

この1冊でセガの最新ゲームのすべてがわかる!!

平成8年9月9日発行 第3巻第26号通巻45号

セガポリス

SEGA POLIS

最新

アミューズメント
スポット情報

新技速報! 全12キャラ一拳公開!!

バーチャファイター3

セガ製作の新作アーケード
ゲーム最速網羅!

ラストブロングス
ウェーブランナー
セガツーリングカー
チャンピオンシップ
ほか

サターン情報も一挙掲載!

ファイティングバイバーズ
SEGA AGES
サクラ大戦
ほか

セガハードを駆使した他社製品も大紹介!

DEAD OR ALIVE
蒼穹紅蓮隊
ほか

ストリートファイターZERO2
ときめきメモリアル
ほか

最新セガ情報が満載!!



Coming soon for Sega Saturn.

96.8.30



6,800円

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996



東京ゲームショウ'96

1996年8月22日(木)~24日(土)

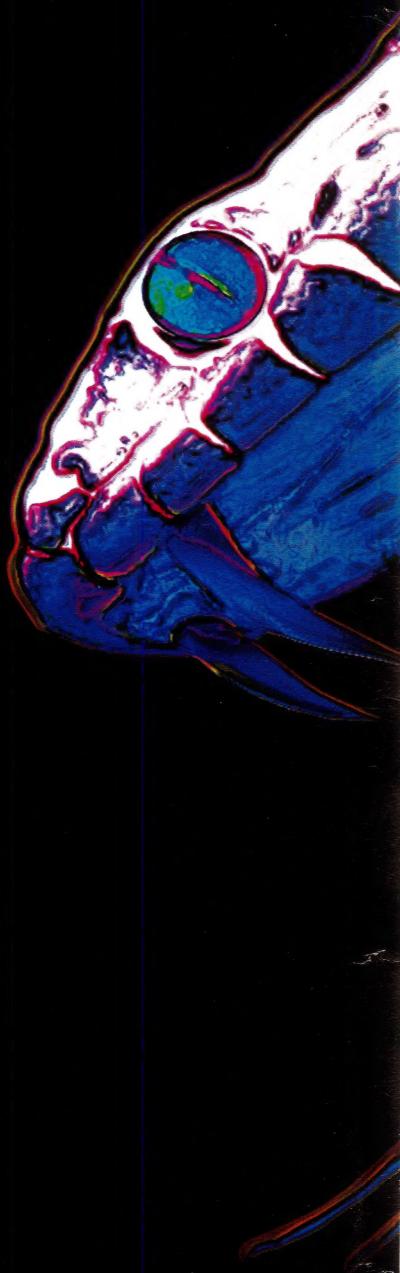
会場: 東京ビッグサイト(東京都江東区有明)

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。



Expect the best!

SEGA™

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お臺場相模センター
TEL 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。

セガエンターテイメントユニバース

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

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

新システム
大解剖!!

Virtua Fighter 3 MODEL

発売のカウントダウンも始まったという感が強
まってきたVF3。新たに加わる予定の第4ボ
タン「エスケープ(仮)」とは…

CSEGA 1993, 1996

注) 今回の原稿は「80%完成バージョン」をもとに作成されています。これから100%になるまで改
良が続けられて、一部仕様が変更になる場合があります。その点を考慮に入れてお読みください。

VFのセリヒニアレイ可能
なバージョンが出来上がり、
現在最終調整に入りつつある
らしい。そこでここではVF
で変更を受けたシステムを
洗い出してみる。

第4ボタンが 追加された

なんといっても、VF2か
らVF3への最大の変化は伝
統の3ボタン制がついに崩れ、
4つめのボタンが追加された
ことだろう。

G、P、Kのおなじみの3つ
のボタンに加えて新たに増え
たのはEボタン、その名も「エ
スケープボタン」だ。この名
称はまだ決定のものではない
ので、現時点ではあくまで仮
称であることをはじめにお断
りしておくる。

その名前から大体の予想が
つかかと思うがその正体はド
ッジつまり「避け」である。
VF2で舜帝とリオンが使え
た軸移動をシステム化したも
のと考えてもらえば分かり
やすいだろう。

さてその概要だが、Eボタ
ンを単体で押すと画面の奥へ
向かって軸移動する。これが
基本となって、レバーを加え
るとさらにいろいろな行動が
可能となる。例えば、レバー
下Eと押すと画面手前に移
動可能だ。

どのくらいの角度で避け、
どのくらいの距離を移動する
かは現在調整中だ。しかし、
ひとつだけいえることとして、
「基本の移動角度が存在して、
相手との間合いによっても変
化する」ということが挙げら
れる。この場合、相手と離れ
れば離れるほどEボタンで移
動する距離も長くなるという
わけだ。

今までの軸移動という概
念は、得てして「逃げ」が最
優先されていていたので消極的な
システムに見えるかも知れない。
しかしVF3のエスケープは、
確かにEボタンのエスケー
プは、避けつつ相手に攻撃を
仕掛ける「交差法」の考え方
が導入されている。具体的に
説明すると、Eボタンで避け
動作を行っている間に技コマ
ンドの先行入力が認められる。

いままでの軸移動とい
う概念は、得てして「逃げ」が最
優先されていていたので消極的な
システムに見えるかも知れない。
しかしVF3のエスケー
プは、避けつつ相手に攻撃を
仕掛け、「交差法」の考え方
が導入されている。具体的に
説明すると、Eボタンで避け
動作を行っている間に技コマ
ンドの先行入力が認められる。



これが軸移動の「エスケープ(ドッジ=避け)」これから交差法に繋ぐこともできる。

闘技場の見直し

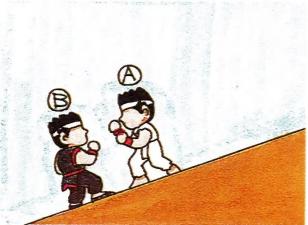
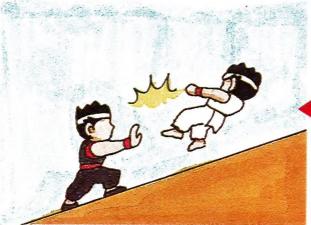
今までのガードオンリーの
防御法に幅が生まれそうな予
感。果たしてどれほど多角的
な攻防が可能となるのだろう
か、いまから楽しみだ。

VF3では、闘いのリング
までメスが入った。今まで
のリングのように全面リング
アウトがあるわけではなく
ったのである。



SEGAPOLIS

バーチャファイター3



⑤が④を自分で高く浮かせているが、平地ヒittiて④はすぐ地面に落ちてしまう。

いまさかの間にやるといふと、しゃがみダッシュの重要性を解く必要はないだろう。△□△、ヒレバー入力するごとに、しゃがみ状態でも内部的にしゃがみ状態に移行できるので、「しゃがんだ状態から」という入力条件の技を隙なく繋げていくことが出来るようになる。

いまや必須のテクニックとなつたしゃがみダッシュは、VFで正式なシステムとして組み込まれた。それが「ダッシュ・しゃがみ」である。

ダッシュ・しゃがみのマンドは△。これにより、たとえば「レバーを下に長く入れて」といった「マンド」の技もぐぐに出すことが出来るようになる。実際に例をだして説明すると、アキラの白虎双掌打の場合、「レバーを下に長く入れて△十△」だがダッ

さすがに角度差ができたときに上段攻撃が中段攻撃になつたり、中段攻撃が下段攻撃になつたりする」とはない。しかし、下のキャラが上方向にいるキャラに技を出したときにはじかわやんと角度を補正して出してくれる。なかなか高くなれる「自分が相手を高く浮かせる」というものが魅力的ひとつである。「空中コノボ」に大きく関係してくる。原則は必ずしも当てはまらない。VFにおいて空中コノボの原則のなかに「自分が相手を高く浮かせる」というものが頭がくるほど差のあるステージもある。さらに、そこは緩やかであるところもあれば、このなかで気になるのはやはり高低差ではないだろうか。実際、さほど気にならないくらいの差しかないステージであれば、立ち会ったとき相手



だんだんと難しくなっていく。格闘ゲームの技コマンド。この傾向は初心者離れを起しつつあるが、VFではこれが食い止められる様な処理を施してある。まず技コマンドの入力では、VFの世界では「△□△」といふ技を出した場合、ちゃんと△□△は出せない。それが△□△のからは「△を連続から入りかないと技が発動しない、△を押しすぎたらもう△□△は出せない。それ△□△のからは「△を連

打してひたすら△を連打」しても技が出てくれるようになっている。技を出せるひとはなんとも思わないかも知れないが、出せないひとにとっては重大なことなのだ。そもそも、最近の格闘ゲームは技が出せなければ予選落ち：みたいな感じがあり、とても初心者が簡単に使って行ける世界ではなくなりつつある。大ヒットゲームの作りにして、再び初心者に手を差し伸べてくれているのだから、いままで「楽しそうだけど自分には無理」とあきらめていたひともぜひプレイしてみてほしい。

一部のわかりにくい技に残像処理が施され、視覚的に見やすく。

君に和の心はあるか?

葵

相手の力を受け流す
合気柔術が基本!!

担当: 借金

●無双
しゃがんだ状態から前に出
つつ下から打ち上げの肘打ち
を出す打撃技。

●連突小太刀

連突といわれるパンチ③発
から雷神刃へ移行するコンビ
ネーションが連突小太刀。モ
ーションは雷神刃と同一だが、
技の効果も同じなのかどうか
気になるところだ。

●肘車

体を内側に捻りだしながら
繰り出す肘打ち。

●六段帶取り

相手の両肘を極め、そのまま
足を使って後ろに投げ倒す
技。凹投げに似ている。

●手極め倒身

下段投げ。片手を極め、捻
り上げて組み伏せる投げ技。

●枝碎き(えだくだき)

相手に向かって転身(回転)
しながら、胸に肘をたたき込
む打撃技。転身動作で割と歩
くので中距離でも使えそうな
技だ。

●衣車

自分から相手の手首を取り
にいき、相手の横に移つなが
り捻りを加え、相手の後ろに
攻撃のみ。相手の動作を読
みきらいとなるかなが決まつ
てくれないぞ。

●渦練りの舞

相手の上段攻撃をつかみ、そ
の力を後ろにそらす中段いな
し技。いなし技といつのは、攻撃
方法は当て身の要領で使う読
み技。しかし技自体は進歩重
勝のようにダメージはなく自
分で技を入れていくものと思
われる。

●羽羅

相手の中段攻撃をつかみ、そ
の力を後ろにそらす中段いな
し技。転身しつつ相手
の喉を払う返し技。転身入身
はまさに当て身。流制手との
使い分けが気になるところだ。

●転身入身

相手の上段攻撃を奥にそ
らしながら、転身しつつ相手
の喉を払う返し技。転身入身
はまさに当て身。流制手との
使い分けが気になるところだ。



●羽羅(ひらは)



●渦練りの舞(まわりねりのまい)



●龍の頭門(りゅうのあさと)



●衣車(Ijūru)



●無双破(むしょぱ)



●手極め倒身(てきめとうしん)



●枝碎き(えだくだき)



●肘車(ひじくるま)



●六段帶取り(ろくだんおびとり)



●連突小太刀(れんとくことうだち)



SEGA POLES

バーチャファイター3

セガ

P

S

E

G

A

R

C

T

H

O

M

U

L

Y

N

E

R

S

T

I

D

V

U

Y

W

Z

X

C

B

A

D

G

F

E

H

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

●右四
普通の投げ技ではなく、コマンド入力すると同時につかみを取る。この状態で相手に当たると同時につかみを取る。

●居反り
相手の足を引ついて、そのまま自分も倒れ込むことでダメージを与える、投げ技。

●外掛け
相手の足を引つ掛け、そのまま自分も倒れ込むことでダメージを与える、投げ技。

●鬼殺し
下から相手の頭を突き上げる、いわゆるアッパーのような技。

●張り手
強烈な両手の突き出し。両手の単発技という、思い出すのはアキラの百虎双掌打だが…。相手をリングアウトさせることに有効そうだ。

●勝ち上げ
相手の足元を両手でくすぐり上げる打撃技。ウルフのリバースレッジハンマーに形態が似ている。

●その一撃の重さは
他キャラの追隨を許さない

●露払い
突きの連打。本当の相撲では、相手を押しまくるためにある技だが、VFC界ではどうか？全部出し切つてしまひと割と危ないような…。

●横み投げ
しゃがんだ状態から放つ、片手突き。形としては、アクラの猛虎硬破山に似ている。

●横投げ
右四つかみの派生技。腰を入れつつ、横に投げ倒す。

●露払い
みかかり、相手が立ちガードなら成功。そのまま右四つに組む。

●露払い
VFCにはなかった新しい概念のもので、QFEの必要がないからかなり使いやすい。

●横投げ
VFCにはなかった新概念のもので、QFEの必要がないからかなり使いやすい。

●横投げ
VFCにはなかった新概念のもので、QFEの必要がないからかなり使いやすい。

●露払い
VFCにはなかった新概念のもので、QFEの必要がないからかなり使いやすい。

●露払い
VFCにはなかった新概念のもので、QFEの必要がないからかなり使いやすい。

●右四
普通の投げ技ではなく、コマンド入力すると同時につかみを取る。この状態で相手に当たると同時につかみを取る。

●居反り
相手の足を引ついて、そのまま自分も倒れ込むことでダメージを与える、投げ技。

●外掛け
相手の足を引つ掛け、そのまま自分も倒れ込むことでダメージを与える、投げ技。

●鬼殺し
下から相手の頭を突き上げる、いわゆるアッパーのような技。

●張り手
強烈な両手の突き出し。両手の単発技という、思い出すのはアキラの百虎双掌打だが…。相手をリングアウトさせることに有効そうだ。

●勝ち上げ
相手の足元を両手でくすぐり上げる打撃技。ウルフのリバースレッジハンマーに形態が似ている。

●その一撃の重さは
他キャラの追隨を許さない

●露払い
突きの連打。本当の相撲では、相手を押しまくるためにある技だが…。相手をリングアウトさせることに有効そうだ。

●横み投げ
しゃがんだ状態から放つ、片手突き。形としては、アクラの猛虎硬破山に似ている。

●横投げ
右四つかみの派生技。腰を入れつつ、横に投げ倒す。

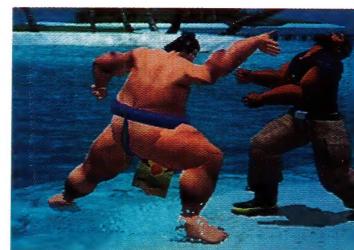
●露払い
VFCにはなかった新概念のもので、QFEの必要がないからかなり使いやすい。

●横投げ
VFCにはなかった新概念のもので、QFEの必要がないからかなり使いやすい。

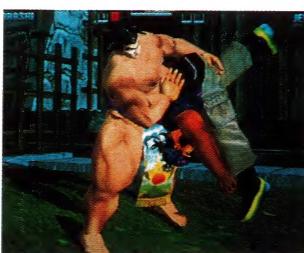
●横投げ
VFCにはなかった新概念のもので、QFEの必要がないからかなり使いやすい。

●横投げ
VFCにはなかった新概念のもので、QFEの必要がないからかなり使いやすい。

●横投げ
VFCにはなかった新概念のもので、QFEの必要がないからかなり使いやすい。



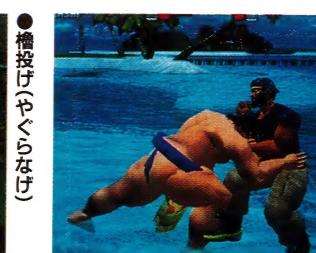
●鬼殺し(おにぎらうこ)



●張り手(はづり)

●外掛け(そとがけ)

●時当て(ひじあて)



●双手(もうぶ)

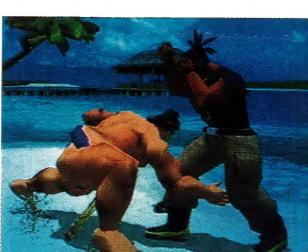
●露払い(つからなげ)



●張り手(はづり)



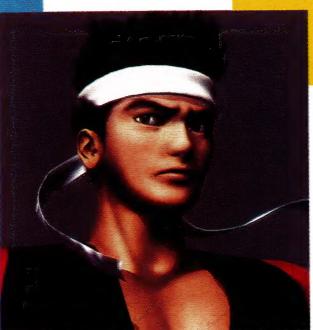
●露払い(つからなげ)



●露払い(つからなげ)

アキラ

さよなら、台湾ステップ…



大幅なマイナーチェンジを遂げたアキラをチェック！

担当：GYU

さて前作での猛虎硬爬山の利点といえば、しゃかんだ相手にヒットさせることで、尻もちをつかせるなどにあったが、VFCのにおいては尻もちの存在は確認されていない。またしゃかみタップシユを利用した立ち猛虎も不可能となつていて。

相手の両腕を引き込みつつ、強烈な頭突きを決めて相手を崩す技。

前作では投げ技扱いだった開踏。入力こそ前作と変わらないが、VFCでは打撃技の一種となったため、相手との距離に関係なく、「マンドを吹き飛ばす、アキラならでは」といった効果を発揮するようだ。

アッパーのように腕を振り上げて、相手の上段ガードを崩す技。

前作では投げ技扱いだった大縛崩捲（たいじゆくまつり）。開踏のアッパーのように腕を振り上げて、相手の上段ガードを崩す技。

相手の脇を高速ですり抜け、すかさず相手の背中に対して、吹き飛ばす、アキラならでは」といえる投げ技。

この技もシステム変更の都合上、入力がPからP+Gに変わった。これにより上歩頂（P+P、VFCでは裡門）と肘（P+G）の自動回転は、期待できなくなつたといえる。

相手の脇を高速ですり抜け、すかさず相手の背中に対して、吹き飛ばす、アキラならでは」といえる投げ技。

● 裏門頂肘（うらもんぢょうしゅう） ● 鷦子穿林（けいしりんせんりん）

相手の脇を高速ですり抜け、すかさず相手の背中に対して、吹き飛ばす、アキラならでは」といえる投げ技。

相手の脇を高速ですり抜け、すかさず相手の背中に対して、吹き飛ばす、アキラならでは」といえる投げ技。

相手の脇を高速ですり抜け、すかさず相手の背中に対して、吹き飛ばす、アキラならでは」といえる投げ技。

相手の脇を高速ですり抜け、すかさず相手の背中に対して、吹き飛ばす、アキラならでは」といえる投げ技。

相手の脇を高速ですり抜け、すかさず相手の背中に対して、吹き飛ばす、アキラならでは」といえる投げ技。

- 心意把

今回紹介するアキラの固有技は、おそらくインスト技になるであろうという。この技を見る限りは、VFCもししくはVFC2から継承されたものが多いため、入力、そして性能といった細かい面での変化が数多く見受けられる。さつそこの比較を踏まえよう。現バージョンでの固有技の解説に入つていよい。
- 跳山崩捲

低い姿勢で大きく踏み込みつつ、両腕による裏拳を突き出す打撃技。地を搖るがす。**さまじい震脚と、八極拳ならではといえる、独特な攻撃モーション**が印象的な新技である。
- 跳歩頂肘

これまでVFCやVFC2で大きな威力が変化するといつた特徴がある。
- 心意把

さしこの技の詳しい効果については不明な点も多いが、判定はさうやう中段攻撃に属するらしい。しかも相手の攻撃をかわしつつ、攻撃することができ可能といった特徴をもつているようだ。
- 獅子抱

これが低い姿勢で大きく踏み込みつつ、肩口から相手を持ち上げる技。一見、継承技の大縛崩捲にも似ているように思えるが、こちらは下段の打撃技のようだ。
- 猛虎硬爬山

さしこの技、実際には通常ヒックさせても、ダウンを奪うによって威力が変化する。
- 心意把

しゃがんだ状態から、片手による掌打を繰り出す打撃技で、防ぎつつ、裡門頂肘系の腕で防ぎつつ、裡門頂肘系の肘打ちで反撃する、いわゆる返し技のひとつ。



● 跳山崩捲（ちょうさんひやく）

● 外門頂肘（わいもんぢょうしゅう）

● 跳歩頂肘（とうほぢょうしゅう）

● 大縛崩捲（たいじゆくまつり）

● 心意把（しんじぎま）

● 開踏（かこい）

● 猛虎硬爬山（めいこひようぱさん）

● 開踏（かこい）



SEGA POLIS

バーチャファイター3

●浮身乱弾撃
このカゲつて、どんな感じ?
これを覚えなくては
これは始まらない!

●浮身乱弾撃
いきなり相手の肩の前に前
宙をして飛び付き、そのまま
相手を押し倒し、倒れたところ
で顔を殴る攻撃。
力が弱らではの身軽さと、
そのスピードを生かした攻撃
である。もちろん上段投げだ

●弧延落
このカゲは、弧延落から
の空中コンボや針風弾とい
ったショックキーな動きで相手
を翻弄し、闘ってきた。
基本的にこの動きはVF2の
でも継承され、だから新たに
動きの読みついで、投げな
どが数多く修得されている力
が。果たして、VF2の力
は以上に感動を呼んでくれ
るのか?夢を与えてくれる
のか?何にせよ今後が楽しみ
な力である。

今回は、どのような技を使
えるかになつたのか?まず
は、インスト技を紹介してい

●浮身乱弾撃
このカゲは、弧延落から
の空中コンボや針風弾とい
ったショックキーな動きで相手
を翻弄し、闘ってきた。
基本的にこの動きはVF2の
でも継承され、だから新たに
動きの読みついで、投げな
どが数多く修得されている力
が。果たして、VF2の力
は以上に感動を呼んでくれ
るのか?夢を与えてくれる
のか?何にせよ今後が楽しみ
な力である。

今回は、どのような技を使
えるかになつたのか?まず
は、インスト技を紹介してい

●浮身乱弾撃
このカゲは、弧延落から
の空中コンボや針風弾とい
ったショックキーな動きで相手
を翻弄し、闘ってきた。
基本的にこの動きはVF2の
でも継承され、だから新たに
動きの読みついで、投げな
どが数多く修得されている力
が。果たして、VF2の力
は以上に感動を呼んでくれ
るのか?夢を与えてくれる
のか?何にせよ今後が楽しみ
な力である。

今回は、どのような技を使
えるかになつたのか?まず
は、インスト技を紹介してい

●浮身乱弾撃
このカゲは、弧延落から
の空中コンボや針風弾とい
ったショックキーな動きで相手
を翻弄し、闘ってきた。
基本的にこの動きはVF2の
でも継承され、だから新たに
動きの読みついで、投げな
どが数多く修得されている力
が。果たして、VF2の力
は以上に感動を呼んでくれ
るのか?夢を与えてくれる
のか?何にせよ今後が楽しみ
な力である。

今回は、どのような技を使
えるかになつたのか?まず
は、インスト技を紹介してい

●旋風刃
ヨのカゲつて、どんな感じ?

よりトリッキーな動きに!



影丸

VF2に比べ、さらに身軽
になったカゲ。新たなる技
を秘めて再び闘いに挑む!
担当:キャサ夫

リングアウェイなやを狙いつ
た。果たして今回ばかりのよう
な使い方になるのだれつか?
そこできる必殺技の一つだ。
タイミングが先行入力でない
と受け付けないので、ある意味「安定技」の一つだ。

簡単に説明するね、投げ技
の一つとなり、相手に直接タ
ーミネーションを与える投げ技とはな
っていない。
しかし、後ろに回り込む
頭から相手を落とす投げ技。

簡単には説明するね、投げ技
の一つとなり、相手に直接タ
ーミネーションを与える投げ技とはな
ない。
しかし、後ろに回り込む
頭から相手を落とす投げ技。

これが、その後いろいろな
攻撃が可能で、相手との読み
合いで次第では、かなり奥深い
攻防が現段階では予想される。

●螺旋

転身しながら、相手の上段
に裏肘を出す打撃技。

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃するまでの間、同時に軸移
動を行っているのだ。

だから、相手の攻撃をかわ
す性質も多少持つている技に
なる。

●葉隠閃刃

相手の横に回転移動しなが
ら、その回転力で中段に手刀
を放つ打撃技。

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃的に相手を突き上げる
感じになつていて、今のところ
感覚になつていて、今のところ
しゃがんでいる相手にヒ
ツトすると、強制的に立たせ
る」とができる技になつて
いる。

●旋風刃 (せんふうじ)

相手の横に回転移動しなが
ら、その回転力で中段に手刀
を放つ打撃技。

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃的に相手を突き上げる
感じになつていて、今のところ
しゃがんでいる相手にヒ
ツトすると、強制的に立たせ
る」とができる技になつて
いる。

●弧延落 (くえんらく)

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃的に相手を突き上げる
感じになつていて、今のところ
しゃがんでいる相手にヒ
ツトすると、強制的に立たせ
る」とができる技になつて
いる。

●浮身乱弾撃 (ふじんらんだんぱき)

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃的に相手を突き上げる
感じになつていて、今のところ
しゃがんでいる相手にヒ
ツトすると、強制的に立たせ
る」とができる技になつて
いる。

●小手返し (こてがえし)

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃的に相手を突き上げる
感じになつていて、今のところ
しゃがんでいる相手にヒ
ツトすると、強制的に立たせ
る」とができる技になつて
いる。

●葉隠閃刃 (はぐくれせんじ)

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃的に相手を突き上げる
感じになつていて、今のところ
しゃがんでいる相手にヒ
ツトすると、強制的に立たせ
る」とができる技になつて
いる。

●岩斬破 (がんざんぱ)

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃的に相手を突き上げる
感じになつていて、今のところ
しゃがんでいる相手にヒ
ツトすると、強制的に立たせ
る」とができる技になつて
いる。

●弧延落 (くえんらく)

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃的に相手を突き上げる
感じになつていて、今のところ
しゃがんでいる相手にヒ
ツトすると、強制的に立たせ
る」とができる技になつて
いる。

●葉隠閃刃 (はぐくれせんじ)

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃的に相手を突き上げる
感じになつていて、今のところ
しゃがんでいる相手にヒ
ツトすると、強制的に立たせ
る」とができる技になつて
いる。

●順逆自在 (じゅんぎょくせんじ)

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃的に相手を突き上げる
感じになつていて、今のところ
しゃがんでいる相手にヒ
ツトすると、強制的に立たせ
る」とができる技になつて
いる。

●岩斬破 (がんざんぱ)

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃的に相手を突き上げる
感じになつていて、今のところ
しゃがんでいる相手にヒ
ツトすると、強制的に立たせ
る」とができる技になつて
いる。

●浮身乱弾撃 (ふじんらんだんぱき)

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃的に相手を突き上げる
感じになつていて、今のところ
しゃがんでいる相手にヒ
ツトすると、強制的に立たせ
る」とができる技になつて
いる。

●弧延落 (くえんらく)

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃的に相手を突き上げる
感じになつていて、今のところ
しゃがんでいる相手にヒ
ツトすると、強制的に立たせ
る」とができる技になつて
いる。

●葉隠閃刃 (はぐくれせんじ)

モーション的には、かなり
素早く、ぐるっと回転しながら
攻撃的に相手を突き上げる
感じになつていて、今のところ
しゃがんでいる相手にヒ
ツトすると、強制的に立たせ
る」とができる技になつて
いる。



●螺旋 (くねくね)

これが、その後いろいろな
攻撃が可能で、相手との読み
合いで次第では、かなり奥深い
攻防が現段階では予想される。

十(⑩)出ない)。

●エルボーナックルキック

エルボーナックルキックの
りというコンビネーション。

ラストの上段蹴りはスピニッ
キックではなく、エルボースピ
ニッキック(△○△○)の△のよ
うな蹴りだ。

ジャッキー

電光石火の蹴りを三たび見ろい!



連携技が大幅に増えたジャッキー。
今度こそサラを組織から取り返す
のだ(イヤチトキビシイカモ)。

担当:C-LAN

技もあった。

●二ーストライク

△Fのジャッキーは、冒
頭でも触れた通りコンビネー
ション系の新技が多い。中で

裏拳を通して点とし技が増
えていた。裏拳は硬化は短い
ものの、上段攻撃で、かつ單

発では発生が遅いため△Fで

では繰り出すために多少リス

クのある技だった。

今回はスランクトに加え、上

段の裏拳もエルボーナックル

連携技として繰り出せるので、

相対的に使用頻度が増えそう

である。

●エルボーナックルローキック

△Fのジャッキーは、冒
頭でも触れた通りコンビネー
ション系の新技が多い。中で

裏拳を通して点とし技が増
えていた。裏拳は硬化は短い
ものの、上段攻撃で、かつ單

発では発生が遅いため△Fで

では繰り出すために多少リス

クのある技だった。

今回はスランクトに加え、上

段の裏拳もエルボーナックル

連携技として繰り出せるので、

相対的に使用頻度が増えそう

である。

△Fでのジャッキーの新
技は、単発のものは少なく、
△Fまでの既存の技を組み
合わせたコンビネーション技
が多い。これらの技は新たな
攻めのバリエーションとなり
得るか?

△Fでのジャッキーの新
技は、単発のものは少なく、
△Fまでの既存の技を組み
合わせたコンビネーション技
が多い。これらの技は新たな
攻めのバリエーションとなり
得るか?

●ライトニングワック
△Fの発射のみ中段で、それ以
外は上段攻撃になっている。
現段階ではコンボエルボー
が△Fの部分しか連續ではな
い。この技もうまく使つ
ていく必要がある。たぶん、
△Fの発射のみ中段で、それ以
外は上段攻撃になっている。
現段階ではコンボエルボー
が△Fの部分しか連續ではな
い。この技もうまく使つ
ていく必要がある。たぶん、
△Fの発射のみ中段で、それ以
外は上段攻撃になっている。

●スイッチステップ
△Fで足位置を組み換える。△F
で足位置を組み換える。△Fで
足位置を組み換える。△Fで足を
組み換えて、前後に歩いた
だけでは正位置には戻らない
キヤラが多い。ジャッキーも
そんな中の一人で、一度八の
字になってしまったら膝など
を出さなくては元に戻らない。
そんなときにこの技を使うと
いい。

●キックバックナックルスピ
ン
△Fで足位置を組み換える。△Fで
足位置を組み換える。△Fで足を
組み換えて、前後に歩いた
だけでは正位置には戻らない
キヤラが多い。ジャッキーも
そんな中の一人で、一度八の
字になってしまったら膝など
を出さなくては元に戻らない。
そんなときにこの技を使うと
いい。

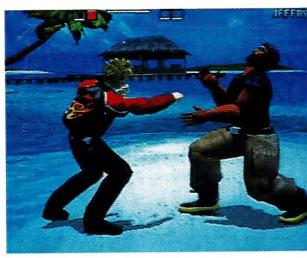
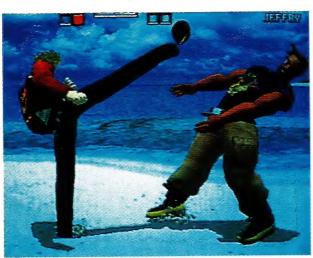
●二ーストライク
△Fで足位置を組み換える。△Fで
足位置を組み換える。△Fで足を
組み換えて、前後に歩いた
だけでは正位置には戻らない
キヤラが多い。ジャッキーも
そんな中の一人で、一度八の
字になってしまったら膝など
を出さなくては元に戻らない。
そんなときにこの技を使うと
いい。

連携技が大幅に増えたジャッキー。
今度こそサラを組織から取り返す
のだ(イヤチトキビシイカモ)。

担当:C-LAN

●ダブルパンチ二ーキック
△Fで足位置を組み換える。△Fで
足位置を組み換える。△Fで足を
組み換えて、前後に歩いた
だけでは正位置には戻らない
キヤラが多い。ジャッキーも
そんな中の一人で、一度八の
字になってしまったら膝など
を出さなくては元に戻らない。
そんなときにこの技を使うと
いい。

●キックバックナックルスピ
ン
△Fで足位置を組み換える。△Fで
足位置を組み換える。△Fで足を
組み換えて、前後に歩いた
だけでは正位置には戻らない
キヤラが多い。ジャッキーも
そんな中の一人で、一度八の
字になってしまったら膝など
を出さなくては元に戻らない。
そんなときにこの技を使うと
いい。



●ライトニングキックセカン
ド



●スイッチステップ



●ダブルパンチ二ーキック



●スイッチステップ



●ダブルパンチ二ーキック



●二ーストライク



●エルボーナックルローキック

強力な技が追加されたぞ

スト技の中に前作の技が残っているが、新技もいくつか見られるので楽しみだ。

さうは、前作のバーチャコロでは斜上掌を主力として攻め立っていたキャラクターであったが、今回はどうのうになるだろうか。

もちろん、現時点ではその答えを出すことは不可能であり、斜上掌で浮かしてからとなるがどうかすらわからぬ。

ただ、バーチャコロからは新しく設定されたボタンの存在を考えると「押しは不可能になるかもしれない。

まあ、今からそんな心配をしていても仕方がないので、公開される技を順番に覚えておきたい。ここで、技の型や攻撃判定を中心に紹介していくことにしよう。

今回の投げ技のコマンドは、失敗するときりモーションが出るため一律⑩+⑪で統一する。

相手の喉を掴み、持ち上げて後頭部を地面に叩きつけるラウの投げ技。

この技は、空中に浮いた相手を叩きつけたときにヒットせねばとも難しくはない。

●**地掻脚**
前方を蹴りながら、相手を蹴り上げて相手に襲いかかる。

現時点では斜上掌の強化版といったイメージがあるが、今後どうなるかわからない。



(ひざを蹴りながら相手を蹴り上げる)



(ひじを蹴りながら相手を蹴り上げる)



(ひざを蹴りながら相手を蹴り上げる)



(ひざを蹴りながら相手を蹴り上げる)



(ひざを蹴りながら相手を蹴り上げる)



(ひざを蹴りながら相手を蹴り上げる)



(ひざを蹴りながら相手を蹴り上げる)



(ひざを蹴りながら相手を蹴り上げる)



(ひざを蹴りながら相手を蹴り上げる)



(ひざを蹴りながら相手を蹴り上げる)



SEGA POLIS

バーチャファイター3

●燕旋擺柳

壁のあるステージで、壁際で使うと技のグラフィックが変わるようにになった。ただし、下段キックを当てる間に合いで腿蓋裏旋脚が遠ず

●連環虎双破

いやがんた状態から、前方に踏み motifs 双掌を叩き込む技。完全にしゃがみ状態になつてないと出せないが、新システムの「ダッシュ」や「ガミ」を入力して、
①(ですばやく繰り出すことが出来る) 判定はしゃがみガード崩し。

●連環高端脚

パイはやこむじのののタイプの技を持つているが、この技もそのグループに入る。
①の発のあと、
②に高端脚につなげたものだ。

●燕睡旋風脚

→V-Fのからの連環脚を、すなわち内側から捻る裏回し蹴り。前作では燕掛塔のあとコンボの繋ぎとして使われたが、V-Fではどんな使われたくなるのだろうか。

●天地頭落

いわゆるロロト。V-Fの前作ではその「マンド」の性質上、クイックフォワードから入力していた。今回、「マンド」が変わったが相変わらず入力のし易さは変わらない。

●燕旋擺柳

壁のあるステージで、壁際で使うと技のグラフィックが変わるようにになった。

コンビネーションを使え



バイ

VF3では下段からのコンビネーションが増えていい感じ、今日はいけそう(だと思う)。

担当 FRS-N.O.

さて中段にならない。

●連旋擺脚

下段キックから燕旋脚へのコンビネーション。連旋裏旋脚と使い分けるようだが、こちらは下段キック入力時にレバーを下に長く入力しておかなければならない。

●燕陣旋風脚

(えんじんせんばうせんかやく)

●燕掛塔

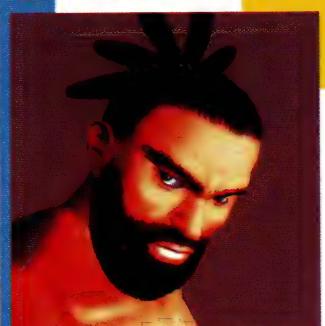
(せじえんかとう)

●連旋裏旋脚

(れんせんいつせんきゃく)



今回も聞けるか? 「アーカイブ」



三たび帰ってきたジェフリ、パンクラチオンの名にふさわしく、突いたり、打ちめしたり、殴ったりと今回も好き勝手暴れてくれること間違ひなしだ。

担当: P. 鈴木

ジエフリ

自然やシャークと 戦い得た技の数々

またまた、あの海の男、ジェフリが帰ってきた。今回も、豪快で思いきりの良い大技を大量にひっさげてくること間違ひなしだ。パンクラチオンらしい戦い方。体のすべての部分を使って大自然に立ち向かうジェフリーの姿が、この写真を見ても想像できることだろ。

●キリングトーキックハンマ

普普通の立ちキックから、下から相手の腰のあたりまで蹴り上げるトーキック、そしてハンマーへと続けるコンビネーション。以前は立ちキックをしゃがんでよけられてしまふと投げなどで反撃してしまっていたが、今回はずかずトーキックを出すことによって相手の腰をかくこと可能になるだろ。

さて、今回のバーチャルでは(エスケープ)ボタンが追加されたことにより、ジェフリーアの大幅な技の数々が避けられてしまいやしないか、不安になる人いるかもしれないが、心配は無用。接近時に牽制して攻撃できる技や、一回の打撃のみでなく、二回三回とオロ一がきく技など、使い勝手が良さそうなものが増えている。系統づけて見ていく。

ハンマー系
●ライジングハンマー
勢いをつけて振りかぶった後に、力を込めて両手で作ったハンマーを思いきり振り落としたダブルハンマーダウンか

●ヘルダンクハンマー
勢いをつけて振りかぶった後に、力を込めて両手で作ったハンマーを思いきり振り落としたダブルハンマーダウンか

●ヘルダンクハンマー
勢いをつけて振りかぶった後に、力を込めて両手で作ったハンマーを思いきり振り落としたダブルハンマーダウンか

●キリングトーキックハンマ

普通の立ちキックから、下から相手の腰のあたりまで蹴り上げるトーキック、そしてハンマーへと続けるコンビネーション。以前は立ちキックをしゃがんでよけられてしまふと投げなどで反撃してしまっていたが、今回はずかずトーキックを出すことによって相手の腰をかくこと可能になるだろ。

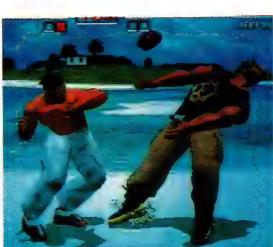
●スタッフ系

●ミドルスタッフ

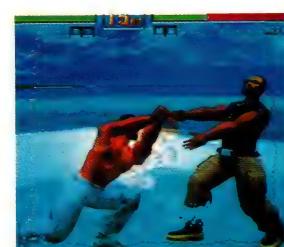
指先のみを用いて相手の腹部あたりを素早く突く攻撃。ヘルスタッフは上段攻撃なのにに対し、ミドルスタッフはその名の通り中段攻撃。技の出るまでの時間も短かそうなので、奇襲に使うことができるかも知れない。



●ライジングハンマー



●ケンカフック



●ヘルダンクハンマー



●ヘルダンクハンマー



●マシンガンヘルスタッフ



●トルネードハンマー



後でも相手に攻撃を躊躇せざるフレッシュヤーをかけることができるはずだ。

●アッパー系
●ケンカアッパー
少し姿勢を低くした後、伸ばす力とともに全力を持って一歩進む。やや前に進んでから強烈なアッパーで相手を突き上げる。やや前に進んでから上体をあげるので、相手の攻撃をかわして攻撃といった芸当もできるかも。

●アーブルアッパー
相手を無理矢理立たせる一発目のアッパーをたたきこむ技。(3発目のアッパーはケンカアッパーに似た形の技が出る。中段が3回連続で出るので、相手は立ち状態でいることになるだろう。そこを狙って連携を組み立てていくのが良さそうだ。

く、横方向から相手の頭めがけて回転を加えるように殴る技だ。このハンマーを相手に当てるど、何と逆を向かせることができるぞ。ジェフリーにはバックブリーカーという超強力な背後投げがあつたし、逆を向いているとガードもできなくなるために、相手にとにかくなり脅威となる技になつてからだ。

●ショートレンジ用
●二ハンマー
ムエタイ風の膝蹴りを相手の腹部にいれる。後から効いてきそうな技。リーチがあることは言い難いが、出るまではなかなか速い。ヒジやヒザどちら区別がなされ、どのようないメリットがあるのか興味あるところだ。

●ケンカアッパー
横方向から相手を思いきり殴る技。フックというだけあり、かなり牽制向きの技になりそう。だがジェフリーのフックなので一発発がとても重く、当たると減りそうな気配はある。

●アーブルアッパー
ムエタイ風の膝蹴りを相手の腹部にいれる。後から効いてきそうな技。リーチがあることは言い難いが、出るまではなかなか速い。ヒジやヒザどちら区別がなされ、どのようないメリットがあるのか興味あるところだ。

●キリングトーキックハンマー



バーチャファイター3

プロレスといえば投げ技、多くの新たな投げ技を体得して帰ってきた。従来からの投げ、ジャイアントスイングやスタイルースクリューコード、イヤーパワーボムをはじめとしたさまざまな投げに変化するキャッチコマンド入力と同時に走り出し、離れた相手を投げることのできるアームホールプの他にも多くの投げ技を手に入れた。対しやがみ投げも相変わらずの充実ぶりだ。投げが成立しなかった時にスカリモーションが出て隙ができるようになつたのはちょっと痛いが自動二段防歯のためにこれは仕方ないと見えるだろう。

しかし今回のウルフはレッグルードをつけているだけあって、打撃技も充実。今回紹介する技の中にも中段のコンビネーションやラゴンフィッシュユーロー、ダウンを奪える中段のショートレンジショルダー、長く、早い下段技のグリズリーラリアットなどこれまでの欠点を補う数々の打撃技も手に入れている。

また中にはプロレスに不可欠のあんな技やこんなな技

●サンダーファイヤーパワー
ボム
●キャッチ
●アームホールプ
●トマホークチョップ
●ドロップキック

プロレスといえば投げ技、多くの新たな投げ技を体得して帰ってきた。従来からの投げ、ジャイアントスイングやスタイルースクリューコード、イヤーパワーボムをはじめとしたさまざまな投げに変化するキャッチコマンド入力と同時に走り出し、離れた相手を投げることのできるアームホールプの他にも多くの投げ技を手に入れた。対しやがみ投げも相変わらずの充実ぶりだ。投げが成立しなかった時にスカリモーションが出て隙ができるようになつたのはちょっと痛いが自動二段防歯のためにこれは仕方ないと見えるだろう。

しかし今回のウルフはレッグルードをつけているだけあって、打撃技も充実。今回紹介する技の中にも中段のコンビネーションやラゴンフィッシュユーロー、ダウンを奪える中段のショートレンジショルダー、長く、早い下段技のグリズリーラリアットなどこれまでの欠点を補う数々の打撃技も手に入れている。

また中にはプロレスに不可欠のあんな技やこんなな技

●サンダーファイヤーパワー
ボム
●キャッチ
●アームホールプ
●トマホークチョップ
●ドロップキック

相手の上段蹴りをキャッチ、そのまま相手の体もろとも抱え込み、ステップレックスの要領で後方に叩きつける。対上段蹴り用の返し技だ。キャブチードが成立しなかつた場合、レベルバックチョップが出るようになっているのがおしゃれ。

●サンダーファイヤーパワー
ボム
●キャッチ
●アームホールプ
●トマホークチョップ
●ドロップキック

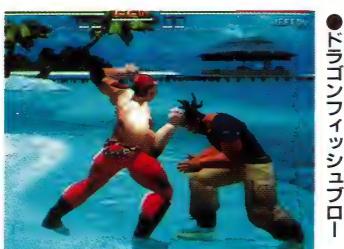
相手の足元を蹴でなぎ払うようになり、この後、起き上がりを攻めたりといったことが可能になった。空振りやガードされた場合は以前のようになだれ状態になるので安心だ。

とにかく新技によってこれまで幅広い攻防が可能になつたのは当然として、以前以上に「魅せる」ことも可能になつた新生ウルフ。パワーで押しても戻し、テクニカルに魅せても戻し、それがウルフだ。

新生ウルフ。パワーで押しても戻し、テクニカルに魅せても戻し、それがウルフだ。それだけに決まるところといふべき。



●サンダーファイヤーパワー
ボム

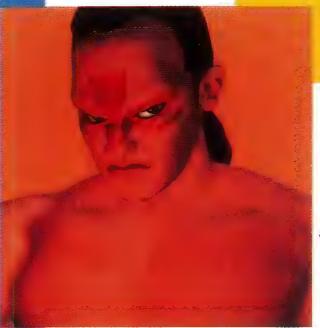


●トマホークチョップ
●ドロップキック



●グリズリーラリアット
●ショートレンジショルダー

爪を研ぎ澄ませキバを剥け!



ウルフ

投げ技はもちろん、使える中段、下段の反撃技も手に入れたウルフ。華麗な闘いが期待できるぞ。

スの代表的な打撃技。ヒット時のみダウンせずに着地するようになり、この後、起き上がりを攻めたりといったことが可能になった。空振りやガードされた場合は以前のようになだれ状態になるので安心だ。

●グリズリーラリアット
●トマホークチョップ
●ドロップキック

相手の足元を蹴でなぎ払うようになり、この後、起き上がりを攻めたりといったことが可能になった。空振りやガードされた場合は以前のようになだれ状態になるので安心だ。

相手の足元を蹴でなぎ払うようになり、この後、起き上がりを攻めたりといったことが可能になった。空振りやガードされた場合は以前のようになだれ状態になるので安心だ。

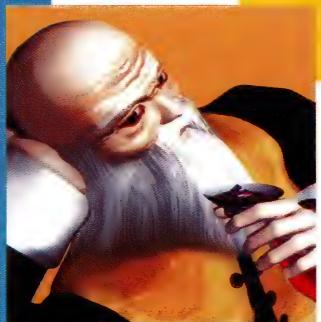
●トマホークチョップ
●ドロップキック

相手の足元を蹴でなぎ払うようになり、この後、起き上がりを攻めたりといったことが可能になった。空振りやガードされた場合は以前のようになだれ状態になるので安心だ。

●トマホークチョップ
●グリズリーラリアット

舜帝

今回は期待しておくれ!



VF2に比べ、更に人を小馬鹿にした技が増えたVF3。どれだけ対戦相手をコケにできるかな!

ク曲し、転倒立の状態にする
いじがでせる。

転倒立とじごロマンド技も

あるが、このロマンドでも出
まいじが可能になつたのだ。

モーション的に宙舞身のほ
うが早目なので、こちらのほ
うが使い勝手がいいかも。基

本的には転倒立とまつたく同
じじ特殊な部分はない。

●転身仙酒靠

転倒立後、前に回転しそ
の勢いで相手に体当たりをす

る打撃技。

舜帝版ショルダータックル

と思つてもらえれば問題はない。

攻撃判定も今のところ中段に

なりそな技の一つである。

●漫步醉硬手

前にしゃかみつつ膝をつき、

斜め上に掌を打ち上ける打撃

技。

舜帝ならではの読めない動

きで、下段攻撃と見せかけた

中段への掌打である。技のリ

ーチ自体はさぼらないが、か

なり前に進んでから攻撃する

ので、今のところ意外に強そ

うな技である。

●転身縛躊躇

仙女よろしく腰を振りなが

ら、連続の打撃技を出す攻撃

になつていて、かなり使えそつ

な技である。転倒立から出せ

る新たな技だ。

●何仙女

舜帝版ショルダータックル

と思つてもらえれば問題はない。

攻撃判定も今のところ中段に

なりそな技の一つである。

●斜側連脚

舜帝ではおなじみの「自分か
ら倒れる」行動を取れるので、

返し技などを喰いつけるのは今
のところあまり考えられない。

で強力な武器になるかもしれ
ない。

●斜側連脚

斜め方向へ移動しつつ連旋

脚を出す打撃技。軸移動をし

ながら攻撃をするので、相手

の技をかわすことが多く、今

のところかなり使用頻度の高

い技の一つとされている。

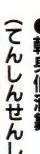
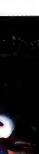
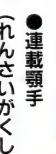
なお、この技を出したあと、

舜帝ではおなじみの「自分か
ら倒れる」行動を取れるので、

返し技などを喰いつけるのは今
のところあまり考えられない。

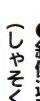
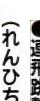
舜身縛躊躇

(じんじんじゆり)



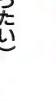
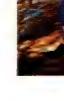
何仙女

(なんせんじ)



斜側連脚

(なんせんけい)





バーチャファイター3

ここは割り切って、まったく新しいゲームをやるのだと
いう意識をもってキャラクターを動かしていくのがいいだろう。

バーチャファイターの感覚でリオン本
来の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

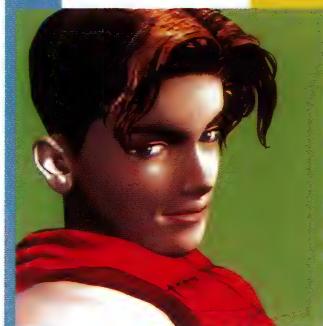
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。
バーチャファイターの感覚でリオン本
來の動きは制限されるかもしれない。

新たなる挑戦!



全ての継承技も新しくなったリオン。旧キャラだが、新キャラ気分でいこう。

担当: SHO

リオン

れんせんたい

●疾歩昇穿掌

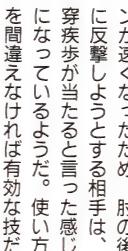
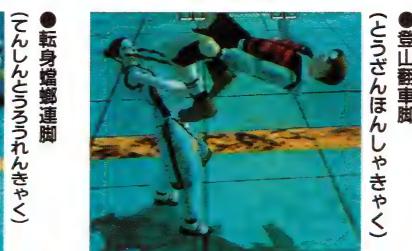
(じゅせいじんぶとくわうし)

(れんせんたい)

(れんせんたい)

(じゅせいじんぶとくわうし)

(れんせんたい)



AM2研開発部長・鈴木裕氏インタビュー

だからVF3は面白い!

完成が秒読み段階のVF3。
鈴木裕氏が“ヨ”の魅力を明かす！



鈴木 口ゲテストの回数を通常よ

「探す」楽しみから 「使いこなす」楽しみへ

——鈴木部長が率いるAM2研のカラー、特徴からお聞かしてみたいのですが、ご自身ではどんなものと考えていますか？

鈴木 好きなことをやっていくけるセクションでいたい、ということぐらいですかね。

——常にセガを支えていくゲームを作り続けたいという意識はそこありますか？

鈴木 そういう作品を狙つて作ることはなかなかできませんよ。バーチャファイターにして「ハングオン」にしても結果としてうまくいったものができたというだけ。

非常にありきたりな言葉になりますが、丹念に作り込んでいくことを忘れないことですね。そうすることである程度ユーザーに訴えていくことが出来てくると思っていました。いつも遊んでもらう顔を思ふがながら、あくまでゲームユーザーのために作つていくことです。ただこれは単純にゲームユーザーの意見を鵜呑みに言う通りにやるという説ではないんです。我々はプロとして常に新しい楽しみを提供していく必要がありますから。ユーザーのためにやるゲーム作りとユーザーの言う通りやるゲーム作りは違うんです。

——今注目度ナンバーワンのゲーム「バーチャファイター3」の完成間近というところですが、現在鈴木部長さんが感じている手応えをお聞かせください。

——多めに設定して、より多くのアンケートを反映させようとしています。今現在手元にある最新バージョンに関しては、「バーチャファイター2」以上の手応えを感じています。もちろん「ヨ」の完成度が100%ではありませんから、完成品の「ヨ」と比べるとユニーングの度合い、きめ細かな対応などは開発バージョンの「ヨ」よりも当然高いのが現状です。た

りも多めに設定して、より多くのアンケートを反映させようとしています。今現在手元にある最新バージョンに関しては、「バーチャファイター2」以上の手応えを感じています。もちろん「ヨ」で攻防ではつまらないので、現実の格闘で重要な「かわし攻撃」という要素を盛り込むために「ヨ」で

「エスケープボタン」を加えてみました。使い方によっては、緊急回避に非常に有効なボタンとなりますが、ユーチャーの使い方をロケテスト、プライベートショードで見ていています。もちろん「ヨ」で

「ヨボタン」を試したわけです。つまり「バーチャファイター」は「ヨボタン」でも作ることはできた。そこに「ヨボタン」を取り入れ、ヨボタン方式にして、格闘ゲーム初心者にも遊びやすいシステムにできればと思ったんです。

——「ヨ」よりも面白いものになつていると思います。

——「ヨ」になって変更される点についてお聞きしたいのですが、すでに口ゲテスト、プライベートショードなどから「ヨ」の全容が次第に明らかになっていますが、「Eボタン」「ステージ中の高低差」などの新しいシステムはどんなところを意図した変更なのかをお教えください。

——「ヨボタン」とは確かに固定概念を覆す決断は、AM2研内でも相当慎重に検討されたと思うのですが……

鈴木 セガ内でも非常にためことは確かです。しかしガードにしてもレバーを後ろに入力で考えられていた格闘ゲームに「1」であえて「ヨボタン」を試したわけです。

——「ヨボタン」でも「Eボタン」をレバー+Gボタンにすることは出来たんですが、あえて4ボタンにすることだけ単純操作で「フレーム」でも早く反撃に移れる攻防を楽しんでもらえればと考えました。

——ではジャンプ入力が「↓」相手を浮かせてからの空中コントローラーをガチャガチャ入れてしまってことでジャンプをしてしまったことがありますから、そのへんをプレイヤーの方に探し出したらいいですね。これが

——例えは実際の格闘のセオリー通り、上に位置するほうが有利になるととか……「ヨ」の奥行きの1つです。

鈴木 どちらかというと有利になります。ただ下にいる場合、絶対に不利というわけでもなく、サラ

る攻防は、ガード→ヨボタン→ガード→ヨボタンといった単純な攻撃の応酬に留まる次元に浸透したという印象がありました。あまりに単純な攻防ではつまらないので、現実の格闘で重要な「かわし攻撃」という要素を盛り込むために「ヨ」で

発売が待たれるバーチャファイター3。©SEGA 1999 100



——「ヨ」の位置関係で連続技が入らなければ、これは演出面からそのへんをプレイヤーの方に探し出したらいいですね。これが

——例えは実際の格闘のセオリー通り、上に位置するほうが有利になるととか……「ヨ」の奥行きの1つです。

鈴木 どちらかというと有利になります。ただ下にいる場合、絶対に不利というわけでもなく、サラ

のミラージュキックなどは下にいる状態から出した方がお腹全部ヒットさせやすくなります。摩擦等の関係で、上にいる人間は後ろにズレにくくなりますから軽いキャラクターでもお腹入りますよ。摩擦を利用した考え方をすれば、砂地の



SEGA POLIS

セガ開発トップインタビュー

高低差、ステージなどの細かいシミュレーションなどに使う使いこなして闘うかを楽しんでもらいたいですね。

——まだなかなかロケテストでも押見できないOP戦についてですが、「(2)」で新たに段位認定モードを組み込まれたような新ファイチャーへの挑戦が「(3)」でもあるのでしょうか?

鈴木 「(3)」のOP戦においても新要素の探索は行っています。しかしOP戦全般の調整は開発の一環で、開発途上の現時点ではその新要素がどんなものになるのかは残念ながら今はお話しすることはできません。今は各キャラクターの性能の均一化を図っている段階なんですね。

——「(3)」と比べても相当数、新技も増えているようですが…

鈴木 「(2)」の倍とまではいきませんが、「1」から「(2)」にかけて増えた程度の技数を新たに「(3)」で加えようと努力しています。たゞ「(2)」の楽しみが新技探しだとすれば、「(3)」の楽しみは新技の使い方にあるといえます。そのため新技のほとんどは発売から時期を置かずに公開していくつもりです。

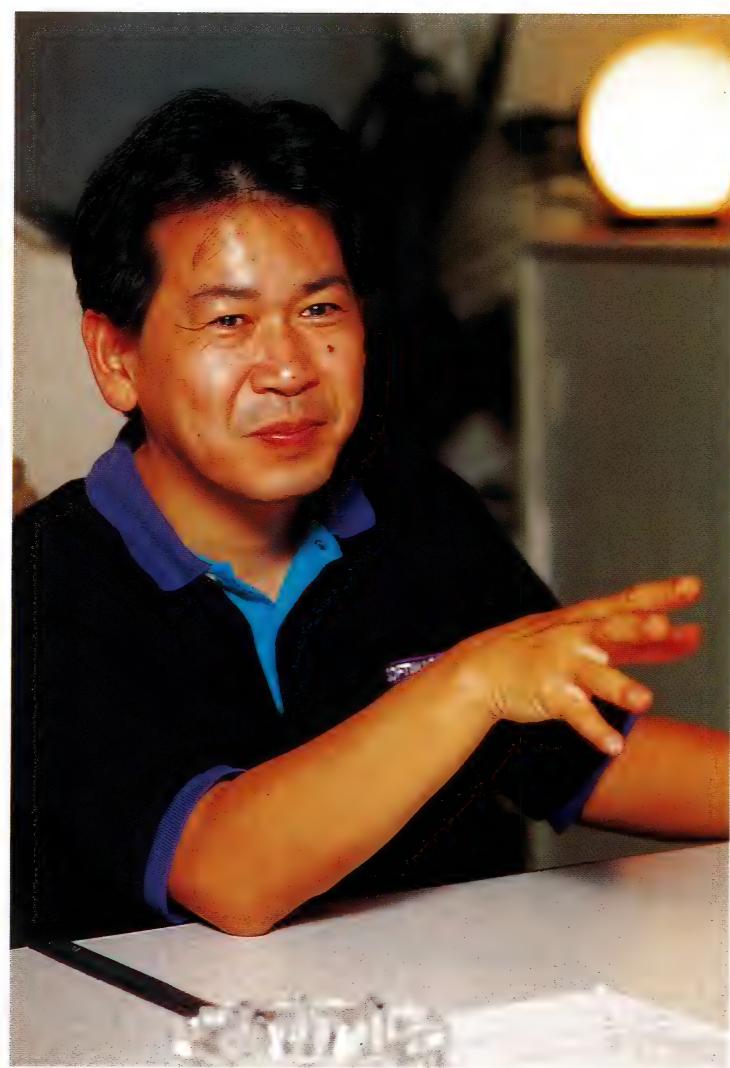
早期に与えられたすべての新技を高見で見てきましたが、ステージなどの細かいシミュレーションなどに使う使いこなして闘うかを楽しんでもらいたいですね。

——まだなかなかロケテストでも押見できないOP戦についてですが、「(2)」で新たに段位認定モードを組み込まれたような新ファイチャーへの挑戦が「(3)」でもあるのでしょうか?

鈴木 「(3)」のOP戦においても新要素の探索は行っています。しかしOP戦全般の調整は開発の一環で、開発途上の現時点ではその新要素がどんなものになるのかは残念ながら今はお話しすることはできません。今は各キャラクターの性能の均一化を図っている段階なんですね。

——「(3)」の大好きな醍醐味になるサターンへの移植はあるのですか。

鈴木 サターンには当然移植する事になるでしょう。ただ移植を考える前に、今は業務用の完成に専念したい状況ですので「モチル」をサターンに移植するための手段などについては、まだ具体的に考えられませんね。また一方でオリジナルである業務用をがんばればがんばるほど移植は難しくなってくるという、一種ジレンマのような考え方も出てきます。「モチル」はサターンと比較した場合、どうしても「モチル」のスペックの高さが秀でているからです。しかし業務用を作る際にはこうしたマイナス思考を廃して、「バーチャファイターオン」の業務用を練り上げることで家庭用へ移植した際により多くのファンに認知度を持つ市場に迎えられるはず」と考えて取り組んでいます。まあ、あえて



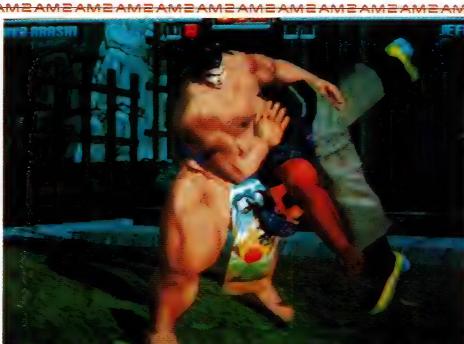
——最後に鈴木部長自身の今後についてお聞きしたいのですが、ウチのライター、読者の中には「ハングオン」「スペースハリアー」「アーフィーバーナー」などをされた経験を知り、格闘ジャンル以外のゲームを今後作ることがあるのかどう質問をする方も少なからずいるのですが…

鈴木 もちろん格闘以外のジャンルのゲームを今後作りたいですよ。もたくさんありますし、「スペースハリアー」っていう素材にしても今までああしたファンタジックなゲームを作るしたら、と思いが

——「バーチャファイターオン」が完成したとしても、格闘ゲームでやるべきことは何もないということにはならないんですね。

——いろいろなジャンルの作品を見るにつけ、自分ならこうするな、と考える性分ですから、あらゆるジャンルのゲームに製作意欲を抱いていますが、みなさん受け入れられるかはまた別の話ですから。自分なりにいろいろと試行錯誤しながらゲームを作りたいですね。

——ありがとうございました。



期待の新作が集結!!

初めてのレポート、 突入セガ新作内覧会のまき

去る7月26・27日、大田区産業プラザでセガの新作内覧会が行われた。

早くもナイスのぬいぐるみが登場していた。

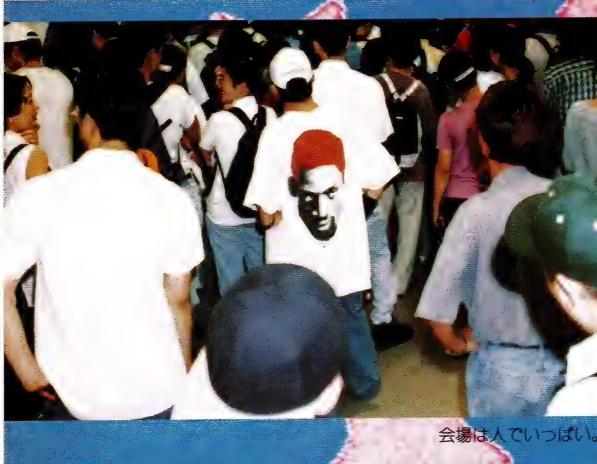
新作プライズコーナー

会場に入つてすぐ目の前にあるのがこの新作プライズコーナー。様々なジャンルのぬいぐるみが展示されていた。ゲームが大好評だった、ナッシュやバー・チャファイター・キッズのグッズも早くも登場していたぞ。君の近くのゲームセンターに姿を現わす日もう遠くなさそうだ。

会場の中はこんな感じ!!

新作プライズコーナーを抜けると大きな会場に新作の山が!! しかし人の波も遊園地負けの満員御礼ぶり。

余裕の敗退。超タダタダ。



会場は人でいっぱい。



キッズキャラのキーホルダー。全種類集めるしか!!



自作キヤツチャーフロ。ただ今物色中。

SEGAPOLIS



3に背を向け遠くを見つめる
相手。悪だかしい奴!

VF3を並んで列は果てしない。



プリクラの目の前にはUFOキャッチャードとスロットゲームが、そして奥に入っているトイオーケームが並んでいた。壁側を1列使い10台近く展示したにもかわらず常に人が並んでいるには、このゲームの高さを痛感させられた。壁面を使った美しいグラフィックのダイナマイドベースボール



ダイナマイドベースボール。
人気も上々だった。



ブチボン似のルギヤーもダ
イナマイド。



筐体の作りもヨーヨーツスキー
していく。



2人乗りは厳禁。最悪の場合
こわいお兄さんがきて...

2ボタンの他に昔なつかしい
システムとして「バットスイ
ッチ」を採用。投球スピード
やスイングの強さも思うがま
ま、よりリアルなかけひきが
楽しめそうだ。

大型ものではジェットスキ



ツーリングカーチャンピオンシップは号機部にもかわらず人のつきは良かつた。



インタビューも人の波。VF3はみんなが期待しているゲームなんだね。

一を題材にしたウェーブラン
ナーが一際目立っていた。ウ
エーブランナーの横には本物
のジェットスキーが置いてあ
って迫力満点だった。

他にもモードル2やS-T
Vを使用したゲームがあちこち
に出展されていて飽きること
ない楽しい発表会だった。

27日には鈴木裕のVF3イン
タビューも行われた。発売ま
でには今の2倍は良くします
よ。との力強いコメントもあ
りセガの自信を感じさせられ
た。

レポートはここまで。今後
発売予定のゲームはどれも気
合が入りまくり。みんな期待
して待っていいぞ。



蒼穹紅蓮隊のようにST-Vを使ったゲームも出展された。



BIRTH

欲望渦巻く仮想都市を完全制覇しろ

LAST BLADE

東京番外地

©SEGA 1996

担当: GYU MODE

3Dポリゴン武器格闘ゲームの雄、ラストブロンクスを徹底解析!

昭和の終わり。時代の終焉とともに勃発した「第一次東京抗争」により、その魂は荒廃の一途を辿った。しかし、その「闘いの季節」もスピリチュアル・バイクメン『SOUL CROWD』によって幕を閉じることになる。彼らの絶対的な力を持ちながら、支配することのない「精神」が、他の若者達にさまざまなスタイルを与えることとなつた。

そして事件は起つた。ソウルクルーのボスが、何者かによって殺害され、ソウルクルー解散。力の均衡が破れたことにより、東京はまたもや戦乱の時を迎えた…。

第二次東京抗争。争いを繰り返し続ける各チームのリーダーに一通のカードが届く。内容はリーダー同士による決闘で東京の霸権を決定するという闘試合の招待状で、差出人はREEDRUMとあった。手紙を受けたリーダー達はこれを無視したが、チームのメンバーが次々に謎の集団に襲われ、事態は争戦開。REEDRUMの指示に従わざるをえなくなってしまう。東京の霸権を握るのは誰か? REEDRUMとは何者なの? そして今、壮絶な闘いが始まろうとしている。

ストーリー

ゲームルール & 基本操作

スで決着をつけよう。

● 基本操作
キャラクターの操作は基本的に8方向レバーとP(パンチ)、K(キック)、G(ガード)

ボタンで行う。
レバーは左右に入力することで移動する。また上方向ならジャンプ、そして下方向でしゃがむといったことが可能。
また攻撃ボタンに関しては、基本的にPボタンは武器もしくは素手による攻撃に、Kボタンは蹴り攻撃に対応していると思つていい。この2つのボタン(+Gボタン)に、レバーと一緒に合わせて入力することで、さまざまな攻撃を繰り広げよう。無念にもタームオーバーになった場合は、一発で勝負が決まるサドンデ

防ぐためには立ちカード、下段攻撃にはしゃがみカードと、相手の攻撃に応じた使い分けが重要だ。

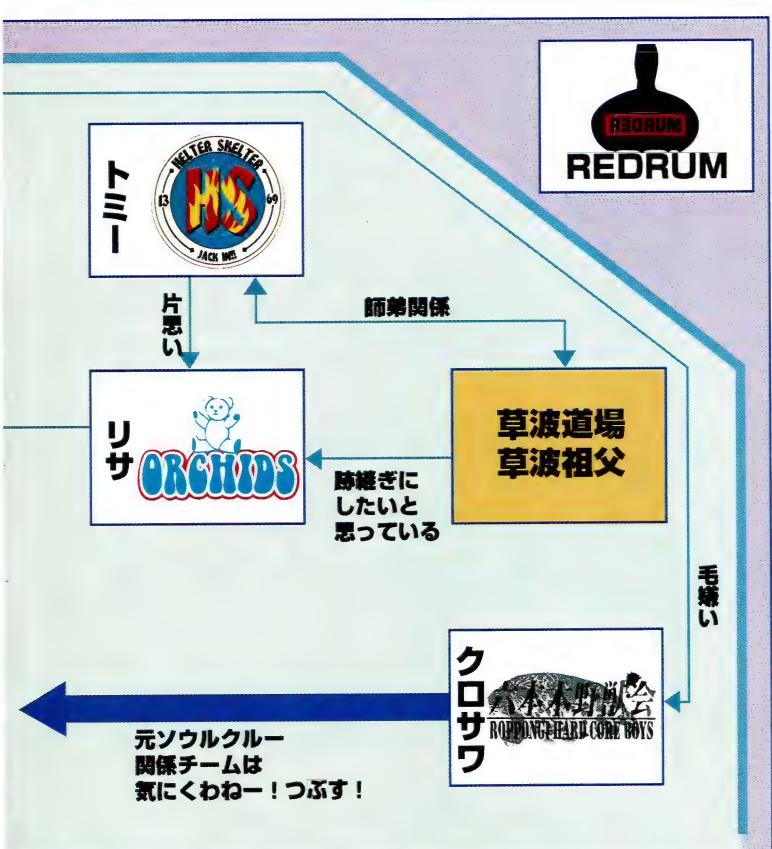
● ゲームルール
この「ラストブロンクス/東京番外地」(以下ラストブロ)は、1対1で闘ういわゆるポリゴン対戦格闘ゲームである。内容は四方を柵で囲まれたリングの中で、お互いのキャラクターが装備している武器と体術を使いつて闘うというもの。ちなみに選択可能なキャラは男女20の計20人。リアルなコスチュームを身に纏った個性あるキャラが捕つているぞ。

ゲームルールは、30秒設定のK.O.マッチと明快そのもの。リングの中で時間の限り死闘を繰り広げよう。無念にもタームオーバーになった場合は、一発で勝負が決まるサドンデ

スで決着をつけよう。
キャラクターの操作は基本的に8方向レバーとP(パンチ)、K(キック)、G(ガード)ボタンで行う。レバーは左右に入力することで移動する。また上方向ならジャンプ、そして下方向でしゃがむといったことが可能。
また攻撃ボタンに関しては、基本的にPボタンは武器もしくは素手による攻撃に、Kボタンは蹴り攻撃に対応していると思つていい。この2つのボタン(+Gボタン)に、レバーと一緒に合わせて入力することで、さまざまな攻撃を繰り広げよう。無念にもタームオーバーになった場合は、一発で勝負が決まるサドンデ

基本操作

△ 前進	スタートボタン13回連打
□ ブレイブアーマー	武器持ち替え
○ クイックフォアード	もしくは武器攻撃
△ しゃがみ歩き	K キック攻撃
△ □ しゃがみダッシュ	G ガード
△ しゃがむ	⑥ 連打or ⑦ ⑧ スタートボタン 挑発
△ or □ or △ ジャンプ	コイン投入後 P K G を押したままスタート サバイバルモード





SEGA POLIS

ラストプロンクス

ラスブロ独創のシステムのひとつとして、アタックキャンセル（以下AC）というものがある。これは攻撃モーション中にGボタンを押すことによって、プレイヤーが任意にそのモーションを止めるテクニックのことだ。ラスブロを極めるためには必要不可欠なもの。さっそくACの入力と、その利用法について解説していく。

まずACは、コマンド入力成立直後から、当たり判定発生までにGボタンをレバー二ユートラルの状態で入力することができる。たとえばACの△をかけるなり、△Pを入力した直後にレバーを離し、Gを押さなくてはならないのだ。注意しよう。

ACはほとんどの技にかけられることが可能だが、レバーユートラルというところがポイント。たとえば悪作の△△Pをかけるなり、△Pを入力した直後にレバーを離し、Gを押さなくてはならないのだ。注意しよう。

ACはほとんどの技にかけられることが可能だが、レバーユートラルというところがポイント。たとえば悪作の△△Pをかけるなり、△Pを入力した直後にレバーを離し、Gを押さなくてはならないのだ。注意しよう。

これららの攻撃をかわしつつ、接近することができます。そう、この潜り込みは下段攻撃以外に対しても完全に無敵なのである。また投げに対しても潜り込みを繰り出せば、相手の投げ失敗モーション中に接近することができるぞ。

しかし前転終了後も、態勢を立て直すまでの間は、いかなる打撃技に対してもガードすることができない。この潜り込みの特徴としては、相手が上・中段攻撃を狙っている場合に、すかさず

みに潜り込みからコマンド投げを狙う場合は、多少先行きみでも入力を受け付けてくれるが、あまり早すぎると思方に決まらないので、やはり田押しすることを薦める。

ついで説明しよう。この技は立ち状態の相手に対しては、こちらも立った状態でP+G、しゃがんだ相手に対しては、下方に向かってレバーを入れつつ、P+Gと入力すれば投げが決まる瞬間に、投げられる側がP+Gと入力すれば、投げ抜けができるといった特徴を持っている。

「コマンド投げは、全体的に威力が大きく、それそれを設定されたコマンドを入力するこ

とで、相手の立ち・しゃがみといった状態を問わず、投げることで潜り込みが勝つぞ。

技が攻撃判定を持つ前にGを押せば…



この潜り込みとは、P+Gボタン同時押しによる回避行動の一種で、相手の攻撃をかわしつつ、機に転がり込んでいくことができる前転のことである。

潜り込みで接近してきた場合は、浮かせ技を組つてもいいが、コマンド投げを決めることが基本といえる（潜り込みから投げを決めた場合は、通常より威力が落ちる）。ちな

みに潜り込みからコマンド投げを狙う場合は、多少先行きみでも入力を受け付けてくれるが、あまり早すぎると思方に決まらないので、やはり田押しすることを薦める。

ついで説明しよう。この技は立ち状態の相手に対しては、こちらも立った状態でP+G、しゃがんだ相手に対しては、下方に向かってレバーを入れつつ、P+Gと入力すれば投げが決まる瞬間に、投げ抜けが決まる瞬間に、投げ抜けをマスターしてしまえば、投げ抜けができるといった特徴を持っている。

「コマンド投げは、全体的に威力が大きく、それそれを設定されたコマンドを入力するこ

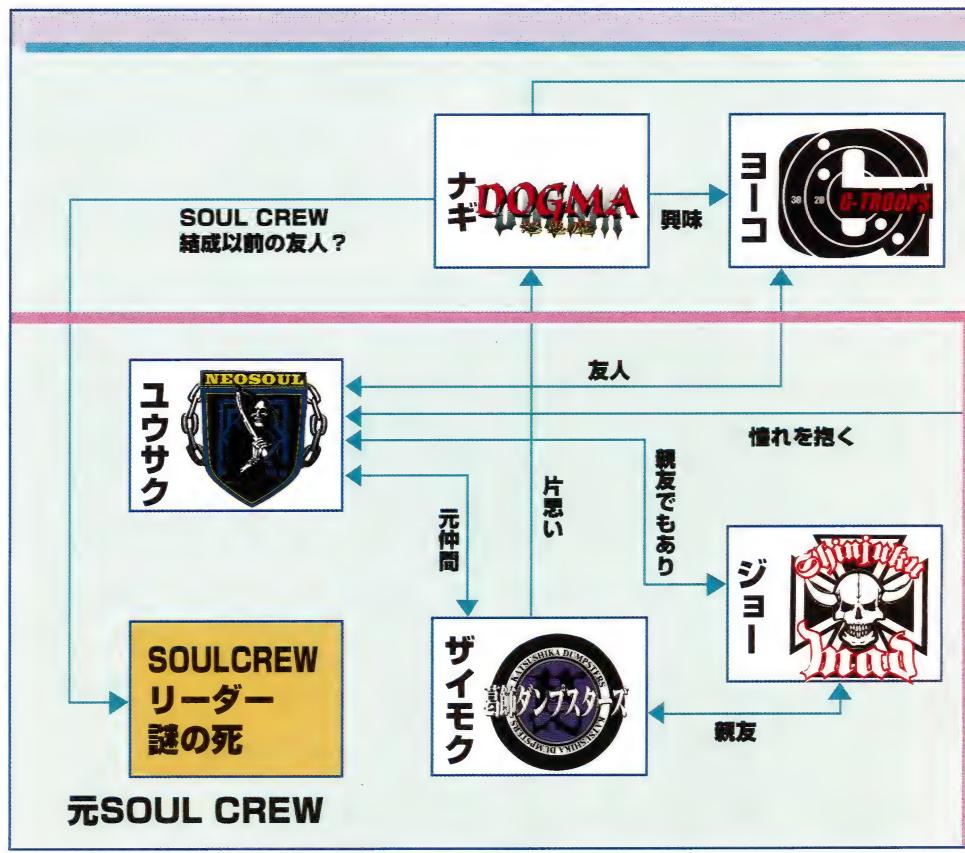
とで、相手の立ち・しゃがみといった状態を問わず、投げることで潜り込みが勝つぞ。

て、次のことが挙げられる。たとえば、ジョーのP+Gというコンビネーション。この技はG段階をガードされてしまうと、投げによる反撃が確定してしまうため、G段階がガードされた時点でACをかけよう。ラスブロのコンビネーションの中には、ガードされると投げを返されてしまうものが多ないので、ACの格好の使い方といえる。

さて相手の硬化中に上手く

さじP+GからACをかけて、さらに下段攻撃のステルスワローにつなげたとしても。この何気ないACの利用法も、中段攻撃の△のモーションがフェイントとなり、おかつP+G下段という新たな連携を生みだすという意味合いをもっている。つまりACの最大の目的とは多彩なフェイントと独創的連携を生み出すことにあるのだ。

ちなみに単にP+Gで止めるよりも、アタックキャンセルを用いた方が同じ技でも、硬化時間が短くなるということも覚えておくこと。



STORY

かつて東京を統一した伝説のライダーチーム「SOUL CREW(ソウルクルー)」のNo.3。しかし、SOUL CREWは、ある事件でリーダーの謎の死^シをきっかけにして分散状態に……。絵に描いたような熱血漢であり、責任感も人一番強い優作は、「自分は本当に強いのだろうか……?」「はたして俺はリーダーの器をそなえているのか……?」

という悩みを抱えつつも、前チームのスピリットをそのまま継承した新生SOUL CREW NEO SOUL^シの結成を決意し、リーダーの座についたのだった。



新幹線使ってる?

優作

基本を練習したらキャラ別に連携をゆっくり覚えていこう。

担当: 借金

ゲーム内表示: YUSAKU

本名: 工藤優作(くどう ゆうさく)

使用武器: 三節棍 or 新幹線

年齢: 19歳

身長: 171cm

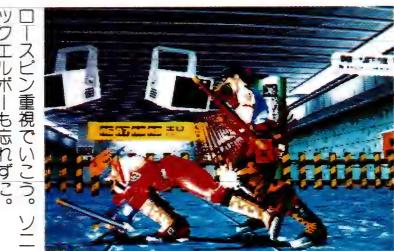
体重: 66kg

所属グループ: NEO SOUL

三節棍を意のままに操る熱き迷えるバイカー優作。強力な棍さばきでネオソウルを統合させることは果してできるのか?

まずはこんな感じ

優作の基本的な使い方は、ショルダータックルフルチューンの破壊力を生かした投げと打撃の己折がまず挙げられる。出が速く威力のあるソニックエルボーや2段技のレツトルネードをP+GやP+Kから投げと割りふると非常に強力。しかしこれだけだとGキャンのタイミングに潜り込みをされるだけでどちらも負けてしまう。そこでもう一つ使うのが中段と下段の打撃の己折だ。下段を使う技はロースピンキック。近距離でガードされると反撃されてしまうものの出の速さは申し分なし。特にP+Gからの己折は迷いなしの割り込みじやないともす返されない。基礎をしっかりと押さえて楽しもう。



P+Gの後に割り込まれがちなキャラには、

ロースピン重複でいいこう。
ソニックエルボーも忘れずに。
二

スクリューキックを使った空中コンボをみんなやつてるかい? 攻めも楽しみながら相手をKOしよう。

スクリューキックはノーマルヒットから相手を吹っ飛ばすことのできる強力な回し蹴り。ヒット時は次に出るP+GをGキャン(P+G、KG)にしてPに続ける。

空中で決める連続技はP+KGレッグブレーカー。レッグブレーカーは相手のダウン状態をうつ伏せに変えてくれる技なので、小ダウン攻撃が後転起きでしかよけられなくなるのだ。起き上がり方を知らない相手には小ダウン、絶対よける人にはレッグブレーカーの変わりにハイウェイスターを使ってダメージを奪おう。

スクリューキックがカウンターでヒットした時は、空中のPを1発増やしてP+PPKのPが入るぞ。

今夜は飛ばすぜ!!

スクリューキックを使った空中コンボをみんなやつてるかい? 攻めも楽しみながら相手をKOしよう。

スクリューキックはノーマルヒットから相手を吹っ飛ばすことのできる強力な回し蹴り。ヒット時は次に出るP+GをGキャン(P+G、KG)にしてPに続ける。

空中で決める連続技はP+KGレッグブレーカー。レッグブレーカーは相手のダウン状態をうつ伏せに変えてくれる技なので、小ダウン攻撃が後転起きでしかよけられなくなるのだ。起き上がり方を知らない相手には小ダウン、絶対よける人にはレッグブレーカーの変わりにハイウェイスターを使ってダメージを奪おう。

スクリューキックがカウンターでヒットした時は、空中のPを1発増やしてP+PPKのPが入るぞ。



スクリューキックがヒットした

優作技表

★投げ★

高速フレーンバスター	P+G
クランク・スロー	△△△P
2ストV型インパクト	△△P
ショルダータックル・フルチューン	△△△P+K

★固有技★

ビート・スピinn	PK
ビート・セカンド	PP
ダブルビート・ハイサイド	PPK
ビート・トップ	PPP
コンボ・オーバートップ	PP△P
コンボ・バックスピン	PPPK
コンボ・ロードロップキック	PPPK
ショルダータックル	△△△P+K
スネークスルー	△△P
レッグブレーカー	△△P+K
デュアルノック	△P+K
エキゾーストストーム	△△△P+K
ヘッドバッシュキック	△K
スクリューキック	K+G
スクリューキックRR(ダブルアール)	K+GK
ハイウェイスター	△△△P
アクセルターン	△△P
ソニックエルボー	△△P
オープンビート	△P
オープンビート・アクセル	△PK
トルネードスター	△P
レッドトルネード	△PP
アップースウинг	△P
パワーループ	△P
ロースピンキック	△K+G
ソウルスウинг	△P
バーニングソウル	△PPP
フライホイールキック	△△K



SEGA POLIS

ラストブロンクス

STORY

優作と同じく、以前はライダーチーム「SOU L CREW」に所属。自己の座にいた男。冷感冷靜で、そのスピリチュアルなスタイルからカリスマ性を持ち、仲間からの信望は異常に高い。

しかし、事件の後の覇権争いに嫌気がさし、「ヨーミないね」の一言であっさり離脱。次の日には、仲間たちと少数精鋭の新チーム「新宿MAD」を結成してしまう。

伝説のチームの恵みという座にいながら、軽くその地位を手放してしまったのは、彼の「バイクを好んだけ転がしていられればそれで幸せ」といった「風」のような魂と、優作に対する「こんな時に、テメーがしっかりしなくて死んでる」といった親心からなのだが、当の優作には、そうした丈のスタイルが重くのしかかっている。



ジョー

スピード、パワー、リーチを兼ね備えたバランスがジョーの持ち味だ。

担当: GYU

ゲーム内表示: JOE

本名: 稲垣 丈(いながき じょう)

使用武器: ヌンチャクorトウモロコシ

年齢: 23歳

身長: 179cm

体重: 76kg

所属グループ: 新宿MAD

ジョーの特徴と
基本戦術

ジョーは右手に携えたヌンチャクによるリーチとパワーのある攻撃と、左手の素手によるスピードのある攻撃を兼ね備えたあらゆる局面に対応できる力を持つ、バランスの優れたキャラである。

さてジョーが第一に狙うべきことは出かかりの速い技で相手を浮かせて空中コンボを狙うことが挙げられる。空中コンボを狙うときは、中段攻撃のカッティングエルボーカウンターセルを用いた連携に組み込んでいくことが効果的だ。またジョーはしゃがみ叩きの得意技が良い勝手が良いため多用する人も多いと思うが、このあとにつなげる技としては手刀の「P」がベーシック。しゃがんだまま歩下がって、スタンディングキックにつないで

いいだろ。では逆に相手に連携攻撃でラッシュをかけられた場合は、多少無理をしてでもカッティングエルボーで止めたほうがいい。相手の連携をカウンターで止めることができれば、そのまま空中コンボを決めよう。ちなみにジョーの代表的な空中コンボとしては浮かせ技↓ミッドナイトバスター→ミッドナイトバスター→浮かせ技↓カッティングエルボーは出かかわりのスピードが速く、カウンターでヒットさせれば相手を浮かせることができるといつて最適な技なのである。

さて実際にエルボーを用いるならカッティングスピinnに派生させ、キックの部分にアタックキャンセルをかけたほうが、スキを小さくできる。つまりP+K+Gという入力だ。



いいだろ。では逆に相手に連携攻撃でラッシュをかけられた場合は、多少無理をしてでもカッティングエルボーで止めたほうがいい。相手の連携をカウンターで止めることができれば、そのまま空中コンボを決めよう。ちなみにジョーの代表的な空中コンボとしては浮かせ技↓ミッドナイトバスター→ミッドナイトバスター→浮かせ技↓カッティングエルボーは出かかわりのスピードが速く、カウンターでヒットさせれば相手を浮かせることができるといつて最適な技なのである。

さて実際にエルボーを用いるならカッティングスピinnに派生させ、キックの部分にアタックキャンセルをかけたほうが、スキを小さくできる。つまりP+K+Gという入力だ。



いいだろ。では逆に相手に連携攻撃でラッシュをかけられた場合は、多少無理をしてでもカッティングエルボーで止めたほうがいい。相手の連携をカウンターで止めることができれば、そのまま空中コンボを決めよう。ちなみにジョーの代表的な空中コンボとしては浮かせ技↓ミッドナイトバスター→ミッドナイトバスター→浮かせ技↓カッティングエルボーは出かかわりのスピードが速く、カウンターでヒットさせれば相手を浮かせることができるといつて最適な技なのである。

さて実際にエルボーを用いるならカッティングスピinnに派生させ、キックの部分にアタックキャンセルをかけたほうが、スキを小さくできる。つまりP+K+Gという入力だ。



いいだろ。では逆に相手に連携攻撃でラッシュをかけられた場合は、多少無理をしてでもカッティングエルボーで止めたほうがいい。相手の連携をカウンターで止めることができれば、そのまま空中コンボを決めよう。ちなみにジョーの代表的な空中コンボとしては浮かせ技↓ミッドナイトバスター→ミッドナイトバスター→浮かせ技↓カッティングエルボーは出かかわりのスピードが速く、カウンターでヒットさせれば相手を浮かせることができるといつて最適な技なのである。

さて実際にエルボーを用いるならカッティングスピinnに派生させ、キックの部分にアタックキャンセルをかけたほうが、スキを小さくできる。つまりP+K+Gという入力だ。

ジョー技表

★投げ★

ショルダースロー	P+G
ビースト・ファング	△P+G
スカルヘッド・クラッシュ	□△P+K
ヘル・ギャロウズ	△△△△P+K

★固有技★

スwingハイ	PK
ピッチ・ダブル	PP
トリプルスイング	PPP
ダブルスイング・フロント	PPK
トリプルスイング・スピnハイ	PPPK
フォーススイング・コンボ	PPPP
アップドラフトショット	△△P+K
テンペストストレート	△P+K
ステルススワロー	△△P+K
ダスキーバックスピン	K+G
ミッドナイトバスター	↓△P
ブラックトルネード	△△P
サイドスラッシュ	△△P
スラッシュアクセル	△△PK
手刀	△△P
ハリケーンショット	△△P
ダブルハリケーンショット	△△PP
平手打ち	△△P
ワインディングストリーム	△P
ワインディング・ダブル	△PP
ワインディング・トリプル	△PPP
カッティングエルボー	△P
カッティングスピn	△PK
ショルダーランブル	P+K
ショルダーハイ	P+KK
ショルダーコロウル	P+K△K
ワイルドアッパー	△P
ロングミドルキック	△△K
スタンディングキック	しゃがみ状態から立ちながらK

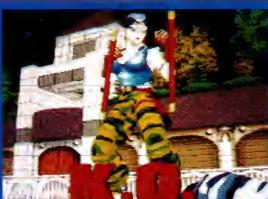
STORY

「G-TROOPS」は、元々、サバイバルゲーム仲間が集まつたチームであったが、マーシャルアーツやコマンドサンボなど、様々な軍隊格闘技をマスターするうちに、軍隊格闘サークルへと変貌。サークルというにはメンバーが多くすぎ、一太勢力とみなされ、今回の一件に巻き込まれる。

本来はリーダーである洋子の兄が闘試合に参加するへきだったが、最後まで参加を拒み続けたため、レッドラムに襲撃され重傷を負ってしまう。

そのため、実力がありながらも、普段は兄をたてるために表舞台に立つことのない洋子だが、チームのため、兄さんのため、仕方なくこの試合に参加することを決意したのだった。

今回の件では、グループのすべてが自分の肩にかかっているというプレッシャーに悩むのだが、持ち前の負けず嫌いな性格で、常に強気で陽気に振る舞っている。実は心優しい健気な女の子である。



押して、押して、押しまくれ!!

ヨーコ

立ちPの強いヨーコは、攻めも強いし、守りも強いので、基本は攻めだ!!

担当: SHO

ゲーム内表示: YOKO
本名: 港野 洋子(こうの ようこ)
使用武器: トンファー or 番傘
年齢: 20歳
身長: 165.5cm
体重: 49kg
所属グループ: G-TROOPS

ヨーコは攻撃も防御もどちらも強いキャラなので、基本的にガンガン攻めていくのがベストといえる。

また全キャラ中、立ちPの出速さが一番速いので、相手の連携を止めやすく、わりにやすい。その他にも、しやがみPも強く、相手に攻められたときに止めるのが非常に簡単なのだ。

こういった条件がそろつてるので、止められるまで攻めて、止められたら割り込みがいい方法になる。

そこで、中段技にはスクランチサイド(△PK)と、ニアサルト(△LK)を使って

有効な攻撃連携は、速い立ちPを中心的に使い、そこからタックキヤンセルを使って、中段攻撃をさせていくのがいい方法になる。

まずは、サイドキックをそのまま合体だ。



立ちPが速いヨーコは、ガンガン押すのが基本。



このスクランチハンマーが強い。



2発目をどうするかが、問題だ。

ヨーコを 使いこなすには

ヨーコは攻撃だけではなく、かなり強力な連携となる。

ニーアサルトを使う場合は

ガードされると反撃されてしまふので、△PPから、直接使

うのが有効的だ。△PPの後に

相手に反撃させるには、△PP

後に投げをませたりして

いけばOK。

△PPからはさらに、ヴァーチカルワンツーを出していけば攻撃連携が広がってくる。

ヴァーチカルワンツーは一発

目と2発目にディレイをかけ

て、そこから投げとの△PP攻

撃も強力な連携になる。

●スクランチサイド
非常に強い中段技で、相手の下段攻撃をことごとくぶしきことができる。

しかも2発目のサイドキックは当たれば相手が浮くので、空中コンボは確定。

先程も紹介したが、△PPから

の連携には、この技をつなげて行くのもっとも有効的

な攻撃といえる。また、サイ

ドキックをヤンセルして、

セイドキックをヤンセルして、

空中コンボの技として

有効に使うことができる技

である。

2発目が当たつたら相手が

浮くので、空中コンボは確定。

また、空中コンボの技として

有効に使うことができる技

なので、試してみてほしい。

有効な必殺技

ヨーコ技表

★投げ★

稻妻落とし	P+G
首刈引き倒し	△P+G
回転延髄碎き	△△P+K
大車輪投げ	△△△△P

★固有技★

ノックハイキック	PK
ダブルノック	PP
ダブルノック・フックキック	PPK
コンボ・ダブルハイ	PPKK
コンボ・キャッチキック	PPK△K
トリプルノック	PPP
コンボ・ハイスピニングキック	PPPK
コンボ・ロースピン	PPP△K
コンボ・エアレイドスペシャル	PPP△K
ダブルハンマー	P+K
ステップキック・インサイド	K+G
ステップキック・ハイ	K+GK
ステップキック・ロー	K+G△K
ロースピニングキック	△K+G
ミドルストレート	△△P
ヴァーチカル・ハンマー	△△P
ヴァーチカル・ワン・ツー	△△PP
スマッシュエルボー	△P
バックブロー	△P
ダブルバッケ	△PP
B.B.スピン	△PK
スクランチハンマー	△P
スクランチサイド	△PK
ツイストショット	△P
ランニング・ヒールトラップ	△△K
エアレイドキック	△K
トールキック	△K
ニアサルト	△K

STORY

スリーシーズンはスケートボード、冬はスノーボード。好きな音楽はヒップホップとスラッシュメタル、という典型的なLAのりのボーダー・スタイル。しかし、両親は大阪出身で時々大阪弁が意志とは関係なく出てしまうのが本人の悩みの種らしい。

グループ間の争いなんて、基本的にどうでもよいことと思っているが、自由に街中でスケートボードができなくなるのと、人に頭を下するのが大嫌いという性格ゆえに「来る敵は拒まず」の姿勢を続けている。

武術はリサのお爺さんが主催する草波道場で子供の頃より習う。どうやらそこで知り合ったリサに片思い中らしいのだが、当のリサの気持ちはトミーの方には向いていないようだ。



僕の名前は「富家 大」

トミー

棍を使った攻撃は中段攻撃が多く、攻撃連携も作りやすい。まずは、固有技を覚えるのが先決だぞ。

担当：キャミー

ゲーム内表示：TOMMY

本名：富家 大（とみいえ ひろし）
使用武器：バトルスティック or モップ
年齢：18歳
身長：165.5cm
体重：54kg
所属グループ：HELTESKELTER

注意点として一つついてお
他の立ちPを当ててから投げを決めてしまう、「ワンパン投げ」や「ワンパンセル」をかけてから狙うのが基本となる。
これらの技を決める際には、草波三連棍（P+P+P）にアタックキヤンセルをかけてから狙うといいだろう。

知らない相手には、ハメ的な攻撃もあり、「トミー」とつて重要な攻撃連携なのでぜひとも覚えてもらいたい。
しかし、ガードされているときは決まらず、少し遅らせてしまふ。「ワンパン投げ」や「ワンパンセル」を決めることが可能。投げならば、相手の攻撃の硬化時間中に狙うのが基本となる。

棍を持ったトミーの流派は「草波流棒術」。リーチの長い突きや、棍でバランスを取つて攻撃するトリッキーな動きがトミーの売りとなる。

対戦における攻防は、ト

ミーの場合、投げとアッパー（連山崩棍）この二つの技がメインになるとして考えてよい。

アッパーならば相手を浮かすことができ、空中コンボを叩き込むことが可能。投げならば、相手の攻撃の硬化時間中に狙うのが基本となる。

これららの技を決める際には、草波三連棍（P+P+P）にアタックキヤンセルをかけてから狙うといいだろう。

その他、立ちPを当ててから投げを決めてしまう、「ワンパン投げ」や「ワンパンセル」をかけてから狙うのが有効な攻撃になる。ワンパン投げを知らない相手には、ハメ的な攻撃であり、「トミー」とつて重要な攻撃連携なのでぜひとも覚えてもらいたい。

アタックキヤンセルが今後重要なので！

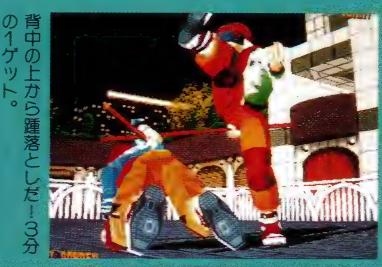


「インレイが重要」 「連山崩棍」

インスト技の一つとなる連山崩棍。攻撃形態が見た目ダブルアッパーのようになり、1発目/2発目とともに技判定は中段攻撃になっていて、どちらもヒットした場合、相手を浮かすことができる有效的な技。しかし、2発目にインレイをかけ出すのがお勧めだ。しかし、しゃがみパンチで潰されてしまうことも少なくはない。

トミーの中で一番入力が難しくなっている草波流背固め足蹴。体力MAX時でこの投げを決めると、大体3分の1を奪うことができる。3回決めれば相手を倒すことができる重要な投げ技である。投げを決めた後、誤った起き上がり方をする相手には小ダメージ攻撃もありやすいので覚えておこう。

「超強力技」 「草波流背固め足蹴」



トミー技表	
★投げ★	
草波流纏い腰（くさなみりゅうまといごし）	P+G
富家流吊り上げ投げ（とみいえりゅうりあげなげ）	△△□P
草波流雷押打（くさなみりゅうらいおうだ）	△△P+K
草波流背固め足蹴（くさなみりゅうせがためあしけ）	△△△△K+G
★固有技★	
連棍（れんこん）	PP
草波三連棍（くさなみさんれんこん）	PPP
単棍旋腿（たんこんせんたい）	PK
連棍背旋蹴（れんこんはいせんしゅう）	PPK
破地光激棍（はち・こうげきこん）	△△P+K
碎擊（さいげき）	△P+K
円旋棍（えんせんこん）	P+K
宮益連棍（みやますれんせんこん）	P+K△P+K
支棍蛇牙蹴（しこん・じやがしゅう）	△△K+G
転身疾風棍（てんしんしつううこん）	△△△P
飛燕掃棍（ひえんそうこん）	△P
飛燕転座裂棍（ひえんてんざ・れつこん）	△PP
破風棍（はふうこん）	△△P
旋風棍（せんぷうこん）	△△P
旋風十字棍（せんぶうじゅうじこん）	△△PP
靄射激棍（もやい・げきこん）	△P+K
雷擊棍（らいげきこん）	△△P
道玄雷連棍（どうげんらいれんこん）	△△PP
閃激（せんげき）	△P
削棍（さくこん）	△P
連山削棍（れんざんさくこん）	△PP
連棍転蹴（れんこんてんしゅう）	△PPK
顛碎棍（がんさいこん）	△△P
崩棍（ぼうこん）	△P
連山崩棍（れんざんぼうこん）	△PP
壞棍（かいこん）	△P
連壞棍（れんかいかいこん）	△PP
連山壞棍（れんざんかいかいこん）	△PPP
転座裂棍（てんざれつこん）	↓△P
支棍転蹴（しこんてんしゅう）	△P

打撃面において力を持っている

連山崩棍。空中コンボを決める

チャンスだ！ インレイも重要。

の1ゲット。

背中の上から躍落（とんだ）…3分

STORY

財自建設の三男。

優作や丈と同じSOUL CREWのメンバーだったが、例の事件後のゴタゴタに嫌気が差し離脱。実家の建設会社に勤務している。

とても面倒見がよく人情家で、SOUL CREWの頃から、自分を慕うメンバーへ地元の不良を、工事現場で働きさせ、更正させている。

自分が元SOUL CREWのメンバーというだけで、現場で働く若い衆が争いに巻き込まれてしまうことを悩み、自衛のために『葛飾ダンブスターズ』を結成。仕事で使うハンマー・ヤツルハシなどの作業道具を使った我流武術を団員に教えてもらっているようだ。

レッドラムの闘試合には「これ以上、若い衆につらい思いをさせたくない」と、霸権争いよりも安息を勝ち取るために、参加することを決意した。



力いっぱい叩け

財目

パワーキャラである財目の魅力はやはりその超絶な攻撃力にある。

担当:MVP

ゲーム内表示: ZAIMOKU

本名: 財目 三郎 (さいもくさぶろう)

使用武器: ハンマー or 魚

年齢: 26歳

身長: 183cm

体重: 102kg

所属グループ: 葛飾ダンブスターズ

財目はその見た目どおりの攻撃力を持つパワー型のキャラである。
投げの威力、打撃の威力、どれを取つても申し分なく、已く3回ヒットさせられれば相手は昇天!!まああんなに力まかせにハンマーでぶつ叩かれたらまんないのはわかるけどね。

パワーは申し分ないがそのスピードとなると少し不安が残る。財目を使う上で課題はそのスピードの克服であり、それはこのゲームの特徴でもあります操作、アタックキャンセルを使用していくことで少し解消される。

アタックキャンセルを使用してぶつ叩け

例えばP+Kでアタックキャンセルをかけて...。



床打ち天井打ち

ハンマーを使った技でかなり多用する技である。技名の通り床にうちつけるように振ったあと下から天に向けて大振りをかます。

已段ヒットすれば半分近く体力を持っていくし、2段目にアタックキャンセルをかけて投げていくと、これまた非常に決まりやすい。ダメージもハンパじゃないのだ。

ワーカーボム

財目最大の投げ技ワーカーボム。この投げは相手の体力半分を奪うので非常に強力である。2回決めればKOできるこの投げ、実は相手を端に追いつめて使うとそのモーションが変化し、雪崩式のものとなり、これがなんと体力4分の3を奪う恐怖の投げ技に変わるので、一生に一度は決めてみたいものである。

打撃技。これはP+Pのアッパー。ハンマー。これはP+Pのアッパー。



これが噂のワーカーボム。超絶ダメージで相手を死に避け。なダメージで相手を死に避け。



財目技表

★投げ★

ネックハンキング・スロー	P+G
ブル・ラリアット	△△△P+K
財目クレーン	△△P+K
ワーカーボム	△△△△△P+K

★固有技★

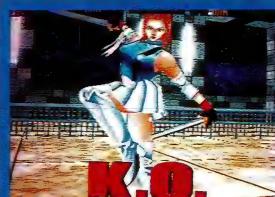
杭打ち蹴り	PK
杭打ち二段	PP
杭打ち三段	PPP
財目大回転	△△△△△P
チタンヘッド	△△P+K
ラウンドハンマー	△P+K
床打ち	P+K
床打ち天井打ち	P+KP+K
メガトンハンマー	△△△P
たたき上げ	◆◆P
サイドハンマー	△△P
財目大噴火打ち	△△P
すくい上げ	△△P
ハンマークライド	△△△P
岩盤碎き	△P
岩盤碎き吹っ飛ばし	△PP
スマッシュハンマー	△P
レイブハンマー	△PP
アップハンマー	△P
素手打ち	△P
ブルドーザーキック	△△K
あびせ蹴り	△△K+G

STORY

幼少の頃より、お爺さんが主催、健全な青少年育成を目的とした総合武術草波道場で修行。若くして師範代。

草波道場を継ぐはずだった母親が、道場に通っていたアメリカ人弁護士の青年と恋に落ち、生まれたのが彼女である。しかし、父親の仕事の関係で両親はリサを日本に置いてアメリカへ。ほとんどの時間をやさしいお爺さんに育てられたせいか、極度にわがままなキャラに育ってしまったようだ。

道場の師範代という厳格な立場のラストボーションは、インターナショナル・ハイスクールの友達と組んでいるバンド『オーキッズ』で発散。激しいドラムも軽くこなす、見かけよりもはるかにパワフルな女の子である。



メンバー募集中 リサ

申し分ないスピードとそれに合わせた動き。使いこなせるようになろう。 担当:K-TAN

ゲーム内表示: LISA

本名: 草波リサ(くさなみ りさ)
使用武器: ダブルスティックローフライ返し&おたま
年齢: 17歳
身長: 159cm
体重: 45kg
所属グループ: オッキーズ

たたけたたけ!!

このゲームは、相手のアタックキャンセルを使っての攻撃連携に対し、それを止めることが重要なポイントとなつてゐる。そうなると、出の速い技を持っているキャラが、非常に有利になる。リサの立ちP+Gの出の速さは、トップクラシックやアタックキャンセルによつて、止めることができたり、ディレイをかけていたり、限界は、止めることができるだろう。しゃがみPは、長い間、遠く離れた間合いから出しても相手に届くので、注意しよう。

また、相手の攻撃を止めるだけでなく、連携攻撃として有効に使つていける。例えば、P+Pとの発で止

このゲームは、相手のアタックキャンセルを使っての攻撃連携に対し、それを止めることが重要なポイントとなつてゐる。そうなると、出の速い技を持っているキャラが、非常に有利になる。リサの立



立ちP+Gの出の速さは、トップクラシックやアタックキャンセルによつて、止めることができるだろう。しゃがみPは、長い間、遠く離れた間合いから出しても相手に届くので、注意しよう。

また、相手の攻撃を止めるだけでなく、連携攻撃として有効に使つていける。例えば、P+Pとの発で止

め、立ちP+Gの出の速さは、トップクラシックやアタックキャンセルによつて、止めることができるだろう。しゃがみPは、長い間、遠く離れた間合いから出しても相手に届くので、注意しよう。

しつこ下段

リサは立ちP+Gが速いだけでなく、下段攻撃が非常に強い。その理由の一つに、バックビート・ダブルローーという技がある。この技は下段・下段という技なのだが、ノーマルヒットだと連続ヒットにはならず、己発自はしゃがみガードできる。しかし、これがカウンターヒットだと、己発自は連続ヒットになるのだ。それに、この己発自が相手にヒットすると、よろめかすことができるので、よろめかすことができる。このよろけを相手が回復しないと、安定してミドルキックが連続ヒット(間合いが離れていると届かない)にならざるを得ない。安定したくないならば、スクリュースネアが、やはり連続としてつながってしまう。これは、スラントバット・クロークビートを決めたときにも行うことができる。スクリュースネアを決めたあとは、P+Pの己発自のPをアタックキヤ

ンセルしてバックビート・ダブルローを出すといい。これらの技を相手がガードするようになつたら、スラント・ダブルロー共に、己発自をアタックキャンセルをして、投げを行いにいくといだらう。リサは、立ちP+Gからの投げやダブルロー、そしてアッパー・ターンが有効だ。それから、ダウンクラップ

も、使える技のひとつだ。ただ単に出してしまふと止められてしまうので、連携に組み込んでいくようにしよう。



リサ技表

★投げ★

リサ・オーバーターン	P+G
リサ・フライハイフリップ	△△K+G
リサ・ドロップキック	△△P+K

★固有技★

シングルビート・ハイスピining	PK
デュアルビート	PP
トリプルビート	PPP
クアッドビート	PPPP
オーキッズ・スペシャルビート	PPPPP
ソニックウェーブ	△△P+K
スクリュースネア	△△P+K
タムタムラッシュ	△△P+K
リサ・ワン	△P+K
リサ・ワン・ツー	△P+KP
リサ・ワンツー・シュート	△P+KPP
バントワール	P+K
バントワール・エキストラ	P+KP
ダウンクラップ	△△△P+K
ハイ킥・インサイド	K+G
ラウンドストライク	△△P
タイフォニックセンター	△P
スマルタイフーン	△P
レベルカッター	△△P
バックビート	△P
ダブルバックビート	△PP
スラントバックビート	△P△P
ローバックビート	△P
バックビート・ダブルロー	△P△P
クラップミドル	△P
アッパー・ターン	△P
アッパースワンキック	△PK
ライジングトー	△K

STORY

女ばかりのアマゾネス軍団「怒魔」のリーダー

このグループは「世界の男たちは、グラマラスな女のしもべであることが美しい」という舊った思想を掲げる女性グループ。かなり凶悪なメンバーガそろっており、SOUL CROWN時代の傑作やとも、ここには手を出せなかったという、いわくつきのグループである。

中でもリーダーの櫻は、日本有数の財閥グループ総帥の一人娘で、生まれついての真性女王様。そのせいか半端でなくサディスティック&ヒステリック。「デンジャラス・クイーン」と呼ばれ、男たちの間で恐れられている。

噂では、ボーアッシュな洋子に異常なる興味を持ち、同系統の黒澤を死ぬほど嫌っているらしい。



デンジャラス・クイーン君臨

ナギ

サイと蹴り技で攻めていこう
コンボも投げも強力だぞ

担当：がっちゃん

ゲーム内表示：NAGI

本名：豊鏡 櫻（ほうじょう なぎ）
使用武器：サイorスプーン&フォーク
年齢：23歳
身長：167.5cm
体重：52kg
所属グループ：怒魔 dogma

女だけのアマゾネス軍団である「怒魔」のリーダーが、日本有数の財閥グループ総帥の一人娘で男たちの間から「デンジャラス・クイーン」と呼ばれ、恐れられている。そんなナギの使用しているのは「サイ」という武器だが、ゲーム上で表現されるサイとナギの動きは非常にスピード感覚で、特殊な使い方なども忠実に表現されているとのこと。

ほかに、ナギはサイだけでなく足技も華麗に使いこなす。投げ技はすべて足を使ったものばかりだし、足技だけのコンボなんのものある。

基本的にナギは、パンチ系のスピードが早いので、これを攻撃の起点としていく。そして、浮かし技が豊富でその他の高い投げも組み合わせていく。

お手堅なしゃがみパンチが使えないのが難点だが、相手を圧倒できるキャラだ。



ナギ技表

★投げ★

クイーンズ・レッグハグ	P+G
蟹ばさみ	△△K+G
ヘッドシザーズ	△△△△P+K

★固有技★

スwing・ハイキック	PK
スwing・ノック	PP
スwing・ノック・ターン	PPP
コンボ・スペイニイ・ハイキック	PPPK
コンボ・ハイキック・サディスティック	PPPKK
ゴッテスシア	△P+K
ノーティフォーク	△△P+K
ジャンプハイ&ロースピンキック	K+G△K+G
ロースピンキック	△△K+G
ダブルスピニッキック	△△K+GK
トリプルスピニッキック	△△K+GKK
コンボ・スピニッキック・ヒステリック	△△K+GKK△K
クロスカッター	△△P
ダブルハンドチャージ	△△P
ダブルハンドスマッシュ	△△PP
デンジャラススナップ	△△P
ミドルスラスト	△△P
ミドルスラスト・サイド	△△PK
ミドルスラッシュ	△P
スラッシュラッシュ	△PP
ミッドラッシュ・エッジ	△PPK
ミッドラッシュ・ビアス	△PPP
クレッセントカッター	△△P
クレッセント・シーティングスター	△△PP
クレッセント・アップ	△P
グラマラスツイスト	△P
バックサマー	△K
ディジーヒール	△△K
フックキック	△K
ライジングキック	△K
ミドルフックキック	△KK
ステップエッジ	△K
スクリューフォールキック	△K+G



足技を使った攻撃も多彩。相手を翻弄できること。

● クレッセント・シーティングスター

下段攻撃は読まるまで使っていいこと。

ヒットすれば相手を浮かせられる2段攻撃。どちらがヒットしても空中コンボの起点になる。アタックキャンセル

やディレイを使うとさらに強力だ。

2段目で浮かすこともできるのでチャンスが多い。

STORY

遊び人グループ「六本木野獣会」のリーダー。

黒澤については謎が多く、彼の詳しい実体について知る者はいない。

何を考えているのかわからない不気味な雰囲気がつねに漂い、人々は彼を避けて通るようになっている。噂では、悪いコトでも、するいコトでも、なんの反省もなく行えるひどい男たしことだ。

優作達をモ�いしてあり、SOUL CREW解散で勢力の弱った彼らを、一気に潰してしまおうと企んでいるらしい。



そこ退けそこ退け、透が通る(爆)!!

クロサワ

浮かせて良し、投げて良しの万能型キャラ。ただし…

担当:FRS.-N.O.

ゲーム内表示: KUROSAWA

本名: 黒澤透(くろさわとおる)

使用武器: 木刀orハリセン

年齢: 25歳

身長: 177.5cm

体重: 71kg

所属グループ: 六本木野獣会

遊び人グループ「六本木野獣会」のリーダー。黒澤については謎が多く、彼の詳しい実体について知る者はいない。何を考えているのかわからない不気味な雰囲気がつねに漂い、人々は彼を避けて通るようになっている。噂では、悪いコトでも、するいコトでも、なんの反省もなく行えるひどい男たしことだ。優作達をモ�いしてあり、SOUL CREW解散で勢力の弱った彼らを、一気に潰してしまおうと企んでいるらしい。

黒澤は前述の文章にもあるように、浮かせれば相手の体力MAXから一気にア割強を投げても同じく約半分を奪えるという性能のいいキャラである。

ただし、それは「強キャラ」という意味ではない。いける局面なら一気に置き掛けることができるが、一度でも守勢に回ってしまうとそのまま負けてしまう…なんていう状況も少なからず起りうる。

その理由はやはり、技の出の遅さにある。ラストブロンクスでは相手に技の出掛けかりをGボタンでキャンセルできることだが、クロサワで最速の立ちPを活かすべくPやPPをキヤンセルしても技自体を遅いため、相手の小技でこちらの技の出の出際をことごとく潰されてしまう。

ここに気を付け、根性入れ(中段)や矢武鬼威ギック(下段)を少しでも早く多い連続組み込みたい。それには、

技の出が遅い!!

素早く浮かせる技で一気にKUROSAWAアッパーに繋げよう。

これが最強 コンボだ!!

いまのところかなり安定させれる空中コンボは…

●(浮かせ技) → PPG → PPG → P → ダウン攻撃

このコンボは浮いた相手にP PPGと2発当てて3発めのPをキャンセル、地面スレスでPP。これ2発めのP(柄突き)をGキャンセルしてパワンドライブで追い打ち。表示はされないが、事実上のGヒートコンボの完成だ。

投げも減る!! そして…

ここまでではキャラの基本性能と空中コンボのふたつをみてきたが、これからはクロサワのひとつの脅威、コマンド投げの特性を解説しよう。

3DCG格闘ゲームのコマンド投げは一般的に、投げ抜けてされなかつたり威力が高かつたりする。ラスフロではこれに「しゃがんだ相手を投げることが出来る」という特性が加わる。そうなると、次はもっとも攻撃力の高い投げを選ぶことになる。

この条件に供する技は、△○△○P+K。1発で相手の体力をMAXから約半分減らすことが出来るぞ。

これだけ性能がいい投げがあるなら、投げる状況になつたら全部この投げで済ませようと思いたくなるが、じつはまだクロサワには便利なコマンド投げが存在するのである。それが△○△○P+Gだ。こ



相手に接近可。ここで投げ。



ダッシュは立ちPをすかして…。

クロサワ技表

★投げ★

ぶちのめし	P+G
なめとんのか、こら	△△△P+K
ふんづけ	△△K+G
ひきすりまわし	□△△△P+K

★固有技★

喝キック	PK
喝二段	PP
喝入れコンボ	PPP
ぱちき	△△P+K
正・柄突き	△P+K
殴りとばし	P+K
裏・柄突き	△P+K
ぶったたき	△△P
腹突き刺し	△△P
KUROSAWAアッパー	△△△P
KUROSAWAスラント	△△P
根性入れ	△P
ぶんまわし	△P
極道突き	△PP
極ぶんまわし	△△P
焼き	△P
焼き二段	△PP
焼き入れコンボ	△PPP
走り喧嘩キック	△△K
矢武鬼威蹴り(yanke一げり)	△K

のゲーム、しゃがみダッシュのコマンドを△○△と入力しても受け付けてくれる。それに加えてクロサワの△△△P+Gはボタン部分の受け付け時間がとても長い。このふたつをうまく活かすと「△△△P+G」で相手の懐にとびこんで、投げ間違いに入つたらP+G。という基当が可能だ。この技は投げの威力が△○△△P+Gとほぼ同じ(わずかに△○△P+Gのほうが劣る程度)なので、この「すべり投げ」はかなり使えるテクニックということ方が分かるだろう。いきなりしゃがみダッシュするということは、相手の上段攻撃をかわしつつ相手の懐に入れるということを意味している。そのほかにも相手の技をガードしたあとの返し技としても重宝するので、ぜひマスターしてほしい。

バーチャロン2始動! 来年発売!

昨年末の「バーチャロン」から「ラストプロンクス」まで新作ラッシュだったAM3研の'97年動向に肉迫!

コミュニケーションツールとしてのゲームを目指して

—コンスタントに新作が出ていますが、これから的新作はどのようなものを考えていらっしゃいますか?

小口 まず大きな方針からお話ししますけど、大きく分けてアミューズメント部門とコンシューマー部門があるのですが、そのAM3部門に関してですけど、少し方向転換を図っていきたいなと思っています。それはどういうことかというと今までのゲームは、いわゆるスタンダード形式、つまりゲーム機ひとつが独立している形が主流であったわけですが、その中で今流行っている格闘ゲームの通信対戦や、リンクのドライブゲームのがスタンダードアローンとは違ったものとしてあるわけですよ。それらが一人で黙々とゲームに向かってプレイする時代から他の人と遊び、「コミュニケーションツール」というところが大きくなっていると思うんですよ。とにかくコムユーマーなんですが、業務用と家庭用とで何が違うかというとゲームセンターには不特定多数の人があつまるというところが大きいと思います。だからAM3研の目標としては「コミュニケーションツールとしてのゲームを作りたいと思っています。

どうしたことかというと、たかがゲームなんだけど、ゲームを使つて、またはゲームというものを通して人と人がコミュニケーションをとる。そのコミュニケーションが面白いんです。令格闘ゲームとかドライブゲームをやってる人達って、いわゆる「アコーザー層なんですね。業界全体を見てても格闘ゲームって熱いとは思うのですが、ゲームのマーケット全体を見たとき、だんだん縮小しているような気がするんですよ。格闘ゲームがすごいブームだけど、それに飽きちゃった時にどうなるか。今何が残っているかというと見あたらないんです。家庭でも同じようなクオリティの遊びができる、そうなってきたらわざわざゲームセンターに行く必要はないんですね。そこだけウチがやろうとしているのは、不特定多数の人同士がもっともっとコミュニケーションをとれるような遊びを構築したいということなんですよ。その傾向は今までやってきた中にあります。例えば「ジユラシックパーク」とか、「レールウェイズ」とか。親子だけがアベックがコミュニケーションツールをとれるというのも一つの現れなんです。そこからさらにもつと広い意味でいろんな人が、例えば親子でもいいし、そこには混じって若いアベックがいてもいいし。具体的に言つたらマルチのリンクゲームになんですよ。

今現在、マルチのリンクゲームってドライブゲームしかない。ストライクにコースを攻めるのももちろん楽しいけど、やっぱりみんな

で競い合ったり楽ししさのほうがはかり知らないものがあると思うんですけど。それから考へると、「ドライブゲームは今は8人とかだけど、それが16人、ひょっとしたら100人になるかもしれないですよ。」

—その不特定多数のプレイは対象とするものがメインになっていくことじ。

小口 もちろん今のゲームを熱狂的にやってくれているコアユーザー層も大事にしていかたいと思っています。スタンダード型のものを否定しているわけじゃないなくて、彼らの求めるものはもっとハイエンドなものだと思ふんですよ。「ラストプロンクス」みたいなものももちろんやっていますよ。これから「モデルW」「モデルL」となっていくでしょうから。ハイエンドはアーケードゲームでは必要不可欠なものだからね。

「ラストプロンクス」を見てもらうと分かると思うんだけど、実は本来「モデルW」をやるべきことです。そこだけウチがやろうとしているのは、不特定多数の人同士がもっともっとコミュニケーションをとれるような遊びを構築したい。例えばクロサワの服などとアセサリーとか、揺れですよ。

—具体的な話が出てきましたが、



モチルの「モチル」で「バーチャロン」が出来た。
「モチル」の「モチル」で「バーチャロン」が出来た。

バーチャロン
発売?



吉田答える! マジカル頭脳パワード

AMショーを目前に新作多数を
リリース予定のAM1研集団に迫る!



いろいろなジャンルを! 偏りがないのがAM1研

AM1研といふと、スカイターゲットのような大型筐体ものが、アツアツ、タントアールのようなパズルものがあつたりとコンスタントにいろいろなジャンルのゲームを出されていますが… 中川 社内でよく言われるのですが、ウチはでも屋で、とくにコト、というものはないのですが、いろいろなジャンルを出しているところです。

部長さんのほうで考えていらっしゃるAM1研のカラーというものがありましたら…

中川 僕はユーザーが偏らないものをやりたいと思っています。良い悪いを別にして格闘ゲームとかってユーザーがハッキりしていますけど、それ以外の女性客を含めた一般客とか、ヘビーユーザーじゃない人達を対象にしたゲームを作っています。

ゲームによっては、例えばスカイターゲットの対象となるユーザーを考えるとヘビーユーザーになりますが…

中川ええ、中にはそういうのをやりたがるのがいるんですよ。

志向のものも押されるとその企画が成立することも…

いるわけでもなくて、こういう形でやつたらどうだと企画の人間に考えてもらったり。フライトイものについても、企画が上がったとき、ほかにフライトイものがなかったこ

ともあつたし、どんなものがいいかなといったところで、是非コレをやりたいことになりました。

なるほど。最近の印象なので、この夏に「マジカル頭脳パワード」とAM1研のゲームが出てることについてですが、これは意図されて…

中川いや、そういうわけじゃないんです。モノによってできるまでの時間が違いますよね。短い期間で終わると、長い時間がかかるの。それがまたま後ろのほうで合っちゃつたっていうか。

100人規模の開発部で、何ラインも同じことを考へると、ラインも同じことです。モノによってできるまでの時間が違いますよね。短い期間で終わると、長い時間がかかるの。それがまたま後ろのほうで合っちゃつたっていうか。

中川いや、そういうわけじゃないんです。モノによってできるまでの時間が違いますよね。短い期間で終わると、長い時間がかかるの。それがまたま後ろのほうで合っちゃつたっていうか。

AMショードにその中から出展されることを考へると、何ラインも同じことを考へると、何ラインも同じことです。

AMショードにその中から出展されと毎年一本出している古い関係です。

中川予定では一本は出せるんだよ。

「マジカル頭脳パワード」より。TV番組をアーケードで楽しめる「アーティスト」がウエーブ





セガ開発トップインタビュー

誰でも遊べるクイズゲームをや
たいなあと思つてんです。「マジカル
頭脳パワー」自体、メジャーな
こともありますが、問題が誰にて
も答えられるのですよね。あまり
り知つている知つていらないに関わ
らずに。過去の知識をあまり必要
としないじゃないですか。それで
向いているなあと思つて話を日本
テレビに持ちかけたところ、「マジ
カル頭脳パワー」の番組スタッフ
も考えは同じなんですよ。やっぱ
り番組を作る上で、おじいちゃんや
から子供まで見ていて一緒に答える
られる番組、問題を田舎している
んですよ。そのコンセプトが合つ
なあ。だったらそのまま一緒に
やつたらいいじゃんになつて。

通の仕事について参考になる話が聞けました。例えばこっちが軽く考えていることを観ている人についてはどうです、みたいな話を聞きました)。

——最後に「ダイナマイドベースボール」についてですが、一連の野球ものシリーズと比べて「ダイナマイドベースボール」ならではの特徴というとどんなところで、

ようか。

中川 一応「ファイナルアーチ」というボリュームの野球ゲームを以前に出したんですが、大分消化不良のところがあつたんですね。せっかくボリュームでやつたんだからもうと派手なカメラアングルを使えたんじやないかとか、動きももっと細かいリアルに動かせたらいいなかつていうのを終わった段階で感じまして。そのあたりを

通の仕事について参考になる話が聞けました。例えばこっちが軽く考えていることを觀いている人についてはどうですよ、みたいな話を聞きましたし。

A color portrait of a man with dark, wavy hair and a round face. He is wearing a light-colored, long-sleeved button-down shirt with a small red logo on the left chest. He is seated, looking directly at the camera with a neutral expression, and his hands are clasped together in his lap.



うアイデアがあつて、その素材として「マジカル頭脳パワー」はどうかという発想で今に至ったという感じなわけですね。

中川 どうが、ちょっとハード志向になっちゃいますけど、クイズを「廊下」と「宿題」とやっていましたが、もうクイズってマンネリですよね。あとは演出いかないと。問題はもうそんなに変わらないですよ。内容的には。そこで少し変わったクイズ、あまり考えずに答えた後で当たった外れで楽しめるクイズをやりたいと思ったんですよ。もうほとんど番組にあるマジカルシャウトがそのままできます。あと、間違い探しも入っています。

それでメリットの一つとしては、日本テレビのプロデューサーやディレクターにいろいろと意見を聞いて、違った視点でユーザーに対するエンターテイメントという共通の仕事について参考になる話が聞けました。例えばこっちが軽く考えていることを観ている人にとつてはこうですよ、みたいな話を聞きましたし。

——最後に「ファイナルアーチボール」についてですが、「一連の野球ものシリーズと比べて「ダイナマイドベースボール」ならではの特徴」というとどんなところでしょうか。

中川 一応「ファイナルアーチ」というボリゴンの野球ゲームを以前に出したんですが、大分消化不良のところがあつたんですね。せっかくボリゴンでやつたんだからもうっと派手なカメラアングルを使えたんじゃないかとか、動きももっと細かくリアルに動かせたんじゃないかなっていうのを終わつた段階で感じまして。そのあたりを

— 「ファイナルアーチ」は「モーテル」で?
中川 いや、「モーテル」でした。モーテルでのワリは「野球中継を見ている感覚で『プレイできる』ということですね。

— 視点が切り換わるところですか?
中川 好きに視点を切り換えるわけじゃないんですよ。丁々の野球中継って、やっぱり近くで見てるんですね。打つたら必ず一番良いところにカメラが向いてズームイン、ズームアウトしますよね。それが見えて一番自然じゃないですか。それでそのままの感覚で野球ができたら面白いんじゃないかな、という風に思つたんです。



当然テイセンス料が発生しますよね。それによって生ずるメニッシュというのありますか?

すると音声認識を使おうとい
うアイデアがあって、その素材と
して「マジカル頭脳パワー」はどう
かというふうな感じで今こまつにい

解消するべく「モーテル2」でやつてみようということになって。――「ファイナルアーチ」は「モーテル2」

今までの野球ゲームって大体同じような感じじゃないですか。打ったら引いて全体が見えてるとい

ひつねが遊んでみたいんだからこ
ーねせこじいひ、じいわせ

通信対戦も可能! マリンスポーツを楽しもう!

WaveRunner

©SEGA 1996

*画面は開発中のものです

MODEL

マリンスポーツメーカー「ヤマハ」とタイアップ!
本物志向のレースゲームだ!

担当: するする

荒れた海を
大爆走!



マリンジェットの
体感ゲーム!

ゲームをする層面の変化が
らか大型筐体タイプのゲーム
もいろいろなジャンルから作
られるようになってしまっている。
今回の新しいジャンルは、
マリンスポーツ! セガから最近発売されたマ
リンスポーツ」といって「スポ
ーツフィッシング」がある! あのシリーズは乗り物では
ないが、もう2作目まで出で
いる。

さて今回のマリンスポーツ
はというと…海のオートバイ
こと「マリンジェットだ! 乗
り物タイプのゲームとい

えばやはりセガ。このゲーム
「ウェーブランナー」でもセ
ガ得意の体感ゲームとして
登場! マリンジェットで荒海
を駆ける様は、まさに本物つ
て感じだ!



コーナーを曲がるときの図。こ
の腰の使い方がミソ!



海の上を走るために作
られたマリンジェットを乗り
こなすことがゲームの基本。
本物そっくりのライдин



コントロール重視なら腰は浮か
すほうがいいかも。

グ部分にドキッとしてしまっ
が、そこはゲーム、バイクに
乗るような(バイクでなくして
もチャリントでもOK)感じ
でハンドルを握ればいい。
あとは加速するための操作
をしてあげればいいだけ。
そんな簡単なもので動いて
しまう乗り物だが、止まるの
は大変! だって水面との抵抗
でしかスピードを落とせない
のだから。ちょっとでもオ一
バースピードになった日にや
もう大変。オーバーランは確
実といつていいだろ。



さあスタート。前方から横へ回
って後ろへカメラが動く!



惰性で動いてしまうという
点を覚えて(身体でね)しま
えば、あとはコーナーなどで
スピードを調整してあげれば
済むこと。まあ安全運転をし
ていれば問題はない。
あまりこういった乗り物の
体験は少ないと思うので、慣
れるまでにちょっと時間がか
かってしまうかも。でもそこ
が体感ゲームの面白いところ
だから我慢してあげないとね。
ある程度操作ができるよう
になればこっちのもの!



やうなればスピードが落ちるのか、どうすれば曲がるのがわかれれば少しずつアタックができるようになる。
そうなれば完璧ー。
自分の思うままにマリンジェットをコントロールし、コース幅いっぱいに使ってアタックするのだー。
さて気になるコースだが、コースが設定されている地域は、南国の海！白い砂、まぶしい太陽、光輝く海だ！マリンジェットを疑似体験するだけでなく、南国気分も味わえちゃうのがいいよね。でもレース中にできれい。

パシヤヘン！波の演出も3DCGならでは。気分がいいよね！



オリヤ~~~！とジャンプ！こ、これは飛びすぎ？

南国の海で行われるレースであるが、「コースは、内海、島内部の水路」外海という構成となっている。
内海は、コース幅も狭くやや緊張感を要するが、波はない。
外海は、コース幅が広くなる、走りやすくなる反面、外海ならではの「波」が君を待っているのだー。
波が立つということは風があるってこと。

これがより一人でタイムアタックするモノ、一人対一でバトルするのもよし、4人でバトルするのもいいだろう。
海の上を爆走するレース、ムービングの筐体ではその振れ、振動も再現している。酔う人いるかもー。



操作はか~~~~んたん！
あとはプレイするのみなのだが、レースものどいつと忘れちゃいけないのがやはり対戦だーこのゲームでもその対戦はバツチリー4人まで通信可能となってている。
これがより一人でタイムアタックするモノ、一人対一でバトルするのもよし、4人でバトルするのもいいだろう。
海の上を爆走するレース、ムービングの筐体ではその振れ、振動も再現している。酔う人いるかもー。



モデル2を使った実存プロ野球ゲーム登場!

Dynamite BASEBALL

CSEGA 1996.

*画面は開発中のものです

MODEL

ポリゴンならではのリアル感を体験しよう!

担当：するする

「モデル2」を便用!



「TOP-2」で作られたベースボールゲーム「ファイナルアーチ」すでにMD-ROMものが登場していたが、今回発売されるベースボールゲームは、ハードにおいてはまるかにパワーのある「モデル2」で作られることになった。その名は「ダイナマイクベースボール」だ。

このゲームの開発スタッフは「ファイナルアーチ」を制作したスタッフが担当。よりいいものを追求する形でゲームを作られていることは間違いないじだ。

「モデル2」でできるのがワーリー・スワローズvsタイガース。本物のチームでできるのがワーリー・スワローズ。

より強力なボール、「モデル2」を使って、選手、球場など、目にすることでき

る。もちろん選手だけでなく、球場などもリアルに再現。好きな球団、好きな球場で本物を体験できるといつていいだ

う。



まさにTV中継のよう! この画面にてコントロールもする。

その動きは、まさに本物! そんな選手たちを、なんと自分の手でコントロールできるなんて! ファンにはまた

ポリゴンを使って表現する。本物ではない視点はない—3Dで実績のある「モデル2」で作るのだから、そりやあもう本物そっくりといつていい。

「モデル2」では、実存するプロ野球の選手が登場。この点においてもリアルさは十分に出しているのだが、それを3D

モードで表示する。

野球の選手が登場。この点においてもリアルさは十分に出しているのだが、それを3D



本物ではない視点はない—3Dで実績のある「モデル2」で作るのだから、そりやあもう本物そっくりといつていい。

本物ではない視点はない—3Dで実績のある「モデル2」で作るのだから、そりやあもう本物そっくりといつていい。

外野からの返球や、クロスプレーなどもリアルに再現。好きな球団、好きな球場で本物を体験できるといつていいだ

ヤクルト「飯田」がバッターボックスに!



MD-ROMの利点は、どんな視点からでも映像が作れるという点。これにより、プレイが進行する中でのちょっとした動きもリアルに再現。

例えば、ピッチャーが投げる前に行つサイン決めのとき。

細かいところなんだけれども、

知らない知らないのうちに僕らは

そういうところを本物で見て

いたりするんだよね。そいつ

うところにも手が加えられて

いるんだよね。



2つの画面で表示。「投げる」「打つ」のセレクトを行う。

1回の打球終了。マジックドーム中継を見ているようだね。





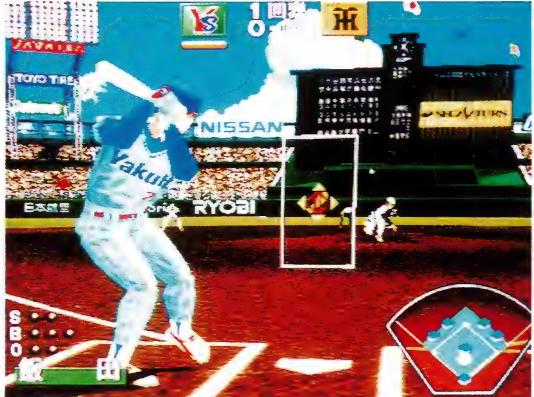
SEGAPOLIS

ダイナマイトイースポール

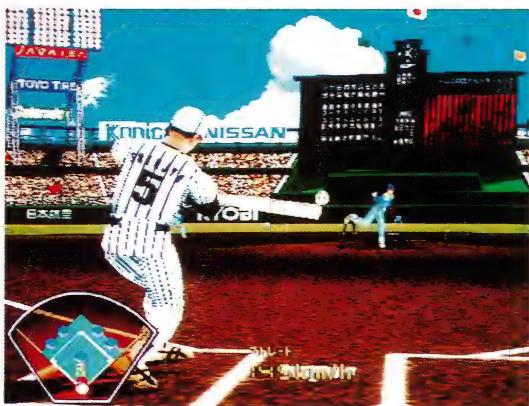
「ストライク」では、秒間30コマの動きだったのに対し、この「ダイナマイトイースポール」は「モデル化」を使用することにより、秒間60コマで再現。これにより、動きがより滑らかになった。



ピッチャーの右を抜け、セカンドの守備位置へ打球が飛び！



ピッチャー投げた！バッターはパワーを溜めて…



ピッチャーが中央に現われる場所にカーブルを動かしてスイングしてやる。なお、このカーブル、自動追尾する。

打球が飛び、その近辺の守備の位置に視点が変わる。その決定は、バットのよ

うなコントローラーをスイングの強弱に応じて引いて行つ。その引き具合に応じ、も

ちろん画面内の選手も動く。その引き具合いで、バント



いの振づ方法は…そういう「マウンド」だ一本物そつたらね！

セカンドストライク！

そんな感じをよく見えるようにするべく、画面を分割するのも行われている。そういったシーンになるのを、バッターとピッチャーが自分の打つコース、投げるコースを決めるときなど。

独りが決まるとき、自分たちの視点は、キャッチャーの後ろから見たときのもの。この視点最近テレビでは見ないのでちょっと新鮮かも。

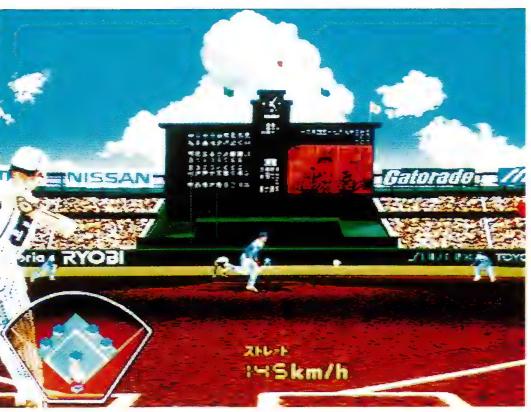


さて、実際に投げられたボールを打つとなるどうなるかというと、画面が統合され、キャッチャーの後ろからの視点になったとき、ストライクゾーンが中央に現れる。

そこに先程決めた位置にカーブルが現われるので、バッターは、ピッチャーが投げてくる場所にカーブルを動かしてスイングしてやる。なお、このカーブル、自動追尾する。

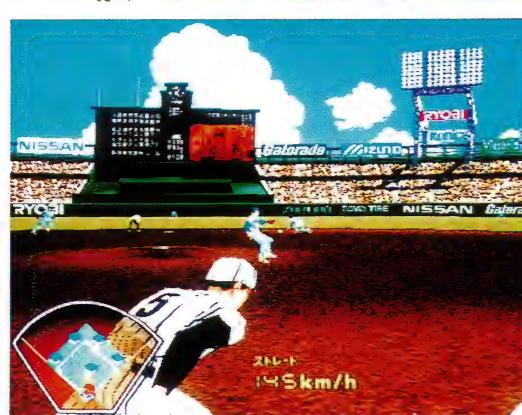
今度は…カツキ

球が飛ぶ！



セカンドストライク！

これ以外の決定は、レバーによる選択とD-padのボタンによつて行われる。選手の移動や、ランナーの行き先の決定などだ。



このゲームでもゲーム内にある看板等で広告も行う。その球場のあの辺にあの広告…よく見るよね…っていうのが見られるはず。さていいの球団でやろうかな。



セカンドストライク！

軟弱化した頭に

喝!

マジカル頭脳パワー

©NTV/©SEGA 1996
※画面は開発中のものです

頭のキレ具合が勝負? それとも暗記あるのみ?

担当: するする

ゲームでは
こんな雰囲気だ!

さと気になるプレイ方法な
のだが、先程説明した通り、
「マイク」を使ってゲームを進
行していく。

その展開は、今まであった
ような複数表示される回答の
中から正解を選ぶのではなく、
あらゆる感覚を駆使し、目前
にある画面に映し出される絵
や文字に反応して「マイク」
に答えをぶつけるのだ。



今までのクイズゲームでは、
レバーまたはボタンによりゲ
ームを開発、進行をしていた
のだが、このゲームでは、番
組で行われているように「マ
イク」を使ってプレイをする。

マジカルシャウト

おなじみのスピードクイズだ!!



マジカルシャウト

合格条件

全10問

正解4問以上



さあ第一回スタート! 答えるた
めのボタン押しちゃOK!~
さあ第一回スタート! 答えるた
めのボタン押しちゃOK!~
さあ第一回スタート! 答えるた
めのボタン押しちゃOK!~

番組を見ている方ならお解
りと思うが、答えを「マイク」
に向かって叫ぶときの迫力と
いったらもう一それをプレイ
ヤーができる! ゲームセンター
であなたの声が響く! 抑え
ていても必ずそうなるはず!
さてゲームの雰囲気がだい

たい解ったところで、少しこ
のゲームの展開を見ていくと
しよう。
これまで出てきたクイズゲ
ームものは、そのゲームの持
つ雰囲気、個性があったと思
う。このゲームで言えば、テ
レビ放映されているあの雰囲
気がそれ。

だが、今までのものでは、
決まった回答の中から選ぶと
いうシステムのため、プレイ
ヤーの個性が出ないという点
があった。そこを解消するた
めに「マイク」で答えるシス
템になったといつてもいい
だろう。

このゲーム、全国に出るわ
けでしょ、すると標準語以外
も答えるはず! そつ、な
んと標準語以外でも判別でき
るようがんばってくれつす。



3つある「コースから展開を決め
て始める。」
「コースはボタンを押してマイクで答えてね
」
「頭をシェイク!」
「ゲームで答える練習をしよう」
「マイカル頭脳パワー!!」
「ゲーム」となった!
「あの雰囲気をそのままに、
ゲームセンターにいながらに、
して味わえるという品物だ!」
すでにテレビにてこの番組
を見られているフレイヤーな
らルールをお知らせしなくて
もすんなりプレイに入れると
ころがポイント。
「あの形式でいいやるの?」
「という声がそびえてくるは
ず!」

「マジカルシャウト」の説明が
画面で行われる。

「マジカルシャウト」の合格条件
は4割り。

このゲーム、3人まで同時に接
続することができる。



マジカル頭脳パワー



さじ、クイズゲームというとやはり知力が重要なわけだが、それはどれだけのことを知っているかで決まってくる。この手のものはやはり知識のある人にはかなわない。だがそれは最初のうちの話。

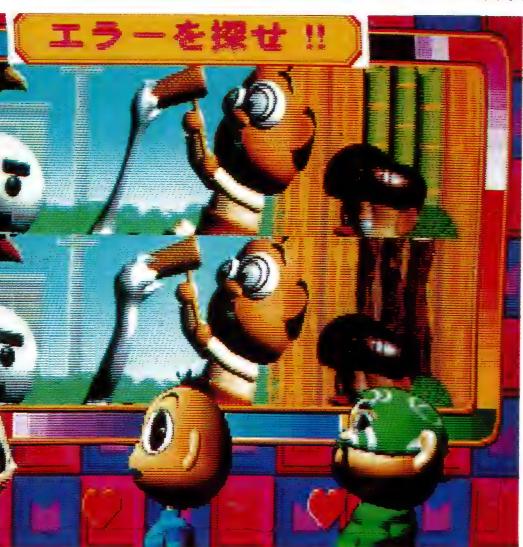
プレイ回数を増やしていくと、だんだんその展開に慣れ、設問を覚えてくるといつもりになる。

「あつこれ前に出たなあ」というのがそれ。それを何回もくり返すことで設問を暗記することができるのだ。

それを重ねるごとに知識を付けていき、より早くその設問に反応し、即答されるようになっていく。達人になるにはあよつとお金がかかるぞ――

「ほ」のつくまわしついで…のへん
流れが解ってくればじめた
もの。あとは勝手に身体が反
応してくれるはずだ!

知識よりむかしの
伝統連貫!



おまかわしい問題だ。どれが正
しいか



「エラーを探せ!!」正確な
回答がでたら、正解一歩手前!
ハーフ正解一歩手前!



このゲーム、3人まで同時に参加できる。
3人「マイク」に向かって叫び立てる様が見えてさう。ちなみに声の大きさを競つのではないことを忘れずに――

あとはやるのみ!

「エラーを探せ!!」やめやめ。あつまつめ。エラーを探せ!!
ライフが残っている限り、先へ進めるわけだ。さて、自信を持って答え続けられるわ。

ゲームはライフ制になつてます。プレイヤーは初級、中級、上級という3つの中から一つコースを選ぶ。このコースの違いは、総問題数の設定によるもの。

まずはプレイヤーは初級、中級、上級という3つの中から一つコースを選んで決めて順番で回答をしていく。

プレイヤーは、その設問の解答がわかつた時点でボタンを押し、「マイク」に向かって答えを出す。

ゲームはライフ制になつており、お手つきをするときのライフが減り、全部なくなるとゲームオーバーとなる。

プレイヤーは、その設問の解答がわかつた時点でボタンを押し、「マイク」に向かって答えを出す。

ゲームはライフ制になつており、お手つきをするときのライフが減り、全部なくなるとゲームオーバーとなる。

「エラーを探せ!!」やめやめ。あつまつめ。エラーを探せ!!
ライフが残っている限り、先へ進めるわけだ。さて、自信を持って答え続けられるわ。

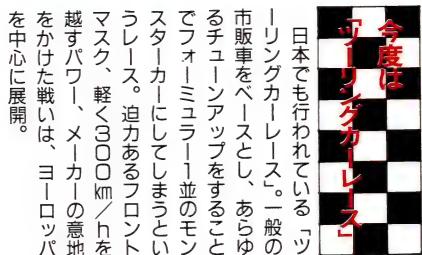
このゲーム、3人まで同時に参加できる。
3人「マイク」に向かって叫び立てる様が見えてさう。ちなみに声の大きさを競つのではないことを忘れずに――

あとはやるのみ!

特報!!

セガラリー、MANX TTに続く
3DCGドライブゲーム第3弾登場!!

「リアリティ」を追求する開発チームが送り出す次なるゲームの題材はセガが主催する「ツーリングカーレース」だ!!



SEGA Touring Car Championship

© SEGA 1996
②写真は開発途中のものです

日本でも行われている「ツーリングカーレース」。一般的な市販車をベースとし、あらゆるチューンアップすることなく、フォーミュラー並のモンスタークーペにしてしまうというレース。迫力あるフロントマスク、軽く300km/hを越すパワー、メーカーの意地をかけた戦いは、ヨーロッパを中心に展開。

その人気はフォーミュラーを超える! その人気のウラには世界の自動車メーカーが自ら参加、戦うことにある。

そんな人気の高いレースを今回、セガがドライブゲームの題材として選んだ。その内容は、対戦をメインとしたツーリングカーレースの形で、セガが主催するものといえ

ば、そう、「セガ・ラリーチャンピオンシップ」がある。その雰囲気で、今度は「ツーリングカーレース」を開催しようというわけだ。

となると気になるのはそのレースに参加するマシン達。今回も実在するメーカーが参加してくれる。

ヨーロッパを中心



厚みのあるこのテール。すくぐい5
5だつてわかるよね。ブリード

ヨーロッパを中心に、そして人気が高いことからというところで想像できると思うが、やはり「ツーリングカーレース」といえばドイツでしょう。そのドイツより、メルセデス・ベンツ社、オペル社、そしてイタリアのアルファ・ロメオ社が参加。これにヨーロッパには出向いていない(今回参加する車種にて)メーカーではあるが、我が日本より世界のトヨタ社が参戦されることになった。その4社から1台ずつ、4台でレースが行われる。



SEGAPOLIS

セガツーリングカーチャンピオンシップ

4タイプあるマシンから選ぶ。やっぱり
コレだよね！ 夢みたいだ！



SELECT CAR

レーキを踏みながら決定するとマニュアルシフトにな
AMG Mercedes C-Class

CARNO 1 AMG Mercedes C-Class

STEERING SELECT

NEXT STARTING GRID

FIRST ROW

1st.	CARNO 1	STC	1'12'22
		Alfa Romeo 155V6TI	AT
2nd.	CARNO 2	STC	3'30'00
		AMG Mercedes C-Class	MT

FOLLOWING

3rd. 3	STC	3'40'00
4th. 4	STC	3'50'00
5th. 5	STC	4'00'00

OPEL TOYOTA ALFA

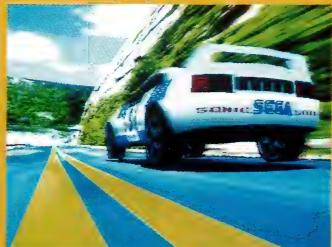
レースの結果はこんな風に表示
される。わかりやすい。



この4台から好きなマシンを選んでレースをするわけだが、そのレースが行われるコースは「セガラリー」のとき同様にオリジナルのコースをなっている。
そのコースは全部で4つ。予選1コース、本選3コースというスタイルだ。
「モデル2」を使用していることもあり、おなじみの視点切替も付いている。

あと1ヵ月後には発売されるというこのゲーム、対戦をメインにしているという点からわかるように、バトルを楽しんでもらいたいという点など、なると気になるのはその通信時の人数。このゲームでは、最大8人まで対戦ができるようになっている。

本物の「ツーリングカーレース」のように迫力ある走り、そう、コーナーの進入の争いや、イコールコンディションで行われる展開で熱いレースが期待できそうだ！



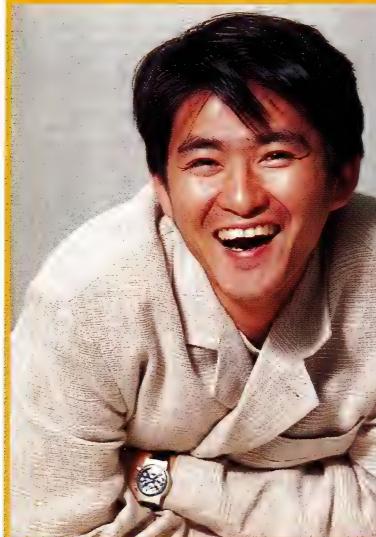
これは「セガラリー」。開発途中の写真。まだトヨタじゃない？
大前提として、製作していくたいのは「リアリティ」のあるものです。リアルなものを作ることは誰にでも可能ですが、

水口 「遊んで面白い」事は水の分室を立ち上げたんです。
——分室で今後作っていくものはどんなものでしょうか？

水口 「遊んで面白い」事は

——今回のセガツーリングカーライセンスが表現するリアリティのポイントはどういったところですか？
水口 セガラリーと比べたとこういうと、絵的に一層アリティのあるものになると

プロデューサー水口氏に聞く



アリティのあるものになると
思います。今回のレースはサーキットがメイン舞台ですか
ら、グリップ走行時の挙動をいかにリアリティあるものにできるか検討を重ねています。
あと、対戦ゲームとしてのクオリティも、セガラリーのスタイルに走るタイプとは違った面白さをめざしています。
リアルなものを作るんだつたら、TTCとかDTMをそのままゲームにすればいいんでしょうかが、僕らはそうした仕事を好まないんです。そこで「セガが主催するツーリングレースに参加しませんか？」と自動車メーカーに参戦呼びかけ、実在のレースカーをゲームで操作できるようにしてしまいます。TTCやDTMとは関係ないトヨタのスーパーなどに参戦を求めたのも、ゲームでしか味わえないリアリティを演出できればと思ってのこと。「こんな車の対戦ができた」と誰もが思うドリームレースを実現させるのが、僕らの狙いなんです。TTCにトヨタが参戦したら、とか考えてみたくなるでしょう。

AMソフト研究開発本部分室長 水口哲也氏。



発売を待ちにしています。

その4台とは、メルセデス・ベンツ、オペルはカリブ、アルファ・ロメオはトヨタ、そしてトヨタは「トヨタ」というものとなっていました。どれも強力なマシンだ。

君は8機のバーチャ
ロイドに何を見る！

VIRTUAL-GUN MODEL

CSEGA

担当：SHO

ロックオン



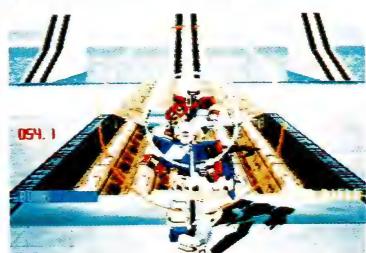
基本操作

操作は、2つのボタンがついた8方向レバーと本体を行く操作については図をみてほしい。ここで紹介していくのは、それ以外のシステム要素をそれぞれ簡単に説明していくといふと思つ。



操作になれよう！ システム解説

いろいろな要素が複雑なバーチャロイドだが、練習して覚えてしまおう。



相手を中央の照準に一定時間合わせることによって、追尾する攻撃ができるようになるのが、ロックオンだ。

ロックオンした状態で攻撃をする、相手を追尾するようになるが、各バーチャロイドの武器別に追尾能力は異なってくる。しかし、ロックオンをしたからといって、必ずしも攻撃が当たるというわけではない。相手も攻撃を避けようとするわけだし、ダッシュをされるとほとんどの攻撃は避けることができるのだ。

武器別に追尾能力は異なる。これは各バーチャロイドに設定された近距離武器の使用可能な距離になると武器が変化するようになっている。しかし、近距離武器は必ずしもダブルロックオンをしていなければ出せないというわけではなく、距離さえ間違つていなければ、ダブルロックオンしていくくとも近距離武器は使用可能なのだ。

おもにダブルロックオンは、後で説明する回り込みなどにかかるてくる大事な要素だ。

その行動とは、近距離攻撃、

ダッシュ、ジャンプ、ガード、

回り込まれた相手は、ガード不能で、ジャンプ以外では

起き上がり



武器ゲージ



ができるようになっている。

42

近距離攻撃は、起き上がりに相手が近くにいるときでないと出すことはできない。ダッシュは起き上がりにボタンを入れてダッシュボタンに押しつぶなしにしていればOK。このときにダッシュ攻撃にすると、横ダッシュなのに、前ジャンプとガードは相手の起き攻めを回避するのに効果的な手段だ。



このゲージは、青いときは武器が使用可能などで、赤くなると武器が使用不可能となることになる。

実戦のときは、武器がでなくなると武器が使用不可能となることになる。

武器ゲージには、武器がでしばらくは、近距離武器も出すぐことができる。

このように、起き上がりの行動があり実戦では重要なことが多い。

これは、接近戦における特殊攻撃で、相手の背後をとろうとする攻撃のことを指す。

条件は、ダブルロックオンをしているということ。また、

相手にたいして自分が正面を向いていない状況で近距離武器を使用するということがある。

この向きに関しては、左

右が望ましく、より多くの回り込みをするようになつている。

回り込み



たときに、倒れてしまつときある。この起き上がるとき

に特殊な行動をとることがで

きるのだ。

その行動とは、近距離攻撃、

ダッシュ、ジャンプ、ガード、

回り込まれた相手は、ガード

キャラセルとは、始めに出した攻撃を他の行動をすることによって、始めの攻撃モーションや攻撃のスキルを強制的に消してしまうことを指す。

キャラセルできる行動は多

数存在する。例えば、ダッシュ

ユを急停止するのをダッシュ

キャラセルと呼びし、センタ

ー武器をダッシュやジャンプ

でキャラセルするものもある。

また、ダッシュ攻撃の硬直を、

ジャンプや、他の武器をつか

うことで、短くすることもで

きるので、実戦にはかかせな

いテクニックになる。

バーチャロンはこのキャラ

セルを使いこなすことが非常

にだ。

ダッシュでキャラセルしている

のだ。

キャラセルという概念はいろいろなところで使用可能な行動であり、重要なことである。

キャラセルとは、始めに出

した攻撃を他の行動をすること

によって、始めの攻撃モー

ションや攻撃のスキルを強制的

に消してしまうことを指す。

キャラセルできる行動は多

数存在する。例えば、ダッシュ

ユを急停止するのをダッシュ

キャラセルと呼びし、センタ

ー武器をダッシュやジャンプ

でキャラセルするものもある。

また、ダッシュ攻撃の硬直を、

ジャンプや、他の武器をつか

うことで、短くすることもで

きるので、実戦にはかかせな

いテクニックになる。

バーチャロンはこのキャラ

セルを使いこなすことが非常

にだ。

ダッシュでキャラセルしている

のだ。

避けることはできないので有効な攻撃方法といえるだろう。この攻撃方法をはやすくマスターして接近戦では常に有利に闘うこと心掛けよう。



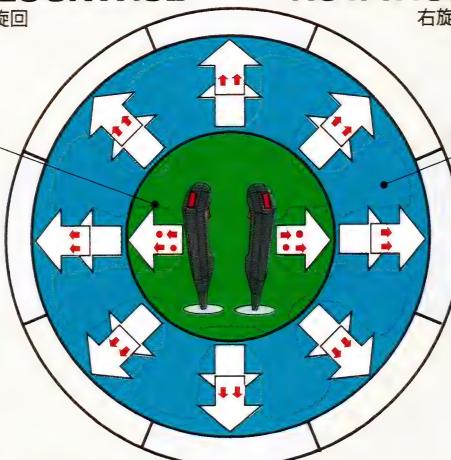
に重要で、かつおもしろい要素だといえるだろう。

回り込みは重要な行動の一つだ。



● COUNTER CLOCKWISE

左旋回



● CLOCKWISE ROTATION

右旋回



● DIFFENSE

両レバーを内側に倒すことでガードが可能になる。しかしこれはダブルロックオン時に限られる。

■ SECTION OF DULLNESS MOTIONS (低速移動)

レバー1本の入力で低速移動

● TO JUMP

両レバーを外側に倒すことでジャンプをする。特性としては、ジャンプ後に相手の方向に自キャラがむくこと。キャラセルも可能。



HANDLING

LEFT WEAPON TRIGGER

RIGHT WEAPON TRIGGER
8DIRECTION
CONTROL LEVER×2

DEVICE

なるという心配がないのも魅力の一つだ。



蒼き光の騎士、駆る MBV-04-G TEMJIN テムジン

機体解説

本格始動したバーチャロイドの原型となつた基幹機種の一つ。この機体の開発によって得られたノウハウがもとになつて後にバイパー、バイパーII、アファームド、フェイ・イェンといった機種の開発が行われていった。

●汎用性を重視しており、機体の基本性能のバランスは非常に高いレベルで安心している。このため、戦闘バーチャ

ビームライフル

ゲーム中においては、右武器は右トリガー、左武器は左トリガー、センター武器はノブリガ一同時押しという異常に複雑な操作方法になっている。

ビームライフルは通常単発であるが、射速がすぐれていて非常に扱いやすい武器だ。

しゃがみ攻撃は基本だ。



ロイドどじのボテンシャルは極めて高い。

後発の一部機種に比べるとややパワー面で見劣りがないわけではないが、抜群の扱いやすさによってその欠点は十分に補われている。

武器

すべてのバーチャロイドは3つの武器を標準装備しているわけだが、その3つとはメイン武器である右手武器と左手武器とセンター武器のことを目指す。

ゲーム中においては、右武器は右トリガー、左武器は左トリガー、センターウェポンはノブリガ一同時に押しという異常に複雑な操作方法になっている。

ビームライフルは通常単発であるが、射速がすぐれていて非常に扱いやすい武器だ。

ほかの武器と違い、ほとんど切れを出さないことがない。このため、戦闘バーチャ

ビームライフルは使いやすい武器の一つだ。

横ダッシュからのビームライフル攻撃は、一度に4発まで弾を発射するようになっておりが、ダッシュ攻撃後の硬直が長いのが欠点といえるだろう。

ビームライフルの最大の利点は前ダッシュ攻撃にある。前ダッシュから攻撃は、2発しか弾が出ないがその弾が非常に大きく、射速も通常の倍近く早いのだ。

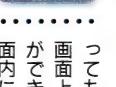
ビームライフルは通常単発であるが、射速がすぐれていて非常に扱いやすい武器だ。

ほかの武器と違い、ほとんど切れを出さないことがない。このため、戦闘バーチャ



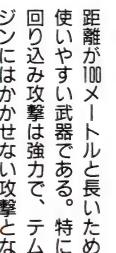
左の武器であるボムは投げると大爆発を起こす爆弾のことだ。爆風のすべてに攻撃判定を持っているという優れものである。

この武器の特徴はなんともいえない。



いつも攻撃判定の付近にある。

画面にまで発まで投げることができるが、一つの爆風が画面内にいるだけでも、テムジンにはかせない攻撃となる。



。

これはいつまでもない。他にも相手が50メートル以内にいるときに、しゃがみボムを投げると、投げた瞬間にボムが爆発するという性質をもつるので、非常に重宝する武器だ。



。

センター武器であるビームソードは、遠距離では衝撃破壊しないが、近距離ではその威力を発揮する。

近距離でのビームソードはテムジンの攻撃の中で最も攻撃力の高い武器だ。またテムジンは近距離武器の使用可能



。

。

。



武器	攻撃力	連射性能	追尾性能
ビームライフル	★★★	★★★	★★
ボム	★	★	★
ビームソード	★★★★	★	★
アーマー	★★★★	★★	★★



●開発途中で機体コントロール
が火力重視よりも汎用性重視
にシフトしてしまった。

そのため、各武装の単体で
の火力はライデンに劣る。し
かし、総合能力では優るとも
劣らないボテンシャルを有す
る。また、ライデンで問題に
なった白兵戦能力の低さもか
く、地を這うように飛んで行
くので、ダッシュ以外では避
けることはほぼ不可能なぐら
い強い攻撃だ。

●開発途中で機体コントロール
が火力重視よりも汎用性重視
にシフトしてしまった。

そのため、各武装の単体で
の火力はライデンに劣る。し
かし、総合能力では優るとも
劣らないボテンシャルを有す
る。また、ライデンで問題に
なった白兵戦能力の低さもか
く、地を這うように飛んで行
くので、ダッシュ以外では避
けることはほぼ不可能なぐら
い強い攻撃だ。

機体概説

紅炎の重装兵

HBV-10-B
DORKAS

ドルカス



武器

なり改善されている。

●ライデン、ベルグドルでの反省点を踏まえ、機体の小型化・低重心化がすすんでいる。これにより、走行時の安定性が格段に向上了し、非常に転倒しにくい機体となつた。また、機動性能もライデンに比較すると確実に良化している。

りのファイアーボールを撃つことが可能。

さらに前方向のダッシュ攻撃などとのファイアーボールが並んで連射するので強力な攻撃方法になるのだ。

横ダッシュ攻撃の場合には方向に小さなファイアーボールをばらまく感じの拡散攻撃になつているが、威力はあるまい。

ハンマー

ファイアーボールは基本的に单発撃ちか、前方向ダッシュ攻撃を中心に使っていくのがベストといえるだろう。



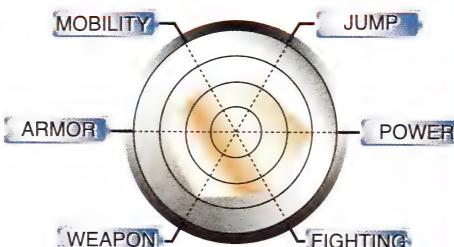
一などはドルカスの基本戦術の一つで非常に有効な手段だ。さらに、威力もそこそこにあり、バイパーⅡなどは結構とうとう瀕死の状態にならぬほどだ。



ハンマーはうまく使おう。

ファイアーボール	★★★
攻撃力	★★★
連射性能	★★★
追尾性能	★★
ハンマー	★★★
攻撃力	★★
連射性能	★
追尾性能	★★★★★
ファランクス	★★★★★
攻撃力	★★★★★
連射性能	★★★★
追尾性能	★★★

HVB-10-B DORKAS



ファランクス



攻撃範囲の広いファランクス。

通常のファランクスは屬状に広がっていくので、早めにダッシュしないとキツイ、横ダッシュユカラのファランクスはダッシュの先においてあげる感じなので、ダッシュだけではファランクスをかわすことはできない。

しゃがみからのファランクスはなく攻撃タイプが通常、ダッシュ、ジャンプと、それぞれファランクスの軌道がちがっているわけだが、それだけでスは上で爆発するので、一見見えないよう見えるが、近距離では絶大な威力を発揮する。しゃがみファランクスは近距離であれば、360度攻撃判定が存在するので、接近戦でもみあいになったときは、とりあえずしゃがみファランクスを打つておけばOKなのだ。

実戦的な戦法ではファランクスをジャンプでキャンセルしてから前のダッシュファイアーボールやハンマーなどは基本的かつ、強力な戦法だ。

うのだ。



高速戦闘妖精

SRV-14-A
Fei-Yen

フェイイエン

機体概説

武器

フェイ・イエンの武器は、右がハンドビーム、左がボーガンビーム、センターが♥ビーム、となっている。

フェイ・イエンの最大の特徴は、体力ゲージが半分を切ったときに発動するハイパー

モードにある。

このハイパーモードになると全ての武器の形状、威力が

かわり、通常の2倍のボテン

シャルを引き出すようになる

のだ。

フェイ・イエンはハイパー

モードになってからが勝負と

いうひとともいるぐらい重要な要素だといえる。

これまでに得られたノウハウのすべてを導入し、軍の秘密開発機関が密かに開発を進めたバーチャロイド。未確認事項ではあるが、最初に製作されたオリジナル機体は開発資材とともに何物かによって奪われており、現在配備されている機体はすべてレプリカであるらしい。

●マシンスペックは現在のところ、不明な点が多いが、通常のV・コンバータによる制御機構とは異なるタイプが使用されている可能性が高い。

運動性能のボテンシャルは極

めて高く、そのレスポンスは現在機動中、最高値をたたき出している。

●武装に関して不明の点が多い。特に胸部装甲を展開してジェネレーターから直接発射されるビームが何故あのよくなハート型になるのかは現状では解明されていない。

実戦で必要なのが、しゃがみハンドビームで、多数の弾が蛇のような形状で相手に向かって行くのだ。このしゃがみハンドビームは射速が非常に速く、よけるのが難しいので、とりあえずしゃがみハンドビームを撃つておくというルールズな攻撃方法が重要なのだ。

牽制にはもつといいの武器である。ハイパーモード時には、威力も上がり、ダッシュ攻撃などは方向に弾をぱらつくようになる。

のしゃがみボーガンビームが有効で、ハンドビームに気をとられると、なかなかボーガンビームをよけられるものではない。



●ハイパーモード時の♥ビームは発射するときにクルクル回ってから発射するため、相手にハレバレになってしまつ。立ち状態からの♥ビームはあまり使わないほうがよいだろう。また、ダッシュやジャンプからの♥ビームはそういう前書きはないので、うまく使えば当たることができる。

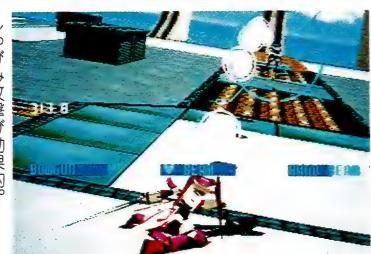
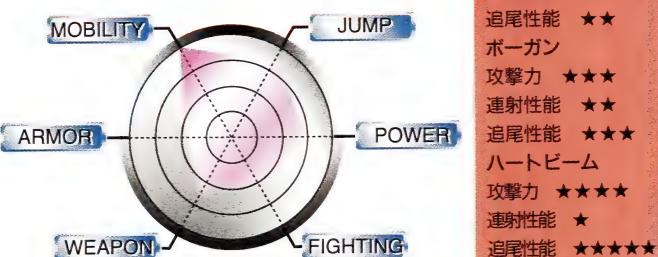
●♥ビームは基本的にダッシュ時に連続して発射の弾がでるようになっている。この武器は、射速が非常に速く、撃つたと思ったら、相手のところまで届いているという印象を受けるぐらい速いのだ。

●基本的な使い方としては、

ハンドビームで牽制しながら、胸から飛び出す♥ビームはハイパーモードで、絶大な威力を発揮する。ハイパーモード前の状態では、小さい♥ビームでも威力はそこそこあるが、ハイパーモード時の♥ビームに比べると貧弱に思えてしまう。

●ハイパーモード時のハートビームは回転しながら発射する。が有効なのだが、どこで使うのが重要になつてくる。基本的な使い方は、接近戦のみあい時の回り込みのあとなどに、ジャンプキャンセルして空中で♥ビームをおみまいするのがベーシックだ。他にもダッシュ攻撃からの♥ビームも当たる状態のときは、迷わず使っていい。

SRV-14-A Fei-Yen



●ハンドビームのハートビームは回転しながら発射する。が有効なのだが、どこで使うのが重要になつてくる。基本的な使い方は、接近戦のみあい時の回り込みのあとなどに、ジャンプキャンセルして空中で♥ビームをおみまいするのがベーシックだ。

●他にもダッシュ攻撃からの♥ビームも当たる状態のときは、迷わず使っていい。





SEGAPOLEIS

バーチャロン

●徹底した軽量化が行われており、その結果テムジンと同出力のジェネレーターを使用しているにもかかわらず、同期を数段上回る跳躍・沸空運動性能を有する。

●その装甲は極めて貧弱であり、わずかな被弾が致命傷になります。しかし、卓越した運動性能を十分に引き出せる熟練パイロットが本機

戦術偵察用バーチャロイド。開発コストを抑えるために、テムジンの機体がベースになっている。

機体概説

天翔る遮光の赤い翼 TRV-06k-H VIPER II

バイパーII



を扱う場合、対バーチャロイド戦闘でも恐るべきパフォーマンスを発揮する。

武器



空を自由に飛び回るのがバイパーIIなのだが、装甲が薄いのが欠点である。

バルカンは威力は望めないが、連射能力が高いので、威嚇的な攻撃には優れている。

7つのミサイルを放出するときに、ピラニアであれば途中でキャンセルすることも可能。使いやすい武器だ。

7WAYミサイルはターンユードよけるのは難しいため、ジャンプでよけるのが基本となる。

相手を飛ばせてからは、バイパーIIが闘いを有利に展開して行くことができるのに、使い方さえ心得ていれば頼れる武器になる。

バルカン

S・L・Oタイプは強力。バイパーIIが使用する武器開発コストを抑えるために、テムジンの機体がベースになっている。



ミサイルをまくのが特徴。

7つのミサイルを一気に放出する攻撃なのだが、通常、ダッシュ、ジャンプ、しゃがみの状態でおおきく変化するのが特徴。

7WAYミサイル

威力はないが、牽制に使えるいい感じ。

バルカンで牽制してから7WAYミサイルやホーミングビームなどはバイパーIIの基本戦術といえる。

ジャンプして相手の背後に回り込んでから相手の背後に取ったときのバルカン連射はバイパーIIにとって至福のときだ。

ホーミングビーム

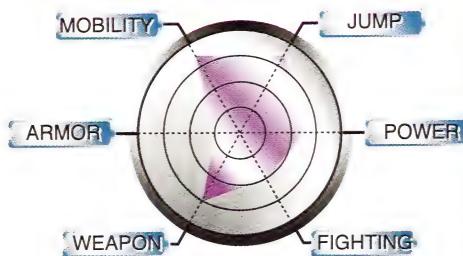
7WAYミサイルの中では、一番破壊力のある武器がこのホーミングビームだ。この武器は非常にホーミング性能が高く、地上からや空中からのホーミングビームはバイパーIIにとっては得意分野である。

バイパーIIにとって何よりも大切なのは、相手にかなりのフレッシャーをあたえることだ。これがだけでも勝利することができる。これがだけでも勝利することができる。これがだけでも勝利することができる。



ホーミングビームは空中からが基本。

TRV-06k-B VIPER II



バルカン	★★
攻撃力	★★★
連続性能	★★★★
追尾性能	★
7wayミサイル	
攻撃力	★★★
連続性能	★
追尾性能	★★★
ホーミングビーム	
攻撃力	★★★★
連続性能	★
追尾性能	★★★★



で、牽制に使うにはいい攻撃方法といえる武器だ。

火柱を盾にダッシュ攻撃など

をすれば有利に戦うことができる。

しゃがみからのナバームは

射速が速くなるので、障害物

に隠れたときなどに使うとい

い感じだ。

ナバームは小さなボムを投

げて、それが地面に落ちると

火柱をあげるという性質をも

っている。また、相手や、障

害物に当たってもそこから爆

発を起こす。これを利用して

接近戦でナバームを相手に直

接当てれば、攻撃と防御をか

ねそなえたいい攻撃方法とな

る。ベルグドルはナバームの

使い方次第でかなり強さが決

まってくる。

ホーミングミサイル

が当たらないと威力が低いの

で、常にゲージがフルの状態

で撃つようにしないともつた

いときさもある。

ホーミングミサイルの基本

的な当て方は、ナバームを撃

つ後の前のダッシュホーミ

ングミサイルがヒットするの

だ。これをさらに、ナバーム

を盾にするように前ダッシュ

し、ホーミングミサイルを撃

てばいいことではない。

ベルグドルはナバームをつまく使い、ここ一番でホーミングミサイルを当てるようすれば勝機はみえてくるわけだ。

グミサイルだ。

○発のミサイルを連発で発

射し、計4発のミサイルを発

射することができる。しかし、

武器ゲージがフルゲージでな

いときは、4発撃つことはで

きず、2発のみの攻撃になる。

ホーミングミサイルの特徴で、

2発目のホーミングミサイル

が当たらないと威力が低いの

で、常にゲージがフルの状態

で撃つようにしないともつた

いときさもある。

ホーミングミサイルの基本

的な当て方は、ナバームを撃

つ後の前のダッシュホーミ

ングミサイルがヒットするの

だ。これをさらに、ナバーム

を盾にするように前ダッシュ

し、ホーミングミサイルを撃

てばいいことではない。



狂気の弾丸

SAV-07-D
BELGDOR

ベルグドル

機体概説

行時の安定性に劣り、転倒しやすい。

●ライデンの安価な代替機種という位置づけにもかかわらず、その戦闘能力は非常に高い。

●ライデンの機体がベースになっているが、ジエネレーターは高出力・安価なものに交換されている。しかし、装甲が適度に減少しているので機動性能は存外良い。

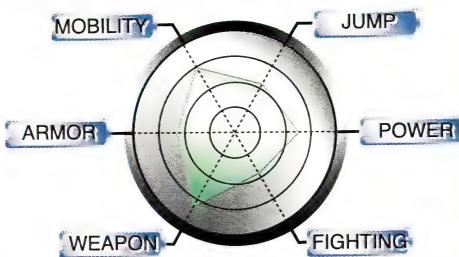
- 主武装であるホーミングミサイル用の一連の照準・誘導装置がすべて頭部に搭載されているため、かなり重心の高い機体になった。その結果、同系列の他機種に比べると走りが速い。幸い連射はかなり速いの

フレーム



接近戦でナバームを相手に直撃当てれば、攻撃と防御をかけねそなえたいい攻撃方法となる。

SAV-07-D BELGDOR



グレネード	★★
攻撃力	★
連続性能	★★★
追尾性能	★
ナバーム	★★
攻撃力	★★★
連続性能	★
追尾性能	★
ホーミングミサイル	★★★★★
攻撃力	★★★★★
連続性能	★★★
追尾性能	★★★★★

ナバーム

一直線に火柱をあげながら、高速で相手の方向に向かって飛ぶのがナバームという武器。これは、相手の攻撃をほとんど打ち消すという性質をもつていてるので、常にナバームの

威力は結構あるので、必ず当たる状況でのダッシュユグレーナードなどはねらっていい。

この武器は、あくまで牽制程度に使っていくことに心掛け、無理に使う必要はない。

ホーミングミサイル

ベルグドルの中で一番攻撃力が高い武器がこのホーミングミサイルだ。

使う方法次第でかなり強さが決まってくる。

ホーミングミサイルがこのホーミングミサイルの基本的な当て方は、ナバームを撃つ後の前のダッシュホーミングミサイルがヒットするのだ。これをさらに、ナバームを盾にするように前ダッシュし、ホーミングミサイルを撃てばいいことではない。



4発のミサイルを出すことができる。





SEGAPOLIS

バーチャロン

●まず、月面遺跡より発見された巨大人型兵器のバースを再生利用しよう、という試みが企画された。この遺跡兵器が開発されたのだった。両者は、当初の開発目的を逸脱し、兵器として順調に実用化された。

●まずは、月面遺跡より発見された巨大人型兵器のバースを再生利用しよう、という試みが企画された。この遺跡兵器が開発されたのだった。両者は、当初の開発目的を逸脱し、兵器として順調に実用化された。

機体解説

電腦の魔術師

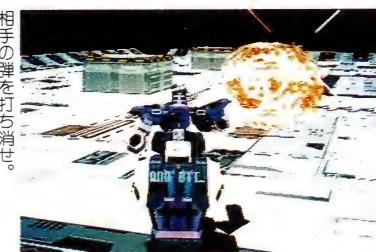
XBV-13-t11
BAL-BAS-BOW

バルバスバウ



武器

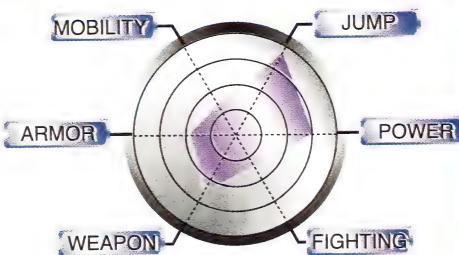
F・マイン



リングレーザー

リンク状のレーザーを撃つ攻撃なのだが、特徴は相手の弾を打ち消すところにある。また、連射能力が高く、かなりの数のリングレーザーを出しができる。

XBV-13-t11
BAL-BAS-BOW

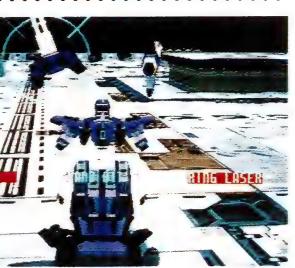


リングレーザー	★★
攻撃力	★★★
連射性能	★★★★
追尾性能	★★
F・マイン	★
攻撃力	★★
連射性能	★★★
追尾性能	★★★★★
ハンドビット	★★
攻撃力	★★
連射性能	★
追尾性能	★★★★



F・マインは一度にたくさんF・マインを出すので、つかえる状況では出しだおきたとした弾を放出するのがF・マインの特徴だ。

この武器は、ホーミング性能が高いため常に出しておけばいつのまにか相手に当たる形態に変化して、使い方もまちまだ。



ハンド・ビットが勝負のきめ手じこえる。

ハンド・ビットは通常、ジャンプからの攻撃が使える攻撃で、この2つの攻撃にしまってほしい。

ハンド・ビットは通常、ジャンプからの攻撃が使える攻撃で、この2つの攻撃にしまってほしい。



この武器の使い方が重要な要素で、この2つの攻撃にしまってほしい。

ハンド・ビットは通常、ジャンプからの攻撃が使える攻撃で、この2つの攻撃にしまってほしい。

ハンド・ビットは通常、ジャンプからの攻撃が使える攻撃で、この2つの攻撃にしまってほしい。

ハンド・ビットは通常、ジャンプからの攻撃が使える攻撃で、この2つの攻撃にしまってほしい。

ハンド・ビットは通常、ジャンプからの攻撃が使える攻撃で、この2つの攻撃にしまってほしい。

風にも攻撃判定が存在するので、威力は高い。

に当てるよりやり爆発させるしかない。とくにボムを直接使い所はたくさんある。

爆発させたい場合は、直接相手にボムを当てるが、障害物がない場合、すぐには爆発しない。

アファームドのボムをすぐに使う方法は重要で、使い所はたくさんある。

方の基本といえるだらう。

アファームドはボムをうまくつかえるかどうかによって、強さが決まってくるほど、重要な武器だといえる。



アファームドのボムは、テムジンとは少し違う。トランジャーの次に破壊力がある武器といえる。

トランジャーの特徴は破壊力の他に、ホバー能力がある。アファームドの場合、相手をロックオンさえしていればどんなに相手との距離が離れていてもホバーしながら相手まで一直線に高速移動していくのだ。これを利用して、セントラル武器をダッシュキヤンセルして、止まることなく攻めるのがアファームドの闘い。



圧碎、光の双手

MBV-09-C
APHARMD

アファームド

機体解説

武器

アファームドの武器は、右がショットガン、左がボム、センターがトンファーというようになっており、テムジンによくなっている。

しかし、テムジンと比べてみるとかなりの違いがある。ショットガンは弾切れをおこしやすいが爆風がおり、その爆風にまで攻撃判定がついているので、攻撃判定は広い。

ボムにして、爆発の形状は変わらないが、横ダッシュ時のボムは爆発しなかつたり、いろいろなところで違いが出てしまう。

しかし、センター武器であるトンファーはテムジンのビームフォードよりも強く、その破壊力はすさまじいものだ。白兵戦用に作られた機体だけあって、接近戦ではかなりの戦闘能力を発揮する。

● ジェネレーターにはテムジンに使用されているタイプよりも高出力のものに換装されているので、その効果はかなり殺されている。

しかし、ターボ駆動式の加速力はすさまじく、特にビルマーライフルと違い、相手に当たると小さな爆風を起こす性質をもっている。当然この爆

爆風にも攻撃判定がある。ダッシュからショットガン攻撃は、前ダッシュと横ダッシュでは形状が違い、前ダッシュの場合は4発のまともつた弾が高速で飛んでいく。

横ダッシュは3方向に弾を撃ちだす攻撃だ。

前ダッシュは非常に弾のスキに入るときが多い。基本的に攻撃方法としては、ボムを投げてからボムの中に前ダッシュショットガンという戦法が採られる。

横ダッシュショットガンはうまく使えば相手にかなりのダメージをあたえることができる。まとまったショットガングが出るため、障害物に当たるなどして爆風を作り出せば相手には脅威となる。

このショットガンは単発で撃つていると弾切れをおこしやすいので、武器ゲージを見ておくのも大事なことだ。

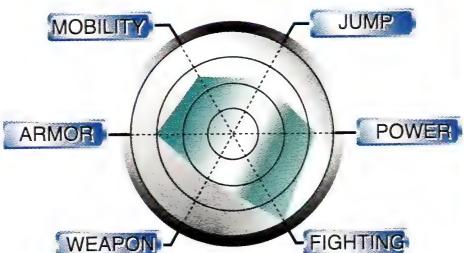
ショットガン

テムジン開発のノウハウを基に、特に白兵戦闘能力を強化する形で開発された主戦闘兵器ロード。

テムジンのボムと同じく、大爆発を起こす武器だが、テムジンとは使い方が若干異なる。テムジンのしゃがみボムは相手が近くにいる場合、投

● ジェネレーターにはテムジンのビルマーライフルと違い、相手に当たると小さな爆風を起こす性質をもっている。当然この爆

MBV-09-C APHARMD



ショットガン

攻撃力 ★★

連射性能 ★★

追尾性能 ★★

ボム

攻撃力 ★★

連射性能 ★

追尾性能 ★

ビームトンファー

攻撃力 ★★★★★

連射性能 ★

追尾性能 ★★





SEGA POLIS

バーチャロン

- 当初は火力支援タイプとして開発されていたが、他機種を圧倒する火力と安定した重装甲は機動性能の低さを補つて余るものであり、重戦闘バーチャロイド（HBV）として制式採用された。
- 極めて高い戦闘能力を有す

バズーカ



接近戦でうまく使べ。

- 当初は火力支援タイプとして開発されていたが、他機種を圧倒する火力と安定した重装甲は機動性能の低さを補つて余るものであり、重戦闘バーチャロイド（HBV）として制式採用された。
- 極めて高い戦闘能力を有す

機体概説

裁きの鉄槌

HBV-05-E
RAIDEN

ライデン



る機体であるが、反面大変にコストの高い機体もある。そのため量産がきかず、大量配備は望むべくない、超貴重品である。

武器

全バーチャロイド中一番の破壊力のレーザーを装備した機体がライデンだ。右手にバズーカ、左にグランードボムという装備なのだが、やはり超破壊力をもつレーザーが魅力的な兵器だ。

他にも、全バーチャロイド中一番の堅さ、つまり装甲が厚いキヤロでもある。一番の破壊力と一番の装甲の厚さを持つバーチャロイドだけに、機動能力は劣る。それでも闘い方によってはかなり素早い動きも可能なキヤラでもある。

バズーカ

フランチ火炎



トガンと同じく爆風にも攻撃判定が存在するため、使い方によってはかなりのダメージをあたえることも可能なのだ。またしゃがみバズーカは射速が速いのでかなり頼れる武器となる。

近戦においてはつかえる武器である。

他にバックダッシュからのグラントボムは障害物に当たると跳ね返る性質をもつてるので、じつで爆発するのかわからないといったこともできる。

地味な武器だが、意外と重要な役割をはたす武器である。

レーザー

ダッシュ攻撃は前ダッシュで、バズーカが有効で、単発バズーカやグランードボムで牽制しつつ、前ダッシュバズーカなどは、基本的な戦術といえる。

ダッシュからレーザーに立ち状態で使うのが一番破壊力があるが、一直線にしか飛んでいかないため、当てるのが難しい。また、いろんな状況で変化するレーザーは使い方もいろいろ、しゃがみしゃがみバズーカは、射速が非常に速い。

ダッシュ攻撃は前ダッシュで、バズーカが有効で、単発バズーカやグランードボムで牽制しつつ、前ダッシュバズーカなどは、基本的な戦術といえる。

ダッシュからのレーザーには横ダッシュと前ダッシュがあり、横ダッシュのレーザーは2本の短いレーザーが出るようになっており、前ダッシュのレーザーは3方向に発射する。一方もいろいろ、しゃがみしゃがみバズーカは、射速が非常に速い。

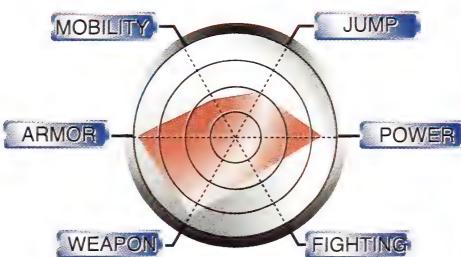
レーザーは広範囲に攻撃が出来る武器になるし、ダッシュコマンドボムで牽制しつつ、前ダッシュバズーカなどは、基本的な戦術といえる。

他に、旋回能力の高いライデンは相手に攻撃をくりつて、もバックダッシュのレーザーを撃てば相手がどの方向に逃げようが、旋回してレーザーをあてることができるなど、すべくにおいて対応することができる。



やつぱりレーザーは、超強力!!

HBV-05-E RAIDEN



バズーカ	★★★★
攻撃力	★★★★
連射性能	★★★
追尾性能	★★
グランードボム	★★★
攻撃力	★★
連射性能	★
追尾性能	★
レーザー	★★★★★
攻撃力	★★★★★
連射性能	★
追尾性能	★



今度の『リグロード サーガ』はより戦略的！

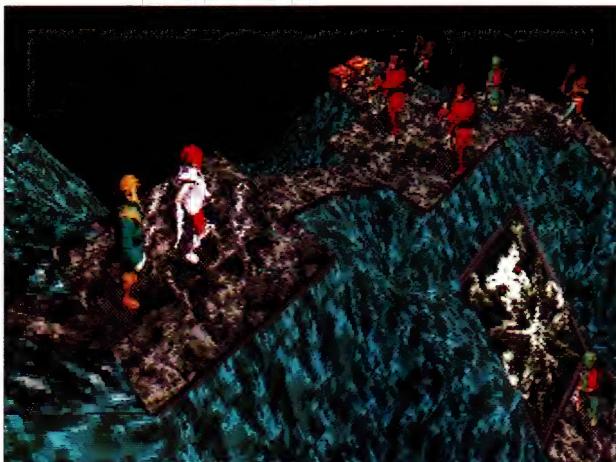
式 Riglordsaga 2

リグロード サーガ



- 発売日：8月30日
- メーカー：セガ
- 価格（税別）：6,800円
- ジャンル：対戦格闘

あの『リグロード サーガ』が帰ってくる！百数十年の時を経て、リグロード大陸を新たな戦火が襲う。前作の主人公の子孫たちも活躍するぞ！



高地を死守しようにも遅いなし。弓矢の命中を受けないように突撃か？

突然システムの解説に入るが、今回のこのシステムは重要な。従来、シミュレーションRPGの多くはルールの簡化のため省かれていた。“高低差”が導入されたのだ。これで、高地の重要さを身に染みて感じることだろう。

前作の『リグロード』ではあまり問題にならなかつた高低差だが、今回は命中率やダメージに影響していくようになつたらしい。画面写真を見てもらえば明白であるが『リグロード』では非常に起伏に富んだ地形が用意されている。これが、戦いをより戦略的にしてくれる』とは確かなようだ。



背後で後方からの攻撃なら、威力倍増か？

高低差が鍵だ！

- ・より戦略的にの最大の理由がこれ。高地の確保は至上命令。とにかく有利な地形で迎え撃て！



『リグロード』では、さらに自在に視点変更をすることが可能になった。これにより、物陰に隠れた敵を探すことでもなると考えられる。予測では、特に弓兵（前作のヘクター卿など）に影響を及ぼすのではないか？

『リグロード』では、さらに自在に視点変更をすることが可能になり、さらに自分ができる。と、いうより、この機能を十分に活用しないと勝ちにくい、ということになるのである。

視点変更是前作にもあったのではなく、一種のオマケ的な存在だった。しかし、今回マップ自体も回転させることが可能になり、さらに自分の見易い方向で固定したままプレイすることもできるのだ。これによって、自軍が進軍する様子を眺めて司令官気分になることもできるのだ。

視点変更で敵

- ・前作よりも数倍パワーアップした視点変更。マップをぐるぐる見回して、しっかりと作戦立案だ。

ストーンははるか未来

・前作より百年以上未来、といふことで、技術の進歩なども気になる。また、舞台は今に伝がっている。

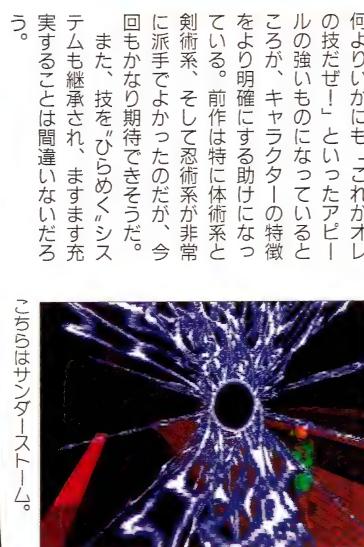
前作の「リグロード戦役」より百数十年後、再びリグロード大陸に災厄が訪れた。リグロード大陸の北西に位置する薙騎士の国ドラグーン。ここに、大洋のはるか彼方か

ら使者が訪れた。彼らは魔法国家カタールより来た魔導士と名乗った。その彼らがドラグーン王に要求したことは、ドラグーン國を含むリグロード全土の無条件の明け渡し、という内容だった。ドラグーン王は当然拒否。すると、彼らは強大なる魔法力によってドラグーンに攻撃を開始したのだ。

ドラグーンの王女であるミユウは隣国の神官ラステイと共に、現在は友好国であるヤマトイへ逃れる。リグロード大陸と平和の奪回のために…。

スキルも充実

●キャラクターの所有スキルで、戦闘時の役割が決定する。今回注目は、やはり弓兵だろう。



スキルが大幅に増えたのも特徴のひとつ。使える技は前作の一〇倍にもなっているのだ。もちろん、数が増えただけに止まるわけではなく



小さな村だろうか。フィールドは前作の3倍の広さだ。

リアルタイムイベント



待ち伏せが!? ゲンコウサイの城 ポス敵っぽいヤツが現れた。パーティ内のような造りの場所だ。

アスカ



もちろんムサンの子孫。そして、当然ながら忍だ。彼は月組という集団に属しており、その若き長である。彼はある出来事でミユウらと行動をともにするようになるが、ご先祖もいわば巻き込まれた感じ。彼もそれを繰り返すのだろうか?



前作のアーサーとエリーゼの子孫にあたる、クイーンズランドの王子。アーサーの血が濃かったのか、優柔不断である。ミユウとは幼馴染みであり、彼女にいじめられるのが日課(笑)。職業は神官で、こちらの才能はエリーゼの血であろう、優秀である。

ラステイ



ドラグーンの王女。唯一の王位継承者である彼女は、前作のエヴァンの子孫であると思われる。まだ未熟ではあるが大器の片鱗を見せており、竜騎士としての強い力も持つ。また若い多感な時期のこの戦乱は、彼女に何をもたらすのだろうか。

今回の主人公たる

ミユウ

ロードレースの興奮120%忠実完全移植!!



アウトラン

セガの体感筐体シリーズとしては4作目。可動筐体としては2作目にあたる『アウトラン』も、サターンのパワーで現代に復活。

SEGA AGES

SEGA AGES
OUT RUN

■発売日：9月20日
■価格（税別）：3,800円
■メーカー：セガ
■ジャンル：レース



アナログでプレイ



レーシングコントローラー

やはりレースものをプレイするならコレ。S字コーナーを急ハンドルで切り抜けるためには、パッドじゃチト無理ねえ。

移植希望の本命!?
名作ドライブゲームの移植度は?

サターン版開発者が語る
ここに注目して!



石で作られたゲートを潜るシーンが好きだという。

書でたくさんの方の「アウトラン」移植希望がありましたので、実現したわけです。
Q. 業務用からサターンに移植する際に、注意した点や苦労した点などはありますか?
A. 国内版（初期バージョン）の基板が入手しづらかつたことが一番大変でした。
移植のうえで注意したことは、主に操作感の再現という点です。忠実な移植に対するプレッシャーというものは特にありませんでしたが開発期間が短かく、たくさんの要素を盛り込むことに苦労しました。
Q. セガ・マークIIIやPOWERNINER、メガドライブと過去に何度も移植されてきた作品ではありますが、サターンだからこそできたことや、サターン版ならではの特徴などを教えて下さい。
A. 面の切り替わり時の色調のスマーズな変化や、道路や並木の表現を業務用と同じにすることは、従来のハードでは不可能でした。またサターン版では業務用の国内／海外版の両方を収録しています。

書でたくさんの方の「アウトラン」移植希望がありましたので、実現したわけです。

ドッグファイト再び! 過激にロックオン!!

AFTER BURNER

SEGA AGES AFTER BURNER II

セガの体感ゲームの中でも、空前の大ヒットを記録した作品。セガの追い求めていた方向性の原点は、すべてここに極まっていた!



■発売日: 9月27日
■価格(税別): 3,800円
■メーカー: セガ
■ジャンル: 3Dシューティング



鋼鉄の翼を持ちし狼たちが、雲の上で命を削り合う。



ミサイルの白煙が、気分を高揚させてくれる。

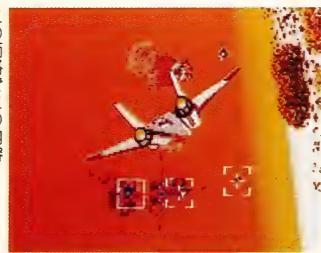


着陸シーンでは「トップガン」を模倣したシーンも…。

飛機(F-14X)のスピードを段階(実際はもっと多段階に変更できる)だが、調整しつつ、迫りくる敵をバルカンとミサイルにて次々と破壊していく。ハイスピード・3Dショーティングゲーム。敵機は正面からだけではなく、背後からも迫ってきてるほか、敵もミサイルを発射してくれる。その敵のバルカ

ーなどを回避しつつ、敵機にカーソルを合わせてロックオン。一度に多くの敵をロックオンしたらミサイルボタンを同時に発射する光景は、映画「トップガン」のドッグファイトをほうふつとさせ。現在はとにかくポリゴンを使った3Dゲームが多いなか、スマートな3Dドッグファイトを夢見てものもどうかな?

ポリゴンショーティングでは味わえない
超スピードを体感せよ!!



この価格でこの内容!

サターン版開発者が語る
ここに注目して!

Q. 「アフターバーナーII」も様々なコンシューマーに移植されてきた作品ですが、サターン版にかける意気込みや、開発中の裏話などを教えて下さい。

A. サターンというハードを得たことで、ついにアーケード版の魅力を余すことなく再現できる時代が来ました。ついうわけで、スタッフ一同が全力で開発しております。本物と寸分の違ひもない完成



こだわり派のアナタは

ミッションスティック

度ど、ぜひ実際に遊んで感じて下さい。Q. 32X版との相違点やパワーアップした点、サターンだからこそできた細かい部分の調整などがありました教えて下さい。

A. 32X版ではハードウェアの限界により色数が不足していましたがサターン版ではアーケード版と全く同じ色数を使ってるほか、パターン数や動きなども忠実に再現することで、32X版よりも格段にパワーアップしています。実際に動いているところを見て頂くのが、アーミーメッシュに彩られたドッグファイトを、お楽しみ下さい。

SEGA
セガ
サターン



SEGA AGES

SEGA AGES SPACE HARRIER

スペースハリアー

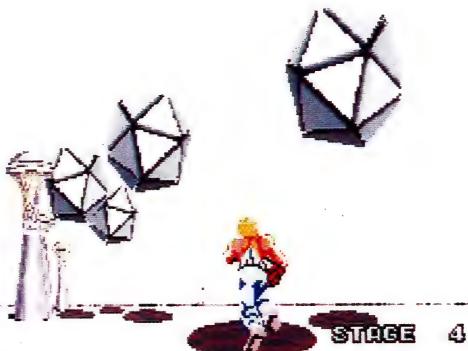
11年の時を経て、サターン上に
再現された『スペースハリアー』。
当時の最先端ゲームも、2万円の
サターンで再現できるとは…。



- 発売日：発売中
- メーカー：セガ
- 価格（税別）：3800円
- ジャンル：3Dシューティング

TOP 4600010

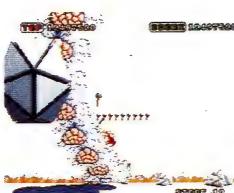
SCORE 4600010



何も言えない。この作品が、こうも完璧な形でサターンで再現されたことに、感動以外の言葉なし。



幻想的な画面とクリアサウンドで、興奮度倍増。



ルールは敵や敵弾を避け、相手を撃墜するだけだ。

原3D-CGシューティングの
3点がここにある!!

“スペースハリアー”その名は、20代のゲーマーにとつて涙の出るほど懐かしい作品だろう。それがサターンで完全無敵忠実移植で甦ったのだ。

幻想的なグラフィックと、テンポの良いサウンド。そして迫りくる無数の敵をハリバリと撃墜していく爽快感。な

にもかもが新鮮で、そして衝

撃的だった3Dシューティングゲーム：それが“スペースハリアー”。このタイトルのことをなのだ。

従来までの3Dシューティングゲームと言えば、敵に弾を当てるくらいという問題があつたのだが、弾はある程度までホーミングさせられるようになることで、そういうたストレスをなくしている。後の3Dシューティングゲームに大きな影響を与えた、記念すべき作品でもあるのだ。

2大隠レコマンド発見!!

ただ遊んでも面白い『スペースハリアー』。だけどより楽しむために、このコマンドを試してみてくれ。

その場でコンティニューできる

セガエイジスのロゴ表示中に2PのA&C&スタートを同時押しすると、3回までその場でコンティニューできるようになる。

ディップスイッチモードに入る

上のコマンドを入力後、タイトル画面で1PのX&Y&Z&スタートボタンを同時押しすると、基板の設定ができる。

まだまだ
続く
SEGA AGES

現在の段階で『SEGA AGES』では左の表のよう
なラインナップが決定してい
る。だが、セガ側では要望の
高いタイトルであれば発売し

ていきたいとのことなので、
どしどし“このタイトルを移植してくれ”という希望をゲ
ームストレEX編集部「月刊ロ
EEPERS LAND」係まで送ってくれ。

なお編集部では「ファンジーゾーン」や「SD-1」、「ス
ーパーハンクオン」や「ゲイ
ングランプ」、「クラックダウ
ン」に「ターボアウトラン」、「
エンタテイローリーサー」辺
りを熱望している。君の一票

最新 SEGA AGES ラインナップ

発売日	タイトル	価格(税別)	ジャンル
発売中	宿題がタントアール	4,800円	クイズ&パズル
発売中	スペースハリアー(ソフトのみ)	3,800円	3Dシューティング
発売中	スペースハリアー (ミッションスタイル付限定版)	6,800円	3Dシューティング
9月20日	アウトラン	3,800円	レース
9月27日	アフターバーナー	3,800円	3Dシューティング
11月	廊下にイチャントアール	4,800円	クイズ&パズル



マネージャー

三船 敏 (BIN)

AM2研の鈴木裕さんと共に『スペハリ』などの体感モノを担当。後に独自のチームを持つ。最新作は『バーチャストライカー』。



三船さんが一番好きだという、3面のアルプスコース。

セガの名を一躍世界に轟かせた『ハングオン』から始まつた数々の体感ゲーム。そのうち『スペースハリアー』と『アウトラン』、『アフターバーナー』という85~87年にかけて発売された大型体感ゲームが『SEGA AGES』シリーズとして移植されたことを記念し、開発に参加なされたAM2研の三船敏マネージャーと共に、サターン版をプレイしながら当時の思い出を語って頂いた。

MW岩井（以下、岩）：アーケード版の開発者として、サターン版をプレイしながら当時の思い出を語って頂いた。

三船敏（以下、敏）：アーチャーと一緒にボタン

がアクセルではなく、ブレ

キで行うって辺りまで作ってあるんですね、コレ（笑）。

今プレイしてみた感じでは、何ひとつ違ひが見当りません。

岩：三船さんは『アウトラン』のなかで、どんな部分を担当されたんですか？

敏：まずは道のアップダウン処

懐かしい気持ちと不安な気持ちと…

セガの名を一躍世界に轟かせた『ハングオン』から始まつた数々の体感ゲーム。そのうち『スペースハリアー』と『アウトラン』、『アフターバーナー』という85~87年にかけて発売された大型体感ゲームが『SEGA AGES』シリーズとして移植されました。あとはプレイヤーマシンの性能調整とかムービング筐体の制御、それとクラシックエンディングの演出などです。

岩：アーケード版が発売されてから今年で10年が経過しているわけですが、こ自分が作られた作品が今サターンに移植されたことに対して、どのように感想をお持ちですか？

敏：開発を担当した私や、当時のゲームをプレイしているユーザーにとっては「懐かしい」という気持ちがあるんじゃないかな。ただ今のサターン

ユーザーの平均年齢を考えると『アウトラン』がゲームセンターにあった頃には幼稚園児だったって人ばかりということになります（笑）。つまり全くの新規タイトルとしてこのゲームに接した子供たちがどんな反応をするのか、どう評価されるのかが楽しみですね。

岩：この作品での三船さんの役割は何だったんですか？

敏：敵や自分の爆

敵の動きなどを担当しま

た。岩：私は筐体の派手な動きが『アフターバーナー』を見て驚かされたのは、筐体の派手な動きが『アフターバーナー』を見ていたら、前後左右で

すもん。

敏：あれはAM4研で筐体を開発して頂いたんですけど、そのときに「ソフト側でコントロールするのは、この程度までにしておいて下さい」という注意を受けたんです。ですがこちら側としては逆に「ここまでならOKなんだ」と（笑）。そして飛行機モノ

理ですね。あとはプレイヤーマシンの性能調整とかムービング筐体の制御、それとクラシックエンディングの演出などです。

岩：アーケード版が発売されてから今年で10年が経過しているわけですが、こ自分が作られた作品が今サターンに移植されただと業務用の機械ですから容量が足りなくて、クルマのマーテルについている馬のマークが、左に曲がると左右反転してしまうんですね（笑）。

岩：左向きのグラフィックは、すべて右向きグラフィックのコピーなんですね。

敏：ええ。でも馬のマークだけスプライトして重ねて表示するだけ

で問題なんですが、それすら不可能な状況で解決する

岩：あと『アフターバーナー』と言えば、忘れてはならないのが、大量に発射されるミサイルの煙ですね。

敏：煙と爆撃エフェクトは製

作過程のうち、かなり早期のうちにできていたものなんですよ。ただ、画面中が煙だらけになつて見えなくなつて

ようなど、横方向に広がつてから相手に向かうようにとの工夫はしております。ちなみに爆撃エフェクトを使いたいがために、こちらに対しても攻撃してこない爆撃機を出したんです（笑）。

10年間の想いを込めて…

アーケード版開発担当者インタビュー

もとどハコハリ動かしたかった



10年を経た再会「完璧だ…」

「この作品を最後に、鈴木部長とは別チームになってしまったんですよ。それにしてもコレ、全然原作との違いが見当らないなあ（笑）」



キミはプレイしながら、丘の存在に気付いたか？

鈴木裕 部長はヤシの木とカモメが好きなんぞ。



かわいくって
いやマジで

Virtual Fighter

Kids



知らない人がいないほどの大ヒット作となった『バーチャファイター2』。そのキャラクターたちが、カワイイなつて帰ってきた。2頭身のジャッキーが、アキラが、サラが大暴れ！こりゃもうやるっきゃないね！

- 発売日：発売中
- メーカー：セガ・エンタープライゼス
- 価格（税別）：5800円
- ジャンル：格闘アクション

かわいらしいけど
カッコイイ！

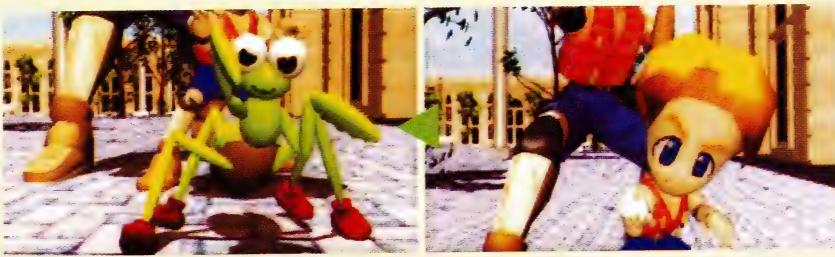


カワイイ変身しても、豪快な技の数々はまだ健在。「バーチャ2」の醍醐味も同じ味わえる。さらに、「キッズ」では、特定の技によるショートトリップや、KOしたときに相手が豪快に吹き飛ぶフィニッシュなどの演出が新たに追加されている。

サターン版では、オープニングとエンディングが充実しているのも特徴のひとつ。かわいさあふれるビジュアルシーンは、まさに必見！



「2」のリオンの前にはチビッコリオン。そしてその前にはなんと…、カ、カマキリ！君た…これを螳螂拳？



豪快に連環転身脚を放つバッコリオン。しかし、その下には、ニッコリと微笑むチビッコバイが。ゲット、スキだらけだ。



截拳道（ジーケンドー）
を使う兄貴、ジャッキー。
チビになってしまっても、そのカッ
コよさは相変わらずだ。
●ショートリプレイ技
ライトニングキック他

ジャッキー

ジャッキーと同じ流派の
拳法を使う、妹のサラ。相
変らず洗脳されている彼女。
兄との決着は…?
●ショートリプレイ技
トルネードキック他

サラ

人気プロレスラーのウル
フは、豪快な投げが得意技
だ。特に関係ないが、あき
らと親友だったりする。
●ショートリプレイ技
アックスラリアート他

ウルフ

ジェフリーの使う拳法は
パンクラチオン。宿敵サタ
ンシャークとの決着は、果
たして着くのだろうか?
●ショートリプレイ技
トリプルヘッドバット他

ジェフリー

新しく生まれ変わった? 全キャラ紹介

「バーチャル」でお馴染みのキ
ャラクターたち。みんなみんな
カワいく変身しての再登場だ。
特に、サターン版オリジナルの
エンディングは必見! 全キャラ
クリアを目指せ!

葉隠流柔術の使い手、か
げ。そのトリッキーな技の
数々はまだ健在だ。麻雀の
実力もなかなか…?
●ショートリプレイ技
雷龍飛翔脚、小手返し他

かげ

主人公、あきらの格闘ス
タイルは八極拳。カワイイ
なっても豪快だ。結城道場
も、彼がいれば安泰だね。
●ショートリプレイ技
鉄山靠、崩雲身双虎掌他

あきら

伝説の虎燕拳をあやつる
ラウ。言わすと知れた第1
回トーナメントの優勝者だ。
料理の腕前も絶品。

●ショートリプレイ技
連環転身脚、連環背転脚他

ラウ

ラウの娘として生まれ、
燕青拳を得意とするパイは、
映画界のアクションスター。
乞頭身だけど。

●ショートリプレイ技
飛燕烈脚、飛燕鷹蹴他

パイ

最年長キャラ、84歳のお
じいちゃんは醉拳を使う。
拳法もいいけれど、あんま
り無理しないでね。

●ショートリプレイ技
翻身連尖脚、倒身連脚他

シウン

一転して最年少となるの
がリオン。何とまだ高校生
だ。カマキリ師匠に教わった
螳螂拳が火を吹く!?

●ショートリプレイ技
疾地掃腿、叠旋腿他

リオン



『Kids』の良いモード

最大のお楽しみはやはり、コンボつづくへる。



対戦、対戦などの中には、「バーチャル」でもうお馴染み。好みのパッドモードで、好きなボタン配置を作つておくるを忘れずに。スペシャルボタンがポイントだ。

その他のモード

うわっ。これまで「バーチャル」初心者のお子様や女の子も、楽しんで遊べるとい



お子様モードでお楽しみ。



ここで、「バーチャル」初心者のお子様や女の子も、楽しんで遊べるとい

うわっ。

現れるキッズモード。これを選択す

ると、適当にボタ

ンを押してやるだ

けで、状況に応じ

たいいろいろな技が

出るようになるの

だ。

これで、「バーチ

ャル」初心者のお

子様や女の子も、

楽しんで遊べるとい

サターン版『バーチャファイターキッズ』の一番のウリが、追加された新しいモードだ。これにより、遊べる部分がさらにパワーアップ。たとえ対戦相手がいなくても、楽しく遊べるようになっている。もちろん、対戦での楽しみも倍増だ。いざ、『キッズ』でGO！

S

待つてまし
たの新モード
がコレ。こい

フレーム単位
の正確なコマ
ンド入力がで
きてしまうの

だ。こうして
作ったコマン
ドは、使わな
いボタンに配
置し、使いた

いときに自由に
出すことができる。
ここで、その使い方の例をひと

つ挙げよう。誰もが真っ先に思い
浮かべるのは、崩撃雲身双虎掌水
タン作成だろう。その手順は…、

- ①コンボつくるのモードに入
 - ②崩撃とのコマンドを登録
 - ③好みのパッドモードを選択
 - ④空いているボタンにスペシャル
を登録
- ここでOK。ボタンひとつでハ
ンフツホてな具合だ。
- ほかにも、ジャイアントスイン
グボタンや、ロードロップボタン
なんかを作つておくと便利だね。
いざ！ 作成せよ！



どうでもいい、ハツハツホのでき上がりです。いつでも



崩撃雲身双虎掌なり、これで〇
くなのだ！

キッズのデュラル

金・銀のデュラル
は、今回もお決まり
のコマンドで使用で
きる。「応復習」とし
てここに載せておこ
う。

覚えやすいはずだ。

『キッズ』ではこれ以外に、
もう一種類のデュラルが存在
する。それがクリスタルデュ
ラルだ。出し方は、まだビ
ミー。

U・R・A・Lとなるので、
銀デュラル
下・上・右・A・左
●金デュラル
下・上・左・A・右
英字に直すと、D・
L・R・A・Lとなるので、



『キッズ』の裏技だ

『キッズ』には、数多くの裏
技が隠されている。その内容
は、お決まりのデュラルから
始まり、『キッズ』オリジナル
のモードに関するものまで
さまざま。これらの裏技も、
『キッズ』をより深く、そ
して長く楽しむことができるも
のにしているのだ。

固有技、浮身連脚でショート
リプレイだ！



デュラルは、もうお約束。



SEGAPOLIS

バーチャファイターキッズ

じさは通常ヒットでOK。

「バーチャルコン」スインの発言。



ジャッキーの場合



空中コンボにメイントとして使っていたサマーソルトキックが入りにくくなつた代わりに、コンボ系が非常に入りやすくなつて、浮かし技が入ったあとは、コンボエルボースピンを使つていなが。



コンボエルボースピン。対バ



頭がテカく、手足の短い「キッズ」のキャラクターたる。当然、当たり判定にも大きな違いが出ている。それの



空中で、立ちPが妙に入りやすいのが大きな特徴。



空中で立ちPが妙に入りやすいのが大きな特徴。



サウの場合

残念ながら、口

ジョイントのあと

は、あまりコンボ

影響をもつとも強

く受けるのが、空

中コンボだ。ここ

では、「キッズ」

オリジナルのコン

ボを数点紹介して

いく。

つく~るマスター mode

普通のコンボつく

るなど、使用した

あと、「マスター」の先

行入力を受けつけ

くれない。そこで登

場する

のがつく~る

マスター modeだ。

これを使えば、先行

の途中に使いたい技

や、針鼠弾などにも

バツチリ応用できる

やり方はカンタン。

キャラクターを選ぶ

際、ノーマルモードにカーソルをあわせ、方向キーを上に10回以上入力してやればいい。

画面上に、「TUKUURU MASTER MODE」の表示が出ればOKだ。ただし、好みパートで、スペシャルの使用回数が1P、2Pともに無限大になつていなければならぬ。

これら、使つたあとに続けてコマンドを入力して、連続技をつないだりすることが可能になる。上級者には、超オススメだ。

これら、使つたあとに続けてコマンドを入力して、連続技をつないだりすることが可能になる。上級者には、超オススメだ。

キャラ選択でキーを上に10回入れましよう。



ただのコンボつく~るが物足

りないと感じたら…



観戦モードでは、ボタンで視点を変えられる。

● キッズモードで…
「VS PEGI0000」でスタートボタンを押すと、スマルファのデータが登場。

2PのZを2回押すと…。



ランクハードでは…。

その他の裏技

● キッズモードで…
キッズモードでかけを使用下・P・Gを一秒押し、Gを離せばお手堅針鼠弾。

ここで完成! 独歩ボタンがオススメです。

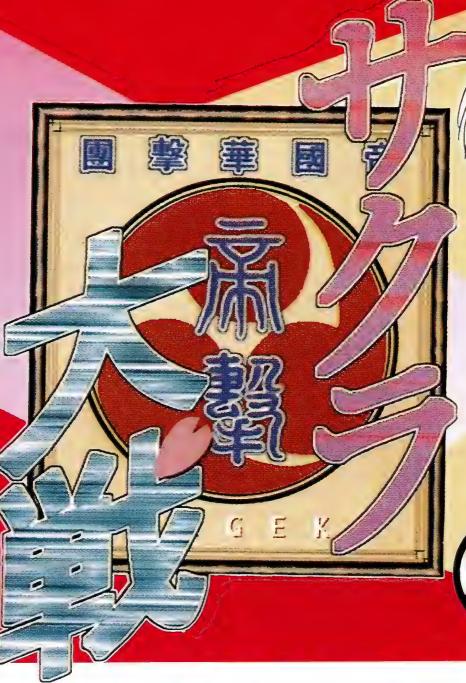


華舞う

太正の物語



主人公と6人の少女が活躍する『サクラ大戦』。彼女たちは悪の手から帝都を守ることができるだろうか…。



■発売日：9月27日
■メーカー：セガ・エンタープライゼス
■価格(税別)：未定
■ジャンル：ドラマチックアドベンチャー

普段はステージに立つスター。でも舞台を降りれば…。



華やかな舞台を演じる際にたくさんのきびしい稽古があるんだろうな…



激しい戦いの前の静かなひとときを過ごす…。

「魔」の巣くう帝都・東京…

太正12年。
徳川幕府再興

のろしを掲

げ、國家転覆

を狙い侵攻を

開始した黒之

政府が独自に

組織した軍隊、

その名も帝国

華劇団・花組。

「魔」と戦う

秘密部隊の誕

生である。

フレイヤー

は、花組隊長

の任を受けて

大帝国劇場を

訪れた海軍少

尉・大神一郎となり、そこで

出会った6人の少女たちと帝

都・東京を守っていく。普段

は劇場のスターとしてステー

ジに立っている少女たち。し

かし、彼女たちこそ「魔」と

戦ったため世界各国から集めら

れ、花組の隊員なのである。

帝国華劇団対黒之集会の戦

いの火ぶたが今切って落とさ

れる…。

劇場の1階には、
公演を行うステージ
のほかに食堂や事務
局、道具部屋などが
ある。廊間は花組の
公演に来場したお客様
でにぎわっているが、
夜は人影もまばら。
何かが起こるかも?



食堂にはカンナガ。そうい
えばお腹が空いたな。

1階 帝国劇場



彼女たちがいつも公演を行っているステージがある。
早く彼女たちの舞台を見てみたいものだ。

隊員たちの部屋がある2階。書庫などもあるが何か調べ事でもするのかな。



2階 帝国劇場

マリアの部屋に立ち寄
る大神少尉。



2階には、普段彼
たちがくつろいで
いるサロン。主人公
の自室、花組メンバ
ー各個人の部屋など
がある。ヒマがあつ
たら部屋へ遊びにい
っちゃおう。

帝国歌劇団 劇場内部 一案内

ここでは花組の6人が普
段生活をし、公演をしてい
る大帝国劇場の内部を簡単
に紹介していく。華劇団
の本拠地ともなっている劇
場内はどんな感じかな?



SEGA POLIS

サクラ大戦



歌出現の報!
花組出陣せよ!



帝国華劇団 出陣!



あたしたちに
勝てると思って!!



これは海の近くでの戦いか?
水上戦などもあるのかな。

戦闘は昼も夜も関係なく行われる。これは夜のシーン。

戦闘で花組の面々は、“光武”という蒸気機関と彼女たちの“靈子力”をエネルギー源として作動するメカに乗って戦っていく。“靈子力”とは簡単にいって、精神力のようなものと思ってくれればよいであろう。つまり、彼女たちの精神状態次第で“光武”は強くも弱くもなっていくわ

けだ。彼女たちが機嫌良く戦えるかどうか、光武が十分に力を発揮できるかど

うかはすべて主人公の普段の行動にかかっている。戦闘シーケンス以外の場所でも、自分の行動には細心の注意が必要だぞ。

戦闘中では、主人公の持つ特殊能力のかばつコマンドで彼女たちとの信頼度を高めることができる。逆に彼女たちの機体がやられてしまうと信頼を失うことになる。さて、キミは彼女たちにとつて、良き隊長となることができるかな。

靈子甲冑が大戦だ?



情報コマンドを選択すると今の機体の状況を見ることができる。さらに詳しい情報を見ることも可能。

狼虎夜叉
快刀乱麻



コマンドを選択することで、ダメージの回復も可能である。



花組隊長 大神一郎

真宮寺さくら



本作の主人公である大神一郎。戦闘のところでも少し触れた彼女たちとの信頼度もそうだが、彼の行動により物語は二転三転と変わっていく。キミの行動次第では、物語が意外な方向に進展していくつもりも? ?

年齢 17歳
生年月日 1906年7月2日
身長 155cm
体重 44kg
スリーサイズ 82/56/81
血液型 A型
出身地 仙台

この春から帝国華劇団の一員となった新人のさくら。帝都の平和のため、みんなの笑顔を守るために今日も頑張る元気な女の子。



凜々しい戦闘服姿も…



ここで載せた各キャラの写真は普段の私服姿のものだが、彼・彼女たちには戦闘服姿もちゃんと準備されている。出撃の際、ダストシュートに入つて着替えるする彼・彼女たち。凜々しいその姿を早く見たいね!

桐島カンナ

年齢 19歳
生年月日 1903年9月7日
身長 197cm
体重 78kg
スリーサイズ 93/70/98
血液型 B型
出身地 沖縄

気は優しくて力持ちタイプのカンナ。いつも陽気で細かいことを気にしないので、そばにいるだけで楽しくなれる女の子だ。



花組

降魔迎撃部隊

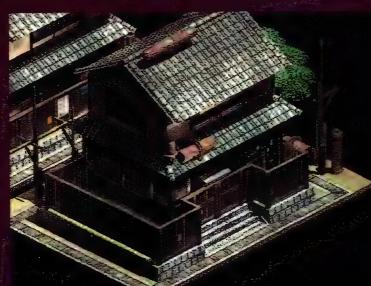
発売日も近づき、期待もふくらんできた『サクラ大戦』。ここではちょっとだが、どんな感じでこのゲームが作られているのか写真を載せておこう。



テラスにたたずみ彼女たちは何を見つめるのか…。



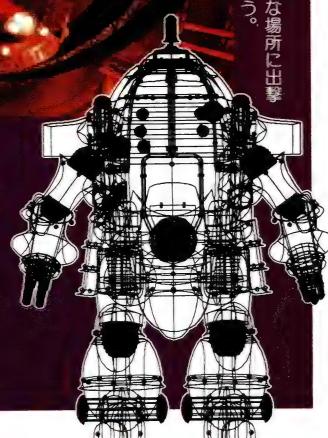
彼女たちはいろんな場所に出稼していくのである。つい。



右の写真はこんな感じで画面上面に現されていくのである。か?



最初はこういった感じのものも…。





SEGAPOLIS

サクラ大戦

神崎すみれ

年齢 16歳
生年月日 1907年1月8日
身長 161cm
体重 50kg
スリーサイズ 83/57/84
血液型 B型
出身地 神奈川

神崎重工のお嬢さまであるすみれ。そんな彼女がなぜ華劇団にいるのだろう? おしゃれでハイカラだがワガママな超お嬢さま。



マリア・タチバナ

年齢 19歳
生年月日 1903年6月19日
身長 186cm
体重 65kg
スリーサイズ 88/60/90
血液型 O型
出身地 ロシア

冷静沈着、不言実行の知性的な女性マリア。帝国華劇団・花組のリーダーでもある。誰よりも命の大切さを知っている人物である。



アイリス

年齢 9歳
生年月日 1913年7月5日
身長 106cm
体重 18kg
スリーサイズ ?/??
血液型 AB型
出身地 フランス

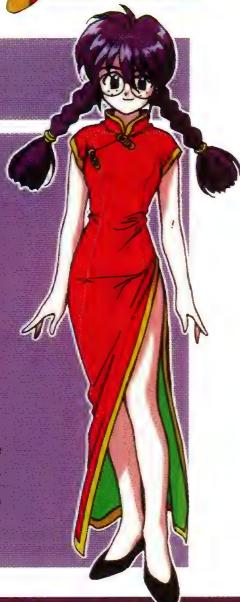
人形さんのようにかわいいアイリス。帝劇のマネコット的存在である。しかし、戦闘では超能力を使ってみんなを助けてくれる。



李紅蘭

年齢 17歳
生年月日 1906年3月3日
身長 156cm
体重 42kg
スリーサイズ 78/55/81
血液型 B型
出身地 中国

天才科学者の紅蘭。なぜか大阪弁をしゃべる変な女の子だ。ときどきワケのわからないモノを作ってしまふことも…。



対するは黒之集会

黒之集会に對してさくらば。

こうならないように。

再戦しますか?
はい いいえ



彼女たち花組が対するのは、悪の組織黒之集会。齢400歳を数える怪僧・天海を首領とする妖術集団である。天海には、黒き叉丹、紅のミロク、蒼き刹那、白銀の羅刹と呼ばれる死天王が付き従っている。彼ら黒之集会の操縦する“魔装機兵”は、妖力を動力として動いているらしい。

プレイヤーキャラである主人公大神一郎と、花組の6人の少女たち。こでは彼、彼女たちを詳しく紹介していこう。



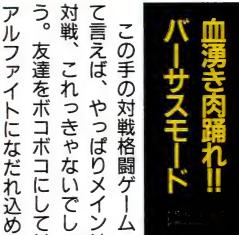
■発売日：8月30日
■メーカー：セガ
■価格(税別)：6800円
■ジャンル：対戦格闘



もちろんショートカットメニューもあるぞ。



壁際の技もちゃんと練習できるんですね。



もちろんショートカットメニューもあるぞ。



業務用そのままのアーケードモード。



この手の対戦格闘ゲームって言えば、やっぱりメインは対戦、これつきやないでしょ。友達をボコボコにしてりアルファイトになだれ込み!!

アーケード版と同じく、□□キヤラを倒していくモード。アーケード版を極めちゃったっていう人の為に、ゲームバランスを変更できる。バージョン切り替え機能があるので安心してね。

アーケードモード
おなじみ

モードやバーサスモード。試合終了後そのままアーケードモード。

記録できるのはアーケードモードやバーサスモード。試合終了後そのままアーケードモード。

プレイバックモード

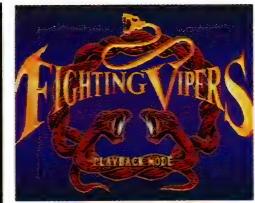
簡単に言うと、その試合をセ

オリジナルモード満載!!

アーマー破壊
やっぱこれっしょ

君、その君「ファイティングバイパーズ」といったらまず何だ? サンマンのジャパンパンチ? ハニーのスカート外し? 強い強い昇り蹴り? まあ昇り蹴りも確かにこのゲームの味はあるのだが違う! バイパーズって

いつならやっぱりあのド派手に! ジャンプ! バイバースト! やっぱりこれつまきやないでしょ。サンマンのジャパンパンチ? ハニーのスカート外し? 強い強い昇り蹴り? まあ昇り蹴りも確かにこのゲームの味はあるのだが違う! バイパーズっていつならやっぱりあのド派手に!



自分の闘いを客観的に見ると、意外と変なことしてる。



相手に固められたらどうあえずこいつで緊急回避だ!



この選択画面にペプシマンが出ることがあるのか?



ペプシマン 大乱入

「ファイティングバイバースト」には「バーチャ広告」と題してピッキーが持ち歩いてくるスケボーヤードや背景の看板。トランクのボディなどに「Pep's」のロゴが入っていた。が、サターン版はそれだけではない、なんとテレビ

Mでおなじみの、あの「ペプシマン」が登場するらしいのだ。どのような形で出てくるのかは今のところ不明。やっぱり「カーブ」とやってくれるんだろうか?

なアーマーを付けている。アーマーを付けている時は受けるダメージが軽減されるが、破壊されてしまうと一発くらっただけでも、ものすごいダメージを食らってしまう。このゲームは相手のアーマーを破壊することが最重要課題なのだ。



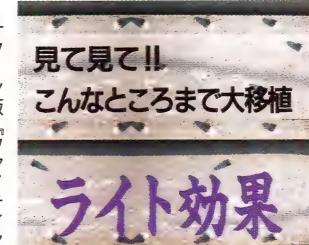
ペプシマン



SEGA POLIS

ファイティングバイパー

クレースの顔が真っ暗でよくみ
えないでや。



サターン版「ファイティン
グバイパー」の移植度の高
さは目を見張るものがある。
ゲームの内容はもちろんのこと、演出の面でもぬかりはない。
それを証明するもののひ
つには、ライト効果が挙げ
られる。

左にあるピッキーステージ、
FC ローラーレースステージの
写真を例にとってみればよ

アップにしてみると、グラマー
ションになっているのがわかる。



く解ると、思うが光が当たる向
き(光源)によって、キャラ
の影が逐一変化しているのが
うれしい限りだ。

FVに登場するキャラクター
は、全員が「アーマー」を
装着している。このアーマー
は上段アーマーと下段アーマ
ーに分かれしており、それぞれ
に耐久力が設定されている。
このアーマーを装着してい
るときは防御力が上がりつい
るので、相手からの攻撃をや
わらげてくれる。具体的な数
値で説明すると、アーマーを
装着している状態で相手の攻
撃を食らうと、そのダメー
ジは本来の攻撃力の70%で済
む。

ただし、先ほども述べたと
おり、アーマーには耐久値が
あるので、永久にプレイヤーの
体を守ってくれるわけではな
い。そう、アーマーは限界を
越えると破壊されてしまうの
だ。

アーマーは相手の技をガ
ードしたり食らったりするご
とに徐々に耐久値が下がっていく。
そしてアーマーの耐久値
がゼロになると、体力ゲージ
下にある人型のマークが点滅
を始める。こうなるとアーマ
ーの耐久値はゼロになつたこ
とを現わす。この状態でキヤ
ラゴに規定された「アーマ
ー破壊技」をヒットさせると、
アーマーは破壊されるので
ある。

参考までに、アーマーは△
□○□○△+□+○で百分か
ら外すことができる。自分が
アーマーを外してもほとん
どメリットがない(一応、ア
ーマーが無いときのほうが動
きが速くなるという特長はある)
が、アーケード版では「壮大な自己主張」として一部
フレイヤーに愛用されたこ
とを付け加えておこう。

金網・壁による 「テスマッチ」感

FVのリングは四方が金網
や壁に囲まれている。そのた
めにリングアウトがないもの
の、倒すか倒されるかどちら
かのテスマッチ的な要素が強
くなっている。

これは視覚的ななものだけで
はなく、実際も「壁を制する
者はバイパーを制する」と
まで言われるほど勝負のな
かで重要なファクターだ。
壁に相手を押しかれば、相
手を空中に浮かせたときにそ
のまま壁のリバウンドを利用
して追い打ちをかけられる。
さらに重要なことは、相手を
壁に叩きつけたときに「叩き
つけた技の4分の3のダメー
ジが追加される」ということ
だ。これにより、FVではいか
に相手を追い込んで壁に叩き
つけるか、そしてそのバウン
ドを利用して相手に再ダメー
ジを与えるか…といったと
ころが焦点となるのである。

システム解説

このコーナーでは、「バイ
パーはなんぞ」のシステム
の数々を解説していく。

バーチャファイターⅡと同
じだと思つたら大間違いだぞ。

通常の1.5倍のダメージを
受けることにあるだけだから、
これはあきらかに死活問題だ。

さらに一度壊れたアーマーは
ラウンドが終了しても復活は
しない。再びアーマーを身に
纏うには、相手に勝利しなけ
ればならないのである。

FVのアーマーは壊れの爽快感
がFV独特の持ち味であり、
最大の魅力のひとつといえる
のだろう。

参考までに、アーマーは△
□○□○△+□+○で百分か
ら外すことができる。自分が
アーマーを外してもほとん
どメリットがない(一応、ア
ーマーが無いときのほうが動
きが速くなるという特長はある)
が、アーケード版では「壮大な自己主張」として一部
フレイヤーに愛用されたこ
とを付け加えておこう。

この「ガード＆アタック」
の豊富さが要求される。ただ、
そこまでいくとそれ相応のや
り込みや情報が必要になつて
くるのが実状だろう。

ガード＆アタックは全キャラ
クターが持つている「システムの
返し技」で、本来は隙に相応
するはずの技の出掛かり部分
がガード状態になつている。
すなわち、相手の技にこちら
の技の出掛けたり潰されるこ
とがないため、反撃技として
はこれ以上ない返し専用技と
いうことができる。コマンド
はレバー後ろ十攻撃ボタンだ。
ボタンは各キャラクターに違つ
て、技表などで確認してお
こう。

受け身

多くの3D格闘ゲームは相
手に浮かせられた無条件で空
中コンボ的だったが、FV
では救済手段が講じられて
いる。それが「受け身」で、こ
のおかげで浮かされても態勢
を立て直すことが可能となつ
ている。コマンドは□+△+
□同時押しだけ、レバーでも多
少横の修正が効く。

受け身のあとはジャンプ攻
撃を出すことができる。
受け身のあとはジャンプ攻
撃を出すことができる。このお
かげで浮かされた瞬間は反撃
の糸口でもあると言い換える
こともできるだろう。浮かさ
れたといつても最後まであき
らめないで、なんとか足搔い
てみよう。必ずや次の瞬間に
は反撃の可能性が生まれてい
るはずだ。

ドミアタック

3D格闘ゲームでは、
相手の技をガードして返せ
ることにはキッチリ返して技
をいれる。そこには純粋な
セオリーだ。そこには純粋な
最大の魅力のひとつといえる
のだろう。

ドミアタックとアーマー破壊技が
同時にぶつかり合うとお互い
にアタックとアーマー破壊技が
一方的ではないが、ガード＆ア
タックとアーマー破壊技が
もうひとつ、ガード＆アタ
ックをガード＆アタックで返
された場合のみ、最初にガー
ド＆アタックを仕掛けた側だ
けが「ガード＆アタック返し
返し」を行うことができる。
入力はこちらのガード＆アタ
ックをガード＆アタックされ
たら、もう一度レバー後ろ十
攻撃ボタンだ。このときのみ
一回目のガード＆アタックが
キャンセルされ、「返し返
し」が発動する。

技名	コマンド
オープンスピinn	□□
オープンチエスト	□□
オープンアーム	□□□
オープンロール	□□□
ロングロールキック	■+□
カタバットキック	□+□+G
カタバットハイ	□+□+G+G
カタバットミッド	□+□+G+□+□
カタバットロー	□+□+G+□+□
リアクター	□□
ロースピンパンチ	□+□+G □
コンボエッジ	□□□
コンボアシスター	□□□
コンボマキエッジ	□□□□
コンボトリックス	□□□□+□
コンボアクターブラス	□□□□
コンボペントエッジ	□□□□
コンボトリックスプロ	□□□□+□+□
コンボアシスタークーザック	□□□□+□+□
スタンディングトーキック	しゃがみから立ち□
スピンドルキック	□+G
スピンドルサンライズ	□+G□
スピンドルフロート	□+G□□
スピンドルサック	□+G□+□
オープンアップバー	□+□
オープンエルボー	□+□
エルボーフロー	□+□□
オープンアームブロー	□+□□□
ライトニングアロー	□+□□□+□
ミドルキック	□+□
クラッシュステップ	□+□□□
ダブルクラッシュステップ	□+□□□+□
プロダンサー	□+□+G
スターライトダンサー	□+□+G+□
スナップニー	□+□
ブロックバスター	□+□
ガード&アタック返し返し	□+□□+□



多段コンボがカッコイイ!
トキオ
単発Kからも空中コンボに持ち込む。派手好きな人向き

FIGHTING VIPERS

このゲームの主人公キャラであるトキオ。いまどきのちよとやさっぽいその風貌とは逆に、その性能はかなり硬派なものがある。

FVはほかの3DO格闘と違つて、「浮かせて空中多段コンボを叩き込む」というゲームではない。しかし、相手を空中に吹き飛ばすことで自分が優位に立てるという点は一緒だ。

トキオは地上戦で重要な技の連携を数多く持つていて、容易に中段と下段の2択を迫ることができる。トキオの優位性はやっぱりここに現れており、2択のガードに失敗して相手がダウンするときにそのままコンボで追いつかれていくことができる。

つまり、このゲームのシステムにある「浮かされても決してあきらめず受け身をとる」という行動を相手にどうせにいいのである(いかにFVといえど、空中で弾かれた瞬間に受け身をとつても次の攻撃をかわすのは困難)。

技をすばやく中段と下段に振り、相手が休む間も無いくらい攻め立てる。そんな鬼のような猛攻がトキオの真骨頂なのである。

技名	コマンド
ヒールドロップ	▲+G+□+□
ベリーフラップ	□+□+□+□+G
ベリーフラップキック	□+□+□+□+G □
ロースピンロー	□+□+G+□+□
ロースピン	□+□+G+□+□
ロースピンハイ	□+□+G □
スピットキック	□+□
投げ	コマンド
ウォールスロー	□+G
バックウォールラッシュ	敵壁背□+G
タグハンドウォールラッシュ	自壁背□+G
バックスープレックス	敵背向□+G
スナップストール	□+□+G
ショルダースロー	□□+□+G
グランドアクセル	□□+□+G+□
デッドエンドダブルニー	□□+□

技名	コマンド
サンマンパンチキック	□□
ワンツーパンチ	□□
ワンツーハンマー	□□□
ワンツーピーチ	□□□
ワンツークラッシュ	□□□
サンマンパンチアップバー	□+□+□
ブーストキック	□+□+□□
パワーノック	□+□+□
ダブルパワーノック	□+□+□□
トリプルパワーノック	□+□+□□□
ジャックナイフスロー	□+□+G
サンマンアップバー	□+□
ダブルアップバー	□+□□
ダブルアップバーピーチ	□+□□□□
イグニッションパンチ	□+□
ジェネレーターパンチ	□+□□
ファイヤージェネレーターパンチ	□+□□□
アトミックジェネレーターパンチ	□+□□□□
フュージョンジェネレーターパンチ	□+□□□□□
エルボースマッシュ	□+□+□
パワーハンマー	□+□+□+G
ダブルパワーハンマー	□+□+□+G □+G
ラウンドトリップハンマースロー	□+□+□+G □+□+□
ミドルサンマンキック	□+□
ブロッキンボンバー	□+□
ガード&アタック返し返し	□+□□+□+□
ピーチボンバー	□+□+G
ダブルピーチボンバー	□+□+G □+□+G
レッグスロー	□+□+G
メガトンスタンプ	□+□
投げ	コマンド
サンマンアイスカン	□+G
スパークスクラッシュ	敵壁背□+G
タグハンドウォールラッシュ	自壁背□+G
ウイリードロップ	敵背向□+G
バックボーンクラック	□+□+□+□+G
ペアハッグ	□+□+□+G

どうも3DOの対戦格闘ゲームでいうところの「重量級」というやつはまったく動きの鈍さを感じさせないとこらがある。

サンマンもこの例に漏れず

投げて良し、当てる良しとい

ったキャラである。その豪快

な投げ技の代名詞である「ジ

ヤイアンストスイング」は、相

手がダウソングしているときでも

つかめるという、サンマンな

特徴を持っている。

このあとしゃがみ投げ確定。
そんな理不尽な!

投げ	コマンド
エレファントハッグ	□□+□+G □+□+□+□+G
サンマンボム	敵壁背□+□+□+G
パワーハンティング	壁近□+□+G
バイルドライバー	敵しゃがみ□+□+□+G
マックストリップ	敵ダウン中□+□+□+G
ジャイアントスイング	□□□□□+□+□
オーバードライブ	□□□□□+□+G
フルオーバードライブ	□□□□□+□+G □+□+□+G
ファイナルオーバードライブ	□□□□□+□+G □+□+□+G □+□+□+G

無いです、3万。
サンマン
ダウン状態の相手をジャイアン
トスイングで捨てる、そのテの
ファンにはたまらないキャラ!!

FIGHTING VIPERS

ふつう投げ技が得意というと、打撃技の性能があまり良くないというのが相場なのだがサンマンにはそれを感じさせない力がある。特に小ジャンプは出も速く、さらに立ちガードを出すと同時に、かといてしゃがんでると小ジャンプでダウンさせられてしまふし、いわゆるハマリの状態となる。サターン版でも「完全移植」を旨としているので、おそらくこのハマリまで移植されていると思われるが、友達を無くしたくない人は多用は控えよう。

またサンマンには妙な特性があるのでこれに少し触れておこう。こういうタイプのゲー

ームは、相手の攻撃をしゃがみで止めて反撃するというのがひとつの中のセオリーである。だが、サンマンを使っていて相手がもしくこちらの攻撃をしてしゃがみ投げのバイルドライバーを出してみよう。なんと、やがみで止めてきたら、対

相手がもしかしたら攻撃をし食らい投げでてしまふのだ。

サンマンの技の出掛かりをしやがみで止めに行けないのでこんな理由があったのだ。

これが、相手の攻撃をしゃがみで止めて反撃するというのがひとつの中のセオリーである。



SEGA POLIS

ファイティングバイパーズ

技名	コマンド
ジャブハイキック	□□
ライトスピinn	□□
ライトスル	□□□
ルックス・サット・キル	□□□
ライトスルースクワッシュ	□□□
ライトニングアッパー	△+□
バックオフティチ	□□
デスマシンキック	△+□+□
デスマシン・スラッシュ	△+□+G □□+□+□
デスマシン・ローラー	△+□+G □□+□+□+□+□
ギタートラスト	□□+□
エルポーカット	□+□
ナックルクロウキック	□+□□
ナックルフッククロウ	□+□□
ライトハンド	□+□□□
アッパー	△+□
ダブルアッパー	△+□□
フライングV	△+□+□
フライングスクリュー	△+□+□
ミドルキック	△+□
キックアウェイ	△+□
スカイスクリーマー	□+G
デスマシンコンボ	△+□+□+□+□+□
ロースピンコンボ	△+□+□+□+□+□
ブロックバスター	□+□
ガード&アタック返し返し	△+□□+□
スタンディングハイキック	しゃがみから立ち□
スライディングキック	△+□+G
ギタークラッシュ	△+□
グレイブポスト	△+□+□
スピットキック	△+□
投げ	コマンド
ウォールスロー	□+G
ウォールスクワッシュ	敵壁背□+G
タグハンドウォールラッシュ	自壁背□+G
デスドロップ	敵背向□+G
デトロイトロックダウン	△+□+□+□+□
デスキヤノン	△□+□+□
デンジャラスノイズ	△□+□+□

メイン武器のギターでパンパンぶつたたくのが豪快、割と世のサラリーマンに支持されたのがこのラクセル(例のキャラも爽快さではゲーム中、自分を競うものがあり、「突き」のギタードラストや「浮かしから願望か!」)。このキャラも爽快さではゲーム中、自分を競うものがこのラクセル(例のキャラも爽快さではゲーム中、自分を競うものがあり、「突き」のギタードラストや「浮かしから願望か!」)。

て行こう。

それでも物足りない、といふものがこのラクセル(例のキャラも爽快さではゲーム中、自分を競うものがあり、「突き」のギタードラストや「浮かしから願望か!」)。

これが適しているが、ラクセルは少しづがう。

ラクセルは止めより△+□止めのほうが硬化が短いのである(△の硬化が20、□の硬化が14)。

ここから△+□止めから中段か下段を狙う。

ほかのキャラでも、自分が止めより△+□止めのほうが適しているが、ラクセルは少しづがう。

ラクセルは止めより△+□止めのほうが硬いのである(△の硬化が20、□の硬化が14)。

ここで△+□止めから中段か下段を狙う。

ほかのキャラでも、自分が止めより△+□止めのほうが適しているが、ラクセルは少しづがう。

これが適しているといふのがこの技は相手のガード&アタックを止めるほど強力だ。

とはいって、△+□キヤンセルは△+□のところから存在するテ

クニックなので、あまり多用

する△+□止めがないブレイ

になりやすいので注意しよう。

そのギターの名は、フライングV
ラクセル

ブッ叩きの美学といえばこの人。だけど楽器は大切にね。



技名	コマンド
パンチコイン	□□
コンボホールキック	□□+□
ダブルボーダーパンチ	□□
ボードバッシュ	□□□
ウォールスクワッシュ	□□□
ワンツーコイン	□□□
ワンツートーキック	□□□+□
コンボトーキック	□□□+□+□
ワンツーニー	□□□+□
コンボスキッピングニー	□□□+□+□
ワンツーアッパー	□□□+□
ニーエハイスピン	□□
ホッピングニー	□+G
ボードスラップ	□□□+□
ハイスピニッキン	△+□+□
アッパー	△+□
アッパー・ハイスピニ	△+□□
アッパー・ミドルスピン	△+□+□+□
ブロックアッパー	△+□
オーバーヘッドボードバッシュ	△+□+G+□
ミドルスピニッキン	△+□
ステップニー	△+□
ロケットミサイル	△+□
トーキック	△+□
トーエハイスピン	△+□□
ブロックニー	△+□
ガード&アタック返し返し	△+□□+□+□
ヒールドロップ	△+□+□+G
ヒールドロップ	△+G+□+□
スキッピングニー	△+□+□+G
ローバンチテールキック	△+□□
モールバッシュ	△+□
フットスタンプ	△+□
ダブルスタンプ	△+□+□
トリプルスタンプ	△+□+□+□
クライムウォール	△+□
ウォールダイブ	△+□

ピッキーの基本戦法は比較的ラクセルに似ており、△+□からの△+□攻撃を仕掛ける。そこでもし相手を浮かせることができたら、ラクセルにはないエアクラブ(空中投げ)を決めよう。このゲームでは受け身があるため、浮けば空中コンボができるとは限らない。その点、空中投げなら相手に次に浮かされたとき下手に受け身をこれなくさせると、いう予防線も兼ねているのだ。



あや~ハーネーのスカート…

投げ	コマンド
ウォールスロー	□+G
ウォールラッシュ	敵壁背□+G
タグハンドウォールラッシュ	自壁背□+G
バックスープレックス	敵背向□+G
フォークスルーキック	△+□+□+□+□+□
テッドエンドダブルニー	敵壁背□+□+□
オーバーヘッドキャノン	△+□+□+□+□+□
エアグラブ	両者空中△+□+□+□+□+□
フライングヘッドシザーズ	自空中△+□+□+□+□+□

らしさを追求するなら、投げのときにふつうに投げるのではなく、フォーカスルーを回数しかけて投げ、中段、下段の中から△+□。ちなみに、この攻めは相手のガード&アタックを止めるほど強力だ。

とはいって、△+□キヤンセルは△+□のところから存在するテクニックなので、あまり多用する△+□止めがないブレイになりやすいので注意しよう。

これが完成する。これを任意回数しかけて投げ、中段、下段の中から△+□。ちなみに、この攻めは相手のガード&アタックを止めるほど強力だ。

とはいって、△+□キヤンセルは△+□のところから存在するテクニックなので、あまり多用する△+□止めがないブレイ

り完成する。これを任意回数しかけて投げ、中段、下段の中から△+□。ちなみに、この攻めは相手のガード&アタックを止めるほど強力だ。

とはいって、△+□キヤンセルは△+□のところから存在するテクニックなので、あまり多用する△+□止めがないブレイ

技名	コマンド
ナックルハイキック	□□
コンボスイッチアッパー	□□□
ダブルクラップ	□□
トリプルバッシュ	□□□
コンボウォールクラッチ	□□□
ダブルクラップラッシュキック	□□□
ロースピンコンボ	□□△+□
コンボレイドニー	□□□+□
コンボブロックストレート	□□□+□
ブロックストレート	□+□
ガード＆アタック返し返し	△+□+□+□
ボディブロー	□+□
ダウングラムッシュ	□+□+□
トスマッパー	□+□
ラインジングアッパー	◆+□
パワースマッシュ	□+□+□
トルネードパンチ	□+□+□+□+□
クロールトルネードパンチ	□+□+□+□
ツーハンドバッシュ	□□+□+□
ロースピンキック	しゃがみから立ち□
ミドルスピニッキック	△+□
カットニー	□+□
ローナックルスピン	□+□+□
ロースピンキック	△+□+□+□
ロースピンアップ	△+□+□+□+□
ダブルロースピンキック	△+□+□+□+□
ナックルバット	□+□
スピットキック	△+□
クラームウォール	□+□
ウォールダイブ	□+□
投げ	コマンド
クリンチパンチ	□+□
ダブルクリンチパンチ	□+□ □
タグハンドウォールクラッシュ	敵壁背□+□
ウォールスクラッチ	自壁背□+□
クリンチストライクニー	□+□+□+□
クリンチニー	□+□

3DO格闘ゲームの女性キャラというと、「手数が多くてすばやいが、その分非力で軽い」的なイメージがある。だがこのジェーンはまるで違う、「手数が多くてすばやいパワーファイター」とこれまでの常識をぶち破った画期的なキャラクターだ。



ジェーンといえばこれ。カウンターでドカンといったれ。



FVのなかでも屈強のパワーファイター、触れるものはすべてぶち壊す!!

からさらにジェーンのPKには仕掛けがある。PKをキャラセルしてすぐに隙の無い技に繋げるほか、素直にPKと出してすぐあとにPKを出せば、「コンボスイッチアッパー(□+□+□)」という技が出来る。この発めのPKは中段で、相手を吹き飛ばすことができる。これらを実戦に投入するすると勝率アップは間違いないだろ。

だが、このようなチャチャした攻撃法はジェーンの本当の姿ではない。彼女には「トルネードパンチ」という必殺奥義があるので。今まで説明してきたコンビネーションをしきつけつつも、最後に狙うのはこのトルネードパンチなのである。この技はダメージが100点、パンの鉄山靠のみのダメージを相手に与えることが出来るのだ。

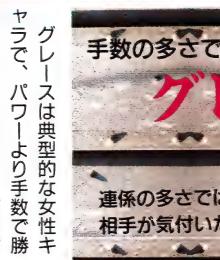
投げ	コマンド
ウォールストライクニー	敵壁背□+□
ダブルウォールストライクニー	敵壁背□+□ □+□
ブレークネックドライバー	敵背向□+□
タイガースープレックス	敵背向□+□+□
フリングアップブレイカー	△□+□+□
ブレンバスター	□□+□+□
クリンチニーグラブ	□□□□□+□+□+□
ニーランチャー(スーパー・コンボニーランチャー)	(□□□□□+□+□+□) □□+□

技名	コマンド
ピートハイキック	□□
ピートーンレッグ	□□□
ピートロースpin	□+□
デュアルピート	□□
ピートブロックバスター	□□□
トリプルピート	□□□
ウォールザップ	□□□
クアッドピート	□□□□
バルカンピート	□□□□□
クロスキック	□+□ □
クロスステップ	□+□+□
クロスステップラウンチ	□+□+□+□
クロスブレード	□+□+□+□
クロスフレーダウンチ	□+□+□+□+□
レッグピート	□□
ターンレッグ	□□
バルカンレッグ	□□□
ディップスラップ	□+□
ブロックスラップ	□+□
ブラックアイス	□+□
ブロックバスター	□+□
ガード＆アタック返し返し	△+□+□+□
キャメルキック	□+□
キャメルスピn	□+□+□
キャメルスピnカッター	□+□+□+□
ロングアクシス	□+□+□
ロングアクシスター	□+□+□+□+□
ブレードスラッシュ	◆+□+□+□
レッグラウンチ	□+□+□
シットスピn	□+□+□+□
シットスピn2	□+□+□+□+□
シットスピn3	□+□+□+□+□+□
シットスピn4	□+□+□+□+□+□+□
シットスピn5	□+□+□+□+□+□+□+□
スピットキック	□+□
投げ	コマンド
ウォールスロー	□+□

グレースは典型的な女性キャラで、パワーより手数で勝負していくというタイプだ。そう聞くと性能的に辛そうなキャラ、という印象を持つかも知れない。ところがどうこない、彼女は普通の「手数で押していくキャラ」ではないのだ。その手数が尋常でないほど多いと聞けば、不安も吹っ飛んでしまうだろう。ただPKPPPPと、PKを5回押すだけでバルカンピート。



みやすいキャラだ。



連係の多さでは誰にも負けない!!



グレース

投げ	コマンド
スクラッチハート	敵壁背□+□
タグハンドウォールクラッシュ	自壁背□+□
バックスープレックス	敵背向□+□
ショルダースルー	□□+□+□
アイスネメシス	□□+□+□+□+□
フランケンシュタイナー	自空中□+□+□+□

というラッシュを繰り出すことが出来るのを始めとして、これが出来るのを始めとして、PK+GPKKKKで出せるシットスピnキックは「ディレット」と呼ばれる入力を遅らせると方法を使えば、対人戦でさらには効果的となる。それだけでもかなり相手にとつて嫌な鬭いかたを展開できるが、グレースにはキャメルスピnカッター・ヨロングア・クシスター・ブレードスラッシュといった強力な中段技まで持ち合わせている。ここまで至りで感心せりだ

これが紹介してきた技で相手を端へ追いやり、浮かせ技のレッグラウンチで空中コンボを狙う…これで、攻撃力の弱さは克服できるぞ。

が、さすがに手数が多いぶん攻撃力が低め。しかしPKはいかに相手を壁際に追いやりて壁がらみのコンボを持ち込めるか、にすべてがかかるといつても過言ではない。これまで紹介してきた技で相手を端へ追いやり、浮かせ技のレッグラウンチで空中コンボを狙う…これで、攻撃力の弱さは無いように思われるが、



SEGAPOLIS

ファイティングバイパーズ

技名	コマンド
スーパーストレート	◆+○
肘鉄砲	□+○
ガード&アタック返し返し	□+△□+○
速攻足蹴	□□+○
鉄肘	□+○
拳華火	◆+○
根性肘	□□+○
鉄山舞	□□□+○+○
弔般	○+○+G
鋼肘	□+○
肘根皆	□□+○+○
肘鉄山	□□+○+○+○+○
怒羅魂圧破	□□□+○
蛇武流怒羅魂圧破	□□□+○+○+○+○+○
甲破弾	□□+○
烈甲破弾	□□+○+○
烈火甲破弾	□□□+○+○+○+○
厄挫鬼苦	△+○
仁義激闘破	△◆+○
止	△+○
引導	△+○+○
対巻足蹴	△+○
投げ	コマンド
卸金	敵壁背○+G
手愚般怒壁碎	自壁背○+G
壁投	○+G
骨盤割	敵背向○+G
刹那落	○+G+○+○+G
倒	○+○+G
激弔般	□□+○+○+G

すべてが重い一撃、技は单発。だがが破壊力という点では誰も負けない。小賢しい連携なんかには目もくれず己の道を行く…そんなキャラがバン。彼が持つその技の数々は、「世界格闘トーナメント」に出場している某八極拳士のそれと近い闘いでいてしまって、人によってはとても扱いやすく感じるのではないか。

さすがに重い一撃、技は单発。でもそれが重い一撃、技は单発。それでも誰も負けない。小賢しい連携なんかには目もくれず己の道を行く…そんなキャラがバン。彼が持つその技の数々は、「世界格闘トーナメント」に出場している某八極拳士のそれと近い闘いでいてしまって、人によってはとても扱いやすく感じるのではないか。

俺が噂の瞬殺番長!! バン
FV界一を誇る必殺打撃技の持ち主。一撃で相手の体力ゲージが真っ赤になる爽快感は格別!!

さすがに重い一撃、技は单発。でもそれが重い一撃、技は单発。それでも誰も負けない。小賢しい連携なんかには目もくれず己の道を行く…そんなキャラがバン。彼が持つその技の数々は、「世界格闘トーナメント」に出場している某八極拳士のそれと近い闘いでいてしまって、人によってはとても扱いやすく感じるのではないか。

このふたつの技に共通していえることはガードされても反撃を受けず、アーマー破壊技であるということ。ちょっと離れた距離なら、この二つの技だけで相手を押し込んで行ける。

そして自分が壁から約一ヤヤ離れた場所で壁投げの一気で相手を寄せると、なんと相手の体力をMAXから一気にゼロにすることができる。ただし、それはアーケード版の話で、サターン版ではできなくなっている。

技名	コマンド
スナップハイキック	○○
キャットバット	○○
キャットスクラッシュ	○○○
ウォールザップ	○○○
コンボキャットキック	○○○○
コンボロー・キック	○○○○+○
ブロックスラッシュ	○+○
ジャッカナイフキック	○+G
キャットアッパー	△+○
ハニースイング	○+○
ハニーワンツー	○+○○
ハニートリブル	○+○○○
キャットスラッシュ	○○+○
ライジングキャットアッパー	○○+○+○
ディップ・ザ・レッグ	△○+○
スコルピオンアタック	○+○
キャットテイル	○+○
キャットテイルハイ	○+○+○
ビーチアタック	○+G+○
ダブルビーチアタック	○+G+○ ○+G+○
トーキック	しゃがみ→立ち○
トーキックスコルピオン	しゃがみ→立ち○
トーキックキャットサマー	しゃがみ→立ち○+○
トーキックキャットヒール	しゃがみ→立ち○ ○+G
ロックボンバー	○+○
ガード&アタック返し返し	○+○○+○
ローパンチローキック	○+○○○
ダブルローキック	○+○○○
ダブルローキック&ディップ	○+○○○+○
ローレッグヒート	○+○○○+○
キャットパロウ	○○+○+G
エイ	○+○
エイエイ	○+○○
エイエイエイ	○+○○○
エイエイエイエイ	○+○○○○
エイエイエイエイエイ	○+○○○○○

じつはこのハニー、ほかのキャラとは違つてメインで使ついくのはしゃがみ攻撃。下段攻撃のローパンチローキックや、ダブルロー・キック＆ディップなどでさんざんガードを下方向に誘つておく。これがしつこければしつこいほどいい。こうして、相手にしゃがみセセをつけておいて、また下段かと思ったところを中段のキャットアッパー／ハニーワンツーなどで浮かせる

空から「ときめきエアリアル」ハニー 業界初(…)のコスプレキャラ、ハニー。ちくちく攻めて浮いたら空中投げ!!

技名	コマンド
スピットキック	△+○
クラ임ウォール	▲+○
ウォールダイブ	▲+○
投げ	コマンド
ウォールスロー	○+G
バックウォールラッシュ	敵壁背○+G
タグハンドウォールクラッシュ	自壁背○+G
バックウォールスロー	○+○+G
フォーカススルー	○+○+G+○
バールティングホース	△+○
バックスープレックス	○+G
ベリバリチエック	○+G+○
キャットホール	○○+○+G
ゴートウヘン	○○+○+G
ハニーエアリアル	○+○+G+○

これが勝利の歓声をあげていることだろう。なお、ほかのキャラでは割と軽視されがちな近距離ダウン攻撃だが、ハニーの場合はこの技は「エイエイエイエイエイエイ」に相当する。この追い打ちは合計5発入り、総ダメージが30と大きい。といえば△+G投げの一回分に四敵する

よろしく。その時はハニーが勝利の歓声をあげていることだろう。これで相手に中段を警戒されると、クイックフォワードからコマンド投げのゴートウヘンを狙っていく。これで相手は2度くやしい思いをするわけだが、こんどは気を付けるぞと思つてもよい。

技名	コマンド
スビットキック	△+○
クラ임ウォール	▲+○
ウォールダイブ	▲+○
投げ	コマンド
ウォールスロー	○+G
バックウォールラッシュ	敵壁背○+G
タグハンドウォールクラッシュ	自壁背○+G
バックウォールスロー	○+○+G
フォーカススルー	○+○+G+○
バールティングホース	△+○
バックスープレックス	○+G
ベリバリチエック	○+G+○
キャットホール	○○+○+G
ゴートウヘン	○○+○+G
ハニーエアリアル	○+○+G+○

これが勝利の歓声をあげていることだろう。これで相手に中段を警戒されると、クイックフォワードからコマンド投げのゴートウヘンを狙っていく。これで相手は2度くやしい思いをするわけだが、こんどは気を付けるぞと思つてもよい。

そこで決められるときは確実に決めよう。あとは股潜りのフォーカスルーや馬跳びのバーリティングホースなどで相手の裏へ回してヒザかづくんなんか決めちゃつた日にはもう立派なハニーハードだ。

下段と思わせておいて……

浮かせ技。壁際ならモアペター。

セガ・コンシューマーハードの過去を探る

案内人

ハード担当: MW岩井

ソフト担当: 漁ん

(ゲーメストEX STAFF)

ソフトでハードな セガヒストリー

個性豊かな頑固マシン、それがセガのハード。セガの家庭用ゲーム機の歴史は、常にアーケードゲームの進化とともにあった。その歴史を見てみよう。



SG-1000な1本 コンゴボンゴ

ちょっと見た目は『○ンキーコング』。だが2Dのゲームでありながら、奥行きという要素を持たせることで、何倍にも奥深いゲームになった。

1983



マークⅢな1本 ファンタシースター

世が『ドラクエ』にうつつをぬかしている真っ只中に登場したSFファンタジーRPG。独特の世界観や、滑らかに動く3Dダンジョンは逸品。



メガドライブな1本 ザ・スーパー忍

日本アクションゲーム界の至宝である。『トア』の古代祐三氏が音楽を担当していたことでも有名なほか、完成度はACゲーム並だ。

1988



サターンな1本 バーチャファイター2

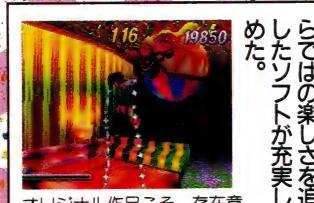
進化した家庭用ハードの可能性を示した一作。ハイスペック基盤を使いこなすAC開発部との連携が、アーケード移植作の未来を映しだした。



『バーチャファイター2』など、『バーチャファイター』のハイスペックを活かした、レベルツクの高いAC移植作。『トア』や『家庭用ナイン』以外の多くのAC移植作が、家庭用ハードでの楽しさを追求し始めた。ソフトラークではなどの家庭用ハードが充実し始めました。

オリジナル作品の充実

1994



SEGA SATURN

セガ勢力が一気に拡大!!

そして、いよいよ『アーファーバーナーII』クラスのゲームを完全忠実移植できるハードが、何と2万円で登場。拡張性も高いことから、今後の展開がより期待される。



そして

FUTURE

どこまで…成長していくのだろうか？

サターンの拡張スロットには拡張パックアダプタやマスクROM、バッファメモリなど様々な周辺機器を接続できる。これを利⽤すれば、『バーチャ3』をまんまと移植することも可能…なのかな？

無限の拡張性

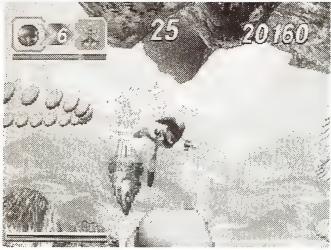
この夢を僕(私)は忘れない

NIGHTS into dreams ...



あの『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を世に送り出したセガが放つ、新感覚飛行アクションゲーム『ナイツ』。その斬新なゲーム展開と、ハイスコアを目指すためのコツを紹介しよう。

■発売日：発売中
■メーカー：セガ・エンタープライゼス
■価格(税別)：5800円
■ジャンル：アクション



このゲームは、エリオットとクラリスというふたりの少年少女が、夢の世界で失ったイデアを取り戻すため、悪夢のヒーロー“ナイツ”的力を借りて、悪夢の支配者ワイズマンを倒すまでの物語である。

プレイヤーはエリオットたちと同化したナイツを操り、4つのコースから形成されるドリーム（従来のゲームでいうステージ）をめぐり、イヤキヤブチャーリーにとらわれているイデアを解放していくのだ。各ドリームの最後には、セカンドレベルと呼ばれる、強大なボス敵も出現する。ナ



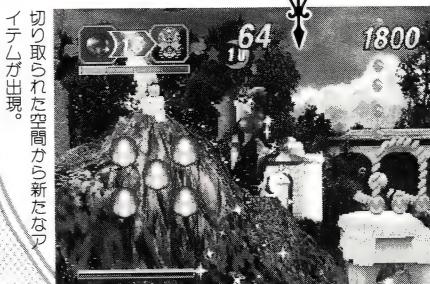
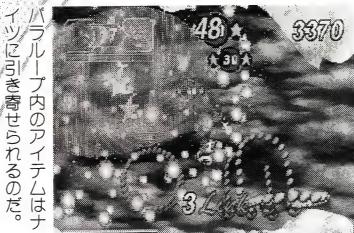
SONIC TEAM PRESENTS



悪夢のヒーロー ナイツの能力



ACTION 2 パラループ



ACTION 4 アクロバット飛行



他のゲームでは敵に当たるナイツメアン。彼らは悪夢の支配者ワイズマンによって創られた。実はナイツもナイツの一人だが、彼には他のナイツメアンには無いさまざまな能力が備わっている。それらの能力を知り、マスターしないことには、イデアを取り戻すのは難しいぞ。

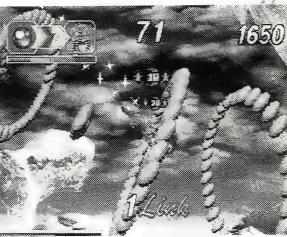
また、ナイツの特殊能力はゲームクリア後、ハイスクロアを狙う際にも必要になる。というより特殊能力をマスターせずしてハイスクロアを狙うのは無謀と言える。逆に、それらの動きさえ覚えてしまえば誰にでもスコアアタックが楽しめるゲームなのだ。

ACTION 1 ドリルダッシュ

行く手をふさぐ障害物はドリルダッシュで粉砕せよ。

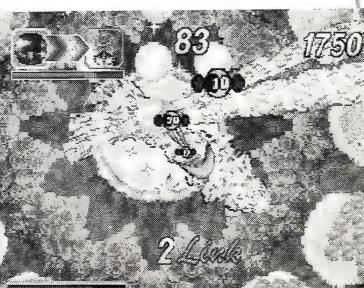


リングを通過することでドリルダッシュゲージは回復する。



ACTION 3 変形能力

ナイツは普段、人間に近い姿をしているが、雪の斜面や水中など、特殊な条件下では、普段と動きやすい形態を取ることもあるので注意が必要だ。また、変形していくなくても操作法が変わってしまうケースもある。



変形していない状態で視点が変更されることも。



SEGA POLIS

NIGHTS

ACTION ETC

必殺技 3段ジャンプ

これが通常のジャンプの高さ。着地する直前にジャンプを押す…



これが2段ジャンプの高さ。
上の写真とポーズが違う。

さらに…

ここでデュアライズが解けてしまったときの
ちょっとといいテクニックを紹介しよう。
フィールド上には、エリオットたちのジャン
プ力では届かない高所にあるブルーチップもある。
そんなときは、ジャンプの着地際にもう一
度ジャンプしてみよう。一回目のジャンプより
高く跳ぶことができたら、再び着地際にジャン
プすべし。成功すると前転しながら、さらに高
いジャンプをするのだ。覚えておこう。

ナイツがエリオットたちとデュアライズ（同化）しているのは、120秒のみ。画面中央の上に表示されている数字が120秒で、アイアパレスを持ったままいる時間だ。アイアパレスは、アイアを延長されると、120秒に延長されるが、もしタイムが0になつてしまふと、ち帰ると、120秒に延長されるが、もしタイムが0になつてしまふと、デュアライズが解け、エリオットたちが自分でフィールドを歩き、アイアを取り戻すことになる。このときは矢印が「アイアキア」や「アイアパレス」の位置を示してくれるぞ。



アイアを取っていないときは、イアキャップチャーを目指せ。

アイアを取った後は青い矢印がアイアパレスへ導く。

ひとくちに「リンク」と言つても、さまざまなものがある。

APPLICATION

ここに成功した後は、スコアアタックを楽しむといいだろう。

このゲームのスコアアタックは最近の家庭用ゲームでは他に類を見ないほど奥が深いので、アツイ稼ぎが期待できるぞ。

しかし、これまでどうにかアイアを手に入れることができた、というくらいの技術では、得られるスコアはすぐに頭打ちになつてしまつ。

ここでは、アイテムを連続で取ることでつながるリンクの、

ちょっとと進んだつたき方を紹介しよう。

アイアを取り戻すことに成功した後は、スコアアタックを楽しむといいだろう。

このゲームのスコアアタックは最近の家庭用ゲームでは他に類を見ないほど奥が深いので、アツイ稼

ぎが期待できるぞ。

しかし、これまでどうにかアイアを手

に入れることができ

た、というくらいの

技術では、得られる

スコアはすぐに頭打

ちになつてしまつ。

ここでは、アイテ

ムを連続で取ること

でつながるリンクの、

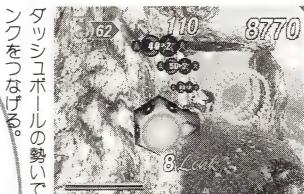
ちょっとと進んだつ

たき方を紹介しよう。



連続で「アイテム」を取り、リンクをつなげるのだ。

リンクいろいろ



数あるリンク方法で、ダッシュショボールの勢いでリンクをつなげる。

ひとくちに「リンク」と言つても、さまざまなつなぎ方がある。コース内の決まった場所で吹いている風やダッシュショボルの力を利用してのリンクや、パラループで囲んだアイテムが少し遅れてついてくるのを利用したリンクなどだ。他にもスイッチを入れることで飛んでくるアイテムを取りながらのリンクなど、さまざまなリンクが存在するのだ。



スイッチを入れることで得られるアイテムからさらにつなげる。

パラループ活用

パラループ完成。そして…

53リンクまで来たところ。

少しづつアイテムを取りながらパラループを作っていく。

囲んだアイテムがつながり完成。

53リンクまで来たところ。

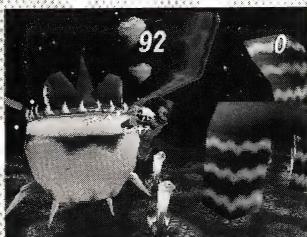
6つの遊び場で ナイツが待つ



Elect

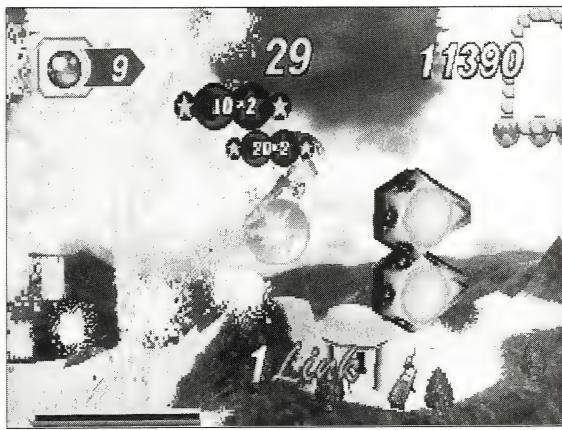
ドリームの最後に待つ

アーヴィングの倒すことによって、最大の2倍のスコアを得られる。前半は、セカンドギルウェイティングを多く使う。このギルウェイティングによって、ドリームは2倍の点数を得られるのだ。



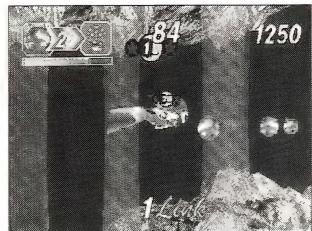
でかい！これぞ最大のナイトメアン！

スプラッシュガーデン



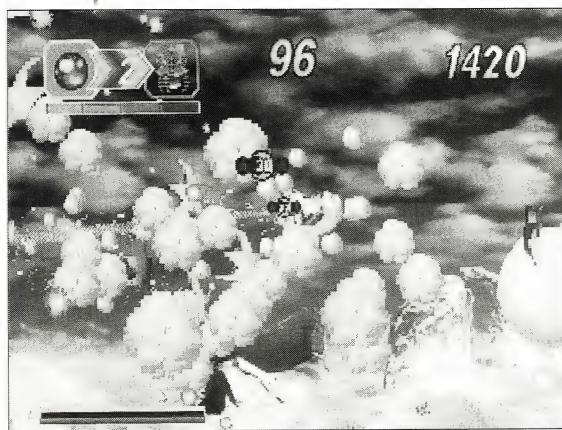
明るい公園に噴水が良くマッチしている。この噴水を利用すると…。

エリオットドリームの中でゲーム開始直後すぐに選択できる、いわば1面とでもいうべきドリーム。巨大な噴水が特徴的な公園が舞台となっている。後半にはナイツが水中を泳ぐシーンもあるぞ。



巨大な水泡の中を水中形態のナイツが泳ぐ。キモチ良くなろう。

フローズンベル



宙に浮かぶ雪玉を粉碎しながら飛ぶ。あや？雪玉の中にアイテムが？

雪山を舞台に飛び回る、寒そうなドリームがここだ。宙に浮かぶ雪玉をドリルダッシュで破壊したり、ボブスレーに変形して疾走したりと、爽快なドリームなのだ。

暑い夏場にはオススメか？



ボブスレー形態のナイツで雪の斜面を駆ける。アイテムの配置を覚えよう。

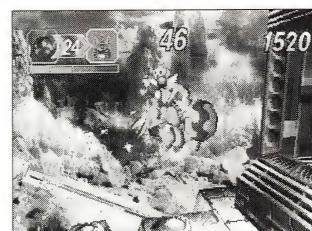
ステイックキャニオン



絶叫!!金網に張り付いてのジェットコースター！これ、落ちない？

ゴツゴツした岩肌と、なにやら金属性の建築物という、奇抜な取り合わせが印象的なドリームだ。

ナイツの体自体を磁石に変えてしまう装置や、大迫力のジェットコースターなどが楽しめるぞ。



ウゴー!!ナイツになにやらたくさん引っ付いているぞ。



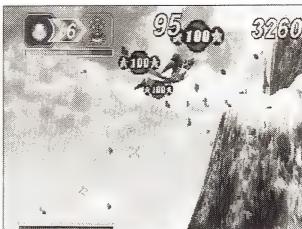
SEGAPOLIS

NiGHTS

スプリング バレー



滝の裏側にアイテム群が。自然の豊かなドリームだ。



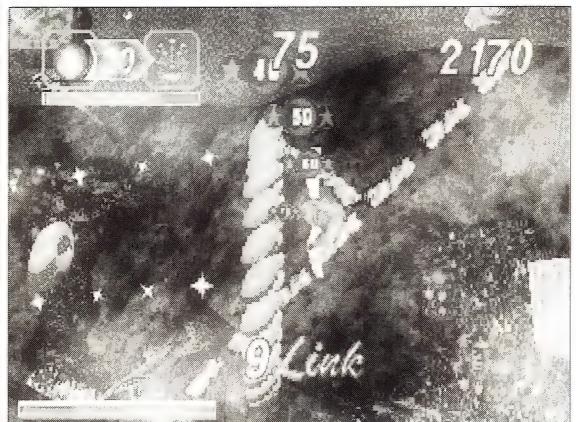
突風の力を利用し、加速する。うまくスコアに反映させられるか？

クラリスドリーム、最初のひとつは美しい山河を飛ぶ、気持ち良いドリームである。

このドリームには、さして難しい場所や奇抜な仕掛けも無く、ナイス入門には適しているといえる。

ここに紹介した6つのドリー・ムがエリオットとララリスの世界であり、彼等とナイツの冒險の場である。とはいえて自由を愛するナイツにとっては支配者「フイスマン」の束縛から逃れ飛び回るための遊び場に過ぎない。各ドリームに仕掛けられたさまざまなものアトランヨンを楽しんじゃおう。エリオットたちの持つ勇気のイデアの力でナイツとデュアライズし、夢の世界で大暴れするのだ。

★ミスティック フォレスト



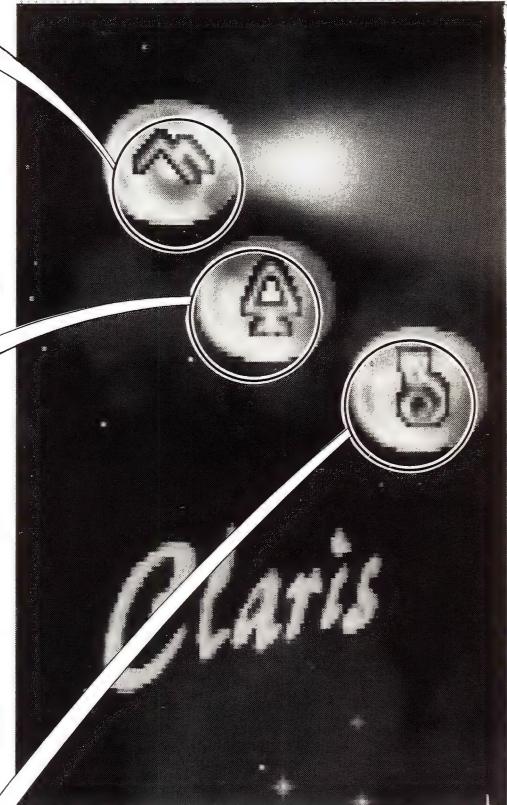
霧深き森を眼下に飛び、トップビューのシーン。



地底洞窟にあまり長居すると…危ないぞ。注意しよう。

明るいスプリングバレーとは、
うつて変わって薄暗い森の中を飛
び回るクラリスドリームである。

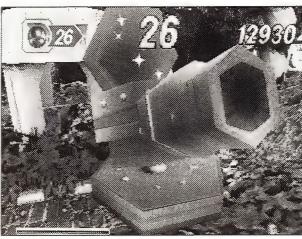
このドリームには謎の古代遺跡や地下洞窟があり、なにやらミステリアスな雰囲気が漂う。



ソフトミュージアム



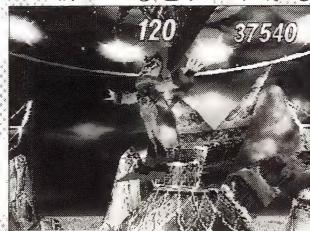
トランポリン状の壁を使って演技もできる。芸術卓を狙え！



この巨大大砲はなんだ？あつ！ナイツが中に入つて…。

ふわふわと柔らかい地形に、壁がトランポリンになった博物館が舞台のドリーム。博物館の奥の壁が鏡でできているのが印象深い。鏡の中のリングは、鏡の中のナイスを通過させよう。

トリーバの最後」控える
ボス的ナイトメアのながみ
でも、唯一のファーストレ
ベルがこのリアラである。
ナイツと同じアートストレ
ベルだけあって、リアード
の戦いはパラループによる
囮み合いになる。



ナイト宿命のライバル、リアラ。

支那の歴史

やっぱスポーツだよ！スポーツ！

©SEGA 1996



ST-V TM

10種競技のデカスロンをモチーフに作ってある
「デカスリー」。キャラクターも個性的で楽し
いぞ！世界記録を目指してレッツプレイ！

総合得点表		
種目	得点	記録
110mハードル	940	14.27
引棒投げ	1235	67.17
棒高跳び	1165	5.80
標投げ	1221	91.45
1500m走	1160	3:33.21
合計	4995	
全ての競技が終了しました		

10種の競技で高いスコアを出し、
目標得点で競い合つのだ。

このマタイプにわかれ、そ
れぞ自分的好きなキャラク
ターを選ぶことができ、10種
目のクリアを目指すのだ。も
ちろん、キャラクターによっ
て高記録を出すことも可能な
ものを紹介していく。

スリートを遊んでも楽しいぞ。
それでは、競技別でクリア
するための攻略及び世界記録
を出すための、アドバイス的
なものをお届けしていく。

おまかとして競技によって
はお遊び的な物も幾つか入っ
ていて、それが記録に関係す
る場合もあれば、まったく無
関係な物があるので、見逃さ
ないようにな。

ロビン

カール

リック

エレン

フェミ

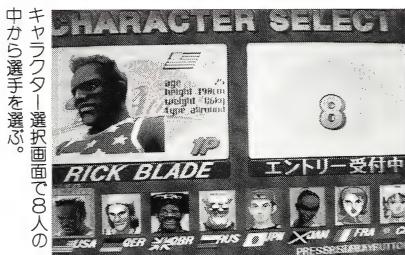
ジョー

リー

セガからのスポーツゲーム
「デカスリー」は実際の10
種競技「デカスロン」もモチ
ーフに作られている。そのため、
ゲーム上の競技も本物とまったく同じ
ものである。

ゲームの内容としては、1
種目の競技には規定となる記
録が存在し、そのノルマを越
えて次の種目へと移っていく
などはいけない。で、一つ
一つの競技でより高い記録を
叩き出すと高得点を獲得する
ことができるのだ。そして最
後に10種目の合計得点で競い
あうゲームなのである。

もちろん、競技別で高い記
録を出し、それが今までに誰
も出すことができなかつた記



キャラクター選択画面で8人の
中から選手を選ぶ。

記録ならば世界記録としてバ
ックアップされ自分の名前
をゲームに刻むことができる
のだ。これがデカスリーの特
徴だ。

デカスリーでは更にテク
ニックが必要とされる種目が
あり、そのような競技ではレ
バーも使わなくてはいけない。
でも、基本的には操作の簡
単な楽しめるゲームなのであ
る。

特に2D同時プレイの対戦
もかなり熱くなるぞ！
さて、気になる遊び方だが、
操作法の方も誰にでもできる
ようになってしまって、ス
ポーツゲームならではの走る
ボタンとジャンプボタンの2
つになっている。

使用できるキャラクターも
全部で8名いて、それぞれ得意
なタイプにわかれている。
タイプを具体的にいうと、
何でもある程度こなすことの
できる万能型。
高跳びや幅跳びといった跳
ぶことが得意な跳躍型。
砲丸投げなどの投げること
得意、つまり力持ちの投擲
型で、最後に速く走ることが
得意な競争型だ。

個性豊かなキャラクターが
勢ぞろい！

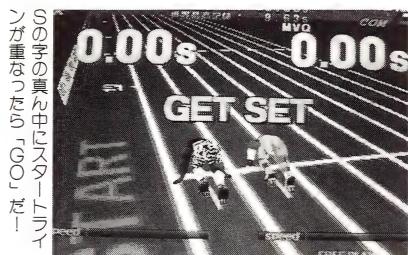
このマタイプにわかれ、そ
れぞ自分的好きなキャラク
ターを選ぶことができ、10種
目のクリアを目指すのだ。も
ちろん、キャラクターによっ
て高記録を出すことも可能な
ものを紹介していく。





SEGAPOLIS

デカスリート



- すっと前転…
- 隠し「マンド」は自分の選手紹介をしているときに「↓・↑・A」と入力すればOK。
- すっとけん脚…
- 「マンド」は「↓・↑・↓・↑・A」と入力。
- すっと前転…
- フラインクのやり方でやると、大体記録は43秒前半を出すことが可能である。

意点は、自分のキャラクターの選手紹介をしているときでないとコマンドを受け付けないということを、コマンド入力後に選手紹介画面をスタートボタンで省略してしまっても受け付けてはくれないので、無理をして世界記録に挑戦するのも悪くはないぞ。

このやり方でやると、大体記録は43秒前半を出すことが可能である。

基本的には回数をこなした練習を必要とされるので、まずは感覚を掴むの方が多いだぞ。

1回目必ずはじめの競技となる100m走。クオリファイは15秒フラットと低くなっているので、まずいじでゲームオーバーになることはない種目となる。

100m走で必要とされる操作は走るボタン(以下A)のみになり、Aボタンをより一層早く連打すればキャラも速く走るので。最後「1」ルするときにジャンプボタンを押して胸出しをし、タイムを縮める。

これが、100m走の基本となる操作である。これを普通にやると、大体タイムは10秒を切るといったところ。

100m走の目標となる記

メーの注意点を紹介しよう。これは、「ON/OFF」マーク位置について、「GET SET」(用意)の合図があつてからスタートするときに、合図よりも早くスタートダッシュしてしまったときの失敗の事を言う。

100m走では、このフラリンクがスタートダッシュしているときで、画面内でトラックが回転しているときに、「S」の文字が真ん中にスタートラインがほぼ垂直に並んだときが合図となる。

1回目以降のスタート目印は1回目と異なり、画面内のトラックの回転が遅くなる。スタートラインが画面右下に見え

1回目必ずはじめの競技となる100m走。クオリファイは15秒フラットと低くなっているので、まずいじでゲームオーバーになることはない種目となる。

100m走で必要とされる

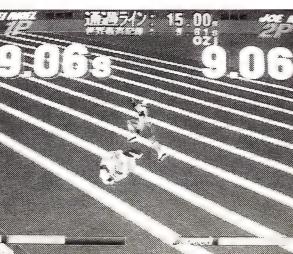
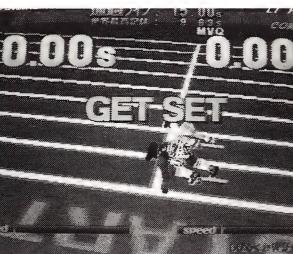
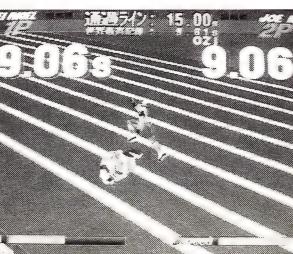
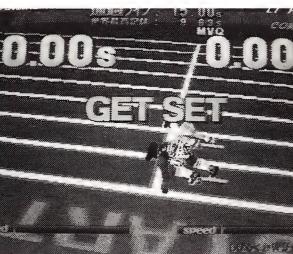
操作は走るボタン(以下A)のみになり、Aボタンをより一層早く連打すればキャラも速く走るので。最後「1」ルするときにジャンプボタンを押して胸出しをし、タイムを縮める。

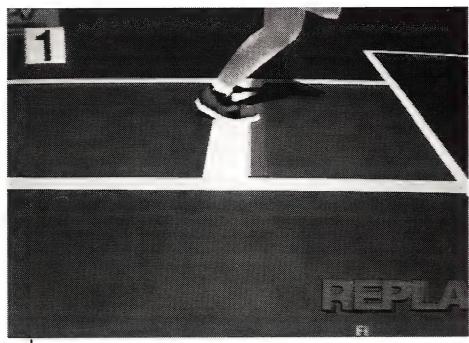
これが、100m走の基本となる操作である。これを普通にやると、大体タイムは10秒を切るといったところ。

100m走の目標となる記メーの注意点を紹介しよう。これは、「ON/OFF」マーク位置について、「GET SET」(用意)の合図があつてからスタートするときに、合図よりも早くスタートダッシュしてしまったときの失敗の事を言う。

100m走では、このフラリンクがスタートダッシュしているときで、画面内でトラックが回転しているときに、「S」の文字が真ん中にスタートラインがほぼ垂直に並んだときが合図となる。

1回目以降のスタート目印は1回目と異なり、画面内のトラックの回転が遅くなる。スタートラインが画面右下に見え

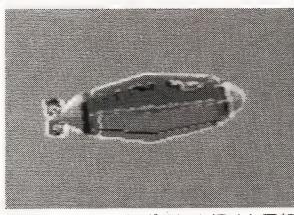




幅跳びのテクニック、△ボタン+Aを入力してジャンプする。



すると、本物っぽく跳びながら足を漕ぐ！



飛行船はスタートボタンを押すと回転し始める。意外と謎。



ちなんに無意味だ。
ちなみに無意味だ。

Aボタン連打で助走距離を走り、踏み切りでBボタンを押し、ジャンプをする。これが走り幅跳びの基本となる操作である。

走り幅跳びでの注意点は、踏み切りのタイミングとジャンプをしたときの角度に全てがかかる。

幅跳びは、オリファイアがアーノードと近く、ゲームオーバーになることも考えなくてよい。

この種目で高い記録を狙うには、カール・ヴァインといった跳躍の得意な選手が有力といえる。

具体的な記録の出し方は、助走距離でハーメータをMAXまでため、できるだけ踏み切りギリギリでBボタンを押してジャンプする。

走り幅跳びにも隠し技が一つ存在する。

基本的にこれは記録に関係なく、

これらの全部バーフェクトで決まるが、印50mまで跳べることが可能になるのだ。

近い好記録を望めるはず。でも、誰も一人でレバー操作をしてもらつてやるのも不可能だぞ。

この具体的なやり方を説明していく。

まず、始めに覚えておいてほしいのは、レバーを回転させることによってハーメーターをためることができる

ことだ。これで、一発決めとなる投げ方よりも、確実にパワーを溜めてから投げることができるようになるのだ。

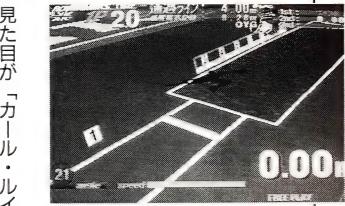
始め、パワーが増減していることだ。これで、一発決めとなる投げ方よりも、確実にパワーを溜めてから投げることができるようになるのだ。

ところでは飛び交っているが、空に浮いている飛行船で風向きが変わる、などの噂もあるので、信じないように。でも、ネタ的には面白いね。

1日目 走り幅跳び

クオリファイ 7m00

この種目が得意なキャラ



この踏切もファウル。チェックが厳しい。狙いはいいぞ。

1日目 破丸投げ

クオリファイ 18m00

この種目が得意なキャラ



ト角は25度になる。この角度は失敗したとき、高すぎるのに比べ低い方が飛距離が伸びるので、覚えておくといいだろう。

パワーMAXで踏み切りも決まり、角度も決まった場合、

かる通り、「コマンド」を入力すれば、タイミングというものがジャンプと同時にになっている。

から、普通では右手でAボタンを押して走り、左手でジャンプをするのでレバーを握っている感などない。

つまり、この跳び方は「パワーを落とすのを覚悟でやるしかないのだ。非常に難しい跳び方だが、上手くやれば10mも越えることもきつくなってしまう。

このときの投げモーションは、田盤投げのように回転してから投げるようになり、キャラクターの回りにも残像が付く。大体Bボタン(投げ)を押すタイミングは、キャラクターがグラウンドに対し

て真正面になったときがベストである。投げたときの角度は45度がベスト角になり、失敗したときはそれより高めの方が、低かったときよりも記録は伸びる。

この飛行船をちゃんと決めることができれば、26mを超すこととも可能になるのだ。一説によると、投げ方も回転投げになる。

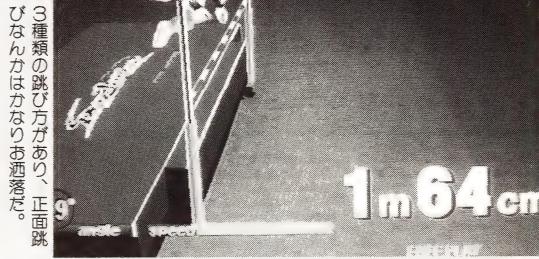
投げた方が記録が伸びやすい、空に浮いている飛行船で風向きが変わる、などの噂もあるので、信じないように。でも、ネタ的には面白いね。

最後に、砲丸投げのパワー・メーター増減に関する情報だが、ここでAボタンを連打するとメーターの増減の仕方が速くなる。しかし、まったく記録に影響がない、逆にレバーを回転させるタイミングが難しくなるのでやめた方がいいぞ。



SEGAPOLIS

テカスリート



1m 64cm

(3種類の跳び方があります、正面跳び)
ひんかはかなり普通だ。

走り高跳びは、本物のよう
に跳び方が3種類あり、「べり
一口跳び」、「正面跳び」、「背
面跳び」の中から自分で好きな
のを選ぶことができるのだ。
基本的に高跳びは、跳ぶコツ
さえ掴んでしまえばクリアす
るところが簡単で、それはどの
跳び方を使ってもいえる」と
である。

走り高跳びは、本物のよう
に跳び方が3種類あり、「べり
一口跳び」、「正面跳び」、「背
面跳び」の中から自分で好きな
のを選ぶことができるのだ。
基本的に高跳びは、跳ぶコツ
さえ掴んでしまえばクリアす
るところが簡単で、それはどの
跳び方を使ってもいえる」と
である。

走り高跳びは、本物のよう
に跳び方が3種類あり、「べり
一口跳び」、「正面跳び」、「背
面跳び」の中から自分で好きな
のを選ぶことができるのだ。
基本的に高跳びは、跳ぶコツ
さえ掴んでしまえばクリアす
るところが簡単で、それはどの
跳び方を使ってもいえる」と
である。

1日目
走り高跳び
クオリファイ
2m00

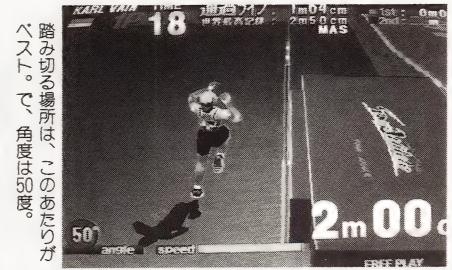
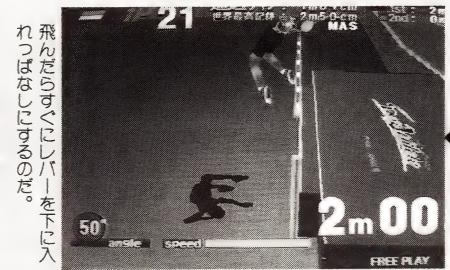
この種目が得意なキャラ



Carl | Fem

走り高跳びを狙うには
やはり背面跳びでないと無理
にならざるを得ない。一応走り高跳
びの世界記録は、限界値とな
る1m 64cmで、カール・カア
インなら跳べることが可能だ。
さて、跳ぶためのコツの方
に移るが、走り高跳びを難し
い点は基本的に一つで、それ
は踏み切るタイミングである。
踏み切りさえ決めることができ
れば、角度を合わせることで
簡単にだし、飛んでいる最中
の脚抜きなども問題はない。
始めから説明していくと、
走助距離をAボタンで走り、
パワーメーターをMAXにする。
で、問題となる踏み切り
のタイミングだが、バーのは
とんど目の前で跳ぶのが理想
になる。具体的にいうと、大
体バーからキャラ分離れた
くらいで跳ぶのがベストで、
角度は50から60度。この角度
調整はバーから近ければ近
い程角度も高くなり、遠田で
少し低めにするといった感じ
だ。

走り高跳びを狙うには
やはり背面跳びでないと無理
にならざるを得ない。一応走り高跳
びの世界記録は、限界値とな
る1m 64cmで、カール・カア
インなら跳べることが可能だ。
さて、跳ぶためのコツの方
に移るが、走り高跳びを難し
い点は基本的に一つで、それ
は踏み切るタイミングである。
踏み切りさえ決めことができ
れば、角度を合わせることで
簡単にだし、飛んでいる最中
の脚抜きなども問題はない。
始めから説明していくと、
走助距離をAボタンで走り、
パワーメーターをMAXにする。
で、問題となる踏み切り
のタイミングだが、バーのは
とんど目の前で跳ぶのが理想
になる。具体的にいうと、大
体バーからキャラ分離れた
くらいで跳ぶのがベストで、
角度は50から60度。この角度
調整はバーから近ければ近
い程角度も高くなり、遠田で
少し低めにするといった感じ
だ。



1日目最初の競技になる
100mハードルは、クオリフ
アイが13秒フラントときつく
なっていて、ハードルを3回
ひっかけてしまうヒーム
バーは確実だ。
基本的な操作方法はこれと
いって難しくなく、100mハ
ードルが加わっただけ
と見えない。

100mハードルを早く走
るために、跳びのコツがある。
一つはスタートダッシュ。
ひとつは、ハードルを跳ぶ
ときのタイミングだ。まずは、
この2つを詳しく説明してい
こう。

スタートダッシュは100
m走や400m走と同じで、
「GET SET」の合図か
ら約4秒後にスタートする。
これは、慣れと感覚が必要と
され、特に目印となる物もな
い。

次にハードルの跳び方だが、
跳ぶときに注意しなくてはい
点というのだと幾つかある。
基本的に110mハードル
走り高跳びを狙うには、
足を上に上げて、バーを越えや
くならないようにする。
これがやらないと、腰は飛
び越えていくが脚が引っ掛け
てしまいバーを落としてし
まうのである。だから、必ず
やらないことはいけないとい
うことを覚えておこう。

走り高跳びを狙うには、
足を上に上げて、バーを越えや
くならないようにする。
これがやらないと、腰は飛
び越えていくが脚が引っ掛け
てしまいバーを落としてし
まうのである。だから、必ず
やらないことはいけないとい
うことを覚えておこう。

走り高跳びを狙うには、
足を上に上げて、バーを越えや
くならないようにする。
これがやらないと、腰は飛
び越えていくが脚が引っ掛け
てしまいバーを落としてし
まうのである。だから、必ず
やらないことはいけないとい
うことを覚えておこう。

2日目
110m ハードル
クオリファイ
13秒00



Ellen | Lee

走り高跳びを狙うには、
足を上に上げて、バーを越えや
くならないようにする。
これがやらないと、腰は飛
び越えていくが脚が引っ掛け
てしまいバーを落としてし
まうのである。だから、必ず
やらないことはいけないとい
うことを覚えておこう。

走り高跳びを狙うには、
足を上に上げて、バーを越えや
くならないようにする。
これがやらないと、腰は飛
び越えていくが脚が引っ掛け
てしまいバーを落としてし
まうのである。このときは、必ず
ハードルを跳ぶときの重要
な点は、ハードルをできるだ
け引き付けることにある。そ
うすると、先ほど説明した通
り速いジャンプでハードルを
飛び越すことができるのだ。

スタートダッシュは100
m走や400m走と同じで、
「GET SET」の合図か
ら約4秒後にスタートする。
これは、慣れと感覚が必要と
され、特に目印となる物もな
い。

次にハードルの跳び方だが、
跳ぶときに注意しなくてはい
点というのだと幾つかある。
基本的に110mハードル
走り高跳びを狙うには、
足を上に上げて、バーを越えや
くならないようにする。
これがやらないと、腰は飛
び越えていくが脚が引っ掛け
てしまいバーを落としてし
まうのである。このときは、必ず
ハードルを跳ぶときの重要
な点は、ハードルをできるだ
け引き付けることにある。そ
うすると、先ほど説明した通
り速いジャンプでハードルを
飛び越すことができるのだ。

走り高跳びを狙うには、
足を上に上げて、バーを越えや
くならないようにする。
これがやらないと、腰は飛
び越えていくが脚が引っ掛け
てしまいバーを落としてし
まうのである。このときは、必ず
ハードルを跳ぶときの重要
な点は、ハードルをできるだ
け引き付けることにある。そ
うすると、先ほど説明した通
り速いジャンプでハードルを
飛び越すことができるのだ。

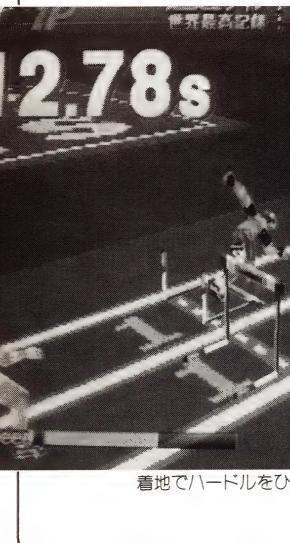
走り高跳びを狙うには、
足を上に上げて、バーを越えや
くならないようにする。
これがやらないと、腰は飛
び越えていくが脚が引っ掛け
てしまいバーを落としてし
まうのである。このときは、必ず
ハードルを跳ぶときの重要
な点は、ハードルをできるだ
け引き付けることにある。そ
うすると、先ほど説明した通
り速いジャンプでハードルを
飛び越すことができるのだ。



3回失敗すると確実にゲームオーバーになるぞ！



だいたい、トラックに書いてある
字の手前で飛びとベスト。



着地でハードルをひっかけてしまう例。引き付け過ぎ注意。



キャラクターが手を後ろに回し、力をためたとき、ここでレバーを回せ！

アレクセイ、ロビン以外のキャラクターだと結構ここで終わることが多い円盤投げ。 クオリファイの方は75とかなり高めになっている、ちょっとした角度調整ミスやパワー不足でクリアできない場合がある。

円盤投げでは、始めから砲丸投げのようにレバーを回転させてパワーを溜める。これに関してはパワー・メーターが増減するということがないのでも、砲丸投げよりも簡単といえる。

重要な点といえば、投げるタイミングとパワーの溜め方、この2つである。これは、投げ方が砲丸投げに似ているためタイミングが取りづらくなっているので、メーターの増えがないので、パワーを溜めるにちょっとしたコツが必要とされるのだ。

タイミングでは、始めてから砲丸投げに似ているたまらない。始める画面を見てもうらば分かると思うが、キャラクターは体を捻って「いち、に」とタイミングを取っている。これが重要なところだ。

タイミングを取っていると、円盤を体の後ろの方へ持つて、いついたときがレバーを回し始める合図である。このときにパワーを溜めると、適当に溜めようとしたときよりも1.5倍位の早さでパワーを溜めることができ、かなりの余裕ができるわけ。普通にパワーを溜めようとしてMAXにならないときは、意外に多いので覚えておいた方がお得な情報だぞ。

だが、砲丸投げは回転し始めから結構早めに投げるが、それに対し円盤投げはかなり遅めに投げるようになります。

アレクセイ、ロビンは回転し始め、砲丸投げは回転し始めから結構早めに投げるが、それに対し円盤投げはかなり遅めに投げるようになります。

2日目 円盤投げ クオリファイ 75m

この種目が得意なキャラ

アレクセイ | ロビン



砲丸投げとタイミングがダブリガち。 遅めがよい。

比較的簡単な種目になる槍投げは、操作方法も走った幅跳びについて理解しやすい競技である。

槍投げの難しい点は、投げ角度調整。この2つが決まりば、簡単に世界記録を狙うことが可能なのだ。

槍投げのコツは、まず、助走距離をAボタン連打で走り、Bボタン連打で走り、Aボタン連打で走り、Bボタン連打をす

る必要がなくなり、あとは踏み切るタイミングを見計らうだけだ。

投げるといいは、一応印が存在する。地面の緑色の芝生に切れ目が入っているのだ

2日目 槍投げ クオリファイ 85m 00

この種目が得意なキャラ

アレクセイ | ロビン

投げるといいは、一応印が存在する。地面の緑色の芝生に切れ目が入っているのだ

が、その切れ目がそうである。

この切れ目がファウルにならぬようギリギリでファウルにならぬよう、意外にも分かりやすいと思う。

そこで、槍投げで一番難しいのは次の投げたときの角度調整である。

これを決めることができれば、97m後半を出すことができる。

2日目 槍投げ クオリファイ 85m 00

この種目が得意なキャラ

アレクセイ | ロビン



すると、「ほらね、ギリギリでしょ」



ここで、Bボタンを押して投げる。

大抵、砲丸投げと同じタイミングで投げてしまい、早過ぎてファウルになってしまいがちだ。投げるタイミングは、砲丸投げがグラウンドに対し正面な、円盤投げは胸が画面左の方へ向いたときが投げるときである。タイミング的に見て、MAXにならないときはすぐ近く感じられるが、これは、普通にやったときにはすぐ近く感じられるが、意外に多いので覚えておいた方がお得な情報だぞ。

次に芝生の上を走ると、キャラクターは「タツタ・タツタ」とスキップをし始め、どんな槍の角度を垂直にしようとする。こうなればとりあえず成功だ。

あとは、普通にやったときと同じように投げればよいだけ。ここでの難点は、ただやせさえ槍投げは角度調整が速く難しいのに、ステップ投法はさらに角度のスピードが倍

ある。ほかの競技と角度変化のスピードが異なり、槍投げの場合はすぐに角度変化が速くなっているのである。

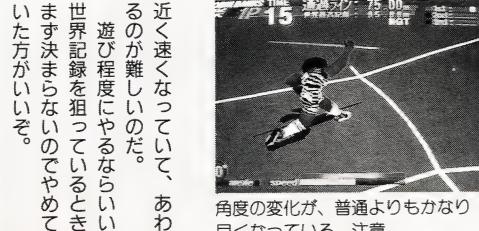
だから、ベスト角度である45度にあわせるのが難しく、大抵行き過ぎてしまい40度位になりがちだ。

これは、アドバイス的な物

がなく、慣れが必要となつてくるので練習してもらひがしかない。

これを決めることができれば、97m後半を出すことができる。

これは、アドバイス的な物がなく、慣れが必要となつてくるので練習してもらひがしかない。



ステップ投法はこの助走距離をゆっくり走る。

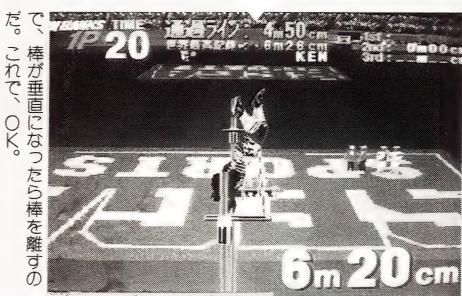
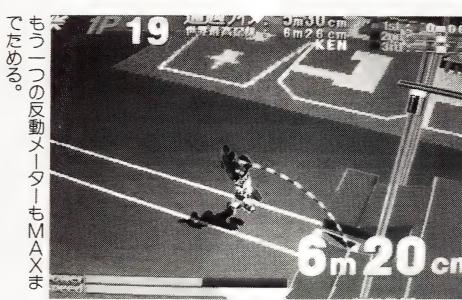
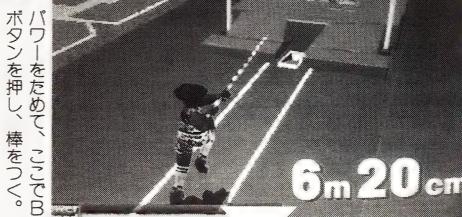
なお、円盤投げの上空にも飛行船が飛んでいて、向きを動かすことができるが、記録にはなんの影響もなく、ただお遊びとなつている。

近くて速くなつていて、あわせ遊び程度にやるならいいが、世界記録を狙つているときは、ます決まらないのでやめておいた方がいい。



SEGAPOOLIS

デカスリート



パワーをためて、
ボタンを押し、
棒をくわ。
バターンを打めて、
このでOK。
もう一つの反動メーターもMAXま
で、棒が垂直になつたら棒を離すの
だ。これでOK。

0日目、最後の競技になる「棒高跳び」は一番楽な種目である。操作手順は覚えなくては難しい物の、一度覚えてしまつとミスをするところが少ないので。

これもまた、基本的な操作の仕方は走り幅跳びと似いて、Aボタンで走り、Bボタンで跳ぶだけ。

では、始めから説明していこう。

助走距離では、AボタンをM連打してパワーメーターをMAXにする。で、問題の踏み切りだが、助走ラインに引いてある線をキャラクターがキャラ分位越えてから、Bボタンを押して棒を穴に突き刺す。

次に棒を刺したあと、キャラ

クターは反動で上に上がっていく。これと同時にパワーメーターの下にある緑色のメーターも溜り始める。この間Bボタンは押しつぶさない。

で、この緑色のメーターがMAXになつたらBボタンを離してゲージを固定させ、棒がほぼ垂直になつたら再びBボタンを押して、バーを飛び越えるのだ。

とまあ、これが具体的な操作手順とコツになり、練習を積めば簡単にできるようになる。ちゃんと両つのメーターをMAXで決めれば、6m 30cmを跳ぶこともできるので、レッツチャレンジー！

ちなみに、ロビンがかなり得意とする種目だぞ。

2日目 棒高跳び クオリファイ 5m 80cm

この種目が得意なキャラ



カール ロビン

デカスリート最後の種目になる「1500m走」。ここまでくれば、もうクリアしたも同然で、5分以内にゴールすればよいのだ。

1500m走は100m走とは異なり、フライングがないので、ボタンをまず覚えてお

こ。だから、スタート時は始めからAボタンを連打しておき、スタートダッシュでOPCを離しにかかるつ。

次に具体的な走り方だが、これもまた400m走のよう

に体力ゲージが存在し、それ

を消耗してしまうとキャラク

ターの走るスピードが激的に

遅くなってしまうのだ。

1500m走で速く走るコツは、この体力ゲージの配分

の仕方にある。400m走の場合は、メーターを一定させ

てゴール寸前でゲージがなく

なるような走り方をしたが

1500mはトラックを3周

半しなくてはいけないので、

体力を温存させる意味がない。

2日目 1500m走 クオリファイ 5分

この種目が得意なキャラ



アレクセイ ロビン



1500mはフライングがないので、ボタン連打OK。

体力ゲージの使い方は、スタート時MAX辺りを保ち、赤色になつたらAボタン連打をやめる。Aボタン連打をやめても、1500mはメーターの真ん中辺りを自動で保ってくれるようになついて、

それで体力を回復させることができるのだ。で、再び青色までゲージがたまつたらメータMAXを保つ。

基本的にこれが1500m走の速く走るコツである。

この他で速く走るには、ラ

イバルとなるOPCに背中か

ら押してもらうのがあり、こ

れをやるとかなりタイムの方

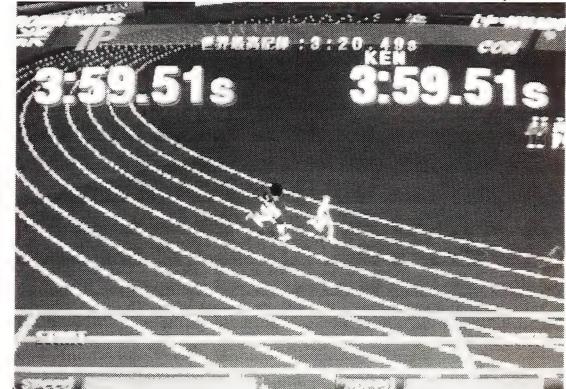
も縮めることができるように

なる。

最終的には、OPCに数多く押してもらい、できるだけ

体力ゲージ赤色の部分で我慢

して走り続けるかで記録を叩き出すことになるのだ。



邪魔な相手はBボタンでショルダータックルだ。

種目	コマンド	事柄
100m走	⇒・←・A	前転する
100m走	↑・←・↓・→・A	けんけん足する
走り幅跳び	↓・↘・A	足漕ぎで跳ぶ
砲丸投げ	レバー回転	パワーをためる ことができる
砲丸・円盤投げ	1Por2Pスタート ボタンを押す	飛行船が回転 する
槍投げ	パワーを緑色で 固定する	ステップ投法 になる
1500m走	Aボタンを押す	相手選手を飛ば すことができる

とまあ、ひと通りデカストリートの10種競技を説明してきたが、全てのコツとしては、ボタンを連打するときただ速いではなく、できるだけ同じ周期を安定させないと遠く走ることはできず、記録を狙うには数をこなした慣れが必要になつてくるのだ。

とりあえず説明してきた注意点、コツを覚えてプレイしてみてくれ。なお、ある程度高い記録を出して10種目をクリアした場合、総合得点は13000点以上簡単に出すことができるのだが、これも同時にチャレンジしてみるとよい

可愛いくせにちょっぴりハード

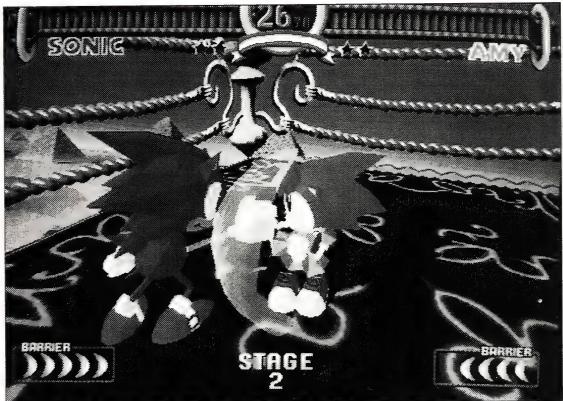


CSEGA 1996

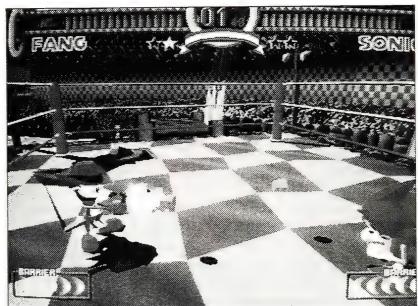
セガといえばソニック。

可愛い2頭身キャラ達の闘う3D対戦ゲームだ。

防御の基本はバリア
基本的な操作はごく簡単、
レバー 左右で前後移動、下に
入れるとしゃがみ、上に入れ
るとジャンプする。
3つあるボタンはそれぞれ
パンチ、キック、バリアにな
っているが、このバリアがこ
のゲームを特徴づけている。
このバリア、他の対戦格闘
のような中段、下段といった
概念がなく投げ以外のすべて
の攻撃を防ぐことができるの
だ。しかし、このバリアは一
部の技で破壊することが可能
で、一回破壊されると同時に画
面下のバリアゲージが一つず



とりあえずはバリアで安心。でも「ピコッ」で破壊されます。



よけを駆使してフィールドを駆け回る対戦がこのゲームの醍醐味。

そこで必要になってくるのがP+K+D同時押しによる「よけ」。相手の攻撃を横に受けた行動だ。バリアゲージがあつてもソニックのスピンドラタックなど一度に4つもバリアを破壊する攻撃もあるのでこういうのは「よけ」でないと防いだとはいえないのだ。

レバーを前か後ろに入れな

がらP+K+Dで相手に近づくように、または遠ざかるようによけることも可能で、P+K+D+D+Xなどで普通より大き

派手な演出と同様ぶつ飛び浮かされたとき、P+K+Dで受け身を取ることが可能で、ダウンせずに着地、また空中から攻撃することも可能だ。ただし、相手にばれているとやはり空中追い打ちや着地に投げを喰らってしまう。

後ろに投げるスペースがあ

る。バリアしても、場合によつてはしゃがんでも喰らひつてしまふ「投げ」。これを確実に受け身を取ることができない。それが「ジャンプ」と「しゃがむ」の2つだ。

ただし、バーカのみは「しゃがめない」というとんでもないキャラ特性を持つていたりする。

バリア破壊にはよけよけ
そこで必要なのがP+K+D同時押しによる「よけ」。相手の攻撃を横に受けた行動だ。バリアゲージがあつてもソニックのスピンドラタックなど一度に4つもバリアを破壊する攻撃もあるのでこういうのは「よけ」でないと防いだとはいえないのだ。

そこで必要なのがP+K+D同時押しによる「よけ」。相手の攻撃を横に受けた行動だ。バリアゲージがあつてもソニックのスピンドラタックなど一度に4つもバリアを破壊する攻撃もあるのでこういうのは「よけ」でないと防いだとはいえないのだ。

ここで重要なのが、この間、ものすごい勢いで技を繰り出し続けることができる。つまりほか、各キャラ固有の「ハイパー技」が使えるようになります。

ハイパーモードだ!
△P+Kでバリアゲージを一つ消費してハイパーモードを発動させることができます。

この間、ものすごい勢いで技を繰り出し続けることができます。つまりほか、各キャラ固有の「ハイパー技」が使えるようになります。



84

ソニックはティルスの作った一人乗りの宇宙ロケット「UNA POX号」で単身デスクエイク2に乗り込むことを決意しました。しかしロケットを飛ばすためには、動力源となる8つのカオスエメラル

ドを集める必要があります。カオスエメラルドは世界に散っているソニックの仲間たちがエッグマンに悪用されないよう、バラバラに保管されています(そのうち一個はフアンクに盗まれてしまっています)。

映像には、衛生軌道上に浮かぶ巨大な腰巻が映っています。D+L、エッグマンが巨大な腰巻を降下させていたのです(そのうち一個はフアンクに盗まれてしまっています)。

ソニックはティルスの作った一人乗りの宇宙ロケット「UNA POX号」で単身デスクエイク2に乗り込むことを決意しました。しかしロケットを飛ばすためには、動力源となる8つのカオスエメラル

ドを集める必要があります。カオスエメラルドは世界に散っているソニックの仲間たちがエッグマンに悪用されないよう、バラバラに保管されています(そのうち一個はフアンクに盗まれてしまっています)。

映像には、衛生軌道上に浮かぶ巨大な腰巻が映っています。D+L、エッグマンが巨大な腰巻を降下させていたのです(そのうち一個はフアンクに盗まれてしまっています)。



SEAGAPOLIS

ソニック・ザ・ファイターズ

ナックルズ

技名	コマンド
ジャブ	○
パンチキック	○×○
ジャブ、ストレート	○○
ワンツー	○○○
アッパーカット	○○○
ジャバゲット	○[接近]
ヒハイント	○+○+○
ワンツーダッシュ	○○[接近]
ヒハイドン	○+○+○+○
はさみパンチ	○○
頭つき	○○○
アッパーカット	○+○
ライジングパンチ	○○○○
スピニングアタック	○○○
くくるぐるパンチ	△○△○△○
キック	○
ダブルキック	○○○
トリプルキック	○○○○
サイドキック	○○○
ダブルサイドキック	○○○○
トリプル サイドキック	○○○○○○
馬キック	△△○
ナウルグライダー	○+○○
あっち行けキック	○+○○
ハイペースト	○+○+○
カットミサイル	[壁際]○+○
シャドーパンチ	[敵近]○+○
シャドーパンチ セカンド	○+○+○○
ナックル スペシャル	[敵近]○+○○○

技名	コマンド
武器取り	[範囲]●+B+T
足踏み	[範囲]△+L+T
まわりこみ	[範囲]△+R+T
よけパンチ	[△+T]+[△+T]
よけハイキック	[△+T]+[△+T]
よけボディタイプ	[△+T]+[△+T]
ぶんづけ	[ダッシュ]△+R
つきとぼし	[走り]△
トロップキック	[走り]△
ふり向きパンチ	[背後]△
ふり向きハイキック	[背後]△
ホップパンチ	△+B
ハイキック	△+R
ダブルジャンプ	△+B+R
ハイキック	△+R
スキップキック	△+L+R
ホップキック	[空中]△
ボディタイプ	●+B
ふんづけタイプ	●+R
エアスピinn	★[空中]△
エアキック	★[空中]△
エアハイパー	★[空中]△
スタート	△+R
ウォールスピinn	[壁登り]△
ウォールスタンプ	[壁登り]△
ハイパー・アッパー	[ハイパー]△+R
ハイパー	[ハイパー]△+R
ダブルアッパー	△+△+B+R
よわよわパンチ	[小さい]△

技名	コマンド
パンチ	□
パンチキック	□×□
ダブルパンチ	□○□
ほかぽかコンボ	□○□○□
パンチわりこみ	□【接近】 □+□+○
ダブルパンチ まわりこみ	□○□【接近】 □○□+○
はさみパンチ	□○□
ぐるぐるパンチ	□○□
ほかぽかパンチ	□○□+□
スピinnタック	○□○
キック	○□
ダブルキック	○○□
トリプルキック	○○○□
回転キック	○○□
回転ダブルキック	○○○□
ぐるぐるキック	○○○○□
馬キック	○○=□
アロベラダッシュ	□+○□
アロベラダッシュ	□+○□(□)
アロベラダッシュ	□+○□(□)
アロベラダッシュ	□+○□+○□
あっち行けキック	○□+○□
ハイバースタート	○□+○□
ふりむき	○□+○□
ロケットミサイル	【壁】+○□
ひこうき落とし	【敵近】○□+○□

技名	コマンド
武器取り	[近]←→
ひこうき投げ	[遠]△○△○
足踏み	[近]××
まわりこみ	[遠]△△△△
よけパンチ	[左]++-+○
よけハイキック	[右]++○+○
よけスピーダイブ	[左]++○+○
ふんづけ	[ダッシュ]○○○
つきとばし	[走り]△△
黒キック	[走り]△○
ふり向きパンチ	[背後]△
ふり向き	[背後]○○
ハイキック	[△]
ホップパンチ	[△]
ハイキック	[○]
ダブルジャンプ	[△][△]
ハイキック	[△][△]
スッキップ킥	[△][△][△]
ホップキック	[△][△][△]
スピンドライブ	[△]
ふんづけタイプ	[△]
エアスピinn	[△][空中]○○○○
エアキック	[△][空中]○○○○
エアハイパー	[△][空中]○○○○
スタート	[△]+[○]
ウォールスピinn	[壁乗り]○○○○
ウォールスタンプ	[壁乗り]○○○○
よわよわパンチ	[小さい]○○○○

ティルス

二

ソニック

技名	コマンド
くちばしアタック	○
ダブルくちばし	○○
トリプルくちばし	○○○
くちばしランジ	○○○○
きつきアタック	○○○○
きつきスレート	○○○○
くちばし	[○] [接近]
まわりこみ	⊕ + ○ + ○
ダブルくちばし	○○ [接近]
まわりこみ	⊕ + ○ + ○
ぐるぐるスレート	○○○
ぐるぐるスレート ばくだん投げ	○○○
ばくだん 3 投げ	○○○
ぐるぐるアッパー	○○○
ぐるぐるアッパー ばくだん投げ	○○○
はくだん投げ	○○○
キック	⊗
ダブルキック	○○○
トリプルキック	○○○○
サイドキック	○○○
ダブルサイドキック	○○○○
トリプル サイドキック	○○○○○○
ばくだんショット	○○
黒キック	□○○
あっに行けキック	⊕ + ○
ハイペーストア	○○+○
ロケットミサイル	[壁面] ⊗ ⊗
くちばしシザット	[接近] ⊗ ⊗
武器取り	[接近] ○ + ○

技名	コマンド
もーれつアタック	[敵近]△○△+B
足踏み	[足踏み]△+C
まわりこみ	[回転]△+C
よけくちばし	[左]△+C+D
よけハイキック	[右]△+C+D
よけくちばし ダイブ	[左]△+C+D
ふんづけ	[ダウン]△
ダッシュくちばし	[走り]△
馬キック	[走り]△
ふり向き ローバンチ	[背後]△
ふり向き パンチ	[後削]△+C
ふり向き ハイキック	[背後]△
ホップパンチ	△△
ハイキック	△△
ダブルジャンプ	△△△△
ハイキック	△△△△
スキップキック	△△△△△△
ホップキック	[空中]△△△△△△
くちばしダイブ	△△△△△△
ふんづけダイブ	△△△△△△
空中はくだん	[空中]△△△△△△
エアキック	[空]△△△△△△
エアハイパー	[空]△△△△△△
スタート	[△+D]
ウォル くちばしダイブ	[壁登り]△△△△△△
ウォールスラップ	[壁登り]△△△△△△
ピーンワープ	[ハイパー]△△△△△△

ド	技名	コマ
ヘッドスピ	ヘッドスピ [敵近]	
武器取り	武器取り [敵近] [連鎖]	
足踏み	足踏み [敵近]	
回しスピ	回しスピ [敵近]	
まわりこみ	まわりこみ [敵近] [△]	
よけスピ	よけスピ [△] [巴]	
よけハイキック	よけハイキック [巴+K]	
よけスピ+ハイ	よけスピ+ハイ [△] [巴]	
ダッシュスピ	ダッシュスピ [走り]	
ドロップキック	ドロップキック [走り]	
ふり向きパンチ	ふり向きパンチ [背後]	
ふり向きハイキック	ふり向きハイキック [背後]	
ふんづけ	ふんづけ [タウ]	
ダブルスピ	ダブルスピ [タウ]	
ホップパンチ	ホップパンチ [△]	
ハイキック	ハイキック [○]	
ダブルジャンプ	ダブルジャンプ [△] [K]	
ハイキック	ハイキック [△] [K]	
スキップキック	スキップキック [△] [K]	
ホップキック	ホップキック [空]	
スピンドライブ	スピンドライブ [巴]	
ふんゴライド	ふんゴライド [巴]	
エアスピ	エアスピ [空]	
エアキック	エアキック [空]	
エアハイパー	エアハイパー [空]	
スタート	スタート [巴+K]	
ウォールスピ	ウォールスピ [壁登]	
ウォールスプリ	ウォールスプリ [壁登]	
エメラルド	エメラルド [ハイパー]	

エスピオ

ファンク

バーグ

I-3-

技名	コマンド
スラップアタック	Ⓐ
スラップショック	ⒷⒶ
ダブルスラップ	ⒷⒷ
ダブルスラップ アッパー	ⒹⒹⒶ
ペロパンチ	Ⓑ
頭つき	ⒷⒷ
エスピオチョップ	Ⓐ
フットミチョップ	ⒹⒹ
エスピオスピン	Ⓓ
奥ヘビ攻撃	ⒶⒶⒶⒶⒶ
キック	⓪
ダブルキック	ⒶⒶ
トリプルキック	ⒶⒶⒶ
サイドキック	Ⓐ
ダブルサイド キック	ⒶⒶ
トリプルサイド キック	ⒶⒶⒶ
馬キック	Ⓐ
あっち行けキック	Ⓑ+Ⓐ
ハイバースタート	三巴+Ⓐ
ロケトミサイル	[壁撲] ⓒ
ちゃふい返し	[敵近] Ⓐ+Ⓑ
武器取り	[敵近] Ⓑ+Ⓑ
ヘビ投げ	[敵近] Ⓑ+Ⓑ
ヘビ投げコンボ	[敵近] Ⓑ+Ⓑ
足踏み	[敵近] Ⓑ+Ⓑ

技名	コマンド
まわりこみ	[走り]○×○
よけるパンチ	[□]+[K]+[B]○
よけハイキック	[□]+[K]+[B]×
よけボディータイプ	[□]+[K]+[D]○
ヘロダウン攻撃	[ダウノ]○●
ふんづけ	[ダウノ]○×
タッシュペロ	[走り]○
ドロップキック	[走り]○
ふり向きパンチ	[背後]○
ふり向きハイキック	[背後]○
ホップパンチ	△○
ハイキック	△○
ハイジャンプ	△○○○
スキップキック	△○○○○
ホップキック	△[空中]○
ボディタイプ	[●]○
ふんづけタイプ	●○
エアスピオスピン	★[空中]○
エアキック	★[空中]○
エアハイパー	★[空中]○
スタート	△+○
ウォールタイプ	[壁走り]○
ウォールスタンプ	[壁走り]○
エスピオワープ	[ハイパー]○
エスピオワープ	△○○○○

技名	コマンド
コルクショット	Ⓐ
2連コルク	ⒷⒷ
3連コルク	ⒷⒷⒷ
豪れ銀鉄ダッシュ	ⒷⒷⒷⒷ+Ⓐ
スナイフーい!	Ⓑ
スナイフ1	白Ⓑ
スナイフ2	ⒷⒷⒷ
スナイフ3	ⒷⒷⒷ
スナイフ4	ⒷⒷⒷⒷ
ダブルスナイフ	ⒷⒷⒷⒷ+Ⓑ
サブマシンライフル	Ⓑ+Ⓑ
バレーラスト	△Ⓑ
打ち上げられ鉄砲	△△Ⓑ
スーパークルク	ⒹⒹⒷ
豪れ銀鉄砲	Ⓑ+Ⓑ+Ⓑ
キック	Ⓑ
ダブルキック	ⒷⒷ
トリプルキック	ⒷⒷⒷ
しつぽキック	Ⓑ
しつぽダブルキック	△ⒷⒷ
しつぽトリップルキック	△ⒷⒷⒷ
スプリングキック	Ⓑ+Ⓑ
しつぽアタック	Ⓑ+Ⓑ
しつぽダブルアタック	Ⓑ+ⒷⒷ
しつぽコンボ	Ⓑ+Ⓑ+Ⓑ
ハイバースタート	Ⓑ+Ⓑ+Ⓑ
ロウソクミサイル	【壁】+Ⓑ

技名	コマンド
足踏み	[素振り]×2
まわりこみ	[闇黙]○+◎
よけスナップ	[△]+◎+E
よけおもスナップ	[△]+P
よけハイキック	[△]+K+D
よけ	[△]+R+D
しぶきダッシュ攻撃	[ダウン]○
つきとばし	[走り]○
馬キック	[走り]×2
ふり向きロー	[背後]○
パンチ	
ふり向きパンチ	[背後]○+K
ふり向きハイキック	[背後]×2
ホップパンチ	○P
ハイキック	○K
ハイドリブループ	○+K+K
ハイキック	○+K+K
スキップキック	○+K+K+K
ホップフック	[空中]○
エアディライブ	●P
ふんづけダイブ	●K
エアスナップ	[空中]○
エアキック	[空中]○
エアハイパー	[空中]○
スタート	○+K
ウォールダイブ	[壁登り]○
カーフラッシュ	○+K+K+K

技名	コマンド
パークパンチ	□
ワンツーパンチ	△○
ワンツーパンチ投げ	△○(敵近)
ワンツーガン	△○△○
はさみパンチ	△○
3回はさみパンチ	△○△○
ローパンチ	△○
ローフック	△○○
ガードアタック	△○
つぶしパンチ	△○
つぶしてガン!	△○
パークアッパー	△○
シットパンチ	△△○
パークエルボボ	△○△○
パークエルボコンボ	△○△○△○
ふちんこキック	◎
大車輪パンチ	△+○
ハイバースタート	△○+○
パリア歩き	[パリア] △△○+○
たたきつけ	[敵近]△+
びたんびたん	[敵近]
パークストライク	△△△○△○
あたま投げ	△△△○△○

技名	コマンド
つかんてガングン	[速送]○[左]
シャイアントスイング	[敵近]△[左]
まわりこみ	[速送]○[左]×
よけパンチ	[左]+[R]+[E]
よけふちんごキック	[左]+[R]+[E]
よけとびこみ	[左]+[R]+[E]
ふんづけ	[ダッシュ]○
つきとばし	[走り]○[左]
ドロップブック	[走り]○[左]
ふり向きパンチ	[背後]○[左]
ふり向きハイキック	[背後]○[左]
ホップパンチ	↑○[P]
ホップキック	↑○[K]
ホップキック	↑○[空中]○
両手ハンマー	★●[P]
ダイブ	★●[P]
ヒップダイブ	★●[K]
エアハンマー	★●[空中]○
げんこつおとし	★●[下障中]○
エアキック	★●[空中]○
ウォール両手ハンマー	[壁登り]○[P]
ウォールヒップ	[壁登り]○[K]
大車輪ダッシュ	[ハイ]○[P]
よわよわパンチ	[小さい]○[P]

技名	コマ
ハンマー・アタック	巴
ダブルハンマー	巴巴
トリプルハンマー	巴巴巴
コンボハンマー	巴巴巴
ダイブ	巴
スピinnハンマー	二巴
ヘッド	△△巴
スライディング	△△△巴
ハンマーアッパー	巴巴
コンボ ハンマースピin	巴巴巴
マジカルハンマー	△巴
ハンマー投げ	ひらひら
頭上注意	△△△巴
キック	○
ダブルキック	△△○
トリプルキック	△△△○
回転キック	△○
回転ダブルキック	△△○○
ぐるぐるキック	△○○○
ヒップアタック	△△○
馬キック	△+○
ハイペーストア	△○+○
ロケットミサイル	[壁後]
馬飛び	[敵近]
武器取り	[敵近]
あっちむいてホイ	△△△巴
足踏み	[敵]△△

ト	技名	コマ
	まわりこみ	遠近已
	よけハンマー	巴+○
(回)	よけハイキック	巴+○
(回)	よけハンマーダイブ	巴+○
	ふんづけ	[ダウン]
	ヘッド	[走り]
	スライディング	
	ヒップアタック	[走り]
	ふの向きハンマー	[背後已]
	ヒップアタック	[背後已]
	ホップハンマー	△(巴)
	ハイキック	△(K)
	ダブルジャンプ	△(K)K
	ハイキック	△(K)K
	スキップキック	△(K)K
	ホップキック	△[空]
	ハンマーダイブ	巴(巴)
	ふんづけダイブ	金(K)
	エアパンチ	金[空中]
	エアハンマー	金[地圖]
	エアキック	金[空中]
(回)	エアハイパースタート	巴+○
+○	ウォールハンマー	[壁拳]
+○	ウォールスタンプ	[壁拳]
(回)	16t	[ハイパー]
(回)	よわよわパンチ	[小さし]
+○		

'NON-STOP 3D SHOOTING ACTION AS YOU CHASE THROUGH VIRTUA CITY!'

VIRTUA COP 2

サターン版が『バーチャコップ2』は、現在2面まで開発が進んでいるようだ。君の手元で遊べる目まで案外近いかも!?



■発売日：未定
■メーカー：セガ
■価格：未定
■ジャンル：3DCGガンシューティングゲーム

1年とは 早いものだ…

VCPD特捜課に新しい仲間、ジャネットが着任した。
犯罪事件の経緯から犯人の人格や行動パターンを分析する
プロファイリング（犯罪心理

1年前の夏、バーチャコップ達の活躍によってバーチャシティという齊がしていった犯罪企業EVL社は壊滅した。（EVL社を動かしていた4人の男達、EVL社長エルドン・ヴィイル、EVL社に雇われていた元傭兵部隊長キンク、裏の荒事を仕されていたギャング団のボスコンング。この3人は刑務所の中だ。国際テロリスト、ジョー・ファングは、搭乗した武装ヘリの墜落後爆死、死体すら見つかっていない。）

巨大犯罪組織EVL社崩壊後、背後関係の捜査が始まった。闇に埋もれていたEVL社の醜悪な犯罪が次々と明るみに出で行く那頃、EVL社の闇の資金を浄化する役を請け負っていたと見られていたバーチャバンクの副頭取が事故死した。

副頭取死亡後に発見された闇データベースには、EVL社崩壊後に定期的に巨大な資金が流れ続けていた形跡と事故の直前に残る全ての力ネがいすゞかへ引き出されてしまつたことがわずかに記録されていた。闇の中に消えた資金の合計は、小国の国家予算にも匹敵している。

バーチャコップ達は、何か大がかりな計画が裏で進行しつつあることに気付いた。バーチャシティに、新たな危機が迫っている。





SEGA POLIS

バーチャカップ2



(Janet) ジャネット

ジャネット
生年月日：9月24日
星座：天秤座 血液型：A
好きなもの：カフェ・オレ
バーチャカップ2より登場。
プロファイリン（犯罪心理分析）を得意とする女性捜査官。



(Smarty) スマーティ

スマーティ
生年月日：2月13日
星座：水瓶座 血液型：B
好きなもの：ドライブ
バーチャシティ第二分署に配属されて以来の相棒。レイジとは対照的な冷静頭脳派。しかし悪を憎む正義感とガンシューティングの腕は右に出るものはいない。



(Rage) レイジ

レイジ
生年月日：8月7日
星座：獅子座 血液型：O
好きなもの：イヌ
いつも行き過ぎた捜査で問題を起こすトラ。ブルメーカーで署長の悩みの種だが、野生の勘ともいいくらい鋭い直感による、すば抜けた捜査力を持つ。

元パートナー、ニックが時折無茶で危険な単独捜査で、ジャネットをはらはらさせることがあったことから、レイジの強引なやり方を見るつけ、もうパートナーを失いたくない気持ちから、事なるごとに対立する。

「パーチャカップ」から「2」になり、新しいキャラクターであるジャネット（ジャネット・マーシャル）が加わった。しかも、女刑事である。しかし、事件解決の腕は折紙付き。そんな彼女の過去をちょっとばかり見てみよう。名前はニック・アンダーソン（38）、VCPDのばてらん刑事で新任間もないジャネットの教育係兼パートナーとなる。しかもアメリカンらしい陽気な性格の持ち主じ、若く頑固なジャネットをいつもうまくフォローしながら、離婚歴があり、時折一人娘に面会するのが、彼の一番の楽しみと言えた。ジャネットの洞察力を署内の誰よりも高く評価し、信頼をしていたのも彼である。ジャネットも、そんな彼にパートナーシップ以上の何かを感じ始めていたのも事実であった。

女刑事

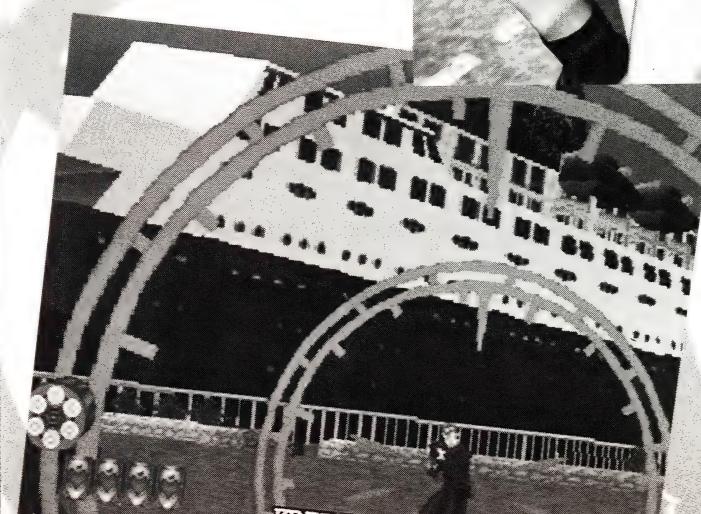
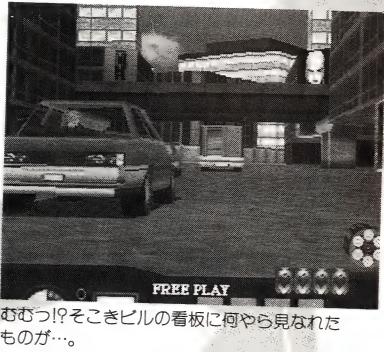
FILE 2.

市長誘拐を阻止せよ！

ここにある数々の画面写真を見てもらいたい。1面の前半、カーチェイスのシーンと、2面の前半である港での激しい銃撃戦である。

これを見ただけでは、よく分からぬかもしれないが、かなりのクオリティを持っているのではないか？

これが
バーナンティ



発売までには、まだもう少しがかるだろうが、そこはグッとこらえて素晴らしい作品に出来上がる事を期待しようではないか。

また、サターンオリジナルのモードなんかはあるのだろうか？ 梦はふくらむばかり…。



ウォーターフロントのおしゃれな
大型アミューズメントテーマパーク

東京ジョイポリス 90

アダルトな楽しみを演出するセガ・メダル

新作メダルゲーム 95

今や必須のコミュニケーションツール

ネーム俱楽部 96

専用リモコンでの選曲はとても快適

セガ・カラオケ 98

SEGA
INTER
AMUSE

臨海副都心を訪ねて…

東京ジョイポリスって どんな感じ?

7月に新たにオープンした「東京ジョイポリス」。
果たしてその内部はどうなっているのだろう?

レールチェイス・ザ・ライド

FIRST IMPRESSION

東京ジョイポリスはどこにある? それは歩くときめくお台場海滨公園駅。JR山手線新橋駅から新交通ゆりかもめに乗り、どちらでOKだ。ゆりかもめに乗るなら一番前がおすすめだぞ。臨海副都心の景色は一見の価値あり! そしてお台場海滨公園にたどり着いたのならば、もう安心。ちゃんと、「こっちに行けば大丈夫」と表示がでいるから、そいつに従つていこう。

営業時間は、10時から23時30分まで。しかも年中無休。チケットも下の表にあるとおり、リーズナブルな料金になっている。こいつ、もういきしかないって感じだね。



お待ちしております

チケット

大人
高校生以上
(15歳以上)

こども
小学生・中学生
(7歳~14歳)

入場+アトラクション1100円
入場+アトラクション2200円
入場+アトラクション3300円

1500円
2500円
3500円

1300円
2300円
3300円

どこにあるの?
いくらなの?

RAIL CHASE THE RIDE



手前について居るのが放水ガン。
こいつで鎮火しまくれ!

レールチェイスといえば、アーケードではもうお馴染みだよね。今回はしつが、单なる体感ゲームから本当に体感できるアトラクションに大変身を遂げたのだ。

設定は、なんと「東京ジョ

暗闇の中を突き進むライド、さらには光とスクークによる演出で臨場感もバツグンだ。

ちなみに、実際プレイした結果は、見事鎮火に失敗。ボ

イラー大爆発でした。小糸な演出には脱帽!

RAIL CHASE THE RIDE
レールチェイス・ザ・ライド

PRICE ¥700

イボリスに火災が発生して、それを鎮火に向かう」という危ないストーリー。本当にあつたら大変なことだが、ゲームだから安・心・だ。

プレイヤーはライドに乗り込み手前に設置された放水ガンを握り、火災を鎮火していくわけだが、アーケードのレールチェイスよろしく、上に下に、左右にも最高時速40キロで突き進むのだから、スリル満点だ。



SEGAPOLIS

東京JOYPOLIS

ハーフパイプキャニオン
スケートボードやスノーボードをモチーフにしたスポーツ
感覚のアトラクション。やら

HALFPIPE CANYON ハーフパイプキャニオン

PRICE ¥700



ゆら揺れる振り子の動きは、ランベージのスリルを体験できるぞ。さらに自由に回転もできたりするのだ。スカートが厳禁な感じだね。

AQUA NOVA アクアノーバ

PRICE ¥700

ときは近未来。スペースコロニーの海底都市への遊覧ツアへ出発するという最初はのどかなストーリーのアクア



面白いよ
アクアノーバは

ノーバ。しかしそれじゃあ面白くない。巨大怪物がさっちらり巻いてきます。やっぱりそうじゃなくっちゃやね。
このアトラクションは、偏光メガネを装着するタイプになっている。まあいわゆる、立体映像を楽しむことができるってことだね。

SEGA SONIC & TAILS セガ・ソニック&テイルズ

いっぱい取りそろ
えております

セガ・ソニック&テイルズは、東京ジョイポリスの出口付近に位置するスペースニアシヨップ。

取り扱いグッズは、ソニックだけってことはなく、バーチャロンのTシャツなんやバーチャロードのグッズもあり、特にチャーファイターやバーチャロードなどのグッズもあり、特にかは、この夏をクールに決めようつて人には、要GEEKってかんじかな。

東京ジョイポリスで一番かいアトラクションがこれ、タイムフォール。東京ジョイポリスの3Fから5Fまでの吹き抜け空間のそびえたつ凄い奴だ。その高低差は13メートル。一気に自由落下する恐怖はただじてではないことが容易に想像できるだろう。でも、たった13メートルでしょって人もいるかもしねないから説明しておくと、このタイムフォールはヘッドホン



上がる上がる。最大高低差は7メートルだ。

TIME FALL タイムフォール

PRICE ¥800

光、振動の演出により、13メートルとは思えない高低差を体感できるぞ。そう、それはこのアトラクションの、12メートルの高さからの落下のショックを利用して時空をこえた世界に出発するタイムマシンに乗り込むという設定を楽しむことができる。

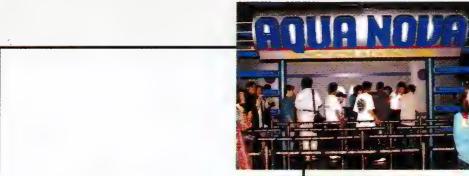
また、落下寸前の恐怖にひきついた顔を写真に残すこと可能。プレイ後出口で手に入れられるぞ(1000円)。

3F



ジョイネット エキスプレス

ハーフパイプ キャニオン



アクアノーバ

タイム フォール

AS-1

セガ・ソニック
アンドテイルズ

4F

アミューズメントゾーン

パワースレッド

レイルチエイス・ス・ライド

SPORTS

AMUSEMENT ZONE アミューズメントゾーン

約150機種にのぼるアミューズメントマシンはまさに庄園。そんじよそこらのアーケードなんかじゃない感じ。さらには、実際、自分が参加できるアトラクションもある。



横浜ジョイポリスも
よろしくね



このへんのこだわりが、別
空間を創り出すのか?

POWER SLED パワースレット

PRICE ¥500

東京ジョイポリスで、パワースレット型ライドに乗った感想。
操作することによって、片方だけでの最大傾斜が55度。操作によっても変わらぬ、約一秒ほどで左右合計10度の傾斜を体感具合も、片方だけでの



普通のアーケードに移植してもいいな。ジョイポリス独占乗りは無理っぽいけど、ひとり乗つにすれば、全然可能なので吧? うーん、せひとも

感覚も、片方だけでの最大傾斜が55度。操作によっても変わらぬ、約一秒ほどで左右合計10度の傾斜を体感具合も、片方だけでの

普通のアーケードとして気になるのは、これって普通のアーケードでも結構いけるんじゃないかなってこと。一人乗りは無理っぽいけど、ひとり乗つにすれば、全然可能なので吧? うーん、せひとも

トラクションだ。

感覚だ。

ジョイポリスの秘密

つい先日、東京ジョイポリスがオープンしたわけだが、広い日本を見てみると、関東圏には横浜、フォックスマクナ以西には福岡にジョイポリス

が存在する。それぞれのジョイポリスを見てみると、横浜は山下公園や中華街、外人墓地にも近い横浜ベイエリアにたてられている。

対して福岡ジョイポリスは九州の流行発信地福岡県博多の中心に位置するというグッズロケーションだ。

3店のジョイポリスに共通していることはアミューズメントテーマパークとして演出に非常に力を入れているということだろう。ここではその小粋な演出を見ていきたい。





SEGAPOLIS

東京JOYPOLIS

東京ジョイポリスで一番人気があるんじゃないの、と思えるほど盛況だったのが、この「ザ・クリプト-彷徨」。液晶シャンタ付きのメガネと前後左右そして床の5面に設置されたスクリーンなどで、ほぼ完全なバーチャルリアリティ空間を体験することができます。



THE CRYPT-彷徨 ザ・クリプト-彷徨

PRICE ¥600

きるぞ。また「プレイヤー」の動きによる柱や扉の裏側を見ることができるという優れもの。このシステムは東京ジョイポリスのために新たに開発された「SEGA B·O·X SYSTEM」を利用したもので、日本全国で体験できるのはここだけだぞ。

イメージとしてはこんな感じ。
全てが立体だ。

このアトラクションは、前半がウォークスルー（要するに自分で歩くことだね）で、後半がライドに乗り込むという、ちょっと今までにないアトラクションになっている。内容は、前半部分が身長2メートルにも及ぶ残忍な獣「ビースト」が檻に入れられ

BEAST IN DARKNESS ビースト・イン・ダークネス

PRICE ¥600

ている空間を歩き進んでいき、後半部分のライドでその檻から逃げ出したビーストが暗闇から襲つて来るという構成になっている。

このアトラクションで特出すべきことは、体の不自由な人でも利用できるバーランドがあること。こういうところが大切なんだよね。



ビースト・イン・
ダークネスができる
のはここだけ

東京ジョイポリスで一番人気があるんじゃないの、と思えるほど盛況だったのが、この「ザ・クリプト-彷徨」。液晶シャンタ付きのメガネと前後左右そして床の5面に設置されたスクリーンなどで、ほぼ完全なバーチャルリアリティ空間を体験することができます。

イメージとしてはこんな感じ。
全てが立体だ。

Weird photo studio ウェアード・フォトスタジオ

PRICE ¥500

相性診断、個人診断などの心理を分析して診断結果を出してくれるのが、このフォーチュンミュージアム。33点のトリックアートを鑑賞しながらゆっくりテストができるので、カップルには最適かな。二人での相性診断もできるしね。

FORTUNE MUSEUM フォーチュンミュージアム

PRICE ¥500

Treasure Panic トレジャー・パニック

PRICE ¥600

太平洋に浮かぶ無人島近くに沈没した海賊船に隠された財宝を探しにいくというストーリーのこのアトラクション。楽しいところは、殴ったり撲んだりすることができるマニアコレーター（手）を操れること。ライドも坂道があったりしてスリル満点だぞ。



カップルに最適
ぜひ遊びにきてね

5F

ウェアード・ フォトスタジオ



フォーチュン ミュージアム

ザ・クリプト

ビースト・ イン・ ダークネス

トレジャー パニック



CASINO AND CAFE

MYSTERIOUS

特別コラム

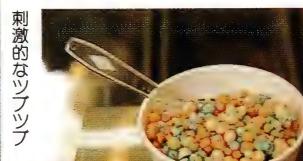
あなたの知らない SEGA



おそるおそるその粒を口に運んでみると、「ピキー」。なんということだ。何十もの粒が口中にくつつくではないか。そう、あまりの冷たさに口の中が凝固したのだろう。やがて熱により溶けだしたその粒は我々のよく知るあのアイスクリームとなり、心地よい冷たさが口の中に広がる。

何という感触の妙。新しい刺激に出会えた感動に心が震えるようだ。

なぜこのような触感が感じられるかと云うと、このアイスクリーム、常にマイナス40度もの低温で製造・保存されているからだそうだ。逆いえば、マイナス40度でなげればの形状、この触感を保つ



刺激的なツツツ



なんとアメリカ生まれ。心斎橋GO GO、馬車道店もあるぞ。



こちらもピングーさんの文房具



人気のピングーさんグッズ



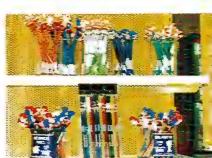
店に入つたらすぐなのだ。



駅からすぐ。映画館もあり遊びやすい。



マニア向けのバーチャロン
テレカ



種類が豊富な筆記類。



キミの思い出の記念にキーホルダー…。

今回も渋谷で♪ チョベリギュ!!

HI-TEAC
SEGA
プライム店



働くお姉さん。

かわいさで女性に人気がある
よだ。ゲームストア読者向け
(ア)としては、バーチャロ
ンテレカやソニックのマウス
パッドもあり。渋谷を訪れた
際にはぜひ立ち寄ってみよう。

本日、おじやましたのは池袋GO GO。夏真っ盛りの7月某日、気温は30度をゆうに越え、うだるような暑さに体が溶けそうになりつつもたどりついたその先にあったのは、ディップンドット。

何のお店が好奇心を持つて覗いたところそれは、アイスクリーム屋であった。しかし

どこか、そのアイスクリームとはただのアイスクリームとはいえない独特的の形状をしていた。小さな粒状の固まりが何百、何千とカップに入っているのだ。

アイスクリームの種類は全8種類。

バニラ、ストロベリー、チョコレート、ヨーグルト、ナミニックス、ココア、スペシャルビーンズ、全て30円だ。

これができないといふ。とにかく暑さが続く今日この頃、ディップンドットのアイスクリームで暑さを乗り切ろう。

JR渋谷駅ハチ公口から道玄坂をのぼってすぐ、右手に見えるのがハイテクセガ・プライムビルの3階にあり、1・2階にはレストランもあってプレイスポットには最適。ここはゲームの充実度はもちろんだが、この夏設したばかり。ブースには「SEGA SONICO & TALES SHOP」というゲームグッズコーナーを新設したばかり。ブースにはV-F3のTシャツ、マスコットのソニックやウルトラマン、ベンギン・ピングー等のグッズが100～150種類ほど常備されている。客層としてはやはり家族連れに人気が高いようだ。グッズで人気が高いのはキーホルダーや文房具、テレカといったところ。ちなみにお話を聞いたお姉さんはオススメはピングーのグッズ。

かわいさで女性に人気があるよだ。ゲームストア読者向け(ア)としては、バーチャロ

キニも 大人の仲間入り 「フェニックス」と 「リールマジック」

セガからちょっとめずらしいタイプのメダルゲームの登場だ。メダルゲームもやってみると意外に深いぞ！

©SEGA 1996



メダルゲーム登場
ニュータイプの



フェニックス



種類のボタンどちらかを押し
て止める。見事当たれば得点
二倍でチヨベリグ、はずれ
ばボイント没収のチヨベリバ
つてやつ。「俺はダブルアッ
プなんか狙わずに地道に稼ぐ
ぜー」なんていふスタイルで
人はキャンセルボタンを押
せばダブルゲームをキャンセ
ルする事が出来るぞ。

4点以上のボーリングをとつ
たら、上の5ラインゲームに
挑戦可能だ。

「フェニックス」の特徴は、
一見普通の5ラインゲームに
見えるけど、「J・P・M」
のシンボルがライン上のひとつ
か3つそろうと、「ミステリ
ーチャンス」といって何点当
たるかわからないことに…。
まさに運しだいのミステリー

チャンスってやつだ。
「リールマジック」のほうは
上のリールは3ライン、横か
斜めにそろえればいいだけ
やなく、絵柄が一個ずれても
得点できるぞ。また一度に賭
ける点数も8点、12点、16点
と増やすと、リールの黒字部
分からB A Rや7の絵柄が浮
き出でてくるので高得点のチャ
ンス。この機種も「J・P・
M」のシンボルをリール上に
3つ出せば「ミステリーチャ
ンス」になり、8点から20
0点まで何点当たるかわから
ない超運試し状態に突入！
もうドキドキって感じ。

メダルゲームにもビデオゲ
ームと違った面白さがあるか
ら、今度町で見かけたら、ブ
レイしてみてるってのはどう？



リールマジック

セガが今までのメダルゲ
ーム機とは、一線を画したメ
ダルゲームを2機種発表した
ぞ。この新しいメダルゲーム
機、名前を「フェニックス」
と「リールマジック」とい
う。

さてこのメダルゲーム機、
どこが今までのメダルゲーム
機と違うのかといいますと、
普通こういったスロットマシ
ーンタイプのメダルゲーム機
は、縦3つ、横3つの回転す
るリールが一組あって、その
リールの中の横3列斜め3列
のうちのどれかがそろえばい
いという物でしたが、なんと
このニューマシンにはリレ
ルが上下に2つ付いているん
だ、これが。

セガが今までのメダルゲ
ーム機とは、一線を画したメ
ダルゲームを2機種発表した
ぞ。この新しいメダルゲーム
機、名前を「フェニックス」
と「リールマジック」とい
う。

いittaiどんな仕組みにな
っているのかというと、基本
的には2機種とも、下のリ
ールでポイント稼いでからそ
のポイントを使って上のリ
ールのゲームに挑戦するとい
うシステムになっている。

2機種とも共通しているの
が、まず下のリールのゲーム
に挑戦することだ。下のリ
ールのゲームは、メダルを何枚
か入れてスタートボタンを押
すと、リールがまわり自動的
に止まる。リールの絵柄がそ
ろった時に、もう一度スター
トボタンを押してリールを回
そう。ここでリールがそろ
えばダブルゲームに挑戦する
ことが出来るようになってボ
イント稼ぎのチャンスだ。
「フェニックス」では入替え
わり点滅している2つのコインを、
「リールマジック」では
交互に点滅しているB・A

DKとREEDのランプを2

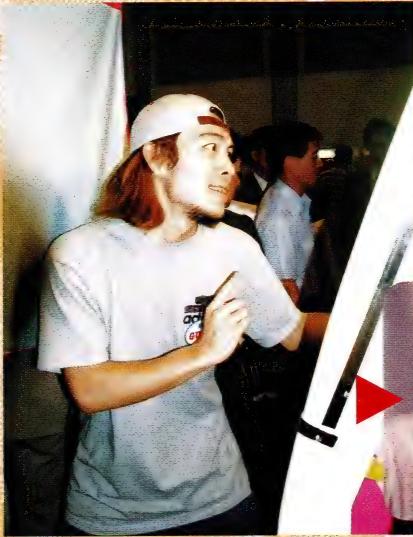
キミも
絶対作りたくなる！

プリント倶楽部&ネーム倶楽部

プリント倶楽部に続いて今度は名刺を作る「ネーム倶楽部」の登場だ。なんだかこれも大ブームが巻き起こりそうな予感。
※画面、筐体は開発中のものです

©ATLUS ©SEGA 1996

みんな作ってる?
自分のシール



ここぞとばかりに
ポーズを決める借金ヒロシ。



出来たのがこれ。

作り方も全然楽勝。機械オ
ンチのお父さんでも余裕で作
れちゃう。まず最初に写真の中
に入れたいゴロとかメッセ
ージが表示されるから、気に
いったものがあればそれを選
んで決定ボタンを押す。気に
入らなければ無しにする事も
できる。

次にフレームを選ぶ。実は
このフレーム、実にたくさん
の種類があって、しかも季節
感あふれるフレームも用意さ
れているぞ。クリスマスとか
バレンタインデーとかの、い
かにも女の子が好みそうなフ
レームが用意されているのだ。
ちなみに、セガのライブペー

的なフレームを巻き起こしていく
「プリント倶楽部」。よく
町で女の子たちがキャーキャ
ー言いながら楽しそうに作っ
てるよね。みんなはもう作っ
た?一度作ったらもうハマリ
間違いなしよ。だって自分の
顔をプリントしたシールが作
れるなんて、カメラ大好き
写真の消費量世界一の日本人
の心情にぴったりじゃない
ですか。

みんな作ってる?
自分のシール



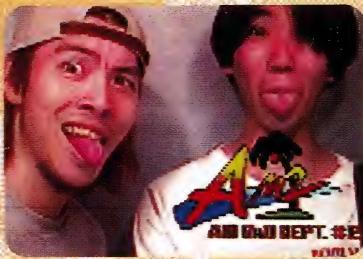
一度に16枚プリントされる。





SEGAPOLIS

ネーム俱楽部



友達同士で写るのもいい感じ。

おう。
おう。
おう。
おう。

トシヨーバージョンには「バーチャファイター3」と「A.M.P.研」のロゴがあったぞ。フレームを選んだら顔のボーズを決める。「これだ!」という顔をしながら決定ボタンを押すと、画面にさっきの顔が表示され、「これでプリントしますか?」と表示されるので、OKなら決定ボタン

**それじゃあ
作りますか**

自分たち物に貼つたり、ブ

レゼントに貼つたりと、使

い道はあなたしたい、みんなも

一度作ってみるとこの楽しさ

がわかつてくるぞ。

トシヨーバージョンには「バーチャファイター3」と「A.M.P.研」のロゴがあ

ったぞ。

フレームを選んだら顔のボ

ーズを決める。「これだ!」と

いう顔をしながら決定ボタン

を押すと、画面にさっきの顔

が表示されて、「これでプリ

ントしますか?」と表示され

るので、OKなら決定ボタン

を押す。

たったこれだけで自

分の顔入りシールが完成。

あ

とは好きなところに貼るだけ、

一度作ってみるとこの楽しさ

がわかつてくるぞ。

これはバレンタインバージョン
のフレーム。
対に大フレームが巻き起り、絶
うなマシーンが登場するぞ。
その名も「ネーム俱楽部」と
いつ、なんと誰でも自分の
名刺が短時間で簡単に作れて
しまうマシーンなのだ。

プリント俱楽部に続いて絶
対に大フレームが巻き起り、絶
うなマシーンが登場するぞ。
その名も「ネーム俱楽部」と
いつ、なんと誰でも自分の
名刺が短時間で簡単に作れて
しまうマシーンなのだ。

今度は名刺だ



トや星の記号などが羅列され
た文字列が表示されるから、
自分の名前を入力できる。最長
22文字まで入力ができるから、
かなり長い名前の人も全然大
丈夫ってやつだ。

そしたら今度は電話番号のスペ

ースが2つあるから、携帯電

話やPHS、ポケベル、FA

X番号とともに入力できるちゃ

う。

最後に、メッセージを入力

出来るから、自分の肩書き、



簡単入力で速攻プリント。



Print Club

080-

SHAKKIN HIROSHI
OREWA.MADASHINAN

これがシールを貼るタイプ。



TEL3293-9324
FAX3293-9323

FAXのかわりにポケベル
や携帯番号なんか入れるのも
良し。

セガカラ

DE GOGO!!

老若男女が楽しめる通信カラオケ、
セガカラ。このページではその
セガカラを徹底解剖いたします



編集部（以下、編）：なぜビデオゲームで有名なセガさんが、通信カラオケというまったくジャンルの違う分野を始めたのですか？

株セガ・ミュージック・ネットワークス（以下、セガ）：なにせビ

トワーズ田中室長（以下、田）：セガが通信カラオケを出したのは去年の1月からですけど、通信カラオケのメー

カーチしては七番目の会社な

んです。最初に通信カラオケを出したのは、同じ業界のタ

イトーさん。確かにタイトー

さんが通信カラオケを出した

当時はまだ通信の時代ではな

く、Jドコモ主体で通信カラオ

セガカラって何？

セガカラの販売をしている株セガ・ミュージック・ネットワークスにお話しを聞いてきました

けはあまり知られていませんでした。その中で同じころに発売し始めたジョイサウンドさんがアルバム曲を全部入れるというような戦略で、若い方に通信カラオケが支持されたんです。そんななかで、セガもマルチメディアの尖兵として通信カラオケはかなり有望だと考えていきました。なぜかというと通信カラオケのシステムはネットワークで本部どつなかつていて、データを取り取りできるんです。ネットワークにつながつてさえいれば、今盛んに言われているオンライン・ショッピングなど、いろいろなことに使えていくのではないかということ

たんです。今ではお客様から

は「ソニーカラ」というような言葉

もできています。一般的に

もかなり浸透しています。

編：今ではどこの機械を使っ

ているかで、行く店を選ぶようになつてきましたからね。

田：やはりセガ（＝ゲーム）

という企業のイメージからき

ているのでしようが、セガの

開発陣を含めて社内にアニ

メファンが多いというのも理

由のひとつです。選曲のとき

には、社内のカラオケ好きが

参加して選曲する編成委員会

なるものを聞いたんです。そ

こでもアニメに精通している

方が多いせいでしょうか？

田：だけでなく、アニメファンの

心をとらえるようなタイトル

が選ばれたようです。またア

ニメだけでなく、洋楽の豊富

さもセガカラの特徴になつて

います。

編：プロローグ2でサターン

のゲームができますよね？

田：実はサターンの処理能力

というのはゲームに留まります、

いろんな処理をするのがで

きます。例えば音の処理

を手伝ったり、テロップの処理を手伝つたりとか。それで

カラオケもサターンも、シス

tems的にある程度共有してお

こうという、セガらしい発想

があるんです。もうひとつは、

当初からマルチメディア展開

をカラオケでやるうとしたと

きに、サターンの拡張性から

も有力なプラットフォームに

なるであろうと考えていた訳

です。カラオケボックスとい

うのが歌うだけじゃなくて、

いろいろ多様化していくだろ

うという予想もあります。カラオケボックスでサターンや

つてもいいんじゃないの？

というような単純な発想もあり

ましたが、まだそこまではい

つてないようです。今はまだ、

カラオケボックスは歌いにく

い場所。将来はどうなるかわ

かりませんけどね（笑）。

編：家庭用カラオケという分

野に参入する予定は？

田：プロローグ2は業務用な

ので、このまま家庭用に移行

できるかというとそうもいき

ません。将来的にはどう聞か

れますと、まだ企画中としか

お答えできません。

編：ありがとうございました。



SEGAPOLIS

セガ・カラオケ

セガカラの



大機能

セガカラって

こんなに凄い!!



世の中数々の占いあれど、ちゃんとこじつにはかなわないだらう。なんど、この「占いさん」は歌声を聞いて運勢を占ってくれるのだ。まず、歌う前に占い師が数人の中からチヨイスされる。そして歌ったあとは今日、明日の運勢を占つた結果が画面に表示され、バッチリアドバイスしてくれるのだ。女性に大人気の機能だ。

歌ったあとに採点してくれるのが、この「採点やろう」だ。

この機能の特徴は採点はももちろん、ひとことコメントや今までに出した最高得点、前の人の得点なども表示。歌う人間の意欲を高めてくれるぞ。もちろん、このサービスは無料で受けられる。メロディアリズムができるだけ正確に歌つて高得点を狙え!!

採点やろう

音知くん

この「音知くん」は次々と変化するキーに合わせて歌う面白い機能だ。演奏中は流れている楽曲のキャラクターが表情を変化させ場を和ませる。また、演奏終了時にはキーワードによってコメントと段位認定をしてくれる。パーティ一など受けを狙いにはうつしつけ機

セガカラ歌合戦

某の工房が毎年末に放送する、有名歌合戦

ながらに、紅組と白組に分かれて対戦できるのが、

またが、部屋数はかなり多い

…というわけ、実際に行

てくれたのは、池袋GIGO

のカラオケフロアだ。取材に

行ったのは平日の昼間だった

ので、他に人はあまりいなか

ったが、部屋数はかなり多い

ようだ。

さっそくセガカラを体験し

てみる。普通のカラオケだと、

まず部屋に置いてある本で曲

を探し、その番号を調べてリ

モコンに打ち込むという作業

が必要だったが、セガカラで

はこのような面倒な作業は不

要だ。セガカラでは、リモコ

ンと本が一体となった「ソノ

ン」と本が一体となつた「ソ

ン

…というわけで、実際に行

てくれたのは、池袋GIGO

のカラオケフロアだ。取材に

行ったのは平日の昼間だった

ので、他に人はあまりいなか

ったが、部屋数はかなり多い

ようだ。

さっそくセガカラを体験し

てみる。普通のカラオケだと、

まず部屋に置いてある本で曲

を探し、その番号を調べてリ

モコンに打ち込むという作業

が必要だったが、セガカラで

はこのような面倒な作業は不

要だ。セガカラでは、リモコ

ンと本が一体となつた「ソ

ン」と本が一体となつた「ソ

ン

…というわけで、実際に行

てくれたのは、池袋GIGO

のカラオケフロアだ。取材に

行ったのは平日の昼間だった

ので、他に人はあまりいなか

ったが、部屋数はかなり多い

ようだ。

さっそくセガカラを体験し

てみる。普通のカラオケだと、

まず部屋に置いてある本で曲

を探し、その番号を調べてリ

モコンに打ち込むという作業

が必要だったが、セガカラで

はこのような面倒な作業は不

要だ。セガカラでは、リモコ

ンと本が一体となつた「ソ

ン」と本が一体となつた「ソ

ン

…というわけで、実際に行

てくれたのは、池袋GIGO

のカラオケフロアだ。取材に

行ったのは平日の昼間だった

ので、他に人はあまりいなか

ったが、部屋数はかなり多い

ようだ。

さっそくセガカラを体験し

てみる。普通のカラオケだと、

まず部屋に置いてある本で曲

を探し、その番号を調べてリ

モコンに打ち込むという作業

が必要だったが、セガカラで

はこのような面倒な作業は不

要だ。セガカラでは、リモコ

ンと本が一体となつた「ソ

ン」と本が一体となつた「ソ

ン

…というわけで、実際に行

てくれたのは、池袋GIGO

のカラオケフロアだ。取材に

行ったのは平日の昼間だった

ので、他に人はあまりいなか

ったが、部屋数はかなり多い

ようだ。

さっそくセガカラを体験し

てみる。普通のカラオケだと、

まず部屋に置いてある本で曲

を探し、その番号を調べてリ

モコンに打ち込むという作業

が必要だったが、セガカラで

はこのような面倒な作業は不

要だ。セガカラでは、リモコ

ンと本が一体となつた「ソ

ン」と本が一体となつた「ソ

ン

…というわけで、実際に行

てくれたのは、池袋GIGO

のカラオケフロアだ。取材に

行ったのは平日の昼間だった

ので、他に人はあまりいなか

ったが、部屋数はかなり多い

ようだ。

さっそくセガカラを体験し

てみる。普通のカラオケだと、

まず部屋に置いてある本で曲

を探し、その番号を調べてリ

モコンに打ち込むという作業

が必要だったが、セガカラで

はこのような面倒な作業は不

要だ。セガカラでは、リモコ

ンと本が一体となつた「ソ

ン」と本が一体となつた「ソ

ン

…というわけで、実際に行

てくれたのは、池袋GIGO

のカラオケフロアだ。取材に

行ったのは平日の昼間だった

ので、他に人はあまりいなか

ったが、部屋数はかなり多い

ようだ。

さっそくセガカラを体験し

てみる。普通のカラオケだと、

まず部屋に置いてある本で曲

を探し、その番号を調べてリ

モコンに打ち込むという作業

が必要だったが、セガカラで

はこのような面倒な作業は不

要だ。セガカラでは、リモコ

ンと本が一体となつた「ソ

ン」と本が一体となつた「ソ

ン

…というわけで、実際に行

てくれたのは、池袋GIGO

のカラオケフロアだ。取材に

行ったのは平日の昼間だった

ので、他に人はあまりいなか

ったが、部屋数はかなり多い

ようだ。

さっそくセガカラを体験し

てみる。普通のカラオケだと、

まず部屋に置いてある本で曲

を探し、その番号を調べてリ

モコンに打ち込むという作業

が必要だったが、セガカラで

はこののような面倒な作業は不

要だ。セガカラでは、リモコ

ンと本が一体となつた「ソ

ン」と本が一体となつた「ソ

ン

…というわけで、実際に行

てくれたのは、池袋GIGO

のカラオケフロアだ。取材に

行ったのは平日の昼間だった

ので、他に人はあまりいなか

ったが、部屋数はかなり多い

ようだ。

さっそくセガカラを体験し

てみる。普通のカラオケだと、

まず部屋に置いてある本で曲

を探し、その番号を調べてリ

モコンに打ち込むという作業

が必要だったが、セガカラで

はこののような面倒な作業は不

要だ。セガカラでは、リモコ

ンと本が一体となつた「ソ

ン」と本が一体となつた「ソ

ン

…というわけで、実際に行

てくれたのは、池袋GIGO

のカラオケフロアだ。取材に

行ったのは平日の昼間だった

ので、他に人はあまりいなか

ったが、部屋数はかなり多い

ようだ。

さっそくセガカラを体験し

てみる。普通のカラオケだと、

まず部屋に置いてある本で曲

を探し、その番号を調べてリ

モコンに打ち込むという作業

が必要だったが、セガカラで

はこののような面倒な作業は不

要だ。セガカラでは、リモコ

ンと本が一体となつた「ソ

ン」と本が一体となつた「ソ

ン

…というわけで、実際に行

てくれたのは、池袋GIGO

のカラオケフロアだ。取材に

行ったのは平日の昼間だった

ので、他に人はあまりいなか

ったが、部屋数はかなり多い

ようだ。

さっそくセガカラを体験し

てみる。普通のカラオケだと、

まず部屋に置いてある本で曲

を探し、その番号を調べてリ

モコンに打ち込むという作業

が必要だったが、セガカラで

はこののような面倒な作業は不

要だ。セガカラでは、リモコ

ンと本が一体となつた「ソ

ン」と本が一体となつた「ソ

ン

…というわけで、実際に行

てくれたのは、池袋GIGO

のカラオケフロアだ。取材に

行ったのは平日の昼間だった

ので、他に人はあまりいなか

ったが、部屋数はかなり多い

ようだ。

さっそくセガカラを体験し

てみる。普通のカラオケだと、

まず部屋に置いてある本で曲

を探し、その番号を調べてリ

モコンに打ち込むという作業

が必要だったが、セガカラで

はこののような面倒な作業は不

要だ。セガカラでは、リモコ

ンと本が一体となつた「ソ

ン」と本が一体となつた「ソ

ン

…というわけで、実際に行

てくれたのは、池袋GIGO

のカラオケフロアだ。取材に

行ったのは平日の昼間だった

ので、他に人はあまりいなか

ったが、部屋数はかなり多い

ようだ。

さっそくセガカラを体験し

てみる。普通のカラオケだと、

まず部屋に置いてある本で曲

を探し、その番号を調べてリ

モコンに打ち込むという作業

が必要だったが、セガカラで

はこののような面倒な作業は不

要だ。セガカラでは、リモコ

ンと本が一体となつた「ソ

ン」と本が一体となつた「ソ

ン

…というわけで、実際に行

てくれたのは、池袋GIGO

のカラオケフロアだ。取材に

行ったのは平日の昼間だった

ので、他に人はあまりいなか

ったが、部屋数はかなり多い

ようだ。

さっそくセガカラを体験し

3D COMBATIVE SPORTS

SEGA MODEL2



期待の新作3Dポリゴン格闘ゲーム
「デットオアアライブ」登場！

撃つ、投げる、極める！
せめぎあうこの熾烈な戦いに
君の運命は生か死か !!



撃つ
Punch & Kick

投げる
Throw down

極める
Hold



テクモインターネットスタジオ
<http://www.tecmo.co.jp>

テクモ株式会社
販売部

DEAD OR ALIVE
デットオアアライブ

©TECMO, LTD. 1996

〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 3F
PHONE:03-3222-7620/FAX:03-3222-7629

TECMO

リアルな動きに驚嘆せよ!

DEAD OR ALIVE

デッド・オア・ライヴ

©TECMO,LTD.1996

TM
MODEL

2大システム“つかみ”と“デンジャーゾーン”を先に把握しておけば、スタートダッシュで遅れをとることはない！

担当：アディトシ

*画面は開発中のものです



ガードは、レバーの後ろ向き。
⑤ボタンと間違えなさい。

左のボタンはガードだと想
い込んでしまい、プレイに支
障をきたす人が多いので、注
意してほしい。

また、このゲームはリング
アウト制を採用している。が、
かなり広いので、それで負け
るということは少ない。

さらに、リング際には「テン
ジャーゾーン」と呼ばれる、威
力増の地帯があるぞ。

ちなみにガードは、レバー
後ろ。ダッシュは相手方向に
レバーワークだ。

右のボタンはガードだと想
い込んでしまい、プレイに支
障をきたす人が多いので、注
意してほしい。

また、このゲームはガード
アウトラインを採用している。が、
かなり広いので、それで負け
るということは少ない。

さらに、リング際には「テン
ジャーゾーン」と呼ばれる、威
力増の地帯があるぞ。

つかみは、大まかに2つ
明している。

⑥方向レバーにボタンをつり
パンチ(Ⓐ) キック(Ⓑ)、
そしてホールド(Ｈ) 別命
“つかみ”ボタンだ。

他のゲームの影響からか、一
番左のボタンはガードだと想
い込んでしまい、プレイに支
障をきたす人が多いので、注
意してほしい。

さて、このゲームはリング
アウトラインを採用している。が、
かなり広いので、それで負け
るということは少ない。

さらに、リング際には「テン
ジャーゾーン」と呼ばれる、威
力増の地帯があるぞ。

ちなみにガードは、レバー
後ろ。ダッシュは相手方向に
レバーワークだ。

つかみが成功すると、こういつ
た具合に崩せる。



このパウンドがヤバイ！コンボ
が入るぞ。

デンジャーゾーンは、その
名のとおり非常に危険な地帯。
リンクの四方を囲んでそれは
あり、どのステージにも見た
目の違いはあれど効力は同じ
で、必ず設定されているぞ。

しかも、かなり広いので、
闇っている時間半分は、そこ
にいるものと考えていたほ
うがいい。

しかし、かなり広いの、そこ
で転がるようになってしまって
かも、受け身はとつて悪いこ
とはない。

横転中は無敵だし、何と起
き上がり蹴りも出せるや。



間接技は派生するものばかり。
⑩⑪⑫で抜けろ！

受け身は高確率でとろう。でな
いと、勝つののは難しい。

ただ、失敗するとスカリボ
ーズが出るし、間合いは広い
が、つかむまでのタイムラグ
が存在する点が、抜け技との
大きな相違点。当然、同時に
入力し合うと、抜け技が無条
件で勝つ（通常投げは⑩⑪
⑫で勝つ）。

また、間接技は、たいてい3
段階前後に派生するが、⑩⑪
⑫で途中振りほどくこと
が可能だ。

ちなみに、表記上投げ技
扱いとなる“つかみ”は“間
接技”と呼ぶことにする。

⑩⑪⑫で途中振りほどくこと
によってつかむ（当て身す
手を制御不能にし体制を崩す。
上・中断攻撃に対しても立
たまま。下段攻撃に対しては立
は、しゃがみ状態で押すこと
によってつかむ（当て身す
手を制御不能にし体制を崩す。
ただし手を出していない相
手に対しては、モーションだ
けが出て隙だけが残る上、同
じタイミングで投げ技を仕掛け
られると、一方的に負けて
しまうのが欠点。

成功すれば、確かに有利に
ゲームを展開できるが、高い
ダメージは与えられずダウン
は奪えない。つまり、ハイリ
スクでローリターンなのだが、
実戦に投入する価値はある。
ま、その理由はプレイされ
ば、すぐ分かると思う。

では、もう一つの⑤ボタン
の役割。ただボタンを押すだけ
なら、ガードしている相手
には無効の“つかみ”も、コ
マンドを入れることによって
投げ技と同じ性能を発揮する。
要するに、ガードしている相
手もつかめるようになるわけ
だ（しゃがまれるとかかるわ
け）。

生死を分けた
棘いへの語り

テクノ初の3Dポリゴン格闘ゲーム“DEAD OR ALIVE”
基盤を使用しているというこ
ともあって、かなりの読者が
期待していることと思う。
とは言え、発売はもうちょ
うと先。プレイ前の予習感
覚で、システム等をじっくり
頭に叩き込んでおいてくれ。

**つかみは
攻撃と防衛の要**

つかみ

ただ、失敗するとスカリボ
ーズが出るし、間合いは広い
が、つかむまでのタイムラグ
が存在する点が、抜け技との
大きな相違点。当然、同時に
入力し合うと、抜け技が無条
件で勝つ（通常投げは⑩⑪
⑫で勝つ）。

そこで肝心の効力だが、想
像どおり、そこでダウンする
と、通常の技+のダメージ
を受ける。

それだけでも充分にタイイ
が、加えて、ダウンしたキャラ
クターはそのまま地面に落ちず、
跳ね上がってパウンド状態と
なるのだ。そして、そこに空
中と同じようなコンボが入っ
てしまふ。

例えば、一度浮かされて⑩⑪
⑫と空中コンボを入れられ、
テクノと空中コンボを入れられ、
再び⑩⑪⑫…。てな具合
で、実際、かなりヒドイ。

そのため、ダウンした側の
救済処置として“受け身”が
ある。操作はダウン寸前に⑩⑪
⑫で、成功するとキャラはバウン
ドせずに、必ずリング中央に
戻る。

そこで肝心の効力だが、想
像どおり、そこでダウンする
と、通常の技+のダメージ
を受ける。

それでも受け身をとられる
ようなら手を出す、転がつ
てくるところに二択を迫るの
も、一つの選択肢だ。

かすみは初めてこのゲームを触った人でも、何とか闘える、いわゆる初心者向けのキャラと言えるだろう。動きが早く、使いやすい発、連携技が多い。また、空中コンボが多段で強力なもののが望め、その強さに拍車を掛けている。



このゲームの主人公は、このかすみだ。

い。ジロジロ見ても、
こんな強さを發揮するやつ。

かすみは初めてこのゲームを触った人でも、何とか闘える、いわゆる初心者向けのキャラと言えるだろう。動きが早く、使いやすい発、連携技が多い。また、空中コンボが多段で強力なもののが望め、その強さに拍車を掛けている。

そんなかすみの唯一の欠点

は、このゲームの象徴とも言える“つかみ”が、あまり有効に機能しないこと。さらに

コマンド投げ、関接技に大ダメージを与えるものがない。

しかし、攻め立てる能力は

ピカイチ。□□～を主体に、

常に先手を取っていれば、力

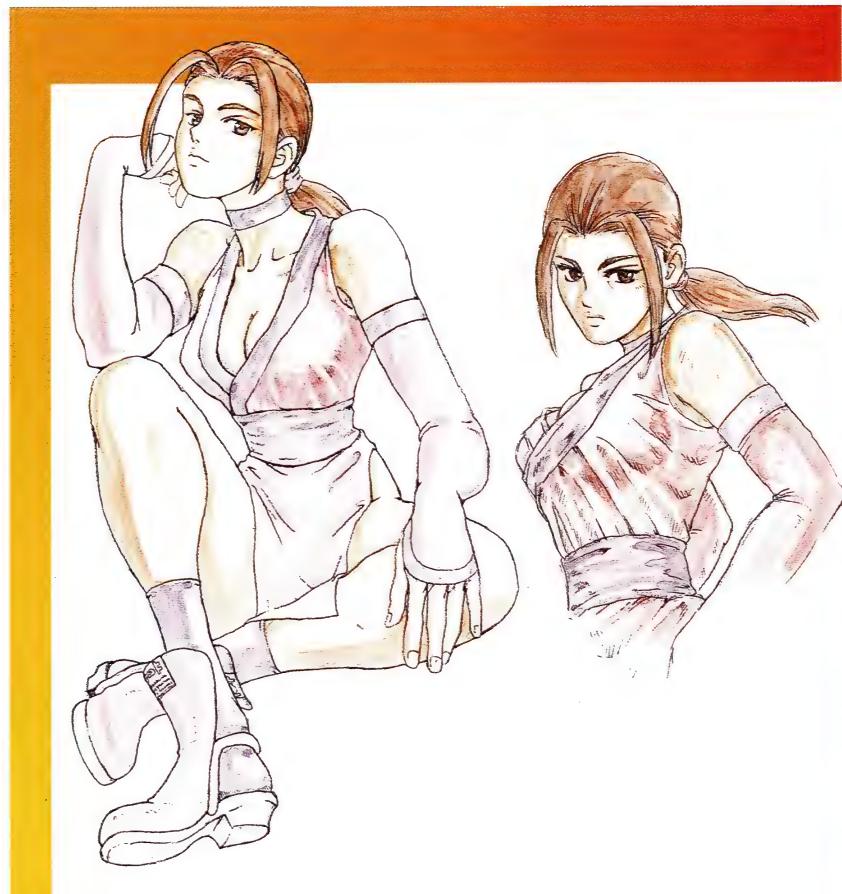
ワイヤー顔に似合わない、鬼の

力が強さを發揮するやつ。



PROFILE

国籍：日本
性別：女
年齢：17歳
誕生日：2月23日
血液型：A型
身長：164cm
体重：48kg
3サイズ：B88・W52・H89
流派：霧幻天神流忍術
職業：抜け忍
好きなもの：苺のミルフィーユ
趣味：占い





SEGAPOLIS

DEAD OR ALIVE

JANN·LEE



このゲームで最もボイスの
映えキャラ、と言えばこのジ
ヤン・リー。例の「ホワチャ
ー」といった、甲高いヤツ
をゲーム中途切れなく聞かせ
てくれる。

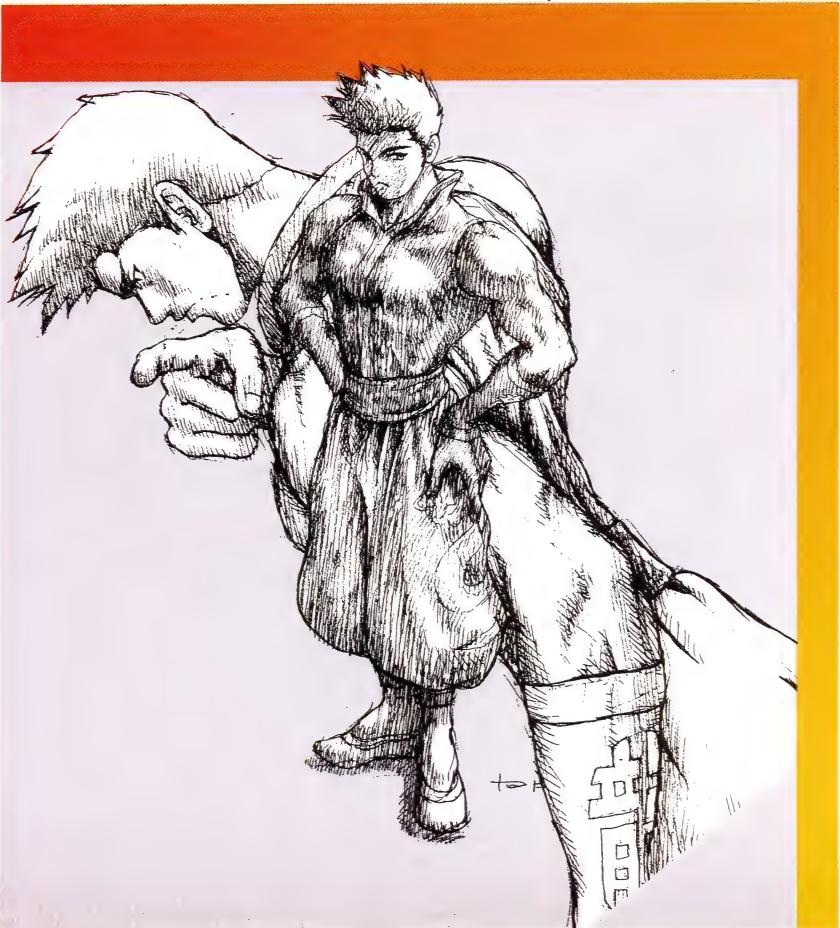
かすみと同じく、攻め立て
る能力は高く、連携が実に多
様。しかも、それらのほとんど
がジャン・リーだけのもの
なので、形態を把握してない
と勝つこと（相手も自分も）
は難しいだろう。

また、今のところ唯一のガ
ード不能技（上段・下段パン
キック）を、このキャラは持
っている。当然、リスクも高
いが、豪快な闘いをしてこそ
ジャン・リー。臆せず大技を
ぶん殴りついでいる。



PROFILE

国籍：中国
性別：男
年齢：20歳
誕生日：11月27日
血液型：AB型
身長：176cm
体重：75kg
3サイズ：B99・W80・H92
流派：ジークンドー（JKD）
職業：用心棒
好きなもの：ハンバーガー、
グレープフルーツ
趣味：映画鑑賞
(アクション映画のみ)



LEI·FANG

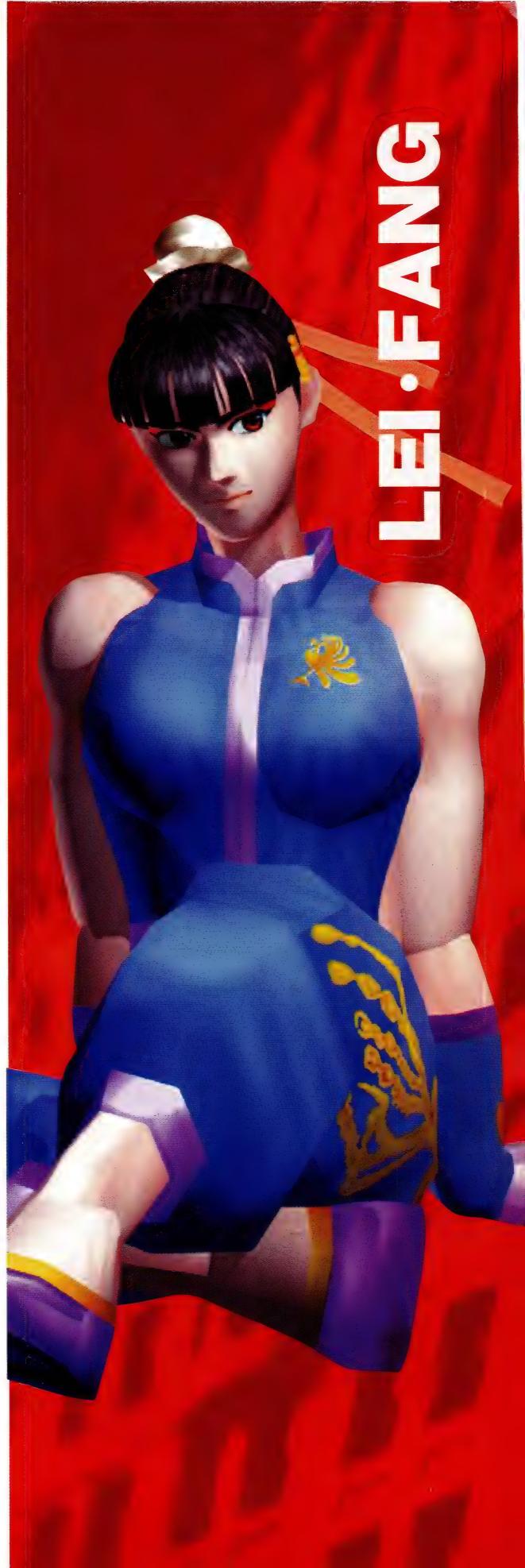


レイ・ファンは女キャラと
いうこともあって、一見扱い
やすそうだが、実際はこのゲ
ーム屈指のテクニカルキャラ。
常備されている打撃のほと
んどが出が遅く、なおかつ、
それらを主戦武器として闘つ
ていかなければならない。
ただし、太極拳独自の受け
流すモーションから繰り出す
技も多く、間合いやタイミン
グを覚えておくと、華麗に相
手を叩き込める。
さらに、レイ・ファンが最
も重視すべきは“つかみ”
つかみ効果の性能が良く、
バイマン同様、つかみからの
派生（関接技）に長けている。
「まずはつかみだから」と頭
に入れておくと良い。



PROFILE

国籍：中国
性別：女
年齢：19歳
誕生日：4月23日
血液型：B型
身長：167cm
体重：50kg
3サイズ：B87・W55・H84
流派：太極拳
職業：学生
好きなもの：杏仁豆腐
趣味：カラオケ





SEGAPOLIS

DEAD OR ALIVE



BAYMAN

見てのとおりバイマンは重量級だが、現在のところ、かすみ、ジャン・リーと並んで3強と目されている。

本来、このキャラは関節技が実に強力で、それを狙うことを行なうセプトとするのだが、高性能な打撃技も多く取り揃えているため、どちらを主体に闘つても強い。

当然、威力も高めに設定されているから、動きの遅ささえカバーできれば、"最強"と言つてしまつても、決して過言ではないだろう。

開発側の意向としては、打撃技を関節技の伏線とした闘い方を望んでいたらしいので、最終的にはもう少し性能ダウンしているかもしれない。



はつきり言つて、打撃だけでも
關えよが。サブミッションの達人、バイマン。
もおろんパワー派。



PROFILE

国籍：ロシア

性別：男

年齢：31歳

誕生日：10月10日

血液型：B型

身長：182cm

体重：105kg

3サイズ：B120・W92・H95

流派：コマンドサンボ

職業：暗殺者

好きなもの：ビーフシチュー

趣味：武器収集、チェス



女子プロレスラーであるティナは、このゲームでは貴重な“投げキャラ”だ。もちろん、そのためには常備されている投げ技は、威力は高く見えた目にも豪華。

しかし、ゲームの性質上、実は投げ技は非常に決めづらい。なぜなら、打撃技が簡単に割り込めるからである。

そのため、連携として投げ技を組み込むことは難しく、よろけさせたり、つかんだ後のさばくに競り勝つことが、ティナの最大の目標なのだ。

アンケート等を見ても、非常に人気の高いキャラだが、このキャラで対戦で勝つことは、性能的にかなり難しい。覚えておいてくれ。



キャラ人気NO.10 流行つぽ
い姿勢がうけてねらいだ。

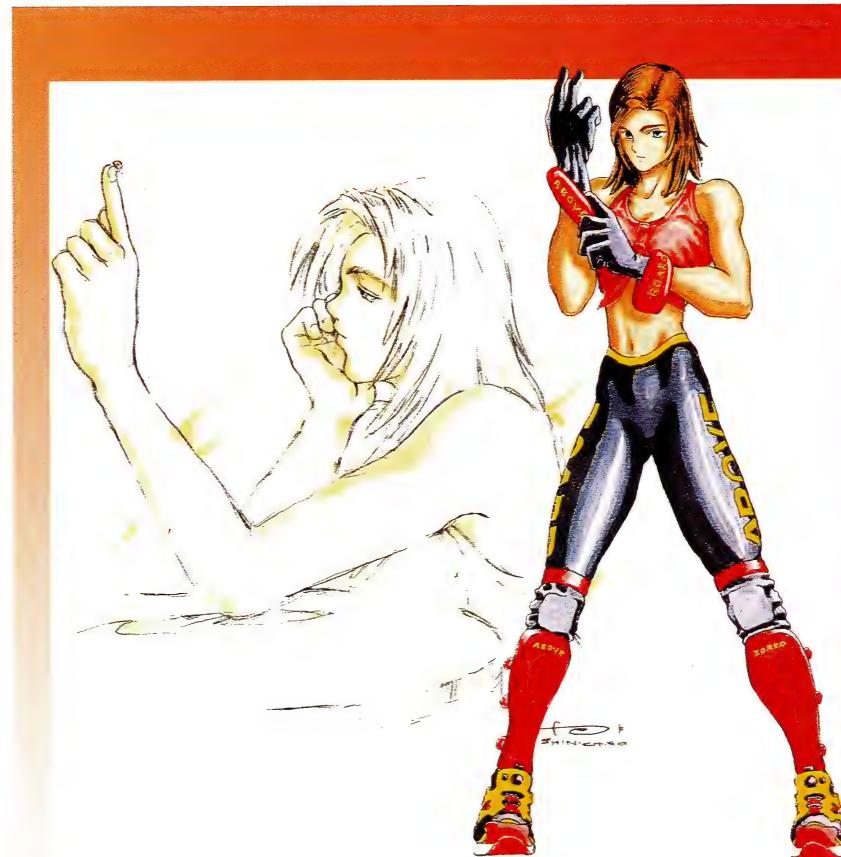


さすが女子プロ。こんな美しい技
が揃つてござる。



PROFILE

国籍：アメリカ
性別：女
年齢：22歳
誕生日：12月6日
血液型：O型
身長：169cm
体重：59kg
3サイズ：B89・W56・H89
流派：プロレス
職業：プロレスラー
好きなもの：シーフード全般
趣味：格闘ゲーム、サイクリング



TINA



SEGAPOLIS

DEAD OR ALIVE



RYU·HAYABUSA

懐かしのアクションゲーム、「忍者龍剣伝」の主人公、リュウ・ハヤブサ。かすみと同じ流派の忍者だが、共通点は「つかみ」の性能だけで、その他の技の性質等は、まったく別のものが備わっている。

とにかくリュウはアリッキーな技が多い。打撃はかすみよりも多少遅く感じられる。だが、リュウは多くのコマンド技を持つ。その中でも「首切り投げ」は、狙い値アリだ。

空中コンボがねらいにくく、一発で減らす爽快感は、若干少ない。また移動スピードも、かすみよりは遅いようだ。



PROFILE

国籍：日本

性別：男

年齢：23歳

誕生日：6月15日

血液型：A型

身長：177cm

体重：70kg

3サイズ：B105・W83・H92

流派：隼流忍術

職業：アンティークショップ経営

宮

好きなもの：寿司

趣味：登山、釣り

御存知NBA的な姿勢をした黒人ムエタイ野郎ザック。現在、このキャラの性能は開発陣のみが知り、我々にもその風貌以外は、ほんき知らない等しい。

が、本誌7／30号（NO.176）を読んでもらえば分かることおり、ティーソーク、ローキック、飛び膝蹴りといった基本的な技は入っており、正統派ムエタイキャラの匂いを漂わせている。

また、開発側の話によると、これから入るであろう技は、結構トリッキーなものを集め、最終的にはかなり強いキャラに仕上がる、ということだ。

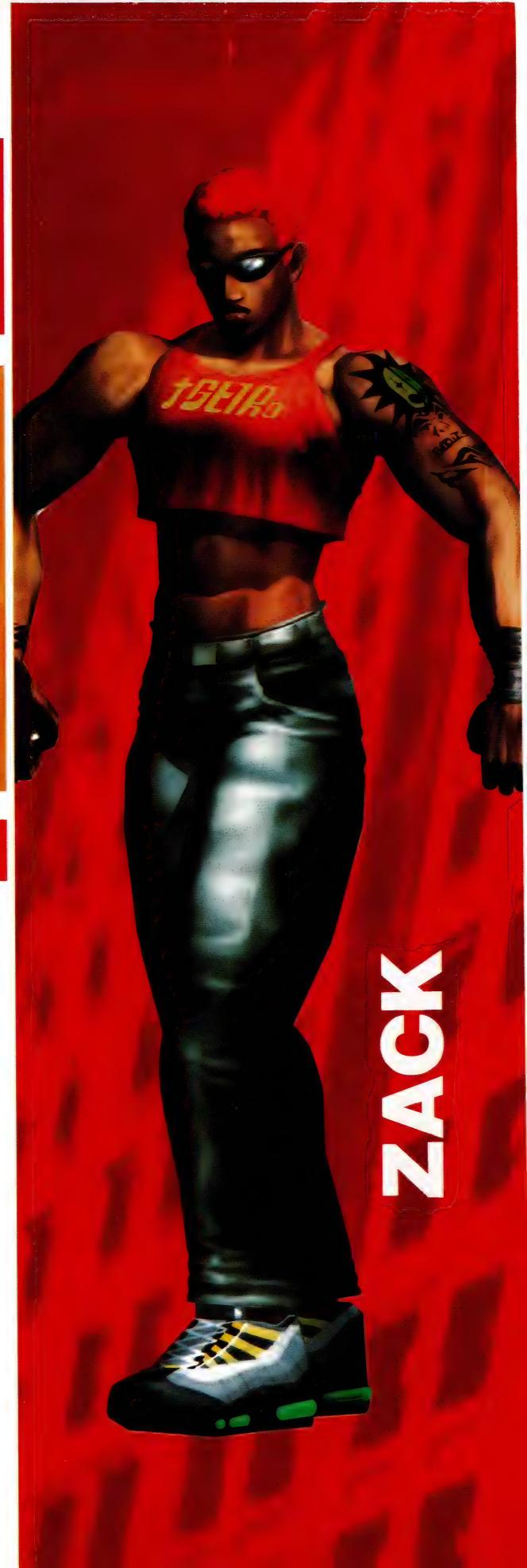
男キャラの中では、群を抜いて
スタイルが良い。

このバニの効いた攻撃が何とも
カッコいい。



PROFILE

国籍：アメリカ
性別：男
年齢：25歳
誕生日：4月3日
血液型：O型
身長：180cm
体重：78kg
3サイズ：B106・W84・H95
流派：ムエタイ
職業：DJ
好きなもの：アイスクリーム
趣味：ビリヤード



ZACK



SEGA POLIS

DEAD OR ALIVE



心意六合拳の使い手、ゲン・フーは、「じじい」身軽な動き」という世間一般的な印象を裏切り、実は全キャラ中一番動きが遅い。

さらに、打撃技の威力も全体的に高く、「じじい」非力」という印象も、平気で裏切っている。

しかし、だからといって単純にパワー派というわけでもなく、的確にツボを押さえ、できるだけ余分な力を使わず叩き込む打撃技の数々は、さすがに老舗の實績といったところ。

しばらく使ってみると、最初の扱いの難しさに頭を痛めると思うが、使いこなせば、それに見合った報酬は得られるぞ。



PROFILE

国籍：中国

性別：男

年齢：65歳

誕生日：1月5日

血液型：A型

身長：170cm

体重：78kg

3サイズ：B96・W102・H99

流派：心意六合拳

職業：古書店経営

好きなもの：麻婆豆腐

趣味：水墨画

小柄ながら、その打撃は若のように重い。
動きが結構、遅いのに注意してほしい。



「モデル2」を使い、ジャレコがドライブゲームを作った!!

セガの3DO用ゲーム用ボーディング「モデル2」を使ってジャレコがレースゲームを開発。レースの題材は、最近話題の多い「GTカー」もの。基本的に市販車を使つし、車のイメージをそのまま生かすならやはりテクスチャーマッピングができる。Gモード。そこでジャレコが選んだのがセガのハード「モニル」とであった。

ジャレコが
「モデル2」で制作



「コースを上手に使いなさいよ」と言っているようだ。
「初級」では、この「コースを順走(左回り)する設定で、「中級」ではその逆走(右回り)をする設定となっている。
それほどさついカーブはないと、車のしつかりインをキープして走るとなると意外に難しい。

3DOGならではの演出。看板が立体物になっている。



©1996 JALECO LTD.

担当: するする

見た目はまさに「モデル2」だが、
中身はジャレコもの! セガとは
違った作りが出来ている作品だ!

3DOGならではの
設定が魅力だ!

「3DOGならでは」は、ひとつまず、レースゲームにおいていっぽいあると思う。まず、「コースになつて」いるところ縁石、ダートを含む(?)が存在する。



初級、中級でのバンクカーブは、右肩上がりとなる。

ショートコースに
初級、中級を設定

基本となるコースレイアウトを一つ作り、その中の一部を走るものがショートコース、「初級」「中級」となっている。

このショートコースは、サーキットのコースとなっていたり作られていた。そのため、きちんと縁石から作られている。





**「ロングコース」に
中級、上級を設定**

ショートコースは、Jのコースが存在する「島」の表側（いやあホテルがある側は何なの？）を走るコースなのだが、ロングコースは、そのシヨートコースから分岐し「島」を横断する山岳地帯をトンネルで抜け、「島」の反対側に抜け、高級ホテル側を走った後再びトンネルを抜け、ショートコースに合流するものだ。

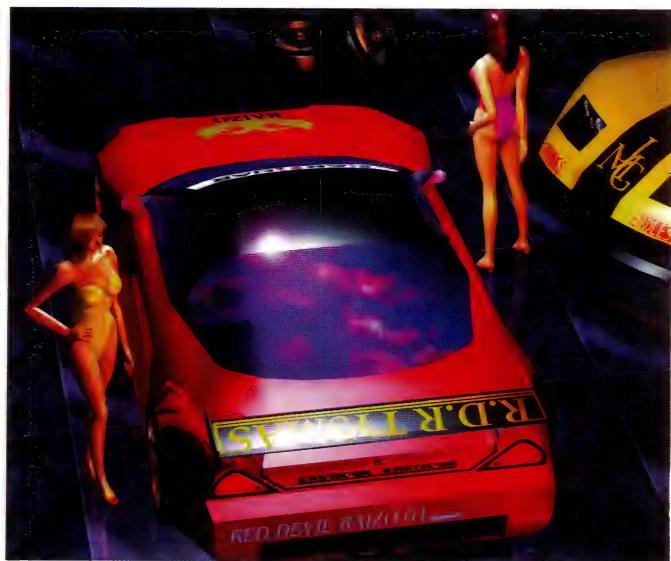


ショートコースはサーキットであつたが、ロングコースは、ショートコースの一部を走つた後、分岐して一般道に入り、トンネルを抜け、「島」の反対側に出る。再びトンネルを抜けると一般道からサーキット上に戻るようになっていいる。

さてそのロングコース、曰玉といふと、ショートコースよりもコースが長くなっているという点。だが、その中身は大きく違つていて、より高度なテクニックが必要となる。



それは、ショートコースがサーキットを使ってのコースだったのに對して、このロングコースは、スタート、ゴール地帯をショートコースと併用する以外は、すべて公道、一般道を走る設定となつているのだ。



公道を走るといつことは… そう、コースがよつタイプになると云ふことだ。その一例として、コースの両側にあるはずのエスケープゾーンが道幅いっぱいまでアスファルトといつぱいまでアスファルトと

なり、いきなりガードレールとなつてゐる。コースは場を最大限に使える利点はあるものの、アタックすればするほど接触すると



コースは場を最大限に使える利点はあるものの、アタックすればするほど接触すると



時間が経過も四半世紀の一つ。如何が仕事をしてじる…

そんなコースに「中級」「上級」といふ二つのクラスが作られてゐる。これも順走、逆走という順なのが、「上級」はかなり難しいといつていいだろう。これを最終目標としたい。

あのライジングがST-Vに参入

※写真は開発中のものです

蒼穹紅蓮隊

そうきゅううぐれんたい

シューティングの大御所ライジングから君達に贈る最新作

担当:MVP

ST-V

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請け負い業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称である。自衛部隊となつてはいるが、危険と判断された作業を代行したりお得意先からの要請で紛争鎮圧などに乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。

創業当時は宇宙開発事業団の孫請けに過ぎなかつた「(株)尽星」は、経営の合理化、効率的な機器運用の徹底等により、宇宙開発関連会社の中で異例の早さで一部上場を遂げた。同社はその後、航空会社、実験機器製造メーカー、電子部品会社等との吸収合併をくり返し、20数年の間に世界でも有数の宇宙開発会社となり、現在もなお成長を続ける巨大企業である。

この急成長の推進力は、往還機パイロット出身の同社会長、ミアマ氏の手腕によるところが大きい。ミアマ氏は社長の椅子を後継者に譲り、会長となつた現在でも、時には自ら往還機を操縦して地上と軌道上を行き来し、精力的に仕事をこなす毎日を送っている。

ストーリー



超キレイで超おもしろい。それが「蒼穹紅蓮隊」である。

「(株)尽星」会社概要

●資本金1兆円

●自社保有施設／機器

自社ビル(東京府大田区) その他営業所は世界各都市に点在
ラグランジュポイント上のステーション「経堂9」

高高度プラットフォーム「慶絡(ケイラク)」×2 ※成層圏を常時飛行中

発電衛星「東雲(シノノメ)」×2

打ち上げ基地(ルワイ島)

資源採掘用小惑星「天源(テンゲン)」

※ラグランジュポイント上に移動させてある

資源採掘用小惑星「セレス」※小惑星帯にある

海上油田兼発着場

月面資源採掘所

往還機「懸崖(ケンガン)」×4 ※「慶絡」と軌道上を往還する

往還機「蒙蘭(モウラン)」×12 ※一般の空港と「慶絡」を往還する

汎用輸送宇宙機「鯨杓(セイシャク)」×7

※中高度衛星軌道～各ラグランジュポイント間を往還する

私設自衛部隊「JDF」

ライジングの新作シユーテ

イング「蒼穹紅蓮隊」。なんと

ST-LIVEで発売されるのだ。

ST-LIVE参入の第一弾では

あるが、ちょっと待て!!

「横画面で縦シュー？」と思

う人はかなり多いのではないか。

というわけでは実際にプレイしてみた感じから紹介

しょ。

一般的に横画面の縦シュー

というのはやりにくいという印象がある。その一つの原因として、左右に大きく動かないとダメ→敵をうちもらいやすい→うちもらした敵から弾をはかかる→斜めや横から弾がくる→よけにいく上に敵を倒す快感がない、というものがあると思う。

しかし、蒼穹紅蓮隊は違う。

なにせ、自機の攻撃可能範囲

が広いのだから。この広範囲

に攻撃できるシステムのおかげで、あまり横画面というものは気にならないはず。そのうえ、敵の量が結構多く、せまりくる大量の敵を一気にどうぶつ倒していくので、シユーティングの命である爽快感というものがバリバリにあるのだ。



「この感覚はその後ゲームをしている間、常につきまとっていた。バトルガレッガの時もそうであったように、このゲームでもよいよ戦闘に行く

そしてボスの攻撃方法も多様で、「ここには弾を避ける楽しさ」と「パターんを覚える楽しさ」がつまっているのだ。

このようにシユーティング

の面白さを追求したゲーム

それが蒼穹紅蓮隊だ。さすがシユーティングのノウハウのわかつているライジングが作ったゲームである。



横画面だけど爽快感に問題なし。

い。この設定部分はなんと会社の概要まであるという驚いた。

この会社の私設自衛部隊が

このゲームの題名である蒼穹紅蓮隊というわけだが、はつきり言つてなんかのものしない名前だとは思わないか?

ただの私設軍隊にしては名前がすごいが、よく考えてみればこの私設自衛部隊がやってることがとんでもなくすさまじい。

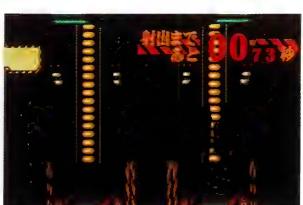
もちろんこの考えはゲームでも全く裏切らないものとなつていて。つまり「かなりヤバイ」相手との戦闘になつているということだ。

まずはこのようなストーリー

や設定が「SCOY」というのがわかつてもうひえただるうが?

というわけで、まずはこの

設定部分について見てきた



射出シーン。カウントダウンがなんともいえない緊張感をうむ。

という高抑感をかきたてる。見事にゲームにマッチしたものであるということだ。発売されたら皆もきちんとこのサウンドを聞いてほしい。そして一緒にOJO化を願つてほしい。それぐらい印象に残るすばらしいものなのだ。

プレイしている人のあせりを

誘うものとなっている。

次はキャラのデザインを見

てみよう。これは個人差があつくると思われるが、ザコは小さくボスはド派手でしかも種類は多種多様、ライジングのメカセンスはかなりいいと思えるであろう。どのゲームでもボスキヤラというのは凝ったものが多いが、蒼穹紅蓮隊においてもボスにはかなり力が入っているので安心してほしい。

てみよう。これは個人差があつくると思われるが、ザコは

小さくボスはド派手でしかも

種類は多種多様、ライジング

のメカセンスはかなりいい

と思えるであろう。どのゲーム

でもボスキヤラ

というのは凝

ったものが多いが、蒼穹紅蓮

隊においてもボスにはかなり

力が入っているので安心して

ほしい。

てみよう。これは個人差があつ

くると思われるが、ザコは

小さくボスはド派手でしかも

種類は多種多様、ライジング

のメカセンスはかなりいい

と思えるであろう。どのゲーム

でもボスキヤラ

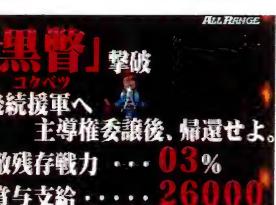
というのは凝

ったものが多いが、蒼穹紅蓮

隊においてもボスにはかなり

力が入っているので安心して

ほしい。



敵残存戦力に注目!!全滅を狙うしかな
いね。

グラフィックに注目

非常に見やすい蒼穹紅蓮隊

のグラフィック。この超絶美

麗なグラフィックを作るため

にライジングの開発スタッフ

はかなりの苦労をしたようだ。

というわけでその成果はゲ

ームに見事に反映されている。

モチーフでされたキャラは

シーンや雲の上の戦闘から雲

がされてその間を降下してい

くシーン等、各所にその見ど

ころはたくさんちりばめてあ

るのだ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

ットは回アイトで最高5段

階までパワーアップが可能。

また、ボタンを押したままに

することで自機を中心に行

エフ」を展開する。

B…ボンバーボタン

日、C…ウェーブについては

次頁でくわしく説明するぞ。

操作説明

A…ショットボタン

セミオートでショットとサ

ブショットを発射する。ショ

超重要!! ウエブを知れ



まずはAボタンを押しつつ放してウェブを展開して敵を照準する。



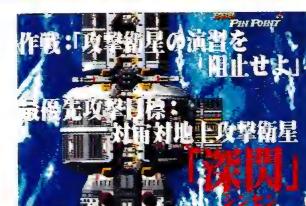
そしてボタンを放すと強力な追尾レーザーが敵を一掃!!



これが拡散ボンバー。特に狙う必要がないので楽。



これが集中型のボンバー。威力はOボタンを押すことにより、「集中型」と「拡散型」を切り替えることができる。



2面は東京空襲事件の黒幕の攻撃衛星がボスである

作戦：「攻撃衛星の演習を阻止せよ」
目標：「敵対地上攻撃衛星」「深閃」
ステーション「経堂」
星軌道監視部より地球の低高度衛星軌道に未登録と思しき大型飛翔物が多数観測されたとの報告が入った。
プレイヤーは汎用輸送宇宙機「鰐丸」により現地へ向かい、これを調査する。



東京を防衛するために旅立つのだ。

2056年7月5日
22時21分

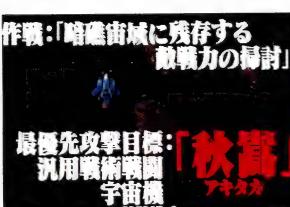
東京府大田区

1面 東京ステージ概要
2面 埼谷ステージ概要
3面 湘南ステージ概要
4面 暗礁海域ステージ概要

所属不明の巨大な巡洋艦が本社の置かれている都市部へ向けて大気圏外から降下中であるとの情報が、高高度フラットフォーム「慶絡」より入った。

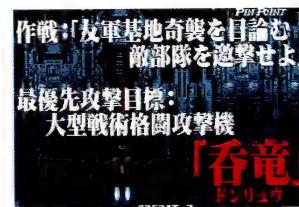
プレイヤーは敵と思しき巡洋艦の迎撃に向かう。
テログリーブより基地への攻撃予告の声明が入電、攻撃までの時間はあと22分。
プレイヤーは「慶絡」より途中出現するボムアイテムで補給が可能なので、一ステージごとに発くべからず使っていってもかまわないだろう。
またこの取材のバージョンでは固い敵にボムを使うと撃ち込み点がべらぼうに入る。

2つあるボンバー
ステーション紹介



暗礁海域には数多くの敵が潜んでいるぞ。気をつけろ。

作戦：「暗礁海域に残存する敵戦力の掃討」
目標：「汎用戦術輸送機」「秋嵩」アキタカ
ステーション「経堂」
月の裏側ラグランジュボイントの近く。ここには資源採掘用小惑星「天源」が置かれていたのだが、数10分前何らかの原因により破壊されてしまった。プレイヤーは偶然近辺を航行していたため、調査目的でこの海域へ派遣されてきた。



格闘攻撃機「呑竜」にはかの有名なワインダー攻撃が…。

個までである。

そして、ボタンを離すことでの照準した複数の敵に向けて同時に追尾レーザーが発射されるのだ。

これがウェブシステムの流れである。

さて、このウェブシステム

の特長をあげると、

①攻撃力が高い。

②ウェブでしか破壊できないものもある。

という2つのものがある。

まず①についてであるが、

これにはOボタンの使い方と

いうのも関わってくる。

基本的に通常のショットよ

りも威力が高いのであるが、

照準対象が一個、たとえばボ

ウイヤーフレームのフィール

ドを立体的に展開するのだ。

この時ボタンを押している

時間でその範囲は広がってい

く。

ウェブとはこのゲームで最

も重要な、自機を中心

に立体制に展開するのだ。

この時ボタンを押している

時間でその範囲は広がってい

く。

ウェブとはこのゲームで最

も重要な、自機を中心

に立体制に展開するのだ。

この時ボタンを押している

時間でその範囲は広がってい

く。

ウェブとはこのゲームで最

も重要な、自機を中心

に立体制に展開するのだ。

この時ボタンを押している

時間でその範囲は広がってい

く。

そしてこの2つの型でウェ

ブの形も大幅に違う上に追尾

レーザーの威力も変わるのでだ。

集中小型ならばウェブの形は

細く威力は強いが、拡散型は

威力は落ちてしまう。

ウェブの形は大きく攻撃可能

範囲が広いかわりに追尾レ

ーザーの威力は落ちてしま

う。これは強いので問題ない。

②ウェブでしか破壊できない

ものもある。

という2つのものがある。

まず②についてであるが、

これにはOボタンの使い方と

いうのも関わってくる。

基本的に通常のショットよ

りも威力が高いのであるが、

照準対象が一個、たとえばボ

ウイヤーフレームのフィール

ドを立体制に展開するのだ。

この時ボタンを押している

時間でその範囲は広がってい

く。

ウェブとはこのゲームで最

も重要な、自機を中心

に立体制に展開するのだ。

この時ボタンを押している

時間でその範囲は広がってい

く。

ウェブとはこのゲームで最

も重要な、自機を中心

に立体制に展開するのだ。

この時ボタンを押している

時間でその範囲は広がってい

く。

2つあるボンバー

ステーション紹介



SEGAPOLIS

蒼穹紅蓮隊

キヤフ紹介のトップバッタ
ーはお姉様「八指多
薩」だ。

この人の乗る機体はバラ
ンス型であり、パワー、スロー
ド、攻撃範囲、ともにそこそ
こ使える機体である。ま
ずは通常のショットから
見てみよう。

この機体の通常ショットと
サブショットの組み合わせを
見ると、前方に少しためのシ
ョットを撃ち、そしてサブシ
ョットは緑色のうねるレー
ーという構成になっている。
他の機体と比べると、バラ
ンス型というところ、まあ、
ある程度の範囲はカバーでき
るものとなっている。バツイ
チの女は手堅いということ
か? (あまり関係ない)
さて次は重要な。ウェブにつ

● 集中型
これらのウェーブの形は自機から三角形の形に広がっていくものである。
その三角形の形は割と広く前方に長いので、遠くの敵を照準しやすい。
これはボス戦で役に立ち、前方に長いし威力も拡散型よりも高い。
さて、集中型の追尾レーザーは、火炎弾を発射する。この追尾レーザーの弾速は速く、照準した敵を逃さず破壊してくれる。威力が大きいので通常のザコ面でも細めに使っていい。
ウェーブは自機の移動する方向に動いていく。これによつて照準はかなりしやすいだろ

● 拡散型　この型のウエーブの形は、球を半分に切ったようなものである。すなわち上から見ると半円状である。その直径にある部分の中心に自機が位置している。

このウェーブの場合、拡散型というだけあってかなりの広範囲をカバーしている。

自機を一番下に持ってきてきた時にこのウェーブを最大限に伸ばした場合、画面の半分近くをそのウェーブの範囲に入れることができるのである。

そして、この拡散型の追尾レーザーは、少したよらない細い帯状のレーザーを発射する。威力は少し集中型に劣るが、その効果範囲の広さはサコ戦で非常に重宝するはず。

ただ、追尾レーザーの弾速

が多少遅く、足の速いサコに向けて発射された場合破壊するのに少し時間がかかったり下手をすると逃げられてしまうこともある。とはいっても、こういう状況はほんとに橋でありさほど気にすることはないだろう。

A screenshot from the game showing a massive, multi-headed dragon-like boss in a dark, industrial setting. The boss has several heads, each with a different expression and color scheme. It is surrounded by fire and smoke. In the background, there are pipes, ladders, and other industrial structures. The lighting is dramatic, with bright highlights on the boss's scales and shadows in the background. The overall atmosphere is dark and intense.

A screenshot from the Japanese pinball game 'Pin Point'. The scene is set in a dark, futuristic city at night, with buildings and neon signs visible through a grid of purple laser beams. Two pinball machines are active, each featuring a central figure in a dynamic pose. The ball is currently in the left machine, which has a 'GHOST' label on its side. The right machine is labeled 'PIN POINT'. The bottom of the screen displays the word 'CREDITS'.

バランス型 屠竜

A screenshot from the game 'ONE SIDE'. The scene is set in a dark, industrial or post-apocalyptic environment. In the center, there are several glowing red and blue spheres, possibly energy or plasma balls, suspended in the air. These spheres are surrounded by various pieces of debris, including metal shards and what look like broken glass or plastic. The lighting is low, with the primary light sources being the glowing spheres themselves. In the background, there are some faint, indistinct shapes that could be other objects or perhaps reflections on a surface. The overall atmosphere is mysterious and somewhat foreboding.

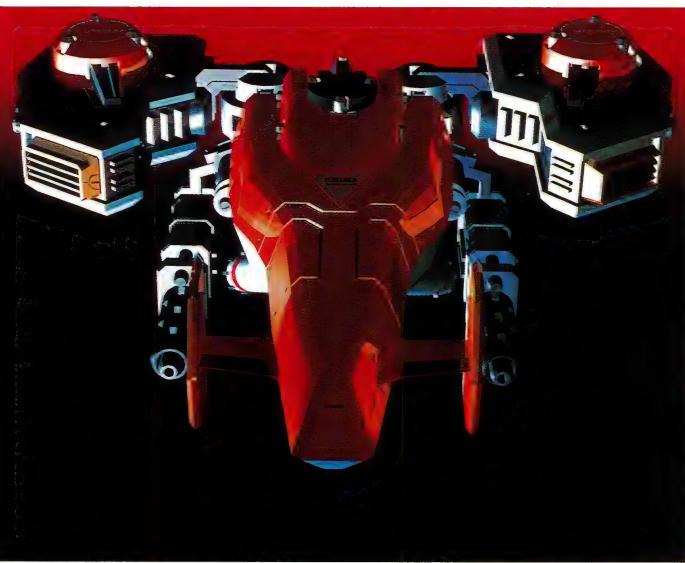
S.O.Q-004 パイロット

八指多

ヤシダ カオル

(株) 小星重工 軌道事業部 防衛 2 部

課長



プロフィール

**八指多
ヤシダ** 薫
カオル 24歳 (株)尽星重工 軌道事業部 防衛2課課長

軌道事業部防衛2課、すなわちJ.D.F防空部を若くして束ねる才媛。(電腦化により、個人の記憶容量や経験等は必ずしも重要な要素では無くなっているので、さほど珍しいことではない)徹底した電腦化とその相性からくる反応速度は当代随一。性格は面倒見もよく、周囲の信望も厚いが、少々ムラッ気があるのがタマに傷。現在は区内の借り上げ社宅にて、ハムスターと暮らしている。離婚歴有り。

2番手は最年少の「膚 良太」だ。ちょっとプロフィールを見てみよう。

19歳で上昇志向が高く、すでに社内に敵も多い人なんて普通はないんだろう。しかもミアマ会長の隠し子とくればもう二つの存在は普通じゃないと気づくはず。

その上、3人のプレイヤーの中でも唯一の男性となっていっているので、女キャラはだめだという人は迷わずこいつに目がいくはずである。

良太の乗る機体はスピード型であり、特長というのはスピードというよりもむしろasmine型である。前置きはもういいとしてさっそくキャラ性能についてみていく。

● 集中型
紫電の集中型のウェブの形

● 拡散型
追尾レーザーは自機から照準した敵に向かって、青白い

2番手は最年少の「膚 良太」だ。ちょっとプロフィールを見てみよう。

19歳で上昇志向が高く、すでに社内に敵も多い人なんて普通はないんだろう。しかもミアマ会長の隠し子とくればもう二つの存在は普通じゃないと気づくはず。

その上、3人のプレイヤーの中でも唯一の男性とな

り、通常ショットは他の機体と比べて若干真正面の攻撃幅が狭く、一点集中というものではないが、正面以外に斜めにも弱いながらも弾を発射するのである。要するに広範囲が力

をしてサブショット。この

● 集中型
紫電の集中型のウェブの形

さて、前置きはもういいとしてさっそくキャラ性能についてみていく。

良太の乗る機体はスピード

型であり、特長というのはスピードというよりもむしろasmine型である。集中型のウェブ。これでも十分

安定度が高いであろう。

● 拡散型
追尾レーザーは自機から照

準した敵に向かって、青白い



集中型の追尾レーザー。ちょっと

じて

速

が

機

に

なる

か。



広範囲だ。

で

余

裕

で

カバ

ー

で

き

る

こと

だ。



紫電のメイン＆サブショット。ホーミングミサイルが強いかも。



拡散型の追尾レーザー。ちょっと

じて

速

が

機

に

なる

か。

拡

散

型

の

派

手

な

で

いい

かんじ。

S.O.Q-025 パイロット

膚 良太

ミカヅキ リョウタ

(株) 尽星重工 軌道事業部 防衛 2課



プロフィール

膚 良太 19歳 (株) 尽星重工 軌道事業部 防衛 2課所属

入社1年の新人ではあるが確かな操縦技術を持っている。その負けん気の強さとあからさまな上昇志向で、既に社内に敵も多いが、そんなところを八指多に気に入られその下で訓練を重ねる日々を送っていた。実はミアマ会長の隠し子なのだが、周りはおろか会長さえも知らない事実となっており、本人も会長に対して複雑な感情を抱いているようだ。

キャラ紹介、最後の一人は「国村リカ」である。どことなくハツラツとした感のある彼女は、プロフィールを見るとどうやら自分の気持ちを相手に伝えるのが向さの人らしい。八指多とはいコンビになりそうではあるが…。

まあこういう内面的なことはひとまずおいておいて、実戦的なことをみてみると、国村はいわゆる「スコ腕」という設定らしい。それではこのスゴ魔の彼女が操る、マニアックな機体を紹介していく。この機体はパワーワーク型である。最初は通常ショットから。これは屠龍とほぼ同じものと思われる。攻撃幅もわりと広めでいい感じだ。ついでサブショット。この

のサブショットは緑色の弾をつつましく発射する。この弾、実は自機の動きと反対方向に出るようになっている。威力の程はわからないが、うまく狙っていけるように自機を動かしていかなければいけない。そして今度はウェブについて。

●集中型
ただ着弾後に爆風がつく。
それはどこが特徴なの
か?それはこのウェブの動き
にある。
このウェブの動きは、サブ
ショットと同様に自機の動き
と逆方向に動くのである。し
かも動きが速いので少し動く
だけでウェブもどんどん動い
てしまうのだ。

実際にやってみればわかる
と思うが、これが非常に扱い
づらい。だだっ子のように自
分の思うように動かせないのである。
まずはウェブの形から見て
る。なにゆえに彼女がマニアッ
クな奴と呼ばれるのか?とい
う答えはこの集中型のウェブ
にある。

●拡散型
こちらのウェブは集中型と
同じもの、つまり三角形が伸
びていく形となっている。

そして追尾レーザーは屠龍
の「拡散型」のものと一緒に
あるのでそちらを参考にして
ほしい。

集中型と違うのはウェブの
動きで、こちらは普通に自分
の動いた方向に向くようにな
っている。

どちらの型もその効果範囲
が狭いのが悪牙の特長である。

ただしこの集中型には「攻
撃力が高い」という魅力があ
る。もともとパワーワーク型であ
る。まさに形は同じ

上に攻撃力が高いのだから、
その威力ははいったらこりや
もうウハウハってながんじだ。

抜きこなせれば鬼に金棒があ
る人は迷わず選べ!!



S.O.Q-010 バイロット 国村リカ

ケニムラ (株) 尽星建設 豊の海防衛部 主任補



プロフィール

国村リカ 22歳 (株) 尽星建設 豊の海防衛部 主任補

あまりにも秀でたパイロット技術と歯に衣を着せぬ言動が災いして、関連会社の月面探査所防衛という閑職に追いやられていた。しかし、たまたま本社を訪れたさいの敵襲で、急遽防衛2課に返り咲くこととなる。八指多とは学生時代からのつきあいで、仲が良いが口論も多く、久々のコンビ復活に周囲も不安を隠しきれない。実は心優しく、人を思いやる気持ちも強いが、その言動からかそれが相手に伝わらないことが多い。

パワー型 鷲牙



集中型の追尾レーザー。威力が
強いのでうまく使え!!

拡散型の追尾レーザー。これ
がメインになるはず。



あのクララがアクションゲームで大暴れ



豪血寺一族のキャラクター「クララ」が、双子の妹「キララ」ちゃんを加えて帰ってきた。クララのお姉さんのウララ王女＆グレイもいて、ミラクルワールドは大騒ぎ！てな具合。

担当：M.D.S.ジョッキー★笹岡

アクションゲーム
になつて
クララがんばる

クララといえば、豪血寺一族。だが、このパリクララ大作戦では、このクララが主役となつて活躍する、クオータービュー視点のアクションゲームなのだ。

レバーで移動、ボタンは3つ。ボタンはショット、アタック、ボムの3つの攻撃になつて、3つの攻撃を上手く使いながら、さらわれてしまつたウララ王女を助けるために敵を倒していくといった内容。

アクションゲームになったクララは、2等身になつてカワいい感じ。このクララのちょ



クララがんばる

クララは、2等身になつてカワいい感じ。このクララのちょ
いとも期待したいところだぞ。
STVにまたまた注目した
いニユーゲームの登場だ。

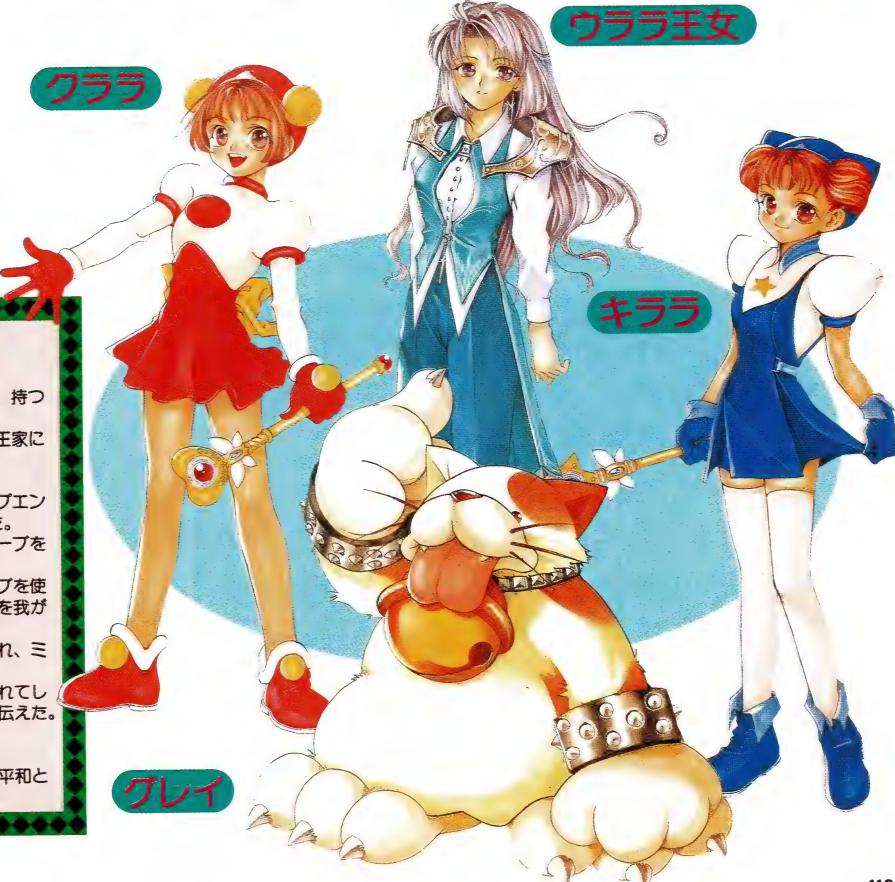


クララがんばる

クララがんばる

魔法の国「ミラクルワールド」……
ここは人間界で修行（当主争奪格闘大会？）しているクララの故郷。
そして、この物語はクララが人間界に行ったあとの出来事。
ミラクルワールドに代々伝わる魔法石「マジカルオーブ」。この石は、持つ者のがんばりをどこまでもかなえてくれるという言い伝えがあつた。
しかし、この国の人々は私欲に使わず、国の守護石としてその力を王家に委ね、安息と平和を願つた。
ミラクルワールドは、何の争い事もなく平穏な日々が続いていた…
そこへ突然、この国と対する無機質な機械だけの帝国、「スクラップエンパイア」が、「マジカルオーブ」を奪うために攻め込んできたのだった。
王家の第一王女で、クララの姉でもある「ウララ王女」は必死でオーブを守つたが、抵抗も空しくオーブと共にさらわれてしまう。
「スクラップエンパイア」の創造主である「フラッシュ」は、オーブを使い、ミラクルワールドの人々を動物に変えて自らの配下にし、この国を我が物にせんと考えていた。
動物に変えられた人々は「スクラップエンパイア」の機械に乗せられ、ミラクルワールドを機械帝国にする為に働かされた。
魔法決壠を張つて難を逃れたクララの妹「キララ」と動物に変えられてしまつたウララ王女の恋人「グレイ」は人間界にいるクララにこのことを伝えた。
「待つてて／ウララお姉ちゃん!! クララが必ず助けてあげる！」

こうしてクララ、キララ、グレイの3人によるミラクルワールドの平和とウララ王女を救い出すための「大作戦」が今、ここに始まつた……。





ミラクルワールド王家の娘。三姉妹の次女で双子の妹。自由奔放で楽天家。現在、修行のため、人間界に降りていったが、ミラクルワールドの危機をキララから聞き、戻ってきた。

年齢…15歳

誕生日…1981年11月12日

血液型…B型

身長…158cm (スーパー時168cm)

体重…おしえない

3サイズ…ノーマル時

B/? (78) W/? (53) H/? (80)

B/87 W/56 H/88



近衛師団長の息子。時期団長になるためにミラクルワールド中を武者修行に出でていた。三姉妹とは仲が良く、長女のウララとは恋愛関係にある。

つまり、魔王候補である。普段はクールに決めている(?)が結構そそつかしい。

旅も終わり、彼女らの住む屋敷に向かう途中、異変に気づきとっさに魔法防御したが間に合わず、中途半端な動物(半人間半動物)に変えられてしまった。

年齢…21歳

誕生日…1975年8月10日

血液型…O型

身長…180cm (スーパー時 同じ)

体重…78kg

3サイズ…男のサイズが聞きたいか?

↓一人つつこむ。

クララといえば魔法少女。魔法少女といえば変身。てなわけで、今回もクララはスーパークララに変身して戦つてしまつのだ。

変身するには、特定の場所

にある、変身アイテムを取り

ねばならないのだが、変身し

ているあいだのクララは無敵

なので、変身したらもう怖い

モノナシってな具合なのだ。

クララといえども、クララといえども、他の2人はどうするのか?ハイハイ、判つてます。もちろんあと2人もちゃんと変身するから安心して良い。それぞれ、ハイパー・クララ、グレイ(人間)に変身するぞ。

クララは、クララと同じく魔法の力によって変身する。

グレイは、アイテムを取ったときのみ自分にかかる

魔力が解けて、人間の姿に戻れるという訳なのだ。変身中

は、攻撃のほうもパワー・アソ

ブしているので、変身したら

ガンガンやつちやつて口くだ

さ。ここでは、クララ、キララ、グレイの3人の、変身前

と変身後のサイズやプロフィールなどを掲載しておくので、

今後の活動に役立ててくれ

(一体何の役に立てるんだ!?)

↓一人つつこむ。

スーパークララに あまかせよ!

クララはもちろん、キララ、グレイの3人は、アイテムを取ることによって変身することができるのだ!

変身後のクララ・フィックやアクションにも注目してみたいぞ。

でもって、他の2人はどう

するのか?

ハイハイ、判つてます。

もちろんあと2

人もちゃんと変身するから安

心して良い。それぞれ、ハイ

パー・クララ、グレイ(人間)

に変身するぞ。

キララは、クララと同じく

魔法の力によつて変身する。

グレイは、アイテムを取つた

ときのみ自分にかかる

魔力が解けて、人間の姿に戻

れるという訳なのだ。変身中

は、攻撃のほうもパワー・アソ

ブしているので、変身したら

ガンガンやつちやつて口くだ

さ。ここでは、クララ、キラ

ラ、グレイの3人の、変身前

と変身後のサイズやプロフィ

ールなどを掲載しておくので、

今後の活動に役立ててくれ

(一体何の役に立てるんだ!?)

↓一人つつこむ。

キララ



同じく王家の娘。三姉妹の三女で双子の妹。いつもニコニコしていておりしゃべりしている様に見えるが、几帳面で芯は強い。少々心配性なところがある。

本人は気づいていないが、ちょっとアブナイ所あり。

マジカルオーブが奪われ、結界が破られたのを察知し、自らの魔力で防御したため、動物になるのを免れた。

年齢…15歳

誕生日…1981年11月12日

血液型…AB型

身長160cm (スーパー時 169cm)

体重…なに?

3サイズ…ノーマル時

B/80 W/55 H/82

B/89 W/57 H/88



この「ブリ・クラ大作戦」は、前まではキラ・キラ・クラ・クラ大作戦という名で開発が進んでいたので、そっちのほうの名前で記憶していた人も多いのでは?発売されるのは、「ブリ・クラ大作戦」だからね。間違えないように。

ブリ・クラ大作戦が発売されるのは、あとすこし、大体9月くらいを目標に、最終調整中ノットと。ゲームセンターに登場するのはもうちょっと先になるね。

このゲームのポイントは、クララ達のアクションや、敵キャラクションキャラであるピュア・エッグ達の活躍ぶりがポイント。マジカルワールドでのクララの活躍に期待して

もうすぐ発売!
早くクララ達に
会いたい

ST-VTM

STVで放つ 新鋭シューティング ゲーム

©1996 Warashi Inc.

紫炎龍

Copyright Warashi Inc. 1996
All rights reserved.

ST-Vだからといって、横画面とは限らない。

本格派縦シューティングの
意欲作“紫炎龍”。

アーケードにてセンセーショナルデビュー!!

担当 M.D.S.-ショッキー★笹岡

※画面は開発中のものです。

ST-Vに期待の
シューティングゲーム登場

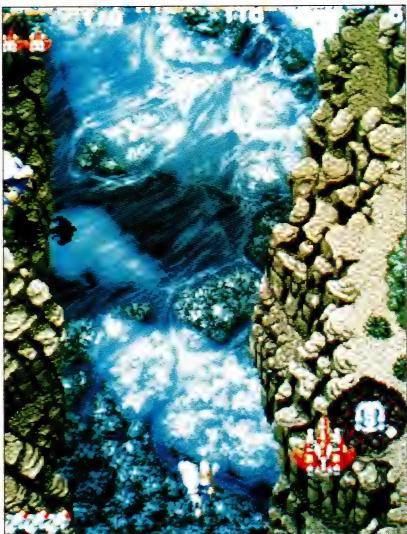
縦スクロールの
スタンダードな
シューティング

龍なのだ。早速紹介していく
と思う。

この「紫炎龍」(しえんりゆう)というゲームは、新鋭ゲームメーカー“童”(わらじ)が、ST-Vというハードでアーケードに参入して、2作品(一作目は「GALJAN」)にあたる作品だ。

ST-Vというハードを利用して、セガサターンとアーケードの両方でゲームを制作していくという方向は、なんとなくこれから流行しそうな感じがする。

さて、その童が、このたび銳意制作しているシューティングゲーム、それがこの紫炎



ST-Vはシューティングゲームは、ST-V初になるとと思う。同じシステムだけど、縦画面のゲームもちゃんと出来るのだ。

ST-Vはシューティングゲームは、ST-V初になるとと思う。同じシステムだけど、縦画面のゲームもちゃんと出来るのだ。

ST-Vならではの特徴としては、自機がやられる、復活地獄に戻されるタイプであることがある。

クロールのゲームでは、このタイプのゲームはあまり見かけないので、完成したらどんな感じになるのかが非常に楽しみだ。

現時点ではまだ開発中なので、はつきりしたことはまだ解らないが、このゲームのス

トアートで縦スクロールのシューティングゲームは、ST-V初になるとと思う。同じシステムだけど、縦画面のゲームもちゃんと出来るのだ。

ST-Vはシューティングゲームは、ST-V初になるとと思う。同じシステムだけど、縦画面のゲームもちゃんと出来るのだ。



ST-Vは普通の縦スクロールのシューティングだ。

このゲームならではの特徴としては、自機がやられる、復活地獄に戻されるタイプであることがある。

クロールのゲームでは、このタイプのゲームはあまり見かけないので、完成したらどんな感じになるのが非常に楽しみだ。

背景や敵キャラクターの動きややられた、爆発パター、ボス登場の演出、ステージ中の演出や、敵キャラクターの細かいグラフィックなどが、異様に良くできていることだ。

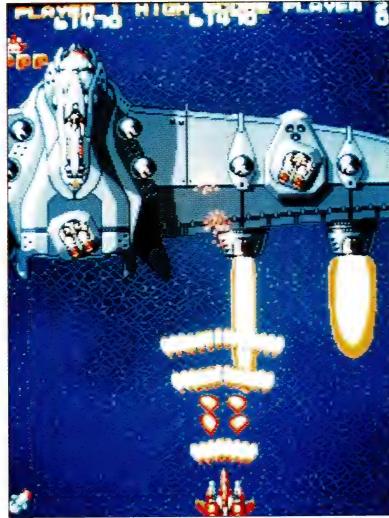
細かい演出関係にも注目だ

タップは今までにもアーケードでシューティングを作成していることなので、そのへんも含めて完成が楽しみ。

パワーアップの種類

シューティングゲームの要は、何と言ってもパワーアップ

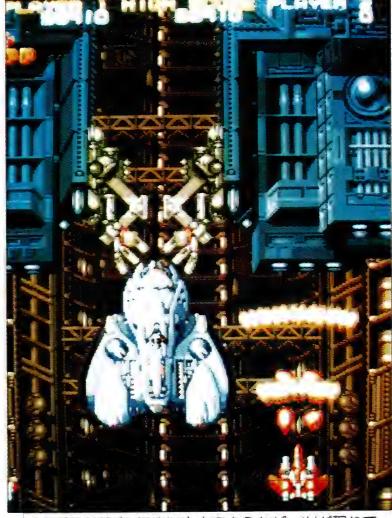
アッピングゲームで、8方向



最終的に、このような形のボスになるのだ。



ステージ後半で、バーツが合体!



これはボスの演出。初めに中央のようなバーツが現れて…

紫炎龍

**パワーアップが
やはり決め手だ**



ボムはこれ。見た目にとてもカッコイイ!



赤のバルカン。広範囲に連射できる。

青の武器は、レーザーなのだが、普通のレーザーではなく、ちょっと特殊なレーザーである。このレーザーは、敵に対して自動で追尾していくタイプで、雷状のレーザーが、うねうねと動き回しながら敵を自動追尾していくのだ。このグラフィックも是非見てもらいたい。

パワーアップすると、この雷の数が増えて強力になる。ただしこの武器は連射できないので、その点ほかの武器よりも使い勝手が悪いかも知れない。

ボムは、直線的な太いレーザーが画面の後方から何本も来て攻撃するというもの。画面の広範囲をカバーするのが利点だ。

パワーアップによつて、ボムの性質まで変わつてくる。

**サターン版も
同時に開発中だ**

要は好みの問題だが、これらの3種類の武器でどれを使おうかが、このゲームのポイントだぞ。

この紫炎龍は、ただいま銘柄制作中! こと、完成してゲームセンターに登場するのはちょっとだけ待つても

機はパワーアップしていくことでどんどん強くなっていくのだ。パワーアップの種類は、全部で3種類あって、それぞれさらに何段階かのパワーアップが存在する。

ここで注目したいのは、パワーアップの種類はショットだけではなく、ボムも3種類存在するという点。ショットの種類だけではなく、ボムの種類がどのようになるのが気になるポイントなのである。

各パワーアップの効果や、ボムの効果など、どんなものかを考え、場所に応じたパワーアップ選択がポイントになってくると思う。

また、ボムなどの演出も凝った作りになっているので、そのへんもまた気にして見たい。見た目にカッコいい攻撃が多いのだ。

機はパワーアップしていくことで、青、黄の3色のいろいろのパワーアップアイテムになっている。

赤のパワーアップはバルカン。初めから装備されている標準の武器だ。

パワーアップしていくと、ショットの幅が広がっていき、威力が上がるぞ。連射もでき使いやすい武器。

赤のボムは、前方集中型のボムで、扇状のレーザーを発射してダメージを与えるというものの。このボムのグラフィックはキレイなので一見の価値ありだぞ。

●赤(バルカン)



ボムは、極太レーザーが飛んでいく。



青のレーザー。敵を追尾していくカミナリレーザーだ。

●青(レーザー)



黄色は、ミサイルによる攻撃が出る。このミサイルは、自機の後方より発射され、徐々に加速しながら前方に飛んでいくというわけで、破壊力はバツグン。

ただし、連射があまり効かない。

●黄(ミサイル)

ないのが難点で、破壊力重視の攻撃武器と言えるだろう。ボムは、一点集中型の投下式ボムで、これまた破壊力はありそうである。しかし、攻撃範囲が狭いので、ボスなどを集中して攻撃したい場合などにのみ使えるような感じのボムだ。

新手法“ロトスコープ” を使った麻雀ゲーム



(ギャルジャン)

©1996 Warashi

※画面は開発中のもので予

この「〇△×」のゲームは、ゲームのほうは良くあるタイプの二人打ち麻雀ゲーム。イカサマはナシの普通の麻雀で、思つてくれればいい。

麻雀ゲームは、〇△×麻雀なので、割とサクサク積もってくれたり、ドラも付いたりで、結構大味なカンジ。〇△×麻雀ならではのストレステーマ雀が楽しめる。

しかし、この手のゲームはやはり、法則すべきはグラフアーティックの良さ。この〇△×は今までの脱衣モノではなかった手法の「ロトス」

アニメーションに新手法を採用した
新機種麻雀ゲーム。

「オープ」、という技術を使って、今までに見たことのない独特のグラフィックでアニメーション

独特の雰囲気を持ったグラフィックを、ちょっと変わった視点で見せる麻雀ゲーム登場。たまにはこんなのもいいかもしない。

相当・MDS+ジョッキー★箭岡

The logo for ST-V, featuring the letters 'ST-V' in a bold, yellow, outlined font. A small 'TM' symbol is located at the bottom right of the 'V'. The entire logo is set against a black background with a white border.

「ロトスマーク」とは、実写映像から取り込んだ画像を、一枚一枚トレースして「マコマ」すつ原画を起こし、その原画をもとに更に、アニメーションのための原画を書き起こすといった手法で、非常に手の込んだ作業によるものなのである。

特出すべきはそのフレームで、実写から取り込んだりとにより、何と秒間30フレームのなめらかなアニメーションを再現することが出来ているのだ。秒間30フレームで元を実写映像から取り込んでるので、まるで生きているのがごとくなめらかなアニメーションが、実に違和感なく再現できている。実際に動く画面を見れば、その手

るというわけ。実写に近いので、30フレームのなめらかさがきれるアニメーションも違和感

なく見ることが出来るようになつてゐるのはお見事だ。また、ゲームのほうでは



最後にアニメーション原画を制作。



継いて原画をトーナス。

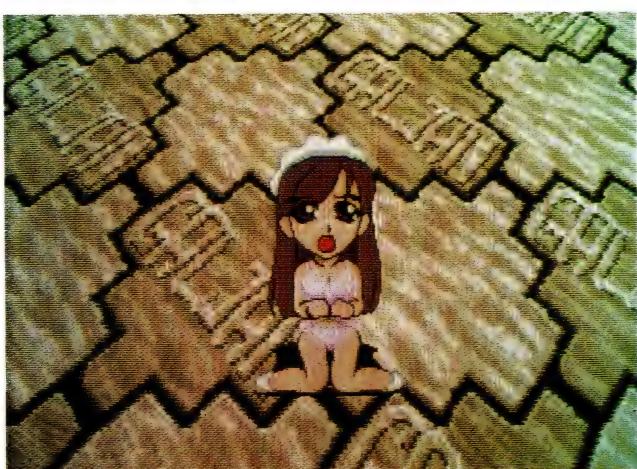


まずは寒写映像から。

これにより、実際の画面でほうを見てみると、これがガニメーションとも実写ともつかない、独特の雰囲気を持つたアニメーションになってしま

キャラクター
デザインは
アニメーターを採用

始めて実写映像を撮つて、それから一レースして原画描き、さらにそこからアーニーション用の原画を描く。さわざいこまで手の込んだことをするのだから、よほどアニメーションに気合いが入っていると見えるや。



ちゃんとSDのほうも1枚ずつ脱いでいくのだ(笑)。



SDキャラクターたちのリアクションにも注目したい。

**カメラの
ファインダー越しに
見る設定の妙**

とにかく、何か今までになかった雰囲気を持っているゲームなので、ちょっと異国情緒なカンジの変わったゲームなのだ。

上がり役を読み上げてくれる声が、すべて上海語で読み上げてくれるという特徴がある。この読み上げが「ピンフウ」だったり（タニヤアオ）だったり（半分ウン）、上海語なので（当たり前）、これも聞いていたのしいぞ（本当か）。

ゲームの演出では、このほか、上がり役を読み上げてくれる声が、すべて上海語で読み上げてくれるという特徴がある。この読み上げが「ピンフウ」だったり（タニヤアオ）だったり（半分ウン）、上海語なので（当たり前）、これも聞いていたのしいぞ（本当か）。



カメラのファインダー越しという設定があかしいよね。

風変わった視点から見ている
という設定のもとにアニメーションするので、それがまた
独特の雰囲気をかもしだして
いる。

一人目は、ウェイトレスを
カメラのファインダー越しに
見ているという設定。

二人目は、パツキンの婦人
警官を0ミリで撮っていると
いう設定。

設定。



廣瀬文霞

Fumika Hirose
誕生日：1974.11.10 身長：159cm
B：82 W：58 H：84
ウェイトレスの制服を着てカメラの前でポーズをとる文霞娘。なんなくテ○一ズっぽいのがなかなかいいと思う。



橘 彩乃

Ayano Tachibana
誕生日：1978.9.3 身長：163cm
B：85 W：59 H：87
ラクロスの選手だという2人目の娘は彩乃娘。お風呂場でこちらを見ながらわざわざ脱いでくれるいい娘だ。



藤崎璃穂

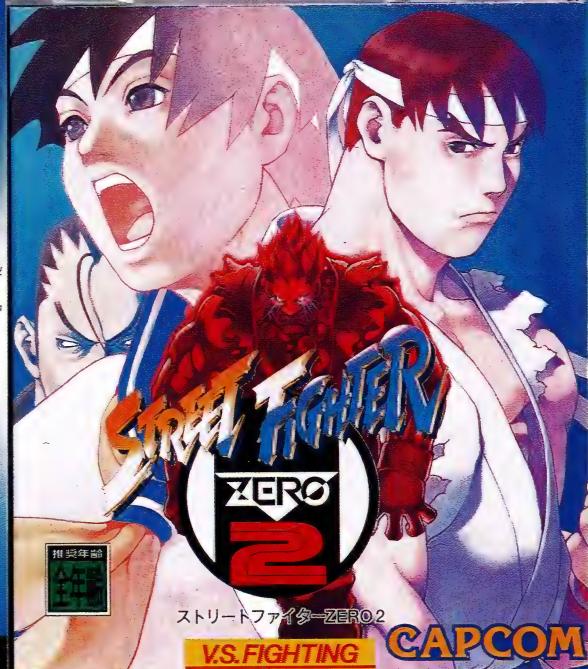
Riho Fujisaki
誕生日：1976.8.26 身長：160cm
B：87 W：59 H：88
パツキン婦人警官（ポリスウーマン？）の3人目、藤崎璃穂娘。警官の服はコスプレなのだろうか？

描き下ろしパッケージ初公開!
9.14まで待てないアナタのために



PS版には先を越され
てしまったけど、そこ
はグッと耐えて待つの
だ!!

- 発売日：9月14日
- メーカー：カプコン
- 価格（税別）：5800円
- ジャンル：対戦格闘



ストリートファイターZERO2

V.S.FIGHTING

CAPCOM

先ほどにも述べたが、通常
技を弱→中→強とつないでい
くことのできたZEROコン
ボがなくなってしまった。
しかし、全くなくなってしま
ったというわけではなく、
一部の特定キャラ（元など）
や、リュウ、ケンなどのよう
に弱攻撃が速いキャラなどは、
弱パンチから弱キックのよう
な弱属性の攻撃のみつながる
ようになってしまっているので、一応
こういった技のつながりも残
されているのだ。
そして、もうひとつ大きな
変更点となるのが、オリジナ
ルコンボの存在だろう。これ
がどんな物か一言で言うと、
「あらゆる技をつなぐ事がで
きる超魅力的なもの」だろう。
これを使うにはどうしたら
いいのかと言うと、まず、ス
ーパーコンボゲージをためな
ければならない。つまり、ス
ーパーコンボとオリジナルコ
ンボは、スーパー・コンボゲー
ジを共用している事になるの
だ。

そこで、もうひとつ大きな
変更点となるのが、オリジナ
ルコンボの存在だろう。これ
がどんな物か一言で言うと、
「あらゆる技をつなぐ事がで
きる超魅力的なもの」だろう。
これを使うにはどうしたら
いいのかと言うと、まず、ス
ーパーコンボゲージをためな
ければならない。つまり、ス
ーパーコンボとオリジナルコ
ンボは、スーパー・コンボゲー
ジを共用している事になるの
だ。そこからはパラダイス！自分



ZEROコンボから オリジナルコンボへ

ないだよZEROコンボが
ないだよ。こいつあまいっ
たぜつ!

き込むことができるぞ。
オリジナルコンボの特徴と
しては、まず発動時に無敵時
間があるということ。そして
もう一つが技を隙なくつなげ
る事ができるということ。ど
ういう事がかいうと、普段で
は大パンチから大パンチがつ
ながらのに対し、オリジ
ナルコンボではそういったも
のがつながったりするのだ。

また、必殺技も隙がなく、
波動拳を何発も連発できたり、
昇龍拳から昇龍拳
をつないだりして、昇龍烈破
のような空中コ
ンボなんかも作
れたりできる。

自分の好きな

よつにオリジナ

ルの技を作る事

ができる。それ

がオリジナルコ
ンボの素晴らし

一部特定の技だけはZEROコンボ
が残されていたりするのだ。
例えばリュウ、ケンのように小
パンチから小キックがつながる
のがそうだ。

ことだろう。これがなくなつ
たことで、戦い方が大きく變
わってくる。強いて言えば、
「ストリートファイターII」
なら分かると思うが、この「Z
ERO2」では大幅なシステ
ムの變更が見られる。
一番大きい變更といえば、
ZEROコンボがなくなつた

小さな變更と色々あるので、
順番に見ていく。



オリジナルコンボはどんな技でもつなげてい
くことができるぞ。





SEGAPOLIS

ストリートファイターZERO2

NINJAコンボがなくなったり、オリジナルコンボが追加されたりと、大きな変更点を取り上げてきたが、その他にも細かいところで色々な変更がなされている。

細かいといつても、意外と重要な事があり、無視することは決してできない。スーパー・コンボの弱体化などは最ももので、しっかり頭に入れてほしい。

①スーパー・コンボの弱体化

スーパー・コンボの弱体化。そう、明らかに前作と比べてスーパー・コンボが弱くなってしまっているのだ。何が弱くなっているのかというと、無敵時間が大幅に短くなってしまったのだ!! 例えばレベル3で飛び道具なんか余裕で抜けるだらうと思いつか、結構簡単につぶされてしまうのだ。でも、出かかりに飛び道具がしっかりと重なつていれば抜けられるけどね。

目も当てられないのがレベル1。これは、無敵時間はほとんどないものと思つてもいい。場合にもよるが、通常技でも判定の強いものを置かれてしまえば、相打ちとなることが結構あつたりするのだ。

また、密着していればそういったことはないのだが、レベル3でも相手との間合いが離れていれば、相打ちになるといったようなことが起きた

スーパー・コンボの弱体化。そう、明らかに前作と比べてスーパー・コンボが弱くなってしまっているのだ。何が弱くなっているのかというと、無敵時間が大幅に短くなってしまったのだ!! 例えばレベル3で飛び道具なんか余裕で抜けられるだらうと思いつか、結構簡単につぶされてしまうのだ。でも、出かかりに飛び道具がしっかりと重なつていれば抜けられるけどね。

目も当てられないのがレベル1。これは、無敵時間はほとんどのものと思つてもいい。場合にもよるが、通常技でも判定の強いものを置かれてしまえば、相打ちとなることがあることが結構あつたりするのだ。

こう考えしていくと、スーパー・コンボは連続技に組み込んで使っていくのが強そだ。



通常技と相打ちになることもしばしばあつたりするのだ。



飛び道具を抜けるのが難しくなつてしまつた。



密着していればそれほど問題ないんだけれども…。



スーパー・コンボは連続技に組み込んでいくのがよさそうだ。



せつかくふたつあるのだから、ちゃんと使い分けていこう。こんな事にならないためにもね。

また、新キャラのロレンントは、前方にジャンプするといった回避のためのものもあつたりする。ちょっと使い方を工夫すれば、中間間合いで飛び道具にゼロカウンターを合わせ、背後に回り込んで攻撃するといった使い方ができそうだ。



特殊なタイプのゼロカウンターもあつたりする。

わったものだ。

また、新キャラのロレンントは、前方にジャンプするといった回避のためのものもあつたりする。ちょっと使い方を工夫すれば、中間間合いで飛び道具にゼロカウンターを合わせ、背後に回り込んで攻撃するといった使い方ができそうだ。



こういう感じの二種類になったのだ。



ゼロカウンターはこういったものと、



画面端でダウンさせた場合の中だけのところ。



ダウン回避も変わっているとか、種類が増えているのだ。前作の「NINJA」が一種類なのに対し、「NINJA-II」では三種類になっている。今回は、押すボタンの種類によって、移動する距離が違うのだ。弱ボタンはその場で起き上がり、中ボタンは少し移動して起き上がり、強ボタンはかなりの距離を移動するようになっている。よく使うのは、弱ボタン、中ボタンといったところか。使い分けよう。

②ゼロカウンターが2つになった

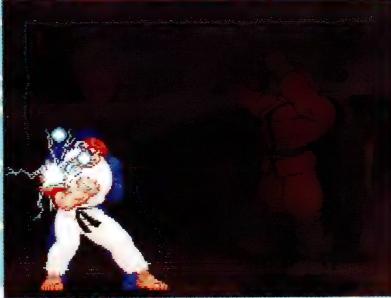
③ダウン回避

リュウ

リュウといつたら一番スタンダートなタイプだと思ったら大間違い。彼の砲台モードはとにかく強いのだ。待ちに入った彼を動かすことのできるキャラはほとんどない。



飛はじだり落とす。
まさに王道
バーンだ。



これである。コイツを撃たれたらもう逃げられない。

- 昇龍拳 無敵時間が短くなったり、
- 波動拳 近距離では中足払いを使おう。



ケンがどんどん派手でトリッキーになっていくのに対し、リュウは地味ではあるが確実なパワーアップが計られてきた。彼の強さは守りに注がれ、特に中・近距離で使われるスパークコンボは、攻める側にとって驚異のなものでもないのだ。

今までの昇龍拳に比べるとだいぶ弱くなってしまった。弱いぶ扱いに弱いので、起き上がり対策には中足強を使おう。

●真空波動拳

通称中間距離の悪夢。これがあるからリュウの防御は強いのだ。中間距離でいきなり



●真空電巻旋風脚

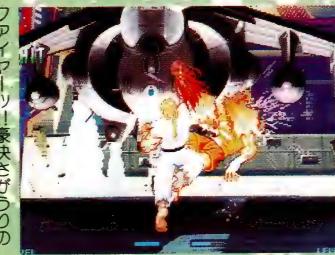
真空波動拳が中間距離の悪夢というのならば、こちらは近距離の悪夢といったところか。連携攻撃を止めることで起きる唯一の必殺技なので、どんな時でも確実に出せるようにしておきたい。

使い方としては、技のつなぎに使ったり、相手の起き上がりに重ねてガード方向を惑わすのがいい。

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓→+P
電巻旋風脚	↓→+K
空中電巻旋風脚	空中で↓→+K
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
真空電巻旋風脚	↓↘→↓↘→+K
鎖骨割り	→+P
旋風脚	→+K
波動の構え	↓↘→+挑発ボタン



前方転身で相手を幻惑させるの
だ！



前作では一発屋などと呼ばれていたケンだが、ZEROはおなじみの波動拳。飛び道具は全体的に気絶値が高いのみ攻撃からの強力な連続技で、相手の体力をゴソッと持つていくことができなくなってしまい、その印象が多少薄れてしまった感がある。

ケン

ZEROコンボがなくなって豪快な攻めができなくなっちまったが、まだまだ俺はこんなもんじゃないぜっ!! さあて、今日も気合入れてやってやるぜっ!!



バーサルで出すなら反撃されにくい神龍拳

●昇龍拳 ケンの代名詞ともいえる昇龍拳。やはり昇龍拳はこの人なしには語れない。大昇龍拳(別名ファイヤー昇龍)がヒットした時の爽快感はたまらないものがある。

また、弱の昇龍拳は対空に向いているが、地上戦には向いていない。足元の判定が弱い

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓→+P
電巻旋風脚	↓→+K
空中電巻旋風脚	空中で↓→+K
昇龍蹴破	↓↘→↓↘→+P(△連打)
神龍拳	→+K
稻妻かかと割り	↓→+K
前方転身	↓↘→+P
前倒	↓↘→+挑発ボタン



●波動拳

リュウのそれとは違い、多

く使う

だ。

ため、足払いなどといった技と相打ちにならざるを得ない。

足払いなどを返すときは、中か大の昇龍拳を使うようにしよ。

●電巻旋風脚

リュウのそれとは違い、多

く使う

だ。

ため、足払いなどといった技と相打ちにならざる得ない。

足払いなどを返すときは、中か大の昇龍拳を使うようにしよ。

●前方転身

リュウのそれとは違い、多

く使う

だ。

ため、足払いなどといった技と相打ちにならざる得ない。

足払いなどを返すときは、中か大の昇龍拳を使うようにしよ。



SEGAPOLIS

ストリートファイターZERO2



気功拳	→↓↘+P
気功拳(旧コスチューム)	→タメ+P
天昇脚	↓タメ↑+K
百裂脚	K連打
旋風蹴	→↓↘+K
千裂脚	→タメ→→+K
霸天昇脚	↓タメ↙↙+K
気功掌	↓→↓→+P
鶴脚落	↓+強K
魔爪	空中で↓+中K

● 天昇脚
この技についての大きな変更はない。今までどおりの感じで、千裂脚の追い打ちなどを

● 気功拳
「ZERO2」になり気功拳がダメからコマンドになったというのは、かなり大きいだろ。これで、ダメを気にしないで戦える。

● 天昇脚
この技についての大きな変更はない。今までどおりの感じで、千裂脚の追い打ちなどを

● 気功拳
この技はリーチが長いうえにキャラセルもできたりするのだから、強いのもうなづけるだろ。その他には、立ち弱キックや立ち強パンチなんかもなかなか使える技といつていいだろう。

● 百裂脚
春麗の通常技の中で特に際立っているのが、中足払い。この技はリーチが長いうえにキャラセルもできたりするのだから、強いのもうなづけるだろ。その他には、立ち弱キックや立ち強パンチなんかもなかなか使える技といつていいだろう。

● 百裂脚
前作ではそれほど使わなかつた百裂脚だが、今作ではオリジナルコンボの登場により、その使用率は高まつたといえよう。

● 千裂脚
春麗の代名詞とも言えるこの千裂脚。全体的なスーパーコンボの弱体化により、無敵時間は少なくなってしまったが、連続技に組み込んでいけば問題ない。

● 波動拳
また、この後の追い打ちとして、霸天昇脚、気功掌、天昇脚、オリジナルコンボなどが入るぞ。

春麗

今回の春麗は強い!!なかなか使い勝手のいい通常技があつたり、(中足払いなんかはかなりの高性能だ)必殺技もなかなかのものを持っているぞ。

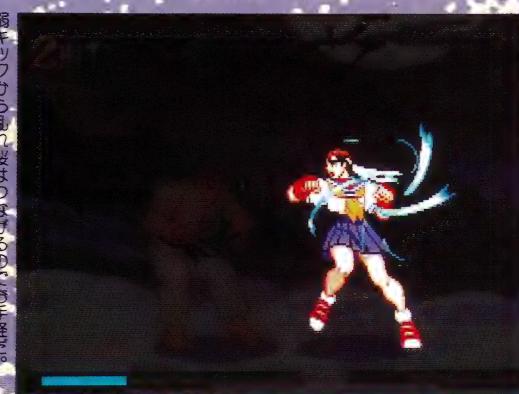


さくら

新キャラの中で唯一の女性キャラであるさくら。使いやすい通常技が揃つていてなかなか使い勝手がいい。どこまで上を狙えるのが?彼女は本気だ。



春一番の最初は立ちガード不可
なのだ。



波動拳	↓↘+P
咲桜拳	↓↓↓+P
春風脚	↓↓+K
真空波動拳	↓↓↓↓+P
乱れ桜	↓↓↓+P
春一番	↓↓↓↓+K
フラワーキック	↓+中K

弱キックから乱れ桜はつながるのでお手軽だ。

こう見てくるとさくらの通常技は、かなり性能のいいものがある。そして必殺技といえば...。さすがに自己流の波動拳。その性能はあまりいいとは言えない。出るまでが遅く、乱発は避けたいところだ。

また、さくらの波動拳は少し特殊で、波動拳のコマンドを入れしながらボタンを連打するためのことができ、波動拳を大きくすることができるのだ。

しかし、その分飛距離は短くなる。

● 春風脚
これでもリュウ、ケンのものは大きく違う。さくらのそれは放物線を描く軌道で移動するのだ。強度出すとかなり大きな弧を描く。また、弱中はガードされると反撃を受けれるが、強はほぼ反撃を受けないのだ。



ストリートファイターZERO2



ジャンプ攻撃は難しい。大キックを使おう。起き上がりにヘッドプレスで攻めろ！



「ZERO」でも使えるチエングコンボはなかったので、まったくスタイルチェンジしていないベガ。近距離ならば中キック＆大キックでかなり安定。対空技が通常技のみ、結構不必要な要素はありそうだが、空中投げやヘガワープなどいろいろ対抗手段はあるぞ。

●サイコショット

波動拳よりも高いところで出すので、偶然対空技にもな

ベガ

ジャンプや移動スピードはトップクラスであり、まさに疾風の如き動きをみせる。対空必殺技はなくても、気にしなくていいほどその攻撃性は高い。

戦で威力を發揮するぞ。



サイコショット	-タメ→+P
ダブルニーブレス	-タメ→+K
ヘッドプレス	-タメ→+K
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後にP
ベガワープ	-↓→+P OR K3つ
サイコクラッシュヤー	-↓→+P OR K3つ
ニーブレスナイトメア	-タメ→---+P
	-タメ---+K

つたりする飛び道具。ベガは溜め時間がナッシュよりも長いと思われるがちだが、実際変化はないようだ。サイコショットを飛び越してきた悪が者には、立ち強キックで落としやれ。

●ヘッドプレス＆サマーソルトスカルダイバー

ベガのメインとなる技。極端にいってしまえば、これと

対空しゃがみ強パンチだけで勝てる。またスカルダイバーはガードされても反撃を受ける心配はない。



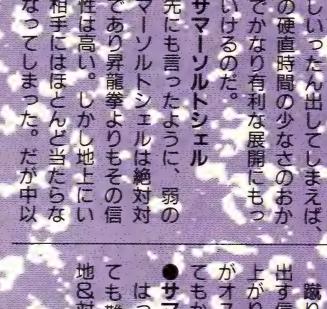
空中力一に不可。これほど強力なものはないぞ。



溜め系キャラの代表選手ナッシュ。待ちも強いけど、相手を端に追い詰めてしまえば、はつきりいて待ちよりも強力なトリカゴが完成する。迎撃の天下だ。



ソニックブームを追いかけろ！伝統の戦法なのだ。



溜め系の技は出すまでがやつかいで、多少状況に制限され使い方を要求される。しかし、たん出してしまえば、その硬直時間が少なさのおかげでかなり有利な展開にもついていけるのだ。

ソニックブーム	-タメ→+P
サマーソルトシェル	-タメ→+K
ソニックブレイク	-タメ---+P(+P)
クロスファイアブリッツ	-タメ---+K
サマーソルトジャスティス	/タメ---+K
スピニングバックナックル	+強P
シャンピングバット	-OR→+中K
ステップキック	-OR→+強K

溜め系の技は出すまでがやつかいで、多少状況に制限され使い方を要求される。しかし、たん出してしまえば、その硬直時間が少なさのおかげでかなり有利な展開にもついていけるのだ。

溜め系の技は出すまでがやつかいで、多少状況に制限され使い方を要求される。しかし、たん出してしまえば、その硬直時間が少なさのおかげでかなり有利な展開にもついていけるのだ。



ナッシュ

チェーンコンボがなくっても、スタイルに変化なし。さらに弱のサマーソルトシェルはなんとよほど上空でない限り空中ガード不可になつたのだ。

上ならば地上にいる相手にもヒットするぞ。

●ソニックブレイク

ソニックブームを最大4発まで撃つことができる、実はなかなか便利だつたりする。

●ソニックブーム

溜め系の技は出すまでがやつかいで、多少状況に制限され使い方を要求される。しかし、たん出してしまえば、その硬直時間が少なさのおかげでかなり有利な展開にもついていけるのだ。

●クロスファイアブリッツ

蹴りやパンチを何発も繰り出す信頼度の高い技だ。起き上がりやキンゼルで使うのがオススメ。対足払い用としてもかなり有効だぞ。

●サマーソルトシェル

上がりやキンゼルで使うのがオススメ。対足払い用としてもかなり有効だぞ。

●サマーソルトジャスティス

はつきり言って出すのがとても難しい。でも強力な対地・対空技なのだ。

ロレント

ベレー帽をかぶつた見たまんまの軍人。指導棒でぶつわ、手投弾投げるしのすごいオッサン。なめてかかると痛いめ見ますせ!!



ロレントの技は「トリック」なものが多く、慣れないうちには扱い始めたの難しいものばかりだ。まずはひとつひとつ覚えていくことが大切だ。

● パトリオットサークル
棒を高速で回転させて繰り出す技。



最初のコマンドで垂直にジャンプして、ボタンを押すことでナインフを投げるといふ、一種の飛び道具のようないい。相手にとつて上空からの飛び道具は非常に嫌なもの。これまで相手の動きをかなり制限することができるはず。

また、このステインガーは弱、中、強のボタンの種類、押すタイミングを変えることによって、ナイフの角度と射出

が回コマンドを入力する必要があり、タイミングを外すと連続技にならなくなるので注意が必要だ。

● スティングー
連続技に組み込むことで、まさに変幻自在の空中飛

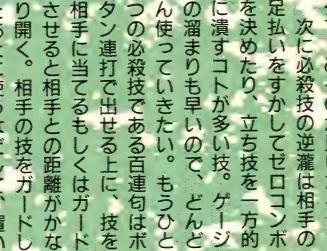
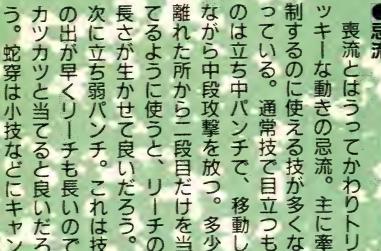
パトリオットサークル	$\downarrow \rightarrow + P$ (3回連続で入力可)
ステインガー	$\downarrow \rightarrow + K$, K
メコンテルアタック	P B $F + P$
メコンテルエアレイド	$\downarrow \leftarrow + P$, P
メコンテルエスケイプ	$\downarrow \leftarrow + K$, P $O R K$
ティクノーブリスター	$\downarrow \rightarrow$, $\downarrow \rightarrow + K$
マイインシーバ	$\downarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow + P$
フェイクロッド	$\downarrow + K$
スパイクロッド	空中で \downarrow 方向 + 中 K
ハイジャンプ	着地と同時に K を打つ
トリックランディング	



足払い? わしの前では無に等しい。反撃をくらうのじゃ! そんな事さればレベル3(テクノブリスター)の餌食だせ!

元

ふたつの流派を持つ異質のキャラ元、流派により必殺技はもちろんのこと、通常技や自分の判定もかわってしまう。ふたつの流派を極めよう。



● 忍流
喪流とはうつてかわりトリッキーな動きの忍流。主に牽制するのに使える技が多くなっている。通常技で自立つものは立ち中パンチで、移動しながら中段攻撃を放つ。多少離れた所から二段目だけを当てるように使うと、リーチの長さが生かせて良いだろう。次に立ち弱パンチ。これは技の出が早くリーチも長いので、カツカツと当てるど良いだろ。蛇穿は小技などにキヤン

ゼロコンボが多くなった訳だが、この元の喪流には弱・中・強と通常技がつながるゼロコンボが存在する。主に使う3つ押して喪流キックボタン3つ押して急流へと流派が変わる。必殺技中や通常技の硬盘中などでも流派は変えられる。これをふまえて流派ごとの説明をしていこう。

喪流(P 3つ)	P 連打
百連勾	$\downarrow \rightarrow + K$ (+ K) (連打)
逆龍	$\downarrow \rightarrow$, $\downarrow \rightarrow + P$
惨影	$\downarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow + P$
死点	
忌流(K 3つ)	
蛇穿	$\leftarrow \text{ダメ} + P$
健牙	$\leftarrow \text{ダメ} + K$
蛇双八	$\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + K$
狂牙	$\downarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow + K$



セルをかけて出すと良い。もうひとつ必殺技も同じようないい方をするので覚えておこう。





SEGAPOLIS

ストリートファイターZERO2



新必殺技「崩山斗」。連続技に組み込んでいく。



疾駆けからの一撃、三撃を狙つしていくのだ!!

ゼロコンボがなくなり、戦闘スタイルを大幅に変えざるを得なくなったガイ。しかし、弱パンチから始まる「武神獄鎖拳」は継承されているぞ。

●崩山斗『ZERO2』になつて追加された新技。前方に少し突進して肘を突き出すもので、結構リークがある。強で出したら、スタートの間合いでも届くほど。

また、ガイは中パンチから大パンチがつながるので、大パンチにキャンセルをかけてこの崩山斗を出せばのヒット技になるぞ。

●影すくい、首狩り 前作で猛威を振った、影すくいと首狩りの二撃。しかし、『ZERO2』では首狩りの攻撃判定の出現が遅くなってしまったので、ほとんど使

ガイ

ゼロコンボがなくなった事により、一番影響を受けたのがこの武神流・ガイだろう。

しかし、負けはしない…。それが武神流の定め。

えなくなってしまった。
●弱・疾駆け 今回は、影すくいや首狩りよりも、こちらの弱・疾駆けのほうがメインになりそうだ。主な使い方としては、ダブルを奪つたとき、この疾駆けを2、3回出しながら相手方に近づきつつ、起き上りを投げと

一コンボゲージが溜まるので、「石鳥だ。」中段技である首碎き、そして足払いの三撃で攻めていくというのだ。また、この疾駆けを出すことによってスーパー

●武神旋風脚 前作では対空性能がそれなりに強かつた武神旋風脚だが、今回は対空として使うにはほどんど先読みでないと辛くなってしまった。それよりもこちらの連携を止めようと、割って入ってきたところを落とすといった使い方になりそうだ。

●シゴクスクレイブ

ソドムの持つている十手で相手をぶん殴る技で、前作よりコマンドが簡単になつている。特に中シゴクスクレイブは上方向への判定が強く遠距離対空兵器としての使いがってが良らしそう。

●シラハキャッチ この技は『ZERO2』からこの技で、相手のジャンプ攻撃と、しゃがみガード不能の中段攻撃を左手でキャッチし、そのまま放り投げてしまう当たり弱くなっている。そこは二撃、三撃でカバーだ。

●ブツメツバスター1 この技は前作と変わりは無いのだが、コマンドを入れたから、投げにいくまでの王一ショックが大きく、相手に潰されやすいので使い所としてばかり立ち中キックでしゃがみ

●カード不能は過去の出来事 強パンチキャノセルブツメツバスターか、弱シゴクスクレイブの2撃攻撃に使おう。

●カード不能は過去の出来事 強魔法の立ち強キック(ガード不能)が無くなつたのは、ソドムの弱体化のひとつだ。



ソドム

『ゼロ』時代に猛威を振ったチエーンコンボが消え、キャンセル技もへり確実に弱体化しましたソドムだが、これらの事をふまえ、2のソドムを見直していこう。

崩山斗	↓↙←+P
武神旋風脚	↓↙←+K
武神伊斯ナ落とし	↓↘→+P、P(近) ↓↘→+P、P(遠)
イスナ～肘落とし	↓↘→+P、P(近) ↓↘→+P、P(遠)
疾駆け	↓→+頭K、K
影すくい	↓→+中K、K
首狩り	↓→+強K、K
武神獄鎖拳	弱P、中P、強P、強K
武神獄脚	↓→、↓+P
武神八双拳	↓→、↓+P
武神獄鎖拳	弱P、中P、強P、強K
首引き	→+中P
鎌イタチ	↓+強K
肘落とし	空中で↓方向+中P



シラハキャッチぎめるのは結構マジ
いが、極めればカッコイイぞ。



ダイキヨウバーニングで音を入り
ます。めっちゃ熱そう。

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
タイキヨウバーニング	1回転+K
マイドノミヤゲ	↓→、↓→+P
テンチュウサツ	2回転+P
テンギョウオーキング	ダウン前に↓→、+K ダウン前に↓→+P
後転移動起き上がり	

トは、相手がジャンプ+強キックを仕掛けた場合、相手の足先を取ろうとするのではなく、体を取るような感じでいけばOKだ。

●ブツメツバスター1 この技は前作と変わりは無いのだが、コマンドを入れたから、投げにいくまでの王一ショックが大きく、相手に潰されやすいので使い所としてばかり立ち中キックでしゃがみ

●カード不能は過去の出来事 強魔法の立ち強キック(ガード不能)が無くなつたのは、ソドムの弱体化のひとつだ。



バーティー

『ZERO2』になってマイナーチェンジを果たしたバーティー。微妙に変化した今までの必殺技はどのように使えばいいのか、新必殺技の使い所は…?



相手の技の出掛かりをつぶせ。画面の端に近づくと、そのまま跳ね返す。その後は、相手の攻撃を防ぐ。

ブルヘッド	←タメ→+P
ブルホーン	↓↓ORKを2つ以上一定時間押し続ける
マーダラ・チェーン	1回転+P
パンティット・チェーン	1回転+K
ザ・バーティー	←タメ→←+P
ブルリベンジャー(近距離)	↓→↓→+P
ブルリベンジャー(遠距離)	↓↓↓↓→+K
ボディプレス	空中で↓方向+強P

まず新必殺技のパンティット・チェーンの使いどころだ。ダメージや間合いはマーダラ・チェーンとそんなに差はない。だが投げたあと相手を後ろに投げ飛ばすことができる、画面端に迫りつめられたときに、反対側に回りたいときに

ついていきたい技だ。逆に相手を追いつめるときはマーダラ・チェーンを使つていい。

ブルヘッドは前作よりも硬直が長くなっているが、攻撃判定は前作同様発生がとても早いので相手の技をつぶすのに有効だ。相手が攻撃してこうとする出掛けりを狙つて出すといい。スタート直後にいきなり出してベースを握ることもできるが、中と強いブルヘッドはガードされると必ずといっていいほど反撃される。使うときは弱で出すよう



相手に固められているときに使うのが有効だろう。弱足や中足払いを無敵で透かして力で出した方が長い距離を進むことができる。場所によつて使い分けよう。

サンギエフの必殺技の中で一番恐いのは投げ技なのだが、ただ単に投げ技を狙つた単調な攻撃だけでは勝負に勝つの難しいので、他の必殺技も混せて相手にどんどんフレッシャーをかけていい。

●ダブルラリアット

クイックダブルニアット

両腕をブンブン振り回しながら移動する技で、飛び道具を抜けたり対空兵器に使える。

だが対空兵器に使いすると相手にダウン回避されて反撃を受けやすいので注意。

●バニシングフラット

相手の飛び道具を消しつつ前進する技で、これが神の手と言われる技だ。使い方のひとつとして、ボディープレス

↓しゃがみ弱P×2→弱足払

いキヤンセルバニシングも連携技のひとつだ。最後のバニシングは相手との距離をみて弱、中、強を使い分けよう。

●スクリューバイルドライバー

相手との距離が離れていても両腕を広げ自ら投げていく技で、相手を固めてから出すと有効だ。

サンギエフ

『ストII』時代の頃よりも新技がいっぱい増えて良い感じのサンギ。豪快な投げ技やら神の手やらと…。その数々の必殺技を駆使していく。



地獄のメリーゴーランドだ。痛いがな、それ。



ダブリリは真空波動も抜けるぞ。でもさくらのはダメ。



ツツ(私)はこの技が大好きだ。

ダブルラリアット	↓↓3つ同時押し
クイックダブルラリアット	↓↓3つ同時押し
バニシングフラット	→↓→+P
スクリューバイルドライバー	1回転+P
アトミックスープレックス	1回転+K(近)
フライングパワーポム	1回転+K(遠)
ファイナルアトミックバスター	2回転+P
エリアルレジョンスマム	↓↓↓↓→+K
ロシアンキック	↓+中K
ダイナマイティック	↓+強K
フライングボディーアタック	斜め↑中に↓方向+強P
ダブルニードロップ	斜め↑中に↓方向+弱OR中K
ヘッドバッド	垂直J中に↓方向+中OR強P





SEGA POLIS

ストリートファイターZERO2



角度が浅くなってしまった新空波動。抜けられや

豪波動拳	↓↘+P
新空波動拳	空中で↓↘+P
火熱波動拳	←↓↘+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
電音斬空脚	↓↘+K
空中電巻斬空脚	空中で↓↙+K
空中電巻斬空脚	→↓↙+PDK3つ
阿修羅天空	↓↙+PDK3つ
百鬼豪斬	↓↘+P
百鬼豪碎	↓↘+P、P(近)
百鬼豪衝	↓↘+P、P(遠)
百鬼豪壁	↓↘+P、K(近)
百鬼豪尖	↓↘+P、K(遠)
激殺波動	→↓↙X2+P
滅殺豪昇龍	↓↘+P
天魔豪斬空	空中で↓↙+P
豪殺	弱P、弱K、→、弱K、強D
頭蓋破殺	→+D
旋風脚	→+K
天魔空刃脚	前方ジャンプの頂点で↓+中K
前方転身	↓↙+P

前作では悪魔のような強さを誇っていた豪鬼。「ZERO2」では純粹なブレイヤーキャラになったので、さまざまに調整を加えられ、弱体化してしまったようである。

一番の理由が空中からの飛び道具である、新空波動拳の弱体化だ。「ZERO2」では出が遅くなり、波動拳の弾道の角度が浅くなってしまった、遠間から新空波動拳で相手を牽制できなくなってしまったのが非常にいたい。

豪 鬼

前作では隠しキャラクターとして猛威を振るっていた豪鬼。その豪鬼が「ZERO2」では最初から選べるブレイヤーキャラとしてリニューアルして堂々の登場だ。

そもそもひとつはレベル3まで溜めないと使うことができないスーパー・コンボ、瞬獄殺の弱体化である。前作では一度光って(瞬獄殺が始まると)しまえば逃げられることはなかなか無かったが、「ZERO2」では自分で確認しながらジャンプなどで逃げることが可能。逃げられるぐらいならまだしも、逆に投げられることもあるぐらいだ。豪鬼のアイデンティティとも言える瞬獄殺の弱体化は、前作からの豪鬼使いにとっては辛いこと



ピカーン！ ピヨン！ そりゃ
ないよ…。



挑発伝説のあとにあるものは…(やつはスリコニ命で闘うのだ。大ダメージを与えてやれ)



なんと、近距離でしゃがん

だ相手に当たらなくなってしまった。この技に依存できな

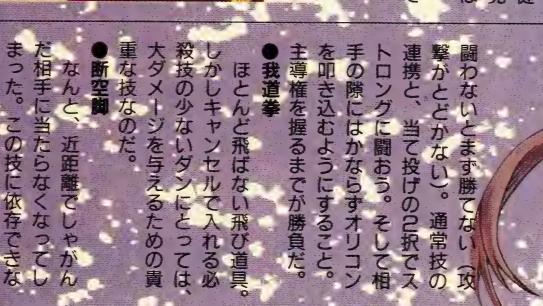


わざながら無敵時間もあるので、からうして対空にも使える。貴重なゲージをそんなことは使いたくない。

我道拳	↓↘+P
見龍拳	→↓↘+P
断空脚	↓↙+K
震空拳	↓↘↓↙+P
見龍烈火	↓↘↓↙+K
必勝無頼拳	↓↙↓↙+K
挑発伝説	↓↘↓↙+挑発ボタン
前転挑発	↓↘+挑発ボタン
後転挑発	↓↙+挑発ボタン

ダ ソン

三流なんて相手にしねえ。なぜならおれは最強(!?)だからだ。なに? 判定が弱いだと? そんなものは気合い(!?)でカバーだ! サイキョウ流への道は険しいぜえ!!



無限に繰り出せる挑発は健在。さらに6種類の挑発を見え、間違った方向への勢いは止まらない。基本的にダンは、接近戦で連携と、当て投げの己折でストロングで闘う。そして相手の隙にはかならずオリコンを叩き込むようにすること。

● 我道拳

とにかくセリで入れる必殺技の少ないダンにとっては、大ダメージを与えるための貴重な技なのだ。

● 断空脚

なんと、近距離でしゃがん

だ相手に当たらなくなってしまった。この技に依存できな

● 挑発伝説

合計7回の挑発を、我が物

のもので、からうして対空にも

使える。貴重なゲージをそん

なことは使いたくない。

● 天魔烈火

最後の「よゆうラス!」のボ

ーズはカウンター扱いなのだ。

くなつたのが非常につらいところ。立つている相手には、キヤンセルすれば当たるので、大技のスキに叩き込もう。

● 天魔拳

無敵のない上昇対空技。困ったことに、しゃがみ大パンチよりも対空性能が劣っている。

自分の1の確率で無敵技にならぬるう。

● 天魔烈火

わずかながら無敵時間もあるので、からうして対空にも

使える。貴重なゲージをそん

● 天魔拳

この技は非常につらいところ。立つている相手には、キヤンセルすれば当たるので、大技のスキに叩き込もう。

● 天魔拳

この技は非常につらいところ。立つている相手には、キヤンセルすれば当たるので、大技のスキに叩き込もう。



ローズ

ZEROコンボがなくなりスライディングも弱体化してしまったローズ。はたして弱くなってしまったのか? 新技の追加といくつかの技の強化がある。



相手を押さえ込むように使って
ね無駄打ち厳禁よ!



甘く見ないでねダメージ力はアッパクラッシュよ。

ソウルスパーク	$\downarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow +\text{P}$
ソウルスルー	$\rightarrow \downarrow +\text{P}$
ソウルリフレクト	$\downarrow \leftarrow +\text{P}$
ソウルスパイラル	$\downarrow \rightarrow +\text{K}$
オーラソウルスパーク	$\downarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow +\text{P}$
オーラソウルスルー	$\downarrow \rightarrow \downarrow +\text{P}$
ソウルイリュージョン	$\downarrow \rightarrow \downarrow +\text{K}$
スライディング	$\downarrow + \text{中K}$



伸びる手足を自在に使いこなし、
相手の出端をくじけ。



確実に決めるからこそ価値があ
るヨガストライク。
そのまま反撃されてしまうこ
ともある。

● ヨガフレーム
コマンドの入力方法が大幅
に変更され、失敗してヨガフ
アイアに化けることがなく

対空技なのだが、決めるには先読みが必要なので無理に使う事はないだろう。

● ソウルスルー
飛び道具を吸収、又は跳ね返す技。弱は飛び道具を吸収し正面に、強だと斜め上へと跳ね返す。また飛び道具を吸収するとコンボゲージが増加し、ソウルスパークもア段までパワーアップする。

● ソウルスパーク
マフラーから放たれる飛び道具。弱は出が早いので連続技や固めに使つていける。しかし隙が大きいので適当に遠く出したりするのは控えた方が良いだろう。

● ソウルスパーク
マフラーから放たれる飛び道具。弱は出が早いので連続技や固めに使つていける。しかし隙が大きいので適当に遠く出したりするのは控えた方が良いだろう。

● ソウルリフレクト
マフラーを振り回し相手の飛び道具を吸収、又は跳ね返す技。弱は飛び道具を吸収し正面に、強だと斜め上へと跳ね返す。また飛び道具を吸収するとコンボゲージが増加し、ソウルスパークもア段までパワーアップする。

● ソウルスパイラル
「ZERO 02」になり取扱いが進む。主な使い方としては連続技で用いる。強パンチにキヤンセルをかけた場合は強スパイラル。しゃがみ中パンチにキヤンセルをかけた場合は弱スパイラルが連続技になる。中スパイラルは中途半端で勝てる時代はもう終わった。

● ソウルイリュージョン
通常技

通常技の中で重要なのはやはりがみ強パンチで、かなりの対空性能を誇る。あとは下段のしゃがみ中パンチなどの牽制で、相手を押さえ込んでいく。

● ソウルスパイラル
「ZERO 02」になり取扱いが進む。主な使い方としては連続技で用いる。強パンチにキヤンセルをかけた場合は強スパイラル。しゃがみ中パンチにキヤンセルをかけた場合は弱スパイラルが連続技になる。中スパイラルは中途半端で勝てる時代はもう終わった。



飛び道具?甘いわね
お返しよ。

● ソウルスパーク
伸びる手足を自在に使いこなし、
相手の出端をくじけ。

伸びる方の攻撃で牽制を行い、伸びない方の攻撃(レバー後入力十通常技)で接近戦を挑む。しかしだけ伸びる方の攻撃を闇雲に出すだけでは相手の技の戻りに狙うようにして使うといいたろう。

● ソウルリフレクト
タルシムの通常技は伸びるものと伸びないもので、それ2種類ずつあると思つてもらって間違はない。

● ソウルスパーク
タルシムの通常技は伸びるものと伸びないもので、それ2種類ずつあると思つてもらって間違はない。

● ソウルスパーク
タルシムの通常技は伸びるものと伸びないもので、それ2種類ずつあると思つてもらって間違はない。

ヨガを極めたタルシム、その伸びる手足からは予想のつかない程の攻撃/パターンや戦術の奥深さは、使つた人でないとわかりかねる。

タルシム



飛び道具?甘いわね
お返しよ。



● ヨガファイア
近距離ならばガードさせた
あとでも確実に反撃を喰らつてしまふほどのスキの大きい
技。また、弱ヨガファイア
はヒットしても相手が転ばず、

手を伸ばし、足を伸ばし、
そして火をも吐き出してしま
うタルシムだが、牽制技だけ
で勝てる時代はもう終わった。

● ヨガフレーム
いわゆる先読みの対空兵器
だが、相手キャラによりジャ
ンプしていくなくても地上で決
めることができる。オリジナルコンボで多端ヒットさせる
と大ダメージを奪つごとも可
能だ。

● ヨガフレーム
なった。相手の起きあかりに
重ねたり、連続技に組み込む
のもマニアックでよい。

● スーパーコンボ
決め所が難しくテクニカル
に見える技ばかりだ。対空兵
器ヨガストライクは是非と
も決めていきたい技のひとつ。

ヨガファイア	$\downarrow \rightarrow +\text{P}$
ヨガフレーム	$\rightarrow \downarrow \downarrow +\text{P}$
ヨガラスト	$\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow +\text{K}$
ヨガレポート(空中可)	$\downarrow \downarrow +\text{P} \text{ORK3f}$ $\downarrow \downarrow +\text{P} \text{ORK3f}$
ヨガインフェルノ	$\downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +\text{P}$
ヨガストライク	$\downarrow \downarrow \downarrow +\text{K}$
ヨガエスケープ	ダウン前に $\downarrow \rightarrow +\text{P}$
ドリルキック	空中で \downarrow 方向 $+K$
ドリル頭突き	空中で \downarrow 方向 $+P$
空中挑発	空中でスタートボタン
ヨガショック	$\leftarrow +\text{P}$ 頭 \downarrow 押しっぱなし

もっと楽しく『ZERO2』したい

家でやるならやっぱ

EX編集部オススメ



せっかく家で『ZERO2』がプレイできるのだから、もっとキャラクターを自分の思うように動かしたい。誰もが一度はそう思うハズ。そんなアナタにオススメなのがコレだ。

ジョイステイック(MW岩井)

パッド(たけかみせつな)



せつな「いやあ、やっぱり家でやるならパッドでしょ。始めてから本体に付属してるし」
MW「だったらスクリュー(一回転コマンド)出してみな」
せつな「はい」と
春麗を吸い込み舞い上がるザンギエフ。
こうして、ジョイステイック派とパッド派の宿命の対決が始まったのだった。

ある日のEX編集部での出来事である。9月版「ストリートファイターEX ZERO2」で対戦中の攻略番長MW岩井(以下、MW)とたけかみせつな(以下、せつな)の間でこんな会話が交わされた。

MW「やっぱ『ZERO2』やんなら、ジョイステイックだな。家で基板でやんと変わんねえのがいい。この固定がたまんねえ~」

せつな「いやあ、やっぱり家でやるならパッドでしょ。始めてから本体に付属してるし」
MW「だったらスクリュー(一回転コマンド)出してみな」
せつな「はい」と
春麗を吸い込み舞い上がるザンギエフ。
こうして、ジョイステイック派とパッド派の宿命の対決が始まったのだった。

ジョイステイック VS パッド 宿命の対決



ホリパッド SS

■発売日/発売中
■価格(税別)/14,000円
■メーカー/ホリ電機



マルコン



アーケードゲーマーなら、迷わずジョイステイックだろう。ステイックの部分が繊細な「マインド入力を可能にし、右手をフルに利用してボタンを押せるのはスーパーumboやオリジナルコンボの同時押しに向いている。もともと「ZERO2」はアーケード用に作られているからあたりまえのことだが、より快適なプレイを求めるならコシだ!

アーケードそのままのデザインのジョイステイックが、「バーチャルスティック」だ。ハンドブレイクも平気な耐久性や安定性も充分の重さと、アーケードゲーマーも満足の度キになっている。

「ZERO2」同時プレイ用に、「バーチャルスティックプロ」も発売されているので、よりアーケードに近付けるならこちらが良いだろう。

まさに「ZERO2」の為のジョイステイックと言えるのが「ファイタースティックX」だ。X「ZERO2」(以下FX)「ZERO2」をイメージして作られた「FX」たちは、格闘ゲーム専用のため射撃機能などはない。代わりに購入しやすい低価格になっているので、対戦用にこなしきれるものもいいだろう。

ちなみに「ZERO2」には、セガマルチコントローラー。「見ると、格闘ゲームに向いていないように見える。試しに「ZERO2」をプレイしてみると、意外にもプレイしやすいことが判明した。アナログ操作用に非常に安定しやすい形になっているのが、コマンド入力についているのが、コマンド入力時に余計な力が入るのを防いで使い易い。レバボタンが下部にあるのも人指し指に



バーチャルスティック(プロ)

■発売日/発売中
■価格(税別)/16,000円
■メーカー/セガ



ファイタースティックX ZERO2

■発売日/2000年1月
■価格(税別)/10,000円
■メーカー/アスキード

『ZERO2』プレイヤーには嬉しいオマケが付いている。リュウや春麗のコマンドやワープポイントテクニックが書かれた「キャラクターカード」、本体にも貼れる「サイキヨーシール」のふたつが同梱されているのだ。カードは、全6種類のうち一枚が入っている。全種類欲しい場合は、シールに付いている応募券2枚をアンケートハガキに貼って応募すれば、もれなく貰えるぞ。

やっぱり家でプレイするなら、気軽に遊べるパッドがオスメなのが、「ホリパッドSS」だ。連射機能などを付けないシンプルな作りになっているホリパッドSSは、何と1500円という低価格。純正のサターンパッドよりも安くなっているのだ。

友達との対戦用やマルチチャップ対応のゲーム用に、いくつか買っておくのもいいかも。ミストグレーのボディも魅力。

対戦用にもうひとつパッドが欲しいなというキミにオススメなのが、「ホリパッドSS」だ。連射機能などを付けないシンプルな作りになっているホリパッドSSは、何と1500円という低価格。純正のサターンパッドよりも安くなっているのだ。

方向キーも使いやすいので、慣れれば親指でスクリューコマンドもへっちゃらにまでなる。何よりも手元で操作できるのが、グッド!

せつな「で、結局どっちが使いいいんでしようね?」
MW「そうだな、普段からアーケードでプレイしているならジョイステイックでやるのが良いだろう。家で練習してアーケードで対戦するのだ」
せつな「じゃあ、家で友達と対戦する人は、パッドでOKってことですね」
MW「うむ。まあ、自分でプレイしやすい方でやればいいんだけどな」

伝説の樹の下で
微笑むのは…

ときめき メモリアル *forever with you*

ついに発売になったSATURN版
『ときメモ』。ひ・み・つを題してい
るいろと変わった部分を中心に紹
介していく。



- 発売日：発売中
- メーカー：コナミ
- 価格(税別)：デラックス版／6800円
スペシャル版／9800円
- ジャンル：恋愛シミュレーション



素直に樹の下へ行くか。はたま
た心に決めた人のもどへ…。



びしょ濡れの古式さん。うつす
らと見えるソレは…。



興奮のあまりほしたないカツコ
に気付かない優美ちゃん。

比較的大きな変更というか、
付け足されたのがコレ。なん
と今は自分から告白するこ
ともできるのだ。(2年間想い
続けた女の子に告白するため、
校内を走り回る主人公。果た
してその想いは通じるのだろ
うか?また無視して帰るとい
う男らしい選択肢も…。)

**自分で
告白でき
る!!**

いよいよサターン版が発売
となった『ときメモ』。大きな
点で他機種との変更は特にな
いが、けっこう細かなところ
での変化がみられる。その部
分を見ていくとしよう。

SATURN版
『ときメモ』の
ひみつ



ちょっと不純だが、サタ
ーン版ではあのシーンのムバッ
ジなども忠実に再現され
ている。コレってやっぱり嬉
しいことなのかな。

え?

宿の

きらめき高校の理事長の孫、伊集院
レイ。キザでイヤミったらしいヤツだ
が、サターン版には彼がやけどをする
といったイベントが加わっている。い
ったいどんな状況で、彼はやけどをお
うのだろうか? それは…。

**伊集院
がやけどを?**

この伊集院がいつたいどんな状
況で…。





SEGAPOLIS

ときめきメモリアル



さうと見てきたが、細かい点でけっこいろいろと変更があるサターン版。そのほかに挙げるところとしては、ゲームの展開がかなり早くなつたことだ。コマンドの実行も早ければ、一瞬の時間も一瞬。とってもスピーディーなゲーム進行ができるようになった。これはプレイヤーにとってはありがたい変更だ。



とっても早いサターン版。スムーズに進行できる。

その他は?

ツインビーでおなじみのサ

ブゲームも、新たに横スクロールのシユーティングが追加された。その名も「STG」(サイズ)。ふたつのオプションで攻撃と自機の防御をし、さらにオプションは敵を破壊する。

していくたびに巨大化し成長していく。自機のスピードを変えることでショットの方向やオプションの動きを変えることができる。かなりい感じのシユーティングゲー

新 STG PSYTH (サイズ)

かなりの連打をしないと勝つのは難しいぞ。



キミはつまら景品をゲットでき



SATURN版の玉転がしに代わり、100m走が体育祭に加わった。操作は簡単でボタンを連打するだけ。でも勝つのはけつこう難しいのだ。また、縁

日で遊べる射的が輪投げへと変わっている。景品は、なんと浴衣を着たきらめき高校の女子たちだ!これは絶対ルしかない!

映画・コンサートが一新

サターン版では、映画とコンサートのスケジュールがかなり変更されているのも特色

のひとつ。これにより女子たちとのデートイベントや、彼女たちの好みなんかも若干だが変更されているところには注意したい。とくに映画は上映されるタイトルのほとんどが変わっているので、要子エック。その中には鉄山靠などという、どこかで聞いたようなモノも…。



これが噂の「」の鉄山靠。パインズ・アクション映画だ。パイ

予定表	
	コンサート 映画
春	KNM交響楽団 休館
	森田勝里 モンキーバイソン
	外田裕也 ダーマの休日
	多黒魔委 鉄山靠
夏	波室波恵 氷の女豹
	X-NIPPON カンパンマン
	KNM交響楽団 0077-金銀一
	B's 告訴
秋	SWAP ムーンゲート
	KNM交響楽団 死霊の雄叫び
	酒乱9 ワンルームス
	ジャンパー 私が寝ている間に
冬	
四年目	
三年目	

スペシャル版

スペシャル版には、オリジナルパワーメモリーと特製バインダー型ケースが付いているのだ。

デラックス版

12人のキャラクターが入っているデラックス版。また、ふたつのレベルのピクチャーの違いにも注目。



SATURN版だけのお楽しみ!!



スペシャル版

スペシャル版とデラックス版のふたつが発売されたサターン版。キミは両方とも手に入れただろうか?ゲーム内容は同じだが、それぞれ違う特典が付いているこのふたつ。共通特典としてはミニ設定資料集などが入っているぞ。

幼なじみのヒロイン
藤崎 詩織



誰にでも好かれる性格、成績優秀、スポーツ万能という詩織ちゃんは心地よい高校のアイドル。素敵な恋愛に憧れてるので、恋愛小説風な雰囲気になれる場所を選んでデートすると良い。

芸術を愛する女の子
片桐 彩子



独特の話し方をするとっても個性的な女の子片桐さん。絵を描くことを趣味とする彼女とのデートは、美術館はもちろんのこと公園や動物園といった絵になるような場所も良いだろう。

運動部のアイドル
虹野 沙希



明るく活発な沙希ちゃん。運動系のクラブに所属しているが、彼女自身はマネージャーとして活躍しているのだ。根性のある男性に惹かれるという彼女とは、スポーツを通じてつき合っていこう。

PROFILE

- 誕生日：主人公が決定
- 血液型：主人公が決定
- 身長：158cm
- 3サイズ：(83, 56, 84) (84, 56, 85) (85, 57, 86)
- 所属部：主人公による
- 趣味：クラシック音楽鑑賞、ヘアバンド集め
- 好物：スパゲッティ

季節イベント

- 春芝生で語らう
- 夏ウォータースライダー
- 秋背比べの跡を見つける
- 冬遊園地で観覧車が止まる
- 好きなデートスポット
きらめき中央公園、クラシックコンサート、映画(ラブロマンス)等

かわいい11人の あの子たち



▲キミは誰とこの樹の下で…。

（この）主人公であるキミの子たちの詳しいデータを紹介していく。彼女たちはそれぞれにかなり個性的で、かわいい子たちばかり。うまく彼女たちとつき合っていけるかどうかは、主人公であるキミの努力次第だ。彼女たちはそこは、主人公のパラメーターが一定の数値を超えたときに出会うことができる。さあ、キミは好みの女の子と出会い、彼女の心をつかめるかな。

読書好きな文学少女
如月 未緒



その容姿から見ても、眞面目でおとなしそうな感じを受ける如月さん。体が弱く、運動は得意でない。図書室や公園など、静かに過ごせる場所が好みだ。彼女に好かれたいなら、文学系に力を入れよう。

PROFILE

- 誕生日：2月3日(水瓶座)
- 血液型：A型
- 身長：156cm
- 3サイズ：(80, 59, 82) (80, 59, 83) (81, 59, 83)
- 所属部：文芸部か演劇部
- 趣味：読書、クラシック鑑賞
- 好物：卵料理

季節イベント

- 春絶叫マシンで失神
- 夏砂浜で語らう
- 秋読書に熱中
- 冬映画に感動
- 好きなデートスポット
図書館、クラシックコンサート、ラブロマンス、等

PROFILE

- 誕生日：1月13日(山羊座)
- 血液型：A型
- 身長：156cm
- 3サイズ：(81, 59, 82) (82, 59, 83) (82, 60, 84)
- 所属部：野球部かサッカーチーム
- 趣味：料理(肉じゃがが得意)
- 好物：ちらし寿司

季節イベント

- 春芝生の上でお弁当
- 夏プールで溺れる
- 秋野球の応援に熱中
- 冬迷子をなだめる
- 好きなデートスポット
野球観戦、アクション映画、ロックコンサート、等

彼女の夢は世界征服！
紐緒 結奈



頭脳明晰でけっこう気のつよい紐緒さん。世界征服という夢に向かって日々怪しげな研究に没頭している。知的な場所を好む彼女だが、ジャンク屋なども特に喜んでくれる場所のひとつだぞ。

PROFILE

- 誕生日：7月7日(蟹座)
- 血液型：A型
- 身長：161cm
- 3サイズ：(84, 58, 84) (84, 59, 84) (85, 59, 86)
- 所属部：電腦部か科学部
- 趣味：世界征服のための研究
- 好物：自分で調合した栄養剤

季節イベント

- 春殺人コアラに襲われる
- 夏ボーリングのスコアマシンを操作
- 秋ゲームセンターでインチキ
- 冬パーティーアソビ、ヒーローショーに乱入
- 好きなデートスポット
クラシックコンサート、ジャンク屋、等



運動好きな水泳少女

清川 望



きらめき高校が世界に誇る、超高校級スイマーである望ちゃん。男まぎりの性格で、言葉使いなども男っぽいが花をこよなく愛するという一面も持つ。彼女とつき合うにはスポーツマンになるべし。

流行りに敏感な女の子

朝日奈 夕子



遊びことが大好きで、いつも流行をチェックしている朝日奈さん。彼女とつき合っていくには、まず勉強よりも遊び！ 雑学を上げていかなくてはいけない。デートの場所はもちろん最新のスポットへ。

年下のあまんぽう

早乙女 優美



クラスメイトの好雄の妹である優美は、一年遅れできらめき高校に入学していく。とにかく明るく元気な彼女は、ゲームやアニメが大好き。デートはその手の場所が一番良いだろう。

PROFILE

- 誕生日：12月3日(射手座)
 - 血液型：A型
 - 身長：163cm
 - 3サイズ：(82,58,83) (83,58,83) (83,59,84)
 - 所属部：水泳部
 - 趣味：ジョギング
 - 好物：チョコレート
- 季節イベント**
- 春彫刻を破壊
 - 夏無人島で雷におびえる
 - 秋実は植物に詳しい
 - 冬ボーリング玉を大暴投
 - 好きなデートスポット
 - きらめき中央公園、海、スキー、ラブロマンス、等

お嬢様はマイペース

古武 ゆかり



おっとりしていてボーとした感じの古式さんだが、なんと古式不動産の社長令嬢なのだ。静かな場所が好きそな彼女だが、意外にも遊園地なども好みのスポットのひとつである。

PROFILE

- 誕生日：6月13日(双子座)
 - 血液型：B型
 - 身長：157cm
 - 3サイズ：(80,59,84) (81,60,84) (82,60,84)
 - 所属部：テニス部
 - 趣味：編み物
 - 好物：千枚漬け
- 季節イベント**
- 春食中植物が好き
 - 夏イルカショーでズブ濡れ
 - 秋ベンチで編み物
 - 冬リフトに乗れない
 - 好きなデートスポット
 - きらめき中央公園、植物園、遊園地、等

PROFILE

- 誕生日：10月17日(天秤座)
 - 血液型：B型
 - 身長：159cm
 - 3サイズ：(83,59,85) (83,60,86) (85,60,86)
 - 所属部：無所属
 - 趣味：流行を追いかけること
 - 好物：流行のおかし
- 季節イベント**
- 春UFOキャッチャーが得意
 - 夏ナイトパレード
 - 秋コンサートに大興奮
 - 冬氷の上で転ぶ、カンペ作成
 - 好きなデートスポット
 - カラオケ、海、ショッピング、ニューミュージック、等

美しきほど美貌

鏡 魅羅



大人っぽい雰囲気の漂う女王様タイプの魅羅。性格は高飛車で少し冷たい感じを受けたりもするが、それもこの美しさの前ではいたいした問題ではない。彼女に釣り合うためには、けつこうな姿勢が必要。

PROFILE

- 誕生日：11月15日(さそり座)
 - 血液型：O型
 - 身長：167cm
 - 3サイズ：(90,60,88) (92,61,89) (93,61,89)
 - 所属部：無所属
 - 趣味：ウンドーショッピング
 - 好物：メロン
- 季節イベント**
- 春試着
 - 夏ビーチでサンオイル
 - 秋オバケが怖い
 - 冬ゲレンデで衝突
 - 好きなデートスポット
 - 海、スキー、ショッピング、等

超恥ずかしがりやさん

美樹原 愛



内気でおとなしく、そんなところにカワイさを感じてしまう女の子愛ちゃん。動物好きな彼女とのデートはやっぱり、動物園や水族館。けっして騒かない場所などへはいってはいけないぞ。

PROFILE

- 誕生日：9月5日(乙女座)
 - 血液型：A型
 - 身長：150cm
 - 3サイズ：(78,57,79) (78,58,79) (79,58,80)
 - 所属部：無所属
 - 趣味：空想、動物と遊ぶこと
 - 好物：ソフトクリーム
- 季節イベント**
- 春戦闘員にさらわれる
 - 夏犬と一緒に
 - 秋サルに熱中
 - 冬よろけて抱きつく
 - 好きなデートスポット
 - 動物園、水族館、ホラー映画、きらめき中央公園、等

ひかり
光輝が今、誕生する

LANDSER ラングリッサー



■発売日：9月13日
■メーカー：メサイヤ
■価格（税別）：6200円
■ジャンル：シミュレーションRPG



それは強への恩返したと思
うして、ここは、
ラムを振り廻してくれ
俺は立派な騎士に向って
きっとここへ戻ってくる
兵を編制し、きっとここへ
戻ってくる。

今回はどのようなら
展開されるのだろうか。
ストーリーが

それが強への恩返したと思
うして、ここは、
ラムを振り廻してくれ
いざ、そこへ戻ってくる
兵を編制し、きっとここへ
戻ってくる。

『ラングリッサー』シリーズ
に最新作『～III』が登場する。
このシリーズは魅力的なキ
ャラクター、や心を震わせるシ
ナリオ、そしてフレイシヤ
ーを代表するまでになった
シリーズなのだ。

新しい作品が出たびに、
さまざまなシステムが導入さ
れ進化しつづけてきたこのシ
リーズも、『～III』でこれま
でない大きな進化を遂げる。
移動と戦闘のシステムが大幅
にいや、まったく違うもの
になった（詳細はあとで説明
する）。また、1分22秒に渡
るアニメーションオープニング
も見逃せないとこだ。
うし原智志キャラだしな。

3作目はシステムに
大きな変化あり！
これを見よ!!

ETC

先に紹介した国に属さ
ない物たちも大勢いる。
何物にも従わないつわものたち。
こいつらを味方につけられ
ば、戦いはグッと楽になるはずだ。
これら大きな力のぶっかりが、悲しみを奏でる
ストーリーを盛り上げていくのだろう。

ヴェルゼリア帝国

国土の大半が氷におおわれ、作物さえ育たない。
豊かな土地を求め、アルテミス元帥指揮のもと侵略を開始する。

バーラル帝国

主人公ティハルトが属する国である。王都フーカシア上空に浮かぶ浮遊城が備える魔動砲により、他国からの侵略を免れてきたのだが…。浮遊城がシナリオ1の舞台となる。

ラーカス王国

主人公ティハルトが属する国である。王都フーカシア上空に浮かぶ浮遊城が備える魔動砲により、他国からの侵略を免れてきたのだが…。浮遊城がシナリオ1の舞台となる。

多くの力が世界のひずみを広げていく…

魔物がいると尊われる
闇の国。国の主ボーゼル
の目的は、人間を滅ぼし
魔物の世界を作ることで
ある。ボーゼルの名は前
作でも聞くところ。

ラーカスと同盟を結ぶ
国。バーラル王家とティ
ハルトの家とは旧知の間
柄。そのため姫フレアと
ティハルトは幼なじみの
ような関係。

前作までは自軍ターーンと敵軍ターンが用意されており、自軍ターーン中は敵軍は反撃以外の行動をすることはできなかった。『～III』では、自軍、敵軍ともに行動を決定したのち、同時に行動を開始するように変更されたのだ。これにより、敵を誘導したり、行動を読むことが難しくなったわけだ。より戦略性が重視されるようになつた戦闘をどのように切り抜けるか。

シミュレーションとしての楽しさがアップしたといつていだろう。このシリーズでは指揮官が傭兵を率いて行動するのだが、『～III』では傭兵を動かす必要がなくなり、指揮官だけを動かせば傭兵が自動的にくるようになったのも移動の新しいシステム部分である。

完全「アルタイム」ではないので考える時間はある。

セミリアルタイムでの進軍



変更システム2

パノラマタクティクスの戦闘



さまざまなお見せてくれるぜ。



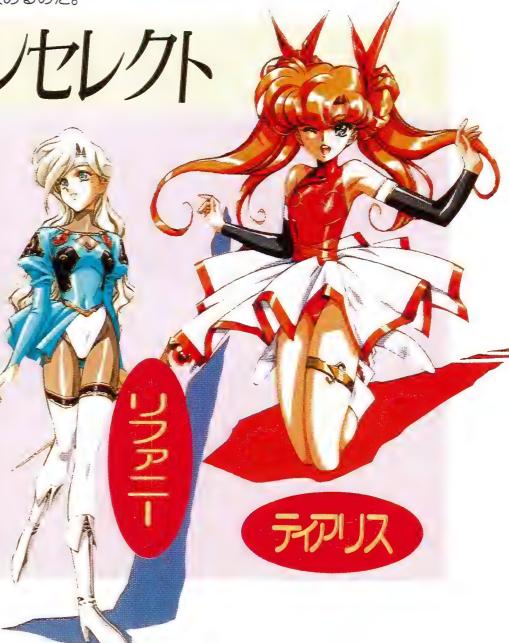
配置や行動を決めるのだ。

戦闘も大きく変わった。一キャラ同士をぶつけただけの前作から、指揮官をリーダーとした部隊同士の戦いになったのだ。また、戦闘シーンに入つてからキャラの配置や行動を決められるようになったことが、新たな戦術性といえるだろう。

システム

ヒロインセレクト

最近巷で大はやりの恋愛シミュレーション（本当か？）。なんと『～III』にもこの要素が導入されてしまったのだ。ゲーム中に登場する数人の女性キャラ＆幼女キャラと恋愛を楽しむことができるのだ。各キャラに話し掛ける言葉などドライブになるキャラが決まるそのなどが、今の段階では明らかにはできない。ソフトが発売されてからのお楽しみということで、勘弁を…。現在明らかになつている恋愛対象キャラはティアリス、リファ、ルナ、ソフィアの4キャラ。この他にもまたいるようだ。



遙か宇宙で彼は何を見たのか

POLICENAUTS ポリスノーツ

あの「ポリスノーツ」がついにサターンに移植される。サターン版ではグラフィックやシステムがリメイクされているので、見どころ満載だ。絶対に買うべし！



■発売日：9月13日
■メーカー：コナミ
■価格（税別）6800円
■ジャンル：アドベンチャー

大声を上げるエド、だが真空の宇宙にその声は届かなかつた。

EMPS暴走のため漆黒の宇宙へと放り出されるジョナサン・イングラム。



主人公であるジョナサン・イングラムは、ポリスノーツの隊員として他の4人とともに人類初のスペースクロニー、ビヨンドコーストへ赴く。そこで彼らはコロニー外活動用EMPSの操縦士として、宇宙

主人公であるジョナサン・イングラムは、ポリスノーツの隊員として他の4人とともに人類初のスペースクロニー、ビヨンドコーストへ赴く。そこで彼らはコロニー外活動用EMPSの操縦士として、宇宙

パソコン版で人気のあったアドベンチャーゲーム『ポリスノーツ』が、3DO、プレイステーション版を経てついにサターンで発売されることになった。美しいアニメーションと細部まで設定された世界観を思う存分堪能してくれ。



テストは順調に進むかに見えた。

序盤のストーリーを追いかけて『ポリスノーツ』の世界を紹介

ポリスノーツ

EMPS

超脱した五重譜



巨大な物かが想像できる。

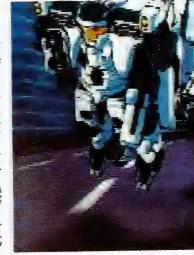


切断面のグラフィックにも注目して欲しい。

ビヨンドコント



コールドストップ



「コロニー外活動用ポリスノーツ」。省略してエンブスと呼ばれる。ジョナサンが遊泳実験をしたのが、エンブスの初期試作タイプでユーリー型と呼ばれていた。暴走事故以降改良が加えられ、警察活動用のゴマード型などが登場する。

ビヨンドコーストは順調に進み、ジョナサンは余裕の表情を浮かべている。にもかかが成功したかに見えた。だが事故は突然起つた…。EMPSの位置修正用バーニアが突如暴走、制御不能に陥ってしまったのだ。暴走したバーニアのパワーボールで宇宙を漂流しているところを探査船によって発見される。物語は今、始まる。

人工冬眠のこと。体温を低温に維持することで擬似的な冬眠状態を作り出し、余計なエネルギーの消耗を防ぐことを目的とする。ジョナサンはEMPSに装着していた、コールドストップ装置搭載のサバイバルボールによって25年間宇宙空間で生存することことができた。



SEGAPOLIS

POLICENAUTS



ジョナサン 昔は缶といえばアルミを使っていた
これは生分解性プラスチックを使っている。

小さな物にも詳細な説明を聞くことができる。

女性の胸をタッチすると…。



ちゃんとメッセージを聞くことができる。

画面をクロックトー機能などを
たとえばオーフォンの伝言を聞
くと選択する。

28年ぶりの再会

退屈なうつに依頼人が来るのを待つ
ジョナサン。

そしてビヨンバー...



おやんとメッセージを聞くことができる。



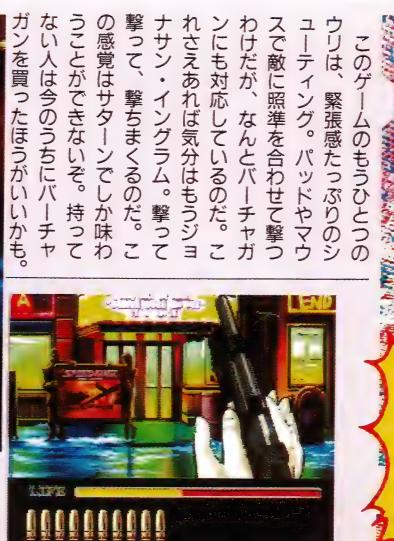
そこへロレインが現れる。28年ぶりの再会だ。



この感覚は
サターンのみ

バーチャガンなら盛り上がること間違いないし。
狙いを定めて素早く撃て！

弾丸がなくなったら素早くリロード！



バーチャガン対応

このゲームは矢印を動かし、
目的の物に合わせてクリック
したときに開かれるコマンド
を選択し、物語を進めていく
アドベンチャーゲームだ。世
界観のしっかりした『ポリス
ノーツ』では、ストーリー進
行とあまり関係のないものを
選んでみても、いろいろな反
応が返ってくる。しかも選ん
だ物の名前だけでなく、それ
がどういう物なのかもキチン
と説明してくれるのがうれし
い。また、スタートボタンで
呼び出す用語の検索ワインド
ウでは、物語中では語られな
いことまで知ることができ
る。さすがDORIDOMEの枚
組といえる。

1年間のリバーリ生活のあ
とジョナサンはオールドロサ
ンゼルスで、ネコシェーター
まがいの探偵をしながら細々
と生活を続けている。

探偵事務所で昔の思い出に
ふけていると突然来訪者が現
れる。ドアが開くとそこには
28年前に別れたロレインの姿
が…。彼女はビヨンドコース
トで日本人と再婚し、幸せに
暮らしているひうわさで聞いて
いたが…。詳しく話を聞く
と夫の北条ケンジウが、行方
不明になってしまったと言う
のだ。そして夫の最近の行動
を聞いたあと、ロレインから
カブセルと葉の切れ端を渡さ
れる。改めて捜査の依頼をす
るロレイン。答の出ないジョ
ナサンを見て、しばらく近く
のホテルに滞在するので返事
を待つと言ったあとその場を
去っていく。ロレインが車に
乗り込む姿を窓から見るジョ
ナサン。そこで車に異常があ
ることに気づき大声を上げる
が、時すでに遅く車は大爆発。
ロレインの命はロスの雪のよ
うに消えてしまう。

このゲームのもうひとつ
は、緊張感たっぷりのシ
ューティング。パッドやマウ
スで敵に照準を合わせて撃つ
わけだが、なんとバーチャガ
ンにも対応しているのだ。こ
れさえあれば気分はもうジョ
ナサン・イングラム。撃って
撃つで、撃ちまくるのだ。こ
の感覚はサターンでしか味わ
うことができないぞ。持つて
ない人は今のうちにバーチ
ャガンを買ったほうがいいかも。

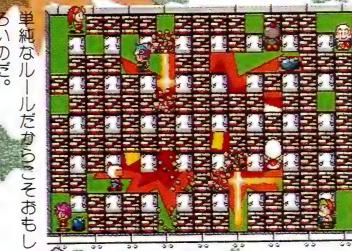
名作アクションゲームボンバーマンに乱入

サターンボンバーマン

あの傑作ともいいくべき『ボンバーマン』が、長い年月を経てセガサターンに登場なのだ。
とにかく10人対戦が楽しめる!!



■発売日：発売中
■メーカー：ハドソン
■価格（税別）：6800円
■ジャンル：アクションゲーム



単純なルールだからこそおもしろいのだ。



こんなに強力な爆弾もあるぞ。
アイテムを採集せ!!

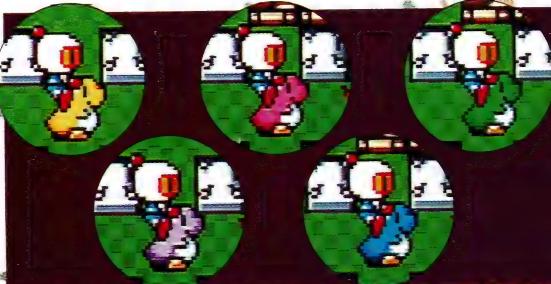


さきほどボーナスは隠されているといったが、実を言うと見てすぐに分かりそうな場所にあつたりするのだ。ルートがその典型的で、見るからに怪しい形をしているぞ。

それでも何がもらえるかは謎だ。
アドバイス



さきほどボーナスは隠されているといったが、実を言うと見てすぐに分かりそうな場所にあつたりするのだ。ルートがその典型的で、見るからに怪しい形をしているぞ。



何から始める? 3つのモード

初代FC版『ボンバーマン』を今の少年たちは見たことがあるのだろうか？あの当時のゲームというのは、常に何かしら新しい要素を持つていたのだ。『ボンバーマン』もその例外ではなく、一定の時間で爆発する爆弾の爆風を相手に当てるだけといった、単純明快なルールではあるが、その戦術性の高さには驚かされたものだった。

その『ボンバーマン』は、続編が出る度にパワーアップしていく。対戦モードがその究極の『ボンバーマン』となって登場したのだ。さすがにCPUひと戦っていただけでは、プレイする楽しさに限界が必ずくるが、人対人だとそのおもしろさはひと味違うぞ。

ストーリーモードは、全5ステージに戯ばく2Pと共にプレイができるモード。ボンバーハウスの秘境にある、4つの神秘クリスタルパワーやによって封印された伝説魔人が、ムジヨー率いるヒゲ団の手によって解かれてしまつた。伝説魔人が復活する前に、クリスタルをすべて取り戻さなくてはならない。

ヒゲ団の手によって解かれてしまつた。伝説魔人が復活する前に、クリスタルをすべて取り戻さなくてはならない。



ヒゲヒゲ団を倒せ!! ストーリーモード

おつたのステージを戯ばぬくのだ。

心強い味方 ティラ

ボンバーマンの強力な助

つ人、それが恐竜のティラ。

タイプは全部で5種類。

緑…スピードアップ

青…ボムをキックして移動させ

ピンク…ジャンプで障害物を

飛び越す

黄色…相手の動きを止める。

紫色…超音波で爆弾を誘発させ

る。

といった能力をそれぞれも

つており、各3段階までパワ

ーアップするぞ。



道を極めよ 段位認定モード

みんなで楽しく バトルモード

まさトボンノアーマン^{モード}を極めるために用意されたモード。

全20階のステージ+5人のボスを倒し、いかに素早くクリアできるか、ほかには敵を効率よくまとめて倒せるか、などいろいろな条件のハイテクニックを要求してくるのだ。

ちょっととした知恵を使えば、

いとも簡単にクリアできるところ間違いないだ。その成績はすべて記録されるので、友達と競ってみたらいかがかな?

いろいろな条件で戦うことができるようになつたバトルモードは、ルールをひとつ変えただけで戦法すら変えなくてはならないほど、そのバリエーションに富んだものになっているぞ。

そのルールのひとつとして、何が起るか分からぬ恐怖の「デビルバトル」や先にやられたキャラか、フィールド内に爆弾を送り込む「みそボン」、タイムアップ時にはフィールドがすべて重して埋まってしまう「サドンテス」といったスリル満点のルールがなかなかいい感じなのだ。

ステージもなかなか凝った作りのものばかり揃っていて、はつきりいて一筋縄ではいかない。

そして『サターンボンバ

テラリック^{モード}の

テラリック^{モード}だけ、爆風から身を守ってくれることを利用した作戦。爆弾を撒きまくつて突っ込んでやるのだ。

こんな結果ではまだまだ出づ。
図指すは原点(かほんてん)か。



こんな迷路のようなステージもある。タイムアップに注意。



実戦的なテクニックとして、袋小路に入り込んだ相手を爆弾で埋めてしまう戦法がある。その応用として、左の写真のような爆弾を2個使った穴埋めもできるのだ。これは2人が共謀して誰かを狙うなんてこともできる。爆弾が少ない時にやってみよう。

穴埋め作戦

テクニック①
テクニック②

ボスもなかなか手強い。たがしつかり見ながら冷静に戦うのだ。



「マン」最大のウリは、最大10人まで同時に対戦できるということなのだ。今までこれだけの人数で対戦できたゲームはあったであろうか?「ワイドテレビ」でプレイしないで、ちょっと見えにくいのが難点だけど、一度

もう少人数ではプレイできないくなるほど盛り上がるぞ。ルールも簡単ものだけに制限されているので、人の個性がそのまま対戦に反映されるのがおもしろい。

例えば攻めがメインのブレイヤーとか、守りに徹するブレイヤーなど自由度が高い分、自分なりのスタイルでプレイすることができるのだ。

とにかく「ハーマン」は対戦を楽しむほしい。CPUと戦うよりも加倍はエキサイトするはずだ。

巻きぞえ作戦

テクニック③



テラリック^{モード}だけ、爆風から身を守ってくれることを利用した作戦。爆弾を撒きまくつて突っ込んでやるのだ。

まさトボンノアーマン^{モード}を極めるために用意されたモード。

全20階のステージ+5人のボスを倒し、いかに素早くクリアできるか、ほかには敵を効率よくまとめて倒せるか、などいろいろな条件のハイテクニックを要求してくるのだ。

ちょっとした知恵を使えば、

いとも簡単にクリアできるところ間違いないだ。その成績はすべて記録されるので、友達と競ってみたらいかがかな?

いろいろな条件で戦うことができるようになつたバトルモードは、ルールをひとつ変えただけで戦法すら変えなくてはならないほど、そのバリエーションに富んだものになっているぞ。

そのルールのひとつとして、何が起るか分からぬ恐怖の「デビルバトル」や先にやられたキャラか、フィールド内に爆弾を送り込む「みそボン」、タイムアップ時にはフィールドがすべて重して埋まってしまう「サドンテス」といったスリル満点のルールがなかなかいい感じなのだ。

ステージもなかなか凝った作りのものばかり揃っていて、はつきりいて一筋縄ではいかない。

そして『サターンボンバ



感じますか？ 恋の予感

同級生～if～

告白なんて、ほんのちょっとの
勇気があればいい。
そしてサターンでその想いを、
彼女たちに告げよう。



彼女を探さねばひと苦労はず

17 キャラ登場

「同級生」に登場する女性

「妹」あさ子。舞
ひよ達ひ逃げるのはやめよう。

度のものではない。
では彼女たちに出会うため
のヒントをひとつお教えしよ
う。彼女たちに会いたがつた
ら、他機種で覚えた知識でゲ
ームを進行しないこと。旧15
キャラのイベントを行なわせ
ていっても、彼女たちのイベ
ントに遭遇することはほとん
どないのだ。彼女たちはブレ
イヤ自身によつて、自分で
見つけ出しはじめてこれ

主人公は、お金・時間・日
の3つの数字とにめっこし
ながら、20日間をナンバに費
やすのだ。お金は、いろいろ
なところに隠されたりする
ので、金欠になることはまずな
い。重要なのは、
時間と日なのだ。

スケジュールはしつかりと

認はパソコンを使って確認で
きるが、なるべく手を取る
う。



■発売日：8月9日
■メーカー：NECインターチャンネル
■価格（税別）：7800円
■ジャンル：アドベンチャーRPG

恋愛は数値なんかじゃ分か
らないって思つてゐるキミ
にオススメの恋愛シミュレー
ションゲームがこの『同級生
～if～』なのだ。

この『同級生～if～』は、
パソコン版で大ヒットした『同
級生』が元になっていて、P
Cエンジンを経て、数々のバ
ージョンアップを繰り返しな
がらようやくサターンに登場
することになった。しかも発
売は8月9日、ゲームスター
ト馬鹿8月10日だと考えると
なんとも二クイ演じ出ではない
が？ そしてサターン最大の特徴
であるハイクオリティなビジ

このまで完成されたグラフ
イックは、美少女ゲームの価
値觀を変えるといつても過言
ではないだろ？

ユアルで描かれた女性たちは、
他の機種では決して見られない
いような美しさがある。

ここまで完成されたグラフ
イックは、美少女ゲームの価
値觀を変えるといつても過言
ではないだろ？

これがこれまでのストーリー
になってしまふ。何
かしらの原因があるのだ。
①時間限定型イベント 一定
の日時でしか発生しないベ
ントがこれにあたる。このイ
ベントが発生する場所に行か
ないと、いつまでもストーリ
ーが進展せずタイマー一
になってしまふ。

②キャラ同時進行型イベン
ト ③キャラ同時関係が、スト
ーリー上密接に関係していく。
ある一定以上のキャラのステ
ートを進めておかないと、
スクリプト進行の

あなたの心に舞い降りた
真夏の天使たち



重要性



どちらかのキャラを狙つても
ハッピーエンペにはならない。
という2種類に大別できる。
ほかにもいろいろな原因は考
えられるが、出来ることなら
できない場合は、このふたつ
のどちらかに該当するぞ。



同級生～if～


彼女は先負学園のアイドル的存在で、このゲームのヒロインでもある。お嬢様という立場が、彼女の普通でありたいという願望をさせているため、自由をさせていたいのだ。

桜木 舞

彼女はオバケがとにかく苦手なのだ。
彼女は奔放な主人公にあこがれてい
る。彼女は主人公のことが好きなの
だが、自分が普通の女の子ではないと
思っているので、主人公があと一歩近づくこと
ができるない。彼女は水泳部なので、ブー
ルに行けば会うことができる。
積極的にデートの催促をして
いれば、いずれ必ずOKがも
らえるのだ。



彼女のハートを溶かすには、誠
実さが第一である。彼女は第一である。
彼女とキス。相当驚いてるみたい
い。

先負学園の保健の先生である原藤真子の妹。彼女はいつも薬屋で働いているが、そのため彼氏ができることを嘆いていたりする。そして学園の生徒たちに人


原藤真子

彼女に対しては、眞面目に何度もアタックしていくばかり心を開いてくれる。だが彼女のハートを射止めるためレックスを抱いているのだ。キスひとつとっても、彼女にどうして大問題であり、自分はあまりよくないなどのコンフリクトでも彼女を傷つけてしまうかもしれないぞ。


堀 真純

かなり苦手で、今でも彼女に
主人公のお姉さんの存在。



アタマが上がらないようだ。
矢吹町駅前で彼女とはち合
わせてしまい、無理矢理バー
に連れ込まれてしまう。その
とき彼女は大失恋の最中で、
それを理由にからんでくるぞ。

**言葉では伝わらない
この想い…**

1人をすべて紹介するのは無理なので、独断と偏見で選んだ人を紹介しよう。
彼女たちのハートを射止めることができるかな?



主人公のやさしさに触れた美沙は、主人公に惹かれていく。
FEB 24 MON 11:46 [舞] だつて…悪いんだもの。


田中美沙

3年最後の大会に向けて日々トレーニングを積んでいる。主人公とは幼馴染みなのだが、勝ち気な性格のため、主人公からはあまりよく見られない。本当に主人公のことが好きなのだが、その性格が災いして出会ったびにケンカをしてしまったりする。彼女は美穂と同時に進行しなければならない。途中美穂に行つた行為のために、主人公と美沙は大ゲンカしてしまう。だがしばらくすると、美沙は大げんかしてしまって、そのとき主人公のやさしさが、彼女の心を変えていくのだ。



どんなに勝ち気な性格でも、彼女は女のお子さんだ。



ちばるの過去はわざとディープ。

佐久間ちはる

家庭的な一面もあるぞ。

家事手伝い（自称ブー子）の19歳。

家庭的な一面もあり、料理を作るのが得意なのだ。彼女との約束をキチソト守つていれば、特に何もせずともハッピーエンドになる。ちなみに彼女は18日以降の先負駅で会えるぞ。



ALIEN™ この世には存在しない

恐怖を
あなたへ…

目に見えぬ危険、そして永遠に続くかのような孤独感。人の最も恐れる要素を具現化したもの、それが『エイリアン』トロリロジーだ。



- 発売日：8月30日
- メーカー：アクライムジャパン
- 価格(税別)：5800円
- ジャンル：3Dショーティング

生と死の間に

004



あなたはいる…

エイリアンには慈悲の心はない。そこにあるのは生か死のどちらかだ。

もう戻りはできない。進むしか生き残る道はないのだ。

襲ってくるエイリアン。非凡な人間に勇み出るのか?

人は何故に
恐怖を抱く

罠の底には何があるのか?
未知の恐怖がギミを襲う。

エイリアンの体温に近づいてしまってもダメ

読者諸君は一度でも未知への危機感を感じたことがあるだろうか。あたりまえのことだが人間は死を体験することはないにいたましいらしかった。それなのに我々はその死の危機感を知っているのだ。高いところから落ちは人は死んでしまつといったものは死んでしまつといつたものからこそ恐れるのだ。これはハッキリしたもので、知識からくる恐怖なのでそれは未知への恐怖とは言い切れないのである。それでは暗闇などに対する恐怖は何なのであるか? たとえば外灯のない道があるとする。それが通り慣れた道でも、その暗闇の先に異があるとか、そういうものは決

してないと分かっているはずなのに得体の知れない恐怖を感じるのだ。これが未知への危機感として恐怖であり、エイリアンはそこに該当する。そこには効果音や特殊な映像などの“演出”によって、その恐怖をきたてる部分もある。それは怖さを補助するだけであって、表面的なものでしかないということも付け加えておきたい。

しかし未知なる恐怖だけではエイリアンが怖いわけではない。未知としてのエイリアンは一作目だけであり、己以降は未知ではない存在になつていて。実際我々は映画を見ているので(見ていない方申し訳ない)エイリアンを知つていいのだ。では未知の部分以外では

エイリアンは、人間が本能的に嫌う要素を数多く持つてゐる。高い現実感は、人をより恐れさせる効果があるのだ。またたる体液や感嘆などの特徴は、原始的ではあるが危険性を匂わす効果がある。さらに人間よりも運動能力が優れている。これは人に對

して劣等感を感じさせるのだ。そしてエイリアンにとって種もしくは種の保存のための苗床でしかも、人間は食物連鎖の捕食される餌に立たされている。

このように我々にどうしていいイメージは何もない。まさに恐怖の象徴といつてもいいだろう。それを『エイリアントロリロジー』では、このような要素をうまく生かしているので、ゲーム中に十分にその恐怖を体感できるのだ。

もう戻りはできない。進むしか生き残る道はないのだ。

襲ってくるエイリアン。非凡な人間に勇み出るのか?



人の本性が
さうさせらる

087



襲ってくるエイリアン。非凡な人間に勇み出るのか?



SEGA POLIS

エイリアントリロジー

051
002
078
084
045せまりくる
悪夢

フロアのどこかにあるスイッチを探せ
ないとダメージを受けてしまう。

フェイスハガーに張り付かれてしまつた。早く振り落とさないとダメージを受ける。

では肝心のゲームの内容について解説していく。エイリアントリロジーは、エイリアンシリーズすべてがミックスされた、3D視点のシューティングゲームで、主人公はエイリアン掃討部隊の先鋒となりあらゆる条件のもとに戦わなくてはならない。そして最下層に着かせざるエイリアンを倒し、惑星をエイリアンの手から奪い返すのだ。

基本的にそれはフロアにあるゲートを開き、そのミッションの目的である障害物破壊やエイリアン掃討しながらどんどん深部へと進んでいくことになる。次のフロアに

進みたかつたら、そこかに隠されているスイッチを探さなくてはならない。そのスイッチも、入るのに別のスイッチが必要な部屋に隠されていたりと、一種のパズル的な要素もありそれがなかなかおもしろい。

その『エイリアン』3部作がゲームになつて登場だ

動く物体はすべて敵だ

アクションでドラマを織り、これもお仕事。

主人公は、武器なしではなにもできないので武器の扱いには注意してほしい。敵は耐久力や攻撃力も種類によってさまざまなので使い敵に対してバントガンなどの弱い武器を使ってもなかなか倒せないし、弱い敵に対して強力な機銃で攻撃しても弾の無駄遣いとなってしまう。

生き残るために知識もしつかりと覚える必要があるぞ。

孤独なるサバイバル

アイテムは物陰に隠されていることが多い。とにかく探すのだ。

人間(ヒューマン)

移動力もなく、持久力もあまりないのだが、飛び道具を持っているのでかなりやっかい。集団で出現したならば、グレネードを使って一気に倒してしまいたい。正面には立たないようにしよう。



ダメージこそ少ないが、確実に攻撃を当てるので速攻で倒せ。

成体エイリアン

一番の強敵といってもいい。とにかく耐久力があるので、ハンドガンあたりではかすり傷も与えられないのだ。装備をショットガン以上の武器に変えて、近寄られるまえに倒しておきたい。



攻撃力が高いので、一瞬のミスが命取りになってしまふ。

幼生エイリアン

正式名称はフェイスハガーといい、人間に卵を産み付けてくる。耐久力はほとんどなく、ハンドガンで1~2発程度で倒せるが、とにかく動きが早いので狙い撃ちするのが難しい。



これ以上近づかれると、飛び付かれるので注意。



戦いが今、幕を開ける

NEXT SOFT CALENDAR

for SATURN

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
9月予定	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	¥5,800	SHT
	女子高生の放課後…ぶくんパ	アテナ	¥4,980	PZL
	三國志Ⅴ	光栄	¥9,800	SLG
	炎の15種目 アトラント オリンピック	コナツジャパンエンターテイメント	予¥5,800	SPT
	プラドルDISC VOL.3 大島朱美	Sada Soft	¥3,000	ETC
	Turf Wind'96~武豊 競走馬育成ゲーム~	ジャレコ	¥6,800	SLG
	マジカルドロップ2	セガ	¥5,800	PZL
	闘神伝URA	タカラ	¥5,800	対・ACT
	サンダーフォース ゴールドパック1	テクノソフト	¥4,800	SHT
	actua Golf	ナグザット	¥5,800	SPT
	actua Soccer	ナグザット	¥5,800	SPT
	東京立身出世伝(仮)	ナグザット	¥5,800	ADV
	平和パチンコ総進撃(仮)	ナグザット	¥5,800	TBL
	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	¥5,800	TBL
	機動戦士ガンダム外伝1 戰慄のブルー	バンダイ	¥4,800	ACT
	南の島にブタがいた ルーカスの大冒険	ヴァージン インタラクティブ	¥5,800	PZL
	ズープ	メディアクエスト	予¥4,800	PZL
10月4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	¥6,800	SLG
	カオスコントロール リミックス	ヴァージン インタラクティブ	¥4,800	SHT
10月5日	GAME-WARE Vol.3	ゼネラル・エンターテイメント	¥1,980	ETC
10月25日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	予¥5,800	ADV
	MASTER OF MONSTERS	東芝EMI	予¥6,800	SLG
10月予定	ぱにっくちゃん	イマジニア	未定	ADV
	シェルショック	エクレトニック・アーツ・ピクター	¥5,800	SHT
	フレインデッド13	コナツジャパンエンターテイメント	未定	ETC
	リグロード サーガ2	セガ	未定	S・RPG
	サンダーフォース ゴールドパック2	テクノソフト	¥4,800	SHT
	BATSUGUN	バンプレスト	予¥5,800	SHT
	MARICA～真実の世界～	ピクター エンタインメント	予¥5,800	RPG
11月1日	LULU	セガ	¥4,800	ETC
11月予定	フィスト	イマジニア	¥6,800	対・ACT
	メルティランサー～銀河少女警察2086～	イマジニア	¥7,800	SLG
	真龍・碁仙人	J・Wイング	予¥8,900	TBL
	卒業～クロスワールド	小学校プロダクション	¥5,800	ADV
	SEGA AGES／廊下にイチャントアール	セガ	予¥4,800	TBL
	ピクトリーゴール～ワールドワイドエクイション	セガ	未定	SPT
	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	未定	TBL
	土屋圭市杯争奪 築波スーパークニクチャレンジ	ビーピーエス	予¥5,800	SPT
	重装機兵レイノス2	メサイヤ	未定	ACT
12月予定	太平洋の嵐2	イマジニア	未定	SLG
	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか(仮)	バンダイビジュアル	予¥6,800	SHT
	TETRIS S	ビーピーエス	予¥5,800	PZL
秋予定	Mighty Hits	アルトロン	未定	SHT
	バトルアスリーテス大運動会～序章～	インクリメントP	¥5,800	SLG
	サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	SNK	未定	対・ACT
	美女戦士セーラームーンSupers 真・主役争奪戦Plus(仮)	エンジェル	未定	対・ACT
	ルナ シルバー スター ストーリー	角川書店	未定	RPG
	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	未定	RPG

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
8月9日	サイバードール	アイマックス	¥6,800	RPG
	真・女神転生デビルサマナースペシャルBOX	アトラス	¥7,800	ETC
	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	¥5,800	対・ACT
	デス クリムゾン	エコールソフトウェア	¥5,800	SHT
	同級生～if～	NECインターチャネル	¥7,800	ADV
	アルバトロセレブレッジ～LEGEND OF ELDEAN～	サンソフト	¥6,500	RPG
	新型くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	¥4,800	PZL
	NIGHTTRUTH	ソネット・コンピュータエンターテイメント	¥6,800	ADV
	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I	タイトー	¥5,800	ACT
	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	¥6,900	ADV
	マジック・ジョンソンヒカリーム・ジャバのスマッシュ96	BMGピクター	¥4,800	SPT
8月23日	3D Lemmings	イマジニア	¥6,800	PZL
	Japan Super bass classic'96	ナグザット	¥6,800	SPT
	駿才一競馬データSTABLE-	ナグザット	¥8,800	ETC
	本格プロ麻雀 徹萬SPECIAL	ナグザット	¥5,800	TBL
	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	¥5,800	SHT
	トーナメント・リーダー	ピクター エンタインメント	¥5,800	SPT
8月30日	アーサーとアストロトの謎魔界村	カブコン	予¥5,800	PZL
	DARK SAVIOR	クライマックス	¥5,800	RPG
	オリンピックサッカー	コナツジャパンエンターテイメント	予¥5,800	SPT
	プラドルDISC VOL.2 内山美紀	Sada Soft	¥3,000	ETC
	ファイティングバイバーズ	セガ	¥6,800	対・ACT
	Destruction Derby	ソフトバンク	予¥5,800	SPT
	湾岸テッドヒート+リアルアレンジ	バック・イン・ビデオ	¥6,800	SPT
	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	¥5,800	ADV
	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800	SHT
	STRIKER'96	アクレイムジャパン	¥5,800	SPT
8月予定	スーパーパンコレクション	カブコン	予¥5,800	PZL
	クロックワークス	徳間書店	¥5,800	PZL
	プレイボーイカラオケ VOL. 1	ビック東海	¥5,800	ETC
	プレイボーイカラオケ VOL. 2	ビック東海	¥5,800	ETC
9月6日	ハートビート スクランブル	イマジニア	¥6,800	SLG
	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	カブコン	¥5,800	ACT
	鋼鉄壘域(スティールダム)	テクノソフト	¥5,800	SHT
	鋼鉄壘域(スティールダム)(通信ケーブル同梱版)	テクノソフト	¥6,800	SHT
9月13日	ウルトラマン図鑑	講談社	¥6,800	ETC
	ポリスノーツ	コナミ	予¥8,800	ADV
	エンジェル・バラディスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたいin Hawaii	サニー工業	¥5,800	PZL
	めざせアイル・スター 夏色メモリーズ 麻雀編	シャー・ロック	¥6,800	TBL
	ラングリッサーⅢ	メサイヤ	¥6,200	S・RPG
9月14日	ストリートファイターZERO2	カブコン	¥5,800	対・ACT
9月20日	スターファイター3000	イマジニア	¥6,800	SHT
	リアルバウト餓狼伝説	SNK	¥8,800	対・ACT
	SEGA AGES／アウトラン	セガ	予¥3,800	SPT
9月27日	ときめきメモリアル対戦ばるだま	コナミ	未定	PZL
	サクラ大戦	セガ	未定	ADV
	SEGA AGES／アフターバーナーⅡ	セガ	予¥3,800	SHT
	エターナル・メロディ	メディアワークス	未定	SLG

NEXT SOFT CALENDAR

SATURN

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
未定	卒業S(仮)	NECインターチャネル	予約6,800	SLG
	モンスター・マーク・ホーリーダガー	NECインターチャネル	予約6,800	SLG
	オーバードライブ(仮)	エクトロニック・アーツ・ピクター	¥5,800	SPT
	マジックカーペット	エクトロニック・アーツ・ピクター	未定	SHT
	神罰 人生の意味	ガイナックス	未定	ETC
	サイバーポツツ	カブコン	未定	対・ACT
	マーヴル・スーパー・ヒーローズ	カブコン	未定	対・ACT
	ロックマンX4	カブコン	未定	ACT
	出世麻雀 大接待	キングレコード	未定	TBL
	戦国ブレード	アトラス	未定	SHT
	実況おしゃべり!ロティス~forever with me~	コナミ	未定	SHT
	上海Great Moments	サンソフト	¥6,500	PZL
	フォトジェニック	サンソフト	未定	SLG
	わくわくアフ	サンソフト	未定	対・ACT
	RENSA -恋鎖-	シグナルライト	未定	PZL
	現代大戦略Strikes(仮)	システムソフト	未定	SLG
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮)	セガ	未定	SHT
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	セガ	未定	対・ACT
	バーチャコップ2	セガ	未定	SHT
	ファンタジースターズ(仮)	セガ	未定	RPG
	ARENA(仮)	ソフトバンク	未定	RPG
	シミュレーションズ	ソフトバンク	未定	SLG
	東京SHADOW	タイトー	未定	ADV
	MVPベースボール(仮)	データイースト	未定	SPT
	テラクレステ3D(仮)	日本物産	¥5,800	SHT
	イレブンス アワー	ヴァージン インタラクティブ	未定	ADV
	NHLパワープレイ'96	ヴァージン インタラクティブ	未定	SPT
	グリッド・ランナー	ヴァージン インタラクティブ	未定	ACT
	スポット(仮)	ヴァージン インタラクティブ	未定	ACT
	ハイパー 3D ピンボール	ヴァージン インタラクティブ	未定	TBL
	はいぱあセキュリティーズ S(仮)	パック・イン・ビデオ	未定	SLG
	大江戸ルネサンス	パック・イン・ビデオ	未定	SLG
	銀河お嬢様伝説ユナSS(仮)	ハドソン	未定	ADV
	銀河お嬢様伝説ユナREMIX(仮)	ハドソン	未定	DC
	ユナ ハイブリッド画集(仮)	ハドソン	未定	ETC
	GRANDREAD	バンプレスト	未定	SLG
	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	予約5,800	PZL
	ロボット混載RPG(仮)	バンプレスト	未定	RPG
	スマッシュマン	ピクターエンタテインメント	未定	ACT
	ダンジョン・マスター(仮)	ピクターエンタテインメント	未定	RPG
	トゥーム・レイダーズ	ピクターエンタテインメント	未定	RPG
	ノバストーム	ピクターエンタテインメント	未定	SHT
	CRITICON ザ・クリティカルコンバット	ピック東海	¥5,800	対・ACT
	ファイアレスリング 6 MEN SCRAMBLE	ヒューマン	未定	SPT
	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	未定	RPG
	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	未定	RPG
	スタートリック・オデセイ1 フルーエボリューション	レイフォース	未定	RPG
	スタートリック・オデセイ2-魔竜戦争	レイフォース	未定	RPG
	スタートリック・オデセイ3 ミニアムの聖戦	レイフォース	未定	RPG

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
秋予定	太閤立志伝 II	光荣	¥7,800	SLG
	麻雀大会 II Special	光荣	¥6,800	TBL
	セクシーパロディウス	コナミ	未定	SHT
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980	PZL
	ぶるるんシェイプUPガールズ	J・ウイング	未定	PZL
	忍者じゅじゅ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ	未定	ACT
	ファンタステップ	ジャレコ	未定	ADV
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(仮)	セガ	未定	SPT
	ワールドシリーズベースボール(仮)	セガ	未定	SPT
	心靈呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	未定	ACT
	TECMO SUPER BOWL(仮)	テクモ	未定	SPT
	怪盗セイント・テール	トニー	予約6,800	ADV
	FARADOOON	パイオニアLCD	未定	A・RPG
	バトルバグス(仮)	バンタン電腦工場	未定	SLG
	エクスヒュームド	BMGピクター	未定	ACT
	アボなしギャルズ おりん・ほ・す♥	ヒューマン	未定	SLG
	エネミー・ゼロ	ワープ	¥6,800	ADV
冬予定	ロックマン8(仮)	カブコン	未定	ACT
	3Dベースボール	BMGピクター	未定	SPT
	レガシー オブ ケイン	BMGピクター	未定	RPG
	ボディバイオニクス	メディアクエスト	予約5,800	ETC
96年予定	パチンコ俱楽部	I.S.C	未定	ETC
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	未定	RPG
	ドラゴンナイト	エルフ	未定	RPG
	エンジェル グラフィティ(仮)	コナツジヤパンエンターテイメント	未定	SLG
	モトクロス(仮)	コナツジヤパンエンターテイメント	未定	SPT
	ティトナUSA~Circuit Edition	セガ	未定	SPT
	電腦戦機バーチャロン	セガ	未定	対・ACT
	Jリーグサッカー'96(仮)	テクモ	未定	SPT
	銀河英雄伝説	徳間書店	未定	SLG
	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	未定	RPG
	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	未定	対・ACT
	グラント セフト オート(仮)	BMGピクター	未定	ACT
	ファイロ&クロード(仮)	BMGピクター	未定	ACT
	Zero4 Champ Doozy-J Type-R	メディアリング	未定	SPT
	本格4人打ち対戦型人間麻雀 THEわかれDEボル	ビデオシステム	未定	TBL
97年2月	HERO'S ADVENTURES	ビービーエス	予約5,800	RPG
97年春予定	デザエモン	アテナ	未定	ETC
	クオヴァティス2~惑星強襲オヴァン・レイ~	グラムス	予約6,800	S・RPG
	未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	NETYOU	未定	SLG
	スパイダー(仮)	BMGピクター	未定	ACT
	タンク(仮)	BMGピクター	未定	ACT
	クロック	メディアリング	予約5,800	ACT
	ミニ四駆	メディアリング	予約5,800	SPT
未定	囲碁	アスキー	¥6,800	TBL
	ダービースタリオン(仮)	アスキー	未定	SLG
	TFX	イマジニア	未定	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	未定	対・ACT
	センチメンタル・グラフティ	NECインターチャネル	未定	SLG

ブラー！秋山の注目作 『センチメンタル・グラフティ』



ヒロインは全国各地になんどんと
人！男なり、一般かけるなん
てもつてのほかだぞ。

3DO版やPS版を持つてるけ
ど、それでもサーター版もほし
い。ああく、やうで〜つしち
!!

さかがーの注目作 『ポリスノーツ』



くそー！
エド店内に飛び込むぞ！

MW君の注目作 『ストリートファイターZERO2』



春麗が出るゲー！だし。
チャイナ版も出るし。声はみやむーだ
けど、やっぱ春麗だぞ！！

ゲームアーツ・宮路社長独占インタビュー

さんはパソコンのPC8800専用のソフト製作会社として設立されましたが、それ以前はメガドライブやゲームギア、そして現在はサターン専門のソフトメーカーとして活躍なさいっていますよね。では何故、セガさんのハードでしかソフトを作成していないのか、その理由は何ですか?

CD-ROM専門の ソフトハウスとして

岩　ええ、セガのCD-ROMはコシシュー
「マートにおいても、本当にハードを
作り込んでいますよ。ゲームアーツ
自身としては10年くらい前からCD
ROMの研究を始めたんですけど、そ
の頃はフリップスのドライブなん
かをターディットにしていました。
岩　ああ、数年前に何台かのハード
が発売されて、そのままソフト供給
のなくなってしまったハートですね
宮　でもメーカーCDってCD-ROMと
ころか、当時のパソコンに装備され
ていたCD-ROMよりも素晴らしい
いハードウェアだったんですよ。

ROMデバイスだったんですよ。
岩 じゃあPCエンジンはROM-ROMよりデータを読み込むのは速
ナビ、内蔵のほうにあるデータを

最近ではサターンにて『ガングリフロン』や『ゆみみみっくすREMIX』を発売し、その技術力の高さを評価されているゲームアーツ。EXではゲームアーツの宮路社長に独占インタビューを申し込み、その胸中を語って頂いた。

3万円くらいで販売され始めた時代ではありました、が、あの価格で確かに8倍オーバーサンプリングを装備していたりと、音楽用CDプレイヤーよりも音質が良かつたり(笑)。

宮 あとセガの役員に無理な注文で「バツファメモリ」(編集部注:一度に読み込んでおけるメモリ量のこと)を指す。CD-ROMメディアでは540MBという膨大な容量があるものの、本体のバツファメモリが少ない結果としてコード回数が多くなったり、多くのアーメーションパターンを持つたゲームが作れないという弊害が生まれてくる。だがハードウェアとしての価格が高価になるために、ハードメーカー側としては少しでも少なくほしいもののが足りないね」と言えはりを増やしたハードを作つておいてくれたり(笑)。

岩 それで編集部に届いたメガCDのサンプルハードは、ヴァージョン

作品で、メーカーに日本版から1億万円
しか普及していないのに、専用ソフト
トが10万本売れました。その結果を
見て、「あ、本気でソフトを作れば、
ユーザーさんはちゃんと買ってくれ
るんだ」と安心しましたよ。

岩 ところでゲームアーツさんとい
うサードパーティの立場から見て、
サターンというハードはプレイステ
ーションに比べてどんなプラス要素
とマイナス要素がありますか?

吉 そうですね。プレイステーション
はコンパクトにまとめたゲーム
機ですね。ですから制作の敷居は低
いと思います。ハードウェアの内側
はほとんどブラックボックスと化し
ているんで手を出せない反面、ソニ
ー側から提供されるライブラリ(編
集部注:簡単「ボリューム表示を行つ
てくれるなどの、簡易プログラム集」)
を使って組み合わせていけば、それ
なりのモノは作れてしまうんですよ。
だから技術屋肌の我々にとっては、

本章所用的“政治”一词，指的都是政治家、政治组织、政治制度等。

THE
CROWN

ムに本気で取り組む



氣さくな社長の人柄に、思わずホッとする取材陣。等



最新作である『LUNAR』の美しさを見よ!



SEGA POLIS

発売直前！最新情報満載

バーチャファイター3 2

今秋の話題作をいち早く！

VF3プライベートショー 18

セガ開発トップインタビュー

●バーチャファイターシリーズ

第二AM研究開発部 部長 鈴木裕氏 16

●ラストブロンクス・バーチャロン

第三AM研究開発部 部長 小口久雄氏 30

●ウェーブランナー・マジカル頭脳パワー

第一AM研究開発部 部長 中川力也氏 32

人気沸騰！アミューズメントスペースはセガ一色

セガ・アーケードゲーム

ラストブロンクス

20

ウェーブランナー

34

ダイナマイトイースボール

36

マジカル頭脳パワー

38

セガツーリングカーチャンピオンシップ

40

バーチャロン

42

コンシューマゲームの未来を担う

セガ・サターンゲーム

SEGA AGES アフターバーナー

54

スペースハリアー

56

バーチャキッズ

58

サクラ大戦

62

ファイティングバイパーズ

66

リグロードサーファー

52

コンシューマの歴史

72

夏のヤリコミはこれできまり

一押しゲーム大攻略

NIGHTS

73

デカスリート

78

ソニック・ザ・ファイターズ

84

バーチャコップ2

86

OTHER AMUSE特集

ウォーターフロントのおしゃれな大型アミューズメント

テーマパーク

東京ジョイポリス 90

アダルトな楽しみを演出するセガ・メダル

新作メダルゲーム 95

今や必須のコミュニケーションツール

ネーム俱楽部 96

専用リモコンでの選曲はとても快適

セガ・カラオケ 98

アーケードゲームに広がりを持たせるセガハード

MODEL2

斬新なシステムとこだわったアクション

DEAD OR ALIVE

耐久レースの醍醐味が味わえる

Super GT 24h

101

110

ST-V

素晴らしいグラフィックと細かな演出、
素直に面白いシューイングだ！

蒼穹紅蓮隊

112

プリクラ大作戦

118

紫炎龍

120

GALJAN

122

セガ・サターン

あの人気格闘がいよいよ登場

ストリートファイターZERO2

124

ときめきメモリアル

136

ラングリッサーⅢ

140

同級生～if～

142

サターンポンバーマン

144

エネミーゼロ

146

エイリアントリロジー

148

サターン発売予定リスト

150

CONTENTS

VIRTUA FIGHTER3 Act.0.5

Virtua Fighter 3



起動
BEGINNING
NOW



AKIRA YUKI
JACKY BRYANT
SARAH BRYANT
LAU CHAN
PAI CHAN
WOLF HAWKFIELD
JEFFRY McWILD
KAGE-MARU
SUN DI
LION RAFALE
DURAL
&
AOI UMEMOKOJI
TAKA-ARASHI

Act.0.5
COMING SOON

GAMEST MOOK
VIRTUA FIGHTER 3



© SEGA 1993, 1996

セガポリスムック合計100人プレゼントコーナー!!

締め切り10月9日消印有効

① セガサターン本体 5名様

むむっ、やってきましたよゲームストムックお約束のプレゼントコーナーが。アンケートハガキに必要事項を記入の上、欲しいプレゼントの番号と名前を1つだけ書いて送ってね。

② コントロールBOX各種 各1名様



③ 「デカスリート」「バーチャキッズ」基板 各1名様



6m 20cm 各1名様

④ ST-V各種口回り 各1名様

「ファンキー・ヘッドボクサー」「バーチャファイターリミックス」「ばくばく・アニマル」「ファイナルアーチ」「エジソン探偵事務所」

各1名様

⑤ セガサターンソフト 各5名様



「バーチャファイターキッズ」「ファイティングバイバーズ」「ときめきメモリアル」「ストリートファイターZERO」「ナイツ」「トア」「バーチャファイター2」「セガラリーチャンピオンシップ」「レイヤーセクション」「X-MEN」「ヴァンパイアハンター」「機動戦士ガンダム」「グラディウスデラックスパック」「女神転生デビルサマナー」「ポリスノーツ」「アフターバーナー」「アウトラン」

各5名様

■平成8年9月9日発行 第1版第1刷発行

第3巻第26号通巻45号

■発行人 加藤 博

■編集人 高橋己代子

■編集スタッフ 河田 瞳／遊佐孝之／鈴木規康／岩井浩之／秋山健一／坂上 裕

■編集アシスタント 松田史征／名女川太郎／阿久根幸夫／池田憲彦／奥田高士／千葉

憲／中村真紀

■ライター するする／FRS-N.O./C-LAN／ジョッキー★笠岡／アディオスToshi／がっしん／ギィ／K-TAN／キャサ夫／GYU／MVP／SHO／借金／漁ん／チヤ

ッキー／ねね／ピーター／ラブソルジャー／T.H

■デザイン インフォアート／斎藤デザイン室／ローリングストーン／エストール

■発行所 株式会社新声社

〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル

営業部 03(3293)9321

編集部 03(3293)9324

■印刷 大日本印刷株式会社

©SHINSEISHA 1996

雑誌63981-45 本誌からの無断転載を禁じます



ゲーメストムックEXシリーズ

セガサターンユーザーに贈るゲーメストEX編集部お馴染みの完全徹底攻略の嵐！

各キャラクターごとの完全技表やオリコン解説、対戦、対CPU攻略など、他の追随を許さない濃度200%の内容でお送りします。リュウがケンが春麗が、そして新キャラのスクラが…ストZERO2戦士達が面白いように使える必勝本だ！

サターン版ストZERO2をパーフェクト攻略!!

ストリートファイター ZERO2

©CAPCOM

予価980円

絶賛
発売中！

絶賛
発売中！

セガ・サターンを
120%完全攻略!
ゲーメストムックEXシリーズ

ゲーメストムックEXシリーズ ©I'MAX/BETOP

ゲーメストムックEXシリーズ

©SEGA

サイバードール

Ver.SEGA SATURN ゲーメストムック EXシリーズ Vol.8

CYBER DOLL

全武器・アイテム・バーツ
完全収録

サイバーパンクRPGの新作「サイバードール」。一風変わったレベルアップシステムを持つ、このゲームを徹底攻略！ シナリオ攻略はもちろん、気になるバーチャリストや、アイテムデータ、敵キャラリストも完全掲載！ この1冊で、サイバードールの全てがわかる！

定価980円

THOR ドラ ～精靈王紀伝～

ARPGの秀作「THOR～精靈王紀伝～」の攻略テクニック、MAP、敵キャラクターデータなどをばっちり掲載！ 開発イラストも掲載。

定価980円

ゲーメストムックEXシリーズ Vol.8
サターン版

**THOR ドラ
～精靈王紀伝～**

全必殺技紹介
モンスター&アイテムデータ
設定原画集
全攻略マップ&トラップ収録!!

SEGAの3Dバトルを 完全攻略!

**絶賛
発売中!!**



ゲームストムックVol.32

VIRTUAL-ON

電腦戰機バーチャロン

8種の機体を操る3Dバトルの攻略マニュアルだ。期待を裏切らないビジュアル満載で、データ量も豊富な仕上がりだぞ!! VRデザイン・カトキハジメ氏インタビュー収録。**価格2000円**

定価2000円

ゲーメストムックVol.26

FIGHTING WIPERS

定価980円

ファイティングバイパス

ド派手なアクションのリアルバトルを完全攻略！あのハニーのムフフな写真もばっちり載っているお得な1冊。技表は分岐式ビジュアル採用。壁際の攻防もコレでOK！

VIRTUA FIGHTER 2



バーチャファイター2 ACT.1-3

Act1
定期780円



最終究極

Act.2
定価1380円



もはや誰もが知っている大人気ゲーム、バーチャファイター2を完全解説。技表編、対戦攻略編、超上級攻略編と3冊に渡つて細かく解説しているぞ！すぐに買うしか！ネ。

Act.3
定価980円

SHINSEISHA

GUNBLADE NY SCORE ATTACK FESTA REMIX

KING of DecAthlete ~GAMEST CAP~

ガンブレードNY
スコアアタックフェスタ
デカストリート
ゲームストカップ
キャンペーン開催中

開催期間1996年

8月1日(木)



8月31日(土)

参加希望者は開催店舗の各ゲームでプレイしたのち、各店舗に設置してある記入用紙に必須事項を明記のうえ、店舗スタッフに渡してください。

9月30日発売のゲームスト誌面にて、上位記録者のランキング及びスコアを発表します。

全国トップと各店舗トップはAM3研より表彰されます。

GUNBLADE NY SCORE ATTACK FESTA REMIX

KING of DecAthlete ~GAMEST CAP~

ガンブレードNY
スコアアタックフェスタ
デカストリート
ゲームストカップ
キャンペーン開催中

開催期間1996年

8月1日(木)



8月31日(土)

参加希望者は開催店舗の各ゲームでプレイしたのち、各店舗に設置してある記入用紙に必須事項を明記のうえ、店舗スタッフに渡してください。

9月30日発売のゲームスト誌面にて、上位記録者のランキング及びスコアを発表します。

全国トップと各店舗トップはAM3研より表彰されます。

KING of DecAthlete!

GAMEST CUP

1996/8/1~8/31

GAMEST

WITH

SEGA AM R&D Dept.#3

デカスリート ゲーメストカップ 開催!
新声社発行の「ゲームスト」誌面にて、上位記録者のランキング及びスコアを発表!
更にAM3研から表彰があります。詳細は誌面並びに申込用紙をご覧下さい。

参加要項

参加希望者は、開催店舗のDECATHLETE（デカスリート）で10種目の競技をクリアし、各店舗設置の記入用紙に必要事項を明記の上、店舗スタッフに渡してください。

(1) 総合得点

GUNBLADE NY SCORE ATTACK FESTA REMIX

GAMEST & SEGA AM#3 PRESENTS

1996 8/1(Thu) - 8/31(Sat)

GUNBLADE NYを使用したスコアアタック大会
新声社発行のゲームスト誌面にて、上位記録者のランキング及びスコアを発表!
SEGA AM#3研より表彰あります。詳細は誌面並びに申込用紙をごらん下さい。

参加要項

参加希望者は、開催店舗のGUNBLADE NYで「SCORE ATTACK REMIX」をプレイ。各店舗設置の申込用紙に必要事項を記入し店舗スタッフに渡してください。記入する内容は以下の通りです。

- 1) スコア
- 2) ネームエントリーした名前3文字(ネームエントリーした場合)
- 3) 通ったルート(各のルート分だけ)
- 4) ご住所
- 5) お名前、性別
- 6) 電話番号



開催店舗

- セガ・フェアリー
- H/S仙台
- オーツーパークS/W
- S/W川口
- パセラ

- 池袋GIGO
- セガ神戸かもめ館
- H/S渋谷
- 広島GIGO
- S/W静岡
- 天神GIGO
- 岐阜GIGO
- S/W与次郎ケ浜
- 心斎橋GIGO

読者サービス部

出前迅速落書きむよーん!

ZERO豪鬼Tシャツ
価格1800円 送料:E
通販番号:C-71



ZERO2豪鬼Tシャツ
価格1800円 送料:E
通販番号:C-120



ZERO2 ADテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:C-118



さくらテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:C-119

ジャッキー革ジャン
価格49800円 送料:E
通販番号:SG-22M(M)
SG-22 L(L)



電脳戦機バーチャロン
価格4800円 送料:H
通販番号:COVC4726

ファイティングバイパーズ
価格4800円 送料:H
通販番号:COVC4724

ラストブロンクス東京番外地
価格4800円 送料:H
通販番号:COVC4728



COLOMVIA VIDEO



ストリートファイターZERO2
ライブ・オン・ザ・バトル
価格5800円 送料:H
通販番号:GV-26

ストリートファイターZERO2
価格4800円 送料:H
通販番号:GV-25

バーチャファイター2
価格4800円 送料:H
通販番号:GV-15



GAMEST VIDEO

*実際のパッケージとは異なります。

JIGSAW PAZZLE

送料:E

ときめきメモリアル・日曜日 500ピース
価格2060円 送料:E
通販番号:BF007



商品名 価格 通販番号

ときめきメモリアル・日曜日500ピース	2060円	BF007
ときめきメモリアル・手作りサンド500ピース	2060円	BF008
ときめきメモリアル・渚300ピース	1442円	BE003
ときめきメモリアル300ピース	1442円	BP345
ときめきメモリアル・夏300ピース	1442円	BP346
ときメモ~forever with you~300ピース	1442円	BE004
108ピース 1030円		
藤崎詩織	BP630	如月未緒
片桐彩子	BP631	美樹原愛
虹野沙希	BP632	鏡魅羅
早乙女優美	BP633	清川望
朝日奈夕子	BP634	古式ゆかり
古式ゆかり	BP635	館林見晴

ときめきメモリアル
手作りサンド
500ピース



価格2060円 送料:E
通販番号:BF008

キャストキット(組み立て式)

送料:E

商品名	価格	通販番号
藤崎詩織キャスト	4944円	KAI-01
虹野沙希キャスト	4944円	KAI-02
片桐彩子キャスト	4944円	KAI-03
如月未緒キャスト	4944円	KAI-04
朝日奈夕子キャスト	4944円	KAI-05
美樹原愛キャスト	4944円	KAI-06
紐緒結奈キャスト	4944円	KAI-07
清川望キャスト	4944円	KAI-10
早乙女優美キャスト	4944円	KAI-11
古式ゆかりキャスト	4944円	KAI-12
館林見晴キャスト	4944円	KAI-13
鏡魅羅キャスト	4944円	KAI-14
詩織[パーティードレス]	4944円	KAI-16
沙希[エプロン]	4944円	KAI-17
如月未緒[浴衣]	4944円	KAI-19



ときめき
メモリアル.
1/5
藤崎詩織
Shiori Fujisaki

CD-COLLECTION

送料:E



通販番号 3800円
KICA7684
送料(2枚組) 7.5E



通販番号 4200円
KICA7685
送料(2枚組) 7.6E



藤崎詩織

フィギュア ソフビ
価格8034円 送料:E
通販番号:KAI-15

きらめき高校校章
価格515円 送料:C
通販番号: COS-C1062

商品名

価格

通販番号

CD ドラマときめきメモリアル	2800円	KICA7640
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルJUN~featuring鏡魅羅~	2800円	KICA7662
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルJUL~featuring虹野沙希~	2800円	KICA7664
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルAUG~featuring清川望~	2800円	KICA7665
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルSEP~featuring朝日奈夕子~	2800円	KICA7666
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルOCT~featuring館林見晴~	2800円	KICA7667
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルNOV~featuring如月未緒~	2800円	KICA7668
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルDEC~featuring古式ゆかり~	2800円	KICA7683
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルJAN~featuring紐緒結奈~	2800円	KICA7684

商品名

価格

通販番号

ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルFEB~featuring早乙女好雄~	2800円	KICA7685
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルMAR~featuring早乙女優美~	2800円	KICA7686
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルAPR~featuring伊集院レイ~	2800円	KICA7687
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルMAY~featuring美樹原愛~	2800円	KICA7688
ときめきメモリアル~オリジナル・ゲーム・サントラ~ (2枚組)	3800円	KICA7675
ときめきメモリアルウォーカルベストコレクション	4200円	KICA7681
ときめきメモリアル対戦パズルダマオリジナルゲームサントラ	2200円	KICA7699
ときめきメモリアルSOUNDコレクション2	3000円	KICA7701
金月真美TOKIMEKI	3000円	KICA7700

読者サービス部通信販売お申し込み方法

○読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込通知票か、郵便局の払込通知票でお申し込み下さい。

*現金書留・銀行振込・電話注文などのご注文は受け付けておりません。

○ご入金後から、商品のお届けまでに15~20日ほどかかります。

○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外、基本的に受け付けません。

○価格はすべて税込みです。

○ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号を、ボールペンなどではっきりとお書きください。

商品の送料

○複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください。(単品発送品は個別に算加してください)。

送料例: きらめきデレカ1枚 100円(A)

ときめきメモリアル・日曜日

ときめきメモリアル・渚

ときめきメモリアル・夏

パズル計3個 500円(E)

きらめき高校校章1個 200円(C)

以上の商品を一括注文された場合の送料はEの

500円となります。

A 何個でも 100円

B 2個まで 100円

C 3個以上 400円

D 1個なら 200円

E 2個以上 400円

F 3個まで 200円

G 4個以上 400円

H 何個でも 500円

I 何個でも 500円

J 単品発送品 900円

K 何個でも 無料(サービス)

ゴールドチケットサービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まつたら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

1 コインホルダー: 10点

2 ゲレンジャー・テレカ: 20点

3 吉崎観音・テレカ: 20点

4 システム手帳: 40点

5 ゲームストアプレステシャツ: 50点

郵便振替口座番号: 00150-4-98420 株式会社 新声社 お問い合わせ電話番号: ☎03-3293-9326

お問い合わせ先: 株式会社 新声社 読者サービス部

〒101 東京都千代田区内神田1-11-4

受付時間: 月~金曜日

AM10:00~PM5:00

迫力に興奮。超美技に憧れ。

実在プロ12球団と実名プレイヤー。ファンも熱狂の3D・CGベースボール。

Dynamite BASEBALL

ダイナマイト ベースボール

© SEGA 1996
(社)日本プロ野球機構 プロ野球12球団公認ゲーム

世界各国から
最速マシンが参戦。
**SEGA
TOURING CAR
CHAMPIONSHIP**
セガツーリングカー・チャンピオンシップ
9月に登場!



株式会社 **セガ・エンタープライゼス**
第一耕耘事業所 〒144 東京都大田区東耕耘2-13-1
電話 03(5736)7700 (国内販売事業本部)

定価500円
(本体455円) 送料30円



楽しさアップの新システム「バットスイッチ」を採用。

張り詰めた緊迫感。快音とともに沸き起こる歓声と悲鳴。滑り込むランナー。
舞い上がる土煙。矢のような送球と、体を張ったブロックがゲームの行方を変える。
ベースボールの醍醐味が凝縮された、迫力のクロスプレイ。これぞ真のプロ野球！



*画面は開発中のものです。

守備はコンピューターによるオート補球。ボタン連打等の操作で、守備能力がアップ。
ジャンピング・キャッチやスライディング・キャッチ等の迫力のプレイも楽しめます。

待望の「3」が見えてきた。

毎秒100万ポリゴン表現のスーパー・リアルタイム3D・CGボード「MUGEN3」のパワー全開！

Virtual Fighter 3



© SEGA 1993, 1996
A3
AMERICAN SPORTS

*画面は開発中のものです。

