

推奨年齢  
全年齢

銀座

帝國歌劇団花組

SEGA

初回  
特典版

COMPACT  
DISC

及説明書

SEGA SATURN.

サクラ大戦2

サクラ大戦2  
Sakura Wars

# サクラ大戦2

Sakura Wars

TM

## 御挨拶

このたびはセガサターン専用ソフト  
『サクラ大戦2』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、この取扱説明書を  
必ずお読みください。

## 題目【もくじ】

四

このゲームはバックアップ対応です。  
データを保存するためには「七十」以上（各バックアップRAMに最大一八〇）  
の空き容量が必要になります。  
データの保存については三〔一〕頁をご覧ください。

## 題目【もくじ】

◆ プロローグ及キャラクター紹介	五八
◆ 帝国華撃団	五九
◆ 黒鬼会	六〇
◆ 操作方法	六一
◆ 各部名称と各パート別基本操作方法	六二
◆ ゲームノ始メ方	六三
ゲームを始める前に	六四
ゲームスタート	六五
隊員手帳	六六
◆ ゲームノ流レ	六七
ゲームの目的と概略	六八
◆ バックアップメモリーについて	六九
アドベンチャーパート時ノコマンド	七〇
アドベンチャーパート画面の見方	七一
アドベンチャーパートの進め方	七二
◆ テーマソング	七三
◆ 榴！ 帝国華撃団（改）	七四
◆ 夢のつづき	七五
◆ 帝国華撃団関係者機密報告書	七六

プロローグ及キャラクター紹介

および

しょうかい

プロローグ及キャラクター紹介

六

時は太正  
帝都・東京は、蒸氣機関の飛躍的な進歩と、日本古来からの文化、そして押し寄せる西洋化の波とが入り交じつた、幻想の都市として東洋一の繁栄を誇つてい  
た。だが、その華やかな時代の裏舞台に暗躍する邪なる闇の者、魑魅魍魎……



それら悪の軍勢から、帝都の平和を守るべく結成された秘密部隊『帝国華撃団』。その主戦力部隊である『花組』に集められた類いまれなる靈力を持つ六人のうち若き乙女たち。

平時は、銀座・大帝国劇場で『帝国歌劇団』の花形スターとして舞台の上に青春をかける彼女たちだが、帝都に悪なす者が現れれば、靈子甲冑・光武に乗り込み帝都の平和のために命をかける。

花組の隊長として任命されたのは海軍少尉・大神一郎。かしいぐんしょう おおがみいちろう 少女のたちの言動に初めはとまどう大神だが、数々の戦闘やまるで家庭のようない帝國劇場での生活が、花組との間に強い信頼関係を築いていった。

政府転覆をもろむ天海率いる「黒之巣会」を激戦の末に倒した花組の前に現れたのは、宿敵・葵又丹と帝都の怨念とも言つべき存在『降魔』だつた。葵又丹との世界の命運をかけた最後の戦いに勝利した花組は、今度こそ本当の平和を手に入れたのであつた。

そして大神は、花組隊長として過ごした思い出を胸に、海軍へと復帰していくのである。

あれから、一年の月日が経ち――

太正十四年（一九二五）・春。

帝國華撃団・花組の戦いは、まだ終わっていなかつた……

## プロローグ 及キャラクター紹介

八

# 帝国華撃団

# 大神一郎



プレイヤーの分身となる物語の主人公。  
海軍士官学校を首席で卒業し、その後、帝国華撃  
団・花組の隊長として、太正一一～十三年にかけ  
て起こった黒之巣会や降魔葵叉丹による国家  
転覆の野望を見事に打ち碎いた。

戦闘部隊としての帝国華撃団が解散してからは、  
再び海軍に復帰。洋上での演習や訓練の日々を過  
ごしていた。

太正一四年三月に南米方面への外洋演習を終え、  
日本に戻つてきたばかりである。



年齢：二十三歳

生年月日：一九〇三年一月三日

身長：一七六cm

体重：六五kg

血液型：A型

出身：桜木

# 真宮寺さくら



魔物を浄化する「破邪の血統」を受け継ぐ、真宮寺家の娘で、元陸軍対魔部隊の真宮寺一馬の一人娘。北辰一刀流、免許皆伝の腕前を持つ。剣の腕のみならず、優れた靈力の持ち主で、靈子甲冑を用いた戦いにおいても優れた能力を發揮する。花組隊員となつて二年が過ぎた今、花形スターとして舞台で大活躍している。

幼児体験の記憶から、いまだに雷がちよつと苦手。



年齢	十九歳
生年月日	一九〇五年七月二八日
身長	一五五cm
体重	四四kg
スリーサイズ	ハーハーハー
血液型	A型
出身	宮城（仙台）

# 神崎すみれ



プロローグ及キャラクター紹介

一〇

かんざきずみれ  
神崎財閥の総帥・神崎忠義の孫娘であり、未来  
の後継者。父は神崎重工社長・神崎重樹、母は  
映画スターの冴木ひな(本名雛子)。自称花組  
のトップスターで、かなりの自信家であるが、  
その自信を自分の力によって実力にしてしまう  
努力家でもある。

舞台の上では、シリアルヒロイン役からミニ力  
ルな悪役までこなすことができる実力の持ち主。  
特技の長刀は神崎風塵流の免許皆伝の腕前であ  
り、普段も懷に折り畳み式の長刀を所持してい  
る。

苦手なものはクモ。



年齢	・十八歳
生年月日	・一九〇七年一月八日
身長	・一六一cm
体重	・五〇kg
スリーサイズ	・ハ三／五七／八四
出身	・神奈川
血液型	・B型

# マリア・タチバナ



父はロシア人外交官。母は日本人。

両親の死後、シベリアのレジスタンスグループに身を投じ、一九一七年のロシア革命の際には、革命軍に参加。女ながら優れた射撃の腕と神出鬼没の行動力でクワツサリー（火喰い鳥）の異名を

を馳せた。しかし、モスクワ陥落戦の際、戦場での援護をためらったことから、兄とも慕っていた革命軍隊長を敵の十字砲火にさらし、その命を失ってしまった悲しい過去を持つ。

舞台では主に男役を務め、女性ファンからの人気はダントツである。

銃の名手であり、愛銃はエンフィールドN.O. M.K. 1スター改。



年齢：二十二歳

生年月日：一九〇三年六月一九日

身長：一八六cm

体重：六五kg

スリーサイズ：ハハ／六〇／九〇

血液型：O型

出身：ロシア＝ウクライナ・キエフ

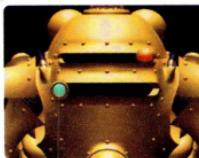
# アイリス（イリス・シャトーブリアン）



本名はイリス・シャトーブリアンで、アイリスは愛称。フランス、シャンパンパニーの大富豪、シャトーブリアン伯爵家の一人娘。

靈力の素質は花組の中でもナンバーワンであるが、その力のすべてを發揮できるほど精神鍛錬はまだできていない。それでも以前ほど超能力を暴走させることもなくなったようである。

花組の中では一番年下だが、本人は自分のことを「一人前のレディ」と思っており、子供扱いされることを極端に嫌っている。クマのぬいぐるみ“ジャンボール”が親友であり、つねに彼を離さない。



年齢	十一歳
生年月日	一九二三年七月五日
身長	一一五cm
体重	二〇kg
スリーサイズ	記録ナシ
血液型	AB型
出身	フランス＝シャンパニー

李

紅蘭

中国は北京の出身だが、来日してしばらく関西方面で生活していたため、奇妙な関西弁を話すようになる。

三度のメシより機械いじりと発明が大好きな天才科学者で、光武を初めとする靈子甲冑や帝撃の兵器の開発にも一役かっている。舞台女優としてはいささか荒削りな面もあるが、ギヤグやコントをさせたら天下一品の芸とサビス精神を持つており、彼女の手がける大仕掛けの舞台装置も観客に好評を博している。嘘と納豆が嫌い。



年齢	十九歳
生年月日	一九〇六年三月三日
身長	一五六 cm
体重	四一kg
スリーサイズ	七八／五五／八一
血型	B型
出身	中国＝北京

# 桐島カンナ

プロローグ及キャラクター紹介

一四



琉球空手桐島流二八代目繼承者。  
姉御肌で気前がよく、裏表のないさっぱりとした性格。

父親との厳しい修行生活で培われた根性と優しさで、時にはくじけそうになる花組や大神をも、幾度となく勇気づけてきた。

他の花組隊員のように強い靈力を持つているわけではないが、その類まれなる格闘センスは花組でも群を抜いている。

舞台の上ではその優れた運動能力を發揮した、たくましくパワフルな演技で子供たちに大人気である。だが、そんな彼女にもヘビだけは苦手という可愛い一面がある。

年齢	二二歳
生年月日	一九〇三年九月七日
身長	一九七cm
体重	七八kg
スリーサイズ	九三／七〇／九八
血液型	B型
出身	沖縄

# ソレツタ・織姫

イタリアの名門貴族出身。すでに舞台女優として世界的な脚光を浴びており、イタリア演劇界では“太陽の娘”と呼ばれている。自然と気品が醸し出されており、また戦いのセンスも天才的で表面的には徹底して明るい性格であるが、日本人の男性を毛嫌いしている。花組より以前に結成された実験的な戦闘部隊【星組】の元隊員。



年齢	十七歳
生年月日	一九〇七年七月七日
身長	一五八cm
体重	四七kg
スリーサイズ	八四／五六／八三
血液型	B型
出身	イタリア

## プロローグ及キャラクター紹介

一六

# レー・ミルヒシユトラーセ



ドイツ出身。

バレエの天才的な踊り手で、戦いにおいても緻密な頭脳と人間離れした戦闘能力をいかんなく發揮する。

戦いこそ「日常」でそれ以外のことは全く興味がなく、人間らしい感情を表面上に出すことはほとんどない。織姫と同じく、「星組」の元隊員だった。



年齢	十五歳
生年月日	一九〇九年二月一四日
身長	一四七cm
体重	三八kg
血液型	O型
出身	ドイツ

# 米田一基

普段は大帝國劇場の酔いどれ支配人だが、ひとたび軍服に身をつむと、はじめて威厳のある総司令の顔に変する。帝國陸軍に所属し、階級は中将。帝國華撃団の前身、「対降魔部隊」の一員であった彼は、刀の腕も相当のものである。父親のように花組のみんなを見守っている。

帝劇二・三人娘 帝劇の営業を担当する三人の女性。  
帝國華撃団の一員でもある。

## 藤井かすみ

事務局の受付嬢。ミーハーで好奇心旺盛。噂話が大好きでいろいろな情報を教えてくれる。

## 神原由里

事務局の受付嬢。ミーハーで好奇心旺盛。噂話が大好きでいろいろな情報を教えてくれる。

## 高村椿

大帝國劇場元店の売り子。いつも元気で明るい女の子。

# プロローグ及キャラクター紹介 一八

## 黒鬼会

謎の集団「黒鬼会」。帝都の崩壊をもくろみ、帝国華撃団と対峙してくる。

### 鬼王

黒鬼会の幹部。鬼の面で素顔を隠す。恐るべき妖力の使い手であるが、その正体や目的はすべて謎に包まれている。

### 五行衆

黒鬼会の幹部であり、それぞれが特殊能力を持つ戦士である。能力は遙かに人間の常識を逸している。

### 金剛

五行衆の一員。自ら「五行衆筆頭」を名乗るだけあってその戦闘能力は強者そろいの五行衆の中でもすば抜けている。

### 火車

一匹狼気質で冷徹な戦略家。いかにして勝つかではなくいかに相手を苦しめるかを常に考える。炎を操る術者で完璧主義者。

### 木喰

普段はマントをまとっているがその中は六本の手を持つ異形の戦士。自ら女であることと捨てた戦いの化身である。

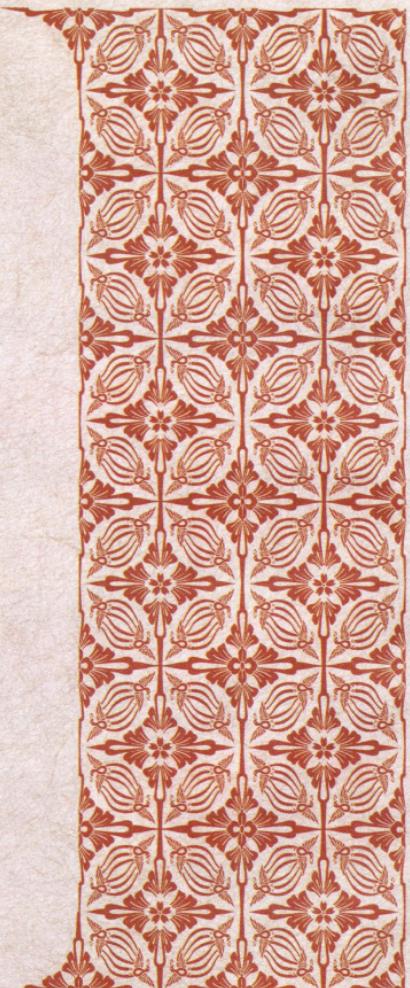
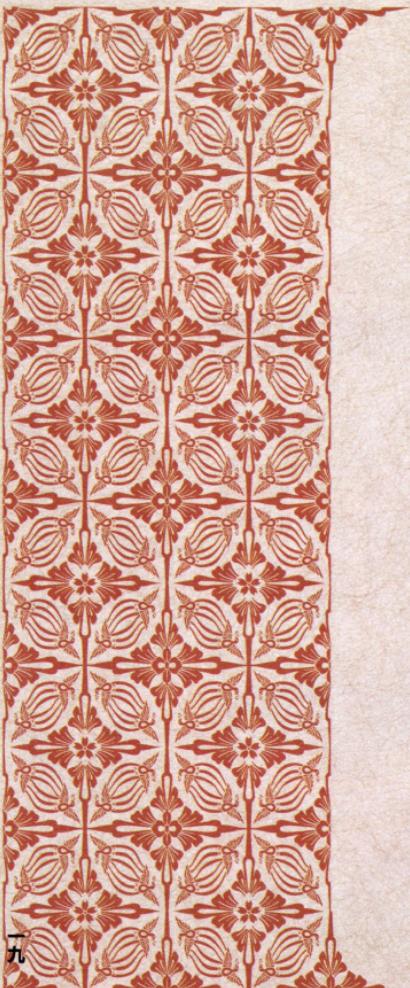
精神的な能力は長けていて、肉体が弱いため蒸気式の浮遊ボルトに乗って移動する。五行衆のなかでは參謀的役割を持ち、彼らが使用する「魔機兵」の設計などを受け持つ科学者でもある。

### 水狐

主に諜報活動を行う五行衆の一人。

操作方法

そ  
う  
さ  
ほ  
う  
ほ  
う



## 操作方法

### 各部名称と各パート別基本操作方法

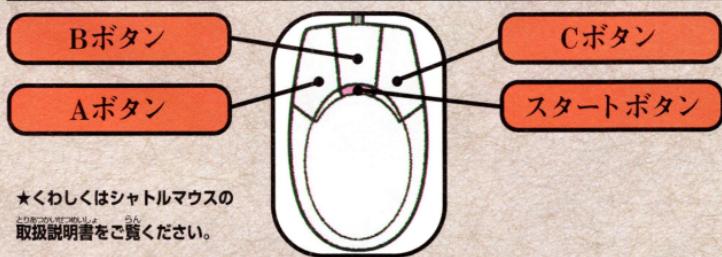
『サクラ大戦2』は一人用です。本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。

また、シャトルマウス(別売)に対応しており、使う場合は同様にコントロール端子1にシャトルマウスを接続してください。なお、シャトルマウスの接続は電源を入れる前に行うようにしてください。

#### コントロールパッド



#### シャトルマウス



この取扱説明書ではコントロールパッドの操作で説明してきます。シャトルマウスでの操作については次頁以降をご覧ください。

# たいいんてちょう 隊員手帳（→二五頁）

はうこう  
**方向ボタン**

**Aボタン**

**Bボタン**

**Cボタン**

**Lボタン**

**Rボタン**

コントロールパッド  
メニュー選択／カーソル移動  
コマンドの決定  
コマンドのキャンセル  
コマンドの決定  
ページ戻り（貢めくり）  
ページ戻り（貢戻り）  
ページ戻し（貢順めくり）  
ページ戻し（貢送り）

シャトルマウス

メニュー選択／カーソル移動  
コマンドの決定／貢めくり決定  
コマンドのキャンセル  
コマンドの決定／貢めくり決定

## アドベンチャーパート時の操作方法

スタートボタン

はうこう  
**方向ボタン**

**Aボタン**

**Bボタン**

**Cボタン**

コントロールパッド  
システムウインドウ表示  
メニュー選択／カーソル移動  
コマンドの決定  
コマンドのキャンセル  
コマンドの決定

シャトルマウス

システムウインドウ表示  
メニュー選択／カーソル移動  
コマンドの決定  
コマンドのキャンセル  
コマンドの決定

メッセージ送り  
(シャトルマウス・コントロールパッド共通)

**A・Cボタン**

**Bボタン**

全メッセージ表示・音声あり／(二回押し)音声中断

全メッセージ表示・音声なし

## 移動時の操作方法（アドベンチャーパート）

はうこう  
**方向ボタン**

**Aボタン**

**Bボタン**

**Cボタン**

コントロールパッド

カーソル移動  
移動場所の決定  
(押しっぱなし)キャラクター/カーソルの高速移動  
移動場所の決定

シャトルマウス

カーソル移動  
移動場所の決定  
(押しっぱなし)キャラクターの高速移動  
移動場所の決定

せんとう じ そうさほうほう 戰闘パート時の操作方法

コントロールパッド

システムウィンドウ表示

カーソル移動

ユニット情報確認

キャンセル

コマンドの決定

コマンドウィンドウ表示

ユニット移動スピードアップ

(フリーカーソル時に押しっぱなし)

カーソル速度アップ

対象ユニット送り

シャトルマウス

システムウィンドウ表示

カーソル移動

コマンドの決定

コマンドウィンドウ表示

ユニット移動スピードアップ

キャンセル

ユニット情報確認

操作方法

★ゲーム中にA+B+C+スタートボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



★コントロールパッドの場合、戦闘パート時のコマンドをオプションのキー設定でX・Y・Zボタンにショートカットボタンとして振り分けることができます。  
★アドベンチャーパート時で、アイテムウィンドウを開くことができる時は、左画面のようないつの花びらマークで表示される場合です（一部開くことができない場合もあります）。



# ゲームノ始 メ方

はじ

かた

## ゲームノ始メ方

一四

### ゲームを始める前に：

『サクラ大戦<sup>たいせん</sup>2』は、ディスク1～ディスク3の三枚組のゲームです。このゲームを初めてプレイするときは、ディスク1のCD-ROMをセットしてゲームを始めてください。CD入れ替えの際は、画面の指示に従って入れ替えてください。

### ゲームスタート

『サクラ大戦<sup>たいせん</sup>2』のCD-ROMをセットし起動させると、オープニングテモの後、タイトル画面が表示されます（オープニングテモ中にスタートボタンを押すとタイトル画面が表示されます）ので、スタートボタンを押してください。



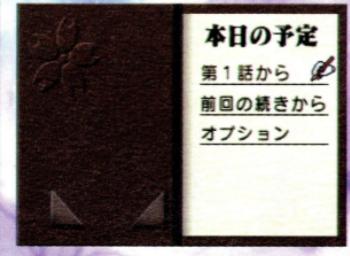
## 隊員手帳

### 本日の予定

第1話から

前回の続きから

オプション



タイトル画面でスタートボタンを押すと、  
「隊員手帳」と呼ばれる手帳画面の最初の頁である  
「本日の予定」が表示されます。  
方向ボタン上下で項目を選択し、  
A・Cボタンを押して下さい。

★灰色の文字の項目は選択することができます。

### 本日の予定

第一話から始まります。

### 第一話から

### 前回の続きから

すでにセーブしてある記録の中から、続けてプレイするときの  
マンドです。

これを選択すると、「記録一覧／本体RAM」の頁がめぐられます。  
続きをプレイしたい記録を選択してください。(→二六頁)

### オプション

ゲーム内の環境設定や操作設定などの  
設定変更を行います。(→二八頁)

### ゲームノ始メ方

# ゲームノ始メ方

二六

## 記録一覧

記録一覧	
本体 RAM	1. 第1話 0:00
2. 使用可	
3. 使用不可	
4. 使用不可	

カートリッジ  
RAMの記録  
一覧へ移動

本日の予定へ →

セーブされている記録の話数とプレイ時間の一覧が表示されます。また、セーブできる記録の数がどれだけあるのか（本体及びカートリッジRAMの空き容量で変化します）を見ることもできます。

決定して下さい。ボタン上下で記録を選択し、A・Cボタンで決定してください。パワーメモリー（別売）がセットされているときは、「カートリッジRAM」が選択できます（灰色の文字で表示されているときは、パワーメモリーがセットされていません）。本体RAMでのデータ選択と同様に記録項目を選択し、A・Cボタンで決定してください。選択した記録の「記録頁」に切り替わります。

## 記録貢

「記録」で記録を選択すると、その記録の番号に応じた記録頁が表示されます。方向ボタン上下で実行したい項目を選択し、A・Cボタンで決定してください。

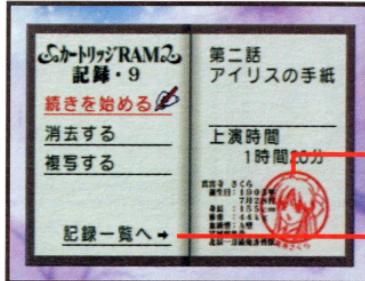
信頼度トップのキャラクターが表示されます

記録一覧へ移動

### 続きを読む

消去する

複写する



続きを読む

この項目を選択すると、確認の選択肢が表示されます。方向ボタン左右で項目を選択しA・Cボタンで決定すると、その記録の続きを読ませることができます。

記録を消去します。確認の選択肢が表示されたら、方向ボタン左右で項目を選択しA・Cボタンで決定してください。

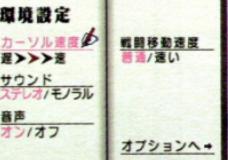
空き容量が本体RAMまたはカートリッジRAMにあるとき、記録の複写をすることができます。複写元の記録でA・Cボタンを押すと「元」の印がつくる。その後複写先を選択してA・Cボタンで決定してください。

## ゲームノ始メ方

一八

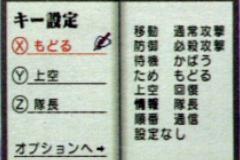
### オプション

各種設定を変更できます。方向ボタン上下で設定項目を選択し、A・Cボタンで決定。各設定では方向ボタン左右で設定を変更します。「本日の予定」を選択し決定すると、メインメニューである「本日の予定」に戻ります。



### 環境設定

カーソル速度  
遅→速  
サウンド  
ステレオ/モノラル  
音声  
オン/オフ

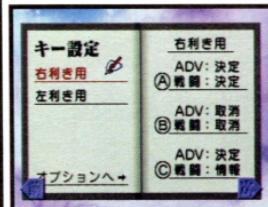


### キー設定

右利き用  
① 戦闘: 決定  
② 戦闘: 取消  
ADV: 決定  
◎ 戰闘: 情報

### キー設定

右利き用  
① もどる  
② 上空  
③ 隊長  
ADV: 決定  
◎ 戰闘: 取消  
ADV: 決定  
◎ 戰闘: 情報



オプションへ→オプションの項目選択へ戻ります。

ゲーム中のキー配置を変更できます。使用しているのがコントロールパッドかマウスによってその内容が異なります。パッド→X→Zボタンに戦闘バーの各コマンドを割り当てる事ができます。X→Zボタンのいずれかを選択しA・Cボタンで決定すると右の割り当て画面にカーソルが移動します。方向ボタンで変えたい操作を選択し、A・Cボタンで決定すると割り当てられます。マウス→右利き／左利き用でマウスボタンの配置が入れ替わります。

カーソル速度→ゲーム中に操作するカーソルの速度を五段階に変更できます。「遅」が一番遅く、「速」が最も速いです。初期設定では真ん中の速度です。  
サウンド→サウンド出力をステレオかモノラルに変更できます。  
音声→ゲーム中の台詞の音声をオンかオフに変更できます。オフにすると音声データをカットすることができます。  
戦闘移動速度→戦闘バーのユニット移動速度を変更できます。「普通」が初期設定、「速い」で移動速度が上がります。  
オプションへ→オプションの項目選択へ戻ります。

ゲーム中のキー配置を変更できます。使用しているのがコントロールパッドかマウスによってその内容が異なります。

パッド→X→Zボタンに戦闘バーの各コマンドを割り当てる事ができます。X→Zボタンのいずれかを選択しA・Cボタンで決定すると右の割り当て画面にカーソルが移動します。方向ボタンで変えたい操作を選択し、A・Cボタンで決定すると割り当てられます。マウス→右利き／左利き用でマウスボタンの配置が入れ替わります。



ゲームノ流レ

な  
が

## ゲームノ流レ

### ゲームの目的と概略

このゲームの目的は、プレイヤーが主人公「花組隊長・大神一郎」として、花組隊員総勢八人を率いて多岐にわたる戦闘を戦い抜き、帝都の平和を守り抜くことです。

ゲームは「アドベンチャーパート」と「戦闘パート」の二通りに分かれています。

【アドベンチャーパート】では、主にプレイヤーが大帝国劇場内で行動し、隊員たちと接して会話やイベント等で信頼度を上げながらストーリーを進めています。この信頼度は、高めていくことによって戦闘中のバラメータなどが変化していくます。

【戦闘パート】では、プレイヤー及び各隊員のユニット（靈子甲冑）に各コマンドで指示を出して戦闘を進めていきます。ただし、プレイヤーユニットの撃破もしくは各MAPに存在する敗北条件に陥つてしまつた場合、ゲームオーバーとなります。

左頁では第一話の流れを紹介します。ここで基本的な流れを学んでください。各パートの詳しい説明は、それぞれの頁をご覧ください。

ゲームスタート

アドベンチャー<sup>プロローグ</sup>  
各話タイトル

アドベンチャーパート【前半】（→三三頁）

アイキャッチ（→四二頁）

アドベンチャーパート【後半】（→三三頁）

アイキャッチ（→四二頁）

戦闘パート（→四七頁）

記録のセーブ・ロード（→四三頁）

記録のセーブ・ロード（→四三頁）

ボス戦

エピローグ

大神のユニットが  
破壊される

ゲームオーバーか再戦かを  
選択（→四八頁）

次回予告

タイトル画面へ

記録のセーブ・ロード（→四三頁）

次の話へ

## バツクアップメモリーについて

『サクラ大戦2』は本体RAMの他にパワーメモリー（別売）を接続していると、カートリッジRAMにもデータを保存・複写することができます。ただし、バツクアップメモリーの空き容量が不足している場合は、次のように対応してください。

バツクアップメモリーの空き容量が不足している

セーブデータが確保できません。  
このままではゲームを最後まで  
遊びことができません。  
本体RAMまたはカートリッジRAMに  
70ブロック以上の空き容量を  
確保してください。

**謹警**  
**CAUTION**

「サクラ大戦2」の記録保存のためには、バツクアップメモリーの空き容量が記録一つにつき「七十」、最大で「二八〇」ヶ所記録できる保存場所を確保が必要です。記録保存に必要なバツクアップメモリーの空き容量が不足しているときは、警告が表示されます。「マルチフレイヤー画面」から「保存データ管理画面」に進み、記録の消去や複写を行つて、データ保存に必要な記録一つにつき「七十」以上の空き容量を確保してください。

なお、「サクラ大戦2」は、本体RAMとカートリッジRAMで最大十六ヶ所の保存場所を確保することができます。

## キャラクターの音声について

このゲームに登場するメインキャラクターたちには、声優の皆さんによる音声が吹き込まれています。ただし、メイン部分以外の会話シーンには音声のない箇所があります。また、主人公である「大神一郎」の声は、会話シーンでは入っていません。

アドベンチャーパート時じ  
コマンド



## アドベンチャーパートについて

プレイヤーは帝国華組隊長・大神一郎として、次々に起るさまざまなイベントを経験しながらゲームを進めていきます。また、あらゆる状況下で制限時間内に行動を選択する「LIVE Interactive Picture System」を導入し、選択肢の結果によって、その後の展開がこれまでが変化します。そのためのとき、「信頼度」・「恋愛度」（→四五頁）と呼ばれるパラメータが変化し、隊員たちのプレイヤーに対する態度も変化していきます。その他に、「大神性格ページ」（→四〇頁）と呼ばれる大神の性格パラメータも変化します。

### アドベンチャーパート画面の見方

- 一 顔ウインドウ…現在会話しているキャラクターの顔を表示。
- 二 メインウインドウ…対話しているキャラクターや情景を表示。
- 三 メッセージウインドウ…会話しているキャラクターの「白」詞を表示。
- 四 大神性格ページ…選択肢で変化する大神の性格パラメータ（→四〇頁）。



# アドベンチャーパートの進め方

移動



おおなか  
大神  
(プレイヤー)

もくちゆう  
目的地カーソル

アドベンチャーパートでの移動は、帝国華撃団本部であります。行きたい目的地に向かって方向ボタンでカーソルを合わせる（Bボタンを押したままにする）とカーソルが高速に移動します）と、その場所の名称が表示されます。A・Cボタンで決定すると、その場所へ大神が移動します（移動中にBボタンを押したままにする）と早く移動します）。また、大神以外の花組隊員が同行してくる場合、その隊員キャラクターも大神の後についていきます。

時計

移動画面になると時計が表示されます。時計は、一ヶ所場所を訪れると、場所に応じて時間がある程度経過します。たいてい移動画面に入る前に、目的場所へ何時に行く、というメッセージが表示されますので時間を確認して、行きたい場所へ移動します。目的場所へ時間制限内に移動するかしないかによつて、その後の内容が変化します。また、ある時間帯でしか遭遇できないイベントなどもあるかも…。

# アドベンチャーパート時ノコマンド 三六

イベントに遭遇したとき…

移動している途中、突然画面のようになり、プレイヤーが立ち止まって驚いた表情になることがあります。このときは、イベントに遭遇したことになり、アドベンチャーパート画面に変わります。



出会ったキャラクターと話を交わす【アドベンチャーパート画面】

メッセージを送る  
桜の花びらマーク

画面にキャラクターが現れると同時に会話が始まります（手カーソルが表示される場合もあります）。メッセージウィンドウにメッセージが表示され、ウィンドウ端の桜の花びらマークが表示されるとA・B・Cボタンで次のメッセージに進み、ストーリーを進めることができます。また、ボタンによって音声のON/OFFやメッセージ送りが異なります（→二二一頁「操作方法」参照）。



# 手カーソルでいろいろ調べる

## 通常カーソル



あたりに何もない場所に表示。



## ノックカーソル



ドアをノックするときに表示。

## 移動カーソル



別の場所へ移動するとき表示。メインウィンドウ  
外にカーソルを合わせると表示されます。

## 取る・つかむカーソル



アイテムを取る・つかむときに表示。

## 押すカーソル



機械のボタンを押すなどのときに表示。

## 見るカーソル



キャラクターや景色を見るときに表示。見るアクションを行います。

## 話すカーソル



会話時に表示。キャラクターの口元に主に表示され、ボタンを押すと会話が始まります。

## スケベ目カーソル



覗くというアクションのときに表示。女性の胸元などを見る際、この表示になります。

画面上に手のカーソルが表示されることがあります。カーソルを移動させボタンを押してさまざまなものを調べていくことでストーリーを進めています。手カーソルは全八種類あります。手カーソルは反応が返ってきます。パラメータや信頼度にも影響することもあります。

### 行動を選択する【セレクトウインドウ】



ストーリーの分岐のときに表示されるのが、セレクトウインドウです。方向ボタン上下で選択肢を選び、A・Cボタンで決定してください。選択肢に時間制限はありませんが、選択肢次第でストーリーの展開が変化することもあります。

### 制限時間内に行動を選択する【LIPS】

キャラクターに質問されたり判断をしなければならないときなど、会話の途中で制限時間内に行動の選択を迫られる「LIPS」が表示されます。

「LIPS」は主に四種類あります。

### ◆通常LIPS



残り時間を示す  
タイムライン

基本的にプレイヤーの判断が求められているときに表示されるLIPSは上の画面です。残り時間を示すタイムラインがなくなる前に方向ボタン上下で答えたい項目を選択し、A・Cボタンで決定してください。タイムオーバーも選択肢の一つなので、制限時間をオーバーしてもストーリーは先に進みます。

項目選択方法は四種類のLIPS共通です。

## ◆タイミングLIPS

通常のLIPSにもう一つの制限時間があり、その制限時間が過ぎると、選択項目以外に選択肢が現れたり逆になくなってしまうなどの変化が起こるLIPSです。また、同じ選択肢でも、LIPS前半で選択する場合とLIPS後半で選択する場合とで分岐する場合もあります。



### ◆ダブルLIPS

キャラクターなどが表示されるメインwindowを囲むように表示されるLIPSです。通常LIPSよりも制限時間が長く、制限時間内にいくつLIPSを答えるかなどの状況が発生する時に表示されます。

通常LIPSと同様、タイムオーバーも選択肢の一つなので、制限時間がオーバーしてもその結果に沿ったストーリーが展開していくます。



## 戦闘における作戦を選択する「作戦選択」



作戦  
攻撃量視の作戦で行き丞子  
防御量視の作戦で行きます！

### LIPSの選択によって大神の性格が変わる【大神性格ゲージ】

戦闘パート直前のアドベンチャー・パートで、どのように戦闘を進めるか作戦を尋ねられることがあります。選択方法は「セレクトウインドウ（→三八頁）」と同様で制限時間がなく、方向ボタン上下で選択しA・Cボタンで決定してください。

選択肢の内容により、戦闘パートのユニットの配置やマップ、勝利条件などに変化が生じます。



大神の硬派度

大神の軟派度

LIPSの際、プレイヤーの選択肢の結果によつて隊員たちとの信頼関係などが変化しますが、その他に大神の性格も変化していきます。

どちらのバーの領域が広いかによつて、大神の性格は硬派（ブルーのバーで表示）か軟派（ピンクのバーで表示）に分かれます。性格の変化はストーリーの大好きな流れには影響しませんが、メツセージや選択肢に変化が生じ、隊員たちとの信頼関係にも影響を及ぼすことになります。

## システムウインドウ



### 手に入れたアイテムを見る【アイテムウインドウ】

アドベンチャーパート中にメッセージを送る桜の花びらマークが表示されているときにスタートボタンを押すと、システムウインドウ画面が表示されます（一部呼び出せない時があります）。ここではアイテムを見たり、環境設定を変更することができます。方向ボタン上下で項目を選択し、A・Cボタンで決定してください。



### アイテム

会話の最中にアイテム入手することができます。手に入れたアイテムを見たい場合は、アイテムウインドウで見ることができます。

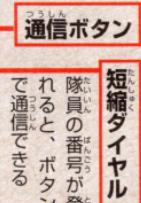
システムウインドウの「アイテム」を選択し決定するとウインドウが開き、アイテムとそのアイテムに関する説明が表示されます。

他にアイテムを持っているときは、方向ボタン左右を押すとアイテムの切り替えができます。

Bボタンを押すとシステムウインドウに戻ります。

他のアイテム  
へ切り替え

帝劇にいない隊員と話す【通信モード】



**短縮ダイヤル**

隊員の番号が登録されると、ボタン一つで通信できる

◆通信方法

ゲーム中、「キネマトロン」という機械が手に入ると、大帝國劇場以外の場所にいる隊員たちと話すことができます。「キネマトロン」入手後は、移動時に「隊長室」を訪れると、セレクトウィンドウに「通信をする」の項目が追加されていますので選択し決定すると通信を開始します。

一 方向ボタン左右で通信機のサイクルをダイヤル合わせします。  
二 「通信」ボタンを選択し決定すると通信が開始されます。

ただし、そのサイクルが全く関係ない番号の場合、通信できません。隊員たちの番号はゲーム中、次第にわかつてきます。  
三 「電源」ボタンを選択し決定すると通信を終了します。

アイキャッチ画面

セーブする  
ロードする  
戦績の表示  
隊員の状況  
ゲームを再開

戦闘バー<sup>ト</sup>ト直前やゲームの展開に一区切りがつくたびに、アイキャッチ画面が表示されます。方向ボタン上下で項目を選択し、A・Cボタンで決定してください。

これまでのゲームの状態を保存します(→四三頁)。

すでにある記録のいずれかをロードします(→四三頁)。  
各話の戦闘バー<sup>ト</sup>トの戦闘成績を確認します(→四四頁)。  
隊員たちとの信頼度・恋愛度を確認します(→四五頁)。  
次の話に進みます。  
セーブした後や戦績内容、信頼度バネルなどを見た後でも、この画面を終了するにはここを選びましょう。

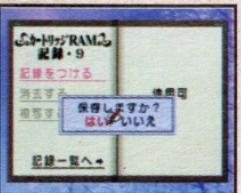


セーブする  
ロードする  
戦績の表示  
隊員の状況  
ゲームを再開

ヤッ太郎2

## ◆セーブする

「セーブする」を選択すると、「隊員手帳」内の「記録一覧」画面になります。方向ボタンで保存したい記録番号を選択し、A・Cボタンで決定すると、その番号の「記録員」が表示されます。方向ボタン上下で項目を選択しA・Cボタンで決定してください。



## 記録をつける

記録を保存します。この項目を選択し決定すると確認の選択肢が表示されます。方向ボタン左右で項目を選択し、A・Cボタンで決定すると、記録が保存されてアイキャッチ画面に戻ります。

「隊員手帳」内にある「記録員」の項目、「消去する」の操作内容と同様です。

## 消去する

「隊員手帳」内にある「記録員」の項目、「複写する」の操作内容と同様です。

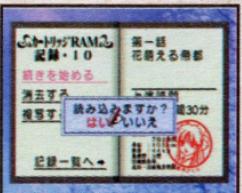
## 複写する

「ロードする」を選択すると、「隊員手帳」内の「記録一覧」画面になります。方向ボタンでロードしたい記録番号を選択し、A・Cボタンで決定すると、その番号の「記録員」が表示されます。

「続きを始める」を選択し決定すると選択肢が表示されるので方向ボタン左右で項目を選択し、A・Cボタンで決定してください。

「消去する」、「複写する」は、「隊員手帳」内の「記録員」の項目、「消去す

## ◆ロードする



◆戦績の表示

「戦績の表示」を選択すると、「隊員手帳」内の各話の戦闘バーの戦闘記録が表示されます。

★ゲーム開始時の「隊員手帳」からはこの画面を見ることができません。

戦績について

●確認

戦績内容は一話単位で判断されます。確認できるようになるのは、各話終了時のアイキャッチ画面からです。ただし、戦闘バーがない話の戦績は見られません。

「戦績の表示」を選択すると最初に表示されるものは最新の戦績です。以前の戦績が見たい場合はレ・Rボタンでページをめくります。

●戦績の判断

戦績は【優】【良】【可】で表示されます。判断の基準は各話によつて異なります。

★戦績が悪くてもゲームの進行自体に影響はありません。  
しかし、戦績が良い場合は何かいいことがあるかもしません。

◆隊員の状況

●隊員たちとの信頼度・恋愛度についての詳しい内容や、信頼度バネルについては次頁以降をご覧ください。



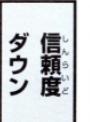
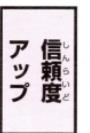
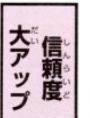
## 信頼度と恋愛度について

隊員たちとプレイヤーとの結びつきを示すパラメータを「信頼度」と言い、その信頼度が積み重なつて変化したものを「恋愛度」といいます。この二つのパラメータはキャラクターとの会話やイベントによって密接に関係していきます。

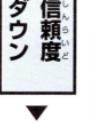
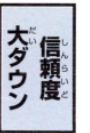
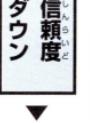
### 信頼度

キャラクターがプレイヤーに寄せる「信頼」を表します。各話開始時は初期値からスタートします。その後、プレイヤーの行動によって刻一刻と変化していき、一話終了ごとに信頼度は初期値に戻ります。ゲーム中信頼度が変化するとき、変化を知らせるチャイム（四種類）が流れます。

#### 上がり調子のチャイムで流れる



#### 下がり調子のチャイムで流れる



### 恋愛度

隊員の信頼度が積み重なると、次第に信頼から恋愛感情へと変わっていきます。信頼度は各話開始時に初期値に戻りますが、恋愛度は初期値に戻ることもなく、各話ごとの信頼度を累積・蓄積していくます。

## ●信頼度パネル

「隊員の状況」を選択すると、信頼度パネルが表示されます。ここで、花組隊員の大神（ブレイヤー）に対する信頼度の状態を確認することができます。

パネルは、恋愛度の高い順に各隊員が表示され、信頼度の高さによってパネル右側の「現在の調子」が変わります。

また、戦闘パート直前のアイキャッチ画面では、「現在の調子」の他にアドベンチャーパートでの信頼度が能力修正されて数値化した「能力修正値」が表示されます。A・Cボタンを押すと、「現在の調子」と「能力修正値」の表示を切り替えることができます。

Bボタンを押すとアイキャッチ画面に戻ります。

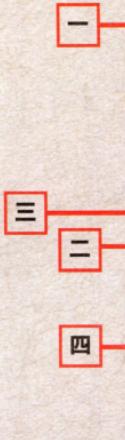
### 二 現在の調子

現在プレイしている話での隊員との信頼度の状況。「ごきげんななめ」「ふつうの気分」「一気力充実！」の順に高くなります。恋愛度が高い順位

恋愛度の高い順から表示されます。

### 一 順位

花組隊員の大神（ブレイヤー）に対する信頼度の順位を表示します。



### 三 キャラクターグラフィック

普通・笑顔の一種類の表情があり、「気力充実！」のときのみ笑顔で表示されます。

### 四 能力修正値

戦闘パート直前のアイキャッチ画面でのみ確認できます。アドベンチャーパートでの信頼度により修正された戦闘能力が数値で表示されます。

戦闘<sup>せんとう</sup>  
パート時<sup>じ</sup>ノコマンド

## 戦闘パート時ノコマンド

四八

### 戦闘パートの目的

戦闘パートは、順番が回つてきたユニットの「移動」「攻撃」「防御」などの行動を基本的にプレイヤーが行い、敵を駆逐して最後に各マップにいるボスを倒す、あるいは勝利条件を満たすことが目的です。戦闘をどう有利に進め勝利を收めるかは、花組隊長であるプレイヤーの戦略にかかっています。

### 戦闘パートの敗北条件

戦闘パートでは、次の条件に陥るとゲームオーバーとなってしまいます。

真ノ一　主人公大神が搭乗するユニットの耐久値が〇になつた場合。  
真ノ二　マップに設定されている敗北条件に陥つてしまつた場合。

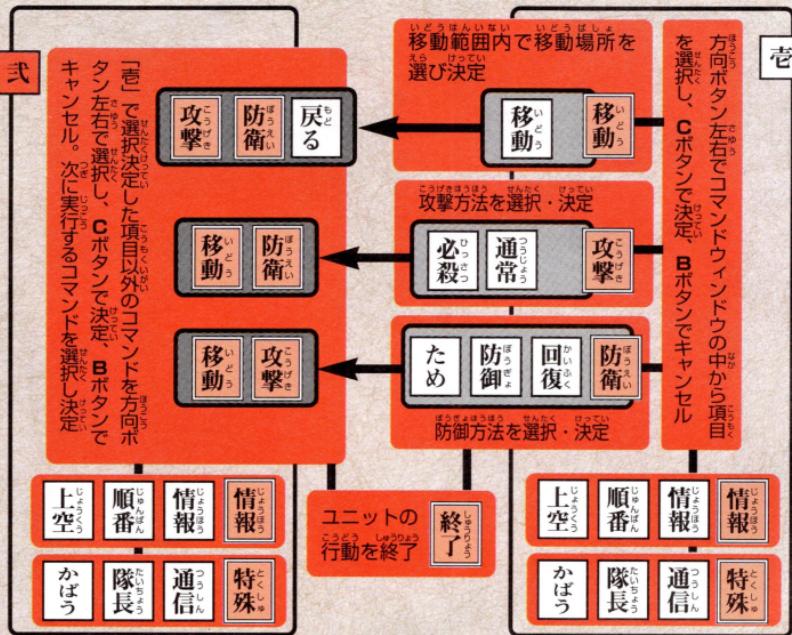
ゲームオーバーになると、ゲームオーバー画面に変わり、タイトル画面に戻るか戦闘マップに戻つて再戦するか聞いてきます。方向ボタン上下で選択し、A・Cボタンで決定してください。

### 戦闘パートの流れ

操作可能なユニットに順番が回つてきたときや、カーソルがフリーの状態の時にA・Cボタンを押すと、コマンドウィンドウが表示されます。このゲームでは、ユニットのターンが来ると、一回のコマンドを自由な順番で選択できるシステムになっています。



# 戦闘パートの流れ図



★特殊の「かばう」「隊長」は、大神のみの特殊能力です。特殊を選んでも、その後他のコマンドを選ぶことができます。

★移動の「戻る」は「壱」の選択時には選択することができます。「壱」で決定したユニットの行動をキャンセルするときのみ選択できます。

# 戦闘パート時ノコマンド

五〇

## 戦闘中の隊員との関係



アドベンチャーパートで花組隊員とのストーリーが展開しますが、その展開は「信頼度」として戦闘にも影響し、能力修正が行われます。信頼度がマイナスされても初期値より低くになると起こるイベントやメッセージ内容が変化する場合があります。

また、戦闘中の突然の出来事によつても信頼度が変化し、戦闘終了後アドベンチャーパートに受け継がれ、今後の流れに反映されます。

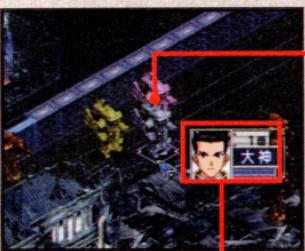
## 戦闘マップ画面の見方

行動するユニット

フリークーソル時にユニットにカーソルを合わせると、簡易能力値ウィンドウが表示されます。操作可能なユニットなら、このときAボタンを押すとユニット情報、Cボタンを押すとコマンドウィンドウ、スタートボタンを押すとシステムウィンドウが表示されます。

ユニット情報およびシステムウィンドウについては六一頁以降をご覧ください。

簡易能力値ウィンドウ



# コマンドウインドウの各コマンドの説明

操縦者



行動順番が回つてくると、コマンドウインドウが表示されます。なお、コマンドウインドウ状態の時にRボタンを押すとフリーカーソル状態になります。各コマンドの説明については次頁以降をご覧ください。

## ◆操縦者の状態

コマンドウインドウの右側に操縦者のキャラクター「グラフィック」が表示されます。ユニットの状態によって表情が変化します。大神の場合、現在の耐久値によって変化し、花組隊員の場合には、アドベンチャーパートで蓄積された信頼度と現在の耐久値によって変化します。

現在の耐久値・気合値

## ◆L・Rボタンによるユニット送りについて

攻撃、情報など対象ユニットを選択している場合、コントロールパッド操作時は、L・Rボタンの使用で選択可能なユニットにカーソルを移行していくことができます。Rボタンを押すと次のユニットに進み、Lボタンを押すと前のユニットに戻ります。

## 戦闘パート時ノコマンド

五一

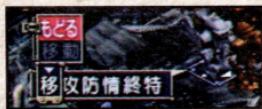
### 移動

#### ◆移動コマンド

移動を行なうコマンドです。選択すると移動可能な範囲が青く表示されます。特殊ユニット以外は、段差を上るとき移動制限があり、二段以上の段差を上ることができません。段差を降りる場合は制限はありません。また、他のユニットのいる場所には移動できません。

#### ◆もどるコマンド

ユニットが一回可能な行動のうち、一回目で移動したときのみ元の場所に戻ることができるコマンドです。元に戻った移動コマンドはキャンセルされ、そこから再び二回行動できます。



## ◆通常コマンド

通常の攻撃を行います。

また、時には協力攻撃が出て、敵に大きなダメージを与えられます。

選択、効果の範囲や威力、攻撃の選択範囲や効果範囲はユニットによつて異なります。ユニットは大きく分けると左の通りに分類されます。

「通常」を選択すると、攻撃選択範囲が黄色で表示され、この中から攻撃対象を選択すると効果範囲が赤く表示される。その範囲内に敵ユニットがいる場合、そのすべての敵ユニットに攻撃できるユニット。

## ●協力攻撃について

花組ユニットが通常攻撃を行つているときに、突然画面が光り別のキャラクターが援護してくれることがあります。これは一機のユニット間の「協力攻撃」で、敵に与えられるダメージが増大します。双方の攻撃範囲が重なつてゐるユニット間で、ランダムに発生します。



## 戦闘パート時ノコマンド

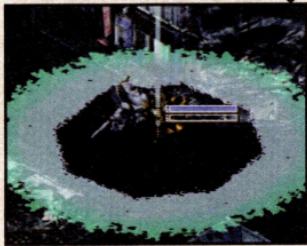
五四

### ◆必殺コマンド

気合值（↓五六頁）が最大の時のみ各ユニット特有の必殺技で攻撃することができます。通常攻撃と同様、各ユニットによって効果範囲は異なりますが、中には回復を必殺技として持つユニットもあります。必殺攻撃を行うと気合値は○になってしまいます。

### 防衛

防御コマンドを選択し決定すると、次のそのユニットの行動順番がくるまで防御力が上がります。「簡易能力値ウインドウ」で防御しているか確認することができます。



## ◆ためコマンド

ためコマンドを選択し決定すると、気合値が上昇します。気合値が最大になると必殺攻撃が使用できます。また気合値は、敵からダメージを受けた場合も上昇します。

## ◆回復コマンド

回復コマンドを選択し決定すると、耐久値がある程度回復できます。自分のユニットもしくは隣接したユニット一体を回復ができます。回数には制限があります。他に耐久値を回復させるには、マップに配置されている「蒸気スタンド」上で行動を終了する、という方法もあります。

## ●蒸気スタンド

マップ上に回復地点として「蒸気スタンド」という場所が存在する場合があります。この上でユニット（敵味方問わず）が行動を終了させると、上に乗ったユニットの耐久値がある程度回復します。



# 戦闘パート時ノコマンド

五六

情報

「情報」の各コマンドは、他のユニットに関係なく、何度も選択可能です。

## ◆情報コマンド

ユニットの簡易能力値と詳細能力値が表示されます、情報コマンドを選択した後、カーソルをユニット上に移動させると簡易能力値ウィンドウの他に、詳細能力値データを見ることができます。L・Rボタンを押すと、ユニット上にカーソルが移動しそのユニットの能力値データが表示されます。

### ●簡易能力値ウィンドウの説明

六  
五  
四  
三  
二

#### 一：操縦者表示

ユニットの操縦者の顔写真を表示。状況によって表情が変化する。

#### 二：気合値ゲージ

ユニットの気合値。最大になると必殺攻撃が使用できる。

#### 三：耐久値ゲージ

ユニットの耐久値。〇になるとユニットは撤退する。

#### 四：操縦者名

ユニット操縦者の名前。ユニット自体の名前が表記される場合もある。

#### 五：行動順番

そのターンにおける行動順番を表示。防衛コマンドを実行中のユニットの場合「防」の字が表示される。



● 詳細能力値ウインドウの説明



- 一……機体名  
ユニットの機体名。
- 二……耐久力  
ユニットの耐久値の現在値／最大値。
- 三……気合  
ユニットの気合値の現在値／最大値。
- 四……回復  
ユニットの回復できる回数の現在数／最大数。
- 五……甲冑  
ユニット自体の性能による能力値。
- 六……操者  
ユニットに搭乗している操縦者の能力値。
- 七……信頼  
ユニットによる修正度。戦闘開始前のアイキャッチ画面で確認できるものと同様。
- 八……隊長  
隊長コマンド（→60頁）により修正された値。
- 九……能力  
甲冑・操者・信頼のそれぞれの能力を合計させたもの。
- 十……攻撃力  
ユニットの攻撃力に関する数値。敵へ与えるダメージに影響する。
- 十一……防御力  
ユニットの防御力に関する数値。敵から受けるダメージに影響する。
- 十二……移動力  
ユニットの移動力に関する数値。移動可能な範囲に影響する。
- 十三……必殺  
そのユニットが持つ必殺攻撃の名前。

## 戦闘パート時ノコマンド

五八

### ◆順番コマンド

選択するとそのターンでの各ユニットの順番が表示されます。方向ボタン左右またはL・Rボタンでユニットの順番を見る事ができます。またそのとき、メッセージウィンドウが表示され、カーソルが止まっているユニットの特徴などが表示されます。

### ◆上空コマンド

選択によりON/OFFの切り替えを行うコマンドです。ONの状態になると、画面左上にその時点でユーニットを指すカーソル位置を中心としたマス目でマップが表示されます。プレイヤー側のユニットは青、敵側のユニットは赤で表示されます。一度表示されたら、OFFに切り替えるまで画面に表示されたままになります。



北辰一刀流、真宮寺さくら。  
素早い動きで、  
敵を一刀両断する。

終了

## ◆終了コマンド

二回のコマンド行動に関係なく終了コマンドを選択すると、そのユニットの行動は終了し、次に行動するユニットに移行します。

特殊

## ◆通信コマンド

選択すると、全体マップとメッセージウィンドウが表示されます。全体マップでは、プレイヤー側ユニットが青、敵側ユニットは赤、敵ボスユニットは黄色で表示され、メッセージウィンドウにマップの勝利条件が表示されます。ターゲットが特定されている場合は、そのユニットの簡易能力値ウインドウが表示され、現在の位置が表示されます。



## 戦闘パート時ノコマンド

六〇

### ◆かばうコマンド

**大神のみが使用できる特殊コマンド**です。

**マップ上の隊員ユニットの一人を選択し、かばうこ**

**とができます。**

**敵からの攻撃を受けても、大神ユニット・隊員ユニ**

**ットともにダメージを受けず、この行動でかばつた**

**隊員の大神に対する信頼度も上がりります。ただし、**

**回数には制限があり、コマンドが実行されると、残**

**り回数が減ります。大神のターン中であれば、かば**

**うユニットは何度でも変更できます。**  
「かばう」を解除したい場合は、大神本人を選択し

**てください。**

### ◆隊長コマンド

**大神のみが使用可能なコマンド**です。

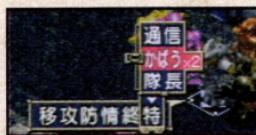
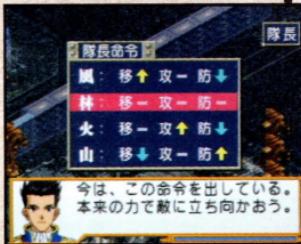
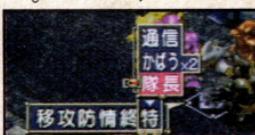
**選択すると「風」、「林」、「火」、「山」の四つの作戦**

**が選択できるようになります。戦闘開始時はバラメ**

**ータが変化しない「林」の状態ですが、「風」、「火」、**

**「山」を選択すると、移動、攻撃、防御のバラメー**

**タに左のような変化がおこります。大神のターン中であれば、何度も変更が可能で**





## ユニット情報について

戦闘中、フリーーカーソル時にユニットに合わせてAボタンを押すと、まず攻撃範囲（黄色で表示）で表示されます。この状態の時に再びAボタンを押すと、移動範囲（青色で表示）が表示され、さらにもう一度Aボタンを押すと移動攻撃範囲（黄色で表示）が表示されます。Bボタンを押すと、最初のフリーーカーソル状態に戻ります。

作戦	移動力	攻撃力	防御力
風	移↑	—	防↓
林	—	—	—
火	—	攻↑	防↓
山	移↓	—	防↑

## 表示の見方

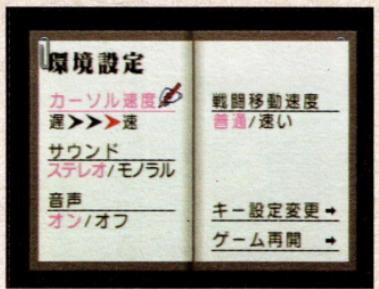
↑上昇 ↓下降 —変化なし

- 風： 疾きこと風のごとく  
…移動力重視の作戦
- 林： 林のように心静かに  
…本来の力を引き出す作戦
- 火： 炎のように熱く燃える  
…攻撃力重視の作戦
- 山： 構えること風のごとく  
…防御力重視の作戦

## 戦闘パート時ノコマンド

### システムウインドウについて

戦闘パート画面中にスタートボタンを押すと、システムウインドウが表示され、操作設定などの変更が行えます。



◆環境設定コマンド  
 操作設定と音声設定を変更します。これは、隊員手帳内にあるオプションの「キー設定」(→二八頁)、「環境設定」(→二八頁)の「サウンド」・「音声」と同じ内容です。

# 真宮寺さくらの戦略・戦術指南



大神さん、花組へお帰りなさい。  
大神さんにとつて久しぶりの戦闘でとまどうことがあるかも知れませんか  
ら、あたしから戦術について少し説明させていただきますね。

## 一 隊長コマンドを活用しましよう

「隊長」コマンドは花組隊長である大神さんだけが使えるコマンドです。戦況に応じてこのコマンドを活用すれば勝利につながると思いますよ。例えば、目標の敵まで遠く離れている時、勝利条件が一定の場所まで到達する』だったとします。この場合、移動力重視の「風」の作戦を選ぶと、より広範囲に移動することができて戦闘もスムーズに進められるかもしませんよ。この『隊長』コマンドは大神さんのターン中であれば何度も変更することができますから、つねに戦況を見極めて作戦を立ててくださいね。

## 二 好みの作戦を選んで戦局を有利に導きましょう

戦闘バーのアドベンチャーバー画面で登場する「作戦選択ウインドウ」は、選択肢による有利不利はありますから、好みの作戦を選びましょう。ただし、先ほどお話しした「隊長」コマンドとの組み合わせや戦闘の進め方によつて戦局が大きく変わるかもしれませんから、慎重に考えて選んでくださいね。また、作戦選択によつて決定する勝利条件は、戦闘中つねに「通信」コマンドで確認できますよ。

## 三 順番コマンドで戦況の把握をしましょう

戦闘中、ユニットのターン順番を見ることができるのが「順番」コマンドです。ターン順番の他にユニットの特徴も知ることができますよ。順番を知ることによって、戦況の把握が簡単になりますね。また、敵の耐久値や位置、順番を確認して、まだ攻撃していない敵や行動終了している敵が次のターンに移る前に優先して撃破できると、少ないダメージで素早くマップのクリアを目指すことができますよ。

# 帝劇三人娘の劇場内のご注意



かすみ

「大神さん、大帝国劇場での生活は久しぶりですよね。それでしたら新たに知つておいてほしいことがあるんです」

由里

「と、言つてもそんなに難しいことじやないんですよ」「でも、このことを理解しておくと快適に劇場で過ごせますよ」

かすみ・由里・椿

「是非覚えておいてくださいね」

大神性格ゲージとは？

「その前に、四〇頁で説明している「大神性格ゲージ」の説明は読まれましたか？」

「それでいいなり、必ず目を通してきてくださいね。それでは説明を始めます。

会話中には、選択肢による大神さんの性格を変化させてしまう選択肢があるんです。この選択肢による性格の変化を表すものが、画面右下に表示されている「大神性格ゲージ」なんですよ。ゲージは硬派度を表すブルーのバーと軟派度を表すピンクのバー、どちらのバーの領域が広いかで、大神さんの性格が硬派になるか軟派になるか分かれinるんです。それによってストーリーの大好きな流れは変わりませんけど、メッセージや選択肢に変化が生じるんですよ。それに花組の皆さんとの会話内容やそれに伴う信頼度の変化にも影響を及ぼすんですね。

例えば「君は俺が守る／君は俺の太陽だ！」という選択肢があつたとしますね。どちらを選んでも相手の信頼度が上がる内容ですけど、その時の性格ゲージの状態が硬派な時には前者、軟派な時には後者を選ぶとより大きく信頼度が上がる場合があるんですよ。大神さんはどっちの性格がいいですか？もちろん、硬派でも軟派でも大神さんは大神さんですから、あまり気にしなくとも大丈夫ですよ」

「あ、そうそう、大神さん、すごい噂話を仕入れましたよ。なんでも、前作『サクラ大戦』のクリアデータをとつておくトイコトがあるらしいですよ」

「まあ、由里ったら相変わらずね。大神さんはこれから大切な任務なのよ」「かすみ・由里・椿」「それでは大神さん、また事務局や売店に遊びに来てくださいね」



帝國華擊團 テーマソング

オープニングテーマ

**檄！帝国華撃団（改）**

（改）

作詞…**廣井王一** / 作曲…**田中公平** / 編曲…**根岸貴幸** / 唄…**横山智佐・富沢美智恵・高乃麗**（帝国歌劇団）

（一番）

引き裂いた闇が吠え震える帝都に  
愛の歌。高らかに躍りでる戦士たち

心まで鋼鉄に  
悪を蹴散らして正義をしめすのだ

走れ街の灯りが消え果て脅える帝都に  
虹の色染め上げて躍りでる戦士たち

帝國華撃団

（二番）

晴に激情を照らし出す乙女。  
悪を滅ぼして正義をしめすのだ

帝國華撃団

走れ

走れ帝國華撃団

（三番）

夢さえも散かれ飛び  
愛の灯を抱き止めて躍りでる戦士たち

命さえ鋼鉄に  
悪を斬り捨てて正義をしめすのだ

走れ光速の衝撃の帝國華撃団

走れ帝國華撃団

走れ帝國華撃団

走れ帝國華撃団

走れ帝國華撃団

走れ帝國華撃団

# エンディングテーマ

## 夢のつづき

作詞・広井王子 / 作曲・田中公平 / 編曲・根岸貴幸

唄・横山智佐ほか (帝国歌劇団)

この夢がずっとずっとつづいてほしい  
わたしの恋は輝いているわ

ともに過ごしあのとき 胸にたくりよせて  
歌いましょう さあ歌をあなたの思い出の歌

この夢がずっとずっとつづいてほしい  
わたしの恋は輝いてるわ

ともに生きた証が 胸に熱くよぎる  
いつまでも いつまでも 大切にしたい

それぞれの出会いは 奇跡のようです  
ほんのすこし目を閉じれば

永久の夢 やさしく 歌となり  
思い出に よりそうふたり

歌をさあ歌いましょう それが夢のつづき  
高らかに愛を 歌う喜び

歌を立ち上がり 歌をさあ歌いましょう それが夢のつづき  
肩を抱き 明日を歌お



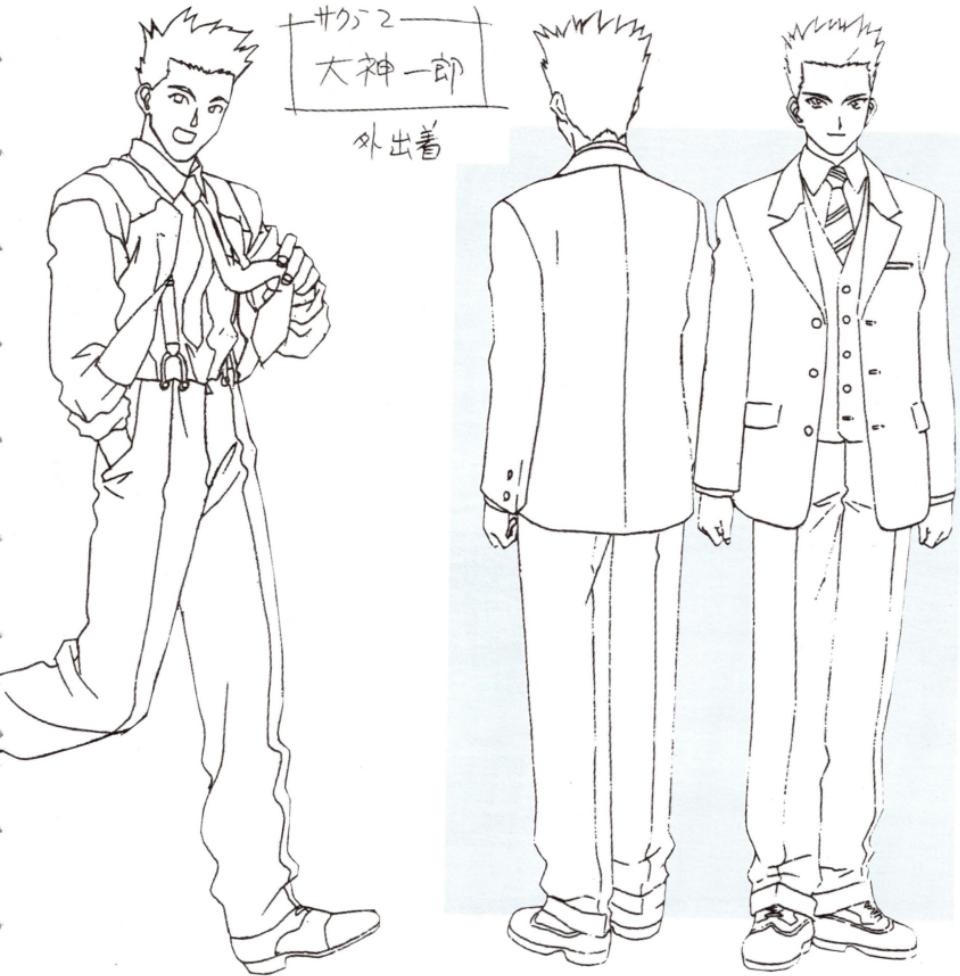
歌を さあ歌いましょ そして 夢のおわり  
 あふれる涙を そっとぬぐって  
 歌を さあ歌いましょ だけど 夢はつづく  
 さよならは 言わないの また会えるから  
 ラララ ラララララララ ララララララララララ  
 ララララララララ ララララララララララララ  
 歌を さあ歌いましょ それが夢のつづき  
 さよならは 言わないの また会えるから  
 春は めぐる いつも うつくしく  
 いつかまた この夢のつづきを  
 麗しの 帝国歌劇団





帝國華擊團  
關係者機密報告書

帝國華擊團·月組

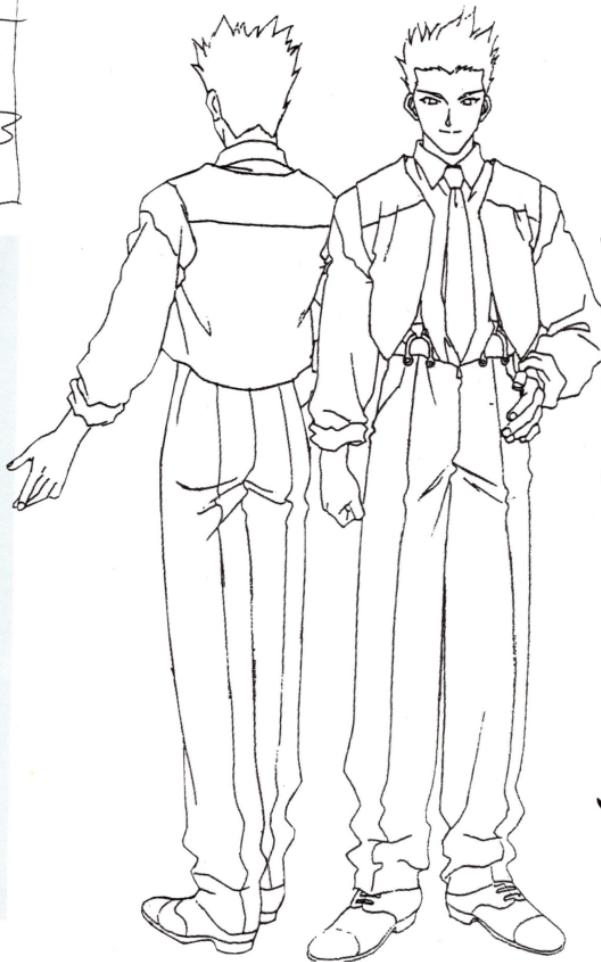


大神一郎

外出着

# 粉骨碎身の覚悟

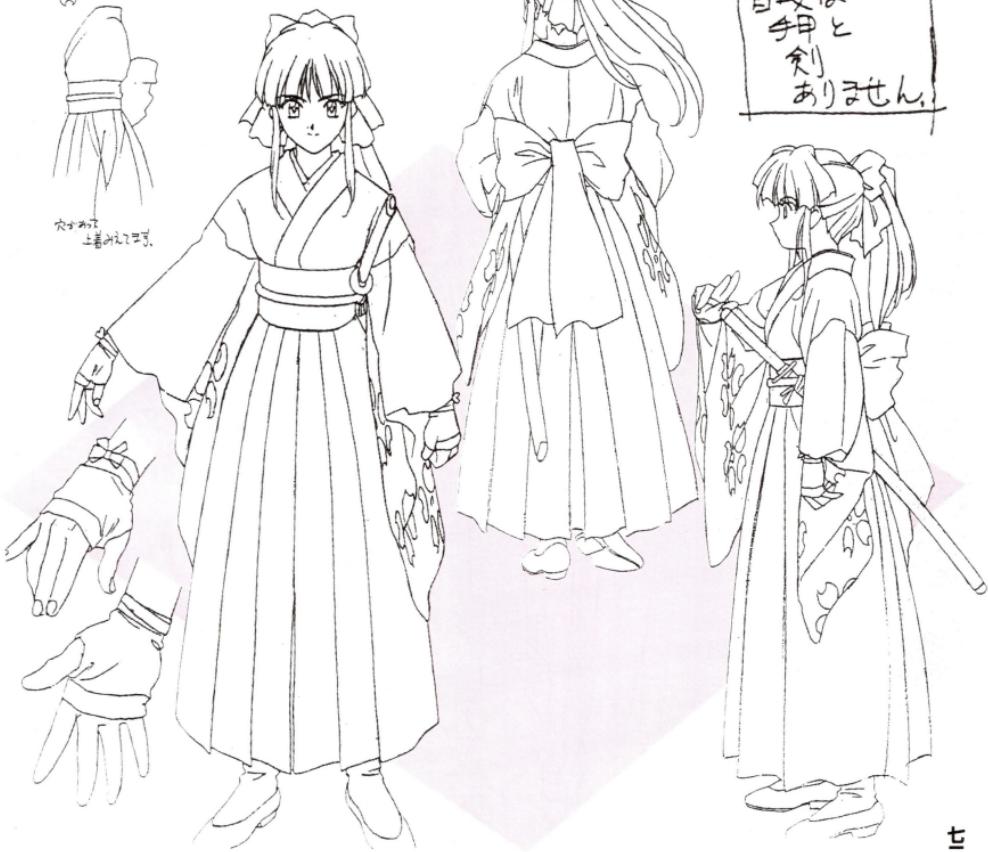
でがんばります。



帝国華撃団・花組隊長 大神一郎少尉

隊長として優れた指揮能力を持ち、隊員から信頼を受ける頼れる存在。

毛糸の模様  
色々



普段は  
手甲と  
剣  
ありません。

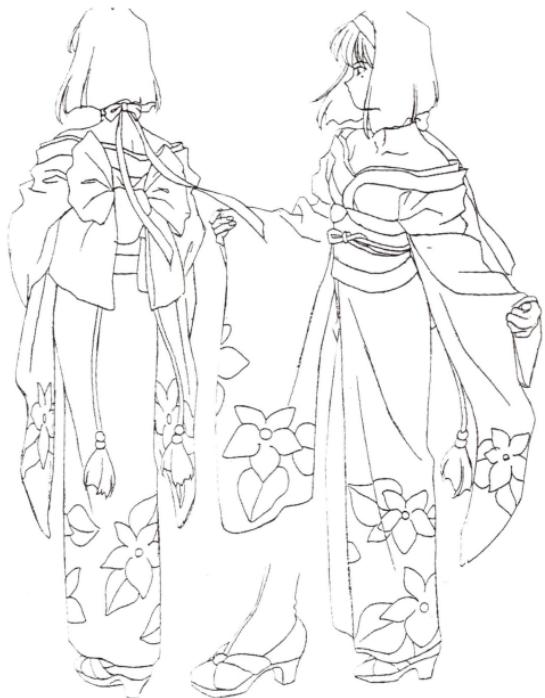
真宮寺  
さくら

帝国華撃團・花組隊員 真宮寺さくら

魔を浄化する『破邪の力』を受け継ぐ凜々しき乙女。

これからもあたしたちのこと、  
よろしくお願ひしますね。





トップスターは、いつでも輝いて  
いなくてはいけませんのよ。



気高きプライドと華麗なる氣品で人々を魅了する貴婦人。

帝国華撃団・花組隊員

神崎すみれ



帝国華撃団・花組隊員 マリア・タチバナ

七七

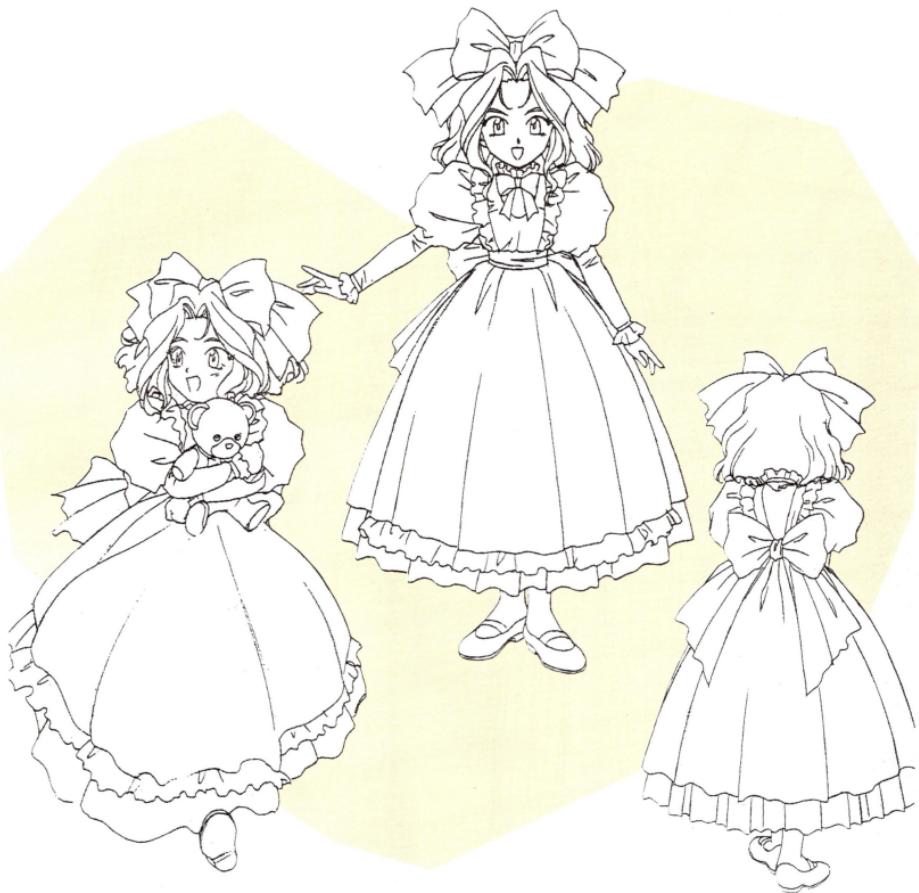
冷静沈着な戦略家ながら優しき心を持つ麗人。



また、隊長と一緒に働くなんて、光栄です。



マリア  
夏服



アイリス、  
お兄ちゃんの恋人だもん！



サカニ  
アイリス夏服



天真爛漫で愛くるしい風貌の小さなレディ。

帝國華撃團・花組隊員 アイリス

本名 イリス・シャトーブリアン



サクラ  
カンナ  
夏服

帝国華撃団・花組隊員

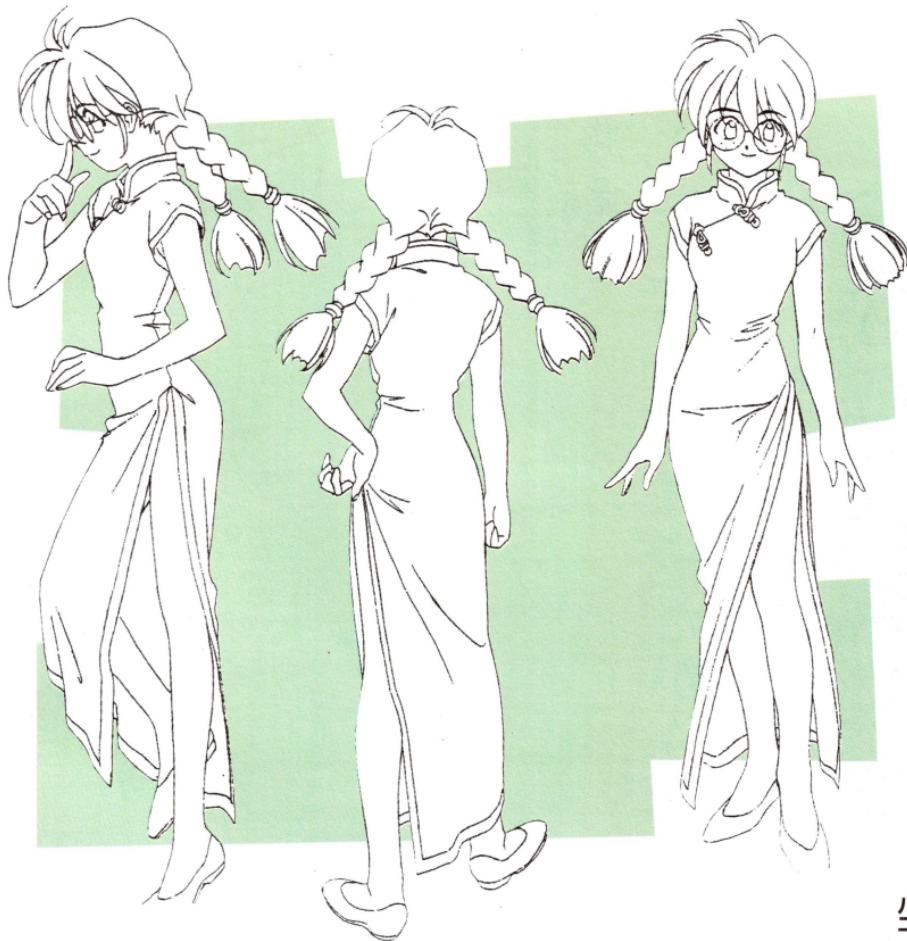
桐島カンナ

豪快さと勇気と優しさを併せ持つ琉球空手桐島流の継承者。

とりあえず、  
元気があたいの取り柄だからね。

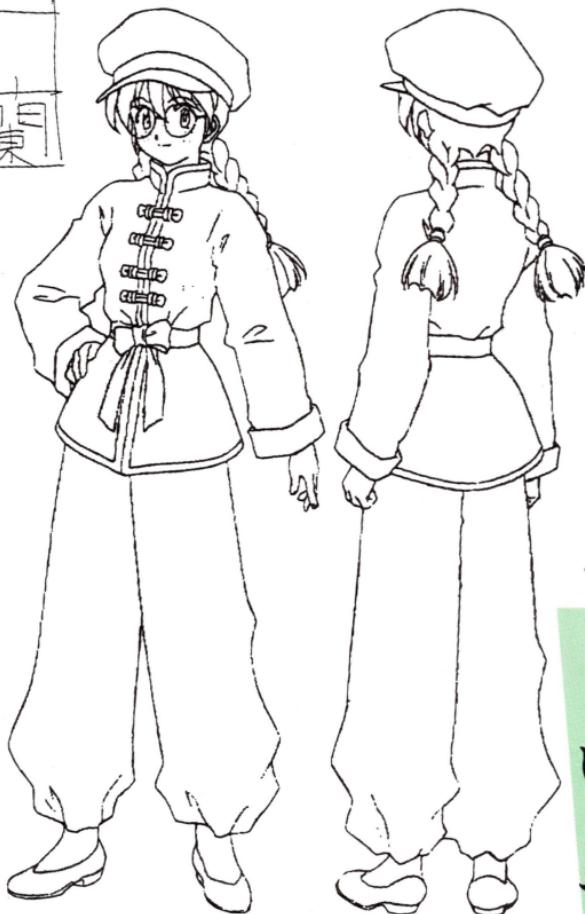
桐島  
カンナ





このくらいウチの手に  
かかればちょちょいの

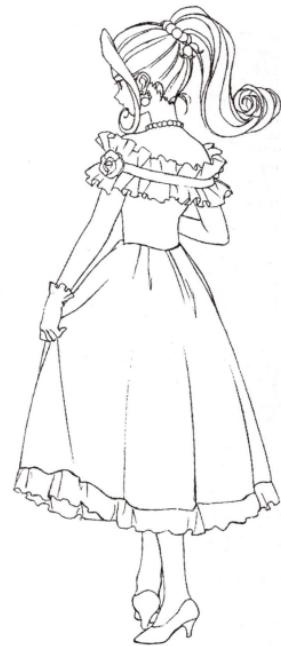
ちょーい、や。



関西弁を話す機械いじりと発明が大好きな爆発天才科学者。

帝国華撃団・花組隊員

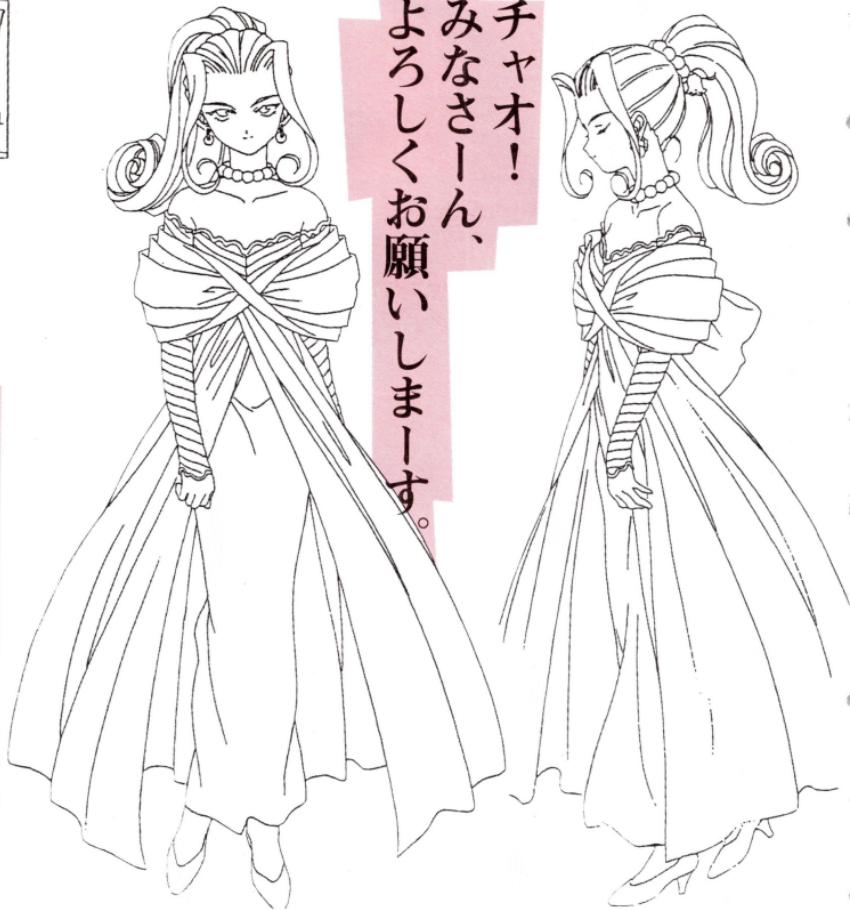
李 紅蘭



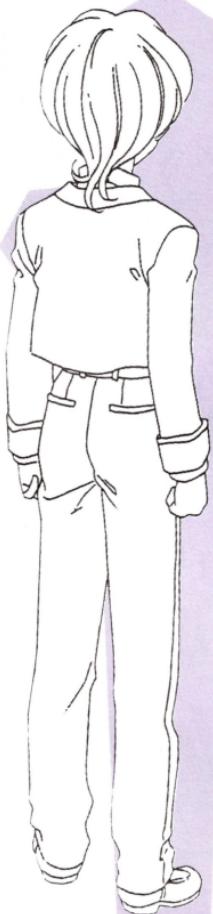
ソレツタ・織姫

帝国華撃団・花組隊員 ソレツタ・織姫

生まれつきの気品と卓越した戦いのセンスで圧倒する“太陽の娘”。



チヤオ！  
みなさん、  
よろしくお願ひしまーす。



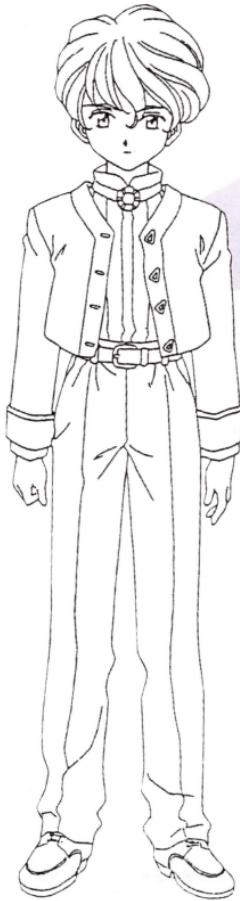
エリの 様様



一  
二  
三  
ハ  
ヒ  
シ  
ュ  
ト  
ラ  
ー  
セ

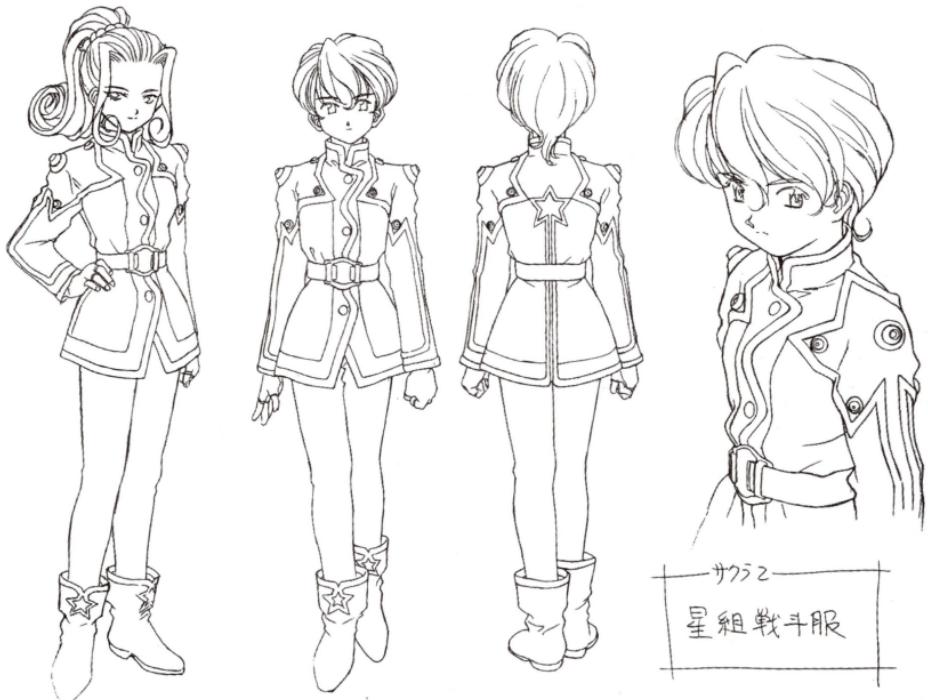
帝国華撃団・花組隊員 レニ・ミルヒシュトラーセ

緻密な頭脳と桁外れの戦闘能力ながら感情を閉ざした心の持ち主。



ボクのことば「レニ」……でいい。

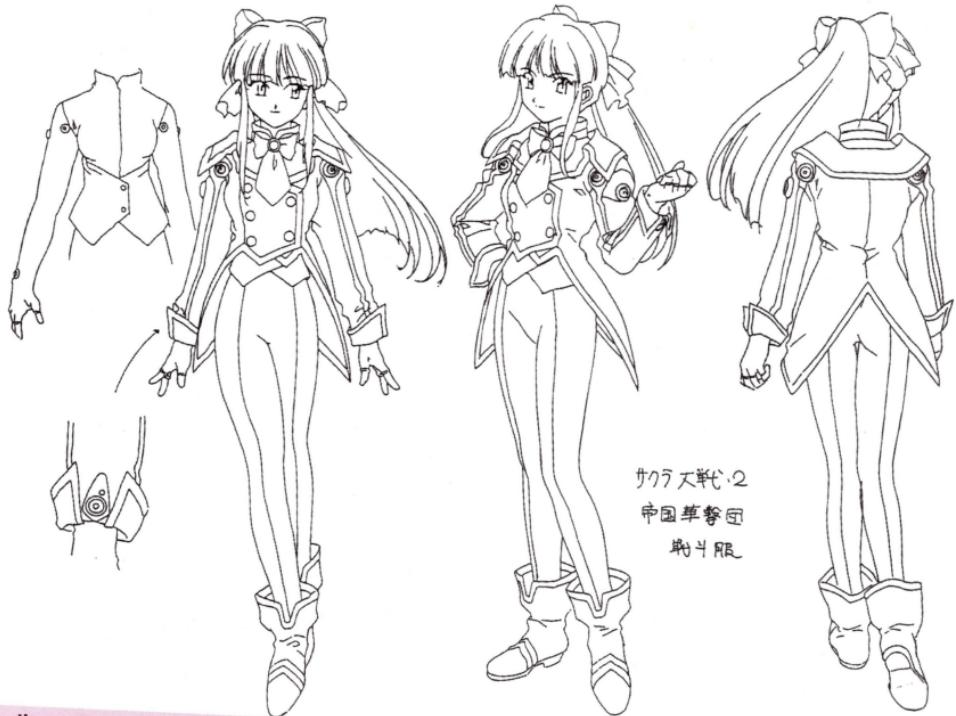




サクラ  
星組戦斗服

# 星組戦闘服

# 花組戦闘服



カラ大戦・2  
帝国革奪団  
戦斗服

# 帝國華撃團

## 兵器図解機密報告書

『靈子甲冑』（りょうしかつちゅう）とは？

靈子力機関を主機関とした人型戦闘兵器のこと。鎧を着るようには乗するところから“靈子甲冑”と呼ばれる。「靈子力」とは、媒介を経て人の精神の力を（靈力）を物理エネルギーに変換した力を指し、それを生み出すシステムをまとめて「靈子力機関」と呼ぶ。光武などでは蒸気機関も併用され、より高い出力を得ることに成功している。

なお、正の精神力を「靈力」と呼ぶのにに対して、負の精神力は「妖力」と呼ばれ、靈力で動く人型戦闘兵器は「靈子甲冑」、妖力で動くものは「魔晄機兵」（まそうきへい）と称され、区別されている。

# 光武・改

1924年1月の「降魔接触戦」において大破した光

武（初期型）を帝国華撃団工廠が回収し、神崎重工の協力を経て改修・改造を加えた、光武の改良型。俗に「光武・改」とだけ呼ばれる。

正式名称 虎型靈子甲冑兵器 光武・改  
使用目的 治安維持／対降魔戦闘

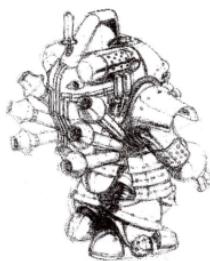
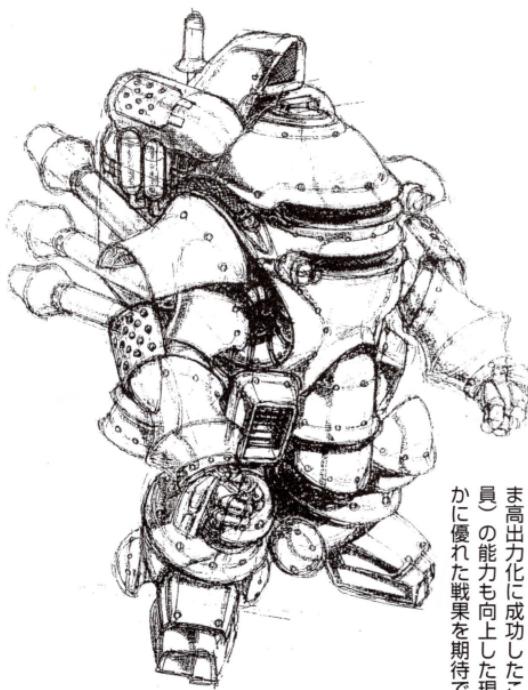
開発年月日 1924年6月

製造 神崎重工／帝国華撃団工廠

全高 1875mm

肩高 2532mm

乾燥重量 728kg  
主機関 蒸気併用靈子機関（改良型）



先の大戦で傷つき、修復のみならず、機体維持すら困難になってしまった神武の代わりに帝国華撃団に配備されたのが、この光武・改である。

基本設計は光武に準じているが、主機関である靈子機関の高出力化成功により、出力を光武の1.8倍にまで高めている。

高出力化が施された靈子機関を搭載するにあたって、蒸気排出口・排煙管の増加、冷却用の空気口の設置などが施されており、乾燥重量が若干増加している。また、各関節部の形状・取り付け位置も一新、初期型の光武以上の機動性を有することに成功している。

都市防衛という使用目的に適した大きさを維持したまま高出力化に成功したこの光武・改は、操縦者（花組隊員）の能力も向上した現在においては、神武よりもはるかに優れた戦果を期待できる靈子甲冑となっている。

# アイゼンクライト

正式名称 アイゼンクライト型 クロイツ

使用目的 治安維持／対妖魔戦闘

開発年月日 1924年11月

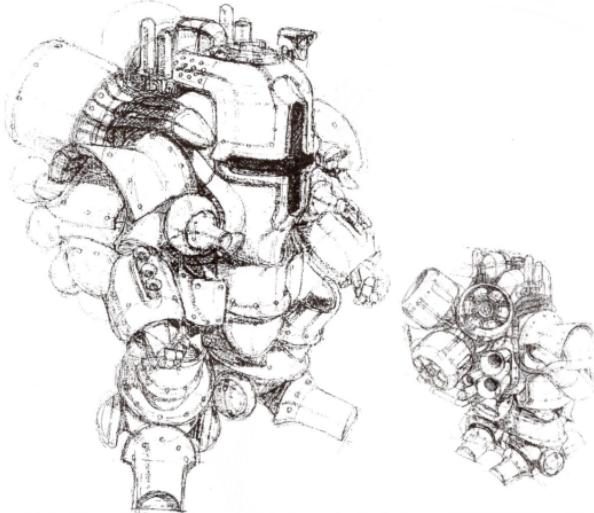
開発者 カール・オストヴァルト

製造 ノイギア社(ドイツ)

全高 3132mm

乾燥重量 1471kg

主機関 蒸気併用電子機関(γ型)



1919年、神崎重工が電子機関の実用化に成功した。これを筆頭に、20世紀初頭は、世界各国で人間が持つ「精神的エネルギー」の研究が盛んな時代だった。でも重機会社「ノイギア社(Neogier)」が、電子機関開発のノウハウでは「一步先んじて」いた神崎重工から派遣された人員の協力のもと、独自の電子甲冑を完成させた。それが、「アイゼンクライト(鉄のドレス)」シリーズである。

その後もノイギア社は研究開発を続行、さらなる改良を加えⅡ型バラレ(=平行の意)を経て、1924年11月には、電子機関部を電子ノイギア社で独自に設計し直されたⅢ型クロイツ(=十字の意)が完成する。つまり、クロイツは実用型三番目の機体であり、日本の電子甲冑で言えば「神武」の後継型といえる。「アイゼンクライト」シリーズ最大の特徴は、並列配置された三基の電子機関である。その特徴的な形状から「γ型」と呼ばれ、機関部が回転し、主機関をローテーションできるため、常に高出力を出し続けることが可能となっている。三基の機関のうち、一基を主機関、もう一基を補助機関として使用するため、常に未使用的機関が一基あり、この機関がスタートバイ状態になつてゐるために、強烈な打ち込み続けることが可能となつていて。三基の機関のうち、大出力で使うことが出来るのである。

これは、搭乗者の操縦技術の向上に伴う配慮で、より感覚的に操作することが可能となつていて、その分、搭乗者にかかる負担もより大きなものとなつていて。ある意味、真のエリートの為に作られた機体であり、日本電子甲冑のように、常人よりも高い靈力があれば誰にでもある程度乗りこなせるという機体ではないのである。

アイゼンクライトの設計・開発・製造は全てドイツで行われ、その最終調整には「星組」と呼ばれる組織が参加していたという非公式の情報もある。(機体色は、織姫機がイタリアンローズ、レーミー機がジャーマングレイとなつていて)



# 黑鬼會報告書

帝國華擊團·月組

# 黒鬼会五行衆 金剛



五行衆の一員で、自称「五行衆筆頭」。その名の通り、五行衆一の剛力の持ち主で、直接的な戦闘能力もずば抜けている。男でも惚れるような豪傑だが、いさか直情的で、思慮に欠ける面もあり、戦略や戦術といったことを一切気にすることなく、常に正面からぶつかっていく。戦うごとに喜びを感じており、相手が強ければ強いほどに燃え上がる。武器は、何でも一刀両断する剣術。

黒鬼会五行衆 土蜘蛛



さあ！狩りを始めるよ！  
このワタシを楽しませておくれ！



普段はマントを羽織っているが、その内には六本の手を持つ狂戦士である。野性的で凶暴な狂戦士である。その異形さゆえに忌み嫌われ続けたため、自分同様に強力な「力」を持ちながら人々に受け入れられている花組たちを憎悪している。彼女にとつて敵とは「獲物」であり、戦いとは「狩り」であり、それは「獣」として生きていかなければならぬ純粹な行為であるため変な戦略や回りくどい手は好まない。自分のことを女として扱われるのを極端に嫌っている。

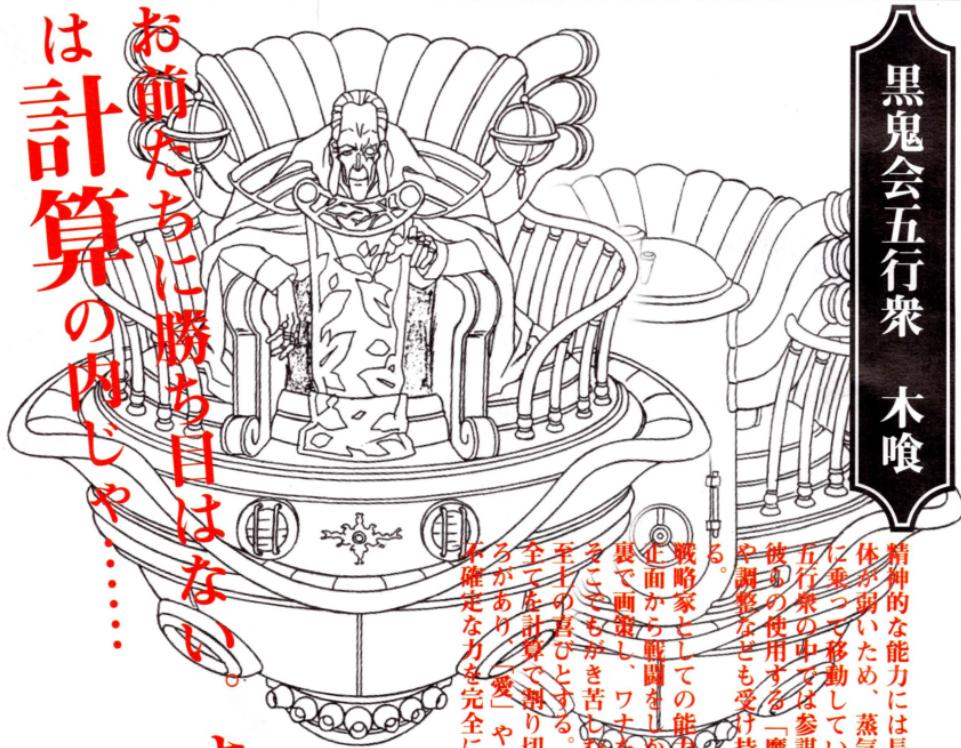
# 黒鬼会五行衆 火車

一匹狼氣質で、冷徹な戦術家。自己中心的な考え方の持ち主で、五行衆の中で一番連帯感がない。

炎を操る術者であり、人や街を「ゴミ」と称して燃やすことに快樂を覚えている。完璧主義者で自分の非を認めない。  
自分の作戦に絶対の自信を持つてお  
り、「芸術」ですらあると思つてい  
るため、それを狂わされていること  
を極端に嫌う。  
「どんなことをしても勝てばいい」  
が彼の持論であり、勝つためであ  
ればどのような卑劣な手段でも構い  
なしで使う。



# 黒鬼会五行衆 木喰



お前たちに勝ち目はない。すべて  
は計算の内じや……

精神的な能力には長けているが、肉体が弱いため、蒸気式の浮遊ボッドに乗つて移動している。  
五行衆の中では参謀的な役割を持ち、彼の使用する「魔操機兵」の設計・調整なども受け持つ科学者でもある。戦略家としての能力も長けており、正面から戦闘をしかけることよりも、裏で画策し、ワガを張り、工モノがそこそこもがき苦しむ様を見ることを至上の喜びとする。全て底計算で割り切ろうとするところがあり、「愛」や「信頼」という不確定な力を完全に否定している。

# 黒鬼会幹部 鬼王

黒鬼会の幹部。鬼の面で素顔を隠した謎の人物。  
異様な力（妖力）の使い手らしいが、その正体や目的は全て謎に包まれている。



しんさく  
新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

## セガジョイジョイティーフォン

仙台 011-842-8181  
東京 022-285-8181  
名古屋 03-3743-8181  
大阪 052-704-8181  
福岡 06-333-8181  
札幌 092-521-8181

電話で

インターネットで



## セガファックスクラブ

ブッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

FAXで  
電話で

03-5950-7790  
06-948-0606

- ①ファックスの受話器を使ってコール。
- ②音声ガイドにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

## セガホームページ

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

セガサターンモードムやパソコンなどお持ちの接続端末で上記のURLにアクセスしてください。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス** 本社 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

### この商品に関するお問い合わせ先

★セガサターンCDは修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

お客様相談センター 受付時間 月~金 10:00~17:00(除く祝日)  
**フリーダイヤル** ☎ 0120-012-235

## 禁無断転載

このソフトのフォントは、FONTWORKS International Limitedのものを使用しています。FONTWORKSのフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTWORKS International Limitedの商標または登録商標です。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

★このゲームでは高画質で画面を表示する機能が使用されています。ご使用になっているテレビモニターによって、まれに画面がちらつく場合がありますのでご了承ください。

## 注意

## セガサターンCD 使用上のご注意

### ●健康上のご注意●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていたり、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

### キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

### 汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

### 保管場所に注意する

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

### 文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

●このセガサターンCDは、**SEGA SATURN**マークあるいは**NTSC J**表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

■このディスクを無断で複製することおよび販賣業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

あの感動が再び…。

サクラ大戦  
歌謡ショウ2

1998年8月  
新宿厚生年金会館にて  
公演決定!

# 黒鬼会打倒の ための必読虎の巻

**ザク**アあ立ち会い！ ファミ通が自信を持ってお送りするこの攻略本、  
**クラ**オリティの高さは並じやない！ 濃いマニアックなユーモアから  
**ラ**イトユーモアに至るまで、あらゆるファンを満足させる極上品だ！  
**大戦**きめのB5サイズで、本屋さんでも見つけやすくてお得な感じだし  
**2**冊の中にギッシリ詰まって、こりゃもう買わずにいられないっつ！

完全攻略本上巻(1話～7話を解説)/タイトル未定/6月20日発売予定

完全攻略本下巻(8話～12話を解説+α)/タイトル未定/8月5日発売予定



責任編集 発行所: 株式会社アスキー 発売元: 株式会社アスペクト  
 〒160-0023 東京都新宿区西新宿3-11-20 オフィススクエアBLD新宿5F 電話 03-3299-1493 株式会社アスペクト

●ゲーム内容に関するご質問についてはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。●通信販売のお問い合わせ先: 株式会社ダイレクト 電話 (03) 5351-8202 <http://www.ascii.co.jp/direct/>

『サクラ大戦2』の  
攻略は……  
霸王ゲームスペシャルにおまかせ!!

霸王ゲームスペシャル



## 上下巻 攻略花曆

すべてのイベントがチェックできる、  
花組タイムスケジュール表を中心に、  
キャラクター別交際術、無敵の戦術指南を完全掲載。  
大帝国劇場での快適な生活は、この攻略本におまかせ！

[上巻/A5判/予価1200円(税別)]  
**5月20日(水)発売予定**

[下巻/A5判/予価1200円(税別)]  
**7月6日(月)発売予定**

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998  
 ©RED 1996,1998

■講談社

緊急発売  
決定!!

週刊少年マガジン掲載の  
全イラスト&資料で贈る  
「サクラ大戦2」の最速ガイド

# サクラ大戦2

「君、死にたもうことなかれ」  
[特製ボスターつき]

4月中旬発売予定

**4.17**  
CDシングル  
ON SALE



**4.29**  
CDアルバム  
ON SALE

**サクラ大戦2**  
～君、死にたもうことなかれ～

主題歌

**檄! 帝国華撃団(改)**

C/W 夢のつづき  
C/W 檄! 帝国華撃団(改)  
オリジナル・カラオケ  
<合計3曲>

★初回特典  
CDシングルジャケットサイズ  
カラーステッカー

定価: ¥1,050(税込)/品番: MJDA-90002

**ミニ・ジングル&ビデオ発売!! CD**

**サクラ大戦2**  
～君、死にたもうことなかれ～  
歌謡全集

「サクラ大戦2」を彩るボーカル楽曲をすべて収録したスペシャルアルバム。  
総勢12名の人気声優が参加、各キャラクターの魅力的なソロ楽曲等、全14曲を収録!!

★初回特典  
豪華ブックレットアルバム(デジパック仕様)  
スーパービックチャーティスク  
定価: ¥3,150(税込)/品番: MJDA-00017

**速報!**

**サクラ大戦2**  
ビデオ回顧録(仮)発売!!

さくらたち、登場キャラクターによるナレーションを中心に、  
ビデオならではの動く映像とわかりやすい説明で「サクラ大戦2」を体験しただれもが、  
思いをはせることのできる映像アルバム。

**6月上巻、8月下旬 発売予定!!**



© SEGA ENTERPRISES,LTD., 1996,1998  
© RED 1996,1998



発売元:(株)マーベラス エンターテイメント



～君、死にたもうことなかれ～  
セガ×ソフトバンクの最強コンビが贈る  
『サクラ大戦2』のセガオフィシャルブックシリーズ！

**1998年9月30日発売予定!**

**設定資料集(仮)**

A4判/予価2,000円

**1998年9月10日発売予定!**

**サクラ大戦2  
徹底攻略ガイド(仮)**

**1998年9月10日発売予定!**

B5判/予価1,300円

**サクラ大戦2 愛と戦いの日々  
徹底攻略ガイド(仮)**

**1998年4月4日発売予定!**

**サクラ大戦2  
花組入隊案内(仮)**

A4判/予価7,800円

帝国華撃団の任務規則などを編纂。隊長にな  
るために是非読まねばならぬ帝撃読本!!

## セガワールドワイドサッカー'98

セガ・エンタープライゼス

セガサターンのサッカー最新作は、マルコン、X-BAND対応でさらに白熱した対戦ができる！！

X-BAND対応



好評発売中  
5,800円  
スポーツ

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

## 新世紀エヴァンゲリオン～獄のガールフレンド～

セガ・エンタープライゼス

パソコンで大ブレイクしたもうひとつのエヴァンゲリオンがついにセガサターンに登場！！

3月19日発売予定  
6,800円(予)  
アドベンチャー



© 1997,1998 GAINAX  
© GAINAX/Project. Eva.・テレビ東京

## 少女革命ウテナ いつか革命される物語

セガ・エンタープライゼス

アニメ界'97-'98最大の話題作「少女革命ウテナ」が、完全新作ストーリーで新登場！！

今春発売予定  
6,800円(予)  
アドベンチャー



© ピーパパス・さいとうちほ／小学館・少革委員会・テレビ東京  
© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

## RIVEN THE SEQUEL TO MYST

エニックス

あの名作「MYST」の続編！いよいよセガサターンに登場！！

4月9日発売予定  
7,900円(予)  
アドベンチャー



©1997,1998 Cyan,Inc. and Sunsoft All rights Reserved.  
Consumer Software copyright 1998 Enix.Japan only.

## ボンバーマン ウォーズ

ハドソン

号外！シリーズ初、今度のボンバーマンは戦略を駆使して戦うターン制のウォーゲームだ。

4月16日発売予定  
5,800円(予)  
テーブル



© 1998 GAME ARTS/ESP

## ガングリリフォン II

ゲームアーツ

第501機動対戦車中隊、いまだ最前線にあり！

4月23日発売予定  
6,800円(予)  
3Dシューティング



© 1998 HUDSON SOFT

## SEGA PARTNERS

セガサターンと一緒に、エンターテインメントを創ろう。  
こんな特典、ほかにない！

特典1 メンバーズカード+  
特製オリジナルカードホルダー

特典2 セガ パートナーズ CD-ROM  
「モギタテセガサターン」

セガサターンの最新ソフトをプレビューできるだけでなく、いろんな映像や情報を満載したCD-ROMが年4回届くぞ。

特典3 全国セガ・アミューズメント  
テーマパークご優待

ジョイポリス・ガルボのセット券を、メンバーに割引価格にてご提供。(一部施設を除く)その他にも、館内飲食施設および全国提携ホテルでの割引特典が受けられるぞ。

その他、メンバーには優先的に情報が届くぞ。

## This is COOL

セガパートナーズ  
メンバーメンバー大募集！

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。

1. 氏名 (フリガナ)	2. 性別
3. 生年月日 (1900年0月0日)	4. 職業
5. 郵便番号	6. 電話番号
7. 日中の連絡電話番号	8. お買い上げのソフト名

〒150-0011  
東京都渋谷区東3-14-22  
白善ビル  
セガパートナーズ  
事務局行

インターネットでもお申し込みを受け付けています。  
<http://www.sega.co.jp/sega/partners/>

お問い合わせ  
〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル  
セガパートナーズ事務局  
TEL.03-5467-3020(月~金10:00~18:00)

## ヴァンパイアセイヴァー

カプコン

アーケードを超える！究極版「ヴァンパイアセイヴァー」セガサターンに登場

今春発売予定

単品

5,800円(予)

セガサターン用

拡張RAMカード4MB付版

7,800円(予)

対戦格闘

5,800円(予)

7,800円(予)

7,800円(予)

7,800円(予)

© CAPCOM CO.,LTD.1997,1998 ALL RIGHTS RESERVED

## ザ・ハウス オブ ザ デッド

セガ・エンタープライゼス

アーケード10ヶ月連続No.1のタイトルがついにセガサターンに登場！

3月26日発売予定

5,800円(予)

ガンシューティング

暴力などの表現が含まれています

されています

されています

されています

されています

されています

されています

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

## 機動戦士ガンダム ギレンの野望

バンダイ

一年戦争の全てがここに集結！

4月9日発売予定

6,800円(予)

シミュレーション



© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1998

## SEGA AGES/ファンタシースターコレクション

セガ・エンタープライゼス

「ファンタシースター」シリーズの集大成！  
ファン感涙の超人気RPGシリーズが  
セガサターンで復刻！！

4月2日発売予定

4,800円(予)

R P G



©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998/1998/ESP

## Code R

クインテット

峰に新たな伝説が刻まる

4月23日発売予定

6,800円(予)

アドベンチャーレース



COPYRIGHT QUINTET Co.,LTD. 1998/ESP

※画面写真はシャイニング・フォースIII  
シナリオ1王都の巨神のものです。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1992,1993,1997,1998

年会費は5,000円(税込)だ!  
さあ、今すぐ入会申し込み書を  
ゲットしよう!

お申し込み方法

ハガキに右記必要事項をご記入の上、セガ パートナーズ  
事務局までお送りください。約2週間で、「入会のご案内」  
がお手元に届きます。なお、電話でのお申し込みは受け付  
けておりません。

お問い合わせ  
〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル  
セガ パートナーズ事務局  
TEL.03-5467-3020(月~金10:00~18:00)

**超必殺機甲兵戦隊 完結編**

4月23日発売予定  
6,800円(予)  
シミュレーションRPG

バンプレスト  
「第4次スーパー・ロボット大戦」、「スーパー・ロボット大戦F」  
を超えるシミュレーションRPGの決定版！！

© 葦プロ © GAINAX/Project. Eva. • テレビ東京 © サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京  
© 創通エージェンシー・サンライズ © ダイナミック企画 © 東映 © BANDAI・VICTOR・GAINAX © BANPRESTO 1998

サクラ大戦を  
愛する  
あなたへ  
太正浪漫俱楽部  
会員大募集！

年会費は5,000円(税込)です!  
下記の要領で入会申し込み書をお取り寄せください!

お申し込み方法  
ハガキに右記必要事項をご記入の上、太正浪漫俱楽部事務局までお送りください。約2週間で、「入会のご案内」がお手元に届きます。なお、電話でのお申し込みは受け付けておりません。

お問い合わせ  
〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル  
太正浪漫俱楽部事務局  
TEL.03-5467-3060(月~金10:00~18:00)

太正浪漫俱楽部

素敵な特典をお届けします。

特典1 メンバーズカード+ 特製オリジナルカードホルダー  
特典2 「太正浪漫俱楽部」会報誌  
サクラ大戦の様々な情報、企画物を満載した会報誌が年6回届きます。  
特典3 会員専用の通信販売  
サクラ大戦のキャラクターグッズの会員専用の通信販売を実施します。  
特典4 オリジナルテレホンカード  
他では絶対手に入らない、特別仕様のテレホンカードを入会時にプレゼント。  
その他、会員には優先的に様々な情報をお届けします。

1. 氏名(フリガナ)  
2. 性別  
3. 生年月日  
(1900年0月0日)  
4. 職業  
5. 郵便番号  
住所(フリガナ)  
6. 電話番号  
7. 日中の連絡電話番号  
8. お買い上げのソフト名

〒150-0011  
東京都  
渋谷区東3-14-22  
白善ビル  
太正浪漫俱楽部  
事務局行

インターネットでもお申し込みを受け付けています。  
<http://www.sega.co.jp/sega/roman/>

株式会社 セガ・エンタープライゼス

※このカタログの内容は、2月6日現在の内容のため予告なしにデザイン、仕様、発売日などを変更することがあります。  
また印刷のため、実際の商品の色と若干異なる場合があります。※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。  
※「R.P.G.」は(株)バンダイの登録商標です。



Vol 8 新作通信

セガ・エンタープライゼス

サクラ大戦2～君、死にたもうことなれ～  
スーパー・ロボット大戦F 完結編  
ドラゴンフォースII～神去りし大地に～  
セガワールドワイドサッカー'98  
新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガルフアンド～  
ヴァンパイアセイバー  
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド  
少女革命ウテナ いつか革命される物語  
RIVEN THE SEQUEL TO MYST  
機動戦士ガンダムギレンの野望  
SEGA AGES / ファンタシースターコレクション  
シャイニング・フォースIII シナリオ2 狂われた神子  
ボンバーマンウォーズ  
ボンバーマンウォーズ  
ガングリフロンII  
Code R

太正十四年。  
大戦の戦いは終わらない。

あれから2年…遂に「ドラゴンフォース」が  
帰ってきた！キャラクターデザインや作曲、  
主題歌、声優陣に豪華メンバーを起用！！

4月発売予定 5,800円(予)  
シミュレーションRPG

4月4日発売予定 6,800円(予) ドラマツクアドベンチャー

