ナイツはいつも
あなたの夢の中にいます。
NiGHTS
into dreams...
12月1日
発売予定
価格6,800円
Virtua
Fighter2
アーケードの人気を独占した
「バーチャファイター2」が、究極の完成度を
備えて、セガサターンに新登場!!
セガパンフコレクション
セガサターン
超娯楽大作ドラマチックアドベンチャーゲーム サクラ大戦
華の帝都に、サクラ舞う!
9月27日
発売予定
ソフト単品価格 6,800円
[ドラマチックアドベンチャー]
CD-ROM2枚組
次世代の扉が今開く。
セガサターン
SEGASATURN
SEGA
SEGASATURN
'94年11月いよいよ登

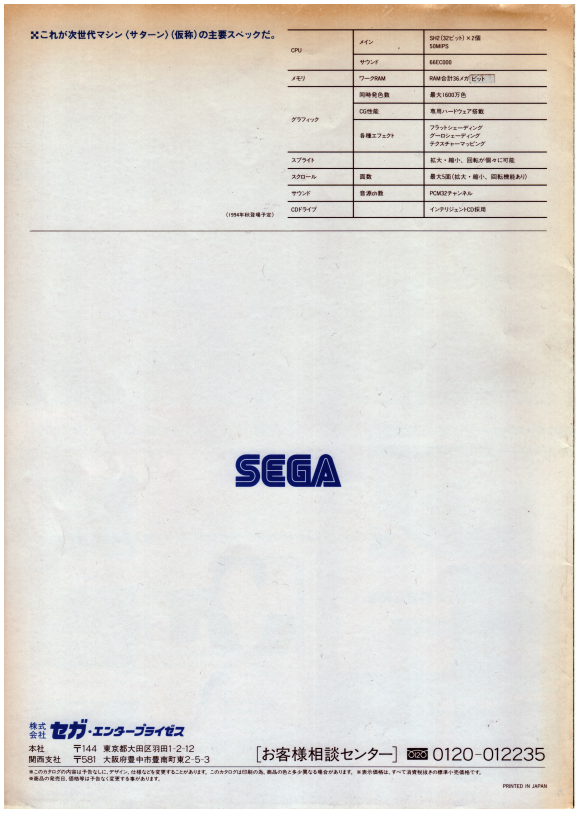
メガドライブ １９９１〜編に続き、なんとかサターン編を出すことができました。メガドラ編はタイトルの通り、1991年頃のパンフしか所有していなかったので発売当初のパンフを収録することが出来なかったのですが、サターン編では発売当時からハード末期の方まで収録することが出来ました。当時高校生〜大学生だった自分に感謝です。よく地味に集めてたな、と。

前回も書きましたが、当時はまだインターネットが一般的なものではなく、情報源は専門誌と店頭のパンフでした。それらを見ながら発売日まで指折り数えたこともあったのではないでしょうか？その時のことを思い出すきっかけになれば幸いです。

サターンが発売して22年経ちます。当時のあなたは学生でしたか？もう社会人でしたか？この本の中に、あなたの思い出のタイトルが1本でも多く入っていることを心から願います。

セガ和辞典出版
局 WAT

前書き



セガサターン　1994/11/22　ハードウェア

見開き４ページ構成。まだ「セガサターン」でもなく、ロゴも仮のものです。本体画像も公開されておらず、発売よりかなり前に配布されたものと思われます。

バーチャファイターの画像は全てアーケード版のものが使用されています。デイトナUSAに至ってはまだアーケード版すら登場前で、デイトナ（仮称）の状態です。

ハード発表当初から「バーチャファイターなど、セガのアーケードゲームが遊べるハード」でPRして行く方針は一貫していますね。紹介文を見る限りクロックワークナイトもロンチを目指していたことがわかります。

セガサターン　1994/11/22　ハードウェア

サターンの本体サイズに合わせた特殊サイズで8ページ構成。裏面には、メガドラ晩年の広告でも使用されていた「WELCOME TO NEXT LEVEL」のロゴを全面に配しています。サターンロゴは正式なものとなりましたが、本体カラーはまだ開発中のシルバーのものが掲載されています。

サターンのプロモーションで、セガは「バーチャワールド」「ファンタジーワールド」「ドラマチックワールド」「ニュースタンダードワールド」という４つのコンセプトを掲げています。バーチャワールドはもちろん当時のアーケードを席巻していたバーチャファイターを指しますが、デイトナUSAやビクトリーゴールなども併せて紹介しています。

開発途中のシルバーカラーのサターン。よく見るとコントローラーのスタートボタンの位置が製品版と違いますね。
記事のナビゲート役はクロックワークナイトのペパルーチョ。セガはこのキャラクターをサターンのメインキャラクターにすると公言していました。
普通にソニックを推しておけば、、、。

ファンタジーワールドではクロックワークナイトやパンツァードラグーンなどが紹介されており、やはりクロックワークナイトがイチオシとなっています。ドラマチックワールドは真説・夢見館やRAMPOなど、メガCD後期でジャンルとして確立していた「バーチャルシネマ」の流れを汲んだタイトルの紹介。ニュースタンダードワールドでは忍EX（発売時のタイトルは新・忍伝）やゲイルレーサー、シムシティ2000など、16bit機の2Dゲームの流れを汲んだゲームが紹介されています。

左のページではサターンのスペックや概要の紹介。64bit級という言葉もこの頃から出てきています。「マルチ・エンターテイメントの世界も見えてくる！」と音楽や映像の配信もほのめかしています。右のページでは映画「RAMPO」の紹介と関係者・ユーザーのコメントが掲載されています。ファミコン通信浜村氏のコメントから、アーケード互換基盤である「ST-V」がまだ「タイタン」と呼ばれていたことがわかります。

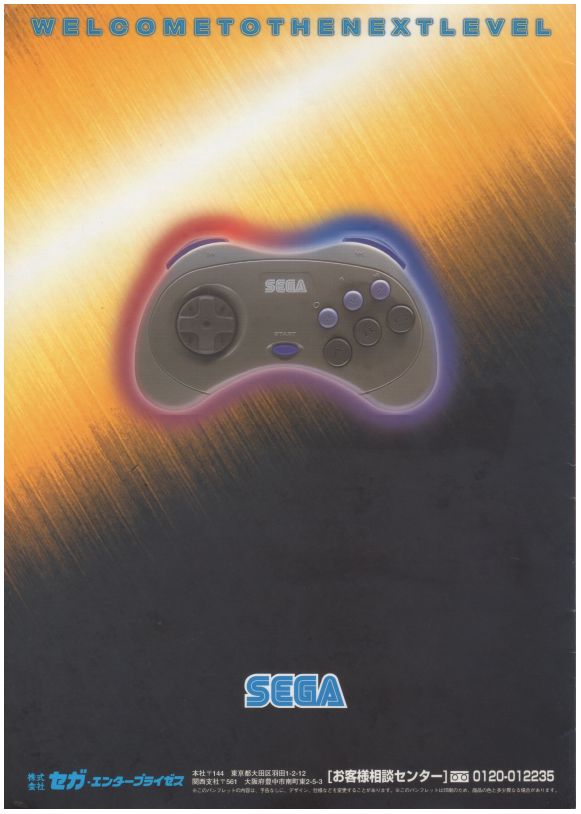
当時「マルチメディア」という言葉がありました。かつてホビーパソコンが「ゲームだけでなくパソコンとして使える」とアピールし普及を図っていましたが、この当時はほとんどのゲーム機も「マルチメディアにも対応する」ことをアピールしていました。しかしこのマルチメディアという言葉、もっともらしいけれど実際には定義があいまいで、当時のゲーム機の性能ではせいぜい「ビデオCDやフォトCDが見れる」くらいのものでした。
下手にマルチメディアを推したゲーム機は、ゲーム機としてのコンセプトがあいまいになったり、無駄に本体価格だけが高くなり消えていくこととなります。

セガサターン　1994/11/22　ハードウェア

見開き4ページ構成。発売日も11月と明記され、本体カラーもグレーになっています。裏面ではセガ、サードパーティのタイトルラインナップが紹介されています。

前ページで紹介した通り、４つのコンセプトでソフトを紹介しています。「本体標準価格49,800円以下」という、パンフとしては珍しい形で記載されています。

価格を明記しなかったのは直前までソニー陣営との駆け引きがあったからと思われます。結局「定価49,800円」「発売から6ヶ月は5,000円引き」という形になりましたが、熾烈を極めたプレステとのシェア争いの中で本体値上げなど出来るわけがなく、49,800円に戻ることはありませんでした。



セガサターン　1994/11/22　ハードウェア

１２ページ構成のセガサターンのカタログ。カタログのベースカラーは、初期のセガサターンの箱の色であり、ソフトの帯にも使われたゴールドになります。裏面にはコントローラーがデザインされています。

ごちゃごちゃと情報を入れず、本体とコントローラーをシンプルに配したセガらしくないいいデザインだと思います。

「セガサターン大ヒット宣言！」が目を引きます。右ページではスペック、互換アーケード基板「ST-V」、ゲーム以外の機能が説明されています。「別売アダプターを買うことで通信カラオケになる」と書かれていますが、残念ながら実現しませんでし

宣言１ではバーチャファイターが見開きで紹介されています。ゲームセンターでは2が稼働し始めた時期でしたが、バーチャファイターが家で遊べるというインパクトは絶大でした。

この年セガは、サターンをベースにした通信カラオケ機「Prologue 21」でカラオケに参入。将来的にサターンでカラオケを提供するという計画はごく自然な流れだったと思われます。

宣言2と3はこのような感じです。クロックワークナイト以外は、まだ開発途中という感じがします。

デイトナUSAは当時雑誌で公開されていた開発初期の画面写真が掲載されています。今見るとかなり地味なタイトルラインナップですが、バーチャファイター1本で現在では考えられないくらいのハード拡販効果があったと言えます。

クロックワークナイトは開発が遅れたのか、上下巻に分けての発売となりました。サターンを代表する新キャラクターという触れ込みだったはずですが、続編の話は一切出ませんでした。

宣言4はサードパーティタイトルの充実を挙げています。しかし、先頭に取り上げされているアートディンクのAIV（A列車で行こう4)は発売されず、ダービースタリオンもハード末期の1999年の発売でした。

スーパーリアル麻雀PVを目当てにサターン本体を買った人もいたのでは？

セガサターン　1994/11/22　ハードウェア

表紙はサターン初期のCMに登場したコーンヘッズです。サターンのパンフは5種類目になりますが、これが発売直前の1994年11月に配布されたバージョンになります。周辺機器なども紹介されています。

１つのハードに対し、5種類もパンフが出ていたというのはすごいですね。裏面にはメガドラ時代から続くFAXクラブなどの紹介など、いつものセガらしいパンフ構成になっています。

４つのカテゴリーで紹介するスタイルは変わりません。グレイテストナインの開発が進んだのか、画面写真が多く掲載されています。クロックワークナイトもこのタイミングで上下巻での発売に変更されています。

右ページではハードの特徴を紹介しています。これまでのパンフではあまり紹介されていなかった2D性能についても書かれており、スプライトの変形・回転機能、スクロール面が5面あることなど、かなりマニアックな内容で書かれています。

サターン本来の強みは2Dの筈でしたが、自らのキラータイトルがバーチャファイターであることと、世間の風潮が「次世代機＝ポリゴン」となっていたことから、発売前にはほとんどアピール出来ませんでした。

Vサターン　1994/11/22　ハードウェア

ビクターから発売された互換機Vサターンのパンフです。「ゲーム機」「ゲームマシン」ではなく「マルチアミューズメント・プレーヤー」と表記しています。裏面下部では拡張性について触れられており、本家のセガサターンのパンフには書かれていない「CATV端末」という記載があります。

セガサターンの完全互換機であり、異なるのはデザインと起動画面だけです。サターンのソフトが売れてもライセンス料が入らないビクターにとって、極めて利益率の低いゲーム機本体を販売する必要があったのかは疑問ですが、「来るべきマルチメディア時代に向けて自社端末を用意しておかないと乗り遅れる」という思いがあったのでは無いでしょうか。今考えるとマルチメディア端末というニーズは無かった訳ですが、、、。ちなみに、後期型ではありますが我が家のサターンはVサターンです。

SEGA-HOT INFORMATION Vol.4　1994/12発行

A4 12ページ構成。バーチャファイターに続く目玉タイトルとしてデイトナUSAが表紙となります。メガドライブやスーパー32X、ゲームギアも紹介するセガの総合カタログとなります。裏面全体にゲームギアの紹介ページを置いていることからも、サターンとゲームギアの2本柱で拡販して行くセガの方針を見ることが出来ます。

このパンフはメガドラ編でも紹介したものです。サターン発売後はメガドラのプロモーションは実質無くなり、サターンとメガドラが両方掲載されたパンフやカタログはほとんどありません。一方ゲームギアはぷよぷよやソニック、魔導物語の定番タイトルに加え、低年齢向けのアニメのゲーム化などタイトル数が増加。ソフトが付いた＋１本体も好調で、晩年にして存在感を発揮していました。

開いたところです。パンツァードラグーン、デイトナUSA、魔法騎士レイアースが大きく取り上げられています。ビクトリーゴール、リグロードサーガなど、その後シリーズ化するタイトルもあります。

右ページにはサードパーティのゲームが並びます。サードパーティタイトル獲得に苦労したメガドラ初期とは大きく違い、サターンは最初から大手サードパーティのタイトルが予定されています。

サターンのサードパーティタイトルリストと周辺機器の紹介。スーパー32Xはこの月に発売された新ハードなのですが、すでに紹介ページは1ページのみとなっています。

メガドラの紹介ページです。まだまだタイトルは粒ぞろいに揃っています。

ゲームギアのタイトル紹介ページです。メガドラタイトルの移植、子供向けアニメタイトル、オリジナルRPGとタイトルは充実しています。

キラータイトルであるバーチャファイターを本体と同時に発売し、好スタートを切ったサターン。ただし、1994年に発売されたタイトルはセガから5本、サードパーティから3本と計8本(※)。内1本はロンチに間に合わず上下巻に分けて無理やり出したクロックワークナイトと、バーチャ以外遊ぶものがない、と言っても過言ではない状態でした。ただ、当時は「バーチャがあれば十分」という感じで、大した問題ではなかったのかもしれません。

※セガ発売はバーチャファイター、ワンチャイコネクション、ゲイルレーサー、真説・夢見館、クロックワークナイト上巻。サードパーティからは麻雀悟空天竺(EAビクター)、MYST(サンソフト)、TAMA(タイムワーナーインタラクティブ)で計8本。

Talk about1994

総合カタログ（名称無し）　1995/3発行

A4 20ページ構成。背景にタイル状に画面写真を掲載し、ソフトラインナップの充実をアピールするデザインです。「すごいソフトは、セガサターンから」というキャッチコピーもこの頃から使われています。裏面はCD-Gなどゲーム以外の機能、周辺機器の紹介です。

「すごいソフトは、セガサターンから」に対し、ソニー陣営は「全てのゲームは、ここに集まる。」というキャッチコピーを使っていましたね。今見ると、ソフトよりゲームの方がキャッチコピーとしてはしっくりきますね、、。プレステとのシェア争いは始まったばかりです。

バーチャファイターに続くキラータイトルとしてデイトナUSAを紹介しています。当時のAM2研はゲームファンにとって一大ブランドであり、AM2研みずから移植、というのは大きなアピールポイントでした。

年末発売予定のバーチャファイター2、バーチャコップ、セガラリーチャンピオンシップを紹介しています。画面写真は全て業務用のものです。

バーチャ1が本体と一緒に売れまくっている状況で続編の広告を出すのは今としては考えられないですが、当時のバーチャ人気は社会現象と言えるもので、それくらいで買い控えが起きるような状況ではありませんでした。