

# 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、その一端を紙上で開示しておく。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が、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。



リアルアクション上で開発が進む動作ゲーム。音響の質感、動きのある立体感。従来のゲームでは表現できなかった高精細な仕上がりだ。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。



立体感ある動きが、視線的に増えたオリゾンで、きめ細かく、スピーディに演出される。また、リアルアクション・マッピングによる背景の処理にも注目。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。ぜひ期待が

### ※ 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十分な検証が予定されている。その詳細は、本ページのセガ・ゲームAM研究開発部・技術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！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！

CAPCOM

KONAMI

TAITO

namco

HUDSON SOFT

BAN  
DAI

(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、広い支持と期待が寄せられていることも、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！真相を語る。

✕ 「デイトナ」(仮称)の移植も決定。



東映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、直営ゲームエリアに集まるという、やはり期待定にして待つ。



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：いえ、なんといっても動きとワザが生命となっているゲームですから、動きとワザに関しては、完全移植を計画しています。そのかわり、ポリゴンや質感等は比喩で返りそうです。ポリゴンの数は変わらないので、ファンとしては心配です。

A：東映側では、2000年の基本モーションと、その後の追加する動きで補填されていはずから、その裏技にも見えるポリマーシェーディングを注ぎたいです。それらがすべて再現したいと考えています。知っての通り、移植は難しい作業です。

A：いえ、もちろん、みなさんご存続の嬉しいワザの多くは、コンシューマ版では最初から公開するつもりです。東映側では隠し過ぎたかな、とあってますので。

Q：シューララーも変わりませんか？

A：いえ、あの主人公の個性は、それがファンがいるくらいでずから大切にしないと、足、びき、鼻、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：東映側とコンシューマ側では、開発の考え方は違うものでしょうか？

A：東映側では時間や位置性という制約がありますけれど、コンシューマ側ゲームには全く異なる時間的制限も料金制の制約もありません。東映で遊ぶのが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：まだまだ、話が早すぎますけれど、そうしたいのもです。どにかいパーチャファイター、コンシューマ版は東映側と同じチームが開発にあたってです。いいことは、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운드	66FLOPS
メモリ	ワーキングRAM	RAM合計31メガビット
グラフィック	同時発色数	最大16M7色
	CC性能	専用ハードウェア搭載
	各種エフェクト	フラッシュシェーディング グローシェーディング 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	種類	最大5面（拡大・縮小、回転機能あり）
サウンド	音源数	PCM3チャンネル
CDドライブ		インターチェンジ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 〒5581 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く、予告なく仕様変更される場合があります。このカタログは印刷の年、製品の色・多少異なる場合があります。※販売価格は、すべて消費税別価格です。  
\*価格が変動し、価格等が予告なく変更する場合があります。

PRINTED IN JAPAN