

# MEGADRIVE

ビーブ! メガドライブ 480 YEN

1989年12月1日発行  
第5巻11号通巻61号

隔月刊準備号

メガドライブ発売1周年記念

特集  
メガドライブアカデミー賞前夜祭

特別付録  
ヘルツォーク・ツヴァイ  
MAP&攻略  
ガイドブック

特別企画  
映画にゲームに今話題のヒーローを大解剖する  
ウルトラマン対バットマン

ヴァーミリオン  
ゴールデンアックス  
コース  
TATSUJIN  
スーパー忍

空前の新作ラッシュ! まとめてドーンと大紹介





# 大作揃いで

この冬もメガドラ

## マジャンCOP竜

アドベンチャーモード、対局モード、クイズモードと、麻雀の面白さにドラマ性をプラス。竜よ、白狼の野望を打ち砕いてくれ。

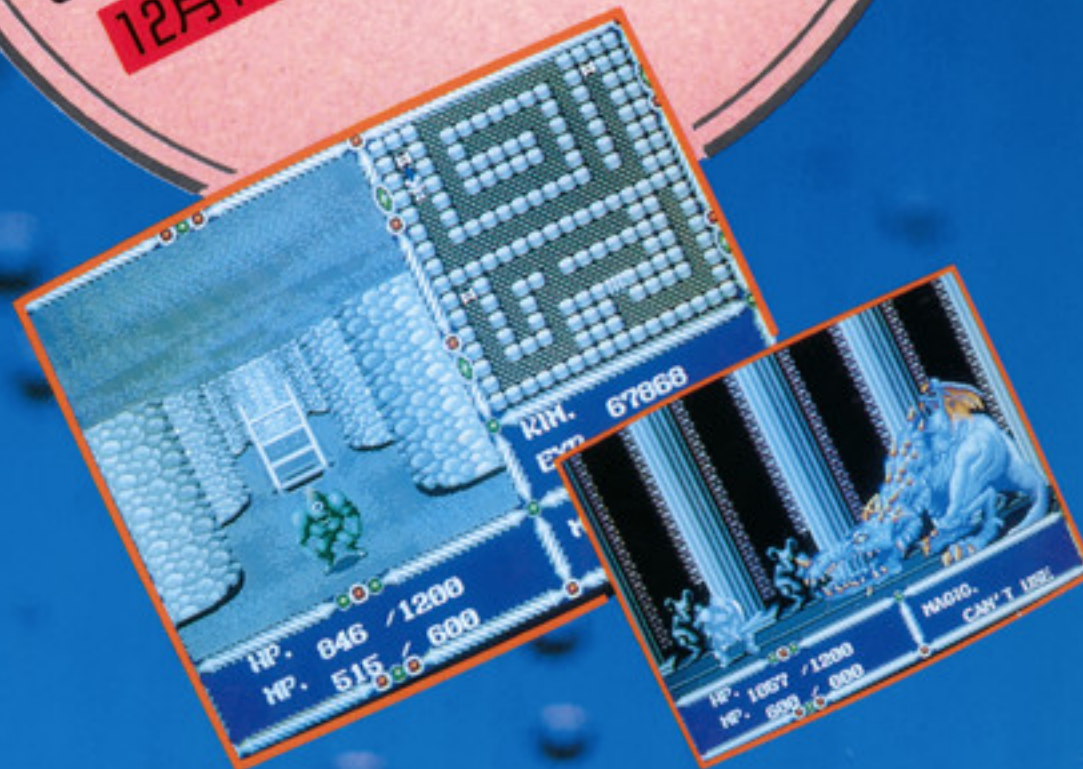
5,500円 標準小売価格  
12月14日発売予定



## ヴァーミリオン

与えられた目的を達成するために、旅を続ける若者。目の前に展開する3-Dダンジョン。期待通りのファンタジーアクションRPGだ。

8,500円 標準小売価格  
12月16日発売予定

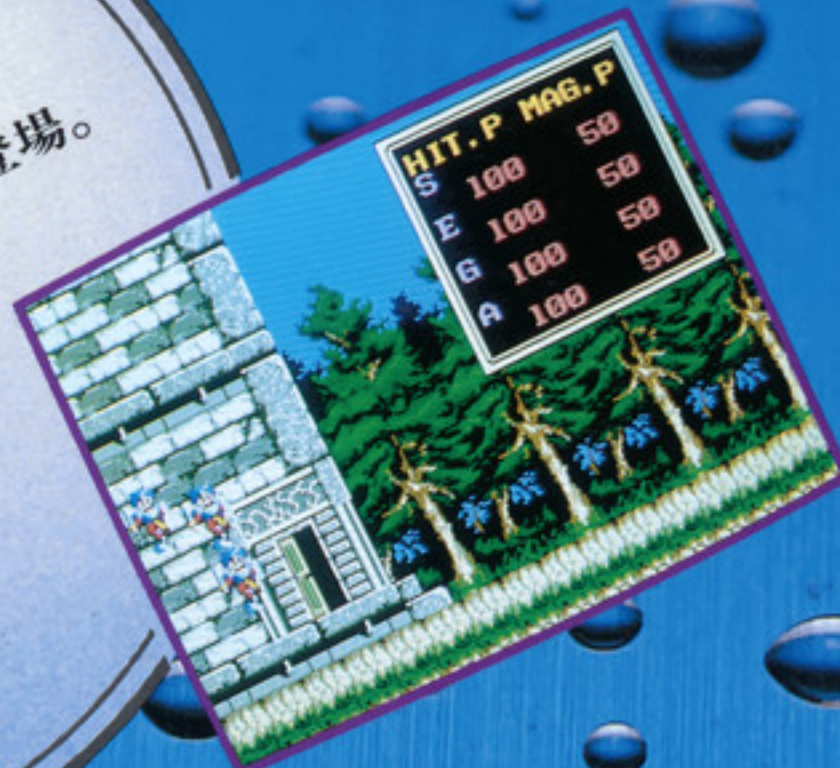


## ソーサリアン

時間の概念を取り入れたゲーム展開、そして、ストーリーを次々と発展させる豊富なシナリオ。話題の大作、ついに登場。

7,000円(予価) バックアップ機能付  
'90年2月発売予定

© NIHON FALCOM 1987



# 待ちきれない!

イブで決まりだね。



## ムーンダンサー

### 妖精王の帰還

BEEP誌上で好評連載を続けた小説「ムーンダンサー」の第2部をベースにして誕生した魔法王国アドベンチャーゲームだ。

**7,000円(予価) バックアップ機能付**

© NIHON SOFT BANK 1988 ORIGINAL ILLUSTRATION © 1988 NAUYUKI KATCH

## ゴールデンアックス

3人の勇者が秘密の魔法を駆使して闘うファンタジックバトルゲーム。超アニメチックな動きと、個性的なキャラクターで圧倒するぜ。

**6,000円 標準小売価格**

**12月23日発売予定**



## 時代が求めた16ビット MEGA DRIVE

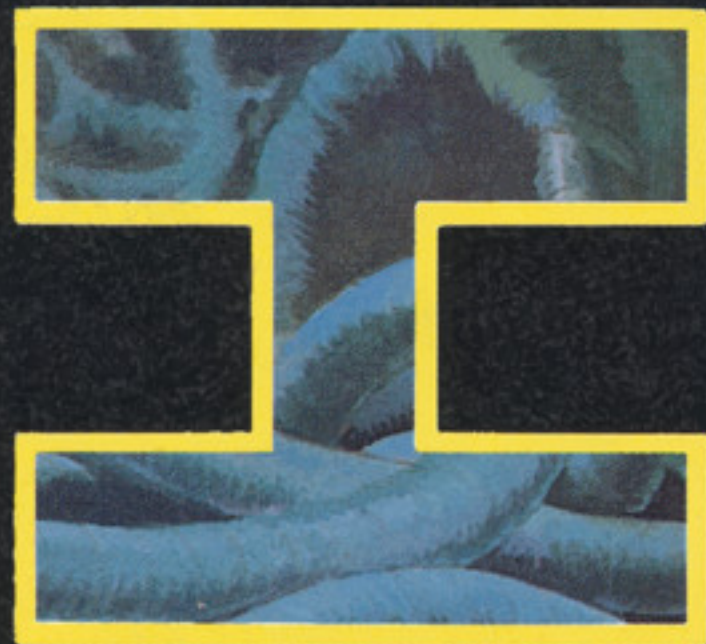
16-BIT/メガドライブ

- ★POWER 1 先進の画像処理でビジュアルショック!
- ★POWER 2 16ビットパワーのスピードショック!
- ★POWER 3 FM音源+PSG音源+PCM音源でサウンドショック!

### セガ・メガドライブ

**21,000円**  
標準小売価格

# KUNIT



驚異のサラウンド作戦

“サウンドチャージャー”プレゼント!!

ヘビーユニット ドルビーサラウンドCD

**実施中**

すべてのメガドライブ戦士に告ぐ……「ヘビーユニット」サウンドチャージャーとは従来のゲーム音楽の常識を突き破るパワーアイテムである。この8cmCDに組み込まれたドルビーサウンドが、キミのゲーム環境を一層パワーアップするであろう。MEGA DRIVE版「ヘビーユニット」のオプションモードでSE（効果音）のみのモードを選んでくれ。するとゲームSEがディスプレイから、迫力あるドルビーサウンドがオーディオ装置から飛び出し、キミの部屋は超立体ゲーム空間となるはずだ。

また、このCDにはキミたちがアツ！と驚くようなアレンジもほどこされている!! サウンドチャージャーと「ヘビーユニット」で遊べば、これまで予想も出来なかったゲーム感覚が広がることまちがいなし!

今、CDは初めてMEGA DRIVEとドッキングした。そう、まさにこれこそ「ヘビーユニット」のCD-ROM?! なのだ!!

1,000枚限定プレス!!

**今すぐお店へ!!**

応募方法

- (1)全国の百貨店、おもちゃ屋さんにおいてあるヘビーユニットオリジナルポストカード付き応募ハガキ（お店のハンコつき）で応募する。
- (2)あるいは本ページ下に付いている応募券を下記宛に送ってポストカード付き応募ハガキをもらう。
- (3)郵便ハガキで応募する。

いずれの場合も最寄りのお店で必ずハンコをもらって下さい。ハガキにあなたの住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書いて下記宛まで送って下さい。応募の締切は12月26日消印有効です。抽選で1,000名の人に“サウンドチャージャー”をプレゼントします。なお、このサウンドチャージャーは、1,000枚の限定プレスです。この機会にぜひ応募ください。

宛先

〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1  
東宝(株)事業部ヘビーユニット係

※当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



**TOHO**

© KANEKO

© 1989 TOHO CO.,LTD.

**DOLBY SURROUND**™

ドルビー及びDOLBYはドルビー研究所の登録商標です。

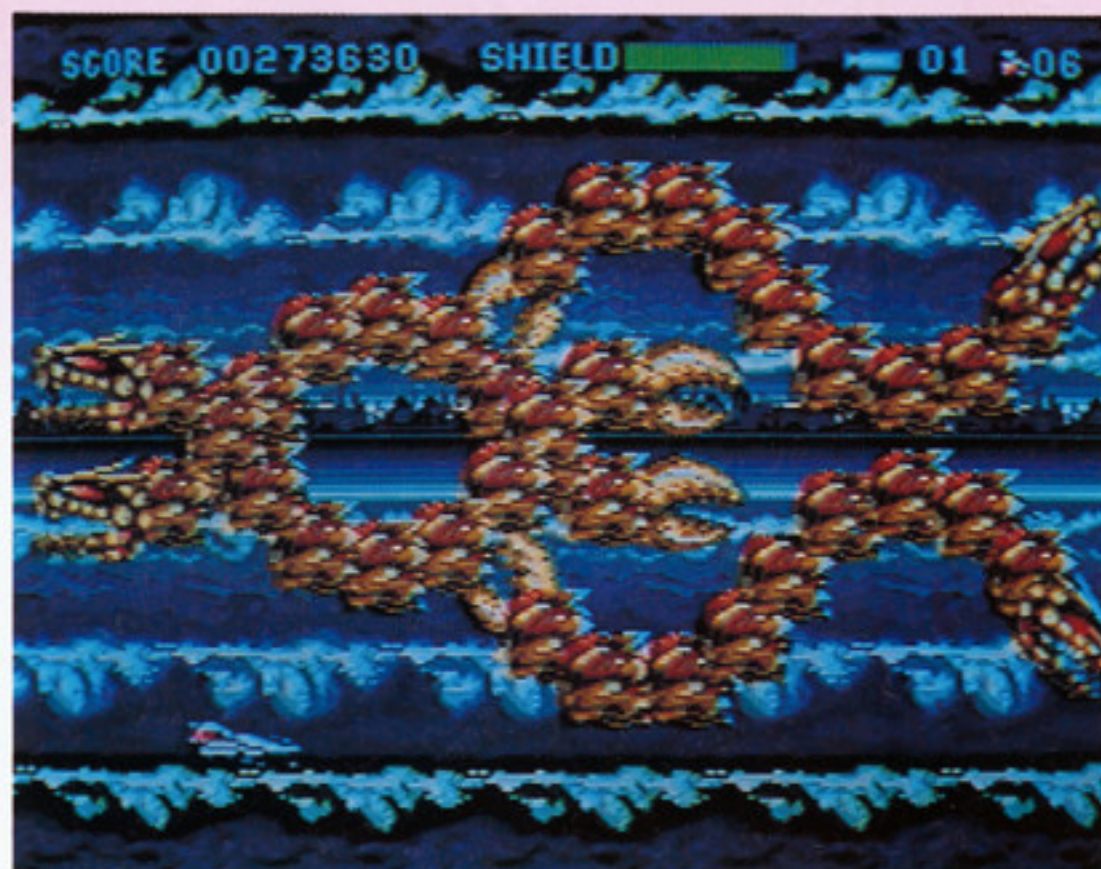


バイオインフェルメ  
**地獄への挑戦状**  
ファイナルミッション

# シューティング



●STAGE1：セネカ<sup>もり</sup>の森



●STAGE2：セネカ<sup>じょうくう</sup>上空



●STAGE4：宇宙<sup>うちゅうくう</sup>空間遊撃隊



OVER THE SHU

— 今、マイクロネットが君

# の名作誕生!!



カース

## 12月下旬 発売予定

安息の地、惑星セネカを守るため、ステージごとに繰り広げられる激しい戦いに、多彩なパワーアイテムを駆使し君自身の作戦で打ちのめせ!

メガドライブならではの美しいグラフィック、サウンド、スピードが、今までのテレビゲームと一味違った世界に君を引き込む!

1人用・4メガ

### 定価 6,800円

(消費税別)



この商品は、株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGAの使用を許諾したものです。

## SHOOTING FIELD

君に贈る、カースの世界



★人気ビデオゲームをさらにバージョンアップ!  
 ★迷路+シューティングの痛快アクション!  
 ★美しいグラフィックと多彩なキャラクター!

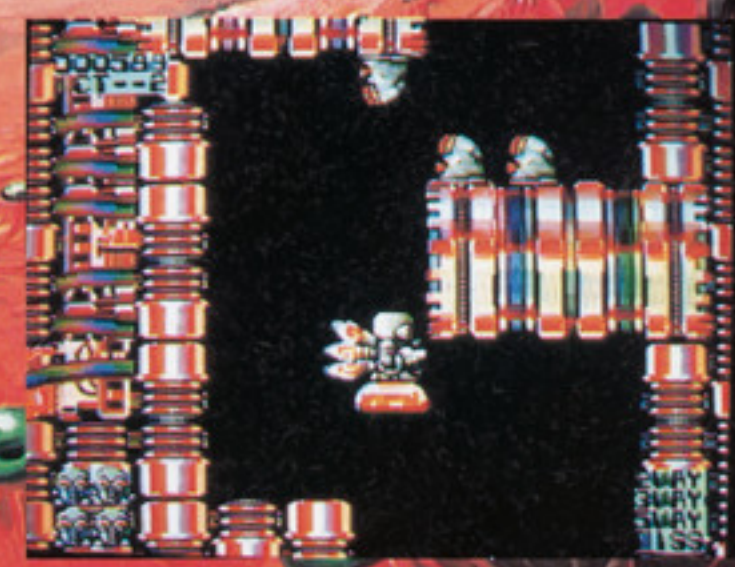
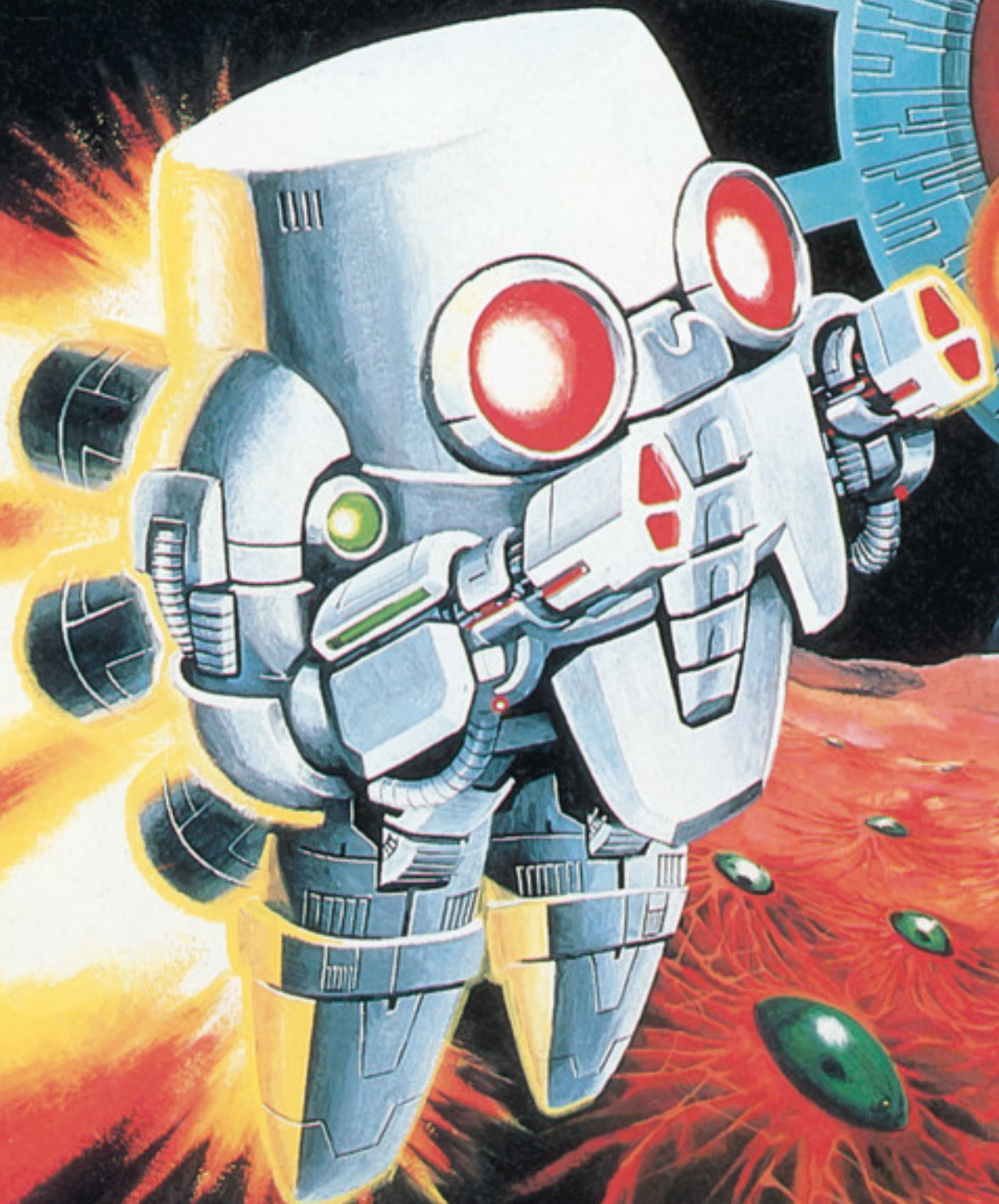


近日発売!

# ATOMIC ROBO-KID

アトミック・ロボキッド

最終戦争の後、ほとんどの生物が死に絶えた。このままでは人類は滅んでしまう。マザー・コンピュータの指令により、アトミック・ロボキッドは地底大迷宮に呑み込まれたシェルター内のイヴの救出に向かった。



人類の存亡を賭けた大迷宮の戦い!



発売元 株式会社トレコ 東京都板橋区双葉町31-7 TEL 03(5375)6737

この商品は株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標の使用を許諾したものです ©UPL

Kazuo SP





史上最大の

# 倉庫番

© THINKING RABBIT

倉庫番

です

仕事は

この冬、ボウ



パズルゲームの名作、倉庫番のメガドライブ版がいよいよ発売される。ハードの特徴を活かし、史上最大のタイトルにふさわしい250面という大胆な画面数。しかし、各ステージごと難易度別に10面ずつ用意されているから自分のレベルに応じて選択できる。エディットモード、トレースモードの搭載、さらにはパスワード機能まで装備して、「史上最大の倉庫番」が君へたたきつける挑戦状を受けとめてほしい。このゲームを制覇することがこの冬君の仕事となる。

'90/1月下旬発売・¥5,200(税別)



# ASSAULT SUIT LEYNOS

アクションシューティングゲーム 重装機兵レイノス

テンションの高いストーリーの中、ロボットアクションに主眼をおいたシューティングゲーム。超リアル指向、多方向スクロールによる広大なバトルフィールドの実現は見る者を興奮の極地へひきづりこむ。

'90/3月発売予定・¥6,200(税別)



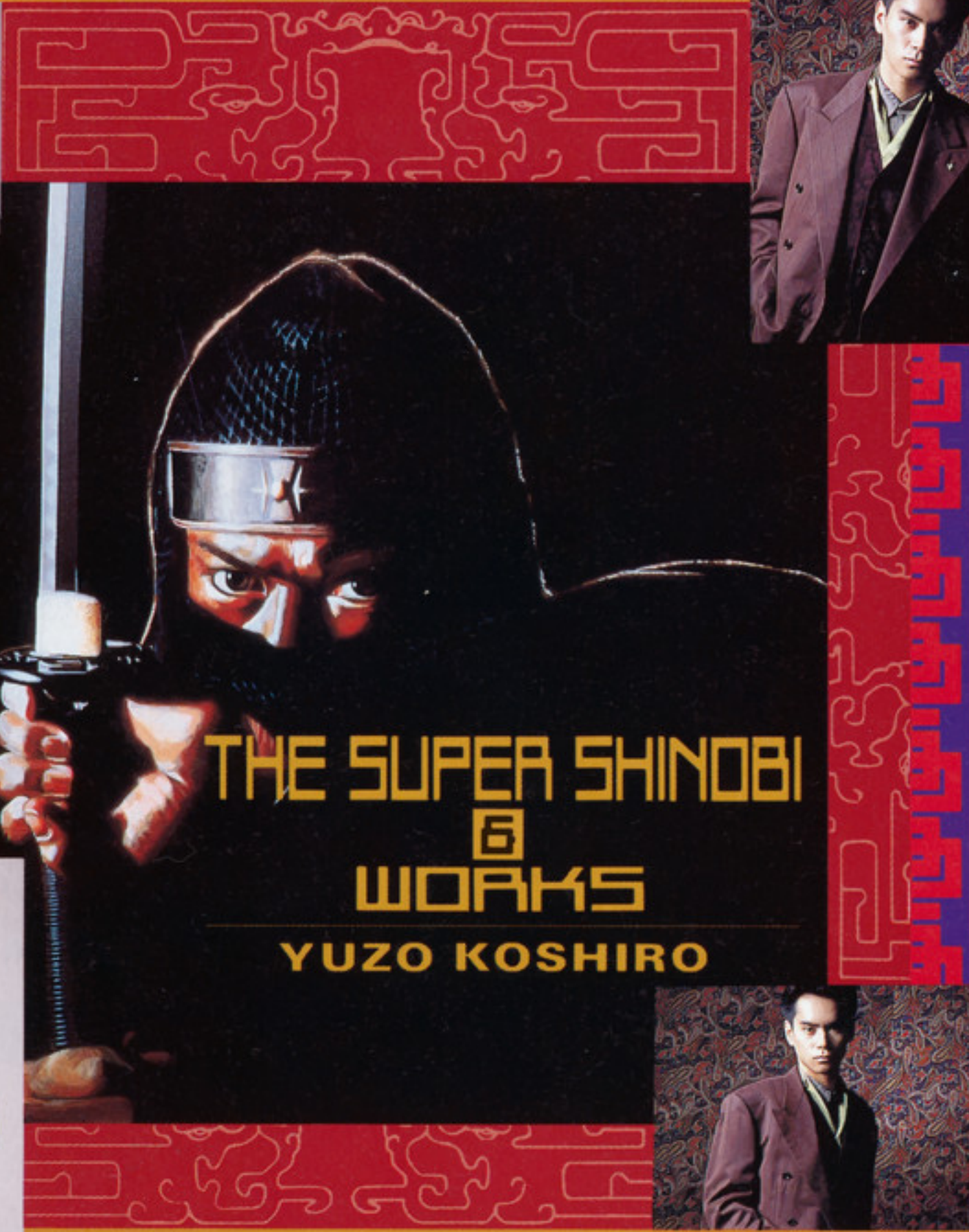
NCS 日本コンピュータシステム株式会社  
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL 03-486-6311(代表)  
お問い合わせはソフトウェア フロア(直通)03-486-6588 (受付時間)9時~18時

# あの古代祐三が

# 遂にセガに挑戦!

## ザ・スーパー忍 & ワークス

セガの人気ゲーム「ザ・スーパー忍」(メガドライブ)のゲーム・ミュージックを遂に手がけた。このアルバムは「ザ・スーパー忍」オリジナル・ヴァージョン他、電波新聞社のパソコン・ゲーム・ミュージックと、いとせいこう原作・映画「ソライフ・キング」の中のゲーム「撃墜王小竹向原Xの"INNER WORLD"」等、古代祐三の話題作品とアレンジ・ヴァージョンを収録。



1. OPENING
  2. THE SHINOBI
  3. TERRIBLE BEAT
  4. ROUND CLEAR
  5. SUNRISE BLVD.
  6. MAKE ME DANCE
  7. LIKE A WIND
  8. NINJA STEP
  9. THE DARK CITY
  10. RUN OR DIE!
  11. CHINA TOWN
  12. OVER THE BAY
  13. LABYRINTH
  14. THE NINJA MASTER
  15. SILENCE NIGHT
  16. MY LOVER
  17. FAILURE
  18. GAME OVER
  19. BLAST POWER
  20. FLASH FLASH FLASH
  21. INNER WORLD
  22. ASTEROID MEMORY  
—— Arranged Version ——
  23. FLASH FLASH FLASH
  24. MAKE ME DANCE
  25. CHINA TOWN
  26. BLAST POWER
- CD: 25A2-53 税込定価¥2,627(税抜価格¥2,550)  
CT: 25A4-53 税込定価¥2,637(税抜価格¥2,560)

**12月21日発売**

この「ザ・スーパー忍」は、僕にとってまた一つの挑戦であった。たぶん、これらの楽曲群を耳にして「おや? へんだな?」と感じた人が多いのではないかな? けっしてハードが悪い、音数が少ないというわけでもない(もちろんテヌキでもないが)。みんな最初から考えて、意図して作り上げたものばかりだ。僕は前からゲームミュージックに「意外性」みたいなものを取り入れたいと思っていた。コンピューターミュージックではどうしても出せない「味」を表現したいのだ。そう、あるときはホットに、ときにはクールに、そしてコケティッシュに——。自分としてはまだまだ実験の段階だと思っている。ところでこの「ザ・スーパー忍」はセガのゲームマシン「メガドライブ」用のゲームソフトだが、音楽に関しては僕が持っている、PC88FEというパソコンで作った。それをメガドライブにコンバートしたのである。収録してあるのは88版だが、機会があったら原曲とメガドライブ版を聞きくらべてみるとおもしろいかもしれない。同じ4オペレータFM音源+PCMなのだがサンプリングレートの差などで微妙に違っているのがお分かりいただけるだろうか? また、他に収録してある4曲はX68000というパソコンによって作られたもので、これは4オペレータFM音源8声+PCMとなかなかゴージャスなシステムなので、忍のほうに比べてかなり重厚なサウンドになっている。イメージとしてはみなシューティングゲームを意識していて、ノリはいつもの得意なポップンロール(笑)。こういうほうがファンの方々にとって安心できるのではないだろうか? 古代祐三

# ビーブ！メガドライブ ラインナップ



**秋号**

●特集——メガドライブVSスーパーファミコン●  
特別企画——アヤシイ探検隊ゲーム——トワイライ  
トゾーンを探る！●特別連載企画——熱血メガドラ  
イブ宣言PART2●秋の新作を満載——極楽VG  
(ビデオゲーム)プラザーズ●スペシャル企画——秋  
の新作を先取りしよう！'89秋の玩具見本市●RGB  
ケーブルを作ってみよう——改造人間！NOハンダ  
ゴテ十番勝負●メガドラ野郎のモデムしてみそ



**夏号増刊**

●特集——熱血メガドライブ宣言●特別企画——も  
うひとつの「ファンタシースターII」物語／がんばれ  
おそ松くん●今月も新作がいっぱい——極楽VG  
(ビデオゲーム)プラザーズ●新企画——Kちゃんの  
ドーンとやってみよう！●第1回ドリームキャッチ  
ャー徹底攻略編——あっ、そこが知りたい●特別レ  
ポート——BEメガ・サウンドレポート●新連載——  
日本RPG紀行／テクノロジー流行通信／カリフォル  
ニア通信



**夏号**

●最新ソフトをキャッチ・アップ——新作スクラン  
ブル●最新作のホット・メニューを宅配します——  
BEメガ・ホットメニュー●話題作がいきなりよく  
わかる——新作徹底マスター●メガモデムの最新情  
報——メガドラ野郎のモデムしようぜ！●どうなる？！  
参入メーカー——参入メーカー追跡レポート●創刊  
記念大企画——メガドラマン'89●BEメガ読者500  
人に聞きました——いけいけメガドラ音頭夏の読者  
アンケート



**BEEP 6月号別冊**

●人気沸騰！究極のRPG——ファンタシースター  
II徹底攻略・新作ソフト徹底攻略——スーパーリー  
グ/テトリス/スーパー大戦略●これで最後だ！ラス  
ト攻略——スーパーサンダーブレード/スペースハ  
リアーII/獣王記ほか●セガ最新作情報●参入メー  
カー新作情報●メガドライブSHG最高傑作！——  
サンダフォースII MD

定価各480円(税込) お近くの書店にご注文下さい

★BEEP!ゲームボーイ/予価480円/12月14日発売です。

# CONTENTS

BEEP!メガドライブ

1989 NOVEMBER



最新ソフトをキャッチ・アップ!

15

## 新作スクランブル

- アフターバーナーII ●火激 ●エアダイバー
- 重装機兵レイノス ●ファンタシースターIII
- アトミック・ロボキッド ●ZOOM(ズーム)

最新作のホットメニューを宅配します

20

## BEメガ・ホットメニュー

- ソーサリアン ●カース
- ムーンダンサー ●マージャンCOP竜

話題作がいきなりよくわかる

## 新作徹底マスター

- 33 PART 1 ヘルツオーク・ツヴァイ
- 35 PART 2 ゴールデン・アックス
- 78 PART 3 ヴァーミリオン
- 88 PART 4 TATSUJIN
- 96 PART 5 スーパー忍

73

## ★特集 メガドライブ・アカデミー賞前夜祭

メガドライブ発売1周年記念!





特別企画

41

# ウルトラマン VS バットマン

今話題のヒーローたちをもっと知りたい

16本の新作を一挙に紹介!

106

## AMショーレポート ゲーム編

ビデオゲームのトレンドをさぐる

66

## AMショーレポート メーカー編

54

## ゲーム徹底解剖 史上最大の倉庫番

68

## PCエンジン Super Graftx徹底研究

110

## メガドラマン9X登場

あのメガドラマンがコミックになって帰ってきた

好評の企画・連載

12

BEメガ・ニュース

14

カリフォルニア通信 / 長谷川匡

40

みうらじゅんのゴキブリの親玉

46

BEメガ情報局

47

COME COMEインフォメーション

49

TVゲーム業界三国志 / ジャムおじさん

50

サウンド倶楽部

53

日本RPG紀行 / 飯島健男

57

テクノロジー流行通信 / 阿木二百

58

大ひ魔人のビデオ 何とでも言うちやる / 映倫齋活動&佳丈祐子

60

あ、そこが知りたい LYNXはゲームボーイのライバルと成り得るか

62

びーふるランド

70

BEメガデータランド こんなに売れてます!

104

Kちゃんのドンとやってみよう / ピンボール攻略編

112

BEメガ読者プレゼント



遊びたい!!  
ゲームの世界を広げる  
EXCITING ENTERTAINMENT NEWS

# BE

メ ガ ニ ュ ー ス

サイはサイでもサイキックのサイじゃい! 誰でもマインドコントロールへの切符が手に入る

## ブレイン マインド ジム サイ Brain Mind Gym PSY

今月いきなり紹介するのは、『ブレイン・マインド・ジム・サイ』だ。何のことかという、その名のとおり頭と心を鍛えるジムなのだが、肉体的に鍛えるのではなく『シンクロ・エナジャイザー』というマシンを使って精神的に刺激を与えるのである。その結果、ストレスの解消、創造力の開発の助けになる。

シンクロ・エナジャイザーはゴーグルについている発光ダイオードと、ヘッドホンから聞こえるパルス音と音楽によって、目の周辺の皮膚と聴覚を刺激し、大脳に働きかけて、頭の中をリラックス

させるのだ。これによって、特別な修業を積まなくても、無我の境地(どういう境地か具体的に知りたい人は前号P87参照)やナチュラル・ハイの世界へ近づくことが可能になったんだ。これは体験せずには、いられないぜ。ということで実際に試してきたぞ。

店の中はうす暗くなっていて、床には玉石が敷き詰められ、そこに整然とマシンが並んでいる。ミスマッチとも思えるセッティングだが、逆にそれがサイバーなムードを醸し出している。

ゴーグルとヘッドホンを装着して椅子に座れば準備完了だ。メガ

室内自体が落ち着くスペースになっている

ネザルのような顔でちょっとまぬけだが、目をつぶっているから気にならないぞ(目を開けているとまぶしいだけで意味がない)。

メニューは7つあるんだけど、元気のあるときにユ○ケ○を飲んでも、鼻血が出るだけで役に立たないように、そのときの気分や健康状態でしっかり選ばないとあまり意味がない。

### 1. リラグゼーション

アルファ波をコントロールしてストレスを解消し、体をリラックスさせるプログラム。

### 2. スリープ

不眠症など緊張により眠れない場合、脳に正しい眠りのパターンを与え、正常な精神活動に導くプログラム。

### 3. クリエイティビティー

右脳と左脳をシンクロさせて、お互いのバランスを取り潜在能力を引き出すプログラム。

### 4. コンセントレーション

脳波誘導でアルファ状態を重ねて、意識的にアルファ波を作り出し集中力を飛躍的に高めるプログラム。

### 5. メディテーション

禅やヨガによる瞑想状態と同様のものを、誰でも容易に体験でき心身の崩れたバランスを回復する

ためのプログラム。

### 6. ペインリダクション

自律神経の異常による体への悪影響を、アルファ状態のコントロールによって改善をはかるプログラム。

### 7. エンターテインメント

自分自身の中に描かれる抽象的映像を、具体的映像へと進化させる新しい形の、AVエンターテインメントプログラム。

たとえば、ゲームや勉強で疲れたら1番、怒りっぽい人は5番、NEW・AV体験をしたいなら7番、などと選べばいいだろう。

今回は1番を体験したけれど、どんな映像が見れるかは、多種多様であり、人によってもまったく違って、中にはただ白く光るだけ、などという悲惨な人もいます。具体的にどんな物が見えたか書くことはできないが、AMIGAのソフトで音にあわせてグラフィックを表示していくものがあるが、あれとかなり近い感じだぞ。

慣れてくると見える映像を自分でコントロールもできるようになるとのこと。ヨガなどでマインドコントロールの長い修業を積んできた達人がこのシステムを体験したところでは、特別な訓練をしなくても(滝に打たれたり、針の



ムシロはつらいもんネ!）、短期間で達人の域に達することも可能という。

また写真のように、体験後の脳波の状態をグラフで見ることが出来る。サイバーINOも脳波を計測してもらった(写真のデータとは異なる)。結果は体験してから1時間後の脳波データではリラックスしたときの思考状態で表れるαIIが76%と、恐ろしいまでの効果が証明されたのだ。

場所が六本木ということもあり読者の中で体験できる人は少ないと思うが、あきらめるのはまだ早いぞ。家庭用のシンクロエナジイザーや、音の部分だけを取り出したCDもあるんだ。家庭用は値段が高いので、ちょっと手が出ないが、CDなら安いし、音だけとはいえ、かなりの効果を望めるので、ぜひとも一度体験してみて、友達に差をつけたいな。

(文/サイバー・INO)



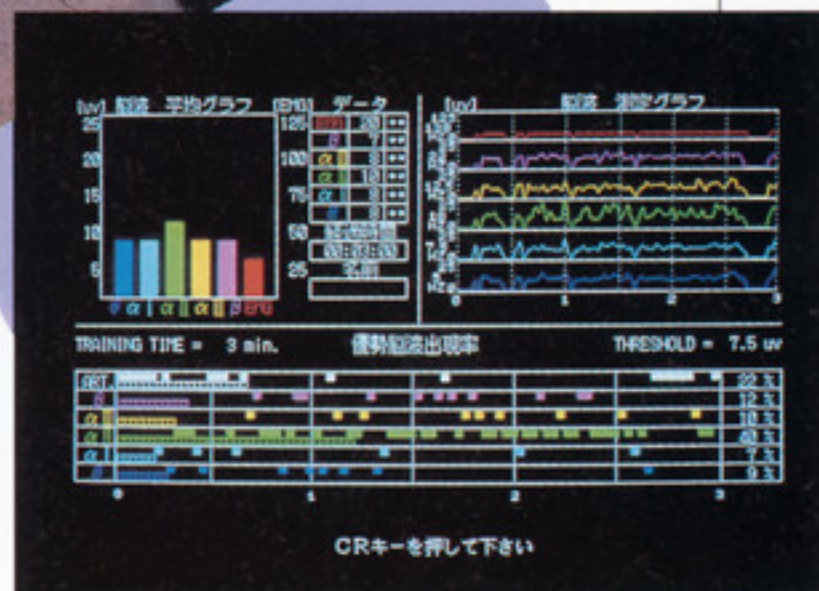
ゴーグルの点滅する光が皮膚→網膜→脳を刺激しマインドコントロールを容易にする

●ブレイン・マインド・ジム・サイ/東京都港区六本木5-16-52  
インペリアル六本木フォーラム  
2F ☎(03)588-8860 地下鉄六本木駅から徒歩5分、ロアビルの隣。料金/入会金5,000円年会

費5,000円、1Play3,000円～。  
大阪にも同種の施設ブレイン・マインド・ジム・エルがオープンした。大阪府中央区備後町4-3-3 ハットービル1F、2F ☎(06)222-6800



こんなに元気? とあるかもね? なんてこ



脳波の状態がカラーグラフで一目瞭然

## グラフィックではMDに負けないぞ!

PC Engineの上位互換機種

## PC Engine SuperGrafx 登場

10月某日。かねてから噂のあったPC Engineの新機種発表があった。その名も『PC Engine SuperGrafx』だ。何がどのように変わったのかなど、細かいスペックはマシン徹底解剖のページに任せるとして、とりあえずどんなマシンなのか紹介しよう。

スーパーグラフィックス(以下SG)は、今までのPCのグラフィック機能だけを強化したアップコンパチマシン(上位互換機種)なんだ。つまりPC用のソフトウェアや、拡張用のハードウェアなどは何の問題もなく使用でき、SG特有の機能を使用した専用ソフトウェアも動くという、なかなか

の切れ者なのだ(88VAやX1 turboのようなもの)。

そこでだれもが気になるのが、専用ソフト。これがなければSGを発売する意味がない今のところは本体と同時発売のものが1本。発売日未定のものが3本で、そのなかになんと、「大魔界村」があるんだ。このソフトは業界初の8メガビットROM(1メガバイト)を用いていて、ゲームセンターで見られた背景の細部のグラフィックパターンも見事に再現されているぞ。まだまだ未完成だったけど、完成すればSGの機能を余すところなく使い込んだものになることは、間違いないだろう。



NECの金子さんも思わず手に入ってしまった

また、まだ開発中なのだが『Power Console』というハードがある。これは通常のジョイスティックを大幅に進化させたもので、ハンドル、スロットル、連射機能付トリガー、時計、電卓など様々な操作に対応できる便利な機能を内

蔵しているんだ。ゲームにこだわりを持っている人には、うれしいコントローラーだ。

発売当時は無敵の高機能を誇ったPCも、競合機の相次ぐ出現の圧力に、安閑としてはいられなくなった。そこでグラフィックを強化した上位互換機種で巻き返しをはかろうというのだろう。

発売予定は11月下旬だから、この雑誌が発売されるころには店頭にも並んでいるかもしれない。

(文/INO)



これがSGだ!



「バトルエース」より、こういう雷などもSGでは製作が容易になった。



開発中のコントローラー。

## 第3回

2カ月のヨーロッパ滞在を経て本拠地アメリカに帰ってみると、新情報がドッサリ入ってきていたので、いくつかかいつまんで紹介してみよう。

by 長谷川 匡

### メイン・ソフトハウスが MSから撤退

ジェネシス (=メガドラ) 発売後もトイ・メーカー、トンカによって引き続き販売されているセガ・マスターシステムだが、実はサードパーティー2社がすでに手を引いていた(留守中の出来事とはいえ、報告が遅くなってしまって申し訳ない/)。

この2社というのが、なんとメインだったアクティビジョン社とパーカー・ブラザーズ社! これによって、アメリカのソフトハウスによるオリジナル・ゲームが楽しめなくなったことになる。

ユーザーの悲しみを察すると心は痛むが、時代はますます16ビットへ、ということだろうか。

——なんて、暗くなればかりもいられない。今年のクリスマスには「ウルティマIV」という超大物が登場する予定もある。RPGの本家ともいべきアメリカで、これがウケないわけがない!

というわけで、まだまだ目が離せそうにないマスターシステムなのである。

### PCエンジンに 16ビットモデル登場!?

9月に発売されたご当地版PCエンジン。8ビットなのに「ターボグラフィックス16」なんて紛らわしい名前を付けられて、コンソールもマスターシステム並のサイズになってしまった。

それでも、NES (ファミコンのこと) がスタートしたときと同じように最初からソフトの数が出そろっているだけあって、なかなか評判だ。ウリの「16ビットなみのグラフィック」もママアアのデキというわけだ。

ただ、あろうことか、発売した直後にもう16ビットモデルの噂が出回っている。ユーザー泣かせのバージ

ョンアップ、いくら噂とはいえ「火のないところに煙はたため」の諺もある。これではあまりにひどすぎるってもんだ!

### アタリ携帯用ゲーム 「リンクス」のその後

盛り沢山の機能をもったハンドヘルド・ゲームマシンとしてすでに紹介したアタリ・ポータブル・エンターテイメント・システムは、その名を「リンクス」という。

ソフトが1本20~35ドル(約3,000~5,000円)。機能の割には安い!と、ボクは迷わずオモチャ屋に直行したが、みんながみんなそうしたわけじゃなかった。

なにしろサードパーティーの動きが鈍い。ゲームボーイのほうに手を出しておいて、こちらは情勢を見るという姿勢で、かなり慎重なのだ。

そしてやはりネックは、電池の寿命。使ってみて実感しているボクが言うんだから……。

つまり、発売直後いきなり人気爆発!とはいかなかったわけだ。

でも、将来的にはスーパーファミコンと渡り合えるくらいの(ハンディと家庭用の違いこそあれ)マシンに成長するような気がするんだけど……。

※お詫び 前回の記事で「リンクス」が16ビットマシンのように書かれた箇所がありました。正確には「8ビットのプロセッサ+16ビットのグラフィック処理チップ」を使ったマシンです。

### 超常識16ビットマシン イギリスで開発中!!

これはもう、寝耳に水。イギリスで開発中という16ビットマシン「コニックス・マルチシステム」が、アメリカのゲーム情報誌「エレクトリック・ゲーミング・マンスリー」に紹介されていたのでお知らせしよう。

写真は試作品だが、発売時には本体+ジョイスティック+ゲーム2本+ディスクドライブで、350ドル程度という構成になるらしい。

さらにオプションとして、ゲームによって取り替え可能な各種ジョイスティックが用意されているほか、「サンダーブレード」のきょう体のような体感システムまで計画されて

いる。

マニアには嬉しいけど、はっきり言って常識を超えている!

ちなみに、開発中のゲーム画面も紹介されていたが……これがファミコンに毛がはえたような情けなさ! 今後ますます磨きかけられることを祈る!!



「コニックス・マルチシステム」のプロトタイプはこんな形。



出た、体感システム予想図! でも、これを家庭でやるのはちょっと……。



ゲームはすべてディスクで供給される。

ドライビング・ゲームにはハンドル型コントローラーがつく。



ドライビング・ゲームのサンプル画面。初期バージョンであることを祈りたい。



### オマケ

さて、今月のジェネシスはこれといって新しい動きがないので、スペクトラムホロバイト社から間もなく登場予定の「ファルコン」を、アミーガ版の画面で紹介しておこう。



「ファルコン」間もなく発進!!



最新ソフトをキャッチ・アップ!

## 新作スクランブル

アフターバーナーⅡ      エアダイバー      ZOOM(ズーム)  
 火激      ファンタシースターⅢ  
 重装機兵レイノス      アトミックロボ・キット

### アフターバーナーⅡ

●電波新聞社 / 来春発売 / 価格未定 / SHT

獅子はわが子を千尋の谷へ突き落とすという。セガは「アフターバーナー」を千尋の谷(ファミコン、アフターシステム、X68)へ突き落とした。しかし「アフターバーナー」はたくましく成長して親元(MD)へ帰ってくる。養い親の電波新聞社の実力は、X68版を見れば一目瞭然! しかし残念なことに、メガドラ版の写真は間に合わなかった。

メガドラ版はCSGショー(ソフトメーカー主催の展示会)やら玩具見本市やらで多少目にすることはできたが、電波新聞社さんはその出来では満足せず、さらにパワーアップ

という力の入れよう。読者諸君も、遅い遅いなどといわずに黙って見守ってあげよう。

スペハリ同様、「アフターバーナー」はセガの基幹ソフトともいべきものだけに期待は



バルカンとミサイルをブチ込め! でもどっちが空かわからなくなる?

### 飛んで秘にいる春のアフターバーナー

電波新聞社参入第1弾の「アフターバーナー」写真入手ならず! BEメガ読者よ、すまん! 次号こそメガドラ版をお見せするぞ。

大きかった。ファミコン版にもマスターシステム版にも、そしてX68版にも負けない「アフターバーナー」になってほしい!



これはまあ、クリアデモではあるが、ホッとする瞬間

### 火激

©1990 HOT・B CO.,LTD./1988 KANEKO CO.,LTD.

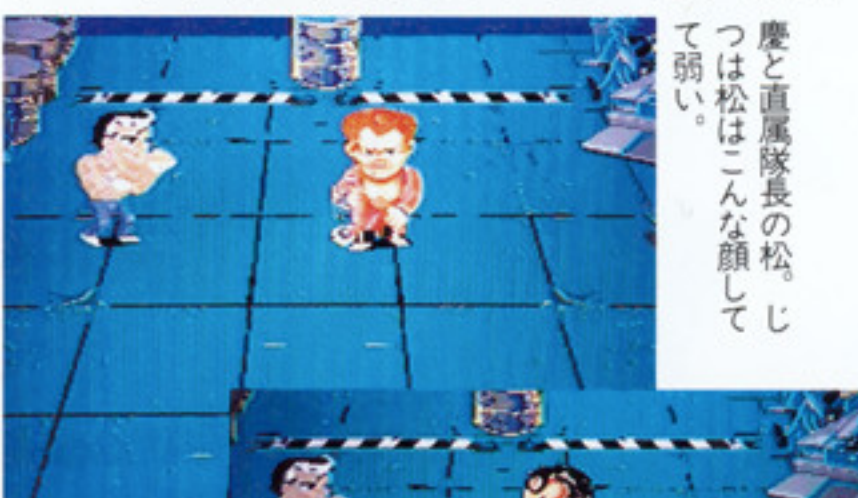
●ホット・ビィ / 来春発売 / 価格未定 / ACT

熱血硬派くにおくんやら、「ダブルドラゴン」やら、ストリートファイトゲームの好きな方にはぜひともお勧めの火激。2等身でしかも異様にこわもてのアホどもが乱舞する。しか



エンディングの1シーンらしい。総長を除いた8人の幹部たちが、慶の前にひれ伏してしまう。

もその極悪軍団を、主人公の慶がたたきつぶすという世界が、男気をそそるのだ。キャラ



慶と直属隊長の松。じつは松はこんな顔してて弱い。

左参謀の太。えげつないケリとストレートが得意技。

### 血の毛の多いやつ、寄って来な!

去年の春先に発売となったビデオゲーム火激がホット・ビィからいよいよお目見え。ストリートファイターの血が騒ぐのだ。

クター設定自体はかなりコミカルになっているぞ。慶は元ボクサーだし、ほかにも元相撲取りだとかモヒカン男だとか。敵は組織化されているので、極悪軍団のボス・総長にたどりつくまで長い道のりだぞ。

慶の攻撃方法はもちろんパンチやキックなのだが、慶は元ボクサーだけに、ジャブや右ストレート等が得意。アイテムを取ることでスーパージャブを放つこともできる。さらにメガドラオリジナルの新技が設定されるということだから、期待は大!

ホット・ビィより発売される日を待つべし、あたた。

# 重装機兵レイノス

●メサイヤ(NCS) / 2月下旬予定 / 価格未定 / SHT

メサイヤ(NCS)の新作SFシューティング「重装機兵レイノス」。リアルなSF設定も見ものだけど、全部で8つあるステージがぶつ切りのゲーム展開ではなく、全体で一貫したストーリーとして仕上がっていることも大きな特徴だ。

レイノス物語は、木星の衛星ガニメデの探掘基地から始まる。ある日、ガニメデの衛星軌道上から正体不明の敵が襲いかかってきた。レイノス以下アーマースーツ隊は、敵の迎撃



白い機体がレイノス。ガニメデ付近の宇宙空間か? ビームによる。

を命じられた。なんとか敵の第一撃を持ちこえたものの、戦況は圧倒的に不利であった。司令部は、ついに木星空域から地球への撤退を決定。しかし、地球もまた敵の攻撃にさらされていたのだ……。

戦闘ステージは、木星での戦闘、脱出、地球大気圏突入やスペースコロニーなど盛りだくさん。そのままSFアニメにしても通用しそうな「重装機兵レイノス」。次号でも引き続きフォローしていくのでヨロシク!



宇宙空間でミサイル攻撃をかけるレイノス。敵アーマースーツ3機を攻撃中。

# SF設定が、かなりきてます

宇宙は、暗くて寒くて空気がない。しかし、地球に戻っても敵だらけ!



大気圏突入中か? 敵は被弾して爆発中だ。敵を撃破してシャトルに戻れ!



敵艦船に攻撃をかけるレイノス。敵ユニットの豊富さもウリの一つだ。

# エアダイバー

●アスミック / 来春発売予定 / 6,800円 / SHT

アスミックの新作「エアダイバー」は、「アフターバーナー」なみの3Dシューティングに、リアルなコックピット表示とマップ画面でのエリア選択などシミュレーション要素を取り入れたドッグファイトシューティングだ。

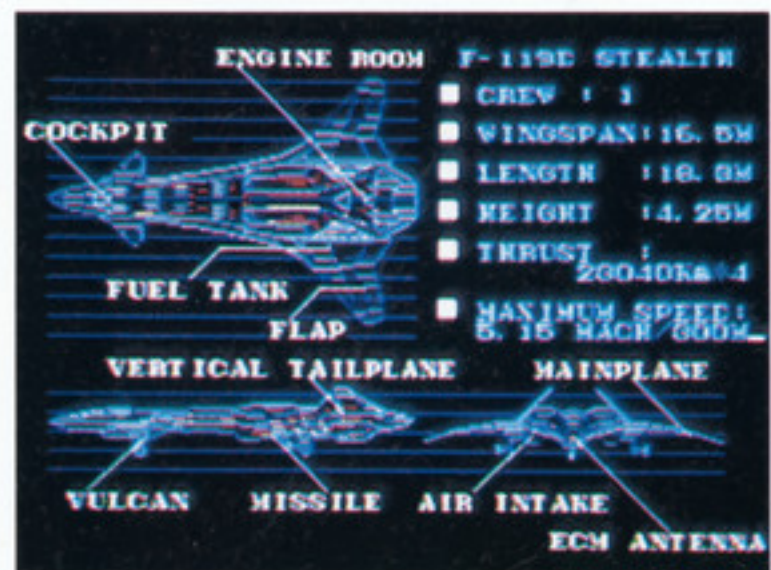
自機は、アメリカ空軍が現在開発中の最新鋭戦闘機をモデルにしたF-119ステルス。敵のレーダーにきわめて発見されにくい新世代の戦闘機だ。

まずエリアデータ画面の世界地図から出撃地域を選択してゲーム開始。その後、3Dのコックピット画面で敵機への攻撃、回避を繰り返していく。そして各エリアの敵巨大空中空母を破壊し、味方補給空母に無事着艦すべ



設定画面。これまでのメガドラゲーム同様、自機の数や難易度を選べるぞ。

ばエリアクリアとなる。海上の島々で、雲の上で、山脈地帯でと変化に富んだ背景が用意されているぞ。



これが、F-119ステルスだ。ひらべたいたい特異な機体がよくわかるね。

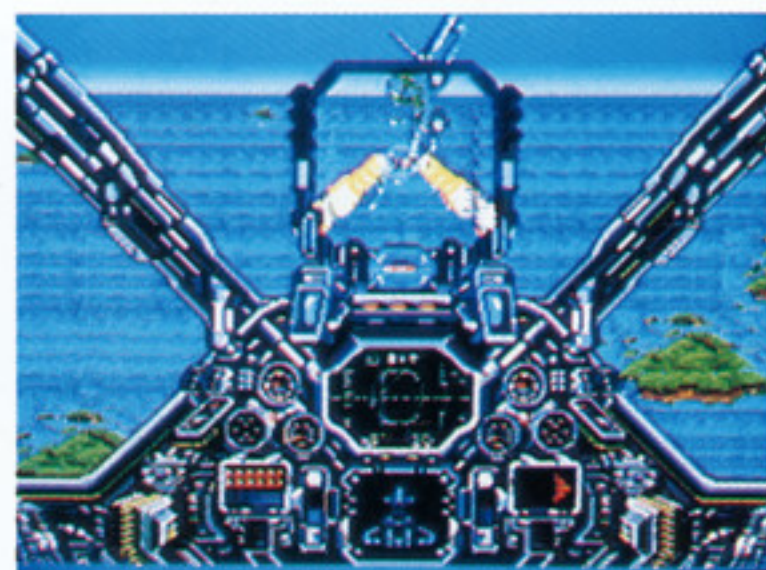


エリアデータ画面。ここで、どの戦闘空域に出撃するかを決める。

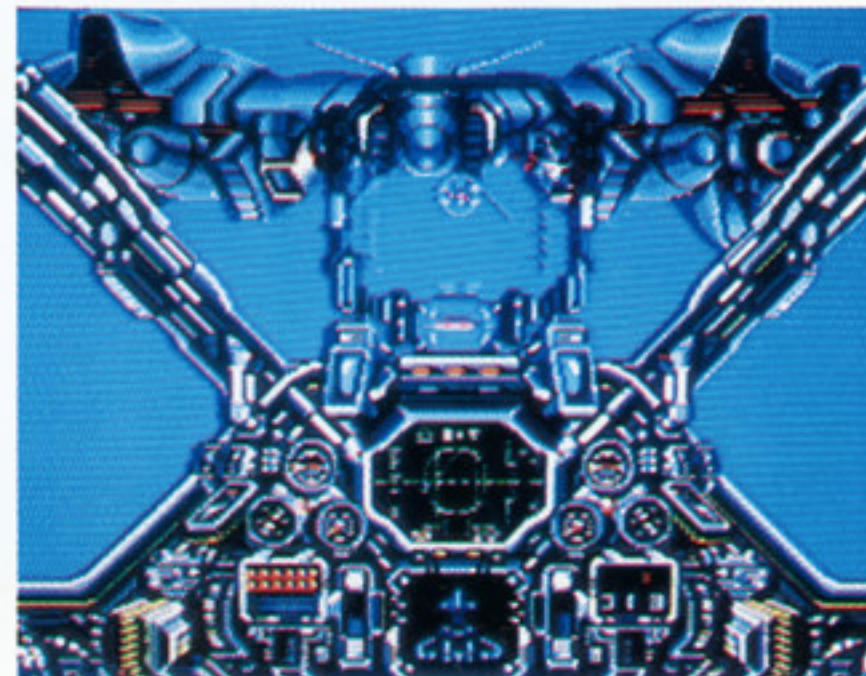
# 部屋代は払ったけどエアダイはまだ

スーパーハイドライドに続く、アスミックの新作。来春まで、ちょっとお待たせ!

当初、発売は12月の予定だったが、残念ながら来春に伸びてしまった。ただし、制作自体は順調とのことなので期待してほしい。



海上での戦闘シーン。超リアルなコックピットに注目してほしい。



味方の補給母艦に無事着艦するまでは、気を抜いちゃいかんよ。

# ファンタースターⅢ

●セガ/発売日未定/価格未定/RPG

## どこよりも早いPSⅢ情報

来年の目玉となるであろうソフトが突如現れた。このソフトでメガドラ500万台達成! と願いたいところだ。

みなさんお待たせ! あの「ファンタースターⅡ」から十数カ月、セガオリジナル大作RPGが帰ってくる。その名もファンタースターⅢだ! (当たり前か)とはいっても発売日はまったくの未定で、まだ企画段階らし

い。その企画書の一部を入手したので、ここで紹介してみたい。

企画書には、「ファンタースターⅢ」のウリとなるようなチェックポイントが4つほど書かれている。マルチエンディング・マルチシ

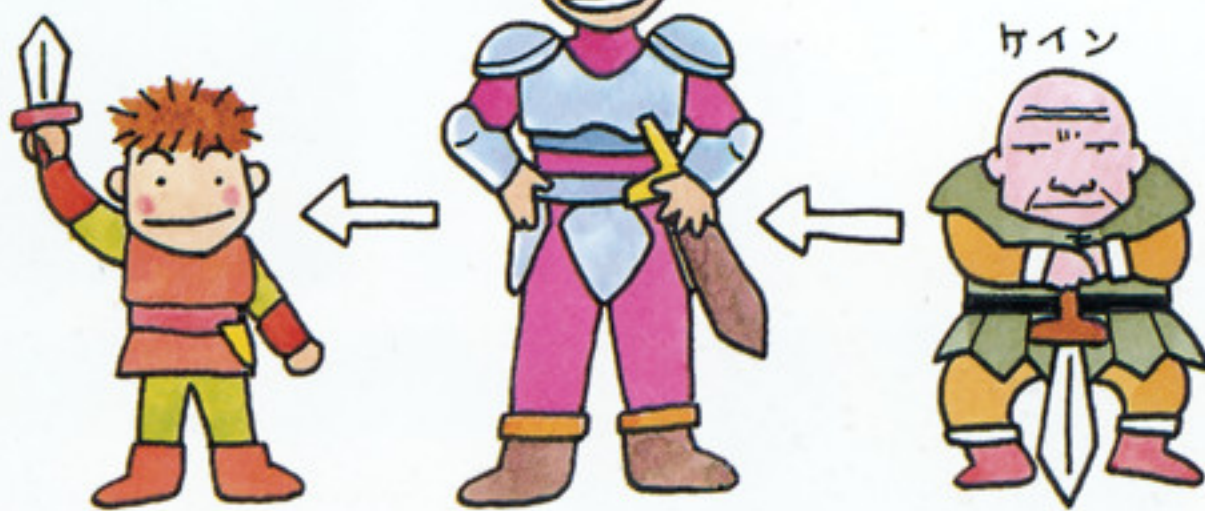
ナリオシステム、新しいパーティーシステム、大迫力のBGMサウンド、ストーリー上の関連性。それぞれについてはイラストとともに下の表に詳しく載せてあるので、参照してほしい。

### マルチシナリオ&エンディング

ストーリーは3世代にまたがる。つまりプレイヤーは小国の王子ケインとなり、ケインの子供、孫へ引き継がれる旅を経験することになる。しかし、世代が変わるたびにシナリオは分岐して、そのパートをプレイすることでエンディングも変わってくるのだ。主人公がどんな人生を歩み、そ

の世界がどのように展開していくかは、プレイヤーの判断や個性によるというわけだ。シナリオとエンディングは4パターンほどになる予定。マルチシナリオ&エンディングということならば、一度終わったとしても、何度もやってみるといふ意欲がわくのではないかな。

戦いは 引き継がれていく……



### パーティーシステム

パーティーは最大5人となる予定だ。ところが5人いたとしても、そのうちの2人は戦闘中に命令を聞かない。どんな行動をとってくるのかは、主人公の「信頼度(仮称)」で決まる。信頼度が高ければプレイヤーが有利になるように行動してくれるし、逆に低ければプレイヤーを悩ませるこ

とになるだろう。ちなみにこの信頼度は「ムーンダンサー」のEPのようなものだから、ムーンダンサーも見逃せない。また、キャラクターによって信頼度の上がり方が違うし、それによって彼らの行動も変わってくるが、愛情をもって接すればまず間違いなくいい関係になれるだろう。



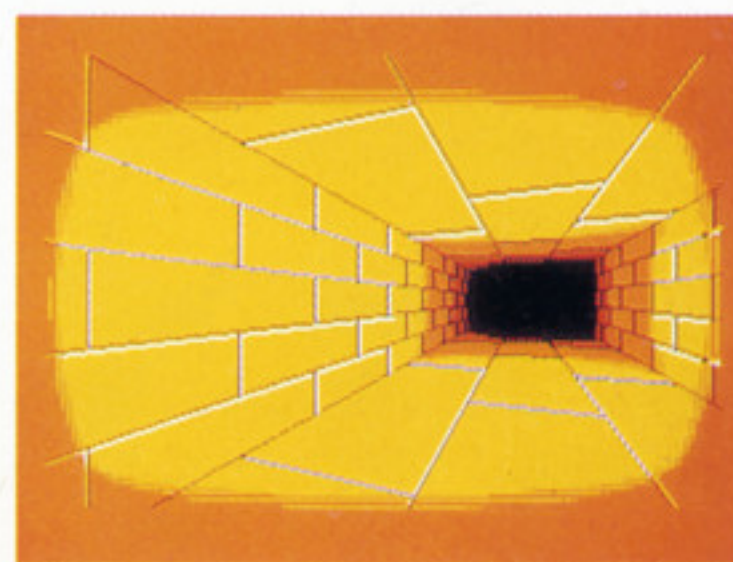
### 大迫力のBGM

普通、BGMというとその土地やイベントなどで変わるが、「ファンタースターⅢ」の場合はちょっと違う。戦闘中や移動中のBGMは、そのときのパーティーの状態によって変化することになるのだ。たとえば戦闘中に味方が苦戦しているときと、余裕をもって戦っているときでは違っ

たものになる。これはプレイヤーの情緒とシンクロナイズさせたもので、RPGを根本的に演出していく。たぶん信頼度とも密接な関係になっているだろう。また、パーティーのメンバーが増えていくにしたがって、演奏パート数も増えていくというから、楽しみは尽きない。



「ファンタースターⅢ」は「ファンタースター」、「ファンタースターⅡ」とストーリー上はもちろん、なにかと深い関係があるらしい。どのように関わっていくかはゲームをやるまでの秘密ということだ。前2作の反省点を改善し、パソコンにもファミコンにもないようなすばらしい世界を見せてほしい。ガンバレ、セガ!



ユーザーが待ちにしているのは、リアルタイム3Dダンジョンだ!

# アトミック・ロボキッド

●トレコ / 2月発売 / 価格未定 / SHT ©UPL

## PCエンジンに負けるな!

こんな顔して、かなり重大な任務を背負っているんだ。べつに遊んでるわけじゃないんだよ。

### アーケードからの移植

UPLのビデオゲーム『アトミック・ロボキッド』が、早くもメガドライブで遊べてしまうぞ。とはいっても、UPLはメガドライブ市場には参入していない。んじゃどこが? という、トレコという新メーカーから発売されるのだ。

この『アトミック・ロボキッド』は、ほんの少し前まではゲームセンターで活躍していたほど新しいゲーム。これがもう家庭で遊べるというだけでも喜んでしまう人が多いはず

だよ。しかもただ単に移植するだけではなく、オリジナルの要素もつけ加えるというからオドロキ。ビデオゲーム版ではあいまいだった、ストーリー的な部分が、ゲームに影響



つい先日まではゲーセンで遊んでいたと思っただけに。(ビデオ版)

してくるらしい。そのへんはまだ完成していないようなので、どうなるかが楽しみだね。

それでは、このゲームを知らない人のために、簡単に内容を説明しておこう。



メガドライブ版もこの通り。とってもびゅーちゅーでワンドラフル。

### 武器 — その傾向と対策

2WAY



前方に強力なビームを発射する。連射もOKの、オーソドックスな武器。敵が横に並んでいるシーンなどで使うと、有効なんじゃないかな? 欠点は弾に幅がないため、ちゃんと狙って撃たないと当たらないってこと。

3WAY



斜め上、前方、斜め下の、3方向に弾を発射することができる。壁の上下に付いている砲台を破壊するのに、もってこいの武器。ただし弾自体の強さはイマイチなので、カタイ敵には他の武器で対抗しよう。

5WAY



前方に、5発の弾を同時に発射する。結果的に幅のある弾を撃っているのと同じだ。すばしっこくて、狙いにくい敵に使える武器。射程距離が短いという欠点があるので、注意して使わないとダメだぞ。

MISSILE



前方に発射され、一定距離進んだ後に爆発する。その爆風は強力で、サンプラザ中野もビックリするほど(うそ)。実際に強いのは確かなのだが、画面上に1発しか撃てないので、狙って撃つ必要がある。

### 迷路を脱出せよ

主人公のかわいらしいロボット。彼には重大な任務がある。その任務とは、コールドスリープ状態の人間を覚醒させること。そのために、行く手を阻む敵たちを破壊しつつ、先へ先へ進んでいく。

ロボキッドの武器は4種類あり、場面に応じて取り替えることができる。そして迷路のような通路を抜け、ゴールにたどり着けば、次のシーンに進める。またシーンの最後に、

ちょっと強い中ボスクラスの敵がいるところがある。さらにはロボキッドの何倍もの大きさがある、巨大なボスが登場するシーンもあるってんだから、すごいでしょ。

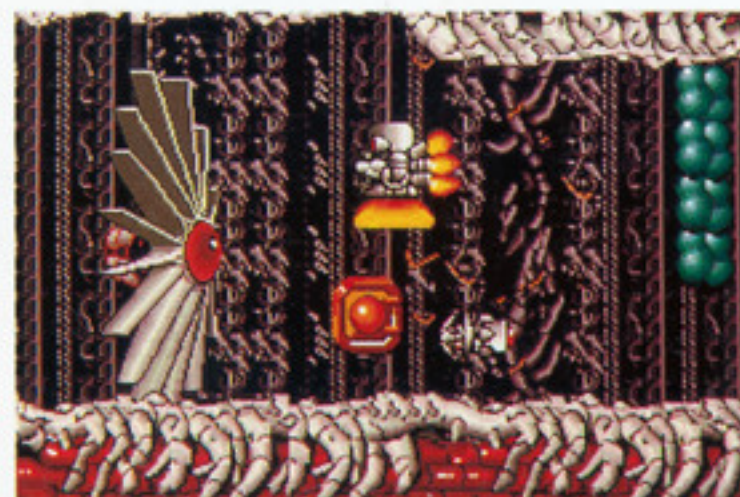
各シーンともかなり特徴のある画面で、つい先を見たさに遊んでしまう。メカメカしたシーン、自然の緑がきれいなシーンなど、見ているだけでワクワクしてしまうシーンが、なんと全部で25もある。

最終シーンには、いったい何があるのだろうか? それはキミの目で確かめてほしい。

### パワーアップ

ロボキッドは4種類の武器を搭載している。その武器から、場面に応じた選択をして使用できる。ちょこっとだけ戦略的な要素も含まれているということだね。

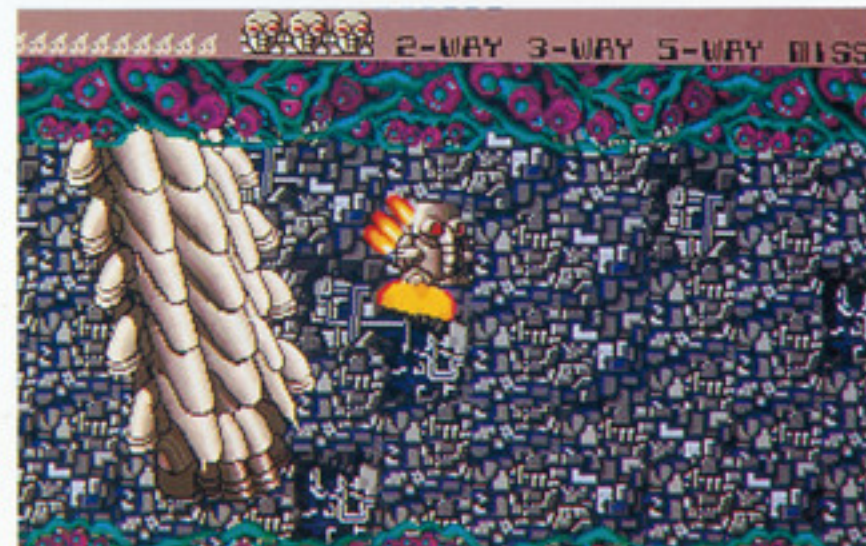
それでは各武器を紹介していこう。左表で確認してくれ。特徴をキチンと把握していかないと、どの武器を、いつ、どこで使っているかわからないなんてコトになりかねないぞ。



面の最後に潜む中ボス。ロボキッドの行く手を阻む強敵だ。



うーん。美しく、敵を見るのも忘れてしまいたいぞだね。



この骨みたいなのはなんだあ? おまけにボスつばいのもいるぞ。

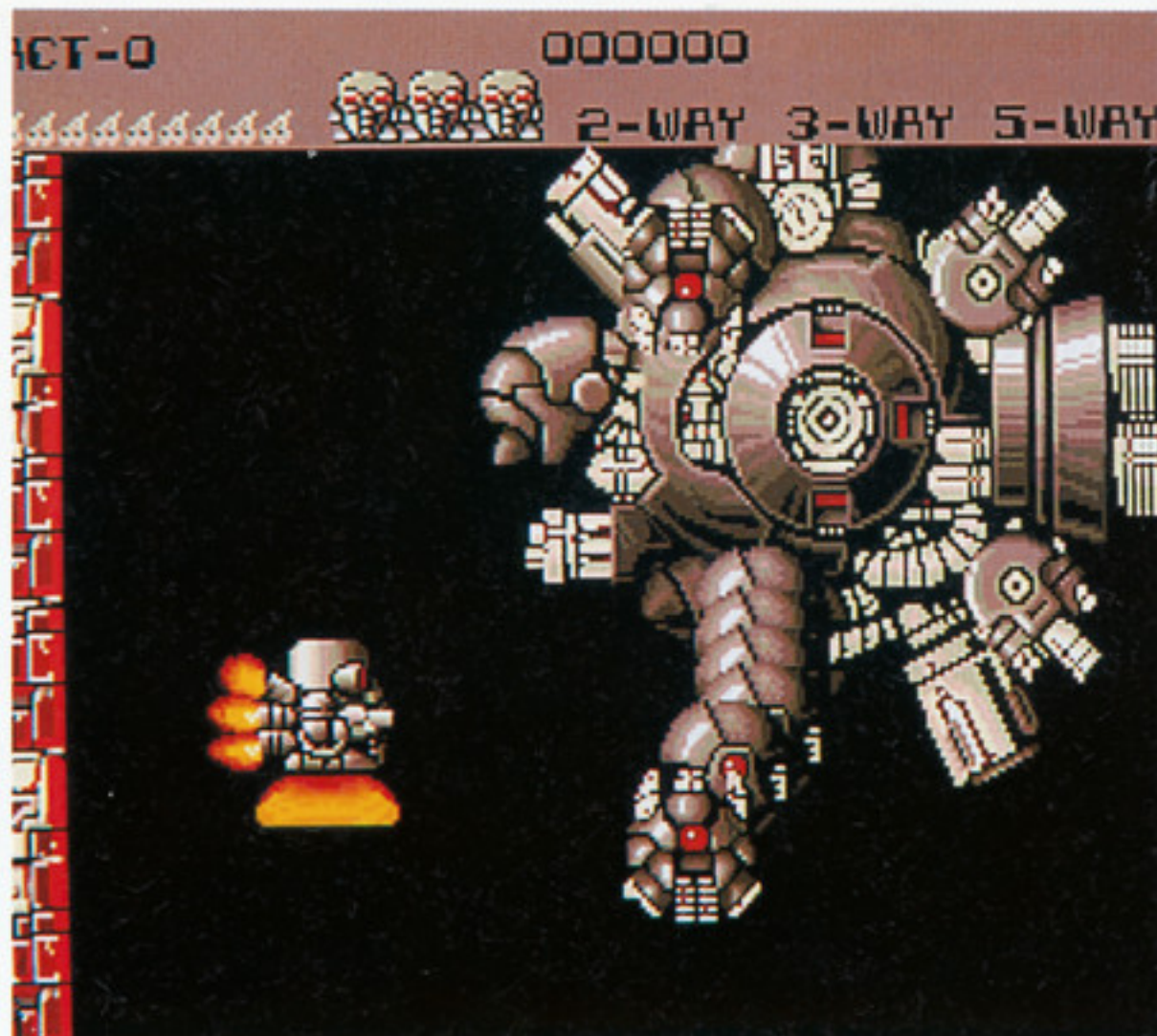
## 敵キャラたちにも注目だ

主人公はえらくかわいらしい。アトミックなんて名前が付いているのが、信じられないくらいのかわいさ。ちなみに、ロボキッドを安全な場所に移動させておいて、しばらくそのままジッとしておくと、こっちに振り向く。これがまたかわいらしい。

そして群がる敵たちもよく見ると、じつはロボキッドと同じように、かわいいコトに気づく。そうなのだ。このゲームの登場するキャラクターは、どれもコミカルで、ちょっと憎めないヤツばかりだったのだ。

しかしゲームの内容のほうは、かわいらしさと反比例するかのように、かなり難しい。迷路を抜けるのも難しいが、とにかく敵が強い。

まあそーゆーわけで、倒すのはかわいそうだけど、あんまり敵が強くてハラが立つ。ハラが立つから倒したくなる。このへんの矛盾というか、葛藤をみんなに楽しんでほしいな(なんだそりゃ)。



こんなデカイ敵も登場する。アクションに付き物のデカキャラだね。

まだまだ未完成のゲームだが、これからの進み具合が非常に楽しみだ。

新参入メーカーということであいへんだろうが、がんばっておもしろいゲームにしてみたい、というのが正直な感想だ。

が  
ん  
ば  
っ  
て  
お  
も  
し  
ろ  
い  
ゲ  
ー  
ム  
に  
し  
て  
も  
ら  
い  
た  
い



他のシーンと違い、このシーンはスクロールしないんだよね。



どこかの古代遺跡らしい。寂れた雰囲気うまく出ているよね。

## ZOOM(ズーム)

●セガ 1月下旬発売 価格未定 PUZ



で発売される。

ボールに足の生えたユーモラスなキャラクターが主人公。これを動かして正方形のマス目を全部囲めば、1ステージクリアとなるが、敵キャラも出てくるので、そいつをうまくかわしながらプレイしなければならない。1本の線で同時に複数をつまむと得点が2倍、3倍と増える。また途中で得点アップのアイテム(バナナ、チョコレート、キノコなど)が出現したり、敵キャラの動きを一定時間止めるアイテム(時計)もあるぞ。スピーディーな展開がなんとも心地よい、スマッシュヒットになるだろう。

1月下旬に発売されるE社のビッグRPGの影響を考えてか、メガドライブのゲームも発売を控えてしまったようだが、その厳しい状況のなかで、セガからパズルゲームが出るぞ。メガドラユーザーにとっては救いの1本だ。

このゲーム、元はアメリカのパソコン版のゲームで、12月にはこちらより一足先にジェネシス(アメリカのメガドライブ商品名)で



御覧のとおり、ラインで囲まれたところは色が変わるのだ。

## テトリスブームの再来なるか!

急きょ発売! アメリカからやってきた、このスリリングなパズルゲームを埋もれさせな!!



広大な宇宙に置かれたパネルにラインを引けば!



ステージ2。敵キャラの数も増えた。右に見えるのは時計だよーん。

最新のホットメニューを教えます



BEメガホットメニュー



# BE-MEGA HOT MENU



## ソーサリアン

セガ 2月発売 7,000円  
©1987日本ファルコム

メガドライブの力が遺憾なく発揮された「ソーサリアン」。今回は、業界三国史でもお馴染みの「ジャムおじさん」が徹底紹介してくれるぞ！ 心して読め！！

### ジャムおじさんの「ソーサリアン」大紹介だーい！

「ソーサリアン」とは、ご存知パソコンゲームメーカーの雄日本ファルコムが2年前に大ヒットさせた、ファンタジーアクションRPGの傑作だ。そもそもは、ドラゴンスレイヤーシリーズの5作目として作られたのだけど、あまりの反響に、その後も全部で10本以上の追加シナリオが発売され、全国に数多く

のソーサリアンファンを生み出している。この名作がいよいよメガドライブに登場するのだ。今回は、原作の大ファンであるジャムおじさんが、メガドライブ版ソーサリアンワールドに皆さんを招待しよう。

### 横スクロールのアクションRPG

これまでのRPGというと、「ドラゴンクエスト」や「ファンタシースター」でお馴染み

のように、マップ上の移動シーンと戦闘シーンが分離されるタイプがほとんどだったけど、「ソーサリアン」では移動も戦闘も同じ横スクロール画面で展開される。

だから、魔法をかけたり戦いながら、同時にマップ上をどんどん移動することができるんだ。

しかも最高4人でパーティープレイできるから、アクションタイプのRPGとはいっても、「ゼルダの伝説」や「ザナドゥ」とは一味違った雰囲気味わえるぞ。

#### ファンタシースターⅡの場合

移動シーン



バルマ星を歩くユーシスははじめ4人のパーティー。

戦闘シーン



強烈的なグラフィックが画面いっぱいに炸裂するぞ！

#### ソーサリアンの場合

移動シーン



洞窟のなかを歩くソーサリアンのパーティー。

戦闘シーン



戦闘も移動シーンと同じ画面のなかで展開されるのだ。

#### 過去のアクションRPGは……



ゼルダの伝説 (ファミコン)

イース (マスターシステム)



ドルアーガの塔 (ファミコン)

## 10本もの マルチシナリオ構成だ!

「ソーサリアン」では、「ウィザードリィ」のようにキャラクターメイキングや武器や防具の調達を行う伝説の町ペンタウアと、冒険の世界が分離されている。だからキャラクターを作り、武器や防具を買って装備したら、セガの作ったオリジナルシナリオ8本のなかから好きなシナリオを選んで、冒険に出発できるんだ。

旅の目的を無事果してペンタウアに戻ってきたら、シナリオをクリアしたことになる。そして、この段階で旅で得たお金や経験値がパーティーのメンバーにプレイヤーの判断によって分配され、キャラクターが成長していくのだ。

ところで、このメガドライブ版「ソーサリアン」には、オリジナルのシナリオが全部で10本入っている。9、10本目のシナリオは8本すべてクリアしてからでないと挑戦できないが、まったく関連のないシナリオを次々に解いていくこのゲームシステムは、まさに短編の推理小説を読んでいるような醍醐味が堪能できるぞ。

## 豊富な キャラクターメイキング

「ソーサリアン」では、キャラクターを何人でも作ることができる。4つの種族から、年齢や所有アイテムを考慮しながら好きな種族を選べると、次に60種類にも及ぶ職業から1つを決めなければならない。

選んだ職業により年収が異なるうえ、キャラクターのステータスに大きな影響を及ぼすから慎重に選ぶ必要がある。シナリオによっては、その職業の人でないとクリアできないものがあったりするので、メンドクさいと思う人もいるかもしれないけど、ここらへんは実際にプレイしてみると、たまたま楽しい要素であったりする。

これなんぞは、それぞれが独立したシナリ



それぞれ年収の異なる仕事60種類、職業はステータスに大きく影響してくるのだ。

オで構成され、1つのシナリオを短時間でクリアできるからこそできる芸当なんだ。まさに「ソーサリアン」の「みぞ」といえましようゆ。

## 世代交代する キャラクター

「ドラゴンクエスト」のように、経験値が上がったからといって、その場ですぐ強くなるわけではない。

旅が終わるとペンタウアに戻り、王様に報告してやっとステータスの上限が上がる。ステータスそのものを上げるためには、道場で修業を積まなければならない。さらに、諸装備品に魔法をかけてもらって、初めて会得することができる。

修業をしたり、魔法をかけてもらうのに1~5年もの期間が過ぎ去っていくため、キャラクターはどんどん年をとっていきんだけど、なんと「ソーサリアン」のキャラクターには寿命があるんだ。したがって、年を重ねるとやがて安らかな眠りにつくことになるんだが、じつはこの時点で新キャラクターを作ると、アイテムや知識を相続できるシステムになっている。つまり、キャラクターは世代交代を繰り返していきんだ。

## メガドラ版「ソーサリアン」の魅力とは!?

ずばり、メガドライブ版「ソーサリアン」の魅力なんだけど、大きく分けて3つある。1つは、なんとといってもパワーアップされた

グラフィックの素晴らしさなんだ。とくに、メガドライブの魅力であるスプライト機能を十分に生かした魔法の数々は、申し分ないほ

どのデキだ。今からサラマンダーの魔法やスターダストの魔法を楽しみにしておいてくれ。

2つ目は、セガのオリジナルシナリオが味わえることだ。とくに「チャイニーズ・メディスン」は、原作にはなかった中華風の味付けがうまく表現されている秀作だ。

3つ目は、美しく爽快なBGMにある。メガドライブだからこそできたといってもよいほどの、期待に応えたデキになっている。

いろいろと述べたが、百聞は一見に如かず。ジャムおじさんが太鼓判を押すソフトなのだ。

### これが魔法だ!



天の星を降らせてモンスターを倒す。



聖霊の王が現れ、八方へ飛び散った。



イナズマが天空高く響き、モンスターを撃つ。



炎が中を飛ぶ。サラマンダーか!?



いっしょに変わったシナリオ、チャイニーズ・メディスン。

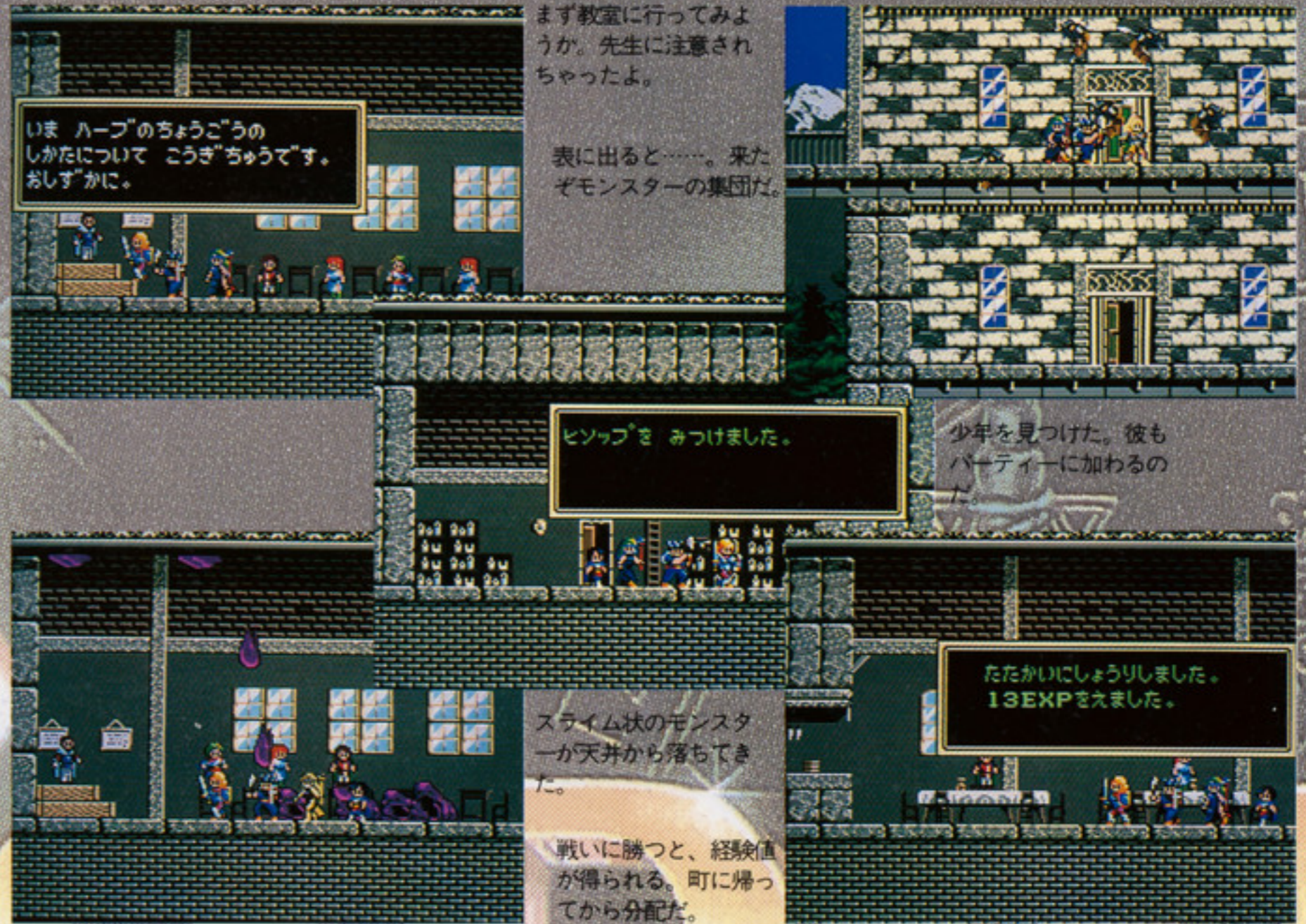
# シナリオ

## シナリオ 1 魔法使いの弟子

静かな魔法学校にモンスターが現れた。生徒たちが襲われ、皆恐怖におびえていた。モンスターが現れた原因を突き止め、学校に平和を取り戻せ。

どのシナリオからでも始めることができるが、このシナリオは入門者向けにできているので、できればここから始めたい。

最初は学校内でモンスターが出現する謎についての調査だ。教室を回ったり、用務員のおじさんから話を聞こう。とくにこのおじさんからの情報は重要だ。途中の教室で1人の少年が仲間に加わったりするけど、ある謎を解くまでモンスターはまったく出てこないのだ。



## シナリオ 2 常春の村

ある村の洞窟にドラゴンが棲んでいた。洞窟のなかには大切な守り神があるという。ドラゴンを見つける前に守り神を運び出してほしいと頼まれたが……。

このシナリオは、美しい山々を背景にした村で事件の解決を依頼され、ドラゴンの棲む洞窟に向かうわけだが、まず初めに村長の家へ行こう。そこで洞窟に祭られている守り神についての情報が聞ける。もちろん近所の家にも行ってみよう。村はずれにある山に登っていくとドラゴン発見!

こいつを追っていくと洞窟のなかに行けるのだ。



## シナリオ 3 チャイニーズ・メディスン

漢方の国、中国。そこには素晴らしい効果をもつ若返りの薬があるという。その話を聞いたソーサリアンは、薬を求めて中国へ旅立った。

原作の「ソーサリアン」とは一味違ったシナリオだ。舞台は中国。周りの景色も中華風だ。太極拳をやっているおじさんもいるし、モンスターもおサルや竹やぶの虎だ。

町にある各家に入っていくと、薬屋の少女が重要な情報を教えてくれる。今後の冒険に彼女の存在が大きな意味をもってくるらしいのだが……。





# 紹介

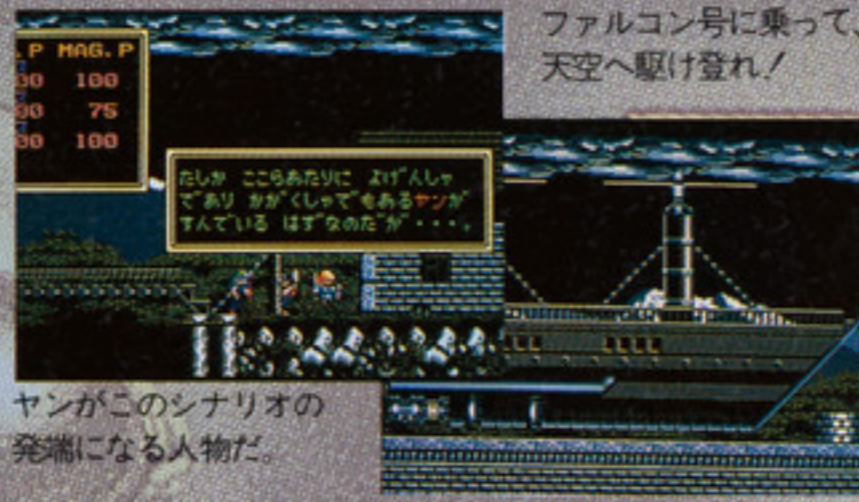
ソーサリアン

## シナリオ 4 天空の滝

予言者ヤンは予言したとおり、ペンタウア周辺に黒く厚い雲がたち込め、地上には光がささなくなった。ペンタウアの空から雲を追いつき、光を取り戻せ!

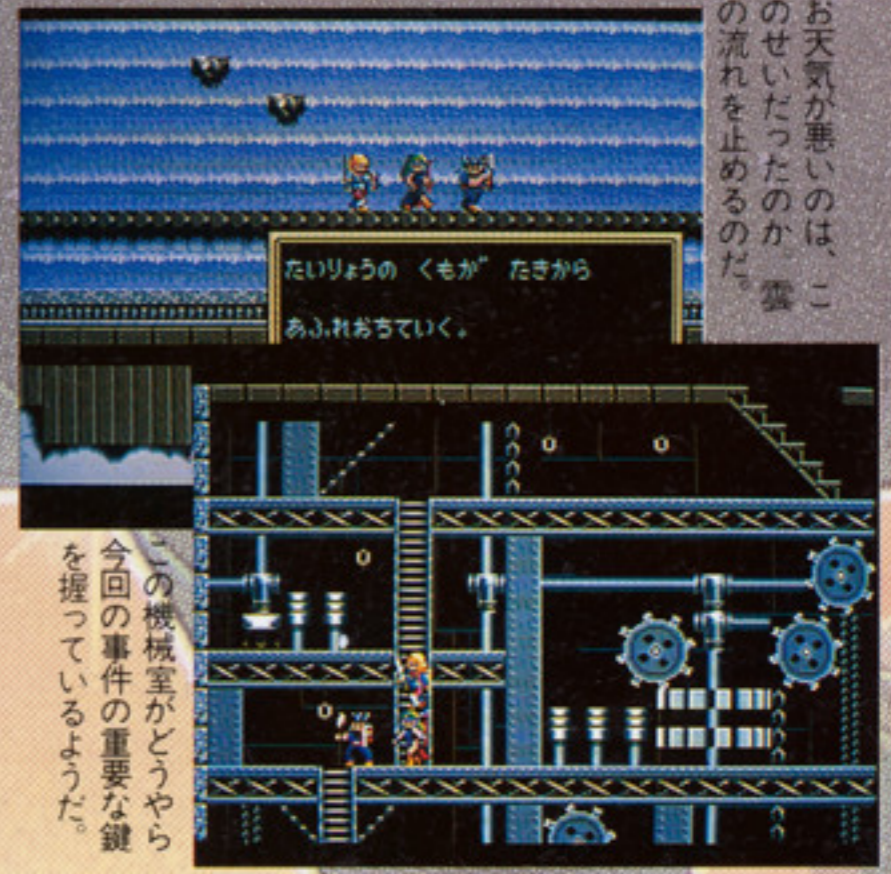
予言者ヤンの作った空飛ぶ船ファルコン号に乗って、天空へ駆け登ってみよう。そこには数本の滝が流れ落ちていた。どうやら原因は

これらしい。しかし、これを止めるにはどうしたらよいのだろうか。たくさんの歯車が回る機械室のなかにいるおじさんに話を聞いてみよう。



ヤンがこのシナリオの発端になる人物だ。

ファルコン号に乗って、天空へ駆け登れ!



この機械室がどうやら今回の事件の重要な鍵を握っているようだ。

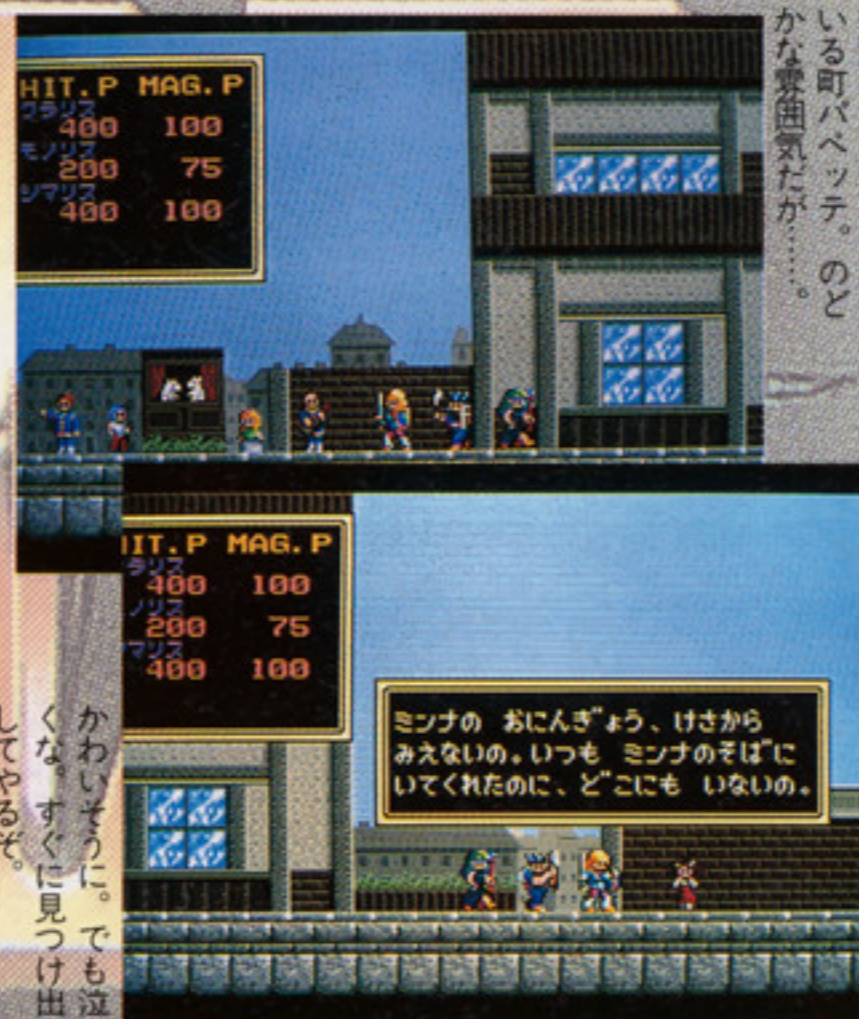
お天気が悪いのは、このせいだったのか。雲の流れを止めるのだ。

## シナリオ 5 マリオネットの館

大切にしていた人形がもち主の女の子のもとから消えてしまった。人形探しを頼まれたソーサリアンが、訪ねた館に待ち受けていたものは……。

訪れた町はパベッテ。町を歩いていると人形芝居をやっていたりと、のどかな雰囲気だ。最初に人形の落とし主、少女ミンナを探そう。話を聞くと、いつも大事にそばに置いておいた人形がないと泣いている。まずは人形探しだ。人形芝居をやっている男から話を聞くと

ある重要な情報が聞ける。本当の話の展開はこれからなのだ。



かわいそうに、でも泣くかな。すぐに見つけ出してやるぞ。

街頭で人形芝居をしている町パベッテ。のどかな雰囲気だ……。

## そしてシナリオ 6 灰色の迷宮

迷宮作りの天才アントロノフは、死ぬ前に巨大な迷宮を作り、なかに多くの謎を残した。その後なかに棲みついたモンスターは、迷宮からあふれ人を襲い出した。謎を解き、迷宮を封印しろ!

取材時点では、このシナリオはまだ完成していなかったため、ここでは紹介できないが、どのシナリオもグラフィック、サウンドを含め非常に完成度が高い。次号では各シナリオの詳細まで紹介できると思うので、楽しみに待っててくれ!

2月には必ず出せるということがわかっただけでも、めでたいということにしよう。ところで、セガにおじゃましたときにわかったのだが、「ソーサリアン」の開発スタッフには美しい女性が加わっているのだ。芸能人にはたとえられる人がいないけど、雰囲気としてはファミ通の万里子さん(ただし発売日スケジュール表に出てくる挿絵)に近い感じだ。名前は聞かなかったが、「ソーサリアン」をプレイした感想を彼女に送ると、ひょっとして返事が来たりするかもしれない。みんな、ぜひともチャレンジしてくれ!

話は変わるが、アメリカでは、この9月に発売されたばかりのメガドライブ(商品名

はジェネシス)が絶好調のようだ。「大魔界村」や「獣王記」が大ヒットして、来年中には軽く200万台を突破しそうな勢らしい。僕としては、ぜひ「ソーサリアン」も会話を英語に直してアメリカでも発売してほしい

### ジャムおじさんの の 言いたい放題!

いと願っている。「ウルティマ」や「ウィザードリィ」に見られるように、アメリカの素晴らしいRPGは日本へどんどん輸入されているが、日本からは優れたパソコンRPG作品がたくさんあるにも関わらず、アメリカへ

は輸出されていない。RPGがマンネリ化した現在、メガドライブを通じ、もち味が100%移植されたパソコンRPGをアメリカにもち込むことは、RPG発展の刺激剤としても意義のあることだと思うんだけど。それから、まだ発売されていないのに変な話だが、早くも「ソーサリアンII」を出してほしいという期待にかられてしまう。FDD用でもかまわないが、とにかくメガドライブの定番ソフトとして大切にシリーズ化してほしい。いろいろと脈絡のない話をしてきたが、RPGが少ないメガドライブにとって「ソーサリアン」は、来年中に国内200万台普及の鍵を握る戦略作品であることに間違いはない。

# CURSE

## カース

マイクロネット

12月23日発売 / 価格6,800円

北海道のソフトハウス“マイクロネット”からのメガドライブ第1弾は、バリバリのパワーアップSHTだ！今回は5面までを徹底紹介するぞ！！

## パソコン界から殴り込みだ！

またまた新参メーカーの登場だ。このマイクロネットという会社は、パソコンで活躍しているゲームソフト会社である。RPGや麻雀などの代表作がある、北海道のゲーム会社だ。

パソコンからの流れで、メガドライブ1作目はRPGや麻雀などかと思ったら、これがなんとシューティング。意表をつかれてしまった。しかもメガドライブでは珍しい（というより「サンダーフォースⅡMD」しかない）

横スクロールのシューティングだということから、いやでも期待の声が高まる。

メガドライブ参入第1弾ソフトで、マイクロネットのお手並拝見といった感じだ。それでは内容を紹介していくぞ。

## もちろんパワーアップあり

主人公が操る戦闘機は、アイテムを取ることによってパワーアップできる。その効果を説明しよう。なかには段階を追ってパワーアップするものもあるぞ。

### SHIELD

いわゆるバリア。敵の攻撃を受けるたびにエネルギーを消費するが、このアイテムを取るとエネルギーがフル回復する。ちなみにエネルギーの消費量は、敵の弾に当たったときより、敵本体に当たったときのほうが大きい。障害物に当たると、さすがのシールドも効果なし、一瞬でやられてしまう。

### OPTION

戦闘機の周りに、敵の弾を吸い取ってくれる玉がつく。しかも攻撃もしてくれるという、なんとも頼もしいヤツ。同時に2個まで装備可能で、Cボタンを押すことによって、位置を変えることができる。2個装備している状態で、さらにアイテムを取ると、オプションの攻撃力がアップしていく。

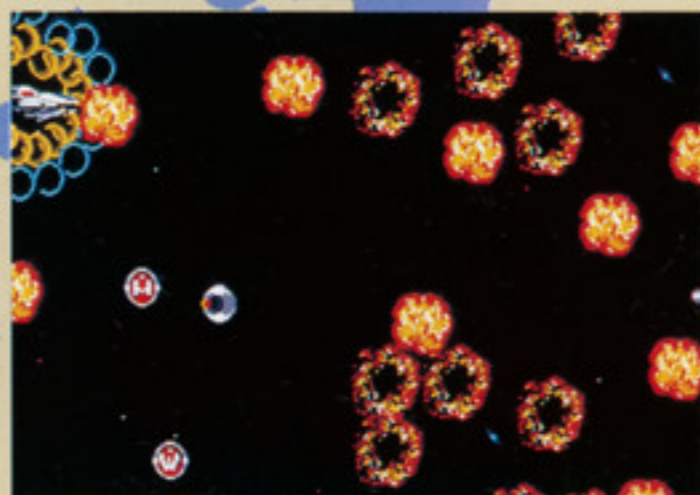


オプション2個つけて、最強になった戦闘機。強いぜ、強いぜ。

オプションは攻撃してくれるだけでなく、弾を防いでくれるのだ。

### BOMB

危ないときのお助けアイテム。画面上にいる敵、すべてにダメージを与えることができる。しかし最初は1発しかもっていないので、本当にピンチのときだけに使うようにしたい。武器を最高レベルにしたあと、その武器アイテムを取ったときのみ、BOMBのストックを増やせるのだ。



BOMBを使えば、画面中のすべての敵にダメージを与える。

### CLASH

ちょっと使えない（と思われる）アイテム。宝石のようなきれいな弾が発射され、弾が敵や障害物に当たると、複数の弾に分裂する。たしかに強力なのだが、最高でも画面中に3発しか発射できないので、しっかり狙わないとちっとも当たらないという結果になる。というわけで、あまりオススメできない武器だ。

### WIDE-BEAM

背景をも突き抜けて飛ぶ、強力な武器。同じアイテムを取り続けることにより、3段階に

パワーアップする。強いには強いが、戦闘機も当たるとやられてしまう。背景に弾が当たらないということは、戦闘機の移動できる範囲を知ることができない。つまり戦闘機が背景に当たって死んでしまう可能性が増えてしまうのだ。



さすがは強力な武器W。でも背景が見つらいという欠点もあるのだ。

### V-LASER

初めは前方にしか攻撃できないが、同じアイテムを取れば、最高3方向への攻撃ができる。広範囲を攻撃でき、さらに攻撃力もあるという、なかなか使える武器だ。だいたいこの武器とWIDE-BEAMを、面によって使い分けて進むという方法が楽だろう。C・W・Vの3つの武器を、同時に複数使うことはできない。

### MISSILE

自動的に敵機を追いかける、賢くて強力なパワーをもったミサイル。アイテムを取り続けることにより、画面上に最高3発まで発射できる。他の武器とは無関係に装備できる。さらに戦闘機がやられても、1段階目に戻るとはいえ、なくならないのがうれしい。

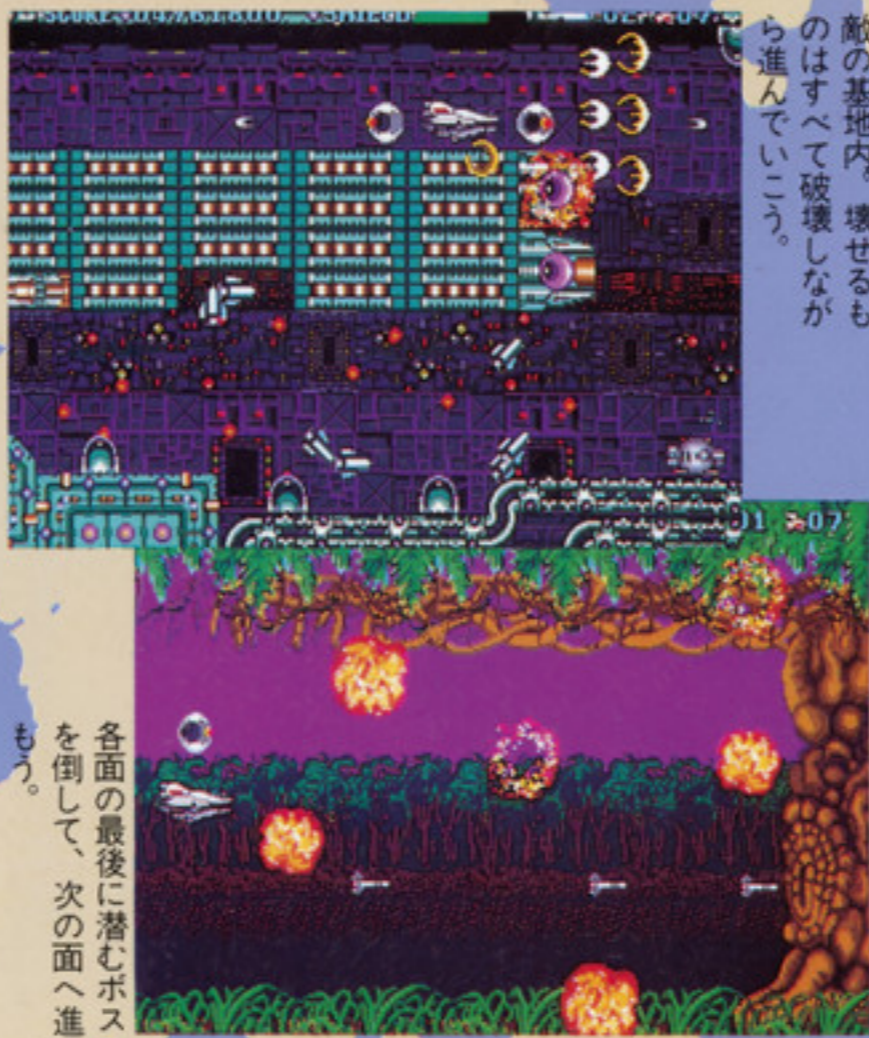
## ゲームは5面

まるでビデオゲームでも見ているようなグラフィック。なめらかに横スクロールするこのゲームは、全部で5面まである。5面をクリアすれば、エンディングになる。

各面には、強敵がいるうえに、だいたい中ボス的なキャラクターと、最後に大ボスが登場する。中ボスと大ボスはどちらも大きくて美しい。気を抜かずに戦ってくれ。

高得点をマークすれば、ゲームオーバーになったあと、名前を登録できる。ビデオゲームみたいで、なんとなくうれしい（まあ、バッテリーバックアップしているわけでもないの、アッという間に消えてしまうのだけだ）。

とまあ、全体的にゲームを見てみると、ビデオゲームのノリを目指しているようだ。メガドライブという高性能マシン。その機能を



敵の基地内。壊せるものはすべて破壊しながら進んでいこう。



各面の最後に潜むボスを倒して、次の面へ進もう。

生かすために、その方向を目指すという方法は正解だったのではないだろうか。ユーザーもそれを望んでいるに違いない（と思うけど、どーかな?）。



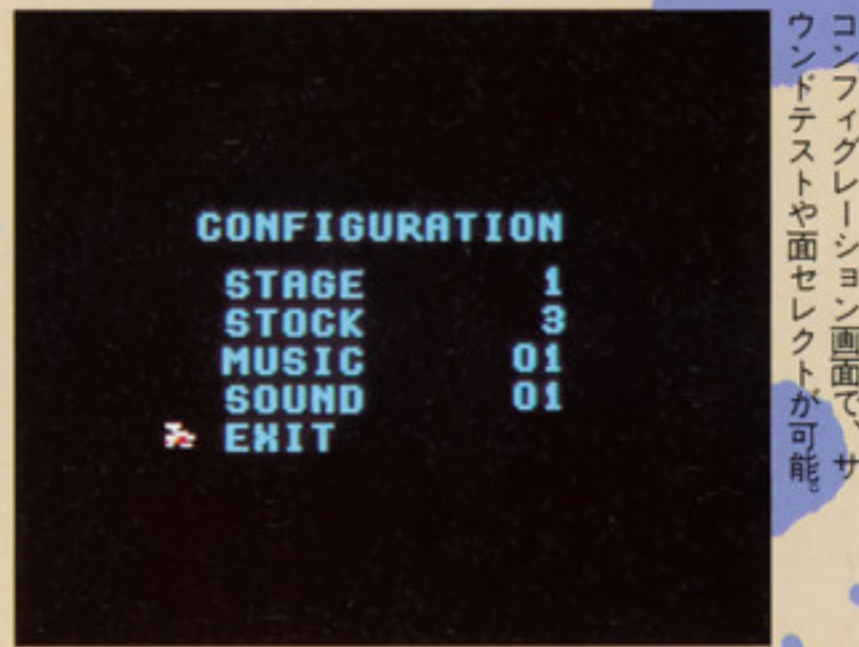
## おなじみコンフィグレーションモード

最近はこのゲームにもついている、このコンフィグレーションモード。音楽をじっくり聴きたい人、難しく先の面を見られない人にとってもありがたい。

このモードに入るには、タイトル画面表示中に(A)、(B)、(C)のいずれかのボタンを押しながらスタートボタンを押せばよい。1~4面

までの好きな面から始められたり、戦闘機のストックが3~6の範囲で変更できたりする。もちろんゲーム中のBGMや効果音を聴くこともできるぞ。

戦闘機のストック数と、始める面数を設定したら、EXITにカーソルを合わせてボタンを押す。タイトルに戻るので、あとは普通にゲームを始めれば、設定どおりになっているはずだ。



コンフィグレーション画面で、サウンドテストや面セレクトが可能。



## 最終面までの道のりは長い

この5つのステージを制するには、敵の仕

掛けを知っておく必要がある。ゲーム中には、いろいろな仕掛けがあり、とても一度のプレイでクリアできるようなシロモノではない。

というわけなので、各面の徹底紹介をしてみた。少しでも参考にさせていただけるとありがたい。それでは全5面の特徴と解説だ。

## 1面 セネカの森

侵略されたとはいえ、まだまだきれいな緑が残っている。この自然を守るためにも、絶対に負けるわけにはいかない。

どの面も最初は簡単。パワーアップアイテムもたくさん出現するので、この面で使うアイテムを決めておこう。何も考えずに、出るものすべてを取ってはいは、その武器の本当の強さは、いつになってもわからないぞ。連続して同じ武器を取ってこそ、真の強さを発揮するものだ。この面ではVの使用をオススメする。途中で木や不思議な植物などが立つ



まずはザコたちがかりが登場。パワーアップしておこう。



これが敵で、これが弾だかわからないほどの激しい攻撃だ。



ツタのようなもので行く手を塞がれている。破壊して進め!



向こう側が見えてますよ。分裂するとんでもない敵だ。

ているが、これにぶつかりとやられてしまう。ちなみにWを使用していると、弾が障害物をつき抜けてしまうので、この木などが障害物だということがわからないのだ。で、死んで

しまうという結果になりかねない。弾をバラバラ吐き出すキャラクターが出てくるが、この場合はオプションをうまく使い、敵の弾を避けながら攻撃する。敵の攻撃があ

まりにも凄かったら、BOMBを使うのもいいかもしれない。そして一番気持ち悪いのが、ヘンなゼンマイのような植物。ふだんは巻いてあって短いのだが、なんの前兆もなく突然ビヨーンと伸びるのだ。これに触ると、もちろんやられてしまうので、なるべくなら上のほうを進んだほうがいいだろう。



ビヨーンと来たぞ。危ないので画面上方を飛ばないようにしよう。

この面の最強の敵は、テレポートして出現する奴。8機で編隊を組んで登場し、弾を撃ちながら逃げていくのだ。対抗する手段としては、テレポートしてきたら、画面の左端に移動して敵が逃げるのを待つという方法しかないだろう。この場所なら敵からの攻撃もあまりこない。なにしろ自分の戦闘機は、前方に



1面でもっとも手強いキャラクターがコイツ。後方へ逃げろ!

しか攻撃できないので、敵のうしろに回るしか、攻撃の方法がないというわけだ。

1面の大ボスは、カラフルな鳥。自分の羽を四方八方にバラまく。ボス出現の直前に、アイテムがたくさん出るので、武器をWに変更しておくといい。あとはあまり動かずに撃ちまくってれば、できるだろう。

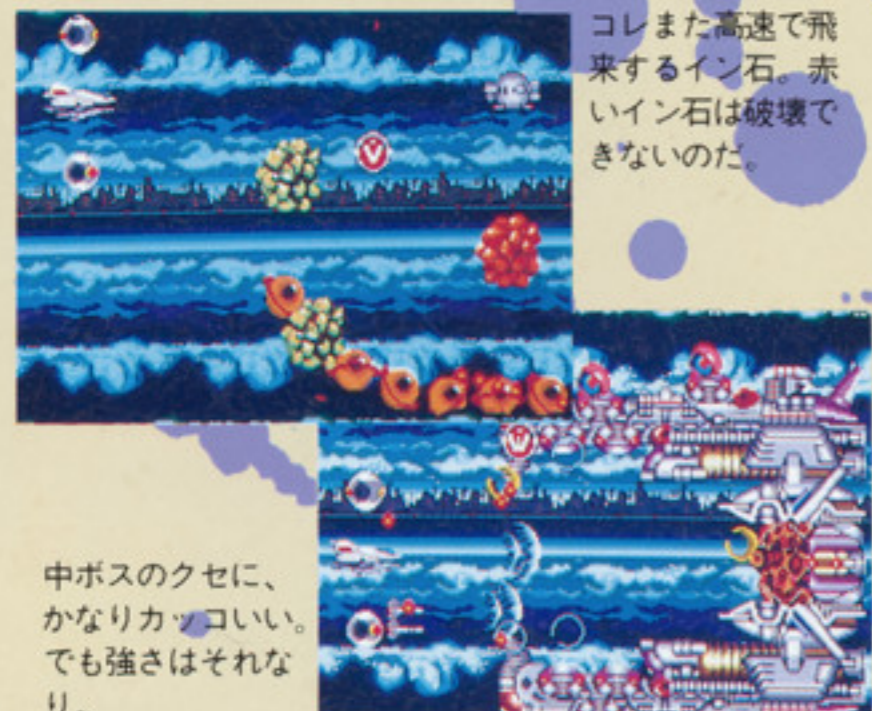


ボスは美しい鳥。羽をバラバラさせて襲ってくる。案外弱いぞ。



## 2面 セネカ上空

まるでビデオゲーム並みの多重スクロールが気持ちいいこの面。画面の見せ方は、この面が一番うまい。この面で注意することは、ほぼ常時飛んでくる、イン石のような物体だ。赤と緑の2種類があり、赤いほうは破壊不可



コレまた高速で飛来するイン石。赤いイン石は破壊できないのだ。

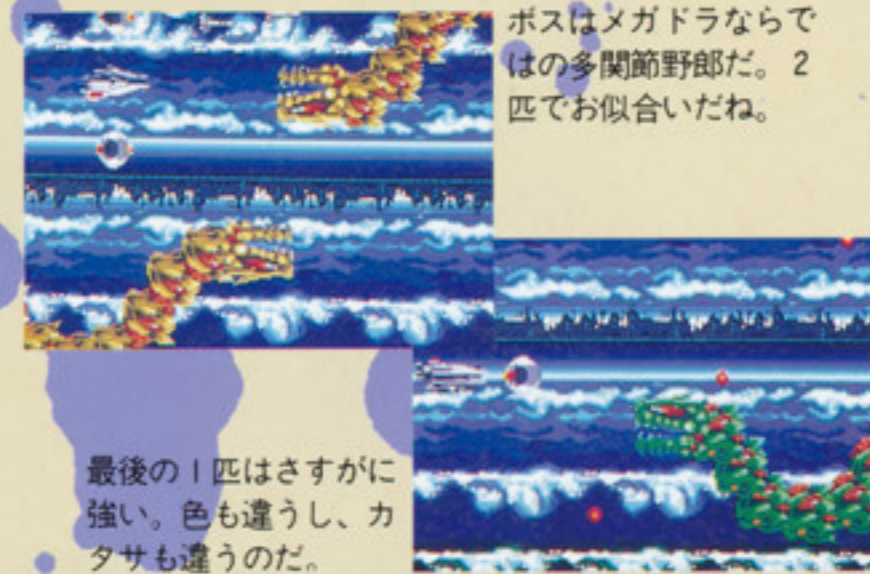
中ボスのクセに、かなりカッコいい。でも強さはそれなり。

能。この赤い隕石が並んで飛んでくる難所もあるので、出現位置を覚えて対応しよう。

面の半ばには戦艦のような中ボスが出現。多数の砲台に守られているが、Wを装備していれば、たやすく破壊できる。そして戦艦の弱点である中央部を攻撃すれば倒せる。デカイわりには、あまり強くない。自動追尾のミサイルを撃ってくるロボットもいる。こいつはなるべく早めに破壊してやるとよいが、複数連続で登場することが多いし、しかも後半は、破壊できない赤い隕石の裏側から攻撃してくることもある。要注意だ。

最後のボスは、多関節の龍。2匹組みで攻

撃してくる。弱点は頭だ。龍の美しい動きに見とれていると、やられてしまうぞ。最後の1匹は他の龍とは色が違う、強力なタイプ。弾をバラまきながら移動する強敵。弾はオプションで吸い取るつもりで攻撃しよう。



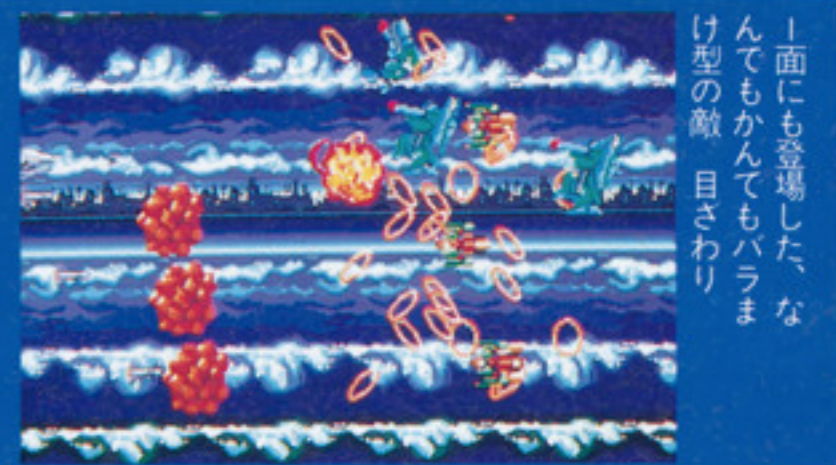
ボスはメガドラならではの多関節野郎だ。2匹でお似合いだね。

最後の1匹はさすがに強い。色も違うし、カタサも違うのだ。



2面大ボス

赤いミサイル状のものが、高速で多数追って、もーたいへん



1面にも登場した、なんでもかんでもバラまけ型の敵。目ざわり



## 3面 バルセリア先発隊基地

敵軍の最前線基地。セネカに飛来する敵は、どれもここから来ていたのだ。ここを叩けば戦況が少しは有利になるだろう。

上は壁、下は溶岩に挟まれた、非常に狭い面。しかも複雑に入り組んだ地形が、難易度をさらに高めている。山などにぶつかってやられることは、絶対に避けたい。上下から毛のはえた目ん玉のようなものが、いきなり出

現する。よ〜く見ると、上下の壁の向こう側で待機しているのが見えるので、出現位置はわかるだろう。注意深く壁を見ることも大切だ。



このゲーム中で、一番おかしなキャラクター。毛のはえた目ん玉。

上の壁にひっついてる砲台。ミサイル攻撃をしてくるイヤなヤツ。

初めはおとなしい溶岩も、噴火して弾を吹き出すことがある。これは決まった場所で起こるので、あらかじめ知っていれば問題はない。なるべく上のほうを通るようにすれば、やられることはないだろう。上方に紫色の玉が見えたら注意。多関節の化け物に変身する。真ん



山の向こう側にいる敵は、Wなら楽勝。この面はWでいこう。

中の色違いになった玉を攻撃すれば倒せる。  
ボスは内臓のようなものが見えている、スプラッターなヤツ。おまけにちょうちんアンコウのような飾りつき。しかし戦闘機を溶岩ギリギリのところに置いて攻撃すると、いとも簡単に倒せてしまう。見かけほど強くもないボスなのだ。



下から岩がノ出現場所が決まっているので、場所を覚えよう。



これはビーズか、はたまたジュズか。色違いの弾を撃てば倒せる。

### 3面大ボス



ちよつとクロいボスでもこの場所にはいれはられないのだ

## 4面 宇宙空間遊撃隊

敵の本拠地目指して、高速で宇宙空間を移動する。ここを抜ければ敵の航空母艦は目の前だ。一気に進め!

敵ミサイルが激しく迫ってくる。WかVを使って切り抜けよう。危なくなったら、BOMBを使え。3面同様に、赤と緑のイン石が登場するが、より高速に、そして意地悪な配置で出てくる。しかも敵の激しい攻撃と一緒なので、かなりの苦戦を強いられるだろう。できるだけ早めに敵を倒し、隕石の動きだけに注目



舞台はまたまた宇宙へ。火を吹いて襲ってくる敵もいる。怖い。

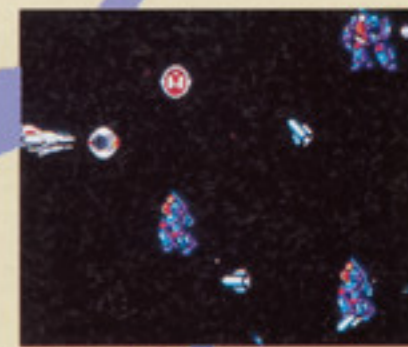
できるような余裕を

もちたい。中ボスもいる。中型の敵戦艦だ。弾をバラまきながら上下に移動し、さらに中央からミサイルを撃ってくる。動きが単調なので、先を読んで攻撃すればいい。そのあとには、極端にイヤラシイ配置で流れてくる隕石だ。こればかりは覚えるしかないだろう。

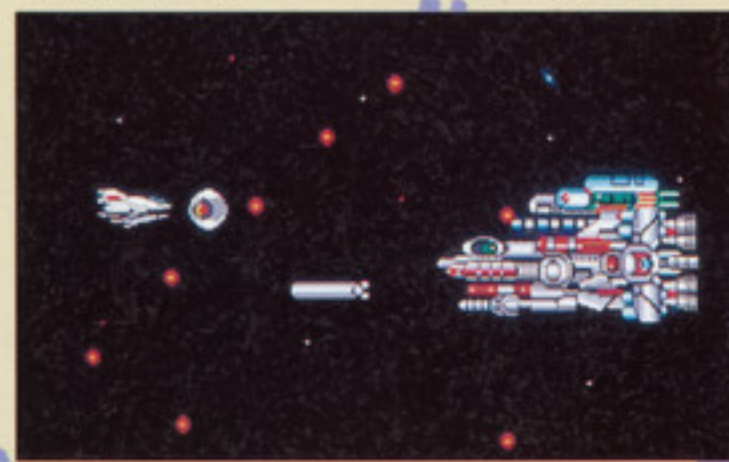
最後のボスは、意外にも巨大なロボットだ。強力な銃を持っており、戦闘機目がけて攻撃してくる。しかし画面の左下にくっついてると、敵の攻撃を受けないのだ。安全地帯というヤツだ。ときどき宇宙船に変形して、戦闘機に向かって体当たりしてくるので、そのときだけは避けないとやられてしまう。



破壊不可能なイン石の隙間を見ながら通り抜けた。ドキドキ。



自動追尾機能付きのミサイルを撃ってくるロボット集団なのだ。



中ボスの中型(かとうかは不明)艦。単調な動きなので楽勝さ。



### 4面大ボス 安全地帯

とにかくデカイノ、とっても強そうだが、ここは安全地帯なのだ



### 逃げろ!

ときどき体当たりをするので、このときだけはきちんと逃げよう

## 5面 航空母艦マザー内

いよいよ最終面。いままでの面より、はるかに難しいので、それなりの覚悟をして挑戦だ。

面が始まってすぐ、中ボスが登場する。まわりの壁にぶつからないようにして、見え隠れする弱点を攻撃だ。弱点が隠れているときは、攻撃しても無意味だぞ。黄色い管のようなものがあつたら要注意。それはレーザーを発射する砲台だ。戦闘機が近づくまではジツとしているので、なかなか気がつきにくい。



さすがに最終面、はじまったとたんの中ボス。気が抜けないぞ。



狭い通路を進まなければならない。ミスをするとうやられるぞ。

上下の壁にある砲台は、クモのようなキャラクターを吐き出すぞ。

Wを使っていれば、たやすく破壊できる。

わけのわからない、クモのようなキャラクターを吐き出す砲台(のようなもの)もある。破壊しづらい場所に配置されているので、オプションをうまく使って破壊しよう。たくさん並んでいるうちの最後の1つは破壊できない。しかもレーザーを撃ってくるので注意が必要だ。

最後に登場するボスは、かなりグロテスク。まずはヘビのような多関節部分の先



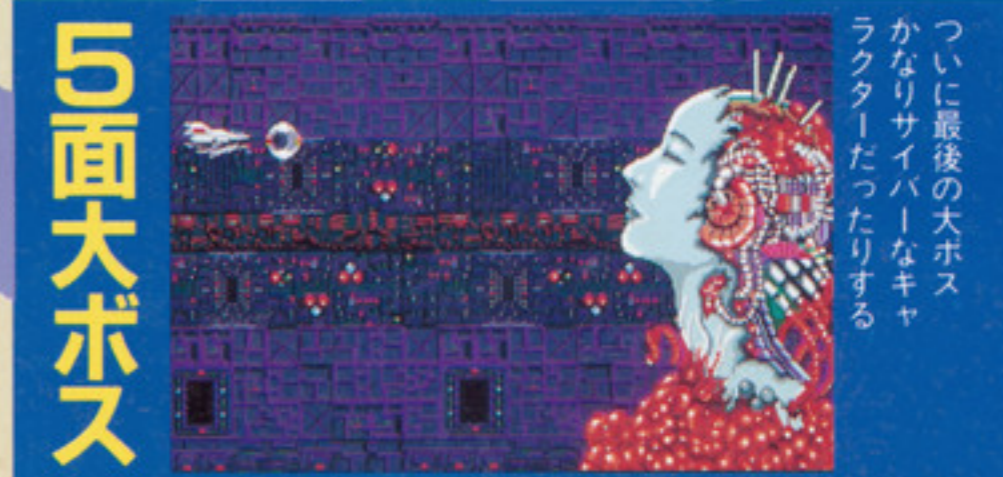
横から下から、レーザーが迫る。場所を覚えてしまわないね。

### 横から下から!

### そして斜めだ!

今度は斜めからレーザーがノ先手必勝。撃たれる前に撃て!

端を破壊する。そのあと口からレーザーを撃ってくるので、その口を破壊してやればよい。こいつを倒せば、セネカに平和が戻るのだ!



### 5面大ボス

ついに最後のボス。かなりサイバーなキャラクターだったりする

●前号の「熱血メガドライブ宣言」のマイクロネット社の記事不適當な表現がありました。マイクロネット社関係の方々には、ここに深くお詫びいたします。(BEEMEGADRAIVE編集部)

カース



## MOON DANCER 妖精王の帰還

セガ/3月発売予定/価格未定  
 メーキング・オブ・妖精王として白黒ページで長期連載していたこのコーナーも、ついにカラーページで紹介だあ！ ファンタジーな中世世界の魅力を味わってくれ!!

### ウェイ・アヴンの塔からストーリーは始まる

主人公アスライルは、かつてウェイ・アヴンに心を操られ、その奴隷として彼の野望の道具（「ウェイ・アヴンの狼犬」）にされていたが、親友キュラオンを自らの手で殺めてしまった（体は滅ぼしたが、魂＝精神はまだ残っている）ことから理性に目覚め、宿敵ウェイ・アヴンを倒した。

このゲームのストーリーはこの場面、ウェイ・アヴンの塔から始まる。アスライルは、ウェイ・アヴンを倒したすぐ後、光の魔法使いルーン・アからある示唆を受ける。それは

魔法至上主義がはびこり墮落したシムルグント王国を復活させることであった。

「アスライルよ、キュラオンとともにルオンへ来るがよい。そしてキュラオンの体を復活させるために、魔法の鎧を探し求めるのだ……」

ルーン・アの言葉はここで途切れた。ここから先は、とにかくルオンに向かうしかないようだ。そして失われたキュラオンの体を復活させるためにも、魔法の鎧を探す旅に出るしかないのだ。



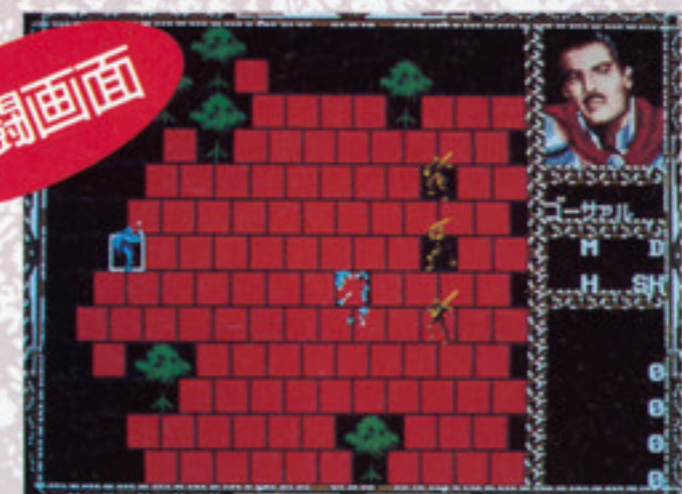
### ADG+RPG+SLGはファンタジーエモーションゲーム

この「妖精王の帰還」は、基本的にはコマンド選択方式のADGだが、戦闘による戦闘技能のアップとEP（エモーション・ポイント）の増減はRPG的、そして戦闘シーンの画面はSLG、といった感じになっているので、今までのゲームジャンルの1つにくくることが難しい。あえて言えば、ADGということだろうが、セガでは当初からこのゲ

ムをファンタジーエモーションゲーム（FEG）と名づけている。

このような複雑なゲームシステムを採用したのも、原作「妖精王の帰還」のなかに流れている感情豊かな人間の内部までをゲーム上に表現したいためだ。とかく普通のゲームではシステムのほうを重視しがちだ。人間をより人間らしく表現する。このことが今回のゲ

戦闘画面



ーム化にあたってのもっとも大きなポイントであった。「妖精王の帰還」のなかにこの課題が、いかに表現されているかが楽しみである。

### 時間は進む

このゲームには時間の概念が導入されている。アドベンチャー画面の右の真ん中の囲みに、それが刻字されている。

- 「M」は月を示し、1年は12Mから成り立っている。
- 「D」は日を示し、1カ月は28日から成り立っている。
- 「H」は時間を示し、1日は20時間から成り立っている。
- 「SH」は分を示し、1時間は60分から成り立っている。1SHは6分くらい。

画面上でも昼夜の区別があり、夜になると

暗くなって人通りが少なくなったり、店も閉まっていることもある。ただし「やすむ」のコマンドを選ぶことにより、プレイヤー自身がある程度時間を進めることもできるので、自分の都合に合わせることも可能だ。

閉店



ほとんどの店は夜は閉店。翌朝に出直そう。



青空に噴水が輝きながら、虹のアーチを描く。

町のなかには

移動は、コマンドで移動先を選ぶとMAP画面に変わる。この画面がこのゲームの舞台となるわけだが、あちこちに点在している小さな四角が、移動できる町や村だ。

そこには、広場、武器屋、防具屋、宿屋兼酒場、鍛冶屋、呪術屋、宝石屋、病院、細工屋、領主の館などがある。

プレイヤーは、そこで物を買ったり、主人と話をして情報を得たりするのだ。

また、物を買う際に先立つものは金。町のなかで金を得る方法の1つは、広場で耳よりの情報があるからと、近寄ってくる男の依頼を引き受けること。その報酬として金を得ることができる。このことを覚えておこう。

武器屋



防具屋



細工屋



呪術屋



宝石屋



宿屋



病院



領主の館の門



農家



妖精王の帰還

キャラクターのステータス

「妖精王の帰還」では、ゲームの性質上いろいろなステータスを設けている。

1 スタミナは普通RPGでいうHPのことだが、そのキャラクターのもてる物の重さも表している。0になると死ぬ。

1	スタミナ	80	ケン のギノウ	100	
		80	ヨロイのギノウ	0	7
2	パワー	80	ユミのギノウ	100	
3	こうげき	52	ホノオのマホウ	0	
	ぼうぎょ	72	コオリのマホウ	0	
4	たいまほう	16	ダイチのマホウ	0	
5	スピード	5	タイキのマホウ	0	8
6	かんじょう		ヤミ のマホウ	0	
			ヒカリのマホウ	0	
			トクシュマホウ	0	

2 パワーは人間の体力の状態を表していて、休むことによって回復する。0になると気絶して動けなくなる。

3 攻撃力と防御力は、元から持っている力にプラスして、装備している武器と防具によって変化する数値を表している。

4 対魔法は、各キャラクターの魔法に対するかかりにくさを表している。

5 スピードは、戦闘画面で各キャラクターの移動できるマス目の数を表している。

6 感情はEPのこと。このポイントがこのゲームの大きな特徴になっている。感情の善し悪しによって、他のキャラクターが突然味方になったり敵になったりするので、つねに気を使いたい。

7 戦闘技能だけが、このゲームのなかで増えるポイントだ。戦闘によって得たポイントをプラスしていくことによって、今まで使えなかった武器が使えるようになったりする。たとえば魔法使いでも、その技能しだいでは重い武器をもつことも可能だ。

8 魔法力は画面写真のように各魔法（炎、氷、大地、大気、闇、光、特殊）に対する習熟度を表している。

Let's play

取材時点では、まだゲームを進行させるどころまで完成していなかったのですが、突っ込んだ紹介はできないが、このゲームを理解するうえでも「妖精王の帰還」を一読することをお奨めしたい。「BEメガ」でも前回、前々回で簡単にゲームストーリーを紹介したので、買った人はそれを参考にしてほしい。

ここでは取材のときに到着したいくつかの町の様子を写真で紹介しよう。



ここは港町。ただし湖だ。



ルドリアン公領  
スラヴィス



王国の首都シムルグントだ



マーじゃんCOP竜 白狼の野望

セガ 12月14日発売 / 5,800円

アドベンチャー形式で進行する麻雀ゲーム「雀COP」は、男のロマンをかき立てるハードボイルド仕立てのゲームだ。「白狼」の野望を打ち砕け!

## 今回のお題は!?

雀COPは、アドベンチャー形式と麻雀対局によるマーじゃんCOP竜モードと、登場キャラクターから面子を選べる対局麻雀モード、清一型の聴牌当てクイズの清一モードの3種類があり、今までの麻雀ゲームとは一味違ったデキになっている。何よりもしっかりとストーリー構成がプレイヤーをゲームのなかに引き込むことだろう。

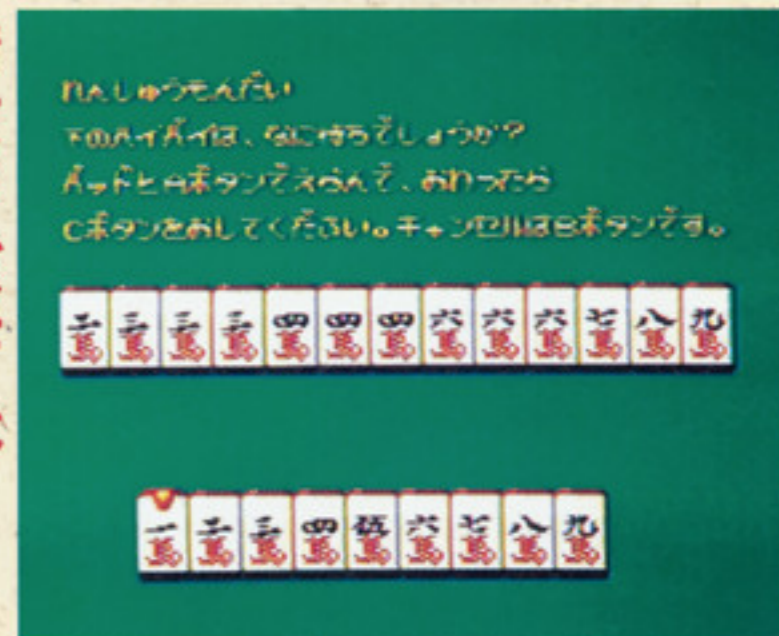
今回はゲームのルールや、ステージ4までのストーリーとキャラクターを紹介したが、

今回はゲームに登場する全キャラクターの紹介と、この雀COPで勝つ秘訣を説明しよう。

対局麻雀モード



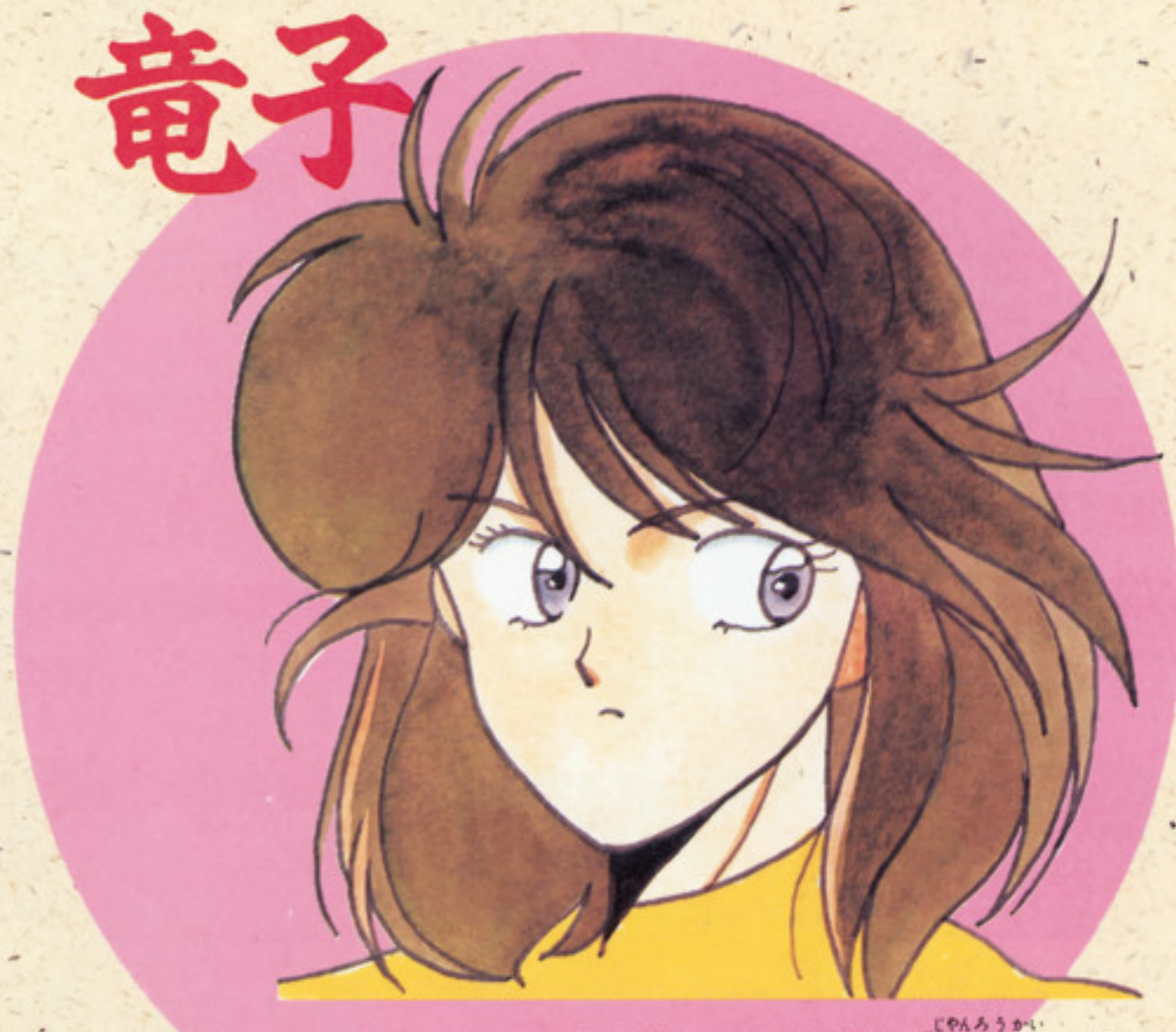
清一クイズモード



## 登場キャラクター全紹介



警視庁麻雀検定MJCの役満許可証をもつスペシャルエージェントの1人。マーじゃんCOP竜とは本来この許可証をもつエージェントの総称だが、通常初代コードネームをもつ彼のことを指す。経歴、年齢とも不明だが、麻雀の腕はその右に出るものがないといわれ、伝説的な雀豪として闇の麻雀組織に恐れられている。なお今回の事件では7年前に取り上げられた許可証を再び与えられ、「白狼」壊滅と竜子救出に乗り出した。



スケバン雀士として、かつて「白狼」の日本支部「雀狼会」を1人で壊滅させたことがある。高校卒業後には、その活躍が認められてMJCの正式メンバーに加えられた。現役エージェントのなかではもっとも腕利きの麻雀COPである。今回の事件では単身「白狼」に乗り込んだが、蛇霊子の前にあえなく敗れてしまう。しかし、暗黒雀士のリストをMJC本部に送信することに成功して、重要な手がかりを残した。

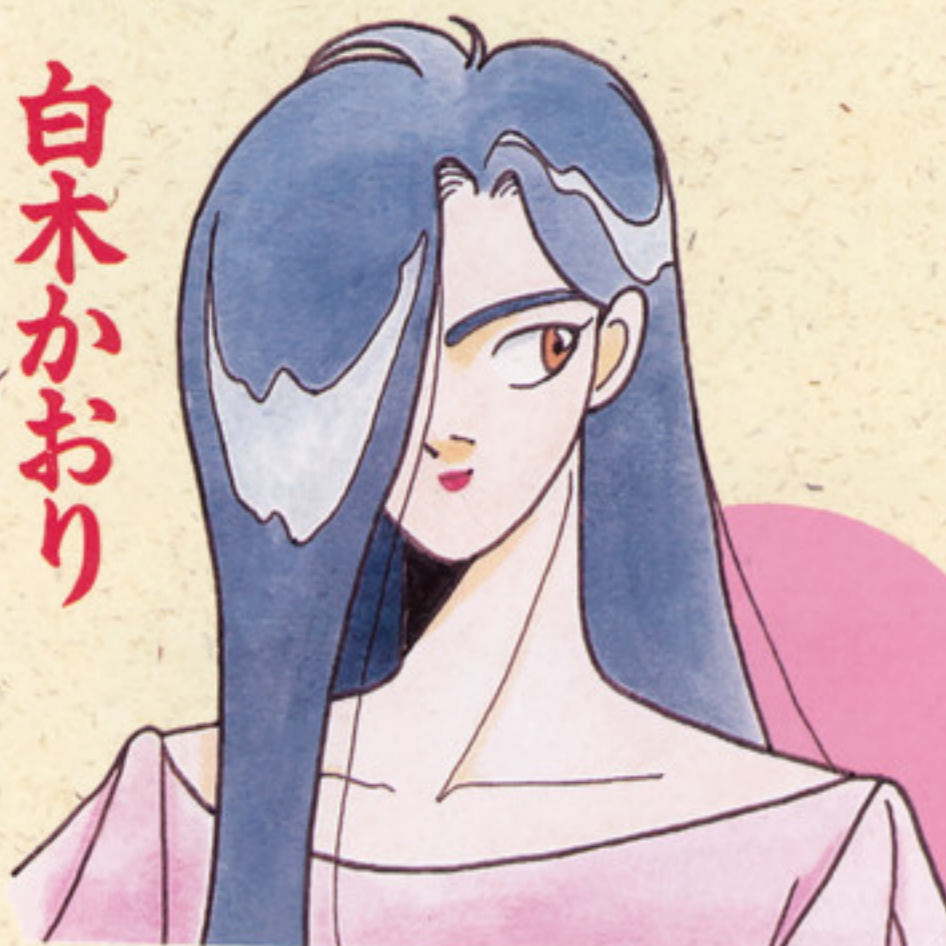


蛇靈子



香港麻雀シンジケート「白狼」のボス。かつて竜子が壊滅させた「雀狼会」は、「白狼」の日本支部。今まで謎の人物とされてきたが、竜子の送信したリストによって初めてその存在が明らかにされた。性格は冷酷非情で、多くの雀士が彼の前に敗れ去った。

白木かおり



持ち点30,000 技力70 雀運70  
デーモン小暮に似たボスキャラみたいな男。わがままで、自分本位の麻雀をする。

コマンドビネガー



持ち点5,000 技力20 雀運30  
シュワルツェネッカーに似たマッチョマン。力でグイグイ押す麻雀を得意とする。

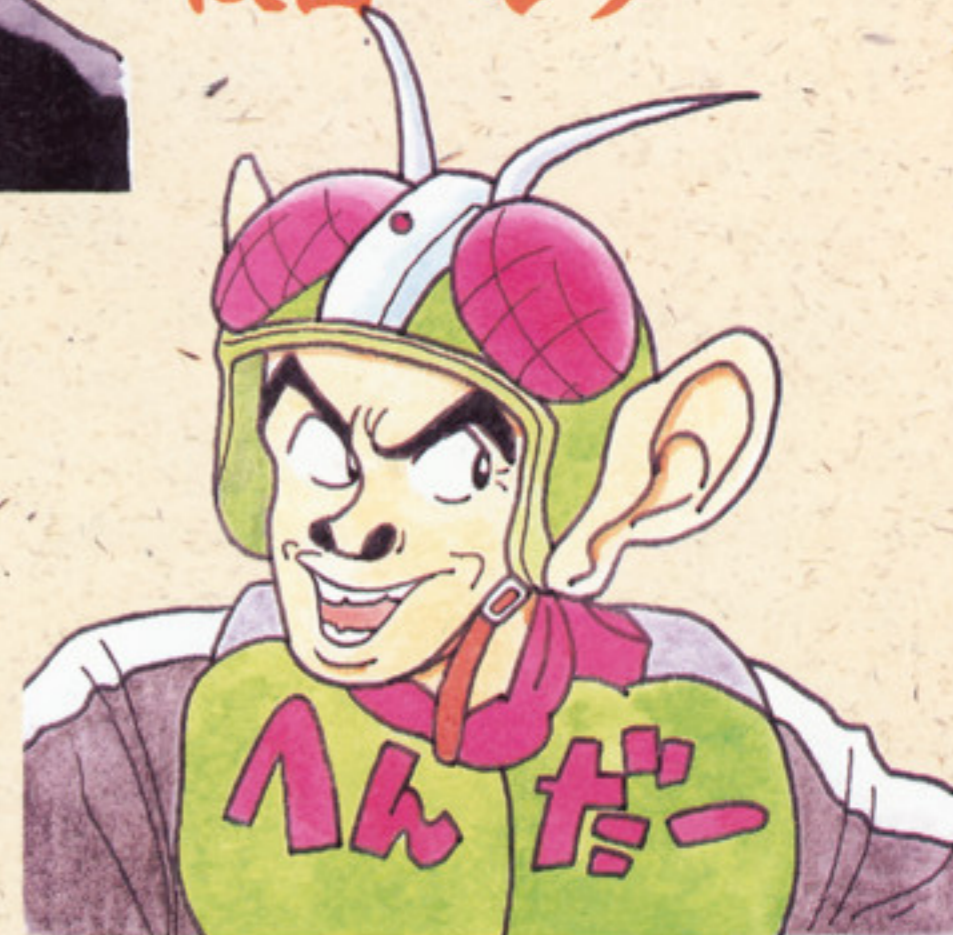
産波哲郎



持ち点10,000 技力50 雀運20  
丹波哲郎に似た薄気味悪い霊界事情通。暗い性格で、純チャン、チャンタを得意とする。

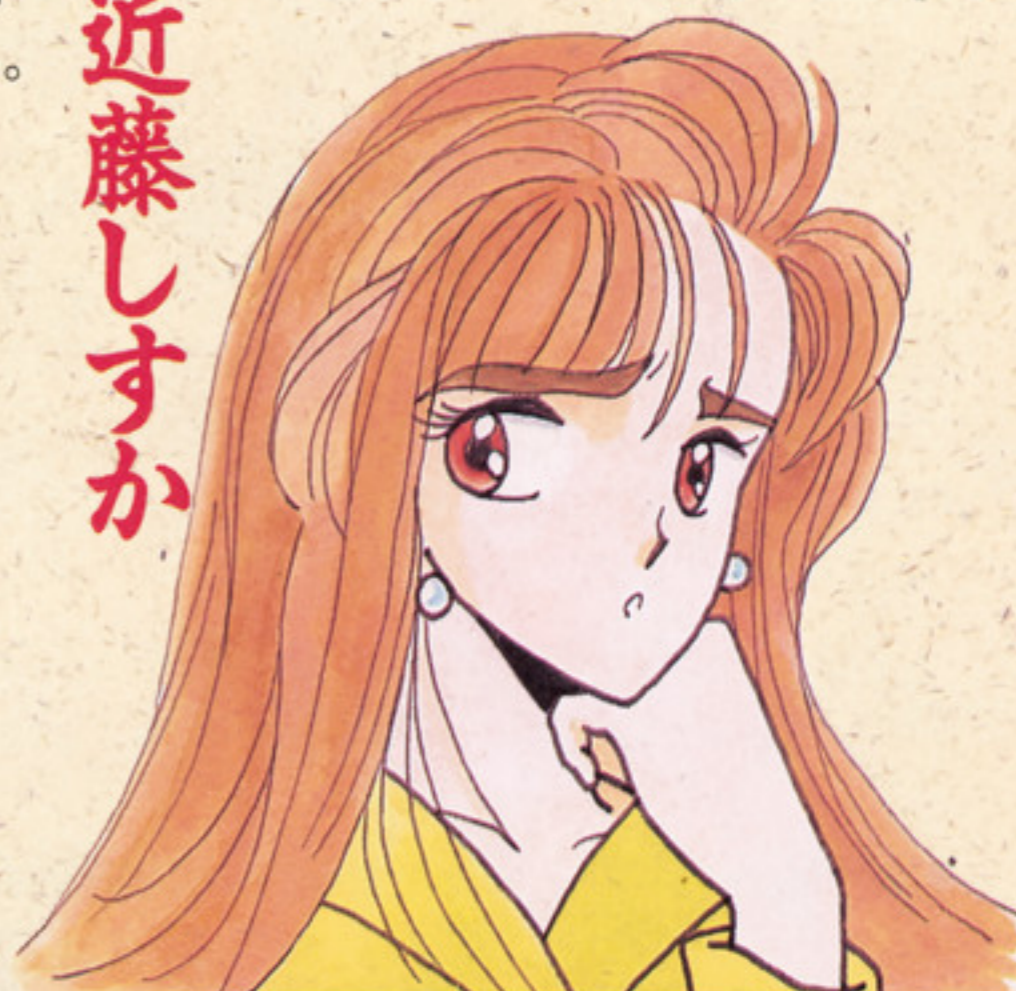
持ち点15,000 技力40 雀運40  
黒木香に似たエッチが大好きな年上の女性。哲学的な思考法をもち、美しい手作りを好む。

仮面ヘンダー



持ち点8,000 技力20 雀運40  
仮面ノリダーに似たおかしなヤツ。変則的な待ちを好む。

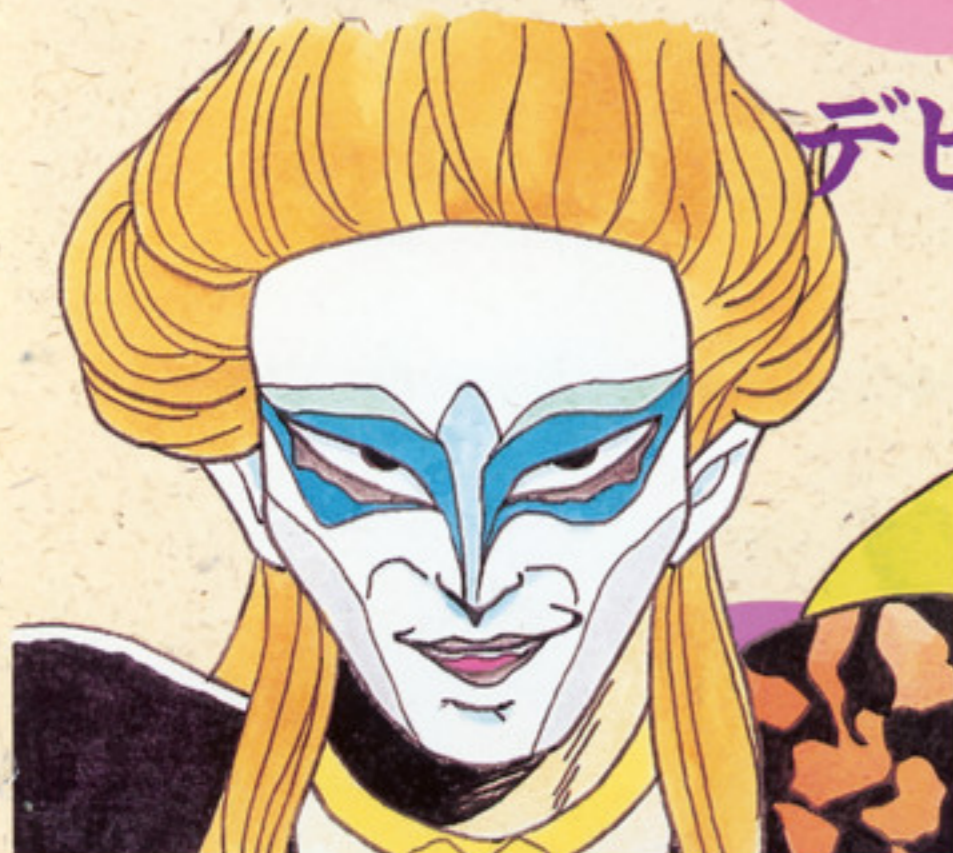
近藤しすか



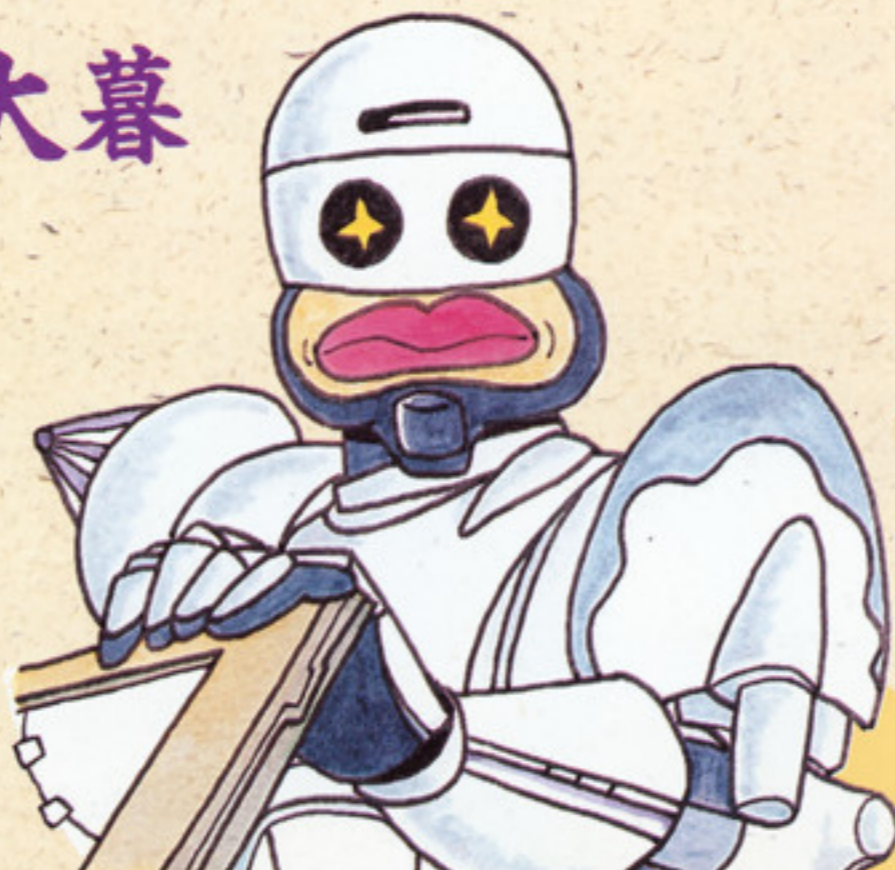
持ち点20,000 技力10 雀運100  
工藤静香に似たアイドルタイプのキャピキャピギャル。強運のみが頼りのタコ麻雀。

持ち点40,000 技力90 雀運60  
ロボコップに似ていて、コンピュータのような正確無比の麻雀をする。

デビル大暮



持ち点30,000 技力70 雀運70  
デーモン小暮に似たボスキャラみたいな男。わがままで、自分本位の麻雀をする。



ロボジャンシ

# 雀COP必勝法

必勝法といきたいが、なにぶん麻雀ゲームでは、その人の元から持っている雀力が大き

なウェイトを占めるので、ここではこのゲームのシステムやルールをうまく使って、勝ち

に結びつけるテクニックと心得て読んでほしい。

## テクニック1

### ハイパイレベルを上げろ

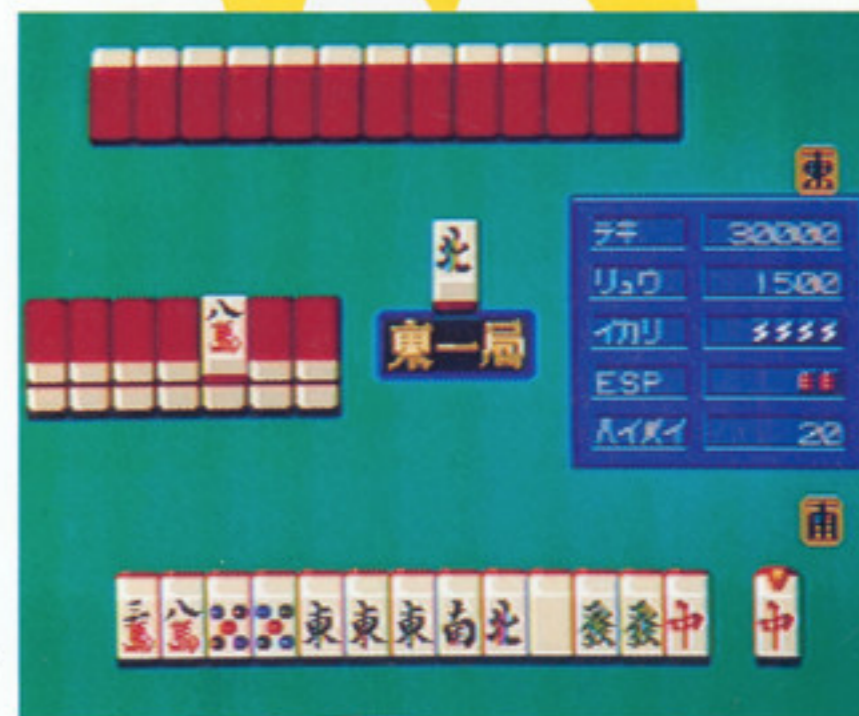
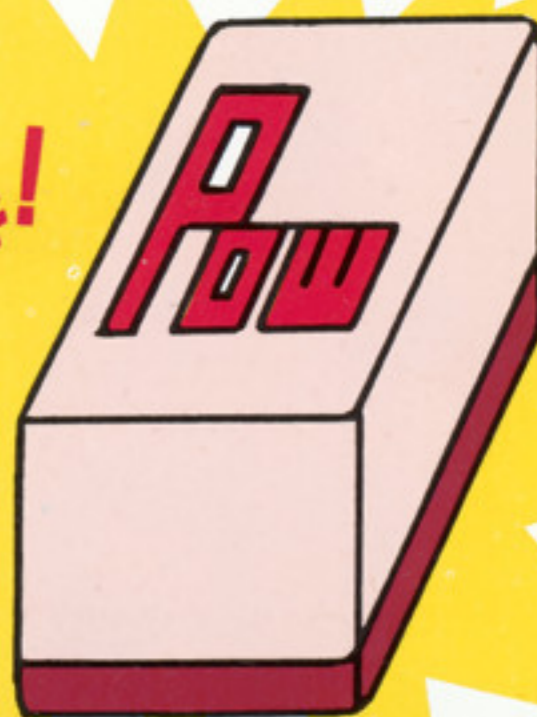
ハイパイレベルを上げると、それに応じて順次高度の積み込み技を使えるようになる。ようするに戦う前から、それだけ自分に有利な配牌を呼び込めるわけだ。

ハイパイレベルを上げるには、POW牌をツモる（ハイパイレベル3以下に出現）か、対局に勝たなければならない（和がった役に依じてレベルが上がる）。もちろん最初は0から始まるので、最初の敵と戦うときは積み込み技は使えない。ここで勝つとある程度ハイパイレベルが上がって、次の敵と戦うときには簡単な積み込み技が使えるようになる。だいたい満貫くらいで和がった場合は、レベル3のパイコウカンか、イーペーコーだ。しかし、もしここでいきなりレベル12くらいの積み込み技が使えるようになったら、どうだろう。たぶん前半の敵はほとんど問題なく勝

てるだろう。そしてかなり早い段階で、レベル20のキュウキョクの積み込み技まで覚えることができるのだ。

では、どうやったらそういう楽勝パターンにもち込めるか。それは一番最初のステージ1の敵に役満で和がればいいのだ。読者のなかには、できるわけねーだろう、と思う人もいるかもしれないが、ここは1回や2回で役満ができるとは思ってはいけない。何回かトライしてみてほしい。最初の敵は、あまり強くないので聴牌も遅いし、こちら側でも多少無理な手作りをするチャンスがあるのだ。一番狙いやすいのは四暗刻だろう。

パワー牌!



字牌のヤマダ。これがレベル20のキュウキョクの積み込み技だぞ!

## テクニック2

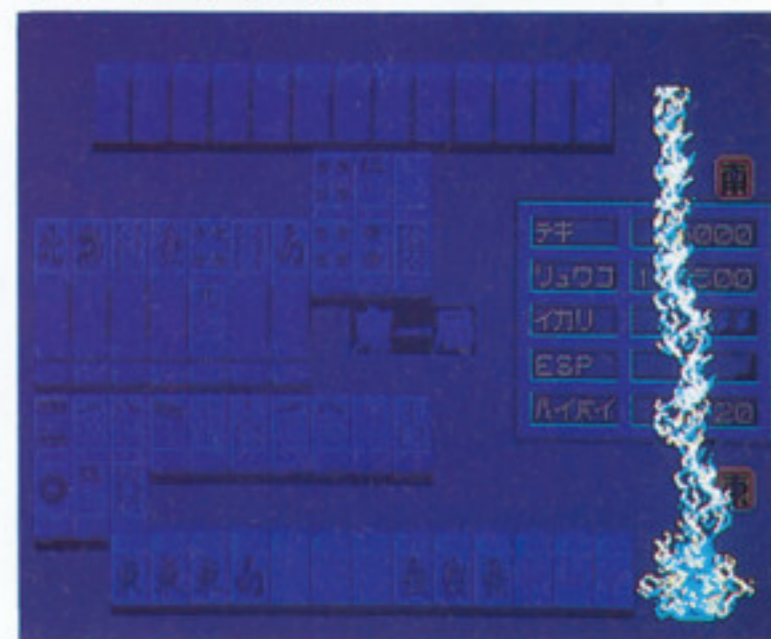
### イナツマツモは最終戦の武器だ

このゲームの特徴として上げられるもう1つは、イカリパワーを使ったイナツマツモだ。イナツマツモは、自分の手牌にとって有効な牌をツモることができる、というスグレもののパワーアイテムだ。

このイカリパワーは対局中にイカリ牌をツモることによって溜まる（最高6個まで）。

もちろん最大に溜めた時点で使うのがいいが、しかし、それだけではダメなのだ。自分の技力に応じてイカリパワーのメーターの上がり方が左右されるので、必然的に後半戦、それも最後のほうの敵に使うのがベストだ。敵がリーチをかけてきてピンチに陥ったら、ここぞ一発ツモってという感じで使おう。

### イナツマツモ!



Cボタンを連打して、メーターをMAXに近づける。一発ツモだ!

## テクニック3

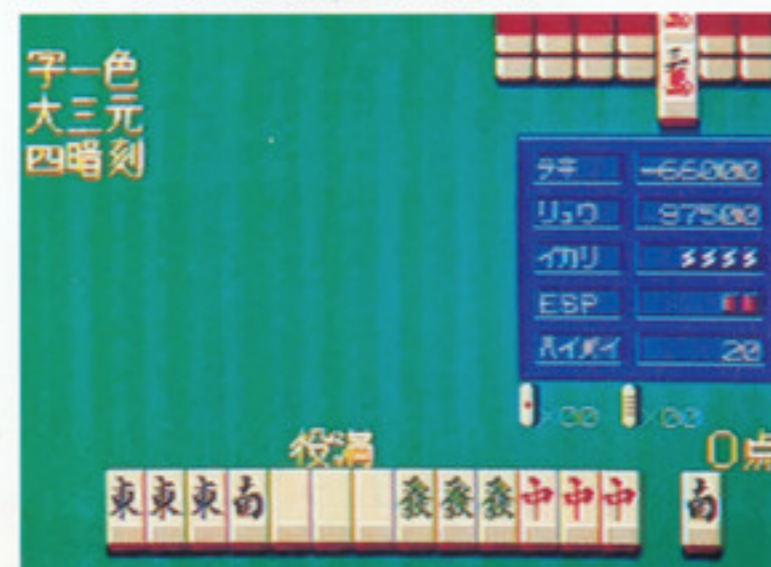
### 勝負は短期戦で決めろ

とくに後半戦で、敵の持ち点が増えたときは一発で相手を倒さないと（持ち点を0以下にしないと）、負ける可能性が高くなる。相手はつねに高得点の役を狙ってくるし、麻雀ゲームの場合は実際の麻雀のように運の波（バイオリズムみたいなものか）がないので、少

しばかり優位に立ったからといっても、ほとんど影響はない。

だから、なるべく相手を一発で倒しておこう。そうすると狙うのは必然的に役満、ダブル役満、そしてトリプル役満ということになるだろう。

### トリプル役満を狙え!



字一色、大三元、四暗刻、麻雀で最高の点数だ。

話題作がいきなりよくわかる

# 新作徹底マスター

PART 1

NEW SOFT COMPLETE MASTER



## ヘルツォーク・ツヴァイ

テクノソフト / 12月中旬発売 / 6,800円

SLGを誰にでも遊べるように改良したヘルツォーク・ツヴァイは、いろんなアイデアがいっぱい詰まっているお楽しみ袋みたいなゲームだ。今回は特別付録付きで徹底紹介するぞ！

### 「サンダーフォースIIMD」の感動再び

前作「サンダーフォースIIMD」で勢いをつけたテクノソフト。シューティングファンを虜にしたほどのデキだったが、今回は大胆にも新ジャンルを作ってしまった。名づけて「アクティブシミュレーション」。今までのシ

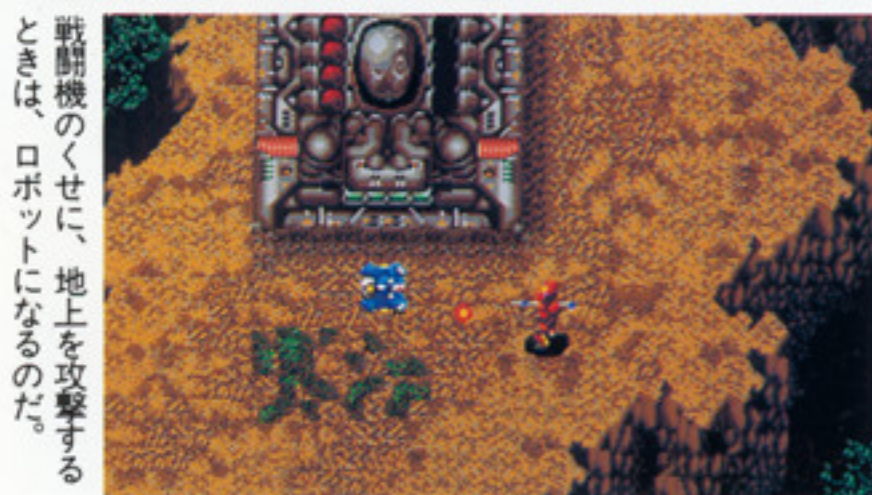
ミュレーションに、アクションの要素を加えたものである。

一般的に新ジャンルの誕生という、アイデアだけが先走りした、まとまりのないゲームを思い浮かべてしまうが、そこはさすがのテクノソフト。アイデアだけで売るのはなく、全体の完成度も考えられている。じつはテクノソフトという会社、かなり昔から

パソコンゲーム界で活躍していた会社なのだ。その丁寧な手抜きのないゲームは、万人から評価されていたが、メガドライブに参入した今も、その伝統は残っていたというわけだ。

とまあ誉めまくってしまったが、この言葉を疑う人は、ぜひこのゲームで遊んでほしい。ややルールが複雑な感もあるが、楽しめることは間違いなしだ。

### 基本は生産、命令、輸送！



戦闘機のくせに、地上を攻撃するときは、ロボットになるのだ。

プレイヤーが操作するのは、ロボットに変形可能な戦闘機。しかしプレイヤーはパイロットだけでなく、指揮官でもある。ここがシミュレーション部分ということになる。

まず戦局に合わせて決定した兵器を生産する。生産はいつでもどこでも、Cボタンを押すことによって可能。このときにその兵器の行動を決定する「指令ユニット」も選択する。この指令ユニットというのは、その兵器に「ここで止まって、近づく敵を攻撃しろ」とか、「どここの中継基地を占領しろ」といった、兵器の行動を決めるものだ。各兵器の特徴や、

場面に合った使い方を指定するのがコツだろう。



いろいろな地形があるので、それに合わせた指令を出さないと……。

できあがった兵器は、自軍の本拠地や中継基地なら、どこでももち出せる。完成した兵器を戦闘機で運ぶには、基地の上でAボタ

ンを押す。そして兵器を配置したい場所まで移動し、もう一度Aボタンを押す。これで戦闘機のいる場所に配置される。そして配置された兵器は、与えられた命令にしたがって行動を始めるのだ。

基本的には、これの繰り返しである。ただし生産に必要なお金は、時間とともに一定量ずつ入ってくるが、この割合は中継基地の数に比例して増えていく。収入を増やすために、そして領土を広げるためにも、中継基地の占領が重要になってくることはわかるだろう。

### 占領はこうやるのだ！

歩兵さんをポンッと置けば、あとは基地に向かってくれるよーん。



基地を占領するには、4人の歩兵を必要とする。一番近くの中継基地に向かう指令ユニットを使い、歩兵を基地に向かわせればよい。



4人の歩兵を基地に向かわせれば、その基地はもうアナタのものですよ。

これを4回ほど繰り返せば、やっと自分のものになる。しかし油断してはいけない。その基地は永遠に自分のものというわけではない

のだ。敵の歩兵4人に占領されれば、いともたやすく敵のものになってしまう。これを防ぐために、占領した基地にはちゃんとした守

これだけ守りの兵器を配置しておけば、当分は安心だ。

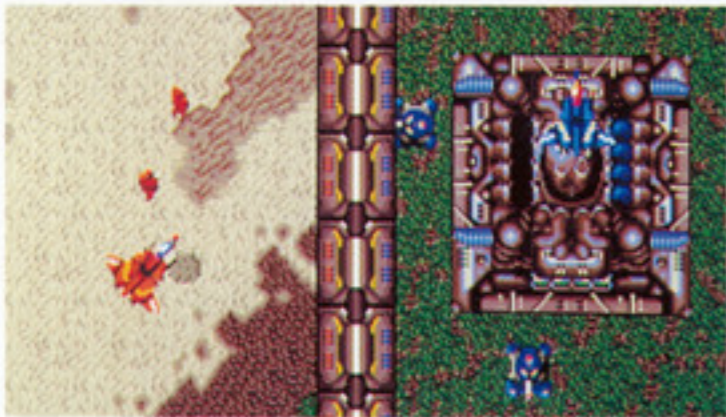


## ちょっといいテクニック

それでは実戦で知っている役に立つ、ちょっとしたテクニックを紹介しよう。

兵器ごとに与える指令ユニットだが、普通は生産時に決定する。しかし兵器を輸送しているときも、指令ユニットの変更ができるのだ。間違っ<sup>て</sup>へんな指令を出してしまったときには、あわてず輸送中に変更してあげればよいのだ。これの応用として、まずは守りの指令を出して兵器を固定しておき、チャンスが来たら本拠地攻撃に再指令してやる、というテクニックもある。物をムダにしない、生活の知恵的なテクニックだ。

## 2人で対戦できる



このオレ様の基地を攻めようなんて10年早い。おととい来やがれ。

コンピュータとの対戦に飽きてしまった人も、人対人の対戦モードがあるので安心してくれ。コンピュータと違って予想できない展開になるだろうから、こちらのモードで遊ぶためにもコンピュータを相手にしっかり練習しておこう。もちろんこちらのモードならで

りの部隊を配置しよう。

そして最終目的は、敵の本拠地を攻撃し、破壊すること。ただし戦闘機では攻撃できない。指令ユニットで本拠地攻撃を命令した兵器でないといけないのだ。画面上に表示されている、本拠地ダメージメーターがいっぱいになると、めでたく破壊したことになる。

ちなみにゲーム中に登場する「全兵器」、「全指令ユニット」、「8つあるMAPのなかから

そしてコレは基本的なコト。兵器を作るには、当然お金と時間がかかる。お金はどうにもならないが、時間はある程度節約することができるぞ。兵器は基地の上だけでなく、ど

兵器の生産は、自軍の基地でなくともよいコトを忘れるな。

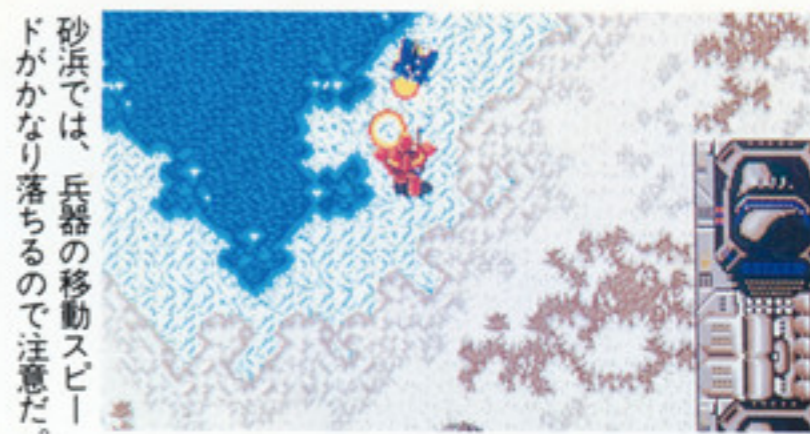


こでも作れるということを忘れるな。たとえば、ある場所に戦車を複数配備したいとする。戦車は生産にかなりの時間がかかるが、これをなるべく短時間で生産を済ませたい。

このテクニックもあるので、いくつか紹介しよう。

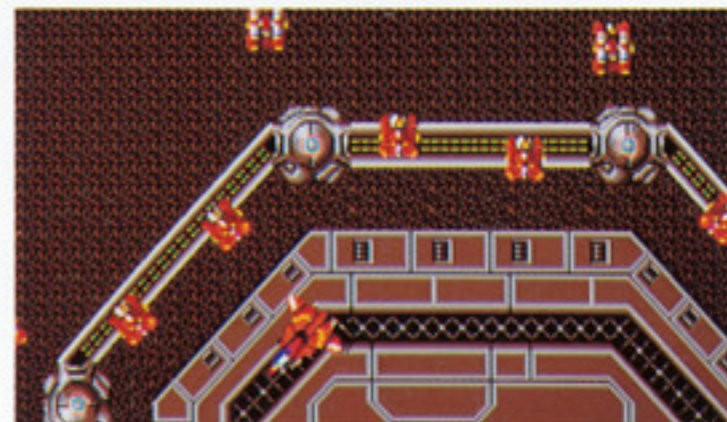
対戦モードでは、画面が左右に分割されている。これをうまく利用しない手はない。相手の動きを知ることでもできるし、敵の本拠地付近の状態を知ることでもできる。とくに敵がMAP画面を表示しているときは助かる。なにしろ敵のMAP中に、自分の機影が映るのだ。これをうまく使えば、自分でMAP画面を表示させなくてもすむ。敵の画面にも注目しよう、ということだ。ちなみにこれは、対コンピュータ戦でも画面分割モードにすれば、同様に使える。

次にこれはズルかもしれないが、けっこう



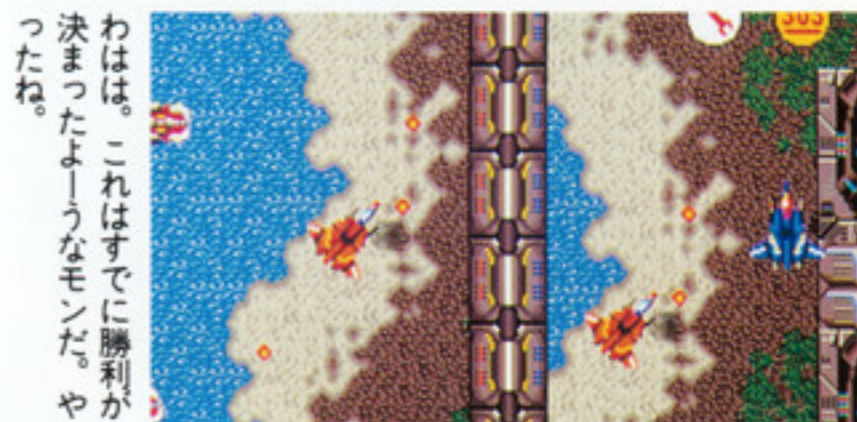
砂浜では、兵器の移動スピードがかなり落ちるので注意だ。6つ」を、特別付録で徹底的に解剖しているので、そちらを参考に作品を練ってみるのもいいだろう。

戦車をまず1つ作り、ある場所に配備する。普通なら基地に戻って戦車を生産するだろうが、わざわざ戻らずスグその場所で、戦車を生産するのだ。燃料の補給のため、基地に戻っている間に、戦車は完成しているだろう。まあほんの少しの違いだろうが、たくさんの兵器を作る場合や、生産に時間のかかる兵器を作るときには、かなり有利になるだろう。



戦車とミサイル車両を並べてここから先は通せんぼ。

有効な作戦。普通あまり使わない、戦闘バイクを利用したものだ。ただし海などの障害がないMAPでしか使えない。敵の戦闘機がジャマで、どうしても戦闘機を本拠地に戻してしまいたい場合、戦闘バイクを生産しよう。指令はもちろん本拠地攻撃。戦闘バイクならスピードもあり、素早く本拠地までたどりつけるだろう。当然敵は、自分の本拠地が攻撃



を受けているわけだから、本拠地まで戻るだろう。で、あまりのくだらない攻撃に驚くというわけ。この間に、自分の時間ができるのだ。

## レーダー

### ①全体モード

レーダーには2種類のモードがある。これは全体が見られるモード。



### ②周囲モード

そしてこっちは、戦闘機の周囲を細かくみられるモードである。



WINNER	1PLAYER	SIDE	
TIME	00:07:22		
1P SIDE		2P SIDE	
USER	BRAIN	COM	
4	BASE	3	
16	UNIT	32	
2	BODY	4	
PASSWORD			

決着がつくと、戦闘の結果が数値になって表示されるよ。

話題作がいきなりよくわかる

# 新作徹底マスター

PART 2

NEW SOFT COMPLETE MASTER



## きんてつは不滅や

オノ/ワイはなあー、くやしいんやない!  
 巨人が何や! ケツ! うい~ヒック!  
 うろんうろん(うと略します)/うろ~ん。な  
 んだか変なおっさんだろ~ん。  
 オノ/なあ、若いの。せめてパ・リーグで  
 一番になった近鉄に、拍手送ろやないか、なあ。  
 う/う・うろ~?  
 オノ/ワイはな、オノっちゅうもんや。若い  
 の……。ワイは、ちいっとも悔やしくなんか



ないでえ……。うれしいんや!  
 う/おじさんは、近鉄ファンなのかにゃあ?  
 オノ/たりめえじゃ! なあ若いの、ワイは  
 うれしいことがあるとな、ゲーセンでゲーム  
 をやることにしとるんや。一緒にやらんか?  
 う/うろろ~ん? 一緒に?  
 オノ/せや! そうすりゃ、うれしさも倍増  
 っちゅうもんや……くやしかねえぞちくしょー!  
 う/ああっ! ちよっとオジさん、ああっ!

# これが国中を救う勇者たちや!!

## ティリス・フレア



このゲームは、プレイヤーが3人の中から自分の好きな戦士を選ぶことができるんや。それぞれ特徴があって一長一短やから、戦士のクセをよく見極めてからプレイした方がエエぞ!

まずは、このネエちゃんや! 王家の唯一の生き残りで、みな殺しにされたファイアーウッド家の仇を討つために、3歳のころから修業に励んで、剣と魔法の術を身につけたそうや。

女の子やから、力技や接近戦にはあまり向いておらん。しかし、魔法が得意で、6種類もの魔法が使えるから心強い。

飛び蹴りも得意やでエ!



アタックボタンとジャンプボタンを同時に押すと、後方攻撃ができる。通常の攻撃よりも強力なので、ぜひマスターしたい。



レバーを右回して横に押すと、ダッシュできる。さらに、アタックボタンを押すとキック技が使える。強いダメージを与えられる。

## ギリ阿斯・サンダーヘッド



戦士の特徴は一長一短やといったが、はっきりいうて、このジジイが一番強い!

20年前、魔人の軍団デス・アダー軍に全滅させられた、ファイアーウッド王家の兵士だったそうや。老いたりとはいえ、さすがは元戦士。戦いのツボを心得ておる。

この老戦士は、ティリス・フレアの育ての親でもあるらしい。

巨大な斧をぶんぶん振り回して戦うさまは頼もしいかぎり。接近戦も強いし、BとCのボタンを同時に押せば、転がりながらの攻撃もできる! 中ボスとの戦闘に効果的なんや。

頭に被ったバイキングのヘルメットのようなかぶとでの体当たりも、効果的な技や!



後方攻撃と同じ操作で、サンダーヘッドじいさんの場合は、転んでの攻撃ができる。回転レシーブのような攻撃は、中ボスに有効!



ダッシュアタックで、体当たり攻撃! キックのかわりの技だが、かぶとのツノの分、与えるダメージが強いようだ!

## アックス・バトラー



素性はあまりはっきりせんや、この兄ちゃんは! ティリス・フレアをブリジット・ニールセンとするなら、この兄ちゃんは、さしずめアーノルド・シュワルツェネッガーのような体をしとる。これじゃまるで、「コナン・ザ・グレート」の世界やな! ワハハハ!

技も魔法もそこそこ使えるし、力でいえばちょうどティルとサンダーヘッドの中間に位置するのが、このアックスや!

ま、よくいえば「うまくバランスのとれた戦士」といったところかな? 悪くいえば「帯に短し、たすきに長し」ちゅう具合や。シニア向けのキャラクターやな。



基本的には、ティルと同じ操作で剣を使いこなせる! ただし、ティルよりパワーがある分、敵に与えるダメージが上だ!



ジャンプ中にアタックボタンを押すと、ジャンプ斬りができる。通常の攻撃よりも強力で、しかも連打が可能だ!



大古の物語。魔人デス・アダーによって滅ぼされた王国、  
ファイアーウッドの無念をはらすべく、3人のヒーローが  
立ち上がった！魔人对勇者の壮絶な戦いが、今始まる！！

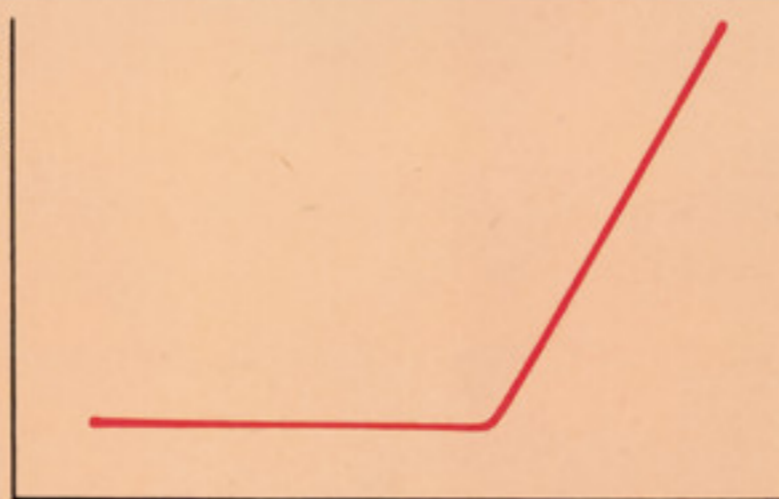
## 灼熱ファイアーストーム

魔法を使うには、いくつかのポーションが必要や。

ティリス(ティル)は火炎の魔法が得意で、少ないポーションでは弱い魔法しか使えないが、たくさん集めると、高レベルの一撃必殺の魔法が使えるようになる！！



魔法の強さ↑



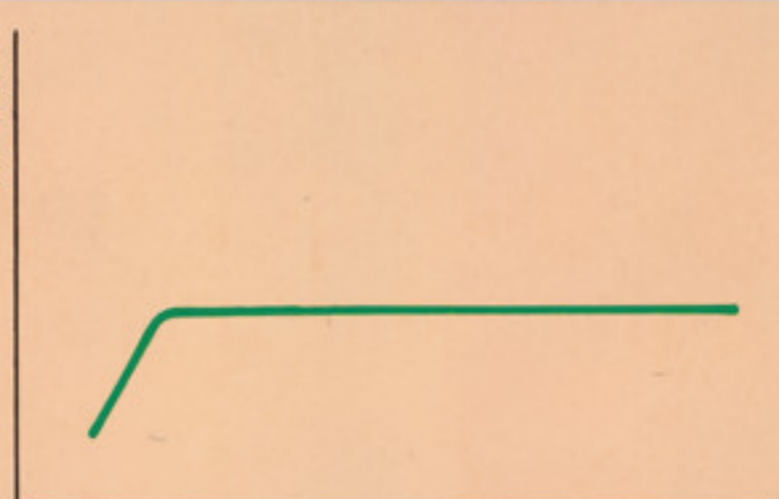
→ポーション数

## 炸裂!!サンダーブレイク

サンダーヘッドじいさんは、雷の魔法が得意や。ただし、あまり高レベルなものは使えへんらしい。なんでも「多くをのぞむより、少なき技を鍛てこそ戦闘には有利」っちゅうポリシーがあるんやそうや。そのかわり、少ないポーションで強い魔法が使えるデェ！



魔法の強さ↑



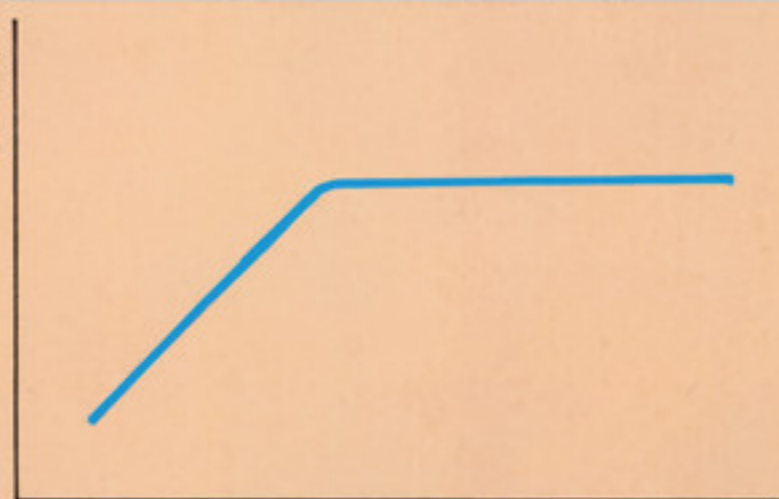
→ポーション数

## 激震!!フィールドデストロイヤー

アックス兄ちゃんは、地震の魔法を得意としとる。ポーション4個まではそこそこの強さ…5個6個になると、かなり強力な破壊力を発揮する！！そこそこのパワーで頻りに使うもよし……最大パワーまでためるもよし。プレイヤーの好み次第で使い方は自由や！！



魔法の強さ↑



→ポーション数

## モンスターをのりこなせ

チキンレッグ



ずんぐりむつくりの変なヤツノ  
しつぽでの攻撃が得意だ！！

ブルードラゴン



口から火炎を放射して、ダメージ  
を与える。近距離の攻撃が得意。

レッドドラゴン



口から火炎弾を放射するノ  
距離の攻撃に適している！！

速

## シーフをけとばせ

ときどき町をうろついている、関根勤のような落ちつきのないドロボー。悪意はないらしいが、ポーションを盗んで行ってしまふ。

どうやら、大事な物はしまっておくという習性に従って動いているらしいのや。

こいつらを蹴飛ばすと、ポーションやら肉やらを落っこすからうまく拾うんや。ポーションは魔法に、肉は体力回復に効果アリや。



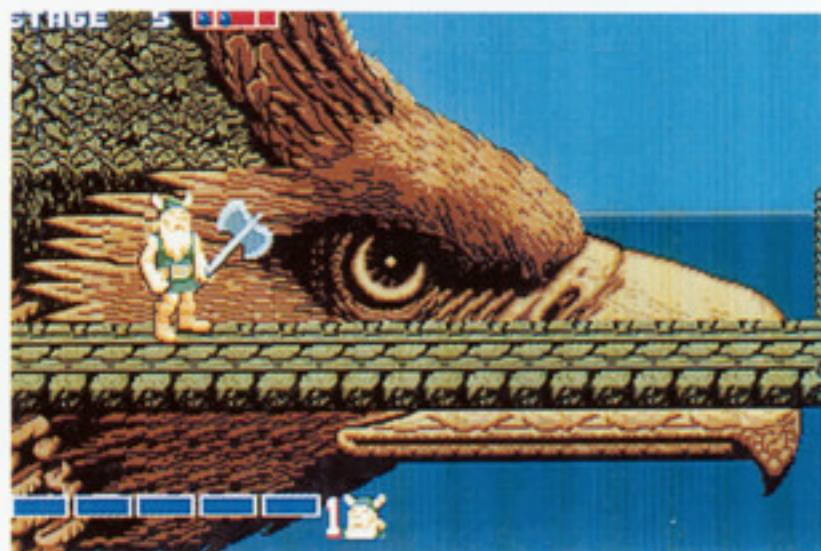
別名、町ケンダー族。1  
回たたくと、ポーションを  
1個落として行くノ



別名、山ケンダー族。た  
たくと肉の塊を落とすノ  
2ステージ以降に登場ノ

# 失われた王国を求めて

## ステージ 5



細い橋の上での戦闘！とにかく敵を落とすことを頭に置いて戦え！上下ボタンさえ押さなければ、まず足を踏みはずすことはない！タイミングがすべてだともいえる。



ドラゴンに乗ってもジャンプはできる。倒すよりも、落とすこと！ここでドラゴンに逃げられなければ、赤ヨロイとの戦いを有利に進めることができるゾ！

「ビッグバード」の頭を通して、「デス・アダー」の城にやって来た！

ここでの戦いは、地形を利用することが最重要ポイントや。蹴ったり切ったりするよりも、敵と間合いを取って体当たり攻撃をさせて、ヒラリとかわすんや！ステージ2で使った戦法が、意外に功を奏す！

途中で現れるドラゴンも、奪っておいたほうが有利や！

赤いヨロイはステージ3のデブと同様、左右の攻撃が効く。リーチの長さに気をつけろ。



右に体当たり！左に体当たり！右に体当たり！左に体当たり！のリズムを覚えよう。1回でもタイミングを取りそこなうと、大きな剣の餌食になってしまう！

## ステージ 4



赤い兵士は、デス・アダー直属の兵士だ。一般兵より数段固いので、なかなか倒すことができない。根気よく攻撃を続けることがポイントだ！ジャンプ斬りも効果的だゾ。



死体の兵士は、突然出現する！ポーっとしていると、何もなしにうちにドンドンダメージを受けてしまうゾ！つねに周囲に気を配って、急襲に備えるんだ！

ここは「亡者の道」と呼ばれる裏街道や！地形も複雑で、敵もゾクゾク出現するから用心してかかれ！予期せぬところから突然現れる敵に、ふい打ちをくらってしまう。事前にポーションをためておき、魔法で危機を脱する手もあるが、このあたりにはシーフが出てこないの、一度魔法を使ってしまおうとなかなか次の魔法が使えない。タイミングを見ることが肝心だ！

一匹一匹、着実に倒していくことが、このステージをクリアするポイントやな！



敵と平行にならないことは、攻撃をかわすいい方法だ。足の位置を敵とずらすと、すぐには攻撃されない。ただし、こちら側からの攻撃もできないので間合が大切だ！



## ステージ 3



実は、これまでいた村は「タートルビレッジ」という大亀の背中だった！



大きいわりには動きが敏捷で怖ろしい！体当たりには気をつけろ！





# ステージ 1



デス・アタール軍の兵士は、ならず者だ！ 体当たり攻撃に注意しろ！

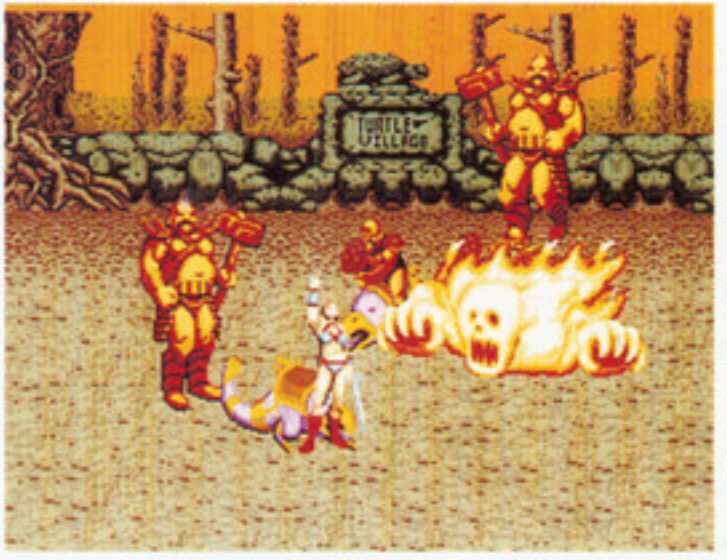


チキンレッグを奪い取れ！ 女戦士だとして、容赦は禁物だ！

まずはウォーミングアップのつもりで、チャレンジしよう！ 山道で戦いながら、ボタンの操作に慣れることや！ 最初のうちは、たいした敵は出てこないから、いろんなワザを試しに使ったほうが経験のためや！

ステージ中間あたりでチキンレッグが出て来るから、うまく奪い取って味方につけよう。ここで手に入れとかなないと、あとの戦いがつらくなるゾ！ あとは、チキンレッグのしっぽをぶんぶん振り回して、前進あるのみ。

敵が多くて体力の消耗が激しいときは、魔法を使ったほうが有利だ！



# ステージ 2



敵のキックをうまくかわすだけで、相手はガケから落っこちていく！



右上の狭いところが、無敵のスペースや。オラオラ！ かかってこんかい！

山道から海岸線に出る！ ただし、砂浜ではなくガケが多いので、足元に気をつけて進まないと、落っこちて死んでしまうで！ 地形をうまく利用して、戦わずして敵をやっつけるのが賢い戦法や！

少し進むと、女戦士どもが現れる。足が速いから注意したほうがいい！

ブルードラゴンを奪って火炎攻撃で進め！ ドラゴンの出る村では奥の狭いスペースに入って戦うと、楽に勝てるんや！

射撃が長いので、ブルードラゴンより使いやすい！ これは便利だ！



突然亀の頭の上にいることに驚く。飛び移るときは、気をつけたほうがイデエ！

街まで来ると「デブ」の大男が待ちかまえている。2人ではさみうちにしてくるから気をつけるんや！ まず左のヤツに体当たりをして、次に右、左、右とリズムカルに攻撃するといいぞ！

ヨロイが出てきたら、魔法を使ってまずダメージを与えてから戦闘に入るんや！



ヨロイといっしょに多くの敵が出現。体力消耗に気をつける。まず魔法だ！



弱い巨人に4連敗！！

近鉄きたも日本一にやな！

無念じゃ

う／うろろ～ん！ 楽しかったろ～ん！  
 オノ／どや？ 兄ちゃん、強くなったような気がせえへんか？ なあ、にっぽんいちや！  
 う／うろろん、うろろん、うろろんちん！！  
 オノ／日本一やー！！ ……あかん、また思い出してしもた！ せっかく日本シリーズのこと忘れよ思て、ゲーセン入った言うのに……。  
 う／おじさん……、元気出する～ん！！  
 オノ／よし、も！ 軒行こ。つきおうてや、な？  
 う／ええっ！ ちょっとそんな、ああ～っ！！

# みうらじんのゴキウの親王



## ●傍若無人エッセイ 第4回

みうらのバンド「大島渚」が来年の元旦、つまり1990年の計があるという、かなり意味のあるその日に、信じ難いことですが、無謀にも武道館で歌うという情報を入手しました。あの「イカ天」のイベントだそうです。1990年は2日から始まると信じたい!?

いい大人にならないよう  
気をつけなさい。

大人っていうのはさー、腹が減ったときでも「ハラが減った」ってひとことを言わないのな。「そろそろご飯でも食べましょう」って誰かに誘われて初めて、「それもイイですね」って平然とした顔で言うんだよな。僕を含めてまわりの30過ぎの奴は、メシはもとより、誰もそんなこと聞いてないのに突然「あーあ、してえよなあー」って言ったりするぜ。「もう、いい大人なんだから」ってよく言われたりするけれど、「いい大人」って何だろう？ まわりにサンプルがないから、わからない。ちょっと前だけど、ヒットスタジオ、見たかあ？ 「タイマーズ」が連発したタブー4文字。世間でいう「いい大人」って奴が本当にいるなら、完全に外れてるよな。キヨシロー（失礼！ ゼリー）なんか、もうずーっと前から「いい大人」になってもいい歳だぜ。や

るよなー。このあいだイラストレーターのスージー<sup>あまがね</sup>甘金んちにおジャマしたら、ゲームボーイがあった。もちろん対戦を考えて2台。「なかなか手に入らなくてさー、例のオクノ・カルタでやっこさ」そう言うやいなや、テトリスを差し込んで「どう？ ちょっとやる？」結婚してんだぜ。その世界じゃ地位もあるんだぜ。そんな人がゲームボーイをニヤニヤして客に差し出すんだぜ。また妻もさー「うちのは、凄く下手なの」ときた。一瞬耳にしたらへんにとれるぜ、このセリフ。「みうらさんは、今どんなのやってんの？」って聞かれて、ファミコンもPCエンジンも、そのうえメガドラまでやってるなんて言えないだろ、子供じゃないんだから。「いやあー、ポチポチやね」関西人特有の微笑を浮かべておい

た。「いい大人」じゃない奴らから、子供呼ばわりされたくないし。仕事で京本政樹に会ったんだ。これがもう、ウルトラマン&仮面ライダーの超オタク。テレビや話には聞いていたけど、こだわり方がスゴイ。当時、ウルトラマンのぬいぐるみに入っていた古谷敏さんにわざわざ会いに行って、腕まわりや股下の長さなんかを全部計ってきたんだって。等身大のウルトラマンの人形を作るために！ そのあとも、ウルトラ警備隊のヘルメットを作るためにマネージャーや知合いに協力してもらって、都内の全自転車屋さんにヘルメットを注文したり……。こりゃもー、ホンモノ！ 「いい大人」じゃなかったぜ。いい大人にならないのって、結構かんたんなんだよな。好きなように生きれりゃいいんだもん。今回はさー、メガドラを電話回線につないでゲームをするってヤ

ツをやったんだ。まだセガのコンピュータとしか対戦できなかったんだけど、早く全国各地の知らない奴とやってみたいよなー。……知らない奴で思い出したけど、盗聴無線マニアっているじゃない。そいつんちに行くと、秋葉原で3万くらいで買った無線があるわけ。サイクルを合わせてると「どうしてくれんのかよ！ 何もアンタのことをさ……」って、突然。どうやら不倫ものらしき会話が入った。あんまり勧められない趣味だけど、怖いよな。無線じゃなくてもさ、最近は自宅でもワイヤレス・フォンを使ってる人とか多いじゃない、車の無線電話とか。アレって、かなり入っちゃうんだぜ。気をつけたいよな。だってさ、「いま獣王記やってんだけど、最後の敵がさー……」こんな会話が盗聴されてみろよ、「いい大人」じゃないってことがすぐバレちゃうじゃない。

# ウルトラマン



# バットマン

東 八郎

TM&© 1989  
DC COMICS  
INC.

©円谷プロ 講談社『ウルトラマン全集』より

来春、日本とアメリカを代表するキャラクターを主人公にしたゲームが、相次いで発売される。

キャラクターの名前は、ウルトラマンとバットマン。ともに昭和40年代に活躍したTVヒーローだ。

そのゲーム化、しかもメガドライブのゲームといえは、ゲーム&バラエティを売りものとするBEメガが黙っているはずはない。

さっそく発売に先駆けて、スーパーヒーローたちの生い立ちから活躍ぶりまでドーンと紹介しようではないか。

これを読めば、ゲームが16倍おもしろくなること間違いなし！

## ウルトラマンとバットマンの不思議な因縁

ウルトラマンとバットマン。一見何の関係もなさそうなヒーローたちだが、じつはわが国でのデビュー(バットマンの場合はメジャー・デビューと言ったほうがいだろう)が同じ年なのである。つまり、ウルトラマンとバットマンは、小泉今日子と中森明菜、田原俊彦と松田聖子のようなものである。

ビートルズが来日して武道館で公演した1966年。その年の4月に『怪鳥人間バットマン』(フジTV系列)が、さらに7月にはウルトラ・シリーズ第2弾として『ウルトラマン』

(TBS系列)が放映された。

ちなみに、同年2月にはアニメ漫画『おそ松くん』の放映もスタートしている。

こうして奇しくも同じ年にデビューした両ヒーローだが、当時のTVの人気は、ウルトラマンの圧勝だったと記憶している。バットマンのほうは、ちょっとマニアックなところが受けなかったのだろう。そういう時代だったのだ。

というわけで、まずはウルトラマンの話からはじめよう。

# ULTRAMAN



ウルトラ警備隊のフルメンバー。右から2人目がハヤタ隊員。

## ウルトラマン誕生

ウルトラマンといえば、『ウルトラマン』(1966年~67年)や『ウルトラファイト』(1970年~71年)でおなじみのヒーローだ。

テレビ放映後も、各地のデパートや遊園地などのドサ回り(今年の夏も盛況だったようだ)、さらには再放送などで人気を不動のものにしている。30代のパパからその子供まで、二世にわたるファンも結構多い。

そもそもウルトラマンは、『ウルトラQ』に次ぐ、ウルトラ・シリーズの第2弾としてTVに登場した。

ウルトラマンの構想は、TBSと円谷プロが進めていた企画『レッドマン』がベースになっている、といわれている。

それまでにないヒューマノイド・

タイプの宇宙人が、さまざまな超戦力を使い、宇宙からの侵略者から地球を守るというプランは、そのまま『ウルトラマン』に引き継がれていく。

ウルトラマンは、66年3月に正式なヒーローの名前として命名され、同月からクランクインすることになる。

そして、7月10日放送の『ウルトラマン前夜祭』を皮切りに、翌週17日放送の『ウルトラ作戦第1号』からいよいよ本格的にスタートしたのである。

それから約10ヵ月の間、67年4月9日放送の『さらばウルトラマン』まで、ウルトラマンは数々の怪獣や宇宙人と戦っていくのだ。

## ウルトラマンて何?

ウルトラマンは、銀河系から300万年も離れたM78星雲からやってきた宇宙人である。

年齢は20,000歳、超能力やスペシウム光線などの超戦力をもっている。

だが、そんなウルトラマンにもウィークポイントはあるのだ。地球上では、太陽エネルギーの消費が激しいため、ウルトラマンに変身すると、3分間で決着をつけなくてはならないのである。

でも、どうしてそんなに強い宇宙のスーパー・ヒーローが地球にやって来たのかといえば、それには深いわけがあるのだ。

凶悪な宇宙怪獣ベムラーを追いかけてきたウルトラマンは、誤って科

学特捜隊(パリに本部を置く国際警察機構の日本支部。宇宙からのあらゆる侵略から地球を防衛することが最重要任務というが、ほとんど怪獣退治をやっていたような気がする)のハヤタ隊員の乗る小型ビーグルと衝突してしまった。

ハヤタ隊員は死んでしまったが、ウルトラマンはハヤタ隊員になって、地球の平和を守るために戦うことを誓うのである。

そういうわけで、ウルトラマンは、普段はハヤタ隊員として生活しているが、いざ出撃となると、ベーターカプセルのスイッチを入れ、フラッシュビームの輝きとともにウルトラマンに変身するのである。

ウルトラマンは、この怪獣ベムラーを追って地球にやってきた。



さて、そんなウルトラマンに戦いを挑む悪い連中は、ネロンガ、レッドキング、ジラス、ドドンゴ、ガマクジラ、ゴモラ、ゴルドンなどの地元地球の怪獣系と、バルタン星人、ザラブ星人、ダダ、ブルトン、ゼットン、ベムラーなどの異星人・異星の怪獣系に分けられる。いずれも愛すべき怪獣・宇宙人たちだ。

こんな怪物たちと毎週戦っていたウルトラマンも、さぞや大変だったろうな。

宇宙忍者バルタン星人。ウルトラマンの好敵手。



## ウルトラマンは不滅のヒーロー

なぜウルトラマンが、今日でも根強い人気をもっているのだろうか。

そのひとつは、ウルトラマンは、巨大変身ヒーローという新しいヒーローの分野のパイオニア的な存在だった、ということだろう。

その後、ウルトラセブンやマグマ大使、さらにはガンダムという巨大スーパー・ヒーローが登場するが、その原点は、すべてウルトラマンである。

また、バラエティにとんだ怪獣のキャラクター・デザインも、また人気の秘密になっている。

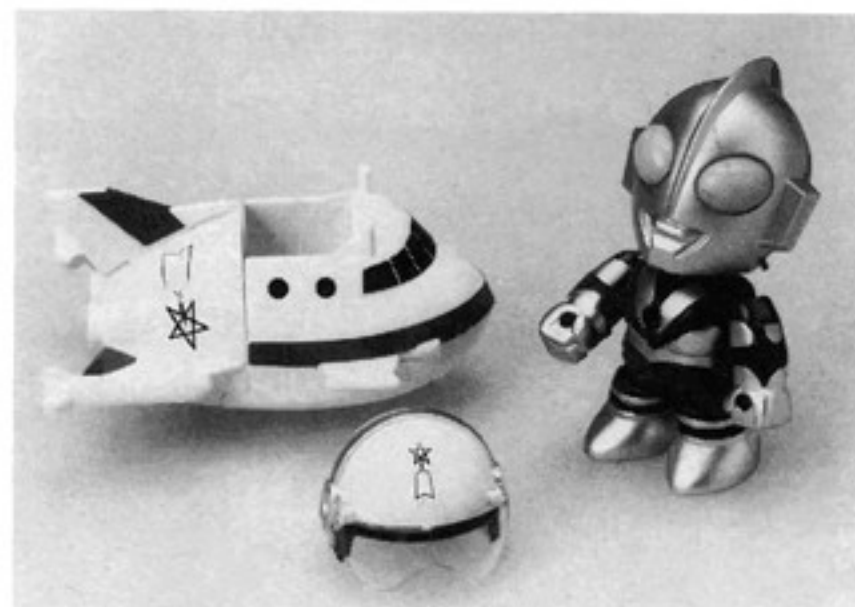
こうした造形を担当した、怪獣デザイナー成田亨氏などの美術スタッフの功績も見逃せないだろう。

さらに、長期にわたって人気を維持している原因として、全国各地のデパートや遊園地でのイベント（ド

サ回り）やさまざまなキャラクター商品（ソフトビニール人形やプラモデルなど）、『少年マガジン』などの少年雑誌での記事展開（今では伝説となっている大伴昌司スタイル。話は違うがウルトラマンの漫画化は、梅岡かずおがやっていた）などが、挙げられるだろう。

こうしておそらく何世代にもわたって、ウルトラマンは、国民的ヒーローとして人々に愛されていくに違いない。

今回のセガでのゲーム化も、我々の期待を裏切らないようなでき（低年齢層にアピールするという名目のもとに、安易なアクションゲームにはしてほしいものだ。）



ウルトラマンの外側をはずすと、なんとハヤタ隊員がノ、ウルトラマン倶楽部 デイフォルメクロス (株)バンダイ。

# BATMAN



## そもそもバットマンとは

23年前はTVの視聴率でウルトラマンにひけをとったが、ヒーローのキャリアは、バットマンのほうがずっと長い。

バットマンがデビューしたのは、今からちょうど50年前の1939年。『ディテクティブ・コミック』誌上である。作者の名はボブ・ケイン。

彼の作りだしたヒーローは、スーパーマンなどのアメリカン・ヒーローと違って生身の人間に近く、適度にウェットですらある。

バットマンことブルース・ウェインが、なぜ正義の味方になったのか。

それには涙なくしては語れない、海よりも深い理由があるのである。

悲劇は、ブルースがまだ子供のころに起こった。

ブルース一家が映画を楽しんで、家に帰ろうとしていると、突然暴漢が現れ母親のネックレスを奪おうとした。しかし、父親が抵抗すると、非道にも暴漢は、ピストルを乱射したのだった。

ブルース少年は、一瞬のうちに両親を失ってしまったのである。

彼は、大変なショックを受けるが、両親の復讐、ひいては世の中の犯罪と戦うことを固く誓うのである。

そして、一発奮起し、体を鍛えたり、大学で科学をマスターしたりして、正義のヒーローとなるべく着々と準備を進めていった。

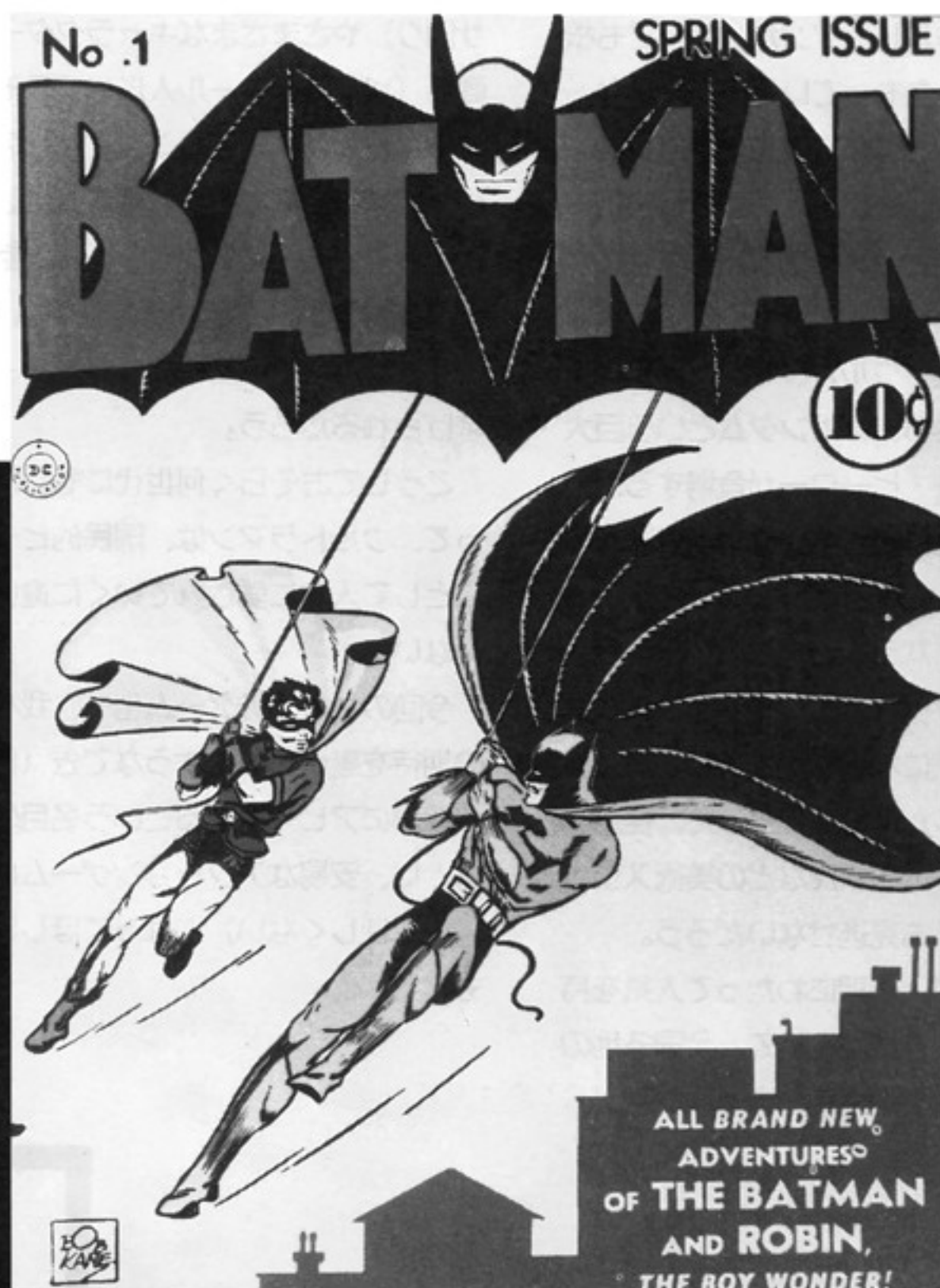
そうこうするうちに機は熟し、さていよいよデビューしようかという段になり、自分にはヒーローのコスチュームがないことに、はたと気づくのである。

悪人たちを震えあがらせるような、誰もが見てカッコイイと思うようなものはないだろうか。

と、考えていたそのとき、窓の外を一匹のこうもりがひらひらと飛んでいくではないか。まさしくこれだ、とブルースはポンと膝を打った。

かくして、バットマンが誕生したのである。

今年アメリカで大ヒットした映画バットマン。日本では、12月2日から全国東急洋画系で公開。TM & © 1989 DC COMICS INC.



本家DCコミックのバットマンとロビン。今も昔もイカしたヤツらだ。



## ロビンは永遠のパートナー

バットマンは、ゴッサム・シティに跳梁する悪漢たちを次々に退治していく。

1940年になると、バットマンの永遠(?)のパートナーであるロビン少年が登場する。

ロビンことディック・グレイソンは、サーカスの空中ブランコ乗りだった。両親といっしょに、親子で空中ブランコのショーをやっていたのである。

だがある日、両親を乗せた空中ブランコのロープがちぎれ、二人とも墜死してしまう。

そのショーをたまたまブルースが見に来ていたのである。

ディックは、悲しみにうちひしがれた。が、事実はもっと残酷だった。両親の事故は、サーカスに再三無

心に来ていたギャングが、一向に要求に応じないのに業を煮やし、見せしめのために事故を仕組んだのである。

ディックは、復讐しようとするが、相手がギャングではしかたがない。泣き寝入りしようとするところへ、バットマンが現れ、手助けすることを約束する。

彼は、バットマンからボクシングや柔道を学び、来るべき日に備えて体を鍛えていく。

そして、ディックは、ギャングを退治し、めでたくバットマンのパートナーになるのである。

こうして考えると、バットマンもロビンも同じようなきっかけで、正義のヒーローになっているのが興味深い。



## 半世紀を越えて蘇るヒーロー

やがて、バットマンとロビンは、数々の事件を解決していく。

しかし、彼らは、手当たり次第に悪漢を退治していくわけではない。

そこに至るまでには、いろいろな手続きがあるのである。その最もポピュラーなのが次のやり方である。

ゴッサム・シティ警察の署長ゴードンは、いつもやっかいな事件に頭を悩ませている。

「うむ。どうしたものだろう……。そうだ、バットマンを呼ぼう」というわけで、バットシグナル(バ

ットマンを呼ぶサイン。夜空にこうもりマークのサーチライトが浮かぶ。でも、嵐の夜はどうなるのだろう)が、燦然と輝き、それをバットマンが目ざとく発見するのである。

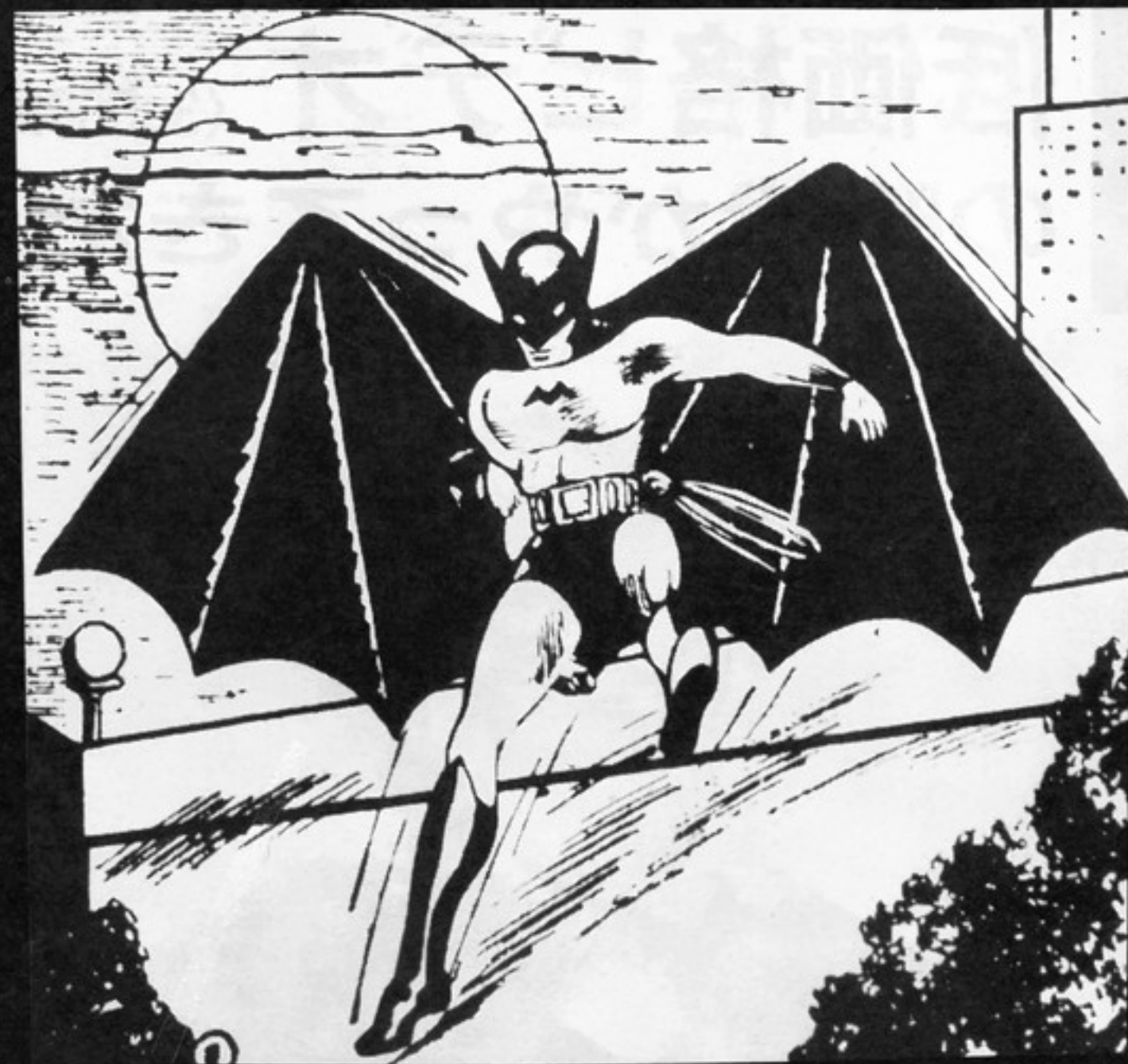
さあ! 事件だ。バットマンとロビンは、バットモービル(時代によって車種が変わっている)に乗って、さっそうと現場へ直行するのである。

ゴッサム・シティのやっかい者であり、バットマンのライバルである悪党どもは、ちょっと変わった連中ばかり。

笑い上戸のジョーカー、パズル使いのリドラー(わが国ではナゾラーといっていた。うまいなあ)鳥使いのペンギン、ポイズンアイビイを名乗る不思議な女、セクシーなキャットウーマンなど、いずれも愛すべき悪党どもである。

それから忘れてならないのは、バットマンにほのかな想いをよせているバットマンの味方、キャットウーマンだ。

こうした連中をキャストに、ゴッ



DCコミック1939年当時のバットマン。

レトロっぽい原作のバットモービル。



来日した新作バットモービル。ジェットエンジンで動くという設定だ。

サム・シティを舞台に繰り広げられる冒険活劇。それがバットマンなのだ。

そのバットマンが、アメリカのバットマン・ブームにのって、この冬日本に再上陸。

かつて、アダム・ウェスト主演TVシリーズや週刊『少年キング』に連載されていた桑田次郎のバットマンに熱中した人も(BEメガの読者にはあまりいないと思うけど)、映画『バットマン』を心待ちにしている人も、また、メガドライブの「バットマン」の発売を楽しみにしている人も、この際バットマン誕生50周年を祝して、仲よく盛り上がりたうではないか。

バットマンよ、永遠なれ!



インポートもののバットマン人形。a P.P.I.ause BATM ANDOLL.



バットシグナルでバットマンが登場!

ジョーカーは、とぼけたヤツ。新作の映画ではジャック・ニコルソンが好演。

# 低価格ビデオ (3,500円) の時代がやってきた!?

最近はいくらにしろ、気品も加わってきたという声もある知世ちゃん



ソニーの米国コロムビア映画の買収、ゴーストバスターズ2、バットマンの公開など、何かと話題にことかかない映画(ビデオ)界であるが、今、映画のビデオソフトに大きな変革がおこりつつある。

そこで、今回は映画ビデオソフトにスポットをあててみた。

かつて、ビデオソフト10,000円台は当たり前前の時代があった。これはアダルトビデオ全盛時で、1,000本単位の売上げで、元を取る時代の常識であった。

ところが、ビデオソフトは高いの常識を、広告を入れる、コンビニエンスに置くなどの企業努力をして、ビデオマガジンが打破り1,000円台のビデオソフト(マガジン)が登場した。

さらに、普及率の低い、レーザーディスクが低価格競争に打って出た。これらはそれぞれ一応の成功を収め、ビデオソフト10,000円の常識は崩れ始めたのだ。しかし、一般ユーザにとって、これらのソフトはやはり特殊であって、最も利用率の高い映画のビデオ化ソフトはいぜんとして、高嶺の花であり、レンタルショップに頼らざるを得なかった。

ところが、今年に入って、最後にして最大の牙城ともいべき、

映画ソフトに大きな変化の流れが生まれ始めた。

まず口火を切ったのが、CIC・ビクターで、3,500円のビデオ発売に踏み切った。さらに10月には、RCAコロムビア、MGM/UA、ベストロンなどが、3,800円のソフトを発売した。そしてこの雑誌が発売される11月21日に、ポニーキャニオンから邦画初のスーパープライスビデオ(税抜き3,500円)が発売される。さらに12月にはワーナーホームビデオが3,800円のビデオを売り出す予定だ。

人気の高かったフジテレビ製作の8タイトルをかかえるポニーキャニオンが発売に先駆けて、ヒット映画作品、「彼女が水着に着いたら」のビデオ化(残念ながらこちらはまだ14,800円のままだが)を合わせた発表会を行った。原田知世ちゃんもくるし、水着ギャルも出演予定というおいしい噂があったので、つつい取材に行ってしまったので、みなさんに報告する。

スーパープライスビデオとして発売されるのは、映画館で100万人、ビデオで400万人が見たといわれるお化け映画「私をスキーに連れてって」を含む8タイトル。

1. 私をスキーに連れてって

ダンボ耳で  
厳選情報をキャッチ  
ダンボ邦夫の

## BEメガ情報局



イラスト/八重樫彩蔵  
ダンボ邦夫

2. チェッカーズ IN TAN TAN たぬき
3. そろばんずく
4. 子猫物語
5. ハワイアンドリーム
6. いとしのエリー
7. おニャン子・ザ・ムービー 危機イッパツ!
8. チンピラ

当日は、原田知世ちゃんと、「スキ連れ」と「水着に着替えたら」の監督でホイチョイプロの馬場さんも記者会見に加わっていた。

馬場さんには「次の映画はどんなふうになりますか?」との質問が向けられたが、「今までの路線を想像していた人をビックリさせるような映画を作りたいと思っています」とのこと。

また期待の水着ギャルを含めた撮影が会場屋外で行われた。神戸の六甲山からわざわざ取り寄せた雪が持ち込まれ、スキーウェアの取り合わせというかなりシュールな撮影会となった。水着ギャルのみなさんご苦労さん、風邪をひいてませんように!

ポニーキャニオン8作品にはビッグタイトルが含まれており、この低価格戦略はビデオ映画界に大きな影響を与えるであろう。

また音楽のソフトでもCBSソニーがつい最近CDの値下げを再



ホイチョイの馬場さん。この頭の中で次の映画の構想がどうふくらんでいるのか。



懐かしいスキーウェア姿じゃにゃ〜

スキーもいいけど海もいいにゃ〜

び行った(2,800円)。

いずれにしろ、値段が下がるのはユーザも大歓迎、それで売上げが伸びればメーカーも大喜びという明るい話題だ。3,500円というのが現在の低価格ビデオの一応のラインということになっているが、読者のなかにはもう一声といいたい人もいるかもしれないが、今までのことを考えると格段の進歩といえよう。またポニーキャニオンではこの低価格ビデオをセブン・イレブンでも発売、また電話一本で全国どこでも届けてくれる、フジテレビのAVステーションのサービスにも加えられる。こういうユーザサイドに立ったサービスはどんどん発展してほしい。

ゲームソフトの世界でも、2,000円前後のゲームボーイが登場したが、高性能ソフトが、AVのように低価格に移行して行くことをユーザも望んでいるであろうから、このAV界の流れが、ゲーム界にも及んでいくことを期待したい。

いずれにしろこの低価格ビデオは、メガドラ特選ソフトせいぞろいに加えて、もう一つのクリスマスプレゼントといえよう。



# COME COME インフォメーション

メガドライブといっしょにおいても  
似合う超小型オーディオシステム  
ヤマハ **AST-7** (ティファニー7)



こんなにコンパクトでおしゃれに  
オーディオシステムをすることが  
可能だったということをやamahaが  
実証してくれた。しかも接続はミ  
ニ端子だからウォークマン型カセ

ット、電子キーボ  
ード、パソコン、すでに  
もっているコンパクトCDプレイヤーと  
接続してのシステム  
アップも可能。また便利な高機能  
で薄いカード型リモコン付き。レ  
シーパ本体はブックサイズ、高性  
能砲弾型スピーカ、CDプレイヤ  
ーを含めた総価格7万5000円。

## ヤングマガジンに3年間連載された 『バタアシ金魚』映画化！



あの望月峯太郎の『バタアシ金魚』  
が映画化される。監督はPFF出  
身27歳の新人松岡錠司。主人公花  
井カオル役には、オーディション  
で選ばれた超新人・筒井道隆、ヒロ  
イン・ソノコには高岡早紀が決  
定。ゲームセンターのシーンも登  
場するなど身近な映画だ！ 製作  
は日本ビクター株で、すでにクラ  
ンクアップ、来春公開予定。

## 速報●またまた登場 これが新PCエンジンだ！

スーパーグラフィックスのほと  
ぼりがさめないうちに、編集部  
とびこんだホットな情報。

BEメガがめずらしく、どこよ  
りも早く(?)お伝えする、ニュー  
PCエンジンのラインナップだ！  
まずは、現PCエンジンの後継  
機ともいわれるPCエンジンコア

グラフィックス (24,800  
円/12月8日発売) だ。

現マシンとは、AVステ  
レオ出力端子装備、連射  
機能付ターボパッドつき  
というところが違っている。

でも他は、現PCエン  
ジンと同じようだ。

さらに、写真のPCエン  
ジンシャトル (18,800  
円/11月22日発売) は、

ついに20,000円を切ってしまうと  
いううれしいマシンなのだ。

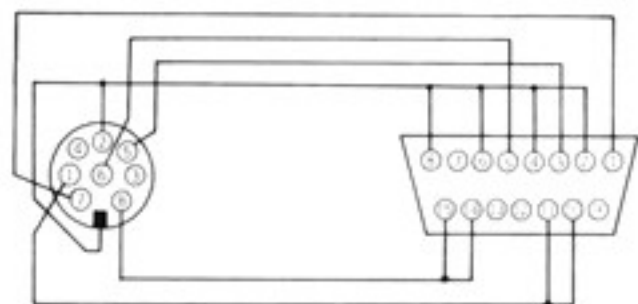
もちろん連射機能付ターボパ  
ッドとAVステレオ出力端子を標準  
装備している。ただし現在のCD-  
ROM<sup>2</sup>等とは接続できないのが残念。  
ともあれゲームシーンがおも  
しろくなるゾ。



宇宙船をイメージしたデザインだ

## 改造人間INOがCOME COMEインフォメーションに乱入！

### RGBケーブル第2弾 15ピン端子ならもっと簡単にできる



みなさん。先月のRGB改造は  
どうだったかな。今月は先月に続  
いて15ピン用のケーブルを製作し  
ます。対応するディスプレイは、  
SHARP系の200ライン対応のもの  
です。その他の物については、  
複合同期信号から水平同期信号を  
分離してくれる回路を、内蔵して  
いるものならOKです。

注意点としては自分のモニター  
の15ピン端子と合うものを使用し  
てください。音声入力は、モニタ  
ーがモノラルだったら、左だけ接  
続してもかまいません。

読者の中で何か改造ネタがあれ  
ば送ってください。内容がよけれ  
ば掲載させていただきます。(文/INO)

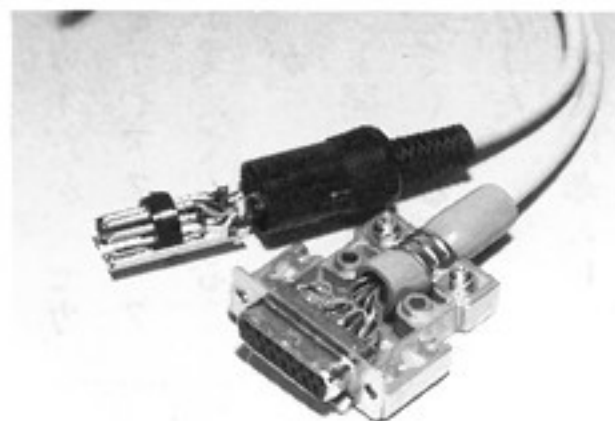
表1 15ピンの内容

1. 赤入力
2. GND
3. 緑入力
4. GND
5. 青入力
6. GND
7. Ys信号入力
8. GND
9. 空き
10. 音声入力(左)
11. 音声入力(右)
12. GND
13. 空き
14. 水平同期信号入力
15. 垂直同期信号入力

表2 部品表

- 15PinRGBコネクタ  
※オスとメスに注意
- 8PinPINコネクタ  
※オーディオ用のもの
- 8芯シールドケーブル  
※6芯以上のものなら可

SHARP系の  
200ライン、アナログ  
RGB対応のもの



部品はたったのこの3つ。シャープ系  
のテレビならだいじょうぶ。結線だけ  
ですぐできる。



テレビの端子がオスかメスかまず確認。  
オスなら、写真のようにメスを買いま  
しょう。その逆は逆で、はい/ でき  
上がり



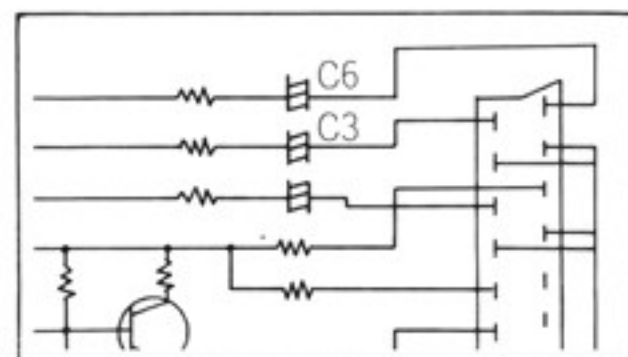
### ●前号のごめんなさ〜い

どーも再びINOです。前号の回  
路図にまちがいがあったのでお知  
らせします。

まず抵抗で10Ω(R3、R4)と  
いうのがありますが、10KΩのま  
ちがいです(カラーコードは合っ  
てます)

次は回路図ですが、C3とC6  
がありません。図を参考にしてく  
ださい。

以上です。どうもすいません。





ーとしてのポリシーを異にしている。また、ビデオゲームの『源平討魔伝』をX68000を活用してメガドラに完全移植するのをめざすだけでなく、ハードの普及台数が現状でメガドラより多いPCエンジンで出すというのも然り、だ。そしてそれはタイトーにもいえることだ。

いずれにせよ、ユーザーはナムコ、タイトーには期待しないほうが無難のようだ。

**期待できない F系ソフトメーカー**

それでは中堅メーカーについてはどうだろう？ アスキー、データイースト、カプコンといったところは？

残念ながら、これとて同じこと。ソフトメーカーにとってはハード稼働台数が命。ここにスーファミ陣営の強味があるわけだ。

ただ、高橋健一君（北海道・23歳）をはじめ多くのユーザーは、カプコンに対して熱い期待を寄せられている。ユーザーはソフトメーカーの開発姿勢に敏感だ。その点でカプコンは高い評価を得ているのだ。つまり、「カプコンならメガドラの機能をフルに生かしたソフトを開発してくれるに違いない」という気持ちも、多くのユーザーがもっているようだ。

今年6月、僕はアメリカに2週間ほど出張したついでに、親しいソフトメーカーの人たちに会ってきた。そして、カプコンがアメリカでも極めて高い評価を得ているということを知った。とくにビデオゲームにおいては、セガに次ぐ技術力をもったメーカーとして絶賛されていたのを覚えている。

こうした状況を勘案すれば、カプコンにはぜひとも参入してもらいたいところだが、これはまあ、かなり難しい。セガが自力でメガドラを200万台くらい普及させないかぎりは無理だろう。

**自由な気風のMD グループを構築せよ!**

というわけだから、自ずと話は見えてくる。

つまり、今メガドラ陣営に必要なのは、ハードを200万台普及させるのに貢献してくれるソフトメーカーだ。そしてそれをグループ化するのだ。

そこでそのメーカーだが、セガと縁の深いサン電子やアスミックといったところが支えてくれることは間違いない。が、ここで着目したいのは、ソフト開発に新しい発想と息吹を与えてくれる内外のパソコン系メーカーだ。

国内でいえば、すでに参入しているテクノソフト、マイクロネット、電波新聞社、ウルフチームなどに加えて、近く参入が噂されている某社など。家庭用TVゲーム市場では無名だが、いずれも一級線の開発力を有するメーカーだ。また、アメリカでもやはりパソコン系メーカー3〜4社とすでに契約済みとのこと。

これらパソコン系メーカーは強い味方になるだろうし、メガドラを大いに盛り立ててくれることが期待できる。

そしてそのためにもセガが取り組まなければならないことが、グループ化だ。リスクをかけて現段階で肩入れしているメーカーに対して、全面的に後押ししていくことだ。発売日、販売本数など契約内容で優遇すると同時に、自由なソフト開発に協力する。そこから、強力なメガドラグループの構築が始まるのだから。

ファミコン史上、一時停滞に陥った市場を再び活性化させた中興の祖は、ナムコでもタイトーでもなく、中小パソコン系メーカーのエニックスだった。

メガドラも、こうした新進気鋭のソフトメーカーの自由な展開に今後を賭ける価値は十分にあるだろう。

☆ ☆ ☆

さて、今回は当シリーズの『海外市場編』を掲載するつもりだったが、年末に向けて新しい動きが出てきたので予定を変更したいと思う。

話題のPCエンジンの上位機種や、アタリのハンディーゲーム機「LYNX」など、これらが三国志の行方に及ぼす影響を中心に展開してみよう。どしどしお便りください。

# TVゲーム業界三國志

文/ジャムおじさん(サラリーマンゲーム評論家) イラスト/近藤ゆたか

## 第4回 メガドラ300万台普及戦略 サードパーティー編

まずはみなさん、すみません。今後は読者のみなさんの意見をどうしどし採り上げていこうと思ったにもかかわらず、前号ではどうとう紹介できずじまい。なにせ僕はしがないサラリーマンの身、本業がとーっても忙しかったのです。申し訳ない!

それから、鎌倉市の大木康子さん(27歳)をはじめ多くの方から励ましのお便りをいただきました。ほんとにどうもありがとうございます。

ますます織烈!

サードパーティー争奪戦

「和を以て貴しと成す」と教えたのは聖徳太子だが、この言葉から最も遠いところにあるのがTVゲーム業界かもしれない。

この業界は誕生してまだ日が浅い。日々新しい技術が生まれる。だからどのメーカーにも急成長できるチャンスはあるし、業界での地位が逆転するなんてことも珍しくない。アメリカのゲーム市場で

圧倒的シェアを占めていたアタリ社が、わずか2年余りで任天堂やセガに追い抜かれてしまったのがいい例だ。

みんな仲良くなんて言うてはいられない。足元をすくわれないうに細心の注意を払いながら互いに牽制しあう、それが現実だ。

だからこそスーパーファミ、PCエンジン、メガドラ各陣営は、ソフトメーカーの囲い込み合戦を繰り広げているわけだ。いうまでもないが、それはハードを支える要となってくれいいゲームがたくさん欲しいからに他ならない。

もちろん、ソフトメーカーのほうも自社の利益を考える。各陣営のハード稼働台数やソフト開発環境など、ビジネスチャンスを含めて的に判断して肩入れする陣営を決める。

そんな両者の思惑が実を結んだ例が、スーパーファミ陣営のコナミ、エニックス、スクウェアであり、PCエンジン陣営のハドソン、NECAベニユー、メサイヤといったところだ。

メガドラを担うソフトメーカーは?

では、メガドラを盛り立てるためにセガはどのソフトメーカーとタイアップするべきだろうか?

セガによると、参入しているソフトメーカーは現在20社あるそうだが、社名がオープンになっているのはまだ13社しかない。ここらへんに、ソフトメーカーに対する他陣営の揺さぶりと、そのソフトメーカーの動揺が見え隠れしている。

現在オープンになっているメーカーでは、吉川浩君(奈良市・20歳)をはじめ多くのユーザーがナムコに期待しているようだ。けれども、はたしてナムコはメガドラの中心的ソフトメーカーになるだろうか?

残念ながら、僕の考えはノーだ。もちろん、来年で降ナムコがメガドラでどういった展開をするかわかっているわけではない。しかし、ナムコは今や年間売上げ40

0億円もの大メーカーで、しかもその4割近くをファミコンのソフトが支えているのが現状だ。ソフトメーカーとしてみた場合、まず守りを固めざるをえないのではないか。

出来のソフトを作るかよりも、「どれだけソフトの売り上げを伸ばすかを優先する」姿勢で、今後展開していくに違いない。その一端が、すでに動きとして現れているのも事実だ。たとえば、あれだけソフトメーカ





身振り手振りを交じえて熱っぽく音楽の話をしてくれた佐藤さん。

佐藤 博

# コンピュータが 進化すれば、 特別なテクニックが なくても 自分のイメージを 自由に 音楽に表現できる

## マックをくして スキーの スピード表現!

—どのような経緯で「極楽スキー」の音楽を担当されることになったのですか?

佐藤 たまたま編集の人がぼくのファンだったみたいなんです。それで音楽をやってくれてという話になって。

—曲作りではどんなことを意識されましたか?

佐藤 そうですね、ぼくはスキーはまったく初心者なんですけれど、自分がスキーをやったときのスピード感とか、そのテンポ感で曲を作りました。

スキーって恐さも面白さも見るとやるとでは大違いでね…。人が滑っているのを見るとすごくゆっくりで簡単そうに見えるんだけど、自分がやるともう100キロぐらい出てるんじゃないかって思うくらいスリルがあってね。アルバムのほうはそういうイメージで、新曲を2曲と昔の曲から選んで構成したんです。

—曲作りでは、大分コンピュータを駆使なさっているそうですが。

佐藤 ええ、自分のアルバムの場

合は、ほとんど全部マッキントッシュを使って作ってます。それでどうしても自分じゃないキャラクターの演奏がほしいときだけ、ギタリストをよんだり、ベーシストをよんだりとかして。で、アルバムの80パーセントぐらいはひとりで作って、残りの20パーセントが他のミュージシャンに手伝ってもらおうという形です。

—マッキントッシュはどのように使っているのですか?

佐藤 テンキーから数値を入れるというのはほとんどなくて、だいたい弾いて入力していますから、MTRと同じ感覚で使ってますね。

## まだまだ 不満がある テクノロジー

—マックでゲームなんかもしますか?

佐藤 最近、友達にゴルフのゲームをもらったんですけど、妙にのめりこんでしまって(笑)、肝心の音楽をやらなくなってしまったんで、これはまずいと思ってとりあえずハードディスクからはずしました(笑)。ぼくはゲームにくわしくはないけれども、好きじゃないわけじゃなくて、やり始めると

熱中して音楽をやらなくなっちゃうんじゃないかって思うんですよね。だから意識して遠ざけてるんです。

—音楽の時間もメシの時間も忘れてゲームをやってしまう……。佐藤 そうそう。ただね、今のゲームは画面が不満でね。ストーリーとかよりも画面がどうものめりこめない。

—というと、音楽だけでなくけっこう視覚的にもうるさいほうなんです。

佐藤 本当はぼくはCG(コンピュータ・グラフィックス)をやりたいと思っているんですよ。ただそのCGの画像が満足できるものが、パソコンではまだちょっとという感じなんでね。来年あたりは、音楽だけじゃなくて、NeXT(マッキントッシュに続く次世代パソコン)を使って絵のほうもやってみたいと思ってるんですけど。

シンセサイザーとかサンプラーとかもそうだけれど、ぼくはまだまだだと思ってるんです。まだリアルなものとか比べちゃうと劣って

いるでしょ。でもCGもようやく高いクオリティの物ができつつあるから、これからはリアルなだけじゃなくてそこから突き抜けた物をみんな作り出すんじゃないかって思ってるんです。現実感があるようでないようなね。そういう面白さがCGにもシンセにもあるんじゃないかって思うんですよね。—ゲームの音楽を製作してほしいという依頼があったらいかがですか?

佐藤 ゲームの音楽についても、今のゲームに付いているような音楽だと、あまり積極的にやりたいとは、思わないですね。いまパソコンについている音源が、4ボイスとか8ボイスとかそのくらいでしょ。それがもう少しすると飛躍的に64ボイスとかいう時代になると思うし、そうなれば音楽として挑戦してもすごく面白いことができるんじゃないかって思うんだけど。

## コンピュータは人間を 自由にするために 登場した

—ピアノは独学でマスターなさ



## 「HIROSHI SATO '90 — SNOW LAND —」

CD: 25A2-38 ¥2627 CT: 22A4-38 ¥2359

あのホイチョイ・プロのベストセラースキー場紹介ブック、「極楽スキー」のビデオ版が登場した。このビデオに佐藤博がテーマ曲など新曲2曲を提供。その2曲を含むベストチューン11曲を集めたアルバムがこの「SNOW LAND」だ。しかもありがちな冬企画とは違って、アクティブなドライブ感覚のウインターミュージック集だから、スキー場へ向かう車の中な

どにぴったりのBGMだ。収録曲は、EVEの朝を（メインテーマ、新曲）

Something In The Air  
Love Is The Answer  
Missing Link  
Fantasy  
My Friend  
Borderland  
Never Fall In Love（新曲）  
Gemini  
Another Land  
Hello Love Againの11曲。



## 「佐藤博プロフィール」

70年代から本格的な音楽活動を開始、79年には渡米し、西海岸を中心にライブ活動を行う。帰国後は、小泉今日子、中山美穂などアイドルへの曲の提供や、南佳孝、鈴木雅之らのアルバムを手がける一方、シンガーソングライターとしても広く活動している。

ったとか。

佐藤 そう。我流なんです。歌は中学時代から好きで歌ってたんですけど。で、アルバイトをやってギター、ベース、ドラムと買って行って、そのころ家にあった蔵でひとりで多重録音をやってました。

ピアノは20歳過ぎてから練習して、ジャズのバンドでタダでいいから弾かせてくださいってやってやらせてもらってたんです。なぜピアノを始めたかっていうと、自分の頭の中にある音楽を人に伝えるのにピアノが一番いい楽器だということなんです。ほくは、自分が頭の中にもっている音楽は他人に絶対負けられないという自信があったんです。けれどもそれを表現する手段というのがなかったのですね。

——じゃあコンピュータも……。

佐藤 そう。コンピュータやシンセサイザーっていうのが、他の人より指が動かないっていうハンディを軽くしてくれるって思った。

たとえば、かつてはどれだけ早く指が動くかとか、いうのがひとつのステータスだった時代がありましたよね。それがいきつくところまでいくと、結局頭とハートが問題になってくるじゃないかと思うんですよね。

曲や絵を作るのに特別な技術が必要ないようにしてほしいんですよ。その考えをさらに進めると、身体的に不自由な人でも、そうでない人と同じチャンスをもてるよ

うになると思うし。

——テクニックよりもイメージが大事になってくるわけですね。

佐藤 そうそう。コンピュータというのは人間を自由にするために出てきたものだと思うし、そっちの方向に発展して行ってほしいと思いますね。

——今はまだ使い勝手が悪い……。

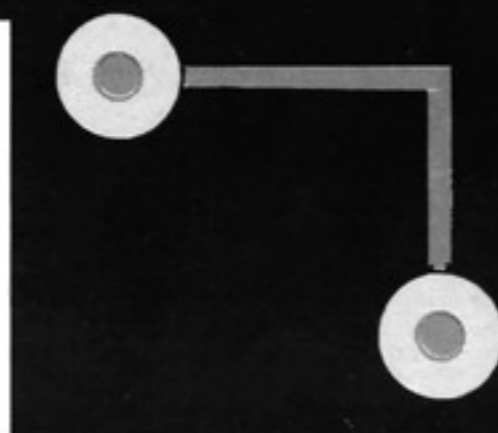
佐藤 そうなんです。たとえばアコースティックピアノを弾こうと思ってふたをあけて座ると、もっていたイメージがすぐ音にできるんですよ。それが何十台もの機材の電源を入れてディスクを入れてってやっていると、電源を入れている間にイメージがどっかで消えてしまうんですよ。それがすごくわずらわしい。

## コンピュータで ライブの楽しさを 再発見

——逆にコンピュータを使うメリットっていうのは？

佐藤 まあ、コンピュータならではの面白さっていうのは、たとえばパフォーマー（マッキントッシュ用のシーケンサーソフト）で気に入っている機能として、作ったデータを反対から鳴らすっていうのがあるんです。楽譜を終わりのほうから演奏してくれて、面白いフレーズが見つかったりするんですよ。

それから、コンピュータを使っていると逆に人間のミュージシャンと一緒に演奏することの面白さを再発見したりするんですよ。



たとえば、このフレーズこういうふう演奏してね、とかりハーサルのときに頼んでも、実際その場になると全然違う演奏になったりするんですよ。それがかえって面白かったりする。人間の瞬時に出てくるアイディアみたいなものですね。それが人間に残された部分だから、ますますライブっていうのは重要になってくるんじゃないかなって思うんですけれどね。

——ライブのときは、コンピュータを使ったスタジオワークとは違ったものになるわけですね。

佐藤 いえ、同じなんです。ソロの弾きがたりもあるけれど、コンピュータを使ってレコードを再現するものもあるんです。

——コンピュータを使ったライブは昔から？

佐藤 そうです。6年ぐらい前から年に1、2回自分のライブをやるようになったんですけど、そのときからずっと使ってます。ライブではレコードのままを再現するのと、そうじゃない演奏との両方をやりたいのですね。レコードどおりに再現するのではないセッション的なものもやらないと、欲求不満がたまっちゃうんですよ。どっかで解放できる部分を作っておかないとバランスがとれないとい

うか。緊張と弛緩の両方がないと。

## とにかく 自分もつイメージを 表現したかった

——ライブ以外でコンピュータを使い始めたのはいつごろですか？

佐藤 もう10年近く前になりました。YMOができる前に松武秀樹くんとやってたんですけど。その頃はMC-8（初期のデジタルシーケンサー）っていうのでやってたんですけど、トラブルが多いしオペレーションも大変で、イメージが湧いてそのデータを打ちこんで音が出てくるまでが、すごく時間がかかるんですよ。

そう、それがマックになって嘘みたいによくくなりましたね。昔は今から考えると信じられないほど面倒なことをやっていた。

——ピアノにしてもコンピュータにしてもどんどんマスターして、自分のものにしてしまうことができるというのはすごいですね。

佐藤 やっぱ好きなんです。逆にいうと他にやりたいことがない。ただもうイメージを表現したいという欲求があって、そのための方法ということだからできるんですよ。

# ゲームミュージックも 宅急便の時代

並みいる強敵アーティストやアイドルを向こうに回して、ゲームミュージック（以下GM）のアルバムが、ヒットチャートに入り込むというのに驚くことが、そんなに多くなった今日このごろであるが、依然として、GMはアルバムでというのが一般的だ。

ところが最近新しい方式のGMのCDやカセットテープの発売が目につき始めた。前号で紹介した「ナムコサウンドエクスプレス」と今回の「G.S.M1500シリーズ」がそれだ。

これはゲーム音楽のシングルとも呼ぶべきものだが、その特徴は速報性にある。最近では、手回しよくCDの制作もゲームと同時進

行で行い、発売も同時にという例も見られるようになったが、やはりアルバム制作には、アレンジなど、とても手間暇がかかる。その結果、ゲームソフトが発売されてから間伸びしてCD発売なんてこともあって、なんとなく気が抜けてしまうなんてことにもなりかねない。

そこで、曲数や効果音を絞り込んで、ゲームの発売に付かず離れず発売していこうとするのが、今回紹介するGMたちだ。ちょうどその速報性は、音の雑誌と呼ぶのがふさわしいかもしれない。

いずれにしろこの音の宅急便たち、ユーザーにどう受けとめられていくのか注目したい。

## 『G.S.M.1500シリーズ』

「ゲームミュージックファンに、より安く、早く、よいサウンドを『火の玉ボーイとコモンマン／鈴木慶一』

新宿書房 1990円

「Mother」の音楽を担当した鈴木慶一が、ロックと都市について語り合った対談集が発売された。相手は鈴木家の人々、すなわち、父親であり新劇俳優である鈴木昭生氏、弟でありムーンライダーズのメンバーである鈴木博文氏、そして妻であり音楽仲間でもある鈴木さえ子氏である。

ムーンライダーズはロック界にあって異端的な扱いを受けながらも長いキャリアを誇るバンドだ。そのリーダー鈴木慶一もやはりクセモノで、微妙に辛口の対談集となっている。もう、火傷しそう。

届ける」というコンセプトで登場したサイトロンの新レーベルG.S.M.1500シリーズは、その名のとおり1500円という価格設定がうれしい。しかも税込みだ。

複数のゲームを集めて作られたアルバムではないから、好きなゲームの音楽だけを安く手にいれられるわけだ。しかもそれが毎月発売されるというから、お手軽が新しい。



『ゼロウィング』東亜プラン

## ☆ 乞応募！ 読者が選ぶ サウンド倶楽部大賞

めっきり音楽祭りの季節となりました。TVを見ると「××大賞発表」という番組をどのチャンネルもやってるよネ。

歌謡曲の歌手はいろいろ賞を貰えるけど、ゲーム音楽の賞はあまりなくて、寂しい。そこでゲーム音楽に力を入れているBEEPが賞をつくってしまおうということで設けました、「読者が選ぶサウンド倶楽部大賞」文字どおり読者に今年一番よかったゲーム音楽を選んでもらおうというものです。

☆第一部門 最優秀ゲーム音楽賞  
これは文字どおりゲームについている音楽でよかったもので、そのゲームソフト名を書いてほしい。

☆第二部門 最優秀アルバム賞  
こちらは、ゲーム音楽がCD化されたものだから、そのアレンジな

ども評価の対象になっています。

応募方法は、葉書に、あなたの選んだベストゲーム音楽を、両部門とも必ず記入。さらに住所、氏名、年齢、職業、およびサウンド倶楽部に対する感想・希望を記入のうえ、〒102日本ソフトバンク出版事業部BEEP編集部サウンド倶楽部までお送りください。〆切りは、11月27日。なお選考の対象となるゲームソフト、CDは本年中にリリースされたもので、機種は問いません。

なお応募された方のなかから抽選でCDをプレゼントいたします。（詳しくはプレゼントのページを見てネ）。結果は次号のBEメガで発表の予定です。

けれども内容は決して手抜きなどないいつものサイトロンである。これからもメガ離せないシリーズだ。



『原始島』SNK



『天聖龍セイントドラゴン』ジャレコ



『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』アイレム



『マルサの女』カプコン

以上は発売中の第1弾。また第2弾、「ドラゴンブリード」アイレム「餃／餃／餃／」東亜プラン、「ドンドコドン」タイトーの3タイトルも発売中。いずれもポニーキャニオンから発売。

by 飯島 健男

## 第1泊・赤目四十八滝の恐怖〈後編〉

いよいよである。いよいよ私とM氏は四十八滝にやって来たのである。

数キロの山道にたくさんの滝が散在するその姿は日本百景の一つに数えられ、かつては山伏や忍者が修行を積み、その入口には『日本サンショウウオセンター』があつて……。とつ、とにかく、いろいろとつても有名な四十八滝である。

何を隠そう、じつはそんなことは伊賀に来るまでちっとも知らなかった私とM氏である。学がなかったら、お恥しい限りである。しかし、誰だって最初は知らない。問題は、ここでの体験をゲーム・デザインにどうかかしていかだ。

さて、すでに頭の中でこの四十八滝をゲームに登場させようと決めていた私が、美しく連なる48にも及ぶ滝を、いかにしてマップに表そうかと思いつくまでワクワクしていたのは言うまでもない。これから私の前に広がるであろう壮大な光景を楽しみにしつつ、私たちは山道を歩き始めた。

そして……おおつ、いきなり立て札だ。『行者滝』とある。すかさずパンフレットを見ると、この滝は、修験者の祖である役小角が苦しい修行に耐えながら身を打たれた……。ぬあに!? 役小角といえばゲームに登場する予定のキャラクターではないか。ほっほっ、これはこれは最初から柵からばた餅。周囲を見回す。……はっはっは、

周囲を見回す。……はっはっは、

何も無い。も一度見直す。……やっぱり滝などどこにもない。いくらの目悪い私でも、あんな巨大なものを見落とすわけがない。はて、これは如何なること? 立て札の矢印の方向を丁寧に目で追った。するとその線上に、高さ一メートルほどの岩壁を、水がチヨロチヨロと流れている場所があるではないか!

うーむ、水がチヨロチヨロ……おい、ちょっと待て! まさか、この情けない、ただ川辺りがチヨロツと一段ずれて段差ができていただけのものを滝というのではないだろうな!? しかし、他にそれらしいものはないし……。

えーい、私はこんなモノを見るために、わざわざ東京からやって来たところか!? えーっ!! 冗談にもほどがある。こんな、どうやらやら体が入るかわからんような滝で、役小角は修行をしてたところか!? これじゃ滝に打たれるどころか、滝の下にもぐり込むための修行ではないか! ヤツはヨガの先生かい!? この滝の下で体をグチャグチャに折り曲げながら修行をしても、気味悪がられるだけだろうが! あー、役小角、情けないや。この、ひょーきん者!

このとき、私の中にあった役小角の高尚なイメージは跡形もなく消し飛んでしまった。そして生まれてエヘラエヘラ笑う、ただのステヤラ爺さんの姿である。

というわけで、「抜忍伝説」の

役小角は、とても偉い人とは思えない、冗談を飛ばして不気味な行動をとる老人というキャラクターをもって誕生したのだった。ちなみに、現在製作中の『BURARI』というゲームに登場するアレックという爺さんも、まさにこの性格である。

不幸中の幸いというかなんというか結果的には『行者滝』の裏切りは私を助けてくれたわけだ。あのキャラクターが滝から生まれたなどとは、誰にも想像できまい? 頭が真っ白になった私は、もうどうでもよくなつてフラフラと山道を歩くだけ。そんな私に次から次へと襲いかかる、ちびた滝の嵐。これが滝ならあれも滝、あつちが滝ならそれだって滝。立て札が立っていたって、そこに書かれている名前の滝がどの段差を指しているのか全然わからない。

「あつちがそうだろう」  
「いや、きっとあの段差に違いない」  
「待て待て、こつちのほうの水の流れが激しいぞ」  
という始末。圧倒されんばかりの壮大な光景の連続を期待していた私たちは、いきなり、本物はこれだクイズ大会の出演者に早変わりである。

しかしまあ、あれらすべてを滝というならば、48どころの騒ぎではないな。500くらいはあつたかもしれない。立て札に書かれた滝を探すオリエンテーリング会場にでもしたほうが、よっぽど儲かるというもんだ。客は私たち2人し

客は私たち2人し



かいなかったからな。そんな不勤慎な態度が天の怒りをおこしたのか、半分ほど滝探しを終えたころ、ポツリポツリと雨が降ってきた。もちろん、オマヌケな私たちが傘など持っているわけではない。「うはは、通り雨だよ、通り雨」などとのたまう私を馬鹿にするように、雨は強くなる一方だ。あつという間に濡れ鼠になった私たちは、四十八滝の終点にあるバス停へと急いだ。あー、散々な一日だった。早く帰って、旅館で暖かいお茶でも飲もう……と思いつつながら、

しかし、本当の恐怖はこの後に待ちかまえていたのだ。ああ、今思い出しても恐ろしい!  
次回、〈完結編〉を待て!!  
☆ ☆ ☆  
やはり今回も終わらなかつた第1泊。次号の本当の恐怖とは!?  
●予想クイズ  
①バス停がなくなつてた  
②終バスが行った後だつた  
③財布を落としてバスに乗れなかつた  
④旅館が満室で泊まれなかつた  
⑤旅館がなくなつてた  
答えは次号で!! (編)も知らないの。

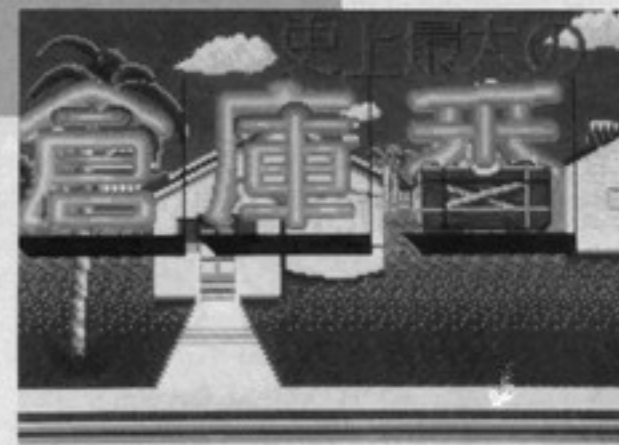
イラスト/滑子堂本舗

# ゲーム徹底解剖

## 全25ステージ各10面で全250面のウルトラパズル

# 史上最大の倉庫番

メサイヤ(NCS) 1月下旬発売  
 予価5,200円



今回のゲーム徹底解剖はダンボ邦夫とヤマダ君の強力タッグでお送りします。

「倉庫番」というと、くやしい思い出、楽しい思い出がよみがえってくる人もいるかもしれない。パソコンをはじめ、各機種を総ナメしてきた。その名作「倉庫番」が、ついにM/Dに登場する。

その名も「史上最大の倉庫番」。で、内容に入る前に、「倉庫番」の簡単な歴史を紹介する。

'82年シンキングラビットからPC-8001とFM-7でカセットテープでデビュー、'83年にはFDD化され「倉庫番II」となった。その後PC系では6001、8801、9801、その他、X1、SZ、IBM-JX、B-16EX、M/SXなどを総ナメにし、パソコンゲームのヒット作となる。10万本を超える総売上げを出したといわれているお化けソフトだ。

ゲーム機ではBEメガ読者ならすでに知ってのとおり、セガのマイカードになったあとファミコン(涙の倉庫番スペシャル)にも登場。'88年には「SOUKO-BAN」としてアメリカ進出も果たした(IBM-PC、

APPLEII-GS)。

そして今年、ゲームボーイに登場し、テトリスに続いて、ゲームボーイの名を高めるヒット作となった。また、ゲームボーイのライバル、電子手帳にもこの10月18日に「倉庫番カード」として登場している。

そしていよいよ、真打ち登場というわけで「史上最大の倉庫番」とあいなったわけである(来春にはPCエンジンにも登場予定)。

そこで次は、この「史上最大の倉庫番」(以下大倉庫番)の特徴はというと、まず、当たり前の話だが、画面が美しい。開発者の絵に対する思い入れが感じられる。

ステージ構成も色によって分けられている(カラーページでなくてゴメン)。動かす荷物は木箱、ダンボール、青い箱、グリーン色の箱、コバルトブルーの箱、の5パターンが繰り返される。壁のレンガは、レンガ色、グリーン、ピンク、グレー、濃いレンガ色のやはり5パターンで、5ステージごとに変わる。また背景の地紋も凝っているので期待できる。

また最大にグラフィックを意識したと思われるのは、部屋の形のつく

り方と初期の荷物の置き方で、数字の4をあしらったものなど、工夫が見られ、う〜んと唸らせてくれる。

そして肝腎のゲームの内容だが、さすが「史上最大の」と銘打ただけあって面数250面を誇る広大なパズルゲームだ。

ステージが進んでくると、シミュレーションゲーム(スーパー大戦略など)のマップを思わせる、大パズルも登場する。

内容的には、飾りを捨てたシンプルなパズルゲームに徹しているので、へんに気を使わずに、シンプルでいて奥深いパズルの世界に没頭できる。

しかも16ビットの威力の賜物、スピードの速さに加えて、一手戻し、再現モード、面セレクトの親切設計で、ゲーム時間もパソコン時代に比べれば大幅に短縮。純粋に頭をパズルの思考に集中できる。

パソコン時代の、勢いあまって壁までいってしまっ、全部最初からという、最悪の事態は避けられる。この親切設計を十分活用すれば楽しさ倍増、悔しい思いをしなくてもすむ。

スーパー大戦略に続く、ゲームコ

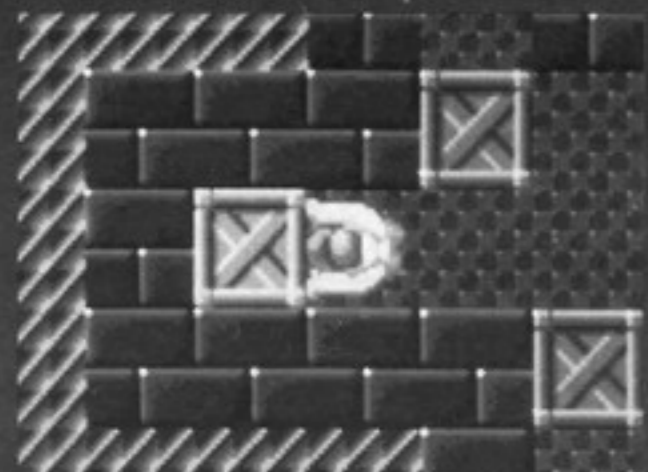
スト=楽しめる時間÷価格の非常に安いソフトだし、古くならず飽きないので未長くつき合える。またそれぞれの面が独立しているの、いつやめても、どこから始めてもよい。家宝に1個、子孫に伝えてもよいソフトだ。



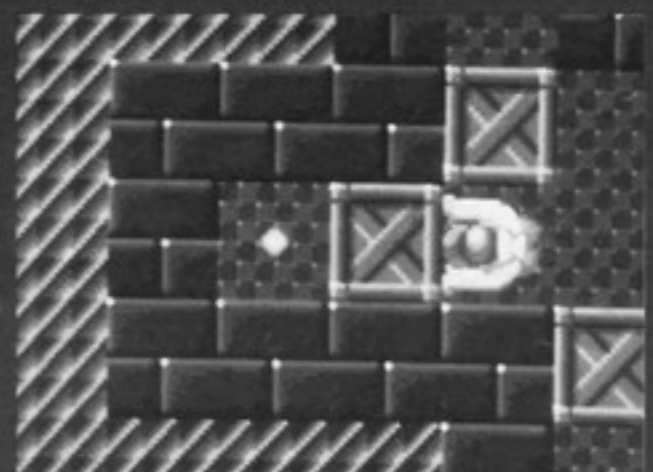
「軽自動車で女の子をナンパに行ったロム君、スポーツカーに女の子をさらわれて、一念発起、最高級車を買うべく、倉庫番のバイトに精を出す」というストーリーで始まるが、実際のゲームはストーリーに関係なくシンプルにパズルが楽しめる。



## 親切設計—手戻し&再現モード



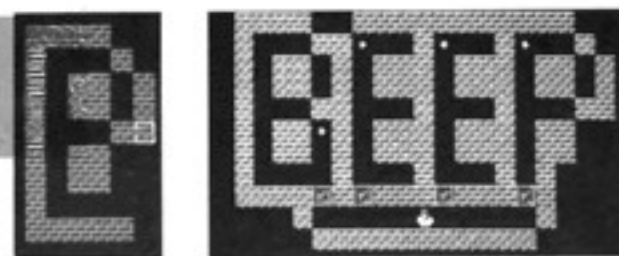
勢い余って壁まで行ってしまった。でも、だいじょうぶ。そのまま動かずにAボタンを押せば、一手戻してまた生き返った。パソコン時代には最初からやりなおして、くやしい思



いをした人ももうだいじょうぶ。壁に行くとさらに動いてしまうともう一手戻しは効かない、しかしBボタンを押してセレクト画面からTRACE MODEを選び、Aボタ



ンを押し続けると今までのプレーを再現、間違ったところの前でボタンを放し、プレイを再開できる。



エディットモードを使えばあなたもパズル作家に、これはヤマダ君の作品です。



各ステージには、検定面があって、この面をクリアするとこういうおいしい画面が現れる。



# それではいよいよ倉庫番を始めようかと思う前に 読んでほしいこのページ

倉庫番を買ったらぜひ、やる前に見てほしいのがこのページ(もちろんやりながらでもOK)。倉庫番の基本的なテクニックを解説しました。

倉庫番に必要なのは柔軟性と思考力はモチのロンだが、忘れてならないのは忍耐力である。最初の面のころは「へへ〜んだ。こんな面如きでこの俺が止められるわきゃね〜ぜ」とザレごとも言っているのだが、17面ごろになると「ムムムなかなかやるな。お主」と言いつつも、画面は進まないなんてことになりかねない。

オマケに250面もあるのだから短気な性格の人に解けるはずがない。倉庫番を試みようとする者は、座禅を組みながら滝にうたれて、悟りを開かないことには、話にならない。心

して取り組むべし。

さて、倉庫番を解くコツは後述のワンポイント講座を参照してもらうとして、一般的な解き方を書きませう。まず移動は一步一步確実にし、荷物はなるべく壁や他の荷物に近づけないコト。また複雑な倉庫では、小さい区画に分けて考え、最初の基本的な倉庫の解き方に帰着させれば必ずや道は開かれるであろう。しかし、ここで注意しなくてはならないのは、その区画どもが単につながっているだけでなく、互いに密接な関係をもっているということである。それに気をつければほとんどの倉庫の番は終了するに相違ない。それにしても面をつくった人達も、さぞ頭を疲れされたことだろう。まさにメガドライブを媒体とした、人間の知

能の戦いが倉庫番といってもよいのではなかろうか。オシマイ。

## ワンポイント講座 of 倉庫番

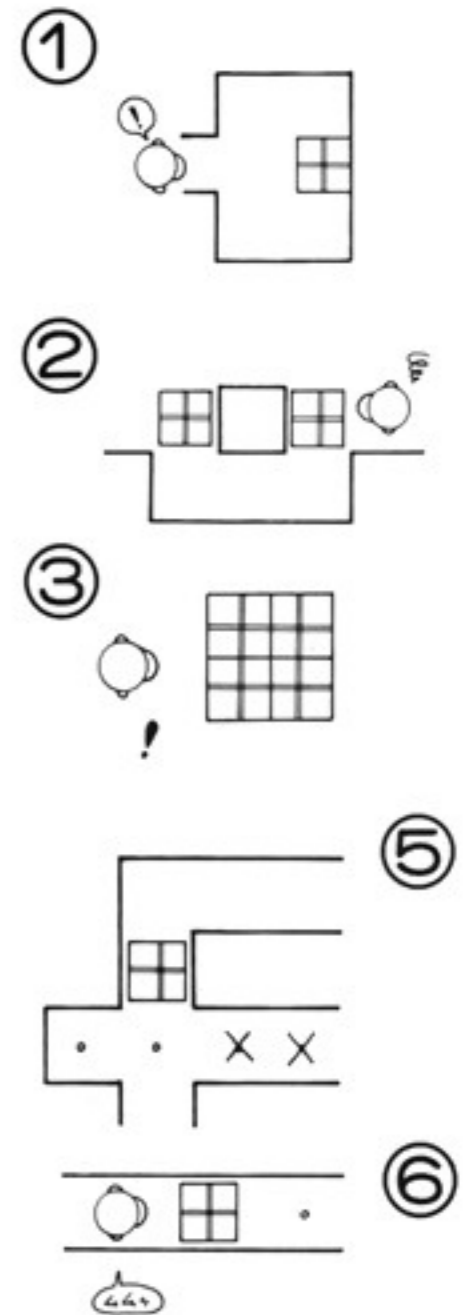
### 超基本テクニック編

- ① 荷物は常に動かせる状態に。
- ② 移動する道に荷物を置かない。
- ③ 4つの荷物で正方形を作らない(テトリスのやりすぎ)。

### チョイト応用の技あり編

- ④ 荷物がどこの場所なら収まるかを考えると解決が絞れる。
- ⑤ 簡単に見えるトコロは慎重に。
- ⑥ 最初から収まっている荷物はもう動かさないワケではない(141面等)。
- ⑦ 見通しの立たぬうちはできるだ

け動かした荷物を元に戻すと行き詰まりにくい。



## 一般原則だけじゃわからないという人のための例題 ☆ 某1面を例に徹底攻略でいっ!

まず自分が動かなくてはならないのだが、ここで下の荷を動かすと、下の道が使えなくなるため、上を動かさざるを得ない(道の確保の鉄則)-(このとき必要以上に荷を動かさない-)

次に写真2のようにし、写真3のようにする。右下の点は、残しておくのがミソだ。その右の荷物はそこ以外には入らないからである(ワンポイント講座参照)。

次に写真4のようにした後に、写真5のようにもっていく。これも道の確保のためである。一番初めに動かせなかった荷物がようやく動かすことができるのだ。荷物が納まったからといって安心してはいけない。また道の確保をすべく荷物を動かさなくてはならないのだ。次に写真6のようにこの荷物を左へ寄せておくのがミソである。この荷物が納まると道が使えなくなるので、これを最後

に収納すべく構えておくのである。ここまでくればもうあとは簡単。これでこの面はクリアしたも同然である。

かなり難しいこの面も基本テクニックを融合&応用したにすぎない。

難しいのは、いかにそれらをつねけるかであり、これこそ倉庫番のおもしろさの本質である。それを身につけるにはやはり何度も苦勞を重ねて解いたときの喜びの力を借り

るのが一番の近道であろう。

## それでは一面クリアしたところで コーヒブレイク

※倉庫番をやっている、ふと我にかえることがある。そして誰でも思い浮かぶ疑問が次のものだ!  
ロム君はいったい全体何処からこの倉庫に侵入したのであろうか、また、いかにして次の倉庫へと移動するのであろうか。筆者の考えるに、この倉庫は250階建てのダンジョンを含む建造物であり、荷物が収納されるとなんらかのスイッチが作動して下の倉庫の入り口へ落ちてしまうのに違いない。だが全面解いた後、ロム君はどうなってしまうのだろうか。倉庫番よ、なぜオマエはそんなにミステリイ……。

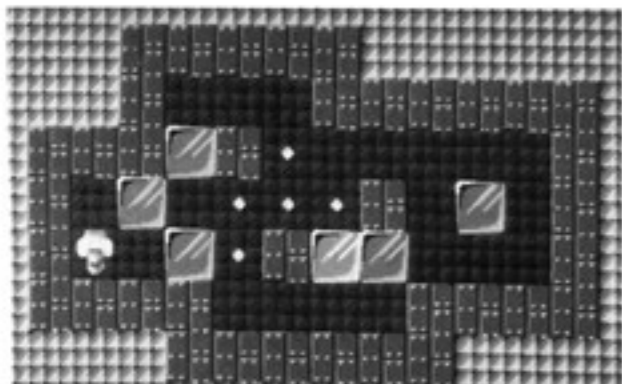


写真1

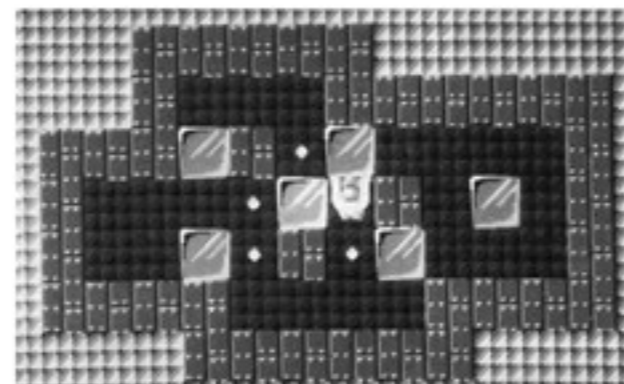


写真2

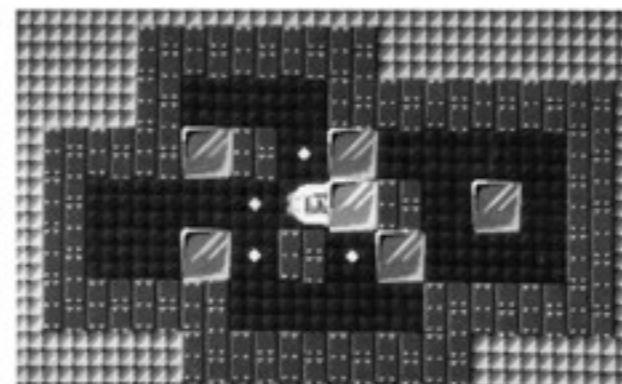


写真3

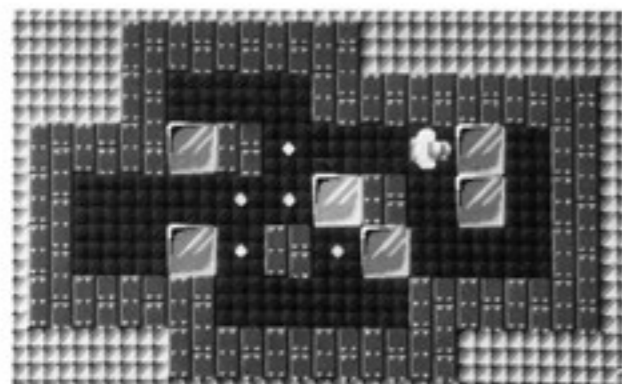


写真4

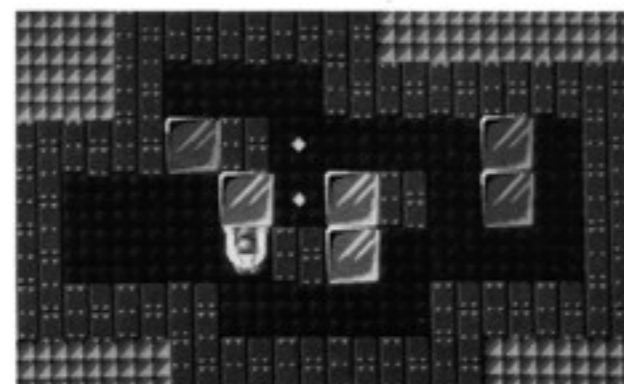


写真5

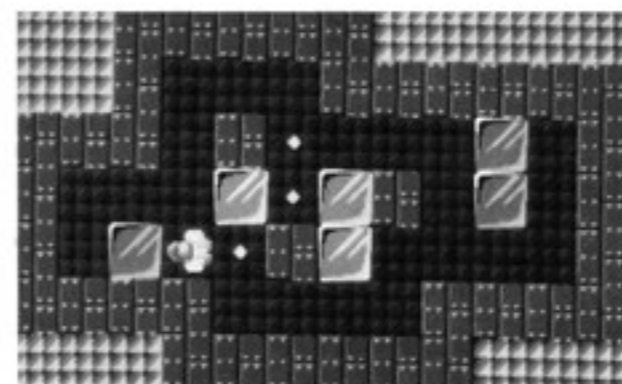
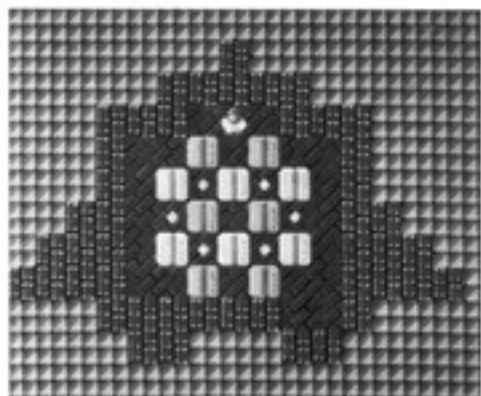


写真6

買う前にやっぱりどんな面があるか見てみたいという人のために

# 見せます! 24面のページ



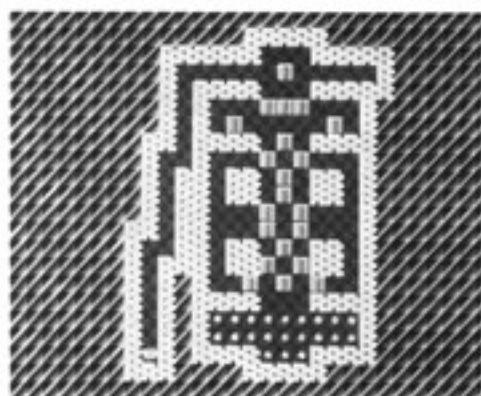
おっ!? ロケットの中で倉庫番? 一体、時給はいくらなのだろうか。

よくある典型的な面グループ



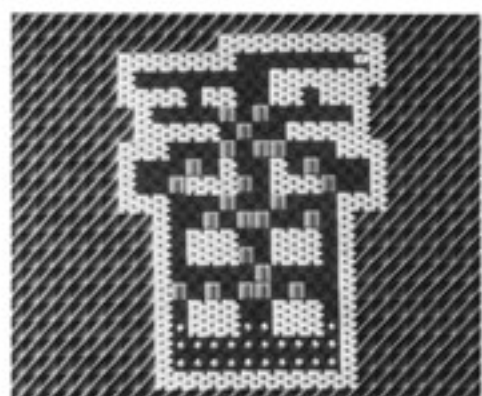
パズルでおさまりの自己収納型面(何だそりゃ?) がやはり倉庫番

ガチャグチュゴチョコ面系



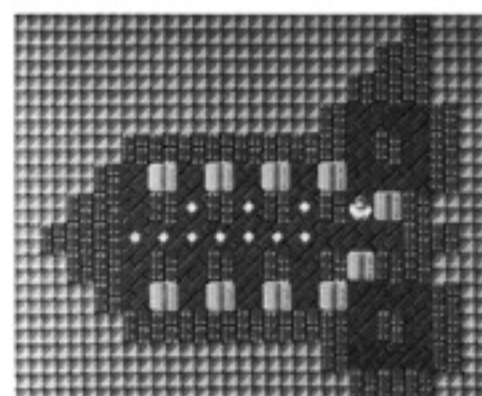
にも隠されていた。「う〜ん、センセーショナル!!」と叫びたくなる

市松模様洗脳の被害者ら



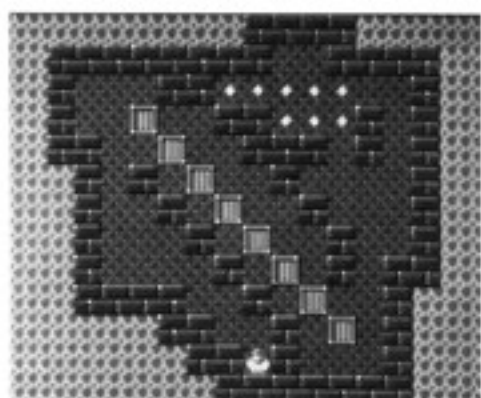
が、はたして各面で見て気付くのであろうか。いや気付かない。

シンプルに磨き抜かれた輩ども

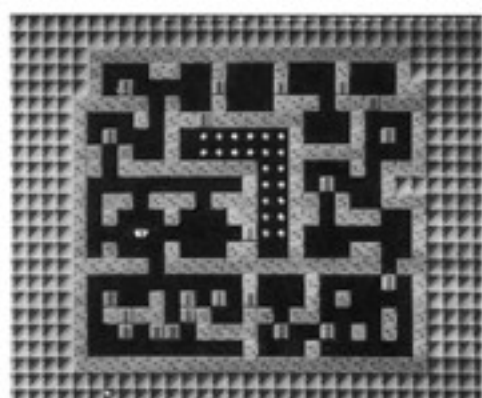


ああっ!! ロケットが軌道を変えてしまった。バルマ星が危ない!!

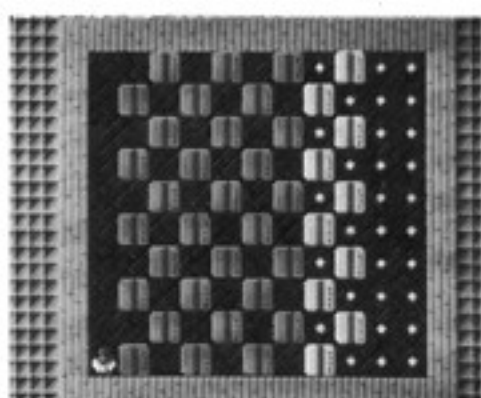
ギャグ路線に走った強者たち



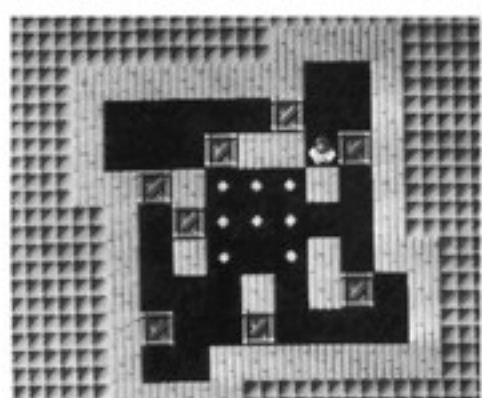
典型的な幾何学的パズルである。解ける君は数学が得意なのでは?



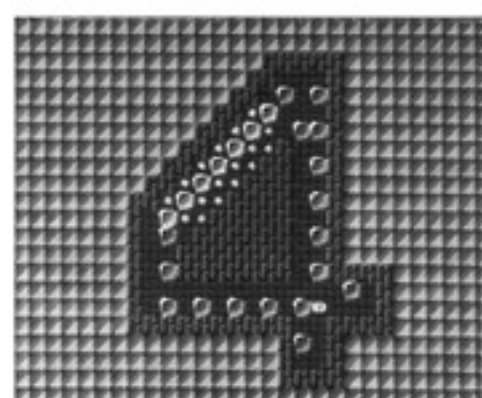
ウッ! 出た。ありがちな正方形の面。懐かしい平安京えーりあん。



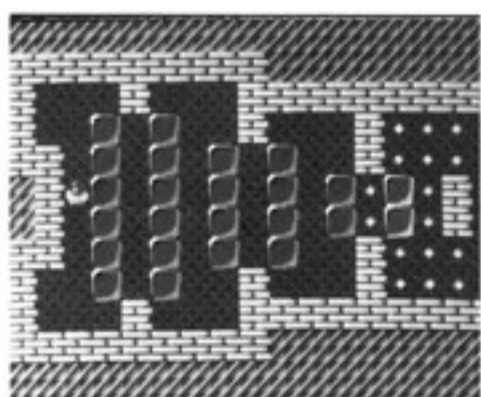
画面の半分が荷物で埋まっているゲロゲロ面。体力がもたない〜!



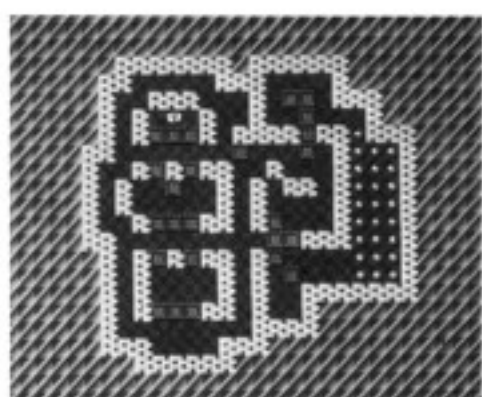
風車を形どった面。メガドラに回転機能があったとしたら恐い。



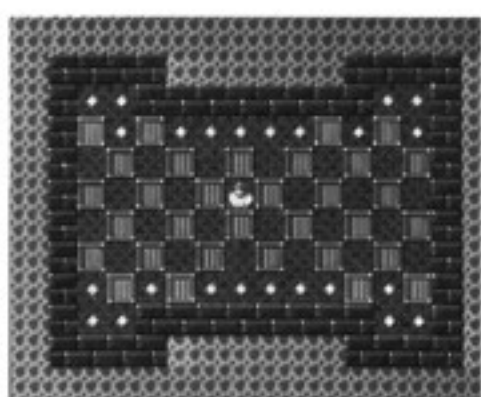
意味不明。死を意味しているのだろうか。だがゲーマーは死なぬ。



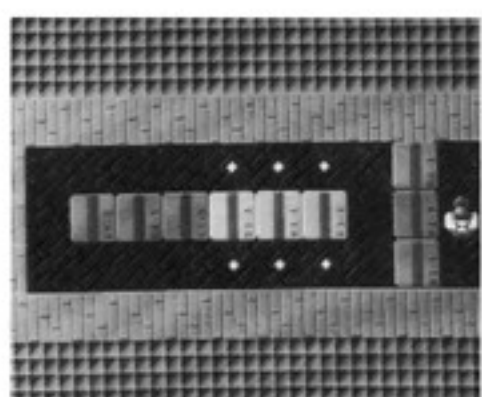
対称形の面は荷物を対称に動かすのが鉄則だが、この面は何処?



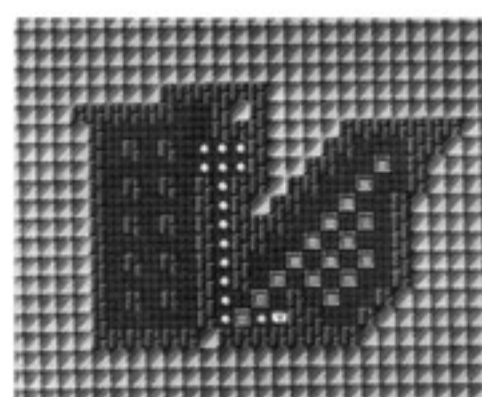
おーっ!! 個人的にこんな複雑な面はやだやだやだ……やだの無限乗。



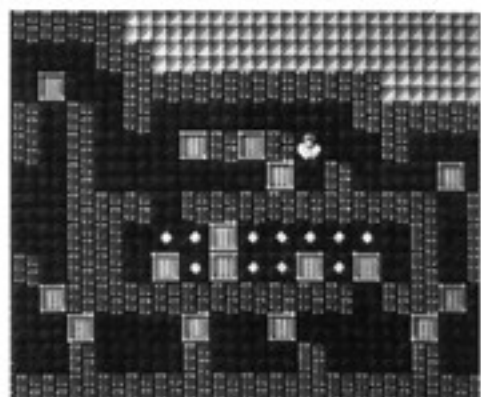
ロム君はいったいどこから入ってきたのか? 謎は深まるばかり。



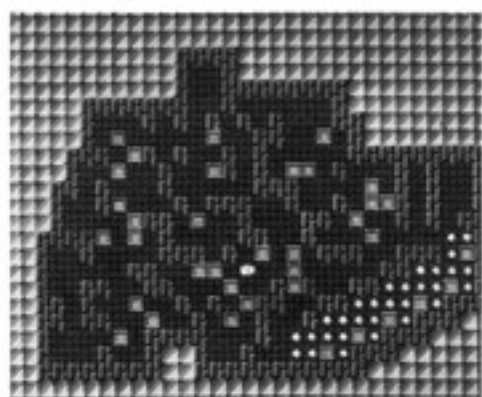
おおっシンプルイズベストとはこの面のためにある言葉だ!



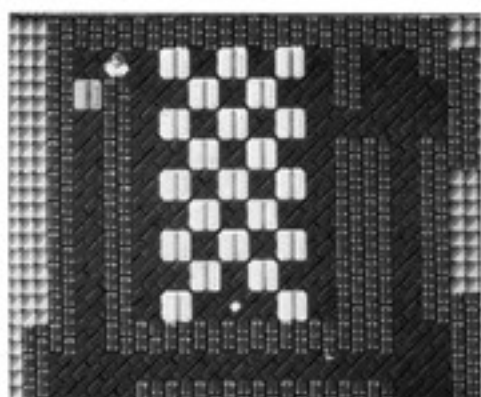
ムムッ! スキャンダル発覚! メサイヤのスポンサーは某宅配便!?



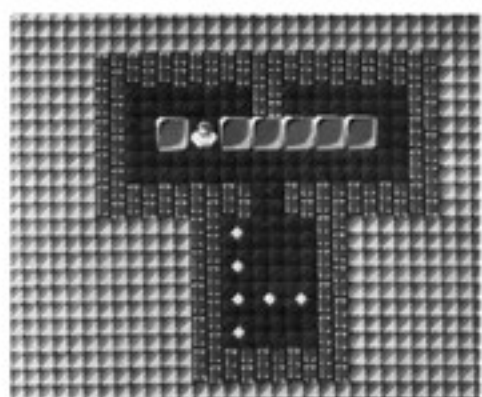
コーナーが荷物で塞がれているイヤらしい面。スケベ面と呼ぼう!



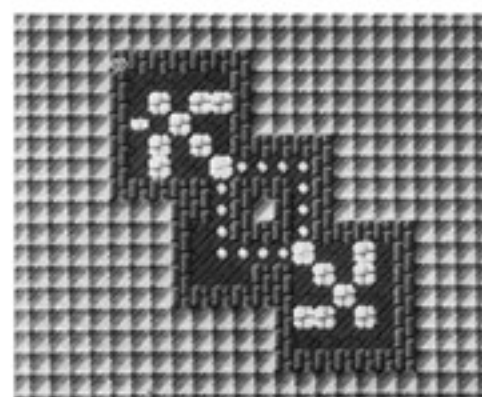
コノ形は何じゃらホイ。うず巻きが情緒不安定のカツムリか?



あ〜ん。荷物が1つ残ってたよ〜ん。またやり直し。人生の縮図面。



T字路面。1つ目の荷物を入れるまではジッとがまんの子であれ。



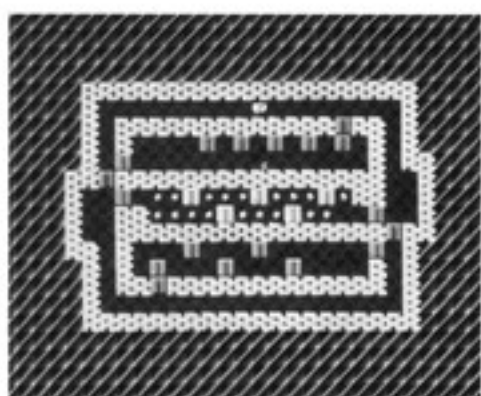
こ、これはファンタシースターのウイングアイでは? 懐かしや。



なかなか色彩豊かな面。それにしても面数が多い。ご苦労さま。



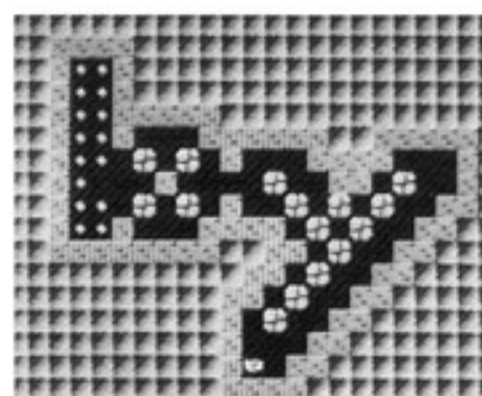
また出たゴチャゴチャ面。こんな倉庫をつくるほうもつくるほうである。



この面構成は某ロードランナーを思い出させる。やれ懐かしや。



メサイヤ初のメガドラソフト、いかがでしょうか。しかもこのメサイヤのロゴには重要なパスワードの鍵が握られているかもしれない。



by. この後には製作者の名前でもくるのだろうか。

# はオースの

今回はオーエスの話をしよう。  
「オーエス」といっても運動会の綱引きではなくて、OS、つまりコンピュータのOperating Systemのことなのである。

## そもそもOSとは

OSは、メガドラブやファミコンなどのゲームマシンではあまり縁のない存在、では決してなくて、ゲームマシンを含めたコンピュータすべてに関係するものなのだ。

すなわちOSとは、プログラムをお膳立ぜんだてするというか、メモリの管理や入力装置(キーボードやマウス、パッドなど)をハドリングする、システムとしてのマシンの基本部分を押さえているものである。

たとえば、テレビ番組をプログラムだとすれば、テレビ本体は、チャンネルやボリュームコントロールなどが備わっているコンピュータハードである。

つまり、プログラムは情報のかたまりのようなもので、フロッピーディスクの中からそれを取り出し、メモリ上のどこへ置き、こういう命令が出たらこうする、というような根本的なものをまとめたソフトウェアがOSなんだ。

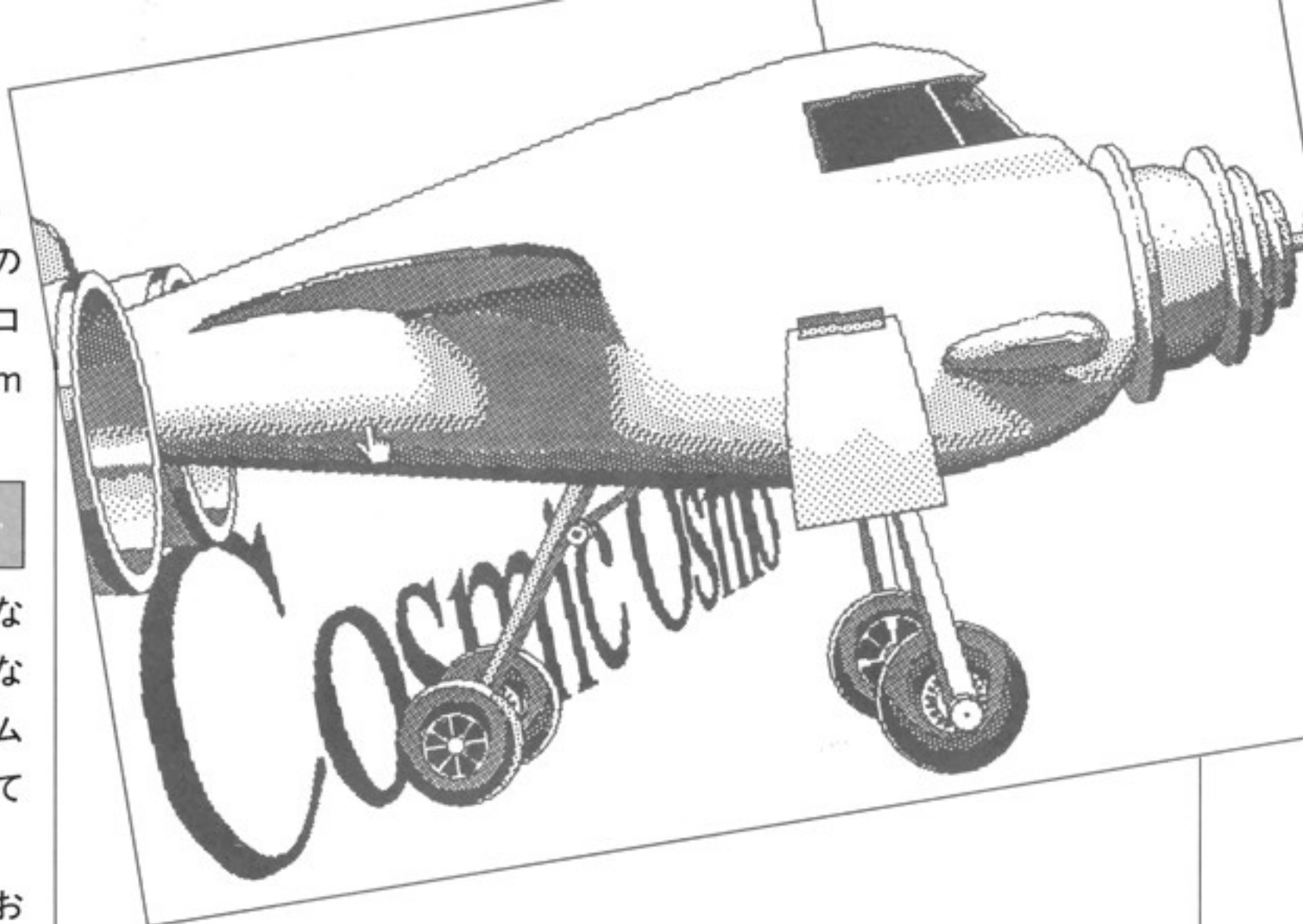
ただし、最近のパソコンは、バージョンアップに備え、ほとんどがOSをディスクなどから読み込んで使っている。だが、ゲームマシンは、もっとかんたんに、OSをROM化し固定させてマシンに内蔵しているのである。

というわけで、OSは、とても重要な働きをしているということがわかったと思う。

## どんなOSがあったけ?

ゲームマシンでは、OSはあまり話題になることはない。

パソコンの場合だと、なんてったってMS-DOS(Microsoft社のDOS。DOSとはディスク管理も行うOSのこと。Disk OSの略)が主流だが、それはイコールMS-DOSが優れているから、ということで



はない。

MS-DOSだって、古くて、そろそろ時代の波についてこれないような状況なのだ。

そこで登場したのが、Microsoft社の次世代OSといわれるOS/2である。

これは、最初からマルチタスク(複数のプログラムを同時に動かすことができる)がサポートされ、プログラム同士が連絡れんらくをとり合って、データを共有できるメカニズムが組み込まれている。

これに対抗するのが、僕の好きなMacintoshのOSである。

これは、通称Mac OSと呼ばれている。

でも、なんで通称なのかといえ、ゲームマシンのOSと同じく、あまりOSということ意識しなくてもいいような代物なんだ。

Mac OSは、はじめからマウスやアイコン(絵文字)の使用を前提として設計されている。

MS-DOSでは、いちいち“Copy コピー元ドライブ名:ファイル名 Copy先ドライブ名:ファイル名”なんて入力しなくてはいけないファイルのコピーなども、マウスでファイルのアイコン選択し、ディスクからディスクへ移すだけですんでしまう。こんな環境を意識したのが、X 68000のHuman-68Kで、一見Mac OSによく似ているが、内容的にはMS-DOSに近い。

同様のことは、FM-TOWNSの

TOWNS-OSにもいえる。

グラフィカルな環境はめざしているものの、実際はMS-DOS色が強くなっている。

こうした状況を考えると、AMIGAのAMIGA-OSは、グラフィック環境とマルチタスクを早くから両立させてきた貴重な存在である。

一方パソコンの上位クラスであるワークステーションレベルでは、UNIX(ユニックス)という怪物が市場をほぼ独占している。

これは、メモリが最低でも5MB(メガバイト)ぐらいいないと満足に動かず(OS/2も同じ)、フロッピーディスクの代わりに、ハードディスクが必要になる。

UNIXの主流は、今のところMACH(マーク)だが、これが最終的に主流になるのかどうか、もうしばらく時間がかかりそうだ。

というわけで、駆け足で説明してみたOSの世界。ゲームマシンは関係ないというわけではなく、これから先パソコン並みの16ビットマシンが主流になるにつれて、OSも決して無視できないようになってくるだろう。

このコーナーでは、コンピュータ(ゲームマシン)の世界、とくにハードやハードをめぐる環境を中心に今後もホットな話題を追いかけていくので、ここが知りたい、と思うことがあったらどんどんお便りください。

では、また来年。

# 大ひ魔人・映倫斉活動の ビデオは何とでも言うちやる!

今月のお題

楽しき哉  
不条理の世界

作品

1. コメディアンツ・ムービー・カルナバル'89/10発売(日本コロムビア)
2. ピーウィー・ハーマンの空飛ぶサーカス'89/7発売(CICビクタービデオ)
3. マイク・ザ・ウィザード'89/8発売(CICビクタービデオ)

暮れゆく秋に、カウチポテト族の夜はいよいよ長い。そんな季節だからこそ、普段は億劫な「人生の不条理」と戯れてみるのも一興である。

——なんて難しいことは抜きにして、今回は愉快的な不条理の世界を存分に楽しんでしまおう! というのがテーマだ。

## “ふじょーり” とは なんぞや?

映 今日も元気だご飯が美味しい師匠だ。文句はあるか。

祐 (人に仕事させて昼まで寝てりゃ、元気でしょうよ!) 徹夜明けで食欲もない佳丈は、いつも元気な師匠がうらやましいです。

映 それは皮肉か? 何やら良くない噂を耳にしたからな。君が陰で師匠である私をコケにしているとか……。

祐 め、滅相もない!

映 真か? まあ、月々のお給金の他にも何かと世話してやってる私のことを、まさかと思ったが、なにしろ火のないところに……。

祐 水煙!

映 君は師匠をオチョクツているのか?

祐 冗談ですってば。そんなことより早く今回のお題を!

映 いーよーに胡麻化されたよーな気もするが、まあよい。……いや、それがあまりよくないのだ。

祐 何がどーしたっていうんですか? 早くやりましょうよ。うずうず。



(写真左) 『コメディアンツ・ムービー カルナバル』異様さは、パッケージを見てもうかがえる。1日限りの王様の椅子の座り心地は、はたして?  
(写真上) カワイイ天使!と、思いきや……!?

映 じつは困ったことに、またもや君の趣味になってしまった。

祐 お言葉ですが、師匠。佳丈の趣味が悪いとでも? それに断わっておきますが、前回のギョーカイものは師匠が選んだんですよ。袖の下をいくらもらったのかは存じませんが。

映 ばっ、馬鹿な! 精錬潔白を絵に描いたようなこの私を。

さあ、やるぞ! 今回のテーマは「不条理の世界」だ。私の崇高な脳味噌にぴったりだろう?

祐 (スーコーじゃなくてスースーの間違いでしょ!) なるほど、これは佳丈の趣味に合いそうです。しかし、いきなりですね。前回とのギャップが大きすぎませんか?

映 そこはそれ、考えて選んであるから大丈夫。見方によってはディズニー映画ライクなものばかりだからな。

祐 つまり、ありえない、筋道の立たない展開でありながら、かなり愉快的なわけですね。

映 その辞書でも引いてきたような“つまり”が気にかかるが、ま

ったくそのとおり。

祐 でも、そーゆーのって、ただのハチャメチャと紙一重だったりするんですよ。

映 師匠を信じなさい。

祐 はあ。それにしても、そんなものがよく3本もありましたね。

映 はっはっは、私のコレクションには恐れ入ったろう?

## 気球に乗れば 人生の 不条理を考える

映 それでは『カルナバル』からいくとしよう。

祐 ああ、これですか。確かスペインで大人気の劇団が作ったビデオでしたよね。

映 そこだ。彼らが大人気というそれ自体が、既に私の理解の範囲を超えている。信じられない。日本だったら、ただのアングラ劇団だということに。

祐 でも、おもしろいですよ。

映 そうか、君が知っているなら話は早い。じつを言えば、まあ、観

ているときはそこそこおもしろかったんだが、終わった後は“今のはいったい何なんだ”という疑問符の嵐で、ストーリーさえもよく覚えていないという始末なのだ。

祐 それでよく今回紹介しようと思いましたがね。

映 大胆さが私の身上だからな。

祐 私の辞書では、それを無責任というようですよ。

映 だからどーだっていうんだ! 早くストーリーを話しなさい。

祐 (都合が悪くなると、すぐ胡麻化して!) 変な小父さんが気球がおかしくなったから見てくれて言って、いやがる主人公の男を無理矢理連れて行くんですよ。仕方なく男が1人でその気球に乗り込むと、それが動き出して……。

そして変な街に到着すると、いきなり王様にされてしまうんですね。最初はいぶかっていた男も、なんとって王様ですからね、イイ気分になってしまうんです。

映 そこまでは、まだメルヘンなんかでもありがちな展開だな。

祐 そして街の連中と狂ったような馬鹿騒ぎが延々と続いて。

映 そうそう、思い出した。ところが、王様でいられるのはじつは1日限り。

祐 その後がミソ!

映 ラシド!

祐 ……………。

映 悪かった。話を続けたまえ。

祐 男は何が起こったかわからないまま老女に連れられて芝居小屋に行くんです。

映 そこで芝居を観るわけだな。劇団で作ってるというだけに、こ

れはお家芸である……はずなんだが、これがとんでもない！ 学芸会のようなノリで、そのうえ何を言わんとしてるのかさっぱりわからない。こーゆー自己満足な芝居は、けしからん！

祐 話を進めていいでしょうか？

その芝居を観た後に自分の一生みたいなものを演じさせられて。そして、何かを悟った男はスッカリした顔で元の世界に戻って行く——というお話でした。

映 まさに不条理の連続である。一応コメディだから笑えるが。

ちなみに、最初に出てきた気球男が、また別の男に声をかけるところで終わりだったな。ありがちなラストだ。

祐 でも、佳丈はこれをただのコメディとは思いません。“人生とは何ぞや”という哲学的なテーマに取り組んだ、かなりの力作です。

映 そんなことは百も承知。ただな一、選んだ自分で言うのも何だが、いかにも正体不明のアングラ劇団なんかが好きでやるテだな。  
祐 わかってくれる人に評価してもらえればイイんだ、みたいな？  
映 さっきも言ったが、いわゆる一つの自己満足ってヤツだな。

## そのまんま 絵本の世界

祐 師匠、ピーウィー・ハーマンなんかも持ってたんですか？

映 まあな。チャップリンほど有名ではないものの、彼も知る人ぞ知る喜劇役者だ。

祐 『空飛ぶサーカス』は、何かを暗示しているとかじゃなくて、ストレートなコメディですよ。ちゃんとストーリーになってるし。

映 でも、雰囲気はかなり変だ。

祐 好き嫌いは別にして、それはハーマンの個性の強さですから。

映 たとえば、嵐のあと地下シェルター——というより地下室だな、アレは——を出ると、自分の農場にサーカスが足止めされている。

祐 というより、飛ばされてきた



「ピーウィー・ハーマンの空飛ぶサーカス」ピーウィーの口元と目が、とにかく妙な動き方をする。ヘンな奴だ。

って感じですけど。

映 そのうえピーウィーが飼っている動物は、布団で寝たり、朝食にホットケーキを作って食べたり、牛の乳がチョコレート味だったり……。その極めつけは豚。言葉は話すし、農芸短大出のピーウィーの実験の助手までやってしまう。

祐 みんな可愛い～の！ 展開に無理はあっても、愛ですよ、愛！

映 いかにも、これはラブ・コメだからな。だからサーカスの見世物がシャム双生児や両性具有のヘンなヤツだったりしても、ちょっと暗くない。妙な明るささえある。

祐 それより、ピーウィーの研究で作り出したカクテル・ウィナーを村のサーカス嫌いの老人たちに食べさせたら……！

映 子供になって、それでサーカスを観に行く。これも……。

祐 ありがちな展開、でしょ。でも、イイんです。子供の頃に信じていた絵本や童話の魔訶不思議な世界が、そのまま目の前にあるなんて、素敵ですよ。ほとんどディズニー映画のノリで。

映 で、これが昨年撮られたものだと知るまい？

祐 へえ、古色蒼然そのままって雰囲気なのに。……そういえば、斬新さが皆無、って気も……する。なんで今どきこーゆーのを作るんだろ？

映 そこだ。それこそ不条理だ！

## 男の熱意が 自らを魔法使い に変えた!?

映 今回の最後のメニューはこれ、『マイク・ザ・ウィザード』だ。特撮映画作りに青春を賭けているマイクという男の話で、ファンタジーになっている。

祐 何かに一生懸命取り組んでいる男の人って佳丈、好きです！

映 確かにあの情熱は感動に値する。これは一つのサクセスストーリーともいえるな。

しかし、この男はいったい何者なんだ？ 目が光ったり、体に触れると火花が走ったり、まるで人間離れしている。

祐 タイトルの意味するところは、自分の映画に魔法使いの格好で出演するからですよ。でも、もしかして本当の魔法使いかも？

映 うーん……最後まで正体は明かされないし、気になって夜も眠れない。三球さんの心境だ。

祐 誰ですか、それ？

映 ……。いやなに。

祐 不思議を残しながら終わるっ

ていうのも、まあ粋ですもんね。  
映 そうかナー。いかんナー。すっきりしたいナー。ま、テンポがいいし、ディズニープロが作るような楽しい作品だけどナー。

祐 そっ！ 意地悪プロデューサーにお金をケチられたり何かと邪魔されながら、一コマコマ大切に手作業で作っていく。SFXを作るのが楽しくてたまらないというのが、ピンピン伝わってきて。  
映 それよりも私は、彼が創った部屋に溢れんばかりのオモチャに興味をそそられたが。家中で動き回っていて、かなり役にも立つ。

祐 ホント、誰かさんより！

映 ん？ ラストまでまんべんなくあの発明品が登場するんだから、考えた奴は偉い！

祐 で、この作品の不条理の世界ってというのは……？

映 そう、それが唯一この主人公の存在なわけだ。

祐 なーんだ、そんなことなら佳丈は100%許しちゃう！

映 やはり君も彼の魔法の虜になってしまったわけだ。

祐 なーんだ、そーゆーこと！

映 もう、いい……。



『マイク・ザ・ウィザード』マイクがスゴイ奴に思えてくる！



緑色のこの衣装がウィザードのトレードマーク。憧れのHOLLYWOODに火を点すのは…。

# あっ、そこが知りたいたい!



## 「LYNX」は「ゲームボーイ」のライバルと成り得るか

噂の米国アタリ社製カラー液晶TVゲーム機「LYNX」が日米同時に販売されることとなった。「ゲームボーイ」よりも機能的には上回るこのマシン。果たして日本人は素直に受け入れるのだろうか？

### 「LYNX」日本上陸

LYNXの製品発表会が10月30日に行われた。ファミコンによって“世界の”という冠の付いた任天堂が発売したゲームボーイの対抗機種なのは明白である。しかし、LYNXはアメリカはアタリという会社の開発したマシン、閉鎖的な島国日本国民としては、どうしても疑ってかかりたくなるのが正直なところだろう。このLYNXなるマシンが、僕らに新しい世界を魅せてくれるものなのか。またゲームボーイをけちらしてしまうのか、探してみたい。

LYNXの性能は右ページの一覧表を見てもらえば一目瞭然である。ゲームボーイ、メガドライブと並べて比較してあるが、その辺の話は後ですとして、まずはスペックに載っていない部分でのLYNX(アタリ社)を明らかにしようと思う。

LYNXの開発元であるアタリ社は、かつて、今の任天堂シンドロームのようにアメリカ市場で一大ブームを巻き起こしたメーカーである。1977年に発売されたゲームマシン・アタリSVCは米国内で1400万台を売り、ヒットするカートリッジの売上は確実に100万本を超えた。しかし最盛期は短く、ゲームソフトの質の劣化と乱造によって急激に衰退していった。

アタリ社はこのSVCの失敗などで、ビデオゲーム部門はナムコに(アタリゲームズ)、家庭用部門はJ・トラミエル氏個人に(現アタリ社)分割買収された。現アタリ社の幹部はほとんどがコモドールという米パソコン御三家ともいわれたメーカーの人間である。買収後、アタリはゲーム市場を見誤ったという。SVCの衰退を目の当たりにして、ゲームはもう流行らないだろうと考えたのであろうか。その後の任

天堂のNESの独走は周知のとおり。アタリが任天堂の独走を許したといってもいいかもしれない。

アタリは開発力はあるが、販売は弱い会社だと自他ともに認める。そこで日本市場の販売を(株)ムーミンという会社に任せ、アタリの復活に賭けることになった。LYNXの発売は11月20日前後。アメリカと

日本で同時発売である。つまり、このBEXメガが発売になっているころには、店頭に並んでいるかもしれないのだ。年内16万台(日米合わせて)を目標にしているとのこと。来年はトータルで250~300万台を目指す。ただしロムの絶対量が少ないのはどこでも同じ条件なので、それ次第ということである。日本にはどのくらい回ってくるのか？



## L・G戦争

LYNXのウリはカラー液晶、表示色数が最大4096色、スピード、通信、ズーム機能といったところだろう。これにはさすがのゲームボーイもまったく太刀打ちできない。カタログスペックで見れば、劣っている部分など何一つ見あたらない。ゲームボーイとLYNXはまったく比較にならないのである。ではなぜゲームボーイとLYNXがライバル視されるのか、ゲームボーイには充実したゲームソフトがあるということにつきるだろう。NESによ

ってアメリカ市場でももまれたサードパーティーはそのままゲームボーイでもノウハウが活かせる。なんといっても任天堂自身がヒット作を握っているのが強い。その点LYNXにはアメリカ市場のノウハウはあっても、日本市場にはない。当然日本のソフトメーカーに頼らざるを得ない部分が多くなる。日本のサードパーティーがLG戦争の鍵を握りそうだ。任天堂にとってLYNXの性能は驚異に違いないが、アタリにとっての任天堂ほどではないだろう。一度、両者の意見を聞いてみたいものである。

これがLYNXだ!



ごらんとおり。その大きさにはビックリ!!

## 三つどもえの戦い

LYNXのスペックはゲームボーイよりも、かえってスーパーファミコンやPCエンジン、メガドライブに近い。超えている部分まである。価格からいってもメガドライブに近いラインだ。LYNXはハンディーマシンという範疇<sup>はんちゆう</sup>にありながら、これらを食べってしまう可能性も考えられる。任天堂はゲームボーイとスーパーファミコンの区別をきっちり付けているが、LYNXはそのどちらと競争してもおかしくない商品なのだ(アタリ社サイドはゲームボーイを十分に意識しているが)。しかし、カタログ上だけですばらしい! と手放して喜べない問題点もあるのだ。

## 浮び上がる問題点

まず問題となってくるのは、その重さと消費電力だろう。大きさは実際にやってみてそれほど違和感がない。重量はゲームボーイのほぼ倍。メガドライブと同等の重さである。これは毎日10分もやれば腕力が鍛えられそうな重さだ。さらに単三電池6本で約4時間というのは悲しい数字。別売でACアダプターがあるとはいっても、それではハンディーマシンの名が腐<sup>すた</sup>る。ゲームボーイでも充電式アダプターやバッテリーケースはそれ

## ●ゲームボーイ VS LYNX VS メガドライブ性能編

	ゲームボーイ	LYNX	メガドライブ
CPU	C-MOSカスタム(8ビット)	65C02(8ビット)	68000(8MHz) Z80(4MHz)
システムRAM	64KBスタチックRAM×2個	64KB	64K+72K
スプライト	40個	256個(横)32個	80個
最大表示色数	SNT型ドットマトリックスLCD	4096色(16色同時発色)	512色(64色)
画面サイズ	48mm	86.34mm	モニターによる
分解機能	144×160	160×102	320×224
サウンド	ステレオ対応 スピーカー(8Ω,10mW) ヘッドホン端子付き ヘッドホン(16Ω,2mW)	モノラル4声2インチスピーカー内蔵 ヘッドホン端子付き	FM:6音 PSG:3音+1ノイズ PCM:1音 ヘッドホン端子付き
通信機能	別売のケーブルで2台までつなげる	最大8台まで接続可能	別売のモデムによる電話回線通信
消費電力	約700mW 単三電池4本(約8時間)	単三電池6本(約4時間)	約13W
本体寸法	(横)90mm(縦)148mm(厚)32mm	(横)270mm(縦)105mm(厚)40mm	(横)280mm(縦)210mm(厚)70mm
本体重量	約300g(電池含む)	約680g(電池含む)	約800g(ACアダプタ、コントローラ含まず)

## ●ゲームボーイ VS LYNX VS メガドライブ日米価格編

※1ドル=142.10円として計算

	ゲームボーイ	LYNX	メガドライブ
本体定価	日本:12,000円 米国:約99ドル(約14,000円)	日本:29,800円 米国:約179.95ドル(約25,500円)	日本:21,000円 米国:約189ドル(約26,800円)
ソフト価格	日本:約2,800円 米国:20ドル(約2,800円)	日本:約4,300円 米国:約28ドル(約4,000円)	日本:約5,800円 米国:約40ドル(約5,600円)

ほど売れているわけではない。ACを付けてその重さを耐えることを考えると、なんとメガドライブが楽なことか(言い過ぎか?)!

そして最大のネックはやはりゲームソフト。本体発売と同時にソフトは6本出るようになっていく(実際に遊んでみたが、まだこれらの評価は避けたい)。これらはいずれも米国のエピックスという会社のもので、アタリ自身のゲームではない。つまり発売からサードパーティーが参入しているのである。他のサードパーティーは米国では百数十社とコンタクトをとっ

ており、日本ではすでに十数社が名乗りを挙げているようだ。このうちどのくらい正式に参入するかはわからないが、アタリにとっては手強い数字であろう。

確かに日本はハンディーゲームマシンが売れるという土壌と市場はできあがった。そしてゲームボーイ本体は品薄状態である。LYNXの斬り込む余地はあるだろう。LYNXにとってはサードパーティーが本格参入してくる、来年勝負となる。すぐには決着がつかないだろうが、興味をもって眺めたい。

一本体同時発売となるソフトー  
エロクトロ・コップ

3Dタイプのアクションゲーム。銃撃部分を自動ロックを破壊しつつ進み、アイテムによってパワーアップする。コンピュータからソフトを入手して使われる。面白いゲーム。

ザ・ゲーツ・オブ・ゼンドーコン  
LYNXのグラフィックを活かした横スクロールシューティング。自機はタメに強くなっていて、3回くらい撃たれる。かなり豪華なゲーム画面になっているので、実に痛快なゲーム。

ジェム・クエスト

ビデオゲームのカンパニオンタイプのゲーム。ダンジョン内のモンスターを倒しつつ、出入口を目指す。最初のキャラクターはゲーム機能を使用している。新作で、唯一縦画面構成となっている。

モンスター・デモリッション

コソコソの敵が、キングコング風のようなすけやかを倒して敵の戦艦を破壊するアクションゲーム。ダメージを受けると自分の体かんとん小さくなっていくのは1つの見所。

カリフォルニア・ゲームス

セーフィング、スクロウ、BMX、ソフティンクの4つのゲームが収録されている。お洒落なソフト。登場人物や背景の美しさは本格的。カリフォルニアの雰囲気を満喫できるような気分。

ブルー・ライティング

アタリバーナー風の3Dシューティング。空母、戦艦などを相手に、美しいグラフィックを誇り回する。セーフィングとリアルな画面は圧倒的な魅力を生んでいる。



うーんもうすぐクリスマス、読者には強力MDソフトが何よりのクリスマスプレゼントだね / イラスト/空根チャラカ

## ギョーカイに言いたい

☆今からMk-III、の海外逆輸入シリーズ第一弾「サイコフォックス」楽しみですね！ セガハード（メガアダプタがFM対応なら…）の存在意義が云々されるなか、この試みは大変イーコトだと思います。「モンスターワールドII」も楽しみですが、やっぱり「ランページ」を出してほしいですね、ね！ PC.Eで「サイドアームズ」がかなりの

評判を得ているよーですが、ユーザーは人気のある最新ゲームばかりを求めているわけではないのですよね。やって面白いゲーム！これにつきます。今では、かなりきびしいFCですが、「ドラキュラIII」「飛龍の拳III」などのタイトルをみつけると、やはりワクワクしてしまうのです（別に続編に期待するわけでは…）。と、ゆーわけで、「ドラキュラIII」には「モンスターワールドII」で対抗するとして(?)「サイドアームズ」には「チェルノブ」で対抗してほしい！「達人」は大好きなゲームなのですが、やはり

「ソニックブーム」を先に出すべきだったのでは？と思うのです。と、電波殿、「スーパーオリジナルスペースハリアー」(HAYA-OH付

き) 出してくださいっ！  
(茨城県・内田・BAD・RYU 21歳)

## こんなゲームを作りたい！

☆とびだせ宗兄弟

どっくとぼんだいがついに協力してゲームを出した！ その名も「とびだせ宗兄弟」ファミリートレーナーをMDにつないで走ると宗兄弟も走る、ただそれだけじゃない、画面左の宗猛は赤、画面右の宗茂は青色、そう3Dメガネをかけるたら不思議、1人の宗兄弟がとび出してくるのさ。

(宮城県・菊地哲也・18歳)

☆田尾君の不思議な旅

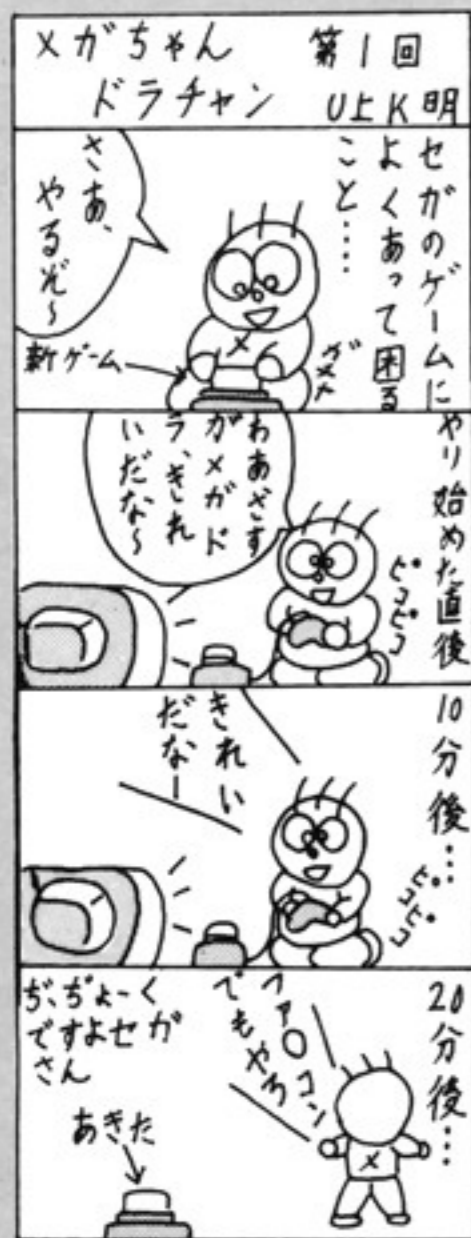
田尾君はプロ野球の選手です。中日ですばらしい成績をおさめました、不思議なことに西武へトレードされてしまいました。そして今は阪神にいます。さあ田尾君の不思議な旅はこれからも続くのでしょうか。

(宮城県・GOD・17歳)

## セガを男にしよう 300万台突破の秘策

☆どうすれば、メガドラ300万台突破でセガを男にできるかという、

今のままでいくと、スーパーファミコンの圧力と、ハードソンの宣伝力のうまさではそれはむずかしいと思います。けれど、メガドラが1990年代の中心のマシンになる可能性はなきにしもあらず…中心のマシンだから300万台じゃちょっと、ファミコンディスクと同じ400万台いや500万台いけばもうセガの鎌田さんの月給も少しは上がって、ねぐせっぽい頭もおるんじゃないかな。そしたらもっとカッコイ



三重県・U上K明・14歳

◀強力ソフト続々登場でこういうことも少なくなるだろう



石川県・のぶ太・16歳



いくなると思う（鎌田さんは何歳ぐらいなのだろう。若く見えるが…ちまたでは鎌田さんファンが多い!?)。と話がおおはばにずれて、本当に本題に入ります。メガドラが300万台突破するには、//僕の考えはセガはスーパーファミコンやPCエンジンと同じことばかりしないで、ちがったことをしなくてはならないと思います。ちがったことは、FDDを出すことからはじまります。FDDを出すことによって、以下3つの利点が生まれます。

ひと〜つ、コストが低く、たとえばずれても損害は少なくてすむので、中小のソフトメーカー、主にパソコンソフトメーカーがどしどし参入してゲームソフトも増え、いいゲームも増えるだろう。パソコンとちがって、市場が大きいし、(まあ、FDDが売れなかったら市場は、パソコン並になるかもしれないが、あとで話すソフト価格のことでだいぶ多く売れる) CPU68000ということで、パソコンソフトメーカー(ハウス)は、じゃんじゃん、エサにむらがるコイやハトのように参入してくるだろう(おおげさ)だから、光荣や、システムソフトや、ファルコムが入ったら、それだけで130万台は売れるだろう(何を基準にしていっているんだか、自分でもわからん)。ファルコム、なんたらかんたらゲームPC-8801、MSX2、メガドラFDDの三機種で同時発売!! なんて広告に貼り出せるかも!? そういうわけで、パソコンのようなゲームがメガドラで遊べることになります。このことが、スーパーファミ、PCエンジンとのちがいにあたります。パソコンソフトハウスが参入すれば、メガドラは、アーケード、パソコン、家庭ゲームのおもむきのちがったそれぞれが、すべて遊べることになります。

ふた〜つ、FDDゲームの価格にある。ぜひともセガは、それを3千円以下におさえてもらいたい。できれば2500円に。

最近のソフトの価格は上がるい

っぽう。物価が安定している日本でさえだ。最近では半導体不足だからだけじゃないはずだ。スーパーファミの4メガソフトは、6000円以上といわれているが、そうやって任天堂が6000円以上のゲームを出すと、それが当たり前になって、ますます高くなると思う。そうなるゲームソフトの買う本数をへらさなくてはならなくなってしまう。親がゲームを嫌うのは、お金がかかるからというのがああると思う。あの売れるとわかっているドラクエ4でさえ、8,800円? だらたっけ。ふざけるな。もうカセットはしょうがないのかもしれない。そこで低コストで作れるFDDそふとだ!! お願いですから、FDDソフトは3000円以下におさえてください。セガがメジャーなマシンになりたいなら、ゲームファンに愛されたいなら、そして何よりFDDの販売数をあげたいのなら…。たとえ2500円で売っても、利益はカセットと変わらないでしょう。売れた本数が同じなら…。その本数をカセットよりのばしたいのなら、よいソフトを2500円で提供してください。セガがなぜFDDゲームを3000円以下で販売するのか理由をつけて、サードパーティーにも3000円以下で頼んでください。それができたら絶対300万台はいきます。絶対です。たぶんだけど。

みつめ、容量が増えること。このことによってセガが本領発揮してくれる。これも絶対だ。たぶんだけど…。さらに利点はたくさんあると思う。生産が簡単とか、作ったらすぐ販売できるとかね。

僕の最大の望みはFDDをなるべく早く出して、よいゲームを3000円以下で出す。という状態を何よりも早く作ること!!!です。(埼玉県・保毛尾田保毛尾・17歳)

右の図解式大戦略も保毛尾田保毛尾のもの。

↑何もいうことありまへ〜ん

# これが図解式大戦略だ!

スーパー

①FDDを21000円で販売。計画は来年の夏か秋頃。

②もちろん、FDDのゲームを作らないかとパソコンソフトメーカー

③セガはFDDソフトを、一部のソフトを除き、3000円で、できれば2500円で販売しようね♡と呼びかける。

④大々的に宣伝する。個人的に、いとうせいこうと、片桐はいるのコンビで、まずは強いインパクトを与える。サブミナル効果を使うならなおよい。

⑤大人たちでは、アーケード、パソコンゲームが、そのままFDDという大容量のおかげで遊べるということで、メガドラとFDDをいっぺんに買おうと思っている人が続出。

⑥やはりよい物は売れる。セガのFDDソフトを初めて、パソコンソフトメーカーから、じゃんじゃんよいゲームが出る。しかも低価格で…。雑誌も決山出る。BEEP危うし!!

⑦発売日。学校や会社を休んで買いに行くという人こそいなかったが、ますますの売れ行き。

⑧ここでセガはカセットが売れないのに不満だが、FDDのおかげで本体が売れたし、ま、いっか。コピーだて1000円でコピーするなら2000円で、マニュアルある本物がいいということで、コピー問題は全く出ない。

⑩やはり、スーパーファミこそは売れたが、FDDソフトの価格を見ると、カセットは高く、あまり売れない。その点、FDDソフトはバカバカ売れる。セガは、海外ソフトメーカーも無理矢理参入をさせる。ゲームの質は、スーパーファミとなら変わらない。PCエンジンのTV番組がなくなり、代わりにセガメガドライブに//300万台突破// ナンテナッテシマッタライナイア。

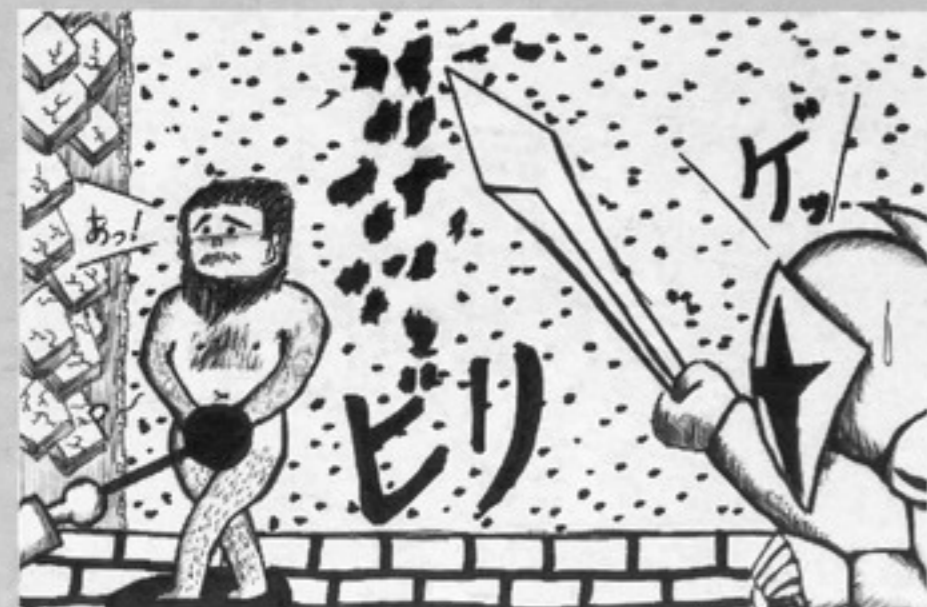
# 今回はイラスト特集だ!



1 岡山県・賦句賢二・17歳



2 埼玉県・CABです。



3 岐阜県・森下栄介・18歳

## ベスト3

## ゲーマー界の奇人変人

☆コナミのボクシング(エアバックを使うやつ)をやった方がいいが、拳がすりむけて、両手血まみれになってしまったパワフルなT.M。  
(埼玉県・中島民哉・19歳)

☆わざわざファミコン売場で「ファミコンのツインビー3っていう

のありますか?」と、いかにもゲームにうといふりをしておきながら、家には疑似ステレオ出力化されたマークIIIの前に置いてあるメガドライブに、ファミコン用アスキースティックIIターボがつながっているまめなT.N。

(埼玉県・中島民哉・19歳)  
☆30になってもゲームやっていたらシャレにならないねと言ったら、「大丈夫、あと10年は出来る。」と、言い切った元気な社会人K.H。  
(埼玉県・中島民哉・19歳)

## あのゲームは今

☆僕は、家の近くの駄菓子屋の前を通りかかった。すると、見かけないゲームが入っていた。なんとそれは、タイムパイロットだったのだ。なつかしさのあまり、さっそく20円つぎ込んでみた。コントローラーはヨレヨレだったが、なんとかプレイできた。5分ほどたったころだろうか、けたたましくブザーが鳴りひびいた。そして無情にも電源は切れた。そうこのきょう体は、時間制だったのだ。

帰り道、僕は、涙が出た。何年か前にやったときも涙が出たのを思い出していた。それから数日後、友人が、「タイムパイロットをやったら目に悪いよ。」と教えてくれた。それを聞いたとき、あの涙は、つかれ目だったのかと痛感した。

(広島県・キュー・17歳)

## 私は知っている

☆あなたは知っていましたか?メガドライブはカルロス・トシキヤ

## お手紙 ちょうだい

☆ゲームが好きな人で、洋画、洋楽が大好きという人。ぜひ、Letter下さい。それから、PC-98をもっている人、おもしろいゲームあったらおしえて!!さんこうにしたいので…。

〒673 兵庫県明石市中崎2-4-1-514 荒谷さとみ(17歳)

## 投稿待ってるぜ!

↑11月から12月にかけては、強力ソフトが目白押しで、みんなうれしい悲鳴をあげていることだろう。「欲しいソフトが多くて、困ってしまう、お金がいくらあっても足りないよ!」という葉書がたくさん寄せられて来ている。

これだけ特選ゲームが来ているので、ゲームソフトレビューは期待できそうだ。ピープルランドの題字の絵もクリスマスの絵になっているが、読者にとっての何よりのプレゼントは、MDソフト強力ラインナップの相次ぐ発売だよネ。そんなわけで、BEメガの読者にとっては充実した冬が過ごせそうだ。ピープルランドの方も充実といきたい。増ページせよ!との葉書もあるが、何せ本号は粒揃いのゲームが目白押し、なかなか増ページは難しい。そこで中身を充実というわけで、どんどんお便り待っている。



1 沖縄県・なその男X



2 大阪府・敵は海賊・20歳



3 大阪府・ペンネーム教えて・15歳

今年MDソフトで力こぶって頭がしわくちやの冬になりそうだ。

### 募集中のコーナー

- ギョーカイに言いたい
- ゲームソフトレビュー
- ウラワザホットライン
- 朝まで激論
- セガを男にしよう (300万台突破の秘策)
- クリソツキャラクター
- 私の一押しアイドル
- 各機種対抗ゲームソフト徹底比較
- あのゲームは今
- イラスト、四コマ漫画  
ペン書き、モノクロのみ ウルトマンとバットマンの合いの子 ウルトラバットマンの絵も歓迎
- ゲーマー界の奇人変人
- サークル紹介
- ウロンウロンへの手紙

徹底マスターでおなじみのキャラクター「ウロンウロン」へのファンレター待ってます。

投稿のルールは葉書が原則、1コーナーにつき1通、あて先に必ずコーナー名記入 (新コーナー提案は新コーナー募集、自分でつくったコーナーはそのコーナー名) 用紙は片面だけ記入のこと

宛先/〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル2F 榊日本ソフトバンク出版事業部 BEメガXXX (コーナー名) 係まで。住所、氏名、年齢を忘れずに。

◆それからこれはMDとはまったく別話になるが、Beep編集部ではゲームボーイの本を出す (12/14発売)。そこで今読者のゲームボーイ情報を待っている。

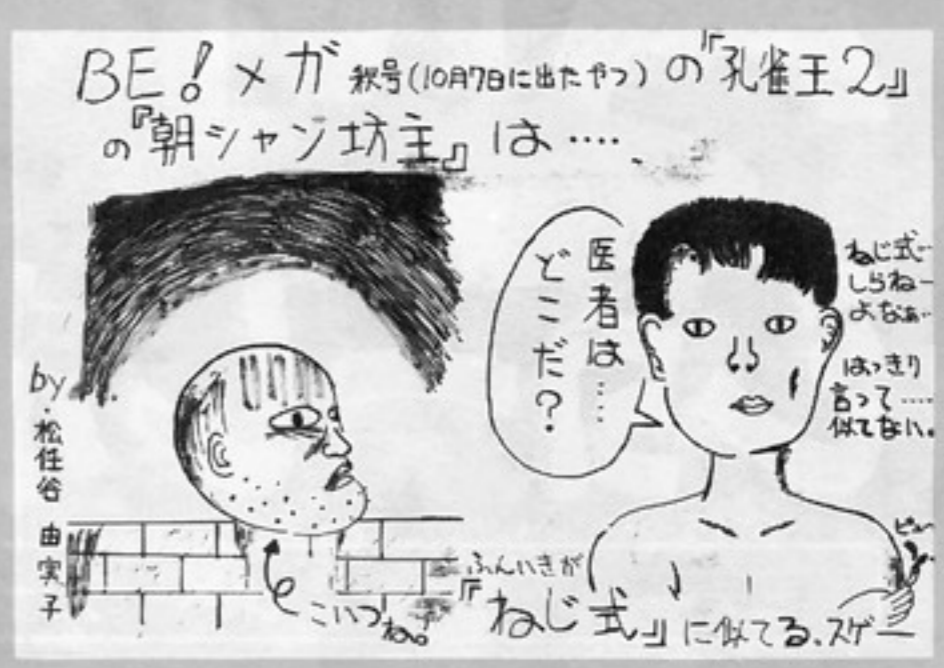
たとえば、電車で、ワンレンボディコンギャルがやってたよ、とか渋谷の109の前を歩いている渋谷カジ女が持ってたとか、深夜放送でタレントT、K、がテトリスに夢中だとか、キオスクでソフト売ってたよとか、誰が (どんな人) どこでやってたかの情報だ。連絡は葉書でお願いします。連絡してくれた人には記念品を贈る。ゲームボーイ情報係まで。

## クリソツキャラクタースペシャル



広島県・正木聖賢・14歳

獣王記にでてくるウルフとエリマキトカゲ



東京都・松任谷由実子・17歳

BE!メガ 秋号(10月7日に出たやつ)の「孔雀王2」の「朝シャン坊主」は……



東京都・図画イコツ・17歳

オールバグとあつらひ員にガクン……それ……

☆セガの鈴木さんと、昔やっていたチャコちゃんケンちゃんのお父さん (カレー屋ケンちゃんかもしれない)。  
☆サン電子の江口さんと山口良一

☆メサイヤの松田さんとガンズ&ローゼスのギタリスト・スラッシュ (埼玉県・山口貴弘・17歳)。  
◆洗濯屋ケンちゃんという説もあるが……



滋賀県・ベロ見てるか・17歳

OCT P.79 ごらんあれ  
任天堂開発部の宮本さん  
今やイマイ化の時代来た?  
ゲーム界をけならす マンガ界にも手を出すのか〜? え、どうしていいけど、その笑みは やめてくれ〜?  
by ベロ見てるか

### た ったの願い!

☆僕はワールドカップサッカーが最初のうちスポーツパッドでできるといっていたので、スポーツパ

ッドを買った。そしたらなぜか、スポーツパッドではできないと知ってぶっとびました。SEGAさん、スポーツパッド対応のゲームを作ってくださいお願いします。そうしないと、斉藤由貴の「夢の中へ」

を踊ります。  
(千葉県・岡本徹彦)  
↑この大ポケモノめ!!それはともかく斉藤由貴のこの踊りはいつ見ても不思議だ。

## イラストベスト3

◆今回はイラスト応募総数150の超難関で、残念ながら掲載できない優秀作も多数あった。



東京都・あきゆきよしみ



茨城県・斉藤泰明・17歳



福岡県・園田武晴・17歳

# AM

アミューズメントマシン

# ショーレポート

～メーカー～

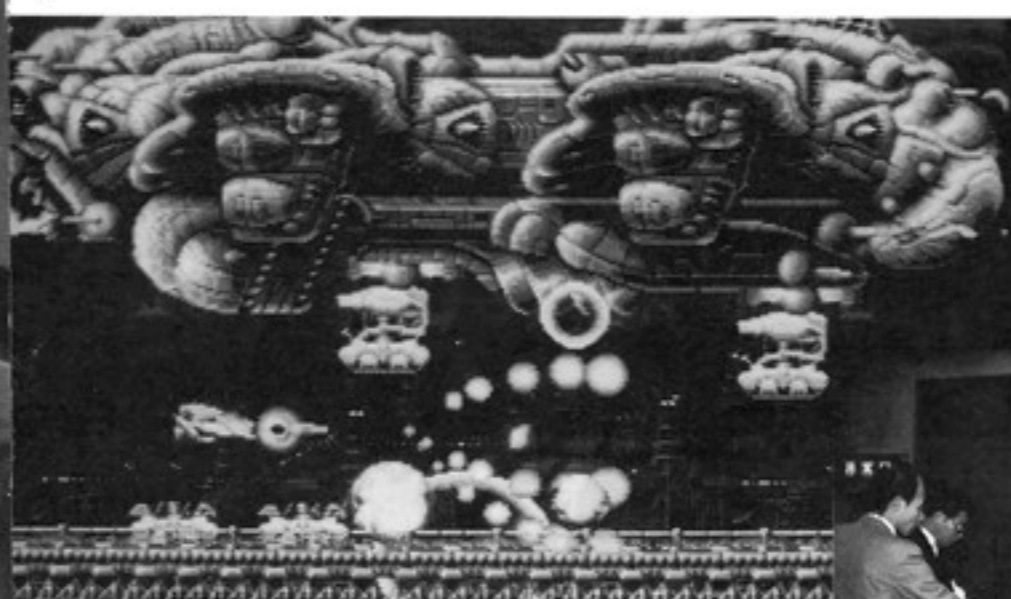


秋の恒例イベント、AM（アミューズメントマシン）ショーが、今年も平和島の東京流通センターで開催された。第27回を迎えた今回は、日本が世界をリードするアミューズメント市場のなかでも、とくに注目されているTVゲーム機とその他のアーケードゲーム機が主役。参考出展をはじめ、たくさんの新作が会場を埋めた。

**10**月4・5日は、まだ見ぬ最新ゲームを求めて18,000人が会場を訪れた。今年の目玉はなんといってもビデオゲーム。30を超える新作が出展されるなど、各メーカーとも開発への意気込みを見せつけてくれた。さて、その期待の新作だが、じつは

……あまりパツとしない。確かに奥の深い、質の高いものがそろったが、<sup>5人用</sup>漸新さという点でいまひとつなのだ。というわけで、いささかボルテージは下がったが、今回のメイン作品を紹介しよう（いやー、景品ゲームをする人のみぞ、多かりき……）。

## アイレム



前作がマニアをうならせて大ヒットしただけあって、順番待ちの列ができるほどの盛況ぶり。

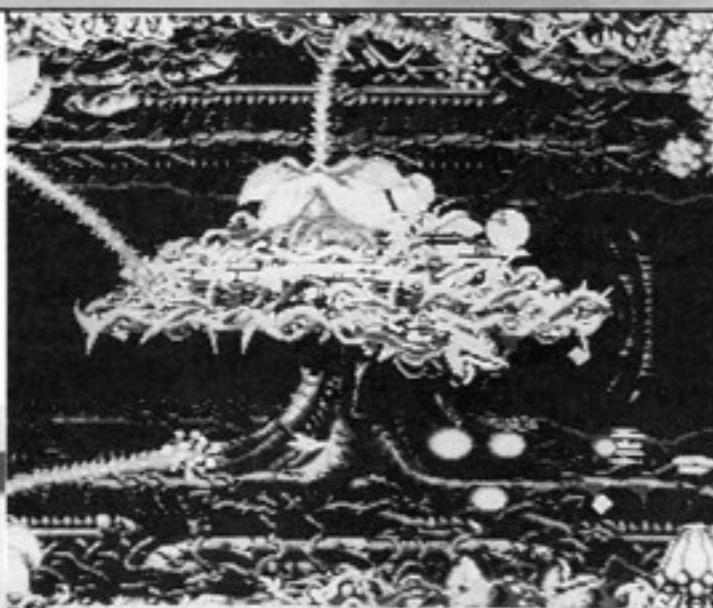
一昨年は「R-TYPE」、昨年は「イメージファイト」と、毎年シューティングの大作を出展して話題を呼んでいるアイレムの、今年の目玉は「R-TYPE II」だ。



「R-TYPE II」しか出展していないにもかかわらず、ブース内は活気にあふれていた。

## コナミ

それにしても「グラディウス」のひとところの人気はすごかった。コナミの定番ともいえるその3作目、「グラディウスIII」が登場。12月発売を目標に開発を進めてい



完成していた「クォース」はもとより、「グラディウスIII」の前には人だかりが……。

るというから、乞う、ご期待！  
そしてもう一つ、パズルばやりの昨今に、出ました！パズル・シューティング。その名は「クォース」。かなり難しく……見えたぞ。



## ジャレコ

昨年のショーでは生色を欠いたジャレコも、今年は体感きょう体の「ビッグラン」の登場でグッとにぎやかに。



「ビッグラン」は、今話題の通信機能を搭載したレースゲーム。対人ラリーが魅力ノ

しかもこれは通信機能を搭載、4台ものマシンが並ぶさまは大迫力だ。

このほかには「メガシステム1」の第9弾、アクションタイプの「ロード・オブ・キング」や、昨年から開発が待たれていた「破兆」、そして今人気のアーム型ゲーム機「アームチャンプス」も出展、幅広いニーズに応えたブースとなっていた。

## セガ・エンタープライゼス

「E.S.W.A.T.」など、すでに紹介済みのゲームがすべて出そろい、「スーパー



モナコGP」の通信型きょう体や、人気の「UFOキャッチャーDXⅡ」なども登場した。また、体力勝負の

変わり種、缶の中にボールを入れる「カンアレー」も大ウケだった。

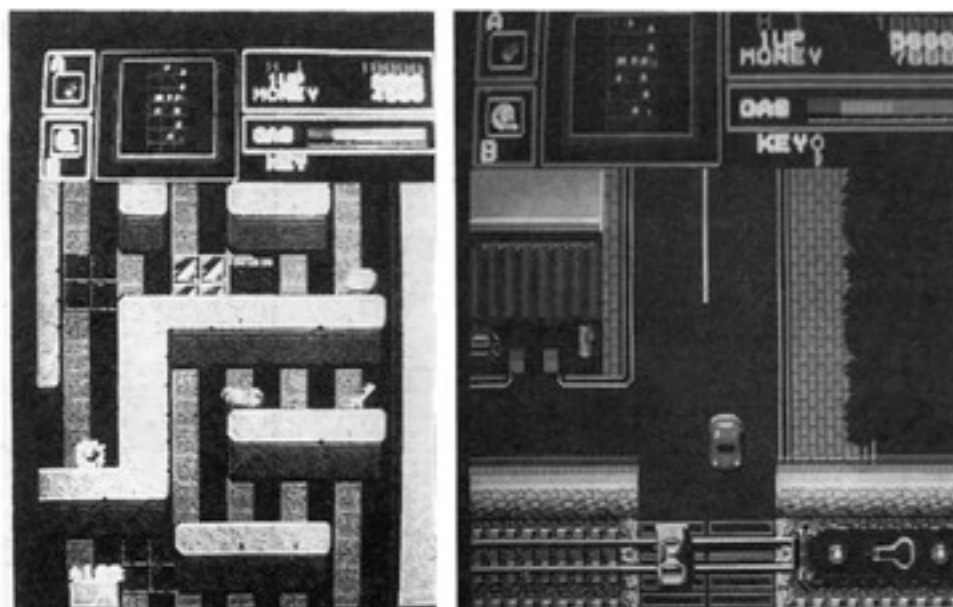
なお、参考出品として、2Pのコックピット型TVガンゲーム「ライン・オブ・ファイヤー」、シューティングの「カロン」も。

## タイトー

前号ではできていなかった「S.C.I.」(写真左)のコックピットが完成し、おなじみ2画面の「ダライアスⅡ」とともに特製50インチ

プロジェクターで紹介されていた大迫力は、さすがタイトー。

その他、パズルゲーム「バズニック」迷路を車で走りながら宝を探す「メイズ・オブ・フ



ロッツ」(写真右)、シューティング「メガプラスト」、海外向け「ランボーマーⅢ」、そしてピンボールの新作も並んでいた。

## ナムコ

なんといっても一番活気があったのは、このナムコブースだ。

体感きょう体の「フォートラックス」をはじめ、3Dシューティングの「パーニングフォース」、通信機能を搭載した「ウイニングラン鈴鹿GP」、宇宙戦争もの「デンジャラスシード」、東亜プランが開発した「ゼロウイング」、そして「プロゴルフ・グランドスラム」に「マーベルランド」とにかく新作がズラ〜リ勢ぞろい。目移りしそうノ

また、参考出品としてアタリゲームズ社製の「スタン・ランナー」、ゲームセンターでお目にかかることはできないが、ショーならではの楽しみ「ユーノスロ

ードスター・ドライビングシミュレーター」も出展された。

この「ユーノス〜」は、じつはマツダ自動車と共同開発したもの。画面のほうはいまひとつだが、ゲームそのものよりも、今後のゲーム界そのものを示唆するようなこの新しい試みに期待したいところ。

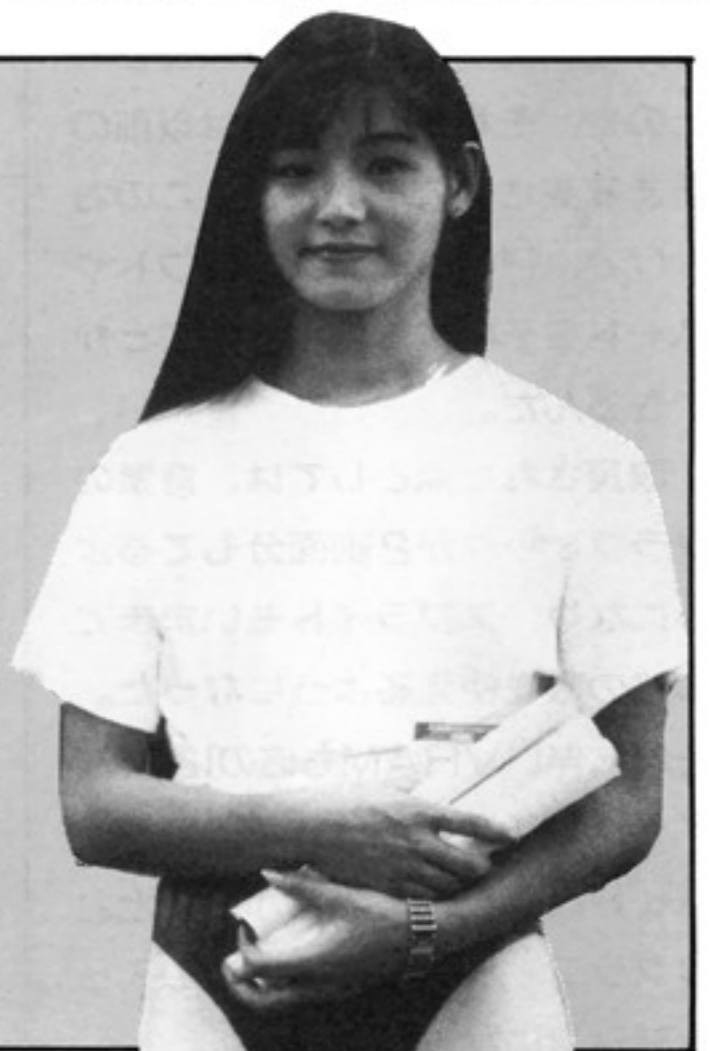


4輪バギーレース「フォートラックス」のきょう体の前に長蛇の列。



ここで採り上げた以外にも、まだまだたくさん作品が出展された(なお、このページの太字のゲームはP.106~108で解説)。

●エス・エヌ・ケイ ビーストバスターズ ●カプコン ストリートファイター89 1941 カプコンベースボール ●辰巳電子 ラウンドアップ5 ●テクモ ダイナマイトデューク ワールドカップ90 ●データイースト ドリオ・ザ・パンチ(参考出品) ミッドナイト・レジスタンス ●ユーピーエル タスクフォースハリアー



# 改造人間INOの マシン徹底解剖

MDに匹敵する強力なグラフィック機能をもったPCエンジンのニューマシン登場



改造人間INO イラスト/八重樫彩蔵

# PC Engine Super Grafx 徹底研究



右側面。AV出力端子が見える

前回、ハンダゴテ十番勝負が大好評だった改造人間INOが今回はマシン解説に挑戦した。今後も改造人間INOの活躍に期待してほしい。

先日PCエンジンの上位互換機種が発表されたことは、BEメガニュースでも紹介したんで、ここではそのスペックについて簡単に説明しよう。

『PC Engine SuperGrafx』は(以下SG)、PCエンジンを基に開発されたマシンで、画像処理に関する部分だけ改良されたので、それ以外の部分は以前のまま変更されてないんだ。このおかげで、PCエンジンのソフトやハードをそのまま使用することができるんだ。

改良された点としては、背景のグラフィックが2画面分もてるようになり、スプライトもいままでの倍の数を使えるようになった。それに伴いVRAMも倍の128Kバイト、メインメモリも4倍の32Kバイトとなり、その名が示すとおりグラフィックに非常に力の入ったマシンになった。

またグラフィックの解像度は320×224と、アーケードゲームやMDと同等になり、グラフィックの質が向上しただけでなく、移植が楽になったことも確かだ。しかし残念なことに音源は拡張されなかった。

SGの能力から考えるとゲームは移植中心になるはずだ。ビデオゲームはFM音源やPCM音源を使いまくった、ど迫力の音を聞かせてくれるが、それをSGの波形メモリ方式6音でそのまま再現するのは無理があるので、ゲームのムードを盛り上げる最大の要素で

ある音の面でかなりの苦戦を強いられるため、かなりの工夫が必要となってこよう。

また、全体的に見れば満足できるスペックをもったマシンなのだが、値段を見るとちょっと考えてしまう。

そして読者がたぶん一番気になるところ、どんなソフトが出るのかということだが、いまのところは4本発売が予定されている。

それじゃいままでのPCエンジンはどうなるの? というと、両者ともソフトを発売していく予定とのこと。今後いかなるソフトが発売されるかが、この機種の将来の大きな鍵を握ると思われるので注目したい。

今年の年末商戦はMDの独壇場と思われていたが、SGの登場でMDも油断できない状況になった。またPCの低価格の新機種2種(P47)も発売され、市場は大乱戦となるのは必至だろう。

この冬もまた、日本列島は熱く燃えるぜ!! (文/改造人間INO)



上部を見る。ROMカード挿入口と小さく電源スイッチが見える。



前面を見る。左が入出力コネクタ、右がパッド端子



背面を見る。大きい穴が拡張バスで、天の声も使える、AVブースターなど他の周辺機器ももちろん使えるが、CDROMは残念ながら開発中のインタフェースが必要となる。小さいモード切り替えスイッチで、PCソフトを使う。

	PC Engine	SuperGrafx
CPU	8ビットカスタム(6502相当)	7.16MHz
最大表示色数		512色
解像度	256×216ドット	320×224ドット
主記憶容量	8Kバイト	32Kバイト
VRAM	64Kバイト	128バイト
スプライト/1画面	64個	128個
スプライト/1ライン	8個	16個
スプライト/サイズ		16×16~32×64
背景面数	1画面	2画面 (別々にスクロール可)
音源数	波形メモリ方式6音源と短形波ノイズ2音源から最大6音源選択	
映像出力	RF出力	AV出力
パッド	連射機能無	連射機能付
出荷台数	150万台	今年中に20万台を予定
寸法(mm)	135×140×40	302×250×70
重量	約350g	約1kg
標準価格	24,800円	39,800円
販売年月日	62年10月	平成元年11月

## ●発売予定の4ソフト

1. バトルエース 本体と同時発売、価格未定 ハドソン
2. 魔動王グランゾート 発売日・価格未定 ハドソン
3. 大魔界村 発売日・価格未定 NECアベニュー 8メガROMカード、背景2画面で各画面独立スクロールの立体的なグラフィックが売り。
4. ストライダー飛竜 発売日・価格未定 NECアベニュー

# 日本ソフトバンクの雑誌



11月15日号 月2回刊 520円

11月 月刊 560円

## Oh!PC



### 特集 日本語FEP入門

- 第1部 日本語入力フロントエンドプロセッサ7本徹底解析
- 第2部 実例付きFEP活用講座
- 第2特集 表計算ソフト、マクロ活用へのテクニック
- ▶PCテストルーム 2400BPS MNPモデム6台をチェックMNPモデム①必要性を探る
- ▶Quick LAB LFS-40V/名文
- ▶PC WAVE 待望のノートパソコンを含む5系統をラインナップ他
- ▶Oh!PC 遊撃王II/アルフェイム他

## Oh!Δ



### 特集 micro Computer入門

- コンピュータの根っこ 初歩からのCpu物語
- RISCプロセッサの設計と製作 EDSACプログラミング入門 いまどきの32ビット高性能CPUへなコンピュータ Z80とその家族 X6800のハードウェア操縦法
- ▶シリーズ全機種共通システム THE SENTINEL TTI用バズルゲームPUSH B ON/ THE SOFTOUCH
- 話題のソフトウェア/新作ソフト情報 ROGUE ALLIANCE/天九牌/C-ON-Z リングマスター1 フィリリアス・ギスの暗雲 Stationary PRO-68K Musicstudio PRO-68K用シングファイル

11月号 月刊 560円

11月号 月刊 680円

## Oh!FM



### 特集 第3回 集まれ!! ショートプログラム

- ショートプログラムスクション サギナダ/ルーレットピンゴ/PLAY文データ残量検出プログラム/レイトレーシング/拡張Loadコマンド/スライドホール/9ゲーム/グルグルパー/AVのグラフィック機能を活用する/FM-7で64色表示の拡張パレット
- ダブルサイズセクション ほらんかい/The Niji Story/プログラマブルキーボード・サブマリン/The Bishi Bashi Love Story/255バイトランドストーリー ファイル版BASICチェックサム/81他
- その他 Let's Play/Computer Music//FM TOWNS SOFT GUIDE 実践的MASMプログラミング BASICプログラム工房谷山浩子の気絶すんせん☆なのらー 長7郎の出てこない江戸日記

## 月刊 情報処理試験



### 特集 4月試験攻略の キーポイントはここだ!

- 2種試験、こうすれば合格できる! 1種合格者が明かす効果的学習法
- 2大別冊付録 速報平成元年度10月試験2種オンライン全問題全解答 1989年度版基本流れ図ハンドブック
- 関連知識征服ゼミ 数学/工業/商業
- 連載 完全マスター流れ図①/完全マスター1種プログラム設計図
- 合格必修ゼミ CASL① COBOL①
- その他 受験なんでも相談室/試験に役立つコンピュータ英語/カラー受験ゼミ/ザ・プロフェッショナル/情報ズームアップ/レクリエーションプログラミング/続・コンピュータ最前線/こんぴゅーた雑学/コンピュータ科学の明日

11月号 月刊 600円

11月号 月刊 980円

## THE COMPUTER

コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン



### 特集 日本の Macビジネスは本物か

- 日本版Macの抱える問題点と現状 Mac、その魅力に迫る 待望のMac版ラップトップ Macはソフトハウスにとって儲かる市場か 武内重アップルジャパン社長にインタビュー ソフトハウスの選択肢
- ▶田原総一郎のコンピュータ・ルポ NeXTとの提携 ynaBook The Book
- ▶KEYMAN U.S.A. ヒュレット・パカード社長ジョン・ヤング
- ▶THE TEST ノート型パソコン2機種の実用度 Dに踏み切った真意/キャノン酒巻久取締役
- ▶電脳時代のヒットメーカー 電子手帳とパソコンをつなぐ便利ツール/ハル研究所・HAL-CATCH
- ▶THE TEST

## C MAGAZINE

すべてのC言語プログラマのための技術情報誌 Cマガジン



### 大特集 最新ライブラリ考察

- 自作・改造・高速化のすすめ 保存資料/ANSI準拠 各コンパイラ別ライブラリ関数一覧
- ▶創刊特別インタビュー Dennis M. Ritchie/C言語の開発者(II)
- ▶COMPUTER LANGUAGE 提携記事 C言語におけるビットストリングの使い方
- ▶連載 実践プログラマ養成講座 XaccによるCコンパイラプログラミング ワンポイントプログラミング講座 MS-DOSプログラミング入門 はじめて学ぶCプログラミング
- ▶特別付録 5"2HDディスク yacc COMPAL/C (評価版)(構造化チャートジェネレータ) LHarc 掲載全ソースコード

# こんなに売れています!



データを求めて三千里のデータマン

## こんなに売りました!

### ●9月中旬

ゲームソフト総合順位では大魔界村が再びトップ。尾崎直道のスーパーマスターズが3位、北斗の拳が10位と大健闘。メガドライブ旋風吹きまくるというわけで、この時期まだソフトが少なく、メガアダプターと既存ソフトまで売れている。アルゴスの十字剣が3位というのが驚きだ。この時期マスターシステム大健闘、11位アレックスキッドのミラクルワールド、12位アフターバーナー、13位スーパーリーグ、14位ザ・プロ野球、25位ギャラテックプロテクター、26位ロードオブリード

### ●9月下旬

MDソフトの端境期で苦戦をいられているが、こういうときに強いのが定番ソフトのスーパーマスターズとスパ大だ!

### ●10月上旬

スーパーハングオン初登場でいきなり、MD、総合2部門第1位の快挙である。

## 9月中旬

### メガドライブベスト5

- ①大魔界村
- ②尾崎直道のスーパーマスターズ
- ③スーパー大戦略
- ④アレックスキッドの天空魔城
- ⑤ファンタシースターⅡ

### テレビゲーム総合ベスト10

- |                 |          |
|-----------------|----------|
| ①大魔界村           | MD       |
| ②オーダイン          | PC       |
| ③アルゴスの十字剣       | マスターシステム |
| ④ファミリースタジアム'89  | FC       |
| ⑤尾崎直道のスーパーマスターズ | MD       |
| ⑥スーパーマリオブラザーズ3  | FC       |
| ⑦究極タイガー         | FC       |
| ⑧武田信玄2          | FC       |
| ⑨激闘プロレス         | FC       |
| ⑩北斗の拳           | MD       |

## 9月下旬

### メガドライブベスト5

- ①尾崎直道スーパーマスターズ
- ②北斗の拳
- ③アレックスキッドの天空魔城
- ④ファンタシースターⅡ
- ⑤スーパー大戦略

### テレビゲーム総合ベスト10

- |                |    |
|----------------|----|
| ①マザー           | FC |
| ②スーパー桃太郎電鉄     | PC |
| ③ミニ4駆ジャパンカップ   | FC |
| ④尾崎直道スーパーマスターズ | MD |
| ⑤スーパーアルバトロス    | PC |
| ⑥スーパーマリオブラザーズ3 | FC |
| ⑦オーダイン         | PC |
| ⑧スプラッターハウス     | PC |
| ⑨北斗の拳          | MD |
| ⑩アレックスキッドの天空魔城 | MD |

## こんな男がBEメガを読んでいる

### ほしいソフトベスト5

- 1 ソーサリアン
- 2 ゴールデンアックス
- 3 ムーンダンサー
- 4 孔雀王Ⅱ
- 5 フェリオス

### 参入して欲しいメーカーベスト5

- 1 コナミ
- 2 日本ファルコム
- 3 カプコン
- 4 光栄
- 5 エックス

### メガモデムのホストコンピュータに入れて欲しいゲーム名

- 1 パワードリフト
- 2 テトリス
- 3 ハビタット (ゲームではないが)
- 4 ファイナルラップ

### メガモデムのホストコンピュータに入れて欲しいゲームの種類

- 1 アドベンチャーゲーム
  - 2 レースゲーム
  - 3 パズルゲーム
  - 4 シュミレーションゲーム
- その他 多人数でできるゲーム



# メガドライブ旋風吹きあれる!

大魔界村に続いてスーパーハングオン初登場総合第1位、さらにマスターシステムソフトもチャートインの快挙

## 10月上旬

### メガドライブベスト5

- ① スーパーハングオン
- ② 大魔界村
- ③ 獣王記
- ④ サンダーフォースⅡ
- ⑤ 北斗の拳

### テレビゲーム総合ベスト10

- |                 |    |
|-----------------|----|
| ① スーパーハングオン     | MD |
| ② マザー           | FC |
| ③ 中華大仙          | FC |
| ④ スーパーマリオブラザーズ3 | FC |
| ⑤ とんじゃん         | FC |
| ⑥ 甲子園           | FC |
| ⑦ 大魔界村          | MD |
| ⑧ ダブルダンジョン      | PC |
| ⑨ 獣王記           | PC |
| ⑩ 獣王記           | MD |

★協力店 ●西武百貨店(東京・池袋) ●阪急百貨店(大阪・梅田) ●ヤマギワホビーショップ(東京・神田) ●寿屋日吉店(神奈川・港北) ●博品館(東京・銀座) 集計期間は1989年9月中旬から10月上旬まで。  
※このランキングは上記協力店の集計結果を編集部で数値化し、ランクアップしたものです。

略称：MD  
・メガドライブ・FC  
・ファミコン、PC・PCエンジン

### ビデオゲームベスト5

- 1 スーパーモナコGP
- 2 ダライアスⅡ
- 3 エリア88
- 4 テトリス
- 5 ゴールデン・アックス

## 新作ソフトスケジュール

発売月日	ゲームソフトタイトル	メーカー	ジャンル	定価(円)
11月25日	孔雀王2 幻影城	セガ	アクション	6,000
12月2日	ザ・スーパー忍	セガ	アクション	6,000
12月9日	TATSUJIN	セガ	シューティング	6,000
12月14日	マージャンCOP電	セガ	ホーム	5,500
12月16日	ヴァーミリオン	セガ	ARPG	8,500
12月23日	ゴールデンアックス	セガ	アクション	6,000
12月中旬	ヘルツォークツヴァイ	テクノソフト	シミュレーション	6,800
12月23日	カース	マイクロネット	シューティング	6,800
1月予定	ズーム	セガ	パズル	5,500
	重装機兵レイノス	NCS	シューティング	未定
2月予定	TELTELまあじゃん	サン電子	テーブル	5,800
	ソーサリアン	セガ	RPG	7,000
	パトレイバー	セガ	アクション	6,000
	スーパーリアルバスケットボール	セガ	スポーツ	6,000
	エアードायバー	アスミック	シミュレーション	未定
	アトミック・ロボキッド	トレコ	シューティング	未定
	ゴーストバスターズ	セガ	アクション	6,000
	ウルトラマン	セガ	アクション	6,000
	ドリームアイランド	セガ	テーブル	6,000
	史上最大の倉庫番	メサイヤ(NCS)	パズル	未定
	バットマン	サン電子	アクション	未定
	ヘビーユニット	東宝	シューティング	未定
	火 激	ホット・ビイ	アクション	未定
3月予定	ムーンダンサー	セガ	アドベンチャー	7,000
	ニュージールランドストーリー	タイトー	アクション	未定
	サイオブレード	シグマ商事	アドベンチャー	未定
4月予定	TELTELスタジアム	サン電子	スポーツ	6,500
	ファンタシースターⅢ	セガ	RPG	未定
	サイバーボール	セガ	スポーツ	未定
	ファイナルブロー	タイトー	スポーツ	未定
	ラストンⅡ	タイトー	アクション	未定
	アフターバーナーⅡ	電波新聞社	シューティング	未定
	フェリオス	ナムコ	シューティング	未定

5月以降の発売予定ソフトは、スーパーモナコGP、DJボーイ、ゲインランド、E-SWAT、モンスターレア、レッスルウォー、クラックダウン、ギャラクシーフォース、パワードリフト、ターボアウトラン、ラストサバイバー、ダイナマイト・ダックス、スーパーライセンス(以上すべてセガ)。スーパーファンタジーゾーン(サン電子)。ファイナルゾーン(ウルフチーム)。キューティー鈴木のリングサイドエンジェル(アスミック)。

# 御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

## 待望のコントロールBOX KIC-045DX

●1P・2P同時プレイもOK! ●ジョイスティック2つのゲームもOK! 中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK! ●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

### ■価格(KIC-045DX完成品)

- A. ビデオ端子・VHF対応 ..... ¥34,000
- B. RGB21ピン対応 ..... ¥28,000
- C. A, B両方対応 ..... ¥37,000

★いずれもTV接続ケーブル付

ついに実現!  
こだわる方へ!  
ステレオサウンドで  
迫力ある音楽  
(ステレオヘッドホン端子付)

愛されて30,000時間  
静かなブームから **人気急上昇!**



本物ゲームが  
ステレオになった!  
AV感覚満点

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1~2ch)  
★寸法: W450×D200×H100mm。

実用新案申請済

★LET'S PLAY THE GAME!

### お買い得コントロールBOXセット

コントロールBOX+¥3,000円コース(中間ハーネス付き)  
①空手道 ②新入社員とおる君 ③小林寺ロード ④忍者君 ⑤Mr.Do ⑥10ヤード ファイト ⑦エキサイティング サッカー ⑧ザ・ビックプロレス ⑨チャイニーズ ヒーロー ⑩トライアウト ⑪イスパリアル ⑫ハイパーオリンピック ⑬フロッキー

コントロールBOX+¥5,000円コース(中間ハーネス付き)  
①熱血硬派くにお君 ②のぼらんか ③パドルマニア ④ジッピーレース ⑤ロープマン ⑥ファイヤートラップ ⑦イエローキャブ ⑧キング オブ ボクサー ⑨熱血高校ドッチボール部

コントロールBOX+¥7,000円コース(麻雀用パネル+中間ハーネス付き)  
①麻雀ギャルシリーズ ②麻雀シスターズ ③ザ・麻雀 ④リアル麻雀  
御注文の際、在庫の確認をお問合せの上、○○○セットと明記してお送り下さい。BOXは完成品・フルキット共に可

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

### 付属品

●フルカラービデオコンバータ[KIC-0090] ※Bには付きません。 ●2スピーカー(ステレオ用)ヘッドホン端子(3.5φ) ●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン/30φ6個、24φ3個付き ●スイッチング電源/5V7A、+12V1A、-5V1A ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

### ■KIC-045 各タイプの特長 (A B Cすべてステレオサウンドが楽しめます)

- A ●ビデオ端子対応  
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)  
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。  
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です
- B ●RGB21ピン対応  
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
- C ●前記AとBの両方に対応します。  
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれる)に限ります。  
\*このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。  
\*TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京6-417492)にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

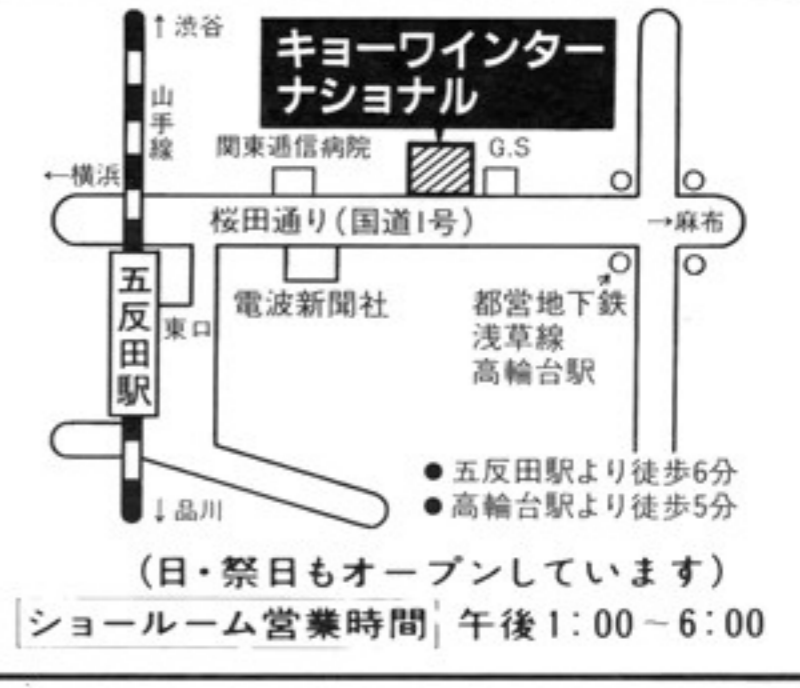
★代金引換えシステムも御利用下さい。  
代金は商品到着時でOK! 詳細は在庫価格表をご覧下さい。

**(株)ケイアイシー BP係**  
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号  
〔東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F〕  
☎03-448-0832・FAX03-447-9134  
製造 (株)キョーウィンターナショナル

### 展示販売中 ぜひ御来店下さい。

## コントロールBOX KIC-045DX

- 取扱販売店
- 中部地区 **宇宙堂**  
☎052-916-1407
  - 関西地区 **テコナート**  
☎06-643-7641
  - 九州地区 **パワードサービス**  
☎092-572-4110



特集 驚くしかない!

# メガドライブアカデミー賞前夜祭

メガドライブ発売1周年記念

芸夢魔神も御注目!



メガドライブ発売1周年を記念した空前絶後の読者参加企画! それを手にした者は世界を支配できるといわれる芸夢魔神像(前号P74参照)も結果に目を光らせているぞ!

世界初の16ビットゲームマシンとして、鳴り物入りで登場したメガドライブも、発売から早や1年が経過した。本体もすでに80万台を突破し、本年中には100万台の大台に達する勢いとなっているようだ。

振り返れば長いようで短い、激動の1年であった。スーパーファミコンの発表、メガドラサードパーティー、ゲームボーイの台頭、テトリス事件、

PCエンジンSG、ドラクエIV。

そんな御時勢、BEメガではメガドライブ発売1周年&100万台突破を記念し、メガドライブゲームのアカデミー賞を企画した。アカデミー賞と名付けるには余りにも対象作品が少ないのであるが、メガドラ関係者の糧となるような賞にしたいとの思いで制定にいたったのである。対象となる期間は1988年10月29日から

1989年10月31日。対象作品は「スーパーサンダーブレード」「スペースハリアーII」「獣王記」「おそ松くん」「アレクの天空魔城」「ファンタシースターII」「スーパーリーグ」「スーパー大戦略」「サンダーフォースII MD」「北斗の拳」「ワールドカップサッカー」「大魔界村」「尾崎直道のスーパーマスターズ」「スーパーハイドライド」「スーパーハングオン」「ランボーIII」の16

作品とさせてもらった。

まずはノミネート作品を選考するため、読者300人に、アンケートをお願いした。部門は19部門である。このアンケートの結果から、第1次ノミネート作品を今号で発表する。さらにこのノミネート作品の中から君たちの決選投票で、晴れのメガドライブアカデミー各賞が決定するのである。投票要項はP77を参照してほしい。

## メガドライブの1年

10月21日	「ランボーIII」発売
10月7日	「スーパーハングオン」発売
10月6日	「スーパーハイドライド」発売
9月9日	「尾崎直道のスーパーマスターズ」発売
9月8日	季刊BEEPメガドライブ第2号発売
8月3日	「大魔界村」発売
7月29日	「ワールドカップサッカー」発売
7月15日	「サンダーフォースII MD」発売
7月1日	「北斗の拳 新世紀末救世主伝説」発売
7月8日	季刊BEEPメガドライブ第1号発売
5月	「スーパーリーグ」発売
5月	「スーパー大戦略」発売
5月	韓国でマスターシステム(ゲームボーイ)発売開始
5月	SSTバンド国際スポーツフェアにて総立ちライブ
5月	月刊BEEP休刊
5月	初のメガドライブ専門誌BEEPメガドライブ発売
5月	ホームバンキング実験開始
4月	「スーパーハングオン」発売
4月29日	「スーパーハイドライド」発売
4月22日	「スーパーリーグ」発売
4月19日	「テトリス」発売延期
3月21日	「ファンタシースターII」発売
2月	SSTバンド初ライブ
2月	「アレクの天空魔城」発売
2月	「ムーントランサー」メガドラ化決定
12月28日	「おそ松くん」発売
12月	「サードパーティー」参入発表
12月	「マスターシステム」のバージョンアップ機「メガドライブ」を発表
11月19日	「獣王記」発売
10月29日	「スペースハリアーII」「スーパーサンダーブレード」メガドライブ本体と同時に発売。いとうせいこうをイメージキャラに採用



「モデム発売近し」  
モニタ期間も終え、  
あとは発売を待つばかり。



「サードパーティー参入」今は亡きBEEP1989年4月号に掲載されたもの。



これがメガドライブなり。親龍の背中に子龍を乗せたような...

# これが、全19部門のノミネート作!

このノミネート作品表は、予備投票の結果の順だ。でも、最終結果は読者のみんなの投票次第。順位をひっくり返す勢いでとどしとどし投票してほしい。

これ以後続く、19のメガドラアカデミー各部門の頂点に位置する賞だ。ストーリーやグラフィック、ゲーム性、発売時のインパクトなどなど、それぞれのソフトの総合的な魅力を判断して評価を下してほしい。

はたして、これまで発売された16本のメガドラソフトのベスト1は!? 予備投票では、PSIIと大魔界村がデッドヒート。初期に発売されたソフトの票が意外と伸びないのも気にかかるところだ。

## 最優秀作品賞

「大魔界村」 大魔界村の発売を待ってメガドラを購入した人も多いとか。

「PSII」 III、IV、Vと、メガドラある限り続いてほしい。PSIIIもすでに企画段階。



大魔界村	89年8月1日発売 (セガ)
ファンタシースターII	89年3月21日発売 (セガ)
サンダーフォースII MD	89年6月15日発売 (テクノソフト)
スーパー大戦略	89年4月29日発売 (セガ)
スーパーハンクオン	89年10月7日発売 (セガ)
スペースハリアーII	88年10月29日発売 (セガ)
スーパーハイドライド	89年10月6日発売 (アスミック)
ワールドカップサッカー	89年7月29日発売 (セガ)
スーパーリーグ	89年4月22日発売 (セガ)
北斗の拳	89年7月2日発売 (セガ)

## 最優秀主演男優賞



「大魔界村・アーサー」 バンツ一丁の姿がまぶしい。



「PSII・ユース」 名前が変更できるから、愛着は……。

大魔界村のアーサーとPSIIのユースが、熾烈な戦いを演じそう。

なぜか、アレクやおそ松のイロモノキャラ苦戦中? 尾崎直道も顔を出している。

アーサー	大魔界村
ユース	ファンタシースターII
ハリアー	スペースハリアーII
アレックスキッド	アレクの天空魔城
ケンシロウ	北斗の拳
ランポー	ランポーIII
ウェアベア	獣王記
おそ松	おそ松くん
尾崎直道	尾崎直道のスーパーマスターズ
ランツ	スーパーサンダーブレード

## 最優秀主演女優賞



「PSII・ネイ」 ユースの妹(血縁はない)。出番は前半。



「北斗の拳・リン」 体力回復嬢。楽な役どころだ。

意外と少ないメガドラゲームの主演女優。ほとんどマニュアルにしか登場しないディアナもノミネートされている。それにしてもスぺハリのメデューサは、ちょっと強引(?)悪しからず。

ネイ	ファンタシースターII
リン	北斗の拳
プリンセス姫	大魔界村
アテナ	獣王記
ディアナ・リーン	サンダーフォースII MD
メデューサ	スペースハリアーII

## 最優秀主役ボス敵賞



「大魔界村・ルシファー」 座つても、やたら巨大。



「PSII・マザーブレイン」 アルゴル太陽系を自由に操った。

PSIIのラストに登場する○○○も予備投票でかなりの票を集めたけど差し障りがあるのでパス。

ダークハリアー、アーサーなどの渋めの敵も健闘中。

ルシファー	大魔界村
マザーブレイン	ファンタシースターII
ダークハリアー	スペースハリアーII
カイオウ	北斗の拳
ブレアレオース	サンダーフォースII MD
サイマジン	獣王記
アーサー	スーパーハンクオン
ジャンアシュレー	アレクの天空魔城
ガイザック	スーパーハイドライド
ラストの敵	スーパーサンダーブレード

## 最優秀助演男優賞



「PSII・ルドガー」ユーシスの心強い味方。兄貴分的存在。



「スバハン・八百八」オリジナルモードの初期スポンサー。

かなり混戦が予想される部門。PSIIのキャラが多数ノミネートされているのは当然か!?

「北斗の拳」のキャラも、なかなかがんばってるみたいだ。

ルドガー	ファンタシースターII
ルツ	ファンタシースターII
ファルコ	北斗の拳
アバンチーノ先生	ファンタシースターII
空の城の王様	スーパーハイドライド
バット	北斗の拳
トラウトマン大佐	ランボーIII
八百屋の八百八	スーパーハンクオン
ハタ坊	おそ松くん
シャチ	北斗の拳

## 最優秀助演女優賞



「PSII・アンヌ」仲間を助けることだけに情熱を燃やした。



「スバハン・ミキモリタ」オリジナルモードのメカニック。

最も票が割れそうな部門。予備投票でもほぼ、横1線で15~16人のGALがひしめきあっている。表のGALは、その中の上位10人だけど本投票でどう結果がひっくり返るか、予断を許さない。

データメモリー嬢	ファンタシースターII
アンヌ	ファンタシースターII
アーミア	ファンタシースターII
シルカ	ファンタシースターII
テレポート嬢	ファンタシースターII
トト子	おそ松くん
ティム	ファンタシースターII
ナイファースト	ファンタシースターII
ミキ・モリタ	スーパーハンクオン
天使ミカエル	大魔界村

## 最優秀助演ザコ敵賞



「大魔界村・ゲロ豚」歩きゲロしない分、まだ許せるザコ敵。



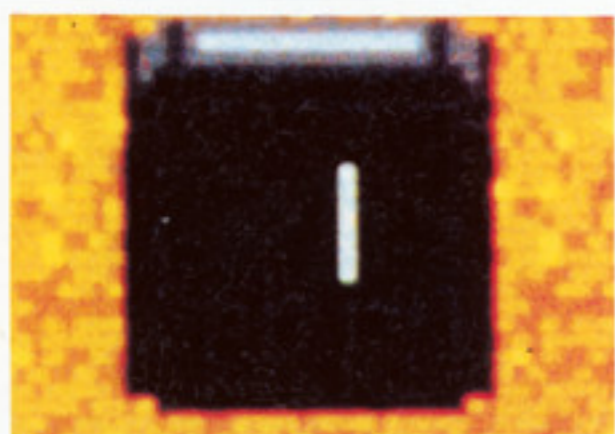
「北斗の拳・ナタ兵」塀の上から襲いかかるが、いい餌食。

たいして強くないけど、うざったいやつ、死に方や姿がみょーに印象に残るヤツなどなど、数あるザコ敵のトップに立つのは誰か!?

ゲロ吐き豚男がかなりの票を集めそう。

豚男	大魔界村
レッドアーマーキング	大魔界村
シールドダー	大魔界村
死神	大魔界村
ポリツァイAX	ファンタシースターII
チキンレグ	獣王記
フロッガー	スペースハリヤーII
ナタ兵	北斗の拳
歩兵	スーパー大戦略
マリア・フリード	スーパーハンクオン

## 最優秀アイテム賞



「ランボーIII・時限爆弾」とりつけて5カウントで爆発する。

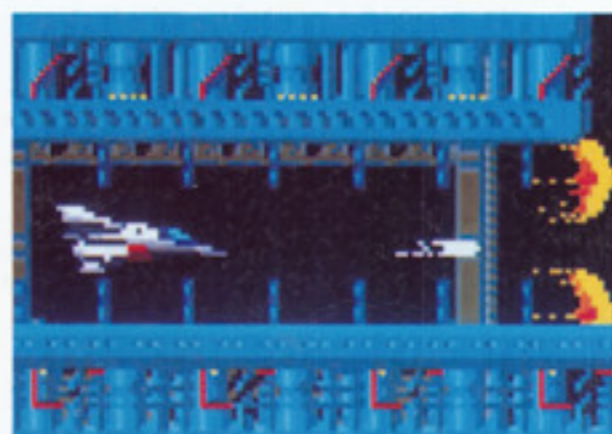


「アレク・ホッパー」ジャンプカアツプ&敵を踏みつぶせる。

生活必需アイテムから、お値段が張ったりショップで売ってない究極アイテムまで各種ノミネートされている。役に立たない、おじゃまアイテムつけもの石なんてヤツにも健闘してもらいたい。

ビジフォン	ファンタシースターII
ムーンアトマイザー	ファンタシースターII
モジックハット	ファンタシースターII
つけもの石	スーパーハイドライド
時限爆弾	ランボーIII
ホッパー	アレクの天空魔城
スピリットボール	獣王記
スーパーセラミッククラブ	尾崎直道のスーパーマスターズ
ツインターボ	スーパーハンクオン
1UP	サンダーフォースIIIMD

## 最優秀ウエポン賞



「サンフォードII・ウェーブ」広範囲に出るわりには破壊力大。



「スバ大・航空母艦」超兵器。これがあれば楽勝かな。

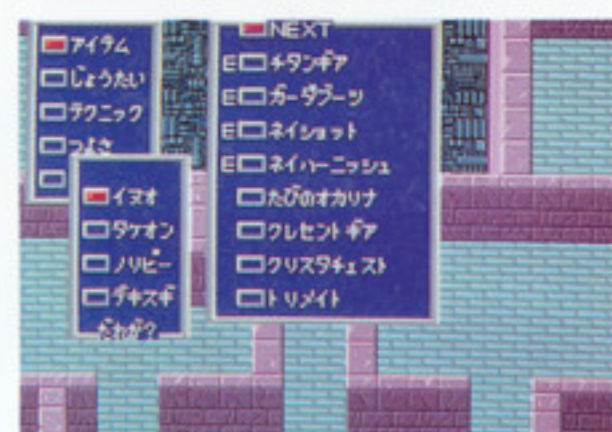
メガドラゲーム史上最も印象的な武器は何か? 大魔界村の対ルシファー用究極兵器サイコキャノンが予備投票では、1位。ネイショット、ハンターがこれに続く。

サイコキャノン	大魔界村
ネイショット	ファンタシースターII
ハンター	サンダーフォースIIIMD
ネイスライサー	ファンタシースターII
ウェーブ	サンダーフォースIIIMD
ムチ	ファンタシースターII
矢	ランボーIII
バルスレーザー	スペースハリヤーII
航空母艦	スーパー大戦略
パチンコ	おそ松くん

## 最優秀アーマー賞



「大魔界村・魔法の鎧」魔法も使えるようになる。



「PSII・ネイハーニッシュ」ルドガーとカインズのみ装着可。

アクション、シューティングのバリアや防御アイテムもこの部門に含めます。でも、この手の部門はどうしても、RPG関係が強くなっちゃうなあ。

魔法の鎧	大魔界村
ネイハーニッシュ	ファンタシースターII
クロウ	サンダーフォースIIIMD
ネイクラウン	ファンタシースターII
ネイエーメル	ファンタシースターII
雪の冠	ファンタシースターII
日本の兜	スーパーハイドライド
妖精の鎧	スーパーハイドライド
ブレイク	サンダーフォースIIIMD
レイ・バリア	獣王記

## 最優秀脚本賞



「PSII」アリスがラシークを倒して数千年後の話……。

「スバハイ」バソコ版ハイドライド3をメガドラに移植

脚本といえばRPGってことになりそうだけど、アクションやシューティングにも舞台設定や目的などのストーリー性がゲームの底に流れている。そのへんのことも考慮した脚本賞だ。

ファンタシースターII	セガ
大魔界村	セガ
スーパーハイドライド	アスミック
ランボーIII	セガ
アレクの天空魔城	セガ
獣王記	セガ

## 最優秀演出賞



「PSII」ダラム親子の死「PSII序盤にて早くも涙が……」

「アレク・野球拳」オプション画面で自由に遊べる。

演出なんていうとちょっと漠然としているが、ゲーム中に登場するちょっとスパイスの効いたイベントやオープニングやエンディング、ゲーム中の各種場面の粋な見せ方聞かせ方って考えてほしい。

ファンタシースターII	戦闘シーン、ダラム親子の死など
スーパー大戦略	戦闘シーンのアニメ
獣王記	オープニング
大魔界村	エンディングなど
ランボーIII	ボーナスステージ、オープニング
スペースハリヤーII	音声合成、メデューサの顔の変化
アレクの天空魔城	野球拳
スーパーサンダーブレード	オープニング
スーパーリーグ	マジック点灯、音声合成
スーパーハンクオン	ゴールでのピースサイン

## 最優秀音楽賞



「スバハン」いずれもライターの血が騒ぐ曲ばかり。

「スバサンブレ」文字が集まるオプション画面

メガドラのサウンド機能は、FM音源もあり、ゲームマシンとしては出色のデキ。ハードの高性能を活かしたベストゲームは!? 今のところビデオゲームの名作に票が集まっているようだ。

スーパーハンクオン	セガ
大魔界村	セガ
スペースハリヤーII	セガ
ファンタシースターII	セガ
スーパー大戦略	セガ
サンダーフォースIIIMD	テクノソフト
スーパーハイドライド	アスミック
アレクの天空魔城	セガ
獣王記	セガ
スーパーサンダーブレード	セガ

## 最優秀美術賞



「スバマス・コース」平面マップと3Dマップの連動が見事。

「スバサンブレ・タイトル」背景と文字のコントラストの妙

背景やキャラクター、タイトル画面のグラフィックの美しさを評価する部門。スーパーサンダーブレードやスーパー大戦略の取り込み画像も意外と高い評価を受けてるみたいだ。

サンダーフォースIIIMD	オープニング、トップビュー
ファンタシースターII	オープニング、地下水脈
大魔界村	雨、ステージ4
スーパーマスターズ	コース
スーパーサンダーブレード	タイトル
スーパー大戦略	マップ、首都、空港、港
獣王記	変身シーン
スーパーリーグ	球場、駐車場
ランボーIII	タイトル画面
ワールドカップサッカー	静止画

## 最優秀特殊効果賞



「サンフォII・高速面」急に速くなるから、超ムズイ。

「スバ大・戦闘シーン」フルアニメーションがくすぐる。

映画のアカデミーというSFX部門。メガドラのハードの機能を十分活かしプログラミングされた見せ場を投票してほしい。PSII、大魔界村、サンダーフォースIIIMDが、大量得票しそうだ。

ファンタシースターII	戦闘シーンアニメ、ダジョン2重スクロール
大魔界村	超デカキャラルシファー、上下スクロール、ベルゼバブ場面
サンダーフォースIIIMD	360スクロール、高速スクロール、逆スクロール
スーパー大戦略	戦闘シーン
獣王記	多重スクロール
スペースハリヤーII	ふちなしキャラ
スーパーハンクオン	コースのアップダウン
スーパーマスターズ	デカキャラなど

## 最優秀パッケージ賞



リアルで迫力のある大魔界村と米田仁氏が描くファンタシースターIIが飛び抜けて得票を獲得している。PSIIは、裏面のハイレグ・ネイの底力か!?

「大魔界村」シールドをバックに立ち上がるアーサーの図。

「獣王記」魅惑の魅をバックに、ガッツポーズの金狼。

大魔界村	セガ
ファンタシースターII	セガ
獣王記	セガ
スーパーハンクオン	セガ
スーパーサンダーブレード	セガ
スーパー大戦略	セガ
北斗の拳	セガ
サンダーフォースIIIMD	テクノソフト
ランボーIII	セガ
ワールドカップサッカー	セガ

これが、全19部門のノミネート作!

## 最優秀移植賞



「サバンナ」オリジナルモードが好評。移植+αが魅力。

「大魔界村」一面の嵐の表現なんか、絶妙。

ビデオゲームを原作に忠実かつ高水準に移植した大魔界村とスーパー大戦略やスーパーハンクオンのようにメガドラ版としてのオリジナリティを打ち出した移植作との闘いになりそうだ。

大魔界村	セガ
スーパー大戦略	セガ
スーパーハンクオン	セガ
サンダーフォースIIIMD	テクノソフト
獣王記	セガ
スーパーサンダーブレード	セガ
スーパーハイドライド	アスマック

## 最優秀外国映画賞



「サンフォースII」サードパーティー第一弾として登場。

「スバハイ」スーパーというだけにスーバーな完全移植。

外国映画賞とは、サードパーティーのゲームに与えられる賞。今回は、残念ながらサンダーフォースIIIMDとスーパーハイドライドの2作だけのノミネート。もっとノミネート作が増えるといいね!

サンダーフォースIIIMD	テクノソフト
スーパーハイドライド	アスマック

## バブルス記念大賞



「MJ来日セガ訪問」よりもらって帰った。プライベートでセガを訪れ、いろいろ

## バブルス記念大賞とは!?

キミは、バブルス君を知っているか!? バブルス君とは、マイケル・ジャクソンが飼っているチンパンジーの名前だ。人間嫌いのマイケルにとってバブルス君は、常に一心同体のいわば心の友なんだ。そこで、本アカデミー委員会は、ここ1年間のメガドラ関係の心に残るトピックスに対して、バブルス君の名前を冠した賞を設定してみた。ノミネートされたトピックスをみるとやっぱり、テトリス問題がトップ。

テトリス発売延期
メガドライブ発売
サードパーティーの参入
マイケル・ジャクソン セガ訪問
大魔界村大ヒット
ナムコメガドラに参入
いとうせいこうメガドラCMに登場
TATUJIN発売決定
メガモデム発表
BEEPメガドライブ創刊

## メガドライブアカデミー投票要項

編集部、ゲーマー本位の選考とならぬよう、みなさんの投票がすべてを決めます。



各部門、納得のいくもの1つずつを記入のうえ、右記まで官製ハガキで(12月1日必着)郵送してください。該当なしの場合は記入しなくて結構です。

なお投票してくださった方の中から19名の方にお好きなゲームソフトをプレゼントさせていただきます。住所、氏名、年齢、職業、電話番号、希望ソフトを忘れずに。当選者の発表は1月8日発売号にて行います。

〒102  
東京都千代田区九段南 2-3-26  
井関ビル  
(株)日本ソフトバンク  
BEメガ編集部  
「MDアカデミー賞」係まで

- ◎最優秀作品：大魔界村
- ◎主役：サンダーフォースIIのユース
- ◎主演の優：サンダーフォースIIのネイ
- ◎ボス敵：サンダーフォースIIのアルファ
- ◎助演男優：サンダーフォースIIのラウマツ依
- ◎助演女優：スバハイのミキ・エリカ
- ◎ゲスト：大魔界村のシャムラン
- ◎アイテム：スーパーハイドライドのガムの石
- ◎武器：サンダーフォースIIのハンター
- ◎テーマ：大魔界村の魔法の311
- ◎脚本：サンダーII
- ◎演出：スーパー大戦略の戦場編シーン
- ◎音楽：スーパーハンクオン
- ◎美術：ワイルドワンサッカー
- ◎特撮監督：大魔界村の超やっかんろー
- ◎バージョン：北斗の拳
- ◎移植：サンダーフォースII
- ◎外国映画：スーパーハイドライド
- ◎バブルス君：テトリス発売延期

話題作がいきなりよくわかる

# 新作徹底マスター

PART3

NEW SOFT COMPLETE MASTER



12月16日発売 セガ 8,500円

「ゲーセン? 今はテトリスとドリームキャッチャーと体感モノだよな。でも一、ゲーセン一筋のオレなんか、体感モノしか満足できないっしー」なんて声、よくあるよね。今年のAMショーもそうだったけど、各メーカーの新製品の柱っていえばほとんど体感ゲーム。逆にいえばそのゲームをメーカーの主力スタッフが製作するから凄（すご）いものができるともいえるけど。セガでも、今までアウトランとかパワードリフトとか大ヒットゲームがあったのは知ってのとおり。



アーネスト国のロルカ3世は、世界征服をたくらむジョッカーのような悪党なのだ。一方平和に暮らしていたフォードル国。まさか攻められるなんて思ってもいないところにアーネスト軍。もう大変なんですから（林家三平風に。あ、知らない?）って具合で大混乱。あつという間にお城まで囲まれちゃったんですね。さすがのフォードル国王リラダン5世もお手あげで、部下のシャトリアンに幼い王子と知識の指輪を託して逃がす手はず。シャトリアンは王子と間一髪

## STORY

## ゲーセンだ!

さてこのヴァーミリオン。じつはその体感ゲームスタッフが製作したものなのだ。画面の立体感、美しさ、スクロールのリアル感、そしてメガドラならではのサウンド。かつてここまで迫力ものの家庭用ゲームがあったらどうか。何から何までゲーセンそのものなのだ。ウソだと思うなら、とりあえず店頭モニターか何かでやらせてもらうしかないだろう（顔なじみの店にしろよな!）。その迫力は君をつかんで「アントニオ猪木の代表質問」だ! ダアーツ!!

## STAFF



## 王子よ頼む!

落ちのびただけど、目の前でお城は崩れてしまったんだから泣けちゃう! きっと涙の向こうには王様の顔とか、戦友の顔が見えたらうね。だからっていつまでもジメジメしてるわけにゃいかないでしょ。王様の忘れ形見を立派に育てなくちゃなんないんだから。とってるうちに月日は流れて18年。王子様はそれは立派に成長してくれました。でもシャトリアンの命もすでに限界まできてたんですね。というところでゲームのはじまりはじまりいー。





どうだ、こいつらがキャラクターだ！  
よ〜く見てミソ、つき合いは長くなる。

# CHARA

ここに出場した23の敵キャラは、ホンの一部。この他にも、もっともっと強い敵キャラが、ところどころの洞穴のなかにひそんでいたり、善人に化けていたりするボスキャラもいるよん。強いで一。



**スネークマン**  
最初のほうの町や村では見かけない。ズウタイが大っきいだけ、力はあるが、一発のパンチで死んでしまうモロイやつ。



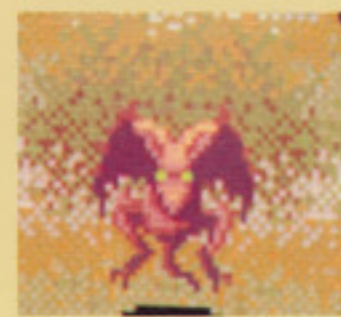
**カーミラ**  
最初、これぞ金のシャチホコだと思ったのは、私だけ？ それにしても体力があるからコイツらは強い。ええい、魔法だい！



**デビル・バット**  
わりと早いころの町や村に登場する。レベルを上げてないと、コイツのツツツキ攻撃で、見るも無残なオダブツ姿だ。



**スモール・デーモン**  
果てしなく後を追ってくるウザッたい敵キャラ。6匹以上出てきたときは魔法を一発使って、ハイ一丁上がり！



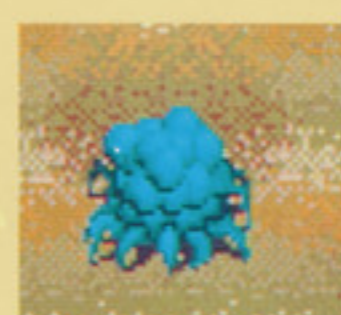
**イビル**  
黄金バットは今の時代では敵キャラになってしまった。このキャラも最後のほうの町や村に進まないと出会えないぞ。



**オーガ**  
ウッホウッホと、いさましいが、なぜかあまり攻撃してこない。逆に攻撃しても自分に受けるダメージが大きいソんなヤツ。



**サイクロプス**  
このビック・アイ系の巨大な目玉の怪物を、じつはゴリラとばかり思っていました。ここに深く反省します。ウッホウッホッホ。



**キュー**  
ビヨ〜ンディと突然出てくる、テッポウ攻撃をスルスルとかき分けて、逃げながら、ドンと一発頭をたたく。これがミソ！



**グレート・マッシュ**  
サソリに続き、コイツも毒をもっている。毒を取るパニティーの魔法や解毒剤をもっていないときは、逃げろっ！



主人公。好きな名前をつけてね。  
全人類の中、1人だけヨロイを着ている妙なヤツ。最高レベルは31までいくぞ。悪を憎み、善を好む水戸黄門的人間だ。



**グリーン・スライム**  
誰もが最初に出会う敵キャラクターは、きっとコイツではなかろうか。金もネエ、経験値も少ネエ。でもかわいいんだよナツ。



**ソール**  
火力が強くなるほど火は青く見えるというけれど、このソールはファイアーマン系のなかでは、弱さNo.1というヤツさ。



**レッド・ジェル**  
抽選会場でコイツを見かけたら、両手をあげて万歳をしたくなる姿をしている。でもこの人ったら、けっこうイ・ジ・ワ・ルツ。



**ヘル・ファイアー**  
ファイアー系のなかにもいろいろとバリエーションがあって、私はクルクル回りながら火を吹くシンクロレッドが好き。



**ブラック・ブディング**  
一発やられたら、けっこうダメージをくらっちゃうけど、主人公が強い武器さえもってしまえば、こっちのものだい。



**シャーマン**  
赤い玉をピッと投げる技あり一本。でも赤い玉のスピードが遅い。万が一そのスローボールに当たってしまうあなたはオバカ。



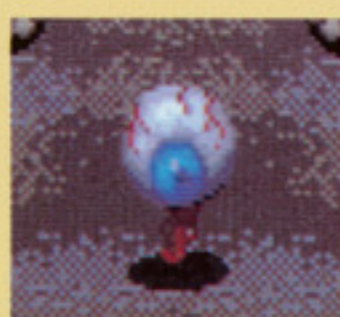
**ウォー・ウルフ**  
この敵キャラもお早いご出場の役者さん。今流行のベストを着ているところが、何ともニクイ。でも狼って2本足で立つっけ？



**ソーサラー**  
これまた2人ペアになって、シンクロしちゃおうお化け。玉もこまめに投げってくるし、コイツは1本取られるかにゃ。



**ウェア・ウルフ**  
ウォー・ウルフより強いぞ。こいつらが、束になって攻撃してくると、人間としてはかなさを感じてしまう私はオチャメ。



**ビッグ・アイ**  
ハッキリいってリアル。だから気持ちが悪い。ゲームをプレイしながら、「んー、ビジュアルが美しい……」と納得しちゃう。



**ボブ・コボルト**  
金色の毛並に赤いハンテンを着ている、いかにも育ちのよさそうな狼。最後のほうの町にならないと出会えないぞ。



**グレート・アイ**  
こいつらがドンッと束になってかかったら100、200とやられてしまうのは当たり前。要チェックしなきゃならんぞね。



**スケルトン**  
洞窟のなかに入ると出会うチャンスがありませ。細い体をしながらも強い。軟弱ものと思ふなかれ。



**スコープイオン**  
毒をもっているから要注意。ブラウンに限らず、サソリの姿を見かけたら、戦うよりまず逃げろの世界。自分が一番カワイイ！

# VERMILION

## SHOPPING SPOT



オ〜キニィ、大阪アキンドで  
っせ。よい品そろってまっせ。  
ということで、自分のレベル  
とお金に合わせて、買ってち  
ょうだい。ほな、よろしゅー。



備えあれば憂いなし / これは持たなきゃネ。

### 魔法屋

きれいなオナーチャマが魔法書を買っているんだ。戦闘用の魔法書をたくさん持っているも、いざ戦闘のときには1つしか使えないからよく考えてネ。魔法書は武器や防具、道具をカバーする必須アイテムだよ〜ん。

## 魔法

攻撃魔法〜戦闘時Aボタンをブッシュ。

■ファイアー系

●ダムド

大気中の物質を燃やして火の玉を作り出し、それを自分の周りでクルクルさせるんだよ。

●ガムド

火の玉を直線的に打ち出す魔法。敵キャラに当たると火の輪となって燃やしつくすのだ。

●デムド

火の玉が自分を中心にして円状に広がる魔法。

●レムド

敵キャラに向かって、巨大な炎がホーミング。こりゃスゴイの一言が出ちゃうよ。



やっぱり人間体が資本だ。寝るのが一番だよな。

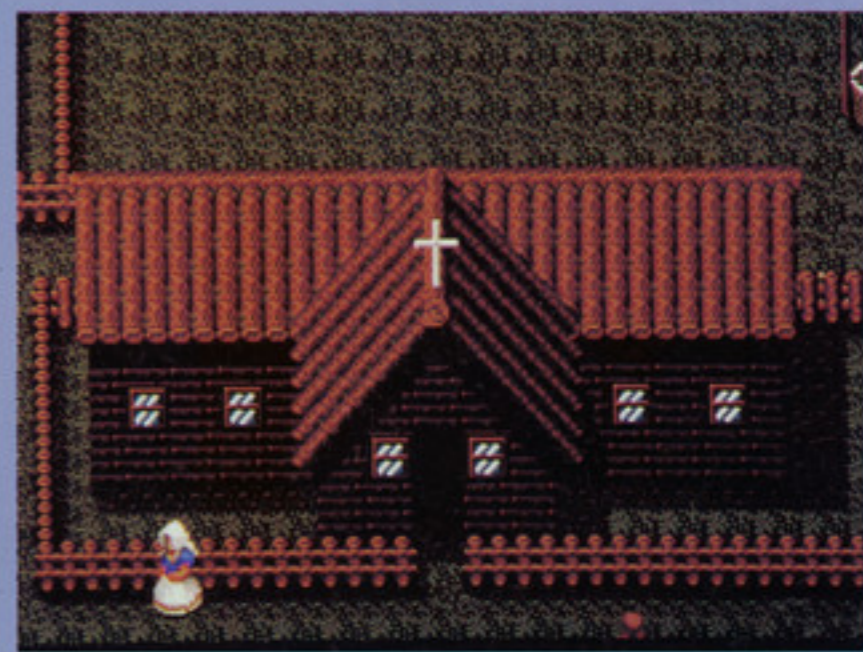
### 宿屋

宿屋に1泊するだけでHPもMPもフルになっちゃう。1泊10〜250キムまであるけど、まったく同じサービスなのだ。物価の違いってや〜ね。そうそう、一軒だけHができちゃうイケナイ宿屋があるんだよ。デヘヘヘ。

あなたのお名前なんて〜のって聞いてみよう。

### 民家

主人公が育った家、またヒントをくれる民家があるので、必ず中へ入ろう。But、民家に入る前は、用心には用心を。一度ゲームをセーブしてから入ったほうが、私はいいと思うのだからもし〜。



ゲームの続きは教会で始まって教会で終わる。

### 教会

おふせがちょっとかかるけど、毒の治療の呪いを解いてくれるよ。でもこれも神のおかげ、ありがたや〜と。それから肝心なのは、無料で旅の記録をセーブしてくれること。3つセーブする場所があるから考えて使ってネ。

■ソード

●ブロンズ・ソード

狩や護身用として使われるソードなので、あんまり切れ味はよくない。

●シャープ・ソード

アイアンの種類の種類の中なかではよく切れるほう。でも戦闘用としてはいまいちなのだ。

●ソード・オブ・ヴァーミリオン

「フォードル国」の歴代の王者がもつ、自分専用のソード。最終地点で得るこのソードは売っていない。あっそうかと思って戻るべし。

■シールド

●レザーシールド

革でできている、ちょっと守備力の弱いシールド。戦闘にはちと頼りないネ。

●ラージ・シールド

鉄でできた大きめのシールド。最初のほうで手に入るの、お金をためてすぐ買おう！

■アーマー

●ブロンズ・アーマー

青銅でできている。一応、戦闘用として作られたアーマーだけど、守備力がヨワ〜イ。

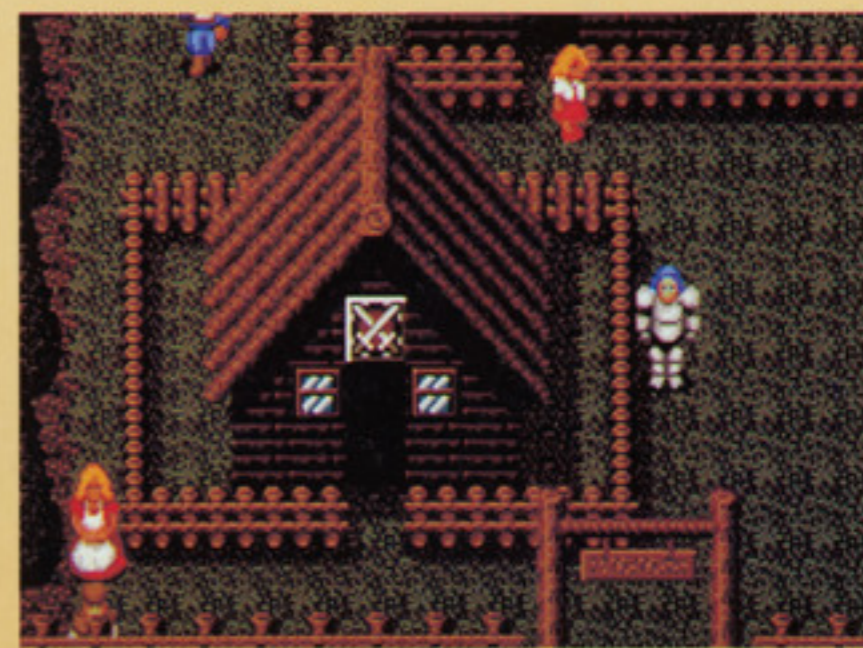
●スケル・アーマー

鉄で作られている。魔導師の力で微力な魔力が封じ込められているアーマー。他のメタルアーマーに比べると、高い守備力があるよん。

あなたが強くなるのも弱くなるのもコレしだい。

### 武器・防具屋

戦闘は素手ではできない。町や村をドンドンクリアしていくにつれて、強い武器や防具を買えることにナール。でも、武器や防具は買うだけでなく、拾ったりもらったりもできる。



## 武器防具 ● 準備しなきゃへろへろ

# ●魔法を持つには限度があるから、よ〜く吟味してネ!

## ■ウォーター系

### ●ハイドロ

水道局のオジサンもビックリ。地下水脈から水を探し出し、ものスゴイ勢いで敵キャラに水攻撃。

### ●デヒドロ

ハイドロのバージョンアップ水攻撃。この魔法で敵キャラも根こそぎです!

## ■エアー系

### ●ガラム

大気中に真空のかたまりを作り出し、それを一直線に投げつけちゃう。命中するとバラバラ事件。

### ●ソドム

ガラムのバージョンアップ版。8方向へ飛ぶよ。

## ■サンダー系

### ●サバス

電気エネルギーをボール状にして、投げつける魔法。ビビビってなっちゃうよ。

### ●テラデス

敵めがけて、雷を落とすコッワ〜イ魔法だよ。

## ■スリープ系

### ●ナフトール

眠くな〜れ眠くな〜れと、催眠術ではないのに一定時間、敵の動きを止める魔法なのだ。

## ■その他

### ●アストラ

どの系列にも入らない、大地を揺るがすスゲー魔法。

防御魔法〜日常生活に役立つ。

### ●キーマ

HPを回復させる魔法。キール、キーンとバージョンアップした魔法もあるぞな。

### ●バニティー

体内に入り込んだ毒を洗浄する、解毒魔法だ。

### ●レックス

ノウムの石と同じ効果をもつ魔法。

### ●ビシャス

自分の肉体を消して、姿を見えなくするよん。

### ●アリエス

行きたい町や村に瞬間移動できる魔法。でも記憶にない町や村には行けないよ〜ん。

えーい/ ちょっとひっかけていくかあ〜//

## 占い所

ゲームに行きづまったら、占い所へ行こう。料金は前払いだから得も損情報もあるけどね。ゲームの初めのうちはけっこうGoodですの情報ももらえるよ。でもさ、ちょっと料金が高いんだよネ



大なり小なり道具はもっていなきゃケマヘン。

## 道具屋

町や村を進むにつれて物価が上がってきちゃう。それと、魔法でカバーできるものもたくさん出てくるので、よく考えて道具を買わないとムダになることもあるから、ご用心のほどを。

心の安らぎはいかがですか。お立ち寄りください。

## レストラン

レストランなのに、なぜか食べものが食べられない、ちょっと考えると不思議なレストラン。ところでこの主人公ってオナカすかないのかなあと思うのは私だけ!? レストランには秘情報をくれるところもあるんだよ。



# 道具

## ●いっぱい持っていて損しないようにネ

### ●薬草

敵キャラに攻撃され、HPが消耗したときに薬草を食べると、元気モリモリになるんだよ。

### ●丸薬

薬草のバージョンアップしたもの。1コ食べるとHPが100回復してくれるんだ。

### ●ろうそく

洞窟の中とか暗い場所に行くときの必須アイテム。やけどしないようにネ?

### ●ランタン

ろうそくは洞窟の中で何本も必要だったけど、ランタンは1コあれば大丈夫大丈夫。

### ●解毒剤

スコープオン系やキノコ系など毒をもった敵キャラにやられちゃったときには絶対必要だっ! /

### ●ノウムの石

偉大なる魔術師“ノウム”が作った道具。これを使うと洞窟の中から地上へ一瞬のうちに /

### ●グリフィンの羽

最後に立ち寄った町の前まで一瞬のうちに移動。迷子になっちゃったときなんか、うってつけダネ。

### ●めのうの珠

MPが10回復しちゃう。へろへろになったときなんかウレヴィ物件でっせ。

### ●ティターニアの鏡

マップがない場所でも、この鏡を太陽に照らすと

一瞬のうちに迷路が見えてしまう。

### ●トパーズの珠

めのうの珠のバージョンアップ。MPが30回復しちゃうぞい。

### ●タナロットの壺

AC(主人公の守備力)を10増やすことが可能。

### ●ゴアガジャの実

DEX(主人公のすばやさ)が10増える道具。

### ●ベサキの書

INT(主人公の知識力)が10増えるぞな。

### ●魔導師の水

MMP(主人公の最大MP)が8増えてしまう。

こりゃうれビィワッ。

# stage

スタッツの村

1

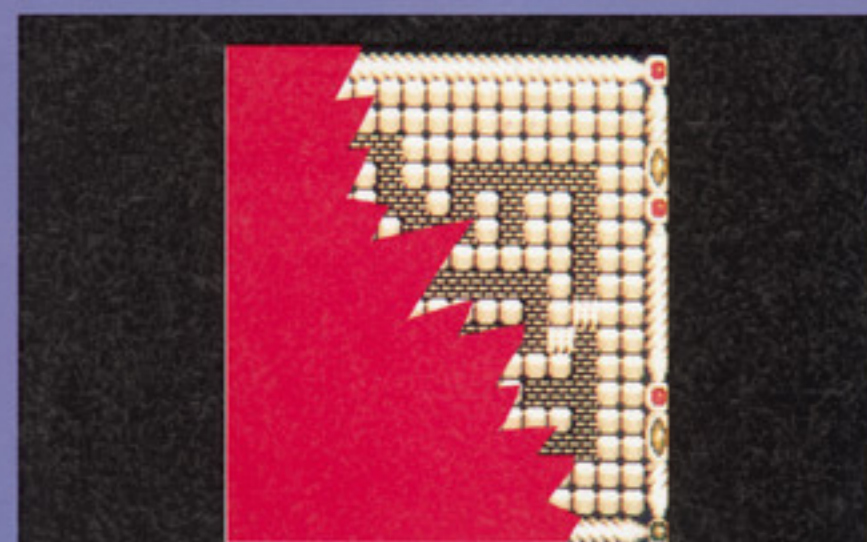
知識の指輪を求め、ピークのほこらへ!!

重厚なサウンドをバックにRPG開始。村のはずれにある主人公“ピーブ”(本編集部はこう名づけた)の家には、息を引きとる寸前の父。そして父曰く「ピークの洞窟へ行き、ピーブが王子であることを証明する知識の指輪を取ってこい」と。村の人たちからマップを受け取り、いざ出陣! まだ金も力もないピーブは、スライムやウルフに痛めつけられ、ヘロヘロになって指輪を持って帰ってくるゾ。



ゲームの最大のカギはお父さん。お父さーん、ガンバッテ!!

お父さんの遺言ともいべきキーワードを信じ、ひたすら旅に臨んでいく。長旅の安全を願って、墓前でお参りしていくことが大切だよネ。



旅の第一関門はまずここからスタート。

洞窟の中は真っ暗ケ。そこで役立つのがろうそくだ。ろうそくを1本しか持っていないなんていうケチなマネはしないで、何本もたくさん持っていこう。1本のろうそくじゃ、わずかな時間で真っ暗ケになっちゃうからネ。それから、もう1つ洞窟の中には全体が見渡せるマップがあるのじゃよ。まずはその宝箱を見つけるがよし。そうすれば、手早く目的の位置につけるヒントになると思うことヨ。

# STAGE MAP

1

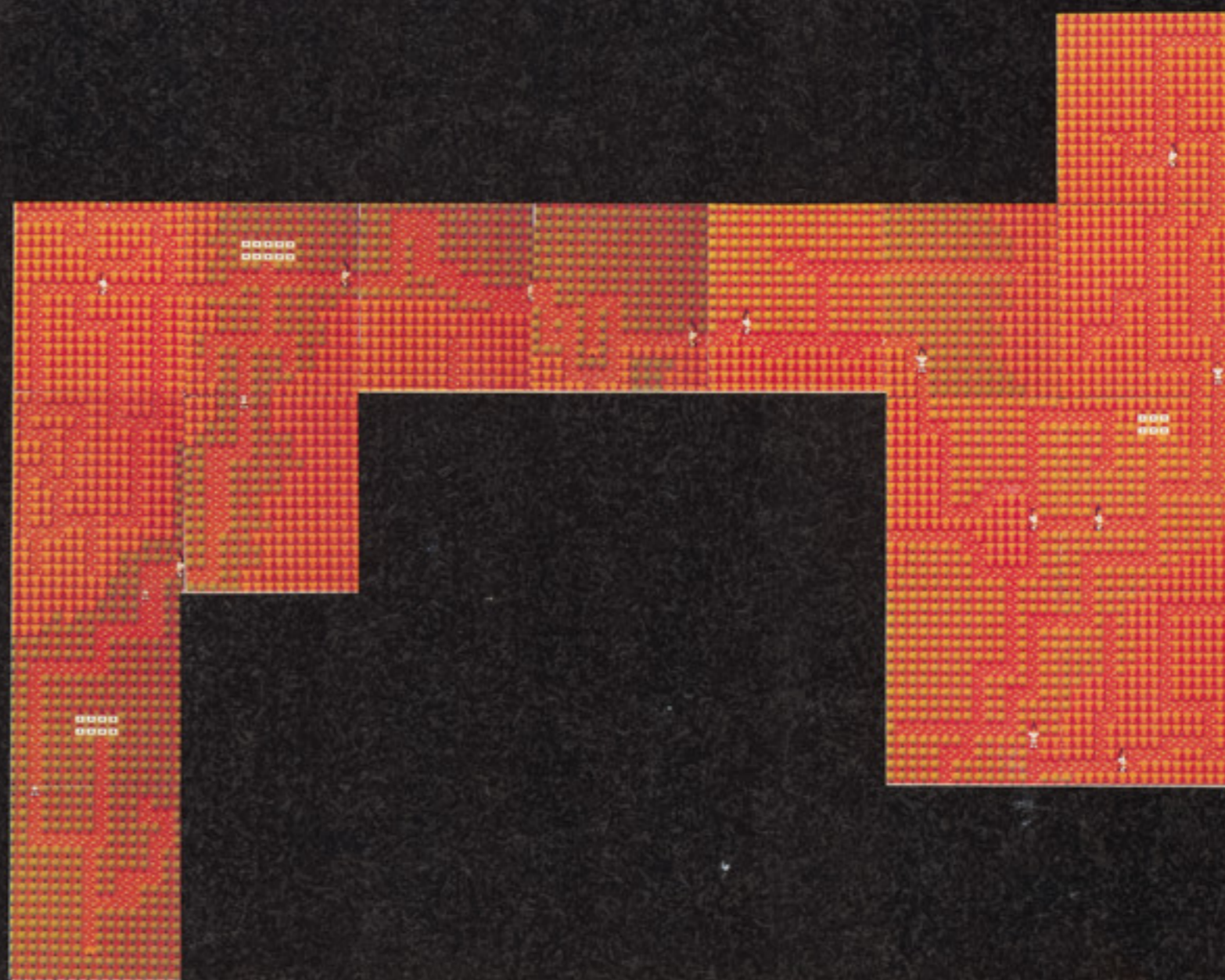
楽勝楽勝のうち

↓

そんな装備しやダメ

3

スタッツの村からエリアスの町までは楽勝に近かったけど、それはもう過ぎたこと。エリアスの町からグローレンの村への道のりは、レベルを上げなきゃ、ツライモンがあるぞなモシ!



短い道のりを経てエリアスの町に到着。ホッと息つく間もなく、この王様ったらラドスの洞窟へ行き、財産を持ってこいと言っておる。お人よしのピーブは体を鍛え、ユーレイや火の玉をやっつけながら財宝を取ってくる。“はいっ”と王に手渡すと、王曰く「よい町じゃる、この町で暮らせ」。ここでおバカな子は「はい」といって……?。おりこうさんはニセ王をやっつけて本物王とご対面。

天空の指輪を求め、ニセ王退治!!

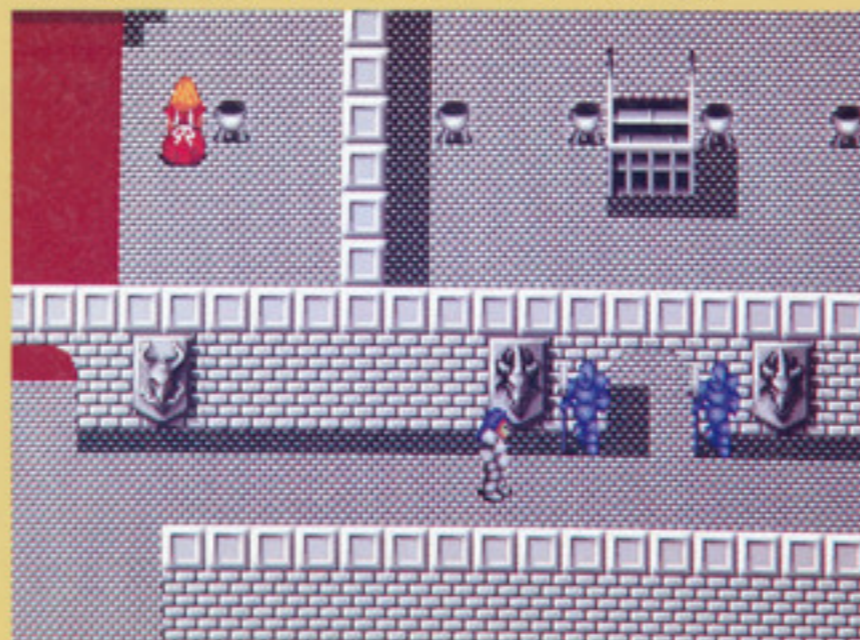
2

# stage

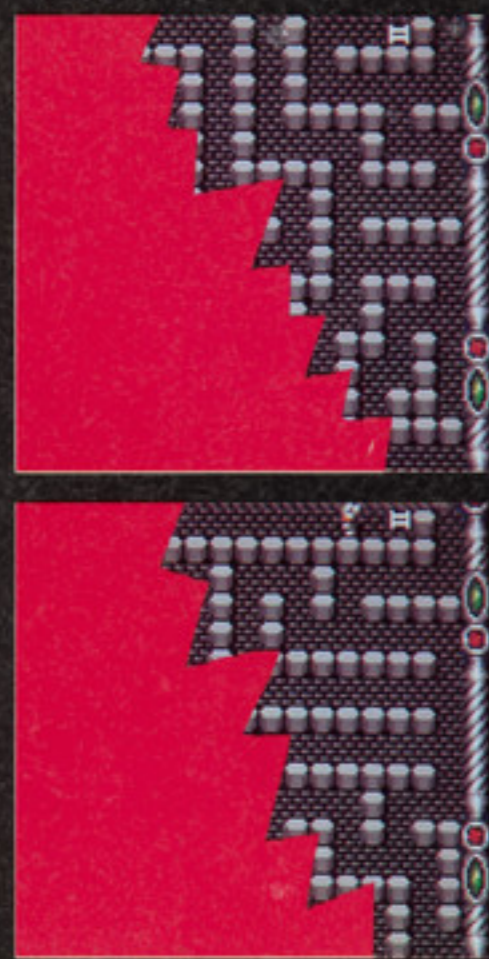
エリアスの町

地下に行けるんだゾォ〜。でもどんなことをスレバいいの。

王様の言うとおりに目的を達成すると、デッヘ〜ン。じつはその王様はニセ者であったとさ。さて、本物の王様から指輪をもらうには地下室に行かなくてはイケナイのだ。

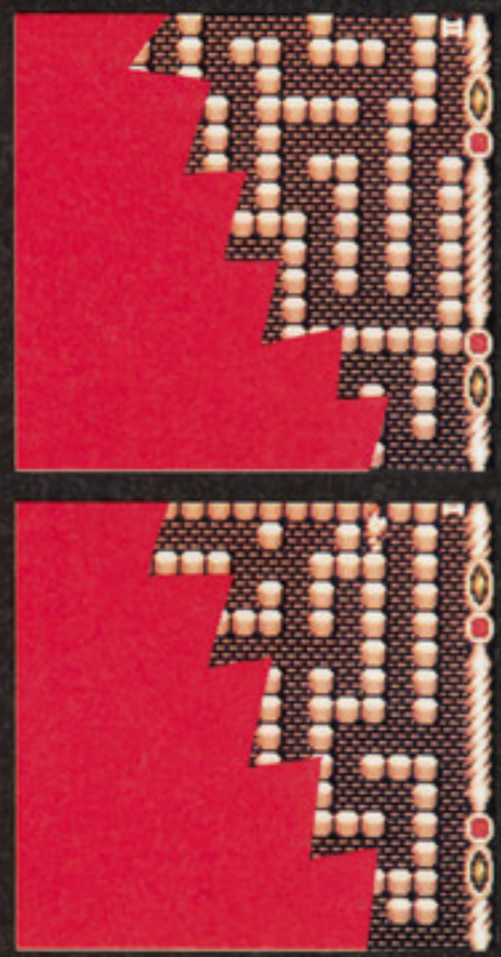


最初のボスキャラはここにいる



スタッツの洞窟を簡単にクリアしてしまった君、な〜んぞ! この洞窟は、な〜んと2階建てというか、地下2階といふべきか、まあそんな造りになっている。マップを早いこと手に入れなきゃ、敵キャラと会って体力は減るワで、ボスキャラと闘えなくなるから、ご用心!

迷った場所にエサがあるのじゃ。



マップを手に入れば、ひと安心。でもさあ、もしこのマップが見つからなかったら泣きたくなっちゃうよネ。ところで、この洞窟のボスキャラは奥の奥にいるのじゃよ。一見、ナンカよい人っぽく見えた私は、まだまだ人生経験が浅いのかしら。まずはこのあたりの洞窟で慣れることが肝心だアネ。ほらほら、と。



さあ大変だ / 道具屋がナイツ。君は薬草をまだ持ってるか!?

そう、この村にや道具屋がない。そのときは、死んでHPをもとどおりにするか、逃げながら戦うという高度な技を使ってレベルアップするかになるぞ。前の町で買っておこうネ。

# stage

グローレンの村

3

若さを取り戻すために、北の洞窟へ!!

エリアスから東に行ったこの村、グローレンの人たちは、みんな老人。何を聞いても見当違い。But、ご心配なさいませぬ。奥のほうの1軒の小さい家の中に、じつは24歳という、若年寄りがいるじゃありませんかっ! 天の助けと思ひ、この自称24歳の若年寄りが言ったとおり、北の洞窟へ出発だあい。洞窟へは簡単に行けるけど、その途中にスコープオンがうろろうしているからご用心ですゾ。

TEA BREAK

1

時速180キロ



「ヴァーミリオン」を作ったのは、「アウトラン」や「パワードリフト」を作った体感ゲームのスタッフだ。セガの前述2つの体感ゲームもいいけど、「アフターバーナー」と「スーパーモナコGP」はもっといい。私はいまこれらにはまっています。某四谷三丁目のゲーセン（入口にある野球拳も私はスキだ）にヒマがあるとこもっているなんて内緒なのだ。

トム・クルーズばりでド派手に楽しめるアフターバーナー。スカッとする感覚のレベルがかなり高い。それにアツくさせるスーパーモナコGP。久々に100円玉が雨アラレと消えてしまった。この2つにはまりつつヴァーミリオンをやるとまたおもしろい。マップより3Dダンジョンに見いってしまうのだ。オー速いゾ速いゾ! コリヤ迫力満点だ!

ちなみにこのノリでよく第三京浜に突入する。時速180キロまでアクセルを踏み続ける私って、いったい何を考えてるんでしょう?

SPECIAL TALK SEGA VERMILION STAFF

## PART1 ナゼRPGを作ったのか!?

10月吉日、ここは京浜急行「大鳥居」駅。駅前にドンッとそびえ建つセガ本社ビルにおいて、わが「ヴァーミリオン取材班」は、ナ・ナ・ナント、ヴァーミリオン開発者に独占インタビューすることに成功したのでアル! スゴイッ!!

体感ゲームチームはつねにオリジナルのゲームをゲーセンに出場させ、ビデオゲーム史をぬりかえている。代表作はいまさら言うのもヤボだけど、アフターバーナー、アウトラン、パワードリフトなどなど。その根っから体感の彼らが、じつにベーシックなRPGを作ってしまった、そりゃ世間じゃ大騒ぎ。その「ナゼ」

の理由を聞くと、じつに簡単な言葉で返ってきた。一言、「作りたかったから」。体感スタッフは常にオリジナルのゲームだけを作る。その制作期間は、ナント無期間であるということだからオドロキモノノキサンショの木。またまたビックリなことは、企画書はゲームが完成した部分から作り出すということ。「いまやりたいこと」をまず、ゲームとして見せる。そのゲームに合わせて、企画書をそれぞれの担当者が書いていくということなのだ。そうか、だから自由奔放なゲームなんだネ。もうすでに次のゲームを手がけているとかー。早くできないかなあ……。



# stage

クルトの町

4

風の指輪を求めて、キノコ狩りだっ!?

クルトの王様に指輪をもらいにいくと、城の中に王様がイナイ。ゲッ、これじゃイカンと町の人たちに事情調取。どうやら王様は町の中にまぎれこんでいるということだそう。王様から指輪をもらうためには、王様を見つけなきゃナラン。そこで王様の好物を洞窟まで行って取ってきて、ハイッと見せるとスンナリ指輪を口止め料としてくれちゃうのだ。約束は絶対に破っちゃイケナイゾ。

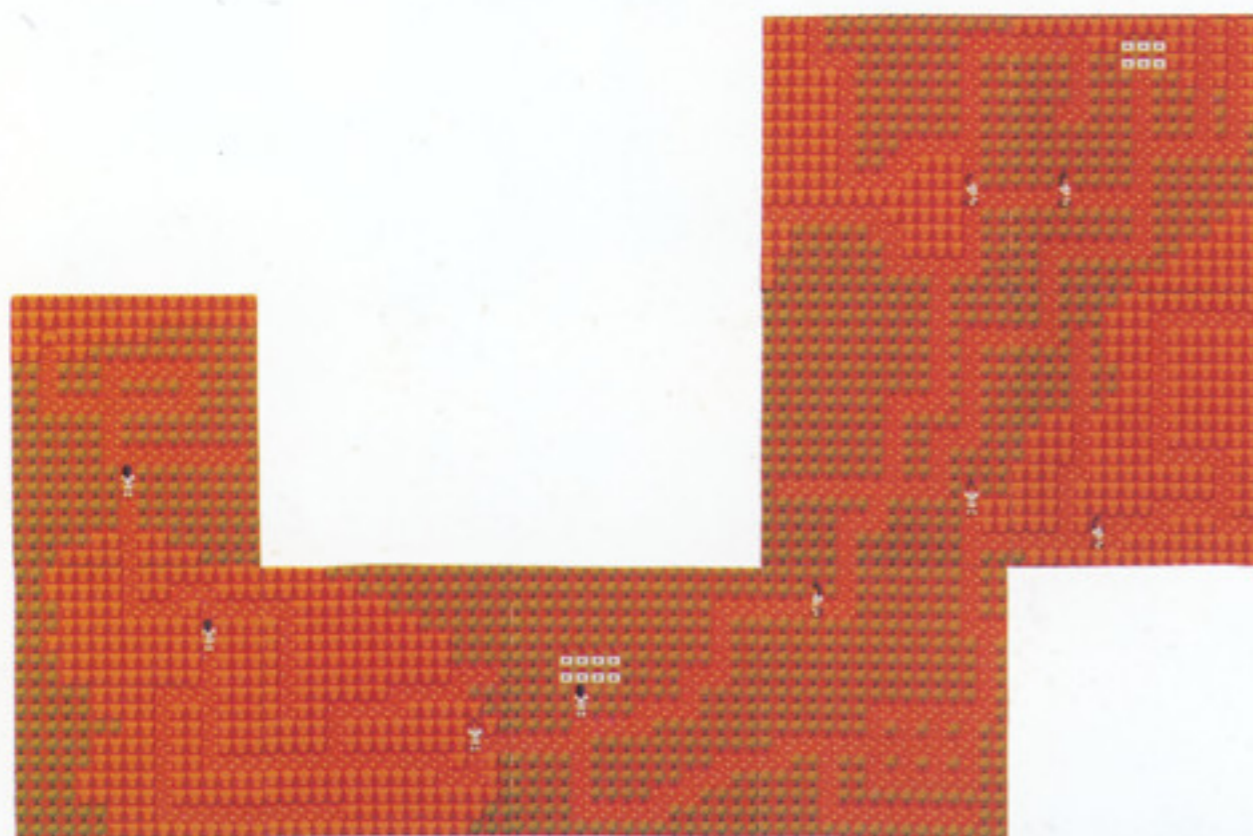


もう、王様はお城の中にイナイって言っているのに!

王様はお城の中にいないのに、いつまでも聞いていたら嫌われちゃうよん。善は急げ! 早く町に出て王様の情報をつかんでネ。それと武器や魔法書の再点検もお忘れなく!



クルトからユルジスは東へ向かい、ユルジスからバリシュ、バリシュからイーデンの町は北へ北へと進んでいく。あー、まだまだ旅はこれから楽しくなるんだからネ。ファイト、一発!



4  
あれやあれよのこち  
↓  
おやまアそんなわけ  
?  
STAGE  
MAP

# stage

ユルジスの町

5

火の指輪を求めて×××……。

あっ、いけねえ。この町のことはじつは内緒なんだっけ。と、いうことは、この町ではいままでと違う、楽しい何かが起きるといことなんでっせ。知りたい? えっそんなに知りたいの? じゃ少しだけ教えてあげる。ユルジスの町に来る途中に洞窟があったでしょ。その中にはまだ入っていないよネ。その道順をしっかり覚えておいてくださいまし。

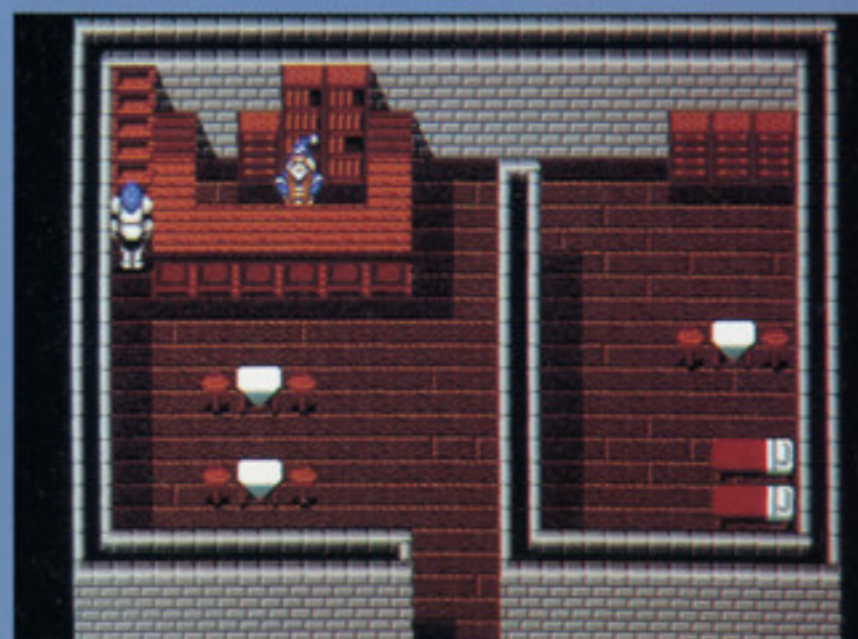
ユルジスの町の人たちを助けるために、この町の医者バムを呼んでこなきゃならん。しかしこの医者は、すごーくネボスケ。そこで朝の必需品×××を買って使うのだよ、ウフフ。そしたらこの人ったら元気モリモリ。ユルジスの町へひとつ飛び。ホッと安心と思いきや、バリシュの村にまた事件! 善人ビーブはまたもや、弱き少年Aのために一肌脱ぐことになるのだよ。

人のためなら、どこでも行きませ!

# stage

バリシュの村

さて私はどこにいますでしょうか。この階段ってポイントなのだ! ハッキリ言ってこの町では2つの事件をこなさなきゃいけないからさ。よ〜く町の人たちの言葉をメモっておかないと、あとで泣いちゃうぞい。



## Part2 ゲームの魅力はサウンド&ビジュアル!

とにかくスゴイ! デザイナーのH氏に色えんぴつもたせりゃこの世はバラ色。サウンドのM氏にキーボードもたせりゃこの世は天国。

ビデオゲームのサウンドの迫力をそのまま家庭用ゲームに利用してしまったのだ。

これまでの家庭用ゲームのサウンドとはどこか違っているんだ。

彼らこそ、サウンドのヴァーミリオンと名づけよう! えばったついでに、「ヴァーミリオン」というネーミングの根拠もチラリとご紹介。デザイナーのH氏いわく、RPGの圧力がかかっているというイメージは、主人公が1つ1つナゾを



解いて自由にとすることだという。このRPGの自由になるというイメージを、色でいったら「赤」。その赤の種類から選びだしたのが「ヴァーミリオン」という色だそう。んー、この発想ってスゴいよネ。そして、その発想に見事、シナリオがびったしカンカン。制作期間約10カ月という「ヴァーミリオン」。スゴイ開発者が納得して作ったゲームだから、楽しいことは間違いなし。このゲーム、難しいことを目的としているのではなく、楽しむことを目的としているから、全員がクリアできるっていうお話。

### TEA BREAK ②

## マワラナイ

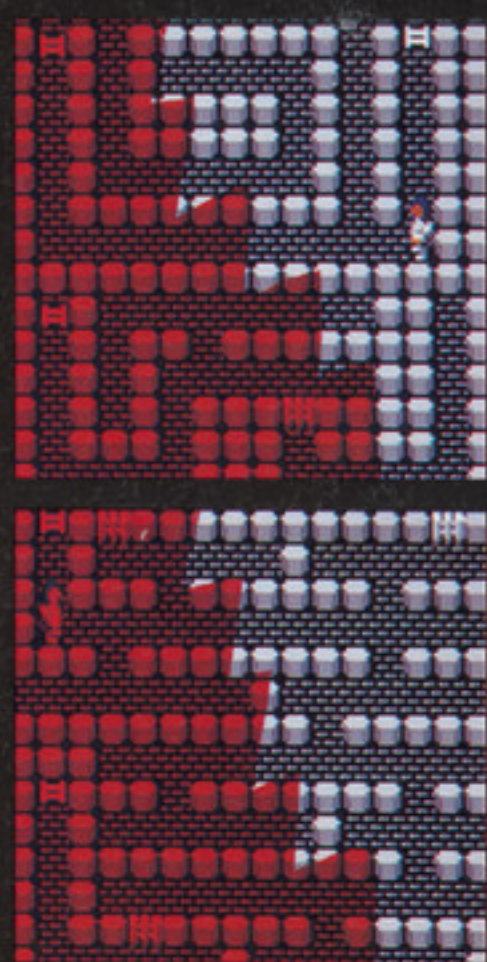


父の墓場で、父の名を◎ボタンとともに連呼してしまっただけには、リセットボタンには手を「フレ」ない! まして、パワーOFFなど「モッテ」のほか! ウォークあんどウォーク、キルあんどキル、はたまた、たまにはお家の陰で「カクレンボ」。ゲーミング、メガニング、ドライビングの24時間……「トウワーっと、すつとこどっころしよ」。やるわ、やるわ「ヴァーミリオン」。

朝食は、白いパンと鉄骨飲料、BGMは恋一夜。昼食は、あんデニッシュと鉄骨飲料、BGMは愛が止まらない。夕食は、カロリーメイトブロックと鉄骨飲料、BGMは涙を見せないで。当然、右手には、コントローラー。

夜食の用意を忘れ、お腹「グー」の状態。左の鉄骨飲料に手をのばした瞬間、「グキッ」「ボキッ」「バキッ」。鉄骨飲料の飲み過ぎで……!?! オイラの首は「マワラナイ」。

こりゃもー、お見事待ってました。



このアムルの洞窟からは、キング・クラウンを取ってくることになっているんだけど、大丈夫かな。それはそうと、このキング・クラウンを取ってくるには、キーが必要なんだよ。せっかくなのでクラウンを目的の前には、キーがないから町へリターンとすることはしないようにしましょう。慎重には慎重を重ねて来てネン。

かわい〜いナターシャ姫です。見とれてばかりじゃダメ!

ここに見えるはナターシャ姫。でもネ、ここではもう1つのヒントがありますのじゃ。まずはダマサレタと思って道具屋へ行ってミソ。ね、ね、ドッヘ〜ンしちゃうけどさ……。



ここの町の王様はすでに死んでしまい、後継者となる2人の大臣が争っている。その間で悩む、かわいいナターシャ姫……。かわいい女の子のためならと、またもや一肌脱ぐピープ。見事、水の指輪を手に入れて帰ってくると、ナターシャ姫からナント、結婚を申し込まれてしまうのだ。モてる男って、どこまでもカッコよくキメちゃうから、ニクラシイよねっ!

水の指輪を求め、クラウンを取りに行く!

# stage

イーデンの町

# stage

ラフロスの村

財宝を目指して、オーソンの洞窟へ!

イーデンの町で武器とお金を取られてしまうので、ちょっとハートにそよ風が吹いちゃう。そんなとき、ラフロスの村の老人から、ちょいとうまい話を聞いて、早速オーソンの洞窟へ向かって行くん。洞窟の中にはボスキャラがいるわけでもなし、ノウムの石とグリフィンの羽さえあれば、HPやMPに気にすることなくプレイできるぞ。財宝が手に入ったら老人へのお礼もお忘れなく!



えっ、そんなこと気づいてた?

うまい話には落とし穴があるってよく言うけれど、まさにソレソレ。こんなこと知ってたら危険な思いをしなくなかったじゃん。でも、やっぱり、老人の言うことに間違いナシ!

ナンで地下3階も作ったのヨン!



まだかなまだかなー。学研の本は届いたけれど、オーソンの洞窟の中は、ゲージ、また階段じゃないのサ。うまい話には、本当苦勞しちゃうよネ。だってこの若者、前の町でたーくさんお金を取られちゃったもん。スッカカラカのサイフに1、5000キムの大金の話だ。スグに乗っかってしまうのも、生身の人間、若さのあやまち。ところでさ、この町は何と秘密があるのです。ヒントはピンクの服着た女の子のあたり。でも今の時点ではまだ無理だべさ。

## STAGE MAP

4

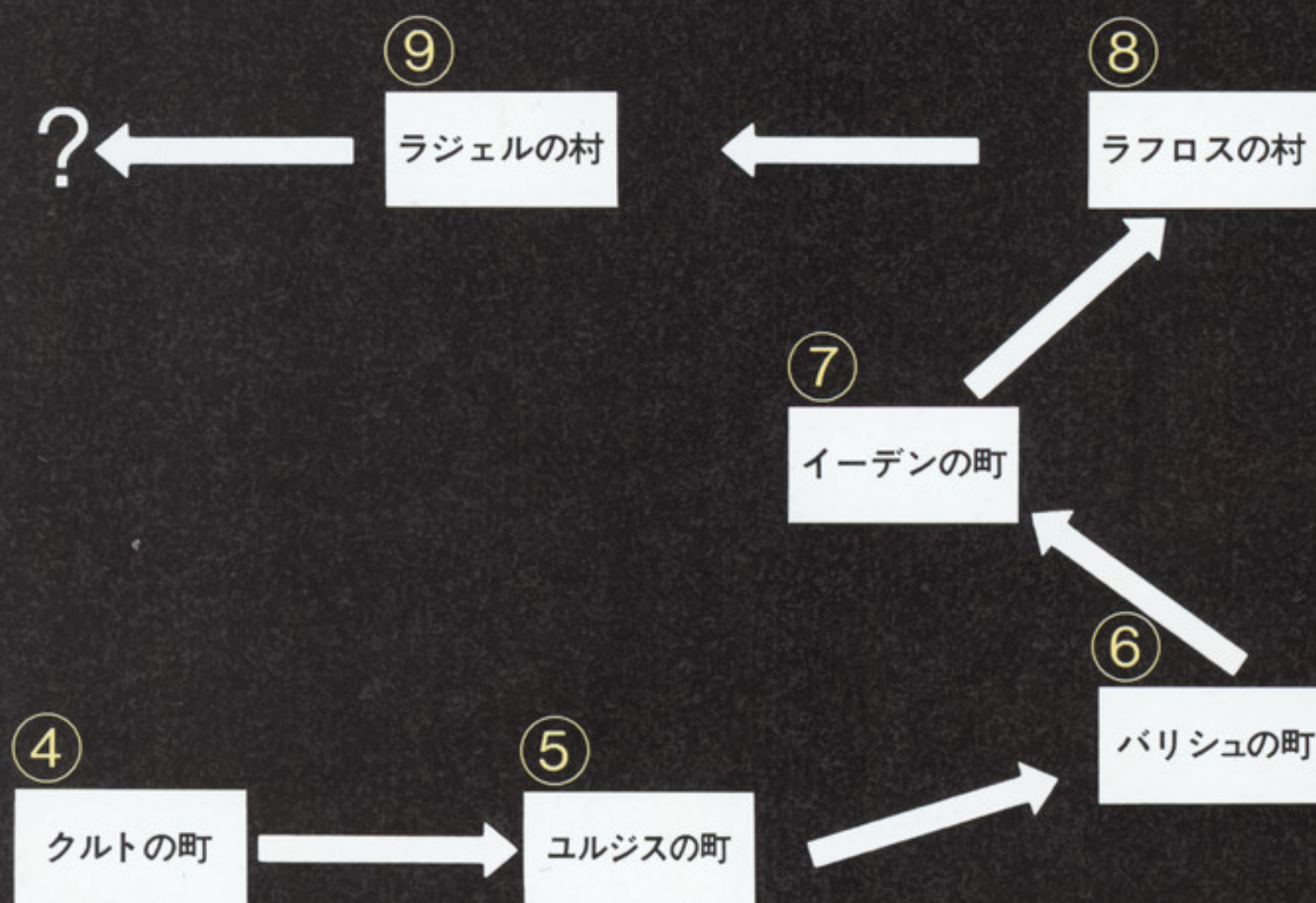
その次なあにイデ



えーもう今日は終わリイ



ハラハラドキドキ、この先のマップが楽しみだ。このヴァーミリオンマップをすべてつなげると、タタミ一畳分になるといふことだそう。君、私がここまで作りあげた苦勞わかってチョーライ。



SPECIAL TALK SEGA VERMILION STAFF

## Part 3 自由な発想は自由な環境から生まれる!

なぜ3Dの画面にしたのですかという質問にプログラマーのK氏は「自然に見せたかったから」と答えてくれました。この一言ですべてがわかるように、このゲーム、すべてがリアル・カンカク。プレイしている本人が、スッと画面の中に引き込まれるほどだ。会話だってリアル。たくさんある村や町の中の人たち、すべ

てとっていいほど違うことを話すし、ひとつの目的をやりとげたあと、また違うことを言ってくれる。ゲームばかりやっていると無味乾燥な人になっちゃうって、頭のカターイ大人がよく言っているけど、このヴァーミリオンに関しちゃ、そんなこと言わせないワヨ! この「会話を大切にするとするのは、RPGの最

もベーシックな特徴を生かして作りたかった」と体感副部長のYさん。いままでのRPGの流れを変えるゲームになりそう。ところで、なぜ彼らがこんなにリアル・カンカクにこだわるのか!? それは、彼らがせっせと開発している仕事場に関係しているそうでせ。何はともあれ、プログラマーのK氏はカッコE。



# stage

クリアラの町

えーっ私じゃそんなに悪じゃないよん。

この町の人たち、ピーブのことを見ると、妙な顔つきをして怯えているのだ。王様だってツメテー、ツメテー。何で何で！ でもえらい！ ピーブはくじけずに前に進んでいくんだ。偉いよネ、青春だよネ。あっ、この後の話を言ってしまうようになってしまった。それはとてもイケナイのことよ。そうそう、このステージにもボスキャラがいるから、いつものとおり、ゴーイング・マイ・ウェイだ。

## ANOTHER VERMILION

### ヴァーミリオン——それは誇り高き戦士の称号

アーネスト軍の侵攻はいつそう激しいものとなっていき、フォードルの国王もついに決断を迫られるところまで来た。すでに城が炎につつまれ出したころ、シャトリアンは国王に呼ばれた。

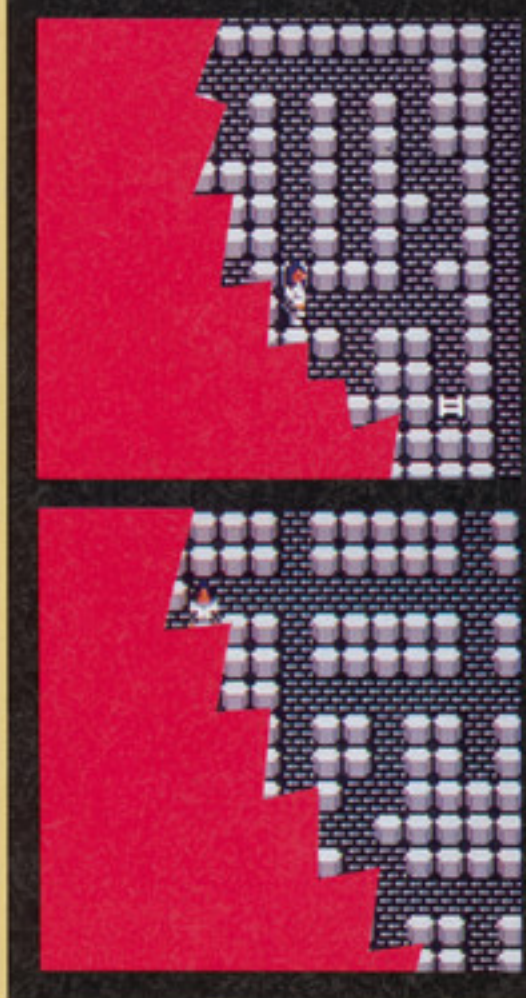
「同志よ！ この一戦に勝ち目は無い。フォードルの未来を君に託したい。わが王子を連れなんとか逃げのびてくれ！」

「私もこの場で」何度もその言葉の出かかったシャトリアンであったが、ただただ涙をこらえた。そのまま王子を抱き、裏門へ急いだ。そのとき、東の通路から声が。「同志よ！ 国王から話は聞いた。西は煙にまかされている。私に続け！」1人のヴァーミリオンの姿が煙の中にあった。シャトリアンはそのヴァーミリオンを見失わないよう走った。走り続けた。

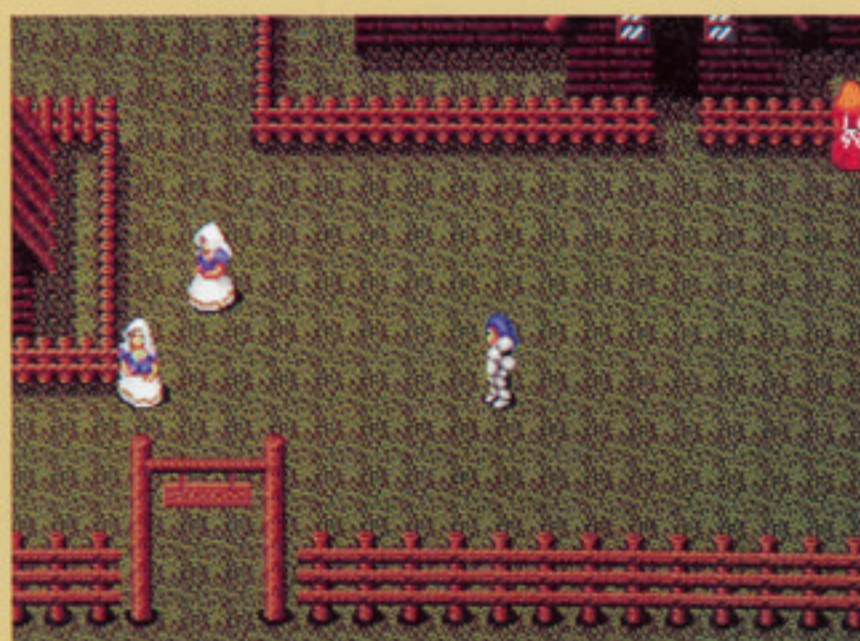
とそのとき、ゴーッという音とともにシャトリアンの体は宙に舞った。いや床が抜けたのだ。シャトリアンは王子を抱きしめ神に祈った。寸前誰かが足をつかんで命びろいをしたようだった。「同志よ、君は運がいい。きっと王子を立派に育てられるだろう」ヴァーミリオンは苦しげに言う。シャトリアンをグッと引き上げた。ヴァーミリオンももうすでに血だらけ。出口は近いという彼の息もたえだえだった。ヴァーミリオンは前方を指さした。先にはかすかな光が。

「ありがとう。せめて君の名を。」  
ヴァーミリオンが微笑んで口に出そうとしたとき、また激しい音が。思わず目を閉じたシャトリアンの前には炎とガレキの山が。「同志ヴァーミリオンよ！」シャトリアンの声に答える声は何もなかった。

### 二重構造の洞穴見つけた。



タイヒルっていつか聞いたかな。この洞穴は二重構造だよ。ということは、そのへんに秘密が隠されていそうだな。さて、この洞穴を出たら、やっと手に入れたアリエスの魔法を使ってみよう。えっ買って来なかったあ。バックカモーン勝手に死んでろ。



### 確かにあなたは女性です。 でもやっぱりランデブー!?

ラジェルの村に1人さみしくたたずむ老婆あり。その老婆を教えちゃまるでヒントだから、とりあえず、ここでは違う女3人のカシマシイをご紹介します。その老婆に会って何かをするとイイことがあるぜよ。

# stage

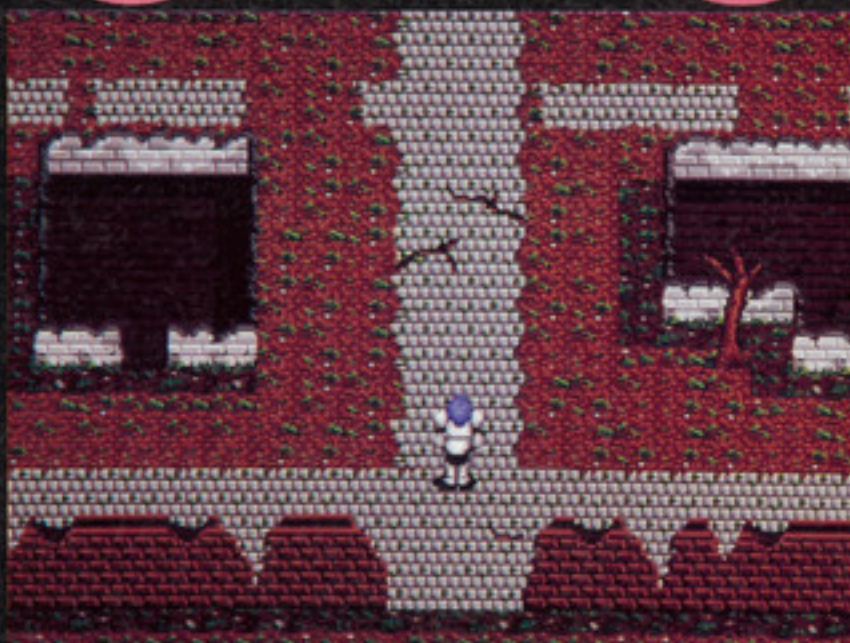
ラジェルの村

やっぱりこの世は男と女がそろわなきゃ!

ラジェルの村に男がいない。男ピーブは女の園のこの村に来て、浮足たらず、つねに善人。男どもを助けに行ってしまうのじゃ。ところで、この村に売っている「アリエスの魔法書」は絶対に「買い」の物件！ このアリエスの魔法書があれば、ドラエモンの“どこでもドア”にだって負けないぞ。この村のあたりは、全シナリオの中間地点、もう一度情報を整理したほうがよいゾナモシイ。

# stage

12 ▶ 17  
どうするどうなるこれからのヴァーミリオン



どうもこんにちは峠の茶屋です(「違うだろっ！」と言って隣の人をたたきふりをしてください)。とりあえず今回はここで一服。

ゲームはすでに後半に向かって加速したところ。主人公はこれからも多くの魔物と戦わなければならないんです。それだけでなく、これからは同じ人間に足をすくわれることもあるでしょう。だからってもうここまで来たらやるしかない。大きな声でバカヤローと一発叫べばいいじゃないですか。

というぐらいの元気さでファイト！ RPGといってもシナリオはとてもベーシック。着実に進めれば確実に攻略できる。善と悪の



16の指輪がそろったときに取り戻される平和と、明らかにされる真実のため進むのです。いやがうえにも盛り上がったところで誌面いっぱい。以下次号を待たれよ。

## それでも、まだまだゲームは続く!

話題作がいきなりよくわかる

# 新作徹底マスター

PART 4

NEW SOFT COMPLETE MASTER



## アーケードで大人気

この「TATSUJIN」はビデオゲームでかなり前から人気の高かったシューティングだ。製作は東亜プラン、販売はタイトーで、マニアックなシステムが話題を呼んだ。東亜プランといえば、「究極タイガー」「飛翔鯨」「ヘルファイヤー」といった数々の名作シューティングを作った会社。当然この「TATSUJIN」も、名作の声が高い。



←これが業務用の画面。縦画面なのでメガドラ版とは多少違う。

## ゲームシステム

基本システムは縦スクロールのシューティングで、各ステージのボスを倒して進んでいく。自機は通常、武器のショット、画面内の敵を全滅させるボンバーを装備。ショットには3種類各3段階の種類があって、その場に応じて変更できる。ちなみに、ボンバーは数が限られているので乱発はできない。

とにかく、難しさでは業務用と同等だ。



↑パワーショットの3段階目が、ビデオゲーム版と変わっている。よりゲーム性を高めるための変更だ。

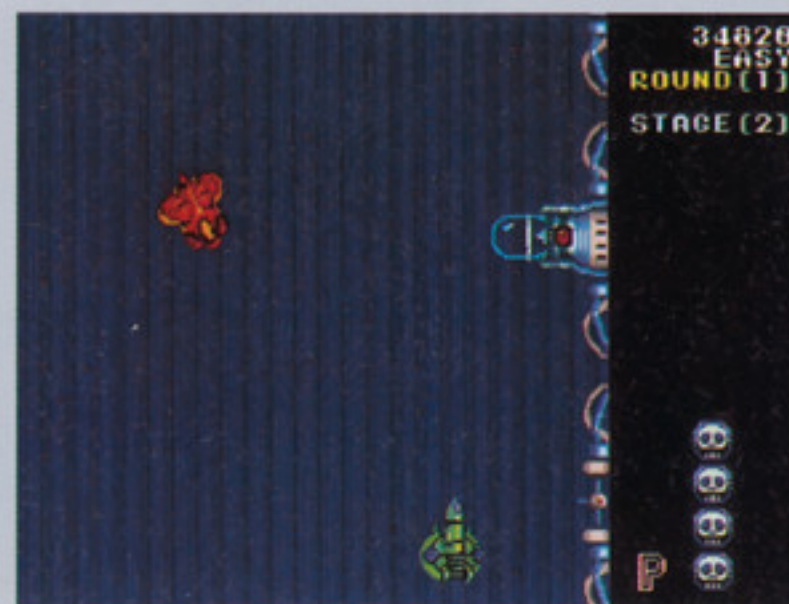
## 画面の説明

### メイン画面

業務用ではこの画面しか表示されず、ボンバー残数やスコア、残機などはこの上に表示された。画面の比率は、業務用もメガ版もそれほど変わりはない。もちろん巨大なボスもそのままだ。



### 得点表示



### ラウンド表示

ビデオゲームにはない。画面右に表示画面ができたので新しく入った。全5ラウンド。

### ボンバー残数

ボンバーの残り数を表示。スタート時は3つだ。ビデオゲームでは、メイン画面の一番下に表示されていた。

### 残機表示

自機の残り数が表示される。これもビデオゲームでは画面の一番下にあった。メイン画面がスッキリ。

## パワーアップ

パワーアップの方法は、ビデオゲームと変わらない。ただただPターゲットを取るだけと、いたってシンプルなのだ。



## ショット

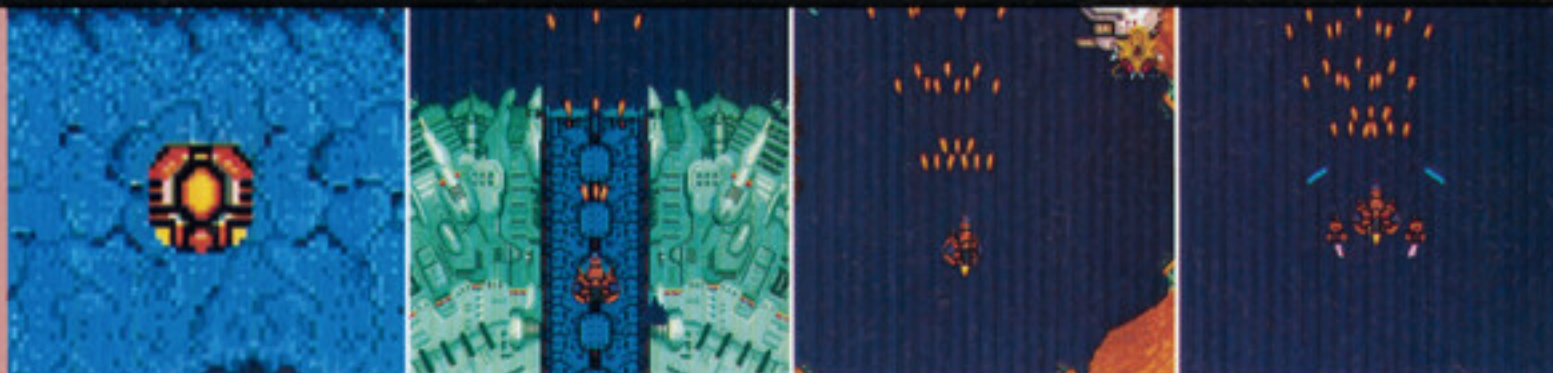
前号でも紹介したが、TATSUJINはパワーアップなくしては語れない。

ショット系のパワーアップは、3種類各2段階まで。その場その場の状況にあった武器を装備しよう。たとえば、平均的なのはパワーショットだが、TATSUJINビームはカタイ敵に、とかね。



### ノーマルショット

自機が最初から装備している武器。2段階目までアップするとバリアがつく。中ボスなどのデカキャラに接近して撃てば一度に何発も弾を当てることになるので、この武器が一番強力といえる。ノーマル時は多少心細いものはあるが、アップしちゃえばこっちのものよ!



### TATSUJINビーム

弾の大きさが、パワーショットの2倍以上あって、1発の威力は3つの中で一番強力。なかなか派手な武器で、まさしく見かけどおりの威力だ。ノーマル時は前方に1発ずつしか飛ばないので、すごく弱く感じるに違いない。しかし、2段階目では、かなり強力になる。カタイ敵にはこれで。



### サンダービーム

前方に切れ目なく出続けるレーザー。派手な割には威力は無く、敵の弾がイジョーに見にくい。耐久力のある敵にはロックされ、破壊するまではずさない。でも、複数でカタイ敵に出現されてしまったらどの敵に当たるかわからないし、その間に攻撃を受けることも。



## ターゲット

ターゲットとは、スピードアップやボンバーなど、攻撃補助のチップをさす。また、Pターゲットは、4つ取るごとに1ランクずつショット系がパワーアップする。

ボンバーは、あまり出現しないので乱発は避けたいところだ。



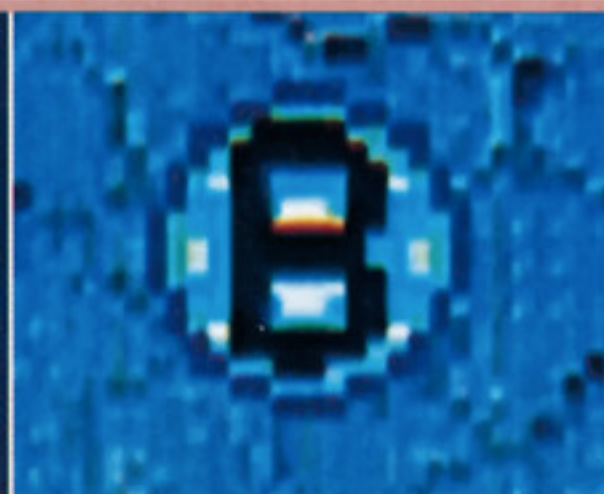
### Pターゲット

Pターゲットは、5枚集めるとショット系の武器が1ランクアップする。自機がやられてパワーダウンしても、表示されているPは減らない。



### Bターゲット

Bターゲットはボンバーの残り数を増やす。1個取ることによってボンバーの数が1つずつ増えていく。3面でたくさん出るが、それ以外の面ではあまり出ない。



### Sターゲット

Sターゲットを取るたびにスピードがアップする。4段階までアップし、それ以上取ると1個につき5000点入るのだ。でも、欲張らないほうが……。



↑このドクロマークを壊すと、ターゲットやショットが出る。この他にも、地上物などを壊しても出現する場合がある。ドクロを見たらすぐ破壊!!

# ステージ1

ステージ1は、前半はそれほど難しくない印象を受けるが、後半ではこれが1面か!と怒り出すような難しさ。とくに中ボス軍団は涙が出るほどカタイし、弾数も多い。ザコ敵は、出現してすぐ倒せば、どうということはない。

ボスまでの道のりは相当に長く、たどり着くまでにたとえ3機ダメにしても、誰も責めたりできないだろう。

ステージをとおしてパワーショットで進め。

## 要注意キャラ



↑こいつは、最初に登場する中ボス。レーザーと弾を撃ってくる。倒し方としては、パワーショットでギリギリまで近づいて、弾をたくさん当てるのがベスト。とにかく速攻勝負を狙おう。



↑2番目に登場する中ボス、タイガー。1回の攻撃の弾数がムチャクチャ多い。2匹連続で出現するので、早めに最初のヤツを倒そう。でないと、2匹同時に相手をする。ことに。パワーショットで接近戦だ!



↑フォーメーションアタックと、レーザー、拡散弾を、これでもかといわんばかりに撃ってくる。3機ともかなり耐久力があるので、初心者はボンバーからパワーショットのパターン。



ここでまず最初の中ボスが登場する。画面内に見えたら、ひたすら連射でパワーショットを撃つ。接近するほど弾が多く当たって、早く倒せる。長期戦になると、かなり不利になってくる。1匹ずつ狙って倒そう。



↑接近戦で、一気にカタをつけよう。右を倒したら左へ。



今度はタイガーが登場。これもやはり接近戦で勝負したい。弾を撃ってきたら、後ろにさがって間を開けよう。2匹出現すると、ザ・タイガースノ……つまらないって? まあ、油断は禁物ってことだよ(どこが?)。



↑2番目の中ボス登場。同時に相手にしないほうが……。

# ボスキャラ攻略法

ステージ1のボスは、Jタンク。まだ最初なのにイヤになるほどカタイが、これでも他のボスに比べたらまだ簡単。画面下において、ボス出現と同時に中心部に連射。ボスの横には砲台がズラリと並んでいるから、こっちを先に破壊しておこう。ピンチになったらボンバーで敵機を消して、その場を移動。パターンが単純なのでよけやすい。

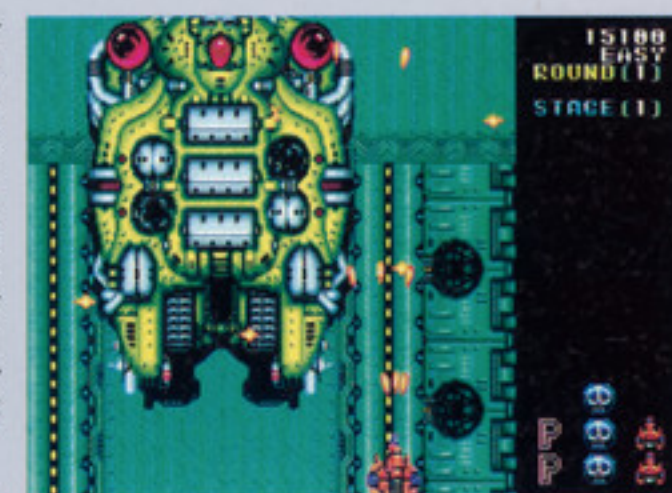
→まずは画面の下で待つ。出現したら、一気に連射！



←まわりの砲台を壊して、ジャマが入らないようにしましょう。



→危くなったらボンバー一発！あまり多用しないように。



↑ボスを倒すには、長期戦をのりきる落ちつきと根気が必要だ。なにしろ短気になると、焦りが生じて死にまわってしまうからだ。ボンバーもここで使ってしまうと後々ひびいてくる。もうダメだ、と思ったときだけ使うようにしないと、ステージ5まで無事にたどりつくのは難しい。シューティングにも根気は必要。それだけに、倒したときの喜びが大きいのだ。



このあたりから地上物がポツポツ見えるようになる。地上物はけっこうターゲットを出してくれるので、必ず壊しておこう。そのほか、Sターゲットも出現し始める。自分に合ったスピードで進もう。

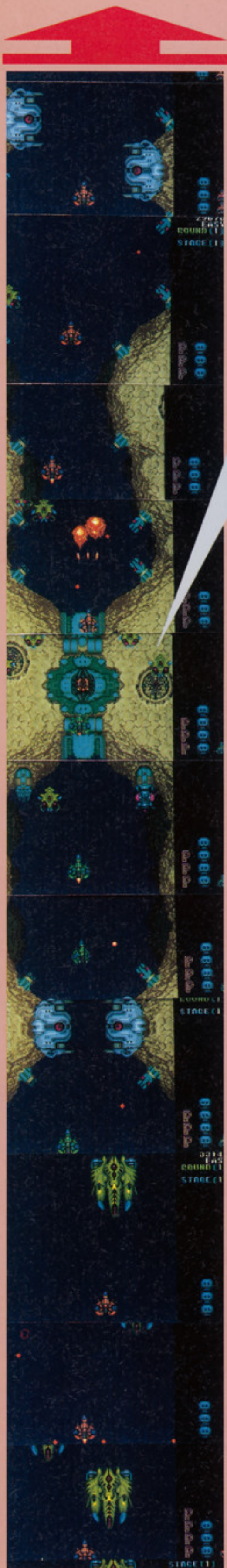


↑ターゲットは、よく見て取らないと涙が出ることに……。

地上物の先っぽが飛び出してくる。うっかりしていると体当たりをくらってボカンノなんてことになってしまうぞ。連射していれば自機に突っこんでくるまでに破壊できる。壊すとターゲットが出る。



↑先っぽに気をつけろ！なんかイヤライシんだな、これが。

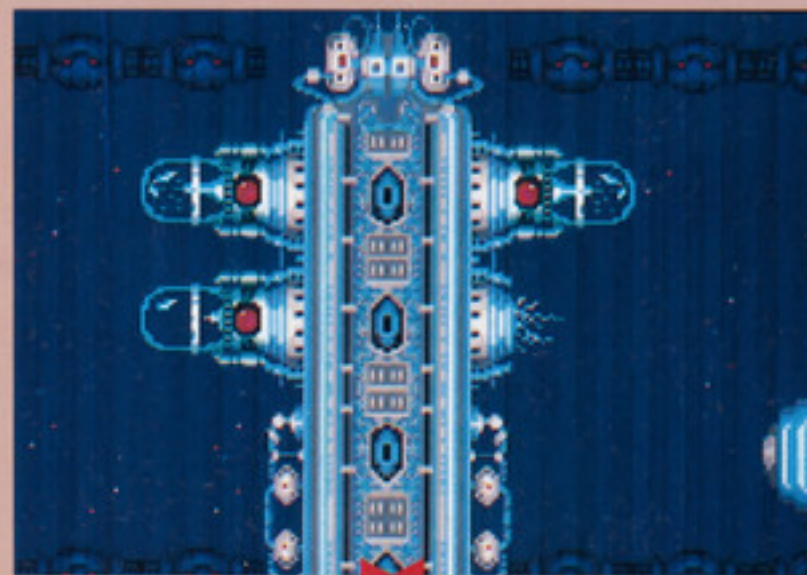


## ステージ2

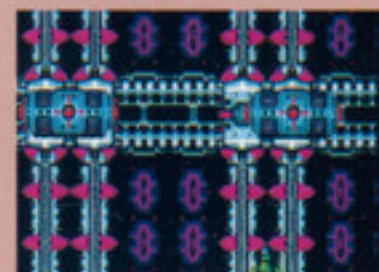
宇宙空間から中盤の真空管地帯、そして後半コンテナ地帯へという流れ。中半から後半にかけて、ものすごく難しくなる。とくに初登場の真空管ことビーラン酸は、破壊すると弾を撃ち返してくる。それも1発や2発ではない。こちらが攻撃しなければ無害とはいっても、他の敵を撃ったときに不本意ながら当たってしまうこともある。何にせよ、やっかいな相手には違いない。

コンテナ地帯は、ボス目前という緊張状態にさらに追いつけるような危険な場所だ。コンテナが左右から現れては、弾をガンガン撃ってくるのだ。でも、出現と同時にピッタリ相手につけば倒せないこともない。2段階目のパワーショットでいけば、苦戦することもないだろう。Pターゲットを集めておこう。そしてコンテナ地帯を抜けると、いよいよボス。こいつははっきりいってデカイ。名前はバッドロンだ!!

→ステージのボスを倒した直後。



↑これが真空管ことビーラン酸だ。



↑ビーラン酸はその動きにまどわされずに倒せ!



↑1機壊せば2機目はカリイぞ。



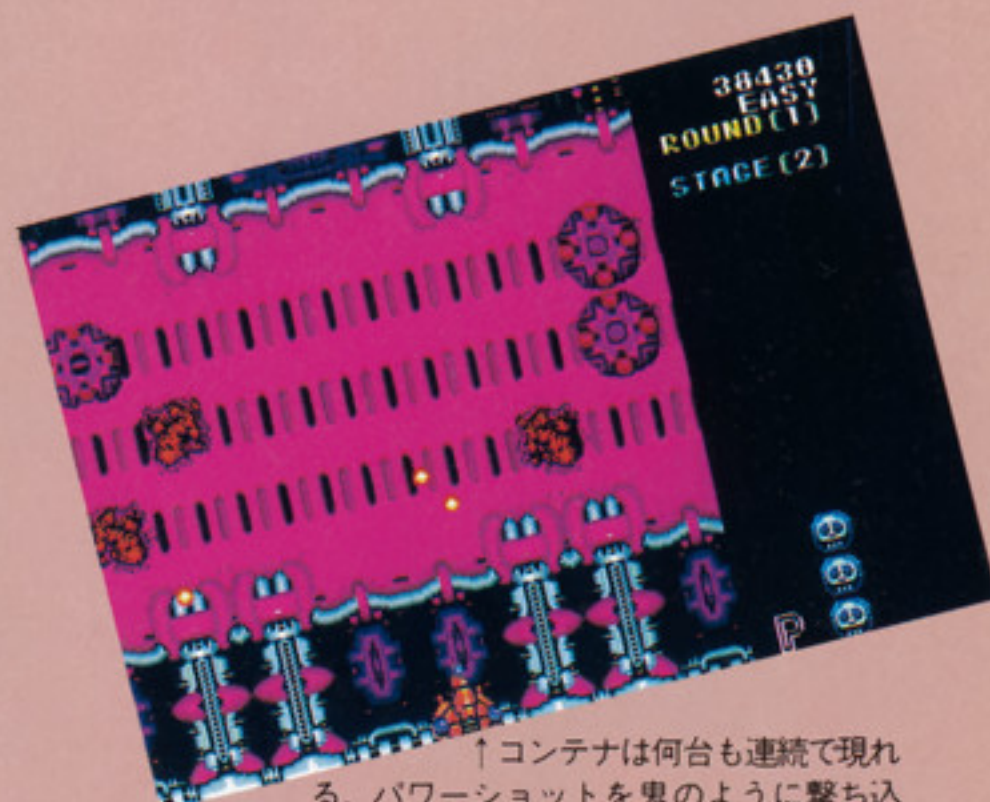
↑1発目でビビ割れができて……。



↑いやらしさNo.1。巨大真空管は2機同時に出現するとフォーメーション攻撃をしてくる。画面下方で戦うべし!



↑破壊すると同時に反撃の1発! これが大量にあるとヘタなボスキャラなみの集中砲火になってしまうぞ。ザコキャラとのフォーメーション攻撃には要注意だ。



↑コンテナは何台も連続で現れる。パワーショットを鬼のように撃ち込め! その後はいよいよボスへGO!!

## ボス攻略法

ステージ2のボス、バッドロンは、その大きさにまず目を奪われる。弾数もかなり多く、カタい。弱点は中央部だが、いほど簡単ではない。

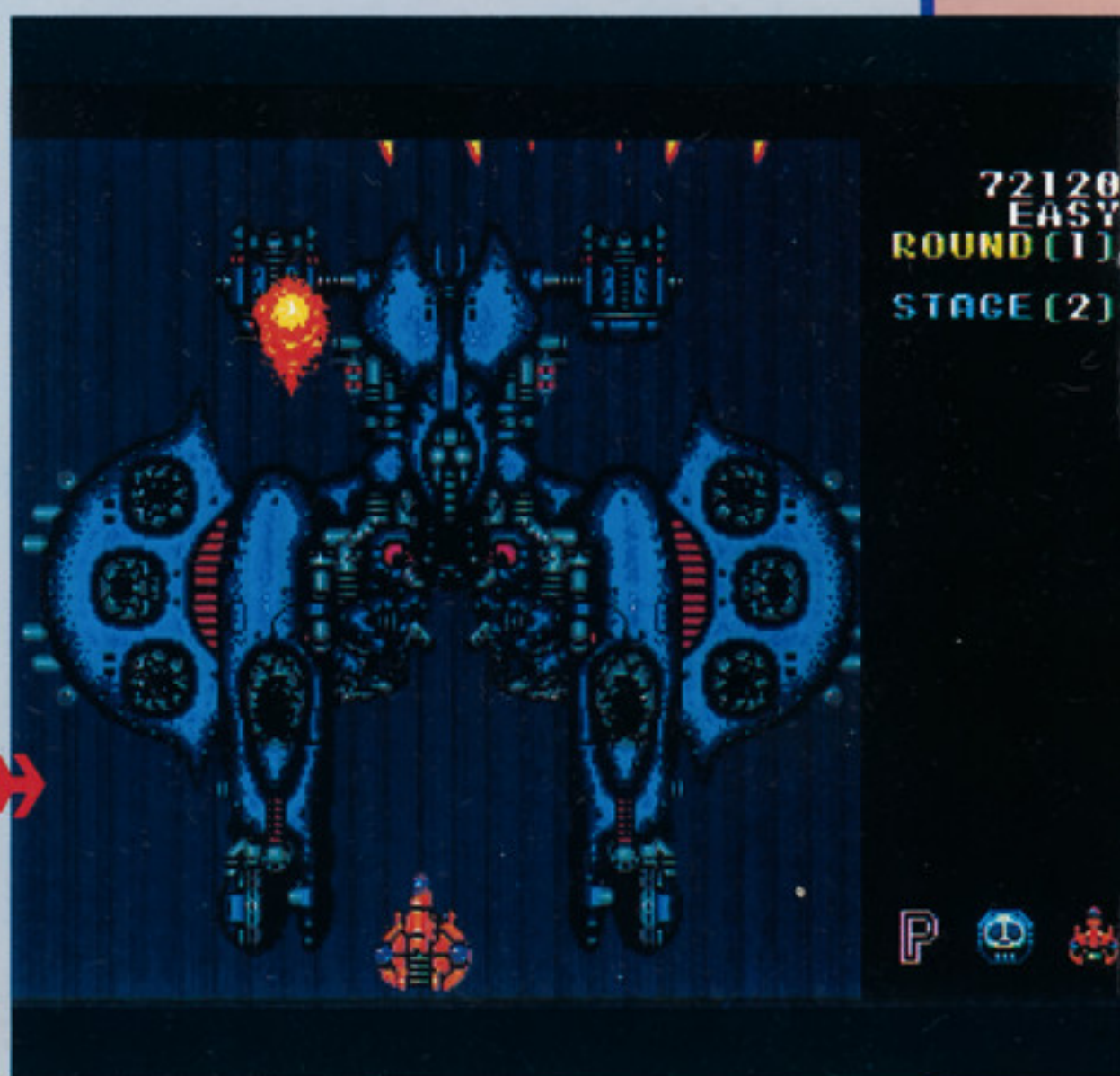
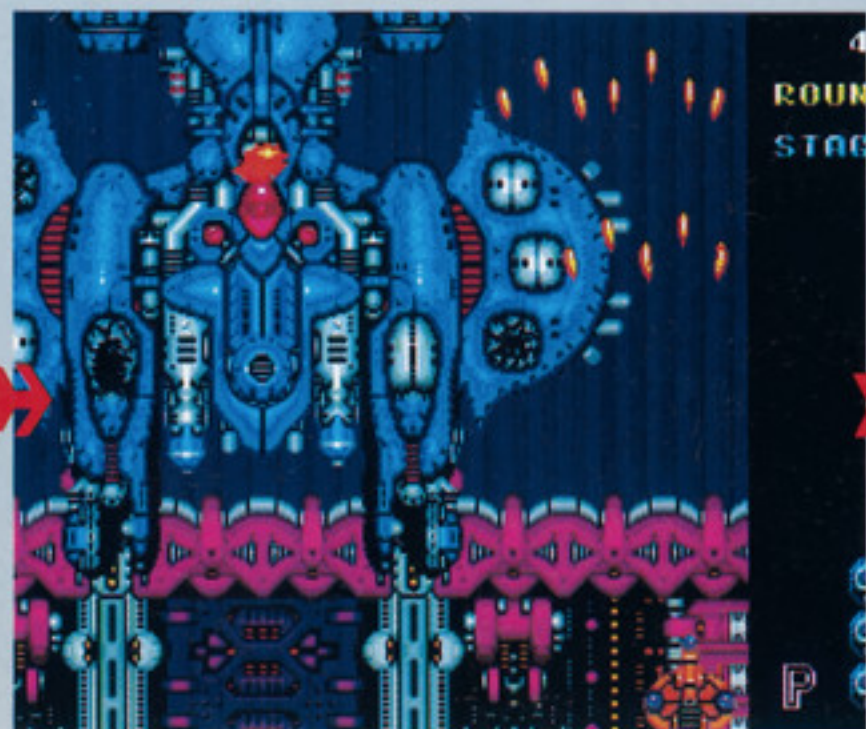
↑コンテナ地帯を抜けると、バッドロンがいよいよ登場



→バッドロンを倒した! だからといって気を抜いていると、その後に出現する敵にやられてしまうぞ。もし、その場でやられたら、ボスの前からやり直し。それじゃあ、あんまりにも悲しいもんね。ということで、次はステージ3へ。

↓左右の砲台を壊しつつ、中心部に乱れ撃ち。危なくなったらボンバーで一掃! 各ボスには、ボンバー1発ぐらいの割合で考えておこう。

↑バッドロンの弱点は中心部。



# ステージ3

とにかくターゲットがたくさん出る。もちろん、それだけ難しくなっている。ザコ敵が多く出るので、パワーショットかTATSUJINビームを装備したいところ。

ステージ2から引き続いて登場の真空管野郎、ピーラン酸が後半から多数出現するが、前のステージで攻撃パターンは読めたはずだから落ち着いて進もう。

中ボスのブブは、3機連続で現れるうえに大量に弾を吐くイヤな奴。1匹ずつ集中攻撃して数を減らしていこう。ブブの弾をよけるには、発射された瞬間に後ろに下がって、弾のスキ間が大きくなったところをすり抜ける。このあたりでもたつくようでは、この後の4~5面をクリアするのは不可能だと思ったほうがいい。

ブブを倒したあとのピーラン酸地帯は、TATSUJINビームで真空管の間を抜けて行こう。それを越えると、いよいよボスの登場！これが生物的なグラフィックのグルス。手強い。



↑このキャラは細身なので弾が当たりにくい。パワーショットで撃ちまくれ。きっと突破口が見い出せるはずだ。

↓フォーメーションを組んでの攻撃。しかし落ちついて対処すればやられることはないぞ。



←こいつはレールの上を動きながら攻撃してくる。その動きを読んで倒し、アイテムを取ろう。



↑真空管を越えたからといって気を抜いたらザコキャラに足元をすくわれるぞ。



←このステージは最初からムダな動きはしないように。やたらカタクて弾を鬼のように撃ってくるぞ！



→中ボスのブブは、3機同時に出現して弾を撃ってくるから慎重に動こう。



←このキャラは5~6機まとめて出てきては、画面内で円を描きながらやたらと弾を撃ってくる。ムダな動きは避けて倒そう。



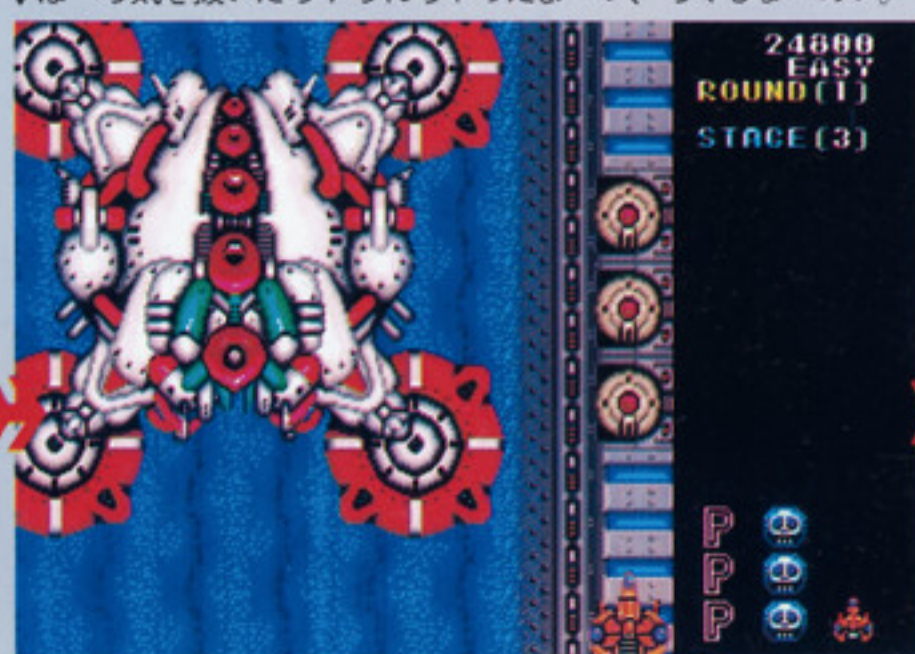
↑この地上物はナメクジの頭みたいだがけっこう強いので注意。

## ボス攻略法

→こいつがグルスだ。カエルが手足を一杯広げたようなかっこうをしているが、油断は禁物。



↓ほーら気を抜いたらやられちゃったよーい、ちくしょーめい。



↓中心部に向かってひたすら撃ちまくれ。ボムを有効に使う。



このステージの大ボスはグルス。けっこうデカく弾もいっぱい撃ってくる。また、攻撃パターンを読んでさあいくぞ！というときに、左右の砲台からの弾にやられるということも少なくない。とにかく目を皿のようにして、向かって来る弾に集中しよう。そして弱点の中心部に向かってただひたすらに撃ちまくる。それが攻略のカギとなる。倒しても気を抜かずステージ4へGO！



↑こいつの弱点は中心部だ。大きさに圧倒されずに攻めろ！



↓やったー。グルスを倒したぞー。さあ次はステージ4だ！

# ステージ4

ステージ4は、真っ暗な宇宙空間とわずかな緑地のみと、今までとはうって変わってシンプルだが、甘く見るとムチャクチャ痛いめにあうぞ。

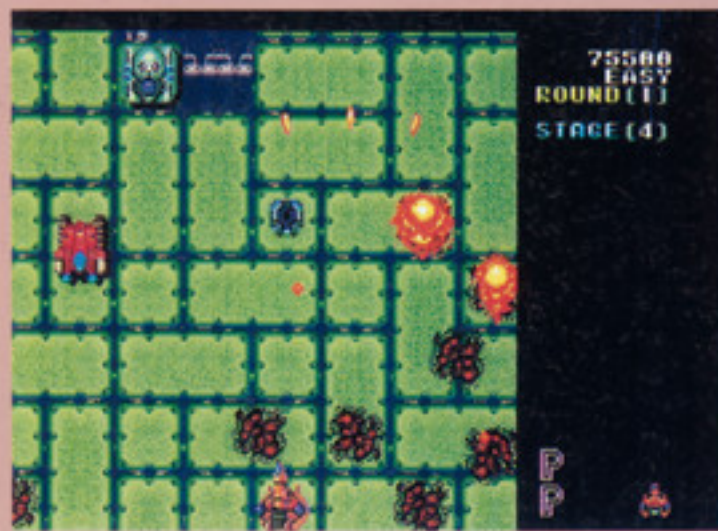
まず地上のアイテムをもった敵を倒して、パワーアップを心がけよう。先へ進むためには、ハダカじゃ不可能だ。

パワーアップしたあとは、息をつく間もなく前後左右からザコ敵が飛び出してくる。しかし、こんな所で音を上げているようでは、

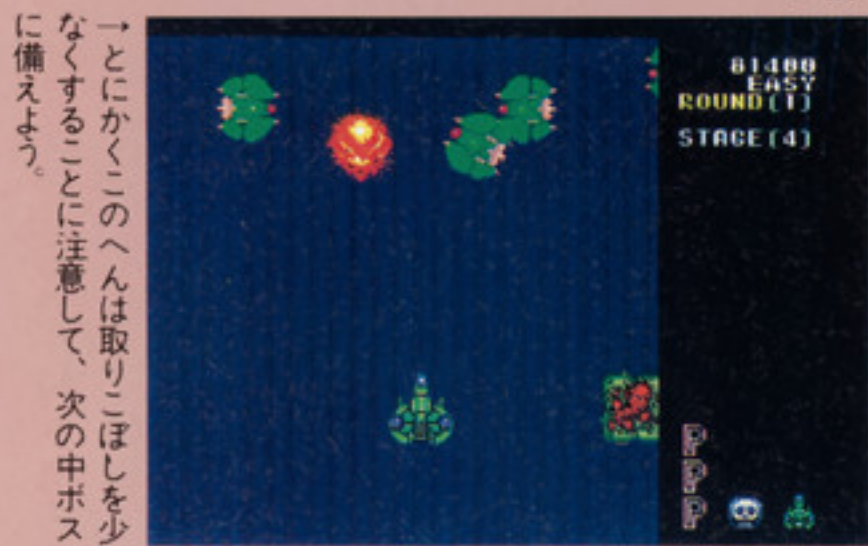
お話にならない。クリアするなんて到底無理だ。

このステージの中ボス、ジョーサは正々堂堂と一騎打ちに出てくるが、1機だけだと思って甘く見てはいけない。拡散弾とレーザー砲の合体攻撃で血祭りに上げられてしまう。

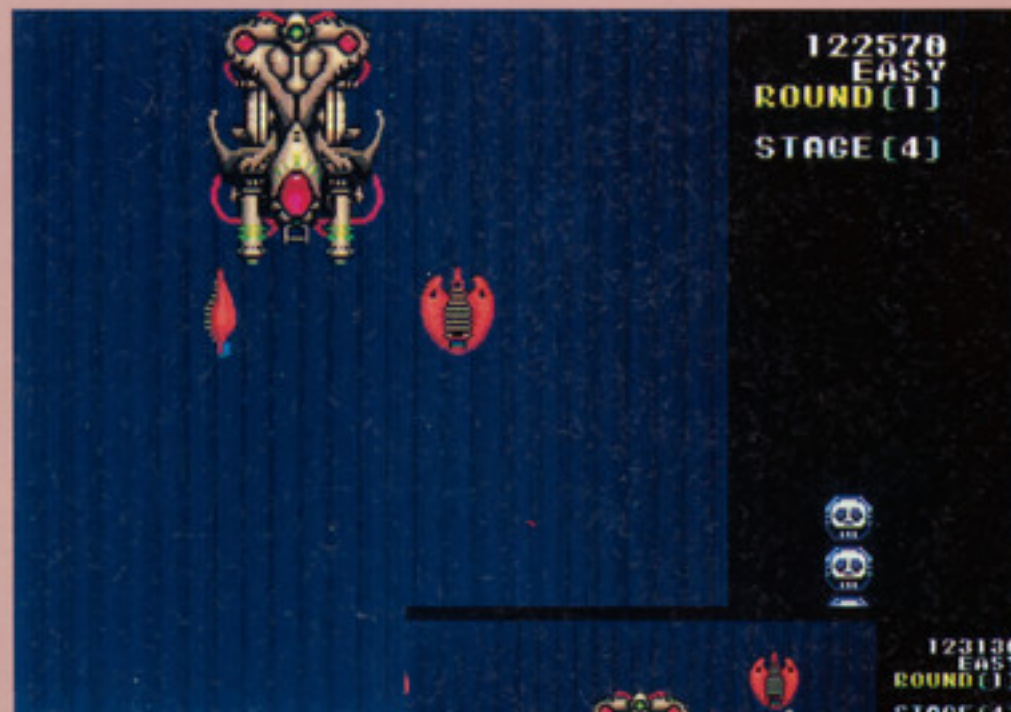
そしてこいつを倒すと第2の中ボス、ブローが登場。3対1の変則タッグマッチを挑んでくる。ブローのフォーメーション攻撃はけっこうツライが、動きを読んで慎重に攻撃。



←ここからザコキャラが鬼のように飛び出してくる。あわてずに的確に倒していこう。



→とにかくこのへんは取りこぼしを少なくすることに注意して、次の中ボスに備えよう。



↑こいつがジョーサだ。写真のように拡散弾を重ねて撃ってくる。一対一なので比較的楽だが、時々ザコキャラが割り込んでくるので気をつけよう。とにかく弾をよく見よう。



→こいつらをぶっ倒してできるだけ展開を楽にしておこう。後々少し楽になるぞ。

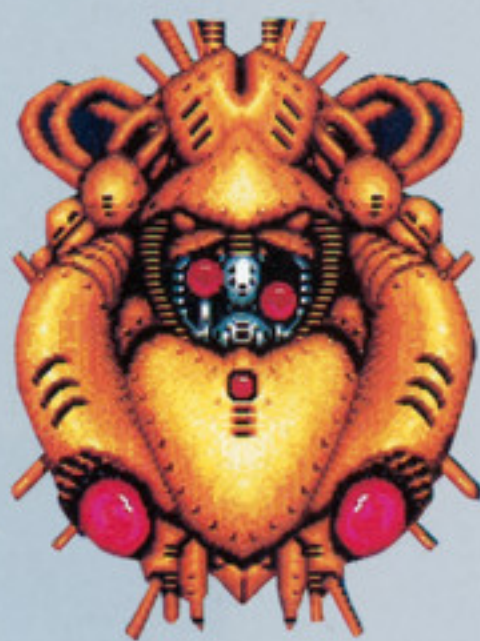
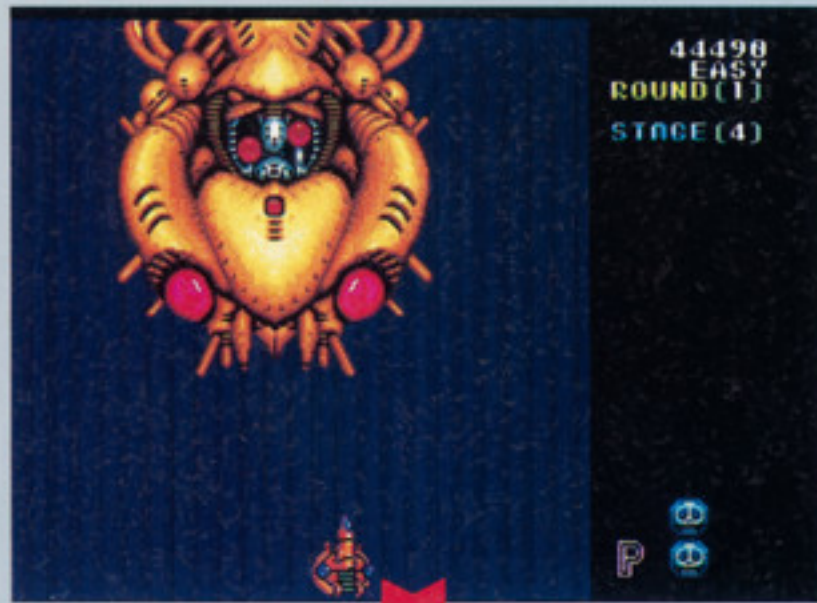


↑三位一体で現れる中ボス・ブロー。冷静に1匹ずつ倒していこう。最後の1匹を倒す寸前に出る横ヤリに注意。



## ボス攻略法

小さいくせに弾を大量に撃ってくるし、ザコも飛んでくるし……。本当にやっかいてイヤな所だ。



←大ボスのドスバムだ。足のないイカのようだが、けっこう手強いぞ。

ステージ4のボス、ドスバムは、ほかと比べて、やや小さい。非常に生物的なそのデザインのおかげで弱そうに見えてしまうが、実はそんなに強くない(なんだそれは)。ただ、ザコがボスとの戦闘中にも飛んでくるのだ。

ザコに気をつけて、ボンバーを使った後は遠くから連射していれば倒せる。

↓ザコキャラと弾に気をつけてドスバムの動きを追って弾ちまろう。このボスは今までと違ってそう怖くはないぞ。



↓やったー。倒したぞー。いよいよ次がラストのステージだ。今までやってきたすべてをぶっつけよう。さあステージ5へGO!



# ステージ5

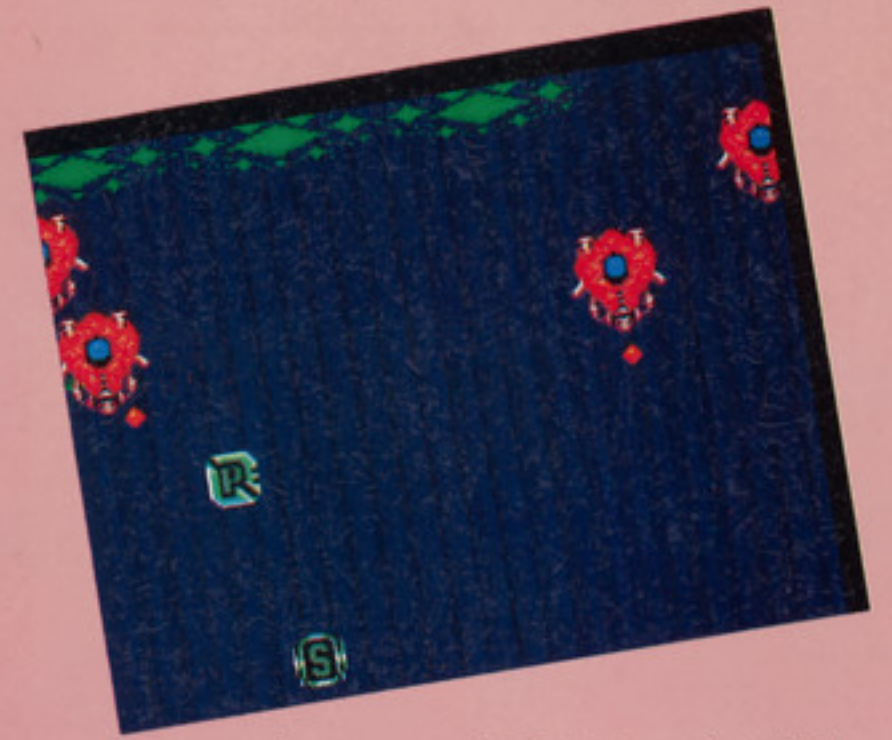
いよいよ、ラストステージだ。難しいといわれるTATSUJINのなかでも、最高の難易度を誇るこのステージは、もちろん一筋縄でいくわけがない。この先は、まさしく達人にのみクリア可能な道なのだ。はたしてエンディングまでたどりつけるかな？

このステージでは、今まで登場してきた中ボスが、さらに強化されて襲いかかってくる。これまで戦ってきて、いー加減そのカタさに嫌気がさしているのに、それ以上強化されて登場してくるなんて、イヤーン！

ここまで来たら、武器はもうパワーショッ



↑なんと、スタート地点からいきなり難しい。ステージが変わる前から気合を入れておこう。とにかく連射、連射、連射の一本やりで（まあ、Cボタンは連射だけどね）先へ進もう。ステージ5は、あまりターゲットが現れない。やられてしまったら、頼れるのは自分の力のみ。ガンバロウ。



↑ステージ1に登場したザコ。強さが相当増している。倒すのに、相当に時間がかかる。これでホントにザコなのかよー。



↑べつに全然ターゲットが出ないわけではない。少ないけどね。



↑こんな敵がガンガン出てくる。コンティニューの回数はある？



↑このステージは、ザコさえも手強い。

ノットのみ。とにかくパワーショットで接近戦という攻撃パターンを崩さず、そして出現した敵はすぐに倒すという2つの鉄則を守っていれば、なんとか進めるはずだ。まかり間違っても、サンダーレーザーなんかを取ってしまわないように。注意すれば、必ずラストまでたどり着ける……はず。

ボスの攻略法はナイショね。



↑こいつは、ステージ1の3番目に出てきたやつ。

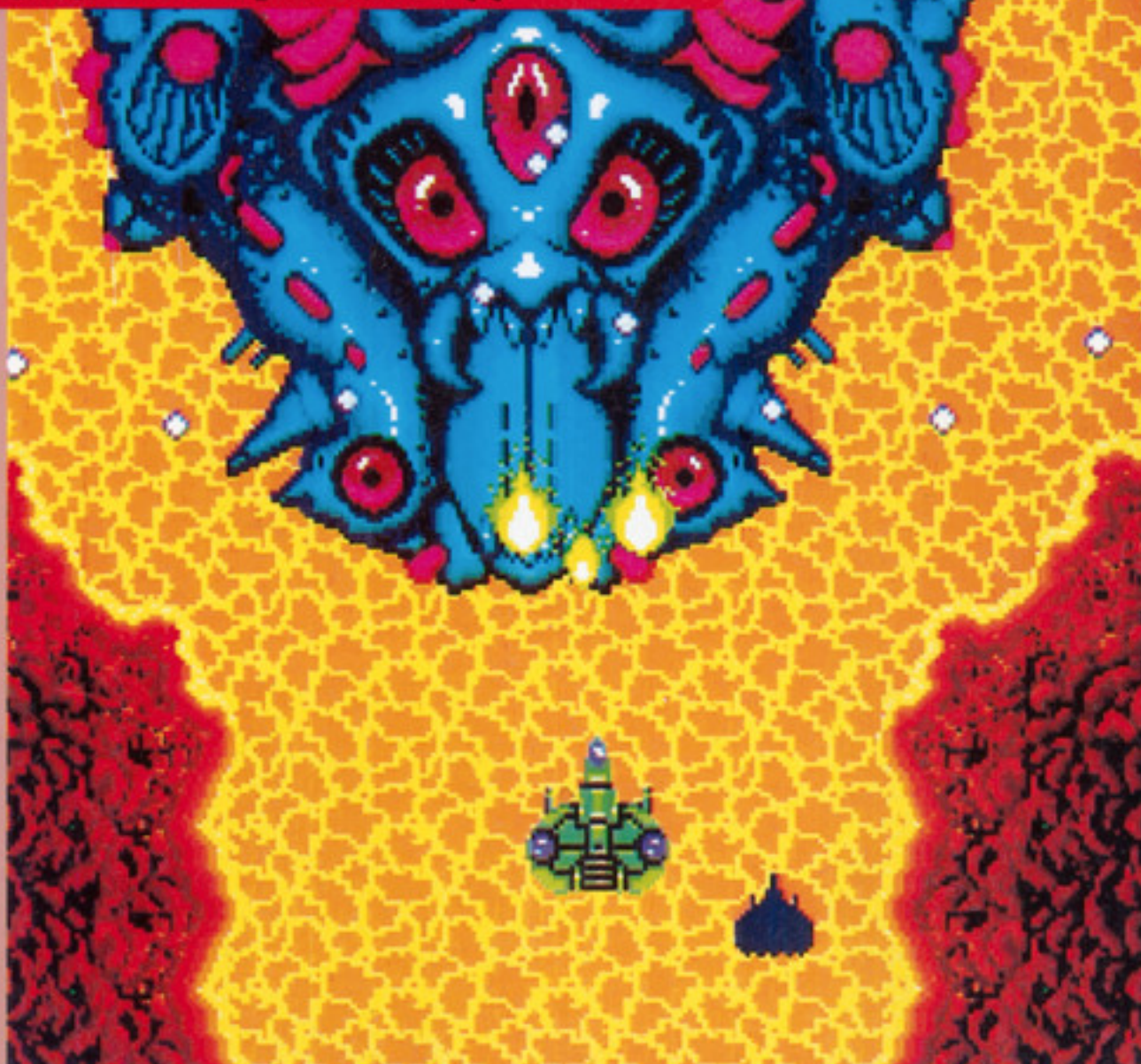


↑ズンとの再対決！ ガイランと同じく、こっちよりもカタくなっている。パワーもよりアップの度合が、すこすぎるっ！ 長期戦は必至だ！！

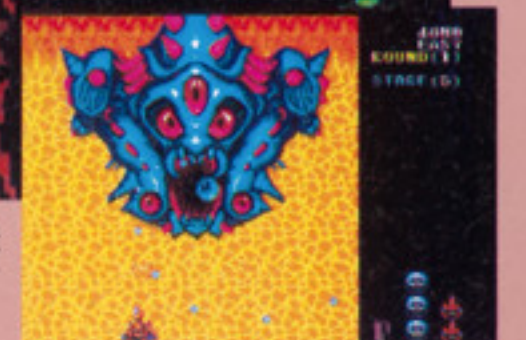


←中ボスの中でも最強といっても過言ではないルーン。なんと2台で登場だ。

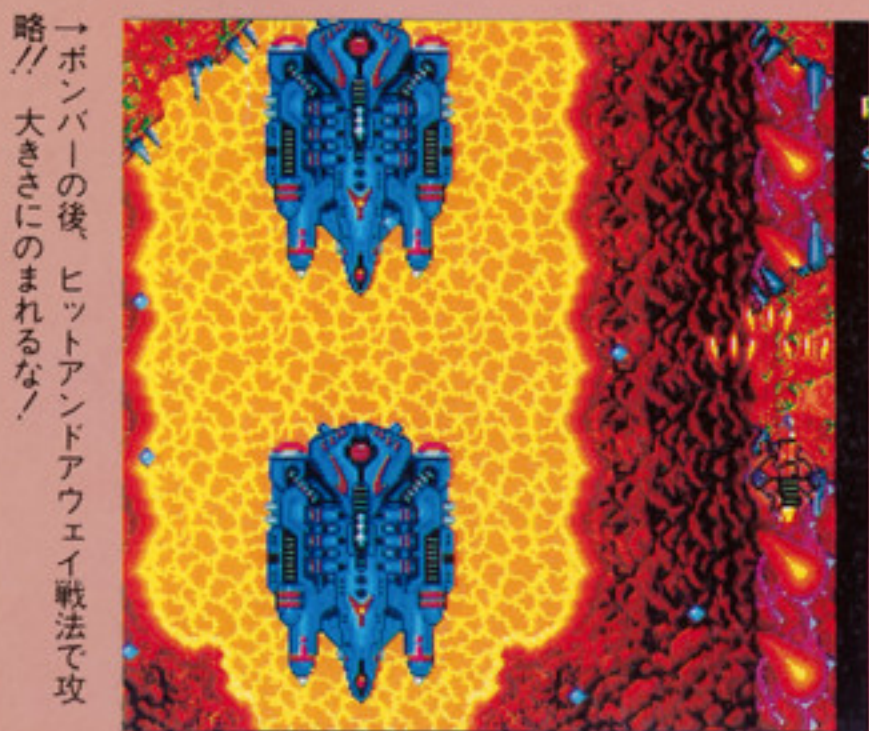
## 最後のボスだ!!



136700  
EASY  
ROUND (1)  
STAGE (5)



↑ラストのボス・ドグラバ。強い、カタイ、デカイの3拍子そろった強敵。ボンバーが1発くらいはないと、倒すのはかなりキビしいのではないだろうか。ここまで来たら、ほとんど実力勝負だ。弾をよけて撃つ、基本を守って戦おう。健闘を祈る！！



→ボンバーの後、ヒットアンドアウェイ戦法で攻略// 大きさにのまれるな！

話題作がいきなりよくわかる

# 新作徹底マスター

NEW SOFT COMPLETE MASTER

PART 5



## THE SUPER SHINOBI

●リアルグラフィック&スーパーアクション



### STORY OF SUPER SHINOBI

IN THE YEAR 19XX, THE EVIL CRIME SYNDICATE "ZEED" WAS REDUCED TO RUBBLE BY THE POWERS OF STEALTH POSSESSED BY THE SHINOBI MASTER, JOE MUSASHI.

IT SEEMED AS IF THE WORLD HAD RETURNED TO PEACE...

BUT THREE YEARS LATER...

上の写真はタイトル画面の次に出てくるストーリーの一部だ。なんせ横文字で書いてあるものだから我輩の様なバイリンガルボーイでもなければ読めまい。ここはひとつ諸君のためにざっと和訳してあげよう。

「昔々、犯罪組織「ZEED」という悪いヤツらがおりましたとき。それを忍者ムサンとその仲間がやっつけましたとき。しかし、それから3年後、「ZEED」は以前にも増して力をつけた「NEO ZEED」として復活したのでした。さあ大変！ 彼らは、うらみを晴らしてやるぞとばかりに忍者集団を次々と襲いましたとき。忍者の長をやられ婚約者ナオコまで人質にとられたムサンは、仲間のかたきをうちナオコをとりもどすため、単身「NEO ZEED」のアジトに向かいましたとき。」と書いてあるのだ。なかなか複雑な因縁の対決というわけさ。

### 史上最強のSHINOBIは、16BITで参上したのでござる

諸君、世界中で一番強いのは誰だと思う？ ランポーかゴジラだろうって。日本人なら、もうちょっとひねって考えてほしいもんだ。世界最強の奴は昔から日本にいたのだ。ここまですべてわかるだろう。そう、それは忍者なのだ！ 忍者こそ唯一にして無二の日本のスーパースターである。というわけで今回はTHE SUPER SHINOBIの徹底攻略法をマスターしてもらいたい(ちょっと強引かな？)。前号でもかるく紹介しているけど、このゲームはゲーセンやセガマークIIIの人気ソフト「SHINOBI」の続編ながら、似て非なるものである。どこが違うかといえば、まずビジュアルの質が、圧倒的にいい。つまりリアル

グラフィックというわけ。そのおかげでアクションもぐっとリアルになった。さらに舞台も広がって(なんとアメリカまで行くのだ！) 敵もふえた。そしてかなり難しいが誰もできないようなトンデモナク難しいフィールドがあるわけでもない、という実にバランスのよくとれたゲームである。まずは定番人気ソフトになるのはまちがいなと思われるアクションゲームの傑作といえよう。ここはいっぱつ発売前に極意をマスターして発売当日にはみんなをアッといわせてやるべし！



マップは3ステージで構成されるラウンドごとに表示。東へ東へと進み、海を越えてアメリカまで進出するのだ。ちょっと距離がへんだけど。



高層ビルの夜景をバックにジャンプ。まるで映画のような美しさ。

## 立体感あふれるグラフィック これだけでも楽しめる

グラフィックの美しさと精密さがこのゲームのウリの一つであろう。これに感激しない人はいないはずだ。はっきりいって、アーケードと比較しても決して遜色ない素晴らしさなのだ。たとえば、月は時間の経過につれてだんだんと昇り大きくなっていくし、滝のシーンでは流れ落ちる水の様子まできれいに描写されている。また、夜のビル街ではビルの航空灯(赤く光るランプのこと)が3段階の明るさで点滅しているという念の入りのようなのだ。

そして、2重の背景が2段階のスピードで流れるダブルスクロールのシーンでは、まるで自分まで歩いているような気分になってしまうはずだ。

## 敵キャラもスゴイ! 種類もアクションも豊富だぞ!!

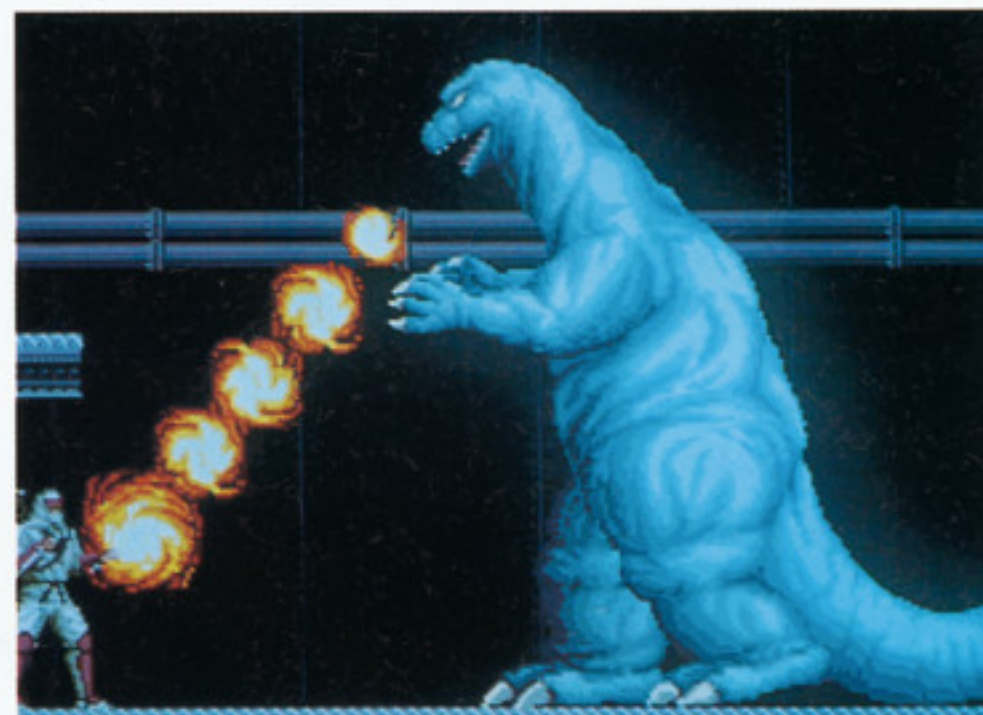
“THE SUPER SHINOBI”には何と20種類以上の敵キャラが出てくる。それも個性派ぞろいで、じつにおもしろいヤツが多い。今回は6ステージまでしか紹介できないので、すべてのキャラを見せることができなくて残念だが、特にボスキャラ軍団には、ゴジラ、ターミネーター、バットマンなどの有名人?にそっくりさんも多数出演。次のボスキャラ見たさのあまりに思わずゲーム時間がのびのびになってしまう人が続出することまちがいなした! また、彼らの攻撃法も見もの。口では表現しにくいウルトラCを存分に披露してくれるのだ。



スクラップの車を投げつけターミネーター。珍しい攻撃法だよな。



火炎放射器を持ったロックザコでもこの迫力!

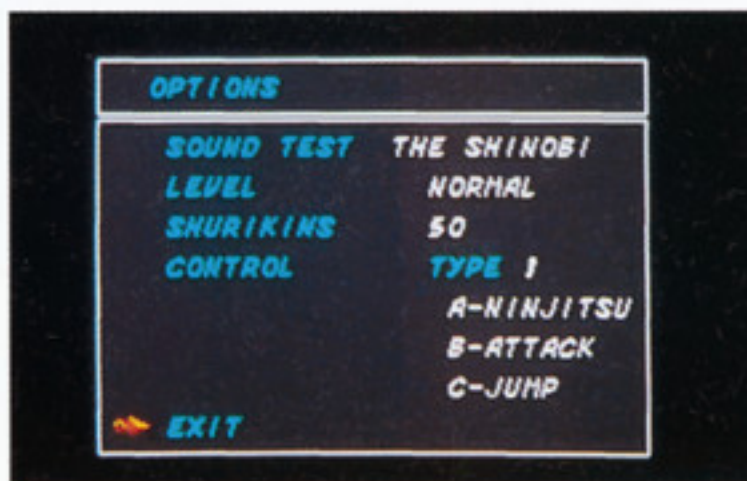


で〜た〜、ゴジラと戦わせるなんて……。画面の中に逃げられない!

## プレイヤーのお好みどおり。セッティングは自由自在!

どの機種にもいえることだが、素早い動きが要求されるアクションゲームでは、コントローラーのAボタンとBボタンの位置が逆だったらいいなあ、と考えることがあるだろう。今回このゲームに採用されたOPTIONシステムはA・B・Cのボタンの機能を自分の好みに合わせてセッティングできて、とっても便利。いわゆる“人に優しい技術”なのである。

また、ゲームの難易度と手裏剣の数を設定する機能も、なかなか親切。個人によって、このゲームに対する「難しさ」の感じ方は異なるだろうし、一度クリアしてしまうとヤル気が半減するのがアクションゲームの宿命だけに「ゲームを長持ちさせる機能」としてこのシステムには、大賛成である。



レベルは4段階、手裏剣は10単位で設定できる。とっても親切なオプションモードなのだ。

**BGMは  
あの古代裕三  
が担当!!**

驚くなかれ!“THE SUPER SHINOBI”のBGM担当は古代裕三だ。全部で19曲。どの曲もステージの雰囲気にあったノリのいいものばかりだが、ストーリー画面とラストシーンの曲はとくにオススメ。OPTIONSの操作で好きな曲を聴けるのもうれしい。こちらもおおいに期待していて欲しい。



こしろうぞう  
感激した読者の手紙・長野県・のきすた



# の戦い方講座

## 一心同体、意のまま

PART 1

### ACTION

秘技

## ウルトラDをマスターせよ

当然のことながら、アクションゲームの基本である。忍の手足が、キミの意のままに操れるよう訓練することが必要である。攻撃も防御も、すべてはそこから始まるのだ。

### ●手裏剣(直立)



最もオーソドックスな攻撃法。敵が画面に現れる瞬間に手裏剣で倒す。これを習慣にしておこう。

### ●忍者刃



接近した敵に対する攻撃。手裏剣の残数が0になれば、これとキックで戦うことになる。

### ●手裏剣(パワーアップ)



パワーアップ時の手裏剣は、通常の3倍の威力。ダメージを受けるが無効になるので注意しよう。

ゝる荒技である。これを連発すれば、どんどん進めてしまうのも事実だが、1回に手裏剣8発をまとめて消費してしまうため、そうそう頻繁に繰り出すわけにはいかない。絶対絶命のピンチ、敵の集中する難所以外は温存し

このゲームの操作性は、かなり高いレベルにあると思う。キャラの反応もいいし、リアルなグラフィックのおかげで、アタリ判定や距離感も正確につかめるはずだ。熟練すればするほど納得できる、それが“スーパー忍”なのである。というわけで下の基本動作を、しっかりとマスターしておいてほしい。

忍の攻撃は、手裏剣、キック、忍者刃、の3種類のみ。しかし、それらの技を繰り出すときの姿勢によって、攻撃方法は無限のバリエーションをもつことになる。このなかで、とくに重要なのがジャンプ。攻撃、防御のときはもちろん、ステージ4の滝の場面のように

### ●手裏剣(しゃがむ)



敵の手裏剣をかわしながらとか、太刀や三節棍を使う敵を倒すときに有効。基本攻撃の1つ。

### ●キック



接近した敵に対して、しゃがんだ状態で攻撃するとキックになる。連射可能で、なかなか使える。

### ●忍者刃(パワーアップ)



接近した敵に対しても、パワーアップの威力はスゴイ。ほとんどの敵を一撃で倒すことができる。

よう。八双跳び同様、タイミングが難しい。なにことも訓練というわけだ。

もう1つ。パワーアップ中のアクションは、攻守ともに通常と異なる。この使い方が、大きなポイントとなりそうだ。

これがマスターできないと、それだけで進めないステージもある。また、さらに高く跳ぶための八双跳び(2連ジャンプ)は、タイミングがちょっと難しいかもしれない。まず普通にジャンプして、一番高い地点に達したときに、もう一度ジャンプ・ボタンを押せば完成するのだが、慣れないうちは結構失敗することになるだろう。落ち着いて練習できる場所を見つけて、訓練を重ねよう。

さて、忍の攻撃のなかで最もハデで、なおかつ強力な大技が“八双手裏剣”である。八双跳びの最中に手裏剣を投げるもので、下に向かって8方向に手裏剣を飛ばすことのでき

### ●八双手裏剣



八双跳びをしているときに手裏剣を撃つと8方向に攻撃できる。手裏剣の残数に気をつけよう。

### ●十字受け



パワーアップの状態でも移動すると手裏剣や銃弾を弾き返す。足元への攻撃は、しゃがんで防ぐ。

### ●そしてこれが必殺 八双手裏剣(パワーアップ)



ムサシの使う最強の大技がコレ。パワーアップの状態での八双手裏剣だ。画面上の敵が、ほぼ完璧に一掃される。

# まに操るコントロール術をマスターしよう

## PART 2

# NINJUTSU

忍者のとおきのおきの奥の手といえば忍術。忍には4種類の忍術が用意されている。このゲームはボスキャラが3ステージごとに登場するのだが、その3ステージを1ラウンドとして、忍術は各ラウンドで1回ずつしか使用できない。ただし、アイテムとして用意され

### IKAZUCHI



思念波を稲妻に変えて、雷の鎧をまとう。平たくいえばバリアである。敵の攻撃を4発まで防いでくれる忍術で、使用する回数も全忍術のなかで最も多くなるのではないだろうか。

ている忍術を取れば、もう1回使用可能になるんだけどね。いずれにしても、忍術をどの場面で使うかが大きなポイントになる。ボスキャラが登場するまで、我慢して戦うか？ それとも前半からIKAZUCHIを使って体力を温存しながら進むか？ 作戦は各エリアによって変わってくるだろう。

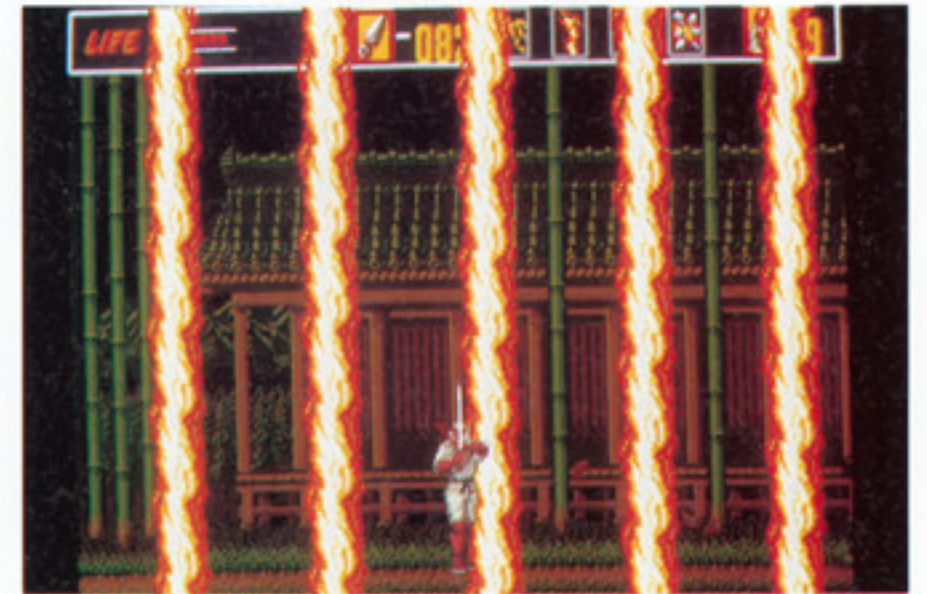
また、注目してほしいのが忍術を使ったときの超どハデなグラフィックと効果音。この気合いの入れ方はタダモノではない！

### FUSHIN



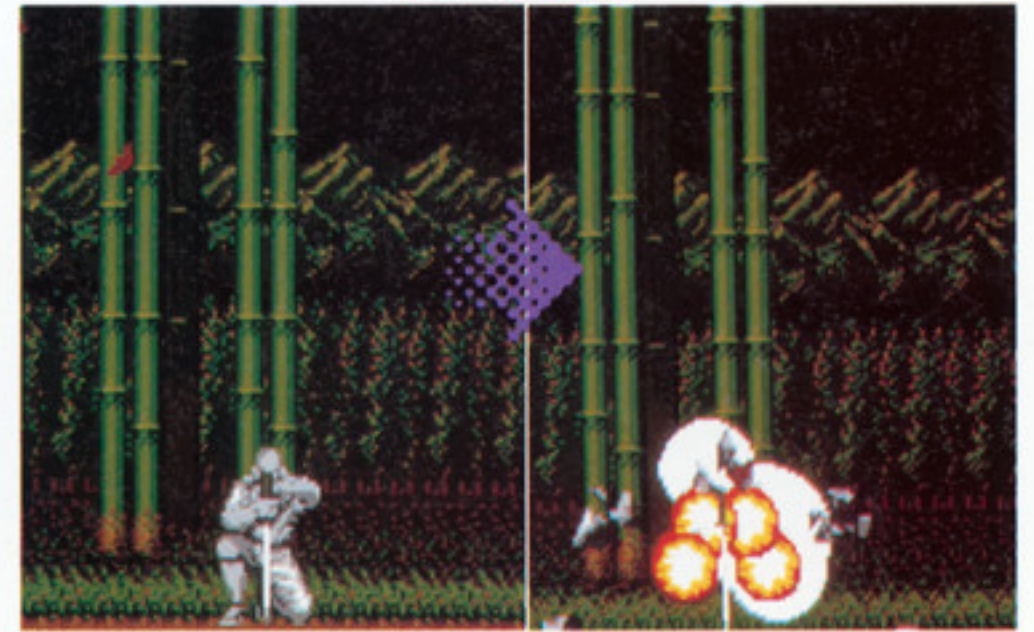
分身に自分の体重を分散させることによって、ジャンプ力をアップさせる忍術。八双跳びも楽になる。ステージ4の滝の場面などではぜひ使いたい。動きに余裕ができ、攻撃、防御でも有利になる。

### KARYU



マグマの火柱で画面上のすべての敵にダメージを与える。

### MIJIN



自分の分身を粉々に破壊することによって、画面上の敵を全滅させる。ただし、残機(忍?)数が1減るので注意。最終最後の手段だ！

## PART 3

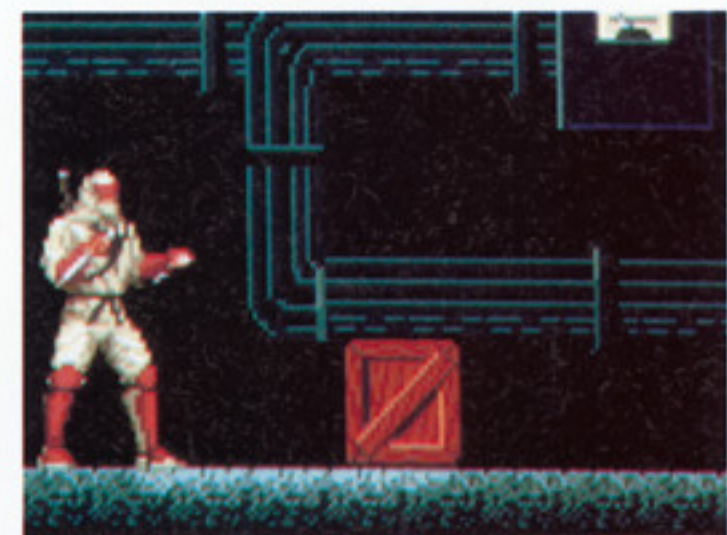
# ITEM

さて、最後はアイテムである。このゲームでは、アイテムは右の写真のようなアイテムボックスに入っているのが基本。まれに隠しアイテムのある場合もあるけどね。アイテム

ボックスは手裏剣を投げるなり、蹴るなりして、まず破壊し、それから取らなくてはならない。だから、そうしている間に敵の攻撃をまともにくらってしまう、てなことになりやすい。時限爆弾以外は、どれも有効なアイテムだけど、ある程度の見極め、諦めも必要だ。

1UP、忍術がオイシイのは当然として、私個人は、とくにパワーアップを評価している。

手裏剣の威力が通常の3倍になるうえ、十字受けという防御(アクションの欄を参照)も可能な、隠れたヒット商品なのだ。IKAZUCHIを併用すれば、まさに無敵！



アイテムは、基本的にこのアイテムボックスの中に、何が入っているかは、あけてみてのお楽しみ。



**手裏剣(小)** / 手裏剣の数が5増える。最も出る確率の高いアイテムだが、バカにしてはいけない。ステージ後半では手裏剣不足に悩まされることも結構多くなる。無理する必要もないけど、確実に取っておきたい。



**パワーアップ** / 手裏剣のパワーが3倍にアップするほか、円月殺法(?)、防御の姿勢である十字受けが可能になる。ただし、一度ダメージを受けると無効。雷の術と併用すると効果が長持ちして、ほとんど無敵。



**手裏剣(大)** / 手裏剣の数が20増える、なかなか有効なアイテムの1つだ。手裏剣がきれてしまうと、忍者刀とキックだけの接近戦のみでダメージをうけやすい。このアイテムは絶対に見逃さないように！



**ライフ回復(小)** / ライフが2目盛りアップする。取るにこしたことはないが、決して無理してまで手に入れる必要はないと思う。そのために危険を犯して、2目盛り以上のライフを取られたら目も当てられない。



**ライフ回復(大)** / ライフを最大まで回復。これはかなり有効なアイテムだ。ただ、ライフが結構残っているときは無視すべし。ほんの1目盛りや2目盛りのライフを獲得するために敵に立ち向かうのは愚かな行為。



**時限爆弾** / 唯一、取ってはならないアイテム。ムサシが触れると爆発するが、そうでなくても一定時間を経過すると爆発する。ボックスの中がこれだったら、爆発するまで立ち止まるか、ジャンプで飛び越えること。

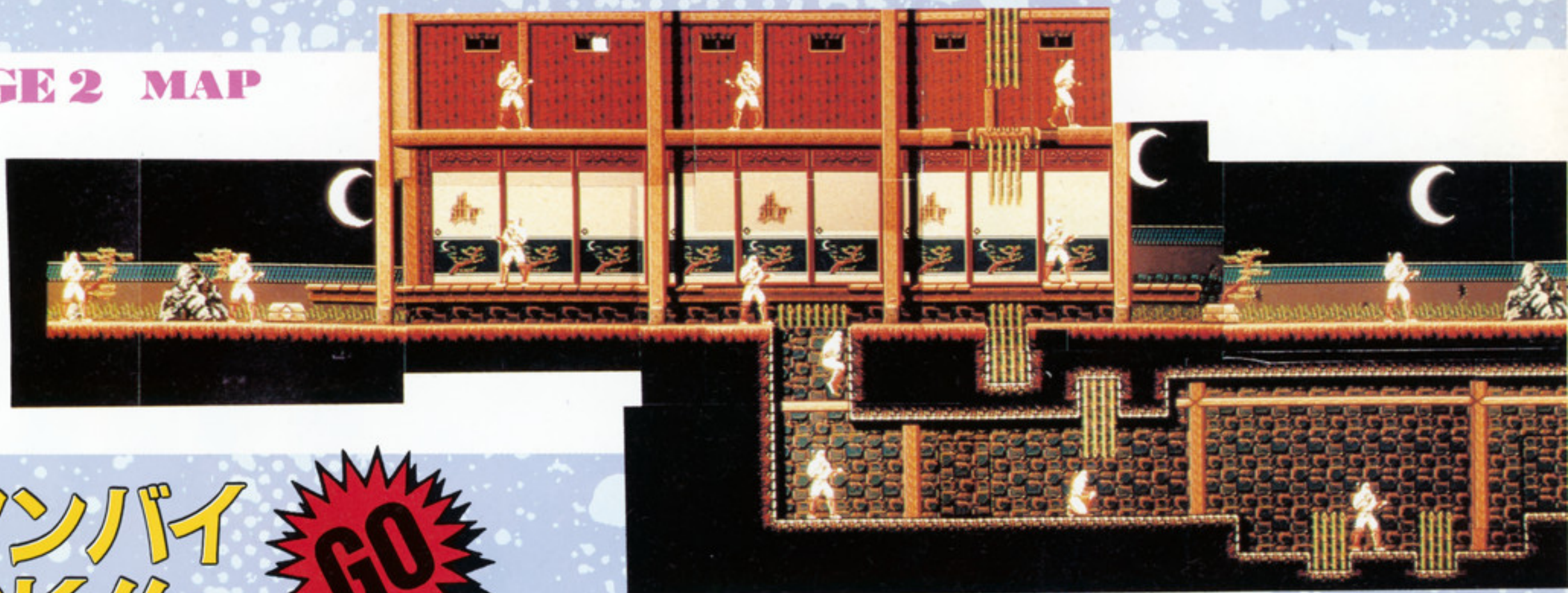


**1UP** / ムサシが(つまり残機数)が1人増える。前のステージで苦戦してライフが少ないときなど、とりあえずこのアイテムがある場所を目指すのも作戦の1つ。隠れキャラとしてボックス以外にあることも多い。



**忍術** / このゲームでは3つのステージで1つのラウンドを形成するが、忍術は通常、1ラウンド1回しか使えない。しかし、これを取ると、もう一度使用可能になるのだ。使わなければボーナス得点が加算される。

## STAGE 2 MAP



スタンバイ  
OK!!



## STAGE 4 MAP



## STAGE 1・2

### 1は一本道の基本ステージ

ステージ1は一本道。敵キャラもザコだけなので、手裏剣、ジャンプなどのタイミングを覚えるための肩慣らしといったところだ。ちょっと慣れれば楽々クリアできるだろうし、忍術を使う必要もないだろう。基本的には、先手、先手で攻撃を仕掛けること。敵の姿がちょっとだけ見えたぐらいのタイミングで手

### この敵キャラはザコだぜ



下級戦闘員「面」手裏剣で攻撃してくる。

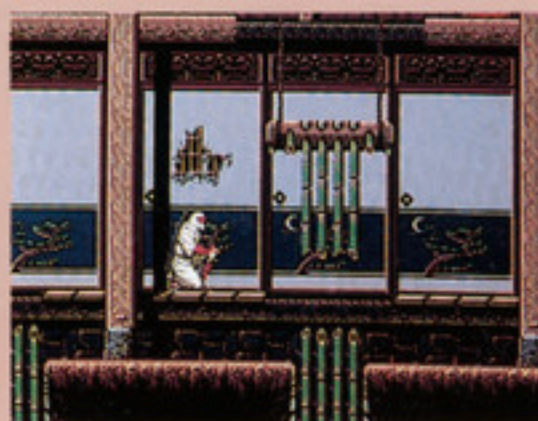


サムライ「兜」太刀を振り下ろして攻撃する。

裏剣を投げつければ、まず攻撃を受けることなく倒すことができる。これが今後のステージでも基本となる攻略法である。

### ワナに注意！ 忍者屋敷だ

ステージ2は忍者屋敷。簡単な迷路になっているけど、アクション的には難関ではない。ポイントは1UPとパワーアップのアイテム。どちらも絶対に取り忘れないこと。この後のボスは、手裏剣の数さえ確保できていれば楽



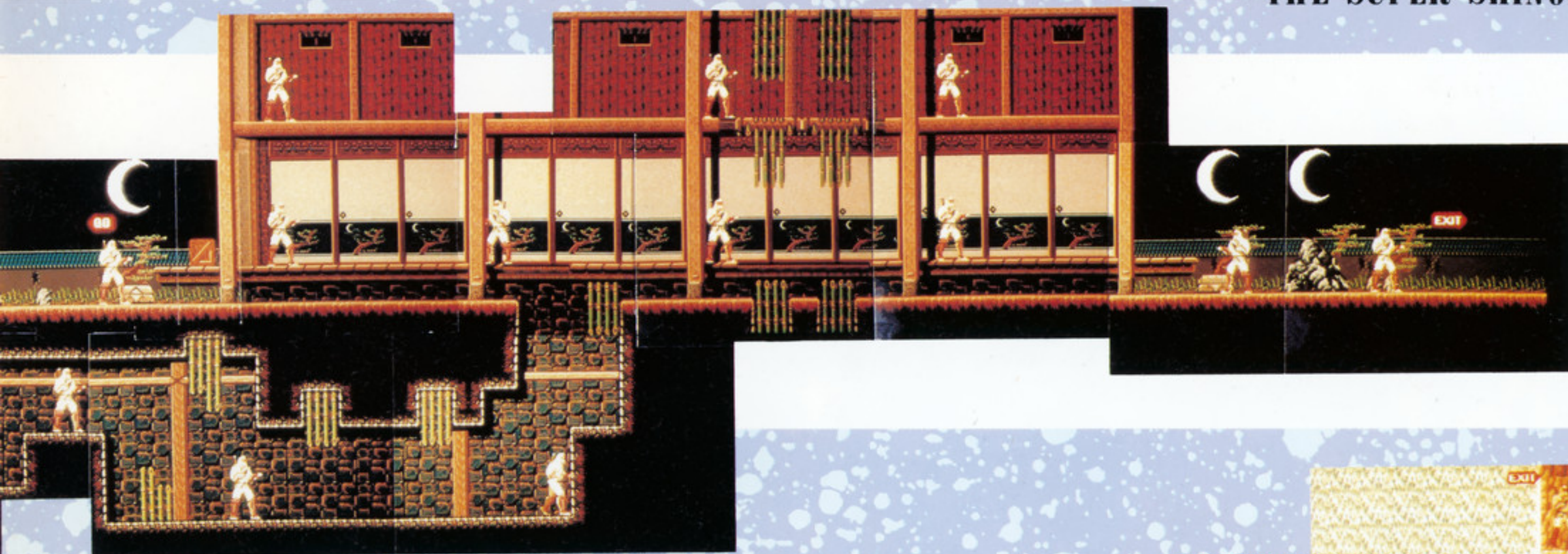
勝なので、パワーアップ後に雷の忍術を使うのもいい。

竹槍で作られたワナ。この上に乗るとダメージを受ける。タイミングを覚えよう。

## STAGE 3

### 対決！ ブルーロブスター

最初のボスキャラ、ブルーロブスターが登場するのが、このステージだ。こいつとは、たぶんまともに戦うことはできないと思う。鎧、兜に包まれた体は異常に固く、ほとんどの攻撃を受けつけない。また、長い刀が邪魔をして、懐に入っていくこともできないだろう。攻略法は一点、刀を振り下ろして無防備になった頭部を、八双手裏剣で攻撃するのだ。攻撃を受けないようにするため、左右の壁の上に立ったほうがいいだろう。これで、ほとんどダメージを受けずに倒すことができるはず。ただ問題は、八双手裏剣で攻撃するため手裏剣を大量に消費すること。ストックが



## STAGE 4

### アクション主体の滝昇り!

舞台はがらりと変わって豪快な滝をバックにしたアクション・ステージへ。ここでムサシは、大自然を相手に戦うことになる。敵キャラはそれほど強くない。ジャンプの続く特異な地形こそがムサシを苦しめる難敵なのだ。

第一の難所は丸太の落ちてくる崖。ここでは、まず丸太に飛び乗ってから、さらにジャンプして対岸へ移る。しかし、少しでもタイミングを間違えれば渡ることはできない。もちろん八双跳びを駆使することになるだろうが、とくに丸太は動いているだけにどこがジャンプのタイミングかをマスターするのが難しい。また、無事ジャンプできたからといって油断は禁物。着地の瞬間に弾を食らって奈落の底へ……なんてことも多いのだ。ジャンプで対岸へ跳ぶときは、必ず着地点に敵が

たんまりあるか、もしくはパワーアップした状態のままでここにたどりつかなければ苦しい。いざとなったら、火龍の忍術を併用して戦うのも手だ。



最初のボスは、ブルーロブスター(青い伊勢エビ男?)だ。まともに戦ってはいは、とても勝ち目はない!



八双手裏剣こそ、こいつを倒す必殺技なのだ。



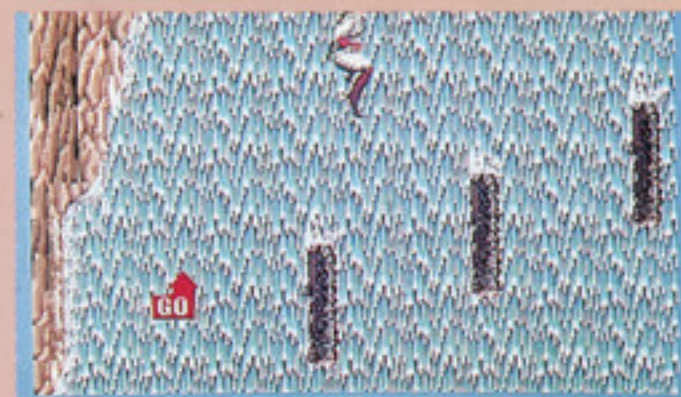
戦いを終えて。ウン、よくやったなあ。

### 単なる鳥人?



鳥人忍者鳥/コウモリの翼を持ち、空中から手裏剣で攻撃してくる。見かけほど強くないと思うよ。

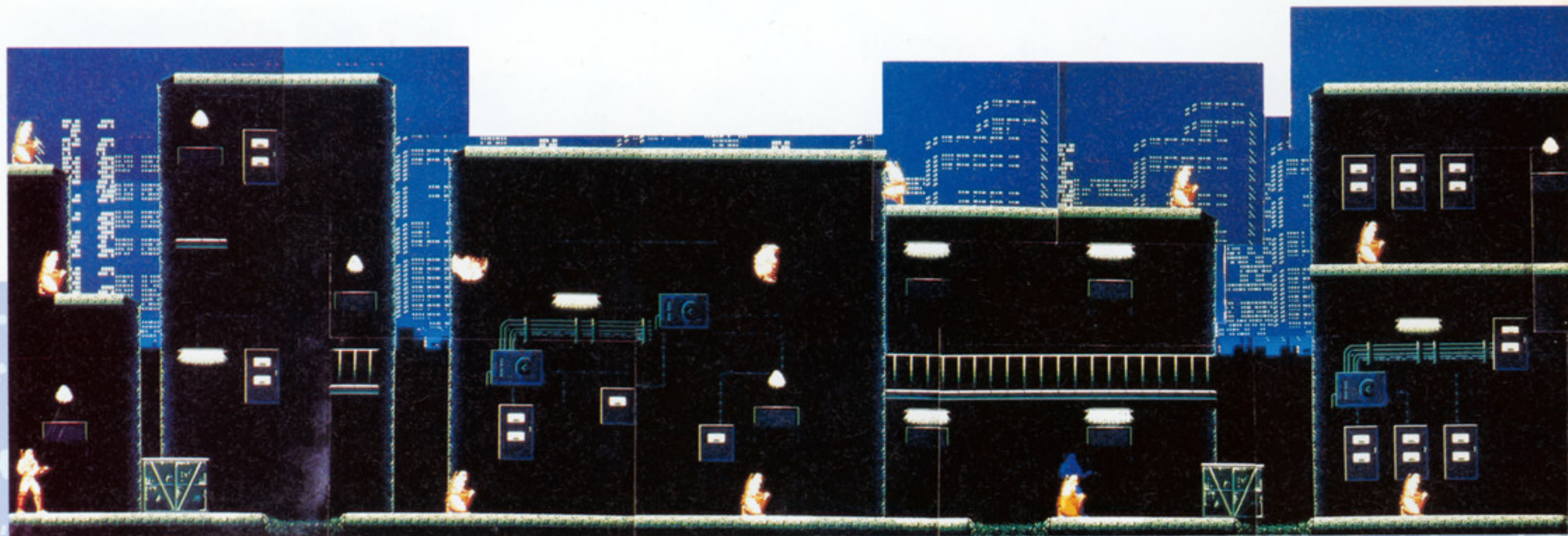
### ジャンプ&ジャンプ



ここが最後の難関。大きくホップしたあと、小さくステップ、ステップ。そして最後に大きくジャンプ! OK?

いないかどうか調べることを忘れずに。第2のポイントは縦に丸太が3本流れる滝。大きく跳んで、小さく、小さく、最後に大きく! つまり、ホップ、ステップ、ステップ、ジャンプ! という四段跳びが基本なのだ。

## STAGE 5 MAP



### STAGE 5 高層ビルをバックに死闘。地上密集は苦しい、屋上を進め!

滝を越えるとシーンは一変、高層ビルの美しい裏通りに進む。ここでもまた、ジャンプを駆使して屋上部分を歩くことが鉄則である。屋上部分には、このステージでもっともうっ

とうしいキャラの霞（修道女姿の九ノ一）は出てこない。地上は、敵の密集地帯なのだ。また、アイテムボックスの中身も、ほとんどが時限爆弾の地上に対して、そこそこのもの

が揃っているぞ。ジャンプ・ボタンと+キーの下を同時に押すと下の階へ落ちる。くれぐれも誤操作で、究地に追い込まれないよう、注意してくれ。



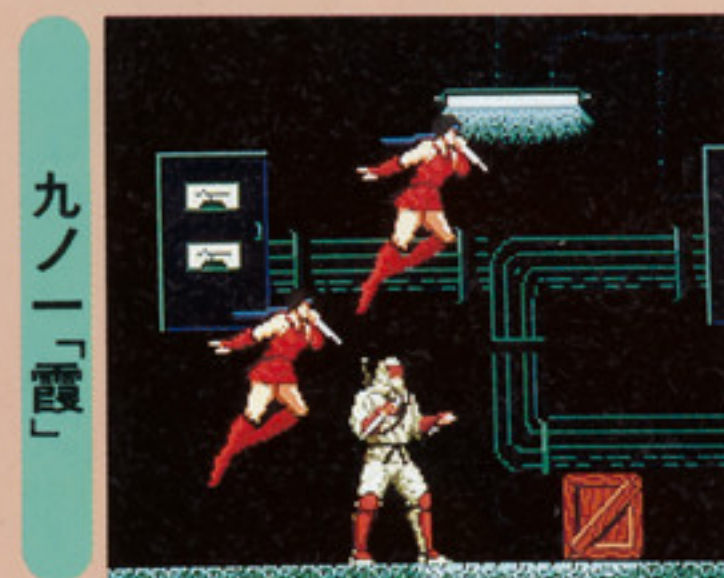
功夫男「青龍」

カンフーの使い手で、飛び蹴りと上段蹴りで攻撃。手裏剣を蹴りではじき返す。不用意にジャンプすると痛い目にあう。



修道女

そそくさと往來するシスターさんだが、ただの通行人と思ったら大間違い。いきなり、九ノ一「霞」に変身するのだ。



九ノ一「霞」

修道女はムサシとすれ違つと装束を脱いで九ノ一に。ななめにジャンプしながら攻撃する。スピードはなかなかのもの。

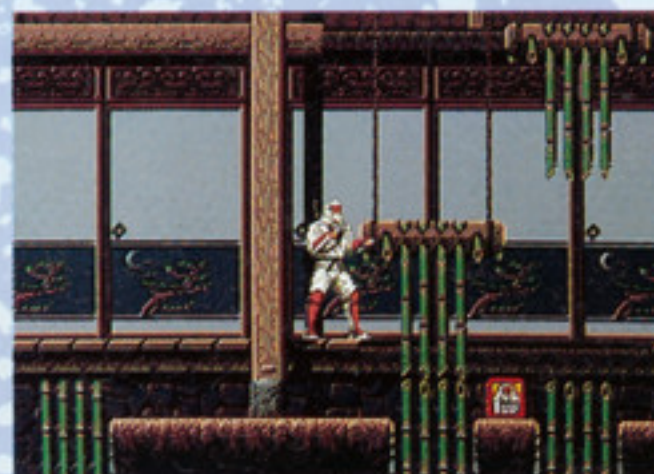
## さらなる戦力アップに

これは未確認情報なのだが、どうやら各ステージには、ほぼ1カ所ずつ隠れアイテムが存在するらしい。それもUP、忍術など、ほとんどが、かなりオイシイものばかり。ぜひ、注意しながら進んでほしい。無意味に天井が高い場

所、エレベータのある床面、各ステージの最後、などが怪しい。八双手裏剣を使って、アイテムボックスのない場所を撃っていると、思わぬ所に発見したりする。これが取れるか取れないかが、大きなポイントだったりもするからね。



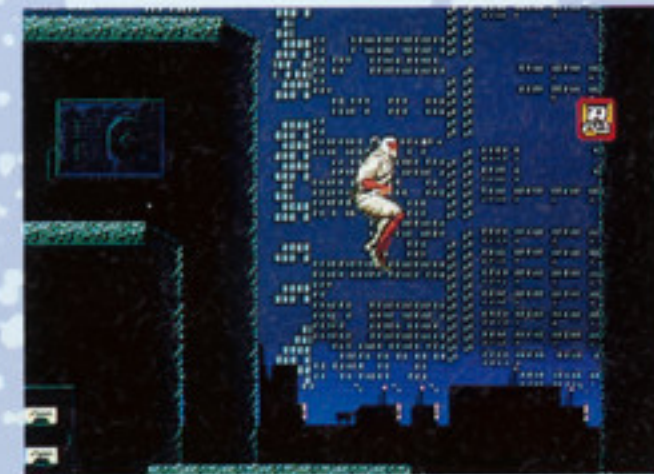
ヘタな手裏剣も数撃ちや当たる。偶然ラッキーしてしまうことも多いのだ。



オイシイものは、タダでは取らせてくれない。危険がともなう場合もけっこう多い。



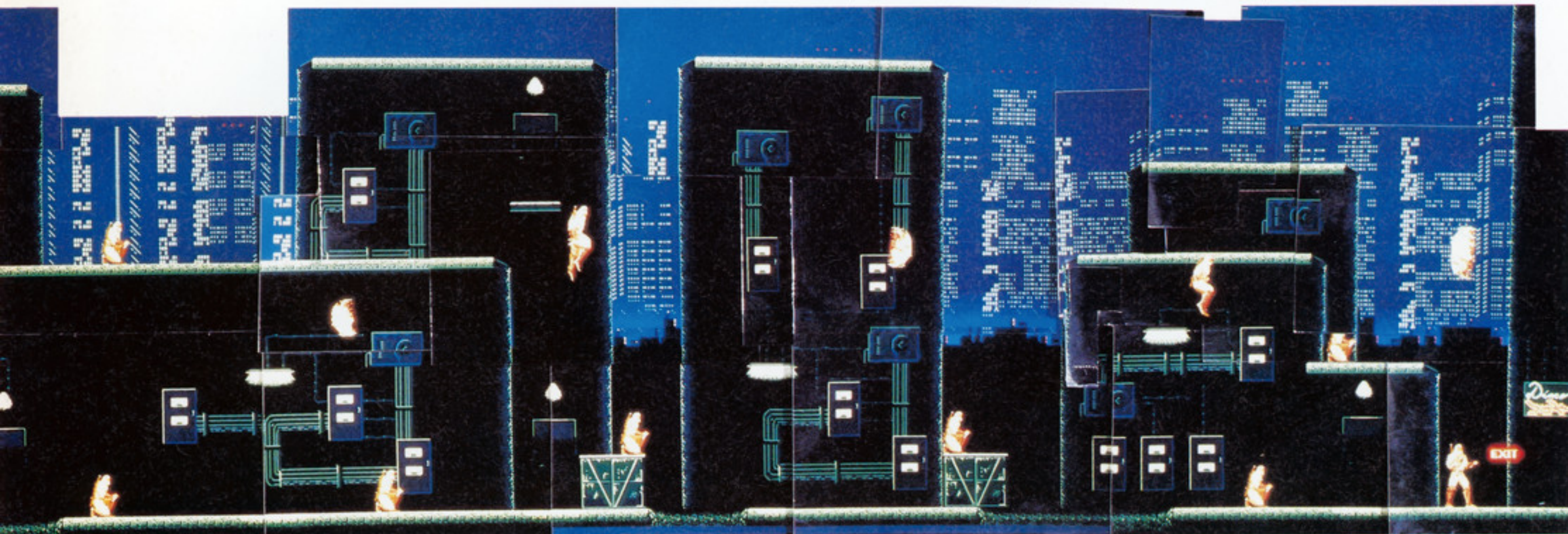
こんなところに出現することも。アタマを使わなければ取れないよな、こんなのは。



ステージの最後は、けっこう狙い目。妙に天井が高かったりしたら、疑ってみるべし。



## いざアスファルトジャングルへ



## STAGE 6 史上初? ディスコで大バトル。第2のボスはシャドウダンサー

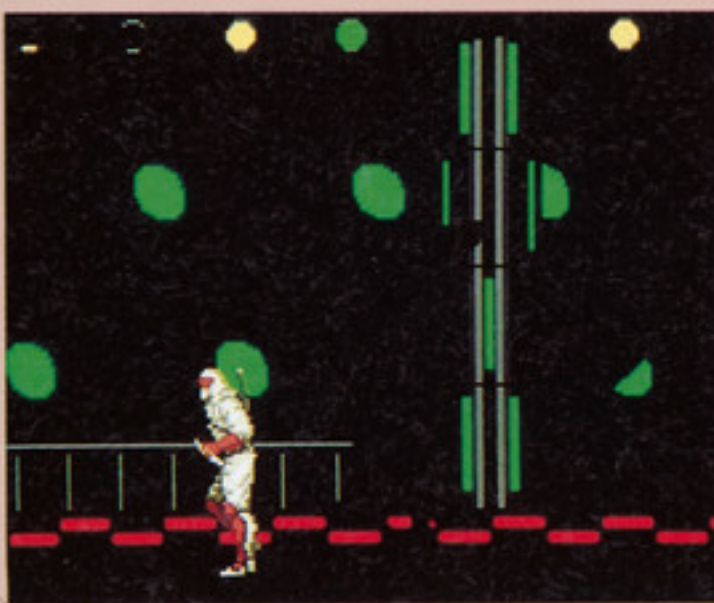


超とハテナな照明にまどわされて、何が何だかわからない。まず目を慣らすことだ。

いきなりミラーボールが回転し、テンポのいいミュージックが流れるシチュエーション。なんと! ディスコがステージ6の舞台なのだ。これにはきっと度肝を抜かれることだろう。ついに、くるところまで来た! って感じだね。さらに、ここに登場する第2のボス、シャドウダンサーが、まるでディスコの背景に対して保護色しているような奴だから恐れ入る。最初はどこから攻撃を受けているのかさっぱりわからないのだ。浮身の術を使っているような動きで分身するのだが、狙いは、その分身が一瞬だけ合体するとき。ここで連射すれば意外にあっさり攻略できる。とにかく目を慣らすことだけがポイントだ。



着地した瞬間に接近して連射する。これを繰り返すこと以外、攻撃法なし。当然、攻撃をよけながら。

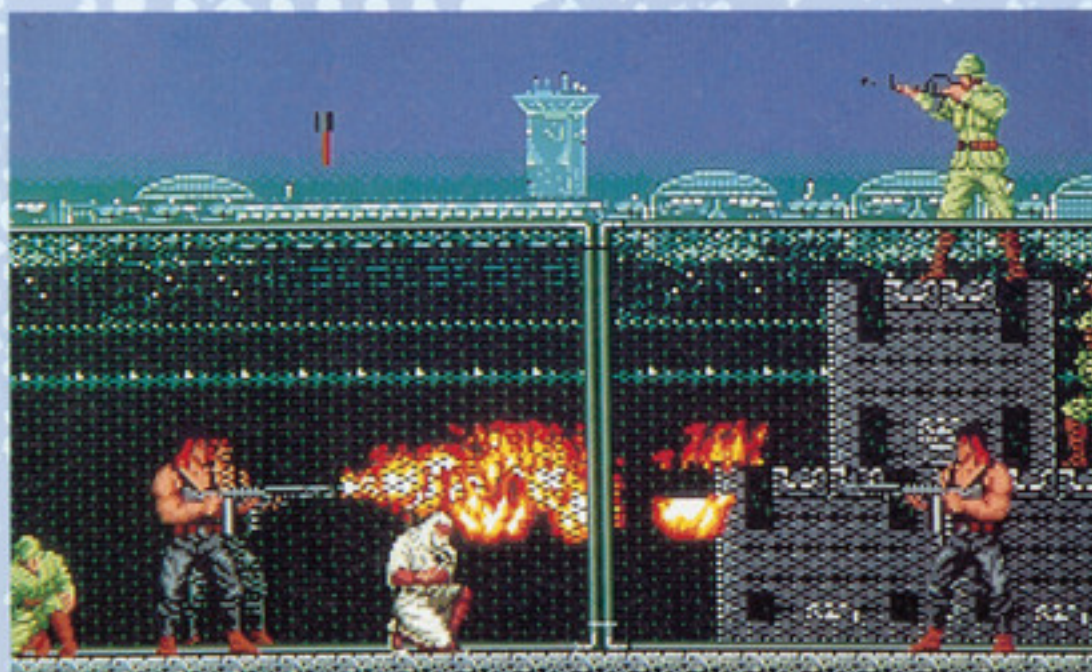


分身をすべて破壊すると、まっ黒な影になっってしまう。行方不明になった?



ライトがついた瞬間に位置を確認。もうあと一息だ。連射あるのみ、だ!

次なる  
敵は...



飛行場、輸送機の内部、スクラップ置き場と進み、いよいよムサシは海外へ進出する!

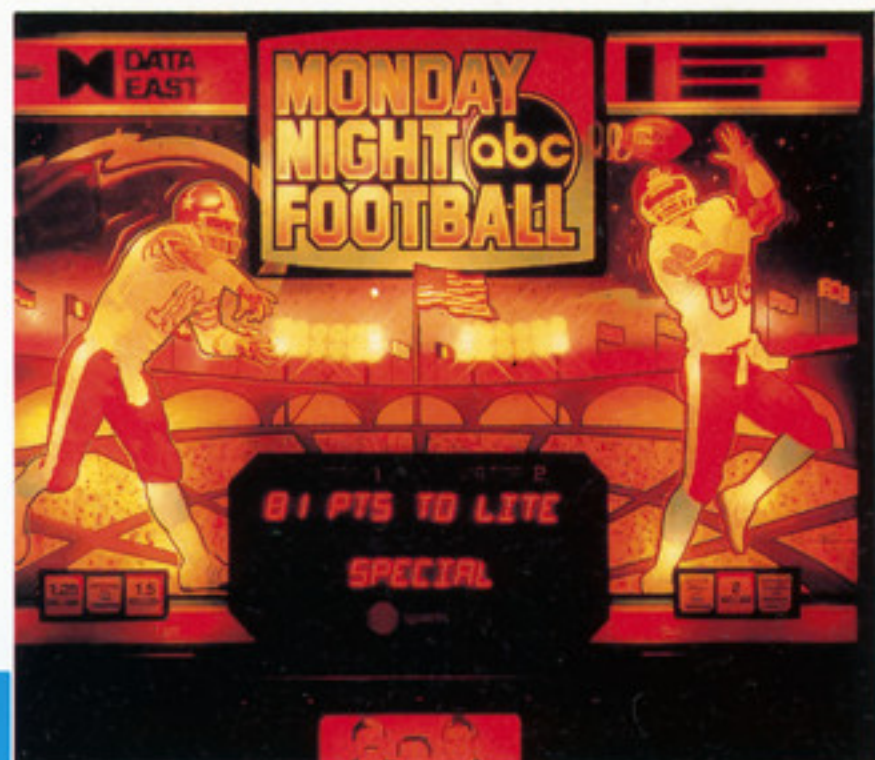
ここまでのステージは、とくに敵の攻撃が厳しいわけでもなかった。序盤戦なのである。そう、戦いが本格化するのはいくらなのだ。(文・構成/K2ちゃんとその一味)

Kちゃんの  
ドンと  
やってみよう

【第3回】

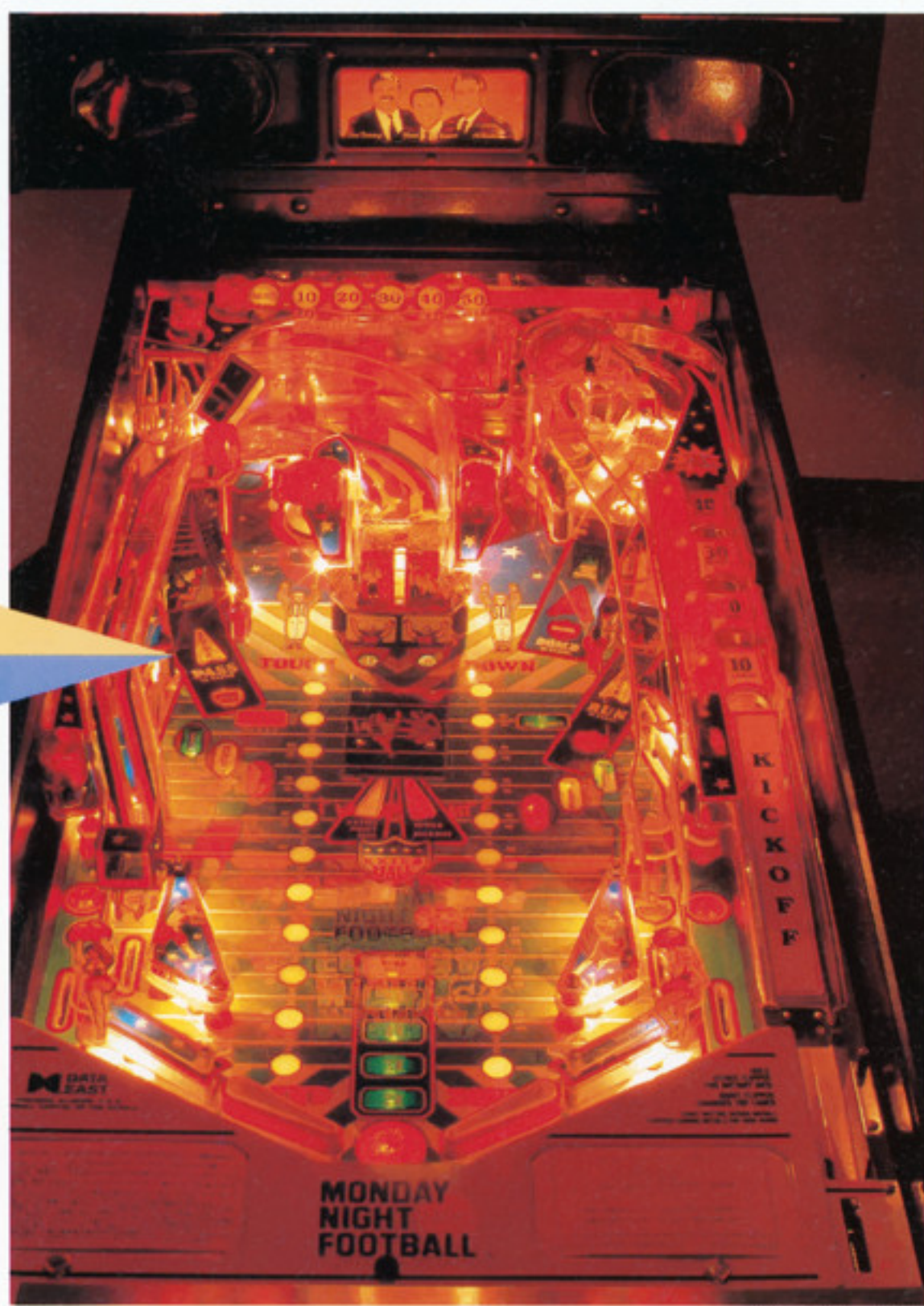
最新ピンボール

# MONDAY NIGHT FOOTBALL



データイースト株式会社

気分はアメリカンだぜ!



## ポップなアートとミュージック スタイルに酔うのがピンボール

今回は初心に戻って、ゲームセンターの基本であるピンボールにチャレンジする。ピンボールを語ることなくして、ゲーセンを極めることはできない。いつの時代にもピンボールは、ゲーセンの華として君臨し続けてきたからだ。

ピンボールの極意は、そのスタイル。あのポップなアートと音楽を理解し、自分もアメリカンスタイルになりきることが重要だ。数多いアーケードゲームのなかでも、珍しく紳士的で、スタイルにこだわるゲームこそピンボールなのだ。

マシンの前に立ったら、まずその芸術的なアートを鑑賞しよう。たとえば茶道では、お茶を飲み干した後、器を鑑賞することが礼儀の1つとされている。ピンボール

でも、やはりマシン鑑賞をマナーとしたいところだ。

次に自分の姿にも気を配りたい。べつに目を青くしたり髪を金髪にしたりする必要はないが、気分をアメリカンにして、リズムに対応するノリがほしい。このときとくに意識してほしいのが後ろ姿。プレイヤーがマシンに向かっているとき、周囲の人間はその後ろ姿のみを見るからだ。背中で泣いてる、なんて演歌の歌詞があったけど、ピンボールをしながら背中で魅せることができるようになればキミも一人前というわけさ。

そしていよいよプレイ。TVゲーム全盛のいまも、決して色あせていない迫力とスピード感。そして大人のムードがたまらない。

## ピンボール考現学 デジタル時代のニューマシンはここがスッゴイ!

ピンボールといえば、古き良きアメリカをイメージするのではないだろうか。ちょっと薄暗い酒場にビリヤードとピンボールなんてムービー感覚、まさにそうしたシチュエーションが思い浮かぶ。ところがどっこい、今のピンボールはしかけもサウンドも大掛かり。ICを使った最新技術が盛り込まれたデジタルマシンが主流なのだ。

今回取材したデータイースト社のマンデー・ナイト・フットボールはその代表作。



ビックポイント獲得の瞬間、こんなディスプレイが。ディスプレイ下の3人のオジサンは同名の人気番組のキャスト一なんだと。

一定の条件をクリアするとボールが現れフィールドゴールを狙える。このスロープを登ってランプレーンへ。



まず、デジタル表示のディスプレイは得点以外にも様々な情報を伝える機能をもつ。スペシャル、エクストラのチャンス時にはリアルタイムで教えてくれるし、音楽に合わせて歌詞まで表示されるのだ。

また、ゲームのしかけもユニーク。このゲームのハイライトは何とんでも中央のランプレーンで、フィールドゴールを通過させるという設定。立体感とスピード感が人気機種の必要不可欠な条件なのだ。

ゲーセンでナイスガイと呼ばれたいなら

# この基本テクをマスターせよ

スタイルを気にするとはいっても、それだけでは中身の無い、ただのナンパ野郎になってしまう。少なくともこれから解説する基本テクぐらいは確実にマスターしてくれ。また、右の基本用語集も知っておくといいぞ。もしキミの反射神経が鈍く、ピンボールに向かない性格なら解説者としての道もあるしね。

## フリッパーは片方ずつディフェンスの基本だ!

ボールを弾くフリッパーの使い方が、攻撃、防御どちらをも決定する。まず防御の基本は、左右フリッパーを決して同時に上げないこと。たとえば左方向から斜めにアウトホールに向

かってきたボールに対しては、左のフリッパーだけを上げた状態で待つ。



こうすることによって、フリッパーの間隔がずいぶん狭くなって、フリッパー

フリッパーの間隔がずいぶん狭いことが、よくわかるでしょ。

の間隔は確実に狭くなるのだ。これをマスターできれば、かなり得点を伸ばせるはずだ。

## 偶然では勝てない! 勝つために「狙う」

攻撃は偶然であってはならない。目的をいつも考えることだ。狙って勝つ! そのための技がホールディング、つまりフリッパーでボールをキープする方法だ。キープしているあいだに、プレイヤーは現在の状況を知り、ターゲットを決める。そして狙いを定めて打つ、というわけだ。また、左右どちらのフリッパーで打てば有利かも重要なのだが、これはちょっと難しいテクかもしれない。

この状態をホールディングという。いま、どこを狙えば高得点が得られるかを、このときじっくり考えればいいのだ。



フリッパーを動かさずにパスできる、デッド・フリッパー・バウンズは初心者向きかもしれない。

## ティルトを恐れるな! ハッジングこそ極意だ

左右のアウトレーンからボールが出てしまうのを「運が悪い」とあきらめているとしたら、それは大きな勘違いだ。それはやはりテク不足なのだ。



トッププレーンでもハッジングがポイント。

アウトレーンとリターンレーンをボールが行き来するのはよくあることだが、このとき台を揺すってボールをコントロールする。これをハッジングといい、プロには欠かせないテクニックなのだ。もちろん、やりすぎるとティルトと呼ばれる反則をとられ、フリッパーは次のボールまで動かなくなってしまうけどね。プロは絶えず細かいハッジングを繰り返しているという。

たとえば、正面からフリッパーのちょうどまん中に向かってきているボールを微妙な動きでカーブさせ捨てる、なんてこともできるらしいのだ。もちろん、そこまでいくにはマシンのクセをトコトン研究して、どの程度までならティルトにならないかを知る必要があるんだろうけど。まあ、とにかくこれが奥の手だったことだ。

## これだけは知っておきたいピンボールの基本用語集

●**プランジャー** / ボールを打ち出す装置。シューターともいう。

●**スリングショット** / フリッパー上部の三角形の長辺。大きくボールを弾く。



スリングショット

●**ポスト** / フィールド上の柱の総称。特にスリングショットを支える手前側のポストはディフレクション・ポストと呼ばれ、ボールの方角を急転換させる。



ここでボールがロックされる。

●**ロック** / マルチボールプレイのための装置。ボールがキープされる。

●**バンパー** / 円柱型のボールを大きく弾く装置。

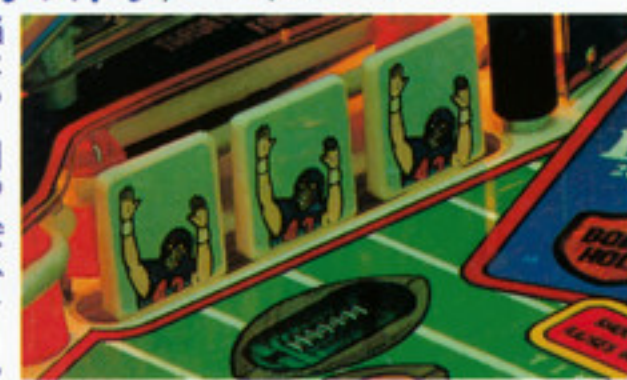
●**ターゲット** / 標的の総称。ドロップ、スポットなどの種類がある。

●**アウトレーン・リターンレーン** / 左右のボールの通り道。外側がアウトレーン、内側がリターンレーン。

●**スペシャル** / 1 upのこと。

●**エクストラ** / 1球ボーナス

当たると引込む、ドロップターゲット。高得点へのカギを握るポイントの一つ。



## ビックリ偶然 インタビュー

Mr. JOE KAMINKOW

なんという偶然か! 我々がデータイーストに取材で訪れると、ちょうどそこにはMONDAY NIGHT FOOTBALLのデザイナー、Mr.KAMINKOWが来社していたのだった。彼はデータイースト社のピンボールを支える天才デザイナー。私は英語が大の苦手なで結局ほとんどインタビューにならなかったような気もするが、彼の見せてくれたデザインスケッチなどから、その天才ぶりは十分理解できた。



お父さんもゲーム関係の仕事をしているとか。血統も抜群なのだ。

●ピンボールのことをもっと知りたい人は当編集部編「ピンボールグラフィティ」(3,500円)をオススメ。

# AMM

## アミューズメントマシンショー レポート

### ～ビデオゲーム～



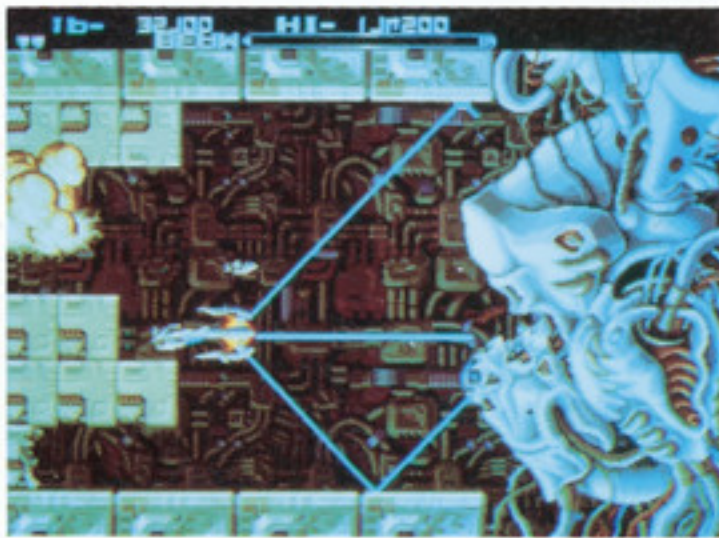
10月4-5日の2日間で18,000人の関係者を飲み込んだゲーム業界最大のイベントをレポート。

### R-TYPE II

あのバイド帝国が宇宙を恐怖と戦慄のどん底に落とし入れるため、新生バイド帝国となって蘇った!

重厚なグラフィックと新たな武器をひっさげて、R-TYPEの続編が登場。グラフィックはもちろん、サウンドも大迫力、そして自機「R-9」も一段とパワーアップされた。とくにシューティングゲーム・ファンにはお勧めの傑作。

©IREM CORP



最強の装備にパワーアップ。強い味方だ。

### クォース

コナミがシューティング・パズルという新しいジャンルのゲームを作ってしまった! 画面は地味だが、やり出したら止まらない!

ルールはいたってかんたん。迫り来るコの字型やT字型のブロックに、下からブロックを打ち込んで四角形にすればOK。ただし、迫るブロックは終始動いていて、なかなか思うような形になってくれない。

グラフィックはご覧のとおり不思議な雰囲気。そしてサウンドも。ブース内はその音でほとんど会話不能という状態だった。テトリスの次はクォースか!?

©KONAMI



### ビーストバスター

3Dタイプのアップライト型ガンゲームで、3Pも可能。

倒す相手はゾンビや怪物で、これがまた異様なのだ。かなりスリラーしていて破壊したときの迫力といったら……!

なお、SNKブースではこの他に、ネクスト・スペース、海外向けのスカイアドベンチャーなども出展されていた。

©SNK



おい! 顔が青いぞ、大丈夫か? 少し休んだほうがイんじゃないか?

### グラディウスIII

シューティングゲームの雄、グラディウス・シリーズの第3弾が、参考出品ながら登場した。サウンド、グラフィックともに過去の作品を意識しながら、それを超えるかなりイイできで、12月の完成が待たれる。

ゲームの構成などは、前作とほぼ同じだが、はじめてワープゾーンを設定したり(ビデオゲーム版ではなかった)、武器が自由に選択できるなど、新しい工夫もされている。

©KONAMI



伝統のボスキャラ、ゴーレムも強く大きくなって出現!

### 1941

1942、1943に続くシリーズ第3弾。カプコンが独自に開発したシステム基盤「CPシステム」を使っているの、派手な演出がたっぷり味わえる。

まず目を引くのは、キャラクターと背景のグラフィックの美しさ。とくに空母など鋼の部分の輝きはサスガ! そしてもちろんサウンドも充実。2Pでバリバリ闘いたい。

©CAPCOM



### スーパーモナコGP

パワードリフトに続く通信システムを搭載したきょう体の2作目。ショーでは8台を接続してみせた。

ちなみに、ゲームそのものはすでに発売中の体感きょう体と同じもの。今後はこの2つのタイプが並行して発売されるケースが増えるだろう。

©SEGA



## ビッグラン

ジャレコが自信をもって発表した体感きょう体の第1弾。初の試みとして、体感きょう体に通信機能を搭載している。

ゲームとしてはよくあるパリティダカールラリーをシミュレートしたものだが、これまでにないシステムが1つ。

それがクラクション。クラクションを鳴らすことによって他の車(コンピュータ・カー)が道を開けてくれるというわけだ。ただし、もちろん相手が通信でつながって



いる車なら、道を開けるかどうかは、その人しだい。悪しからず。

問題はこのきょう体を何台も置けるゲーセンがあるかどうか……。

©JALECO LTD



今となっては珍しくない体感きょう体も、ジャレコでは初体験。ぜひ体感きょう体でプレイしてほしい。

## ラウンドアップ5



今年の辰巳電子の大型きょう体ゲームは、コックピット型のカーチェイス。モニターを3台使ったワイド画面がウリだ。

それ以外に、これといった新し

さはないが、チェイスH.Q.やアウトランなど今までに出たカーアクションもののイイところをまとめた、いかにも辰巳電子らしいゲームになっている。

逃走する犯人グループを追跡するというのがそのストーリーで、ロボット・バイクに体当たりしながら進むアブナイ感覚がかなりイケル。

また、ドライブ・ゲームには欠かせないノリのいいサウンドもソツなく流れて、何から何までそれなりに楽しめるゲームなのだ。

©TATSUMI

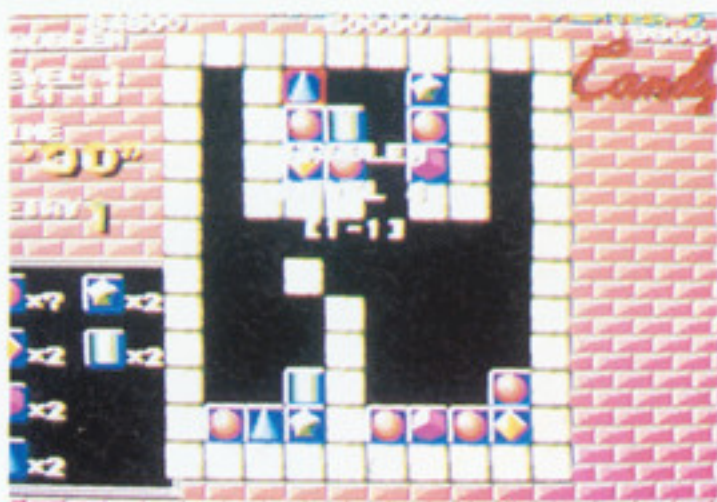


3つのモニターを使った、迫力のある画面構成と、それなりに美しい背景がカーチェイスを盛りあげる。

## パズニック

テトリス以降、パズルゲームがまたおもしろくなってきた。ビデオゲームではないが、あのゲームボーイで倉庫番やロードランナーが復活したし、難解なパズルボーイも登場した。新しいタイプのパズルゲームの登場に、ぜひとも期待したい。

さて、本題のパズニックだが、これはブロックを同じ絵柄のどこ



ろへ落として消していくというもの。ハラハラドキドキ加減がいまひとつなのが残念。

©TAITO

## ワールドカップ90

テクモのサッカーゲーム第2弾がこれ、ワールドカップ'90。世界の強豪チームが新しくなってプレイヤーの前に登場した。

操作方法やルールなど基本的なことはすべて前作同様(変わりようがない)、サッカーゲームの楽しさをすぐにも満喫できる。

そしてそれを助けるのが、より強化されたグラフィック。小さい



ながらもリアルな選手たちが、監督兼任のプレイヤーを、熱く燃えさせてくれるだろう。

©TECMO

## メガブラスト

ファイナルブローから始まった「F Zシステム」の第3弾。今回のショーではやはりダライアスⅡが目立ったが、シューティングファンが秘かに注目していたのが、じつはこのメガブラスト。

マザーボードがファイナルブローと同じだけに、そのグラフィックの美しさは言わずもがな。



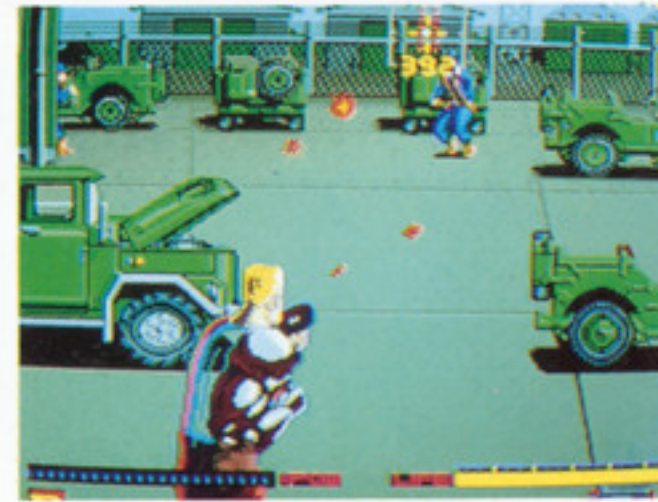
斬新さはないが、4方向同時に発射できるショットをガンガン撃ちまくる爽快感は格別だ。

©TAITO

## ダイナマイトデューク

他社製品にも大きくスペースを割いたテクモブース。そのうちの1つがこれ、セイブ開発製のダイナマイトデュークだ。

このゲームのウリは、なんといっても射撃(シューティング)と格闘(アクション)のユニークな組み合わせ。基本的には横スクロールなのに、射撃は(スぺハリのよ



うに)画面に背を見せてできるし、キックやパンチも可。つまり、現実の世界にかなり近い状況で闘えるのだ。

©TECMO

## トリオ・ザ・パンチ

参考出品ではあったが、キャラクターのこのミョーな雰囲気がゲームのイメージそのものに違いない。宣伝マンにして「ミョーに楽しいゲームになりますよ」と笑い出すあたり、ちょっとアブない。

まだまだ完成には程遠いが、バリバリのシューティングや殺しあいの氾濫するこの世界(!?)で、このノリは異色。 ©DATA EAST CORP



こんな奇妙なキャラクターがたくさん出てくるユニークなゲームだ。

## フォートラックス

ナムコの自信作であることはいうまでもないが、なにしろ注目を集めていたのが、このフォートラックスだ。

写真を見てもわかるように、これは4輪バギーの体感ゲーム。日本ではまだ馴染みは薄いですが、バイクに超太めのタイヤを4つはかせてオフロード(凹凸道や水の中、つまり道なき道)を走る過激なスポーツで、ケガをして当たり前! そんな荒っぽい動きを見事にシミュレートしたこのきょう



体、ナムコは偉いっ!

そのうえ通信機能で8台まで同時プレイ可能とくれば、大ヒット間違いなし。8台並べてくれるゲーセンはあるかな? ©株ナムコ



われもわれもと、終始人でにぎわったフォートラックスのコーナー。人間相手のほうが、絶対に燃える!

## バーニングフォース

ユーノスロードスター・ドライブシミュレーターとフォートラックスの派手さの陰に隠れてしまった感じのバーニングフォース。断っておくが、これだってかなりスグレモノの3Dシューティングゲームなのだ。サウンドが目立たないほどの爽快感がある。

各ステージが4つのエリアに分かれていて、前半はバイクでの地



上戦、後半がエアプレーンを操縦しての空中戦。2タイプのゲームが楽しめるのだ。 ©株ナムコ

## タスクフォースハリアー

目立ちはしないものの、コンスタントにいいゲームを作ってマニアには評判のUPL。今回も縦スクロールのシューティングだ。これといった派手さはないが、グラフィック、バランスなど、どれをとっても平均以上のデキで、ソツなくまとまっている。

サウンドしだいでは、もっと目立つゲームになるのでは? ©UPL



巨大な地上物。これでもザコキャラだ。でもやっぱ、かなり地味だな……。

## これからのゲームは……

昨年から今年にかけてのテトリス人気を足がかりに、パズルゲームが再びメジャーの道を歩み始めた。

それにひきかえ、シューティングゲームは各社のレベルがそろってきたせいもあって、どれも似たりよったり。グラフィックやサウンドにも、さほど強烈な個性が感じられない。それはまた、人気シリーズの続編ばかりが話題となる原因にもなっているようだ。シューティングにおけるテトリスの登場が待ち遠しい。

さて、今回のショーでとくに注目された異業種との共同開発という新しいコンセプトのゲームは、今後続々と発表される可能性十分。2匹目のドジョウはいるか!?



シューティングに新鮮さがなくなってきた……とは、言われ続けているが……。

新しいタイプのパズルはどんどん出た!



何しろ多かったのが通信機能を搭載したきょう体。当然レースものが多いが、今後の展開は? また、新しいコンセプトを打ち出すもの、レトロ感覚をウリにしたものなど、振り返ればきょう体のショーみたい!?

①  
孔雀王2 幻影城  
3名



発売元:セガ

②  
スーパー忍 3名



発売元:セガ

③  
TATSUJIN 3名



発売元:セガ

3名

④  
マーじゃんコップ竜  
3名



発売元:セガ

BEメガ  
読者  
プレゼント

★このプレゼントページの応募は112ページの「愛読者カード」に切手を貼って応募してください。  
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。  
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにね!!  
(パソコンソフトの場合は、機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入)  
★締切 1989年12月8日必着  
★発表 商品の発送をもってかえさせていただきます。

●公正取引委員会の告示により、当選された方はこの号のほかの懸賞には当選できません。  
●製品の性質上、発送に日数のかかることがあります。またゲームソフトに関しては発売予定ですので、製品化されないこともありますのであらかじめご了承ください。

⑤  
ゲームブック・暗黒の聖地  
4名



発売元:東京創元社



発売元:ポニーキャニオン

①  
1名  
A  
ゼロウィングCD



発売元:ポニーキャニオン

②  
1名  
B  
原始島CD



発売元:ポニーキャニオン

③  
1名  
C  
天聖龍CD



発売元:ポニーキャニオン

④  
1名  
D  
オフビヒーロー!  
レジェンド・  
トムマCD



発売元:ポニーキャニオン

⑤  
1名  
E  
マルサの女CD

CDのプレゼントは読者が選ぶサウンド倶楽部大賞用のものです。応募方法はサウンド倶楽部のページをご覧ください。

世紀末パチもん英雄伝説

# メガドラマンX

第1話 痛烈! 姿なき怪獣総進撃は太陽のように!!

原作 木川存美  
まんが 日高水泳部

電腦宇宙人  
ゲーソク星人 登場  
その他おおせい



新しくはじまったメガドラマンガ(どーゆーマンガだ!?)の決定版!!

キャップ!  
一般市民からの  
通報です!

新宿区  
西早稲田に  
怪獣出現!

▲バイオ生命体  
ネイ

よし!  
SEGA部隊  
出動だ!

キャップは  
おれた〜

朝ごはんは  
ネッスルだ

お前は  
うるせー

▲ハリアー隊員 ▲カマタ ▲イトウ少年 ▲イイダ隊員  
隊長

なんだ  
へんな車だぞ!

自動車を描くのは  
苦手なんだ〜

パースが  
狂ってる

おおっ  
本当に  
怪獣だ!

おおっ  
本当に  
怪獣だ!

待っていたぞ  
SEGAの  
諸君!

あー  
なんだ  
あいつは!

あれは  
ゲーソク星人じゃ  
ありませんか

なんで  
初登場の  
怪獣の名前  
知ってたよ  
おめーはよ

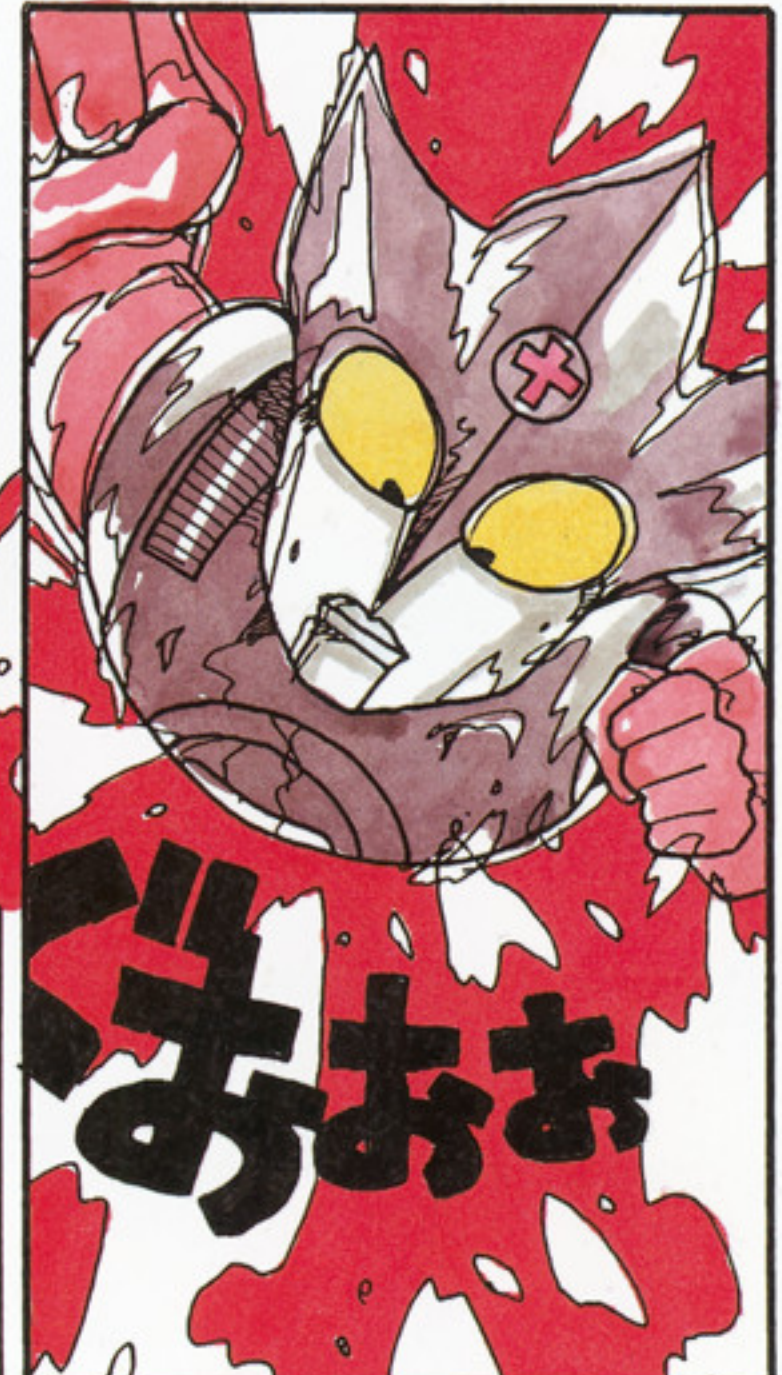
そーいう  
リアリティの  
ぬーぎよな

わが名は  
ゲーソク星人  
今回は  
大魔界村の  
怪獣たちを  
つれてきたぞ!

さあ、  
戦え!  
村の衆!!

おー





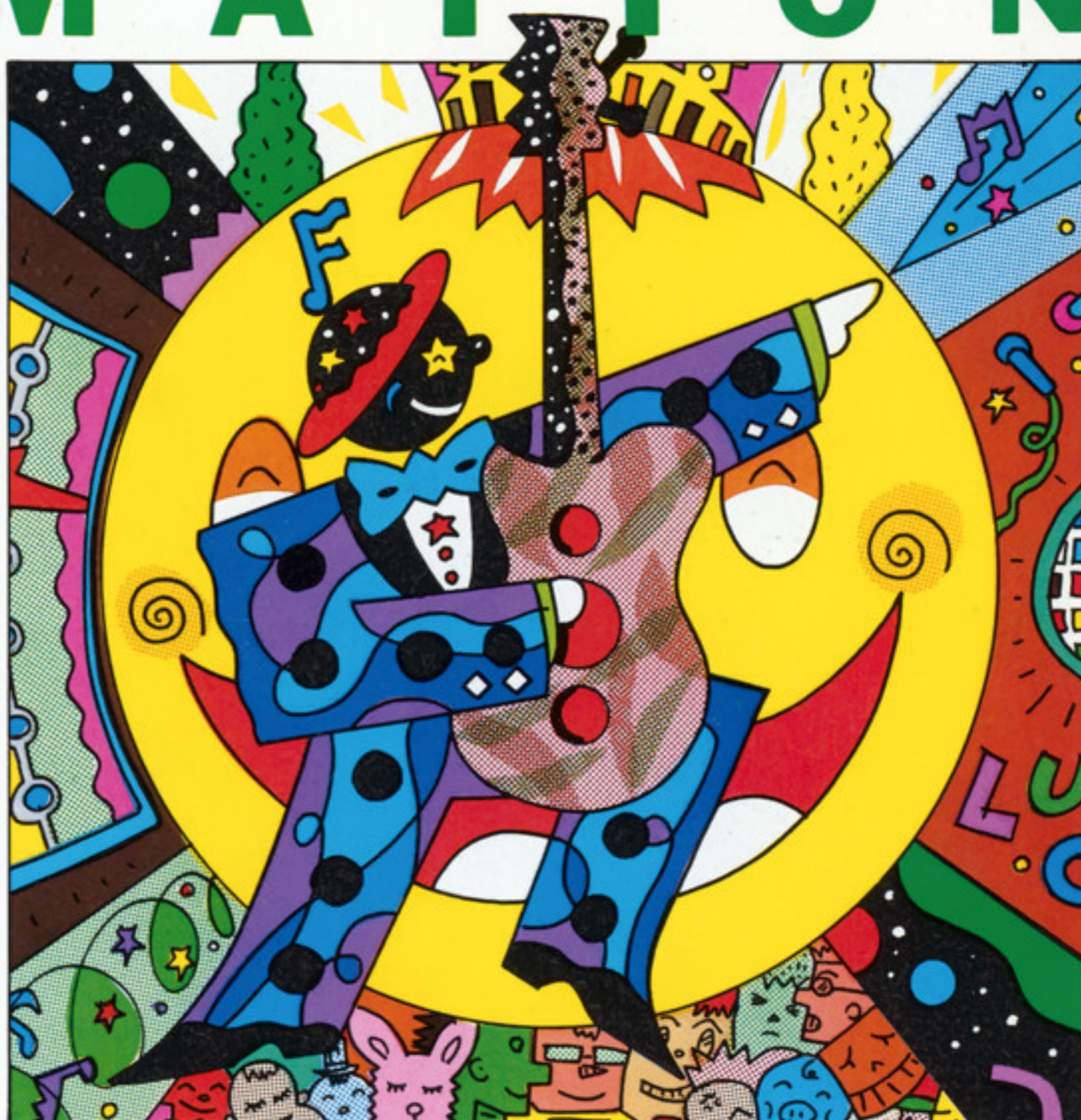
ナント連載なんだ。次回はもっと凄いからな!!

# INFORMATION

本誌もようやく来年から隔月刊となります。これもひとえにみなさんのおかげ。編集部一同感謝してます。これからもアンケートはがきで、みなさんの声を編集部までどんどん届けてください。本誌は内容を含め、これから少しずつパワーアップしていきたいと思えます。新年号もますます充実！ ご期待ください。

BEEP/メガドライブは、1990年1月号から奇数月の隔月刊となります。

次号は**1月8日発売です。**



## 質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えしません。

**03・230・7689** 月曜日～金曜日の午後4時から6時

BEEP/メガドライブでは、メガドライブのゲーム  
その他一般記事に関する原稿を書ける人を募集しています。

### 【資格】

18歳以上で東京近郊在住の人。ある程度文章力のある人。ゲーム以外にも趣味のある人。

### 【応募要項】

ゲームやハードに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内（書式自由）にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。

採用の場合はご連絡します。1ヵ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

## STAFF

編集長	川口洋司
副編集長	近藤 裕
編集スタッフ	竹内 亨 白勢房枝 福田信之 桑原 修 木川明彦 羽山大輔 三浦 孝 (スタジオハード) 朝日幸嗣 小林義人 (ケイ・ライターズクラブ) 田中成美 田中裕也 (ワークハウス)
編集協力	井上 滋 歌舞山修一 山田淳一 岡田貴訓 島津泰彦 花島 新 星野憲由 (フリード) 木川存美 セザール松本 吉野家牛兵衛 (スタジオハード) 折原光治 (パルナス)
レイアウト	アートサプライ オフィス アンカモン 田辺智代 土井野修清 スタジオ203 星 淳二 (スタジオハード) 松井 淳 (ワークハウス)
フォトグラフ	香川康之 蒲生晴夫 鬼頭栄次 小阪和則 平野 弘 宮脇基美
イラスト	近藤ゆたか 空根チャラカ 徳永 健 滑子堂本舗 黒澤雅則 八重樫彩蔵
校正	アレフ
印刷	大日本印刷株式会社

## アンケートはがきの書き方

別紙アンケートはがきに該当する番号を書いてください。

- ①性別
  - ①男性 ②女性
- ②年齢
  - ①10歳未満 ②10～13歳 ③14～16歳
  - ④17～19歳 ⑤20～24歳 ⑥25～29歳
  - ⑦30～35歳 ⑧36～39歳 ⑨40歳以上
- ③学校・職業
  - ①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生
  - ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職
  - ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬自由業 ⑭アルバイト ⑮無職 ⑯その他
- ④ゲームマシン利用状況
  - ①1日に1回 ②2日に1回 ③3日に1回
  - ④1週間に1回 ⑤2週間に1回 ⑥1ヵ月に1回 ⑦ほとんど利用しない
- ⑤よく読むゲーム誌 (何冊でも)
  - ①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータ・マガジン ③マル勝ファミコン
  - ④ファミコン必勝本 ⑤ハイスコア ⑥ゲームボーイ ⑦月刊PCエンジン
  - ⑧マル勝PCエンジン ⑨PCエンジンファン ⑩MSXマガジン ⑪MSXファン
  - ⑫ログイン ⑬コンプティーク ⑭POPCOM ⑮マイコンBASICマガジン
  - ⑯テクノポリス ⑰ゲーメスト ⑱メガドライブFAN ⑲その他
- ⑥よく読む雑誌 (何冊でも)
  - ①少年ジャンプ ②少年マガジン ③少年サンデー ④ヤングジャンプ ⑤ビジネスジャンプ
  - ⑥ヤングマガジン ⑦ビッグコミック ⑧ビッグコミックスピリッツ
  - ⑨モーニング ⑩アクション ⑪ホットドッグプレス ⑫ポパイ ⑬宝島 ⑭その他
- ⑦本誌を何で知りましたか?
  - ①書店で ②人に教えられて ③雑誌広告で ④その他
- ⑧当社のゲーム誌を購読したことがありますか?
  - ①BEEP ②別冊・BEEP/メガドライブ ③BEEP/メガドライブ1号
  - ④BEEP/メガドライブ2号 ⑤BEEP/メガドライブ3号 ⑥①～⑤のすべて
- ⑨BEEP/メガドライブに対する希望定価
  - ①400～450円 ②380～390円 ③350～370円 ④300～340円
  - ⑤290円以下 ⑥今のままでよい ⑦その他
- ⑩1月以降発売のメガドライブのソフトで買ってみたいものは?
  - ⑪移植してほしいビデオゲームは?
  - ⑫あなたがベスト or ワーストゲームだと思うメガドライブソフトは?

ずっと待っていたんだ!

すべてのメガドライブファンを魅了する、時代が生んだ驚異のNEWジャンル!  
シューティングアクション+シミュレーション+リアルタイムシューティング+リアルタイムシミュレーション+リアルタイムシューティング+リアルタイムシミュレーションに誕生!

# ヘルツォーク ツヴァイ Herzog zwei

大好評「サンダーフォースII」に続く第2弾「Herzog zwei」業界初の2分割画面・同時・全方向スクロール。激闘のシューティングプレイから始まるアクティブなゲーム展開。いまだかつて無い未体験ゾーンへ!

- すべてがリアル!  
プレイヤーが激戦中でも、指令を受けた兵器キャラクターは自ら敵に立ち向かうリアルタイム・フルオートシステム。
- 非ターン制・非HEX制を実現!  
ターン制・HEX制を排除し、スピーディでスムーズなゲーム進行を図り、よりリアルで迫力ある臨場感を再現。
- 本格的グラフィック&クリアネスサウンド!  
目を見張る驚異のビジュアル、音楽は躍動感あふれるステレオサウンドで、超一級品にセンスアップ。



12月発売! 6,800円 (消費税別)



SEGA®

BEEP! ▶ メガドライブ ▶

1989  
NOVEMBER

1989年12月1日発行  
第5巻11号通巻61号  
発行人・孫正義  
編集人・橋本五郎

発行株式会社バンク出版事業部

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26  
電話 営業03・230・7670 編集03・230・7688

定価480円(本体466円)



12月2日発売予定

6,000円 標準小売価格

# 幻術参上!

驚異のハイビジュアル忍術で、悪を砕けジョー・ムサシ!

©SEGA 1989/MUSIC ©1989 YUZO KOSHIRO

イカヅチ、フーシン、カリユウ、ミジンの4種類の術と、手裏剣、刀、足技が悪の組織に炸裂する。そして、強敵ボスキャラも巨大なパワーで行く手を阻む。これぞ興奮、これぞスーパーニンジャバトル。忍法ブームの到来だ。

## ザ・スーパー忍

攻防激烈!

恐怖とまで表現された超難度シューティングゲームを完全移植。3種類のショットと3段階のパワーアップレベルを駆使して、快感シューティングにのめり込め。

### TATSUJIN タツジン

6,000円 標準小売価格



手ごたえは、噂通りの激しさだ!

12月9日発売予定



時代が求めた16ビット  
**MEGA DRIVE**  
16-BIT メガドライブ

- ★POWER 1 先進の画像処理でビジュアルショック!
- ★POWER 2 16ビットパワーのスピードショック!
- ★POWER 3 FM音楽+PSG音楽+PCM音楽でサウンドショック!

セガ・メガドライブ



21,000円 標準小売価格

### 話題の大作、名作続々登場!

メガドライブカートリッジ ニューゲーム情報

- ▶ マージャンCOP電 白狼の野望
- ▶ ヴァーミリオン(仮称) バックアップ機能搭載
- ▶ ゴールデンアックス
- ▶ ソーサリアン ©NIHON FALCOM 1987 バックアップ機能搭載
- ▶ ムーンダンサー 妖精王の帰還

©NIHON SOFT BANK 1989 ORIGINAL ILLUSTRATION: ©1989 NAUYUKI KATOH

\*メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。  
\*記載価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 千144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター