

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ 480 YEN

1990年2月1日発行
第6巻1号通巻62号

新春特別付録

BEEP! メガドライブ
特製カレンダー

特集

読者1055人の投票による

メガドライブ・アカデミー賞
受賞作品大発表

買いのメガドライブソフトはこれだ!
お買得一本勝負!
BEメガ・ドッグレース

重機兵レイノス TEE TEE スタジアム

ヴァーミリオン(後編)
スパー忍(後編)

ソーザリアン

特別企画 平成2年版

熱血メガドライブ
宣言 今年のセガはやるぞ!
タイマー、ホット・ビィもがんばれ!





一步足を踏み込むだけで、もう、魅力から抜けられない。

美しき背景、そしてキャラクターを取り巻く時の流れ、ゲームの進行を爽やかに演出するゲームサウンド。メガドライブのパワーが、ファンタジックアクションRPGに磨きをかけた。ソーサリアン、それはまだ見ぬ世界への旅立ちのロングストーリーだ。

SORCERIAN[®]

© FALCOM 1987

ソーサリアン

バックアップ機能搭載
7,000円標準小売価格

興奮は、時と共に

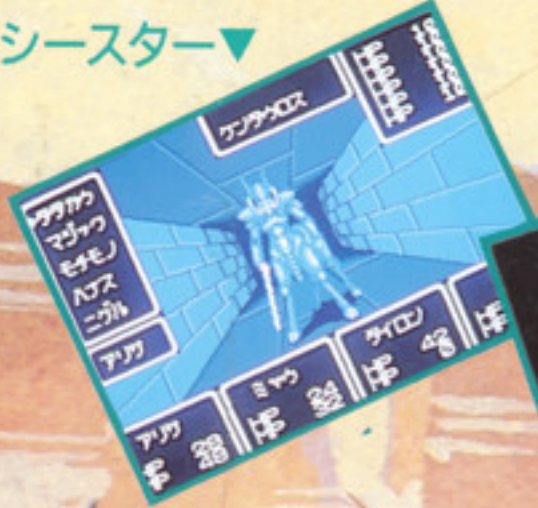
セガが放つ大巨編

PHANTASY STAR

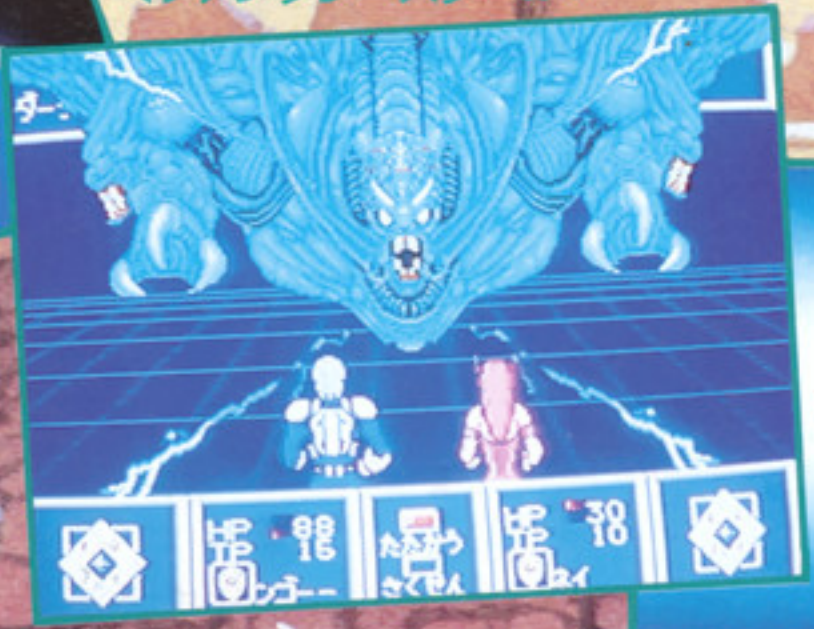
ファンタシースター▼

ファンタシースター

期待で今から



←ファンタシースターII▼



PHANTASY STAR II

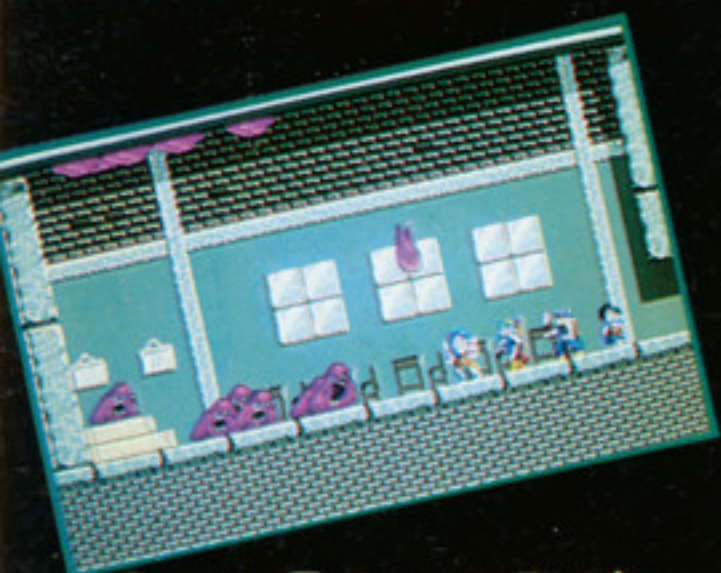
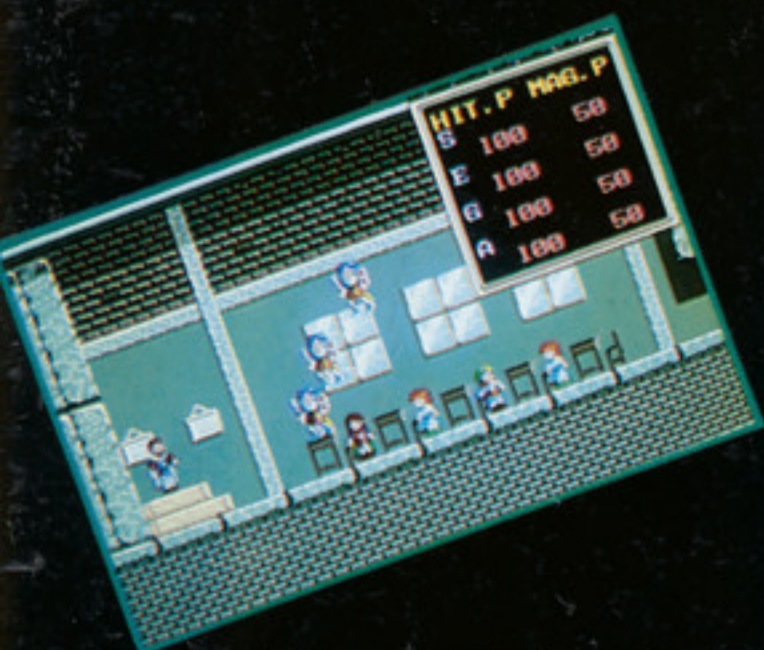
4月登場!!

SEGA®

16の指輪をめぐるアクションRPG
またひとつ神話が生まれた。

VERMILLION

バックアップ機能搭載 6,500円 標準小売価格 **ヴァーミリオン** 発売中



2月24日発売



セガ体感ゲーム開発チームとSSTバンドが手を結び、ヴァーミリオンは誕生した。

ストーリー展開の面白さ、アクションシーンの意外性、道中やダンジョンの3-D表現。そして、イメージを豊かに広げるSSTバンドのゲームサウンド。RPGの概念を超えた、話題のRPG大巨編だ。メカドライブから、またひとつ神話が生まれた。

に成長する。

RPGの自信作!

Ⅲ、快調に企画進行中!

胸ドキドキ!!

3-Dダンジョンに胸がおどったセガの名作RPG「ファンタースター」。そして、16ビットのハイパワーが爆発した「ファンタースターII」。前2作のストーリーを引き継いで、新たなる冒険がまたまた大きく展開する。

MEGA DRIVE
16-BIT/メガドライブ

興奮ひきだす
16ビットの
ハイパワー



21,000円
標準小売価格

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 〒144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター

※メカドライブカードリッジは、メカドライブ専用のゲームソフトです。 ※記載価格は消費税抜きの価格です。

sigma



ムービー アドベンチャー

これはもう、アドベンチャーとは呼べない。
創造と体感のドラマというべきだ。

映像が動く。美しいサウンドが響く。
^{シアター}映画館でゲームする感覚のダイナミックなスケールとスピード感。
始まった瞬間、キミの感性から拍手が湧きおこるだろう。

パソコンアドベンチャー・ベスト1に輝いたあの「サイオブレード」が、メガドライブから初登場！

MOVING ADVENTURE [サイオブレード]

PSY OBLADE

© 1990 T&E SOFT. © 1990 Sigma Enterprises, Inc. MEGA DRIVE

16bit機能をフルにいかし、これまでのゲームマシンでは不可能だったダイナミックなアドベンチャーを展開する。

- ☆全シーンアニメーションの躍動感あふれる映像。
- ☆リアルでワイドなキャラクター。
- ☆美しく奥行きのある、多彩なグラフィック。
- ☆豊かな音域を駆使した、迫力のサウンド。
- ☆初のアイポイントカーソルによるコマンド選択とマルチウインドウ。

ベガスコネクション
◆カジノから愛のために◆
© 1989 Sigma Enterprises, Inc.

好評発売中 ♣ 価格 9,600円 (消費税別)
ファミリーコンピュータ用ROMカセット・バックアップシステム付き
ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。



シグマテレフォンサービス ☎03(400)1061

〒150 東京都渋谷区神宮前6-19-18 シグマ商事株式会社

夢中になれないゲームなんて、いらないよ。



あの名作「倉庫番」が、ついにメガドライブに登場! ゲーム内容はもちろん、グラフィック・音楽も一段とグレードアップ。ますます「はまる」ゲームに仕上がっている。軽自動車しか持っていないロム君は、倉庫番のアルバイトで高級スポーツ・カーを買い、カワイ子ちゃんをナンパできるか?

- 面数は史上最大のタイトルどおり250!
- 10面を1ステージとする難易度別の構成!
- メガドライブの特長を活かしたグラフィックとサウンド!
- 自分で倉庫室のデザインができるエディット・モード付き!
- 手順を再現するトレース・モードで、まちがえた直前からのやり直しもOK!
- 途中の面から始められるパスワード機能!
- 動かす荷物は、木箱、ダンボール箱など全5種類!

パズルゲーム

史上最大の

倉庫番

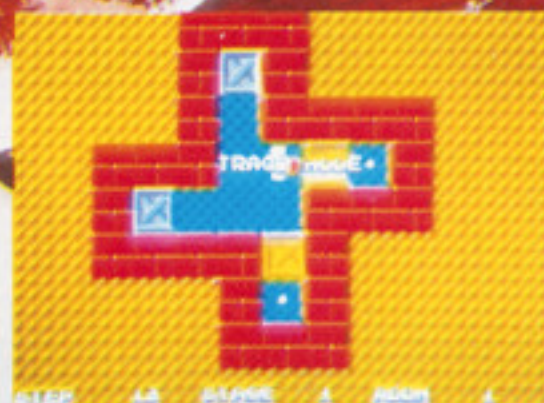
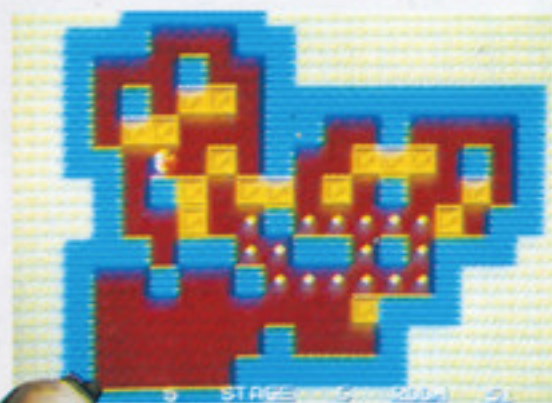


1月30日発売予定!

¥5,200(税別)

2メガROM

©THINKING RABBIT



ASSAULT SUIT LEYNOS レイノス

アクション・シューティング

ある日、木星の衛星ガニメデの資源採掘基地と、軌道上に待機していた外惑星条約軍第2機動師団艦隊との通信が途絶した。基地では正体不明の小型戦闘艦を含む戦闘部隊が降下してくるのを確認、衛星上に展開していた第1突撃旅団に迎撃が指示され、AS(アサルトスーツ)隊が出撃した!

■シリアスな設定、リアル・タイムで進むストーリー! ■多方向スクロールの広大なバトル・フィールド! ■美しいグラフィックとエキサイティングなBGM! ■①開戦、②脱出、③大気圏突入、④陸上戦、⑤迎撃、⑥総攻撃、⑦追撃、⑧艦隊戦の8つのシナリオ! ■豊富なオプション武器によるパワーアップ!

3月16日発売予定! ¥6,200(税別)
4メガROM

シューティングの



●STAGE1：セネカの森^{もり}



●STAGE2：セネカ上空^{じょうくう}



●STAGE4：宇宙空間遊撃隊^{うちゅうくうかんゆうげきたい}



OVER THE SH

——今、マイクロネットが君

の名作誕生!!



好評発売中!

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)



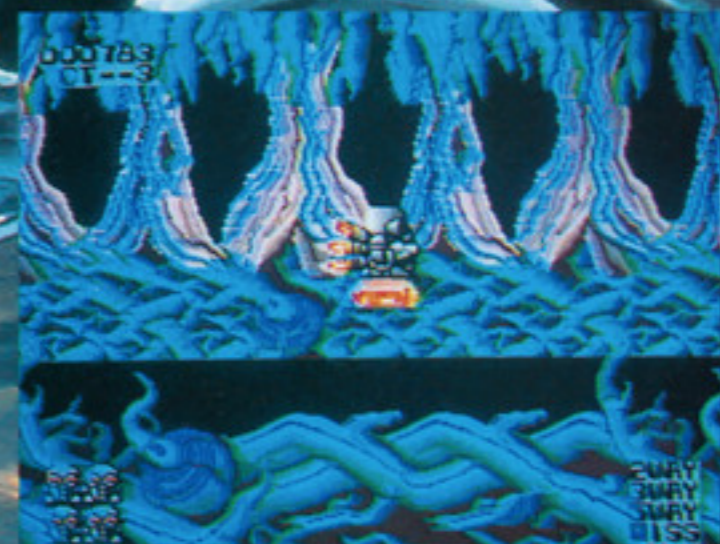
この商品は、株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGAの使用を許諾したものです。

SHOOTING FIELD

君に贈る、カーズの世界



★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!

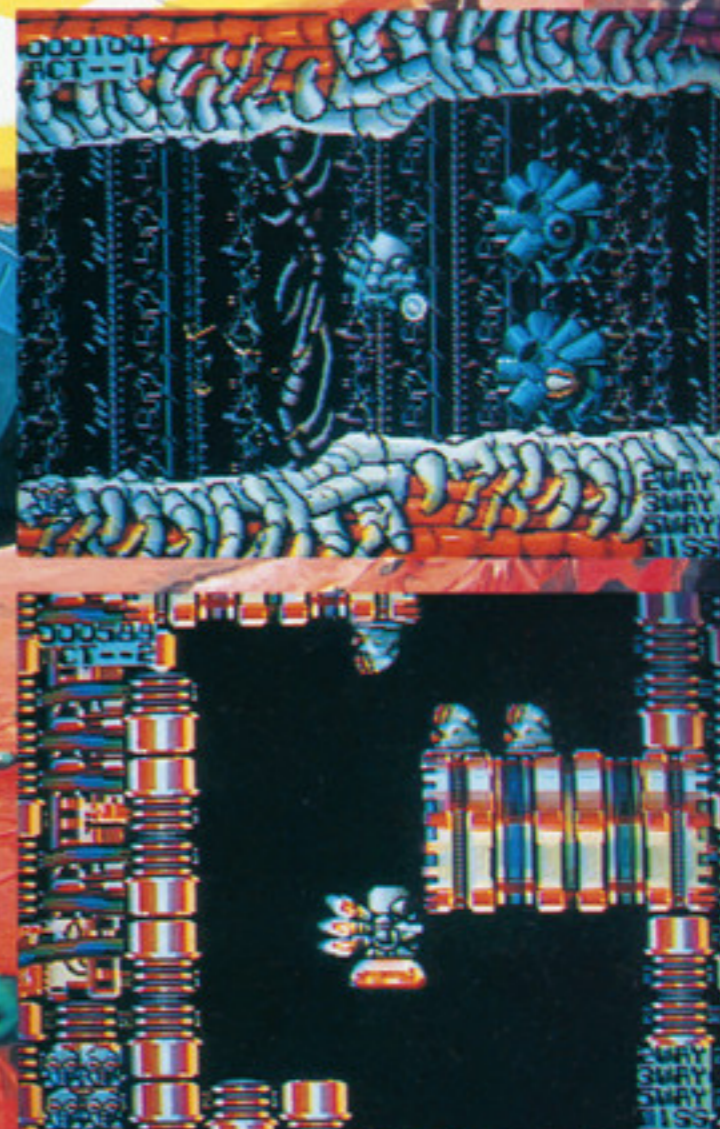
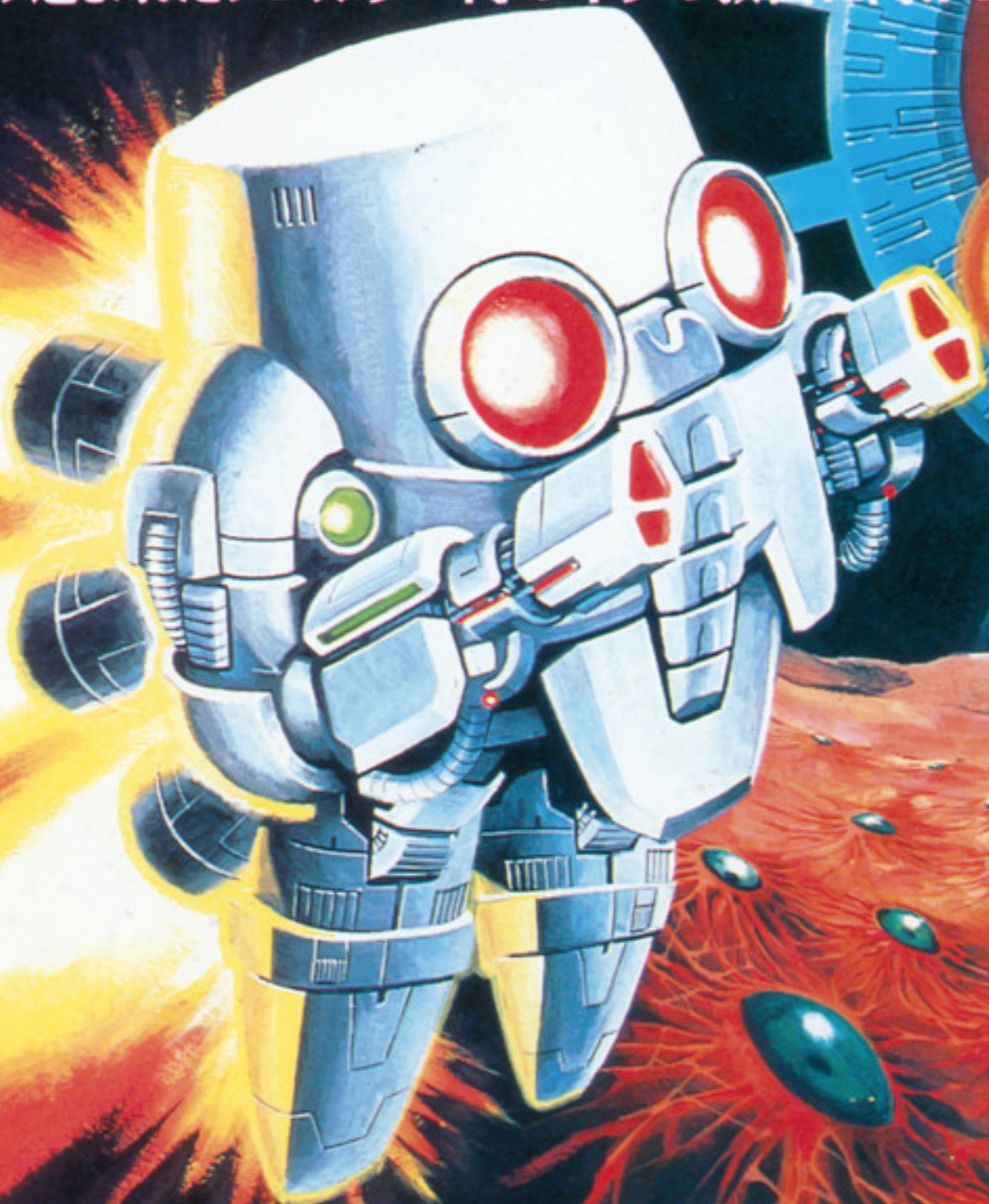


近日発売!

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 SEGA の使用を許諾したものです ©UPL

SOFTBANK MOOK 第1弾

好評発売中

SOFT
BANK

定価480円(税込)

ゲームボーイLIFE



ゲームボーイ全51本を総ガイド
熱血ゲームボーイ宣言!

みうらじゅん、内田春菊ほか

GBお買物ダービー

'89年12月までに発売されたソフトのお買得度は!?

GBハイパーインテリジェント講座

ゲームボーイはハンディインテリジェントマシンになる!

GBサードパーティー38社(大)アンケート

各社のGB度をさぐる

任天堂特別インタビュー

ゲームボーイの
開発秘話

SOFTBANK MOOK 第2弾

2月下旬発売

SOFT
BANK

コンピュータRPGゲームの最新作を一冊につめこんだ

RPGマガジン

予価490円

日本初のソフトジャンル別ゲームマガジンついに登場!

メガドライブ、ファミコン、PCエンジン、
パソコンの新春最新作を総ガイド

RPGゲーム史、RPG幻想辞典・
番外編など読物企画も充実

♥♥コンピュータRPGゲームファン待望の一冊だ♥♥

CONTENTS

BEEP! メガドライブ
1990 FEBRUARY



P 13

最新ソフトをキャッチ・アップ! 新作スクランブル

●妖精王の帰還 ●アフターバーナーII ●ヘビーユニット
●火激 ●史上最大の倉庫番 ●ニュージーランドストーリー
●アトミック・ロボキッド ●サイオブレード

最新作のホットメニューを宅配します

P 18

BEメガ・ホットメニュー

●エアダイバー ●スーパーリアルバスケットボール ●ZOOM(ズーム)

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター

P 27

PART1 ヴァーミリオン

P 34

PART2 TEL・TELスタジアム

P 80

PART3 ソーサリアン

P 92

PART4 スーパー忍

P100

PART5 重装機兵レイノス

P 73

特集 メガドライブ・アカデミー賞 受賞作品大発表

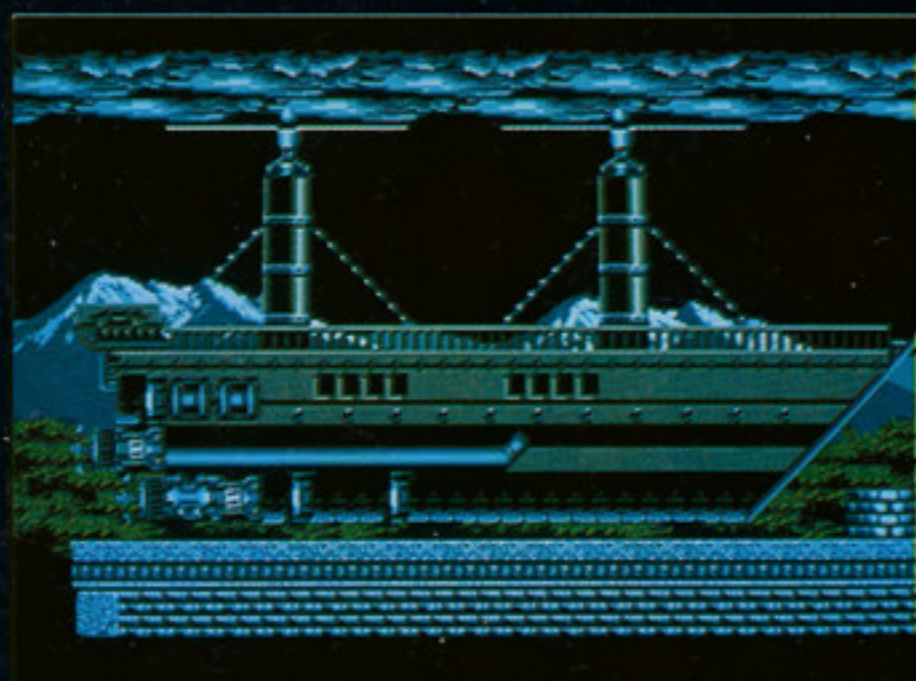
読者1055人が選んだ各賞はこれだ!

好評連載企画

P 41

熱血メガドライブ宣言 平成2年版

今年のセガはひと味違う!? お待たせ、タイトーの登場だ! ホット・ビィもがんばれ!



P 66

新企画

お買得一本勝負! BEメガドックレース

年末・年始のメガドラソフト総まとめ

新年特別企画

P 69

今だから言える! これを買え

お買い得はこれ、メガドラソフト・オールガイド

セガのニューフェイスです。ヨロシク

P 79

「JOY JOYテレホン」ユカちゃんを探せ!

新連載 あの懐かしのゲームはいまどこに

P 64

NOSTALGIC GAME GRAFFITI

P 11
P 12
P 38
P 40
P 48
P 49
P 50
P 52
P 55
P 56
P 60
P 62
P104
P106
P108
P110

- BEメガ・ニュース
- カリフォルニア通信
- BEメガデータランド こんな売れてます!
- みうらじゅんのゴキブリの親玉
- 夢の続きに……/原頼一
- テクノロジー流行通信/阿木二百
- TVゲーム業界三国志/ジャムおじさん
- サウンド倶楽部
- 日本RPG紀行/飯島健男
- びーふるランド
- 大ひ魔神のビデオ何とでも言うちやる/映倫斉活動&佳文祐子
- COME COME インフォメーション
- 極楽VGブラザーズ
- Kちゃんのドンとやってみよう/ボード&カードGAME編
- BEメガ読者プレゼント
- メガドラマン9X

遊びたい!!

ゲームの世界を広げる

EXCITING ENTERTAINMENT NEWS

BE

メガニュース

ネットワーク第二世代の幕開け ゲームマシンネットの 未来を示唆する

富士通 ハビタット いよいよ始動

ファミコントレードのTVCFが当然のようにじゃんじゃん流され、メガモデムもこの春には発売されるくらい、ゲーム専用機を使った通信ネットワークは当たり前時代になってきた。しかし、これまでのコンピュータ通信は、文字によるやりとりの初歩的な段階であった。こういった通信ネットワークの時代を第一世代と呼ぶならば、第二世代を担うのは、やはりネットワークゲームであろう。その親玉ともいべき、FM TOWNSを使った富士通ハビタットがNIFTY-Serveネット上で、いよいよ展開し始めた(この号が出る頃は始動しているはず)。

パソコン上のデータを異なるコンピュータ間でやりとりする場合、いったんデータをディスクなどの記憶媒体に移してから受渡しするのが一般的だ。ただこの方法は、両コンピュータのディスクフォーマットが違っていると読めなかったり、相手が遠くにいる場合は郵送の手間ヒマがかかるという欠点がある。最近の流行は電話回線を用いた、いわゆるパソコン通信だ。

モデムと呼ばれる機械と電話回

線さえあれば、たとえ相手のマシンが離れたところにあっても、データをやり取りできる。ファクシミリの化けものと思ってもらえればいだろう。

本来事務的な目的で発展してきたパソコン通信も、いまではたくさんの人達が趣味として利用している。実際にパソコン通信を楽しんでいる人に、何がおもしろいかと聞くと、見ず知らずの人とのコミュニケーションだという。チャ

ットという機能を使い、文字による会話をリアルタイムで楽しむことができるからだ。

今回紹介する富士通ハビタットは、このチャット機能を1歩も2歩も発展させたものだ。いままでは文字でしか意志表示できなかったが、富士通ハビタットではグラフィックが付加されている。それだけではなく、富士通ハビタット独自の世界が広がっていて、参加者はその世界の住人になるのだ。街もあれば森もある。街で人と出会ったら、それはまた他の住人がコンピュータを通して操作している、生きた人間というコトになる。

それでは実際に、富士通ハビタットの世界の住人になるために必要な手順を説明しよう。まず富士通のパソコンFM TOWNSと、専用のソフトウェアが必要。そのソフトウェアを起動し、IDやパスワードなど(口座番号と暗証番号と違ってくれ)を登録し、電話回線を使ってアクセスするだけ。モデムはいままでのパソコン通信用モデムでOKだ。あとはコンピュータが勝手に作業を進めてくれる。

富士通ハビタットの世界に入ってから最初にするのは、自分の顔の選択。これは1,000種類もの顔から選択できる。さらに後から顔を変えることもできる。これを決めれば、もう富士通ハビタットの住人。部屋を与えられ、この世界のお金であるトークンをもらえる。このトークンを使って、物を買ったりすることができる。現実の世界同様、友達と一緒に会話を楽しんだり、物々交換したり、商売をしてトークンを稼ぐなんてことまでできてしまう。

ハビタットの世界では、人間のコトをアバタという。住人はアバタの姿の他、ゴーストにもなれる。1つの画面の中に6人までしか存在できないので、中の人を覗くために、ゴーストという人数に入らないものを設定しているのだ。

この世界の自由度はかなりのものである。現実の世界でできることは、ほとんどできてしまうのがすごい。しかも操作はいたって簡単。マウスを使用して目的の地点にカーソルを合わせ、目的の動作を指定するだけ。たとえば右に移動したいなら、画面右にカーソルを合わせ、"GO"のアイコンを指定すればよい。ドアを開けたければ、ドアにカーソルを合わせて、"DO"を指定するといった具合だ。

ちなみにこの世界には、ちゃんとしたマップがある。画面切り替えで移動するRPGのマップのようになっていて、1つの画面をリージョンという。全部で250もの



一つのリージョン(場)で6人まで会話できる。ジャンプ、ジャンケン、横向き後向きなんかもできる。

画面からなるマップを1画面単位で移動するとなると、途方もない時間がかかる。そこでところどころにテレポーターが設置されている。このへんもRPGっぽい。

これだけではRPGと同じなのだが、富士通ヒタットのすごいところは、常に世界が変化していることだ。なにしろ住人は増えていくし、マップだって変わることもある。これはいままでのゲームにはない特徴だ。

どうだろうか。少しは富士通ハ

ピタットに興味をもってくださるだろうか。「でもそんな高価な機械うちにはない」という人がほとんどだろう。しかしがっかりすることはない。メガドライブなどの低価格マシンでだって、富士通ヒタットのようなシステムで楽しめる可能性もある。

メガドライブでもモデムが発売になるが、これはこれからセガでも通信というメディアに積極的に取り組むという姿勢の表れではないだろうか。それにゲームボーイ

FM TOWNSをさらにパワーアップさせた新機種が、このたび2機種発表された。フロッピーディスク内蔵のモデル2F、ハードディスク内蔵のモデル2Hがそれ。どちらもいままで発売になっているTOWNS用ソフトウェアを利用

きる、アッパーコンパチ設計。さらに新機種では、現行で1Mだったメインメモリを2Mに、CD-ROMのアクセススピードアップなど、さらに使いやすくなり、アプリケーションも充実、富士通ヒタットを強力にバックアップ。

やLYNXなどにも通信対戦モードがあることも、ネットワークゲームが注目されている証。いつかは



富士通ヒタットにアクセスするのはきわめて簡単。



イスにすわったり、扉をあける。



質屋では持ち物が買入れできる。

実現されてほしい、されるコトを願おうではないか。



ヘッドショップで好きな顔を買う。



森では何かが起こるはず。



神殿には近づかないほうがいいかもしれない。

多摩ニュータウンに新しいアミューズメントパーク サンリオピューロランド 今春オープン!!

ファンタジーを売る会社サンリオが、夢の世界をもう1つ築き上げつつある。京王線、小田急線の多摩センター駅前に、今年の春オープン予定の「サンリオ・ピューロランド」(以下ピューラン)だ。進化したテクノロジーを駆使して、人と人とのコミュニケーションを構成しようというコンセプトのもとに、一昨年春に着工されたこの施設、敷地面積がなんと2万1,000㎡もある。お腹の中にいくつもの世界を抱えこんだ、巨大建造物なんだ。

建物の中心は「ピューロビレッジ」と呼ばれる世界樹をイメージした巨木のそびえ立つ広場で、サンリオキャラクターのパレードを

始めとした、さまざまなショーやパフォーマンスが催される。

広場の周りの川はボートで下ることもでき、ボートにはいろいろとハイテクの仕掛けがある。

その周囲には、いくつもの小宇宙がちりばめられている。たとえば、時間と空間を飛び越えて、異次元空間に遊ぶタイムマシン。

これは3D映像や体感シートで迫るだけじゃなくて、なんと臭覚にも訴えかけてくるというから、未曾有の全感覚体験ゾーンといえる。

そのほかにも、偉大な科学者達が登場してテクノロジーを語る不思議なミュージカル「ディスクバリシアター」、愛と友情をテーマにした劇場「メルヘンシアター」、



多摩に突然こういう城が登場するんだ。

何百光年も彼方の星を舞台に繰り広げられるヒロイックファンタジーにみんなで参加できる「ゴールの館」など、いろんなアトラクションが君を待っている。

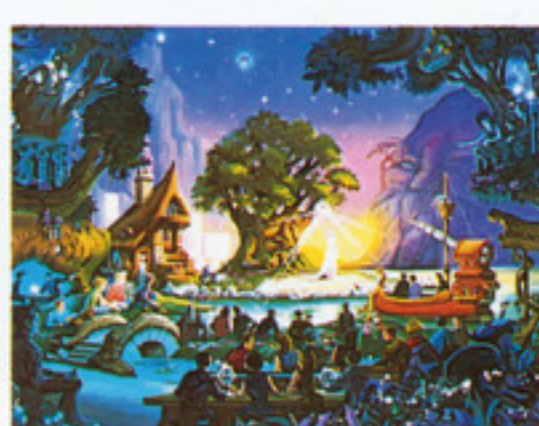
RPG、アクション、シューティングといったゲームを巨大な建造物の真ただ中で全感覚で体験するスペースだ。

それを可能にしてくれるテクノロジーがオーディオアニマトロニクスだ。これは映像とロボットなどのメカトロニクスが合体した技術で、アメリカのアミューズメントパークではお馴染みのものだが、その本場アメリカのスタッフがプロジェクトに参加しているから期待できる。

ウォーターフロントに対抗して多摩ニュータウンにも次々と新しい施設が登場する予定だ。このピューランのオープンで、今年の春、多摩ニュータウンはますますおもしろくなりそうだ。



「ゴールの館」ほとんどシューティングかアクションゲーの世界。



「フェアリーランドレストラン」RPGの一場面のような世界で食事ができる。



夢のタイムマシン。問い合わせ☎(03)779-8111

日本で久々にマスターシステム用のソフトが発売されるかも!? と、ファンにはうれしい話を聞いたが、その後の情報はさっぱり。メガドラの勝負時でもあるし、実現するのはまだまだ先かな……。

一方、こちらアメリカでは、マスターシステムはいまのところジェネシスとは違った方向でファンを獲得しているようだ。新作もバンバン出てきて、ますますおもしろくなってきている(「ギャラクシーフォース」も発売済み!)

で、今回は“どうしてこれを日本で発売しないんだらう?”と、首をかしげるくらいよくできたゲーム、マスターシステム用「ワンダーボーイIII/ドラゴンズ・トラップ」を紹介しよう。

1作目のアクションゲーム「ワンダーボーイ」、2作目「スーパーワンダーボーイ/モンスターワールド」は、日本でもおなじみ。

そして、この3作目は2作目の続編という形で生まれた。

孤独なヒーローが本来の自分の姿を求めて

ゲームは、主人公の勇者が前作の大ボス・メカドラゴンを倒すべく城に乗りこむところから始まる。

前作より少しやさしくなった迷路をくぐると、いよいよメカドラゴンとの対決。ドラゴンの炎をジ



サブ画面でいろいろなアイテムを選び。

ャンプでかわしつつ最後の一撃/(生き返り薬を最初から1つ持っているので、コイツを倒せないことはまずない……と思う)。

ドラゴンが星になって砕け散ったその瞬間、その断末魔の炎に包



ショッピング画面。オチャメなブタが営業している。

で、新しい体を得るには敵の中ボスを倒さなければならない。成功すれば行動範囲は広がるし、倒せなかった敵も倒せるようになる。ちなみに道中または街で手に入る武器やヨロイと、変身する動物と

い街。ところがここには隠れ武器屋もあれば、地下水道の入口もあり、パスワード屋なんてのものもある。そのうえ、ゲーム後半には、思いどおりの動物に変身できる『トランスフォーメーション・チェーンバー』まで出てくる。結局最後までお付き合いするたった一つの街なんだ。

さて、とりあえず先立つものはお金。そこでリザードマンは旅に出る。彼の唯一の武器は剣ではなく口から吐く炎で、かなり遠くの敵も倒せるなかなかのもの。これでカニやタコを倒してお金を貯め、武装を整えつつ進んでいくんだ。ちなみにこの冒険の舞台は、ピラミッドや海賊船などいろいろ。日本のお城まであるぞ。

そうそう、主人公がどんな動物に変わっていくかは写真で紹介しよう。このなかでも特定の壁を伝って進めるマウスマン、空を飛べるコンドルマン(あつ、写真がない!/)は最高だよ。

どうかな? これだけでもちょっとおもしろそうでしょ? 日本でも遊べるとホントにイイのにね。

第4回

マスターシステム用「ワンダーボーイIII」を日本で!

いよいよ90年代に突入、今年もどうぞよろしく! とはいえ、いま現在はクリスマスさえまだ先の11月。年末年始のジェネシスの動きは次号に送るとして、今回はマスターシステムのほうに目を向けてみよう。

by 長谷川 匡



まれた主人公の姿は、トカゲ男、リザードマンに変わっていた。

突然の出来事に迷いつつも命がら崩れ落ちる城から脱出した彼が見たものは……「ドラゴンズトラップ」の文字……。

そう、いままでの単なるオープニング。このあと主人公は、変身を繰り返しながら人間の自分の姿を取り戻すために戦うんだ。

の相性もある。これはそのつどステータス画面でチェックできる。

というわけで、いふなれば「輪廻転生 孤独のヒーロー戦う!」という筋立てのRPGだね。

最初の武器は口から吐く炎

主人公のリザードマンがたどり着いたのは、一見なんの変哲もな



これがワウサの「変身ルーム」だ!



ラストシーン。だから主人公は人間!



ジュリアマン

水の中ならオマカセ!



リザードマン

口から炎の息を吐く。



マウスマン

小さいからスキ間もOK。



ライオンマン

剣さばきがうまい。



ヒューマン

自分の元の姿ってやつだね。

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチ・アップ!

新作スクランブル

妖精王の帰還 火激 アトミック・ロボキット
 アフターバーナーII 史上最大の倉庫番 サイオブレード
 ヘビーユニット ニュージーランドストーリー

妖精王の帰還

©NIHON SOFT BANK 1989
 ORIGINAL ILLUSTRATION © 1989 NAOYUKI KATOH

●セガ/6月発売予定/価格7,000円/ADV

中世の重厚な世界をリアルに再現!

発売が少しばかり延びてしまったが、より高品質なゲーム作りを目指すセガの開発スタッフに期待したい!



これがシムルグント王国だ。通ったところには赤い道筋ができる。

イックと、かなり期待できそうなデキだけに、早く完成してほしい。そこで今回は、新たに進行した部分を写真で紹介してみよう。

ゲームの舞台となるシムルグント王国は、その首都シムルグントと10からなる貴族たちの外領地によって成立している。各外領地には4~10くらいの都市と農村があり、主人公アスライルをはじめとするパーティーは、このゲームの

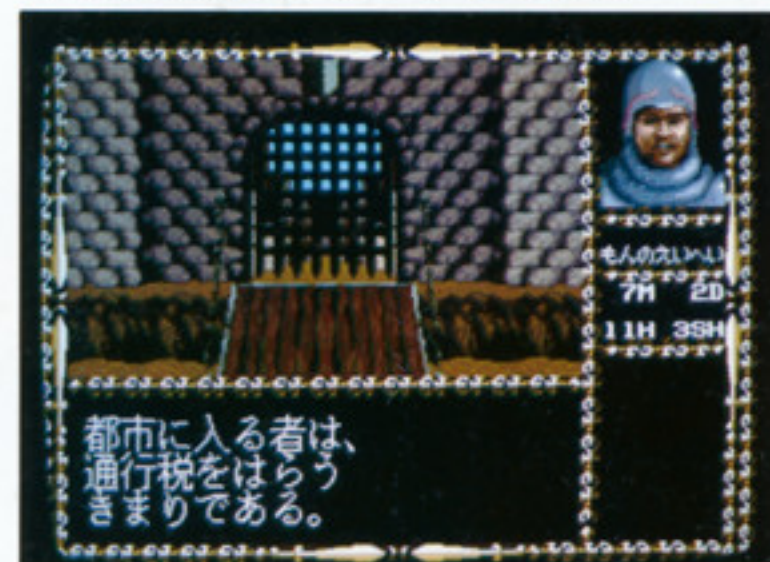
の設定もそうだが、こういったこのゲームの特徴を見てみると、限りなく現実の世界に近づけていこうという開発スタッフの意図が感じられる。

いままでのメガドライブのゲームとはひと味違う「妖精王の帰還」については、これからも随時紹介していくつもりだ。

残念なことに「妖精王の帰還」は発売が少しばかり延期となってしまった。いままで紹介してきたように、新しいゲームシステムの導入、そして原作のイメージどおりのグラフ

目的(シムルグント王国の復興とキュラオンの肉体を取り戻すこと)を達成するために、そこを旅することになる。

前号で紹介したように、都市にはいくつかの店と病院や宿屋などがあり、ここで旅の準備を整えたり、情報集めを行う。また町から町への移動の途中では、待ち伏せをしていた敵との戦闘が始まったり、新たな登場人物がパーティーに参加したりと、いろいろなイベントがしかけられており、このへんに新しいシステムの1つであるEP(エモーショナル・ポイント)が深く関わってくるようだ。時間



お金がないと、町の中に入れてくれないのだ。



そのうえ夜も入れてくれないとは……。朝まで休もう。



ここは魚市場。魚を買っていったいどうするのかな。



農家で情報集取。光の魔法使いルーン・アを知らないとは!?



魔法のヨロイがないとキュラオンの肉体が戻らないのだ。



道中では戦闘以外に、このようにパーティーに参加を望む者もいる。

アフターバーナーII

●電波新聞社 / 4月発売予定 / 価格未定 / SHT / ©SEGA / 電波新聞社

ゲーセンで大ヒットの「アフターバーナー」は、映画「トップガン」さながらの、ドッグファイトが楽しめる3Dシューティングゲームだ。その「アフターバーナー」が、X68000版のゲームで名高い電波新聞社からメガドライブで発売されるのだ。

ロイヤルなオリジナル性をもつこのゲームに、テレホビの風雲児メガドライブがどこまで接近できるか楽しみだ。現在までに入手した情報では、回転縮小と3チャンネルの音声合成はとりあえず約束されているとのこと。滑らかで迫力あるグラフィックと、臨場感あふれるサウンドが、メガドライブでもどうやら味わえそうだ。

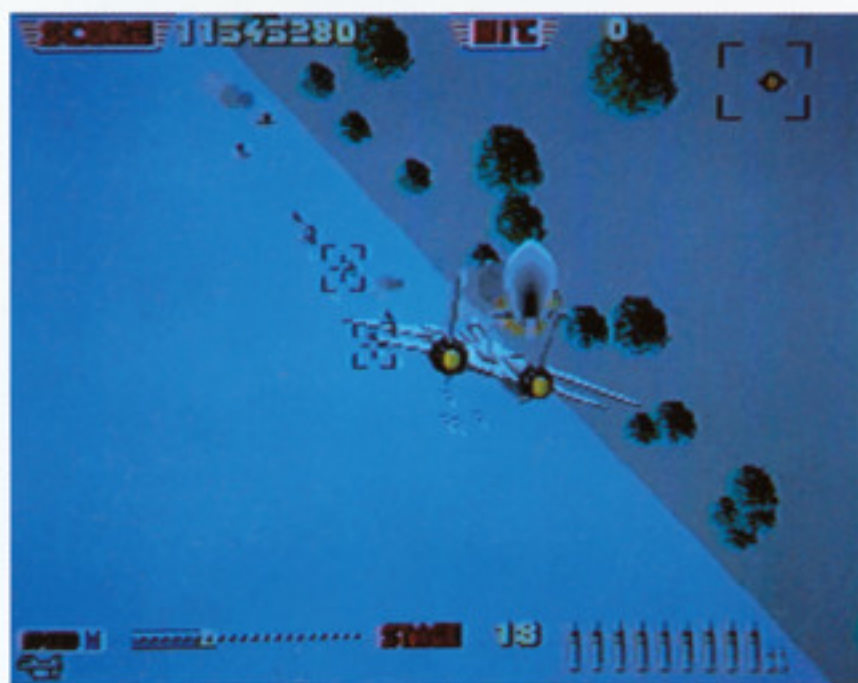


おなじみのタイトル画面だ。ゲーセンで何度も見たね。

これも電波新聞社の技術の賜物^{たまもの}といったところか。とにかくメガドライブ陣営に、また強力な味方が1人ついたというわけだ。今回



モアイ像(?)のようなものが見える。オリジナルステージもあるのかなあ。



1回転だ! くるくるすると目が回りそう。

期待の超大作今春に公開迫る!

どこよりも早くメガドライブ版アフターバーナーの写真を電波新聞社より入手。電波新聞社の開発力には脱帽だ!

は、ここまでしか紹介できないが、次回は必ず徹底取材で具体的な内容までに触れるから、期待してほしい。



敵空軍の最新鋭戦闘機からのミサイル攻撃をうまくかわかって切り抜けろ!



後から迫ってくる巨大な機体は、敵じゃないぞ。自軍の補給機だ。

ヘビーユニット

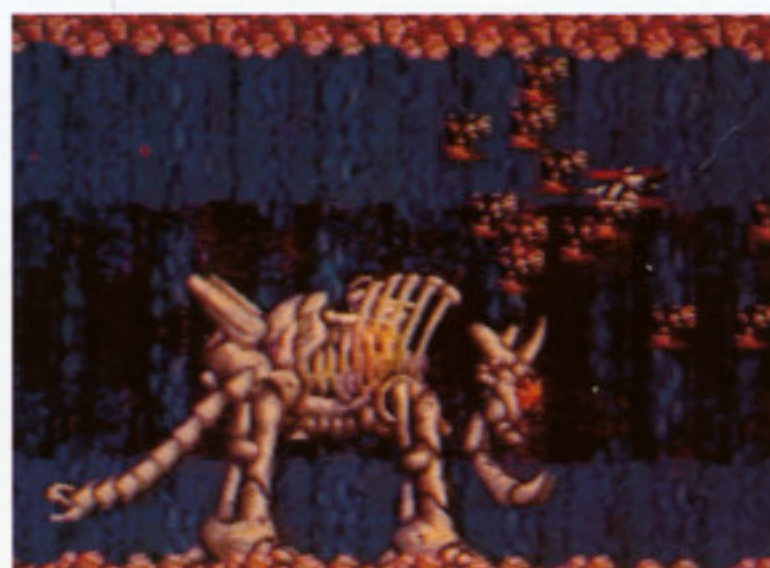
●東宝 / 発売日未定 / 価格未定 / SHT / ©KANAKO1989 TOHO CO.,LTD

人気ビデオゲーム「ヘビーユニット」がメガドライブで登場する。このゲームは、ロボットに変身する機動メカ「ヘビーユニット」が謎の生態機動兵軍団に立ち向かう、横スクロールのバリバリのシューティングゲームだ。繊細なグラフィックと、超難度を誇るこのゲームが完全移植されるというのだから、うれしい限りではないか。まだ現段階では、取材ができなかったのですが、ここでは「ヘビーユニット」のストーリーを紹介してみたい。



21世紀、人類初の植民星ル・ダウで、突如異常発生した生体機動兵器が圧倒的な攻撃力で人類を襲撃し始めた。この惑星最大の危機を前に、軍隊は壊滅状態に陥り、人類はただひれ伏すばかりであった。やむなく連邦支部はル・ダウからの全面放棄を発動しようとしたそのとき、謎の機動メカ「ヘビーユニット」が単身戦いを挑んだ……。人類最後の望みを委ねられた「ヘビーユニット」。がんばれ!

(※画面写真は開発中のものです)



フラップボーンというボス。骨のお化けだわ。

ハードなSHTがお望みの方に!

やっぱりメガドライブだ。PCエンジンには負けないぞ。完全移植版と銘打った「ヘビーユニット」に期待度2重丸だ。



ステージ1。完成版はグラフィックにさらに磨きがかかるよ。



全体的におどろおどろしいゲームなの。

火激

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

●ホット・ビィ 4月発売予定 価格未定 ACT

タイトルどおりのド派手な演出で、ゲーセンを騒がせた「火激」が家庭をも騒がせようとしている。

けんかがめっぽう強く、そのうえ硬派の正義漢である「慶」を、仲間にしようと近づいてきた極悪軍団「火激」。しかし、この誘いを断ったために弟を病院送りにされた慶は、怒りに燃えて単身「火激」のアジトに乗り込んだ——というシリアスなストーリーに反して、2等身のコミカルなキャラクターたちが画面



タイトル画面。怒りの鉄拳を火激軍団にぶちかませ!

ファイト一発! スカットしようぜ!!

ビデオゲーム版にメガドラのオリジナルをプラスした「火激」。さらに燃えるストリートファインティングで興奮!



左参謀の太。えげつないケリが得意技だが、ストレートも速い。

上をとこ狭しと駆け回り、「なんだ、このやろう」とか「やるじゃーん」など、数々のサンプリング音声が飛び交う。

ビデオゲーム版を忠実に再現するほかに、メガドライブ版では新しい兵隊のキャラや、オリジナルのステージ構成、プレイヤーの新しい技、新アイテムなどが加わる予定だ。ステ



どうだ、まいったか。主人公慶の勝利のガッツポーズだ。



第2隊隊長の桃田。通称モヒカの得意技はバク転!?

ージは廃虚と化した9階建てのビルで、1フロアが1ラウンドになっている。各階ごとに数人の兵隊と幹部が1人いて、これを倒すとラウンドクリアとなるが、この各階がかなりバリエーションに富んだデキになっているらしい。ビデオゲーム版をさらにバージョンアップしたメガドライブ版「火激」に期待大だ。

史上最大の倉庫番

ORIGINAL GAME © THINKING RABBIT 1983 REPROGRAMMED GAME © NCS 1989

●メサイヤ(NCS) 1月30日発売 価格5,200円 PUZ

パズルゲームには正義がある。遊び方がある。これを「史上～」に当てはめてみると…

- ゲームが人を選ばない=初回プレイでおおよそのルールがのみ込め、操作性もイイ
- 難易度に幅がある=10面×25ステージ!
- 反復が容易=1手戻し、面セレクト(ステージ内のみ可能)がある
- 手順を確認できる=トレースモードで再現
- 創作欲を満たす=エディットモードがあると、すべて満たしている。



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……悔しい。バイトで金を稼ごうぜ。

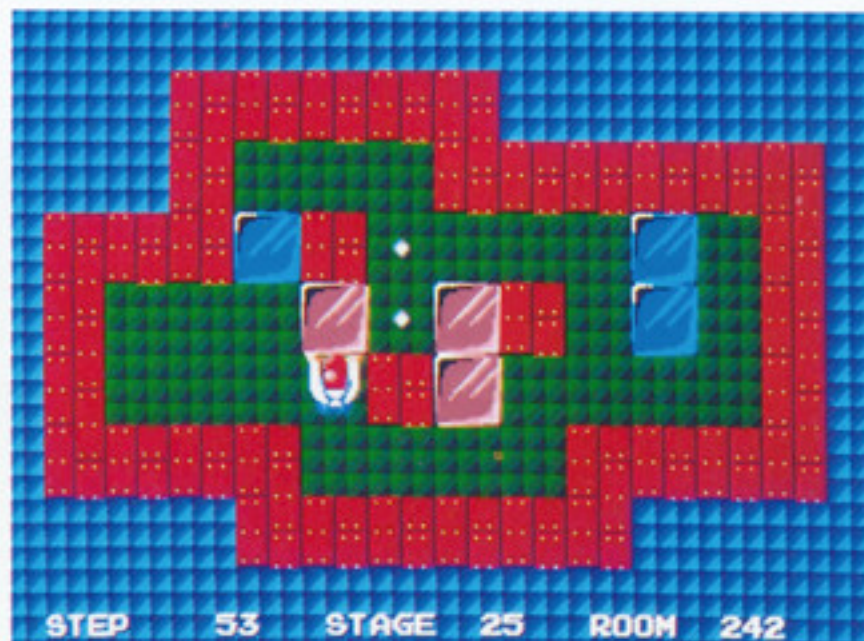
パスワードはランダムに現れるのだ

オリジナルから10余年、パズルゲームブームの再来を暗示するかのように、間もなく「史上最大の」250面ゲームが登場する!

だからこそ、解き終わった後に必ず「道理で!」と納得するのが正しい遊び方なのだ。

ちなみに、各ステージの後半にある検定面(ランダム)をクリアするとパスワードが現れ、これが次のステージへの切符となる。

たとえば、「史上最大の倉庫番」は代々伝わる糠床で漬けた糠漬けのようなもの。オリジナルから10余年を経ていまが食べごろ、イイ味になってきた。'90年、いよいよメガドラにもパズルゲーム・ブームの到来か!?



STEP 53 STAGE 25 ROOM 242
まずは初歩的な第1面。これは簡単。点のついているところに荷物を運ぶのだ。



エディットモードを使えば、君だけの面も作れるのだ。友達にやらせてみようかね。



ステージごとに検定面があって、この面をクリアすると、カワイイあの娘に会えるのだ。ウレピー。

ニュージーランドストーリー

●タイトル / 2月発売予定 / 価格未定 / ACT

タイトーのメガドライブ参入第1弾として、「ニュージーランドストーリー」がついに発売される。これは同社が'87年に発表したビデオゲームの移植版で、メガドライブに参入した当初からラインナップに上がっていたもの。ビデオゲーム版とはマップが一部違うが、グラフィックはそれに近い高水準のデキに仕上がっているようだ。なお、同タイトルでPCエンジン版も発売されるが、内容的にはかなり違うらしい。

まず初めに、ストーリーを紹介しよう。

ニュージーランドで平和に暮らしていたキ



出口はどこにあるのかな。背景はニュージーランドの自然を舞台とした迷路なのだ。



この画面はアクションシーンだ。けっこうムズイぞ！

ィウィ（ニュージーランドの国鳥）たち。しかし、ある日、キィウィが悪いアザラシに誘拐されてしまったので、1人残されたティキは仲間を助けにいく、というもの。全編ほのほのとした感じで進んでいく。

ゲームはアクションだけど、ちょっとパズルっぽい要素も含まれている。各面とも、敵の攻撃をかわしながら、どこかにある出口から脱出すればクリアとなる。また敵を倒すと、アイテムが出てくる。このアイテムを取ると、ティキの武器が変わるので、いいものはどんどん取ってパワーアップしながら進んでいこう。

各シーンは4面構成になっていて、4面目



見よ！これがニュージーランドの自然の恵みにあふれた広大な国土だ。



アクションゲームだけど、なんといってもキャラクターのかわいさがウリ！

の最後にはボスが潜んでいる。みんな強敵なんだけど、どこかトボケてて憎めないのだ。

ティキもかわいいけど、それにも負けずかわいらしい敵たち。倒すのがかわいそうなくらいだ。このゲームをほのほのアクションと名づけたいなあ。

アトミック・ロボキット

●トレコ / 2月発売予定 / 価格未定 / SHT / CUPL

毎月お届けしている「アトミック・ロボキット」情報。発売は少しばかり延びたが、着々と完成に近づいているようなので、もうしばらく待っててくれ。

今回はボスについて、ちょっと説明しよう。たくさんあるステージの中の、ある決まった面をクリアすると、巨大なメカっぽいボスキャラとの対決シーンとなるらしい。

この対決シーンは、大きな部屋のような壁に囲まれた場所で行われる。ここに入ってし

まったら、ボスキャラを倒すか、またはロボキットが倒されるまで、外に出ることができないのだ。

こいつを倒すにはどうしたらよいか。大きな体をしているが、よく見てみると、いくつかの小さなパーツでできているのがわかる。そのパーツを少しずつ破壊していけば倒せるのではないだろうか。

これだけキレイな画面を見ちゃうと、早く遊びたいって感じだね。



こんなビューティフルな画面の中を飛んでいくロボキット。早く本物が見たいね。



これが巨大ボスキャラだ!!

メカっぽいボスキャラがかっこいい!

キュートなロボキットからは想像もつかないだろう。これは硬派のパワーアップSHTなんだぞ!

サイオブレード

パソコンユーザーも楽しめる!

●シグマ商事 / 4月発売予定 / 価格未定 / ADV

ストーリーはパソコン版と同じだけどシナリオはオリジナルなので、1度やった人でも十分遊べるぞ。

探査機故障の陰に蠢く陰謀

21世紀半ば、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機セプテミウス2が、太陽系から6光年離れたへびつかい座バーナード星に向けて飛び立った。無事バーナード星に到着し、大きな成果を満載した同機は、一路エウロバ基地を目指す。その間には、先に打ち上げられていた無人探査機セプテミウス1を追い越して。

異変は、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8カ月目に起こった。

姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々に外れていったのだ。

じつはこのセプテミウス2の打ち上げには、軍部や科学者、政治家たちの思惑が絡み、多くの陰謀が蠢いていたのだ。

このままでは人類にとって最悪の事態を引き起こすことになる。なぜなら――

「最深心理層に未確認回路進入。ニューロサーキット破損…太陽系消滅まで1,200秒……」

フルアニメーションに注目!

すでにパソコンでも大人気のSFスペースアドベンチャー「サイオブレード」が、メガドラに間もなく登場する。メガドラでは初のアドベンチャーゲームということで、ファンならずともそのできが気になるところ。

物語のカギを握る主要登場人物

	キース・マクダネル 主人公 19歳 男 宇宙省航宙士 航法士 ゲーム中にあなたになり変わって、謎を解明する。		マイケル・ウード 27歳 男 宇宙省航宙士 宇宙機械工学技師 明るいのをとおりにして馬鹿みただが、機械に対しては天才的な能力をもつ。
	ソフィア・ノイマン ヒロイン 17歳 女 ニューロコンピュータ技師 キースに思いをよせる女の子。あなたが変な行動をとるとと叱ってくれる。		フェミニン・ミシェル 25歳 女 情報分析学者 美人である。アーサーに襲われて意識不明になってしまいが……。
	ロバート・グレン リーダー 29歳 男 宇宙省主席航宙士 機長役 しっかりした人で、自他ともにきびしい。変な行動をとるとあなたを叱ってくれる。		マーク・クリフォード 24歳 男 化学分類学者 この人も明るい。しかしアーサーを追跡するとちゅうで……。
	ボブ・ハスラム 27歳 男 宇宙省航宙士 操船士役 冷静沈着な人。パッと見は冷たそうだがねじつはやさしい。		ジミー・柴垣 51歳 男 医学博士 じつは政府のエージェントとしてセプテミスの様子を探りにきた人物。

というわけで、ここではひと味もふた味も違ったメガドラならではの「サイオブレード」の魅力を紹介しよう。

まず、画像について。これが驚くなかれ、フルアニメーション! いまままでの紙芝居のようなアドベンチャーとはすっぱり見切りをつけて、完全無欠のアニメーションなのだ。そのうえ、イベント部分の迫力もすごいぞ!

もちろん、アドベンチャーのネックになる

操作性にも気配り十分。カーソルを画面上で移動させて目的の位置を指定するだけでOKというアイポイントカーソルと、マルチウィンドウを採用。FCやPCエンジンにもなかった便利さだ。そしてクラシックミュージックを現代風にアレンジした美しいBGM、迫力の効果音、膨大な会話メッセージなどなど。臨場感たっぷりの壮大なSFアドベンチャーが展開されるはずだ。

サイオブレードハイライトシーン集



暗いのは停電だったのだ。原因はいったいなんだろうか。



順調に航行するセプセミス。どんな難事件がもちあがるのか。



緊急事態発生でチャトルを発進させるキース。



意味深いイベントをお見せしたが、ここから展開を想像するもよし、ただ眺めるだけでもよし。



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



BE-MEGA HOT MENU

AIR DIVER

エアダイバー

アスミック / 3月発売予定
予価6,800円 / SHT

最新鋭ステルス戦闘機F-119に乗り込み、世界の空を取り戻せ！
いままでのSHTにない臨場感と迫力が君のメガドライブから押し寄せてくるぞ！！

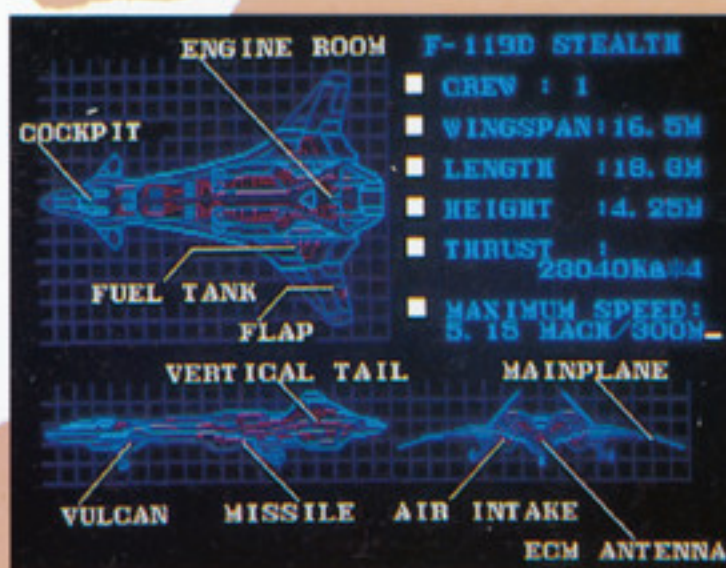
最新鋭戦闘機F-119

「スーパーハイドライド」のアスミックが、今度はバリバリのシューティングゲームに挑戦。その名も「エアダイバー」。3Dタイプのドッグファイトシミュレーターだ。

最新鋭の戦闘機F-119に乗り込み、テロリストの魔の手から世界を守るのが目的だ。ちなみにこのF-119という戦闘機がすごい。ステルスって言葉を聞いたことがあると思うが、この戦闘機はそのステルスなのだ。機体の構造、塗装、形状などに特殊な工夫を施し、レーダーに映りにくくなっている。これぞ超最

新兵器。ま、いくらすごい戦闘機でも、パイロットのウデが悪かったらまったく意味がないけどね。

とにかく、この戦闘機に乗り、世界各国のテロリストを一掃するのだ。世界の未来はキ



何から何までリアルタッチのゲームだもの、デモだってこのとおり。



コックピットのコンソールは、ちやんと意味がある。覚えること。

キミもパイロット気分

ゲームを始めると、まずどの国に向かうかを決定する。このときその国のデータが表示され、難易度の目安になる。このデータ、常時固定されたものではなく、いまのデータが表示される。つまり時間変化によってデータも変わることがあるのだ。このへんがリアルだね。

どの国に向かうか決定したら、いよいよ発進。この発進のシーンが見ものだ。コックピットのコンソール群が徐々に点灯し、風防が下がる。そしてヘッドアップディスプレイがせり上がる。ここに見える計器類も本物と同

じ機能をもっている。この凝りようは普通じゃない。これだけで戦闘機のパイロットの気分が味わえてしまうぞ。

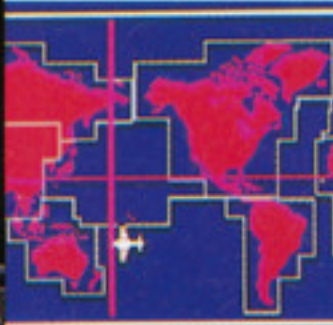
そして、緊張感とともに味方空中母艦の格

納庫が静かにオープン。いざ出撃だ。すでにキミは、パイロットになりきっているはず。なりきっていない人は、リセットして始めからやりなおすといいかもね。



オプション画面。難易度の設定やサウンドを聞くことができるぞ。

世界地図から、進みたい国をセレクトする。データをしっかり見ろ。



AREA NAME
NORTH PACIFIC OCEAN
DEF CON2



このコックピットを見よ。コンソールからHUPまで本物そっくり。

迫力のドッグファイト

空母から発進すると、すぐに敵戦闘機が襲ってくる。この戦闘機、実は選んだ国に実際に配備されている戦闘機が登場するというから、その手の飛行機野郎は大感激すること間違いなし。

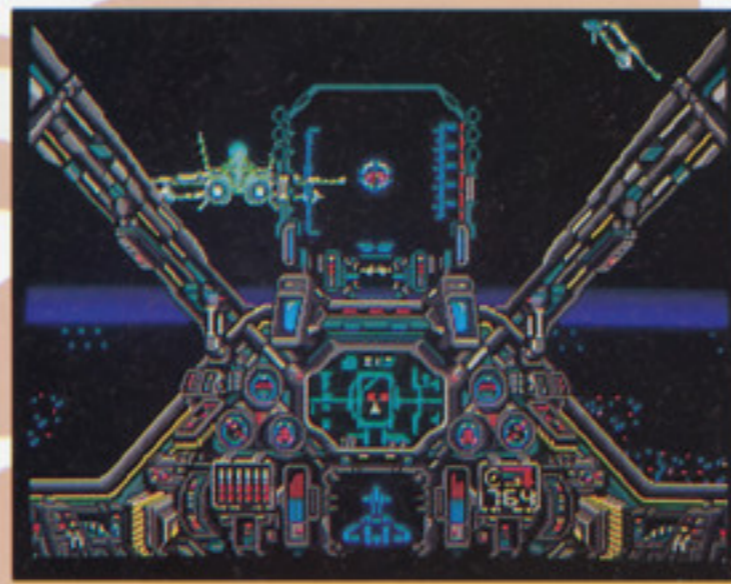
まずは、いわゆるザコ戦闘機との戦いだ。ザコとはいっても複数で攻めてくるので、油断しているとアッというまに墜落してしまう

ボスクラスの敵と、1対1の対決。気を抜くとやられるぞ。



巨大なボス。こいつを倒さないと次のシーンに進めないのだ。

ボスを倒せば、味方空母が現れる。これでひと安心してやつ。



日本と戦っているときは、ちゃんと日本にある飛行機が登場する。

ぞ。

しばらくするとボスクラスの戦闘機が登場する。このときザコ敵はあきらめて帰り、1対1のドッグファイトとなる。敵はしっかりした頭脳をもっていて、かなりしつこく攻撃してくる。一言でいうと強いてことだな。

そしてさらに、巨大なボスが登場する。各



敵の攻撃だ!

ミサイルを使えるのは自分だけではない。敵だって使ってくる。

右のバルカン砲に攻撃を受けた。攻撃力が下がっちゃったよー。

簡単操作で自在に飛行

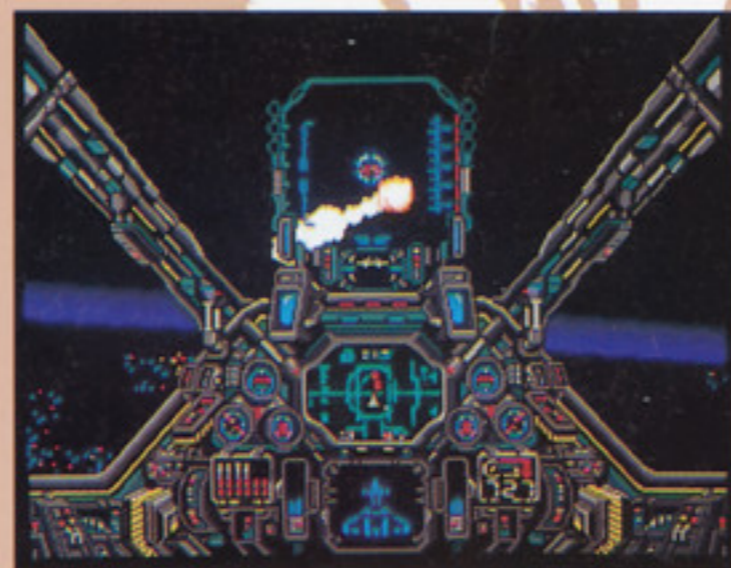
いくらパイロット気分になっても、飛行機の操作ができなくちゃ困るよね。この飛行機は特殊仕様になっていて(かどうかは知らないが)、操縦棒やレバーはいらない。パッドコントローラーだけで簡単に操作できる。

まず十字ボタンで上昇、下降、右旋回、左旋回ができる。これは普通のゲームをやるのと同じ感覚だね。さらに上昇と下降は、オプションの設定によって逆にすることができる。自分が遊びやすいように設定しよう。

Aボタンはバルカン砲。最先端の高速転送パッケージ機能を使っていて(?)、いくら弾



戦闘機を中央にしっかりとらえる



煙をはいて自動追尾するミサイル。数に限りがあるので注意。

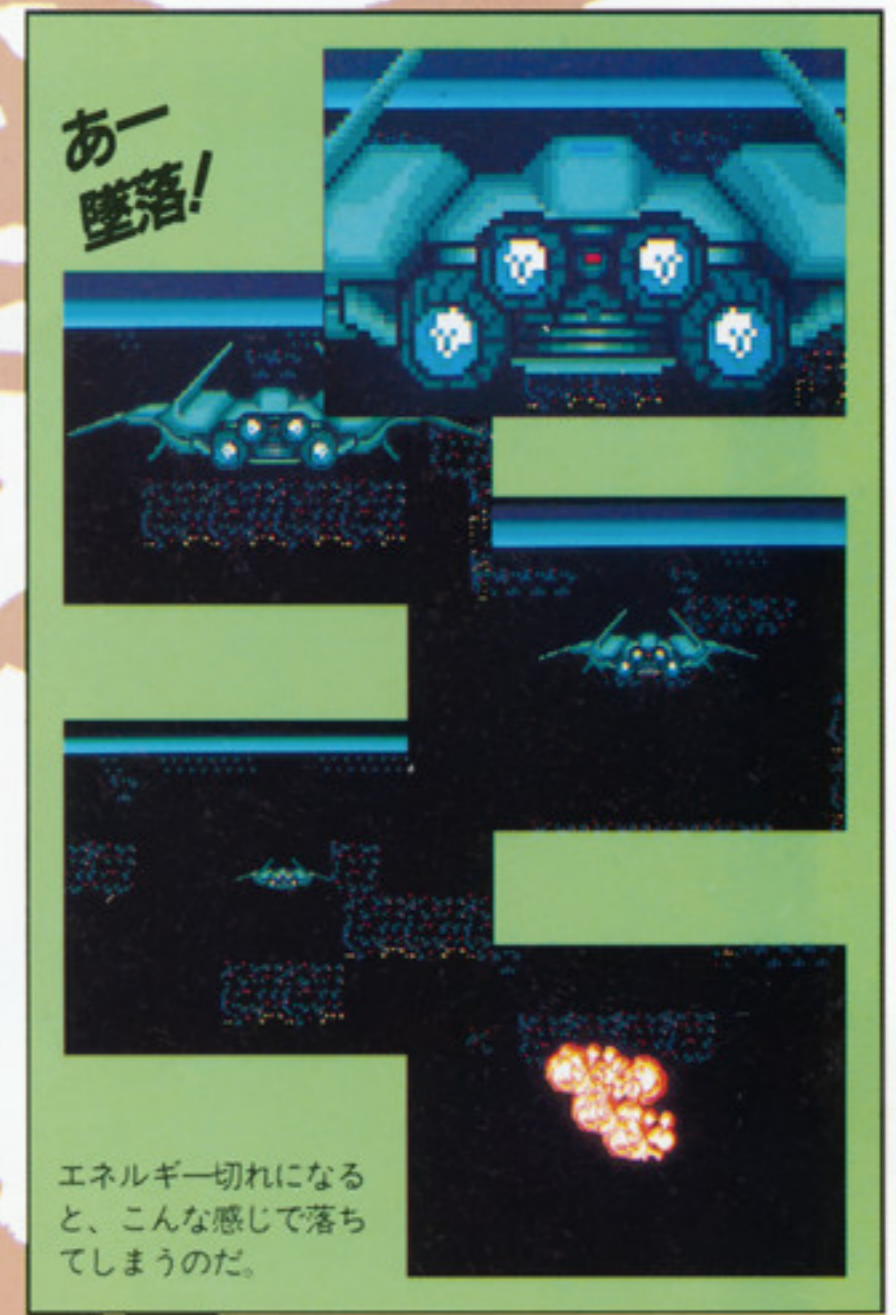
を撃ってもなくならない。ずっと押しっぱなしにしておくといいね。

Bボタンは誘導ミサイル。HUD(ヘッドアップディスプレイ)でとらえた敵に向かって自動的に追尾する、かしこいミサイルだ。ただ弾数に限りがあるので、使いすぎに注意すること。それと敵の巨大空中空母と対戦しているときは、自動追尾してくれない。直線的に飛んでいくだけだ。

Cボタンはアフターバーナー。瞬時に爆発的な加速力を得ることができる。後方から攻撃してくる敵を振り切ったりするときに使おう。前方に逃げる敵を追いかけるときに使ってもいいね。

国ごとに異なるデザインで、メカメカしたカッコいいやつだ。ボスを倒せば面クリアとなる。

さて、この国はテロリストから守られた。しかし、まだまだテロリストの魔の手は伸び続ける。他の国へ飛べ。テロリストを全滅させるまで、F-119は翼を休めることはないのだ。



あー墜落!

エネルギー切れになると、こんな感じで落ちてしまうのだ。

さらに十字ボタンの左右を押しながらCボタンを2回押すと、十字ボタンを押した方向にロール(キリミ飛行)することができる。敵にロックオンされたら、これを使って逃げよう。

また十字ボタンの上を押しながらCボタンを2回押すと、宙返りすることもできちゃうのだ。後方から来た敵をかわして、敵の後ろに回り込む、なんていう実践さながらのテクニックも使えるのだ。

こんなに簡単な操作で、自由自在に動けてしまう。あとはキミの操縦センスにまかせるぞ!



十字ボタンの左右とCボタン2回で、ロールすることもできる。



スーパーリアルバスケットボール

セガ / 2月下旬発売予定 / 価格6,000円 / SPT

出た! メガスポ第3弾

メガドラスポーツコレクション (略してメガスポ) 第3弾は、アメリカで大人気の「バスケットボール」だ。練習試合、トーナメント、対戦、観戦の4モードが遊べる。そしてシュートシーンはメガドラならではの、おなじみ超リアルグラフィックを見せてくれる。期待どおりの一作だ!

アメリカ、バスケ天国Hey!

ゲームの舞台は、アメリカ合衆国だ。トーナメントモードでは、ロサンゼルス、ダラス、

ニューヨーク、ボストン、デンバー、シアトル、ヒューストン、デトロイトの8大都市の

代表チームがしのぎを削りあうのだ。君はどのチームを選ぶか!?



これが
トーナメント表



"スパバス"アメリカ都市チーム名鑑

シアトルラムス

SEATTLE	SPD	PAS	SHT	DEF	POINTS	SHOT	FOL
STACK	3	7	2	3	000	/	000 0
WARD	5	4	2	5	000	/	000 0
BROWN	3	9	2	2	000	/	000 0
SWAYZE	3	9	2	2	000	/	000 0
PARKER	3	7	2	3	000	/	000 0

デトロイトジェッツ

Detroit	SPD	PAS	SHT	DEF	POINTS	SHOT	FOL
SWAYZE	3	9	2	2	000	/	000 0
PARKER	3	7	2	3	000	/	000 0
ALLEN	4	5	2	5	000	/	000 0
GRAYTON	4	6	2	4	000	/	000 0
HORNER	3	9	2	2	000	/	000 0

ダラスウィングス

DALLAS	SPD	PAS	SHT	DEF	POINTS	SHOT	FOL
BROWN	3	9	2	2	000	/	000 0
SWAYZE	3	9	2	2	000	/	000 0
PARKER	3	7	2	3	000	/	000 0
ALLEN	4	5	2	5	000	/	000 0
GRAYTON	4	6	2	4	000	/	000 0

ボストンバッグ

BOSTON	SPD	PAS	SHT	DEF	POINTS	SHOT	FOL
GRAYTON	4	6	2	4	000	/	000 0
HORNER	3	9	2	2	000	/	000 0
MASON	3	7	2	3	000	/	000 0
GAINES	3	7	2	3	000	/	000 0
HILL	4	5	2	5	000	/	000 0

デンバーロックス

DENVER	SPD	PAS	SHT	DEF	POINTS	SHOT	FOL
WARD	5	4	2	5	000	/	000 0
BROWN	3	9	2	2	000	/	000 0
SWAYZE	3	9	2	2	000	/	000 0
PARKER	3	7	2	3	000	/	000 0
ALLEN	4	5	2	5	000	/	000 0

ロサンゼルスレインボーズ

L.A.	SPD	PAS	SHT	DEF	POINTS	SHOT	FOL
HACKMAN	3	8	2	3	000	/	000 0
STACK	3	7	2	3	000	/	000 0
WARD	5	4	2	5	000	/	000 0
BROWN	3	9	2	2	000	/	000 0
SWAYZE	3	9	2	2	000	/	000 0

ヒューストンレッグス

Houston	SPD	PAS	SHT	DEF	POINTS	SHOT	FOL
PARKER	3	7	2	3	000	/	000 0
ALLEN	4	5	2	5	000	/	000 0
GRAYTON	4	6	2	4	000	/	000 0
HORNER	3	9	2	2	000	/	000 0
MASON	3	7	2	3	000	/	000 0

ニューヨークバスターズ

N.Y.	SPD	PAS	SHT	DEF	POINTS	SHOT	FOL
ALLEN	4	5	2	5	000	/	000 0
GRAYTON	4	6	2	4	000	/	000 0
HORNER	3	9	2	2	000	/	000 0
MASON	3	7	2	3	000	/	000 0
GAINES	3	7	2	3	000	/	000 0

※選手のパラメータおよび選手名は変更の可能性があります。

スパバス 基礎講座

スーパーリアルバスケットボール だから スパバス なのだ!



Vol.1 操作は簡単、誰にでも遊べるぞ!



ドリブル
ボールキープしている選手を方向キーで操作する。8方向に動く。



パス
パスしたい選手のいる方向とAボタンを同時に押す。



シュート
Bボタンを1回押すとジャンプ。さらにもう1回押すとシュートする。



タイム
ポジション変更、DEFフォーメーションの選択をするときは、Cボタンでタイムだ。

ンがシュートとなっている。Cボタンはタイムだ。

単純明快な操作方法はメガスポの伝統。これからも守り続けてもらいたいな。

ダンクシュートの手引



サークル内でシュートボタン (Bボタン) を押すと、ビジュアル画面に切り替わる。ゲージが青のところでもう1回ボタンを押せば、見事ダンクシュートが決まるのだ。カ・イ・カ・ン!

Vol.2 個性を演出する選手データ

ブラウンはパス、マイクはシュートの専門家といった感じで、選手にはそれぞれに特徴がある。それを決めているのが、下の4つ

NAME	SPD	PAS	SHT	DEF	POINTS	SHOT	FOL
STACK	3	7	2	3	000 / 000	0	0
WARD	5	4	2	5	000 / 000	0	0
BROWN	3	9	2	2	000 / 000	0	0
SWAYZE	3	9	2	2	000 / 000	0	0
PARKER	3	7	2	3	000 / 000	0	0

パラメータの他にシュート・ポイントや、ファールの回数が自動的に記録される。

のパラメータなのだ。
SPD……足の速さ。ドリブルに影響する。9がついていると、口裂け女と同じくらい速いぞ。
SHT……シュートの成功率。高いとダンクシュートや、3点シュートが決まりやすい。
PAS……パスの鋭さや、成功率を左右する。パスが下手だと、敵にすぐカットされてしまうのだ。
DEF……守備力と書くとRPGのようだが、要はディフェンスのときのボールカットの確率かな。

Vol.3 DEFフォーメーションとポジション変更

試合前、または試合中のタイム時に、DEFフォーメーションの選択と、選手のポジションの変更ができる。DEFフォーメーションは、マンツーマン、ゾーンディフェンスの2種類だ。ケースバイケースで使いこなそう。



選手の特徴にあったポジションを見つけよう。



これがマンツーマン。一夫一婦制のようなものだ。

熱血写真野郎とりたに



TITLE
1
「跳」



真正面からのダンクシュートだ。精密かつ繊細なグラフィックが素晴らしい。16ビットの躍動が伝わる。

TITLE
2
「右ストレート」



バスケは肉弾戦だ。とりたには偶然にもこんな場面をとらえてしまった。強烈な右が顔面に突き刺さる。ガツンとくるぜ。



ウォッチモードもあるぞ!

ウォッチモードでは、コンピュータどうしのトーナメント戦が観戦できるぞ。コンピュー

タのスーパープレイに魅了されるのもよし、暇つぶしに見るのもよし、だ。ぜひ活用して

みてくれ。あらかじめ注意しておくが、賭かに使っちゃダメだよ。

の16ビットの躍動展



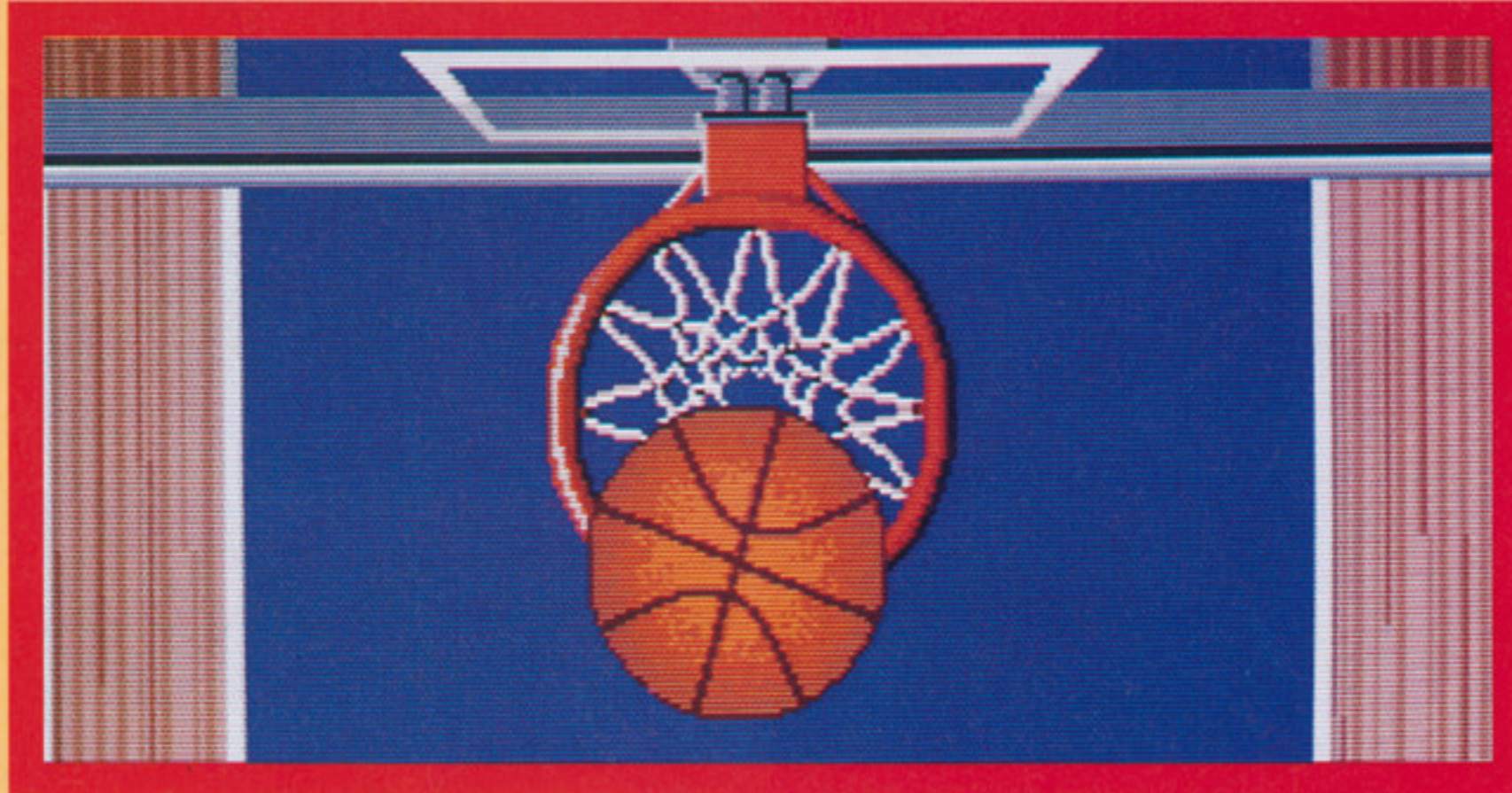
TITLE
3
「ウイニングボール」



白熱したゲーム展開。接戦。勝負をかけたデンバーロックスのロングシュートが決まるか！ 緊迫の一瞬。

番外編
「ドナルドお…」

ゴール上で踊るボール。とりたにの脳裏に記憶が蘇った。それは紅白の肌をもつ怪人。黄色の装束をまとった西洋の呪術師……。



スーパーリアルバスケットボール

最高

スピード感がいい。グラフィックの水準も高い。操作も単純。いことなしだ。そして選手の細かいパラメータも、ちゃんとゲームに影響するんだ。巷にはけこう数字が細かいわりには、ゲームにあまり反映していないものがあるけど、このスババスはそんなことがないので安心して遊べるね。やっぱり16ビットは違うね。完成が待ち遠しいなあ。

とりたにの
禁断の
幸福と罫

まだ付加機能が少ないな。取材時点では50%の完成度だったから、これからいろいろ変更されると思うので、それに期待するか。

それにしても、バスケのゲームというのはどうしても展開が単純になってしまうものが多いね。パスの種類も少ないし、フェイントの駆け引きも見られないんだ。しょうがないかな。

今後に期待!

ズーム セガ / 1月13日発売 / 価格5,500円 / PUZ

ZOOM!

© DISCOVERY SOFTWARE 1988 INTERNATIONAL, INC. ALL RIGHTS RESERVED. / © SEGA 1989

アメリカのパソコンゲームから移植された、ACTパズルゲーム「ZOOM」。ユニークなキャラクター「スマート」が広大な背景をバックに駆け回る。スリリングなゲーム展開が心地よい。



STORY

宇宙の悪魔「パズラー軍団」が、地球に侵略してきた。彼らは地球の上空に魔界陣を張り、悪のフォースを地上に注ぎ続けている。すべての魔界陣が張られてしまったら、地球は不毛の惑星と化してしまうだろう。

そこで、地球の科学者グループは、魔界陣除去パズルロボット「スマート」を開発し、世界各地に派遣した。行けスマート！地球の危機を救え!!

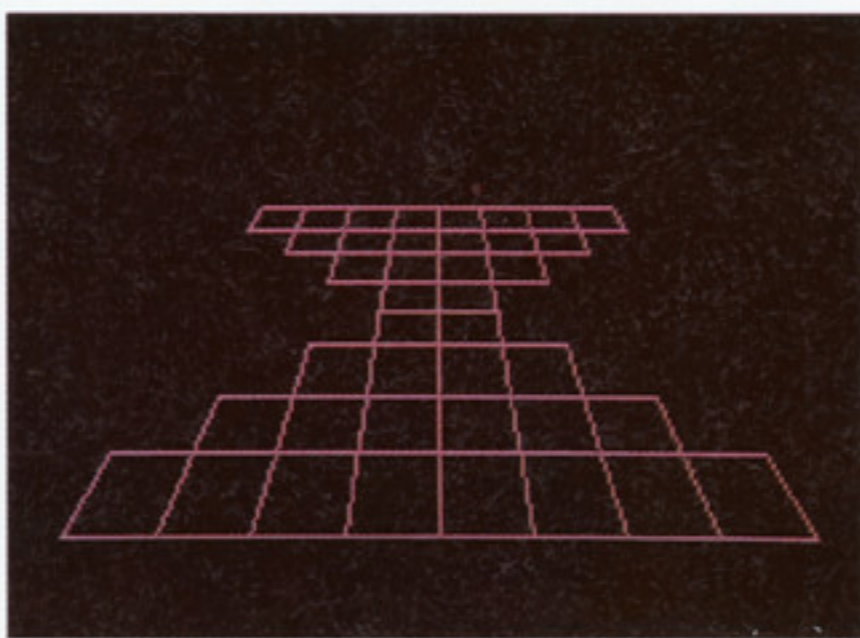


戦場に向かうわれらがスマート。いそげ、スマート、正義の子。

アメリカから来たACTパズルゲーム

「ZOOM」は「ジェネシス（アメリカでのメガドライブ商品名）」で一足先に発売されたACTパズルゲーム。1ゲームで4回挑戦できるパズルロボット「スマート」を操って、魔界陣のラインをすべて塗りつぶせばゲームクリアだ。

魔界陣は、1ラウンド6ステージの全36ラウンドから構成されていて、怪奇ファントムなるオジャマキャラも続々登場するぞ。



魔界陣が迫ってくるデモ。なめらかにぐるぐる回る。



ラウンドごとに背景とBGMが変わるので楽しい。

モードは1人プレイと、2人交互プレイ、2人同時プレイの3つ。ゲームオーバーになったら、ラウンドの頭から再開できるコンティニュー機能もついているのだ。

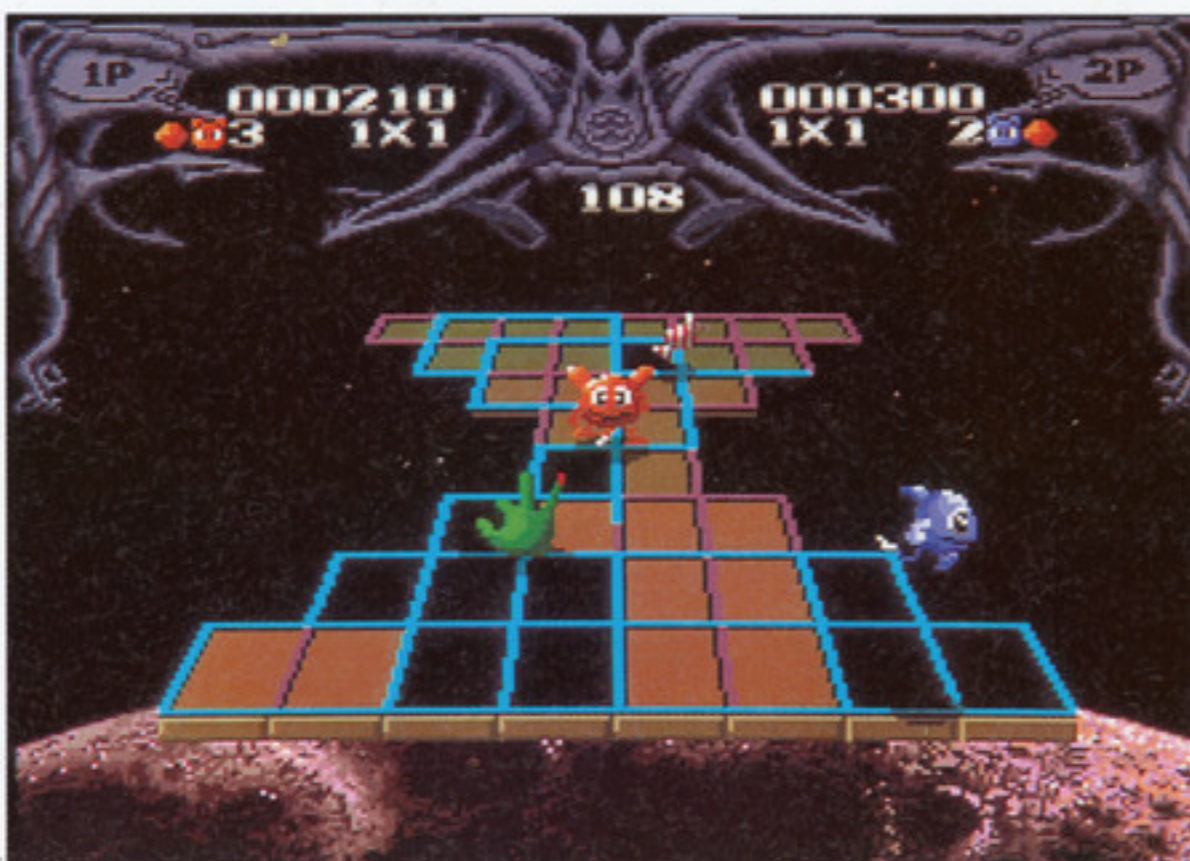
2人同時プレイがおもしろい

「competitionモード」で2人同時の競争（協力）プレイが楽しめる（当然、パッドは2個必要だ）。1プレイヤーはオレンジ色のスマート、2プレイヤーは青紫色のスマートをそれぞれ操る。

2人同時モードでは、敵の数が倍になる。けっこうごちゃごちゃするので、見失わないように気をつけてほしい。

どちらかがミスすると、ゲームが一時中断となるが、ミスしたその場からのスタートではな

く、スタート地点からになる。得点は、セルをラインで完全に囲んだプレイヤー側に入る。



やっぱ彼女と遊びたいよな。野郎どうしじゃ。

とりたにのズームがいい!

ゲームの目的が単純なのでいい。「アミダー」って知っているかな。ゴリラがマスを塗りつぶすゲームなんだけど、それにそっくりなのだ。懐かしいね。あのころは面積ゲームというジャンルがあったんだけど。

「ZOOM」はアクション的要素が強いので、純粋なパズルゲームとはちょっとイイがたい。だからアクションが苦手って人は、けっこうしんどい。覚悟しといたほうがいいぞ。トロトロ遊んでると、すぐやられちゃうのだ。パッドの操作性もイマイチだしね。

でも、おもしろいのは本当だ。1度やってみれば絶対わかる。やみつきになると思うよ。あと、サウンドのほうも水準以上のデキだぞ。

操作方法 目指すはスマートの肉体化だ!



PAINT

方向ボタン
スマートを4方向に進ませる。分岐点でしか方向を変えられない。



JUMP

Aボタン
スマートがジャンプする。方向ボタンと一緒に3セルほど飛び越せる。



SHOT

Bボタン
後ろに弾を投げて、敵を追いつく。ただし弾数には制限があるぞ。

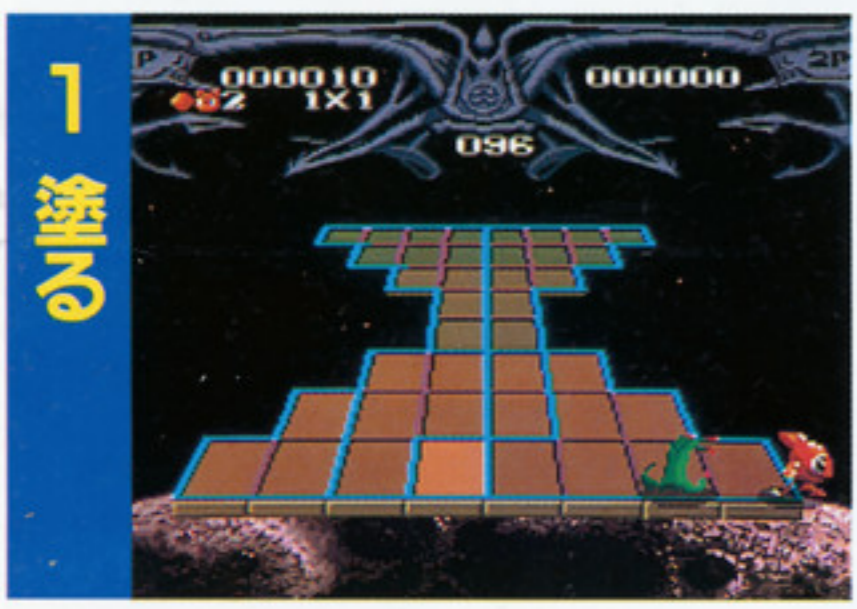


昇天!

MISS

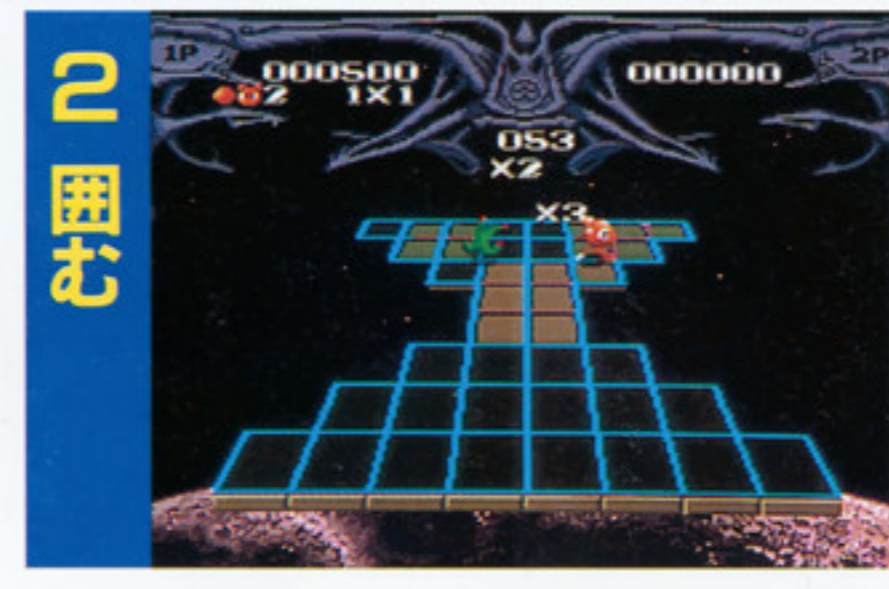
ズーム

魔界陣破壊法



1 塗る
スマートが通った後はペイントされ、1つのセルの周囲を囲むとセルの色が変わる。

セルの塗り方によって得点が変わる。2つ以上連続して塗ると、より高得点が得られる。



2 囲む



3 全部囲む

すべてのラインをペイントすれば、ステージクリアだ。

これぞ天の恵み! 便利なアイテム

ゲーム中、ラインの上に出現するアイテムは、すべて役に立つものばかりだ。アイテムは時間が経つと消えてしまうので、出たらすぐ取るようにしよう。

<p>バナナ</p> <p>一定時間、怪奇ファントムたちの動きが遅くなる。</p>	<p>砂時計</p> <p>怪奇ファントムの動きを一定時間停止させる。</p>	<p>THE SUN</p> <p>一定時間無敵になることができる。</p>	<p>きのこ</p> <p>スローダウンしたスマートの動きを元のスピードに戻す。</p>
<p>ウィング</p> <p>取っただけでステージクリアとなる。超ウマアイテム。</p>	<p>赤いキャンディ</p> <p>ボーナスポイントとして50点もらえる。</p>	<p>青いキャンディ</p> <p>ボーナスポイントとして100点もらえる。</p>	<p>スター</p> <p>取ると、1つのアイテムのどれかに変わる。</p>

怪奇ファントム図鑑 その数5体

パズラー軍団の誇る怪奇ファントム群をここに公開!



ROWDY FINGERS
(RFと略)

緑の手の化け物で、スマートを追尾する。ほとんどのステージに登場する。スマートにとって最強の敵。



SPILER
(SP①と略)

ランダムに移動。こともあろうにスマートの塗ったラインを消してしまう。スマートのライバル的存在。



CUE
(CUと略)

十字方向に移動。スピードが速い。こいつ自体はイヤな存在ではないが、RFとの複合攻撃はあなどれない。



SPINE-SPINE
(SP②と略)

ワープを使う。ふつうは止まっている。とげとげしいデザインが印象的。刺さったらけがどころではすまないぞ。



CHARM
(CHと略)

別名宇宙クラゲ。触れても昇天しないが、毒が回ってスピードダウンしてしまう。解毒にはきのこが必要。

36の魔界陣一部紹介

スマートを待ち受ける魔界陣の数々。その形はさまざまだ。

難しくなるにつれて狭くなり、怪奇ファントムの出現数は増えていく。君のスマートは

パズラー軍団の野望を打ち砕けるか!? 健闘を祈る。

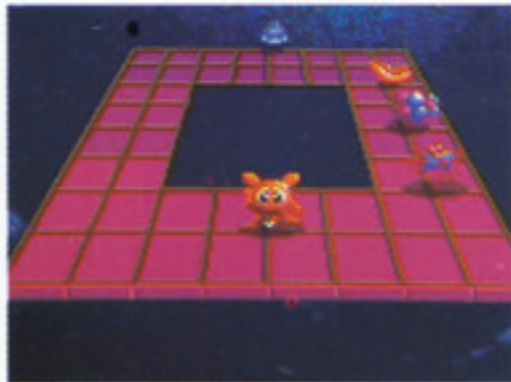
ステージ
1-1
砂時計型



敵・RF×1

初めの一步だから、十分練習に励もう。真ん中のくぼみが、初心者にはつらいかもしれないな。

ステージ
2-1
口型



敵・
CU×1
SP①×1
SP②×1

敵の組み合わせが、思ったより楽。危いと思ったら、思い切って真ん中に飛び込んでみよう。

ステージ
2-4
中央二穴型



敵・
RF×1
CU×1
SP①×1
CH×1

向こう側の塗り残しに十分に注意。SPILERのいる島は、無敵のサンに頼るしかないのだ。

ステージ
3-1
諸島型



敵・
CU×1
SP①×1

ジャンプがものをいう。左向こうのSPILERのいる島は、無敵のサンに頼るしかない。

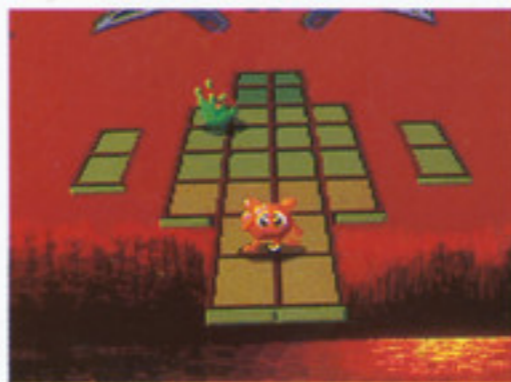
ステージ
3-3
ウービン型



敵・
RF×1
SP①×1
SP②×2

難しい。狭い面なので、いつのまにか追い込まれているのがコワイ。アイテムに期待。

ステージ
4-5
象頭型



敵・RF×1

シンプルなステージだが、奥が深い。1匹だと思ってあなどと、けがをすする。なんとなく通好みだな。

ステージ
5-1
砂時計型



敵・
RF×1
CU×1
SP①×1

フィールドはステージ1-1と同じだが、敵の組み合わせが果てしなくいやらしいのが特徴。タコミスに注意。

ステージ
5-5
若葉型



敵・
RF×1
CU×1
SP①×1
SP②×1
CH×2

パズラー軍団の徹底抗戦がついに始まった。こちらも人海戦術で挑むしかない。

ズーメストのための囲みの美学

セルをラインで囲むと得点が得られるが、このことを「セルを取る」と呼ぶ。

得点の計算方法は、1つのセルを取ると10点、これを連続して取った場合は10点×2、×3、×4……となる。また2つのセルを同時に取ると40点、さらに連続して取ると40点×2、×3、×4……となる。そして、セルを連続して10以上取るたびに、なんとスマートのストックが1機ずつ増えるのだ!

高得点、1upの秘訣はすべて右の写真に収めてある。ぜひ、参考にしてキミも栄光のズーメストを目指してほしい。



もうひとつのテクニック

ステージの空間には、見えないセルが隠れていることがある。このシークレットセルは200点から400点と高得点なので、あやしいところには迷わず、飛び込もう。



話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター

PART1

NEW SOFT COMPLETE MASTER

ヴァーミリオン

VERMILION

セガ / 発売中 / 8,500円

「BEメガ」月刊化を目指して

全国のメガドラユーザーのみなさん、明けましておめでとう。今年こそは、セガの年になるように、みんなで盛り上げようじゃないか。そしたら「BEメガ」の月刊化も早まるかもしれないね。

さて「ヴァーミリオン（発音のポイントは下くちびるを噛む）」はプレイしたかな？ ゲームをすでに買った人は、この号が出るころには終了直前だろうから、今回はかなり突っ込んだ紹介をしよう。もしこれから始めるの

なら、あまり見ないほうがいいたろう。

ところで、前号、前々号とめくってみると、なんとSTORYを紹介していないではないか。そこで、まずこのSTORY紹介から始め、最終回をしめくりたい。

STORY 序章

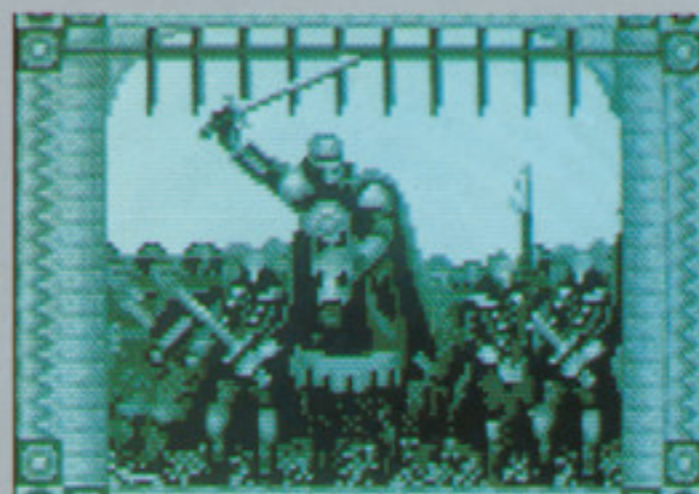
はるか昔、大地は後に神と呼ばれる者たちが支配していた。互いに「知識」「天空」「風」「火」「水」「美」「大地」「力」と呼びあっていた彼らは、自らの力を制御しきれなくなることを恐れ、その力を8つの指輪に封じ込めたのである。

数万年後、大地は人間が支配する時代になった。指輪の力に気づいた愚かな人間たちは欲望にかられ、その指輪を作り出したのだ。その結果、指輪の力は暴走し、絶望的な悲劇を招いた。海は荒れ、大地はひび割れ、何年もの間、嵐が続いた。ようやく嵐が収まると、

人類が築き上げた文明はそのかけらもなく、世界はその姿をまったく別のものに変えていた。異様な姿の生物が大地を徘徊し、生き残った人々はその怪物たちの餌食となっていた。そして8つの指輪は、その性質により善と悪

に分けられ、数も全部で16個になった。

時は流れ、人間は再び文明を取り戻した。いくつかの国が生まれ「セント・ヴァーミリオン」と呼ばれる階級の者がそれぞれの国を統治した。「フョードル国」の「リラダン5世」



中央にいるのはアーネスト国のロルカ3世。侵略が開始された。



フョードル国は圧倒的なアーネスト軍の前に次々と倒れていった。

も、その人柄ゆえ誰からも慕われている“セント・ヴァーミリオン”である。

彼はつねに冷静で、「アーネスト国」の“ロールカ3世”が彼の首を狙って進軍を始めたときでさえ、落ち着き払っていた。だがアーネスト軍が国内に侵入し、人々を惨殺し始めては、落ち着いてばかりはいられない。

そして圧倒的なアーネスト軍の前に、フォードル軍はなすすべもなく敗れてしまった。

フォードル城が炎に包まれていくなか、“リラダン5世”は生まれて間もない息子を家臣の“シャトリアン”に託して、城から落ち延

びさせた。

18年がたち、赤ん坊だった王子も立派な若者へと成長した。そしていま、新たな物語が始まる。



シャトリアン、息子と知識の指輪を頼むぞ……。無念だ。



炎に囲まれ、崩れ落ちるフォードル城。

王子を抱えたシャトリアンの眼には王と戦友の姿が焼きついていた。

ヴァーミリオン検証

1 きめ細かい筋立て

さて、STORYはどうだったかな。体感ゲームのチームが作るとなると、大味な話になってしまうのでは？ などという心配をした人もいるかもしれないが、最初にこれだけ

綿密な設定があれば安心だね。実際にやってみるとわかるが、いくつもある小さな目的を達成して、そして最後にやっと大きな目的を達成するような、きめの細かい構成になっているんだ。ストーリー展開に限ってたとえと、「イース」のような感じだ。全体は16章か

ら成っているが、章と章の間には明確な区切りがないので、プレイしていてもそのへんはわからないだろう。

ストーリーの続きは、この後のページにまかせて、次はRPGにつきものの戦闘シーンについて紹介しよう。

2 戦闘の特徴

このゲームで戦闘が行われるのは、町から町へ移動するとき、目的を果たすために洞窟(ダンジョン)に入ったときで、システムに違いはない。戦闘画面は「エイリアン・シンδροーム」に似ている。

敵はさまざまなパターンで攻撃してくるが、1つだけほとんどの敵に共通なアルゴリズムがある。それは、斬りつけると逃げ出すということだ。なあーんだ、と思った人、バカにはいけない。このゲームでは戦闘シーンになると、主人公はいきなり敵に囲まれているのだ。敵が8匹出現すると、四方八方囲まれて逃げ場がなくなってしまい、闘わざるを得なくなる。そういう場合、いままでのARPGの定石では1匹を集中的に攻撃して活路を見い出したが、このゲームで同じことをや

ると後ろからボコボコにされるのだ。そこで近寄ってくる敵から効率よく斬って、敵が逃げている間にこちらの体制を立て直すという技が必要になる。しかもこの技ができると、どんな強い敵にでも勝つことができるので、早く覚えておいたほうが得だ。

また、戦闘は剣で行うため、間合いの取り方が非常に重要なんだ。マスターすれば、自分流の技を編み出すこともできるので(私も3つ開発した)、各自研究してみてください。



洞窟の中に入るとよく会うスケルトン。けっこう強い。



3D画面に突然現れたウォールフ。



画面が切り替わると、すでに敵キャラに囲まれた状態だ。

3 親切設計

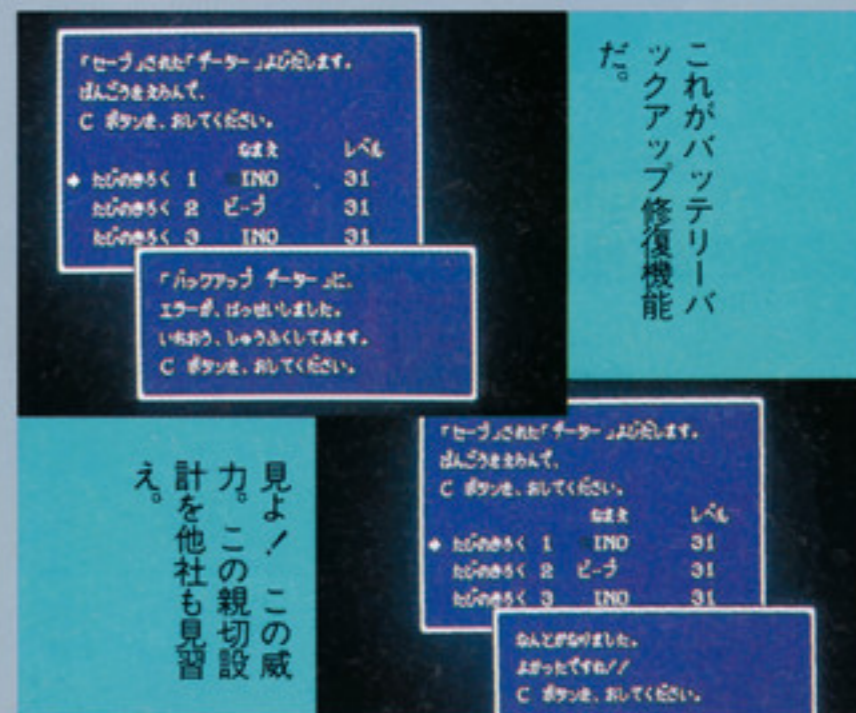
このゲームにはバッテリーバックアップ修復機能がついているので、たとえデータが危うい状況でも無事回復してくれる。

これは「ファンタシースターII」にもついていたね。ほとんどの場合は、これでカバーできるけど、失敗するときもまれにあるので、そのときは運が悪かったとあきらめるしか

い。

でも、そんな人のためにもうれしい(?)配慮がしてあるのだ。なんと失敗したときにも、聞くことのできないサウンドが用意されているらしい(残念なことに私はまだ聞いていないけどね)。

まったく隅々まで行き届いている、セガのこの親切設計はたいしたものだ。



これがバッテリーバックアップ修復機能だ。

え、この親切設計を他社も見習えよ!

ヴァーミリオンの世界——ワールドマップ



「ヴァーミリオン」におけるマップの完全公開は、他のRPGに比べてそれほど大きな意味をもたない。

マップそのものは複雑だが、画面を見ればわかるように、ゲーム中にマップを手に入れば、そこで1つのイベントをこなすために必要なマップが画面右上に表示されるように

なっているからだ。だから、迷うことなく目的地に着けるはずだ。

たいていの場合、町や村の中の誰かがマップをもっていて、一人一人話を聞いて回ればすぐ手に入る。また洞窟の中でも、入口の近くにある宝箱に入っていることが多い（このへんも親切設計の一つだね）。

それだけに、もし完全マップを紹介してしまったら、このゲームのおもしろさが半減されるだろう。

ここでは町や村と洞窟のおおよその位置だけを示すことにとどめたので、あとは自分の力で突き進んでくれ。

健闘を祈る。

前回までのあらすじ——まだやってない人はなるべく読まないように

主人公の父親が死ぬところから物語は始まる。父の最後の言葉は「指輪を手に入れ、アネストを打ち破り、指輪の力で世界を救ってくれ」といったものだ。町の近くの洞窟で「知識の指輪」を手に入れ、長い旅に出発しよう。

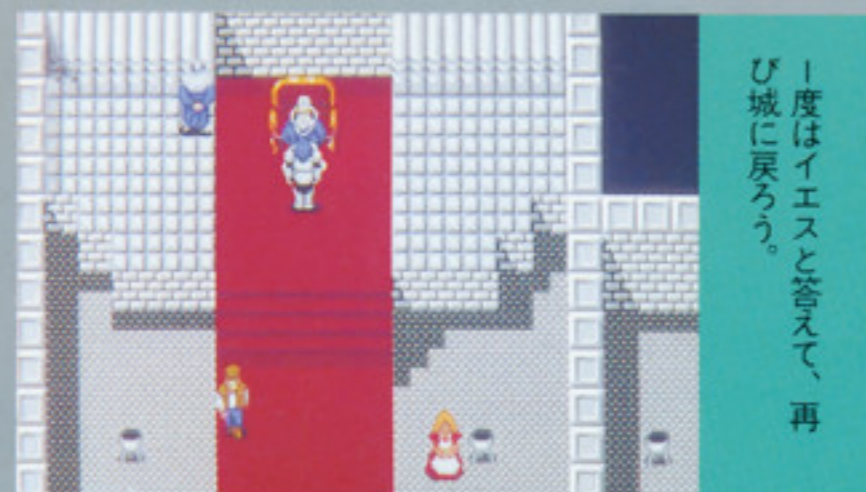


育ての親シャトリアンの最後の言葉だ。じっと聞く王子。



ここがこのゲームの出発点スタッツの村。苦しい旅がいま始まる。

エリアスの町に着いて王様に会うと「洞窟に行き、財宝を取ってこれたら指輪をやる」という。財宝を取ってくると、王様は怪物に変身して襲いかかってくる。怪物を倒し、本物の王様を助けると、「天空の指輪」をもらえるのだ。



一度はイエスと答えて、再び城に戻ろう。

次なる目的地グローレンの村に立ち寄ると、いるのは老人ばかりだ。どうやら怪物に精力を吸い取られたらしい。怪物を倒し、村の人々を助けると、指輪に関するある情報が得られるのだ。



なるほど。他にも指輪に関する情報を教えてくれる人がいるぞ。

お話しのとっぴり、「ぼんのかげ」と、「あくのかげ」が持っている。それぞれ、ついでになっているのじゃ。

クルトはとても平和そうな町だ。しかし王様がない。どうやら町の人に化けて生活しているらしい。そこで、王様の好物「てんたけ」というキノコを使って、王様を探し出してみよう。王様は「風の指輪」をくれるはずだ。



「てんたけ」って、まったけより高いのかな。

「てんたけ」でおごさまあつたのが、ゆるゆゆ。

ユルジスに行く途中の洞窟で、ある女の子から魔法書を買ったが、それは盗品だったため、ユルジスの町では泥棒呼ばわりされてしまう。そこで女の子のところに戻ると、突然怪物に変身して襲ってくるのだ。この怪物を痛めつけてやると、「町の人にお詫びする」といって怪物は逃げてしまう。しかし町に再び戻ると、なんと人々は怪物に襲われて傷つき倒れ、指輪も奪われてしまっていた。主人公は急いで怪物の後を追って、とどめを刺し、無事指輪を取り返した。そして傷ついた町の

人々を救うため、医者を探しにバリシュに向かった。



どういたしまして。しかし、この町には医者はいないの？

ありがとうございます。きあのおかけでげんきになったよ。

バリシュから医者を連れていき、人々の傷を治してもらったが、息もつかせず、次なる頼みごとが舞い込んでくる。1人の少年から、洞窟に行ったまま帰ってこない父親を助けてほしいと頼まれてしまう。そこで洞窟に行くと、傷ついた父親が「盾」を探しにきた、というのだ。父親に代わって「盾」を取りに行こう。すばらしい「盾」が手に入るだろう。



このゲームでは店で買う以外にも強力な武器と防具が手に入るのだ。

「ボイジン・シールド」は、きょうりょくですよ。

イーデンの町に着くと、すでに王様は死んでいた。王の座とナターシャ姫との結婚を狙って、2人の大臣が権力争いを演じていたが、王になるには「水の指輪」が必要なのだ。この指輪を手に入れるには、北の洞窟にいるアルムという男に認めてもらわねばならない。そこでアルムに会うと、洞窟の奥深くにある「クラウン」を取ってくれば、指輪をくれるという。無事指輪をもらってイーデンに戻ると、王として認められ、さらにナターシャ姫からも結婚を申し込まれる。2人の大臣は捨てゼリフを残して、消え去った。



けなげなナターシャ姫。俺はかならず帰ってくるぞ。

あしてまたいに来るのわたしは、ここであなたのごおじさいます。

結婚は冒険の終わった後に、と約束して再び旅に出る。ラフロスの村で、老人から儲け話を聞き、近くの洞窟に行くと大金が得られる。でもうまい話には……。



そんなにたびたび乗せられてたまるか。ずるいやつだね。

また、どこかにいいかわとうけはなしはないうのう。

さて、次の目的地クレアラの町に入ると、様子がおかしい。人々が主人公を恐れているようだ。王様に会い、指輪がほしいと申し出ると、すでにあげたという。町に戻ってみると、不審な兵士がうろついている。話を聞くと、主人公そっくりの怪物がいて、町の人々を苦しめていることがわかる。そこで偽物を倒して名誉挽回をはかったが、指輪はすでにアーネスト国に送られてしまっていた。



おきさき様、わかりました。内助の功ってやつだね。

いことまきかなければ、まちのひとびとをまごうしにするとおどされて……



晴れて汚名挽回。次なる目的地へ出発だ。

やっぱりあなた、ゆうしゃだったのですね。

ラジェルの村に来てみると、男たちの姿が見えない。アーネスト軍に連れ去られ、洞窟で強制労働させられているとのことだ。男たちを救出して村に戻ると、老婆から恋人を探してほしい、と頼まれる。バリシュの老人を紹介してやると、お礼にある防具をくれるぞ。



どこに行ってもモチモチの王子さんだ。うらやましい。

おこのひとたち、あんなかえってきたけど、やっぱり、あなたがいちばんすてきよ。

以上が、前回まで(1章~10章)のあらすじだ。続いて11章以降を簡単に紹介するぞ。

11章 マコーミックの町

名前を聞いたときは、町の間がみんなキューピー人形なのでは？ と思うけど、ぜんぜん関係ないよ。

この町では、“大地の指輪”をもらえるとい

うのでやってきたが、人々の話に耳を傾けると、王様はすごいケチらしい。

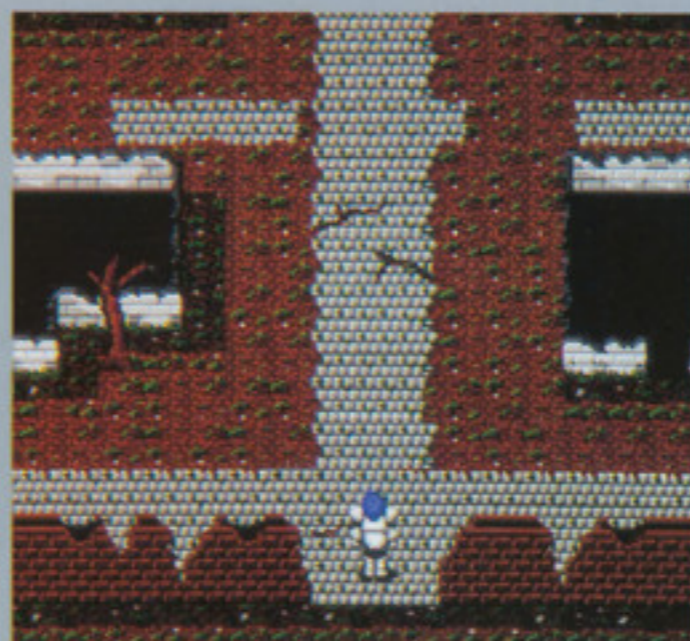
「ただで指輪をやるなんて、そんなもったいないことはできん」

王様はいろいろと頼みごとをしてくるが、ここはじっと我慢して聞いてやろう。

そうすれば、そのうち道も開けるかもしれない。

12章 フォードルの町

フォードル……。どこかで聞いたことのある名だ。そう、ここがああ“リランダ5世”の国であり、主人公の故郷でもある町だ。中に入ってみると、18年前アーネスト軍に破壊されたそのままの状態、町は残っていた。廃虚をさまよっていると、1人の男に出会った。彼は主人公が来るのを待っていたらしい。彼にアイテムを見せると、なんとすべてが偽物であることが判明した。



ここが主人公の故郷フォードルの町だ。



たった一人主人公を待っていた老人。彼は何者なのか？

13章 マコーミックの町

ここで話のつごう上、再びマコーミックに戻るのだ。なぜかって？ それは秘密。自分で想像してくれ。

ただし、町が廃虚になる前に武器屋の位置はちゃんと覚えておいたほうが助かるぞ。あとこれも次の村ラグラッツでわかることなんだけど、同様に廃虚となっているフォードル

にも再び戻ることになるのだ。人の話は、こまめに聞いて回ろう。

町の中に入ると、すでに町は廃虚と化していた。とうとうアーネスト軍が侵攻を開始したのだ。

町の中には瀕死の重傷を受けた王様が倒れているので、すぐ話を聞いてみよう。



崩壊したマコーミック。おや、倒れているのは……。

14章 ラグラッツの村

この村は、アーネスト国の直前にある村だ。つまりここで最後の準備をしないと、泣きを見るぞ。



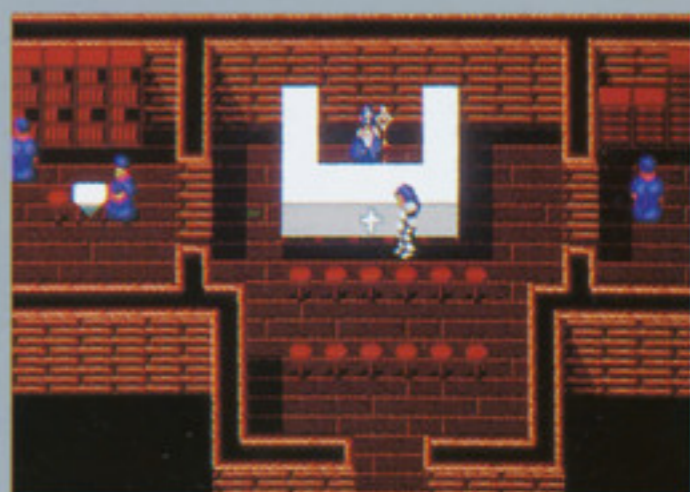
ラグラッツの村の入口。体力を回復しておこう。

さて村に入ると、人々は皆主人公を応援してくれる。みんないろいろと親切にしてくれ



おや、この家にはなんの看板も出てないぞ。

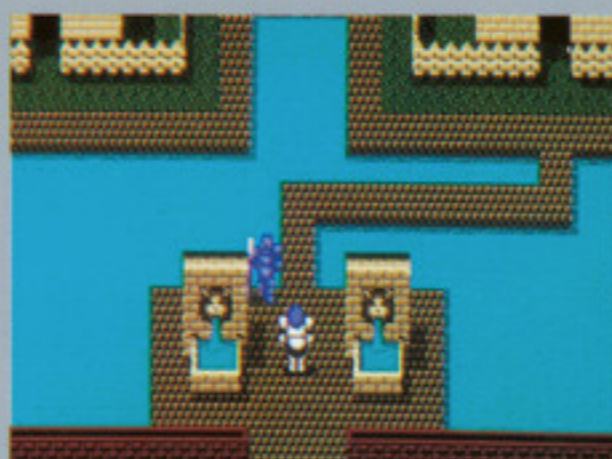
て、とくにいうことはないが、初対面の人をあまり信用しないほうがいいぞ。



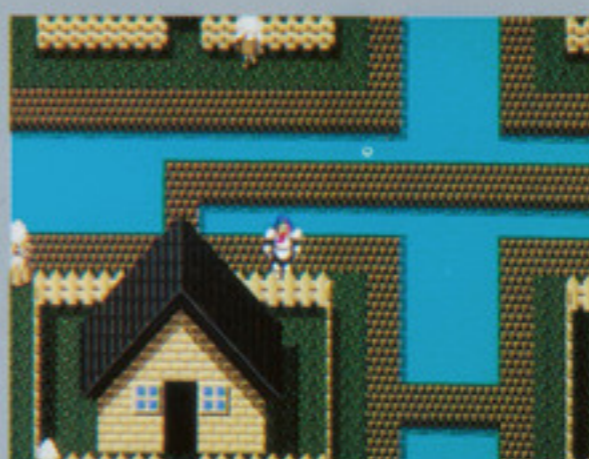
ラグラッツの教会。ここの人の話は重要だぞ。

15章以降

ここまでくれば、終了直前だ。これ以上は紹介しないので、後は独力で解いてくれ。すでに最高レベルになって、主人公もたくましく成長したことだろう。自信をもって突き進んでくれ。



ついにアーネストに到着した。心の準備はいいかな？



石にされた人々のためにも、全力をつくして開え！



ロルカを追いつめた。悪の元凶を倒せ！

アイテムリスト

ここで紹介する道具と武器・防具は、店で売っているものを中心に
なっている。この他にもどこかに隠されているものがあるが、それは

プレイしながら確かめてほしい。「ヴァーミリオン」はRPGとしては、
難しいものではないので、自分の力である程度プレイできるはずだ。

■道具

道具名	効果	売値
薬草	敵の攻撃で、体力が消耗したときに傷ついた体を癒してあげよう。HPが40回復する。	5
丸薬	薬草がバージョンアップしたもの。HPが100回復する。	50
ろうそく	洞窟の中に入るときに使おう。ただし、すぐに燃えつきてしまうので余分に買っておこう。	2
ランタン	これが1つあれば、もうろうそくがなくても大丈夫。	9
解毒剤	敵の攻撃によって毒を受けたら、すぐ解毒だ。そうしないと体力が消耗して、死んじゃうぞ。	15
ホスル	解毒剤では効き目がない猛毒を解毒することができる解毒剤。	?
ノウムの石	ダンジョンの中で迷って力つきそうになったら、ノウムの石で一瞬にして地上へ脱出だ。	12
グリフィンの羽	最後に立ち寄った町まで、一瞬のうちに戻ることができる。	24
めのうの珠	MPを10回復してくれる。メロメロになったときにはウレシイ。	400
トパーズの珠	めのうの珠のバージョンアップ版。MPを30回復してくれる。	1,640

道具名	効果	売値
ティターニアの鏡	地上を歩いているとき(3Dモード)に、地上エリアのマップを見ることができる。	13,000
アトラスの鏡	このゲームのすべてのマップを見ることができる。後半手に入る。	38,000
タナロットの壺	これを使うと、AC(主人公の守備力)が10増える。	2,000
ゴアガジャの実	これを使うと、DEX(主人公のすばやさ)が10増える。	1,000
ベサキの書	これを使うと、INT(主人公の知識力=魔法の効力)が10増える。	2,000
魔道師の水	これを使うと、MMP(主人公の最大MP)が8増える。	700
ミネルバのメダル	これを使うと、STR(主人公の強さ)が10増える。	3,000
ウラノスの葉っぱ	これを使うと、LUCK(主人公の運)が10増える。	3,000
ラファエルの杖	呪いを解くことができる杖。何回でも使うことができる。後半手に入る。	600
ルビーのブローチ	敵に遭遇する度合を半分にすることができる。体力の減ったときに使うとよい。	2,950

武器・防具

ステージ10までの武器と防具を紹介しよう。この中で貴金属系の類のもの(ダイヤモンドやゴールドなど)は、お店で高い値で引き取ってくれるのだ。

■ソード

武器名	手に入る町	買値	攻撃力
ブロンズ・ソード	スタッツ	100	+28
アイアン・ソード	エリアス	400	+41
シャープ・ソード	エリアス	800	+49
ロング・ソード	クルト	1,800	+82
シルバー・ソード	クルト	3,700	+103
ブライム・ソード	イーデン	5,100	+133
ゴールデン・ソード	イーデン	8,200	+156
ダイヤモンド・ソード	クレアラ	21,000	+210
プラチナ・ソード	クレアラ	14,800	+189
ソード・オブ・ヴァーミリオン	?	?	?

■シールド

防具名	手に入る町	買値	守備力
レザー・シールド	スタッツ	50	+8
スモール・シールド	スタッツ	80	+13
ラージ・シールド	エリアス	250	+26
シルバー・シールド	エリアス	500	+39
ゴールド・シールド	クルト	1,500	+66
プラチナ・シールド	クルト	3,200	+77
ダイヤモンド・シールド	イーデン	4,100	+100
ナイト・シールド	クレアラ	6,300	+109

■アーマー

防具名	手に入る町	買値	守備力
レザー・アーマー	スタッツ	200	+11
ブロンズ・アーマー	スタッツ	400	+29
メタル・アーマー	エリアス	900	+35
スケル・アーマー	エリアス	1,100	+38
プレート・アーマー	クルト	2,800	+47
クリスタル・アーマー	クルト	4,500	+55
シルバー・アーマー	イーデン	7,000	+100
ナイト・アーマー	イーデン	9,200	+111
ゴールド・アーマー	クレアラ	15,000	+139
ウルティメイト・アーマー	クレアラ	24,000	+150

魔法全紹介

魔法は、町にある魔法屋で魔法書を買うことによって、覚えることができる。ただし、その数には制限があるのでよく考えて買おう。

また攻撃魔法は装備しないと戦闘で使うことができないので注意しよう。

攻撃魔法

戦闘時のみに使える魔法だ。敵の特徴をよく考えて使おう。

(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回転させ、近寄ってくる敵にダメージを与える。買値500。

ガムド

火の玉を直線的に打ち出す。敵に当たると火の輪となって広がり、近くにいる敵を燃やしつつ。買値3,700。

テムド

火の玉が自分を中心にして、円状に広がっていく。“ダムド”よりはるかに攻撃範囲の広い魔法である。買値8,700。

レムド

敵に向かって、巨大な炎がホーミングしていく。他の“ファイアー系”の魔法とは、少し異なったタイプの魔法だ。買値？

(ウォーター系)

ハイドロ



ガムド



テムド



ハイドロ



ソドム

地下水脈から水を探し出し、ものすごい勢いで水を敵にぶつける魔法。無数の水滴が敵の体を突き抜ける。買値45,000。

デヒドロ

基本的には“ハイドロ”と同じだが、その威力ははるかに上回るものがあるバージョンアップ版。買値？

(エア系)

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る魔法。命中すると、敵の体は切り刻まれてしまう。買値3,200。

ソドム

“ガラム”のバージョンアップ版。真空のかたまりが一度に8方向に、しかも敵をホーミングしながら飛んでいく。買値11,700。

(サンダー系)

サバス

電気エネルギーをボール状に固めて、敵に投げつける魔法だ。敵をしびれさせてしまう。買値1,200。

ギガデス

電気エネルギーにより自分の周りにバリアを作り、敵をそれに触れさせて感電死させる魔法。買値11,000。

テラデス

敵めがけて、雷を落とす魔法。サンダー系の中ではもっとも強力でハデな魔法である。買値？

(スリープ系)

ナフトール

すべての敵を一種の催眠状態に陥れて、一定時間動きを封じる魔法。眠らせるのとは少し違う。買値？

レマソール

効き目は“ナフトール”とまったく同じだが、こちらのほうがより長い時間敵を停止させることができる。買値？

★アストラ

どの系列にも属さない魔法。大地を揺るがし、すべての敵にダメージを与えるかなり強力な魔法だ。買値？



ギガデス



テラデス

防御魔法

人々が日常生活をしていくうえで、欠くべからざる種類の魔法だ。ただし、戦闘時には使用できない。

キーマ

もっとも基本的な魔法だ。傷ついた体を回復させることができるが、一度に回復できる量はあまり多くない。買値800～。

キール

“キーマ”をバージョンアップさせたもの。より強力な体力回復魔法で、はやく覚えたい。買値4,800～。

キーン

さらに“キール”をバージョンアップさせたもの。この魔法を使えば、100%体力を回復させてくれる。買値？

バニティー

敵からの攻撃で毒を受けたときには、この魔法で体内から毒を洗浄しよう。解毒剤と同じ効果をもつ魔法。買値8,500～。

レックス

“ノウムの石”と同じ効果をもつ。ダンジョンの中から一瞬にして、地上へ戻るができる。買値6,200～。

ビシャス

自分の体を消すことによって、しばらくの間敵と遭遇しなくなる魔法。先を急ぎたいときや、体力がないときに使うとよい。

買値3,000～。

バレット

大気中で火の玉を作ることによって、暗闇を明るくする。ろうそくやランタンの代わりになる魔法。買値5,200～。

アリエス

一度行ったことのある町や村に瞬間移動できる魔法。これを憶えると、たいへん便利だ。買値9,000～。

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 2



3月発売予定
サン電子
6,500円
©1990 SUNSOFT

完成目前! チャート式でTELスタを予習せよ!!

早いもので、プロ野球は自主トレの季節である。東京ドームなんかできちゃうと、一年中試合をやってくてもいいような気がするが、やはり選手の体もたないようだ。そこでこのオフシーズンに活躍するのが、もちろん野球ゲーム。

ファミコン、PCエンジンなど、昨今野球ゲームの名作は数々生まれてきたが、メガドライブはこの「TEL.TELスタジアム」(以下TELスタと略す)で2作目。「スーパーリーグ」は自分で操作するアクション性が強い。まあ、それはそれでおもしろいんだけど、シミュレーションとしてこのオフシーズンに最適といえるTELスタは、なんとといってもチーム数が30もある。もちろんプロ野球チームをモデルにしたもの

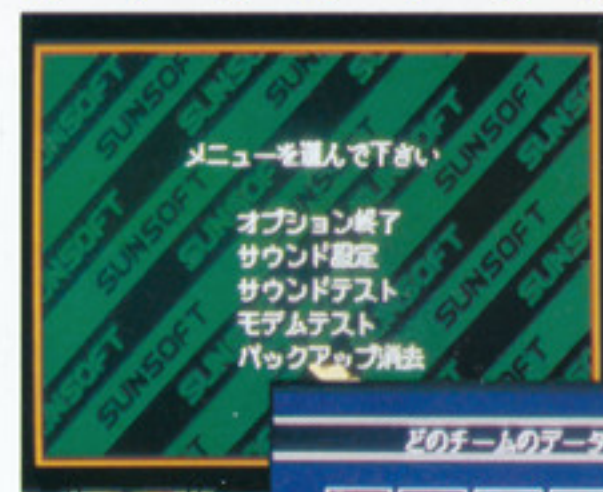
も12球団入っている。

これを使って今シーズンの予想、あるいは自分の手で好きなチームをペナント優勝させるのだ。もう監督気分。藤田マジックやミラクルバファローズなんて目じゃないぞ。キミが名監督となるのだ。

このゲームは、ファミスタタイプの自分が選手として動くゲームではなく、ベストプレイヤーの、監督として指示を出しチームを勝利へ導くシミュレーションゲームだ。ただしさすがにメガドライブだけあって、その映像は素晴らしい。自分で操作しているのかと見間違ふほどのキャラの動き。さらにモデムを使った通信対戦、オリジナルチームの作成、全30チームを巻き込んだペナントレースモー



- オープンモード……1試合のみのオープン戦で腕試しできる
- ペナントモード……総当たりで優勝を争うリーグ戦
- テルモード……モデムの通信対戦で戦う人対人戦
- ウォッチング……テレビ観戦の感覚で戦わせることができる
- データ……全30チームのチーム、選手データを確認できる
- エディット……自分でチームを作ることができる
- テレフォン……電話番号の登録など、モデム関連モード
- オプション……エディットデータ消去、サウンドテストなど



オプションモードのメニュー。サウンドテストの音声合成も聞きもの。

チームが30球団もいろいろなフラッグが美しくはえている。



黄色がBGM、青が音声合成。音声合成は種類が豊富でいいぞ。

ドなど、史上最強の野球シミュレーションゲームなのだ。

内容は、以前紹介したときとだいぶ違っている。そこで今回は、改めて各モードを簡単に紹介し、重要ポイントをチャート式攻略として写真でつづった。さらに補足として紛らわしい内容や理解を助ける内容を、覚えやすい表現で表示した。これはゲーム雑誌では画期的な記事なのである(うそ)。発売前の予習として活用してほしい。

LESSON1 シミュレーション性について



TELスタは画面を見ると信じられないが、シミュレーションゲームなのだ。細かい選手データがあるので、その選手のクセをつく投球、またはバッティングをすれば、頭の中で野球ができる。たとえば1球目に変化球でストライクを取り、2球目はボール、3球目はブラッシングボール(体スレスレのボール)、4球目

は外角フォークでひっかけさせるというふうに。しかしこんな投球を各打者ごとにやったら、時間がいくらあっても足りないから、ランナーがたまったピンチ時だけにしておのがいいだろう。



POINT:ランナー出るまでノータッチ

LESSON2 エディットモードはこうなる



メニューから選ぶ

監督の名前を決める

モデルにする球団を選ぶ

ヘッドコーチを選ぶ

球団名を決める



ガンガン打て!

ペナントレース開始

トレーニングで鍛える

選手名を変える

エディットは前回の紹介ではまだお目にかかれなかったモードだ。

まずモードで選んで監督の名前を決める。これはキミの名前だ。そしてモデルにする(つぶしてしまう)球団を決める。ここで注意したいのはモデルにする球団の名前は変更できるのだが、頭文字は固定であるということだ。BEメガチームを作るなら、本来ならBRINKSをモデルにするとすっきりしたはずなのである(ちょっと失敗)。

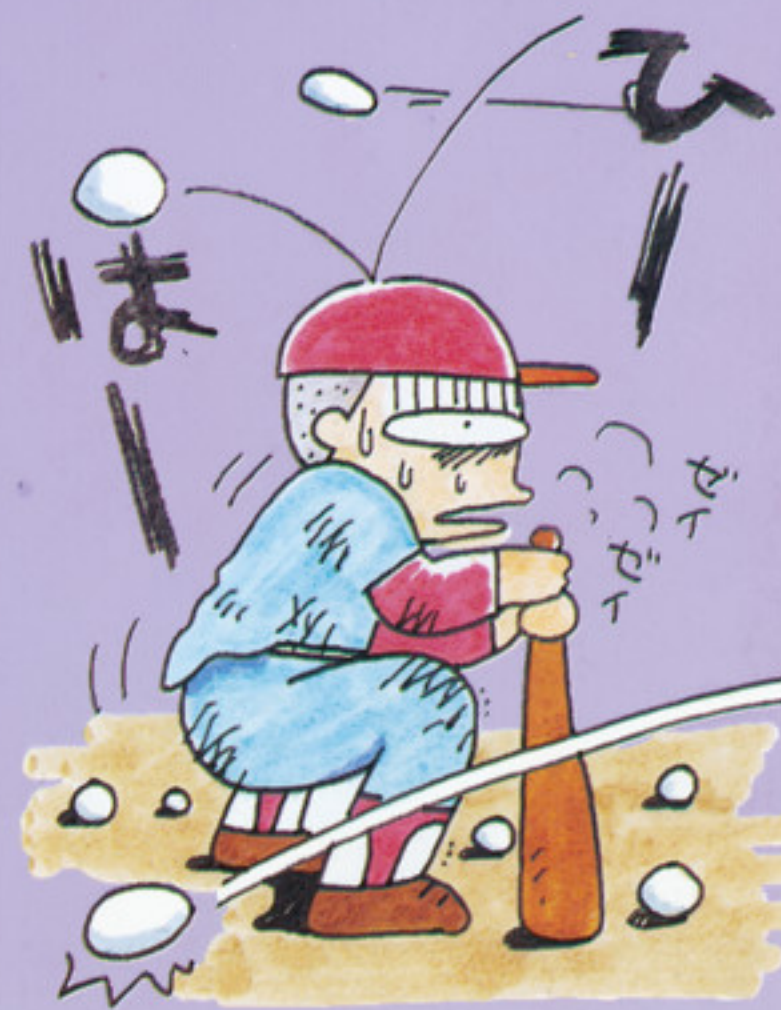
その次にヘッドコーチを選ぶわけだが、ヘッドコーチというのは監督の参謀、懐刀的役割だから、そのタイプの信頼できそうな人を選んでおくのが無難だろう。ヘッドコーチ選択によって、選手のトレーニングの成果や、いざ試合をやってウォッチしていたときの作戦が微妙に違って来る。まあ、自分の好きな

人を選んでおくのがいちばん納得いくだろうけどね。

あとは選手名を変えればできあがりだが、エディットモードでは基本的にデータを動かさないようになっている。しかし、トレーニングというモードで選手を鍛えると、その選手の属性が変化するので(ルーレットみたいなもので決める。結果がいいか悪いかは運)。これを1度やると選手のスタミナが1になってしまうので、次の試合で使えなくなってしまう(実際には起用できるが、使いものにならない)。主力選手のトレーニングは極力避けて、控え選手を強化するようにしよう。

あとはペナントレースをするだけだ。対戦相手はコンピュータが自動的に選んでくれるぞ。対戦成績や勝率でのクラス別順位など、楽しみは盛りだくさん。1Pで十分遊べるよ

うに工夫されているのだ。ちなみにこのチームをやめて新たなチームを作るときや、元のチームに戻す場合はエディット消去モードで消してしまえばいい。



POINT:トレーニングは控え選手を主に

LESSON3 選手交代について



投手	三上 伸也	中村 浩二	斎藤 隆	野村 浩将	藤田 博	高橋 由伸	松岡 花	高橋 孝	高橋 孝
スタミナ	175	130	130	130	130	130	130	130	130
スピード	148	138	138	138	138	138	138	138	138
制球力	9	8	8	8	8	8	8	8	8



♪ ホームランで
交代しなくてもいいじゃん!
いいじゃん!
いいじゃん!



いちばん難しいのは、やはり投手の替え時だろう。投手のスタミナは決まっているのだが、投げていてそれが減ってくる様子などは表示されない。だから自分であるていど計算しておいたほうがいいだろう。プロ野球なみに投手は豊富なから(一部チームは別)、惜しんではいけない。あらかじめこの投手は

何回までとか、こいつは中継ぎ、これは抑えなどと決めておいたほうがわかりやすい。「投手本来の姿は先発完投!」などと前時代的観念をもっている人も、役割分担を決めたほうが勝ちにつながるぞ。

POINT: 選手の体力を管理すべし

LESSON4 実戦! オープンモード

先発投手	三上 伸也	中村 浩二	斎藤 隆
スタミナ	175	130	130
スピード	148	138	138
制球力	9	8	8

投手	三上 伸也	中村 浩二	斎藤 隆	野村 浩将	藤田 博	高橋 由伸	松岡 花	高橋 孝	高橋 孝
スタミナ	175	130	130	130	130	130	130	130	130
スピード	148	138	138	138	138	138	138	138	138
制球力	9	8	8	8	8	8	8	8	8

選手	三上 伸也	中村 浩二	斎藤 隆	野村 浩将	藤田 博	高橋 由伸	松岡 花	高橋 孝	高橋 孝
スタミナ	175	130	130	130	130	130	130	130	130
スピード	148	138	138	138	138	138	138	138	138
制球力	9	8	8	8	8	8	8	8	8



先発を選べ

オーダー変更はここで

ブルーサンダー打線は恐い

プレイボール

初回からチャンス



なべひさの力投



おっ、エラーしたぞ!



あーあ、ピッチャーフライか



狙い球を絞れ



バックホームが間に合わず



細かい関係プレイ



盗塁も強肩に阻まれる

選手	三上 伸也	中村 浩二	斎藤 隆	野村 浩将	藤田 博	高橋 由伸	松岡 花	高橋 孝	高橋 孝
スタミナ	175	130	130	130	130	130	130	130	130
スピード	148	138	138	138	138	138	138	138	138
制球力	9	8	8	8	8	8	8	8	8

プレイ中に敵データを見ることも



バントで確実に送れ!



ホームランで突き放せ!

実戦のコツはオープンモードでつかもう。先ほども書いたように、チャンスやピンチのときだけコマンドを使って指示するようにしたい。初回からチャンスがきたら積極的に攻めていこう。

守備時に注意するのは「エラー」だ! これはチームの守備力に応じてランダムに出てくるので、防ぎようはない。ピンチのときに出ないように祈るだけだ。たとえエラーしたとしても、肩が強かったり足が早ければフォローがきくから守備陣は要注意。外野からのバ

ックホームや併殺プレイなども、各選手の能力に負うところが大きいのだ。

プレイ中にデータコマンドで敵チームの選手データを見ることもできる。あの投手の得意な球種はとか、あのバッターは小技が得意か、とか調べることもできるのだ。狙い球を絞るにしても、敵ピッチャーの投げないような球種を待っているのはムダだから、研究しよう。



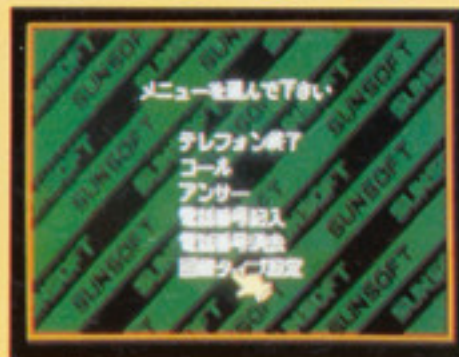
チーム	先発	二	三	本	四	五	六	七	八	九	合計
L	4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	5
B	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	5

終わってみれば大差

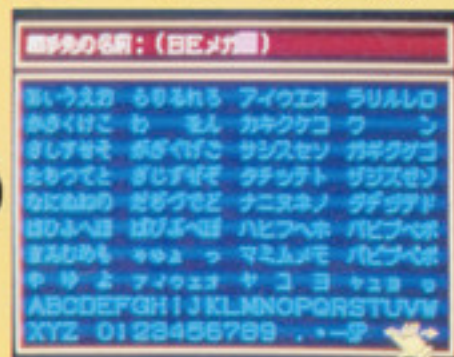
POINT: エラーをふせぐことはできない



LESSON 5 通信対戦について



テレフォンのメニュー



相手の名前を登録



電話番号を登録



電話をかけて対戦だ！



通信対戦は今月も試すことができなかった。なぜなら2個のロムと2個のモデムが必要だからだ。まあ、それはおいとくとして、モデムモードの雰囲気ガラリと変わったのでお伝えしておきたい。電話機の雰囲気も、TEL.TELまあじゃんとはほぼ同じ画面になったぞ。相手の名前や電話番号がセーブ登録できるから安心だね。

でもここまではTEL.TELまあじゃんと同じというだけ。TELスタ オリジナルの機能がある。それが通信対戦の結果が残せるってことだ。

おまけに自分でエディットしたチームでも対戦できるんだから、これは熱が入るよね。

実際に通信で対戦したわけでないのに、起動から終了までどのくらい時間がかかるのか(電話代はいくらくらいになるのか)がわからないが、1度はやってみたいものだ。

まだこのロムは完全なバージョンでないのに、チームによってバランスが取れてない部分があるが、それでもキミたちには十分TELスタのおもしろさが伝わったことと思う。もしTELスタを購入してお金がまだあまってい

たら、モデムを買ってみるのもいいかもしれないぞ。……たぶん次号に続く。



POINT: 来月こそ試してみたい

1990 SPRING-SUMMER TEL.TELSTADIUM UNIFORM COLLECTION



次号はデータ大公開するぞ!!

こんなに売れています!

スーパーハングオン

10月の月間MVP



データを求めて三千里のデータマン
イラスト/八重樫彩蔵

チャートウォッチング こんなに出ました!

今回は、週ごとのベスト3チャートを追ってみた。やはり新発売ソフトは強い。前回の「スーパーハングオン」に続いて、「フォゴットンワールズ」(以下フォゴットン)、「孔雀王2 幻影城」(以下孔雀)もともに初登場1位に輝いている。

初登場1位に続いて、何回1位を持続できるかが、ソフトのパワーをはかる目安になるだろう。しかし、今回のフォゴットン、孔雀のように、1週間おきに発売ってなことになる、そうばかりもいってはいられない激戦が展開される。そういった意味で年末年始の商戦は見ものである。

12月は7本の強カソフトが発売される激戦の月であり、とくに12月中旬は「ゴールデンアックス」「ヘルツォーク・ツヴァイ」「カース」「雀COP」「ヴァーミリオン」が発売されており(当然、何本かは初

登場1位からこぼれる)、この12月にファミコンや、PCエンジンのソフトをどれだけ食えるかも注目したいところだ。

また発売以後もつねにチャートインのチャンスがうかがっているロングセラーソフトも注目だ。長く売れるということは、ハズレる可能性の少ないソフトといえるからだ。10月最終週に「大魔界村」などはみごと1位に返り咲いている。新作ソフトの発売の谷間が、ロングセラーソフトの活躍期とはいえ、この時期に強いのが名ソフトだろう。

チャートには出ていない3~4位も含めると、当然の「大魔界村」、相変わらずの「スーパー大戦略」に加えて、「スーパーサンダーブレード」の活躍が目立った。3回登場の大健闘である。また「サンダーフォースII MD」も1回登場とがんばった。

10月月間チャート

1	スーパーハングオン
2	ランボーIII
3	スーパーサンダーブレード
4	大魔界村
5	スーパー大戦略

ベスト3の変遷

10月

最終週

1	大魔界村
2	北斗の拳
3	スーパーハングオン

こんな男が
BEメガを
読んでいる

ゲームセンターに行く 平均回数(月当たり)

1	2回
2	3回
3	5回
4	0回
5	10回、15回

ひと月にゲームセンターで 使うお金

1	1,000円
2	2,000円
3	1,500円
4	500円
5	3,000円

リバイバルで出して ほしいゲーム

1	アウトラン
2	エイリアンシンドローム
	スペースハリアー3D
4	R-TYPE
	イースI・イースII

11月

第1週

1	スーパーハングオン
2	ランボーIII
3	大魔界村

第2週



1	スーパーハングオン
2	ランボーIII
3	大魔界村

第3週



1	フォゴットンワールズ
2	スーパーハングオン
3	ランボーIII

第4週



1	孔雀王2 幻影城
2	フォゴットンワールズ
3	スーパーハングオン

★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10月最終週から11月第4週まで。

※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。

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	価格
1月13日	ズーム	セガ	5,500
1月30日	史上最大の倉庫番	メサイヤ(NCS)	5,200
2月24日	ソーサリアン	セガ	7,000
2月下旬	スーパーリアルバスケットボール	セガ	6,000
予定	TEL.TEL まあじゃん	サン電子	5,800
	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
	エアダイバー	アスミック	6,800
3月16日	重装機兵レイノス	メサイヤ(NCS)	6,200
予定	ゴーストバスターズ	セガ	6,000
	ドリームアイランド	セガ	6,000
	TEL.TEL スタジアム	サン電子	6,500
	アトミック・ロボキッド	トレコ	未定
	ラスタンサーガII	タイトー	未定
4月予定	ファンタシースターIII	セガ	未定
	サイバーボール	セガ	未定
	ウルトラマン	セガ	未定
	バトレイバー	セガ	6,000
	火激	ホット・ビィ	未定
	アフターバーナーII	電波新聞社	未定
	サイオブレード	シグマ商事	未定
5月予定	スーパーモナコGP	セガ	未定
6月予定	ムーンダンサー 妖精王の帰還	セガ	7,000
7月予定	モンスターレア	セガ	未定
	レッスル・ウォー	セガ	未定
	大旋風	セガ	未定
	フェリオス	ナムコ	未定
	インセクターX	ホット・ビィ	未定
8月予定	スーパーライセンス	セガ	未定
未定	ファイナルブロー	タイトー	未定
	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	未定
	ファイナルゾーンII	ウルフチーム	未定
	ゼロウイング	東亜プラン	未定
	鮫/鮫/鮫/	東亜プラン	未定
	バットマン	サン電子	未定
	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
	ヘビーユニット	東宝	未定
	ゲインランド	セガ	未定
	ギャラクシーフォース	セガ	未定
	パワードリフト	セガ	未定
	ターボアウトラン	セガ	未定
	ダイナマイトダックス	セガ	未定
	DJボーイ	セガ	未定
	E-SWAT	セガ	未定

この情報は12月20日現在のものです。

ゲームを作ってほしい 有名人

- 1 鳥山明
- 赤川次郎
- 3 TMネットワーク
すぎやまこういち
デーモン小暮

ゲームでぜひ対戦して みたいアイドル

- 1 酒井法子
- 2 工藤静香
- 3 南野陽子
宮沢りえ
Wink

見るものなんでも対戦用

●傍若無人エッセイ 第5回



月刊に近い本誌に合わせて、3月（4月号）から当コーナーもイメチェンします。詳しくは次号（2月号増刊）でお知らせしますが、しょもないゲームアイデアが幅を利かせるウツケたイロモノページになることは、筆者の性格からいって、まず間違いありません。ま、とりあえずは次号まで、「みうらじゅんのゴキブリの親玉」をよろしく！

NHKの『X'mas SPECIAL POPS & ROCK 1989LIVE』という番組のタイトル・アニメを制作した。

とはいってもたった7秒しかないアニメ。いつも本誌に描かせてもらっている蛙のイラストが、エレキギターを持って踊ってるヤツ。ひょっとして、見てくれた人いるかな？ ほとんど学生時代に教科書の端に描いてたパラパラ漫画のノリで、30枚くらいの絵を動かしてもらった。

僕の将来の夢は、NHKの『みんなのうた』を作詞作曲して、その曲をTHE NEWSに歌ってもらって、そして自分でアニメーションをつけること。

夢というのは思い続けていれば必ず叶うものだと思っているので、いつかお目にかかることもあると思う。

ところで、わたしのバンド「大島渚」が、とうとうレコーディングをしてしまった。ジャケットを

ぜひ見てもらいたいなあー。かなり笑えると思うなあー。音も自信作だし。発売は2月中旬だけど、ただいま予約受付中。神楽坂のEXPLOSION (03-253-0315) まで、よろしく！

☆ ☆

さてさて、90年代に突入してこれから先、ゲーム業界がどうなっていくのか？

いきなりそんなこと書いたって、困るよなあー。

僕は毎年、その年で最もおもしろいゲームを作った人にノーベル賞をあげている。3年くらい前から設けられた制度で、昨年は確か「スーパーマリオブラザーズ3」の宮本さんにあげた。本人は「何ももらってないぞ！」と言うかもしれないが、僕は勝手に「感謝の気持ち」を京都・任天堂の方角に向けて送っておいた。

もちろん去年は、ソ連の方角だ。「テトリス」を作った、ウォッカ好

きでコザック・ダンスがうまいオッサンにだ。僕の気持ち、ノーベル賞は届いただろうか？

で、今年はずいこのメガドライブ、「ゴキブリの親玉」のゲームで取ってもらいたいもんだ。本能ゲーム——食欲・睡眠欲・性欲、この人間にとって不可欠な3大欲求をうまく手玉に取れば、ヒット間違いなし、なんだけどなあー。

☆ ☆

この前、仕事明けに朝の喫茶店に行ったら、サラリーマンが2人向かい合った席でスポーツ新聞を読んでいた。その姿が、まるで対戦テトリスをやっているみたいでおかしかった。

ここで、各新聞にケーブルをつないでみる。先にニュースを読み終わると、相手の読みかけのニュースがそっくり消えてしまう。そーゆーゲームはどうだろう？

「巨人軍、今年の契約年俵は原辰……」

文字を追うのが苦手な奴は、今日1日の情報を収集できない。

他にも漫画雑誌、たとえば対戦用4コマ漫画編。4コマ漫画が100コくらい載ってて、片っ端から読み終わったほうが勝ち。負けてるほうには、どんどん相手の読み終わったのが追加される……とか。

対戦用って、基本的にトランプの「ダウト」だよな。

ちなみに、恐ろしいことに京都人は、これを「座布団」って言ってた。ま、確かに座布団みたいにカードを重ねていくけれど、たぶん誰かが言ったダウトの意味がわからなくて、そのうえ発音も悪かったせいで、こうなったんだと思う。

人間ってさ、もともと対戦用にできてんだよね、悲しいことに。

だからさ、みんなもいろんな対戦用ゲームを考えてみないか？

メチャクチャな発想で。

よろしく対戦用！！

好評連載企画

熱血メガドライブ

宣言

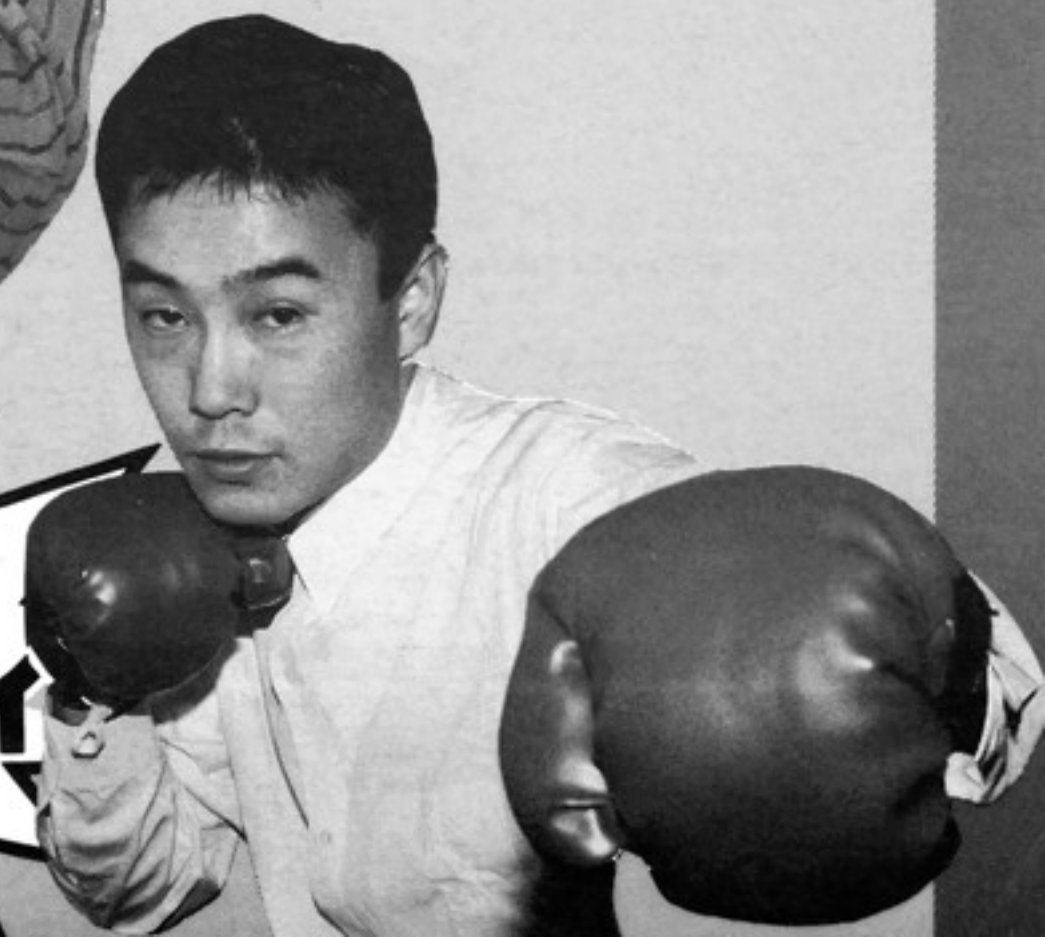
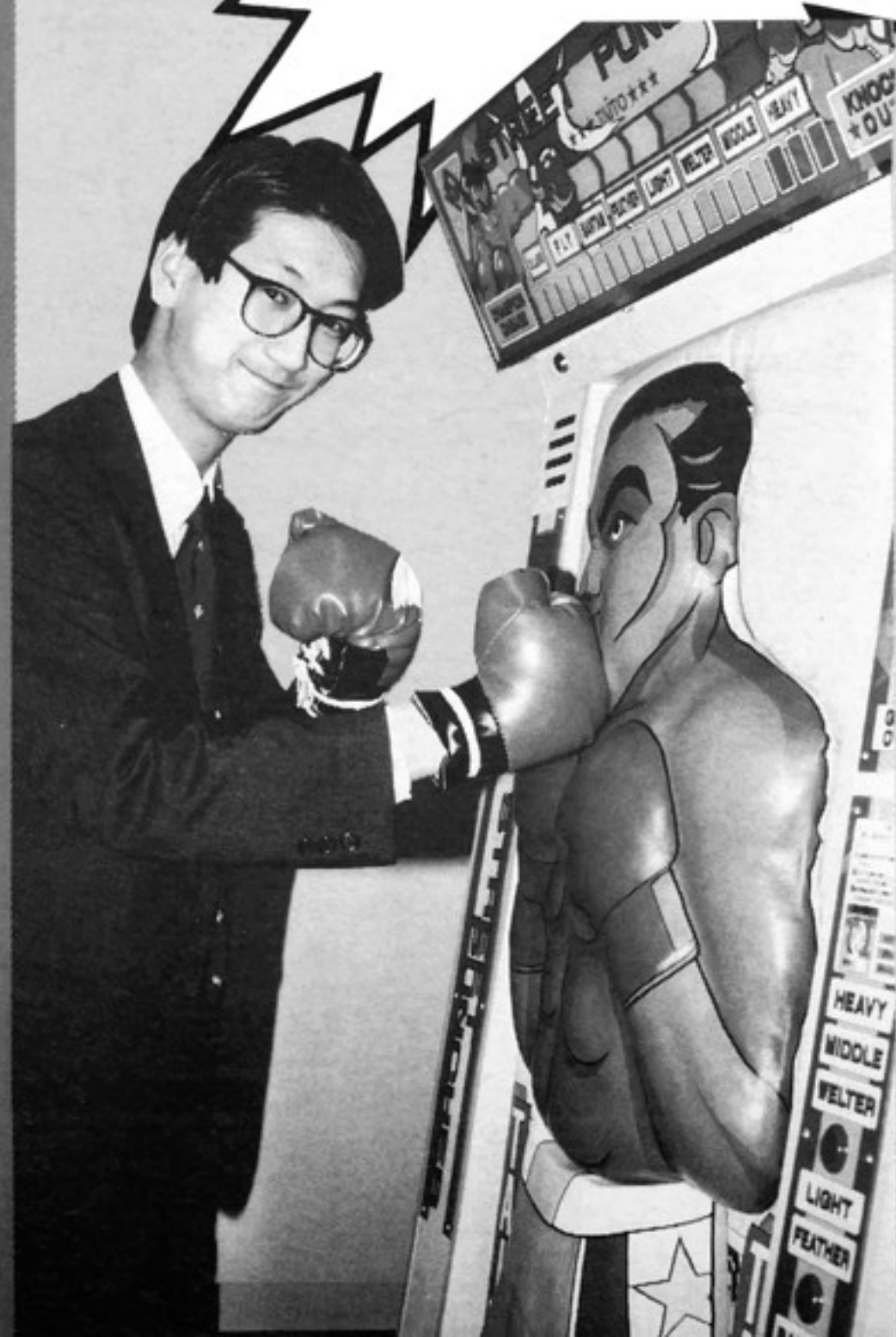
平成2年版

新年初頭を飾るにふさわしい、メガドラに賭けた本家セガの平成2年の新たなメガドライブ戦略とそのビジョン、そしてゲーム界の一角を担うタイトーと、メガドラ参入でステップ・アップをはかるホット・ビィの熱い息吹をお届けしよう。

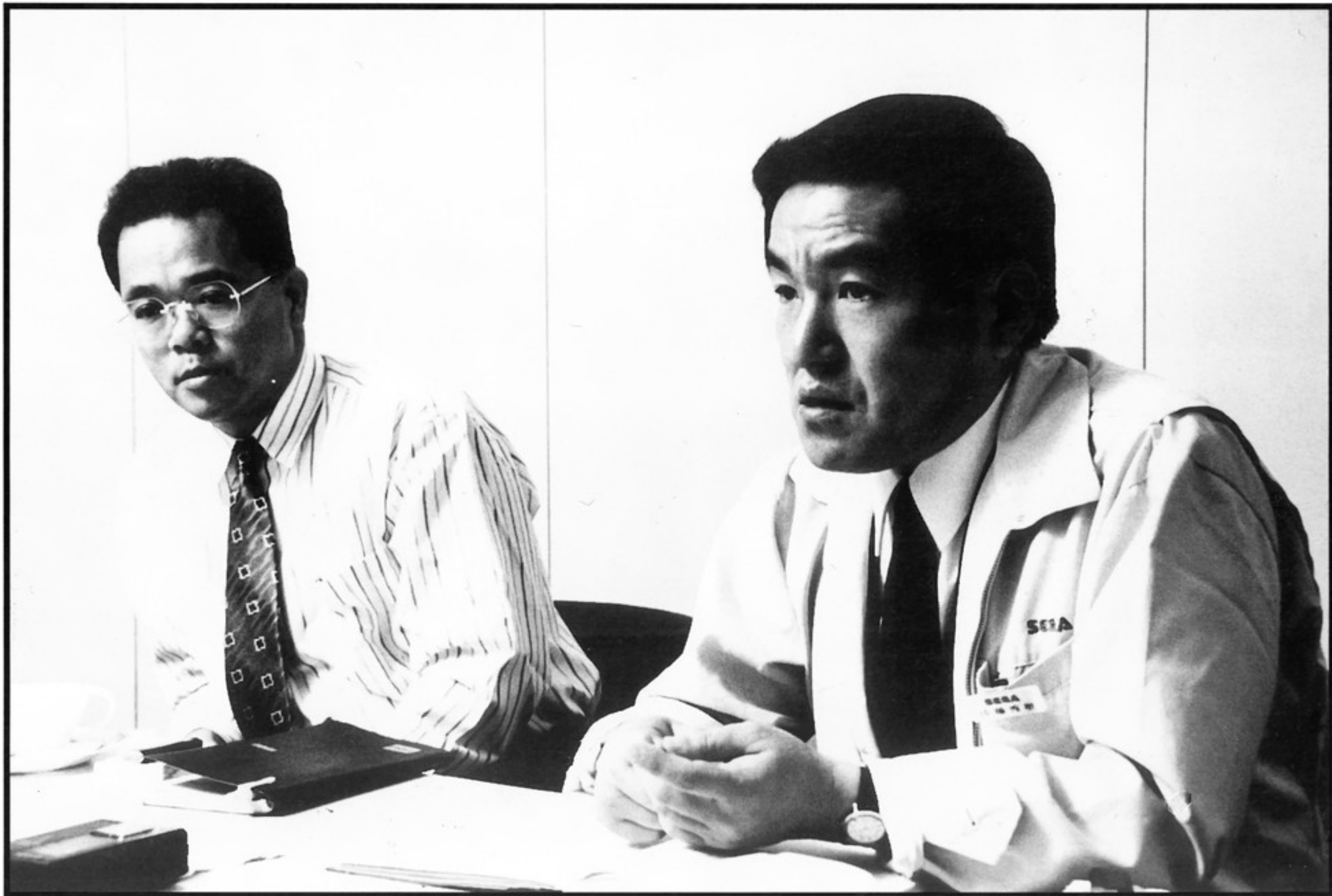
タイトー

セガ

ホット・ビィ



今年のメガドライブに注目!



昨年12月に7本ものソフトが一挙に発売され、いよいよ今年にはメガドライブの本領発揮の年か！
というわけで、新たなゲームの時代、90年代の年頭にあたり、セガの今年にける意気込みをうかがってみた。
今年のセガは一味違う!?

モデムはいよいよ今春発売

—'89年メガドライブは何台出荷されたのでしょうか？

鎌田(以下鎌と略) クリスマス商戦があり、その後最終的な数字はまだわからないんですが、内80万台は越えたと思います。当初の予定よりやや少なめなんです。—予定というと、モデムはどうなりましたか？

鎌 去年の秋に行ったモニタリングの結果では、早く発売してほしいという声が多かったんですが、同時に、こういうふうにしてほしいという要望も多く寄せられました。

当初は、11月発売という予定だ

ったんですが、その結果をみて、改善するところは改善し、もっとよりよいスタートをしたいということで、発売を今春に延ばしました。

—一番気になるダウンロードのソフトの準備はどうなんでしょう？

佐藤(以下佐と略) そもそもモデムの発売を延期したのも、ダウンロードゲームのソフトの本数を、ある程度揃えなかったからなんです。

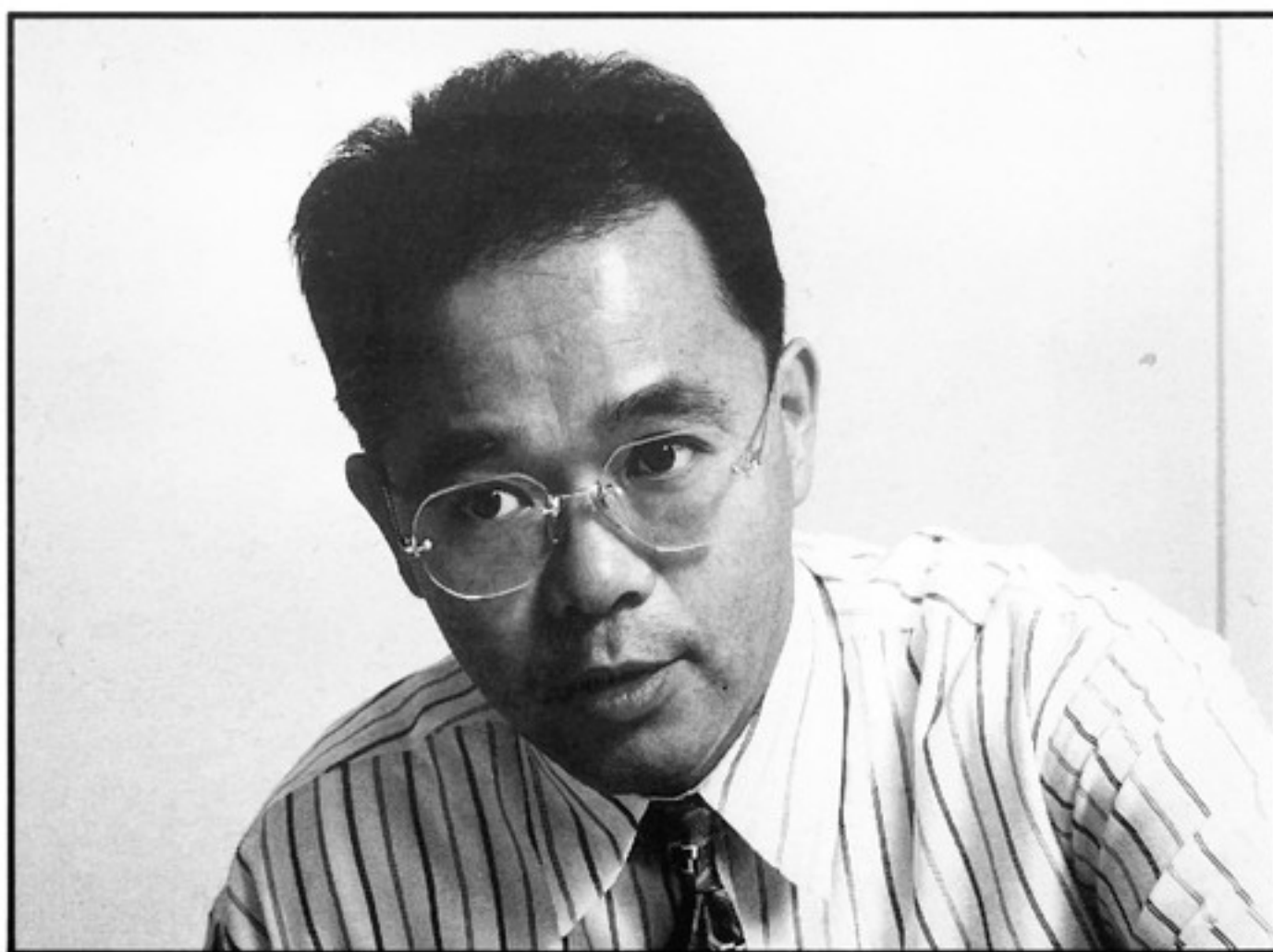
ハードだけ先行して発売しても、遊ぶソフトがないとぐあいが悪いですからね。それが5本になるか6本になるか、まだなんともいえ

ませんが、発売するからには、ちゃんとソフトを供給できる体制を整えたいと考えています。

—ダウンロードのゲームでは、どのようなソフトを予定していま

すか？

佐 現在1メガ、2メガのゲームソフトはごろごろしていますよね。で、モデムを使って3~4分アクセスすると、256Kぐらいのゲーム



H・E事業部ホームビデオ営業部長の鎌田さん

ができる。

まあ、そのくらいが電話料金の限界だと思うんですが、じゃあその程度の容量でどんなゲームができるかといえば、あまりグラフィックに凝らないパズルゲームやテキストRPGなどが考えられます。

当初はそれが主体になるでしょう。——モデムというとゲームばかりではなく、メガアンサー(メガドライブを利用したホームバンキング)のように、通信端末としての利用方法が考えられますね。

佐 メガモデムは、普通のモデムと変わらないわけなんですよ。

1,200bps (bpsは電送速度の単位。

1秒間に1,200ビットの情報を送受信できる)で全て重(双方向的な通信システム)ですからね。メガアンサー的な利用には、十分応えられるようになっていきます。

鎌 とりあえず、価格等含めてもうじき発表できると思います。

佐 スタートボタンと3トリガーボタンで、3トリガーボタンは、それぞれにターボ付き。そしてコントロールスティック部分は、業務用と同じマイクロスイッチを使用しています。

この絞り込んだ機能により、操作性を満足させながら、かつできるだけ安い値段で提供したいと考えています。

きっとみなさんの期待に応えられると思います。

どうなるメガドラの周辺機器

——FDDやCD-ROMは、ソフトの開発準備が着々と進行中だと聞いたんですが、その他に今年あっと驚くような周辺機器が発表される、というようなことがありますか?

佐 FDDは、FDDならではのソフト作りを現在検討中です。CD-ROMも同様で、1つのアイデアはあるんですが、それだけでは売りにつながりません。

以前もお話したように、ハードはもう完成しているんです。しかし、納得のいくソフトがね……。なかなか難しいんですよ。

これ以外のハードとなると、はたして必要とされているのだろうか、という疑問がまずありますね。お絵描きソフトやグラフィックツールにしても、本当に必要とされているかどうか、疑問ですね。ま

あ、セガは、あらゆる可能性を求めて、研究開発をしています。

読者のみなさんから、こんなものがあつたらいい、という声をぜひ聞かせてほしいですね。

——FDDは、1つの方向として、容量の解決にはなりませんか?

佐 1メガバイト(パソコンの2HDディスク1枚の容量)のディスクには、だいたい8メガビット相当のゲームが収まるんです。

「ファンタースターII」や「ヴァーミリオン」は6メガ(ビット)ですが、将来的に8メガ(ビット)のゲームが出てきても、そのころはいまより、半導体の値段が下がっているはずなんです。極端な話、8メガ(ビット)のカセットと1メガ(バイト)のディスク1枚の値段が、それほど大差ないかもしれない。

そうしたときに、はたして容量だけでディスク対応のゲームが、

メニュー
口座情報: 口座の登録・選択・削除・修正を行います。
受取人情報: 受取人の登録・選択・削除・修正を行います。
サービス選択: 希望するサービスを選びます。
初期設定: 回線の種類、モデムのスピーカー音量、BGMの設定および変更を行います。
実行: 各項目へ進む

メガアンサーでこんなことができる

メガドラ用ジョイスティックの発売は4月ごろ

——メガドライブ用のジョイスティックも、もうじき発売予定だと聞きました。

佐 だいたいできあがってまして、アメリカで開催されたCES(コンシューマー・エレクトロニクス・ショー。大規模なゲームマシニングショー。1月4日~8日開催)で、モ

ックアップ(実物大模型)が展示されました。

鎌 発売は4月ごろになるでしょう。価格は未定ですが、他のジョイスティックに比べお買い得になるはずですよ。

——どういう機能が付いているんですか?



これがメガドラ
ジョイスティック

現在のものと差別化できるかどうか、難しいところです。

——パソコン版「ソーサリアン」のように、システムとシナリオを分ける、というのも1つの方向ですよね。

佐 それだって、バックアップRAMを入れればいいじゃないか(笑)、ということになってしまいますしね。現在のゲームのレベル

ではなく、先を見越した展開を考えないと、ハードは伸びませんね。

メガドライブのユーザーのみなさんも、FDDにはかなり期待していらっしゃるようですし、それなりのものを提供しないと、叱られてしまいますからね(笑)。

そうした期待に応えられるよう、われわれはがんばっているつもりです。待ってください。

だいじょうぶ

ソフトのラインナップは大丈夫!?

——12月にかなりの本数のソフトが発売され、今年そこまでとはいかないまでも、月々去年を上回る本数を期待しているんですが。

鎌 セガの開発体制も去年から変わりまして、現在は業務用よりコンシューマー用のスタッフのほうが、多くなってしまったんです。

そういう状況なので、去年よりは、間違いなく質・量ともにアップすると思います。とくに質の向上は、セガにとっても大切なことだと思います。

——今年前半の発売予定のソフトで、セガのおすすめ/ というものがありましたら、教えていただきたいのですが。

鎌 やはり4月に発売予定の「ファンタシースターIII」ですね。それから低年齢層にもアピールでき

る、「ウルトラマン」「まじかるハット」等のラインナップにも、力を入れていきたいと思っています。

これまでのユーザーも楽しめ、かつ子供にも楽しめる、幅広い層をターゲットにしたものを考えています。

——「ソーサリアン」や「大魔界村」のような移植ものは、今年もどんどん発売されますか?

鎌 パソコンソフト等の移植は、今年もきちんと対応していくつもりです。それを楽しみに、メガドライブを買ったユーザーの方も、いらっしゃるでしょうから。

——業務用のものはどうですか?

鎌 これも当然力を入れていきます。

——セガ独特のキャラクター路線はどうですか?

鎌 今年は、いままでより強力なオリジナル作品を作りたいと思っています。誰にでも愛される、キャラクターを主人公にしたゲームですね。

——その意味では、「ファンタシースター」も定番化しそうですね。

鎌 「ヴァーミリオン」も、「ファンタシースター」のように、シリーズ化できればいいと思っています。

フト開発会社をアメリカに設立した、と書いてあったのですが。

佐 アメリカの市場性を考えた場合、日本人の感性ばかりに頼った開発体制では、ソフトづくりにどうしても限界がある。

やはりアメリカのマーケットに合うソフトは、アメリカでしかに作ったほうがいい。ということで、トライしたわけです。

そこで業務用とコンシューマー用のソフトを作っていく予定なんですが、日本からのスタッフと現地で採用するスタッフが共同して、ソフトの制作に当たるわけです。

もっと前向きな姿勢でやっていこう、ということなんですよ。

——第1作はいつごろ発売の予定

ですか?

佐 時間はかかりますね。制作だけでも1年はかかるでしょうから。——もちろん日本へアメリカで作ったソフトを逆輸入するというケースもありうるわけですね。

鎌 そうですね。そうなることになると思います。

佐 それから、あちらのパソコンソフトの情報も、質・量ともにいままで以上に入ってくるようになるんです。

それをうまくソフト作りに生かしたり、いいソフトを作る海外のサードパーティーと契約したりして、メガドライブのソフトの活性化を図っていこうというわけなんです。

ソフトの環境が広がる

——アメリカのソフトメーカーとの契約の話は、どれくらい進行しているのでしょうか?

鎌 現在進行中ですね。正式な発表は、もうじきできるんじゃないでしょうか。

佐 8ビットのゲームに関しては、ヨーロッパのソフトメーカーとの契約が進行しています。あちらで、アミーガ等のソフトを作っている会社ですね。

——ヨーロッパのゲームは日本で受けるのでしょうか?

佐 基本的には変わりませんね。ゲームのおもしろさという点ではね。

しかし、決定的に違うのはRPGですね。歴史的なバックグラウンドがぜんぜん違いますからね。

たとえば、ダンジョンの入口1つにしても紋章があって、それにはちゃんと意味がある。あちらは歴史的な背景がありますからね。

当然、歴史の浅い日本のRPGとは質が違いますよ。



「まじかるハット」はセガのおすすめ。

アメリカにソフト開発会社を設立

——『日経産業新聞』(89年11/30 付)にセガが、ゲームマシン用のソ



取締役・研究開発本部副部長の佐藤さん。

1990年のメガドライブ

——さて、最後に今年のセガの目標、抱負を聞かせていただきたいのですが。

鎌 メガドライブがNo.1のテレビゲームになる。買った人が飽きることなく、楽しめるようなソフトを、絶えず供給していきたい。という2点ですね。

ソフトの質は、当然高めていきたいですし、サードパーティーのソフトの充実で、よりよいソフト供給の状況になると思います。

期待してください。

佐 ソフト作りでは、マニア的なものから一般に受けるようなものまで、幅広いものを提供してい

たいと思っています。ゲーム人口の底辺を広げていきたいですね。たとえば『まじかるハット』というキャラクターを使ってね。

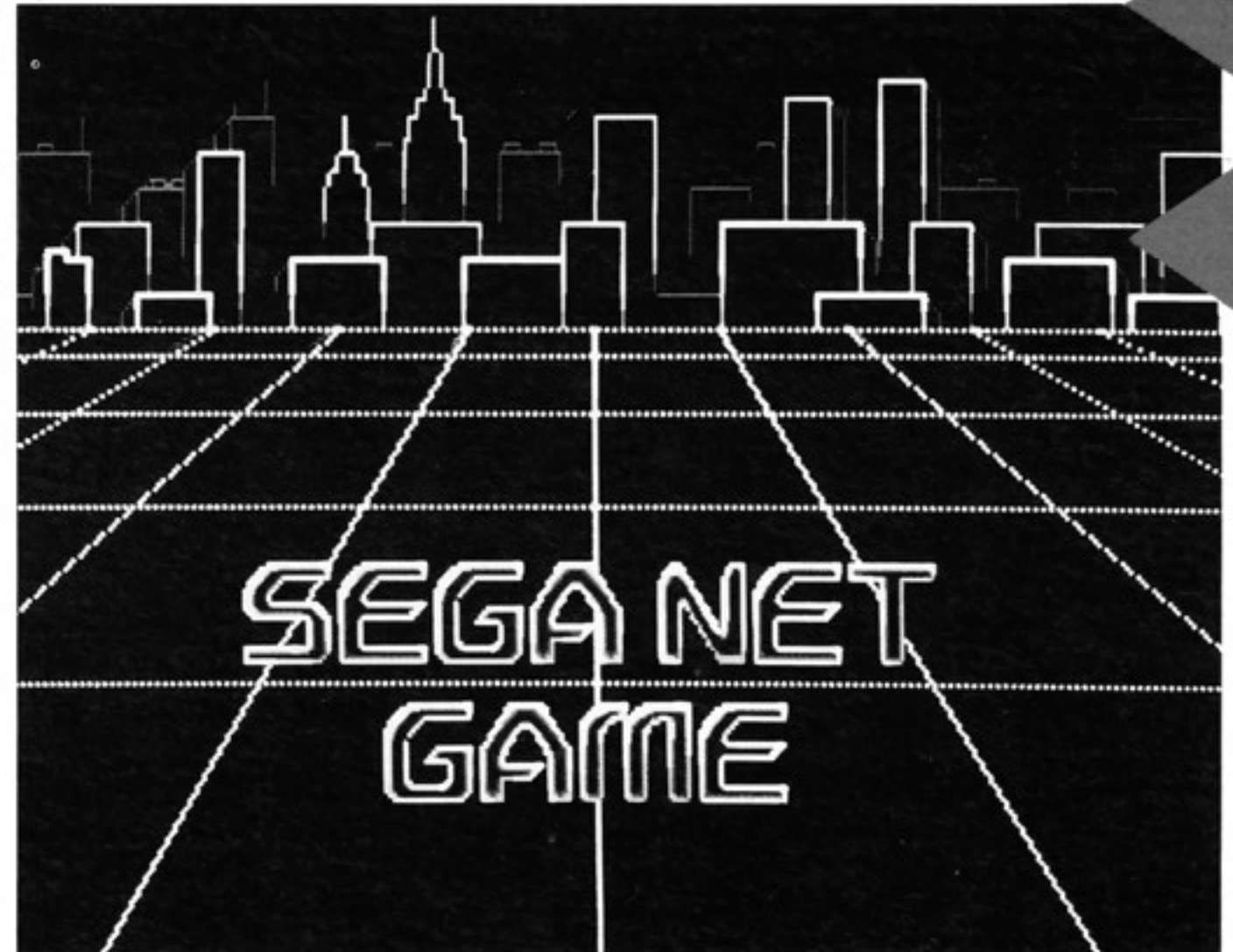
しかし、質を高めるだけで、ユーザーがはたして満足するのか、正直いって不安ですね。

われわれとしては、ネクストRPGという姿勢で、いま受けているものも当然作っていきますが、その先にある何かを探しながら、ソフトづくりに励んでいきたいと思っています。

そうでないと、来年のテレビゲーム市場すら危うくなってしまふ、そんな気がするんです。つねにチ

ヤレンジの精神で、ソフトを開発していかなくてはね。
——どうもありがとうございます

た。
(このインタビューは12月5日に行ったものです)



ダウンロードゲームによせる期待は大きい。

メガドライブ参入でステップアップ ホット・ビィ

ホット・ビィ

かかん 果敢なるチャレンジ精神でメガドラ市場を席巻できるか！ 柔軟な対応力がこれからのゲーム界では必要だ。常に1歩上を目指すホット・ビィに期待したい!!

——メガドライブに参入しようとした時期は？

ホット・ビィ（以下ホと略）——昨年12月から去年の1月くらいにかけてです。ちょうどそのころ、新たなターゲット機種を模索して

いた時期でした。かねてからメガドライブには注目していました。そこで1月にラスベガスで行われたCESショーに行ってみて、メガドライブがアメリカでも発売すると聞いたもので、これは本格的に参入してみよう、となったわけなんです。

——そうしますと、アメリカでもメガドライブのソフトを出す、ということもあるんでしょうか？

ホ ええ、じつは当社ではアメリカに現地法人がありますので、日本で発売する第1弾の「火激」をアメリカでも発売する予定なんです。——メガドライブに参入した具体的な理由は？

ホ 儲りますから(笑)。ファミコ



宣伝部課長
今井さん

ホット・ビィ社史

- 1983 (株)ホット・ビィ設立。パソコンソフトウェア企画事業に着手
- 1984 オリジナルゲームブランドGA夢シリーズ発表
- 1986 ビジネスソフト発表
- 1987 ファミコンソフト発表「ザ・ブラックバス」「星をみるひと」発売。ビデオソフト事業部を開設
- 1988 「ザ・ブラックバスII」「武田信玄」発売
- 1989 メガドライブ参入発表。「武田信玄2」発売

ンだけではユーザー層が固定してきますから、販売方針としてある程度層をリンクして広げるのも、商売上必然的な成りゆきなんです。それとまだ当社では本格的に16ビットのゲームマシンを開発したことがないんですが、現在主流となりつつある16ビットマシンに対応するために技術的なステップとしてやってみたかったんです。——参入第1弾がビデオゲームからの移植「火激」なんですが、こ

れを選んだ理由は？

ホ メガドライブのユーザー層が15~17歳くらいのビデオゲームのファンが多いというデータがありますので、当社のオリジナルではありませんが、「火激」を選びました。これからも16ビットという特性と、SHTやACT好きの人が多いセガさんのファン層を考えて、ビデオゲームからの移植が中心となります。でもファミコンでやってきたSLGも、メガドライブの





商品開発部企画課課長
栗山さん

ユーザー層に多く見られる高年齢の人にはいいんじゃないか、と考えています。たとえば当社で発売した「武田信玄2」とか。そのへんですと30、40歳代の人からも反響がありますし、当社のオリジナ

リティーにもなると思っています。——オリジナルのゲームの話が出ましたが、いま言われたSLG以外のジャンルではどうですか？

ホ とくにジャンルを区切っては考えておりません。RPGでもADVでもいいものがありましたら、どんどん作っていききたいのですが、とりあえずSLGに関しては今まで蓄えてきたものがありますから、それから始めていきたいということです。セガさんでも、参入メーカーにはそういったものを期待しているのでは、と思っております。それがユーザー層の幅を広げることにつながりますから。

——ビデオゲームからメガドライブに移植するうえでの問題点はあ

りますか？

ホ グラフィックでは厳しいものがありますね。ビデオゲームでは、拡大・縮小という機能を使っていますので、それを移植するとなると……。『火激』では、キャラの大きさとかスクロールとかではとくに問題はなかったんですが、キャラの動きがかなり大きかったので、そのへんで苦労してます。

——第2弾はなんですか？

ホ 横スクロールSHTの「インセクターX」で、5、6月の発売を予定しています。

——周辺機器についてはどうですか？

ホ 現在のところとくに具体的な計画はないんですが、FDDが出

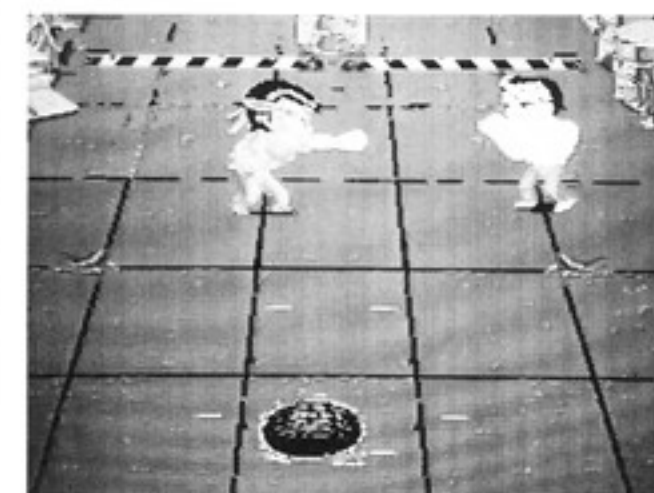
たらディスクマガジンなんかやってみたい、と思っております。

——スーパーファミコンが発売されたらどうしますか？

ホ 参入したいですね。当社では幅広く展開していきたいと考えておりますから。

——最後にメガドライブのユーザーに一言お願いします。

ホ 「火激」を買ってください(笑)。



4月発売予定のACT「火激」

幅広いゲーム戦略を展開する タイトー

タイトー

長年蓄えてきたビデオゲームの財産が、いまここに開花する。ゲーム界を冠するビッグメーカー、タイトーがメガドライブに登場だ！

——メガドライブに参入しようと思った時期は？

タイトー（以下タと略） 社内的には参入については、わりと前から決まっていたんですが、発売するゲームタイトルのほうがなかなか決まらなかったの、正式に参入することを決定したのも、参入メーカーの発表（昨年2月28日）の少し前くらいだったんです。

——タイトーでは、これまでファミコン、PCエンジン、ゲームボーイ、ビデオゲームと幅広くやってきましたが、メガドライブに参入しようと思った理由は？

タ メガドライブのユーザーにも当社のゲームをやってもらいたかったからです。セガのゲームファンは他の機種ファンとは違った

独自の層ですから……。たとえばファミコンが全盛のときでも、僕はマスターシステム・マークIIIしかやらないぞ、という人がけっこういました。そういった人に当社のゲームをプレイしてもらえないのはとても残念ですから、ハードの種類と同じだけゲームのほうも配給したいと考えています。

——メガドライブと他の機種との差別化も当然考えられますが、メガドライブのユーザー層をどうとらえていますか？

タ 多少PCエンジンのユーザー層と似ているところもありますが、若干年齢層が高いようです。あとほとんどがビデオゲームの好きな人だと思うんです。

——そうしますと、発売するゲー

タイトー社史

- 1953 太東貿易(株)設立。小型自動販売機の製造、販売業務開始
- 1954 アミューズメント・マシンの賃貸販売業務開始
- 1972 経営多角化のため(株)タイトーに社名変更
- 1973 現在地に本社ビル新築。タイトーアメリカコーポレーション設立。日本初のオリジナルビデオゲーム「エレポン」発表
- 1978 「スペース・インベーダー」(ビデオゲーム)発表、一大ブームを巻き起こす
- 1981 「クイックス」(ビデオゲーム)発表
- 1984 アミューズメントロボットによるイベント事業に進出
- 1985 家庭用ゲームソフト(ファミコン、MSX)に本格進出
- 1986 「バブルボブル」「ダライアス」「スクランブル・フォーメーション」「アルカノイド」(ビデオゲーム)発表
- 1987 「究極タイガー」「ニンジャウォーリアーズ」「ミッドナイト・ランディング」(ビデオゲーム)発表
- 1988 「トップ・ランディング」
- (ビデオゲーム)発表
- 1989 PCエンジンに参入。メガドライブに参入





マーケティング部・宣伝広報グループ
山名さん

ムもビデオゲームからの移植が中心になるわけですね。

タ ええ、最初のうちはそれが中心になると思います。メガドライブの16ビットマシンという性能を考えると、ビデオゲームから移植する場合も他の機種に比べてやりやすいというメリットもありますし、またテレビゲームのいままでの流れをみると、よりビデオゲームに近いものを家庭で再現できるかという歴史でしたから、メガドライブはまたそれを一歩近づけてくれたわけなんです。

——オリジナルのゲームはどうですか？

タ いつまでも移植中心では、メーカーとしての向上心もなくなりますから、今後オリジナルのゲームもやっていきたいです。もちろん、その場合もメガドライブの性能などを考えて、メガドライブでしかできないようなゲームを作り

たいと思います。
——いままで他社で発売されたゲームを見ると、ACTやSHTにジャンルが偏っていますが。

タ メガドライブのユーザー層を考えると、ある程度やむをえないところもあると思います。でも、いいものであれば、どんなジャンルのゲームでも売れるはずですから、それにあまりこだわらずやっていきたいですね。

——年間ペースとして何本ぐらい発売する予定でしょうか？

タ とくに年度初めに何本やろうとかは決めてはいません。ビデオゲームのほうで人気のあるゲームやおもしろい企画が出たら、積極的に取り組んでいくつもりです。

——開発スタッフからの意見などはどうですか？

タ 主に技術的な問題が多いですね。単にビデオゲームから移植するだけではしょうがないですから、そこにメガドライブとしての付加価値をつけていくことが大切でしょう。難易度の調整にも気を使っています。いまのゲームファンは多岐に渡っていますから、上手な人からそうでない人まで難易度設定などでカバーできるようにしています。

——タイトーに寄せられるユーザーの声はどうでしょうか？

タ 当初はメガドライブに参入してほしいという声が多かったです。

参入してからは、参入してくれてありがとう、というハガキがけっこうありました(笑)。あとこのゲームをメガドライブに移植してほしいとか。なるべくそういった声を開発スタッフのほうにも伝えていきます。

——どんなゲームをメガドライブに移植してほしいという声が多いですか？

タ 第1弾の「ニュージーランドストーリー」もそうですが、あと多いのは「TATSUJIN」「究極タイガー」それに「ニンジャウォーリアーズ」ですね。とくに、「ニンジャウォーリアーズ」はPCエンジンで出しているのに、なんでメガドライブでも出さないのか、という意見もありました。

——周辺機器についてはどうですか？

タ やってみたいとは思いますが、現在のところはとくに計画はないですね。でも個人的にはモデムでゲームをプレイするアイデアなど、とてもおもしろいと思うんですが……。

——スーパーファミコンにも参入される予定だそうですが、その場合、メガドライブのほうはどうなりますか？

タ まだ先の話ですから。スーパーファミコンもまだはっきりとわかりませんし、メガドライブも今後どういうふう伸びていくかわ



CP事業部業務課
小山さん

かりませんので、そのつと様子をみながら、考えていきたいです。でもメガドライブをいきなりやめちゃうなんてことはしませんからご安心ください(笑)。スーパーファミコンの性能のよさもわかっておりますが、その機種を持っているユーザーの年齢層や性能の特性に合わせたゲームを幅広く作っていくことが当社のポリシーなんです。

——メガドライブのユーザーに対して一言お願いします。

タ ゲームセンターで味わった感覚を、家でも再現できるようなゲームを作っていきたいです。



「ニュージーランドストーリー」

読者の質問にお答えしま〜す！

ビックウェブに乗ったメガドライブ。向かうところ敵なし、といった感じだが、期待が大きいだけに読者にとってはまだまだ満たされないものがあるようだ。ここではその中でもっとも質問の多かった2点について、答えてみよう。

① FDDとCD-ROMはどうなった

最近とんとご無沙汰のFDDとCD-ROM。あれからいったいどうなったんだ、というお便りが、毎日のように届いているが、セガとしては、ハードはできているが、ソフトの開発がいま一歩といったところらしい。

はたして、それがクリアされるのがいつか、まだ当編集部でもわからないが、発売にやきもきして

いる読者のみなさん、もしよかったら、FDDやCD-ROMでこんなことができるというアイデア(ゲーム以外でもけっこう)を編集部まで送ってほしい。

責任もってそれをセガまで届けるぞ。

●あて先/BEEP/メガドライブ編集部 FDD&CD-ROMアイデア係まで

昨年11月、アメリカ連邦地裁は「テトリス」の著作権問題について「任天堂の言い分を、全面的に認める」という判決を下した。この結果、テンゲンから「テトリス」の販売権を得たセガのメガドライブ版「テトリス」は、かなり苦しい状況に追い込まれたことは確かだ。

ところで、台湾や香港などでは、

著作権について法律的規制がないため数々のゲームソフトのコピーが出回っている。もちろんメガドライブのゲームもあるが、その中に、なんとメガドライブ版「テトリス」もあるのだ。ゲーム内容はまったく同じ。ただタイトル画面の中にある©表示が消されているだけだという。

台湾みやげには最高だね。

② テトリスはどうなった

夢の続きに

——どうしようもなく汚れた地球を、特殊な物質ですっぽりとくるみ、そのタマゴのカラーのようなものの外側で暮らし始めた人類……。白いカラーの中に閉じこめられて、ひっそりと死んでいたはずの地球が大爆発を起こし、足元に新しい宇宙ができたことを知って、サトルはガク然とする——

パパが帰ってこない。

今日、7歳になったばかりのサトルは、複雑な気持ちで、父の帰りを待っていた。ほとんどの子供が6歳までには職に就くこの社会で、遺伝子プログラマーとして働くサトルにとって、風邪で仕事を休んだ今日は、驚きの連続だった。サトルはさつきから、ベットの中で自問自答を繰り返していた。

地球が汚れ、人が住めなくなつたとき、人類が地球を特殊な物質でくるんで、外に逃げたことは知っている。広い宇宙に、水の一滴のように青々と浮かんでいた地球は、白いカラーの中でひっそりと息絶えたはずだった。でも、死んだはずの地球が大爆発を起こして足元の白いカラーの中に、新しくいく

つもの星と宇宙ができたママは言った。カラーのことなんて、誰も知らないはずなのに……。

他にもわからないことがいっぱいある。新しくできたカラーの中の宇宙には、地球に少しだけ残っていた最後の命が滴のように固まってできた新しい地球があるってことも、ママは言っていた。それどころか、僕は、その新しい地球に、ついさつき行ったんだ……ママと一緒に。

最初は、夜、眠っている間に夢を見たんだと思った。でも、目が覚めたらママがいて、ママは僕の見えた夢が、夢じゃないと言った。あの、きれいな緑色のこんもりとした木立も、まっ青な広い広い水たまりも、全部ほんとうにあつて、僕をそこへ連れて行ったんだと言っていた。どうしてそんなところに行けたんだろう……。

パパが帰ってきたら、全部話してくれると言ったのに、肝心のパパが帰ってこない。もう夜中の3時だというのに……。

「サトル、まだ起きてるの？」

「ママ……」

「あんまり遅くまで起きてると、風邪が治らないわよ。もう寝たほうがいい……」

「眠れないよ。わからないことばかりで眠れるもんか。パパが帰ってくるまで起きてるよ」

「そう……」

「ママ、パパが帰ってくるまで、少しでもいいから話してよ」

「それはダメ」

「どうして、どうしてダメなの？」

「それも言えないわ……。ごめんなさい、サトル」

その日、サトルの父は帰ってこなかった。翌朝、風邪が治ったサトルは、一晩中起きていたせいでまっ赤になった目をこすりながら、オフィスに出かけた。

この時代では別に珍しくもない。地上3、000メートルの高層ビルの640階の全フロアがサトルのオフィスで、ここでサトルは、10人の遺伝子プログラマーのリーダーとして働いている。その他に、

6人の事務員がいて、みんなサトルと同じくらいの年ごろの子供たちだ。

「サトル、風邪はもういいの？」

「目が赤いけど、大丈夫かい？」

「それよりサトル、誕生日、おめでとう」

「昨日は、お祝い、風邪のせいでできなかったけど、別の日にちゃんとやろうよ」

「プレゼントも買ってあるしね」

誕生日に病気をしたせいで、仲間から盛んに声をかけられる。いつもなら楽しいおしゃべりも、気になることが山ほどある今日だけは、おっくうだ。

サトルは、仲間のおしゃべりを早めに切り上げて、仕事にかかった。気分を紛らすには、何かに集中するほかない。新しく開発中のバイオ・シミュレーションゲームのソフトのプログラミングに、さっそく取りかかる。

バイオ・シミュレーションとは、タンパク質を合成して特別に作った遺伝子の情報を、微弱な電気に

変換して直接脳に流してやることによって、その遺伝子をもつ生き物や人物になりきって楽しむもので、遺伝子のもつ記憶とゲームをする本人の記憶が入り交じり、とても不思議な体験がリアルな感覚でできる。現在サトルが作っているのは、太古の昔にいたという恐竜とかいう生き物の遺伝子だ。昔の生き物なのでデータが少なく、遺伝子の複製が難しいが、巨大な翼をもつ翼竜や、地上をわがもの顔で歩き回った肉食の恐竜に魅力を感じて、無理を承知で取り組んでいる。完成したら、誰よりも先に、大きな翼で大空を飛び回る翼竜に、自分になって遊ぶつもりでいた。

近い将来、自分自身が本当に翼竜となって大空を飛ぶことになるのも知らずに、翼竜のバイオ・シミュレーションのソフトをまる一日プログラミングしていたサトルが、父の死を知ったのは、その日の夕方だった。

(続)

風邪の季節です。 ウィルスに必ず注意を…

冬になると必ず話題になるのが風邪。風邪といえば「インフルエンザ」。とくれば「ウィルス」。Aホンコン型とかR台湾型とかGTXカムチャッカ型とかいろいろある（ない、ない）が、じつはコンピュータのかかるウィルスもあるんだな、これが……。

いいかげんにしてほしい、ハッカーの悪者扱い

……てなわけで今回は、コンピュータがクシャミ3回しちゃうというウィルス（コンピュータウィルス）の話をしてみたい。

まず朝日新聞社の『知恵蔵』によると「ハッカーがコンピュータに仕掛けたいたずらの一つ」とある。『知恵蔵』は「ちえぞう」と読んで、『現代用語の基礎知識』や『イミダス』に続く、情報中毒者向けの“富山の置き薬”みたいな本だ（キミも1回くらい地蔵さんのTVCMを見たことがあるだろう）。

ま、『知恵蔵』の説明は、このあとナンタラカンタラと続くわけだが、のっけからハッカーが悪者扱いされているのが気に入らない。大半のマスコミは「ハッカー＝コンピュータ犯罪者」の図式がお気に入りだが、実際のハッカー(Hucker)とはコンピュータのエキスパートのことで、アメリカの専門家に聞けば「情報化社会の未来を作るのはハッカーである」というくらいの偉い人たちなのだ。

もちろん、コンピュータウィルスを作るにはそれなりの知識が必要で、ハッカー並みの能力はいるだろう。しかし、コンピュータ犯罪者がたまたまハッカーだったからといって、すべてのハッカーが犯罪者なのではな～い（もしそうなら、警官の中に犯罪者がいると、「警官＝犯罪者」となってしまう）。

ウィルスのシ・ク・ミ

では、このへんで本題に入ろう。ちょっと前に東京大学にも現れて

問題となったのだが、コンピュータウィルスというのは、特殊な自己増殖型プログラムのことだ。どのように特殊なのかを説明する前に、コンピュータがプログラムを走らせる仕組みについて、ちょっと触れておいたほうがいだろう。

コンピュータは、電源がONになると、まず動作の基本となるシステムプログラムをRAM（読み出し・書き込みが自由に行えるメモリ内）に読み込む。それから、このシステムプログラムがコンピュータの管理を行って、同じRAM内にゲームプログラムなどを読み込んで走らせるのだが、さ～てお立ち合い。RAM内にあるシステムは外部からの書き換えに対して無防備だから、これをいじる（といっても、手で触るわけじゃないよ）と、ソフトの変更やらデータの消去なんか自由に行えるようになるんだ。……てなことで、もうわかったと思うけれど、もしシステムと一時的に同居することになるソフトにウィルスプログラムが仕込まれていれば、こ～んな書き換えは簡単に行えるってわけ。そして、ウィルスプログラムの種類にもよるけど、画面上に変なメッセージを表示したり、大事なデータを消してしまったりというワルサをするようになるのである。

これはちょうど、ある国の総理大臣が汚職していたようなもので、データなどを管理する立場のシステムが狂ってしまうと、まわりは手のくたしようがなくなるのだよ（ワカルネ）。ま、システムがROM（読み出し専用メモリ）化されているゲームマシンの場合には、万が一RAM上のシステムが書き換えられても、おおもとのシステムまでは影響が及ばない。しかし、普通のコンピュータは書き換え可能なフロッピーやハードディスクにシステムが収まっているから、サァ大変。コンピュータの電源を切

ってもウィルスは残り、ソフトをコピーすれば、それに自分の複製を載せて、他のマシンへと移動していくことになるわけだ。

さらに、もしウィルスが通信サービスなどのメインコンピュータに潜っていると、簡単に多くのコンピュータを「感染」させることができる。そのうえ手の込んだウィルスになると、いかにもメインコンピュータが質問しているようなふりをして、暗証番号なんぞを聞き出そうとする（これを、内側から難攻不落の要塞を攻め落とした故事になぞらえて「トロイの木馬」という）。まったく、始末におえないのである。

ウィルスはワクチンで直す

とまあ、こうしたプログラムは実際の生物的なウィルスと非常に似た点が多いので、コンピュータウィルスと呼ばれているのだが、これを退治するのがワクチンプログラムだ。これもけっこう研究が進んでいて、たいいていの（古い）ウィルスは、これで直せるようになってきている。つまり、システムやソフトに余計なプログラムが付き、サイズが大きくなっていかなどチェックして（ワクチンてえのは本来、予防のために存在しているわけで、フロッピーを差し込むと自動的にウィルスの有無をチェックしてくれたりもする）、可能な限りそうした部分を取り除いてくれるんだ。それでも、最終的にはシステムやプログラムの全交換をしないと収まらないこともあるけどね。

とにかくコンピュータウィルスを防ぐには、変なコピーや、他人からのもらいものに注意すること。実際のウィルスと同じで、健全な生活をしていれば、あまり怖がる必要はないっていうのが、今回の結論でした。

風邪は万病の元。ウィルスにはくれぐれも御注意を。

PCエンジンSGの発売は逆効果?

今年の大きな見どころの一つは、PCエンジン陣営対メガドラ陣営のハード普及競争の行方だ。

現状では、PCエンジンの普及台数がおよそ150万台なのに対して、メガドラが90万台と差がついている。が、PCエンジンが発売後2年以上経つのに対して、メガドラはまだ1年あまりだし、しかもその差は縮まっていく傾向にある。

PCエンジン陣営にとって、後から追いかけてくるメガドラの勢いを止める狙いがあったPCエンジンSGも、値段が高すぎることに災いしていま一つ威力を発揮するに至っていない。

もう一つ、大きくミソをつけたのは、SGの発売によってPCエンジン陣営の戦略であるコア構想の方向が見えなくなってしまうことだ。CD-ROMへ向かうと思われていたが、それがまだ10万台も普及しないうちに上位機種を出したことに對するソフトメーカーの不信感は、相当に大きいようだ。

また、あるPCエンジン専門誌でSGの「大魔界村」を例に挙げて、メガドラより数段素晴らしいと絶賛のみしていたが、正直言ってユーザーのことを親身に考えて批評しているのか、大いに疑問を感じた。僕は、単なるヨイシヨ雑誌の存在がメーカーを甘やかし、

TVゲーム業界をダメにしているの常々思っている。いずれにせよ、

PCエンジン陣営は、SGの発売でケチがついたものの、ソフト面ではナムコ、タイトーといった大手ソフトメーカーがビデオゲームのヒット作をどんどん移植し、着実にシェアを拡大していく年になるだろう。

今年の課題は、PCエンジンオリジナルの人気シリーズを生み出すことだ。

望まれるサイド

パーティーの活躍

最後にメガドラ陣営だが、これまでソフトの数が少ないと嘆いていた諸君にとって、昨年末の大攻勢はなかなか満足のものだったはずだ。

メガドラにおける今年の課題は、ソフト面での充実化に尽きると言えるだろう。PCエンジンがCD-ROMをはじめ周辺機器の拡充に努めているが、メガドラについては、とりあえず通信ゲームへの挑戦だけにとどめ、本業であるゲームソフトに集中することが肝要だ。ファミコンの成功例を出すまでもな



く、大ヒットソフトを生み出せるか否かが成長の鍵だ。

セガについて言えば、開発体制が強化され、今年は大いに期待できると思っている。ビデオゲームの移植路線については、昨秋のAMショーで話題を呼んだあの超人気シューティングゲームを夏に出せるよう開発が始まっているし、オリジナル路線でも「ファンタジースターIII」をはじめ、新しいRPGや通信ゲームなどが次々に出てきそう。

したがって課題は、サイドパーティーの活躍にある。今のところ、サン電子、アスミック、メサイヤ(NCS)、テクノソフトなどから続々と新作が出て

きそうな気配だ。メガドラの購買意欲を高めるようなRPGやシミュレーションの傑作を生み出してほしいと期待している。

また、新規参入で期待がかかるのは、システムソフトだ。「大戦略III」をぜひともメガドライブでやってみたいと思っているユーザーは多い。そのほかウルフチーム、ズームといった優れたX68系ソフトメーカーにも期待がかかることろだが、果たしてどうなるか。注目したい。

というわけで、今年のメガドラ陣営はユーザー層を拡げ、普及台数200万台を目指す飛躍の年になるだろう。

ジャムおじさんの普及台数予想

	メガドライブ	PCエンジン
89年12月時点	国内 90万台 米国 50万台	国内 150万台 米国 50万台
90年12月時点	国内 170万台 米国 180万台	国内 200万台 海外 150万台

TVゲーム業界二国志

第5回 今年のTVゲーム業界を展望する

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

90年代を迎えて

みなさん明けましておめでとう。北海道の沢口譲君、東京の原真介君、愛知の石川淳二君、大阪の坂本昭則君、福岡の松山哲也君ほか大勢のみなさん、励ましのお手紙ありがとうございます。本年もよろしくお願ひします。

沢山の手紙のなかで気になったのが松山君の手紙だ。松山君はメガドライブに失望し、セガファンをやめようとしているとのこと。やめようとしてもやめられないのがセガファンでなもんで……。大丈夫！心配しなくても今年にはメガドラが大きく飛躍し、いよいよセガがメジャーの一角を占める年なのだ。

しかし、松山君が送ってきてくれた「メガドラはマイナーで終わる論」は、メガドラを愛するユーザーなら誰しも思っている心配に違いない。

そこで、松山君の「メガドラマイナー論」に対する僕の反論を、近いうちに必ず載せよう。今年誌上討論会、名づけて「90年代のメガドラを考える」なんてのをや

つてみたい。意見のある人はどしどしお手紙ちょうだい。

さて、TVゲーム業界も90年代を迎えて新たな飛躍を目指そうとしている。

今回は、今年第一回目ということであり、90年のTVゲーム業界のみどころについて、ずばり予想してみよう。

スーファミは今年中に出るか

ファンがもつとも心配しているのは、スーファミがいつ発売されるのかということ。

先日、任天堂の人にお会いしていろいろお話を伺ったが、そのときの様子では早くても年末という感じだった。なにせ販売体制には万全の準備をする任天堂のこと、発売と同時にソフトが4〜5本出てくるような方

針で臨むに違いない。

そこらへんを考慮すると、サードパーティーのゲーム作りは始まったばかりだし、ゲームボーイの好調もあるから、発売時期は来年にずれこむ可能性も高いな。

ソフトの沈滞化が進むファミコン陣営

もちろんファミコンも、2月の「ドラクエIV」から春の「ファイ

ナルファンタジーIII」までRPGのビッグゲームが目白押しだし、久々にソフトの当たり年になるかもしれない。

でも、こうした人気シリーズはどれも似たりよったりで、マンネリ感が高まってきたことは免れない。加えて、アクションやシューティングでは確実にメガドラやPCエンジンがファミコンの売り上げを食っていて、やがてRPGで

もこの傾向が出てくるだろう。となるとファミコンの沈滞化がいつそうはつきりしてくるのではないかと思う。

ハードの普及台数で圧倒的優位にありながら、今年ファミコン陣営にとつては、いわゆるビッグゲームを除くと、メガドラやPCエンジン陣営にソフトの売り上げ面で差をつけられる年になるんじゃないかと思う。

九〇年初場所



サウンド倶楽部



右が小倉さん、左が高木さん。

ZUNTATAサウンド全開 ついにファン待望の「ダライアII」 CDリリース 「ダライアスII」にこめられた メッセージを聴いてほしい!

—ZUNTATA インタビュー—

首を長くして待っていた人には、お待たせ
ダライアスIIのCDがリリースされた。そ
でさっそくゲームサウンドを担当したZU
NTATAにインタビューを敢行した。

宇宙の愛がテーマ

—ZUNTATAのメンバーとい
うのは小倉さんと高木さんのお2人
なのですか？

小倉 えーと、実はメンバーとい
うのは普通のバンドのように固定
しているわけではないんです。うち
のスタッフの中から、ドラムので
きる人とか、ギターの人とか必要
に応じて参加してもらおうとい
う形なんですよ。

これまでは、僕の曲が多かった
ので、まあ、僕が中心になってや
っていますけれど。

これからは、アルバムごとにメ
インになる人が違って、どんどん
製作していくような感じになる
と思います。

—「ダライアス」との違いとい
うのは？

小倉 Iのほうは何か巨大な物
の存在というコンセプトがあっ
たんです、何か攻撃的な存在。だから
音楽もどこか攻撃的なものにな
っていたと思います。

IIのほうは、やはり巨大な存在
がモチーフにあるんだけど、I
とは違って……。

僕は何か、神とでもいうような
存在がいないと、宇宙とか生命と
いうものが存在していること
説明がつかないと思うんですよ。
何か絶対的な、僕らが想像して
いるのとは全然違う存在、ある
いは意志があるんじゃないかって。

Iでの攻撃的な巨大な存在に
対して、それはもう愛そのもの
のようなもの、それをテーマに
したのがIIなんです。

—哲学的ですね。

小倉 そう、ビッグバンで宇宙
が始まったとかいうけれど、じゃ
あその前はどうかだったのか、
とか考え出すとね。宇宙開発な
んてすごく小さなことに思えて
くるんですよ。

—そうしたことへの想いが今
回の音楽へと発展したわけですか。

小倉 そうなんです。私事にな
りますけれど、今2歳になる子供
が生まれてね。その子供が生ま
れたときにその命の不思議さ
というのがね、本当にすごいな
あと思ったんですよ。そういう
想いが積み重なってIIの音楽の
コンセプトになっているんだと
思います。

—そうすると、Iのほうの“攻
撃的な存在”というのは、どう
いうところからきているのでし
ょうか？

小倉 ダライアスでは核兵器が
使えますよね。僕はなぜか高校
生ぐらいのときから年に1、2回
被爆する夢を見るんですよ。I
のほうの攻撃的な存在という
テーマは、そのイメージからつ
ながっているような気がします
ね。

だから、Iのほうでは“やば
いぞ”っていうのを感じてほ
しいわけですよ。それに対してII
では、“君たちは守られている
んだ”という感じですね。

—今回はボーカルの曲が入
っていますが、その詞にはそう
したコンセプトがこめられて
いるわけですか？

小倉 そうですね。詞はボー
カルの人に、生命誕生とか新
天地とかのイメージを伝えて
作ってもらいました。ただそれ
はイメージであって、こだわ
る必要はないと。

YMOの「東風」ってあります
よね。あれにちょっとだけボー
カルというか、女性の声が入
りますよね。ああいうイメージ
でインストとボーカルがうまく
ミックスしたようなものをや
りたかったんです。だから声
質にはすごくこだわりました。

—“楽器としての声”とい
うことですね。

小倉 はい、そうですね。声
が高くなくてソフトな、シン
セサイザーでいえばストリン
グスのような声の人、また
そういう風に歌える人という
ことで、ボーカルの人を選
んだんです。

で、スージーさんっていう
人に決まったんですけど、こ
んな感じにできるというの
を遙かに超えるできでした。
すごく満足しています。

—高木さんは、ギターを
担当なさったのですか？

高木 いえ、今回はギターは
少しか、メインは「ナイト
ストライカー」です。

—作曲やアレンジは昔
から？

高木 僕は学生時代はハード
ロックのコピーとかをやっ
ていたんです。作曲は会社
に入ってから始めたんです
けれど、そうしたら自分
が曲を作っているという
こと、人間の可能性みたいな
ものに気がついて……。だから、
どんどん聴く音楽のジャンル
とかも広がりましたね。

—今のバンドブームの先
を行っていたわけですね。

高木 まあ、そうですね。最
初会社に入ったときは、ゲー
ムの音楽とバンドの音楽は違
う種類のものだなという先
入観をもっていたんですよ。
でも、実際やってみると本
質的には同じだということ
がわかってきましたね。

バンドにしてもゲーム音
楽にしても、表現したいコ
ンセプトみたいなものがあ
ってね、それを作っていく
という作業だから。

小倉 バンドブームという
けれど、僕らの時代からバ
ンドっていうのはみんなや
ったんですよ。でも昔はコ
ピーが中心だったけれど、
いまはオリジナルでしょ。そ
こが大きく進歩している
と思いますね。

これからの方向性

—これからのZUNTATAの
方向性は？

小倉 コンセプトをしっかりと
もって音楽を作っていく
ことですね。まあ、コン
セプトはか

この冬発売されたもう一つのビッグタイトル CD「ザ・スーパー忍&ワークス」



セガの家庭用ゲームのサウンドが発売されることは、今までほとんどなかった。それがなんと、この「スーパー忍」はゲームが出てから、約半月という早さでリリースされる。

これは音楽担当者が「古代祐三」氏であることでも知られているが、氏は「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」と語っている。

メガドライブは音源の優れたマシンだが、今まで発売されたソフトはその能力をもてあましたものが多かった。それが古代氏によって、初めて活かされたといっても言いすぎではないだろう。

ゲームミュージックを作るうえで、「そのゲームのイメージに合っているか」というポイントがある。最近のGMは曲としての完成度は高くなってきているが、このポイントを忘れたものが多くなっている。その点、この「忍」は、曲の完成度もさることながら、イメージもピッタリなのだ。まさに「忍」のために作られた曲といえるだろう。

古代氏には「スーパー忍」だけではなく、これからもどんどん、メガドライブ・ソフトの新作の音楽を担当してもらいたい。

「ザ・スーパー忍&ワークス」アルファレコード、CD&CT2,550円(税込)

G. S. M. 1500シリーズ、続報

1,500円というリーズナブルな価格で、続々新作を発表するサイトロンG.S.M. 1500シリーズに、次の6つの新タイトルが追加された。

テトリミックス/セガ
ダートフォックス/ナムコ

餃/餃/餃/東亜ブランド
ドラゴンブリード/アイレム
ドンドコドン/タイトー
クラックダウン・ゲインランド
/ナムコ
各1,500円(税込み)

業界2文字の連続エッセイ

これがカバーやパクリの誕生秘話だ

皆さん新年おめでとう。とりあえず今回は「歌謡曲のネタ」を中心に攻めてしまおう。

昨年はWINKの2人が大変売れたネ。そのおかげでポリスターのビルもあちこちキレイになってるようだ。洋楽のカバーで売れるというのは、今までWINK以外にもかなりあったけど、冷静に考えるとちょっと恥しい。日本人には西洋コンプレックスと同じくらいに根強いアジアへの偏見があるから、たとえば北京語のユーミンなんての想像してみればわかるのではないでしょか? 同様の印象をWINKの歌に対してもつ人もいるだろうからね。その裏返しの場合もあるわけで、ゴッホの浮世絵の模写とかドビュッシーの東洋風モチーフ等がおもしろい例ですね。

ところで、日本人自身が作曲した曲を聴いて「アレ何かあの曲にソックリ」という経験をした人って結構いるのではと思うが……(後半ムキにならないよーにしよう)あれはね、作曲家だけのせいじゃないのよー! 全部がそうというわけじゃないけど、歌謡曲発注の現場を会話風にまとめると……。

レコード会社ディレクターA「今度の〇

〇のLPなんだけど、まアプロダクションの意向もあってワリと60年代ばくしたいワケ」

作曲家B「ハイハイ」

ディレクターA「またユーロビートのもナンだしさ、ホラ、たとえばニール・セダカとかあそこらへんの美味しいメロをパクってさ」

作曲家B「ハイ、で、切りは?」

ディレクターA「んー来週頭にはほしいね。2~3パターン書いてみて。そうそう、これ参考テープね……よろしく」

まア大雑把にまとめちゃうとこんな状況なのだよ。

ゲームの世界でもありそうな話だね。



実はウインクの体もカバーだった!? 相田さんの体はモンロー、鈴木さんの体はウインク?

☆応募締切せまる 読者が選ぶ サウンド倶楽部大賞

—「スーパー忍」(ゲーム3名、CD3名)「ダライアスII」(CD3名)追加プレゼント

歌謡曲の歌手はいろいろ賞をもらえるけど、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が賞を創ってしまおうということで、設けたのが「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うというものだ。

☆第一部門 最優秀ゲーム音楽賞
これは文字どおりゲームそのものの音楽がよかったもので、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る。

応募方法は、葉書に、キミ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・希望を記入すること。宛先は

〒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。

〆切りは1月12日(消印有効)。選考の対象となるゲームソフト、

CDは昨年中にリリースされたもので、機種は不問。

なお、応募者には抽選でプレゼントも用意。前号のG.S.M.1500シリーズCDに加えて、ゲームソフト「スーパー忍」を3点、CD「スーパー忍」、CD「ダライアスII」を各3点、追加プレゼント。ふるって応募しよう。もちろん前回の応募者にもこのプレゼントも適用されるので、ご安心のほど。

今のところ、投票がきている主なものは

第一部門 最優秀ゲーム音楽賞
サンダーフォースII MD、ヴァリスII、ターボアウトラン、ハイドライド3、ワルキューレの伝説、スタークルーザー、ザ・スーパー忍、スペースハリアーII、スキーム。

第二部門 最優秀アルバム賞
マザー、ロストワールド、ザ・スキーム、SUPERSONICTEAM、悪魔城ドラキュラ(アレンジバージョン)、交響組曲イース、MUSIC FROM「イースII」、提督の決断、ダライアスIIといったところ。

■これからのゲームミュージックソフトリリースリスト

発売予定日	タイトル&メーカー	税込価格	メディア
1月21日	R-TYPE II ポニーキャニオン	¥2,500	CD/CT
	エリア88/カブコン アルフライ・ワ・ライラ ポニーキャニオン	¥1,500	CDのみ
	忍者くん阿修羅の章/UPL ポニーキャニオン	¥1,500	CDのみ
2月7日	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.2 ビクター音楽産業	¥1,500 ¥1,300	CD CT
	レジェンド・オブ・シュヴァルツ(仮称) アポロン音楽工業	¥2,600 ¥2,300	CD CT
3月中旬	交響組曲ドラゴンクエストIV~導かれし者たち~ アポロン音楽工業	¥3,500 ¥3,500 ¥3,500	CD CT LP(予定)
3月25日	オリジナルBGM Vol.1 三国志II/維新の嵐 光荣	¥2,700	CDのみ
3月下旬	ウィザードリィIII(仮称) アポロン音楽工業	¥2,600 ¥2,300	CD CT(予定)

旅は靴ずれ

by 飯島健男

日本RPG紀行連載4回

第一泊・赤月四十八滝の恐怖〈完結編〉

百地三太夫、赤目民俗館、そして赤目四十八滝とことごとく裏切られ続けた私だが、今回連載4回目にしてようやく完結編を迎える。

放心状態となった私とM氏に、容赦なく降り注ぐ大雨。もう、滝見物どころではない。出口まで残すところ、約2キロ。山道、しかも雨でぐちよぐちよにぬかるんだ道を傘もささずに歩くわけだから、これはもう地獄の進軍である。さらに、しつこいようだが、このとき2月。わかっていと思うが、2月は寒いぞ。ペラポーに寒いぞ。早くバス停に辿り着きたい、バスに乗ればなんとかなる。そう思う私の背後で、なんとということか、M氏は雨の中をバシヤバシヤとシヤッターを切っているではないか。さすがカメラマン、見上げた根性だ。しかし、そんなM氏の頑張りを見ても、私はぜんぜん元気がでない。勝手にして。

ヨロヨロ、ヨタヨタと山道を歩いていると、ガイドブックを見ていたM氏が突然、歓喜の声を上げた。「おおつ、飯島、バス停に峠の茶屋があるぞ！　そこで休もう」うああああ……なんという素晴らしい響き。よしよし、偉いぞ、M氏。希望がもてた。そこで休もう。歩くことに、数十分。疲れ果てた私の視界に、さびれた一軒の民家ふう建造物が飛び込んできた。その隣には、傾きかけたバス停の標識。あれぞ、まさしく峠の茶屋。疲れた足にも力が入る。

茶屋に辿り着いた私。ふっふっふ……もう驚かぬぞ。そう、もう予想はついていたらと思うが、茶屋は休みだった。不幸は連続して降りかかるもの。私の隣でM氏はじっとバスの時刻表を見ている。あんぐり口を開け、目を点にして見つめている。はっはっはっ、わかっているよ。田舎のバスだものな、ここまで辿り着けただけでも儲けもの。ちょうど茶屋の屋根が雨宿りをさせてくれるし、1時間でも2時間でも待とうじゃないか。命あつての物種だよ。そう思ってもやはり気にかかるもので、私もM氏と一緒にバス停に貼られた時刻表を覗き込む。そこにはこう書かれていた。「冬期、11月から3月まで、このバスは運行いたしません」……そういえば、以前聞いたことがある。雪の多い地方では、冬にバスが止まることはよくあることだ。東京では、そんなこと絶対ねえぞ。クーデターでも起こらない限り、勝手にバスが停まってきたまるかい！　そう思っても、都会もんの浅はかさ。泣こうがわめこうが、どうしようもない。ちなみに四十八滝の出口をデイズニランドのそれのようなものと思っただけ。峠の茶屋とバス停以外、なんもないのである。なんも。見渡す限り、木、木、木。どっちを向いても山道が一本道とあるだけ。地図を見

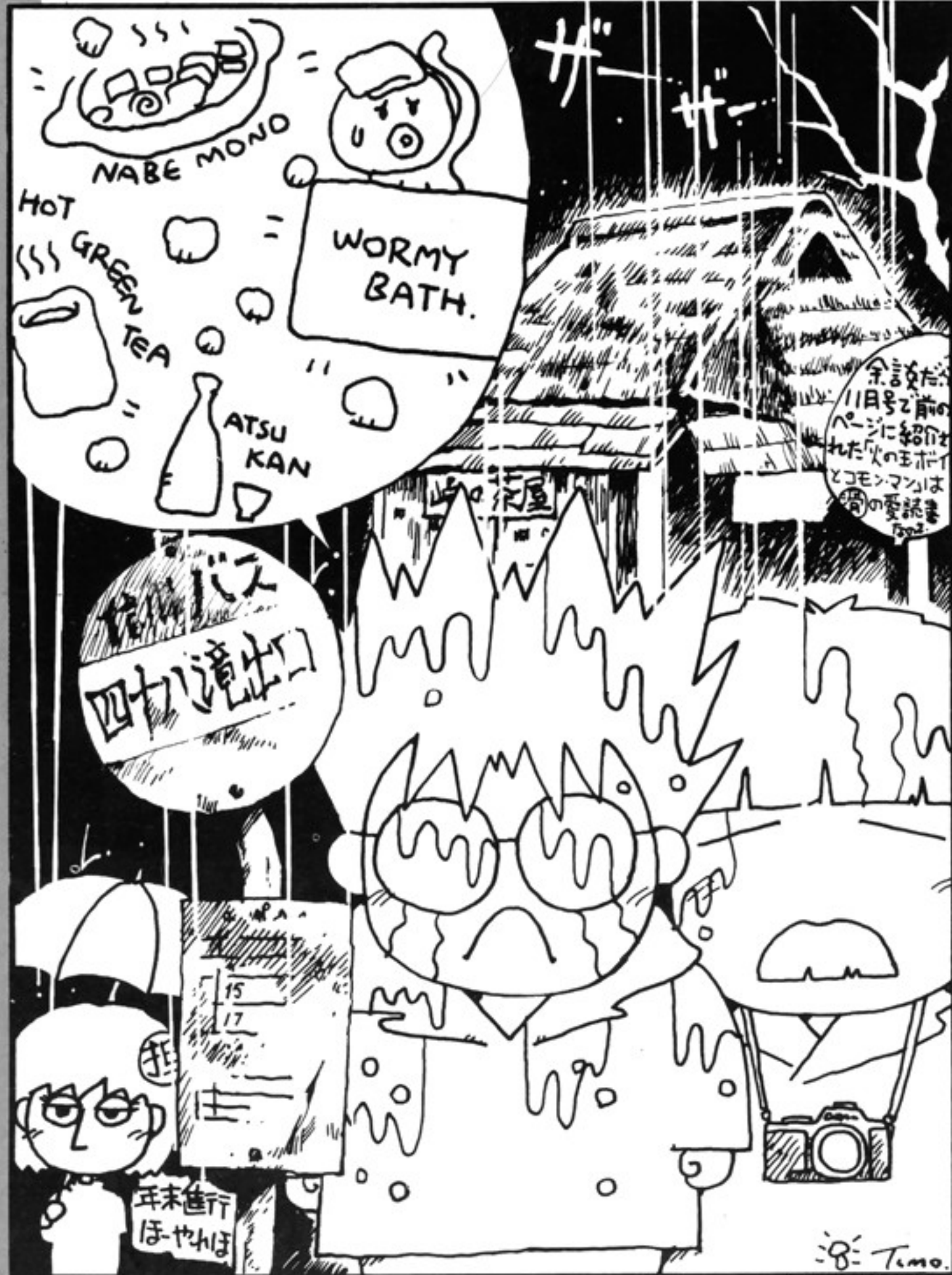
ても正確な道なんか載ってないし、どれだけ歩けば最寄りの駅に着くのかもわからない。雨足も一層強くなったような気がする。もう、体が凍りそう。冬山登山で遭難したのなら、まだ家族も泣いてくれるだろう。が、観光名所・赤目四十八滝で凍死したのでは、親馬鹿息子のレッテルを貼られ、親戚一同末代までの語り草だ。我々に残された手段は、目の前の道を右か左に進むだけ。山道といってもほとんど傾斜はなく、どちらが麓かさっぱりわからない。しかし、ここに留まっても、死を待つばかりだ。そして我々は左の道を進むことに決めたのである。

……えっ？　このコーナーは、旅がどうゲームデザインに生かされるかの話だったって？　まあ、今回は1泊目。2泊目から真面目にゲームについて考えよう。

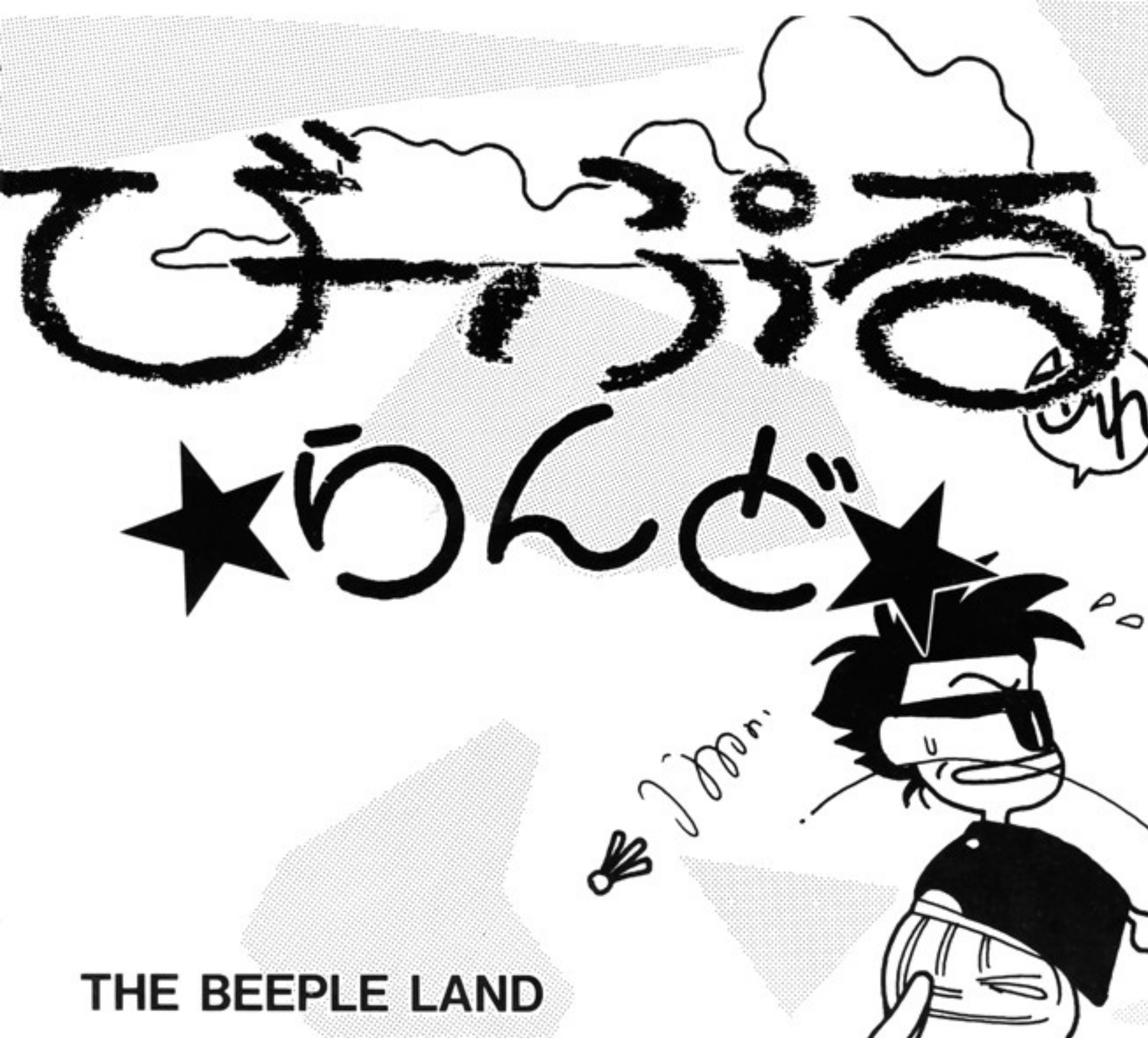
いったい、どれほど歩いただろうか……。時計の針は30分、1時間と進んで、厚手の黒いコートは相当量の雨を吸い込み、ほとんど服を着たまの寒中水泳だ。ああ、何が何だかわからない。こうなってしまうと、人間不思議と脳天気になる。ちょうど気持ちいい酔い方をした感じで歌の1曲2曲歌いたくなる。そして、前めりに歩いたほうが勝手に足が前に出て来たとか、今日は風呂に入らなくてもきれいだとか、くだらないことを言っただけは大笑いする。要するに、人生を投げ出してしまったのだな、これは。しかし、しかしである。看板があつたのだ。「この先、〇〇旅館まで、あと2キロ」長い人生、あれほど嬉しいことは滅多にないだろうな。もう、走

った、走った。人間に会える。畳に触られる、文明に出会えるってんで、無我夢中で走ったね。投げ出した人生が、一気にUターンしてきたもんで、うひゃうひゃ喜んだ。こうして、いま私は生きています。なんとか辿り着いた旅館の女将さんは、ずぶ濡れになった我々を見て腰を抜かささんばかりに驚いていたけど、とっても親切にしてくれた。ご飯を食べさせてくれたばかりか、車で駅まで送ってくれたのである。旅をしてよかった。これが旅の醍醐味なのだ。みんなも旅をするよろし。きつと、新しい世界観が待っている！

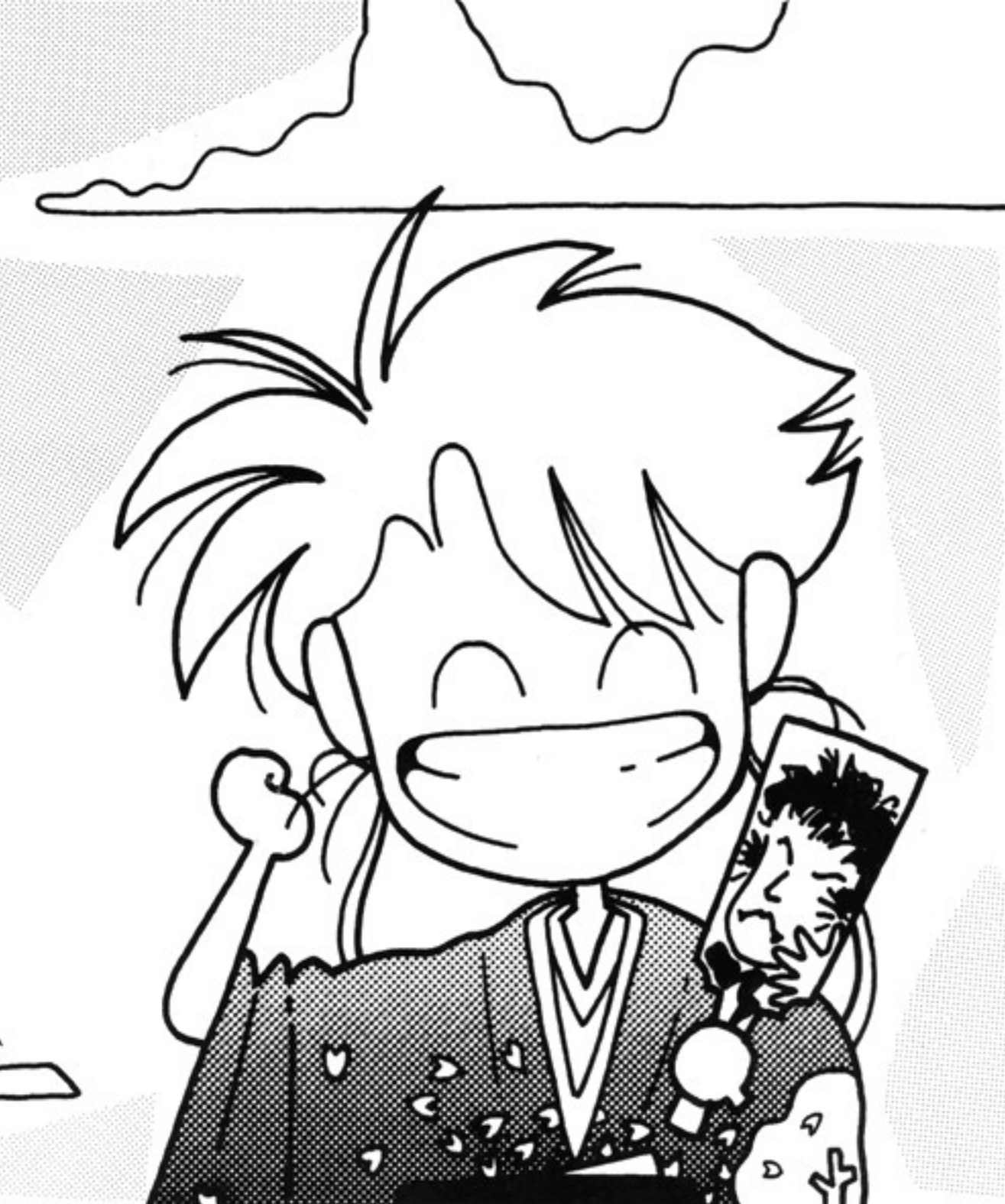
……えっ？　このコーナーは、旅がどうゲームデザインに生かされるかの話だったって？　まあ、今回は1泊目。2泊目から真面目にゲームについて考えよう。



イラスト/滑子堂本舗



THE BEEPLE LAND



イラスト/空根チャラカ

ギョーカイに言いたい

☆セガさんに、「ファンタシースターIII」についての意見が8つほどあります。

- 1、6Mをマップに使わないでほしい(広すぎ反対!!)。
- 2、戦闘シーンの背景に、海、山、草原などのグラフィックを取り入れてほしい。
- 3、アニメーションは、はっきりいって、うっとおしいの

- で、ON、OFFコマンドを付けてほしい(これでアニメーションも楽しくなる)。
- 4、もっと練り込んだゲームシステムにしてほしい(ドラクエを見習ってほしい。マネしろという意味では、断じてない)。
- 5、もっとマップのグラフィックに凝ってほしい。
- 6、2重スクロールは、もっとうまく使ってほしい(たとえば、ワルキューレのように遠近感のある使い方)。
- 7、ダンジョンは、もちろん、3D!!(しかもオートマップ方式を望む)
- 8、BGMにリズム音(PCM?)は使わないでほしい(妙に耳ざわりだ)。

どうかお願いします。他にマルチエンディングについての意見などもあるんですが、PLAYしないうちに非難しても仕方ないので、ここはぜひ、セガさんに頑張ってもらいたいところです。
(福島県・大内一之・17歳)

ゲームソフトレビュー その一

☆フォゴットンワールズ
「フォゴットンワールズ」(以下FWと略)には、発売前から別に期待はしてなかった。どうせ「スーパーハンゴオン」のようにグラフィックだけで、中身はイマイチのゲームと想像してた。しかーし! やってみてなんとビデオゲーム版「ロストワールド」していた。回転も慣れればビデオゲーム版よりやりやすい。動きなんかもいい出来!!
難易度、これが問題。簡単すぎない? HARDであれだし。ビデオゲームをやりこんでた人は、1日でクリアできたのでは? マニ

ア以外ならちょうどいいかもしれないけど。
でも、サウンド、バランスともいいのでお買い得かも。完全移植といいながらハンゴオンのようなものもあるし。それなりの移植をしてくればFWのように遊べるゲームになる。と、いうわけでこのゲーム買い! ちなみに、Bボタン連射でメガクラッシュできること知ってました? 12月発売のゲーム、麻雀以外全部買うぞ~!
(宮崎県・小坂隆二・16歳)
◆お年玉はメガドライブのためにあるといっても過言ではないようだ。

ウラザ&コウヤクホットライン

☆「フォゴットンワールズ」のいきなりコンティニュー!!
まず、パッドが2つ必要。
2Pを選んで普通にゲームを始め、片方が死んだらBボタンを押しながらスタートボタンを押す!!
これだけでコンティニューやり放題。ちなみに2人同時に死ぬと、コンティニューできなくなることがあるので注意!!

1人でやるときは、まずオプションをオートファイアにして2Pを選ぶ。1人が死んだらすかさずポーズして、パッドを持ち換えてコンティニューする。これで30分もあればクリア間違いなし。
(岐阜県・山口 渉・17歳)
☆「フォゴットンワールズ」で発見! 2人同時プレイでゲームを始め。Shopで1Pが武器(レーザー



▲三重県・UK明・14歳



等)を買う。そして、ボスのところで2Pをわざと殺し、1Pだけでクリアさせよう。このあと次の面でコンティニューを使うと、2Pのほうが1Pと同じ武器になる。

(千葉県・林 一裕・15歳)

☆18日、「フォゴットンワールズ」が出た。もちろん買った。BEメガでは面クリデモがないとか、どーのこーので心配してたけど、なあんだ、ちゃんとあるじゃない(音声合成はないけど)。そーいやゲーセンで見かけた雷神や風神、ツタンカーメンがないよーな……。まあそれはしょーがないけど、なかなかいいんじゃない(僕としては……)。

で、何がしたいのかというと、19日(現在)で、もうクリアしてしまった。別に徹夜でやったわけではない。ゲーセンでもやっていたということもあるけど……。まーね、僕だけじゃないだろ、もークリアした人。

ちなみに武器の変わり方は、サテライトV(1面)→ナパーム(2面)→バーナー(3~7面)→ホーミングレーザー(7面)→ブースター2(5面)と、こーゆーふーだ。この3~7面前半までバーナーというのがミソ(4~5面で金の欲しいやつは、ワイドカバウンドショットがいいんじゃない)。最終面なんか、ホーミングレーザーがあればほとんど無敵。天帝は落ちてるプロテクターを拾ってそのままずっと持ちこんでいて、ホーミングレーザーぶちまければ、ハイさよーならだ。ブースター3まで買う必要はないと思う。

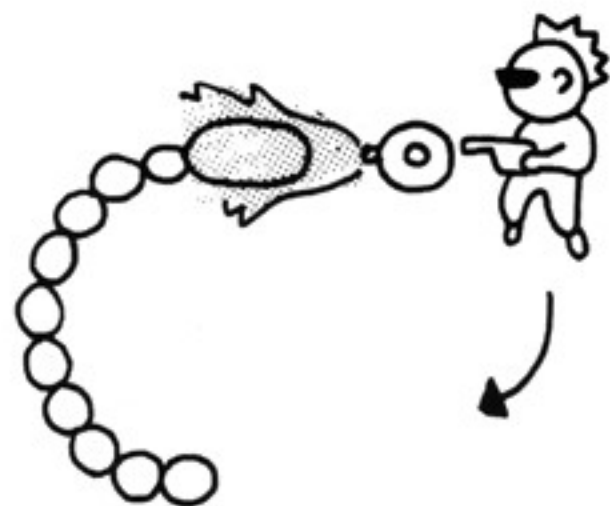
他に、3面の武神ノーダメージクリア&速攻がある。それは……(武器はバーナーだよ!)

図のようにサテライトを真上において撃つ。武神の目から出る弾はサテライトで消せるので、腕が来たところで横へ逃げればほとんどノーダメージ。肩をいちいち潰さなくてもいい。ちなみに武神の顔

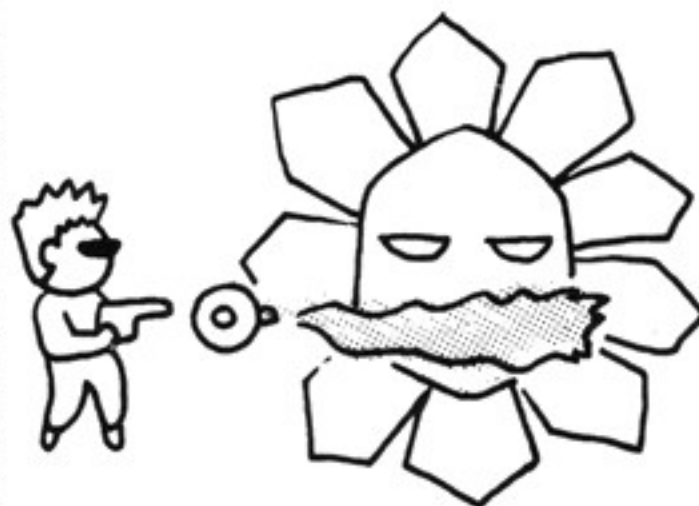


の横(スコアの下あたり)は弾が当たらない。腕は当たるけど……。

あと、スフィンクスやアイスマンはバーナーだと無茶苦茶早く倒せる。



スフィンクス:ぐるぐると回りながら回転ボタンをチョンチョンと操作して敵にバーナーを合わせると、ホラ早く死んだでしょ。



アイスマン:現れたら、どんどんバーナーであぶろう! ほーらドッカーン!

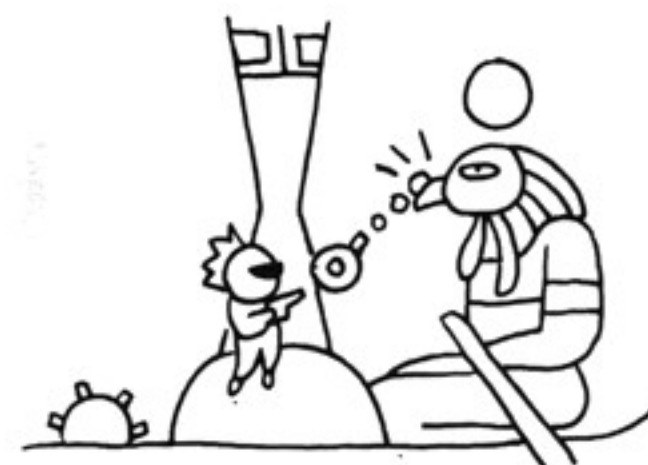
最終面のフクを買ったけど、何もないままクリアしてしまった。なあ〜んだ、シルフィーが脱ぐと思った。本当はなんなのあれ?

そーいえばバーナーは大魔界村の大王の炎にそっくりだなあー。

フォゴットンワールズの天帝の半安全地帯!!



1人用でやってここまで来て、天帝の斜め下でサテライトを天帝に向ける。このときサテライトで自分が隠れるというか、盾になると、ブーメランが当たることもあるけれど、レーザーは当たらずに簡単に倒せる(サテライトがレーザーを消す?)。ちなみに武器はなんでもいいと思うけど、ホーミングレーザーとブースター3でOK。驚いたでしょ。



メヌケテトはバウンドショットで、下のシャッターのところでサテライトを出して撃てば死ぬ。念のため。

ゲーム小ばなし

☆いけないことと知りつつも、「大魔界村」の無敵をしてしまいました。

アーサーは向かうところ敵なしでした。しかし、2周目の魔の森(ステージ4 or 9)でアーサーの瞬間のスキをつき、ハンドモンスターの魔の手が(?)……やはりハンドパワーは強かった。ということで、「無敵もハンドパワーに弱かった」
◆オチになっていないけど、ハンドパワーの強烈さがよく出ている

(愛知県・ZAC先生のファン・15歳)

◆シルフィーの攻略は極難のようだ! (イラスト/八重樫彩蔵)

☆僕は、「スーパーハングオン」で、9,172,400点を出しました。皆さんは、「何いってやがんだ、そんな点出せるわけねーだろ」なんて思うかもしれませんが、本当です。

では、どのようにして出したかというと、MENU画面(タイトル画のときにAB+C、またはスタート)でゲームの難しさとタイムをEASYにしてから、最高装備のパスワードを入れ、アーケードモードのEXPERT COURSEを選んでスタートします。

コツは、なるべく多くターボを使うこと。クラッシュの数を2つ以内にすれば出せると思います。

(長野県・NANNOのファン・15歳)

し、昔あった時代劇「素浪人月影兵庫」(またリメイクされている)のタイトルに決め言葉が似ていたので、思わず採用してしまっ

☆あなたは知っていましたか? メガドライブはカルロス・トシキや杉山清貴と何の関係もないことを……。ちなみに鬼太郎のお父さんがドライブしているのでもないということを……。私は知っている!!

MD猫目先生



千葉県・FSC・15歳



岡山県・近藤隆行・16歳

ゲームソフトレビュー その2

☆ジャムおじさんに言いたい!!
一部の読者やBEEPでは「パワードリフト」や「アフターバーナー」などの他ハードへの移植を認めすぎているなどと言っていますが、僕は移植については大賛成です。セガが他ハードへの移植を認めなくても、どこかの会社から類似製品が出るからです（その複製ゲームがPDやABを超えていたら、セガにとっては最悪の事態!!）。

どちらにせよ、そのテのゲームが出ることになるのだったら、PDやABなどを移植させたほうが版権の金も入るし、セガの名も上がることになり、セガにとってはイイことづくめなのではないでしょうか？

また、PCエンジンなどでPDが先に出ると、後に出るメガドラ版のほうが力が入ってよりよいPDが楽しめるというものです。

P.S. 第3号の藤沢大輔さんは、セガのまわし者なのでは？

(福井県・平山清崇・18歳)

☆PS IIクソゲーだ、なんだと、そーぞーしい今日このごろ。そこ

で私はMDのソフトを全体的に見てみた。

MDの第1弾が、SサンプルとスペハリIIという、なんとも情けないMDだが、大魔界に見られるように、アクションorシューティングは作るのが上手い。しかも、3DタイプもSハングオンからかなりいい。なぜだろうか？

それがセガのコンシューマーに対する考えが変わったのに加え、MKIIIのようにはしないゾと考え出したからだと思う。

今まで3Dタイプのゲームはできが悪すぎ、少しよくなれば妥協してしまっていたのでは？「これくらいでイイヤ」それがまさに命とりになったMKIII。

MDの場合もきっとそうなりつつあったのだ。が、ソフトの数よりできのよさを取った。これは正解だと思う。

でも、今あるソフトのラインナップを見て、全部どれもほしい！とか、どれにしようか？ と、真剣に悩んだ人はいるんだろうか？ 数さえ出せばいいと思わないで、バリバリのソフトだけに、そしてMDを買ってよかったと思えるようにしてもらいたいな。

(東京都・Pom./)

各種対抗ゲームソフト徹底比較

☆「アフターバーナー」、体感ゲームの地位を築き、セガのゲームでこれほど各機種に移植された（もしくははされようとしている）ゲームは見当たらないと思う。というわけで、まず本家マークIII版から。
●我々がセガの若い青春マークIII & マスターシステム版。これは簡単にいうと『ロールシザースするマークIII版トップガン』。トップガンは、コクピットから見た画面になっているが、敵ミサイルの飛び方や画面の調子が妙に似ているような気がする。加減速ができないのはともかく、面構成だけはオリジナルと同じにしてほしかった。本家セガから、しかも4Mソフトということで期待していたが、プレイしたときのショックは宮沢りえの音程の比ではない。
●京都の金狂者、FC版。無理・無駄・無茶と3拍子そろうのではないかと思ったが、低レベルゲーム機にしては結構イイ線いっていると思う。しかし、専用コントローラーは他に使い道があるのだろうか？ 買った人は少ないと思うけど。FC版は野球にたとえると香川のランニングホームランといったところ。できそうにないことを

成し遂げた達成感を、メーカー、ユーザーが分かちあうのが正しい姿勢。

●速いCPUと遅いメモリ、CD-ROMで評判のFM TOWNS版何かと話題のTOWNSである。今をときめく32ビット80386 CPUである。さすがに地上のグラフィックや、音楽（ちょっとアレンジを加えてあるが）は凄いものがある。しかし、自機の移動中は加減速できなかつたり、ロールシザースがスムーズではない（動き方がMARKIII版に似ている）など、操作性に問題がある。飛んでいるような感じがしない。FC版やマークIII版に比べればはるかに本物に近いが、これを手に入れるには高い代償を払わなければならない。またCD-ROM自体も今の規格では遅すぎるし、究極の記憶媒体とは思えない。ちなみに私は宮沢りえのファンだが、TOWNSは死んでも買わない。そんな金があったら3年後のX6800? 発売まで貯金するのが賢い。

●国産16ビットパソコンで唯一モトローラ派のX68000版 時代遅れパソコンのユーザーから『ゲームマシン』と評されるX68000だが、



クリソツキャラクタースペシャル



▲神奈川県・内田宣行・18歳



▲北海道・SYSTEM II



▲愛知県・田中仁・14歳



▲滋賀県・吉原清典・15歳



▲静岡県・BEEPER克・15歳

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

女性吸血鬼に シルクハットはいらない

作品

1. 月夜の出来事(ニア・ダーク)'89/2発売(東映ビデオ)¥14,800(抜)
2. ハンガー'89/11廉価版発売(ヘラルドボニー)¥14,830(抜)/¥3,800(抜)
3. フライトナイト'86/6発売(RCAコロムビア)¥3,800(抜)
4. フライトナイト2 '89/6発売(CBS FOXビデオ) ¥15,700(抜)

夏にホラーはハマリすぎ、冬のソレこそ通の楽しみ。というわけで、今回はホラーのなかでも女性吸血鬼モノをピッ

クアップ。最近ではドラキュラ伯爵の出番が少ないと思っていたら、ここでも女性が活躍していたとは。

げに恐ろしきは 女なり

映 さあて、祐子君。今回も張り切っていきましょうか。

祐 はい、師匠。ところで今回の材料はなんでしょう?

映 材料って君ねえ、料理番組じゃないんだぞ。

祐 似たようなもんですよ。ここに紹介されるビデオって、みんな師匠の手で、めちゃめちゃに料理されちゃうでしょ? そうだ、生贄にいってのもいいですね。

……で、内容は?

映 女性吸血鬼特集! どうだ、イイ趣味をしているだろう?

祐 イイか悪いかは選んだ作品を観てから判断するとして、なぜまた女性なんですか?

映 男より女がイイからに決まっている!

祐 ……そんな理由で仕事していたら、●に何を言われても言い返せませんね、師匠。

映 君が言わなきゃ●だって知る由よしもない。だいたい君があること

無いこと吹き込むからだなあ……。祐 でも、無いこと無いことじゃありません!

映 うっ。ま、どうして女性かというのだな……。一昔前までは、吸血鬼といえばドラキュラ伯爵。マントにシルクハットのイメージだった。

ところが最近じゃ、伯爵どころか平民の、それも隣人だったり女だったり。ぐっと身近な存在になった。

祐 ホントに身近にあっちゃ困りますけど……もう浮世離れた設定ではウケないんでしょうか?

映 いっそファンタジーとかコメディならイイかもしれないが。

祐 うん。なさそでありそで……という、その微妙なところで作ったほうがドキドキするかも。

映 女優がきれいならもっとドキドキするぞ。シルクハットみたいな定番アイテムなんて邪魔なだけ。

祐 言ってることはわかるし、もっともだとは思いますが、師匠が言うとなんかへんだな……。

映 それにホラ、女性のほうがやっぱり怖いから。あー、こわ。

少年よ、女性を抱け! ……ただし昼間だ

映 1本目は『月夜の出来事』にしよう。

祐 ???

映 『NEAR DARK』という

原題のほうがお馴染みかもしれんなあ。

祐 ああ、ニア・ダークのことだったんですか。それならわかります。たしか日本では未公開だったけど、東京国際ファンタスティック映画祭でかなりの人気を呼んだ作品ですよ。

映 物語は、主人公の若者が、月夜の晩になかなかカワイイ女の子をナンパしたことから始まる。

祐 え、いきなりナンパ? だってこれ、ホラーでしょう。

映 まあ、聞きなさい。じつは……。

祐 その女の子がバンパイアだったというわけですね。

映 わかってるんじゃないか。

祐 そういえば女性吸血鬼特集だったな一と思って。で、どうなるんですか?

映 初めは餌食えじきにするために誘いをかけた女の子だったが、主人公に恋をしてしまい、なかなか手を出せないんだ。まあ、結局手を出してしまうんだが、殺さずに仲間に入れてようとするんだよ。しかし、彼女の仲間たちは自分たちの存在が明るみになるのを恐れて殺せと言うし、主人公はそれらの危惧きんしていたとおり、逃げ出そうとするわで大騒ぎ。で、主人公のほうも彼女に心惹かれちゃってるんだから、彼女と一緒にいたいと思っていたりもするわけだ。

祐 うーん、女の子ウケしそうな

ストーリー。

映 そうかもしれん。前半の映像は、なんとも幻想的でうっとりするぞ。すーっとその調子で幻想的にいくのかと思っていたら、こりゃあ、なんでもありの映画だったんだな。

祐 なんでもありって……?

映 恋愛モノのノリかと思えば、じつは主人公がバンパイアたちのために勇敢な行いをして、彼を仲間に入れることに反対だったはずの連中から一目置かれるという、青春ドラマの黄金パターンがあったりするのだ。

祐 うわあ、それって思わず鼻つまみたくなっちゃいますねえ。

映 そんなに匂うか? ちょっと腹の具合が悪くてな……。すまん。話しがクサイと言いたかったんだろう。かるーくボケてみただけだ。

祐 続きをお願いします(バカを怒らせると怖いもんね)。

映 えー、いったんは一目置かれたんだが、仲間の子供バンパイアが、こともあろうに主人公の妹に手を出そうとしたんだから、それを阻止しようとして、またもや陰悪なムード。一気に闘いが始まるんだ。もう、車は火を吹くし、タフなバンパイアはターミネーターみたいだし、とにかくアクションがド派手!

祐 なるほど、今度はアクション映画になっちゃうんですね。



妖しく、鮮烈なネオ・バンパイア・ホラーが、謳い文句、数々の賞も受賞したタークファンタジーだ。

↓ドヌーブとボウイの
美男美女が共演した話
題作。ボウイの役者と
しての魅力もいっぱい



↑血に飢えた夜の訪れ
が、きつとすぐそばに
……。そんな恐怖の世
界を味わおう!

映 そう。オーバーだが、なんでもござれなのだ。

祐 それだけ盛り込まれていけば退屈しないでしょうね。

美男デヴィッド・ボウイの醜さが悲しい

映 で、次は、『ハンガー』に試してみよう。言うておくが洋服かけじゃないぞ。

祐 誰も言ってませんよ! (気を取り直して) これも話題になった作品ですね。デヴィッド・ボウイが出演している。主演は、あのカトリーヌ・ドヌーブ!

映 そう。『ニア・ダーク』は、なんでもありのこった煮だったが、これは正統派。

祐 なるほど。美人吸血鬼と、その恋人のお話でした。主人公の女性吸血鬼は大もとだから永遠にそのままの姿で生き続けられるのだけど、もと、人間だった恋人のほうはある時期がくると急速に年老いて、ミイラのようにになってしまう。それがなんと、ミイラになっても動けなくなるだけで死ねない。そして、その愛ゆえに悩むという、割とロマンチックなストーリーでした。

映 ふむ。これも幻想的な映像できれいだったなあ。前のとは違って、幻想的を最後まで貫いているし……。

祐 そうですね。神秘的で、観終わった後も余韻が残って、しばらくボーっとしちゃうような。

それからオープニングがカッコ

イイですね。デヴィッド・ボウイのプロモーションビデオみたい。

映 デヴィッド・ボウイも最初はたしかにカッコよかったが、だんだん年老いていく特殊メイクは悲惨だったなあ。顔がシワシワのグシヤグシヤだもんなあ。

祐 本当ですね。動けなくなって、柩に横たえられたときなんて、ただの寝たきり老人でしたもん。

映 わっはっはっ、そりゃあ、言い得て妙ってやつだな。最後にミイラ化した歴代の恋人たちとともに

柩を出て吸血鬼を殺しにくるところは、ちょっとゾンビ映画だったけどな。

祐 んー、それに比べてカトリーヌ・ドヌーブは終わりまできれいだったなあ。大人の女の色香が漂ってましたね。

映 ただの年増だったような気もするが……。

祐 また、そういう捻くれたことを言うんだから、師匠は。

映 そういえば、君も最近老け込んできたねえ。クリスマスケーキは25日までだよ。

祐 よ、よけいなお世話様! 人のことより自分のことを心配したらどうですか (相手が見つからないうちにミイラ化するわよ!)

おっと、それは置いていて本題に戻りましょう。

映 でもって、また、こっちにもってきて……。

祐 師匠、そーゆー古いギャグは恥ずかしいからやめてくださいよ。まったく。

映 いやあ、こんなことでもしないと原稿が埋まらないような気がして、つい……。

祐 もう、勝手にしてください! とにかく一、この映画について、いろいろわけのわからないことばかり言って茶化しちゃったけど、真面目な正統派吸血鬼映画です。吸血鬼に特別な思い入れがあるような人 (!?) にはイイかもしれせんね。

映 辛うじてまとまったようだな (相変わらずまとめるのが下手な奴だ)。

女はそのとき豹変して……

映 じゃーん、最後はかの有名な『フライトナイト/同2』だ。

祐 珍しく本当にメジャー路線ですねえ。前回までは誰が作ったのかもよくわかんないようなものもあつたのに。これなら誰でも知っている!!

映 一応、ストーリーを説明しておく。

主人公の隣の家に吸血鬼が引っ越して来る——絶対起きてほしくない、とんでもない状況で始まる。当然、最初は吸血鬼だなんて思っちゃいないが。結局気づいてしまつて追われる羽目になり、おまけに彼女まで取られそうになつたりして。この映画と同タイトルの吸血鬼番組 (テレビ) をやるとる俳優とともにやっつけようとする話だ。

祐 これも正統派ですね。でも、イイ男なんですよ。やっぱり、吸血鬼ってハンサムじゃないと。

あれ、でも女性吸血鬼じゃないですね。2のほうは彼の妹の逆襲だからわかりますけど。

映 細かいことは気にしなさんな。要は女の吸血鬼が目立っていればいいの。後で主人公の彼女が吸血鬼になって十分目立っていたら?

祐 なんか、こじつけっぽーい。だけど、あの彼女の豹変ぶりはインパクトあつたなあ。違う人かと思っちゃった。演技力ありますね。最初はガキっぽい、かわいい感じの女の子だったのに、髪まで伸びちゃって女っぽくなっちゃう。

映 ふむ、新しい美容法として売り出せるかもな。「あなたも吸血鬼に血を吸われて美女に大変身!」祐 あるわけないです! 私は、じつは吸血鬼の花嫁って憧れだつたんですよ。

映 なんじゃ、そりゃ。昔、そんな邦題の映画があつたような気がするが……。

祐 だって、若く美しいままでいられるんですよ。いいわあ!

映 若く美しいままでっていても、君の場合、美しいが欠けてるからなあ。

祐 ひっどおい! ま、師匠に美人だと思われなくても、私の人生には、なんら差し支えないし、かまいませんけど。

映 師匠に美人だと思われなくても支障はない。なーんちゃて……。

祐 はいはい。もういいから2のほうに移りましょうねえ。

映 なんだ、そのバカにしたような言い方は。会心のシャレだつたのに……。

祐 (どこが!) ……。

映 まあ、いいや。

えー、2は正真正銘の女性吸血鬼がメインだ。なんてたって、前作の吸血鬼の妹の逆襲だからね。

祐 この女性がまた魅力的。目線がどこ見てるんだかわかんないところが、なかなか神秘的で。劇中でパフォーマーという仮りの姿をもっている設定でしたけど、演じているのは実際にパフォーマーの人なんですよ。

映 うーん、彼女も然ることながら、取り巻き連中もインパクトあつた。髪の毛染めておっ立てて、スリムなパンツはいてたりしてたけど、そのまま「イカ天」に出場してもイイほど。

祐 ぶっ、言えてるう!

映 とにかく見どころはたくさん。1のほうがイイなんて言われる作品が多いけど、これは2のほうがずっとおもしろかった。

祐 出演者がほとんど同じなのもイイですね。



←「バンパイアの逆襲」という副題がついた2。メイクにも注目してみよう。

↓うっ美しいっ……かな? 『フライトナイト2』より。

アメリカを席捲した三國志の続編 三國志II



光栄から期待の歴史シミュレーションゲーム「三國志II」がついに登場する。前作の「三國志」のほうはアメリカ版(IBM-PC、NES)でも出ていて、しかもむこうの雑誌「コンピュータ・ゲーミング・ワールド」のユーザーの投票で戦略ゲーム部門の1位を獲得した。「シムシティ」、「 balan

ス・オブ・パワー」をおさえての受賞だから相当なものだ。

そんなインターナショナルなソフト「三國志」の続編である。これは注目するしかない。

音楽にカシオペアの向谷実を起用し、音楽面からも中原の覇者をめぐる争いを盛り上げようという趣向だ。CDも同時に発売になるというから、そちらも手にいれてシミジミその世界に浸りきるのもいいだろう。

ゲームシステム、登場人物ともに前作を上回る迫力でせまる「三國志II」。今年中はPC-8801SR(5"2D)以降のみの発売だけど、もうちょっとの辛抱だ。少し待ちさえすれば、あの劉備が、曹操が、孫権が、再び君の前に帰ってくるのだ。

ドラクエII 悪霊の神々 & エニックスオリジナル版ドラゴンクエストII



長い歴史と文化をもつ大国ムーンブルク。平和を享受するこの国に、南方の山岳地帯ロンダルキア地方から邪教の主ハーゴン率いる魔物の軍団が襲いかかった。

ムーンブルクの城はたちまち火の海となり、住民は根絶やしにされた。ローレシア大陸に長く続いた平和の時代が終わりを告げたのだ。

むむむ、どこかで聞いたことのあるイントロだと思ったら、ドラク

エじゃないか。そのとおり、これは「ドラクエII 悪霊の神々」のノヴェライゼーションなのだった。

ゲームと違って、主人公には初めからアレンという名前がついている。サマルトリアの王子はコナン、ムーンブルクの王女はセリアという。

小説と銘うっているだけあって、そのほかにもゲームにはない細部のことまで書き込まれている。たとえば、ムーンブルクの王家はファンドリオン家というんだそうだし、ローレシアの王はアレフア世というんだ。

そのへんが逆に、さんざんゲームに感情移入したプレイヤーたちの気にさわるかもしれない。サマルトリアの王子の名前はコナンじゃなくて、どうしたってトンヒラじ

COME COME インフォメーション

CDでマインドコントロール ブレイン・メディカル・ミュージック



前号(秋号増刊)でお知らせした『ブレイン・マインドジム・サイ』を、覚えているかな? そのなかでもお知らせしたけど、シンクロエナジャイザーの音楽を録ったCDがリリースされることになった。その名も『ブレイン・メディカル・ミュージック』(医薬部外品)だ。これは、聴覚から刺激を与え大

脳に直接働きかけることにより、さまざまな精神状態に導びくというシンクロエナジャイザーに、かなり近い効果を得ることができるCDなのだ(プログラムのまはまったく同じ)。発売時には5種類のプログラムが用意されるぞ(これからもっと増える予定)。

怒りっぽい人や新年になっても、頭の疲れのとれない人は、こいつでリフレッシュしてみてもどうかな?

とにかく、みんな一度試してみるといいかもしれない。

やなくちゃいけない/とかさ……。けれども、ドラクエから生まれたいくつもの物語のうちの一つだと思って読むと、けっこう楽しめる。読んだあとで自分なりのドラクエ物語を書いてみてもおもしろいだろうしね。

ストーリーはゲームの設定をそのまま生かしているから、読むとついついプレイしてたときのことを思い出して懐かしくなってしまう。

オーソドックスな冒険活劇としても楽しめる上下2巻(税込み価格/各1,000円)。夜の長い冬の1日に楽しむお徳用本ってとこですな。

さて、「小説もいいけどやっぱりゲームブックが欲しいな」というあなた。ハイハイハイハイ、出てるんだな、ゲームブックもちゃんと。「エニックスオリジナル版ドラゴンクエストII」(全2冊/税込み価格/各580円)だ。

原典にほぼ忠実にアレンジされ

ている。

とはいえ、ファミコン版が映像と音楽でガンガン迫ったのに対し、ゲームブック版はひたすら言葉でストーリーを進めていくわけだから、ストーリーは同じでもエピソードの組み立てはちょっと違う。もしかするとファミコン版に盛り込むことができなくて、泣く泣くボツにした設定が生かされているのかもしれない、と思わせる展開なのだ。

ところどころマンガを使って話を進めているのがちょっと新しいって感じ。全編この手法でやってしまってもおもしろかったかもしれない。

ぬいぐるみなんかのグッズはもちろん、小説が出たり、ゲームブックが出たり、少年誌のマンガやテレビのアニメ化など、マルチメディアが掛かっているドラクエ。ビデオもあることだし、そろそろ映画化してもいいんじゃないかな…なんて。

映画だけがビデオじゃない!

COME COME インフォメーション ビデオ何とでも言うちやる・番外編

月々の季節感に合わせて、たとえば夏なら花火ばかりを集めた“花火ビデオ”、酒のうまい季節には酒の肴が手軽に作れるビデオとか、運動会シーズンには“綱引ビデオ”、年末年始の宴会時には誰でもできる“芸ビデオ”などというものがある(あれ、まだ市販しているんでしょうか)。

つまりビデオで楽しむのは、何も映画や音楽、アニメだけではない。別のジャンルのものが、実にいろいろあるということなのだ。

その最新作の一部を、ここでざっと紹介してみよう。

まずはドキュメンタリーの『宇宙へのフロンティア』(①)。1968年

からの宇宙船や、アポロ乗組員が持ち帰ったフィルムとインタビューで構成したもので、宇宙旅行が現実となってきた今こそ、おもしろく見ることができる。

米国防総省の公認ビデオという“ザ・ペンタゴンシリーズ”は、ステルス爆撃機をとらえた『B-2ステルス』(②-a)と、米海軍のアクロバット飛行チームの『ブルーエンジェルズ』(②-b)がある。

人体の構造をミクロ的に記録した『NHKスペシャル・驚異の小宇宙/人体』(③)は、世界初の80万倍走査型電子顕微鏡やCGで体内映像をとらえたもので、非常に

おもしろい。

少し話がカタくなったので、次はバラエティものを。となると、絶対のお勧めは『イッセー尾形がみたい/Vol.1~2』(④)だね。

原宿クエストホールでの彼の一人芝居をノーカットで収録したものだが、あの天才的な爆笑パフォーマンスはいったいなんなのでしょう。

ソ連生まれの人気パズルゲーム“テトリス”をビデオ化した『テトリス/完全攻略ビデオ』(⑤)は、本誌読者諸氏なら見のがせない。電子手帳にまで移植されたという大ヒットゲームだが、ここではスーパープレイヤー、GOD鈴木らによる超絶プレイを収録。

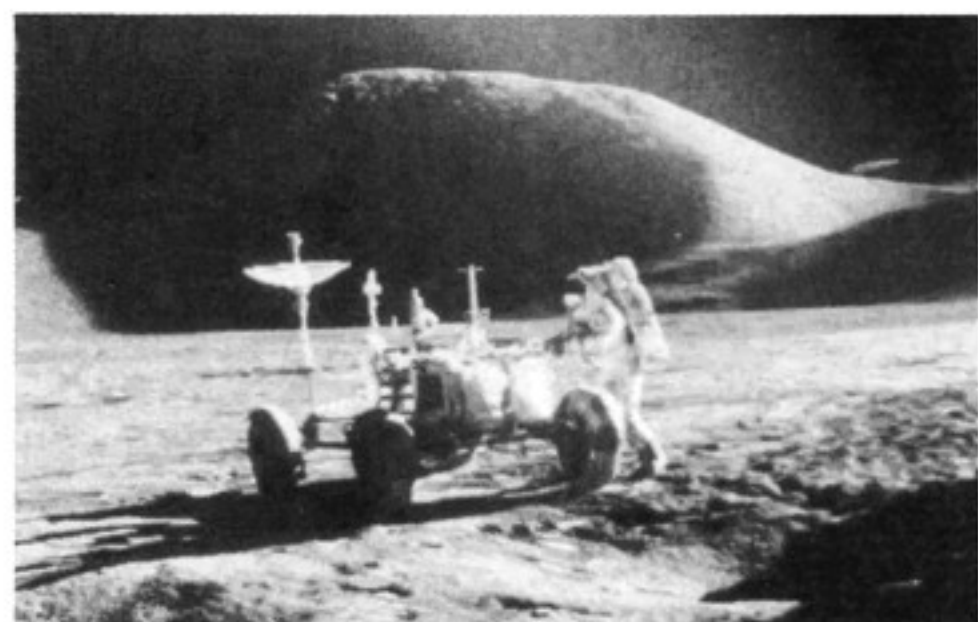
ちょっとスケベところを動かした遊びを、という向きには『マージャンギャルズグラフィティVol.1~3/電腦美少女図鑑』(⑥)をどうぞ。アニメタッチのセーラー服少女からリアルなアダルトギャル

まで、丸ごとホームデータ麻雀ギャルがつまっている。

映画好きには、テリー・ギリアム監督作『バロン』のメイキング『BATTLE of “バロン”/テリー・ギリアム 創作の秘密』(⑦)を挙げておこう。ギリアム自らが特撮、SFXのすべてを解説している。

最近、TVのCFでもすっかりお馴染みになり、人気急上昇しているのがワープロ、パソコン、電子手帳といった電子ツールの、いわばプロモーションビデオ(⑧)。取扱説明書を読むのが面倒くさかったり、高い授業料を払っての教室通いはゴメンだ、という人にウケているようで、なかにはすでに13万本も出たヒットビデオもある。

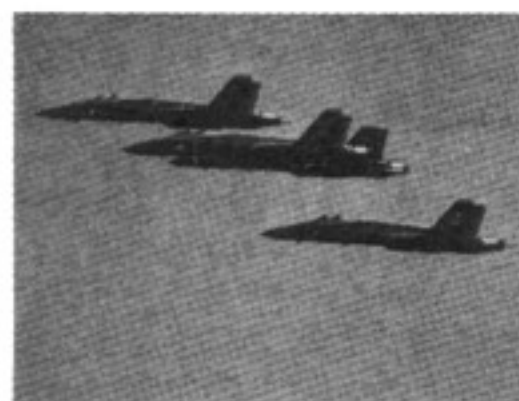
ワープロは松下電器、東芝、カシオ、ソニー、富士通、パソコンはEPIC・ソニー、NEC、電子システム手帳はシャープなどのメーカーから出され、好評を得ている。



①



②-a



②-b



④



⑤



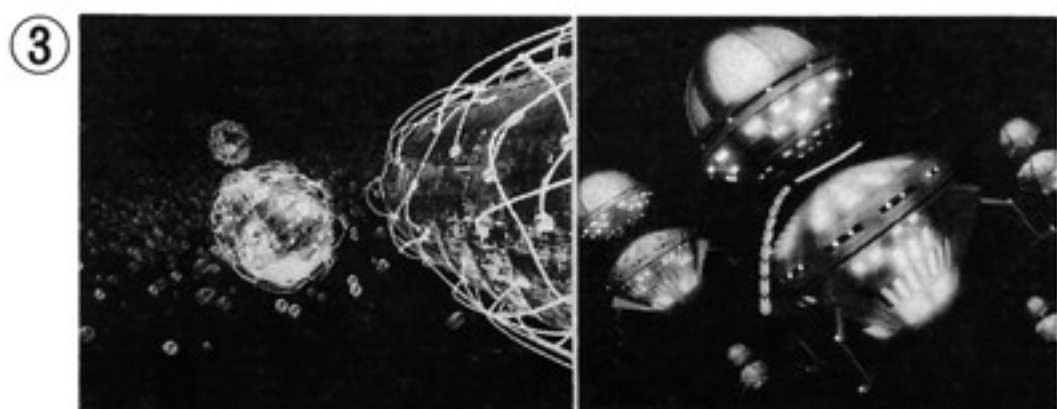
⑥



⑦



⑧



③

The Nostalgic Game Graffiti

The Nostalgic Game Graffiti VOL.1

Hidenori Takahashi

コンピュータゲームに押し流され絶滅の危機にあるノスタルジックなゲームたちに光を当てる新連載——。

I N T R O D U C T I O N

いまは、ゲーム百花繚乱の時代。誰でも気軽にゲームを楽しめる昨今である。ファミコンは、一時の爆発的勢いは過ぎ去った感じだけど「ハッハッハ、まだまだ若いもんには負けんヨ」みたいなしぶと

さがある。そして街のゲームセンターにずらりと並んださまざまなビデオゲームは、近年、反射神経が急速に衰えつつあるボクにとって半端じゃない難しさを与えるにいたった。

それにしても、とくに近ごろ目を見張るのが家庭用ゲームの数。前述のファミコンなどのコンピュータゲームはいうにおよばず、「トリビア」「スコットランドヤード」といった、ボードゲームも注目されはじめている。東京のキディランドや博品館のゲーム売り場は大にぎわいである。これはもう、あらゆるゲームが市民権を得たといっても過言ではない。

ところで、年齢を重ねるにしたがって、チョイスするゲームにも幅が出てくる。たとえば、それが生活を賭した究極遊技パチンコであったり、インテリが好むピンボールであったりする。ゲーマーもいろいろ分類できるわけだ。しかも、ピンボールをおもにプレイする輩は、ビデオゲームをなかなか認めない性癖がある。僕自身そうなのだから間違いない。このような理解しがたい派閥意識が実際にあ

るのである。

ところで、さまざまなゲーマーにとっての原体験は、いったいどんなゲームだろう？ おそらく子供のころデパートの屋上とかでプレイした新幹線ゲームやエビスボールといった妙なゲームだったのではないかと思う。当時、酒もタバコも賭事もやらずカタブツだったボクは、これらのゲームに夢中になってプレイしていた。

ボクは、いまでも、たまにデパートの屋上にフラッと行く。さすがにゲーム機は、新しいものが大半で、あのころボクがやったようなシーラーカンス級の古いゲーム機はあまり残ってないけど、雰囲気は、変わっていない。すべて昔のままである。

このコラムは、そういった深く、コク、味わいのあるノスタルジックなゲームを紹介していくものである。ハイテクの波をもろにかぶり、撤退の道を余儀なくされているこれらノスタルジックゲームをこのような形で記録することは、一つの大文化事業といっても間違いあるまい……と思う。

LAidenori



のりもの券
月間50円



と いうわけで、このコラムを開始するに当たってボクは、昨年の10月15日、新潟にある月岡ランドへ取材に行ってきた。月岡ランドは、新潟市から車で40分。新潟の奥座敷、月岡温泉郷の中のレジャー施設として名を知られている。ボクは、新潟で生活したことがあるから、月岡ランドにも子供のころ行った思い出がある。今回実に久しぶりに訪ねるわけである。実をいうと、この月岡ランドは89年の11月で閉園した。そこで、あわてて見学に行ってきたというしだいだ。

そこで第1回は、この月岡ランドを通して“The Nostalgic Game Graffiti”の概要を説明していきたいと思うのである。

月 岡ランドを一言で説明すれば、動物園と遊園地を足して2で割ったようなトコだといえる。確かにライオンもトラもゾウもいるけど、やはり閉園するだけあって、寂れた雰囲気が漂っていた。

月 岡ランドの絶頂期は昭和40~50年にかけての間で、園内にある昔の案内版によれば少なくとも現在の2倍はあろうかと推定される規模があったらしい。当時は、怪奇館という名のお化け屋敷が人気だったようだ。いまでも、ところどころに昔の名残をとどめる遺跡物のようなものが残っている。よく遊園地などにある、くるくる回るコーヒークップが放置してあったのには驚かされた。

たしかに空前のリゾートブーム、レジャー元年といわれる昨今、月岡ランドのような施設は、時代の波長とは合わないだろう。しかし、このコラムにとって、月岡ランドのような場所こそが、まさに聖域

なんだっ！などと感傷に浸りつつ園内を見学するのであった。

現 在の月岡ランドは、動物園がメインになってしまっている。施設はじゃまになったら壊せるが、動物は、殺すわけにはいかないから、ということだろうか。新幹線ゲームやエビスボールなどの妙なゲーム機があまり見あたらない。ゲームコーナーにあるものは、ビデオゲーム（確かにゲーム機では、あるが）ばかり。それも「バラデューク」とか「ダイグダグ」といった類の古典的なものだ。

でも、さすがというべきか、当コラムの主旨にあった物件発見することができた。根気よく歩き回って、「キャラクターガチャポン」に分類されるウルトラマンとアイアンキングの大型ガチャポンを発見したのだ。

ガ チャポンとは、ウルトラマン（厳密に言えば、帰ってきたウルトラマンなんてような）の場合、左腿の部分に硬貨投入口があり、100円だったか入れると、右腿からカプセルが出てくるといふ、子供泣かせのステレオモノである。このタイプのガチャポンは、昔は、けっこういろんな場所に設置されていたように思う。けどいまでは絶滅の危機に立たされている。

運 よく月岡ランドで2タイプ発見できたとはいえ、安心してはいけな。絶滅してしまう前に発見を急がなければならないのだ。さて一方のアイアンキングであるが、これは、無惨であった。腹をえぐられガッツポーズも痛々しい。カメラのファインダーを通してアイアンキングの悲痛な叫びが、聞こえてきたくらいだ。



結局、月岡ランドでは2つのキャラクターガチャポンを発見しただけにとどまった。月岡ランドをとおしてノスタルジックゲームの概要を説明するという試みは、肩すかしを食ってしまった。しかし、ノスタルジックなゲームは確実に姿を消しつつあるという確証を得ることができた。



そして、このコラムは非常に意義のある企画だ、という強引なこじつけ論に達するのであった。

Nostalgic Game調査保存委員会からのお知らせ

このコラムでは、読者諸君によるノスタルジックゲームの報告を待っている。自分の住んでいる街にこんなゲームがあったぜ、とかこんなのどうびーといった報告をしてほしい。

ゲームを写真に撮って、①ゲームを発見した場所、②ゲームの名前、③発見者・住所・年齢・職業、④そのゲームに関する印象、資料など、君が書いた報告書を添えて編集部まで送っていただきたい。

報告されたゲームには、整理番号をつけて発見者の名前とともに保存する。素敵なプレゼントを送るので、ぜひ報告してほしい。

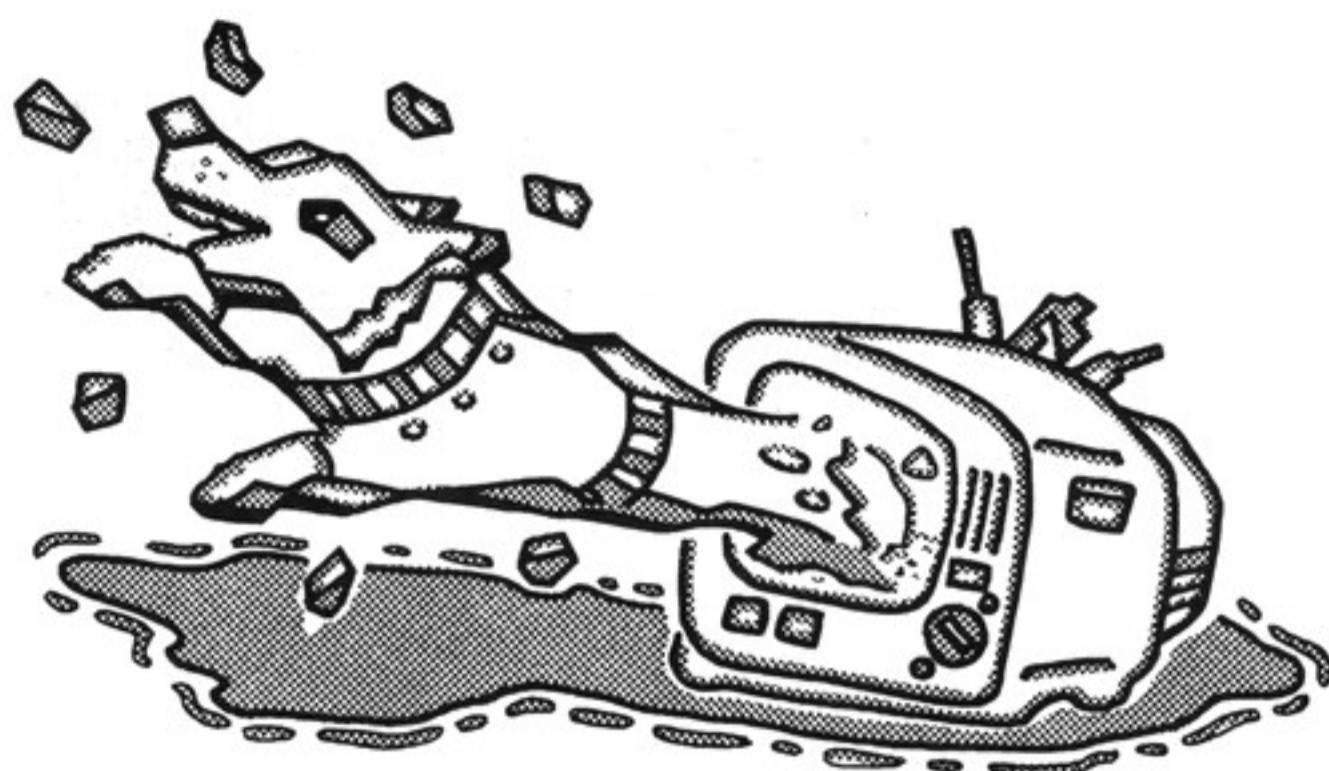
宛先

〒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
BEEPノメガドライブ
ノスタルジックゲーム係まで

お買い得一本勝負

BEメガドライブス

犬も歩けば棒に当たるというが、漠然と雑誌を見ていても、なかなかいいソフトに当たらない。それは今までBEメガに、ソフトを冷静に評価している記事がないことが原因の1つとなっているかもしれない。そこで登場したのが、このドッグレースコーナー。オッズと枠順で一気にその不満を解消しようというわけだ。



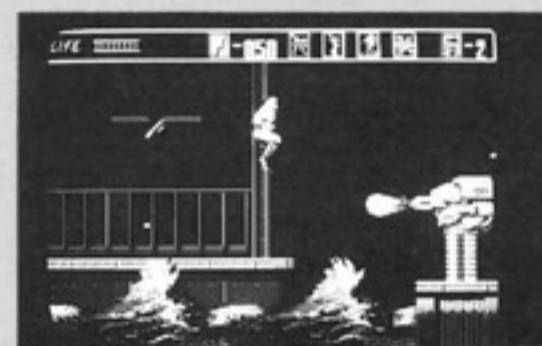
このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均で、犬を走らせます。そのオッズと犬が多いほうが総合評価も高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および80パーセント以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者のみなさん自身ですので、「違うじゃない!」といわれても困ります。一つの参考意見と考えてください。

1 枠

12月2日発売済

スーパー忍



セガ 6,000円 ACT

ビデオ版、マークIII版の続編パワーアップバージョン。師匠の仇を討ち、婚約者ナオコを取り戻すため、ムサシはアメリカに渡る。

キック内藤



20歳になって未だ職につけないマントーな若人。アクションゲームが大好きだが、ヘタクソなのがたまにキズ。好きな女の子のタイプはひねくれてない子。理由は自分がひねくれ者だからだ。ケルナゲールの主人公に似ている。BEメガHOTメニューの担当。

絵よし、音よし、バランスよしの佳作といったところ。そこそこの難しさが心地よいのだ。キャラクターもザコボスともども個性的なやつばかりで、とても魅力的なのがベリーだと思

8

OLIX光治



BEメガHOTメニュー担当の21歳。頭を使うゲームは苦手だが、アクションゲームにはうるさい。一見謙虚に見えるが、ゲームに関して一家言もっている。酒に強く、カラオケも軽くこなす悟りのTATSUJIN。コナミをこよなく愛す。業界歴4年のゲーム仙人。

最初は難しいと感じるかもしれないが、何度か遊べばクリアできるという難易度設定がよい。めちゃんこキレイな絵と、古代祐三氏によるすばらしい音楽がとくにマル。

9

改造人間INO



電子系学校に通う19歳。ごぞんじBEメガのメガドラRGB改造講座担当で一躍、読者の矢面に立って質問攻めになった。パソコン系移植ものにはとくにうるさいが、ビデオゲームにもくわしい。ハンダゴテをふところに忍ばせているらしいが定かではない……。

こいつはいいぞ。はっきりいって、ゲーセンの忍よりも数段できがいい。機能を生かしたグラフィック、優れた音楽などどれをとっても非のうちどころがない。私は絶対に買うだろう。

9

吉野家牛兵衛



年齢不詳。徹底マスター担当だが、うろんうろんとは同一人物ではない。名前の由来はわからないが、なんだか牛に似ているようだ。シミュレーションを唯一苦手としているが、ほかはプロ級の腕。ただしゲームに対する批評は、ややわがままのようだ。



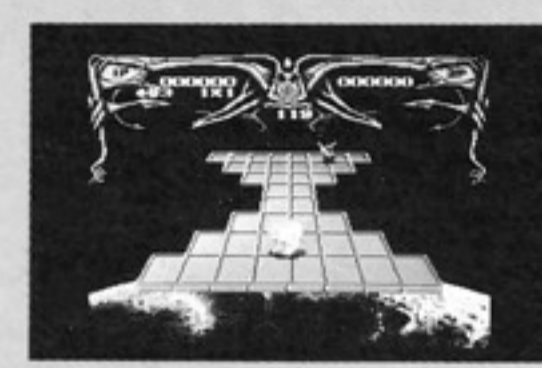
3つのボタンをフルに使いこなすのはかなり難しい。難易度もかなり高い。しかし音はすばらしいし、キャラの動きも申し分ない。古代ファンや従来のアクションでもの足りない人向け。

7

ACT……アクション SHT……シューティング RPG……ロールプレイング ADV……アドベンチャー SLG……シミュレーション

2 枠	3 枠	4 枠	5 枠
12月9日発売済	12月14日発売済	12月15日発売済	12月16日発売済
TATSUJIN	マージャンCOP竜	ヘルツォーク・ツヴァイ	ヴァーミリオン
			
セガ 5,500円 SHT	セガ 5,500円 TAB	テクノソフト 6,800円 SLG	セガ 8,500円 RPG
ビデオゲームからの移植。飛翔鯨、究極タイガーなど同系列の超過激シューティング。まさに達人のみがクリアできるゲーム。	麻雀ゲームにアドベンチャー性をミックスし。禁断の積み込み技も豊富にそろっている。また敵キャラクターがユニークさを発揮。	テクノソフト第2弾はロボットに変形可能な戦闘機を操る、リアルタイムSLG。2人で対戦でき、新しいアイデアも盛りだくさん。	セガ体感ゲームのスタッフが制作した、迫力の本格RPG。3D、2D画面の併用と、パターン豊富な人間との会話が新鮮に映る。
完成度は高いと思う。でも難しすぎるのだ。好みもあると思うけど、買ってクリアできないんじゃないか。という考えは貧乏くさいか。ハデハデバリシューティングが好き人には太鼓判だ。 7	ボクは生まれつき麻雀オンチだから、麻雀ゲームはわからない。トホホ。というわけで評価しようがないのだ。アドベンチャー的だというのは魅力的なんだが、もちろんわからないから勝てない。 5	リアルタイムのシミュレーションというジャンルはおもしろいのだが、操作方法を把握するのに時間がかかってしまうのが酷といえは酷。テクノソフトだけに、いい意味でまとまっている。 7	体感ゲームのスタッフが作った！ だからどうしたのノリ。全体的な完成度は認めるが、RPGの中核である戦闘シーンが淡泊でおもしろみに欠ける。名前で売るのはやめてほしい。3Dも雑。 5
ビデオゲームとのそっくり度は評価に値するが、あの音はいったいナニ？ しかし3段階に分けられた難易度は、遊ぶ人の腕の差を考えたすえのことだろう。ここはとても遊びやすくてよい。 7	脱衣マージャンではないので却下。というのは冗談だが、対戦相手が非常に個性的で、麻雀以外の楽しみもある。コマンド選択のアドベンチャー部分は、もう少し練り込みがほしいのだが……。 5	期待のとおり、非常によくまとまったソフト。複雑なルールを覚えるのはたいへんだが、覚えてしまえばとにかくおもしろい。2人で対戦すると楽しさは倍増すること間違いなさそう。 8	たしかに高水準のソフトだが、ところどころ欠点が見えかくれする。カナ表示だけの文字、自分の位置を確認しづらい3Dマップなどがそれだ。基本的な部分がいけないだけに、非常に残念。 7
ゲーセンで金をつぎこみまくった記憶があるゲーム。できのほうは開発元（東亜プラン）が移植しただけあって、もう完璧。超難易度なので、シューティングの苦手な人にはすすめるられないが、買い。 9	麻雀ゲームは最近どうもマンネリ化しているのではないか？ それを防ぐためアドベンチャーゲームと麻雀を合体させたのだろう。多少単調な展開に感じたが、けっこう遊べる。クリアクイズは難しい。 6	パソコン版からの移植だが、思いっきり進化したのでオリジナルゲームといってよい。ルールを理解するまではかなりつらいけど、慣れてしまえばスパ大よりおもしろい。対戦プレイで友達をなくそうぜ。 8	RPGにありがちな数値のやりとりの戦闘をなくし、アクションゲームにしたのは正解だ。成長も早いしゲームの展開もやさしいので、だれにでも楽しめる内容になっている。音楽も最高だ。 8
久しぶりにシューティングでハマった。難易度設定は、敵の弾数だけでなく硬さまで変わるのがたいへんよい。メガドラシューティングゲームの定番になるのではないか？ お茶受けにどうぞ。 9	いままでの麻雀ゲームにはないしっかりしたハードボイルド風のストーリー構成と、キャラの設定がプレイヤーをゲームに熱中させてくれる。麻雀劇画ファンの人なら、必ず楽しんでプレイできるだろう。 7	SLGのかったるい部分を排除し、リアルタイムでゲームを進められるのがウリだ。リアルタイムの要素をうまく導入した緊迫感のあるゲーム展開は、プレイヤーをゲームの中に引きこむだろう。 8	戦闘システムには賛否の声があがるだろう。でもこのゲームにはRPGによく見られる、ムリなひっかけや謎解きがないので、気持ちがいいほどサクサクと進む。RPGが苦手の人でもやれる初心者用。 8

SPT……スポーツ PUZ……パズル TAB……テーブル A/R……アクションロールプレイング A/A……アクションアドベンチャー ETC……その他

6 枠	7 枠	8 枠
12月23日発売済	12月23日発売済	1月13日発売
ゴールデン・アックス	カース	ZOOM(ズーム)
		
セガ 6,000円 ACT	マイクロネット 6,800円 SHT	セガ 5,500円 PUZ
海外でも大人気のビデオゲームを移植。ティリス、ギリアス、アックスの3人の中から選び、デス・アダー軍へ立ち向かう。	マイクロネット第1弾の横スクロールシューティング。パワーアップの種類は目を見張るものがある。面も古代面、宇宙面など豊富。	アメリカ生まれのパズルゲーム。キャラクターを動かして線を引き、すべてマスを正方形で埋めればクリア。
そりゃあゲーセン版に劣るのはしょうがないが、ここまでやったかという雰囲気は感じられる中堅ソフト。歪んでしまったヒロイック・ファンタジー的なノリがイカスと思う。まあ趣味の問題だけだね。 7	パワーアップの種類が豊富というふれこみのわりには、実際は使えるのが少ない。この装備でないと倒せないなどの工夫もほしかった。メカメカしたボスはアイテムが多く出てくるので、そこは楽だ。 6	昔なつかしの面積ゲームだけど、ところどころに新しさが光っているベリー。キャラクターも可愛いし、音楽もまあまあ。ただしパズル的な要素はあまり含まれていないような気がする。 7
2人プレイもできて、完全にビデオゲーム感覚で遊べてよい。多少、グラフィックの質が落ちている感じは否めないが、家庭用ホビーマシンとすれば水準以上といえるから許すでしょう。 7	絵も音も水準なみなのだが、納得いかない死に方が多い。とくに当たっていいのかわからないのかわかりにくい背景はバツ。ゲーム本体もオリジナリティに乏しい気がするが……。 6	ちょっと前のパソコンゲームのような感じが、個人的には好きな部類。ルールがひじょうに理解しやすい半面、飽きやすいかもしれない。パズルっぽいゲームが好きの人にオススメといえる。 6
これもビデオゲームの移植だ。ビデオゲームで慣れ親しんだ人なら納得できる。やったことのない人はあまり魅力的に見えないかもしれない。段階別の魔法は一見の価値があるだろう。 7	グラフィックはビデオゲームと比べても遜色ないデキだ。パワーアップアイテムもたくさん出てきて取りほうだい。2重スクロールの遅さが多少気になるが、そのぶんやさしくなっているので楽しめる。 7	見た目はぱっとしないが、やってみるとハマりこんでしまうゲーム。昔似たようなゲームがあったが、いまやってみても新鮮に感じられる。キャラクターの操作に難があるのでなんとかしてほしい。 7
実質爺さんがいちばん強いのはどうか。同じラインに並ばないと敵を倒せないの、こういうのはつねに不満が残る。安全といえばそういうのだが……。魔法が効きすぎるのもちょっと気になるが……。 6	グラフィック、2重スクロールとかなりよいデキなのだが、問題はステージ数が少ないことと、マイキャラの動きが少々重いことだろう。SHTとしては、少しものたりない感じがする。 6	はっきりいうと、これは純粋なパズルゲームではない。面が進むにつれて要求されるのはアクションの要素だ。そこで気になるのはパッドの操作性の悪さ。ゲーム自体はいいデキなのでちょっと残念だ。 7



ゲーム通を自称するやつは1枠と2枠と4枠の3つをそろえて遊ぼう。けっこう穴なのが8枠と6枠。ことに8枠は不思議とハマる。接待ゲームとして用意しておくのもよい。以上が不肖内藤の意見でし。

アクション好きの人は文句なく1枠! 2種類のエンディングがあるから、両方を見るまでがんばろう。腰を据えて取り組みたい人は5枠かな。2人で遊べる環境がある人は4枠。対戦してこそおもしろさがわかる。

年末から新年にかけて発売されるゲームはどれも完成度が高いので、金のある人は全部買ってしましましょう。金のない人は1-2を本命としておさえておこう。といったところだ(大穴は○○○だ)。

まあ堅いところで2枠と4枠。5枠もいいんだけど値段との兼ね合いでコストパフォーマンスが……。8枠はメガパッドの操作に慣れている人は勝負を賭けてみるのもよい。というわけで、5枠と8枠はオサエ。

スーパーリーグ

1989・4・22 セガ 5,800円 SPT



リアルさがウリのプロ野球ゲーム。3Dタイプの画面処理で、ファミスタとはまた違った雰囲気味わえる。愛称は「スバリー」

★★★★☆

新鮮な3D画面。グラフィックが変わる目玉バッターたち。ファミスタ感覚の操作法。審判の鮮明な音声合成。細かい選手データ。

つまらない！
ザ・プロから片足抜け出していない守備画面と、打球シミュレーション。頭のよすぎるコンピュータ。パスワードコンティニュー。

サンダーフォースIMD

1989・6・15 テクノソフト 6,800円 SHT



トップビューとサイドビューという、スクロールの異なる2ゲームが交互に楽しめるパワーアップシューティング。全9面。

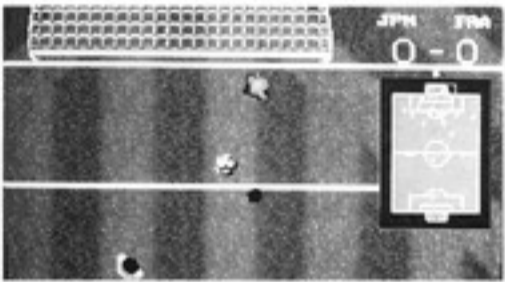
★★★★☆

細部まで書き込まれた背景。多彩な自機のパワーアップ。古今東西のエッセンスをふんだんに使用したゲーム内容。ノリのいい音楽。

つまらない！
ちょっとハードなサイドビューステージ。独走性に欠けるボスキャラ。いまいち意味のないトレーニングモード。

ワールドカップサッカー

1989・7・29 セガ 5,800円 SPT



おなじみのワールドカップを題材にしたサッカーゲーム。1Pのワールドカップ、エキジビジョン、2Pの対戦とモードは3つ。

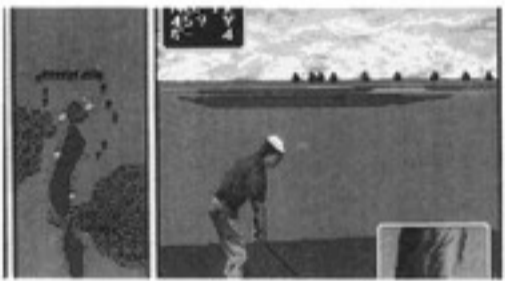
★★★★☆

個性的な全24チーム。スピード感あふれるゲーム内容。ゴールなどの美しいビジュアル。覚えやすい操作法。精密なデータ。

つまらない！
なかなか使いこなせない操作法。頭がよすぎる選手たち。迫力不足のオーバーヘッドキック、ヘディング。色違いの選手。

尾崎直道のスーパーマスタース

1989・9・9 セガ 6,000円 SPT



変化に富んだ美しいコースを舞台にNo.1ゴルファーを目指す。風、ライ、クラブ選択、スタンスなど、既存ゴルフゲームの集大成。

★★★★☆

本当にゴルフをしている気分。きれいなグラフィック。多様なモード。空振りの少ないパワーメーター。

つまらない！
さみしい音楽。コースのアップダウンがない。イマイチのキャラクター性。スライス、フックの必要性。

スーパーハンクオン

1989・10・7 セガ 6,000円 SPT



ゲームセンターで大ヒットした人気体感バイクゲームを完全移植。ライバルと戦って賞金を稼ぎ、バイクを成長させるQモードも付加。

★★★★☆

完全移植のアーケードモード。オリジナルにかなり近いBGM。きれいな3D画面。パーツを買ってチューンできるバイク。

つまらない！
おもしろ味のないオリジナルQモード。ノーマルでは重すぎる操作感覚。少ない敵車。臨場感のない効果音。すぐ壊れるフレーム。

フォゴットンワールズ

1989・11・18 セガ 6,000円 SHT



2人同時プレイ可のシューティングゲーム。360度回転する超戦士を操り、3つの世界を突き進め！パワーアップは換金制。

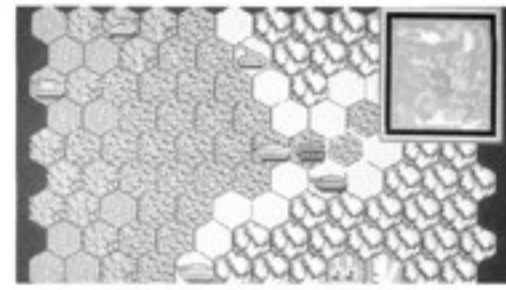
★★★★☆

ユニークな操作方法。オリジナルにソックリの音楽。美しいステージデモ。滑稽なボスキャラ。自動連射機能つき。

つまらない！
粗さのめだつ背景。うすっぺらい感じのザコキャラたち。しゃべらないジョブのお姉さんと主人公。ビデオゲームの縮小版。

スーパー大戦略

1989・4・29 セガ 6,800円 SLG



パソコン版大戦略IIからの移植。リアルな戦闘シーンと30数種類にも及ぶマップ。初心者から上級者まで対応できる難易度。

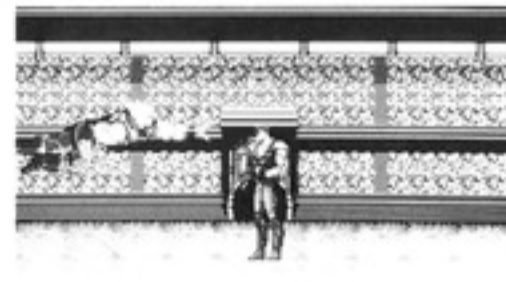
☆☆☆☆☆

豊富なマップ。細かいユニットデータ。多人数プレイ可能。終わったとしても何度でも遊べる。大迫力の戦闘シーン。

つまらない！
コンピュータ側の思考ルーチンの遅さ。戦闘シーンのアニメ処理が瞬間的にどちらが優位なのかわかりにくい。

北斗の拳 新世紀末救世主伝説

1989・7・1 セガ 6,000円 ACT



マークIIIの秀作「北斗の拳」の続編。さらに強くなったケンシロウは、恐怖のカイオウ打倒のため修羅の国へと向かう。

★★★★☆

そっくりなボスキャラクターたち。迫力の血しぶき。神谷明の音声合成。てっぺんキャラクター。きれいな背景。

つまらない！
大きさのわりにアニメの枚数が少なく、質感のないキャラクター。必殺技のないケンシロウ。意味不明のマップ移動。単調な展開。

大魔界村

1989・8・3 セガ 6,800円 ACT



カプコンのビッグゲームを完全移植。前作より強化された武器を携えた騎士アーサーが、ふたたび6つの魔界に挑む。難易度A。

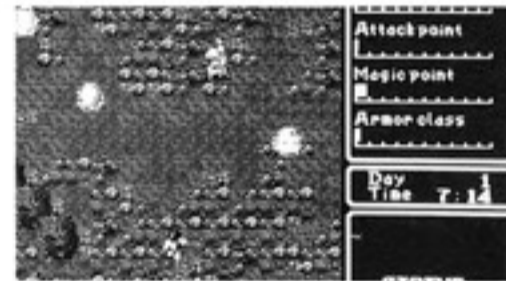
☆☆☆☆☆

ほぼ完璧といえる移植技術。滑稽なアーサーのアクション。ビジュアル感あふれる魔法。雰囲気たっぶりのBGM。

つまらない！
このうえなく高い難易度。発生しやすいバグ。いまひとつの操作性。レッドアリーキングなどの、ストレスが貯るキャラ。

スーパーハイドライド

1989・10・6 アスミック 7,900円 RPG



パソコンでおなじみのハイドライドシリーズのパート3。フェアリーランドに訪れた危機を救うアクションRPG。BBでセーブ可。

★★★★☆

ハイレベルなBGM。銀行、サウンドテストなどの新施設の導入。しゃがむ主人公。大きなボスキャラ。姿の変わる主人公。

つまらない！
邪魔としか思えない重量制限と時間の概念。ガクガク動く主人公。人をひきつけないグラフィック。そもそも移植選抜の誤り。

ランボーII

1989・10・21 セガ 5,500円 SHT



同名映画をアクションゲーム化。東側勢力の捕虜となったトラウトマン大佐を救出する。ランボーは3種の武器を使う。全6面。

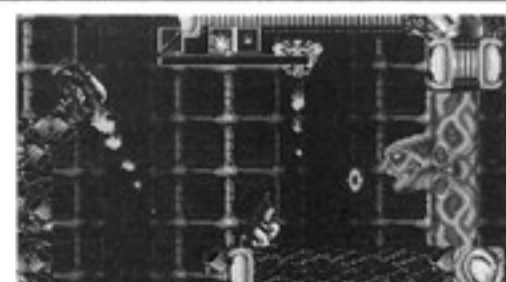
★★★★☆

弾の尽きないマシンガン。リアルなBGM。最終面をのぞくフリーコンティニュー。迫力のステージ間デモ。

つまらない！
楽すぎる難易度。チャカボコな動き。一撃で死ぬランボー。たれ流しのマシンガン。しょぼいエンディング。

孔雀王2 幻影城

1989・11・25 セガ 6,000円 ACT



OVA孔雀王2をもとにしたキャラクターアクションゲーム。4種の法力を駆使し、信長の野望を砕け。捕らわれの阿修羅を救え！

★★★★☆

よく書き込まれたグラフィック。ヤリノ孔雀の法力。細かいキャラのアニメーション。朝シャン坊主。グッドな操作性。

つまらない！
ありきたりなゲーム内容。ハードな4面以降。3回までしか使えないコンティニュー機能。印象に残らない音楽と効果音。

日本ソフトバンクの雑誌

好評発売中

創刊1月号 月刊 580円

◆パソコン選びの総合テスト情報誌
パソコン・マガジン



PCラボテスト
一太郎、1-2-3の
使えるザ・ベスト・
オブ・ラップトップ

PC-9801用日本語入力
FER基本機能総チェック
▶米国版PCラボテスト/286
VS. 386マシンどちらが買い得
か?

▶ First Looks 米国版
Lotus 1-2-3 Rel.3.0 16
色カラー液晶ラップトップ
NEC Pro Speed CSX
エプソンPC-286 UX/LFテ
スト版他

1月1日・15日合併号 月2回刊 580円

Oh!PC



特集 予算で決める
マイ・データベース
第2特集 財務会計ソフトによる
戦略的パソコン活用術
ディスク付録第5弾 毛筆わーぷろ
/硯・体験ディスク他
▶PCテストルーム デスクトップ9機種をテスト
する
▶PCWAVE/Quick LAB/Oh/PG

12月号 月刊 560円

Oh!FM



特集
Oh! FM
徹底活用研究2
Dr.トランスファー4096/コンパクト版拡張
BASIC9938DRV/特殊用途用ピクチャーエディ
タTYPE/レイトレーシング入門編/63C09カー
ド使用レポート&アフターフォロー/Gファイルコ
ンバータ/16進数ボイスダンプコマンド
▶速報FM TOWNS新ラインナップ HDタイプ
出現/FM-OASYS/富士通HABITAT
▶連載 谷山浩子の気絶すんぜん☆なのらー他

12月号 月刊 600円

THE コンピュータ時代を眺むトレンド・マガジン
COMPUTER



特集
生まれ変わった、
90年代のPC-9801
▶THE TEST 最新ラップトップパソコン2機
種/ポータブル MAC、PC286NOTE ex-
ecutive
▶KEYMAN U.S.A. 1-2-3、EXCELの
原点、ピジカルクを生んだ男/ダン・ブリックリン
▶電脳時代のヒットメーカー すべてのハードディス
クユーザーにおくる、ちょっといい脇役/ハードソフ「全
略ハードディスク殿」
▶田原総一郎のコンピュータ・ルポ 王者PC-9801が
描くパソコン市場の未来図/日本電気・高山由

12月号 月刊 560円

Oh!X



特集
Cプログラミングへの招待
付録・
C言語簡易リファレンス

Oh/X2周年特別企画 X68000にガイガーカウンタ
をつなぐ 愛読者特大モニタープレゼント
X1/turbo アクションゲーム ACTIVE
UNIX68000 X-BASIC 調理実習/DoGA・
CGA講座 マシン語プログラミング
S-OS SLANG用ファイルダイレクションライブラリ

1月号 月刊 680円

月刊 情報処理試験



特集 平成元年度10月2種
午前・午後試験の完全研究
速報! 平成元年度10月試験2種合格者名簿
別冊付録 CASL FORTRAN COBO
プログラム言語ワークブック
▶その他 受験のためのハードウェア基礎/受験のた
めのソフトウェア基礎/1種必修ハードウェアの知
識/1種必修ソフトウェアの知識/関連知識征服ゼ
ミ(数学、工業、商業)/完全マスター流れ図/完全マ
スター1種プログラム設計/合格必修ゼミ/受験な
んでも相談室

12月号 月刊 980円

へてC/C++書籍 プログラマーのための経済情報誌 Cマガジン
C MAGAZINE



第1特集
最新MS-DOS考察
緊急レポートVer.4の
実像に迫る
第2特集 Quick C Ver2.0徹底チェック
▶巻頭インタビュー NHK「人体」を生んだC言語
▶新連載 応用C言語・ファイル操作編
▶携帯記事 Designing with Objects
▶yaccによるCコンパイラプログラミング
▶C言語入門講座 はじめて学ぶCプログラミング
▶特別付録 5"2HDディスク QuickCユーテ
ィリティ他

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

毎年恒例
年末・年始バーゲンセール

●格安P.C.B各種取り揃えております。
●期間中お買上げの方に、もれなくプレゼントを用意しております。お急ぎ下さい。

★LET'S PLAY THE GAME!

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

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イスバリアル ⑫ハイパーオリムピック ⑬フロッガー

コントロールBOX+¥5,000円コース(中間ハーネス付き)

①のぼらんか ②パドルマニア ③ジッピーレース ④ロープマン ⑤ファイヤートラップ ⑥イエローキャブ ⑧キング オブ ボクサー

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)

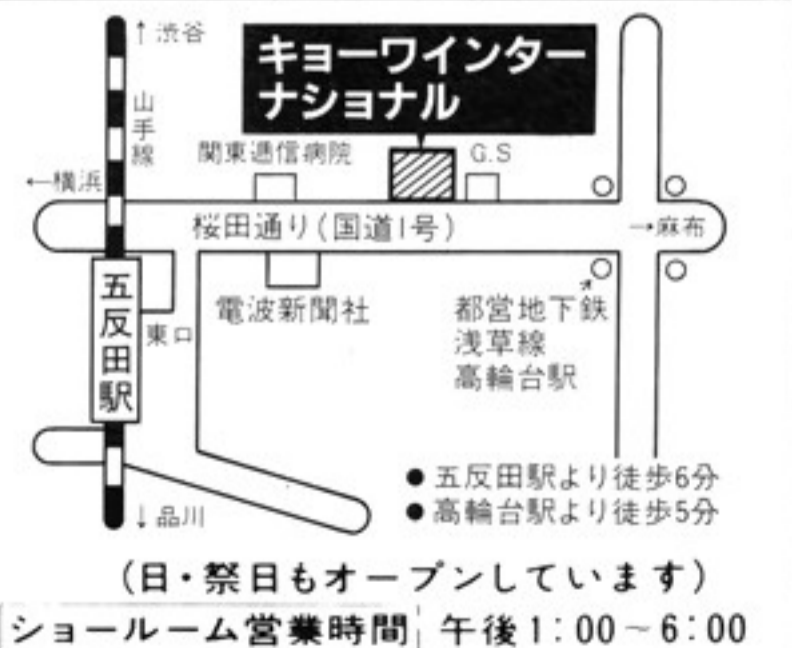
- A ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。
- B ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。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ている)に限ります。
●このタイプのコンバー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色しか表示できませんので使用しない方が良いでしょう。

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



(株)ケイアイシー BP系

〒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

特集

メガドライブ発売
1周年+3カ月記念

1,055人の読者投票で選んだおそれいった19部門

メガドライブ・アカデミー賞 受賞作決定!!

モリス、坂本、中山、美奈、中村、北川、北川



すべて読者投票で決定されるメガドライブ・アカデミー賞。はたして、各賞に輝くソフトは？ 全19部門、いっせいに大発表だ！

メガドライブ・アカデミー賞はメガドライブ発売1周年を記念して企画したものである。前号の前夜祭を見逃した人のためにもう一度説明してみよう。

——このメガドライブ・アカデミー賞は、米国映画界のビックイベント、「アカデミー賞」をモデルとした賞である。しかし、従来のゲーム雑誌でありがちな編集部、ゲーマー、またはメーカー本位の賞

にならないように、ノミネートから決定まですべて読者の投票で行った。部門はアカデミー賞を参考にして19部門とした。受賞対象作品は、1988年10月29日から1989年10月末日までに発売となった16作品とさせてもらった。ノミネート作

品はすでに前号で発表済み。そして、今月は、いよいよ受賞作品の発表の運びとなる——

と、このようなイベントなのだ。前号で読者の皆さんに投票をお願いしたのだが、来るわ来るわでその投票総数1,055票(組織票は除く)。予想以上の関心の高さに驚いた。読者(ユーザー)の関心がこれほど高いとなると、メーカー側も敵キャラ1コ、背景1ドットでさえ

も息が抜けなくなって、より質のよいゲームソフトが生まれるだろう。ありがたや、ありがたや。

今回、ノミネート発表時には作品がとても少なく、ちょっと寂しかった。「ファンタシースターII」と「大魔界村」の一騎打ち的な雰囲気があふれているが、意外な受賞があったりしておもしろいぞ。

では、受賞作を発表させていただきます！

協力/ヤマト徽章株式会社 TEL (03) 814-1151

最優秀作品賞

1位 ファンタシースターII



ハイモンスターに やられてしまったのか・・・
お母？ ポケットに なにかあるぞ！

メガドライブの看板ソフト。早いもので発売から、そろそろ一年が過ぎようとしている。IIIの製作も順調だ。

順位	得票	作品名	発売日
1	413	ファンタシースターII	89年3月21日発売 (セガ)
2	343	大魔界村	89年8月1日発売 (セガ)
3	113	スーパー大戦略	89年4月29日発売 (セガ)
4	95	サンダーフォースII MD	89年6月15日発売 (テクノソフト)
5	31	スーパーハンガオン	89年10月7日発売 (セガ)
6	29	スペースハリヤーII	88年3月21日発売 (セガ)
7	13	スーパーリーグ	89年4月22日発売 (セガ)
8	6	ワールドカップサッカー	89年7月29日発売 (セガ)
9	4	スーパーハイドライド	89年10月6日発売 (アスミック)
10	1	北斗の拳	89年7月2日発売 (セガ)

2位 大魔界村



8月の発売以降、メガドラ本体の売上増加に貢献。その完ぺきなまでの移植は、驚異的。

19の部門の頂点に立つ最優秀作品賞。PSIIと大魔界村が激しく争い、白熱した争いになった。結果は、ご覧のとおりPSIIが70票の差をつけてみごと栄冠に輝いた。

3位 スーパー大戦略



シミュレーションの名作をメガドラ用にアレンジした1本。マニアも満足のデキゲー。

メガドラ初のオリジナルRPG、PSII対メガドラで初めて他社(カプコン)のビデオゲームを移植した大魔界村、といった初物どうしの戦いであった。

制作スタッフ・受賞の一言!

メガドラ初のオリジナルRPG、PSIIに最優秀作品賞の投票ありがとうございました。6Mの大容量を生かした長大なストーリー、16ビットならではのグラフィックを生かしたバトルシーン、そしてユース、ネイ、アンヌなど8人の

魅力あるキャラクター。これら一つ一つに皆さんの支持が集まったようです。なおPSIIIも企画進行中です。もちろんIIの上に行くゲームを目指しています。IIIも、よろしく願いいたします(セガ開発部、以下同)。

最優秀主演男優賞

1位 ユーシス



アリサの子孫の美少年。オープニングの上半身裸とエンディングのどアップが勝因か?

2位 アーサー



アーサーといえば鎧とトランクスの姿。動きが激しいのでトランクスの中にサポーターをしてるかも?

ユースが、大差をつけて受賞。大作RPGの主演ということで、やっぱり感情移入度も半端じゃなかったようだ。アーサーの健闘も称えたい!

順位	得票	作品名	キャラクター名
1	628	ファンタシースターII	ユーシス
2	160	大魔界村	アーサー
3	88	スペースハリヤーII	ハリヤー
4	38	獣王記	ウェアベア
5	37	アレクの天空魔城	アレックスキッド
5	37	北斗の拳	ケンシロウ
7	26	ランボーIII	ランボー
8	10	尾崎直道のスーパーマスターズ	尾崎直道
9	7	おそ松くん	おそ松
10	4	スーパーサンダーブレード	ランツ

制作スタッフ・受賞の一言!

大魔界村のアーサーが2位でしたか。強き男が、か弱き姫を救う!! 永遠のパターンを地で行く、アー

サーも健闘したようですね。女性が強くなった今の世で、何かノスタルジーを感じます。

最優秀主演女優賞

1位 ネイ



抜群のプロポーションと美少女フェイスのバイオ生命体。ハイレグとトンガリ耳も魅力たっぷり。

2位 プリンセス姫



青い瞳と青い髪。たしかにアーサーがトランクスター丁になつてまで戦うだけの魅力がある。

順位	得票	作品名	キャラクター名
1	848	ファンタシースターII	ネイ
2	74	大魔界村	プリンセス姫
3	47	スペースハリヤーII	メデューサ
4	43	北斗の拳	リン
5	30	獣王記	アテナ
6	7	サンダーフォースII MD	ディアナ・リー

大魔界村のプリンセス姫に大差をつけて、PSIIのネイが圧勝。こうしてみると、メガドラソフトは、ヒロイン不足だな〜。

制作スタッフ・受賞の一言!

戦い半ばで、華々しく散った薄幸の美少女ネイが、やはりダントツ1位になりました。PSIIの中で

唯一名前を変えられないキャラということで、感情移入度が高まったようです。

最優秀主役ボス敵賞

1位
ルシファー



悪の大仏ルシファー。画面いっぱいの超巨大ボス。キングダーク様も顔負けだ。

2位
マザーブレイン



女性の姿をしているコンピュータ。昔は惑星ゼーベスに君臨していたらしい。

順位	得票	ボス名	ゲーム名
1	447	ルシファー	大魔界村
2	338	マザーブレイン	ファンタシースターII
3	81	ダークハリアー	スペースハリアーII
4	79	ブレアレオース	サンダーフォースII M D
5	39	カイオウ	北斗の拳
6	20	ガイザック	スーパーハイドライド
7	19	ラストの敵	スーパーサンダーブレード
8	11	サイマジン	獣王記
9	8	ジャンアシュレー	アレクの天空魔城
9	8	アーサー	スーパーハングオン

ルシファーが、マザーブレインを抑えて、みごとに受賞。画面いっぱいの巨大さと赤ハゲの気持ち悪さが他を圧倒。PSIIのラストの敵がノミネートされていたら、あるいは違う結果に!?

——制作スタッフ・受賞の一言!——

立ち上がると面画からはみ出してしまふ巨大さのため1年365日座っているルシファーが賞でトップ

に立った(立ってないか)ようです。熱線攻撃や足踏み攻撃に涙を飲んだ人も多かったことでしょう。

最優秀助演男優賞

1位
ルドガー



ガンの腕前は天下逸品。ユシシスのアニキ的存在。最後までお世話になりました。

2位
ルツ



コールドスリープから目覚めた美貌のエスパー。PSIから引続き登場したキャラだ。

順位	得票	キャラクター名	ゲーム名
1	518	ルドガー	ファンタシースターII
2	184	ルツ	ファンタシースターII
3	100	ファルコ	北斗の拳
4	98	八百屋の八百八	スーパーハングオン
5	78	アバンチーノ先生	ファンタシースターII
6	27	ハタ坊	おそ松くん
7	24	トラウトマン大佐	ランボーIII
8	10	バット	北斗の拳
9	8	空の城の王様	スーパーハイドライド
10	5	シャチ	北斗の拳

PSIIのキャラが3人ベスト10入りをはたす。北斗の拳のキャラも健闘。ランボーIIIのトラウトマン大佐の得票がイマイチなのは、エンディングにしか顔を出さなかったせいかな?

——制作スタッフ・受賞の一言!——

文句なしの受賞だと思います。妻と子を殺された悲しみを胸に秘め、それを顔に出さず主人公を助ける

ルドガー。ユーザーの皆様もルドガーのこうした、わき役に徹する性格を支持したのだと思います。

最優秀助演女優賞

1位
アンヌ



後方支援の要、アンヌ・サガ。彼女には、ほんとうにお世話になりました。

2位
データメモリー嬢



そのアニメっぽい顔つきがボーグマンのアニメに似ている。それが、人気の原因……?

順位	得票	キャラクター名	ゲーム名
1	425	アンヌ	ファンタシースターII
2	172	データメモリー嬢	ファンタシースターII
3	99	アーミア	ファンタシースターII
4	73	テレポート嬢	ファンタシースターII
5	66	ナイファースト	ファンタシースターII
6	64	ミキ・モリタ	スーパーハングオン
7	61	天使ミカエル	大魔界村
8	53	シルカ	ファンタシースターII
9	11	トト子	おそ松くん
10	9	ティム	ファンタシースターII

アンヌとデータメモリー嬢に意外なほど差がついてしまった。それにしてもPSIIギャルの中で、どうしてアンヌばかりがモテてしまうんでしょうか? 読者の好みがよくわかる結果だね。

——制作スタッフ・受賞の一言!——

この賞も文句なしの受賞だと思います。アンヌは、戦いに傷ついた仲間を治療することに情熱を燃や

した献身的な女性。実生活でも、こういう人が身近にいてくれたらいいでしょうね。

最優秀助演ザコ敵賞

1位 豚男



上司のアーリーマーを2位に落とした豚男。

2位 レッドアーリーマーキング



ザコとはいえ高級キャラの雰囲気のあるヤツ。

3位 死神



どこことなく哀愁の漂う死神。

順位	得票	キャラクター名	ゲーム名
1	285	豚男	大魔界村
2	199	レッドアーリーマーキング	大魔界村
3	121	死神	大魔界村
4	106	歩兵	スーパー大戦略
5	71	ポリツァイAX	ファンタシースターII
6	67	ナタ兵	北斗の拳
7	49	シールド	大魔界村
8	38	チキンレッグ	ファンタシースターII
9	32	フロッガー	獣王記
10	19	マリア・フリード	スーパーハングオン

豚男が、晴れの受賞。投票結果をみると大魔界村のキャラが、高い支持を受けているようだ。レッドアーリーマーキングは、1本立ちしてゲームボーイソフトで、主役を張る予定。

——制作スタッフ・受賞の一言!——

大魔界村に登場する豚男にご投票ありがとうございます。どこから、出てくるかわからない大量のゲロ

でアーサーを攻撃する豚男。なかなか順当な受賞ではないでしょうか。

最優秀脚本賞

1位 ファンタシースターII

2位 大魔界村



息をもつかせぬイベントの数々。PSIIのシナリオは秀逸だった。



2周目突入前のイベント。エンディングもよかった。

順位	得票	作品名	メーカー
1	828	ファンタシースターII	セガ
2	72	大魔界村	セガ
3	64	スーパーハイドライド	アスミック
4	40	ランボーIII	セガ
5	39	獣王記	セガ
6	9	アレクの天空魔城	セガ

今回は、ストーリー性が重要となる作品が少なかつただけに盛り上がり欠けた。来年度のアカデミー賞に期待したい。

制作スタッフ・受賞の一言!

モタビア星とデゾリス星の2つの星にまたがっている舞台設定や前作ともさまざまな形で絡んでいく

重厚なストーリーにユーザーの皆さんの支持が集まったのだと思います。

最優秀演出賞

1位 ファンタシースターII

2位 スーパー大戦略



PSIIは悲劇の連続。ディスプレイの前に涙の嵐が吹き荒れた。



細かい芸が、プレイヤーを飽きさせなかったスーパー大戦略。

順位	得票	作品名	受賞理由
1	405	ファンタシースターII	戦闘シーン、ダラム親子の死など
2	173	スーパー大戦略	戦闘シーンのアニメ
3	145	大魔界村	エンディングなど
4	61	スーパーサンダーブレード	オープニング
5	47	ランボーIII	ボーナスステージ、オープニング
6	45	獣王記	オープニング
7	40	スペースハリヤーII	音声合成、メデューサの顔の変化
8	32	スーパーリーグ	マジック点灯、音声合成
9	24	アレクの天空魔城	野球拳
10	16	スーパーハンクオン	ゴールでのピースサインなど

得票が、集中したのはPSIIの各イベントやスーパー大戦略の戦闘シーン、大魔界村のエンディングなど。こうしてみると、やはり最優秀作品賞で上位だったソフトが票を集めている。

制作スタッフ・受賞の一言!

アニメを見ているようなグラフィックのバトルシーン、感情移入を容易にする各種のイベント。これ

らが支持をいただいた原因だと思います。受賞を糧にPSIIIでは、より以上のものを目指します!

最優秀アイテム賞

1位 ビジフォン 2位 つけもの石



どこでもデータメモリーに会える秘密のグッズ。



鈍器にもなりそう。オジヤマアイテム。

圧倒的な支持を得たビジフォンが受賞。2位つけもの石と、結果はほぼ予想どおりとなった。

順位	得票	作品名	メーカー
1	420	ビジフォン	ファンタシースターII
2	156	つけもの石	スーパーハイドライド
3	86	モジックハット	ファンタシースターII
4	83	スピリットボール	獣王記
5	63	ホッパー	アレクの天空魔城
6	62	ムーンアトマイザー	ファンタシースターII
7	41	時限爆弾	ランボーIII
8	37	ツインターボ	スーパーハンクオン
9	34	1UP	サンダーフォースIIMD
10	12	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

制作スタッフ・受賞の一言!

好きなところで、セーブができて、重要なイベントも何度も見れるビジフォンのことを開発部では、「どこでもセーブ」と呼んでいました。

最優秀ウェポン賞

1位 サイコキャノン 2位 ハンター 3位 ネイショット



大天使ミカエルにもいわれる誘導弾。破壊力抜群。着人向き。



いわゆる誘導弾。横最強の銃。円形状に破裂する。



最強の銃。円形状に破裂する。

大魔界のサイコキャノンが堂々受賞。上位はどれも強力な武器ばかりだ。

順位	得票	作品名	メーカー
1	361	サイコキャノン	大魔界村
2	167	ハンター	サンダーフォースIIMD
3	149	ネイショット	ファンタシースターII
4	122	ウェーブ	サンダーフォースIIMD
5	85	航空母艦	スーパー大戦略
6	58	ネイスライサー	ファンタシースターII
7	27	バルスレーザー	スペースハリヤーII
8	24	矢	ランボーIII
9	16	パチンコ	おそ松くん
10	11	ムチ	ファンタシースターII

制作スタッフ・受賞の一言!

2周目でないと手に入らない大魔界村最強の武器サイコキャノンが受賞したことは、順当だと思います。

最優秀アーマー賞

1位 魔法の鎧 2位 レイ・バリア



24Kの豪華なヨロイ?アーサーの特注品?



竜の体から、イナズマがほとばしり、近寄る敵を焼きはらう。

アーマー部門でも大魔界の魔法のヨロイがトップ。2位はレイ・バリア。

順位	得票	作品名	メーカー
1	546	魔法の鎧	大魔界村
2	127	レイ・バリア	獣王記
3	99	ネイハーニッシュ	ファンタシースターII
4	95	クロウ	サンダーフォースIIMD
5	62	雪の冠	ファンタシースターII
6	38	ブレイク	サンダーフォースIIMD
7	30	妖精の鎧	スーパーハイドライド
8	14	ネイクラウン	ファンタシースターII
9	11	ネイエメール	ファンタシースターII
10	8	日本の兜	スーパーハイドライド

制作スタッフ・受賞の一言!

魔法の鎧は、鎧なのに防御力がまったくなく、その代わりに魔法がバリバリ使えてしまいます。こうしたユニークさが支持されたと思います。

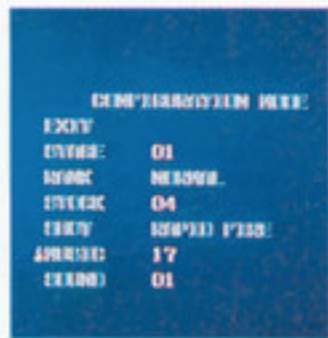
最優秀音楽賞

1位 スーパー
ハングオン



内部音源をフルに活かした4曲は、どれもベリーグッド。

2位 サンダー
フォースII MD



ビッチベンドなど、テクニカルなサウンドが楽しめるサンダーフォースII MD。

順位	得票	タイトル	メーカー
1	267	スーパーハングオン	セガ
2	210	サンダーフォースII MD	テクノソフト
3	182	大魔界村	セガ
4	176	ファンタシースターII	セガ
5	79	スペースハリヤーII	セガ
6	67	スーパーハイドライド	アスミック
7	47	スーパーサンダーブレード	セガ
8	15	獣王記	セガ
9	6	アレクの天空魔城	セガ

メガドラのサウンド機能を生かし、ビデオゲームさながらの音楽を誇るスーパーハングオンが堂々受賞。2位のサンダーフォースII MDも健闘をみせたが、セガ勢にはおよばなかった。

制作スタッフ・受賞の一言!

発売前から、ゲーセンのあの曲が聴けると期待を集めたスーパーハングオン。努力してオリジナルの

とおりに仕上げました。今後も、さらに上のサウンドを作っていきますのでご支持をお願いします。

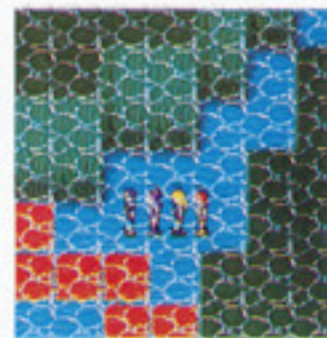
最優秀美術賞

1位 スーパー
サンダーブレード



淡めのグラフィックスが、妙に男臭い。ランツの鼓動が聞こえてくるようだ。

2位 ファンタ
シースターII



2重スクロールのダンジョンは、不可解という人もいたが、美しさは誰もが認めていた。

順位	得票	タイトル	受賞理由
1	266	スーパーサンダーブレード	タイトル
2	196	ファンタシースターII	オープニング、地下水脈
3	142	スーパーサンダーフォースII MD	オープニングトップビュー
4	133	スーパーマスタース	コース
5	115	大魔界村	雨、ステージ4など
6	63	獣王記	変身シーン
7	60	ランボーIII	タイトル
8	27	スーパー大戦略	マップ、首都、空港、港
9	25	スーパーリーグ	球場、駐車場
10	21	ワールドカップサッカー	静止画

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美術賞。STBのタイトル画面が、PSIIを抑えて受賞した。スーパーマスタースもコースの美しさで大健闘。

制作スタッフ・受賞の一言!

エンパイアステートビルを中心としたニューヨークの摩天楼に重なるSTBの黒い影。そして画面上に

広がる文字。1枚の絵としても通用する画面だけに美術賞にふさわしいと思います。

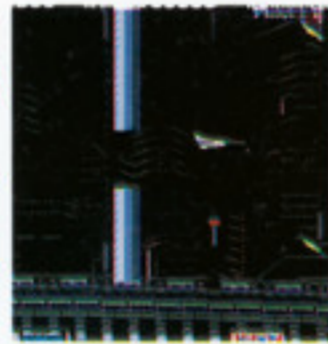
最優秀特殊効果賞

1位 ファンタ
シースターII



群を抜く戦闘時のアニメーション。特にモンスターへの動きは絶品だった。

2位 サンダー
フォースII MD



高速スクロールや2面のシャッター、音声合成など特効たっぷり。スゴイの一言。

順位	得票	タイトル	受賞理由
1	327	ファンタシースターII	戦闘シーン、アニメ、ダンジョン、2重スクロール
2	224	サンダーフォースII MD	360°スクロール、高速スクロール、逆スクロール
3	194	スーパー大戦略	戦闘シーン
4	174	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
5	59	スーパーハングオン	コースのアップダウン
6	56	スペースハリヤーII	ふちなしキャラ
7	10	獣王記	多重スクロール
8	7	スーパーマスタース	デカキャラなど

メガドラのハードを生かしきってプログラミングされた見せ場を競う特殊効果賞。1位から4位まで白熱した票争いだった。サンダーフォースII MDが、2位に食い込んだことも納得。

制作スタッフ・受賞の一言!

PSIIの受賞ありがとうございます。メガドラも発売より1年強、開発チームも開発機材に習熟し、

これからもますます「スゴイ」といわせるゲームを作っていくと思いますよ!

最優秀パッケージ賞

1位 大魔界村



雄々しいアーサーを描いた迫力のタッチ。かっちりええのおし。

2位 ファンタ
シースターII



あの米田仁氏がデザインしているだけに、奥深い。後ろの魔神はナニ?

順位	得票	タイトル	メーカー
1	412	大魔界村	セガ
2	261	ファンタシースターII	セガ
3	161	スーパー大戦略	セガ
4	74	スーパーハングオン	セガ
5	67	獣王記	セガ
6	30	スーパーサンダーブレード	セガ
7	25	ランボーIII	セガ
8	24	北斗の拳	セガ
9	17	サンダーフォースII MD	テクノソフト
10	12	ワールドカップサッカー	セガ

ハイレグ・ネイの魅力も大魔界村のリアルで迫力のあるパッケージには、勝てなかった。ノミネート作を見ているとセガのパッケージは、つくづくリアル指向なんだなと思ってしまう。

制作スタッフ・受賞の一言!

シールドをバックに決めポーズをとるアーサー。キャラもリアルで迫力十二分ですし、金の鎧を着

て電光を放ち槍を構える姿も決まっています。こういうところが得票につながったようです。

最優秀移植作品賞

1位 大魔界村



メガドライブだから移植できた大魔界村。完璧な移植がワンダフルなデキだったね。

2位 スーパーハンゴオン



本家が、自ら移植にとりくんだスーパーハンゴオン。老舗の底力をみせつけた。

順位	得票	作品名	メーカー
1	495	大魔界村	セガ
2	242	スーパーハンゴオン	セガ
3	177	スーパー大戦略	セガ
4	80	サンダーフォースII MD	テクノソフト
5	40	スーパーハイドライド	アスミック
6	14	獣王記	セガ
7	10	スーパーサンダーブレード	セガ

オリジナルの完全移植作品とメガドラ向きにアレンジした移植作との戦いになった。ここでも完全移植派大魔界が大奮闘。アレンジ派スーパーハンゴオン、スーパー大戦略も上位につけた。

制作スタッフ・受賞の一言!

大魔界村は「完全移植」の4文字が一番似合うソフトです。原作に忠実かつ高水準な移植が支持を得ま

した。メガドラの機能をカタログデータだけでなく、目に見える形で示した作品ではないでしょうか。

バブルス記念大賞

1位 テトリス発売延期



ショッキングだったテトリス発売延期。せめてこのMD版の写真を見てちょ。

2位 メガドライブ本体の発売



16ビットの暗黒魔神メガドライブ。90年はもっと大暴れするぞ。

御協力に感謝! 今年もまたやるぞっ!



いよいよ閉幕しようとしているメガドラアカデミー賞ですが、ここまで盛大なものになったのは、ひとえに読者の皆さんの協力と、快くコメントを寄せてくださったメーカー広報、開発のみなさんのおかげだと思います。この場を借りて感謝の言葉を申し上げたいと思います。今年末には、第2回を予定しています。その折りにもご協力をお願いします。

BEEPメガアカデミー選考委員会

最優秀外国映画賞

1位 サンダーフォースII MD



メガドライブの可能性を引き出してくれたテクノソフトさんに感謝。

2位 スーパーハイドライド



アスミックさんもメガドラのために健闘してくださいました。

順位	得票	作品名	メーカー
1	846	サンダーフォースII MD	テクノソフト
2	203	スーパーハイドライド	アスミック

サードパーティーのベストソフトを決めるこの部門。今回は2本のみで寂しい。

制作スタッフ・受賞の一言!

ユーザーの皆様、ありがとうございます。おかげさまで「サンダーフォース」が、各部門で上位入賞を果たせました。

これを励みに今後も魅力あふれる作品作りに努力します。(テクノソフト企画広報担当 菅野)

メガドラ発売以来1年間、最も心に残ったトピックスを決定するバブルス記念大賞。やはりテトリス問題が1位だった。3位にサードパーティーの参入、5位ナムコ参入が入ったのは興味深い。意外だったのはBEメガ創刊の4位。みんなそれなりに気にとめてくれるんだね。今年もよろしく。

順位	得票	トピックス
1	419	テトリス発売延期
2	259	メガドライブ本体の発売
3	130	サードパーティーの参入
4	74	BEEP/メガドライブ創刊
5	68	ナムコ参入
6	30	マイケル・ジャクソン、セガ訪問
7	25	大魔界村発売
8	24	いとうせいこうCMに登場
9	18	メガモデム発表

制作スタッフ・受賞の一言!

……現在のテトリスブームが生まれたのは、セガの業務用ハードが、ゲームセンターに置かれてからでした。そして、そのテトリスをメガドラでも、というのは当然の成

りゆきかと思えます。現在、メガドラ用のテトリスは、発売を目指してがんばっていますので、ユーザーの皆様もどうか応援してください。

MDアカデミー ゲームソフト当選者
協力ありがとうございます。下記の方に希望ソフトをさしあげます。なお未発売ソフトは発送が発売以降となりますのでご了承ください。

大阪市東住吉区 森 立夫/北九州市門司区 真嶋正和/東京都江東区 野口雅生/茨城県土浦市 加藤英嗣/北海道室蘭市 前田和雅/京都市伏見区 堀江信輔/千葉県旭市 伊藤 悠/愛知県豊川市中野利之/兵庫県川西市 永井拓也/宮崎県都城市 福島直紀/滋賀県大津市 平田清賢/京都府相楽郡 新土居克行/鳥取県鳥取市 中村 敦/福岡県京都郡 尾形雅毅/千葉県千葉市 増田 剛/広島県呉市 小川 忠/岡山県岡山市 小林 洋/岐阜県吉城郡 淵上崇治/埼玉県入間郡 太田隆司

「JOY JOYテレホン」本物のユカちゃんは誰だ!

セガのユーザーサービス用の「JOY JOYテレホン」っていえば、ちょうお姉様のことをすぐ思い出してしまうけど、このたびちょうおさんは引退、そして新しくニューフェイスのユカちゃんが担当

することになった。ちょうおさん同様、ユカちゃんも応援してあげようね。

ところでセガでは、今回ユカちゃんの素顔を僕たちの前に明らかにして、そのうえそれを本物は誰

だのクイズにしまおう、という大胆な企画を立てたのだ。

メガドラユーザーにとっては、このうえない喜びではないだろうか。もちろん当選者から抽選で30名にプレゼントとしてセガの新作

ゲームソフト(どのソフトになるかはまだ未定)がもらえる。

このビックなイベントにぜひ君も参加してほしい。さあ、何番の子が本物のユカちゃんか、よく見てくれ!

ニックネーム	No.1 しいちゃん	No.2 ドラミ	No.3 スミエ〜	No.4 ヤエちゃん	No.5 ドラえもん	No.6 マリランKONY
素顔						
生年月日	1965年10月29日	1970年3月2日	1968年7月16日	1969年4月16日	1961年11月24日	いえないわっ!
星座	さそり座	うお座	かに座	おひつじ座	いて座	水がめ座
出身地	東京都	神奈川県	神奈川県	神奈川県	神奈川県	神奈川県
身長	157センチ	154.5センチ	159センチ	159センチ	169センチ	172.5センチ
体重	?	?	?	?	100キロはナイ!	55キロ
足の大きさ	22.5センチ	23.5センチ	23センチ	24センチ	26センチ	25センチ
血液型	B型	A型	A型	A型	O型	O型
趣味	遊ぶこと	スキー	スポーツ	音楽鑑賞	スポーツ、酒、遊ぶこと	お酒を飲んでHして昼寝すること
特技	?	茶道	?	とくになし	酒の一気飲み	吉田健のマネ
好きなタイプの男性	ユニークで優しくて頭の切れる人	優しい人	優しい人	大切にしてくれる人	鎌田隊長	橋本五郎
嫌いなタイプの男性	はっきりしない人	不潔な人	自分勝手な人	うそをつく人	鎌田隊長	橋本五郎
初恋はいつ	小学校1年生	小学校1年	小学校5年生	小学校1年	まだ……これから	中学校1年
初恋の相手	同じクラスのスポーツマン	同じクラスの男子	?	同級生	まだ……これから	六角橋中学1年9組の中村美恵子ちゃん
結婚は何歳でしたい	30歳まで	22~24歳	23歳	23~25歳	結婚なんてララララ〜	したくない
好きな色	茶、白、黒	白、パステルカラー	白、ピンク、茶	ワインレッド	ワインレッド	緑
好きなスポーツ	ゴルフ、スキー	スキー	テニス、スキー	ボーリング	スキー	バイク
好きな動物	犬(ブードル)	犬	?	犬	犬は怖い	かわうそ
好きなファッション	カジュアルな服	?	?	とくになし	白いポロシャツ、紺色のスカート、白いハイソックス、デッキューズ	女王様とお呼び!
好きな音楽	なんでも	流行の曲	ニューミュージック	ニューミュージック	フォークと聖子ちゃんの歌	演歌以外
好きなアーティスト	アニータ・ベイカー	ユーミン、久保田利伸	久保田利伸、徳永英明	ユーミン、竹内まりや	かぐや姫、松田聖子	筋肉少女帯、パール兄弟
好きな食べ物	ねぎ類以外なら	スパゲッティ	ケーキ	アイスクリーム	カステラ、生クリームつきのプリン	カレー
尊敬する人	鎌田隊長	鎌田隊長	鎌田隊長	鎌田隊長	鎌田隊長	孫正義
自分の性格	ズッコケ	明るい	わかりません	明るい	いつも正月	テキトーな性格
体で好きなところ	目	耳	なし	目	ふっくらとしたお腹	バイクでコケて折った足首
体で嫌いなところ	鼻	なし	手	足	ナシ	薄い胸
好きなゲーム	セガのゲーム	セガのゲーム	テトリス	テトリス	セガゲームすべて	RPG、SMG(快感ゲーム)

応募方法

官製ハガキに何番の子が本物のユカちゃんかを書いて、以下、住所(電話番号も)、氏名、年齢を明記して送ること。締め切りは2月8日。当選者の発表とクイズの正解は、次号の「BEメガ」で発表だ。楽しみにして待っててくれ。

応募先

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル「BEEP/メガドライブ」編集部 JOY JOYテレホン係まで

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



2月24日発売 セガ 7,000円

©NIHON FALCOM 1987

うろんうろんよ、 使命を果たせ!

うろんうろん (以後うと略す) / や、やばい
ろ〜ん。前号で、ゲーセン行って遊んでたの
が上司にバレたろ〜ん。このままでは、組織
をクビになるろ〜ん。みんな、ボクがプー
たろうだと思っているようだけど、ボクには
「メガドライブを普及させる」という大切な
使命があるんだろ〜ん (編注: そんなの初耳
だぜ)。よーし、今月こそガンバルろ〜ん!

というわけで、今月は「ソーサリアン」の
紹介だろ〜ん。

えーと、「ソーサリアン」とは、アクション
RPGだろ〜ん。横スクロールするろ〜ん。
オム、オム、オムレツじゃなくって……えー
と……ほれ、……オム、オムニ……。

女 / ほほほほほ (笑い声) ! オムニバス形
式もわからないなんて、やっぱりパンダは頭
悪いわねえ。それになあに? その変な配色。
紅白まんじゅうみたい。ほほほほほ。

う / キ、キミは!?

女 / あら、ごめんなさい。私は、ミス・スノ

ーマン。

う / ミス・スノーマン? お、女なのか男な
のかわからないろ〜ん。

ミス・スノーマン (以後ミスと略す) / 失礼
ね、女よ。ついでに言っておくと、1月号に
ふさわしく雪うさぎなのよ。

う / 雪女みたいなもんかにゃー?

ミス / ふっ (鼻で笑う)。雪うさぎも知らな
いなんて、これだから紅白パンダは……。ま、
そんなことはどうでもいいわ。それより私は
ねえ、「ソーサリアン」のことならなんでも
知っているのよ。

う / なんかよくわかんないけど、すごいんだ
にゃー。

ミス / ほほほほほ。どう? 私が「ソーサリ
アン」について教えてあげてもよくなってよ。

う / ほ、ほんとろ〜ん?

ミス / ええ、本当よ。2人っきりで、教えて
あ・げ・る♡

う / うろろろろろ〜ん♡ よろしくお願
いしますろ〜ん。

ミス / そのかわり高くつくわよ。

う / ♡♡♡ (すでに聞こえていない)



魔法講座

「ソーサリアン」最大のセールスポイントは、128種の豊富な魔法。その習得方法や使い方は、従来のRPGとは大きく異なっているのよ。

魔法概論

「ソーサリアン」では、魔法の取得にキャラのレベルは関係ないのよ。魔法は、7種類の「星」と呼ばれるものをいくつか組み合わせることによってできるの。この星の組み合わせ方で、できる魔法が違ってくるのよ。ただし、MPがなくっちゃ使えないわよ。

魔法はアイテムにかけるのよ

この星をかけてもらうのは、キャラではなく、なんとアイテムなの。キャラ自身が魔法を覚えるんじゃないのね。装備できるアイテムならなんでも魔法をかけることが可能よ。魔法ができたら、装備。これでそのアイテムに宿った魔法が使えるわ。



魔法屋にて星をかけてもらう。1回につき1つしかかけてくれない。

どのアイテムにどんな魔法がかかっているのか忘れないようにね。



上手に魔法を作る

では、実際に魔法をアイテムにかけてみましょう。魔法をかけられるアイテムは装備できるもののみ。アイテムを魔法屋へ持っていくと、星を1つ付けてくれるの。1つにつきたいって3年かかるの。

魔法屋へ行く前に長老の家に行くと、アイテムを鑑定してくれるわよ。星の組み合わせも教えてくれるわ。ただし、有料。

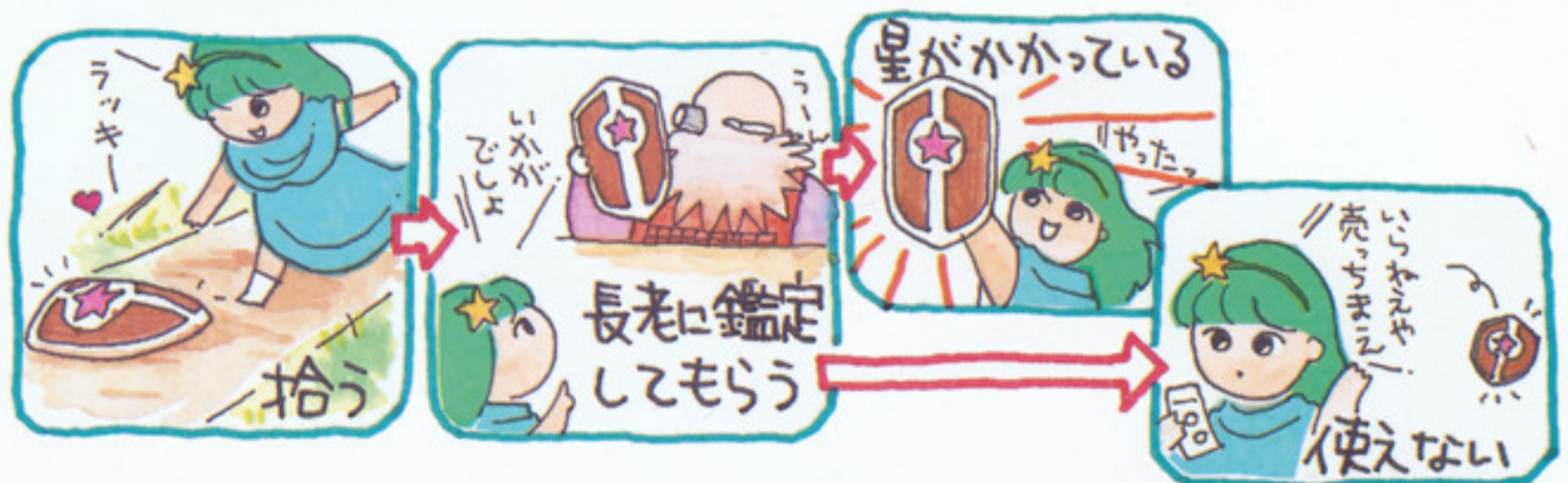
フローチャート

イラストにて魔法の作り方を簡単に表してみました。

パターン1 街で買ったアイテムの場合



パターン2 冒険の最中に拾ったアイテムの場合



実際に使ってみましょう

ミス/アイテムにかけてもらった魔法を使うには、そのアイテムを装備しなければならないの。装備は、冒険の旅に出てから行います。

いったん装備してしまうと、あとはボタンの操作のみで魔法が使えるの。

う/きれいだろ〜ん。

ミス/パンダって色がわかるのかしら〜?



メガドラだからこそ実現したともいえる、大迫力のグラフィック。とくに魔法の表現はキレイ。でも、魔法が使えるようになるまでが大変なのよ。



アイテム

冒険の旅のお楽しみは、シナリオをクリアすること、アイテム探し。魔法と同じくアイテムも種類が豊富。さすが「ソーサリアン」!

アイテムの役割・種類

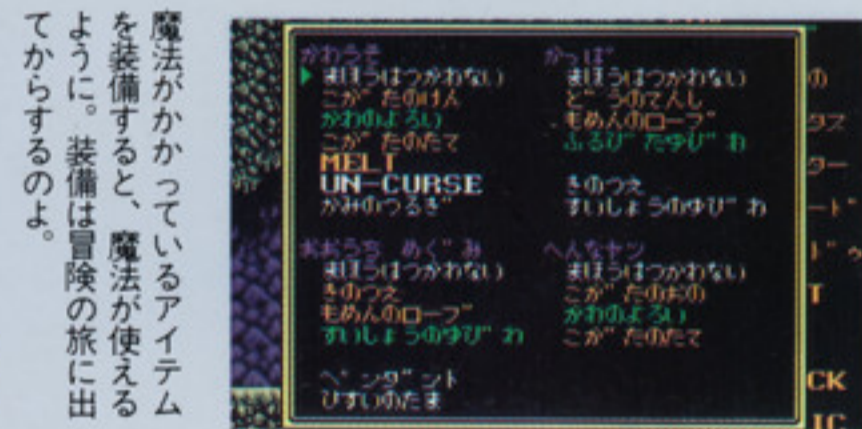
豊富なアイテムは、大きく分けると2種類。装備できる物とできない物。

アイテムの役割は、魔法をかける。装備する。HP等を回復する(薬草など)。売ってゴールドを儲ける。この4つ。

各キャラの種族によっても、持てるアイテム持てないアイテムがあるのよ。



愛想の悪い武器屋。魔法のかかっているアイテムを売っているの。KRMが高いキャラは、安く買える物がでてるわ。



魔法がかかっているアイテムを装備すると、魔法が使えるようになる。装備は冒険の旅に出るからするのよ。



アイテムを拾ったら...



ミス/冒険の最中に拾ったアイテムは、ペンタウアに戻ったら必ず鑑定すること。すごい星がかかっているかも……。

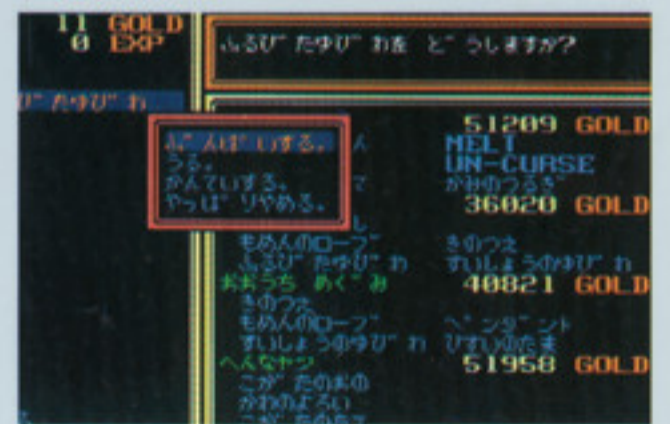
星は各ステータスを上げる力もっているので、たくさん星がかかっているアイテムは、薬草なんかじゃないかぎり売ってしまうのが一番。持てるアイテムの数は少ないし、役に立たないものを持っていても仕方がないもの。わかって?

星がかかってなくて、装備もできない。そんなアイテムは、薬草なんかじゃないかぎり売ってしまうのが一番。持てるアイテムの数は少ないし、役に立たないものを持っていても仕方がないもの。わかって?

う/拾ったものは警察に届けるろ〜ん。
ミス/ゲームだからいいの。
う/教育によくないろ〜ん。



ペンタウアに戻ってアイテムの鑑定。長老か、アイテムの知識を持っているキャラが鑑定をすることができるのよ。



鑑定が済んだアイテムの分配。たくさん星のかかっているお得なアイテムのほかに、売ってしまうほうがいいのよ。

星って何だろ〜ん?

ミス/星は全部で7種類あって、ステータスや魔法に大きな影響を与えるの。

例えば、ステータス。各星の一つ一つは、各パラメータと対応しているの。つまり、STRの力をもつ星が1つ宿っているアイテムを装備すると、STRの値が1増えるということよ。

そして、魔法。魔法と星の関係については、82ページを見てね。ここでは、ちょっと変わった魔法の作り方を教えてあげるわ。魔法屋で星をかけると、

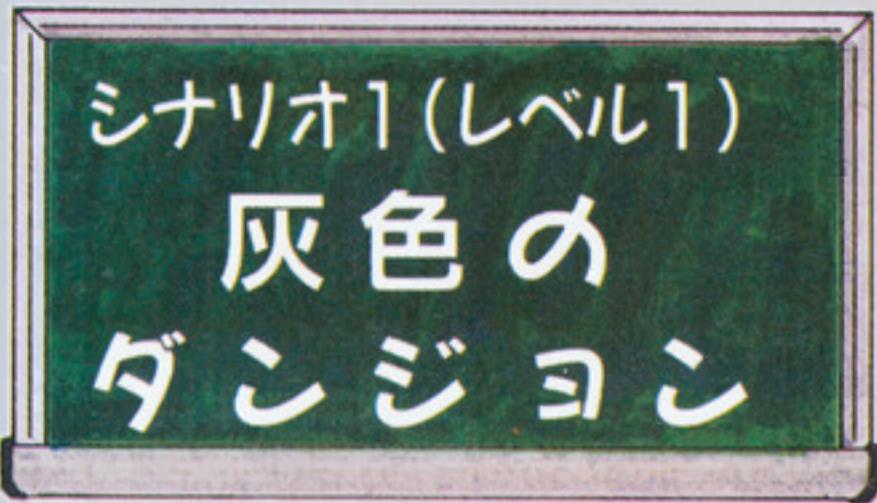
アイテムを魔法屋へ預けなければならぬわね。本来なら、1年から3年はそこに置きっぱなしで、そのあとすぐに引き取ってしまうのね。お店の人はしぶるけど、強引に返してもらうのよ。そうやって、かけたい星を全部かけちゃうの。

う/で、でも使えないろ〜ん。
ミス/そこで、長老の家に行ってみて。魔法の力を引き出してくれるわ。もちろん、有料だけれどね。世の中、なんでも金次第ということね。
う/シビアだろ〜ん。
ミス/年月をとるか、お金をとるかの問題ね。



シナリオ紹介

キャラクター・メイキング、魔法やアイテムの
 使用法……。全部わかったわね。準備が整った
 ら、いよいよ冒険に出発よ！



その昔、アントロノフという迷宮造りの天才がいた。彼は晩年、生涯最大にして最高の迷宮を造り上げた。この迷宮には、多くの^{様々な}罠や秘密の通路があり、入った者を^{まど}惑わせた。また、この迷宮は、多くの奇怪なモンスターを呼びよせた。モンスターたちは、日毎夜毎里に出没し、人や家畜を襲った。迷宮のど

こかに怪物たちを呼びよせる邪悪な「何か」が存在するのか？

キミの使命は、この迷宮の謎を解き明かし、二度と怪物たちが外に出て来れないように、封印することだ。

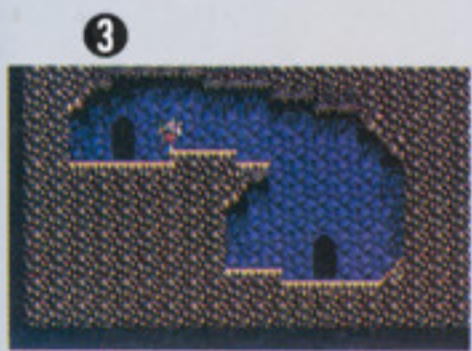
迷宮の天才が生んだ、無数のトラップを乗り越えるのだ。

②

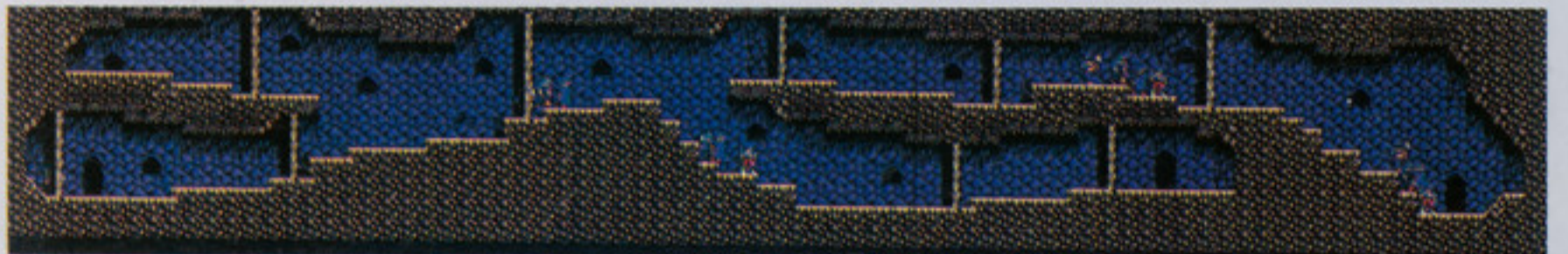


①

③



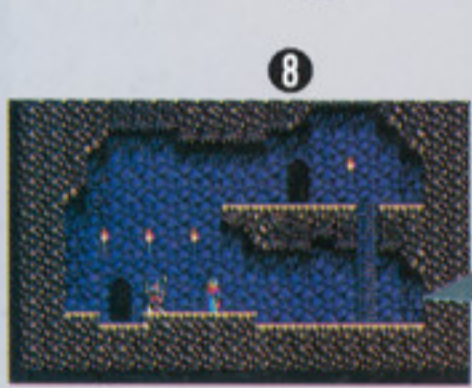
③



④

⑤

⑥



⑧

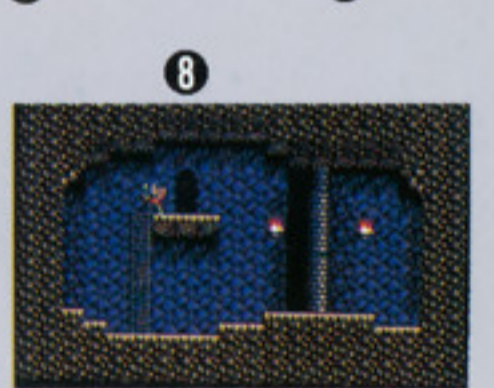
3つの武具を探せ！

迷宮内でアントロノフの孫、ウェッジに遭遇。迷宮を封印するには、賢者の鍵が必要。鍵を手に入れるには、3つの武具が必要なんですって。

秘密の扉を開ける指輪をくれる。他にもいろいろ知ってるみたい。



狂気の盾・悪夢の鎧・魔性の剣
 それぞれが3つの武具よ。



⑧

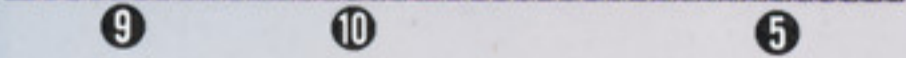


⑦



⑫

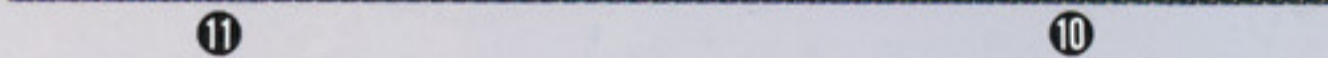
⑦



⑨

⑩

⑤



⑪

⑩



⑬

⑫

第1のトラップ！

アララ、行き止まり。でも土の色が違うところが何かありそうね。ここは、物知りウェッジ君に聞いてみるのもいいわね。強く踏むと何かが起こるかも……。



ここと、壁の向こう側の土の色が違う所を踏むと秘密の通路が……。



ウェッジにもらった古びた指輪を使えば、扉が開くのヨ。



⑬

①

シナリオ2 (レベル1)

とこはる 常春の村

雪山に囲まれたフリース村。その村は、寒い地方にありながら一年中暖かく、常春の村とよばれていた。

その村の洞窟に、ドラゴンが棲みついた。洞窟の中には大切な村の守り神がある。守り神・女神像には、まわりの雪や氷から村を守り、いつも春のように暖かく保ってくれる不思議な力があるという。もしも、その像をドラゴンが破壊したとしたら……。たちまち村は凍りついてしまう！

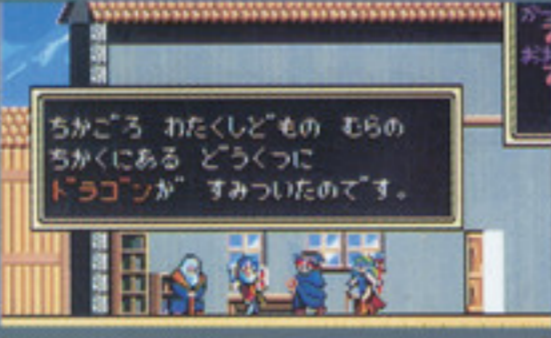
フリース村の村長は、ドラゴンが見つかる前に、この守り神を運びだしてほしいとソーサリアンたちに頼んだが……（このシナリオには、3人までしか参加できない）。

馬車の隣に立っている男は、祭りの晩に興行で来た一座の人。馬車の車軸が折れて困っているの。この村で唯一修理のできる男は、祭りの晩から行方不明。ほかの村から修理工が来てくれないと動けないのね。

キムを探せ!

村長さんの家

まず最初に、村長さんの家に行って事件のあらましを聞くのよ。ドラゴンや、女神像の話聞かせてくれたあと、カンテラをくれるわ。



馬車の隣に立っている男は、祭りの晩に興行で来た一座の人。馬車の車軸が折れて困っているの。この村で唯一修理のできる男は、祭りの晩から行方不明。ほかの村から修理工が来てくれないと動けないのね。



キムや〜い!

ミス/行方不明になった修理工は、隣の家の息子らしいの。
う/神隠しにあったのかにゃー。
ミス/アンタいつの時代の人よ。

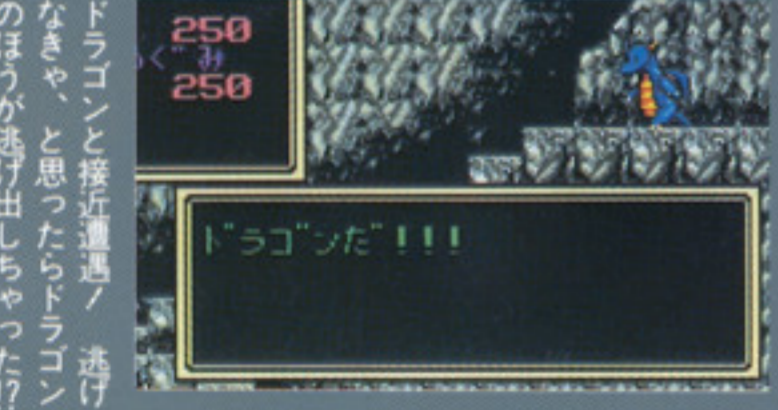


やな女だろ〜ん!

ミス/このテントにいる女は、祭りの晩に来た踊り子なの。
う/キレイだけど性格悪いろ〜ん。
ミス/いいのよ。女は美しければ。

ドラゴン発見!

ミス/洞窟の入口でドラゴン発見/
う/こ、怖そうだろ〜ん。こいつがキムを食べちゃったのかア。
ミス/誰が食べられたのよ、誰が。でもこのドラゴン、どういうワケか逃げちゃうのよね。

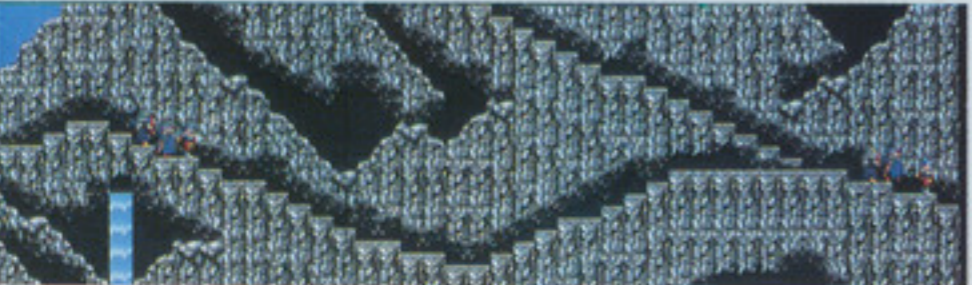


ドラゴンと接近遭遇ノ" 逃げな"き"や、と"思"ったら"ドラ"ゴンの"ほ"うが"逃"げ"出"しちゃった!?"

お母さんは心配しているぞ



行方不明になったのは、この家の息子でキムっていうの。ソーサリアンは、母親からキム探しを依頼されるの。キムは、母親と同じペンダントをしているのよ。



ドラゴン追跡!



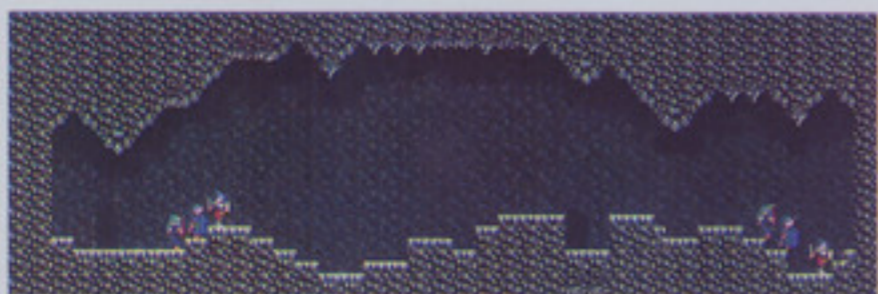
4 1 5

2

3

6

7

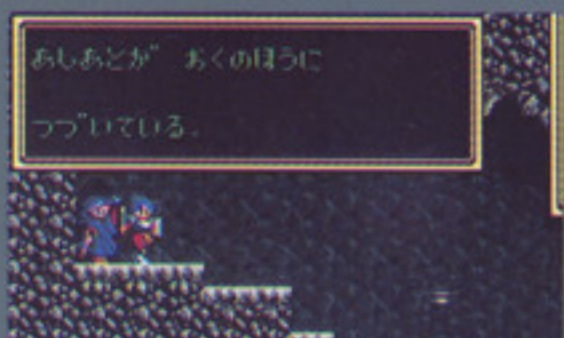


3

8

洞窟の中に足跡発見!

ミス/逃げたドラゴンを追って、洞窟の中へ。ドラゴンのもと思われる足跡が、洞窟の奥へと続いているわ。
う/またダンジョンだろーん。



いたぞ!ドラゴンだ!!

ミス/入り組んだ洞窟の中、足跡をたどっていくと、ついにドラゴンを発見!
う/喰われるろーん。
ミス/パンダなんか食べないわよ。
う/でも、なんでドラゴンが逃げるろーん?
ミス/自分で考えなさい。
う/めんどくさいろーん。

いたぞ! あそこだ。

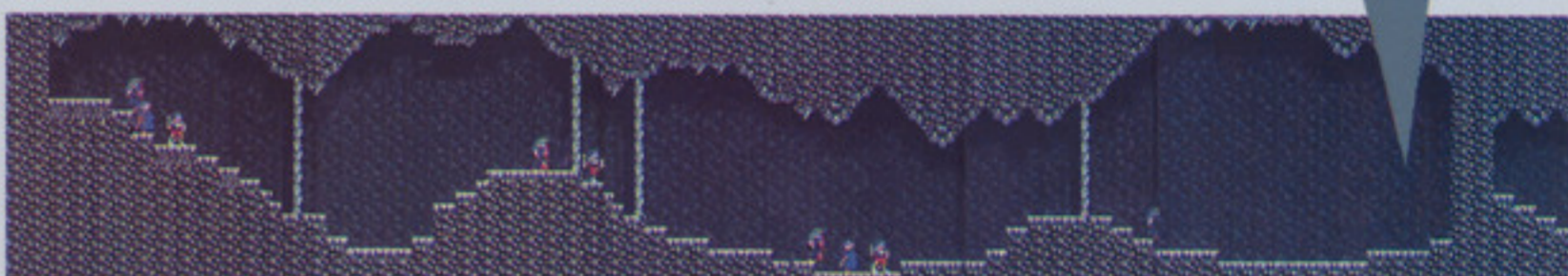


8

7

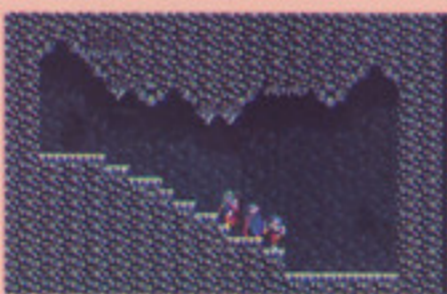
9

9



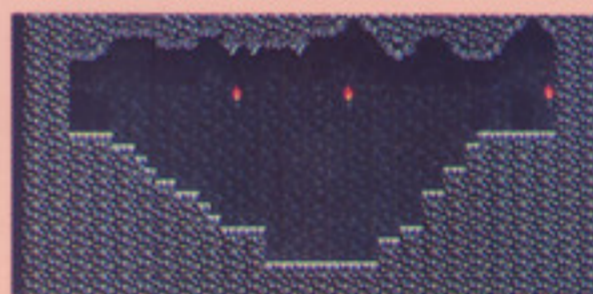
女神像はどーだろーん??

ミス/ここから先は女神像探しに専念。このダンジョンが大変なの。一見同じ場所のように見えても、実は全然違う場所だったり、一方通行の所がわらわらとあって富士の樹海も真っ青よ。
う/もうお家に帰りたーいよー。



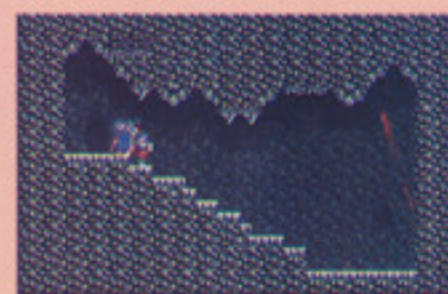
4

1



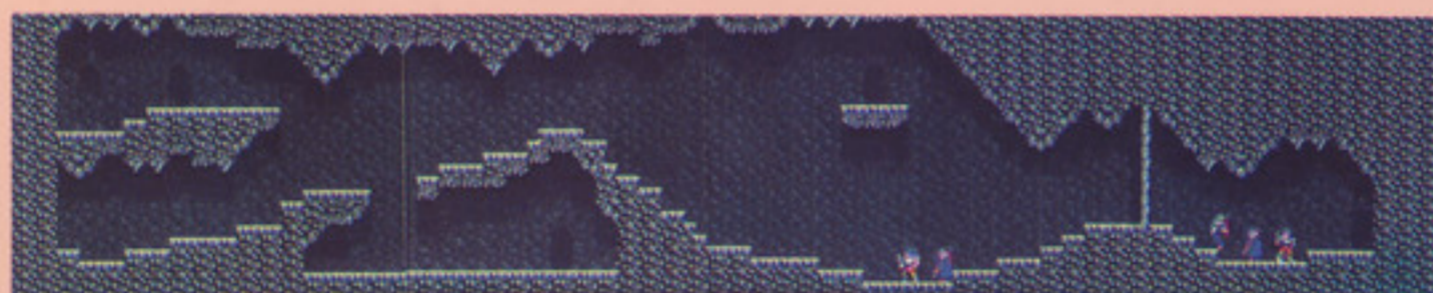
5

10



11

13



11

12

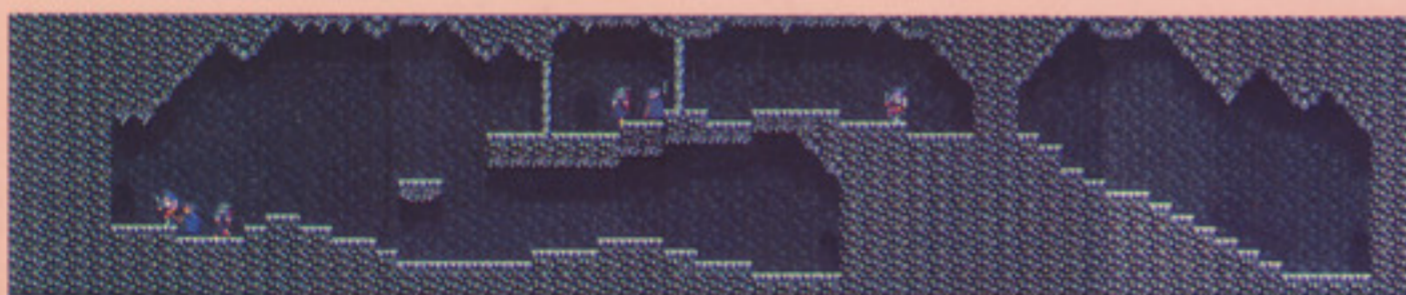
13

10

14

14

15



15

16

17

18

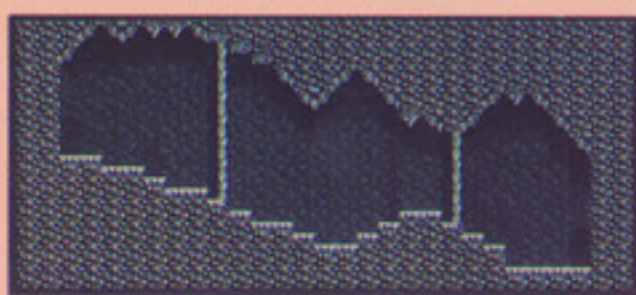
19



17

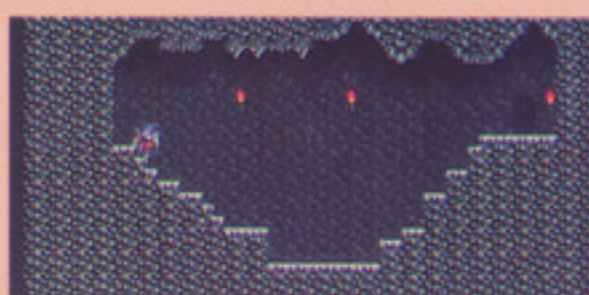
18

6

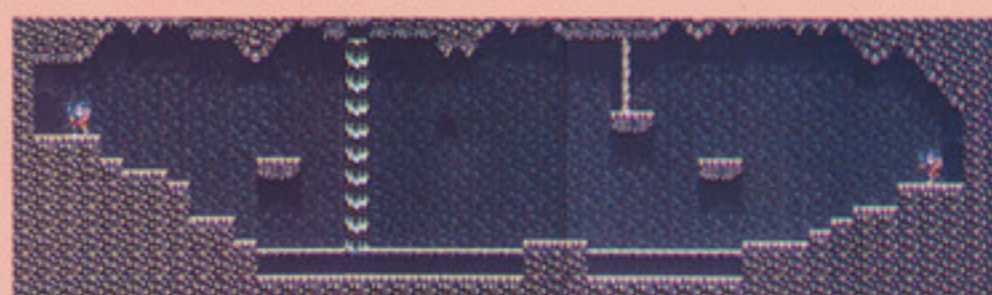


2

16



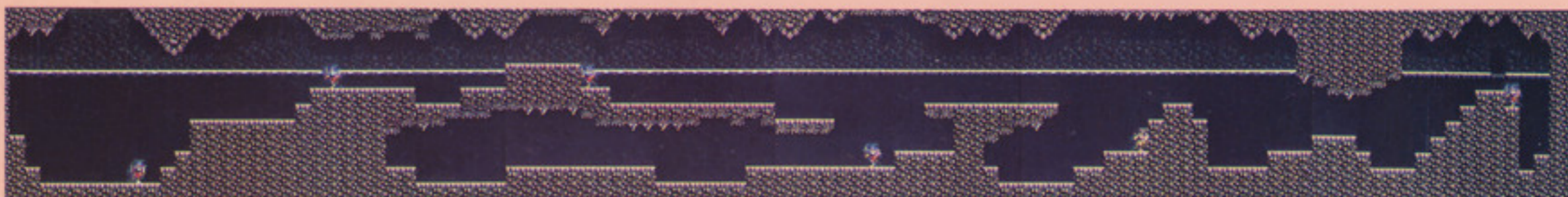
12



20

21

19



20

21

シナリオ3(レベル2)

てん くう たき 天空の滝

ペンタウァ周辺に黒く厚い雲が立ち込め、地上に光が射さなくなった。そのために人や家畜に病気がはやり、作物は育たなくなりました。

予言者ヤンはこのことを予言していたが、誰もそのことを信じなかった。

ヤンの予言によると、この雲の原因は天空

の滝にあるという。天空の滝とは、天のはるか高いところにある雲を生み出す滝のこと。その滝に異変が起こったため、雲の量の調節がきかなくなっただけらしい。

このままでは、ペンタウァは人の住めない土地になってしまう！ ペンタウァの空から雲を追い払い、光を取り戻すのだ！

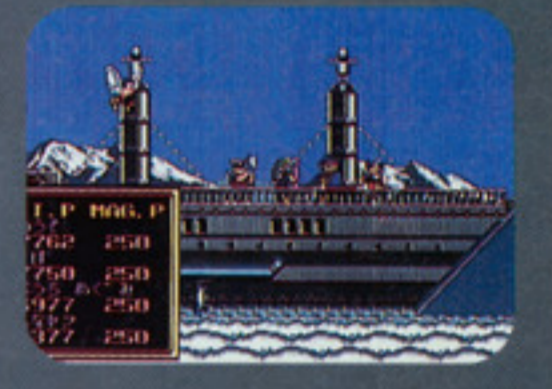
天変地異!?



ペンタウァ

空へ

ヤンが製作していたもの、それはなんと空へ行く船。名前はファルコン号。操縦は一切不要で、風向きと風力さえあれば空へ行けるのよ。



職人だろ〜ん

この家の親父は、昔気質の職人さん。家に入っただけで怒鳴られちゃう。でも、あとでお世話になるかもしれないから、攻撃を加えたりしちゃダメよ。



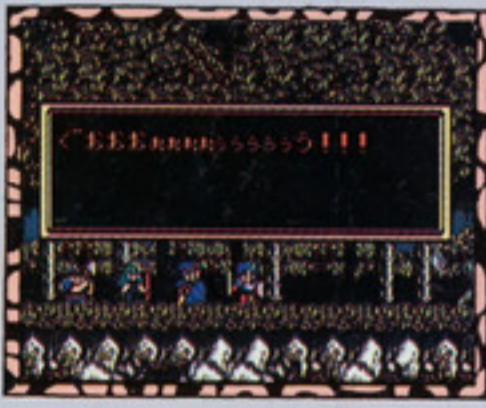
予言者ヤン

この人が、事件を予言したヤン。ペンタウァで唯一、滝の存在を信じているの。この人は事件を予言しただけでなく、このことに備えてあるものを製作していたの。

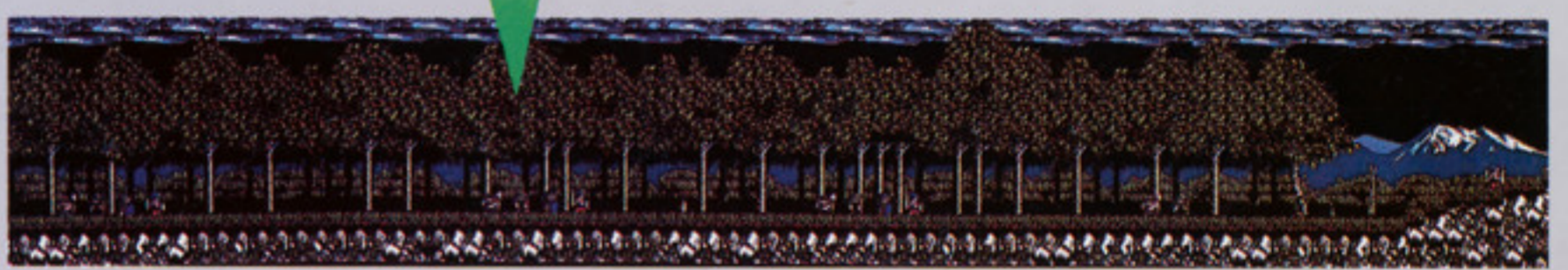


喰われる〜!!

ミス/隣村へ行く途中にあるトロルの森。ここでは人喰いトロルが出るのよ。もちろん、パンダだってひと呑みよ。う／うろうろうろ〜ん!!

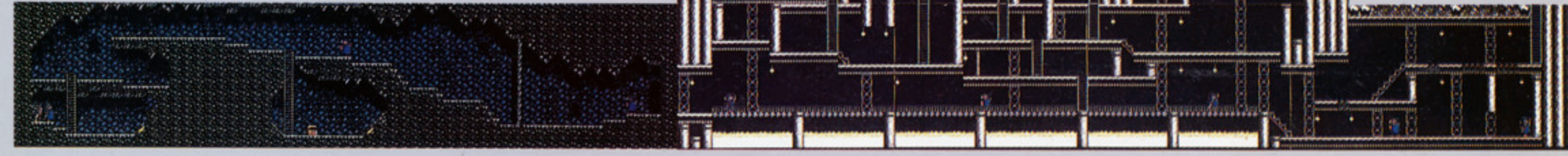
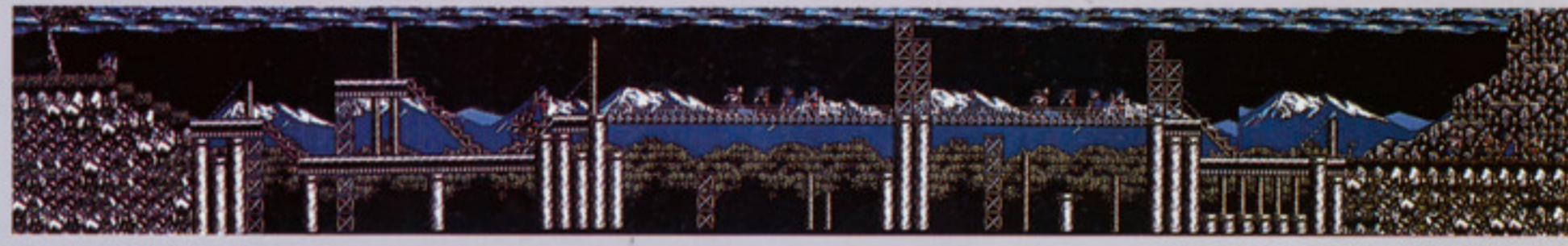


トロルの森



先は長いろ〜ん

天空の滝から落ちた金の歯車を求めて、隣村のタルタル村へ。ここは天空の滝の真下にある村なので、歯車がある可能性大。子供から大人までみんなの意見を残らず聞いて回ること。でも、最終的にはある職業の人がいないとこのシナリオはクリアできないのよ。



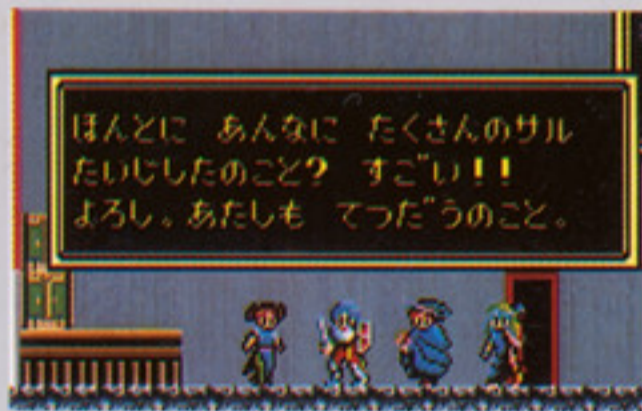
シナリオ4(レベル2) チャイニーズ・ メディスン

リンリン 中国娘を仲間にするアル

はるばる中国まで薬をもらいに来たのに、どうも村の人は協力的じゃないの。そこで、村にいるリンリンという女の子の頼みを聞いてあげる。と、彼女が仲間。

リンリンと一緒に村をまわると、村人たちは急に協力的になるわ。世の中コネが大事よね。そこで、薬を作るために必要な3つの材料を集めることになったんだけど……。

猿を全部やつつけると、リンリンが仲間になってくれるのよ。彼女を連れてクンフーじいさんのところへ行くのよ。



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。

ソーサリアンは、薬を求めて中国へと旅立ったが……ノ

中華ナイズされた画面が鮮やか。このシナリオには3人までしか参加できない。

ハルオン村、変アル!?

ミス/3つの材料のうちの一つ、サルノコシカケはハルオン村にあるらしいの。で、そのハルオン村に行くことになったんだけど……。

途中、猿や虎には襲われるし、地下道は通



村人たちは、仙人からもらった神の薬を飲んだために、すっかりフヌケに。

らなくちゃならないしで、けっこう大変よ。せいぜい迷わないことにすることね。

う/笹、食べたいろ〜ん。

ミス/ほほほ、使命だなんだって言ったって所詮はパンダね。

で、ハルオン村到着。でも、この村の人、なんか様子がおかしいのよね。みんな怠け者になっちゃって寝てるだけなの。この村には、リンリンの従兄弟のミンミンがいるから、探して事情を聞いてみてね。



やっと見つけたミンミン。ハルオン村について聞いてみよう。



シナリオ5(レベル2) さいだん ペトスの祭壇

寒いろ〜ん

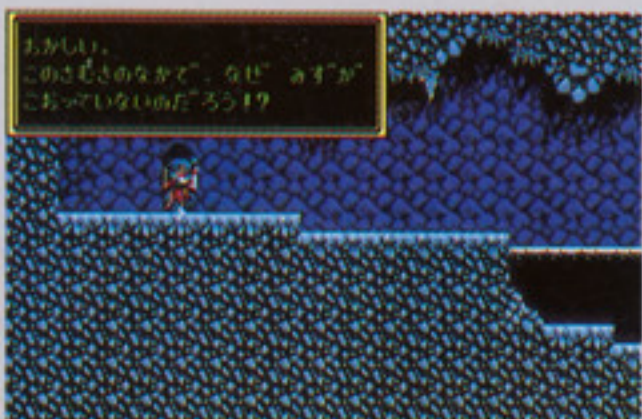
ミス/このシナリオは、あなたが実際にプレイしてみなさい。パンダには難しいかしら？
う/ムツ。頑張るろ〜ん。洞窟の中は寒いろ〜ん。

ミス/パンダって寒さに弱いのかしら？

う/あれ？ 1カ所だけ暖いろ〜ん。あっ/あの箱は何だ!? 模様が彫ってあるノ

ミス/わざとらしい子ねえ。あの箱に刻まれ

氷の洞窟の中で、なぜか水の凍っていないところがあるの。その謎を解くことがチルドの実へ近づく近道よ。



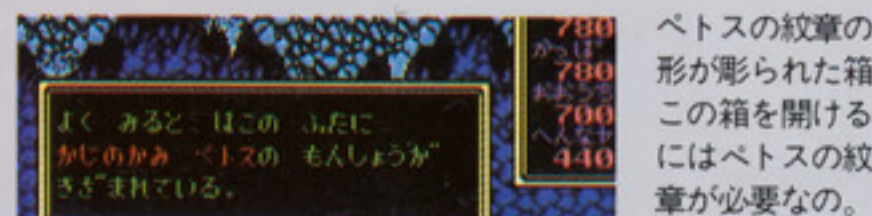
ペンタウアの王様が、おそろしい熱病にかかってしまった。この熱を下げられるのは、凍りついた神殿にあるチルドの実しかないという。ソーサリアンは、王様のため神殿へと向かったノ

凍りついた神殿の謎を解き明かし、チルドの実を手に入れろノ

ているのは、ペトスの紋章の形。そこにペトスの紋章をはめ込むと、中の物を取ることができるわ。これがないと次へ進めないのよ。

う/こ、この扉、開かないろ〜ん。

ミス/さっき手に入れたものを使うの。これはあとでもまた使うから失くさないようにね。



ペトスの紋章の形が彫られた箱。この箱を開けるにはペトスの紋章が必要なの。



モンスターを倒して倒しまくるノ きっといつかは紋章が手に入ってよ。

ペトスの祭壇発見!!

ミス/凍りついた扉をこじ開けてたどり着いたところで、旅人の遺品を手に入れるのよ。
う/人のものだろ〜ん？

ミス/いいの。持ち主は死んでるんだから。そうしたら空っぽの箱があるところに出るから、それに炎の種を入れるのよ。

う/入れたろ〜ん。

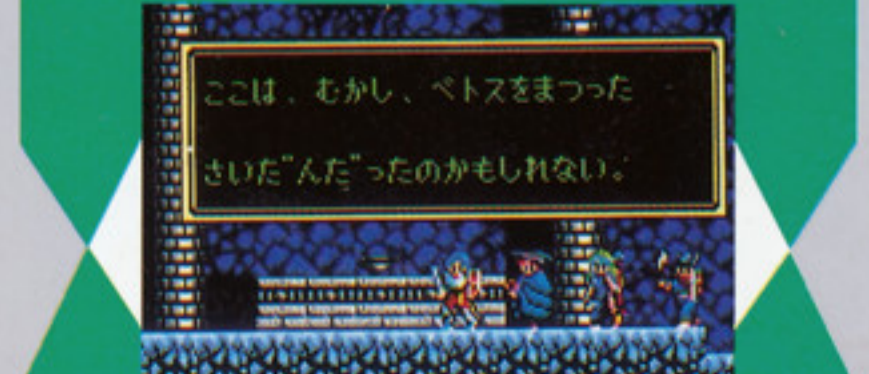
……あっ! あれはなんだ!?

ミス/いちいちわざとらしいわね。あれはペトスの祭壇。この祭壇には、神が飲んだといわれる黄金の酒があるの。

う/おみやげに持ってかえるろ〜ん。

う/おみやげに持ってかえるろ〜ん。

ペトスの祭壇!?



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



THE SUPER SHINOBI

●リアルグラフィック&スーパーアクション

今回は

名場面を

テクニックも

見せます教えます

今回はなんと、一挙に23ステージまでの見せ場を大公開。さらに各ステージをクリアするテクニックを伝授してしまうのだ。絶対に見逃さないでくれよ!

STORY OF SUPER SHINOBI



前回までのあらすじ。

NEO・ZEEDに仲間を全滅させられ婚約者ナオコまでも連れ去られた“おぼろ流”の忍者ジョー・ムサシ。復讐の鬼と化した彼はNEO・ZEEDの本拠地を目指し単身で戦いの旅に出る。数々の死闘の末ついにブルーロブスター軍団、シャドーダンサー一味を撃破。しかしこれは単なる前哨戦にすぎない。本当の戦いはアメリカで待っているのだ。



注目せよ、写真にとったようなリアルさを。タンクの丸味やカモフラージュパターンは、もう最高だ。

ゲームを始める前に注目してもらいたいことがたくさんある。前回の復習をかねて“SHINOBI”のスゴイところを紹介してみたい。まず誰もが感動してしまうのが何といってもグラフィック。これはよくありがちな、ただ単に細かくてきれいなだけのものではない。背景の色がとてもよく再現されていて、まるで実物を見ているような気分になってし

まうのだ。まさにリアルグラフィックと呼ぶにふさわしいものだ。また忍術を使うときのハデなビジュアルも見逃せない。

そしてグラフィックと並んで凝りにこっているのがアクションだ。2つのボタンとカソールで、(この組合せも自由に選べるのだ)ムサシは何と10種類くらいのアクションをこなせるのだ。またそれに対抗する敵キャラ

もスゴイ。よくもこれだけ考えたと思うようなありとあらゆる攻撃アクションを披露して決してプレイヤーを飽きさせない。

最後にゲームの楽しみを支える重要な要素であるBGMについてだが、担当は古代裕三。全19曲で各ステージの雰囲気ピッタリのノリのいいものばかり。これでゲームにも一層熱が入るといふものだ。

死して屍 拾う者なし 今、ムサシの孤独な戦いが始まる

STAGE 7

弾丸と火炎が降り注ぐ 一気に駆け抜ける!

ここは夜の成田空港? 夜景が実に美しい。しかしそれに見とれている暇はない。ライフル、機関銃、手留弾を持ったコマンドが嵐のように攻撃をしかけてくる。そして極めつけは火炎放射機を持つランボーのようなヤツだ! ここで気をつけないければならないのはフェンスの片側だけを歩いては障害物があるに進むことができないということ。八双跳びを使ってフェンスを飛び越えながら進まなければならない。このステージでは八双手裏剣を多めに使った方がいいだろう。



飛行場の美しい夜景をながめながらロマンチックな気分になるムサシ。これからアメリカへ出発するかとすると武者震いが止まらないぜ!

しかし、現実はその甘くない。たちまちのうちに、敵の大軍にとりかこまれて苦戦するムサシ。早く敵をやっつけろ!



STAGE 8

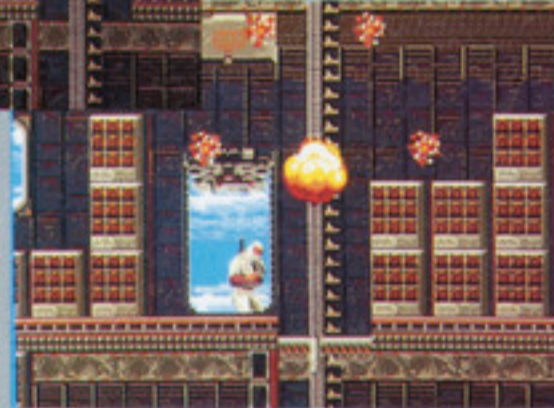
ドアの外は青い空 忍術イカズチを使え!

空港をクリアしたと思いきや、すでに飛行機の中にある。ムサシは実に手ぎわのよい男なのだ。さてこのステージでの最大の敵はNEO・ZEEDのコマンドたちではない。それはなんと“扉”なのである。機内にはたくさんの扉があり、突然開くというとてもやっかいな代物だ。その時扉のところにいると、ものみごとに青空に放り出されてしまう。敵の弾に当たって扉のほうにはじかれられないように無敵の忍術イカズチをお勧めしたい。



へへーんここに立ってればダイジョウブだ、とばかりに油断しまくるムサシ。でも本当に大丈夫なのだろうか? ななめ上の敵が、気になるのだが……

「ウアーッ」ムサシは悲鳴とともに空のチリと化した。だから言わんこっちゃない。さっきの敵は手留弾兵だったのだ。



STAGE 9

コンピュータには忍術ならぬ忍耐あるのみ



これはビーム光線なのだろうか、恐い。しかも、許せないことに「脳ミン」野郎はシェルターの中に隠れるのだ!

NEO・ZEED科学陣が造りあげた恐怖の生体コンピュータ。しかし一見完璧に見えるコイツにも1ヵ所だけ死角がある。そこを狙って辛抱強く攻めつづけるしか方法はないのだ。



ここが死角なのだ。生体コンピュータも意外にマヌケだ。



これは実験的にやってみたのだが、ライフが3つも減る。

忍の心得講座 その1

絶対マスターしたい 重要アクション

ムサシには忍術という必殺技が4つもある。しかし原則的に1ラウンドに1回しか使えない。したがって戦闘の主役はやはりアクションということになる。ここでは数あるアクションの中から最重要と思われる4つをとりあげてみた。

●キック



接近した敵を、しゃがんで攻撃するとキックになる。手裏剣がなくなったときや白兵戦のときには忍者刀と並んでなかなかの威力を発揮する。

●ジャンプ&手裏剣



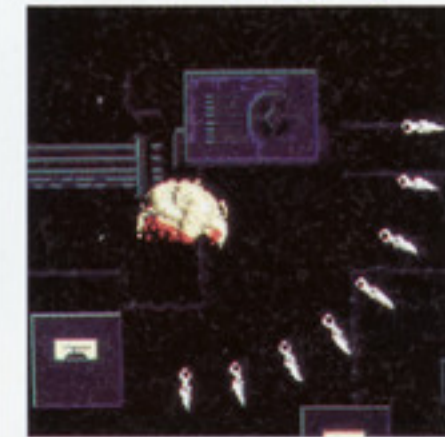
自分より高いところにいる敵を攻撃するときに有効。アクション自体は簡単だが手裏剣をむだにしないように一発で命中させるタイミングを覚えよう。

●八双跳び



ジャンプの最高地点でさらにジャンプボタンを押し飛距離を伸ばすというハイテクニック。ゲームの進行に絶対に欠かせない重要アクション。

●八双手裏剣



ムサシが使う最強の大技。八双跳びの途中で手裏剣を飛ばす。着地点の安全確保や敵の密集地帯で使う。ただし手裏剣を大量に消費してしまう。

STAGE 10

初めて見るアメリカは、うす汚いスクラップ置き場だった!

どうやらこのスクラップ置き場は、偽装した NEO・ZEED 科学陣の研究所らしいのだ。数々のモンスターたちもここで造られたのだろう。悪の科学者たちに正義の鉄槌を下せ!



つねに画面の端をよく見ろ。敵が撃つ前に発見したい。



セコイ小技だが、こんなところに手裏剣を通せるのだ。

STAGE 11

近代的な工場は危険なワナでいっぱい!



上にあるクレーンに飛び乗らなければならぬのだが、失敗すると前は溶鉄が、後ろにはバーナーが待っている。緊張するぜ。

一歩足を踏みいれると、そこは機械の音が鳴り響く近代的な工場だった。ベルトコンベアやプレスがせわしく動いている。火を吹き続けるバーナー、足元には真っ赤に溶けた溶鉄。そしてこれらすべてがワナなのだ。これらのワナや敵の攻撃を避けながら進むのはけっこう大変だ。



隠しアイテムではないが、なかなか見つけにくいところにある。IUPは重要だ!



逆回転しているコンベアは歩きにくい。小刻みにジャンプするのが一番楽だ。



ウォー、なんて怖いところなんだ。まるで地獄の火の山に登る気分だぜ。

STAGE 12

ボスキャラは強いがとってもオモシロイぞ!



コイツはとんでもない怪力の持ち主なのだ。この車に当たったら並のダメージではすまない。ならば車に飛び乗ればいだろうと考える人は甘い! ダメージは全然変わらないのだ。

注目

コイツは死ぬまでターミネーターもどきだった……

さっきのスクラップ置き場に逆もどりか? と思いきや、出てきたのはボスキャラただ一人だけ。しかしコイツはターミネーターか、はたまたシュワルツェネッガーか。とにかくものすごいマッチョマン。その筋肉を使った攻撃方法がなかなかおもしろいのだ。

例えば車のエンジンやボディを投げつけるとか、タックルするだけという、きわめて原始的なものだが威力は抜群。またコイツの鍛え抜いた体には手裏剣はあまり効果がない。しかし意外なことにキックだけはよく効くのだ。まあ原始的なヤツには原始的な方法でということなのだろう。そして一番注目してほしいのがグラフィックの変化だ。体力が弱まるにつれて色が変わって最後には……。



この巨大な体を使ったフルパワーのタックルはアメフトやラグビーの比ではない。ムサシが一瞬でも地面に下りると、こうやって追いかけてくるのだが……。



バーカめ、さっきのはワナだったのだ。コイツは体は強いがオツムはとても弱い。誘いにのってきたところを、こうして連続キックでパンパンと痛めつけよう。



そろそろキックの効果が出てきたらしい。体が緑色になってきたぞ。そもそもゴリラの兄弟が、ヒーローであるジョー・ムサシ様にはむかうなと百年早い!



ついにターミネーターゴリラ(勝手につけた名前だ)が爆発。まあどんな化け物もムサシにかかればこんなものさ。



しかし、喜びもつかの間。アツと驚くなかれ。爆発の後に出てきたのはサイボーグみたいなヤツだった。一体どういふことなんだ!



ムサシがおびえている間にコイツも爆発。なあーんだ心配することなかったじゃないか。ムサシにまた笑顔が戻った。



しかしコイツは最後までしぶとかった。死んでも下半身だけは立っているという根性を見せる。敵ながらアツバレというべきか。

STAGE 13

上へ上へひたすら高く跳び続けよう

背景はうって変わってきれいなオフィスビルのフロア。しかしこのビルは何階にも分かれていて、それぞれのフロアにはコマンドーや忍者、そして初お目見えのレーザー光線がうようよしているのだ。

また、天井はかなり高いので、敵の攻撃をよけながら飛び上がるのはそうたやすいことではない。したがってイカツチで防御しながら敵を殺して進むのはあまり得策とはいえないだろう。この場合は多少スコアを犠牲にしてもフーシンで一気に屋上まで駆け登るほうが確実というものだ。



銃弾、手榴弾、レーザー光線が飛びかう中をフーシンの術を使って強引にかけのぼっていくムサシ。多少のダメージなど気にしてはいけない。

屋上に着くまでは一瞬たりとも油断してはならない。また、なるべく早く着くようにしよう。ダメージが少なくて済む。



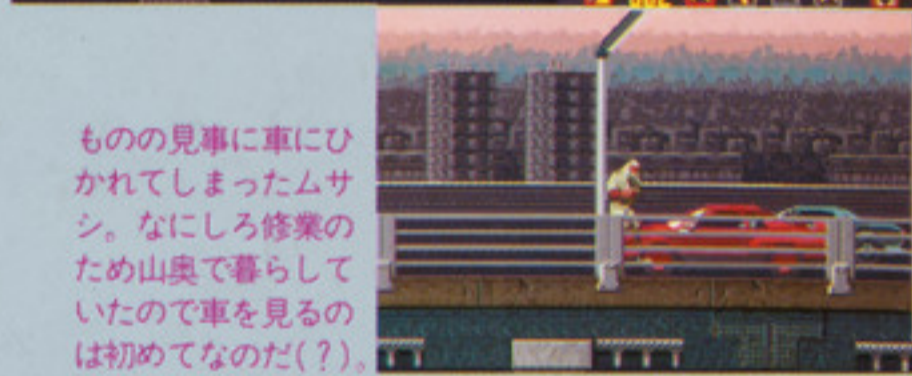
STAGE 14

交通安全第一、車が来たら逃げましょう

たくさんの車がハイウェイをビュンビュン飛ばしてくるなかを逆行するという、恐ろしいステージ。なぜか2車線しかなく、手前は赤い車、奥を青い車が走っている。ムサシが歩くのは手前の車線なので赤い車をジャンプでよけながら進めばいいのだが、失敗してひかれるとライフが3も減るので要注意。唯一の救いは道のわきに歩道があり八双跳びで行き来できることだが、この歩道もところどころで途切れているので、間違った場所でジャンプすれば奈落の底に落ちてしまうのだ。



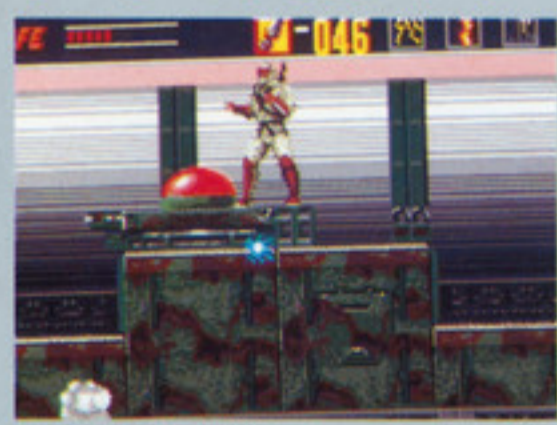
このステージはキツイ/歩道はとぎれているし、車道は車がコワイ。そのうえこ腕のとおり、敵キャラの中でも一番うっとおしいくの一がぞろぞろ。



もの見事に車にひかれてしまったムサシ。なにしろ修業のため山奥で暮らしていたので車を見るのは初めてなのだ(?)。

STAGE 15

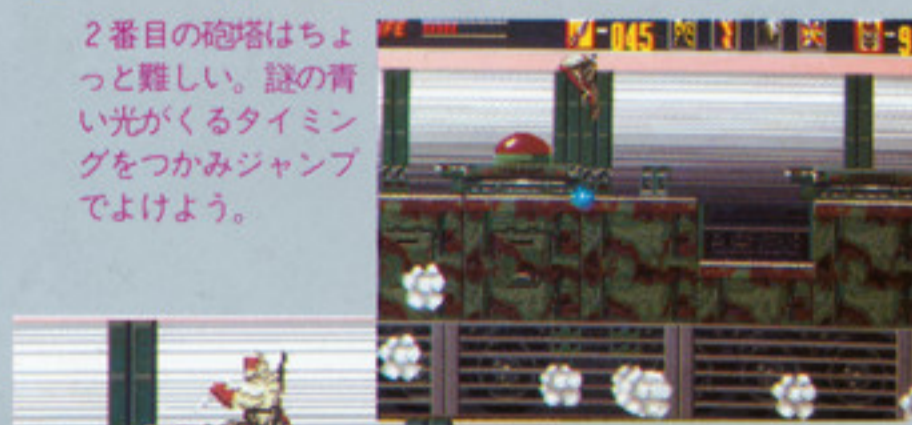
ナゾの装甲タンクローリー車を爆破させ!



まず2番目の砲塔からつぶしていくのがコツ。次に1番、3番の順だ。

おそらく ZEED の燃料輸送車に違いない。コイツは3つの砲塔を持っており、それを全部破壊すれば爆発する。ただし屋根の上を静電気の様なものが走っていて、これがクセ者なのだ。触れるとダメージを受けるので、タイミングを合わせてジャンプでかわしながら砲塔を攻撃しなければならない。

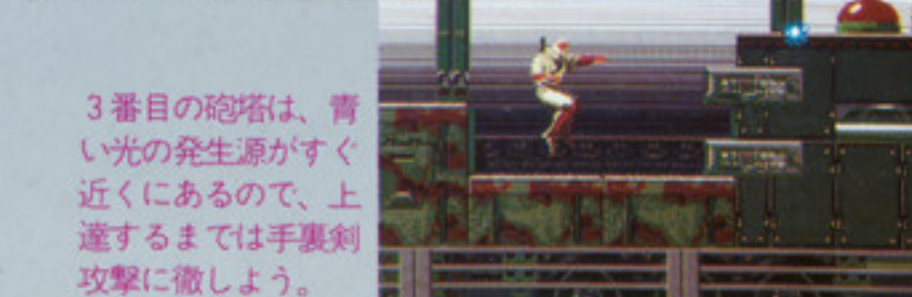
これは何/まるでマッドマックスのラストシーンに(知ってるかな?)出てきたような車だ。



2番目の砲塔はちょっと難しい。謎の青い光がくるタイミングをつかみジャンプでよけよう。



攻撃はもちろんキックで。手裏剣なんかもついでなくて使えない。



3番目の砲塔は、青い光の発生源がすぐ近くにあるので、上達するまでは手裏剣攻撃に徹しよう。

忍の心得講座 その2

前半の敵

ザコ キャラ総特集

これまでに出てきた敵のザコキャラはさほど強くはないかもしれない。しかしほんのわずかなダメージでも命取りになりかねないし、常に敵の研究をしておくのは忍の大切な心構えの1つである。ここにまとめた9人の敵キャラをよく勉強し一撃必殺を目指してがんばってほしい。

面



手裏剣攻撃しかしてこないザコの中ザコ。スコアアップには使える。

兜(かぶと)



刀で手裏剣をはじきながら攻撃してくる。2回打撃を加えないと死なない。

烏(からす)



名前のごとくまさに鳥人。強くないが、上から不意打ちしてくるので注意。

霞(かすみ)



ふだんは修道女を装っているが、ムサシとすれ違う瞬間、くの一に戻る。

青龍



クンフーを使う。特に飛び蹴りは強力。さらに足で手裏剣をはじく。

グリーンヘッドI



ZEEDのコマンドー。武器はライフルのみで、カシのような存在だ。

グリーンヘッドII



マシンガンを装備している。この連射はライフルよりは少し危険だ。

グリーンヘッドIII



フェンスの裏などの死角から手榴弾を投げってくる一番やっかいなヤツ。

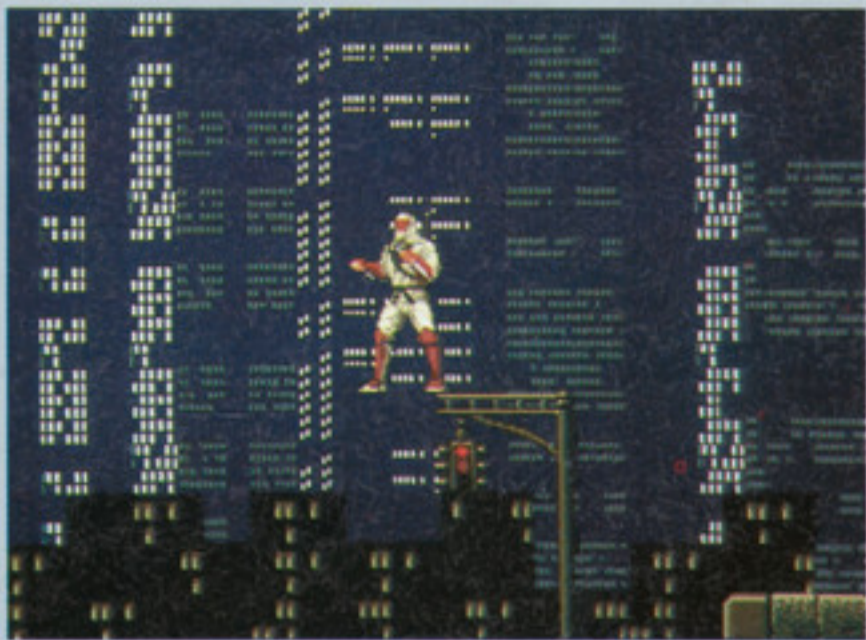
ロッキー



ターミネーターの向こうを張る火炎放射機男。防御力も強い。

STAGE 16

最高の華やかさを誇るチャイナタウン 敵キャラも個性的なヤツばかり



OH! ビューティフル。一度は行きたいね。

さすがチャイナタウン、華やかなことこのうえないのだ。後ろに輝くネオンや高層ビル街の明りも他のステージの比ではない。さらに敵キャラの服の色もスゴイのだ。ピンク、赤、紫と色とりどり。そして彼らのアクションがこれまた非常に凝っている。百聞は一見にしかず。下の写真を見ればわかると思うが、とくに注目してほしいのが女性キャラ。かなり強いが最後がとても色っぽくてグッド!



接近戦でも倒せるが、やはり安全策をとろう。間合を計って...



スキありっつ! 上手になればここで2発連射して倒せる。



ポコッ! と小気味よい音がしてコイツは一瞬で吹き飛ばすのだ。



なあーんだ、女か。家に帰ってろよな。

しかし攻撃、防御ともにボスキャラなみだ。そして最後はアイドルなみのかわいさ。

STAGE 17

逃げ場のないメトロ 意外に難関だ

危い! いなか者のムサンにとっては地下鉄自体が怪物だ。



やっと地上に出たぞ、やはり太陽の光はありがたいなあ。

フツと画面が暗くなったと思ったら、そこはトンネルの中を猛スピードで走る地下鉄の屋根の上だった。天井から鉄骨が突き出していて、それにぶつかると手痛いダメージを被ることになる。これを避けるには、鉄骨が見えた瞬間に高くジャンプするか、しゃがむしかない。この動作をしながら戦うのは、いくらザコ相手とはいえかなりキツイ。しかしトンネルを抜けてからは楽勝だ。

ラッキー! アイテムボックスの宝庫だ。楽しみだぜ。



ハイ、残念でした。ほとんど爆弾の宝庫なのだ。

忍の心得講座 その3

1ランク上の戦いは隠しアイテムで決まる!

マップの所々には見えないボックスに入った隠しアイテムがある。「忍」や「1UP」など、のどから手が出るほどほしいものも多い。このシビアな戦いではわずかな差が勝負の分け目になるのだ。ここに載せたもの以外にもいろいろあるからがんばって探してほしい。



数あるアイテムの中でも「1UP」は、一番ありがたい。これを取る前に死ぬなよ。



へたな手裏剣、数打ちや当たるとはよくいったものだ。まさか空中に浮かんでいるとは。



苦しいステージが2回続くときの「忍」は、とってもうれしい。余っても困らないし。



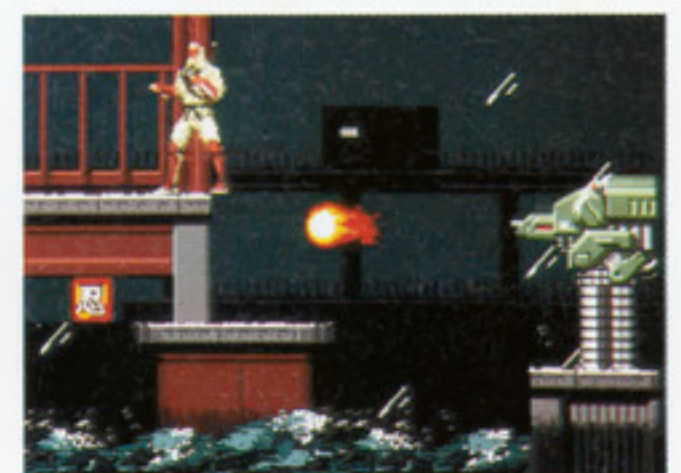
またまた見つけ! と喜ぶのもいいが……実はこの場所はちょっと危い、後で教えてあげる。



熟達したムサンにとってはなんら魅力はないが、みなさんのために特別公開だ!



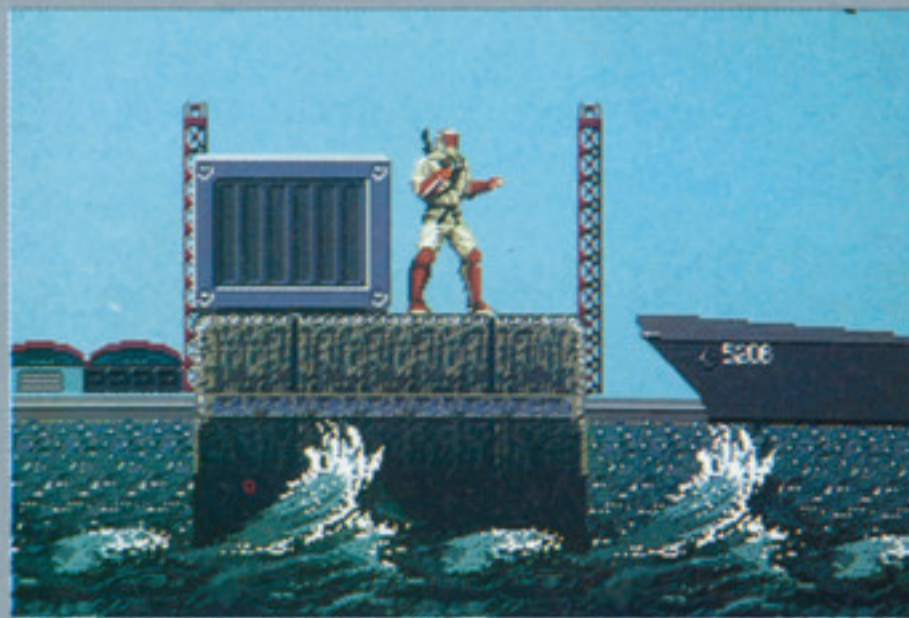
敵と戦っている間に流れ弾で開いたらしい。消える前に見つけてよかった。



見つけたのはいいが、あまりにも戦いが激しくて取りに行けない。よくあるパターンだ。

STAGE19

最高にきついマップだ。八双跳びを極めろ!



敵がいなかったら大間違い。画面に出てこないところに敵は必ずいる。様子を見るために途中でジャンプして戻るのが手。

NEO・ZEEDのコンテナが目立つ軍港の埠頭。ここは今までの中で一番高度なジャンプが要求される。なにしろ画面の外の見えないところまでジャンプしなければならない埠頭、海面に浮いた3つのブイの上を渡るなどの難関もあるのだ。そして着地点には必ず敵キャラの攻撃が待っている。道は2つしかない。フーシンのジャンプ力に賭けるか、イカツチの防御力を頼りに八双跳びだけで乗り切るか。どちらを選んでも危険な勝負には変りない。



海の上にブイが3つ浮いているだけ。ジャンプだけなら朝めし前だが。



そんな甘い考えでは海も人生も渡れない。ジャンプしてすかさず八双手裏剣だ!



海中で待ち受けていた敵を見事撃破!よく見るとコンテナの上にも敵がいた。

STAGE20

ムサシ、巨大戦艦をねらう

NEO・ZEEDの本拠地、要塞島に乗りこむためには、是が非でも敵の巨大戦艦を奪い取らねばならない。婚約者ナオコのためなら、ムサシはシージャックなど朝めし前なのだ。ここでは艦底を目指し下へ下へと進めばよい。敵は弱いヤツばかりだ。一気に蹴散らせ!

これは砲弾を運ぶトラックで、ムサシが乗ると自動的に動き出す。これで喜んでいようようなヤツはザコに殺されるぞ。



なんら手こたえのある敵はいないが、下の赤い部分には注意。ダメージ大ありだ。

忍の心得講座 その4

男なら誰でもみっともない死に方はしたくない。ましてやムサシは忍のエース。つねにカッコよくなければならないという宿命を背負っているのだ。ここに挙げたのは数ある死に方の中でも最も情けないものばかり。間違ってもムサシは、このような最後をとげてならない。先にあの世にいった仲間たちに合わせる顔がないぞ!

NG特集 こんな死に方したくない!!

力およばず



このころのムサシは、まだ未熟なのでよくこのような失敗をするのだ。ハッキリいって練習不足。八双跳びの特訓をしろ。

油断するな



隠しアイテムを取ろうとして、うかつに壁に近づいた結果がこれ。もっと悪いのは、敵が美人なので気を許してしまったこと。

単なるまぬけシリーズ



そもそも忍者屋敷のワナは、一般の人間をひっかけるもの。こともあろうにそれにひっかかるとは忍者として最高に恥しい。



地面の穴が全部同じ大きさだと思っただのは大きなミス。敵も一緒に死んでいるが、相討ちというにはあまりにも恥しい。

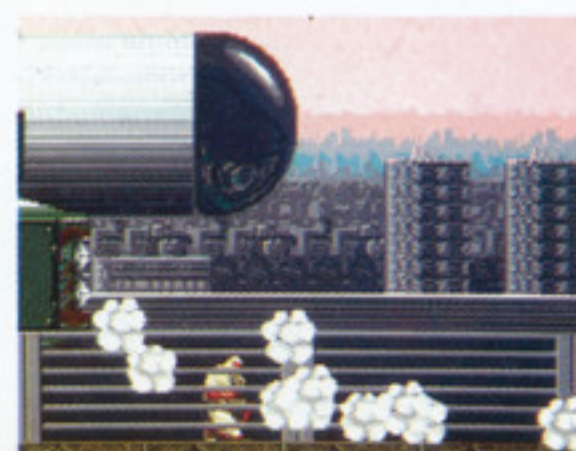


八双手裏剣で見事敵をやっつけたムサシ。しかし、足もとを見てほしい。いったい彼はどこへ行くつもりなのか。アーメン。

調子にのるなシリーズ



トンネルの中。初めてのカモを見つけたムサシは、喜びのあまりに八双手裏剣を使おうと高々とジャンプしたかったらしい。



タンクローリーにもの足りなくなった彼は、スピードでも勝負をしようと前を走り出した。でも走る車から飛び降りたら……。

前方不注意



STAGE20のところで、さんざん注意したにもかかわらず、一番楽な場所で死んだムサシ。つくづく長生きできない男だ。

STAGE 21

これはスゴイ、TVゲーム初?の巨大キャラ



なんて戦艦の底に恐竜が住んでいるんだよ。

見よ！ この恐竜を。驚くなよ、腰を抜かすなよ。ゴジラかステゴザウルスか知らないが、とにかく画面をはみ出しそうなデカさには恐れ入るばかりだ。そして驚きのあまりに立ちすくんでいると、次の瞬間「ゴー」という轟音とともにすさまじい火炎を吹きつけられ、とどめのシッポ攻撃でアッというまにムサシは死んでしまうのだ。またイカツチのバリアも

上に炎を吐くときは、ここに隠れてしまえば平気。さらにうまくやれば、コイツは炎を吐くひまもなくなり、シッポ攻撃だけになるんだけどね。



「ゴォーッ」という音がするやいなや、ジャンプ&手裏剣のみごと命中すれば、コイツの体全体がピカッと光るのだ。

あまり頼りにはならない。「じゃあ、どうすればいいんだよおー」というであろう諸君の声に答えて、秘訣を伝授しよう。

まずはムサシの安全を確保しなければならないが、これはシェルター兼足場のようなものの上でシッポ攻撃を避け、下に降りて火炎を避ければよい。だがこの動作を1回でもミスしたらほぼ確実に死ぬことになる。また手裏剣を打ち込む場所だが、コイツの弱点は首のまわりだけ。つまり「ゴー」と吠えて後ろを向きかけた瞬間に飛び上がって発射するしかない。さらにジャンプの最高点で、という条件もつく。この動作を完璧なタイミングで何回も繰り返さなければならない。最後に1つ忠告。コイツは20発以上の打撃に耐えられるのだ。



シッポにひっかけられるなよ。ライフがこっそりなくなるぞ！



20発目の手裏剣が命中。コイツは弱っているのか怒っているのか、だんだん和不気味に赤く光り出す。これがまた恐しい。

STAGE 22

死闘は必至、敵の最終防衛線を突破せよ！

海が荒れ狂い、雨が滝のようにたたきつける。そしてサーチライトがひっきりなしにムサシを照らし出す。ついに敵の本拠地、要塞島にたどり着いたのだ。コマンドがとぎれることなく配置され、また白鳳という強力キャラ



いかにも要塞島といった雰囲気。悪天候だ。ちなみにムサシが立っているのは自動要塞砲の上。Z.E.E.Dは金持ち？

ラも登場してくる。このステージはなかなかハードでまったく無傷でクリアするのは難しいかもしれない。しかし要塞は目前だ！ 忍術も八双手裏剣も惜しむな。持てる力のすべてを出しきって最後まで強引に突っ走れ！



ザコキャラ相手の戦闘では一番苦しい。さすがのムサシも立ち往生だ。しかたがない、忍術も手裏剣も全部使ってしまった。

忍の心得講座 その5

後半の敵 ザコキャラ総特集

後半の敵キャラはアクションの凝っているヤツが多い。とくに三節棍を使う紫鳳、白鳳や、「死の舞」を舞う桃華などは思わず見とれてしまうほどみごとなグラフィックだ。また2発、3発の打撃に耐えられる敵も多くなって来る。挑華に至っては7発も手裏剣を打ち込まなければ死なないのだから大変だ。いくらムサシとはいえ、油断は絶対に禁物だぞ！

<p>敵キャラの紅一点。しかし、鋭いツメの攻撃は強力だし防御力ならNo.1。</p>	<p>青龍の上級クラスで、やはりクンフーの名人。防御力は2倍である。</p>
<p>グリーンヘッドの上に位置するコマンドらしいが、どこが違うのかは謎。</p>	<p>水中にひそむ灰色の面。たぶん、肺活量が5違うのではなからうか。</p>
<p>紫鳳の上級クラス。攻撃方法は同じ。防御力が少しアップしている。</p>	<p>ステージ23で出てくる。やはり灰色だが、防御力が2倍でうっとうしい。</p>
<p>同じくステージ23に登場。防御力がアップしたため、かなり手強いのだ。</p>	<p>これもまた灰色になった鳥人だ。防御力はかわりないが攻撃が鋭くなった。</p>

STAGE 23

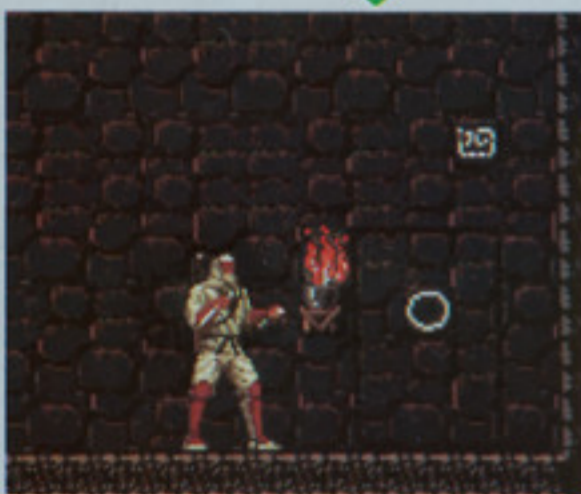
巨大迷路の中でパワーをたくわえろ!

アイテムを
いくつ取れるか
これが勝負の
分かれ目だ!!



1F

1Fの最初にパワーアップがあるので絶対に取りよう。また狭い穴になっているところには入るな。ここに入るとはまるぞ!



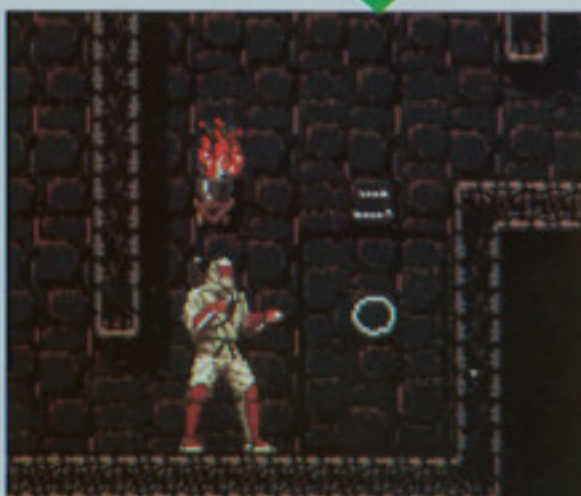
4F

このフロアは念入りに調べたほうがいい。なぜかって? それは秘密だ。やっぱり楽しみは、最後までとっておくべきだもんね。



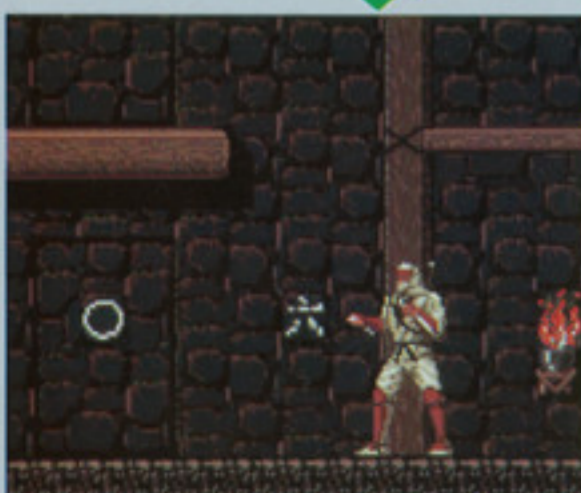
8F

ここは、違うドアに入る可能性が高いので注意! でも失敗しているるとさまよいくのもおもしろいとは思うけどね。



2F

パワーアップが2つもあるが、あわてて両方取らないように。後でダメージを受けたときにもう1度取る分を残しておこう。



6F

このフロアを抜けたらもう戻れないぞ。ダメージが大きすぎと思ったら別の階に戻ってやり直すべし!

まず、このステージはいままでのものとは少し違う意味があるということを、しっかりと肝に命じてほしい。これまでのステージは、とにかくクリアすることが一番重要だった。しかし今回は次に最後の決戦をひかえていて、ライフや手裏剣のムダ使いは絶対に避けなければならないのだ。ハッキリいって迷路自体はそう難しいものではない。めんどうなのは、さらに強力になった敵を最小限の攻撃で倒さ



敵キャラ大集合! 6Fは最後にして、最悪のフロアなのだ。ここでダメージを受けてはいけない。八双手裏剣を使い、

なければならないということだ。ダメだと思ったら、1回死んでやり直したほうがいい。

最後に秘密のアドバイス。パワーアップと忍術が残っていないと、あとで苦しいかもね。

このステージは敵の強さもかなりのもの。パワーを温存しろとはいっても、そううまくいくとはかぎらない。そこでグッドニュースを1つ。なんとこの迷路は宝の山だったのだ。アイテムボックスはたくさんあるし隠れアイテムもありありだ。徹底的に探せ!

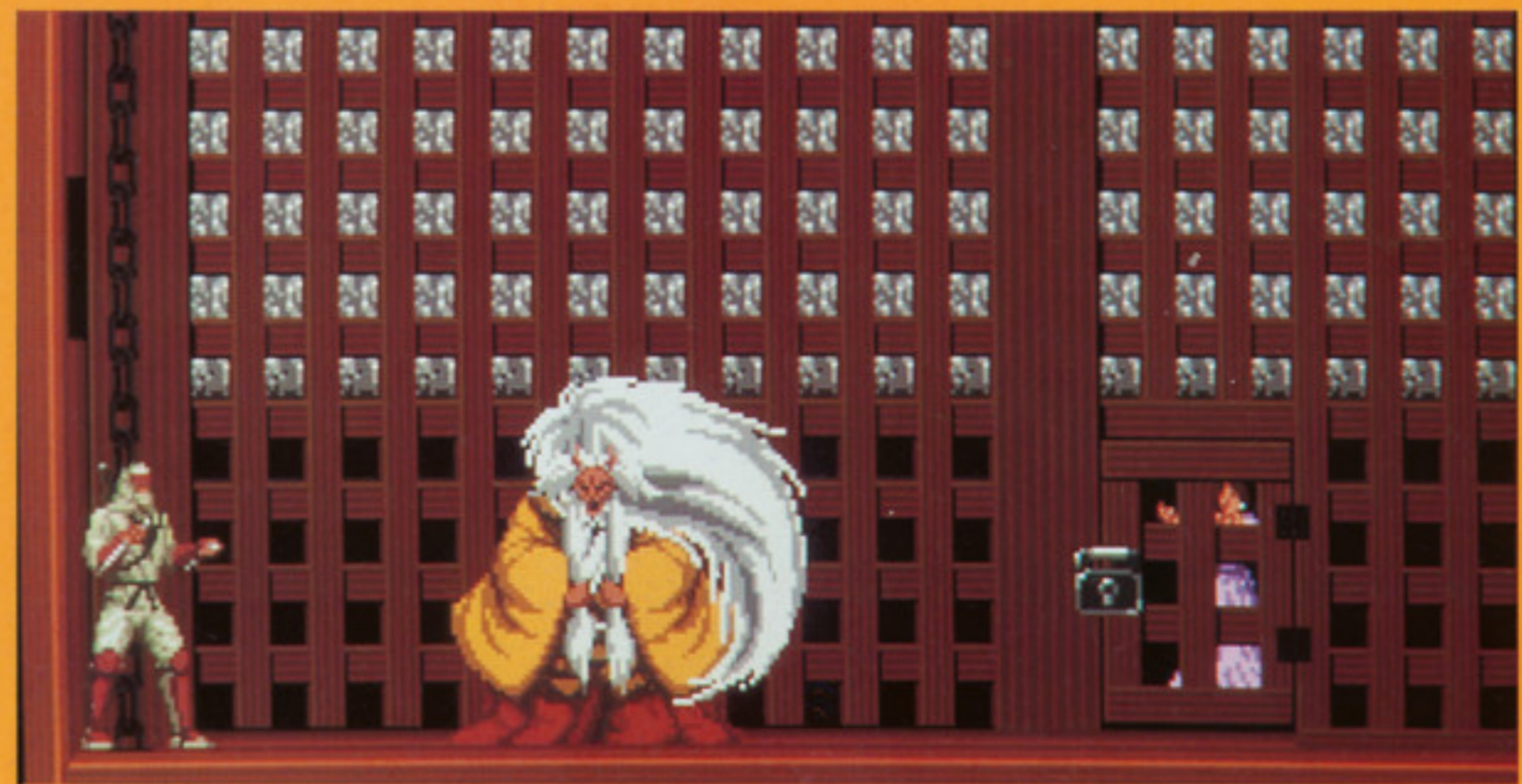
こんなところに隠しアイテムが……。この調子なら他にもたくさんありそうだけど、ちなみにこれは50発の豪華手裏剣だ!



ジャン。アイテムの大バーゲン。ムサシも大喜び。さて、ここは何階でしょう。みなさんががんばって探しましょうね。

FINAL FIGHT

ムサシ vs マスクド忍者



……そして最後の戦いが始まる
急げ! ムサシ、ナオコが危い!!

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

アニメファンのキミにおくる...

重装機兵

ただ今
制作中



3月16日発売
メサイヤ
(NCS)
価格6,200円

LEYNOS

太陽系を舞台に宇宙戦争がぼっ発!
アサルト・スーツが宇宙空間を縦横無尽に飛びまわる
アクション・シューティングの巨編が登場した。

雰囲気抜群のグラフィック



これがアサルト・スーツ隊のスーパースター・レイノスだ。今回の主役だ。

一言でいえばSFアニメを見ているようなグラフィックなのである。戦闘艦など大きなキャラはもちろん、アサルト・スーツなどの細かいものまでが精密にデザインされているため、戦闘場面のリアリズムがひしひしと伝わってくる。このリアルさがアクションゲームを楽しくする大きな要素なのだ。さらに「配色」が実にきれいなのも「レイノス」の特徴。宇宙に浮かぶ地球など、この世のものとは思えない美しさで、まさに気分は宇宙飛行士といったところだ。



ひと味違う設定でRPG的楽しみも

「レイノス」は1面から8面までしっかりとした1つのストーリーでつながっていて、各面ごとにクリア条件となる任務が設定されている。よくある「1面=スクロール面+ボスキャラ」というパターンではないのだ。各面ごとに戦いの目的があることによってRPG的な楽しみ方ができるのである。アクションは楽しいがただそれだけ、というゲームが多いなかでこのアイデアは画期的といえよう。



敵アサルト・シップ。見よ、この完璧なグラフィックのすばらしさ。

無数の星が輝く宇宙空間に、ポツカリと浮かぶ「母なる大地」地球。こうして見ると実に美しいのだ。「LEYNOS」のロゴもこちらのほうがいい?

第1面

ガニメデ基地

謎の熱源接近！ AS隊出撃せよ



青く輝く平和な星、地球に近く謎の宇宙船。船腹からあやしい光が降下していく。太陽系に異変が起こり始めたのだ。

- しょうじく、この基地がこちらです！
- ワーカーはぜんき、きちい、おんしろ！
- アサルトスーツ部隊はそぞろ、いそいそ。

舞台は木星の大型衛星「ガニメデ」にある資源採掘基地。毎日ワーカーロボットたちが働く場所であり、配備されている軍隊は外惑星条約軍第2機動師団だけ、という実にのんびりとした「宇宙の炭鉱」のような基地であった。しかしある日突然、正体不明の熱源が降下してくるのを基地のレーダーが確認。基地は蜂の巣をつついたような大騒ぎとなった。



敵に前進をばまれてはいるのに司令官からおしかりの言葉が飛んでくる。べつにまわっているわけじゃないんだぞ！

あわてふためくオペレータをしり目に隊長は到着きはらった態度で命令を下す。「ワーカー（労働者ロボット）は避難しろ。AS隊は出撃せよ！」いよいよ第1突撃旅団のホープ、アサルト・スーツ部隊の出番がきたのだ。

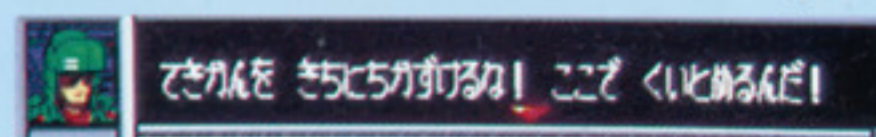
最初にレイノスたちが会ったのは地上にウヨウヨとひしめいている敵の突撃ロボット部隊であった。そして上空を敵の対地攻撃機が爆弾を投下しながら通過していく。味方の



この司令官は本当に人使いが荒いのだ。まったく人をなだたと思っているのだから。「敵艦」なんてどこにもないぞ！



で、出たー。コイツが敵突撃部隊の親玉アサルト・シップだ。攻撃力、防御力ともにスコイが何があっても撃ち落とせ。



さしものアサルト・シップもレイノスの猛攻には耐えられなかった。これでとりあえずガニメデ基地は救われたのだ。



SAが次々とやられていくなかでレイノスはただ一人奮戦する。やがて敵突撃部隊の主力艦アサルト・シップが姿を現した。コイツが基地に近づく前に撃ち落とせ！それが第1面のクリア条件である。

番外編

ライフパラメータがゼロになるとGAME OVER、というのがこの手のゲームのお決まりのパターンだが、ストーリーに凝っているレイノスには+αがあるのだ。



Dライン？ それなんのこと？ 詳しく説明してくれよ。

GAME OVERまでの過程もおもしろい！



まだ27キロも先か。まあなんとかなるだろう。もう少し遊んでいくとするか。



いままで、なまけていたツケがまわってきた。もうだめだ。間に合わない！

たとえば第1面ならレイノスが無事でも、敵のアサルト・シップが基地に到達して基地を破壊してしまえばGAME OVERとな

- Eすけ！
- きちい、ヨルダが、おんしろ、こえす！
- もうだめ！
- ザッ・ザッ……

ってしまう。もちろんそうなる前に隊長やオペレーターの注意メッセージが画面の下に表示され何度も警告してくる。それを無視してはいけないというわけ。ところで上のメッセージ画面を見てほしい。どうだ、この凝り方はハンパじゃないぞ！

第2面

脱出

ガニメデ基地は壊滅状態に…… 全員脱出、シャトルへ急げ!

敵い、きつは ほうにたいてい、かたはら きつは

だんしつし、あにたかたはらと ちきゅう きかんする。

かたはら しんが あるはずだ。

かたはら さぎういを ほしつ、

シャトルの こうかてんじ もつ、いけぞ

敵の第一撃はなんとか退けたものの、敵部隊に完全に包囲されてしまった。ガニメデ基地、第2機動師団ともに大損害を受け、次の総攻撃をくらったら全滅はまぬがれないだろう。残された道はただ1つ、脱出しかない。司令官の命令が出た。「AS隊はワーカーたちを守りつつ、シャトル降下地点に向かえ！」

再びレイノスたちは敵の待ち受ける地上へと戻り、激しい戦闘に突入した。そしてその途中、待ちにまった艦隊からの援護機がやってきた。援護機はすばらしい活躍で上空の敵を次々に全滅させ、地上の敵にも大打撃を与えてくれる。ラッキー、この勢いならあとわずかでシャトルの降

下地点にたどりつけるに違いない。しかしそのとき、突然ビーム砲を持ったナゾのロボットが現れ、アツというまに援護機を撃ち落とした。「ウアーッ」操縦士の悲鳴が無線のレシーバー内にこだまする。

援護機を失ったAS部隊は苦戦を強いられ、またしてもたくさんの味方が帰らぬ人となってしまった。このままでは全滅か……しかしそのとき、シャトルの姿が視界に入り艦長の声が聞こえてきた。「いぞげノ 収容が終わり次第、発進する」シャトルのハッチが開き、

これが艦隊からの応援機「バーサット」だ。レイノスたちを助け、大活躍してくれる頼もしい味方だ。見よ、この血にまみれた艦長の顔を。これこそ闘う男の顔だ。



突然現れたこのロボットが、強力なビームを発射。バーサットは、たちまち火だるまど化した。かたきを討とうとしてもコイツは足が早く追いつけない。それにしてもレイノスに似てると思わない?



後部ハッチが開くまでの間にも、敵はどんどんやってくる。あと少し。ここが最後のふんばりどころだぞ。

味方のASやワーカーロボが次々に乗り始める。レイノスは、味方を援護しながら一人で戦うことになる。これは制作中のゲームなので、まだよくわからないが、仲間を多く乗せるほどスコアがアップするというものかもしれない。クリア条件はもちろんレイノスがシャトルに乗り込むことだ。



仲間が次々と乗っていく間、一人で戦うレイノス。

◆これが第1面・第2面の敵キャラだ!!

突撃装甲砲 トレッドノート	重装机兵 テック	支援機兵 ダリント	降下兵	機動機兵 ゼアーアイン	対地攻撃機 メッシュ	輸送艇 クライトン	味方AS
旧式だが、重装甲で強力な砲を装備。なかなかしぶといヤツだ。	敵の主力であり、一番たくさん出てくる。たおすのは楽である。	後方から攻撃するセコイキャラ。カッコ悪くてなかなか笑える。	体当たりしただけで死ぬ、あわれなキャラ。でも同情は無用。	バーサットをうち落とすのはコイツらしい。レイノスのライバル。	爆弾を投下するが防御力は弱い。ハエのようなヤツである。	降下兵を積んでくる。たいして害はないが、撃破するのはたいへん。	レイノスと似たようなカッコをしているが、弱くて頼りにならない。

◆武器アイテム



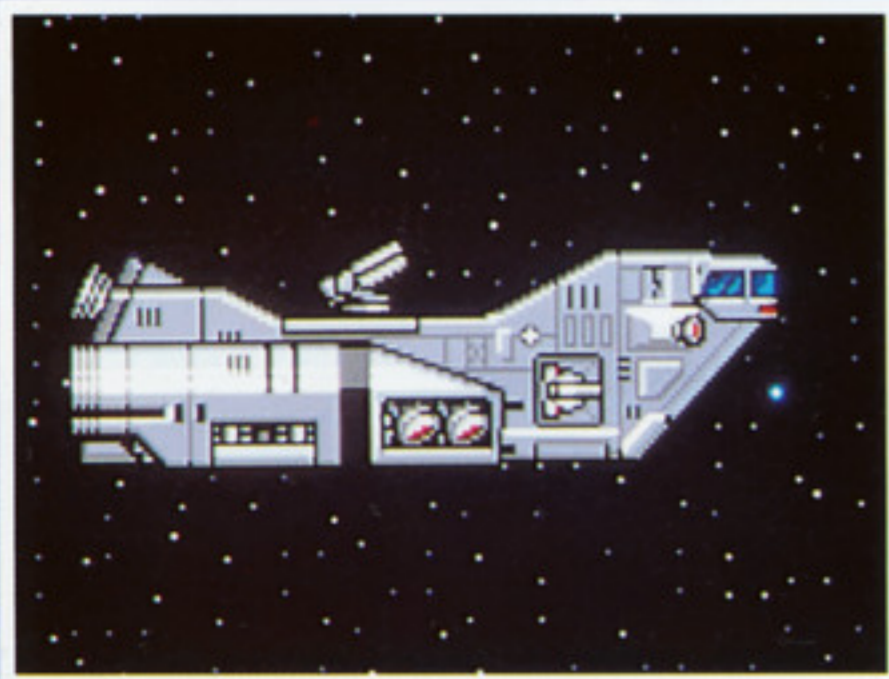
第2面になるとアイテムがぐっと増えるのだ。

ショットガン	ビーム	バズーカ	グレネード	ミサイル	バーニアバック
弾が3方向に飛ぶ。まあまあ威力だ。	威力絶大ノ 敵巡洋艦を倒すときには必要だ。	敵に命中して爆発する。弾がすぐなくなる。	爆発圏内の敵複数にダメージを与えられる。	敵を追いかけて進んでいく。とっても便利。	ロケット噴射でジャンプ力がアップする。

第3面

大気圏突入

反撃のときがきた
地球へ逃げ!



3カ月の間、このシャトルに乗ってレイノスたちは宇宙をさまよっていたのだ。しかしもうすぐ地球の土を踏めるぞ。

- てっぺんから3カ月。ついに帰るのとききた!
- これより5分以内に帰る。さくせんこうどうにない。
- てっぺんから帰る! しょうめんです。
- 大気圏突入まであと360SEC!!
- 帰るぞ。シャトルをまわ!

ガニメデ基地を脱出してから3カ月が過ぎた。情報によれば地球までもが侵攻を受けているらしい。地球の衛星軌道を制圧した敵はすでに地上にも前線基地と中央基地を建設し



大気圏突入まであと60SECです。

たのだ。このままでは地球が危い! 第2機動師団は反撃のため大気圏に突入しようとした。しかし、直前にオペレーターから緊急警報が入った。「敵巡洋艦発見! シャトルの正面です」このままではシャトルもろとも撃ち落とされてしまう。全滅だけは避けなければならない。ハッチからアサルト・スーツが次々と発進した。あと360秒で大気圏突入だ。それまでにシャトルに戻れなければ、宇宙空間専用のアサルト・スーツなど、たちまちのうちに燃えつきてしまうだろう。生き残る道はただ一つ、敵をすみやかに撃破するしかない。宇宙空間に出たレイノスたちは激戦の末、無数の敵ミサイル衛星と巨大な敵巡洋艦を撃破した。しかしその時「大気圏突入まであと60秒です」というオペレーターのメッセージが入った。急いで帰還しなければ! しかしシャトルはすでに降下中で、もとの位置にはいない。新たな危機の到来だ。



これが敵巡洋艦だ。なんだか動物のようなカッコをしているが、これがけっこう強いのだ。とっておきのビームを使わないと苦しいぞ。



大気圏突入まであと30SEC!



タイムアウトすると、しょうゆできません。きかんしてください



ハッチをひらいて

◆これが第3面の敵キャラだ!!

アウトファイエル	敵宇宙艇	ミサイル
ミサイル衛星。第3面ではコイツが一番の敵になるだろう。	その小ささと弱さで誰も相手にしてくれない。戦うのは時間のむだ。	なんの前ぶれもなしに下から飛んでくる。地球からくるのだろうか

「地球は青かった」 BY ガガーリン



レイノスが今、大気圏に突入しようとしている (もちろん死ぬ)。下に見える白いものは雲なのだろう。こんなに美しいところで死ぬのなら悔いはない?

宇宙空間のシミュレートは完璧

このゲームのスゴイところはグラフィックやストーリーだけではない。第3面の宇宙空間はなんと「慣性の法則」が取り入れられているのだ。重力や空気抵抗のない宇宙では、一度動かしたものはいつまでも同じスピードで動き続けるというヤツだ。レイノスもロケットで方向を変えないかぎりこの法則によって動き続けるのだ。

そしてもう一つ、大気圏に突入するとレイノスは本当に空気との摩擦熱で燃え出すのだ。このリアルさは感動モノだぞ!



アツチツチー、熱いよ! やっぱ死にたくないよ! シャトルに戻ればよかったなあ、と後悔しても、もう遅い。

ビデゲー好きのみなさんへ

ビデオゲーム 極楽VGブロッカーズ

名作「忍」に続く、スペシャルアクション
忍者ゲーム登場!! お供の忍犬に♥なのさ



シャドーダンサー SEGA

STORY

各地で起こったテロリストによる暴虐は、都心にまで広がった。街の各所に爆弾をしかけ、すべてを破壊しようというのだ。

——暴走族を操る、闇の組織を叩きつぶせ/
セットされた爆弾を回収し、事故を未然に防ぐのだ!!

若き忍者と、その忠実なる忍犬は、大なる敵に立ち向かった。



“わんわん”と呼んでやってくれいっ!!

▲お供の忍犬(名前はなし。④がわんわんと命名)は、主人につかず離れず、逆わず。いじらしくて思い入れちゃうんだよね。

ゲーム構成——MISSION4まで計15ラウンド

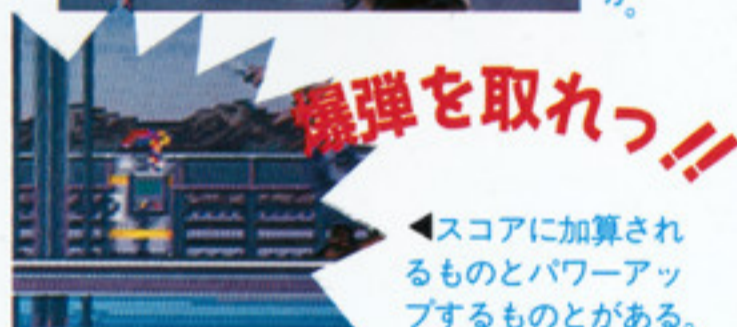
空港や鉄橋、倉庫などを経路とし、4つのミッションをこなしていく。MISSION1は3ラウンド構成。残り3ミッションは各4ラウンド。計15ラウンドでできているんだね。

ゲームの目的は、あちこちにしかけられた爆弾を回収し、悪の組織を壊滅させること。

道中、テロリストのおいちゃんたちがたくさん出てくるので、当然のごとく片っぱしからやっつけるんだ。



ポーンステージあり。ミスると怖い人のキックが。



操作方法——3ボタンと忍犬をうまく使ってちょ

基本的な操作は、名作「忍」と同じ。レバーと3ボタンを使うんだ。

レバーはもちろんマイキャラを動かす、ボタンはそれぞれ攻撃、ジャンプ、忍術を使うようになってる。

わんわんを飛びつかせるには、レバー下+攻撃ボタンでOK。しゃがんだり腹ばいになったりしている敵に襲いかかり、攻撃を妨害してくれちゃう!! もちろん、そのあいだにマイキャラも応戦するんだぜっ!!

ハイジャンプもしっかり生きている。レバー上+ジャンプボタン。わんわんの姿がGOOD!!



▲デモ画面に、わんわんの操作方法が映し出される。マイキャラのははず(エコひいき)。

忍術は豪快さんだっ!!

画面いっぱい炸裂する忍術。いずれも画面中の敵を全滅(ボスには一定のダメージを与えるだけ)させる効果アリ。キャラが呪文を唱えるとバックに炎が上がって迫力満点。

超術雷光弾



超術真空波



なうまくさまだぼだなんぼく



超術火炎犬



▲よーく見てみると、炎が犬の姿をしてるでしょ!? まるで背中に火をつけられて逃げまどっているよう。これってちょっと残酷!?

マイキャラを喰っちゃう忍犬のかわいさ♡

喰っちゃう……といってもムシャムシャしちゃうワケじゃない。マイキャラのカッコよさより、わんわんの忠実さ、表情豊かさに人気が集まっているんだよ、これが。

わんわんはダメージを受けると、仔犬になってしまう。



襲えっ!!



ハイジャンプ!!



死んじゃう、なんて悲しいことをSEGAはしなかったんだ。くーっ、情けがあるねえ……。イキだよっ! 仔犬になったわんわんは、爆弾を取る・忍術を使う・20秒経過を待てば自動的にもとに戻るんだ。

これが MISSION 1 のMAP だっ!!

ROUND 1-1 空港ロビー



基本は右へと進む横スクロールマップ。ラウンドが進むにつれて、上下へも大きく動くようになり、酔っちゃん人が出る(私だけ!? こりゃまた失礼)。後方からやってくる敵に気をつけてちょ。

▶ひょんなところから敵がガッちゃん!! 最初に見たとき、びびっちゃった!!



ガッちゃん!!



ボスへっ!!

ROUND 1-2 滑走路

MISSION 1 破壊工作を阻止せよ!



コインを入れりゃスタート。わんわんをお供に歩き出そう。

MISSION 1は空港ロビー→滑走路→機内(ボス)でできている。

テロリストたちは、あちこちうじゃうじゃしている。気を抜くことなかれ。物陰からしゃがんで攻撃してくるヤツには、わんわんをけしかけよう。

空港ロビーは2重スクロールになっていて、窓の外から飛行機が見える。何機かあるうちの2機は、SEGAのものらしい!? SEGAってお金持ち~(だって機体にSEGAって入ってるんだもん)。

右端に着いてゲートをくぐると、背景は滑走路へ。しばらく

▼「とやっっ!! 脳天カチ割り!!」
接近戦では刀が武器になる。
ザシュノの音と共に敵が倒れる。



◀両手にもったフリッパーを投げつける、やっかい者

歩くと(何故か)建物がある。それを乗り越えて機内へと進むんだ。

ここで上下のスクロールになって酔っちゃんんだ(しつこいって!!)

ボスは、機内でお待ちかね。別名「ヨロイの手まり男」。

ほい!!
私が
ボスです!!



▲MISSION 1のボスは、そんなにカタくない。かかげた左手の赤いところが急所。投げつけてくる手まり(パターンは2通りしかないので、チョロイ)をかわし、手裏剣攻撃だっ!!

MISSION 2 補給ルートを断て!



スクラップ置場→貨物列車→鉄橋→S.L.(ボス)が、MISSION 2の経路だ。

敵に同業の忍者が出てきたり、止まっていたハズの貨物列車が走り出したり。極めつけは、ボスがS.L.であること。ピーッと音をたてて、燃える石炭を吐きちらす。忍術で応戦。



忍者が
ワレワレッ



走る
列車が!!



MISSION 3 地下組織を急襲せよ!



舞台は倉庫→倉庫内部→下水道→女ボスへ。

階段を降りていくと、上段にわんわんがとり残されてオロオロ(表情は変わらない)することがある。あ

わてて待っていてやると、あとから走って追いかけてくるんだ♡

忍術をよく使うようになるのも、このミッションから。大事に持って行こうね。

イヤらしい敵、ワニがニクい!!



◀火炎ビンを投げつける、ジェインソン男。炎をジャンプで避けよう。

おおっどっ!!

MISSION 4はシークレットなめさっ!!

こっから先はないしょ♡ ワンワンと一緒に組織をつぶしてちょ。ほれじゃよろしく!!

Kちゃんの
ドンと
やってみよう

[第4回]

特集

コタツで遊べる

ボード&カード GAME

正月気分を長もちさせよう



みんなで楽しむ
ゲームの掟

ハイハイ、正月気分の抜けきらないアナタ！ それはとっても素敵なことですよ。どうせなら友達を巻き込んで、みんなでドッカーンと盛り上がりましょうじゃないの。今回の「Kどん」は大流行のボード&カードゲーム特集。温かみがあって、計算どおりにいかない、アナログ感覚が魅力ね。

さてさて、いつものようにゲームに対する姿勢、取り組み方から少し触れておこう（初めてこのコーナーを読まれる方は「ゲロゲロ」と思うかもしれないけど、私は個人的にこういうウンチクが好きなので黙って聞いてくれ）。

まず、こうしたゲームはプレイヤーが多いほうが盛り上がるし、実際3人以上じゃないと遊べないものも多い。だから、寛大な気持ちをもって、あらゆる人たちを誘うことが重要だ。たとえば目的の女の子がいたとしよう。でも、人数がそろわなければゲームは始まらない。まあミエミエの魂胆があるならともかく、とりあえずオイシイきっかけを作ろうと考えるなら、他がサクラでもとにかく頭数をそろえるべし。かえってサクラがいたほ

うがやりやすいつてもある。目的の彼女をなにげなくゲーム仲間巻き込んで、チャンスをうかがう。つまり、ボード&カードゲームは、ツーショットへの布石となるわけだ（これはけっこうマジに有効だぜ）。そしてゲームは、あくまでフェアに戦うこと。たとえキミが裏技的なズルを発見しても、決して実行してはいけない。TVゲームにハマっている我々は、つついコンピュータの虚をつくことを考えがちだが、ボード&カードゲームの相手は感情をもった人間だ。私は昔、「缶蹴り」の王者と呼ばれ、絶対に鬼にならない自信をもっていた。実際、毎日のように新しい隠れ場所や裏技を編み出していたのだが、あるときパタッとその神話が崩れた。だれも私を仲間に入れ

てくれなくなったのである。その後の数週間、私がどんなに辛い思いをしたことか（……しみじみ）。キミたちには同じ過ちを犯してもらいたくないのである。

最後に、ゲーム仲間の中でオリジナルのルールを作れば、さらに楽しめる。とくにカケの対象になる簡単な賞品や罰ゲームを用意すると、ゲームがさらに白熱するぞ。この厳冬の時期なら、Tシャツ1枚でコンビニに行くなんて罰が有効。まあ、これは各自考えてみてくれ。

てなわけで、オコタに入ってミカンでも食べながら楽しめるボード&カードゲーム特集。3種類ほどオススメをピックアップしてみた。どれも話題が身近で、誰とでもプレイできるはずだ。お好みに合わせてチョイスしてほしい。



オススメその1

描く▶見る▶当てる

ピクショナリー

●発売元
セガ・
エンター
プライゼス
●定価4,500円



2人以上のチームが4チームまで参加できる。ただ1チームは3人ぐら
いまでがいいだろう。ランダムに単語カードを引いて、そのなかで現在
自分のチームが止まっている色のカテゴリーが問題になる。カテゴリー
にはP(人物、場所、動物)、O(物体)、A(動作)、D(難問)、と全チ
ームがいっせいに参加するAPの5種類がある。

お絵かきコミュニケーション

2人以上でチームを組み、1人がカ
ードに書かれた地名、人物、動作などの絵
を描き、それを他の人が見ながら連想し
て答える。1分以内に正解すればサイコ
ロを振って進むことができ、先にゴール
したチームが優勝！ という単純なゲー
ムなのだが、これがなかなかハマってし
まう。たとえば「自動車」とか「花瓶」
とか実体のあるものなら、絵にするのも
簡単だが、そうした問題は少ない。まあ
「耕す」「つつく」などの動作も簡単な
部類。なかには「マーマレード」とか「イ
ンフレ」なんていう奇問もあり、絵を描
くほうも答えるほうも悩んでしまう。そ
れがまた、このゲームの醍醐味なのだ。

ワンポイント

絵のうまいヤツが有利だろうと思いがちだ
が、実際はほとんど関係ない。基本的な形が
しっかり描ければ、あとは創造力と想像力の
勝負だ。じっくり描き込み上手な絵を完成さ
せようとする、かえって失敗する。下手で
もいいからコンセプトがしっかりしていて、
特徴をよく表すことが重要なのだ。パートナ
ーとの相性もけっこう勝負の分かれ目になる。



私直筆の絵。さてキミは何を連想する？ 解答は次頁だ。

オススメその2

ドラゴンクエストカードゲーム

格闘技場

●発売元
エニックス
●定価1,300円



モンスターの最大HP、現在のHPをボード上で示すようになってい
て、なかなか芸が細かい。ゲームカードには、武器攻撃、呪文攻撃、ホ
イミ、ベホイミなどの回復呪文の他、順番に関係なく出すことができる
ザオリク(HP7で復活)、「しかし呪文は効かなかった」などもある。な
かなか、一筋縄ではいかないゲームに仕上がっているのだ。

カジノ気分を一足お先に満喫！

ご存知「ドラゴンクエスト」の格闘技場
がカードゲームになった。4匹のモンスタ
ーをランダムに選んで参加させ、プレイ
ヤーはファイティングカード(連勝複式
の馬券のようなもの)を引いて、自分が
応援するモンスターを確かめる。次にモ
ンスターを攻撃したり回復させたりする
ゲームカードが配られ、これで準備完了。
1人ずつゲームカードを出していき、2
匹のモンスターが死んだところでゲー
ムオーバー。各モンスターのHPによって
決められる配当金(ゴールド)が配られ
るというわけ。書いて説明すると複雑そ
うだが、実際は単純。大人がハマるバリ
バリのギャンブルゲームだ。

ワンポイント

各プレイヤーは誰がどのモンスターを応援
しているのかわからない。そこで、いろん
な駆け引きが起こってくる。基本的には4匹の
うち2匹を応援するのだが、手持ちのゲー
ムカードは7枚に限定されるため、やむをえず
応援すべきモンスターを攻撃することになっ
たりもする。単純そうで、実は奥の深いゲ
ームなのかもしれない。



ドラゴンクエストのカード&ボー
ドゲームは他にも数種類発売され
ている。これはボードゲームの「モ
ンスタースクランブル」。





オススメその3

校則地獄バトルウォーズ

稲川淳二の

大校則

●発売元
ヨネザワ
●定価1,500円



TEACHERカードは、やくざ、じじい、ヒステリー、レゲエ、ホモ、冷血、熱血、外人の8種。STUDENTカードは、極道者、不良、学級委員、お調子者、小心者、ガリ勉、アメリカ帰りの7種類。その他に特殊カードが用意される。このカードの相性を覚えるのがゲーム攻略の唯一のテクニックだ。極めれば、白熱のバトル間違いなしだぜ!

恐るべし「愛のしつけ棒」

どこの学校でも校則をめぐるイタチごっこが存在するでしょ。それをテーマにしたのがこのゲーム。自分の順番が回ってきたら先生役、その他は生徒役になって対決するのだ。まずプレイヤーにはSTUDENTカードが配られ、先生役の順番を決めてスタート。先生役はTEACHERカードをめくって校則を示し、生徒役はそれに対抗できるカードを出すか、なければその校則に反する生徒のカードを没収される。最後に誰がたくさんのSTUDENTカードを持っているかを競う、というのがおおまかなルールだ。どのカードも稲川淳二のユニークな変装イラストが描きこまれ、生徒、先生ともに個性的で楽しい。

ワンポイント

ルールが、けっこう複雑で覚えるまでに苦労するかもしれないから、初心者のいる場合は罰ゲームなしで、ゆっくりゲームを進めてあげたほうがいだろう。慣れてくれば、思いつきエキサイトするはずだから、最初はお手やわらかに対処すべきだ。とくに「愛のしつけ棒」という凶器を使うゲームだけに、そのあたりの配慮は万全にしておこう!



TEACHERカードの中の愛のしつけ棒カードを引いたら、これで無条件に生徒たちに制裁を与えられる。これがエキサイトの原因になるのだ。

SHOPPING ADVICE

こんなゲームを買いなさい

単純で覚えやすいゲームほど奥が深いものよ

友達を増やしたいのなら

デパートのおもちゃ売場などに行くとわかると思うけど、最近のカード&ボードゲーム人気はスゴイ。売場面積だけでいうなら、TVゲームコーナーを、はるかにしのぎ(商品の大きさが違うから当然だけど)何百種ものゲームが並んでいる。そんなに安いものでもないから、その中のどれを選ぶかは、けっこう大変な作業になると思う。そこで今回は、「ゲームを通して友達を増やしたい」というコンセプトにもとづき、ゲーム選びのポイントを伝授しようと思う。日ごろ、TVゲームに没頭し友人とともに遊ぶ機会が少ないと感じるキミたちは、ぜひ参考にしていきたい。

まず、多人数で遊ぶゲームは、ルールが簡単なほどいい。新しい仲間が加わるたびにルールを解説していたのでは、場がシラケてしまうだろうし、単純なゲームほど、実は奥が深

いという場合が多いのだ。定番ゲームを思い浮かべてみてくれ。トランプのポーカーやブラックジャックもそうだし、UNOだって誰にでも理解できる単純なものだ。今回紹介したピクショナリーと格闘技場は、その点で条件にピタリと当てはまる。売場に行って、ケースに書かれたルールを読んで、すぐに理解できそうだったらOKだと思う。

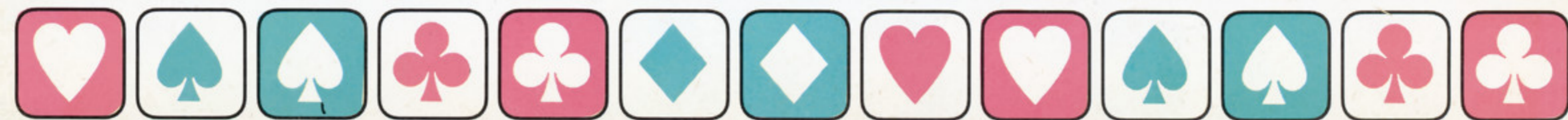
次に、題材が友達の興味と共有できそうなもの。これは多少ルールが複雑でも大丈夫だ。本格的な戦闘シミュレーションを買ったはいが相手がない、なんてこたあ、よくある話だぜ。今回の「大校則」は、その考えにもとづき選んでみた。ルールは複雑だけど、いつもキミたちが頭を悩ませているテーマだけに覚えるのもそれほど苦にならないと思う。以上2点、よく理解してゲームを選んでくれ。

INFORMATION

「Kちゃんのドンとやってみよう」も今号で第4回。まさか、ここまで連載が続くとは予想していませんでした。これもひとえに皆様の暖かいご愛読のおかげと肝に銘じ、私ことKちゃんと弟子のK2ちゃんは、本年も頭をハイにしながら精進していくつもりでございます。が、そろそろテーマ選定に頭を悩ますことも多くなってまいりました。

つきましては、皆さまから扱ってほしいテーマを募集したいと存じます。なにかオモシロイ魂胆を思いついた方は、ぜひ編集部宛てにお手紙をください。おもしろい企画には返事を書いちゃいます(ホント)。

PS/なお前頁のピクショナリーのイラストの正解は「移植する」でした。当たった人は、けっこう私と相性のいい変人だと思って覚悟を決めてください。



1 **ズーム**
3名



発売元：セガ

2 **ソーサリアン**
3名



発売元：セガ

3 **史上最大の倉庫番**
3名



発売元：NCS(メサイヤ)



MARCH

					1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	
18	19	20	21	22	23	24	
25	26	27	28	29	30	31	

4 **不思議の国のアリス
カレンダー30名**
発売元：アレフ

**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 1990年2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、発送に日数が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。ご了承ください。



**ゆうゆカレンダー
50名**

タイトーが昨年4月から「ゆうゆ」(岩井由紀子)をイメージキャラクターとして起用する記念にBEメガ読者50名に「ゆうゆ」のカレンダーをプレゼントしてくれた(提供：タイトー)。応募方法ははがきに、住所、氏名、年齢、性別、職業(学生の場合は学校名)、電話番号を記入のうえ、〒102千代田区平河町2-5-3株タイトー「ゆうゆのカレンダーBEメガ係」まで直接送ってください。
1990年2月8日必着



6 **ドラゴンクエスト
パーフェクトコレクション
2名**
発売元：エニックス



7 **ドラゴンクエスト
アイテム物語
2名**
発売元：エニックス



8 **文庫版「ドラゴンギア」
2名**
発売元：エニックス

9 **文庫版「天空
戦記シュラト
修夜転生」
2名** 発売元：エニックス



10 **ゲーム大博覧会
20名**
発売元：日本ソフトバンク



11 **GS倶楽部
20名**
発売元：日本ソフトバンク



ついに来た'90年代!! メガドラマンは今年もモーレツにハッスルするゾ!!



あれは
ハングリーエイブ!
普段は
網棚の上に
かくれて
晴れ着の女性を
おそっていたの
ですね!
ああ
コワイ!!

なんで
そんなこと
わかるんだ

ブツブツ
言っている間に
次の被害者が
出そうだ!

あぶない!

残念でした

メガドラマン9X
参上!
でございます

説明しよう。
メガドラマン9Xの
頭は日本髪にも
見えるのだ!
(そうかなー)



受けて
ごらんあそばせ
正義の
メガドラ
パーンチ!

あれっ
効かないワ
や〜ね

メガドラマン!
ハングリーエイブは
頭をかくと
エネルギーが
回復して
しまいます
気をつけよう!



お前は
うるせーで
ございます

ならば
正月向けの
この技!!
メガドラ文金
高島田! ですわ

それでは
頭が
かけまい!
今だ
16ビット光線!
でございます!

スポニチ!

ちゅぽぽぽ!

メガドラマン9Xの
活躍で地球はまた
救われた。
ありがとう
メガドラマン9X!

しまった!
これでは本当に
変態では
ないか!



電車の中だぜ、オイ。

次号につづく

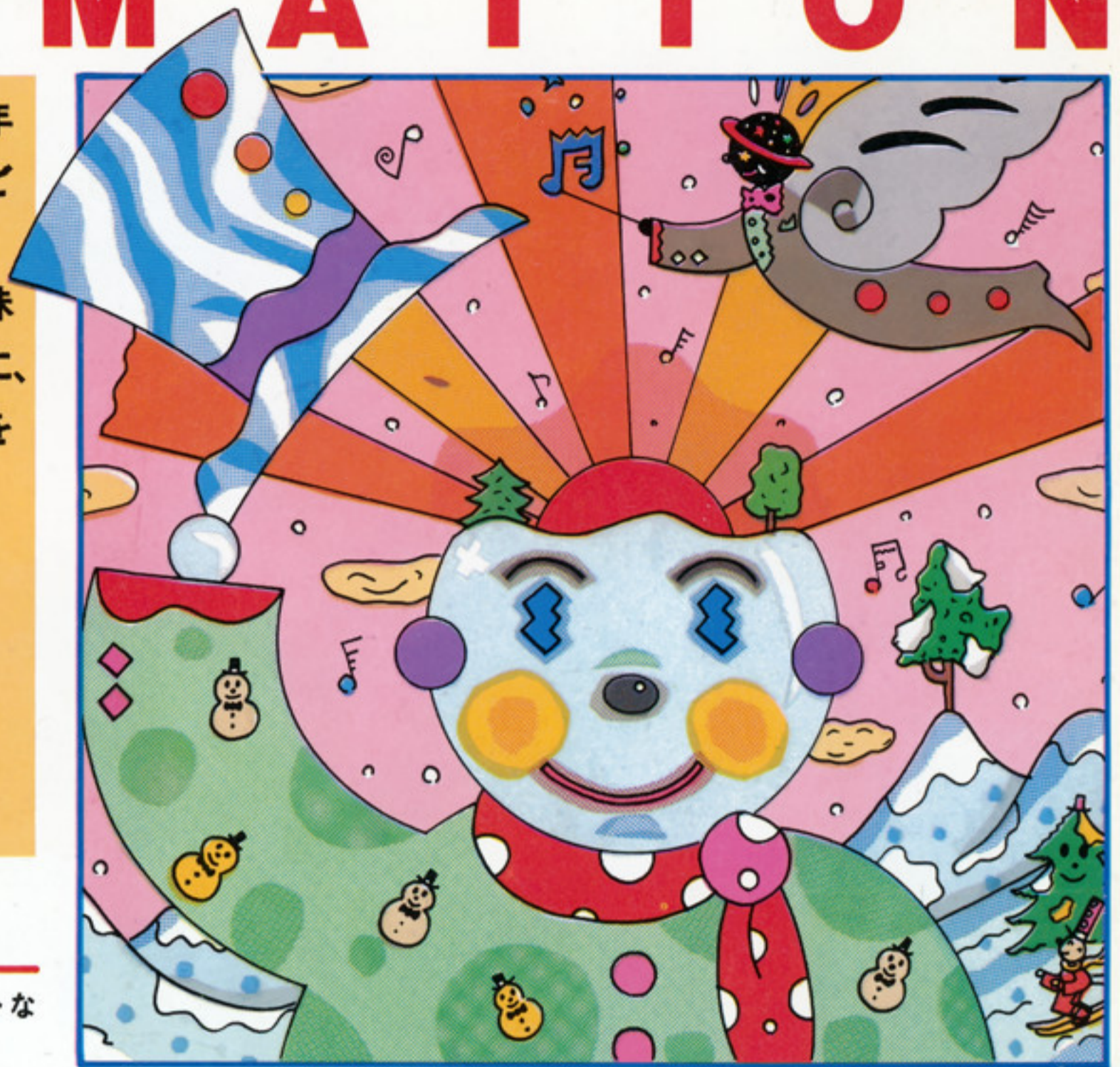
INFORMATION

ゲームマシン市場が登場した80年代も過ぎ、新たな90年代がやってきました。はたしてメガドライブの世界はどこまで広がるのか、ゲームマシンはどこへ行くのか、RPG主体のソフト市場はいつまで続くのか!? 興味津々というところです。本誌も、メガドライブを中心に、現在の流れを見守りながら、新しいゲームのトレンドを模索していきたいと思えます。

月刊まであと一歩。BEメガはがんばります!
次号、増刊・ソーサリアン発売記念号で会いましょう。

2月号増刊号は

2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

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のでき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(ライター希望の人のみ)。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

大内めぐみ 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 吉岡聖乃(メディアミックス)

編集アシスタント 鳥谷博明

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

原 頼一 野沢一馬 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 石原賢二 田辺智代

土井野修清 渡部玉美 星 淳二(スタジオハード)

フォトグラフ 蒲生晴夫 鬼頭栄次 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 黒沢正則

八重樫彩蔵 山本光彦

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ゲームスト 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 ⑥BEEP/メガドライブ4号
⑦①～⑥のすべて

⑨BEEP/メガドライブに対する希望

①月刊化する ②隔週刊化する
③定価を下げる ④フロクをつける
⑤その他

⑩2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?



サンダーフォースII MD

ソフト
第1弾

8方向・横方向・高速・変速スクロールなど変化に富んだ多彩なシューティング・ゲーム。全9ステージ・2重スクロールの華麗なグラフィックと臨場感あふれるサウンド&ボイスが大好評。6,800円(税別)



ヘルツォーク・ツヴァイ

第2弾
新発売

シミュレーションにアクションとシューティングの要素を加えた新ジャンル、アクティブ・シミュレーション。2分割画面・同時・全方向スクロールと大迫力サウンドを盛りこんだ話題の最新作。6,800円(税別)

「ヘルツォーク・ツヴァイ」についている応募券をお送り頂きますと、先着2,000名様にテクノソフト'90GAL'sクラブカレンダーをプレゼント/その他オリジナルCDやGAL'sテレカなど企画も盛り沢山!今すぐお店へ!

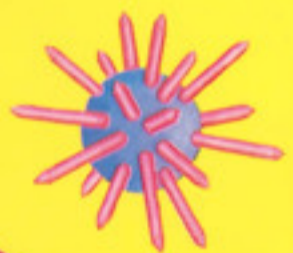
狙い目は
今年も
テクノソフト





SEGA®

簡単?それとも難しい?? スマート君とパズルに挑戦!



ズーム

◆夢中になれるパズルゲームの登場だ!

「極悪パズラー軍団」が宇宙に仕掛けた
迷路盤魔界陣。これを解かないと地球があぶない。
そこで、パズルロボット『スマート』の登場だ。
しかし、奇怪な怪物ファントムたちがスマートの
じゃまをする。時間がないぞ、
頑張れスマート!



▲魔界陣(グリッド)の中を全部塗りつぶせば
スマート君の勝ちだ!



興奮ひきだす
16ビットの
ハイパー
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ



21,000円
標準小売価格

*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。
*記載価格は消費税抜きの価格です。

5,500円標準小売価格

© DISCOVERY SOFTWARE 1988 INTERNATIONAL, INC.
ALL RIGHT RESERVED. © SEGA 1989

話題も、楽しさも超大型!
発売予定メガドライブカートリッジ

ソーサリアン バックアップ機能搭載
© FALCOM 1987

パトレイバー
© HEADGEAR·EMOTION/東北新社/小学館/NTV

スーパーバスケットボール
ゴーストバスターズ
© MEDIAGENIC

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

BEEP! メガドライブ

1990 2月号
FEBRUARY

1990年2月1日発行
第6巻1号通巻62号
発行人・孫正義
編集人・橋本五郎

発行株式会社ソノバツク出版事業部

〒1102 東京都千代田区九段南2-3-26
TEL 営業03-230-7670 編集03-230-7688

定価480円(本体466円)