



SEGA SIMULATION



セガガガ





ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

お客様の方へ 本ソフトを遊ぶ前に必ずお読みください。必ずお読みの上が一読に読んでお読みしてあげてください。

▲ 注意

- このソフトを使用するときは、電源を切るくし、急に電源が落ちないようテレビ画面から電源が落ちてくたさい。また、電源のため、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おやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。
- ごくまれに、強い光の刺激や眩暈、テレビ画面などを食っていて、一瞬時に眩暈がたたり、目や顔の赤腫れなどの症状をおこす入がいます。こうした症状のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してくたさい。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、医師の診断をうけてください。
- ディスクは指紋が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの破損の原因となります。
- このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、火傷によって目に障害をおくる恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

- ディスクの表面ともみず、汚れや指紋等をつけないよう、扱いは注意してください。また、ディスクを動かすのセンター孔もたたくしないでください。
- UV光線、変形、変質したものを使用せずで変質したディスクは動作不良や故障の原因となりますので、絶対に使用しないでください。
- ディスクの表面ともみずを削いたり、シール等を貼るしないでください。
- 使用後は元のケースに入れ、清潔、乾燥にきる場所を避けて保管してください。
- 汚れを拭くときは、レンズクリーニング等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拭くようにしてください。なお、シンナーやベンジン等は絶対にしないでください。
- このディスクを一部のCDプレイヤー等で使用すると、再生の速度やスピード等を調整する原因となりますので、絶対に使用しないでください。
- ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずお読みください。

●このソフトは「タイトル名」「どくどくおのソフトで遊んだか」「どんなふうにそのソフトを遊んだか」等のプレイ履歴(プレイ記録)を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなおソフトでお好みのそれまでの記録(プレイ済み方)によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものので、

●再生の時間は、常に録音・録音・録音の努力が行ってありますので、お買い求めのソフトと記録簿の内容が一貫した関係があります。あらかじめご了承ください。

5000

このたびはドリームキャスト専用ソフト「セガガガ」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。

目次(もくじ)

ストーリー&キャラクター紹介	4
操作方法	6
ゲームスタート	8
「セガガガ」の目的と構成	14
ADVパート	18
移動パート	20
RPGパート	24
GMパート	30
バッテリー・アイテム紹介	39
セガ本社概要(2026年版)	40
セガガガ・マーチ	42

目次



「セガガガ」はフィクションです。
本ソフトに使用されている各社の社名・ロゴ・商標名は、各権利者から承認を得て使用しています。



このゲームはバックアップ対応です。ゲームのファイルを保存するためにはメモリーカード(別売)が必要です。バックアップには1ファイルにつき15ブロックが必要です。セーブは基本的に「会話室」の「保存」で行えます。セーブ中に本体の電源を切ったり、コントローラ、メモリーカード等を外したりしないでください。セーブについてはP196もあわせてご覧ください。



源次 太郎 (初登場当時の名前)

ごく普通の少年だったが、ある日突然、セガが誇るスーパーAIコンピュータ「テラドライブ」によって、ゲーム世界の救世主として全人類から選ばれる。プロジェクト「セガガガ」の代表として、セガの全権を与えられ、その数少ない運命にとまどいながらも、持ち前のゲームを愛する心で力強く成長していく。



羽田 學生 (初登場当時の名前)

プロジェクト「セガガガ」の代表に選ばれたもう一人。完璧でアナーキーな美少女。源次太郎と共に行動しながらも、常に独自の行動をとる、どこか謎めいた存在でもある。いつも前に立派している、最新型のセパール端末が特徴。



秘書 アリサ

「セガガガ」の二人をサポートする専属秘書。ゲーム進行のナビゲーター役として、プレイヤーに様々な情報や、アドバイスを与えてくれる。美人で強い。ネトラリアウーマン。

ストーリー&キャラクター紹介

時は近未来。

激進的ゲーム業界。

その中にあって、

いまだ純粋の理想を燃たせるセガは、ついに1人の少年にその命を託す覚悟に打って出た！

その名も超絶プロジェクト「セガおどろ」。

セガの命運を考えられ、画一化ゲームの潮流を命じられたあなたに、果たして考えら

れた3年の間に、ゲーム業界制覇を遂げられるであろうか？

狂気のゲーム業界を舞台に繰り広げられる、想像天外、感々其々の物語。

繰り返る年末海戦！ 次々と出現するライバル会社の新戦略！

そして、選ばれたもう1人の初めいた美少女。彼女の目的とは何か！

今、誰も見たことのない、大いなる冒険の世界が幕を開ける。



人突 (ひとまじり) 社長

2025年のセガを指揮している
大層大な指導者。

知略に富み、部下の信任も厚
いがゲーム業界制覇のため、
あえて一線を退き、その任を
「セガおどろ」に託す豪傑である。

クール特務部長

アメリカから突然やってくる謎の男。
その目的は一切不明である。



「セガガガ」は1人用です。

本体のコントロールポートAにドリムキャスト・コントローラをセットしてください。



▼ゲーム中に●/○/△/×ボタンを押しながらスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ることができます。

▼本体の電源を入れるときは、アナログ方向キーや■/■トリガーを動かさないようにしてください。ポジション調整が正しく行われず、誤動作の原因になります。

タイトルメニュー/オプション/購買画【一冊130】+設定/ロード【一冊165】+機能/1人用の操作【一冊214】

方向ボタン	コマンド・購買などの選択、名前入力での文字選択
●ボタン	コマンド・購買などの選択、メッセージ読み
○ボタン	コマンド・購買などのキャンセル/ムービー一時停止/設定画面に戻る/合意画面に戻る(状況によって)/メッセージ読み
■トリガー	名前での読み込み/メモリーカードの選択、コマンド・購買などの選択
■トリガー	名前での読み込み/メモリーカードの選択、コマンド・購買などの選択
●ボタン	スタートメニューを再呼び起こす(電源OFFの場合)
スタートボタン	ゲームスタート/ムービーのスタート
●ボタン+■トリガー	メモリーカードのフォーマット/名前入力なし、2人用プレイ可能

RPG (オート・戦闘開始時の操作) (→P.24)

方向ボタン	プレイヤー移動/コマンド・決定などの選択
○ボタン 方向ボタン	プレイヤーの高速移動 (ストップとの同時に使われなくなる)
○ボタン	コマンド・移動などの決定/メッセージ読み/ものなどを調べる、 よく調しかける/アイテムを使う
○ボタン	コマンド・移動などのキャンセル/メニューの戻り
○ボタン	キャンプ画面 (→P.28) へ切り替え/ スタッフを各職業ごとに能力値にサート (編成研究参照)

●○ボタン、■ ■トリガー、スタートボタンは使用しません。

SIM (オート時の操作) (→P.30)

方向ボタン	コマンド・決定などの選択/●●●●に移動するときの高速移動
○ボタン	コマンド・決定・移動内容などの決定/調しかけるスタッフを決定/ アイテムを使う (もえもえ)、コマンド実行時のローレットストップ
○ボタン	コマンド・決定などのキャンセル/メニューの戻り
■トリガー	固定値の切り替え (固定値が全部以上稼働している場合のみ)
■トリガー	変動値の切り替え (変動値が全部以上稼働している場合のみ)
○ボタン	広範囲のオートマップ
スタートボタン	ポーズ (もう一度押すとポーズ解除)

●○ボタンは使用しません。



はじめまして。私は、「セガガガ」のあらゆる面をサポートする専属秘書・アリサよ。これから、プロジェクトを円滑に進めていくための説明（つまりゲームの説明）を行っていくのでよろしくね。

ディスクを起動するとオープニングデモが開始されるわ。デモ終了後（スタートボタンでデモを途中終了可能よ）タイトル画面が表示されるから、この時スタートボタンを押してね。メモリーカードのチェックが完了したらタイトルメニューが表示されるわ。

タイトルメニューでモード選択

プレイしたいモードを●●で選択して●ボタンで決定しましょう。キャンセルしたい時は、○ボタンを押すと戻るすることができるよ。

▼最初から始める▼

ゲームを一番最初からプレイできるわ。主人公であるあなたとヒロインの名前を設定したら、第一話が開始されるのよ。必要入力についてはP.9を参考にしてくね。

▼続きから始める▼

セーブファイルを選択してゲームを再開できるわ。詳しくはP.12を見てね。

▼資料室を見る▼

セーブファイルをロードして、閲覧したゲームや登場したスタッフ・アイテム、似たムービーなどを閲覧することができるわ。詳しくはP.13を見てね。

▼オプション▼

各種設定を変更できるところよ。詳しくはP.13を見てね。



▼主人公とヒロインの名前を決める▼

「最初から始める」を選択すると、名前の設定から始めることになるわ。名前は最大8文字まで入力可能よ。ちなみに初期設定では、主人公は「野崎太郎」、ヒロインは「高田ゆき」という名前が設定されているわ。いかにも「セガガガ」らしい名前ね。

他に、RPGパートで開発者が休職になった時（→P.28）に名付ける通り名も、同じやり方で入力することになるから、ここで入力方法を覚えることね。



■文字入力時のボタン操作例

■/□トリガー	名前メニューを選択
方向ボタン	文字を選択
○ボタン	文字決定/項目決定（※本人名は例外）を文字入力の終了確認へ
×ボタン	一文字消す/項目キャンセル
スタートボタン	「END」の項目へカーソルを移動

▼文字選択例

○	一文字消す
→	文字入力カーソルを右へ移動
←	文字入力カーソルを左へ移動
END	文字入力の終了確認へ

■文字を入力

ここでは、文字の入力・削除方法を教えるからしっかり覚えてね。まずは初期設定の名前を削除することを忘れずに。そして、文字を入力しましょう。

基本は、**初期メニュー**で入力する**文字種類を選択**、次に**文字を入力**。

●初期メニューを選択

■、目トリガーで「ひらがな／カタカナ／英字／英数記号／句読点」の種類メニューを選択しましょう。その後、文字テーブルもメニューごとに切り替わるわ。あとは、入力したい文字を選択して決定してね。

●ひらがな／カタカナ／英数記号

「ひらがな／カタカナ／英数記号」のどれかを選択したら、次に入力したい文字を選択して決定しましょう。

他の文字種類に変更したい場合は、■、目トリガーで変更してみてね。

●英字

「英字」を選択したら、次に「ひらがな」から入力したい漢字の音の最初の文字を選択。最後にその音の漢字が表示されたら、入力したい漢字を選択して決定しましょう。他の漢字を入力したい時は、●ボタンで「ひらがな」を選択する画面まで戻って他の音を選んでね。

●文字を削除

文字を削除したい場合は、「BS」を選択するかまたは●ボタンを押すと、1文字消してくれるわ。ただし、1文字目では「BS」も●ボタンも使えないから覚えてね。



■文字を入力→のつづき■

●名前を入力→のつづき●

「名前」は、なかなか名前が決まらない時にとても便利なメニューで、「スタート」/「ストップ」のボタン押して、シャッフルされた名前の中から選ぶことができる。

「スタート」を選択して決定するとシャッフル開始。そして、好きな時に「ストップ」で停止させると、その時選択された名前が決定されるのだ。その名前に満足できなかったら再度選択してみるといい。



■名前入力を終了■

名前がすべてを入力して「END」、または「名前」の「決定」を画面右下すると、確認画面が表示される。

これでよければ決定しましょう。

一度決めた名前を変更することができないから、慎重に決めるといい。



ヒント

■名前決定の音でゲーム開始のたいむ音■

音響までに初音の音の名前のまま決めると音響を代入するのだ。

名前入力画面が表示されたら、すぐに初期メニュー「名前」の「決定」を選択して決定する。あるいは文字選択中に「決定」を選択して決定するのだ。これで初音の音の名前が決められるのだ。

ゲームスタート

やりかたから始める

「続きから始める」を選択すると、ファイル画面に切り替わるわ。
セーブファイルを選択して続きを再開しましょう。

■メモリーカード・セーブファイルの選択

「セーブ方法」のセーブファイルが入っているメモリーカードを●●または■ ■トリガーで選択。次に、再開するファイルを●●で選択して●ボタンで決定しましょう。
選択画面が表示されるので、よければ「再開」、別のファイルを選択する場合は「やめる」を選ぶことね。
●ボタンを押すとタイトル画面に戻るわ。

ボート	現在進行中のコントロールボート
空きブロック数	現在進行中のメモリーカードの空きブロック数/メモリーカード最大ブロック数
プレイ時間	最初から最後にセーブした時までのプレイした時間
開発士数 (例)	プレイヤー名
レベル	現在のプレイヤーレベル
0年01ヶ月 (例)	プロジェクト開始から経過した年月
シェア	現在のゲーム世界のシェア (%)
売価	現在の売価内利率 (%)
クリア01回 (例)	「セーブ方法」のクリア回数



▼資料室を見る▼

セーブファイルをロードして、開いたゲームや星降したスタッフ・アイテム、見たムービーなどを閲覧することができるわ。

この時、「資料（数字）%」の値が高いファイルを選ぶと、より多くの資料を閲覧することができるわ。

「セガガガ」のセーブファイルが入ったメモリーカードを $\bullet\bullet$ または \square / \triangle トリガーで選択。次に、ロードするファイルをも $\bullet\bullet$ で選択して \bullet ボタンで決定ね。すると閲覧画面が表示されるから、よければ「はい」、別のファイルを選択する場合は「いいえ」を選んでね。

■資料内容の読み方■

ロードが終了して資料室が表示されたら、閲覧したい項目を $\bullet\bullet$ で選択して \bullet ボタンで決定よ。項目の右側にある数字は、現在の資料数 / 最大資料数を示しているわ。

次に、 \square / \triangle トリガーでページ送り、 $\bullet\bullet\bullet$ で見たい資料内容を選択、 \bullet ボタンで決定すると、資料内容が表示されるわ。その時 \bullet ボタンを押すと、資料内容の名称や解説などを表示。再度 \bullet ボタンを押せば、資料内容選択に戻ります。なお、資料室のはじめに戻る時は、資料内容選択のときにも \bullet ボタンを押してね。さらに \bullet ボタンを押すとファイル選択画面に戻るわ。「タイトルに戻る」を選択すればタイトル画面に戻るることができるわ。

▼オプション▼

各種設定を変更できるところよ。音声出力を $\bullet\bullet$ でモノラルかステレオのいずれかに変更してね。オプションを終了させたいときは、「EXIT」を選択または \bullet ボタンを押すこと。それでタイトル画面に戻ることができるわ。この他にもBGMやSEが聴ける項目があるけれど、それは1度クリアしてからのことだから、後のお楽しみ。



『セガガガ』の目的と構成

次に、極端プロジェクト『セガガガ』の目的と構成を説明するわ。

ゲーム業界制圧とその期限（目的とゲームオーバー）

プレイヤーつまりあなただ、セガの経営者となってゲーム業界制圧を目指すことになります。社長があなたに下した指示書は以下の通りよ。

特別ナーム『セガガガ』の責任者として、下記を遂行するよう努めよ。

- プロジェクト期間は3年間、その期間と初期予算（10,000,000円）でゲーム業界のシェア100%を獲得すること。
- 3年間の間にシェア100%を獲得することができなかった場合は、経営者失格となり『セガガガ』は解散（ゲームオーバー）。
- 初期予算が底をついた場合、シェアを完全に失った場合も同様に解散となる（ゲームオーバー）。

とにかく、あなたにセガの未来を託したことを忘れないようにしておくことね。

まずは、シェアを伸ばすことを考えましょう。

開発中も、予算と期間は必ずチェックして行動しないと、ライバル会社との販売合戦に負けてしまうことがあるわ。

発売日のタイミングは持ってこない、ちょっとした人海ミスや予算の抜け漏いで、運足のいくゲームができあがらないまま発売、ということもあるかもしれないわ。それ厚みみんなが選んでくれるゲームを作り出していくのは大層だということね。

最後にこれは忠告だけれど、シェアが小さくになると、社長からの叱りを受けてしまうから気をつけておきなさい。

ついでに、ここからはあなたのことを“プレイヤー”と呼称するわ。制圧が有利やすくなるでしょう。では、頑張ってね。



ゲームオーバー

各モード間の関係

ゲームは、移動パートを中心にADVパート・RPGパート・BMパートの3つで構成されているが、各パートの詳しい説明ページは、次ページ以降を見ておいてね。

BMパート

開発室に集めたスタッフで、ゲームを開発し、その開発スタッフの健康や人件費などの管理、ゲームの宣伝などを行いながら完成したゲームを販売していくパートよ（→P.30）。



ADVパート

主に合衆国で展開するストーリーが軸となり、ゲームが進行していくパートよ。現在の状況確認やセーブなども行えるわ（→P.16）。



移動パート

開発室への移動、本社売店などでの買い物、開発スタッフのチーム編成などが行えるパートよ（→P.20）。

RPGパート

開発室にいる勇者のスタッフを招聘して獲得したり、自分のゲームを作ることができる場所を確保していくパートよ（→P.24）。



ADVパートは、会話室で展開するストーリーを進めていくパートよ。第1～8話のタイトル表示の後にストーリーが展開するほか、突然強制で発生するイベントもあるわ。

ADVパートの操作は至って簡単。メッセージウィンドウの右下にある▼印が表示されたら●または●ボタンを押してメッセージを進めていけいいの。それと、メッセージ表示中に同じボタンを押すと、全メッセージ表示が行えるから覚えておいてね。

また、ストーリーの途中で選択肢が表示される時があるわ。●●で選択して●ボタンを押せば先に進められるわ。

会話室は、ストーリーを進めていくパート以外に、現在のシェア分布や開発状況、プレイヤーのステータスを確認したり、現在までの進行状況をセーブすることができる会話室場所でもあるの。

画面の見方

会話室画面の見方は以下の通りよ。



行動コマンド

会議室画面の左下に表示されている行動コマンドを●●●●で選択して●ボタンを押すと、それぞれの画面へ切り替わる。

▼話す▼

会議室にいるキャラクターと会話することができる。主に私（アリサ）との会話が多いが、現在の進捗や目的やプロジェクト、開発についての説明をしてあげる。もちろん、私以外のキャラクターも登場するから、話しかける時はこのコマンドを選びましょう。



▼状況▼

現在の業界のシェア状況や開発状況、プレイヤーのステータス状況を確認することができる。状況確認をつねに行うことが勝利への第一歩だと思う。

このコマンドを選択したら、ゲーム業界シェア分布画面に切り替わる。また、この画面で●●または●●トリガーを押すと、プレイヤーのステータス状況/開発状況の画面が行えるので、会議室画面に戻りたい時は、ゲーム業界シェア分布画面で●ボタンを押すことで戻ることができる。

ちなみに、プレイヤーのステータス状況画面や開発状況画面からは、会議室画面には戻れないので、●ボタンを押してゲーム業界シェア分布画面に戻ってから、もう一度●ボタンで戻ってね。各画面の見方については、P.18以降にあるので確認しておいてね。



主人公のステータス状況



ゲーム業界シェア分布



開発状況

■ゲーム業界シェア分布に関する見方■



ライバル会社のシェア 一試合ゲーム業界の市場を占めているライバル会社のシェアを表しているわ。

セガのシェア -----セガのシェアを表しているわ。

競合の状況 -----競合のセガとライバル会社のシェア割合をA（最高）/B（中間）/C（安定）/D（不安）/E（危険）の5段階で表示されるわ。プロジェクト開始時は「E（危険）」ランクから始まるのよ。

残り市場 -----プロジェクト終了までの半月が表示されるわ。

■主人公のステータス状態画面の見方■



この画面の見方は、RPGパート（1～4巻）内のステータス画面でも確認できるので覚えておいてね。

体力 -----現在の体力。いちいちHPよ。

MP -----現在のMP。つまりMPよ。RPGパート時の戦闘中に「ハッタリ」コマンドを使用する時、消費されるわ。

物理 -----武器を装備した状態で攻撃力を表示するわ。

魔法や術 -----装備が高いほど攻撃力がしよくなるわ。

魔力 -----装備の素質値が術での攻撃力を表すわ。

カリスマ -----プレイヤーの能力を表示する。5巻パートの「もえもえ」コマンド使用時に消費されるわ。

名前 -----プレイヤー名よ。

LV -----現在のレベルよ。

経験値 -----経験スタッフとの交渉成功率を累計で表示するわ。

次のレベルまで -----レベルアップに必要な経験値よ。

攻撃力 -----戦闘時にスタッフに与える攻撃力よ。

ハルセン（調） -----攻撃アイテムよ。

防御力 -----スタッフからの攻撃に対する防御力よ。

アラサー+1（調） 防衛値ね。

おこづかい -----現在プレイヤーが所持しているお金（単位：円）よ。

■開発状況画面の見方■



- カレンダー** -----現在の年月日を表示しているわ。2027年12月31日で終了よ。
- 進捗詳細** -----現在「セガガガ」で使用可能な予定額よ。この予定額がなくなるとゲームオーバーになるから気をつけてね。ちなみに「おこづかい」は、進捗詳細だけから確認してね。
- 月別支出** -----月にかかる費用の概要よ。開発研究費、開発費での人件費・経費など、各パートにおいてかかる月の費用の合計を表すわ。

経過 -----ゲーム進捗率等の状況を表示するわ。不調/不調/普通/好調/絶対満ちる程度まで設定できるわ。月によって変化し、その月に発売されるゲームの売り上げに影響するのよ。

開発部名/開発状況 -----開発部名と予想としてどれくらいで開発完了するのかがゲージで確認できるわ。ゲージは1日あたり1ヶ月で、開発中(予定/発売)は■、開発終了は●色で表示されるわ。また、開発中の場合は、現在の開発状況と同時値が表示されるわ(開発していない物は0で表示)。

▼保存▼

これまでのゲームの状態をセーブするわ。セーブファイル1つにつき16ブロック必要(1つのメモリーカードに10カ所保存可能)よ。

右のセーブ画面が表示されたら、メモリーカードを●●または■/■トリガーで選択。次に、セーブするファイルを●●で選択して●ボタンで決定しましょう。確認項目が表示されるので、よければ「保存」。別のファイルを選択する場合は「やめる」を選ぶことね。この時、すでにセーブされたファイルを選択すると、「上書き保存しますか？」と聞いてくるから、上書きしても問題ないファイルなのを確認をすることを忘れずに。●ボタンを押すと合意画面に戻ってこれるわ。



セーブ画面の表示確認は、P.120の「メモリーカード・セーブファイルの選択」の表示項目と同じよ。参考にしてね。

▼移動▼

移動パートへ切り替わるわ(→P.20)。

移動パートは、ADVパートとRPG・SIMパートの構造し的な役割を持っているの。合戦定をはじめ、開発室や基礎研究室、本社売店などへ移動する時に必要不可欠なパートなのよ。行ける場所が表示されるから、●●●●で選択して●ボタンを押してね。プロジェクト開始時には行ける場所が隠れているけれど、ストーリーが進むにつれて増えていくわ。

移動パート画面の見方



カーソル

▼カーソルを動かして選択した場所の名称よ（選択すると●色で表示される）

●SIMパート進行中の開発室

●開発中の開発室 (RPGパートへ)

●開発中の開発室 (SIMパートへ)

開発室名の右側のアイコンは、現在の状況を確認するもので、この部屋ではゲームを開発している (SIMパート) のか、開発室に進入して開発スタッフを雇用できる (RPGパート) のか、稼働していない開発室 (RPGパート) なのか、いずれかを示しているの。

RPGパート

未稼働

何も表示されていない。場所は未稼働の開発室で、ストーリーを進めながらスタッフの雇用も行えるわ。

稼働中

RPGパートのストーリー進行中に移動画面に戻ると、その開発室は「稼働中」表示になるの。また開発室に入れば雇用されるわ。

編集中

開発室稼働後 (稼働中) は、ストーリー進行はないけれど、スタッフ雇用を量産的に行えるわ。

SIMパート

稼働中

スタッフ雇用を予めスタッフを配置すると、SIMパートに切り替わって開発が進行している状態になるわ。

ヒント

開発室は、RPGパートのダンジョンとSIMパートの開発室のよつら役割を持っているの。つまり、RPGパートもSIMパートも同じ開発室の中で発生しているのよ。

チームを編成（基礎研究室）

RPGパートで準備にした開発スタッフの中から選択して開発室に配置したり、SIMパート時に開発室にいるスタッフと基礎研究室にいるスタッフと入れ替えたりすることができる。また「編集」する際もここで行うよ。●●でスタッフの選択、●または■トリガーで配置画面への移動、●ボタンでスタッフの決定、●ボタンでスタッフのソートができるわ。●ボタンを押すと終了して戻るか聞いてくるので、「はい/いいえ」のいずれれかを選択決定しましょう。

▼基礎研究室開発室の見方▼



- ① スタッフリスト、各スタッフの情報を表示されるわ。●色はディレクター、■色はデザイナー、■色はプログラマーを表すわ。

② 現在の人数/最大人数が表示されるわ。

③ スタッフのステータス調整するわ。

名前：デザイナーが任意につけた名前。

職業：ディレクター・デザイナー・プログラマーの職種があるわ。

才能：スタッフが持つ様々な能力。数値が高いとダメージメドアイコンが点灯して回復効果が上がるわ。

やる気：開発に対して持っている熱意の値を示すわ。数値が高いほど作業が速くなるわ。

得意：スタッフの得意分野を示すわ。数値が高いと得意分野の得意、さらに関係があるとより強い得意

に強くなるわ。

得意：スタッフの得意分野を示すわ。数値が高いとどんなゲームアイコンがあってもテンの力が発揮しやすくなるわ。

得意/得意：プレイヤーが毎月決まり具合決。

得意：スタッフが所属していないとき。

④ 基礎研究室に所属しているスタッフにかかると同じ能力の強弱と得意分野として表示可能な予備開発よ。

⑤ スタッフのステータス調整するわ。

⑥ チーム編成済みのスタッフのステータスがここに表示されるわ。

⑦ スタッフ配置を行うところよ。開発室は最大3つあって、1チーム最大7人で編成するの。編成完了は必ずページを見てね。

移動パート

◆チーム編成◆

チーム編成は、ディレクター・デザイナー・プログラマー各1人ずつ計3人から編成が可能よ。ただし、人数は少年ければそれだけ両角が選れるわ。だから、ディレクター1人、デザイナー3人、プログラマー3人、計7人で編成することを心がけましょう。デザイナーAをチームに配置するのを例に取って教えるわ。

◆◆でデザイナーAにカーソルを合わせて、◆ボタンで決定。次に◆または■トリガーで配置画面へ移動して、◆◆◆◆で配置先を選択。◆ボタンで決定。デザイナーの配置場所は、上から2番目の3席に指定されているので、その中のどれかを選択決定しましょう。これでデザイナーAの配置完了よ。同時にディレクター・デザイナー・プログラマーを配置していきましょう。

◆スタッフの入れ替え◆

配置画面のスタッフ配置済みの席を◆◆◆◆で選択。◆ボタンで決定すると「基礎研究室に戻る」のコマンドが表示されるわ。選択決定すると、配置から外されて基礎研究室のスタッフリストに戻るわ。また、◆ボタンを押しても同様に入れ替えることが可能よ。もう1つ、基礎研究室のスタッフリストからスタッフを選択して、配置済みの席を選択決定する方法もあるから覚えておいてね。

◆スタッフの解雇◆

請書場でスタッフを解雇する時は、「解雇」コマンドで人材を切ることになるわ。スタッフリストまたはスタッフ配置済みの席を選択決定すると、「解雇」コマンドが表示されるわ。選択決定すると、スタッフを呼び出し「解雇してよろしいですか？」と聞かれるから、「はい/いいえ」のいずれかを選択決定すればいいの。



ショップで買い物をする

本社売店などのショップで武器や防具などアイテムを購入することができるわ。

●●で買いたいアイテムの選択、●ボタンで決定するといくつ買うか買ってくるから●●で個数を選択して●ボタンで決定するのよ。所持金（おこづかい）が足りないときは選んでも買うことができないから、よく考えて購入することね。

●ボタンを押すと「EXIT」にカーソルが移動するから終了する場合は、ここで●ボタンを押しましょう。ショップから移動パートに戻るわ。

まだ買い物を買いたい場合は、もう一度●ボタンを押せば買い物画面に戻るわ。



EXIT

所持金

資料室を見る

タイトルメニューから「資料室を見る」モードを選択しなくても、このパートから資料室へ行くことができるわ。資料室の増殖については、P.13を参照してね。「移動画面に戻る」を選択すると、移動パートに戻るわ。

RPGバートは、開発者と開発スタッフの獲得が主な目的よ。

RPGバートのストーリーを進めながら開発室を探索していくの。探索中、開発室の開発スタッフと出会うから、説得を行います。説き伏せたスタッフの中には話を聞いてくれる人もいるから、うまく交渉しましょう。多くのスタッフと出会って説得していくうちにプレイヤーの開発経験値が貯まっていって、最終的に開発室の部長を説得すると、その開発室を獲得できるわ。基本的には、こんな感じの流れで進んでいくはずよ。

また、一度取崩した開発室は、ストーリー展開がないRPGバートで、スタッフ獲得のみが行えるようになっていって。

◆◆◆でプレイヤーの移動、●ボタンで人に話しかけたりものを調べたりするわ。また、●ボタンでキャンプ地図（→P.26）の表示、●ボタンを押しながら方向ボタンを押すと高速移動ができるの。この操作を行えばスタッフ（敵）に出会うことがないから、覚えておいたほうがいいわ。

開発スタッフス

開発の体力/最大体力値、開発の多/最大経験値が表示されるわ



ヒント

RPGバート内にある「DXT」は、その名の通り丹に拾えることができる種落よ。でも、外に一度出てしまうと30日間の賞物汁量を取ることにになるわ。企業員など移動バートへ戻りたし時は、30日時間満が過ぎてしまうことを考慮しておくようにしましよ。なお、キャンプ地図全「DXT」も同じコマンドよ。



RPGバートのストーリー進行

開発室を探索

スタッフ（敵）と会話（説得モード）

スタッフ（敵）と交渉（交渉モード）

交渉成功→開発室獲得へ

開発室のマップ

開発室の部長（白人）を説得

開発室説き伏せて開発室を獲得

開発室の完了

人と会話する

会話可能な道具の前で●ボタンを押すと会話ができるわ。中には重要なことを話してくれる人もいるから、まずは話しかけてみることもね。また、会話中に会話メッセージを選択する場合もあるわよ。



通常、人と会話する時は上画面のように表示されるわ。同じ場所に居ることによって、



ストーリーに関わる重要なキャラクターと会話する時は、ADVパートの「話す」と同様の画面になるのよ。

調べる・アイテムの入手

特定の場所で●ボタンを押すとその場所を調べることができるの。その場所にアイテムがあった場合は、そのアイテムを入手することができるわ。



キャンプ画面

立ち止まっている時に●ボタンを押すとキャンプ画面に切り替わるわ（イベント中は表示できないので覚えておいてね）。

◆◆◆でコマンドを選択して●ボタンで決定してね。コマンド項目それぞれの画面に切り替わるわ。前の画面に戻る時は●ボタンを押すこと。



ステータス

新しい内蔵のRPGで説明しているから参照してね

コマンド

終了

アイテム

アイテムを使用したり、武器・防具の装備・解除などが行えるわ。◆◆◆でコマンドを選択して●ボタンで決定してね。次にアイテムウィンドウに切り替わったら同時に◆◆◆でコマンドを選択して●ボタンを押すと実行するわ。前の画面に戻る時は●ボタンを押すこと。



装備ステータス

プレイヤーの体力、MP、攻撃力、防御力が表示されるわ

メッセージ
ウィンドウ

コマンド

- 使う** —— 選択したアイテムを使用するわ。
- 装備** —— 選択した武器や防具アイテムを装備するわ。
- 解除** —— 装備しているアイテムをすべて外すわ。コマンドを選択すると併していいか聞いてくるから「はい/いいえ」のいずれかを選択するのよ。
- 使う** —— 選択したアイテムを装備するわ。コマンドを選択すると併していいか聞いてくるから「はい/いいえ」のいずれかを選択するのよ。

▼スタッフ▼

説明（説明）後うまく交渉成功したスタッフたちをここで確認することができる。◆◆でカーソルを移動させて、各スタッフの情報を見ましょう。■色はディレクター、■色はデザイナー、■色はプログラマーを表すわ。また、各候補ごとの能力値に比べ替えたいときは◆ボタンを押すと、一覧させることができるわ。前の画面に戻る時は◆ボタンを押すこと。なお、この画面の説明については、P.21の「基礎研究室」で行っているのでもちからで確認してね。



▼ハタタリ▼

レベルアップして覚えた超豪華ハタタリを使用するわ。◆◆でハタタリを選択して◆ボタンで決定しましょう。ハタタリ選択時に◆ボタンを押すと前の画面に戻るわ。



▼おまけ▼

ADVパートの会館裏に戻るることができるわ。ただし、開発者から出ると制作時間まで30日間が経過してしまうから注意してね。コマンドを選択すると本誌に登場するが使ってくるから、「はい/いいえ」のいずれかを選択して決定よ。



スタッフを脱得（戦闘モード）

開発者を探索中にスタッフに出会った場合、プレイヤーがスタッフを脱得していくモードになるわよ。戦闘はターンごとにコマンドを入力する方式よ。相手に脱得またはハッキリコマンドでダメージを与え、体力を0にすると倒さ伏せたことになり、戦闘モードが終了するわ。ただし、プレイヤーの体力が0になったら強制降参で30日間経過後、合衆国から再スタートになるわ。

▼戦闘モード戦闘の見方と操作コマンドについて▼

プレイヤーの体力

プレイヤーの体力、HPを表し、体力の数字は、最大値からある程度までだよ。半分以下で●色に、0になった場合は●色に変化するわ。



戦闘コマンド



メッセージウィンドウ

プレイヤーのターンが回ってきたら、行動を選択するのよ。●●●●でコマンドを選択して●ボタンで決定ね。プレイヤーのコマンドが決定した時点で行動が開始され、両者の行動が終了した時点でコマンド入力待ちになるわ（行動中▼印がメッセージウィンドウに表示されたら●ボタンでメッセージを送ってね）。

- 攻撃** ……遠距離攻撃で相手に脱得（攻撃）する、いわゆる「射す」コマンドね。また、ランダムで相手に「トドメの一撃」で大ダメージを与えられる時もあるわ。
- 道具** ……アイテムを使用するわ。使いたいアイテムを●●で選択して●ボタンを押してね。
- ハッキリ** ……究えたハッキリを使用するわ。「夢」が足りない时使用できないコマンドよ。使用するハッキリを●●で選択して●ボタンで決定。
- 逃げる** ……脱得を放棄して逃げるコマンドよ。ただし、逃げられない場合もあるわ。

▼戦闘終了！▼

戦闘スタッフを倒して戦闘に勝利すると、相手からお金（おこづかいに追加）やアイテム、そして属性相性が手に入るわ。属性相性値が一定値を満たすとレベルアップ、各ステータスが上がったたり、「バツタリ」コマンドを見えることができるの。



▼交渉と戦闘で仲間をゲットしましょう！▼

戦闘勝利後、返すことで仲間にする「交渉」、相手が仲間になりたがって話しかけてくる「勧誘」のいずれかが発生することがあるの。それぞれ、条件による駆け引きが必要になるからよく考えて交渉・勧誘を行うことね。選択方法は、●で項目を選択して●ボタンを押すだけよ。

■交渉

メッセージウィンドウにいろいろなお話が表示され、選択するウィンドウに3択が表示されるわ。質問に対する選択肢の中にある相手が好む答えを選んだり、要求資金以上の金額を選択すると好感度ゲージが高くなるの。ただし、要求資金以下の金額で回答したり、相手の好まない答えを答えてしまうと、ゲージが下がってしまうから注意してね。

残り時間が0になった時、ゲージが成功ボーダーラインを超えていれば「交渉成功」。そのスタッフを仲間にすることができると。そして最後に名前をつけると、スタッフは基礎研究室で待機してくれるわ。交渉は、要求資金を精切って仲間にできるかどうかのポイントね。なに、どうしても仲間にしたければ、高い資金で交渉すれば必ず仲間になってくれるはずよ。

■勧誘

相手から仲間になりたがっているときと表示された時が「勧誘」よ。仲間にするかしらないの選択が表示されないわ。仲間にしたければ必ず仲間にすることができるの。ただし、相手の要求資金をそのまま受け入れることになるから、予備と確認して決めましょう。

■好感度

■メッセージウィンドウ



■成功ボー

■ーライン

■残り時

■間ウィンドウ



仲間にした開発スタッフでチームを編成し、スゴイゲームを開発していくのがSIMパートよ。開発研究室でチーム編成を行うと、開発室がゲーム開発を行うSIMパートに変わるわ。SIMパートを進めるには、ディレクター・デザイナー・プログラマーを各1人以上配置されていないと進行しないのよ。つまり、この条件から外れると開発が中断してまったく作業が進まなくなるわ。貴重な時間を浪費することにならないよう注意することね。

SIMパート画面の見方と流れ



開発室が2つ以上ある時は、■/■トリガーで開発室の移動が行えるわ。

- ① 開発の年月日 開発は時間との勝負だから確認を怠らないでね。
- ② 開発状況 開発スタート時から現在までどれくらい開発が進行しているのが数値(%)で表示されるわ。
- ③ 進捗値 ユーザーからの期待が数値(%)で表示されるわ。
- ④ 設備 開発機材やソフトなどの開発環境が数値(%)で表示されるわ。
- ⑤ 行動コマンド 「指示/指示/状況/その他」からコマンドを選択してさまざまな行動を実行するのよ。詳しくはP.30~35で説明するわ。
- ⑥ 第一開発室 〇〇〇〇開発人数(例) 開発している開発室名と開発チーム名。
- ⑦ メッセージウィンドウ 開発スタッフに話しかけて送ってきた時や選択した項目の説明などが表示されるわ。
- ⑧ 開発スタッフの状態 日数が過ぎていくとスタッフの見た目が変化していくのよ。詳しくはP.32で説明するわ。

★3回1パートの流れ★

プレイヤーは3回1パートで、開発スタッフに交渉を考える、アイテムを使用する、イベントに対応するの3つの役目を担うことになるの、これらを行うことにより、「開発状況」「期待値」の数値が変動していくわ。

「開発状況」が75%以上になればゲームを発売することができ、「期待値」も高い数値になるほど高い売り上げが見込めるようになるわ。尽早よく短時間で「開発状況」「期待値」の数値を上げさせれば、売り上げやシェアの獲得につながるというわけね。

もちろん、開発スタッフの「やる気」と「才能」が高ければスゴイゲームを開発していくことは嬉しいはず。より高い「やる気」「才能」を持ったスタッフを確保していきましょう。

この他に、開発機材等の開発効率を表す「設備」を上昇させれば、より「開発状況」「期待値」の上昇が見込めるはずよ。

★3回1パートの操作★

●●●●でコマンドやスタッフなどの選択、●ボタンでスタッフに話しかけたり指示などを行うことができるわ。キャンセルは○ボタンよ。

開発室が2つ以上ある時は■/■トリガーで開発室の移動が行えるわ。また、●ボタンで時間のスピードアップが行えるの。早く時間を進めたいとせに重要な操作だから覚えておいてね。

ヒント

開発に関わるさまざまなイベント

開発中にやる気が充満したりするなどのイベントが起る確があるわ。その時は、やる気などのバロメータが一定割合下からなくなるとガンガン開発に励んでくれるわ。逆に、やる気がなくなったり才能に衰えを見たり、スタッフ間の信頼性がなくなったり、トドメ攻撃が行えることもあるから、よく注意してスタッフの状態を見ていくことね。



スタッフの状態

スタッフの状態は、見た目の変化で確認することになるわ。嬉しいかもしれないけれど、特徴があるから覚えるようにしましょう。



ヒント

開発に関わるイベント —— 「取材」イベント

開発中、定期的に雑誌掲載量が減って開発中のゲームを取材しに来るわ、これが「取材」イベントよ。

この時、プレイヤーが発売日を設定すると、「発売」コマンドの「発売予定日」にその年月日が追加されるわ。

設定した日に発売できると、昔よりも多めの売り上げが期待できるわ。開発的予想と照らしあわせながら発売日を設定していきましょー。



行動コマンド

行動コマンドは、スタッフに指示を与える「指示」、スタッフに話しかけて調査の状況を開く「話す」、調査地の総合情報を開く「状況」、アイテムの使用、宣伝広報をはじめ人事や読書閲覧などを行う「その他」の4つのコマンドがあるの。

◆◆◆でコマンドを選択して◆ボタンを押すと、それぞれの画面へ切り替わるわ。

▼指示▼

スタッフの状況に合わせて進行指示を出すことができるわ。

◆◆◆で指示コマンドを選択して◆ボタンを押すと、誰に指示を与えるか聞いてくるわ。1人に対して指示を与えるときは◆◆◆で選択して◆ボタンで決定。また、全員に同じ指示を与えるときは、◆ボタンで決定すれば全員に指示を与えることができるのよ。指示を与えると、それぞれの指示内容に対応してパラメータが変化するわ。一度指示を与えても、別の指示コマンドを決定すれば変更可能よ。もし、指示を与える前にやめたいときは、◆ボタンでキャンセルすることもできるわ。



- ギンギン行こうぜ → 「やる気」が上昇、「健康」が下降。
- 雑談しなさい → 「才能」が上昇、「やる気」が下降。
- もっと助け → 「やる気」が上昇、「健康」が下降。
- 偉大な事 → 「体力」が上昇、「やる気」「才能」が下降。
- 仲良くしろ → 「健康」が上昇、「やる気」「才能」が下降。
- もえもえ → プレイヤーのかりスマを犠牲にして得がとれる??

★スタッフ★

開発室にいるスタッフと会話をして、ステータスの確認を行うことができるわ。◆◆◆◆でスタッフを選択して●ボタンで決定するのよ。また、一度だけ話しかけるだけでなく、何度も話しかけてみると現在のスタッフの状況をはじめ、開発進行状況や開発室内の状況、管理などを話してくれるわ。スタッフ全員の管理に応えるのは大変かもしれないけれど、参考にはなるはずよ。

下の説明は、すでにP.21で説明済みのものもあるけれど、もう一度おさらいする形で説明するわね。



- 体力** —— スタッフの体力を示すわ。数値が高いと体が壊すんでいき、さらに数値がまわりついて数値には力つきてしまうの。
- やる気** —— 開発に対して持っている熱意の割合を示すわ。数値が高いと仕事を怠るようになるわ。
- 才能** —— スタッフが持つ潜在能力。数値が高いとダメダメアイコンが点灯して開発効率下ががるの。
- 健康** —— スタッフの健康性を示すわ。数値と低いとムカムカアイコンが点灯してケンカが起きやすくなるの。
- 月給** —— プレイヤーが毎月支払う賃金額よ。
- 要求賃金** —— スタッフが要求する賃金額よ。
- 名前** —— プレイヤーが付けた名前ね。
- 職名** —— 職種ね。「ディレクター」「デザイナー」「プログラマー」の3種類があるわ。
- 性格** —— スタッフの性格を示すわ。「楽観」「マニア」「カリスマ」の3タイプに分かれるの。
- 雇用** —— スタッフの雇用を示すわ。
- 解雇** —— スタッフの解雇ね。



★状況★

現在見ている開発者の都合情報を確認することができるわ。
現在の年月日・開発状況・期待値・設備についてはP.36ですでに説明してあるから読んでおいてね。
前の画面に戻る時は★ボタンを押して戻りましょう。



開発者の状況

●：いい感じ ●：まあ安心 ●：ちょっと危ない

金やる度——— スタッフのやる度をもとめたものよ。数値が高いほど開発状況が順調に上昇していきわ。

期待値——— スタッフの期待を総合的にしたものよ。数値が高いほど期待値が上昇していきわ。

開発月出費——— 現在見ている開発部にかかっている月ごとの費用よ。

全体月出費——— 全体レポートで進行している開発部すべてで支出している月ごとの総費用よ。

赤字状態——— プレイヤーが所持している赤字よ。これが0になるとゲームオーバーになるわ。

開発予定日——— 「取材」イベント（→P.32）が発生して、プレイヤーが発見日を設定した日がここに表示されるわ。なお、設定した発見日になると、「発見」コマンド（→P.36）で実行しなくても開発することもあるわ。

開発内赤字日——— 現在のスタッフの状態を見て、その状態がずっと続いたと仮定した時の開発予定日が表示されるわ。

円争の準備——— 現在の円争の状態を6段階（相対調・対調・普通・不調・危不調）で表示されるわ。高い状態の時に発見すれば、値段よりも多額の売り上げが望めるのよ。

★その他★

「その他」コマンドは、宝伝広報や人事、営業などの役目を扱う項目が集まっているわ。開発するだけではなく、ゲームを完結ことやスタッフの人事、設備整備などの取り決めも行わなくてはならぬのよ。大変かもしれないけれど、少しずつ覚えていくといいわ。

●●で項目を選択して★ボタンで決定しましょう。前の画面に戻るには★ボタンを押しましょう。

各項目についてはP.36で説明するわ。



■アイテム欄

アイテムを使用する時、使用するアイテムを●●で選択して○ボタンで決定するのよ。使用するスタッフを選ぶ場合は、●●●●で選択して○ボタンで決定すればそのスタッフにアイテムが使用されるわ（隠トリガーで現在の能力表示が行えるのよ。BIMパート画面に戻る時は○ボタンを押してね。アイテムを使用する時は選んで欲しいのは、スタッフの好きなアイテムを使用しないと、効果がない場合があるのよ。スタッフに話しかけて「情報」などを把握しておくことね。

■ゲームの出版を聞く

ディレクターは1〜6本のゲーム企画を持っていて、その中から1つのゲームを開発していくことになるわ。今開発しているゲームが何であるかを聞いて、そのゲームを変更したい時はこのコマンドを利用しましょう。●●で指示を選択して○ボタンで決定すると指示を出すことができるわ。指示によって今開発しているゲームが変更されても、その内容が高い売り上げが保証されるゲームであるか、開発費ばかりかかって売れないゲームなのかはディレクターの能力次第よ。このコマンドを実行すると、ディレクターから現在作っているゲームの「イメージ」「テーマ」「ジャンル」が表示（開発状況）によって「テーマ」「ジャンル」が表示されないこともあるわ。その後はそのゲームを作るのに必要な開発費が表示されるわ。それに対して、プレイヤーが●●で指示を選択して○ボタンで決定するのよ。

もっと手堅くいでようよ ——作るのには適しているけれど、売り上げが保証めなくなるわ。

その昔まわりのみてよ ——資料を持って開発を進行するわ。

もっとがんばらうよ ——作るのは大変だけど、売り上げが保証めれるわ。

「もっとがんばらうよ」で指示を決めた場合は、開発しようとするゲームの情報を表示してくれるわ。それに対して●●で指示を選択して○ボタンで決定しましょう。

仕方ない、今度はあきらめよう ——資料を持って開発を続けるわ。

聞いてってやってみよう ——現在開発しているゲームを見直して、別のゲームに変更するわ。



ヒント

ディレクターの能力次第でできるゲームが異なる！？

「ゲームの必要を聞く」は、ゲームの出来によって企画を変更することができるが、ディレクターの能力を問われることでもあるわ。基本例には、「もっとがんばるよよ」→「思い切ってやってみよう」を選択して承認すると、「作るのは大変だけれど、高い売り上げの見込めるゲームを作って」いくのだけれど、中には「予算だけかかって、売れないゲームを作る」ディレクターがいるのよ。また、これ以上高い売り上げの見込めるゲームが作れないディレクターは、もっと能力の高いディレクターを捜尋して配置の入れ替えをすることが望ましいわ。ただし、デザイナーやプログラマーと違い、ディレクターの入れ替えは開発中に行ってしまうと、それまでの開発が中止になって、1ヶ月間禁受することになるから注意が必要よ。

■ドグマ社発売予定■

ライバル会社であるドグマ社が送り出すゲームソフトの発売予定日が確認できるわ。ドグマ社の発売予定日になると、シェアがある机席奪われちゃうから注意してね。

■宣伝活動■

メディアの力をお金で買い、期待値をダイレクトに上昇させることができるわ。宣伝活動内容を●●で選択して●ボタンで決定するのよ。宣伝活動を一行うると次の月まで宣伝活動が行えないので注意してね。SIMパート画面に戻る時は●ボタンを押してね。

■人事■

基礎研究室機室に移動して、スタッフの配置や交換が行えるわ。選択の仕方はP.51で説明しているのでそちらで確認してね。



■投資額変更

「投資」は買値を上げていくと数値が下がっていくが、減額して「投資」を上昇させることで期待値を増やしていくこともできる。投資額を●●で選択して●ボタンで決定。投資額を増やすのが下下するが聞いてくるのでいずれかを指示とSIMパート画面に戻るわ。

投資額は、高ければ高いほど投資額の効果が変化するので目安にしてね。目的の数値に戻る時は●ボタンを押してね。



■給料変更

スタッフの給料を変更することができるわ。給料を変更したいスタッフを●●●●で選択して●ボタンで決定よ。次に変更額を●●●で選択して●ボタンで決定しましょう。給料をアップする時は●、何も選択しないときは値入減額、給料をカットする時は●で決定することができるわ。あまりにも給料をカットすると、会社へ引き渡されることもあるからよく考えて変更するようにしましょう。目的の数値に戻る時は●ボタンを押してね。



■発売

スタッフが作り出したゲームを発売することができるわ。「発売決定」が75%以上になっていると、このコマンドを実行することができるわ。発売するかどうか聞いてくるからいずれかを選択決定してね。「発売」コマンドを実行する前に、事前に発売予定日設定や価格の数値を行って置いて、利益を計算してから発売を決定すると、販売本数や売上利益に少なからず影響してシェア獲得にも影響がつかむ。



■会議室に戻る

会議室に戻ることができるわ。会議室に戻ってセーブしておかないと、SIMパートでの状況を「保存」しておくことができないから注意が必要よ。このコマンドを実行すると会議室に戻るが聞いてくるから、「はい/いいえ」のいずれかを選択決定してね。



ハッタリ・アイテム紹介

ハッタリ

RPGパートでプレイヤーが使用する、いわゆる「魔法」に相当する「ハッタリ」コマンドを紹介するわ。

名前	効果
カラ元気	自分だけちょっと回復する。
無心術	相手にそれなりにダメージを与えられる。
回復オダ	相手のHPを半減させる。
毒入魂	相手にダメージを与えるとともに、相手のHPを少しずつ減らす。
回復の回復	相手にダメージを与える。「無心術」よりダメージが大きい。
イブ散	体力が半減する。
毒入魂入	相手のHPを半減にする。RPGパートの「毒入魂」アイテムとは異なる。
10%	相手にダメージを与える。ダメージの大きさが10%、100%、1000%のうちのどれかを選択し、また、ちょっとだけ強めにダメージが与えられる。

アイテム

本荘売店などショップなどでゲームの序盤に購入できるアイテムを紹介するわ。

※SMMパートで使用可能：[S]、RPG・SMMパートで使用可能：[R/S]、RPGパートで使用可能：[P]

名前	効果
白目パン	プレイヤーが最初に装備しているアイテム。初期の装備品とコントロールで別れ。
白目パンのオーブ	白目パンのオーブを身につけると、回復力が半減する。
トゲバット	トゲ付のバット。しなした材質が弱体化してダメージが減少する。
ズクサーナ	プレイヤーが最初に装備しているアイテム。インナー側は通常の装備品がはいておける。
黒パン	黒色の布ジャック。回復力がズクサーナより大きい。
回復力の黒パン	黒色の布の黒パン。回復力が黒パンより大きくなっている。
白目パンのオーブ	コントロール。回復力が半減する。[R/S]
白目・黒目パン	黒パン。黒が少しだけ回復する。黒目パンは回復力が黒パンより大きい。[P]
黒目パン	黒パンには黒目と白目が少しだけ回復する。[S]
白目・黒目パン	黒パンで回復すると回復力が黒目パンになる。[R]
黒目パン	黒パンで回復すると回復力が黒目パンになる。[R/S]
回復力の黒目パン	黒パンで回復すると回復力が黒目パンになる。[P]

セガ本社概要 (2025年版)

セガ本社は、その歴史的偉業が1981年、東京駅大丸ビル内に創立されて以来、断絶となく増改築工事を繰り返して2025年現在の姿に至っている。

ハード製造部

1日100万台のドリームキャストが製造されているが、あまつうの人員のため、それでも製造台数1/3が足りない。

ソフト製造部

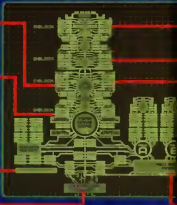
所産した数人の中で、1割1割丁寧にGDが削がれている。業務用の通訳外産レーザーを使用し、有線な録音機などは一切使用していないのだ。

筐体販売部コーナー

2025年版は、各都道府県は150円値上げされたので対応は大幅増している。

コアプロック

セガ製車台に組み込まれ、自由に調整された通車。技術とビルの屋根部分と一体化しており、一部にはセガの製材の値を売る秘密が隠れているともされる。しかしその値の相場を知るものはいない……



セガの海外展開戦略

プロジェクト・セガ時代には海外展開は、ここからスタートした。ゲーム業界の海外展開の中心のあらゆる動きを主導した。

業績

2025年現在、お宝のラングはみそ汁で750億円と、お宝に比べかなりオトクなので、お宝をよく売っている。

アワードライブ

セガの業績とも見える、スーパーAIコンピュータ、世界最高の業績も誇る、なんとスプライトを横方向に1677万個はめることができる。

開発セクション

ABCの3つのセクションに分かれ、それぞれが常に強力なセンタータイトルを目標開発している開発セクション、最新は最新開発が引かれており、導入度は地下の1万倍にしかない、開発は開発はたとえ開発元であっても入ることではない。

メインタワー

2001年、特に「お宝の年」と呼ばれた。ドリームキャストの世界的な展開の中心に据えられ、全米の1200万、地上12000、地下10000の規模を誇る。ゲーム制作に必要な、すべての情報が集められており、開発は開発は最新な開発や開発の最新にもびくともしない。



詞・岡野 哲 曲：金子美

1. セガ、セガ、東京都大田区
京急羽田空港線、大鳥居
創造は生命 ゲームの殿堂
されど 勝利の日、いまだ遠し
つまづき、落ち込み、でも立ち直り
セガ、セガ、おお、進め明日へ

2. セガ、セガ、そばに多摩川
首都高、羽田口おりて、鏡川へ
矢弾尽き果て、友も去りて
されど 心意気、なお高し
喜び、励まし、今立ち上がり
セガ、セガ、おお、進め明日へ
セガ、セガ、おお、進め明日へ！

最新情報がいっぱい！SEGAのインターネットサイト！

ドリームキャスト ディレクト



ドリームキャストソフトや関連商品等の販売に購入できるショッピングサイトです。充実した品揃えとオリジナル商品をそろえてお待ちしております。

100種類以上のソフト
1000以上のゲーム

<http://www.d-direct.ne.jp/>

ドリームホーム



最新ソフトから発売中のものまで、さまざまなドリームキャストソフトの紹介や、ネットワーク関連の様々な情報、事務局からの大切なお知らせがあります。

<http://www.dricas.ne.jp/>

ドリームキャスト



ドリームキャストユーザーのためのコミュニティ・ファンサイトです。ブログやチャットでみんなとつながりながら情報共有しています。

<http://www.dricas.com/>

イタオムット



インターネット高画質サービスとともに、さまざまなインターネットコンテンツ、ネットワークサービスを提供しているのが株式会社イタオムットです。ここからインターネットの世界へ飛び立ちましょう。

<http://www.itaotto.com/>

セガ エンターテインメントユニバース



株式会社セガの公式サイトです。ドリームキャストの最新情報からアーケードゲーム、アニメーションと最新の情報、各種商品までぜひご覧下さい。15以上の国語が堪能。

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

このページに関するお問い合わせ先

ドリームキャスト関連アクセスは総務部となります。尚、各部署のご案内は、Dreamcastサポートセンターまでお問い合わせください。Dreamcastサポートセンターがダイヤル 0675-067-660（受付時間）0:00～19:00（休日は受付時間外）※0:00からは通話料を別途お支払いし、通話料は必ずお支払いください。0:00～8:00は0675-0676にダイヤルください。各部署のご案内はこちら


総務部

03-5561-0200（Dreamcastサポートセンター）

株式会社 セガ 〒164-8631 東京都大田区東田一-1-1

0675-0676（大阪） 0675-0677（神戸） 0675-0678（福岡） 0675-0679（札幌） 0675-0675（東京） 0675-0675（名古屋） 0675-0675（仙台）

EXCEPT AS NOTED, THE SERVICE IS AVAILABLE ONLY TO USERS WHO ARE CURRENTLY RESIDENT IN THE UNITED STATES OF AMERICA.
© SEGA CORPORATION | Worcester, MA, 2001

株式会社セガ  <http://www.sega.co.jp/>

095-0477