からの移植。ステージにリングアウトの要素が加わった。

完璧な移植なだけに……

前作の餓狼伝説3に続いての移植。システム的にはリングアウト負けの概念ができてしまって、相手を避けるスウェーラインがあるにしても2D格闘としては難しくなった気が……。ゲームのデキは、動きも絵もこれか移植版?と思うくらい、いいと思います。ロード時間が思ったより長いのは残念だけど、読み込み中、各キャラのカラーイラストを出してくれるファンサービスは○。背景とかもアーケードそのまま感じるのかえって綺麗に見える。ただ、逆に見た目が粗っぽくみえた必殺技はちょっと残念かな。(稲垣)

8

新システムはなかなかのもの

拡張RAMを採用した初めての作品ということで、まず気になるのはスピードということになるが、これはネオジオCD版より若干早いということで合格点があげられるだろう。ただし、「KOF'95」ほどのスピード感はない。惜しいところだ。ゲームの移植自体はほとんどそっくりといった感じ。当然のことながら、業務用で可能な連続技もバッチリ決まる。リングアウトシステムが賛否両論あったが、家庭で楽しむにはそれほど影響はないというか、身内で楽しむのが吉。SNKの移植シリーズ、これからも期待だね。(ガイア)

9

買うしかないよ安いし

アーケードからの移植で拡張RAM対応第1弾だが、プレイしてみると移植度の高さに驚かされた。前作の「餓狼伝説3」は何だったんだと思わされてしまうほど。処理落ちなどもほとんどない。ただ、拡張RAMは読み込みを速くするより膨大なデータ量を扱うのに適したシステムなので、読み込みの速さは思ったほど速くない。それでもタイトル画面が出るまでは素晴らしいほど速く、本家のネオジオCDZやサターン版「餓狼伝説3」よりはロード時間は短いのがグッド！ 拡張RAM付きで8,800円と安いしね。(健崩)

8

SEGA AGES/アフターバーナーII

9月27日発売

使用サンプルの完成度 **80%** 難易度 **難** 平均点 **7.33**

- セガ
- 3,800円(全年齢推奨)
- SHT(3Dシューティング)
- 無限コンティニュー制
- 1人用 ●アナログスティック、マルコン対応

微妙な操作にはミッションステックがオススメ

往年の迫力に酔えノ  
爽快なスピード感と迫力ある空中戦が魅力の3Dシューティングの名作。音楽にも注目

動かないアフターバーナーなんて……

大型筐体→32X→サターンとプレイしてきたわけですが、32X版もサターン版も私には「やっぱり筐体ごと動かないのが残念」とか思っちゃいます。“こんなに動きながら敵を落とすなんて私には無理”とか、“動かなければもっと進めるのに”と思っていたものですが、動かないと今度は物足りないものです。アーケードではあまり聴こえなくて不満だった音楽が、今回ははっきり聴こえるのに……。なまじ移植度が高いだけに、後は揺れがあればなあ、と思ってしまふ私。人間って身勝手な生き物ですね。(ようこ)

6

移植の凄さは奥様ドッキリ!

いいすよ、これ。マブで。ついにボクの家がゲーセンに!?と思わせるほど移植のグレードは高く、本物と同じって言っても過言じゃないでしょう。ゲーム自体は文句のつけようがないんですが、いかんせんアーケード版感覚で遊べるジョイスティックがないのは残念。マルコンもミッションスティックも柔らかすぎるし、手を離れたときに照準が画面中央へ戻らん。やりにくいったらありゃしない。むー。入力装置に文句はありつつも、やっぱり遊び始めると思わず口が半開きになるのは俺がハマったクチだからか?(居酒屋)

7

移植されすぎたのがアダ……?

10年前に業務用が登場して以来、まさにすべての家庭用機に移植されてきた「アフターバーナーII」。1インチ(1/60秒コマ)のスクロールを初めて再現した点や、ミサイルの雲が視界を遮る感じなど、このエイジス版はプレイ感覚の細部の細部まで、あの32X版すら超えたデキと感動を覚える。人にもよるが、残念ながらマルコンの操作は最悪で、現状ではミッションスティックが一番雰囲気は味わえる(緩さは難点だが……)。ただファミコンにまで移植されたのを見てきた僕は「アウトラン」のほうが新鮮なのが残念だ。(ジャム)

9



発売予定ソフト

マジカルドロップ2

9月27日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難 **5.66**

- セガ
- 5,800円(全年齢推奨)
- PUZ(打上げパズル)
- 無限コンティニュー制
- 1人~2人用(対戦)

今回は前作のボスキャラも選ぶことができるぞ。

アーケードで好評稼働中の打上げ型パズルの続編。今回はキャラまで完全移植を実現！

三国志V

9月27日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難 **7.33**

- 光荣
- 9,800円(全年齢推奨)
- SLG(歴史シミュレーション)
- バックアップ(1コ)
- 1人~8人用(対戦)

実写をまじえたオープニングで雰囲気満点！

シリーズ最新作が登場！マニユアル不要のガイダンス機能はサターンユーザーの特権。

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

9月27日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 普 **7.33**

- コナミ
- 5,800円(全年齢推奨)
- PUZ(落ちモノパズル)
- 無限コンティニュー制
- 1人~2人用(対戦)

お気に入りのキャラもアクションできるぞ。

今回はこれぞときめきのだま！ぱずるだまシリーズのときめきモブ。クリア後は、いつでもビジュアルの呼び出しが可能。

女性ユーザーズ

スピーディすぎる気も……

前作をプレイしていた人には、ちょっとスピードが速すぎてついていけない感じです。ある程度のおびりプレイできるゲームだと思っていたのですが……。アクションパズルの中では一番忙しいゲームなのでは？連鎖を組んだ時に相手側に玉が落ちるスピードが速すぎて、1回大きな連鎖を組むだけでゲームが終わってしまうことも。初心者は楽しむまでに修行が必要かもね。とはいえ、移植度は高く、隠しキャラが使えるオリジナルモードもあるので、アーケード版でやり慣れている人にはオススメできます。(あつこ)

7

ハイローラーズ

移動幅が広すぎる

上から降りてくるタマを拾って、色に合わせて撃っていくシューティング感覚の落ちゲー。画面の幅が広いせいか、移動に結構ストレスを感じる。それにとまって、タマも横に広がっているから大規模な連鎖を考えてプレイするってのはちょっとつらいかも。2、3連鎖のつもりで撃ったらひたすら連鎖したりとか。まあ、それはそれで良いんだろうけど。慣れといってしまうればそれまでなんだけど、自分で連鎖を作ろうと思ったら、かなりのパッドさばきと、読みのテクニックが必要。少し難しく感じるかも。(池サラ)

4

ゲストライターズ

連鎖を組むヒマがない

一連のパズルゲームとは違い、マジドロって、絶妙のトロトロさ加減が良かったんだと思うけど、もう前作ののんびりした雰囲気は微塵も残っていない感じ。連鎖した時の相手に送る攻撃がハデで、それが逆にネックになってしまっている。対戦が一瞬で終わってしまい、連鎖のタネを作っているヒマもない。こうなるとはもうマジドロではないのでは？ スペシャルモードも練り込み不足だし、アーケード版の初代マジドロが入っているぐらいの付加価値がないと、本気で手に入れようとは思わないな。きつと。(TETSU)

6

初心者にも楽しませる配慮を！

シリーズ5作目となり改良を重ねたことがわかります。実写を用いたムービーが雰囲気を盛り上げてくれ、CDアクセスも格段に早くなりストレスは感じません。操作も各武将などデータを調べる時にちょっと面倒なところがありますが、慣れてしまえばOK。ネックはやはりこの手のジャンルにありがちな取っかかりの悪さ。ヘルプ機能がありますが、やっぱり初心者には辛い。大まかでも段階的に何をすべきか教えてくれるモードがほしかった。その最初のハードルさえ越えれば長く楽しめる1本。私はハマりました。(太股)

8

光荣ファン以外は???

よくできてますよ。毎回ホントに光荣作品には感心するばかり。でも、初心者にはつらすぎるんじゃないでしょうか。光荣シミュレーションとはどう攻略していいの？ というパターンをつかむまでに、相当痛い目にあいそうです。システムがきめ細かくなっているのも、初心者の目には面倒臭いだけに映ってしまいがち。操作方法にも難易度を段階的に作って、初心者向けにはある程度オートモードなども用意してあげてもいいんじゃないでしょうか？ 当然、その流れは画面でわかるようにしてほしいです。惜しい。(ガイア)

7

サターン版としては合格

前作「IV」のサターン版は、頻繁にアクセスするのでプレイしていてストレスがたまったが、今回はかなり快適にプレイできるようになっている。今回は常駐するグラフィックやデータを極力減らしたのだろう、という開発者の苦勞が忍ばれる。その甲斐あってか、逆にグラフィックは全般的におとなしめな印象を受けた。画面のレイアウトや一度に表示される情報量の少なさ、大きい文字フォントなど、パソコン版に慣れた身には、どうしても気になる部分もあるが、コンシューマー用としては十分及第点を付けられる。(高坂)

7

勝つまでやってやる

すでに本家のぱずるだまと違ったゲームにさえ思えるときメモ版。ゲームはアーケード版と続編の「進め〜」版が入っているが、違いはあまりないような気がする。新しく入った特殊だままで対戦時間が伸びたのはうれしいが、難しくなった。ときメモは好きじゃないけど、登場キャラがかわいいからやって楽しいし、CPUのすごい強さもイマイじゃないところがいい。あえて悪いところを言えば次の「たま」の出るタイミングがワンテンポ遅いところかな。遊ぶなら対戦、それもロボ作モードは熱い。(ヨッシー)

8

なんかやっちゃうんだよね

元々あった、元祖ぱずるだまに「ときメモ」のキャラを使って、ブラサルファしたりメイク版みたいなもの。俺はときメモじゃなくても、「ときメモ」をプレイしたことある奴はついやっちゃうんじゃないかと思うぐらいうっちゃう。まあ、「ぱずるだま」自体、それなりに楽しめたんだけどね。欠点としてはやっぱり自分で攻めるのじゃなく、相手の送ってきた「たま」を利用して勝っちゃうところ。結構「待ち」的な戦法が勝ちにつながっちゃうりするんで、こういうところは俺のポリシーに反します。(池サラ)

6

対戦プレイはみんなにお勧め

全メッセージの音声化、新エンディングの追加、起動時に登場する2頭身キャラなど、とにかくファンサービス要素はたいしたもの。2種類の「こうげきだま」と、アイテムの「たま」も選択できるという、システム部分の充実ぶりも見事。これだけ作り込まれていればファンだけではなく、純粋な「ぱずるだま」マニアや、このキャラに拒否反応を示す人にもお薦めできる。ただ、コンピュータ戦は相手のたまの落下配列がわからず都合よすぎて辟易する。友達どうしての対戦はすごく楽しいんだけどね。(ジャム)

8



## 発売予定ソフト

## HAUNTED CASINO

9月27日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **音** 平均点 **5.33**

- ソシエッタ代官山
- 7,900円(18歳以上X指定・3枚組み)
- TAB(カードゲーム)
- バックアップ(1コ)
- 1人~2人用(対戦)

自分の魂をチップに代入、妖しい美女とカジノに興じる。3枚組みのポリウムで発売。最後のX指定ソフトになるか!?

## 女性ユーザーズ

## カードよりも会話

女の子が割画タッチなのが、好きか嫌いかの分かれ目。サウンドは凝っていて、ステレオ効果は◎。しかも3Dアドベンチャーの要素があるし、カードの最中に女の子達の喋るセリフも、性格が出ていてイイ感じ。ただ、3Dモード時の動作が遅くて、その上、長いビジュアルシーンがキャンセルできない。1回目は楽しいけど、同じものを何度も見るのはちょっと疲れるな。倒したディーラーの媚態を見れるシアターも、もう一捻り欲しかったです。カード自体はやさしいので、ディーラーとのやりとりを楽しみたい人に。(稲垣)

**6**

## ハイローラーズ

## インターフェイスが良ければ……

映像と音響はホラーの恐怖感ばりばりで100点満点をあげたいぐらい良いデキなのに、もの凄く遅い移動と、最悪のインターフェイスがすべてを台無しにしている。デザイナーが影で泣いてるんじゃないかと思うぐらい。カジノのほうはっていうと、とにかく最初の所まで行くのに時間がかかりすぎて、辿り着いた頃にはマジで嫌気がさしている。で、カジノが面白いかというと、インターフェイスが悪すぎてさらにツライです。あと、ムービーとかキャンセルできないのも何とかしてほしいって感じ。

**4**

(池サラ)

## ゲストライターズ

## 雰囲気には惹かれるけど……

謎の館で妖しい美女と魂を変換したチップを賭けてカジノゲームをするという設定は面白いし、バランスも悪くない。ムービーを使った移動もいい雰囲気を出しているが、歩かずにアクセスするうえ、それが妙に長い。勝つためには3回続けて相手のチップをゼロにしなければいけない。それより、一定の枚数を切ったところで服を脱ぐとかセリフ回しに変化するなどしたほうがアクセントが効いてよかったと思う。個人的には好きなところが多いだけ、18禁でなくていいからバージョンアップした続編に期待したい。(高坂)

**6**

## 闘神伝URA

9月27日発売

使用サンプルの完成度 **85%** 難易度 **難** 平均点 **5.33**

- タカラ
- 5,800円(全年齢推奨)
- ACT(対戦格闘)
- 無限コンティニュー制
- 1人~2人用(対戦)

初心者でも楽しめる3D対戦格闘。ストーリーの充実と新キャラの追加がポイント。

## ちょっとサービスが足りないよね

闘神伝のウリの一つ「誰でも遊べる格闘ゲーム」というのは充分にクリアしていると思うのですが、闘神伝のキャラクターが好きでプレイしている人へのサービスが少ない気が。PS版と違うストーリー、新キャラなどのキャラを引き立たせる要素はたくさんあるのにちょっともったいないね。せめて「S」のような会話モードなどを入れてほしかったです。オープニングやCGムービーを見ていると硬派なイメージがあるのですが、ロンロンのようなお遊びキャラもいるので、もう少しキャラゲーに徹してもよかったのでは。(あつこ)

**6**

## 画面が見つらく奥様ガックリ

やっぱ「闘神伝」は「闘神伝」であって、それ以上でもそれ以下でもないかなと思わされた。画面のくすんだ感じと暗さは相変わらずだし、キャラの位置関係も非常にわかりにくく、さらに何もできない時間が長すぎる。技を1つ出したら数秒間も手放し状態ているのは、俺にとっては苦痛でしかない。それがこのシリーズの持ち味と言われればそれまでだし、前作を継承しているとも表現できますかね。悪い部分は改良ほしかったような気もするけど。とにかくテンポの悪さと腹立たしいCPUは何とかして感じ。(居酒屋)

**3**

## 闘神伝フリークな方に!!

まず、オープニングムービーがイカス!! さらに今回、新たにキャラクターが2人追加されているわけなんですが、特にリッパーがオススメです。リアクション1つをとっても、どことなく影があり、カッコイイ!! 2本目をノーミスで倒すとムービーが流れるのだが、これまた一見の価値アリ。これだけで闘神伝フリークなユーザーさんは買いでしょう。肝心のゲームバランスも前作からプレイしている人たちにも納得の仕上がりがりです。今回も、対戦では超必殺技や究極宝技の駆け引きで、熱闘バトルが予想されます。(タカ)

**7**

## actua SOCCER

9月27日発売

使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **音** 平均点 **5.33**

- ナグザット
- 5,800円(全年齢推奨)
- SPT(サッカーゲーム)
- バックアップ(4コ)
- 1人~2人用(対戦)

サツカイ発祥の地イギリスより来た3Dサッカー。凝ったカメラワークや実況も搭載。

## 初心者にはツライ

キャラクターが大きいし、自分などの選手を操作しているかがわかりやすいのは、とてもイイと思う。ただ、フィールド全体を見渡せるレダーがないというのは、プレイヤーを選ぶんじゃないかな。実際にサッカーしている感覚を、という考え方は評価できるけど、かなりプレイしづらくなっていると感じてしまう。それから、個人的に「実況付き」のゲームは苦手。自分がミスしたときに「何を考えているのか!」なーんて言われると、ムツとしちゃう。それが臨場感を出しているのだろうけど、私はパスかな。(みにい)

**6**

## 古き良き時代のスポーツ!?

毎月1本は出ているポリゴンサッカーだけけど、モトが海外モノらしくリアル指向に作られています。ただ、今時のサッカーゲームにしてはテンポが遅い! L/Rボタンを使ったリアルタイムの視点切り替えはやたら気持ちいいけど、選手の操作が緩慢で、早いパスワークを使った他のサッカーゲームと見比べるとややツライかも。一応パス&シュートのテクニックを覚えるといういろいろできそうなので、スピードよりもテクニックを重視する人同士ならそこそこ遊べるだろうけど。全部メッセージが英語なのも不親切かと。(ロン)

**5**

## スピード感のなさが……

実況が入っているというので楽しみにしていたのだが、実際にはそれほどフレキシブルなものではなく、ガックリ。それ以前にサッカーゲームとしてのスピード感がまったくないのが最大の弱点だろう。ポリゴンの選手22人のほとんどが一度に表示される視点があるのもある意味では凄いのだが、どの視点でやっても処理速度は一向に上がる気配がない。テクニカルなことができる設計なのに、はたしてこの速さで楽しむことができるだろうか。移植ならしょうがないが、残念ながらオレは楽しむことができなかった。(TETSU)

**5**



発売予定ソフト

平和パチンコ総進撃

9月27日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **4.66**

- ナグザット
- 7,800円(全年齢推奨)
- SLG(パチンコシミュレーション)
- バックアップ(1コ)
- 1人用

オリジナルの台も作れるぞ  
大手メーカー平和のパチンコ台を完全シミュレート。3店舗、4機種が収録されている。

自分の好みの台を作れるモードもうれしい。

女性ユーザーズ

釘が見れん台は打たん!

平和の台だけ集めたパチンコゲーム。4機種しかないけど、一応ハネ物、権利物、デジパチと3種類が楽しめるのはいい。ただ1~2年前の台ばかりってのはいただけない。でも何より気になるのは実戦モードで釘をよく見られないこと。釘師モードをつけるなら、しっかり釘を見せてほしいよ。盤面全体を見ただけじゃ風車や釘はわからない。平和にゃ平和の釘配列ってものが確かにあるけど、そんなの素人にわかんないよ。営業形態も「3・7▼4・9」じゃ何がなんだか……。台のバネの状態も最悪だったしね。(かおり)

**4**

ハイローラーズ

ゲームでも負けるのか……

本誌ライターのがすけつにパチスロを教えられ、貧乏街道まっしぐらな僕。で悟ったのは、「自分にはパチンコ&パチスロの女神がついていないんだな」ってこと。そんな僕がパチンコのレビューをやるハメになったワケですが、やはりゲームでも女神様は微笑んでくれないようで、ちょっとフィーバー(?)してくれないのでガッカリ。ていうか、ココに出てくる平和の台って当たりによくない? そんな疑念を持ち始めると、やれ玉の動きがなんか不自然、視点変更による釘チェックも見にくいなど、アラが見えてきました。(ロン)

**4**

ゲストライターズ

台の種類が少ないのでは

総進撃とうたっているから楽しみにしてたのに、20万台以上の大ヒットとなった、CR黄門ちゃま2や、網取物語が入ってなくてガッカリ。とはいえ、ハネ物、デジパチ、権利物と、さすが実在の機械をシミュレートしてるだけあって楽しめます。でもパチンコをあまりやらない人間にとっては、ストーリーモードとか欲しかったなあ。本作は単なるシミュレーターですね。自分だけの台なんて作って試す人って本当にいるんでしょうか。初心者向けにオンラインヘルプ機能とか、マニュアルで台の説明を入れて欲しい。(綱島)

**6**

麻雀四姉妹 若草物語

9月27日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **4.66**

- ナグザット
- 8,800円(18歳以上X指定)
- TAB(脱衣麻雀)
- 無限コンティニュー制
- 1人用

ミニゲームで連続脱衣も!?!  
アーケードの移植作。4人の巨乳姉妹と対戦する脱衣麻雀。そそるような演出が魅力。

四姉妹の声には人気声優を起用している。

なんか絵がチープよねえ

とりあえず4人姉妹だから「若草物語」なわけね、ああよかった。ジョーとかベスが脱いだらどうしようかと思ったわよ。で、中身なんだけどなんかスカッとしないのよ、思考ルーチンが。配牌はイカサマってほどじゃないくせに10巡以内にリーチをかけて和がったり、こっちがリーチをかけると追っかけてリーチ、しかも即和がり。なんで? って感じ。それにグラフィックもどことなくチープ。特に相手選択時のグラフィックはギスギスのガタガタ。脱ぎ麻雀はいかなる時も美しくが基本だわよ。(かおり)

**5**

アニメ麻雀は工夫がないと……

お約束のアニメ系女キャラと麻雀するゲームですな。なにかある度にロードしたりするので、キャラのボタン切り替えのテンポが悪く、ストレスが貯まりまくります。また、捨て牌の位置がレイアウト上かなり上にきており、とても認識しづらい。しかも、お約束ついでにイカサマっぽい清一色など、いわゆるギャルマージャンの要素=いいところと悪いところすべてフォローしてるって感じ? さすがに同ジャンルのタイトルが多い激戦区だけに、ほかのソフトと同じ仕掛けでは満足できないのでは。つらいっす。(ガイア)

**3**

時間が無かったのね

もとの業務用はまだまだ人気を保っているようです。理由はやはりプリンプリンの描写ですか。ムービーではないので、その意味では忠実に移植されていますが、業務用をやり込んだ人には、ちょっと辛い内容ですね。一時停止するアニメ、ロバクが同期してない、画面切り替えが拡張で無い、牌を捨てる場所に2度牌が表示される等、X指定の発売期限に無理に間に合わせたと思われる箇所が残念。逆にツモ等、忠実に移植しようとして、テンポを悪化させてます。私はこれで基板のほうを買う決心ができました(笑)。(綱島)

**6**

ギャルズパニックSS

9月27日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **6.0**

- 毎日コミュニケーションズ
- 6,800円(全年齢推奨)
- PUZ(アクションパズル)
- 無限コンティニュー制
- 1人~2人用(対戦)

少しずつ見える絵が何とも……  
業務用からの移植作。時間内にクリアのアクションパズル。

登場する女の子は10人。アルバムモードもあり。

どのステージでも同じ作業

色々なタイプの女の子が選べるのは良しとして、肝心のビジュアルの絵はどこかで見たような女の子の絵ばかり。もう少し個性のある女の子が欲しかったです。ゲーム自体は昔ゲーセンで見たパズルゲームに似た内容で面白いと思うのですが、得点がない分、どのステージも同じ作業で終わってしまうのが難点。敵も見た目が違うだけで動きに変化がないし、ギャルゲーらしい低すぎる難易度ですぐ飽きてしまうのでは。単純作業なので誰でもすんなりプレイできるところは評価できると思うのですが。(あつこ)

**6**

100%狙い派なオレを発見

「QIX」以来、定番の陣取りゲームですが、やはりゴホウビのCGがあるということだけで初代「ギャルズパニック」は相当やりました。ただ、今回はCGがアニメ調なので好き嫌いが分かれると思います。もっと各面の女の子のキャラクター付けがハッキリしていれば(たとえばコレが「とき○モ」キャラなら、それだけで売れるだろうな)、第一印象も変わるんだけど……。で、ゲームの中身はといえば、フィールドの囲み方にもよるけど制限タイムが短いことを除けば結構簡単。個人的にはリアル調CGもほしかった。(ロンドン)

**7**

魅力あるイラストにしてほしかった

アーケードでは、現在パート3が稼働中のギャルパニ。金髪のお姉さん目当ての固定ファンがいるようです。本作は、ジグソーパズル&水着アイドルのゲームや、X指定のアニメ脱衣麻雀があるサターンソフトの現状を知らないの? と聞きたくなるデキ映え。システムは問題ないのに、イラストがこのレベルでは、購入意欲がわきません。クリア時に100%を達成すると違うのでしょうか。長く遊べるように、たくさんCGを用意しているのには好感が持てますが、プロの作家によるギャルパニらしいHなCGがほしかった。(綱島)

**5**



発売予定ソフト

女子高生の放課後 ぷくんぱ



9月20日発売  
使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **6.0**

- アテナ
- 4,980円(全年齢推奨)
- PUZ(落ちモノパズル)
- 無限コンティニュー制
- 1人~2人用(対戦)

2つ入った小ダマの使い方がポイントになるぞ

機動戦士ガンダム外伝 戦慄のブルー



9月20日発売  
使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **7.0**

- バンダイ
- 4,800円(全年齢推奨)
- SHT(ドラマチックシューティング)
- 無限コンティニュー制
- 1人用

大河原氏デザインの不透明MS「ブルー」

女性ユーザーズ

キャラは良いと思うのですが……

キャラは部活に励む女子高生、内容は誰でも取っつきやすい落ちモノパズル。土台は良いと思うけれど、どの部分も中途半端なデキ。せっかくそれぞれ違う部活という設定があるのに、連鎖時のかけ声や攻撃玉はどのキャラもすべて一緒。勝利デモは殺風景で女の子の魅力が半減しているような……。演出面では軽いノリでもゲーム内容は玉の操作が複雑すぎて超上級者向け。定価が安いからといって納得できる内容ではないと思います。でもそれなりに遊べてしまうのは落ちモノゲーム自体の魅力なのか？ (あつこ)

**5**

ドラマも楽しめるデキ

シューティング部分もさることながら、間に挿入されるドラマ部分も長すぎず短すぎずで、全体的にバランスが保てていいデキだと思います。操作もうまく簡略化してあって、初心者でも十分楽しめるはず。ただ処理落ちしないようか、戦場に建物が少なく、閑散としちゃった感じ。確かに敵は見つけやすいけど、たくさん建物の陰で背後に回り込むこともできるともっと楽しかったよね。少し気になるのは、自機の動きについていけないのか、背景がチラつくこと。これ、長時間プレイにはけっこうきついですよ。(かおり)

**8**

ZERO2の推薦の言葉は書ききれないので、ぜひプレイしてみてください。リアルバウトはZERO2よりユーザーを選ぶかな。URAは…、ファンはどう思う？ (ようこ)

ハイローラーズ

タマタマ回って奥様ウツリ!!

基本的には「ぶよぶよ」で、小さいブロック(?)をうまく配置すればより多くの連鎖ができて楽しい、と。確かに連鎖は手軽に8連鎖とかできて楽しいんですよ。でも、上から落ちてくる数秒の間に大きいブロックと小さいブロックを別々に回転させ、効果的な配置にするなんて俺にはできません。バカだからかも。いわゆるフィーリング連鎖で適度にプレイするぶんには楽しいんですけどね。何かちょっとだけ複雑かなあ。対戦はそこそこ燃えるけど長続きはしない気がします。だって同じようなのが出回りすぎてるし。(居酒屋)

**6**

ガンダム世代の奥様もシツリ?

今はもう興味が薄れたとはいえ、やはりガンダム世代の俺としては期待しまくりだったわけで。ジムが歩いているデモンなんか見たら、もう汁とかタレちゃうし。でもゲーム画面は普通。よくあるポリゴンシューティングとたいして変わらないかなあ。モビルスーツに乗ってる雰囲気は希薄で車か戦車っぽい。ある程度固定されちゃってる照準もやりにくくて困りものかと思うわけで。ステージの最初と最後だけ凝った演出だけど、途中がダレちゃうのもね……。いや、それなりに楽しくはあるんだけど、やっぱそれなり。(居酒屋)

**6**

完成度の高さに「ZERO2」が今回の一等賞。次点で「ときめも」、お好きなら「ガンダム」や「餓狼」も。マルコンあるなら昔のセガもの2作も。(ロン)

ゲストライターズ

女の子キャラはかわいい

落ちモノです。いわゆる大玉の中に、小玉が2個入っていて、それも回転可能とちょっと複雑になってます。レバーを2回下に入れないと玉が落ちてくれない等、操作が重たいのが気になりますね。ある程度積んでしまうと逆転しにくいのもマイナス。序盤はCPUが勝手に自滅するし、ラスボスは強すぎ。けれど一番残念なのは、ストーリーモードが中途半端な点。各キャラそれぞれ目的を持たせ、中間デモでもバリバリしゃべらせてほしかった。キャラがかわいいだけでもったいない。ギャルゲーマーのみ要チェックか？ (綱島)

**7**

早くガンダムに乗りたーい

かつてのガンダム系ゲームは、オリジナルにこだわるあまり、シナリオの自由度にかなり制約があったように思える。しかし、本作はシナリオから新たに書き起こしたため、ゲーム展開の先が読めないという部分で期待感がある。元々その世界観では、他を圧倒するモノを持っているだけにこれは非常に大きい。モビルスーツの動きも良く、SEもまさにサンライズ。低価格で3部作という試みもOVA的で面白い。また、ジムでドムと戦うという辛い経験が味わえる貴重な作品……ジムは弱いけど。(リアル)

**7**

「SEGA AGES」系も捨てがたいが、やはり「ZERO2」が本命。やり込めば「鋼鉄霊域」も良。ガンダムファンなら「戦慄のブルー」は要チェック。(リアル)

編集部総評

今回は本数もさることながらレベルの高いソフトが出そろった。さて次回は新作チェックで紹介した「サクラ大戦」など注目作も目白押し。次号も要チェック!

新着ソフトチェック!!

今回は学校の先生にもオススメ?のエデュテイメントソフトと、完成版未着のためレビューに間に合わなかった期待の大型アドベンチャーの2本を紹介。次回でレビューを行うぞ。

奥寺康彦の世界をめざせ / サッカーキッズ(入門編)

9月27日発売  
完成度 **100%**  
音声とムービーによる実演でサッカーを学べるエデュテイメントソフト。実演はジェフ市原のコーチ陣。

- 富士通パレックス
- 4,800円
- ETC(エデュテイメント)

日本人で初のプロサッカー選手となった奥寺氏(現ジェフ市原監督)の監督によるサッカー初心者のためのHow Toソフト。基本的なボールの扱い方を様々な角度から見る事ができるため、これからサッカー選手を志す子供達に最適と言えよう。実演はジェフ市原現役コーチ陣。スロー再生も可能な上、具体的な練習方法も提示してあるのでサッカーの基礎を学ぶにはいいだろう。ただ、入門編と銘打つだけあり、初歩的なレクチャーのみに絞っているのが少々残念か。(菅)

サクラ大戦

9月27日発売  
完成度 **70%**  
藤島康介氏がキャラデザを手がけた大型アドベンチャー。永田氏による凝りまくったメカデザインも必見。

- セガ
- 6,800/8,800円(通常版・特別限定版・2枚組み)
- ADV(ドラマチックアドベンチャー)
- 1人用●マウス対応

各界の超一流スタッフを集めただけあって、シナリオ、キャラ、音楽のトータルバランスは秀逸のデキ。アドベンチャーパートで、笑わせ、泣かせ、そしてやりとさせられる演出もいい。シミュレーションパートは、ストーリー進行のテンポを崩さないように難易度の調整がとられ、行き詰まるといった心配はない。キャラゲーとしても完成度が高く、戦闘もセガのゲームにありがちな、高い難易度ではないので、サクサク進める。万人が楽しく遊べる1本だろう。(元祖王様)



# NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

## 次世代裏技リーグ

### 32 bit級 ワールドヒーローズパーフェクト

●SNK/ADK  
●サターン

#### ワーヒーコマンド集

滋賀県・本間誠二・17歳

キャラクター選択時にコマンドを入力することで、自分のキャラクターが変化するぞ。1つ目は自分のキャラクターが小さくなってしまふ「ミニマムコマンド」。アーケード版と違い、キャラクターが小さくなること以外変わらない。2つ目はエクストラカラーの選択。たまには一風変わった色で対戦してみよう。敵を倒した後、LとRを押し続けていないと元の色に戻ってしまうので注意。

ミニマムモードのやり方は、キャラクターをXとYとZの同時押しで決定する。



小さくなくても攻撃力は変わらない。体が小さい分こちらの方が有利かも。



コマンドはキャラ決定した直後にL/Rボタン同時押し。I/P側がエクストラカラー！

### 16 bit級 同級生if

●NECインターチャネル  
●サターン

#### 日給1万円でアルバイト

東京都・宮田邦彦・19歳

所持金が2万円以下になって、ふとところが寒くなってしまった人にうれしい裏技。所持金が2万円を切った状態で相原建設の新社屋工事現場に行くと、日給1万円のアルバイトができる。ただし、このアルバイトをすると24時間経過してしまうぞ。時間を取るかお金を取るか迷うね。

日給とはいえ24時間も働かせる極悪なアルバイト。できればやりたくないのだが……。



### 16 bit級 同級生if

●NECインターチャネル  
●サターン

#### 部屋のBGMをセレクト

鳥取県・野口伸行・18歳

部屋の中にいる時間はそれほど多くないけれど、やはりずっと同じBGMでは飽きてしまうね。卓朗の部屋のCDコンボには3曲のBGMが入っているぞ。やり方はCDコンボにカーソルを合わせて決定するだけ。好きなBGMを選ぼう。しかし選べる曲が3曲とはちょっと淋しい。バイト代でCDでも買えばいいのに……。

CDコンボの場所はテレビの下。残念ながらテレビやパソコンは付けることができない。部屋を見る限り、卓朗は割と金持ちのようだ。



### 16 bit級 同級生if

●NECインターチャネル  
●サターン

#### コスプレしよう!

広島県・矢部秀典・18歳

フィールド上を歩く卓朗がコスプレしてしまう裏技だ。やり方は「因業ばばあ」の家に行き「はい」、「いいえ」のどちらかを10回連続で選ぶ。11回目から「コスプレばばあ」に変わり1回100円でエンディングで見た女の子一哉のコスプレができる。

「因業ばばあ」の家を訪ねるたびに1000円取られてしまう。必ずセーブしてから訪ねよう。



元に戻りたいときは?



フィールドでの姿が……

卓朗が女の子の姿になってしまった。このままの姿でいることもできる。町の人の反応は……?

### 8 bit級 同級生if

●NECインターチャネル  
●サターン

#### タイトル画面が変わる

千葉県・八田信司・20歳

同級生のタイトル画面は真っ白でどこか殺風景。この画面を華やかにする裏技だ。やり方は電源を入れた後画面が白くなる直前にL、R、X、Y、Zを同時に押し続ける。背景に女の子達が現れるぞ。出てくる女の子は右から、京子、美沙、くるみ、みどり、舞、美穂だ。

先負学園の生徒の女の子がズラリ。ミニキャラの女の子の集合写真のようだね。

同級生~if~

すたーとほたんを おしてね!



# 16 bit級 サターンボンバーマン ユナ&マントーが使える

埼玉県・大嶋博

マッチプレイで隠しキャラのユナとマントーが対戦で使えるようになる裏技。ユナはローラーシューズを

4つ、マントーはパワーグローブを初めから持っている所以对戦で、かなり重宝するキャラだ。



マッチプレイの選択画面で、LとRを約1秒間押し続けたままにするだけでOK。

コマンド入力をして音が鳴ったら成功。右端にユナとマントーが現れるぞ。

# 16 bit級 ときめきメモリアル~forever with you~ ツインビーのパワーアップ

愛知県・寺島宏

2年目の学園祭で、電腦部のツインビーのタイムアタックをプレイ中にポーズをかける。そして、上、下、下、左、右、左、右、B、Aと入力。「やったね」と声がして、ツインビーがパワーアップするぞ。



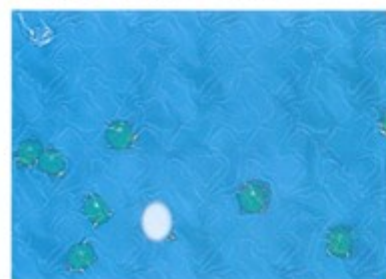
3WAYと分身が付き、スピードが4速になる。ただしタイムが一分追加される。

# 16 bit級 ときめきメモリアル~forever with you~ 金魚がカメになる

徳島県・梶山敏生・16歳

8月に神社で開かれるお祭。毎年違うミニゲームが遊べるほか、特定の女の子の浴衣姿も見られるおいしいイベントだ。1年目のミニゲーム「金魚すくい」でミニゲームが始まったら上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aと3回入力しよう。泳いでいる金魚がすべてカメに変わるぞ。

普段は金魚の間を泳いでいる数少ないカメ。金魚より捕りにくいのは気のせい?



# 32 bit級 クロックワークス お得な名前

東京都・松田正人・19歳

ネームエントリーで入力した名前が残数を増やしたり、面セレクトができる裏技だ。ネームエントリーのときに以下の名前を入力し、R、Cの同時押しで決定する。得をするか損をするか、名前の効果は様々だ。



ステージセレクトの画面。各ラウンドの名前に合ったトラップが用意されている。

MAX	残数9人でスタート
MIN	残数0人でスタート
R50	ステージセレクトができる
END	すぐにゲームオーバーになる
MAP	全50面の背景を表示する
CPK	全ムービーが見られる

# 16 bit級 ときめきメモリアル~forever with you~ カラオケが増える

千葉県・三浦大介・18歳

2年目の春に登場するデートスポット「カラオケボックス」の裏ワザだ。通常は他のデートと同じで女の子の言葉に3択で答えるだけだが、特定の場所でコマンドを入力すると、6曲の中から好きな曲を選んで歌うことができるぞ。変なタイトルが多いので1度は見てみよう。片桐さんより上手に歌えるかな?

カラオケに入る前と曲を選択するとき上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aと入力。2カ所を入力しなければならないのだ。



# 8 bit級 ロードラッシュ マラソンモード

長野県・池田彰・22歳

バイクで走るスピード感に合わせて、敵のバイクを攻撃するアクションも楽しいロードラッシュ。さらにバイクではなくライダー自身が街中を走ることができる楽しい裏技だ。街中で倒れる人々や転んだライダーを見物するのも一興だ。ただし警察に捕まりやすくなるので注意しよう。

時速15キロ以下または停止中にLとRと上を押したままにするとバイクを降りて走れるぞ。



## 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。

64bit級	サターンソフト2本&図書券5,000円分
32bit級	サターンソフト1本&図書券3,000円分
16bit級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8bit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箱崎町24-1 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



The Future Is Now  
**SNK**



“宿命の闘い”に敗れてから4年。  
あのギース・Howardが、LAST BOSSの座に復活を果たした！  
奴を倒すのは、テリーか？アンディか？  
それとも、第3の格闘家か…。

さらば、ギース。

セットでお得な8,800円(税別)！  
**拡張RAMカートリッジ対応  
第1弾!!**

拡張RAMカートリッジ(単品価格5,800円(税別))を同梱。  
しかも、カートリッジは  
今後登場する対応ソフトにも共用可能!

餓狼シリーズ最新作、セガサターンに登場!!

# REAL BOUT


餓狼伝説®


ギース・Howard、最後の闘い。

9月20日発売予定・8,800円(税別)

☆専用CD-ROM+拡張RAMカートリッジのセットになっています。



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

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

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

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

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



Present For Readers From SEGA SATURN MAGAZINE  
セガサターンマガジン  
読者プレゼント

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9月13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。



■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9月27日(当日消印有効)、発表は本誌11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)

2 「だいな♥あいらん」  
ポスター●5名

非売品/提供 ゲーム アーツ

主人公の、えみりとあんにょ。みんなのサターンで竹本泉の不思議ワールドが体験できる日も近い!?



3 「真・女神転生デビルサマナー  
スペシャルBOX」●3名

提供 アトラス

デビサマ本編と悪魔全書がセットになった超お買い得版。悪魔合体の醍醐味を味わってくれ。



聖剣をめぐる争いの先には……。ソフト発売に先駆け、紙井中氏のサイン入り本を!

5 藤崎詩織うちわ  
●5名

非売品/提供 コナミ

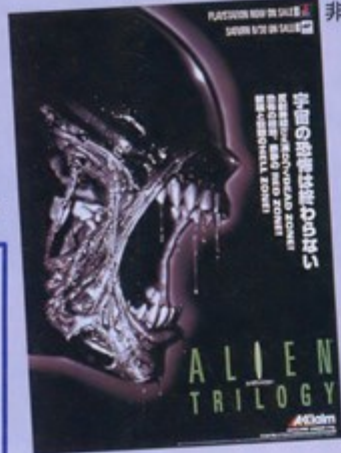
ときメモヒロイン・藤崎詩織の歌手デビューを記念して作られた、シヨリスト必携グッズ。



6 「エイリアントリロジー」  
ポスター●3名

非売品/提供 アクレイトジャパン

迫り来るエイリアンの恐怖に戦慄のプレイ! の3Dシューティング。ポスターも、なかなか気味が悪くていいぞ。



7 スリーオックス  
●3名 提供 タカラ

シンプルながらもハマリ度の高い、思考型パズルゲーム。キミも通勤電車の人気者?

4 「ラングリッサーⅢ」小説●10名 提供/角川書店

7月26日号読者プレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト(20名)

兵庫県・栗田弘明、東京都・林新二、神奈川県・松本佳文、埼玉県・岡本義孝、山形県・国分和広、東京都・佐藤信好、千葉県・山田優樹、大阪府・加藤夏樹、茨城県・皆川亮、山梨県・奈良孝弘、神奈川県・井出光一、広島県・小畑剛、群馬県・山際聡、北海道・須田卓也、東京都・矢板孝夫、群馬県・伊藤巴、愛知県・木村真代、大阪府・小倉治、福岡県・榎本裕之、岩手県・三浦修次、②「電脳戦機バーチャロン」ポスター(5名) 岐阜県・熊谷正章、埼玉県・水町光男、神奈川県・丹野かおり、岐阜県・原健一、静岡県・斉藤浩三

③葉山宏治サイン入りCD「筋肉バット一号」(3名)

奈良県・池田訓章、東京都・和田真徳、宮城県・柗佐江子、④「ソード&ソーサリー」(3名) 東京都・原田邦彦、神奈川県・有水祥一、福岡県・原田由佳、⑤「ロックマンX3」ポスター(5名) 東京都・福田 健、静岡県・遠藤康明、長崎県・辻野雅和、広島県・大江智哉、千葉県・小川伸吾、⑥「スーパーリアル麻雀」ノベル(5名) 愛知県・福井 衛、宮城県・畠山幸央、青森県・蛇名憲二、青森県・梅庭伸児、岐阜県・内山 優、⑦少年ガンガンピクチャーポストカード(3名) 栃木県・黒本光広、大阪府・谷殿龍幸、福井県・高島一幸

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

季節は秋。そこで次号からセガサターンマガジンも、ちょっと衣替え。なんとサタマガに背中がつく! 本誌のボリュームUPにとともに次号から平綴じの新装幀になります。価格はもちろん据え置き。表紙は、藤島康介先生描き下ろしの「サクラ大戦」。今後ともヨロシク!

セガサターンマガジン10月11日号は  
9月27日発売です

本誌の内容に関する  
お問い合わせは

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 岩崎 綾/編集協力 ヘッドルーム(政綱大介 山田朋一 高橋祐介 野本由起) ターニングポインツ(福元徹也 渡辺智子) メディアミックス(田中 茂) 山猫株式会社(浅川直樹)/アシスタント 小菅 誠 小嶋 歩 田所妙子 上田裕生 川崎 伸/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 猪野清秀 穴戸晃男 杉本頼司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一郎 柴山道久 藤田 聡 たか・びー 中島健次 針生瑞代 飯田P&I 藤原昌之 山内康彦 工藤 剛 菅井幸男 横田宗篤 種村美和子/レイアウト 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫 藤澤久美子) 金井真由美 邯鄲庵(白勢房枝) 吉田正人 ウォッシュ 大橋広史 木下友秀 ミニマム 青戸真理/フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子/写植 ケイズグラフィック 三共社/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(形式は自由)と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。

1996 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁じます。



# STRIKERS 1945

ストライカーズ1945



第二次世界大戦を舞台にした  
超硬派シューティングゲーム!

プレイステーション版/セガサターン版 縦スクロールシューティング  
(1人~2人用) 共に価格5,800円(税別)

好評発売中!

©1995,1996 PSIKYO.SALES BY ATLUS.



# 首領蜂 DonPachi



95年度ゲームスト特別賞受賞  
伝説のシューティングゲームが移植!

セガサターン版 縦スクロールシューティング  
(1人~2人用) 価格5,800円(税別)

好評発売中!

©ATLUS / CAVE 1995,1996.



# GUNBIRD ガンバード



ゲームセンターで一世風靡した、  
彩京の縦STGを堂々移植!

プレイステーション版/セガサターン版 縦スクロールシューティング  
(1人~2人用) 共に価格5,800円(税別)

好評発売中!

©1995,1996 PSIKYO.SALES BY ATLUS.



アトラスのサターンソフト  
ラインナップ。



アトラスFAXステーションサービス

ファンキネット 03-3258-0753

【ご利用方法】1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。  
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよるしい方は、#を押して下さい。  
4.ガイダンスが終了し、ピーという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝日除く





# 峠 KING

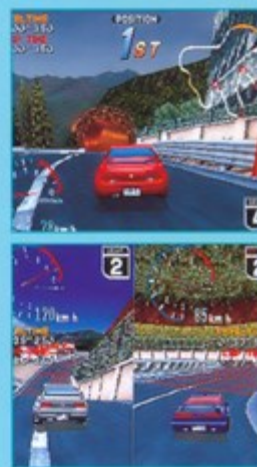
とろけキングがサスピリッ  
THE SPIRITS

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!

セガサターン版 3Dレースゲーム (1人~2人用)  
価格5,800円 (税別)

**好評発売中!**

© ATLUS 1995 ALL RIGHT RESERVED.



真・女神転生  
デビルサマナー  
スペシャル  
BOX  
悪魔全書

「デビルサマナー」と「悪魔全書」の  
二枚が一緒になった。

セガサターン専用ソフト CD-ROM 2枚組+8cmCD  
価格7,800 (税別)

**好評発売中!**

©西谷 史/シブス ©1995 1996 ATLUS.



# すべて

# 好評発売中!

その他新作ソフトもぞくぞく登場予定

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 悪魔全書の使用を許諾したものです。

■スタッフ募集中! 【職種】 1.ゲームデザイナー (企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ  
5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8  
**ATLUS**  
株式会社アトラス





# 華の帝都に サクラ舞う!

●制作スタッフ

総合プロデューサー

広井 王子

キャラクターデザイン

藤島 康介

作曲・音楽監督

田中 公平

構成・脚本

あかほりさとる

※主演 真宮寺さくら役の横山智佐をはじめ豪華有名声優陣。

特別限定版

- "サクラ大戦"ソフト
- オリジナルマウス
- オリジナルマウスパッド
- オリジナルステッカー

8,800円

これぞドラマチックアドベンチャー/シミュレーションの醍醐味。  
新システム" Lips "でインタラクティブにストーリーが展開する!



架空の時代「大正時代」を舞台に帝都を守るために組織された秘密部隊「帝国華撃団」。彼女たちは、表向き大帝国劇場のスター「帝国歌劇団」として活躍している。しかし、ひとたび事件が起こり出撃ベルが鳴ると戦闘服に身を包み、命を懸けて「魔」から帝都を守る戦士となるのだ。

- ・「デジタル彩色」による美しいアニメーション。
- ・ハイクオリティCGで描かれた艶やかなシミュレーションパート。
- ・登場人物との信頼関係から物語の方向性がドラマチックに変化する。

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(祝祭日除く)



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

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp  
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

9月27日(金)発売 6,800円  
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©RED.1996  
シヤトルマウス対応

同時発売: パワーメモリー サクラ大戦パッケージ(限定版)4,800円

SEGA SATURN™  
希望小売価格 ¥20,000(税別)

