

SATURN

次世代マシンが贈る大作ゲーム、プロジェクト進行中！

SEGA

SEGA

S A T

❖ 予言：開発中のソフトがこれだ。〈サターン〉のハイ・パフォーマンス

今秋発売予定の次世代マシン〈サターン〉は、アーケードマシン並みの動作環境を実現すべく、高速CPUとCDドライブの搭載が予定されている。つまり、人気を博している数々の業務用ゲームの迫力が家庭でそのまま再現される、という可能性大なのだ。

ここで、その一端を紙上で公開しておこう。いずれのゲームソフトも、ヒット作のノウハウを熟知した開発チームが手掛ける作品だ。最新のコンシューマ・ゲームマシンの登場で、TVモニターは迫力あるスピード感に満ちたアーケードマシンに生まれ変わる。

❖ 次世代ゲームは、高精細CGと3Dが魅力だ。

アクションは、立体感と質感のある表現が新しい。



ワープレーション上で開発が進む動作ゲーム。音響の質感、細部のある立体感は、従来のゲームでは表現できなかった高画質な仕上がりだ。このタリタリの高いソフトが〈サターン〉と同時に登場する。

シューティングの高度な3Dに期待高まる。



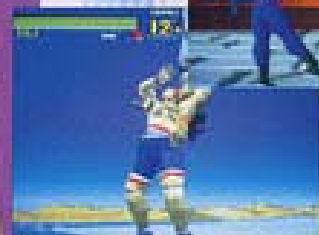
立体感のある動きが、視覚的に増えたポリゴンで表現され、スピードに演出される。また、ワープレーションによる音響の質感にも注目。業務用マシン並みの迫力あるサウンドも十分に期待できる。

サッカーはスタジアムの立体感をそのまま再現。



サッカーも様々な視点からゲームの開発が進められている。リアリティのある動きは、新世代ゲームならではの、発売前のゲームのアイムは近口発表予定。乞う期待だ。

❖ 最大傑作「バーチャファイター」同様の連



業務用格闘アクションで大人気の「バーチャファイター」の移植が進行中だ。あの、連続するアクション、それのあるワザが〈サターン〉上で楽しめることになりそうだ。キャラクターの動きについては完全な移植が予定されている。その詳細は、本ページのセガ・ゲーム研究開発部・制作部長のインタビューで紹介されている。

U R N

ンスが発揮される。

時発売が決定、ノ アーケードマシン
続アクションが100%再現されるぞ。

✕ 3rdパーティ各社も、続々参入予定ノ

CAPCOM

KONAMI

TAITO

namco



HUDSON SOFT



(五十音順)

加えて、メーカー150社が参加を表明しています。次世代ゲームマシンが誕生は、広い支持と祝福が寄せられていることを、ここに深く感謝いたします。

✕ パーチャファイター(サターン)版のプロデューサー 鈴木裕部長ノ 真相を語る。

✕ 「デイトナ」(仮称)の移植も決定。



乗物用ゲームとして人気の高いドライブゲーム「デイトナ」も、移植が見込んでいる。スピード感あふれるゲームが、画面やサウンドレスに、楽しめそうだ。やはり移植決定にして待つべし。



Q: 次世代マシンの「パーチャファイター」移植は進んでいますか？

A: ええ、なんといっても動きとワザが生かされているゲームですから、車とワザに關しては、完全移植を計画しています。そのかわり、ポリゴンや奥行きは比して減りますが、キャラクターの数は変わらないので、ファンとしては心配です。

A: 乗物用では、2Dの基本モーションと、そこをいかに生かす動きで補完されているから、あの緊張感も楽しめる。ポリマー・アクションは進んでいます。それらすべてを再現したいと考えています。2Dと3Dの2つに、同じくプレイする人もいます。

A: ええ、もちろん、みなさんご存知の通りワザの多くは、コンシューマ版では最初から公開するつもりです。乗物用では隠し過ぎたかな、と思っていますので。

Q: キャラクターも変わりませんか？

A: ええ、あの主人公の個性は、それぞれファンがいるくらいで、すでに火病にしないと、足、ひざ、肩、手、肘の動きまで忠実に再現したいと思っています。ご期待ください。

Q: 乗物用とコンシューマ版とは、開発の考え方は違うものでしょうか？

A: 乗物用では時間や位置性という制限がありますけれども、コンシューマ版ゲームには3時間という時間の制限も料金上の制限もありません。乗物で遊ぶ気分プレイしてもらえます。作者としても違う楽しみがあって、両方を手付けられるのは幸せなことです。

Q: すると登場が予定されている「パーチャファイター」は同時リリースも可能ですね。

A: おっしゃる通り、話が早すぎますけれども、そうしたいものです。とにかく「パーチャファイター」コンシューマ版は乗物用と同じチームが開発にあたってです。ということは、絶対に面白いゲームになります。

※これが次世代マシン（サターン）（仮称）の主要スペックだ。

CPU	メイン	940（12ビット）×2個 50MIPS
	サウンド	66F0000
メモリ	ワークRAM	RAM合計36メガビット
グラフィック	同時発色数	最大16M0万色
	CG性能	専用ハードウェア搭載
	各種エフェクト	フラットシェーディング グーロシェーディング テクスチャーマッピング
スプライト		拡大・縮小、回転が個々に可能
スクロール	画面	最大5割（拡大・縮小、回転機能あり）
サウンド	音源数	PCM32チャンネル
CDドライブ		インタリジェンCD採用

（1994年秋登場予定）

SEGA

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12
関西支社 〒581 大阪府豊中市豊南町東2-5-3

[お客様相談センター] ☎ 0120-012235

※このカタログの内容は予告なしに、セグァン社様などに変更することがあります。このカタログは印刷の為、数値の若干の誤差も発生いたします。※表示価格は、すべて消費税込みの標準小売価格です。
※商品の発売日、価格等は予告なしに変更する場合があります。

PRINTED IN JAPAN