

セガ
マガジン

©SEGA

SEGA Magazine

新春特集

今年のセガはこうなる!!

セガ1997



スペシャル企画
時代を超えて今甦る…
「レンタヒーロー」
Story

スペシャル対談
伊藤和典×飯野賢治

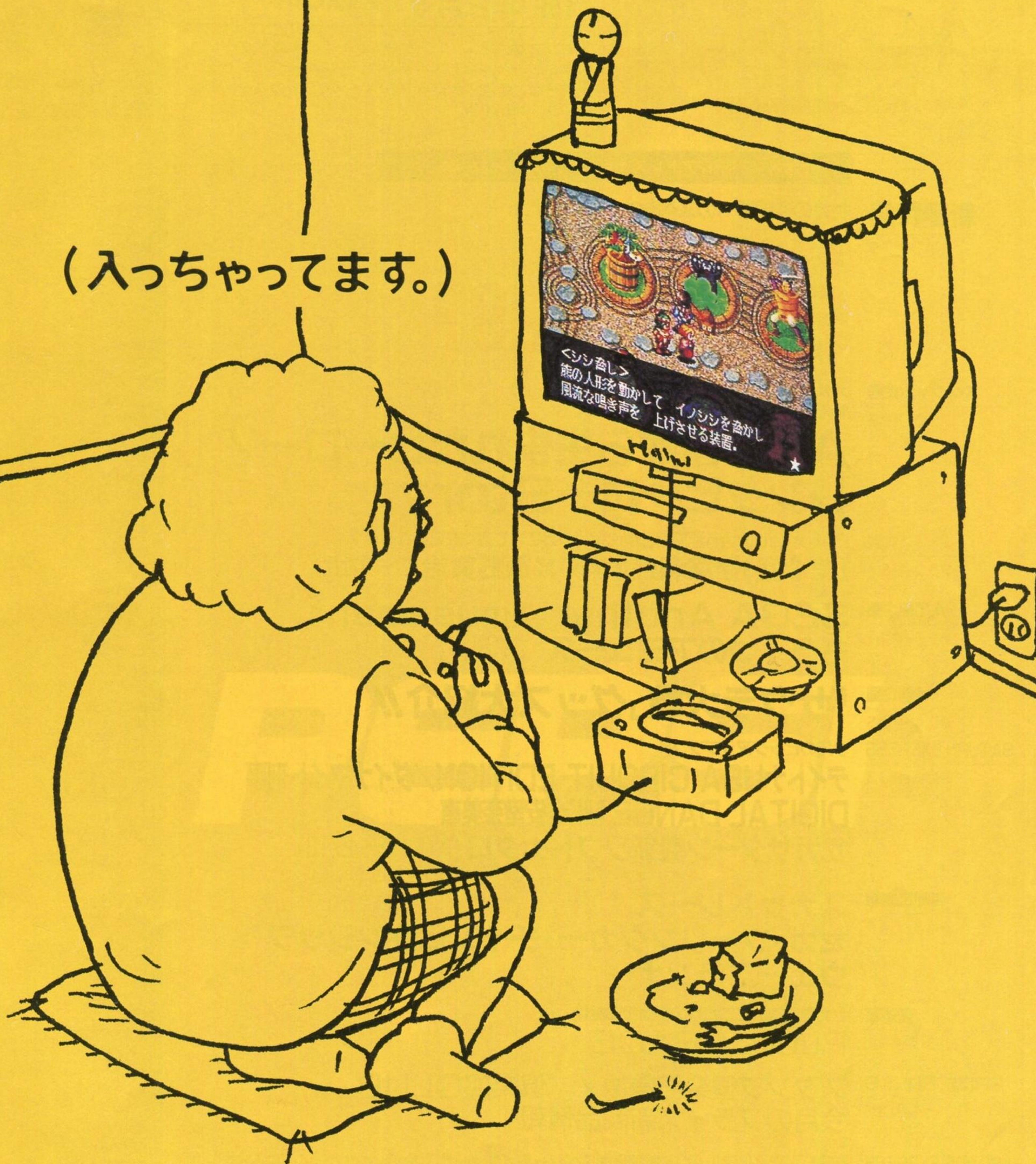
特報&続報
スカッドレース
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
ウェーブランナー

特別企画
「サクラ大戦」
グッズ大紹介!!

好評につき増ページ!
誌上通信販売



(入っちゃってます。)



なにになって？それはロープレ。セガサタンのロープレ。

(待ちに待ったから入っちゃいます。)



天外魔境 第四の黙示録

増えに増えたイベント
1000以上! 動きまくるア
ニメーション! とんでもな
い超々大作、遂に完成!!

1月14日発売 6,800円

© 1997 HUDSON SOFT © 1987, 1997 RED

(生々しいから入っちゃいます。)



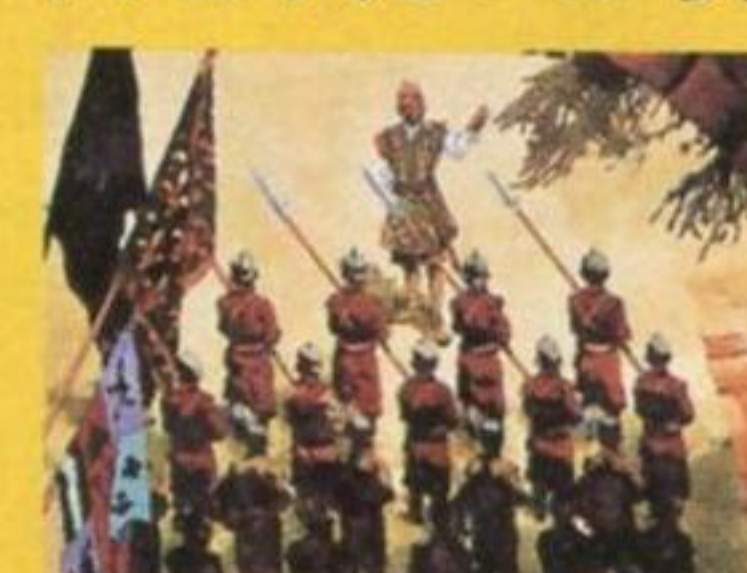
エアーズ アドベンチャー

欲望のままに生々しく生
きる主人公。斬首、狩り等、
生々しい3D-CG。でもロ
マンティック。これは深い。

好評発売中 5,800円

© GAME STUDIO © TOYS PRESS.
© MAY MUSIC. 1996

(人間くさいから入っちゃいます。)



テラ ファンタスティカ

国家レベルで繰り広げ
られる壮大な歴史絵巻。
歴史を変えるのは人間
だ。重厚シナリオが熱い!

好評発売中 5,800円

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

(コワイイから入っちゃいます。)



シャイニング ザ・ホーリィアーク

怖くて可愛い=コワイイ
やつらが闇でうごめく
ホーンデッド・ハウス感覚
RPG。鳥肌が立つゾッ!

好評発売中 5,800円

© SONIC 1996
Licensed by SEGA ENTERPRISES, LTD.

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●「R.P.G.」は(株)バンダイの登録商標です。●表示価格は、消費税抜きのメーカー希望小売価格です。



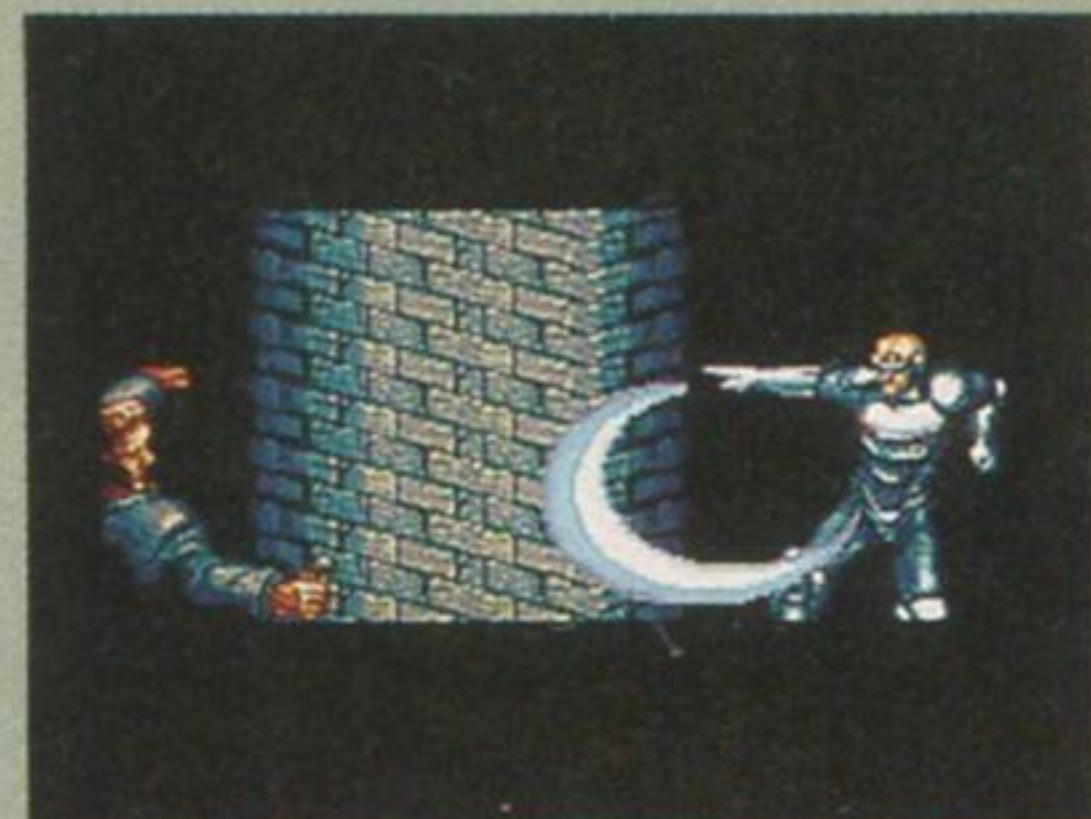
このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサタンと互換性があります。

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

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

セガマガジンは、アーケードゲーム、セガサターン、アミューズメントスポットやテーマパーク、キャラクターなど多岐にわたるセガファンのためのコミュニケーション誌です。



©SEGA 1991

セガホームページアドレス <http://www.sega.co.jp/>

新春特集

P11-P19

セガの各部署へのスペシャルインタビュー!

今年のセガはこうなる!

SEGA1997

スペシャル企画

P20-P25

メガドライブの隠れた名作「レンタヒーロー」の開発スタッフが集結!!

AM2研から生まれたヒーロー! レンタヒーローStory

対談

P52-P53

Entertainment Telescope~どこまで遠くを見られるか?

(第3回)伊藤和典(脚本家)×飯野賢治(ワーブ社長)

ATP企画

P28-P29

SEGA Another Amusement もう1つのアミューズ

特別企画

P64-P65

「サクラ大戦」グッズ大紹介!!

SATURN EXPRESS

P30-P33

今月のピックアップソフト

デイトナUSA CIRCUIT EDITION/ダイナマイト刑事
DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵
セガサターン最新ソフトカタログ(1/13~2/13)

特報&続報

P43-P49

スカッドレース セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ ウェーブランナー

新連載

P50-P51

セガ開発陣のここだけの秘情報満載!?

Public SPACE

PRIZE PRESS

P34-P37

スタンプ倶楽部登場! 倶楽部CLUB 今月のプライズ新商品情報

ARCADE EXPRESS

P54-P59

蒼穹紅蓮隊/リアルバウト餓狼伝説スペシャル/ヴァーサスネットサッカー/ぷよぷよSUN

●連載企画

SEGA ATP INFORMATION(セガ・アミューズメントテーマパーク情報).....P26
SEGA ATP ATTRACTION DESIGN WORKS(セガ・アミューズメントテーマパーク・アトラクション・デザインワークス).....P27
SEGA MAGAZINE CG GALLERY&CALENDAR.....P39
NEW ITEM(セガニューキャラクターグッズ).....P60
SEGA PC WORLD CLOSE UP(PCソフト紹介).....P62
SEGA MAGA NEWS&INFORMATION(ニュース&インフォメーション).....P67
SEGA MAGA HIT CHART40(ヒットチャート40).....P69
誌上通信販売.....P70
PAGE JACK(読者コーナー).....P74
新商品開発委員会.....P77
読者プレゼント.....P79

STAFF

編集長
近藤 裕
副編集長
西村 亨
菅野広和
菅野裕之
編集
三枝昭太
鈴木克理
高橋哲也
アシスタント
田所妙子
上田裕生
川崎 伸
伊藤政明
編集協力
中島靖支
梅田浩二
八塚敬昌
加藤俊祐
森谷 明
足立秀樹
(株) ミントスタッフ
セガサターンマガジン編集部
表紙デザイン
渡辺 縁
デザイン
中沢 学
渡辺 縁
湯川安芸子
吉田正人
塩住太郎
スタジオB4(藤瀬典夫、藤澤久美子)
ライター
田辺昌規
工藤 剛
本澤 徹
岩片 翼
鈴木敦子
稲元徹也(ターニングポイント)
作山哲広
フォトグラフ
大屋哲男
鬼頭栄次
佐々塚啓介
田中修一
イラスト
吉村勇子
北山貴代
校正
フィールドアップ
写植
ケイズグラフィック
三共社
印刷
大日本印刷株式会社

お問い合わせ
本誌の記事内容に関するお問い合わせは、下記の電話番号にお願いします。受け付けは平日の午後4時から6時の間。ゲームのヒントや裏技についてはお答えできません。

TEL 03(5642)8349

本誌からの無断転載を禁じます
© SEGA © SOFTBANK



PEPSI[®]

Asahi
SOFT DRINKS

スキスキ
すっきり!

おいしくって、すっきり。

ぼくバヤ坊
新しい
バヤリースを
よろしくね!



3種類の
おいしさで

新発売

(さわやかオレンジ。バヤリースオレンジ果汁10%)



●PET1.5L(330円)/缶350g(107円)

(すっきりオレンジ。バヤリースオレンジ30果汁30%)



●PET1.5L(330円)/缶350g(107円)

(たっぷりオレンジ。バヤリースオレンジ50果汁50%)



●PET1.5L(330円)/缶350g(107円)

※()内価格は希望小売価格(税別)です。

new バヤリース

あき缶は、リサイクルへ。

アサヒ飲料株式会社

Glico
17
seventeen ice

チョコレートクリーム

スポンジケーキ

な
る
ほ
う
・
新

食

感

体

験。

おきなめくみ
奥菜恵

ケーキ in チョコ

他にもあるよ! お気に入りを選んでね!!



NEWバニラ



カリフォルニア
ストロベリー



チーズケーキ
(ストロベリー)



ヨーグルトタイプ
(ブルーベリー)



チョコクッキー



チョコマーブル

この
自販機が
めじるし



専用自動販売機でお求めください。

グリコセブンティーンアイス

季節の扉を開けると、
おいしい雪見に出会えます。

榎本加奈子



おもち、ふんわり。
雪見だいふく。

そろそろ、雪見だいふくが
おいしくなる季節。
おもちとバニラアイスが、
お口の中で溶け合うおいしさを
今年もお届けします。

A賞

DCギフトカード
(5,000円分)

総計1,250名様に
プレゼント! 抽選で毎月
250名様



《ダブルチャンス》

なお、B賞はA賞のもれた方から
再度抽選させていただきます。

B賞

榎本加奈子
特製DJバッグ

総計2,500名様に
プレゼント! 抽選で毎月
500名様



ロッテアイスクリーム

25周年
キャンペーン

おいしいだけじゃない。
うれしいもあげる。

～ロッテアイス25年目のありがとう～
抽選で、毎月毎月750名様、
総計3,750名様にプレゼント!

応募方法 対象商品のLマーク「300円分」を1口として、
官製ハガキまたは応募ハガキに貼付し、住所 氏名
年齢・電話番号を明記してお送りください。

●雪見だいふくプチ三色(500円)は、1個で2口として応募
できます。●セミタイプ雪見だいふく(250円)は、2個で
2口として応募できます。

期間：平成8年9月～平成9年2月末日(消印有効)

●締切り 毎月末日 ●最終回締切り 平成9年2月末日

送り先 〒164-15 ロッテ アイスクリーム

「25周年記念キャンペーン」雪見SE係
発表 厳正な抽選により当選者を決定、賞品の発送
をもって発表にかえさせて
いただきます。



100円 雪見だいふく



300円 ミニ雪見だいふく



250円 セミタイプ雪見だいふく



500円 雪見だいふくプチ三色



クレープではツバサとタッキー特製ステーションナリークラッチが
ゼロ・シュガーレスアイスでは安室奈美恵オリジナルテレカ3枚組セットが当たります。
[それぞれA賞はDCギフトカード 5,000円分1,250名様B賞はツバサとタッキー特製ステーションナリークラッチまたは安室奈美恵オリジナルテレカ3枚組セット2,500名様]

キレ味、冴える。
そのコーヒー、
UCCブラック・無糖。

自信がなければブラックはできない。
一滴一滴にUCCのこだわり。無糖だからこそ、
コーヒー本来の味・香り・キレが生きる。
このうまさ、ブラックマジック。



BLACK MAGIC

SUNTORY C.C. Lemon

50

WC

can.



WMC 96
TOMY

ゲッターレモン。
ジーンレモン。

1缶(350ml)にレモン50コ分のビタミンC

サクラ大戦 原画&設定資料集

サクラ大戦のすべてをここに集結した、
豪華絢爛太正浪漫本！

帝撃・花組隊員はもちろん、黒之集会からメカものまで、未公開の設定資料を多数掲載。
豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。
さらに、世界に二つとない真宮寺さくらの“きもの&袴セット”をはじめ、
盛りだくさんのプレゼントも用意。

本の
このだけ

充実！帝都大事典掲載

（式大付録）
描き下ろしポスター&花組・戦闘コスチューム型紙

大增刷出来



定価2,000円

ふたつの サクラ

咲いています。

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションV001

サクラ大戦

帝撃シークレットファイル

ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター・メカの設定&CGを
CD-ROMに一挙収録!!

好評発売中



定価1,480円

for SEGA SATURN/Windows
Macintosh/3DO/PCFX

（セガサターン、Vサターンで再生する場合、
別売りのセガサターンフォトCDオペレーター
かツインオペレーターが必要です）

**SOFT
BANK**

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店でお求めください。

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 © RED 1996

一月三十一日より、いよいよ週刊化

SEGA SATURN MAGAZINE



毎週金曜日が楽しみだね



ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店、コンビニエンスストアでお求め下さい。
東急線駅売店でもお買い求めになれます



今年のセガはこうなる!

新春巻頭特集



日本経済に平成不況という暗い影を落としたまま、幕を閉じた1996年。その中でエンターテインメントは日本経済を元気づけた産業の1つ。そして1996年はセガがアミューズメントという手段によりエンターテインメントの大きな可能性を実証してみせた年でもある。果たして1997年のセガはどこへ向かうのか? セガを支える各セクションのキーマンに聞く!

地域密着型ポストアミューズメント施設の展開

SEGA™ ATP事業本部

常務取締役ATP事業本部
本部長

永井 明



AKIRA NAGAI

——96年はどのような年でしたか？
セガのアミューズメントテーマパークが第2世代に入ったといえる「東京ジョイポリス」のオープンが今年最大のポイントです。この大きな意味は5県にわたって展開してきた既

存ATPの現時点での集大成であるということ、基幹店としての第2のスタートがきれたということです。東京に先駆けて2万坪の商業施設にオープンした「福岡ジョイポリス」からお台場の「東京ジョイポリス」、そして新宿タカシマヤ内にオープンした「新宿ジョイポリス」と、もちろんオペレーションやアトラクションの質は十分向上していますが、やはり複合施設の相乗効果が圧倒的に強かったことも昨年のATPのポイントになっています。ATPにおいて第1世代から第2世代へステップアップできた要因としては施設自体のテーマ性の向上とインタラクティブだけではなく「タイムフォール」「ハーフパイプキャニオン」のような体験型のアトラクションが新たに提案できたことがあげられます。その一方で、我々は技術だけではなく演出の部分でより夢のある空間を作り出していく努力を今後の課題として

主な事業内容

セガ アミューズメントテーマパークのオペレーション、広報 広告宣伝活動、販促イベントの立案および実施を行う。

JOYPOLIS

一気に福岡、東京、新宿とオープンさせたジョイポリス。

います。このような国内での展開の中でももちろん、海外での展開も十分念頭においてきました。ロンドンにおいては「トロカデロ」がすでにオープンし、今年3月にはオーストラリアの「ダーリングハーバー」の施設がオープンします。海外においてはより地域に密着した店舗展開をしていくでしょう。

——97年はどんな年になりますか？

海外における店舗展開と同様に国内においても、今年は単に広面積ではない、地域に密着した施設作りをしていきます。ギーゴとATPの間に位置するような、従来にはない千坪クラスの施設を提案していきます。その第1号として大阪ドーム内にオープンする予定です。またそれによ

り開発される中型のアトラクションが既存のアミューズメント施設に導入される可能性もあるでしょう。今年は地方における複合の中での新形態のテーマパーク展開を中心としていく方針です。また、新規事業としては、今後もATPに併設される飲食・物販というものを新しいカテゴリーとして今まで以上に強化しなければならないと思っています。

1997年のキーワード

ポストアミューズメントスペース

「東京JPの登場で第2世代に入ったセガATP。今年は地方都市において従来にないAMスペースの創造、展開をしていきます」

さらに楽しいアミューズメント空間の提案をしていきたい

SEGA™ ディベロッパー事業本部

取締役ディベロッパー事業本部
本部長

田副 康夫



YASUO TAZOE

——96年はどのような年でしたか？
当事業部はゲームを内包したエンターテイメント空間創りを従来より行ってきたわけですが、バブル崩壊にあまり影響なく成長してきたこの業界も昨年からはいよいよ次のステ

ージへ突入しなければならない時期にきております。というのは従来型のビデオゲーム主体のアミューズメント施設がそろそろ飽きられてきているのではないかと理由があるからです。そこで我々はプレイヤーのすそ野をもう一度広げなければならない時期にきていたわけです。これを切り替えるべく、福岡、東京、新宿という3館のジョイポリスをタイミング良くオープンさせることができました。この成果というのは、今までアミューズメント施設から少し遠ざかっていたカップルや女性が安心して訪れられるより広い意味での遊びの空間がプレゼンテーションできたことでしょう。また、新宿ジョイポリスは百貨店の中に出店したわけですが、これにより百貨店内で初の情報を売る、アミューズメントを売るという新しい位置づけに持ち込むことができたことで、社会的認知も含めて業界全体としての前進に

主な事業内容

国内外のセガ アミューズメント施設、セガ アミューズメントテーマパークの計画立案から竣工までの全工程管理および建設、またそれに関連するテナントリーシングを行う。



今年はどんな施設作りを展開していくのか注目される。

なったのではないのでしょうか。

——97年はどんな年になりますか？

従来型のアミューズメント施設の時代が過ぎ去ろうとしている現在、ハード ソフトともにどういう付加をつけていくのが今年の課題となります。具体的にどういう形態に変えるかを常に模索していかなければなりません。既存のアミューズメント施設来館者層だけでなく さらに上の年齢層まで、アミューズメントという遊びの習慣を根づかせる。すなわち遊びがライフスタイルに定着するようなアミューズメント空間の創造をディベロッパーはしていかなければならないでしょう。国内において今後はアトラクション開発部隊とともに、従来のアミューズメント空間

を変えていくような、そしてジョイポリスとギーゴの中間に位置するような新しいカテゴリーの施設の地方都市における展開に挑戦していく予定です。今年はその一端を大阪、そして京都でご覧いただけることと思います。どうぞご期待ください。

1997年のキーワード

ネクステージ

「アミューズメント業界は新たな段階へ踏み出さなければならない時期にきています。国内から世界へセガはその先陣をきっていきましょう」

SEGA 営業事業本部

取締役営業事業本部
本部長

舟越 肇



HAJIME FUNAKOSHI

——96年はどのような年でしたか?

当事業部は、昨年もアミューズメント業界のリーディングカンパニーとして、セガアミューズメント施設のクオリティや顧客サービスのさらなる向上に取り組んできました。そ

の成果は徐々に実を結びつつありセガの都市型アミューズメント施設「GIGO」および郊外型アミューズメント施設である「セガワールド」を中心としたネットワーク化も進んだ1年であったといえます。

また、昨年アミューズメント施設に登場した機械においては「プリント倶楽部」の発売によって、今までアミューズメント施設へ来店されなかったような新しいお客様が来店されるようになりました。この流れは「ウェーブランナー」「セガスキー・スーパーG」などのスポーツゲーム、「スカッドレース」といったレーシングゲームの登場によりさらに広がっていくのではないのでしょうか。

施設においてはボウリング場の併設による新たな取り組み、そしてカラオケ 飲食との本格的な展開により新しいアミューズメント施設の創造にトライしてきたことも昨年の大きなポイントです。

コミュニケーションがはかれる施設造り

主な事業内容

セガアミューズメント施設におけるオペレーション、マネージメント、販売促進を行う。



セガのアミューズメント施設のさらなる充実に期待。

——97年はどんな年になりますか?

今年は「ニューマーケットの開拓」が我々のスローガンであり お客さまの立場に立った、質・サービスの向上がキーワードとなっています。セガのアミューズメント施設はこのような方向性を持ち、マニア層のみではなく 一般のお客さまにも受け入れていただけるような店舗造りを常に心がけていきたいと思っております。施設内において、来店されたお客さま同士のコミュニケーション、またはお客さまとセガアミューズメントスタッフとの間でコミュニケーションがはかれるアミューズメントスペースを積極的進めていきます。現在、店舗規模、機械構成などが他社さんも類似してきており 今申し

上げたようなソフト造りが差別化の推進となると思われます。そして当然のことですが、今実施している「バーチャファイター3 マキシマムバトル 森永エンゼルカップ」のような全国大会もさらに内容を充実させ、展開していく予定でいます。

1997年のキーワード

質・サービスの向上

「お客様の立場に立った質・サービスの向上で、マニア層のみならず 一般のお客様にも受け入れられる店造りをしていきます」

SEGA 新規営業事業部

新規営業事業部
事業部長

和才 始



HAJIME WASAI

——96年はどのような年でしたか?

昨年はまず 既存のATPやAM施設周辺ビジネスの再検討から出発しました。その中でアイスクリーム店舗の出店、物販におけるマーチャンダイジングのインフラの地盤固め、

新宿ジョイポリスからの直営飲食店の出店、『セガマガジン』の創刊、カラオケ ボーリング店舗の出店と、多岐にわたりましたが、それぞれに改めて「アミューズメントにおけるセガラしさ」とは何かという課題が残されました。この問いを考えるうえで96年は大きな意味を持ったと思います。業態は異なりますが、それぞれの中にユーザーが求めるセガラしさというものは我々は見出し、具体化せなければならぬわけですが、その方向性は十分見えてきたと考えております。

——97年はどんな年になりますか?

今年は我々にとってユーザーのニーズを常に検証し、改善していく年になっていくと考えています。そして現在展開する飲食、物販、ボーリング カラオケといったそれぞれの複合化の形態をパッケージ化することが最大のテーマですね。また『セガマガジン』においては、まず セ

セガファンのための事業を展開していきたい

主な事業内容

物販商品の企画開発、店舗展開。飲食施設の企画、店舗展開。カラオケ ボーリング施設の企画、店舗展開。出版物の編集、販売を行う。



この『セガマガジン』はここから生まれた。

ガが展開する様々な事業を知っていただき、セガと読者、読者と読者がコミュニケーションを図れるような、全国のセガファンの交流の場となることを望んでいます。それともう1つはセガのファンクラブ。セガのアミューズメント施設やアミューズメントテーマパークをいかに楽しく 便利な形で利用していただくか、またファン同士、セガとファンの間でどのようにコミュニケーションを図っていくかという部分を満たしたトータルなファンクラブの構築が今年には必要になってくるだろうと思います。その中ではやはりファンに対するメリット、インタラクティブ コミュニケーションというものが重要であると考えています。逆にいえば

もしかしたら、ファンの方たちと一緒にになってセガにおける新規の事業を作るということも考えられるわけです。ファンあってのセガですから、ファンの要望に応えられるような事業を今年も我々は展開していきたいと思っています。

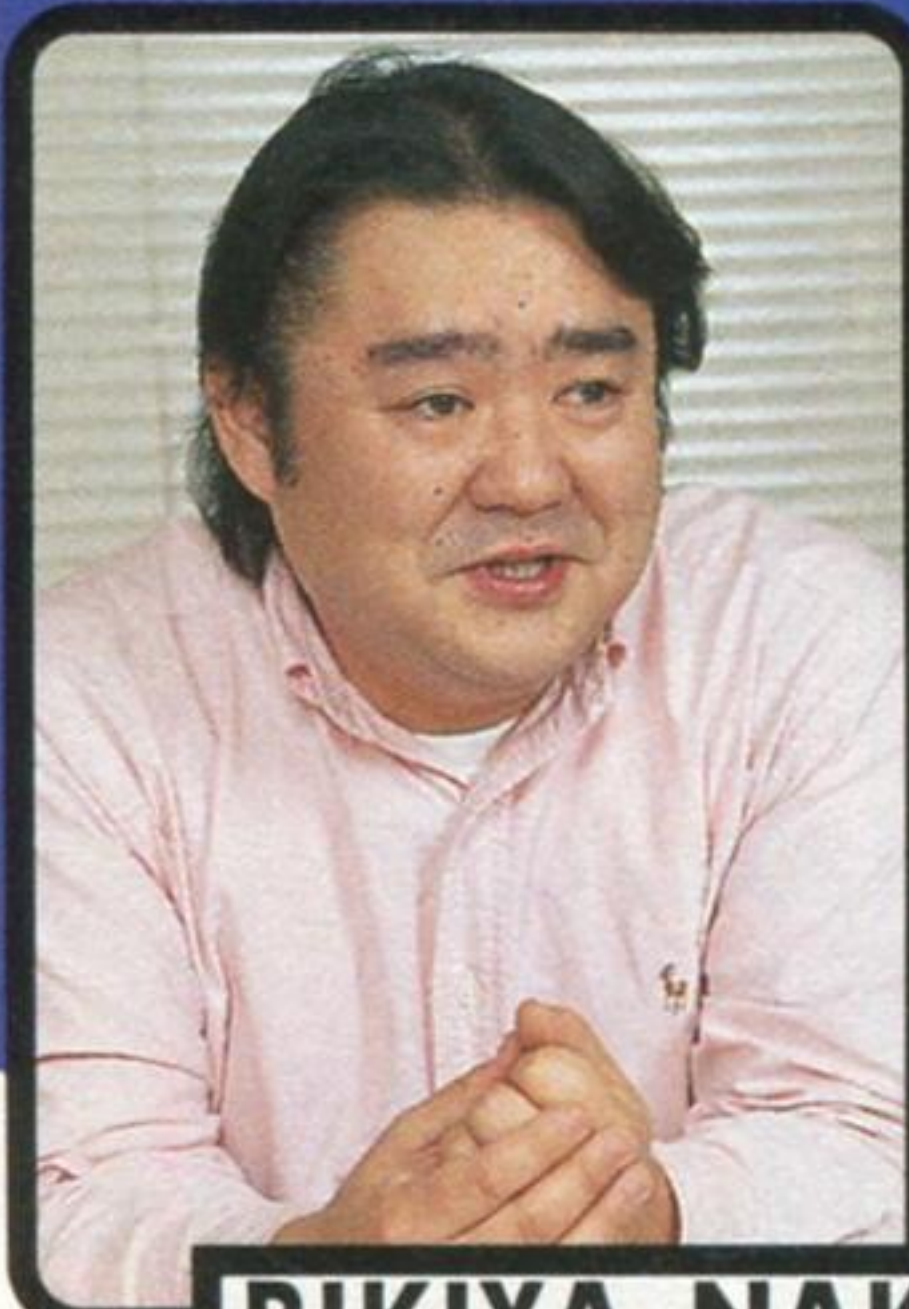
1997年のキーワード

トータルエンターテインメント

「セガの持つ様々な要素を有機的に統合しつつ、新たな分野へチャレンジし、今までにない遊びを提案していきたいと思ひます」

AM1研は偏らずにやっていきたい

SEGA 第1AM研究開発部



第1AM研究開発部
部長
中川 力也

RIKIYA NAKAGAWA

—96年はどのような年でしたか？
立ち遅れていたCGの部分を取り戻せた年だったような気がします。昨年は「ウェーブランナー」や「セ

ガスキー・スーパーG」といったMODEL2によるタイトルを出すことができて、今年、MODEL3に取り組むにあたっての自信とめどがあった年でありAM1研としての方向性が見えた年でもありました。また「マジカル頭脳パワー」といった従来やってきた占い、クイズゲームの流れの中で、音声認識という新しい技術を取り入れたものもできましたので、ノウハウも十分つけられましたね。セガのゲームは基本的に難しいという印象を持たれているようですが、AM1研としてはスポーツゲームを中心に女性でも一般の方でもプレイできるゲームを目指して開発してきたつもりです。昨年は当初、

主な事業内容

業務用アミューズメント機器および家庭用ゲーム機「セガサターン」ソフトウェアの企画立案、デザイン、プログラミング、プロジェクト進行管理を行う。



セガ初の体感スキーゲーム、「セガスキー・スーパーG」。

技術的にまだまだ問題がありましたので、それをなんとかクリアしようという課題がありました。そのうえでスポーツものというのは、リアルに作るという面では方向性がある程度ははっきりしているので、まずプロジェクトを立ちあげて技術的な面はそこでクリアしてしまおうと考えていました。

—97年はどんな年になりますか？
昨年の成果をさらに発展させた良いものをMODEL3を使ったタイトルで出していった、昨年に培ったノ

ウハウを今年は爆発させたいですね。またその一方で、パズルゲームやクイズゲーム、ST-Vのものも従来通り手がけていきます。

1997年のキーワード

いろんな人に遊んでほしい

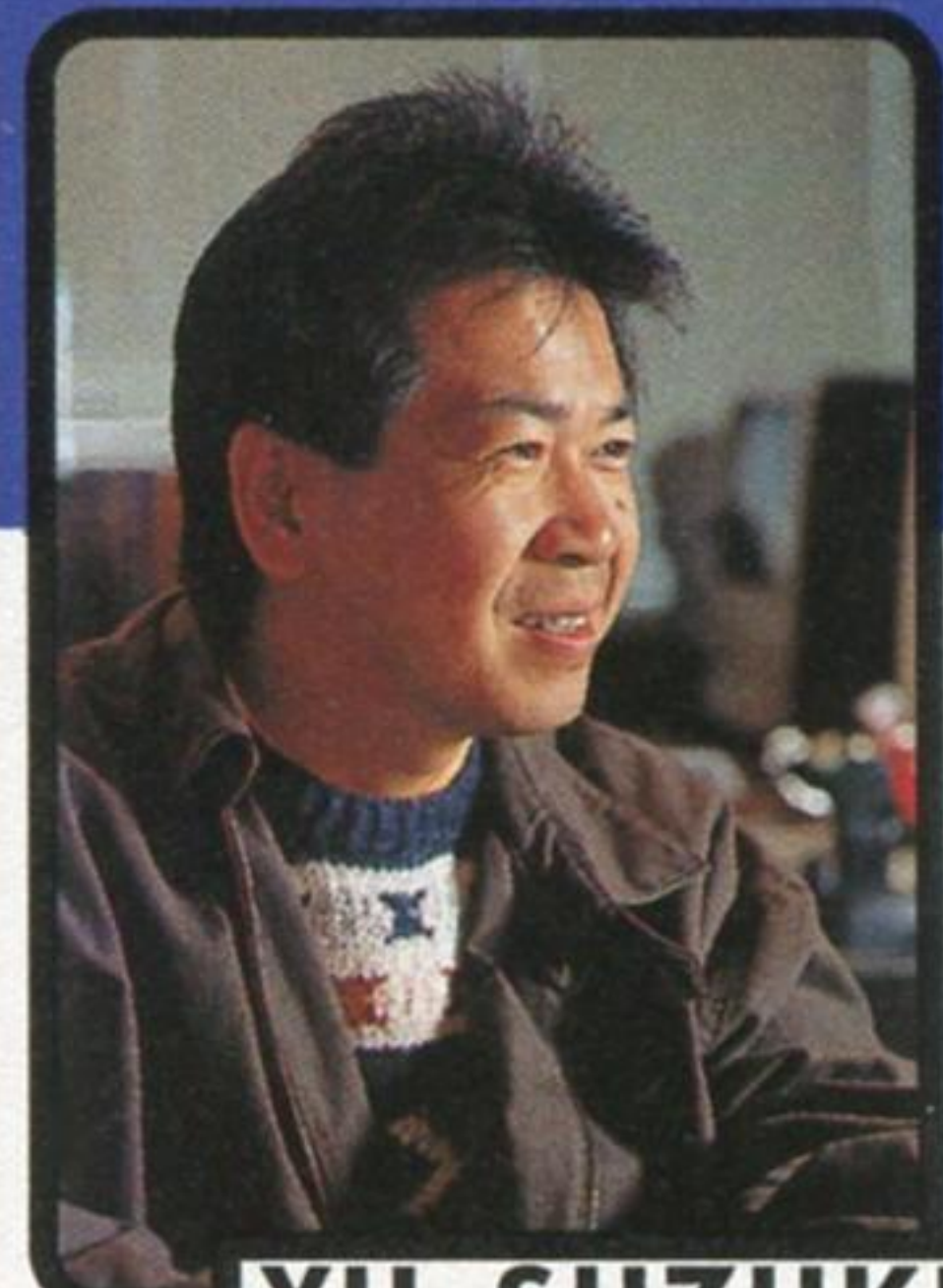
「AM1研の開発タイトルのジャンルはバラエティに富んでいます。年齢、性別に関係なく、たくさんの人に楽しんでもらいたいです」

本当の意味での“チャレンジ”をしていく

SEGA 第2AM研究開発部

第2AM研究開発部
部長

鈴木 裕



YU SUZUKI

—96年はどのような年でしたか？
昨年はAM2研にとってコンシューマのプロジェクトを強化した年であったと言えます。その分、AMのほうタイトル数から見て、手薄になったという印象を持たれたかもしれませんがね。96年度は「バーチャファイター3」と「スカッドレース」という2つのビッグタイトルがともに用意されていましたから、セガとしてのバランスを考え、要望にも応える意味で昨年のAM2研はコンシ

ューマのプロジェクトを強化したわけですよ。

—97年はどんな年になりますか？
我々業務用アミューズメントマシンは(AM)のセクションですから、また基本に帰って今年は業務用を強化していきます。コンシューマにしてもアーケードにしても堅い線ってありますよね？例えばドライブゲームとか格闘ゲームとか。97年は堅い線はやっぱり押さえながらも、もう少しバラエティにやっていきたいと思ってるんですよ。「バーチャファイター3」にしても「スカッドレース」にしても大きなチャレンジだったのは間違いないのですが、やはりシリーズもの、レーシングものという部分でディフェンシ的な印象もある。堅い線ばかりやっていて、新たなチャレンジがないと、新しいマーケットとか、新しい世代の構築ができませんから。セオリーどおりではないもの、例えば野球で言えば、バットを振れるだけ思いっきり振ってみよう！という感じでやってみようかと思うんです。そういうものは今まで基本的にやっとなかったんですが、今年は業務用で1本から2本、コンシューマでも1本から2本はチ

主な事業内容

業務用アミューズメント機器および家庭用ゲーム機「セガサターン」ソフトウェアの企画立案、デザイン、プログラミング、業務用アミューズメント機器のサウンドの制作およびプログラミング、プロジェクト進行管理を行う。



96年を代表するゲームといえる「バーチャファイター3」。

ャレンジします。かなり毛色の違ったものが出てくるでしょうね。新しいことをやるので開発サイドにとっては楽しいはずですよ。今回出した安室奈美恵さんの「DIGITAL DANCE MIX」も色々可能性があると思うんですね。例えば、ゴルフのスイングでも、日本舞踊でも、拳法でも。形をマスターするうえで、どの角度からでも見ることが出来ますからね。このソフトをきっかけに何か新しいものが出てくればと思っています。新たな世代というのは、こういう可能性のあるトライからしか出てきませんからね。そういったソフトが1つでもできれば新たな流れができて、新しいマーケットが構築できるんじゃないでしょうか。また、昨年は「バーチャファイター3」のCGムービーを出すことができたわけですが、映像のディレクションに関するノウハウも会得したので、今後も制作していくでしょう。「バーチャファイター3」のCGビデオは、プロジェクトの後

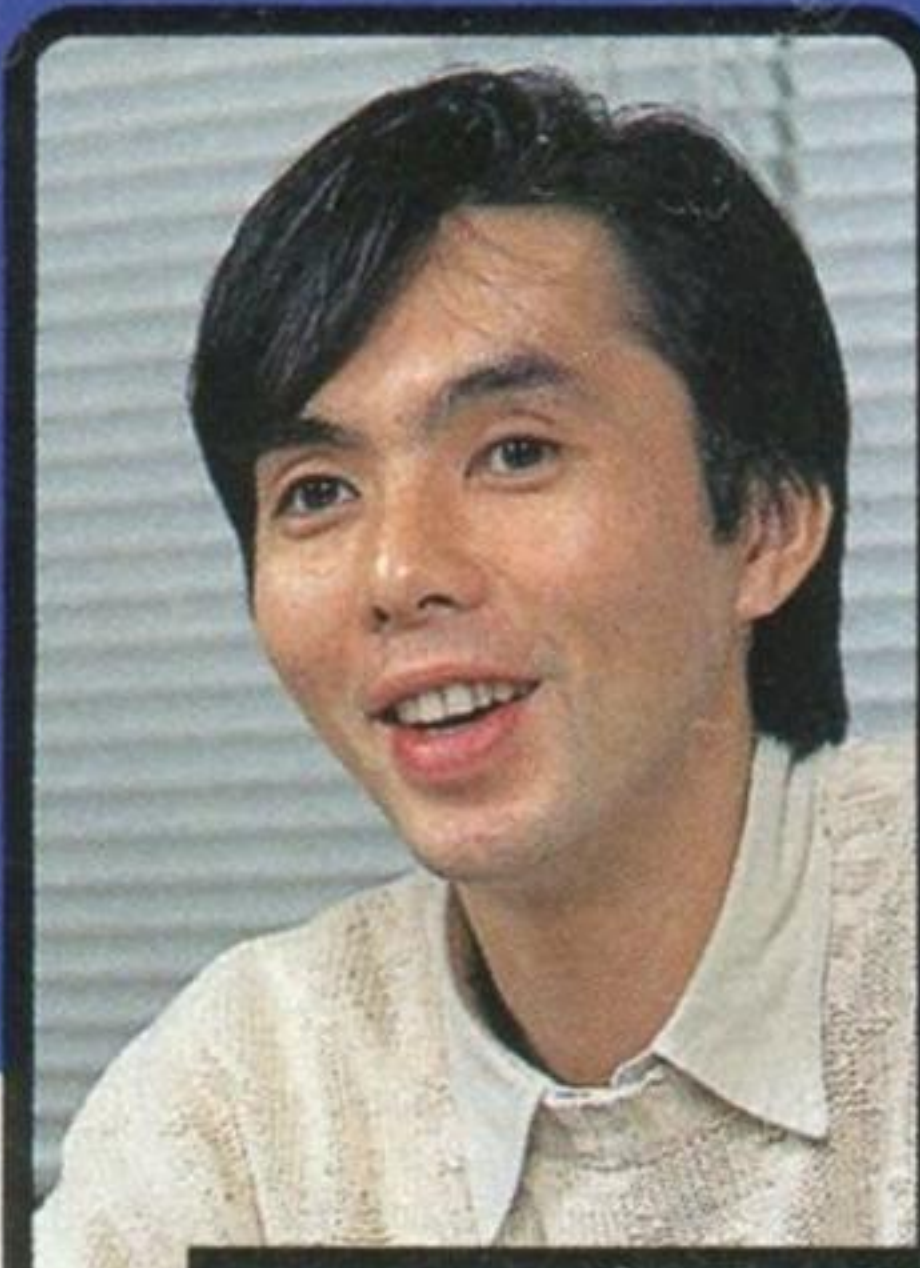
半のほうでプロモーション用に制作されましたが、これからはCGビデオを制作するにあたっては、プロジェクトがスタートする前に制作しようと思っています。というのは今後、CGビデオを制作するにあたっての、僕の一番大事な目的は、それを開発者のために使いたいということなんです。どういうことかということ、ゲーム開発は無から有を生む仕事ですよ。ですから開発者たちは1つのものに対し、それぞれの考えを持っているわけです。それを1つのビジョンにまとめるためのツールとしてCGビデオを使っていきたいんです。

1997年のキーワード

チャレンジ

「チャレンジしつつもディフェンスがあった96年。今年は開発サイドからのプロポーザルを強調したチャレンジをしていきます」

SEGA 第3AM研究開発部



第3AM研究開発部
部長
小口久雄

HISAO OGUCHI

——96年はどのような年でしたか?

96年のAM3研タイトルは前半にリリースが続き、今は鳴りを潜めてるけど(笑)、実はMODEL3に切り替

えていくつかのプロジェクト進行させてきました。

——97年はどんな年になりますか?

今年の頭はどっとリリースが続きますよ。今年の3研最初のリリースはスポーツゲームなんですけど、これは格好良さを追求し、ノリ重視で作りました。このゲームをプレイすること自体がファッションであり、格好良いという感じに仕上がっています。サウンドも最高。情報を楽しみに待っていてください。

また今後もAM3研で提案していきたいのは、格闘ゲームやドライブゲームを通して成立するような、プレイヤー同士のコミュニケーションが図れるゲーム、そして新しい遊び。

アーケードをお祭り空間に変える!

主な事業内容

業務用アミューズメント機器および家庭用ゲーム機「セガサターン」ソフトウェアの企画立案、デザイン、プログラミング、プロジェクト進行管理を行う。



新たな対戦の可能性を見せた「電脳戦機バーチャロン」。

例えば今進行中のMODEL3のプロジェクがあるんですが、少し目先を変えてプレイヤーがいつでも参加でき、お互い関係し合う要素を含んでいます。これはまさにコミュニケーションの発想から出てきたものです。ということをして全てのゲームにおいて考えながら作っていきたいですね。

また、すでに「ラストブロンクス/東京番外地」の移植が決定しますが、今年はサターンソフトに関してもAM3研は強化していく方針です。

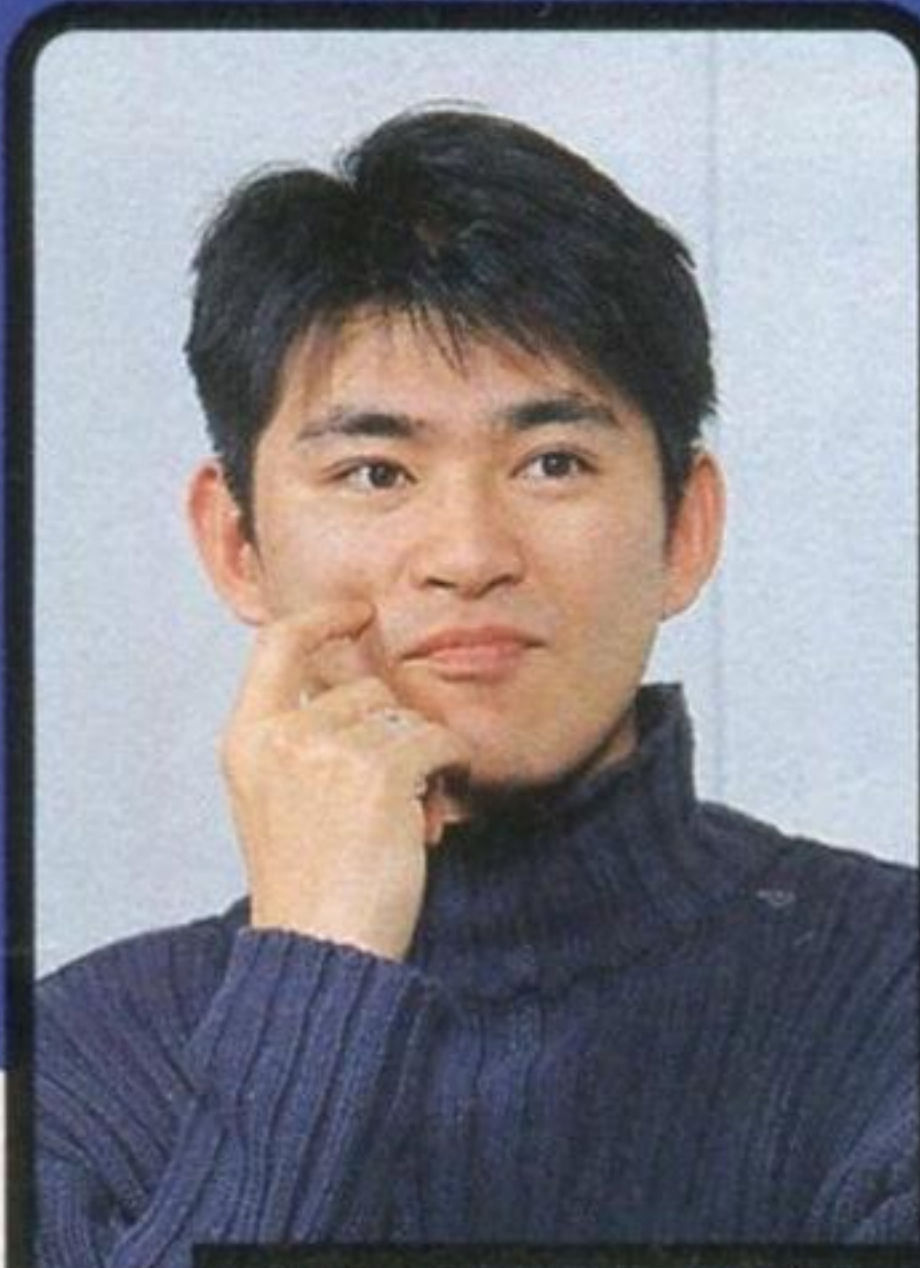
のでぜひ期待してください。

1997年のキーワード

お祭り(フェスティバル)

「アーケードは本来お祭り空間であるべきです。いろんな形で人と人とのコミュニケーションが成り立つゲームを開発していきます」

SEGA AM ソフト研究開発本部分室



AMソフト研究開発本部分室
室長
水口哲也

TETSUYA MIZUGUCHI

——96年はどのような年でしたか?

96年は分室ができた年でもありチャレンジの年でしたね。力を貯えながら走ってきたという感じでしたが、スタッフがみんな本当によくやってくれ、個々のスキルがどんどん上がっていくのを実感させてくれました。一気に爆発するようにスタートした昨年はそういう意味で記憶に残る年だったと思います。

——97年はどんな年になりますか?

もちろんプロジェクトが大前提に

使える頭はすべて使って取り組んでいく

主な事業内容

業務用アミューズメント機器及び家庭用ゲーム機「セガサターン」ソフトウェアの企画立案、デザイン、プログラミング、プロジェクト進行管理を行う。



リアルさを追求した「セガ・ツーリングカー」。

なるわけですが、作品のクオリティ、遊びのクオリティともに今までにはないようなトライアルにしたいと思っています。今年は使う頭はすべて使って良く考えられた作品を作っていきたいですね。97年は作品においてもみんなのスキルにおいても今までの中で最高の年にするつもりです。

1997年のキーワード

エンターテインメント思考

「分室はワールドワイドなもの、どの世界でも通じるエンターテインメント性を目指したい。そのマインドは常に持ち続けたいですね」

SEGA 第5AM研究開発部



第5AM研究開発部
部長
兼安時紀

TOKINORI KANEYASU

——96年はどのような年でしたか?

コンセプト、アトラクションの企画制作などテーマパークを立ち上げるうえで全ての面から取り組めた初めての年でした。やはり1番大きかったのは、アトラクションの企画だけではなく「東京ジョイポリス」「新宿ジョイポリス」の2館で、施設のコンセプト、内装デザインまでを手がけることができたことです。5研の可能性を見ることができた年でした。

——97年はどんな年になりますか?

今までにないコンセプト、規模の施設を展開していく

主な事業内容

アミューズメントテーマパークの施設企画およびアトラクションの企画立案、コンセプトデザイン、プログラミング、プロジェクト進行管理を行う。



今年はどんなアトラクションが登場するのか?

現在進行中のプロジェクトが数件ありますが、その中で課題とされているのが千坪クラスのテーマパークはどういうものなのかということ。コンセプトやデザインがより重要になってきますね。今年は今後のセガATP戦略の方向性が決まるうえで重要な年になるでしょう。

1997年のキーワード

スモールワールド

「東京ジョイポリス、新宿ジョイポリスでのノウハウをいかに面積の狭い施設へ凝縮していき、各地へ展開していくかが重要です」

SEGA サターン事業部

サターン事業部
事業部長

岡村秀樹



HIDEKI OKAMURA

——96年はどのような年でしたか？

セガサターンが2年目に突入した96年は、おかげさまで累計約400万台の出荷台数を果たし、サターンフォーマットのポピュラリティをユーザーにアピールできたので、非常に

有意義な年であったと思っています。また「ナイツ」や「エネミー・ゼロ」などの新しいキャラクターや新しいジャンルの秀逸な作品が広くユーザーに受け入れられ、サターンのオリジナルタイトルとして定着していくであろうという「芽」が出たことは97年への期待を感じさせてもらえるような年でもありました。そして、サターンモデムの登場により、サターンが拡張性豊かなマシンであることがわかったことです。「XBAND」による通信対戦をはじめとするホームエンターテイメントとしてのサターンの拡張性と、NTTとのプロジェクトなどの家庭用情報端末としてのサターンの拡張性という2つの面からネットワークビジネスに着手することができました。今後日本においてもネットワークにアクセスしやすいインフラが整えられていくことは間違いない、そういう意味でのセガサターンの優位性というのは明らか

97年、サターンソフトは最強のラインナップになります

主な事業内容

国内における家庭用ゲーム機「セガサターン」およびソフトウェア、ペリフェラル（周辺機器）の市場におけるマネージメント、推進の全てを担う。



3年目を迎えるセガサターン。今年はさらなる進化が期待される。

に他機種への差別化になっておりますし、徐々に浸透しつつあると思います。

——97年の抱負を教えてください。

サターンの拡張性をフルに活用していく中で、あくまでゲームマシンとしてのセガサターンのポジショニングを守りながら、いかにゲームマシンとしての多面性を打ち出していくかということが97年のサターンビジネスの抱負です。ネットワークビジネスにおいては、コンテンツも含め、しっかりとしたシステムになっているかが重要であり、それが整ってくるのが今年の夏あたりになるのではないかと考えています。

サターンにおけるソフトウェアの展開において97年は最強のライン

ナップになります。VF3をはじめとするMODEL3タイトルの移植が今後、強化されていくでしょう。もう1つは今まで参入されていなかった大きなソフトハウスさんがサターンタイトルを発表されます。そして全く新しいカテゴリーのゲームも登場しますので、さらに多くのユーザーの皆様にサターンの良さを知っていただく年にしたいと思います。

1997年のキーワード

新次元セガサターン

「セガサターンの新しい可能性を持ったソフト展開とモデムを利用した通信などのハード展開をしていきます」

SEGA TOY事業部

TOY事業部
事業部長

中山晴喜



HARUKI NAKAYAMA

——96年はどのような年でしたか？

サターンおよびプレイステーションの値下げは子供の金銭感覚の価値観を変えたと思います。これにより子供向け電子手帳などの高単価エレクトロニクス商品が影響を受けまし

た。またもう1点としては、TVキャラクターがことごとく不調に終わったことが挙げられます。これらマイナス要因の中で良かった点の1つとして「PICO」の音声認識ソフトやドライブPICOという新しいカテゴリーのソフトを出せたことで、「PICO」本体の安定した供給につながれたことです。また「さわってPICO」というPICOの廉価版を出したのですが、これがたいへんヒットしたことで「PICO」というブランドが確立されたという確信ができたことは大きかったですね。そして昨年末の「DIGIO」の発売により、新規カテゴリー参入を果たすことができたことも昨年の成果です。

——97年はどんな年になりますか？

先ほど申し上げました「PICO」における新規カテゴリーソフトの充実を引き続き充実させていく予定でいます。「PICO」のソフトは、今かなりのライブラリーがそろってきてい

コミュニケーションツールとなる商品展開をしていきたい

主な事業内容

TOY製品の宣伝販売促進および各種マーケティング、営業活動の実行。



お手ごろ価格のデジオ。しかし、その可能性は限りなく広い。

ますので、今年は定番のソフトに関してはS級キャラクターに絞って1つあたりのクオリティをさらに上げていこうと考えています。「PICO」本体は幼稚園などに導入されていることもあって、お母さんたちにとっても良い評価をいただいています。テレビCMを大々的にうたなくても、お母さんたちの口コミで着実に広がっていったという状況ですね。そして「DIGIO」ですが、今年は、今デジタルカメラを使っていない若年層へ向けて「デジカメってこんなに面白いんだよ」という認知をしてもらい、彼らに向けた商品作り、遊び方の提案をしていきます。ハード自体の方向性としてはハイエンドではなく、よりローエンドなものにな

っていくでしょう。これは決して画像のクオリティを下げるということではなく、価格や使い勝手をもっと身近なものにしていくという意味ですね。セガのデジタルカメラに対するスタンスというのはデジタルで入力されたものを元にコミュニケーションしたり、遊んでもらえるツールになることを一番の念頭においてのぞんでいるんです。

1997年のキーワード

コミュニケーション

「プリクラやデジカメなど様々な商品に投影されている若者のコミュニケーション心理というのはより若年層へ落ちていくと思います」

SEGA CSソフト研究開発本部



CS研究開発本部
副本部長
石井洋児

YOJI ISHII

——96年はどのような年でしたか？
我々CSソフト開発にとって非常に良い年となりました。サターン登場から2年目の年でしたが、開発サイ

ども二まわり目ということもあり結構思い切った冒険ができたと思います。当初は心配もしたんですが、思っていたとおりの面白いものが作れましたね。例えば16BIT時代のCSキャラクターはソニックだったわけですが、次世代機であるサターンにおいても何か新しいキャラクターを提案したいということで、昨年発売した「ナイツ」があります。これは開発に2年近くかかりましたが、今までにないキャラクターゲームを生み出すことに成功しました。また、スポーツゲームのタイトルとしても「グレイテストナイン」「ビクトリーゴール」の96年版をリリースしましたが、どのハードでもサッカーや野

ジャンルを超えた全く新しいタイプのソフトを出します

主な事業内容

家庭用ゲーム機「セガサターン」ソフトウェアの企画立案、デザイン、プログラミング、プロジェクト進行管理を行う。CS開発本部の各部を総括する。



今年もどんな新しいソフトが発売されるのか楽しみ。

球ゲームが出されている中で群を抜いて販売数がナンバー1という成果があがっています。そして新しいアドベンチャーゲームの提案ということで制作された「サクラ大戦」を発表できたことはやはり大きいですね。——97年はどんな年になりますか？

コンシューマのゲームはどうしてもアクション、アドベンチャー、ロールプレイングといったジャンルに偏りがある。個々のジャンルが確立された中で、今年は枠にとらわれない、ジャンルを超えた新しいゲーム

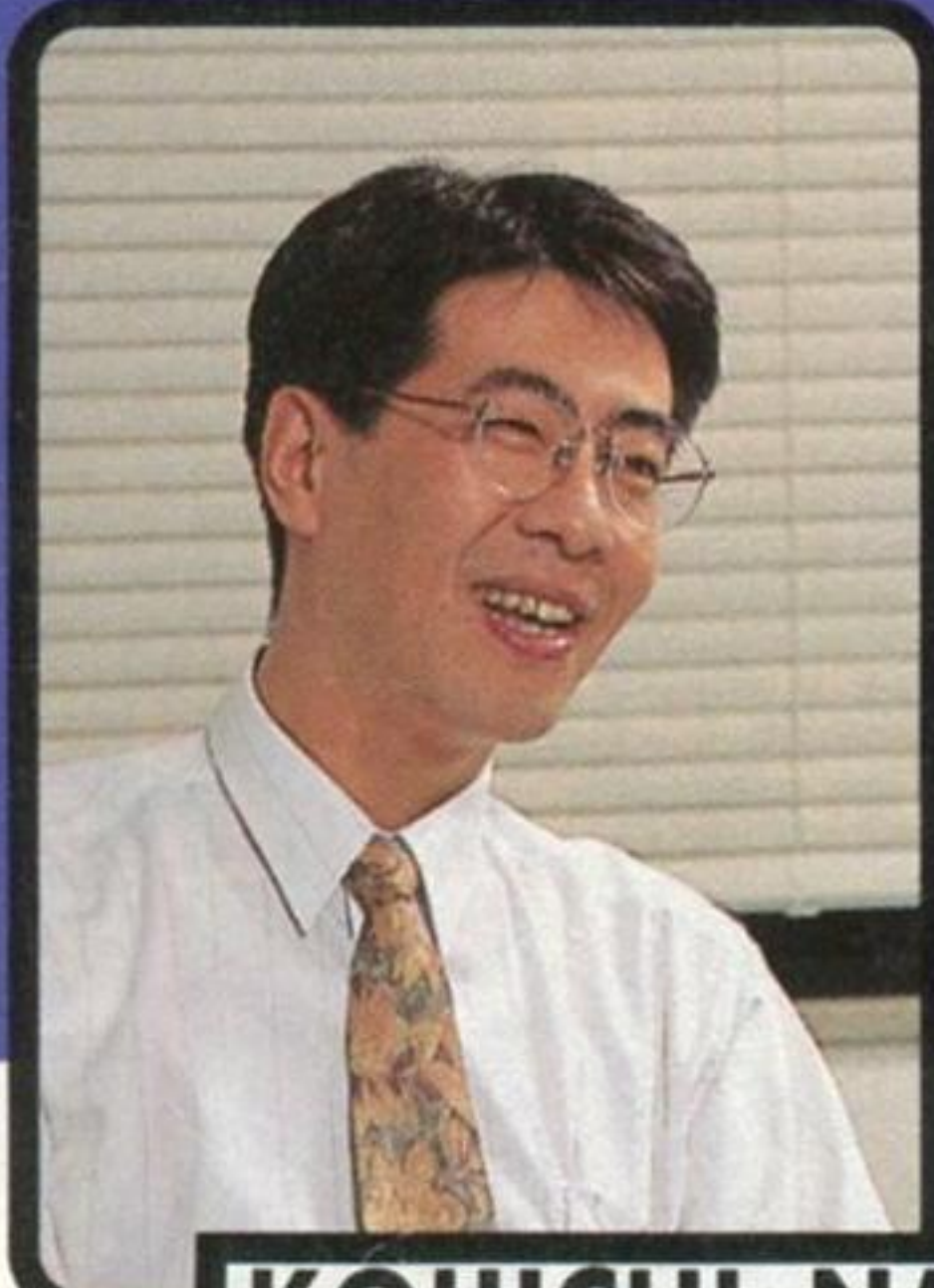
を制作していきます。実は現在制作中であっと驚くようなゲームを用意しています。お見せできないのがとても残念です。ぜひ発表を期待してください。

1997年のキーワード

サムシングニュー

「ゲームのジャンルはパターンかされつつある。その既存の概念を捨て去った全く新しいタイプのものに今年は挑戦をしていく」

SEGA 第1CS研究開発部



第1CSソフト研究開発部
部長
永田浩一

KOICHI NAGATA

——96年はどのような年でしたか？
昨年は「グレイテストナイン」「ビクトリーゴール」というそれぞれ野球、サッカーの2タイトルを無事リリースでき、スポーツゲームのゲームブランドとして確立できた年であったと思います。——97年はどんな年になりますか？
今年もこのタイトルをさらにレベルアップしたものに仕上げ、ブランドイメージを確固としたものにしたいと思っています。また「エヴァン

新しいゲームジャンルの確立に期待してください

主な事業内容

家庭用ゲーム機「セガサターン」ソフトウェアの企画立案、デザイン、プログラミング、プロジェクト進行管理を行う。



セガサターンの野球、サッカーといえばこれ。

ゲリオン」のようなキャラクターライセンスものの制作も考えていますね。そして「パンツァードラグーン」を手がけたアンドロメダチームの新作もスタートさせたいと思っています。最後に今年は何としてでも今までにはない新しいジャンルの確立を目指します。

1997年のキーワード

コミュニケーション

「我々作り手側とユーザーの距離をもっと近づけるような仕掛けをしていきます」

SEGA 第2CS研究開発部



第2CS研究開発部
部長
大場規勝

NORIYOSHI OHBA

——96年はどのような年でしたか？
なにはともあれ「サクラ大戦」が大ヒットして良かったなあということですね(笑)。あと、サターン版「セガラリー」をやったチームが、間もなく発売される「デイトナUSA サーキットエディション」を手がけてきたんですが、一画面对一画面が遊べる通信ケーブル対応で、すごく面白いのでぜひ楽しんでほしいですね。——97年はどんな年になりますか？
今申しました「デイトナ」に続いて春

今年も最もコンシューマらしい新たな作品を出します

主な事業内容

家庭用ゲーム機「セガサターン」ソフトウェアの企画立案、デザイン、プログラミング、外部会社との共同プロジェクトも行う。



オリジナルの大ヒット作となった「サクラ大戦」。

ごろにアドバンスド戦略シミュレーションシリーズ第3弾「千年帝国の興亡」が発表予定です。今年の頭はこの2タイトルに注目してください。2研はアドベンチャーやロールプレイングといったコンシューマライクなものを得意とするので、その中でさらに新しいものの提案していきます。

1997年のキーワード

苦しみ楽しむ

「ゲーム開発には色々な制限、またプレッシャーもあり結構苦しいものですが、楽しみながら創るというのを忘れずにいたい」

SEGA 第3CS研究開発部

ソニックチームの名に恥じない作品を作りたい

主な事業内容

家庭用ゲーム機「セガサターン」ソフトウェアの企画立案、デザイン、プログラミング、プロジェクト進行管理を行う。



待ちに待ったソニックチームの「ナイツ」限定版も○。

にみんな驚いています。とてもうれしいですね。

——97年はどんな年になりますか？

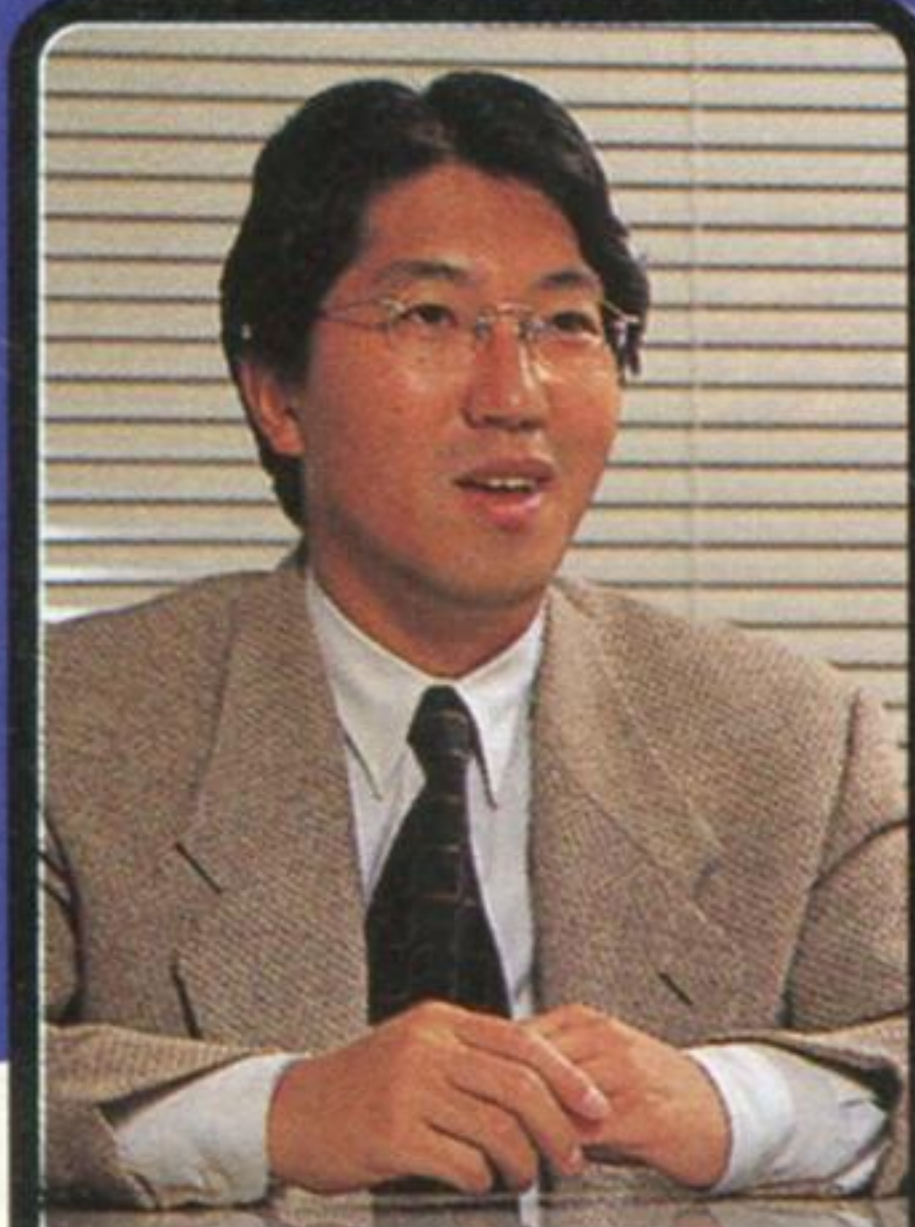
ユーザーからは「ソニックチームの次回作期待してます！」という言葉がたくさんいただいています。プレッシャーを感じつつも、期待に早く応えねばと常に思っています。やはりその中には「ソニックを作って」と「ナイツを作って」というのが多いですね。今、CS3研そのものをソニックチームと呼ぼうとしているんですが、その名に恥じない作品

を出していこうと思っています。ソニックチームとしては夢のある作品作りというものは心がけていきたいし、今年も基本的にはアクションゲームをメインとしていきます。

1997年のキーワード

夢と勇気

「ゲームで何かを与えられるという良い位置に僕たちはいるので、子供たちに夢や勇気を与えられたら幸せに思います」



部長 第3CS研究開発部
中 裕司

YUJI NAKA

——96年はどのような年でしたか？

CS3研は去年の5月に発足したばかりのまだ生まれて間もない部なんです。それ以前から引き継いで

たプロジェクトである「ナイツ」を出せたこと、「ナイツ」を気に入っていただいたユーザーへのプレゼントという意味を込めて作った「クリスマスナイツ」を出せたことで、ソニックチームを支持してくれたファンの方々に良いお礼ができた年であったと思います。「ソニックチームって何ですか？」というお便りをよくもらうんですが、そういう方々にも僕たちの存在をアピールできたのではないのでしょうか。そういう意味でも良い年でした。また昨年よりインターネットのホームページを開設しまして、ソニックチームの机のPCに直接電子メールが届くようになったんですが、海外からの反響の多さ

ゲーム音楽のさらなる可能性に取り組みたい

主な事業内容

家庭用ゲーム機「セガサターン」ソフトウェアのサウンド部分の制作、プログラミングおよびパッケージミュージックソフトの企画立案、制作、セガデジタルスタジオの制作、管理を行う。



ゲーム音楽CDがチャートインすることも当然になった。

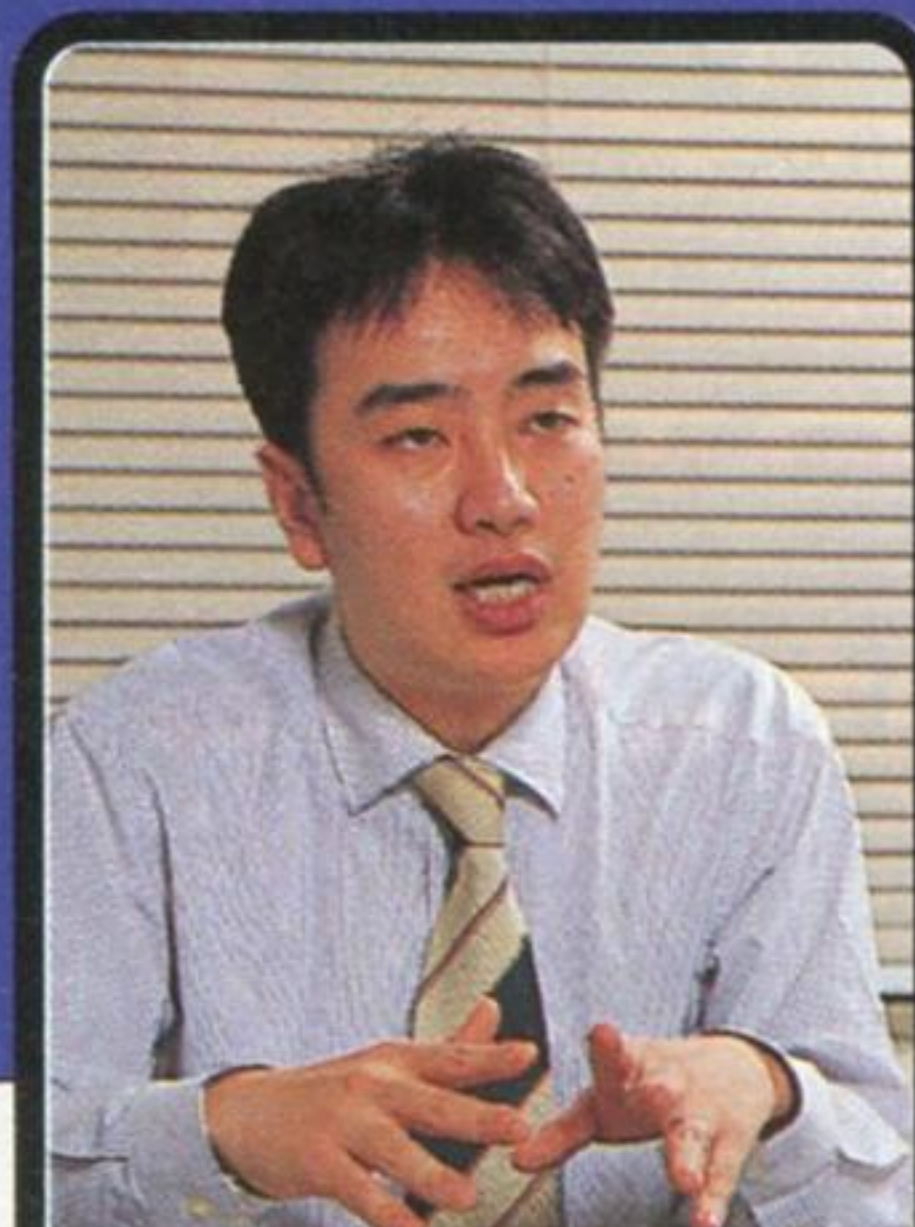
——97年はどのようになりますか？

ゲーム音楽はまだまだやっていける手法とかジャンルがたくさんあると思っていますので、今年はさらなる取り組みをやっていききたいと思っています。ゲーム音楽のスタンスを守りつつも、「ゲーム音楽はこうだ」という枠は作りたくないですね。

1997年のキーワード

COOL

「単にどっぴりはまって開発をするのではなく、熱くなって取り組みながらも常にCOOL(格好良い)な音作りをしていきたい」



部長 デジタルメディア制作部
牧野幸文

YUKIFUMI MAKINO

——96年はどのような年でしたか？

いろいろ取り組みができましたね。結果としても「ナイツ」「サクラ大戦」という2タイトルのサウンドトラックがチャートインするという音楽自体の実績が残せました。そして今までなかったゲーム音楽の見せ方がやっとなできるようになってきたな、という実感もあります。例えば「ナイツ」をニューヨークで録音したり「サクラ大戦」では豪華に生の楽器をいっぱい使ったりしてね。

自分ならではの基準でアピールを

SEGA 人事部



部長 人材開発部
草下永典

HISANORI KUSAKA

——96年はどのような年でしたか？

ハガキでの資料請求が3万5千、インターネットが4万件ありました。昨年より「アビリティチャレンジ」というものを始めたのですが、その応募が6千通あり、そこから300人を内定させていただきました。その内の半分が開発部門の希望者でした。最近ホームページによる採用情報の提供が増えてきましたが、当社も「バーチャルOB訪問」というコンテンツで、ネットワークならではの親近感

を学生の方に持ってもらおうと取り組んでいます。しかしインターネットを利用したことを採用の基準には一切していません。

——97年はどのようになりますか？

基本的には昨年と同様の採用方式を取ります。パソコンは必須です。ワープロ程度でよいので。英語はモアベター。できるにこしたことはありません。少なくとも「程度の意味」ではありません。就職活動は受験と違い傾向と対策ではありません。大

切なのは自分ならではの基準でアピールできることですね。

1997年のキーワード

無限大の可能性

「就職は1つの縁。セガという会社の可能性はもちろん、就職活動をする学生さんの可能性も決して1つではないということです」

SEGA セガ・ミュージック・ネットワークス



SHIGEKI MITSUMORI

(株)セガ・ミュージック・ネットワークス
専務取締役
三森茂樹

——96年はどのような年でしたか?
現在、通信カラオケ業界はし烈な競争状態にあり 96年は大変な年であったことは事実です。その中で「アミューズメント機能の充実」、通信配信というメリットを生かした「成長するカラオケ」、「マルチメディア端末」というセガカラの3大コンセプトをオペレーターに認識いただくことができました。その結果としてユーザーのセガカラ指名率がアップしたことは最大の成果です。

主な事業内容

プロローグ21(セガカラ)およびビジュアル機器の販売。通信カラオケシステムを使用した情報配信サービスを行う。



通信カラオケといえば「セガカラ」。今年も進化する。

——97年の展開を教えてください。

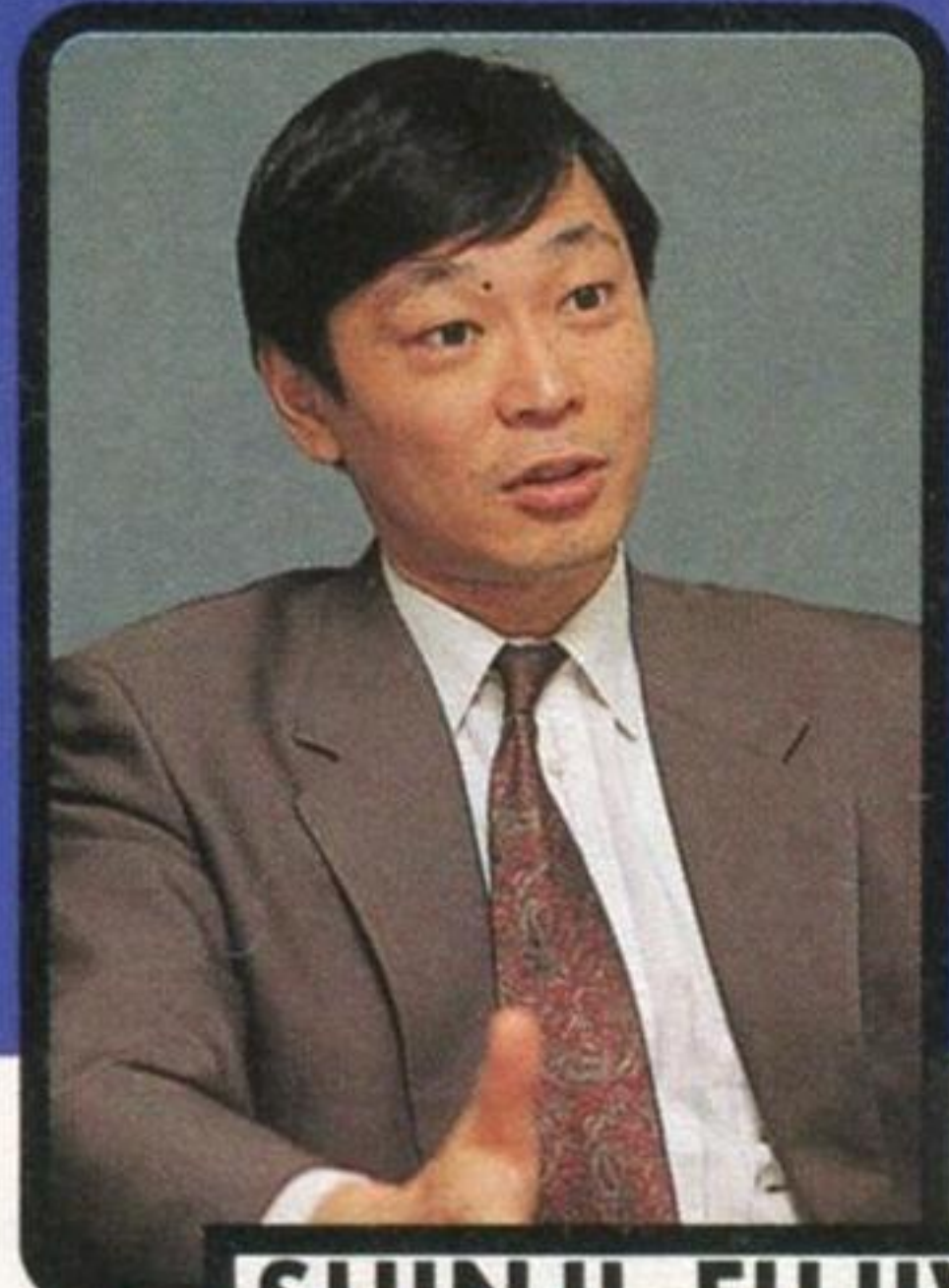
他メディアとの連動やインターネットなど、カラオケを柱にネットワークを利用したビジネス展開でセガラしさを提案していきます。今年はセガカラがマルチメディア端末として問われる本来の意味での勝負の年となると思っています。

1997年のキーワード

新しいカラオケシステムの提案

「現在カラオケファンのニーズはより多様化されている。セガカラのネットワーク機能の活用によりそのニーズに応えていく」

SEGA PC事業部



SHINJI FUJIWARA

PC事業部
部長
藤原三三三

——96年はどのような年でしたか?
セガのPCソフトビジネスは95年に開始し、当初はバンドル中心で展開してきたんですが、昨年の6月より小売りを始めることができ、本来の意味でのビジネスができた年でした。それによりセガのPCソフトを消費者の方に認知していただけた、アジアにおいては日本を上回る成果もあがっています。昨年は期待以上に成功をおさめた年でした。

——97年はどんな年になりますか?

主な事業内容

パソコンソフトウェアの研究開発を行う。



コンシューマタイトルのほかにオリジナルも発表。

今年もCPUの進化により PCの能力が一層アップすると考えられます。高度なCGを扱うノウハウに長けているセガにとってこの流れは強みになることは間違いのないわけです。今年は単なる移植ではなくPCならではの機能を生かし、新たなフィチャーを加えたものを出していきます。

1997年のキーワード

ステップアップ

「PCの進化とそのマーケットを着実にキャッチし礎から現在のPC事業を築いてきました。今年は今後の展開の大事な一歩です」

サタマガ副編が語る

セガ'96回顧録

1996年のセガ。それはいろんなシーンで「勢い」を感じた1年だった。アーケードでは、最新CGボードMODEL3が満を持して発表され、待望の「バーチャファイター3」がリリース。2月のAOUショーでのデモンストレーションの衝撃度と注目度は、近來にない盛り上がりを見せていたのは記憶に新しい。また、アーケードの新作では、「電脳戦機バーチャロン」や「ラストブロンクス/東京番外地」といった、従来のものとはひと味違う新たな展開も見られ、業界内外に新風を巻き起こしたと言える

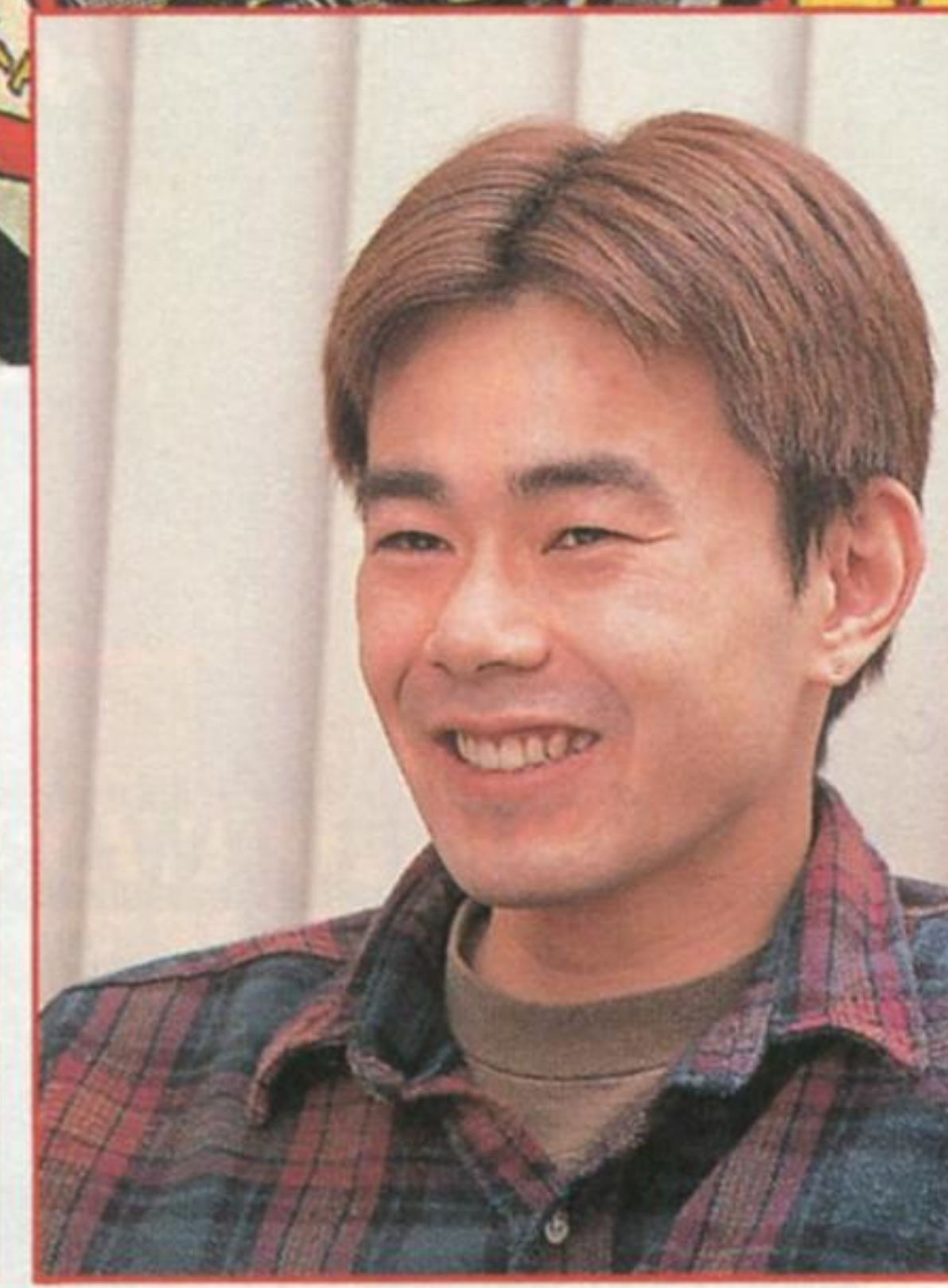
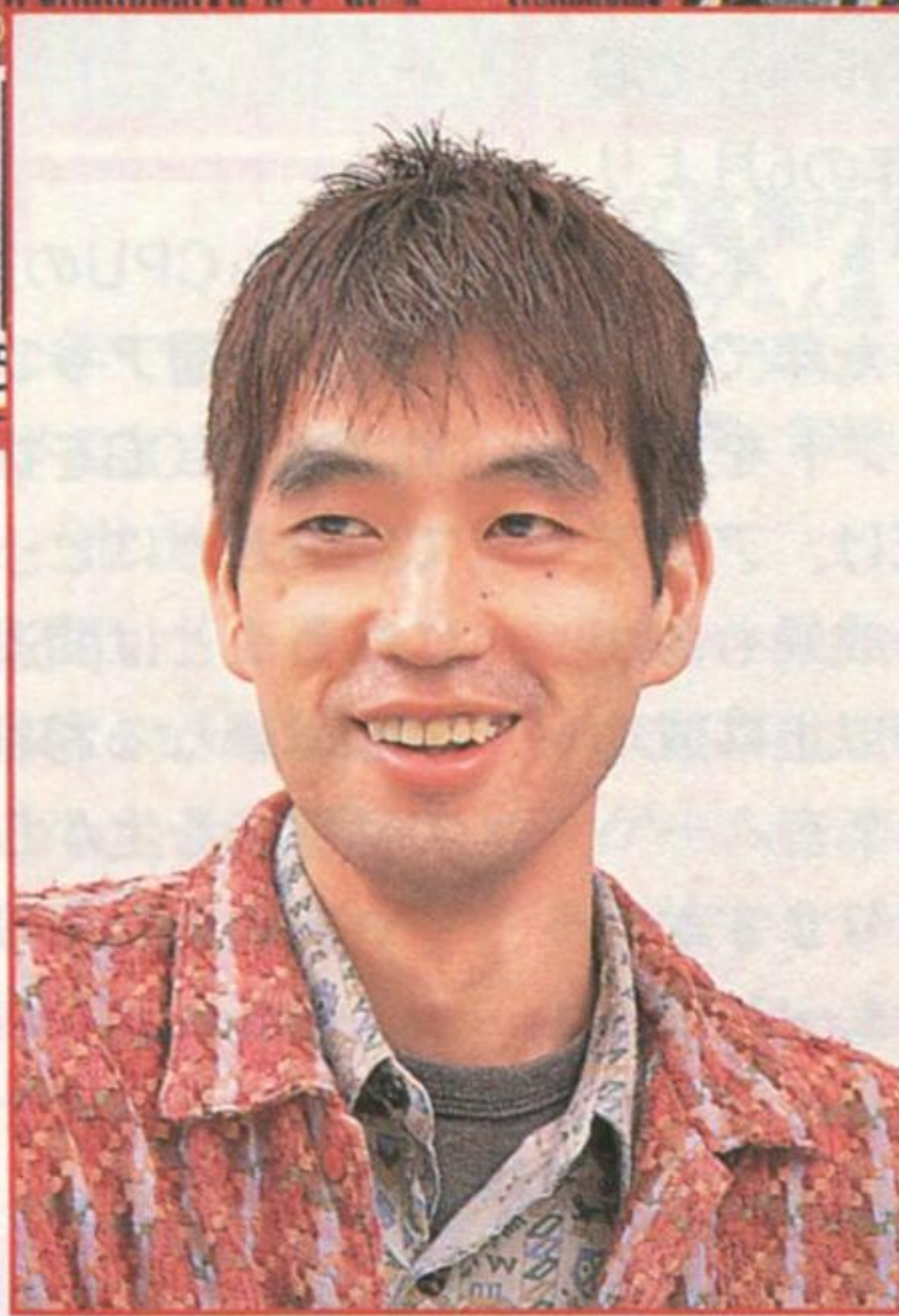
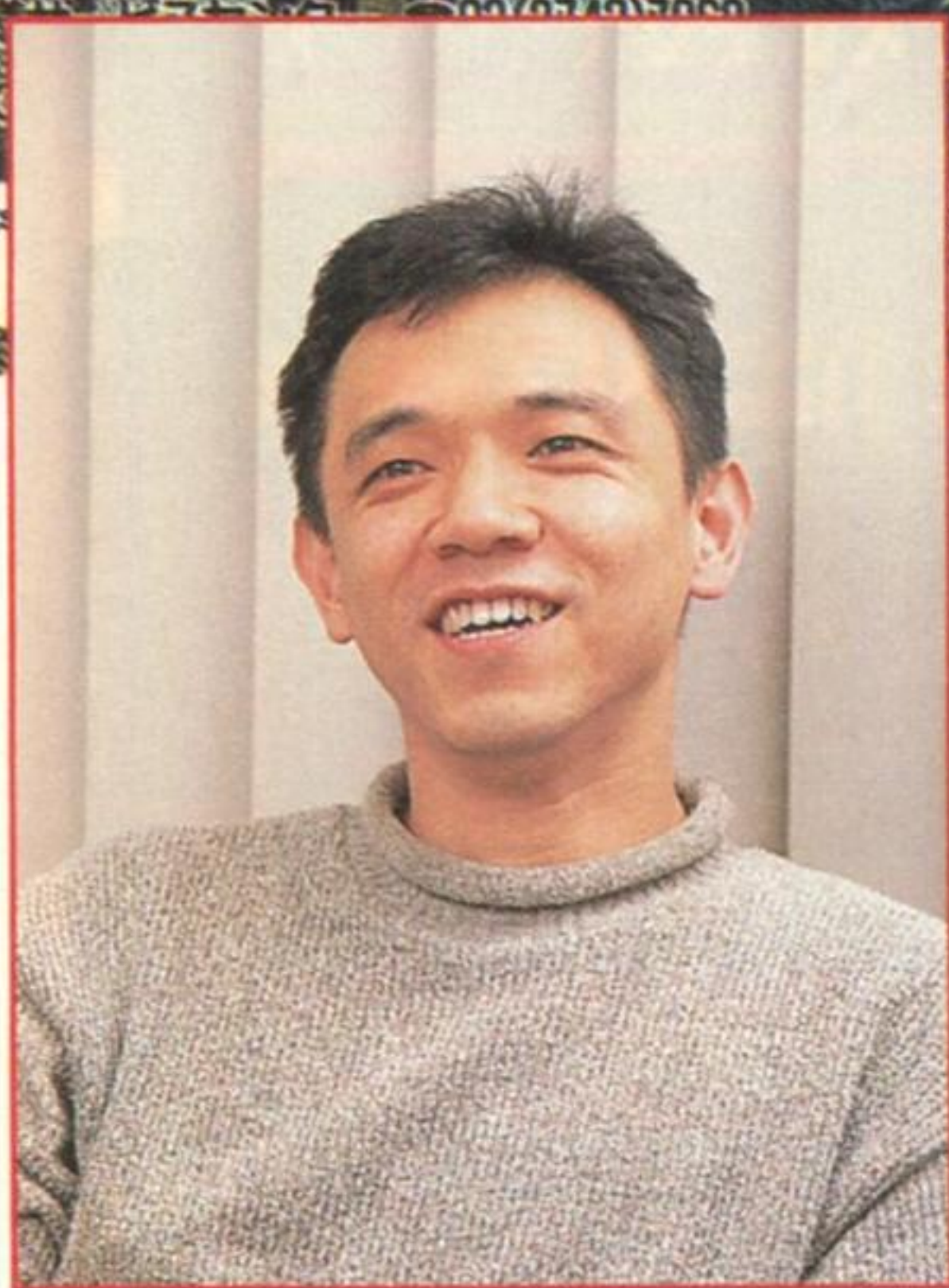
だ。一方で ビデオゲームだけでなく、多方面にわたり、話題の商品が出たことも96年のセガ特徴であった。「プリント倶楽部」の爆発的なヒットや東京&新宿ジョイポリスの設営、そして セガサタールの2万円新価格での発売とセガサターンネットワークスの始動等々 今年のセガは多くの分野で話題をまいたという点でゲーム業界を代表する1年だったと言える。

だが、見方によっては、96年のセガはある意味保守的な部分もあり ヘタをすれば絶頂からの転落も考えられなくはない。……97年のセガに望むこと それは定番や保守的なシリーズ作品だけに止まらず さらに新たな「挑戦」を続けてほしいと思う(ジョージ)。

SEGA 1997 今年もセガに期待せよ!

今回の特集いかがでしたか? 自称セガ通の君も今回紹介した中で、初めて知ったセクションもあったんじゃないかな? 誌面の都合上、今回紹介できるのはこれが精いっぱい。セガの全セクションはこれの何倍もあるんですから! 取材のスケジュール調整だけで気が遠くなる!? 96年はセガファンのみんなにとって思い出深い年であったと思います。そして97年もセガは昨年以上にセガファンを楽しましてくれるでしょう。きっと時間がたつにつれ、今回のインタビューでの言葉の意味が分かってくるハズ。さあ、新しい年が始まった。なにはともあれ今年もセガに期待しよう!





1991年9月20日にメガドライブで発売された伝説的なRPG「レンタヒーロー」。その主人公が、昨年末に発売されたセガサターン最新作「ファイターズメガミックス」で隠しキャラとして登場する。今回は特別企画として現在AM2研で活躍中の強力なメンバーが世に送り出した「レンタヒーロー」の魅力を未公開の資料とスタッフの回顧録を交え紹介しよう。

あの伝説のヒーローは豪華スタッフの作ったものだった!



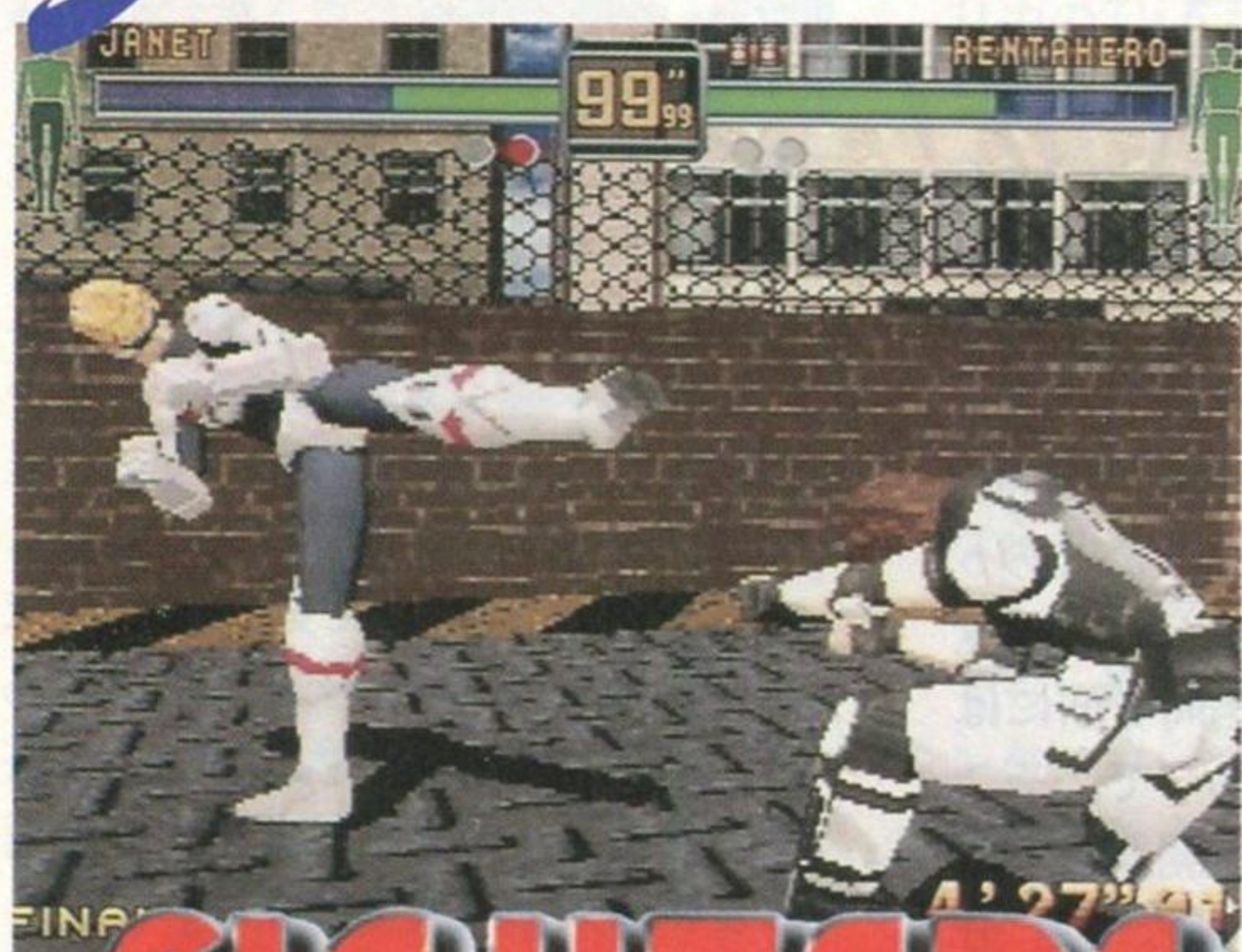
時代を超えて今甦る……

レンタヒーロー Story

いきなり
Scoop!

最新作ファイターズメガミックスにレンタヒーローが復活!

時代を超えて今甦る……
レンタヒーロー Story



FIGHTERS MEGAMIX

電池が切れると"やまだたろう"に!



体力ゲージ上には乾電池ゲージが! 今回は技の使用量で電池パワーが減るのではなく、90秒で変身が解けるという設定だ。変身が解けると上の名前が「やまだたろう」になって、使える技も極端に凡人になるという凝りよう(笑)。



1度クリアすればご覧の通りセレクトにレンタヒーローの姿が。自分でも思う存分使えるぞ。

**1PモードFコースを
クリアせよ!**

AM2研の前身にあたる旧AM8研。その若きスタッフ達が生み出した「レンタヒーロー」は、ハードがメガドライブからセガサターンの時代になった今もなお、復活の希望が根強く続いているソフトだ。そのレンタヒーローが、AM2研の最新格闘ゲーム「ファイターズメガミックス」の隠しキャラとして登場することが判明した! 出現条件は、1PモードのFコースをクリアすること。そのコース最後のボスとして登場する彼は、当時の設定のままに、歌詞付きの主題歌(歌うのはあの光吉猛修氏!)をバックに復活するのだ。その雄姿はファンだけでなく一見の価値があるぞ!



歌詞カードはP.25に!



サターン版スタッフから

「今回のレンタヒーローの出演にあたっては、決定した時点で当時の企画担当(蟻川とんぼ氏)に「格闘ゲームにおけるレンタヒーローとは?」という企画書をバツと書いてもらったんですが、全然実現できなくて(笑)。RPGみたいに、最初に自分の名前を入力するとか、2Pはレンタヒロコちゃんにするとか(笑)、ノリノリだったんですけどね。で、結局実現



語るのは「ファイターズメガミックス」スタッフ片岡・片桐両氏。こだわりも多い。

できたのは電池切れで変身が解けるやつ。技も苦労して作りましたのでぜひ楽しんで下さい」

セガAM2研の前身"8研"と当時の秘話がついに明かされる…!



"スタジオ128"から"8研"へ… 若きスタッフ達は斬新なRPGを生み出した!

——機密性とよりフレキシブルな制作環境を求めて、セガ本社から離れた場所で開発を進めたスタジオ128時代……。そこで「アフターバーナーⅡ」や「パワードリフト」を制作した後、セガAM2研の前身となるAM8研のスタッフは本社社屋に合流し、CS(家庭用)作品、すなわちメガドライブ用のゲームソフトの開発に着手する。体感ゲームスタッフが手掛けたというふれこみで発売された体感RPG「ヴァーミリオン」(’89年12

月16日発売/8,500円/5メガビットリリーバックアップカートリッジ)」。そして、今回の主役「レンタヒーロー」がそれだ。当時のスタッフは岡安啓司(入社3年目)をメインプログラマーに、サウンドにHiro師匠、デザイナーに「VF3」のデザイナーとして有名な小島みか、伊崎和宏があたるなど、今振り返ると、壮々たるメンバーであったことがわかる。途中で企画として参加した蟻川とんぼ氏によって、シナリオのノリが変化したという「レンタヒーロー」は、ゲームの冒頭では単なる「おつかいゲーム」のようであるが、後半に泣ける演出が続々と続き、プレイした者の心に残る「隠れた名作」として名高い。

今回は特別に当時のスタッフに集結してもらい、レンタヒーロー誕生秘話と数々のエピソードを紹介しよう。

——まずは当時のお話からいこうかと思いますが、AM2研の前身となるAM8研という部署は、どういうところだったんですか?

Hiro■とりあえず、スタジオ128を引き払って、本社に戻ってきたわけ

ですけど、なんで戻ってきたのかは鈴木裕部長のみ知るところですかね。岡安■場所は今の本社ができる前のボロい2階建ての一番端っこにあって、サウナみたいに暑かったのを覚えてますね(笑)。で、当時8研には「8研分室」というのがあって、そこがメガドラ用のソフトを開発しましたよってとこだったんです。でも「分室」とはなっていたけれど、当時は8研の中で手の空いた人がそこを手伝うって雰囲気、明確に分かれていた感じではないですね。そのメガドライブソフトの第1弾が「ヴァーミリオン」。第2弾が「レンタヒーロー」だったんです。

——当時8研はアーケードでは何を。岡安■三船が「ダイナマイトダックス」「ターボアウトラン」「GPライダー」とかを続けてやってて、他に「G-LOC」とかやってましたね。僕はそのうち「ダイナマイトダックス」と「ターボアウトラン」を手伝って、「レンタヒーロー」が4本目。

——メガドラ第1弾の「ヴァーミリオン」っていうのは、このメンバーで?

久々にメディアに顔を出した岡安氏。当時は本作のメインプログラマーとして活躍。今後、のために当時の資料は大事に取ってあると。



岡安啓司

岡安■全然違いますね。

Hiro■でも曲は私です(笑)。

——ところで、話を戻すと、「レンタヒーロー」という作品のアイデアはどこから出てきたんですか?

岡安■企画・原案は私ですね。たまたま私に「ヴァーミリオン」に続くRPGの企画を出せ、という話が出てきて、始めた作品なんですよ。

——鈴木裕部長からの指示とか、ア

「レンタヒーロー」ではシナリオを担当。数々のギャグセンスは彼のせいとか。最近では「デイトナUSA」や「スカッドレース」のデザイン担当。各コース名にもジョークが。



蟻川とんぼ



Hiro師匠

数々の体感ゲーム黄金期の名曲を手掛けてきたことでも有名なHiro師匠。「レンタヒーロー」では作曲を担当。最新作「ファイターズメカミックス」でも新主題歌を編曲。

RENT A HERO LINER NOTES ①



取扱説明書もノリノリ!

ゲーム本編だけでなく、取扱説明書のほうもギャグと笑いの散りばめられていた「レンタヒーロー」。最初は着ぐるみを着たレンタヒーローを使おうとか、いろいろアイデアがあったそうだが、結局アメコミ調の絵柄で落ち着いた(パッケージの絵を書いたのはチームとは別のデザイン設計部の人だとか。見開くとゴーグルの切り取り線があったり、ラーメンに指を突っ込んでいたりする凝りに注目)。伊崎氏も自宅に持ち帰って、中面のイラストの最後まで描き上げたそう(右)。



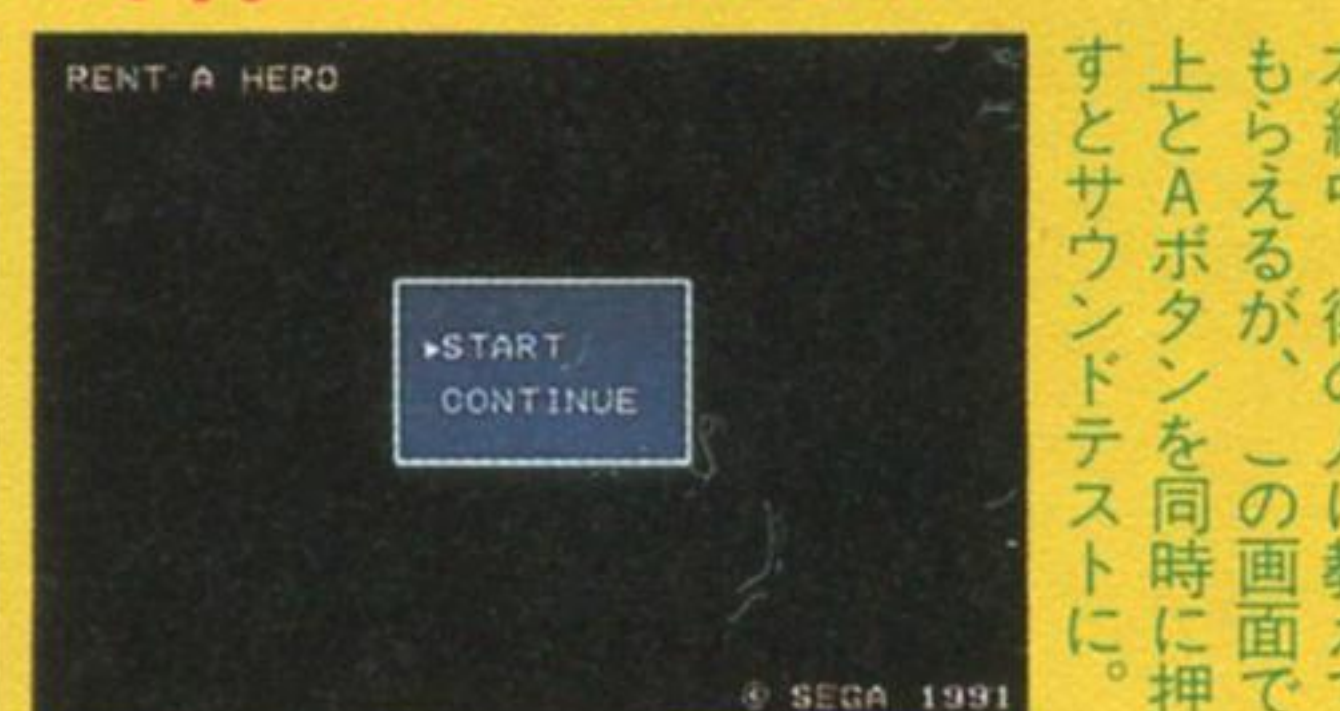
最初はハードボイルド? その名もレンタマン!?

企画当初は「ゴルゴ13」のようなハードボイルド色を持った作品を目指していたという「レンタヒーロー」。だが、途中で企画として参加した蟻川氏のセンスが絶妙だったことと、岡安氏自身がプログラムのほうで多忙になったことでシナリオの組み立てを蟻川氏にまかせることになった時点でギャグ満載の作品になったという。なお、インタビューの中にもあるように、最初のタイトルは「レンタマン」だったとか。オープニング時のフレーズも聴き直すと確かに「レンタマン〜♪」だぞ。

ゲームセンターの名曲もHiro師匠がアレンジ!



久しぶりに集まった当時のスタッフ。いまやこのメンバーが集まることは、なかなか難しいが、どのスタッフにも思い出深い作品であったことは間違いないようだ。



以前から岡安氏が作っていたというゲーム内ゲームセンター。各曲はHiro師匠や光吉氏らが自らアレンジしたという本格派。筐体もリアル。

裏技紹介 サウンドテスト

上のメニュー画面が出ている時に 十字キーの上とAボタンを同時押し

ドバイスとかは？

岡安■正統ヒーローものというか、ハードボイルドなものを作れっていうキーワードはあったと思いますが、私自身はあんまりそういうのは意識してなくて、なんか面白い遊びの要素をいっぱい入れたい入れたいとずーっと思ってたんですよ。「ドラクエ」とかセガで出した「ファンタジー」とかって、基本的に正統派のシナリオが1本通ってて、遊びが満載ってわけじゃないじゃないですか。だから、当時は今までにないものを作りたいから、そういう遊びの要素をちょくちょく入れたら面白いだろうなって思ってたんですね。そうしたら、蟻川が入ってきて、そんな要素ばかりになっちゃったんですけど(笑)。ただ、経験値稼ぎをなくしたとか、いろんな部分では



小島みか

「VF3」のキャラクターデザイナーとして有名な小島みかさん。じつは伊崎氏より先輩で戦国シーン以外の部分を多数担当したとか。今回の企画は本当にうれしがってました。

新しいことができたと思いますよ。——主人公は完全無敵のヒーローというわけじゃないですよ。

岡安■最初に考えていたのは、アメリカのTVドラマにある「アメリカンヒーロー」に近かったんですよ。だから見ての通り、金髪なんですけどね(笑)。あとアメリカで売ること考えて「レンタヒーロー」にしたんです。タイトルも、セガ社内の外人の人を呼んできて、アメリカで売んならどのタイトルがいい？ってアンケートを取って決まったんですよ。でも、最初のタイトルは本当は「レンタマン」でした。

Hiro■そうそう「レンタマン」。

——それが「レンタヒーロー」になった理由というのは？

岡安■開発の終わりの頃にレンタル専用のアニメビデオで「レンタマン」というビデオが出ちゃったんですよ。伊崎■私借りましたよ(笑)。

Hiro■そうそう開発終わりの頃、私が曲を作ってる時に最後にダメだと言われて。本当はオープニングに歌詞のクレジットも入れようとしてたんだけど、そっちは容量的に入らなくて、曲のフレーズも直んなかったんだよね。まあ、歌詞が出なかったから、いいかと。

小島■最後の「タンタターン♪」って「レンタマン」だもんね(笑)。——曲作りに関しては、当時はどんな感じで？

Hiro■効果音とかは私の弟子が主に担当しまして、私のほうは曲しか作らなかったんですよ。コンセプトは……あまりなかったですね(笑)。——岡安さんのほうから何か要望はあったと聞いてますが……。

岡安■最初は、渋いのか言っていたように思います。

Hiro■え、そうだった？

岡安■なんかもう、私の話なんか全然聞いてくれなくて、この人勝手にアニメの主題歌大全集とか買ってきてましたから(笑)。

——オープニングのあの曲には、当時歌詞とかは付けてたんですか？

Hiro■半分は作りました。ただ、結局最後まで作ることができなかったんで、そのまま忘れ去ってしまいましたね。で、今回「ファイターズメガミックス」で曲を作るっていう話がきたんで、忙しい中、無理やりやらせてもらったんですよ。

——「ファイターズメガミックス」の曲は作曲がHiro師匠で、作詞は蟻川さんで？

Hiro■そうですね。今回ののはまず最初にメロディができました。あとは歌いやすいようにちょっといじったりした感じです。

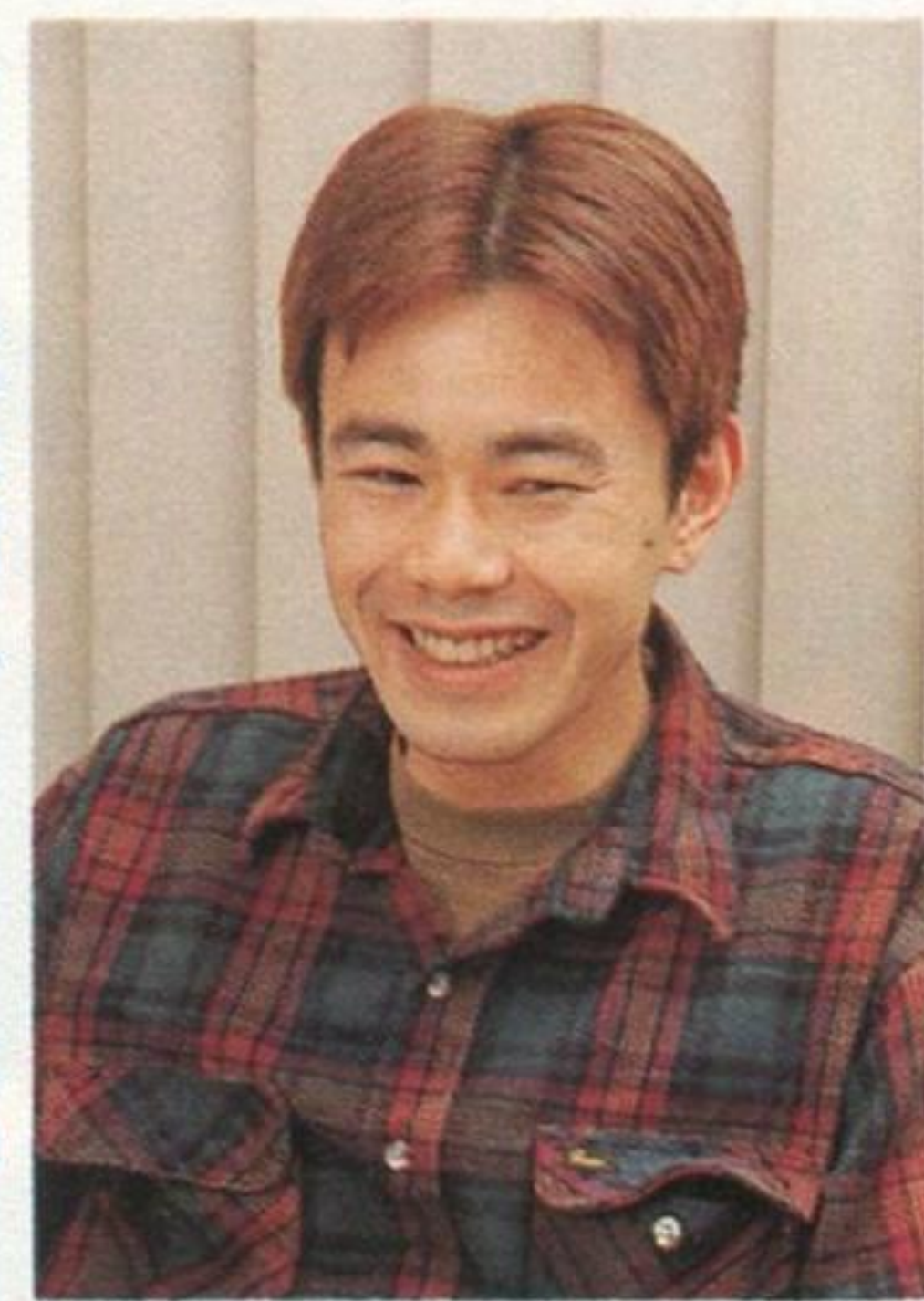
——蟻川さんって、今回の新曲の作詞をつくっている時って、ちょうど名越さんプロデュースの「スカッドレース」の追込みだったのでは？

蟻川■ギク！名越さんには何も言

ってないんで、バレたらもう(笑)。いや、でもちゃんと家に帰ってからコツコツやってましたから。わざわざ今回の「ファイターズメガミックス」の新曲のために、メガドライブを中古で買ってきまして、何回もオープニングを聴き直して、出だしはヒーローものの王道を行って、最後はやっぱり「レンタヒーロー」だっていう仕上げにしました。で、1番、2番の歌詞ができてから、「忙しいとは思んだけど、間奏で解説も入れたいな」とかいう話も出てきて、また無理矢理間奏の台詞を作ったんですけどね。みなみにこの台詞は昔懐かしいヒーローの主題歌をパロってます。

——シナリオが後半だんだん泣けるシナリオが出てくるんですけど、あ

入社一年目で、本格的にプロジェクトに参加したのがこの作品だったとか。取説の解説イラストはすべて彼の手によるもの。戦国シーンや敵役のデザインなどを担当。



伊崎和宏



岡安メモから①

「レンタヒーロー」という作品についての岡安氏の手書きによる覚え書きが、ここに存在するので一資料としてその抜粋を紹介しよう。インタビューには出なかったエピソードも数多く詳しく書かれており、興味深いはずだ。

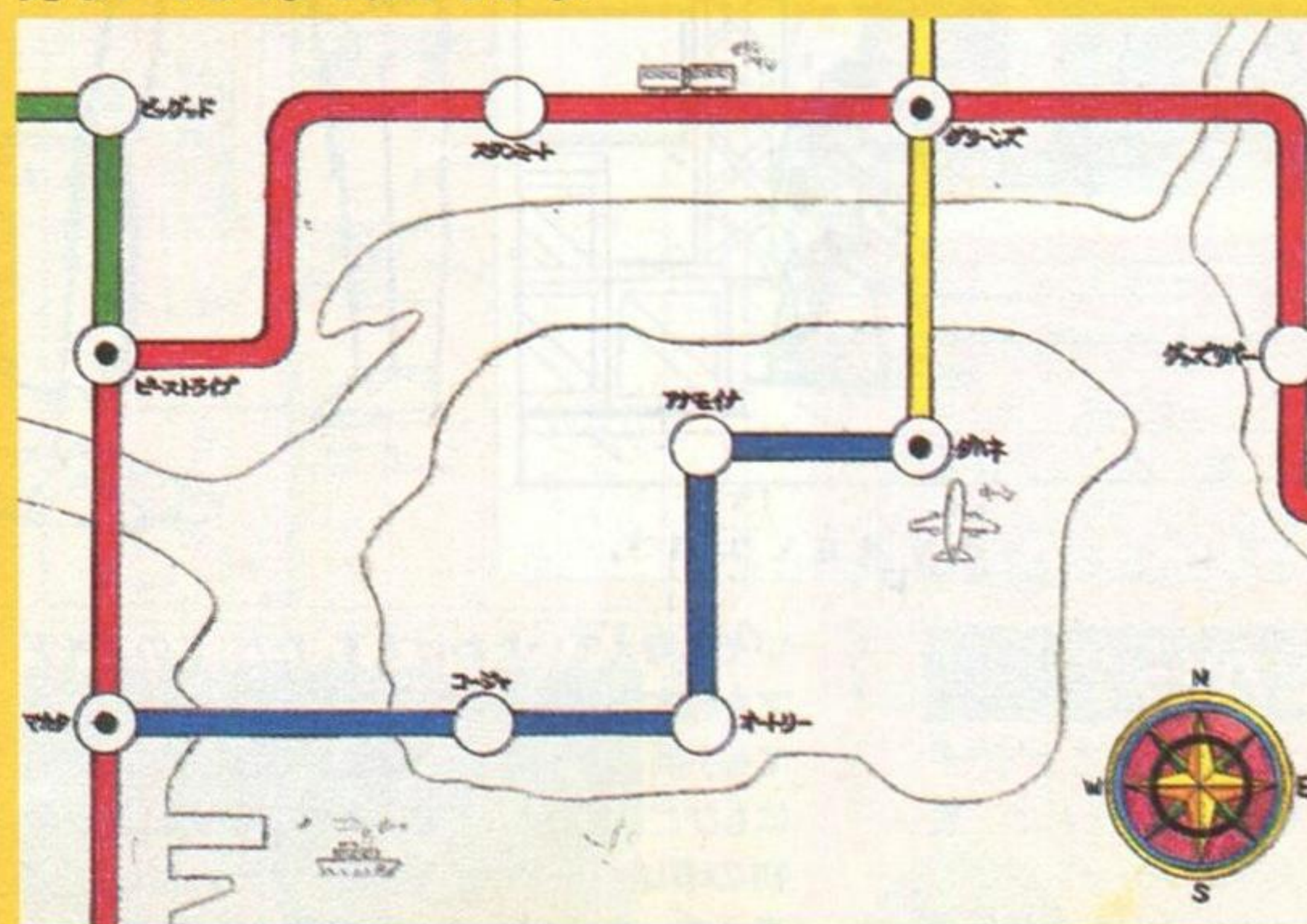
「(この作品は)元々家庭用のソフトを作ったことと、当時セガ全体でメガドラに力を入れていたこと、また8研の人数が少なく、プロジェクトが3つほどしかなく、1つぐらい家庭用をやってもいいだろうという感じがあって、AMでありながら、メガドラのソフトを作ることになりました(AMとCSは当時からちゃんと分かれていましたが、例えばスーパーモナコGPは確かAM1研が作ったような話を聞いています)。当時は世間に回っていたファンタジー系RPGとは違うものを作ろうということで、現



代を舞台に考え、1つの案を考えました。主人公がヒーローとなって活躍するものです。ただのヒーローでは人間性がないので、ヒーローを商売にしようと考え、何のためにお金を取るのかはヒーロースーツをレンタル品にすることで、レンタヒーローの原案ができました。また、経験値というものをなくしてしまって、すべてお金でパワーアップさせるようにしました(世の中すべてお金という現実性をもたせたつもりだった)」

遠距離通勤が生んだウワサの駅の名前……

「レンタヒーロー」に登場する街の名前は、京浜急行線に由来するというのは、当時から知られていた有名な事実。セガ本社のある大鳥居はオートリー、2駅先の羽田空港はダハネといったぐあいに登場する。これは当時遠距離通勤に苦しめられたという蟻川氏のセンスが、恨みのごとく感じられることだろう(笑)。さて、キミは何も見ないでどこまでわかるかな？



開発時に描かれたゲーム中の移動マップ。実際のゲームのもの(右)とほとんど変わりが無いのがわかる。じつは京急線ともほとんど路線配置は同じ。



蟻川氏のセンスが爆発！

彼の進むところにダジャレあり。……というわけではないが、とにかく彼のネーミングセンスには笑わせてもらえることうけあい。今後も注目。



左上からビッグウッド(大森)、スタンミート(立会川)、グリーンズ(青物市場)、ビーストドライブ(平和島)、アナモイナ(穴守稲荷)、グッズリバー(品川)、マカタ(蒲田)、コージャ(稲谷)となっている。



学園もの、戦隊もの、ラブコメもの… いつでもやれるほどアイデアはある!

のへんは蟻川さんが全部?

岡安■いや、最初はみんなで「とにかくいろいろ出せー」ってシナリオやイベントを考えていたんですけど、使えそうな面白いやつが結局、蟻川の作ったやつになってきて、僕らもだんだん忙しくなってきたから、じゃ全部やってみろってなって(笑)。ただ、ニセモノのレンタヒーローを出そうとか、レンタヒーロー狩りをやろうとかいった散発的なアイデア

はみんなで出したもので、あとは蟻川に渡してなんとかまとめてくれたという感じでしたね。

小島■私ね、毎週毎週、週の頭になると新しいシナリオがあがってくるのが、すごく楽しみだったんですよ。

伊崎■週刊アリカワ(笑)。

小島■そうそうそう(笑)。

——ゲーム中のマップや地名って、セガにつながってる京浜急行線の駅名をもじってますけど、あれも蟻川さんが?

蟻川■私は遠距離通勤でしたから、いつも電車の中で暇つぶしに駅名の看板をボーッと眺めていて思いついたんですよ(笑)。

——ところで、「レンタヒーロー」というと、戦闘シーンがアクションでしたが、あれは何か理由が?

岡安■いや、僕は「ドラクエ」みたいなコマンド式のものと考えていたんですけど、部長がコマンド式じゃなくて、アクションのほう

がいいんじゃないって言ったんで、まあどっちでもいいかと。

伊崎■僕、戦闘シーン担当でしたから、すごいショックでしたよ。

小島■え、何が?

伊崎■戦闘シーンの評判悪かったですから。

岡安■ごめんね。本当に。

——そろそろまとめに入りますが、岡安さんにとって「レンタヒーロー」というのは結局何だったんでしょう?

岡安■うーん。制作期間は1年ちょっとやってたんですけど、人数が少なかったから、ヒーヒー言いながらやってましたねえ。

蟻川■都合がいいことに隣が仮眠室だったから、みんなで泊まって(笑)。

岡安■師匠には文句ばかり言われてたように思うし(笑)。やれ「大航海時代」やったら、この要素盛り込めないかとか、「プリンス・オブ・ペルシャ」やったら、このクネクネし

た動きできないかとか。容量無視して無茶言ってきましたからね。ただ、今振り返ってみると、いろいろやりたかったことが全然できなかったの

で、本当はもう1回作りたいっていう気持ちもありますね。

伊崎■1度「2」の話も来たんだよね。でも、うちはアーケードのチームだからってボツになった。

岡安■とりあえず、僕らがいなくても蟻川がいればできますよ。

小島■でも、RPGには泣かせる場面も必要だから岡安さんも必要よ。

——続編を作るとしたら今度は何を?

蟻川■ありますよ。学校を舞台にしてラブコメものを入れたり、仲間を集めて戦隊ものとか(笑)。

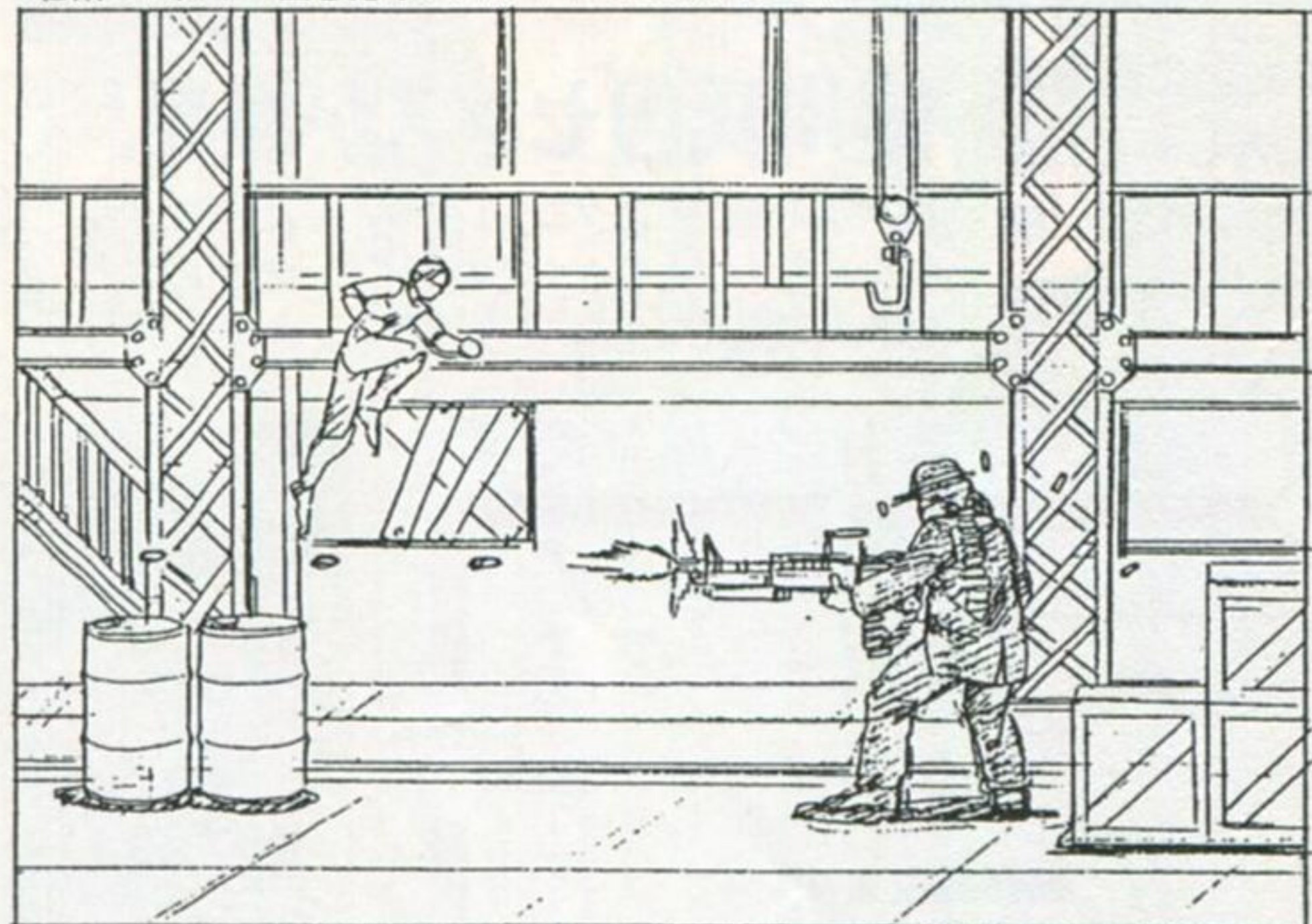
岡安■機会があればやりたいですね。



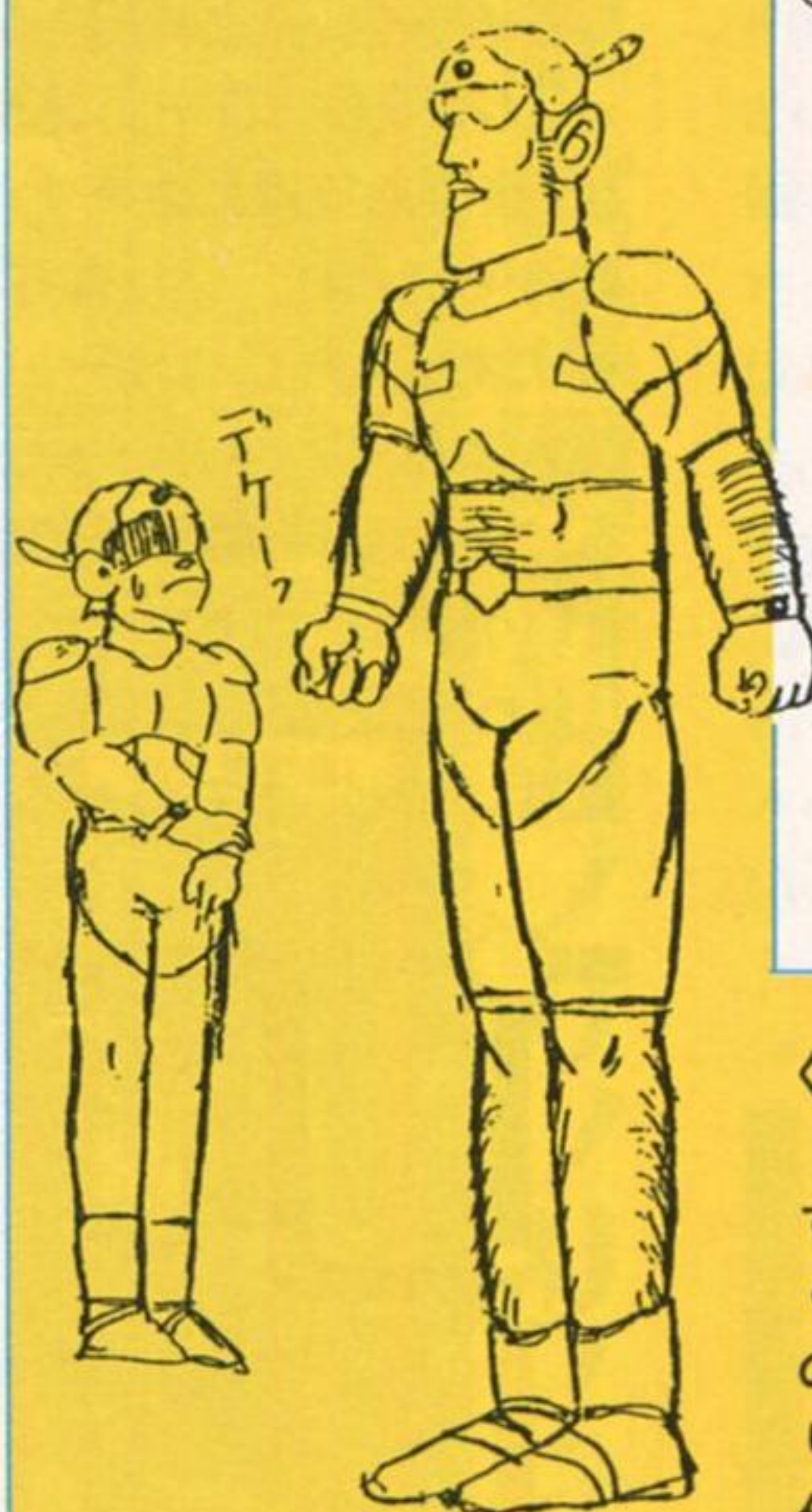
RENT A HERO LINER NOTES ②

※敵

ザコキャラは、スリや物盗り等で金目あてで彼に襲いかかってきます。彼のスーツを狙って襲いかかってくるものもいます。組織のビル等に忍び込んだ場合には、その組織の一味が敵ということになります。依頼された仕事を果たすことが、ボスキャラとの戦いといった感じになります。組織のボスや、凶悪犯等がボスキャラ的な存在になります。



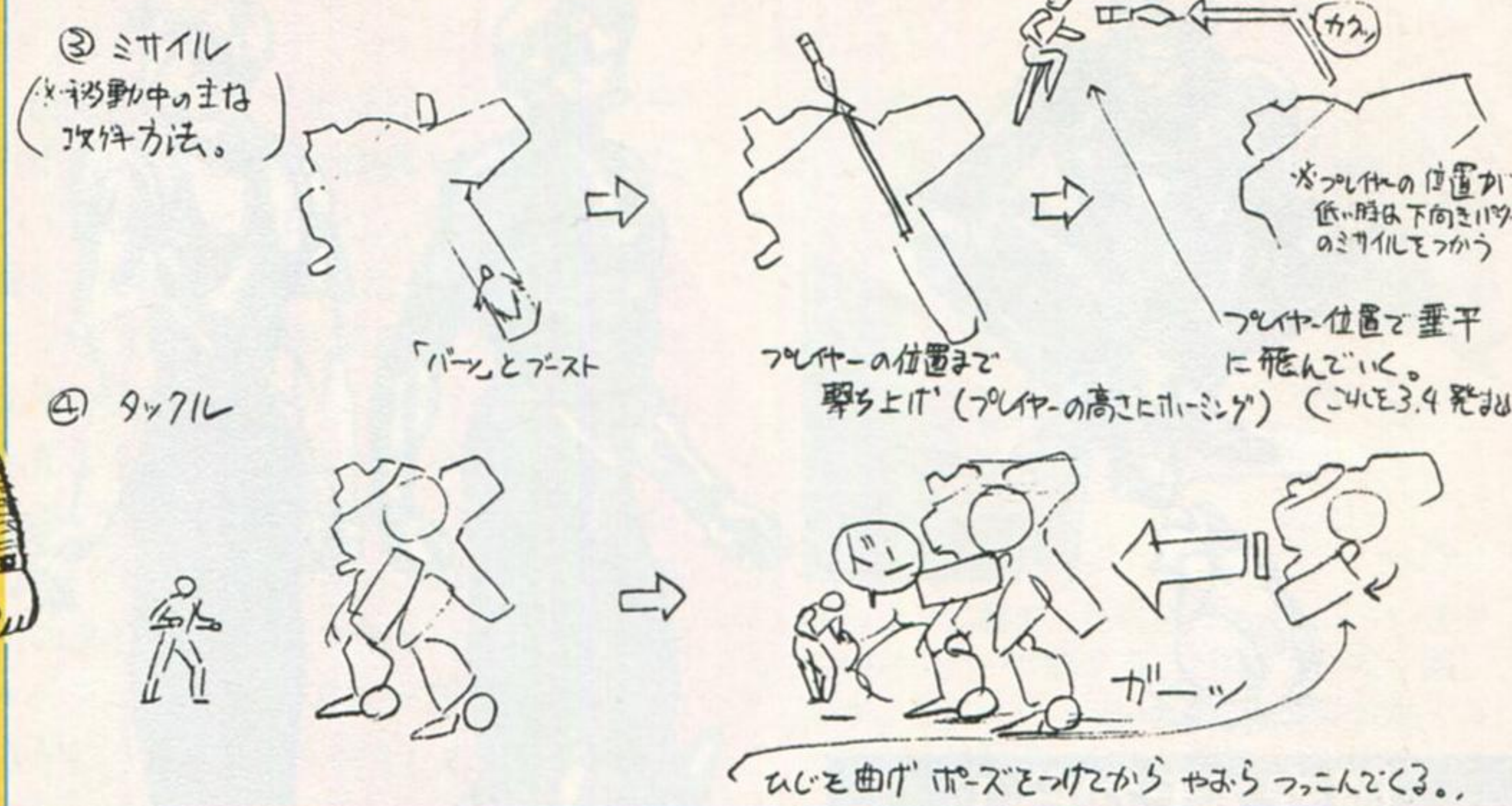
ギャング団のボス等がボスキャラ的な存在となります。



岡安メモから②

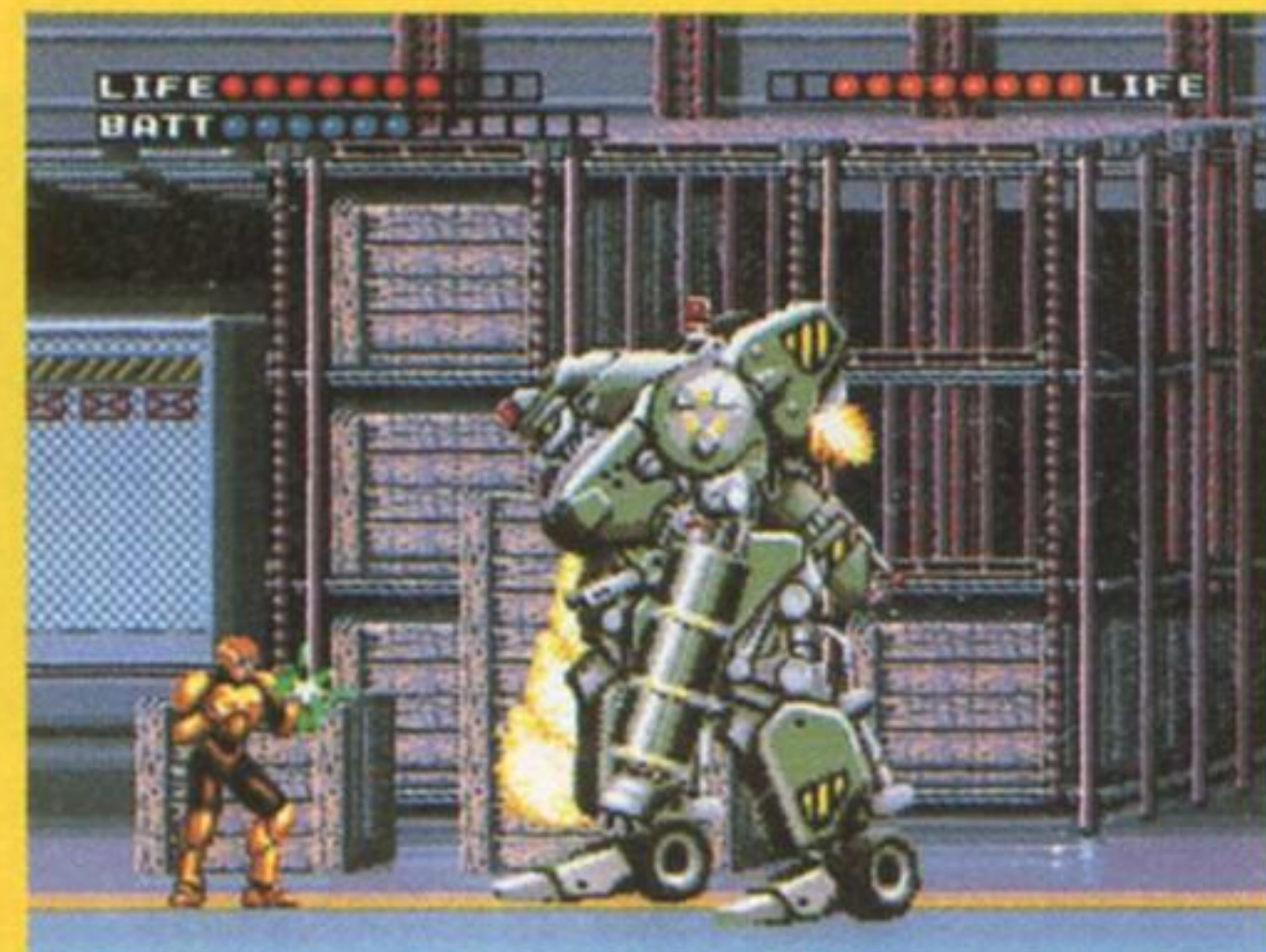
「今までと違うモノにしようということで、1つ決めていたことがありました。それは、最後に主人公を殺してしまうエンディングにしようということです。どのゲームも、最後にはお姫さまを助けて、ハッピーエンドだったので、主人公が死んでしまうRPGはめずらし

いぞと考えていたわけです。ただ、このアイデアを鈴木裕部長のところに持っていったら、とても子供のゲームとしては成り立たず、あまりにもひどいということで、ボツになりました。最初の頃はハードボイルド的なゲームにしようと考えていたので、主人公が死んでも成り立っていたかもしれませんが、結局、最終的なできあがりにはあんなになってしまったので、殺さな



くてよかったと思います(笑)。

開発途中でボツになったアイデアもあります。あれはクリスマスの頃でした。皆、忙しくそして寂しく仕事をしている時に、ふと「このゲームは女っ気がないな」と思うようになり、そこでロマンス的なイベントシナリオを作ろうと提案したところ、皆「そりゃいいや!」ということになりました。ところが、開発の野郎どもがもてないヤツらばかりで(女性経験不足)、考えつくのが歯の浮くようなしょうもないシナリオばかり(笑)。こりゃダメだということで、これもボツとなりました。開発が終わった時は、皆「もう2度とならねえ」と言っていたのですが、今は飲みに行ったりすると「レンタ2作りたいねー」という話も出るので、今となっては難しいでしょうね。



シナリオ中盤で登場する巨大メカUSO-800。「ロボコップ」に登場した敵メカのようなメカは「バーチャコップ2」のチーフでも有名な廣吉明人氏のヘルプによるものだから。その名が「ウソ八百」というのも笑える。

他では絶対
見れない!

レンタヒーローの主題歌を完全独占掲載!

楽譜&間奏セリフつき!

特集の最後は、特別に「ファイターズメガミックス」に挿入されているレンタヒーローの主題歌を一挙に公開しよう! 随所にシャレの効いたこの主題歌。楽譜や間奏もバッチリだからみんなで唄おう!!

みんなで歌おう!

テレビゲーム「レンタヒーロー」から
君は人のためにレンタヒーローになれるか

歌 光吉猛修 作詞 横川とんぼ 作曲 HIRO

J = 146

intro... Cm7

8 Cm7

12 G

16 Cm7

20 Cm7

24 Cm7

28 Cm7

32 G7

36 Gm

40 Cm7

44 Cm7

48 Bbm

52 Cm7

56 Cm7

60 Cm7

64 Cm7

68 Dm7

72 G7

76 Cm7

80 Gm

84 Gm

88 G

92 Cm7

96 G

100 C

104 Cm7

108 Cm7

112 Cm7

116 Cm7

120 Cm7

124 Cm7

128 Cm7

132 Cm7

136 Cm7

140 Cm7

144 Cm7

148 Cm7

152 Cm7

156 Cm7

160 Cm7

164 Cm7

168 Cm7

172 Cm7

176 Cm7

180 Cm7

184 Cm7

188 Cm7

192 Cm7

196 Cm7

200 Cm7

204 Cm7

208 Cm7

212 Cm7

216 Cm7

220 Cm7

224 Cm7

228 Cm7

232 Cm7

236 Cm7

240 Cm7

244 Cm7

248 Cm7

252 Cm7

256 Cm7

260 Cm7

264 Cm7

268 Cm7

272 Cm7

276 Cm7

280 Cm7

284 Cm7

288 Cm7

292 Cm7

296 Cm7

300 Cm7

304 Cm7

308 Cm7

312 Cm7

316 Cm7

320 Cm7

324 Cm7

328 Cm7

332 Cm7

336 Cm7

340 Cm7

344 Cm7

348 Cm7

352 Cm7

356 Cm7

360 Cm7

364 Cm7

368 Cm7

372 Cm7

376 Cm7

380 Cm7

384 Cm7

388 Cm7

392 Cm7

396 Cm7

400 Cm7

404 Cm7

408 Cm7

412 Cm7

416 Cm7

420 Cm7

424 Cm7

428 Cm7

432 Cm7

436 Cm7

440 Cm7

444 Cm7

448 Cm7

452 Cm7

456 Cm7

460 Cm7

464 Cm7

468 Cm7

472 Cm7

476 Cm7

480 Cm7

484 Cm7

488 Cm7

492 Cm7

496 Cm7

500 Cm7

504 Cm7

508 Cm7

512 Cm7

516 Cm7

520 Cm7

524 Cm7

528 Cm7

532 Cm7

536 Cm7

540 Cm7

544 Cm7

548 Cm7

552 Cm7

556 Cm7

560 Cm7

564 Cm7

568 Cm7

572 Cm7

576 Cm7

580 Cm7

584 Cm7

588 Cm7

592 Cm7

596 Cm7

600 Cm7

604 Cm7

608 Cm7

612 Cm7

616 Cm7

620 Cm7

624 Cm7

628 Cm7

632 Cm7

636 Cm7

640 Cm7

644 Cm7

648 Cm7

652 Cm7

656 Cm7

660 Cm7

664 Cm7

668 Cm7

672 Cm7

676 Cm7

680 Cm7

684 Cm7

688 Cm7

692 Cm7

696 Cm7

700 Cm7

704 Cm7

708 Cm7

712 Cm7

716 Cm7

720 Cm7

724 Cm7

728 Cm7

732 Cm7

736 Cm7

740 Cm7

744 Cm7

748 Cm7

752 Cm7

756 Cm7

760 Cm7

764 Cm7

768 Cm7

772 Cm7

776 Cm7

780 Cm7

784 Cm7

788 Cm7

792 Cm7

796 Cm7

800 Cm7

804 Cm7

808 Cm7

812 Cm7

816 Cm7

820 Cm7

824 Cm7

828 Cm7

832 Cm7

836 Cm7

840 Cm7

844 Cm7

848 Cm7

852 Cm7

856 Cm7

860 Cm7

864 Cm7

868 Cm7

872 Cm7

876 Cm7

880 Cm7

884 Cm7

888 Cm7

892 Cm7

896 Cm7

900 Cm7

904 Cm7

908 Cm7

912 Cm7

916 Cm7

920 Cm7

924 Cm7

928 Cm7

932 Cm7

936 Cm7

940 Cm7

944 Cm7

948 Cm7

952 Cm7

956 Cm7

960 Cm7

964 Cm7

968 Cm7

972 Cm7

976 Cm7

980 Cm7

984 Cm7

988 Cm7

992 Cm7

996 Cm7

1000 Cm7

1004 Cm7

1008 Cm7

1012 Cm7

1016 Cm7

1020 Cm7

1024 Cm7

1028 Cm7

1032 Cm7

1036 Cm7

1040 Cm7

1044 Cm7

1048 Cm7

1052 Cm7

1056 Cm7

1060 Cm7

1064 Cm7

1068 Cm7

1072 Cm7

1076 Cm7

1080 Cm7

1084 Cm7

1088 Cm7

1092 Cm7

1096 Cm7

1100 Cm7

1104 Cm7

1108 Cm7

1112 Cm7

1116 Cm7

1120 Cm7

1124 Cm7

1128 Cm7

1132 Cm7

1136 Cm7

1140 Cm7

1144 Cm7

1148 Cm7

1152 Cm7

1156 Cm7

1160 Cm7

1164 Cm7

1168 Cm7

1172 Cm7

1176 Cm7

1180 Cm7

1184 Cm7

1188 Cm7

1192 Cm7

1196 Cm7

1200 Cm7

1204 Cm7

1208 Cm7

1212 Cm7

1216 Cm7

1220 Cm7

1224 Cm7

1228 Cm7

1232 Cm7

1236 Cm7

1240 Cm7

1244 Cm7

1248 Cm7

1252 Cm7

1256 Cm7

1260 Cm7

1264 Cm7

1268 Cm7

1272 Cm7

1276 Cm7

1280 Cm7

1284 Cm7

1288 Cm7

1292 Cm7

1296 Cm7

1300 Cm7

1304 Cm7

1308 Cm7

1312 Cm7

1316 Cm7

1320 Cm7

1324 Cm7

1328 Cm7

1332 Cm7

1336 Cm7

1340 Cm7

1344 Cm7

1348 Cm7

1352 Cm7

1356 Cm7

1360 Cm7

1364 Cm7

1368 Cm7

1372 Cm7

1376 Cm7

1380 Cm7

1384 Cm7

1388 Cm7

1392 Cm7

1396 Cm7

1400 Cm7

1404 Cm7

1408 Cm7

1412 Cm7

1416 Cm7

1420 Cm7

1424 Cm7

1428 Cm7

1432 Cm7

1436 Cm7

1440 Cm7

1444 Cm7

1448 Cm7

1452 Cm7

1456 Cm7

1460 Cm7

1464 Cm7

1468 Cm7

1472 Cm7

1476 Cm7

1480 Cm7

1484 Cm7

1488 Cm7

1492 Cm7

1496 Cm7

1500 Cm7

1504 Cm7

1508 Cm7

1512 Cm7

1516 Cm7

1520 Cm7

1524 Cm7

1528 Cm7

1532 Cm7

1536 Cm7

1540 Cm7

1544 Cm7

1548 Cm7

1552 Cm7

1556 Cm7

1560 Cm7

1564 Cm7

1568 Cm7

1572 Cm7

1576 Cm7

1580 Cm7

1584 Cm7

1588 Cm7

1592 Cm7

1596 Cm7

1600 Cm7

1604 Cm7

1608 Cm7

1612 Cm7

1616 Cm7

1620 Cm7

1624 Cm7

1628 Cm7

1632 Cm7

1636 Cm7

1640 Cm7

1644 Cm7

1648 Cm7

1652 Cm7

1656 Cm7

1660 Cm7

1664 Cm7

1668 Cm7

1672 Cm7

1676 Cm7

1680 Cm7

1684 Cm7

1688 Cm7

1692 Cm7

1696 Cm7

1700 Cm7

1704 Cm7

1708 Cm7

1712 Cm7

1716 Cm7

1720 Cm7

1724 Cm7

1728 Cm7

1732 Cm7

1736 Cm7

1740 Cm7

1744 Cm7

1748 Cm7

1752 Cm7

1756 Cm7

1760 Cm7

1764 Cm7

1768 Cm7

1772 Cm7

1776 Cm7

1780 Cm7

1784 Cm7

1788 Cm7

1792 Cm7

1796 Cm7

1800 Cm7

1804 Cm7

1808 Cm7

1812 Cm7

1816 Cm7

1820 Cm7

1824 Cm7

1828 Cm7

1832 Cm7

1836 Cm7

1840 Cm7

1844 Cm7

1848 Cm7

1852 Cm7

1856 Cm7

1860 Cm7

1864 Cm7

1868 Cm7

1872 Cm7

1876 Cm7

1880 Cm7

1884 Cm7

1888 Cm7

1892 Cm7

1896 Cm7

1900 Cm7

1904 Cm7

1908 Cm7

1912 Cm7

1916 Cm7

1920 Cm7

1924 Cm7

1928 Cm7

1932 Cm7

1936 Cm7

1940 Cm7

1944 Cm7

1948 Cm7

1952 Cm7

1956 Cm7

1960 Cm7

1964 Cm7

1968 Cm7

1972 Cm7

1976 Cm7

1980 Cm7

1984 Cm7

1988 Cm7

1992 Cm7

1996 Cm7

2000 Cm7

2004 Cm7

2008 Cm7

2012 Cm7

2016 Cm7

2020 Cm7

2024 Cm7

2028 Cm7

2032 Cm7

2036 Cm7

2040 Cm7

2044 Cm7

2048 Cm7

2052 Cm7

2056 Cm7

2060 Cm7

2064 Cm7

2068 Cm7

2072 Cm7

2076 Cm7

2080 Cm7

2084 Cm7

2088 Cm7

2092 Cm7

2096 Cm7

2100 Cm7

2104 Cm7

2108 Cm7

2112 Cm7

2116 Cm7

2120 Cm7

2124 Cm7

2128 Cm7

2132 Cm7

2136 Cm7

2140 Cm7

2144 Cm7

2148 Cm7

2152 Cm7

2156 Cm7

2160 Cm7

2164 Cm7

2168 Cm7

2172 Cm7

2176 Cm7

2180 Cm7

2184 Cm7

2188 Cm7

2192 Cm7

2196 Cm7

2200 Cm7

2204 Cm7

2208 Cm7

2212 Cm7

2216 Cm7

2220 Cm7

2224 Cm7

2228 Cm7

2232 Cm7

2236 Cm7

2240 Cm7

2244 Cm7

2248 Cm7

2252 Cm7

2256 Cm7

2260 Cm7

2264 Cm7

2268 Cm7

2272 Cm7

2276 Cm7

2280 Cm7

2284 Cm7

2288 Cm7

2292 Cm7

2296 Cm7

2300 Cm7

2304 Cm7

2308 Cm7

2312 Cm7

2316 Cm7

2320 Cm7

2324 Cm7

2328 Cm7

2332 Cm7

2336 Cm7

2340 Cm7

2344 Cm7

2348 Cm7

2352 Cm7

2356 Cm7

2360 Cm7

2364 Cm7

2368 Cm7

2372 Cm7

2376 Cm7

2380 Cm7

2384 Cm7

2388 Cm7

2392 Cm7

2396 Cm7

2400 Cm7

2404 Cm7

2408 Cm7

2412 Cm7

2416 Cm7

2420 Cm7

2424 Cm7

2428 Cm7

2432 Cm7

2436 Cm7

2440 Cm7

2444 Cm7

2448 Cm7

2452 Cm7

2456 Cm7

2460 Cm7

2464 Cm7

2468 Cm7

2472 Cm7

2476 Cm7

2480 Cm7

2484 Cm7

2488 Cm7

2492 Cm7

2496 Cm7

2500 Cm7

2504 Cm7

2508 Cm7

2512 Cm7

2516 Cm7

2520 Cm7

2524 Cm7

2528 Cm7

2532 Cm7

2536 Cm7

2540 Cm7

2544 Cm7

2548 Cm7

2552 Cm7

2556 Cm7

2560 Cm7

2564 Cm7

2568 Cm7

2572 Cm7

2576 Cm7

2580 Cm7

2584 Cm7

2588 Cm7

2592 Cm7

2596 Cm7

2600 Cm7

2604 Cm7

2608 Cm7

2612 Cm7

2616 Cm7

2620 Cm7

2624 Cm7

2628 Cm7

2632 Cm7

2636 Cm7

2640 Cm7

2644 Cm7

2648 Cm7

2652 Cm7

2656 Cm7

2660 Cm7

2664 Cm7

2668 Cm7

2672 Cm7

2676 Cm7

2680 Cm7

2684 Cm7

2688 Cm7

2692 Cm7

2696 Cm7

2700 Cm7

2704 Cm7

2708 Cm7

2712 Cm7

2716 Cm7

2720 Cm7

2724 Cm7

2728 Cm7

2732 Cm7

2736 Cm7

2740 Cm7

2744 Cm7

2748 Cm7

2752 Cm7

2756 Cm7

2760 Cm7

2764 Cm7

2768 Cm7

2772 Cm7

2776 Cm7

2780 Cm7

2784 Cm7

2788 Cm7

2792 Cm7

2796 Cm7

2800 Cm7

2804 Cm7

2808 Cm7

2812 Cm7

2816 Cm7

2820 Cm7

2824 Cm7

2828 Cm7

2832 Cm7

2836 Cm7

2840 Cm7

2844 Cm7

2848 Cm7

2852 Cm7

2856 Cm7

2860 Cm7

2864 Cm7

2868 Cm7

2872 Cm7

2876 Cm7

2880 Cm7

2884 Cm7

2888 Cm7

2892 Cm7

2896 Cm7

2900 Cm7

2904 Cm7

2908 Cm7

2912 Cm7

2916 Cm7

2920 Cm7

2924 Cm7

2928 Cm7

2932 Cm7

2936 Cm7

2940 Cm7

2944 Cm7

2948 Cm7

2952 Cm7

2956 Cm7

2960 Cm7

2964 Cm7

2968 Cm7

2972 Cm7

2976 Cm7

2980 Cm7

2984 Cm7

2988 Cm7

2992 Cm7

2996 Cm7

3000 Cm7

3004 Cm7

3008 Cm7

3012 Cm7

3016 Cm7

3020 Cm7

3024 Cm7

3028 Cm7

3032 Cm7

3036 Cm7

3040 Cm7

3044 Cm7

3048 Cm7

3052 Cm7

3056 Cm7

3060 Cm7

3064 Cm7

3068 Cm7

3072 Cm7

3076 Cm7

3080 Cm7

3084 Cm7

3088 Cm7

3092 Cm7

3096 Cm7

3100 Cm7

3104 Cm7

3108 Cm7

3112 Cm7

3116 Cm7

3120 Cm7

3124 Cm7

3128 Cm7

3132 Cm7

3136 Cm7

3140 Cm7

3144 Cm7

3148 Cm7

3152 Cm7

3156 Cm7

3160 Cm7

3164 Cm7

3168 Cm7

3172 Cm7

3176 Cm7

3180 Cm7

3184 Cm7

3188 Cm7

3192 Cm7

3196 Cm7

3200 Cm7

3204 Cm7

3208 Cm7

3212 Cm7

3216 Cm7

3220 Cm7

3224 Cm7

3228 Cm7

3232 Cm7

3236 Cm7

3240 Cm7

3244 Cm7

3248 Cm7

3252 Cm7

3256 Cm7

3260 Cm7

3264 Cm7

3268 Cm7

3272 Cm7

3276 Cm7

3280 Cm7

3284 Cm7

3288 Cm7

3292 Cm7

3296 Cm7

3300 Cm7

3304 Cm7

3308 Cm7

3312 Cm7

3316 Cm7

3320 Cm7

3324 Cm7

3328 Cm7

3332 Cm7

3336 Cm7

3340 Cm7

3344 Cm7

3348 Cm7

3352 Cm7

3356 Cm7

3360 Cm7

3364 Cm7

3368 Cm7

3372 Cm7

3376 Cm7

3380 Cm7

3384 Cm7

3388 Cm7

3392 Cm7

3396 Cm7

3400 Cm7

3404 Cm7

3408 Cm7

3412 Cm7

3416 Cm7

3420 Cm7

3424 Cm7

3428 Cm7

3432 Cm7

3436 Cm7

3440 Cm7

3444 Cm7

3448 Cm7

3452 Cm7

3456 Cm7

3460 Cm7

3464 Cm7

3468 Cm7

3472 Cm7

3476 Cm7

3480 Cm7

3484 Cm7

3488 Cm7

3492 Cm7

3496 Cm7

3500 Cm7

3504 Cm7

3508 Cm7

3512 Cm7

3516 Cm7

3520 Cm7

3524 Cm7

3528 Cm7

3532 Cm7

3536 Cm7

3540 Cm7

3544 Cm7

3548 Cm7

3552 Cm7

3556 Cm7

3560 Cm7

3564 Cm7

3568 Cm7

3572 Cm7

3576 Cm7

3580 Cm7

3584 Cm7

3588 Cm7

3592 Cm7

3596 Cm7

3600 Cm7

3604 Cm7

3608 Cm7

3612 Cm7

3616 Cm7

3620 Cm7

3624 Cm7

3628 Cm7

3632 Cm7

3636 Cm7

3640 Cm7

3644 Cm7

3648 Cm7

3652 Cm7

3656 Cm7

3660 Cm7

3664 Cm7

3668 Cm7

3672 Cm7

3676 Cm7

3680 Cm7

3684 Cm7

3688 Cm7

3692 Cm7

3696 Cm7

3700 Cm7

3704 Cm7

3708 Cm7

3712 Cm7

3716 Cm7

3720 Cm7

3724 Cm7

3728 Cm7

3732 Cm7

3736 Cm7

3740 Cm7

3744 Cm7

3748 Cm7

3752 Cm7

3756 Cm7

3760 Cm7

3764 Cm7

3768 Cm7

3772 Cm7

3776 Cm7

3780 Cm7

3784 Cm7

3788 Cm7

3792 Cm7

3796 Cm7

3800 Cm7

3804 Cm7

3808 Cm7

3812 Cm7

3816 Cm7

3820 Cm7

3824 Cm7

3828 Cm7

3832 Cm7

3836 Cm7

3840 Cm7

3844 Cm7

3848 Cm7

3852 Cm7

3856 Cm7

3860 Cm7

3864 Cm7

3868 Cm7

3872 Cm7

3876 Cm7

3880 Cm7

3884 Cm7

3888 Cm7

3892 Cm7

3896 Cm7

3900 Cm7

3904 Cm7

3908 Cm7

3912 Cm7

3916 Cm7

3920 Cm7

3924 Cm7

3928 Cm7

3932 Cm7

3936 Cm7

3940 Cm7

3944 Cm7

3948 Cm7

3952 Cm7

3956 Cm7

3960 Cm7

3964 Cm7

3968 Cm7

3972 Cm7

3976 Cm7

3980 Cm7

3984 Cm7

3988 Cm7

3992 Cm7

3996 Cm7

4000 Cm7

4004 Cm7

4008 Cm7

4012 Cm7

4016 Cm7

4020 Cm7

4024 Cm7

4028 Cm7

4032 Cm7

4036 Cm7

4040 Cm7

4044 Cm7

4048 Cm7

4052 Cm7

4056 Cm7

4060 Cm7

4064 Cm7

4068 Cm7

4072 Cm7

4076 Cm7

4080 Cm7

新年あけましておめでとうございます。今年は昨年以上にいろいろなイベント等をご用意してみなさまのご来場をお待ちしています。

東京ジョイポリス

●東京都港区台場1-6-1 ●TEL:03-5500-1801 ●営業時間:10:00～23:30(年中無休) ●入場料:大人500円、小人300円、6歳以下無料、※要各施設料金 ●設置アトラクション:タイムフォール、アクアノバ、レイルチェイス・ザ・ライド、ハーフパイプキャニオン、ビースト・イン・ダークネス、トレジャーパニック、ザ・クリプト、AS-1、パワースレッド、フォーチュンミュージアム、ウィアード・フォトスタジオ

今月のイベント

- HAPPY 20……1/15(水)
今年成人式を迎えられたお客さまは入場無料に(要身分証明書)。
- ペリオ ド ダムール……1/18(土)～
バレンタイン～ホワイトデーイベント。知力、体力、時の運でダイヤのネックレスを手に入れよう。(本選……3/9(日))



新作体感スキーゲーム
「セガスキー スーパーG」も好評稼働中。

スタッフより

みなさん、去年はどんな年でしたか? 去年はたくさんの方にご来館いただき本当にありがとうございました。今年のジョイポリスもイベント盛りだくさんでみなさんを待っています!

交通アクセス



電車 臨海新交通ゆりかもめ
台場海浜公園駅より徒歩2分、臨海副都心線 東京レポート駅より徒歩5分、車 高速湾岸線13号地ランブより3分、高速湾岸線有明ランブより5分、首都高速11号線 台場線 台場ランブより3分、駐車場 DECKS Tokyo Beach 4000台(有料)

新宿ジョイポリス

●東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2タカシマヤタイムズスクエア10,11F ●TEL:03-5361-3040 ●営業時間:10:00～24:00 ●入場料 大人300円、小人100円、6歳以下無料、※要各施設料金 ●設置アトラクション セガラリースペシャルステージ、アクアノバ、スーパーランキング、ミッションQ、パワースレッド、ゴーストハンターズ、マダーロジ、ショッキングメイズ、フォーチュンミュージアム

今月のイベント

- コカ コーラ当たり缶キャンペーン……1/31(金)
- 「ファイターメガミックス」新宿ジョイポリスカップ……1/19(日)
- 「セガスキー・スーパーG」アルツカップ……1/26(日)
- フェスタ カストロール in 新宿ジョイポリス……2/2(日)
ドライブゲーム3種類のタッチ&トライのほか、カストロールサーキットレディもイベントに参加。カストロールグッズも大量にプレゼント。



ATP企画で紹介したディッピングアイス
クリームはこちらで。

スタッフより

閑野江里子(ディッピングアイス担当)
ディッピングアイスを食べにきてください。いちごミルクのフレーバーが新入荷。私のオススメです!

交通アクセス



電車 JR新宿駅南口より徒歩1分、南口より徒歩3分
駐車場タカシマヤタイムズスクエア全体9300台

横浜ジョイポリス

●神奈川県横浜市中区新山下1-14-18 ●TEL:045-623-1311 ●営業時間:10:00～23:45(年中無休) ●入場料:大人500円、小人300円、※要各施設料金 ●設置アトラクション レイルチェイス・ザ・ライド、VR-1、ゴーストハンターズII、マッドバズーカ、IMAXライドフィルム、インディフォーミュラ、グランディッシュの館、聖サスベリオ女学院、マダーロジ、フォーチュンミュージアム

今月のイベント

- 成人式入場無料サービス……1/15(水)
今年成人式を迎えられたお客様対象(要身分証明書)。
- 成人式スペシャル「クイズハッとしてQ」……1/15(水)
- コカ コーラ当たり缶キャンペーン……1/31(金)
- 「クイズハッとしてQ」……1/25(土)、26(日)
- バレンタインイベント「ジョイポリスベストカップル募集」……2/6(木)～16(日)



横浜ジョイポリス恒例の「ハッとしてQ」は週末に開催中。

スタッフより

丸山貴美子(インフォメーション担当)
新アトラクション「マダーロジ」「フォーチュンミュージアム」は12/21にOPENしたばかり。また体験されている方はいない方はお早めに。

交通アクセス



電車 JR根岸線石川町駅より徒歩15分、バス 横浜駅東口、桜木町北口から横浜市営バス8、26、58、125系統で「野木場」下車徒歩1分、JR関内駅北口よりシャトルバスあり、車首都高速神奈川3号線 狩場線 新山下ランブから約500m、船 横浜駅東口、みなとみらいからシーバスで山下公園下車徒歩5分

福岡ジョイポリス

●福岡県福岡市博多区住吉1-2-22 ●TEL:092-272-2248 ●営業時間:10:00～23:00(年中無休) ●入場料 大人300円、小人200円、6歳以下無料、※要各施設料金 ●設置アトラクション アクアノバ、VR-1、ゴーストハンターズII、キューダグ、AS-1、クレイジートラベル、グランディッシュの館、聖サスベリオ女学院、サイカバーン

今月のイベント

- コカ コーラ当たり缶キャンペーン……1/31(金)
館内のコカ コーラ自販機に入っている当たり缶を引かれた方にはセガサターンなどを差し上げます。
- 成人の日 入場無料サービス……1/26(日)14:00より
今年成人を迎えた方は入場料が無料に。(要身分証明書)
- VF森永エンゼルカップ 九州地区大会……1/26(日)14:00より
各地区から集まった強者が九州代表の座をかけて戦いを繰り広げます。ミニイベントも同時開催。



福岡にもスカットマン
ジョン登場! 盛り
上りまくり!

スタッフより

越智綾子(インフォメーション担当)
「ATPにいると有名人と会えることができます。彼らと私のこと妖精みたいだなんで……」(おいおいそれはユニホームのことじゃ! BYスタッフ一同)

交通アクセス



電車 JR博多駅より徒歩10分、地下鉄中洲川端駅より徒歩10分、祇園駅より徒歩7分
駐車場 キャナルシティ全体1300台(有料)

新潟ジョイポリス

●新潟県新潟市千代2-5-7 ●TEL:025-249-3300 ●営業時間:平日10:00～22:00 土日祝10:00～23:00 ●入場料 大人100円、小人無料(小学生以下)、※要各施設料金 ●設置アトラクション VR-1、ゴーストハンターズ、マッドバズーカ、アイマックス・ライドフィルム、エイリアンパニック、Q-ZAR、クレイジートラベル、AS-1、グランディッシュの館、聖サスベリオ女学院、サイカバーン

今月のイベント

- 「エキサイティングスピードホッケーチャンピオンシップ」……1/15(水)
- 「Q-ZAR王座決定戦」……1/26(水)
- 「ウィンタースポーツフェスティバル」……2/2(日)
各種冬物体感ゲームにチャレンジ!
- 「バレンタインスペシャル ジョイポリス ザ・フルコース」
各種アトラクションやゲームとお食事を丸ごと楽しめるツアー。楽しいスタッフのガイドとデジカで撮影したプリクラもついています。ぜひカップルで参加してください。



新潟JPで開催されたVF3勝ち抜き王座決定戦の様子。

スタッフより

伏見和恵(インフォメーション担当)
今一番イケテル遊び場JOYPOLIS! 今年も新潟JOYPOLISで遊んじゃってくださいー!

交通アクセス



電車 JR新潟駅より徒歩8分
車 北陸自動車道新潟西インター下り、磐越自動車道新潟中央インター下り

大阪ATCガルボ

●大阪市住之江区南港北2丁目ATC(アジア太平洋トレードセンター)O's棟南館 ●TEL:06-615-5363 ●営業時間:平日11:00～23:00、土・日・祝10:00～23:00(年中無休) ●入場料:大人300円、小人200円、3歳以下無料、※要各施設料金 ●設置アトラクション:ゴーストハンターズI、パワーイマジネーター、バーチャルシューティング、AS-1、グランディッシュの館、インディフォーミュラ、クレイジートラベル、おとぎの家

今月のイベント

- 成人の日 入場無料サービス……1/15(水)
今年成人を迎えた方は入場料が無料に。(要身分証明書)
- 成人の日記念撮影会「ソニックと撮ろう!」……1/15(水)
- コカ コーラ当たり缶キャンペーン……1/31(金)
館内コカ コーラ自販機に入った当たり缶をひくとセガサターンや人気セガサターンソフトが当たります。



こちらも熱いバトルが繰り広げられるVF3大会ファースト。

スタッフより

上尾勝敏(メダルコーナー担当)
大阪ATCガルボは全てのゾーンが大坂丸出しになっているので、メチャメチャおもしろい! 大阪来たらガルボに来ーや。絶対やで!

交通アクセス



電車 地下鉄四つ橋線「住之江公園」にてニートラム中津駅下車徒歩3分、バス 中央線朝潮橋より市バス阪神高速湾岸線南港南出入口 南港北出入口より

※営業時間、予定イベント等は変更になることがあります。事前に各施設までお問い合わせください。

※全国のAM施設、ATPにてラスベガス旅行等豪華賞品が当たる「第2回セガサンクス豪華プレゼントキャンペーン」実施中!(1/31の消印まで有効)

©SEGA 1996

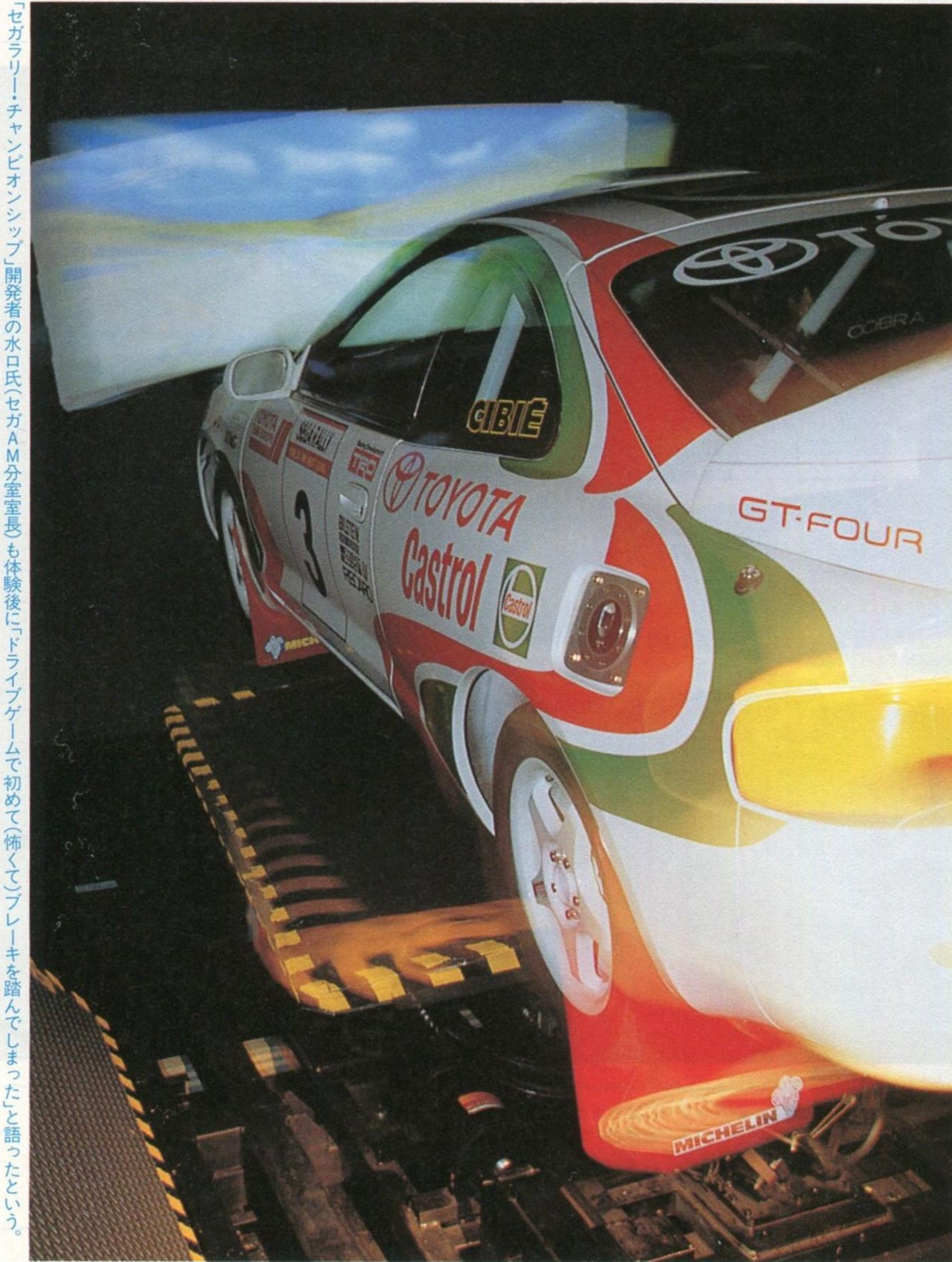
SEGA ATP ATTRACTION DESIGN WORKS No.4

セガ・アミューズメントテーマパーク・アトラクション・デザインワークス

RUN TO THE NEXT LEVEL
1996
**SEGA RALLY
SPECIAL STAGE**

SEGA RALLY SPECIAL STAGE セガラリー・スペシャルステージ

セガの誇る最新技術を駆使し、娯楽性を追求して創られたアトラクションの数々。このコーナーではそのアトラクションを様々な角度から考察、開発秘話を紹介する。



「セガラリー・チャンピオンシップ」開発者の水口氏(セガAM分室室長も体験後に「ドライブゲームで初めて(怖くて)ブレーキを踏んでしまった」と語ったという。

新宿ジョイポリスに足を踏み入れた瞬間、真っ先に目を引く「セガラリー・スペシャルステージ」。実車のセリカがモーションの上でブンブン揺れ動く様だけでも相当な迫力。加えてラリーカーならではのド派手なデコレーションはアイキャッチも抜群。しかもオリジナルのゲームは超ヒット作、とどこをとっても貫禄十分のこのアトラクション。いまだに長蛇の列ができる人気ぶりだが、この人気は確固たる自信に裏つけられた、言わば「予想通り」の結果だった。

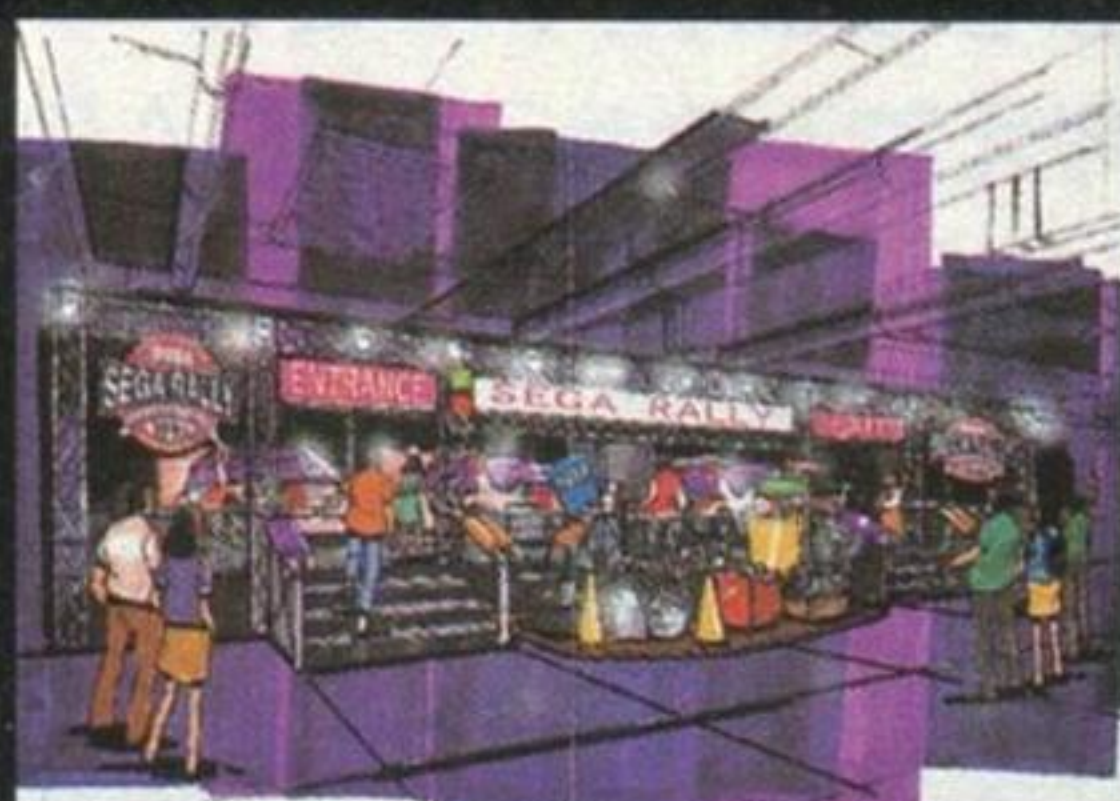
映像に併せてライドが動き、搭乗者にあたかも映像の世界にいるかのような没入感を与えるアトラクション。いわゆる「モーションライド・シミュレーター」。おなじみの「AS-1」「VR-1」「アクアノバ」など、いずれも高い人気を誇っている。「セガラリー」も同様のタイプのアトラクションといえるが、既存のシミュレーターと比べて大きな違いが2点ある。1つは技術的な点、セガで初めて6軸モーションを採用した点である。従来の3軸、4軸のモーションベースでは前後、左右、上下と傾斜の組み合わせにより様々な動きを再現していたが、2軸分増えたことで前後左右の傾斜、左右回転を加えて、ほぼ全ての動きが再現可能となった。それにより開発者はハードの制約を気にすることなくゲーム性を高めることに専念する事ができたという。2点めは、従来のシミュレーターが原則的には決められた映像とモーションを体験する受動的なものだったのに対し、「セガラリー」はプレイヤーの運転しだいで映像もライドの動きも変化する、まさにインタラクティブ性の高いアトラクションとなった点である。モーションライドとしてかつてない高いリピート性はこのインタラクティブ性抜きにはあり得なかった。これらの変更点に加え、「とにかく実車に乗せて、本物みたいに振り回して自分でも操縦できる超豪華なドライブシミュレーターを作ろう。」と企画の段階から最終型が明確にイメージされていたことも成功の一因。新しい段階に開発者は、ハードの性能の向上とノウハウの蓄積により「技術的な不安はなかったので面白さの追求に専念できた」。さらに「自分で遊んで楽しいアトラクションになった」と胸を張る。過去にも数々のヒット作を生み出してきたAM5研の精鋭が自ら自信をもって世に送り出した作品「セガラリー・スペシャルステージ」。作り手が自らの作品に自信を持てた時から大ヒットは約束されていた。

DESIGN

開発が進むにつれて変化していく、イメージパース。企画段階のラフなものから、完成を前に緻密に再現されたCGまで、デザインの移り変わりが見てとれる。



本文からもわかるとおり企画段階から最終型がイメージされていたためデザインも現行に近い。



左図から大きな変化はみられないが、ファサードや装飾に若干の違いが見られる。



おなじみのCGイメージ図。新宿ジョイポリスのオープン当初は館内パンフにも使用されていた。

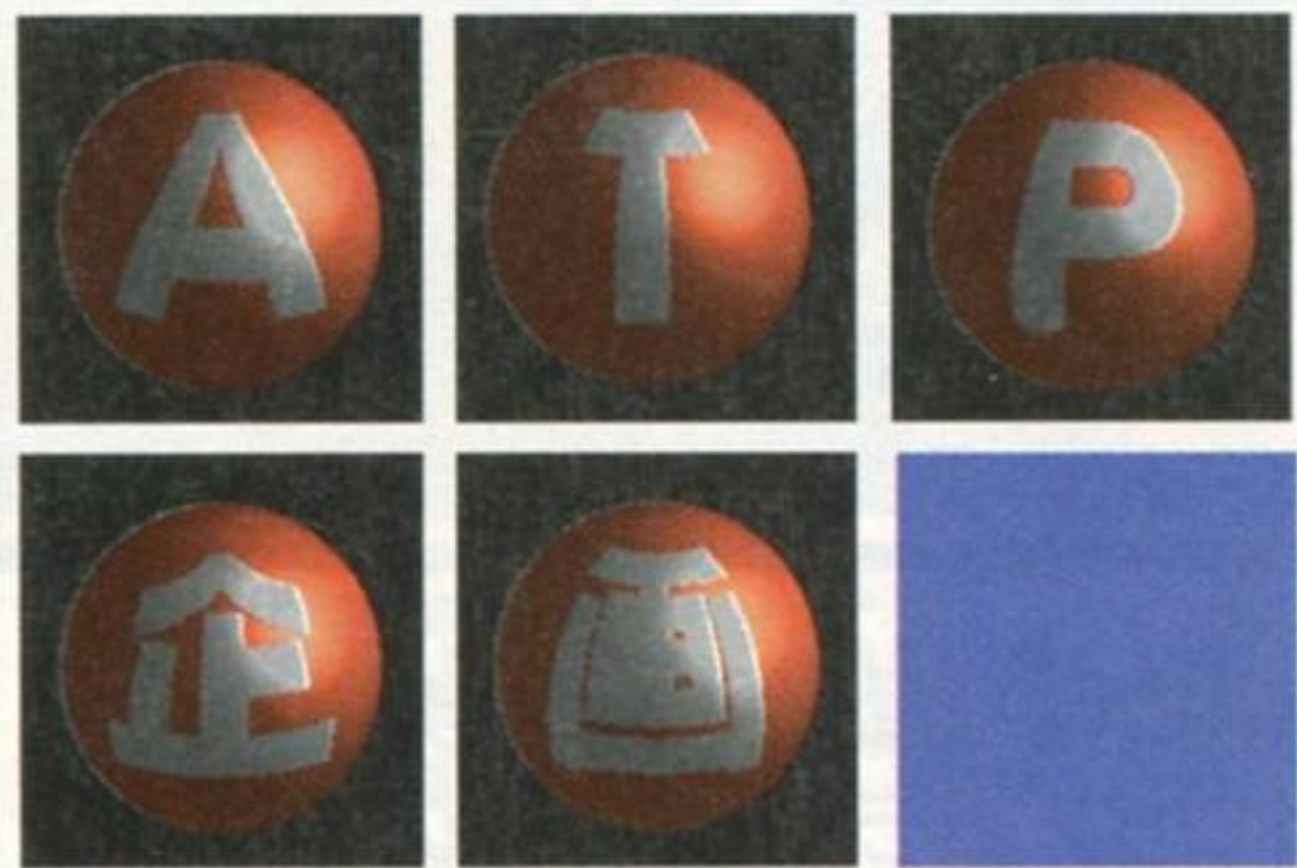
SECRET FILE

他では絶対見られない秘蔵資料をここに公開。

タイヤ型のベンチをあしらったレストコーナー。スペースの関係で没に。



左図よりさらにド派手なアトラクションまわり。楽しそうな雰囲気は満点だが、やはり無理が……。



SEGA ANOTHER AMUSEMENT

もう1つのアミューズ

食の楽しみ、食の遊び、
食のコミュニケーション

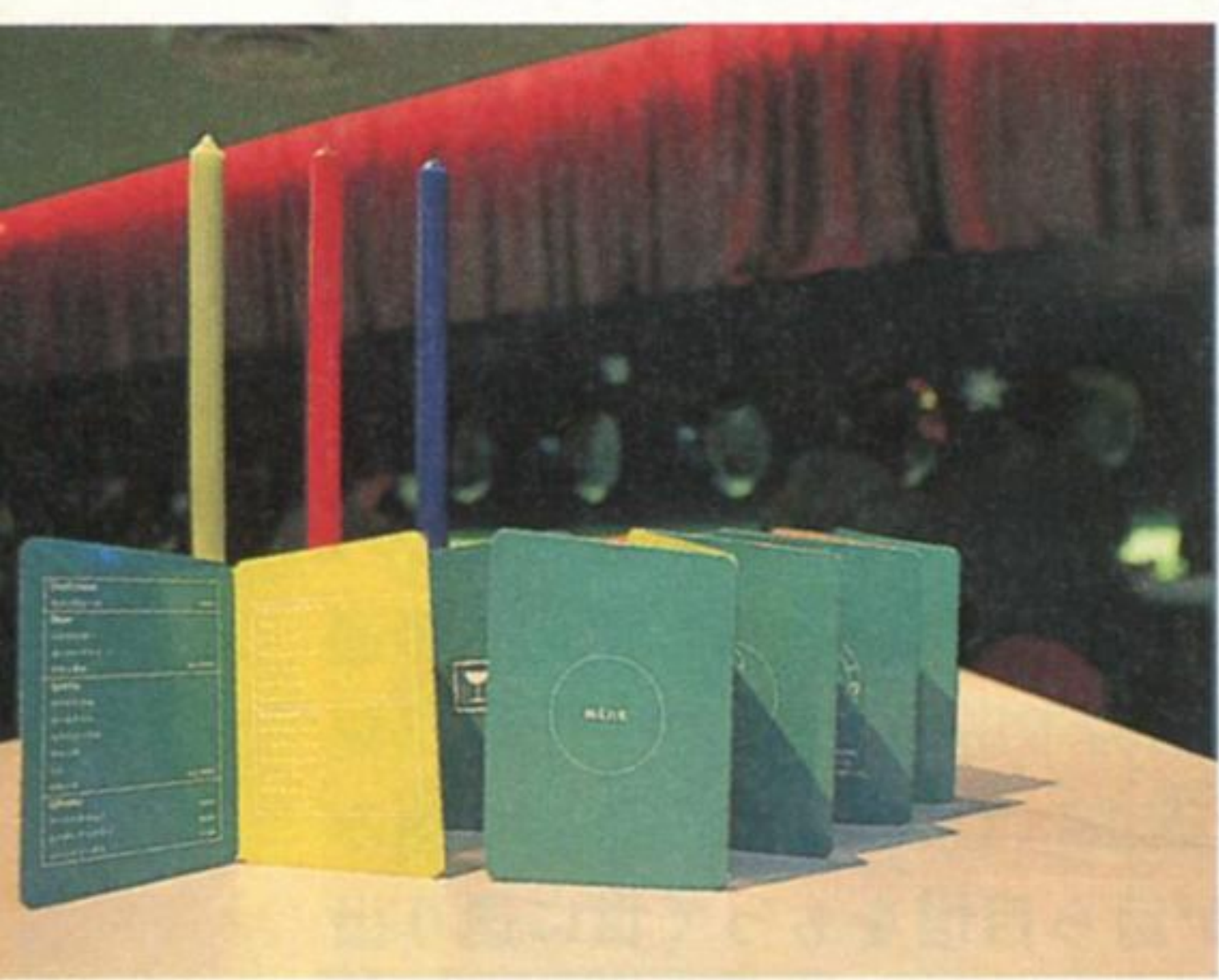
東京の夜景が綺麗な、新宿ジョイポリスのもう一つの顔「MINT」。
はしゃぎ回って疲れた後に「ちよつと背伸びした時間」を体験できるのも新宿ジョイポリスの
楽しさの一つ。彼女と一緒に訪れたい。



MINT

SEGA
ANOTHER
AMUSEMENT

ビールはもちろん、パパやママにはちょっと懐かしいスピリッツ&コーク等のアルコールドリンクが用意されている。雑踏の中の「隠れ家」的スペース「MINT」は、ロマンチックな語らいの場として利用できることはもちろん、お腹がすいた人にはパスタやピザもあるので、飲んで・食べて・騒いでといった楽しみ方もOK。可能性無限大・柔軟性に富んだマルチパーパスカフェ、それが「MINT」だ。毎日、17時よりオープン。



「MINT」のバックカウンターには、さまざまな夢を見させてくれる数々のボトルが並ぶ。新宿の夜景と彼女を見ながら、今夜見たい夢に合わせてレシビを選びたい。

食

べることに関して、SEGAが真剣に考え始めた。
なぜSEGAが「飲食」に取り組み始めたのか、またそれは
どんなものなのか、アミューズメントと飲食の関わりにつ
いて考えてみると、SEGAの新しい顔が見えてきた。

まず、「食べる」ことの意味につ
いて考えてみよう。

当たり前の話だが、人間は「食
べる」ことなしには生きていけな
い。「食べる」とは「生きる」と同
義であると言えるだろう。

しかし、「食べる」=「生きる」の
方程式が成立したのは、もう過去
の話かもしれない。「食べ物を大事
にする」という道徳的な意味を別
にすれば、現代において「生きる
ために食べている」という感覚は



ALL PLAYER'S CAFE

SEGA
ANOTHER
AMUSEMENT

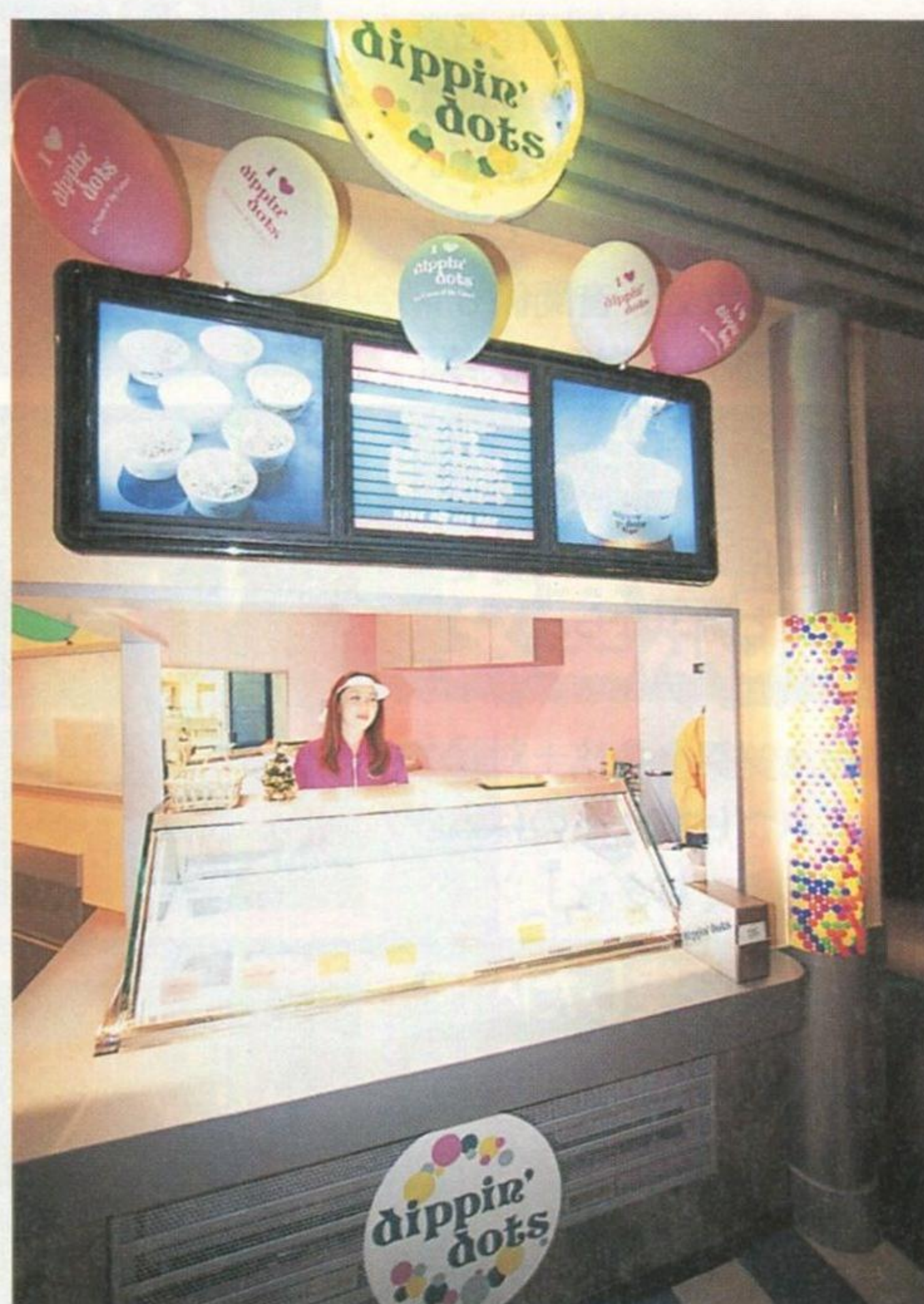
「オールプレイヤーズカフェ」はセガが運営する初の飲食施設。気心知れた仲間とエキサイティングなアトラクションで盛り上がったなら、ちょっとこゝで腹ごしらえ。右にはカップルにお勧めのカウンター、左は大勢で囲めるテーブルを配置。気軽に食べることができるメニューも魅力。

MENU

●ピタブレッドサンド●スパゲッティ
イー(ペンネアラビアータ、ペンネペ
ペロンチーニ、カルボナーナ、ミ
ートソース、明太子)●ゴボウサラダ●
ジャーマンポテト●小アジのマリネ
●チキンバスケット他



価格はワンカップ300円。バ
ナナ、チョコレート、ストロベリ
ー、バナナミックス、チョコミン
ト、モカ、レインボー(シャーベッ
ト)等、フレーバーもバラエティに
富んでいる。アトラクション同様、
新宿JPの人気スポット。



DIPPIN' DOTS ICECREAM

SEGA
ANOTHER
AMUSEMENT

未来型アイスクリーム。それがこの「ディッピングド
ッツアイスクリーム」だ。マイナス40度で凍らせた
粒状のアイスが、カップいっぱいにつまったその外
観は誰もが興味を引かれるはず。口に入れると一瞬
にしてとろける不思議な食感をぜひお試しあれ。



今回紹介したスポットを併設した「新宿ジョイポリ
ス」はタカシマヤ タイムズスクエア内にあります

もはや日常的な概念ではない。

次に考えられることは、現代に
おいて「食べる」とは「楽しい」
ことである、という図式である。

私たちにとって「食べる」こと
は「待ち遠しい」ことであり、
種の娯楽＝アミューズであると言
っていいだろう。

だがSEGAの「飲食」はここで終
わらない。SEGAの「飲食」に対す

る位置づけを一言で表すなら、「コ
ミュニケーションを演出するツ
ール」と言えるだろう。

友達や恋人や家族と一緒に過
す時に、美味しい料理や珍しい料
理が存在することで場が盛り上が
り、いっそう楽しい雰囲気ができ
あがる。

SEGAの飲食スペースで素敵な
一時を楽しんでほしい。

「にへどん」の 何か喰わせろ!

「なんかSEGAで“食べ物”始めた
みたいじゃねーか。そんなら、俺
さまがみんなまとめて喰ってやる
ぜ」というわけで、俺さまこと「に
へどん」がSEGAの食べ物屋を喰
いあさっていくという無茶な企画
がこのコーナーだ。「ピザのフリス

ビー大会」やら「アイスに埋もれ
てどれだけ耐えられるか」等いっ
ぱいすごいことを考えているんで
ヨロシク。

来月号では「S/W四日市ガル
ボ・セガカラ屋」の料理を喰いま
くる特別企画「四日市を喰い尽くせ」
を掲載する予定だから楽しみにし
ていてくれ。

いろんな企画や参加者も募集中!



1月13日～2月13日発売予定のサターンソフトカタログ

CHECK IT OUT!!

SATURN EXPRESS

今月のピックアップソフト

種々の要素が追加された新生「デイトナ」がアクセルオン!!

デイトナUSA CIRCUIT EDITION

- セガ●1月24日発売
- 5,800円●XBAND、レーシングコントローラー、セガマルチコントローラー、対戦ケーブル対応
- 2人対戦プレイ可能

ストックカーを操る大迫力のドライブゲーム「デイトナUSA」がリニューアルされて帰ってきた。選べる車種が8つに増え、コースが新たに2つ追加されるなど、あらゆる面でパワーアップが計られている。中でも、目を見張るのが、2P対戦プレイの充実ぶりだ。XBAND対応による、サターンモデムを介しての見知らぬ人との遠距離通信対戦、2分割画面による

対戦、対戦ケーブルを用いたフル画面対戦と、3種の2P対戦を可能にしている。また、レーシングコントローラーに加えて、セガマルチコントローラーにも対応しているため、よりリアルな操作感覚が、より身近に楽しめるようになった。隠れたところでは、新しいBGMの追加、視点によってエンジン音が変わるなど、音関係もレベルアップ。細かい芸が光る!!

2つの新コースに注目!

ナショナルパーク スピードウェイ



コース中にジェットコースターや観覧車が見られる。激しいアップダウンに緩やかなカーブが印象的。

デザートシティ



貨物列車が見られる。直角コーナーに代表されるハードなシーンが連続して登場。テクニカルなコースだ。

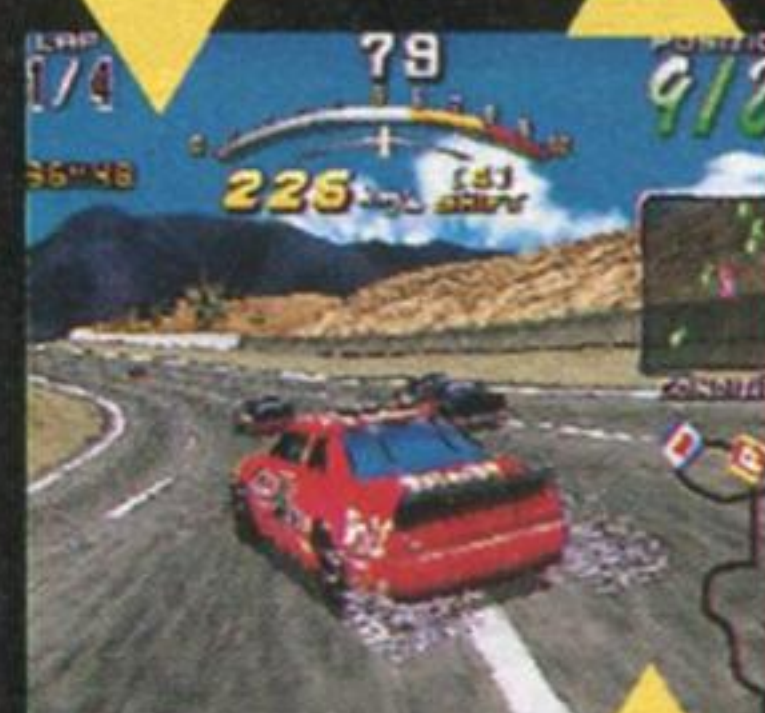
種々の視点でドライブ!!



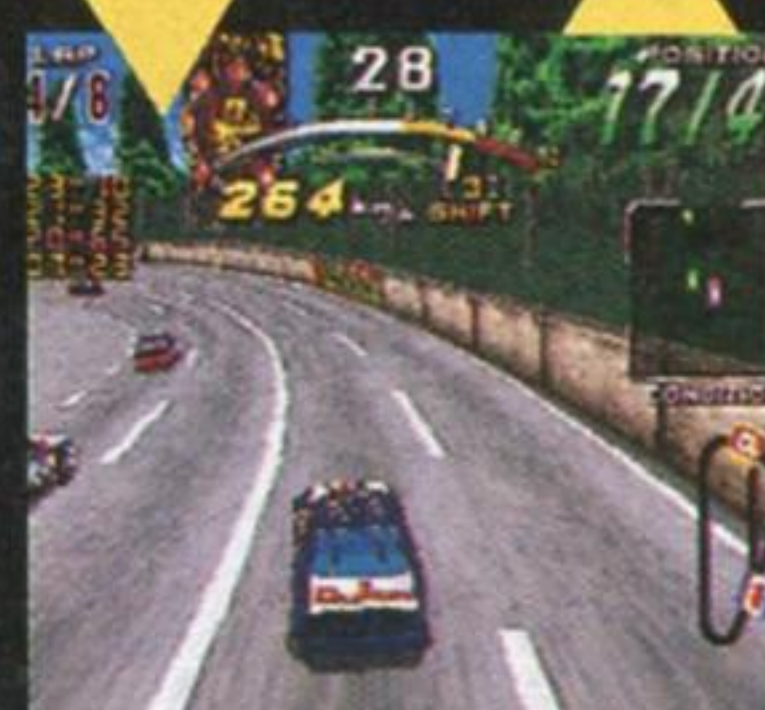
マシン
前方



コクピット
内部



マシン
後方



マシン
後方
上空

友達とワイワイ2Pプレイ

2分割や通信の対戦もいいが、気心知れた友達と遊ぶなら、やっぱりフル画面対戦だ。テレビ2台+サターン2台+ソフト2枚+対戦ケーブル、これだけ揃えるのは大変だが、おもしろさはダントツ!

1Pプレイも充実した内容

2Pプレイもいいが、1Pプレイもまたよし。一瞬の油断も許されないタイムアタックに、今回もたくさんの人がハマることだろう。

背景に見慣れぬ建築物が!

サターンオリジナルの新コースの背景には、なんとジェットコースターや貨物列車が走っているぞ。

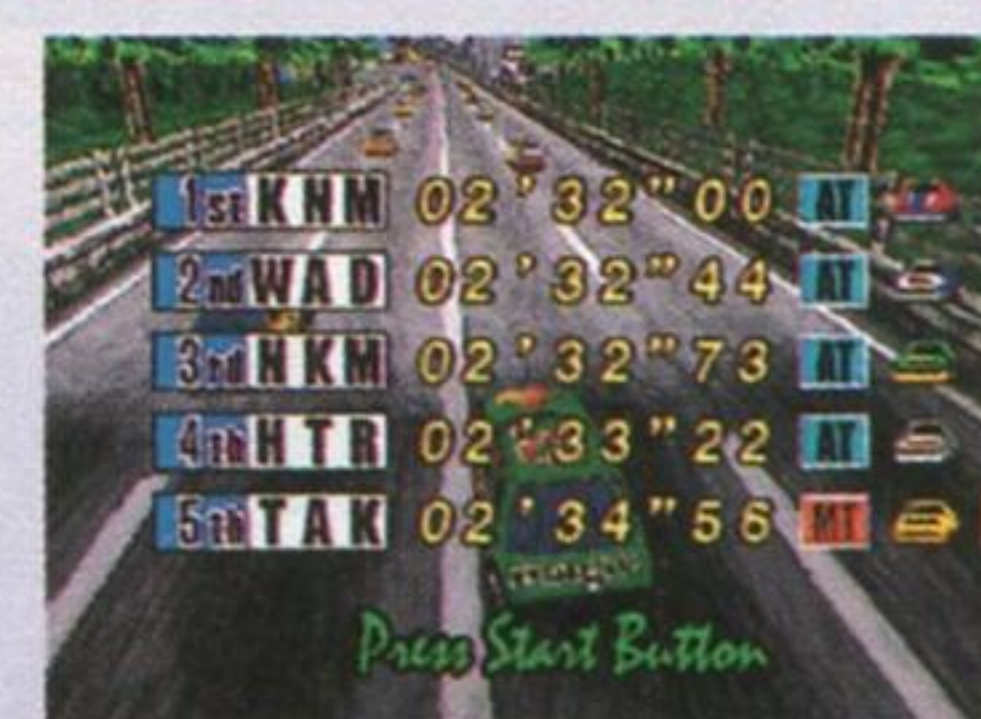
ピットクルーたちもガンバってる!

メンテナンスをしてくれるピットクルーたちはもちろん健在。2分割時もちゃんと表示してくれる。

白熱の2分割画面対戦



テレビが2台用意できない時は分割画面表示で対戦しよう。これでも十分楽しいぞ。



ゴーストの記録など、パフォーマンスが100倍にノックアウトの一撃も一目で見ることが出来る。

ジェットコースター



観覧車



全画面時



2分割画面時



マシンは8車種から選択



©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1997

Daytona USA is a registered trademark of the International Speedway Corporation and is used under license from Daytona Properties.

3Dで展開する豪快ポリゴン刑事アクション!!

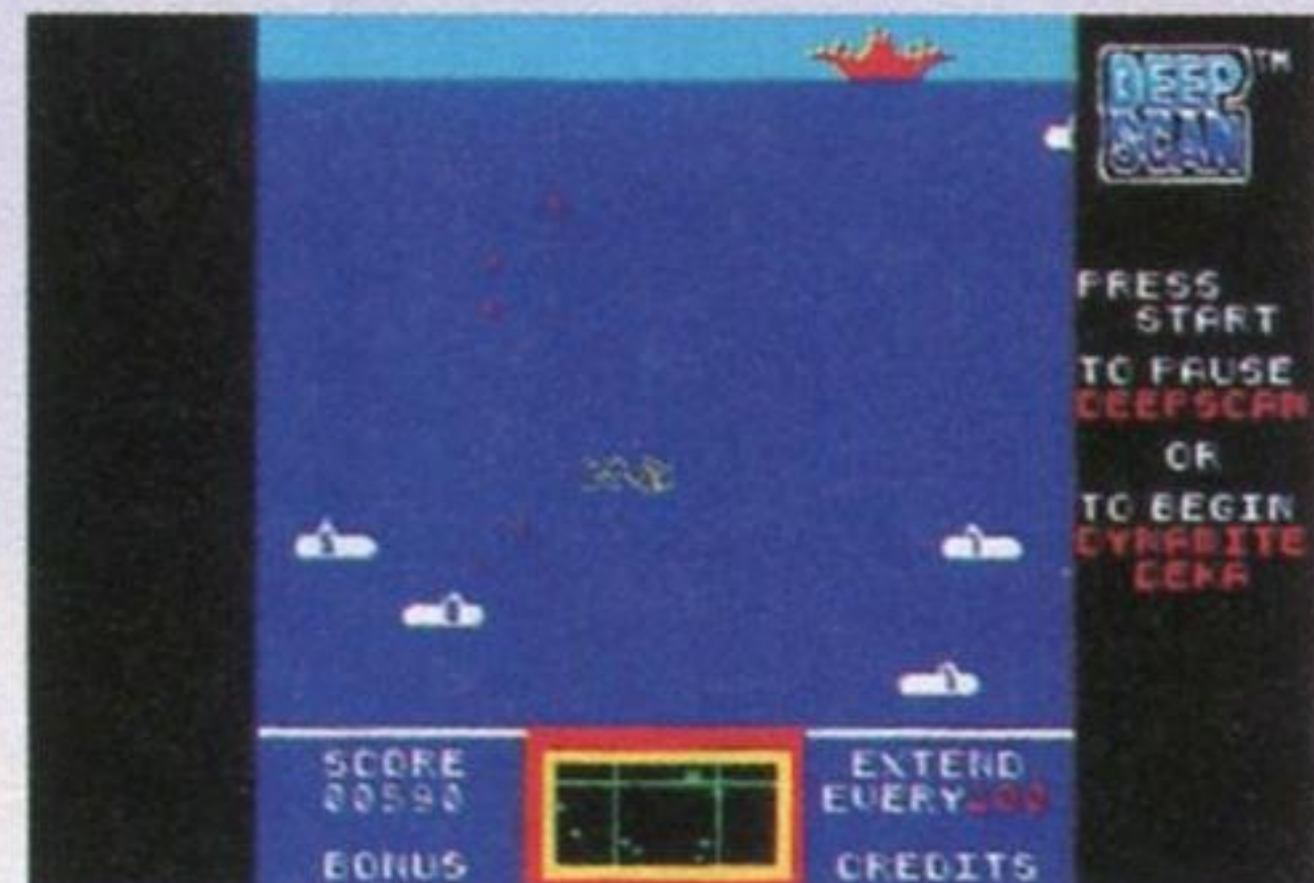
ダイナマイト刑事

アーケードで好評の「ダイナマイト刑事」がサターンに登場。ポリゴンを使った面クリア型のアクションだが、格闘ゲームのようなコマンド入力による大技と、ドラマティックにして派手な演出がウ



PPPKなどという技も存在する。技が使いこなせるようになれば、さらに楽しくなるぞ。

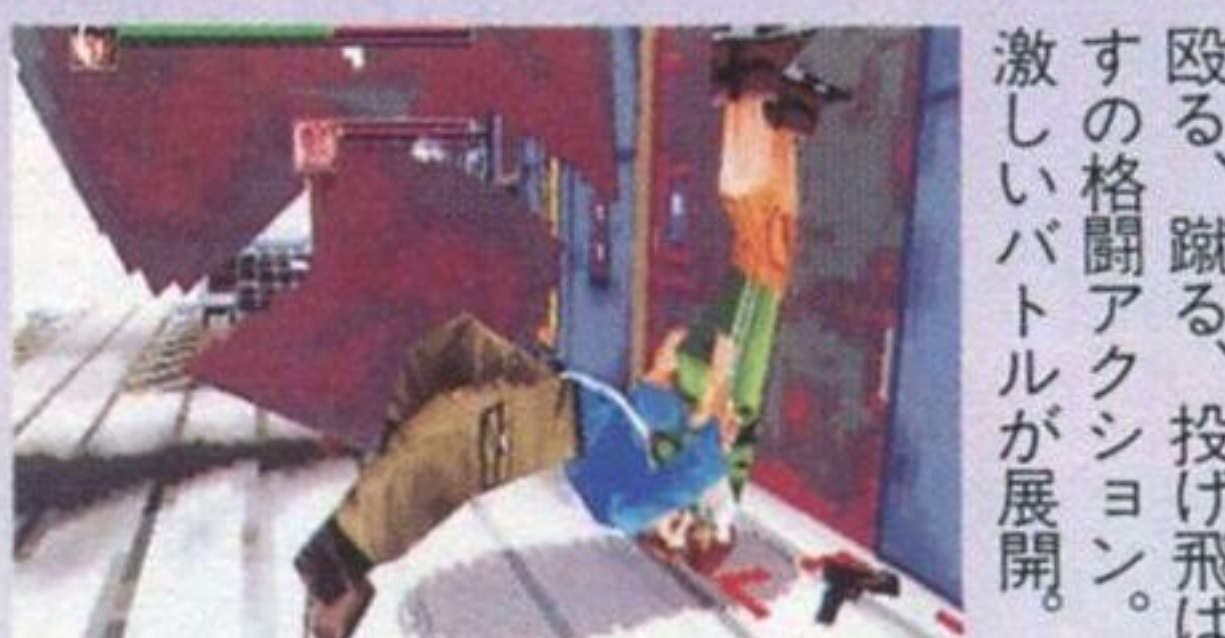
り。プレイヤーは刑事となり、テロリストに占拠されたビルに突入。大統領の娘を救出し、テロの首謀者・ウルフの野望を阻止することが目的。オマケゲームとして「ディープスキャン」も収録されている。



これが「ディープスキャン」の画面。ミサイルを落として潜水艦を爆破せよ!

華麗なる刑事アクション

主人公は格闘と武器による攻撃でテロリストに立ち向かう。



殴る、蹴る、投げ飛ばすの格闘アクション。激しいバトルが展開。

序盤のステージを紹介

ビル内を占拠したテロリストたちは、さまざまな場面で刑事に迫る。ステージは全部で5つあり最深部にはボスが待ち受けているぞ。



超美麗オープニングデモ

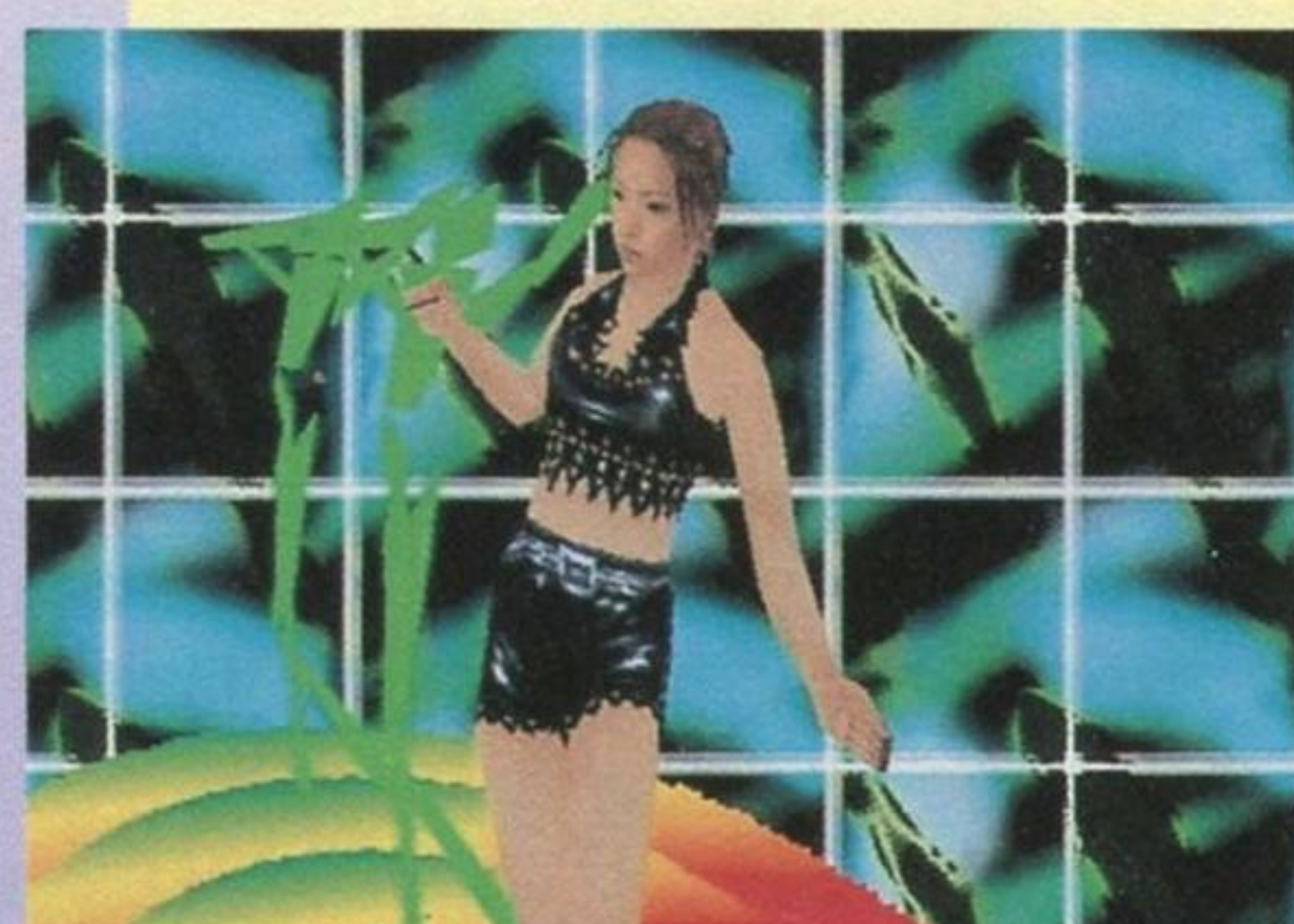
アムラー必携! 奈美恵のすべてを真似しよう!!

DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵

- セガ
- 1月10日発売予定
- 2,800円(税込)
- デジキューブの什器のあるコンビニで発売



曲が流れている時にカメラアングルの変更が可能。



安室奈美恵の最近を代表するヒットナンバーである「チェイス・ザ・チャンス」と「ユア・マイ・サンシャイン」の2曲の、歌からダンスの振り付けまでを完全収録。3D化された安室奈美恵が、寸分ちがわぬ振りをサターン上で見せてくれる。

衣裳は写真のもの以外にも数種類用意されている。着せ替えができるぞ。



カメラアングルを変更して、衣裳をチェックするのも楽しいぞ。

カラオケのように歌詞を画面下部に表示させたり、カメラのアングルを自由に変えたりでき、歌と振りをおぼえるのに最適。イメージビデオの編集のように、思いのままに動かしたカメラアングルを再生することもでき、また安室奈美恵本人が選んだ衣裳の着せ替えも可能。おまけにミニゲームも4種入っているという豪華仕様なのだ。

ムービーもおがめる!



冒頭デモではムービーの安室奈美恵もおがめるぞ。

SEGA SATURN

最新ソフトカタログ

ACT…アクション
格闘ACT…格闘アクション
RPG…ロールプレイング
A・RPG…アクションロールプレイング
S・RPG…シミュレーションロールプレイング
SLG…シミュレーション
SHT…シューティング
ADV…アドベンチャー
A・ADV…アクションアドベンチャー

SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
A・PUZ…アクションパズル
TAB…テーブル
QIZ…クイズ
EDU…エデュテイメント
MOV…インタラクティブムービー
ETC…その他

- EVE burst error
- エリア51
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
- 三國志リターンズ
- シミュレーション ズー
- 心霊呪殺師 太郎丸
- ダイナマイト刑事

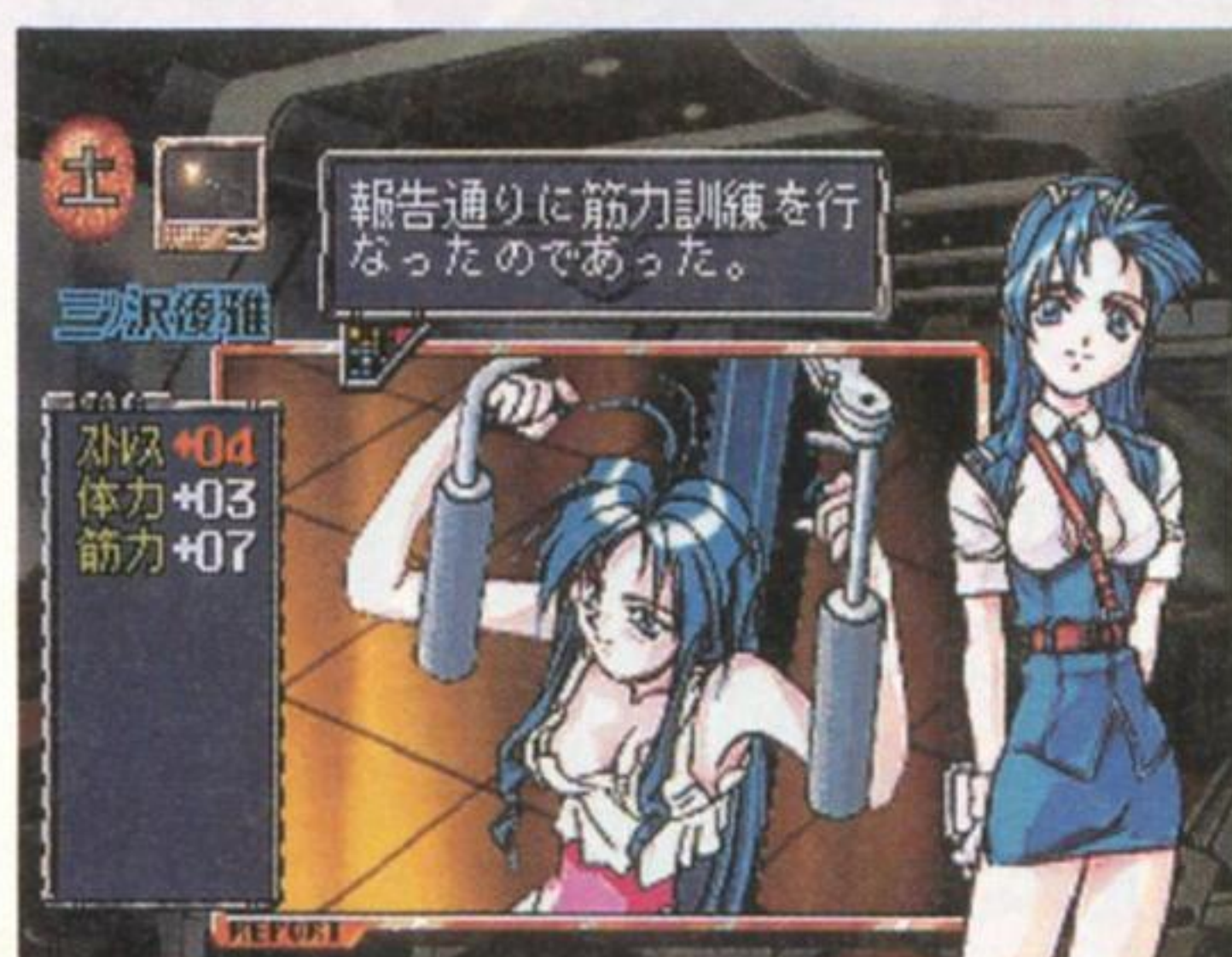
- ダイハード トリロジー
- タイムギャル&忍者ハヤテ
- デイトナUSA CIRCUIT EDITION
- DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵
- 天地無用! 登校無用アニラジコレクション
- 天外魔境 第四の黙示録
- トゥームレイダース

- 2TAX GOLD
- はいばあセキュリティーズS
- BUG TOO! ~もっともっとジャンプして ふんづけちゃって べっちゃんこ~
- Fighting Illusion~K-1 GRANDPRIX~翔
- ブラストウインド
- ルームメイト~井上涼子~
- ロックマン8 メタルヒーローズ

SLG

はいばあセキュリティーズS

●バック イン ソフト ●1月24日発売 ●6,800円 ●1人プレイのみ



パソコン版が好評の美少女育成SLG。プレイヤーは民営警察の交通部の課長となつて、3人のカワイイ女の子を立派な婦人警官に育てていく。

SLG

三國志リターンズ

●光栄 ●1月31日発売 ●6,800円 ●1人プレイのみ

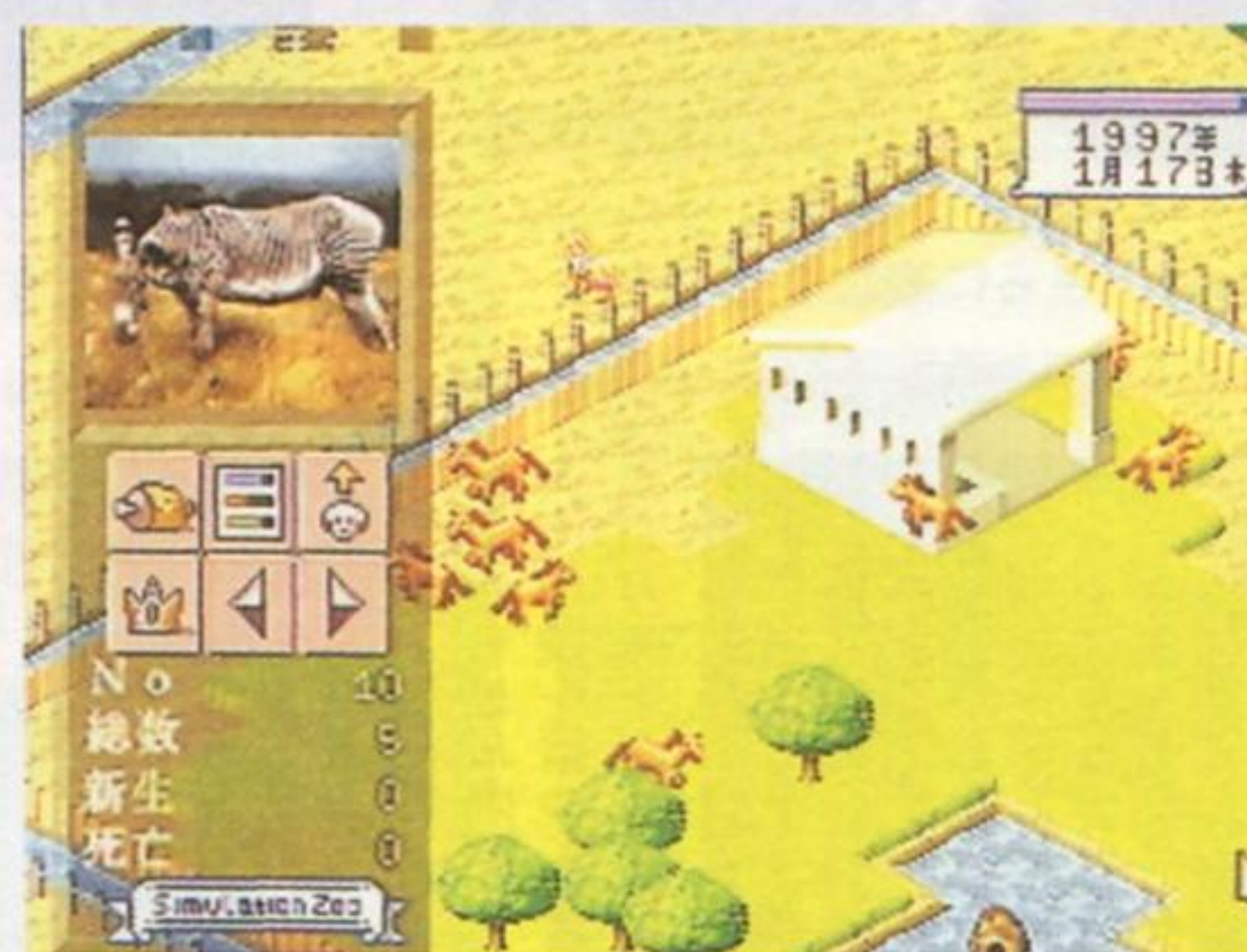


2~3世紀の中国を舞台に作られたSLGのシリーズ最新作がサターンに登場。グラフィックを一新し、追加仕様として助言コマンドを設けている。

SLG

シミュレーション ズー

●ソフトバンク ●2月7日発売 ●5,800円 ●1人プレイのみ



動物園をテーマとした経営SLG。プレイヤーは園長になり、経営不振の動物園を建て直していく。最終目標は世界一の動物園経営者になることだ。

RPG

天外魔境 第四の黙示録

●ハドソン ●1月14日発売 ●6,800円 ●1人プレイのみ



他機種で大人気だった「天外魔境」シリーズの最新作がサターンに登場。今作の舞台はアメリカ大陸。突如現われた「暗黒教団」を倒すことが目的だ。

ACT

ロックマン8 メタルヒーローズ

●カプコン ●1月17日発売 ●5,800円 ●1人プレイのみ



ファミコン時代から続くアクションシリーズ「ロックマン」の最新作。8作目となる今作は、新ボスキャラ、新武器などを追加した超豪華仕様だ。

ACT

心霊呪殺師 太郎丸

●タイムワナーインタラクティブ ●1月17日発売 ●5,800円 ●2人同時プレイ可能



自動照準で敵を捕捉し、念を送り込んで相手を倒すというACT。時は江戸元禄時代。謎の集団にさらわれた町娘を救うために太郎丸と円海が行く!

ACT

ダイナマイト刑事

●セガ ●1月24日発売 ●5,800円 ●2人同時プレイ可能



アーケードで好評のACTをサターンに移植。コマンド入力による必殺技が出せるのが大きな特徴。オマケゲーム「ディーブスキャン」も入っている。

ACT

BUG TOO!

●セガ ●1月31日発売 ●5,800円 ●1人プレイのみ



昨年12月に発売された「BUG!」がスケールアップして復活。グラフィック、トラップがパワーアップ。主人公のBUGも3種類から選択可能に。

格闘ACT

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

●SNK ●12月31日発売 ●5,800円(単体)/7,800円(お買得セット)/9,800円(限定ダブルパック) ●2人対戦プレイ可能



ネオジオで人気の格闘ACTをサターンに移植。システムが大幅に改良された今作では、レオナなど7人の新キャラクターが登場するぞ。

格闘ACT

Fighting Illusion ~K-1 GRANDPRIX~翔

●エクシング●1月31日発売●5,800円●2人対戦プレイ可能



プレステ版が好評の格闘ACTを移植。スタン・ザ・マンなどの新キャラ4人を追加。技のモーションもレベルアップ。育成モードも大幅改良された。

SHT

エリア51

●ソフトバンク●1月発売予定●価格未定●バーチャガン対応



秘密の軍事基地を舞台に繰り広げられる、ストーリー性を持ったガンシューティングゲーム。エイリアンを抹殺し、エリア51を壊滅させるのが目的だ。

SHT

ブラストウインド

●テクノソフト●1月17日発売●5,800円●2人同時プレイ可能



サタール用のオリジナルSHT。元々アーケード版として企画されただけあって、そのクオリティはコンシューマの域をはるかに越えている。

ADV

天地無用! 登校無用アニラジコレクション

●エクシング●1月17日発売●8,800円(オマケCD付き)●1人プレイのみ



ええ〜。だってえ、あたしの方があの制服は似合うハズだも〜ん。

人気アニメ「天地無用!」がアドベンチャーになって登場。用意されたアニメーションは総計45分の大ボリューム。アニメと同じ声優がセリフを演じる。

ADV

EVE burst error

●シーズウェア/イマジニア●1月24日発売●7,800円●1人プレイのみ



【小次郎】へえ……

パソコン版として発売され絶大な人気を得たADVを移植。2人の主人公の視点から物語が楽しめる。セリフの音声化など追加要素が盛りだくさん。

A ADV

トゥームレイダース

●ビクター/ビクターソフト●1月24日発売●5,800円●1人プレイのみ

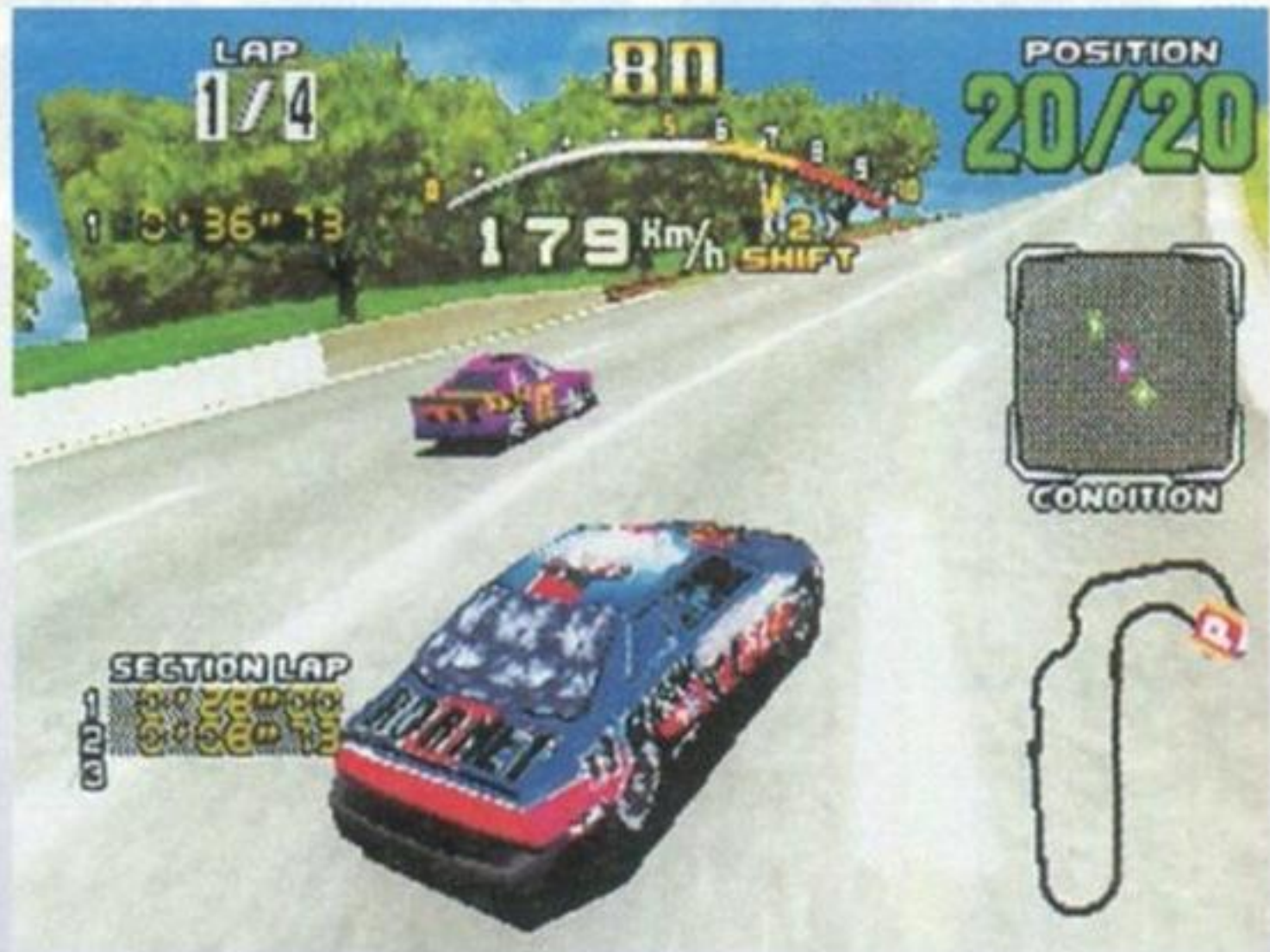


インカやエジプトの古代遺跡の内部を冒険する、アクションアドベンチャー。プレイヤーは二丁拳銃を使う女。レイラに扮し、遺跡内を探索していく。

RAC

デイトナUSA CIRCUIT EDITION

●セガ●1月24日発売●5,800円●X-BAND、レーシングコントローラー、セガマルチコントローラー、無線ケーブル対応●2人対戦プレイ可能

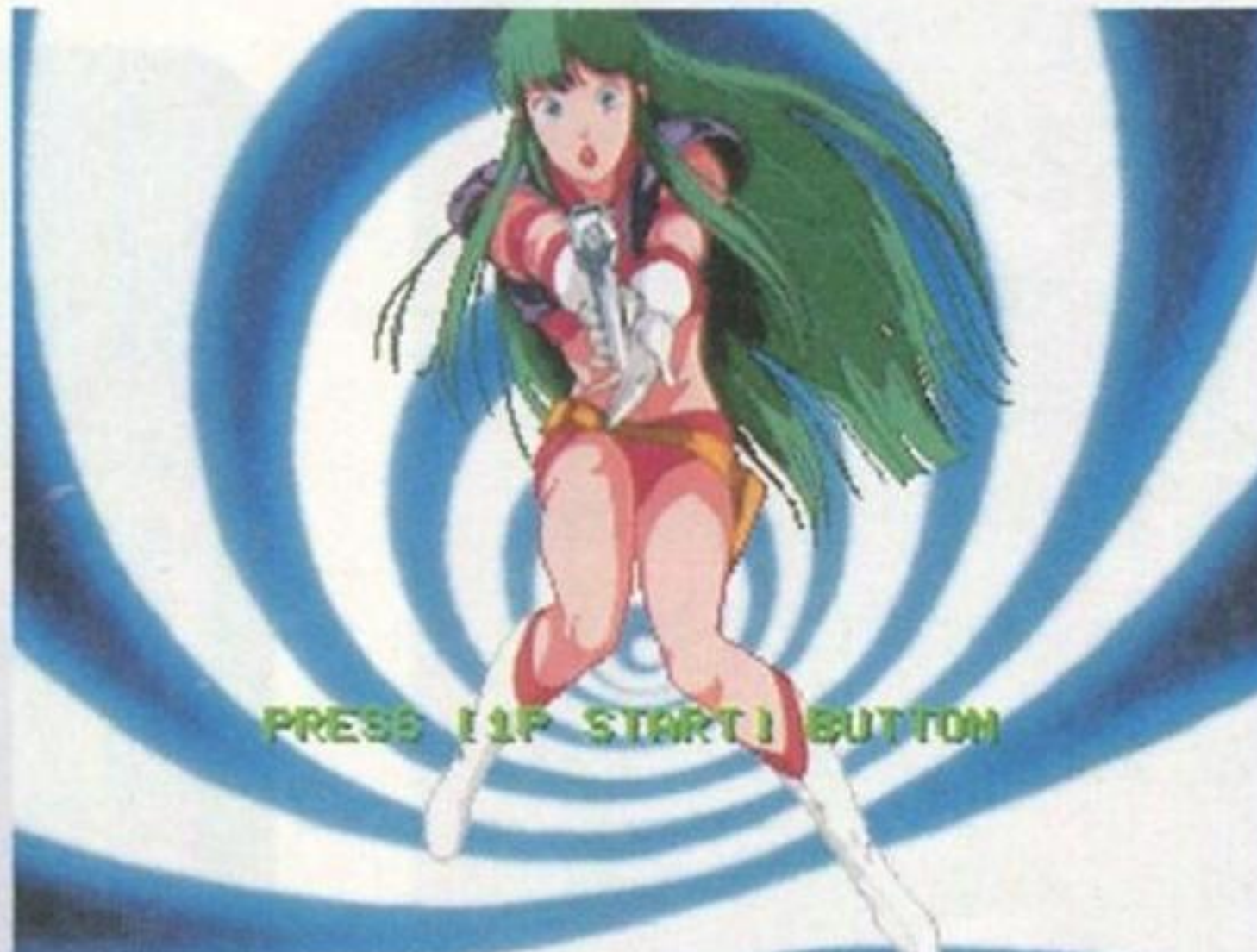


'95年にサタールに移植されたレースゲーム第2弾。X-BANDに対応。さらに2画面分割対戦、対戦ケーブルによる対戦が可能。新コースも2つ追加。

ETC

タイムギャル&忍者ハヤテ

●エクゼコ デベロップメント●1月17日発売●5,800円●1人プレイのみ



'84、'85年にアーケードで人気を博した2つのレーザーディスクゲームを移植。内容は主人公の動きに合わせて方向などを入力していくというもの。

ETC

2TAX GOLD

●ヒューマン●1月17日発売●5,000円



早いタイムでクリアして応募すると、10万円がもらえるというところでもないゲーム。次々と迫り来る2択問題をクリアしゴールをめざすのだ。

ETC

ルームメイト〜井上涼子〜

●データム ポリスター●1月24日発売●5,800円●1人プレイのみ



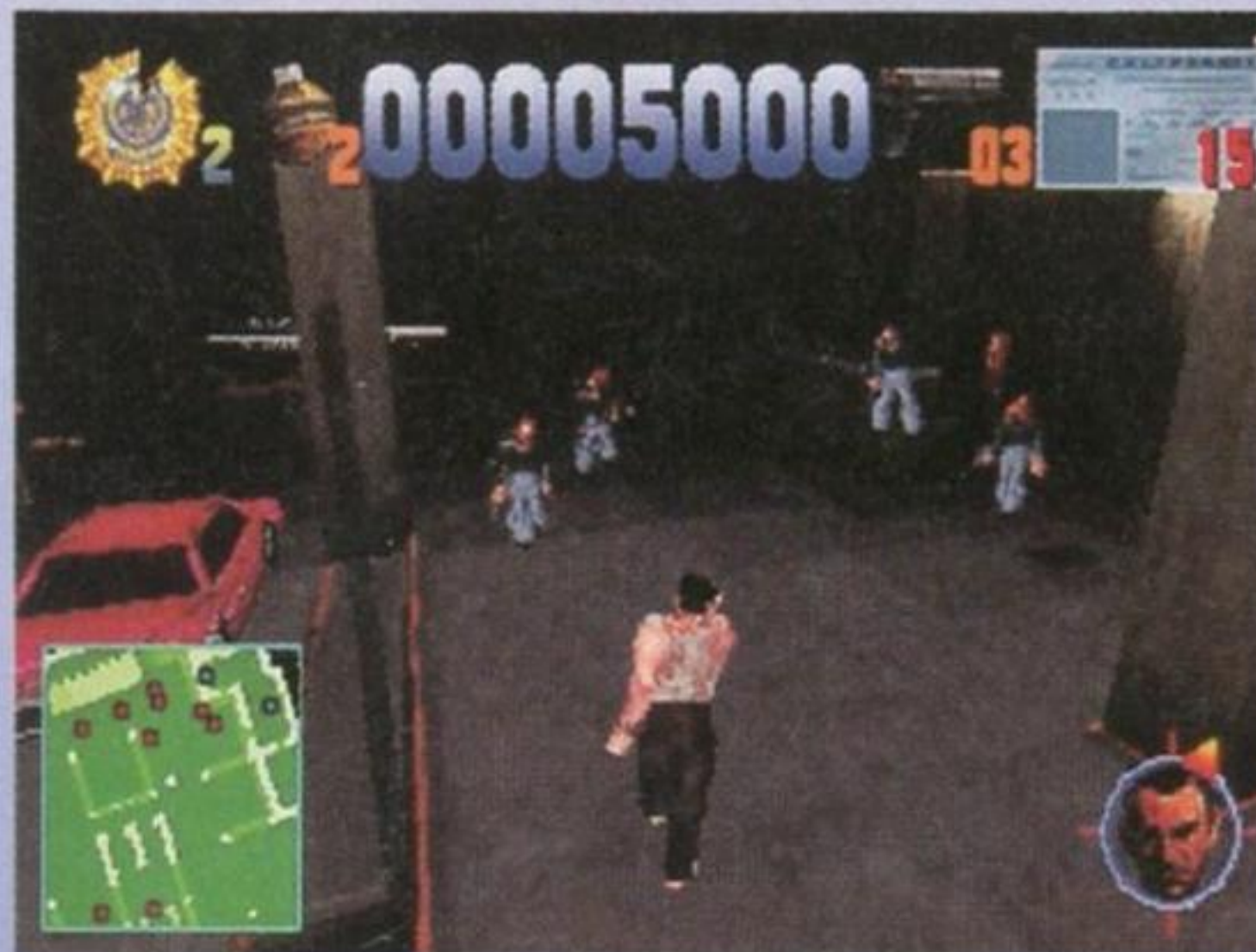
まさか。あたしがおせち料理を作れるわけじゃないですか。これからスーパーに行って、完成品を買って来るんですよ。

17歳の女子高生、井上涼子ちゃんと同じ生活が楽しめるソフト。サタールに内蔵の時計機能を使い、リアルタイムの生活シーンが流れる。

ETC

ダイハード トリロジー

●セガ●1月31日発売●5,800円●バーチャガン、レーシングコントローラー、マウス対応●1人プレイのみ



人気映画「ダイハード」のシリーズの興奮をポリゴンゲームで再現。プレイヤーは世界一不運な男。マクレーン警部となり、悪党を倒していく。

ETC

DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵

●セガ●1月10日発売●2,800円(税込)●コンビニのみ発売



安室奈美恵の最近の2大ヒット曲と、ダンスの振り付けを完全収録。3Dポリゴン化された奈美恵が歌って踊る。コスチューム変更、ミニゲームもあり。

PRIZE PRESS

プライズに
関するいろいろな
情報をお届けする

プライズ・プレス

プライズマシンの新しい顔としてすっかりみんなのおなじみになりました「プリント倶楽部」と「ネーム倶楽部」。これらを総称して「メイキング倶楽部シリーズ」と呼びます。そしてこの「メイキング倶楽部シリーズ」の第3弾、期待のニューカマー「スタンプ倶楽部」をついに公開！ 倶楽部シリーズファン必読の『倶楽部クラブ』では今回もお得なネタ満載でお届けするぞ！



「メイキング倶楽部シリーズ」第3弾 「スタンプ倶楽部」登場！

「メイキング倶楽部シリーズ」期待の第3弾、「スタンプ倶楽部」が遂に登場。実はこの「スタンプ倶楽部」、この名前で登場する前にJAMMAショーに出品され、長蛇の列ができたという鳴りもの入り。そして今回、満を持してデータイースト／セガからの登場となった。

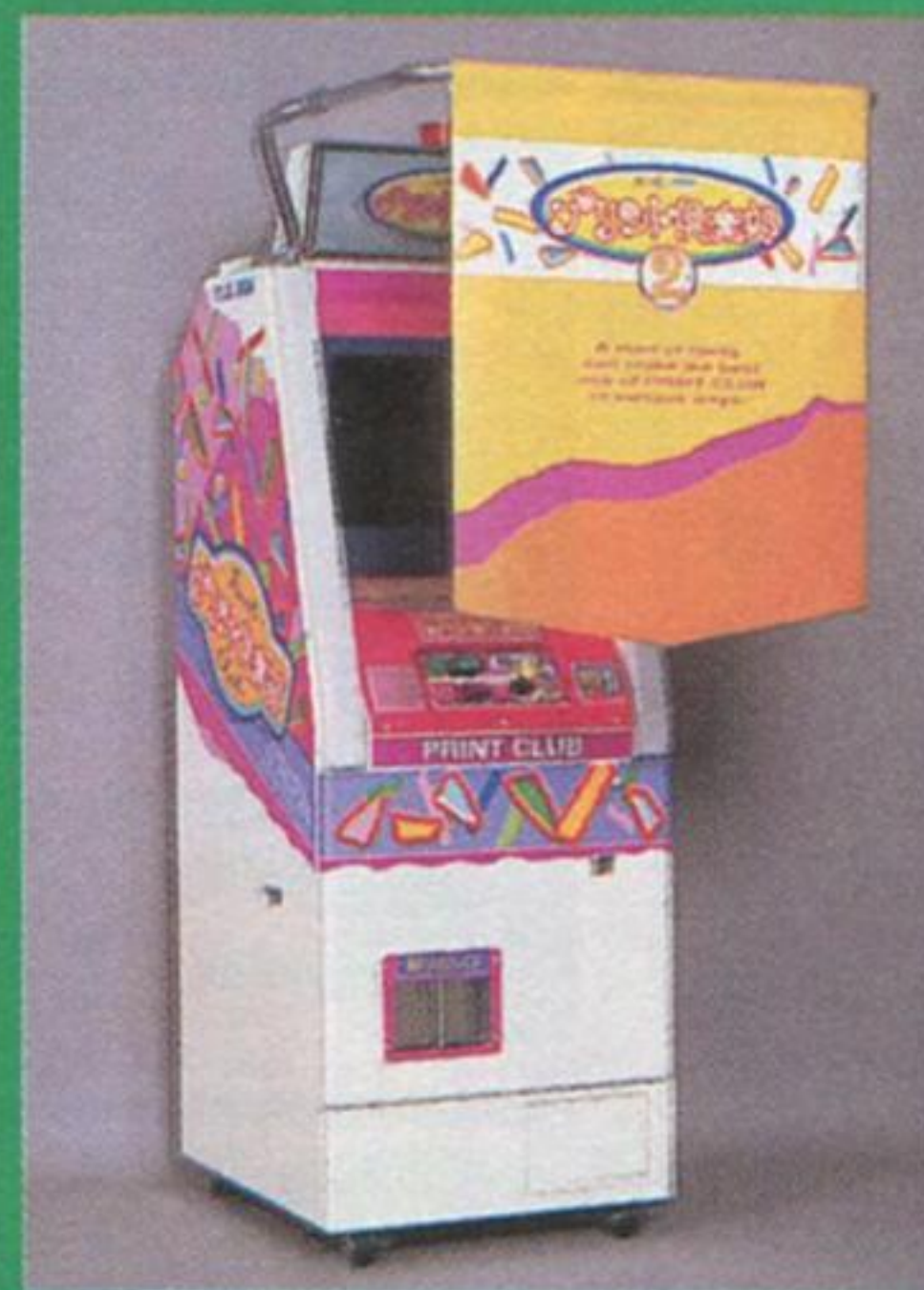
気になる内容はというとまず、コインを入れて「赤」「蛍光ピンク」「紫」「薄茶」「黒」「緑」「水色」「青」の全8



これが「スタンプ倶楽部」の筐体です。プリクラ、ネームクラともどもよろしく

色のスタンプインクの中から好きなカラーを選ぶと、かわいいハンドバッグの形をした小さなスタンプのもとが箱に入って出てくる。このスタンプのもとを箱から取り出し、キャップを外してマシンにセットする。画面に出てくるデザインの中からお気に入りのものを見つけたら、いつものようにハイ・ポーズ！ ポーズは4回取れるので、君のベストショットを1つ選ぼう！ 20秒待てばでき上がり。できたスタンプの使い方は君しだいだ。ユーモアいっぱいのデザインは3タイプで60種類あるので何個作っても飽きないぞ。自分の持ち物にペタッ、名刺にペタッ、ギフトカードにペタッで感じて君の顔をあちこちに登場させれば君の印象度アップも間違いない。そろそろ君の家の近くのアミューズメントスポットでお目にかかるんじゃないかな。ながーい列ができていてもくじけるな！

お待たせしました！ 「プリント倶楽部②」の全貌が明らかに！



本誌1月号でのセガのデジカメ「DIGIO」の小特集の中でちらっと紹介した「プリクラ②」。今回はパワーアップされた内容を詳しく紹介しよう。「プリクラ②」で作ったシールを見てまず驚くのが、その鮮明な写真。ビデオゲームでおなじみのST-V基板の採用により発色数が現行の16色から16万色へと大きく向上。また、セガのデジ

カメ「DIGIO」との連動により撮った画像データをプリクラシールにできるようになったのは前号でお伝えした通りだ。君が「DIGIO」で撮った画像データを付属のスマートカードに記憶させて外に持ち出せば「プリクラ②」がある所でいつでもプリントアウトできちゃう。そして最後にビックリなのは、なんとCS衛星波を利用してフレームのデザインデータを「プリクラ②」に受信させる機能もつけられるとのこと。この壮大な計画、聞くだけでワクワクするでしょ？ 詳細は今後の情報をお楽しみに。



ウワサの入力パネル部分。スマートカードはここへ差し込みます。

倶楽部

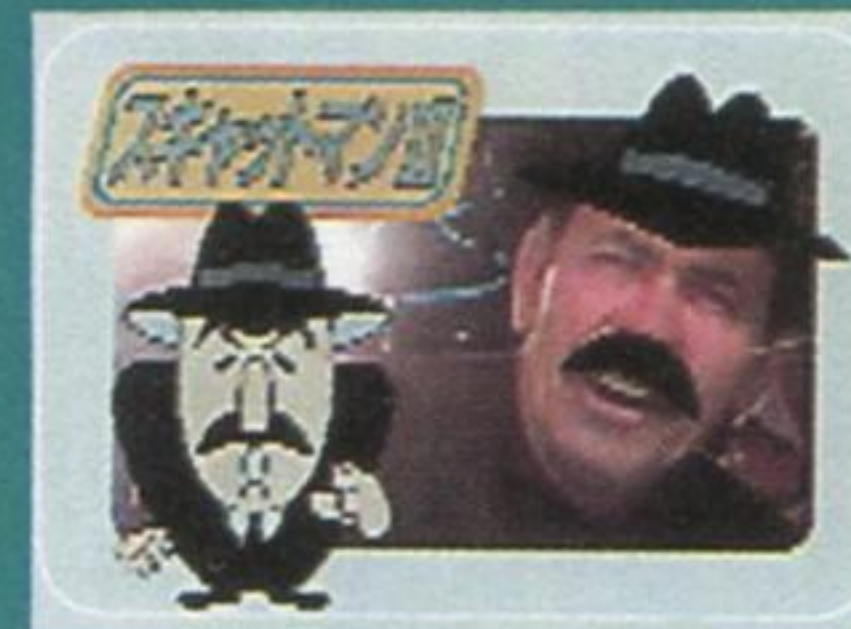
WE LOVE MAIK

あのスキャットマン・ジョンと



あのスキャットマン ジョンが東京JPに現れた！ 来場者は生の「テクノ スキャット」を聞けて大喜び！

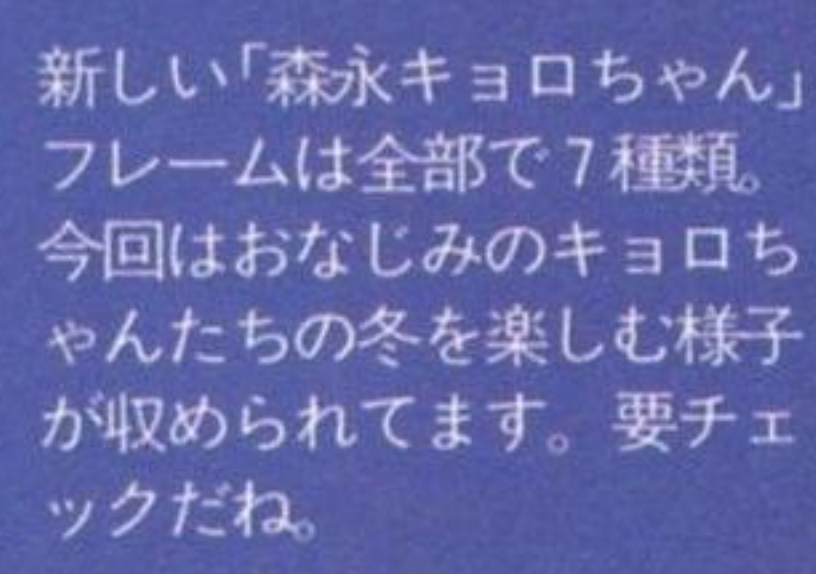
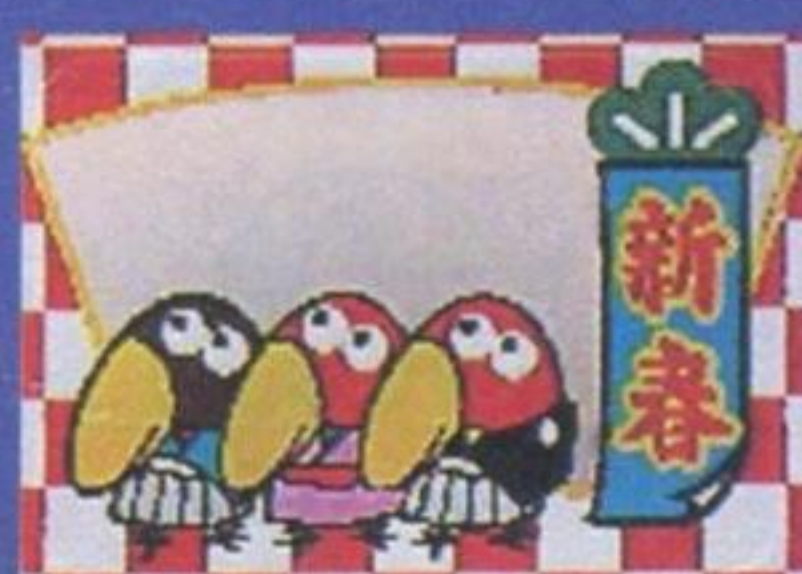
TVCFなどで見たことのある人も多いと思うけど、独特のリズムと帽子と口ひげが特徴の、あのスキャットマン・ジョンが去る12月15日、東京ジョイポリスに現れた。これは、プリクラの絵柄にスキャットマン・バージョンが登場することを発表するイベントで 東京JPのVステージ前には突然の大物ゲストの来場にたくさんの人達が集まった。ライブとトーク そしてなんといってもスキャットマン当人とツーショットでプリクラができるのが最大の見所。スキャット



これがスキャットマンバージョンだ！

これが冬休みの期間限定で設定されていたプリクラのスキャットマン ジョンバージョンのフレームなのだ。

「森永キョロちゃんバージョン」ニューコレクション発表!



新しい「森永キョロちゃん」フレームは全部で7種類。今回はおなじみのキョロちゃんたちの冬を楽しむ様子が収められています。要チェックだね。

本誌創刊号の『PRIZE PRESS』で紹介したプリクラの「森永キョロちゃんバージョン」。その人気のすごさに本誌取材班もびっくりだったけど、この「キョロちゃんバージョン」に新しいフレームが登場したぞ。

今回は季節がら、羽織袴姿のキョロちゃんやこたつで夢心地のキョロちゃん、スノーボーを楽しむキョロちゃん等、日本の冬を楽しむ彼らの姿がフレームになっている。本誌取材班はこのニューバージョンが清原退団で揺れる西武ライオンズの本拠地、所沢で確認できるとの情報を入手! さっそく現地へ飛んだ! JR所沢駅を出て、目的地へ向け商店街を歩いているとプリクラシールを手に駅の方へ足早にかけて行く女子高生2人組とすれ違った。さらにその先で今度は中学生ぐらいの子が同じようにプリクラシールを持って、友達らしき子と見せ合っているのを発見。どうやら現場が近づ

いているらしいことを察知したのもつかの間、向こうの方に連なる行列が見えてきた。そう、その列の先頭にはまぎれもないプリクラがそびえていた。この日設置されたばかりのはずなのに……。恐るべき情報網。我々は驚嘆を隠しつつ、その場を写真に収めたのであった。



ニューフレームが搭載された「プリント倶楽部」キョロちゃんバージョン。まだ設置されたばかりなのに、ご覧のとりのいつもの光景です

設置店データ
ダイエー所沢店

CLUB

ING CLUB SERIES

東京ジョイポリスでツーショット!



当日CDを買った人は握手が、さらに抽選で本人とプリクラでツーショットができたのだ。

マン・ジョンと一緒に写っているプリクラなんて、そりゃ「超レアもの」だ。この幸運に出会えたのは、わずか7人。この方たちはぜひ宝物にしてみたいもの。

また、左下にあるスカットマンバージョンのプリクラフレームは、イベント当日から1月7日までの期間限定で、東京、新宿、横浜、福岡、新潟の各ジョイポリスと大阪ATCガルボのみに設置されていたのだ。運良く撮れた人もいるんじゃないかな?

今回は突然の登場だったけど、今後はこのコーナーでそういった限定版フレームの情報もできる限りフォローしていくつもりなのでお見逃しのないように。



東京ジョイポリスのニュースポット

「ネーム倶楽部占い」

さて、新しい年を迎えて今年はどんな年にしようと思ってる? みなさんいろいろ抱負はあおりでしょうが、避けて通れないのが運命ってやつ。やっぱり自分の未来や心理って気になるもんだよね。今回紹介するのは自分の運勢を「ネーム倶楽部」の名刺で知ることができちゃうというオドロキの占い。その名も「ネーム倶楽部占い」が東京ジョイポリスに出現したぞ。この占いはアルファベット運命数に基づく、ヨーロッパ式姓名判断を中心として、作った名刺をどういう人に渡せば、どういう運が開けるか、などを恋愛運、金運、仕事運などを対象に占うという実は本格的な占い。場所は東京JPの4

階、常時4人の占い師が常駐しているとのこと。「ネーム倶楽部占い」の気になる見料は、1件500円ととてもリーズナブル(※総合占いは3000円です)。「ネーム倶楽部」で君のオリジナル名刺を作ったら絶対占ってもらおう。どんな結果が出るかは名刺のみぞ知る!?



一枚のネーム倶楽部名刺で君の運勢がわかってしまう「ネーム倶楽部占い」。渡す相手で運勢が変わるかも!? 東京ジョイポリスに行ったらぜひ占ってみよう! 4階にある

セガマガ読者にメッセージを送ろう!

「倶楽部CLUB」ではみなさんが作ったプリント倶楽部シールを募集します。備え付けのアンケートハガキのメッセージ欄に好きなメッセージを書いてお気に入りのプリクラシールを貼り、セガマガ編集室まで送ってください。その際、メッセージおよびシールをセガマガへ掲載希望するもしくはしないのどちらかを選ぶのを忘れなく。みんなの送ってくれたシールの中から「ミスセガマガ」「ミスターセガマガ」が誕生するかも!

PRIZE PRESS

NEW PRIZE GOODS INFORMATION

新商品情報

2月号 FEBRUARY

明けましておめでとう！ 年が明けてもプライズ三昧なめだ。

UFO CATCHER

サターンの看板ゲーム、「ナイツ」がついにぬいぐるみで登場。ソニックの貯金箱やキョロちゃんオルゴールなど、キャラクターもので実用性の高いものが大活躍な2月！

今月の
オススメ

ナイツ めいぐるみ

サイズ 22~25cm

パッケージ
なし



2月はソニックチームが充実！ その第1弾がこの「ナイツ」ぬいぐるみ。ナイツが2種類、リアラ、ピアノにエリオットとクラリス。できればワイズマンなんかもあったらおもしろかったかな？

夢の中の住人が、形になって登場します。

今月の
オススメ

セガニック サウンドバンク

サイズ 高さ約14cm

パッケージイメージ



ソニックチーム第2弾はこれ。コインを入れるとゲーム中の効果音が鳴るのだ。デキの良さはハンパじゃなくよいです。ソニックをはじめとする全4種。ぜひ全種類揃えてほしい逸品です。

かわいさあまって貯金100倍!?

セサミストリート ブルブル

サイズ 高さ約12cm

パッケージ
イメージ



オフィスのデスクワークに疲れたら、これを取り出して肩にブルブル。足が疲れたら、ふくらはぎにブルブル。横の穴を活用して取れば、そんなに難しくないはず。

コレ
は!

スーパーホース デスクトップクロック

サイズ 約13×17cm

パッケージ
イメージ

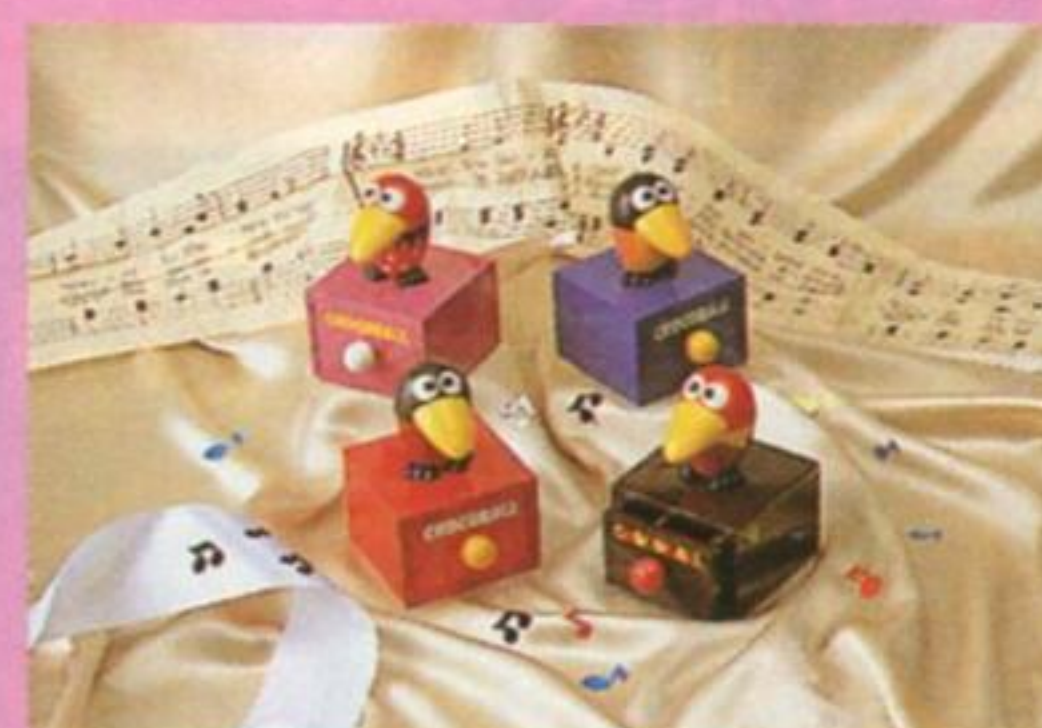


デザインを見ても、とてもプライズアイテムとは思えないデキ！ インテリアとしても、プレゼントとしても最適。使用時は単3電池が1本必要だよ。

森永キョロちゃん オルゴール

サイズ 高さ約10cm

パッケージ
イメージ



今のうちにこれをGETして、ホワイトデーにおかえしのプレゼントとして添えればバッチリ。ジュエリーボックスにも最適。取りにくい形状は愛でカバー！

コレ
は!

ぶよぶよ マジックボックス

サイズ 高さ約16×14cm

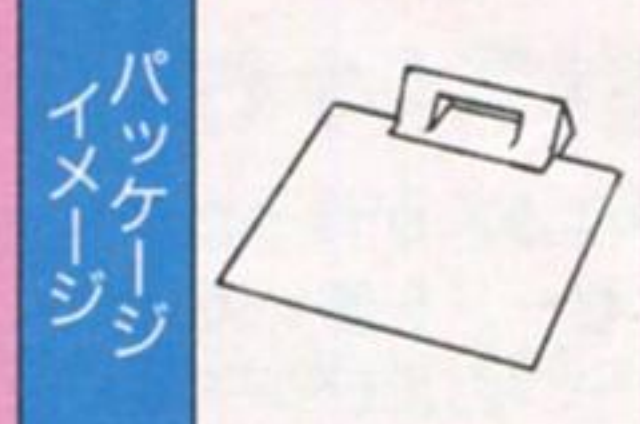
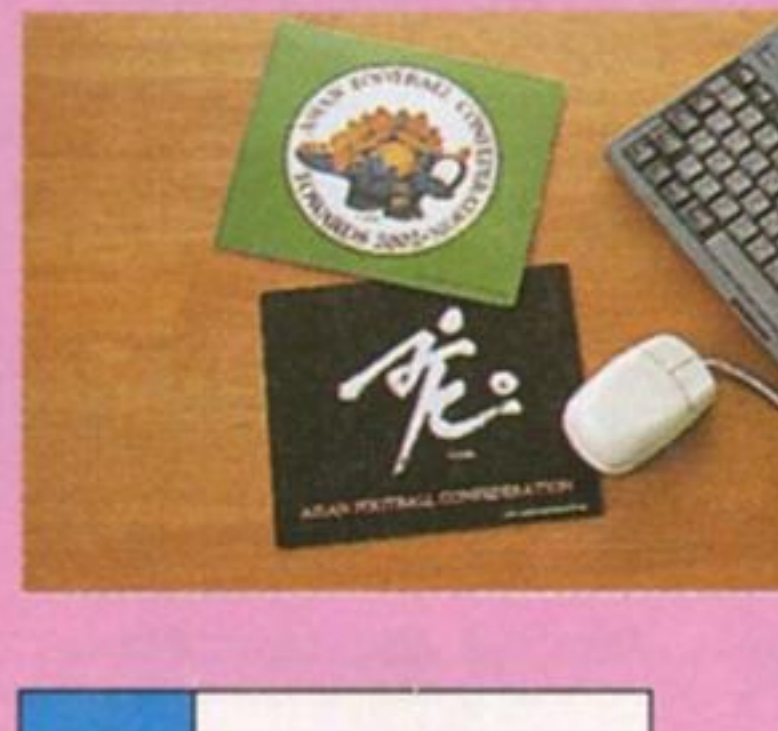
パッケージ
イメージ



あら不思議、付属の専用キーホルダーを置くとふたが開く、不思議なしかけのボックス。小銭や秘密の宝物をそっと隠しちゃおう。

AFC&FIFA WORLD CUP FRANCE 98 マウスパッド

サイズ 約18×21cm



開幕間近のワールドカップアジア予選に先駆け、重厚なマウスパッドが登場。心はフランスへと一直線だね！

Jリーグ マグカップ

サイズ 高さ約8cm

パッケージ
イメージ



なんだかJリーグファンに限らずともコレクトしたくなるこの豊富な種類、全16チームのマグカップは圧巻です。君はどれを狙う？

タマ&フレンズ ウィンターバージョン



サイズ
高さ約12.22cm

パッケージ
なし

タマたちが冬仕様のオプションを装着して登場したよ。かわいすぎてたまらないぬいぐるみ、引っかけるところも豊富だし、見かけたら思わずつかんじやいそうだね。ペットがほしい人も、この愛らしさには満足？

サイコロジーベア カラース



サイズ
高さ約13cm

パッケージ
なし

「どのクマちゃんがいいかな……」と狙った時点であなただの深層心理を探る、なんと占い付きのミニベアなのだ。でもほしいものが取れるかどうかは本人の腕次第なので、そこところはあしからず。

テディ ウォーカー



サイズ
高さ約26cm

パッケージ
なし

言葉の通り歩いているクマ君たちです。オスしかいないのは女性向けなせいだと思いますが、かわいいクマのぬいぐるみに普段着が着せてあり、とてもかわいいです。女の子のマストアイテム、ここでGET！

ガーフィールド スポーツバージョン



サイズ
高さ約24cm

パッケージ
なし

イカした猫たちが熱いスポーツウェアを身にまといて現れた。今流行のスノボから、スタンダードなベースボールや、ちょっとおやぢなゴルフまで多彩な彩りを魅せる人気者ガーフィールドはいかが。

ジャンボテディ MLBスタープレイヤーズ



サイズ
高さ約26cm

パッケージ
なし

既存のアメリカメジャーリーグのユニフォームを、ちょこんと着こなしたかわいいベアたち。お好きなチームの一流プレイヤーなベアを選んで取る？ それとも全部揃えちゃう？ 迷うのも一つの楽しみです。

ジャンボテディ マイトルドリーム



サイズ
高さ約35cm

パッケージ
なし

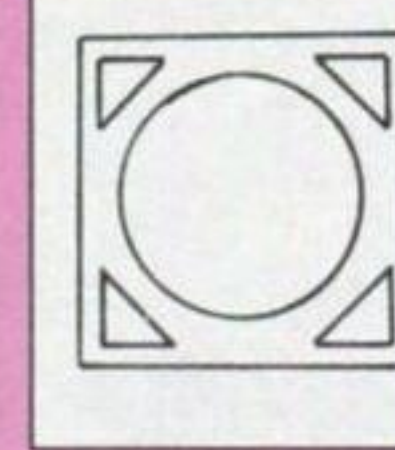
とっても大きなぬいぐるみ、テディと聞くと「クマちゃん」のイメージが強いけれど、それが全てとは限りません。今回は待望の？ ねこちゃん、いぬちゃん、うさちゃん、ぞうさんも参加！

再登場 セサミストリート ウォールクロック



サイズ
直径約16cm

パッケージ
イメージ



人気のセサミウォールクロックが好評につき再販。一見難しそうだけど穴が多く空いていて取りやすいので自信のない人もぜひチャレンジ！ コツはアームを穴に入れることだけ。

再登場 タマ&フレンズ キッチンウェアセット



サイズ
各種

パッケージ
イメージ



こちらもおなじくかわいいタマたちが再登場。キッチンタイマーと調味料入れは愛らしい鳴き声が聞けるよ。キッチンも殺風景よりもかわいいほうがいいよね。今から揃えちゃおう！

オス
スメ!

キーチェーンフィギュア VFキッズ



去年の秋、サターン版で大ヒットしたキッズ。まだまだそのかわいらしさは男女問わず人気です。全11種類、全キャラ揃って登場です。

キーチェーンマスコット Meijiシリーズ



以前同じ形でぬいぐるみが出たけど、今度は小さくなってマスコットに。小さいけどカバンに付けられればいつもおやつのことを思い出す。

ペンギンパラダイス ボールペンキーホルダー



大好評のボールペンキーホルダーが今度はペンギンパラダイスで登場。20歳代の女性には知ってるよね。リバイバルも充実です。

ソフトキーホルダー ガーフィールド



アメリカの人気者が日本でも活躍。昔から馴染みの深かったこのキャラクターが小さなキーホルダーになった。ぬいぐるみもチェック。

バナナインパジャマ ミニラック



かわいいバナナインパジャマが、ミニラックに。なんと吸盤もついてから実用的。壁に穴を開けなくていいのもうれしい？

キーチェーンマスコット LET'S CHAT



20代女性がペンギンパラダイスと一緒にハマったキャラクターグッズ。9cmの小さいあひるたちは、いつもあなたのおそばに。

PRESENT!

このコーナーではプライズの「こんなグッズがほしいから作って！」という意見を大募集しています。その声は開発スタッフにお届けするので、それが実現することもあるかも知れないぞ。キャラクターものでも

OKなのでおハガキを送ってみてね(封書でもかまいません)。送ってくれた人の中から抽選で5名にかわいいセガのぬいぐるみセットを5名にプレゼントします。あて先は右の住所です。お間違えのないようにね。締め切りは2月12日必着。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク(株)セガマガジン編集室「プライズでこんなアイデアはどう？」係まで

CG Gallery

SEGA

Magazine
collection



COMMENT

オリンピック100m走選手の躍動する筋肉のように、疾走する野生のチーターのように、速いものは美しい。この「SCUD RACE」に登場する4車種のフェラーリF40も、ポルシェ911GT2も、クライスラーダッジヴァイパーも、マクラーレンF1も美しい。進化し続くドライブゲームの歴史の中で、この「SCUD RACE」の50インチプロジェクトから映し出される映像は、過去のものとは正しく一線を画しているのではなかろうか。



● S E G A C A L E N D A R ●

1997

1 January

1	WED	
2	THU	
3	FRI	
4	SAT	
5	SUN	
6	MON	
7	TUE	
8	WED	
9	THU	
10	FRI	●DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵(コンビニエンスストア専売)●ロードランナーエクストラ●ファンキーヘッドボクサーズ吉本版●スポット ゴーストウー ハリウッド●LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION●ガレージキット ドルカス(セガ(寿屋))
11	SAT	
12	SUN	
13	MON	●セガマガジン2月号発売
14	TUE	●天外魔境 第4の黙示録
15	WED	●成人の日入場無料サービス「HAPPY 20」(東京ジョイポリス)
16	THU	
17	FRI	●タイムギャル&忍者ハヤテ●ブラストウインド●心霊呪殺師 太郎丸●ロックマン8メタルヒーローズ●2 TAX GOLD●天地無用/ 登校無用アニマジコレクション●ハイパー3Dピンボール
18	SAT	●東京ジョイポリス バレンタイン、ホワイトデーイベント「ベリオ ド ダムール〜恋愛期間」(応募期間……1/18〜2/23)(本戦……3/9)
19	SUN	
20	MON	
21	TUE	●「バーチャファイター3」キャラ別攻略ビデオ(ジャッキー、カゲ、パイ)(セガ)
22	WED	
23	THU	
24	FRI	●デイトナUSA CIRCUIT EDITION●ダイナマイト刑事●EVE burst error●トゥームレイダース●はいぱあセキュリティーズS●スーパーカジノスペシャル
25	SAT	
26	SUN	
27	MON	
28	TUE	
29	WED	●ブラドルDISC特別編レースクイーンG
30	THU	
31	FRI	●ダイハード トリロジー●BUG TOO!●三國志リターンズ●Fighting Illusion〜K-1 GRANDPRIX〜翔●ROOMMATE〜井上涼子〜 ●「第2回セガサンクス豪華キャンペーン」応募締切

THIS MONTHS' NEW ARCADE TITLE





©SEGA 1996

● SEGA CALENDAR ●

SEGA™

1997

2 February

1 SAT

2 SUN ●ドライブゲームイベント「フェスタ カストロール in 新宿ジョイポリス」

3 MON

4 TUE

5 WED

6 THU

7 FRI ●シミュレーション ズー●ZAP/ SNOW BOARDING TRIX

8 SAT ●セガスキー スーパーG「バーチャルビクトリアカップ」(東京ジョイポリス) (～2/9)

9 SUN

10 MON

11 TUE

12 WED

13 THU ●セガマガジン3月号発売

14 FRI ●サクラ大戦花組通信●天城紫苑●だいな♥あいらん●クレオパトラフォーチュン●エレベーターアクションリターンズ

15 SAT ●森永エンゼルカップバーチャファイター3 マキシマムバトル全国大会・世界大会 (東京ジョイポリス) (～2/16)

16 SUN

17 MON

18 TUE

19 WED

20 THU

21 FRI ●SEGA AGES/ファンタジーゾーン●きゅー爆っく●三國志バリューセット●信長の野望バリューセット●キューブバトラー

22 SAT

23 SUN

24 MON

25 TUE

26 WED

27 THU

28 FRI ●SEGA AGES/メモリアルコレクション●mr.BONES●ふしぎの国のアンジェリーク●パネルティアストーリー ケルンの大冒険●優駿クラシックロード●新・海底軍艦～鋼鉄の孤独●ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes

THIS MONTHS' NEW ARCADE TITLE

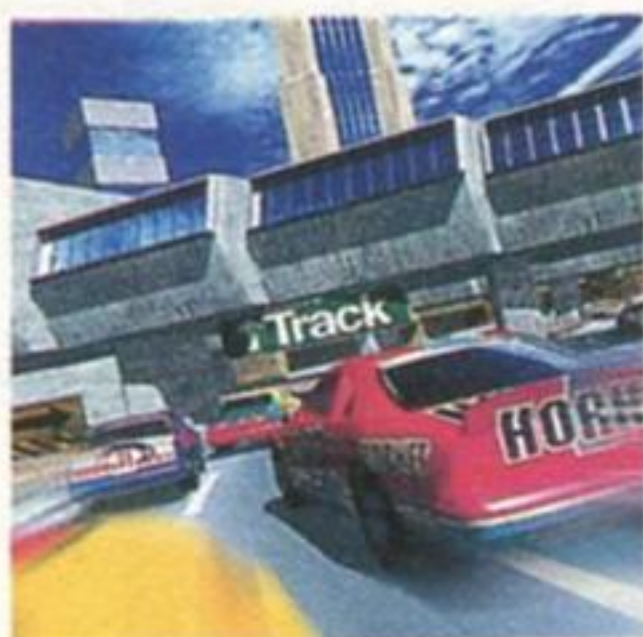
このデータは12月25日現在のものです。発売日、イベント予定等は都合により変更になることがあります。ATP関連の情報は26ページのインフォメーションもご利用ください。



©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1997

CG Gallery
SEGA
Magazine
collection

42



COMMENT

メインビジュアル用に描き起こした何点かのうちの1点ですが、メインには使用しなかったものです。シーサイド ストリート ギャラクシーの高架下を猛スピードでぐり抜けるストックカー陣を、手前オリオール天井に備えたカメラが撮影したという設定で描き起こしました。ホーネット、オリオール、ギャロップ、の3種は色のバランスが好きなので、いつも配置してしまいます。

ついに登場!!
史上最強のレースゲーム!!

SCUD RACE

スカッドレース

●セガ●好評稼働中●レースゲーム●MODEL3基板



ついに稼働開始したAM2研最新作「スカッドレース」。気になるスーパーカー4台の走行性能と走行特性、そして全4コースの走り方を徹底解説!

全4機種の走行性能、特性をCHECK!

Ferrari F40

標準タイプ

AT-349km/h MT-359km/h

ゲーム中では標準タイプのマシンとして位置づけられるF40。ハイパワーV12ユニットからくる加速性は文句なく、またトレッドが広いので高速コーナリング時の安定性は抜群。若干アンダーが強く、タイトなコーナーではドリフトを強いられるだろう。



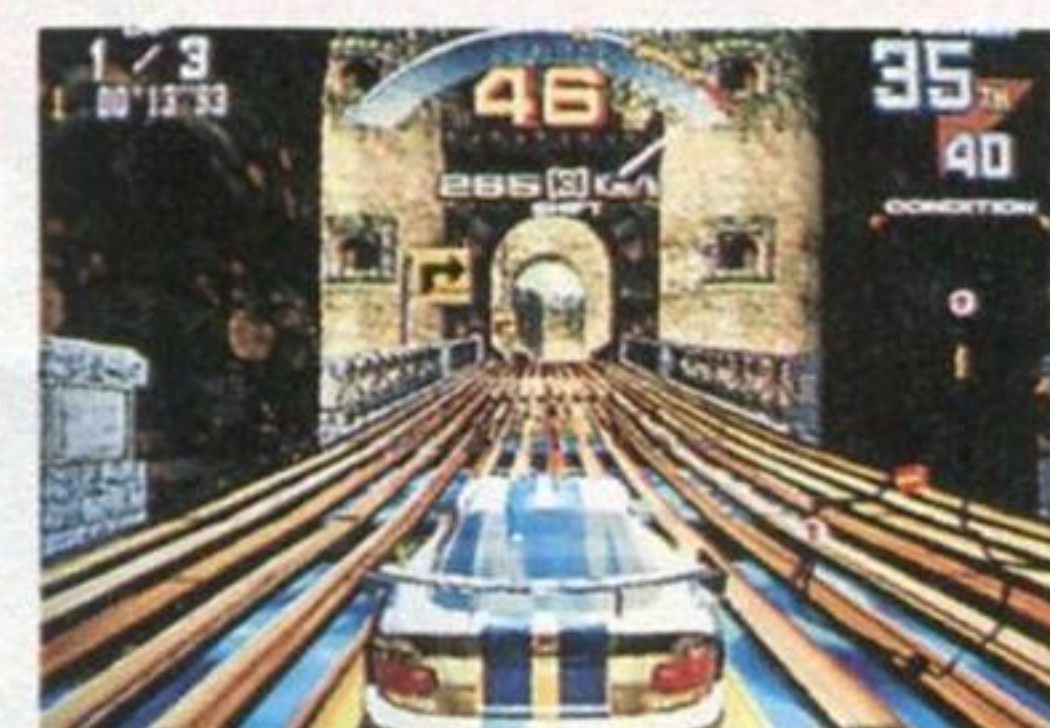
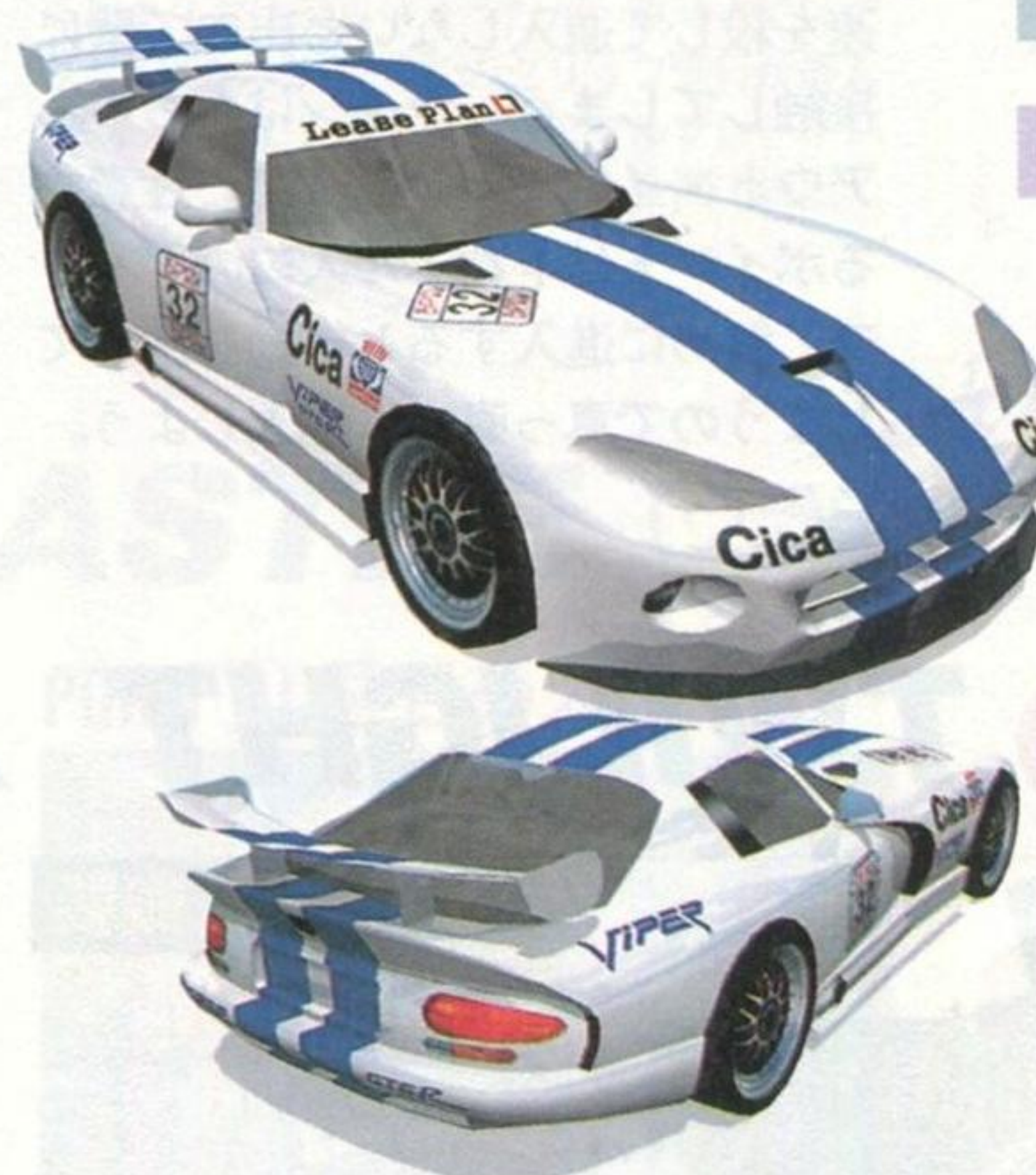
高速安定性はピカイチのF40。初心者向けか!?

Chrysler Dodge VIPER

トルク重視タイプ

AT-338km/h MT-349km/h

トルク重視、つまり押し出す力が強いために、コーナーからの立ち上がりや上り勾配では絶対有利なダッジヴァイパー。アンダーステアが強いのが難だが、ドリフト中の安定性は4台中、最も高い。



加速性は抜群のヴァイパー。失速しても安心だ。

Porsche 911

加速重視タイプ

AT-337km/h MT-344km/h

軽いシャーシにハイパワーエンジンを搭載した911は、ゲーム中では加速性重視という味つけとなっている。それとともに旋回性能も高く、ショートホイールベースならではのクイックなコーナリングワークは、ドライバーに攻める楽しさを存分に味わせてくれる。



最高速は低いけど、トルパフォーマンスは高い。

McLaren F1

最高速度重視タイプ

AT-355km/h MT-369km/h

数字を見てもわかるように、トップスピードの伸びは抜群のマシンだが、そこに到達するまで多少時間を要してしまうのが痛い。高速コースでは確実に速い車だが、ドリフト時の応答性が非常に良いため、タイトなコーナーでも難なく攻めることができる。



うまく操ればテクニカルコースでも速いのか!?

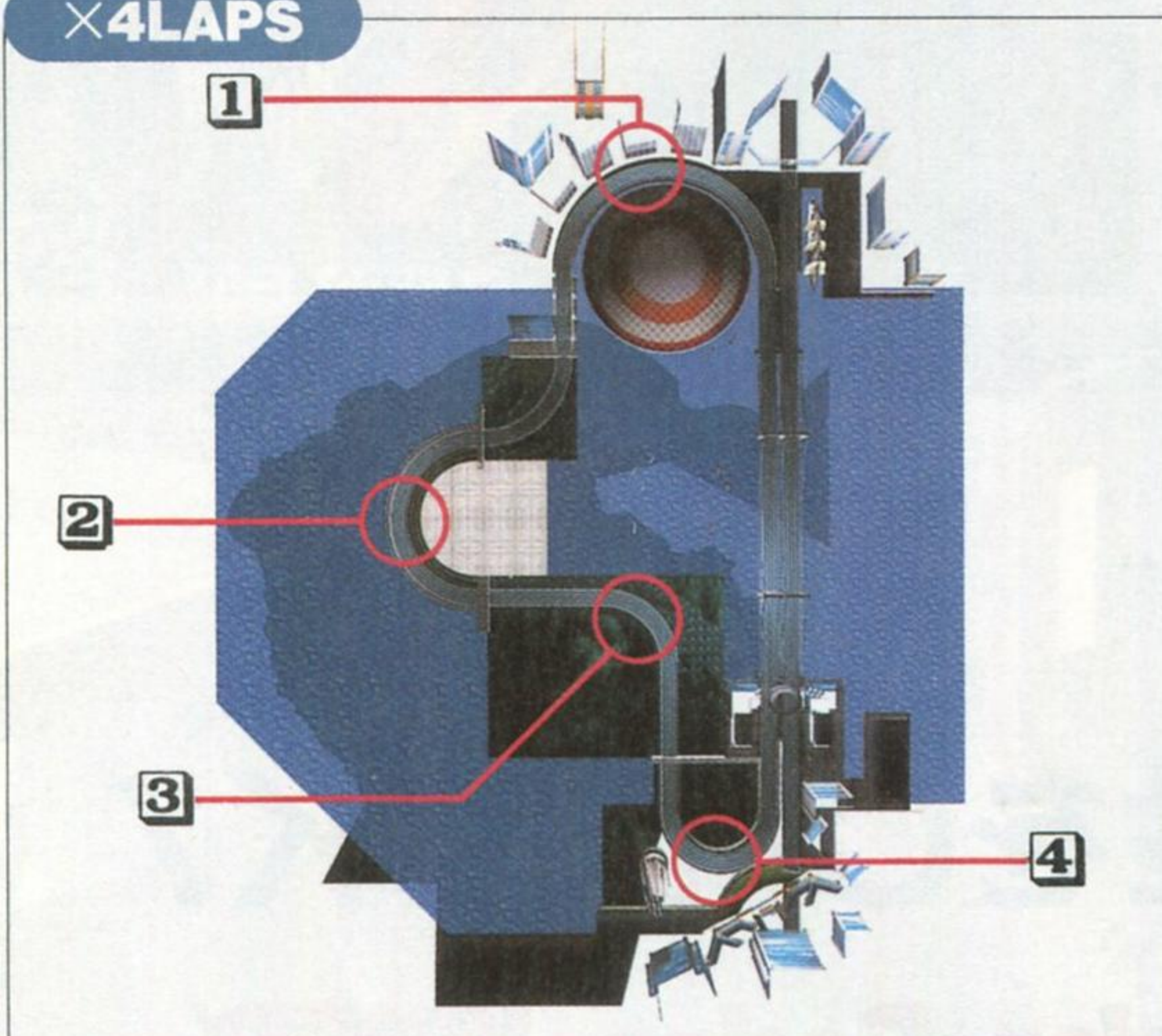
全4コースをワンポイント攻略!

では4つのコースの難所をポイント別に攻略していく。ただ、開発中のものを元になっているため、製品版では異なる場合が出てくる可能性アリだ。

BEGINNER COURSE

DOLPHIN TUNNEL (ドルフィン・トンネル)

×4LAPS



コース概要

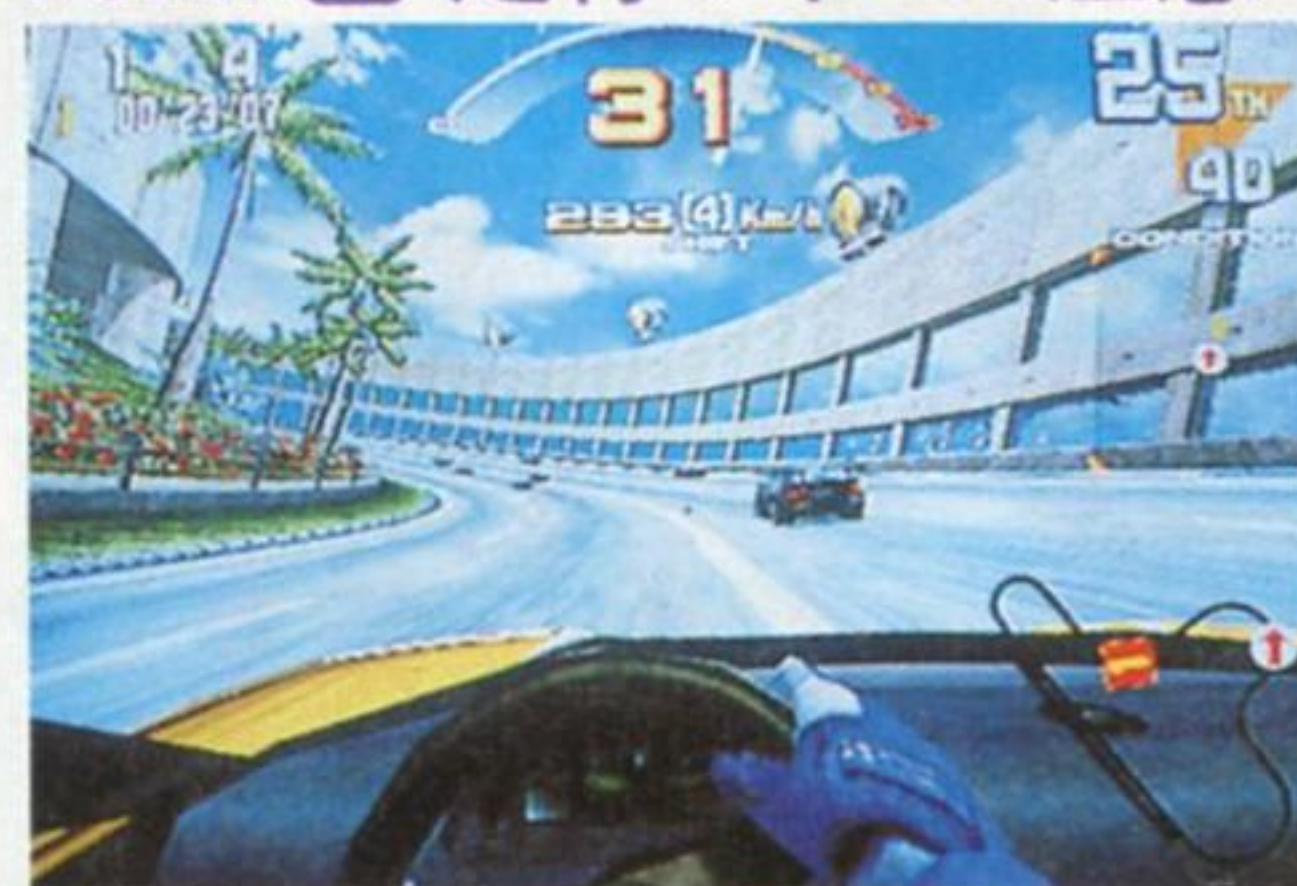
「スカッドレース」で最も長いストレートと高速コーナーのみで構成されたハイスピードコース。コーナー数も全5つと少なく、ほとんどのコーナーは全開で攻めることが可能だ。見所はコース1/4を占める水中トンネル。ガラス一枚隔てた向こうを泳ぎ回る魚たちは、実に幻想的でミステリアス。カラッと晴れ渡ったサーキットをブツ飛ばす快感は、ココならではだ。

POINT① 4速全開インバタ



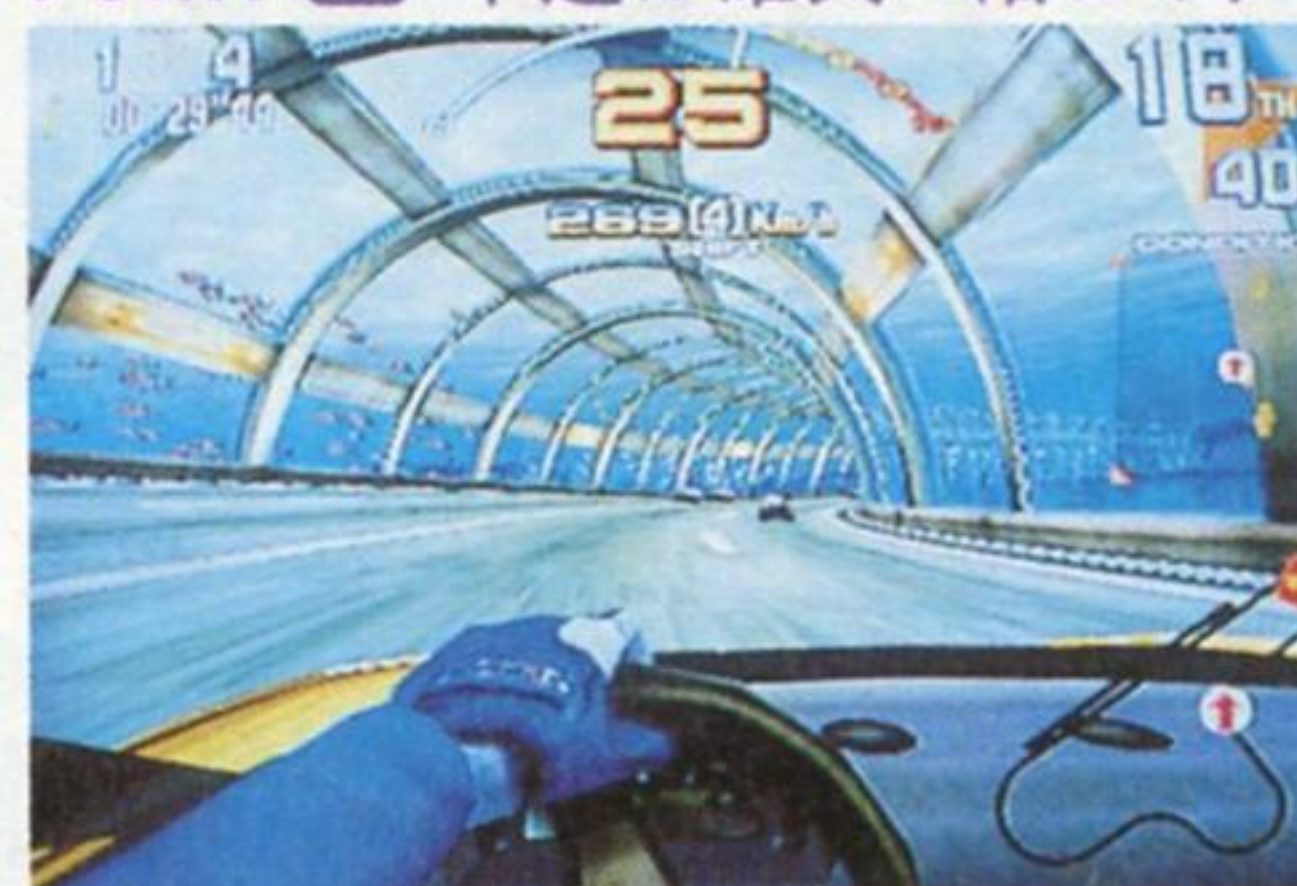
1コーナーは4速全開のまま飛び込む。走行ラインは、バンクがついているのでインバタでOK。ただ、インに寄り過ぎてダートにハマい出さないように注意しよう。

POINT② 走行ラインに注意



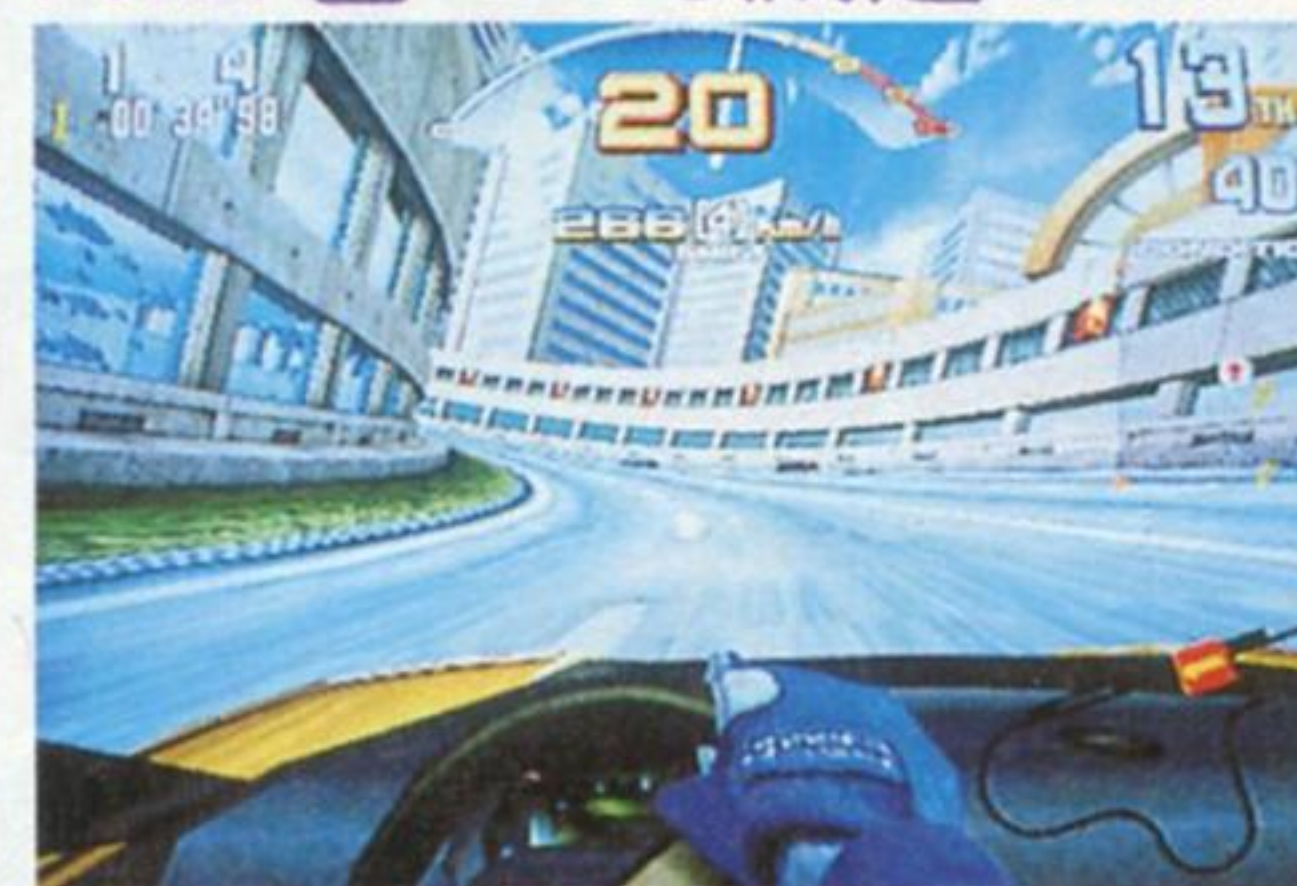
ここは基本は全開だが、アウトに膨らむようならアクセルコントロールしてやろう。バンクが緩やかなので、全開インバタでは少々キツイ。アウト イン アウトがベストだ。

POINT③ 車速は確実に落とそう



全開ではまず無理。シフトダウンまでは必要ないので、手前で軽くブレーキングして車速を落としてやろう。進入はハーフスロットル、出口が見えたら全開にしてやればいい。

POINT④ こここ減速して!



ここ最終コーナーも減速が必要なポイント。アクセル緩めて無難に抜けるか、コーナー進入時にテールスライドさせて強引に車の向きを変える方法もある。とにかく脱出速度命だ。

ほぼアクセル全開! 問題はPOINT3か

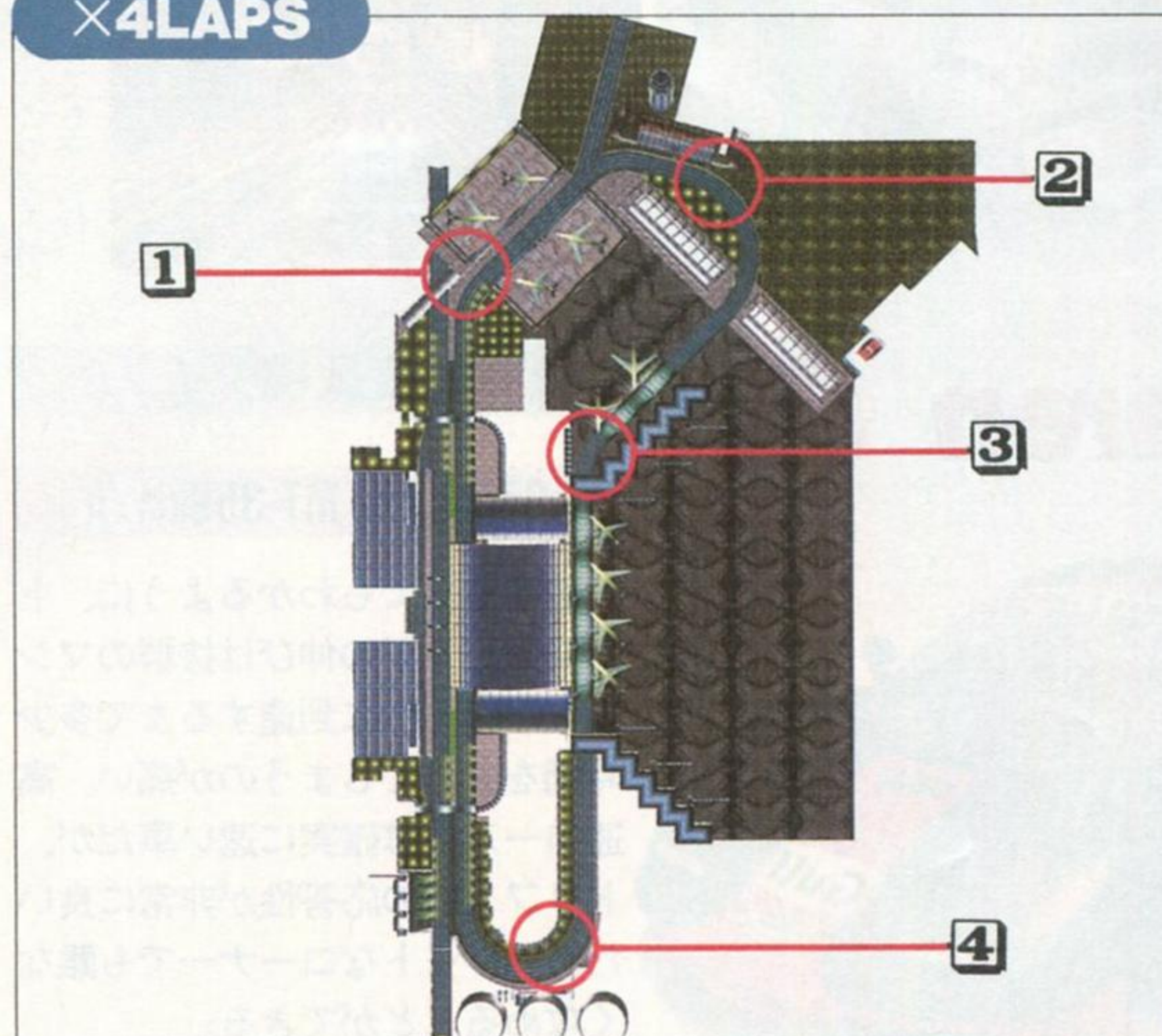
コース概要にも書いてあるように、このコースは、どのマシンでもほぼ4速で走行可能だ。車速を落とす必要があるのは、ポイント3の右コーナー。ここは手前で軽くブレーキングするか、アクセルOFFで確実に車

速を落として進入しないと出口で壁に接触してしまう。ラインはもちろんアウト・イン・アウト。あと注意するポイントはトンネル入口のギャップ。斜めに進入すると挙動を乱してしまうので真っ直ぐに進入しよう。

BEGINNER COURSE

TWILIGHT AIRPORT (トワイライト・エアポート)

×4LAPS



コース概要

唯一の夜間ステージ。夜の羽田空港を感じさせる湾岸エリアが舞台となり、妙にリアリティのあるレースを楽しめる。コーナー数も全4と、本作でも最も少なく難易度的にも実は低いのだが、いかんせん夜のステージのためプレイヤーに難しいイメージを与えがち。ドルフィン・トンネル同様、ハイスピードコースのため、やはり最高速の高いマシンが有利になるだろう。

POINT① 軽く右ヘステア



1コーナーの右は、あってないようなもの。ホームストレートを立ち上がった後、全開のまま軽く右ヘステアしてやればいい。接触しない程度にインを突くことも忘れずに!

POINT② アクセルコントロールを!



ここは豪快にスライドさせてクリアする方法と、アクセルワークでグリップに徹する方法があるが、速いのは後者。ヘタにグリップを失わせるとアウトに膨らんでしまうので注意。

POINT③ こここ軽く左へ



2コーナーと最終コーナーの間にある左コーナー。ここもコーナーにあってコーナーにあらず。1コーナーと同様に、軽く左ヘステアしてやれば自然にクリアできるはずだ。

POINT④ スライドでクリア!



最もRのタイトな最終コーナーは、手前でアクセルを抜き、次のアクセルオンでテールをスライドさせて車の向きを変えて脱出。立ち上がりか鈍いようなら3速に落としてもいい。

2コーナーと最終コーナーがタイムアップのカギ!

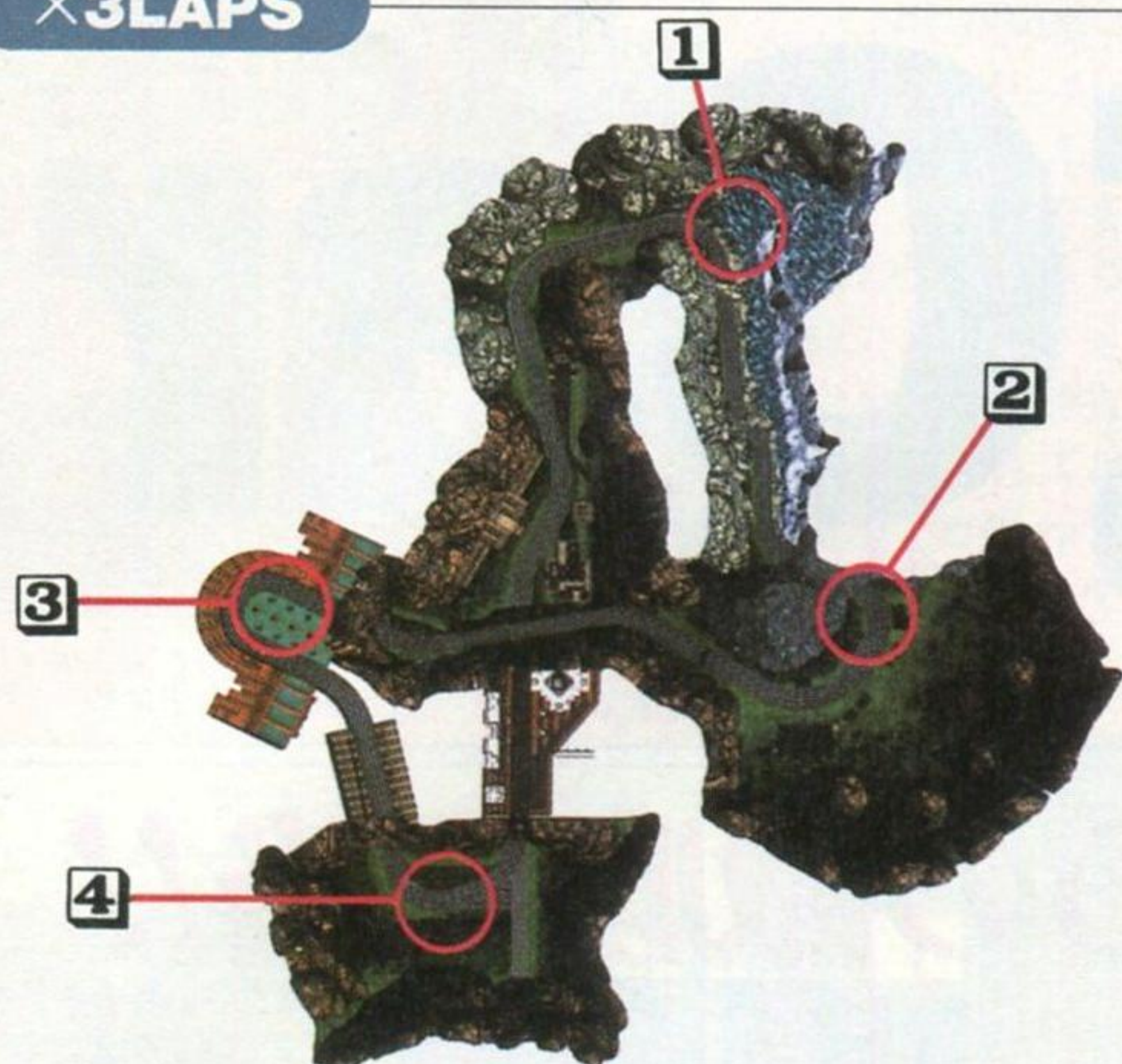
このコースで難しいのは、2コーナーと最終コーナー。まず2コーナーは車によってはスライドさせる必要があるかもしれないが、基本は4速のままでアクセルコントロール。最終コーナーはRのキツさから若干

スライドさせる必要があり、手前でアクセルを一旦抜き、軽くドリフトさせてクリアするとうまくいく。脱出時にアウトに膨らんでしまう場合は、アプローチを早めるか、もっと車速を落とすかして対処しよう。

MEDIUM COURSE

MYSTERY RUINS (ミステリー・ルーンズ)

×3LAPS



コース概要

中級という位置付けにあるこのミステリー・ルーンズは、ほぼ全てが高速コーナーで構成されたハイスピードコース。全域に渡ってコース幅も広く取られ、7割以上のエリアで全開走行が楽しめる。初級と比べても、動く自然物が多く、特にナイアガラを彷彿とさせる序盤の滝は迫力。その他にも神殿の中のヘアピンや怪しい建造物など、絵的に見せる場面も数多い。

ドリフトではなく、スライドを多用する

このコースは減速、あるいはスライドを要するコーナーが多く、コースマップに示してある4カ所では全て、多かれ少なかれマシンをスライドさせてやる必要がある。これはアクセルを一旦抜き、ステアリングを切ってアクセルオンでテールを流し、マシンのノーズをコーナー出口に向

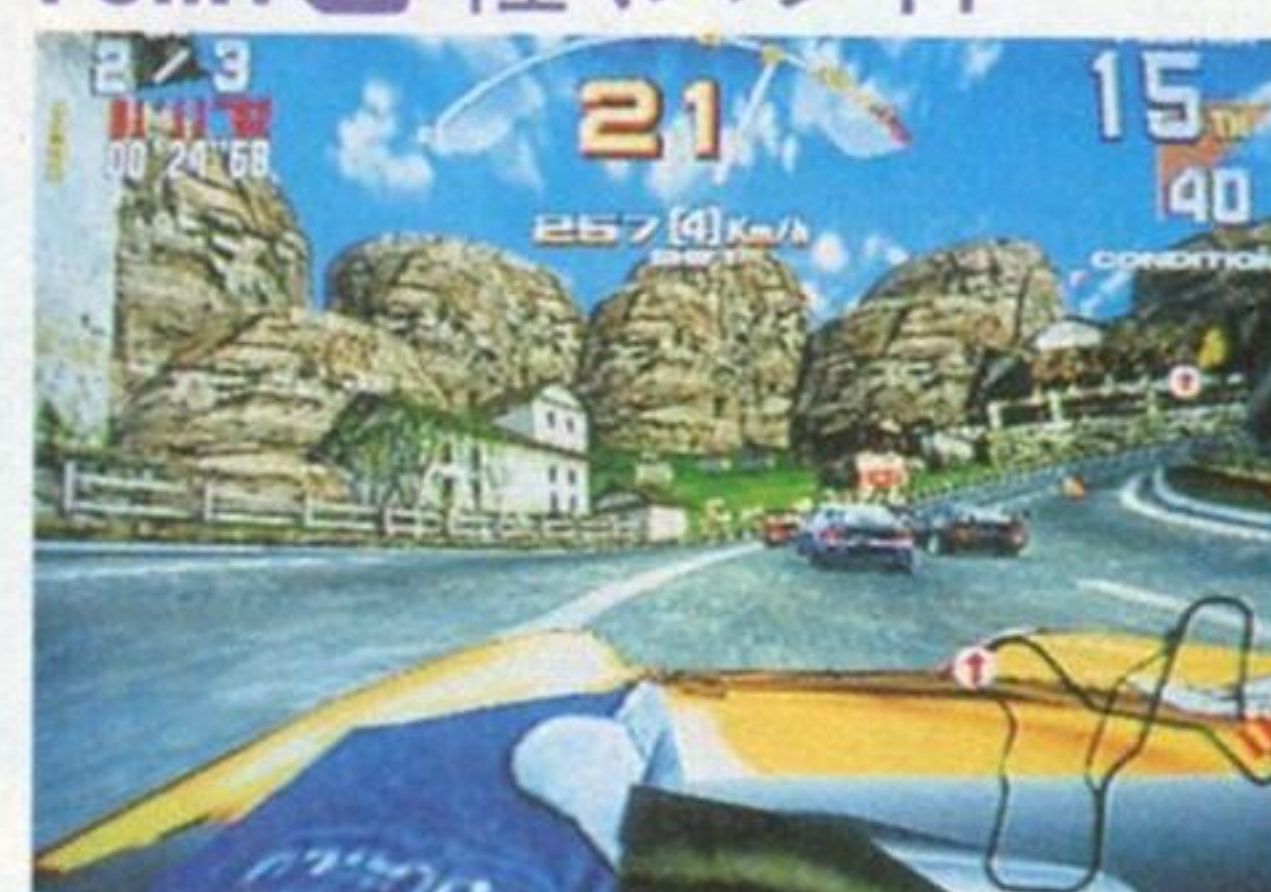
ける、という動作で、ハデにドリフトさせるという意味ではないので念のため。比較的難しいのがPOINT 3のヘアピンだが、ここはマシンによってガラリと攻略法が変わってきそうなエリアの1つ。ドリフトさせたいのは山々だが、手前で車速を落としてグリップで抜けたほうがいい。

POINT 1 全開ではムリ!



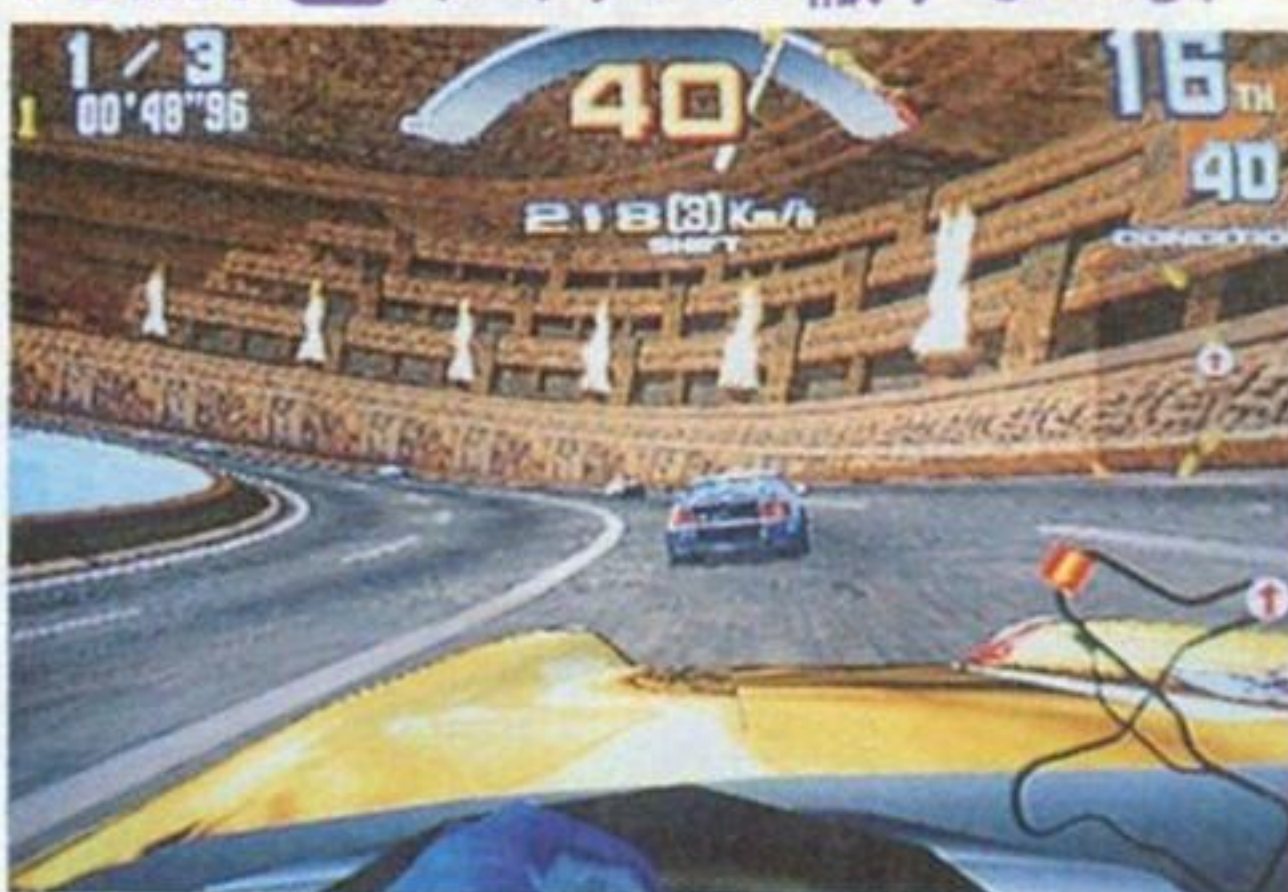
車速がのってくると、意外と難しいのがこの右コーナーだ。上り勾配で視界が悪く、また出口がトンネルになるため、アウトに膨らめない。ここは焦らず、手前でアクセルを緩めて車速を殺し、アウト イン アウトだ。

POINT 2 軽くスライド



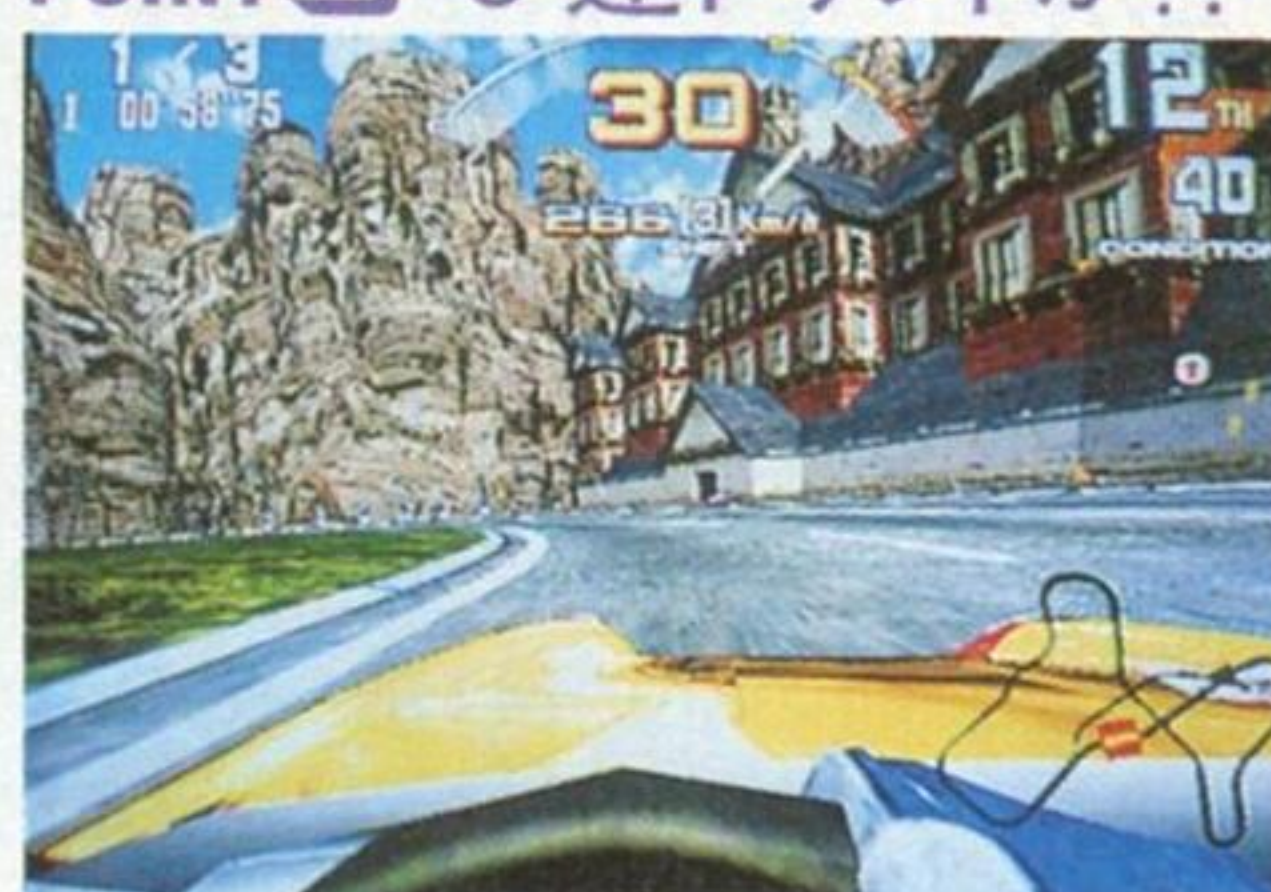
このポイントは手前がキツく、奥が緩やかになった上り勾配の右コーナー。全開で進入すると絶対にアウトにはらんでしまうので、手前である程度減速するか、あるいは軽くスライドさせて車の向きを変えるかだろう。

POINT 3 グリップに徹するべし!



誰もが頭を悩ませるポイントがココ。イロイロとクリア法がありそうだが、現時点ではアウト イン アウトでのグリップ走行が最も速い。手前で3速に落としてフルブレーキング、ハーフスロットルで進入、全開で脱出!

POINT 4 3速ドリフトか!?

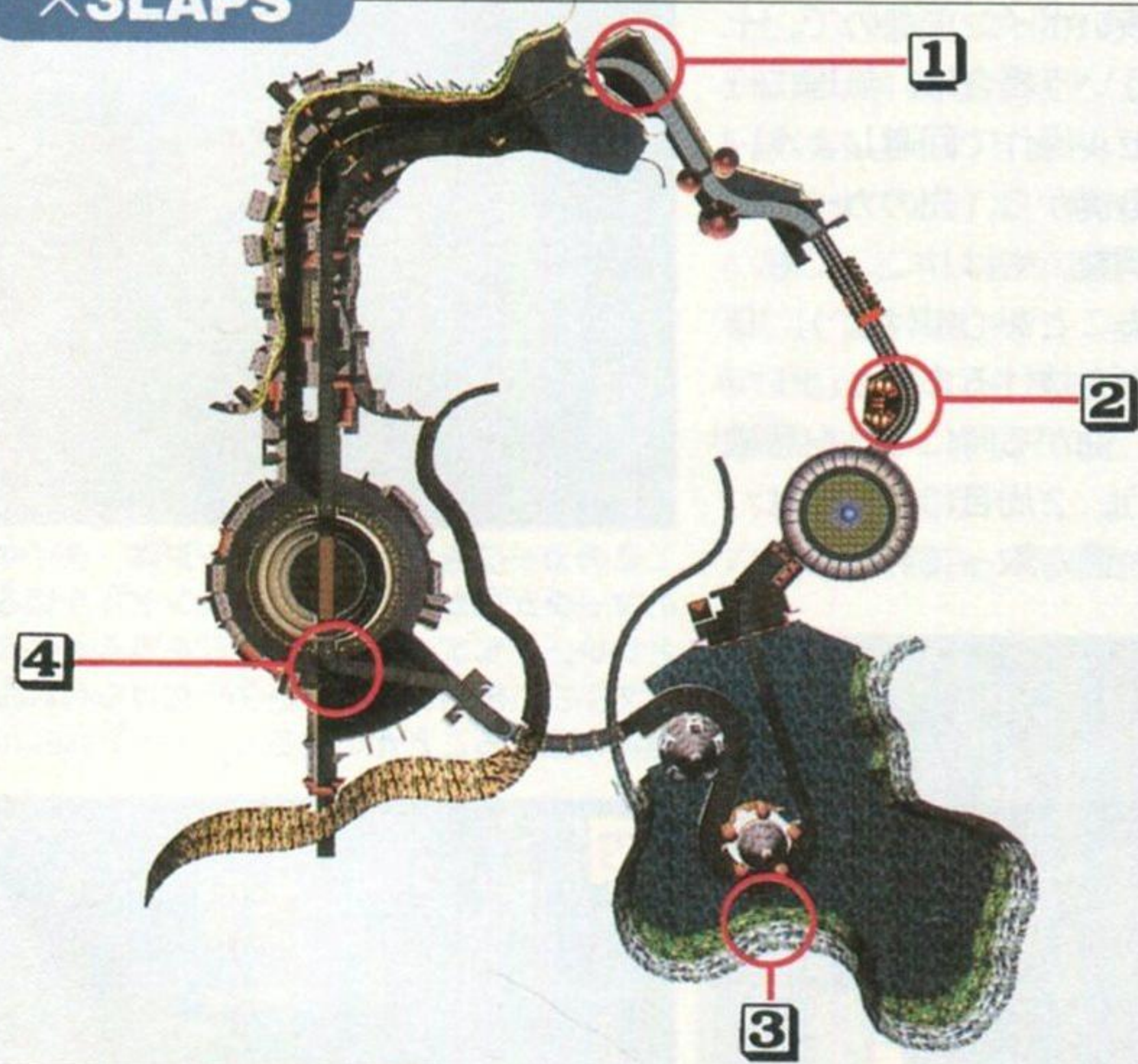


意外と難しいコーナーがこの左だ。車速が高いと容赦なくアウトに膨らんでしまうので、コーナー進入手前で3速に落とし、ここはスライドではなくドリフトで抜けたほうがいい。グリーンゾーンには乗り上げないように!

EXPERT COURSE

CLASSIC CASTLE (クラシック・キャッスル)

×3LAPS



コース概要

このクラシックキャッスルは、本作中でも最も長く、最も険しいコースとされているが、難易度的にはそれほど高くはない。コース幅が全体的に狭いうえアップダウンも多く、またコーナーもタイトなものが多く、とっつきにくい印象はあるが、何回か走ればコツがつかめてくるはず。このコースは攻めるのではなく、景色を楽しんでドライブするという感覚で走ろう。

コース全域が見所、そして難所。車を手足のように操れ!

このコースは難易度的に波があまりなく、全域に渡ってまんべんなく難しくなっているため、完走するには、何より車を自在に操れることが大前提となる。その中でも特に難しいエリアといえば、POINT 2の右コーナーから次の左コーナーにかけてのエリアと、POINT 4のコロシウム

進入の右コーナーの2つ。その2カ所だけはコーナー形状を頭に叩き込んで、ベストなコントロールをする必要があるが、その他は行き当たりばったりでもなんとかなる。ポイントは、テールスライドを自在に制御できるか否か。それができるかどうかで走り方はガラリと変わる。

POINT 1 早目のステアを!



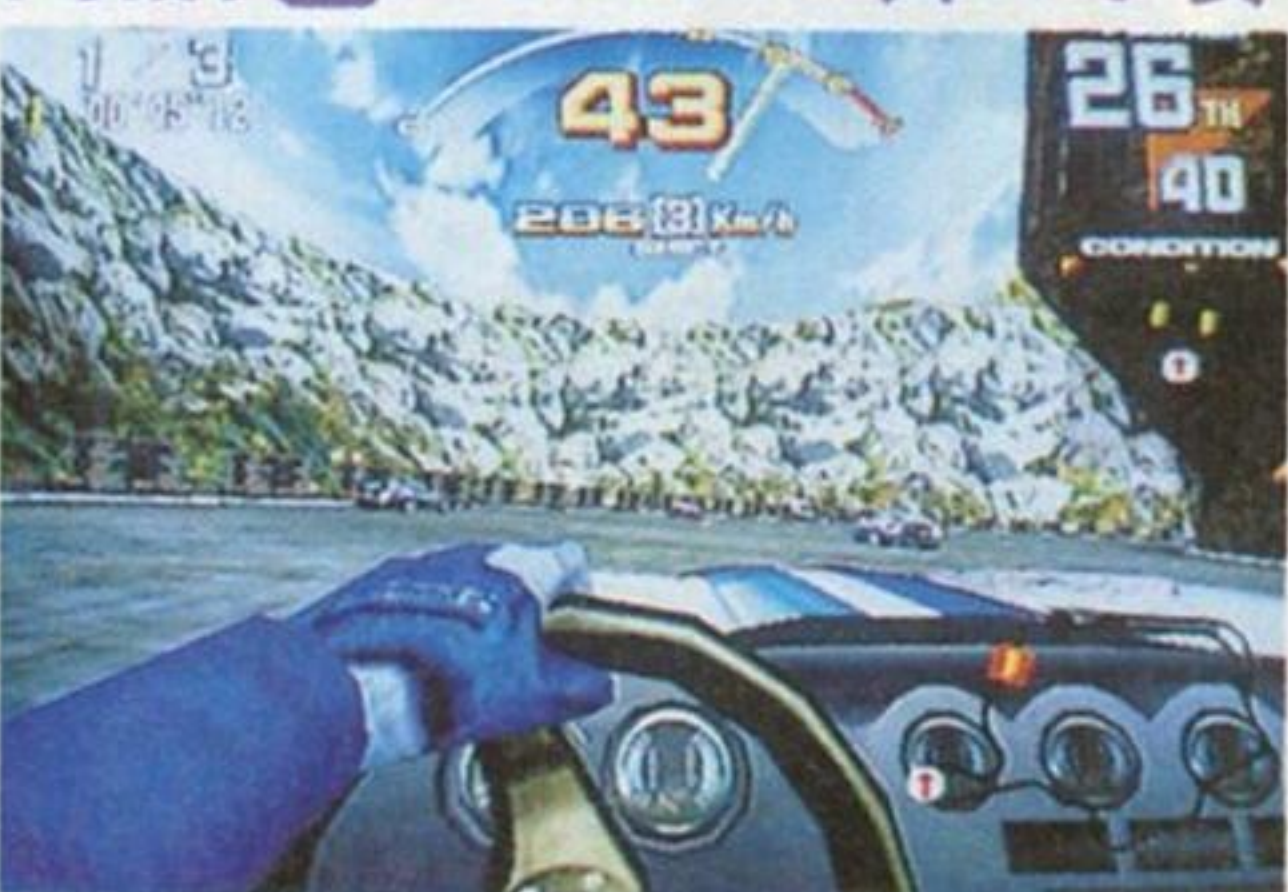
いきなりタイトな右コーナー。ここは手前の橋を渡り切ると同時に3速へ引き込み、アクセルを緩めて右へ思い切りステアリングを切って進入開始。とにかく早目の操作が要。遅れるとアウト側の壁へ接触する危険性大だ。

POINT 2 思い切ってドリフト!



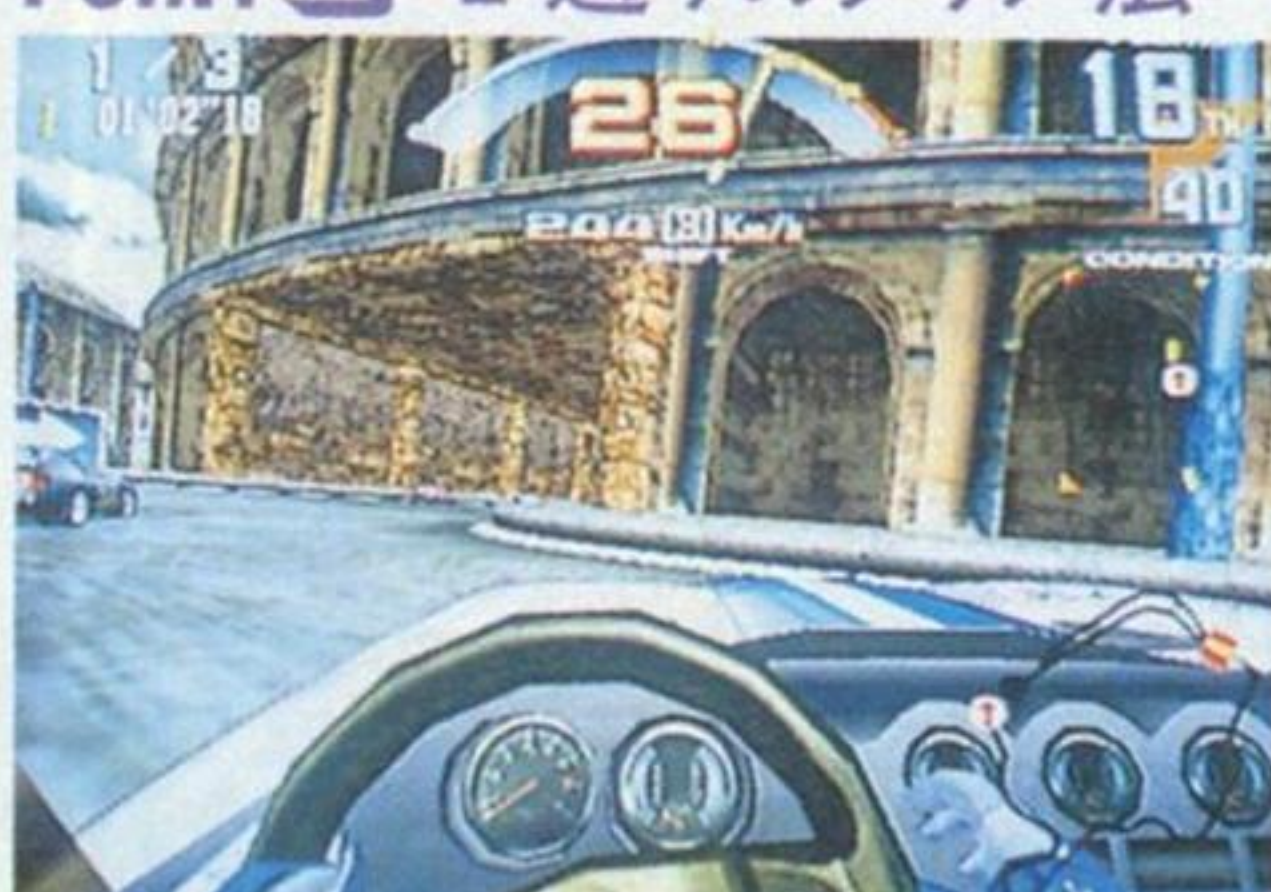
ここは宮殿内の右コーナーと中庭進入の右コーナーという2つの右コーナーが連続する難しいエリア。ここは1つ目の右コーナー手前から3速に落として強引にテールスライドさせ、そのままドリフトさせつつクリアする。

POINT 3 ハーフスロットルが要



大きく右に曲がったコーナー。R自体は緩やかなのだが、全開でのクリアは不可能で、ハーフスロットルが必要になる。ドリフトさせてもいいのだが、ある程度でグリップさせないとアウトへ膨らみ続けるので注意しよう。

POINT 4 2通りのクリア法



最後の難関。ここは、コースにならってコーナー手前で3速に落としてドリフトでアプローチする方法と、手前の看板を蹴散らして、いったん左へはらんでから安全に進入する方法の2通りがある。安全確実な方法は後者だが……。

SEGA Touring Car Championship

●セガ●稼働中●レース
●通信対戦可能●MODEL2基板

セガ・ツーリングカー
チャンピオンシップ

1000分の1秒の壁をやぶるための徹底攻略!!

前回の攻略では4WDのAT車を紹介したが、今回は一気にレベルアップして、FRのMT車のコース攻略をお伝えしよう。独特のグリップ感を持つFR車は、やはり初心者には扱いが難しい車。はじめは4WDのAT車でコースを覚え、次に4WDのMT車でギアチェンジを覚えるか、FRのAT車で操作感覚に慣れるようにして、それから最終的にFRのMT車に乗るのがオススメだ。操作は難しいが逆にそれが楽しくなるのががんばろう。

さて、今回の攻略の注意点だが、スリップストリームの関係で、カーブなどで曲がるタイミングが微妙に変化してくる場合がある。また、カーブで外側の壁に激突しそうな時は、一瞬アクセルをはなして、無理にハンドルで操作しようとしなくていいことが重要だ。

トヨタスープラGTで走る!



今回扱う車種は、FR車のトヨタスープラGTだ。グリップのいい4WD車と違い、滑るリアをどう扱うかがポイントになるだろう。



予選スタート時のギアチェンジでは、5速までタイミングよく一気に上げたら、そのまま1回ためるようにしよう。そして6速へ。1~5速までと、5~6速までのタイミングの違いに注意。

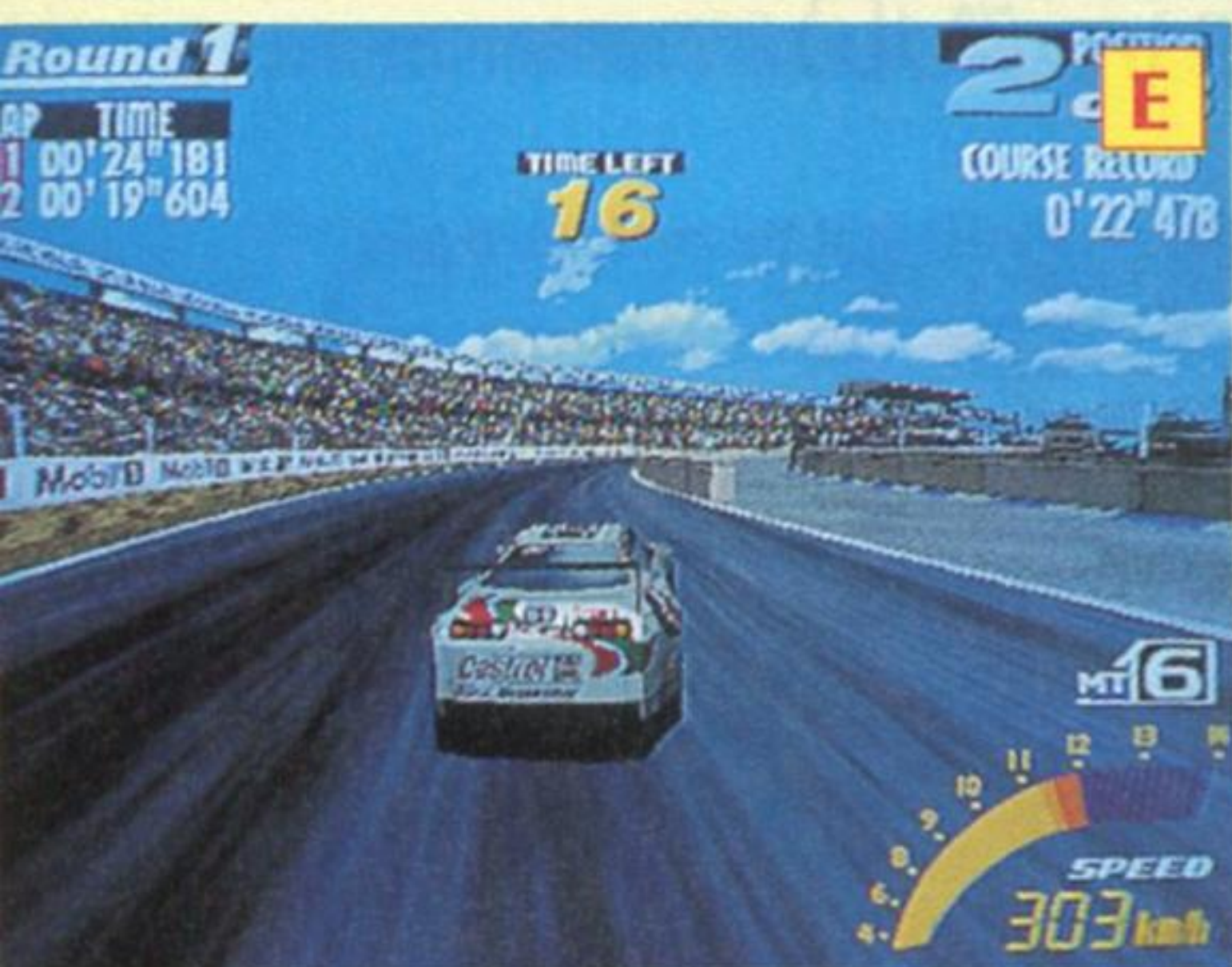
予選コースは第1戦と同じだが、スタート時のスピードが違うので、最初のカーブの進入速度も違ってくる。第1戦のタイミングよりも、少し遅らせてからハンドルを切るように。



第1戦

アクセルふみっぱなしで攻略

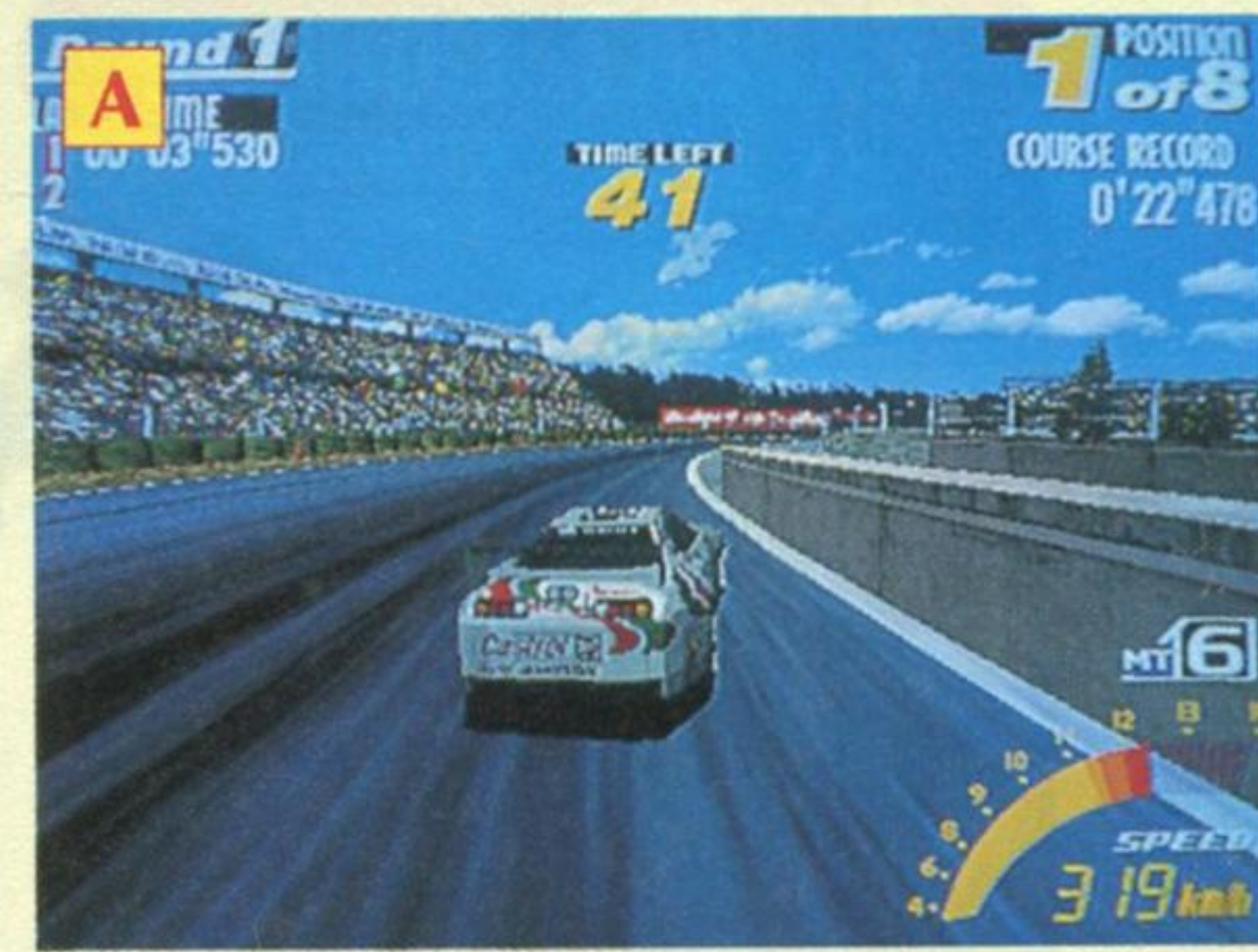
目標タイム 0分45秒



橋を抜けたら、カーブの内側の壁に向かって走る。そして少しずつハンドルを切り、内側ギリギリを抜けていこう。では、スピードが乗っていないと内側の壁に激突してしまうので、必ずE地点までに加速をしておこう。

スタートからは外寄りに位置をキープして、A地点手前でタイヤのマークが曲がり始める。ピットコースに触れるくらいがベストだが、ここを300km/h以上で曲がると、B地点で外の壁に激突するので注意。危ない時はアクセルを一瞬はなし、激突を回避するように。B地点で少し滑るのは、許せる範囲としておこう。C地点では、タイヤのマークに沿って走るよりも、少しタイミングを遅らせてバンクを利用したほうがいい。その後、左右どちらかの縁石に少し乗り上げてしまうかもしれないが、それは気にしないように。D地点ではタイヤのマークに沿

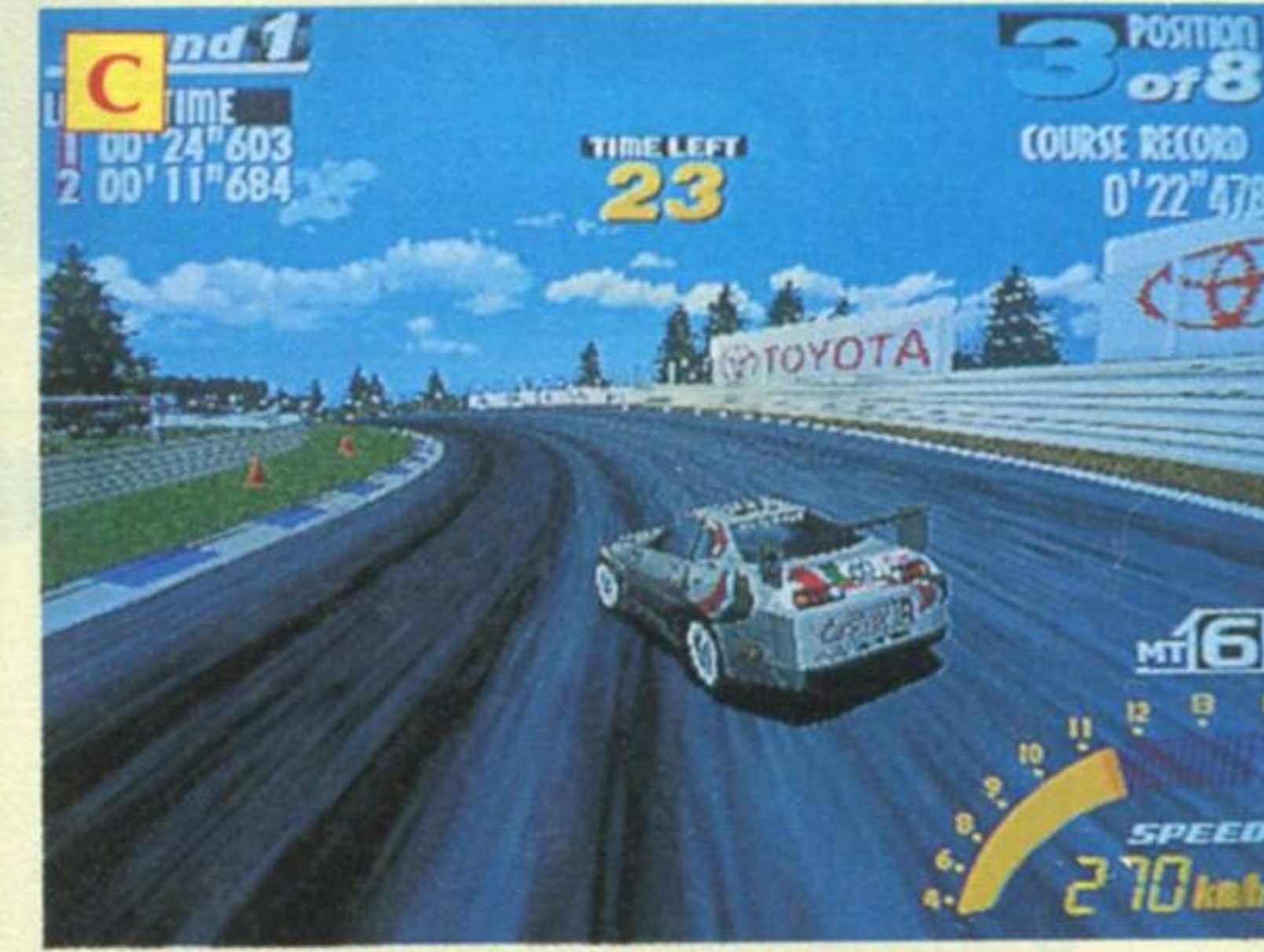
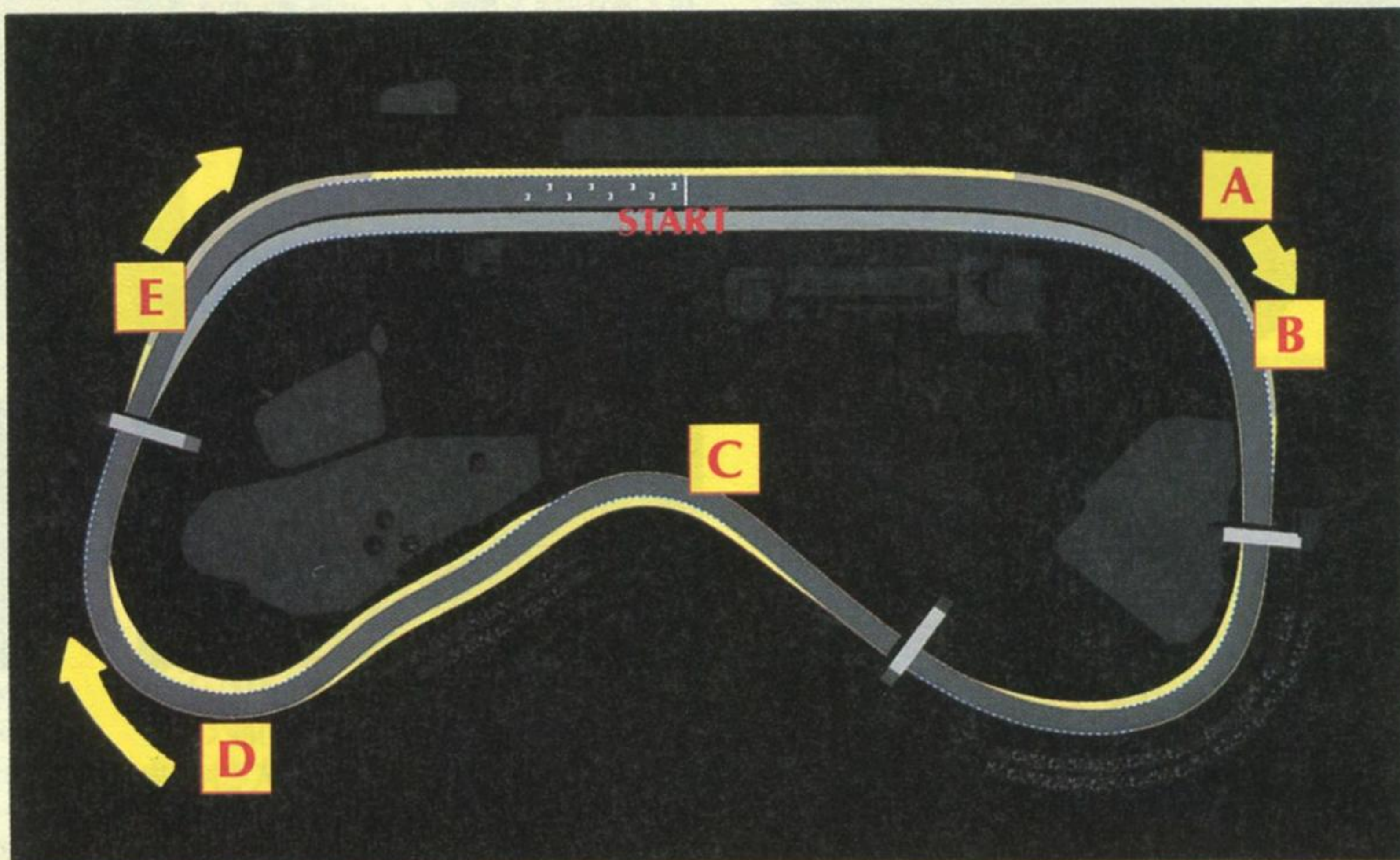
って、アウトでもなくインでもない位置をキープして曲がる。ここは、順位によってはほかの車に邪魔されることが多いポイントなので、十分注意するように。そういう場合は、無理に行こうとはせずに、アクセル操作で回避しよう。D地点を抜けた後にある橋から、先のカーブの内側に向かって向きを調整。やはりここでも、内側の壁ギリギリを走ることを心掛けよう。D地点からE地点のカーブを抜けるまでを、1つのカーブとして考えて、曲がる時にそれを意識するとうまくいくだろう。2周目に入る時は、先のことを考え外側に位置を取っておくこと。



このカーブを曲がるタイミングは、タイヤのマークが曲がり始めたらハンドルを切るといい。そして、内側ギリギリを走るようにして、ここを290~300km/hで抜けられれば無事に曲がることできる。



インでもなくアウトでもない、タイヤのマーク通りにやや中央をキープできればいいだろう。このカーブを抜けたら、橋の左側の柱に向かって走るようにしよう。このカーブでは接触事故が多いので注意!

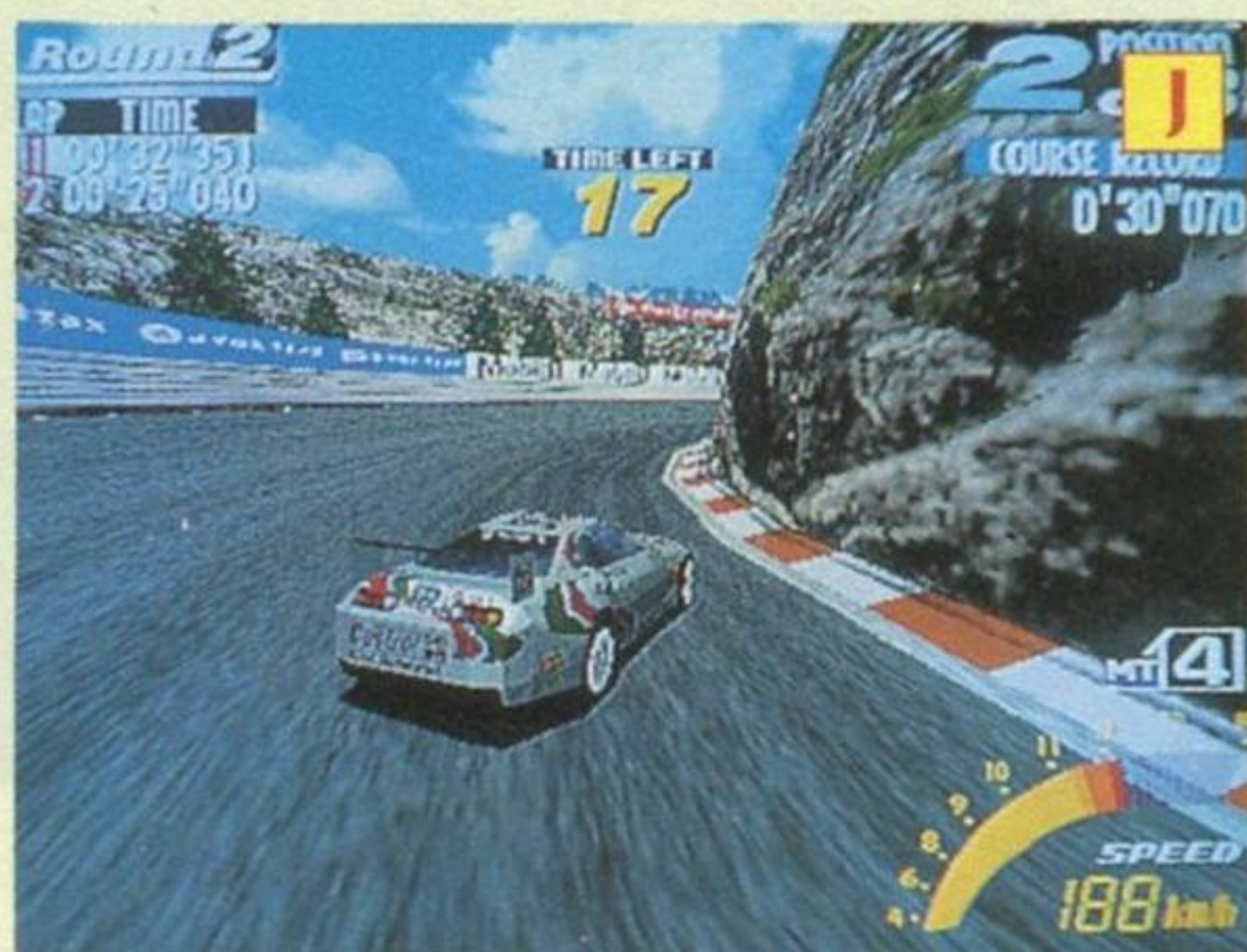


インを走るのではなく、外側にあるバンクを利用し、スピードを乗せたまま曲がるのがベスト。ただし、あまり外すぎてもダメだ。ここを抜けた後にある、左右に出っ張っている縁石には、多少なら乗り上げて大丈夫。

第2戦

カーブでのライン取りに注意

目標タイム 1分00秒



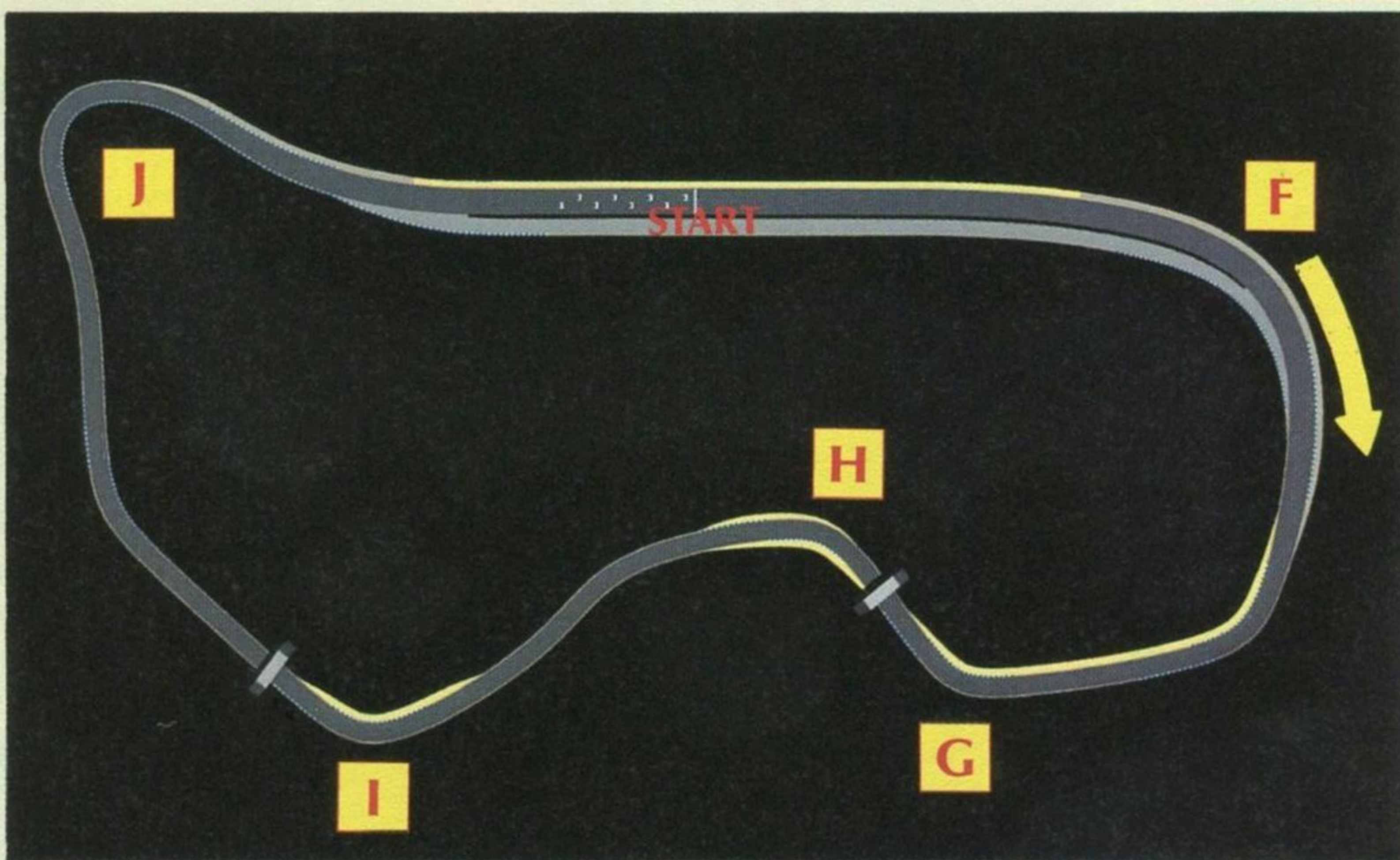
ここはアウトから、ハンドルを切る直前にギアを4速まで落とし、内側ぎりぎりを走り抜ける。このとき車体は壁側を向いているが、カウンターを当てることでスピンを回避して、カーブをきれいに抜けられる。



このカーブでは、アウト イン アウトで走り抜ければ、減速も260km/h前後まで済みギアチェンジの心配もない。しかし、極端に減速したり滑ったりしたら、それはハンドリングとライン取りに失敗しているようだ。

Fポイントのカーブの要領は、第1戦と同じようにすれば問題ない。ただ、ゆるやかながらも早めに曲がり始めているが、これに惑わされずポイントまで直線を保つように。ここではタイヤのマークを頼りにするよりも、自分で背景などに目印をつけておくといいだろう。G地点は、アウト イン アウトを狙って走ること。その後のH地点が控えているので、必ず先のことを意識しておくこと。H地点のカーブでは、速度が220km/h以下になったら一度5速までギアを落とし、そしてすぐに6速に戻すようにしよう。スピードが乗りすぎていると、外に

大きくふくらんでしまうので注意。I地点でもアウト イン アウトを心掛けよう。ただし、曲がった時に速度が極端に落ちたり、タイヤが滑ったら、ライン取りまたはハンドリングに問題があるはずだ。なにもなければ、260km/h前後まで速度は落ちるものの、スムーズに抜けることができる。ここを抜けたら、J地点まで絶対に壁にこすったりしないこと。つまらないミスで速度を落とさないように、常に心掛けておこう。最後のJ地点では、ハンドルを切る直前に一気に4速までギアを落とし、カウンターを当てつつ曲がり切ろう。



第1戦と同じように、ピットコースぎりぎりの位置がベスト。ただ、曲がり始めるタイミングが難しく、タイヤのマークもあてにならない。ハンドルを切るタイミングは、背景などに自分なりの印を見つければいいだろう。



ここでは、曲がった時に速度が落ちやすいので、220kmまで落ちたらギアを5速にしよう。立て直したら、すぐにまたギアを6速に戻すこと。逆にスピードが乗りすぎていると、外にふくらんでしまうので注意だ。

最終戦

ギアチェンジのタイミングが重要

目標タイム 0分59秒



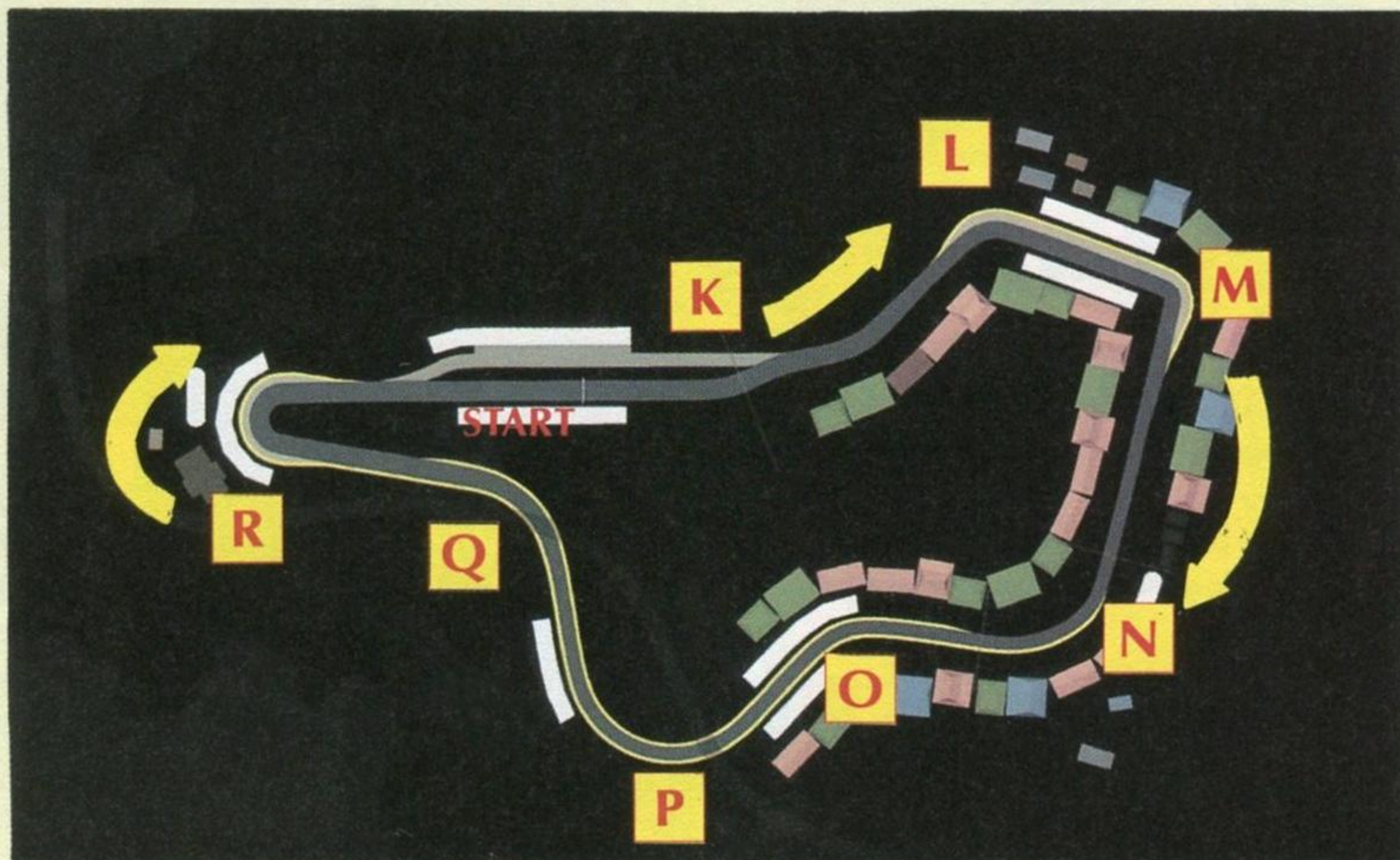
フルブレーキで2速まで落としてハンドルを切る。これらの動作はほぼ同時に行うのがいいだろう。ブレーキをはなしたらアクセルで調節し、コーナーを抜け、先がみえたらギアを5速まで上げて走り抜けよう。



このカーブは、5速のハーフアクセルで走ろう。できればコースの中央、タイヤのマークの上を走りたいが、無理に体勢を整えようとしないこと。両脇の壁にさえ衝突しなければ、多少なら草地に入っても大丈夫だ。

スタートは4速からはじまるので、K地点からL地点手前までに6速までギアを上げておくこと。L地点にさしかかったら、ハンドルを切る直前に4速まで落とし、内側の壁際ぎりぎりを抜けるようにしよう。車体が安定したらすぐに5速まで上げて、M地点を曲がる直前に再び4速に落とす。曲がりきれない時は、3速まで落としても大丈夫だ。その後の直線、M地点からN地点までに6速までギアは上げておくこと。橋の手前で4速まで落とし、N地点を内側につくつもりで曲がろう。まだなれない時は、軽くブレーキを踏み、姿勢を整えるのがポイントだ。

O地点では、内側に向かって5速で走り、P地点でもそのままの速度をキープするように。P地点を抜けたら、Q地点の内側の壁に向かって走り、5速で曲がればいだろう。もしきつければ、一度4速まで落として、立て直したらすぐに5速に戻すようにすれば曲がり切れるはずだ。最大の難関であるR地点では、ハンドルを切るとほぼ同時に2速まで一気に落とし、内側につくように曲がろう。ただ、気持ちブレーキのタイミングは早めに。コーナリング中にブレーキをはなしたら、うまくアクセルを使って車体の向きを調節しよう。



このカーブ手前までに6速まで上げ、ハンドルを切る直前に4速まで一気に落とすのが重要。内側をぎりぎり滑るように抜けて、車体を立て直したら5速に上げる。外の壁に衝突したら、タイミングや侵入角度に問題あり。



橋にさしかかる前までに、一度6速まで上げておくこと。そして、橋の前で4速まで一気に落とし、カーブで内側につける。曲がり切れない時は、ブレーキ操作で調整。ただしブレーキは軽く踏み、踏みすぎないように注意。

超難度の上級コースを完全攻略!!

WaveRunner

●セガ●稼働中●MODEL2基板 ウェーブランナー
●体感シミュレーション(マリンジェット)

1位になれない人のためのアドバイス[上級編]

「ウェーブランナー」のコース別攻略も、いよいよ最後の上級コースを残すのみとなった。このコースは、きついカーブや激しい波、狭い通路など難しいところばかりがそろっている。初級、中級といったタイムを残した人でも、そう簡単に走り切れないだろう。

このコースの注意点は、きついカーブでもいかにインに沿って走れるかと、COMの走りを100%信じてはいけないということにある。COMと同じように走ろうとすると、痛い目にあってしまうので注意。



初級、中級とは比べものにならないほど、難度が高くなっている上級コース。だが、コツさえつかめば走り切れることはできるだろう。



スタートダッシュを忘れるな!

タイムを少しでも縮めるためには、スタートダッシュも重要になってくる。カウントが「1」以下になったら、アクセルを一気に握ればOK。スタートしてすぐに、「グレートスタート!」といわれれば成功だ。

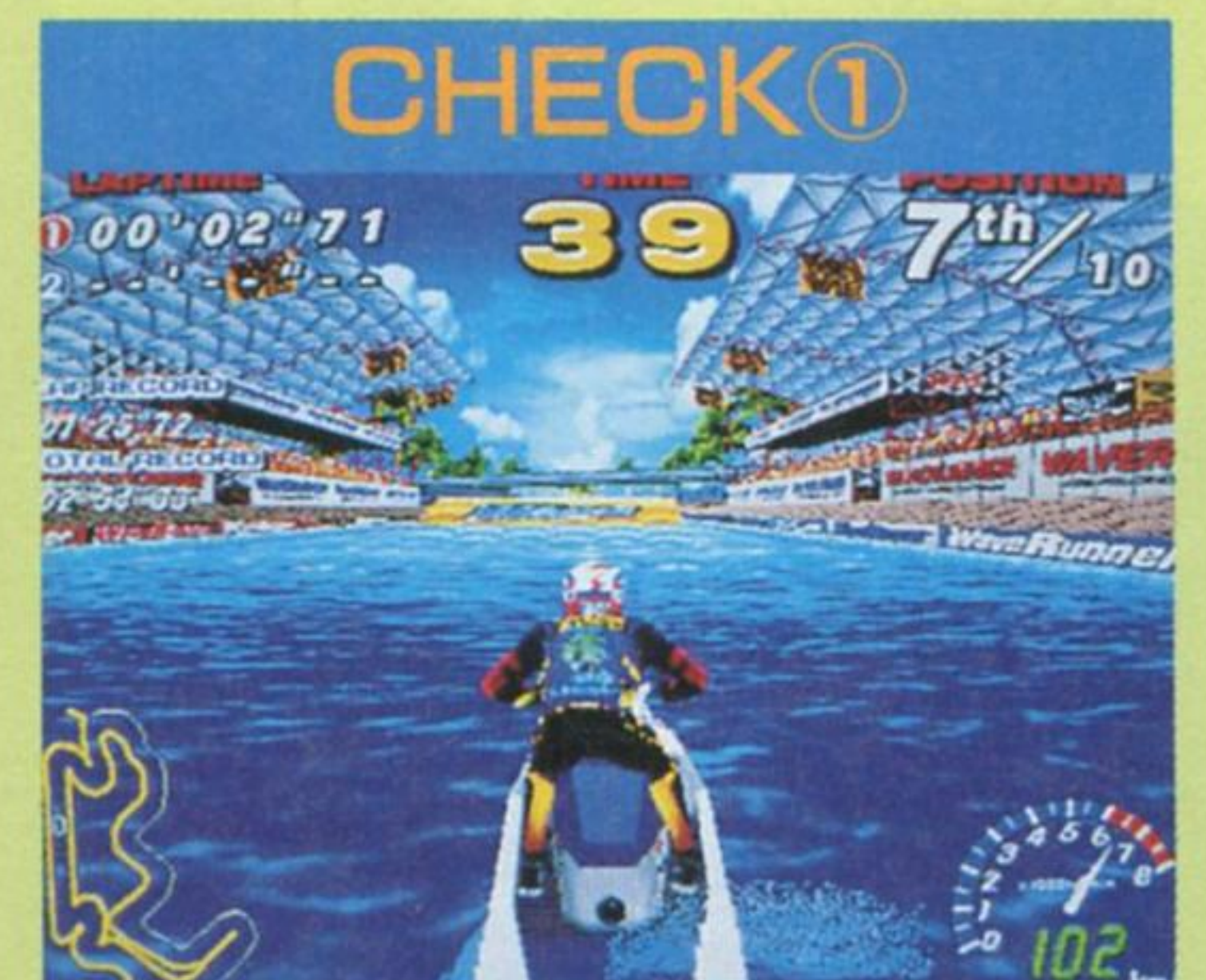
コース上に、大小合わせていくつも設置されているジャンプ台。これらは気をつけて飛ばないと、波に流されてしまうことが多い。特に、カーブやその直前にあるジャンプ台では、できるだけ飛ぶのは避けたほうがいだろう。

ムリにジャンプ台には乗らない

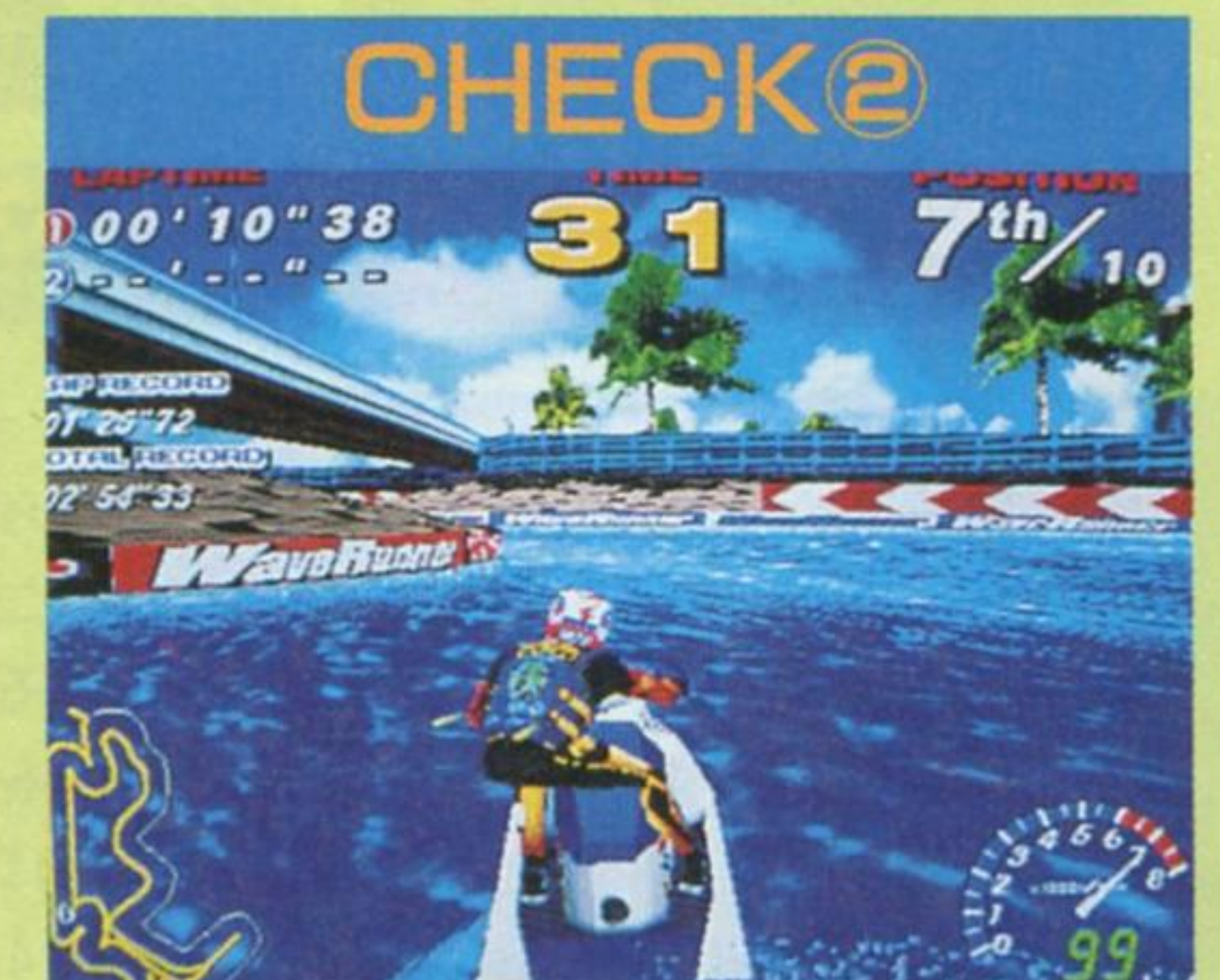


目の前に柱がきたら迷うな!

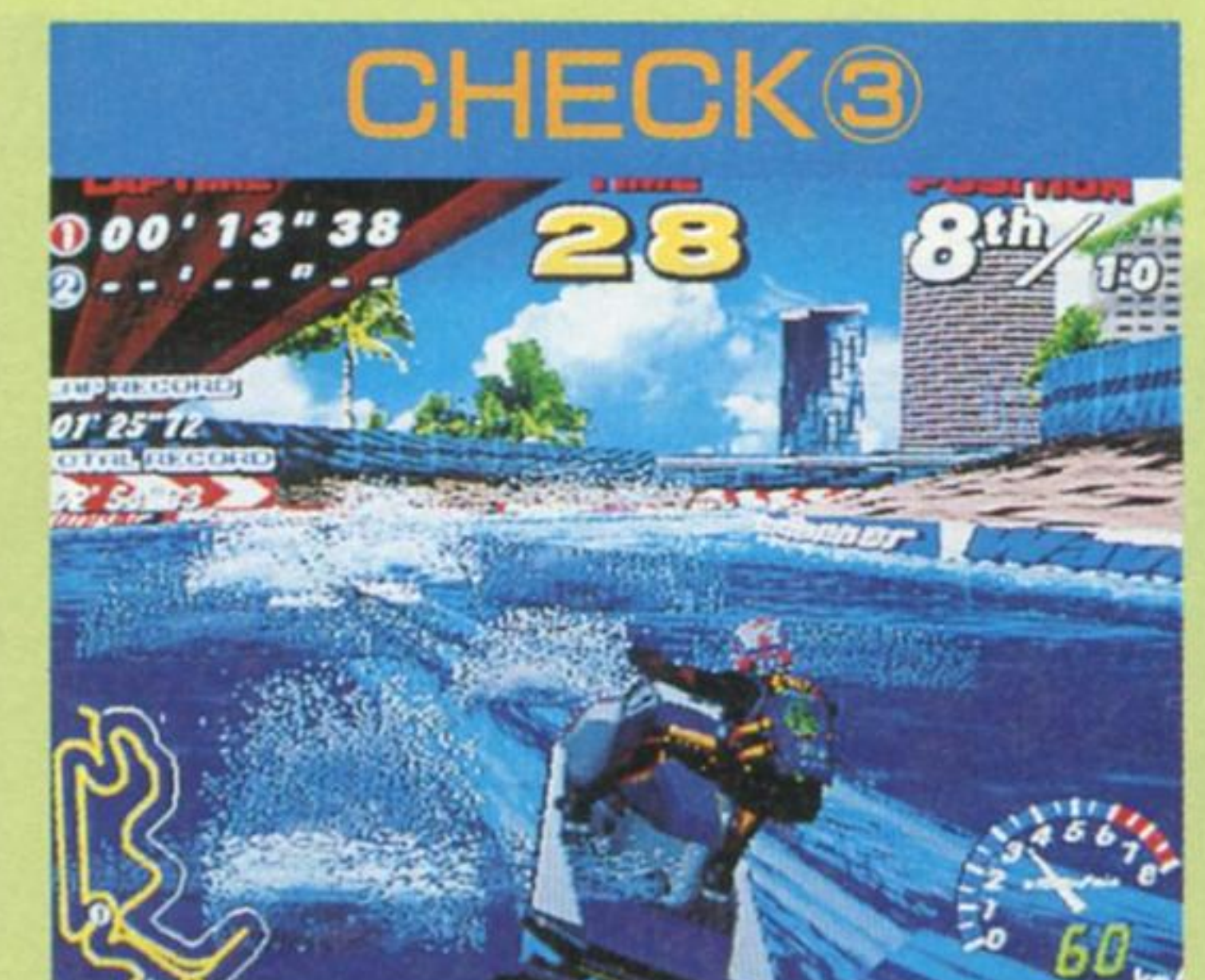
このコースの最後の難関である柱群は、2段構えでプレイヤーを待っている。やっかいなのはその2段目。目の前に柱がきてから迷ったのでは、ほとんど避けることができない。はじめからどちらに避けるかを決めておこう。



最初のジャンプ台は直線上にあり、なんてことはないように見える。だが、この後のカーブのことを考えると、右寄りに位置を取ってジャンプしたほうがいだろう。



これまでのコースと同じ感覚では曲がれない。強引にいかずに一度外に位置を取り、カーブ手前から少しずつ内に向きを変えておく。そして、曲がるときは一気に曲がるようにしよう。外の壁には要注意!



最初のカーブを曲がったら、すぐに反対にハンドルを切らないと、外にふくらんでしまうので注意しよう。このカーブの手前で壁に激突した場合、その場で体勢を整えようとするとふくらんでしまうので、カーブを曲がることを優先させよう。ただでさえタイムロスをしているので気をつけたい。

君は見たか? 謎のマーク「お寿司」にせまる!!

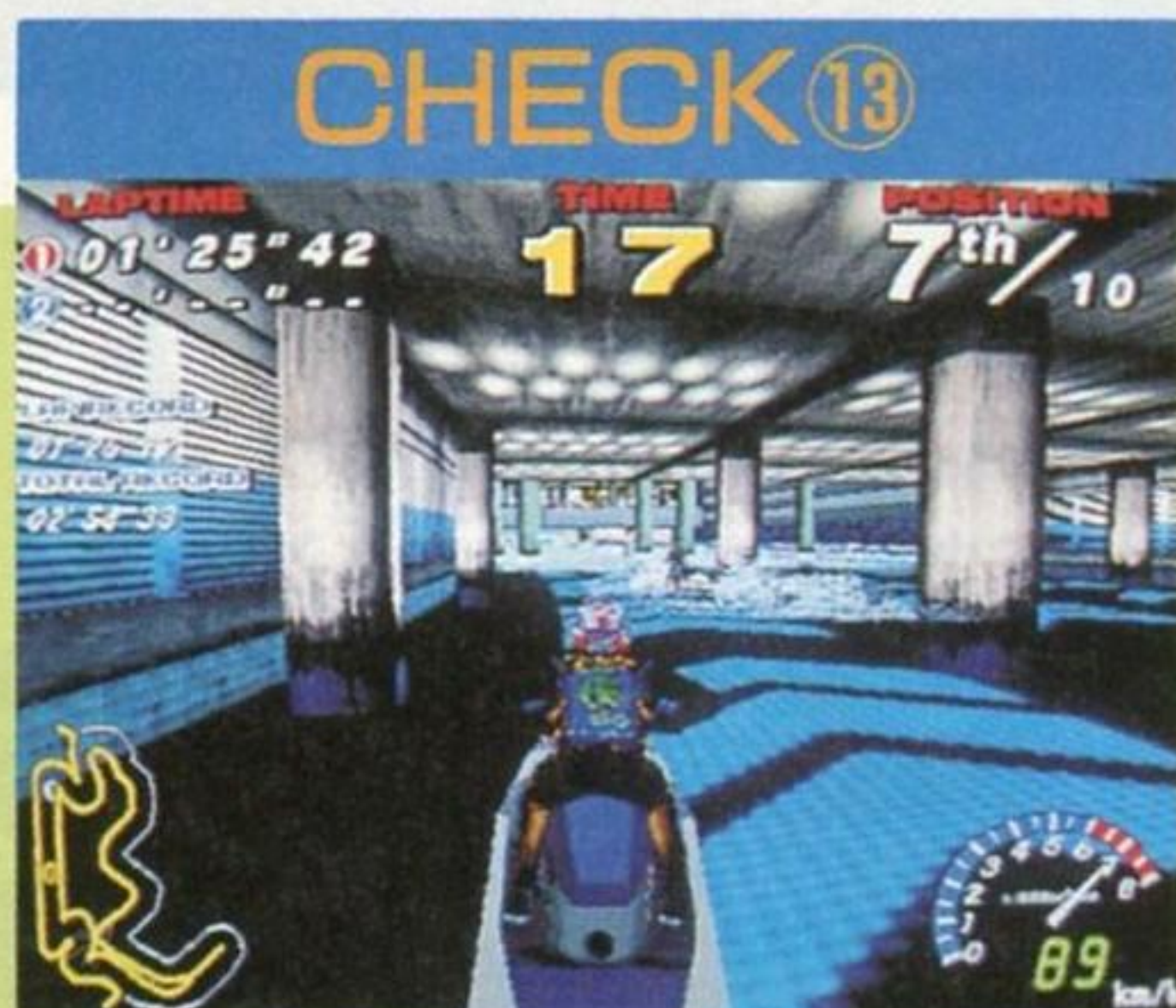
前回、紹介したマークのほかにも、お寿司やブタといったマークが存在するので、それについて触れておこう。これらのマークが出るのは、タイムやネームが表示されるランキングの部分。最速ラップを出した人には、4番目のところに富士山が表示され、それが更新されると天使に変わる。ほかには、逆走すると4番目にお茶がついたりゲーム中のマークがすべてそろって忍者タコが出現したりする。これらによって、最速ラップを出した人が現在何位にいるのかわかるようになっているのだ。



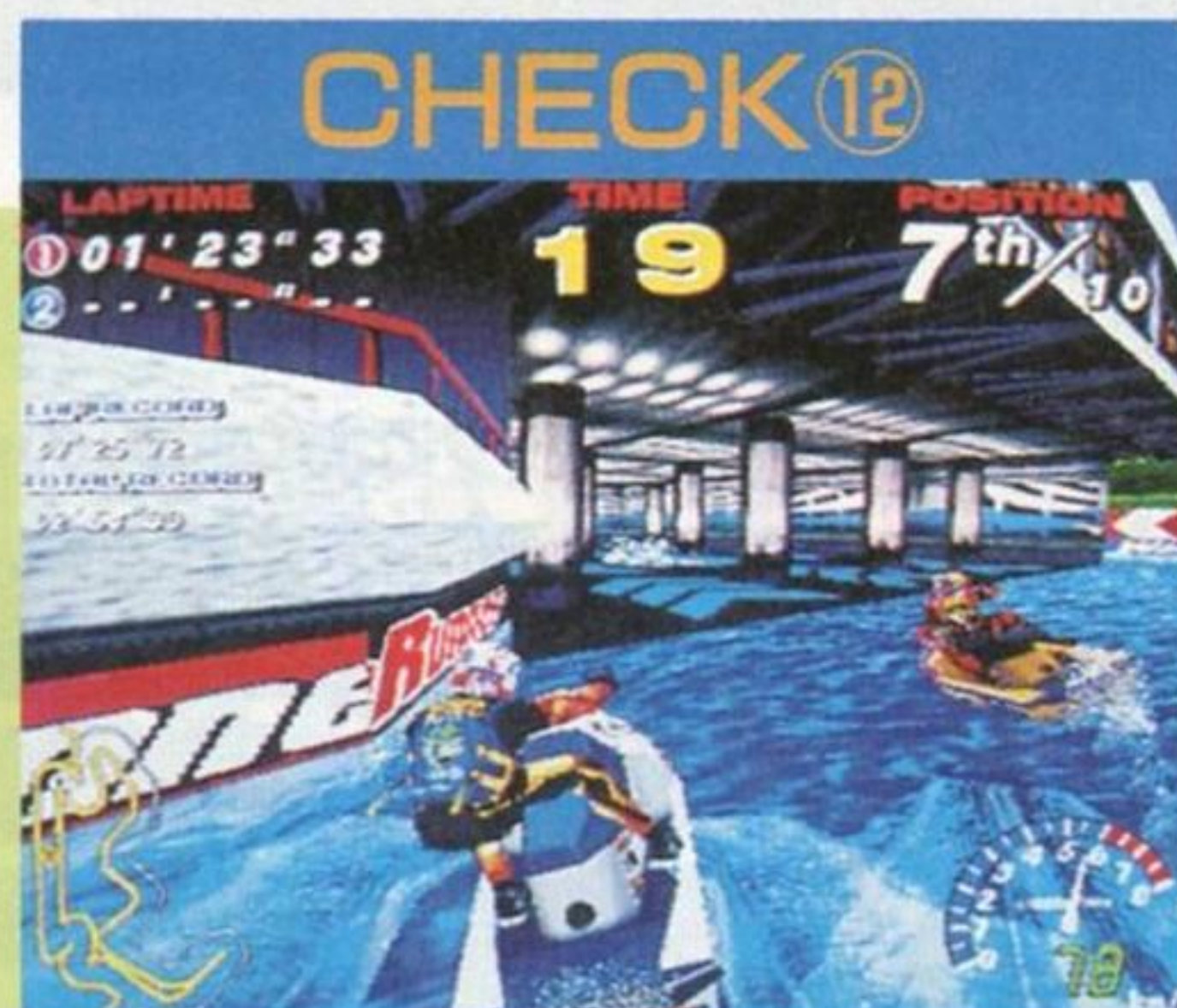
これが編集部が確認した寿司ネタの一部。出現させる条件は、ジャンプ得点の合計が全部0になるか、獲得したマークが3つとも「イカ」「タコ」「エビ」のいずれかであること。これらの条件を満たしたら、ランキング表示に注目だ!!



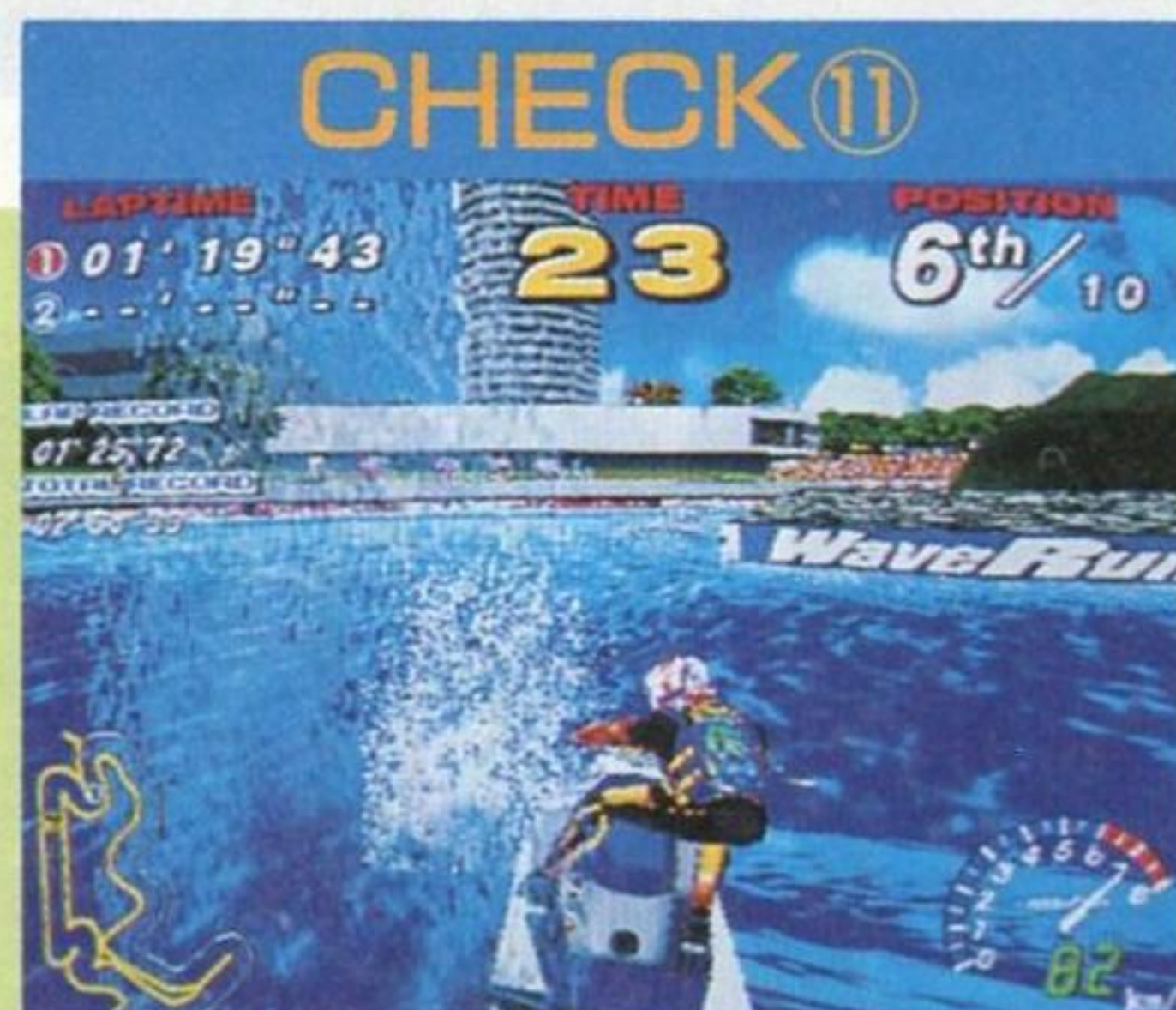
マークは、ジャンプで獲得するだけではなくスピードなどにも与えられていたことがわかったぞ。



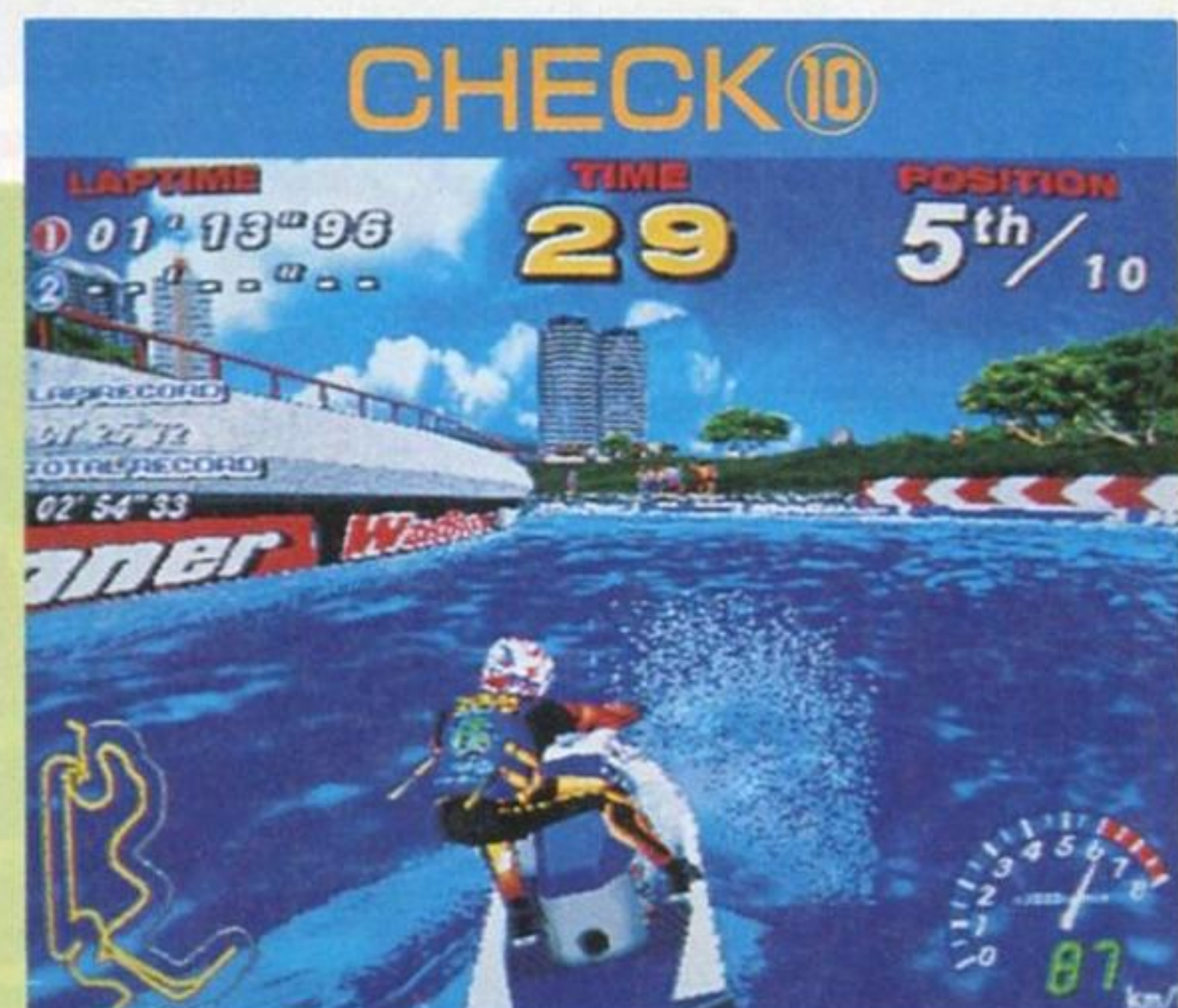
手前のカーブから内側をキープし続けられたら、左ラインを走るようにしよう。この後にくる柱群に、邪魔されることなく直線的に走り抜けることができる。



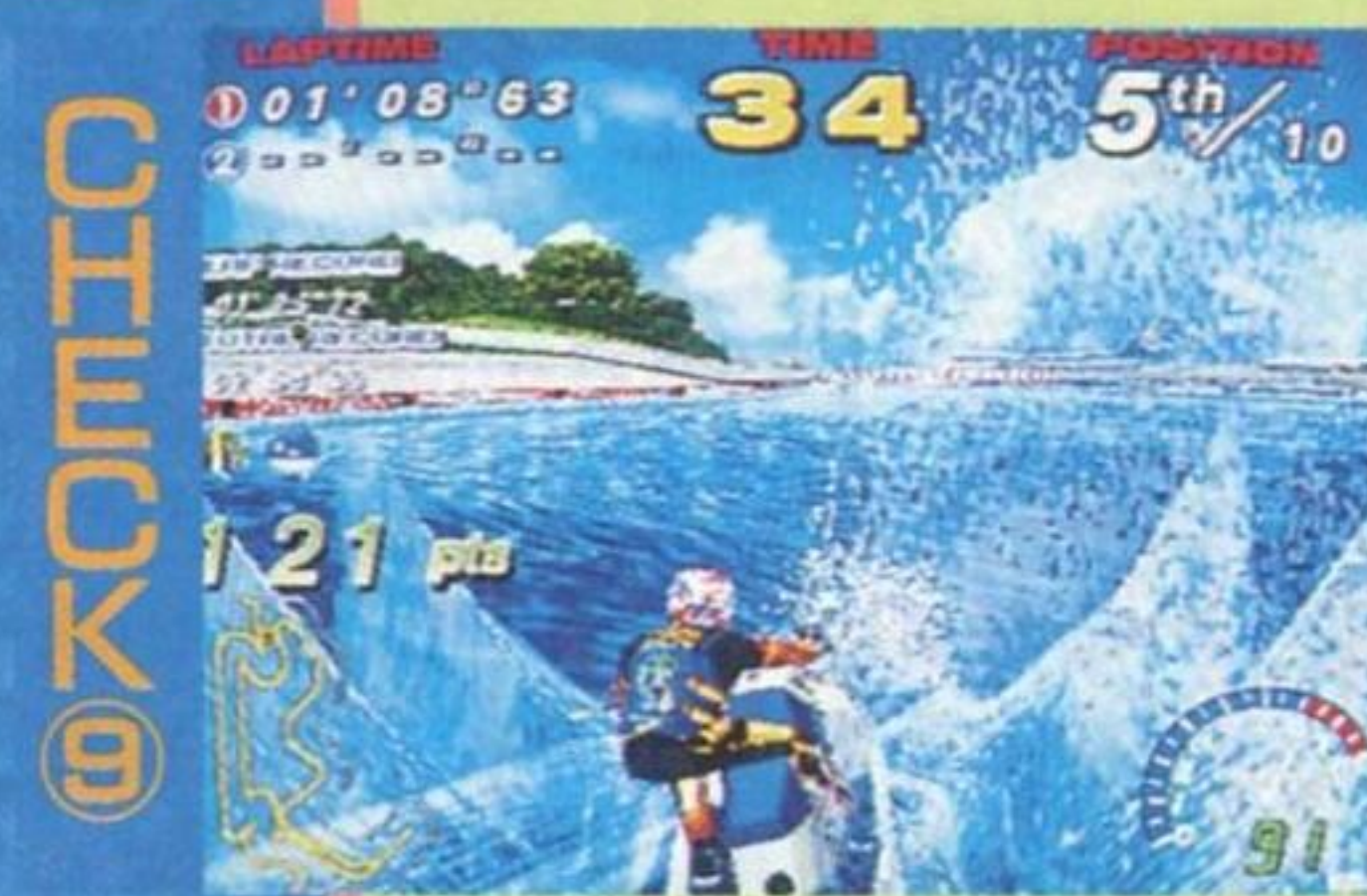
内側にラインを取れていれば簡単に曲がれるが、この後に柱があるので、油断せずに内側のラインをキープしておくこと。ほかの機体に邪魔されることもあるので注意。



曲がりにくいカーブなので注意。内側に寄って、小刻みに機体の向きを変え、早めにハンドルを切るようにしよう。激突したら、曲がることを優先させること。



ジャンプの着水から、この壁まで直線的にラインを取るようにしよう。内側についたら、ハンドルと体重移動で一気に曲がること。



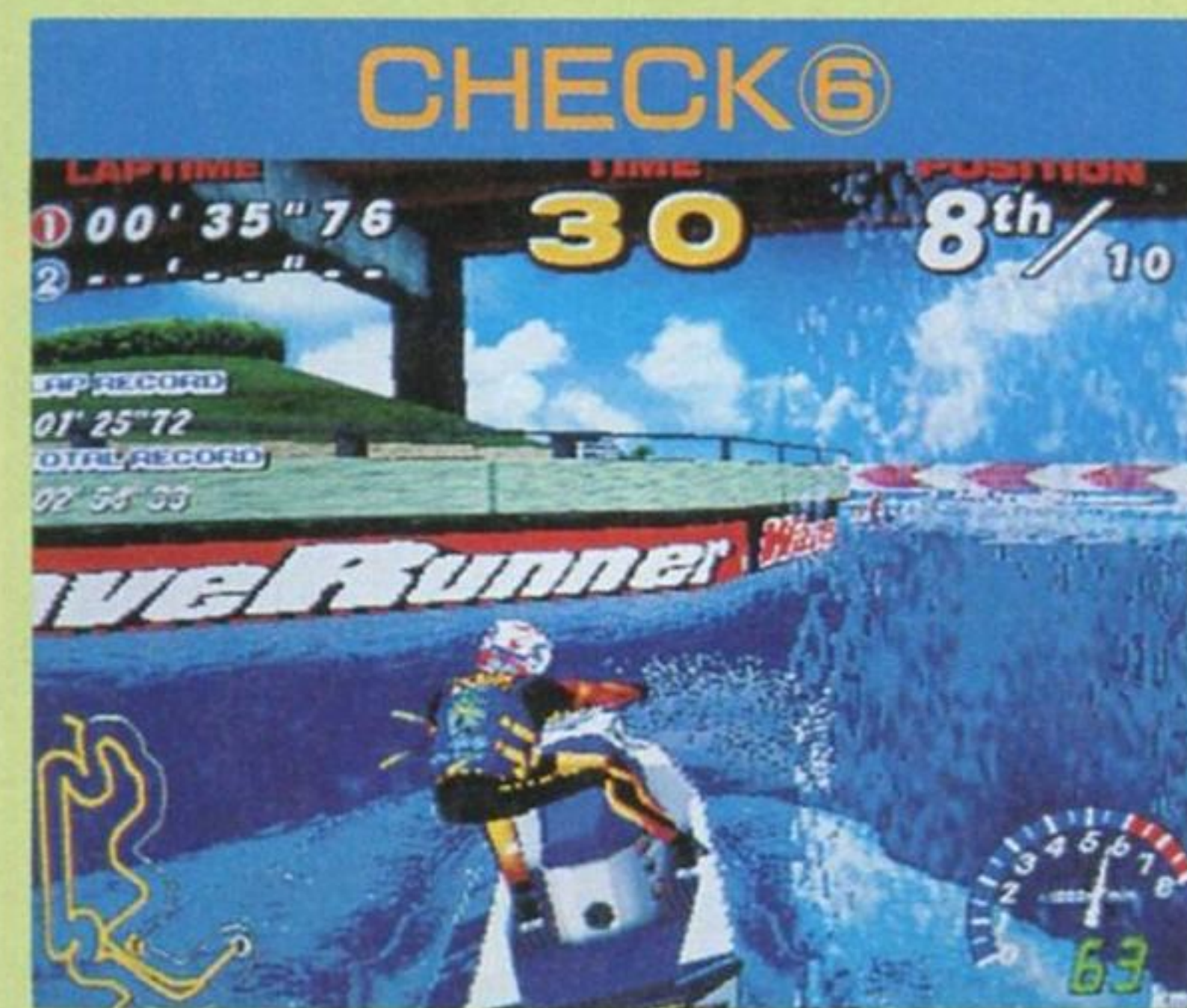
左に寄ってジャンプするいいのだが、寄りすぎると見えない壁に激突するので注意。左から3分の1くらいの位置から飛ぶのがいいだろう。ジャンプ中に機体を左に向けることを忘れずに。



カーブの内側にジャンプ台があるため、間違えると流されることになる。ジャンプする直前に内側に機体に向けて飛ぶようにしよう。タイミングが合えば、波がうまい具合に機体を立て直してくれる。



手前のカーブはゆるやかながら、波が高く外にふくみやすいので注意。できるだけ内側のフェンスに沿って走り、フェンスが視界から消えると同時にハンドルと体重移動で一気に曲がろう。

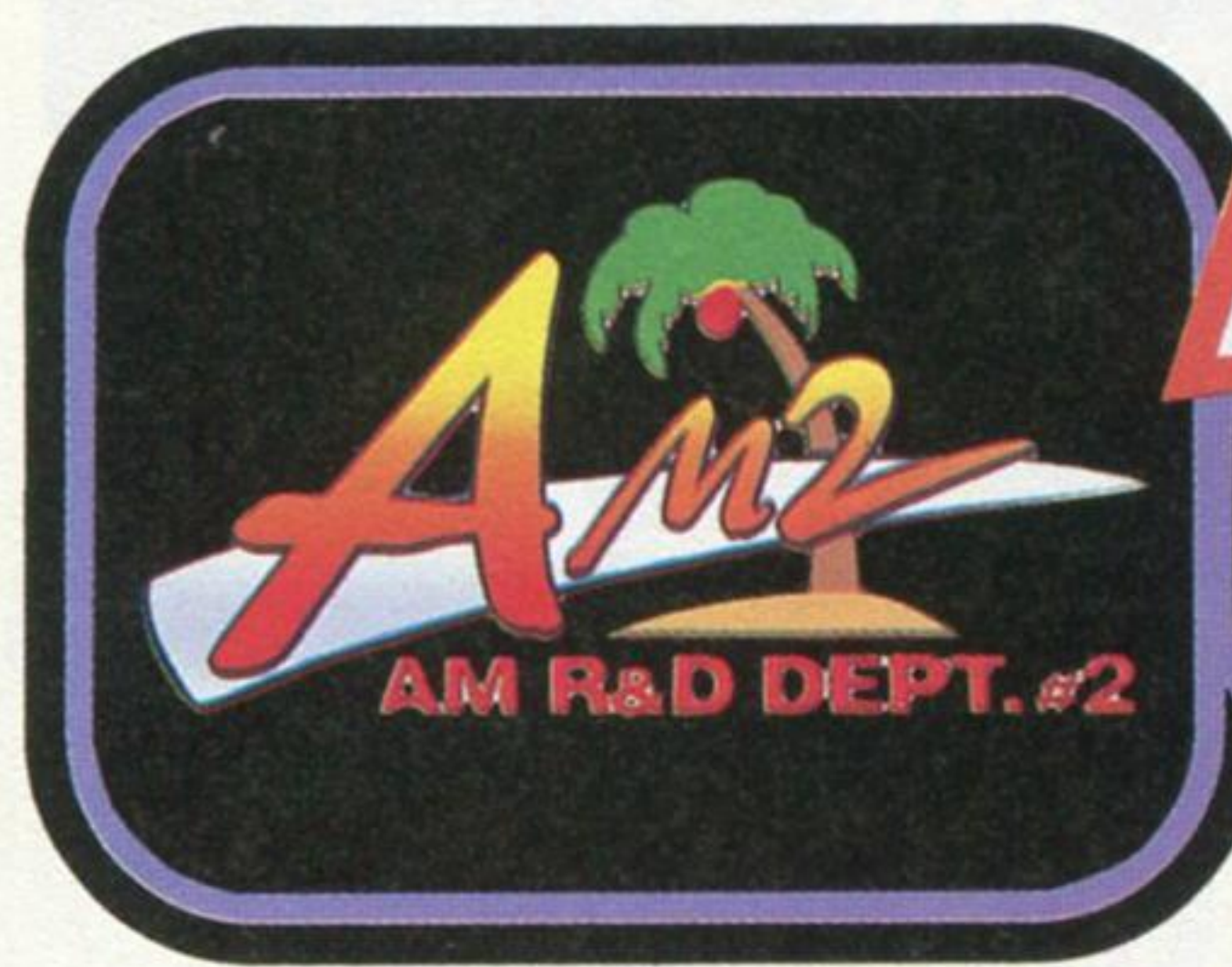


このジャンプ台では、勢いをつけて飛んでしまうと、その先のカーブを曲がり切れなことがある。そのため、機体にスピードがあるときは、あらかじめ左に寄ってからジャンプして、空中でも向きを左に向けておくようにしよう。



カーブ中にある小ジャンプ台群は、極力飛ばないようにして、左の隙間を走るようにするといいたい。そして、その次の左端のジャンプ台を飛ばせば、うまくコースの真ん中をキープできるはずだ。無理をして飛ばそうとすると、波につかまり操作を失うことがある。

最初のカーブを曲がったときと同じように、あらかじめ外側に位置を取って、カーブにさしかかる前から向きを調整しておこう。そうすれば、内側の壁をスレスレで抜けられる。腕に自信のある人は、はじめから内側を走り、ちょっと早めにハンドルを切ってうまく波に乗って曲がろう。



ヤシの木のマークでおなじみのAM2研。そのパブリシティチームがお送りする当コーナー。これを読めばキミもAM2研通になれる!?

Vol.1

『日刊バーチャファイター』制作舞台裏!?

みなさん初めまして。『日刊バーチャファイター』の記者(いわゆるライター)を務めさせていただいているボブと申します。『日刊バーチャファイター』がスタートして以来、ネタ探しと締め切りに追われる日々が続いています。ネタ探しといっても、当然自分一人で



中島靖支編集長

AM2研パブリシティ・マネージャーという激務の中で『日刊バーチャファイター』の編集長を兼任する偉い人。

ネタをひねり出すことはできません。AM2研パブリシティマネージャー兼『日刊バーチャファイター』編集長の中島に、ネタを持ててもらわないと身動きがとれないという、胃に悪い日もあります。しかし、ごくごくまれにいいこともあります。自分自身、超ミューサー(特に声優)な生き物であるため、有名人に会えるようなときの前の日はドキドキモノです。

『日刊バーチャファイター』は決して自分一人で作

っているわけではありません。もう一人の頼れる仲間、“みんち”編集員がいるから“日刊”が可能なんです。彼女は記者をしながら、マッキントッシュを使用してホームページのデザインと全体のコーディネートを担当しています。はっきり言って彼女がいなければ、『日刊バーチャファイター』はないと言っても過言ではありませんね。ホントに。

そんなみんち編集員は、AM2研パブリシティ内ではちょっとしたファッションリーダーで、好き



たった2人の編集員、ボブとみんち。ネタを探して、毎日四苦八苦。だれかネタを与えて!

なブランドは“ヒステリックグラマー”、香港映画が大好きで、しかも三味線がひけるといふ、もうひとことでは表現できない女性です。

ともかくにも『日刊バーチャファイター』は、AM2研ファンのために更新を続けていきます!

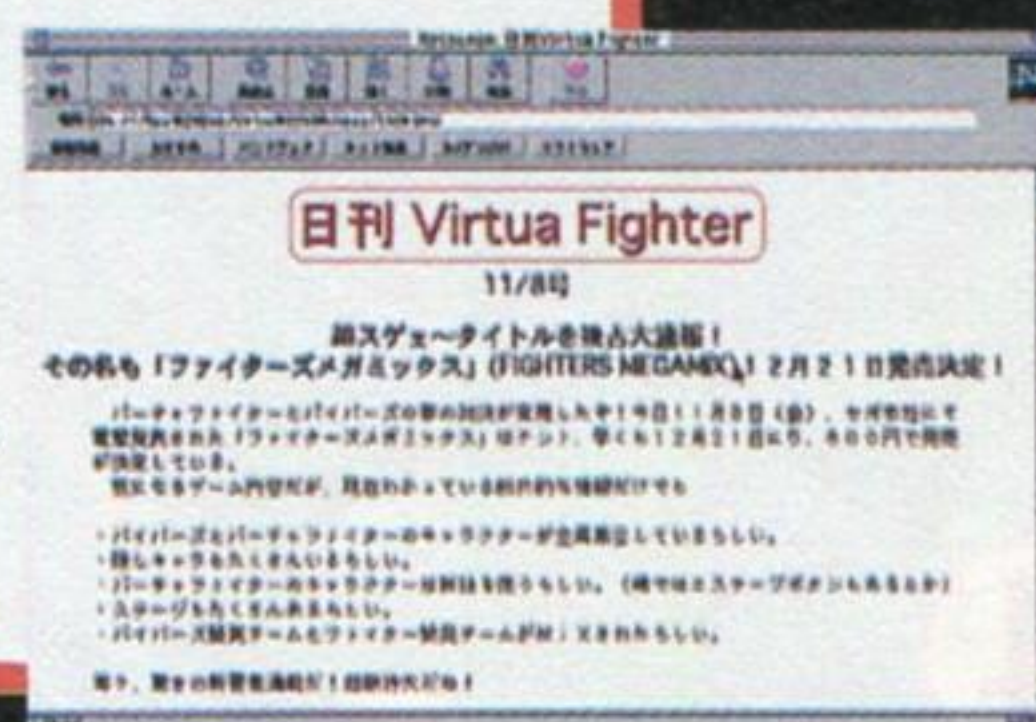
曜日	題名
11/1(金)	プライズマシンにSEGAのロゴ・キーホルダーが登場
11/5(火)	バーチャファイター3大会だ!
11/6(水)	VF3第1回朝日デジタル・エンターテインメント大賞 アーケード部門賞に輝く
11/7(木)	VF3、アーケードゲーム界制覇への第一歩
11/8(金)	超人ゲートボールを独占大逆転! その名も「ファイターズメガミックス」
11/11(月)	日本ではお蔵入りにお目にかかれない、超レアなゲームスト。その名も「機軸王GAMEST」
11/12(火)	「炎の革ジャン」の次は「炎のトレーナー」なのだ!
11/13(水)	SEGA Magazine 12月号で、MODEL3作品・第2弾を最速で掲載
11/14(木)	池袋ラクスルに聞く、VF3の状況
11/15(金)	「SHOWA NOTE」から、VFキッズの文具が発売されるぞ
11/18(月)	「バーチャコップ2」グッズ近日発売
11/19(火)	アニメ版バーチャファイターの最後のグッズ
11/20(水)	バーチャファイター3 ACT.1 発売中!
11/21(木)	「FIGHTERS MEGAMIX」の発売を前に、「ファイティングバイパース」の予告をしておけ
11/22(金)	速に本日「バーチャコップ2」発売。開発チーフ・須見氏を直撃!
11/25(月)	VF3のクリスマスカード完成。モデルはサラ・ブライアント
11/26(火)	鈴木裕vs大友亮洋
11/27(水)	VF3のキーホルダー、プライズマシンに登場
11/28(木)	キッズのランチボックスセット
11/29(金)	プライズマシンにVF3のマウスパッド登場
12/2(月)	もう一人の安室奈美恵、ゲームで登場!
12/3(火)	VF3「ファイターズメガミックス」タイトルロゴ入り非売品Tシャツ完成
12/4(水)	VF3をチューニングしたROM登場
12/5(木)	アキラ、「type」の表紙を飾る
12/6(金)	VFキッズのプリント布地が登場
12/9(月)	ポスターヒーローズにVF3登場
12/10(火)	ヤングジャンプ&SEGA合同企画のVF3大会
12/11(水)	週刊バーチャファイターのCMムービーが見られるのは日刊VFだけ!
12/12(木)	どっちが強いんですか!?
12/13(金)	ファミ通特別編集 バーチャファイター3 発売
12/16(月)	もうすぐ発売VF3攻略ビデオ
12/17(火)	速報 ヤングジャンプ杯 in 東京JP 柏ジェフリーの完全優勝で幕を下ろす
12/18(水)	「ファイティングバイパース〜My sweet HONEY〜」発売
12/19(木)	ファイターズメガミックスのチームリーダー片岡に直撃インタビュー!?
12/20(金)	コンピにDIGITAL DANCE MIXの川村が登場!

『日刊バーチャファイター』リスト(11/1~12/20)

CLOSE UP!

11月8日(金)

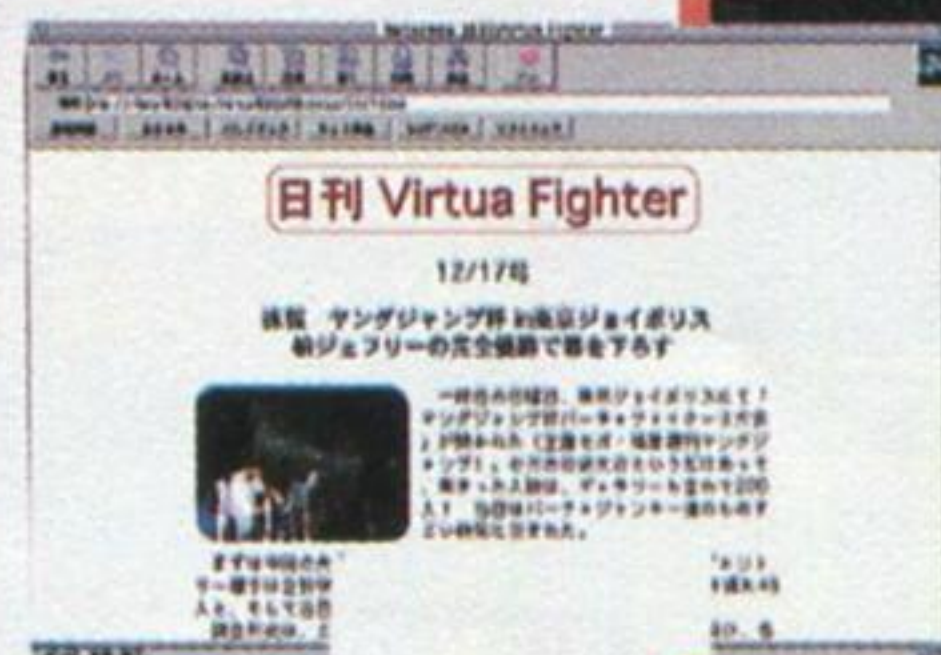
この日セガ本社にて電撃発表された「ファイターズメガミックス」を紹介。午前中に記者会見が行われ、その日の午後にはすでに情報公開という、日刊の利を生かして最速でスクープした記念すべき号だ。編集長中島曰く「これからもどんどんスクープします」とのこと。毎日チェック!



CLOSE UP!

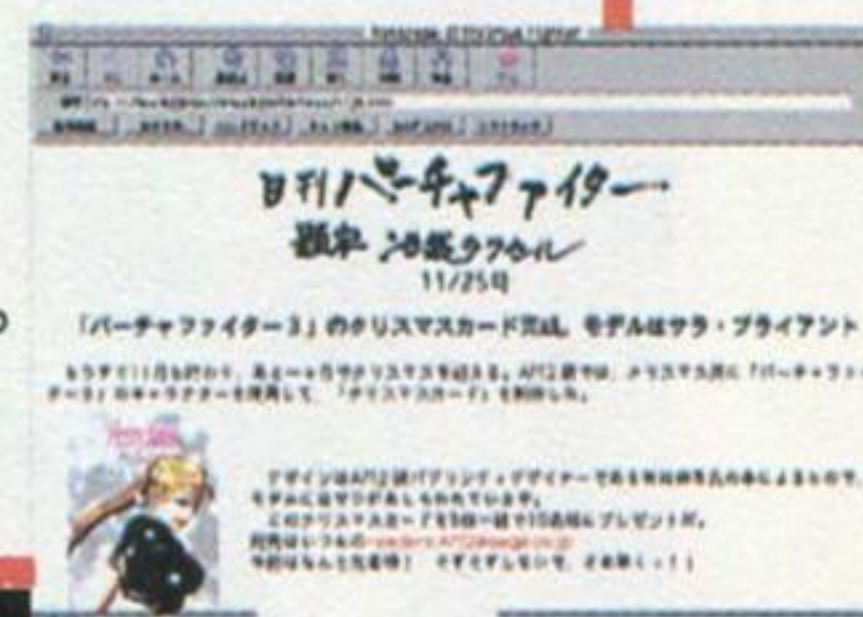
12月17日(火)

12月15日に東京ジョイポリスにて行われた、「ヤングジャンプ杯バーチャファイター3大会」を紹介。『日刊』初の大会速報を書いた号だ。こうした大会の結果報告は、何といっても速報性。しかも写真つきで見れるというのもインターネットならではの。今年も『日刊バーチャファイター』を期待してほしい。



11月25日(月)

AM2研がクリスマス用に制作した「バーチャファイター3」の「クリスマスカード」を先着で読者にプレゼント。かなりの応募者が殺到し、編集部にも一時パニック状態に陥った。ボブ記者は、「この時の応募数の多さに、読者がいることの喜びをしみじみと感じました」と涙したような。



AM2研ファンは毎日チェック!

アドレス◆<http://www.sega.co.jp/AM2/>

『日刊バーチャファイター』では、みなさんのご意見・ご感想などをEメールでお待ちしています(原始メールも歓迎)。ボブ&みんち共々、気合いの更新を続けていきます。今年が最高の年になるよう、精一杯頑張りますので応援よろしくね!

AM3研 AM3研責任編集 広報部員物語

華々しいゲーム業界の陰に潜み、日夜東奔西走する特殊部隊があった。

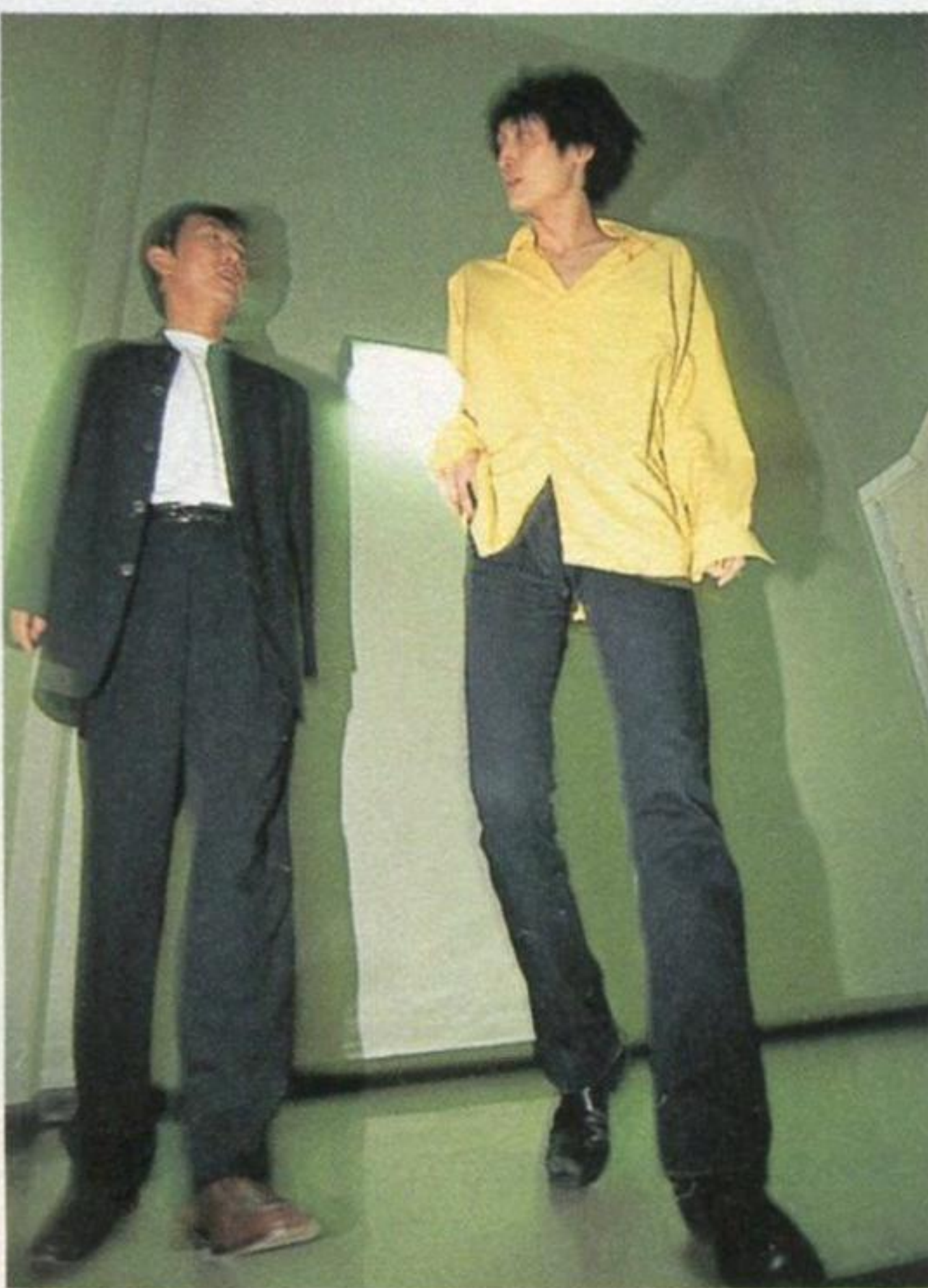
その名は「AM3研広報部隊(愛称募集!!)」。これは2人の広報部員の激しいまでの生き様を
克明に書き綴らずにウダ話で仕立て上げたノンフィクションである!!

広報部員主将
ノリマキ教授(ノ)

たった2人で構成されるAM3研広報部隊を牛耳る若年寄リーダー。高出力低燃費なのだから時々故障 暴走する。メキシコ製。

広報部員下男
カト一少佐(カ)

自分の仕事に忙殺されながらも教授の故障(遅刻)時にはバックアップするカプセル怪獣。体型の割にはエンゲル係数が高い。おフランス製。



(ノ) カト一君、3研に来るまで何してきたの?

(カ) (笑)いきなりそういう話はやめましょう!!

(ノ) でもサ 言っといたほうがいいヨ!

(カ) いいですよ、言わなくて!!

(ノ) CSの開発にいたんだよネ! 何作ったの?

(カ) 強引だなあ……。……。MDのゲームですけどネ。

(ノ) **何てゲーム?**

(カ) ……「○★▲」ってヤツです。

(ノ) あー、例の……

(カ) ねっ! ヤバいっしょ?

(ノ・カ) ……はははははは。

(ノ) それはそうと、ウメちゃん(2研パブ)と相当仲いいよネ。さっきも下で話してたよネ。

(カ) ええ、公私とも懇意にしてもらってますヨ。考えると開発の頃からの付き合いですもん。

いい男ですよ、見た目も中身も!!

(ノ) そうだね、ロングにナイキがトキオだからネ。

(カ) なんじゃそりゃ。まあ、それに彼は◆□#もしてますしネ。

(ノ) **えっ? そうなの!!** それって☆●だけ?

(カ) 今はね。でもこの調子だと、将来的には※干とかも埋めちゃったりするんじゃないスカ?

(ノ) **カ) だ〜っはっは(涙)!!**

(ノ) まあ今後も仲良くやっていきたいよネ。

(カ) そうそう、部署が違ってても“三羽ガラス”って言われたいですネ。

(ノ) いいねいいね!! ウメちゃんは嫌がるかもしれないけどネ。

(カ) まあ、何にしろ仲良くやるのは良いことですヨ。ありがたい、ありがたい……

(ノ) 君はジジイか!!

(ノ) さっきのウメちゃんの話じゃないけど、お互い頑張っただけかなきゃなんないから、彼ら(AM2研パブ)は時にはオレ達ライバルでもあるよネ。

(カ) そうですネ。ウメさん達には色々勉強させてもらってるし、それを糧に彼達より良い仕事をしてやろうって思いますヨ。やっぱ2研さんウマイですもん。

(ノ) そうそう、伝統あるしネ。でも模倣するのは簡単だけど、オレ達はオレ達で**AM3研テイストを出したいよネ。**

(カ) そうですね、頑張りましょう!! そのためにまずは遅刻からやめてくださいヨ!!

(ノ) キ……キサマ!! 言うてはなんんことを…!!

(カ) AM3研って雰囲気良いですよネ、明るくて。

(ノ) カト一君、3カ月で妙に馴染んだよネ。すっかりオモチャになってんじゃん。

(カ) そうそう、もはや**珍獣扱い**ですもん。

(ノ) (笑)でも良かったネ、水モンで…。今や夜の帝王と化しているじゃん。

(カ) …ま、それは良いとして、3研って祭り好きって感じですよネ。

(ノ) そうそう、それが部の雰囲気とゲームにも出てんだよネ。みんなをいかに楽しませるかっていうエンターテインメント性がね。

(カ) それが小口さん(部長)のおっしゃるウチのスローガンなんですよネ。部長の人柄がすべてにおいて出てますよネ。**そういや部長って…**

(ノ) ……

(カ) ……ん? 何かやばいっスカ? 部長ネタ??

(ノ) ギギッ… ケイコク! ケイコク! 直チニテプラ止メテ投降シナサイ!!

(ノ) ところで突然だけど、趣味何なの?

(カ) ホントに唐突ですネ!! うーん、多趣味っていやあ多趣味ですネ。

(ノ) そうだね、英語もできるしネ。うー▼◎♂でしょ?

(カ) わかります?? あ、でもノリマキさんも多趣味ですよネ、「シャンゼリオン」とか…

(ノ) そうそう(笑)!! あの番組良いヨ〜!! それにウチがスポンサーだしネ。

(カ) 「ナデシコ」とか……。

(ノ) そう。ボクね、昔「**うる星やつら**」のファンクラブに入**ってたんだヨ。** まだあんのかなあ…。

(カ) ほうっ!! シブいっすね!! オレは「めぞん一刻」が好きでしたネ。青春時代のバイブルですよ!

(ノ) キミもそっち系好きだよネ。サタマガでコスプレしてたしね。

(カ) それはアンタが仕組んだんだっ!! 最初はブロンクスのリサをさせようとしたんじゃないですか!! 深沢ハニーじゃないけど、ぼくももう、「**や・り・ま・せ・ん!!**」

(ノ) ほお〜!! そうなんだあ……。じゃあキミが☆♀◆なこと公に……

(カ) はうっ!! またさせてください!! (いつか……斬る!!)

(カ) 今ね、「干☆#」っていう□○▲をモチーフにしたゲームを担当してるんですよ。

(ノ) そういや最近カト一君、バタバタして忙しそうだよネ。

(カ) 忙しいけど、充実してますヨ。それに楽しいですし。

(ノ) それはそうと、キミの「仕事」の目標って何??

(カ) うーん、自分の持つ可能性と包括的な仕事量との差ってまだまだあるんですよ。だからいかに周りの人の動きを吸収して要領よくその差を縮めるかが目標ですネ。当然それによってAM3研とユーザーの方々のお役に立つことも目標ですよ。

(ノ) ……はい、**良くてきまちゃあ!!**

(カ) **ありがとうございますまちゃあ!!(くっそお〜!!)**

(カ) こんなに長い間ダラダラ喋ってますけど文章になってホントに面白いんですかね?

(ノ) そうそう、読者の方々の反応が怖いよネ。

(カ) うーん、不安になってきたノ このコーナーを読んでいただいて、面白って思われる方がいらっしやったら感想のお手紙でもゲストを呼んでも何**でもいいから送ってください!!**

(ノ) 不安に打ち震える2人の広報部員に明日は来るのか!!

(カ) **他人事かっ!!**

二羽ガラスって
呼ばれたいですね
いいね、いいね



Public SPACE

Entertainment Telescope

どこまで遠くを見られるか?

伊藤和典

脚本家

飯野賢治

株式会社ワーブ
代表取締役

第3回

映画界において脚本を武器に実写とアニメーションを自由に行き来する伊藤和典氏。そしてインタラクティブムービーという新たなジャンルを引っさげ、ゲームという枠にとらわれず、あらゆるメディアに目を向ける飯野賢治氏。2人の共通項は作品の柱となる「脚本」を手がけていることであり、その重要性を知っているということ。物語を生産する実情を互いの活躍するジャンルから検証してもらう。

——お2人が活躍されているフィールドも含め、様々なところで注目されているデジタル技術に対してどのようにお考えですか。

飯野 もしデジタルというものがなかったら今の自分はいなくて、よっぽどつまらない仕事をしてたと思う。というのはデジタルの存在によって、ものをプレゼンテーションしたり、プロデュースするときに自分の表現できる範囲が広がる。それがすごくありがたいよね。もしデジタルがなくても実績があったり、喋りが上手で自分の世界を表現するのがうまいのであればいろんな人を使ってより良いものができるんだろうけれども、これが結構うまくいかない。まだ僕は若いし(笑)。そういう中でデジタルがあると早いし、楽だなんて気がするんだよね。もう1つデジタルが良いと思うのは、それを踏まえて、アナログな作業ができるわけ。例えば僕が脚本家であれば、モニター上で3Dモデルを動かして、客席からどういう風に見えるか考えながら動きを決め、出演する俳優たちにそれを見せて「あなたの動きはこうですよ」と指示するかもしれない。そういうことを含めてデジタルというものは僕にとってすごく便利だと思う。

伊藤 映画の現場には、照明部がいて、撮影部がいて、大道具さんがいて、小道具さんがいて、というそれぞれのパートがありますよね。その中にデジタルというパートが加わったということなんです。その恩恵というのは計り知れないものがあるわけで、一番大きいことは試行錯誤が比較的簡単にできるようになったということ。それともう1つはデジタルは魔法の小箱だから(笑)、何かしてくれるかもしれないという期待があること。単純な話、デジタルの技術がなければ「ガメラ2」なんて映画は存在しないわけですよ。そういう意味では映画のすそ野を広げてくれた。表現の可能性は格段に広がってますね。

飯野 デジタル表現で気を付けなければいけないのは、

「そっくりできるから、そっくりやらないこと」かな。

でも今回「エネミー・ゼロ」のスタッフ名が出てくるオープニングテロップを作るとき、世界一気持ち良いテロップを出すタイミングって何なんだろうと考えて、死ぬほど映画を見たわけ。そしたら「エイリアン3」が一番気持ち良い。向こうが30コマでこっちが16コマだったから向こうに合わせて、「この段階では白が何パーセントだな」なんて見ながら全部同じにしたの。フェードインフェードアウトに著作権なんてないだろうからさ(笑)。これができちゃうって怖いよね。



伊藤 僕はデジタルというものをそんなに意識しているわけじゃないんだけど、デジタルが使えるということと前ほどアニメと実写を区別しないでシナリオを書けるようになりましたね。アニメと実写でのシナリオの差って何なのかなと考えると、まず1つめはアニメ向きの素材、実写向きの素材という素材の問題がある。これはシナリオの問題というよりも企画の問題じゃないですか。もう1つはアニメが得意な表現、実写が得意な表現という表現上の問題がある。これもね、演出上の問題であってシナリオの問題じゃないんじゃないか。そういうふう

に考えていくとアニメのシナリオも実写のシナリオも実は差異はないんじゃないか、というのが「ガメラ」をやっているんです。そうすると一番大きいのはやっぱり予算の問題になってくるわけ。アニメは必死になって画を描けばなんとかできるけども、実写の場合は実際にその物がなければならぬわけで、デジタルをフルに使えば実際に物がなくても実写でもできてしまう部分がある。それで、アニメと実写の垣根が1つ消えたのかなという気はしてます。

——海外からの取材も多いと思いますが、海外から見た日本のアニメやゲームの現状はいかがでしょう。

飯野 実は結構ヤバイんだよね。割と新しいアイデアが出てこないから飽きられている。むこうの作品のほうが斬新なのが多い。

伊藤 「攻殻機動隊」がむこうのビルボードで1位になったんだけど、全然実感がないんだよね。この間、押井さん(※1)と話をしていた、これは何か勘違いされてるよねという結論にいたったのだけれども、ただ日本のアニメファンとむこうのアニメファンで決定的に違うのは、むこうのアニメファンって延々と昔の作品を大事にしている。作品の息の長さみたいなものは向こうのほうがあなと感じます。

——「攻殻機動隊」は明らかにワールドワイドな展開を狙っていると感じましたが。

伊藤 うーん。僕自身は狙ってません(笑)。結局、ナショナルなものこそインターナショナルなわけで、世界戦略を狙って、むこうの奴にもわかるものを作ろうとか、むこうに受けるものを作ろうとかするとかえって失敗するんじゃないかな。

飯野 そうそう。ジャッキー・チェンの映画なんか非常にナショナルだからインターナショナルなんだよね。

伊藤 アニメは「攻殻機動隊」から2年間遠ざかっていますが、制作の現場はどうかというと疲弊してますよね。

デジタルは実写とアニメの垣根を消したのではないか

(伊藤)

ゲーム界には良い脚本を書ける人間が少ないと思う (飯野)

とても世界に名だたるものを作っている現場とは思えない。実写にいたっては斜陽と言われて久しいし。

飯野 ゲーム業界も全体的に考えたらヤバイよ。だって儲かっているゲームが圧倒的に少ないもん。僕らソフトウェアはメーカーがブームを作ってくれているから食べていけるんですよ。僕はそれをすごく気にしてる。例えば「エネミー・ゼロ」は本当にゲームとして純粋におもしろいのかな? とかね。毎回気にするようにしている。そうしないと他のメディアに行けなくなっちゃうし、他の人としゃべれなくなっちゃうから。

伊藤 これは印象なんだけど、オリジナルアニメのビデオがすごくブームになったことがあるじゃないですか。

「こんなのありなの?」みたいな企画がバンバン通ってバンバン作られていて、あっという間に淘汰されちゃいましたよね。ゲームももしかしたらあの時と同じような流れで、しかもあの時以上の猛スピードで淘汰の道を進んでいるようなね。

飯野 うん。もしそういうことがあったとしても、しっかり生き残っていくためにはちゃんとした本当の素材で勝負していかなければならない。それが何かといえば技術とか志とかね、そういう部分はすごく気をつけてる。これは逃げじゃなくて、もし「エネミー・ゼロ」で伝えたいことを映画とかアニメとかマンガで表現したらもっと良いものができる。だけどゲームだからできたメッセージがあるんです。プレイヤーがプレイしているからできる仕掛けがいくつかある。今のところゲームのシナリオで納得できたり、面白いものって1つもないじゃない。ロールプレイングのシナリオだって1枚くらいにまとまっちゃう。サブストーリー入れても3枚くらい。「川に何か落としたから取ってこい」とかね、伏線かと思ったら本編と何にも関係なかったりするんだよね(笑)。そういうことを含めてゲーム界のシナリオは全体的に薄いと思うな。

伊藤 ゲーム用の脚本と映画用の脚本の違いって何でしょうか?

飯野 シーケンスが対時間とイコールじゃないので、プレイヤーがこの場面はこれくらいかかるだろうということを想定して書かなければいけないんです。あとはインタラクティブであることを想定してあげることでですね。

伊藤 ゲームでのインタラクティブムービーはみんなムービーをお手本にしているじゃないですか。ムービーをお手本にしてもそれはムービーを超えることはできないでしょ。だからインタラクティブなアイデアをたくさん出さなければいけないんだけど、多分それを出せる人が少ないんでしょうね。

飯野 そう。いないんですよ。1人もいない。だから今ね、坂本祐二(※2)に仕込んでんの。彼、頭良いし、若いからいろんなアイデアがバンバン出てくると思うから。

それはゲーム業界にとっても良いことだと思うしね。インタラクティブムービーは時間とシーケンスがイコールじゃないから起こる悪い要素もいっぱいあって、例えば良いシーンの前でプレイをやめられちゃうとかね。翌日いきなり泣きのシーンから始めても全然グッとこないでしょ(笑)。だから今回「エネミー・ゼロ」ではそういうシーンをセーブできないようにしてるんです。部屋の中はセーブできて廊下ではセーブできないようにしてるのね。良いシーンは全部廊下にして。そういうことも含めてね、良

い本を書ける人が少ない気がしますね。このジャンルはおもしろいですよ。ぜひやってほしいんですけどね。

伊藤 なるほど。さっきも対談を始める前に、どうやら自分はゲームのシナリオはむいていないという話になったんですけど、要はそういうことだと思います。というのは、ストーリーを作ることはできる、1時間半なり2時間、お客さんを絶対飽きさせないメリハリの流れを作ることもできる。けどもインタラクティブなアイデアを出すための発想法という訓練を全然してないから。

飯野 その部分がわかる人間とアイデアを出し合えばいいかもしれないですね。結構ね、インタラクティブだから伝わるって大きいんですよ。映画とかよりもショック度が大きいんだよね。

伊藤 それはわかるような気がする。

飯野 ゲームだから大したことないだろうって最初は思われているところもあってね。街の汚いラーメン屋に入ったらすごい美味かったみたいな(笑)。

伊藤 それはアニメにおいてもあるし、「ガメラ」みたいな怪獣映画でもある。怪獣映画だから馬鹿に見ないとかね。

——そういう固定概念を持った人を驚かしてやろうという欲求ってありますか。

飯野 びっくりさせたいというのはありますね。今びっくりすることが少ないから。

伊藤 一応そういう狙いを持って、僕の場合あとは監督に委ねるわけじゃないですか。シナリオを書いた段階でそういう画は自分の頭の中で想定してあるんだけど、それを超えるものを監督が作ってくれた時は本当にうれしいですね。



伊藤和典(いとうかずのり)

TVシリーズ「うる星やつら」で脚本家としてデビュー。その後劇場版「機動警察パトレイバー」シリーズ等数々のアニメ作品を手がけアニメの脚本家として絶大な人気を誇る。また実写の世界では「ガメラ 大怪獣空中戦」「ガメラ2」の脚本を担当し、個人的にも怪獣映画へ熱い思い入れを持つ。

飯野賢治(いのけんじ)

株式会社ワープ代表取締役。'94年会社設立後、300の「Dの食卓」でマルチメディアアグランプリ'95通商産業大臣賞を受賞。その後も300を中心に展開。'95年にプレイステーション用として「エネミー・ゼロ」を発表するも、急遽セガサターン用に変更、業界内外で話題を呼んだ。



——伊藤さんが今手がけてみたい脚本はどのようなものでしょうか。

伊藤 個人的にやってみたいのは小状況での怪獣映画。日本の怪獣映画って今や大予算映画だから、札幌に怪獣が出現しても必ず東京を目指さなければいけないという宿題を背負ってる(笑)。そうじゃなくて、札幌だったら札幌で収束するようなストーリーをやってみたいな。あとはかない夢をいえば「インデペンデンス・デイ」が公称80億円という「ガメラ」が10本できちゃう予算で制作されている、そこまでは言わないけど30、40億の予算をしっかりと使いきれん映画をやってみたいですね。

——飯野さんの今後の活動は。

飯野 サターン用に「リアルサウンド」というのを今、坂本祐二とやっています。画面が真っ暗、効果音を全部3Dにした、音だけのインタラクティブラジオドラマです。恋愛もので、結構期待できるんじゃないかな。音楽は鈴木慶一さんだし。あとは映画、特にフルCGの映画をやりたいと思っています。

——期待しています。本日はどうもありがとうございました。

(1996.12.2 ワープにて収録)

※1) 押井 守

映画監督。特にアニメ界でその活躍は注目されており、代表作として「うる星やつら ビューティフルドリーマー」、劇場版「機動警察パトレイバー」シリーズがある。

※2) 坂本祐二

脚本家。「東京ラブストーリー」「同級生」といったテレビドラマを手がけた人気作家。最近では石田堯成の主演映画「ユーリ」を監督。

伊藤和典の世界を知る

伊藤氏の書く脚本の面白さは何といっても、登場人物、小道具の緻密な設定をはじめとして、実に正確な時代考証がされたリアルストーリーであるところ。氏の手にかかれば「パトレイバー」や「ガメラ」といったフィクションも確かな説得力をもって見るものに訴えかけてくる。この仕事に入ったきっかけが半怪獣映画だと言うだけあり、特に「ガメラ」にいたってはただならぬ思いがあるようだ。その魅力をビデオで再確認。

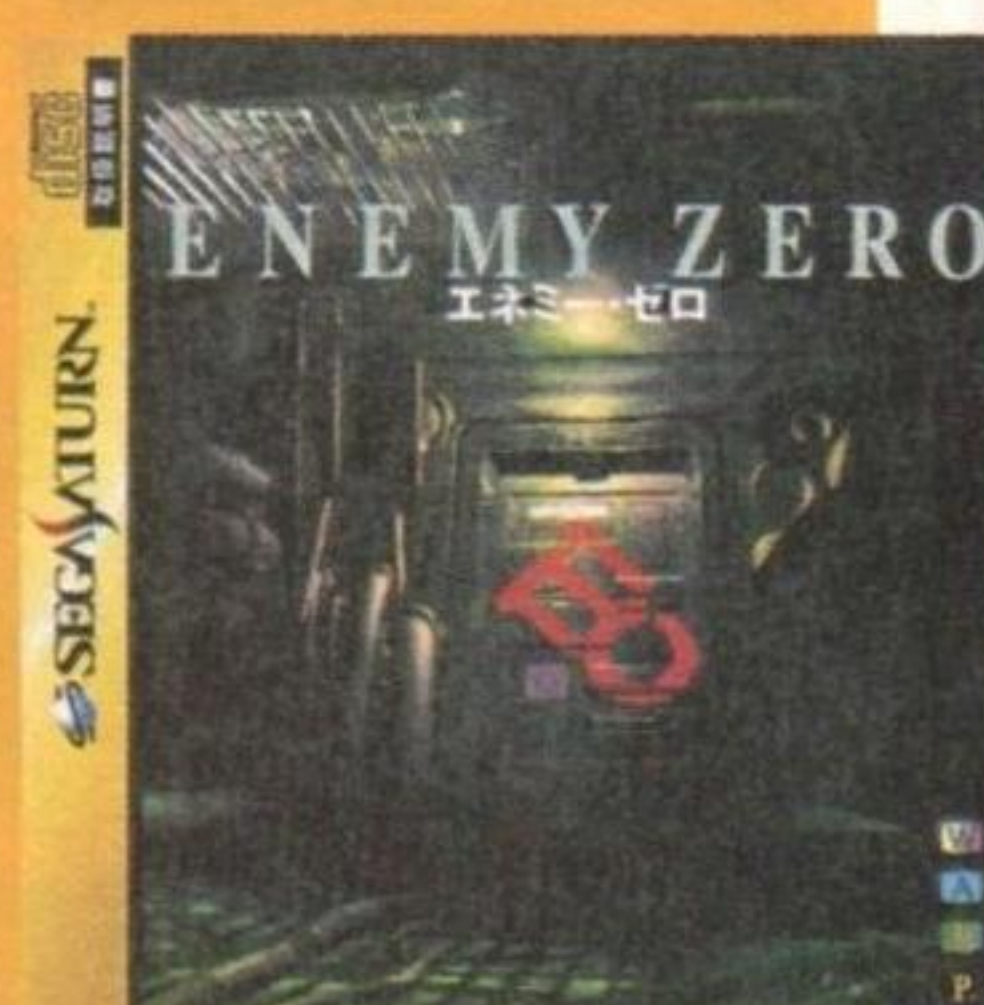
飯野賢治の世界を知る

待ちにまった「エネミー・ゼロ」が発売された。「Dの食卓」でインタラクティブムービーというジャンルを多くの人々に知らしめた飯野氏であるが、「エネミー・ゼロ」では氏の脚本もドラマ性を増し、そこへゲームの得意とするインタラクティブ性が効果的に盛り上げる。ゲームの枠を飛び越えて映画的な仕掛けに満ちた作品に仕上がっている。ジャンルの枠にとらわれない本人同様、ゲーム界に新たな指針を与えるはずだ。

ゲーム



大人も子供も楽しめるガメラ2作品。



96年最も話題になったソフトの1つといえる。

▶ AMスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介

Arcade Express

アーケード エクスプレス

蒼穹紅蓮隊

.....エイティング/ライジング.....

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

.....SNK.....

ヴァーサスネットサッカー

.....コナミ.....

ぷよぷよSUN

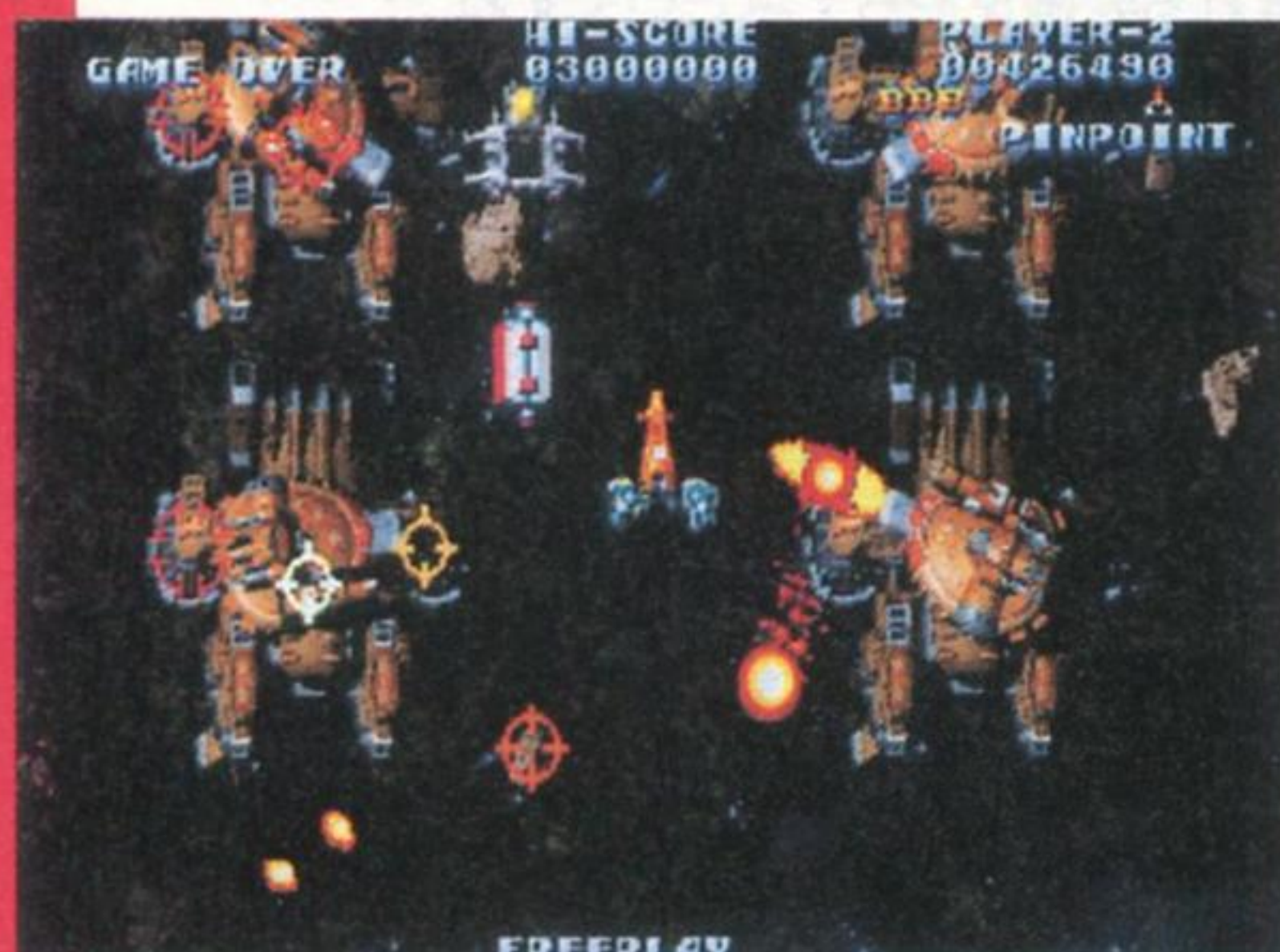
.....コンパイル.....

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

- エイティング/ライジング●シューティング
- 稼働中●2人同時プレイ可能●ST-V基板

この「蒼穹紅蓮隊」の紹介もついに終盤の5、6ステージとなった。ちなみにこのゲーム、基本設定ではステージ6までで終わりなのだが、もの足りない人のために2周目の難易度でプレイすることができるぞ（P55の欄外を参照のこと）。ではステージの紹介の前に、恒例のちょっ



ポンバーを運んできてくれるアイテムキャリア。出現数は多いにこしたことはない。

としたポイント攻略。まず1つ目は「アイテムキャリア」のヒミツ。正確に確認したわけじゃないが、自機をわざとパワーアップさせないと、キャリアの出現率が高くなるようだ。余裕があったら試してみよう。もう1つは追尾レーザーの知っておくべき初歩的な技術。こちらは画面を交えて説明してあるので、そちらを参考に。



自機よりも下に位置する敵は、追尾レーザーでないと攻撃できない。上空に出てこられる前にウェブを飛ばしてやっつけておけばラクになるぞ。



STAGE 5

海上油田

このステージでは戦闘機より地上の砲台に気を配らねばならない。というのも、ここで出現する砲台は二重構造になっており、一度破壊しても次の砲台が待ちかまえているのだ。しかもやっかいなことに、後から出現する砲台の方が攻撃が激しい。とにかく早めにツブしてしまうほかに手がない？



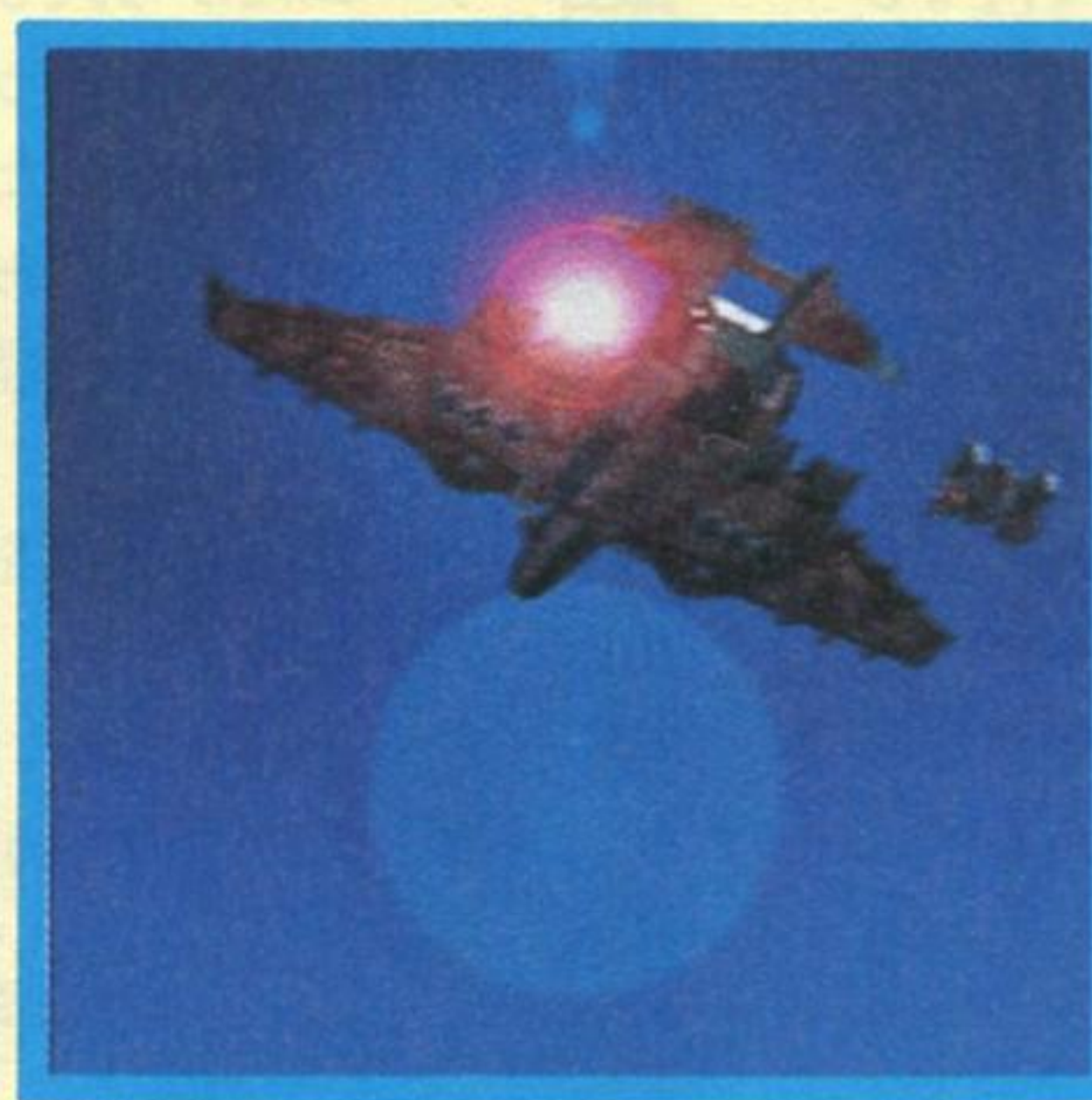
ステージ中盤から後半にかけて出現する中型機、4発×2組で弾を吐き出してくる。



これが問題の砲台。1発ではやっつけられないし、2発目を狙っていると、次の砲台が攻撃してくるし……苦戦必至だ。

海鳳(かいほう)

このステージのボス「海鳳」は、ほか比べて一風変わった存在。もっとも特徴的なのは、この「海鳳」をツブすと中から「海燕」というもう1体のボスが出る点だろう。2体いるので倒すのに時間はかかるが、攻撃力自体は大したことではない。各機別のポイントを下にて紹介するので、よく読んでおこう。



「海鳳」で注意すべき攻撃は誘導のミサイル。数が多いのだ。



「海燕」はキラキラと光る誘導弾。実際の当たり判定は小さい。



ついに終盤!! 5、6ステー

©EIGHTING/RAIZING 1996

©1997 Electronic Arts. ©1996.

1997 EIGHTING/RAIZING

54 ※サターン版の画面写真は開発中のものです

エイティング/ライジングより

かつて米大統領は「火星に人類を送る」宣言をしてたけど、NASAは予算不足で苦しんでいるらしい。ロシアの宇宙開発も資金面の問題で、軌道上のミールはエライことになっているみたい……こりゃ(株) 尽星の出番? 「蒼穹紅蓮隊」は現在のような国家主体ではなく企業主体の宇宙開発時代を描いています。社会派シューティングと呼んで!

STAGE 6 火星

スタート直後に画面の上の方から発射されるレーザー「危険」のマーク表示を頼りにかわす他はない。ある程度こちらを狙ってくるので、うまく誘導してやろう。



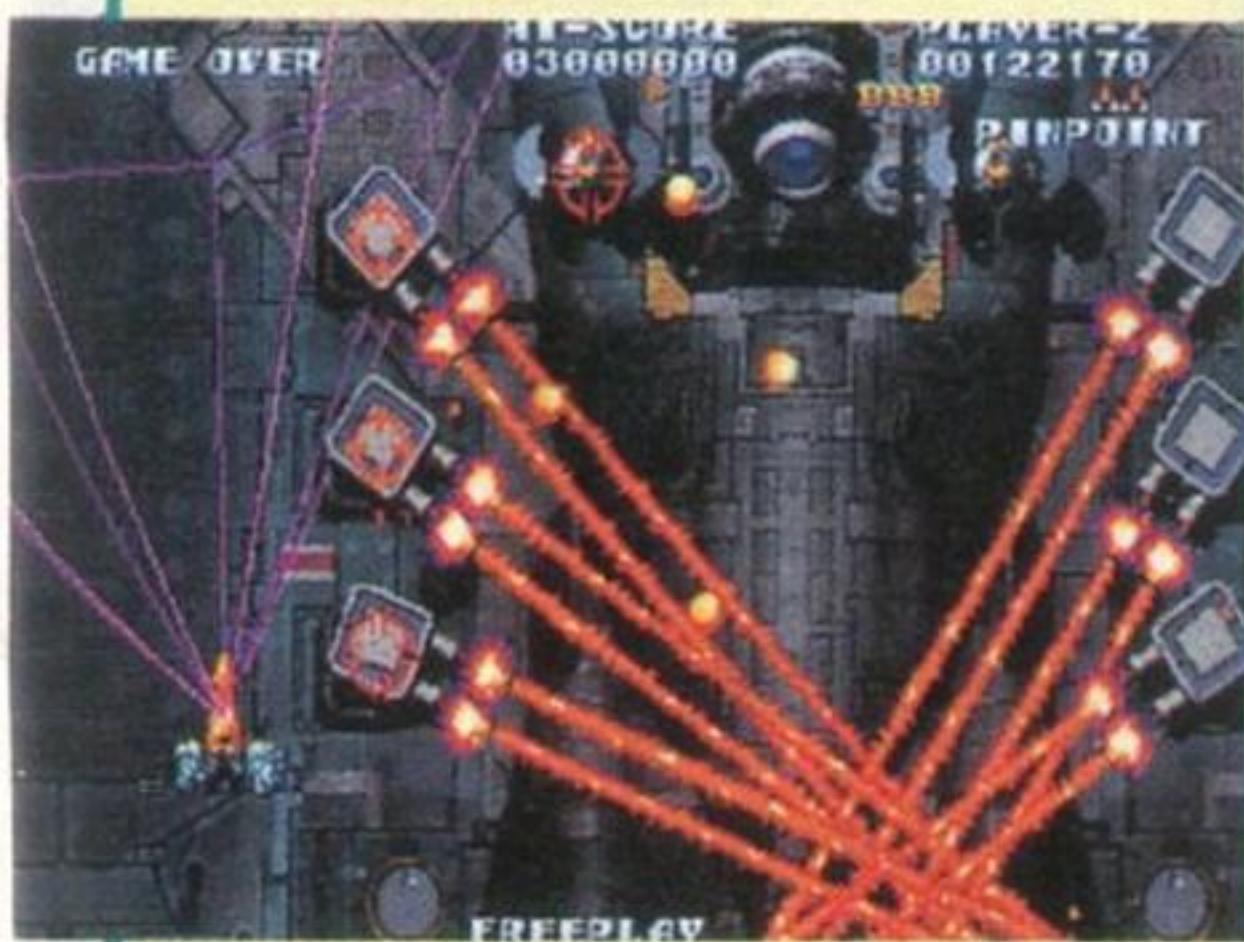
いよいよここが最終ステージ。スタートからいきなり極太のレーザーが降ってきたりと、一瞬たりとも気が抜けないぞ。中盤には編隊を組んでいる中型機が多数出現。画面下からの登場となるので、上空に上がってくる前に撃破しよう。ステージ終盤には強力な攻撃力の砲台が登場。これを倒せばついにボス戦だ。



ステージの中盤から後半にかけて出現する5機編隊の中型機。1機あたりの攻撃力は大きいたことはないが、同時に弾を撃たれるとやっかい。上空に出られる前に叩けるだけ叩こう。

中型機と固定砲台！ 爆 懺 (ばくさん)

画面に入りきらないほどの大きさを持つ爆懺は、攻撃ポイントが大きく4つに分かれている。1つがレーザー攻撃を行う中央部分。そこを壊すと翼の部分、これが左右あるから計2カ所。そして最後に鬼のような攻撃をする機の先端部分。各カ所の耐久度はそれほどでもないの、ボンバーを使うのも1つの手だ。



中央部はレーザーによる攻撃がメイン。わりと誘導しやすい。



派手なミサイルよりも砲台の攻撃の方がキツイ。先に撃破せよ。

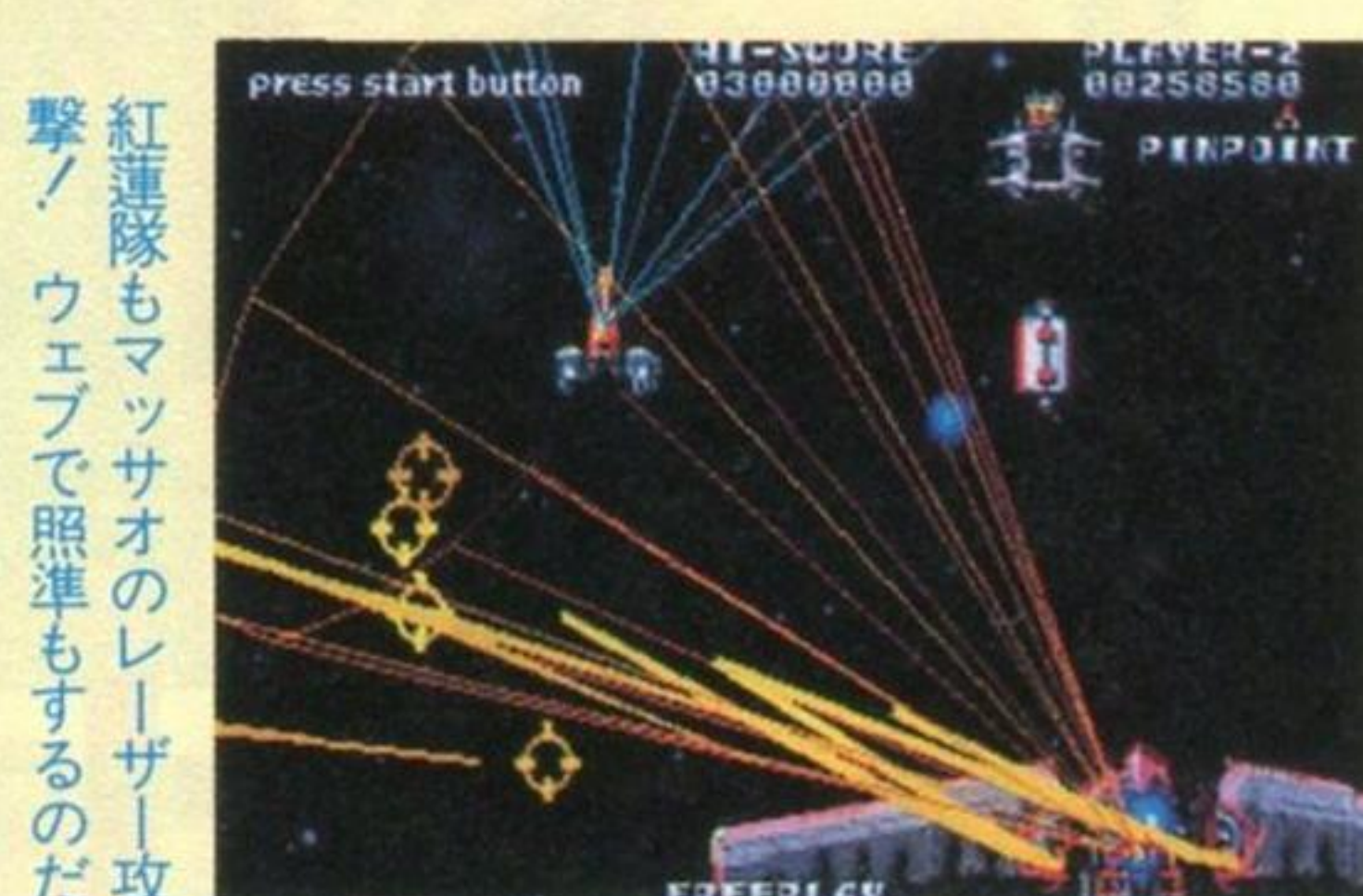
やっぱり存在したぞ！ 究極の最終ボス登場！！



これが正真正銘、最後のボス「黒警 改」。一見すると、黒警と変わらないが……。

黒警・改 (にくべつ・かい)

爆懺を倒すと、警報とともに出現するのがこの真の最終ボス「黒警・改」だ。さすがに改の名はダテではなく、1面のときと比べると攻撃力が段違い！ 画面を上から下まで自在に飛び回り、ウェブでこちらを照準し、その直後にレーザー攻撃を仕掛けてくるぞ。ボンバーを連発して倒すのがベストかもしれないが……。



紅蓮隊もマッソーのレーザー攻撃！ウェブで照準もするのだ。

6発×2組のばらまき弾。レーザーと併用されるとよけづらい。



これが感動の エンディングだ がんばって クリアをめざせ！



これまでの紅蓮隊の活躍を新聞形式で見せるという凝った演出になっているぞ。

耳より情報

1 サターンに移植決定！！

ご存じの人も多いかもしれないが、「蒼穹紅蓮隊」のサターン版が登場するぞ。発売元はEAV。発売時期は2月ごろの予定なので、もっとじっくりとやり込みたい！ 難しくて……というユーザーはぜひサターン版でプレイしてみよう。



これがサターン版の画面。アーケード版と比べても全く見劣りしない。

2 サウンドトラックCDも発売だ！！

また、「蒼穹紅蓮隊」のサウンドトラックアルバムも登場。プレイ中はなかなか聴き取りにくいかもしれないが、独特のサウンドはかなりいい感じだ。全サウンドを網羅したこのCDは、MEMレコードから2,000円(税込)で絶賛発売中だ。勉強や仕事の合間にぜひ。



ジを紹介だっ

※2周目からスタートするには……クレジット投入後、タイトル画面で↑↑↓↓←→←→ABCと入力してからスタートする。注意：これは基板設定のローカルテストモードのADDITIONAL MODE SWがONの場合のみ有効です。



リアルバウト 餓狼伝説 スペシャル

- SNK
- 稼働中
- 対戦格闘アクション
- MVS

改良され、生まれ変わったシステムを説明しよう!!

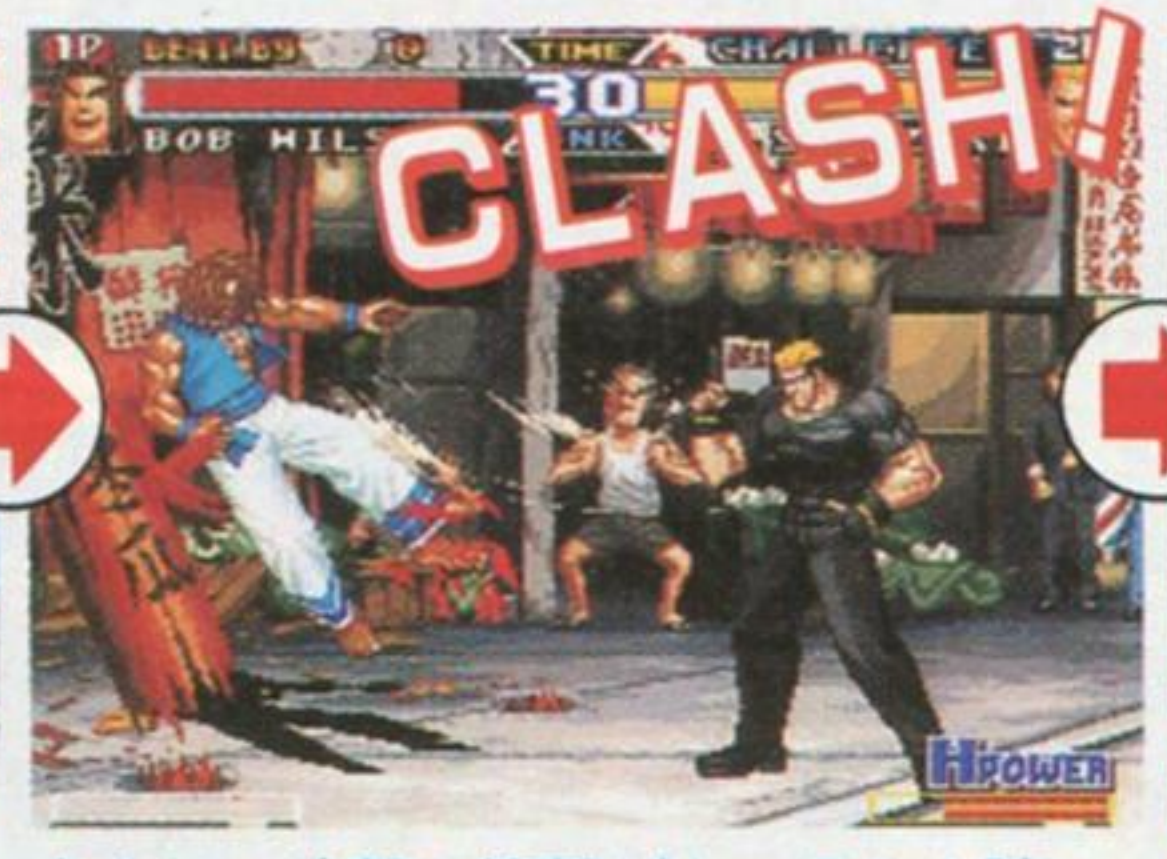
前作をはるかに上回る容量で登場の、餓狼シリーズの最新作「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」。今作では、前作でのリングアウトなどシステム面が見直され、新しいものに改良されているのが特徴。今回は、それら新しいシステムについて説明しよう。大きく変更されたのは、リングアウトやスウェーラインだろう。ゲーム上にリングアウトという概念がなくなり、落ちたら即負けという状況がなくなった。また、ラインも2本になったことで、ライン上での攻防がより熱くなることは間違いない。ほかには、新しい表現方法で描かれているグラフィックにも注目だ。

新システム コーナーバトル

リングアウトの代わりとなるのがコーナーバトル。ラインの両端に障害物が設置されていて、これが壊れるのはダメージキャラクターが密着状態のときのみ。



キャラが密着状態で攻撃を受けると、コーナーの障害物にひびが入る。



さらに、攻撃の衝撃がキャラから障害物に伝わると破壊される。



障害物と一緒に吹き飛んだキャラは、リングアウトではなく気絶状態に。

改良された パワーゲージ

若干の変更が見られるパワーゲージシステム。前作では、基本技を相手にヒットさせるか、必殺技を出さないとならなかったが、今回はガードでもゲージが増加するようになっている。

HPOWER ⇒ SPOWER ⇒ PPOWER



ブレイクショット（ガードキャンセル）が可能な状態。



超必殺技が出せる状態。もちろん、一度使えばゲージはなくなる。



超必殺技よりも強力な、潜在能力が使用できる状態を示している。

全19キャラ 必殺技 コマンド表

全キャラ共通ダウン回避
←↓↑+D

※コマンドはいずれもキャラが右向き時のものです。

■ = 超必殺技
■ = 潜在能力

アンディ・ボガード	
斬影拳	◆◆+AorC
空破弾 ●	◆◆◆+B
昇龍弾	◆◆◆+C
飛翔拳	◆◆◆+A
超裂破弾	↓ため◆◆+BC
斬影裂破	◆◆◆+C

不知火 舞	
乱れ花蝶扇	◆◆◆+C
龍炎舞 ●	◆◆◆+A
陽炎の舞	↓ため◆+C
必殺忍蜂	◆◆◆◆+C
超必殺忍蜂	◆◆◆+BC
月下乱れ牡丹	◆◆◆+C

ダック・キング	
ヘッドスピンアタック	◆◆◆+AorC
ダンシングダイブ ●	◆◆◆+B
ブレイクストーム	◆◆◆+B
クロスヘッドスピン	◆◆◆+D
ブレイクスパイラル	◆◆◆◆◆+BC
ダックダンス	◆◆+ABC

ブルー・マリー	
ストレートスライサー	◆ため◆+B
バーチカルアロー ●	◆◆◆+B
スピフォール	◆◆◆+A
バックドロップリアル	接近して◆◆+AB
M.スプラッシュローズ	◆◆◆◆◆+BC
M.タイフーン	◆◆◆◆◆+C

テリー・ボガード	
バーンナックル	◆◆◆+AorC
パワーダンク ●	◆◆◆+B
パワーウェイブ	◆◆◆+A
パワーチャージ	◆◆◆+A
パワーゲイザー	◆◆◆◆+BC
トリプルゲイザー	◆◆◆◆◆+C

ジョー・ヒガシ	
スラッシュキック	◆◆+BorC
タイガーキック ●	◆◆◆+B
プレッシャーニー	◆◆◆+C
爆裂ハリケーン	◆◆◆◆+C
スクリュアッパー	◆◆◆◆+BC
スライドスクリュア	◆◆◆◆+C

キム・カッファン	
半月斬	◆◆◆+BorC
空砂塵 ●	◆◆◆+A
飛燕斬	↓ため◆+B
飛翔脚	空中で◆+B
鳳凰天舞脚	空中で◆◆◆◆+BC
鳳凰脚	◆◆◆◆+C

ボブ・ウィルソン	
ローリングタートル	◆◆◆+B
モンキーダンス ●	◆◆◆+B
サイドワインダー	◆◆◆+C
ワイルドウルフ	◆ため◆+B
デンジャラスウルフ	◆◆◆◆+BC
マッドスピンウルフ	◆◆◆◆◆+C

望月双角	
憑依弾	◆◆◆+C
野猿狩り ●	◆◆◆+A
鬼門陣	接近してレバー1回転+C
喝	◆◆◆◆+B
いかづち	◆◆◆◆+BC
無惨弾	◆◆◆◆+C

©SNK 1996 ●印はガードキャンセル可能技です
※画面写真は開発中のものです

SNK
より

「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」はスペシャルというだけあって、BGMは懐かしい「餓狼伝説スペシャル」のころの曲も入ってるぞ! しかもクラウドやローレンス、タン、チンも新技をひっかけて復活しているので、要チェックです。ぼちぼちゲームセンターに登場すると思いますので、楽しみにしてください。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

スウェーラインからバトルラインシステムへ

リングアウト同様に、大きく変更されたスウェーライン。名前もバトルラインと変わり、3本から2本へとライン数が減っている。前作と違い、ラインを移動しても一定時間で強制的に戻されることはなく、歩きやフットワーク、ジャンプなどが可能になっている。

これで、ラインがより戦術的に使えるようになったといえるだろう。感覚的に、前作と昔の「餓狼伝説スペシャル」を合わせたものに近いかもしれない。ほかにも、ダッシュ後のライン移動には慣性がつくなどの特徴があり、攻撃に関しても、さまざまな効果が期待できるようだ。



ライン移動で相手の攻撃を回避。1ラインしか攻撃判定を持たない技なら避けられる。



奥のラインからクラウザーの攻撃。ラインを移動しながら、手前のラインにいる相手に攻撃をしている。キャラクターごとに性質は異なるようだ。



手前のラインからテリーの攻撃。ラインを移動せずに、奥のラインにいる相手に対して攻撃を加えることができる。しゃがみ状態からでも攻撃可能。



コンビネーションの中には、相手を別ラインへずらす技もある。



奥のラインから手前に、必殺技でライン間を移動しながら攻撃が可能なキャラもいる。



テリーのパワーゲイザーのような、ラインに関係なく攻撃できる必殺技は、前作同様に今回も健在。

SNK 耳より情報!!

NEOGEO BOWL

金沢八景オープン!!

SNKのボウリング場「ネオジオオボウル」が、12月に横浜市内にオープン! 「コスミックボウル」が、ネオジオワールドに続いてここでも遊べるぞ。ほかにも、世界最新の体感シミュレータ「MFX2000」や、テレビでおなじみの「ウルトラ電流イライラ棒」など ボウリングだけではなくアミューズメントパークとしての施設も充実している。



ホンフウ	山崎竜二	秦 崇秀	タン・フー・ルー	ローレンス・ブラッド
九龍の読み ◀▶▶▶▶+C	蛇使い(上・中・下) ▶▶▶+AorBorC	帝王神足拳 ▶▶▶+A	箭疾歩 ▶▶▶+AorC	ブラッディサーベル ▶▶▶+A
制空烈火棍 ● ▶▶▶+C	裁きの匕首 ● ▶▶▶+A	帝王神眼拳(背後) ● ▶▶▶▶▶+C	烈千脚 ● ▶▶▶+B	ブラッディスピル ● ▶▶▶+C
電光石火の天 ▶▶▶+B	サドマゾ ▶▶▶▶▶+B	帝王天耳拳 ▶▶▶+AorC	怒顔砲 ▶▶▶+A	ブラッディアクセル ▶▶▶+C
必勝逆襲棍 ▶▶▶+C	爆弾パチキ ▶▶▶▶▶+C	帝王天眼拳 ▶▶▶+AorC	大衝撃 ▶▶▶+C	ブラッディカッター ブラッディアクセル~攻撃ボタン
爆発ゴロー ▶▶▶▶▶+BC	ギロチン ▶▶▶▶▶+BC	帝王漏尽拳 ▶▶▶▶▶+BC	旋風剛拳 ▶▶▶▶▶+BC	ブラッディフラッシュ ▶▶▶▶▶+BC
カデンツァの嵐 ▶▶▶▶▶+C	ドリル 接近してレバー1回転+C	帝王宿命拳 ▶▶▶▶▶+C	激砲 ▶▶▶▶▶+Cため押し	ファイナルデスブラッディ ▶▶▶▶▶+C

フランコ・バッシュ	ビリー・カーン	秦 崇雷	チン・シンザン	W・クラウザー
ザッパー ▶▶▶+A	三節棍中段打ち ▶▶▶+A	帝王神足拳 ▶▶▶+A	気雷砲 ▶▶▶+A	ブリッツボール(上・下) ▶▶▶+AorC
ダブルコング ● ▶▶▶+A	火龍追撃棍 ● ▶▶▶+B	帝王天耳拳 ● ▶▶▶+C	破岩激 ● ▶▶▶+C	レッグトマホーク ● ▶▶▶+B
ゴールデンボンバー ▶▶▶+C	雀落とし ▶▶▶+A	帝王天眼拳 ▶▶▶+C	超太鼓腹打ち ▶▶▶+A	デンジャラスルー ▶▶▶▶▶+A
ガッツダンク ▶▶▶▶▶+B	旋風棍 A連打	帝王漏尽拳 ▶▶▶▶▶+C	超反動満腹砲 ▶▶▶▶▶+B	フェニックスルー ▶▶▶▶▶+C
メガトンスクリュー ▶▶▶▶▶+BC	超火炎旋風棍 ▶▶▶▶▶+BC	帝王宿命拳 ▶▶▶▶▶+BC	爆雷砲 ▶▶▶▶▶+BC	カイザーウェイブ ▶▶▶▶▶+BC
ハルマゲドンバスター ▶▶▶▶▶+C	大旋風 ▶▶▶▶▶+C	帝王龍声拳 ▶▶▶▶▶+C	天地崩落無尽砲 ▶▶▶▶▶+C	ギガティックサイクロン ▶▶▶▶▶+C

28の国々が熱いプレイを繰り広げる!

VERSUSNET
SOCCER

ヴァーサスネットサッカー

- コナミ
- 稼働中
- サッカー
- 対戦、協力プレイ可能
- SYSTEM-GX

お好み視点でプレイできる3Dサッカー!

世界28カ国のチームが登場する、コナミのニュー3Dサッカーゲーム「ヴァーサスネットサッカー」。ゲームスタート時に視点を選択できるという、ユニークなシステムを採用しているのが特徴だ。

自分好みのアングルを選べるので、誰でも楽しくプレイすることができるぞ。実在の選手をベースにした「スター選手」が設定されていたり、各チームの特徴が明確にされていたりする点も見逃せない。



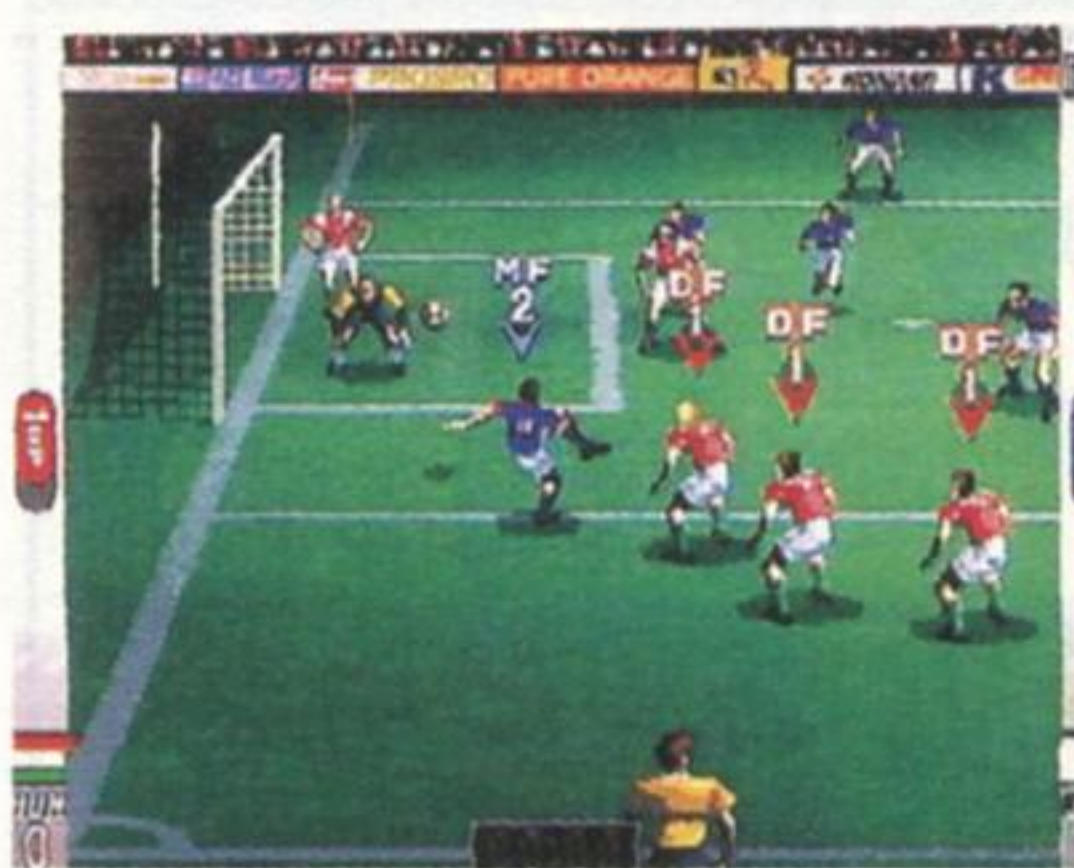
リアルに個性付けされた各チーム

28のチームは、実際の各国代表チームの性質や傾向を参考に、はっきりと個性付けされている。さらに、各国のスター選手の特徴（シュートが強力、足が速いなど）もゲームに盛り込まれているので、リアル感バツグンなのだ。

操作は簡単、アクションいろいろ!

操作系はレバー+3ボタン。操作そのものは決して難しくないが、選手のアクションはたいへん豊富だ。同じ操作をしても、状況によってさ

まざまな動きを見せてくれるし、意図的に高等な技（ループパス、ドライブシュート等）を出すことも可能。魅せるプレイが簡単にできるのだ!



シュートモーションにも、いろいろなパターンがある。右の写真は、シュートが決まった後のリプレイ画面だ。



動きまくる選手たち!



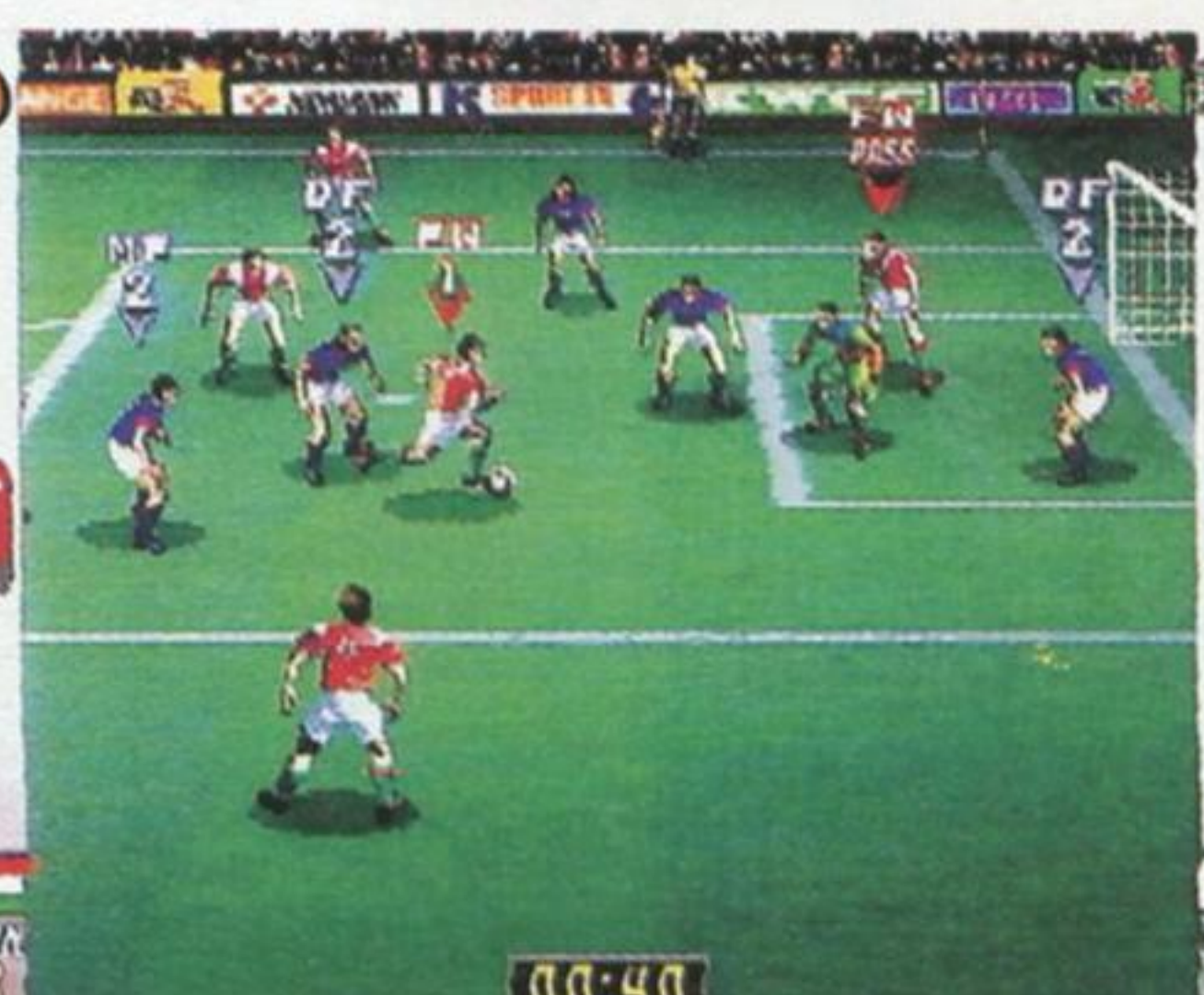
ボタンの役割は状況によって変化するが、基本的にA=シュート、B=ショートパス、C=ロングパス。同時押しで出せる技もある。



選手達の動きや表情を楽しもう。うまくやれば、オーバーヘッドやヘディングシュートも見られる。

縦に攻めるか!?

戦略的な攻防をやりやすい縦視点。ただ、スムーズにプレイするには多少の慣れが必要かも。どちらかというとベテラン向けの視点。



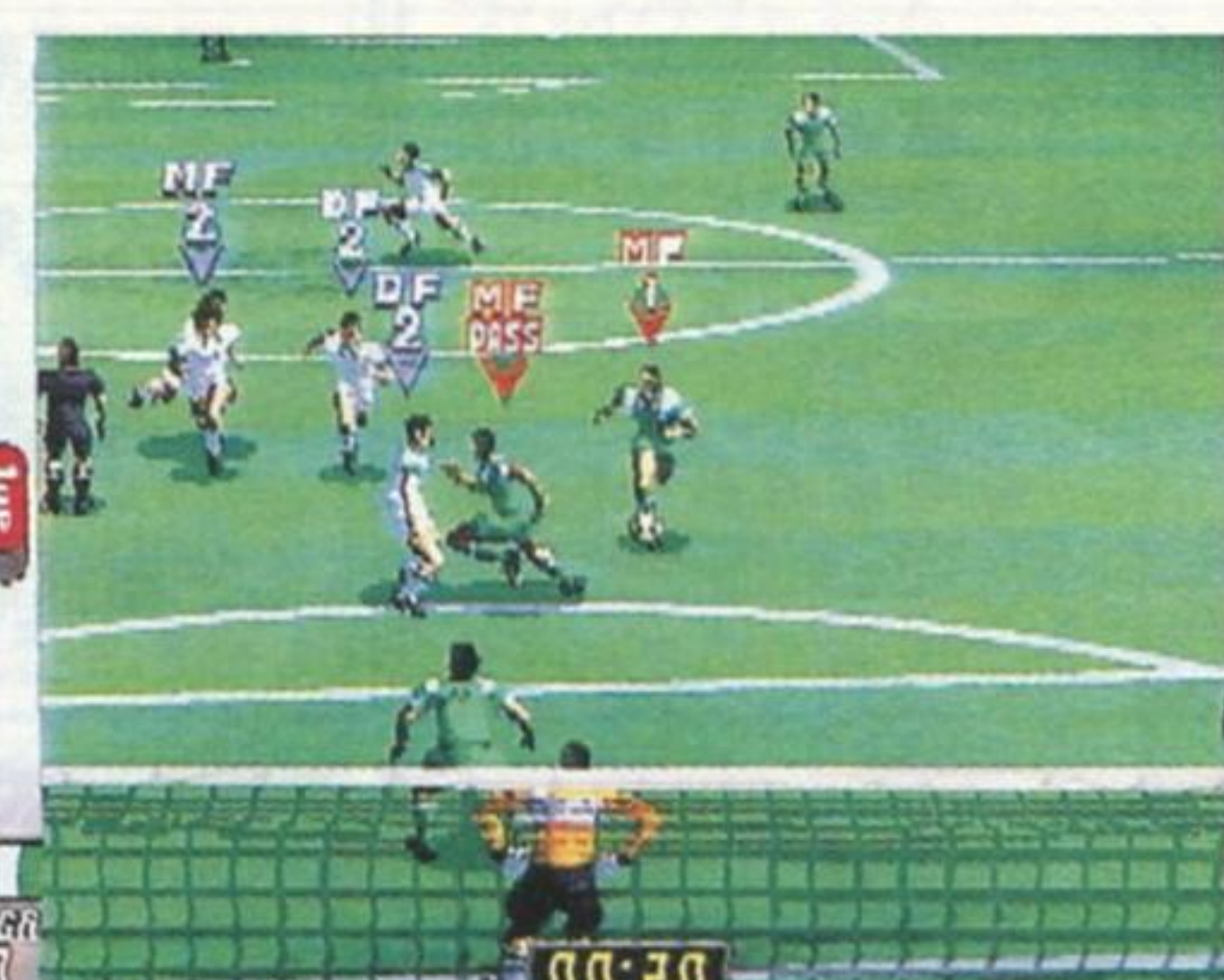
サッカーのTV中継を意識したアングルで、慣れていなくても状況を把握しやすい。初心者は、こちらの方がプレイしやすいだろう。

横に走るか!?

対戦はもちろん、協力プレイもOK!

このゲームは、4人まで同時にプレイすることが可能(筐体は2台必要)。4人プレイなら2人対2人で、3人プレイなら2人対1人で対戦することになる。2人プレイの場合は、対戦するか、協力してコンピュータと戦うかを選ぶことができるぞ。多人数で楽しもう。

この手のゲームの醍醐味は、やはり対戦プレイ。多人数だと盛り上がるぞ。



対戦にするか協力にするか、それが問題だ。どちらのモードにも、それぞれちがった楽しさがある。ちなみに上の下段の写真は、対戦時の勝利画面だ。

インターネットホームページでイベント開催中

コナミは、インターネットのホームページ上で、「GTI CLUB」に関するイベントを開催している。たとえばクイズに正解すれば、抽選でオリジナルテレカ(非売品)がもらえる、という企画が行われ

ていたのだ。現在は別の企画が開催されているのでインターネットに接続できる人は、アクセスしてみては?

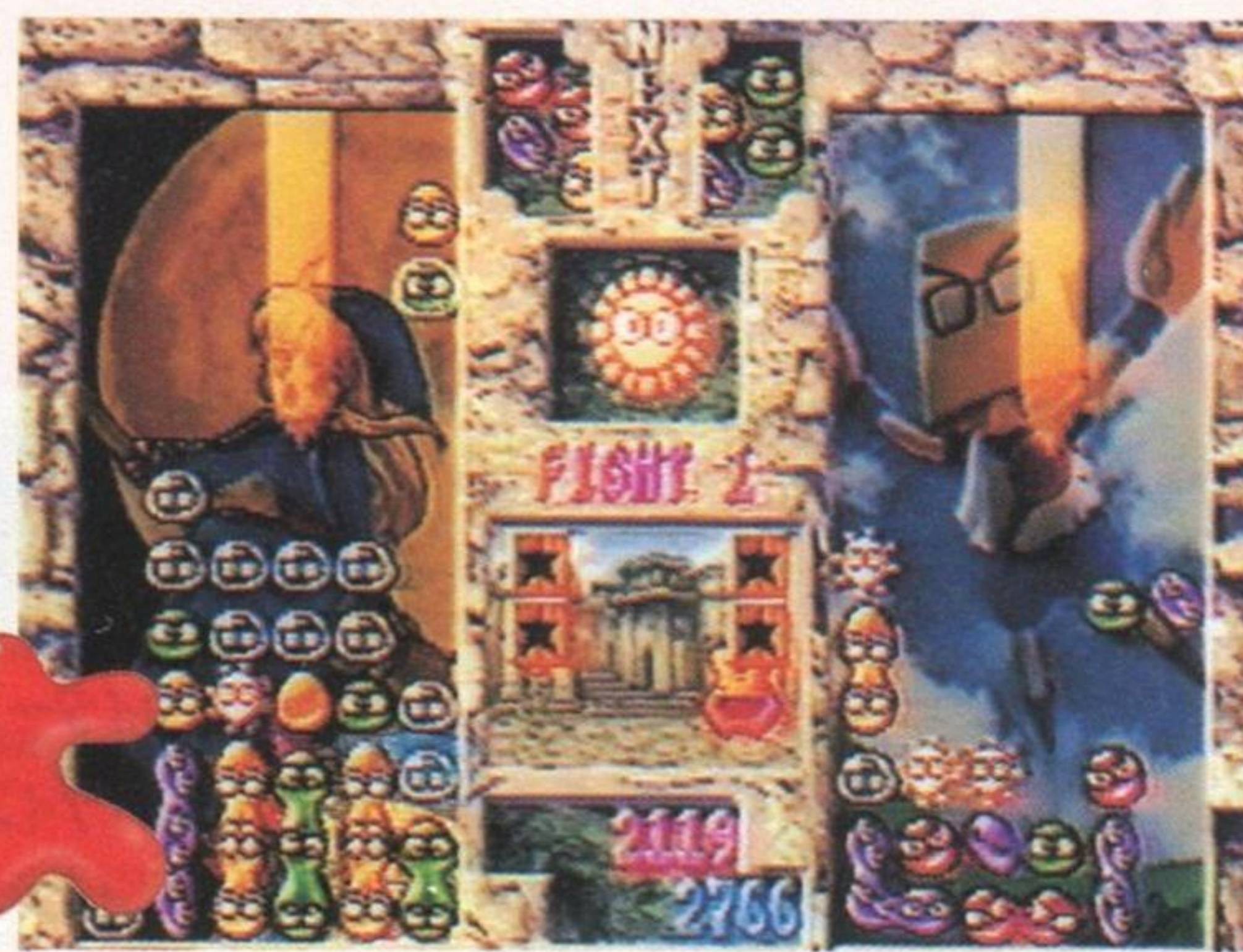
ホームページアドレス………
<http://www.konami.co.jp/>

新フィーチャー"日輪相殺" で大爆連鎖発動!!



2年の沈黙を破ってサン3ついに登場!

●コンパイル/セガ●稼働中●パズル
●対戦プレイ可能●ST-V基板



ゲームをするものなら知らぬ者はいないともいえる落ちモノゲームの人気作「ぷよぷよ」。その2作目を通(つう)と呼ばせ、3作目はなんとするのかと思えばSUN(さん)とはまたなんとユニーク。でもこのSUNというネーミングはただの当て字ではない。

落ちてくるぷよを連鎖で消して、相手におじゃまぷよを降らせて倒すシステム自体は変わっていないが、今回はおじゃまぷよの中に「SUN」そう、太陽の形をしたぷよが混じって降ってくる。これを消すことによって今まで以上のぷよを相手に送ることができるから、たとえ対戦相手が強かろうとも使い方次第で一発逆転が可能。うまく連鎖が組めないと嘆いていた初心者にもあの爽快感が味わえるのだ。



ルールは簡単。誰にでも遊べるゲームという路線は変わっていない。



太陽ぷよの消え方はおじゃまぷよと一緒に連鎖数が増す分プラスされる数も多くなっていく。そのおかげでゲーム展開もよりスピーディーなものになった。



新キャラ3体、サンプリングも一新

個性豊かなキャラにファンも多い「ぷよぷよ」。

この「SUN」では全17体のキャラの連鎖時のサンプリングボイスが新しくなった。プレイ画面の絵も中央に小さくあったものからフィールドいっぱいになり、



今回もゲームモードが3種類用意されているが、それぞれ使用キャラが異なる。それぞれ別のエンディングがあるらしい。2人対戦もキャラクター選択が可能。マイキャラを1人にしぼるもよし、総当たりでいくもよし、楽しみ方もいろいろだ。

連鎖ごとにアニメーションをするといった具合にさらにキャラ性がアップしている。新キャラも3体登場してぷよワールドは広がるばかりの様相。もちろんゲーム途中に見られる漫才デモも健在だ。

まあ細かいことはともかく、まずは遊んでみて。すでに各アミューズメントセンターで稼働中だぞ。



「通」に比べると登場人物は減ったが内容は濃い。対戦キャラ選択にカーソルを動かすことを密かに期待したいんだけど今回もいなかった……残念。



コンパイル
より

お待たせいたしました。2年の沈黙を破ってぷよシリーズの最新作! その名は「ぷよぷよSUN」。今回の目玉は日輪相殺システムだ。太陽ぷよを連鎖で消すと相手に大量のおじゃまぷよを降らせることができるぞ。自キャラもアルルに加え、ドラケやシェゾも新ボイスで登場。ぜひ、一度友達と、恋人と楽しくプレイしてみてくださいね!

© COMPILE 1996
※画面写真は開発中のものです

NEW ITEM

BOOK・CD・VIDEO・GOODS・TOYS・CARDS・...etc

BOOK

ビッグタイトルの攻略本がソフト発売と同時に
出るようになってきました。

ムック

バーチャファイター3

●アスキー●680円

発売中



「攻略本」という形とは一風変わった本。ビジュアル的に貴重な資料を始め、開発者のインタビューやつつこんだキャラクターごとの性能を網羅している。

攻略本

ファイターズメガミックス
ファイティングマスターズガイド

●アスキー●780円

発売中



'96年末、AM2研の隠し玉としてソフトの発売と同時に刊行された一番乗り攻略本。手軽にキャラクターの技、隠しキャラなどの情報が見れる。プレイのときは常に横に置いておきたい。

攻略本

リグロード サーガ 2
パーフェクトガイド

●ソフトバンク●1100円

発売中



サターン版3Dロープレ決定版続編がパワーアップして登場。ゲームをプレイしていくうえで大切なアドバイスや細かい説明してくれるこの本は、いい冒険の良きパートナーになってくれるだろう。

設定資料集

パンツァードラグーン
OVAファンブック

●ソフトバンク●2,200円

発売中



「パンツァードラグーン」OVAの完全網羅設定資料集。制作者や声優のインタビューを始め、話題を呼んだ美しいデジタルアニメーションがさらに堪能できる。ヒロインのアリタの魅力も満載。

CD&VIDEO

今月もVF3キャラ別攻略ビデオが3本。
CDは1枚だけど、バーチャファン必聴!

音楽CD

電腦戦機バーチャロン
CYBER NET RHAPSODY

●東芝EMI●3,000円(税込)

発売中



第2弾はドラマ風。主人公たちは気付けば別世界でアフアムドとドルカスに。そこにフェイ・チェンが…!!

攻略ビデオ

バーチャファイター3
キャラクター別攻略ビデオ
Vol.4 ジャッキー・ブライアント

●セガ●2,800円

1月21日発売



キャラ別攻略ビデオ第3弾。ビデオでは初めての「ブローチャート」をはじめ、キャラクターとプレイヤーの特性を生かした作りは必見。ジャッキーは豊富なコンボレーションを駆使した闘いがメインだ。

攻略ビデオ

バーチャファイター3
キャラクター別攻略ビデオ
Vol.5 影丸

●セガ●2,800円

1月21日発売



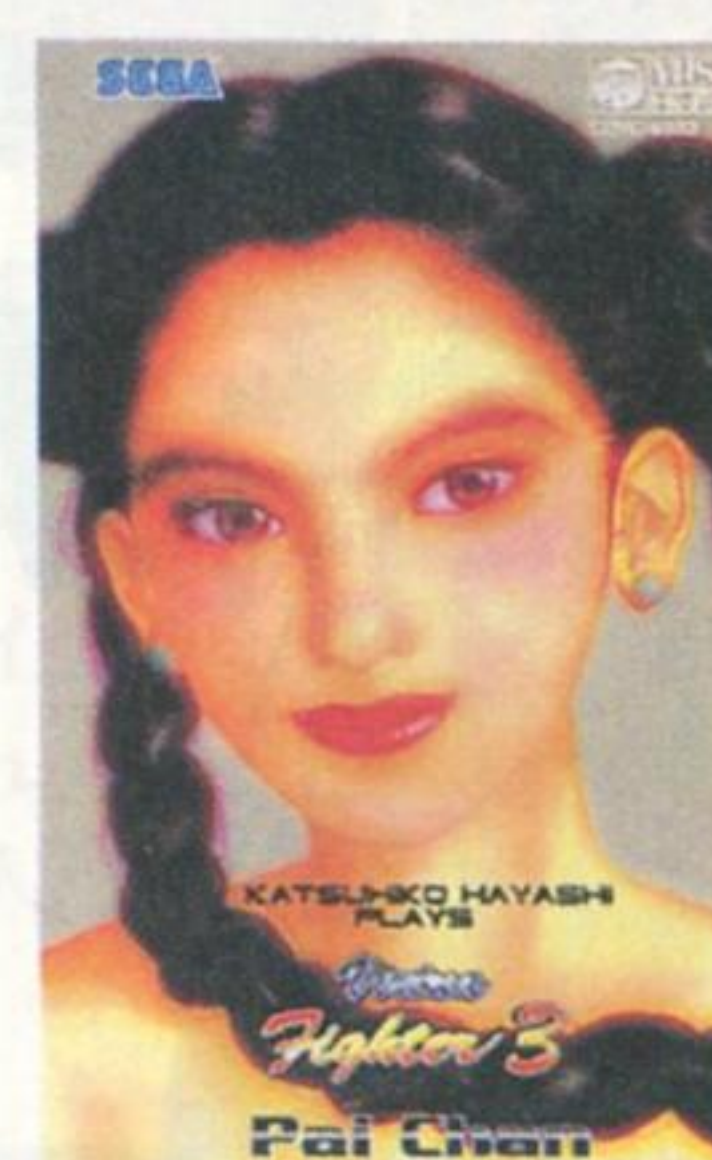
一旦相手がダウンしてしまう技が多いカゲダからこそ、コンボを発掘するのがこのキャラの楽しみ方という邪影丸。彼のコンボパワーが炸裂する。忍者らしい勝ち方をこの30分で学ぶことができるはず。

攻略ビデオ

バーチャファイター3
キャラクター別攻略ビデオ
Vol.6 パイ・チェン

●セガ●2,800円

1月21日発売



浮かせ技が強いVF3のバイ。浮かせてばかりじゃつまらない、パンチが早いからといって手数が多いで勝つのもちょっとかわい。返し技などを使いこなす、華麗に、舞うように勝つ。これを学ぼう。

GOODS&TOYS

最近人気急上昇中のガレージキット。詳細
はまた今後当コーナーにて特集する予定だ。電腦戦機バーチャロン
ドルカス(ガレージキット)

●セガ(寿屋)●13,800円●発売中



これは寿屋版ガレージキットの新作。ドルカスの重量感とトレードマークのハンマーがみに再現されている。

電腦戦機バーチャロン
テムジン(プラスチックモデル)

●セガ(ウェーブ)●600円●2月発売予定



ガレージキットは値段が…と思っていたファンに朗報。ついにプラスチックモデル版VRが登場する。

電腦戦機バーチャロン
アフアムド(ガレージキット)

●セガ(海洋堂)●4,800円●1月発売予定



こちらは海洋堂版アフアムドのガレージキット。ファンは脚部の迷彩をしっかりと再現したいものだ。

INTERVIEW

先月から毎月3本ずつ発売されているVF3のキャラ別攻略ビデオ。
今回はそのビデオ制作監督である高坂邦弘氏に見所と現状を聞く。

VF3キャラ別攻略ビデオ制作監督インタビュー

——このビデオの監督になったきっかけは？
高坂■VF2やセガラリーなどのビデオなど手掛けたことがあったので声がかかったのかな。おもしろそうなので引き受けました。

——プレイヤーはどうやって決めたんですか？
高坂■担当はブンブン丸君がこのビデオの責任監修者なので、彼がそれぞれのキャラについて現在のトップレベルの能力を持った人たちをピックアップしてくれました。内容も全て一緒に考えながら構成を作ってます。

——12人を選別というのは大変だったのでは？
高坂■彼らのゲームスポット21などでの横のつながりから、誰が一番強かったかわかっていると思うので信頼しています。

——キャラごとに見せ方が変わりませんか？
高坂■キャラによっては分量が変わってきました。その辺は責任編集のブンブン丸君とプレイヤーや僕との相談で決めています。
——このビデオの基本的な4つの構成内容を教えてください。

高坂■最初はVF2からVF3になってから変わった部分がありますよね。アンジュレーションやEボタンなどをフィーチャーしたシステム。それからフローチャート。これはブンブン丸君のほうから、ビデオ(映像)でのフロー

チャートをやってみようという提案がありましたので。今回これがビデオの一番ベースになっています。そして強力な連続技。まとめとして、全体の内容をふまえたうえでの実戦。これはキャラによって全キャラフォローしているものもあればキャラを絞っているものもあります。

——第2弾の発売予定は？

高坂■1月21日です。あとは1カ月ごとに第4弾まで出していく予定です。ビデオは雑誌と比べて情報面でやや不利なところもありますが、映像で何度も見れるという利点を生かして、そのくらいのペースでどんどん出していこうと思っています。

——総集編はありますか？

高坂■まだ詳しいことは未定ですが、総集編はその12人のプレイヤーを呼んで、トーナメント戦をやろうと考えています。ゲーム画面上だけでは終わらないよう何らかのイベント的なものでできればいいかなと思っています。

——このビデオの見所は？

高坂■フローチャートです。第1弾は間に合わなかったのですが、付録でチャートと技表が入っていますので、それを見ながらビデオ見ていただけたらとても理解しやすくなる



高坂邦弘氏。CMやビデオクリップなどのディレクターとして活動中。ゲームはそれほどやらないが、VFファンの求める映像を創り出そうと、現在も多忙な毎日を送る。インタビュー当日も徹夜明けだったとか。

思います。雑誌などではわかりにくい部分が映像で、しかも繰り返し見れるのは魅力ですよ。単調にならないよう息抜きでビデオクリップも入ってます。

——上達のコツはなんでしょう？

高坂■うまい人のプレイを見るのが一番だと思います。ビデオはプレイヤーの解説も入ってますからさらにいいですよ(笑)。

——ありがとうございました。

高坂氏直伝! このキャラはここをチェック!



Vol.1 葵

新キャラなので攻めのスタイル、基本的な部分をフォロー。敬遠してしまう人や慣れない人に葵を知ってもらうための作品。



Vol.2 アキラ

2・1より空中コンボの性能がダウンしてしまったが、VF3に合った闘い方、レベルダウンした性能をどう補うかを攻略。



Vol.3 ウルフ

いかに美しくジャイアントスイングにつなげるかを攻略。状況的不利に陥ったかどうかを、いかに戦術も学べる。



Vol.4 ジャッキー

コンベクションを中心とするジャッキー、どう使いこなすか戦術を研究。ディレイを使いこなせ。



Vol.5 影丸

空中コンボの強いカゲ、弧延落からつながる技を筆頭に空中コンボの集大成をお見せします。キミのカゲは跳び続ける。



Vol.6 パイ

空中コンボがパワーアップしたパイだが、浮かせてばかりではなく、パイの素早いパンチからどう連係させるかを徹底攻略。

SEGA PC WORLD CLOSE UP

今回は、PC事業部と関連の深い「株式会社バーチャルゲームセンター」常務取締役荻原秀幸氏にお話を聞く。発表から3カ月 ついにその事業展開の内側を知ることができた。

キーワードは
V.G.C.

今月のネタ!!



今月は「ウィンバトル」のタイトルロゴでお気づきの人も多いと思うが、バーチャルゲームセンターがメイン。しかしソフトタイトルもかなり多い中味の濃い月なんですね。ページ右下の特報も要チェックだ。

——「バーチャルゲームセンター」についてご説明ください。

「バーチャルゲームセンター」は、セガと三菱電機の2社の出資により設立された会社で、ネットワークを利用したゲームソフトウェア情報処理サービスを事業のメインとしています。その他に電子出版、宣伝広告代行、市場調査代行、ゲーム開発の開発受託といったものを行っています。ゲームというものとどまらないのですね。

これらのことができないとネットワーク上の双方向コミュニケーションというのは、なかなかうまくできないものです。前者の事業が当社の根幹であるので、ここでユーザーとゲームという意味でのコミュニケーションの世界を確立して、さらにもっとゲームを超えたところでのネットワークを利用した、人と人のコミュニケーションの場を提供していきたいと思っています。そのツールがこの「バーチャルゲームセンター」です。その柱となるのが、実はセガで言うところのアミューズメント施設であって、なんとなく百円玉を使って、楽しかったねと帰って行く。このアーケードのライフスタイルをインターネット上に作れないかと

思い、バーチャルゲームセンターというしくみを作りました。

——ネットワークを考えた場合、やはりインターネットは魅力ですね。

それで今回は、電子メールを使用して情報交換するという形にしました。これには理由がありまして、ちまたではインターネットがバラ色のように語られていますが、実際はそんなにインフラが確かなものではないんです。そういう環境の中で、本当に多くの人が楽しく遊べる環境が提供できるのかというと非常に難しい。もしくは莫大なお金がかかる。そしてネットゲームというのは思ったより楽しくなかったり、すぐに飽きたりされてしまうんです。そういうことから、リアルタイムな部分を犠牲にしても単純なしくみで、ユーザー間のコミュニケーションを円滑にかつ、ストレスが溜まらないぎりぎりの線の技術をもって、今できることをやったのがバーチャルゲームセンターのシステムです。なぜ電子メールを使うのかというと、固定のプロバイダーに入る必要もなく、どこからでも入れる。インターネット上で電子メールのやり取りさえできれば誰でも遊べるという環境

を用意したかったのです。ただ今のネットではセキュリティの問題が非常に問題になっています。インターネットはとてもオープンなため、悪意を持った第三者が手を加えたりすることができてしまうんです。これを防ぐためバーチャルゲームセンターでは、セキュリティシステムを入れています。暗号化技術によって送る時から暗号化し、異常や事故、また誰かが手を加えたとしてもわかるようなしくみになっており、データを悪用させないようにしています。実はこれはインターネットの世界では非常に重要な技術なんです。電子商取引という世界があるんですが、各国もしくは各メーカー、商社、銀行などが覇権を争う一大分野となっています。その技術基盤における高水準な暗号システムをバーチャルゲームセンターは世の中に先駆けて使用しています。

プライバシーの問題として、例えばAさんがバーチャルゲームセンターへメールを送って、そのメールの返事をさらにBさんに送ると、実質的にはAさんからBさんへメールを送ったのと同じですね。しかし、もし調べられてもバーチャルゲームセンターまでしかわからないんですよ。そして会

SEGA PC SOFT LINE UP

今月はたくさんのソフトを紹介。オリジナルの「プラトゥーンリーダー」の細かさと「セガソニックスクリーンセイバー」のかわいらしさに注目!

パンツァードラグーン



あのサターンで好評を博したパンツァードラグーン3月14日に登場。左上 左の敵を撃て! 右上 巨大な虫も地中から出てくる。左下 タイトル画面。

セガラリーチャンピオンシップ



群を抜いた完成度で1月31日発売。左上 一風変わってトンネル内。あらゆるコースを走り抜ける。右上 今度は綺麗な街の中。左下 2プレイヤーでのカーセレクト。もしかしてランチアストラトスも選べる?

ソニック&ナックルズ



珠玉の名作が「ソニック&ナックルズコレクション」になって2月14日に帰ってくる。左上 イカすパッケージデザイン。右上 役者は揃った。左下 ロックオンをしなくても遊べちゃう。

WIN BATTLE



知る人ぞ知る、大ヒットした作戦級ウォーシミュレーションバトル「ウィンバトル」がVGC対応で登場。もちろん通信対戦が可能。写真を見てわかるとおり、戦争、ファンタジー何でもあり。対戦プレイが楽しいぞ。



このゲームはアーケード用に開発され、サターンにも移植されたゲーム。懐かしい問題だけでなく、なんと自分で問題を作ることができ、他のプレイヤーが挑戦できる。趣味に走った問題を作る？



このほかにも KING OF BATTLE

また画面はありません。これは自分でロジックを組み合わせてロボットを動かすゲーム。しかもディープな方達向けに自分でロジックを作ってしまうことができる優れもの。でも初心者にはちょっと難しいかも。

囲碁/将棋

こちらもまた画面はなし。こちらはお父さん向きのじっくり腰をすえて楽しむもの。通信により離れたライバルと一手。

員はアドレスを持たなければならないので、匿名でメールを送信しても返事は来ないし、ゲームはできない。また、メールのログは永久保存なので記録が残りますから、心理的防止にもなっているんです。セキュリティレベルは非常に高いですよ。

——なるほど。敷居が低く、間口が広い中にも保守性の高さを感じますね。

ええ。でもバーチャルゲームセンターのアプローチは従来のものとは異なっているんです。より多くの方にご参加いただけることを目標にいくつかのステップをおいています。

まず第一のステップはネットワークのヘビーユーザーに対しピンポイントで認知をはかり、確実に参加していただくことを念頭にバーチャルゲームセンターの展開はデザインされています。特に今のバーチャルゲームセンターのターゲットは18歳から39歳くらいまでの理系の方たち、あるいは企業の技術者でE-Mailアドレスをすでに取得されている方たちです。

そして次のステップでのターゲットイメージとしては、年齢が40歳を超えている企業の管理者クラスで、会社から無理やりパ

ソコンを与えられてE-Mailアドレスを持たされて苦労している方たち。そういう方たちにもぜひ楽しんでいただきたいと思います。基本的には私たちが目指しているのは、この層へのバーチャルゲームセンターの浸透なんです。現段階ではそれ以外の層のフォローアップは想定しておりません。まず私たちが絞ったターゲットイメージへ確実に認知していただく、そういうデザインをしております。

——ハードの普及と同じですね。まず、コアユーザーを狙って、ある一定数の方たちに認知されてから次のステップへ進もうというわけなんですね。

私たちとしてはまず、とにかく彼ら(ネットワークのヘビーユーザー)にパソコンのキーボードを叩いてもらって、システムをみんなで良いものにしていこうという流れを作っていきたいんですね。彼らはネットワークに関して先進的であり、色々な面で苦労しているんですよ。そういう人たちと一緒に環境をより良くしていく。そうすればおのずとバーチャルゲームセンターも良くなっていくだろうと考えています。ユーザーの方たちにも積極的に仲間意識を

持ってもらって作っていききたいんですね。そうすることにより昔のパソコンブームのように、彼らが宣教師のごとく自然に広めてくれるのではないかと考えています。これが次のステップへの重要なポイントであると考えています。

バーチャルゲームセンターがヘビーユーザーだけのものであったネットワークの世界の間口を広げてあげる。そしてより普及された時に、ゲーマーの人たちがやってみたくするようなタイトルを投入すればきっと必死になり勉強して、参加してきてくれると思うんです。このゲームユーザーの方たちに浸透して初めて、バーチャルゲームセンターの次の展開が見えてくるはずですよ。——ありがとうございました。

プラトゥーンリーダー



PC事業部自信の完全オリジナルの入魂作が満を持して登場。3月発売予定。上 戦場の細かい描き込み兵士も見分けられるほどである。下 装備の細かさすごい。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ザ・スクリーンセ이버



ソニックたちが2月14日にやってくる。左上 ソニックが画像を消していく。中左 ナックルらしくパワフルに。中右 やっぱりエッグマンは機械だね。

とにかく動きが細かい。作り手側の苦労と同時にソニックたちへの愛情を感じる。右上 テイルスの動き、しぐさがかわいい。右下 自分の気に入ったものを入れておこう。

来月の目玉!!



バーチャロン次世代
CPU対応で登場!
サクラついにPCで登場
詳細は次号で!!

サクラ大戦グッズ大紹介!!!



秋の超大作ソフト「サクラ大戦」。大人気なゲームだけにこんなにもたくさんのグッズが作られていたことを知っていたかな？早速ここでチェックしてみよう。

GAME SOFT

まずは大元のソフトから。特別限定版は2種類ありマウスパッドの柄が異なっていた。両方購入した人もいることだろう。発売当日、一部ゲームショップでは行列ができ お昼ごろにはほぼ完売していた。

マウスパッドA



マウスパッドB



豪華なボックスにソフト、マウス、マウスパッド、ステッカーを同梱。マウスパッドは帝国華撃団全員のAタイプ、さくらと光武の組み合わせのBタイプの2種類。マウスはスタートボタンがピンク色というさりげなさが良い。

シール



通常版



こちらは現在販売されている通常版。ゲームは全く同じとはいえ、限定版が手に入らず悔しい思いをした人も多かっただろう。

特別限定版



SEGA SATURN

セガサターン パワーメモリー

Back-up cartridge for exclusively for use with the SEGA SATURN.
Volume 16 times the back-up memory.
Includes index sticker.
・セガサターン専用バックアップカートリッジ
・容量は本機RAMの約16倍
・サクラ大戦インデックスシールの付録付属

パワーメモリー

「サクラ大戦」仕様のオリジナルパッケージとラベルのパワーメモリーがソフトと同時に発売された。ファンならば揃えてしまいたくなるもの。店頭で置いていてとる人もあるので未購入の人はこの機に探してみよう。

超プレミア級!! こんな非売品もあり!

人気ゲームの影(?)には、必ずプレミアムアイテムが多く存在するもの。「サクラ大戦」も販促グッズが多かった。

店頭ポスター



ソフトの購入特典ポスターと違いこちらは店頭用。一般には配布されなかった分貴重。

チラシ

店頭やショーで配布された。これも発売前のチェックを怠ると見かけることも困難だった1枚。

湯のみ

一部店頭でソフトを購入した人に数量限定でプレゼントされた。この他にフォトスタンドもあった。

テレカ



キーホルダー



こちらも一部店頭数量限定アイテム。手に入れた人はすごいかも。

帝国華撃団隊員名簿



レア度が最も高いと思われる業界関係のプロモーション用に配布したCD。

フラッシュセガサターンVol.9



これは見逃した人も多いのでは。店頭でも用ディस्कだから入手困難なこととは言うまでもない。

攻略本

サクラ大戦公式ガイド～戦闘篇・
帝国華撃団戦史
アスキー●1,200円●発売中



美しい装丁が印象的な攻略ガイド。内容は設定資料からゲームを攻略するにあたってのアドバースが掲載。200円で全国書店で好評発売中。

設定資料集

サクラ大戦原画&設定資料集
●ソフトバンク●2,000円●発売中



原画&設定資料集。松原泰典氏描き下ろしボス・タイヤ・スタッフインタビュー、特別プレゼントなど必見項目充実。2,000円で好評発売中。

攻略本

サクラ大戦公式ガイド～恋愛篇・
帝国歌劇団花組日記
●アスキー●1,200円●発売中



攻略ガイドとはひと味違い、ゲームを盛り上げるサブ的な要素を取り挙げ凝縮した本。

フォトCD付ムック

サクラ大戦帝撃シークレットファイル
●ソフトバンク●1,480円●発売中



冊子部分はメカニックアートギャラリー、CD-ROMは統計106ものグラフィック集などが凝縮。

テレホンカード

●コンパス●各キャラクター…各1,000円、さくら3枚セット…3,000円●発売中



さくらの3枚組テレカ(3,000円)と花組6人が私服バージョンで発売(各1,000円)。

カレンダー

●セガユナイテッド●1,800円●発売中●A2サイズ



A2判という大型サイズのカレンダー。未公開イラスト含む13枚綴り。1,800円で発売中。

CD

サクラ大戦 帝撃歌謡全集
●BMGビクター●3,000円●発売中



ゲームでは一部しか聴くことのできなかった挿入歌も完全収録した歌謡全集。3000円で発売中。

サクラ大戦 桜/帝国華撃団
●BMGビクター●600円●発売中



アルバムと同時に発売されたシングル。一緒に予約すると色々な特典がついた。

このほかにもこんな商品が出るぞ!

人気の衰えるところを知らない「サクラ大戦」。もっと知りたい、もっとほしい! という欲張りなファンの期待に応えるべく、これが

らもどんどんグッズが発売される。下のリストを参考に、お財布と相談しながらショップへチェックを入れに行こう。

これから発売が予定されている

サクラ大戦グッズ

商品名	アイテム	製造メーカー/価格/発売日
小説サクラ大戦(仮)	小説	メディアワークス/未定/初春
サクラ大戦アンソロジー(仮)	アンソロジー	ホビージャパン/980円/春
サクラ大戦CD-ROM(仮)	CD-ROM付き書籍	アスキー/2,980円/春
サクラ大戦アンソロジー(仮)	アンソロジー	ムービック/未定/未定
テレホンカード	テレホンカード	コンパス/未定/春
1/6 真宮寺さくら	ガレージキット	海洋堂/9,800円/1月
1/8 真宮寺さくら	ガレージキット	海洋堂/4,800円/1月
1/8 李紅蘭	ガレージキット	海洋堂/4,800円/3月
1/8 アイリス	ガレージキット	海洋堂/4,800円/3月
1/8 神崎すみれ	ガレージキット	海洋堂/4,800円/3月
サクラ大戦ピンバッジコレクションA	ピンズ	海洋堂/1,280円/1月
サクラ大戦ピンバッジコレクションB	ピンズ	海洋堂/1,280円/1月
サクラ大戦ピンバッジコレクションC	ピンズ	海洋堂/1,280円/1月
ミニキャラクターコレクション	キャラ人形(彩色済)	ツクダホビー/2,500円/春
真宮寺さくら アクションドールver.1	ドール(彩色済)	ツクダホビー/7,800円/春
真宮寺さくら アクションドールver.2	ドール(彩色済)	ツクダホビー/7,800円/春
1/4.5 真宮寺さくら 袴バージョン	ガレージキット(ソフビ)	テクト/7,800円/春
1/4.5 真宮寺さくら 戦闘服バージョン	ガレージキット(ソフビ)	テクト/7,800円/春
ジグソーパズル 300ピース	パズル(26×38cm)	天田印刷/1,500円/1月
ジグソーパズル1000ピース	パズル(50×75cm)	天田印刷/3,000円/1月
CDケースシールセット	シール(6枚)	天田印刷/600円/2月
Wタックポストカード	シール(5枚)	天田印刷/600円/2月
アートクリスタル	ポスター	天田印刷/1,500円/1月
トレーディングカード	カード(45種+6種)	天田印刷/300円/春
ピンズパッチ	ピンズ	ムービック/450円/1月
ポスター	ポスター(A3サイズ)	ムービック/300円/1月
クリアファイル	文具	ムービック/350円/発売中
ノート	文具	ムービック/500円/発売中
ポストカードセット	文具	ムービック/800円/発売中
下敷き	文具	ムービック/250円/1月
オルゴール	楽器	ムービック/2,300円/1月
キャラクタードール さくら	ドール(塩ビ+布)	ムービック/9,800円/97年
テレホンカード	テレカ	ムービック/1,000円/発売中
ラミカード	ラミカ	ムービック/100円/発売中
ジグソーパズル 1000ピース	パズル(72×49cm)	ビバリー/3,000円/春
ジグソーパズル 108ピースA	パズル(25.7×18.2cm)	ビバリー/1,000円/春

新作!

「サクラ大戦花組通信」とは?

「サクラ大戦」をもっと深く楽しむためのデジタルファンディスクが発売される。花組による相性占い、横山智佐さんのライブ映像、声優さんインタビューなどお楽しみ盛りだくさんソフト。定価4,800円、2月14日(バレンタインデー♥)発売予定!



ファンにはたまらないコレクション。ディスクだ。



刊行予定のノベルやアイテムにも期待。これからもどんどん盛り上がる「サクラ大戦」に期待したいね。

NEW

セガ冬の新作一挙公開! 内覧会レポート

去る12月10日、セガのアーケードの新作を業者や報道関係者に公開する内覧会が行われた。今回の注目は「スカッドレース」で、完成を目前に



通信対戦が可能だった「スカッドレース」。スノーパーカーによる夢の競演。落ちもののパズルの定番となった「ぷよぷよ」シリーズ最新作。

したバージョンが新型筐体とともに展示されていた。また、メイキング倶楽部シリーズの第3弾「スタンプ倶楽部」も大盛況で、長蛇の列ができるほどだった。ビデオゲームではST-V基板を使った「ぷよぷよSUN」が登場、これまたロングヒットの予感だった。そのほか、メダルゲーム機も大型の新作がお目見えしたりと、幅広いジャンルで人気を集めていた。

「これまた大ヒットしそうな予感の「スタンプ倶楽部」。開発はデータイースト。」

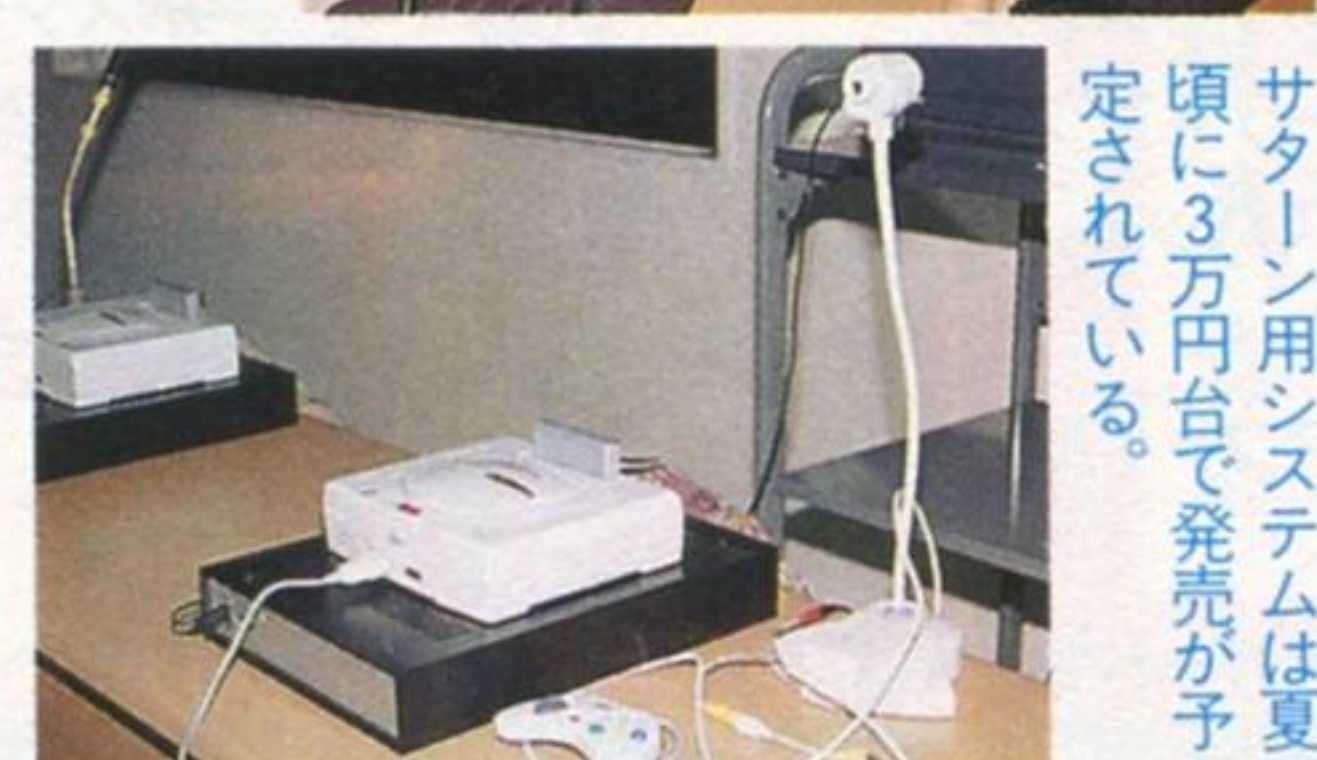


12月号で紹介した「ロイヤルアスコットII」。

NEWS

セガ、家庭用マルチメディアの 映像通信分野でNTTと業務提携

去る12月13日、セガとNTTが家庭用マルチメディアの分野での業務提携を発表。これはセガサターンを利用したの家庭用TV電話システム「SS-Phoenix(仮)」と呼ばれるシステムで、既存のNTTのTV会議システムの技術をベースに、ISDN回線はもちろん、アナログ電話回線でも快適に通話ができるというもの。モデム、カメラ、マイクなどを一体化したカートリッジをサターンに装着し、専用ソフトを使うだけでテレビ電話が、さらに対戦ゲームなどが楽しめる予定だ。



提携発表会場では試作機を使っている。NTTのテレビ電話システムは夏頃に3万円台で発売が予定されている。

サターン用システムは夏頃に3万円台で発売が予定されている。

EVENT

新作「セガスキー・スーパーG」を使って 「ヴァーチャルヴィクトリアカップ」開催

去る12月7・8日、東京ジョイポリスで、ヴィクトリアの協賛による、体感スキーゲーム「セガスキー・スーパーG」使ったタイムトライアル競争やクイズ大会、スキーウェアのファッションショーなどのイベントが開催された。タイムトライアルでは、ゲストとしてプロスキーヤーの川端絵美さんが参加、大会優勝者と競争するという催しもあった。

雪の上とは様子が違うようで、かなり緊張されていた川端絵美さん。



クイズ大会では「セガスキー・スーパーG」に関する難問が連続登場!

当日は一般入場者が参加したため、親子連れやカップルが挑戦していた。

川端さんは3度も冬季オリンピックのアルペンスキー日本代表になっているプロスキーヤー。そのプロと一緒に滑ることが出来る人(しかもゲームでは滅多にないはず)。

GUEST

マイケル・ジャクソン 東京ジョイポリスに来館!

昨年の12月19日、コンサートツアーで日本へ訪れていたあのマイケル・ジャクソンが東京ジョイポリスに来館した。時には歓声をあげ、「パ

ワースレッド」などの人気アトラクションを順に体験したマイケルは終始ご機嫌で、短い時間ながらも満足げに東京ジョイポリスを後にした。



「パワースレッド」を楽しむマイケル。1位を獲得したのは鈴木裕氏であった。



記念として「セガソニック&テイルス」の壁面にメッセージを残してくれた。



セガカラ 今月の新譜情報

曲名/歌手名	曲番号
乾いた花びら/小林旭	24802
HEART OF SWORD~夜明け前~/T.M.Revolution	24824
チャラのプギー・シューズ/chara with THE 99 1/2	24827
YOU ARE THE ONE/VR(TRF/globe/安室奈美恵/hitomi他)	24787
EGOIST/中森明菜	24815
12月の天使達/MY LITTLE LOVER	24788
OUT OF FIELDS~ある風景と風の描写~/THE POSTMEN	24821
愛の迷子/音寺しをり	24819
六本木バツイチ/日野美歌	24817
...tears/天方直美	24790
ロンリーハート/クリエイション	24818
MIRACLE STARTER~未来でスノウ・フレイクス~/V6	24789
抱きたい/井上昌巳	24813
真冬の帰り道/広瀬香美	24780
Thanks a million/田村直美	24801
Darlin'/中山美穂	24809
舞踏曲(タンゴ)/服部浩子	24826
それぞれの地平線/中西圭三	24797
Peach X'mas/岡村靖幸	24799
Shiny's Lucky Lady!/大橋利恵	24808

曲名/歌手名	曲番号
悲しみの果て/エレファントカシマシ	24798
ラ・ブーム~だってMY BOOM IS ME~/加地秀基	24825
BREATHLESS NIGHT SLIDER/Iceman	24805
タイトル未定/globe	24777
WALTS/氷室京介	24796
星の舞踏会/Toshi	24806
Love Somebody/織田裕二withマキシ・プリースト	24792
白い闇/ROUGE	24793
WHITE REFLECTION/TWO-MIX	24807
葉桜/ケイ・ウンスク	24828
景子/伊藤敏博	24812
時の流れに身を任せ/五木ひろし&テレサテン	24820
男の友情/村田英雄	24804
北夜行/水森かおり	24783
タイトル未定/爆風スランプ	24778
青春譜/井上祐見	24803
そのままの君でいて/岡本真夜	24782
今までどんな恋をしてきたんだろう/高橋由美子	24816
ミスター サムシング ブルー/八代亜紀	24811
Special Love/米タクラブ	24800

曲名/歌手名	曲番号
Dear My Friend/Every Little Thing	24791
スカーレット/スピッツ	24795
ハイッ/ハイッ/ハイッ/ハイッ/FUNK THE PEANUTS	24810
恋しくて切なくて/因幡晃	24814
タイトル未定/ポケットビスケッツ	24784
まさかの女/瀬川瑛子	24781
狼/北島三郎	24779
誓い/徳永英明	24822
麗人麗歌/川中美幸	24823
LEGEND OF WIND/TRF	24771
黒い瞳のナタリー(NATHALEE)/JULIO IGLESIAS	24769
アモール・アモール(AMOR)/JULIO IGLESIAS	24770

ミルクまろやか、
午後のロイヤル。



英国伝統のミルクティー。
午後の紅茶
ロイヤル
Royal
新登場



牛乳30%

紅茶でなくちゃ ダメなんだ。





カラダは
知っている。

ポカリスエットの
電解質濃度

陽イオン(mEq/l)

Na⁺(ナトリウム) 21

K⁺(カリウム) 5

Ca²⁺(カルシウム) 1

Mg²⁺(マグネシウム) 0.5

陰イオン(mEq/l)

Cl⁻(クロール) 16.5

citrate³⁻(クエン酸) 10

lactate⁻(乳酸) 1

水分と大切な成分。

(ポカリスエット)

あなたをサポートするNUTRACEUTICALSの大塚製薬から。

ニュートラシューティカルズ

キミの好きなゲームは果たして何位に!?



HIT CHART 40

アーケードとセガサターンのヒットチャートを一気に40位まで紹介する当コーナー。2カ月前からの動向も一目でわかる優れたもの。要チェック!

セガ・マガ
ヒットチャート40

ARCADE TOP 40

集計期間
12/1~12/25

今月	先月	先々月	ゲーム名	メーカー	ジャンル	ポイント
1	1	—	バーチャファイター3	セガ	格闘	2472
2	2	1	プリント倶楽部	アトラス/セガ	その他	1743
3	3	4	アルペンサーファー	ナムコ	体感	1320
4	4	23	ネーム倶楽部	セガ	その他	1224
5	14	—	X-MEN VS STREET FIGHTER	カプコン	格闘	1127
6	6	24	ウェーブランナー	セガ	体感	851
7	5	5	アルペンレーサー	ナムコ	体感	814
8	7	4	プロップサイクル	ナムコ	体感	798
9	19	28	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ	レース	700
10	9	—	トーキョーウォーズ	ナムコ	体感	689
11	★	—	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘	627
12	★	34	ギャロップレーサー	テクモ	ACT	576
13	★	10	シンデレラマジック	タイトー	占い・謎機	566
14	★	—	サイドバイサイド	タイトー	レース	537
15	★	—	ワインディングヒート	コナミ	レース	501
16	★	13	エースドライバー ビクトリーラップ	ナムコ	レース	497
17	★	12	子育てクイズマイエンジェル	ナムコ	クイズ	469
18	★	11	ランディングギア	タイトー	体感	455
19	★	8	ストリートファイターZERO2ALPHA	カプコン	格闘	450
20	★	20	スーパーGT24H	ジャレコ	レース	447
21	★	15	バーチャストライカー	セガ	スポーツ	432
22	★	17	クイズドレミファグランプリ2	コナミ	クイズ	430
23	★	22	タイムクライシスDX	ナムコ	体感	413
24	★	24	電脳戦機バーチャロン	セガ	ACT&SHT	398
25	★	30	手相占いちょっとみせて	セガ	占い・謎機	386
26	★	26	レイブレーサー	ナムコ	レース	378
27	★	29	人相鑑定団	データイースト	占い・謎機	362
28	★	36	バーチャコップ2	セガ	体感	329
29	★	32	ガンブレードN.Y.	セガ	体感	314
30	★	25	スポーツフィッシング2	セガ	その他	313
31	★	21	ダイナマイトベースボール	セガ	スポーツ	306
32	★	16	クイズなないろドリームス	カプコン	クイズ	294
33	★	35	ステークスウィナー2	ザウルス	ACT	293
34	★	38	麻雀ファイナルロマンスR	ビデオシステム	麻雀	291
35	★	18	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘	287
36	★	—	ライデンファイターズ	セイブ開発	SHT	280
37	★	28	ダンシングアイ	ナムコ	パズル	278
38	★	39	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	レース	256
39	★	37	サイバーサイクルズDX	ナムコ	レース	255
40	★	44	デイトナUSA	セガ	レース	253

SATURN TOP 40

集計期間
12/1~12/25

今月	先月	先々月	ゲーム名	メーカー	ジャンル	ポイント
1	★	—	エネミー・ゼロ	ワーブ	MOV	9896
2	★	—	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	格闘	9495
3	★	—	機動戦士ガンダム外伝I 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	SHT	4900
4	★	1	電脳戦機バーチャロン	セガ	ACT	3976
5	★	—	銀河英雄伝説	徳間書店	SLG	2228
6	★	—	きんきんぱにー・プルミエール2*	キッド	ADV	1781
7	★	—	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	SLG+RPG	1771
8	★	2	バーチャコップ2	セガ	SHT	1753
9	★	—	シャイニング・ザ・ホーリアーク	ソニック	RPG	1475
10	★	—	NISSAN PRESENTSオーバードライビングGT-R	EAV	レース	949
11	★	4	ビクトリーゴール WORLDWIDE EDITION	セガ	SPT	785
12	★	—	ステークスウィナー〜G1完全制覇への道	ザウルス	ACT	738
13	★	—	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	RPG	731
14	★	—	メルティランサー〜銀可少女警察2086〜	イマジニア	SLG	480
15	★	6	サクラ大戦	セガ	SLG	477
16	★	—	スーパーパズルファイターII X	カプコン	パズル	473
17	★	—	大運動会	インクリメントP	SLG	446
18	★	—	実況しゃべりパロディウス〜forever with me〜	コナミ	SHT	415
19	★	—	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	格闘	367
20	★	13	バーチャファイター2	セガ	格闘	342
21	★	9	探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜	データイースト	ADV	328
22	★	3	ルナ シルバースターストーリー	角川書店	RPG	322
23	★	—	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	TAB	293
24	★	16	太閤立志伝II	光荣	RPG	268
25	★	—	バーチャル競艇〜熱戦ペナントレース	日本物産	SPT	226
26	★	21	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	レース	215
27	★	5	リグロード サーガ 2	セガ	RPG	211
28	★	—	m〜君を伝えて〜	ネクスインターラク	SLG	199
29	★	7	ストリートファイターZERO2	カプコン	格闘	173
30	★	—	バトルバ	日本ビクター	RAC	127
31	★	—	ファイブロ外伝 プレイジングトルネード	ヒューマン	SPT	107
32	★	—	サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	SHT	101
33	★	10	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	S/RPG	99
34	★	—	ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル	セガ	SLG	90
35	★	15	三国志V	光荣	SLG	68
36	★	27	同級生〜if〜*	NECインターチャネル	SLG	53
37	★	—	皇龍三國演義	エクシング	SLG	50
38	★	24	ぷよぷよ通	コンパイル	パズル	46
39	★	29	ときめきメモリアル〜forever with you〜	コナミ	SLG	46
40	★	14	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘	20



ARCADE

「ネーム倶楽部」の登場により、4強となりつつある上位陣。しかし、全国大会予選まただ中のVF3の敵となるものはいない。その中で、カプコンの「X-MEN VS STREET FIGHTER」とSNKの「サムライスピリッツ天草降臨」の2D格闘と、タイトーの「サイド バイ サイド」とコ



ナミの「ワインディングヒート」の体感と、唯一のシューティング「雷電ファイターズ」が要注目だ。

SNKの対戦格闘はどれも安定してヒットしている。この「天草降臨」も11位に初登場



SATURN

11月、12月と年末の新作ラッシュを迎え、初登場ソフトが半数以上を占める結果となった。話題の「E0」と「FIGHTERS MEGAMiX」がほぼ予想通り1位、2位に入った。今月のチャートインソフトはジャンルも様々で、格闘からインタラクティブムービー、SHT RPG、SLG、SLG+RPG、



ADV、レース、パズルとなんでもあり。12月はユーザーの好みで選べる良作タイトルばかり発売された月となったようだ。

夢の対戦が実現しキャラも豊富で、さにお祭りのソフトだ。2倍×α楽しめるぞ。

誌上通信販売

SEGAのキャラクターグッズを、家に居ながらにして手に入れられちゃう大々人気のコーナーだよ。

今回はなんと4ページに倍増してお送りします。

☎マークの商品は、必ず電話で在庫を確認してから申し込んでね!

電話予約: ☎ 03-3324-6136

PRESENT

2月号の通信販売でのお買い上げ合計金額(送料含む)が1万円以上の方に、もれなく「セガフリース ザ カード VOL.1」をプレゼントいたします。

2. バーチャファイター3 CD (サウンドトラック)

¥2,000 (税込)

毎秒100万ポリゴンの描画能力を誇る3D-CGボード「MODEL3」による圧倒的な表現力を得たVF3。

この「MODEL3」のサウンドチップで制御されるDSPが美しくも迫力のあるサウンドを生む!

ステレオ 東芝EMI製



3. VF3 ジャッキー 炎の皮ジャン

¥48,000 (税込)

前回大反響だったため、急ぎ追加で制作中! まだ手に入れていなかった君、電話に走れ! すべて本革のパッチワークだぜ。今回は新たにSとXLも登場!

サイズ●S、M、L、XL

商品開発
第2弾
委員会



限定40

S:15 M:5 L:5 XL:15

©SEGA

バーチャファイター3 攻略ビデオ

大ヒット「WHEEL OF FORTUNE」のスタッフによる“勝つため”のVF3攻略ビデオついに登場! ブンブン丸や柏ジェフリーも出演し、オリジナル映像も入って、2本揃えば怖いものナシだ!



1-A. VF3ビデオ 「疾風の嵐-SYSTEM」

¥4,900 (税込)

基本システムと全キャラクターを完全紹介。

カラー/ステレオ/Hi-Fi 51分

東芝EMI製

1-B. VF3ビデオ 「撃の章-BATTLE」

¥4,900 (税込)

対戦攻略を徹底紹介。ゲーマー達が神技(?)を伝授。

カラー/ステレオ/Hi-Fi 90分

東芝EMI製

4. VF3 公式ガイドブック

¥1,000 (税込)

鈴木裕完全監修。バーチャファン必携の1冊。

A4オールカラー 72ページ



5. バーチャファイターキッズ ピンズセット

¥3,800 (税込)

あの可愛いキッズのキャラがピンズになった! あ〜ん、もう可愛くて全身に付けて歩きたい!?



お申し込み方法は綴じ込みハガキの下に書いてあります。必ず目を通して下さい!

ご注文・お支払い締切: 1月31日 【この日までに入金確認ができないとキャンセル扱いになります。注意!】 商品発送: 2月下旬頃

※ただし限定数に達した商品は、締切日前でも終了させていただきます。

エヴァンゲリオン ZIPPOライター

エヴァファンのみんな、
長らくお待たせ！ 渋い
ZIPPOのお目見えだ。
君の好みはどれかな？

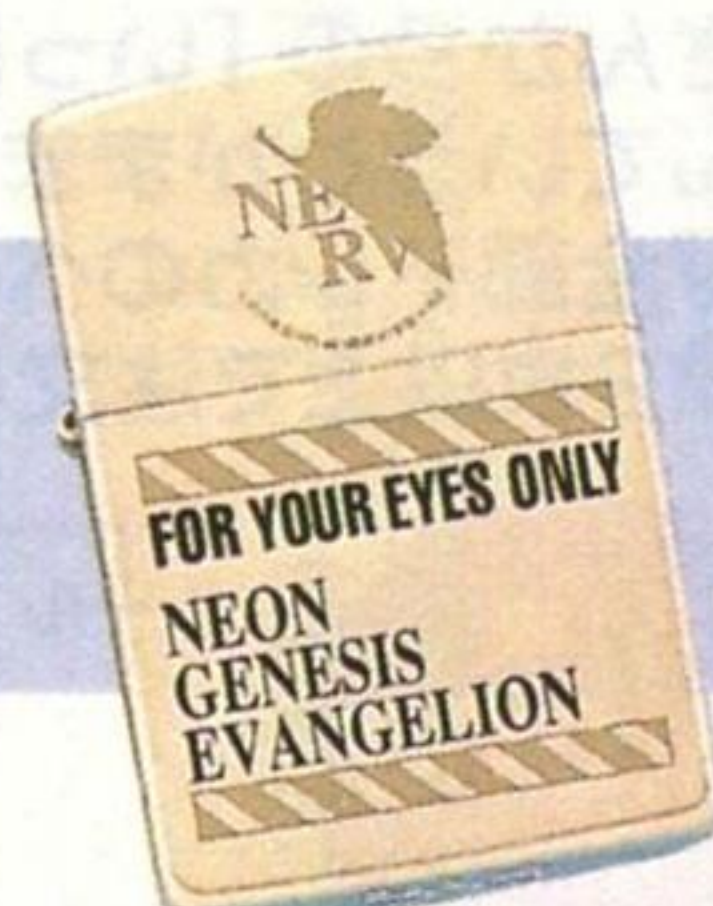
各¥8,000 (税込)



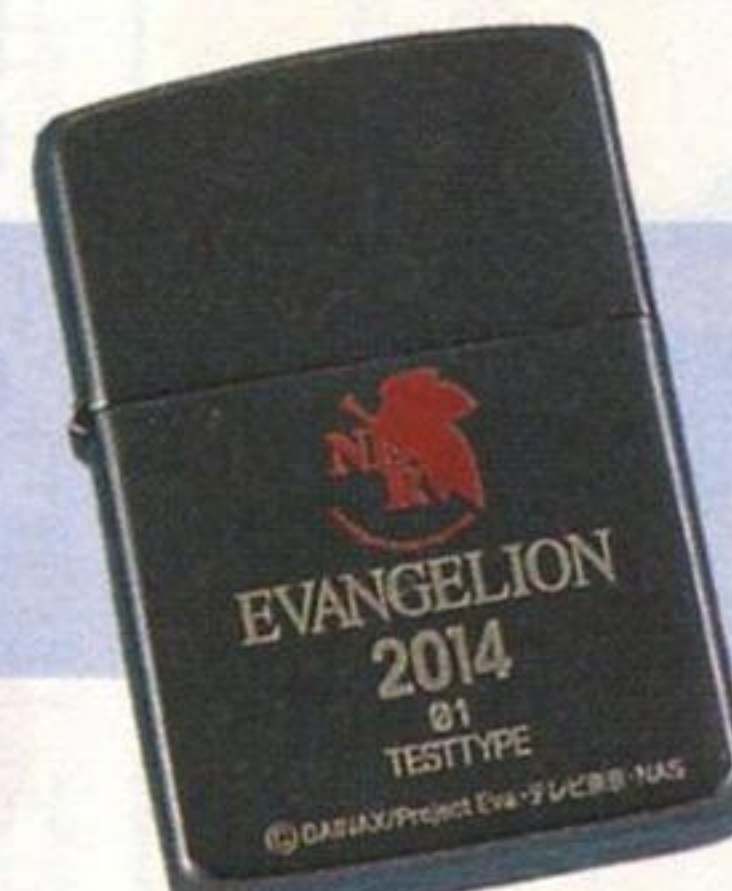
6-A. EVA-01



6-B. 綾波レイ



6-C. シルバーロゴ



6-D. グレイロゴ

7. エヴァンゲリオン 式号機トレーナー

¥4,800 (税込)

どうだ、このセンス。
蓄光タイプなので、暗闇で光るぞ。

カラー●ブラックのみ

サイズ●M、L



バックにロゴ入り



エヴァンゲリオン キーホルダー

各セット ¥1,500 (税込)

各キャラクターのラバー製
キーホルダー。

ファンは要チェック！



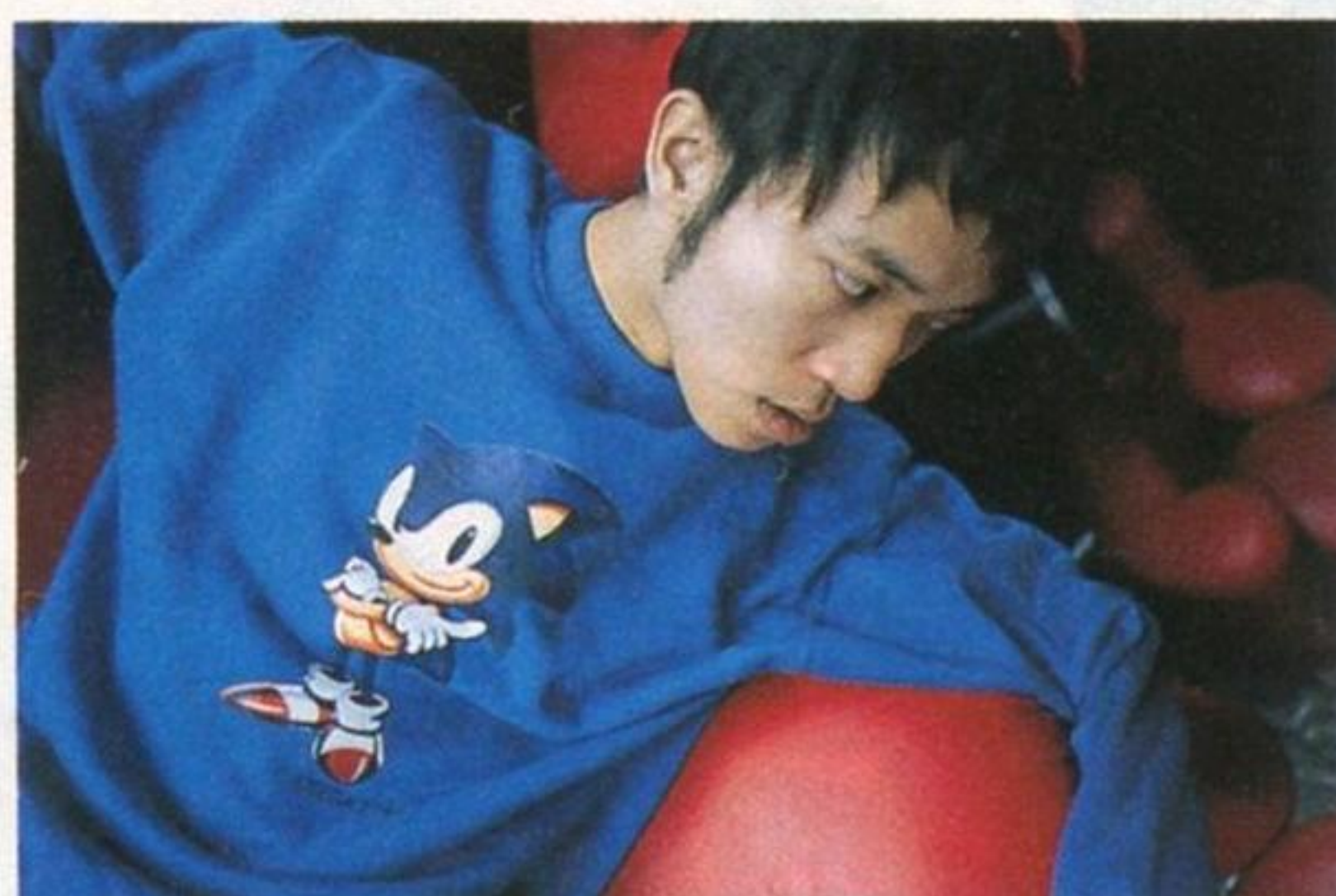
8-A. (レイ制服、カヲル、ミサト)

8-B. (レイプラグスーツ、リツコ、ペンペン)

8-C. (アスカ制服、シンジ制服、サキエル)

8-D. (アスカプラグスーツ、シンジプラグスーツ、初号機)

©GAINAX / Project Eva.・テレビ東京・NAS



ソニック トレーナー

¥4,500 (税込)

おなじみ、ソニックのスタンディング
ポーズのトレーナー。蓄光タイプな
ので、暗闇でソニックが光るよ。

サイズ●M、L



9-A
ブルー



9-B
ブラック



9-C
アッシュ
グレー



バックにロゴ入り



フロント

10. ソニック パーカー

¥4,900 (税込)

背中にでっかくソニックが入った
フード付きトレーナーだよ。再販
はしないらしいから、欲しい人
にはラストチャンスだ。

カラー●ブラックのみ

サイズ●フリー

限定10

バックスタイル

11. ソニック ウィンドブレーカー

¥5,800 (税込)

寒い北風も、大好きなソニックと一緒にならヘッ
チャラだね。こっちもあるだけでオ・ワ リ。

カラー●ブラックのみ サイズ●フリー

フロント



限定20

バックスタイル

12. ソニック バックパック

¥3,900 (税込)

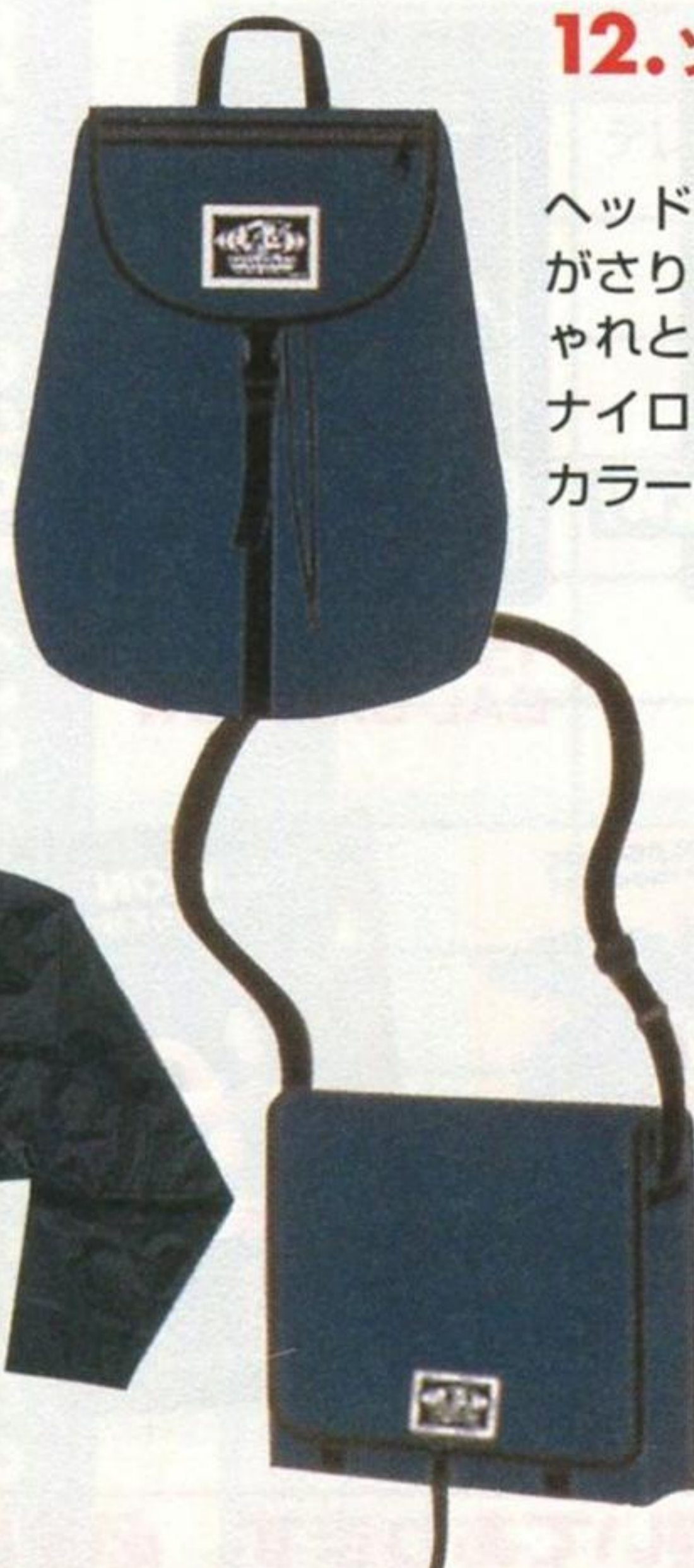
ヘッドフォンをしたソニックのワッペン
がさりげないでしょ。便利 丈夫 おし
ゃれと三拍子揃った優れたもの。

ナイロン製

カラー●ネイビーのみ



ラベル部分拡大



13. ソニック レコードバッグ

¥5,800 (税込)

LPレコードがスッポリ入る大
きさ。マジックテープで開閉す
るタイプで、ファスナーポケッ
トと内ポケットもついているか
ら、いろいろに使いそう。

ナイロン製

カラー●ネイビーのみ



ソニック めいぐるみ (大)

14-A. ラッピング無し ¥8,800 (税込)

14-B. ラッピング付き ¥9,300 (税込)

毎回大人気のソニックです。その大きさ、ラッ
ピングの素晴らしさ(?)に気絶しないように。
バレンタインデーのプレゼントにもどうぞ。

全長 約75cm

※希望者にはラッピングをしてお届けします。商品番号を
間違えないように記入して下さい。

※申込者以外の住所へのお届けはできません。
自分で真心を込めて届けてね！

©SEGA

誌上通信販売

テレカ ア・ラ・カルト

皆さんからの「いっぱいテレカ紹介してよー!」「自分の好きなものだけ買いたいっ!」なんていうわがままな、いやいやありがたいリクエストにお応えして、今回は1ページ全部テレカのページを作ってみたぞ。さてさて、君はどれがお好き? 必ず2枚以上で注文してね!

各1枚
¥1,000
(税込)

ルール ①必ずこの中から2枚以上を選んでご注文ください。
②綴じ込みの注文ハガキの表面にこのページの注文欄があります。
そちらに希望枚数を記入した上で、裏面もご記入ください。
書き間違えても返品・交換はできませんので、くれぐれも間違えないようにネ!

バーチャファイター3 シリーズ

限定販売であつたという間に完売したものの、入手できなかった大勢のファンの方からの熱い要望でついに再販決定! 「あと1枚で全種類揃うのに…」と泣いていた君、良かったね。今回は鷹嵐が加わったぞ。



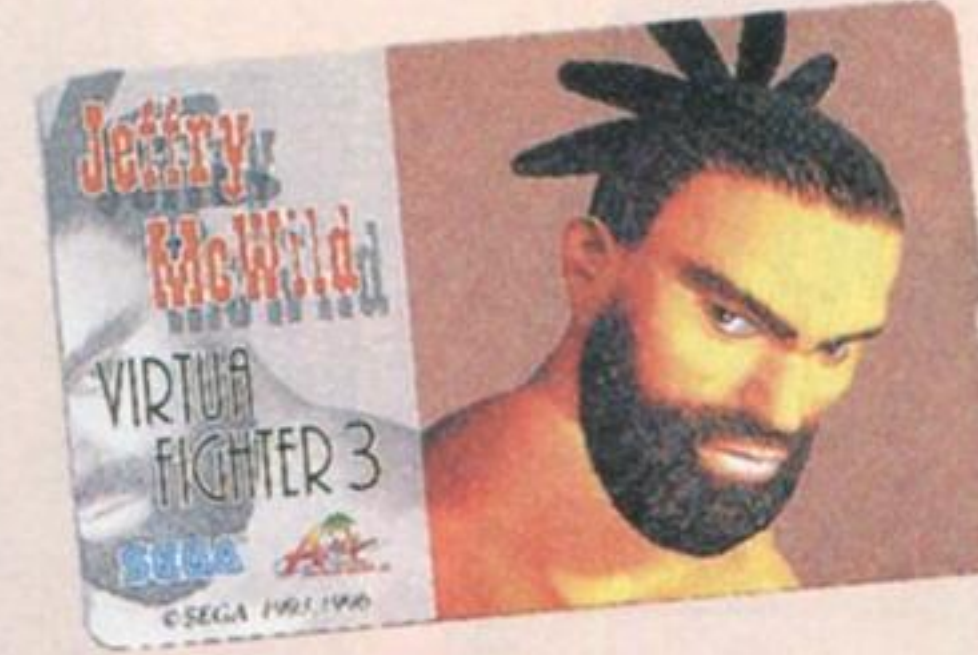
15-VF-4. 晶



15-VF-5. ラウ



15-VF-1. ジャッキー



15-VF-2. ジェフリー



15-VF-3. ウルフ



15-VF-6. 舜帝



15-VF-7. リオン



15-VF-8. 影丸



15-VF-9. 葵



15-VF-10. サラ



15-VF-11. バイ



15-VF-12. デュラル



15-VF-13. 鷹嵐

バーチャロン シリーズ

熱狂的なファンに支えられ全キャラクターの揃い踏み! 見よ、この壮観なこと。毎晩寝る前にこれを全部並べて一人悦に入る、いいなあ。



15-VR-1. バーチャロン



15-VR-2. TEMJIN



15-VR-3. RAIDEN



15-VR-4. VIPER2



15-VR-5. BELGDOR



15-VR-6. Fei-Yen



15-VR-7. APHARM D



15-VR-8. DORUKAS



15-VR-9. BAL-BAS-BOW



15-NI. ナイツ



15-VC. バーチャコップ2



15-SF. ソニックファイターズ



15-LB. ラストブロンクス

ソニック シリーズ

待ちこがれていたソニックファンのみんなに、ニューバージョン、出来立てほやほやのソニックをご紹介します。全部ニュアンスが違うから、選ぶのに悩んじゃうよね!?



NEW!
15-SO-1. スマイルソニック



NEW!
15-SO-2. 見返りソニック



NEW!
15-SO-3. 走るソニック



15-VK. バーチャキッズ

お申し込み方法は綴じ込みハガキの下に書いてあります。必ず目を通して下さい!

ご注文・お支払い締切: 1月31日 【この日までに入金確認ができないとキャンセル扱いになります。注意!】 商品発送: 2月下旬頃

※ただし限定数に達した商品は、締切日前でも終了させていただきます

ジョイポリス&アミューズメント施設発売商品

1月18日発売

ジョイポリスに行けない読者の為に通信販売も同時実施

◆今月からジョイポリス及びセガアミューズメント施設でCOSPA商品の販売を開始いたします。ジョイポリスに行けないセガファンの皆様の為にセガマガジン誌上にて通信販売もいたします。



☎ 16.

新世紀エヴァンゲリオン初号機Tシャツ

SIZE .M.L

¥2,500-

◆エヴァンゲリオン初号機をフルカラーで再現。メカニカルなEVAをイメージしたデザインです。

新世紀エヴァンゲリオン決戦兵器Tシャツ

SIZE .M.L

¥2,300-

◆エヴァンゲリオン初号機の包帯バージョンモノトーンのシックなデザインでマニア垂涎の商品です。

☎ 17.

■販売施設■

東京ジョイポリス	☎03-5500-1801
新宿ジョイポリス	☎03-5361-3040
横浜ジョイポリス	☎045-623-1311
福岡ジョイポリス	☎092-272-2248
新潟ジョイポリス	☎025-249-3300
大阪A T Cガルボ	☎06-615-5363
市川ガルボ	☎0473-79-3995
心斎橋GIGO	☎06-213-8024
広島GIGO	☎082-541-6345
ハイテクセガプライム	☎03-3477-1324
ハイテクセガ天神	☎092-741-6412



© GAINAX/Project Eva. ・ テレビ東京 ・ N A S

★このページの商品に関するお問い合わせ

株式会社コスチュームパラダイス

〒150東京都渋谷区神泉町7-6芦沢ビル

TEL:03-3770-3699 FAX:03-3770-9505

読者企画発表! バシバシ投稿してね!

「読者にページを乗っ取ってもらおう!」という企画で始まったページジャック。日増しに増えてゆくハガキにセガマガ編集室一同、超感激しています! 激励、要望、お叱り、ファンレター、ネタ提供などなど内容は様々ですが、締切日間際、ハガキを見ながら一人現実逃避させてもらってまーす。さて、投稿ハガキは掲載されてまた楽しいということで、今回はみんなから届いた投稿企画をいくつか採用させてもらいました。バシバシハガキを送ってね!

お宝自慢対決!!

キミの秘蔵セガグッズを見せてくれ!

ゲームイベントや新製品の発売キャンペーンなどに制作される「販促グッズ」。もらった時には特に気に止めてなかったけど、いつのまにか超貴重品になってたなんてことあるでしょ? 今、終盤戦を迎えている「バーチャファイター3 森永エンゼルカップ マキシマムバトル」の参加者にだけ無料配布されたバーチャファイター3のオフィシャルコマンドブックなんて、プレミアになること必至だ。セガは昔からこういった販促グッズを結構作ってきたこともあって、社員の中にはかなりレアなアイテムを所有している人もいます。そ

こで! 思わず「懐かし〜!」と言っちゃうようなセガの販促グッズを持っているそのキミ! ぜひ、そのアイテムをどこで手に入れたかを書いて、そのお宝写真を送ってくれ! 当コーナーで紹介させてもらおうぞ!



ジャン! いまだ根強い人気を誇る「デイトナUSA」の販促グッズ。これはサターン版が発売された時に作られた「新☆商品開発委員会」赤っぴり氏秘蔵の品です。

T橋をつかまえる!



やれ取材だイベントだ何やかやと、週の大半は出歩いているT橋。しかし行き先は首都圏のジョイポリスであることが圧倒的に多い。そこでジョイポリスでT橋らしき人物を見かけたら怖がらずに声をかけてみよう。本人ならば「ネーム倶楽部」の名刺がもらえる。それをセガマガ編集室まで「T橋を発見した証」として送ってくれ。極端に応募が少ないことも予想されるため、その分豪華なプレゼントが進呈されるぞ! 本人もちょっと困っているこの企画の正否は君たちのやる気と運しだい!!



これが目印!!

T橋発見の最大の目印は、セガの広報担当者のみ着用の許される「PR腕章」。ソニックの愛らしいデザインは一際目立つため、すぐわかるはず。ただしT橋以外の人間ももちろん着用するため、誤って声をかけてしまったら素直に謝ろう。

イラストギャラリー



群馬県/ブラック・ピノコ

サターンの看板RPGとなった「ルナ」のおハガキが。色使いと表情がとてもいいですね。今度はぜひナルも描いて送ってね。キミはもうクリアした?



栃木県/檜山高志

クリスマスソニックの雪の感じがグッド。エアブラシをうまく使いこなしています。

中将とはいとこに目を付けますね。決めるところは決めるのがいいよね。
神奈川県/にがり子



長野県/スニップ

スニップさんもチビッ子投稿者のひとり。この時期「ナイツ」が話題沸騰だね。

和歌山県/Mr.NEIRO



結局ロケテストから復活することのなかったセーラー服。見た人はラッキーだったよね。スカーフ止めの顔が気になるなあ。



富山県/毛利あきこ

ナイツたちの背景がとても冬を現していてキレイ。楽しそうにはしゃぐナイツがリアラはうらやましいのかな?

今月のちびっこ読者



千葉県/海老沢杏菜

手に持っているのはアイスかな? コアラのようなかわいい絵は秀作!

セガマガジン 中国語講座

これからアジアだ！ というわけで、セガマガジンは改革進む中華人民共和国に注目。僕たちゲームファンも定番タイトルの中国名ぐらい知らなきゃね。実は単にオモロイからなんですけど……。

初級編 黄金戦斧

→ゴールデンアックス

オープニング画面のタイトルバックに思いっきり「戦斧」と書かれているので、生粋のセガファンにとっては読解はたやすかったはず。ちなみに「DUAL」は「快打」と書く。

中級編

宇宙城

→エアロシティ

あえて直訳すると「空の街」といった感じのエアロシティを「宇宙の城」とまで大げさに表現。ではアストロシティは？ というと「太空城」。なんか逆な気がしなくもない。

上級編

魔法泡泡

→ぷよぷよ

泡の一字から「パズルボブル」と読んだ人は甘い。「ぷよぷよ」というつかみどころのない擬音を、これ以上の確に表現できるだろうか。何と発音するのかわざひ知りたところ。

アトラクション企画 大募集！

テーマパークマニア必読の本誌連載企画「セガ・アミューズメントテーマパーク・アトラクション・デザインワークス」は楽しんでいただけてるかな？ 僕らが何気に遊んでいるテーマパークのアトラクション、実は結構深いコンセプトと入念な実験によって作り込まれていることがそのコーナーで知ってもら



AM5 研の中西寛氏。昨年夏にオープンし、数々の話題をさらった「東京ジョイポリス」のコンセプトデザイナーだ。君のオリジナルアトラクション企画で中西氏に挑戦しよう！



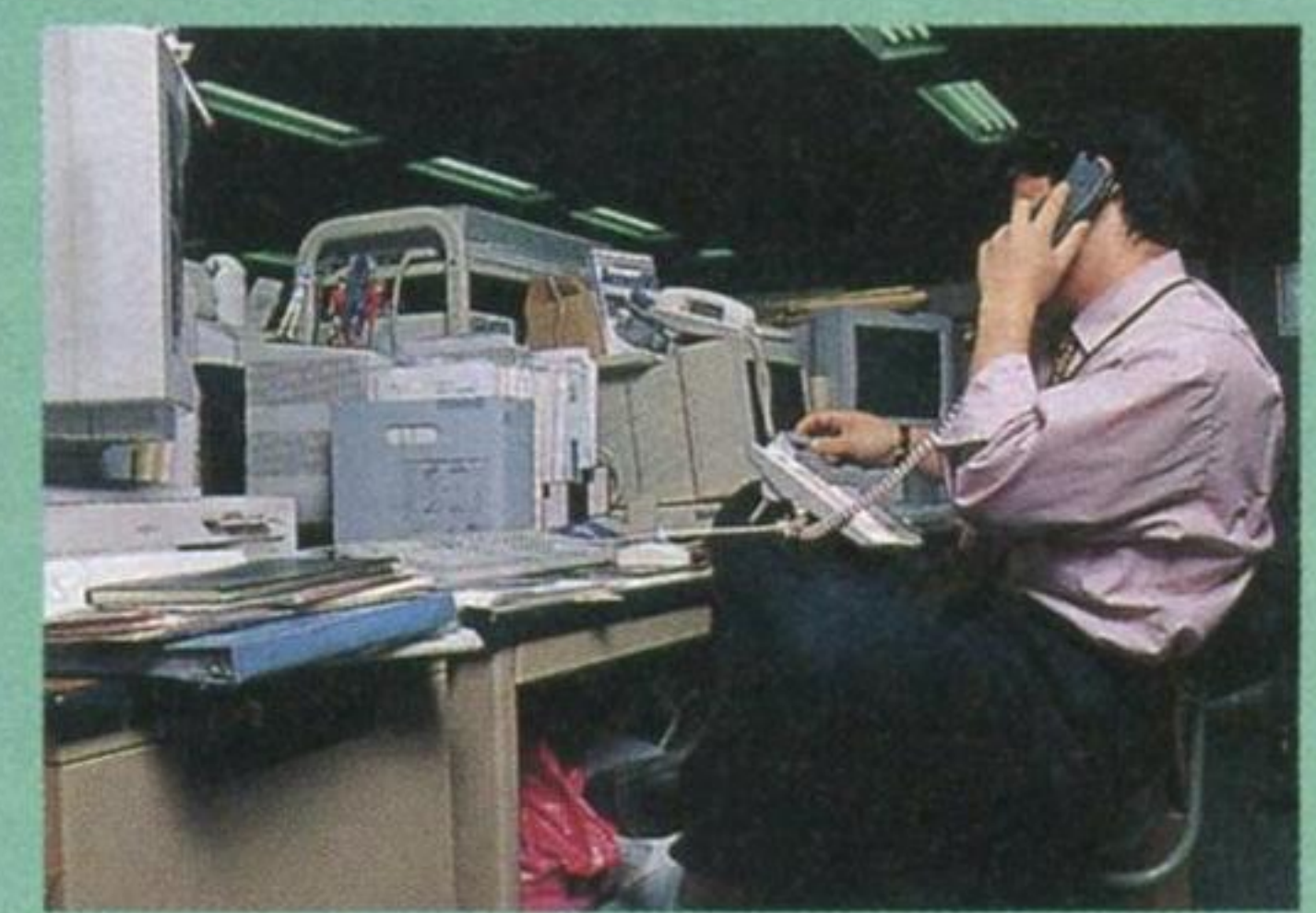
ご存じ東京ジョイポリスの名物アトラクション「ハーフパイプキャニオン」。スノボが大人気の今、ランベージの快感とスリルがベアになって味わえる初めての体験型アトラクションだ。

えたと思う。しかしどんなアトラクションもやっぱり発想ありき。どんなすごいアトラクションもコンセプトデザイナーの一言から始まるわけだし。ということは発想さえ面白ければ誰でもアトラクションが作れるのだ！ といういささか強引な解釈をすることからこの「アトラクション企画大募集」コーナーは出発。形式はなんでも構わないので、ぜひ君のオリジナルアトラクション企画を送ってほしい。送ってくれた企画は東京ジョイポリスコンセプトデザイナー、AM5 研の中西氏に提出予定。みんなでセガマガアトラクションを作ろう！

羽田系通信

セガの「長電話王」は誰だ？

「仕事のできるビジネスマンは電話が短い」という格言があるか定かではありませんが、セガでは毎月、「通話時間」「通話料金」などのデータをもとに長電話のランキングを作成します。内線番号からほぼ個人名まで確定できるこのシステムは、誰がいつ誰にどれだけ話したかを白日の下にさらしてしまう、私用電話をかけまくる不届き者にとっては恐るべき代物です。しかし海外との交渉を必要とする部署は料金がかさむだろうし、インターネット関連の部署はアクセス時間がかさんで当たり前。それらの部署が上位に名を連ねるのはしかたのない所。ところが！ いました。国際電話ともインターネットとも無関係のくせにランキング2位に名を連ねる強者が。奴は何と23 55から2時間17分にわたり長電話を展開。これはイカンガーなら42 195kmを走りきってしまうという驚愕のタイム。時間が深夜であることから弁明の余地はありません。上位50傑のほとんどはモデムであることから人間ではぶっちぎりの1位。いつか「モデム」を超えるのではと、恐れられています。



日頃から「電話魔」として悪名高いこの男はイベント関連に携わるT内氏。モデムをも凌駕しセガの「長電話王」の座につけるか注目される。

SEGA VILLAGE VOICE 読者からのお便り

- 毎月『セガマガジン』を読むのが楽しみです。セガの情報どんどんお願いします。「セガフリークスカード」毎月紹介してください。(東京都/宮内さん)
- 編集室では「セガフリークス」の新しい遊び方を日夜研究中。良い企画があったら教えて！
- さすがに『セガマガジン』と言うだけあり、セガのことならなんでもわかって良い！(神奈川県/早水さん)
- せめて月2回発行に増やしてもらえないでしょうか？ それがダメなら値段が上がってもいいのでもう少しページ数を……。 (東京都/岡田さん)
- そう、そうなんです。気持ち分かります。このメッセージとても多いんです。期待に応えられよう頑張ります！
- 前号から見てます。80ページの「よく読む雑誌

- は？」の問いの中の『TECHサターン通信』は『TECHサターン』が正しい名称です(変更した)。(東京都/月田さん)
- アスキーさん、申し訳ございません！
- アーケードゲームやメダルゲームの攻略記事を増やして。(東京都/大木さん)
- カゼひかないで頑張ってください。(兵庫県/中田さん)
- ありがとう！ でも、みなさんの励ましのお便りにもかかわらず風邪ひきました。すみません。
- CGギャラリーのPAIとってもすてきです！ 今度はSARAHが良いです。(兵庫県/高木さん)
- CGギャラリーのパイちゃんとってもキュートです！(大阪府/藤井さん)
- 2 研の力作パイのCGギャラリーに反響多数！

- 今後も期待してください！
- 手軽に読めてGOOD！(新潟県/河村さん)
- 僕はゲーム雑誌の編集者になりたいな～なんて思っているんですが、東京へ行かないことにはなんにもならん。それよりVF3はサターンだけで動かすんでしょかねえ～。まあそれは無理だと思うけど。創刊号でプレゼント当たった！ ありがとう！ 今回もよろしく！(滋賀県/杉原さん)
- 編集者志望の杉原さん、企画書待ってるぞ！
- この情報誌を見るたびにジョイポリスに行きたくなる。妻と子と行きたいが……。相手にしてくれない。(福島県/太田さん)
- お父さんガンバッテ！ ジョイポリスおもしろいですよ。『セガマガジン』片手になんとか奥さんを説得してくださいね。
- 次回もみなさんのお便りお待ちしております！

MMB
TIPS

ありがとう! MMB!!

業界初の専属コスプレイヤーとして注目されたMMB。3人の活躍を『SEGA JACK』時代から追ってきた本コーナーも今月でひとまず第1部完。3人とも1年間、本当にお疲れさまでした。



マネージャー

ウルフ竹内が語るMMBの1年

当初、MMBファンの中で「いつもつきまといっているあの人は誰ですか?」と噂になり、スケジュールのことで困まれた時はその勢いに「刺されるのか!?!」なんて思ったことも。10代の、しかも個性が違う娘たち3人との出会いは人生を大きく変えたのかもしれない。まろん、めろん、びとら、それぞれの夢に向かって大きく羽ばたけ!



異なった個性を持つ3人がそれぞれの魅力を融合。「MMB」というユニットの組み合わせは奇跡に近い。



全てはここから始まった。『SEGA JACK』3号にセガ推薦のコスプレアイドルとして初登場。以降、専属コスプレアイドルとしての活躍はご存知の通り



3人を目当てに「追っかけ」まで登場、着実にファン層を広げていった。しかし本来、好きなキャラクター、好きな衣装を着て楽しむのが「コスプレ」。その意味で3人に課せられた制約は多かったのも事実。



ブームとすら言われた「コスプレ」という現象の中から、彗星のように現れた3人。その活躍はゲーム業界ばかりか多方面に拡がり、確実に新しい「風」を起こしました。今後、3人は誰のためでもなく自らの夢のために新たな第1歩を踏み出します。3人にとってはこれからが本番。皆さんも今後の3人の活躍を引き続き応援してあげてください。

“まろん” “めろん” “びとら” は永遠に不滅です。

S木の取材日記

セガという会社はコンテンツの厚さもさることながら、羽田に点在する社屋の多さに驚かされます。今回の巻頭特集の取材4日間のスケジュールで6つのビルを往復しました。情けないことにその間1回迷子になる始末。だって行ったことないビルだったんだもん! 自分の会社の部署にたどり着けないセガ社員。同行したカメラマンさんも呆れてました(涙)。



T橋の取材日記

思えば一昨年の9月の夏のことでした。3人の美少女と出会い、彼女達の魅力と新しいゲーム文化の息吹にうちのめされた衝撃は、今もって鮮烈に記憶しています。「コスプレ」がゲームの新しい楽しみ方の一つとして着実に根付いてきているのはうれしい限り。少なくとも3人の少女達はその為に頑張りました。1年間ありがとう。



S枝の取材日記

いやあ、毎月よく本が出るもんです。年末の死にものぐるいな忙しさに加えて引っ越しまでやってしまって、倒れそう。荷物を新居に放り込んだはいいいんですが、荷ほどきできないし、結局は1週間に1回帰って寝れるか寝れないかなんでございます。さてこの写真の中で本物が1体。どれでしょう。ふふふふふふふ。



お便り・企画大募集!

PAGE JACKはその名の通り読者のみなさんに乗っ取ってもらおう! というページです。みなさんのお便りがこのページの原動力となりますので、面白いと思ったコーナーにはガンガン応募してくださいね。募集コーナーは……

- イラストギャラリー
- ソニックマニア大集合!
- MMBへのファンレター
- この人と一杯交わしたい!
- この人に会いたい!
- セガのそこが知りたい!
- 街でみかけたちょっといい話
- 私のコレクション自慢

などなど、あなたのオリジナル企画でもまったく問題なし。個人的には編集部への励ましのお便りなんかもらっちゃうと徹夜の作業にも気合が入るので大歓迎。さあ今すぐ君の思いのたけをハガキにぶつけ、ポストへ走ろう(切手も貼ってあるか確認してね)!

あて先

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株) 5F
セガマガジン編集室
「PAGE JACK」各コーナー係まで

欲しいグッズを
キミの手で
実現させよう!

新 商品開発委員会

Vol.4

『新★商品開発委員会』ますます絶好調! 増え続けるお便りに「S K I B T.」はうれしい悲鳴をあげています。企画会議で煮詰まりそうな時、目からウロコを落としてくれるのがみなさんのハガキだったりするのです。

今回は中間報告、あの企画はどうなったのか!?

む あけましておめでとうございます。本年もよろしくお願いします! /
ヤ 何1人で浮かれてるんですか。今回は2月号ですよ、に・が・つ・
ご・う!

む ……。

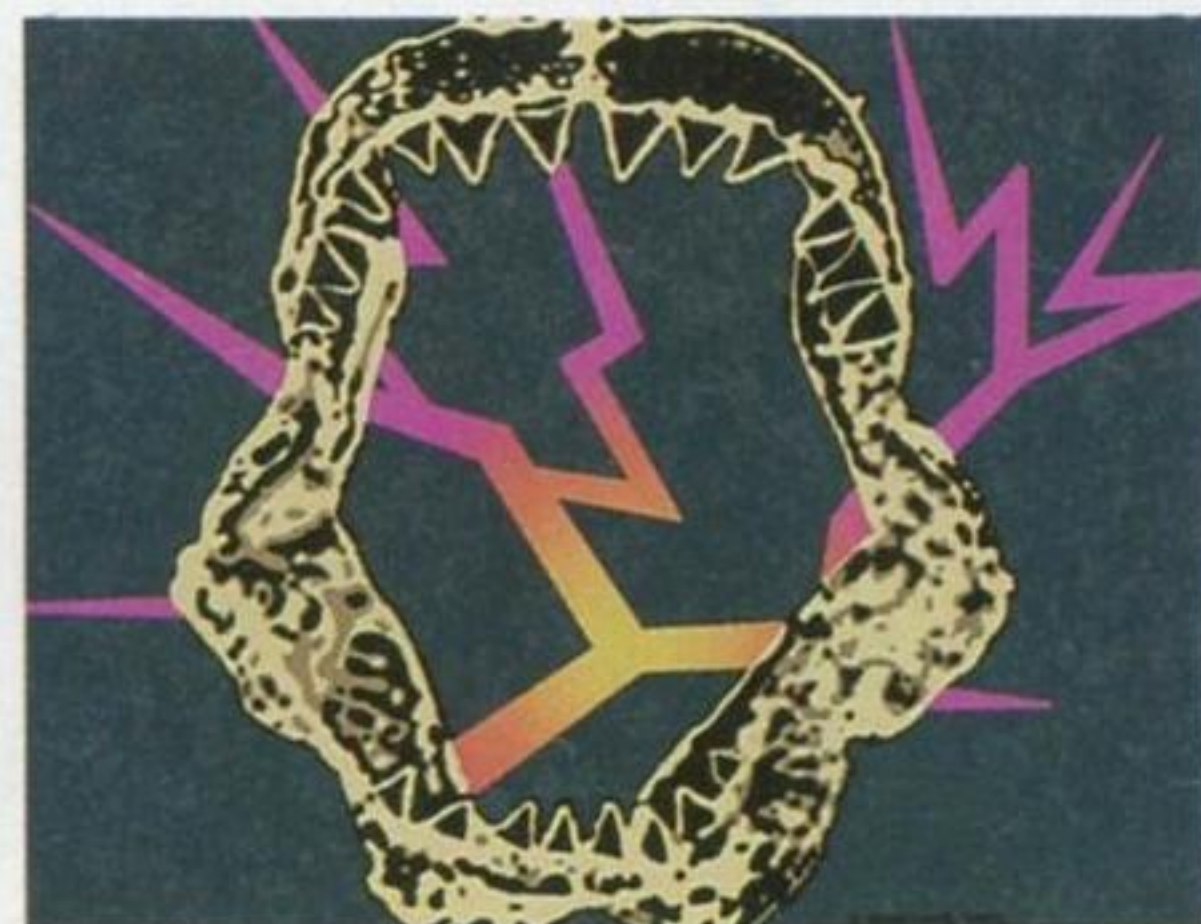
み まあまあヤスカワ君そのへんで。むらまつさんもしゃんとしてくださいね。

む はい、わかりました。それで今回なんですけれども、年も変わったということで今までの進捗状況をご報告しようかと思うんです。

ヤ そうですね。それくらいは報告しないとあまりに無責任ですね。

む それでは最初は「ジェフリーのTシャツ&バンダナ」です。

み えーと、この2つはAM2研さんからデザインをいただいています。現在メーカーにデザインを渡して価格等の見積もりを出してもらっているところです。早ければ来月号の通販ページに載せられるはず。



これがAM2研がデザインしたジェフリーのTシャツ&バンダナ用イラストCGだ。まだまだ途中のものだけど、今から楽しみだ。

む 分かりました。大阪の田中さん、商品が発売されたらちゃんと写真を送ってくださいね。次は「サクラ大戦のテレカ」はいかがですか?

み こちらは現在デザインを制作中。画面をそのまま取り込むとクオリティが落ちてしまうため、一旦セル画を描き起こしてからテレカにするのでちょっと時間がかかってしまいます。ごめんなさい。

ヤ こういうものはクオリティが大事ですから、あまり急いでクオリティを落としてしまうよりも、そちらの方が良いと思いますよ。

む いつ頃になりそうですか?

み 来月号では発売できるかな、くらいです。

む 大阪の松本さんもうしばらく待っててくださいね。それでは「車に貼るステッカー」はどうでしょうか?

み NGになりました。ごめんなさい! /
ヤ だめですか? 個人的にも欲しかったんですけど。

み 本当にごめんなさい。私も残念です。生産数量と価格のバランスをどうしても調整できませんでした。実にきびしいところです。

む 四日市の加藤さんごめんなさい! /
またアイデアをお待ちしてます。最後に「ナイトのオルゴール」はどうなっていますか?

み この企画は現在、作成費用の見積もりを出していただいているところです。これができてから次の段階へ進みます。

ヤ じゃあ、土壇場でNGになる可能性も…。

み そうしないようにするのがこちらの腕の見せどころなんですけど…。

む ということですので、世田谷区のP N川口さん、またのご報告をお待ちください。ところで今回赤っぼりさんの姿が見えないようですけど。

ヤ そのうち戻ってくるんじゃないですか。

む おかげでつつこみが厳しくなかったのが楽でしたけど。そろそろ残りも少なくなってきたのでみなさん一言ずつどうぞ。

み 今年もみなさまのアイデアをお待ちしております。

ヤ みなさまの期待が結構大きいのでそれに答えられるよう頑張ります。

む それではまた次回の『新★商品開発委員会』でお会いしましょう!



これはゲーム中の写真を並べたもの。「サクラ大戦」をやりこんだ人なら知っているよね。このプロマイドがテレカになるといいのにね。

新★商品開発委員会の面々

- ◆みっちゃん いつも遅くまで仕事をしていても家族サービスは忘れないマイホームパパ。
- ◆ヤスカワ 正月はこたつで寝正月を決め込んでいた様子。D○Ⅲでひねくれもの。
- ◆むらまつ 正月気分がまだ抜け切れてなさそう。現在「たまごっち」に夢中。
- ◆赤っぼり 今回は関西方面に出張していたらしい。来月には復帰予定。

応募方法

「新★商品開発委員会はあなたの声を大切にすることをお約束します」

当委員会では、常時みなさんのアイデアを募集中です。あなたが欲しいキャラクターグッズ、あれば便利だと思うグッズなどを当委員会まで送ってください。

応募方法は、ハガキ、企画書、電子メール、商品サンプル等、何

でもかまいません。(直訴状持ちこみはちょっと……)すばらしいアイデアをお待ちしています。

これは、というアイデアは当委員会で検討し、実現化に向けて動き出します。その経過は今後このコーナーで報告していきますので

お楽しみに!

◆ハガキなど右のあて先まで。

◆電子メールは「AkahoriT@koj.sega.co.jp」まで。

商品アイデアの他、はげましの便りや質問などでもOK。よろしくをお願いします。

—あ乙先—

〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 羽田菱信ビル2F

(株)セガ・エンタープライゼス
AM施設グループ新規営業事業部
「新★商品開発委員会」係まで

白い息
ふたつ重なる
あたたかさ

湯気に漂うやわらかな香りと、ほのかな渋み。
この緑茶ならではの渋みこそが、
飲む人のからだを健やかにやすらかに
保つといわれる茶成分、カテキンです。
好きな人のそばに、いるように、
あたたかい緑茶が心もからだも
「ほつ」とさせてくれるのは、
気のせいだけじゃないのかもしれない。



空容器の散乱防止リサイクルにご協力ください。



中谷美紀

第八回 伊藤園お茶 新俳句大賞募集集中。

テーマは自由。自分で感じたこと、思ったことを季節や定型に
こだわることなく五・七・五のリズム感で、気軽に表現して
ください。

応募部門

小学生の部（幼児含む）／中学生の部／高校
生の部／大学生 専門学校生の部／一般の部
A（40歳未満）／一般の部B（65歳未満）／一般
の部C（65歳以上）／英語俳句の部

賞

文部大臣賞1名に50万円と副賞、各部門大賞
（1名）に20万円と副賞等

応募方法

官製ハガキまたはFAX（B5サイズ）での応募
ができます。一枚につき作品3句までを記入
して、応募部門 郵便番号 住所 氏名 年齢
性別 電話番号 職業を明記の上、応募くだ
さい。（お一人様6句まで）

応募宛先

〒102 東京都千代田区麹町4-5-116「伊藤園
お茶新俳句大賞」係

TEL 03-3264-4050

FAX 03-3263-5668

応募締切

平成9年2月28日（金）当日発信有効

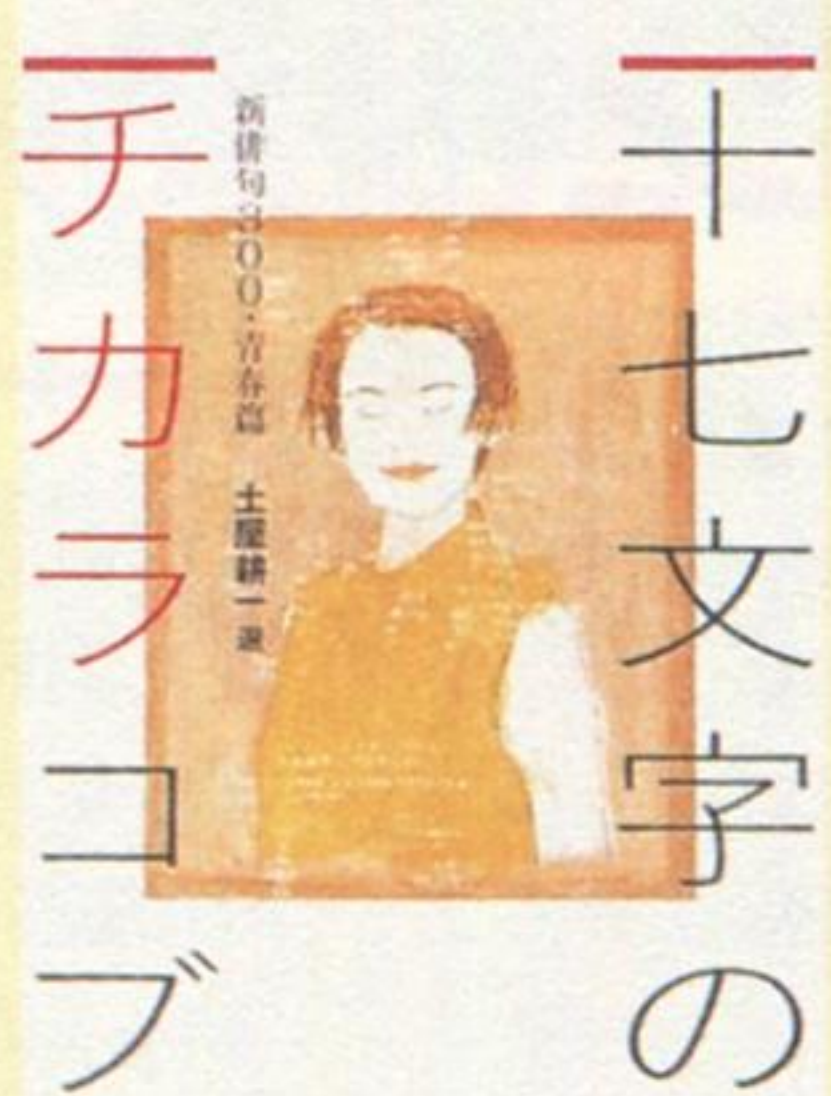
発表

平成9年7月より新聞広告及び「お茶」
シリーズのパッケージにて。

お茶新俳句大賞が本になりました。
十七文字のチカラコブ

新俳句300・青春篇 土屋耕一選

伊藤園お茶新俳句大賞の七年間
の足跡。応募総数
140万句から「青
春」をテーマに選んだ
集大成の300句。



伊藤園 編／マガジンハウス 刊

定価1000円（税込）

明けましておめでとうございます。お正月にはジョイポリスなどのテーマパークに行った人も多いのでは?ともあれ、今年も『セガマガジン』をご愛読の程よろしくお願いいたします。今年も初っぱなから豪華なプレゼントだよ!

本誌に関する質問は... **03-5642-8349**

平日午後4時から6時まで。ゲーム内容や裏技などは一切お答えしません。

応募方法

備え付けのアンケートハガキ(P72)に答え、必要事項、ほしいプレゼント賞品名と番号を記入して送ってください。締め切りは2月12日(水)必着。記入不十分なものは無効になります。当選者は本誌4月号(3月13日発売)のプレゼントページで発表します。賞品によっては発送に時間がかかる場合がありますのでご了承ください。

NO.1

「VF3」オールキャラ技表



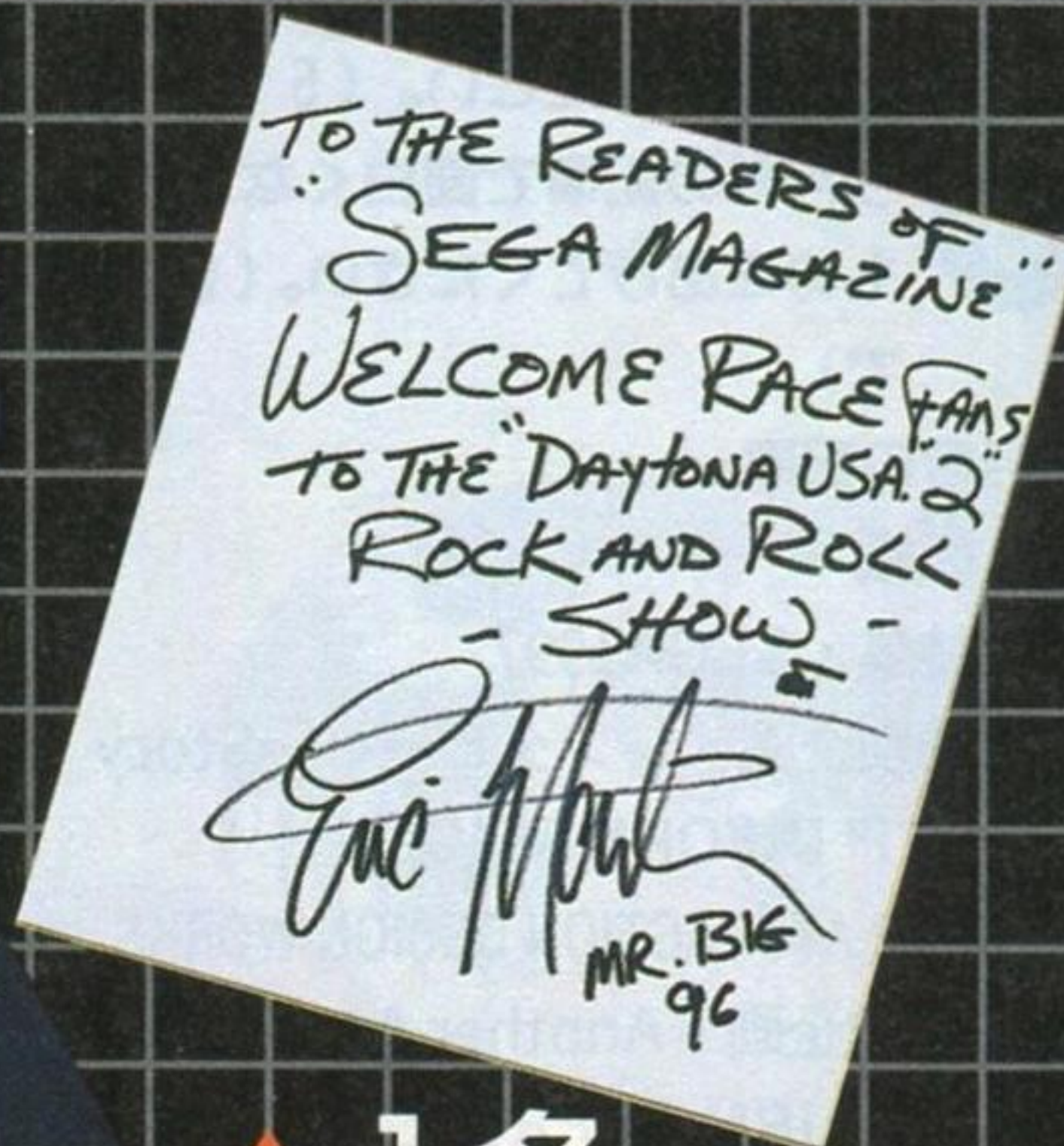
NO.2

「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」特製Tシャツ



NO.3

MR. BIG サイン色紙



NO.4

「電腦戦機バーチャロン」オフィシャルサウンドデータ



▲15名

提供:セガ

全キャラCGムービーの画面が入った豪華な技表。携帯用というよりは保存用という感じのしっかりした作り。3段組に折りたたむためのものもかっこいい。

▲5名

提供:セガ

ツーリングカー グッズ第2弾! バックプリントはセガのロゴで決まりっ!

▲1名

提供:セガ

「デイトナUSA CIRCUIT EDITION」の企画に参加したMR. BIGが、セガマガ読者のためにサインを書いてくれたぞ。限定1名の貴重品だ。

▲5名

提供:セガ

残念ながら初回版ではないけれど、聴いてみたい人はどうぞ。編集部オススメサウンド!

NO.5

「サムライスピリッツ」1997年カレンダー



▲10名

提供:SNK

毎年恒例のSNKオール描き下ろし97年カレンダー、今年はサムスピシリーズだよ。

NO.6

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」セガサターン版ポスター



▲5名

提供:SNK

サターン版はもうプレイしたかな? 販促ポスターを5名に。

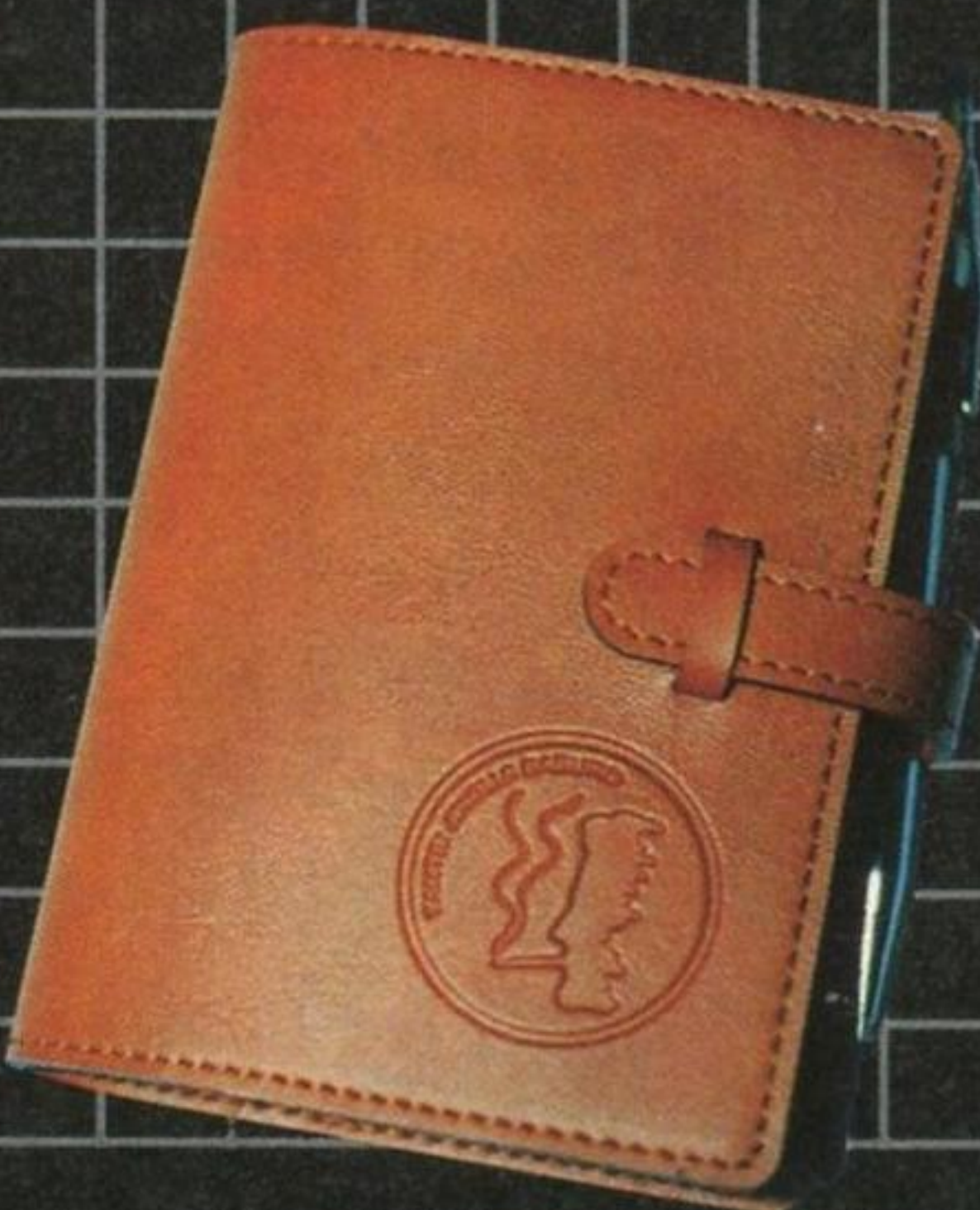
NO.7

「神宮寺三郎〜未完のルポ〜」探偵手帳

▼3名

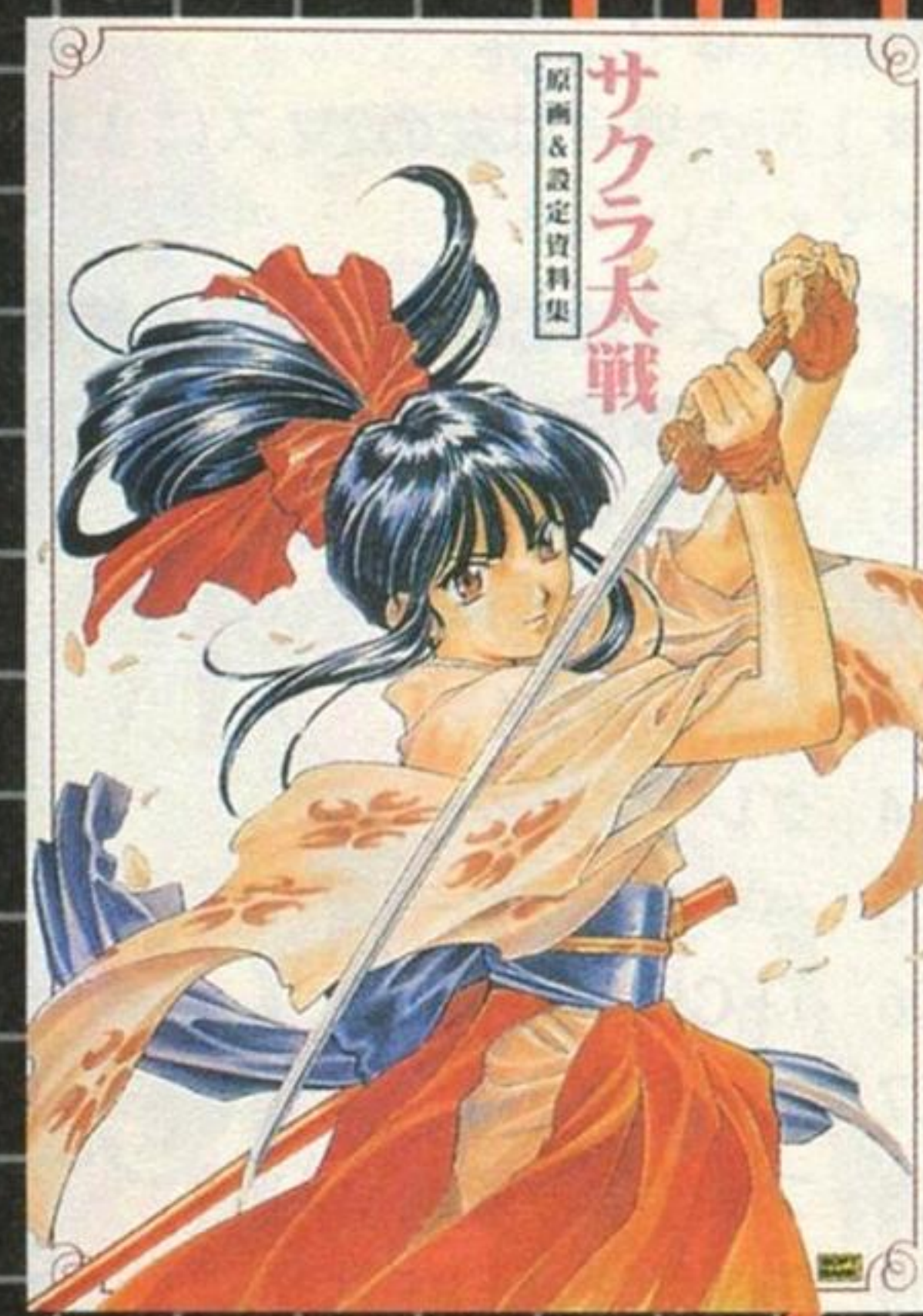
提供:データイースト

謎を解いてハガキを出すと抽選でもらえる神宮寺手帳を特別にプレゼント!



NO.8

「サクラ大戦」原画&設定資料集



▲5名

提供:ソフトバンク

売り切れ続出、買い逃した人も多いのでは。AM書籍編集部のご厚意でもらってきたぞ!

12月号プレゼント当選者

①「バーチャファイター3」97年カレンダー(3名)
宮城県/島田美穂子、東京都/鈴木博之、愛知県/久保公孝

②セガ人気ゲームマウスパッド(9名)
北海道/山本哲也、栃木県/青木悠美奈、三重県/伊藤里砂、奈良県/池田真奈美、中上信弘、京都府/坂口ひろ、鳥取県/坂本淳子、広島県/田村優、福岡県/久我健之

③「新世紀エヴァンゲリオン」綾波レイポスター(3名)

東京都/君塚健一、静岡県/藤巻雄一、岐阜県/津田敦也

④C.C.レモンTシャツ(5名)
青森県/須藤晃弘、福島県/橘里史、東京都/板倉理恵、静岡県/山下栄一、山本真澄

⑤BOSS+1Tシャツ(5名)
北海道/岡村真由美、東京都/広田夏樹、神奈川県/小川智子、大阪府/樋渡淳、山口県/魚谷穂高

⑥「ファイターズインパクト」セット(5名)

北海道/牧野ひとみ、東京都/石川俊介、神奈川県/小林みはる、愛知県/菊地郁子、大阪府/三石耕三

⑦「デッドオアアライブ」セット(10名)
栃木県/山井克也、埼玉県/高橋正広、千葉県/相山豊之、東京都/西井喜一郎、神奈川県/加藤義昭、愛知県/中神信介、松浦慎一、京都府/中村賢二、広島県/永田真衣、大分県/河野勇紀

⑧プリデストンTシャツ(5名)
北海道/中井瑞絵、和歌山県/衛藤慎、兵庫県/

茨木正至、愛知県/飯田康博、広島県/茅野達也

⑨プリデストンステッカーセット(5名)
岩手県/長田陽介、千葉県/篠宮芳恵、静岡県/斉藤勇祐、山本都、高知県/山田嘉信

⑩カストロールキャップ(3名)
愛知県/伊藤崇秀、山口県/斎藤樹、香川県/楠竜二

(敬称略)

アンケート ハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日 希望のプレゼント番号と賞品名を明記し、「編集室へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や、意見などをお書きください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答を右の記入例にならって、ボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1 2 3)を使い、1つのマスに1字のみをはっきりわかりやすく書いてください。

1 性別 1 男性 2 女性

2 年齢

※実数を記入してください。ただし、1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

- | | |
|-------------|-----------|
| 01 小学生 | 09 専門・技術職 |
| 02 中学生 | 10 管理職 |
| 03 高校 高専生 | 11 自営業 |
| 04 大学 大学院生 | 12 公務員 |
| 05 短大 専門学校生 | 13 アルバイト |
| 06 予備校生 | 14 無職 |
| 07 事務職 | 15 主婦 |
| 08 営業・販売職 | 16 その他 |

4 セガサターンソフトの所有本数は?

※1桁の場合は左の2マスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータ情報誌&一般情報誌は?(5つまで)

- | |
|------------------------------|
| 01 セガサターンマガジン |
| 02 サターンファン |
| 03 電撃セガEX |
| 04 グレートサターンZ |
| 05 ハイパーサターン |
| 06 TECHサターン |
| 07 ファミ通 |
| 08 ファミマガWeekly |
| 09 GAME WALKER |
| 10 じゅげむ |
| 11 ゲームスト |
| 12 ゲームストEX |
| 13 Vジャンプ |
| 14 覇王マガジン |
| 15 TOKYO/KANSAI/TOKAI WALKER |
| 16 ぴあ |
| 17 その他 |

6 あなたが欲しいキャラクターグッズは?(3つまで)

- | |
|--------|
| 01 テレカ |
|--------|

- | |
|-----------------------------|
| 02 Tシャツ |
| 03 腕時計 |
| 04 キーホルダー |
| 05 バンダナ |
| 06 バッグ |
| 07 ステーションリー(ボールペン、シャープペンなど) |
| 08 フィギュア |
| 09 ステッカー |
| 10 ポストカード |
| 11 キャップ |
| 12 トレーナー |
| 13 その他 |

7 今月号の記事で面白かったものをあげてください。(5つまで)

8 今月号の記事で面白くなかったものをあげてください。(5つまで)

今月号の記事

- | |
|--------------------------------|
| 01 表紙 |
| 02 特集・SEGA1997 |
| 03 特別企画・レンタヒーローStory |
| 04 ATP INFORMATION |
| 05 ATP ATTRACTION DESIGN WORKS |
| 06 ATP企画・Another Amusement |
| 07 SATURN EXPRESS |
| 08 PRIZE PRESS |
| 09 VF3 マキシマムバトル通信 |
| 10 SEGA MAGA CG GALLERY |
| 11 SEGA CALENDAR |
| 12 スカッドレース |
| 13 セガ ツーリングカー チャンピオンシップ |
| 14 ウェブランナー |
| 15 Public SPACE |
| 16 対談・Entertainment Telescope |
| 17 蒼穹紅蓮隊 |
| 18 リアルバウト餓狼伝説スペシャル |
| 19 ヴァーサスネットサッカー |
| 20 ぷよぷよSUN |
| 21 NEW ITEM |
| 22 SEGA PC WORLD CLOSE UP |
| 23 サクラ大戦グッズ大紹介!! |
| 24 NEWS&INFORMATION |
| 25 HIT CHART 40 |
| 26 誌上通信販売 |
| 27 ページジャック |
| 28 新★商品開発委員会 |

9 セガサターンに移植してほしいゲームは?(タイトル名と機種も)

10 あなたのもっとも思い入れのあるセガのゲームを1つだけあげてください(機種は問わず)。

編集後記

新しい年が始まり、休みも終わってセガマガ読者のみなさんも心機一転でスタートしていることと思います。先日セガの社内報『ハーモニー』にて毎年恒例の「昨年のセガ10大ニュース」が発表されました。どれもセガのみならず巷をにぎわしたトピックばかり。そこで今回はこの「セガ10大ニュース」に対抗して「セガマガ10大ニュース」を独断と偏見で選んでみました。

- | |
|------------------|
| 1位 『セガマガジン』創刊 |
| 2位 『セガジャック』休刊 |
| 3位 お台場東京JP大ブレイク |
| 4位 新宿JPに女子高生殺到 |
| 5位 ジャッキー皮ジャン大ヒット |

- | |
|-------------------|
| 6位 S木T橋版權管理の難しさ痛感 |
| 7位 東京JPに芸能人来館ラッシュ |
| 8位 ブリクラ社会現象に |
| 9位 一番乗り隊一番乗りに失敗 |
| 10位 ウルフ竹内コスプレ引退 |

うーん、やっぱり偏りに満ちあふれています。でも一応すべて事実ですからね。セガマガ編集スタッフとしてはどれもゆかりの深いものばかり。特に2位と10位は知らない人にはまったくなんのことかわからないでしょうが、結構感慨深いものがあります。とにかく 心新たにさらに楽しい誌面作りを目指して頑張りますので今年もよろしく/(編集室一同)

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が5の場合	(例2) 回答が08の場合	(例3) 回答が15の場合	(例4) 回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	1
複数回答の設定の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。	01	07	15	

『SEGAJACK』 バックナンバーのお知らせ



「SEGAJACK」のバックナンバーをご希望の方は、1冊250円+送料実費(1~2冊/270円、3~4冊/390円、5冊以上650円)でお分けしています。現金書留か郵便振替で相当額をお送りください。
・現金書留……〒156 東京都世田谷区松原1-38-28 松原片桐屋ビル(株)ミントスタッフ「SEGAJACK」係 ※希望する号と住所、氏名、電話番号を明記のこと。
郵便振替……口座番号 00190-0-579188、加入者名 (株)ミントスタッフ「SEGAJACK」編集部 ※通信欄に希望する号と住所、氏名、電話番号を明記のこと。

お詫びと訂正

- | | |
|-----|-------------------------------------|
| P17 | ザ・キング・オブ・ファイターズ→ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 |
| P42 | キャプションとCGの内容が異なっていました。 |
| P69 | 「ザ・クリプト」のイメージCGが製版上のミスにより暗くなっていました。 |

次号予告 セガマガジン3月号は 2月13日(木) 発売です。

特集 ATP全アトラクションガイド
アーケード新作タイトル特報

そのほか
アミューズメントテーマパーク情報
キャラクターグッズ情報
新作アーケードゲーム情報
セガサターン情報など
セガ情報満載でお届けします!



※記事内容は変更されることもあります。© SEGA 1996



同級生2



© NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY

今年も土星で
ドキドキしたい。

サターン



Sentimental Graffiti

© NEC インターチャネル / マーカス / サイベル / コミックス イラスト: 甲斐智久

ドキドキ...ドキドキ...

こんな音が心臓から聞こえてくることって
ありそうで意外とないものです。

NECインターチャネルはこんな音が聞きたい人のために
今年も、良い作品を生み出す努力を続けます。

一九九七年のNECインターチャネルにどうぞ、ご期待ください。

今年もよろしくお願いいたします。

卒業 S Graduation

© NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM



NECインターチャネル株式会社

〒108 東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)
アミューズメントグループ ユーザーサポート受付(03)5440-0763
(月～金曜日:午後1時～6時)

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

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



●あきかんの資源化にご協力下さい



Printed in Japan

T1015509020304

雑誌15509-2