

MEGADRIVE

ビープ! **メガドライブ** 480 YEN

1990年6月1日発行
(毎月1回1日発行)
第6巻5号通巻66号

特集

スーパーマニアだよ、 全員集合!

今や時代を先取りする正しいマニア達。
ゲーム関連や秘蔵の懐かしのコレクションを一挙大公開

特別企画

ゲームメーカーの ここがわからない

メーカーのみなさん、メガドライブユーザーの
疑問に答えてもらいます

発売間近のモデム、
ゲームギア等直撃インタビュー

お待たせ! 最新セガレポート

時の継承者

- フェリオス
- ファンタジースターⅢ
- サンダーフォースⅢ
- ウィップラッシュ
- サイオブレード



人生いろいろ、ボードゲーム感覚の立身出世ストーリー!

あっぱれ! 実業王!?

5,500円(標準小売価格)7月発売予定



最新・最強のF-1マシンで、公道サーキットをぶっ飛ばせ!

スーパーモナコGP

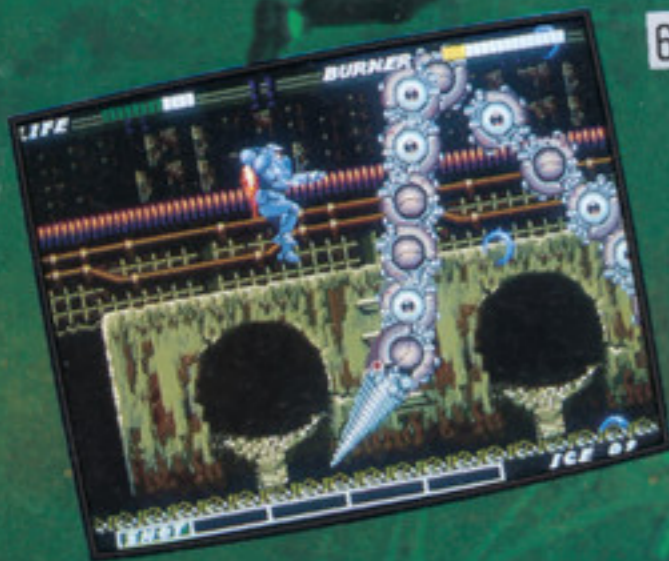
6,000円(標準小売価格)7月発売予定



警官からESWAT隊員に昇進して、悪の組織を破壊しろ!

ESWAT

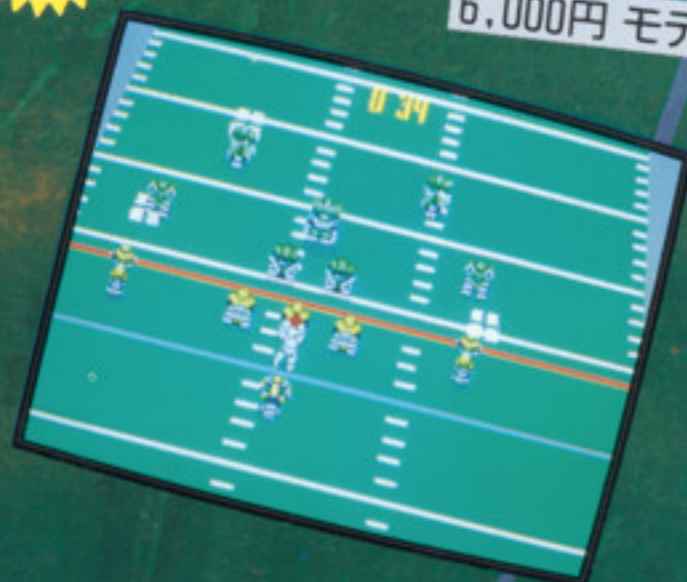
6,000円(標準小売価格)7月発売予定



興奮のスポーツ、アメリカン・フットボールをロボットで闘え!

サイバーボール

6,000円 モデム対応(標準小売価格)7月発売予定



16ビット パワダ

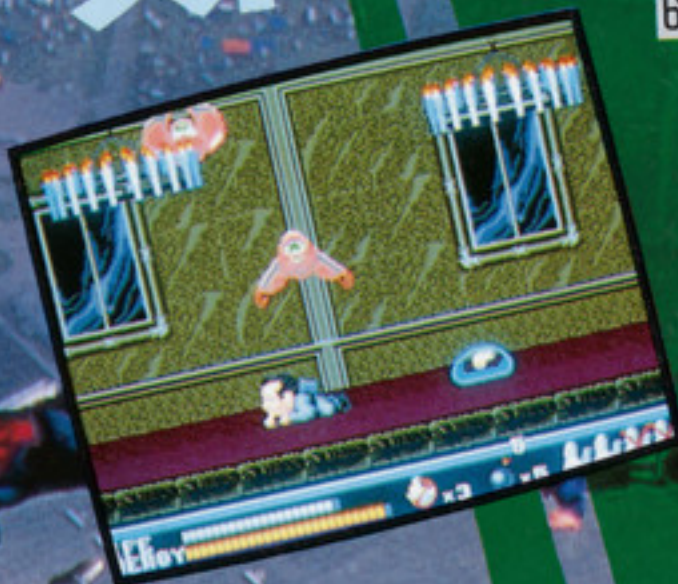


SEGA®

大ヒット映画そのままの痛快アクション幽霊騒動物語!

ゴーストバスターズ™

6,000円(標準小売価格)6月発売予定



フォーメーション攻撃だ!突撃だ!空と陸との大決戦!!

大旋風

6,000円(予価)7月発売予定



ツト イス!!

マイケルの軽快なダンスステップとアクションが最高!

マイケル・ジャクソンス ムーンウォーカー™

6,000円(標準小売価格)7月発売予定

興奮ひきだす16ビットのハイパワー

MEGA DRIVE

16-BIT/メガドライブ



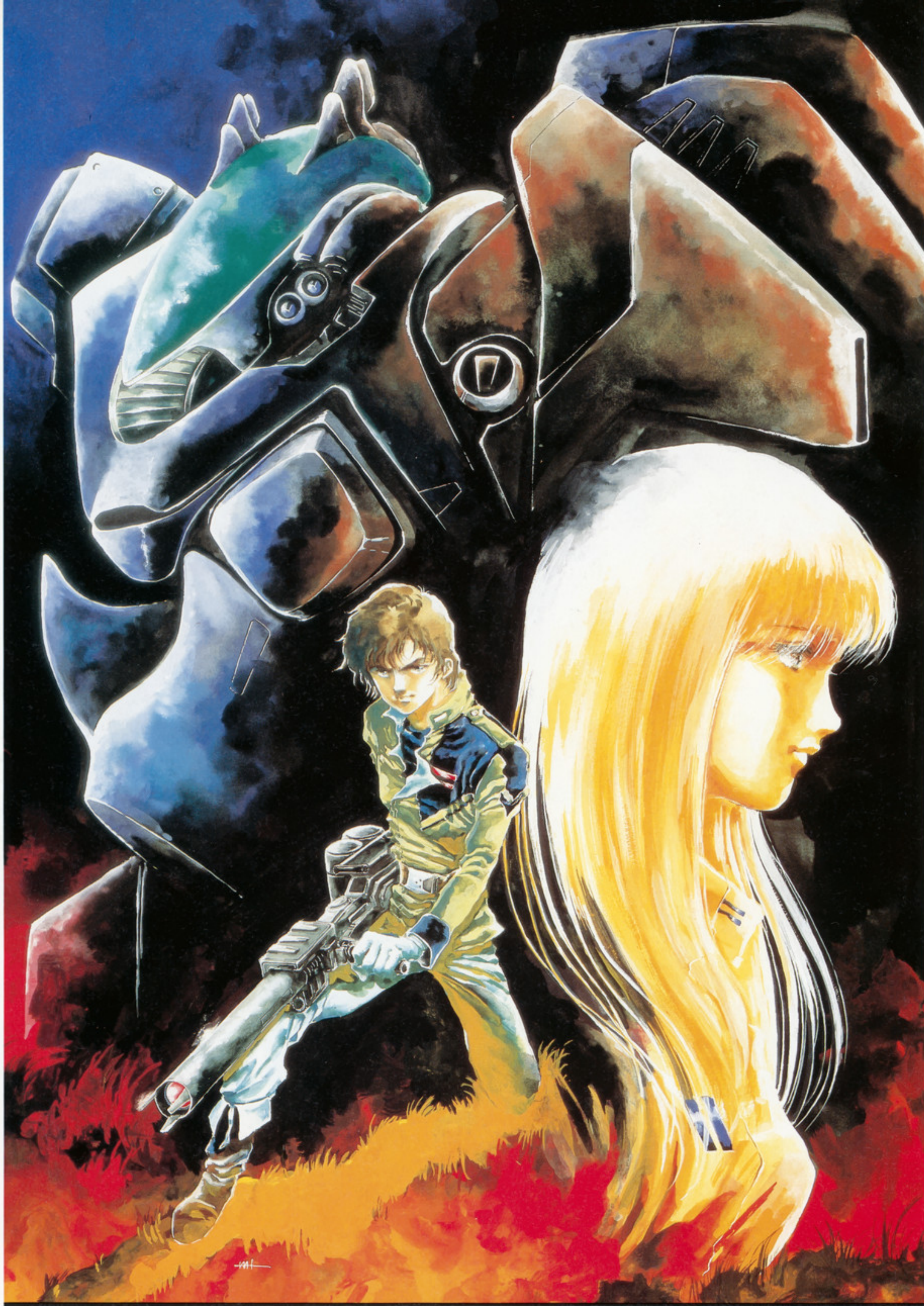
21,000円標準小売価格

※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。

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

Copyright Notice: © 1989 ATARI GAMES [R]. "CYBERBALL" [R]. License Notices: This game has been manufactured under license from Tengen, and CYBERBALL [R] is a trademark of Atari Games and Tengen [R] is a trademark of Tengen. © ACTIVISION, INC. 1984 This game has been manufactured under license from ACTIVISION, INC., U.S.A. and ("name of computer program") and Activision [R] are trademarks of Activision, Inc. Notices of Copyright and Trademark. "[Game Name]" video game program developed by Sega Enterprises, Ltd. "[Game Name]" video game audio/visual display © 1989 Triumph International, Inc. All rights reserved. "[Game Name]" video game program codes © 1990 Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. This game is based on the motion picture "Moonwalker" © 1988 Ultimate productions. © SEGA 1990 ORIGINAL GAME © TOAPLAN CO., LTD. 1989



クオ

想ひ出は軍神と化す… 2000年代、激化する宇宙兵器は戦争の在り方を変えた。機動兵器NAPの誕生である。軍事国家エルシリアの外人部隊に身を潜める元連邦軍少尉ハワード・ボウイの元に一つの指令が下された。「チームアンデッドに告ぐ。血の軸ブラッディ・アクシスを占拠、破壊せよ」飛行する支援輸送機、作戦地点までの旅は快適なはずだった。が、機は沈められた。謀略の臭い、しかし生き残ったボウイにとってそれは重要なことではない。彼は戦闘の中でだけ感ずることが出来る陶酔感が欲しかった。「…作戦遂行。カウントダウン」狼は駆け抜ける。血塗られた時を…。



MEGA DRIVE

この商品は、(株)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。

★戦慄のクォータービュー

真上でも真横でもない斜め上からの新視点“クォータービュー”。自然かつ迫力の立体リアル・バトルが展開する。

★ユニット・ダメージ～火力か機動性か～

ロボット兵器NAP(NEW AGE POWER-SUITS)はユニットと呼ばれる兵器を装着することで火力と耐久度は上がるが、移動スピードは減少する。火力と耐久度を取るか機動性をとるか。ここに戦略性が生まれる。

★変速するスクロール

ユニットの装着数や地形効果によって画面上のスクロールスピードは常に移り変わり、クォーター・ビューとの相乗効果により躍動感は加速する。

★マシン・コーディネート

NAPの最大ユニット装着数は15。火炎放射、支援攻撃、地雷散布など様々な用途に合わせたNAPを戦略的にコーディネートする。

クォーター・ビューの熱き戦場。



FZ戦記

アクセス



ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申ください。
(送料無料)



Game Creative Staff

WOLF TEAM

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区馬場下町61 早稲田ビル5F



●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。

人間は、神から与えられたこの地上を自らの欲望のまま汚していった。邪悪なる神「阿修羅」は、墮落しきった人間たちを支配しようとして、地上へ、次々に魔物を送り込んだ。それに気づいた「四天王神」は、4人の戦士を選び「時を越える力」を与えた。4人の人間を選び我が力を与えよう。雲が割れ閃光とともに、カトメッセージが4人の選ばれし者達への肉体へと届けられた。過去、現在、未来にわたり、4人の戦士たちの時を越えた。壮絶な戦いが始まる。うとしてる!



SHITEN-MYOOH



©1990 Sigma Enterprises Inc.

超時空アクションゲーム『四天王』登場!
時を駆ける戦士たち。

'90年7月発売予定
予定価格 ¥6,200(外税)



『サイオブレード』発進!! 人類最大の危機を阻止せよ!

MOVING ADVENTURE [サイオブレード]

PSY OBLADE
MEGA DRIVE

©1988,1989 T&E SOFT. ©1990 Sigma Enterprises, Inc.

標準小売価格8,500円(外税)5M+バックアップ機能付き

- ★全シーンアニメーションの躍動感あふれる映像。
- ★美しく奥行きのある多彩なグラフィック。
- ★スクロール機能搭載。
- ★豊かな音域を駆使した、迫力あるサウンド。
- ★アイポイントカーソルによるコマンド選択とマルチウィンドウ。
- ★5Mのキャパシティを十分活かした壮大なストーリー。



sigma

遊びどころで、ソフト&ハード

都市の感性を活かした、本物のエンターテイメント。

私たちは、人間らしさあふれるアミューズメントを提供しています。

シグマテレホンサービス ☎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

闘士 ♠

と
し



緻密なグラフィックで描かれたビッグサイズのキャラクター達が、ダイナミックな大技をバシバシ連発。MDならではのハード&プリティーな本格派プロレスゲームの登場だ!



キューティール木 フロムール
 ●本名 鈴木由美 ●昭和44年10月22日生 ●身長155.5cm
 ●血液型 AB型 ●初めプロレスを志す時からの憧れを思い、シカゴ女子プロレス(WPW)1年生としてデビュー。プロレス界の女王を目指す。●90年8月、プロレス界に引退。

天使 ♡



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「MEGA DRIVE」の使用を許諾したものです。

8月発売予定 価格68000円(税別) 4メガ

♥アスミックテレホンサービス メガドライブ専用▶ ☎03-235-5902 ♥

Asmik

株式会社アスミック



©ASMIK



人類の存亡を賭けた、大迷宮の戦い!!

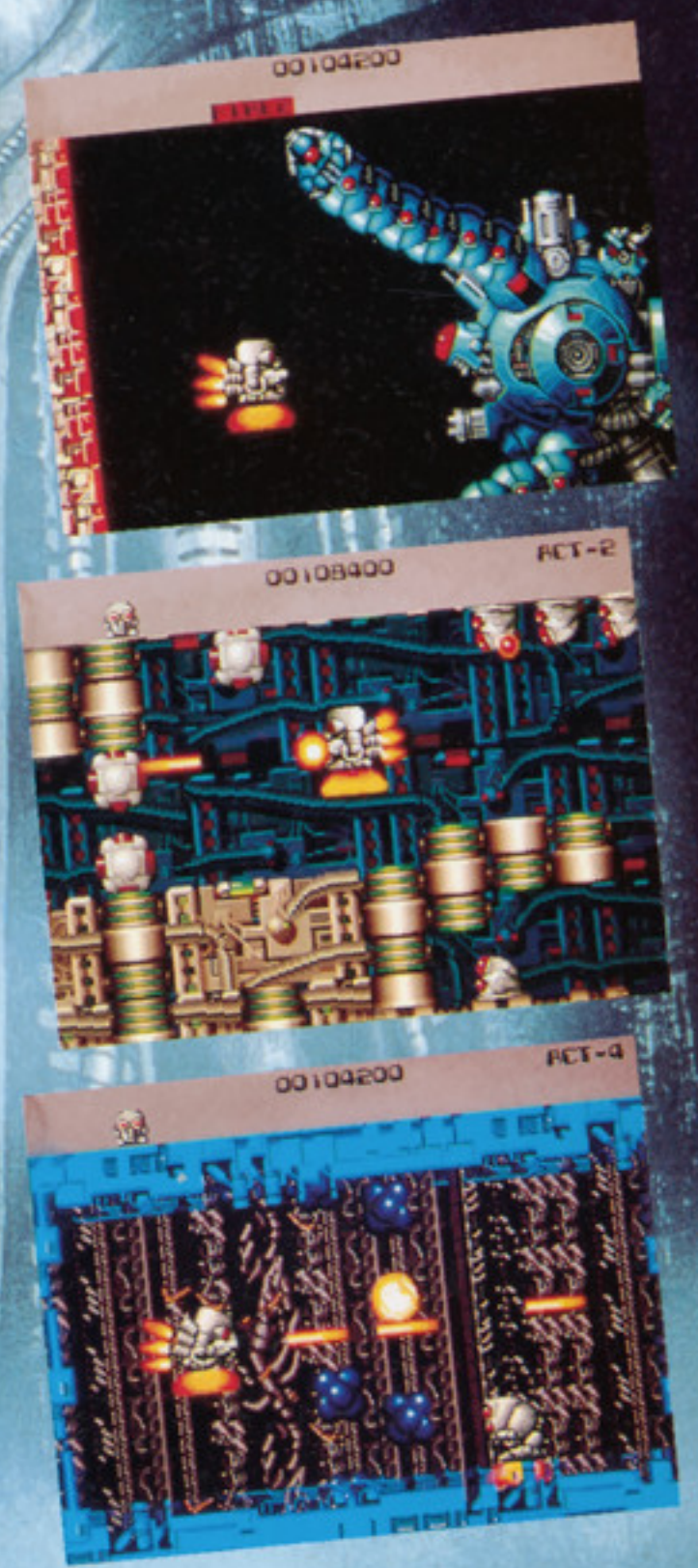
最終戦争の後、ほとんどの生物が死に絶えた。このままでは人類は滅んでしまう!
 マザー・コンピュータの指令により、アトミック・ロボキットは
 地底大迷宮に呑み込まれたシェルター内のイヴの救出に向かった。

7月
 発売予定!
 価格 ¥6,800
 (税別)

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!



ATOMIC メガドライブ・カートリッジ ROBO-KID

アトミック・ロボキット



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 MEGADRIVE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。C UPL

たくさんの人とのふれあいがある!

たくさんのお店とかかわりあい、多くの人とふれあう。
人と人とのふれあいが私たちが成長させてくれると考えています。

SEGA

●ソーサリアン(メガドライブ)

brother

●セレクトッドソーサリアン
シリーズ他

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

●イースI、II(PCエンジン)

ビクター音楽産業 株

●イースII(ファミコン)

キングレコード
株式会社

●ファルコムレーベル
アニメ「イース」シリーズ

エポック社

●ドラスレI(ゲームボーイ)

SIERRA

COARSEGOLD, CALIFORNIA U.S.A
●SORCERIAN(IBM PC)

Broderbund

SANRAFAEL, CALIFORNIA U.S.A
●LEGACY OF THE WIZARD (NES)

MEDIA GENIC

MENLO PARK, CALIFORNIA U.S.A
●TOMBS and TREASURE (NES)

KYODAI

SANRAFAEL, CALIFORNIA U.S.A
●Ys(IBM PC)

角川書店

●コミックソーサリアンシリーズ
小説イース他

Falcom

ふれあいスタッフ募集!

ソフトウェア開発スタッフ

ゲームソフトのプログラマー(アセンブラでソフトウェアが組める開発技術スタッフ)※自作の完動の作品に操作説明・開発機種・期間等を記入したコメント、及び自分のコンピュータ歴等を記入したものを添付し、お送り下さい。

制作担当スタッフ

①シナリオライター ②デザイナー
※①は自作のシナリオにあらずし・人物紹介などを添付してお送り下さい。
②は自分の作品にコンセプト等のコメントを添付してお送り下さい。

ゲームソフト・グラフィック担当スタッフ

※デッサン・レイアウト・色彩感覚が判断できるものを3~4点描いてお送り下さい。

企画運営スタッフ

商品の企画/販促/プロモーション
ファルコムショップの運営・管理他
※企画の基本は物を売り込む仕事です。まず自分を売り込むための詳しい経歴書及び自分のPRを文書にして送付して下さい。自分に熱意があれば、あらゆる仕事へのチャンスと可能性があるのもこの企画スタッフです。

音楽担当スタッフ

コンポーザー/アレンジャー/マニピュレーター
※自作の曲を3~4曲作り、使用機種・録音方法を記入の上お送り下さい。(出来れば楽譜も)

応募方法

①履歴書(写真貼付) ②経歴書(書式自由)
③作品等(各希望職種参照)
以上3点を下記まで郵送して下さい。
書類選考の上面接日をご連絡致します。
(1~2週間後)

※切なし、いつでもどうぞ

■ご注意

応募書類及び作品は返却致しません。
あらかじめご了承下さい。

■書類送付先

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
日本ファルコム スタッフ募集係
(TEL.0425-27-0555)



Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501

ファルコム最新情報発信基地 ——ファルコムショップ——

ファルコムの新製品やグッズが全て揃う。ちょっと遠い人もいるかもしれないけど、ファルコム関連の商品(グッズ・CD・コミック他)は必ず手に入る!
ファルコムの最新情報をここでキャッチしよう!

〒151 渋谷区代々木1-55-2
大和ビル5F 03(375)1917



JR代々木駅徒歩2分
"代々木5号館"の看板が目印!!



当然ながら、
新商品の入荷は世界一早い!




先制攻撃開始

HELLFARE™

ヘルファイアー

©1990 NCS/TOA PLAN

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



Masaya **MASAYA**

日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部 (直通)03-486-6588 (受付時間)9時~18時

ゲームボーイ専門誌 **パワーアップした第2弾だ!**

ゲームボーイ TM LIFE VOL.2

予価**370円**

特集 第1回ゲームボーイ大賞発表

本誌読者200人が審査したベストゲームボーイソフトは? また各ジャンルの最優秀ソフトは? 1989年4月から1990年2月に発売されたソフトの中からベストソフトを選ぶ、ゲームボーイ発売一周年記念誌上イベント

GBデータパラダイス

ゲームボーイユーザーからみたゲームボーイのこれから

メーカー通信

各メーカーのゲームボーイにける意気込みは?

GBお買物ダービー

ゲームボーイソフトお買得1本勝負! 1月~5月中旬発売のソフトのお買得度は?

紹介ソフト

ウルトラマン倶楽部、ピットマン、ダブルドラゴン、
あやかしの城、コスモタンク

など5月から夏にかけて発売予定のソフトを中心に、55本を紹介



RPGの老舗 日本ファルコムのをすべてを網羅! ファルコムファン待望の1冊だ

ファルコム マガジン

予価**580円**

オール・アバウト・ソーサリアン

「ソーサリアン」から「戦国ソーサリアン」「ピラミッド・ソーサリアン」そして最新作「セレクトッド・ソーサリアン5」までのパソコン版ソーサリアンのすべてを総ガイド。さらに、メガドライブ版ソーサリアンも紹介。

オール・ファルコム・ベスト10

ファルコムユーザー100人が選んだ、ファルコム何でもベスト10。作品ベスト10、キャラクターベスト10、サウンドベスト10など、さまざまな部門でランキングを競う。

アナザー・ファルコム・ガイド

国内や海外のさまざまな機種で、ファルコムブランドの作品が移植され、発売されている。それらを一挙に紹介。

ファルコム・ディスクグラフィ

ファルコム関連の全ディスクを紹介。

ファルコム・ガイドブック

幻の本から、おなじみの本まで、コミック、小説を問わずファルコム関連のさまざまな書籍を紹介。

BEEP!

MEGADRIVE

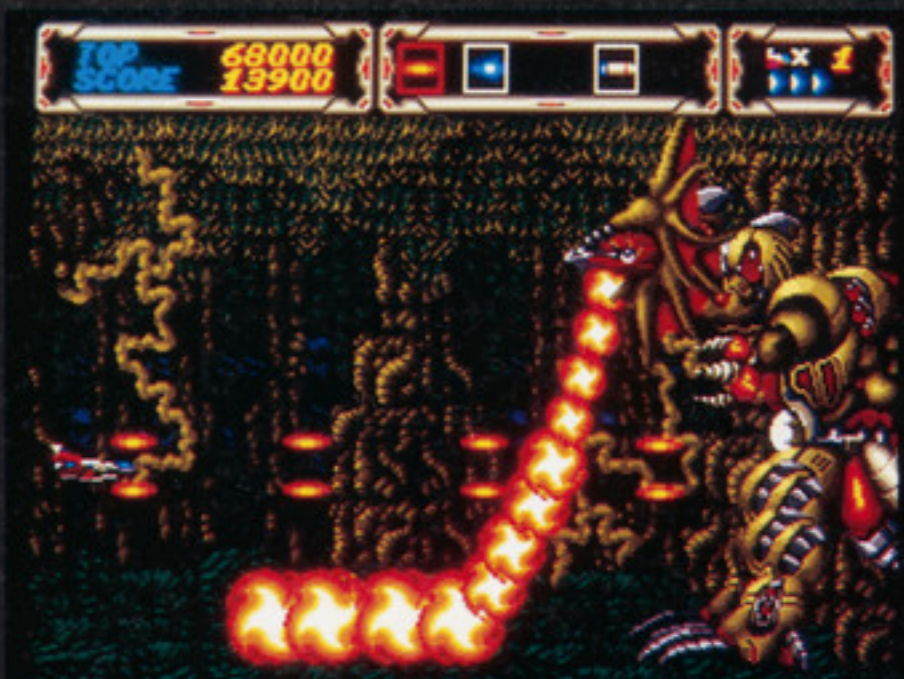
の月刊化にともない

年間定期購読を好評受付中!!

本誌に付いている郵便振替用紙をご利用下さい。所定欄にご記入の上、年間購読料5,760円(12冊分、税・送料込)を添えて郵便局にお申込み下さい。お問い合わせは ☎03(230)7670

CONTENTS

BEEP!メガドライブ
1990 JUNE



P14

最新ソフトをキャッチ・アップ!

新作スクランブル

- E-SWAT●クラックダウン●MOONWALKER
- スーパーモナコグランプリ●AXIS
- インセクターX●四天明王●BATMAN

P20

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

- 大旋風
- D.J.ボーイ

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター

P25

PART 1 フェリオス

P30

PART 2 時の継承者 ファンタシースターIII

P78

PART 3 サンダーフォースIII

P84

PART 4 ウィップラッシュ

P91

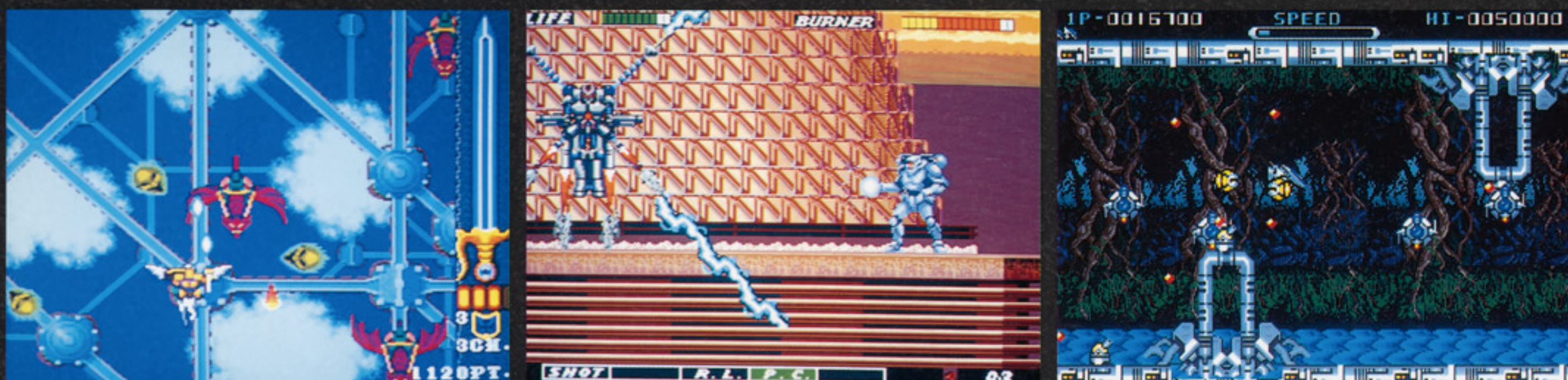
PART 5 サイオブレード

特集

P73

スーパーマニアだよ、全員集合

オタクを超えたスーパーマニア達の驚異のコレクション



特別企画

P41

ゲーム業界ここがわからない!

読者がいつも疑問に思っていることをメーカーに聞いてみた

モテムは? パワースティックは? ゲームギアは? 気になるセガの周辺を緊急インタビュー

P54

セガ特別レポート

何かと話題の2連発!

P52

あっ、そこが知りたいスペシャル

- 開けてびっくり? うわさの玉手箱
- 嗚呼! ゲーム業界ほんとうにオイシイの?

- P12 BEメガ・ニュース
- P38 世紀末キテレツ新聞 / みうらじゅん&佐藤克之
- P40 奇想天外! 新マシン開発工房 / 阿木二百
- P46 TVゲーム市場最前線 / ジャムおじさん
- P48 マニアの帝王 / 池田貴族
- P49 TVモニターの裏からながめてみれば / 折原光治
- P50 サウンド倶楽部
- P58 熱熱ビデオCLUB / 映倫齋活動&佳丈祐子
- P62 びーぶるランド
- P66 日本RPG紀行 / 飯島健男
- P67 COME COME インフォメーション
- P68 BEメガデータランド&新作ソフトスケジュール
- P71 夢の続きに…… / 原 頼一
- P95 ザ・VG倶楽部
- P100 メガドラ達人講座
- P102 メガドラ裏技リーグ
- P103 Kちゃんのドンとやってみよう・最終回 / ゲーム基板購入編
- P106 お買得一本勝負! BEメガドックレース
- P108 メガドラマン9X
- P110 BEメガ読者プレゼント

ゲームギア追跡レポート ハンディマシンの時代到来

前号で紹介したセガのポータブルカラー液晶ゲームマシン、ゲームギアだがどうだったかな？ 今回のBEメガニュースは、現時点でわかる限りの情報をお届けしよう。

まずはスペックの補足から

前号ではスペースの関係上詳しくお伝えできなかったが、ゲームギアの概要は、次のようになっている。

SEGA GAMEGEAR

サイズ■103×210×38 (mm)

画面サイズ■3.2インチ

CPU■Z-80A (3.58MHz)

RAM■8Kbyte (ワーク用)

16Kbyte (ビデオ用)

液晶■バックライトTN

表示■画素数：160(ヨコ)×146(タテ)dot

色数：最大表示色数4096色中32色

サウンド機能■PSG：3音

ノイズ：1音

特殊音源：カートリッジ側にもつことも可能

サウンド出力■スピーカーまたはヘッドホンジャック

通信■2～8人までの通信対戦ゲームが可能

電源■単3×6本(アルカリタイプ)

連続約3時間使用可能

外部電源用端子

外部電源■ACアダプター(メガドライブやマスターシステムのものを共用)

バッテリーパック(充電式)

カーアダプター

カートリッジ■薄型カートリッジ(ゲームボーイのソフトと同様)

価格■本体：19,800円

(全て予備) ゲームソフト：3,000～3,500円

チューナーパック：12,800円

ACアダプター：1,000円

カーアダプター：2,500円

バッテリーパック：3,500円

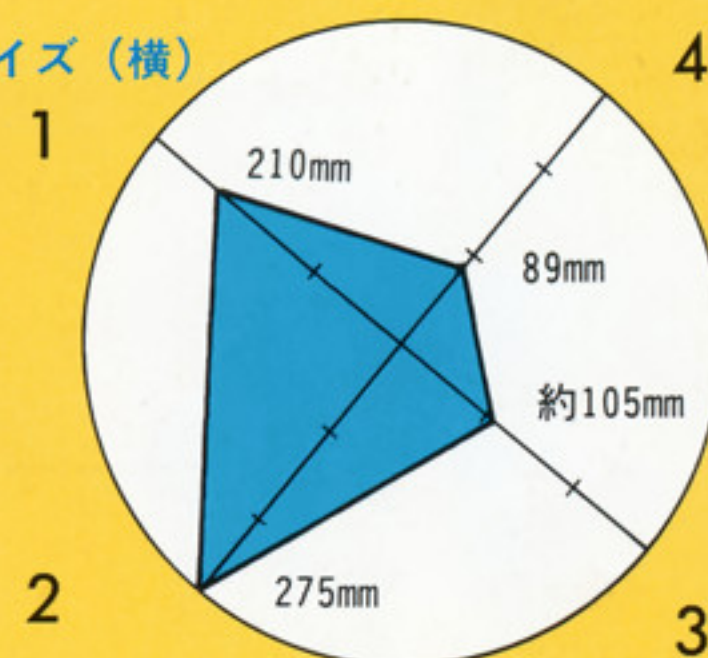
対戦ケーブル：700円

ちなみに、現在発売されているゲームボーイ、リンクスと、今秋発売予定のゲームギア、PCエンジン・ハンディタイプを、以下のグラフで比較してみた。画面等比較の条件が異なる項目は、もちろん比較の対象外である。

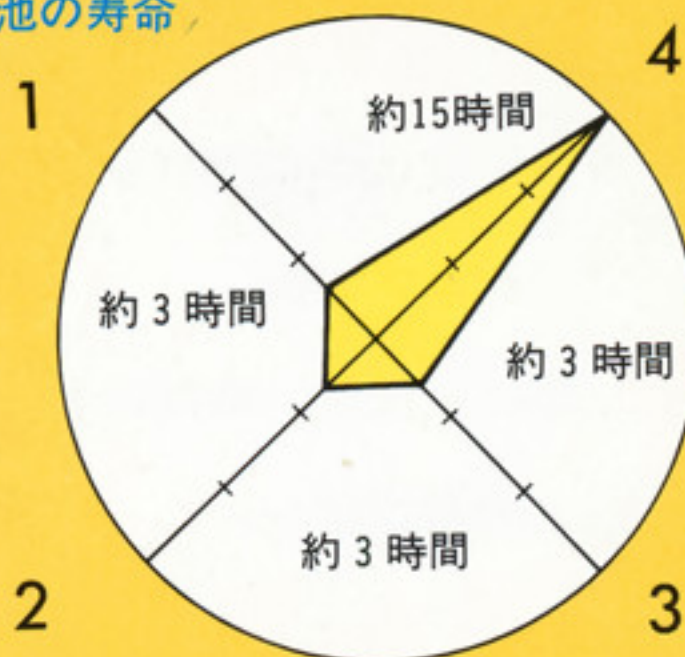
ハンディマシンの比較

1. ゲームギア
2. リンクス
3. PCエンジンハンディタイプ
4. ゲームボーイ

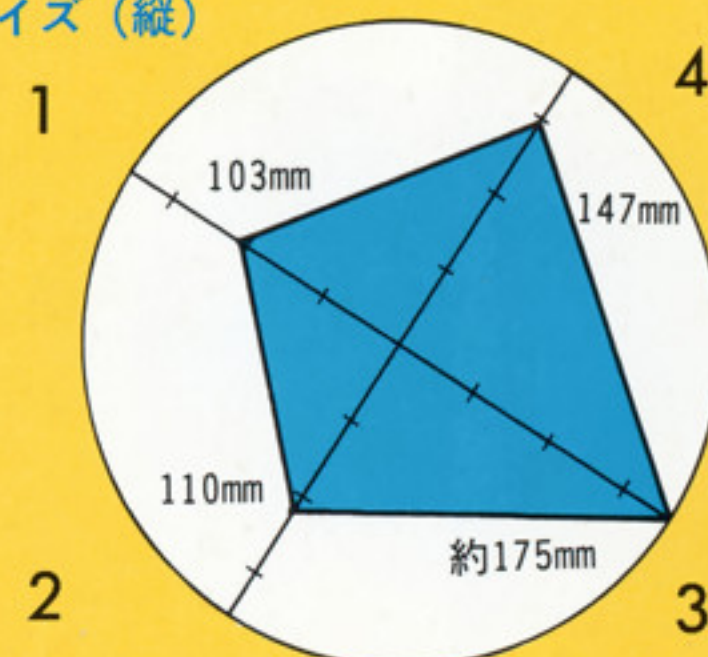
●サイズ(横)



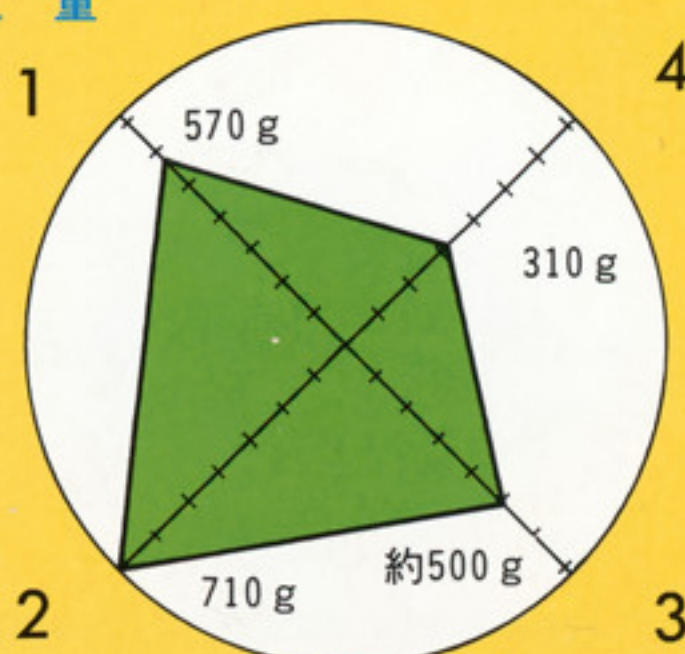
●電池の寿命



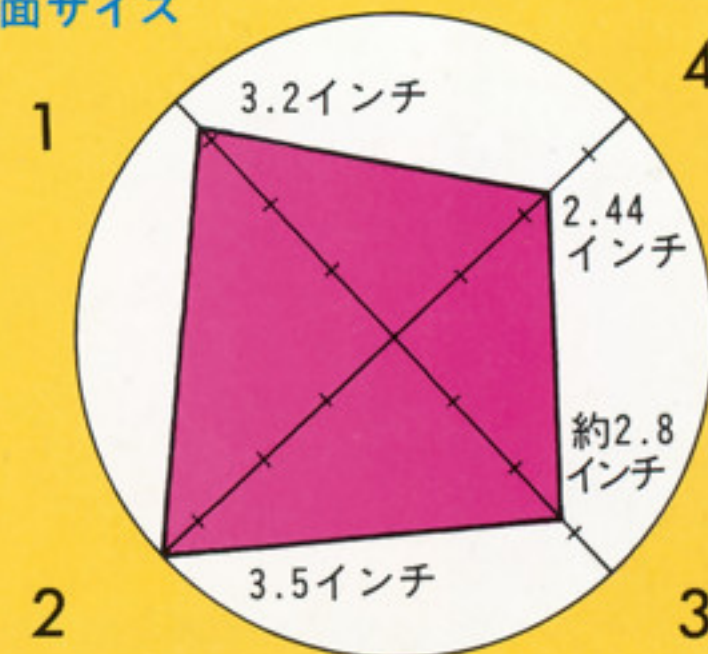
●サイズ(縦)



●重量



●画面サイズ



同時発売ソフトはこれだ!

ゲームギア本体発売と同時に、3本のソフトが発売されるが、そのタイトルが明らかになったので紹介しよう。

コラムス/色合わせのパズルゲーム。落下する3色のブロックを、タテ、ヨコ、ナナメに並らべ、同じ色を揃えていくゲーム。前号のBEメガの98ページ参照。

スーパーモナコGP/ご存じ3Dドライブゲーム。ただし、メガドラ版とはちょっと違う。

ペンゴ/パズル感覚のメイズゲーム。迷路内にある3つのブロックを移動させ、3つを並べて得点を稼ぐゲーム。

以上の3本の他に、年内5本程度が発売されるようだが、アクション、スポーツ、シミュレーション、アドベンチャー、RPG等ジャンルも多岐に渡るようだ。



◀「コラムス」は前号サ・V G倶楽部参照。

▶このゲームの対戦型ならっつレンジ。



そしてサードパーティーは

▼カセットはここから入れる。
実際のG・Gはこれと若干異なります。
また画面写真はハメコミのものです。



セガのリリースによれば、ゲームギアには、9社ほどがサードパーティーの名乗りを挙げている。が、実際のところはどうかだろう。

そこで、BEメガ編集部は、早速電話で取材してみた。

まずは、ナムコ。期待値200%のメーカーだが、現在は一応名乗りだけという段階らしい。

次は、最近メガドライブの仲間に加わったウルフチームだ。

企画中のソフトは、シミュレーションゲームで、タイトルは未定。発売は、10月を予定しているとのこと。

システムソフトと金子製作所は、現在前向きに検討中ということで、詳細は未定らしい。

メガドライブで2本の実績をもつ日本コンピュータシステム(NCS)は、年内1本発売予定だが、タイトルは未定。アクションゲームを年末に発売したいという。

その他の4社からは、残念ながらコメントをもらえなかった。

と、今回各社の反応は、ざっとこんな感じだった。

本誌では、ゲームギア関連の情報は今後も追跡していくつもりだ。



UFOに接近遭遇した経験を何度も持つ高樹澤さん。映画では謎の美女(宇宙人)を好演、とても魅力的な女性だ。

ニアのみうらじゅん氏という顔ぶれ。強烈な個性を放つゲスト陣だけに、フォーラムではそれぞれ興味深い話を披露してくれた。

特に、みうら氏が

「怪獣ごっこをすると、僕はいつもジャングルジムのとっぺんに登って、怪獣たちにアレコレ命令する円谷英二の役をやるイヤな奴でした(笑)」と思い出話を始めると、それまで緊張気味だった場内に笑いの渦が。

そして高樹さんの

「遅刻したので走って学校に行ったら、校門のところに銀色の万年筆が宙に浮いてたんです。そして多分その万年筆からなんですが、

UFOディレクター・矢追純一氏。宇宙人について熱っぽく語る氏の語りは真剣そのもの。



豪華ゲストによる「ウルトラQ」フェス開催

4月14日から封切りとなった「ウルトラQザ・ムービー 星の伝説」は、もう観てくれたらどうか?

その公開を目前に控えた4月9日、東京・麹町のFM東京ホールを会場に、300名に及ぶファンを集めた「ウルトラQザ・ムービー フェスティバル」(主催/セガ・松竹・円谷映像・東北新社)が開かれた。

司会進行には、ウルトラQマニアを自認する林家こぶ平氏。迎えたゲストは、この映画のイメージイラストを手掛けた漫画家・さいとうたかお氏、映画にも出演している高樹澤さん、UFOを語らせたなら右に出る人はいないという矢追純一氏、そしてご存じ、怪獣マ



「ウルトラQ」といえるのは、みうらじゅん氏。怪獣は少年時代の全てと、そのマニア度の高さは本物の



メッセージをもらって……(略)……その後しばらくはやたらと勘が冴えて、UFOも頻繁に見るようになりました」という不思議な体験談に、ワクワクドキドキ。

また矢追氏は、その話の最後に

「宇宙人は来ています。交通事故に遭う確率で、彼らは皆さんを生体実験しています」と、ショッキングな宣言でド胆を抜いてくれた。

この他、怪獣の披露、メガドライブやゲームソフトが当たるウルトラQクイズなど、イベントは盛り沢山。約2時間、怪獣ファン、ウルトラQマニアは大いに楽しんだ。

NEW RELEASES SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチ・アップ!

最新スクランブル

E-SWAT

クラックダウン

MOONWALKER

スーパーモナコグランプリ

AXIS

インセクターX

四天明王

BATMAN

E-SWAT

●セガ / 7月発売予定 / 価格未定 / ACT

前号でも紹介した『E-SWAT』の続報が手に入ったのでお知らせしよう。

ところで、「E-SWAT」とは、近未来の凶悪かつ巨大化する犯罪組織に対して生み出された特殊機構のことを指す。ここに属する隊員は、新兵器「ICE」を身にまとい、日夜犯罪組織を壊滅させるため努力している。このゲームは、彼らの戦いの物語である。

前号で紹介したものとは若干変更点があったので、今回はそれを中心に紹介したい。まずゲームシステムが大幅に変わった。1、2面は生身のまま拳銃1丁で敵基地へ乗り込み、3面以降「ICE」を装着して戦うようになった。特殊兵器は「ICE」を装着した後でなければ使うことはできない(「ICE」そのものが特殊兵器だから当然だね)。

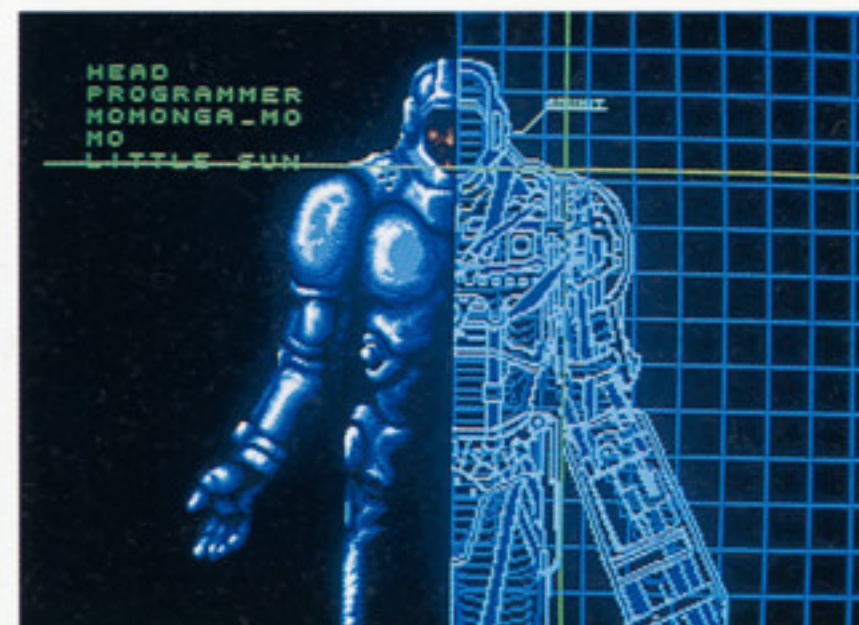
"ICE"装着、犯罪組織を叩け!

セガのビデオゲーム版からの移植だが、メガドラ版ではその続編というシナリオで、ゲームが進んでいくぞ。

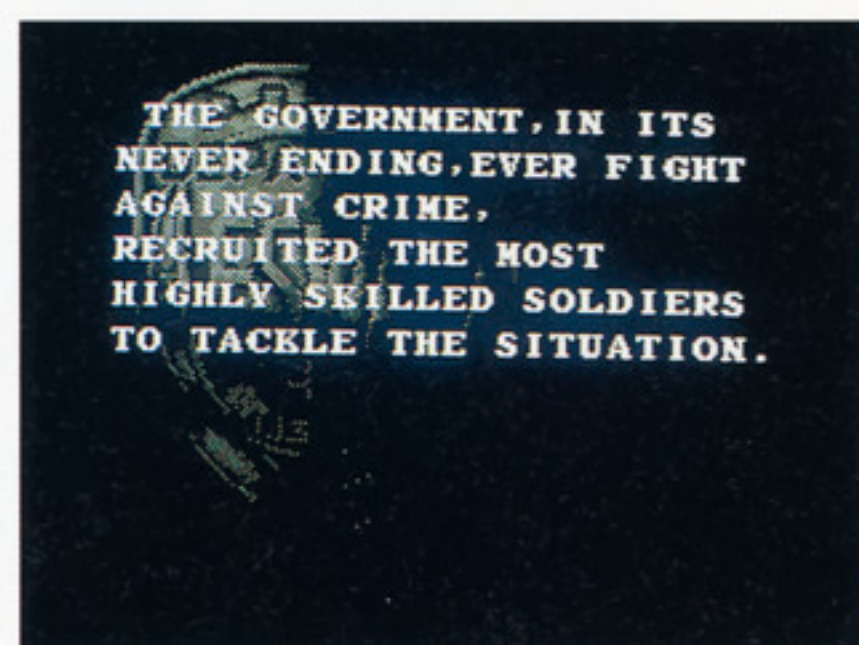


タイトル文字がシャキーンと出てくる。

その他にオープニング画面ができていて、これが超カッコイイ。「ロボコップ」+「テレビ版パトレイバー」といった感じで、タイトル文字が出てきた時には、思わず「おお〜」と声が出てしまった。一見の価値あり。以上、60%のデキだと開発の人も言っていたので、今後の情報にも期待しよう。

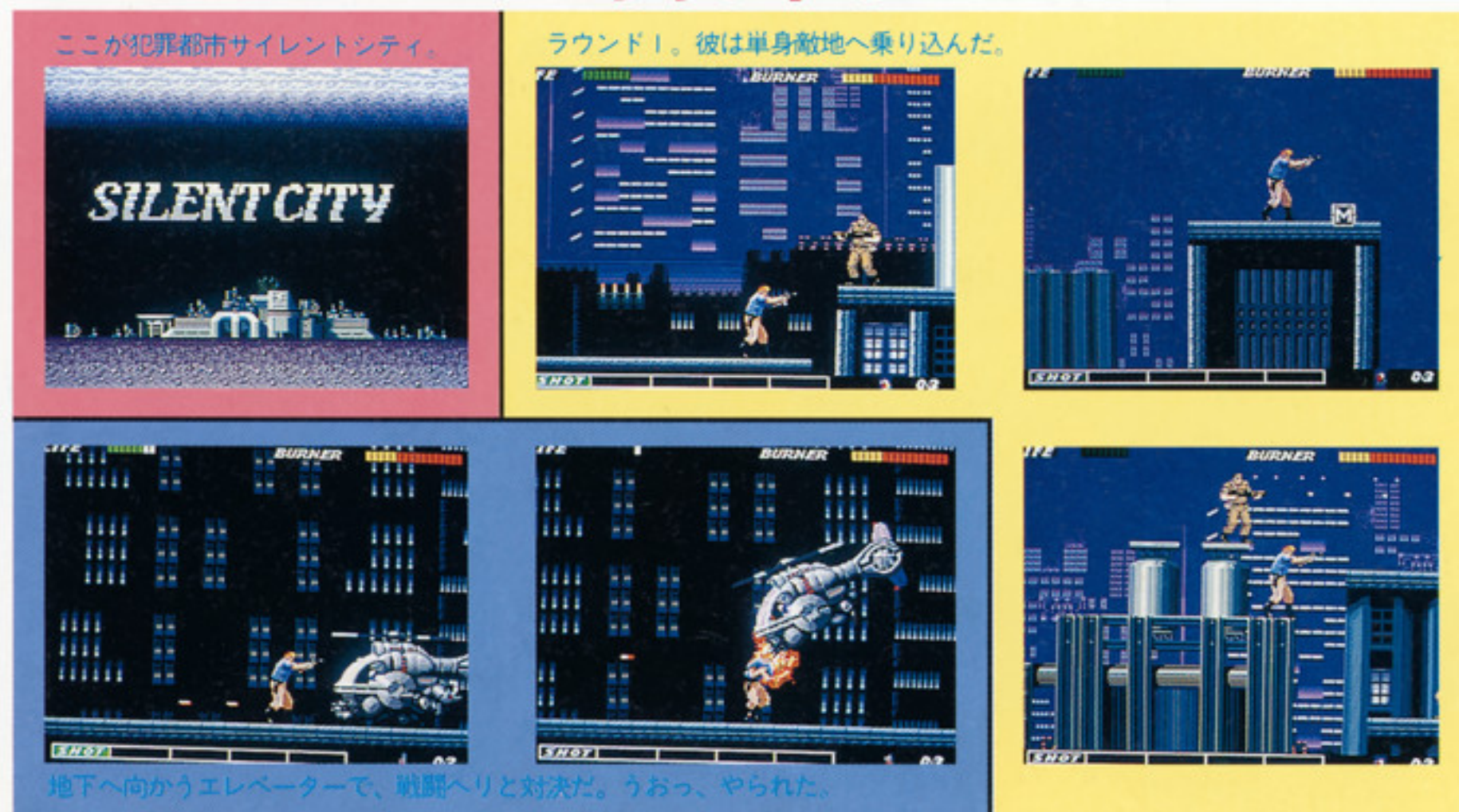


"ICE"の各部の説明。



バックに写っているのは「E-SWAT」のバッジ。

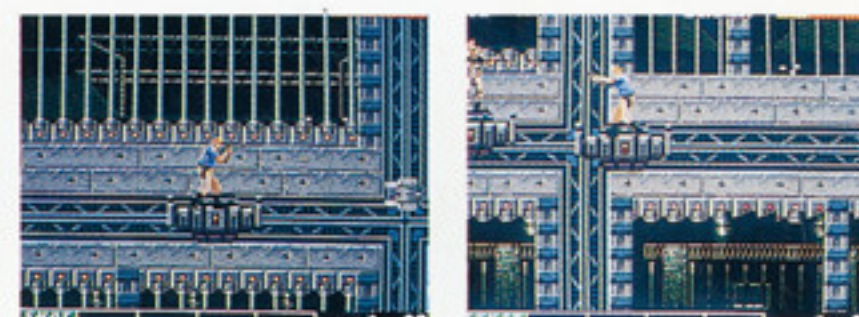
ラウンド1



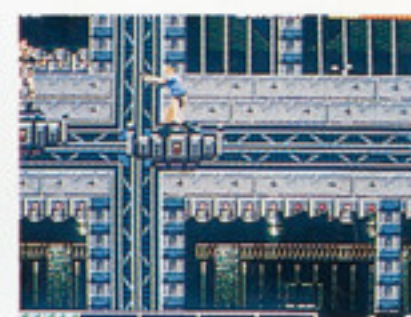
ここが犯罪都市サイレントシティ。

ラウンド1。彼は単身敵地へ乗り込んだ。

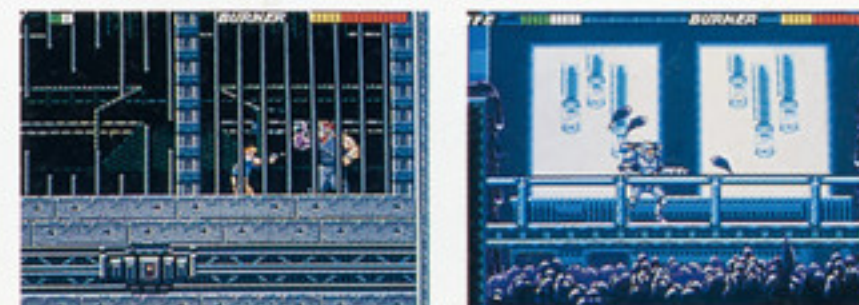
地下へ向かうエレベーターで、戦闘ヘリと対決。うおっ、やられた。



ここは地下刑務所。レーザーが狙っている。



しまった。発見された。



囚人どもはサイボーグだ。

バイオ研究所ではヘドロが襲ってくる。

クラックダウン

●セガ/8月発売予定/価格未定/ACT

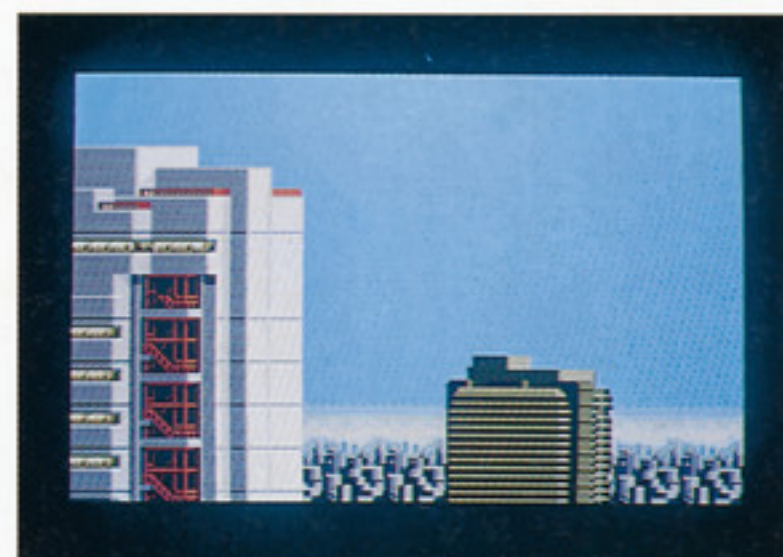
今回の取材では、『クラックダウン』のアニメーション画面が完成していたので、まずそれから紹介しよう。このアニメーション画面は、ゲームスタート時やクリアの時に出てきて、ゲームの雰囲気結構盛り上げてくれる



タイトル。この後マシンガンで、ダダダッ
と穴があく。

ぞ。

ゲーム内容は、先月号でも紹介したとおり、マップ以外はビデオゲーム版からの完全移植になることは間違いないだろう。開発の人ががんばってくれたおかげで、ゲームとしてか

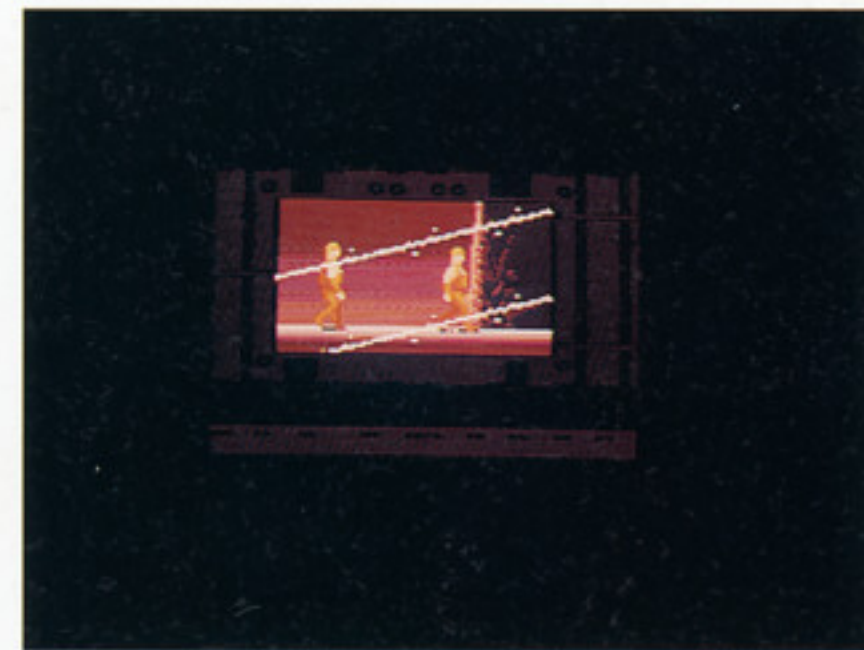


ここがターゲットとなる敵要塞だ。

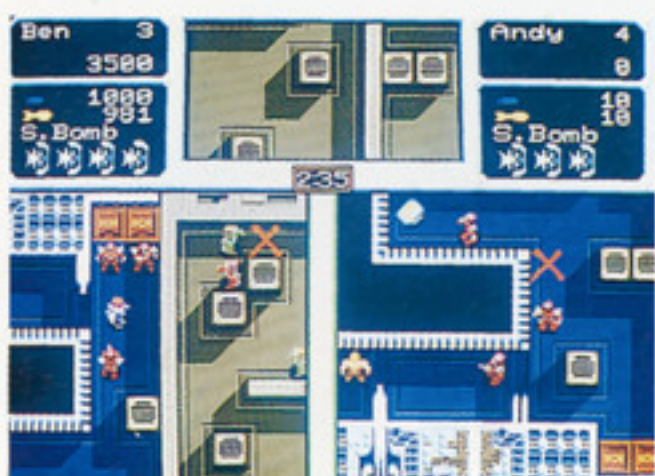
時限爆弾が起動した。脱出せよ!

地味な画面とは対照的に、思わずゲームにのめり込んでしまうビデオゲーム版に近いデキになっているぞ。

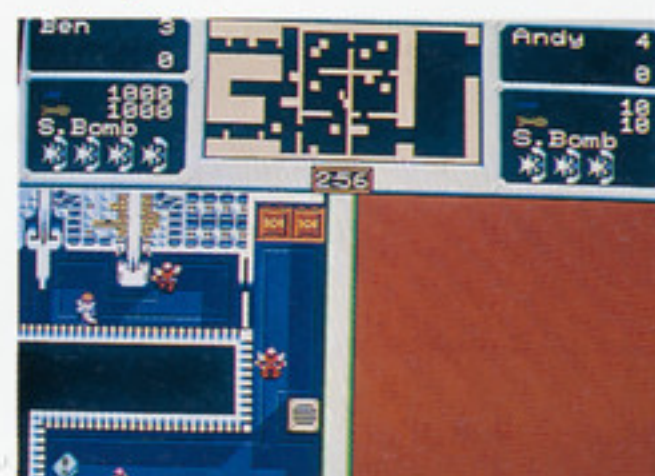
なり遊べるようになっていた。内緒だが最終面も見せてもらった。最終面には……おっと、詳しいことは次号で。



監視カメラは2人の姿をはっきりと捉えた。



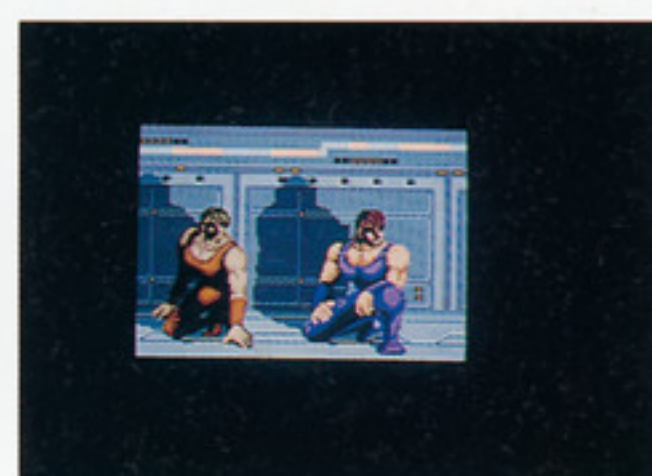
これが2人プレイの時のゲーム画面。ビデオゲーム版の比べると、やや小さい。



ゲーム画面。2人プレイじゃないと右側が寂しい。



全ての爆弾を仕掛け終えた。脱出せよ。



任務完了、1面クリア。

MICHAEL JACSON'S MOONWALKER

●セガ/7月発売予定/価格未定/ACT

マイケル・ジャクソン主演の映画「MOON WALKER」をメガドライブでアクションゲーム化。横スクロールの全5ラウンド各3ステージに、マイケル独自の多彩なアクションが満載されているぞ。映画またはMTVを観た人なら、大受けすること間違いなしの、超リアルなデキだ。当然ストーリーも映画に準じて作られている。プレイヤー(マイケル)の目的は、まず各ステージに捕らわれている子



ラウンド1のクラブ30。階段の手すりを滑り降りるマイケル。ジュークボックスやピンボールが雰囲気を出している。

供達を助けること。全ての子供を助けるとステージクリア。そして最後にボスを倒して、悪の組織を壊滅させるのだ。またマイケルが綿密にチェックしたことだけはあって、敵キャラ、各ステージに用意されている小道具と、これまたお見事という感じの工夫が施されている。なおボイスはマイケル本人の声、BGMには「BEAT IT」「THRILLER」「BAD」などマイケルの大ヒットした5曲を使用している。



ダンスアタック! マイケルと敵のギャングがいっしょにダンスをして、終わるとギャングは倒れるのだ。

愛のパワーで悪の組織を壊滅させろ!

世界征服を企む悪の組織Mr. BIGが、子供達をさらっていった。愛と平和を祈るマイケルが1人果敢に立ち向かう。



ラウンド2は夜の街。消火栓に乗って水を爆出! その勢いで敵を吹っ飛ばせ! 左にあるのはパーキングタワー。

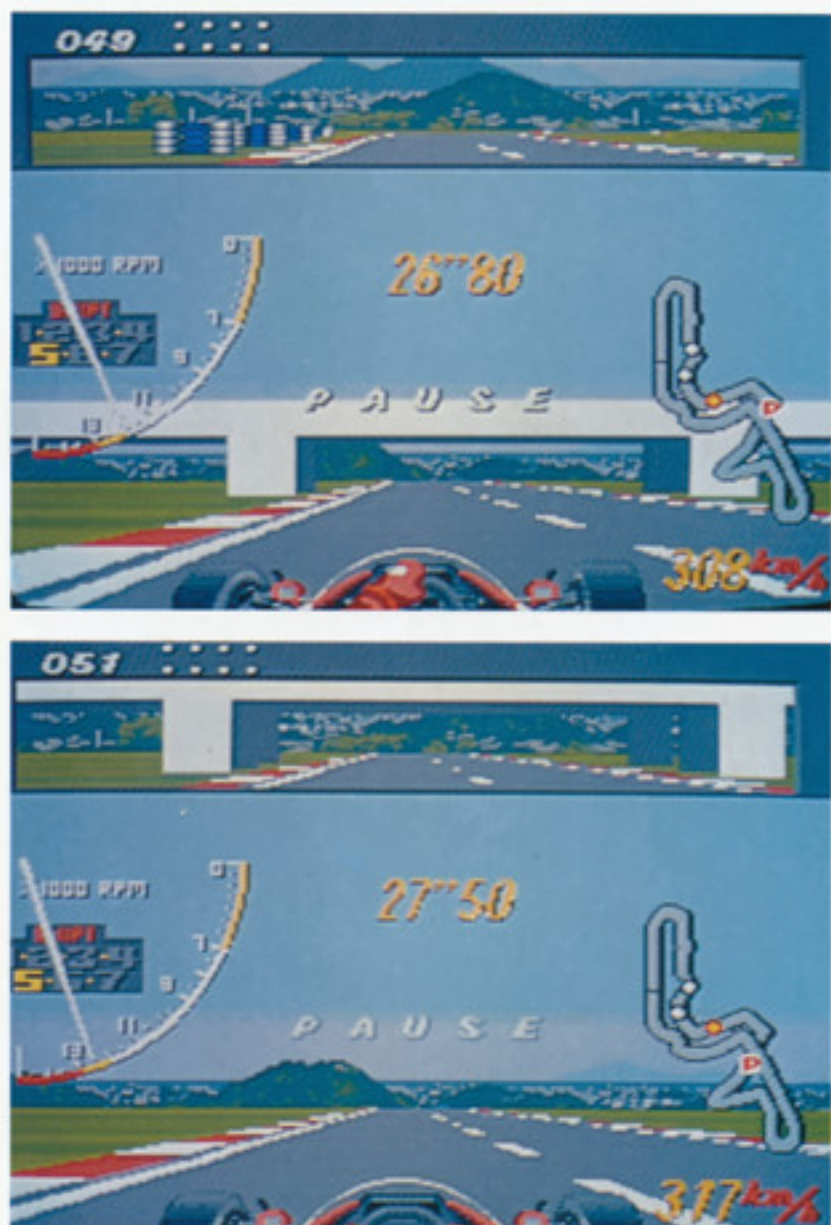


ハットアタック! 帽子を投げて敵を吹っ飛ばす。スピン数により帽子の飛び距離が変わるのだ。

スーパーモナコグランプリ アーケード版をさらにバージョンアップ

●セガ / 7月発売予定 / 価格未定 / RAC

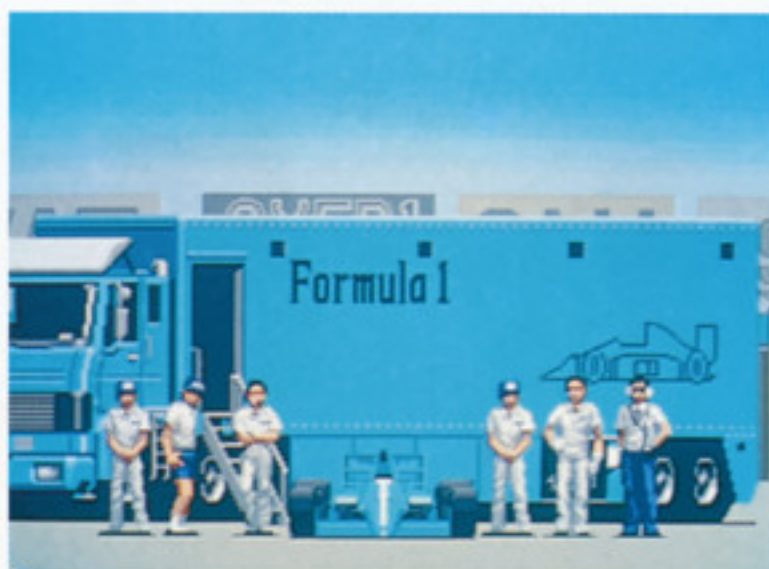
すごい! 取材するごとに素晴らしいものに仕上がっているメガドラ版『スーパーモナコグランプリ』。今回は秘蔵(?)の画面写真を



立体交差の瞬間の写真

公開しよう。

今回見せてくれたのは、鈴鹿の立体交差と、各チームのデータ画面だ。各チームとも実際にあるチームをパロっているの、F1ファンなら思わずにやけてしまうだろう。特に、



クルー達の記念撮影



マシン & ドライバー紹介

日本人初のF1ドライバーである彼の顔はそっくりに仕上がっているの、必見。

とにかく、F1フリークなら必ず手にいれたくなるこの1本。セガ開発スタッフの腕に賭けてみよう。



さすがはF1御三家。スタッフが多い



クリア時の画面。これが動いてんだからすごい

AXIS~FZ戦記~

●ウルフチーム / 7月発売予定 / 価格未定 / ACT

ウルフチームのメガドラ第1弾『AXIS (アクシス)』は、オリジナルのアクションゲームだ。プレイヤーは、ロボット兵器NAP (ナップ) を操り、近未来の謀略に立ち向かう。

このゲームには大きな特徴が3つある。

①クォータービュー……今までの真上や真横から見た画面でなく、斜め上から見た画面を採用している。これによって敵キャラとの闘いがよりリアルに表現される。

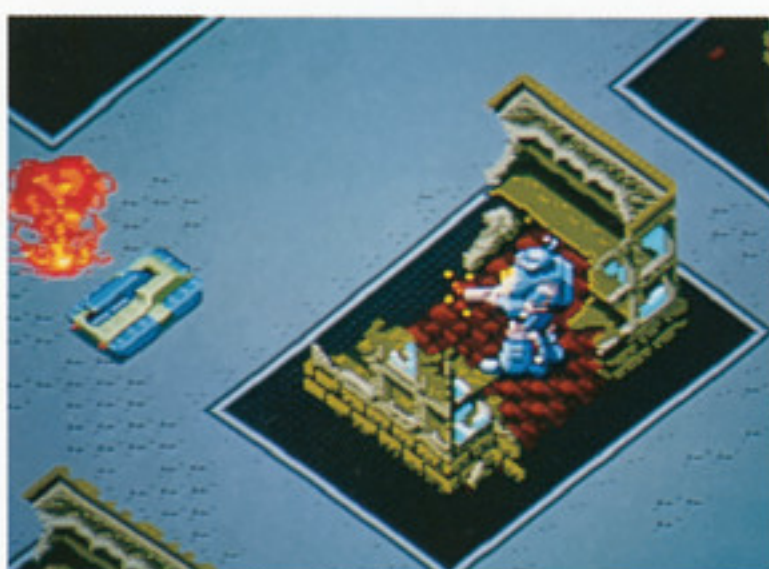
②マシンコーディネート……NAPには状況に合わせて、最高15のユニット (火炎放射、支援攻撃、地雷散布など) をつけることがで



画面写真の紹介だ。戦闘が繰り広げられ、荒れはてた街

きる。

③ユニットダメージ性……ユニットを装着すると、耐久力と火力が上がる代わりに、機動力が下がる。そして攻撃を受けるとユニット



破壊されたビル。NAPの攻撃法を早く見たい



砂漠地帯を進むNAP。こいつの大きさは一体どのくらい?

ウルフチーム第1弾はバトルアクション

近未来を舞台に機動ロボット兵器を操り、謀略に立ち向かえ。今までにちょっとない新鮮なシステムを採用したアクションゲームだ。

がはずれ、全てを失った時にNAPは破壊される。このユニットの使い方が、このゲームでは大きなウエイトを占めるだろう。

ステージ数は全7面。モードは、通常のノーマルモードと、デスマッチ形式のバトルモードが用意されている。かなり激しいバトルアクションが展開されるこのゲームに期待したい。



右上に見えるのは、敵の戦闘ヘリ。直ちに破壊せよ!



攻撃成功。戦闘ヘリは、炎上。次の目的地に向かえ。

インセクターX

ホット・ビィ / 7月発売予定 / 価格未定 / SHT

ホット・ビィ第1弾

ビデオゲーム版からの移植として、注目を集めている『インセクターX』の続報だ。

内容は横スクロールのシューティング。しかしタダのシューティングじゃないのは、も

メカ昆虫軍団を撃破せよ!

特異なグラフィックがゲームの雰囲気盛り上げる『インセクターX』。移植というよりは、オリジナルと呼んでもいいかもしれない。

タッチのものからリアルなメカっぽいものになった。またBGMも、新たに全曲作曲しているとのこと。

とにかく、気合いの入ったゲームになることは間違いなしぞ。

うわかってるね。主人公は昆虫で、その敵も実際の昆虫なのだ。つまり昆虫の視点で見たゲーム、ということだ。

ここまではビデオゲーム版と同じ。今回のメガドラ版では、多少の変更が加えられた。大きなところでは、グラフィックがコミカル

ROUND 1

砂漠からスタート。オアシスのような場所を越えて、目指すは砂漠の中にあるピラミッド。ここには、ROUND1のボスブレードデスビーターが潜んでいる。



1ラウンドは前半と後半に分かれている。これは前半の砂漠面。ピラミッドの前の水筒がリアル。



ROUND 2

昆虫にとっては密林にも思える草むらが舞台。徐々に草原のような場所に移る。草原といえば、もうわかるね。ボスはバッタの“ランスホッパー”だ。



ラウンド2は野原の面。突然地面から出てきたのはミミズだ。自然のあらゆる昆虫が敵なのだ。

多彩なパワーアップ

このゲームのパワーアップには、大きく分けて2種類の系統がある。

まず通常兵器。これは前方に発射される普通の兵器。アイテムを取ることによって、6

●通常パワーアップ兵器



段階までパワーアップする。

もう一つはスペシャルウェポン。使用するには、ある敵を倒して出てくるアイテムが必要。空中用と対地用の2種類があり、Cボタンで切り換えられる。それぞれ4段階ずつパワーアップする。

●スペシャルウェポン

●巨大ボスキャラ●

ブレードデスビーター(スズメバチ)

ROUND 1



ランスホッパー(バッタ)

ROUND 2



ディザスターモスウィング(ガ)

ROUND 3



グレートオクターアーム(クモ)

ROUND 4



し てん みょう おう 四天明王

シグマ商事 / 7月発売予定 / 6,200円(予価) / ACT

四天明王とは……

人間達の住む地上とは、別次元にある天上界。そこには様々な神々が暮らしていた。人間達を創造した神々は、彼らが平和に生活することを望み、見守っていた。しかし人間達は時が経つにつれ、おろかにも神々から与えられた地上を、欲望のまま汚して行くのだった。

神々はそんな人間達を見放し、手を差しのべることもなく、地上と天上界の入口を閉じてしまうのだった。しかし、そこは大きな落とし穴があった。天上界の管理下でなくなった地上は、魔界の王と呼ばれる阿修羅という邪悪な神に支配されようとしていた。

一度は人間達を見放した神々ではあったが、さすがに阿修羅の手で支配されるのを見逃すことはできず、1人の神が立ち上がることとなった。それが四天明王である。四天明王は4人の人間を選びだし、彼らに「時を超える力」と「4つの力」を与え、阿修羅の野望を打ち砕くように指示した。小太郎、アヤメ、気電坊、千四郎は神々の期待に応え、阿修羅を倒すことができるだろうか？ 今ここに、現代、過去、未来の時の流れを超えた戦いが始まろうとしている。

2人で協力プレイも可

『四天明王』はシグマ商事第2弾の、オリジナルアクションゲームだ。プレイヤーは4人の主人公達をそれぞれ操りながら、打倒阿修羅を目指す。ステージは全部で9ステージ。






基本的には横スクロールなんだけど、場所によっては上へ上へと行かなければならない場所もあるのだ。プレイするフィールドは広そうぞ。

主人公は4人いるのだけど、それぞれ「攻撃力(P)」「スピード(S)」「ジャンプ力(J)」「ライフ(L)」のパラメータをもっていて、個性が異なるのだ。これらのパラメータを伸ばすには、パワーアップのアイテムが必要となってくる。うまく育てなければいけないというわけだ。

しかも、キャラクターのセレクトは無制限にできるのではなく、特定のアイテムを取ら

4人すべて主人公なのだ

シグマ商事オリジナルの和風アクションゲーム。舞台は現在、過去、未来と多様な全9ステージ。目指すは阿修羅だ！

| | 名前 | 平常時 | 最強パワーアップ | 特徴 |
|-----|--|---|---|--|
| 小太郎 |  1 PLAYER |  |  | 最初の武器は手裏剣だ。パワーアップしていくごとに、火の弾を撃てるようになる。最終的には火の龍を放つことができるのだ。火の龍は直線上の敵を焼き尽くすぞ。 |
| アヤメ |  1 PLAYER |  |  | 最初の武器は爆薬だ。放物線を描いて落ちて爆発する。パワーアップするたびに、かまいたちを放つことができるようになり、最強時には竜巻を放てるのだ。 |
| 気電坊 |  1 PLAYER |  |  | 最初の武器は、鬨気だ。パワーアップするたびに、鬨気が大きくなっていくのだが、最強時には貫通弾になり、すさまじい威力を発揮する。全キャラ中最強の武器か!? |
| 千四郎 |  1 PLAYER |  |  | 最初の武器は小刀。これがパワーアップしていくと、ブーメランになっていくから不思議だ。連射はあまり効かないが、画面上の敵をなぎ倒していくから便利。 |



ザコ敵といえども、パワーアップしないうちは強敵、倒すのに何発かかるか。

ないとできない。だから、小太郎が危なくて他のキャラクターに交代したい時でも、交代用のアイテムがなければ耐えるしかない。このへんが難しいところだ。

『四天明王』では、2人同時プレイも可能だ。メガドラの今までのラインナップの中では、同時プレイがほとんど無かっただけに、うれしい。しかも、アクションゲームでというところが泣かせる。

2人同時プレイの時は、4人のキャラクターの中から2人ずつを、おのおのが受け持つ。



うっそうと生い茂る森林地帯、自然を利用したトラップがいくつも潜んでいる。

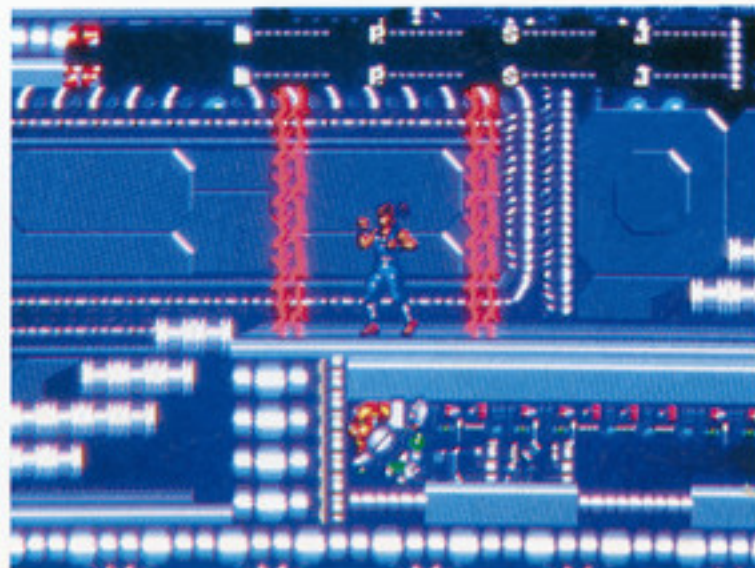


ステージ1のボス。どう考えても、かなう敵ではないが、やらねばならぬのだ。

地形も変化に富んでいる。踏んだとたん、地面が沈んで行ったり…する。

もし1人でクリアできないという場合は、2人で協力しながら進めていくのもいいだろう。これでコンビネーションプレイの妙っていうやつが楽しめるだろうね。メガパッドを2つ持っていない人は、買っておいたほうがいいかもしれないぞ。

今月は、まだアイテムの入っていないバージョンでプレイしたため、細かい感触はつかめなかった。しかし、これから更に練りこまれてバランスを取っていけば、かなり期待できる作品となりそうだ。



ここは未来都市!? 小太郎達はとまどうばかり。どこに敵がいるのだろうか。

BATMAN

TM&©1989 DC COMICS INC.
1990 SUNSOFT

サン電子 / 9月発売予定 / 価格未定 / ACT

BATMAN MD上陸!

ようやく『TEL・TELまあじゃん』も発売され(よく考えると、これが参入第一弾なんだね)、意気が上がるサン電子。今年には新作ラッシュになりそうだ。ファミコン版、PCエンジン版、そしてGB版のできを考えると期待ができる『BATMAN』。言い換えれ

アクション&シューティングだ!

このゲームは、昨年末に公開になった映画「BATMAN」を元にしたストーリー設定となっている。もちろんJOKERとその手下を相手に闘うアクションゲームなのだ。しかし、アクションシーンだけではなく、BATMOBILE、BATWINGを使ったシューティングシーンも用意されているのだ。

このゲームが他のゲームと異なるのは、やたら色々なアクションができることだ。左右移動、上を向く、しゃがむ、パンチ、ジャンプ、防御、宙返り、ワイヤーを張って渡る、BATRANGで攻撃するなどがある。これ

GOTHAM CITYにはびこる悪党

ステージ1 GOTHAM CITY STREET

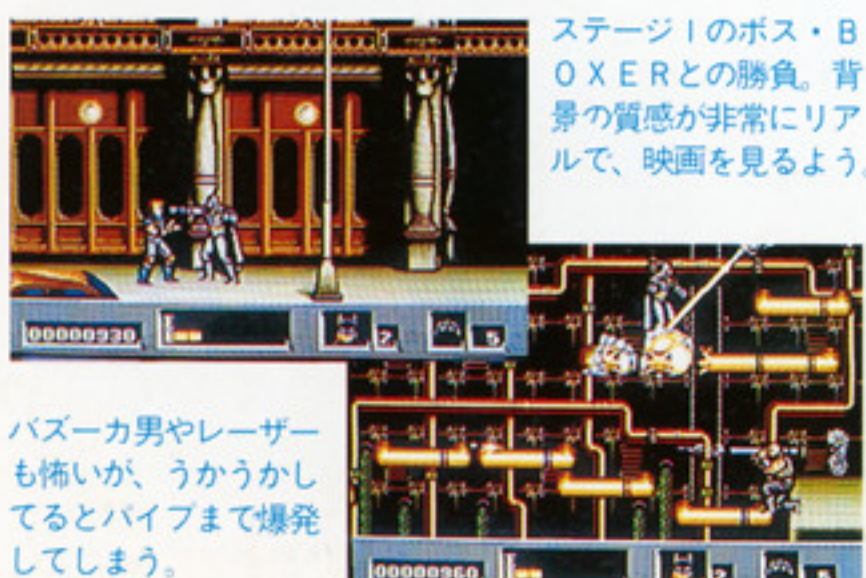
人気のない、寂れた街の通りにチンピラどもがはびこる。こいつらをやっつけながら進んで行くと、チンピラのボスが登場するぞ。

ボスはBOXER。その名のとおり、鋭いパンチを浴びせてくる。得意技は相手を吹き飛ばすほど強力なアッパーだ。

ステージ2 AXIS CHEMICAL FACTORY

JACK(後のJOKER)が恐ろしいことを企んでいるらしい。BATMANはそれを阻止すべく、化学工場内を進む。工場内はバズーカやレーザーが乱れ撃ちされている。地形も変化に富んでいるので、気をつけよう。

ボスはJACK。このステージで敗れて後、JOKERと名乗ることになる。銃が怖い。



ステージ1のボス・BOXERとの勝負。背景の質感が非常にリアルで、映画を見るよう。

バズーカ男やレーザーも怖いけど、うかうかしているとパイプまで爆発してしまう。

ば、MD版は『BATMAN』シリーズの最終型なわけだ。

実際にはこのゲームはかなり早くから開発にかかっていたようで、完成度も高い。しかし、先に発売する予定のTEL・TELシリーズが、通信関係のできで遅れたため、『BATMAN』も遅れたようだ。そんなところをふまえて紹介していこうと思う。

はBATMANとしての時のみのアクションで、BATMOBILE、BATWINGを使用する場合はまた変わってくるのである。

写真を見てもらえばわかるように、BATMANはライフ+残機性となっているぞ。画面下部にすべて表示されるので非常にわかりやすい。では各ステージを紹介しながら、雰囲気をお伝えしていこう。



BATWINGを使つての空中戦。危ない! 被弾してしまったぞ。

ステージ3 FLUGALHEIM MUSEUM

ジョーカーに騙されてさらわれたVICKIを救出するために、美術館へ向かう。手下を倒して、VICKIを助け出すのだ。

ボスはSWORD(3-1)と海坊主(3-2)。SWORDはその名のとおり、剣術使いである。海坊主はラジカセを肩にかついで、タックルやボディプレスをしてくる。

ステージ4 GOTHAM CITY STREET

BATMOBILE登場! VICKIを連れて乗り込み、JOKERの手下の車とカーチェイスだ。

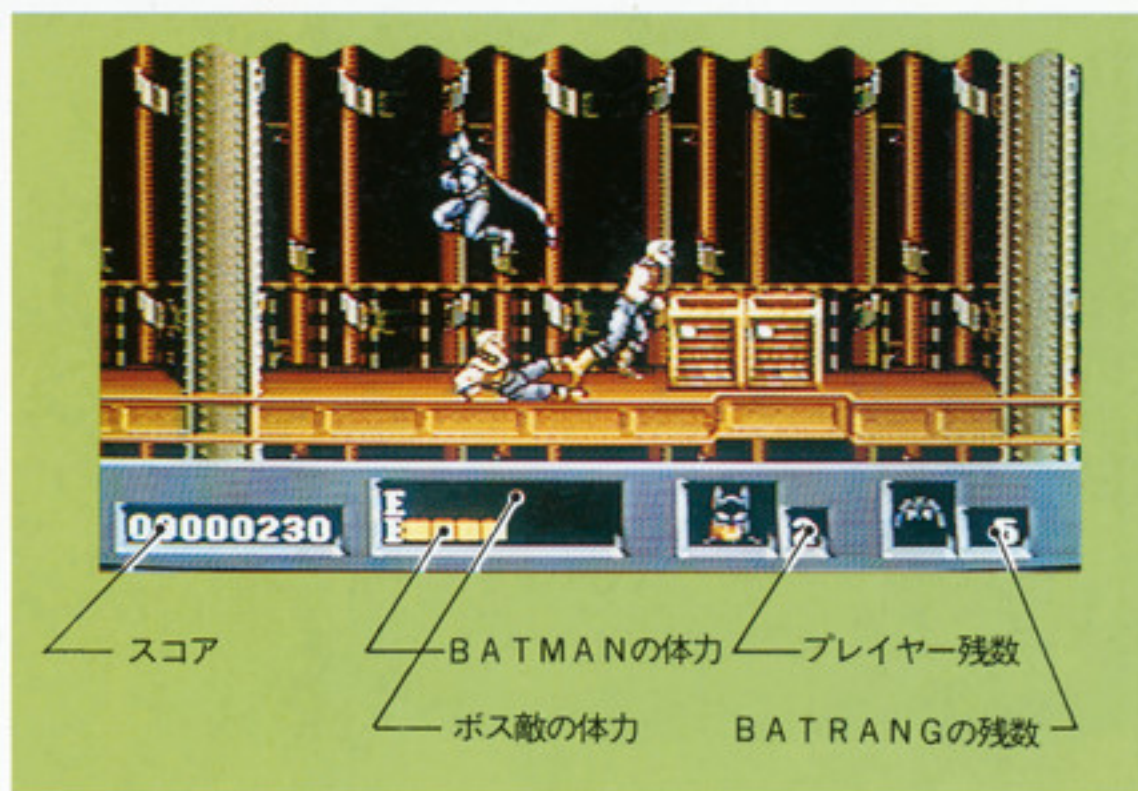
ボスは装甲車(STREET)と両剣使い(路地裏)。装甲車は回転砲台と3WAY砲が武器だ。そして両剣使いは2刀流でBATM

抗争にけりをつけろ!

日本じゃ映画はパツとしなかったけど、他機種版のゲームは大ヒット。そのなかで最終兵器として登場するMD版に期待は集まるぞ。



BATMOBILEでのカーチェイス面。キャラがてかいので、けっこうキツイところだ。



スコア BATMANの体力 プレイヤー残数
ボス敵の体力 BATRANGの残数

ANを襲う。

ステージ5 IN THE SKY OVER GOTHAM CITY

GOTHAM CITY200周年祭で、JOKERは笑気ガスを大型気球に注入し、人々を混乱させようとする。BATMANはBATWINGを操縦し、JOKERの手下が操縦するヘリコプターと対決する。

ボスはヘリコプター。上昇下降(ホバリング)を繰り返す、ミサイルも連射してくる強敵だ。

ステージ6 GOTHAM CATHEDRAL

再びJOKERに捕まって、大聖堂へ連れていかれるVICKI。手下やトラップを乗り越えて、BATMANはJOKERの待つBELL TOWERへ向かう。

ボスは海坊主、両剣使いなど、今まで登場してきたボスが再登場。

最後の対決 BELL TOWER

ここでBATMAN対JOKERの最後の対決が行われる。高圧電流を床に放電するJOY・BUZZERと銃を併用してくる。勝敗やいかに!

次号ではアイテムや武器類を混えながら紹介していきたいと思う。乞うご期待!!

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガ・ホットメニュー

- 大旋風 ————— 20
- フェリオス ————— 23



大旋風

セガ/7月発売予定/価格未定/SHT/©1989 TOAPLAN

東亜プランの超難度SHTの傑作『大旋風』が、早くもメガドライブに移植されるぞ。ゲーセンでハマった人には、うれしい一作だ。『TATSUJIN』に劣らぬデキは、夏前の目玉ソフト間違いなし。

SHTを築き上げた東亜プラン

シューティングゲームで名高いメーカー、東亜プランの『大旋風』が、セガから完全移植で発売されることになった。『大旋風』はゲームセンターで大ヒットした作品なので、知っている人も多いと思う。現在、移植の進み具合は90%くらい、その完成度はすでに発売された『TATSUJIN』に匹敵するだろう。ここでちょっと、ビデオゲーム版の『大旋

風』を開発した、東亜プランについてふれておこう。'79年に会社を発足し、'82年には社名を東亜プランに変更。そして'85年に『タイガーヘリ』、'86年に『ゲットスター』『スラップファイト』とゲーム性の高いシューティングゲームを次々に開発した。

'87年、『飛翔鯨』の後に発表された『究極タイガー』が、ゲームセンターで大ヒットを飛ばし、PCエンジンでも発売された。この『究極タイガー』の成功で、東亜プランの名は一躍有名になった。

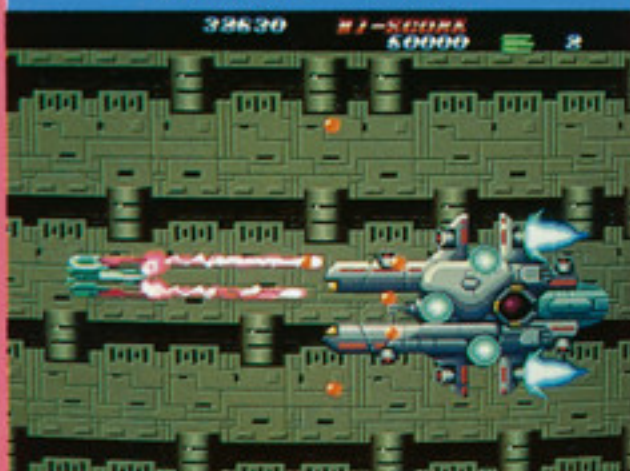
'88年には、『TATSUJIN』を発表。これは超難度のシューティングゲームであるにもかかわらず、『究極タイガー』に劣らぬ人気を得た。'89年に『ヘルファイヤー』『ゼロウイング』『鯨!鯨!鯨!』を発表。今回紹介する『大旋風』も同年に出たゲームだ。

ここで挙げた作品はシューティングゲームだけだが、東亜プランはシューティング以外の作品も開発しているので、誤解のないように。また、東亜プランが開発したビデオゲームの販売はタイトーが主に引き受けている。

メガドラに移植予定の東亜プランのシューティングゲーム

(写真は業務用ビデオゲームのものです)

ヘルファイヤー



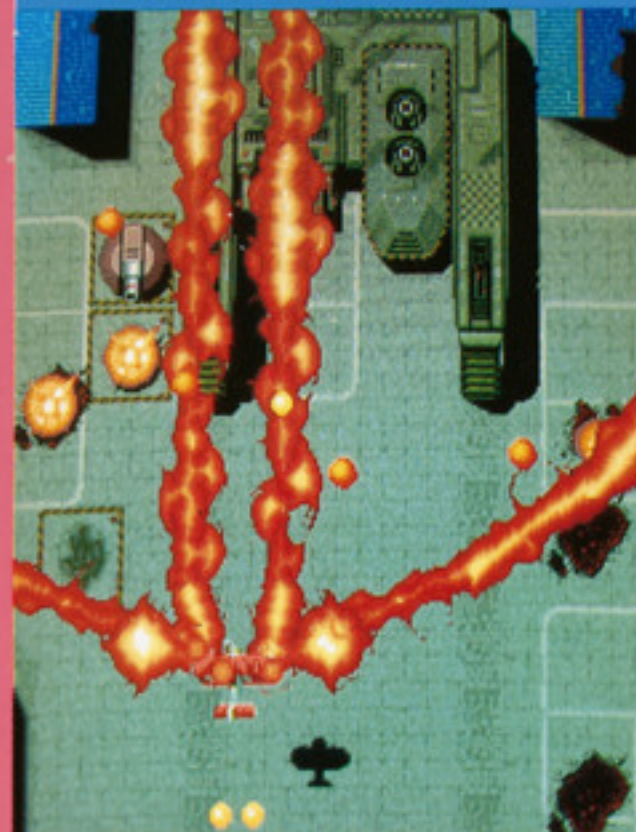
『ヘルファイヤー』(7月発売予定)はメサイア(NCS)から。『ゼロウイング』(発売日未定)『鯨!鯨!鯨!』(今秋発売予定)は東亜プランから。そして『究極タイガー』(発売日未定)はトレコから発売される予

ゼロウイング

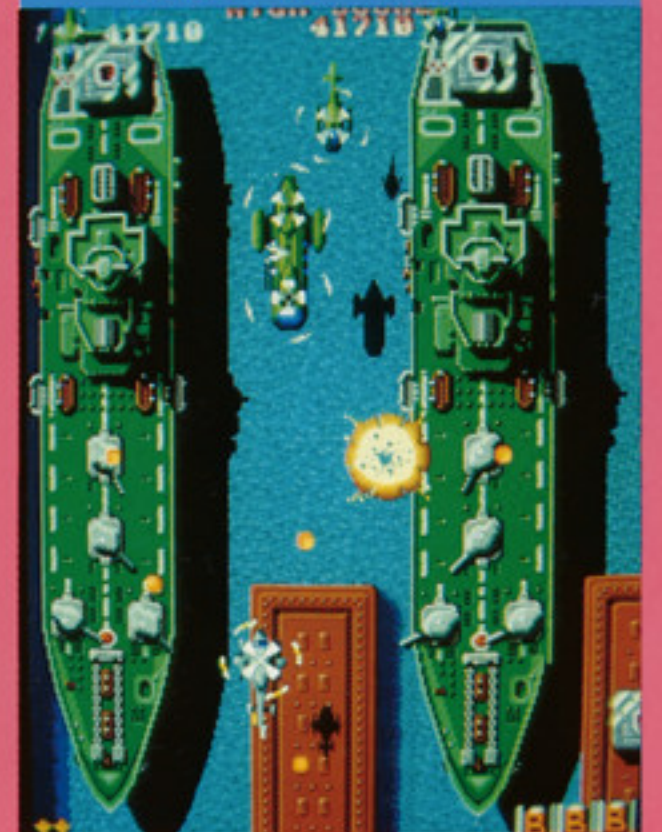


定だ。どのゲームも激ムズのシューティングゲームだけに、メガドラに移植される際には、イージモード付きで発売されるだろう。もしゲーセンで見かけたら、ちょっとプレイしてみるのもいいかもね。

鯨!鯨!鯨!



究極タイガー



ゲーム内容 特殊なアイテム"ヘルパー"

簡単にゲーム内容を説明しておこう。ゲーム全体は4つのエリアに区切られている。そして各エリアには、合体する戦車や巨大戦艦などのボスがいる。自機である飛行機は普通のショットと、Bボタンでいつでも呼び出せるヘルパーを駆使して進んで行き、最終的には敵基地を破壊するのが目的だ。

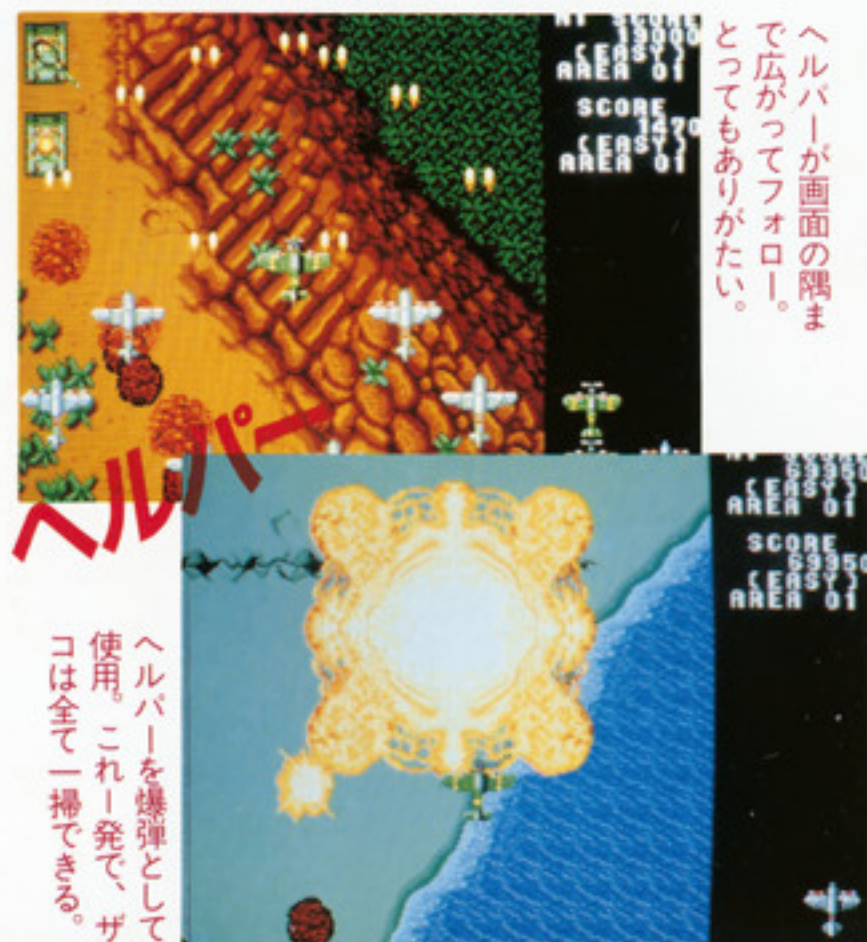
時々現れるオレンジ色のトラックを破壊すると、Pマークがふわふわ漂ってくるのでそれを取ると、ショットがパワーアップ。Pマークを4つ取ると最強になり、耐久力のある敵にも対抗できる。

Bボタンを押すと、ヘルパーが後ろから6機飛んできて、自機の周りを護衛しながら、それぞれがショットを撃ってくれる。自機のショットが最強の時に使えば、ほとんど無敵に近い。ただし、ヘルパーは弾に当たると1発で墜落してしまう。また、危なくなったときにBボタンをもう1回押せば、敵戦車など

に特攻させることもできる(非道!)

Bボタンを2回連打した場合、ヘルパーは広域爆弾としても使用できるが、護衛させたほうが役に立つだろう。

それから、このゲームの敵キャラは戦車や戦艦などの地上敵だけなので、『飛翔餃』のように後ろから来た敵機に体当たりされる、というイヤなやられ方がないので、プレイしていて気持ちがいい。



ヘルパーを爆弾として使用。これ1発で、ザコは全て一掃できる。

パワーアップアイテム



Pマーク

Pマーク出現! あわてて取りに行くと迎撃されるから注意しよう。



エクステンドアイテム

あまり出ないエクステンドアイテム。敵が少ないうちに取ってしまえ!

画面の雰囲気はこんな感じ

今回は、エリア3までを簡単に紹介しよう。ビデオゲーム版と変わらぬデキをじっくり見てほしい。

大旋風

エリア1

エリア1のスタートは、発進シーンから。初めの野原のあたりでは、小型戦車に混じってオレンジ色のトラックが出てくるので、確

実にパワーアップを取っておこう。その後たくさんの小型戦車が攻撃してくるが、よく狙って確実に破壊していけば問題はない。

野原を抜ける前に、中ボス的な戦車が3方向弾で攻撃してくる。こいつはわりと耐久力があるが、ヘルパーを使うのはもったいない

ので連射で対抗しよう。ここを抜けると市街地の上空、そして入江に出る。

この入江のあたりから小型戦車も数が多いので、中型戦車との混合攻撃に挟まれて逃げ場を失うことが多いので、危ないと思ったら早めにヘルパーを呼ぶのがコツだ。



発進シーン。ヘルパーもいっしょに飛び立ちようとしている。



そして、ヘルパーはこの後、後方に引き返していく。



始まって間もないのに、小型戦車がゾロゾロ出てくるぞ。



戦車を破壊するとクレーターが残る。焼け野原に変えてしまえ!



エリア1の中ボス。自機はパワーアップを2つ取ったので強力だ。



市街地にさしかかると、中型戦車がいやというほど出てくる。



入江にいる戦車は早めに潰さないと、しつこく追ってくる。



この船は、よけにくい3方向弾を撃つので難く攻撃しよう。

エリア2

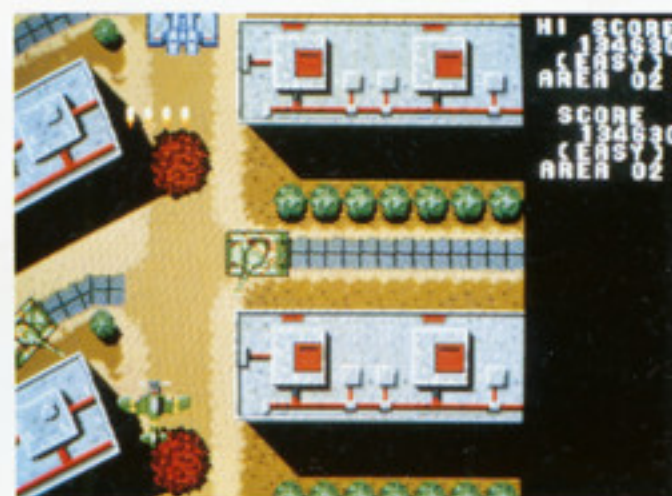
エリア2は市街地のみエリアだ。ここからは中型戦車が次々と出てくるので、気を抜くといつの間にかやられていたりする。しか



エリア2では、意外なところから現れて奇襲してくるヤツもいる。



合体戦車だ！ ヘルパーもなしで無謀な戦いを挑んではいけない。



中型戦車を残すと逃げ場なくなるぞ！ 優先して撃ち込め！



敵戦車の強烈な攻撃で、ヘルパーがあつという間に墜落してしまった。

も1つのエリアが意外と長いから、操作の手を休める暇もない。

エリアの中程まで来ると、地面に溝のようなものがあり、このエリアで最も強い合体戦車が現れる。最初に片われの1台が斜め下から出てきて、しばらくすると上からもう1台

現れる。それぞれの攻撃はさほどではないが、この2台が合体すると、撃ってくる弾の数が大幅にアップするのでやっかいだ。最初の1台が現れる時に、あらかじめヘルパーを呼び出しておいて、合体される前に潰してしまおう。あとは問題ないはずだ。

エリア3

エリア3は、今までとは違った海上だけのエリアになり、敵も戦車（水陸両用なのだろうか？）に加えて戦艦が多数出現する。パワー



エリア3は海だ。戦艦がいるが、こんなものはまだまだ小さい。

アップアイテムを出すトラックも、ここでは小型船になる。ちなみに白い小型船とトラックは、ヘルパーアイテムを出してくれる。

戦艦は先手を取って砲台を叩いてしまえば敵ではないが、画面下から不意打ちを喰らわずザコには要注意。

エリア3のボス敵は、「超」がつく巨大戦艦！何しろ画面に現れてから姿を消すまでが、とっても長く感じられるほどデカイ。さらに中型戦車と混合して、容赦ない攻撃を加えてくれるので、ここではヘルパーを使い切ってしまうだろう。



ここまで来ると、中型戦車もザコなみに出現して手に負えなくなる。



こいつは何画面あれば収まるのだろうか？ さらにいやらしい攻撃してくるぞ！

メガドラ版 大旋風 に 乞う御期待！

全体的に、このゲームはなかなか良くできていると思う。完全移植だけあって、発進シーンがしっかり再現されているし、操作してみた時の感覚もオリジナルと比べて遜色がない。敵の出現数と攻撃パターンも、そっくり

に作られているのがうれしい。

縦長の画面のゲームを、横長の画面に収めるというハンデがあるのに、グラフィックは結構雰囲気が出ている。あえて言えば、サウンドに重量感がない感じがするが、実際にプレイした時はそれほど気にならなかった。

今や、シューティングゲームに欠かせないオプション機能ももちろんある。もともと難

易度はそれほど高くないので、シューティングが苦手な人でも楽しめるだろう。それでもボスなどでハマる人はイージーランクで、ヘルパーとコンティニューを使って一気に進んでしまおう。

とにかく一度、『大旋風』の特徴である撃ちまくりの爽快感を味わってみることをおススメしたい。

メガドラ
最新情報

新たなサードパーティーの発表は!?

現在メガドラのサードパーティーはテクノソフト、アスミック、マイクロネット、メサイヤ(NCS)、タイトー、シグマ商事、サン電子、トレコ、ナムコ、東亜プラン、東宝、

ホット・ビィ、電波新聞社、ウルフチームの計14社。その他にも参入を予定しているメーカーが十数社あるといわれている。しかし、今のところ各メーカーに問い合わせしてみても、なかなか発表の段階まで進んでいないようだ。

だが、実は次号の7月号と、そして8月号

では、新たなサードパーティーを1社ずつ紹介する予定なのだ。両社ともゲームファンの人なら誰でも知っているアーケード系とパソコン系のメーカー。これを書いている私も早く口に出したいのだが、今しばらく待てとのことなので、編集部には問い合わせないでくれ。



DJボーイ

セガ/5月19日発売/6,000円/ACT ©KAKEKO 1989

アクションゲームの基本を踏襲している『DJボーイ』。スリリングなゲーム展開が、君の心を熱くしてくれるだろう。今回はラウンド2から5までの紹介だ。

ローラーファイトを見せてやれ!

先月号に引き続き、『DJボーイ』の紹介第2弾だ。先月号を読んでないという人のために、『DJボーイ』のゲーム内容を簡単に説明してみよう。

恋人マリアを悪のローラーチーム、ダークブラッキーズに連れ去られたDJボーイは、

彼女を救い出すため、1人戦いを挑む。次々と襲いかかってくる敵達をパンチ&キックで叩きのめし、各面に登場するボスを倒すと1面クリア。そして5面の最後に控える敵の首領、ヘビメタ・トニーを倒して彼女を救い出す、といった典型的なアクションゲームである(なおラウンド数は、全6面だ)。

今回は、前回紹介できなかったラウンド2のボスからラウンド5までを紹介するぞ。



ROUND 2

ボス登場の前に、ちょっと序盤戦を振り返ってみる。1面を楽にクリアした人でも、ここは少々苦勞するだろう。なにしろこのザコどもは、数が多いうえに攻撃力もかなりUPしている。しかも道には障害物が多く、逃げ場がないのだ。ここをライフ満タンでクリアできるようになれば、ここから先はザコで苦勞することはないだろう。



男子400メートルハードル走の1シーン。



パン食い競争の1シーン。ネコを蹴落としてハンバーガーを食え!

ボス"ゲイボーイ"

ここのボス、ゲイボーイ(ゲームボーイじゃないよ)は、はっきりいって弱い。1面のボスを倒せたのなら、まずやられることはないだろう。といっても、油断して相手に近づくと、股関節をはずした激しいステップと、上

から振り降ろすナックルパンチをお見舞いされるので、1面同様ジャンプキックをビシバシ決めれば楽勝だ。

ところでショップでの買物についてだが、好みもあるだろうけれども、とにかくライフと防御力重視で進めた方が、後半は楽に進めることができる。



ラウンド2ボス登場。おちゃめな奴。



ラウンド2クリア画面。変な奴!

これが股関節を外した激しいステップだ!

ROUND 3

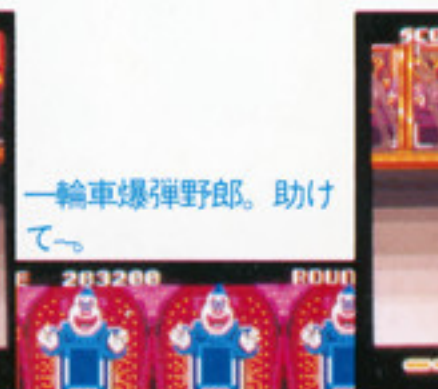
この面は今までの強制スクロール面とは違うので、ザコを倒すのは楽だ。注意しなければならないザコは、赤いベレー帽をかぶった赤ズボンの男。今までのヤツより強くなっている。その他、一輪車&スケボー野郎(女の子もいるけど)は、ただ通り過ぎるだけでなく、爆弾を落としていくので、邪魔な場合は倒してしまおう。こいつらのうちコインを落とす奴はまだいいが、石ころを落とし

ていく奴もいるので、間違えて拾わないように。もし拾うと、ダメージを受けてしまうのだ。

前から転がってくる樽は、タイミング良く蹴ることもできるが、失敗すると情けないので、避けた方が無難だろう。



前から樽が転がってくる。メトクオスを思い出す。



一輪車爆弾野郎。助けろ。



赤い奴はちょっと強い。



樽の連続攻撃。避けられれば平気。

ボス "ピエロ型ロボット"

ここのボスはピエロ型ロボットだ。2体登場してくるロボットは、ダメージを受けライフが0になると、爆発して頭だけになってしまう。しばらくするとその頭も爆発して、さらに小さい頭3つに分裂して跳ね回る。最終的にその頭も爆発してコインになる。この頭だけの奴にくっつかれると爆発に巻き込まれるので、離れてないとまずいぞ。

こいつらの倒し方は、前に回るとパンチをしてくるので、後ろから、なるべく2体均等にダメージを与えよう。そして、どちらか1

体が爆発したら、頭にくっつかれないようにコインになるまでジャンプをしながら、画面上をぐるぐると逃げ回ろう。コインを取ったら残りの1体も同じように倒してしまえ。

別に2体いっしょに頭だけにしてしまってもいいのだが、小さい頭6匹をかわすのは結構つらいので、1体ずつ倒す方法をおススメする。



ラウンド3ボス登場。かなり手強いぞ。

1匹倒した！ネジがびろーん。

ア。情けは無し。ラウンド3クリア。

さらに細かくなった。よるなさわるな弾けて飛ばせ。

ROUND 4

ここは今までの中で1番手に汗握る面だろう。場所は鉄骨の上、所々隙間が開いていたり、幅が狭くなっているうえに、石ころなどの障害物があったり、あのピエロの頭がいたりして、非常につらい。しかも強制スクロールなので、ぐずぐずしていると隙間に落とされてしまう。でも隙間に落とされても、ダメージを受けるだけで復活してくるので、ライフがあればいきなりゲームオーバーなんてことはないから、とりあえずは安心だ。

ところが強制スクロールも、敵の1グループ(3~4人)が出てくると止まるので、コインを稼ぐのにはもってこいだ。

この面をクリアするには、反射神経を鍛えておくことが必要だ(どうやって鍛えるんだ)。



鉄骨めーん、こつこつこつこつ。



アクションシーン。ヒヤヒヤもん。



一輪車軍団だ。恐くないのか？こいつら。

ボス "ニセDJボーイ"

なんとここのボスはニセDJボーイだ。こいつは色が青いだけで、姿形、持ち技まで同じ。そのうえ、さすがコンピューターが操作するだけあって、かなり強裂なパンチを連打してくる。倒し方といっても力はほとんど同じなので、敵がパンチの連打をしてくる前に懐に飛び込んで、キックとパンチを2、3発くらわして離れる、といったヒット&アウェイの戦法を取ろう。今までのようにジャンプ

キック1本やりでは倒すことはできないのだ。

順調に進んでいけば、このボスを倒した時点で、ショップでパワーアップアイテムを全て買うだけのコインが手に入っているはずだ。フル装備で次の面へ向かおう。



ニセDJボーイとタ日の決闘。カッコイイ。

ラウンド4クリア。ナイスファイト。

CLEAR BONUS 100000 PTS

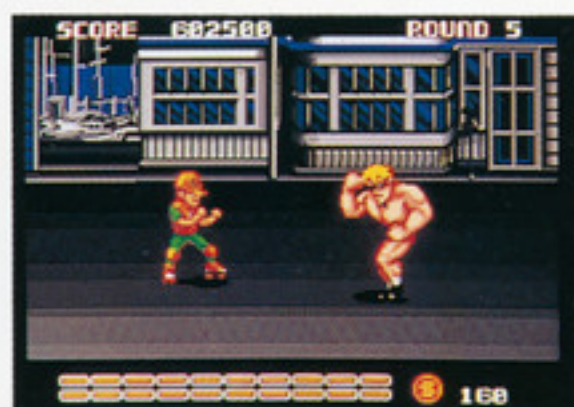
ROUND 5

いよいよヘビメタ・トニーとの対戦だ。この面では1面から4面までのボスが総登場する。ザコはいっさい出てこないで、今まで鍛

えてきたボス攻略のテクニックをフルに使ってこよう。ただしハンバーガーが1個しか出てこないでライフは大切に。



再び登場ピクママ。



こいつは相変わらず変な奴。



ハンバーガーネオ。助かるぜ。



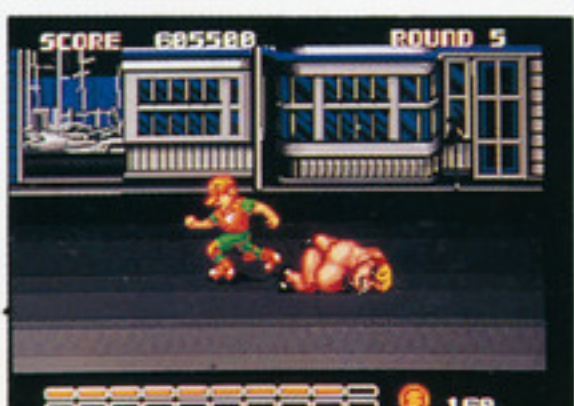
ニセDJボーイ！再び対決するとはな。



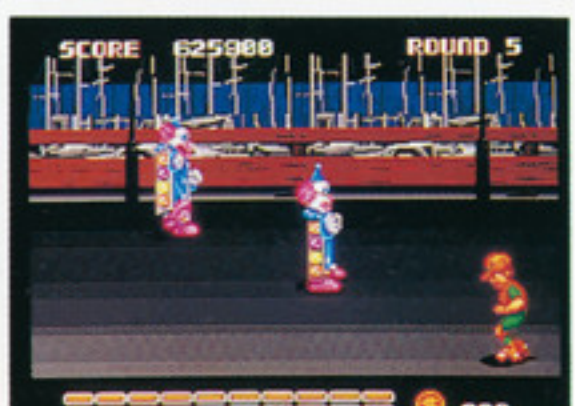
手強かったぜ。さて、いよいよヘビメタトニーと対決だ。



楽勝、楽勝。レベルが5違うぜ！



こいつは死ぬまで変な奴。



ピエロロボット。今度は楽勝。

しかしトニーを倒しても、エンディングを迎えることはできない。何とマリアは、影の総統のもとに捕らえられていたのだ。行け！DJボーイ。真のボスを倒し、マリアを救い出すのだ。

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 1



フェリオス

ナムコ/7月20日発売/予価5,800円/©NAMCO LTD.

いよいよ、『フェリオス』の全貌の一端が明らかになる。今月はチャプター1,2のマップと、そこに登場するモンスター達の紹介だ。

完成の日は近い……待ち遠しいぜ!

みんなが期待しているであろう、ナムコのメガドライブ参入第一弾『フェリオス』。今月もまた、取材に行ってきたので、その移植状況をお知らせしよう。

以前、読者のみんなからももらった意見の中でも、かなりの比重を占めていたのが「アルテミスがしゃべらないとはナニゴト!」というおしかりの言葉だった。しかし、もうそんなことは言わせない。そう、アルテミスがしゃべるようになったのだ。フェリオスファンは

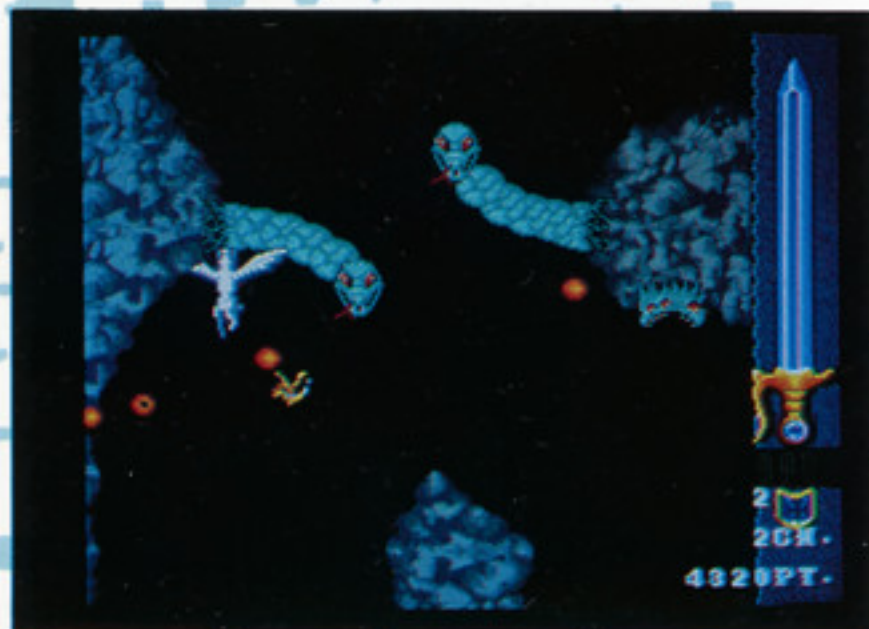
すべて暗記していると言われる、面クリアデモのセリフはもちろん、あまり知られていないアイテム出現時の声まで、完全に再現されているぞ。

みんなの声を受け入れてくれたナムコ様に、感謝するコト(なんちて)。これだけ気合いを入れて開発を進めているのだから、気の早い話かもしれないが、次回作も楽しみになっちゃうよね。とにかく、この『フェリオス』は期待していいぞ。

邪獣デュポンの魔手からアルテミスを救え

『フェリオス』はビデオゲームからの移植なのだが、ビデオゲーム版を知らない人は「アルテミスとか言われても、わかんない」という人もいよう。そこで簡単に説明したいと思う。

ストーリーはギリシャ神話をベースにしている。主人公のアポロンは太陽神、アルテミスは月の女神であり、アポロンの妹でもある。アルテミスは復活した邪獣デュポンにさらわれてしまう。で、アポロンが助けに行く……



敵の攻撃により、ヘカサスから落下するアポロン。奈落の底で感じて、とてもコワイぞ。

というストーリーになっているのだ。

ゲーム内容は縦スクロールのシューティング。ボタンを押すと弾を発射し、押したままにすると、より強力な弾を発射する。パワーアップするには途中出現する黄金のフクロウを撃たなければならない。これがアイテムバードに変身したら取ろう。面をクリアすると、ストーリー紹介のデモシーンがあるぞ。

ゲームを開始前に、ノービスとアドバンスドの2種類から難易度を選択できるのだが、ノービスは1~4面までしか遊べない。ノービスで腕を鍛えてからアドバンスドに挑戦だ。

今月は1面と2面の徹底紹介だがこれ以降は、空中戦、炎の海、など見どころがたくさんあるぞ。最終目的のアルテミス救出のためにはデュポンを倒さなければならない。そしてそれには伝説の剣「フェリオス」が必要なのだ。こんな感じでゲームは進んで行く。次号では以降の面も引き続き紹介する予定なので、期待してくれ。

後半チャプター ハイライトシーン

チャプター3 空中神殿群。狭い空間をグリフォンが追いかけてくる。



チャプター4 ボス・アンタイオス。撃てば撃つほど炎のつぶてを出す。



チャプター5 氷の世界。メガ(赤)がギガ(黒)に当たって砕ける。



チャプター7 闇の世界。撃ちまくって通路を作れ!



CHAPTER 1 デイロスの丘～メデューサの神殿

デイロスの丘から出発する。この面の見せ場は、なんといっても中盤の変則スクロールシーン。ビデオゲーム版は、システム2というグラフィックの回転が可能なハードを使用していたので、グリングリン回転していた。し

かし、メガドラにはそんなことは無理！ところが、やってくれましたナムコ様。基本的には縦スクロールなんだけど、左右方向に斜めスクロールするのだ。しかも雲の動きが凝っていて、本当に空を浮遊している感じ

が味わえる。無理して回転させるのではなく、新しい見せ方で飛行感覚を出しているというわけだ。ボスはメデューサ。眼から怪光線を発射して、アポロンを攻撃してくる。こいつを倒せば面クリアだ。



イオン

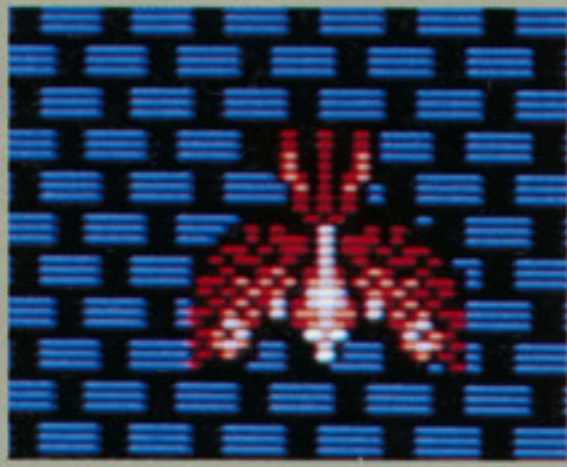
(ノービス、アドバンスド共通)
VIT 10
PNT 300



アポロンと同じように空飛ぶ馬に乗っているが、見かけだけ。

バードマン

(ノービス、アドバンスド共通)



VIT 1
PNT 100

常に複数で行動する、ザコ中のザコ。体力もないので、サクッと倒したい。

スケルトン

(ノービス、アドバンスド共通)



VIT 3
PNT 200

画面の横から出現し、アポロンめがけて斧を投げつける。

このあたりではスピードとオプションそしてホーミングが出てくる。ビームを持っているなら、ホーミングだけでいい。

ラドーンを向かえるあたりでスピード、スピード、ビームが出現。ビームはせひとも取ろう。弾数に限りがあるので注意。

スタート直後はスピード、スピード、オプション、オプションと各2つずつ出現する。すべて取っておきたいところだ。

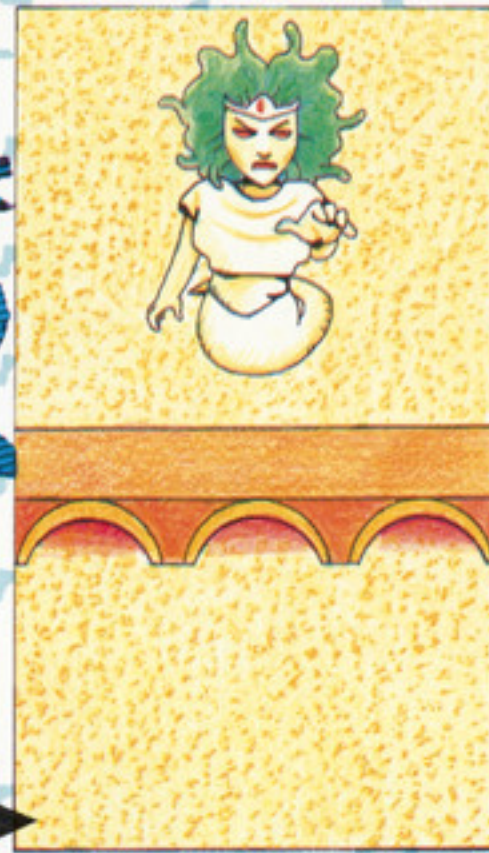
START



※キャラクターデータのVITはバイタリティ、PNTはポイントを示す。アポロンの通常弾は2ダメージを与える。

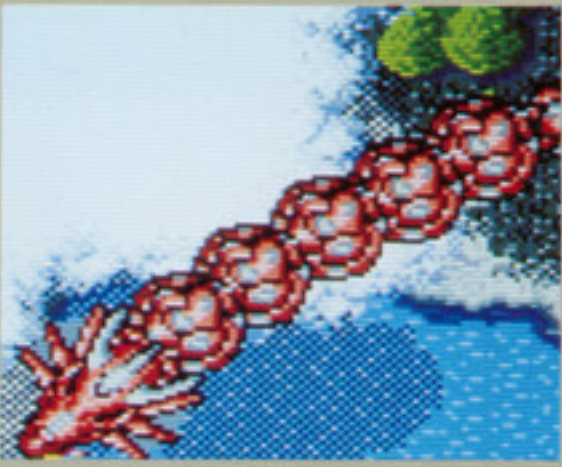
CHAPTER 2^

B^



メデューサを向かえる前にアイテムが出現。もしボス戦で死んだらここから始まる。スピードが2個出てくるが……。

耐久力のある、多関節うねうね型の敵。この時にビームを装備していれば楽。



ノ VIT 18 PNT 320
ア VIT 32 PNT 320

ラドーン
(ノース、アドバンスド)

アーミー

(ノース、アドバンスド共通)
VIT 弾を当てて、下に落下させる
PNT 300



橋の上にいるので、弾を撃って地面に落としたあげよう。なんかマヌケ。

ラドーンと一緒に出現する蝶。地面に近い色なので、見分けにくい。



VIT 1
PNT 60

シルフ
(ノース、アドバンスド共通)

B

CHAPTER 2 地下洞窟～グライアイの神殿

地下洞窟シーンが続く。特筆すべきは、神殿から地下洞窟に入るシーン。エムザとの戦闘を終えると、画面中央に洞窟への入口が開

く。ビデオゲーム版では入口がだんだん大きくなっていった。メガドラではそんな機能はないから無理。と思っていたら、ちゃんと拡

大するじゃないですか！ 多少無理が見えるけど、これだけであれば満足。

洞窟に入ると、敵ばかりでなく、壁もアポロンの行く手を阻む。ポロポロ崩れてくる壁には、パワー弾とアクロスで応戦だ。

ボスはグライアイ。3つも体があり、しかもそれぞれの手から、弾を発射するんだから怖い。弱点は中央後部にある玉。顔は何度倒しても復活する。弱点を狙え。

地形的にきつい中盤。スピード、スピード、オプションが出現。でも取りに行くと壁に激突してしまうかもしれない。

エムザ
(ノービス、アドバンスド共通)



最初は卵状になっていて、正体を現わすとクルクル回転しながら弾を吐いてくる。

VIT 16
PNT 180

ガーゴイル
(ノービス、アドバンスド共通)



洞窟内の壁に張りつき、青白い弾をばらまく失礼な敵。

VIT 8
PNT 60

ゾンビ
(ノービス、アドバンスド共通)



画面の上から複数で列をなして走ってくる。規則正しいので、強力弾の餌食だ。

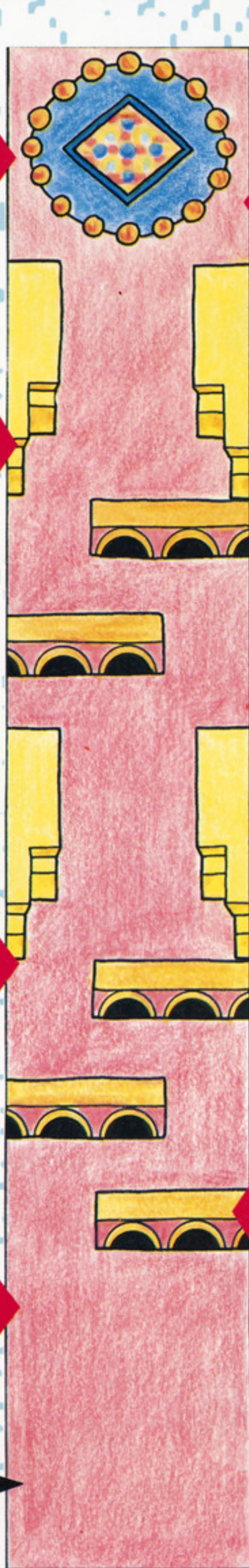
VIT 4
PNT 80(4匹で+150)

マジシャン
(ノービス、アドバンスド共通)



画面の左右から素早く現れ、ナイフのような物を投げつける。まとめて倒そう。

VIT 16
PNT 120(2匹で+100)



バードマン
(ノービス、アドバンスド共通)



VIT 1
PNT 100

チャプター1のバードマンとは色違い。基本的な動きは変わらない。

ロックグリダニア
(ノービス、アドバンスド共通)



名前倒れの弱い敵。しかし、移動しながら吐く細かい弾は恐怖。

VIT 4
PNT 240

ポイソン
(ノービス、アドバンスド共通)



洞窟内の壁に張りついて、口を開いては弾を吐いてくる。

VIT 12
PNT 130

アーミー
(ノービス、アドバンスド共通)



VIT 弾を当てて下に落下させる
PNT 300

チャプター1のアーミーと同じ。ゆえに橋から落としてやればいいのだ。

スタート地点ではスピード、スピード、オプションが出てくる。パワーアップの準備はいいか？ いきなりきびしいぞ。

地下突入に際し、スピード、スピード、アクロスが出現する。反射砲アクロスはとても便利なので逃さないように。

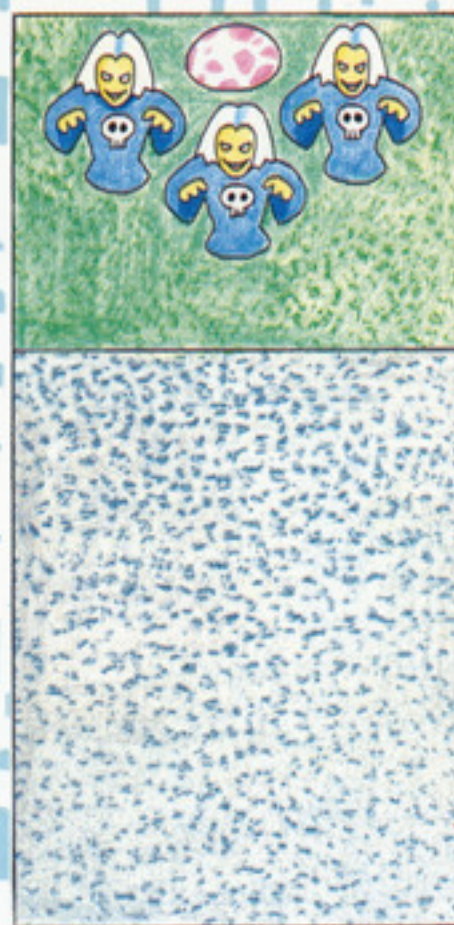
START

グライアイ
登場!!



ボス戦を前にスピード、スピード、オプション
ンが出現。でもアイテムよりもストローパー
に気をつけよう。

CHAPTER 3へ



ストローパー

(ノービス、アドバンスド共通)
VIT 3
PNT 60(8匹で+200)



スライムに手足が生えたような、ローバ
ー族の一種。地面から湧いて出てくる。

Bへ

デイスネーク

(ノービス、アドバンスド共通)
VIT 32
PNT 240



胴体が壁に埋まっている、かわい
そうなへビ(?)。強力弾で倒せ。

モンキーファイト

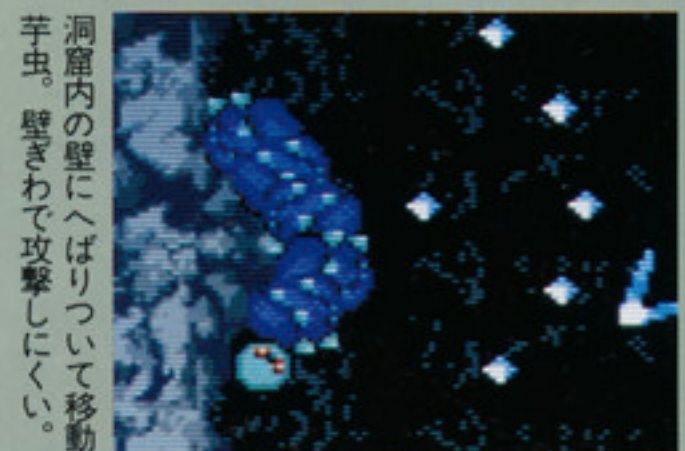
(ノービス、アドバンスド共通)
VIT 8
PNT 300(4匹で+150)



ムカムシ(最初地面を這っている)
が変身して上空に飛びたったもの。

ムーラ

(ノービス、アドバンスド共通)



洞窟内の壁にへばりついて移動する、
芋虫。壁きわで攻撃しにくい。

VIT 16
PNT 350

A

B

次号はCHAPTER 4まで

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

PART2



時の継承者 ファンタシースターⅢ

発売中 / 8,700円 / ©SEGA

今月号は、砂漠の世界までのストーリー紹介と、各町で売っているアイテムの値段やテクニックの効果一覧などを掲載。データ本としてもどうぞ。

OPENING



1,000年前、ライアという魔女が生まれた。彼女は、モンスターを創り出す能力をもち、その力によって世界を支配しようと企んだ。その企みを知ったオラキオという名の青年は、ロボット軍団を率いてライアに立ち向かった。2つの軍団は世界を2つにして戦い続け、やがて両者相討ちとなってこの戦いは終わった。この戦争で宇宙を旅するほど栄えた文明は滅び、人々の生活水準は中世の時代と同じレベルまで退行した。そして今……。

STORY PRESENTS PART1

前号で紹介したところまでのストーリーをダイジェスト版で紹介。

PSⅢの世界の時代背景は、前の項で紹介したとおり。時はライア=オラキオ戦争の1,000年後。所はオラキオの民の国、リーク。ある日この国の海岸に1人の少女が流れ着く。このマーリナという少女、自分の名前以外何も覚えていない。その少女を見初めたリーク国王子のケインは、許婚がいるにもかかわらず彼女との結婚を決意する。が、その挙式の最中に花嫁をライアの民と名乗るモンスターにさらわれてしまう。そしてケインは、マーリナ救出のために旅に出る。その冒険の最中、ヤータの東にある

湖の畔で、1人(?)のアンドロイドに出会う。これからの旅のパートナー、ミューである。彼女を連れてヤータのスケベじいさん所有の船に乗り、ライルという男のいる洞窟へ。彼に会う目的はただ一つ。森のサファイアという宝石を取り戻すこと。この森のサファイアは、この世界から外の世界に行くための鍵の役割をする。長年、リークの王室で保管していたが、何者かに盗まれてしまっていた。その宝石を彼から取り戻し、第2の世界へ。ここは一面雪だらけの世界。どうやら異常気象らしいが？

アンドロイド
ミュー



580年前に失われた文明によって作り出されたアンドロイド。以後、ケイン一族と運命を共にする。

580年まえ、うしなわれた ぎじつによって うみだされました。

謎の男
ライル



行動の目的がはっきりしない男。ゆえに謎の男。たぶん重要なキャラだとは思うんだけど……。

ライル「おれの 名は、ライル。ラ。ミュー！ すいぶん またせじやないか ケインくん。」

DEMO

前号で紹介したマーリナちゃんが海辺に転がっている場面。新バージョンには、この場面以外にもう1場面加わっている。ライアとオラキオが勇ましく戦っているシーン。この戦いが、今後のリーク家の運命を大きく左右する。ちなみにこの絵は動かないが、マーリナのいる海はちゃんと波が動いている。何と音までついてるんだぞ。

オラキオ VSライア

まるで名画を見ているようなスゴイグラフィック。さすがメガドラといった感じだ。



記憶喪失少女 マーリナ

もうすっかり有名になった海辺のマーリナの図。彼女はなぜ海辺に流れ着いたのか？



ライアも うちをおしたと、つたえられている……



リーク

リークは主人公ケインの生まれた国。王室の地下道は、マスターの店の地下に続いている。また、この城下街には占いババの店がある。冒険に旅立つ前に寄ってみるといい。

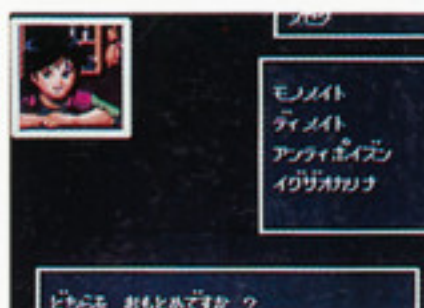


「もりの サファイア」があれば、ひがしの どうくつに はいれますよ。

森のサファイアは、この世界から次の世界に行くために絶対必要なアイテム。この宝石を手に入れるためにケインはかなり苦労することになるのだ。

TOWN FACILITIES

このあたりの道具屋の商品は、どの街も全部同じ物。PSIIでお馴染みのアイテムがすらすらと並んでいる。当然値段も同じだ。



| 道具屋 | アイテム名 | メセタ |
|-----|----------|-----|
| | モノメイト | 10 |
| | ディメイト | 40 |
| | アンティポイズン | 10 |
| | イグザオカリナ | 50 |

武器屋

| アイテム名 | メセタ |
|-------|-----|
| ナイフ | 100 |
| 兵士の剣 | 260 |
| 針 | 150 |
| クロー | 80 |

防具屋

| アイテム名 | メセタ |
|-------|-----|
| 皮の帽子 | 50 |
| 服 | 15 |
| 皮の胸あて | 125 |
| 皮の盾 | 50 |

ヤータ

この町の最大のイベントはスケベじいさんを叩きのめす、じゃなくて彼の船に乗せてもらうこと。しかし、このじいさん、相当の女好きで女の子同伴でなければ船に乗せてくれない。まるでどこぞのディスコのような……。

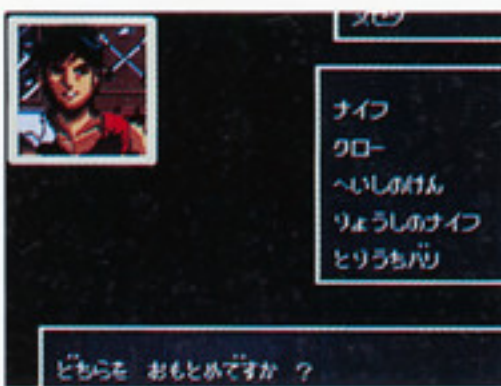


おしも としじやて... ふねを こくのほ、しんじゆう...

いわゆる色ボケってやつですか？ まー、確かに男だけ船に乗ってもつまらないだろうけど、その歳で女の子といっしょに船に乗ってどうする気なんだろう？

TOWN FACILITIES

この辺りではあまり強い武器は見あたらない。値段もお手ごろな価格。クローはミュウが仲間になったら必ず買ってあげたいアイテムだ。



| 道具屋 | アイテム名 | メセタ |
|-----|----------|-----|
| | モノメイト | 10 |
| | ディメイト | 40 |
| | アンティポイズン | 10 |
| | イグザオカリナ | 50 |

武器屋

| アイテム名 | メセタ |
|--------|-----|
| ナイフ | 100 |
| クロー | 80 |
| 兵士の剣 | 260 |
| 漁師のナイフ | 180 |
| 鳥打ち針 | 270 |

防具屋

| アイテム名 | メセタ |
|---------|-----|
| リボン | 35 |
| 皮の帽子 | 50 |
| 皮の胸あて | 125 |
| ウールのベスト | 87 |

ヒューリ

「東の湖の畔にライアの一族を追い詰めたぞ」というのが、この町で一番重要なコメント。ヒューリは、このコメントのためだけに存在するといっても過言ではない。で、このコメントを聞いたら当然のことながら東の湖に行ってみるべし。かわいい赤毛の女の子が君を待っているはずだ。



ほくろの もりの あずうみに、ライアの いちぢを おんつめたぞ！

1,000年前の戦いで敵だった種族だからって、1,000年たった今も憎みあうことはないと思うけどなー。日本なんか戦後40年で立ち直ったぞ（話が違ってる）。

TOWN FACILITIES

各店では、たまに懐かしい物が売られていることがある。誠意の袖とかね。使用法はPSIIと同じ。



| 道具屋 | アイテム名 | メセタ |
|-----|----------|-----|
| | モノメイト | 10 |
| | ディメイト | 40 |
| | アンティポイズン | 10 |
| | イグザオカリナ | 50 |

武器屋

| アイテム名 | メセタ |
|----------|-------|
| ナイフ | 100 |
| 手裏剣 | 390 |
| 兵士の剣 | 260 |
| 漁師のナイフ | 180 |
| 哀しみのスライサ | 8,300 |

防具屋

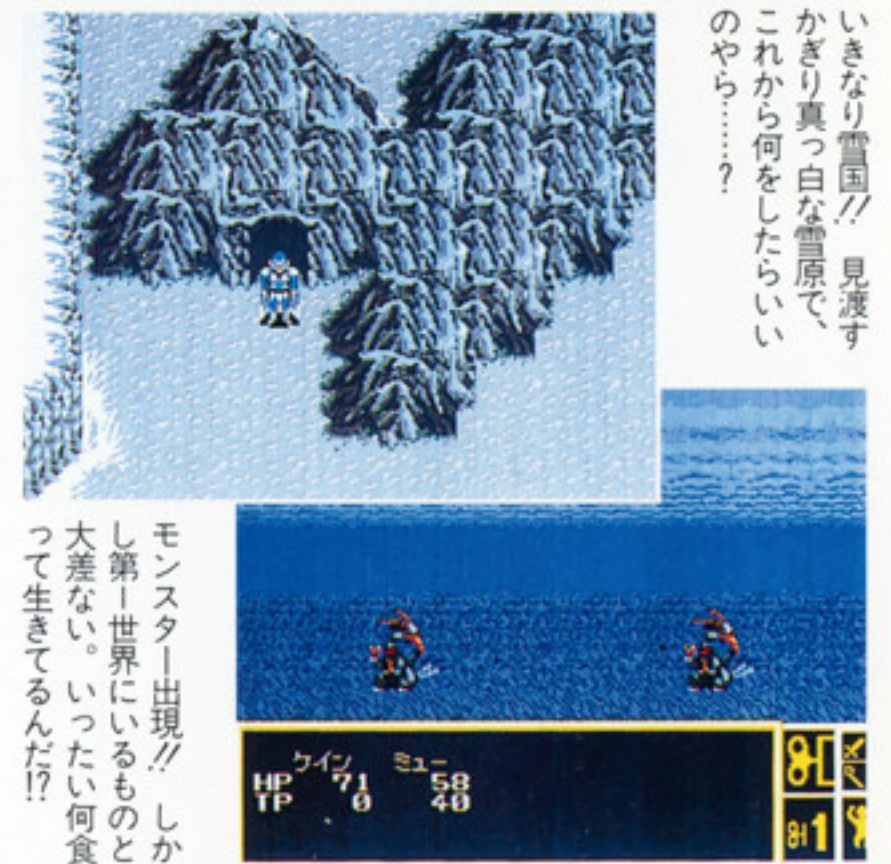
| アイテム名 | メセタ |
|---------|-------|
| リボン | 35 |
| ウールのベスト | 87 |
| 皮の盾 | 50 |
| レザーブーツ | 100 |
| 誠意の袖 | 7,900 |

雪大陸 極寒の地



森のサファイアを使って第2の世界へ。恐怖の二重スクロールダンジョンをクリアするとそこは別天地。うーん、ここは富良野か？雪しかないぞ。思わず「北の国から」ごっこをしたくなったが、ぐっと我慢する。

突然雪国になったが、モンスターの種類は変わりなし。また目新しい建造物とか人の気を引く変なものもない。しかし、このままですむわけはあるまい。きっと何かイベントが隠されているに違いないのだ。と、信じて一行は目前に見えるライスルに向かうのであった。



いきなり雪国!! 見渡すかぎり真っ白な雪原で、これから何をしたらいいのやら……?

モンスター出現!! しかし第1世界にいるものとは大差ない。いったい何食って生きてるんだ!?

ライスル 雪の漁師町

雪原の中にぽつんと建っている町、ライスル。もとは漁師の町だったそうだが、突然雪が降ってきて船が港から出られなくなってしまったとのこと。このままでは寒さと飢えで死ぬのを待つばかりだとか。どうもおかしいと思ったらこの雪は異常気象のせいだったのだ。道具屋の2階にいる自信過剰娘に話を聞くと、どこかにある砂漠の世界には雪を止める塔があるそう。どうやら次の目的はこの塔を探すことらしい。住人自ら探せばいいようなものだが、この町の人はずっかり気力を失ってしまっていて、塔探しどころか今日を生きていくのが精一杯。どいつに話を聞いても「死んでしまおう」てなことしか言わない。



異常気象の原因は、オゾン層の破壊か、富士山の噴火か!?

このくくに、とっぜん ぶゆが おそってきた。りょうしの ふねも みなとを であれず



はいはい、私に雪を止めに行けとおっしゃるのですね。

どこにある さびの せいかいには けきをとめる とうが あると きいたけど...

伝説の歌

♪砂漠のあの子に会いたけりゃ、4つの塔の真ん中に。海のあの子に会いたけりゃ、2つの月の輝く夜に♪ 町中をふらふら歩いている女の子に声をかけると、いきなりこのような歌を歌いだす。この歌は古い言い伝えの歌。歌い出した女の子は吟遊詩人のマイと名乗る。決して新手の新興宗教の勧誘ではない。



SHOP PRESENTS

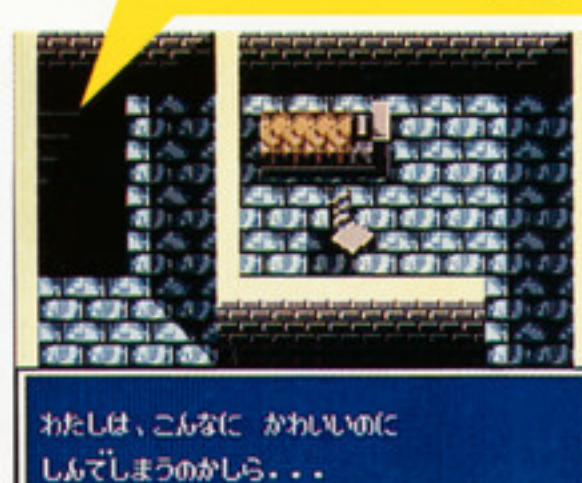
ここの施設は、他の町の施設とあまり変わらない。漁師町だということで武器や防具もそれっぽいものが多いのかと思ったが、どうやらそうではないらしい。防具屋で売っているガードブーツは、ライスルの超目玉商品。

| 道具屋 | アイテム名 | メセタ |
|-----|----------|-----|
| | モノメイト | 10 |
| | ディメイト | 40 |
| | アンティポイズン | 10 |
| | イグザオカリナ | 50 |

| 武器屋 | アイテム名 | メセタ |
|-----|----------|-----|
| | 兵士の剣 | 260 |
| | アイルーロスの爪 | 280 |
| | 旅人の杖 | 230 |
| | ハンドガン | 600 |
| | スライサー | 400 |

| 防具屋 | アイテム名 | メセタ |
|-----|---------|-------|
| | くさりかたびら | 260 |
| | 皮のベスト | 179 |
| | レザーチェスト | 275 |
| | ロングブーツ | 400 |
| | ガードブーツ | 3,000 |

史上最強の嫌な女。どうしてこの町にはこんな女が多いんだ？しかしこの娘は、重要な情報を握っている。ぐっと我慢して最後まで話を聞いてやろう。



わたしは、こんなに かわいいのに しんでしまうのがしら...

南に行くとか何かいいことがあるのかな。オラキオの軍隊とかいつて、ミューがたっくんいたら怖いなー(アンドロイドなんだからあり得ないことではない)



みなみには、かつて オラキオの くたいが いた とりでが あった。

第3の世界へ 通過点

ライスルの無気力住民に聞いた話からすると、第3の砂漠世界が存在するらしい。そこにこの雪を止める装置があるのだろう。と、いうことで、やって来ました二重スクロールダンジョン。このダンジョンへの入り口を見つけるのは至難の技。右の写真の地形をよく覚えておくべし。

うーむ、しかし、当初の目的のマーリナ探しはどこに行っちゃったんでしょう？ 何たって化け物にさらわれたんだからなー。雪なんか止めてる場合じゃないと私は思うぞ。

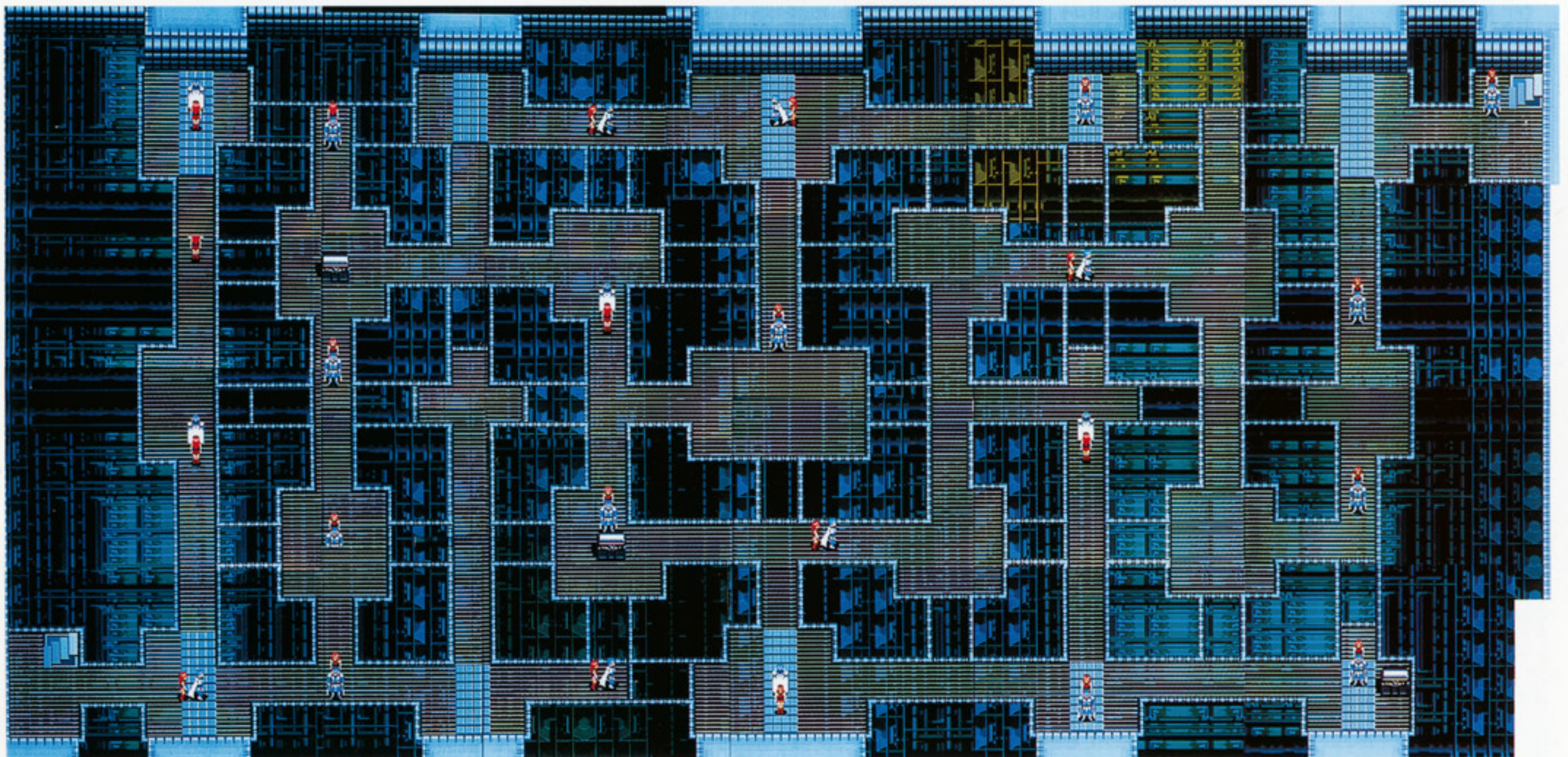
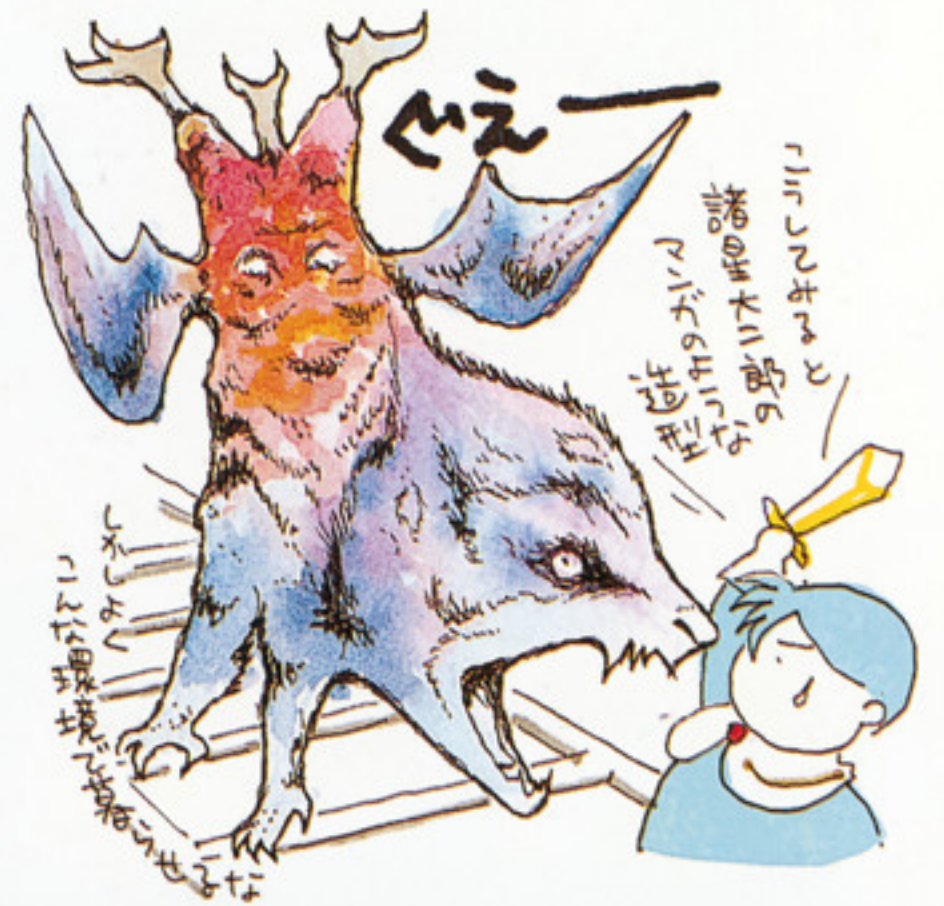
ダンジョン入口

意味ありげに並んだ町のマーク。この真ん中あたりを探ってみると、下水道への入口が!?

戦闘!!

わーい、モンスターだ！こいつら一体何食って生きてるんだ？

HP 85
TP 8
MP 57
AP 48



NEW SYSTEM

1: 戦う意志

PS IIIではHPが0になっても死ぬことはない。HPが0になると戦う意志がなくなったとされて、戦闘に参加できなくなるだけ。もちろん、宿屋に泊まったって無駄。いわゆる脳死の状態ですな。

教会1F

戦う意志の回復は、教会の1Fでできる。当然金は取られるぞ。



2: モニター

モニターというのもPS IIIで初登場した装置。これは現在位置確認装置で、これを使うと画面上に全体マップが表示され、現在位置がわかるようになっている。結構役立つぞ。



自分が現在いる位置は、白い点で示される。この装置の重要性・便利度は、ゲームが進むにつれてわかってくる。

モニタースイッチ ON!!



3: 店

マスターの店

マスターの店は、テクニクの配分を変えるところ。テクニクのシステムが変わったためにできた店だ。当然有利。



宿屋

ありそうでなかったのが宿屋。1人5メセタで、人数が増えたとその分宿泊料が増えていく。セーブもここで行う。

占いの店

占いババといういかにもそれっぽいお婆さんが、歌いながら占ってくれる。ちょっと怖いような気もする……。



砂漠 忘れられた地

極寒の地・雪の世界からいきなり破漠の世界にきたよーん。うーむ、体の調子がおかしくなったりしないだろうか？ 普通の機械なら懐れるぞ。

で、この砂漠。砂漠ってなくらいで見渡すかぎりなーんもない。しかも、とんでもないモンスターが出てくる。ケイブウォルフなんて目じゃないぞ。下品なんだ。とてつもなく下品で、おまけに強いんだ。さすが砂漠だ。(なんのこっちゃ)。

しばらくこの広大な空間をうろうろしていたら、やっとオアシスの畔に町が見えてきた(と思ったら蜃気楼だった、という細かい芸はないらしい)。とりあえずはそこに向かって突っ走ろう。あんまりうろうろしていると、下品なモンスターの餌食になるぞ。



モニターのスイッチを入れると、黄色い世界に自分がいることがわかる。これで行くと下に降れば町へ行けるはずだぞ。

砂漠にだっていつもと同じモンスターが住んでいる。暑さ寒さを感じないモンスターは宮沢賢治より偉大だ。



砂漠唯一の町。普通の人間だったら、ここへ辿り着く前に死んでるぞ。こんな場所によく人が住んでるなー。



ハタサカ 砂漠の町

こんなところでどうやって人が住んでいるのだろうと思っていたら、何と住民は皆ロボットだった。で、話しかけるとメッセージの表示法がカタカナのみ。さすがセガ。芸が細かい。

ここで聞き込みを続けると、たくさんの情報が手に入る。まず、問題の雪を止める塔は、東のほうにあるらしい。が、その塔を動かすためにはシーレンが必要なのだ。シーレンは西の洞窟にいるとのこと。てことは、西の洞窟へ行けばいいのかな？

気象コントロールタワー

気象コントロールタワー？ 雪を止める塔のことだな、きっと。



ゴブキニ オソフレタ セカイ...? キジョウ コントロール タワーが コフレタノカ?

何? シーレンって

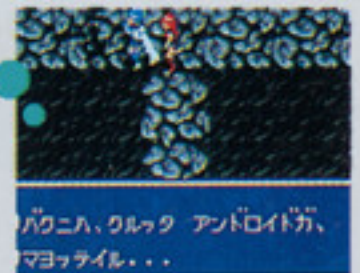
PSシリーズの伝統からいくと、そろそろ筋肉質の男が出るはずだが？



キジョウ コントロール タワーハ ヒガシノホウニアルガ、シーレンデ ナレバ ナオセナイ。

狂ったアンドロイド?

え？ 狂ってる？ それはちょっと、マズくないかなー？



バクニハ、ワルツク アンドロイドガ、マヨツタイル...

西へ行け!!

とりあえず西の洞窟へ行くのだ!

ナカマノ シーレンハ、ニシノ ドウクツニ スンデイルト キワガ...

SHOP PRESENTS

ハタサカの町で1番注目のアイテムは、武器屋で売っている“ラコニアニードル”。ラコニアっていえば、PSⅡでネイシリーズの次に強かった武器では!? ああ、やっぱりここはアルゴル星系なのね。ちなみにラコニアニードルはお値段も最高だ。

宿屋

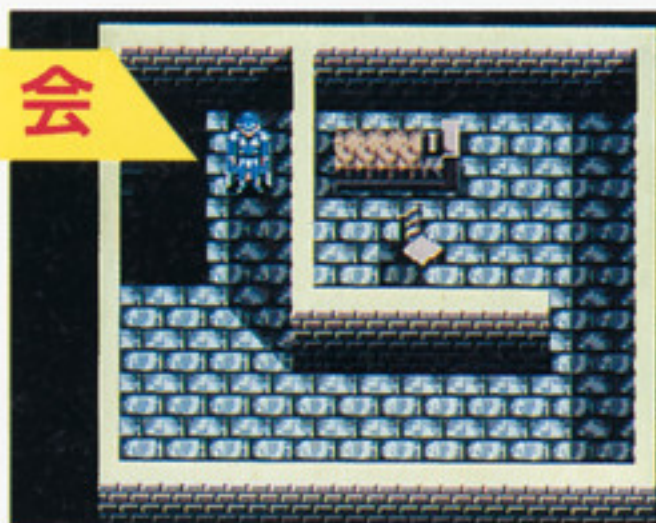
なぜか店の店員は人間が働いてロボットが遊んでるんだ？



やはり10メセタですが、よろしいですか？

教会

教会の2Fには毒抜きお姉さんがここにいない。毒に冒されたら薬かテクニクを使え。



道具屋

| アイテム名 | メセタ |
|----------|-----|
| モノメイト | 10 |
| ディメイト | 40 |
| アンティポイズン | 10 |
| イグザオカリナ | 60 |

武器屋

| アイテム名 | メセタ |
|----------|--------|
| ハンドガン | 600 |
| 騎士のつるぎ | 510 |
| 暗殺者の針 | 1,550 |
| ラコニアニードル | 20,000 |

防具屋

| アイテム名 | メセタ |
|----------|-----|
| マント | 300 |
| プロテクタ | 370 |
| ヘッドバンド | 224 |
| ヘッドギア | 75 |
| レーザーエーメル | 375 |

シーレンの洞窟

シーレンの洞窟の難易度は、ちょっと難しいかなー、という程度。PSⅡに比べると、どのダンジョンも比較的簡単でかえって不気味。このダンジョンの目的はもちろんシーレンを探すこと。ライルといいシーレンといい、何でこんな変なところで待っているんだ？で、やっとシーレンを探し当てると、何とまたロボットなんだ。ハタサカのロボットがそんなことを言っていたけどね。そろそろ人間の仲間が欲しいなー。

洞窟入口

2つ並んだ洞窟入口。どっちがシーレンの洞窟でしょう？私のことを信じる人は、右の入口へ、信じない人は左へどうぞ。



戦闘

このあたりになると強くて気持ちの悪いモンスターがどんどん登場してくる。ディメイト部隊を編成して立ち向かおう。



シーレン発見

やっと3人目の仲間が加わった。今度はロボットのシーレン。うーん、機械ばっかり……。ま、食費がかからなくていいか。



シーレン

タイプ386システム



| HP | TP | 体力 |
|-----|-----|-----|
| 60 | 6 | 30 |
| 攻撃力 | 守備力 | 素早さ |
| 41 | 28 | 4 |
| 賢さ | 器用さ | 幸運 |
| 4 | 8 | 7 |

気象コントロールタワーを操作するシーレンは、オラキオの一族に仕えるようにプログラムされたロボットである。ミューよりも古い型のものらしく、顔や各部位に機械の部分が剥き出しになっている。しかし、このシーレンはもっとすごい性能をも備えている。シーレンという名前の後に、タイプ386とつくのを見ればわかるように、他のタイプのシーレンも存在する。ミュー同様、リーク一族に末永く仕える忠実なしもべとなる。ちなみに彼はロボットだが、カタカナ語でしゃべったりはしない。



私はシーレンタイプ386システム。オラキオの一族の方ですね。私はオラキオの一族に仕えるようにプログラムされています。ご命令には従います。



TECHNIC

PSⅢではテクニックのシステムに、今までにない新しい方式を取り入れている。

まず16種類のテクニックを4種類ずつ4つの系統に分類。それぞれ同じ系統ならば消費TPは同じである。その効果や的中率は、使



攻撃テクニックのザンを使用。マスターの中には、ある特定のテクニックに対して強い抵抗力を持つものも存在する。相手をよく見て使うテクニックを決める。

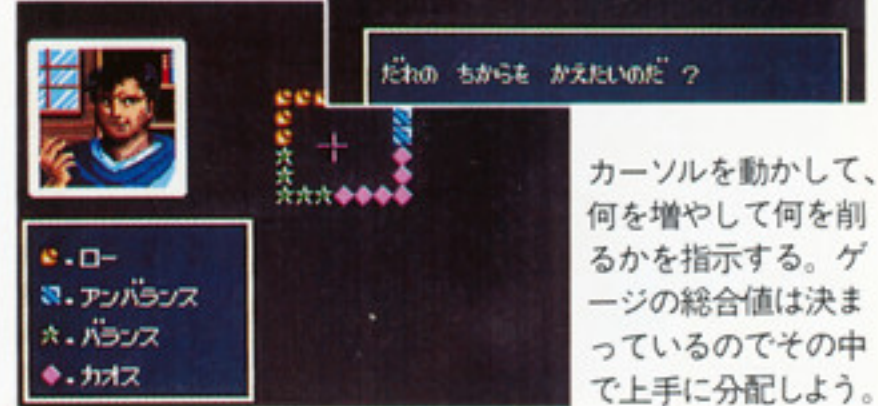
うキャラのレベルとバランスによって決まる。バランスとは、同じ系統内にある4種類のテクニックのうちどれに1番重点を置くかということ。もちろん、バランスが高いテクニックほど効果も大きく的中率も高くなる。このバランスは、ほっといても狂うことはないが、マスターの店で調節をすればよりベストキャラが作成できる。例えば、毒を吐くモンスターが多いのでシーフォースの値を多くするとか、その逆とか。つまり、使わないものために余計なエネルギーを貯めておかない。なかなか合理的なシステムだといえる。

大きく変わったテクニックのシステムを詳しく紹介。

テクニックバランスの変更

マスターの店

ここでテクニックのバランスを変更できる。もちろん有料。



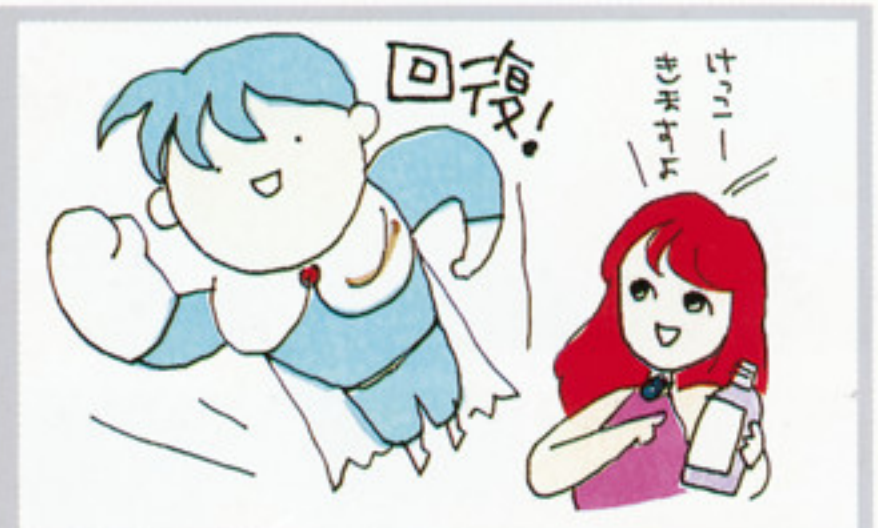
TECHNIC LIST

4系統16種類のテクニックの効果と消費TPを一挙公開。プレイするときの参考にしてほしい。効果は、パワーが大きくなればなるほど大きくなる。また、このほかに2種類のテクニックがあるが、これは現在公開不可能。

レストテクニック

消費TP=5

| テクニック名 | 効果 |
|---------|-------------------------------|
| ムーンフォース | 失われた戦う意志を回復する。もちろん失敗する可能性もアリ。 |
| スターフォース | 全員のHPを回復する、お役立ちテクニック。 |
| サンフォース | 1人のHPを回復する。 |
| シーフォース | 毒に冒された人の体から毒を抜く。 |



バランステクニック

消費TP=1

| テクニック名 | 効果 |
|--------|----------------------|
| ロー | 味方の攻撃力を上げるテクニック。 |
| カオス | 味方の防御力が上がる。 |
| バランス | 自己犠牲で全員のHPが最大まで回復する。 |
| アンバランス | 相手を遠くに吹き飛ばしてしまう。 |



タイムテクニック

消費TP=1

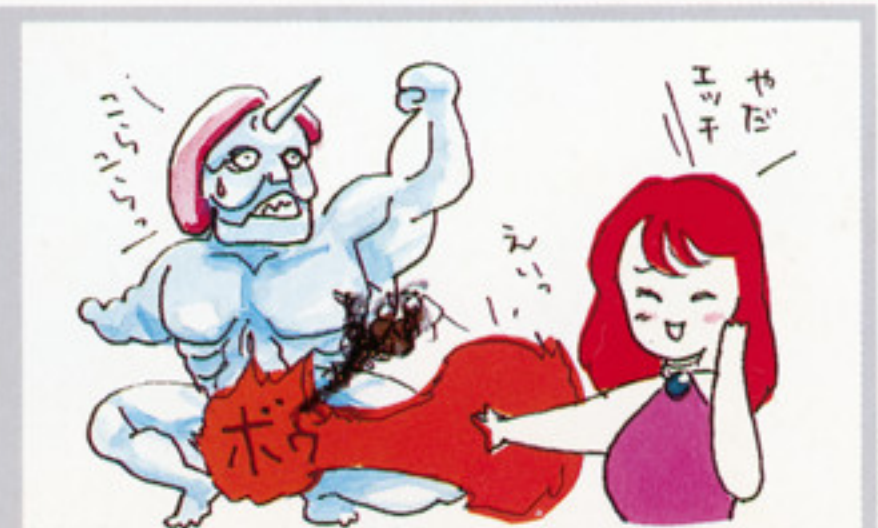
| テクニック名 | 効果 |
|--------|---------------------------------|
| ライズイング | 戦闘時キャラのスピードがアップして、先制攻撃をかけやすくなる。 |
| ヌーン | 逃げ率がアップして逃げる成功率が高くなる。 |
| フォール | 敵のテクニックの攻撃をストップさせる。 |
| ナイト | 敵のテクニック以外の攻撃をストップさせる。 |



攻撃テクニック

消費TP=2

| テクニック名 | 効果 |
|--------|-------------------------------|
| フォイエ | 炎のテクニック。敵1匹に効果がある。 |
| バータ | 鋭い水流が敵を貫く。右半分か左半分の敵にダメージを与える。 |
| ザン | 真空が敵を切り裂く。横一線の敵全てにダメージを与える。 |
| グラプト | 重力波が敵を押し潰す。全部の敵にダメージを与える。 |



MONSTER

シナリオ1の砂漠の世界までに出てくるモンスターを紹介。

PSⅢのモンスターは、2列に並んで現れる。前列の敵は弱くて小さいが、後列の敵はでかくて強い。全てのモンスターは、同種属内で3段階にパワーアップ。これは色で識別される。また、大抵の敵はテクニックか毒を使うことができる。主人公よりモンスターの方が賢いということだろうか？

表の見方

モンスター名

種族



芸名：うろんうろん
種族は赤白パンダ。鳴き声は、うろろろろろ〜ん。某編集者がモデルといわれているが、定かではない。得意技は、ボケ。

ラッピー

ひよこ類



ひよこ類？ うーむ、成長したらやっぱりにわとり類なんだろう？ とりあえずこいつは1番弱い敵だが、グラブトのテクニックも使える。

前列

シーラ

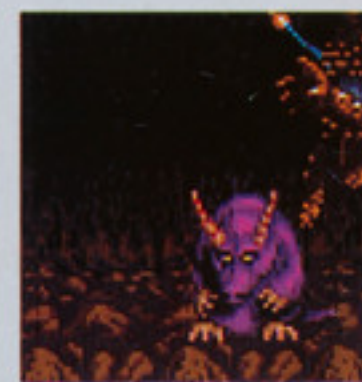
ねずみ類



初期段階からうろろろしている巨大ねずみ。いわゆるザコキャラでHPは低いが、毒を吐くので結構やっかい。毒を吐かれる前に叩け！

ラシーラ

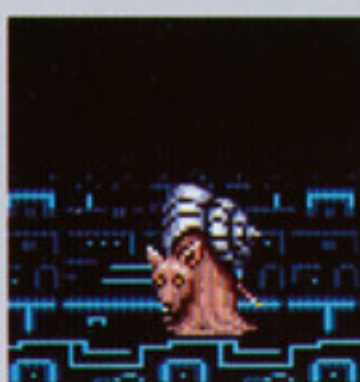
ねずみ類



パワーアップしたシーラ。シーラに比べて毒を吐く確率がぐんと高くなっている。が、やはり所詮はねずみ。HPは低く、そんなに強くはない。

チャム

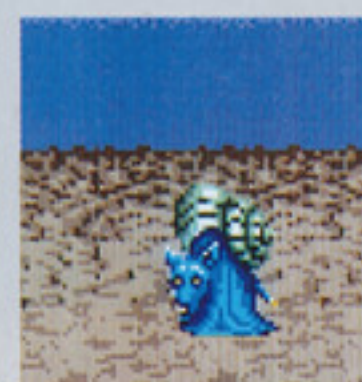
犬類



犬というよりは、かたつむり。人面犬ならぬ犬面かたつむりというところか？ やっぱりあまり強くない。ま、倒した後はエスカルゴかな？

ドルーチャム

犬類



顔色の悪いかたつむり。ちょっと手強くなってきている。この色じゃ食欲もわかないしなー。とりあえずはぶん殴るのみ。

チープコップ

鳥類



こいつも鳥。ラッピーが成長したらチープコップになるのかな？ ちょこまか動いて攻撃をしかけてくる。パータのテクニックも使える。

ラチープコップ

鳥類



見た目はチープコップとあまり違わないが、パワーアップしていて結構強い。チープコップと同じだと思っていたら痛い目に会うぞ。

後列

モルモス

チャッピー系



フォイエのテクニックを使うモンスター。容姿に見合った強さで、初めのうちはわりと手強い敵になるだろう。ところで、チャッピーって何？

ナノフログ

かえる系



毒を吐くモンスター。大きな凶体のわりにはあまり強くない。かえる系なので表皮がぬるぬるしている……かどうかは定かではない。

メガフログ

かえる系



ナノフログのパワーアップバージョン。やはり毒を吐くが確率は低い。ちなみにナノフログ、メガフログの次は、ギガフログだったりする。

ケイブウォルフ

ケルベロス系



頭が足についている不思議な奴。このまま歩くと口の中にゴミが入ること必至。テクニックはグラブトを使うが、やはり使う確率は低い。

ディムール

ゴーレム類



はっきりいって下品！ 歩く軽犯罪法違反。セクハラの神！ 高く掲げた左手を動かして攻撃をしかけてくる。強いうえに、テクニックを使う。

バズール

岩石類



一度見たら夢に出てきそうなものすごい迫力のモンスター（なんでこんなのはっかり……）。ピクピクと器用に耳を動かして攻撃してくる。

アツたら驚くキテレツゲームを真面目に考える 「そうだよ、おまえだよ」ゲーム

みうら氏の「立ち読み」に触発されてか、一歩間違えば命を落とすようなアブナイゲーム案が何通か届いた。命に関わるようなものは、念のため実際にプレイして

から投稿するように。体験談が書いてあればなおいいだろう。というところで、今回は投稿作品から、栃木県塩谷町の**ゴールテン**阿久津・19歳のアイデアを



紹介しよう。

☆ これはカットアゲされたことのある人向けのゲームです。

まず、友人を1人以上用意して街を散歩します。そして見るからにツッパリ非行少年というタイプの人を見つけたら、さっそくゲーム開始。その人の脇(前)を通り過ぎるときに、彼(彼女)の悪口を間接的に表現します。例えば「その顔が怖くてさ」とか「一体何考えてんだか……」など。相手に気づかれずに通り過ぎることができたらクリア、気づかれ

たらゲームオーバーです。ちなみに、ゲームオーバーには肉体的苦痛を伴うかもしれません。

☆ 師匠の一言 電車やバスの中など、お互いに逃げられない状態でプレイすれば、もっとエキサイトすると思います。「おまえ、次の駅で降りろ!」と、ツッパリに言われて対戦相手がそのまま面白くない

りしたら、それもまた面白いですね。一度試してみたいもんです。(みうら)

※例えばターゲットの後ろから、それも複数で言い合うことにしたら?

ターゲットに気づかれなかったら(無視されたら)無効、振り向かせた人がクリア、そして反撃された人がゲームオーバー!

奇形ロボ大相談室

Q 僕は将来、三浦先生のようになりたいのですが、先生はどのような過去を経てその道に入ったのですか? もしよろしければ月収はどれくらいか教えてください。(広島県坂町・阿倍広二・18歳)

A 私はいラストレーターではありません。エッセイも書きますがエッセイでもありません。バンドもやっていますがロッカーでもありません。多分知らないと思いますが、SMビデオの監督もこの前やりました。名古屋の中京テレビで深夜番組の司会

もやっていますが、決して愛川欽也ではありません。私のよーな仕事は「巨泉」と呼ばれる職種で、いろんな人を集めて、いろんな事をやっているだけなのです。大橋巨泉は私の理想です。まあ、今のところは「ヤング巨泉」とでも呼んでもらいたいでしょうか?

あなたが聞きたい私の年収ですが、ものすごい額なので発表するとイヤミに取られてしまうと思います。イラストレーターだけでは儲りません。これは本当です。(よろず相談人・三浦純)

嘘八百!? データランド VOL.1

●余った年賀ハガキが投稿に使われるパーセンテージ(参考資料/BEMEGA読者の投稿ハガキ)

「今月の気になる……」コーナーに、1通のハガキが届いた。気になる言葉「年賀ハガキ」とある。はつきりいって、つまらなかつた。松元幹朗・18歳、オマエでもまあ、せっかくだから、余った年賀ハガキで投稿してくる奴のパーセンテージを出してみた。

- ・1月 19% ども、当選番号を調べるゆとりは()にはない。
- ・2月 41% ここぞとばかりに1人で3通、当たり前!
- ・3月 26% いっぱい。新学期に向けての機の整理の結果。
- ・4月 11月 51.8% 5年前のもあった。切手貼って、ヤルな!
- ・12月 13% 新年用が届くことも多い。郵便局って結構いい加減?

ハガキ大募集!

あなたの周りの事件、気になる数字・言葉・CF・人……etc、いろはがるた、ゲームアイデア、相談などをお寄せください。採用の方には、「Q」というポイントを上げます。基本Qは12採用される度に先生方の判断によりQが与えられます。

【例】
18 Qキテレツ
32 Qキテレツ

これによって、全国にあなたの名前を大きく知らしめることも可能です。
●送り先 〒102 千代田区九段南2-3-26 BEMEGA・キテレツ〇〇コーナー 住所・氏名・年齢・職業を明記するのを忘れなく。

世紀末キテレツ新聞

発行所 東京都千代田区九段南2-3-26
株日本ソフトバンクB
Eメガ編集部
世紀末キテレツ推進会
平成2年5月8日発行
第3号

求む！ 海外取材

先日フィンランド取材がポシャりましたが、パスポートだけ取得してしまったため、その元を取るためにも、どんな仕事でも海外なら行きます！ 連絡先 佐藤克之事務所

多月の 事件簿

どららの穴” 富士山麓で発見！

ニュースを聞いた私は、ナンバー編集部Sと4月7日早朝、富士に近い三島駅で待ち合わせした。「この辺りに”どららの穴”と呼ばれる場所はありませんか？」タクシーの運転手に聞いたところ、「それなら案内してやるよ」と言われ、乗り込む。駅から20分ほど、富士山の全貌が見渡せる野原が広がる。運転手が指さした。「あれじゃねーのか？」

岩がゴロゴロしている高台に、その”どららの穴”はあった。私たちは危険覚悟で近づいた。とらら”といつても背中には2枚の翼が伸び、尻尾は蛇だ。あの記憶に生々しい巨大な像だ！

そう。これこそ、あの”タイガーマスク”こと伊達直人が、かつて所属していた暗黒のプロレス組織”どららの穴”なのだ(マンガでは、確かヒマラヤ山脈が見渡せる場所にあったはずだが……)。

しかし、なんてことなんだ！タイガーが”フジヤマ・タイガー・ブリーカー”を生んだ、この富士山麓に基地があったなんて！ 私たちは夢中で”どららの穴”を

写真に収めた。その驚くべき事実が、「ナンバー242号・タイガーマスク巡礼の旅」で明かされた。見てくれただろうか？
(みうらじゅん)

名古屋まで2時間 寝たフリの苦行!?

4月8日、ワタシは名古屋のレインボーホールのイベントに出演するため新幹線に乗っていた。名古屋のイベントの用意した切符はグリーン席。

試しに普通席のほうを見に行くと、なんだかアウシュビッツの収容所のような狭苦しいイスに、庶民どもがヒザ突き合わせて座っている。

「あつちは一般階級、オレは特権階級か、ホーツホツホツ！」

オレはグリーン車の広い席にふんぞりかえった。飛行機でいうとスチュワーデスみたいな女の人が配ってきたオシホリで手を拭き、プカリとタバコの煙をくゆらす。「オレもここまで登りつめたか……」

若き日の長かった苦勞の時が、走馬燈のように脳裏に映る。これが倒れる倒れる。楽よのお。そして、リクライニングを元に戻

いなりFOCUS!



これがシーモンキーズだ！

ストッキングで素顔を隠した彼らは、主に名古屋方面で活動を続けていた謎の覆面バンド”シーモンキーズ”である。2カ月前までは1曲だった持ち歌も、今では6曲。その勢いたるや、今年の阪神……じゃない、中日を思わせる。

彼らの魅力は、グルーピー嬢の言葉を借りれば「生き方がロックなんだ！」そうである。そんなわけで、いまや東京方面でもその姿を見ることができるようになった。そのうえなんと！ 覆面バンドにも関わらず、天下の国営放送、つまりNHKに登場するというのだ!! バンドブームの到来を真っ先に予見していたのが、実はNHKだったことを知っていれば、それほど驚くべきことでもない？

そうとする
と……ハリ
ヤ!! 戻ら
ん!! どう
やっても戻
らんぞ!
寝てもいな
いのにズツ
と倒してる
と、後の人
に怒られそ
うじゃねえ
か。まだ戻
んねえよ、
チクショー。
オレは後ろ
の人に怒ら
れないよ
う、眠くも
ないのに名
古屋まで
の2時間、
寝たフリを
してすこし
のだった。
(佐藤克之)

誌上通信ゲーム

いなりはだいたいの巻[3]

とららの穴出身ですよと自己紹介(みうら)

コンパなんかで言ってみよう。時には娼婦(しょうぶ)としたい(佐藤)

まあ、男なんてそんなものだ。飛んで(編)に入る春の新卒(編)

後悔先に立たず。

ちっちゃくて金を儲けた白木みのる(みうら)

「てなもんや三度笠」を観てみるとよくわかる。チ○ポも人の子(佐藤)

アレだつて人間の体の一部なのだから、そんなに嫌がらないでほしいという全男性から全女性への硬いメッセージ。

リンゴを食べると歯から血が出るような食い方をするヤツ今時いない。(佐藤)

加山雄三の例のCMの文句が変わったことに対する社会的考察。

リンゴ・スター 鼻がデカイと当然アレも(みうら)

迷信を信じてはいけない。

いろは47文字は以下のとおり色はにほへと(ど) 散りぬるをわか(が)よたれそ 常ならむうる(い)の奥山 けふ越えて浅き夢みし ぬ(え)ひもせず

今月の気になる

数字ソフト・音楽

0個 ここ数カ月に買ったゲームソフトの数 未だ

我が家で遊ばれているゲームは『井出洋介名人の実戦麻雀』だ。カートリッジに描かれた井出洋介の似顔絵を、そろそろオレも描けるくらい馴染んできた。(佐藤)

1本 また見つけたチン毛の 中の白髪の数 半年前に初めて見つけた時は愕然としたが、すぐ抜くことにより「何かの間違いだ！」と自分を納得させた。しかし、もはや自らの老化を認めねばなるまい。(佐藤)

アビス 上映中の映画 オブ・ドリームス」が満員だったので、隣のコレを観た。僕は中一まで泳げなかったのが異常に怖い。そのうえ、閉所恐怖症なのでコレは死ぬほどキツかった。映画館に入る前、目黒の香月でチャーシューねぎ入りを食べたことを悔やんだ。皆さんも焼肉系を食べ

てから観てほしい。(みうら)

新マシン開発工房

理想のゲーム環境マシン、リアライザーは1,000,000円

前回は、予想と同時に本物のゲームギアが登場し、ちょっとあせてしまったが、いや、本当のところは、自分のコンセプトの先進性を自画自賛したのだった。

と、苦し紛れにいきなり始まる第2回目は、さらに進んだゲーム環境をめざしたVRゲームマシン、リアライザーの登場だ！

ところで、今回の原稿は、SONYのパームトップコンピュータを使って、代々木公園で書いているのだ。「だから、どーした」と言われればそれまでだが、場所を問わず手書き文字で入力できるのはありがたい。

家の中だけで、マシンを使う時代は、確実に終わろうとしているぞ。

三菱ギャランではない！

VRといっても、三菱自動車のギャランのスポーツモデルVR4とは何の関係もない。

VRとは、Virtual Realityの略で、人工知能とも言うべきものだ。

例えば、アメリカでファミコン用にマテル社から発売されているパワーグローブも、人間の腕の動きを直接マシンに伝えるという点でVRだし、体感ゲームや3Dグラスを使うもの等、すべてがVR環境をめざしたものといっていよう。

まあ、もともとはNASAが宇宙開発用に考案したコンセプトで、ハード的には手につけるデータグローブと、身にまとうパワースーツがセット（場合によっては、眼鏡タイプのディスプレイをかぶる）になっているのだが、今回はそのゲームマシン版を考えてみよう。

現実化マシン、リアライザー

またまた勝手なネーミングでナンだが、今回はリアライザーを紹介したい。まず、ネーミングは現実化するもの(Realizer)から、リアライザーと名付ける。

その形態は、NASAのものに近いが、コストのこと等を考えて、スポーツタイプではなく、体の要所に取り付けるユニットタイプのもとし、各部を光ファイバーで結ぶようにした。

光ファイバーは、NASAのものにも使われているが、これを使って関節の曲がり具合等を検出するのだ。もちろん、すべての関節の動きがわかるようにすると、複雑で高価なものになってしまうので、ここでは、あえてゲーム用のマシンとして考えてみる。必要な部分だけが感知できればよいの

である。

また、サウンドは、ホロニックサウンドが、ヘッドセットと一体化された小型スピーカーから出るようにする。

ホロニックサウンドは、疑似的な3D音を再生でき、上下の感覚もわかるというスグレものだ。

さらに、映像は、ひと頃流行ったゲーム用の3Dグラスと同じように、視点が少しずつ異なった映像を、左右の目に別々に見せてやればよい。

ただし、これでテレビ画面を見るのではなく、ここにイメージが直接表示されるところがミソだ。どちらを見ても、ちゃんと映像がついてくるというわけ。

これじゃ、目に悪いのでは？という疑問もあるだろう。しかし、アメリカに普通のパソコンにつないで使うPrivate Eyeという製品が

あるので、これを技術的に応用する。

何とこの商品は、目から30cm〜1mのところイメージが浮かび上がるという代物だ。

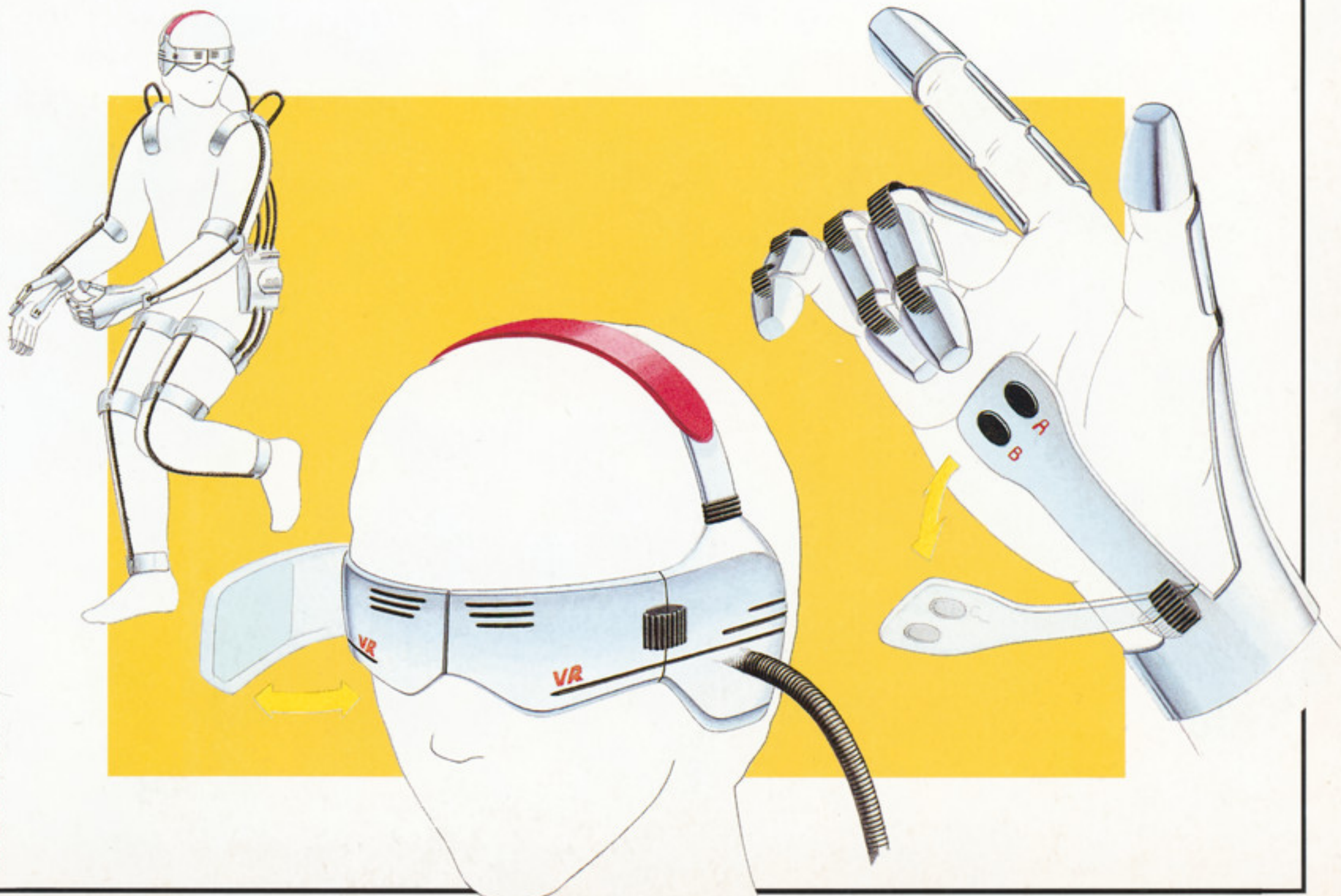
まずはゲームセンターから

てなこと、これだけのものを製品化すると、100万円は下らないだろう。量産して、何とか10万円というところじゃないかな。

体感ゲームよりは家庭向きだが、最初はやはりゲームセンターで楽しむことになりそうだね。

それでも、日本製なら品質はいいし(NASAのものは、すぐ縫目がほつれるという評判)、発売すれば結構人気商品になると思うんだけどね。

まあ、今回の開発マシン、リアライザー1,000,000円也、というところで、また来月。



特集2

BEメガ読者500人に聞きました

VOL.2

ゲーム界の ココが、わからない!!

BEメガ読者500人の疑問に メガドラソフトメーカー11社が答える

ただ、ゲームをやっている分には、あまり関係ないけど、ふと覚めて思い出す
この疑問/読者アンケートとメーカーの解答による結果は!?

4月号の「ソフトメーカーのイメージ度チェック」に続く、BEメガ読者500人に聞きましたの第2弾は「ゲーム業界のココがわからない」だ。

この特集の主旨を簡単に説明しちゃえば、日頃、ゲーム業界に対して思っているBEメガ読者の生

の声を500人分、かき集めて集計し、その結果をもとにメガドラのソフトを作っているメーカーにアンケートを送って読者の方々の疑問に答えてもらうといった企画だ。

なんてたってゲーム業界は、まだ若い。レコード業界や映画業界などの他のエンタテインメント

産業と比べ、ユーザーが疑問に思うことやゲーム産業ならではの、疑問やわからないことってかなりあると思う。そのへんを、できるだけフォローしてみたかったというわけ。もとななる読者の方々のアンケートは、ある程度メガドライブ以外のゲームに対する意見を反

映するため、BEメガ読者の中からメガドラ以外にも複数のゲームマシンを所有している方を選んで解答していただいた。

御協力していただいた読者の方々とソフトハウスの方々に改めて感謝感謝!



ココが知りたい!

読者の質問 **ベスト12**

ソフトハウス11社の 解答がこれだ!

読者のアンケート結果を集計した結果をソフトハウスの担当の方々に解答していただいた。できるだけ、ストレートな解答を収録するため、極力原文のまま掲載させていただいた。解答しにくい質問に答えていただいたソフトハウスの方々に深く感謝いたします。
(各ソフトハウスの解答は、五十音順です)

| | | | | |
|--------|--|--|---|---|
| アスミック | ①ROMの納品日が、確定しないから | ②アスミックでは、あまりそういうことはしていない。担当者が面白いと直感すれば開発する | ③メガドライブの機能を見せつけやすいジャンルだからと思います | ④ゲーム好きな少年を集めてプレイしてもらい、その感想を反映させています |
| ウルフチーム | ①開発中のため。開発期間を特定することが難しいため | ②特に第三者のマーケティングは、活用していない。自分達の納得いくものを開発する | ③メガドライブの特性に適しているため | ④基本的に開発チーム内で特定する。高校生などを中心とする第三者からの意見も聞く |
| サン電子 | ①開発状況が一定しないため | ②モニターテストなどを実施しています | ③メガドライブの機能を生かすため | ④社内的に判断して |
| シグマ商事 | ①開発期間が流動的なため。同種ソフトとのバッティングを避けるため、他社のラインナップを見て調節する場合もある | ② | ③RPGなどは、開発に時間がかかるが、シューティングやアクションはメガドライブの機能を生かすことができ、多のハードとの差別化が明確にできるから | ④社内および社外スタッフで討議 |
| テクノソフト | ①当社は、発売3ヵ月前には確定しています | ②アンケート葉書、その他の意見をよく調査しています。サンダーフォースIIIも、それらの意見を参考にして完成させました | ③ユーザーが、望んでいるからです | ④できるだけ多くのテストプレイヤーにプレイしてもらっています |



| 発売日がはっきりしない121人 | 面白いゲームが少ない 95人 | 価格が高い 77人 | シューティングやアクションが多い 58人 |
|--|---|--|--|
| <p>発売日延期の不明確なところ。 (山口県・石井信吾)</p> <p>発売日が近くなってから、発売を延期するのは、どうしてなのでしょう？ (佐賀県・岩松祥健)</p> <p>もっと、余裕をもって発売日を決めてほしい。雑誌の発売予定を見て買いに入っても売ってない。 (大阪府・富田桂三)</p> <p>先に発表したゲームより、後に発表したゲームの方が早く出るのは、なぜ？ (広島県・栗屋豊宏)</p> | <p>面白くもなんともないゲームを移植しようとするのはなぜ？ (愛知県・高橋伸行)</p> <p>どうして自分の会社だけが満足する一人よがりのソフトが、発売されるのか？ (北海道・大野明久)</p> <p>ゲームを作った人は、自分が作って面白いと思わなければ出してほしくない。 (広島県・追田政宏)</p> <p>売れるとわかっているソフトをなぜ出さないのか？ (大阪府・布野雅宏)</p> | <p>最近、価格の上昇が激しい。子供は、買いにくいのでは？ (茨城県・中山 裕)</p> <p>8,000円以上のソフトが多くなりそうでコワイ！ (東京都・関口政晴)</p> <p>同じ4メガのソフトでもメーカーによって価格が、違うのは、なぜ？ (神奈川県・中島良晴)</p> <p>一度、クリアしてしまうと2度とプレイする気にならないソフトが多い。それなのに今の値段というのは、ちょっとキビシイ。 (岡山県・山本喜一)</p> | <p>メガドライブのソフトのラインナップを見ると、アクション、シューティングが圧倒的に多い。反射神経が落ちてきたワシらおじさんゲーマーは寂しい思いをしとるぞ。 (東京都・遠藤史朗)</p> <p>いくらメガドライブが、シューティングやアクション向きと言っても今までのラインナップでは、偏りすぎだと思う。新しいジャンルを開拓してほしい。 (新潟県・武藤久志)</p> |

- ①ソフトの発売日が確定していないのはなぜ？
- ②ソフトを開発する際、モニタリングなど、どのくらいマーケティングデータを活用しているか？
- ③発売するソフトにシューティン

- グやアクションが多いのは？
- ④ゲームの難易度は、どうやって決める？
- ⑤他社のアーケードゲームをメガドライブに移植する際、選択の決め手となるポイントは何？

- ⑥異機種で他社のソフトをメガドライブに移植する際、選択の決め手となるポイントは何？
- ⑦1本のソフトの開発にたずさわっているポイントは何？
- ⑧自社のソフトを異機種で他社に

- 売るメリットは何？
- ⑨最初からわかっている裏技をマニュアルに書かず雑誌社に教えるメリットは何？

| | | | | |
|---|----------------------------------|----------------------------------|---|---|
| ⑤1・知名度 2・内容 3・ロイヤリティの妥当度 | ⑥前の質問の答えと同じです | ⑦プログラミング、グラフィック、サウンドに限定していれば4~5人 | ⑧弊社は、行ったことがないのでわかりません | ⑨雑誌の誌面を確保したいがための、あざといあがき |
| ⑤ネームバリューおよびゲームバランス | ⑥ネームバリュー | ⑦6~8名 | ⑧開発管理のライン層につながる | ⑨マニュアルに書くと100%のユーザーが、最初から裏技を知ることになる。裏技の存在によって100%のユーザーがゲームを解けるようになる。ユーザーサービスの一環ともいえる |
| ⑤人気の度合 | ⑥移植したことがないので答えられません | ⑦4~5人 | ⑧したことがないので…… | ⑨裏技に関しては、ユーザーに自分が見つけ出す楽しみとか、自分しか知らないという喜びを与えるために組み込んでます |
|  | ⑥メガドライブの機能を生かせるかどうか？ 面白いゲームかどうか？ | ⑦15人くらい |  |  |
| ⑤やったことがないので不明 | ⑥わかりません | ⑦10名様前後 | ⑧わかりません | ⑨当社から雑誌社に教えたことは、ありません。ユーザーが、見つけて投稿しているようです。 |

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>ゲームの難易度が高すぎる 47人</p> <p>最近のシューティングが、難しすぎるのは、なぜ？ (三重県・河村弘樹)</p> <p>あのバカみたいに高い難易度は、なんとかならないものだろうか。特にアーケードの「グラディウスⅢ」や「ダライアスⅡ」/ (千葉県・山口正人)</p> <p>シリーズもののシューティングは、どんどん難しくなっていく。このへんにもシリーズものの弊害が出てきているのでは？ (群馬県・樋口 清)</p> | <p>ソフトを開発する際、モニタリングなどどのくらいマーケティングデータを活用しているか？ 41人</p> <p>発売前のソフトをテストプレイする仕事が、あると聞きましたがほんとですか？ (北海道・向出正秀)</p> <p>発売前にモニターしてないのでしょいか？たまに、つまらないゲームがあるけど、誰が判断して出すのか理解に苦しむ。 (石川県・山本大輔)</p> | <p>移植ものが多くオリジナルゲームが少ない 38人</p> <p>移植ソフトもいいけど、もっとなぜオリジナル作を作らないのか？せっかくハードを買ったんだからそのハードでしかできないゲームが増えてほしい。 (山形県・村山勝彦)</p> <p>ゲームセンターのゲームが移植されて家でできるのは、いいけど完成度の高い移植じゃなければメガドラオリジナルのゲーム方をやりたいと思ってる私は、変？ (大阪府・大村栄)</p> | <p>ゲームの内容がワンパターン 35人</p> <p>RPGは、中世ヨーロッパ、ACT、SHTは、宇宙SFばかりで、発発想が貧困だし背景もそこが浅すぎる。 (愛知県・井上荘之助)</p> <p>ゲームの展開が、単調なものが多すぎる。もっとのめり込めるようなゲームでワクワク楽しみたいと思う。 (埼玉県・河合憲秀)</p> <p>似たようなゲームが、同じ時期に出るのは、なぜ？ (高知県・白勢房尾)</p> |
|--|--|--|--|

| | | | | |
|-------------------------|---|---|--|---|
| <p>タイトー</p> | <p>①ROM生産スケジュールが、発表が近くなるとわからないため</p> |  | <p>③当社は、アーケードゲームをメガドライブでの移植を中心に考えているため</p> | <p>④最終マスターROMの完成に近づいた頃、遊んでみて</p> |
| <p>電波新聞社</p> |  |  | <p>③メガドライブ自体が、シューティングやアクションに合うハードなので</p> | <p>④ゲームをプレイしてみて、多くの人が一番エキサイトする難易度に設定します</p> |
| <p>東亜プラン</p> | <p>①現在開発中だから</p> | <p>②アーケードからの移植が多いため、ある程度、実績から判断できる。今後、メガドライブオリジナルのソフトを作る場合、マーケティングデータをどのように活用するか、これからの課題である</p> | <p>③なぜか、当社の開発スタッフは、シューティングを得意としており、アーケードもコンシューマーもアクション、シューティングに走る傾向がある</p> | <p>④フィーリング</p> |
| <p>ナムコ</p> | <p>①他機種より発売日のズレは、少ないと思う</p> | <p>②していない。少なくとも社外でのモニタリングは、やっていません。社内スタッフで修正可能な段階で意見を聞いてます</p> | <p>③業務用の移植が多いから。そもそも中心となってソフトをさしているセガさんが、シューティングやアクションを得意としている。でも今後変わっていくのではないのでしょうか</p> | <p>④縦画面のゲームを移植する場合、原作を1度キャラにして敵の配置や段数などを考え直す。難易度は、社内でやってみて計算のもとに決める</p> |
| <p>マイクロネット</p> | <p>①ソフトの完成日が、確定できないから</p> | <p>②知り合いの輪、できるだけ広い年齢で</p> | <p>③メガドラらしいソフトということになると、メガドラの性能を引き出すような動きの速い、シューティング、アクションが多くなる</p> | <p>④モニターでプレイしてもらった人の様子を見て</p> |
| <p>メサイヤ(NCS)</p> | <p>①予期せぬトラブルで開発が、遅れたりするため(なかなか痛い質問です)</p> | <p>②参入してから日が浅いので、マーケティングデータを収集中といった感じでしょいか(データが根本的に企画を左右するとは、思えません)</p> | <p>③パイヤーやユーザーに対して面白さをストレートに伝えやすいため</p> | <p>④企画開発者の判断とテストプレイの結果</p> |

| | | | |
|---|---|--|---|
| <p>アーケード用のゲームを移植する際、選択の決め手となるポイントは何？ 29人</p> | <p>1本のソフトの開発にたずさわっている人は、何人？ 26人</p> | <p>雑誌の裏技は、メーカーが、教えているのか？ 20人</p> | <p>ユーザーの意見を聞かない 18人</p> |
| <p>アーケードゲームを家庭用に移植するとき、どういう目安でソフトを選んでいるのでしょうか。 (神奈川県・深谷孝二) 他機種から移植する作品は、どのようにして選ばれるのか？ (東京都・金子亮一) これだ、思うようなアーケードゲームが家庭用のゲームマシンになかなか移植されないのは、なぜ？ (群馬県・福田敦)</p> | <p>何人ぐらいの人がソフト開発に携わっているのでしょうか？ (東京都・藤川和彦) 1つのソフトに関わっている開発の人は、何人ぐらいなのでしょう？やっぱり、そのソフトによってバラバラなのでしょう？ (愛知県・平岩孝) 1つの会社で、同時に何本ぐらいのゲームを作ってるのでしょうか？ (東京都・河村智男)</p> | <p>同じ頃に裏技が、発見されるのが不思議。本当に読者が見つけているのか。メーカーの情報では？ (大阪府・勝二理明) 裏技は、わざと作ってゲームに入れてあるんですか？それとも単なるバグ？ (京都府・浅羽利道) どうせ、すぐわかる裏技なら最初からユーザーに教えてくれた方が親切だと思いますが？ (東京都・米沢弘敏)</p> | <p>ゲームを楽しむのは、あくまでユーザーであるのに、あまりユーザーの意見を聞き入れていないのでは……？と思うことしばしば。 (神奈川県・佐々木久美)</p> <div data-bbox="1736 554 1960 778" data-label="Image"> </div> |

| | | | | |
|--|---|--|---|---|
| <p>⑤他社のアーケードゲームの移植は、やりません</p> | <p>⑥わかりません</p> | <p>⑦ケースバイケースです</p> |  | <p>⑨ユーザーが、裏技を探し出すという楽しみがあるからではないでしょうか</p> |
| <p>⑤動きのいいもの</p> |  | <p>⑦プログラム自体で5人ぐらい、サウンド関係で3人</p> |  | <p>⑨売りのポイント</p> |
| <p>⑤当社は、他社のソフトの移植は、基本的にやりません。もし、その立場になったとしたら、知名度が優先すると思います</p> | <p>⑥前の質問と同じ答えです</p> | <p>⑦プログラム関係で1~2人、キャラクター関係で2人、サウンド関係で1人</p> | <p>⑧幅広くユーザーに当社のソフトを楽しんでもらうため。利益につながる</p> | <p>⑨雑誌社にも教えていません</p> |
| <p>⑤そのゲームのイメージを崩さないで移植できるか。メガドラの市場で、実績を上げることができるゲームかどうかなど</p> | <p>⑥わかりません</p> |  | <p>⑧わかりません</p> | <p>⑨ユーザーが見つけて、より楽しく遊ぶためのものと教えています。だから、雑誌社に教えたり、それをウリにページを裂いてもらったことはない</p> |
| <p>⑤アーケードで人気が高かったかどうか？メガドライブで可能かどうか？</p> | <p>⑥前の質問の答えと同じです</p> | <p>⑦4~8人</p> | <p>⑧開発スタッフを裂かなくても、利益になる</p> | <p>⑨雑誌社がそういう情報をほしがっている。ユーザーもやっぱりそうなのは……</p> |
| <p>⑤ズバリ、知名度です</p> | <p>⑥面白そうで売れそうなもの。これにつきます</p> | <p>⑦3~4人</p> | <p>⑧今のところライセンス譲渡はしていません</p> | <p>⑨“社交術”でしょうか……</p> |



TVゲーム市場最前線

Writing/ジャムおじさんの
(サラリーマンゲーム評論家)

Illustration/ジャンパー山口

第2回「今年中にあと60本発売!メガドラ攻勢加速か!?!」

女神転生II、ファンタシースターIIIも発売となり、再びRPGの世界にどっぷりとつかっているジャムおじさんです。最近の話題は、やっぱりスーパーファミコン。いつになったら発売になるのか待ち遠しいという感じなんだけど、残念ながら、依然として不明な点が多い。いずれにせよ本格的始動は、来年になってからというところだろう。したがって、今年後半のTVゲーム業界は、引続きメガドラとPCエンジンの激しいシェア争いに注目が集まってくるだろうね。

今年は挑戦者決定戦となるか!?

スーパーファミコン発売を前に、激しいシェア争いを続けるメガドラ、PCエンジン両陣営。しかし、何といってもスーファミは強いだろうから、この2つのメディアが生き残りを賭けてスーファミへの挑戦者決定戦を行うと言い換えていいのかもしれない。現状を客観的に見ると、ハードの性能や将来性という点ではメガドラの方が優

れているんだけど、メディアの命とも言えるソフトについては、量・質ともにPCエンジンがまだ優位にあると言えるね。

そこで今回は、出荷100万台を達成したメガドラのさらなる飛躍の鍵を握る、今年後半のソフトラインナップについて、参入メーカー15社に緊急アンケートを行った。その結果を披露することにしよう。

今年後半には、60本ものソフトが登場する予定

あらかじめお断りしておきたいのは、参入第1弾のソフトが未定のため、参入をオープンにしているメーカー10社ほどは、今回の集計では対象外としているから、そのつもりで読んでほしい。

まず、今年後半に発売される本数なんだけど、なんと60本も予定されている。これは、一昨年在4本、昨年が21本、そして今年前半が20本程度であることを踏まえると、大いなる躍進といえるだろう。しかし、肝心なのは言うまでもなくソフトの質だよね。

さて、発売予定の60本をジャンル別に分けてみた。すると全体の70%をアクション、シューティングが占めており、メガドラ=アクション、シューティングというメディアイメージを裏付ける結果と

なっている。僕が出てほしいと希望するRPGは、2~3本と全体の3%程度でしかないのが残念なところだ。

しかし今回のアンケート調査では、興味深い変化がメガドラに生じつつあることを伝えておきたい。それはシミュレーションが4本と増加する傾向にあり、他機種に比べると比率が高まっていることなんだ。これはメガドラのユーザー層が、3メディアの中では最も高いのをメーカー側が認識し始めたという現われだろう。

次に、移植版とオリジナルの比率について分析してみよう。移植版が53%なのに対してオリジナルが31%と、少しずつオリジナルゲームの比率が高まっていることがうかがえる。例えば昨年について言

えば、ヒットしたゲームは『大魔界村』『ゴールデンアックス』『スーパーハンクオン』など移植版ばかりだったが、ある意味では残念なことだったよね。しかし、今年後半についてはオリジナルゲーム

の大ヒットが期待できそうな感じなんだ。

というわけで、ソフトジャンルでは、RPG。移植物よりはオリジナルゲームの台頭が、メガドラの課題ということになる。

DATA1 各メーカー 下半期の予定本数

| 社名 | 本数 | 予定ソフト |
|---------|-----|-----------------|
| 東宝 | 1本 | ヘビーユニット |
| シグマ商事 | 1本 | 四天明王 |
| 東亜プラン | 1本 | 鮫/鮫/鮫/ |
| マイクロネット | 2本 | 不明 |
| ウルフチーム | 3本 | ファイナルゾーン2など |
| タイトー | 5本 | スペースインベーダー'90など |
| アスミック | 2本 | リングサイドエンジェルなど |
| サン電子 | 3本 | バットマンなど |
| ナムコ | 4本 | フェリオスなど |
| ホット・ビィ | 2本 | 過激など |
| テクノソフト | 1本 | サンダーフォースIII |
| 電波新聞社 | 不明 | 不明 |
| トレコ | 2本 | アトミックロボキッドなど |
| NCS | 4本 | ヘルファイアーなど |
| セガ | 30本 | スーパーモナコGPなど |

期待できるのは、ナムコ、タイトーなどのサードパーティーか?

ここらへんで、具体的に参入メーカーのソフトラインナップに触れてみよう。

まず大御所セガなんだけど、残念なことにファンタシースターIIIに次ぐ、オリジナルビッグゲームが登場しそうな気配がない。現段階

でラインナップの目玉となっているのは『スーパーモナコGP』『ストライダー飛竜』『ターボアウトラン』など、依然移植版が強いのが特徴だ。

ぜひとも、まだ数は少ないが、『三国史』(仮称)『妖精王の帰還』な

どのオリジナルSLG、ADVなどに期待したいところだ。

一方、セガと違って大いに期待できるのがナムコだ。ナムコは今年中に3~4本、来年4月までには10本ものソフトを出す予定になっているらしい。参入第1弾はご存知『フェリオス』だが、秋からはあらゆるジャンルに渡ってオリジナルゲームを企画しているという噂だ。ユーザーの誰もが、メガドラの中心的ソフトメーカーはナムコだと言うくらいに活躍してもらいたいと願っているが、ひとまず安心できるね。

次に、これまた力が入ってきたタイトーを見てみたい。タイトーでは、今年中にあと5本発売する予定のようだ。ラインナップは移植が中心だが、7月のインベーターは全く新しいタイプのゲームらしいし、『ニンジャウォーリアーズ』など、次から次へとビッグタイトルが出てきそう。これまた大いに期待できるね。

それから忘れてはならないのが、通信ゲームに力を入れているサン電子。ユーザーとしては、現在発表されているラインナップに加えて、年末くらいにはオリジナルRPGなんてのを期待したいところだね(予定にはないが)。

こうした大メーカーに混じって、高度成長を続けるテクノソフトだが、どうやら今年中には2本発売の予定らしい。

その1本が『サンダーフォースIII』だが、あとの1本はオリジナ



ルRPGを期待したいね。なぜなら、テクノソフトといえばパソコンゲームの世界では、既に『九玉伝』など名作RPGの実績があるところだからね。現段階では何が登場するのかわからないが、注目したい。

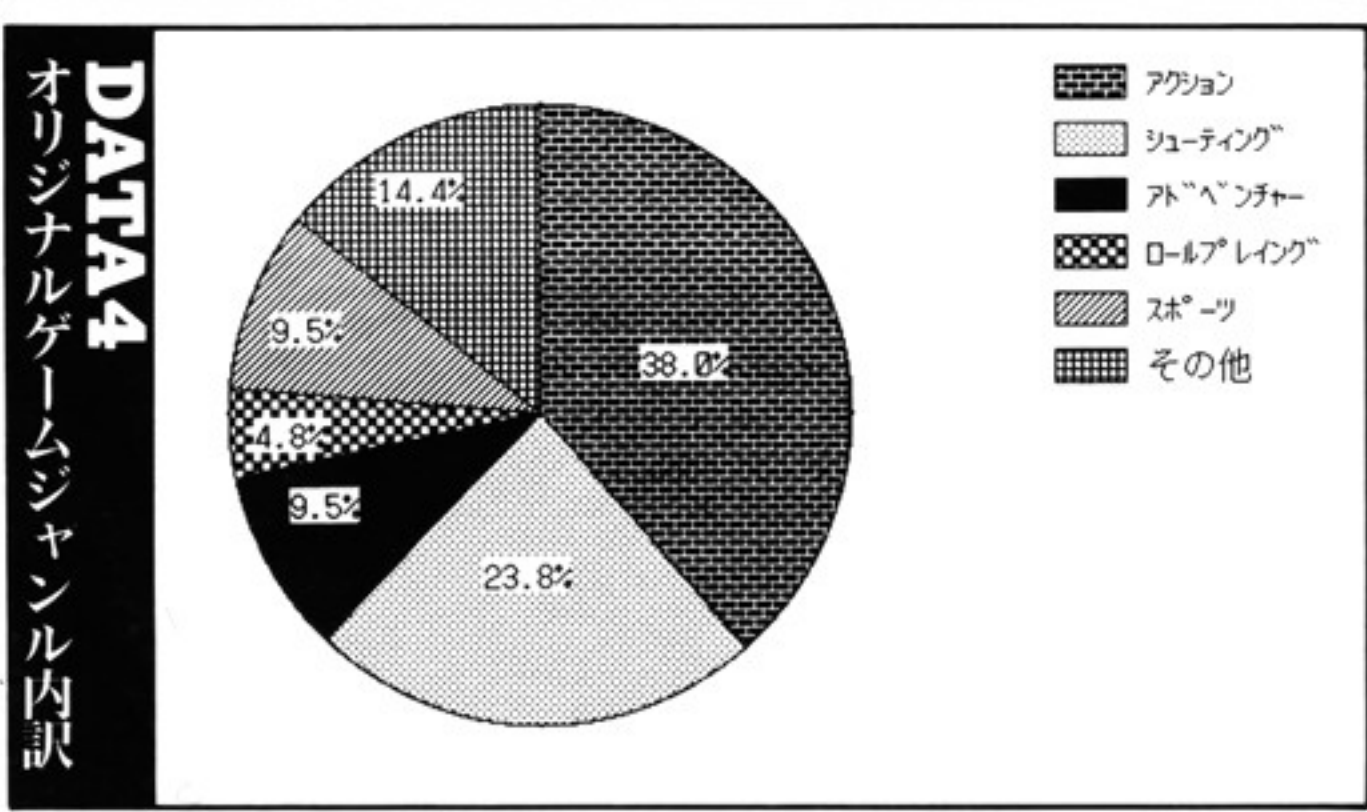
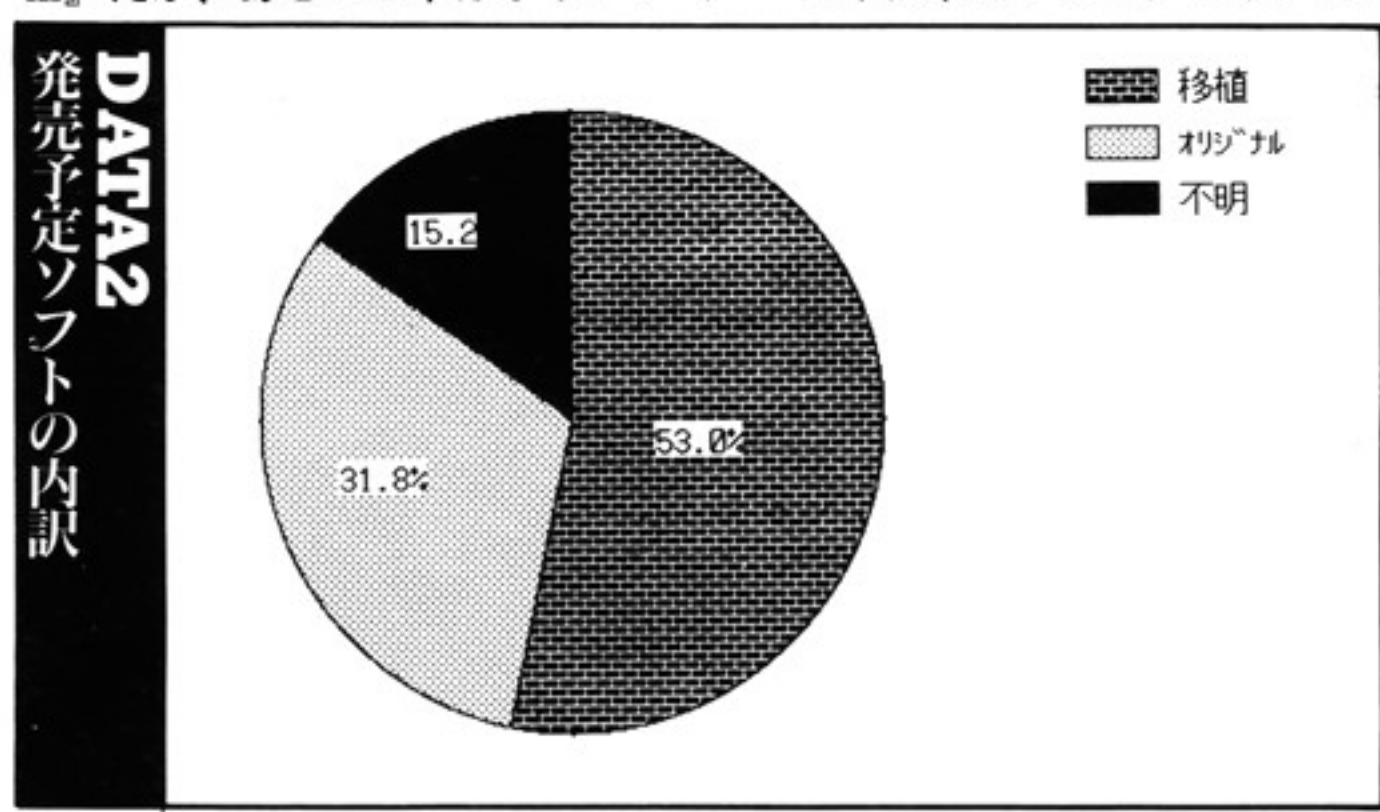
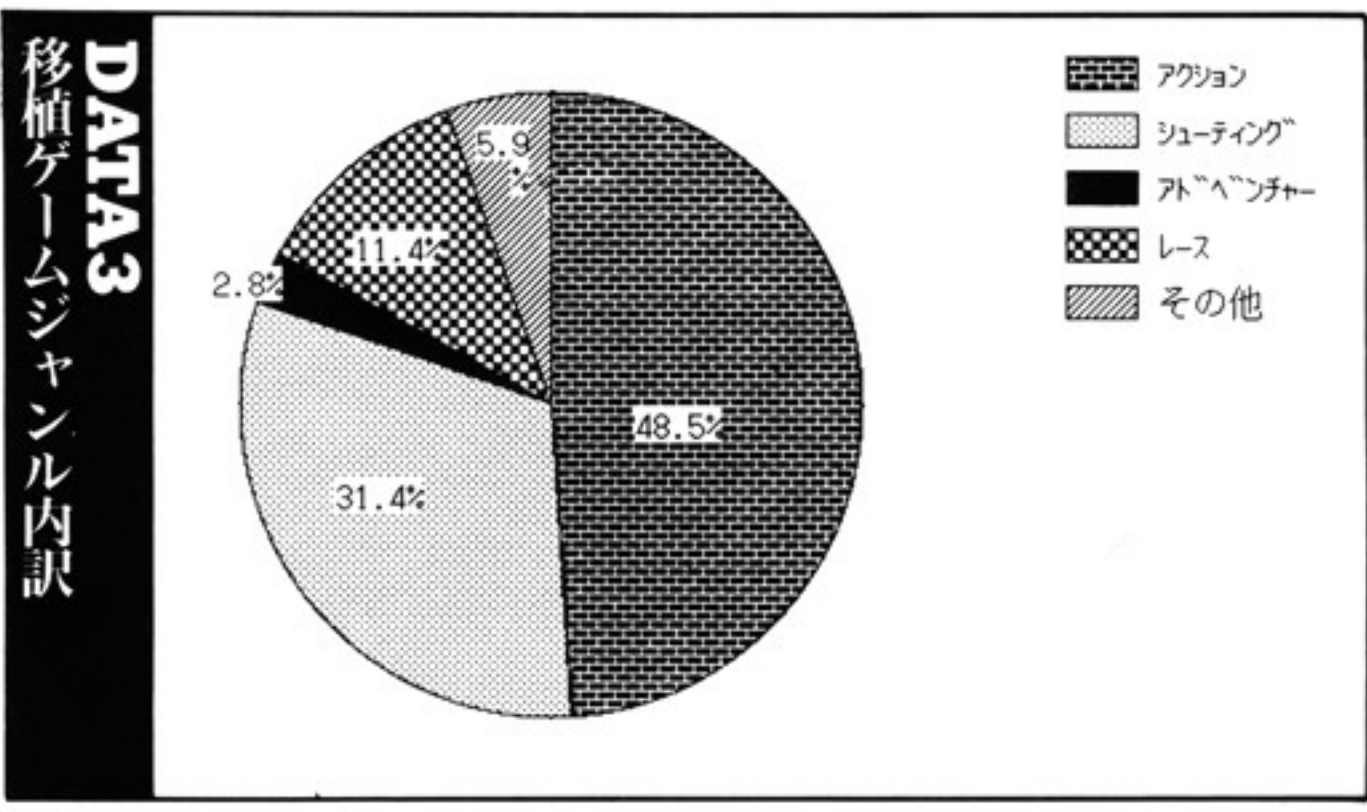
さらに忘れてはならないのが、『アフターバーナーII』を大ヒットさせた電波新聞社だ。ここは今年の発売予定はわからないが、定評のある移植力を生かし、メガドライブを舞台とした、ビデオゲームの名作コレクションシリーズなんてのを続けてもらいたいね。

他にもNCS、アスミック、シグマ商事、ウルフチーム、ホット・ビィ、東亜プラン、マイクロネ

ット、トレコ、東宝などの実力のあるメーカーが、それぞれ1~3本予定しており、本数は揃ってきたと言えそう。

あとはドラクエに匹敵するビッグゲームの登場を待つばかり。だって、メガドラの性能を考えれば、

パソコンからの優れた移植作が楽しめるのは当たり前、オリジナルゲームでどれだけユーザーを堪能させてくれるかが焦点となるからだ。メガドラ200万台普及は、この点だけにかかっているとんでもない過言ではない。



池田貴族の マニアの帝王



マニアにしか
わからない
コーナー



VOL.2 アストロ球団

もうすぐremoteのデビューアルバム録音でベルリン行きだ。今回のマニア話はアストロ球団だ。甘く見るなよ!

この号が発売されるのは5月。だから、もうレコーディングも終わっていると思うが、池田貴族だ。

今回はメ切が早いので、私は、まだ連載第1回目の記事を見ていない。第1回目、いかがだったかな?

前回は、野球をテーマにしてみたのだが、今回もそれだ。しかも、野球マンガについて述べたい。

私が、最も好きだった野球マンガは、少年ジャンプに連載されていた「アストロ球団」だ。このマンガは、超人と称される連中が繰り広げる超オーバーな野球マンガだった。一試合がバカに長く、単行本全20巻のうち、たった3試合しかまともにやっていない始末。

アストロチームが初めて戦った「ブラック球団」には、後にアストロ球団に入団する「カミソリの竜」と高雄球六がいた。ブラック球団には殺人L字ボールを投げる無七志と一もいた。この殺人L字ボールというのは、バットに当たったボールがバットを滑るように打者の頭めがけて飛んでくるのだ。初代上野球二(本名、球太)は、この殺人ボールで死んだ。この無七志を川上哲治が破るシーンには、笑わしてもらったぞ(川上に敗れた無七志は、巨人に入団する)。

対ブラック戦で感動的だったのはカミソリの竜、最後の打席だ。精も根もつき果てたアストロのエース、宇野球一のすっぽ抜けの三段ドロップを、自らの得意技「ピッチャー殺し打法」を使わず、何と見逃してしまう。そしてブラック球団を去るのだ。

洗いぜ竜。

このカミソリ竜こと高雄球六は、18歳という設定の割に「リングにかけろ」の剣崎のように、えらく大人なのだ。伊集院球三郎と、その兄大門(ビクトリー球団)の家庭環境まで細かく調べ上げて彼らに説教してしまうわ、樹齢7千年の屋久島の杉でバットを作るわ、もう大変な男だった。

ブラック球団に勝ったアストロ球団は、金田監督のロッテと対戦する。これがまた、大笑いなのだ。あのロッテがやけに強いのだ。確かにモンスター・ジョーやリョウ坂本という強力な助っ人はいたけれど……。

試合では、明智球七がボロボロになったのが印象深い。この球七は、弟の球八(といっても双子)に投げ飛ばしてもらってホームランボールを取るという離れ技をもつ。初めの頃は球七と球八の身長差は、それほどでもなかったのだが、対ビクトリー戦のときは、ガリバー旅行記を思わせるくらいの身長差になっていた。私はロッテが嫌いなので、対ロッテ戦はこの辺で割愛させてもらう(決して日本シリーズで中日に勝ったからではない)。

ロッテに勝った後は、難敵「ビクトリー球団」との対戦だ。ビクトリー球団の総帥は、アストロ超人である峠球四郎だ。しかも、彼の目的はアストロ球団抹殺なのだ。

ところで、このマンガ、プレイ中に平気で殺人が行われてしまうのだ。ヘンリー佐多こと氏家慎次郎のピンボール、伊集院大門のまわし蹴りタッチなどは序の口。極めつけは、走者の頭上から内外野手が順々に落ちてくる「人間ナイアガラ」だ。野球なのか殺し合いなのか、わけがわからん試合だったが、突然アストロドームに乱入してきた知念(巨人)のパフォーマンスにより「正道野球」(この表現もおかしい)に立ち帰った。最後まで牙をむき出しにしていた超逆恨みの大門も、最後の打席ではヌンチャクを普通のバットに持ち変えた。実は、その時彼は、影腹(主人をいさめるための切腹)を切っていた。そして、ホームランを打って立



ったまま死んだ。

死んだ大門に代わって目立つ存在となったのは、バロン森だ。オカマみたいな風貌とはうらはらに、なかなかシャープな男だった。ファイナル大魔球を多投して腕の神経はズタズタ、意識ももうろうの球四郎を、球一の「ジャコビニ流星打法」(あらかじめヒビを入れたバットで打つ。打った瞬間、砕けたバットはボールと一緒に流星のように飛んでいく。バットの破片とボールが見分けられないので取れないのだ)のバットの破片から守ったときは、かっこよかった。結局このバロンも、球二のファウルライナーを強引につかんだときスタンドの壁に頭を強打し、それがもとで血を吐いて死んでしまう。

アストロ5の三萩野球五などは、肋骨が内臓に刺さる大怪我したにも関わらず、なんと8回には、復帰している。でも、当時は不思議に思わなかった。結局、この試合は球四郎、痛恨の押し出しにより幕切れになるのだが、この一試合だけで単行本10巻も費やした。

試合に敗れた球四郎は、この後巨人に入団する。だが、巨人の汚いやり口でアストロ球団が全世界のプロ野球界から抹殺されたことを知り、巨人を退団。球四郎の参加でアストロ超人は、やっと9人全員がそろそろ。そして、世界のプロ野球界から追放されたアストロナインは、なぜかアフリカへ旅立っていく。

アストロナインの中で、かわいそうだったのは火野球九朗だ。彼は、連載終了まぎわに登場したため、試合に出ていない。そのスイングは唯一、単行本第20巻で見ることができる。



[TVモニターの裏からながめてみれば]

ゲームライターふらふら日記

●折原光治

僕の名前を知っている人もそうでない人も、とりあえず今回から連載を始めるOLIX光治(*1)こと、折原光治です。よろしく。

職業は、編集部と読者のみんなの間に立ち、ゲームを紹介する、いわゆるゲームライター。といっても、馴染みのない人は、ただゲームが好きで野郎だと思ってもらえばいい。

いくつかのゲーム雑誌で原稿を書いているけど、このBEメガでは、おもにBEメガホットメニュー(*2)やドックレース(*3)を担当している。

年齢は21歳。高校2年の時からこの手の仕事をしているので、もう5年のキャリアということになる。月日の経つのは早いものだ。

というわけで、ライター稼業の日常を、思いつくままふらふら書き留めておこう、という僕のエッセイが始まるわけだ。

そもそもコトの始まりは、花札(*4)だ。子供の頃、家族でこれをやっていた覚えがある。小学生になるかならないかの時分だ。

やがて、小学校に行くようになると、少年野球(*5)を始める。ゲームに関係ないように思えるだろうが、この少年野球が、現在の僕に多大な影響を及ぼしているのである。

あの当時、だいたい日曜日の朝から練習を始めて、昼頃終わることが多かった。

その帰り道、必ず練習場近くの駄菓子屋に寄る。当時50円だった

びん瓶入りペプシ(*6)を、みんなですいしょに飲む。というのが、半ば習慣のようになっていたのだ。

そういう憩いの場的な駄菓子屋に、ある日当時ブームだった『スペース・インベーダー』(*7)が現れた。これが小学校5年生ぐらい。

でも、あの頃の僕は、あまり興味がなかったらしく、実際にそれで遊んだ記憶がほとんどない。

どちらかと言うと、人が遊んでいるのを後ろから見ているのが好きだったようだ。僕がピンボー人だったことも、その原因かもしれない。とにかく、あまりやらなかったことは事実だ。

そして、中学校時代。

この頃になると、僕の住んでいた埼玉県某所のようなイナカにも、ゲームセンターというものができる。そこで、『ドンキーコング』(*8)を見て、とにかくハマった。さらに、古いゲームにも手を出すようになった。『ギャラガ』(*9)もやった。それから先はご覧のとおり。

というような経歴(?)を経て、現在の僕があるわけ。他にもいろいろあるけれど、それはまた次回ということにする。

で、ゲームライター稼業を始めるようになったわけだが、ゲームライターっていったいどんな仕事をしているのか、たぶん読者のみなさんはわからないと思うので、ここで、まだ市民権を得てないこの職業、ゲームライターがどんな



ものかざっと説明してみよう。

まず、編集部から電話がある。このこと編集部に行くと、サンプルロム(*10)を手渡される。そして、原稿の打ち合せ。でも、時にはサンプルロムがないこともある。

こいつがなければ原稿が書けないんじゃない? なんて思うでしょ。チッチッ、甘いな。

サンプルロムがなくても、メーカーからもらった資料や写真を参考に、記事を作り上げることもあるんだ。でも、これは、あまりないケースだから安心してくれ。

さて、サンプルロムを受け取った僕は、家に帰りそこそこやり込む。ゲームの内容を把握したら、どんなコトを書くか考える。これが一番面倒だ。これさえ乗り切れれば、やっ! と原稿を書き始める。僕の場合、パソコンを持っている

ので、こいつを使って原稿を書く。ちなみに、機種はPC286LE(*11)というエプソンのマシンだ。ダイナブック(*12)を使うこともある。

ワープロを使い始めると、漢字が書けなくなる。パソコンちゃん達には感謝している。

これで原稿を書き終る。後は原稿を編集部へ届け、画面写真を撮る。撮影は、ビデオプリンター(*13)なるものを使う。撮影しながら、キャプション(*14)を書くと、僕の仕事はお終いだ。

サンプルロムを受け取ってから、終了までの平均的な時間は、約1週間弱といったところ。ページ数その他の事情で、多少は変わるが、だいたいこんなものだ。

というわけで、第1回目は少々駆け足気味で、お終いになってしまった。次回をお楽しみに。

〈脚注〉

*1. このページの記事を書いている人。別にORIXのファンではない。
*2. 新作スクランブルと徹底マスターの中間的な情報を、読者のみなさんに伝える。
*3. ソフトの購入に役立ってますか?

*4. 日本版トランプともいべきカードゲーム。任天堂製。
*5. 小学生が休日等を利用して練習や試合をする。中学生が野球をしても中学野球とはいわない。
*6. ペプシコーラ。コカコーラよりも味が濃いように思う。
*7. 日本のコンピュータゲームの

元祖的存在。ニセモノが多く出まわった。タイトー製。
*8. マリオが初めて出演したゲーム。ちょっとしたストーリーがついている。任天堂製。
*9. カラー表示の画面が斬新だった。ゲームに音楽がついたのもこの頃から。

ナムコ製。
*10. 発売前の基板むきだしの状態のロム。製品版よりでかい。ゲーム雑誌の編集部がメーカーから借りる。
*11. エプソンのラップトップコンピュータ。膝(ラップ)の上に置けないくらい重い。
*12. 鈴木亜久里のCMでお馴染み。

*13. これがあれば、1人でゲームの画面写真が撮影できる。どこのゲーム雑誌も使っている。
*14. 写真やイラストを説明する文章。

ゲームミュージックの基礎用語辞典

今回は、島津氏が仕事の都合でお休みなので、代わりにピンチヒッターで急遽登場することになったベートーベン鈴木です。よろしく。というわけで、今回は、知ってためになるゲームミュージックの基礎知識、題して、ゲームミュージックの基礎用語辞典をお送りします。

ゲームミュージック用語のココがわからないとお嘆きのあなた、ぜひご一読を。

●

【イコライザー】

周波数の特性をフラットに補正する装置。普通レコードは、低音を弱め、高音を強めて記録されている。これを再生する際、低音を強め、高音を弱めて、フラットな周波数特性に直す。

【FM音源】

YAMAHAが開発したデジタル音源。オペレータと呼ばれる発振器の数の違いにより、様々な種類がある。アーケードのビデオゲームでは、OPM(4オペレータ、8ch)と呼ばれるものが、よく使われている。

細かい音作りが可能で、コンピュータによる操作が簡単にできる。

シンセサイザーの名機DX7に採用されて一躍脚光を浴びたが、PC-8801等SR以降パソコンにも使われ始め、次第に普及していった。

【エフェクト】

楽器等に加工を加え、より効果的な音にすること。テレビや映画等の効果音もエフェクトというが、

ここでは、エフェクターというエフェクトをかける機械を使って、効果的な音を作り出すことをいう。

エフェクターには、ディレイ(時間的な遅れを作る)、ディストーション(音の信号が伝わる際に歪ませる)等がある。

【サンプリング】

PCM録音における標本化のプロセスのこと。瞬時の音を値として記録し、再生時にはそれをつなげて1つの音にする。同じ音をサンプリングする場合、データの量が多いほど音質はよくなる。

既存の音をデジタル録音して、それを加工したり、それに音階を加えたりして使用するの、生の楽器の音や人の声等も簡単に再生できる。カシオのサンプルトーンでお馴染み。

【周波数】

機械的、電氣的な振動の回数を計る単位。1秒当りの回数で表し、単位はHz(ヘルツ)。音楽の音は440Hz。

【ノイズ】

一般に目的信号以外の不必要な信号のこと。いわゆる雑音。

これとは別に、シンセサイザー等に使われている規則性のない信号には、ホワイトノイズ、ピンクノイズがある。

前者は、すべての周波数成分を含むノイズで、FMラジオの局と局の間の“シャー”という音がこれに当たる。風の音等に用いられる。また、後者は、すべての周波数成分を含み、周波数の低い音は、“ザー”とか“ゴー”という音になる。

両方とも効果音等に用いられる。

【波形】

音の振動の波を、時間を横軸、空気の密度を縦軸にしたグラフで表したものが音の波形である。矩形波、のこぎり波(バイオリンや金管楽器の音はこの形)等の種類がある。

【PCM音源】

人の声や波の音等実際に存在する音を利用した音源。音の単位時間当りの大きさを数値化して、メモリに取り込み、それを出力する方式をとる。サンプリングは、そのプロセスのことをいう。

どんな複雑な音でも再生が可能である。ビデオゲームにもよく使われていて、FM音源が苦手なドラムやギター等の音、生の音に近いサウンドを聴かせてくれる。

メガドライブでもお馴染み。

【PSG】

セガのマークIIIやマスターシステム、FM-7、X1に使われていた音源。PSGとは、Programable Sound Generatorの略で、矩形波(波形が四角形)音3つとノイズ音を1つ同時にらせる。

プログラムが楽で、CPUの負担も軽い。しかし、音色の変化があまりつかないし、同時発生音が3つしかないため、最近ではほとんど使われなくなった。寂しいことだ。

【MIDI】

Musical Instrument Digital Interfaceの略。演奏データ等を楽器間でやりとりするための統一規格。接続は、DIN5PのケーブルをMIDI OUTからMIDI INにつなげばよい。

MIDIの登場で、コンピュータと楽器のアクセスが簡単にできるようになり、また音源とキーボード等のコントローラーを別々にできることで、演奏の可能性も広がった。

【リバーブ】

時間的に様々な遅れのある反射音が、無数に合成されてできる残響音の効果。音に奥行きと厚みを加える。風呂場で歌う唄の感じ。

●

というわけで、ざっと説明してみました。詳しくは「GS倶楽部」(日本ソフトバンク)等を読んでください。



戦士達よ、戦いはこれからだ

空牙 DATE EAST
ポニーキャニオン/5月21日発売/
CD:1,500円(税込み)

●
腹に響くドラム。唸るようなベースとギター。心地ちよいしんせ。これが男のロマンよと、これをBGMに夜の湾岸を突っ走りたいものだ。この手の曲は、もう少し長めでもよかったのではないか。まあ、それは人それぞれというコトで。

2曲目の「NIGHTMARE - LAGNAROK-」はいい。むせび泣くようなギターは、哀愁さえも漂わせている。現代に生きる戦士達よ。闘いはまだ始まったばかりだ。



ココにはやすらぎがある

ROD LAND JALECO
ポニーキャニオン/5月21日発売/
CD:1,500円(税込み)

●
心病んでいる方、人生に疲れを感じている方。「ROAD LAND」は、いかがでしょうか?

暖かい日差し、美しいお城、澄み渡る空や海、湖。緑目映い森や草原。楽しそうに笑う人々。子供の頃(まだ子供の人も)誰もが信じていた夢の国。たまには思い出してみませんか?

このCDを聴いて、懐かしさに涙できる人は、まだ子供の心を持っているのです。大丈夫。



さあ、パレードへくりだそう!

MARVEL LAND NAMCO
ポニーキャニオン/5月21日発売/
CD:1,500円(税込み)

●
ああ、NAMCOのゲーム音楽だ、と思わずうなずいてしまう曲ばかり。「ようこそアスレチックランドへ」ってな、ディズニーランドのり。

途中「助けて!」とか「準備はいいですか?」などと音声が入るところ等など、実にカワイイ。知らないうちにリズムを取っていたとしてもちっともおかしくない。「ザ・パレード・オブ・マーベルランド(アレンジバージョン)」は、おススメの1曲。なぜか、初めてエレクトロカルパレードを見た感動と似たものがある。全体的にわくわくさせてくれる展開が、とても元気印でいい。



なんたってイース

YsIII J.D.K.Special
キングレコード/発売中/CD:
2,800円(税込み)

●
さすがスペシャルと題されるだけあって、なかなかのどき。26曲+X68用新曲6曲に、J.D.K.BANDのスペシャルアレンジバージョン4曲がプラスされた聴きごたえのある音楽集だ。

低音ビシバシ大ボリュームで聴いてみよう。とても迫力があるぞ。とくに、アルバムのトリ「旅立ちの朝」のアレンジバージョンは、おススメ。全36曲中唯一歌詞のある曲で、聴いていてグッとくるものがきっとあるはず。

イースシリーズをクリアした人も、そうでない人も、一度聴いてみてはどうだろう。新しいイースの世界が開けるぞ。



荘厳な響きに耳を傾けよう

●
組曲ウィザードリィ
アポロン音楽工業/発売中/CD:
2,600円(税込み)

●
ゲーム音楽に興味のない人に聴かせたら、これがゲーム音楽?と思うようなディスクがこれだ。「組曲ウィザードリィ~ダイヤモンドの騎士~」は、組曲というクラシック的お堅いイメージが強いのだが、そこはさすが羽田健太郎氏の編曲だ。

見事ゲームのイメージを崩さず、しかも音楽として、うまく仕上げ

てあるのだ。リズムカルに、そしてファンタジックに。もちろん、戦闘を思わせるアップテンポの曲もある。聴いていて本当に楽しい。おススメ中のオススメとはこのこと。



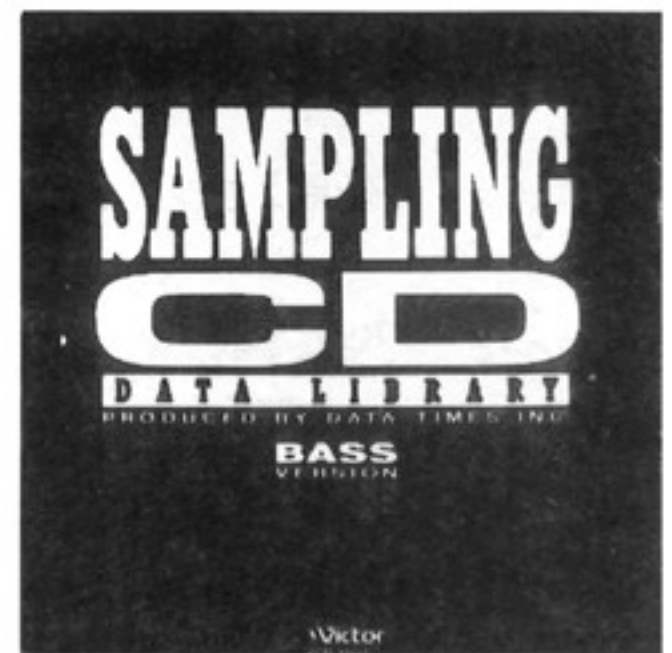
いわゆるサンプリングの素

●
サンプリングCDデータライブラリー
ビクター音楽産業/発売中/3,
000円(税込み)

●
昨今のバンドやパソコンを使ったパーソナルミュージシャンの増加で、すっかり市民権を得たサンプリングというワザだが、その音源データ集「秀逸くん」シリーズの第4弾が出た。

このCDは、早い話がパーカッションのサウンド集で、16種類のコンガや4種類のボンゴ、さらには、カウベル、サンバホイッスルといった音が38種類収録されている。この他に、D.CREWの演奏が4曲収められていて、しかも、すべての音がハイクオリティなのである。

自分なりのサウンドが簡単に作れるので、とても便利な1枚といえるだろう。



開けてびっくり？ うわさの玉手箱

緊急覆面座談会：

これだけは言っておきたい、ゲーム界のホンネとタテマエ

毎月読者からいろいろな質問が寄せられているが、本誌では、情報の発表は、確証がとれるまで差し控える、という方針でやっている。しかし、どうしても一度は取り上げておかなければならないコトがあるのも事実。読者のフラストレーションはたまるし、編集部とし

ては、もう少し確信をもって発表したいし。というわけで、今回は本誌のライターや関係者達に、噂の中でも信憑性の高いものを、あれこれ話し合ってもらった。これらが、全て事実というわけではない。あくまでも噂ということでご勘弁を。

(出席者) BEメガライター/シド熊倉 BEメガライター/ホッピー 布久田 ソフトメーカー事情通/高円寺太郎

メガドラをとりまく状況は!?

●今回は、あれこれ乱れ飛ぶメガドラ関連の噂に、ここいらできちんとケジメをつけておこう、というわけで集められたわけなんだけど。

▲噂の中には、ガセネタも多いよね。

■読者もよく知ってるんだな。

▲サードパーティーの話から始める？

●それだったら、パソコン関係のメーカーが、今年中に何社か参入するとか……。なかには知名度の高いメーカーもあるし。ビデオゲームで有名な某社も……。

■メガドライブよりは、サードパーティーの集まりが、早いようだね。

●メガドライブの時はきつかったから。

▲どたん場で、発表を取り消したメーカーもあったと聞いたな。

■何だか知らず知らずのうちに参入しているみたいだね。

●それじゃ、インパクトも弱いよね。ドーンと広告でぶちあげとい

て、熱血宣言をするとか。

▲おおっぴらにするのが悪いような感じもするな。

■でも、メガドライブってFCやPCに比べてセガに払うロイヤリティの条件がいいらしいよ。

▲すると、まだまだ参入があるかもね。

■サードパーティーの場合、ソフトのめどがある程度ついてから正式に発表する、というケースが多いらしいよ。

●結局参入しても、ぱっとしない小粒のソフトばかりというんではね。

▲D社のように、ビッグタイトルを出せば、ユーザーは絶対ついてくる。

■あそこの次回作は、S社のもう1つのビッグタイトルという噂だね。

▲S社が、もたついている間に、それに代わって作ってくれる。なかなかユーザー思いのメーカーだね。

●N社も、どうやら本気でやるら

しいよ。7月のあれ以降もオリジナルを作るらしいし。頼もしいね。期待度は十分。

テトリスは出るのか出ないのか

▲次は、やっぱりテトリス問題ですか。

●もう出せないみたいだね。アメリカのほうの裁判も分が悪いみたいだし。

▲でも、海賊版はよく出回っているよね。秋葉原にも売っていたみたいだし。

■台湾や韓国で買ってきた人もいるよ。

●あれは、不思議なもので、まるっきり画面がS社と同じなんだよね。ただ、会社のマークが入ってないだけ。パッケージやカセットにもちゃんとロゴが入ってたりして。

■不思議だね。

●どうやって作ったのかね。

■NES版のテトリスが、秋葉原でFC用にコピーされて売られてるらしいけど、あれも本当なのかね。

▲FCはアメリカと日本じゃ規格が違うからね。

●あれは、N社もかなり怒っているらしい。

なぜ出ない周辺ハード

■FDDとかCD-ROMは、どうなってしまったんだろう。

●いつでも出せる体制にはあるんだけど、かんじんのソフトが……というところかな。

■来年になる可能性もある？

●たぶんそうなると思うよ。

▲モデムは6月に出るんでしょ？

●たぶん。モニター期間のときは、ダウンロードゲームのソフトが1本しかできてなくて、評価のしようがなかったよね。

■そこいらがどうクリアされてい

るかが、普及のポイントだね。モデム自体には問題がないようだけど。

どうなるメガドライブ

●今年中にスーパーファミコンが発売されるらしいけど。

▲本誌にも書いてあったけど、メガドライブは、スーパーファミコンと違う進化をたどると思うよ。

●トヨタとニッサンみたいなものだね。

■相変わらず、今年の後半もシューティングは多いみたいだし。僕は好きだからいいんだけど。

●ゲーセンで定評のある、某メーカーのものが後半、複数のメーカーから何本か出るね。

▲とすると、やはりアクション、シューティング系のマシンということになるのかな。

●とりあえず、それで不動の地位を築いてから、ユーザー層を拡大するのも手じゃないかな。

■今むやみに、いろいろな年齢層向けのソフトを出すのは危険だと思うね。とくに低年齢層向けと称するやつね。

▲まず、確固たる地位を築いてからでも遅くない。

●あと、移植もの以外の強力なオリジナル作品を出す。

■PCエンジンとの差別化だね。

▲僕は、PCエンジンのユーザーでもあるんだけど、今のところ、メガドライブとの決定的な違いというのが見あたらないんだ。

●グラフィックがいい、音がいいなんて、根本的な差別化はもたらさないと思う。

▲同感。

■がんばれ、メガドライブというところでおひらきにしましょうか。

※この記事に関する質問等は、あらかじめお断りします。

(4月4日収録)

ほんとうにオイシイめ?

ゲーム雑誌編集者

DATA 月給:26万円くらい
一日平均労働時間:10h
休日:月4日~6日

MERIT&DEMERIT

・新作ゲームがただで早くできる。
・出勤時間が比較的自由的。
●編集という仕事は、雑誌の記事内容の企画、記事構成、校正などから、メーカーと折衝してロムを借りたり、取材に出かけることなどだ。業務の中心は企画とセッテ

とあるメガドライブ専門誌の一番平均的な編集者(29歳)の場合



・一応会いたい人に会える。
・体を悪くして早死にできる。
イングにあるといっても過言でない。月刊誌の場合、月の半分がめちゃくちゃ忙しく、あとの半分は比較的楽。そういう点では、規則的だといえるかもね。体力勝負だ!

大手メーカー開発

DATA 月給:20万円くらい
一日平均労働時間:10h
休日:月2日~10日

MERIT&DEMERIT

・新鮮なゲームに触れられる。
・自分の作ったゲームが世に出る喜び。
●ゲームの企画、発注、プログラムなどが中心。基本的にやる仕事はフリーのゲームデザイナーと変わらないのだが、会社組織に組み込まれているので、収入は一般サ

春ともなれば、就職、バイト希望者が後をたたないゲーム業界。本当にオイシイのだろうか? いくつかサンプルデータで、その仕事の実体をつかんでもらいたい。

ビデオゲーム製作も手がける、大手メーカーの社員(26歳)の場合



・時間が不規則。
・仕事に詰まると休みがとれない。

ラリーマンとあまり変わりがない。安定している反面、休日は不安定。メーカー開発者は、表に出てくることも少ない。思いきったこともやりにくい。

ゲーマー

DATA 月給:3~20万円くらい
一日平均労働時間:8h
休日:月10日程度

MERIT&DEMERIT

・新作ゲームが発売前にプレイできる。
・非売品の販促物がもらえる。
●編集者から渡されるゲームを、できる限り早く解く。そして原稿を書くのが仕事の中心。取材の場合、行ったその日でゲームの大筋をつかまなければならないため、ゲームのうまい人でなければつと

あるゲーム雑誌の中堅ゲーマー(20歳)。他誌も掛持ちしている。



・編集者のおごりがある。
・眠いときに眠れない。
・あぶないファンがつく。
まらない。営業的センスもある程度必要。ただ、ちょっとハンパな記事を書いたり原稿を落としたりすると、二度と仕事が回ってこない可能性を秘めている。不安定で、非常に怖いぞ。

フリーのゲームデザイナー

DATA 月給:58万円くらい
一日平均労働時間:8h
休日:月8日他に年20日

MERIT&DEMERIT

・特になし。
●仕事内容はメーカー開発者とほとんど変わらない。ただ、フリーになるということは実績があり、売れっ子になるということなので、ギャラその他の面で段違いの待遇を得られる。その上、雑誌で連載

この世界では名前が売れているデザイナー(30歳)。社長業も兼業



を持つたり取材を受けたり、副収入があるのも見逃せない。フリーになれるほど優秀な人材ならば、この業界も天国といえるかもしれないね。

大手メーカー広報

DATA 月給:28万円くらい
一日平均労働時間:10h
休日:月7日

MERIT&DEMERIT

・いろんな人と出会い、情報交換できる。
・休日でもデバッグ作業をすることがある。
・担当のソフトに精通しなければ
●パブリシティと呼ばれる広告展開が主な仕事。つまり雑誌社に対するリリースや、問屋との折衝、CM製作など幅広い仕事を請け負

ゲーム業界に貢献する大手メーカー広報担当者(29歳)の場合

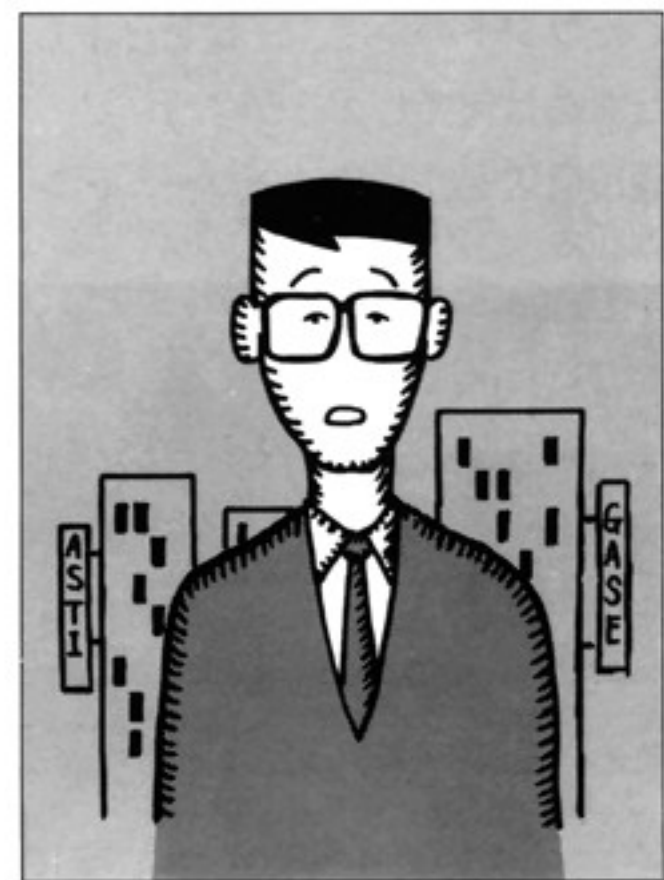


ならない。
・雑誌社との折衝がツライ反面、面白い。
・パブリシティがうまくいったときは快感。
う。日中は、外へ飛び回るか、電話にかじりつき、夕方から担当ゲームのデバッグ等に入るので、のべつまくなし忙しい。

編集者、メーカー広報、メーカー開発は社員なので、解雇や減俸などはめったにないが、仕事量の割に給料は一般サラリーマンと変わらない。一方ゲーマーやフリーのデザイナーは収入がいい反面、安定感がイマイチだ。一般的にこの業界は、クリエイターに対しての評価が低い。給与、待遇面で特に感じる。他方面から流入してくる才能に対して諸手を挙げて応援するのもいいが、もっと業界内のプロがどんどん育ってほしい。

最後に、読者諸君の中にも、この業界で仕事をしたいという人がいると思うが、それほどオイシイ業

界ではないということをお知らせしておきたい。単にゲームが好きというだけでは生きてはいけないのである。



セガ特別レポート メガドライブの新たな挑戦



ゲームギアの発表、発売間近のメガモデムと、とかく周辺が騒がしいメガドライブ。念願のCD-ROM等周辺機器の予定は？ 今年後半のセガの展開は？ みんなが知りたいあんなコトこんなコトを、セガを訪れ、直撃インタビューしてみた。



ついにメガドラ100万台

——今年の上半期を振り返ってみて、メガドライブはどうだったのでしょうか？

鎌田●去年の末から今年の1月にかけて、非常によい成績をおさめました。ハードとソフトは、昨年に比べ約2倍ぐらいの出荷というところですね。

——本誌の読者もメガドライブ100万台達成を応援してきましたが、現在のハードの出荷台数はどのくらいですか？

鎌田●メーカー出荷で100万台ぐらいですが、実際にはユーザーが手にしたのは、80万台ぐらいではないかと思います。

——去年の暮れから現在まで発売したソフトの中で、一番ヒットしたものは何でしょうか？

鎌田●店頭売りでは『ゴールデン

アックス』ですね。『ヴァーミリオン』もかなり出ました。あとは、『ソーサリアン』『ファンタシースターIII』ですかね。

——現在は、ソフトの本数もかなり増えてきましたが、どう思いますか？

鎌田●以前でしたら、何もソフトが発売されない月もありましたが、今はサードパーティーさんもありますし、コンスタントに出るようになりましたね。

心配していたソフトの種類も、問題はないようです。ユーザーにとってはいい状態でしょうね。

——今年の後半になると、サードパーティーも有力なソフトを、続々発売するようですね。

鎌田●サードパーティーさんも、2本目以降からは、だんだんメガドライブのソフトの開発に慣れてきているようです。

——今年中に、メガドライブはどの程度まで伸びると思いますか？

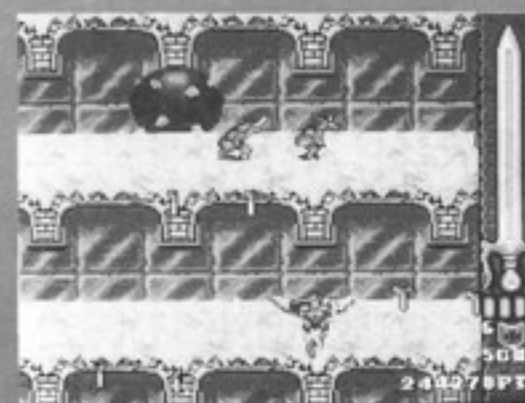
鎌田●できれば200万台と言いたところですが、今年はスーパーファミコンも出るかもしれないので、150万台ぐらいは、年末までに達成したいと思います。

——今年の後半にサードパーティーが増えると聞いたんですが、何社ほど増えるのでしょうか？

鎌田●質のいいソフトを作りやすいハードであるとの評価を得、ま

だ参入していない有名メーカーが、続々参入する予定になっています。すでにソフトを作り始めていますよ。

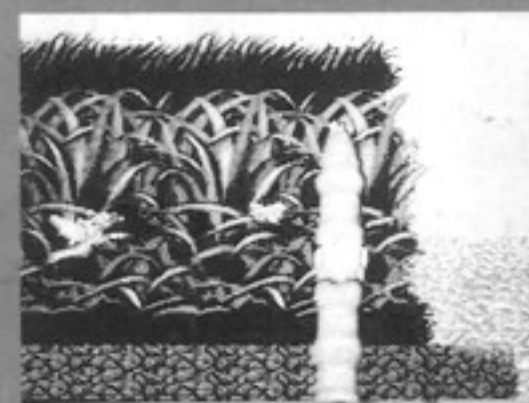
サードパーティーの強カソフト群



『フェリオス』(ナムコ)



『テクノソフト』
『サンターフォーシスIII』



『インセクターX』(ホットショット)

モデムは6月スタート

——パワースティック等の周辺機器が気になるのですが、その辺はどうでしょう？

鎌田●パワースティックは、当初5月発売でしたが、若干遅れ気味です。実際のところ、6月になりそうですね。

値段は、メガドライブのソフトよりも安くしたいと考えています。

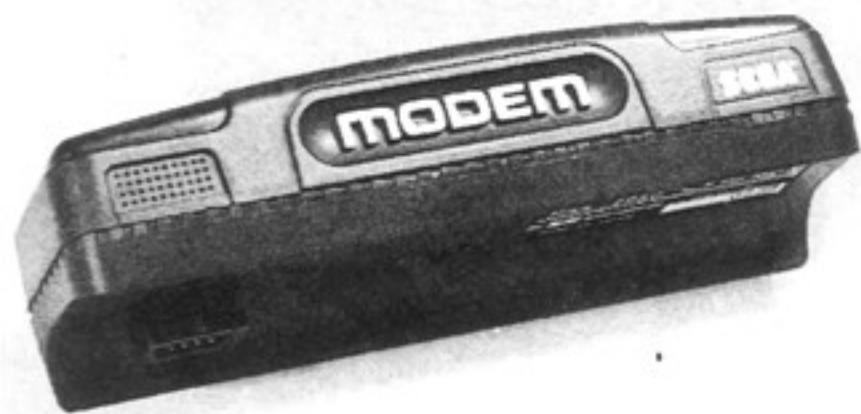
6,000円以下になるでしょうね。

——モデムもそろそろ発売だそうですが、準備のほうはどうなっていますか？

鎌田●準備は、ほぼ全て終わっていますね。値段はメガモデム本体にセガネットゲームカートリッジを同梱して10,000円前後の予定です。ホストのほうも整いまして、



年末にヒットした『ゴールデンアックス』



もうじき発売。お待たせしました。

またサン電子さんのゲームもできていますから、6月頃には発売予定です。

——ダウンロードのゲームは、どういうジャンルのゲームが主体になるのでしょうか？

佐藤●ダウンロードのゲームは、まず電話代という前提があるので、まず常識的な3～5分という、通話料で遊べるものでなくてはならないんです。容量的にもあまり大きくない。

ジャンルで言えば、パズルや簡単なRPGということになりますね。モデムを使ったゲーム展開がスタートすれば、ユーザーのみなさんのニーズを聞き、それに応えられるようなソフトを出していきたいと思っています。

——ホストの局を、いろいろな都市に置くという話ですが。

鎌田●北海道、東京、大阪、福岡等に置く予定です。当面無料で続けていきたいと思っています。

佐藤●ダウンロードのゲームは、スタート時に3本を予定しています。あとは、毎月1本ずつ増やしていく予定です。

——ダウンロードのゲームは、当初簡単なものが主流になりますか？

鎌田●ユーザーが我慢できるロー

ドの時間は、5分ぐらいが限度でしょうから仕方ないですね。当面は簡単なアクションゲームとか、あまり容量を使わないパズル、あるいは、グラフィックの少ないRPG等になる予定です。

佐藤●まあ、一番のネックは、電話料金でしょうからね。

鎌田●長い時間のロードを我慢できるというなら、また、電話料金がいくらかかってもいいなら、大きな容量のゲームができるんです。ニーズがあれば、また別でしょう

けど。

佐藤●しかし、将来的にはユーザーのニーズによって、ある程度の容量のゲームが出てくるかもしれませんから、その時は、RAMカートリッジを発売して、ゲームのデータをセーブできるようにする、ということも考えています。

——モデム対戦のゲームはセガでも発売を予定していますか？

鎌田●8月か9月頃に1本予定しています。その後も、コンスタントに発売していく予定です。

ゲームギアは8人对戦可能

——9月にはゲームギアも発売されますが、こちらの出荷台数は、初年度どれぐらい見込んでいるのでしょうか？

鎌田●初年度は、百万台程度ですね。しかし、^{かんじん}肝心の液晶画面は大量にはなく、ですからそれを大量に確保するという問題も残っているんです。

——ハードの性能から考えてコスト的に安いと思うんですが、一番気になるソフトの展開はどうなりますか？

鎌田●年内に発売予定のソフトは、サードパーティーさんも含めて15本程度になります。かなり質のいいソフトが揃って、自信をもって

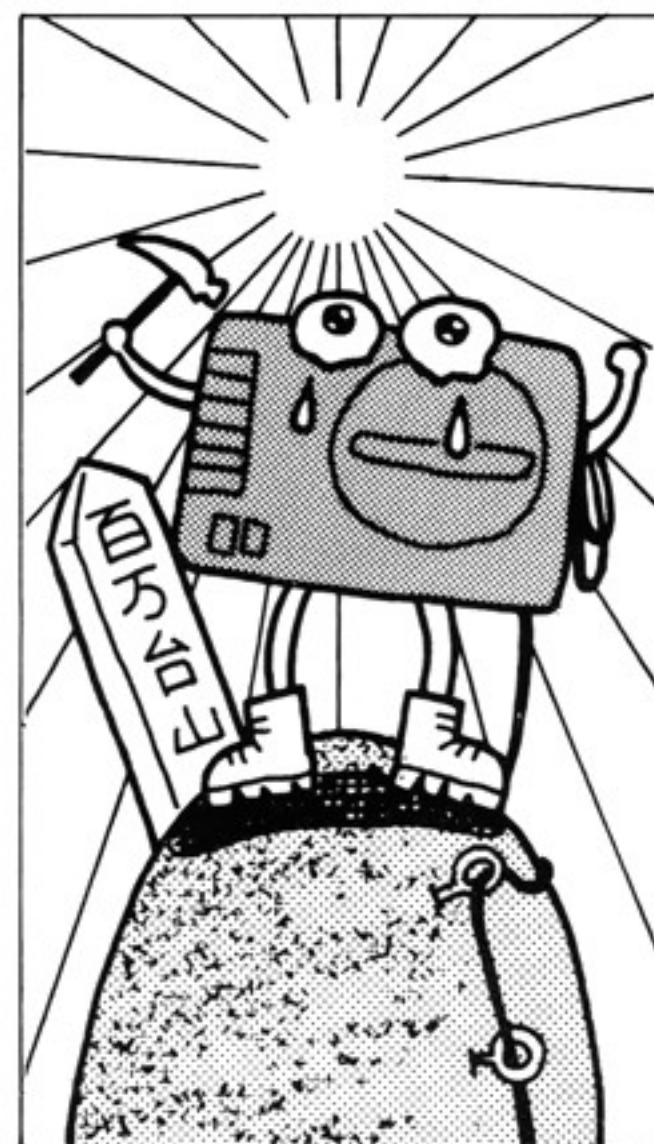
います。

——TVチューナーと同時発売ということですが、何か他に周辺機器は予定していますか？

鎌田●対戦ケーブル、あとアダプター、バッテリーのケースだとか、車の中でテレビとして使えるようにカーアダプターも同時発売を予定しています(今月号のBEメガニュース参照)。

佐藤●ハンディゲームマシンを考えた場合、やっぱりゲームボーイとの差別化を意識しなければなりませんからね。カラー液晶、チューナーの採用、というぐあいだね。

鎌田●ゲームをやる場所も多様化してますね。いろいろなケースが



考えられますからね。

佐藤●ただ大きさ、重さというポータビリティは、重要ですから、この方向性はきちんと守ってます。

ゲームギア 私はこう思う

やっぱり、と思うスペックだった。テレビが見れるのはうれしいが、月並みだけどポイントはソフトだ。メガドライブが大事な時期に、もう1つのハードのソフトを作っていくなんて、ちょっと心配してしまうのである。

(改造人間INO)



この画面からモデムがスタートする。

CD-ROMをやる以上は、セガなりの展開を考えると考えていたんです。

取締役・研究開発本部副部長の佐藤さん



また、ゲームボーイユーザーが改善を望んでいるところは、ちゃんと対処するようにしました。

鎌田●そういう経緯で、改善したところが、そのままゲームギアのセールスポイントになっているんです。

ゲームギアの液晶はカラーで、暗いところもよく見え、しかも丈夫で長持ちしますよ。

佐藤●極端な寒さや暑さにさらさない限り、大丈夫です。

——ゲームソフトの大きさは、どのくらいでしょうか？

佐藤●だいたいゲームボーイのソフトと同じと考えてもらえばいいです。

——プレスリリースによると、ゲ

ームギアは、2～8人の対戦が可能ということですが。

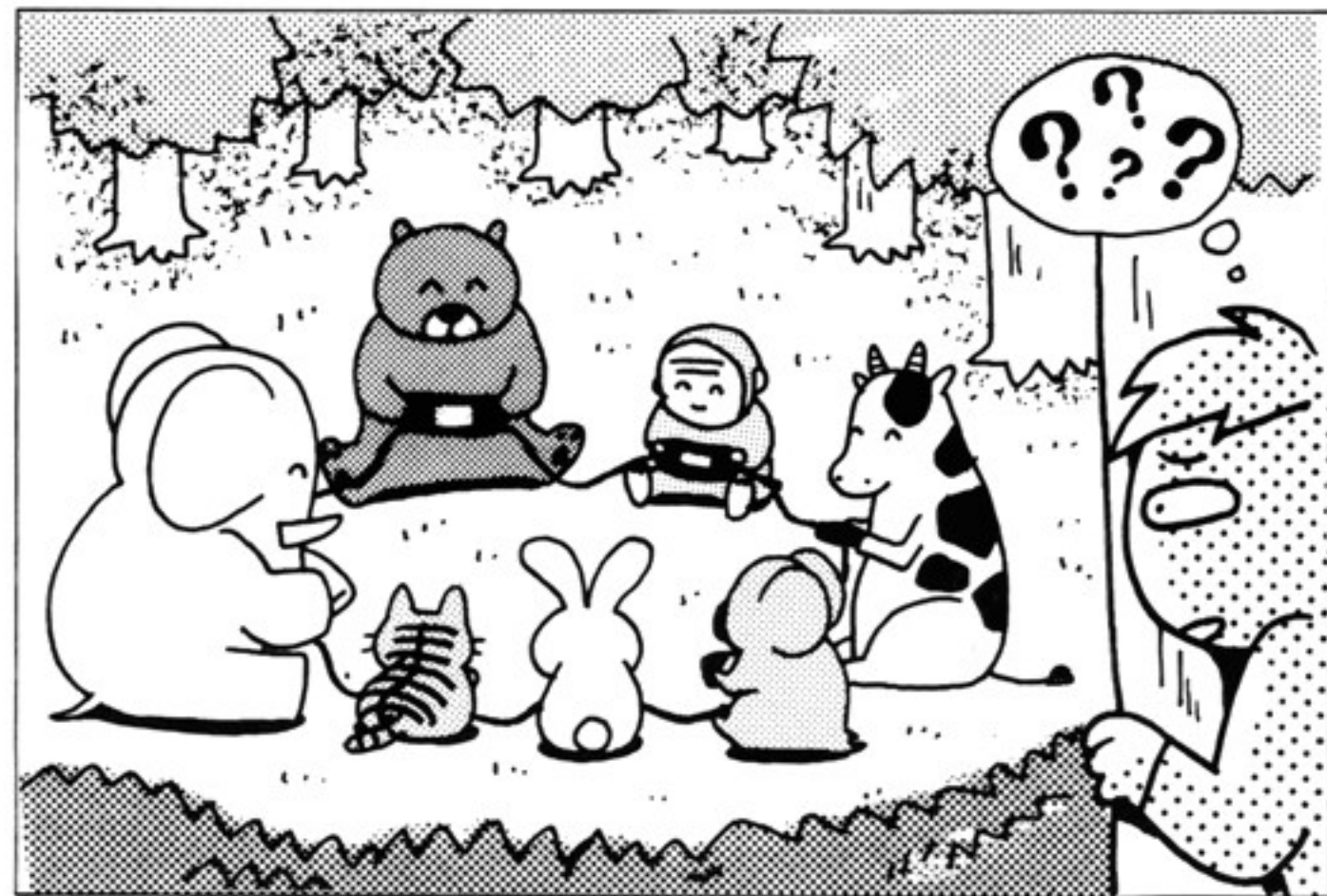
鎌田●8人までは可能です。

佐藤●例えば、8人で対戦する場合ケーブルをマイコン内蔵のインテリジェントボックスで結び、プレイするわけです。

ですから、リンクスと違って、対戦プレイになると動作が遅くなることもない。ただ、それほどの多人数で遊ぶというニーズがあるかどうかは疑問ですね。

鎌田●実際何人プレイでも可能なんですが、多人数対戦のニーズがあるかどうか。

でも、確実にニーズが見込めるのは、ドライバー用のカーアダプターですね。



佐藤●液晶テレビの利用率は、車の中が圧倒的に高いんですよ。となると、ゲームができてテレビが見れるゲームギアはもってこいというわけです。

ですから、ヤングアダルト層には、うまくアプローチできそうですね。

鎌田●また、それ以外の層、特に、低年齢の層にもアプローチできるようなソフトの提供も、当然考えています。ゲームギアもまた、幅広い商品展開を目標にしているんです。

——アメリカでもメガドライブ（あちらではジェネシス）が好調のようですが、ゲームギアの海外展開の予定は？

鎌田●十分考えられますね。台湾、韓国等アジアの諸国には、日本で発売後間もない頃に出荷される予定です。

あちらも、メガドライブをはじめセガの商品の有力なマーケットになりつつありますから。

注目のM.ジャクソン監修『ムーンウォーカー』。6月発売予定。



■BEメガ読者のメガドライブ購入時期

(4月号読者アンケート500人のデータによる)

下のデータからもわかるように、メガドライブ本体は、人気ソフトが発売された月に着実に台数を伸ばしている。また、新規のユーザーの割合も次第に大きくなっている。

| | | |
|-------|-----|-------|
| 1988年 | 10月 | 6.6% |
| | 11月 | 8.8% |
| | 12月 | 9.8% |
| 1989年 | 1月 | 10.0% |
| | 2月 | 3.8% |
| | 3月 | 4.6% |
| | 4月 | 5.6% |
| | 5月 | 2.8% |
| | 6月 | 2.4% |
| | 7月 | 2.6% |
| | 8月 | 4.2% |
| | 9月 | 3.0% |
| | 10月 | 4.4% |
| | 11月 | 4.2% |
| | 12月 | 9.6% |
| 1990年 | 1月 | 8.0% |
| | 2月 | 2.8% |
| | 3月 | 3.2% |
| | なし | 1.2% |
| | 不明 | 3.0% |



これが本物のG・G。画面は「スーパーモナコGP」。



H・E事業部ホームビデオ事業部の鎌田部長

150万台ぐらいいは、
年末までに達成したいと
思います。

にフィットするようにしなくては
いけませんからね。

—発売はいつ頃になりますか？

佐藤●たぶん春頃でしょうね。

—ソフトの具体的なラインナップは、まだ挙げられませんか？

佐藤●残念ながら、今の段階では何とも申し上げられません。

—今年後半、セガのソフトに新展開は見られるのでしょうか？

鎌田●メガドライブに限って言えば、ジャンルが多様化してくると思います。

佐藤●RPGがブームだからといってはRPGを出す、その次は、シミュレーションというふうには既にのジャンルのものばかり追いかけても、ゲームの世界は広がらないと思うんです。何か新展開を考えなくてはね。

たぶんそういうものが出せると思います。期待してください。

—どうもありがとうございます。

(4月末収録)



というわけで、今回のインタビューでは、今年の後半にけるセガの意気込みのようなものが感じられた。

今後も本誌は、セガと読者とのパイプ役を果たしていくつもりなので、セガに対する意見や要望等をどしどし寄せてもらいたい。

佐藤●そうなんです。で、今何が不満かという、アクセスの問題、それに容量の問題があるんです。

これは、アクセスを現行とは違った方法にすることで、より高速化を計り、RAMの容量をアップさせること等で、PCエンジンのものよりアクセスを速くしたいと考えています。

データも十分に記憶できる等、問題点を解決していきたいと考えています。

—スペックの詳細は、どうなんですか？

佐藤●詳しい話はできないんですが。例えば、ディスクドライブの形をどうするかとか、フロントローディングにするかどうかとか、今あれこれ考えているところです。

出すからには、性能はもちろんのこと、スタイルもメガドライブ

CD-ROMは来春に発売!

—FDDやCD-ROMはどうなったのでしょうか？

佐藤●今年中にスーパーファミコンが発売予定ですが、メガドライブもこれに対抗していかなくてはいけない。で、これに対抗するために何が必要か、ということを見ると、どうしても新たな展開に移行しなくてははいけません。

そこで、いよいよCD-ROMを出そうか、ということになりました。これは近い将来やります。FDDは、それより後になりそうですね。

鎌田●まあ、CD-ROMは、当初か

らのプランでしたからね。

佐藤●CD-ROMをやる以上は、セガなりの展開をと考えていたんです。ですから、あれこれ知恵を絞って、準備も周到にしていたんですが。

また、BEEP/メガドライブの読者のみなさんから、FDDやCD-ROMに関するいろいろなアイデアを送ってもらいまして、ご協力には大変感謝しています。

—CD-ROMを発売するからには、現状のマシンを越えるものを、とユーザーは考えますよね。

■BEメガ読者のメガドライブソフト支持率

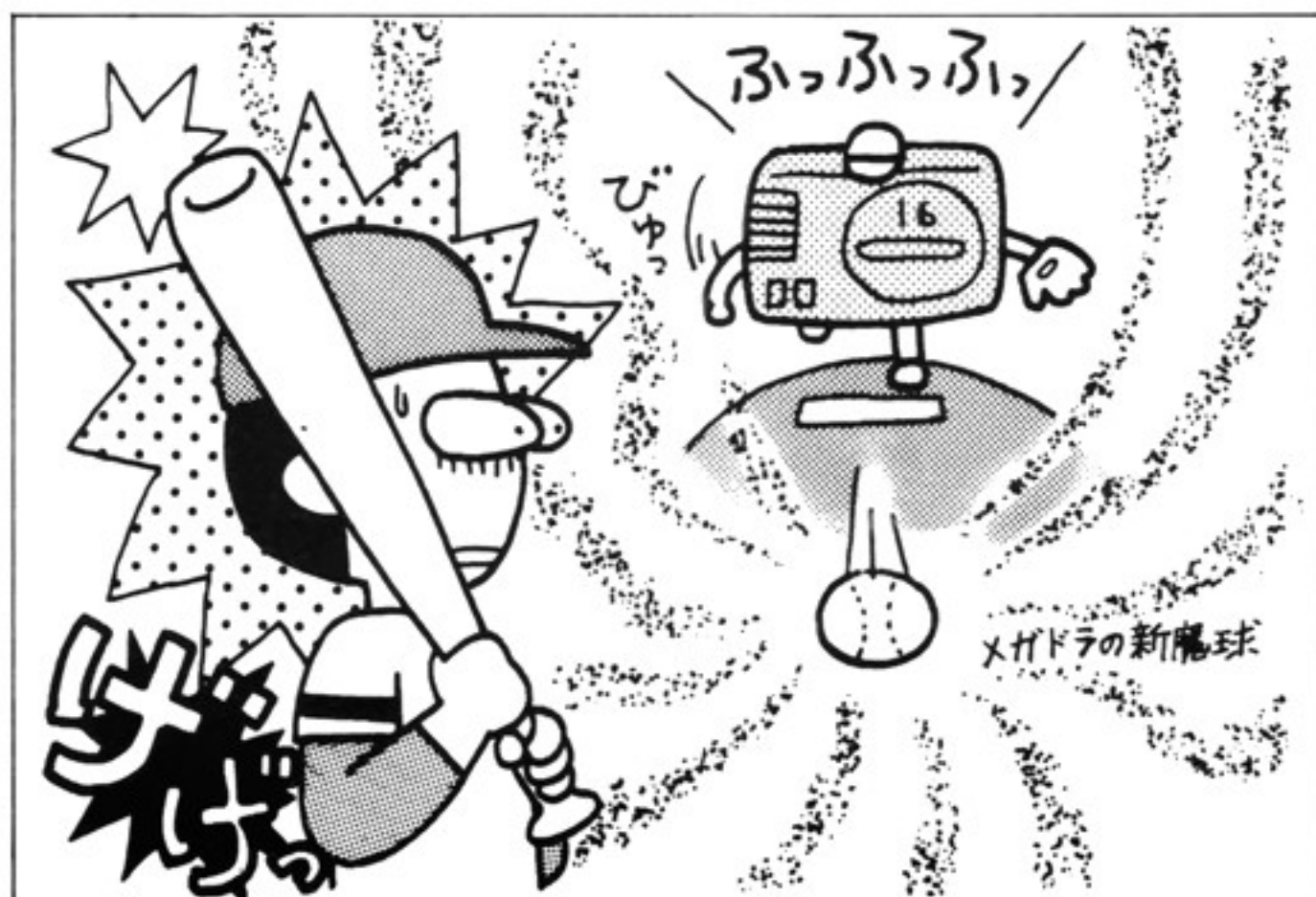
(1~4月号読者アンケート500人のデータによる)

▶ ベストゲーム(支持率)

1. ザ・スーパー忍 10.8%
2. ゴールデンアックス 9.2%
3. ファンタシースターII 8.3%
4. 大魔界村 6.1%
5. スーパー大戦略 4.7%
6. サンダーフォースII MD 3.5%
7. ソーサリアン 2.6%
8. ヘルツォークツヴァイ 1.8%
9. ヴァーミリオン 1.3%
10. TATSUJIN 1.2%
10. アフターバーナーII 1.2%

▶ ワorstゲーム(支持率)

1. おそ松くん 20.7%
2. 獣王記 4.1%
3. アレックスキッドの天空魔城 3.1%
4. ランボーIII 2.8%
5. スーパーサンダーブレード 2.6%
6. コース 2.3%
7. 北斗の拳II 1.9%
8. 倉庫番 1.8%
9. スーパーハイライド 1.4%
10. ファンタシースターII 1.3%



あつ熱 あつ熱 CLUB

つかこうへいや唐十郎はもちろん、夢の遊民社、第三舞台も知らないけれど、ワハ八本舗や自転車キンクリートは知っている——それだって、自称・演劇ファン。「バンドの次は芝居だよ」なんて、ちゃっかり乗り換えてるヤツ、多いと思うぞ!

今月のテーマ 芝居通を装うための効果的な一つの方法

7~8年ほど前の演劇ブームを覚えている人も多いと思う。“夢の遊民社”“第三舞台”など、数々の劇団が名を上げた。彼らはもともとアマチュアと呼ばれる集団だったが、マスコミなどにも登場して瞬く間にその名を世に知らしめたのだ。

この現象は、TBSの「イカ天」など音楽番組が引き金になった現在のバンドブームと似ている。「イカ天」と言えば、先日は番外編として「いかす劇団天国」なんてものを放映していた。ひょっとすると、新たな演劇ブームが起ころうとしているのかもしれない。いや、ブームを作ろうとしているというべきか……。

実際、アマチュアバンドとアマチュア劇団というのは、人種的に似ている部分が大いにある。要するに世の中から逸脱した(い?)変な奴らの集団なのだ。世間は変な奴らを欲している?

ま、そんなわけで、今月はセミプロ劇団取材した『ビデオ芝居探検隊シリーズ』の中から、

- “遊●機械/全自動シアター”
- “劇団☆新感線”
- “劇団健康”

の3本を選んでみた。

シリーズは、現在6巻まで発売されているが、特に目についたタイプの全く違うものを選んだ(上手い、下手、面白い、面白くないという基準だけではなく、ただ啞然としたという意味も含まれている)。



製作 JICC出版局
出演 遊●機械/全自動シアター
時間 60分 発売元 JICC出版局 ¥2,900

「ボク、前と違ってる……」そう呟いて、のぼる少年は凶艦から顔を上げた……。主人公の山田のぼる少年は、理屈っぽくてこましゃくれた、躁鬱病的な少年。役はある日、おかしな夢を見たことを父親に話す。そこから奇想天外な夢の世界へと物語は吸いこまれていく。夢と幻想の入り混じった不思議な世界。

'83年に吉澤耕一・白井昇・高泉淳子の3人で旗揚げした劇団。台本を

使わず、役者自身の発想とエチュードを生かした創作スタイルが特徴。

'83年に『気遣い仲間のお茶の会』で注目され始め、現在では知人ぞ知る、演劇に興味のある人なら知らない人はいないという超注目株。興味はないにしても、名前くらい聞いたことはあるという人も少なくないだろう。この劇団の人気の要は、本作品の主人公でもある高泉淳子演じる“山田のぼる”少年だ。



製作 JICC出版局
出演 劇団☆新感線
時間 60分 発売元 JICC出版局 ¥2,900

これは神代の物語。誰が呼んだか、その名も“ヤマトのオロチ五人衆”。天降るは日の本、大和の国。火を操り、雷を呼び、無類の剛剣で破壊と殺戮に明け暮れる狂乱の破壊神達は、ついに聖なる・高天原にその刃を向けた。天照大御神はじめ傷つきながらも生き残った大和の民は、最後の聖戦に挑もうと、大和に眠る伝説の霊剣“スサノオの剣”を探し出し蘇らせようとする。

'80年、大阪芸術大学舞台芸術学科在学中のメンバーで旗揚げして以来、関西演劇ブームの中心的存在。'84年より、いのうえひでのりと中島かずきのオリジナル作品を上演。本作品はレミユエル・ガリバの『偽書倭人伝』から抜粋し、シナリオに書き下ろしたものだ。“わかりやすさ”“物語性の重視”“徹底した観客サービス”をモットーとし、ヘヴィメタルサウンドによるライブ感覚でアピール。



監修 劇団健康
出演 劇団健康
時間 60分 発売元 JICC出版局 ¥2,900

ある朝、ポストに奇妙な手紙が投げこまれていた。「本日、午後4時30分をもって、世の中は終了させていただきます」主人公は信じられないままにテレビをつける。どうやら事実らしい。

というところから、天変地異を目前にした人々の出来事をナンセンスなギャグで綴った、本公演とは異なるショート・ギャグ集。

'85年に、ロックバンド“有頂天”の

ボーカリスト、ケラを中心に旗揚げ。デタラメ、無意味をとことん追求する。本公演のみならず、実験公演(普通の演劇ではないようなことを敢えて取り入れてみようという試みた公演)、サウンド公演(CD、レコードなどの製作)、パロディ本出版など、幅広くナンセンスな活動を繰り広げている。通常の感覚を逸脱した限りないデタラメとナンセンスは独自の笑いを生み、他のお笑い劇団とは一線を画す。

大ひ魔人・映倫齋活動の

ビデオ何とでも言うちやる

by
映倫齋活動&佳丈祐子

映 元気にぬらりひよんな毎日を送っているかね?

祐 支障、わけのわからないこと口走らないでください。

映 シシヨウの文字が間違っやしないか?

祐 そんなことより、今月のお題は? (独白)いつだって支障ばかりなんだから。GWで締切が早いからって、また私に原稿書かせるし……。

映 いやー、今回は演劇モノをと思って“ビデオ芝居探検隊シリーズ”を16本も見たら、なんだかラリパッパしてしまって……。

祐 劇団経験者の私も、思わずテンション高くなりましたからねー。(独白)師匠のラリパッパはもともとだけど。

映 ……さっきから悪口が丸聞こえだぞ。それに何だ? その“カッコ独白カッコ閉じ”は。

祐 えへへ。芝居の台本を思い出しちゃって。

映 ちょっとかじったくらいで、何を偉そうに!

小学生・山田のぼるの魅力 「学習図鑑Vol.2」

映 芝居に興味のない人でも、どっかで名前くらいは知っているだろう。結構メジャーだからな。

祐 この3本では、一番きちんと芝居しているというか。ギャグもトタバタとは違うし。

映 宴会芸や漫才とは違う、芝居ができる劇団。

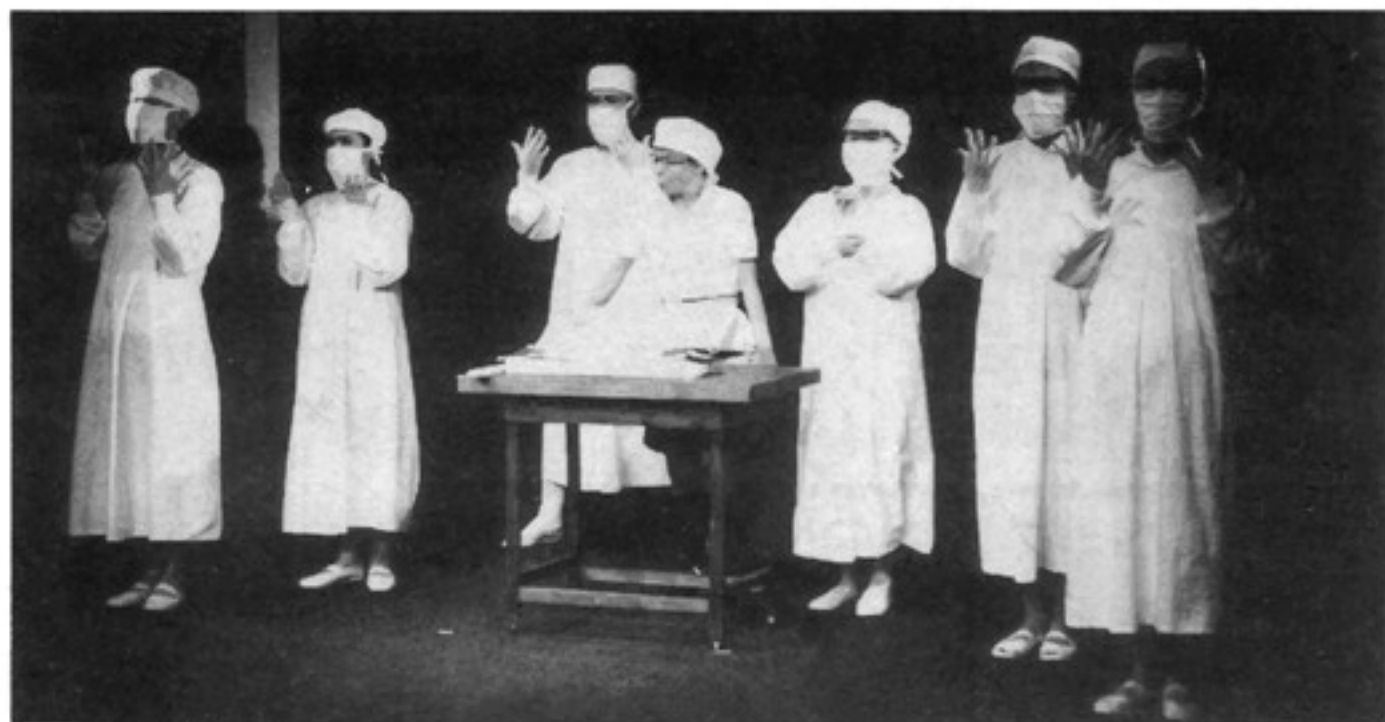
祐 高泉淳子が演じる主人公の小学生・山田のぼる少年のキャラクターがいいですね。夢と現実が入り交じった幻想的な舞台で、け

っこう面白かった。

映 そうか。……実は私はあんまり好かんのだ。

祐 父親との掛け合いなんか、かなり笑えましたけど。いわゆる子供らしくない子供が、自分なりに一生懸命さりげなく自分をアピールしてて、それがだんだん可愛くなってくるんですよ。

映 ただのヒネくれたガキだぞ。



▲「遊●機械/全自動シアター」 少年・山田のぼるをとりまく生活をネタにしているながら、現実臭さが感じられない。幻想と現実の間で不思議な笑いを味わいたい。

◀「劇団☆新感線」 スターライト・エクスプレスをパロッドした舞台といたらホメすぎか。派手な衣装・アクション・BGMが若い女性に大ウケだそう。

▼「劇団健康」 赤・青・黄・緑……と染め分けた髪にまぶし。このビデオはショート・ギャグ集で、ぜひ本編の方を見てほしい。ケラは変な奴に違いない……。

祐 その変に大人びたガキと、大人になりきってないような、子供以上に子供じみた大人っていうシチュエーションが、またいいんです。マンガでも「ツレちゃんのゆうづつ」とか「いまどきのこども」って面白いですよ。

映 ふむ。うまい下手じゃなくて、その少年が、いや、演じている役者そのものの癖みたいなものを、私は生理的に受け付けないんだ。

祐 でも、“ランドセルを背負わせた日本一”なんて言われてるんですよ。

映 魅力というのはアクの強さと背中合わせだからな。

祐 観る人を選ぶってわけですね。でも、それをいっちゃ……。

RPGのストーリーみたい!? 「スサノオ-神の剣の物語-」

祐 でも、これは観る人を選ぶバカバカしさ。“徹底した観客サービス”をモットーの一つにしているとはいえ、関西芸人丸出し/そのギャグセンスが昔懐かしのドリフターズなんだ。

祐 しかも、ヘヴィメタ大好き集団/ BGMはもちろん、シナリオもですからね。衣装なんか、スクウェアか聖飢魔IIか、ってところ。

映 それを言うなら、スターライト・エクスプレスだろ?

祐 でした/ ローラースケートで舞台を動き回ってるから、初めは演劇界の光GENJIかとも……。

映 ストーリーがまた、全くのファンタジーRPG/ 剣と魔法の世界ときてる。ゲーム好きが書いたのかもしれない。ほとんど学芸会ノリだけど、これが女の子にすごい人気らしい。

祐 わかるような気がするっ!

映 こーゆーゲリラ的なやり方は、昔からアマ劇団ならではの味だから否定はしないが、よーやるなー。

デタラメ・無意味を追求する 「番外実験Vol.II プチ天変地異」

祐 これは師匠のお気に入り。去年「劇団健康サウンド公演」というCDを買いましたよね。何度も聴かされたから覚えてます。

映 あれはヒットだった。ビデオもイイなあ。モンティパイソンにかなり影響されてるようだ。デタラメ、無意味をとことん追求するというから楽しいじゃないか。

祐 正に師匠の感性にピッタリ/ CDのタイトルも「出鱈目的」。

映 ほっとけ/ でも、○○○と芝居はやっぱり生が……。

祐 いえ、例えばこのシリーズを全部観れば、それだけで芝居通になった気がするんです。ほとんど見栄講座のノリ/ もちろんそれだけじゃないですけどね。

ビデオ・LD新作情報

洋画

| | | | | |
|---|--|--|--|---|
| <p>エディ・マーフィの口ウ 発売/CIC・ビクタービデオ 5/25発売 ¥14,830 (字幕・吹替え/1989・アメリカ)</p> <p>自らのプロダクションを設立したエディの、2年前に行った全米ツアーを収録したライブ映画。毒舌、下ネタ、物マネ……過激なジョークが機関銃のような早さでまくしたてられる90分。エディの子供時代のエピソードから結婚観に至るまで、笑いのパフォーマンス。</p> | <p>ハリウッド探偵事務所 発売/CIC・ビクタービデオ 5/25発売 ¥14,830 (1989・アメリカ・TV未放映)</p> <p>老優ハリーはすっかり落ちぶれ、ハリウッドの片隅で酒に溺れ一人寂しく暮らしている。ある日、ハリーの刑事ドラマを観たという女性ロイスが彼の家を訪ねてきて、大金を残したまま行方不明になったBFを捜してほしいという。ハリーは仕事を引き受けたが……。</p> | <p>大脱線 発売/CIC・ビクタービデオ 5/25発売 ¥14,830 (1983・アメリカ・未公開)</p> <p>ジョン・キャンディ主演の爆笑コメディ。リムジンの送迎サービスをする傍らナイトクラブでドラムを叩いているジョンには、国会議員の娘でナンシーという婚約者がいる。ある日、バイト先で客と喧嘩したジョンは有罪になり、護送途中で手錠のままの脱獄を遂行。</p> | <p>ブラック・ギデオン —N.Y.事件簿ファイル2— 発売/CIC・ビクタービデオ 5/25発売 ¥14,830 (1989・アメリカ・TV未放映)</p> <p>卓抜な頭脳と見事な推理でオカルト事件の謎を追う、人類学者ギデオンの活躍を描くサスペンスの第2弾。主演は「愛と青春の旅立ち」でアカデミー賞に輝いた、ルイス・ゴゼット・ジュニア。</p> | <p>ベルリンの熱い壁 発売/CIC・ビクタービデオ 5/25発売 ¥14,830 (吹替え・字幕/1989・イギリス・未公開)</p> <p>西ドイツの冴えない中年エージェントの、ブルーノ・モレンツはイギリス情報部のサム・マクレディに選ばれ、ソビエトの極秘ファイルを受け取るために国境を超える。ファイルを受け取ったモレンツだったが、交通事故を起こして我を失い、姿をくらましてしまう。</p> |
| <p>ゴルバチョフ暗殺指令 発売/日本ビクター 5/25発売 ¥14,830 (字幕・吹替え/1989・イギリス・未公開)</p> <p>東ベルリンで行方不明になった、アメリカのエージェントを追って、東ベルリンに潜入したCIAのグラント。KGBの強硬派によるゴルバチョフ暗殺計画が、秘かに進行していることを知った。阻止しようとしたグラントだが、二重スパイの裏切りにあう。</p> | <p>FB I ミシシッピー・クライシス 発売/CIC・ビクタービデオ 5/25発売 ¥18,590 (1974・アメリカ・未公開)</p> <p>'64年夏、ミシシッピー州フィラデルフィア近郊で3人の公民権運動家が失踪し、のちに死体となって発見された。事件の背後には、根深い人種差別問題があった……。ドキュメンタリー・タッチで描く4時間の超大作。</p> | <p>パンデモニアム 発売/日本ビクター 5/25発売 ¥14,830 (1987・オーストラリア・未公開)</p> <p>海辺のさびれたスタジオ——実はそこはけい物じみた人間達の巣窟だった——に、ある日野良犬に育てられ人語を解さない全裸の美女が現れる。同居人達は彼女の争奪戦を始めた。オチャメでH、イッてるモンスターに、レズビアン双生児、ネオ・ナチの小男……。</p> | <p>ブラック・レイ 発売/CIC・ビクタービデオ 5/25発売 ¥14,830 (1989・アメリカ)</p>  | <p>ターゲット 発売/日本ビクター 5/25発売 VHD ¥7,300</p> <p>ヨーロッパ旅行中、行方不明になった母を探しにパリにきたクリスとその父は、幾度も殺し屋に狙われた。やがてクリスは父が元CIAエージェントで、それが母の失踪にかかわっていたことを知る。しかし、命を狙っていたのは意外な人物だった……。</p> |
| <p>スパイ 発売/CIC・ビクタービデオ ¥12,830 (字幕・吹替え/1987・アメリカ・未公開)</p>  | <p>ストレンジャーズ・キス 発売/アポロン音楽工業 ¥13,900 (1983・アメリカ)</p> <p>ハリウッドでのし上がろうと野望を燃やす若手プロデューサーのファリスに、不動産事業家シルバが条件付きで出資してくれると言い出した。その条件はシルバの恋人を主演に起用することだった。ディレクターを演じるのは「白と黒のナイフ」のマシュー・チャップマン。</p> | <p>SIGNAL 7 発売/アポロン音楽工業 5/21発売 ¥13,900 (1985・アメリカ・未公開)</p> <p>夜のダウンタウン、男たちの野望が渦巻く街に展開する、タクシードライバーの生きざまと心の叫びを描く。制作総指揮はフランス・F・コッポラ。</p> | <p>エル・ドラド 発売/ポニー・キャニオン ¥14,800 (1987・スペイン・フランス・イタリア合同)</p> <p>1560年、ペルーから400人余りの遠征隊が出航した。その中の1人、ロペは既に50歳だったが、黄金伝説を信じて娘と一緒に参加した。しかし炎熱、豪雨、恐れ、苛立ちなどに行く手を阻まれ、遠征隊は次第に荒廃し、いさかかが目立つようになった……。</p> | <p>フレッシュイーター 発売/アポロン音楽工業 ¥13,900 (1988・アメリカ)</p> <p>10月31日のハロウィンの日。ある農夫が、地中に埋まっていた棺桶を発見した。開けてみると、中からフレッシュイーター(ゾンビ)が現れた。農夫を襲った後、ゾンビは町へ入り込み、たちまちパニックの嵐となった。制作・監督・主演をビル・ハインツマンが兼ねている。</p> |
| <p>バンコマット 発売/アポロン音楽工業 ¥13,900 (1988・イタリア)</p> <p>CIC秘密工作員のリチャードは、エルサルバドルに潜伏して外交官を暗殺せよとの指令を受けた。理由のない暗殺命令に反感を持ち、CIAから足を洗う決心をするが、CIAは彼の命を狙いはじめた。スパイ同士の非情なサバイバル戦を描く。</p> | <p>愛欲の痕跡 発売/アポロン音楽工業 ¥13,900 (1985・イタリア)</p> <p>銀行の重役であるブルーノは、大きな判断ミスから、今まで築き上げた地位を失った。銀行を恨んだ彼はイタリア移民のステファノと、その恋人を仲間にして巨大犯罪を計画。その計画とは、自分を追い出した銀行に復讐することだった。</p> | <p>ジョニー・ハンサム 発売/東和ビデオ ¥15,800 (1989・アメリカ)</p> <p>マフィア同士の抗争で一方のボスが殺された。その事件の捜査に乗り出した中年刑事は、殺されたボスの娼婦に出会う。刑事には妻子があったが、2人はしだいに強く結ばれていった。しかし捜査が進むにつれて、その娼婦にも疑惑が浮かかってゆく。</p> | <p>CAL (キャル) 発売/日本ヘラルド映画 ¥15,000 (1984・イギリス)</p> <p>北アイルランドに住む青年キャルとその父は、町中の人々が皆プロテスタントであるなかで、たった2人だけカソリックだった。そのために冷遇されるキャルだったが、ある日図書館で新任女性職員マルセーラと知り合う。彼女もカソリックだったが重い過去があった。</p> | <p>狼男バサーカー 発売/電通・総合ビジョン ¥14,800 (1987・アメリカ・未公開)</p> <p>若者たちでにぎわうキャンプ場、レインポー・バレーにこの数年、殺人熊が現れるという噂が流れていた。そんな折り、キャンプ場を訪れた学生たちがいた。彼らは北欧神話に興味を持ち、好奇心で森の中に入っていったが、そこで老夫婦の死体を発見した。</p> |
| <p>パロディ放送局UHF 発売/RCAコロムビア ¥15,300 (1989・アメリカ・未公開)</p> <p>経営不振のUHF-TVを任されたジョージは、視聴率を上げるために努力するが、一向に良くならない。やる気をなくした彼が、部下に番組ホストを任せると視聴率が急に上昇した。「イート・イット」「ファット」で有名なアル・ヤンコビックのパロディ・ムービー。</p> | <p>新Mr.Boo/お熱いのがお好き 発売/東和ビデオ ¥15,800 (字幕・吹替え/1986・香港・未公開)</p> <p>売れないバンドマンのファットは、毎日を楽天的に生活していた。ところがある日、マフィアの麻薬取り引き現場を目撃してから、追われる身となった。必死の覚悟で女装して女性だけの楽団に潜りこむが、その女装姿の彼に惚れた男が現れてからややこしくなる。</p> | <p>カリフォルニアドールズ 発売/ヘラルド・ポニー ¥7,300 (1981・アメリカ)</p> <p>イタリア移民のハリーは、2人の美女アイリスとモリーを連れて、女子プロレスの地方巡業をしていた。プロレスに青春を賭けた彼女たちに、ある日大きなチャンスが巡ってきた。監督は「ロンゲスト・ヤード」「合衆国最後の日」の、故アルドリッチ氏。</p> | | |

びしょ濡る りんど



ゲーム 言いたい放題

●「アフターバーナーII」、これはスゴイね。まずスピード感。ビデオゲームとまったく、いやそれ以上のデキかもしれない。そして敵機をロックオンして、ミサイルでバコバコ撃ち落とす時の爽快さ。ノリノリのサウンドに抜群の操作性。どれを取っても二重丸のデキだ。グラフィックがちょっと寂しい感じもするけど、気になるほどでもない。ただこれだけ完璧な「アフターバーナーII」にも唯一の欠点がある。それはコントローラーの寿命が縮むということだ。それにしても電波新聞社が参入したのは、ユーザーにとってもセガにとっても、非常に心強い味方ができたというものだ。

(福岡県・ドラえもん・15歳)

●「アフターバーナーII」をプレイした感想を書きます。まず良い点から。ローリングが滑らかで、

スピードも早い。ビデオゲームをプレイしている気分を十分に味わえる。サウンドも、個人的にはオリジナルとちょっと違うような気がするが、GOOD/だ。それから不満に思ったところは、操作性。ビデオゲームに慣れた者にとっては、思いどおりに動かず、何でもないとこでやられてしまうことがある(特にボーナスステージ)。でも、ストレス解消/には最高だ。ユンケルを買う金があったら、金貯めて「アフターバーナーII」を買おう。バリバリ全開しようぜ/

(北海道・思うベナー//・17歳)

▲「アフターバーナーII」の発売日に関する編集部への問い合わせが、発売前に連日山のようにかかってきた。これはBEメガで、発売日が何と3種類も掲載されていたため。3月20日、3月23日、4月下旬、本物はどれでしょう?って

いう感じになって、申し訳ない。実は発売直前になって、発売日に変更されたために、直せるところは直したんだけど、間に合わなかったところもあったわけだ。でも、このゲームは今までのメガドラソフトの中でも売り上げベスト3に入ると思うよ。

●「スーパーリアルバスケットボール」。このゲームは、バスケットボールが好きでない人じゃないと、耐えられないだろう。なぜかという、①動きが遅い。②合成音声が、③矢印を変えにくい。④3ポイントシュートが入りにくい。⑤2人用でやるとロングシュートの応戦で、リバウンドの取り合い

となって全然おもしろくない。⑥全体的に言えることだが、コントローラーが使いにくい。⑦パスカットとパスが同じボタンなので、バックパスになりやすい。⑧矢印を変えると、シュートが同じボタンなのでトラベリングになりやすい。

(大阪府・中井実・17歳)

▲逆にバスケットボールをやったことのある人には、あまりに本物と違うので、耐えられないという意見もあった。

●評価が低くて躊躇していたが、とうとう「マージャンCOP竜」を買ってしまった。実際ゲームはどうかというと、これが結構なかな



(長崎県・JOZE SWORO・17歳)

かのデキ。技を使って和がれば、気分もすっきりするし、また純粋に麻雀を楽しむこともできる。バランス、敵の人数、操作性も適当だと思う。最初はイマイチだったサウンドも、やり込んでいくうちに違和感がなくなり、ゲームにマッチしているように感じた。それ以外で特筆すべきことは、キャラクターのセリフの面白さだろう。特に「クラブ守護霊」にいる門番と竜のとの会話は、懐かしいYMOの「増殖マルチプライズ」に入

っている、麻薬中毒者と警官が交わすセリフと同じではないか。思わず10年前を思い出して、爆笑してしまった。というわけで、このバラエティに富んだゲームは、結構お買い得なのではないか、と思う。

(愛知県・斉場重男・19歳)

▲麻雀ゲームの悲しさは、しょせん麻雀のできない人にはわからない、というところ。僕はこのゲームは、ある事情もあって、結構好きなんだけど。

ギョーカイに言いたい!

●サン電子に言いたい。どうしてモデム対応のゲームが野球と麻雀なのか、真意がつかめません。電話代を考えると、時間が長くなるゲームを最初に出すなんて。麻雀を知らない人は買わないし、野球はシミュレーションだから、盛り上がりがない。やっぱりここは「バイオレンスファイト」のようなケンカゲームを出すべきだと思う。あと「ブロックシード」もモデム対応で早く出すべきだ。

(神奈川県・小林剛・21歳)

▲サン電子から発売されるTEL・TELシリーズ2本は、別にモデム対応でなくても、十分楽しく遊べるゲームなんだ。タイトルにTEL・

TELと付いてしまったばかりに、逆にユーザーにその点で偏見を持たれてしまったようだ。まあじゃんも発売されたし、スタジアムも7月に発売されるぞ。

●セガに言いたい。もっとメガドラの参入メーカーを発表してほしい。

(滋賀県・池谷内信行・14歳)

▲そのとおりなんだけど、もう少し待っていてほしい。

●セガに言いたい。PS、PSII、PSIIIのBGMをオリジナルサウンドとして、カセットテープやCDに収めたものを発売してほしい。できれば「ヴァーリミオン」もいっしょに入っていれば、最高なん



(埼玉県・CAB・19歳)



(静岡県・岡村と宇佐美・16歳)

だけ。

(高知県・BIN BOBO・16歳)

●ナムコにぜひ「女神転生II」をメガドラに移植してもらいたい。ストーリー性や、悪魔の合体といったシステムは、ファミコンより年齢層の高いメガドラのユーザーに、よりアピールできると思う。それに前作からのファンの僕は、個性豊かな悪魔達をより美しいグラフィックで再現してもらえたらうれしい。

(埼玉県・QueenII・16歳)

▲ナムコのメガドラ第2弾は、今のところまだはっきりしていない。

とりあえず「フェリオス」のデキに期待しよう。

●タイトーに言いたい。大手メーカー、タイトーのメガドラ参入はとてうれしかった。でも参入第1弾で、自社のイメージを強烈にアピールした電波新聞社に比べると、「ニュージーランドストーリー」はイマイチだったような気がする。確かに「ニュージーランドストーリー」は秀作であり、グラフィックは他機種よりも数段よかったが、それよりも「ニンジャウオーリアーズ」「ダライアス」「ダライアスII」「バブルボブル」を移植してほ



(福岡県・かすみや食堂・20歳)



(埼玉県・前川浩二・17歳)



(福岡県・園田武晴・18歳)

しかった。

(神奈川県・蛭田修司・15歳)

▲メガドラのスケジュール表を見てもらえば、わかると思うけど、タイトーのメガドラに対する意気込みは十分感じとれると思うよ。

●「ログイン」を立ち読みしていると、ヨーロッパのパソコンソフトの特集を組んでいたが、その中で1本「おお、これはノ」と思っていたのが、フランスのアンフォグラム社の3DアクションRPG「ドラッケン」である。ヨーロッパの面白いソフトも、メガドライブにぜひ移植してほしい。

(宮城県・坂井善行・♂)

▲鋭い。実はこのゲームについては、編集部でも結構注目していたんだ。アクションRPGの戦闘シーンで、スベハリみたいに敵キャラが迫ってくるなんて、スゴイの一言だね。

●カプコンにメガドラに参入してほしい。カプコンのゲーセンのゲームの大ファンです。特に「ファイナルファイト」は、すごく楽し

いです。今までにメガドラでカプコンのゲームが2本出たのだから、この際カプコン自身もメガドラに参入したらどうでしょうか。CPシステムを使ったゲームの移植を望みます。

(埼玉県・田谷晃太・14才)

▲カプコンさん、早く参入してください。

●僕はテクノソフトの「サンダーフォースIII」に期待している。しかし、トップビュー面がなくなったのは残念である。確かにIIのトップビュー面は、あまり良くなかったかもしれないが、もっと面白くして残してくれたら、と思う。やっぱりトップビュー面なしでは、「サンダーフォース」は語れないのでは。

(東京都・奥住 誠・16歳)

▲人によって思うところはいろいろ。でも僕の見たところ、今までのシューティングゲームの中でも3本の指に入るデキだ。ただし、難しさもそれだけ上がっているから、覚悟したほうがいいぞ。

メガドラ ピンピントーク

●サラリーマンのための「大人の部屋」みたいなゲーム評論があってもいいですね。でも恐ろしいことになりそうだなあ。

(神奈川県・M・T・23歳)

▲某劇場には「愛の小部屋」がありました……それとは違いますね。

●最近ゲームセンターのイメージが明るくなったといいますが、まだまだ暗い感じがします。何だか怖そうな人もいますし、店員の愛想も悪いと思う。

(埼玉県・ゲーセン小僧・17歳)

▲一部では、まだ改善されてないところもあるでしょう。ゲーセン

は不良の溜まり場とか(今時そんなところあるかな)、学校によっては出入り禁止とか。なるべく明るい雰囲気のところを選んで、遊びに行くしかないですね。

●「アフターバーナーII」は、電波新聞社。「アフターバース」は、パリッシュ。がんばれタイガース。(東京都・トラキチ・35歳)

▲シーズン途中退団、アメリカ帰国がないことを祈ります。

●BEメガ4月号97ページのPS IIIの真ん中の写真でマリーナ姫がマリーナになっている。ぎょえ〜、このままカセット発売するのかよー。



(奈良県・ネコル1号・16歳)



(東京都・Beeper1号・16歳)

(埼玉県・埼玉の帝王D-O・♂)

▲どうもすみません。正しくはマリーナでした。だから写真の方が正しかったのです。

●BEメガ4月号87ページの人魚姫の肉は、魚か動物か? この答を求めて、わざわざ近くの町立図書館まで、調べに行ったのだ。まず西暦1632年にハッピー・バヤバヤという人物が、最初に人魚の絵を描いた。その時、しっぽは魚の肉、という結論を出した。

(埼玉県・山田承太郎・♂)

▲ご苦労様です。今回からびーぶるランドへの投稿者の優秀作品

(?) に対しては、プレゼント(期待するな)を送る予定。おもしろいネタを待つ。

●「BEメガドックレース」コーナーをもっともっとオーバーヒートさせてほしい。これは父の意向であり、大変参考になるとのことです。

(千葉県・S・Y・3歳)

▲何か新企画を用意しているらしいが、ソフトが揃わず、四苦八苦しているようだ。夏くらいには、新機軸でスタートできるのではないかな。ちなみに、うちの編集長もオーバーヒート寸前なんだよね。



(大阪府・三好為夫・16歳)



(鳥取県・スードン・18歳)

5月号のゴメンナサイ

- P40の本文中、30歳は誤りです。正しくは48歳です。
- P45でゲームタイトルが間違っていました。正しくは「ファイアーエンブレム」です。
- P69のスケジュール表の「スーパーファンタジーゾーン」はSHT

- です。
- アンケートはがきの誌面の評価欄④は、正しくは「徹M・時の継承者ファンタシースターIII」です。
- P110の「時の継承者ファンタシースターIII」の定価は、正しくは8,700円です。

4月号「BEメが読者プレゼント」 当選者(敬称略)

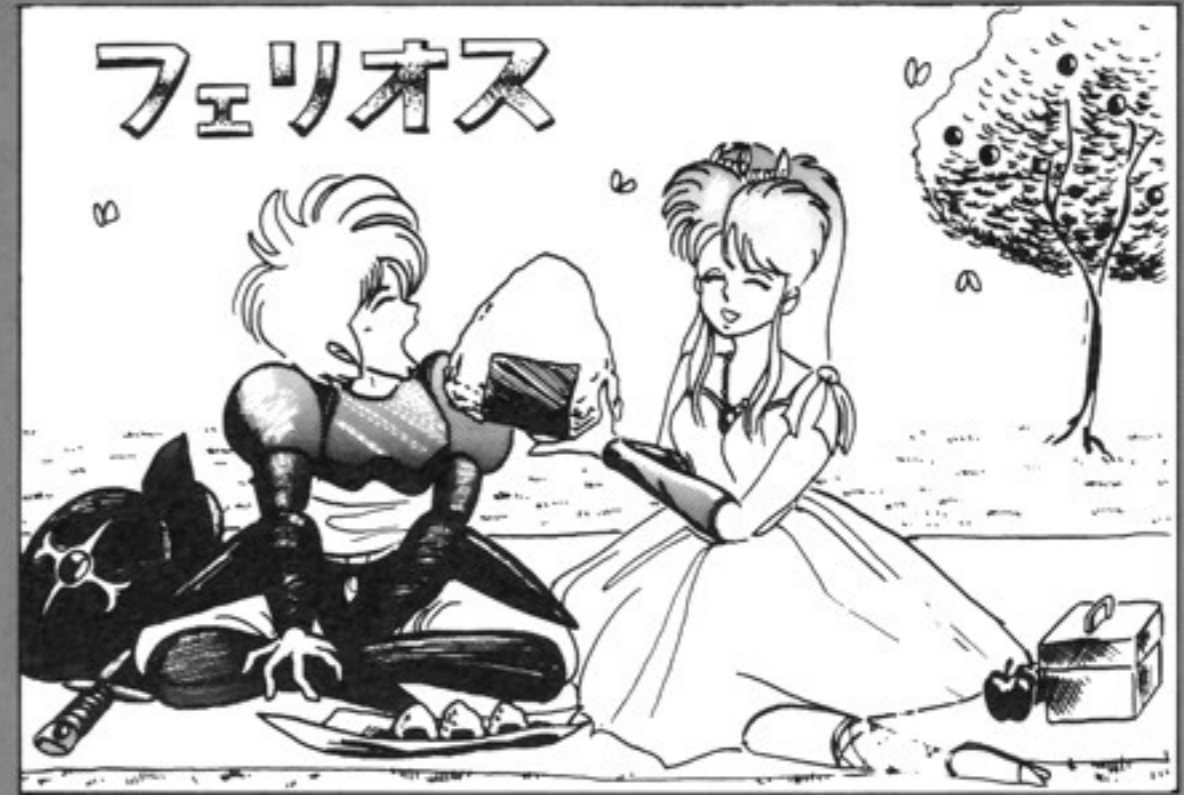
- ①アフターバーナーII (5名)
埼玉県・菊池浩幸 高知県・門田博義 鹿児島県・飯田 彰 青森県・坂井政彦 京都府・小林義夫
- ②ファイナルブロー (5名)
長崎県・山口祥之 岐阜県・戸塚 大介 熊本県・高松 望 高知県・吉田政之 新潟県・小松宏亮
- ③エアダイバー (5名)
愛知県・藤田政人 広島県・山口文也 愛媛県・広川紀史 静岡県・久保田房弘 神奈川県・加藤雄治
- ④CD ゲームミュージック・ベストオブザイヤー1989 (3名)
東京都・小宮一晃 岩手県・佐藤 毅 神奈川県・田中庄司
- ⑤CD G.S.M.1500シリーズ アームドエフ・クレイジークライマー2 (3名)
山形県・佐藤隆司 広島県・安部 広二 兵庫県・永安弘樹
- ⑥CD G.S.M.1500シリーズ ヘラクレスの栄光II (3名)
埼玉県・石崎昌男 新潟県・桑原

- 修一 神奈川県・近藤明裕
- ⑦マンガ ドラゴンクエストへの道 (2名)
神奈川県・三浦奈美子 長野県・待井節男
- ⑧ブロックシードポスター(10名)
福岡県・溝辺利幸 北海道・岡田 晴慶 栃木県・中沢 守 山口県・藤本 格 宮城県・佐藤 弘 東京都・筒井憲司 秋田県・竹原保 広 大分県・宮庄順一 岐阜県・長屋隆司 埼玉県・長瀬 学
- ⑨ホリトラック (3名)
千葉県・五木田 強 宮崎県・内田 純 東京都・佐藤一和
- ⑩メガドラ本体ミニチェア(100名)
兵庫県・片岡直人 三重県・水谷 裕志 長野県・西入一夫 宮城県・高野銀治 岩手県・佐々木正 弘 静岡県・望月徹也 茨城県・秋葉英雄 和歌山県・中島浩之 岐阜県・平井智徳 愛知県・松崎 直樹 他90名

「ダーウィン4081」発売記念クイズ 当選者(敬称略)

- 千葉県・増田 剛 愛知県・山田 耕平 群馬県・石原 肇 北海

- 道・金丸善樹 山口県・村田傑一



(沖縄県・シヤトロー・16歳)



(京都府・大魔王シヤザン・18歳)

びーぶるランド 7月号からの 投稿は……

ゲーム言いたい放題

メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見があったら、なるべくコンパクトにまとめて、ハガキに書いて送ってくれ。できたら新作のソフトの方がいいなあ。

ギョーカイに言いたい!

ゲーム業界のメーカー、ライター、デザイナー、プログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ドーンと言ってやれ!のコーナーだよ〜ん。

メガドラ ピンビントーク

ゲームに限らず、あなたの周り

であったおもしろいこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってくれ。

イラスト

ハガキにペン(鉛筆・カラー不可)でね。

なお、全てのコーナーに共通していることだけど、投稿はハガキがベター。また、作品には本名を必ず明記するように。

びーぶるランドへの 投稿は……

〒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/メガドライブ」編集部(各コーナー名)係まで

住所、氏名、年齢は必ず明記してください。

旅は靴ずれ

by 飯島健男

日本RODOROG紀行

連載8回

第四泊 軽井沢・宇宙からの侵略者〈中編〉

唐突で申し訳ないのだが、最近、我が事務所のスタッフ達がゲイバーに凝って困る。最低でも週に一度は行っているようだ。どうしてあんなところが面白いのだろうか？ いく奴の気がしれん……などと言いながら、ついつい私も連れられて行ってしまった。けっこう面白い。

に埋もれてマッチ売りの少女か、フランダースの犬になってしまおうのだろうか？ 死ぬくらいなら、オカマに襲われる方がまだいい。いや、あの時、ほんとにそう思ったわけではないが、それくらいセツパ詰まっていたわけ。

しかし、幸か不幸か、軽井沢でオカマには出会わなかった。

時計を見ると、午後8時。まずいい。いい加減ふらふらしていないで真剣に対策を練らないと、冗談も言えなくなってしまう。お腹も空いてきたし。

この時、私は大馬鹿だった。いつも馬鹿だが、思い起こすとこの時ほど馬鹿だったことはない。

東京に帰ればよかったのだ。まだ8時なのだから、東京に帰ってまた日を改めて、軽井沢でも沖繩でも好きなところへ行けばよかったのだ。電車は動いているし、お金もある。

しかし、その時の私には、この軽井沢から離れるという考えは、これっぽっちもなかったのである。哀れだな。惨めだな。情けないな。結局、軽井沢の街をさ迷い歩くこと一時間半。やっと見つけたのが、寂れた連れこみ宿。泊4千円。連れこみだぞ。ラブホテルじゃないんだからな。近代的な設備なんか、なーんもついていないんだぞ。回転ベッドだって、明るさ調整付きのライトだって、何にもないんだぞ。風呂もトイレも共同だぞ。凄いとこなんぞだぞ。5

年前に、失恋したうら若き女性が失意のうちに首吊り自殺したって言われても、俺は信じるぞ。戦国時代の落ち武者の亡霊が夜な夜な徘徊するって言っても、俺は領けるぞ。

もう食事は出せないって言うんで、宿屋のおかみさん——そう、これがまたこの宿屋にびったりの人で、もう舞台は完璧——に、近くに赤ちやうちんがあることを聞いてえつちらおつちら出かけた。一杯飲んで、おでんを食べた。でも、ひとつ風呂浴びて寝てしまおうと、早々に引き上げる。

宿に帰ると、どうやら客は他にいないようだ。まあ、当然だろう。こんな時期に、寂れた連れこみ宿に泊まる物好きな客はおるまい。いや、どんな時期だって、今時このタイプの宿に客が入るものだろうか？ よくやっていけるなあと感じてしまう。

しかし、そう思えば思うほど不気味になってきた。この宿は、妖怪宿ではないのか!? そう、朝起きたら辺り一面お墓が立ち並んでいて、骸骨を抱いて寝て……いや、死んでいたらどうしよう!!

うえーん、怖いよー、東京に帰りたいよー。オカマでも何でもいいよー。生きている人間と一緒にいたいよー。もう、考えても仕方ないから、薄っぺらのせんべい蒲団にもぐり込み、毛布を引っ被って寝よう努力した。

ああ、しかし悲しきかな。完全

夜型人間の私は、寝ようと思っても簡単には眠れない。しかも、ど

んとん目が冴えていく。

その時である。カサカサカサ

……音がする。ヒエヒエヒエ

——!! 来たよー、何か来たよー。

私は、気が動転する度胸がつ

く。きつと、サバイバルでも逞しく

生き残っていかけるタイプだろう。

静かな暗闇の中、ただただ響く

乾いた音。私は思い切り掛け蒲団

を撥ね除け飛び起きると、勇敢に

も電気をつけた。部屋がいっぺん

に明るくなる。眩しい光が目を刺

す。私は見た。壁伝いにうごめく、

でっかいゴキブリの姿を。

私は、虫が嫌いです。虫は、全

部嫌いです。はつきり言って、お

化けより大大大嫌いです。

ゴキブリは明かりを気にしてか、

暗闇を求めてカサカサ動き回って

いる。嫌だ……どうしてこんな目

に遇わなければならぬんだらう。

私の動きは完全に止まり、目だけ

がゴキブリの行方を追う。

その時、私の脳裏をある思いが

駆け巡りました。

ここは日本じゃない。ここは、

地球じゃない。ここは、きつと未

知の星だ。そう、このゴキブリ

は虫ではない。宇宙から来た生命

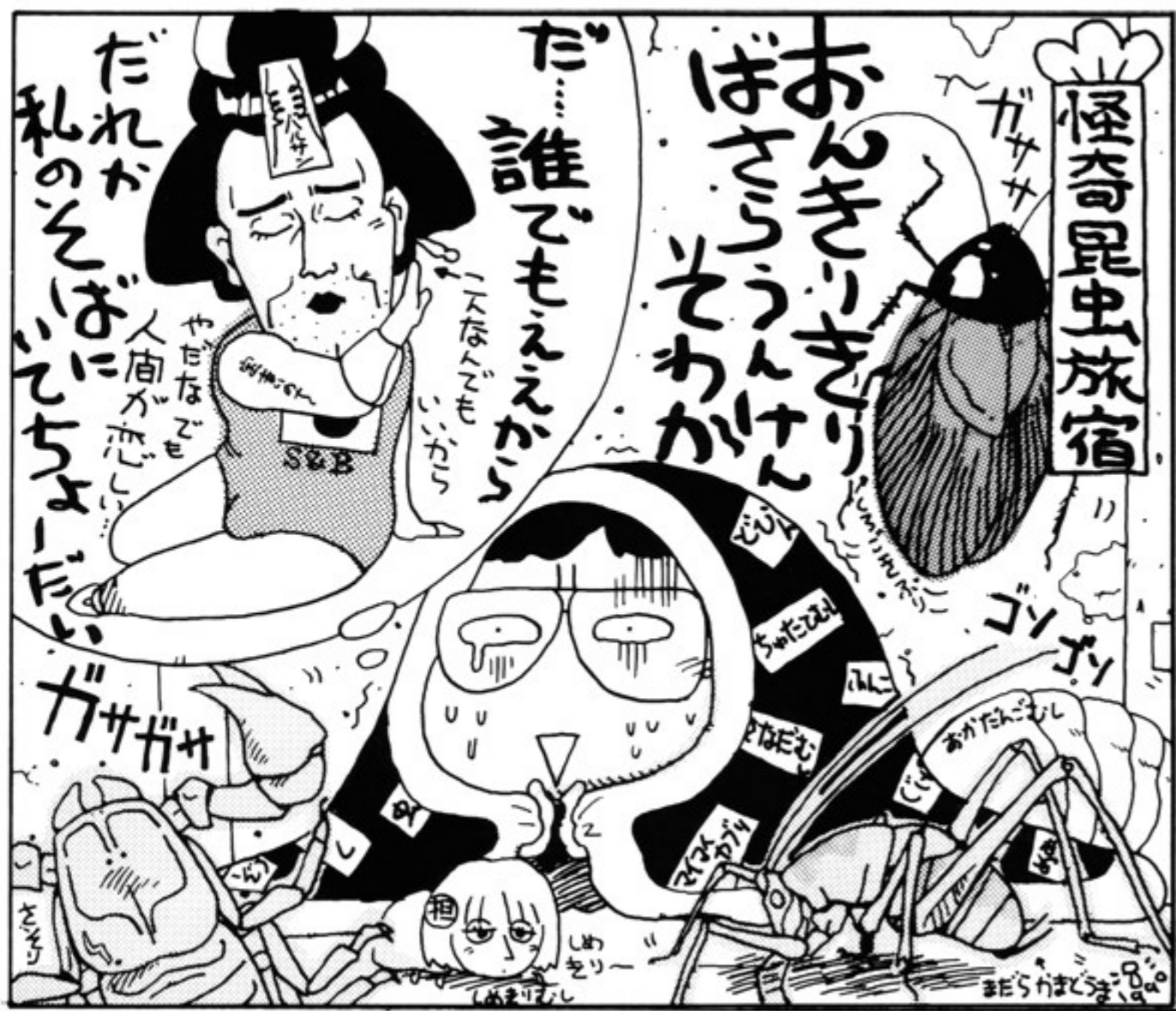
体だ。宇宙生命体なら、虫より怖

くないはずだ。よし、もう大丈夫

……あーん、やっぱり怖いよー。

ああ、もうすぐ「ラスト・ハル

マゲドン」が生まれる!!



イラスト／滑子堂本舗

インフォメーション

大ヒットRPG「ロードス島戦記」アニメビデオがいよいよ登場!

2年前に発売され、これまでの3巻で120万部を超える大ベストセラーとなったRPG小説「ロードス島戦記」。BEメガ読者のなかには、ファンも多いはずだ。そのアニメビデオが、6月30日いよいよ登場する!

「ロードス島戦記」はグループSNE(代表・安田均氏)の代表作の一つで、“灰色の魔女”“炎の魔神”“火竜山の魔竜(上)”の3巻が発売中だ(著者の水野良氏は、同シリーズのカセットブックやパソコンゲームの原案者でもある)。

また、小説以外にもパソコンゲ



ーム、カセットブック、レコード、フィギュア、キャラグッズ……と、メディアを超えて展開、各々にヒットを飛ばしている。そして今、新たなメディアの一つとして、ビデオが生まれるというわけだ。

ちなみに、6月30日に発売されるのは、その第1巻。既に全13巻の超大作になることが決定している。その投入予算が、なんと3億円! アニメ作品では、これまで類をみない巨大企画だ。それというのも、総合商社で知られる丸紅や、東京放送(TBS)の全面協

ーム、カセットブック、レコード、フィギュア、キャラグッズ……と、メディアを超えて展開、各々にヒットを飛ばしている。そして今、新たなメディアの一つとして、ビデオが生まれるというわけだ。

力のもと、角川書店と角川メディア・オフィスが総力を結集して製作に当たるため。

今後の予定は、第2巻が8月30日で、以後毎月30日に1巻ずつ発売する。30分(VHS)・全13巻で、各4,800円(税込)。

なお、ビデオ以外にもLD化、レンタル展開の予定もある。その他の商品化計画(予定)は以下のとおり。

ミュージック/ビクター音楽産業

・7/21 主題歌シングルCD

・8/21 サントラ盤アルバムCD

ゲーム/ハミングバードソフト

・12月 『ロードス島戦記II』

書籍関連/角川書店

- ・6/1 カセットブック3
- ・8/1 小説版4
- ・10月 RPGリプレイII
- ・12月 小説版5

●ストーリー概要

ロードス島には“帰らずの森”“風と炎の砂漠”“暗黒の島マーモ”など、呪われたとしか思えない場所がいくつかあった。

今、30年来の均衡を破って、暗黒の島マーモの皇帝ベルドが進軍を開始した。その背後には強大な魔力をもつ魔女カーラがいる。

アラニアの田舎から勇者を夢みて旅立った青年剣士バーンと親友の神官エトは、魔法使いのスレイン、老練なドワーフのギム、ハイエルフの美少女ディードリット、泥棒のウッド・チャックを道連れに、冒険の旅を始める。

第1巻は、主人公達のパーティーがドワーフのトンネルの中でドラゴンと遭遇するアクション編。

総監督/永丘昭典 構成・脚本/渡辺麻美 キャラデザイン/結城信輝 キャラ原案/出淵裕 美術監督/金子英俊

『時の継承者ファンタシースターIII』発売記念W・キャンペーン実施中

4月21日に発売されたメガドラ初のRPG、『時の継承者 ファンタシースターIII』。マルチシナリオ・マルチエンディングが話題の一押しゲームだ。

そして今、セガではプレゼント&コンテストの発売記念W・キャンペーンを実施中! 早解きもあるから、今すぐハガキに書いて送ろう!

●プレゼント・キャンペーン//

(問題) 『時の継承者 ファンタシースターIII』は、○○○エンディングである。

さて、この○○○の中に入る文字は? 正解者の中から抽選で、

▲Aコース(150名) 東京ディズニーランド入場券(ペア)+旅行券(5万円)

▲Bコース(30名) ゲームセンター版『プロクシード』(コンパクトキャビネット)をプレゼント。

官製ハガキに、○○○の中に入る文字と、住所、氏名、年齢、A・Bのどちらか希望のコースを明記して、下記まで送ること。締切は6月30日(消印有効)。

▲応募先 〒144 東京都大田区蒲田郵便局私書箱35号 (株)セガ・エンタープライゼス「ファンタシースターIII」キャンペーン係

●チャレンジキャンペーン/ 早解きコンテスト/

(問題) ファンタシースターIII

の終わり方は4種類。その4種類のエンディングの背景は何か?

▲正解者の中から先着100名に「アーケードパワースティック」を。

▲応募者全員の中から抽選で200名に「オリジナルスタジャン」「オリジナルCD」「テレホンカード3枚セット」のいずれか1点をプレゼント。

官製ハガキに、ファンタシースターIIIの取扱説明書についている三角応募券を貼り、各々の答え、住所、氏名、年齢を明記して、下記まで送ること。締切は6月30日(消印有効)。

▲応募先 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 (株)セガ・エンタープライゼス H・E事業部 早解き係

子供の玩具と侮るなかれ! カーキチ向け体感乗用ぬいぐるみ

乗った途端、ブルブルとエンジン音とともに振動が伝わってくる。右前輪を踏めばブォーッ/と加

速音、左前輪はキキーツ/とブレー

キ音、そして右の取っ手を握ればパッパ/とクラクション。



そんなぬいぐるみがセガから登場した。その名も「おうちでレーシング」。子供のオモチャにしておくのはもったいない!? 車好きなら、部屋にポンと置いておきたいアイテムだ。

232本オール書き下ろし! まるごとドラゴンクエスト4コママンガ

昨年発売した「ドラゴンクエスト モンスター物語」「ドラゴンクエスト アイテム物語」で大好評だった、



“アレフガルド小劇場”の4コママンガが、さらにパワーアップして1冊になった!

タイトルは「ドラゴンクエスト4コママンガ劇場」。その232本は、全て書き下ろし。ドラゴンクエスト・ファンなら大爆笑間違いなしのギャグのオンパレードだ。

定価580円(A5判・144ページ)で、現在好評発売中!

なお、BEメガ読者にプレゼントもあるぞ! (P.110参照)

サイズは、幅44×長さ55×高さ30cm、重さ3.8kg。バッテリー付き(単1電池3個、単3電池4個・別売)。16,800円。

ほかに「それいけ!アンパンマン いっしょにとぼうよ」もある。

「BEメガ」データーランド

メガドラソフト売り上げベスト5

1 アフターバーナーⅡ



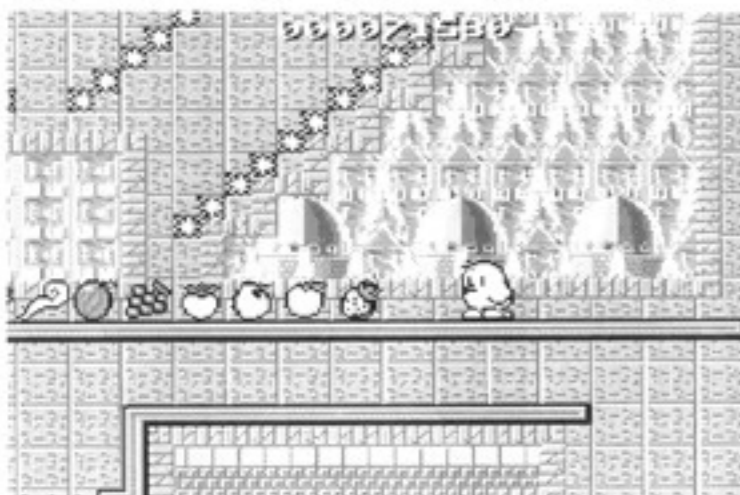
セガ体感ゲームのヒット作からの移植版。アーケードゲーム張りの操作感覚が最高!

2 ファイナルブロー



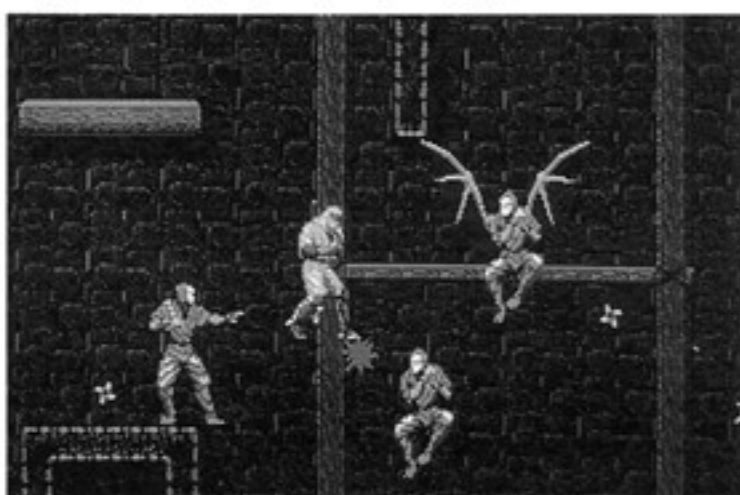
タイトーのメガドラ第2弾。ボクサーの表情が超リアルなボクシングゲームだ。

3 ニューゼalandストーリー



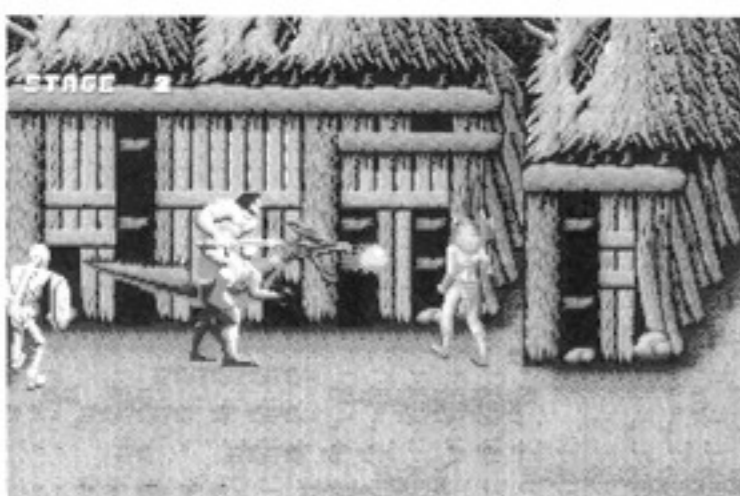
タイトーのメガドラ第1弾。難易度は高いが、ほのぼのとしたアクションゲームだ。

4 ザ・スーパー忍



セガオリジナルゲームのバージョンアップ版。メガドラユーザーの間では評価が高い。

5 ゴールデンアックス



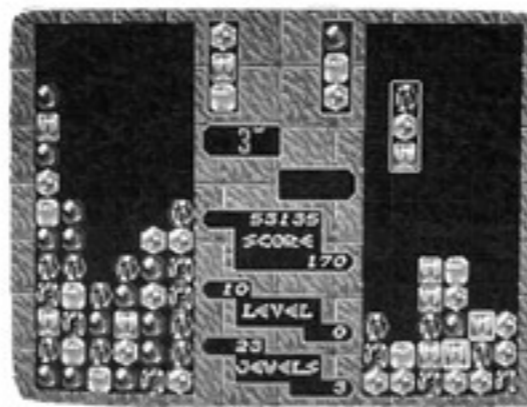
アクションゲームはやっばりハデなほうが面白い。予想外の大ヒット(?)か。

| 順位 | 傾向 | ゲームソフト名 | 価格(円) |
|----|----|---------------------------------|-------|
| 1 | ★ | アフターバーナーⅡ——セガ/3月20日発売/SHT | 6,900 |
| 2 | ★ | ファイナルブロー——タイトー/3月23日発売/SPT | 6,800 |
| 3 | | ニューゼalandストーリー——タイトー/3月3日発売/ACT | 6,800 |
| 4 | ↑ | ザ・スーパー忍——セガ/'89年12月9日発売/ACT | 6,000 |
| 5 | ↓ | ゴールデンアックス——セガ/'89年12月23日発売/ACT | 6,000 |

★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) ●博品館(東京・銀座) 集計期間は3月1日~3月31日まで。
※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。

人気ビデオゲームベスト5

1 コラムス



同じ色の宝石をタテ、ヨコ、ナメに3つ並べて消滅させていくACTパズルゲーム。

2 WGP



チェンジペダルがついた本物志向のバイクゲーム。通信きょう体でブツチギリだぜ。

3 ウィニングラン 鈴鹿グランプリ



モータースポーツばやりの昨今。ゲームでもその傾向が如実に現れているね。

| 順位 | ゲーム名 | メーカー名 |
|----|-----------------|-------|
| 1 | コラムス | セガ |
| 2 | WGP | タイトー |
| 3 | ウィニングラン 鈴鹿グランプリ | ナムコ |
| 4 | テトリス | セガ |
| 5 | ファイナルファイト | カプコン |

★協力店 ●キャンディー東花園 ●プレイシティーキャロット ●J&B神田 ●GF渋谷 ●ニュー光 ●ウィルトーク・ロサ

| 傾向 | ↑ 前号から急上昇 | ↓ 前号から急降下 | ★ 注目のソフト |
|----|-----------|-----------|----------|
| | | | |

読者が選んだ

待望の新作ゲームベスト10

| 順位 | ゲームソフト名 | ポイント |
|----|----------------------------------|------|
| 1 | サンダーフォースIII テクノソフト/6月8日発売/SHT | 128 |
| 2 | スーパーモナコグランプリ セガ/7月発売予定/RAC | 76 |
| 3 | フェリオス ナムコ/7月20日発売/SHT | 58 |
| 4 | DJボーイ セガ/5月19日発売/ACT | 36 |
| 5 | ウィップラッシュ セガ/5月26日発売/SHT | 33 |
| 6 | 機動警察パトレイバー セガ/7月発売予定/ADV | 32 |
| 7 | ストライダー飛竜 セガ/発売日未定/ACT | 28 |
| 8 | 三国史(仮題) セガ/発売日未定/SLG | 26 |
| 9 | 妖精王の帰還 セガ/発売日未定/ADV | 15 |
| 10 | ゴーストバスターズ セガ/8月発売予定/ACT | 12 |

メガドラに移植してほしい ゲームベスト10

| 順位 | ゲームソフト名 | メーカー名 | ポイント |
|----|-----------|-------|------|
| 1 | ワルキューレの伝説 | ナムコ | 41 |
| 2 | グラディウスIII | コナミ | 39 |
| 3 | ファイナルファイト | カプコン | 35 |
| 4 | R-TYPEII | アイレム | 33 |
| 5 | テトリス | セガ | 32 |
| 5 | 源平討魔伝 | ナムコ | 32 |
| 7 | グラディウス | コナミ | 19 |
| 7 | ダライアスII | タイトー | 19 |
| 9 | 天地を喰らう | カプコン | 18 |
| 10 | グラディウスII | コナミ | 13 |

※ポイントは「BEEP/メガドライブ」5月号の愛読者八ガキ500枚のアンケートを編集部で集計したものです。

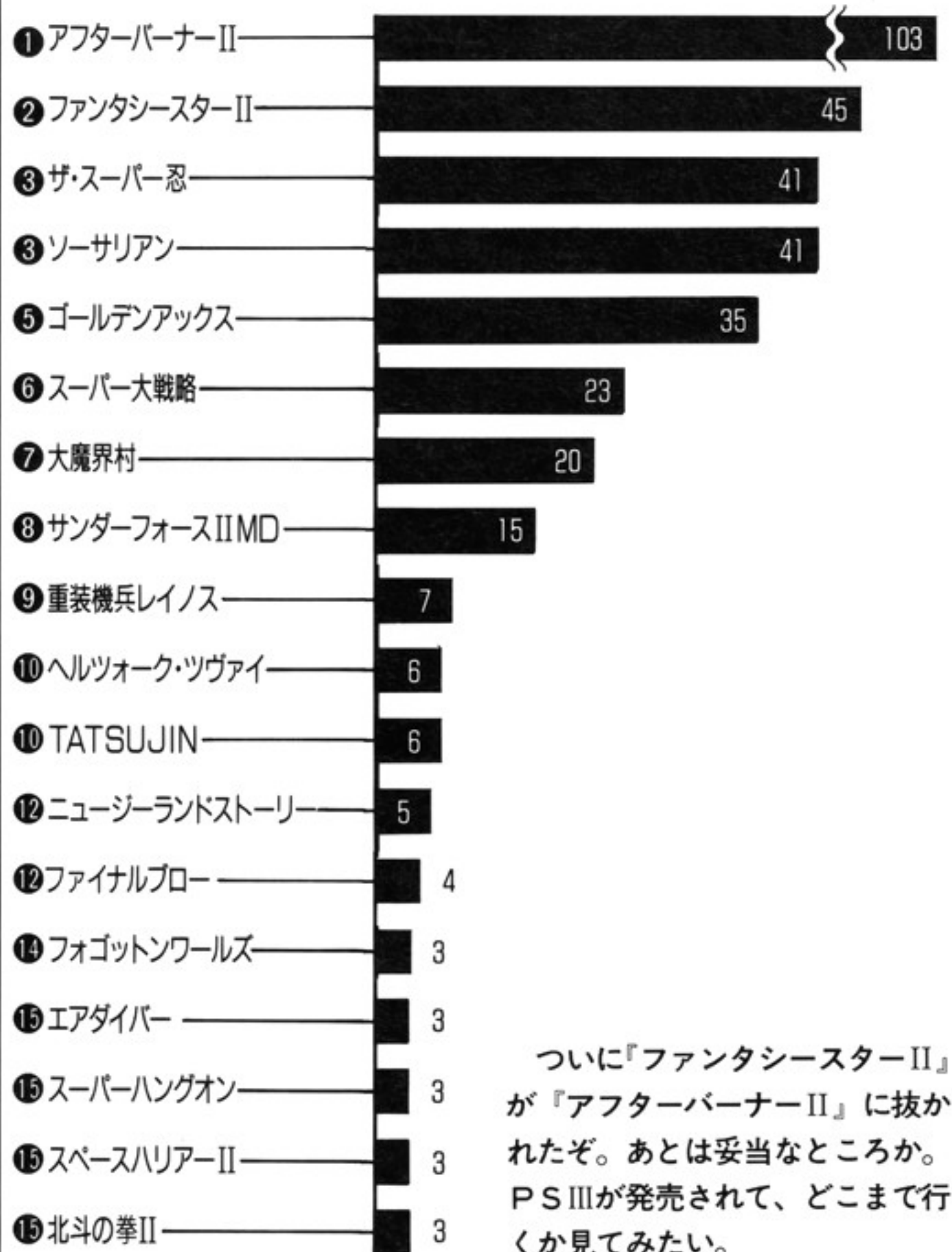
メガドラ新作ソフトスケジュール表

| 発売月日 | ゲーム名 | ジャンル | メーカー名 | 価格 |
|-------|----------------------|--------|-----------|-------|
| 5月19日 | DJボーイ | ACT | セガ | 6,000 |
| 5月26日 | ウィップラッシュ | SHT | セガ | 6,000 |
| 6月8日 | サンダーフォースIII | SHT | テクノソフト | 6,800 |
| 6月下旬 | ムーンウォーカー | ACT | セガ | 未定 |
| 6月予定 | E-SWAT | ACT | セガ | 未定 |
| | サイバーボール | ACT | セガ | 6,000 |
| | アトミック・ロボキッド | SHT | トレコ | 6,800 |
| 7月20日 | フェリオス | SHT | ナムコ | 5,800 |
| 7月予定 | 大旋風 | SHT | セガ | 未定 |
| | スーパーモナコグランプリ | RAC | セガ | 未定 |
| | 四天明王 | ACT | シグマ商事 | 未定 |
| | インセクターX | SHT | ホット・ビィ | 未定 |
| | ヘルファイアー | SHT | メサイヤ(NCS) | 未定 |
| | TEL・TELスタジアム | SPT | サン電子 | 5,800 |
| | スペースインペーダー'90 | SHT | タイトー | 未定 |
| 7月以降 | モンスターレア | ACT | セガ | 未定 |
| | クラックダウン | ACT | セガ | 未定 |
| | あっぱれ/実業王!? | ボードゲーム | セガ | 6,000 |
| | レッスルウォー | ACT | セガ | 未定 |
| | スーパーライセンス | RAC | セガ | 未定 |
| | ゲイングランド | ACT | セガ | 未定 |
| | レッズ | ACT | セガ | 未定 |
| | ウルトラマン | ACT | セガ | 未定 |
| | 三国史(仮題) | SLG | セガ | 未定 |
| | ゴーストバスターズ | ACT | セガ | 6,000 |
| | 機動警察パトレイバー | ADV | セガ | 6,000 |
| | キューティー鈴木のリングサイドエンジェル | ACT | アスミック | 未定 |
| | 火激 | ACT | ホット・ビィ | 未定 |
| | 鮫/鮫/鮫/ | SHT | 東亜プラン | 未定 |
| 未定 | 妖精王の帰還 | ADV | セガ | 7,000 |
| | ギャラクシーフォース | SHT | セガ | 未定 |
| | パワードリフト | RAC | セガ | 未定 |
| | ターボアウトラン | RAC | セガ | 未定 |
| | ダイナマイトダックス | ACT | セガ | 未定 |
| | まじかるハット | ACT | セガ | 未定 |
| | ストライダー飛竜 | ACT | セガ | 未定 |
| | ヘリファイター(仮題) | SHT | セガ | 未定 |
| | バドルゴルフアーク | SPT | セガ | 未定 |
| | エクспロード・スター | PUZ | メサイヤ(NCS) | 5,500 |
| | スーパーファンタジーゾーン | SHT | サン電子 | 未定 |
| | バットマン | ACT | サン電子 | 未定 |
| | ラストンサーガII | SHT | タイトー | 未定 |
| | マスターオブウェポン | ACT | タイトー | 未定 |
| | レインボーアイランド | ACT | タイトー | 未定 |
| | ニンジャウォーリアーズ | SHT | タイトー | 未定 |
| | ファイナルゾーンII | ACT | ウルフチーム | 未定 |
| | ゼロウィング | SHT | 東亜プラン | 未定 |
| | 究極タイガー | SHT | トレコ | 未定 |

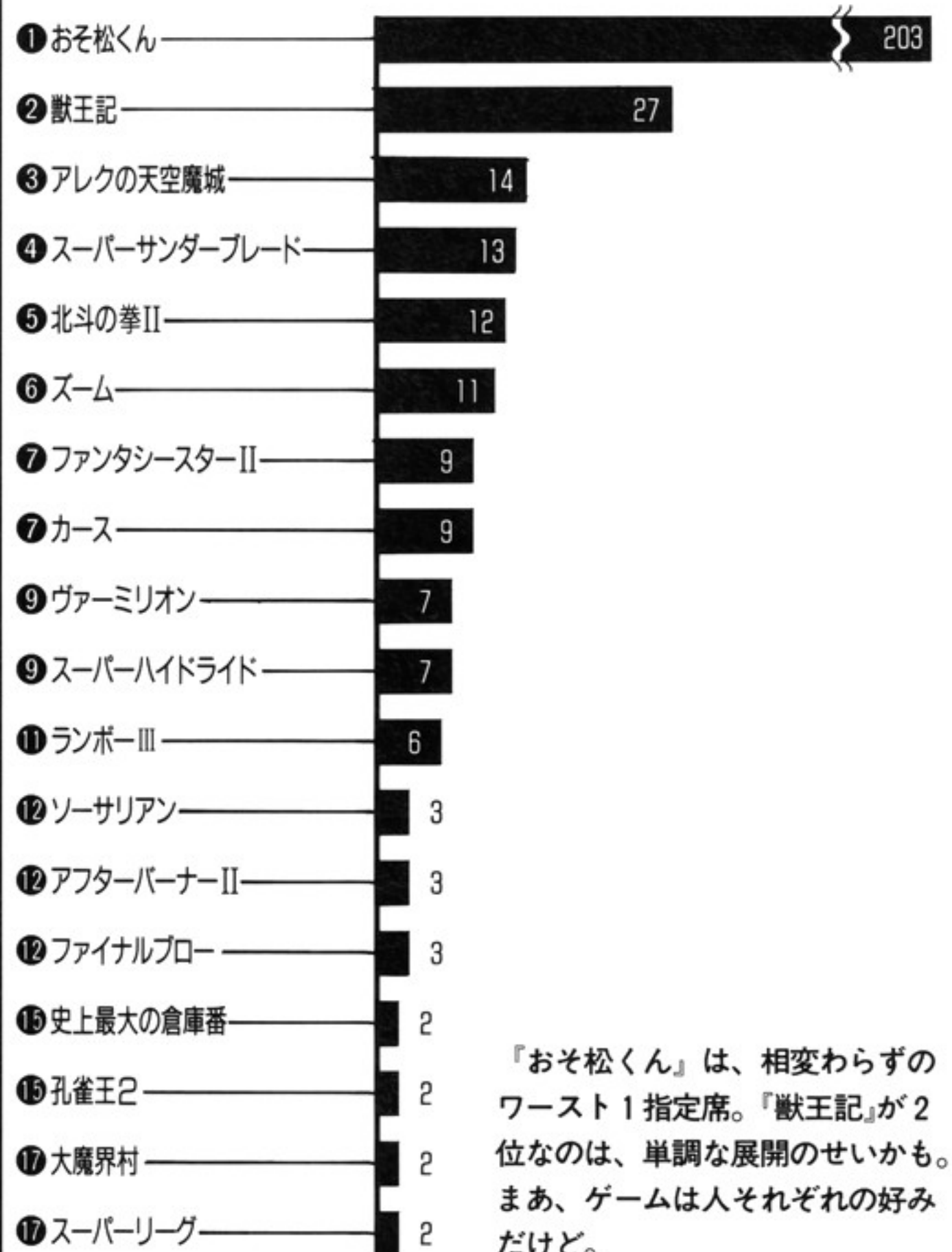
※この情報は4月20日現在のものです。

メガドラユーザー500人に聞きました!

No.1 あなたがベストゲームだと思うメガドライブソフトは?



No.2 あなたがワーストだと思うメガドライブソフトは?



※このデータは「BEEP/メガドライブ」5月号の読者アンケート500通を編集部で集計したものです。

メガドラ ソフトメーカー通信

●セガ

5月19日『DJボーイ』、同26日『ウィップラッシュ』を発売します。ところで、皆さん! 4月8日から始まったテレビ東京「森口博子のメガキッズTV」は見ていただけましたか? セガを応援してくれる君達への盛りだくさんの最新情報をどうぞお見逃しなく。

●マイクロネット

今までにあまりなかった新しいタイプのアクションゲーム『Junction』は、必ずみんなハマります。メガドライブのグラフィックの表現力に挑戦していますので、新たな美しい不思議な世界が広がっていきます。楽しみにしててください。

●サン電子

第1弾がモデム対応『TEL・TELまあじゃん』、そして『BATMAN』。メガドラの機能をフルに使ったアクション、そしてバットモービルやバットウイングでのシューティングと、最高のデキ! 6月1日よりビデオもレンタル開始。バットマンで盛り上がりよう!!

●メサイヤ(NCS)

『ヘルファイヤー』にはメガドラ専用のオプションや強力な武器が用意されています。1P専用になったけど面白さはUP! 『エクスプロード・スター』は期待のジャンピング・パズルアクションだ。跳ねて飛んで面クリ目指せ! ユカイな敵に君は勝てるか。

●シグマ商事

読者の皆さん『サイオブレード』はもう遊んでもらえましたか? 7月発売予定の『四天明王』はメガドラでは久々の2P協力のアクションゲームです。キャラクターも4人の中から選べるので、2人でやるとなお楽しいゲームとなっています。期待してください。

●ウルフチーム

『AXIS〜FZ戦記〜』の開発も佳境に入っております。ウリであるクォータービューですが、まさに「すごい」の一言。斜めから見おろす町並みや溪谷が映えます! リアルバトルを繰り広げる機動兵器NAP。こいつは期待ものだけ!

夢の続きに

——人類は汚染された地球を白いカラの中に閉じ込め、その上で未来文明を営んでいた。すでにかつての地球を思い出す者は誰一人としていないはずだったが……。遺伝子プログラマー「サトル」は、両親の失踪から、疑念を抱き、そして自ら作成したバイオ・シミュレーションの中で、母に会った。そこには、闇の世界に通じるトンネルがあったのだ。サトルの新たな旅立ちが今始まる——

そうよ……ここは白いカラの中……。

母の声が、サトルの脳の中にこだまする。プログラムした覚えのない宇宙の風景。恐竜達の時代を再現したバイオ・シミュレーションゲームの中に、ブラックホールのような空間の歪みがあること自体が不思議だったが、そのトンネルが、白いカラの中に通じていたのはもって不思議だった。

これ以上、地上で暮らすことが、死につながる。そんな状況になった時、人類は汚染された地球を白い物質でくるんで、その外側で暮らし始めた。それからずいぶん長い時間がたち、カラの中がどうなっているのか誰にもわからないはずだった。だが、カラの中で地球は大爆発を起こして粉々に飛び散り、そのカケラがいくつもの星になって、宇宙ができた。その白いカラの中と、バイオ・シミュレーションゲームの中の世界が、闇のトンネルでつながっていたのだ。

サトル……ここはもうバイオ・シミュレーションの世界ではないわ……意識を解放してごらん……。

言われたとおりにすると、自分の姿が翼竜から、7歳の少年の姿に戻った。まるで呪文がとけたように……。

ママ……ここは……!?

そうよ……白いカラの中……遠くに見える水の粒のような青い星は地球……汚染されて死にかかった昔の地球に、少しだけ残っていた命のしずくの結晶……白いカラは宇宙の果て……でも、悪意の塊……。

悪意の塊……。

そうよ……あなたのお父さんも、あの白いカラの中に組み込まれたの……。

組み込まれた……。

人類が滅亡の道をたどった末に、汚れきった地球を白い物質でくんでしまったのは知っているでしょ……私たちはその白いカラの上で暮らしていた……でも、あの白いカラが何でできていたか知ってる？

そんなこと……そんなことは誰も知らないはずだよ、ママ……。

そうね……でも、知っている人もまだいるわ……あの白いカラは、あの時生き残っていた人間以外の全ての生命体の命のエキスをしぼり取って精製したものなのよ……。

!?

完全な無機質の塊の上では、ヒトは生きられないの……人間が生きていくには大地のエネルギーが必要……地球の生命エネルギーが必要なの……それを無視して完全な無機質の塊の上で暮らせば、いつか滅びてしまう……愚かな人間達は、それがわかっていながら地球を汚

した……自分達も地球の一部ではないのに、地球の生命エネルギーがなくなってしまうぐらい、地球を汚してしまったのよ……そうして地球を捨てた……地球の生命エネルギーの代わりに、人工的に作り出さなければならなくなったの……。

じゃあ、それが……。

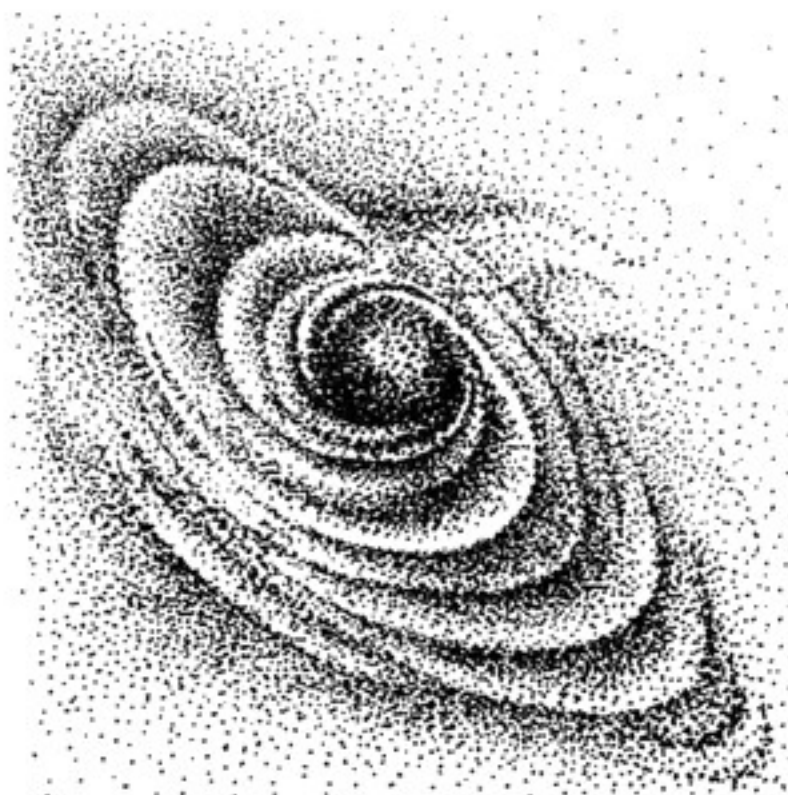
そう……白いカラ……人類以外の地上の全ての生き物を殺して、無理やり集めた命のエキス……人間達は、他の生き物を全て犠牲にして、そのエネルギーを地球の生命エネルギーの代わりにしたの……でも、そんな不自然な命のエネルギーには限りがあるわ……地球の生命エネルギーは、生から生まれるエネルギーだけれど、白いカラは死から生まれるエネルギーだから……放っておけば白いカラは全ての生命エネルギーを出しつくして、やがてただの無機質になってしまう……だから……だから……補充が必要なのよ……。

まさか……パパは……。

そう……犠牲になったの……あなたのお父さんの命は、白いカラの生命エネルギーの補充に使われた……毎日そうやって、何人も人が消えていく……マザーの登録から消されいく……。

サトルは宇宙のかなたに視線を向けた。本物の宇宙に比べると、うっすらと白い宇宙の果て……白いカラの内側には、命を吸い出された生き物や人間達の凄惨な叫びの顔が、びっしりと浮かんでいた。

(続)



この台の前に立ちっ 自然に指が動いてっ 楽しい



名人・達人も
集まるショールーム
へGO!

家庭用モニターで臨場感たっぷりのTVゲームが楽しめるコントロールBOX KIC-045DX好評発売中!!



- 価格(KIC-045DX完成品)
- ①ビデオ端子・VHF対応・¥34,000
- ②RGB21ピン対応……¥28,000
- ③①、②両方対応………¥37,000
- ★いずれもTV接続ケーブル付

最新型基板から激安Used基板、各種パーツも多数揃えています。

機能満載・新登場
KIC-045
'90型モデル

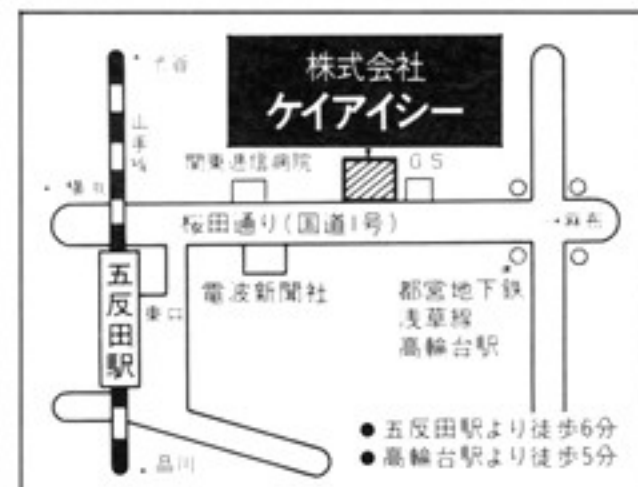
- ①オートトリガー機能
- ②ステレオ機能
- ③カラー調整機能
- ④電源セルフチェック機能

★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。

●営業時間 午後1時～7時
(日・祭日もオープンしています)

ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー
KIC 株式会社ケイアイシー
BP係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-447-9134
製造 株キョーワインターナショナル

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 **パワーサービス**
☎092-572-4110



★★★★スーパーマニアだよ、★★★★

全員集合!

日本の消費のトレンドは、今やマニアが作り出していると言っても過言ではない。本企画は、ゲームに関連したマニアや本誌でお馴染みの人物などにスポットを当て、これぞマニアの中のマニアと、万人が思わずうなってしまうコレクションの数々を披露していただくというもの。さて、その自慢のコレクションは!?

*****セガを愛するのは、弱者の味方という気持ちからです*****

■最初に買ったのはファミコンだったんです。でも友達にセガががんばっていると聞いて、当時マークIIIがわりと安かったんで買ってみました。そうしたらゴールドカートリッジのシリーズが出て、「これはいい!」とセガに入れこんでいったんです。他にもゲームマシンをもっているんですけど、ファミコン以前にあったゲーム機は、ほとんど見かけなくなってから、探しまわったよう感じです。

■ファミコンに対する不満というよりも、メーカーへの不満がありましたね。マニアックなことばかり言っていました。それから弱者の味方的にセガへ走っていったんです。今のメガドライブのサードパーティーの状況は、いいと思いますよ。セガよりも技術力が高い所もありますから。

■ゲームミュージックで最初に感動したのは、ファミコンの『クルクルランド』でした。レコードも、出始めのものはほとんど持っています。今では曲のためにソフトを買うという感じですね。コナミと、あとMD関係ではメサイヤの音楽も結構好きです。

■ゲーム自体で好きなメーカーはコンパイルです。常にコンパイルのゲームはチェックしています。現在は月にだいたい8本ぐらいソフトを買いますが、ゲームミュージックは最近あまり買いませんね。そこまでなかなか手が回らないと



セガマニア●
山田信一さん/フリーター
オセロマルチビジョン、セガS G1100、マークIII、マスターシステム、メガドライブ、ファミコン、ディスクシステム、PCエンジン、CD-ROM²、MSX 2、X68などを所有。さらに周辺機器やビデオゲームの基板も数枚。部屋の中はまるでBEメガのマシンルームのよう。古いマシンでも、ときどき引っ張り出して遊ぶという。

いう状況で。
■今気に入っているゲームはPCエンジンの『ガンヘッド』ですね。メガドライブの『TATSUJIN』もい
いですが、僕は下手なんです。ちょっとあのスピードには追い付けない。基本的にゲームはうまくないんですよ。

■通信はまだ始めて1年くらいです。最初はボードに書かれている文字をただで楽しかったんですが、今はマニアックな人達と深い話を楽しんでいます。その筋では有名な人とかもいらっしゃるようで、驚くこともありますよね。

■将来はゲーム関係じゃなく、家の仕事を継ぐことになっています。料亭の板前なんですけど。

■今はもうゲームをやらない生活は考えられないですね。自分の半生がゲームとともにありましたから。なんか完全に泥沼という感じです。でも今後は板前とゲームを両立していきたいと思います。



壁全面にゲームソフトやCDが収納されている。これだけ整理されていると壮観である。

*****ピンボールを生き永らえさせてやりたい*****

■小学校の4、5年の頃に家族と旅行に行った時、旅館でピンボールをやったんですね。それからずいぶんたって、アメリカに行った時に、古いマシンを見つけ、それを持って帰りました。でも、大阪の家には置き場がなく、友達の別荘に預けたんです。

■東京に来て、ピンボールをやってみたくなり、大阪から持ってこようと思ったんです。ところが、運送代が高くて、タイトーの人に尋ねたら、買ったほうが安いと言われたんです。それで買ったのが、「カウントダウン」です。

■ピンボールを手に入れる時は、まず古いマシンが残っている場所を探すのが大変なんです。僕が探していたマシンが、伊豆に残っているらしいと聞いたので、伊豆あたりの旅館を調べたら2～3台見つかりました。あとは、旅行代理店という仕事柄、いろいろな所へ添乗で出かけた時に、旅館のゲームセンターを探したり、パンフレットを見て、古い台が写っているとその旅館に電話をかけて尋ねたりします。仕事が役に立っていますね。

■お目当てのピンボールを見つけたら、それがリースなのか買い取りなのかを聞いて交渉します。1



久保俊広さん。



ピンボールマニア●
久保俊広さん／会社員
7台の中古ピンボールをコレクションする。現在自分のアパートに置いてあるマシンは、ゴットリーブ社の「カウントダウン」(79年)「ピラミッド」(77年)「スーパースピン」(77年)とパリー社の「スカイキングス」(74年)。いずれも往年の名機である。

台8～10万円ぐらいが相場ですね。それから、廃棄処分にされる前のマシンを、ただでもらうこともあります。捨てられるようなマシンは、だいたい壊れてますから、休みの日を使って、なんとか動くように修理するんです。

■でもね、交渉はすべてがスムーズにいくわけじゃないんですよ。ピンボールは、とくに古いマシンになればなるほど、それぞれの人の思い出がつまっていますから、持ち主との交渉は難しいんです。

■そうやっていろいろな所から集めても、悩みの種は、やはり収納場所ですね。地価の高騰で、賃貸料の高い都内で、いかにしてこいつらの置き場所を探すかですね。家にある4台以外にも、倉庫に3台預けてあるんですよ。そこは、一坪1,000円で年間にしても、あまりたいした金額じゃありません。ただ、どういう状態で管理されているか、見に行っていないので、心配ですけどね。

■この他に、もう2台ほどほしいのがあるんですよ。でも置き場がね。あと隣近所のこと考えなきゃ



この1台はキッチンにある。

いけませんよね。実際に、この部屋でプレイする時、ボリュームで音を調節できますが、古い台はそれがなくて、チャイムの配線を切っています。バンパーの音だけが、パタパタ響いてますよ。

■ピンボールは、1台1台に個性がありますよね。バックガラスの絵とかフィールド等ね。で、僕は、メカが好きなので、古いピンボールが簡単に廃棄処分されるのが、かわいそうに思えるんです。個性的な連中を、なんとか生き永らえさせてやりたいんです。そうすると、自分で買ってしまっしかないんです。■ピンボールの魅力は、自分の肉体を使ってスコアを上げる場所にあると思いますね。テクニックも鍛錬しなければならぬし。

■「ピンボールグラフィティ」(BEEP編集部編)で村上春樹さんも書いてらっしゃるように、ピンボールは、所有者の生き方や日々の思い出のようなものを吸い込んで、だんだん重くなっていくんじゃないかと思うんです。僕の部屋の床も、少しずつへこんでいくみたいですね。

■ゲームセンターでもよくピンボールはやります。会社の隣がゲームセンターになっていて、そこに4台置いてあるんです。勤務先の営業所の所長もピンボールが好きで、僕とよくハイスコアを競って



ドラム式の音には懐かしさがある。

***** 僕のマニア史はブースカ人形に始まった *****

■確か仮面ライダーを見てたのは、小学校2年ぐらいの時かなあ。恥しい話なんだけど、最初の方は見逃していて、旧ライダーは再放送で見直した部分があったんです。それよりちょっと前にウルトラマンも始まっていたけど、どちらかというと仮面ライダーだった。なんといっても、毎回放映日とタイトルと、敵怪人と決まり技をチェックしてたほどだから。

■当時はもちろんビデオなんかないから、放送の時間には必ず自分の家や友達の家で、紙と鉛筆を持って見てました。遊びの誘いとかも断わってね。

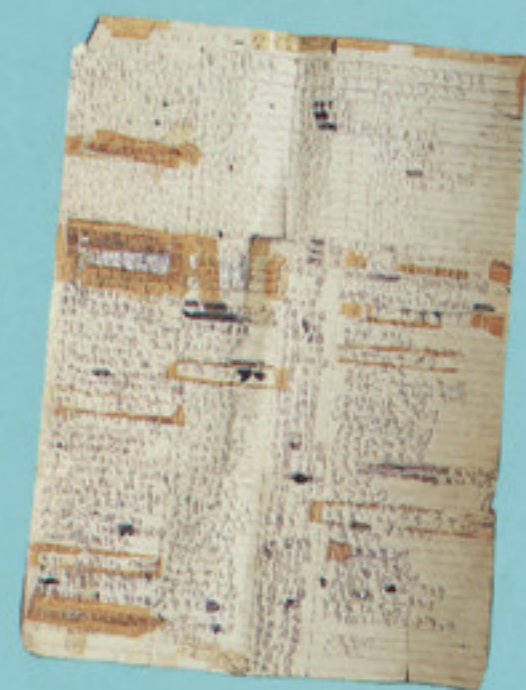
■ライダーズナックにはお金をつぎ込みましたね。箱単位で買ったりしてたけど、まずかったからカードを取ってナックは捨ててました。そのうち学校で捨てるのは禁止になっちゃった。

■僕はガキ大将だったから、1枚で10枚と交換したり、力づくで奪ったりで強引に集めてました。結局仮面ライダーカードは560種類ほど発売されたんだけど、1番のカードを持っていないんです。そのカードはクモ男で、昔は持っていたんですけど、アルバム一冊分と交換しちゃったんですよね。今、思うともったいなくて。読者で持っている人いませんかねえ。

■他にもキカイダーカードを持っています。キカイダーカードはス



仮面ライダーカードマニア ● 池田貴族さん / ミュージシャン
仮面ライダーカード、キカイダーカード、スーパーカー写真、グリコのおまけ、シール類、雑誌付録類、アイドル生写真などなど、そのなりからは想像できないほど。特に仮面ライダーカードは500数十枚持っていて、自ら日本で10本の指に入ると豪語する。そのマニアぶりは、本誌連載ですでに明らかにされている。



これが決まり技チェック表だ！

しが多くて、なくなった物も結構あるんです。変身サイボーグなんかのコレクションも減ったりしましたね。引越しの度に厳選されていくんですかね。それに思春期を迎えると、そういうのを持っていることが情けなくなったりするんで、怪獣はもう卒業だとか言って捨てちゃうんですよ。親に捨てられるのがありますしね。

■持っている中で一番古いものはブースカの人形ですね。しかもこれは買った人形じゃなくて、何かの抽選で当たったやつなんです。3歳か4歳ぐらいの時だと思うんですが、うれしかったですね。これが僕の源体験なのかなあ。

■最近是自己に関係した物を集めてますね。自分の出演したビデオや、雑誌の切り抜きをアルバムに貼ったり。几帳面きちょうめんなんでその1つ1つにコメントを書き込んだりして、AB型のなせるワザですかね。アルバムはもう5冊ぐらいになりました。



4月下旬にはドイツへ渡り、デビュー作のレコーディングに入る予定

ナックじゃなくて、カードそのものを買うってやつでした。バロム1カードとかロボコンカードとかもあります。駄菓子屋で売ってたウルトラマンの写真なんかも沢山持っていたんですけど、それはほとんど残ってないですね。

愛着があってもどうしても捨てられなかった物が、こうして残っているわけです。役に立つとは思ってませんでしたけど。

■昔から何でも取っておくタイプだったんです。でも僕の家は引越



秘蔵「たのしい幼稚園」付録の仮面ライダーカード。

仏像ってなんだか怪獣に似てカッコいいよ

■もう、突然なんだよね。突然、怪獣の次に仏像マニア。それが小学校4年生のとき。何かの写真だったと思うんだけど……千手観音を見たときに、カッコイイと思ったんだ、すげ。それで、どうしても本物見たくなくて、祖父さんにお寺へ連れて行ってもらって。それから後は毎週、祖父さんか親父と一緒に寺めぐり。それが2年間続いた。近所は1人で行ったりね。友達誘おうにもさ、その歳で仏像が好きな奴なんていないもんなあ(笑)。

■当然、パンフレットや写真も夢中で集めるようになったんだ。パンフレットは、スクラップに貼るのと抜き書き用と、必ず2枚もらうの。スクラップには自分で調べた仏具のこととか、新聞の切抜きとか、仏像の写生とか……俳句なんかも詠んであるよ。偉いお坊さんの真似してすごい字で書いてあるから、何て詠んだのか今となってはわかんないけど(笑)。

■そのうち手のアップとか、背中とか、自分の気に入ったところを写真で残しておきたいって思うようになって……。だって、売ってるのやもらえるのって、だいたいどれも同じアングルでしょ。でも、お寺ってどこも撮影禁止だからさ、隠し撮りするわけ、悪いけど。

■好きなのは三十三間堂と戒壇院の四天王。これがめちゃくちゃカ



▲昭和44年から46年の2年間で作ったスクラップブック。パンフレットや写真はもちろん、仏像や寺院の写生、自分で調べた仏像の知識もびっしり書き込んである。手の表情や体の動き、装飾品にかなり凝っていたんだ。レイアウトも考えて貼ってあるんだよ。

仏像マニア●みうらじゅんさん / イラストレーター兼エッセイスト兼ミュージシャン兼……他いろいろ

怪獣、植輪、切手、プロレス、漫画、ビデオ、牛、蛙……とにかく興味をもったら4年は食らいつく“根っからマニア”。その一つ、仏像マニアが高じて仏教系の中学・高校に自ら進学。が、そのカッコよさに魅せられはしたものの、歴史的にも、宗教的にも、情緒的にも興味はなかったため、大学へ進む頃には仏像より観音様——つまり女性のほうが好きになっていた。

ッコイイんだ。日光菩薩・月光菩薩とか動きのある奴が好きで、地藏系は好きじゃない。で、学校で使う透明な下敷きの中に彌勒菩薩を入れてたんだけど、そのカッコよさを解ってくれる友達……やっぱりいなかった(笑)。

■俺の好きなもの、カッコイイものの根底には、ぬいぐるみ志向みたいのが昔からあって……。怪獣に似てんだよ、仏像って。千手観音のあの手もそうだけどさ、重い

のに無駄なもんいっぱいつけてんじゃない(笑)、怪獣と一緒に。火炎背負ってたり、灯籠とか宝塔持っ

てたり——それをまた古道具屋で買ったりしたんだけどさ。形態が似てんだよ。

■本はかなりもってるよ。小学生には高い買物だったけどね。お小遣い一生懸命貯めてはね。で、クリスマスのプレゼントに、仏像の写真集買ってもらったり(笑)。自分じゃ手が出ない3万円もする本とか。読めない漢字いっぱいあるんだけど、大人になった気がするじゃん。で、教科書に梵字書いたりするんだ。アレってウルトラマークみたいに一つずつ意味があって、暗号みたいだし。

■そういえば……掌に灯籠のつけてる灯籠鬼って仏像があるんだけど、ある本に〇〇時代に作られたって書いてあったの。でも俺、本で調べてたから、仏像自体はその時代に作られてるんだけど、灯籠は後期〇〇時代に作られたもので、修復したの知ってたんだ。で、出版社に投書したら、お礼に便箋とか写真とか、その後も何かと送ってくれたんだよね。小学校4年生でしょ、すごく愛されてたみたい。嬉しかったよ。

■奈良の薬師寺に高田好胤っていう有名なお坊さんがいるでしょ。その人の「心」って本を読んで、ついてたハガキにいっぱいいろんなこと書いて送ったんだ。そしてその本の新聞広告に、俺の文章が先頭切って載ったの。実は自分の文章が活字になった最初って、この推薦文なんだ(笑)。



▲仏像関係の本はほとんど京都の実家にあって……数えきれないほど。20巻くらいの全集もあるよ。

これは「集印帳」。お寺のハンを押してもらえるんだ。そこにお坊さんが一筆書くわけ。セコく裏まで押してあるのが子供らしい。

酒も女も一般人、としての幸せは、捨て去る

■僕とストーンズとの出会いは1967年、小学校の時です。その頃から自分の小遣いの範囲内で買ってました。歳とともに収入が増えて本格的にコレクションできるようになりました。始めて20年以上たった今、LPに関しては、のべ1,200枚ぐらいですね。

■ブートレグもかなりありますが違法商品だから、僕はまともなコレクションの対象じゃないと思ってます。でも、資料的価値もあるので集めてます。やっぱり、レコードマニアの基本は、オリジナル盤をいかにきちんと集めるかということですね。みんなが平等に買えるものをきちっと買って完全に保存しているってことが、コレクターとして大事だと思うんです。

■手に入れるのに苦労するというか時間かかるものってありますよね。例えば「ビースト・オブ・バーデン」のアメリカ盤とか。このあいだイギリスに入ってやっとお目にかかりました。海外に行って集めることも絶対に必要ですよ。ヨーロッパ辺りでは、国ごとに出



ローリングストーンズのレコードコレクター&プラモマニア●中野D児さん/AV監督・編集者・ロックシンガー
ローリングストーンズのレコードを集め始めて20数年。白夜書房から「THE ROLLING STONES DISCOGRAPHY」という本まで出した筋金入りのストーンズコレクター。ここ5～6年、プラモの収集も始める。一軒家の自宅は、コレクションが山積み、まともに歩くスペースはない。今年の目標は、バンドを組んでロックシンガーを肩書きにすること！



プラモの箱が山積みされた部屋。会社が潰れて手に入りにくいFROG社の貴重なキットの数々。

な物は、基本的に人に渡さないというポリシーをもってるんです。価値があるものは、何個も買占めちゃいますね。なんと云われようが、これがコレクターですよ。

■ある程度、集め出すと義務感みたいなものが出てきて、ここで止めるわけには、いかないという気になってくるんです。闘争心ですね、マニアは。人に負けるもんかといった。気分的には、ボクサーとか短距離ランナーみたいなもんですよ。コレクターの人達って、ある意味でハンパじゃないから好きですね。命かけてるから。

■僕は、一般人の普通の幸せは、捨ててますね。酒も女も捨ててる。スポーツなんか大っ嫌い！スポーツやるヤツの気が知れない。そんな暇があるんだったらオレには、整理しなきゃいけないコレクションがある(笑)。僕自身の生活のなかに女が入り込む余地がないもん(仕事は別)。だから、みうらさんみたいに結婚してもコレクターやってる人は、偉いと思います。



こちらは、AIRFIX社の絶版キット。007に登場したオートジャイロも、今となっては超貴重。



超貴重版のシングル「ビースト・オブ・バーデン」。何らかの理由でこのジャケットのものは発売されなかった。



とても珍しい誤植版。「STONED」が「STONES」になっている。ちなみに「アイ・ワナ・ビー・ユア・マン」のB面。

てるでしょ。今でも海外に行くごとに新しいものを見つけて、こんなのもあったのか、とがっかりして帰ってきます(笑)。

■プラモは、第二次世界大戦の飛行機を中心にコレクションしてます。集めてから5年ぐらいですからコレクターとしては、後発ですね。1/72イギリスのFROGとAIRFIXの製品は、全部集めようと思ってます。FROGは、もう潰れてますけど。プラモの場合は、集めるだけっていう人もいますが僕は、ちゃんと作ってます。プラモ作りもマニアの世界だから、本当に重箱の隅を突つくように人の作品をケナしますね。でも、

実物見てきたヤツは、いないんだから、あまりこだわらないで楽しんで作ってます。そんじやないと完成しないし、プラモは作らなきゃだめですよ。

■コレクターというヤツは、貴重

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 3

サンダーフォースⅢ

テクノソフト / 6月8日発売 / 価格6,800円

お待たせ『サンダーフォースⅢ』の徹底紹介第1弾! 泣く子も黙る1面完全マップ付きときたもんだ。発売が待ち遠しいねえ……。

ゲームグルメ

美遊家必見! 究極のSTG

シューティングファン待望の『サンダーフォースⅢ』がいよいよ登場だ。前作『サンダーフォースⅡMD』は、X68000版からの移植だったけど、今度は完全な「メガドラのメガドラによるメガドラのためのゲーム」となっているわけだ。



今回も見どころ・遊びどころ・話どころが目いっぱい。敵味方ともグリーンとクレイドアップしているぞ。

前作で好評だった横スクロールオンリーになったうえ、グロテスクなまでに綺麗なグラフィック、多段、強制、あるいは業務用ドライラス顔負けのラインスクロール（炎が揺らめくヤツね）といったさまざまな趣向を凝らしたスクロールと、おいしいところだけを凝縮したこのゲーム、90年代の幕開けにふさわしいベスト1シューティングだ!

自機「ステュクス」を操縦するのは、ダイラダイザー攻略戦(サンダーフォース)の英雄エイドラの孫とプレアレオース破壊作戦(サンダーフォースII)の英雄ライドの娘だ。もちろん敵キャラもパワーアップ。戦闘機、バイオモンスター、ミサイル、原生動物など、さまざまな形態の敵が、多彩な武器、エグイ攻撃方法、トリッキーな動きで1面から猛攻撃を加えてくるのだ。君は地球を救えるか?

基本操作は前作と同じ!!

操作は前回同様、スピード、ショット、武器チェンジが、ABCそれぞれのボタンに対応している。しかし、今回は縦方向の強制スクロールがあるので、十字キーの操作には気をつけてほしい。例えば、3面の惑星セイレーンでは水中の戦いとなるわけだが、ボーッとしていると浮力により自機が浮いてしまうのだ。特に上下の幅が狭いところでは命取りになるぞ。一方うれしいのは、ステージ選択画面。それぞれ選んだステージのボスのデータが表示されるのだ。なかでも弱点に関する情報は見逃さないようにしましょう。

自機に装備されている武器についての情

報は隣を見てもらうことにして、気をつけたいのはスピードだ。全部で4段階になっており、ボタンを押すことで設定するわけだが、それぞれの惑星ごとに条件が違うので、上手に使い分けのようにしたい。また、敵によっては後ろに回り込んだ方が攻撃しやすい奴がいるから、部分的なスピードアップにも慣れておきたいね。



武器の選択はボヤボヤしていたらダメ。的確に、かつ迅速に行うこと。

ストーリー



美しいはずの銀河も星も、実は長年に渡る戦争に血塗られているのだ。

銀河暦790年から始まった銀河連邦とオーン帝国の戦争も、はや100年を迎えようとしていた。圧倒的な物量を誇るオーン帝国に対し、善戦を続けていた銀河連邦だが、もはや戦力は限界に達し、これ以上の長期戦には耐えられそうになかった。この状況を

打開するには敵の本拠地を急襲し、オーン皇帝を倒すしかない。だが、敵の本拠地オーン帝星は、5つの惑星にある亜空間転移システムによって守られており、攻撃どころか発見さえできないでいた。5つの惑星はオーン最新鋭の無人防衛システム、ケルベロスによって守られており、これまでも連邦軍の攻撃をはね返してきた。そこで銀河連邦は、ケルベロスに反応しないように小さな戦闘機ステュクスを開発。最後の賭に出た。パイロットは過去の作戦で活躍した英雄の子孫「ダイラダイザーの星」エイドラの孫ジーン大尉と、「プレアレオースの虎」ライドの娘シェリー小尉が選ばれた。果して2人の、そして銀河連邦の運命やいかに!?

TWIN SHOT

破壊力4



おなじみ標準装備の武器。正面前方にノーマル弾を2連装で発射。標準とはいえ、なかなか使いでのある兵器だ。

BACK FIRE

破壊力4



これも標準装備。単装ながら、前後にノーマル弾を発射できる。多少心もとなく感じるが、実はかなり強力なのだ。

FIRE

破壊力12



前方に単装ノーマル弾、上下に対地誘導ミサイルを発射する。ミサイルは破壊力があるうえ、地を這って進んでいく。

WAVE

破壊力4



超音波で壁を貫通する強力兵器。広範囲に攻撃が可能のため、複数の敵に有効だ。ただし、壁の破壊はできない。

強力パワーアップアイテム

ツインショットとバックファイヤーを除く5種類のショット系アイテムと、シールドにクローといった防御系アイテム2種。計7種類のパワーアップがある。敵の輸送機なのか味方の補給機なのかわからないが左の写真の



この機の出現箇所を覚えておくようにすべし。

赤い小型機を破壊するとそれが出てくる仕組みだ。できる限り手に入れよう。

LANCER

破壊力6



バックファイヤーの強化兵器。有効範囲の広い強化高速弾を発射する。これで後顧の憂いなしってか!?

SEVER

破壊力16



ツインショットの強化兵器。最高の破壊力を誇る貫通型レーザーを前方に発射。もちろん2連装だ。

HUNTER

破壊力2



前作で最優秀兵器に輝いた(?) 高速誘導弾。敵を自動追尾するすぐれものだが、今回はちょっとパワー不足か?

CLAW

破壊力?



自機の周囲を回り敵弾を防ぐとともに、弾も発射してくれるので攻撃範囲も広がってくれる、おいしいアイテムだ。

SHIELD



自機にバリアが張られ無敵になるが、一定量のダメージを受けると消滅してしまう。かなり取りにくい場所にあるぞ。

ウェポン選択の自由

アハハハ

標準装備のツインショットとバックファイヤーに始まって、だんだんアイテムが増えるに従い、選択の幅も広がってくる。

といっても、ショット系の武器ならば全部で7種類。しかもランサーとセイバーは標準装備の強化タイプだから、最高でも5種類の中から選択することになる。

選択方法は、ボタンで操作するだけだが、ちょっと気をつけてほしいことがある。それは、1機やられた瞬間、その機が装備してい



たパワーアップアイテムは失われてしまうということだ(標準装備は関係なし)。

だから、あるアイテムが有効な場所へ行く前に、そのアイテムを失ってしまうようなヘマをしないように注意しよう。

ま、もっとも敵にやられなければいいんだけどね……。

ステージ1

惑星ヒュードラ

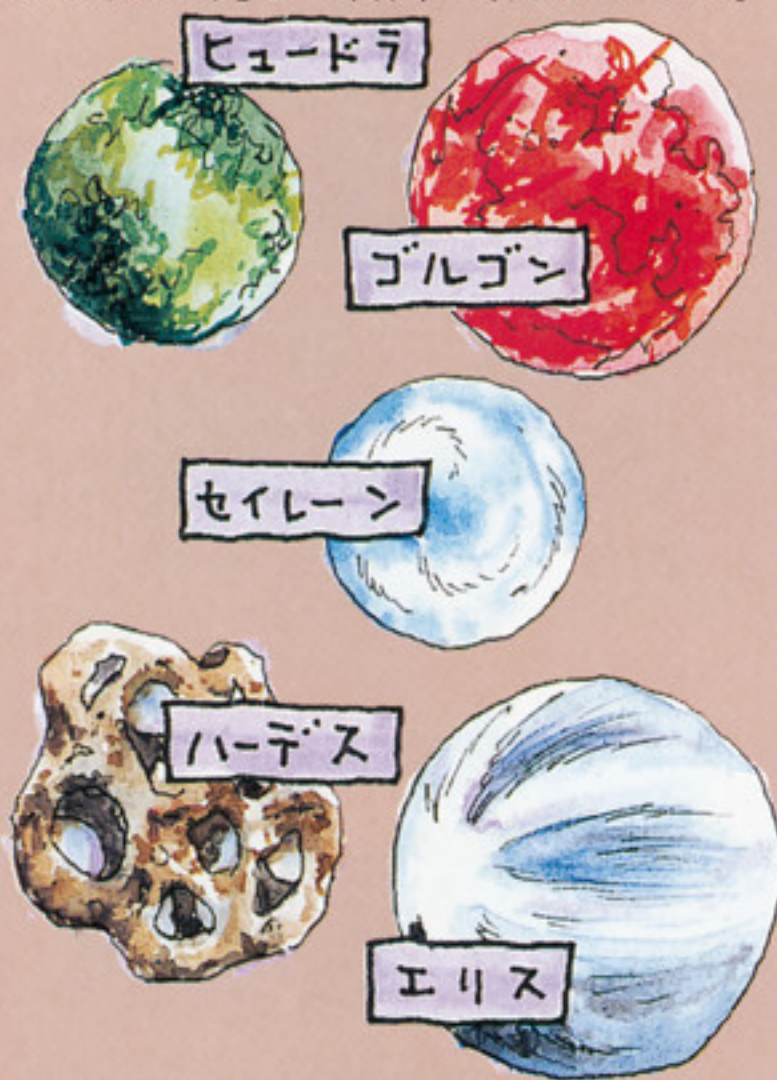
原生林に覆われた緑の多い惑星。地球に最も近い環境の星である。

オーン系惑星の中では、最も障害物が少なく、攻略しやすそうに感じるが、この星に配属されているオーン帝国軍はかなり強力で、なかなか一筋縄ではいかないだろう。

とはいえ、機の操縦もしやすいし、中ボスやボスの攻撃もパターンがあるので、慣れれば楽になるのかも……。

どっからでもかかってこんかい

このゲーム、最初の5つの惑星のうちどれを最初に選ぶかは自由だ。それぞれ気に入った場所から攻めよう。その場合、2つ目以降は順番になる。つまり、ステージ3から始めたとすると3→4→5→1→2というふうに進んでいくわけだ。最初に手強い惑星を潰しにかかるもよし、弱いところで自信をつけるもよし、それぞれ好みに応じて自由に楽しんでくれ。



巨大戦艦ケバロス

オーン帝星要塞内部

オーン皇帝

スタート



マップ紹介

原生惑星ヒュードラ攻略ルート!!

飛び出し注意!!

注意一秒、怪我一生てな言葉があるが、このA地点でもその教訓は生きている。何と「神風一号」のニックネームを持つ特攻機、ダウンが後ろから猛スピードで突っ込んでくるような、くわばらくわばら……。



後ろからばかりでなく、上下から出てくる奴もいたりする。場所は必ず覚えておくこと。

有効弾は色で見分けろ!



有効な部分に弾を当てなければ、どんな猛砲火も無駄というものだ。敵の弱点を狙い撃ちしよう。

弾を撃ってみると、赤く炸裂するところと青く炸裂するところがある。赤い炸裂は、敵に命中していることを示し、青い炸裂は敵以外の障害物(岩や壁など)ないしは重装甲部で効いていないことを示している。

中ボス……中型戦艦ムートン B地点

ビーム



しっぽの先から撃ち込んでくる中太のビーム。有効範囲が広いうえ、かなりスピードのある攻撃をしかけてくるので相当に手強い。

ムートンの、特にしっぽの動きを見極めて自機を操作しよう。なお、このシッポは重装甲部のため、こちらの弾は効かないぞ。ちなみに形が似ている頭部と間違えたりしないようにね。

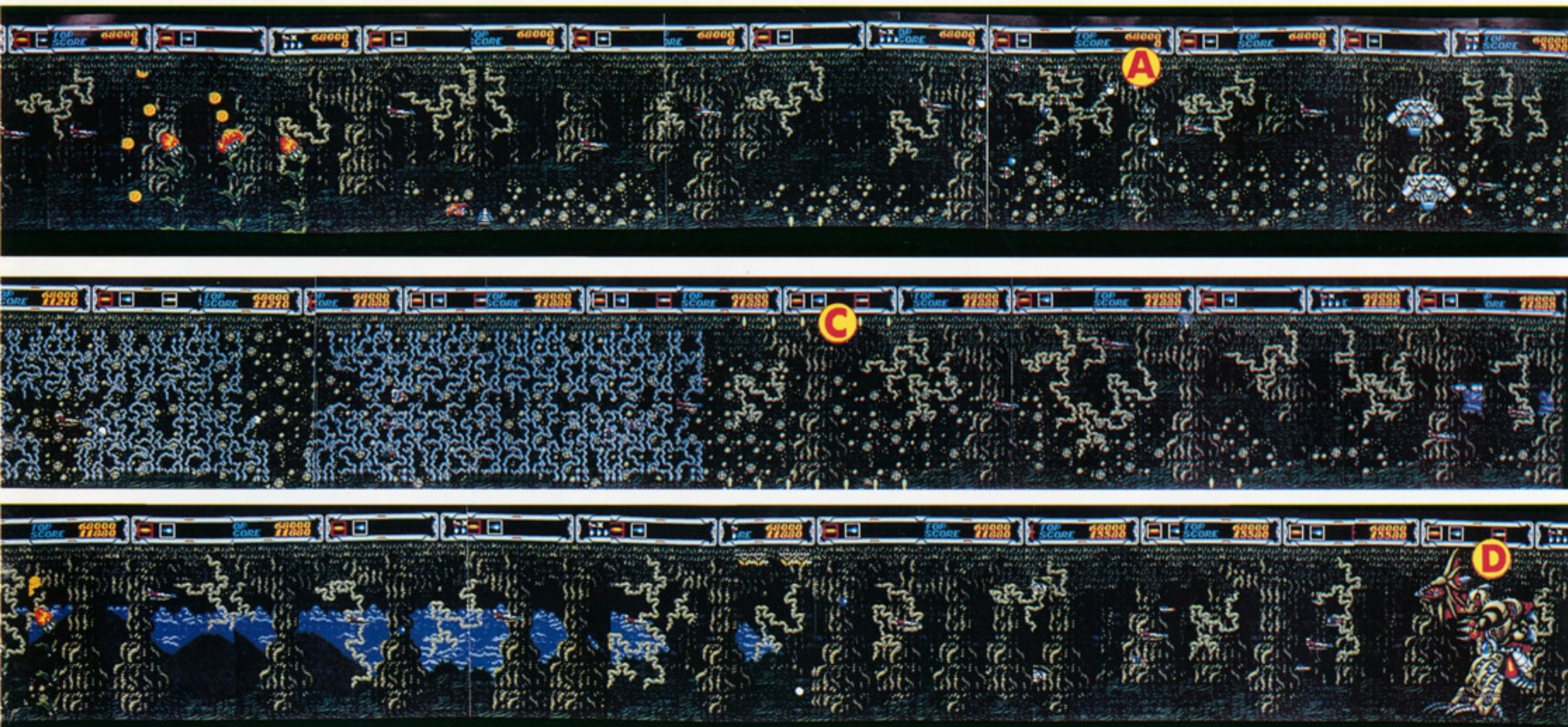
ホーミングミサイル



頭部から発射される、この小型誘導ミサイルは、どうやら近接防御兵器的な色彩が濃いようだ。

ムートンは頭部が弱点だけに、つつい近づいて攻撃したくなるが、あまりうかつに接近すると、このミサイルが飛んでくる。

スピードはあまり速くないが、小回りが効くのでかなりの難敵になりそうだ。



恐怖! はりねずみ陣地

C地点では対空ミサイルのエキスポロイトが、ズラッと乱立している。

こいつは誘爆で自機を破壊させようとするので、このミサイル地帯を越えるには、スピードがポイントになる。

画面中央をできるだけ高速で強硬突破しよう。その際、上下にふらつかないように注意すること。



誘爆に負けず、一直線に突き進むこと……勝利のコツは、貴重な人生訓にもなっていたのである。

固定兵器はファイヤーで!!



ファイヤーの上下への誘導ミサイルがあれば、恐怖の固定砲台も破壊し放題だ。レーザー砲台にも有効。

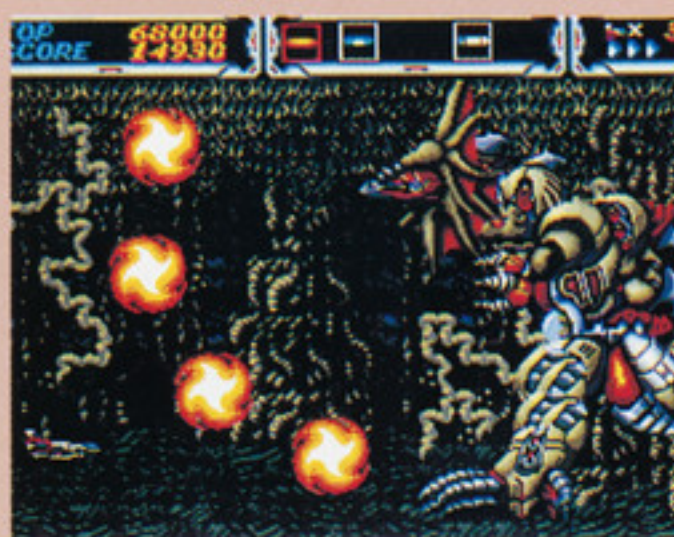
あちこちに設置されている固定対空砲台に有効なのがファイヤーだ。誘導ミサイルが壁を伝わって前進していくぞ。

ヒュードラ 総司令官 ガーゴイル

原生惑星ヒュードラを支配する総ボスは、もともとここに住んでいた巨大トカゲを生体改造した強化生物“ガーゴイル”だ (D地点)。

武器は口から吐く火炎弾と、同じく口から発射される火炎放射。それに手に装備されているバルカン砲である。

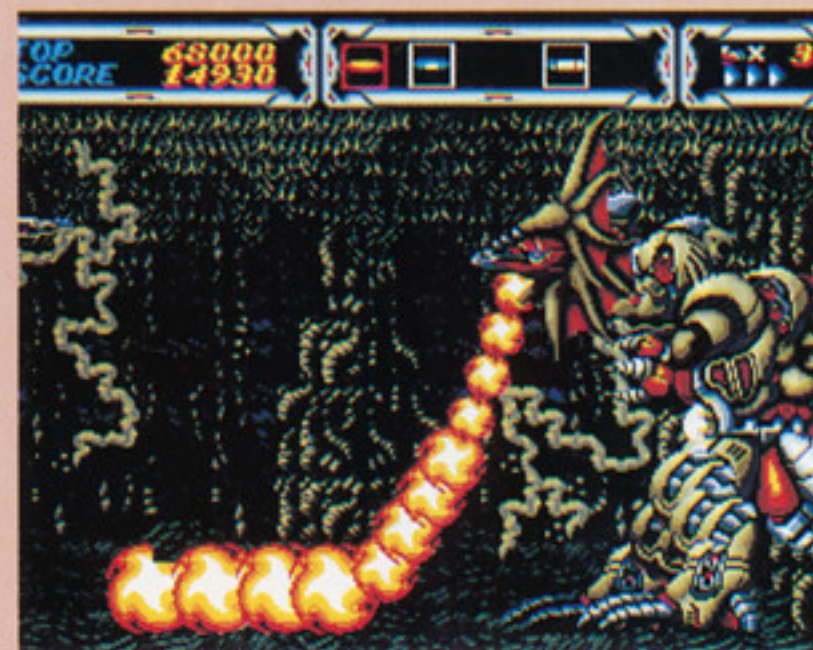
近接戦闘は避けた方がいいね。



画面左隅で火炎弾をかわす。有効範囲がかなり広いので苦戦するが、上手にタイミングを合わせよう。

ガーゴイルのウィークポイントは胃。すなわち腹部である。先ほどいった炸裂の時の色で、有効箇所を確かめよう。

こいつの攻撃は3種類。火炎弾については有効範囲の大きさを考えて、うまくすき間に逃げ込むこと。火炎放射器に対しては間合いを計ること。画面左隅の最上部が安全地帯になるだろう。バルカン砲は、火炎弾に比べ発射速度がやや速いものの、有効範囲は狭いので、他の武器とのコンビネーション攻撃さえ注意すればいいだろう。



口内火炎放射器による攻撃は、自機の接近を不可能にしているとええよう。ひとまず左上隅に避難しよう。

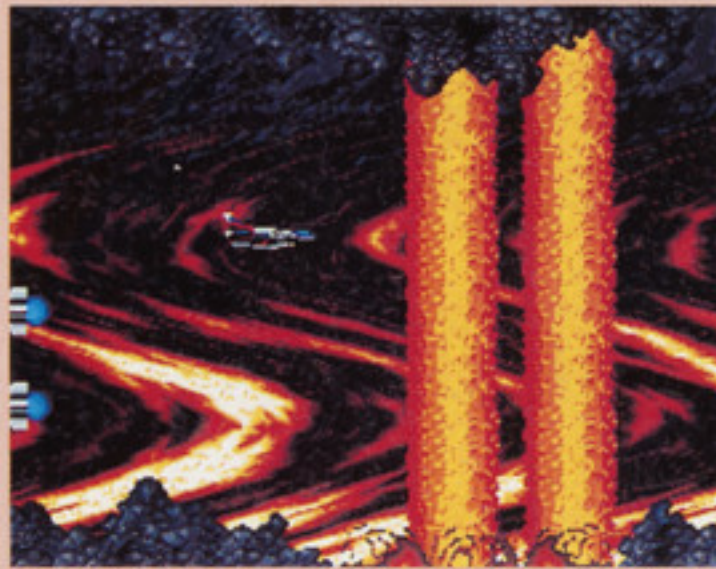
ステージ2

惑星ゴルゴン

マグマが地表にまで溢れてきている灼熱の惑星。強いていうなら太陽に近い環境の星である。

メカニカルな武器を中心としたオーン帝国軍に加え、生物の棲息を許さない、厳しい自然環境も障害物として立ちはだかる。バックに揺らめく陽炎と、突如噴き上がるマグマが、戦いに凄惨な彩りを添えてくれるだろう。ヒュードラ以上に手強くなった敵にどう立ち向かうのか!?

自然との戦い!



突然目の前に火柱が……。噴火の場所を覚えておかないと苦労するぞ!

噴火するマグマ、噴き上がる焼けた岩石、自機を巻き込む高速気流。ゴルゴンの自然は、何者にも手を触れることを許さない厳しいものである。

もちろん「君子危うきに近寄らず」でいけばいいのだが、そういうところに限ってアイテムがあるので、簡単には無視できないのだ。

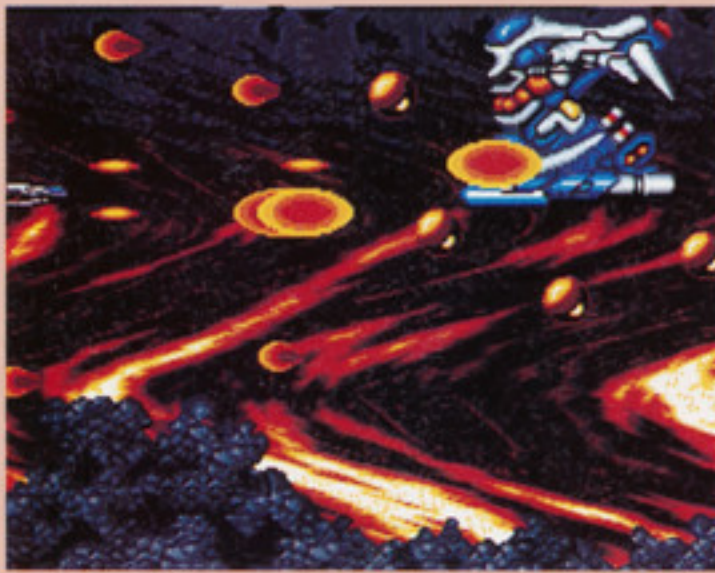
うまくタイミングをつかんで、アイテムだけ取るようにしよう。



火炎岩は、噴き上がるタイミングと高さが一応しているとはかきらないぞ。

中ボスは高速スクロール中に!!

中ボス“ダクフ”は、周囲を回っている球から発射される破壊可能な弾と本体下部からのエネルギー弾で武装している。高速スクロール中の出現で、苦戦必至!?



高速スクロール中に現れるダクフ。自機を安定させて戦おう。

ダクフ



後ろに回り込めたらこっちのもの。やいダクフ、覚悟しな!

正面は重武装のダクフだが、背後に回ると意外や意外、武装がないのだ。だから、早めに回り込んでバックファイヤーかランサーで攻撃をしたい。だが、遅れると挟み打ちになるのだ。

得情報!!

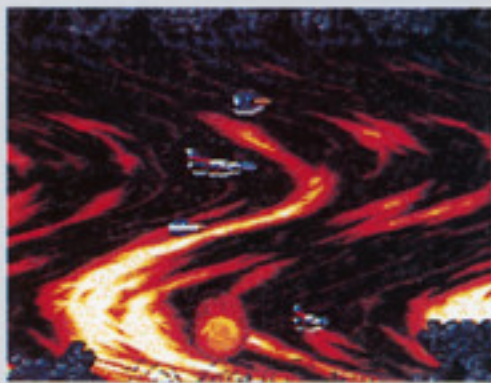


高速スクロール突入直後に出てくるシールド。ぜひ手に入っておきたいアイテムだ。

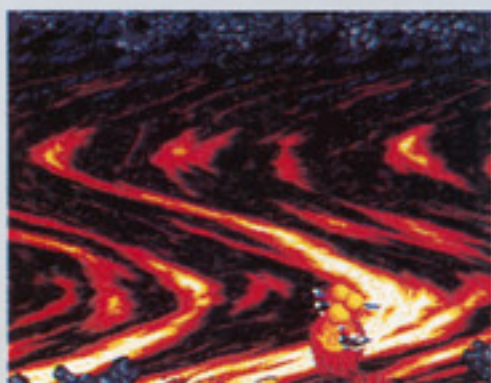
敵の攻撃がいよいよ激しくなってくる高速スクロール突入直後に無敵アイテム、シールドが手に入るのだ。スクロールが始まったら自機をやや低空に置き、できればウェーブを連射してみよう。

IUP発見しかし……

高速スクロールを抜け、岩石地帯に入ればしばらくすると、マグマの燃えたぎる噴火口にIUPが現れる。しかし油断は大敵。自機が近づいてしばらくすると突如火炎岩が高く飛び出してくるのだ。



おっ! しめしめ、喉から手が出るほど欲しかったIUPアイテムが噴火口近くに浮いているぞ。火炎岩もあそこまでは噴き上がってないし、楽勝だ。



ウツギヤ! なんぞ急に高く飛び出してきやがったんだあ!?! 欲張りすぎてバカをみたパイロットの悲惨な最後である。合掌……。

ゴルゴン星方面旗艦 ツインバルカン



大きな団体が2機同時に画面に登場してくる。いかにも不細工な外観だ。

灼熱の惑星ゴルゴンを支配していたのは、双子のロボット兵器ツインバルカンだった。奴らは、1機の時とはそれほど強くないものの、2機揃うとその巨体を与える圧迫感とすきのない対空砲火で、ほとんど無敵と言ってもいい力を発揮する。さらに弱点が頭部なので、かなり狙いにくいのだ。



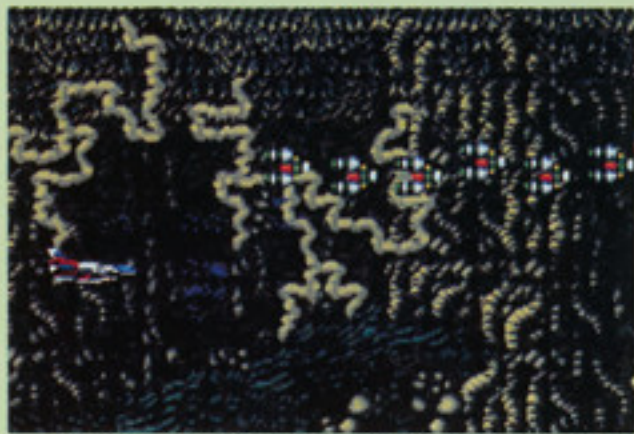
ツインバルカンに最も効果的な攻撃法は、真上から直接ファイヤーでミサイル攻撃をしかけることだ。これなら弱点であるレーダーを引っ込めても、直接攻撃できるぞ。



ファイヤーがない場合には、ハンターも有効だ。発射した弾が自動的に弱点に命中してくれるぞ。しかし、破壊力があまりないので、数多く撃たなければならないのだ。

ツインバルカンの弱点、レーダーアンテナは出し入れ可能なすぐれモノで、引っ込められると横からの攻撃は不可能になってしまう。垂直攻撃可能なファイヤーや、誘導弾のハンターなどでの攻撃がベスト。他の武器では、もう少し時間がかかるだろう。

ヒュードラ・ゴルゴン星方面オーン帝国軍総戦力!!



旧式の小型戦闘機。戦闘力も速力もたいしたことはないが、集団攻撃がうっとうしい。

ループス



固定砲台。通常弾を撃ち上げてくるが、発射速度が遅いので問題はない。やや耐久力あり。

マカム



真上を横切ったとたんに反応。破壊力抜群のレーザーを放つ。耐久力も強い。

レーザー砲台



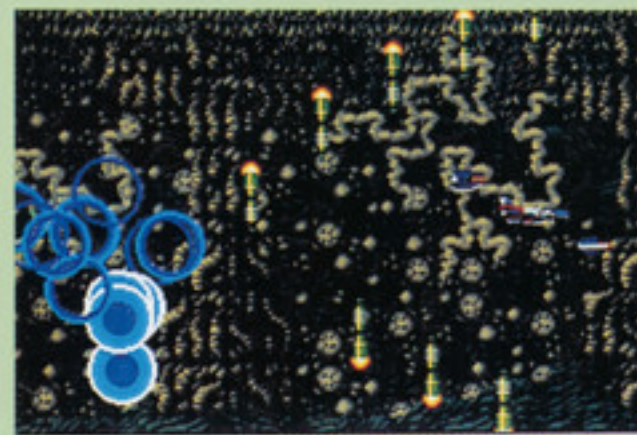
速度と装甲の厚さ(耐久力)を誇る、体当たり専用機。別名「神風1号」と呼ばれている。

ダウナー



蜂型のバイオビースト。下面に大型誘導ミサイルを搭載している。耐久力はかなり強い。

キャリビーン



自機が近づくと飛び出し、自らの誘爆に相手を引き込む強敵だ。

エクスプロイト



植物型バイオビースト。敵を察知すると急成長し、有毒な花粉弾をばらまいてくる。

ガンフラワ



浮遊型ミサイル砲台。硬い装甲と、小型ホーミングミサイルにより最強のザコとなった!?

リカストス



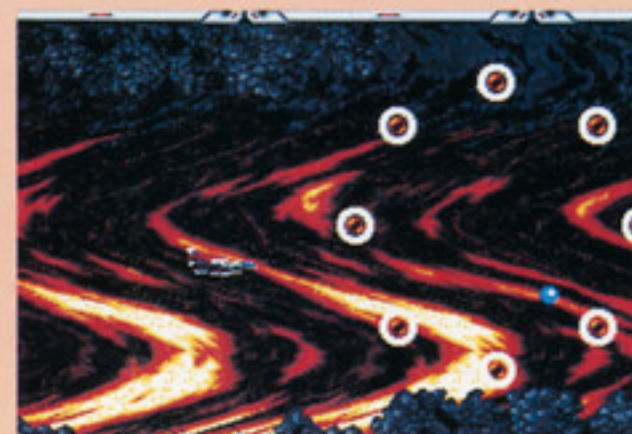
機体前方から極大レーザーを発射する。数が多いと苦勞するので、早めに倒すべし。

レーザー・ボーン



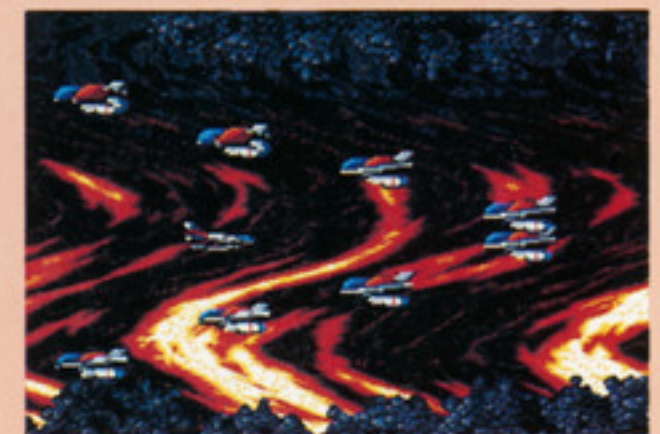
突如前後から飛んでくるミサイル。ホーミングでもないし、誘爆もしないが数が多い。

ミサイル107



8機で1チームを作っている小型偵察機。偵察機だけに武装も耐久力も貧弱だ。

バリング



編隊を組んで突撃してくる無人戦闘機。動きがトロイのが欠点だが、こいつも数が多い。

ドスファイター



灼熱惑星ゴルゴンに住む原生動物。まさに炎の鳥だ。高速スクロール中に出現する。

オロボ



弾が命中したり、壁にぶつかったりすると炸裂する岩。あまり相手にしないほうがいい。

ウローヌ



大型ロボット兵士。手に持っている銃からレーザーを乱射してくる。重装甲をもつ強敵。

デスト・ガナーⅢ

そして第3の惑星 セイレーンへ...

第3の星、惑星セイレーン。かつて美しい歌声で旅人の船を引き寄せ沈めた魔女の名を冠したこの星は、地表を水に覆われた美しい外観を誇っている。

しかし、そこにいるオーン軍は、魔女セイレーンの伝説を真実のものにしようと手ぐすね引いて待ちかまえていたのである。



強力なオーン帝国の水中部隊相手にどう戦うのか!?

複合攻撃に注意せよ!!

前作『サンダーフォースⅡMD』に対する批判の一つに「簡単すぎる」というのがあったけど、今回はそんな心配はしなくていいんじゃないかな? 個々の武器の強化はもちろんだけど、何とんでも今回は、敵による複合攻撃に加えて、敵と環境(噴火など)という複合攻撃もあるのである。

自然にばかりは逆らえないだけに難易度急上昇だ。



巧妙に、複雑に、さまざまな複合攻撃が自機ステュクスを襲う。敵の動き、弾道、さらに噴火場所などをよく頭に叩き込まよう。

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

PART4



WHIPRUSH

セガ / 5月26日発売 / 定価6,000円

いよいよ佳境に入った、バリバリの“パワーアップ縦横強制スクロールシューティングゲーム”。前回に引き続き、ステージ5、6をマップ付きで紹介だ。

メガドラパンダ危機連発!

うろんうろん (以下“う”と略す) / うろろろーん、先月はあぶなかったろーん。もうちょっとでサーカスパンダだったろーん。

タラバガニキング (以下“タ”と略す) / そうは問屋がおろし金! 恐怖の甲殻類シリーズ第2弾、タラバガニキングだガニ。ひゃっひゃっひゃっひゃっひゃ。

う / ああ、いったいこの世界は!!!

タ / 前回の染市海老之助・海老太郎は日本一のウィッシュラッププレイヤーだが、ワシは世界一のウィッシュラッププレイヤーなんだガニ、うひゃひゃひゃひゃひゃ!

わが上海雑技団は、紅白パンダにシッカリ芸を仕込むようにと「BEメガ」編集部から依頼を受けているガニ。

う / ポ、ボクは、サーカスに売られてしまうのろーん?

タ / そうだガニ。お前は、「BEメガ」編集部員全員の夏のボーナスを稼ぐんだガニ。そうすればまた編集部に戻れるガニ。

う / そ、そんな! 全員分なんて、いつまでかかるかわかんないろーん。

タ / いや、実はそのボーナスというのがゴニョゴニョゴニョ (パンダの耳元でなにやらささやくガニ)。

う / え! そ、そんなに安 (編集部の都合により、文章を一部ふせさせていただきます)。



ゲームスタート前のデモ画面。なんか知らんけど誰か攻めてきたらしい。

しばらくお待ちください) ったろーん。タ / しかもサーカスの花形になれば、1日で50~60万円はもうけられるガニ。

う / 1日で50~60万円…… (ボクの1カ月の給料の秘倍だろーん!)

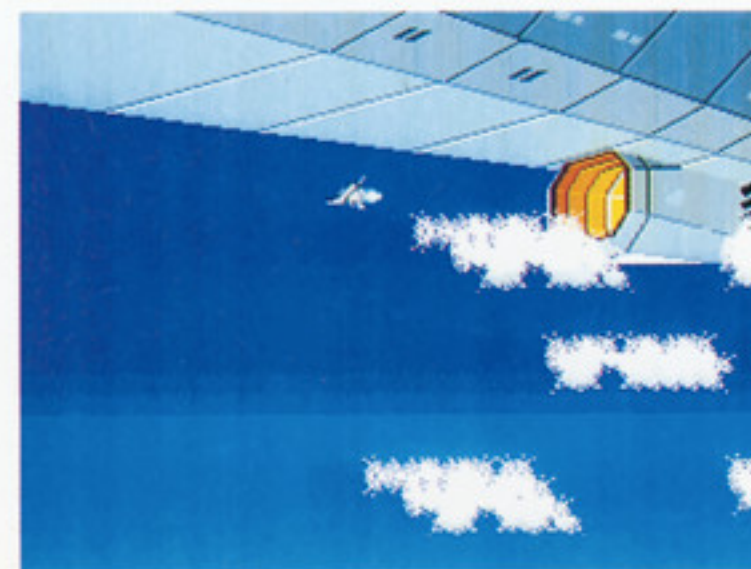
やるろーん、何でもやるろーん! やれと言われれば、渡り綱の上の玉に乗って皿回しをしながらゲームをやってもいいろーん。

タ / よくぞ言ったガニ! では、まずは皿回しの特訓からだガニ。

う / まかせるろーん。毎年、忘年会でやるんだろーん。それっ、どんなもんだろーん。タ / ブワッカムオーンッ! 手で回してどうするかーっ!! ゲームができんじゃろが!

う / う、うろろ。じゃあ、どこで棒を……。タ / ロで回すんじゃあー!

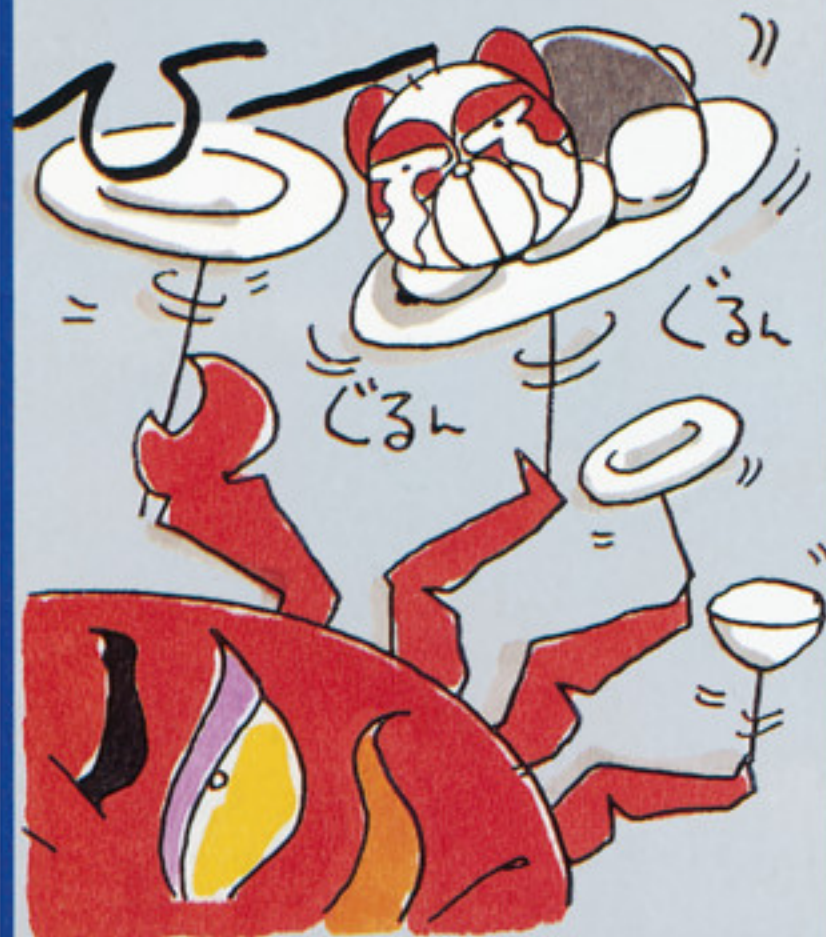
タ / …… (ひょっとして判断をあやまったかもしれないろーん)……。



ウィッシュラップ発進!! けっこうファンイキある発進シーンなのだ。

ステージ 1・2・3・4

前号では、ステージ1~4を紹介した。今回は次のステージ5・6を紹介するが、その前に、これら4つのステージを簡単におさらいしてみよう。

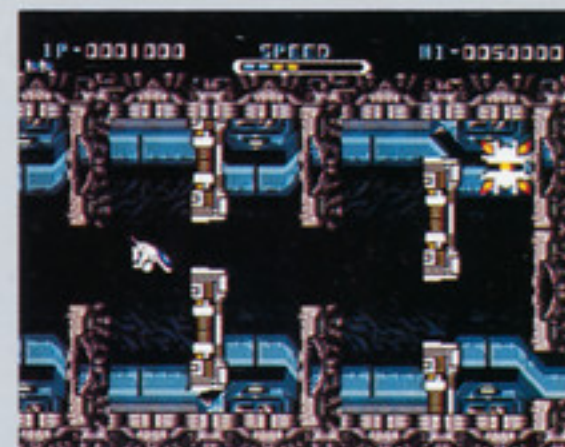


ステージ・3

ハッキリ言って、ゲーム前半の中で、最大のヤマ場である。右・上・左・上・右と、めまぐるしくスクロール方向が変わるのだ。左スクロールの時などは、自機がオシリを前にして進むことに（要するに、強制的に“バック”させられるんですな）。ボスも四方に移動しつつ攻撃してくるので、正面しか攻撃できないレーザーだと苦戦は必至。武器の選択を誤るな。



縦・横にめまぐるしくスクロール方向が変わる、トリッキーなステージ。縦スクロール部分では、ウォークのミサイル攻撃がかなりキビシイ。パワーローが欲しいところだ。



移動するカベのすき間を、縫うように進む。ノーマスで切り抜けるには、かなりのテクが必要だ。敵が出ないのがせめてもの救いか？



後向きに進むところでは、前から後ろからも敵が出てくる。パワーローを持ってたずに通過することはまず不可能か。

ステージ・4

前半のアステロイドベルトと後半の基地で武器を使い分けなければならない、テクニカルなステージ。中盤、基地の入口付近でアイテムが入るのだが、スピードの調節を誤ると取り逃してしまう。

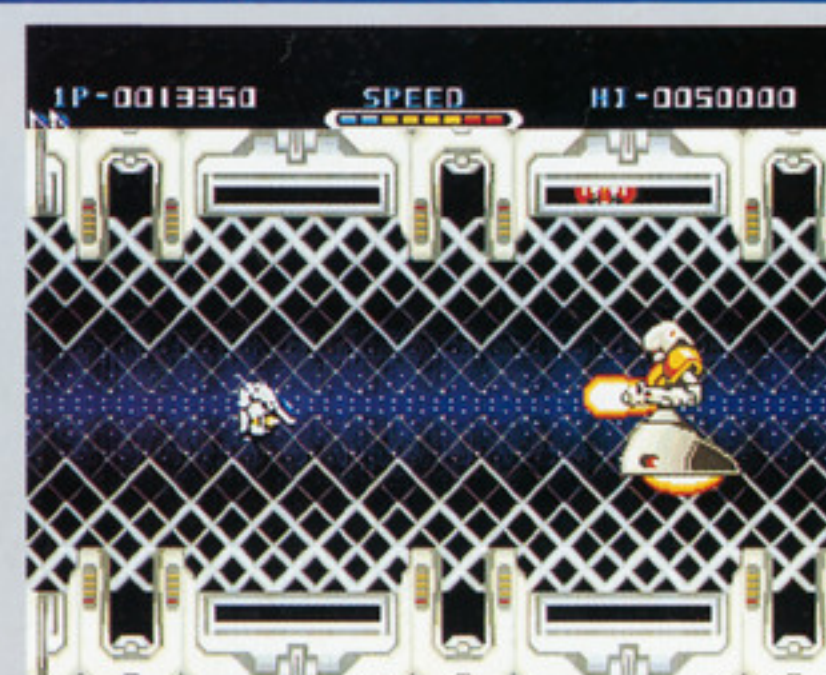
隕石だらけの前半はレーザー、後半の敵基地内部はミサイルがベストチョイス。もちろん、パワーローは必携アイテムだ。撃墜されると回復はかなり難しいぞ。



前半の隕石群。ただ動き回っているだけだが、この石ころには意外と手こずるかも。レーザーで進路を確保しよう。



ステージ中盤で出現するデカキャラ・ブアイソウ。動きのパターンをつかみさえすれば、楽に潰せる。



ステージ後半は、敵基地内部が舞台だ。四方から攻撃を受けるので、こちらの武器もそれに対応できるものが必要。ときたま出現するロボット・ピッチが撃つ“波動砲（オイオイ）”にも注意が必要だ。

ステージ・1

強制縦スクロールと障害物に苦しめられるステージ1。とは言っても、そこはさすがにゲームのスタート地点。何度かやれば、たいていの人はクリアできるだろう。

ただ1つの難所といえば、縦スクロールの終わりまぎわにドメル^{ドメル}の出現するところ。手際よく片づけないと、障害物や新手の敵がガンガン出てきてしまう。そのへんに気をつけて、後はパワーアップに専念だ。



前半の、雲の上での戦闘。背景の美しさは目を見張るものがある。後半の市街地上空の夜景もなかなかのもの。もちろん敵もバンバン出てくるので、見とれているヒマはない。

ステージ・2

ステージ2はジャングル面。基本的には普通の横スクロールだが、途中で潜水したり、結構楽しめる。

しかし、後半の敵基地内部では、対空砲火がかなり激しいので、注意が必要だ。せっかくパワーアップしても、一度撃墜されればもとのもくあみ。ポイントとしては、動き回る敵よりも、先に砲台を沈黙させるのがカシコイやり方だ。



ジャングルの中は敵がいっぱい。途中、水の中に潜るところもあって、なかなかオモシロイ。敵も、ステージ1に比べてかなり強力、結構難しくなっている。

難攻不落の巨大要塞

タ／よーし、皿回しは合格ガニ。もう口から外していいガニ。
う／ふあいふあおふおあいうふおーん(ありがとうございますろーん)。
タ／では、そろそろゲームにいくガニ。今回はステージ5からだガニ。

スタート



う／うろろー！ 砲台だらけだろーん。怖いろーん。
タ／ブワッカモーン！！ この程度の砲火がくぐれなくて、ウィップラッシュがクリアできるガニッ!? こんなもんはこうして、ホレ、ホレ、あヨイヨイッと。
う／うろーん！ スゴイろーん、サスガだろーん、天才だろーん。
タ／ムハハ！ いやー、そうガニ？ なんかテレるガニー、ってお前がやんなきゃしょうがないガニ!! ゴカッキッ! (うろんうろんをしばく音) おしおきだガニ。変身、タラバガニキング・ジャイアント!
う／ひーっ、ごめんなさいろーん、もうしませんろーん!!
タ／ウリウリウリィー、はっはっは、ちょうどいい練習だガニ。

追尾式レーザーの恐怖

このあたりに集中しているエディのレーザーは、プレイヤーを追尾してくる。進路を塞がれないうちに、すばやくすり抜ける!

最悪の状態。これではもはや脱出は不可能だ。



先端を攻撃すれば、レーザーの動きを止めることができる。

無事通過! と思う間もなく次の砲塔群が待ちかまえている。

あ〜っ! うっとおしい

ここのハッチからスキューレがわらわら出てくる。囲まれるとキツイので、早めに潰そう。



とてもじゃないけど、よけきれないー! こうなる前に何か手をうっておかなければ。



スキューレが出てくる前に、ハッチごと叩いてしまえ!

特大レーザー!!



もうほとんどカベ! ギリギリまでねはって、レーザーが消えたらスタコラ逃げるのだ。

超特大レーザー砲。一発しか撃たないので、レーザーが消えるまで待つ潰そう。



敵キャラ一覧表

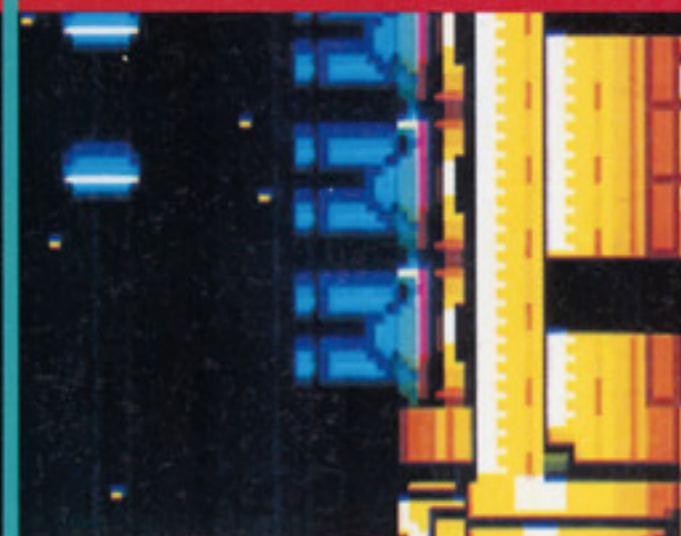
ゲーム後半に入ると、敵もだんだん強力になってくる。攻撃のパターンも多様化してくるので、かなり苦戦するだろう。自分なりの攻略法を見つけよう。

砲台



プレイヤーのいる方向に向けて、弾を撃ってくる。特に変わったこともないザコだが、狭いところで密集していたりすると小うるさい存在。適当に潰していこう。 HP1

速射砲台



正面にしか撃てない固定砲台だが、弾の速さがとんでもない。砲撃されれば、おそらくよけることは不可能。砲撃の合間を縫って攻撃するしかないだろう。 HP3

エディ



プレイヤーを追尾するラインビームを出す。ビームの先端を攻撃すれば、ラインビームの動きを止めることは可能。先端を攻撃するたびに10点入る。本体HP10 先端HP4

甘い誘惑に気をつけろ!

ここには、ノドから手が出るほど欲しいパワーアップアイテムが3つもある。だが、ここは同時に敵の砲火が集中しているところでもある。ヘタに動いて撃墜されないように気をつけろ。

この状況でパワーアップアイテムを取りに行くのは、至難のワザだ。ムリせずあせらず、素直に通過する方がいいかも。



ぬはははは



わあああああ

最大の難所

追尾式レーザーと背後からの砲撃、さらにスキューレも出てくる。このステージで最大の難所の一つだ。



砲撃の嵐、嵐、嵐! 無事を通り抜けられたらおなぐさみだ。



追尾式レーザーやスキューレまで出てきて、もうメチャクチャ!

で、でかい……顔

ステージ5のボス・メタルヘッドは、5つのビーム砲と2本の腕で攻撃してくる。両肩のビーム砲はプレイヤーの動きをサーチするので、最初に潰しておこう。

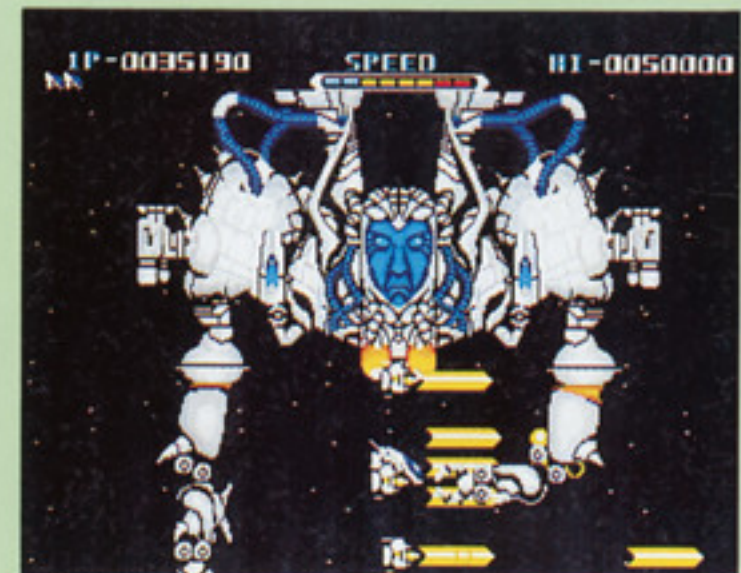
2本の腕は破壊可能だが、両方の腕を破壊すると、動きが速くなる。どちらか片方だけを潰す方がいいだろう。弱点は中央で出たり入ったりしている黄色い部分。かなり頑丈なので、武装が貧弱だと持久戦になるかも。パワークローかミサイルで集中攻撃をかけろ。



出たな妖怪! 腕の動きに気をつけて、中心の黄色い部分を狙うんだ。



両腕を失うと、動きが速くなる。手は片方残しておいた方がいい。



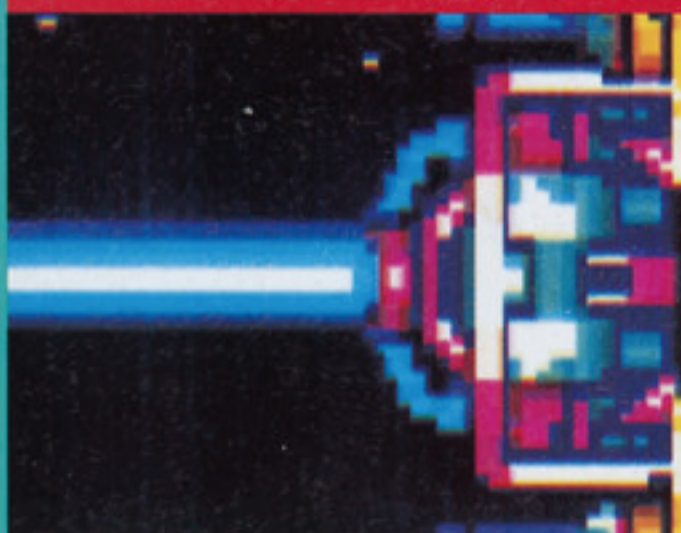
黄色い部分が出てきたところに、パワークローを直接ぶつけるのだ。この攻撃を繰り返せば、意外と簡単に倒すことができるだろう。

マルチ砲台



プレイヤーが近づくと、支柱がせり上がってくる。柱を先に破壊すると、砲台がプレイヤーめがけて突っ込んでくるので、先に砲台の方を破壊しよう。柱-HP8 砲台-HP10

レーザー砲台



プレイヤーが接近すると、カベの中からせり出してきて、レーザーを撃ってくる。どこから出てくるか、出現するまでわからないという、やっかいなやつ。HP8

ハッチ



プレイヤーが近づくと、頭の部分が開いてスキューレを射出する。それ以外に攻撃パターンがないので、スキューレを吐き出す前に潰せば、楽勝だ。HP10

スキューレ



ハッチから多数出現し、フワフワと漂いながらプレイヤーに近づいてくる。回転しつつ弾を撃ってくるので、囲まれるとつらい。散解する前に、まとめて潰そう。HP1



頭上注意!

巨大なオモリのようなものが天井から落ちてくる。よく見てさえいれば、それほど問題のあるところではない。ただし、落ちた後また上昇するので、油断は禁物。あせらず遅れず、サクサク進もう。



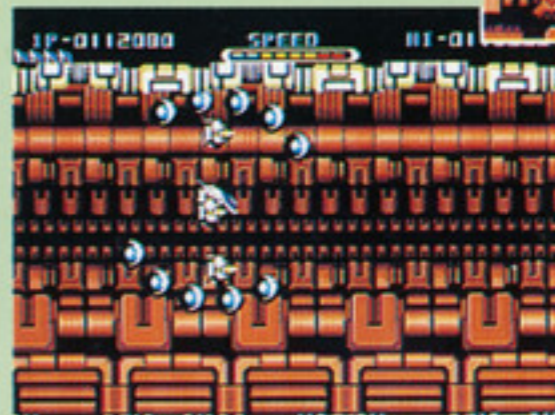
あわてて進めばつぶされる。間合いを握むのだ。



うまく間合いを握めば、ホレこのとおり。

試練! 火の輪くぐり

このリングにはどんな武器も通用しない。通路いっぱい跳ね回り、避けて通ることもまず不可能。では、どうするかというと両端に開いた2つの穴から中に入り、適当なところで抜け出すのだ。ほとんど気分は火の輪くぐり!



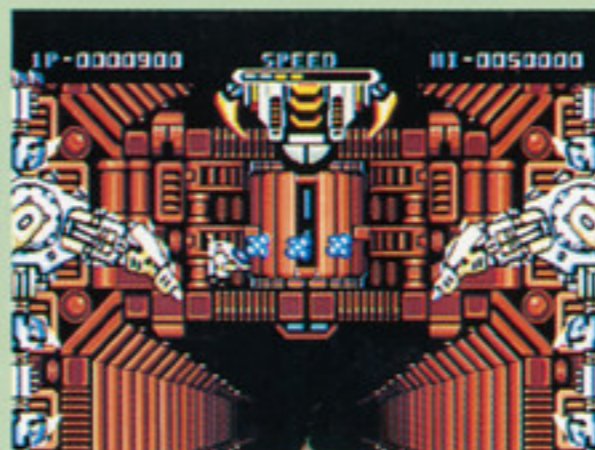
高速で飛んできてくる輪の中に飛び込んで、すり抜ける。もちろん、ちよつとでも輪に触れれば即爆発だ。結構シビア!

鋼鉄のクモ

スタート直後に下方から現れる巨大グモ。口からチョフ、シリからは3方向に粘着弾を撃ってくる。こいつ自身はほとんど破壊不可能、チョフを潰すことに専念した方がいい。



画面下から出現、口からチョフをバラまく。口の近くで待機して、出てくるチョフを片っ端から潰してしまおう。



画面上方に消える直前に、粘着弾の3連射。まるでイタチの最後っ屁のような攻撃だ。弾のスピードは結構速いので注意!



しょっぱなから巨大キャラ。本体はこちらの攻撃をまったく受けつけず、唯一、破壊可能なのは後ろ足だけ。

トラップの嵐

タ/ステージ6はトラップピシバシのテクニカルステージだガニ。しかし、間合いさえ握んでしまえばどうってことないガニ。う/うろろー、練習あるのみというわけだろーん。じゃあさっそっく……。タ/いやいや、もっと早く確実に、トラップの間合いを身につける方法があるガニ。う/? どうするんだろーん? タ/ゲームと同じ間隔で設定された「オモ

スタート

ゴルバ



画面下から出現し、チョフを吐きながらプレイヤーを追い越していく。その時シリから粘着弾を撃つので注意。後ろ足だけは破壊可能だが、本体は破壊不可能だ。後足-HP80

チョフ



ゴルバの口から射出される。射出されるとすぐ両側のカベに取り付き、バラバラと弾を撃ってくるので、ゴルバから射出されると同時に破壊するのがベストだ。HP2

ブロス



プレイヤーが近くと落下する、一種のトラップ。落下と上昇を繰り返すので、全て落下するまで待って通過する、というわけにはいかない。破壊は不可能。HP∞

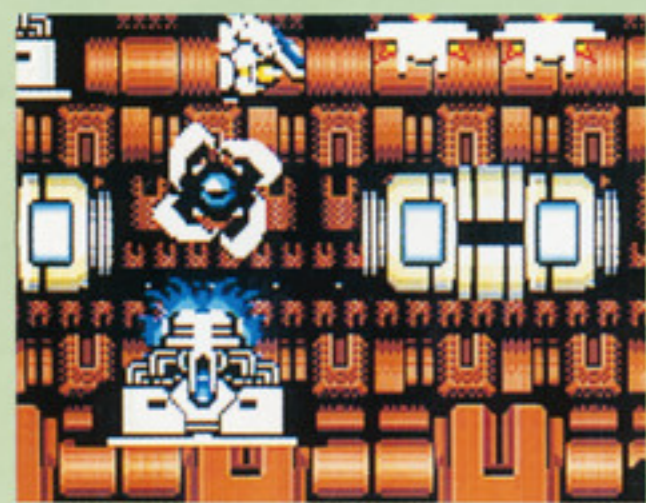
ピボット



回転し、大きくなったり小さくなったりしながら、プレイヤーに近づいてくる。破壊すると散弾をバラまいてくるので、近づかれないように気をつけるしかない。HP2

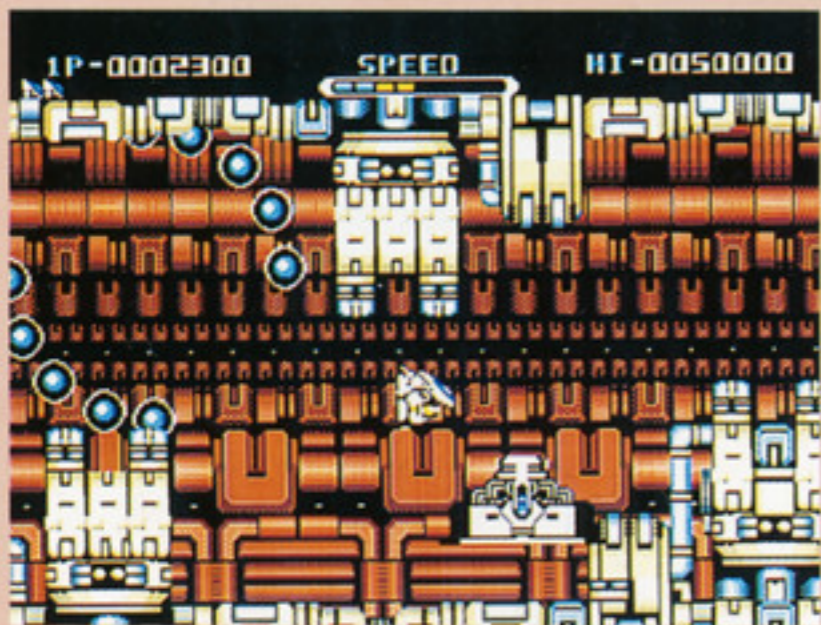
パワーアップの罠

ここにある2つのパワーアップアイテムは罠である。周りのオモリにジャマされて、ミサイルやパワーローに変わるまで待てず、たいがいレーザーを取らされてしまうのだ。そして、後半の縦スクロールで苦勞する、という寸法だ。



ピボットとプロスをよけつつアイテムを取るの難しい。よほど腕に自信のないかぎり見過ごした方がいい。

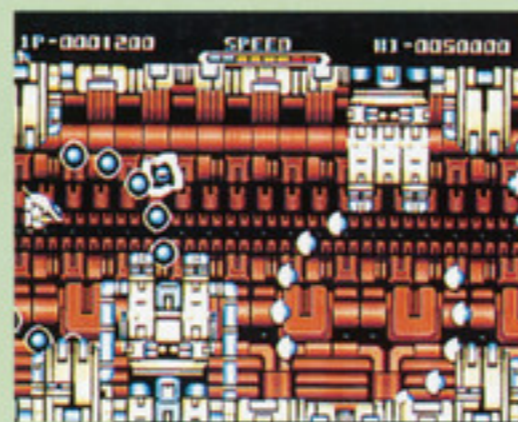
りよけや「火の輪くぐり」を、実際にやって体で覚えるんだガニ！
う／……うそ……。いやだいやだやだろーん、怖いーん！
タ／ガタガタ言わずにやるんだガニッ！
スイッチオン！ ドスーン！！ ドスーン！！
(巨大なオモリが天井から落ちる)ほーれほれ、ボヤボヤしていると潰されるガニ。
う／ひえー！！ だれか助けてろーん！
タ／ほれほれ、次は火の輪くぐりだガニ。
失敗するとオモリが落ちてくるガニ。
う／冗談じゃないろーん。やっぱりサーカスで一攫千金はやめだろーん！
タ／あ、待て！ 逃げるな！！



輪くぐりあり、釣り天井あり、トラップだらけのステージだ。くれぐれも周囲への警戒をおこたるべからず。

飛び出し注意！

火の輪くぐり第2弾。しかも今度は、障害物ありピボットの襲撃ありという、鬼のような難しさだ。くれぐれも慎重に、上下左右に気を配ってこよう。



輪から輪に移る時が一番危ない。気をつけろ。

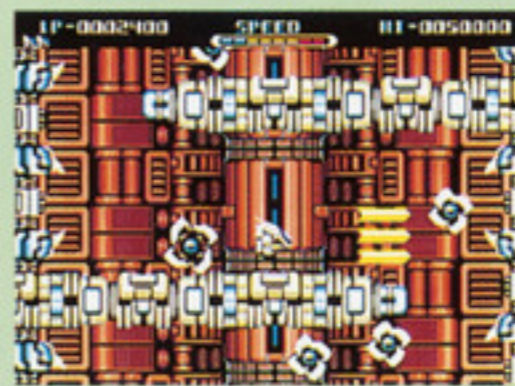


パワーアップアイテムのすぐそばにプロスが、危ない危ない。

最強の機雷出現！

このピボットは、破壊すると弾を撃ってくる、最も始末におえない浮遊機雷なのだ。

近つかれてからでは手遅れだ。見つけたらすぐに撃て。

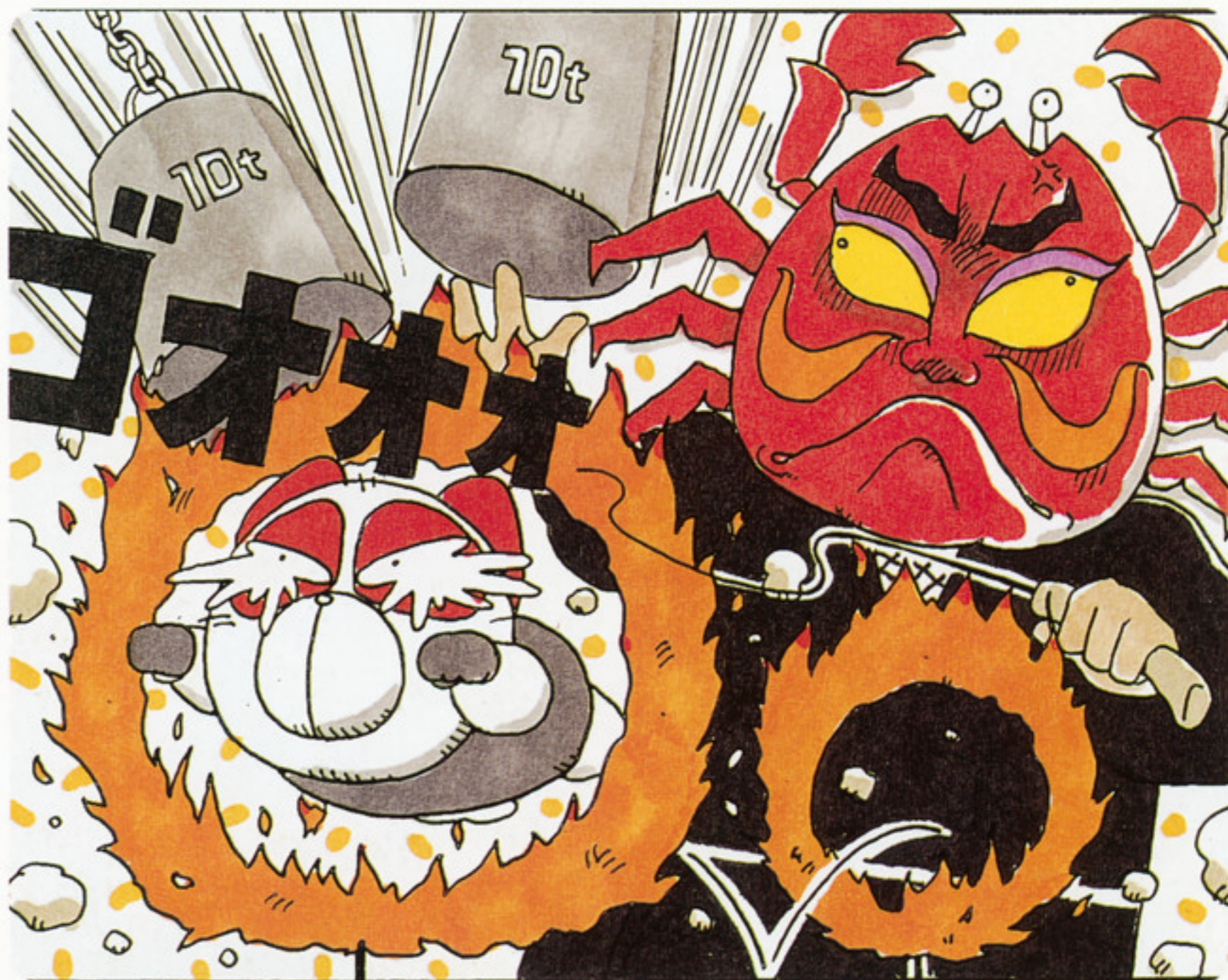


ステージ6のボスとは？

この先にステージ6のボス、クラッシャーバンバンビガロ(笑)がいる。名前からしてずいぶん強そうだが、果して、その実態はどんなやつなのか？



ウィップラッシュを待つのは！



ステージ7・最終面は!?

ゲロゲロの内蔵感覚

最終面のステージ7は、敵の本拠地に突入することになる。このステージでは、これまでの敵と違って、有機的なモンスターが登場してくる。もちろん、これまで以上にいやらしい攻撃をしてくるので、相当難しいぞ。

ステージの背景は、どこか有機的な感じがする。それもそのはず、このステージ全体が、敵の大ボスの体内なのだ! 虫のようにうごめくモンスターや、脈打つ壁面。クローネンバーグも真っ青の内蔵感覚が、ビシビシ迫ってくるのだ。

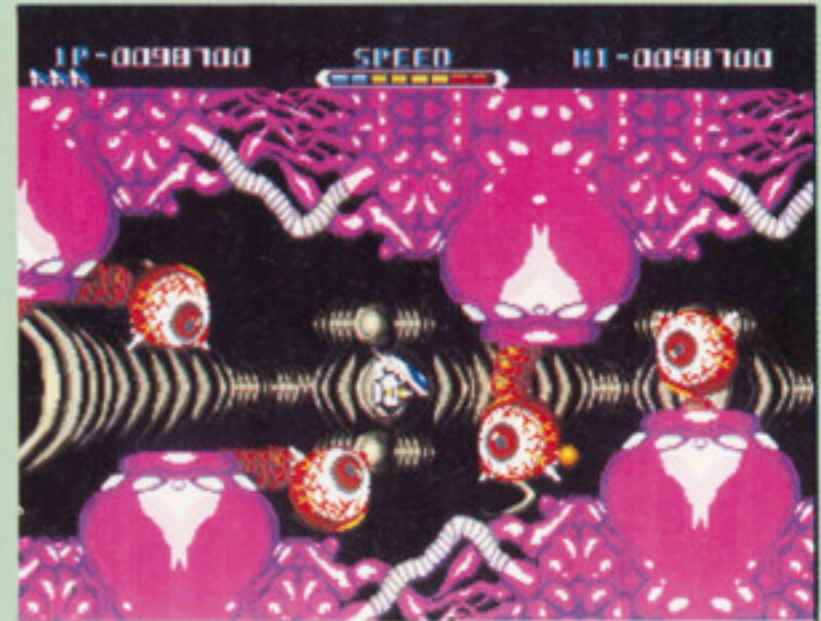
これまでのメカニカルな世界があとたたもなく消え去り、悪夢のような風景が迫ってくるという演出は、いかにもクライマックス! という感じで、結構燃えるものがあるゾ。

ここまで来れば攻略法もへったくれもない、重装備で突っ込むしかないのだ! 行け行け、撃て撃て、ぶっ潰せ!!

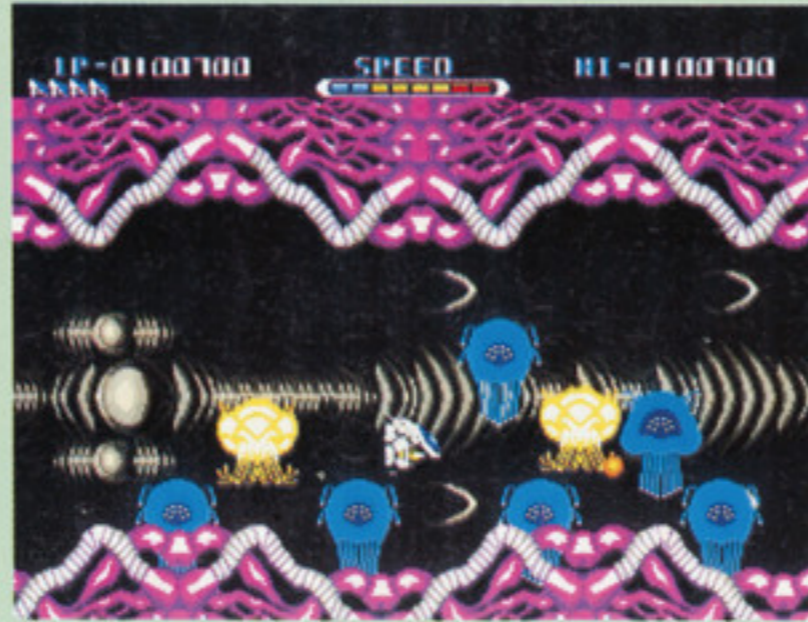
これが最終ステージだ!



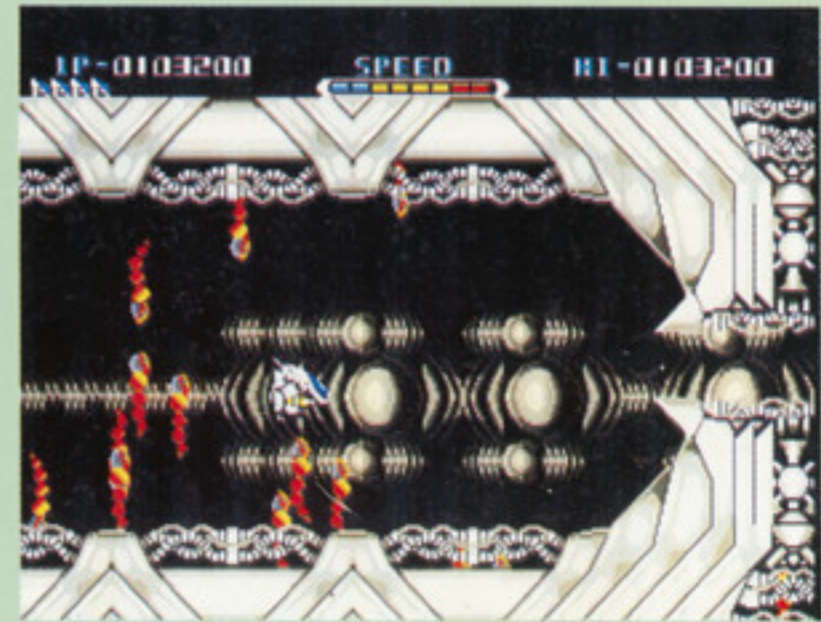
最終ステージでは、巨大な敵ボスの体内で戦うのだ。この口がステージの入口になっている。



巨大な目玉のおバケが、ウニヨウニヨと出てくる。これまでの敵と違って、生物感が異様に強調されている。



クラゲのパケモノみたいなやつも出てくる。こんなのにも囲まれると、あんまりいい気分ではないだろう。



ちょっとメカっぽいところだが、出てくる敵はやはり生物風。イモムシのようにうねりながら迫ってくる。

戦いすんで、日が暮れて

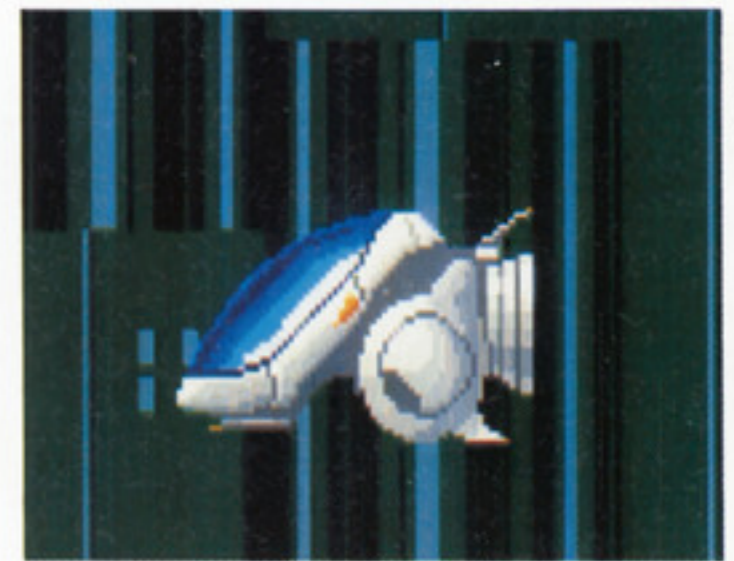
うろろーん、恐ろしい日々だったろーん。結局、あのカニのおばけは、ボクを追っかけようとして、火の輪くぐりの火に引火し、姿焼きになってしまったんだろーん。オイシカ

ったろーん。「BEメガ」編集部もボクに芸を仕込むのをあきらめたみたいで、やっともとの穏やかな日々が戻ってきたんだろーん。「ふっふっふっそれはどうかな?」あ、あなたは、寝ちがえて首を痛めて会社を休んだミスター・セザール! 「やかまし! 何が穏やかな日々じゃ。次のゲ

ームの攻略はすんでおろうな。締切は今日のハズだが?」

う、うろ、あとちょっとで終わるろーん。「どれどれ……。バカモン! 半分しかできとらんではないか! 今日中にできなければ(ふところからムチを出し) おしおきじゃ!」ビシッ!!

ひえー! こんなことなら、やっぱりサー



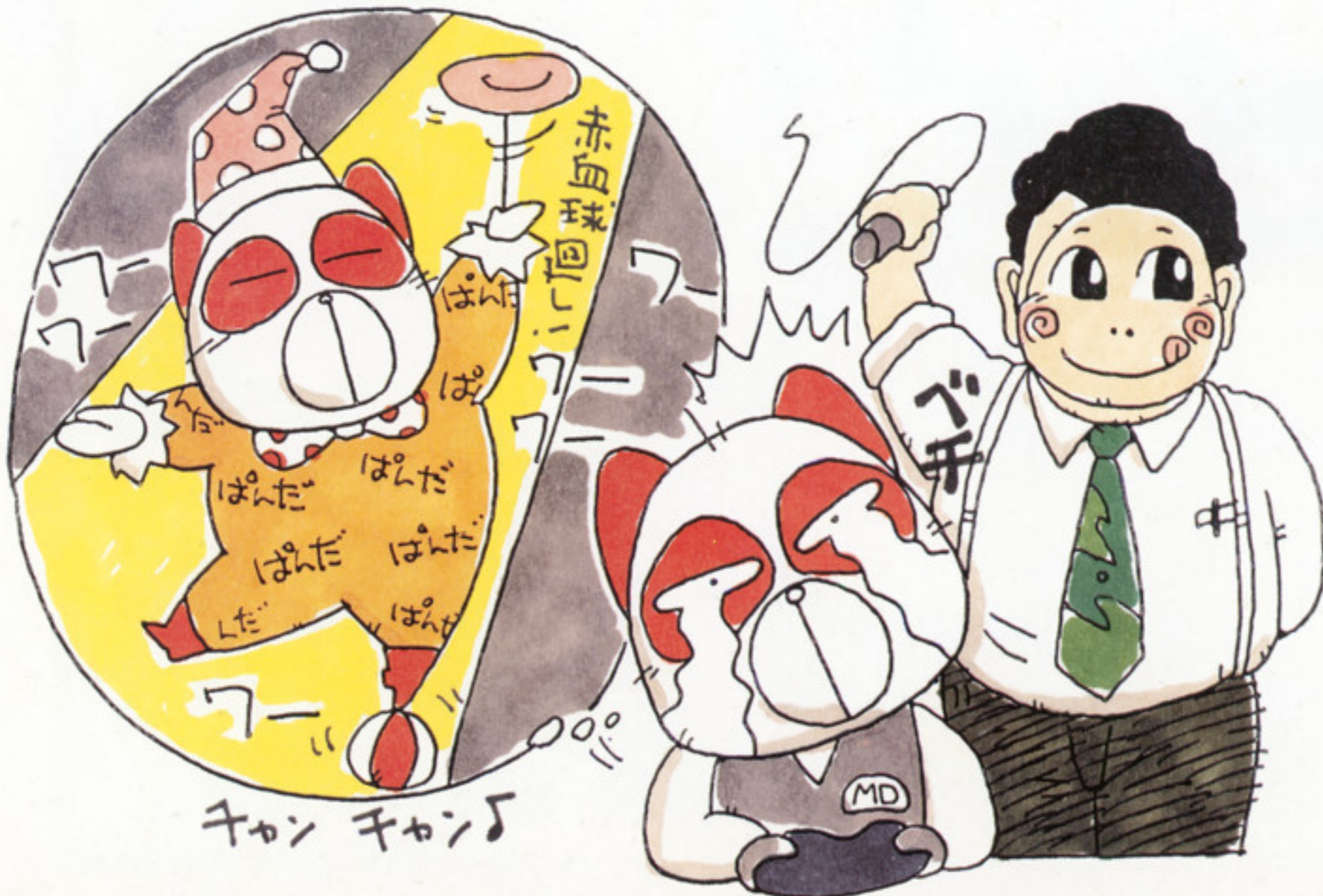
愛敬のある外見とはウラハラに、パワーアップアイテムなど結構ハードな仕様のゲームだ。

カスの花形の方がよかったろーん。

ああ、渡る世間は鬼ばかり、昨日は東に今日は西に、メガドラ普及の使命を帯びて、ゲーム一筋渡り鳥、背中で泣いてる16ビット、メガドラバンドは今日も行く。

「グチャグチャ言うたらんで、シャキシャキやらんかーい!」

ハイ。



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

サイオブレード

シグマ商事 / 発売中 / 8,500円

今回はいよいよクライマックスの後半部分を紹介するぞ。まだこれを買ってない人は読まないほうがいい。

POINT CHECK ★ 前回までのストーリー ★

POINT1 停電を直せ

最初のシーンはセプテミウス2のcockpitで始まる。まずはこの停電を直さなければならない。最初にコンピューター部屋のマークのところへ行って原因を聞こう。次にストアハウスに行って、スペアパーツを探すのだ。それをcockpitのロバートに渡せばOK。停電は無事直るのだが……。



停電は直った。しかし、その瞬間、アラームが鳴りひびいた。一体なにが……

POINT2 船内を調べろ

コンピュータールームでフェミニンが襲われ、犯人を追って行ったマークは無惨な殺され方をしてしまった。もう、のんびりとしてはいられない。船内をくまなく調べることになった。その結果、この船の謎に関係すると思われるものがいくつか出てきた。

まずリビングルーム2では2人のクルーの死体を発見。そのそばには2枚の光ディスクがあった。ただのフロッピーではないようだ。

実験室では、未完成の陽子銃のようなものを発見。研究のための部屋になぜこのようなぶっそうなものが……。

メディカルルームでは、コールドスリープシステムが壊されていて、中で睡眠中のクルーは死亡していた。犯人は誰なのか。

POINT3 アーサーを倒せ

キャワサリーに行こうとしたキースたちの前に、セプテミウスクルーのアーサーが襲いかかってきた。コイツが犯人だったのか！

ハンドガンを撃ったが全くきかない。実はアーサーはアンドロイドだったのだ。実験室に追いつめられた時、ロバートがシャトルを使えば倒せるかもしれない、と言う。エスケープハンガーへ逃げ！



飛びかかってくるアーサー。コイツは本当に人間なのか？



マニピュレータは壊された。シャトルで体当たりだ。

◆ なかなか便利なシステムだ！

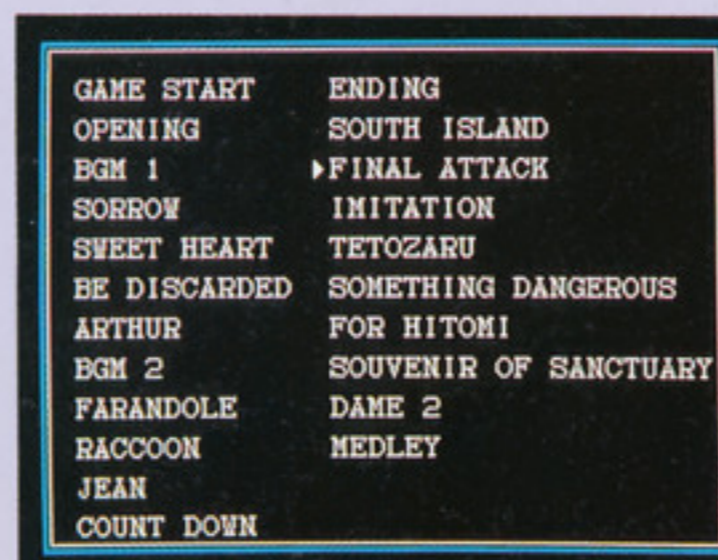
前回のバージョンは未完成で前半までしか紹介できなかったが、今回は製品版に近いもので紹介だ。

スタート画面のウィンドウはかなりシ



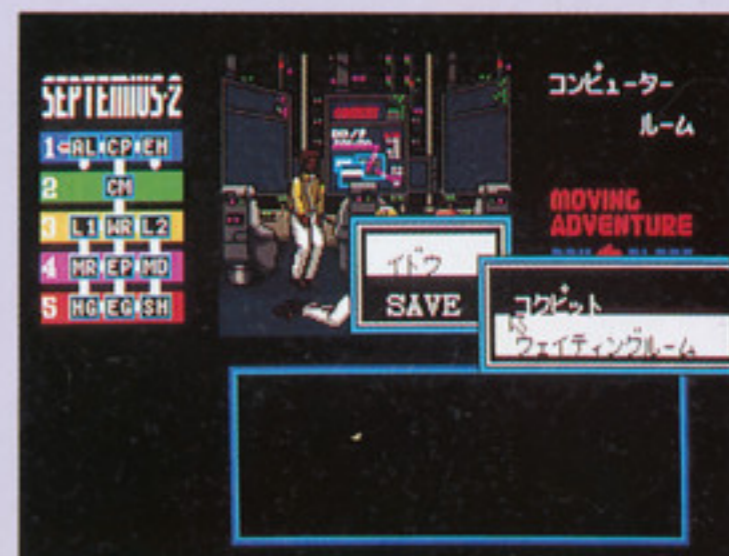
あまりにシンプルで、少しさびしい。

ンプルになり、コマンドは5つ。イベントテストやオープニングなどのコマンドはなくなり、新たにカーソルの移動速度を設定できるコマンドが追加された。話し



りのいい曲も、けっこうあるぞ。

たり移動する時の操作方法は前回と同じで、カーソルの位置に合わせて画面上のどこにでもマルチウィンドウを呼び出せる、とても便利なものだ。



どこにでもウィンドウが出せるのだ。

ニューロコンピュータ「ラクーン」が復活!!

地球からの通信を待て!!

トリートメントルーム



調査の結果、アーサーはアンドロイドだったことが判明。銃がきかなかったのも当然だ。

最大の危機をなんとか回避したところで、舞台は救助艇・キャワサリーのトリートメントルームに

変わる。キャワサリーは、この他にコックピットとストアールームしかない小さな船だ。キースたちは、ここで地球からの通信を待たなければならない。しばらくクルーたちの話を聞いているうちに「ピピッ」という受信音とともに、通信文が送られてくるはずだ。そしてこの中にはニューロコンピュータ「ラクーン」を目覚めさせるパスワードが入っている。さあ、コンピュータールームに直行だ。

ラクーンのメッセージを見逃すな

コンピュータールーム

ついにラクーンが目覚めた。これはまるで人間と話をするような感覚で応答できる、すごいコンピュータなのだ。彼の話によれば、今までは回線はずさされていて応答できなかつたらしい。またサイ

オブレード（サイキック・オフエンスィブ・セル・ブレード）という現象で故障しており、機能も低下しているようだ。とはいえラクーンは膨大な情報をもっているから、1つ残らず聞き出そう。貴重な情報がかなり得られるはずだ。

シューティングゲームに挑戦

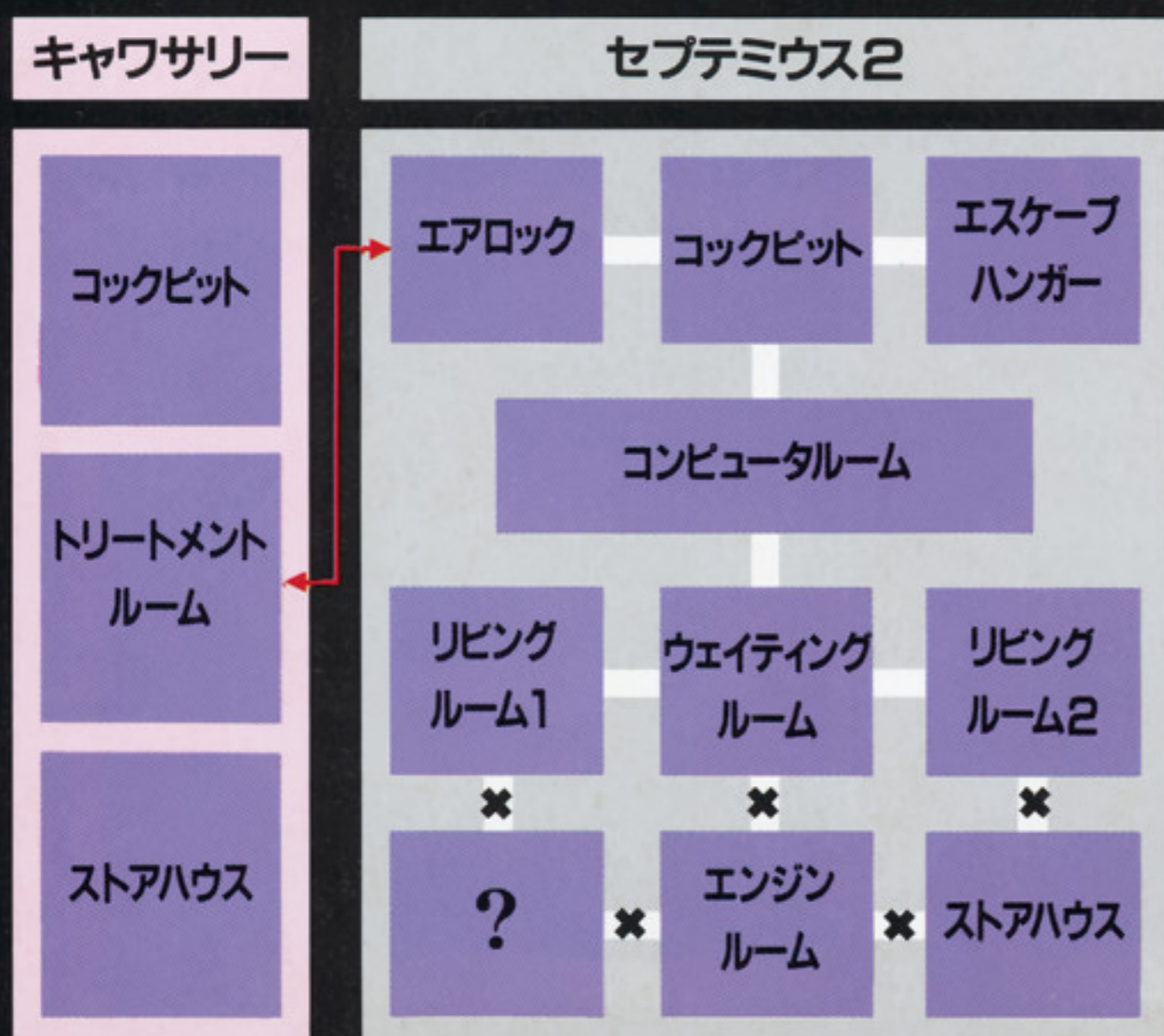
コンピュータールーム

コンピュータにパスワードを入力する作業はソフィアがやってくれるから一安心、と思ったら大間



違い。なんとラクーンを復活させるには、パスワードの他にシューティングゲームをクリアしなければならなかったのだ。たかがイベントなどと思ってナメテかかると、なかなかクリアできないぞ。Aボタンの機関銃とBボタンのミサイルを撃ち続けながら、つねに画面いっぱいに飛び回るのがコツ。敵を200機撃破したらゲームクリアだ。

セプテミウス2・キャワサリー船内構造図

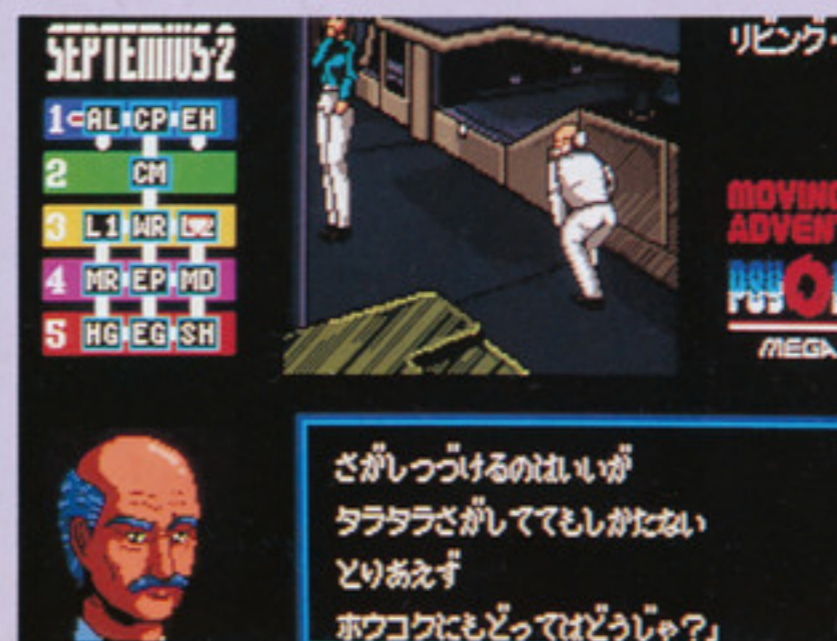


再び船内大搜索

セプテミウス2

ラクーンの話を知っていくうちに衝撃的な事実が判明した。この船は、シグマプロジェクトという、反物質爆弾を作る極秘任務をおびていたらしい。そう、キースとソフィアが偶然に見つけた謎のファ

イルのことだ。この謎を解くには船長が極秘につけていたという航海日誌を見つけなければならない。というわけで、またしても船内の搜索が必要になる。探す範囲は、前回と同じくコンピュータールームの先の6部屋全部だから、なかなか大変だぞ。そして結果は……見事に失敗。何も見つからないのだ。しかたがない、ここはコンピュータールームに引きあげたほうがいい。そして、ラクーンとドクター・紫垣の意見を聞いてみるべきだ。



苦労は水の泡と化した。

思わぬドンデン返しの連続が...

船長の遺言書を探せ!

キャワサリーストアハウス

ドクターの意見で、船長やその他のクルーたちの死体を調べるようになった。死体が置いてあるのは、キャワサリーのストアールーム。



うす暗くて不気味な部屋。

セプテミウス2のストアハウスと違い、実にシンプルで寂しい部屋。まさに死体安置室といったところだ。調べられるのは、船長、アーサー、ジーンの3人の遺体。毛布がかけあ

さすかは医者。死体へのチェックはぬかりがない。

るが、ドクターに話しかければ、ちゃんと払いのけてくれるぞ。そして出てきたのは……。船長の遺言が吹きこまれた腕時計型マイクロビデオレコーダーだ。船長の顔とともに出てきたのは、意外な内容のメッセージだった。

「私はこの計画の、隠された目的を知っていた。この船は悪魔の兵器を製造するための装置を積んでいる。病気の娘のために大金が欲しくて協力してしまった。しかし



地球の妻へのメッセージ。船長も政府と軍部に利用されただけだったらしい。

政府はこの私をも裏切った。2人のアンドロイドを送り込んだのだ……。エッ、2人？ アンドロイドはアーサーだけではなかったのか。なんだかすごくイヤな予感がしてきたぞ。

裏切り者が...さらに第2のサイボーグ登場!!

キャワサリーストアハウス

その時、突然静かなBGMとともに現れたのは、ピストルをかまえたドクターだった。まさか彼が裏切り者だったとは……。まさに、アッとおどろくドンデン返し。敵は救助隊の中にまで作業員を送り込んでいたらしい。ここからのス

トリー展開が、このゲームの最大の楽しみといってもいいだろう。ドクターは話し始めた。「できればキミたちをそっとしておきたかった。しかしここまで秘密を知られては、生かして帰すわけにはいかない」つまりは、船長もドクターも、シグマプロジェクトの犠牲者であったといえよう。この辺は、ストーリーをじっくりと味わいな

がら、ゲームを進めてほしい一番のヤマ場である。

ドクターは叫んだ。「目覚めよ、ジーン・ドナン！」すると今まで横たわっていたはずの死体が1つ、ムククリと起き上がった。どうやら、これが船長の言っていた2人目のアンドロイドらしい。しかしプログラムが故障しているのか、彼女はキースたちを殺せというド



ジーンの右手に注目！これはもしかして...

クターの命令には従わず、意外な行動を起こしたのだ……。



「P1.1」というパスワードを叫んで目覚める、ジーン・ドナン。さっき死体と思って調べばかりなのに。ああ、恐しや恐しや。

逆光の中に浮かび上がるドクターの姿。ミステリアスなBGMが流れ、最高に緊張感が高まるシーンだ。

キャワサリー奪取さる

宇宙空間

キースたちがセプテミウス2へ逃げ込んだ時、ものすごい音と振動が船を襲った。ドクターがキャワサリーを切り離したのだ。おかげでキース

たちを追ってエアロックにいたジーンは、宇宙空間に吸い込まれていった。これでめでたしめでたし、といたいところだが……。



キャワサリーは、みるみる遠ざかる。



絶叫とともに宇宙へ放り出されるジーン。

太陽系消滅まであと1200秒…

反物質爆弾を処分せよ!

エンジンルーム



この報告はショックだ。1200秒といえば、たったの20分。こんな短時間では何もできないぞ。

コンピュータールームでも大変なことが起こっていた。エンジン室にある反物質爆弾が、あと1200秒で爆発するというのだ。もしそうなれば、この船どころか太陽系全体が吹き飛んでしまうらしい（この計画を立てた人間は、どこで爆弾を使うつもりだったのか、という疑問も湧いてくるが）。またしてもここでラクーンに対策を聞こう。するといろいろと技術的な説明をしてくれる。あまりの難しさに天

才博士Kちゃんも頭が痛くなってしまったが、要するに今できることは爆弾を直接処分することではなく、爆発しないようにエンジンを細工するということらしい。そ



反物質爆弾の恐るべき威力。太陽系を巻きこむとは……。何か何でも爆発を止めろ！

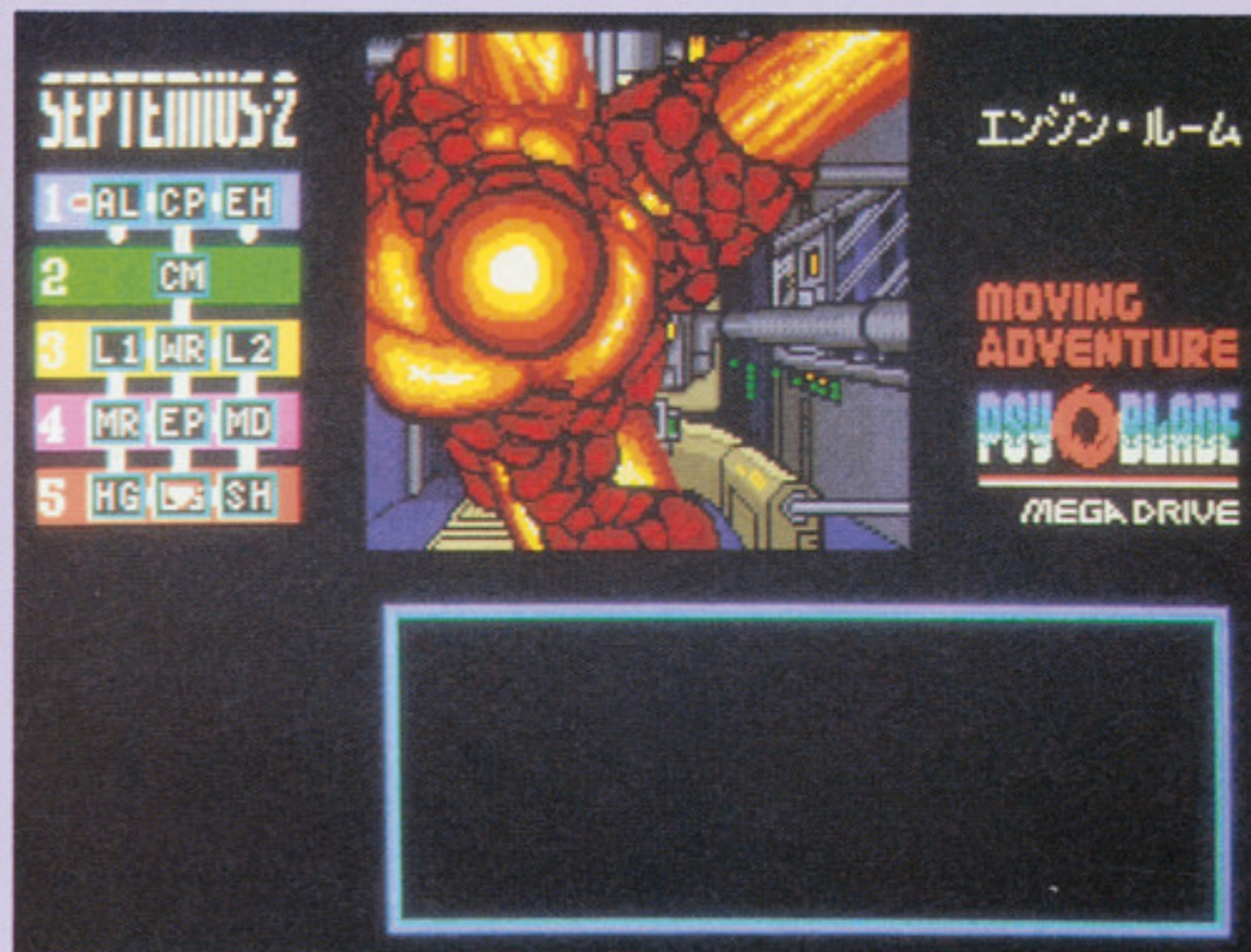
のためには、ストアハウスにある爆薬で、エンジンルームの送水パイプを破壊しなければならないという。前半にストアハウスをよく調べた人なら爆薬がどこにあるかわかるはず。もし覚えていなくてもすぐに見つかるから安心だ。

爆薬をとったらエンジンルーム

に急行しよう。さすがに21世紀の宇宙船のエンジンは複雑にできている。たくさんパイプや部品がところせましとならんでいるのだが、カーソルを当てて調べるとそれぞれに説明のメッセージが出てくるのは感激モノ。お目当ての送水パイプを見つけたら爆弾をセットして任務完了だ。



この複雑な部品類を、一つ一つ調べなければならぬ。でも説明のメッセージが出るから、それを読むだけでも、なかなか楽しめる。



みこくに送水パイプを爆破。エンジンも破壊しそうな勢いだけど。

ジーン・ドナン現る!!

宇宙空間



このように、いくつかの方法が選べるのだが、正解は一つ。もし間違えたと……。

しかしホッとしたのもつかの間。宇宙空間に出てみると、船体のはるか向こうに死んだとばかり思っていたジーンが浮いているではないか。またしてもイヤな予感が的中してしまったのだ。もっともアンドロイドが宇宙空間に放り出されたぐらいで死ぬわけがないが。

いよいよ最後の決戦の時がやっ



はい、この通り。見事に負けて、GAME OVER。ついでに船も太陽系も消滅だ。

てきた。なんといっても注意しなければならないのは、今回はあとがないということ。つまり今までのように失敗してもやり直すわけにはいかないのだ。Aボタンで戦う方法を選べるが、選択を間違えれば戦いに敗れてそのままGAME OVERになってしまうというシビアなもの。途中で1回もSAVEしてない人は後悔するぞ。



最後の死闘が始まった
地球の運命はキースの肩に



話題のビデゲーをチェック!

ザ・V^{ビデオゲーム}G倶楽部

今月はウワサの『パロディウスだ!』と、『G-L.O.C.』を徹底攻略!!

コナミ
パロディウスだ!

セガ
G-L.O.C.

パロディウスだ!

ユーモアたっぷり、ちょっぴり大人感覚のゲームがこれ。『グラディウスII』の遊園地バージョンって感じ!!

コナミ

©KONAMI 1990



ユーモアたっぷり、でも
難しさもしっかり!!



4つのタイプの マイシップを選べ、しかも……

ゲームを始める前に“ビッグバイパー”“ペン太郎”“タコ”“ツインビー”の4つからプレイヤー(自機)を選択しよう。お察しのとおり、攻撃方法とパワーアップが各々違う。つまり、1つのゲームで何通りもの遊び方ができるのだ。ノーマルを除き、それぞれスピードアップは5段階。まずミサイルは、“タコ”が2-W

西暦1990年、ソ連民主化の動向が注目されている頃、全世界の人々は夢を失いつつあった。役人達は私腹を肥やし、子供達は親よりもパソコンを愛し、女性社員達はセクハラの恨みを晴らすために立ち上がり、そして若者は、そんな人類滅亡の危機を感じながらもゲームセンターに通っていた。

これらの社会現象も、元はといえばお下げ髪のゴーファ顔をした大ダコによって操られているせいだった。

そんなこととはつゆ知らず、宿敵バグとの死闘を終え、有給休暇をのんびりと田舎で暮らしていたMR. パロディウスこと“タコ”は、宇宙新聞を見てビックリ! 何と諸悪の根元の大ダコは“とーちゃん”だったのだ! 新聞を見て、旧知の友達が駆けつけた。“ビッグバイパー”“ペン太郎”“ツインビー”だ。

AY。“ツインビー”がロケットパンチ。他はボトムミサイルだ。ダブルについては、“ビッグバイパー”と“ペン太郎”がダブル、“タコ”と“ツインビー”がテイルガン。レーザーは、“ビッグバイパー”がレーザー、

“タコ”がリップル、“ツインビー”が3-WAY、“ペン太郎”がスプレットガン。オプションは4キャラクターとも同じ。そしてシールドは“ビッグバイパー”がシールド、“タコ”がタコツボ、“ツインビー”がフォースシールド、“ペン太郎”がバブルとなっている。

この他に、“ベル”が画面上に出現し、ショットでこれを撃つことによって色を変化させ、自機のパワーアップもできる。

コントローラー操作も 2通りある

“パワーアップセレクト”といって、パワーアップにも、オートとマニュアルがある。

マニュアル状態では、Aボタン=パワーアップ、Bボタン=ショット、Cボタン=ミサイル。オートの場合は自動パワーアップで、Bボタンのみでショットとミサイルが使える。ただし、画面上に登場するルーレットアイテムはオートでは出現しない。



▲スタート時または、ゲームオーバー後のコンティニュー時に、プレイヤーを選択できる。



▶下がオートパワーの操作画面。ビギナーにとってはうれしい。

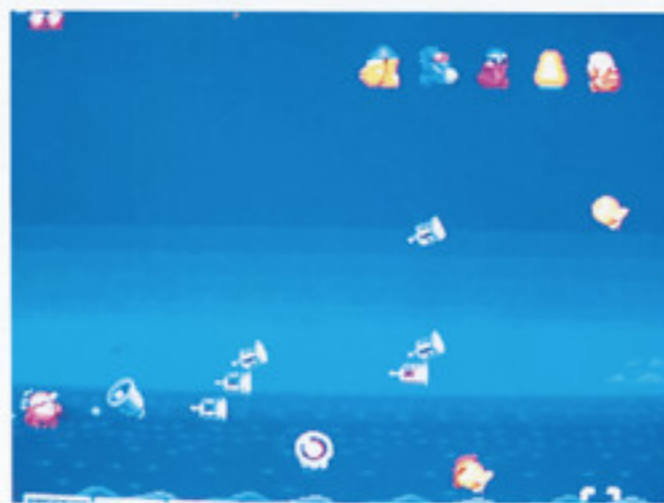


◀上がマニュアルパワーの操作画面だ。

STAGE 1

ステージ

“アイランド・オブ・パイレーツ”と題したステージ1は、横スクロール画面。猫の中ボスと海賊ペンギンの大ボスを倒すのがやや難しいといったところで、さほど問題はないはず。ザコキャラをまんべんなく倒してパワーアップアイテムをしっかりと取る。そしてステージ2へ、パワーアップしたままなだれ込むのだ。



◀各ステージとも、最初は宇宙が広がっている。ザコキャラを全部倒すつもりで進もう。しっかりとパワーアップアイテムを取れ。

中ボスはスーパーボムで!!

中ボス攻略は、へたにショットを使うよりも、スーパーボムを使って一撃必殺がお勧めだ。



▲ポロポロの中ボスが、何ともユーモラス。

STAGE 2

ステージ

2重スクロールに惑わされるな!

名づけて“ピエロの涙も3度まで”。

このステージ2は、ラスベガスが舞台。中ボスがなかなかセクシーだぞ。ステージ1とは違って敵の攻撃は派手、しかも横スクロールの画面をピエロたちが上下にスクロールする。この2重スクロールに惑わされずにピエロをしっかりと倒していけば、前半は大丈夫。セクシーな中ボスの足の間をすり抜けるというのも、下心を見せなければクリアできるはず(!?)。

スピードアップした状態でオプションを使っていれば、前半の敵の攻撃はうまくかわせる。

最後のボスキャラはタイミングで叩こう。

ザコキャラに気をつけながらピエロの帽子を狙え!!

ステージ2は“ペン太郎”が“タコ”が有利。上下にスクロールするピエロの帽子を目がけて、ボトムミサイルか2-WAYで攻撃。そしてザコキャラをショットで叩く。この方法がベストだ。上下にスクロールするピエロも間合いを見て慎重に進めば、派手なわりには難しくない。この後がお楽しみのシーンだ。



▲まずは、しっかりとパワーアップアイテムを取っておこう。



▲上下に揺れるピエロは、ショットでザコキャラを叩きながら、正確に帽子を狙ってボトムミサイルで攻撃だ!!



セクシーな中ボスの足の間をくぐり抜け、いよいよ大ボスと…

ピエロのシーンを過ぎると、左側からショーダンサーのようなセクシーな姿をした中ボスが登場。画面いっぱいから左から右へ、右から左へと歩く。彼女は倒せないで、足を上げるタイミングを見極めて、その動きと反対方向へ自機をかわすようにしよう。そのうちに右へと消えていく。彼女の体に触れれば当然ダメージを受けることに……。

このシーンを過ぎると大ボスの登場。『グラディウスII』の“火の鳥”同様に羽で攻撃してくる。



▲かなりイミシなシーンだけど、足を上げるタイミングを見極めよう。



▲飛び散る羽をうまくかわして連射。ボスキャラを倒せ!!

STAGE 4

ステージ

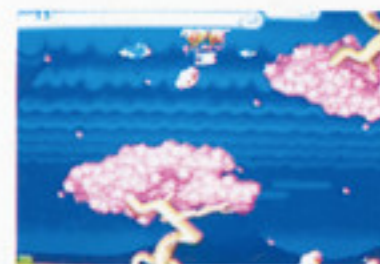
ステージ4は“嗚呼! 日本旅情”という。登場する敵キャラ達は桜や蜂と日本昔ばなしのような感じだが、攻撃はのんびりホノボノというわけにはいかない。動く桜の木と、火山から吹き出すナスに要注意! そして最後のボスキャラのお相撲さんのフンドシ攻撃。

ステージ3がかなり難所だったので、気を抜いてしまわないように。敵の攻撃がこれまでのステージとは違った動きなので要注意!



桜とナスに笑ってられるかな?

蜂達ザコキャラの攻撃は、派手なわりには結構しのげる。ただ、背景だと思っていた桜の木がノコノコと歩きだして自機の行く手を阻んだり、ステージ後半で火山がブンブンと怒ってナスを噴き出したり、意外な落とし穴がある。しかもこのナスが見えにくいのだ。ザコに注意が必要なだけにつらい。



◀突然、右へ桜の木が動きだす。びっくり!! 動きに要注意!



◀ほったたをふくらましてブンブンと怒り、ナスを噴き出す。



大ボスはけっこうしぶとい

大ボスの海賊ペンギンを、ザコキャラが周囲を回りながらガードしている。焦らずじっくり叩くのがコツだ。



▲まずは小手調べのボスキャラと思え。

変なセリフが敵を傷つける!?

“メガホン”というパワーアップアイテムに注目!! 自機をバリアで守ってくれるのはいいけど、そのバリアがヘン。何しろ、どれもふざけたセリフなのだ。それが敵キャラにダメージを与えてくれるとはいえ、言葉で傷つけるなんてあんまりだよな……。



▲今までこんなふざけたアイテムあった? さすがパロディ……。

STAGE 3

ステージ

ステージ2をはるかにしのぐ 上下の2重ループスクロール

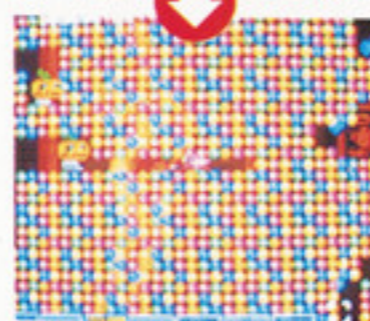
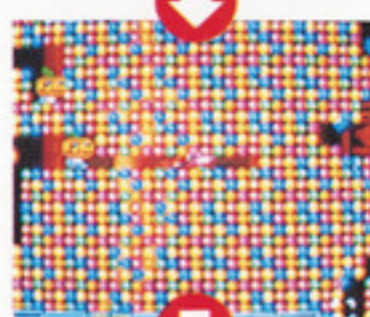
“ラビリンス～お菓子の城の謎～”と題されたステージ3。難所は2つ、上下の2重にループスクロールする“お菓子の城”と、自機の行く手を阻む無数のマーブルチョコレート。先へ進む道を見つけるのはそれほど難しくない。上下に動く速いスクロールに惑わされず、落ち着いて画面を見ながら進め!!



▲最初のお菓子の柱は、たくさんあるように見えるだけ。あわてずに進め。パワーアップも忘れずに。

とんでもない数の マーブルチョコレートと…

中盤の柱の間にびっしりと敷き詰められたマーブルチョコレートはくせもの。ラビリンスというだけあって“お菓子の城”が迷路になっているからなおのこと。迷路を見極め、無数のマーブルチョコレートをショットで破壊しながら道を開けるしかない。中からカボチャの敵も出現、襲ってくる。緑の“ベル”を取って無敵になるという手もある。



▲スクロールのスピードが速いだけに、瞬間の判断力が要求される。

大ボスの入れ歯には 泣かされる

縦2列に並んだ唇が左右に水平に移動する。しかも時間が経つと唇から入れ歯が出現、自機をめがけて襲ってくる。かなりやっかいな奴だ。そこで最初に唇の数を減らし、それから入れ歯を叩くこと。まず、右の唇をショットの連射で倒し、左右に水平移動する動きに注意しながら入れ歯を破壊しよう。思いのほかこれが難しい。プレイヤーの多くは、この



大ボスに倒される。ここまでくればしめたものだが……。

▶大ボスは唇を左右に分散させないこと。右側の唇のボス達をショットの連射で倒し、唇の間をくぐり抜け左へ回り込め!!



ボスキャラのフンドシ攻撃!!

お相撲さんがシコを踏んで、上から物をバラバラ落とす。頼むからいきなりフンドシを投げるなよな!!



▲いつフンドシを投げてくるか……注意注意!!

“ベル”でパワーアップ!!

『ツインビー』で有名な“ベル”が『パロディウスだ!』では意外に役立つアイテムだ。ステージによっては“ベル”で切り抜けられるものもある。特にお勧めは、青のスーパーボムと緑の巨大化。“ベル”がこの2種類に変わったら絶対に取ろう!!

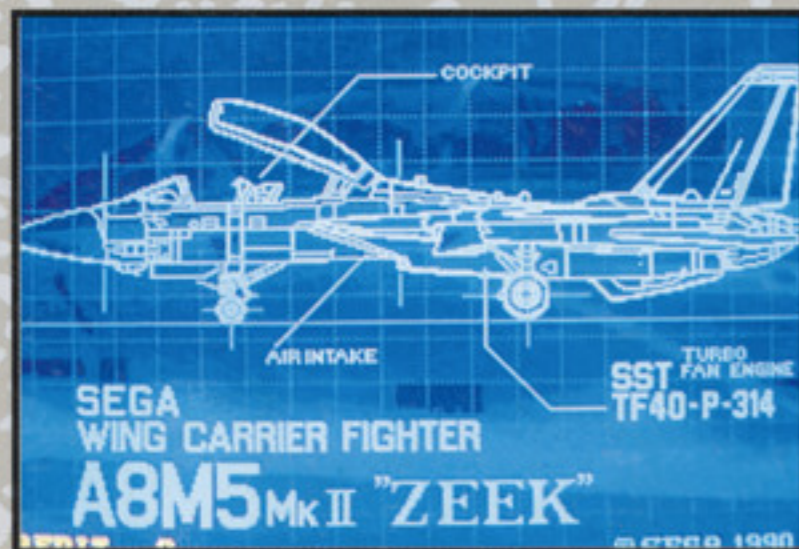


G-L.O.C.

よりコックピットに近づいたきょう
体とリアルなドッグファイト感覚。
ロケテストでの体験取材敢行!!

セ ガ

©SEGA 1990



今回は、ロケテスト版の取材ということで、現在ゲーセンにあるものとは設定（時間・ノルマ・背景）が多少異なります。文中の時間は、取材時の結果ということでご了承ください。

- 時間……各ミッション完了時の残り時間が次のステージに加算される。
- コンティニュー可能……制限時間が短くても、これで続行可能!

時間内に決められた標的を撃破せよ!

ゲームの目的は、与えられた時間内に最初に設定された数の敵を撃破すること。空中戦だけでなく、標的は船舶や地上にもあるので、攻撃は変化に富んでいる。

なお、各ステージ、各レベルで時間とノルマは微妙な味付けが施されている。例えば、タイムが長いだけ障害物が多かったり、ノルマ数が少ない分タイムを短くするなどして、バランスをとっている。



◀ビギナーは空母から発進する。これがかたかなプレイヤーをワクワクさせる感じがよい。

アフターバーナー以来の 久々のドッグファイト

G-L.O.C.—重力によって意識を失う、というような意味合いの言葉だ。こここのところセガのビデゲーはドライブものとパズルものが多かったので、『アフターバーナー』系ファンにとっては久々のうれしいゲームだ。

きょう体の外観は、『アフターバーナー』のそれよりもこじんまりしている。上がり口にはセンサーがついていて、今まで以上に安全性も考えられている。

さて、乗った感じはどうだろうか? まず、コックピットの座り心地、これはなかなか。『ギャラクシーフォース』のような気恥ずかしさはない(/)ので、落ち着いてプレイできる。女の子がプレイしているのもよく見かける。

操縦してみると、派手に動くきょう体のわりに操作と動きがシンクロしているのもイイ感じだ。画面に集中できるので、よりリアルなドッグファイトが体感できるだろう。



◀ゲームスタート時に、操作方法を覚えてくれる。すみからすみまで親切設計。

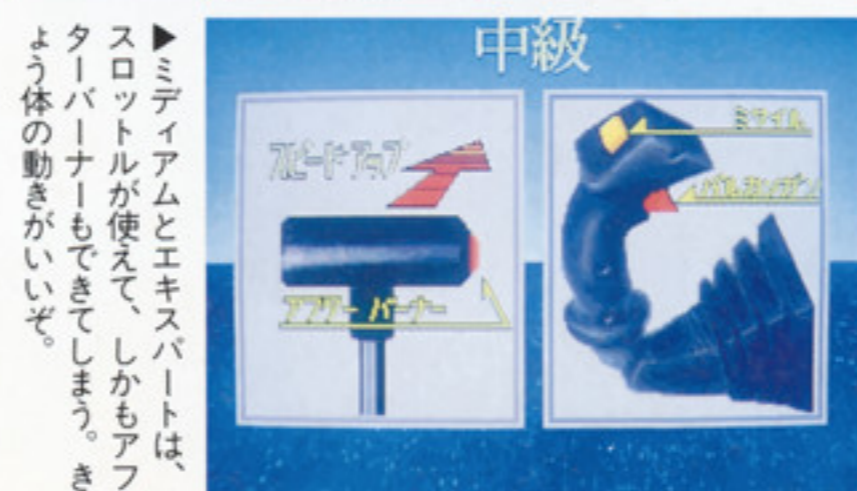
プレイヤーレベルを 3段階から選択

このゲームは、プレイヤーレベルをビギナー(初級)、ミディアム(中級)、エキスパート(上級)の3つから選択できるのも特徴の一つ。自分のレベルでゲームが楽しめるのだ。

例えば、ビギナーはミサイルのオートロックオンができる。スロットルを使わないので、初めてでもゲームに集中できるというわけだ。そしてミディアムからはスロットルを使用。これを前後に動かすことで、自機のスピード調整と横のボタンでアフターバーナーができる。



◀ビギナーはスロットルを使わないぶん、より戦闘に集中できる。しかもミディアムと比べると微妙に難易度を下げている。



▶ミディアムとエキスパートは、スロットルが使って、しかもアフターバーナーもできてしまう。きょう体の動きがよいぞ。

ロックオンが、決め手の ドッグファイト

コックピットタイプの空中戦ものの多くはバルカン(機関砲)によって敵を倒すものだった。『G-L.O.C.』は、よりリアルな空中戦を実現したため、ロックオンが命になっている。また、敵から受けたダメージの度合いと場所が、ディスプレイ上で一目瞭然なもの本物っぽい。いかにスピーディに敵を捕捉して、ロックオンするか。エキスパートにチャレンジしてこそこのゲームの難しさ、迫力が体感できるのだが……。



◀敵を捕捉すると、画面中央に2つのロックオンマークが表示される。それを合わせることで、ミサイルが敵を追尾できるというレッドマークとなって点滅する。この時にすかさずミサイル発射! ただしミサイルの数にも制限がある。

ビギナーで操作方法を覚えよう

“ビギナー”の各エリアを紹介しよう。エリア1からエリア3まではすべて空中戦。エリア1は70秒で8機、エリア2は83秒で9機、エリア3は71秒で10機をそれぞれ撃破しなくてはならない。

エリア4は38秒で6機で、画面の両側が岩場となっている。岩に接触すると自機は破壊されるが、タイムが残っている限り攻撃はできる。エリア5は同様の岩場で敵が船舶となり、73秒で20隻も破壊しなくてはならないのでつらい。エリア6からは雲の上で、42秒で10機。エリア7は72秒で10機、エリア8は32秒で10機とノルマも厳しくなる。



リアルなのは画面だけじゃない。攻撃を受けると、キャノピーが破壊されるのだ。



ギヤツ!!

“ビギナー”のエリア5までは、敵の攻撃もさほど厳しくないのが、本当の初心者はこちらへんで敵の捕捉とロックオンの方法を覚えよう。“ビギナー”といってもエリア6以後は敵機のスピードが速くなり、しかも頻繁に攻撃を受けるようになるので、バルカンで敵を撃破するのは難しい。さらにエリア6以降では、敵をレーダーで捕捉し、ロックオンするコツを覚えないとつらい。後ろからの攻撃があることも忘れずに。

後ろからの攻撃はアフターバーナーで回避することになるが、ビギナーはそれが使えない。そこで敵機を前方へやり過ごし、すれ違いざま、機影が大きいうちにバルカンで撃破。そして、機影があるうちにロックオン。ミサイルとバルカンの使い分けの練習になる。



第一の難関岩場のシーン。橋が障害物となって目の前にせまってくる。



ビギナーにとつては手ごろな戦闘タイムとノルマ。でも、エリアまでの道のりはまだまだ長い?

ミディアムで、ロックオンのコツを覚えよう

“ミディアム”のエリア1は、いきなり両側が岩場。70秒以内に5機と時間は長い。でもさすがに“ミディアム”だけあって、敵の捕捉が難しい。ここでコンティニューということも……。エリア2はナスカの地上絵を眼下に眺めながらの空中戦。48秒で8機とつらい。エリア3は飛行場上空で、24秒で8機。エリア4は空中戦、44秒で8機。エリア5は27秒で30機とかなり苦しい。そしてエリア6は海上でなんと24秒で9機だ。“メディウム”での第1の難関はエリア5からだ。ロックオンをスピーディかつ正確に行わないと、先のエリアは望めない。エリア7は85秒で9機。タイムが長いわりにロックオンしにくく、バルカンで敵を撃破するのはビギナークラスだと不可能。エリア8は59秒で10機。エリア9は61秒で15機。エリア10は79秒で5の地上基地を破壊と、さらに厳しさを増してくる。



エリア1の岩場のシーン。両側の岩場をうまくかわしながら敵を捕捉。やっとロックオンができたぞ!!



ナスカの地上絵に見とれてはいけません。タイムが長いわりには敵の捕捉がとてつらい。さすが、ミディアムだ。



ロックオンのコツは、右か左から、ロックオンマークを流すように合わせる。赤く点滅したらミサイル発射だ!!



エリア5の地上物。高さがあり敵の攻撃が激しく、しかも両側に岩場とくる。自機をうまく操作しないとつらい。

エキスパートは“ロックオン命”のステージが多い!!

いよいよ“エキスパート”だ。ビギナーには到底歯が立たない。エリア1、2までは敵機影の捕捉と同時にロックオンすればなんとかクリアできる。それがエリア3以降となると、画面での敵の捕捉では間に合わない。猛烈に前後からも敵の攻撃を受ける。レーダーで機影を確認、画面上に現れた時にはすでにロックオンしている必要がある。しかもスロットルを巧みに使い敵のミサイルをかわさなくてはならない。まさにドッグファイト、ロックオン命のためのクラスだ。



さすが、エキスパート。だ。あつという間に背後から敵に捕捉された。スロットル操作で逃げ切れ



敵のコックピットから見たシーン。うまく逃げ切れれば自機のコックピットシーンとなるのだが……すでに自機は炎上している。



あれ……!! どうとう逃げ切れずに自機は炎上。空のこともくずと消え去る。百円玉も次々……!!

グワツ!!

メガドラ 達人講座

今月号のお題

『ソーサリアン』シナリオ9「狙われた村」
シナリオ10「邪神の砦」

前号から「メガドラ達人講座」の担当になった岡田真弓で〜す。シナリオ7の「ツインアイランズ」の妖精の竖琴はうまく



奏でることができましたか？ 今月も相変わらず質問の多かった2つをやります。

シナリオ9「狙われた村」

皆さん。私は今、各方面からのゴゴータる非難を覚悟で、悩める人々の救済に当たろうとしております。こういった類の記事が嫌いな人、このページを“のりづけ”するなら今のうちよ。ということで、今回はなんと「ソーサリアン最後にして最大の謎“ドラゴンスレイヤー”の入手方法を大公開してしまうのですわ。ふー。

と、その前に、シナリオ9の「狙われた村」の方を先にやっつけちゃおう。「洞窟の外のお堂に置いてある金と銀の天使像が取れない」とか、「どういう順で祭壇に天使像を並べるのかわからない」って人が結構多かったりするんでね（気をもたせてごめんよ）。

まず金と銀の天使像の取り方だけど、これを取るにはまず「銅の天使像」を手に入れないとダメ。銅の天使像は、教会の墓場に眠っ

ている（写真①）。

マウアー氏がふんばってる教会まで戻って、お墓を一つ一つ調べてみよう。すると、右から2番めのお墓の下から銅の天使像が出てくる。これを地下の祭壇の1番上に置いて（写真②・神父さんの聖書に、これをほのめかすような詩が書いてあったよね？）、お堂の方へ。これで他の2つの天使像も手に入れることができる（写真③）。

次に、3つの天使の並べ方。

これまた一見意味不明の詩がヒントになる。祭壇の入口近くにある石板をチェックしてみよう。さっきはなかったはずの詩が浮かび上がっている。それによると、「（前略）……金の天使、銀の天使と後に続く。」ふむ、金の天使像を真ん中に、銀の天使像を1番下に置けばいいわけね（写真④）。ここでもう一度石板をチェック。さっきとは違った詩が浮かび上

がっている。

「（前略）……金の天使、前へ進み（中略）……銀の天使、後ろへ下がり（後略）……」早速、1番上に金の天使像、真ん中に銅の天使像と並び変えよう（銀の天使像はそのままね）。

並び変えたら、銅の天使像を回収（写真⑤）。すると、ちょっとした異変が起こる。そこでこの天使像を、いまだに溶岩のたぎっている場所に持って行くのだ。ウロウロしてると、賢いソーサリアン様は、ここで銅の天使像を溶かすことを考えつく。とりあえずはここに天使像を置き去りにして、外へ出よう（写真⑥）。

再びここへ戻って来ると、天使像はすっかり溶けて、中から「賢者の指輪」が現れる。これを持ってマウアーのところへ急ぐべし！シナリオクリアは目前よー。



シナリオ10「邪神の砦」

さて、お次は問題のシナリオ10「邪心の砦」の「ドラゴンスレイヤー」。これがないと大ボスのザンダーが倒せないのだけど、どこを探しても見つからない。

たいていの人は、入口のそばに石板がはまっている、あのいかにも怪しそうな部屋に目をつけたと思う(写真①)。でも、そこにある4つの扉のどこへ入ってみても真ん中の穴に出てきちゃって(写真②③④)、結局何にも見つからなかったよね。実はあの扉、入る順番が問題だったのだ。

それじゃ一体、どういう順番で入っていったらいいの？ ヒントらしきものといえば、例の石板ぐらいしかない。そこで石板の文面を再検証。

炎の神のしもべよ。
神に仕え、崇めるものよ。
我と共に、我らの神を
守るためにつくすのだ。

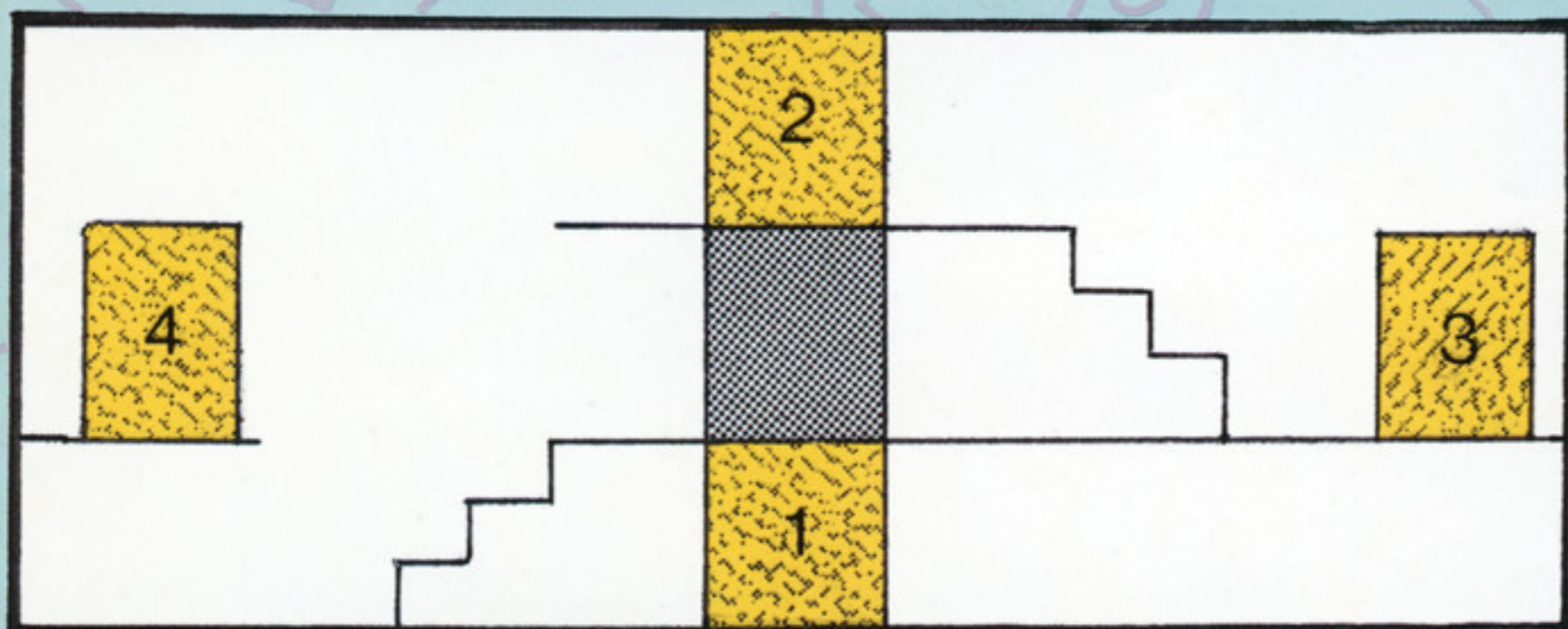
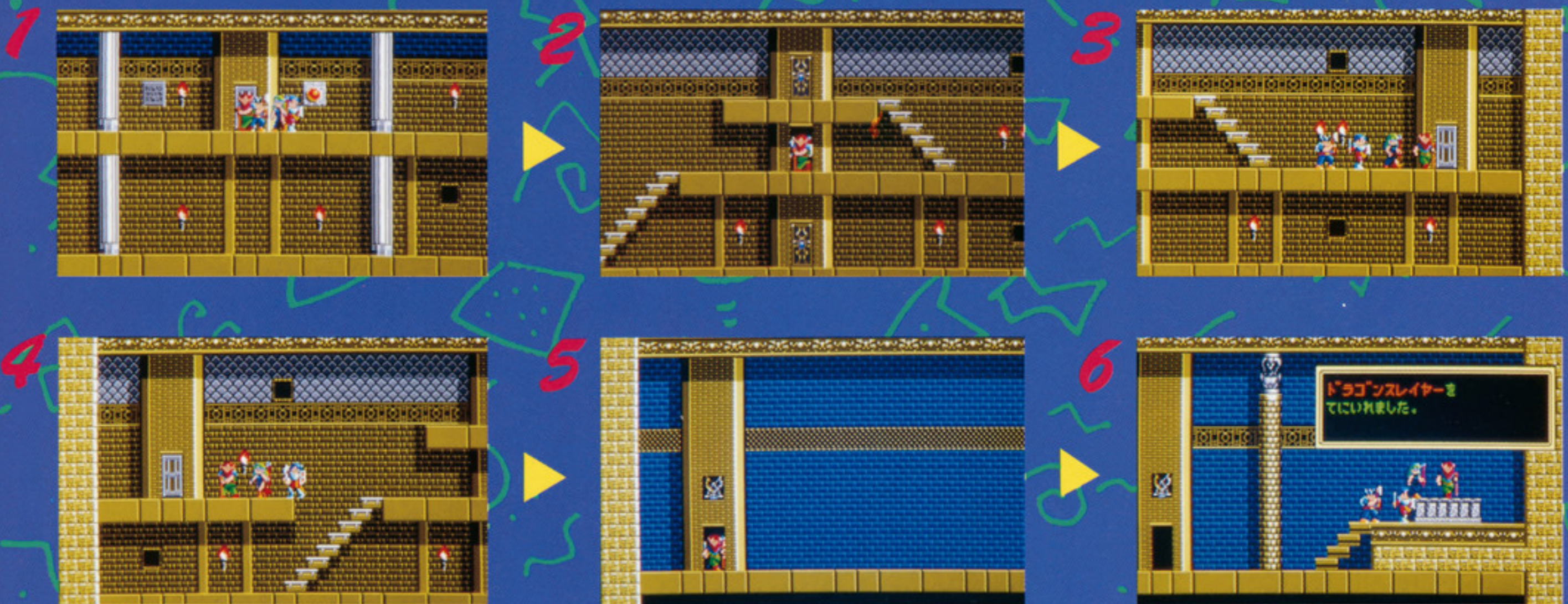
DURL

この際、詩の方は全く気にしなくてOK。重要なのが「DURL」の4文字。これは何かって言うと、意地悪なことに「Down、Up、Right、Left」の頭文字だったのよね。で、この指示通り「下、上、右、左」の順で扉に入っていくと、あら不思議。いつのまにやら見知らぬ部屋に出てるじゃありませんか！(写真⑤)

ここからさらに奥へ入ると、ついに「ドラゴンスレイヤー」発見(写真⑥)。めでたしめでたし。

ところで不肖私め、この石板の謎に気づいたのは、恥ずかしながらこの原稿を着手する直前。本当のことを言うと、私は実にややこしい数学の知識を持ち出してこの難問を解いていたのだ。それでもって「ヒントが全然ない！」なんて憤慨してたんだから……。

ジャムおじさん他大勢の皆様、ウソを教えてしまってごめんなさい！ 私がバカでございました。この場を借りてお詫言致します。ハイ。



これが「4つの扉のある部屋」の略図。この番号順に扉の中に入っていくこと。4番目の扉に入るとすぐには、何の変化も見られないけど、そこで諦めずに我が道を行

く！
「そんなこといったって、それじゃまた真ん中の穴に出ちゃうじゃないか」って？
とにかく、だまされたと思って実行するべし。

メガドラ達人講座は みんなからのハガキを待っている！

このコーナーはみんなのハガキの中から質問の多いものを選ぶので、どんどん送ってくれ。

応募先

〒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!/メガドライブ」編集部 メガドラ達人講座まで

メガドラ裏技リーグ

君もメガドラ界のメジャーリーグを目指せ!

アフターバーナーII

おなじみの裏技

2A

他誌でも載っているが、代表的なこの2つの裏技については、一応紹介しておこう。

①ステージセレクト

タイトル画面で、A・B・Cボタンを押しながら、スタートボタンを押すと、ステージ1~20までをセレクトできる。



このタイトル画面でA・B・Cボタンを押しながらスタートボタンを。

コントローラの方向ボタンの左右でステージセレクト。



②補給ミサイル満タン+隠しメッセージ

ステージクリア後の補給機が出現したら、すぐに各ステージごとに下記のコマンドを入れると、ミサイルが100発補給され、通常では見られないメッセージが出てくる。

- ★ステージ3……方向ボタンの左+Bボタン
- ★ステージ5……方向ボタンの右+Bボタン
- ★ステージ9……方向ボタンの下+Bボタン
- ★ステージ11……方向ボタンの右+Bボタン
- ★ステージ13……方向ボタンの左+Bボタン
- ★ステージ16……方向ボタンの左+Bボタン
- ★ステージ19……方向ボタンの下+Bボタン
- ★ステージ21……方向ボタンの右+Bボタン

(静岡県・粉川宗孝・16歳)



ステージ3のメッセージ。



ミサイル100発補給だ。

重装機兵レイノス

無限コンティニュー

2A

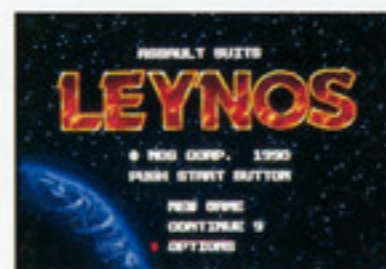
「ステージ2」以降でやられると、タイトル画面に戻ってコンティニューが2回できるモードになるが、そこでオプションモードにしてスタートボタンを押すと、コンティニューが9回になっている。そしてこの9回を使い

終わって、また同じことを繰り返せばコンティニューが9回になっているのだ。

(長野県・メガドラ宣治・17歳)



この画面が出れば成功。



9回に増えたぞ。

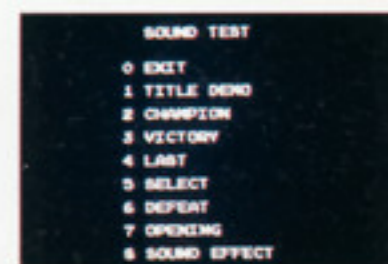
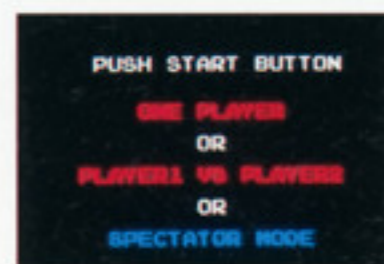
ファイナルブロー

サウンドテスト

A

画面がセレクトモードの時に、コントロールパッドを2Pに接続してスタートボタンを押すと、サウンドテストモードになる。

(大分県・ジョンのライバル・18歳)



コントローラを2Pに変える。サウンドテストだ。

ファイナルブロー

コンティニュー

2A

ゲームオーバーになったら、方向ボタンの上+スタートボタンで、コンティニューができる。ただし1ラウンドにつき1回だけである。

(大分県・緒方義和・17歳)



KO負け。



方向ボタンの上+スタートボタン。

コンティニューは1回だけだよ。

ハガキの書き方

ハガキの裏にゲーム名を書き、その下に裏技の内容をできるだけ具体的にまとめて書いてくれ。そしてさらにその下に、自分の住所、氏名、年齢、電話番号は必ず明記すること。

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/メガドライブ編集部
メガドラ裏技リーグ係まで

(例)

| | | | | | |
|--|--|--------------------------|-----------------------|------------------|----|
| <input type="checkbox"/> 102 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | (株) 日本ソフトバンク BEEP/メガドライブ編集部 メガドラ裏技リーグ係 | 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル | ゲーム名 裏技(170ハガキで17) | 住所 氏名 電話番号 | 年齢 |
|--|--|--------------------------|-----------------------|------------------|----|

メガドラ裏技大募集!

■メガドラ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられた裏技のハガキの中から、裏技のグレードによって毎号メジャーリーグから1Aまでを、編集部内のコミッショナー委員会が判定し選定するものです。

■同一の裏技が複数寄せられた場合は、その中から抽選で1名を選び、代表とさせていただきます。■賞には、メジャーリーグ、3A、2A、1Aがあり、賞に応じてそれぞれ5,000円、3,000円、2,000円、1,000円の図書券を差し上げます。■また、毎年1回優秀者の中からベストナインを選び、本誌誌上で発表します。ベストナインには、希望のゲームソフト2本を差し上げます。

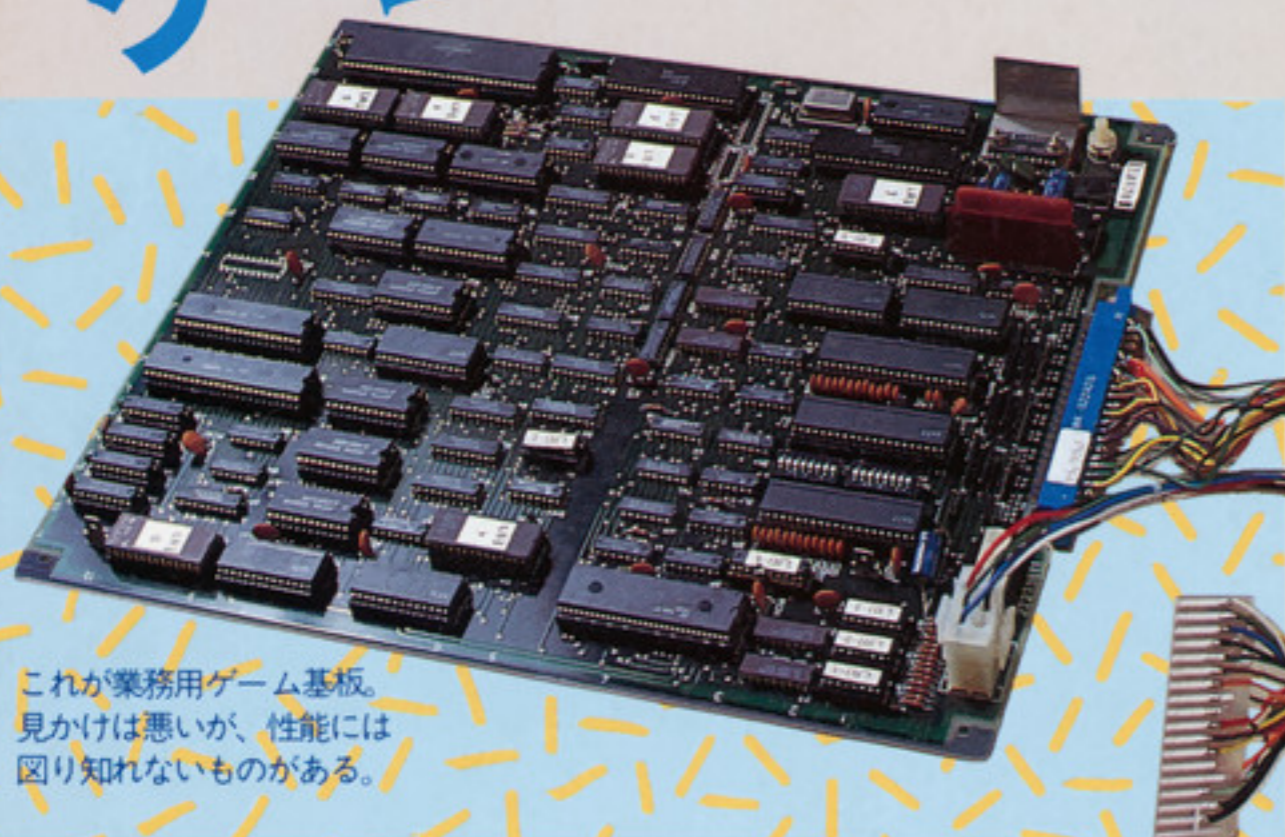
Kちゃんの ドンと やってみよう

[Vol.7] 最終回

SPECIALレクチャー

基板の入手方法
から
正しい接続まで

我が家で ゲームセンター気分を満喫



これが業務用ゲーム基板。
見かけは悪いが、性能には
図り知れないものがある。



ビデオゲームを1人占め!

しょうしんしょうめい
正真正銘、ゲームセンターのゲームがキミのものに

ああ、憧れのアーケード

液晶のゲームウォッチからファミコンへ、そして16ビットのメガドラへとステップアップはしたけれど、いつもその上の頂点にはアーケードのビデオゲームがあった。どんなにハードやソフトが進化しても、それは追いつきようのない隔たり、アマとプロの差のようなものを感じていたのではないだろうか。その昔、インベーダーゲームが異常な盛り上がりを見せた頃、ある若手歌手がそのきょう体を買ったと聞き、うらやましいと思ったものだ。「月数千円のお小遣いでは、フェラーリのような買い物は無理」といった感覚かな。

ところが中古は中古だった

ところがである。中古になったビデオゲームマシンは、意外にもお手頃であった。私も実際、その事実を知ったのはつい最近で、その安さに驚いてしまった。考えてみればゲームは旬のもの。デパートの屋上などで10円でプレイできるゲームがあることから理解できるように、旬を過ぎたビデオゲームは利益を生むことができない。そして、そのサイクルも自動車などよりずっと早いのだ。それも中古ならなおさらだ。かくして、中古のビデオゲーム基板なら、我々一般消費者の購入対象にもなる時代となった。

専用ハードもあるのだ

さらに、である。ビデオゲームソフト専用のコンパクトな一般向けハードも発売されている。これさえあれば、ほとんどのビデオゲームが家庭でも簡単にプレイできてしまう。また、そのハード用のソフトも数多くそろっていて、ほとんど家庭用ゲームマシンと同じ感覚でソフトを買って遊べるというわけだ。

そう、これが今回のテーマ。憧れのビデオゲームを自分のものにしてしまおうという企画だ。あの名作も、思い出の秀作も、どれもこれもノーコインで遊んでしまおうという、超お得な情報を贈ろう。

見かけはマニアックだけど実は 手頃に楽しめてしまうのだ!

基本 ADVICE



人気のグラディウスの基板がコレ。別電源を搭載するため、故障しやすいという面もあるらしい。

これがK1Cコントロールボックス。ジョイスティックを2組搭載し2Pも可能。とてもコンパクトなのだ。



なんと家庭のTVにも簡単に接続できる!

挑戦してみたいけど、予算が怖くて……と思っている人は、案外多いと思う。しかし、実際には驚くほど低予算で始められるのだ。まず、必要なのはコントロールボックス、それにモニター、そして好みのゲームの基板、たったこれだけでOKなのだ。コントロール

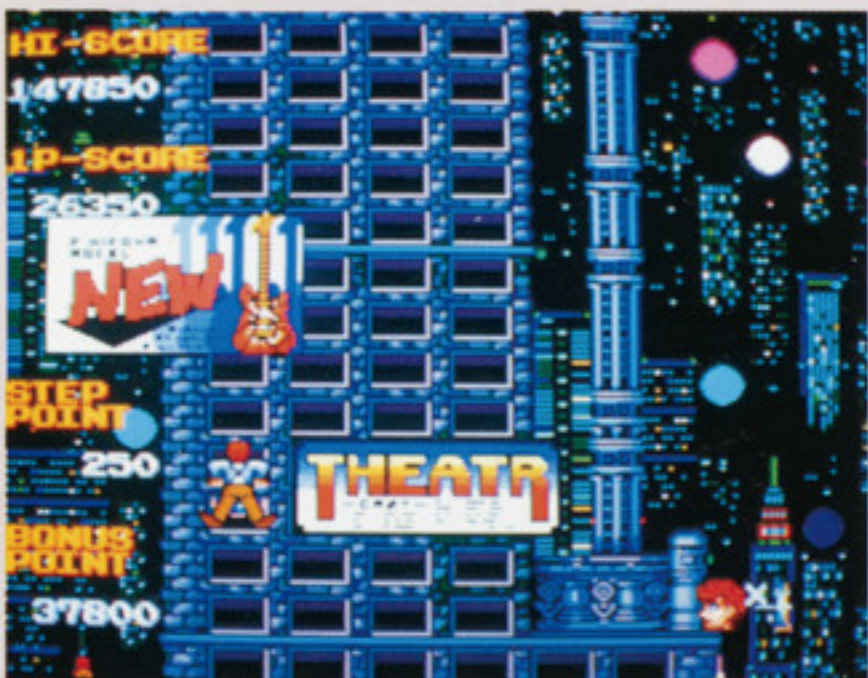
ボックスは3万円前後。モニターは家庭のTVで代用させるとして、後は基板のみ。その基板も5,000円くらいから、かなりおもしろいゲームが手に入る。そう、メガドラなどの家庭用ゲームと比べても、それほど差はないというわけだ。

さらに接続方法だって、そんなに複雑ではない。今回取材をさせていただいたキョーワインターナショナルで扱っている基板は、出入力に使うハーネスをすでに自社製のコントロールボックス対応に加工済みのものがほとんど。コントロールボックスには家庭用TVに接続可能なビデオ端子・VHF対応の機種もあるので安心だ。まあ、お店の人に状況を説明してどんなモニターを使用するかを説明すれば、適切なアドバイスをくれるはず。後は、ほとんど一般の家庭用ゲームを接続する要領でOKだろう。てなわけで、そんなに肩肘張らないで、気軽に考えて挑戦しよう。

基板の価格は株価並み 相場の変動が激しい

さて、問題はキミがどんなゲームをしたいのかに絞られる。というのも、基板の価格は上下の幅が大きく、安いものは4,000円くらい、高いものは10万円以上にもなってしまう。その価格の変動も大きく、まるで株価や為替レートのようにつかみにくいものなのだ。当然、その価格は人気によって左右される。キョーワインターナショナルさんによれば、ナムコやコナミのゲームは人気が高く、中には予約をしても何カ月も手に入らないものもあるという。『ワルキューレの伝説』や『グラディウスII』などが、そうした部類に入り、価格もハードを完全に上回る。かなり古いソ

あの名作、この秀作、思い出のアーケードもバッチリ



『クレイジークライマーII』(ニチブツ)。やはり人気商品で品薄。価格も一流なのだ。



『リターン オブ インター』(ナムコ)。もう、かなり昔のゲームとなってしまったが、人気は全く衰えないという。



ご存知『グラディウスII』(コナミ)。現在、マニアの憧れの的となっている。価格もそれなりにスゴイ!

ちょっとツウになったら挑戦しよう プロ仕様のマシンは、一味違うぜ!

その1

ディップスイッチ

せっかくプロ仕様のマシンを手に入れたのだから、その機能を存分に楽しまなければもったいない。まず、基板についているディップスイッチに注目しよう。

「同じゲームのはずなのに、こっちの店とあっちの店では強さが違う」と感じた経験はないだろうか。麻雀ゲームなどが顕著な例で、そこそこの腕の持ち主ならばばらくプレイできる店もあれば、1回戦は楽勝なのに2回戦ではいきなり役満を和がられてしまう店もあったりする。これは基板についているディップスイッチを操作しているわけで、ディップスイッチの設定で対戦するコンピュータの強さを変えられる。その設定はお店の自由であるから、こんな差が生まれるわけ。

さて、そのゲーム基板も自分のものになったからにはディップスイッチの設定もオーナーである自分の自由。これまで投資したのがウソのようにスムーズにクリアできるかもしれない。麻雀ゲームでいうと（私は麻雀ゲームが好きなので、どうしてもこだわってしまう、ゴメン）粘りに粘っても無理だった最後の1枚もあっさり脱いでくれるというわけ。これがオーナーの強み、「ああ、買ってしまってヨカット……」と実感できる最上の喜びだろう。無意味にゲームセンターで熱くなるより、こっちの方がずっとお得かも。

実戦 ADVICE

その2

RGB出力

これは、少々投資を必要とするかもしれない。もし、キミがパソコンのモニター（RGB端子つき）をもっていれば話は別だが。

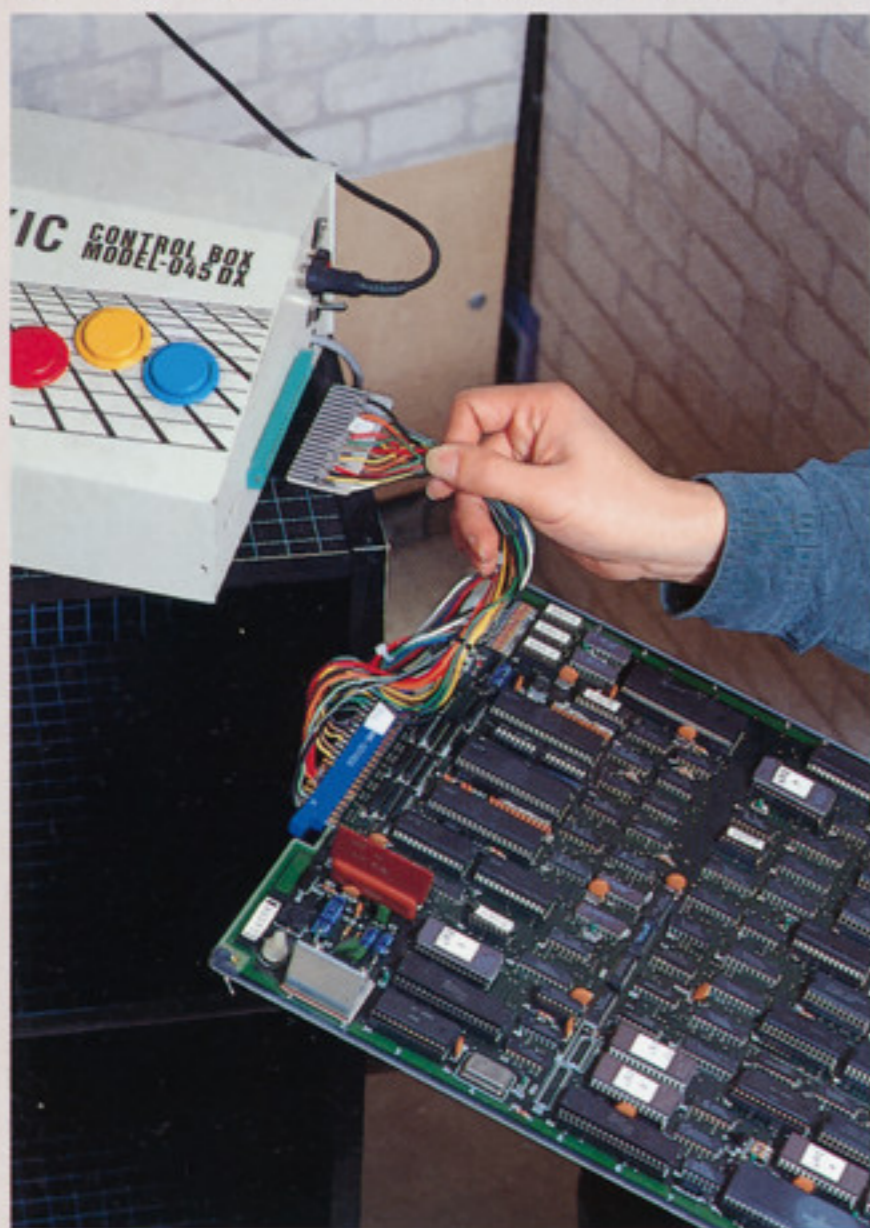
業務用のゲームは、そもそもRGB出力を標準としている。それを一般のTVに接続可能なビデオ出力にも対応させたことがキョーワインターナショナル製コントロールボックスの偉いところなのだが、もしRGB入力が可能なモニターがあればそれにこしたことはない。画像の鮮明さがぜんぜん違うのだ。これは、メガドラでもそうなのだが、ビデオ入力する一般TVではハードの性能を100%生かすことができない。ディテールがぼやけてしまったり、カラー調整も思いどおりにいかないはず。

もしキミが、アーケードの鮮やかさをそのまま再現したいなら、なんとしてもRGB端子のついたモニターを用意してほしい。兄貴や親父がデスクトップのパソコンをもっていたら、そのモニターはたぶんRGB対応のはずだ。ちょっと拝借するのもいい。

フトの中にも定番となっているものは、なかなか値くずれしないそうだ。

それと好対照なのがパズルゲームだそうで、この手のゲームは価格の変動が特に大きいらしい。「アルカノイド」などが、その顕著な例だとか。パズルは買い急ぐな！これが賢い買い方と言えそうだ。

そして、これは忠告なのだが、これらのゲーム基板はあくまで中古であって、メーカーの保証などはない。したがって故障しても完全なメンテナンスは受けられないと考えた方がいい。もちろん、キョーワインターナショナルさんでは、起動することを確認してから販売しているということだったが……。通信販売が中心の業界だが、できれば自分の目で確かめて購入を検討した方がいいかもしれない。そこそこ高価なものでもあるしね。



これがコントロールボックスと基板の接続部分。むき出しになったカセットROMを差し込むと思えばいい。

SHOP GUIDE

キョーワインターナショナル

今回の取材でお世話になったのが、この業界では知る人ぞ知る老舗、キョーワインターナショナルさんだ。実は、アーケードゲームを家庭のTVで楽しめるようになったのは、この会社のコントロールボックスの開発によるものだったのだ。ハード、ソフト両方を手掛けているだけに信頼性は抜群。初めての人でも適切な

アドバイスをくれるぞ。常時豊富なソフトが用意されていて、ショールームで実際に見ることもできる。通信販売もあり、現金書留、郵便振替、電話受付後配送、（代金引換え）の3つの方法がある。
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26/☎(03)448-0832/ショールームの営業時間はPM1:00~PM6:00(日・祭日もオープン)



ショールーム奥にはゲーム基板がぎっしり！どんなゲームセンターよりも豊富なバリエーションかもしれない。

お買い得一本勝負

BEEMEGA・ドッグレース

5月に発売されるソフトはなんと2本。『DJボーイ』と『ウィップラッシュ』だけなのだ。しかも『DJボーイ』は先月評価済みなので、さびしいかぎりだ。もしお金があまっていたら、発売済みソフトをもう一度チェックしてみるのもいいぞ。



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点で犬を走らせます。そのオッズと犬が多い方が総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、及び80%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皆さん自身ですので、「違うじゃない!」と言われても困ります。1つの参考意見として考えてください。

1 枠
4月27日発売
TEL・TELまあじゃん

南1局 東家 栄和

待牌

平和 立直

サン電子 5,800円 TAB

おまたせの通信対戦を可能にした麻雀ゲーム。昇段モード等もつき、バラエティに富んでいる。対戦相手も多いぞ。

シド熊倉



春風に誘われて、バイト希望者が多くなる季節となった。ゲーマー、ライター志望者にあらかじめ言うておくが、この業界は、ゲームが好きと言うだけでは生き残っていけないぞ。

通信機能が、モニターの時にはいくつかバグが出ていた。それがもし改善されていなかったら怖い。とはいえ、1人で遊ぶにも十分なモードがついているので、麻雀好きは昇段試験に挑戦せよ! 相当にうまい人でもかなり時間がかかるのではないかな。

7

OLIX光治

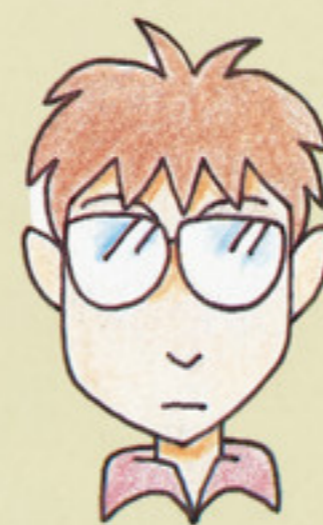


ついに人生最大のイベント、引っ越しを執行してしまった。夜の10時から始めて朝の8時頃に終了。まさに夜逃げ感覚ってヤツだ。手伝ってくれたMさん、この場を借りて感謝。

モデムを使用しての2人対戦モードを前提として遊べば、なかなか面白いかもしれない。ただし、遠くの友達と対戦するときは、電話代を甘くみてはイカンぞ。かと言って、近所の友達と対戦するなら、実際に卓を囲んだ方がいい様な気がするし……。

5

改造人間-NO



先日、近所のゲーセンでやっと「ドライアスII」をクリアした。今までプレイしていた場所が、ハードランクだったために、ずっと詰まっていたのかと思うと腹立たしい。

2回めの登場だけど、今回もモデムを試せなかった。特にこれといって目立つ物がなく、オーソドックスな仕上がりになっているが、本気で麻雀を楽しみたい人にとっては、この方が良い。点数は高くないけど安心してお奨めできるソフトと言えるだろう。

7

ジャムおじさん



やっぱりナムコの動きが気になってます。個人的には、版權を生かし、スターウォーズをRPGで作ってもらうなんてのを期待しているんですが、いったい2作目は何でしょう。

期待のメーカーであるサン電子の参入第一弾が、まだ発売されていないモデム対応ゲームというのは……。1人でも十分に遊べるゲームだけど、ネーミングで損をしている。TEL・TELシリーズという名はやめたほうが、多くのユーザーに親しまれると思う。

6

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

5月26日発売

ウィップラッシュ



セガ 6,000円 SHT

セガ久々のオリジナル横スクロールシューティング。パワーローを、ヨーヨーの様に前後左右に飛ばして、敵を叩きつぶせ!

セガが久々に放つオリジナルシューティングだけに期待に応えている。いまいちスピード感に欠けるが、パワーアップのシステムやパワーローのびよ〜ん、びよ〜んは気持ちいい。意のままに使えるようになれば、これほど良いものはないのだ。はあ〜。

8

見た目が地味なのは気になるが、ゲームとしては水準以上のデキ。どこが地味なのか考えてみると、やはりパワーアップ関係に尽きると思う。このテのゲームは爽快感が命だから、気持ちよく敵を倒したいモンだよ。その点がイマイチ。全体的にはよくまとまっている。

6

このソフトの前評判はかなり良いようだけど、僕はあまり好きじゃない。敵の動きがかなり単調なので、ゲームの展開ものったりとした感じになっている。またパワーアップしてもあまり意味が無いのも考えものだ。もうちょっと煮つめた方が良いのでは?

7

一見アイレム風の、およそセガらしからぬシューティング。出来はファミコンやPCエンジンのシューティングと比較すれば群を抜いているけど、なにか物足りない感じ。もっと、メガドラの機能を生かして強烈な個性の作品に仕上げしてほしい。買って損はないけどね。

7

3 枠

6月8日発売

サンダーフォースIII



テクノソフト 6,800円 SHT

今回はサイドビューのみで構成されている。パワーアップはシリーズ共通なので安心。スピードは自由に設定できるぞ。

前作と比べても断然グラフィックがよい。サイドビューのみで構成されているのだが、グラディウスIII化してて気持ちいいのだ。俺にとっては難しいゲームだが、メガドライバーは「簡単過ぎる!」と言うだろうな。でも、買っちゃえ、買っちゃえ!

8

期待を裏切らないソフトだということ、最初に言っておこう。前作をクリアできるくらいの腕がある人には、絶対におススメ。でもかなり難易度が高めなので、それなりの覚悟が必要だ。とにかく絵や音がハデハデなので、見ているだけでも楽しめるはずだ。

8

これは凄い。メガドラならではのシューティングゲームと言えよう。前作では失敗だったトップビューを無くし、横スクロールのみにしたのは大変良い。ゲーム自体は超難度だけど、パターン暗記型なのでやってやれない事はない。ユーザーなら挑戦しようぜ!

9

やっぱり、メガドラのシューティングといえばねサンダーフォースシリーズですね。先般、米国で開催されたCESでも一番人気だったらしいが、なるほどとうなずける出来だ。今回は、ゲーマーの腕に応じて難易度を設定してあるからバッチリ。買うしかないだろうね。

9



シューティングマニアにとってはたまらない月。実質的に発売月は違うので、2枠3枠とも買ってしまえい! シューティングは取り出してすぐに遊べるし、すぐにやめられるし、言うことなし。1枠は、誰かがモデムを買ったのを確認してから一緒に買うことにしようかな。そんなもんだ。

文句無しに『サンダーフォースIII』の3枠をススめる。メガドライブというハードを、ものすごく上手に使っているの、ハードを持っていない友達に見せてあげよう。これほど高いクオリティをキープできれば、テクノソフト=すごいという図式が浸透するのも時間の問題だと思う。他社もがんばってほしいもんだ。

今月はシューティングが2本あるが、僕なら3枠を買うだろう。難しいけど、敵を倒した時の爽快感は、3枠の方がずっと上だ。ただラスタースクロールは規則的すぎるので、ドラIIの様にしたほうが雰囲気が出るだろう。1枠はモデム無しでも十分楽しめるので、狙い目だぞ。それにしても5月は新作が少ないな。

メガドラが100万台を突破したというのに、今月はたったの2本しか発売されないというのは、なんとも情けない一言。お金を貯めて6月に登場する『サンダーフォースIII』に備えるのが、ベストだと思います。もし、お金に余裕がある場合には、『ウィップラッシュ』にチャレンジしてみるのもいいだろう。

さらば、カマタ隊長！我々はあなたを忘れない（しばらくは…）

世紀末パチモン英雄伝説

Xガドマン X

第6話 四面楚歌！新隊長は流星のように！

原作 木川存美
まんが 日高水泳部

光波怪獣 ディスケットン登場



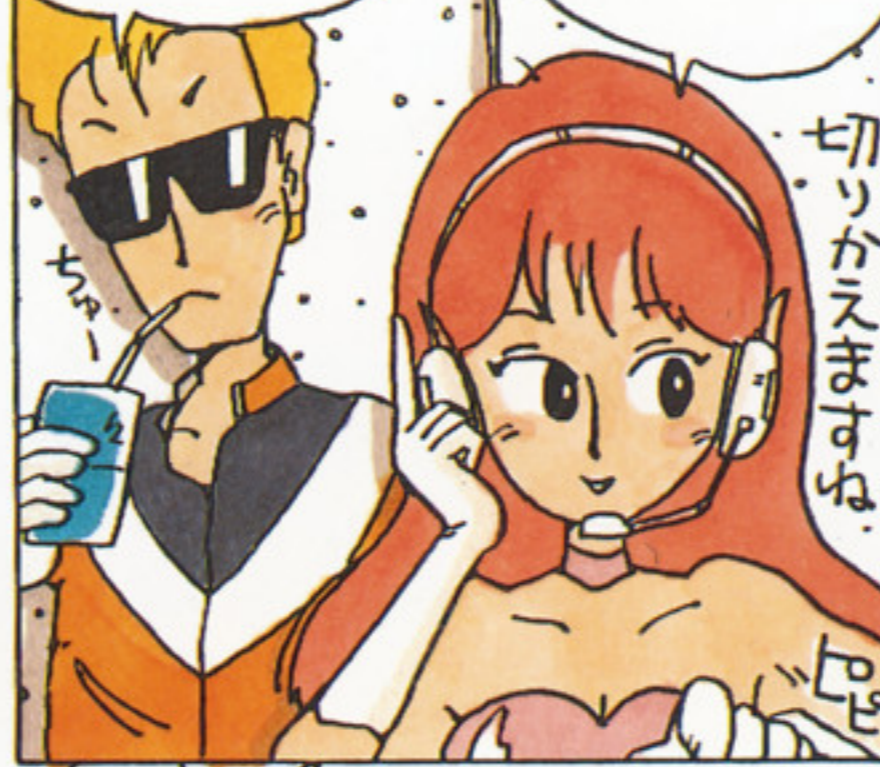
前回の苦戦で
壊滅状態となった
SEGAでは
再起不能のカマタ隊長を
伊豆・城ヶ崎へ流刑にした

リハビリと
言え
リハビリとっ

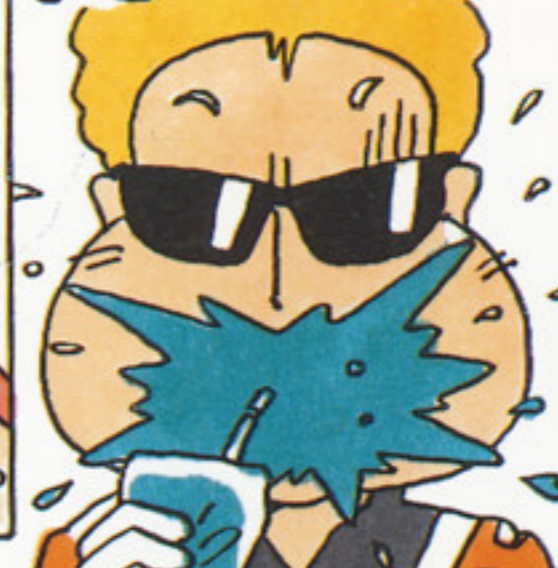


新隊長は
宇宙ステーション
W3から
くるんだって？

ええ今
ちょうど
音声通信が
来たみたい



ほっほっほ
元気の
みんなの
ぶぶぶ！



ワシが新任の
隊長じゃ
ちなみに
小腸の次は
大腸じゃ

なっ なんだ
この放送は！



アテンション
プリーズ♪
只今シャトルにて
地球接近中
よーそろ

ワシが
地球につくまで
勝手なマネを
せんことじゃて
ほっほっほっ
プツン

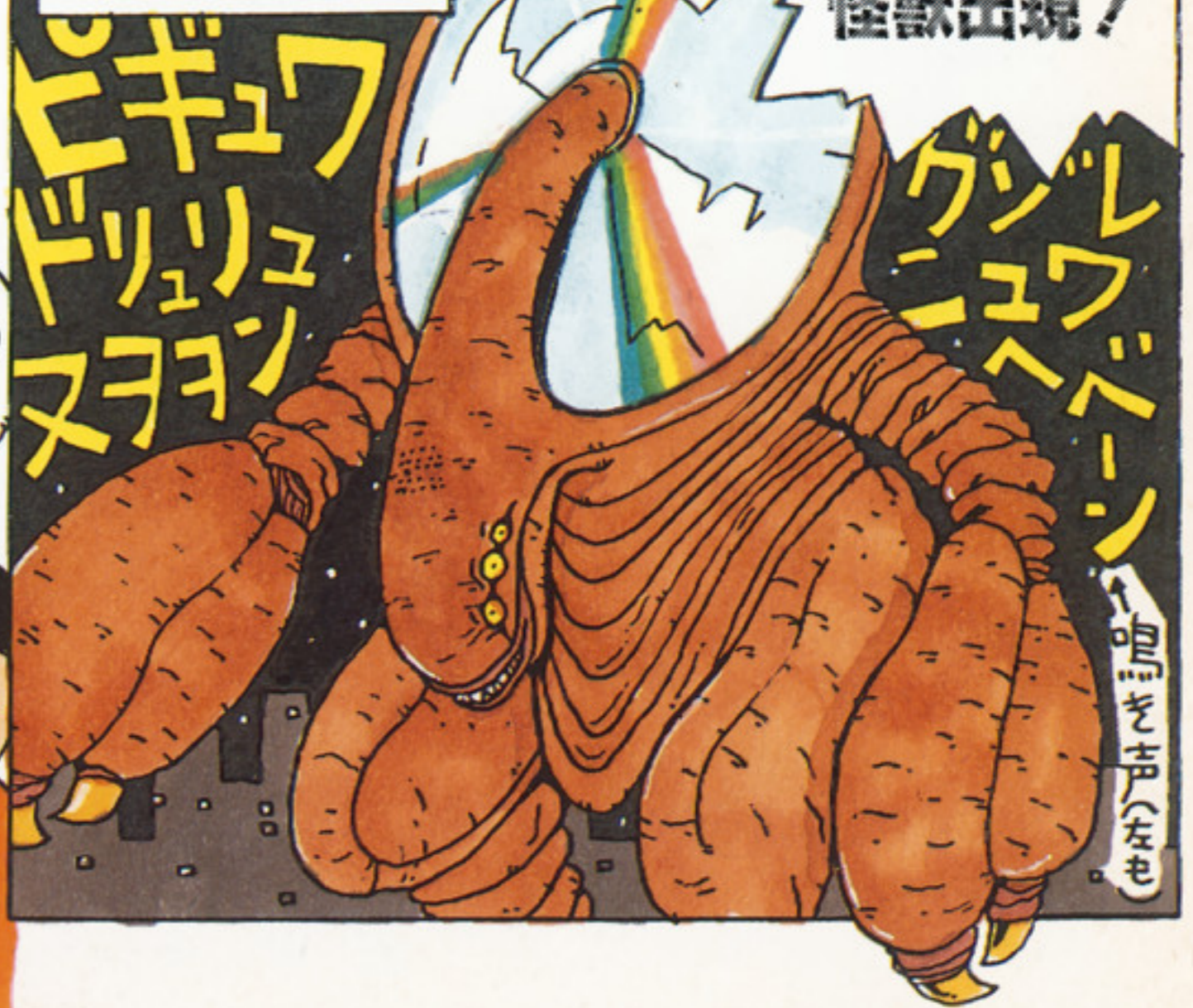


—なんという
じじむさくも
高飛車な
態度なんだ
あーっ！

口のまわり
ふけよ



—とか何とか
言ってる時だった



怪獣出現！
怪獣出現！



あれは
光波怪獣
ディスクトン!

おお
イトウ少年
生きて
いたのか!

敵の攻撃を
CD-ROMに記憶し
逆にはね返す
という
かなり恐ろしい
怪獣です

くわしくは
創刊号(1989夏号)
を読んで下さい!
新潟県のKO君の
リクエストで
登場したようです!

ああ!

絵が
かじ
ははが

ええい
セリフが
多いわ!

手抜き
大さの文

また非常に
ボードゲームの
好きな怪獣でも
あります!



くつ……
ボードゲーム
などという
ハイカラな遊戯は
知らん……

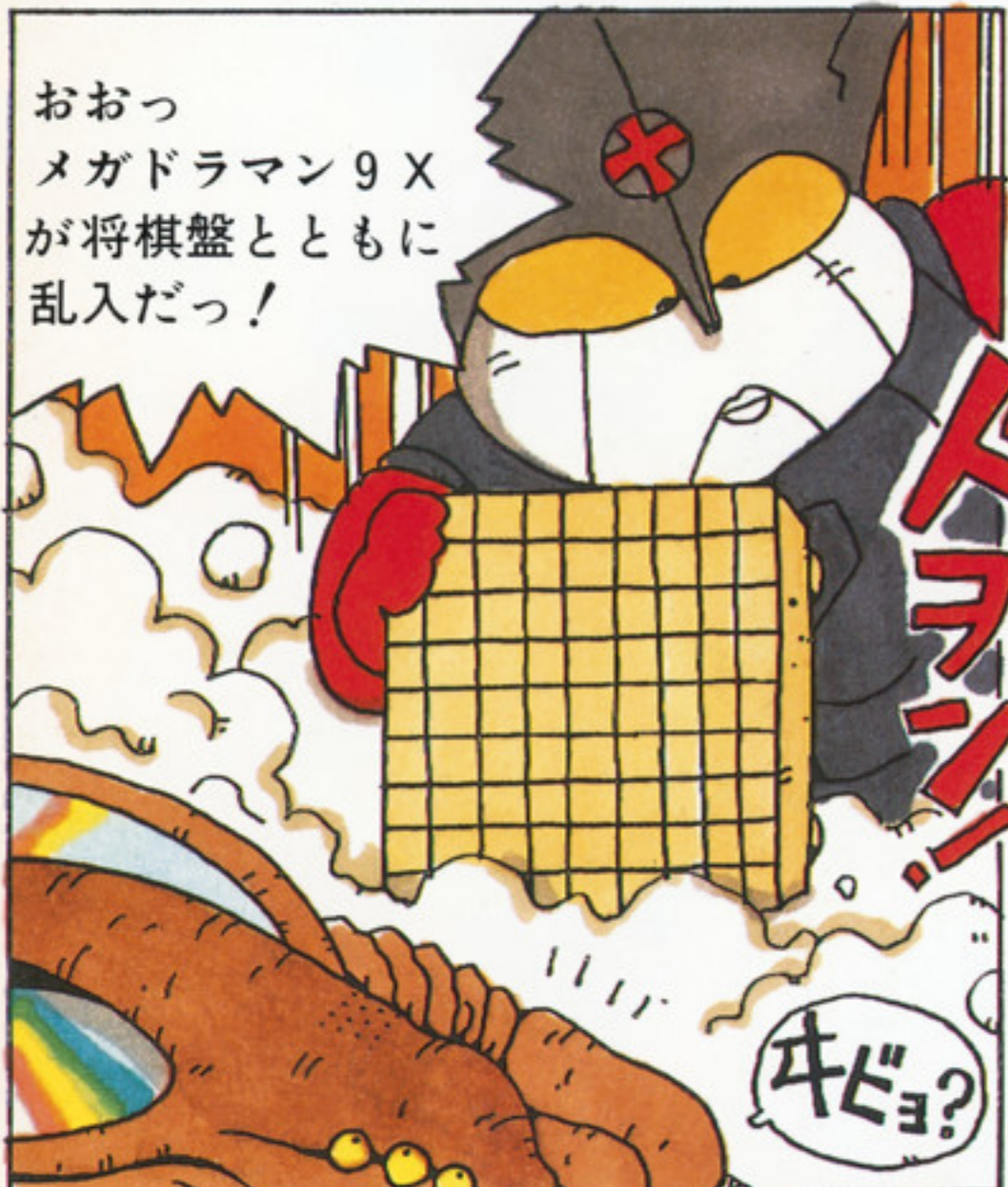
ならば
これは
どうだ!



新隊長……恐い、恐い
身!

ちほみにBGMは「ライオンキング」のミュージックだ。

飛はほいほー



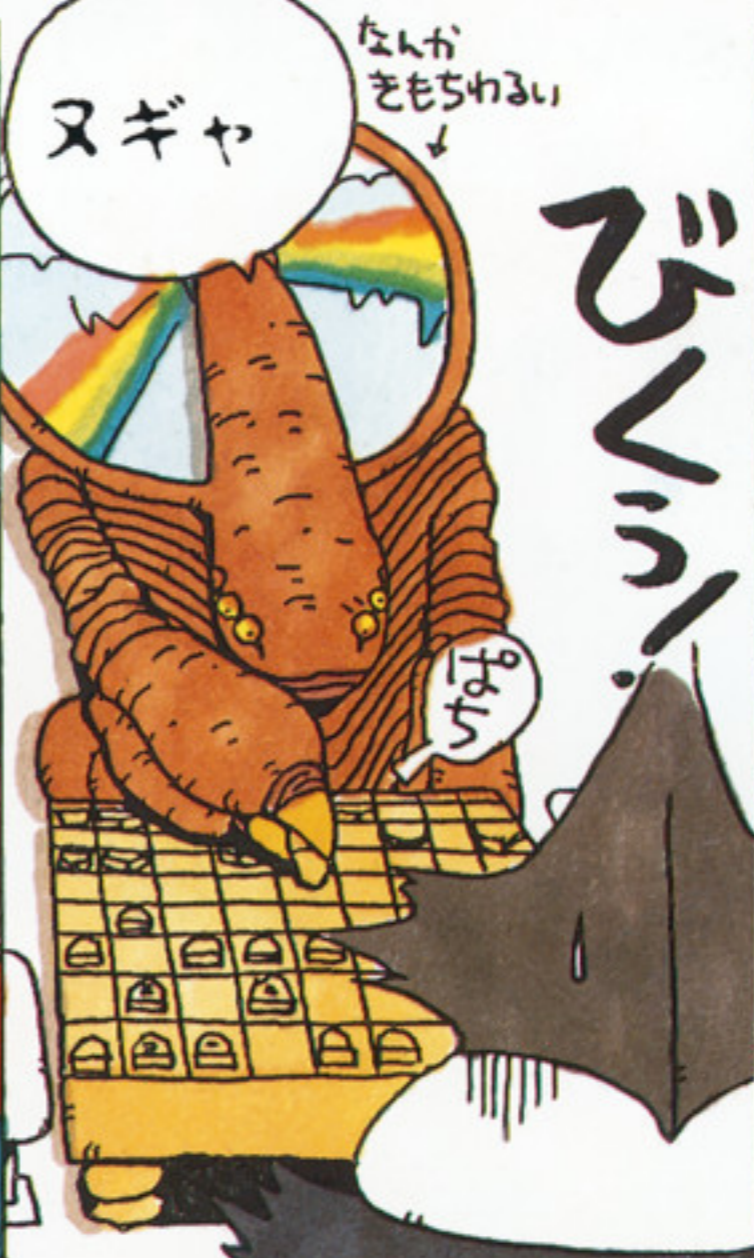
おおっ
メガドラマン9X
が将棋盤とともに
乱入だっ!

キーン?

ふっふっふっ
小さい頃
友達がおらず毎日
1人で詰め将棋を
していたので
将棋は
無敵なのだ!



暗い過去



又ギヤ

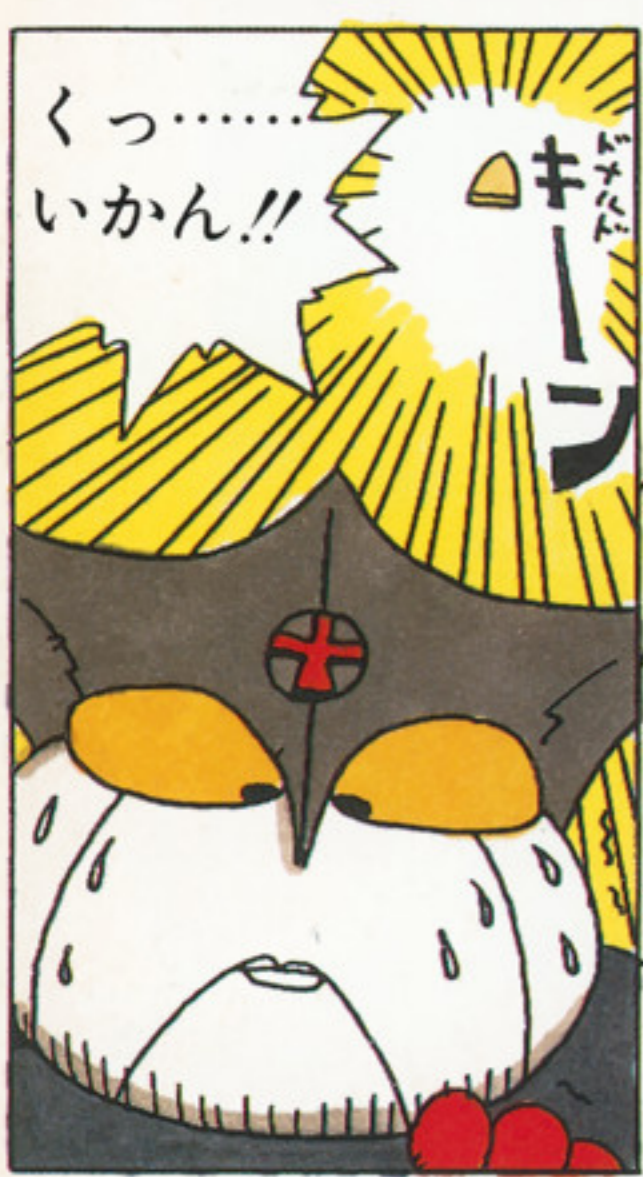
なんか
きもちわるい

びびん!

9Xは甘かった!
ディスクトンの
メモリ容量は
9Xの700倍
処理速度も
早かったのだ!

こやつ……
できる!

へんな横顔



くっ……
いかん!!



ズウム!

飛車

直理哉

どわー!

何だ!?



ず……
ずいぶん
高飛車な
ヤツだ
……!



——王手
かの……

神をも恐れぬ
その所業と風貌!
ゴッド新隊長登場だ!!

のう(「瀬賀の門」より)

ただほど嬉しいものはないっ!

BEメガ 読者プレゼント

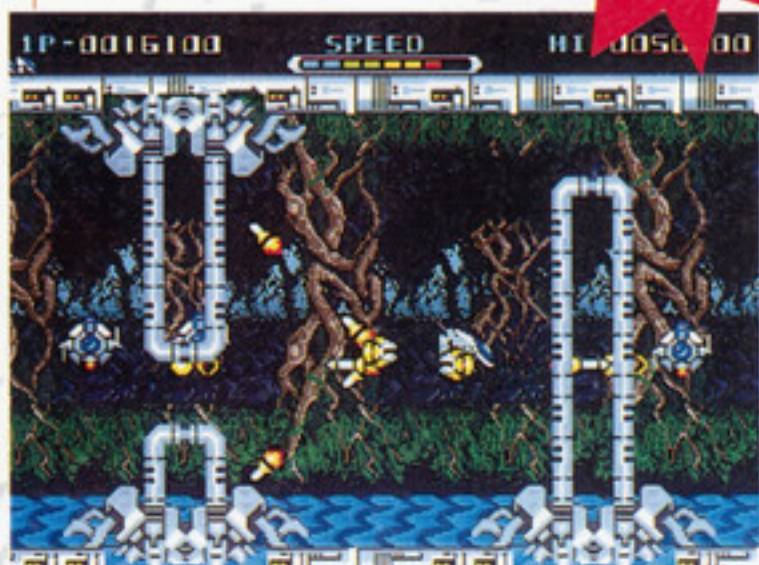
応募方法

48ページのアンケートハガキに全て答えて、切手を貼って送ってね。締切は6月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は7月号の「びーぶるランド」で。

1 ウィップラッシュ

- 発売元：セガ
- 定価：6,000円

5名



2 DJボーイ

- 発売元：セガ
- 定価：6,000円

5名



3 TEL・TELまあじゃん

- 提供：サン電子
- 定価：5,800円

3名



4 サイオブレード

- 提供：シグマ商事
- 定価：8,500円

3名



5 「ドラゴンクエスト 4コママンガ劇場」

- ギャグの232連発! 全て書き下ろし! (A 5判・144P)
- 提供：エニックス
- 定価：580円

2名



6 「カリフォルニアの青いバカ」

“世紀末キテレツ新聞”でお馴染みのみうらじゅん氏のエッセイ&コミック集。

- 発行：JICC出版局
- 定価：1,000円(B 6判)
- 提供：BEメガ



2名

7 妖怪道中記・テレカ

非売品。懐かしのゲームの貴重なテレカ。まだ持っていないマニアに贈る!

- 提供：ナムコ

20名



8 バイキン君シール

- 大小3枚セットで!
- 提供：BEメガ

20名



セガ・ビデゲーシール 9

「アウトラン」「スペースハリアー」など、懐かしのゲームが5枚セット。

- 提供：BEメガ

10名



INFORMATION

モデム、ゲームギアと話題の尽きないメガドライブの周辺ですが、今年後半のゲーム界は、高性能ゲームマシン、ハンディマシン、通信と様々な分野で、熱い戦いが繰り広げられそうです。とはいえ、^{かぎ}鍵を握っているのは相変わらずソフト。ここいらで、今までにないソフトの^{しんき}新機軸を打ち出したマシンが、他をリードしそうな気もするのですが。

新しいコンピュータゲームの時代は、今まさにスタートしたばかりです。

7月号は、
6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。ゲームのヒント等は、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 白勢房枝 福田信之 桑原 修 阿部 潤
セザール松本 大内めぐみ 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 秋山未来 佐々木功一 吉村勇子

編集協力 井上 滋 折原光治 衛藤ヒロユキ 花島 新原 頼一

森崎雄司 山田淳一 木川存美 吉野屋牛兵衛 三ツ浦孝志

木内みどり (スタジオハード)

レイアウト アートサブライ 石原賢二 ギャングランド 田辺智代

土井野修清 渡部玉美 蝦名文伸 星 淳二 (スタジオハード)

松井 淳 (メディアミックス)

フォトグラフ 蒲生晴夫 鬼頭栄次 佐々木彩子

イラスト 加藤まなみ 木村久美子 近藤ゆたか 徳永 健 中元正敏

滑子堂本舗 日高水泳部 森コギト 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



アンケートハガキの書き方

別紙アンケートハガキ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
②BEEP/メガドライブ()号
③ゲームボーイLIFE
④決定版/RPGガイド
①～④のすべて

⑨BEEP/メガドライブに対する希望

①隔週刊化する
②定価を下げる
③フロクをつける
④その他

⑩6月以降発売のメガドライブのソフトで買っていたいものは?

①移植してほしいゲーム(全般)は?
②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Ⅲ THUNDER FORCE Ⅲ

絶賛の嵐が吹き荒れた「サンダーフォースⅡMD」に続き
更に磨きをかけた本格派シューティングが帰ってきた…

メガドライブ独特の機能である、ラインスクロール等の新技術を駆使し、数々の大型仕掛けも満載。しかも前作「サンダーフォースⅡMD」で好評だった横方向スクロール面をみの構成になるなど、シューティングゲームに求められる要素を随所に導入しました。そのほか兵器の強化、キャラクターの大型化、自機のスピード調節機能の搭載など広範囲においてもパワーUP!!

更に音声面ではクリアなボイスとサウンドに加え、効果音までもステレオ対応で臨場感をいっそう強化。魅力あふれる機能を満載し、STGファン待望の新作いよいよ登場です!!

6月8日発売!

価格¥6,800(税別)



'90東京おもちゃショー出展!

6月10日(日)日本コンベンションセンター(幕張メッセ)
ブース番号6004

※前作Herzog zweiのパッケージ紙を持参された方にはゲーム参加で素敵な景品をプレゼント// GAL'sクラブもみなさんを待ってます♡

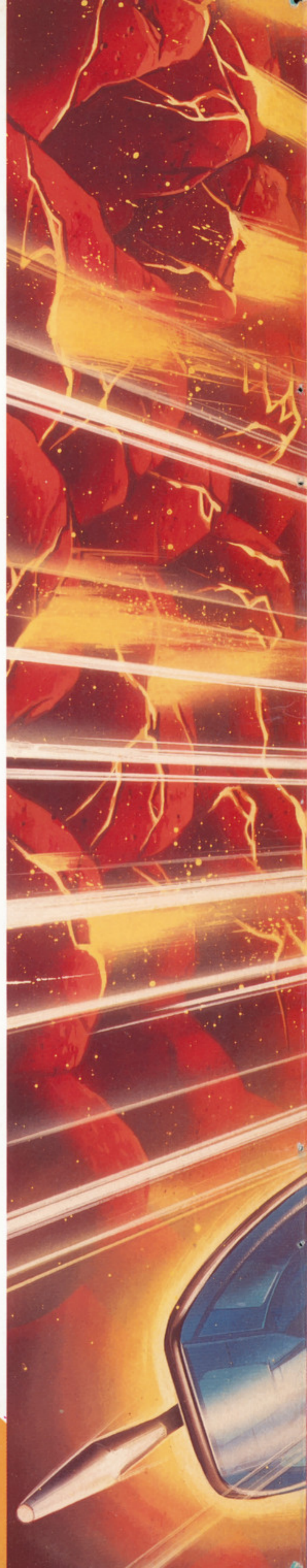


KANAKO KAORU

株式会社 テクノソフト 〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 Phone 0956-33-5555

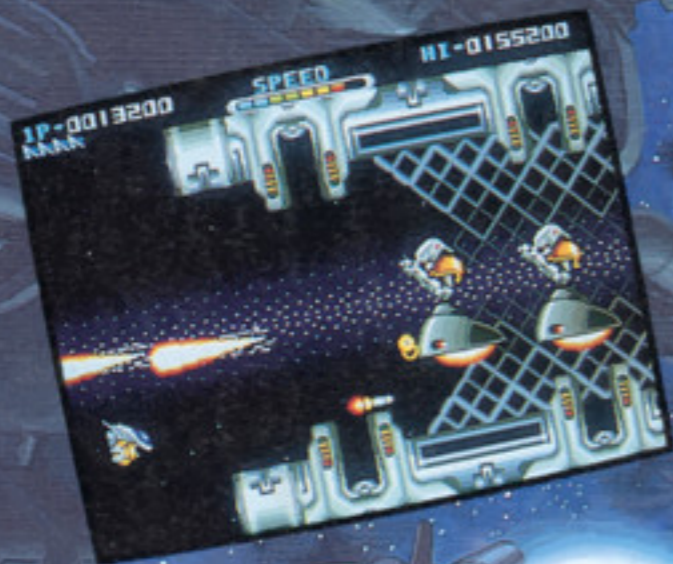
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

今回の「サンダーフォースⅢ」では、テクノソフトGAL'sクラブのKAORUがボイスで登場しています。応援してくださいね♡



ド迫カ!! スーパーシューティング誕生!!





Whiplash

5月26日発売予定 6,000円 標準小売価格

人類を救うために、宇宙空間へ飛び出したウィップラッシュ。群がる正体不明の強敵、そして一筋縄では破壊できないボスキャラ、ハイパワーショットの集中攻撃だ。

マルチシナリオ・マルチエンディングRPG
時の継承者 ファンタシースターIII

時の継承者



DJボーイ

5月19日発売予定 6,000円 標準小売価格

「ヘルプミー!」ワルガキ団に可愛い彼女がつけ去られてしまったぞ、逃げDJボーイ! スピード感あふれる連続アクションで、につき悪者たちをぶちのめせ

発売記念
W・キャンペーン
展開中!

好評発売中!!

発売記念大プレゼント・キャンペーン!!

クイズ正解者の中から抽選で、
Aコース・Bコース、夢のプレゼント!

- Aコース:東京ディズニーランド入場券(ペア)+旅行券(5万円)150名
- Bコース:ゲームセンター版「プロクシード」(コンパクトキャビネット)30名

問題 人気絶頂のメガドライブ最新作「時の継承者 ファンタシースターIII」は、
〇〇〇エンディングである。

- 応募方法:官製ハガキに〇〇〇の中に入る文字と、住所、年齢、氏名、A・Bどちらか希望のコースを明記のうえ、ご応募ください。
- 応募先:〒144 東京都大田区蒲田郵便局 私書箱35号(株)セガ・エンタープライゼス「ファンタシースターIII」キャンペーン係
- 締切:平成2年6月30日(当日消印有効)

*発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。



抽選 30名

チャレンジ・キャンペーン!!早解きコンテスト!



先着 100名

4つのエンディングの背景を書いて、セガに送ろう!
先着100名様に「アーケードパワースティック」、すべてのチャレンジャーの中から抽選で200名様に「オリジナルスタジャン」CD、「テレホンカードセット」のいずれか1点をプレゼント!

- 応募方法:「ファンタシースターIII」の取扱い説明書についている三角応募券を貼り4種類のエンディングそれぞれの背景は何か?を官製はがきに書いて、下記まで送って下さい。住所、氏名、年齢も忘れないでね。
- 応募先:〒144 東京都大田区羽田 1-2-12(株)セガ・エンタープライゼス H・E事業部「早解き」係
- 締切:平成2年6月30日(当日消印有効)

*発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

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。
*記載価格は消費税別価格です。

お問い合わせは 株式会社 **セガ・エンタープライゼス** 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話 03(742)7068 お客様サービスセンター