

THUNDER FORCE VITM

サンダーフォースVI



SEGA[®]

このソフトウェアの解説書およびお使いのハードウェアの取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。

■ プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。

■ 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。

■ プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。

■ プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。

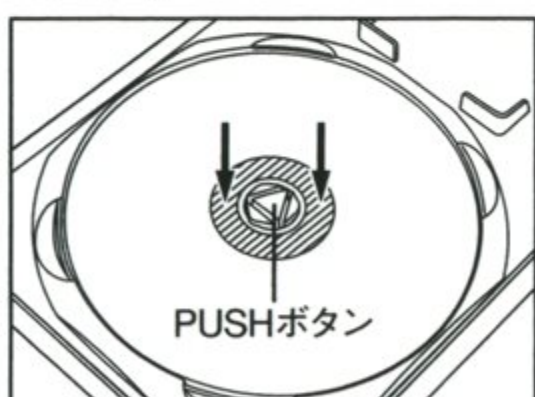
■ 使用上のご注意

●このディスクは日本国内仕様(**NTSC J**)あるいは(**FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY**)の"PlayStation 2"規格のソフトウェアです。他の機器で使うと、機器などの故障の原因となったり、耳や目などに悪い影響を与えたりすることがありますので、絶対におやめください。●暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●プラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)でご利用される際に、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

■ ディスクとメモリーカードの取り出し/収納方法

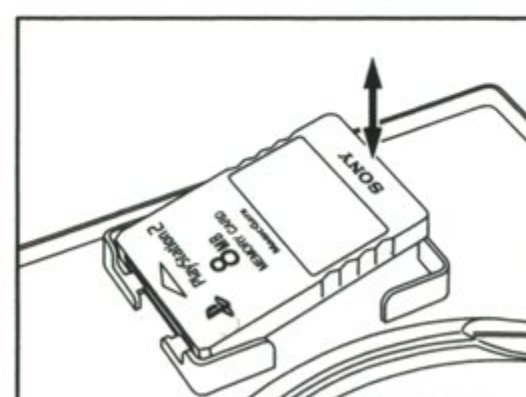
ディスクやメモリーカードを取り出し/収納するときは、指などを挟まないように十分注意してください。

●ディスク



取り出し PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。
収納方法 ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。

●メモリーカード(別売)



取り出し 右端から持ち上げてください。
収納方法 △印の面を上にして、端子側を斜めに差し込み、右端を押し込んでください。

このたびは“PlayStation 2”専用ソフトウェア『THUNDERFORCE VI』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの解説書を必ずお読みください。



CONTENTS

PROLOGUE	プロローグ	2
FIGHTER PROFILE	機体紹介	4
HOW TO START	ゲームの始め方	6
FLOW	ゲームの流れ	10
SCREEN	画面の見方	11
SYSTEM	システム	12
WEAPON	武器	14
STAGE	ステージ	16

PROLOGUE プロローグ

その通信は地下深くに封印された「VASTEEL」から発せられ、一部が解読された。

矧矧 矧矧

注意 注意

襪 襪襪襪襪 襪

「オーン」固有反応を感知しました

襪襪襪 襪襪襪

主反応炉、動作せず

襪襪襪襪 襪襪襪

各種兵装、動作せず

襪襪 襪襪 襪襪襪

超空間通信装置、動作せず

襪襪 襪襪襪 襪襪 襪襪 襪襪

現在、当機の機能は制限されており、反撃は不可能です

襪襪 襪襪 襪襪 襪襪襪襪襪襪 襪襪 襪襪

次のいずれかの空間座標に従い、最寄りの連邦軍拠点に、救援要請を願います

襪襪

繰り返します

矧矧 矧矧

注意 注意

西暦2161年。

人工知能「ガーディアン」の暴走から10年。

ようやく復興を遂げ再び繁栄を迎えようとしていた地球圏に、恐るべき未知の勢力が現れた。

それは自らを「オーン・ファウスト」と名乗った。

オーン・ファウストの圧倒的な力の前に、地球統合軍は為す術もなく壊滅。

いまや滅亡の危機迫る地球圏統合政府に、奇妙な報告がもたらされる。

かつてガーディアンを生み出し、現在は地下深く厳重に封印されている地球外文明の残骸「VASTEEL」が、オーン・ファウストの接近に伴ってこれまでにない反応を見せているというのだ。

調査の結果によれば、それはある種の“警報”であり、断片的に解読されたその内容は驚くべきものだった。

VASTEELこそは、オーン・ファウストと長らく交戦状態にある「銀河連邦」によって作り出された決戦兵器だったのだという。

無限に増殖を続け、宇宙を死と破壊で満たそうとするオーン・ファウストを迎撃するためには、はるか外宇宙の連邦本星に救援の手を求めるしかないというのだ。

オーン・ファウストの猛攻のさなか、封印を解かれ新たな武装強化をされた新型機「フィニックス」が、再び宇宙を翔ぶ。

VASTEELの記憶素子に残された四つの宇宙座標のみを頼りに、地球人類にとって未だその実在すら定かではない、銀河連邦の本星を目指して……。

FIGHTER PROFI



・フィニックス

RVR-00 PHOENIX

- 地球連邦軍「RVRシリーズ」の、次世代試作型汎用戦闘機。設計思想としてはRVR-02の後継にあたり、各種ユニットの換装で大気圏離脱や全方位飽和攻撃などマルチパーパスに対応する。あくまで実験機の段階だったが、「オーン・ファウスト」の侵攻により、封印されていたVASTEELを搭載し、急遽実戦配備された。VASTEELと融合することで、恒星間跳躍飛行やオーン・ファウストから直接エネルギー吸収を行い、CRAW高分子体の補助及び、支援機なしの単独戦闘が可能となった。驚異的な性能を備えるに至った本機の性能は、いまだ未知数である。

※RYNEX-Rはプレイを進めてある条件を満たすと選べるようになります。



ライネックス 改

RYNEX-R

銀河連邦の主力戦闘機。

ヴィオス破壊作戦時に活躍したRYNEXを全面的に改良したもので、ワンオフに近かったオリジナル機体の設計を活かし、量産化に成功した。

ただし、扱いづらい機体の癖もそのまま残ってしまっており、兵装支援をアイテムキャリアに依存するなど、操縦にはある程度の熟練を要する。

特殊作戦用に現地調達されたサンダーソードユニットも全面的に見直され、機体にあらかじめ内蔵された。オリジナルの破壊力には劣るものの、各武装の強化転用に成功している。

HOW TO START

このゲームは1人用です。アナログコントローラ (DUALSHOCK 2) 専用です。ゲームプレイ時には使用するアナログコントローラ (DUALSHOCK 2) をコントローラ端子1に接続してください。

アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)



※本ソフトは振動機能に対応しています。振動機能のON/OFFは「MAIN MENU」内または「PAUSE MENU」内の「BUTTON SETTING」で切り替えることができます (→P.8~9)。
※アナログモードは常にONに設定されており、LED表示は常に赤色に点灯しています。

メニュー系操作

STARTボタン	ゲームスタート ムービースキップ
方向キー 左スティック	カーソル移動 項目設定

○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル

機体操作

方向キー 左スティック	機体移動
○ボタン	オーバーウェポン
×ボタン	ノーマルショット
△ボタン	スピードアップ
□ボタン	武器選択 (順回り)

L1 ボタン	スピードアップ
L2 ボタン	スピードダウン
R1 ボタン	武器選択 (順回り)
R2 ボタン	武器選択 (逆回り)
STARTボタン	ポーズ

※上記の機体操作は初期設定時のものです。「MAIN MENU」内または「PAUSE MENU」内の「BUTTON SETTING」で切り替えることができます (→P.8~9)。

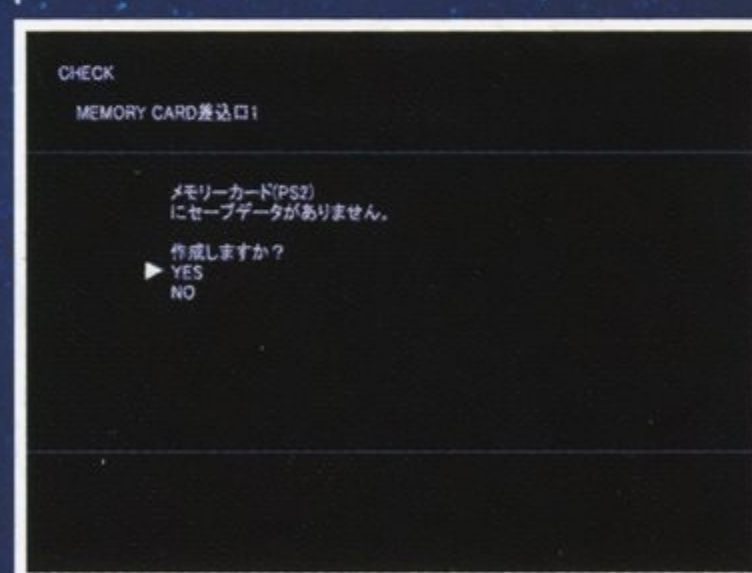
セーブデータ

本ソフトは別売の“PlayStation 2”専用メモリーカード (8MB) 対応です。ソフトを起動する前に“PlayStation 2”専用メモリーカード (8MB) をMEMORY CARD差込口1または2に正しく差し込んでください^{*}。セーブには100KB以上の空き容量が必要です。

^{*}起動時はMEMORY CARD差込口1・2の両方に“PlayStation 2”専用メモリーカード (8MB) を差し込んだ場合、MEMORY CARD差込口1が優先されます。

セーブデータの作成

“PlayStation 2”専用メモリーカード (8MB) を差し込んだ状態でソフトを起動すると、セーブデータを作成します。セーブデータは“PlayStation 2”専用メモリーカード (8MB) に1つだけ作成可能です。



オートセーブ

セーブデータを作成した場合、続けてオートセーブの設定を行います。オートセーブを有効にすると、自動でセーブデータを上書き保存します。

セーブ内容

セーブデータには、プレイの進行状況やランキング内容が保存されます。

ロード

セーブデータがある“PlayStation 2”専用メモリーカード (8MB) を差し込んだ状態でソフトを起動すると、自動的にセーブデータをロードします。

セーブ／ロード／セーブデータの作成／オートセーブの設定は、「MAIN MENU」の「SAVE／LOAD」でも行えます (→P.9)。

HOW TO START

MAIN MENU メインメニュー

タイトル画面でSTARTボタンを押すとメインメニューが表示されます。メニュー項目は以下の通りです。

GAME START

「COURSE SELECT」に進みます (→P.10)。

RANKING

「FIGHTER (自機の種類)」 「DIFFICULTY」ごとにTOP10のスコアを確認できます。⊗ボタンでMAIN MENUに戻ります。

GAME SETTING

ゲームプレイに関する以下の項目を設定できます。

DIFFICULTY

ゲームの難易度を「KIDS」「EASY」「NORMAL」「HARD」「MANIAC」に設定できます (KIDS→MANIACで難易度がアップします)。

PLAYER STOCK

ゲーム開始時の自機の数「1」～「9」から設定できます。

DEFAULT

GAME SETTINGの内容を初期状態に戻すことができます。

EXIT

MAIN MENUに戻ります。

BUTTON SETTING

各ボタンに対応する操作と、「VIBRATION」の「ON/OFF」でアナログコントローラ (DUALSHOCK 2) の振動機能の有無を設定できます。「DEFAULT」を選ぶと初期状態に戻すことができ、「EXIT」か⊗ボタンでMAIN MENUに戻ります。

SOUND SETTING

「SOUND TYPE」で音声のタイプを「STEREO (ステレオ)」 「MONO (モノラル)」 「BGM (音楽)」 「SE (効果音)」 のボリュームを「MUTE (無し) ～1～9～MAX (最大)」から設定できます。「DEFAULT」を選ぶと初期状態に戻すことができ、「EXIT」か⊗ボタンでMAIN MENUに戻ります。



RANKING

FIGHTER		DIFFICULTY	
PHOENIX		NORMAL	
RANK	SCORE	RANK	SCORE
1ST	10000	6	575%
2ND	9000	5	575%
3RD	8000	4	575%
4TH	7000	4	575%
5TH	6000	3	575%
6TH	5000	3	575%
7TH	4000	2	575%
8TH	3000	2	575%
9TH	2000	1	575%
10TH	1000	1	575%

SAVE / LOAD

セーブデータに関する操作を行います。

SAVE

進行状況をセーブします。すでに“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)にセーブデータが保存されている場合、上書き保存されませんので十分にご注意ください。

LOAD

“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)に保存されているセーブデータをロードします。ロードした場合、現在プレイ中の進行状況は失われますので十分にご注意ください。

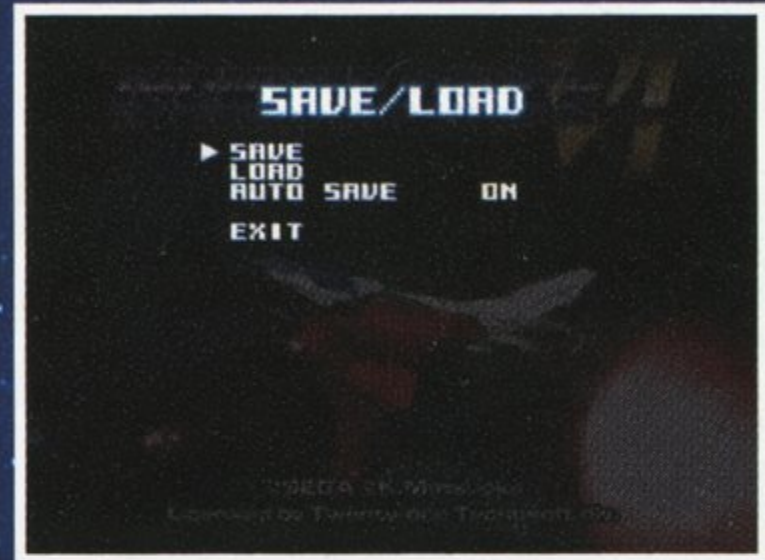
AUTO SAVE

オートセーブの設定を「ON/OFF」から設定できます。

EXIT

MAIN MENUに戻ります。

※MEMORY CARD差込口1・2の両方に“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)が差し込んである場合、SAVE/LOAD時にMEMORY CARD差込口を選択できます。



EXIT

タイトル画面に戻ります。

PAUSE MENU ポーズメニュー

ステージプレイ中にSTARTボタンを押すと一時停止し、以下のポーズメニューが表示されます。

RESUME GAME

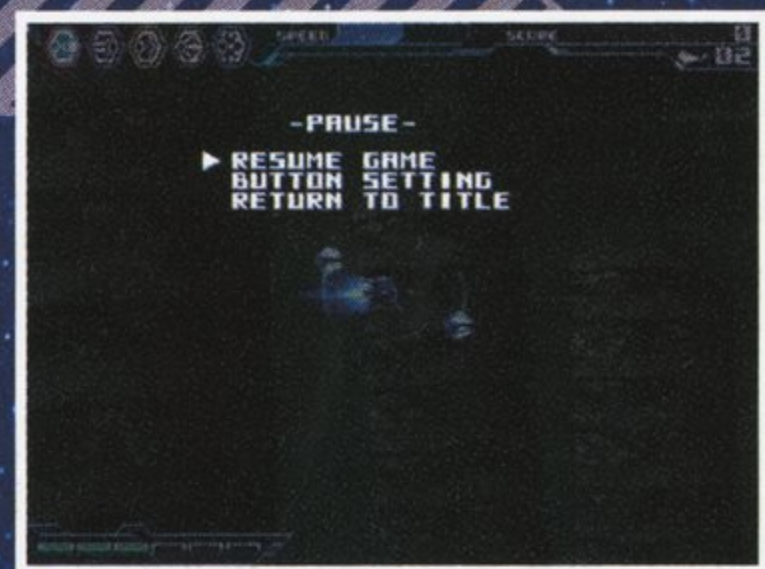
プレイに戻ります。また、⊗ボタン・STARTボタンでもプレイに戻ることができます。

BUTTON SETTING

MAIN MENUのBUTTON SETTINGと同じ内容です(→P.8)

RETURN TO TITLE

プレイを中断してタイトル画面に戻ります。現在プレイ中の進行状況は保存されないご注意ください。



FLOW

ゲームの流れ

COURSE SELECT コースセレクト

最初にプレイするステージ3つの順番を、STAGE 1~3から選択できます。順番を決定すると、「RVR-00 PHOENIX」で出撃します。なお、ステージは全部で6つあり(→P.16~17)、後半のステージはあらかじめ順番が決まっています。

※プレイを進めてある条件を満たすと、COURSE SELECTの後に出撃する自機を選択できるようになります。



ステージ構成

オープニング演出と共にステージが始まり、右への横スクロールでステージは進行します。出現する敵機を倒しながら敵弾や障害物を避けて進みましょう。途中「DANGER」という警告が表示された場合は、その方向から敵機が出現することを表します。



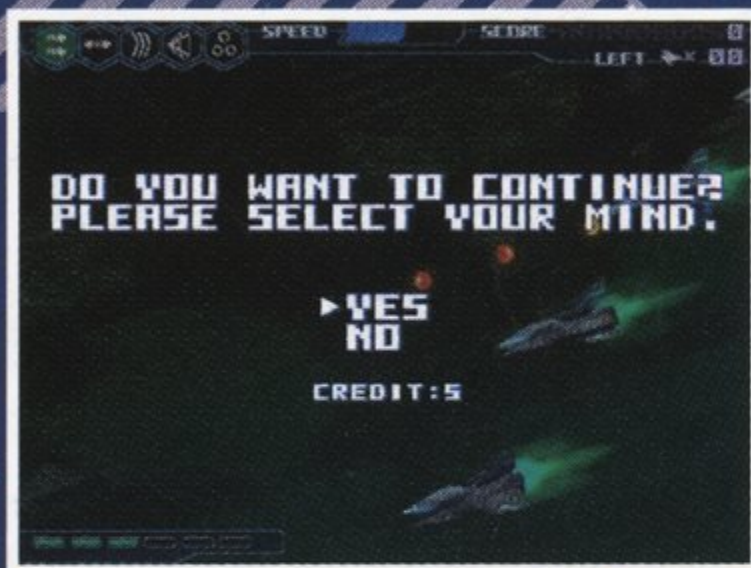
ボス戦

警告と共にステージ最後に立ちはだかるボスが登場します。ボスによっては機体のどこかに弱点があり、それ以外の箇所ではダメージを与られません。ボスを倒すと、自機は次のステージへと向かいます。



コンティニュー&ゲームオーバー

敵機や敵弾に触れると自機が破壊され、自機数が減ります。すべての自機が失われ、クレジットが0の場合かコンティニューをしないとゲームオーバーです。残りクレジットがある場合には、クレジットを消費してコンティニューができます。



ネームエントリー

ゲームオーバーになり、自機3機設定&ノーコンティニューでスコアがトップ10にランクインするとネームエントリーができます。方向キー・左スティック ←→ で文字を選び、○ボタンで決定、⊗ボタンで文字削除ができます。8文字入力すると、自動的にネームエントリーが確定します。



SCREEN

画面の見方

プレイ中画面の見方は以下の通りです。



1 ウェポン表示

選択している武器をアイコンで表示します。左から順に「ツインショット」「バックショット」「ウェーブ」「フリーレンジ」「ハンター」を表します(→P.14~15)。

2 スピードゲージ

自機の移動速度をゲージで表示します(→P.12)。

3 スコア

現在のスコアです。コンティニューをすると0点から再開します。

4 自機数

残りの自機数です。

5 自機

プレイヤーが操作する機体です。

6 CRAW

自機の周囲を周回し、攻撃や護衛の役目を果たします(→P.13)。

7 エネルギー

オーバーウェポンゲージをためるアイテムです。敵機を倒すと出現し、近付くと吸収できます。

8 オーバーウェポンゲージ

エネルギーを吸収するとゲージがたまり、1ゲージごとに1回オーバーウェポン(→P.12)を使用できます。

SYSTEM システム

ノーマルショット

通常弾による攻撃です。⊗ボタンで発射し、押したまままで連射になります。自機の種類や武器によってノーマルショットの性能は変わります(→P.14~15)。



オーバーウェポン

エネルギーを吸収し、オーバーウェポンゲージがたまっていると◎ボタンで発射できます。ゲージ1つで1回使用でき、発動中さらに◎ボタンを押すと最大ゲージ3つを消費した強力なオーバーウェポンを放てます。自機の種類や武器でオーバーウェポンの性能は変わり、使用中は自機のスPEEDが最低速度になります。



ウェポンセレクト

使用武器を選択できます。Ⓜボタン・R1ボタンで順回り、R2ボタンで逆回りで順番に選択できます。選択中の武器は、画面左上のアイコンで確認可能です。武器の種類についてはP.14~15をご覧ください。



スピードチェンジ

自機のスPEEDを4段階で調整できます。画面上部中央にスPEEDゲージが表示され、△ボタン・L1ボタンでスPEEDアップ、L2ボタンでスPEEDダウンします。なお、最高速度の状態ですPEEDアップすると最低速度に、最低速度の状態ですPEEDダウンすると最高速度に切り変わります。



ハイテンポボーナス

敵によっては出現後すぐに倒すことで得点が数倍になる場合があります。倒すのが早ければ早いほど倍率が高くなり、倒した際に倍率が表示されます。



パワーアップアイテム

自機をパワーアップさせるアイテムです。ステージ中に出現する赤い機体のアイテムキャリアを攻撃して手に入れましょう。取得すると、自機によって以下のようにパワーアップさせることができます。

※アイテムはステージ内に配置されている場合も？ また、下記以外にもアイテムが存在するかもしれません…。



RVR-00 PHOENIX

初期状態で使用する「RVR-00 PHOENIX」は、最初からすべての武器とCRAW（下記参照）を装備し、破壊されてもまた装備した状態でプレイを再開できます。パワーアップアイテム「S」でシールド（下記参照）を張ることができます。

RYNEX-R

プレイを進めると選べる「RYNEX-R」の場合、最初はツインショット・バックショット以外の武器やCRAWは装備していません。パワーアップアイテムで入手でき、自機が破壊されると使用中の武器（上記初期装備除く）やCRAWを失います。

パワーアップアイテムの種類

※ブレードはRYNEX-R特有の武器です。



ブレード※



フリーレンジ



ハンター



CRAW



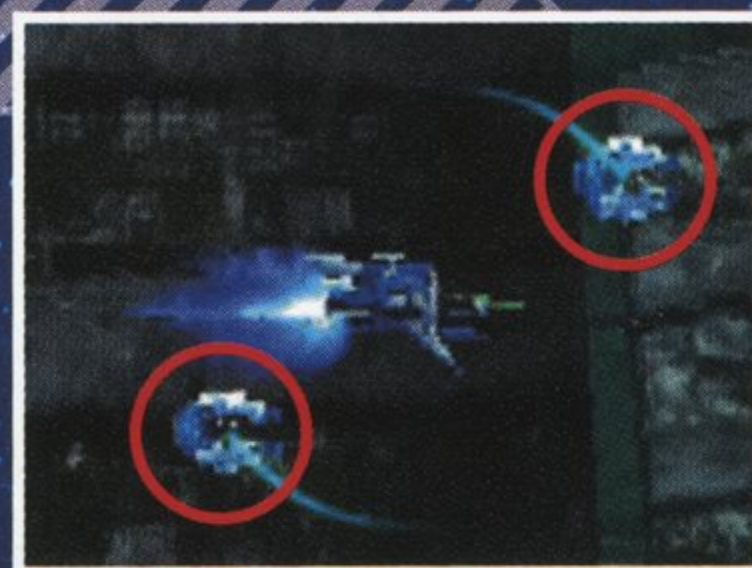
シールド

CRAW クロー

自機の周囲を回転して弾を発射し、敵弾の一部を防いでくれるCRAW (Constituted Ray Art Weapon unit) です。

「RVR-00 PHOENIX」は最初から最大レベルのクローを装備しています。

「RYNEX-R」はCRAWの形をしたパワーアップアイテムを取得すると装備できます。



シールド

パワーアップアイテム「S」を取得するとシールドを張ることができます。一定量のダメージから自機を守り、ダメージを受けると青から赤へと変色して最後に消滅します。



WEAPON 武器

武器には5種類あり、自機の種類によって性能は変わります。以下は「RVR-00 PHOENIX」の場合です。

ツインショット

通常弾を前方に2発発射します。オーバーウェポンでは、高圧縮収束レーザー（サンダーソード）を前方に発射できます。



ノーマルショット



オーバーウェポン

バックショット

通常弾を前方に1発、後方に2発発射します。オーバーウェポンでは、後方をメインとした広角度レーザーを発射できます。



ノーマルショット



オーバーウェポン

ウエーブ

扇状の拡散弾を前方に発射します。オーバーウェポンでは、さらに強力に拡大した弾を発射できます。



ノーマルショット



オーバーウェポン

レーザー

攻撃範囲に入った敵を自動的にレーザーで攻撃します。⊗ボタンを押していない状態で自機を移動させると、攻撃範囲を移動（自機の移動方向と逆）させることができます。⊗ボタンを押している間は、攻撃範囲が固定されます。オーバーウェポンでは、範囲内に強力な放電攻撃を放てます。



ノーマルショット



オーバーウェポン

ミサイル

高速球形誘導弾を発射します。誘導機能に主眼を置いているため、他の武器に比べてやや攻撃力が弱くなっています。オーバーウェポンでは、流線状に変化したより強力な誘導弾を発射できます。



ノーマルショット



オーバーウェポン

本ソフトには、プレイを進めてある条件を満たすと追加される要素があります。例えば「RYNEX-R」が選べるようになったり、さらなる謎の機体も？
また、「THUNDERFORCE VI」にまつわる世界や物語を垣間見ることができるかもしれません……。

STAGE

ステージ

ステージは全6ステージです。前半の3ステージはCOURSE SELECTでプレイする順番を選ぶことができます。

STAGE 1 『密林戦線』

オーン・ファウストに襲撃を受け廃墟と化し、そのまま遺棄された銀河連邦のコロニー。一面のジャングルは、霧が晴れると共にやがて都市としての姿を現す。



STAGE 2 『灼熱戦線』

いくつもの火山が突き出し、溶岩や火柱が襲いかかる。高エネルギー下で繁殖する生態系が存在するが、その実態はオーン・ファウストの生体兵器実験場だった……。



STAGE 3 『大洋戦線』

海上を飛翔するPHOENIXに後方から襲いかかるミサイル群。雲海から海上へと降下、そして海中へと進む先に巨大な深海生物のごとき物体が!



STAGE 4 『連邦本星』

オーン・ファウストの襲撃を受ける連邦本星。艦隊による大爆撃をかいくぐり僚機と共に大気圏へと突入していくと、未来都市上空には迎撃部隊が待ち受けていた。



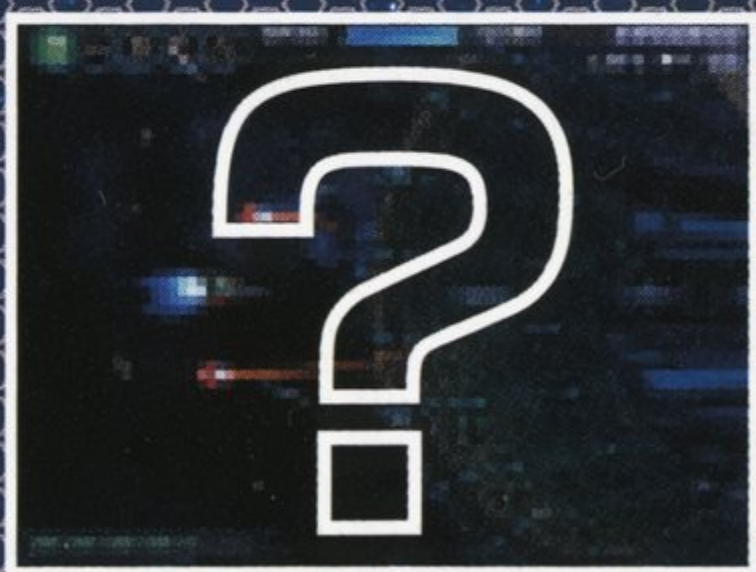
STAGE 5 『巨大戦艦』

銀河連邦の反攻作戦が開始され、PHOENIXは旗艦と見られる巨大戦艦へと機首を傾げる。しかし、オーン・ファウストは想像を絶する秘密兵器を開発していた！



STAGE 6 『最終要塞』

オーン・ファウストの中核である巨大要塞の内部へと潜入する。障害物や熾烈な攻撃をかいくぐり、中心部にたどり着くとそこには……!?



THUNDER FORCE VI

サンダーフォースVI

Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura, All rights reserved.
Copyright © 2005, Mutsuo Saito, All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.


THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

© SEGA © K.Matsuoka

Licensed by Twenty-one Tecnosoft div.

<p>この商品に関するお問い合わせ先</p> <p>株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 セガ カスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353</p> <p>ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしていません。 受付時間10:00～17:00 月～金（祝日及び弊社指定休日を除く） ※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。</p> <p><small>SEGA, the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.</small></p>	<p>本ソフトは日本国内だけの販売及び使用とし、許可なく複製・改変・レンタル・営利目的に使用・公に上映、送信することを禁止します。これらを行った場合には法的措置を取ることがありますのでご注意ください。 For sale and use in Japan only. Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.</p> <p>※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。</p> <p style="text-align: center;">禁 無 断 転 載</p> <p style="text-align: right;">682-01143</p>
--	--

<p>株式会社セガのオフィシャルサイトです。</p> <p>SEGA® セガ 公式サイト</p> <p>家庭用ゲームからアミューズメント施設、会社案内まで情報が満載。 セガの“今”がわかる公式サイトで最新情報をチェック！</p>	<p>http://sega.jp/</p> <p>携帯用オフィシャルサイト [セガ.jp モバイル] 今すぐアクセス!</p> <p>携帯コンテンツや、家庭用ゲームやアーケードゲームなどの最新情報をいつでもどこでもリアルタイムでおとどけます。</p>	
--	--	---