平成2年6月16日第3種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1990 SEPTEMBER 9月号 MONTHLY
SOFT BANK

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

480 YEN
1990年9月1日発行
(毎月1回1日発行)
第6巻8号通巻69号

いまどきの「愉快、痛快」体感ゲーム

悦楽的体感遊戯

さらに増ページだ!
メガドラ快進撃号

熱血メガドライブ宣言
日本テレネット/ゲームアーツ
ユニパック/サンリツ電気

未発表の大作は? CD-ROMは?
セガ&実力派サードパーティーの
熱いメッセージを聞け!

ファイト一発! メガドライブ

ヘルファイアー/インセクターX/ストライダー飛竜/鮫!鮫!鮫!/クラックス

とじこみ保存版 スーパーモナコGP完全コースガイド 特別付録 魔物ハンター妖子特製ポスター

MD

ミュージック!!



ダンシング!!



アクション!!



マジック!!



MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™

マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー



SEGA

企画段階からマイケルが参加した夢のゲーム!!

大ヒットした「ムーンウォーカー」を題材に、セガとマイケルががっちり握手。ゲームファン、マイケルファンを満足させる話題のゲームの誕生だ。

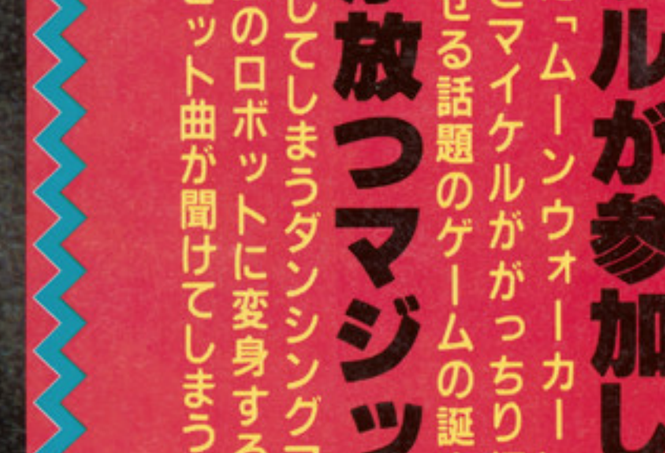
愛の使者マイケルが放つマジックパワーだ!!

敵も一緒に踊りだしてしまうダンシングマジック。最強のロボットに変身するスペシャルマジック。そのうえマイケルの大ヒット曲が聞けてしまうのだ。

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 〒144
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター

Notices of Copyright and Trademark. "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™" video game program developed by Sega Enterprises, Ltd. "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™" video game audio/visual display © 1989 Triumph International, Inc. All rights reserved. "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™" video game program codes © 1990 Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. This game is based on the motion picture "Moonwalker" © 1988 Ultimate productions.



STAGE1：タボラ地区。平和であったはずの市街は血の海地獄と化す。弩級MC「ギブル」が宙を舞い、グラナダを襲う!



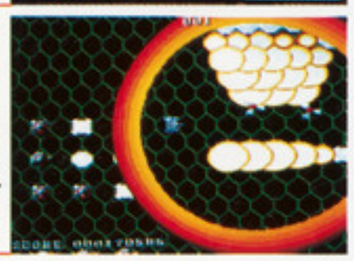
STAGE2：巨大空中戦艦「アスターシャ」上での戦いはマルサビト地区に及んだ。眼下に流れる何層もの雲海。雲間から見える大地は飢えた狼どもを呼び寄せる!



STAGE3：地上300メートルのハイウェイを擁すシューバ地区。疾走するグラナダの行く手を阻むは中級MC「バルザック」。前後より迫るMC部隊、ハイウェイからの落下は死を意味する!

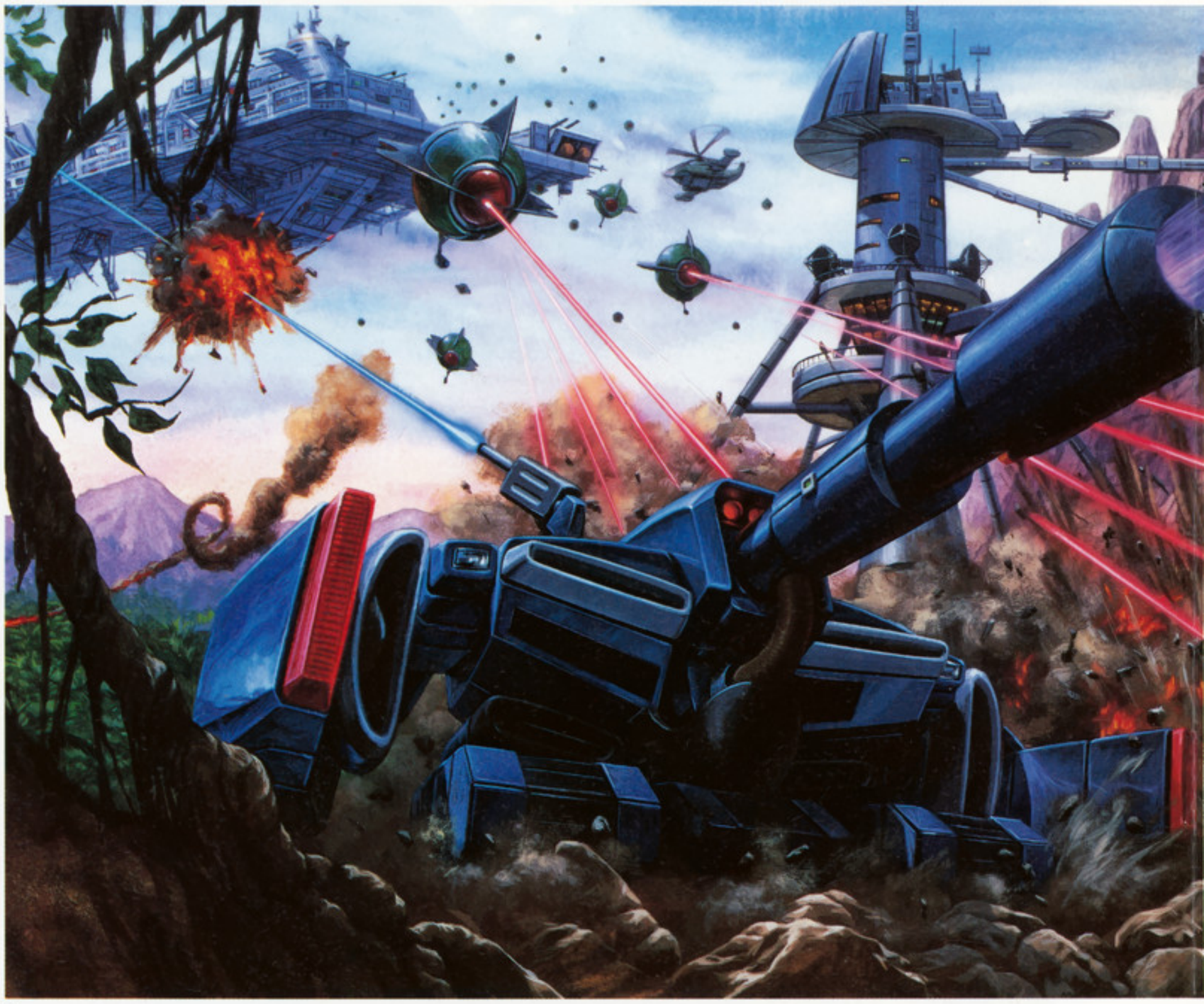


STAGE4：キロモト地区。グラナダの行軍は夜間にも及んだ。妖しく光るサーチライト。防衛線を守る特殊MC部隊との激突! 新型MCの正体は?



BONUS：補給を終えたグラナダは、後続部隊を足止めするためにキサンガニ燃料区を破壊する!

※画面写真はX68000版のものです。



シューティング・パワーは邂逅する。

マニアを唸らせる敵キャラクター

各面ごとに専用プログラムを持った敵キャラクター達の動きは透逸! したたかなアルゴリズムはゲーマーならずとも舌打ちものの出来!

オリジナルステージ追加!

オリジナルステージを1面追加。よりパワーアップしたシューティングが楽しめます。

MANEUVER CEPTER

Granada X

グラナダ

Game Creative Staff

WOLF TEAM

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウエアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。





クォーター・ビューの熱き戦場。



イラスト・美樹本晴彦

戦慄のクォータービュー

斜めからの視点「クォータービュー」により、
ゲームフィールドが立体的に展開する。

変速するスクロール

低速と高速を任意に使い分け、変速するスクロールが躍動する。

ユニット・ダメージ〜火力か機動性か〜

自キャラであるNAPは、ユニットをつけると火力と耐久度が上がり、
機動性は下がる。どちらを取るか、戦略が問われる。

マシンコーディネイト

NAPには14個までユニットをつけることができる。
様々なユニットを装着し、戦略的にNAPをコーディネートする。

自キャラのパターンは128!!

NAPには128ものパターン数が用意され、
滑らかかつ迫力のある動きを表現する。

バリエーション豊かなゲームフィールド

ゲームステージは7面14ステージに及ぶ。
変化に富んだ構成はアクション性を高める。

FZ戦記 アクシス

Fz.A.S

初回限定特典

美樹本晴彦、特製イラストハガキ、4枚組セット

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

The Future Is Now
SNK

快感が、カラダごと包み込む。
業界初(スフェロシンフォニー)3次元立体サウンド搭載。

必殺の忍法で、闇を斬り裂け。
近未来の大都市で激突する忍法。悪の忍者「影一族」を滅ぼすべく、「ニンジャコンバット」は敵要塞へと向かう。待ち受けるワナと、容赦ない襲撃の中を、奥義をつくして戦い抜け。

3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー
実用新案出願中



46 MEGA

NINJA COMBAT
ニンジャコンバット
28,000円(税別)

熱い走りで、頂点をめざせ。
RPG要素満載の8耐編。世界のトップ・ライダーと戦うGP編。さらに通信対戦機能をも装備。ビッグ・タイトルの頂点をめざし、スーパー・テクで駆け抜けろ。

通信対戦機能
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー
実用新案出願中



46 MEGA

RIDING HERO
ライディングヒーロー
32,000円(税別)



凄いゲームを、連れて帰ろう。

NEO GEO™

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

巨大なメガ数ならではのドラマ性。ゾクゾク登場する超ド級ゲーム。



軍用コンピュータが
突然暴走。
全人類を敵とみなした。

50 MEGA
サイバーリップ
8月中旬発売予定
28,000円(税別)

- マジシャンロード(46メガ)28,000円
- ナム-1975(46メガ)28,000円
- ベースボールスターズプロフェッショナル(50メガ)28,000円
- トッププレイヤーズゴルフ(62メガ)32,000円
- 麻雀狂列伝 西日本編(42メガ)28,000円

※価格に消費税は含まれていません。

最先端のゲームセンター・マシンと同一のゲームが、あなたの部屋で楽しめる。
最先端のゲームセンター・マシン。そこには、家庭用ゲームでは体験できない素晴しいドラマがある。「ネオ・ジオ」は、その興奮が家で楽しめるエンターテインメント・ギア。数々のスーパー・スペックが、あなたを未体験の世界へと導く。



劇的体験
MAX330MEGA

本体標準価格58,000円(税別)
※コントローラ×1、メモリーカード×1付属

■ご購入は、全国の玩具店で。■レンタルは、お近くのゲームセンター、レンタル・ビデオ店で。
(ゲームセンター、レンタル・ビデオ店でも販売中)

■お近くに取扱店が見つからない場合は、

多数のご要望にお応えして、「NEO・GEO」ハード・ソフトの通信販売を開始しました。
(商品送料は当社負担)詳しくはSNK「NEO・GEO」なんでも相談室まで。

「NEO・GEO」なんでも相談室
☎06(338)8188

株式会社エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号●営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 リュンヌ ヴィラージュビル 実用新案出願中「NEO・GEO」は、SNKの登録商標です C 1990 SNK CORP.

爆笑バイオレンスアクション

火激

KA・GE・KI

あのアーケードの超人気ゲーム「火激」が、遂にメガドライブに登場！
アーケード版の楽しさやゲーム性を受け継ぎながらも、新たにメガドライブ用のオリジナル仕様をプラス。さらに充実した内容となっています。●アーケード版のデカキャラ健在　●爆笑を誘う演出の数々
●ツッパリ軍団が放つ過激な音声群　●NEW必殺技登場！　●
オリジナルステージ構成（全９R）　●新キャラ・新アイテムも予定

あのアーケードの迷作が帰ってきた！

POW

SMASH

BAM





画面は開発中のものです。

左ジャブ、右ストレート、ダッキング。そして最後は
MDオリジナルのNEW必殺技で、悪の火激軍団
をぶちのめせ！

希望小売価格 **7700円**（税別）

'90/10月 発売予定

HOT・B 株式会社ホット・ビィ
〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F
03-5261-3903

MEGA DRIVE

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。

改造昆虫軍団（ベルザー）、襲来！

MEGA DRIVE

今、ハイパーリアルが羽化する。

人類は、全てを忘れ去っていた。かつて、地球上に２つの小型知的生命体、ベルザースとインセクターズがいた事を、そして、好戦的なベルザースと激しい、血みどろの闘いを繰り広げた事を…… 遥かな時間を経て今、ベルザース、インセクターズ、人類。再び、３種族の運命が相見える。改造昆虫軍団を率いる、ベルザースの帝王ベルゼイド。インセクターズ最後の生き残りカイトは唯ひとり、静かに飛び立っていった――

アーケード版のコミカルタッチを一新。戦慄の横スクロールシューティングゲーム、新登場！

■キャラは全て、メカ＋昆虫のリアルタイプ■全曲MDオリジナルBGM■ノーマル／スペシャル、2種類の爽快なパワーアップ■スペシャルウェポンは切換え自由な空中・地上2系統■全5ROUND、各1～4シーンで構成された、虫の視点による美しい背景。







発売接近中

Insector X

インセクターX

ハイパーリアル・シューティングゲーム

希望小売価格　6,800円(税別)

オリジナルCD同時発売予定！(日本コロンビア)

この商品は、㈱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。

HOT・B
株式会社ホット・ビィ
〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F
03-5261-3903

MEGA DRIVE

SANRITSU®

ファイトパレスに闘いの嵐が吹き荒れる。

先制攻撃。

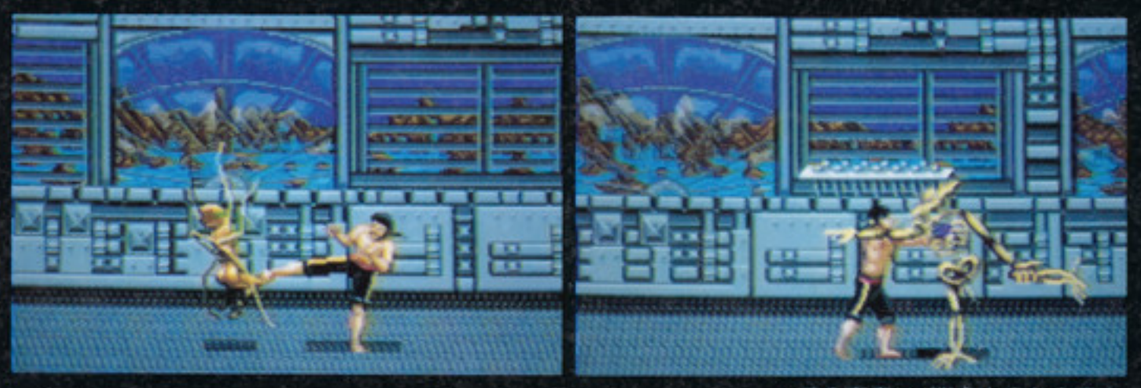
9月
発売予定
¥7,800(税別)

噂の『ファットマン』遂に日本上陸!!

IBM-PC版「TONGUE OF THE FATMAN」としてアメリカで大人気(アクション部門大賞)のアクションゲームがメガドライブで、いよいよ登場。

●2プレイヤー対応/5メガ。●ユニークなキャラクター。●11種のマジック・アイテム。

FATMAN



※この画面は、開発中のものです。

サンリツ電気株式会社 本社 〒229 神奈川県相模原市千代田2-6-23 TEL0427-52-7701代

●この商品に関してのお問い合わせは TEL.03-402-7864 ソフトウェア販売課まで

1990© SANRITSU 1990© ACTIVISION

●この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスから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。

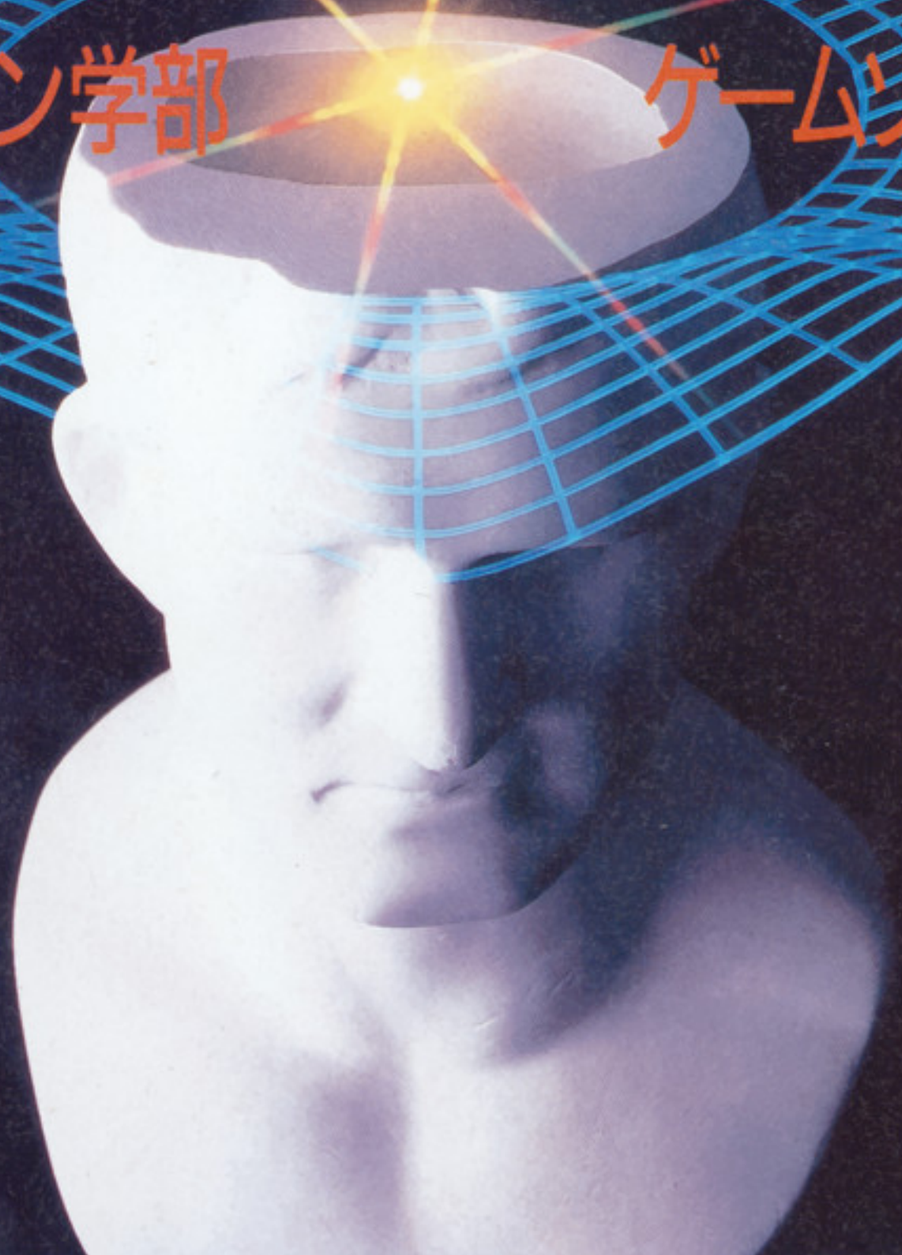
電脳明晰

頭がいい、頭がキレル、つまり頭脳明晰。でも、今の世の中それだけでもない。コンピューターやCADに代表される、もう一つの頭脳としての電脳を使いこなせるかどうかが大切です。それにコンピューター業界は人材不足、特にコンピューターゲーム産業においては、即戦力になる専門教育を受けた人はほとんどいない。そこでバンタンデザイン研究所では、電脳クリエイション学部・ゲームソフトクリエイター専攻を新設。プログラマーとしての知識や技術は基より、ゲームソフトに不可欠なディレクション、ミュージックプロデュース、キャラクターデザイン、などをカリキュラムに加え感性豊かなクリエイターを育成します。

さあ、遊び心、夢、美を追い求めるなら、バンタンで電脳明晰にしておこう。

VANTAN 新設

電脳クリエイション学部　ゲームソフトクリエイター専攻



明晰

INFORMATION

●夏休み入学相談会
8月1日(水)～31日(木)　午前10時～午後6時
※時間内に自由にお越し下さい。(休、祭日はお休み)

●'90バンタンサマーセミナー受付中
開講日／8月15日(水)～25日(土)
期間中2日間または4日間
料　金／15,000円～25,000円
定　員／各クラスとも先着40名
※詳しくは返信用ハガキにて資料をご請求ください。

ゲームソフトクリエイター体験セミナー　(無料)
8月26日（日）　10時～12時
※返信用ハガキにてご予約ください。
お問い合わせはお電話にて受付けています。

'91年度昼間部募集学部

ファッション学部
ファッションデザイン専攻　パターンモデリスト専攻
グッズ・アクセサリーデザイン専攻　ファッションビジネス専攻
コーディネーター・スタイリスト専攻

インテリア・建築学部
ショップインテリアデザイン専攻　ディスプレイコーディネーター専攻
リビングデザイン専攻　インテリアコーディネーター専攻
建築デザイン専攻

ビジュアル学部
ビジュアルデザイン専攻　ライフインダストリアルデザイン専攻
映像プランナー専攻

国際学部
国際ファッションデザイン専攻　国際インテリアデザイン専攻
国際ファッションビジネス専攻

電脳クリエイション学部
ゲームソフトクリエイター専攻

バンタンデザイン研究所
お問い合わせ 資料請求は Phone 03-719-3511
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-8B

'91バンタンデザイン研究所新設学部・学科決定！

●ライフインダストリアルデザイン専攻
生活文化を豊かに彩る商業デザイン。機能を理解しデザインとして構築する「造形能力」を養います。

●映像クリエイター専攻
社会のあらゆる分野に進出する映像の世界。制作現場に対応できる映像クリエイターを育成します。

●建築デザイン専攻
住宅から高層ビルまで、環境にマッチしたうえで個性を主張する建物。デザインの立場から建築・設計を学びます。

●国際学部
英・米のデザインカレッジ入学のために、語学とデザインの基礎的な実力を養います。

●電脳クリエイション学部、ゲームソフトクリエイター専攻
即戦力が求められているコンピューターゲーム産業に対し、知識、技術、感性を持ったスペシャリストの育成を目的に開設されます。

© KONAMI 1990 © Micronet 1990

JUNCTION

ジャンクション

Licensed by **KONAMI**



コナミのアーケードゲーム、「キューブリック」が今、スーパーアクションゲームに進化した！

かつて、ゲームセンターで大人気だったコナミの〝キューブリック〟を、
マイクロネットが、スーパーアクションゲームに進化させてしまった！

たった1コのブロックを動かすだけで、コースが全く違ったものになっちゃったり、
行手をはばむ敵がでてきたり、
うれしいアイテムがプレゼントされてきたりと、
美しいグラフィック、心に残るサウンドと共にバージョンアップ!!

ルールは簡単。各チェックポイントに「レッド・ボール」を導びいていくだけ。
けれど、とっても奥が深い。
レッド・ボールの進化も見もの!!

1990 11月 発売予定

見てたのしい,
やってやみつきの最高傑作!!

MEGA DRIVE

1人用・4メガ

背景のグラフィックについては、
選定段階につき
変更する場合があります。

マイクロネット Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370

この商品は、㈱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。

MEGA DRIVE

8月21日発売 希望小売価格 ¥6,800(税別)

警告!!
うわさのユニパックより
スーパーなシューティング来襲!!

メガドライブの
超一流キャラデザイナー&プログラマーで贈る、
驚異のメガパワーシューティング!!

ついに、スーパーエキサイティングな
シューティングゲームが今夏登場。
プレーヤーは3モード・3ステップの
パワーアップでシューティングの心髄を見る。
4メガの大容量、迫力のボスキャラ出現!
個性豊かなグラフィックス、
オプション設定でビギナーから
プロのゲーマーまで楽しめるゲームバランス。
その名もXDR。



エックス ディー アール

XDR

X-DAZEDLY-RAY

© UNIPACC 1990 MADE IN JAPAN.

UNIPACC 株式会社ユニパック
〒160 東京都新宿区北新宿3-2-16
TEL.03-365-3084

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
㈱セガ・エンタープライゼスか 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

MEGA DRIVE

ドラマチック・アクション・ゲーム

まものハンターようこ

妖子 魔物ハンター

第7の警鐘（たいななのけいしょう）

今秋発売予定

4メガ／価格未定



ビデオ化決定!!

メディアミックス展開中

メガドライブを始めとして、PCエンジン(CD-ROM²)、そしてオリジナル・ビデオ・アニメーション(劇場公開予定)を発売予定。この他、小説、ゲームブック、音楽CD、ビジュアルブック等も発売する予定。トータルメディアでのプロモーションを展開、「魔物ハンター妖子」の世界を広げます。



古より伝わる魔狩り一族の宿命……。
人界に忍び込む魔物を狩る
ただひとりの魔物ハンター「真野妖子」は
16才の女子高生——。
ある日、鐘の音とともに魔界からの使者が迫る！
魔物ハンター妖子の本当の闘いが始まる！

YOUNG メサイヤ 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
サービステレフォン(テープ) 03-486-6318

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスから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

©NCS Corp. 1990
©MUTSUKI & MIYAO 1989

MEGA DRIVE

包囲網突破

★ゲームセンターで大ヒットした横スクロール・シューティング・ゲームをメガドラ化!

★メガドラ独自のオプションや強力武器!

★大容量4メガROMによる美しいグラフィックとBGM!

★1P専用設計!

メガドライブ・バージョン

横スクロール・シューティング・ゲーム

HELLFIRE™

ヘルファイアー

宇宙歴1990年、銀河系の辺境に位置する6つの惑星が巨大な謎の軍勢の攻撃を受けた。

突然の侵略に連邦軍は壊滅状態に追いこまれた。しかし人々が絶望しかけたころ、ひとりの男が立ち上がった。空母「シルフィード」の若きキャプテン、ランサーだ。

彼は自らスペースバトルマシン「ヘルファイアー」に乗りこみ、奪われた6つの惑星目指して発進した。

これからが本当の戦いなのだ。



9月28日発売予定! ¥6,800(税別) 4メガROM ©1990 NCS/TOAPLAN

この商品は㈱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

メサイヤ 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 ソフトウェア プロデュース 月～金 03-486-6588 受付時間 9:30～18:30

じゃまする奴は許さねぇ!

MEGA DRIVE

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

©TELENET JAPAN 1990



RENO
Renovation Game

文明が退廃し、秩序が失われた時代。街はかつての栄光の残骸となり果て、
改造自動車やモーターサイクルを乗り回す蛮族まがいの集団が略奪と暴行を繰り返していた。
有効な交通手段を持たない居住区の人々は孤立し、
生活必需品にさえこと欠く貧しい暮らしを強いられていた……。
しかし、そのような時代背景が生んだ英雄たちがいた。
彼らはその勇気とハンドルさばきを武器に、行く手を妨げる蛮族どもを蹴散らし、
居住区へ貴重な生活物資を運び人々の暮らしに充足をもたらしていた……。
世紀末の荒野を爆走する荒くれ者の勇者たちを人々はこう呼んだ……。

ロード・バスター

ROAD BUSTERS

11月発売予定

■ゲームはシンプル。しかしクリアは難しい！

■じゃまする奴はぶっ飛ばせ！かつてない爽快感を体験！

■アイテム奪取で強力パワーアップ！

日本テレネットユーザーズクラブのお知らせ

日本テレネットユーザーズクラブはゲーム大好きフリークのための楽しいクラブ。会員の皆さんには、オールカラー会報の発行やプレゼントなど色々な企画が盛りだくさんです。
入会ご希望の方は官製葉書の裏に住所・氏名・「入会案内希望」と書いて日本テレネットユーザーズクラブ宛にお送り下さい。折り返し入会案内書をお送りします。



スタッフ大募集！ 開発部　福島までTEL！

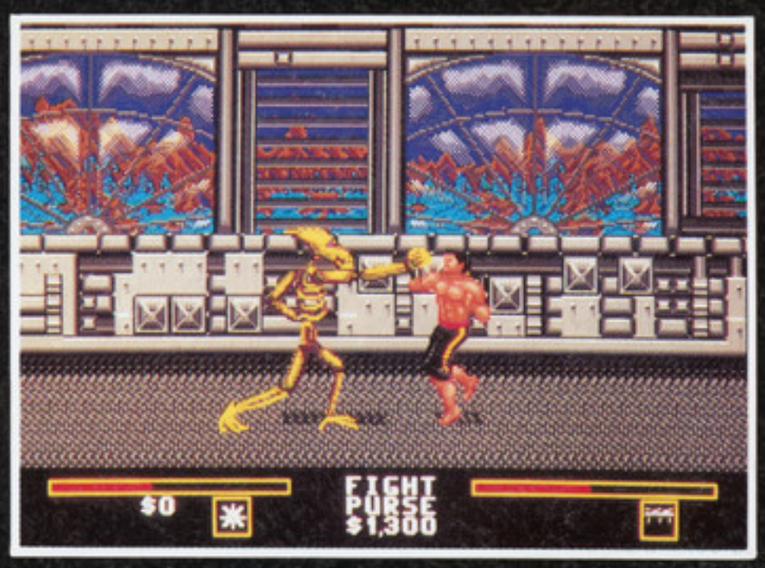
ユーザー・ホットライン 03-268-1268 045-784-2800 ゲームの内容に関する質問には、右記の専用電話でお答えします。ユーザーサポートダイヤル 03-268-1157(毎週 月、木、土・15~16時)

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル　TEL. 03-268-1159

CONTENTS

BEEP! メガドライブ
1990 SEPTEMBER





最新ソフトをキャッチ・アップ！

P24 **新作スクランブル**

●ダイナマイトデューク●ゲイングランド
●クラックダウン●スタークルーザー●魔物ハンター妖子 第7の警鐘
●GAIARES●ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場
●SPACE INVADERS90●レインボーアイランド エクストラバージョン

最新作のホットメニューを宅配します

P29 **BEメガ・ホットメニュー**

●PART1●鮫！鮫！鮫！●ストライダー飛竜●ROAD BUSTERS●ジャンクション
PART2●クラックス●FZ戦記AXIS●ファットマン●アトミック・ロボキッド●XDR●ラスタンサーガII

話題作がいきなりよくわかる

P116
P122 **新作徹底マスター**

PART1 ヘルファイアー
PART2 インセクターX

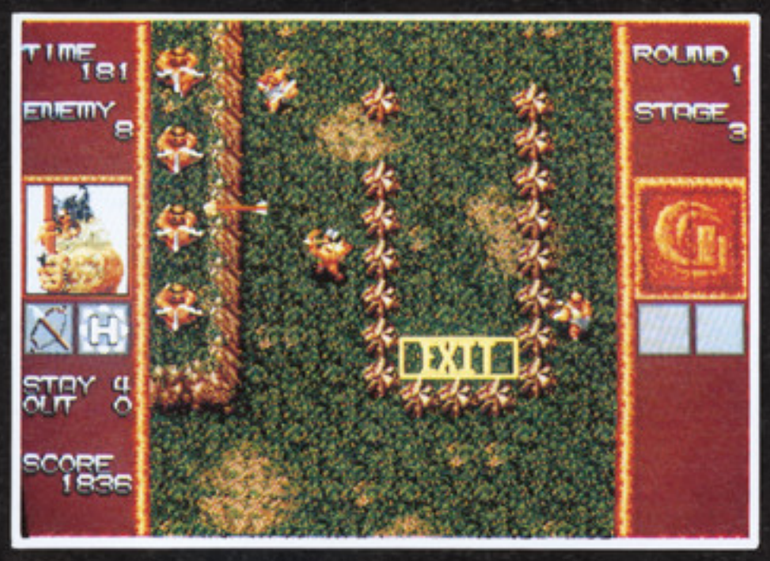
P61 特別とじこみ付録 **スーパーモナコGP MEGAマスター**

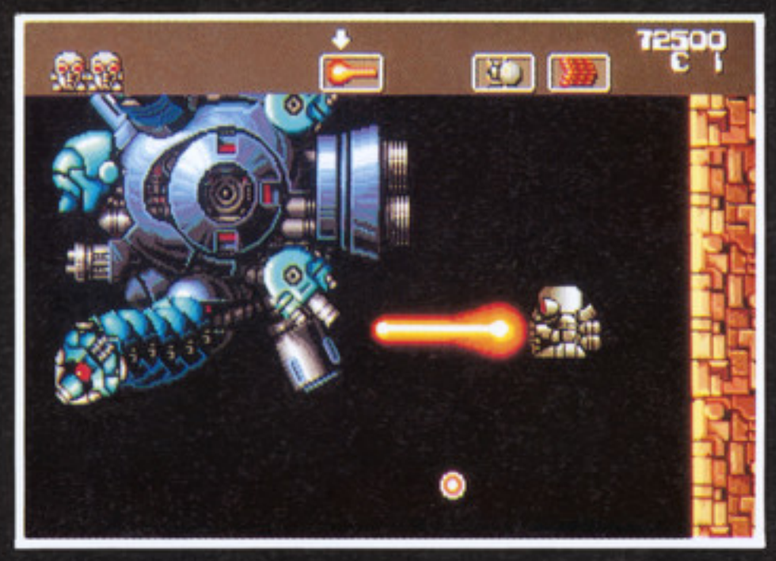
▶特集1◀

いまどきの「愉快、痛快」体感ゲーム

P97 **悦楽的体感遊戯**

カバーイラスト 伊川英雄 カバーデザイン 渡辺 縁（アート・サプライ）







▶特集2◀

P42 **ファイト一発！メガドライブ**

セガ&実力派サードパーティー、そして読者による総力企画。どうなる、メガドライブ！

好評企画

P77 **熱血メガドライブ宣言**

日本テレネット／ゲームアーツ／ユニパック／サンリツ電気

電波新聞社RGBケーブル『XMD-1RGB』レポート

P92 **改造人間INOのRGBケーブル講座**

P18 BEメガ・ニュース
P22 お買得一本勝負！　BEメガドックレース
P51 奇想天外！　新マシン開発工房／阿木二百
P52 テレビゲーム市場最前線／ジャムおじさん
P54 マニアの帝王／池田貴族
P55 TVモニターの裏からながめてみれば／折原光治
P56 BEメガデータランド&新作ソフトスケジュール
P85 日本RPG紀行／飯島健男
P86 サウンド倶楽部
P88 びーぷるランド
P96 COME COMEインフォメーション
P126 ザ・VG倶楽部
P131 BEEP！　ゲームギア
P132 メガドラ裏技リーグ
P133 メガドラ達人講座
P134 BEメガ読者プレゼント

ゲームの世界
を広げる

BE
メガニュース

エキサイティング
エンタティンメント
ニュース

電波新聞社のMD用RGBケーブル、9月発売



電波新聞社からユーザー待望のＲＧＢケーブル『XMD-1RGB』が９月発売予定。いままで、ビデオ出力でがまんしていたユーザーも、このケーブルをＲＧＢ対応のＡＶモニターや200ラインン対応のパソコンモニターに接続すれば、鮮明なＲＧＢ出力の画像が楽しめる。しかも、21ピンのＲＧＢコネクタと15ピンＲＢＧコネクタに対応している、いたれりつくせりの設計だ。これまで、ＢＥメガ誌上などで、メガドラ用ＲＧＢケーブルの作り方を発表したことはあったものの、部品を買い自分でハンダごて片手に自作するしかなかった。今回、電波新聞社のＲＧＢケーブルの発売によって手間をかけずに鮮明な画像が楽しめる。価格は5,000円前後を予定。なお、ＲＧＢケーブル関連のくわしい記事は、92ページに載っているので、そちらのほうもよろしく!



なかなか、すっきりとしたデザインにまとまっているＸＭＤ－１ＲＧＢ。ただし、写真は試作品のものです。

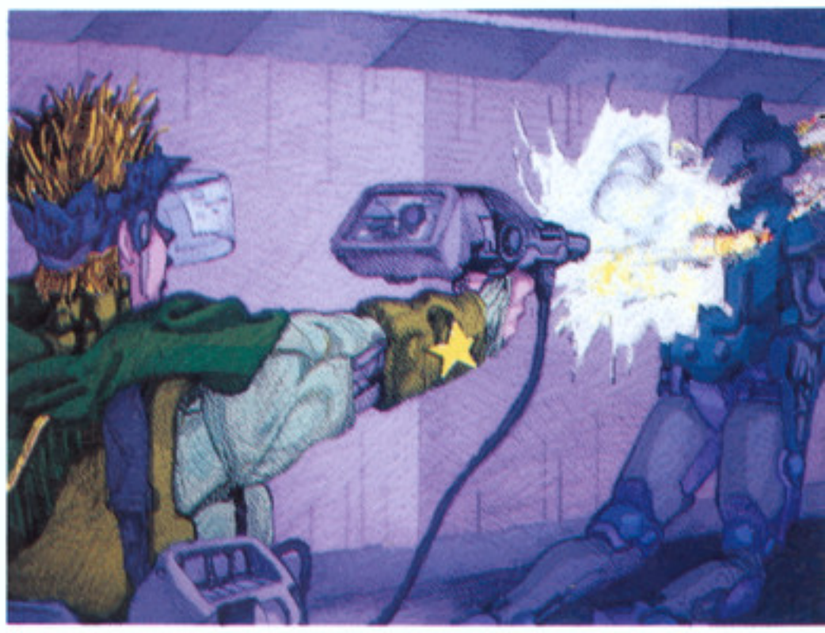
タイトーサマーフェスティバル'90でMD版「ダライアスII」と「ニンジャ・ウォーリアーズ」の画面が見れる!

この８月、タイトーサマーフェスティバル'90が北は札幌、南は福岡まで全国規模で行われる。フェスティバルのメインイベントは、ファミコンやゲームボーイでおなじみの「ブライファイター」のゲーム大会だが、MD版「ダライアスII」や「ニンジャ・ウォーリアーズ」の開発画面や容量などが発表される予定だ。開催日と会場は、８月８日札幌・朝日ホール、８月11日東京・カレッジミュージアム、８月14日福岡・博多スターレーン、８月17日大阪・ＭＩＤシアター、８月19日名古屋・テレピアホール。開催時間は、いずれも12時から17時30分。入場無料。問い合わせは、ＴＥＬ 03-222-4811タイトーサマーフェスティバル事務局まで。

「シャドウブレイン」は、マルチメディアのニューコンセプトゲームなのだ!

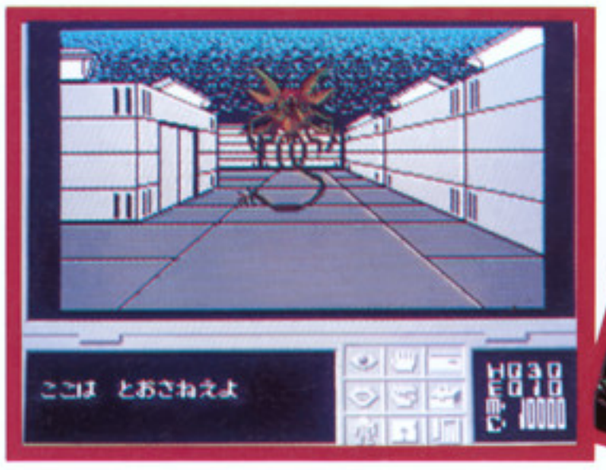
今年末にポニーキャニオンから発売が予定されているファミコンゲーム「シャドウブレイン」は、いままでゲームマシンの画面だけで行っていたオープニングなどの演出パートに、ビデオソフトを使うというマルチメディアゲームなのだ。

ゲームのストーリーは、未来型パソコンを駆使したネットワークに出現する敵と戦って


「シャドウブレイン」のビデオパートの画面だ。

いくという、ＲＰＧとアドベンチャーの要素を取り入れたもの。プレイヤーは、ビデオのパートとファミコン画面のパートを行き来しながらゲームを進めていくことになる。

ビデオのパートは、マッキントッシュによる本格的ＣＧが使われている。また、ゲームのキャラクターデザインにはＣＧアーチストの長沢英夫とハリウッド映画界で活躍中のＳＦＸアーチスト、スクリーミング・マッド・ジョージの両氏が、メインテーマ曲はアルフィーの高見沢俊彦氏が担当という超豪華スタッフを起用。従来よりも臨場感を感じながらゲームを楽しむことができる。



マルチメディア時代を先取りし、擬似実現（ヴァーチャル・リアリティー）をコンセプトにした新しいゲームの登場に注目しよう。



左上、ファミコンのパートの３Ｄダンジョンシーン。上は、マッドジョージのデザイン原画だ。

第1回日本ゲームソフトコンテストの作品募集開始。

賞金総額は1,500万円。あのラッシャー木村も審査員だ！



去る７月２日六本木アートフォーラムで行われた発表会。

「ラストハルマゲドン」や「ＢＵＲＡＩ」のゲームデザインや本誌連載の『日本ＲＰＧ紀行』でおなじみの飯島健男氏率いる㈱ライトスタッフがゲームコンテストを開催する。賞金総額1,500万円の大ゲームコンテストだ。募集は、プログラム、シナリオ、グラフィックの３部門。ゲームをひとつの文化としてとらえ、単なるマニア向けの作品ではなく一般人を納得させられる高いエンタテイメント性をもつ作品を広く募集するとのこと。審査員は、審査委員長の飯島氏をはじめ、青島美幸氏、「魔陀羅」のゲームデザイナー、黒田幸弘氏、そして、イカ天審査員にもなったラッシャー木村氏だ。また、同時にミス・ソフトクイーンコンテストも募集する。

第1回日本ゲームソフトコンテスト

■応募資格

年齢、性別、プロ、アマ、個人、グループを問わず応募できます。

■応募条件

未発表のオリジナル作品とし、ジャンルは問いません。１人何作品でも応募できます。ただし、アダルト作品は不可。

■応募ジャンル

プログラム部門

未発表のオリジナルプログラムをディスクで募集。タイトル、使用したパソコンのメーカーと機種名、使用ツール、記録したメディアの種類とロード方法、使用方法、遊び方などを同封すること。

シナリオ（ストーリー）部門

未発表のオリジナルゲームシナリオ。ゲームシステムやストーリーなど、ゲームを構成する要素をできるだけ具体的に書いたもの。原稿は、400字詰め原稿用紙50枚以上。表紙にタイトル名と800字程度の概略を添付すること。

グラフィック（ＣＧ）部門

ゲームの世界（キャラクター、背景美術）をアートとして表現したオリジナル作品。既存のキャラクターは、不可。フロッピーディスクで応募する。使用メーカー、使用機種、使用ツール、ロード方法と実行方法を明記すること。

■賞金

グランプリ（全ジャンル対象）500万円（1本）

ゲーム大賞（プログラム部門）100万円（１本）

入賞25万円（10本）

佳作５万円（20本）

グラフィック大賞（グラフィック部門）10万円（1本）

入賞３万円（５本）

佳作１万円（10本）

シナリオ大賞（シナリオ部門）50万円（１本）

入賞10万円（５本）

佳作３万円（10本）

審査員賞（全ジャンル対象）50万円（１本）

メーカー賞（プログラム部門）各50万円（参加協賛メーカー数）

締切は、1991年１月16日消印有効。応募作品には、必ず氏名、年齢、住所、職業（学校名）、電話番号を明記してください。なお20歳未満の方は、保護者自筆の住所、氏名、電話番号を明記した承諾書の同封が必要になります。

応募は、必ず郵送で。持ちこみは不可。

ミスソフトクィーン・コンテスト

■応募条件

健康な14～20歳までの女性。自薦、他薦を問いません。20歳未満の方は、保護者自筆の承諾書が必要です。

■応募方法

本人の履歴書に郵便番号、住所、職業（学校名）、電話番号、特技を記入し、写真（上半身、全身各１点ずつ、サイズは問わず）を同封のうえ封書で下記の日本ゲームソフトコンテスト事務局ミス・ソフト・クィーン係まで郵送。

■応募先

〒161 東京都新宿区下落合1-6-8-202

㈱ライトスタッフ内

日本ゲームコンテスト事務局まで

JAPAN GAME SOFT $ONTEST 日本ゲームソフトコンテスト

本誌が予想する メガドライブ

CD-ROMはこうなる!

“ファイト一発! メガドライブ”（42ページ）にもあるように、セガのCD-ROMの概要が少しばかり明らかになった。

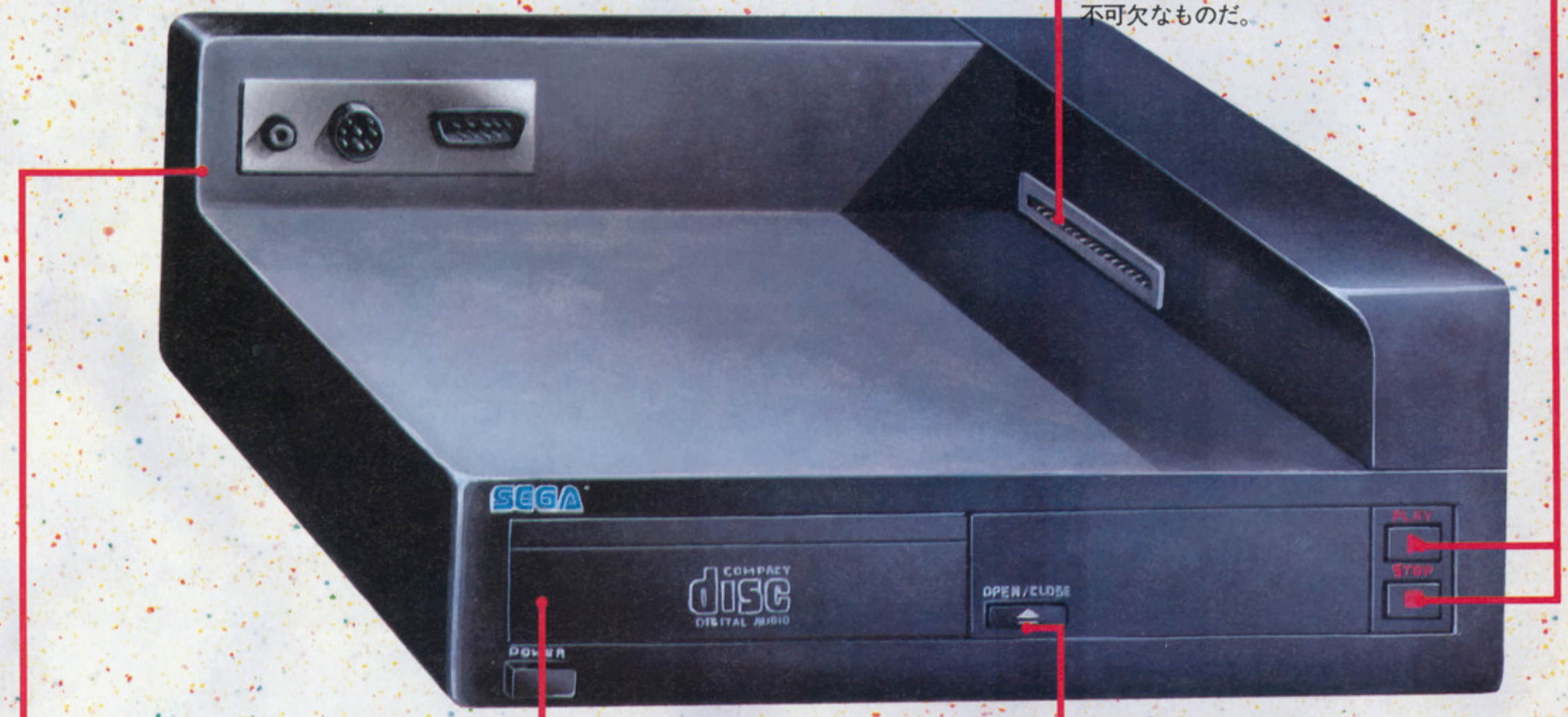
その内容は、おおまかなスタイルとバッファRAMのだいたいの容量、フロントローディング、定価のガイドライン、発売の予定時期等で、それ以外の事項は、まだ先の話になりそうだ。

というわけで、本誌は、現在わかっていることから、あまり話を飛躍させない程度に、メガドライブのCD-ROMを、予想をまじえながら紹介してみようと思う。

■PCエンジンのCD-ROM²の場合、システムカードがないと作動しないことはご存知のとおり。こうしたOSは、メガドライブの場合、カートリッジで提供されるものと考えられる。



本誌予想図
メガドライブのCD-ROMはたぶんこうなる!?



■メガドライブの右底にある拡張スロットは、ここに差し込まれることになる。側面がカーブ状になっているのは、本体との一体性を考慮してのことである。また、拡張スロットとメガドライブのうしろにある複数の端子が、スムーズにCD-ROMと結合するには、この右側の部分全体がスライドしたほうが、故障が少ないと思うのだが。

■プレイとストップ（リセット）スイッチは、ゲームをやるにせよ音楽を聴くにせよ、必要不可欠なものだ。

■背後には、ACアダプタ端子（1）、映像端子（1）、音声端子（RとL／2）、ステレオ端子（1）がつくものと思われる。ただし、本誌の読者でPCエンジンのCD-ROM²ユーザーの多くが、それをオーディオ単体として使っている例は少ないことから考えて、ヘッドホン端子がつかない可能性もありうる。また、拡張端子は、将来の拡張性を考慮し、右（プレイ・ストップスイッチのあるほう）の側面につくものと思われる。

■モーター駆動のフロントローディング方式を採用したメガドライブのCD-ROM。はたしてどれくらいのコストダウンとなるか。

■ディスクの出し入れをコントロールするスイッチ。CDプレイヤーの場合、大半のものがこの位置にあるので、たぶんメガドライブのCD-ROMもここだろうと考える。

容量はこうなる

ＣＤ-ＲＯＭのウリは、なんといっても大容量だ。ディスク１枚当たり540M（メガ）バイトあまりのデータ（広辞苑30冊分、メガＲＯＭ3,000数百個分）を収録できる。

しかし、どんな内容のゲームが収められていても、肝心のハードがトロく（アクセスが遅い）ては話にならない。

というわけで、メガドライブのＣＤ-ＲＯＭドライブは、この問題を、マルチＣＰＵ、バッファＲＡＭの大容量化で解決しようとしている。

マルチＣＰＵは、シングルＣＰＵがデータを呼び出している間、ゲームがストップしてしまうという難点をクリアするために採用された。

メガドライブ本体のワークＲＡＭを利用して、データ呼び出し中もゲームが続行できるようにするらしい。

また、呼び出したデータを一時ストックできるバッファＲＡＭの容量をアップさせ、ひんぱんなデータアクセスを可能にすることも検討されている。

たとえば２メガビットだとＰＣエンジンＣＤ-ＲＯＭ²の数倍の容量が実現できることになる（44ページ参照）。

グラフィックはこうなる

ＣＤ-ＲＯＭが、ＲＯＭカセットに比べ、大容量の媒体であるとはいえ、現在のＣＤの規格では、アニメ映画のように、フルアニメーションでしかもセリフ、サウンドつきというわけにはいかないのが現状だ。

将来的にはいろいろ可能性もあるが、それはさておき、メガドライブのＣＤ-ＲＯＭが発売される時期に、ＰＣエンジンＣＤ-ＲＯＭ²の「イース」をはるかに超えるソフトを望むのは、技術的に少々無理ではないだろうか。

サウンドはこうなる

本誌44ページにもあるように、ＣＤ-ＲＯＭの価格帯がセガの希望どおりになる見通しがあれば、サラウンド機能がつくことも考えられる。

ＰＣＭ音源は、おそらく装備されることになるだろう。これによって、現実的にメガドライブのゲームは、ゲームセンター並のサウンドにグレイドアップすることになる。

ソフトはこうなる

メガドライブＣＤ-ＲＯＭのソフトとはいえ、内容が、ＰＣエンジンのそれと著しく変わるとは思えない。

ハードと同時発売のソフトは、おそらくセガ自社か他社の移植ものが１本。それに、ストーリーが複数のＲＰＧかアドベンチャーになるのではないだろうか。

価格設定はこうなる

ホームユース市場に登場したＣＤ-ＲＯＭは、'88年12月に発売された、ＰＣエンジンのＣＤ-ＲＯＭ²が第１号である。

その後、'89年春に、ＣＤ-ＲＯＭドライブを標準装備した32ビットパソコンＦＭTOWNSが、さらに11月に、ＣＤ-ＲＯＭドライブ内蔵のＰＣ8801ＭＣが登場した。

こうしたなかで、現在最も有力なのがシステム価格82,100円のＰＣエンジンだ。ほかのパソコン（ディスプレイつきとはいえ）に比べ、価格が1/3～1/5というところが、普及の最大の原因だと考えられる。

メガドライブの場合、早期の普及をねらうならば、これをさらに下回る価格設定（本体とセットで56,000円程度？）が必要だろう。

ともあれ、本誌は、これからもＣＤ-ＲＯＭを読者とともに盛り上げていきたい。意見、感想、要望を寄せてもらいたい。

以上がメガドライブ版ＣＤ-ＲＯＭのおおまかな内容だが、ソフトを提供してくれるセガ以外のソフトメーカーは、これをどう受け止めているのだろうか。

というわけで、時期尚早とは思いつつ、現在メガドライブに参入しているサードパーティーにアンケートを行ってみた。

●

1.メガドライブ版ＣＤ-ＲＯＭのスペックについてどう思いますか？

バッファは、４Ｍでなく２Ｍで十分。コストを下げるためにも２Ｍで。フロントローディングは高くつくのでは？ＰＣエンジンの例があるので、できるだけ安くしたほうがよい。あまり数は望めないのではないか／ノーコメント／価格設定によって、このＣＤ-ＲＯＭのシェアが広がるかどうか決定されるのではないか。このＣＤ-ＲＯＭは、世界的にみてもゲームメディアでは機能的にすぐれたハード機なので、もし２万円台でおさまるのなら、ユーザーのゲームに対しての見方が違ってきて、ゲーム機の主流になるのでは／化け物です／？／容量などは十分に満足できるので、気になる点としては、ソフト・ハードの価格。ＣＤ-ＲＯＭのアクセス・スピードをどうクリアしているかです

2.御社でＣＤ-ＲＯＭのソフトを出す可能性はありますか？

可能性あり／３　現在のところなし／３
ノーコメント／１

3.御社でＣＤ-ＲＯＭのソフトを出す場合、どのようなものを考えてますか？

ＲＰＧ等が合っているのでは／ジャンルにこだわらないで、新しいタイプのゲーム作りにチャレンジしていきたいと思う。ただ当面は、アクション中心にＲＰＧ等手がけていきたいです／当然ビジュアルとサウンドに力を注ぐことになるでしょう。また、ゲーム以外の用途にも可能性を求めることも必要になってくるでしょう／ＲＯＭではできなかった容量の大きな大作を本体の発売と同時ぐらいに考えています。ソフトのジャンルは、ＲＰＧからＳＬＧまであらゆるカテゴリーをサポートしていく予定です／ソフトのジャンルまでは？／もし出すとしたら、アドベンチャーかシューティングを作りたいですね

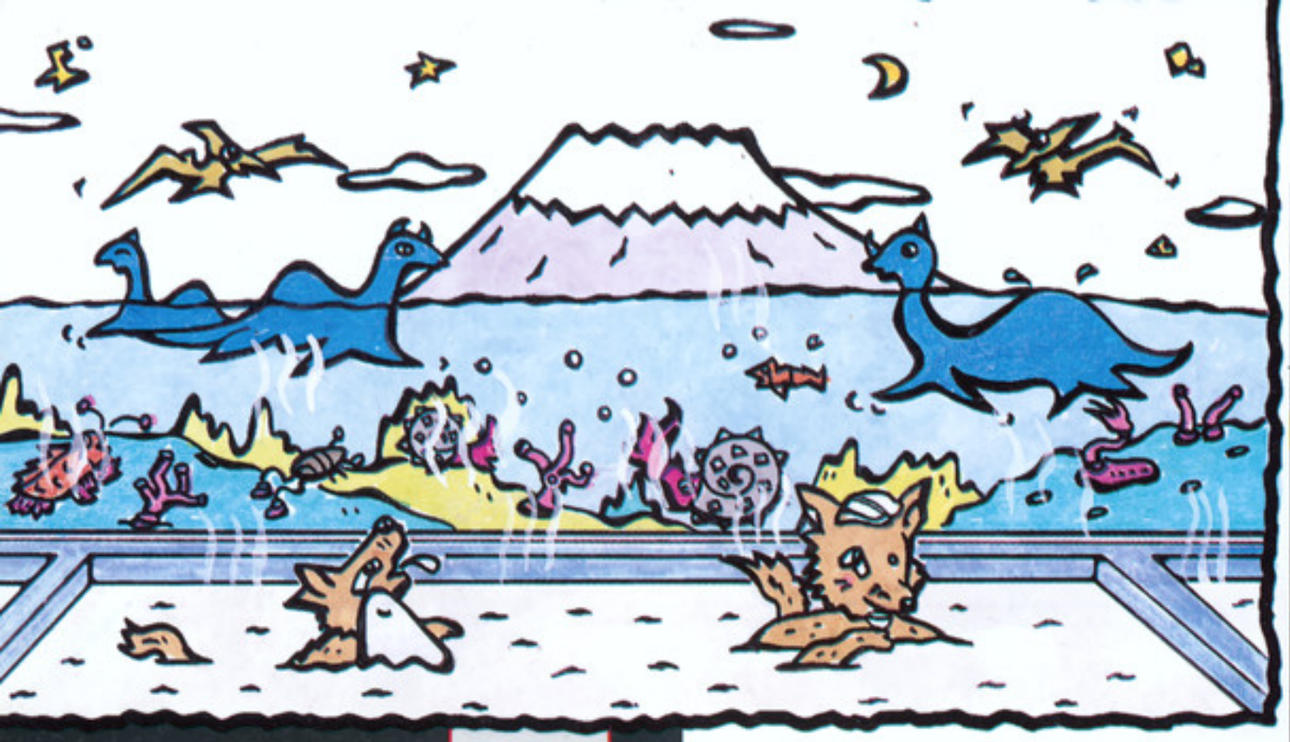
（協力メーカー：ウルフチーム、シグマ商事、テクノソフト、ナムコ、日本テレネット、ホットビィ、ユニパック）



PCエンジンのCD-ROM² システムは、現在最も稼働台数の多いCD-ROMだ。



最近ソフトが充実してきたＦＭTOWNS。



BEEメガ・ドッグレース

お買い得一本勝負

先日行われた東京TOYショー以降、続々と参入メーカーが登場してきた。とはいうものの、ある程度のラインナップがそろうのはもう少し先のこと。すでに参入しているメーカーに期待は集まるところだ。

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。そのオッズと犬が多いほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および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。

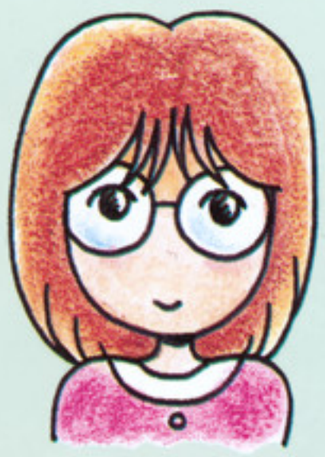
1枠 8月9日発売

スーパーモナコGP



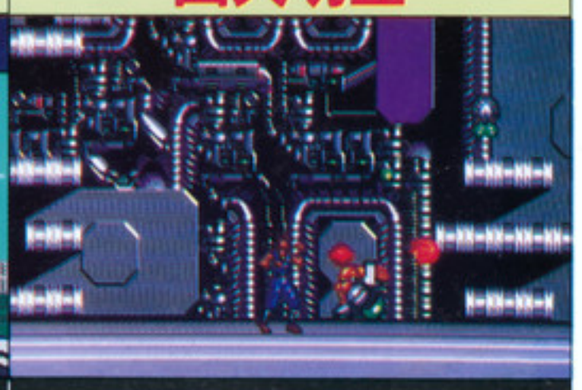
セガ／6,000円／RAC

体感ビデオゲームからの移植。F1レースを舞台に繰り広げられる、すさまじいスピードの世界。君は完走できるかな？　セガいち押しの大作だ。

岡田真弓		走行中はなんとなく音がさびしい感じがするが、それ意外の効果音はスゴイ。家庭用マシンのレースゲームの最高峰なんじゃないかな。これからレースゲームを作るメーカーは、これを参考にね。 **9**
OLーX光治		素直にスゴイと思う。まさか家庭でこれだけの迫力を味わえるなんて、想像もできなかった。コースが増えているのもうれしい。ただ、敵の車が、何も考えずに走るのが唯一残念な部分。あとは大満足。 **8**
改造人間ーNO		ぱっと見はビデオゲーム版と比べてかなり見劣りするけど、プレイを始めてしまえばまさにSLGそのもの。こいつは絶対におすすめだ。エキゾーストノートも最高にいかす。君もプロストをめざすのだ。 **9**
ジャムおじさん		「スーパーハングオン」とは違って、バックミュージックより排気音などに重点が置かれ、臨場感を盛り上げるのに成功していると思う。操作性もずいぶん改良されていて好感がもてるね。 **9**

2枠 8月10日発売

四天明王



シグマ商事／6,200円／ACT

四天明王によって、4つの力と時を超える力を与えられた4人の人間が、阿修羅の軍団と壮絶な戦いを繰り広げる。シグマ商事第2弾のオリジナルゲーム。

	主人公が4人もいるのは、あきがこなくていいアイデアかも。だけど、もうちょっとストーリーどおりに、山なら山らしく、未来都市なら未来らしさがほしいかな。操作性は手になじみやすいね。 **6**
	主人公が4人いたり、2人同時プレイができたりと、売れセン要素がそろっている。しかし飾りばかりで身がない気がする。あまりオリジナリティが感じられないのは、ワタシだけではあるまい。 **5**
	4人のプレイヤーを操って戦うので、カルテットっぽいゲームかなと思ったけど、違った。アイデアには光るものがあるけど、技術が追いついてないね。「サイオブレード」が良かっただけに残念。 **6**
	色使いがとても派手なんだけど、作り方はファミコンのアクションゲームに近いノリだと思われる。キャラの成長、2P交換プレイなどの新要素が、いま一つ消化されていないのが残念である。 **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

3 枠

8月10日発売

ラスタンサーガII



タイトー／6,800円／ACT

ビデオゲームからの移植版、1ラウンドが3つのエリアで構成される、独自のシステム。ラスタンはスカイクレーパーから魔族を追い払えるか。

もととなったビデオゲーム自体は知らないんだけど、ちょっと淡泊すぎないかしら？　絵柄も淡いし、主人公にも魅力を感じない。でも敵キャラは好きなんだけど。ラスタンIのほうが良かったかな。 **6**

そもそもこのゲームを移植する理由がわからない。ビデオゲーム版もそれほど人気があったわけではないのに。移植のデキはいいが、面白いかどうかは別問題。タイトーのMD戦略を疑いたくなる。 **6**

動き、背景、音楽など一つひとつはいい線いってるし、敵との微妙な間合いのとりかたは思わず緊張するほど良く考えられてある。しかし難しい。前2作もハードだっただけにもう少しやさしければ……。 **6**

全体的な印象としては、重たいイメージのゲームだと思う。かといって画面から重厚感が味わえるわけでもないし、ストーリー性が特別に高いわけでもない。もう少し工夫がほしかった。残念。 **6**

4 枠

8月21日発売

XDR



ユニパック／6,800円／SHT

新規参入メーカー・ユニパックの第1弾。横スクロールのパワーアップシューティングだ。難易度はそれほど高くないので、みんなで楽しめそうな感じの仕上がり。

最近のシューティングってなんでもかんでも難しいんだけど、これは比較的簡単。女の子でもできるって感じ。でも、女の子を引きつけられる要素がないのは残念。シリアス路線も疲れるのよね。 **7**

まず絵が単調。この理由ははっきりしている。背景のパターンが少なすぎる。だから各面とも、どこを見ても同じに見えてしまう。敵の動きも単純で、どの敵も何も考えず、決められた道だけを動く。 **5**

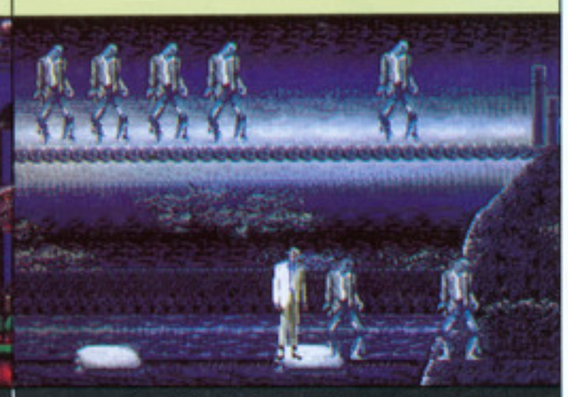
これはプレイヤーの腕によって評価が分かれるゲームだ。難易度がすごく低いので、超初心者の練習用にいいだろう。マニアの人は、初プレイで最後まで見れてしまうと思うので、すすめられない。 **7**

参入第一作目としては、まずまずの水準で仕上がっているのではないだろうか。しかしながら自機が爆発するときなどの効果音には、さびしいものがある。意欲的な仕掛けもあるし、次回作に期待したい。 **6**

5 枠

8月25日発売

MICHAEL JACSON's MOONWARKER



セガ／6,000円／ACT

マイケルジャクソンのごきげんなサウンドと踊りが楽しめる、アクションゲーム。マイケルのヒットナンバーが5曲も収録されているのだ。

マイケル自体は好きじゃないんだけど、踊る姿は、目に焼きついてしまう。おまけにBGMが聴き慣れたあれだから、変な感じで面白い。これこそ新機軸ってやつですか？　妙に納得できる出来。 **8**

とにかくダンスアタックがイカス。ダンスの種類もたくさんあるようだし、これを見るだけのために買ってもソンしたとは思わないだろう。ただしゲーム内容がやや単調で、飽きるかもしれない。 **7**

悪いけどこのゲームは好きじゃない。操作性もだが、きに凝りすぎてACTの本質を見失っている。ただ面スタート時のマイケルのロがエッチですげえ笑えるので、これを見るためだけに買うもよし。 **8**

アクションゲームというのは、敵キャラを殺すばかりが能ではないと思っていただけに、このデジタルコミック的スタイルには、高い評価をしたい。メガドラで増えてほしいタイプのゲームだ。 **8**

ジャムおじさんの 足長おじさんコーナー

本当に暑くなってきて、クーラーのついた部屋でないと、TVゲームなんかやっていられないという季節がやってきました。ジャムおじさんは、出張で北海道にいる機会が多くなるため、なかなかゲームをする時間がありませんが、なんとか「フェリオス」はクリアしたいと意気込んでいます。

さて、栄光のメガドライブ当選者ですが広神善則君(群馬県)に決定しました。よかったね。今回は、ARPGの名作である「ソーサリアン」(メガドラ版)をプレゼントしたいと思います。応募資格は、いつもどおりもってない人ということで、どしどしジャム係までご応募ください。暑さに負けずガンバロウ!!

読者の皆さんは、私が別にすすめなくても1枠をダダダッと買っちゃうでしょう。それでいいんですよ。今月はこれだけでもいいと思う。9月にはもっとたくさんのソフトが皆さんの買いを待っているので、お金を貯めるのもいいよ。

1枠と5枠にかんしては、どちらを買ってもソンしないと思う。とくにモナコの場合、絶対にヘッドホンをして遊びたいね。音に臨場感があるなんて、このソフトが初めてだろう。マイケルのダンスもイカスよ。

今月は単勝1枠モナコ1本に絞るのだ。これだけで夏休みいっぱいは遊べるよ（本当にそんなことになったら虚しいけど)。4枠には良い点がついてるけど、激ムズ好きの人には、ちょいと不満が残るだろう。好みは人それぞれだし。

今月は、当然誰もが1枠のスーパーモナコを買いたいと思っているだろう。もちろん第1におすすめしたいできになっている。これ意外では5枠を押したい。賛否両論あると思うが、随所に新機軸のある意欲作だ。

SPT……スポーツ　RAC……レース　PUZ……パズル　TAB……テーブル　A／R……アクションロールプレイング　ETC……その他

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチ・アップ!

新作スクランブル

ダイナマイトデューク
ゲイングランド
クラックダウン
スタークルーザー

魔物ハンター妖子第7の警鐘
GAIARES
ぎゅわんぶらあ自己中心派
片山まさゆきの麻雀道場

SPACE INVADERS '90
レインボーアイランド
エクストラバージョン

ダイナマイトデューク

●セガ／11月発売予定／価格未定／ACT

必殺のダイナマイトパンチがうなる

撃ってよし、殴ってよしの戦闘アクション。ドーンと一発ぶちかまそうぜ!

先月号でも紹介した「ダイナマイトデューク」。今回はステージ2までの画面写真を見てもらうことにしよう。

内容は、銃をガンガン撃ちまくって進んでいき、最後にそのステージのボスと1対1で対決するというもの。弾数に制限があるものの、アイテムの出現率がいいので、取り忘れや特殊武器などにこだわらなければ、弾切れは考えなくてもいい。あとは3D画面による敵との距離を見切るのが攻略のポイントになってくるかな。

先月号と比べてみると、紹介できるステージが増え、操作系や動きにかんしても違いは感じられなかったので、基本的なシステムについては、ほとんど完成しているんじゃないだろうか。

このゲームの面白さはガンガン撃ちまくる気持ちよさと、ボスとの対決にある。とくにボスとの対決では、けっこういい動きを見せてくれるぞ。



タイトル画面。デュークの鉄拳がうなるぞ。

ROUND1——敵の飛行場を破壊せよ!



山脈を背景にした左側の丘陵地帯が飛行場だ。


中ボスの装甲車。マシンガンを撃ち続けろ!


ダイナマイトパーンチ! 画面が一瞬黄色にフラッシュする。



アッパーだ。けっこういいリアクションしているね。

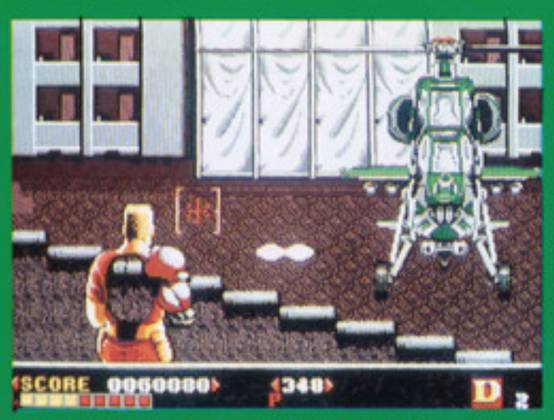
ROUND2——占領された街を取り戻せ!



場面は、高層ビルの立ち並ぶ街へ。



ライフアップのアイテムは取っておこう。細かい演出もあるね。


中ボスの攻撃用ヘリ。攻撃はかなりきつくなってくるぞ。



手が火炎放射器になっている。接近戦で倒すのがベスト。

ゲイングランド

●セガ／9月発売予定／価格予定／ACT

2人プレイで楽しさアップ!

このゲームの面白さは役割分担と、助け合いの精神だ。やっぱり2人プレイが最高だね。

9月の発売に向けて期待の高まる「ゲイングランド」。もちろんセガのビデオゲームからの移植版だ。今回の取材では2人同時プレイを体験することができたので、ラウンド2のステージ1までの写真とともに操作感覚の印象などを紹介するぞ。

とりあえずは7月号を読んでない人のために、もう一度このゲームについて説明しておこう。

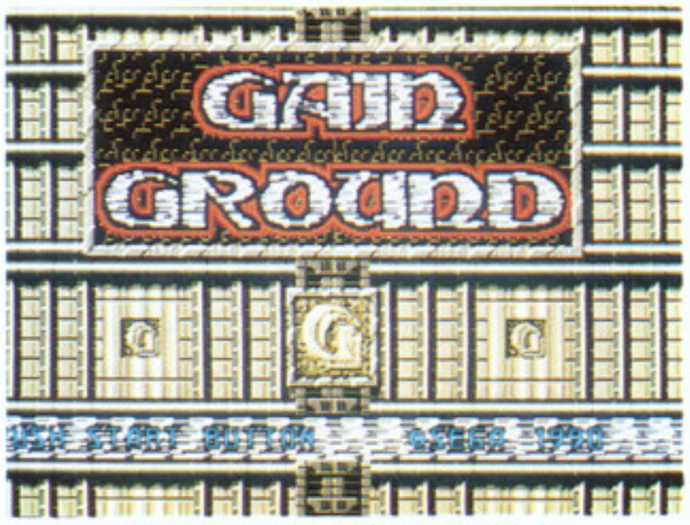
突然制御不可能になってしまった擬似(ぎじ)戦闘システム〝ゲイングランドシステム〟。プレイヤーの目的は、このシステム内に閉じ込められた大勢の人々を救うために、内部に潜入して、狂ってしまったシステムを破壊することだ。

ゲームは4ラウンドで構成され、各ラウンドは10ステージの固定画面に分かれている。ステージをクリアするには、画面内の敵を全滅させるか、自分のキャラクターすべてを出口まで逃がすかのどちらかだ。そして、各ラウンドの最終ステージにはボスが待ちかまえているぞ。

このゲームの面白いところは、単に敵を倒すことだけでなく、足の速さや武器など20種類の個性あるキャラクターを使い分けたり、システム内にいる仲間を助けていくという戦略的な部分にある。

取材した時点では80%の完成度ということだったが、ラウンドは全部できているようなので、あとはバランス調整と処理速度のアップというところ。

おススメはもちろん2人同時プレイ。1人で粘っこくプレイするのもいいけど、2人が違うキャラクターを使い、助け合って進むことで、ゲームをテンポよく進ませることができるぞ。



タイトル画面も完成したぞ。発売まであと少しだ。

STAGE紹介 ——ステージによって攻略法も変わるぞ



クラックダウン

●セガ／10月発売予定／価格未定／ACT

渋い演出が決め手だ!

グラフィックのデキはGOOD! あとは完成を待つだけ。期待してますよーん。

残念ながら発売が延びてしまった「クラックダウン」。全体的に見てみると、音声合成なども入っていて、完成まであとわずかという感じだ。

ゲーム内容は、ビデオゲームからの完全移植なので、簡単に説明しておこう。1つのステージが1つの敵のアジトになっており、プレイヤーは決められた箇所(かしょ)に時限爆弾を仕掛けて脱出する。そうすると爆発して、みごと任務完了となるわけだが、当然その途中には敵の攻撃もあり、上手にウェポンを取りながら迷路状のアジトを進まなければならないわけだ。

実際プレイしてみると、2人同時協力プレイ時の処理速度が少し遅い感じがしたが、ゲーム画面や面クリア時のアニメーション処理などグラフィック全体のデキはいいので、この問題さえ解決すれば、完成度の高いものに仕上がるだろう。



2人同時協力プレイでは、2分割画面でプレイ。

このゲームも「ゲインランド」と同じく、2人で協力してプレイしたほうが面白いぞ。



プレイ前の画面。ステージ2に挑め。
この2人が、ゲームの主人公だ。

スタークルーザー

●メサイヤ(NCS)／12月発売予定／価格未定／SHT&ADV

イイベントでパワーアップせよ!

3Dシューティングとアドベンチャーが一体となった未来派ゲームなのだ。

全方向3D表示のシューティングと、本格的アドベンチャーが一体となった「スタークルーザー」。

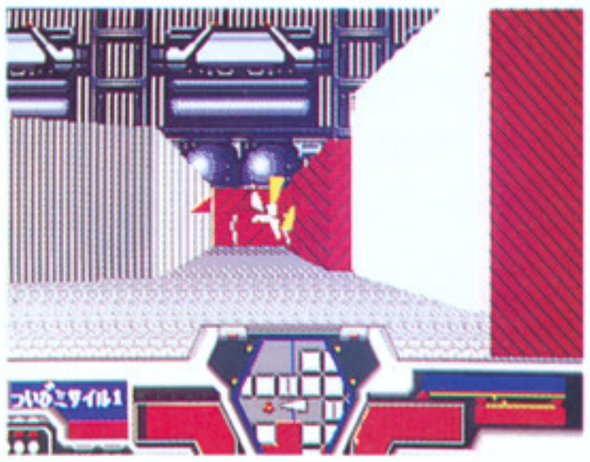
それでは、簡単にストーリーを紹介。25世紀の初頭。人類は初めて知的宇宙人と遭遇し、彼ら“銀河系連合”と友好関係を結ぼうとしていた。しかし、太陽系から遠く離れたバーナード星においてVOIDという組織が現れた。VOIDは圧倒的な軍事力で次々に恒星を侵略していった。連邦政府は、多額の賞金をかけてVOIDを封じ込めようとした。



ともに要塞へ潜入する仲間、ギブスン。いろいろとアドバイスをくれるぞ。



こういったシーンで人物に表情がつくのだ。



基地内部での戦闘シーン。もちろんここも3Dなのだ。

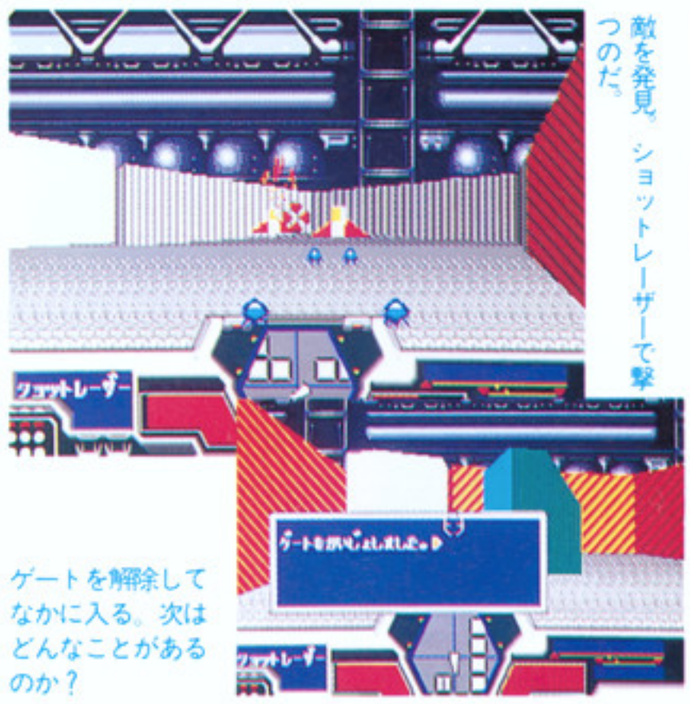
A級ハンター、ブライアン・ライトは木星軌道上にVOIDの基地を発見し、ギブスンとともに要塞に潜入した。というところから、ゲームは始まる。

写真を見ただけでは、前回と違いがわからないが、実際はアドベンチャー画面において、人物の表情がつくなど細かいところが変わっている。

当然ながら、バックアップ機能もついているぞ。



後ろに見えるのは木星? 人類が本当に木星に着くのはいつか。



敵を発見。ショットレーザーで撃つのだ。

ゲートを解除してなかに入る。次はどんなことがあるのか?

魔物ハンター妖子 第7の警鐘

●メサイヤ(NCS)／11月発売予定／価格未定／ACT

妖魔一族を退治して平和を取り戻せ!

普段は、かわいい女子高校生。しかし、ひとたび妖魔が現れると魔物ハンターに! アニメファンは見逃せないぞ。

魔物ハンターの女子校生が魔物をバシバシ倒してしまうというアクションゲームが「魔物ハンター妖子」だ。

このゲームで重要なのが武器兼バリアの働きをするリング。投げて攻撃に使うのはいいとして、バリアとして使うときは注意が必要だ。バリアの状態ではライフが減ってしまうのだ(ライフはじっとしていれば回復する)。



これはジャンプのシーン。でも、なんでチャイナドレスを着ているのかな?

ズバッと切った! 切れ味抜群だ。

上から攻撃が……。むう、逃げ道がないのか?

このリングの使い方をマスターしないと、クリアするのはキツイかも……。

また、今回はステージ1のボスを紹介。写真のように大きな花の上でボスと戦うわけだが、花の上に登るまでが大変。なんと、足場が小さいのに加えて風が吹いてくる。気を抜くと落ちるぞ!ボ

全体的な動きはなかなかいいし、グラッフィックもキレイなので十分期待できるぞ。あとはバランスの調整だけだね。

魔物ハンター妖子 ファンクラブ結成

メガドライブ、PCエンジンのCD-ROM、オリジナルアニメビデオなど、幅広くメディアミックスの展開を図ろうとしている「魔物ハンター妖子」。このたび、それを記念して妖子ファンクラブ(仮称)が結成されることになった。おもな活動は、会誌の発行、プレゼント企画、試写会やコンサートなどのイベント優先招待、ゲームモニターなど。参加者誰もが満足できるこのファンクラブに君もぜひ参加してみよう。住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、下記の応募先まで

〒106　東京都港区西麻布4-16-13
第28森ビル
NCS内　妖子FC準備室係まで

GAIARES

●日本テレネット／12月発売予定／価格未定／SHT

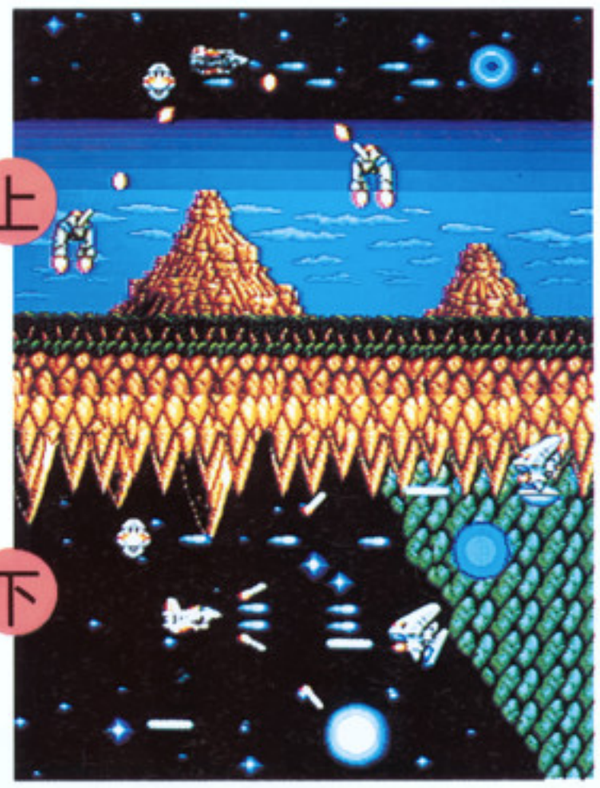
シューティングゲームの集大成

豊富なパワーアップ、新システムの導入、2つに分岐したコースと、見どころいっぱいのシューティングゲームだ。

前号で紹介した日本テレネットの新作シューティングゲーム「AZTION」のタイトルが「GAIARES(ガイアレス)」と変更された。しかし、ゲーム内容のほうは変更されていないので安心してくれ。

前号でも書いたように、このゲームの特徴は自機がもつオプションWOZを使った攻撃方法の学習能力と、ステージ途中でコースが分岐するところ。今回その分岐した2つのコースの画面写真を載せたので、よく見てほしい。宇宙空間に出現した浮遊大陸の上と下に、それがわかるように別々のコースが設けられているのだ。パワーアップの種類も、今までのシューティングゲームにないほど豊富。来月号でさらに詳しい紹介をしたい。

これが分岐した2つのコース



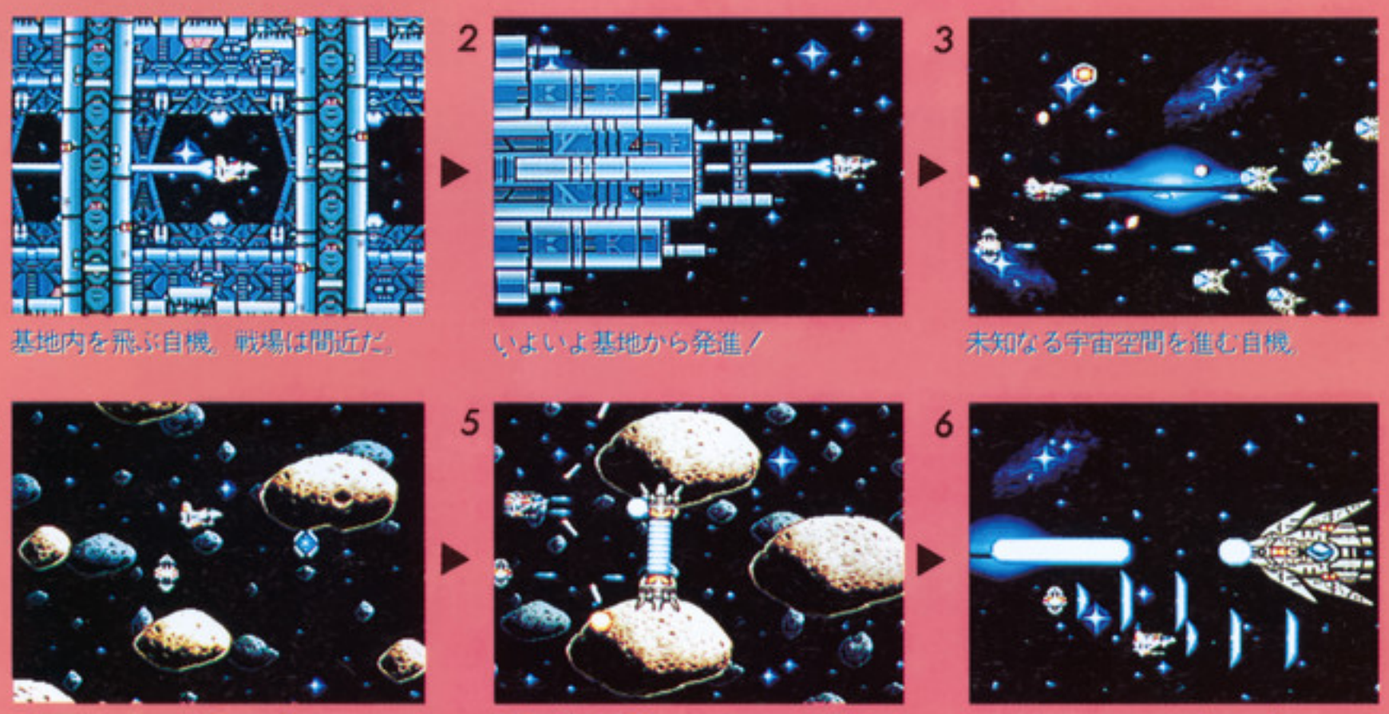
上 画面の下が大陸になっている普通のコース。

下 こちらは画面の上が大陸になっているぞ。

ステージ構成

現在のところ全8ステージが予定されている。今回はステージ1とステージ2の中ボスを紹介しよう。

ステージ1



1 基地内を飛ぶ自機。戦場は間近だ。

2 いよいよ基地から発進！

3 未知なる宇宙空間を進む自機。

4 アステロイドに突入！　気をつけろ。

5 突然、敵が出現。オプションも攻撃中。

6 これがステージ1の中ボスだ。

ステージ2



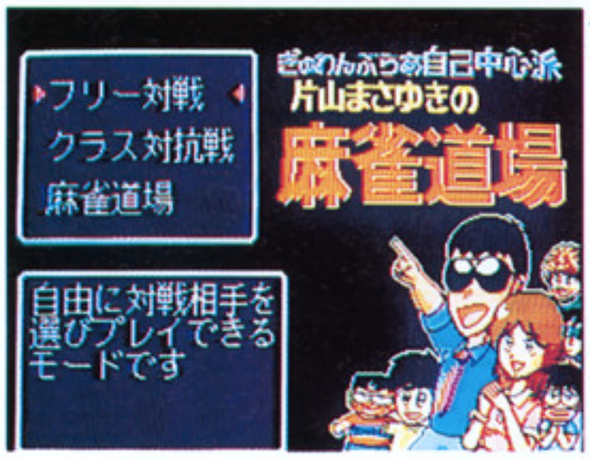
ステージ2の中ボスは雪原地帯に出現。

ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場

●ゲームアーツ／12月発売予定／価格未定／TAB

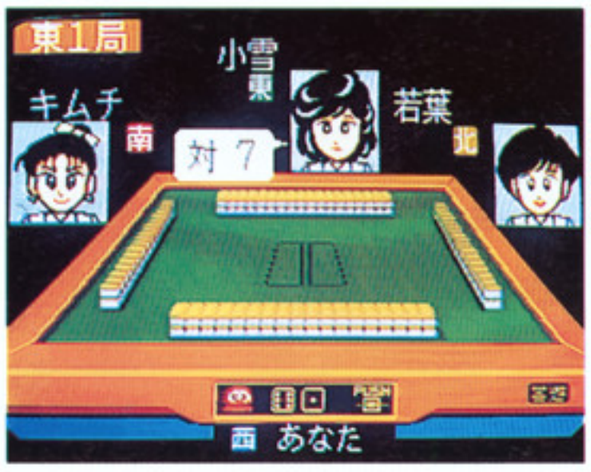
ぎゃん自己中毒患者も泣いてよろこぶ！

ゲームアーツ参入第1弾のぎゃん自己道場。ぎゃん自己シリーズ最強のデキを目指して開発順調！



オープニング画面。微妙に陰影がついているミエ先生のグラフィックがステキ！

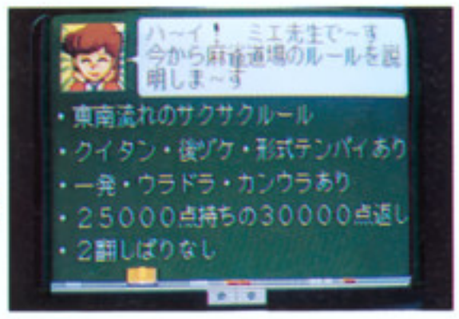
ゲームアーツ参入第1弾ということで開発にも力が入っている、ぎゃん自己道場。ぎゃん自己シリーズのメガドラ版といってもパソコン版やFC版の移植ではなく完全にメガドラオリジナルバージョンだ。麻雀の腕を磨くためのクイズモード“麻雀道場”や四暗高校で繰り広げられる“クラス対抗麻雀”などは、メガドラ版ならではのもの。メガドライブの機能を生かしたグラフィックやキャラ表示のデカさ、そして凝りに凝った演出など、ぎゃん自己シリーズ最強のデキになることは間違いなし！　来月号でさらに詳しく紹介するので期待して待っててくれ。



おなじみ、4人打ちフリー対戦モード。新キャラも続々登場。



決定した対戦相手は、白黒で表示される親切設計。細かい気づかいがウレシイ。



これが、麻雀道場モードの画面。出題するキャラによって、答えも個性的だ。

SPACE INVADERS 90

●タイトー／9月発売予定／価格未定／SHT

シューティングゲームの基本

豊富なアイテムとふんだんに盛り込まれた仕掛け、そして背景の美しいオリジナルサウンドと、スピード感、爽快感アップの現代版。

「スペースインベーダー」といえば、'78年に“インベーダーブーム”を日本中に巻き起こした、ビデオゲームの元祖的存在。その「スペースインベーダー」がパワーアップしてメガドライブに登場とあれば、注目しないではいられないだろう。

画面上に出現したインベーダーたちを、砲台を左右に移動させてビームで撃破し、すべてのインベーダーを画面上から消すことができれば1面クリアという、基本的なシステムは変わっていない。しかし、いまどきのゲームに合わせていろいろな仕掛けやパワーアップを盛り込むことで、スピード感と爽快感を重視したリメイクになっているのだ。

特徴としては、プレイヤーの残機がシールド性に変わったこと。これによって敵の攻撃を受けても中断することなくゲームを続けることができるし、強引な相討ちなどのテクニックを使うこともできる。ちなみに敵の攻撃によるダメージの量も3段階あるぞ。

ＵＦＯを撃ち落として出現するアイテムを取るとパワーアップ。レーザーやホーミング・ボムなどの攻撃系、スピードアップやリカバー・シールドの防御系と、ともに5種類ずつ。パワーアップを使うことで、より一層爽快な攻撃ができるのだ。

また背景も凝っているし、障害物や斜めの地形があるステージなどもあるのだ。

各ラウンドは2面ずつ



1R

1ラウンドは懐かしのキャラだ。名古屋撃ちもできる。



2R

2ウェイ弾を撃つ奴が登場。こいつはとってもいやらしいぞ。

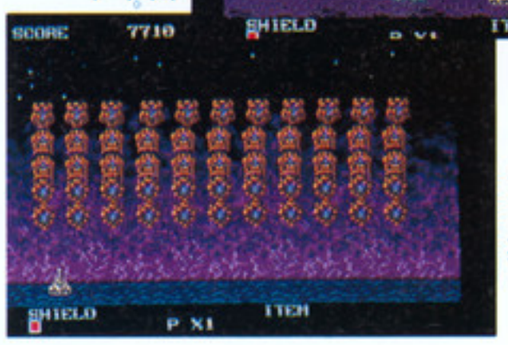


3R

空中に浮かんでいる岩は、何発か撃つと落下してくる。



しばらくは移動範囲が狭くなってしまう。バルーンボンバー？



4R

この背景はウネウネとラスタースクロールしてキモち悪い。

弾が単発のシューティングはアイテムが命！



ＵＦＯを撃墜するとアイテムが降ってくることがある。消えないうちに拾おう。



アイテムはBボタンで使うものもある。ビームは敵に当てると横に広がる。



分身のアイテム。横に動くとアルカノイドのディスラプションみたいになる。



敵の弾を防ぐシールド。一定時間で消えるから、いまのうちに撃ち込んでおこう。



さらに幅の広いシールド。これは時間制限ではなく、耐久力制になっている。



超強力な貫通レーザー。インベーダーが密集しているところに撃つといい。

レインボーアイランド エクストラバージョン

●タイトー／10月発売予定／価格未定／ＡＣＴ

因縁の対決に終止符を打て！

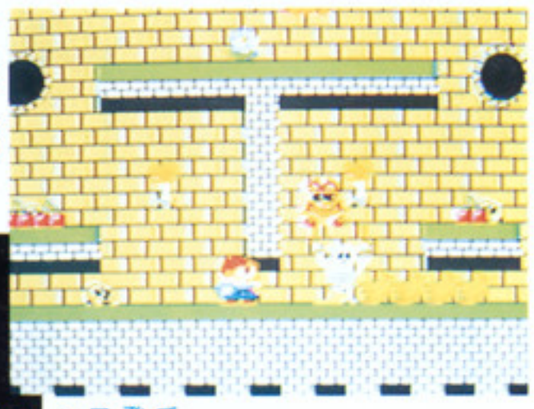
バビーとボビーの元に再び挑戦状が……。ビデオゲーム版とは違った面構成、新たな敵キャラの登場の　バージョンアップ版だ。

「レインボーアイランド」は知っている人も多いと思うが、あの名作「バブルボブル」の続編なのだ。

虹を使って敵をやっつけ、ダイヤを集めていくというゲームで、かわいいキャラクターや音楽が高い人気を集めていた。

メガドライブに移植されるのは、エクストラバージョンといって、オリジナルバージョンとは面構成（たとえばオリジナルでは9面だったダライアス面がいきなり1面になっている）などが変更されたもの。

またオリジナルモードと難易度設定もついているので、ビデオゲーム版に手が出なかった人でも十分遊べるぞ。



オリジナルのイメージどおりのデキ。



噂のダライアス面だ。この敵はどこに出てたかわかる？



てっぺんまで登るとクリア。フルーツがどっさり出る。

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

●鮫！鮫！鮫！……29
●ストライダー飛竜……32
●ROAD BUSTERS…34
●ジャンクション……36
●クラックス……38
●FZ戦記AXIS……104
●ファットマン……106
●アトミック・ロボキッド…108
●XDR……110
●ラスタンサーガII……112



鮫！鮫！鮫！

東亜プラン／10月発売予定／価格未定／SHT

「TATSUJIN」「大旋風」「ヘルファイアー」、そして「鮫！鮫！鮫！」。東亜プランの移植技術力には脱帽。ビデオゲームのファンも必ず満足できるはずだ。今回は1～5面を紹介。

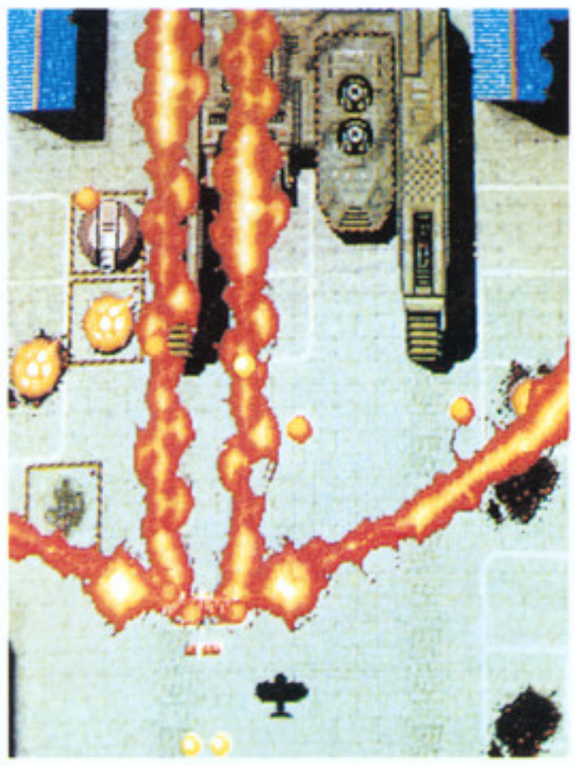
ハデなパワーアップが見物

東亜プランのヒット作「鮫!/鮫!/鮫!」が、メガドライブに移植される……というコトは、すでにみんな知っていると思う。ビデオゲーム版では、とにかく難易度が高いコトで知られていたゲームだけに、この移植はファンにとってうれしいコトだ。何しろお金をつぎ込まなくても、何度も遊べるんだからね。

ビデオゲーム版を知らない人のために、内容を簡単に紹介しよう。東亜プランお得意の、縦スクロールシューティングで、もちろんパワーアップもある。

しかもこのパワーアップは、どれもハデで爽快感たっぷり。3種類の武器（ファイヤー、ビーム、ワイド）があるわけだけど、どの武器もパワーアップすると、とんでもなく強力になるのだ。これぞシューティングゲームの醍醐味（だいごみ）ってヤツだね。

それでは各武器の特徴を、おおまかに説明しよう。ちなみにこれらの武器は、Pのアイテムを集めるコトによって強化される。Pを3つ集めると、武器が1段階パワーアップ、3段階目で最強の武器になる。

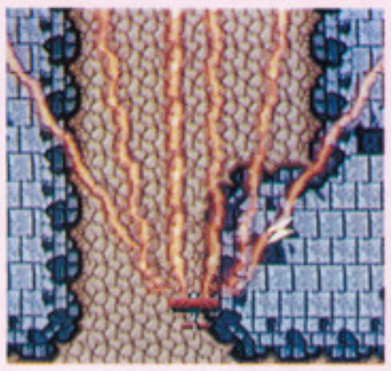


ビデオゲーム版
実際はこのように縦に長いゲーム画面だ。

最強段階だ！

赤(ファイヤー)

赤いアイテムを取ると、ファイヤーが使える。これはボタンを押したままにしておくと、長い炎が発射される、というもの。最初は前方に1本だけ発射するが、パワーアップするにつれ炎の本数が増え、さらには炎が勝手に動くようになる。最終的には前方に2本、左右に4本、つまり合計6本の炎を発射できるのだ。



炎が一定の範囲を行ったり来たり移動してくれるので、左右や後方の敵にも対処できる。

緑(ビーム)

緑のアイテムを取ると、ビームが使える。この弾は特殊で、敵に当たってもそのまま敵を突き抜けて進む、という特殊技能をもっている。おまけに弾自体のパワーも強力なので、耐久力のある敵にも有効だろう。弾が交差しながら波状に飛ぶが、パワーアップすると横への移動幅が広くなる。よって敵に当たりやすくなるのだ。



前方への攻撃は強力だが、左右や後ろは完全に無防備なので、周囲には常に注意を払いたい。

青(ワイド)

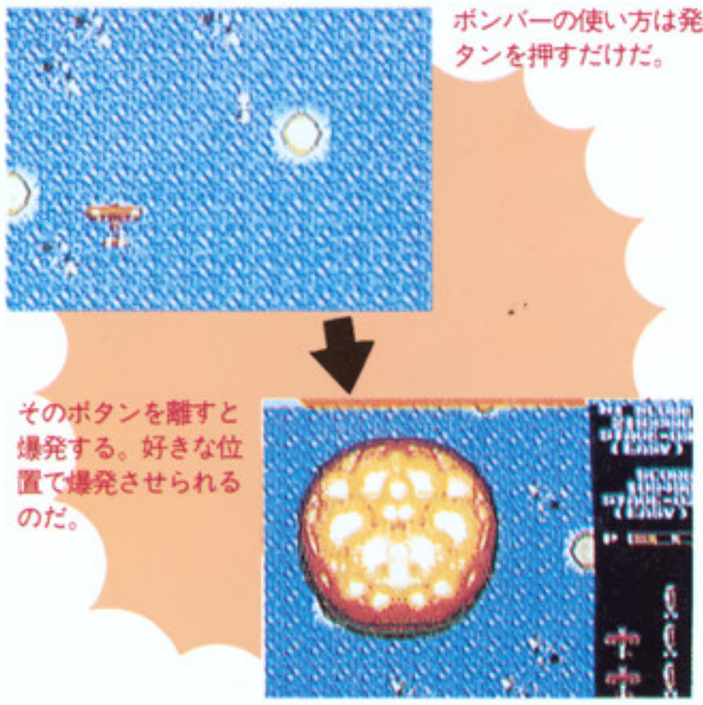
青色のアイテムを取ると、ショットが使える。この武器は最初から装備している武器で、多方向に弾を発射できるのが特徴だ。初期状態でも3方向、最強状態ではほとんど扇状に弾を発射する。パワーこそないものの、1発撃つだけで画面上のほぼすべての敵にダメージを与えられる。耐久力の少ない飛行機などが複数出現する場所で、威力を発揮する。



広い範囲をカバーできるが、あまり強力ではないので、ザコキャラ用に使いたい武器。

東亜プラン名物“ボンバー”

これら3種類の武器のほか、ボンバーという武器もある。これまた東亜プラン名物の武器だけど、「鮫!/鮫!/鮫!」の場合はいままでのものとは多少違う。いままでのボンバーが、発射されてから一定時間後に爆発したのに対し、このゲームでは、ボンバーを好きなタイミングで爆発させられるのだ。ボタンを押すとボンバーが発射され、ボタンを離すと爆発する、という操作になっている。



出現アイテム軒並いただこう

武器以外にも、取ると便利なアイテムがいくつかある。たとえば戦闘機の移動スピードが上がるスピードアップ、戦闘機のストックを1機増やす1UPなどなど。基本的に出現したアイテムはすべて取る、というつもりで遊んで差しつかえないだろう。武器だけは、場面に応じたものを選んで使わないとダメだけどね。

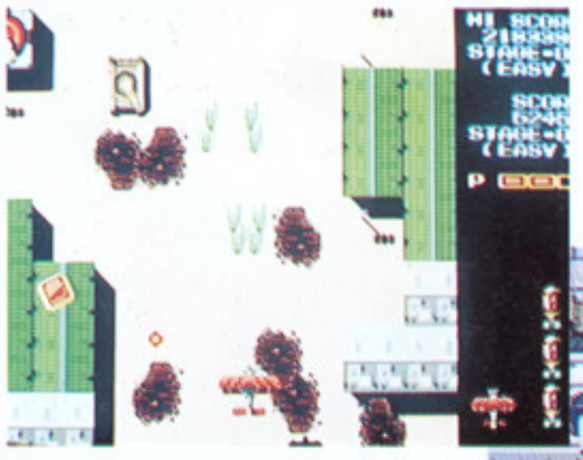

アイテム輸送機

ステージ紹介(1〜5面)

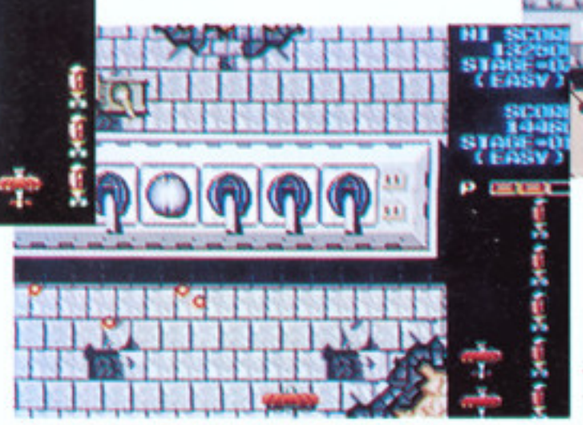
全10面のうち今回は5面までを簡単に紹介しよう。6面以降とくわしい紹介は次号で!

1面

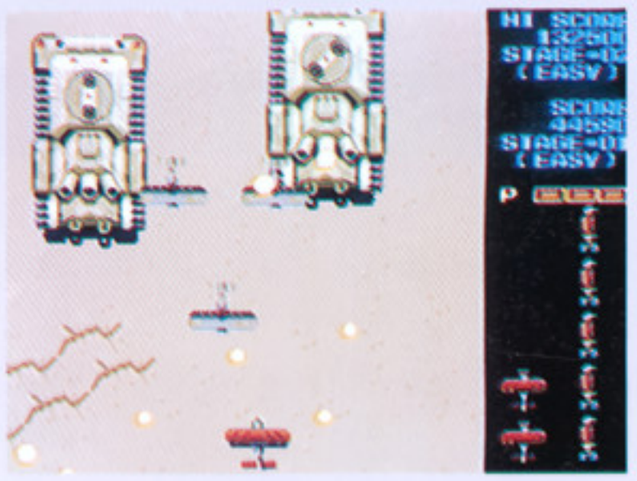
空中、地上ともに、それほど耐久力のある敵が出てこないので、あまり難しくは感じないだろう。注意したい場所としては、中盤、多数の砲台が横1列に並んでいる場所。砲台の正面に来ると3発の弾を発射してくるので、注意しよう。ボスは2台の戦車。


左にある赤いアイテムを取ると、ファイヤーに変わる。


バラバラと弾を射ってくる対空九連砲車のKU-バラゾ。

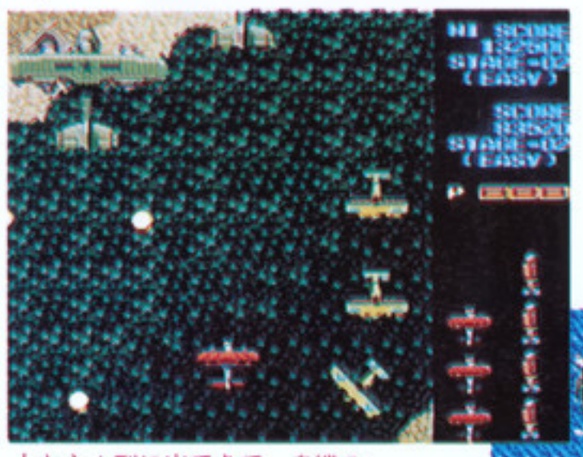

横1列に並んだ砲台。前半の山場。

ボス “大型陸上多連砲戦車KIMIGAYO-B”



2面

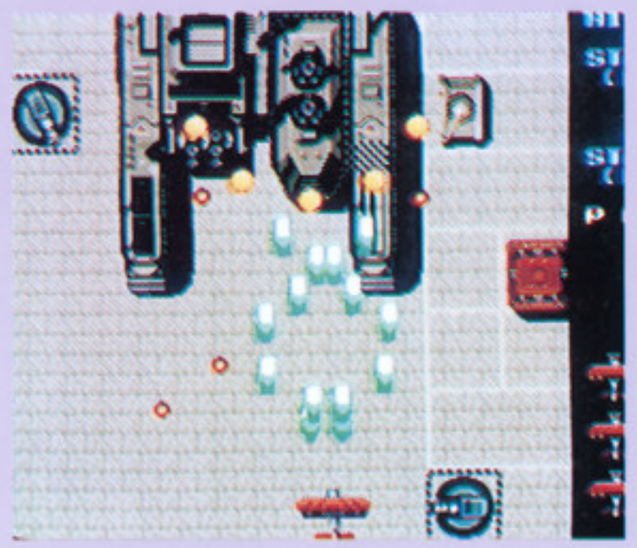
森林上空から始まって、海をも越える。海では小型の船がたくさん出現するが、どの船も直線的な動きしかしない。再び地上に戻るとボスの登場。巨大な鉄のカタマリといった感じの、大型砲硬車だ。このボスが最初の難関になるかもしれない。


上から1列に出てきて、自機の横に体当たりを喰らわせる戦闘機。


海上での戦闘。上から戦闘機、下には戦闘ボート。厳しい。


アイテム輸送機の名前は重貨物飛行船ゼネラルポーター。

ボス “超重装無差別砲硬車F1-ソドム”



3面

海の上での戦闘がメイン。2面とは比べものにならないほど多数の、そして大型の戦艦が登場する。この面のボスが強烈で、画面に収まらないほどの大きさなのだ。戦艦の各所に配置されている砲台を、一つひとつ壊しておかないとあとあと困るぞ。



海中から突然出てくる潜水艦の攻撃に気をつけろ。



あんまり出てこない1UPのアイテム。出現したら必ず取りたい。

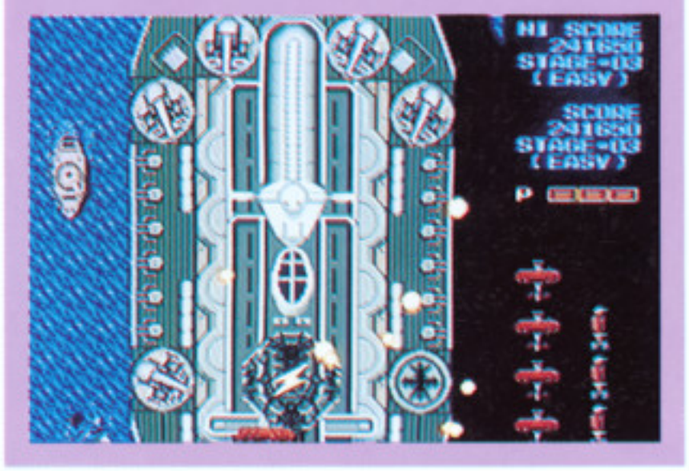


多数の砲台と戦闘機が出現。戦闘機の動きはパターンが決まっているぞ。



美しい敵の攻撃シフトに見とれていたら、死んでしまうぞ。

ボス "超重爆裂戦艦リー・トンプソン"

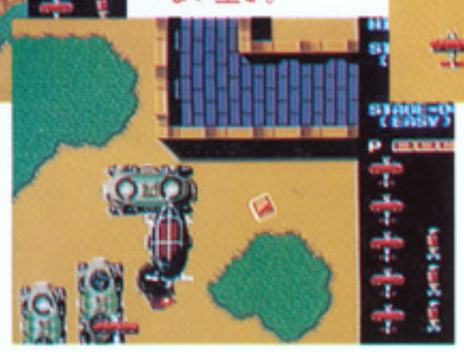


4面

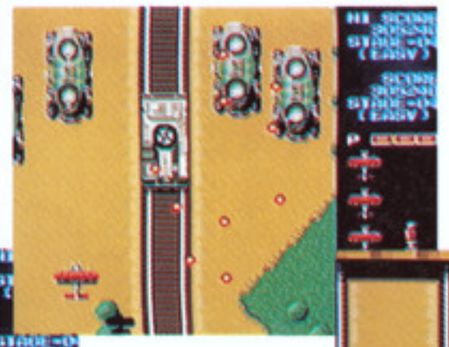
舞台は地上に戻る。敵も飛行機よりも地上のタンク部隊がメインになる。というコトは、どの敵も耐久力があるのだ。砲台が2つついている戦車もある。ボスは線路の上を移動する列車砲台。線路の両脇には、防御機能をもった砲台も設置されている。こりゃ強いわ。



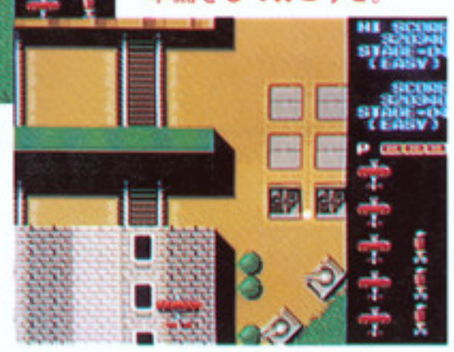
集団で出てきたちょっと堅めの戦闘機。



重双砲車の出現。ザコ敵には思えない堅さ。

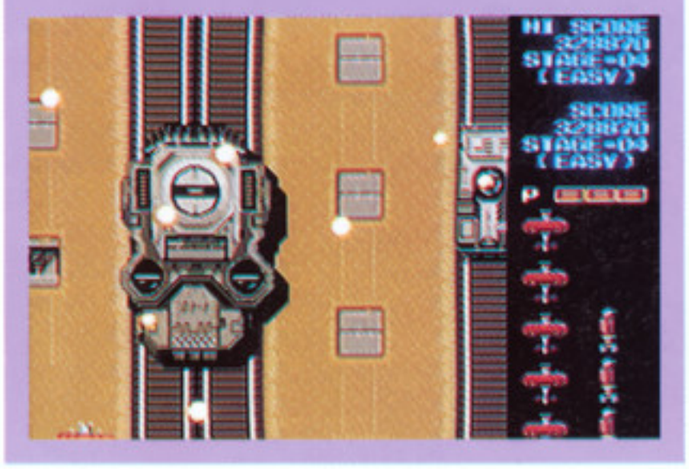


線路を走る重軌道戦車ヤエモン。早く片づけてしまえ。



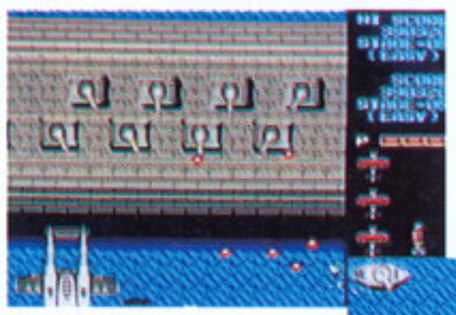
ボスまであとすぐだ。心の準備をしておこうぜ。

ボス "重軌道多連射砲戦車FV・サンダーラビット"

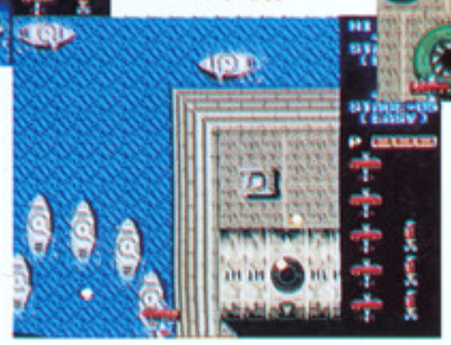


5面

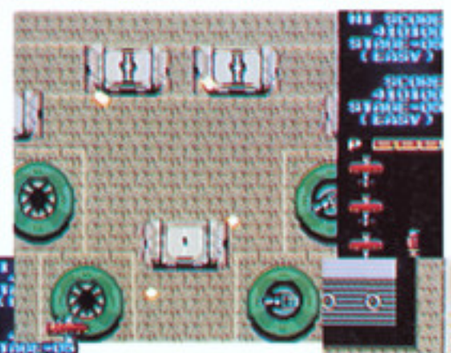
色使いが非常にシブくて、カッコいい面。小型の船と戦車の両方が活躍してくれる。この面くらいになると、地上部隊には1発で倒せる敵がほとんど(まったく?)いなくなる。ボスは複数のユニットで構成されていて、各パーツを順に壊していくといいかも。



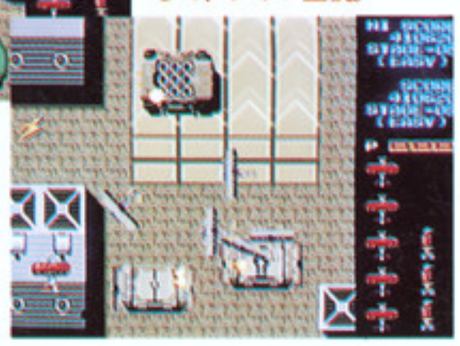
空から、海から、地上からの激しい攻撃。



出てくる敵の数も半端じゃない。最強のパワーアップが必要。



四輪駆動式無差別掃車アドン603。中ボスか?



このさい稲妻マークは無視して、クリア重視。

ボス "大型多連双砲車1020・タータッカー"

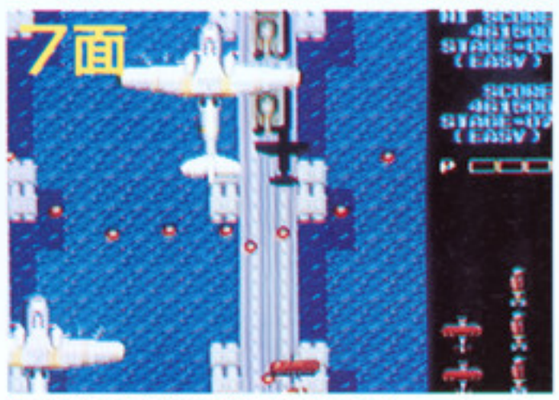


特別公開——6~9面のボス紹介

特別に6~9面までのボスを紹介しよう。戦車、戦艦、飛行機と、そのすべてが圧倒的に巨大。どうやって倒せばいいのだろうか?



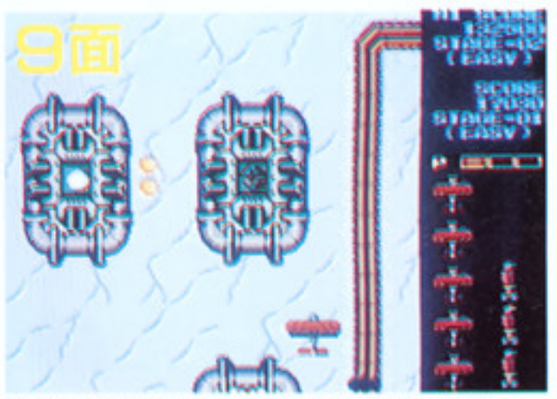
"超大型重爆裂機227ルースター"
自機の数十倍もある画面一杯のボス。



"扇状多連砲戦闘機UK-MODS"
画面では2機だが、実際は3機出現する。



"対極地戦大型激裂艦ジェニファー・コネリー"
とっても長い戦艦。一番後ろに中心部がある。



"極地大型重装ホバークラフト月見-SF"
雪原地帯だ。これも3機出現するぞ。

鮫!鮫!鮫!



ストライダー飛竜

セガ／10月発売予定／価格未定／ACT ©CAPCOM 1989／©SEGA 1990

5年で世界を征服した"冥王グランドマスター"の野望を打ち砕け！　カプコンのビデオゲームの超ヒット作「ストライダー飛竜」が、8メガパワー(?)で炸裂するぞ。

カプコンゲーム移植シリーズ第3弾

カプコンの傑作アクションゲーム「ストライダー飛竜」が、ついに家庭で遊べてしまうぞ。ビデオゲーム版でもかなりの人気を誇ったこのゲーム、はたしてメガドライブに移植できるのか、と心配だった人もいるだろう。デキの判断は、とにかく写真を見て想像してくれ。

それではビデオゲーム版を知らない人のために、簡単にルールを説明しておこう。主人公は、おもに〝サイファー〟と呼ばれる光剣を使ってザコ敵を倒して進む。

そして各面の最後に潜むボスを目指す。主人公のライフは最初は3しかないが、アイテムを取ることによって最大値が増える。さらにサイファーの攻撃範囲を伸ばすアイテムもあるぞ。

「大魔界村」「フォゴットンワールズ（ロストワールド）」に続く、カプコンゲーム移植シリーズの第3弾。ビデオゲーム版の面白さを、どこまで再現できているだろうか？



これはビデオゲーム版の写真。メガドラ版と比べてどうかな？

リアルアクションを堪能しろ！

パワーアップ要素があって、ボスを倒すだけなら、普通のアクションゲームと変わらない、と思うかもしれない。しかし「ストライダー飛竜」の最大の特徴は、主人公の動きの細かさなのだ。

たとえば、上の壁（天井など）に片手をかけてぶらさがるコトもできるし、壁をスパイダーマンのように登るコトもできる。壁からのジャンプもできれば、天井にかけた手を使って、天井の上に上がることもできる。おまけにスライディングまでできちゃう。早い話が、通常の世界でできると思われる行動は、ゲーム中でもほとんどできてしまうのだ。このリアルアクションは、まさに驚異的だ。

さらに驚くべきことに、操作に使用するのは方向レバーとA・Bボタンの2個だけ。複雑な操作を覚える必要は、まったくないのだ。

ビデオゲーム版では、カプコンが誇る〝CPシステム〟を使っていて、40メガ以上の容量を使用していたが、メガドライブでそれほどの容量を使うのは不可能だ。そのため細かい動きは多少簡略化されてはいるものの、基本的なアクションは忠実に移植されており、しかも操作性の良さも失われていないので、ビデオゲーム版からのファンも十分堪能できるだろう。



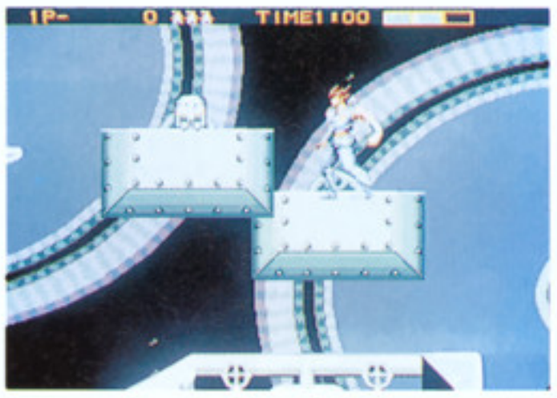
多種多様なアイテム

ゲーム中に飛んでくる敵のなかには、アイテムをもっているやつもいる。その敵を倒せば、アイテムが出現する。

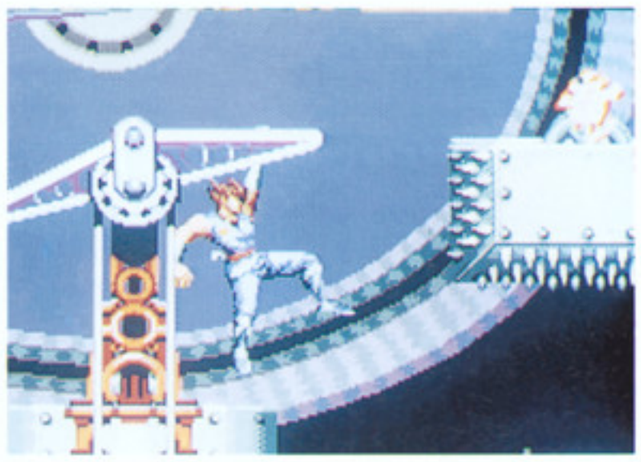
アイテムにはいろいろな種類がある。主人公のライフを回復してくれるもの、ライフの上限をアップしてくれるもの、サイファーの攻撃範囲を伸ばしてくれるものなど……。

そのほかにも、お助けキャラクターを呼ぶアイテムもある。このアイテムを取ると、自動的に攻撃を補助してくれる、ありがたい味方が登場する。ウルトラセブンのカプセル怪獣のようなものだと思ってくれ。

登場する味方にも種類がある。空を飛ぶ鳥のようなロボット、豹のようなロボット、車輪のようなもので移動するかわいらしいロボットなどがいる。どのロボットも、自分の意志で勝手に動くので、主人公はなんら気を使う必要がないのだ。



左に見える箱が、アイテムBOXなのだ。


竜の文字を取ると、ライフが補給される。必ず取りたい。

ストライダー飛竜

STAGE 1

ハンググライダーで、帝都に侵入した飛竜。降りたところは、寺院のような建物の屋根だ。屋根の上をどんどん進め。敵はザコがほとんどなので、気にする必要はないだろう。途中にメカ型の敵が登場する。こいつは耐久力があり、何度も攻撃しないと倒せない。

中ボスは筋肉質のランボー男〝ストロバヤ〟。この男に殴られると、ものすごい勢いでふっ飛ばされてしまうが、はっきりいって弱いので、すぐ倒せるぞ。この敵を倒すと、上の壁が壊れるので、落ちてくる破片に当たらないように注意しよう。

そして大伽藍（だいがらん）のなかで、壁に当たると反射するレーザーをよけながら、中央にある置物のようなものを倒せば、いよいよボス〝ウロボロス〟の登場だ。



ハンググライダーで帝都に侵入する飛竜。



これが基本ともいえる武器サイファー。パワーアップもできる。



屋根の上。足元の不安定な場所でのアクションが多い。



次々に合体してくるボス・ウロボロス。簡単にクリアできるはず。



メカ型ザコキャラにはスライディング攻撃は効かない。



反射レーザーが飛竜を狙う。左ページと比べてくれ。

STAGE2

なんとも寒そうなシベリアの地を突き進む。いきなり狼が襲ってくるが、これが案外強敵なので注意。

中ボスは機械仕掛けのゴリラに似た〝メカＰＯＮＧ〟。上の壁につかまって攻撃すれば、ダメージを受ける心配はない。

壁を登って進むと、高圧電流が流れる場所に来る。ここでは画面がときどき暗くなり、電流が走る。この電流をさけつつ、上に進もう。

一番上まで来ると、ザコが小型戦闘機〝ゼネラルダイナミックスＦ29フラインクトータス〟に乗ってくる。ここでこれを奪い、さらに上へと向かう。すると巨大な爆撃機〝轟天改丸〟にたどり着ける。

この爆撃機のなかには、３人の中国娘がいるが、どれもが中国拳法の恐るべき使い手。きっと誰もがここで詰まるだろう。この３人を倒し、さらにパイロットを倒せば、この爆撃機は主人公のものになるのだ。

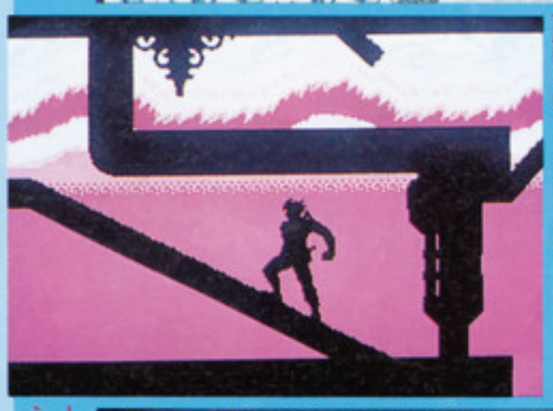
とりあえず、今回はステージ２までを簡単に紹介したが、来月号でも続いて「ストライダー飛竜」を紹介する予定だ。楽しみに待っていてくれ。

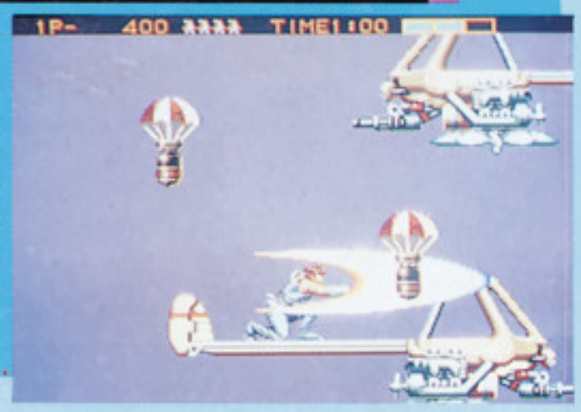


雪原に入るといきなり狼たち。ダメージを喰らわないように。

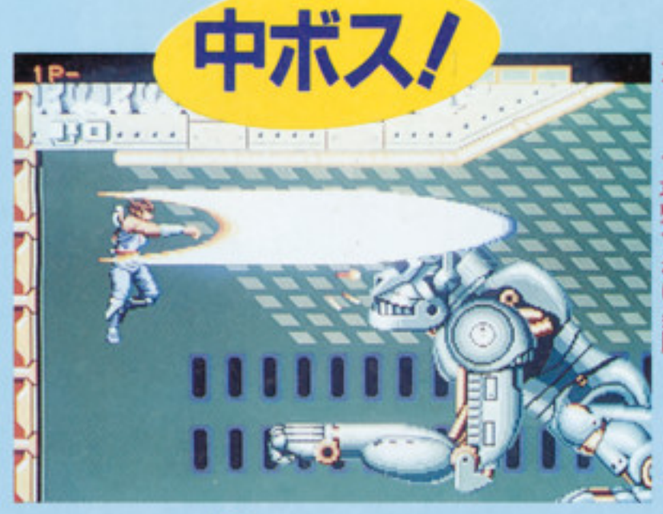


雪原を舞い降りる飛竜。爆風に巻き込まれるな。

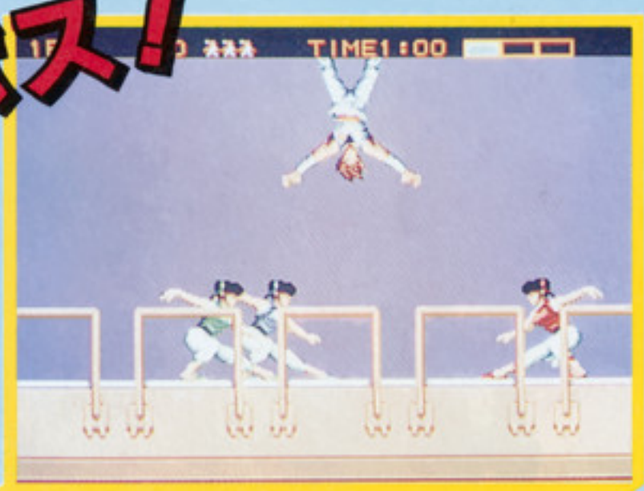

高圧電流が流れて、ときどき画面が暗くなる。怖い。



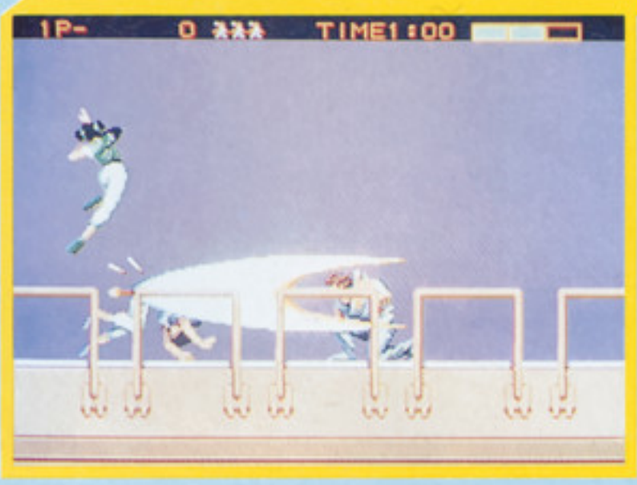
上空を飛ぶ小型戦闘機を次々と奪え！ 上から爆弾が落ちてくる。



メカＰＯＮＧ出現。この位置でサイファーで攻撃すれば楽勝。



中国娘。この３人のコンビネーション攻撃には油断するな。



蹴りを喰らう前に、サイファーで先手必勝だ。



ROAD BUSTERS

日本テレネット／11月発売予定／6,800円(予価)／ACT

日本テレネットの参入第１弾は、輸送トラックと略奪集団のカーアクションゲームだ。グラフィック、キャラの動きも以前より数段よくなっているぞ。発売が楽しみだ。

開発順調アイテムも豊富に用意されているぞ

まだまだ開発途中だが、前号に比べて「ROAD BUSTERS」はグラフィック、キャラの動きなど、格段にデキがよくなった。今回は、ゲーム中のアイテム、そしてステージ１について簡単に紹介してみたい。

アイテムは攻撃用、防御用、得点アップなど、全部で８種類（数は変更されるかもしれない）ある。

まず、取ると自車の燃料が補給される［FUEL］。燃料は普通に走行している間も少しずつ減っていき、ゼロになると走行不可能でゲームオーバーとなる。さらにコックピット部分が敵に接触した場合は、大幅に燃料が減ってしまうので、このアイテムは絶対に取っておきたい。

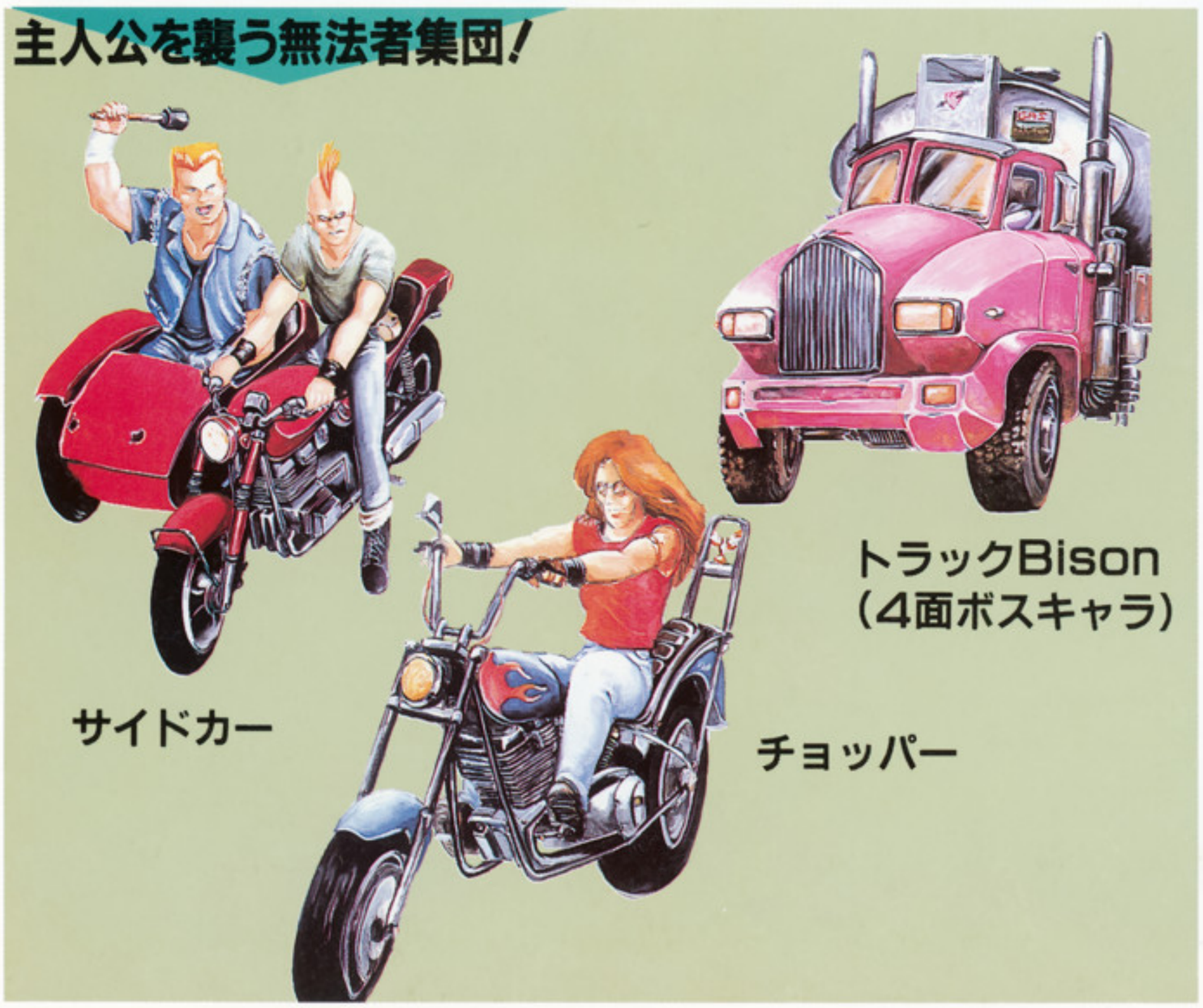
もちろん攻撃用のアイテムもあるぞ。［手榴弾］は、自車の窓から放り投げて敵に直接ダメージを与えられるし、ハデに爆発して気分爽快なのだ。

［ビッグホーン］を手に入れると、一定時間デカい音を発して、前方でじゃまをする敵キャラを追い払うことができる。一種のお遊びアイテムってところだね。

このほかに、一気に加速して最高スピードになる［ニトロ］や、一定時間無敵になったり、操作性が良くなるアイテムなどがある。

今回は残念ながらアイテムを取ったときのグラフィックなどは紹介できない。続報をもう少し待ってほしい。

主人公を襲う無法者集団！

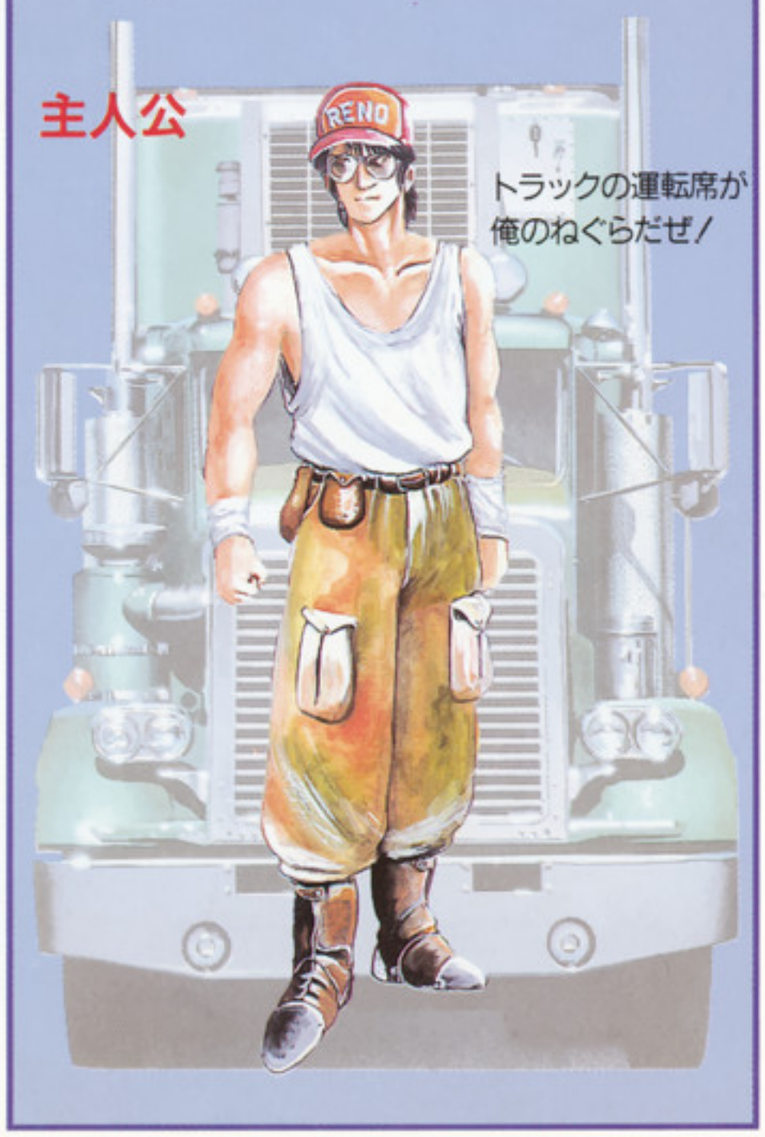


～STORY～

俺は昔の言葉でいうと、貨物輸送業を生業としている。ガソリンすら満足に入手できないこのご時勢には、俺のような人間はけっこう重宝されるもので、仕事の依頼があとを絶たない。

治安を失ったいまの世界では、少しでも居住区を離れるとモーターサイクルや、改造4輪車を乗り回す連中が襲ってくる。奴らの目的は、物資とガソリン、そして奴隷だ。さすがに自営団の武装を恐れてか、居住区を直接襲った例はない。

居住区から居住区へ物資を送り届けることは、普通の人間には少しばかり荷の重い仕事であるが、俺はいままで奴らを恐れて依頼をキャンセルしたことはないのだ。もっとも、この性格が災いして、報酬とリスクの釣り合わない依頼も引き受けてしまうことが、いまの俺の悩みなのだが……。

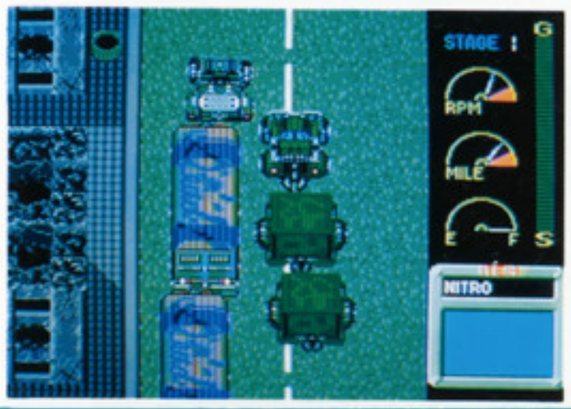


STAGE 1

ステージ１では、アメリカ北東部の農業プラント。コンテナ輸送の依頼を受け、ニューヨークのビッグアップルにある居住区まで送り届けることが目的だ。高層ビルの残骸に囲まれて生活する人々を助けるためだ。

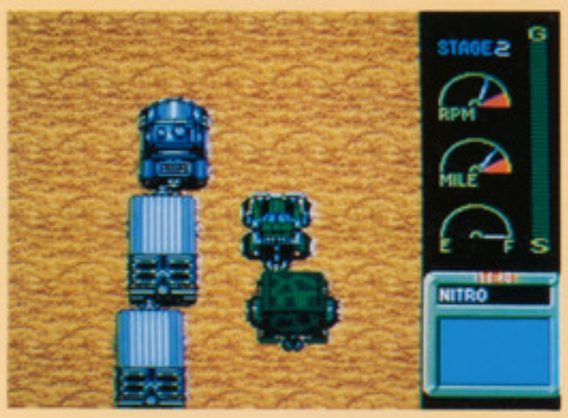
農業プラントの外に出ると、いきなり荒野が広がっていて、居住区へと続く道路はあちこち傷んでいるというありさまだ。すぐさま武装したバギーやらバイクやらが襲いかかってくるから油断しないように。

途中に架かっている橋は、ときどき切れ目があるが、一定以上のスピードを出していればジャンプして越えることができる。ザコ敵は、無残にもまっさかさまに落ちて大破するぞ！

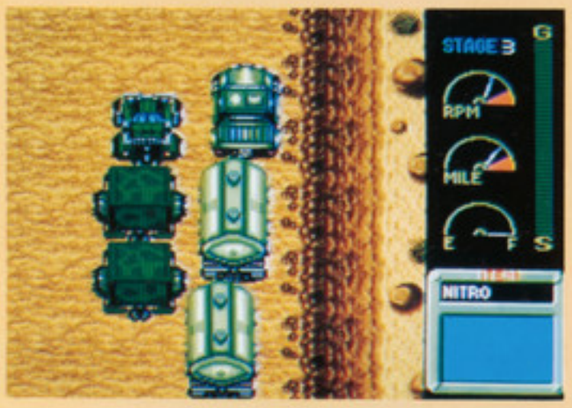


左にいるのがステージーのボスRatだ。

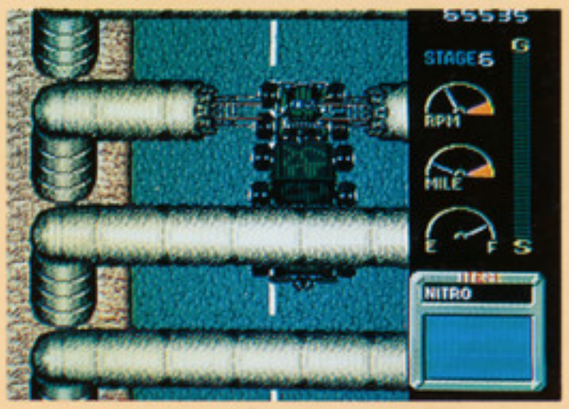
そのほかのSTAGEは…



ステージ2のボスはFox。大きさに負けるな。

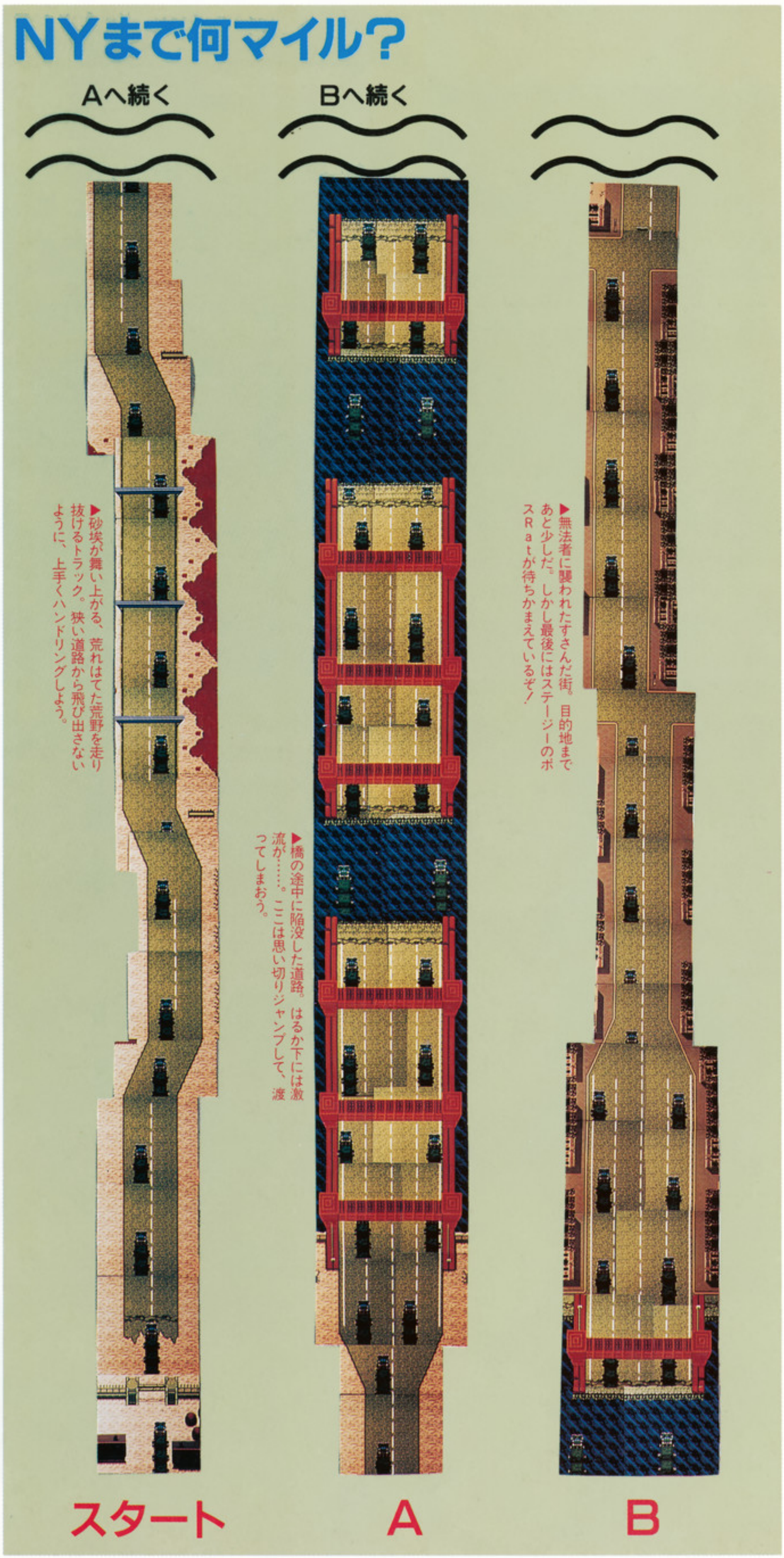


ステージ3のボスはLlama。石油コンテナ車か。



まだ開発中の画面だけど、期待できるデキだ。

NYまで何マイル？



ジャムおじさん、PSIIIのことでめげずに、これからもどんどん辛口な評価をしてくれ。（埼玉県鳩ケ谷市／長瀬学）



ジャンクション

マイクロネット／11月発売／6,000円／PUZ／©Micronet co,Ltd. Licensed by KONAMI

コナミのビデオゲーム「キューブリック」がちょっぴりスタイルを変えて登場した。美しいグラフィックと楽しいBGMにのって、全50面をクリアしよう。

けっこうおムズなパズルゲーム

一口にパズルゲームといってもいろいろあるけど、このゲームは判断力・機敏性・先見の明の３つが要求される、かなりグレードの高いもの。

基本的なルールは簡単で、ゴロゴロ転がり続ける赤いボールを、各チェックポイントに導いてやるだけ。ブロックはタテ５列×ヨコ８列並んでいて、うち１つだけが空白になっているから、絵合わせパズルの要領で上下左右にブロックを移動させて、赤いボールの通り道を作ってあげるのだ。ブロックのコースは直線、曲線、十字と多種多様。ボールが途中で止まらないよう、とっさの判断で素早くブロックを動かしてやらねばならない。まんがいち道が途切れてしまうと、赤いボールはこなごなに砕けて一巻の終わりだ。

制限時間内にチェックポイントをすべて通過して消してしまえばその面はクリア。残り時間が多いほど点数も高くなるのだ。

美しい背景もこのゲームの特徴で、独特の雰囲気を出してくれる。10面ごとに静かの海→恐竜時代→ロボット工場→近未来遊園地→自動工場と変わっていくんだけど、すっごくクールでノーフューチャーな感じ。これがゲームの内容にぴったりマッチして、プレイしてると「オレってなんだかカッコいい」って気になるから不思議なんだよね。

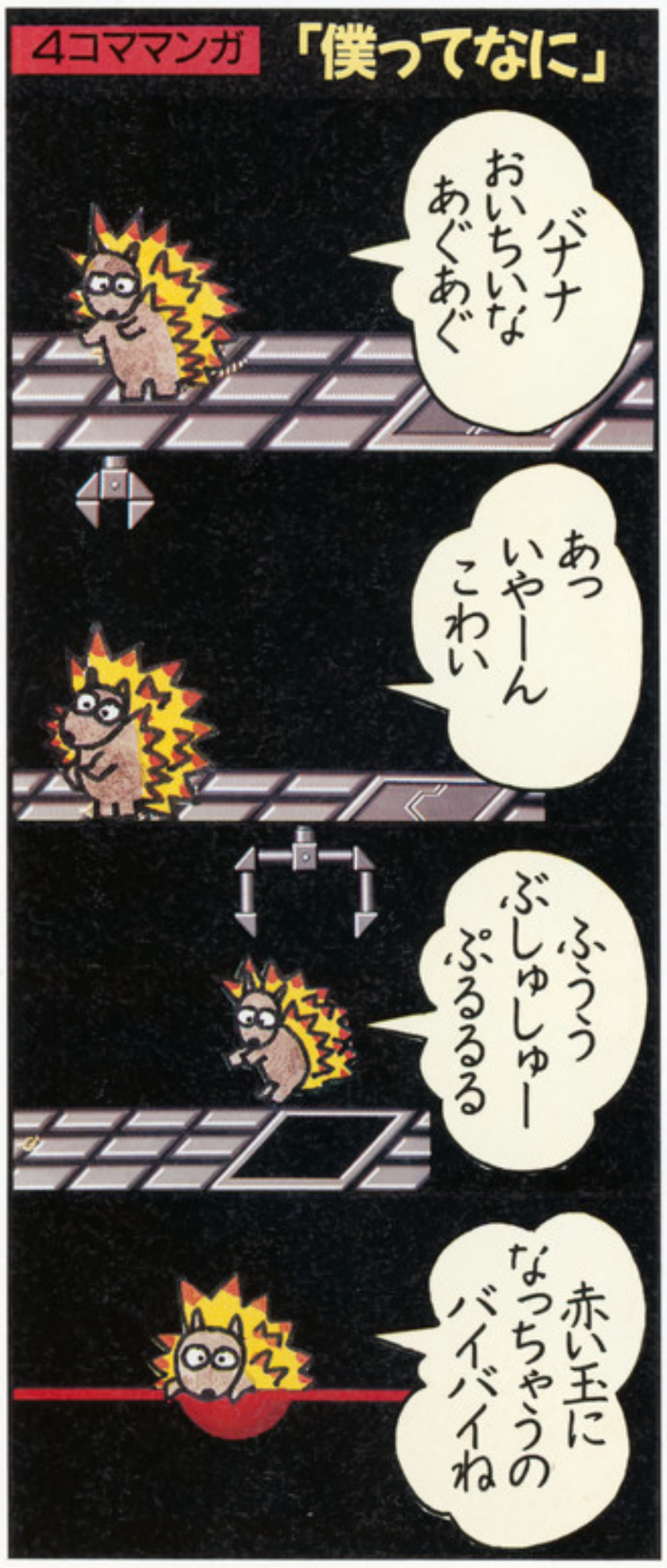


Bボタンを押すとボールがスピードアップするから時間の節約になる。でもよく考えないとボケツを掘っちゃうことに。知能をフルに稼動してね。

時間切れ間近になると、まわりがピコンピコンと赤く点滅するのだ。これはウルトラマンの影響かもしれぬ。ささ、急いで急いで。

赤いボールの行く手を阻む敵キャラに注意。こいつにぶつかるとＯＵＴなのだ。上手に避けながら進んでね。あー、けっこうおムズ。

4コママンガ「僕ってなに」



実践特訓講座　僕の前に道はない

「１面もクリアできましぇーん」では末代までの恥。ネコは７代たたるというしな。初心者は、まずベーシックから覚えるべし。高村光太郎の詩を口ずさみながら、よく学びよく遊べ。

これは１面。このまんまボールを転がしていくと自滅するから、ブロック１枚分のすき間を有効に生かして、うまく道を作ってあげよう。まずはルート作りを考えてみてね。

自然の流れで第１チェックポイント通過。ここで慢心すると終わってしまうぞ。次はどうしたらいいか、先の先を読むのがコツね。それはさておきこの背景きれいだな。

――と見とれつつ十字のブロックを上げて道を作ってあげましょう。もちろん一番上の段のブロック（横一文字のやつ）を下げてもＯＫ。ただし、ボールが完全に通過してからね。

無事に第２チェックポイント通過。で、次なる手は……と。そのままま っすぐ右に転がると道がないから、ブロックをもってきてあげよう。「奉仕の精神」が大事よね。

まっすぐ行くと行き止まりだから、なんとかボールを下の段にもっていきたいところ。で、下に行けるようにすき間を作るべくブロックを移動してあげましょう。

ちょうどボールがブロックの上に乗っかっているときに、パッと下に移動すれば、チェックポイントの手前にご到着なのだ。Ｂボタンを押しながらやればアッという間。

クリア

※開発中につき画面が変更する場合があります。

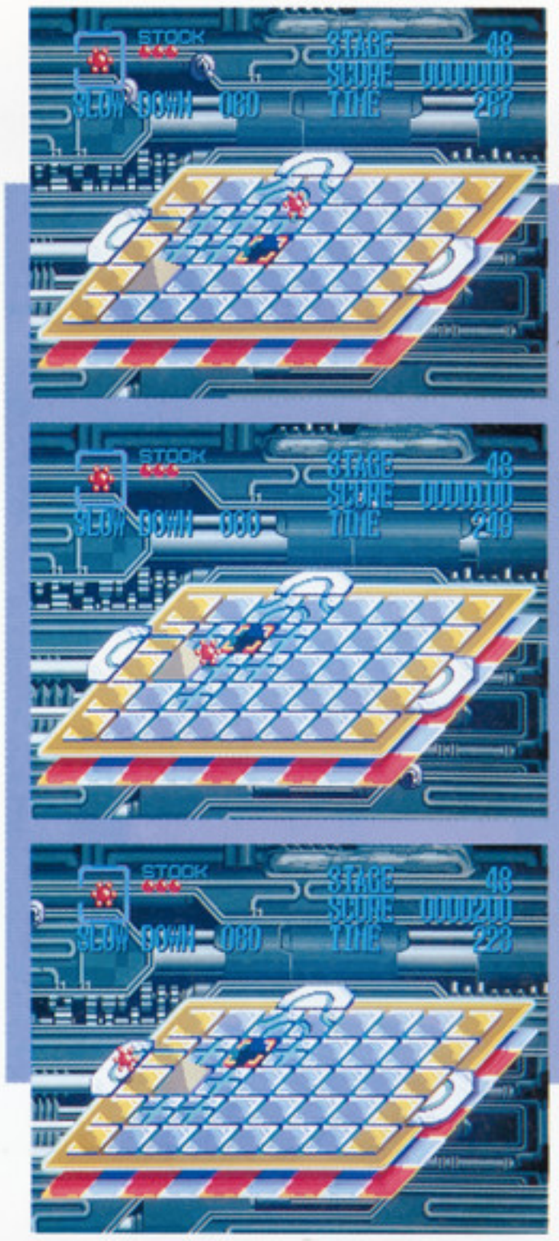
ときにはジャンプも必要なのね

金色のブロックは、どうあがいても動きません。うまく道がついているブロックならいいけれど、なかにはまっさらなただの「でくの坊ブロック」もある。これがチェックポイントの手前にあったらどうするか？　そこに赤いボールを転がしていったんでは、当然ＯＵＴだよね。そんなときはピラミッドを利用すればいいのだ。「でくの坊ブロック」の前にピラミッドを移動させてジャンプさせれば、赤いボールは「でくの坊ブロック」を飛び越えて見事チェックポイントに着地するってわけ。

もちろん金色ブロックのときだけじゃなく、普通のブロックでもバンバン利用してね。

ここらへんのノリ、なんだか将棋とかチェスみたいで奥が深いのだ。

そうそう、このゲームは面セレクトができるから、ビギナーの人はやりやすそうな面を自分でチョイスしてみてね。ふふふ。



チェックポイントを通過したあと確実にＯＵＴじゃん。急いでなんとかしなくては。ン？　そうか！（気がついた？）

ピラミッドで最初にジャンプさせてしまえばいいじゃん、てわけで素早くピラミッドを移動させ、ボールを下の段にもってくる。

ほーら、ごらんのとおりチェックポイント通過。このテクをしっかりマスターしておかないと、クリアは絶対ムリなのだ。

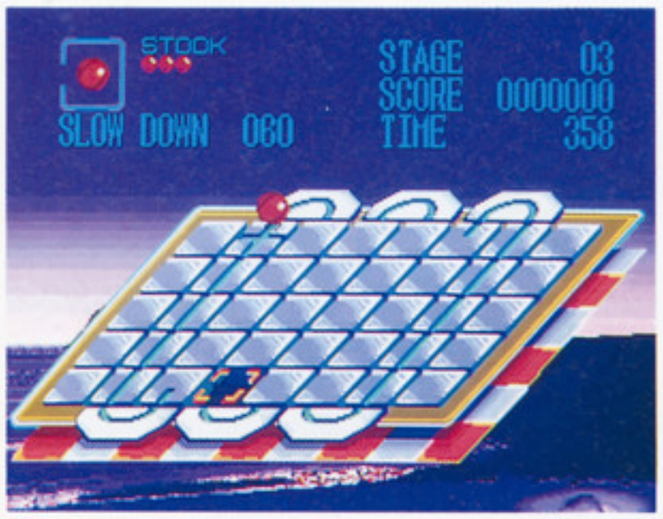
アイテムも利用してね

ゲーム中にどこからかアイテムが出現したら、できるだけ取るようにしよう。アイテムは一定時間出現しているけど、時間がたつと消えてしまうので注意。ま、手の届く範囲で取るしかないやね。

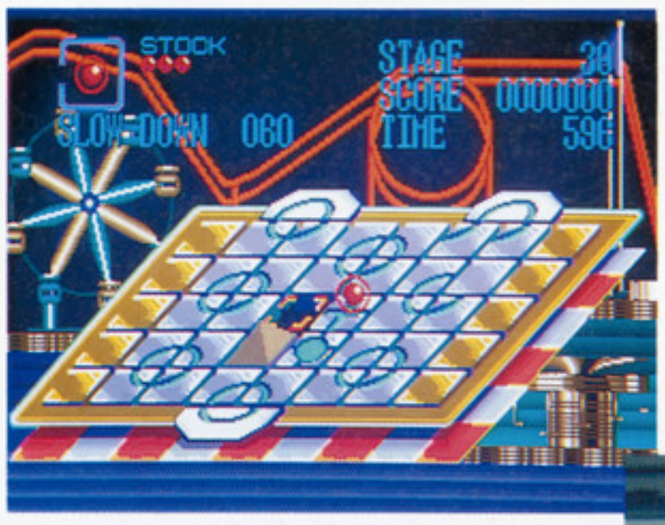
●	ボールが1個増える
▶▶	スピードアップ
P	敵のスピードダウン
II	残り時間を増やす
-L-	スピードダウン時間が増える

机上の空論コーナー「次の一手」

このコーナーは詰め将棋ならぬ「詰めジャンクション」のコーナーである。写真をよく見てクリアの方法をじっくり練っていただきたい。「これがこうなると……いや待てよ、これがこう来るから……」などと知能をエクササイズするのもまたイキである。



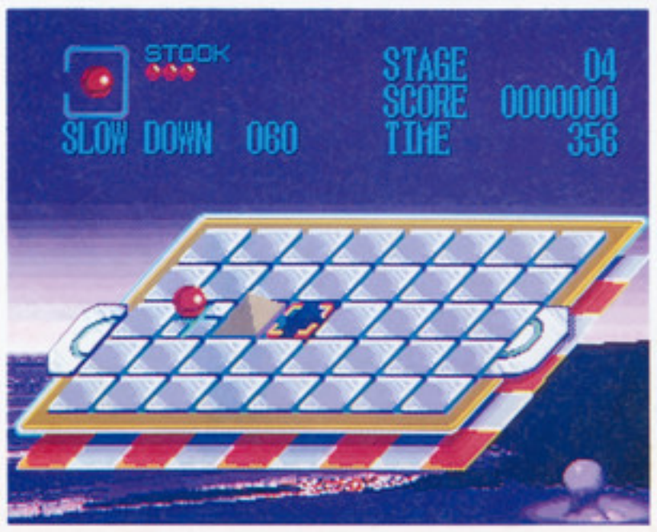
3面。コースのないのっぺら坊のブロックの上に乗っちゃうと即ＯＵＴ。限られた直線のブロックを使って、6つのチェックポイントを通過するには？　シンプルすぎてかえって怖いけど、パッと一目見て解けちゃったアナタのほうがもっと怖い。



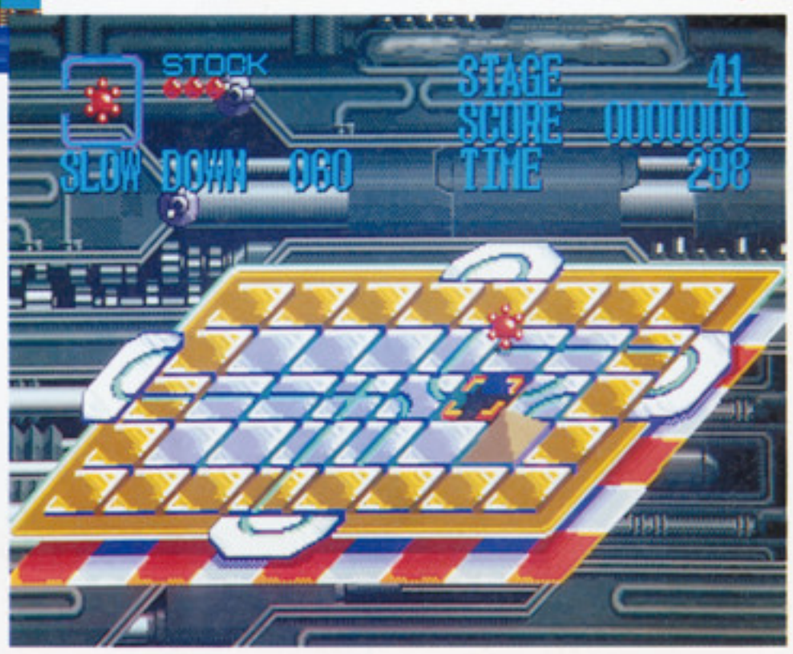
39面。まわりは遊園地で楽しそうだけど、面の難しさは「なんじゃこりゃッ!?」ってカンジ。両サイドは金ブロックが陣取ってるから、行動範囲がせまくなってるしね。ピラミッドをうまく利用してね。



41面。あなたなぁーらどおするー♪ってカンジ。スタート地点の素早さがモノをいうかもしれないな。ま、ピラミッドを使い込なすのがポイントだろうね。鋭い視線で4つのチェックポイントをクリアしてみて。



4面。「ウソでしょ」みたいな面だけど、実はこれ、意外とカンタン。ピラミッドでジャンプするとブロックを1つ飛び越えたとこに着地するから、素早くその着地点にまたピラミッドをもっていけば、またジャンプするわけね。その繰り返しでピョンピョンいくのだ。





クラックス

©ATARI GAMES CORP./TENGEN INC.
/TENGEN LTD./NAMCO LTD.

ナムコ／9月7日発売／4,900円／PUZ

地平線の彼方から次々と転がってくるタイル群を受け止め、クラックスを作って消していくというシンプルなゲームなんだけど、この奥の深さは一生もん。グラフィックもきれい。

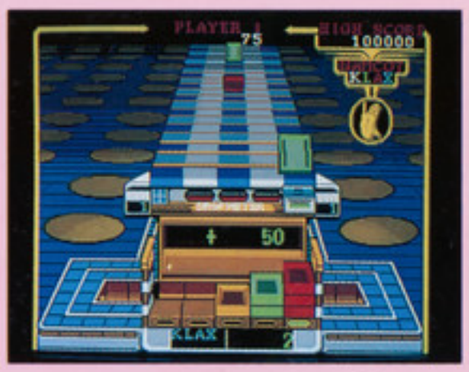
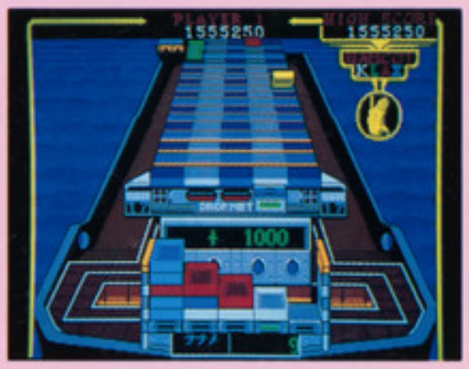
これは、タイルと人間との壮絶なる勝負である

ビデオゲームで大好評のパズルゲーム「クラックス」が、いよいよメガドライブに登場だ。ルールはとっても簡単。重力に支配されて向こうから転がってくる何色ものタイル群を、パドルで受け止めて台の上に並べ、同色のタイルを3つ以上、タテ・ヨコ・ナナメにそろえて(これをクラックスというのだ)消していく、というもの。並べ方ひとつで50点から2万点もの得点になるし、連鎖クラックスをすると、いっきょに10～20万点取れてしまう。このときに、どこからか聞こえてくる「オ～ウ!!」という賞賛(しょうさん)の声と拍手、そして自分自身の「やり!」という気持ち、これこそがクラックスのダイゴ味といえよう。

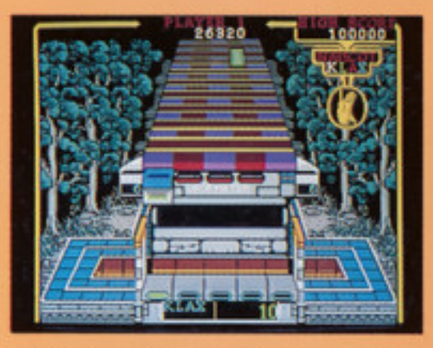


手文字の怪

「これはフリーメーソンの紋章か!?」「いや、ドナルドの手袋だ」という論議が編集部内で活発にかわされたが、結局「Kの手文字じゃないっスか」という意見に落ちついた。

タテ	 3つで50点	4つで10000点	5つで15000点
ヨコ	 3つで1000点	4つで5000点	5つで10000点
ナナメ	 3つで5000点	4つで10000点	5つで20000点

なんかシュールな5つのクラックス・ワールド



樹海のような薄暗い木立ちのなかで、さわやかにクラックス戦を始めよう。

これは宇宙に浮かぶクラックス星、なーんちゃって。





お船ですね。船酔いしないように、乗船30分前にきちんとお薬飲んでね。

駐車場とクラックスとどーゆー関係があるの？　しかも巨大な手文字。





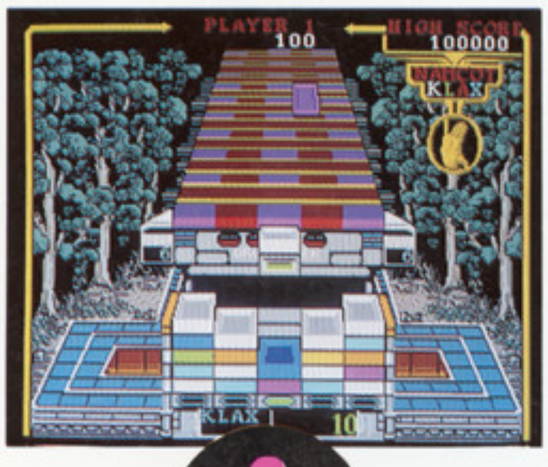
いや～ん！　この手は菩薩さま？　お願いだからささえていてね。

レッツ・ゲット・高得点

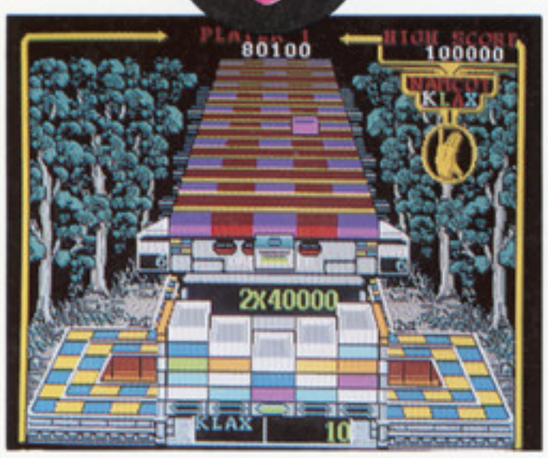
今月の課題

ビッグX エックス

（8万点）



白タイルに注目ね。あとひとつまんなかの青いタイルの上に白を置けば、Xの字ができ上がるってわけだ。



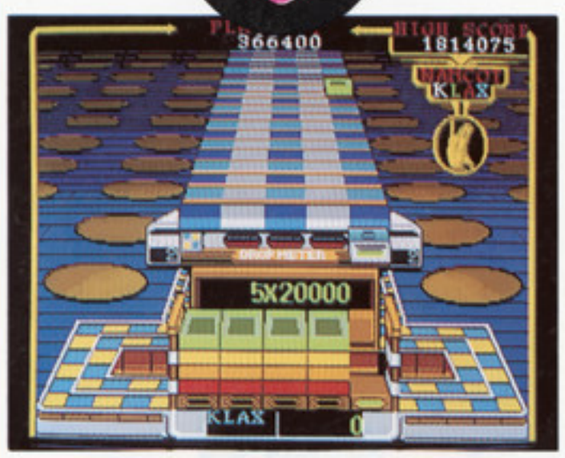
バンバカバン。これができれば一挙に8万点だ。慣れてしまえば作るのはワリと簡単。試してみてね。

ヨコ4列4段並び

（10万1000点）



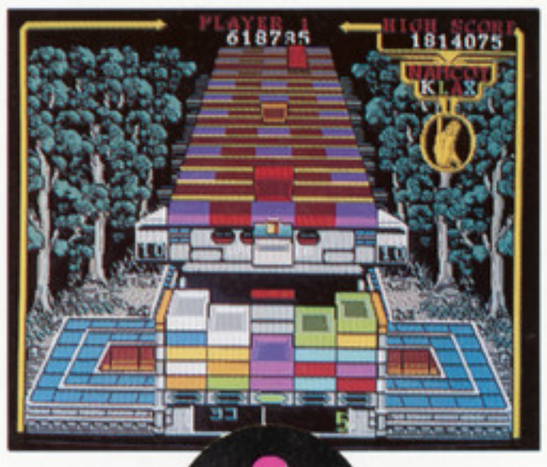
これはヨコに並ぶタイルの色をそろえる方法。青いタイルを右側に落とせば、まずヨコ3つで1000点入るでしょ。



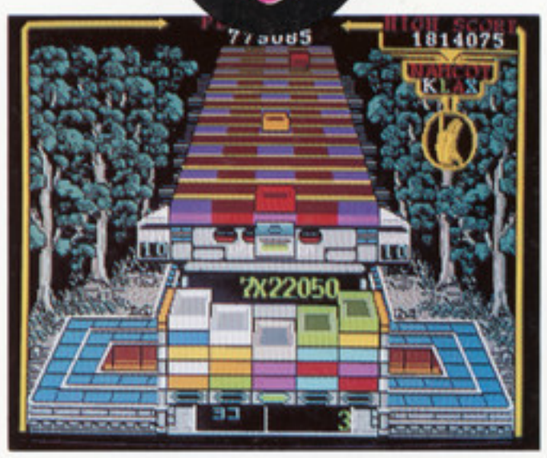
青タイルが消えた後は、ドサッと上のタイルが降りてきて、こういう形になる。んで、一挙に10万点。

ビッグ・バン

（20万点）



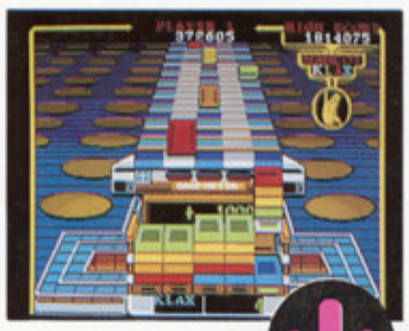
これはビッグXをさらに発展させたカタチ。中央にオールマイティのワイルドタイルを置けば……。



よーく見て。タテ・ヨコ・ナナメの7方向がクラックスに。クリア時にタイルスペースが多いとボーナスも多い。

ヨコ5列4段並び

（20万1000点）



「ヨコ4列4段並び」のワザ。右端に青タイルを置いてまずー000点。バトルの上にはすでに赤、オレンジ、黄、緑のタイルが……。



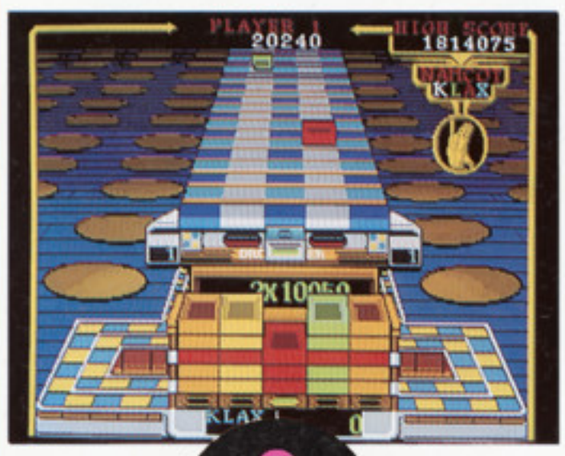
青タイルを置いたらすかさず♪ボンボンボンとほかのタイルも置いてしまおう。すばやくやるのがコツだから、注意してな。



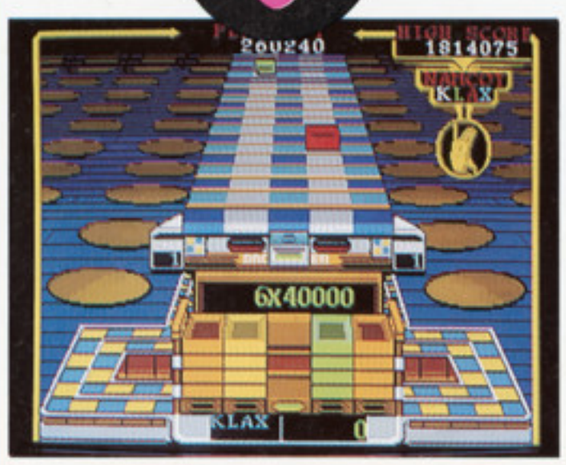
ヨコ3つそろった青タイルがまず消える。そうすると上4段のタイルがストンと落ちてきて、ごらんのとおりヨコ5列4段並びに。

ビッグT ティー

（26万点）



これは一挙に26万点とれるブラボーなワザ。まンなかのタイルを1列そろえて、タテ4つを4段作る。



赤のT字形が消えたあとはこのとおり。ワイルドタイルを使用しないので、実際には非常にできにくい。

クラックス

しかしさらに…

驚天動地の200万点テクが存在する！

クラックスは実に奥の深いゲーム。ここにあげた連鎖ワザを応用していくと、究極の200万点テクが実在することが明らかになった。はたしてそのテクとは……!? 答えはもったいないからこの号てはナイショだ。

最近メガドラほしくなったから、このBEメガ買って読んだらもっとメガドラほしくなった。（京都府宇治市／森英雄）

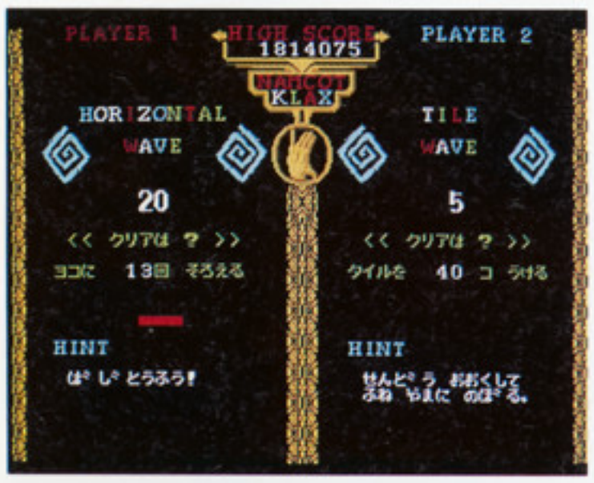
とっても楽しい2人モード

個人主義用

（ノーマルプレイ）

1人で楽しむのもいいけれど、友達と2人で世間話をしながら「クラックス」をするのもまたオツなものだ。「この間の件だけど、あれはどうなってんの」「スーパーMMCもいいけど、ワールドミックスも魅力だよね」などと話に花を咲かせれば、パドルの動きもスムーズになるかもね。「カエルの歌」の輪唱（りんしょう）もいいぞ。

2人モードには2種類あって、タイトル画面でノーマルモードを選べば、2人同時プレイで、それぞれ別の面がプレイできる。「僕は5面」「僕は2面」と、おのおの好き勝手にやってくれたまえ。相手がうまくて自分がドヘタな場合、たとえば相手が70面まで行ってるのに自分は2面までしか行けなくても、自分も相手の面まで進むことができる。人のフンドシで相撲が取れる、ってワケなのね。



おのおのに出るヒントの言葉にも味がある。よーくかみしめてプレイしてね。



タイルを受けそこなってドロップメーターがいっぱいになると、ゲームオーバー。

サディスト用

（バーサスプレイ）

メガドラ版「クラックス」の最大のウリが、この2人用バーサス（対戦）プレイ。このモードでは2人とも同じ面をプレイして、先に4勝した方が勝ちとなる。勝ちの条件はその面のクリア条件を満たすか、または相手のドロップメーターがすべて点灯すること。それだけならばまだいいが、このモードに限り、片方が1万点を取るごとに、いくつ並べようが絶対に消すことのできない「ブラックタイル」が相手側のレーンに送り込まれることになっている。

つまりこの対戦型クラックスは、「相手をいぢめる」という付加価値がついているわけね。人の苦悩する姿がたまらなく好き、というサディストはもちろん、「ちょっとアイツ生意気だからヤキ入れてやっか」なんて時もOK。うまくないと、逆にいぢめられちゃうけどね。

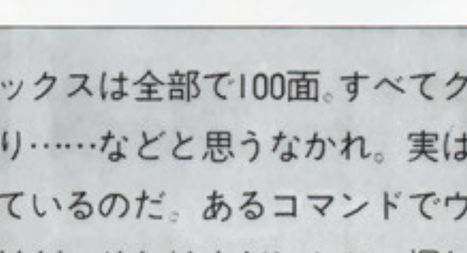




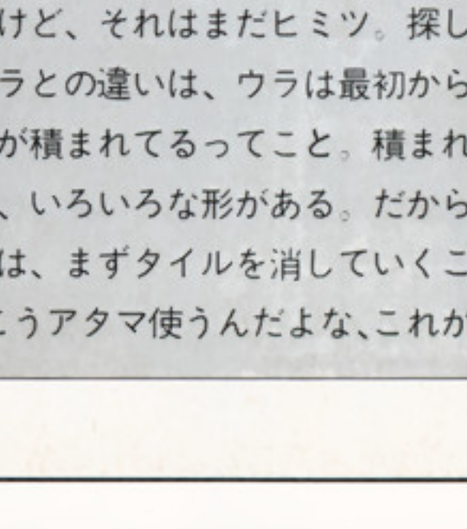
「よーし、VSで勝負しようぜ」「OK、受けてたちましょ」そして恐怖のバーサスモードが始まる。

クリア条件はタテ・ヨコ・ナナメ、なんでもいいから15回そろえるんだって。んじゃいってみよー！

「ああっ、あとからあとからブラックタイルがやってくるう」煮ても焼いても食えない黒いタイルなの。



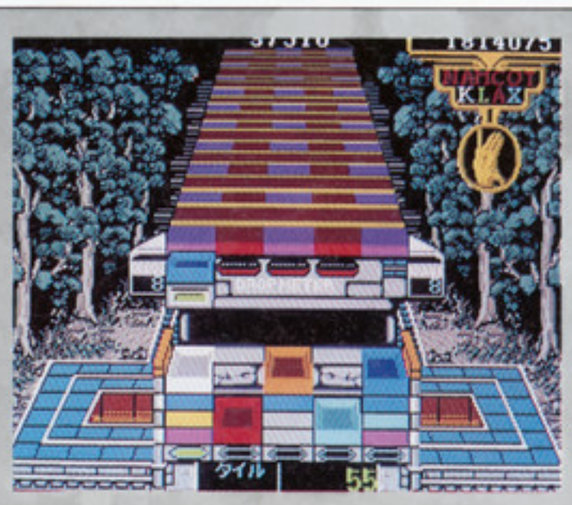
ばぶんちょびー。台の上にタイルが25個乗ってしまった。ドロップメーターが点灯して負けちゃった。



ゲーム終了後、このような表示が出る。4勝したほうはウイナーだからメダルがくるくる回っちゃうの。

おまけ

ウラ面もあるんだヨ〜ン



一見なんのヘンテツもなさそうだけど、実はこれウラ面なのだ。難しそうでしょ。

クラックスは全部で100面。すべてクリアすれば終わり……などと思うなかれ。実はウラ面が隠されているのだ。あるコマンドでウラ面になるんだけど、それはまだヒミツ。探してみてね。表とウラとの違いは、ウラは最初から台の上にタイルが積まれてるってこと。積まれ方はランダムで、いろいろな形がある。だからここで必要なのは、まずタイルを消していくこと。

けっこうアタマ使うんだよな、これが。

この台の前に立つと自然に指が動いてしまう！



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!!

ビッグチャンス
決算につき
在庫基板一掃セール!
～8月末日まで



■価格（KIC-045DX完成品）
Ⓐビデオ端子・VHF対応 ¥34,000
ⒷRGB21ピン対応……¥28,000
ⒸⒶ, Ⓑ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

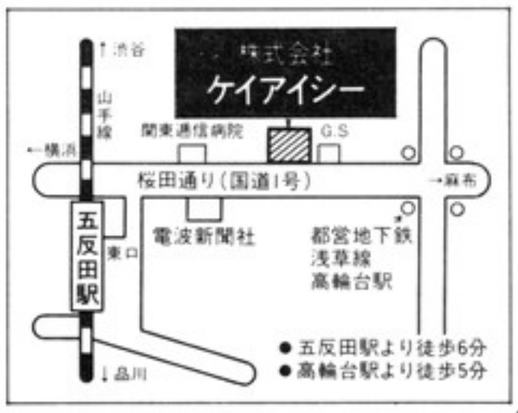
①オートトリガー機能
②ステレオ機能
③カラー調整機能
④電源セルフチェック機能

★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・祭日もオーフンしています）

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 テクナート ☎06-643-7641
パワードサービス ☎092 572 4110



特別読者待望企画

ファイト一発! メガドライブ

メガドライブ新作ラッシュの秋を目前に、最近世間ではスーパーファミコンの噂があちらこちらで聞こえてくる。「メガドライブよ、うかうかできないぞ。もっとがんばれ!」と連日のように読者から寄せられる声。
メガドライブを愛するがこそ、ときには厳しいことをいったりする本誌だが、それもメガドライブ100万ユーザーの代弁者だと自覚すればこそだ。
というわけで、今回の緊急企画『ファイト一発! メガドライブ』。セガと実力派サードパーティーの熱いアピールを聞いてほしい。

セガ編

――メガドライブも100万台を超えて、さあこれからという時期だと思うんですが、ハードの伸びはその後どうなんでしょうか?

鎌田　テレビゲーム業界自体が、5、6月とあまり好調とはいえないような状況でしたから、セガもそれなりに健闘(けんとう)したというところでしょうか。メガドライブは、決して悪くはなかったですね。

――ソフトの動きはどうでしたか?

鎌田　「コラムス」はよかったですね。ほとんどの店で売り切れました。店頭のデモもずいぶんやっていただきましたし。

7月では「ESWAT」がよさそうですね。それとナムコさんの「フェリオス」です。8月は「スーパーモナコGP」「MICHAEL JACKSON's MOONWALKER」です。夏休みは、メガドライブのいいソフトが出るので、読者のみなさんも期待してください。

――トイショーに行って、これからのメガドライブに期待している読者も多いようです。

鎌田　今年の秋以降に発売予定のソフトの数も増えますしね。

それに、これまでのメガドライブにはなかったタイプのソフト、「コラムス」のようなものが女性のユーザーを広げていくと思いますよ。



セガ・エンタープライゼス取締役／研究開発本部副本部長の佐藤さん。

ゲームギアは9月に発売か!?

――いよいよゲームギアの発売も目前ですね。

鎌田　われわれの期待以上に反響がありますね。これまで、ユーザーに対する告知はあまりやっていないんですが、予約がかなりあるんです。

とくに意外だったのがTVチューナーの反響ですね。普通われわれが、周辺機器を発売するときの目安として、たとえばメガドライブが100万台だったら10万台というぐあいに、だいたい本体の10%ぐらいに見積(みつも)るんですが、TVチューナーの場合、ほとんどの方が、本体といっしょに予約しているような状況ですね。

――購入予定層は、どのへんですか?

鎌田　かなり幅広いと思います。ゲームギアで、当社の客層もまた広がりそうな感じですね。

佐藤　われわれの調査によると、大半の購入予定者は、自分の部屋でゲームを楽しみたいという人たちです。

ゲームギアのカラー液晶は、暗いところほどきれいに映るので、室内で遊ぶには最適ですね。

――ゲームギアの発売予定日はいつですか?

鎌田　いまのところ9月30日(!?)を予定しています。

――ソフトのラインナップは?

鎌田　ポータブルということを考えると、自分でお気に入りのソフトが5～6本あればいいと思うんです。アンケート結果だと、平均4.6本というところですね。

――おすすめのソフトは?

鎌田　「コラムス」などは、メガドライブのものと違って、いろいろなモードが楽しめます。マニア以外の人たちにも十分受けると思いますよ。

――メガモデムは、発売が秋にな

メガモデムはどうなった?



セガ・エンタープライゼス理事／事業本部長の鎌田さん。

ったそうですが、現在どういう状況なんでしょうか？

鎌田　当初の予定より発売が遅れてしまったのは、ターゲット層を広げてしまったからなんです。

最初は熱心なゲームファンをターゲットにしていたんですが、いろいろ調査してみると、低年齢層にも受けそうなことがわかったんです。となると、システムも少々変更しなくてはいけませんし、その分遅れてしまったわけです。

――ソフトのラインナップはどうですか？　その後変更はありますか？

佐藤　大きな変更はありません。ただ低年齢層向けのものも開発を進めています。

鎌田　ソフトは、いまのところサン電子さんのTEL・TELシリーズとセガの「サイバーボール」、そしてネットゲームですね。

佐藤　たとえばゲームの図書館みたいなもので、そこへアクセスしてもらえばいろいろなゲームができる、そんな構想もあるんです。

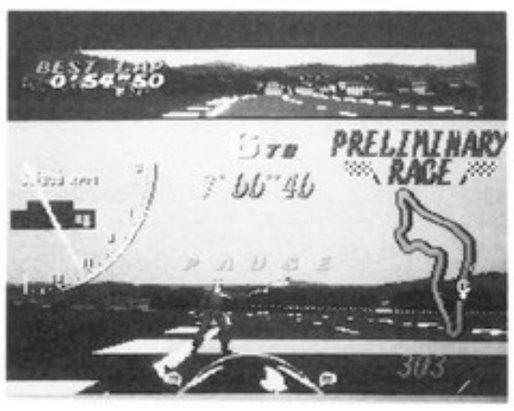
――ダウンロードのゲームはともかく、セガ関連の情報は、メンテナンスも必要かと思うんですが。

佐藤　情報をたれ流しにするわけにもいきませんから、２週間に１回ぐらいの割合で、情報を交換していこうと考えています。

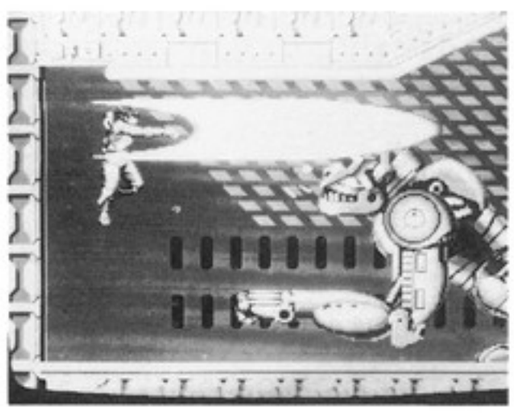
――ダウンロードの新作ゲームの情報は、どうやってユーザーに伝えるんですか？

鎌田　ダイレクトメールとかネットワーク内のコーナーを使ってPRしようと思っています。

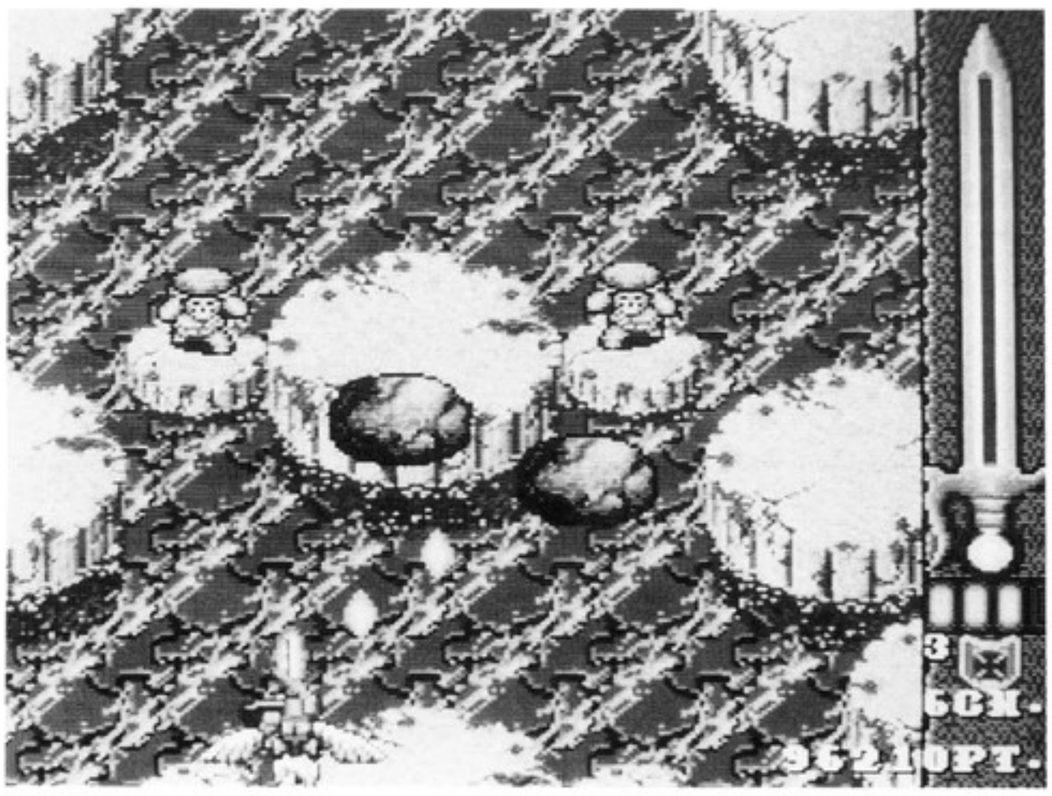
メガドライブの強力ラインナップ



本誌も推薦「スーパーモナコGP」。



スーパーファミコンに対抗して大容量の「ストライダー飛竜」。



おなじみ「フェリオス」。大台のヒットとなるか!?

CD-ROMはフロントローディング

――本誌でもモデム以上に要望の高いのが、FDDやCD-ROMです。とくにCD-ROMは、毎日のように読者から、どうなっている？　というようなハガキが寄せられているんですが。

佐藤　たしかに『BEEP!メガドライブ』の読者のみなさんの声は、編集部経由でセガへ寄せられて、感謝しています。われわれもそれだけにいろいろ検討を重ね、期待に応えたいと思っています。

――前回のインタビューで、CD-ROMの発売は、来年の春ごろになるということだったんですが。

佐藤　CD-ROMは、来年の春から夏にかけて発売したいと考えています。もちろんCDプレイヤーとしても使え、ゲームソフトも２本ぐらいは用意したいと考えています。

――価格はどのくらいになるのでしょう？

佐藤　いかにして４万円を切るかといったところですね。できれば３万円のなかぐらいを実現できればいいなと考えています。

――本体がそのくらいだと、ゲームソフトはどれくらいになりますか？

佐藤　いまのところ未定です。くわしいことがわかったら、また『BEEP!メガドライブ』で発表したいと思います。

――スタイルはどうなりますか？　本誌でも前号で、勝手に想像はしてみたんですが。

佐藤　CD-ROM自体は１ピースです。CD-ROMの上にメガドライブを乗せるというスタイルですね。細かいことは未定ですが、メガドライブをがっちり囲む、鈎型（かぎがた）になりそうです（P20参照）。

――メガドライブとのアクセスは？

佐藤　メガドライブは、右側に拡張スロットがありますが、あれを利用するつもりです。で、上にメガドライブを置くわけですが、そうするとCD-ROMに蓋（ふた）をつけるわけにはいかない。となると、当然フロントローディングを採用

しなければならなくなる。必然的にデザインも決まってくるんですね。

CD-ROMに何ができるか

佐藤　他社の話で恐縮ですが、PCエンジンのCD-ROMのソフトも、よくなってますからね。やるからには、それ以上のものを、と当然考えますよね。

アクセスの時間がゲームの感情移入の支障になってはいけない。プレイヤーはどんどん先に進みたいわけですからね。

セガのCD-ROMは、容量バァファッRAMをアップさせることで、こうしたイライラを解消しようと思います。

容量は2Mビット、できれば4Mビットにしたいですね。大容量のドライバーで、ゲームのリアルタイム性を損なわないようにしたいです。

――セガのCD－ROMの、オーディオとしての性能はどうですか？

佐藤　たとえばPCMの音源を乗せるとか、サラウンドの機能をつけるとか。最終的には値段との兼ね合いになると思うんですが、検討はしています。

――本誌の読者の大半は、CD-ROMを出すんだったら、どういうソフトをプレイできるか、ということに一番関心があると思うんです。

鎌田　先ほどもいいましたように、いまのところ2点あります。発表はもう少しあとですね。

佐藤　1つはこれまでに類のないものです。一つ一つのストーリーは短いのですが、次々に分岐していき、最終的には膨大な分岐数のゲームになっているというものです。これは、大容量だからできるゲームですね。

どうなる！メガドライブ

――今秋は、いままでにない数の新作が続々と発売される予定ですが、その一方でスーパーファミコンの発売もあり、本誌の読者の多くは、セガにこれまでにない期待を寄せていると思うんです。

鎌田　セガとしては、マニアにはマニア向けの、低年齢層には低年齢層向けの、そして女性には女性向けのソフトのラインナップをそろえていきたいと考えています。

サードパーティーのみなさんも、2作目3作目とハードに慣れるに従がって、メガドライブの機能を、前作以上に使いこなしているみたいですね。

ですから、質としてはメガドライブは、ちゃんとしたグレードを保てるものと思います。

――メガドライブのユーザーとスーパーファミコンのユーザーは、かなりオーバーラップすると思うんですが。

鎌田　テレビゲーム業界全体のことを考えると、スーパーファミコンの登場は、歓迎すべきだと思います。

で、誰がスーパーファミコンを買うのかと考えてみると、けっこうゲームにくわしいユーザーではないかと。すると、彼らにはゲームを見る目も当然あるわけで、最終的にはソフトしだいということになるんじゃないでしょうか。

――当然ゲームであるからには、最終的に質を問われるわけですよね。

佐藤　ハードに関しては、メガドライブもプログラム処理で拡大・回転・縮小もできますし、同じ16ビットマシンですからね。最後は、ソフトで勝負ですね。

メガドライブの場合、サードパーティーさんも、いろいろと良質のソフトを秋以降発売される予定ですし、あとはユーザーのみなさんに、じっくり見て選んでいただければと思います。

――質の向上の次は、そろそろ定番の人気ソフトもほしいところですね。

佐藤　ドラクエがなぜあんなに人気があるのか。

われわれは、これまでになく幅広いニーズに応えていくことが重要ではないか、と考えています。

いかにゲームの質を高めていくか。それに尽きると思います。

――今秋以降の自社のラインナップで、これはと思うものがあったら、教えてください。

鎌田　まず、「ストライダー飛竜」ですね。12月発売予定の「三国志」や「スーパー大戦略II」もおすすめしたいですね。まだ発表はしていませんが、秋には子供から大人まで遊べるようなソフトも考えています。

――幅広い層に受けるといえば、ジェネシスでは「ミッキーマウス」もラインナップにあがっていますね。

鎌田　日本でも発売は予定しています。

――そのほかにありませんか？　たとえばRPGの大作とか。

鎌田　いまの段階では、まだ公表できませんが、実はびっくりするようなビッグタイトルのRPGを用意しているんですよ。

これからのメガドライブにぜひ期待してください。

――どうもありがとうございました。

（このインタビューは7月上旬に行ったものです）

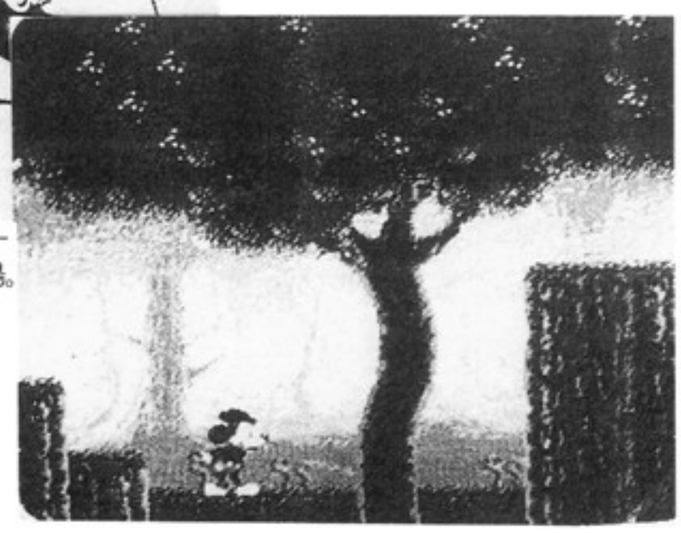
●

なお、今回のインタビューは、愛知県岡崎市／塩賀勝利、東京都文京区／山元平太、群馬県佐波郡／須藤強、埼玉県蕨市／阿部哲也（敬称略）ほか多くのみなさんの「セガにココを聞いてほしい」というお便りをもとに行いました。

ジェネシス話題のラインナップ



ジェネシスで好評の「ミッキーマウス」。
もうじき日本上陸。

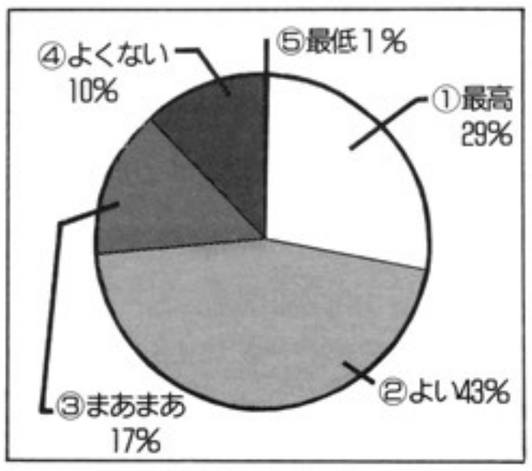


映画で大人気のディック・トレーシーもジェネシスのソフトに登場。

特別読者待望企画

ファイトー発！メガドライブ

読者データ編



セガインタビュー編に続いての読者データ編。まず、ユーザーにメガドラの満足度を聞いてみた（グラフ参照）。結果は、8月号の読者アンケート500名分を無作為抽出して集計したものだ。結果は、見てのとおり①最高、②よい、③まあまあを含めて9割がたが、全体的に肯定的な解答を寄せている。しかし先月の「メガドライブ'90年後半戦を占う！」に掲載したデータ（'90年6月集計）では、メガドラの今後の方向性に関して

①今のままでよい　27%
②今のままではよくない　73%

という否定的結果だった。

こうした結果を見ると、現時点でメガドラだけを考えれば、かなり満足度が高いが、今後スーパーファミコン発売などのゲームマシンを取り巻く状況全体を考えると〝？〟というのがユーザーの正直な感想といったところか。また今回の集計で肯定的な解答が多かった理由としては、6月に行われたトイショー以後に年末にかけての充実したソフトのラインナップが発表されたことによる安心感も大きく影響しているようだ。

メガドライブの満足度

①	最高	29%
②	よい	43%
③	まあまあ	17%
④	よくない	10%
⑤	最低	1%

①〜③と答えた理由

- 現時点では、スペックが最高
- 画面がきれい
- グラフィックやサウンドが他の機種に比べてよい
- どのハードより将来性がある
- 最近ソフトの質がよくなっているから
- ファミコンと違って面白いゲームが多いから
- 回転、拡大ができるようになったから
- セガにわが道を進んでほしいから
- 自分の好きなジャンルが、たくさん出ている
- サードパーティーがいい
- 完成度が高いから
- 移植が早い
- ソフトの質が平均的に高い
- 面白いソフトが多少あるから

④〜⑤と答えた理由

- すぐに終わってしまうソフトが多すぎる
- シミュレーションやＲＰＧが少ない。シューティングやアクションにかたよりすぎている
- ゲームが難しすぎること
- セガのビッグタイトルがなかなか移植されない
- いいソフトと悪いソフトの差が極端すぎる
- ソフトの本数が増えてもクソゲーは、増えてほしくない
- ＦＤＤよりＣＤ－ＲＯＭを先に出そうとしているから
- 移植ものばかりだから
- まだ完全にハードを使いきったゲームがない
- 色数が少ない
- 周辺機器が少ない
- ゲーマー以外の人でも遊べるゲームがほしい
- ２Ｐのゲームが少ない
- スーパーファミコンのことを考えると満足できない
- スーパーファミコンのほうが面白そうだから
- メガドライブの方向性がよくわからない
- セガのＰＲが、へた。ハードもソフトも突然発売する
- ゲームの質、面白さがファミコンに劣る
- コントロールパッドが、よくない

BEメガ読者が選んだ期待のメーカーBEST10！

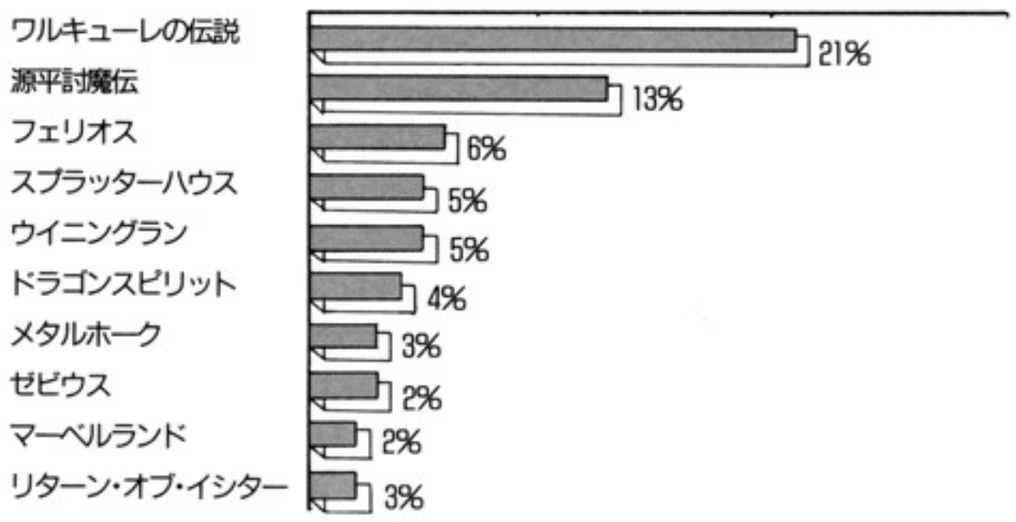
メガドラユーザーが、本当に期待しているメーカーは、はたしてどこか？　そして、その理由やどんなソフトを期待するかを聞いてみた。サンプリングは、今年6月、無作為無抽出で読者100名を選んで行った（複数回答）。

ナムコ　支持率 56%

その理由

- 他機種で出しているゲームがいいものばかりだから
- アーケードゲームで定評があるから
- 一番人気の会社だから
- ソフトをたくさん出してくれそうだから

▼これから出してもらいたいソフト

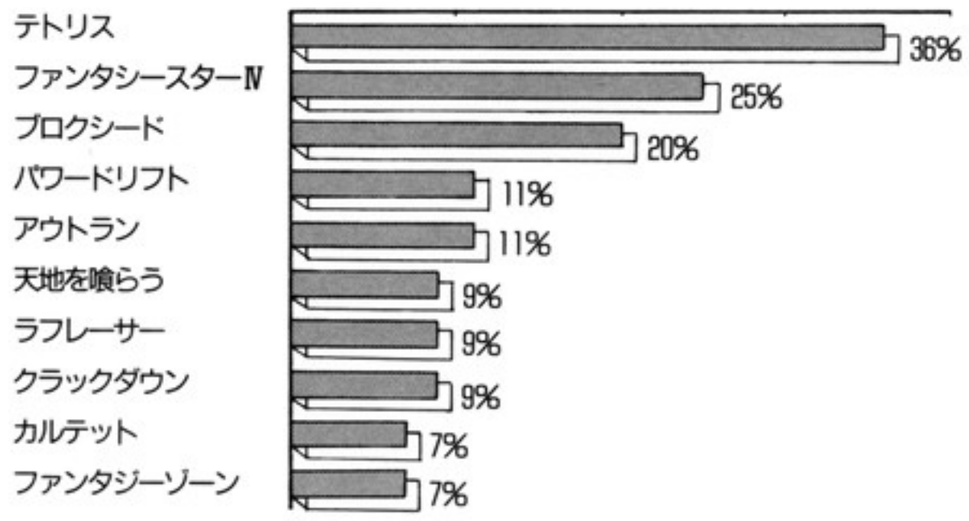


セガ　支持率 53%

その理由

- メガドライブの本家本元だから
- アーケードゲームで実績があるから
- 他機種でもセガのゲームはいいから
- ソフトをいっぱい出してくれそう

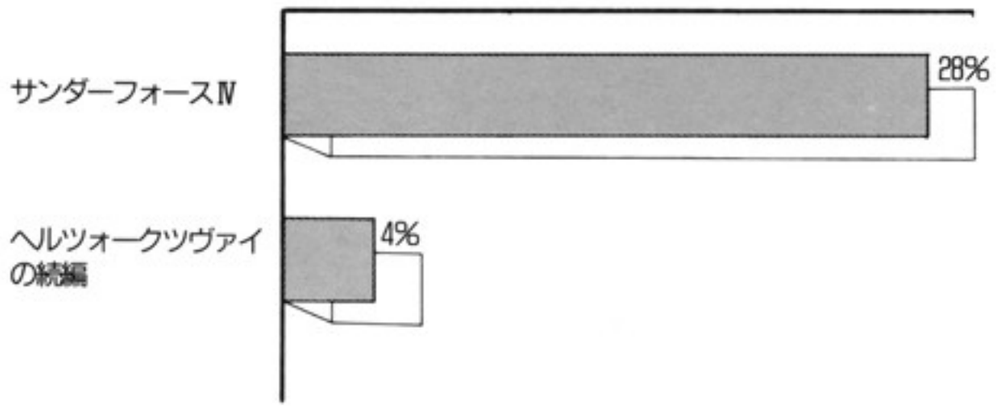
▼これから出してもらいたいソフト



テクノソフト　支持率 40%

その理由
・サンダーフォースシリーズがよかったから。
・一番メガドライブの機能がわかった作り方をしている。
・サードパーティーのなかでは一番意欲的だから。
・最初に熱血メガドライブを宣言したから。

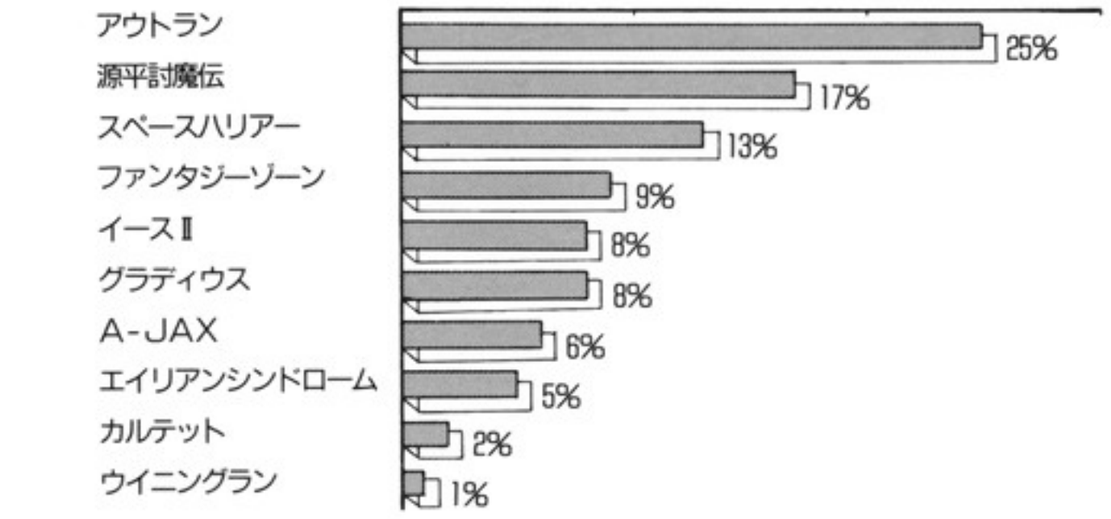
▼これから出してもらいたいソフト



電波新聞社　支持率 39%

その理由
・X68000で実績があるから
・移植の技術力が高いから
・ユーザーを裏切らないメーカーだから
・MD第1弾がユーザーのことを考えたソフトだったから
・セガの出さないゲームを出してくれそう

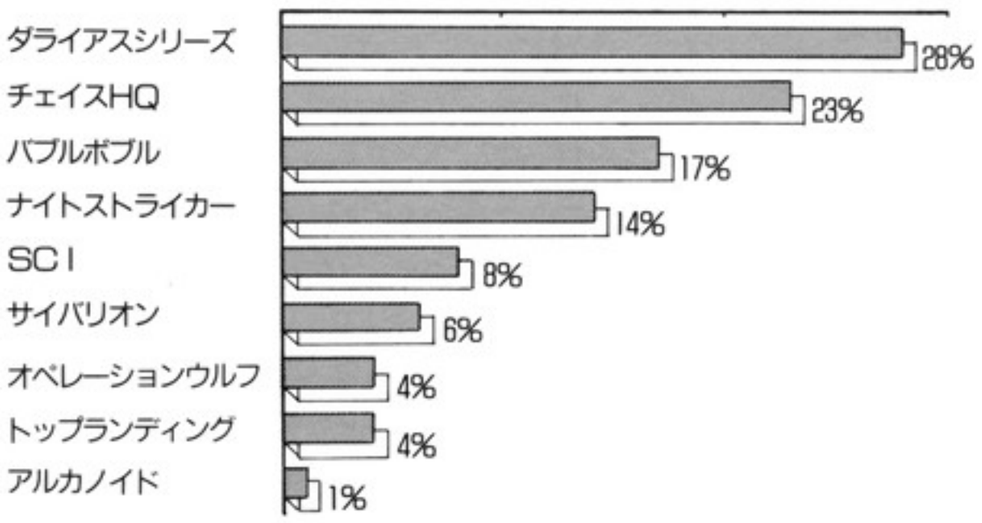
▼これから出してもらいたいソフト



タイトー　支持率 39%

その理由
・いいゲームが多いメーカーだから
・ユーザーがプレイしたがっているゲームを予定しているから
・新作のラインナップに力が入っているから
・このメーカーのオールドゲームが好き

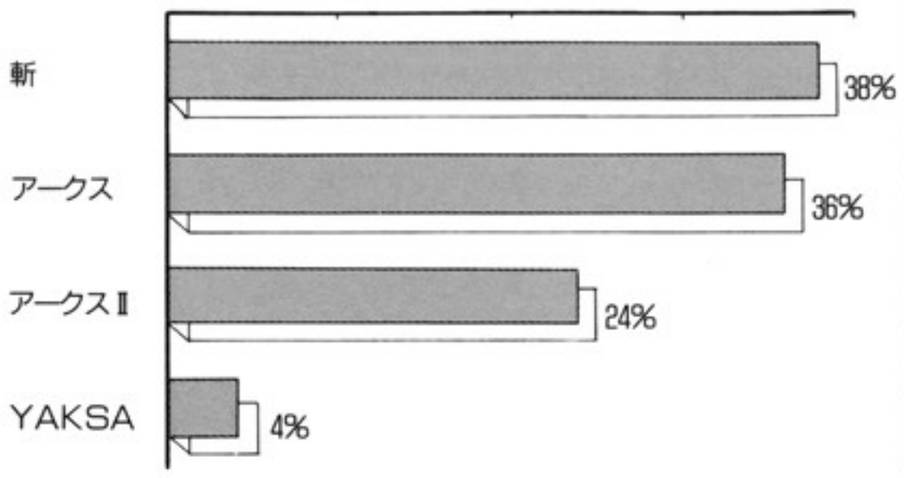
▼これから出してもらいたいソフト



ウルフチーム　支持率 14%

その理由
・X68000のゲームがよかったから
・パソコンのゲームで実績があるから

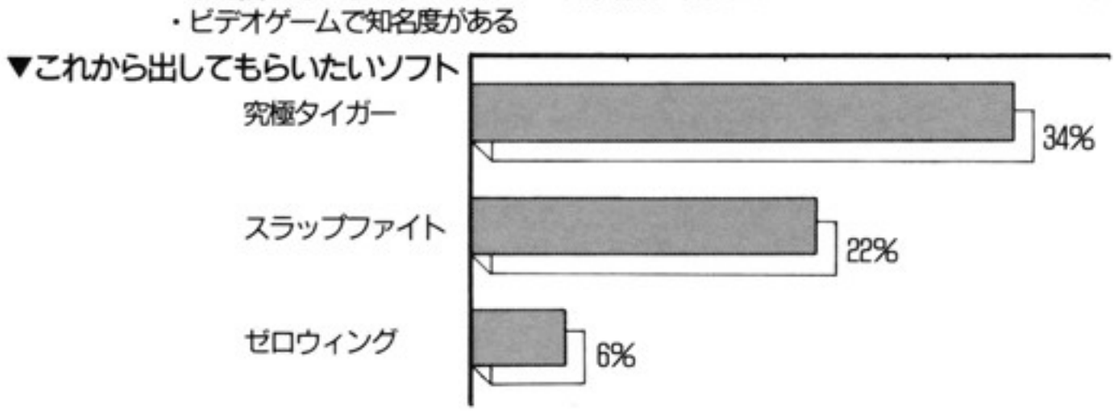
▼これから出してもらいたいソフト



東亜プラン　支持率 13%

その理由
・「TATSUJIN」に感動したから
・まだ出していないがビデオゲームで実績があるから
・ビデオゲームで知名度がある

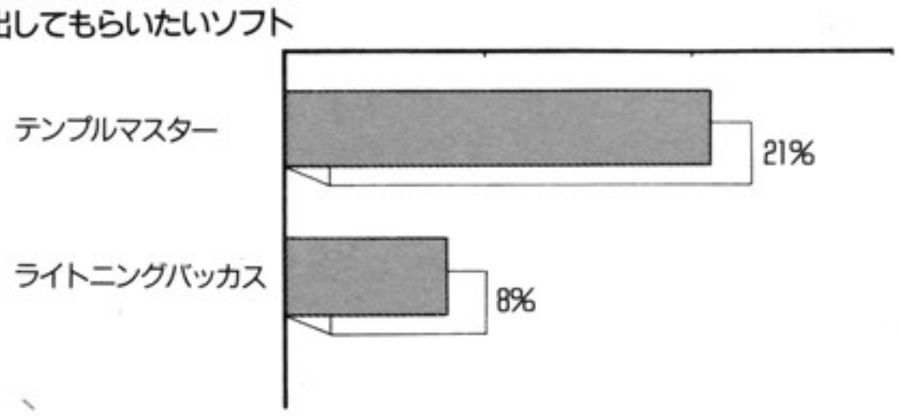
▼これから出してもらいたいソフト



メサイヤ(NCS)　支持率 12%

その理由
・これから出るソフトが期待できる
・意欲的な新作が多いから

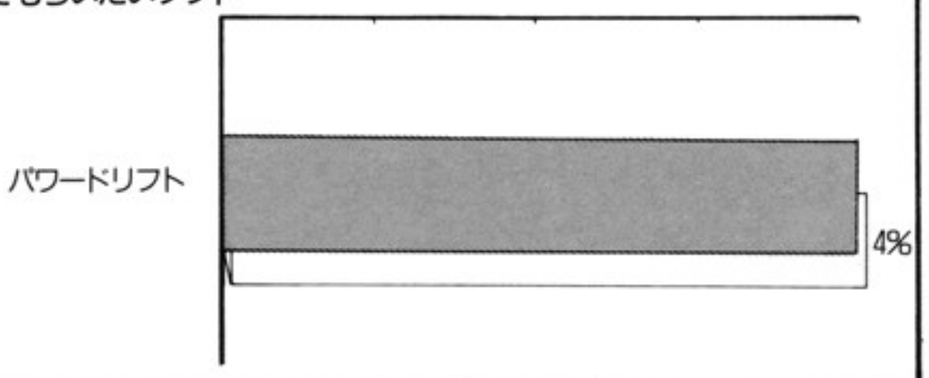
▼これから出してもらいたいソフト



アスミック　支持率 8%

その理由
・好きなメーカーだから
・前機種で出しているから

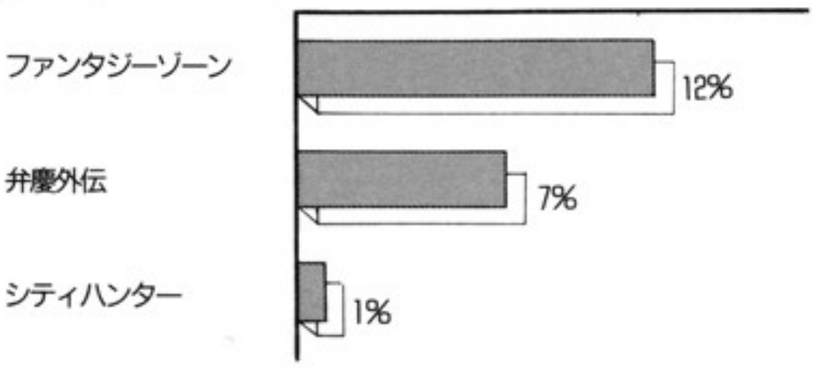
▼これから出してもらいたいソフト



サン電子　支持率 5%

その理由
・やる気が感じられるから
・出すソフトがバラエティにとんでいる
・PCエンジンの実績があるから。
・モデムにチャレンジしているから

▼これから出してもらいたいソフト



特別読者待望企画
ファイト一発！メガドライブ

『ファイト一発！ メガドライブ』の3番目のコーナーは、サードパーティー編。
メガドラ陣営をささえる実力派のサードパーティーの方々に、各社各様の立場からメガドライブを取り巻く状況について本音で語っていただいた。
ファイト三発！分ぐらいの意気込みを味わってもらえたかな!?

サードパーティー編

出席者　㈱ウルフ チーム　取締役副社長　秋篠雅弘さん　企画渉外課課長　宇野正明さん／㈱テクノソフト　代表取締役　大園富美男さん／㈱東亜プラン　営業部部長　藤本智秋さん／メサイヤ（NCS）　ソフトウェアプロダクト部企画担当　松田明生さん



前ページの読者データ編の結果を受けて行われたサードパーティー対談編。今年後半のメガドラソフトのラインナップをながめてみると、約50本とすさまじい数だ。しかも、その約半数がサードパーティーから発表されるソフトであることに注目してほしい。ユーザーが待望していたサードパーティーのソフトの充実といった状況がいよいよ本格的に実現されつつある。

そこで、何かとさわがしい今年秋からのゲームマシンを取り巻く状況のなかで、メガドラ陣営としてどんな戦略が成り立つのか？　ゲームマシンが乱立する現状をどうとらえるか？　現状認識をふまえ、かつてない山場をむかえるメガドラ'90年後半のソフト攻勢や話題のゲームギアに関する話までを、これからのメガドラをしょって立つ実力派サードパーティーの方々に自社の意気込みを思いきり語っていただいた。

集まっていただいたサードパーティーの方々は、読者データ編で期待するサードパーティーベスト10に入っているメーカーのなかから選ばせていただいた。

各メーカーの方々のご協力に深く感謝いたします。

最近のメガドラ市場をながめてみると!?

――まず、最近メガドラの市場についてうかがいたいのですが、昨年に比べてどうでしょうか？

――昨年に比べて、今年の6月の時点で30万台ぐらいハードの台数は増えていると思います。ソフトのほうも6月まではハードの伸びとともに順調に伸びていますね。ただ今後は、ソフトがだぶついてくると考えられます。

――まさしく、そのとおりだと思います。これからが正念場だと思

テクノソフト



代表取締役　大園富美男さん



写真は「サンダーフォースIII」。サンダーフォースシリーズは、今後も健在。テクノソフトでは、他に斬新なリアルタイムＲＰＧやシミュレーションを企画中。

いますね。

――3～4月はあまり伸びは、よくなかったようですね。6月あたりから力作が月1本ぐらい出て、それが秋口あたりまで続いていってほしいという気がします。それ以前にスーパーファミコンの情報が入ってちょっと水を差されているという状況ですか。

――まだ、実際にソフトは出していないんですが、今年の秋に向けて第1弾を出す予定です。注文を取ってる最中ですが、厳しいですね。これから煮つめていきたいと思います。

――感触としては、厳しいかもしれません。スーパーファミコンの展開を見て考えたい。いままでパソコンのゲームを作っていたんですが、ユーザーの反応が直接わかりやすかったようです。メガドラの場合はわかりにくい。だからユーザーからわれわれにどういう形で反応が届くのかまだわかりませんね。

――メガドラのユーザーは、他のマシンのユーザーよりもマニアックというか事情通が多いですね。ユーザーの生の反応を見ていてどう感じていますか？

――任天堂と比べた場合の反応だと思うんですが、任天堂にあってメガドラにないものを出るのを期待していると思います。といいながらスーパーファミコンが出たらそちらになびきそうで（笑）。

――メガドラのユーザーというのは複数のマシンを所有している率が高いんです。ファミコンが6割ぐらい、PCエンジンが3割ぐらいで、メガドラ単独のユーザーというのはあまりいないと思います。

――X68000のユーザーに似てると思います。X68000のユーザーもＰＣ-98、88やＭＳＸをもっている人が多い。ユーザー気質としては、弱いものびいきの阪神ファンみたいなものだと思います（笑）。その気質をどうやってフォローしていくかも課題ですね。ジャンル的にもアクションやシューティングだけでなくシミュレーションなどを出していきたい。ただ、今までメガドラで出てほしいといわれていたジャンルは、だいたい今発表されているラインナップのなかで出そろっているように思います。ですから今後、「ポピュラス」や「シムシティ」のような新しいタイプのゲームが出てくることを望みますね。

――メガドラのユーザーは、シミュレーションのニーズが高いみたいですね。たとえば、セガが最初に「三国志」をリリースしたときにかなり反響があったようです。

――当社としては、むしろ対光栄ということを意識しました。光栄といえばファミコン陣営ですから。ただ、ハード的に容量の問題で本格的なシミュレーションは、作りにくいですね。CD-ROMなどが出てくれば話は別ですが。

――各社それぞれに対する、読者の出してほしいソフトのデータがありますが、どういうご感想をおもちですか？

――サンダーフォースシリーズは、もちろん続けると思いますが、いままでのような頭で考えるだけのシミュレーションはどうなんでしょう？　作るとしたらリアルタイムなゲームですね。シミュレーションにしてもRPGにしても、リアルタイムなものを考えています。ただ不安なのはまったく新しいタイプのゲームを発表した場合、ユーザーが理解しにくいので受けがよくない。となると問題なんですが、まだまだユーザーにしてもわかりやすいシューティングを望んでいるということもあると思います。とにかくジャンルには、あまりとらわれずに斬新なゲームを作っていきたいですね。ただ、シミュレーションにしてもRPGにしても容量の問題があります。まだ8MのROMとなると値段が高いので、8M ROMの値段が下がらないことには……。

メガドラも8Mソフトを目指す!?

――今、8Mという話が出ましたが、スーパーファミコンとメガドラを比べてみるとスーパーファミコンがアピールしている点に、まずソフトの容量があります。ソフトのラインナップにしても「シムシティ」とか「ポピュラス」などのメジャーなソフトをほかのハードから移植して出すという意味ではメガドラと変わりないと思います。カプコンが「超魔界村」を8Mで出す、といったアピールも、M数で勝負するということで切り崩してくると思うんです。そういう意味で安い8Mが出てくれば、メガドラも遜色はないし、悲観することはないんじゃないかと。「トライダー飛竜」も大容量ですし。

――スーパーファミコンの8Mソフトの値段は発表されていましたか？

――1万円割るんじゃないですか。

――セガの方と話をしたときに、スーパーファミコンが8Mで出すのなら、メガドラも8Mのアクションやシューティングをどんどん出していくということでしたが、作る側としてはどうでしょうか？

――当社の場合はビデオゲームである程度名前の売れたものを作っています。ビデオゲームを考えた場合、メモリ容量というのはどんどん多くなっていきます。そうした場合はビデオゲームを追いかけるような形で8Mも必要になってくるでしょうね。

――8Mのシューティングって聞こえはいいですね。

――たしかに8Mになれば開発期間は長くなりますが、いままでできなかったことができるようになる。あとは値段とのかね合いですね。

――やっぱり4Mよりは8Mですね。いまは、いかに4Mに収めるかというのが大きな課題ですから、いままでパソコンのゲームを作ってきたんですが、容量が増えてもディスク枚数を増やせば対処できたんですがROMでは、そうはいかない。

――あと、セガのスーパーファミコン対策の1つとしてはCD-ROMを出すということなんですが。

――CD-ROMをやる前に8Mとか16MのROMでやることがあると思います。とりあえず16Mあれば相当なものができます。それにCD-ROMだとすると開発期間が長くかかります。そうなるとかかった期間だけ製品が売れればいいんですが、なかなか難しい。

――CD-ROMで作るならＣＤ-ROMらしいソフトを開発しなければいけないと思います。いまPCエンジンのCD-ROM²のソフトを見てもそれが感じられない。

——あとはスーパーファミコンにはオプションでS端子とRGB出力がつきますが、9月に電波新聞社からRGBケーブルが発売されますね。

——そういった細かい周辺機器の充実も大切だと思います。

ゲーム界全体の動きは?

——過去3年ぐらい調査してみたんですが、ゲームソフトのマーケットというのは、年率5%ぐらいずつ落ちてきているという印象をもっています。どうしてそれが表面に出てこないのかというと、ソフトの価格が上がっているからです。そして、おもちゃ業界全般が伸び悩んでいるのでゲーム業界の退潮が目立たない、そういう錯覚があるんじゃないかと。それで、スーパーファミコンが出たときにメガドラがどうなるかということを考えた場合に、まずスーパーファミコンをどうとらえるかということだと思うんです。問屋さんなどをふくめて、スーパーファミコンがどういうものかまだはっきりとは、わからない。スーパーファミコンも初年度出荷150万台、スーパーマリオ4あるいはドラクエVが売れて200万台ぐらいかなという見方もあります。ファミコン登場以来、ゲームのジャンルが出つくしていて、ヒットしたゲームの続編が売上げを考慮して出てくる。そして新しく出たソフトも刺激がなくなりつつあるような気がします。ただ、スーパーファミコンとメガドラとどこが違うというと、広告展開だと思うんです。最近ますます、ソフトをユーザーが買ってから評価するんじゃなくて、あの雑誌に評価されている、あるいはCMを見て買うというパターンが増えてきていると思います。その点を考えるとメガドラは、不利だと思います。でも、ソフトの面からいえば、むしろファミコンの場合、これまで出たソフトの続編が多くなり、冒険がしにくいという足かせがありそうです。そういう意味でほんとうに新しい、刺激のあるソフトがメガドラで出る可能性が高いんじゃないですか。

——ただ、スーパーファミコンが8Mだからメガドラが8Mで出さなければいけないというのは、ちょっと危険なところがあるんじゃないかと思うんです。なぜかというと、容量だけを増やしても、それに頼り発想が貧弱になっちゃうんですね。メガドラとスーパーファミコンは、おたがい認めあっておたがいしのぎを削って、コンシューマ業界を活性化させなければならない。それが一番いいことだと思います。そこでメガドラに必要になってくるのは、メガドラならではの〝これだ〟というビッグなソフトなんですね。たしかにわれわれも今、アイデアをもってるわけじゃないですから、自社の路線をふまえていって、独自のアイデアを生み出そうと思っています。そう考えると2Mだろうと、1Mだろうとたいした問題じゃない。

——それと、ゲーム市場が年々狭まってきているということですがパソコンなどの場合を見るとユーザー層は、広がってきていると思います。10代以外にも30〜40代の層に山ができてます。サラリーマンになってもゲームをやる人が多くなってきている。だから、これまでのように10代と20代だけを狙ったものじゃなくて広い世代に向けたゲーム作りも必要になってくると思います。また、ゲームセンターなどでも「テトリス」に代表されるように女性もできるゲームが出てきたことでユーザーの層も広がっていくのでは?

——たしかに、BEメガの創刊以来データを見ても、20数%が20代のサラリーマン。上限が55〜56歳の方です。女性も創刊のときから4.8倍に増えているんです。メガドラ特有のグラフィックの良さとか、見栄えの良さ、サウンドに魅きつけられているのだと思うんですが。

——女性のユーザーってどのくらいいるんでしょうか?

——5〜6%ぐらいだと思います。まだまだ少ないですね。

——ある調査によると、たえずゲームに興味をもっていて雑誌をつねに読んで、いいゲームだったら買うという人は日本で100万人ぐらいだそうです。かなりマニアックな層だと思うんですよね。ですから、マニアックな層がついているマシンという意味ではメガドラもそうだと思います。問題は、その層をいかに拡大させるかということについては、いまのところ明確な戦略はないと思います。

——スーパーマリオシリーズのような定番ソフトがでないとユーザー層は爆発的に広がらないでしょうね。

——かといってメガドラはシューティング、アクションについてはステータスができあがってますから、うまく利用すれば起爆剤にはなると思うんです。

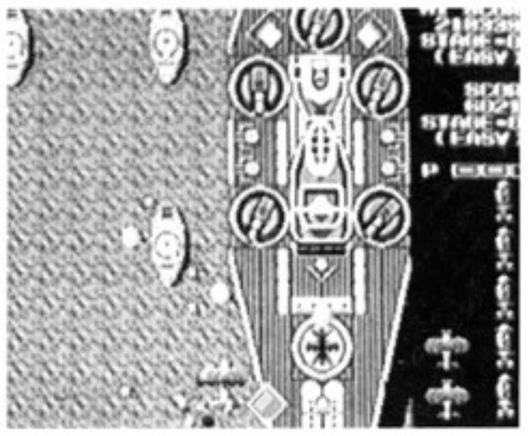
——サンダーフォースシリーズの場合は、当然シューティング層を狙って作っているわけで、まったく新しい層を狙って作ったわけじゃありません。ただ、今後新しいシリーズを作る場合には新しいユーザー層のことも考えますけど。ユーザー層を広げるのはセガさんにがんばってもらいたいですね(笑)。

——たしかにスーパーファミコンもメガドラも同じ舞台で、いいソフトを出して闘っていくしかないと思います。煎じ詰めればソフトの

東亜プラン

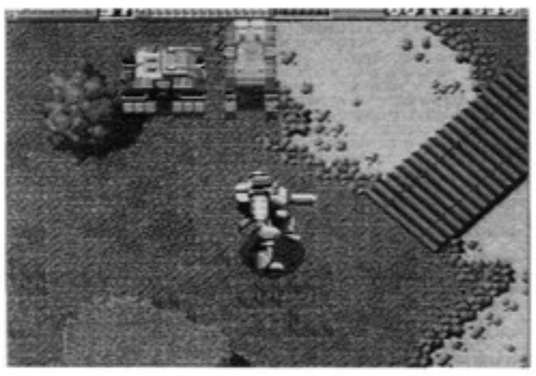


営業部部長　藤本智秋さん



「鮫!鮫!鮫!」。シューティングというイメージの強い東亜プラン。ビデオゲームの移植路線を確立しながら、メガドラならではのオリジナルアイデアを検討中。

ウルフ・チーム



「FZ戦記AXIS」。ウルフチームでは、アクション以外にもパソコンで培った技術をいかして、RPGやシミュレーションを積極的に出していく。

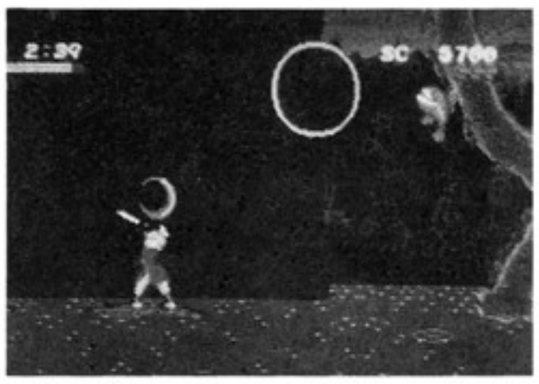


取締役副社長　秋篠雅弘さん



企画渉外課課長　宇野正明さん

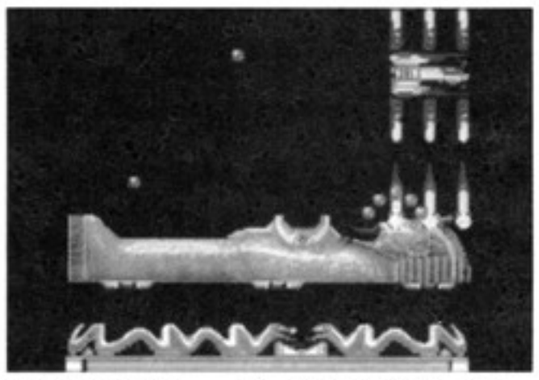
メサイヤ(NCS)



「魔物ハンター妖子　第7の警鐘」。ジャンルにとらわれずにいいゲームを出すのがポリシー。メディアミックス路線もメサイヤ（ＮＣＳ）の目玉！



ソフトウェアプロダクト部企画担当
松田明生さん



「ヘルファイアー」。ハードなビデオゲームの移植もこなす。

質ということになってくるわけですが。

秋に向けて自信作をアピール

――メガドラのソフトは他のマシンに比べ、リピートのかかる率が高いので、メガドラはいいものを出せばユーザーが引っぱっていってくれるマシンじゃないかという感じがしています。調査したサンプル数は少ないんですが、ゲームマシンの実働稼動台数でいけば確実にファミコンの次にメガドラがきてます。ということは、ほこりをかぶって押し入れにしまわれている率が一番少ないマシンではないでしょうか。

――この秋にかけて、サードパーティーの方々もいいソフトを出してくれてます。いま、メガドラのソフト数は、50本ぐらいですか。ユーザーとしては、選択の余地も出てきました。明るい材料はそろっていると思いますが、それを今後にどう結びつけるかというのが問題です。今後のラインナップを見ても、今年の秋以降はセガをはじめ変わったことをやりそうだという印象を受けていますが、自社の今年の秋のラインナップですとか、方向性についてアピールしていただきたいのですが。

――一般ユーザーの当社に対するイメージは、シューティングに強いメーカーということですが、とくにそういうイメージを作りたかったわけではありません。ビデオゲームでも別のことができるんだということを、今後見せていきたいなと思ってます。とりあえず「ゲームセンターの興奮を家庭に」をキャッチフレーズに１つの路線を築き、その間にビデオゲームとは、違うコンシューマ向けの方向性やアイディアをつかんでいこうと思っています。そういう意味では模索(もさく)中ですね。また、当社の開発スタッフはビデオゲームの開発が終わったら、メンバーがそのままメガドラ版の開発にあたるわけです。ですから、移植も短期間でできます。今後は、とくにメガドラで新しいイメージを出していきたいと思っています。

――当社としては、Ｘ68000であれば作りやすいということがあります。だから、メガドラを使ってここまでできるというソフトを作って、他のゲームマシンとの差別化を図っていきたい。今度の年末年始ぐらいにＲＰＧの新作を出す予定です。いずれにしても、ゲームがリアルタイムで進行していく新しいタイプのゲームにトライしていくつもりです。

――基本的には、特定のハードやジャンルにこだわらずに、いいソフトを出していきたいと思っています。ＲＰＧもシミュレーションも幅広いジャンルで展開していきたいと思います。ただ、メガドラの機能を使いきり、メガドラでしか実現できないソフトも当然狙っていきます。

――現時点では、まだ、当社ソフトは発売されていませんが、９月ぐらいを予定にアクションを出します。

ゲームギアで出すシミュレーションの「斬」も、かなり感触を得ています。

パソコンでは全ジャンル制覇していますので、メガドライブのほうでもがんばっていきたいですね。他社の方と同じようにメガドライブでしかできないものを作っていきたいですね。

――今、ゲームギアの話が出ましたが、反応はどうですか。メガドラユーザーからの問い合わせは多いんですが、実体として見えてこないという感があるんですが。

――期待しています。値段も1万9,800円ぐらいと安いので、すんなり入っていけるんじゃないかなと考えています。ソフトも3,500円ぐらいですから、子供でも買いやすいと思います。

――新ハードなのでそれだけでも魅力があります。期待はしてますが、セガさんにさらに盛り上げてほしいなという気がします。

――ゲームギアに関しては、車載用のＴＶとしてやアウトドア方面でゲームマシンとして以外に、これからの液晶ＴＶのあり方として興味をもっています。単なる液晶TVの競合製品としても、低価格やゲームができるということで魅力ですね。ビデオカメラをもっている方が、モニター用としても使える魅力のあるマシンだと思います。ゲーム市場だけではなく、一般的な広がりが期待できますね。

アメリカの状況は、どうだ！

――最後にメガドラの海外市場はどうでしょうか？　アメリカでは、ジェネシスが好調という話ですが。

――ＣＥＳに行ってみたんですが思った以上に盛況でした。ファミコンに負けないぐらい、ジェネシスもがんばっている印象を受けました。

――だいたい国内と同じくらいの評価を受けてます。ハードの台数が国内よりアメリカのほうが多いですから、それなりに好調だと思います。今後、アメリカでも出版メディアなどが充実すればもっと伸びると思います。セガが作った『セガビジョン』じゃ力不足ですから（笑）。

――海外市場も無視できない感じですね。まだ、海外支社というのはありませんが、海外向けのソフト、海外で受けるソフトというのをリサーチしてみたいと思います。日本でこれだけＲＰＧが人気あるのに、海外では火がつかないのは、どうしても文化的な差っていうのがあるんじゃないですか。そこらをふまえて海外での展開は、長い目で見ています。

――ジェネシスが今後どうなるかというのは、アメリカのアーケード状況がどうなっていくかにかかっていると思います。アメリカのアーケード市場はここ２年ぐらい、ずっと落ちてきてたんですが、昨年末ぐらいから復活してきました。ニューヨークあたりに行きますと、アーケードの４割ぐらいがセガのゲームなんです。セガはアメリカでナンバー１の会社だと。アーケードのいいイメージがジェネシスにつながっています。ジェネシスにしてもゲームギアにしてもソフトの価格をなるべく低く押さえて売っていくというのがポイントなんじゃないかと思いますね。ゲームボーイが売れたのも、ソフトの価格が低いからですからね。

――アメリカでも、がんばってほしいですね。　（1990年７月収録）

奇想天外！

by 阿木二百

第5回 新マシン開発工房

スーファミ攻略の最終兵器メガドラII登場!?

スーパーファミコンもいよいよ発表され（いったい何回「発表」されれば気がすむんだろうか？）、実際の出荷も11月21日（予定）からということで、メガドラユーザーとしてはなんとなく落ち着かない今日このごろ。

ここはひとつ、ちょっと気は早いが、次期メガドラともいうべき〝メガドラII〟で迫ってみたぞ（よく考えてみりゃ、CD-ROMすら発売されていないんだよなぁ）。

アダプタでいこう！

「アダプタでいこう！」。この「アスパラでやりぬこう！」にも似たフレーズが、今回の合言葉である。えっ、そんなキャッチ知らないって？

ま、ライターも編集も一丸となってアダプタでいくことに決めているので、昔の話を蒸し返すのは見逃してくれよ。

てなわけで、なぜメガドラIIがアダプタでいくのかといえば、メガドラの基本思想がその拡張性とデザインの一体性にあるからだ。メガドデム（未発表だが）やフロッピーディスクドライブなどが、はじめから本体と合体するという前提で作られているし、コネクタ類も他機種に比べて多い。

もしかしたら、キミの家にも1台か2台はころがっているかもしれないが、新型機の影で忘れさられていくマシンは悲しげだ。だったら、古い皮袋に新しい酒を入れてやろうじゃないか。今お使いのメガドラもアダプタでさらにフレッシュアップだ。

性能は妥協せんぞ！

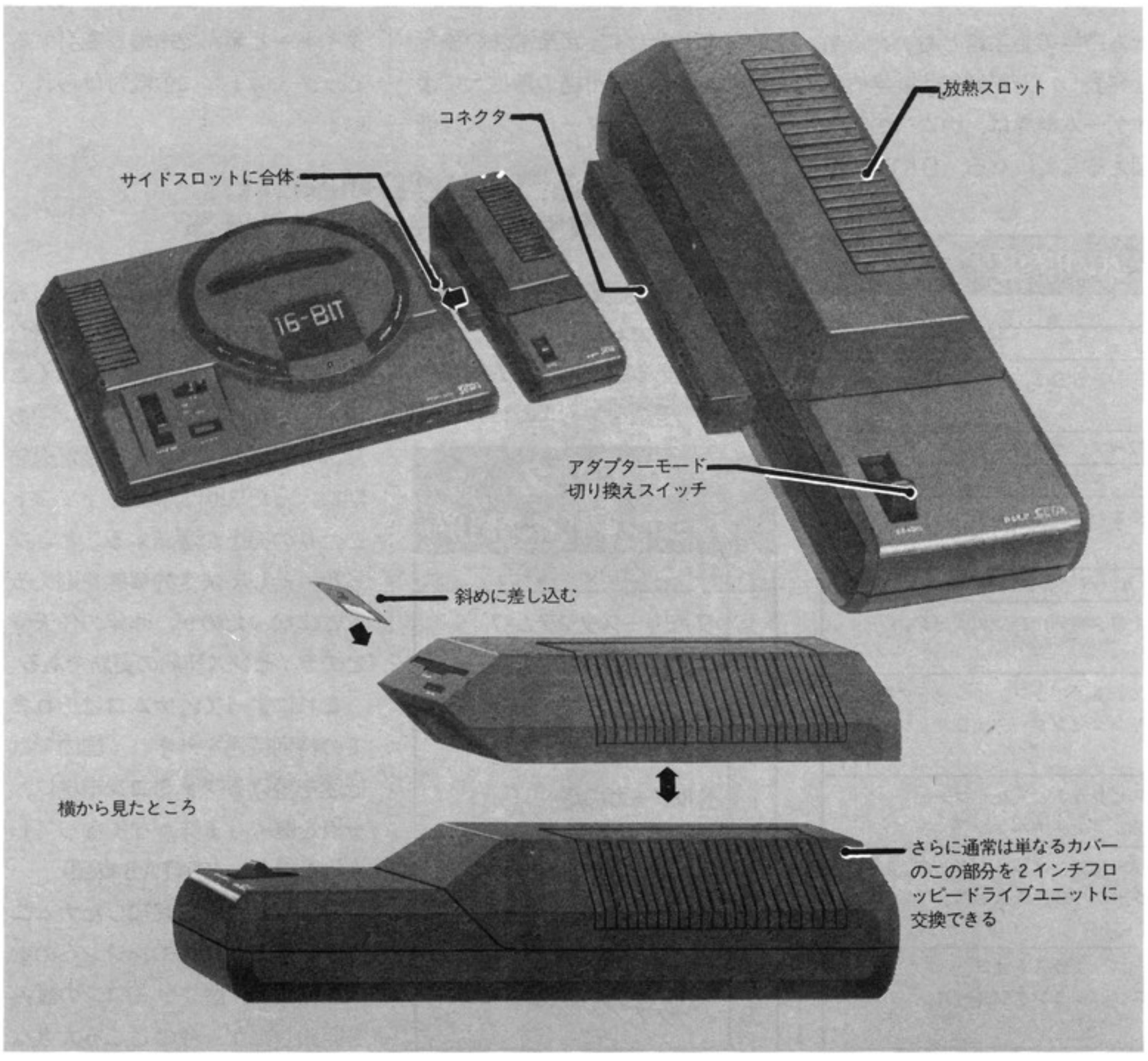
アダプタの中身は、画面やアニメーション制御用の専用VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）とサウンド関係をあつかう新開発DSP（デジタルシグナルプロセッサ）、そしてそれぞれのチップが使うメモリである。

CPUについては、同じモトローラの石を積んだAMIGAがあれだけのことをできるわけだから（というのは、脇を固めるチップ類が化け物だからなのだが……）、メガドラ本体にある68000をそのまま使い、Z80にサウンド関係の制御をやらせる。

でもって得られる性能はというと、スプライト256個（1ライン上で64個）同時表示可能、キャラクターサイズは縦8～64ドット×横8～64ドットの自由な組み合わせ、スプライトカラーが32,768色中256色同時表示可能。スプライトに対する回転・拡大・縮小もハードで行ってしまう（表示中の8個までに設定可）。

画面画素数は、通常は現在のメガドラと同じだが、1走査ごとに線と線との間を埋めるように描画されるインターレース時には縦横とも倍の解像度になる。そしてノーマルモードのときに32,768色中256色同時表示可能で、特殊モードでは4,096色同時表示可能だ。当然、部分スクロール機能もつく。

サウンドはCDクオリティのサンプリングをサポートし、データ容量のことを考えて1/8圧縮がかけられる。と、まあ、こんなぐあいだ。



メガドラ別で14,800円

さて、注目の価格だが、アダプタということで、メガドラ本体を除いて14,800円というのはどうだろうか。

単体の価格、しかもそれだけでは動かないことを考えると、ちょっと高いかも知れないが、逆にアダプタだけでこれだけかけて、従来のメガドラと共有できるところはそっちを利用すれば、かなり高度なことができるのではないか、ということだ。さらに2インチFDDも合体可能で、量販が見込めれば、これも2万5,000円度でなんとかなるんじゃないかな。

新規購入の場合は、本体と両方買うのでけっうな値段になってしまうが、そこはそれ従来ユーザーを大切にするという販売戦略があってもよいのではないかという提案である。



TVゲーム市場最前線

Writing／ジャムおじさん
（サラリーマンゲーム評論家）
Illustration／ジャンバー山口

第5回「メガドライブで復活するか!?名門ナムコの今後を占う」

いよいよ皆さんお待ちかねのナムコが、メガドライブで本格的活動を開始した。今後、ナムコはあらゆるゲーム機でのマルチソフト展開を続けていくと思われるが、ずばり本拠地はメガドラになるとジャムおじさんは予想している。何はともあれ、ユーザーとしてはうれしいかぎりだ。

アミューズメント業界をリードするその輝かしい歴史

大人でも、ナムコを知らない人はほとんどいないくらいに、その名前はあらゆる年代層に侵透(しんとう)している。そのナムコが誕生したのは、今から36年前の1955年のことである。

最初は、中村製作所という名称でデパート屋上での遊園施設の経営を行っていたが、'74年にアタリジャパンを買収してから、「ジービー」をデビュー作として、ビデオゲーム市場への本格的進出を開始した。

それ以来、'79年の「ギャラクシアン」、'80年の「パックマン」と、ゲーム市場の金字塔ともいえる名作を発表し、以後'80年代前半のビデオゲーム業界は、ナムコの時代を迎えることになる。(DATA 1参照)。

DATA1　ナムコビデオゲームの歴史

1989	ジービー
1989	ギャラクシアン、ボムビー
1980	パックマン、ラリーX、キング＆バルーン、ＳＯＳ、海底宝さがし、ナバロン
1981	ギャラガ、ニューラリーX、ワープ＆ワープ、ボスコニアン
1982	スーパーパックマン、ポールポジション、ディグダグ
1983	ゼビウス、マッピー、フォゾン、パック＆パル、リブルラブル、ポールポジション
1984	ギャプラス、ザ・タワー・オブ・ドルアーガ、パックランド、グロブダー
1985	ドラゴンバスター、ディグダグII、メトロクロス、バラデューク、モトス、スカイキッド
1986	ホッピングマッピー、スカイキッドＤＸ、トイポップ、イシターの復活、サンダーセプター、源平討魔伝、ローリングサンダー、３Ｄサンダーセプターii
1987	ワンダーモモ、妖怪道中記、ドラゴンスピリット、ブレイザー、クエスター、パックマニア、ギャラガ88、ファイナルラップ
1988	ワールドスタジアム、アサルト、ベラボーマン、メルヘンメイズ、爆突機関艇、メタルホーク、スプラッターハウス、未来忍者、フェイスオフ
1989	ウイニングラン、フェリオス、ロンバーズ、ブラストオフ、ワルキューレの伝説、ダートフォックス、バーニングフォース、ゼロウィング

DATA 2、DATA 5 は、編集部で独自に調査したものです。

'83年に任天堂よりファミコンが発売されてからは、家庭用ゲーム機へも本格的に進出を果たし、'86年には『イタリアントマト』を軸とする外食産業へも事業分野を拡大するなど、他面的な顔を有するアミューズメント産業の代表格として、君臨するに至(いた)ったわけである。

'80年代半ばに、新風営法の施行(しこう)や家庭用ゲーム市場の急拡大により、ゲームセンタービジネスは低迷期を迎えるようになった。しかし、セガが開拓した体感シリーズや、近年のゲームセンターのイメージ改革の成功により、今や3000億円もの市場規模にまで回復し、今後も高成長が期待できるビジネスに変身しつつある。

当分野で、ナムコは現在セガやタイトーと並んで市場を牽引(けんいん)するビッグ３の１つに位置付けられている。

名門のかげりがみられた家庭用ゲーム市場での低迷

このように、名門の名をほしいままにしたナムコも、ファミコンを中心とする家庭用ゲーム市場では次第に精細(せいさい)を欠くようになってくる。DATA 2にファミコンにおけるナムコの売上BEST10を載せたが、ファミスタシリーズを除くとほとんどが初期のファミコンであり、とくにファミコン市場が成熟期に入った'88年以降は、１ソフトあたりの売上が激減することとなった。そして決定的事態を迎えることになったのが、昨年の任天堂とのライセンス契約の更新である。

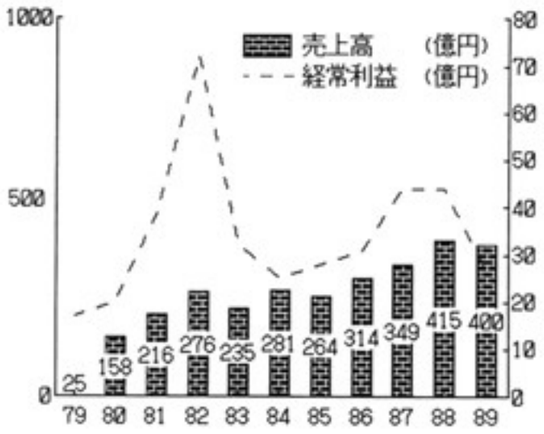
これによって、ナムコはそれまでの特別待遇を外され、国内では低迷を続けるファミコン市場に、重点を置くうま味がなくなってしまったのだ。(DATA 3参照)

こうした流れを察知したナムコは、'88年よりＰＣエンジンへの参入を開始し、脱ファミコンの試みを開始したが、今のところ大きな

DATA2　ファミコン歴代ベスト10

	ゲーム名
1	ファミリースタジアム87
2	ファミリースタジアム
3	ゼビウス
4	ファミリースタジアム88
5	ドルアーガの塔
6	ファミリースタジアム90
7	ディグダグ
8	女神転生
9	ドラゴンバスター
10	パックマン

DATA3
ナムコ業績の推移



成果をあげるまでに至っていない。ＰＣエンジンの場合、ビデオゲームの持ち味を生かすには、ハードとしての性能が今ひとつであり、したがってソフト開発には、遊びと余裕が感じられない。登場するソフトも絶えずギリギリのところで制作されているような印象を受けてしまう。

そもそもナムコというソフトメーカーは、セガやタイトーと同様、ソフト開発のルーツはビデオゲームにあり、画像や音楽の表現力に優れたゲーム機であるほど本領を発揮しやすい。昨年あたりナムコが自社のゲーム機を出すという噂がしきりに流れていたのも、このような背景があったものと思われる。

こうした時期、16ビットのメガドライブを発売したセガが、ナムコを喜んで迎えた。絶えずライバル会社とみられていた両社が、手を結ぶには、紆余曲折があったと推察されるが、いずれにせよソフトメーカーが共存共栄できる業界環境を作り上げるという点で、両社の目的が一致していることが大きいと思われる。

DATA4　メガドラがナムコの本拠地と予想する理由

	メガドライブ	スーパーファミコン	ファミコン	PCエンジン
ハードの性能（ソフト表現力）	◎	◎	△	○
国内市場動向（実質稼働台数及び将来性）	◎	◎	○	○
海外市場動向（実質稼働台数及び将来性）	◎	◎	◎	△
契約条件（メーカーとしての自由度）	◎	×	△	◎
総合点	16	13	11	12

（注）◎＝大変良い(4点)、○＝良い(3点)
△＝あまり良くない(2点)、×＝悪い（1点）

DATA４で、今後ナムコがメガドラを中心にソフト開発をしていくと予想する理由を表わしてみたが、これまでの歴史的経緯からみても、まず納得してもらえるだろう。

ナムコはメガドラ陣営のビートルズとなるか!?

これまで主にナムコ側の視点から述べてきたが、メガドライブ陣営にとっても、ナムコの本格参入の意義はきわめて大きい。

メガドラのユーザー層は、年齢的にみて14才以上がほとんどを占めており、家庭用ゲーム機の中では最も年齢層が高い。また、中心的存在であるセガは、どちらかといえばゲームマニアに高い評価を受けるゲームソフト開発を得意としている。もちろんメガドラユーザーのコア層を、しっかりとつかむことは重要だ。しかし、今後求められるのは、国内において200～300万台へとハードを普及させていくソフトである。

その観点からすると、ローリングストーンズ的ソフト作りのセガと、あらゆる層にうけるという意味で、ビートルズ的匂いのするナムコがメガドラ陣営の両輪となることは、メガドラの今後を考えた場合、きわめて意味のあることだ。

今後、女性層や大人層、さらには低年齢層へのソフトＰＲが、ナムコによって実現するような気がしてならない。

さて、10月発売の「バーニングフォース」以後のラインナップは、どうなっているのだろうか。DATA５はメガドラユーザーが、ナムコにどのビデオゲームの移植を希望するのかアンケートをとった結果だ。しかし、ＰＣエンジンで出ているゲームは当分でないとみていいだろう。個人的には「源平討魔伝」なんかメガドラで完全移植してくれれば、10万本は堅いと思うけど。まあゲームマニア諸君たちには、残念だけどごめんなさいということだろう。その他のゲームでは、やはりファミスタが根強い人気なんだろうね。あと、もし「マーベルランド」や「メルヘンメイズ」なんてのが出たら、ハード普及に貢献しそうだ。

DATA5
ナムコゲーム移植希望ベスト10

	ゲーム名
1	ワルキューレの伝説
2	源平討魔伝
3	ファミスタシリーズ
4	メタルホーク
5	女神転生
6	マーベルランド
7	メルヘンメイズ
8	ウイニングラン
9	未来忍者
10	アサルト

いずれにせよ、現在ナムコは相当数のメガドラソフトを開発している。そのなかにはオリジナルゲームもいくつか含まれているようだし、ユーザー諸君は年末以降のラインナップを楽しみにしていることだろう。

メガドラでのナムコの活躍は、セガやサードパーティーを刺激し、新しい活力と勢いをメガドラ陣営にもたらすことだろう。これからのＴＶゲーム業界は、ソフトメーカーが、広告やＣＭの力、さらにはゲーム誌の誘導に頼って売上を伸ばすのではなく、ソフトの出来に関するユーザーの率直な声に耳を傾け、良質のソフトをメーカー同志が切磋琢磨して生み出していく状態にならないと、メーカー間の共存共栄、業界の長い発展も期待できないと思われる。ナムコの参入によって、メガドラがこうした環境をＴＶゲーム業界に築き上げてくれるのを期待している。

池田貴族のマニアの帝王





VOL.5 ホリプロスカウトキャラバン

今回のマニア話は、数々のアイドルを生み出した、あのホリプロ・スカウトキャラバンだ。芸能界の奥の深さを知ってほしい！

今月25日にアルバムを発売するremoteの池田貴族だ。

今月は、別の雑誌だが（アニメージュ）コミケの取材もするのだ。

BEメガからゲームモニターの話やゲームミュージックの依頼もあり、本業であるバンドを忘れてしまう勢いだ。

昭和51年	優勝	榊原郁恵
	特別賞	荒木由美子
52年	優勝	西村まゆ子
	特別賞	高田橋久子
		あいあい
53年	優勝	能瀬慶子
	特別賞	東寿明
		鈴木律子
54年	優勝	比企理恵
	特別賞	中山美紀
55年	優勝	林紀恵
56年	優勝	堀ちえみ
57年	優勝	大沢逸美
58年	優勝	田中久美
59年	優勝	井森美幸
60年	優勝	山瀬まみ
61年	グランプリ	伊藤美紀
	アクトレス賞	仁藤優子
	ボーカリスト賞	千葉美香
62年	グランプリ	坂井順子
63年	グランプリ	山口裕子
平成元年	グランプリ	田中陽子

ところで、この前みうらじゅん氏とカーツ佐藤氏と飲んだ。みうら氏とはよく飲むので、変人というのはわかっているが、カーツ氏は普段から変だ。下ネタ（それも超下品）しか言わないのだ。腰は低いし、すごくまじめな人なのだが、とにかく下ネタしかしゃべらない。カラオケも歌詞をすべて下ネタに変えてしまう。それなのにけっこう女にもてる。不思議だ。

さて、本題に入ろう。今月は、ホリプロ・スカウトキャラバンの歴史を追ってみる。まずは、年表を見てもらおう（左）。

なかなか、すごい顔ぶれだ。余談だが千葉美加の７月に発売されたアルバムに、うちのバンドのベースが曲を書いている。

しかしマニアの帝王として、まずチェックしてもらいたいのが、あいあい（年表参照）だ。池田早苗と由美の双子なのだが、昭和53年から54年まで活躍していた。人権週間のポスターは、記憶に新しいところだ。このあいあいが活躍していたのは、「ナッキーはつむじ風」が放映されていた頃だ。それでもぴんとこない人のために説明すると「夏のお嬢さん」が大ヒットしたころだ。これだけ言ってもわからない人は、義務教育じゃないのでほっときます。

もう一人、忘れちゃいけないのが、東寿明（あずまとしあき）だ。ただ１人の男性受賞者である。昭和54年４月にデビューして昭和55年５月に最期のシングルを発売して、消えてしまった。ファーストシングルでは、なんとエレキをもったジャケットが使われていた。ギターが特技だったらしい。いかんせん、身長が164センチしかなかったのが痛かったようで、書道四段の経歴も生かせなかった。レコード会社はワーナー・パイオニア、つまり私の先輩なのだ。彼が活躍した時代といえば、リューベン＆カンパニーが解散し、花柳幻舟（はなやなぎげんしゅう）が家元刺傷（ししょう）事件を起こしたころである。ダメを押せば、能瀬慶子が学業専念のため休業したころでもある。

そして昭和54年に行われたスカウトキャラバン・イン・ブラジルというのも笑える。優勝したのは、エリアナという娘。一応コロムビアからEPを１枚だけ発売している。ちなみにタイトルは「サルサ・ボニータ」。当然、廃盤だろう。

さて、優勝者で現在活動していないアイドルをあげてみよう。西村まゆ子、能瀬慶子、林紀恵、堀ちえみ、田中久美などである。山口裕子も消息不明だ。

西村まゆ子はご乱行がたたってクビになった後、結婚。能瀬慶子は、故郷の太鼓（たいこ）保存会で、太鼓を叩いているのを見かけた。「えとらんぜ」でデビューした林紀恵も引退して結婚してるらしい。どうして優勝者に選ばれたのか、まったくわからなかった田中久美も引退、結婚した。

どうもこのスカウト・キャラバンで選ばれても、アイドルとして成功する確率は低そうである。田中陽子にしてもバラドルに転向するのは時間の問題である（イエロー・ページでふてくされている彼女の表情を見れば一目瞭然（りょうぜん）だ）。しかしながら、このスカウト・キャラバン出身で現在でも活躍している人は、多いので芸能界に入りたい人には、狙い目のコンテストではある。

最後にこのホリプロ・スカウトキャラバンの重要なポイントをつけ加えておこう。選ばれたタレントたちは、みな本名でデビューしたことだ。



これが昭和52年審査員特別賞の〝あいあい〟だ。双子だけあってスリーサイズもB78、W55、H81とまったく同じなのだ。



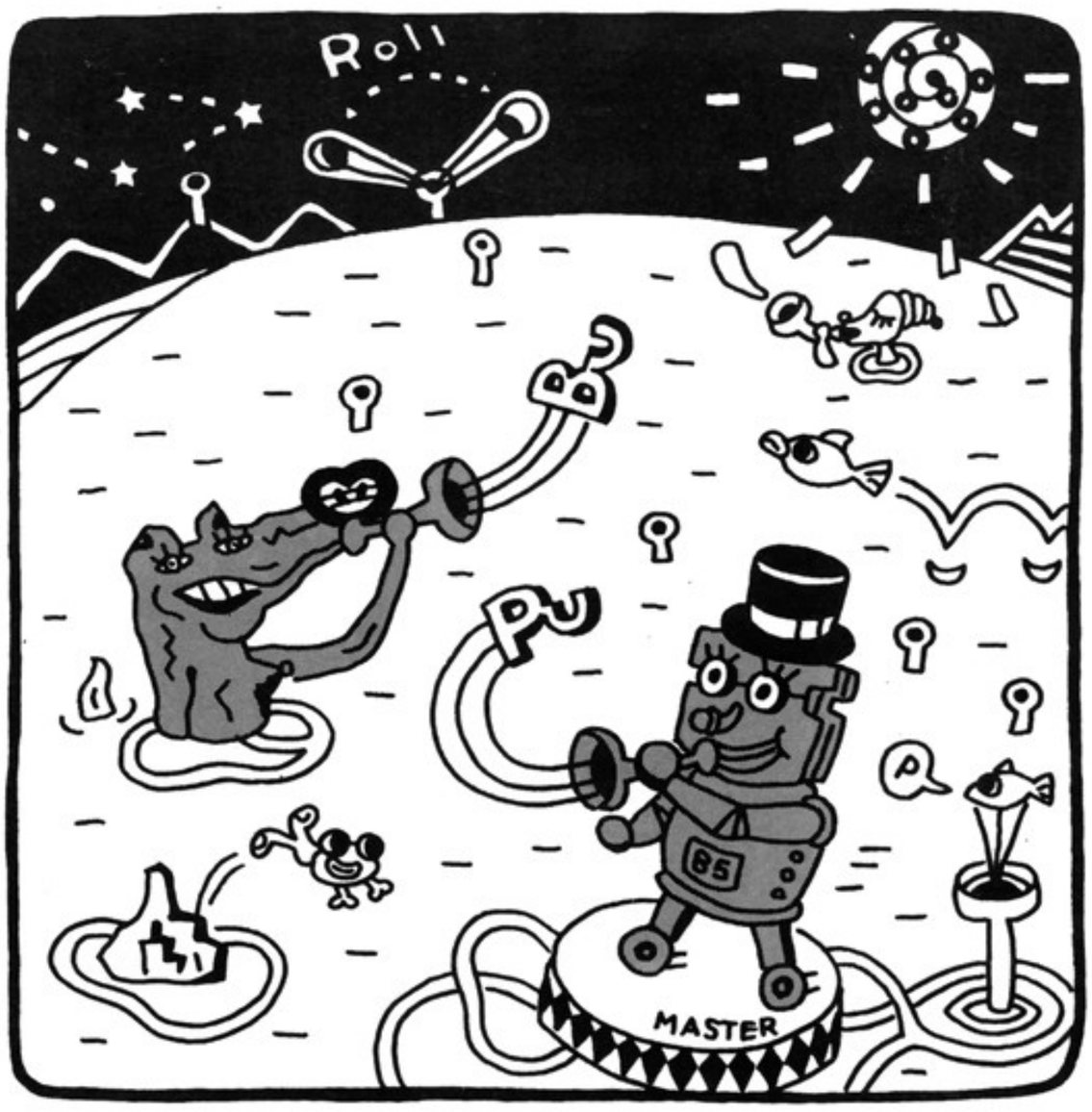
こちらは昭和53年審査員特別賞の東寿明。唯一の男性受賞である。北海道北見市出身で、特技がスキーというのが泣かせる。

[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 イラスト・中元正敏

第4回 あまり触れたくなかった業界のタブーの巻



さて今回は、ちょっと無謀(むぼう)かもしれないけど、〝業界のタブー〟と題してアレコレ話していこうと思う。それほど過激なコトを言うわけにもいかないだろうが、まあ言い方を工夫(くふう)して伝えたいと思う。それにあわせて、みんなも読み方を工夫してもらえると、話が見えやすいかもしれないぞ(※1)。

まずはゲーム製作の下請(したう)け関係。このへんの話は本当にマズいらしい。どれくらい危ないかというと、〝死人が出るほど(友人のK氏談)〟というから恐ろしい。よってそれほど突っ込んだコトは書けないのだ。ワタシもまだ死にたくない(※2)ので、そのへんはご勘弁(かんべん)を願いたい。

そもそも下請けとは、雑誌などでいうトコロの〝編集プロダクション(※3)〟みたいなもの。わかるかなぁ。要は、発売元と製作者が違うってコトになるのかな。会社名を出しちゃって申しわけないが、わかりやすい例をあげるとしたら、以前の東亜プラン(※4)だ。この会社の作品、一連のタイガーシリーズ(※5)などは、どれもタイトー(※6)から発売されていたが、作っていたのは東亜プランだ。この例でいう東亜プランを差して、下請けと言うのだ。

〝なんだ、人が死ぬほど危なくないじゃん〟なんていう不届きな発言をする人もいるだろう。チッチッ、全然まったくわかってないな。東亜プランの場合は、結局自社ブランドで発売するコトになったからいいわけだ。名前を出しても、だれもなんとも言わない。ところが……。この先は各自で想像してほしい。そもそもこのゲーム業界が、どのようにできて、どのように発展してきたかを知っていないと、ちょっとわからないかもしれないが……。つまりはオタク連中みたいに、いい気になって下請けの話なんかするんじゃねぇ、というコトを言いたいんだな。

次は雑誌関係の話でもしようかな。ときどき雑誌で紹介されていないゲームが、お店で売られているのを目にする。あ、勘違いしないように。同人ソフトまがいの、某マップ関係の店でしか売っていないソフトではなく、ちゃんとしたFFマーク(※7)つきの商品で、だよ。

雑誌に紹介記事が載らないのには、2つの理由があると思われる。ひとつはメーカーからのサンプルロム(※8)が借りられなかった、または写真をもらえなかった場合。これは単に、記事が間に合わなかった、と考えていいだろう。

もうひとつの理由が、信じられないかもしれないが、メーカー側で紹介しないでくれ、と言ってくる場合。これは本当にあるらしいからビックリする。最近はA社の雑誌を筆頭に、どの雑誌でもソフトの評価のページ(※9)があると思うが、そのページでは紹介するな、とメーカーから言ってくるらしい。これもワタシが理由を言うと、かなりキビシイ言葉になってしまいそうなので(最近ワタシは言葉使いがランボー(※10)なのだ)、みんなでそれぞれ想像してほしい。幸いBEメガでは、メーカーからそのような言葉を聞いたコトがない。よって〝らしい〟という言葉を使うわけね。

それからアンケート葉書などで、〝ドッグレースの評価がおかしい〟などと言う人もいるが、ここで少しいいわけさせてもらいたい。まず、ひとつのゲームをすべて最後まで解くほど時間がないコト。これはソフトに発売日が、そして雑誌にメ切がある以上(※11)どうしようもないコトなので、大目に見てやってほしい。言いわけがましいが、本当に面白いゲームなら、ちょっと遊んでいるだけで、もっと遊びたくなるハズでしょ？(※12)。

もうひとつは、評価する人も人間だってコト。好き嫌いだってあるさ。そのへんの個人差をカバーするために、評価者が複数いるわけ。そのへんを理解してほしい。

そんなわけで、やっぱりこの話題はよせばよかったかなぁ、なんて気もする。タブーなのに話す。これは矛盾以外のナニモノでもないし。とにかく、これでみんなの想像力が磨(みが)かれればよし、というわけのわからんオチで、まとまらないまま今回はおしまい。

来月までにいいネタ考えておくコトにしよう。

<脚注>

※1 話がみえやすい
わざと見えにくいように書いてるんだよーん。おほほほ。

※2 まだ死にたくない
いろいろ未練あるし、ローンあるし、金はないし、ヒマはないし……。

※3 編集プロダクション
編集を扱う会社みたいなモン。もちろん編集部とは別。

※4 東亜プラン
もうシューティングといえばこの会社。メガドライブ市場にも参加している。

※5 タイガーシリーズ
「タイガーヘリ」「究極タイガー」を知らない人はモグリだぞ。

※6 タイトー
「スペースインベーダー」は、あまりに有名な代表作。

※7 FFマーク
任天堂で認めた製品にのみつくマーク。映倫みたいなモンかな。

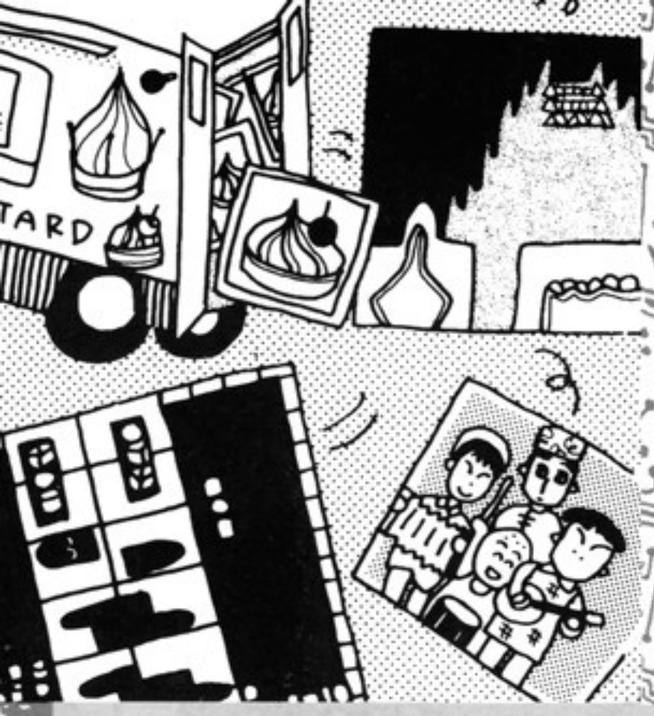
※8 サンプルロム
製品になる前の段階ソフト。基板むき出しの場合が多い。

※9 評価ページ
ドッグレースもよろしくね。

※10 ランボー
ワタシのような人を〝ランボーもの〟と言う。アル・ヤンコビック主演の映画から命名。

※11 〆切
これさえなければ……。

※12 遊びたくなる
逆につまらないゲームを少しだけ遊ぶ……。と考えると、なぜか非常にわかりやすくなる。



BEEP! POWERFUL MEGADRIVE MAGAZINE

MEGADRIVE

BEメガ・データランド

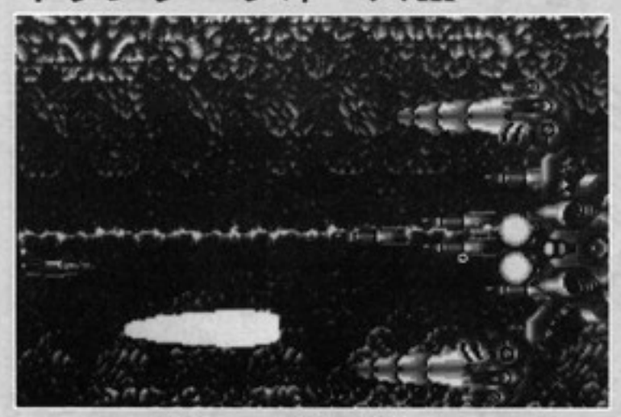
ファジィだか、バーチャル・リアリティだか知らないが、僕たちはデータを読むのがいちばん楽しいので、ほっといてちょうだい

SHOP DATA
メガドラソフト売上 TOP10

順位	前号	ゲーム名
1	新	**サンダーフォースIII** テクノソフト／6月8日発売／SHT／6,800円
2	新	**コラムス** セガ／6月30日発売／PUZ／5,500円
3	4	**DJボーイ** セガ／5月19日発売／ACT／6,000円
4	新	**大旋風** セガ／6月23日発売／SHT／6,000円
5	新	**ゴーストバスターズ** セガ／6月30日発売／ACT／6,000円
6	5	**ウィップラッシュ** セガ／5月26日発売／SHT／6,000円
7	8	**大魔界村** セガ／'89年8月3日発売／ACT／6,800円
8	—	**スーパー大戦略** セガ／6月27日発売／SLG／6,000円
9	7	**尾崎直道のスーパーマスターズ** セガ／'89年9月9日発売／SPT／6,000円
9	—	**スーパーハングオン** セガ／'89年10月7日発売／RAC／6,000円

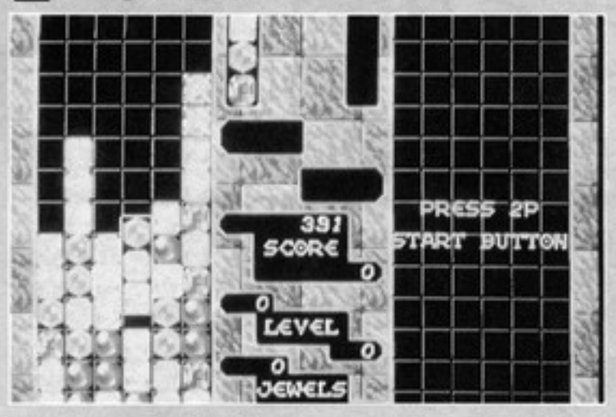
※このランキングは下記協力店の集計結果を編集部で数値化し、ランクアップしたものです。
★協力店　●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワホビーショップ（東京・神田）
●銀座博品館（東京・銀座）●サンタ（東京・高島平）集計期間は6月1日～6月30日まで

1 サンダーフォースIII



コラムス発売まで、首位を独走！　ユーザーの評価も高いぞ。

2 コラムス



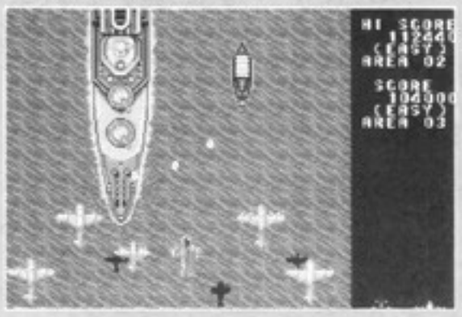
発売後2日で、ほぼ完売くらいの売れ行きだとか。来日のランクが楽しみ。

3 DJボーイ



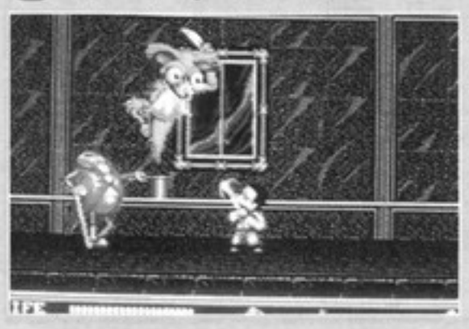
意外と地道に売れ続けた。来月までこの勢いが続くのだろうか？

4 大旋風



大旋風が旋風を巻き起こすまでにいたらなかったようだね。

5 ゴーストバスターズ



同日発売のコラムスの勢いに、かすんでしまったような……。

1 G-L.O.C.



ついに1位になったね。セガ体感シリーズ復活といったところか。

2 ファイナルラップ



通信きょう体の強みかな。各店で根強い人気をもっている。

3 WGP



タイトーのバイク体感ゲーム。クラッシュ時の飛びに注目。

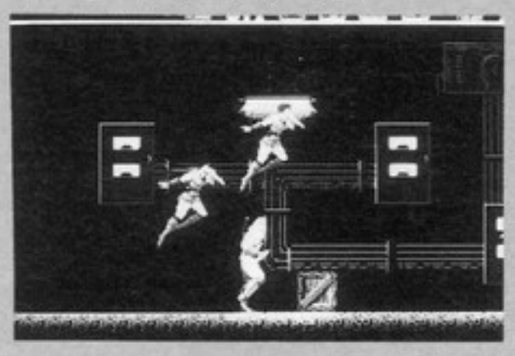
SHOP DATA ビデオゲームTOP5

順位	前号	ゲーム名	メーカー
1	3	G-L.O.C.	セガ
2	4	ファイナルラップ	ナムコ
3	7	WGP	タイトー
4	新	エアーインフェルノ	タイトー
5	6	テトリス	セガ

★協力店　●キャンディー東花園●プレイシティキャロット巣鴨店●J&B神田店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・バイ・ロサ

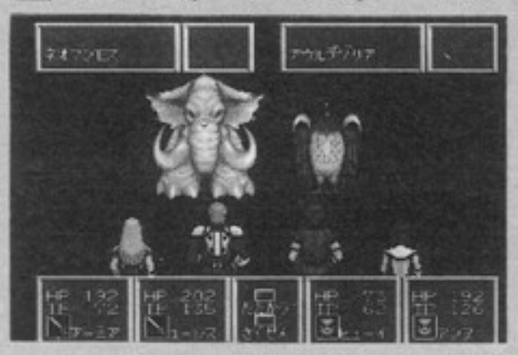
USER DATA メガドラ人気TOP20

1 ザ・スーパー忍



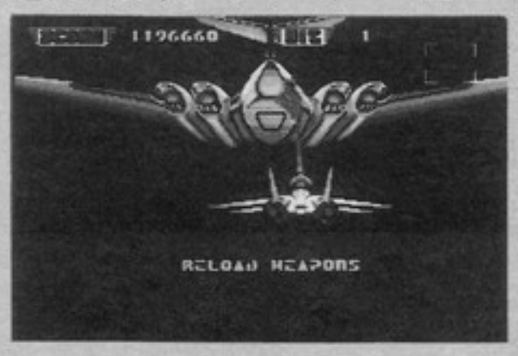
先月よりポイントは落ちているものの、依然トップをキープ。下位につけいるスキは……ない。

2 ファンタシースターII

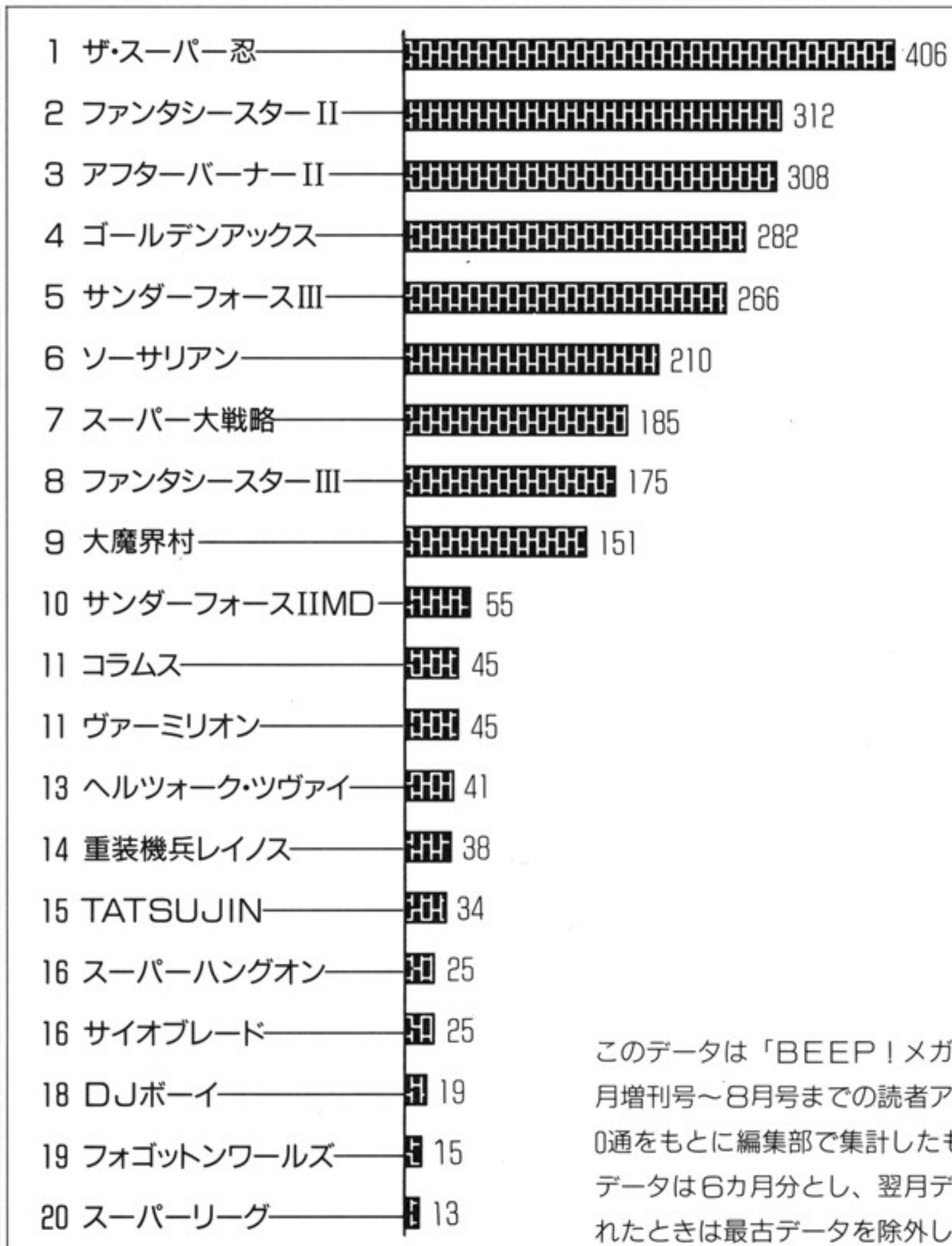


3位と僅差ながら、前号と同順位。ファンスタのファンは、投票すべし！

3 アフターバーナーII



猛烈なチャージで3位にくいこんだABII。来月は、まだまだランクアップの可能性大だ。



このデータは「BEEP！メガドライブ」2月増刊号～8月号までの読者アンケート各500通をもとに編集部で集計したものです。有効データは6カ月分とし、翌月データが追加されたときは最古データを除外していきます。

USER DATA 待望の新作ゲームTOP20

順位	前号	ゲーム名		ポイント
1	1	**スーパーモナコGP**	セガ／8月9日	185
2	3	**ストライダー飛竜**	セガ／10月予定	151
3	7	**スーパー大戦略II**	セガ／12月予定	39
4	5	**ダライアスII**	タイトー／未定	23
5	新	**バーニングフォース**	ナムコ／10月発売	19
6	5	**三国志・乱世の英雄達**	セガ／12月発売	18
7	4	**FZ戦記AXIS**	ウルフチーム／10月10日	17
8	16	**ゲイングランド**	セガ／9月発売	16
9	新	**シャドーダンサー**	セガ／12月予定	14
10	10	**餃！餃！餃！**	東亜プラン／10月予定	11
11	新	**ファットマン**	サンリツ電気／10月12日	11
12	—	**アトミックロボキッド**	トレコ／10月発売	9
13	新	**スタークルーザー**	メサイヤ(NCS)／12月発売	8
13	12	**妖精王の帰還**	セガ／未定	8
15	14	**パワードリフト**	電波新聞社／未定	7
15	—	**ターボアウトラン**	セガ／未定	7
15	—	**火激**	ホット・ビィ／10月発売	7
18	16	**ヘルファイアー**	メサイヤ(NCS)／9月27日	6
18	16	**クラックダウン**	セガ／10月発売	6
18	新	**インセクターX**	ホット・ビィ／9月7日	6
18	新	**ニンジャウォーリアーズ**	タイトー／未定	6

USER DATA 移植してほしいTOP20

順位	前号	ゲーム名		ポイント
1	1	**ファイナルファイト**	カプコン／VG	39
2	6	**ワルキューレの伝説**	ナムコ／VG他	35
3	3	**グラディウスシリーズ**	コナミ／VG他	34
4	4	**G-L.O.C.**	セガ／VG	24
5	2	**Ysシリーズ**	日本ファルコム／パソ他	23
5	12	**ポピュラス**	イマジニア／パソ	23
7	新	**エイリアンストーム**	セガ／VG	21
8	9	**パロディウスだ！**	コナミ／VG	20
9	7	**R-TYPEII**	アイレム／VG	17
10	5	**源平討魔伝**	ナムコ／VG他	12
11	10	**天地を喰らう**	カプコン／VG	11
12	16	**アウトラン**	セガ／VG	10
13	新	**ドラゴンスレイヤーVI**	日本ファルコム／パソ	8
14	8	**テトリス**	セガ／VG他	7
14	19	**ロードス島戦記**	ハミングバード／パソ	7
16	新	**ファンタシースター**	セガ／マークIII	6
16	11	**戦場の狼II**	カプコン／VG	6
16	新	**シムシティ**	イマジニア／パソ	6
16	16	**エメラルドドラゴン**	バショウハウス／パソ	6
16	新	**ダンジョンマスター**	ビクター音産／パソ	6
16	15	**ドラゴンクエストシリーズ**	エニックス／FC他	6

C.S.G.秋の合同発表会のお知らせ

ファミコン、ＰＣエンジン、メガドライブなど、ハードを問わない家庭用ゲームソフトの展示見本市として3年前から独自の展開を続けるC.S.G.（コンシューマソフトグループ）。何度か誌上レポートしたこともあるので、記憶している人もいるかと思う。でもいままでは、あくまで問屋さん向け展示会でしかなかったこのショーも、この秋の展示見本市からはついに一般にも公開される。

その秋は全国5カ所で開催されるのだが、一般公開されるのは残念ながら東京、大阪の2カ所。東京は9月15日、大阪は9月30日が一般公開日となっている。

入場希望の人は下記の住所に往復ハガキで郵便番号、住所、氏名、年齢を明記の上、応募しよう。締切は9月10日（当日消印有効）なので気をつけて。

〒167 東京都新宿区揚場町1-3
グロリアビル
サン電子株式会社　ＣＧＳ係

●日程・場所

9月4日　名古屋・吹上ホール（名古屋市玩具見本市会場内）

9月14、15日　東京・産業貿易センター（台東館）

9月19日　札幌・アクセス札幌（北海道玩具人形見本市会場内）

9月20日　福岡・福岡国際センター（西日本玩具見本市会場内）

9月30日、10月1日　大阪・新大阪ワシントンホテル（ルミエールホール）



はみだしイベント情報

「ふぇりおすセリフコンテスト」入賞者発表!!

先月号の綴じ込み付録巻末でも、ちらっと紹介したセリフコンテストの作品ですが、今月はいよいよ各賞の発表です。ただ、発表スペースの都合で作品自体を紹介できないのがとても残念ではあります。しかし、たとえスペースがあったとしても公開にたえないドスケベ作品があるため（けっこう面白いんだけど）、見合わせたのではないかと思われます。



さて、この賞の選定にあたっては、株式会社ナムコの今部正明様、BEメガ編集長の川口洋司など、多数参加して頂き、感謝しております。この賞自体には、はっきりとした選考基準がないため、本当に多種多様な作品がよせられました。ロマンス、ナンセンス、エログロ取り混ぜて賞を決めていったため、応募者のなかにはご不満の方もいるかもしれませんが、ご容赦ください。

＜授賞者発表＞

●ナムコ賞（フェリオスソフト） 3名

千葉県・田中智明、新潟県・永井善春、愛知県・野川証司

●矢口賞（女神転生IICM使用人形） 3名

鹿児島市・松元幹朗、東京都・加瀬芳人、栃木県・高根沢英明

●アポロン賞（ゼビウスポスター） 5名

富山県・広上清一、北海道・宮本勝次、東京都・松村一朗、静岡県・田中利和、北海道・佐藤明

●アルテミス賞（フェリオスポスター） 5名

岡山県・友末琢磨、大阪府・亀谷雅洋、栃木県・富田吉光、兵庫県・木村久永、岐阜県・戸川正木

●ラドーン賞（フェミスタ貯金箱） 5名

神奈川県・河永賢樹、青森県・飛場雄、千葉県・岡本武司、福岡県・椎野豪嗣、静岡県・橋本祐之

●ゴメス賞（ナムコットメモ帳） 5名

岩手県・高橋敏弘、愛知県・深津貴士、鹿児島県・本田周栄、福島県・二瓶仁治、宮城県・阿部公一

●BEメガ賞（何かのテレカ）10名

東京都・小倉隆志、広島県・江畑佳典、北海道・志茂洋、東京都・江本昌浩、茨城県・浅野和則、静岡県・飛田修一、高知県・伊予田良彦、愛知県・鎌田弘之、千葉県・若林由信、東京都・小林靖明

※なお、東京都の小林靖明君の作品はあまりにもアダルトだったので、ただいまナムコ社内で回覧されています。

新作スケジュール

発売月日	ゲーム名	ジャンル	メーカー	価格(円)
8月9日	スーパーモナコグランプリ	RAC	セガ	6,000
10日	ラスタンサーガII	SHT	タイトー	6,800
	四天明王	ACT	シグマ商事	6,200
21日	XDR	SHT	ユニバック	6,800
25日	MICHAEL JACSON's MOONWALKER	ACT	セガ	6,000
9月7日	クラックス	PUZ	ナムコ	4,800
	インセクターX	SHT	ホット・ビィ	6,800
27日	ヘルファイアー	SHT	メサイヤ(NCS)	6,800
予定	ゲイングランド	ACT	セガ	6,000
	パドルゴルファー唯	SPT	セガ	6,000
	スペースインベーダー'90	SHT	タイトー	未定
10月10日	ファットマン	ACT	サンリツ電気	未定
12日	FZ戦記AXIS	ACT	ウルフチーム	6,800
予定	レインボーアイランド エキストラバージョン	ACT	タイトー	6,000
	レッスルウォー	ACT	セガ	未定
	ストライダー飛竜	ACT	セガ	未定
	Vアタック(仮)	SHT	セガ	6,000
	クラックダウン	ACT	セガ	6,000
	モンスターレア	ACT	セガ	6,000
	スーパーライセンス(仮)	RAC	セガ	未定
	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	アスミック	6,800
	バーニング・フォース	SHT	ナムコ	5,800
	火激	ACT	ホット・ビィ	未定
	アトミック・ロボキッド	SHT	トレコ	6,800
	鮫/鮫/鮫/	SHT	東亜プラン	未定
	TEL・TELスタジアム	SPT	サン電子	6,500
11月10日	グラナダ	SHT	ウルフチーム	6,800
予定	ダイナマイトデューク	ACT	セガ	6,000
	ロードバスター	ACT	日本テレネット	未定
	スーパーエアーウルフ	SHT	九娯貿易	6,200
	JUNCTION	PUZ	マイクロネット	未定
	ベルリンの壁(仮)	ACT	KANEKO	5,500
	エアロブラスターズ(仮)	SHT	KANEKO	6,000
	エクスプロード・スター	PUZ	メサイヤ(NCS)	5,500
	魔物ハンター妖子	ACT	メサイヤ(NCS)	未定
12月10日	夜叉円舞曲	SLG	ウルフチーム	6,800
予定	三国志・乱世の英雄たち(仮)	SLG	セガ	未定
	シャドーダンサー	ACT	セガ	6,000
	モンスターワールドIII	ACT	セガ	未定
	スーパー大戦略II(仮)	SLG	セガ	未定
	マクターオブウェポン	SHT	タイトー	未定
	ヴァザム	ARPG	トレコ	未定
	シーザーの戦い(仮)	SLG	マイクロネット	未定
	レディーホーク	SHT	ゲームアーツ	未定
	片山まさゆきの麻雀道場(仮)	TAB	ゲームアーツ	未定
	スタークルーザー	SHT	メサイヤ(NCS)	7,000
	ガイアレス	SHT	日本テレネット	未定
未定	ギャラクシーフォース	SHT	セガ	未定
	ターボアウトラン	RAC	セガ	未定
	ウルトラマン	ACT	セガ	未定
	レッズ	ACT	セガ	未定
	機動警察パトレイバー	ADG	セガ	6,000
	まじかるハット	ACT	セガ	未定
	ヘリファイター(仮)	SHT	セガ	未定
	ソニック ザ ヘッジホック	ACT	セガ	未定
	ダライアスII	SHT	タイトー	未定
	ニンジャウォーリアーズ	SHT	タイトー	未定
	パワードリフト	RAC	電波新聞社	未定
	スーパーファンタジーゾーン	SHT	サン電子	未定
	スーパーバレーボール	SPT	ビデオシステム	未定
	ゼロウィング	SHT	東亜プラン	未定
	タスクフォースハリアー	SHT	トレコ	未定
	究極タイガー	SHT	トレコ	未定
	ヘビーユニット	SHT	東宝	未定
	アマ・テラス	UGF	講談社経営総研	未定
	スーパープロフェショナルレスリング	SPT	ヒューマン	未定
	オメガファイター	SHT	UPL	未定
	ヴァリテックス	SHT	アスミック	未定
	クロスファイアー	SHT	九娯貿易	未定

第3回 ファミコン全国通信販売

ぼくもホップで買ってます。(新品のみ)



逆輸入版 ゲームボーイ (USA)



本体
テトリス
通信ケーブル
が1パック

¥15,950

メガドライブ (セガ)



定価¥21,000

¥12,500

※㊡は発売予定日

ファミリーコンピュータ (任天堂)



定価¥14,800

¥9,550

ディスクシステム (任天堂)



定価¥15,000

¥9,750

ツインファミコン (シャープ)



定価¥32,000

¥24,800

PCエンジン コアグラフィックス (NEC)



定価¥24,800

¥16,000

PCエンジン スーパーグラフィックス (NEC)



定価¥39,500

¥25,900

PCエンジン用 CDROM²システム (NEC)



定価¥57,300

¥37,900

ファミコンソフト

クインティ ¥950 ドラゴンバスターII ¥1,100 ドラゴンスピリット ¥1,250 スウィートホーム ¥2,500 マルサの女 ¥2,500	忍者龍剣伝 ¥2,800 忍者龍剣伝II ¥2,600 テトリス ¥3,350 バトルフリート ¥4,300 ヘラクレスの栄光II ¥4,200	黒鉄ヒロシの勝馬伝説 定価¥8,000 **¥3,800** クォース (ナムコ) 定価¥4,900 **¥2,700**	ファイアーエンブレム (任天堂) 定価¥6,000 SDバトル大相撲 (バンプレスト) 定価 **各¥2,800**	ベストプレープロ野球II (アスキー) 定価¥6,800 **¥3,800** 魍魎戦記マダラ (ナムコ) 定価¥8,500 **¥4,800**	ドラゴンクエストIV (エニックス) 定価¥8,500 **¥5,950**	ファイナルファンタジーIII (スクウェア) 定価¥8,400 **¥4,850**	水滸伝 天命の誓い (光栄) 定価¥11,800 **¥8,900**
飛龍の拳III 5人の龍戦士 (カルチャーブレーン) 定価¥6,300 ＿＿円	キャプテン翼II スーパーストライカー (テクモ) 定価¥6,400 ＿＿円	ニチブツ麻雀III マージャンGメン (ニチブツ) 定価¥6,400 **¥4,600**	ビックリマンワールド 激闘聖戦士 (ハドソン) 定価¥6,800 **¥4,850**	Dr. MARIO (任天堂) 定価¥4,900 **¥3,400**	燃えプロ'90 感動編 (シャレコ) 定価¥6,500 **¥4,850**	マイト&マジック (学研) 7/下 定価¥8,500 **¥6,200**	2010 (カプコン) 8/8 定価¥5,800 **¥4,250**
忍者らホイ！ (アスキー) 8/8 定価¥7,800 **¥5,850**	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 (バンダイ) 8/11 定価¥6,800 **¥5,050**	ゲームパーティ (ココナッツジャパン) 8/上 定価¥6,500 **¥4,850**	ホームラン ナイター'90 (データイースト) 8/上 定価¥6,300 **¥4,650**	孔雀王II (ポニーキャニオン) 8/21 定価¥6,800 **¥5,050**	上海II (サン電子) 8/31 定価¥5,500 **¥4,100**	この価格は、その時々の相場によって変更になる場合があります。テレホンサービスなどで確認して下さい。	毎月、相場により安くなるソフトがあります。テレホンサービスで発表します。

ゲームボーイ

フラッピー スペシャル (ビクター) 定価¥3,300 **¥1,000**	ベースボールキッズ (ジャレコ) 定価¥3,300 **¥1,100**	ペンギンランド (ポニー) 定価¥3,000 **¥1,150**	スーパーチャイニーズランド ハイパーロードランナー 定価 **各¥1,800**	バットマン クォース 定価 **各¥1,800**	ダブルドラゴン 定価¥3,500 ＿＿円	石道 (アスキー) 定価¥3,090 **¥2,300** 魁！男塾 (ユタカ) 定価¥3,500 **¥2,550**	ボンバーボーイ (ハドソン) 8/31 定価¥3,500 **¥2,600**

PCエンジン

定吉七番 ¥950 妖怪道中記 ¥950 スペースインベーダー ¥2,900 奇々怪界 ¥2,100 ウイニングショット ¥1,950	青いブリンク ¥2,900 バルンバ ¥2,900 ミスターヘリの大冒険 ¥2,900 PC原人 ¥3,950 スーパー桃太郎電鉄 ¥4,400	スーパーバレーボール (ビデオシステム) 定価¥5,800 **¥4,250** 弁慶外伝 (サン電子) 定価¥6,200 **¥4,600**	デビルクラッシュ (ナグザット) 定価¥6,300 **¥4,600** ラビオレプススペシャル (ビデオシステム) 定価¥6,800 **¥5,000**	スーパースターソルジャー (ハドソン) 定価¥6,500 ＿＿円 ゼビウス ファードラウト伝説 (ナムコ) 定価¥5,500 ＿＿円	超絶倫人ベラボーマン (ナムコ) 定価¥6,800 ＿＿円	桃太郎伝説ターボ (ハドソン) 定価¥5,800 **¥4,350**	(スーパーグラフィックス専用) 大魔界村 (NEC) 7/27 定価¥10,800 **¥8,500**
イメージファイト (アイレム) 7/27 定価¥7,000 **¥5,250**	ワルキューレの伝説 (ナムコ) 8/9 定価¥6,800 **¥5,150**	パワーリーグIII (ハドソン) 8/10 定価¥5,800 **¥4,350**	クラックス (テンゲン) 8/中 定価¥5,900 **¥4,450**	暗黒伝説 (ビクター音産) 8/31 定価¥6,200 **¥4,500**	はにい おんざ ろおど (フェイス) 8/下 定価¥6,400 **¥4,700**	流球 (フェイス) 8/末 定価¥5,400 **¥3,950**	地獄めぐり (タイトー) 8/末 定価¥6,600 **¥5,050**

CD ROM²

サイドアームスペシャル ゴールデンアックス ぎゅわんぶらぁ自己中心派 **各¥1,950**	レッドアラート ロムロムスタジアム ファイナルゾーンII **各¥2,950**	スーパーダライアス 定価¥7,200 **¥5,300** 天外魔境ジライア 定価¥7,200 **¥5,600**	迷宮のエルフィーネ (日本テレネット) 定価¥6,780 **¥5,200** ソルビアンカ (NCS) 定価¥6,200 **¥4,950**	コズミックファンタジー (日本テレネット) 7/下 再発売 定価¥6,780 **¥5,200**	うる星やつら (ハドソン) 7/下 再発売 定価¥6,500 **¥5,100**	マジカルザウルスツアー (ビクター) 7/下 定価¥8,700 **¥6,700**	ラストハルマゲドン (フレイングレイ) 8/31 定価¥7,500 **¥5,800**

メガドライブ

ニュージーランドストーリー ¥2,850 ズーム ¥2,700 孔雀王II ¥2,950 ダーウィン4081 ¥2,950 おそ松くん ¥1,800 アレックスキッド ¥1,800	コラムス (SEGA) 定価¥5,500 **¥3,800** ファンタシースターIII 定価¥8,400 **¥5,700**	バットマン (サン電子) 定価¥6,500 **¥4,550** フェリオス (ナムコ) 定価¥5,800 **¥3,900**	四天明王 (シグマ商事) 7/下 定価¥6,200 **¥4,300**	マイケルジャクソンズムーンウォーカー (SEGA) 8/9 定価¥6,000 **¥4,050**	スーパーモナコグランプリ (SEGA) 8/9 定価¥6,000 **¥4,050**	ヘルファイアー (メサイヤ) 8/31 定価¥6,800 **¥4,650**	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル (アスミック) 8/下 定価¥6,800 ＿＿円

●注文方法

① テレホンサービスに電話して、欲しいソフトを探す。値段も確認して下さい。

② 注文専用電話でソフトの予約、在庫確認をして下さい。送料、合計金額を聞いて下さい。

③ 郵便局から、現金書留か郵便振替で送金下さい。このとき、商品名を書いたメモを同封する。必ずおつりのないように(差額の返金はしません。)

④ 現金が到着してから、10日前後で商品が届きます。(郵便振替の場合は15〜20日)

●代金の目安

商品代 + 手数料(1本につき100円) + 送料(ふつうのソフト3本まで 300〜 500円)(本体とソフト数本ぐらい 700〜1100円)

※ふつうのソフト＝紙パコ入りのだいたいカセットぐらいの大きさのもの。

●注意

- 不良品、故障の場合はメーカーのサービスセンターに直接お問合せ下さい。当店では、修理はしておりません。
- 商品の返品・交換は致しません。
- 15日以上たっても商品がとどかず、何の連絡もない場合は、電話でお問い合せ下さい。
- 相場のでた安いソフトは、その時々によっていろいろあります。テレホンサービスで調べて下さい。
- ホップの価格は全て消費税込みです。

ホップ

〒134
東京都江戸川区
中葛西3-37-2
㈱ホップ

テレホンサービス **03(877)6241㈹** (24時間)

注文専用電話 **03(877)2711㈹** (12:00〜18:00)

郵便振替番号 東京**0-365589 ㈱ホップ**

この価格は通信販売専用価格です。(小学生以下の場合、保護者のみ受付けます)

※広告有効期間 8月1〜8月末日迄

BEEP!メガドライブ9月号**特別とじこみ付録**

スーパーモナコGP発売直前MEGAマスター

セガ/8月9日発売/6,000円/RAC

WORLD CHAMPION SHIP MODE PERFECT GUIDE

待ちに待った「スーパーモナコGP」が発売される。メガドライブ秋本番を前に、この力作の発売を記念して、ゲームのなかでも圧巻のワールドチャンピオンシップ・モードを、どーんと完全紹介してしまおう。

SAN MARINO



コーナーに入る前に、速度を220～250キロぐらいに落とそう。カーブを抜けるまでは、当然ハンドルは切りっぱなしだ。4速マニュアルなら、3速にしておけばぐあいがいいぞ。

慣れないうちは怖い、3連続のカーブだ。でも慣れれば簡単にクリアできるぞ。まず1つ目のカーブはハンドルを軽く右。2つ目は一瞬だけ手を離し、3つ目で思いっきり右へ切ればよい。てなわけで、大胆に攻めれば、意外とクラッシュしにくい所だ。

比較的楽なカーブだからアクセルをめいっぱいふかして、減速から立ちなおろう。

さっきの蛇行と同様に、ここも中央を突っ走ろう。あとはいっきに順位を上げろ！

なんとここは、コースの中央をキープしていればハンドルさばきは無用！　標識に惑わされるな。

見た目はきついカーブだが、早めに対処すれば300キロでも疾走できる。

このゲームとは関係ないけど知って役立つ
MEGAマスターF1ミニ知識❶

サンマリノGP

1980年イタリア・グランプリはイモラで開催されたが、'81年には、再びモンツァに移った。イモラの組織委員会は、近くにあるサンマリノの名で挙行することにした。

以後イタリアで、2つの選手権レースが開催されることになった。

このコースの周辺には、ホテルやアパートが多く、砂丘の彼方に海が見えるという、なかなか好立地条件のコースである。

ROUND 1

SAN MARINO

LENGTH:3520M

ワールドチャンピオンシップ最初のコースはSAN MARINOだ。君の目的は全16戦を好成績でクリアして、チャンピオンを目指すことだが、先は長い。気を引き締めて頑張ろう。

さて、このコース、見た目はカーブが多くて難しそうだが、実際は上端のカーブ以外、オートマならほとんど減速なしで抜けられるのだ(4速ならシフト3)。だから大きなミスさえしなければ、オートマでも十分に通用するぞ。

すぐにでも4速、7速を使ってみたい気持ちはわかるが、マニュアルは最高速度が高くてクラッシュしやすいから、せめてコースを把握してからにしよう。障害物にぶつかるたびに、いちいちシフトを操作していたのでは、面白味も半減するからね。





うっ、これはちょっとやばいかな？

ROUND 2

BRAZIL
LENGTH:3488M

もう嫌というほどレースの難しさを味わったと思うけど、SAN MARINOでは完走できただろうか？

このBRAZILのコースには、敵車を追い抜くのにもってこいの直線が1本通っているので、おおいに活用しよう。うっかり抜かれた場合、オートマではグングン引き離されるという欠点もあるから、ここではオートマよりマニュアルのほうが断然有利！

全体的にキツいカーブが多く、路肩に入りやすいのがこのコースの特徴だ。カーブにさしかかったときに敵車がいなければ、だいたいそのまま走ろう。

あとは最難関である下部のヘアピンで、無理せず十分に減速することが大切。



それぞれ、一気に逆転を狙え。



チキショー、こんなにいっぱい障害物を置きやがって〜。



さっきと同じぐらいのキツさだから、いつでもブレーキを使えるように。もしもミスして速度が落ちているのなら、加速しながらでも大丈夫。

300キロ程度なら、少々路肩に乗り上げる程度でイケる。看板にぶつかりそうになったら、ほんの少しだけブレーキを踏もう。

看板が少ないので最悪の事態は避けられるけど、油断していると路肩に入ってしまい、そのまま速度がガタ落ち、なんてことになりやすい。

看板が見えたら即座に減速。1つめのカーブに150〜200キロ前後で入り、危ないっと思ったらブレーキをグッと踏め！　うまく抜けたら後続車をブロックしながら、速度を上げよう。

このゲームとは関係ないけど知って役立つ
MEGAマスターF1ミニ知識❷

ブラジルGP

ブラジルGPは、1973年インテルラゴスで開催され、現在にいたっている。

'78年以降にはリオデジャネイロ郊外のジャカレパグア・サーキットに会場を移して開催されている。

険しい斜面の丘陵を背景としたサーキットは、全体的にフラットで、ロング・ストレートはあるものの、多数の丸みのあるコーナーを特色としている。

ROUND 3

FRANCE

LENGTH:3072M

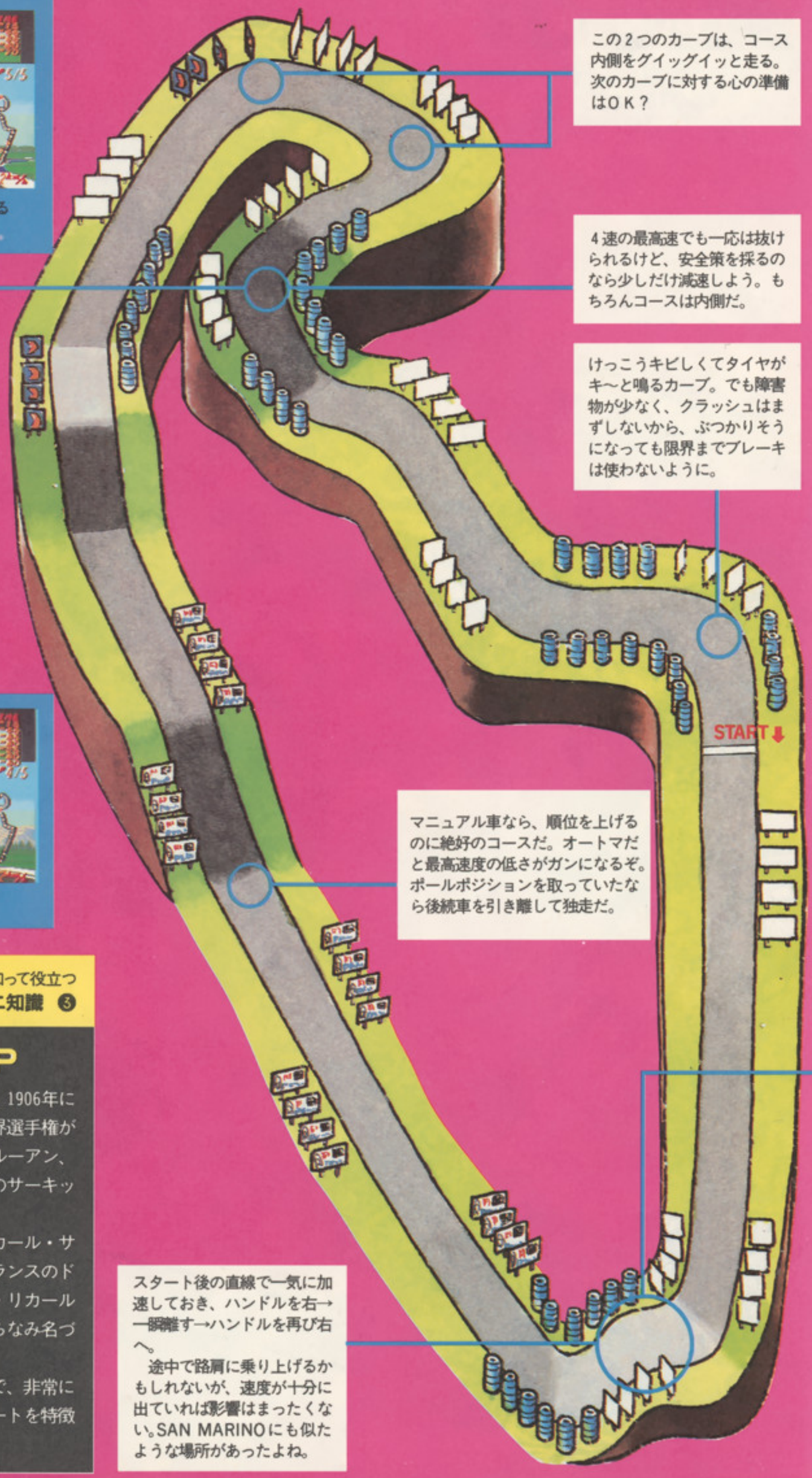
第3戦にもなるとだいぶコツがわかって、車の操作や敵車とのかけひきがうまくなっていると思う。

雄大な山脈をバックにしたFRANCEのコースは、第2戦のBRAZILに比べるとけっこう簡単だ。操作に慣れている人は、ぜひとも4速車を使ってほしい。

ここは最高速度でもスイスイ走れるうえに直線部分が多いから、最後尾でスタートしても上位にくいこむことも不可能ではない。

おまけに憎たらしい障害物がまばらに配置されていて、クラッシュの心配も少ないという、実に気分よく走れるコースだ。





この2つのカーブは、コース内側をグイッグイッと走る。次のカーブに対する心の準備はOK？

4速の最高速でも一応は抜けられるけど、安全策を採るのなら少しだけ減速しよう。もちろんコースは内側だ。

けっこうキビしくてタイヤがキ〜と鳴るカーブ。でも障害物が少なく、クラッシュはまずしないから、ぶつかりそうになっても限界までブレーキは使わないように。

マニュアル車なら、順位を上げるのに絶好のコースだ。オートマだと最高速度の低さがガンになるぞ。ポールポジションを取っていたなら後続車を引き離して独走だ。

スタート後の直線で一気に加速しておき、ハンドルを右→一瞬離す→ハンドルを再び右へ。

途中で路肩に乗り上げるかもしれないが、速度が十分に出ていれば影響はまったくない。SAN MARINOにも似たような場所があったよね。



このあたりからハンドルを切るとちょうどいい。



う〜ん。こんなもんかな。



チョイと右へ切り……。



パッと離す。路肩に入りぎみだけど大丈夫。

キキキッと右へ。できるかな？

このゲームとは関係ないけど知って役立つ
MEGAマスターF1ミニ知識 ❸

フランスGP

フランスGPの歴史は、1906年にまでさかのぼる。'50年世界選手権がランスで開催され、以後ルーアン、ディジョンなどいくつかのサーキットで開催されている。

ニースに近いポールリカール・サーキットは、荒れ地にフランスのドリンク業界の大物ポール・リカールが作ったので、彼の名にちなみ名づけられた。

全体的にほぼフラットで、非常に長いミストラル・ストレートを特徴とする。





ROUND 4
HUNGARY
LENGTH:3232M

FRANCEではポイントを稼げたかな？　ここまで順調に進んできた人もそうでない人も、このHUNGARYではてこずることうけあいだ。ここは全16戦のなかで、最初にぶつかる難関だろう。

何しろスタート地点付近の直線を除くと、やたらと曲がりくねっている箇所が多いコースで、障害物や路肩にやられなくとも、カーブを曲がったときの影響で2～30キロは落ちてしまうのだ。

というわけで、最高速度を出すのは難しい。オートマとマニュアルのどちらが有利なのか一概にはいえないので、操作に慣れているほうを選ぶのが無難だね。



こっちはキビしい。まったくあてにならないんだから……。

標識はゆるいカーブもきついカーブも同じ物なので、あてにしすぎると必要以上にハンドルを切りやすい。標識を見なくても走れるくらいにコースは把握しておきたいものだ。



本当にあぶないのはこっちなのだ。



路肩に乗せて減速するという手もある。



クラッシュの心配がないのが、せめてもの救い。

カーブの連続地帯では、ハンドルを切りすぎる、と路肩にハマってしまう。1にも2にもコースを覚えること！

オートマでさえも抜けきれない場合が多く、最高速度で入ると路肩に乗ることはまぬがれない。敵車の状況を見て、270キロ位まで減速したほうが結果的にはいいかもしれない。

最も危険なカーブ！　なぜかここだけ障害物がぎっしり置かれていて、クラッシュの危険が大きいのだ。激しい減速は必要ないが、慎重にいこう。

START

さっきのカーブを抜けて油断していると、ここでの対処が遅れてタイヤに激突することがよくある。曲がりながら加速しよう。

このゲームとは関係ないけど知って役立つ
MEGAマスターF1ミニ知識❹

ハンガリーGP

第1回ハンガリーGPは、1936年ブダペストのパーク・サーキットで開催された。

'86年の世界選手権が開催されたハンガロリンク・サーキットは、東欧でも珍しいグランプリ用コースだ。

このサーキットは、渓谷や自然の観戦場所を利用している。だが、全体的にベンドに凝りすぎ、サーキットのスピード感をなくしてしまっている。







敵車の存在も忘れてはいけない。バックにも注意を払おう。

ゆるくて簡単なカーブだけど、敵車だけには注意。曲がっているときには追突しやすいからね。

3連続のカーブ。ここもとくに難しいことはない。この先に備えて心の準備をしておこう。

さほど難しくはないが、2周目以降で速度が出ている場合は、きっちりとしたハンドルさばきをしないと障害物に当たりやすいので注意。



一気に2速だ。曲がりながら3速にチェンジ。



よし、もうすぐ抜けるぞ。すかさず4速だ。

ここからが最高に難しい。まず入る前に2速に下げて（オートマなら150〜170キロ程度）、障害物に当たらないように慎重に走り、2つ目のヘアピンにさしかかったらすぐに3速！抜けたと思ったら4速に！　加速しながらクリアするのがコツだ。

START

ROUND 5
WEST GERMANY
LENGTH:3744M

君は、クビにならずにここまで来れただろうか。オートマ車を使っている人は、あまりよくない成績が続いていると思う。

4速車は346キロも出るから敵車の追い越しも楽だし、1位になれたときには、2位以下に大きく差をつけてゴールするという快感も味わえるぞ。操作が面倒だからと敬遠していた君も、おもいきって4速車を使用してみてはどうだろうか？

さて、いままでとはうって変わって、WEST GERMANYは障害物や背景がとてもきれいな樹林になっている。2連続のヘアピンを除けば難しい場所もないから、HUNGARYで成績が悪かった人は、ここで巻き返してやろう！

このゲームとは関係ないけど知って役立つ
MEGAマスターF1ミニ知識❺

西ドイツGP

1926年にベルリンのアーヴス・トラックで開催されたドイツ・グランプリは、'51年から世界選手権レースとなった。

以後だいたいニュルブルクリンク、ホッケンハイムで開催されている。

ホッケンハイムのサーキットは、フラットな森林地帯に作られていて、ヘアピン、ピット背後の蛇行セクションが特徴である。

ROUND 6

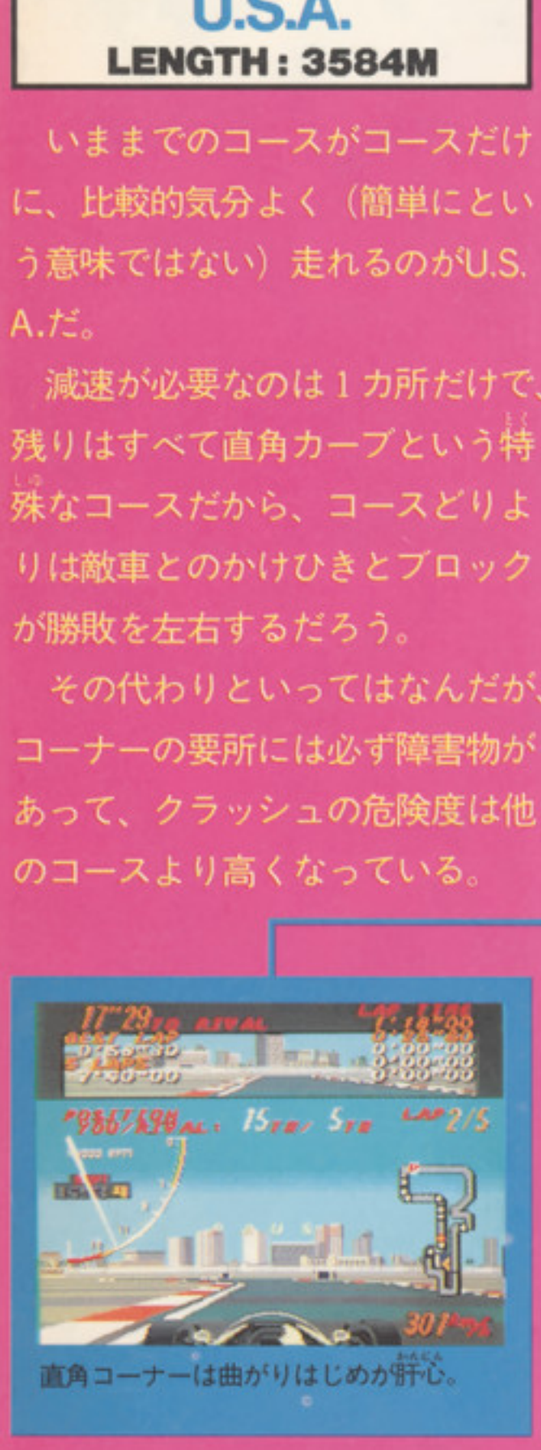
U.S.A.

LENGTH : 3584M

いままでのコースがコースだけに、比較的気分よく（簡単にという意味ではない）走れるのがU.S.A.だ。

減速が必要なのは1カ所だけで、残りはすべて直角カーブという特殊なコースだから、コースどりよりは敵車とのかけひきとブロックが勝敗を左右するだろう。

その代わりといってはなんだが、コーナーの要所には必ず障害物があって、クラッシュの危険度は他のコースより高くなっている。



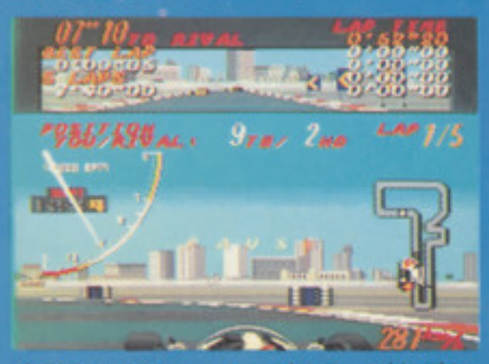
直角コーナーは曲がりはじめが肝心。



もっと減速するかしないかは、君の腕しだい。



曲がったと思ったら……。



すぐさま次のコーナーがくる。ボヤボヤしていると曲がりきれないぞ。

このゲームとは関係ないけど知って役立つ

MEGAマスターF1ミニ知識 ❻

アメリカGP

1959年にシーブリンクでアメリカ最初の世界選手権レースが開催された。以後ワトキンズ・グレン、デトロイト、ラスベガス、フェニックスと開催地を変え、現在にいたっている。

今年はフェニックス・サーキットで開催されたが、ここは砂漠にあり、まめにタイヤ交換をしないと完走はつらいうえに、公道を利用した90度ターンの連続コースも過酷という、なんともハードなコースである。

この周辺まではコーナーとコーナーの間隔が長くて簡単だ。ガンガン順位を上げてやろうじゃないか。

1周目なら速度が上がっているときだから、そのまま行こう。2周目以降は最高速度でも曲がりきれるが、このあとの鋭角コーナーのことを考えて減速したほうがいいかもね。

早くも難所にさしかかる。3速（約250キロ）まで下げれば十分だが、入ったときに内側をキープできなければブレーキをいつでも使えるように。障害物に衝突して停止するよりはマシだからね。

ここからはコーナーの次にすぐコーナーがくる。常にコーナーに対して内側をキープしよう。あまり適当に走っていると、ここらで痛い目を見るぞ。

START

ROUND 7
CANADA
LENGTH : 3360M

CANADAは直線部分が非常に少なく、大小カーブの連続で、いつのまにか路肩に乗り、速度が落ちているという、とってもいやらしいコースだ。こういうコースを見るとオートマを使いたくなるのが人間の性だけど、それでは上位を狙うのは不可能というものだね。

何度もいうようだけど、コースを完全に把握してしまうことが大切なんだ。

ここでの難所は上端と下端のヘアピンカーブ2つ。ここさえコンスタントにクリアできれば、まあなんとかなるんじゃないかな？



290キロでも一応抜けられるんだけど、コースどりが完璧でないと……。高速だとリスクが大きいから、270キロ以下が妥当な線かな。

ここら一帯は単にゆるいカーブの連続なので、障害物に激突しないようにハンドルは軽く動かそう。

この2つは1つのカーブとみなして、ハンドルをずっと左へ。そのあとのカーブはすかさず右へ回すこと。タイミングがなかなかムズい。

このあたりも技術的には難しいことはないから、何度も走りこんで曲がりぐあいを覚えておこう。速度は220キロぐらいで。



あまり無理をすると、取り返しのつかないことになるぞ。



ここと、



ここのカーブはハンドルを切ったままで抜けよう。



速度と位置はこれぐらいでいいんじゃないかな。

このゲームとは関係ないけど知って役立つ
MEGAマスターF1ミニ知識❼

カナダGP

1961年に開催されたカナダGPは、'67年世界選手権ラウンドになった。

開催サーキットは、モスポート、セント・ジョビットを経てモントリオールとなった。

万国博覧会跡地を利用したモントリオール・サーキットは、ある程度の長さのストレートがどこにもなく、車に過酷で、ドライバーにもリズムがつかみにくいと不評である。



ROUND 8
GREAT BRITAIN
LENGTH:3456M

全16コースのなかで最も簡単、かつ気楽に走れるGREAT BRITAINを見よ！　これこそマニュアル車のために作られたコースだ。U.S.A.なんか目じゃないぞ！　ワールドチャンピオンシップも折り返しに入ってうれしいかぎりだね。

スタート地点（この場合はゴールかな？）の後方にある超ムズカーブは、3速でクリアできるけど、後ろから敵車に突かれて障害物にゴンとぶつかるのだけは避けよう。

それから、7速車を練習したい人は、ここがうってつけだから1度やってみては？

U.S.A.と同じように、ほとんどが直角カーブで、障害物がコーナーの周りを囲んでいる作りだ。もっともこんなのに激突するようなおバカさんはいないだろうけどね。



おバカさんがいたりして……。

START

ほかよりいくぶんキツめになっているけど、やはり楽勝なカーブだ。予選の成績が悪くて最後尾からスタートしても、十分に1位を狙えるぞ！



楽に最高速度までもっていける。



ここだけはホントーに慎重に走ってほしい。

コーナーにさしかかる前に、余裕をもって3速に落とそう。後続車に抜かされそうになっても、ブロックするよりはそのまま通させておいて、あとで追い越しにかかったほうがいい。



コースの起伏も気持ちいい。

とってもなだらかで、気持ちのいいカーブ。たまには背景をじっくり見ながら走るのもオツなもんだ。

このゲームとは関係ないけど知って役立つ

MEGAマスターF1ミニ知識⑧

イギリスGP

1950年世界最初のグランプリが、シルバーストーン・サーキットで行われた。

このサーキットは、元飛行場でそれだけに広々として、それほど癖もないが、70年代は多重衝突があったり、土砂降りのため大半のマシンがリタイアしたりして、ご難続きだった。

しかし、平均時速250キロを出すことのできる超高速コースが売りなので、いつも大盛況である。

ROUND 9

ITALY

LENGTH:3808M

ワールドチャンピオンシップもいよいよ残り半分だ。これから始まる後半は、一筋縄(ひとすじなわ)ではいかないコースが目白押しだから、油断は禁物。

といったものの、ITALYのコースはそれほど難しくないんだよね。ラウンド10以降は、難しくなる一方なんだけど。

さっきのコースほどじゃないけど、4速の最高速でビュンビュン飛ばせるから4速を使ってね。あ、もう使っているか。



すぐに右へ切り返して行こう。そのまま残りのコーナーにも曲がれる。

ここは、方向指示の標識が見えたら左へチョンと動き、すかさず右へギャギャギャ〜ッと行ってね。



ええい、じゃまだ、じゃまだ!

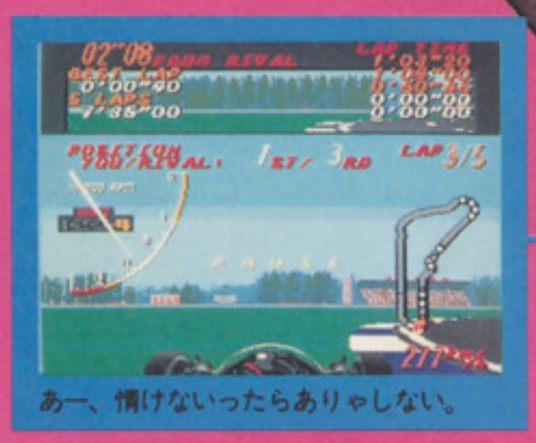
コースのまんなかにいすわり、そのままアクセルを踏んでいるだけで、ここのうねうねカーブは難なく通過できてしまうのだ。敵車がじゃまする場合は、コースに合わせてハンドルを軽く切ろう。



こんな簡単なところは鼻歌まじりで行けちゃうぜ。

方向指示のとおりにスッスッと軽めに曲がろう。ここは、はじめて走ってもとまどうことはないと思う。

ここでは減速は無用なんだけど、無理に敵車を抜こうとするのはやめよう。路肩にはみ出たらみっともないぞ。



あー、情けないったらありゃしない。

このゲームとは関係ないけど知って役立つ

MEGAマスターF1ミニ知識❾

イタリアGP

イタリアGPは、1950年以来'80年のイモラのレースを除き、すべてモンツァで開催されている。

モンツァ・サーキットは、ミラノの北東にある。最終カーブへ至るレッティフィロ・チェントロ・ストレートは、そそり立つ壁のような大観衆とアルプスの山並がコントラストをなし、特徴的である。

大レースの舞台となってきたこのサーキットだが、ドライバーの多くの命も奪ってきたことでも有名である。



ROUND 10
PORTUGAL
LENGTH:3296M

ちょっとでもミスると障害物にぶつかってしまうヘアピンカーブが2つあり、直線以外ではなかなか速度を出せないのがPORTUGALコースの特徴。全16戦で本当に難しいのはこのあたりからだろう。

ここでは確実な減速とコースどりが要求されるが、それ以上に敵車に抜かされないことが重要だ。順位が低いときは最終コーナーを抜けたあとで、できるだけ追い抜いておき、直角コーナー以降でブロックする策をとろう。



高速で行くか……。



減速して行くかは、好きなようにしておくれ。

このゲームとは関係ないけど知って役立つ

MEGAマスターF1ミニ知識⑩

ポルトガルGP

1958年ナポルトで、第1回ポルトガルGPが開催されたが、'84年以来エストリルに移っている。

同サーキットは、'72年エストリル郊外の丘陵地帯の高原に作られた。

ピット、メインスタンド前に長いストレートがあり、パドックやピットの施設もよい。また、スタンドからの眺めも良好である。

だが、路面が荒れているのでドライバーには不評である。

この近くで立ちなおりかけていると思う。すぐに4速にしたいのはやまやまだが、まだ3速にしておき、ブロックしまくったほうがいい。クリアしたらフル加速だ。



障害物にぶつかる危険も大きいぞ。

せっかく1つ目のヘアピンから立ちなおりかけたところで、2つ目にさしかかる。さっきよりいくぶんゆるいので、250キロ前後なら平気。ただし敵車の追い上げが激しいときは、さっきのような失敗はしないように。



今度は大丈夫だ。

300キロでもコース内側につければギリギリで曲がれるけど、次のヘアピンを考えたらもっと減速しておいてもいい。4速車なら2～3速の中間ぐらいの速度(200以下)が理想的。くれぐれも障害物だけには当たらないように。

安全策をとるなら150キロ程度で入ろう。ここでは敵車に追突されて障害物にガツンと正面衝突することがある。これをやられたときは、最高にハラが立つぞ！



ああっ、やられた。順位が下がる～。

ROUND 11

SPAIN

LENGTH:3392M

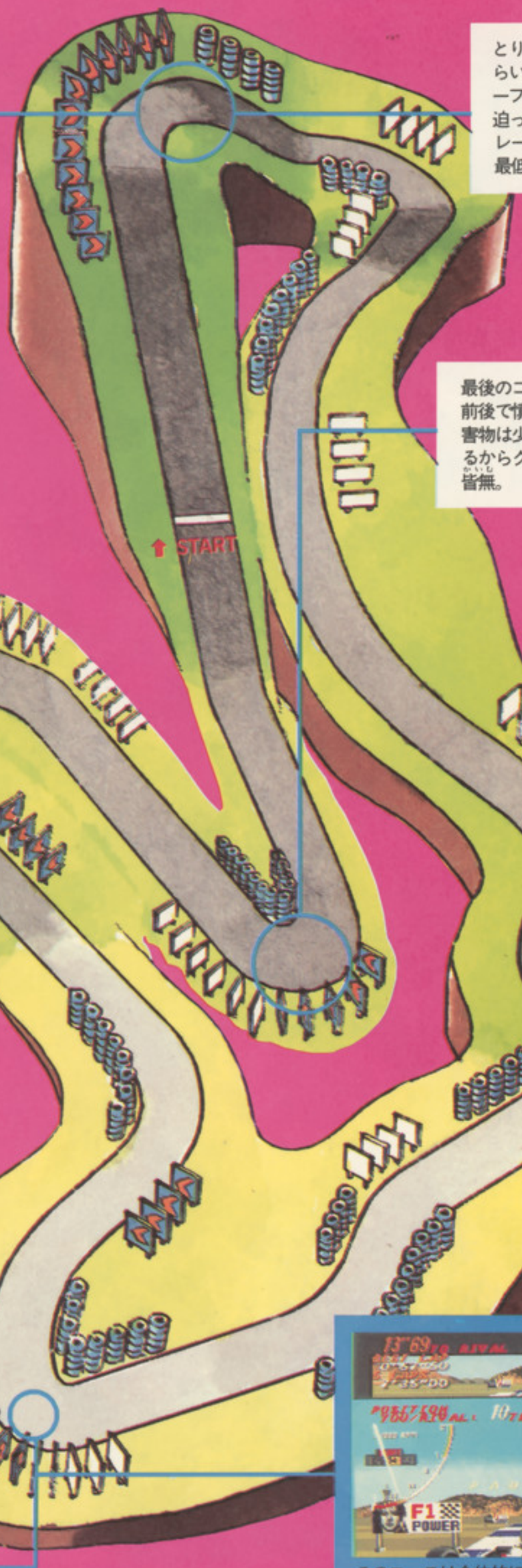
　どんどん難しくなっていくワールドチャンピオンシップのコース。君はここにくるまでに一度もクビにならずにすんだかな？　好成績をあげ、優良チームに入っていれば、マシンの性能のおかげでますます上位入賞が楽になるぞ。

　逆にマイナーなチームに落とされて性能の悪い車だと、ますます勝ちにくくなってハマッてしまうけどね。

　背景の燈台がアクセントのSPAINコースは全体的にはそんなにツラくはない。ただしカーブが多く、最高速が出にくいので、抜かれたあとの復活にはてこずるかもしれない。



おっと、危ない危ない。しかたない、ブレーキを使うか。



とりあえず270キロぐらいで入り、内側をキープ。障害物が目前に迫ってきたら即座にブレーキ！　減速は必要最低限におさえること。

最後のコーナーは、250キロ前後で慎重に抜けよう。障害物は少なめに置かれているからクラッシュの心配は皆無。

さっきのコーナーを、うまくきり抜けてきていれば立ちなおっているところ。ここはふたたび減速して230～250キロ程度にしよう。わかっていると思うけど、加速しながら抜けること。

ここは方向表示のとおりに、軽くハンドルをきろう。このあとのS字カーブは中央をキープして疾走だ。



なかなか敵車を抜けなくてイライラするかもしれない。

コース中、クラッシュの危険性が最大のコーナー。内側を走りながら、カーブ直前で230キロまで一気に落とそう。当然ハンドルは右に切りっぱなしだ。

このコースは全体的にやばいコーナーが多い。立ちなおりは素早く行うこと。

このゲームとは関係ないけど知って役立つ

MEGAマスターF１ミニ知識⓫

スペインGP

　1951年ペドラルベスで開催されたスペインＧＰは、その後ハラマ、モントフイチを経て、ヘレスで開催されるようになる。

　'86年に完成したヘレス・サーキットは、丘陵の窪地に作られている。全体的にほぼフラットなサーキットで、トップ・ギアを使う唯一のストレート以外は、だいたい中速や低速のコーナーが連続している。今年は鈴鹿の前哨戦として注目したい。



ROUND 12

MEXICO

LENGTH : 3424M

MEXICOは難易度は高めたけど、コース自体は覚えやすい作りになっている。練習走行で5周も走りこめばいいんじゃないかな。

右端にあるヘアピンは障害物がけっこう怖いが、それ以外はほぼ全速力で大丈夫。いまさらオートマ車を使ってるハズはないと思うけど、4速を使いこなせていて、腕に自信のある人は7速で行ってみよう。

少しぐらいの遅れなら、トップに引き離されてもすぐに取り戻せるからね。



ちょっとぐらい路肩に入っても、高速なら速度は2、3キロしか落ちない。



このヘアピンはその前にある2つのカーブを曲がるときに、230キロ以下に減速しておこう。あとは立ち上がりながら、次のカーブを抜けよう。再びここを訪れるまでに順位を上げられればベスト。

ここさえ無事に通過できれば、残りは反射神経でクリアできるかもね。

長〜い直線で十分に速度が出ていても、ブレーキはいらない3連続カーブだ。最初は右に強めにまわし、すかさず左、右と切り返そう。うまくいけば路肩に入ることはないと思う。

あえてアドバイスするほどの場所じゃないけど、そろそろ最高速度に達していると思うので、ハンドルの切りすぎに注意！

ようし、優勝を狙ってやるぜ！

このゲームとは関係ないけど知って役立つ
MEGAマスターF1ミニ知識⑫

メキシコGP

1963年以来世界選手権レースとなったメキシコGPだが、会場のメキシコシティ・サーキットは、標高7.500フィートの場所にある。

高所に位置するために、レース・エンジニアには悩みが多く、自然吸気エンジンなどはロスが生じるため、ターボチームは、ターボチャージャーを用いなければならない。

スタート&フィニッシュ・ラインに続くロング・ストレートが特徴的である。

ROUND 13

JAPAN

LENGTH: 3776M

きれいな空に飛行船がふわふわと漂うこのコース。そう、君たちもよくご存知のジャパンだね。しかも全16コース中で唯一、立体交差のある所なんだ。とくに下側を通過するときの臨場感&スピード感を経験したら、これだけでも買ってよかったと納得させられてしまうぞ！（ちょっとオーバー）

コースは全体的に、さらに輪をかけた難しさになっているので、いままでに培ってきたテクニックを、すべて出しきるくらいの根性を見せてやろう！



だんだん左右に大きくなるカーブだ。

見た目は面倒くさそうなS字カーブだけど、曲がりぐあいを覚えてしまえば、ノーブレーキでスイスイっとクリア～（無責任ないい方で申しわけない）。



これ以上、順位を落としてたまるか！ブロックして速度をアップしろ。

わりとキビしいS字なので、ハンドルは強く切ったほうがいいかもしれない。ここも覚えておく必要があるぞ。

ここにさしかかるまでは、全速力で来て、200～250キロくらいで入ろう。抜けたあとはあまり加速しないで、次のカーブのために同じ速度を保っておくといい。



立体交差に見とれていると……。



すぐに難所が訪れる。ボーッとしているんじゃない！

やや加速気味に内側を突こう。敵車が後方から迫ってきたら、クラッシュの心配はないから強引にブロックしてもかまわない。

このゲームとは関係ないけど知って役立つ
MEGAマスターF1ミニ知識⑬

日本GP

1963年日本GPは、その年のシリーズ第11戦で世界選手権にデビューしたが、'77年からしばらく遠ざかっていた。

'87年久々に鈴鹿で開催されるようになると、再び人気を集めるようになる。

鈴鹿サーキットは、曲がりくねった起伏のあるコースと、多彩なコーナーを特色とする。

ピットレーンは広く、滑らかな路面から、しだいにカーブが急な路面へと変化していく。立体交差は世界でも珍しい。

ROUND 14
BELGIUM
LENGTH : 3872M

まわりは360度すべてが山に囲まれていて、コースの脇にも目にしみるような緑の樹木が植えられている。レースなんかよりドライブでもしたい気分だね。

大自然のまんなかにあるBELGIUMのコースは比較的、速度を上げやすい構造になっている。ただし右上のくねった部分は、完全に把握しないと路肩にはみ出すこと必至！

立ち上がりのときに順位を落とさないように。



いやらしいカーブが連続しているけど、300キロで入れることは入れる。その場合、いやおうなしに路肩に入って250キロぐらいに落ちちゃうけどね。



路肩に入ってしまうやり方よりは、はじめから減速しておいて、しっかりコースを走ったほうがいいかな？

S字カーブの2連続。わりとキツいので路肩にはみ出しやすい。ハンドルの切り返しのパターンを把握しよう。

慣れないうちは、ここに来るまでにかなり速度が落ちていることだろう。下部のコーナーまでにどれだけ順位を上げられるかが、勝負を左右する。

ここは覚えておく必要はない程度のカーブ。怖いのはうっかりミスだけかな。



あーあ、こんなんじゃダメだなあ。

スタート直後なら減速はしないように。順位を上げることを考えよう。

スタートしてすぐに難しいコーナーがある。2周目以降は230キロ前後で入ろう。

このゲームとは関係ないけど知って役立つ
MEGAマスターF1ミニ知識 ⑭

ベルギーGP

1950年世界選手権GPとして開催されたベルギーGPだが、ほとんどスパとツォルダーで開催されている。

スパ＝フランコルシャン・サーキットは、リエージュの南にあるアルデンヌの丘陵地帯に作られている。

この地方の天候は不順で、突然ウェットに変わる路面は、スパ最大の難点とされている。

ドライバーにとって過酷なサーキットの一つである。

ROUND 15

AUSTRALIA

LENGTH : 3040M

いよいよワールドチャンピオンシップも大詰め。コースもあと2つを残すのみとなった！　でも、もう疲れ果ててボロボロになっている人がほとんどだろうね。

さすがにMONACOの前だけあって、このAUSTRALIAコースは難易度が高い。直線の最後には強烈なカーブの連続があって、ものすごく神経を使うと思うよ。



この連続カーブまで全開で走り、ハンドルを右→←瞬離す→右というように切ろう。まんなかをキープする方法は使えないぞ。

一応のタイミングは、まずここで右。

離して……。

最後に右だ。まんなかをキープしても左に流されてしまうからね。

S字カーブの標識はあまりあてにならないから無視して、身体でコースどりを覚えてしまおう。ムダのない動きができれば最高。



後ろから敵車が来た！　さあ、君ならどうする？

どんなにテクニックがあっても減速なしでは無理。ギリギリまで最高速度で来て、一気に200〜300キロまで落とそう。後続車に対してブロックするか、道を譲るかは、ケースバイケースかな。



7速車を使いこなせるのなら、この程度のコーナーは恐るに足りず……なんだけどね。

さっきの減速を利用して、そのまま等速で行こう。路肩に入りやすいので、加速するタイミングが難しい。ここまできたら君の腕がすべてだぞ。

このゲームとは関係ないけど知って役立つ
MEGAマスターF1ミニ知識⑮

オーストラリアGP

レーシングの伝統が浅いオーストラリアで、はじめて世界選手権レースが開催されたのは、1985年である。

ストリート・サーキットは、現在オーストラリアにある数少ないコースで、アデレードに新設されたサーキットで、市街地と競馬場をミックスしたパーマネント・サーキットである。

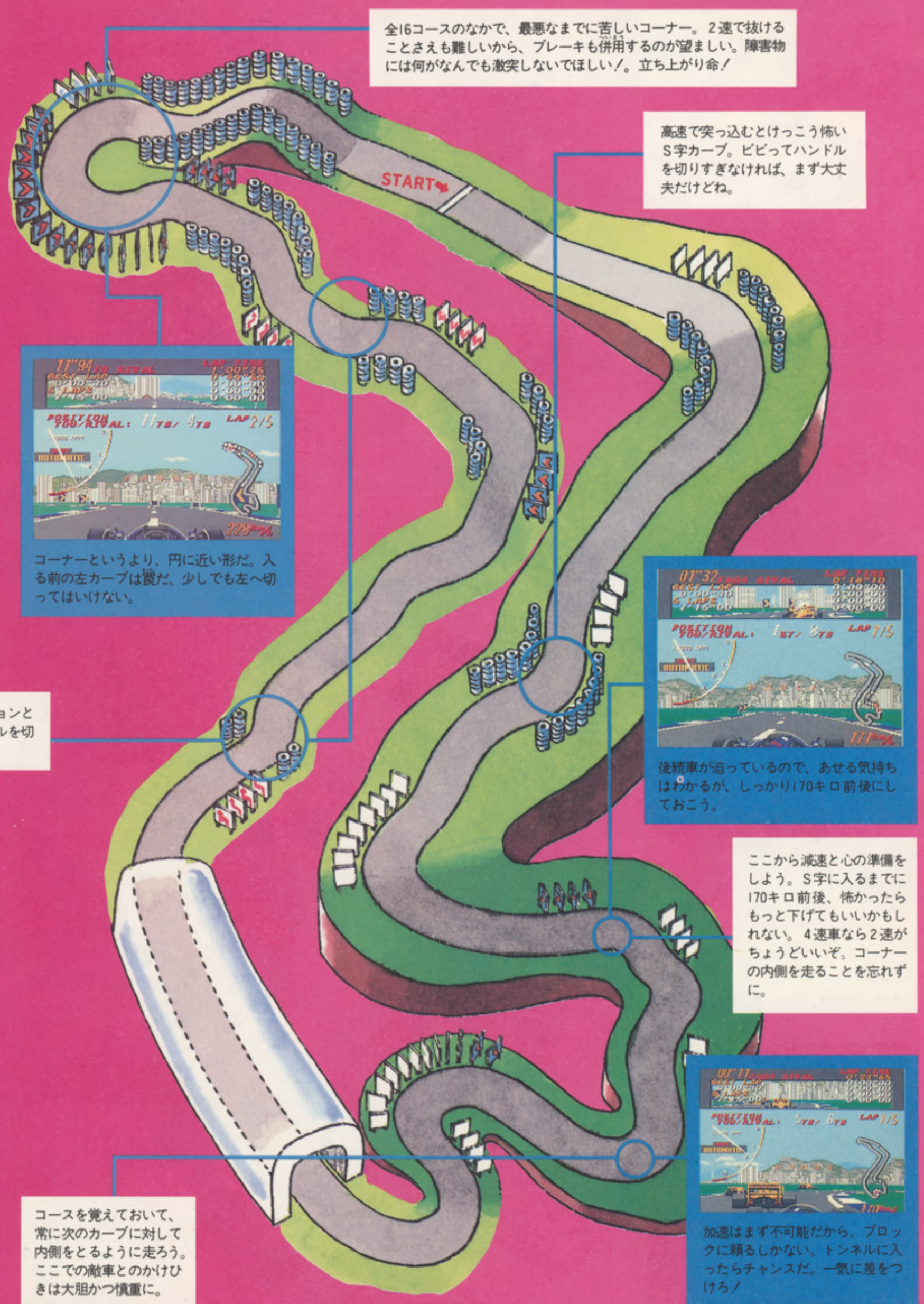


ROUND 16
MONACO
LENGTH:3072M

いやー、とうとうここまで来たかって感じだね。最後のコースはもちろんこのMONACOだ。スーパーモナコＧＰモードと違って、マップはまったく別のものになっている。

難易度も全16戦のなかで、最も難しいといえるだろう。コース全体がすべて難所といっても過言ではない。上端にある超絶ヘアピンと、下端のＳ字（といえるほどカワイイものじゃないけど）を制することが優勝への道だ。

ここまで来た君なら、テクニックと気合いでクリアできる（かもしれない）。



全16コースのなかで、最悪なまでに苦しいコーナー。２速で抜けることさえも難しいから、ブレーキも併用するのが望ましい。障害物には何がなんでも激突しないでほしい！。立ち上がり命！

高速で突っ込むとけっこう怖いＳ字カーブ。ビビってハンドルを切りすぎなければ、まず大丈夫だけどね。

コーナーというより、円に近い形だ。入る前の左カーブは鬼だ、少しでも左へ切ってはいけない。

後続車が迫っているので、あせる気持ちはわかるが、しっかり170キロ前後にしておこう。

ごく普通のＳ字。チョンチョンという感じで控え目にハンドルを切ろう。

ここから減速と心の準備をしよう。Ｓ字に入るまでに170キロ前後、怖かったらもっと下げてもいいかもしれない。４速車なら２速がちょうどいいぞ。コーナーの内側を走ることを忘れずに。

加速はまず不可能だから、ブロックに頼るしかない。トンネルに入ったらチャンスだ。一気に差をつけろ！

コースを覚えておいて、常に次のカーブに対して内側をとるように走ろう。ここでの敵車とのかけひきは大胆かつ慎重に。

このゲームとは関係ないけど知って役立つ
MEGAマスターＦ１ミニ知識⑯

モナコGP

最も広く知れわたった選手権レースがモナコＧＰだ。

もともとモナコ・サーキットは、1929年アントニー・ノジェによって考案された。その特徴は、ロウズ・ホテル下の有名なトンネルだ。

ここを抜けると、カーブしたショート・ストレッチを下り、港にそったコースを通って、旧波止場ぞいをガス工場へ向かうのである。

多彩な光景は、観客の気持ちをなごませてくれる。

好評特別連載企画

熱血メガドライブ宣言 Part2

平成2年版



今までに熱血宣言をしてくれたメーカー

セガ、テクノソフト、メサイヤ（NCS）、アスミック、サン電子、マイクロネット、シグマ商事、ホット・ビィ、タイトー、ウルフチーム、東亜プラン、ナムコ、金子製作所

6月のトイショーで、かつて最高の盛り上がりを見せたメガドライブ陣営。サードパーティーも23社に増え、年末までに発売されるソフトの数も目白押し。メガドラユーザーよ、これからは君の時代だ！　今回登場するメーカーは、パソコンソフトメーカーとして数々の秀作を発表し、幅広い土壌を求めてメガドライブに参入した日本テレネットとゲームアーツ、そしてメガドライブ参入で確固たる基盤を築きたいサンリツ電気とユニパックの4社だ。

オリジナルの意欲作を次々と発売する日本テレネット

日本テレネット

数々のパソコンの名作を発売してきた日本テレネット。
PC-エンジンのCD-ROM²を皮切りに、
幅広いコンシューマ事業への拡張を目指して、
新たなターゲット"メガドライブ"にチャレンジ!

——メガドライブに参入した理由は？

日本テレネット（以下日）　会社をより成長させるためには、パソコン以外のソフトにも参入する必要がありました。まず興味のあったPCエンジンのCD-ROM²に、そしてアメリカでも好調な売れ行きを見せているメガドライブにチャレンジしてみたわけです。

——ハードのスペックに関してはどんな感想をもちましたか？

日　開発する上ではなんの不満もありません。が、実際開発に着手してみて、改めてメガドライブはシューティングゲーム向けのスペックをもったハードなんだなと思いました。でもユーザーに納得してもらえるゲームを作るためには、付加価値のあるものを考えなければならないし、RPGやシミュレーションといったほかのジャンルにも手を広げていかなければならないでしょう。

——周辺機器に関しては、どうですか？

日　ソフトメーカーとしては、いままでパソコンでやってきたノウハウが生かせるFDDのほうがやりやすいでしょう。しかし、これからの傾向としてはカートリッジからフロッピーへの移行よりは、CD-ROMへのほうがメディアのメジャーな展開だと思います。ハードメーカーとしても、きっとCD-ROMのほうに比重をかけてくるでしょう。当社も非常に興味がありますので、積極的に対応していきたいですね。

——モデムについてはどうですか？

日　現在のところ参入するには時期尚早っていう感じがします。もうしばらく様子を見てから決めたいですね。

——メガドライブのユーザー層をどうとらえていますか？

日　現状では高校生くらいをターゲットにしてソフト開発をしています。あとファミコンなどに比べると、マニアが多いのではないでしょうか。難しいシューティングやアクションゲームが多い理由の一つになっていますね。それがメガドライブのもち味ともいえますし……。しかしユーザーの年齢層も広がりつつあるので、それに対応したソフト開発も課題になってくるでしょう。

——メガドライブとパソコンのユーザー層に共通点は見られますか？

日　パソコンとファミコンとを比べたら、パソコンのユーザー層のほうが、メガドライブのユーザー層と同様にハードに対する思い入れがかなり強いようです。X 68000のユーザーに近いところがありますね。

——第1弾はアクションゲームの「ROAD BUSTERS」ですが、これを選んだ理由は？

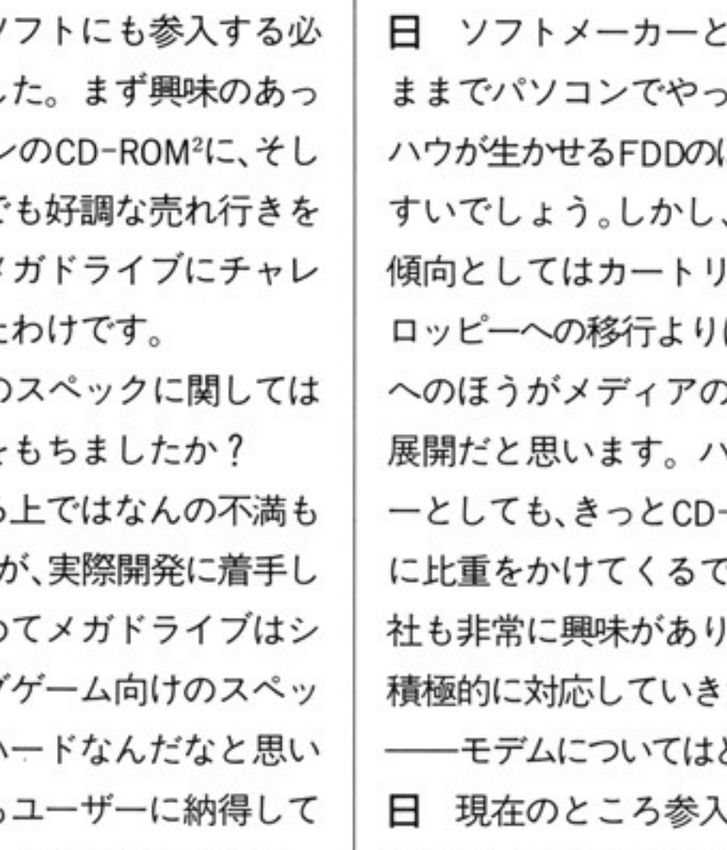
日　開発する側にとっては、そのハードのデメリットの部分をカバーするソフトを作るか、またはメリットの部分を伸ばしていくかの2つの考え方があります。当社としては後者の部分を選んで、あえてメガドライブでは多いゲームジャンルに挑戦します。しかしどうせ出すなら、いままでになかったタイプのものをということで、このゲームを選びました。

——ほかのメーカーから発売されているものには移植ものが多いですが、「ROAD BUSTERS」はオリジナルゲームですね。

日　最初からメガドライブにかんしてはオリジナルでいこうと決めてましたから。移植ものには、なるべく元の形に近いものに作らなければならないという制約もありますので、当社にとっては自由に作れるオリジナルもののほうがいいですね。

——第2弾のシューティングゲーム「GAIARES（ガイアレス）」もオリジナルですか？

日　ええ、そうです。当分の間はオリジナルでいく方針です。しかし、それ以降は当社で技術力の蓄積のある部分から少しずつRPGやシミュレーションゲームも開発して

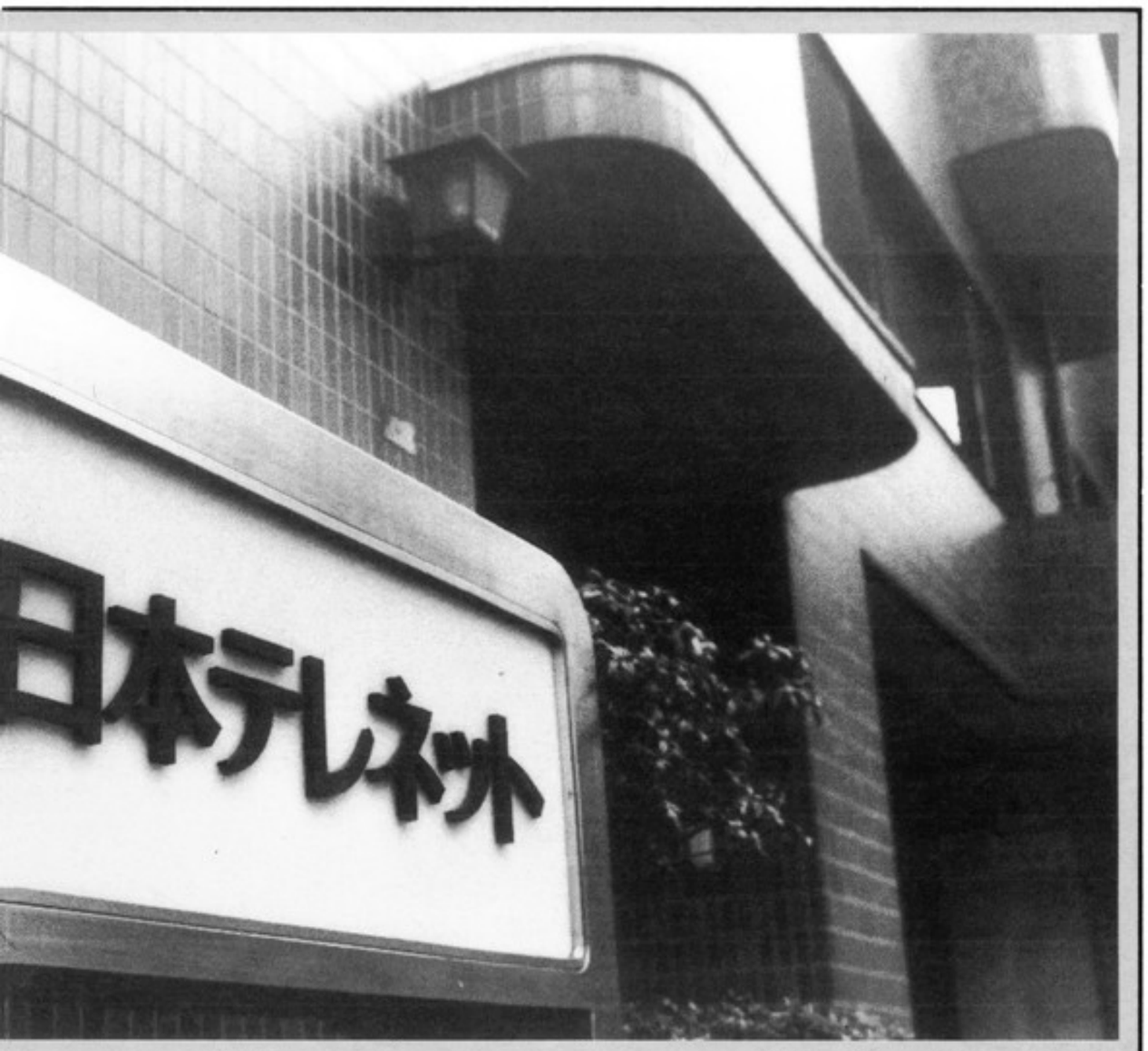


取締役副社長
福島雄二さん

日本テレネット社史



1983　日本テレネット設立
1985　自社開発ソフト第1弾「アメリカン・トラック」発売
1986　ゴルフゲーム「アルバトロス」「アルバトロス拡張コース」発売。「夢幻戦士ヴァリス」「ファイナルゾーン」発売
1987　「女神転生」「プロ野球FAN」「神羅万象」発売。ファミコン版「夢幻戦士ヴァリス」



発売

1988 キングレコードよりゲームミュージック集を発売。PCエンジンCD-ROM²の制作会社として新日本レーザーソフト設立。

1989 X 68000版「デスブリンガー」発売。新日本レーザーソフトからPCエンジンCD-ROM²版「ヴァリスII」「レッドアラート」発売。PC-98版「デスブリンガー」「XZR」「XZR II」「サジリ」発売

1990 PCエンジンCD-ROM²版「ゴールデンアックス」「ファイナルゾーンII」「デスブリンガー」発売。新日本レーザーソフトから「コズミックファンタジー」「迷宮のエルフィーネ」発売

いきたいです。

――ゲームギアについてはどうですか？

日 サードパーティーには入っていますが、まだ企画の段階です。発売するとしても、来年になると思います。

――スーパーファミコンについてはどうですか？

日 どこのメーカーも参入するしないにかかわらず、興味をもっているでしょう。当社もゲームソフトメーカーとして開発してみたいハードです。でもこれからは数機種のハードがいままで以上に乱立していく状況になると思いますので、メガドライブ、PCエンジン、パソコンと幅広くやりながら対応していきたいです。

――日本テレネットのゲーム作りに対するポリシーは？

日 開発スタッフの環境も整備されてきたので、スタッフのイメージしたものを全面に出していくことで、なおかつユーザーにも喜んでもらえるようなゲームが作れると思います。あと次回作に期待してもらえるようなものを作りたいですね。発売日もきちんと守りますよ。

――メガドライブユーザーに対して一言お願いします。

日 とにかく満足してもらえるいいゲームを作りますので、よろしくお願いします。



開発部部長
福島 孝さん

日本テレネットから発売されるメガドライブソフト

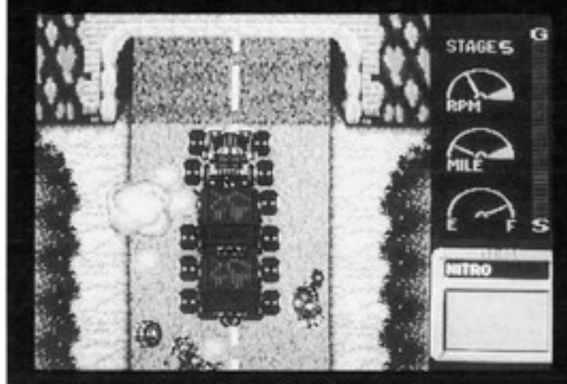
ROAD BUSTERS

●11月発売予定　6,800円(予)　ACT

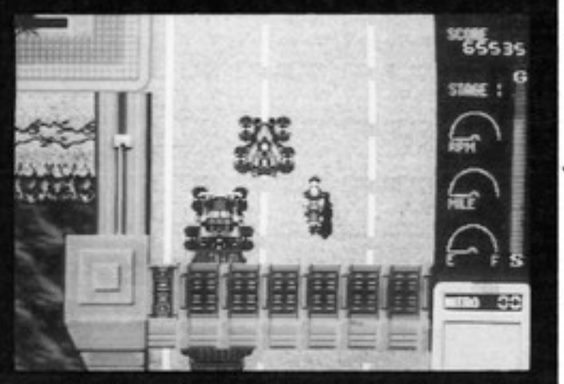
日本テレネットの参入第1弾は縦スクロールのカーアクションゲームだ。

プレイヤーは大型トラックを操る輸送業者になり、居住区から居住区へ無事物資を送り届けなければならない。しかし走行中には、いろいろな敵キャラが出現して行く手を阻むので、決死の覚悟で挑まなければならないぞ。

くわしくはBEメガホットメニューを見てくれ。



あっ、タイヤが取れた！　前方に見えるのはトンネルだ。



バイク、ハギーといった敵キャラたちが出現する

GAIARES

●12月発売予定　価格未定　SHT

第2弾は横スクロールのシューティングゲーム。もちろんオリジナルだ。派手なハワーアップも見物だけど、斬新なアイデアによる独自のシステムにも注目してほしい。

くわしくは新作スクランブルを見てくれ。



難易度はやはり高めに設定してあるらしい



とんな敵キャラたちが出現するか、楽しみ

パソコンゲームのヒット作をコンスタントに作り続けてきた実力派ゲームアーツ

ゲームアーツ

ぎゃん自己シリーズなどの麻雀ゲームや、シルフィードなどのシューティングで、ユニークかつ職人的すごさを見せた、あのゲームアーツが、いよいよメガドラに参入！パソコンゲームで培った技術力は、ダテじゃないぞ！

――まず、メガドライブへ参入したきっかけと、参入を決定した時期をうかがいたいんですが。

ゲームアーツ（以下ゲと略）　参入を決めたのは、出荷台数の伸びと、サードパーティーの参入によってラインナップが充実し、市場として安定してきたと判断したためです。参入を決定した時期は、今年の２月ですね。ほかのゲームマシンについても、いろいろリサーチしてみたんですが、そのなかで将来性やソフトの開発のしやすさを考えるとメガドライブがベストだと思いました。CPUが68000で、作りやすく、プログラマーへの負担が少ないんです。

――実際に開発してみてどうでしたか？

ゲ　いやー、やはり楽ですね。予定より早まってしまったぐらいです。いままでパソコンゲームの開発がメインだったんですが、パソコンだと画面が１画面ですよね、重ね合わせもないし、スプライトもない。アーケードの移植であれば、それなりに難しいだろうけどオリジナルであればメガドライブに合う形で画面の設定からできるので作りやすさは、段違いです。開発しやすい分、その時間をグレードを上げるために使えるというわけです。

――逆に実際に作ってて不満みたいなものは？

ゲ　やはり、いろいろなジャンルのゲームが出そろってきたので、これからはより質の高いものが要求されます。良いソフトを作る。当たり前のことですが大変ですね。

――参入第１弾は、「麻雀道場」ですね。

ゲ　そうです。正式名称は、「ぎゅわんぶらあ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場」と長いんです（笑）。略して〝ぎゃん自己道場〟といってます。いままで開発してきたソフトのなかで一番自信があるのは、ぎゃん自己シリーズとアクションゲームなんです。そこで、とくに当社で一番ノウハウの蓄積があるぎゃん自己でいこうということになりました。かねてからこのシリーズの究極形を模索（もさく）していたのですが、メガドライブのスペックでなら制作可能であると判断したため、第１弾として選びました。もう１つの理由は、まだ当社はメガドラユーザーにとってあまり知名度が高くないと思ったからです。ぎゃん自己道場のようなキャラクターゲームならユーザーにアピールしやすいと思いました。

――いままでのぎゃん自己シリーズと違う点は？

ゲ　「ぎゅわんぶらあ自己中心派」は、ヤングマガジンに連載していた作品です。それとは別にマガジンスペシャルに「片山まさゆきの麻雀教室」という作品がありまして、今回のぎゃん自己道場は、麻雀教室のほうをメインに自己中心派のキャラもオーバーラップさせて作りました。ゲームマシンのぎゃん自己シリーズとは一風変わったゲームになっています。

――具体的には？

ゲ　他のゲームマシンのぎゃん自己は、キャラクターの顔が小さいんですね。ところが、MD板では、面積比でいうと２倍の大きなキャラクターが出せました。もともと原作ものですから大きいほうが原作に忠実な表現ができます。また、４Mの容量やメガドラのハード的に当社の麻雀ゲームのノウハウを生かせると思いました。基本的に移植じゃなくてシリーズ最新のオリジナルゲームです。自分は、豊臣君というキャラになって仲間を



取締役第2開発部部長
宮路　武さん

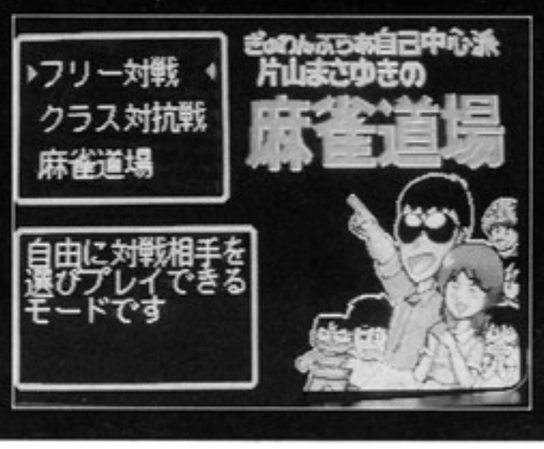
ゲームアーツ社史

1985	株式会社ゲームアーツ設立 パソコンゲームを中心にソフト開発を開始 「テグザー」（変形ロボットアクション）を発表 「キュービーパニック」（アクションパズル）を発表
1986	「シルフィード」（3Dシューティング）発表
1987	「ぎゅわんぶらあ自己中心派」を発表 「ゼリアード」（アクションRPG）発表
1988	「ソリテアロイヤル」（カードゲーム）を発表 「テグザー」アメリカで発表
1989	「ファイアーホーク」（テグザー続編）を発表 「雀皇登龍門」（日本プロ麻雀連盟認定ソフト）を発表
1990	「ハラキリ」（戦国シュミレーション）発表 メガドライブ参入発表



ゲームアーツ参入第1弾

ぎゅわんぶらあ自己中心派
片山まさゆきの麻雀道場



片山まさゆきのキャラクターが、メガドラならではのグラフィックで登場。臨場感あふれる4人打ち麻雀のフリー対戦モードに加えて、プレイヤーが豊臣君になりきって他のクラスに殴り込む〝クラス対抗麻雀〟や技を覚え腕をみがかせる〝麻雀道場〟のオリジナルモードつき。まさにぎゃん自己シリーズ最強の1本だ。

引き連れて他のクラスへ殴り込みに行く〝クラス対抗麻雀〟や初心者にも楽しめるように〝麻雀道場〟というクイズ形式モードも入れました。発売は、12月を予定しています。

――第2、第3弾はどうですか？

ゲ　第2弾は、アクションゲーム、第3弾は戦国シミュレーションゲームを予定しています。当社の方針としては、特定のジャンルにこだわらず、各ジャンルごとにいいゲームを制作していきたいと考えています。そのために、まずノウハウの蓄積（ちくせき）のあるものを優先的にセレクトして、とくに自信のあるものから出していきます。アクションゲームは麻雀ゲームとともに2本柱として力を入れているジャンルですし、シミュレーションゲームも当社には、好きな人が多いんです。パソコンのシミュレーション「ハラキリ」も発売しました。その点でノウハウも蓄積されていますから。

――アクションゲームというのは、具体的に？

ゲ　シューティング・アクションですね。いわゆる強制横スクロールや縦スクロールの一般的なシューティングゲームではなく8方向スクロールです。いままで出たシューティングのなかでも例を見ないゲームにと考えてます。当社の場合ゲームアーツというぐらいですから。芸術といわないまでも職人芸的にこだわりたいですね。

――メガドライブの機能を生かすゲームとして、どんなものを考えていますか？

ゲ　メガドライブは、ハードウェアのスペックとしてはたいへん優れており、あらゆるジャンルに対応できるハードだと考えています。したがって、とくにこのジャンルがメガドラに向いているとか、作りづらいジャンルというのは、ないと思います。いまシューティングがたくさん出ているので、シューティングが作りやすいといわれているだけだと思うんです。ただ、シューティングやアクション以外のRPGとかシミュレーションだと演算が入ってくるので、8ビット機だとちょっとつらい。そういう意味では、思考ゲームにも向いていると思います。

――メガドライブのユーザー層をどうとらえていますか？

ゲ　非常に眼の肥（こ）えたユーザーが多く、やりがいがあると思います。つまらないゲームは、売れないし、いいゲームは売れる。見る眼がありますよね。その分いいものを作れば、買ってくれるだけの器量をもっていると思います。ゲームマシン全体を見てもメガドラのゲームは、いいゲームが多いですね。こうして見てもメガドラの市場は、燃えているなと思ってます。

――開発体制は、どうですか？

ゲ　いままでの開発体制に比べて、各プロジェクトごとにプログラマー、デザイナーなど2倍の人員を確保して万全の体制で制作進行中です。生産ラインは、3ラインあります。1ラインがぎゃん自己道場、1ラインがシミュレーション、そして残りがアクションです。3ライン同時にスタートして動いています。

――やはり、最初は時間がかかりますか？

ゲ　とまどいはないので苦労は、してないんですが、やはりグレードを上げるために時間をかけています。人材も普通のソフトハウスが、よだれをたらすくらい集めています。とくに当社は、プログラマーの層が厚いですし。

――FDDやモデムなどの周辺機器への対応は？

ゲ　現在検討中です。周辺機器が充実することは、たいへん好ましく、興味があります。とにかくゲームの可能性を広げるハードに期待しています。

――ゲームアーツのゲーム作りに対するポリシーをお聞きしたいんですが。

ゲ　一生とっておきたくなるような、面白いゲームを作りたいですね。なによりも、プレイしていて気持ちいいゲームを作っていきたいですね。

――最後に一言お願いします。

ゲ　参入メーカーとしては、後発ですが、やるときは、やりますのでご期待ください。絶対にハズシたソフトを出しませんからよろしくお願いします。

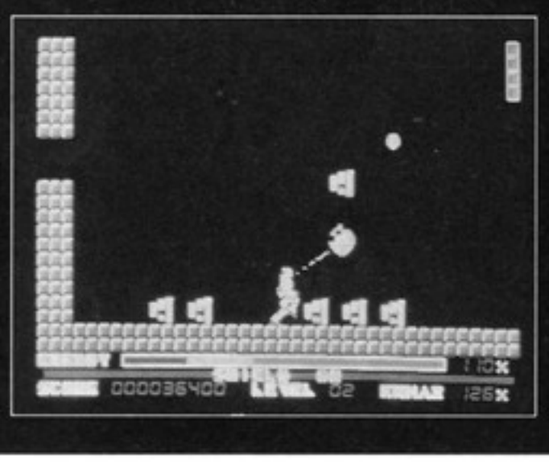


取締役第1開発部部長
上坂　哲さん

ゲームアーツ名作パソコンゲームGraffity

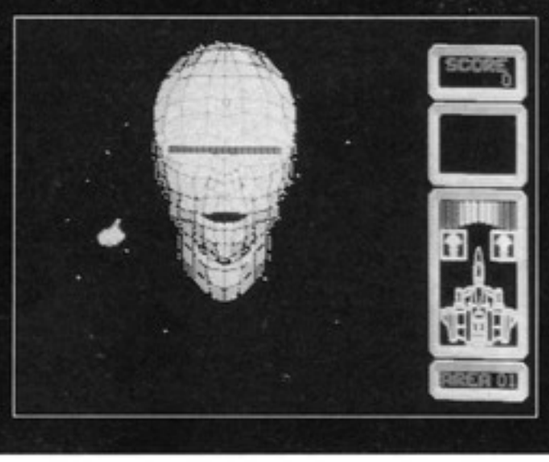
テグザー

それまでのパソコンゲームでは無理と思われた全方向スムーススクロールを採用。質の高いBGMなど、当時のビデオゲームと比較しても見劣りしない秀作だった。



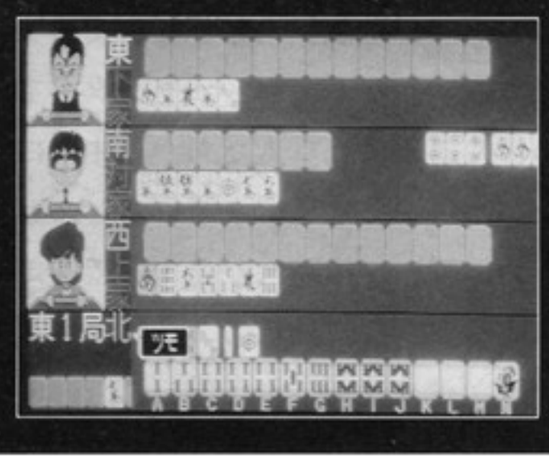
シルフィード

『テグザー』に続いて登場したシューティングゲーム。毎秒15枚を描き換える高速アニメーションにより、宇宙空間での戦闘をリアルに表現していた。



ぎゅわんぶらあ自己中心派

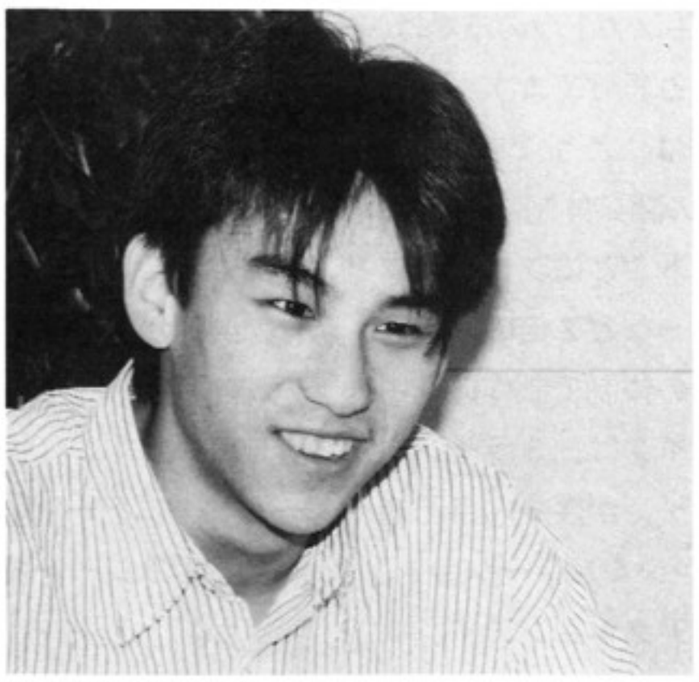
それまでのアクション路線とは一線を画したコミカル麻雀ゲーム。原作のキャラクターたちの技をそのまま使えるところに人気が集まった。



ユーザー本位のゲーム作りを心がけるユニパック

ユニパック

昨年末できたばかりのユニパック。
東京おもちゃショーで初めて参入の名乗りをあげたのだが、
マニア層以外にもウケるゲーム作りを
心がける姿勢に、大きな期待がかかる。



企画部の中島秀樹さん

――メガドライブに参入をすることになった理由を教えて下さい。

ユニパック（以下ユと略）　まあ、参入に至った理由としてあげられるのは、まず今のところサードパーティーが少ないということ。そしてハードとしても魅力的だということですね。PCエンジンも確かに充実しているんですが、16ビットマシンですし、手に入るロムの価格が、他機種より安いというあたりが主な理由です。

――メガドライブのユーザーはどんな層の人たちだと想定していますか？

ユ　中学、高校生あたりが中心だと思いますが、他機種ユーザーよりも年齢は高いんじゃないでしょうか。しかも、ゲームセンターでよく遊ぶような人たちが、中心になっていると思います。あと、セガはマークIII時代からついてきているような、独特のユーザーも見逃がせませんよね。

――どういうゲームがメガドライブに合っていると思いますか？

ユ　まあ、全体的にアクション、シューティングが中心になっているでしょうね。やはりゲームセンターからきたユーザーが中心ですから。でも、こちらとしては、サラリーマンとかマニアでないユーザーの方にも対応できるゲームを、提供していきたいと思っています。

――開発スタッフはどのくらいの人数でやられているんですか？

ユ　メガドライブでは5人くらいで進めています。あと企画の段階でもう2人ほど加わりました。チームとしては1チームになりますが。

――メガドライブのハードは開発しやすいでしょうか？

ユ　開発のデザイナーなんかに聞くと、PCエンジンよりも使える色数が少ないと言ってますね。16色4パレットですか。それが多少ネックになっているようです。音源としては家庭用関係ではいちばんいいものなんで、それなりのレベルのものが作れそうですね。

――モデムなどの周辺機器についてはどうお考えですか？

ユ　会社としては発売されないとわからないという状況ですが、個人的にはディスクやCD-ROMには興味があります。モデムは電話料金がネックになってしまうのが、考えものですね。

――ゲームギアとかスーパーファミコンについて参入の可能性はありますか？

ユ　ゲームギアに関しては、売れ行きしだいで参入の可能性はあるでしょうね。性能はまずまずでしょうが、連続使用時間が3時間というのが問題ですよね。スーパーファミコンに関しては、今の段階では何も見えないのでわかりません。

――参入を発表されたばかりです

ユニパック社史

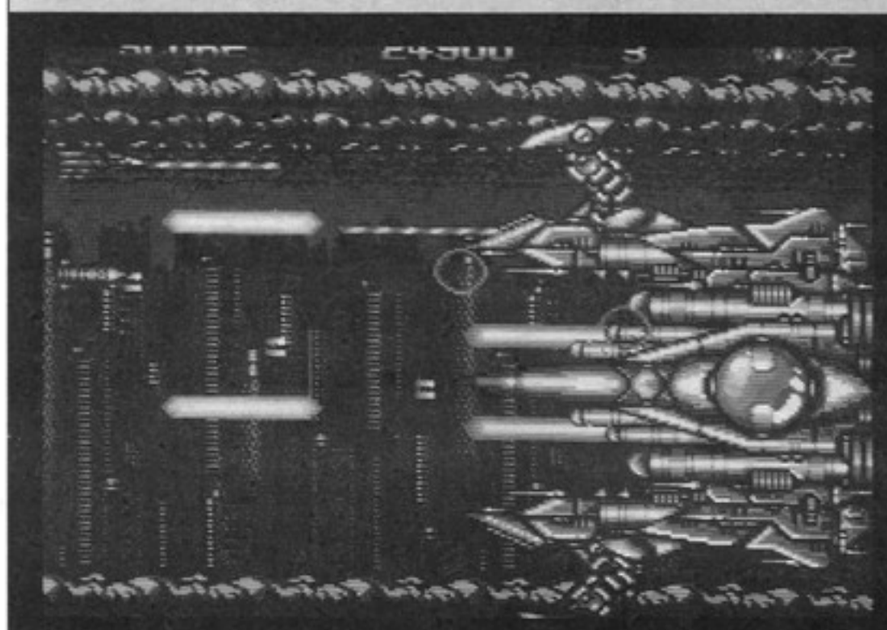
平成元年12月12日　株式会社ユニパック設立

平成2年1月20日　セガと契約同時に企画製作開始

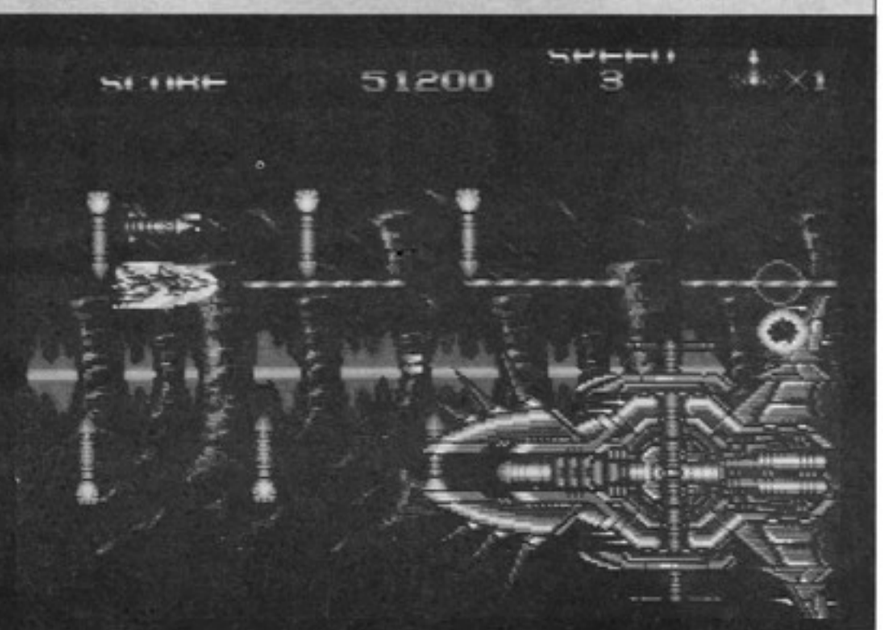
平成2年6月　第1弾「XDR」マスターロムアップ



参入第一弾「XDR」8月21日発売



1面のボスキャラ。攻撃は激しいが、避けられないことはない。



2面のボスキャラ。上下と前方の特殊攻撃だ。シールドがあっても……。

が、もうすでに第1弾の開発は終えられているんですか。

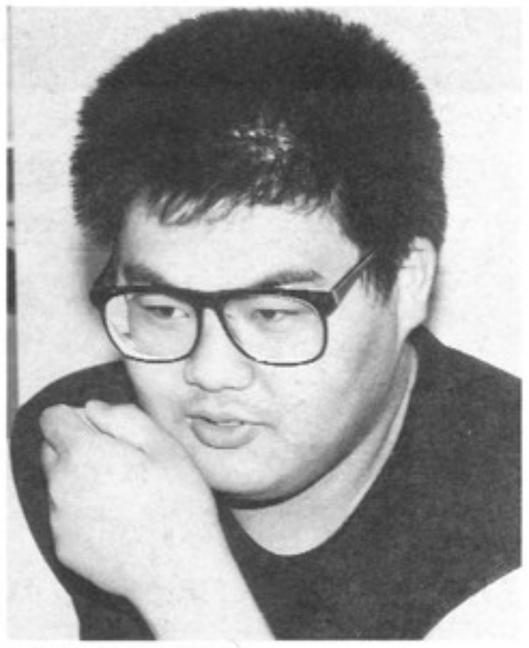
ユ　ええ。第1弾の「XDR」は、本当に開発期間が短かったんです。企画は1月末くらいから始めて3月からプログラムに入って、6月にはサンプルが上がりましたから。バッとやってバッとあがったという感じですね。それで多少詰めが甘い部分があるんですが……。そんな感じですので、広報展開も余りできなかったんです。

――メガドライブのゲームは難易度が高いものが多いのですが。

ユ　その辺を考えて8月に発売される「XDR」は、オプションモードを用意したり、誰もが楽しめる程度のレベルにしています。今後は、プレイヤーの腕にあわせて自動的にレベルが変わる、AIのようなものもやっていきたいです。

――年に何作くらいのペースで開発されるのですか？

ユ　年に1本、もしくは2年で3本くらいのペースでいきたいですね。次回作は開発期間を長くとって、品質のよいものを提供していきたいと思っていますから。



企画部の津田祥寿さん

――では最後に、読者に一言お願いします。

ユ　「XDR」は画面で見ても、弾がバンバン出て派手ですし、難易度的に上級者から初心者までどなたにも楽しめるようになっています。シューティングの基本は押さえた作りになっていますので、期待して下さい。

★★★

サンリツ電気社史

1973　サンリツ電気株式会社設立。アンリツ株式会社協力工場として、通信機器の製造を開始する
1977　アミューズメントマシン業界に参入、ビデオゲーム機の製造販売をする
1979　マイクロコンピュータのソフトウェア、ハードウェアの開発を始める
1987　群馬工場を別会社として独立。ゲームソフト専門会社となる

主なゲームとして、「ロンII」「ジャントツ」「ヨットマン」「アッポー」「役満クラブ」「バンクパニック」「マージャン狂時代」などがある。



よって、ケースバイケースに対応するつもりです。

――現在の開発スタッフの体制は？

サ　社内のスタッフと協力会社を含めて、30人ほどが約10ラインの体制で開発に携(たずさ)わっています。

――周辺機器についてはどうですか？

サ　技術的な問題もさることながら、これらの機能をユーザーがどのように受けとるかが大きいと思います。たとえばモデムの場合、わずかなアクセス時間でもこれが嫌だと感じるユーザーが多ければ、普及しにくいかもしれません。でもその内容が本当に面白いものであれば、ユーザーは飛びついてくると思いますよ。

――ゲームギアに関してはどうですか？

サ　参入する予定はあります。ゲームギアはソフトの開発が通常より短期間ですみますから。実際、開発するにあたっては、小さな液晶画面のなかで、いかにキャラクターの動きをリアルに表現できるかでしょう。

――スーパーファミコンについてはどうですか？

サ　参入に関しては現在どちらともいえません。当分は情勢を見てからということで、まだ検討中です。

――サンリツ電気のゲーム作りに対するポリシーは？

サ　企業ですから利益を追求するのはもちろんですが、高いお金を出していただくのですから、せっかく買ってもガッカリするようなものではなく、ユーザーの方々に満足してもらえるゲームを提供していきたいですね。

――最後に一言お願いします。

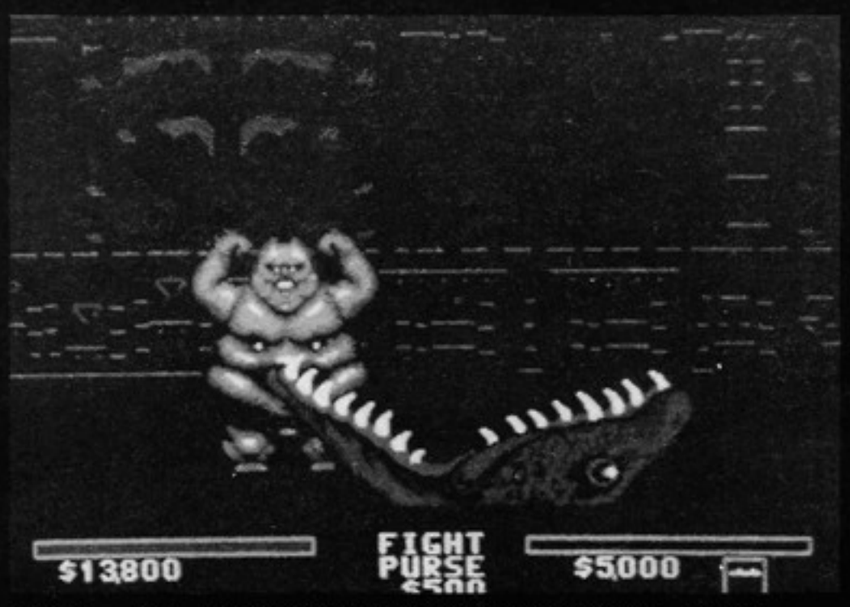
サ　ユーザーの皆さん、近い将来、サンリツ電気のオリジナル商品をどんどん増やして、みんなが気にいっていただける内容のゲームを発売していくつもりです。10月発売の「ファットマン」では、非常にユニークなキャラクター達とそれらのバリエーションに飛んだ攻撃パターンが味わえます。ぜひプレイしてみてください。今後ともサンリツ電気をよろしくお願いします。

メガドライブ参入第1弾！

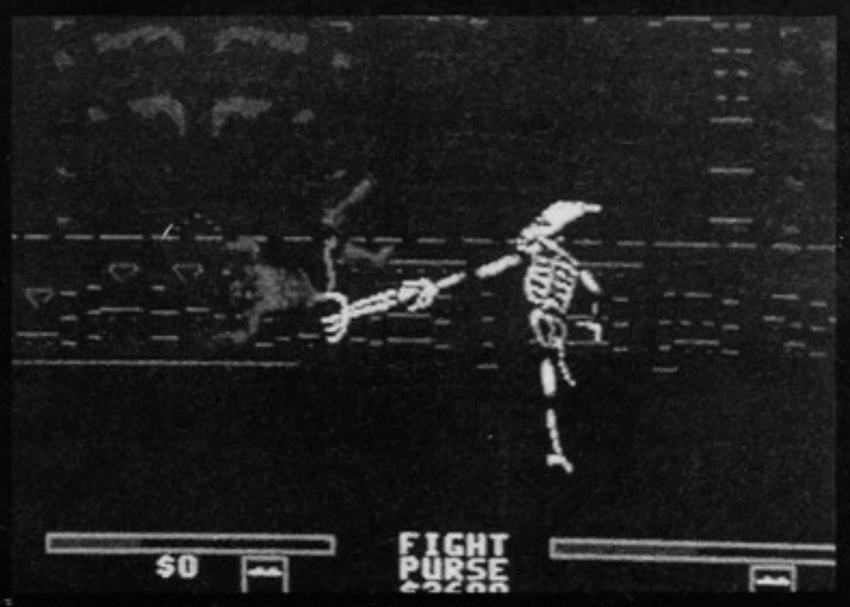
ファットマン

●10月7日発売／7,800円／ACT/© SANRITSU 1990 © ACTIVISION 1990

IBM-PC版「TONGUE OF THE FATMAN」としてアメリカで大人気（アクション部門大賞）のアクションゲームがメガドライブに登場する。キャラクターたちのリアルなアクションが興奮させるぞ。



マンデュー強し。敗者には怪物の胃袋におさまる運命が待っている。



片足を外して振り回してくる怪物。こりゃ痛そうだな。

旅は靴ずれ

イラスト／滑子堂本舗

by 飯島健男

日本RPG紀行 連載11回

第五泊・幻の忍者寺・漫遊記〈後編〉

私は、松山にある某カニ料理専門店で同行の2人といっしょにカニを食べていた。同行の2人は、ムッとした顔で、黙々とカニをほじくっている。私はというと、ちんまりと借りてきた猫のように小さくなり、同じくカニをほじくっていた。

そのうちの一人が突然、うまくカニをほじくれない、いらだちが重なってか、私に罵声を浴びせかけた。

「で、お前は金沢が松山の隣にあると思っていたわけ?」

返す言葉もない。私は、馬鹿である。このコーナーは当初、旅がいかにゲーム作りに役立つものかを世間に知らしめるという偉大なる目的のために始まったのである。それが、なぜか回を追うごとに単なる私のおマヌケな失敗談になってしまった。これでは、旅なんかしないほうがよっぽどいいと思われてしまいそうだ。

これでは、こいつほんとにゲームを作っているのかと思われてもしかたないかもしれん。普通ならこのへんで「フッフッフ……、まあ見ていたまえ。これからが、私のすごいところなんですよ。私がいつも馬鹿ばっかりやっていると思っちゃいけないよ。この後、旅がいかにゲームに役立つか、だーいどんでんがえーし!」とくるのだろうが私の場合、そうはいかない。さらに深みにはまり、状況は、どんどん悪化していく。

しかたないから、このコーナーの主旨を変えよう。旅がいかに役立つかではなく、これだけムチャクチャなことをやっても立派にゲームは、完成するのだ。君たちは、私のような馬鹿な失敗をせずに、もっと素晴らしいゲームを作ってくれ!! という主旨にしよう。うん、それがいい。そうしよっと。

そのうちの一人が突然、うまくカニをほじくれない、いらだちが重なってか、私に罵声を浴びせかけた。

「で、お前は金沢が松山の隣にあると思っていたわけ?」

返す言葉もない。私は、馬鹿である。このコーナーは当初、旅がいかにゲーム作りに役立つものかを世間に知らしめるという偉大なる目的のために始まったのである。それが、なぜか回を追うごとに単なる私のおマヌケな失敗談になってしまった。これでは、旅なんかしないほうがよっぽどいいと思われてしまいそうだ。

これでは、こいつほんとにゲームを作っているのかと思われてもしかたないかもしれん。普通ならこのへんで「フッフッフ……、まあ見ていたまえ。これからが、私のすごいところなんですよ。私がいつも馬鹿ばっかりやっていると思っちゃいけないよ。この後、旅がいかにゲームに役立つか、だーいどんでんがえーし!」とくるのだろうが私の場合、そうはいかない。さらに深みにはまり、状況は、どんどん悪化していく。

しかたないから、このコーナーの主旨を変えよう。旅がいかに役立つかではなく、これだけムチャクチャなことをやっても立派にゲームは、完成するのだ。君たちは、私のような馬鹿な失敗をせずに、もっと素晴らしいゲームを作ってくれ!! という主旨にしよう。うん、それがいい。そうしよっと。

さて、話をもとに戻す。金沢が松本の隣にあると思っていた、小学生にも劣るドアホウな私は、ただただ謝るばかりである。その晩、何件も飲み屋をはしごしてベロベロになった私を彼らは、一晩中酒の肴にして、突っつきまわした。

そして春がすぎ、夏がすぎ……あれから、2年の歳月が、あれよこれよという間にすぎていったのでございます。その間、メチャクチャ忙しかった私は、忍者寺など縁も縁もないようなゲームを作り続けました。あのとき固く誓った思いも、すでに色あせ、錆つき崩れはじめていたのでした。

ところが! 「BURAI」を仕上げた後、ふと思い出したのですなあ。元来、忍者が好きな私である。また、忍者ゲームを作りたいなぁと思う気持ちとカニを食べたいなあという食欲、この2つが、偶然か奇跡かガッチリ重なったのでございます。あのときから2年半たった去年の冬。そう、1989年の11月。忍者寺の三文字が、燦然と私の頭の中に輝きはじめたではありませんか!! これは夢か幻か!? いんや、きっと運命じゃ!

ああ、忍者寺が私をよんでいる。これは、すぐにでも行かなければならん。独立して、多少の金なら余裕がある。今は、一本仕上げた後だから、時間的にもだいじょうぶ。さらに今度は、地図で金沢の位置を調べたから問題なし。極めつけは、この季節は、越前ガニの季節。とってもおいしい旬のカニが食べられる。条件は、そろった。

思い立ったが吉日とばかりさっそく宿の予約を取ると私は、準備もそうそうに車中の人になったのでありました。

汽車は走るよ、走るよ汽車が。いやぁー、ついに念願がかなうときがきたね。いきなり、平日の真っ昼間に金沢に行っちゃうんだもんね。しかも、仕事の疲れを癒すことともかねて、三泊四日の豪華絢爛温泉旅行。私も偉くなったもんだと、鼻歌まじりにフンフンと忍者寺の外見を思い浮かべつつ金沢へとやってきたのでした。

まずは、旅館にチェックイン。うーん、豪華な部屋。今回は、張り込んだからなぁ。ま、今日のところは、ゆ——くりと温泉にでもつかって、そのへんをブラブラ散歩とにでもしましょうか。おっと、その前に予約を取っておかなくてはいかん。忍者寺は、由緒正しきお寺。予約を取っておかないと見学させてもらえなかったんだっけね。ハイハイ、今回はぬかりがありませんよ。ちゃーんと、予約いたしましょう。

電話をかける。ウッフッフッ……あ、出た出た。あ——もしもし……なんだこれは! 録音テープが流れているぞ!?

「ただ今、忍者寺は改修工事のため、見学をご遠慮させていただいております。たいへんもうしわけありませんが、またの機会に……」

なめんじゃねえ! なめんじゃねえぞ、忍者寺!? 再び忍者寺にふられた私は、3日後、さびしく帰りの汽車の中におりましたとさ。



VOL.10

S.S.T.BANDの新譜をプロデュースした野呂一生氏に、GMの可能性を聞いてみた

華奢な音源をどこまで膨らませるか——これは自分への挑戦だ

——今回、SSTの『HYPER DRIVE』をプロデュースされたそうですが、どういう経緯(けいい)ですることになったんですか？

野呂　今年に入ってからカシオペアのメンバーチェンジなどありまして、ほとんどライブができなかったんです。それで多少ひまがあったんですが、そんなときにサイトロンからこの話をもちかけられたんです。

——SSTのことはご存知(ぞんじ)でしたか？

野呂　ええ、以前ビデオで見せてもらったことがあったんですが、このご時勢にインストで一生懸命やっているな、という印象をもっていたんです。で、これならばプロデュースしてもいいなとOKしたわけです。まあ、プロデュースといっても、実質サウンドアドバイザーですから。

——サウンドアドバイザーとは具体的にどんなことをなさるのですか？

野呂　あまりプロデュースと変わらないんですが、アレンジ段階ではほとんど自分でやり、ミックス段階ではエンジニアの倉橋君といっしょにやりました。選曲は彼らがもってきまして、たとえばこの曲とこの曲をくっつけてくれというリクエストはありましたね。

——ゲームミュージックをアレンジするというのは、他と比べると何が違いますか？

野呂　そうですねえ、最初に音源を聴いたときは、やはりゲームの音なんで、違和感はありましたね。ピロピロって音で、はたして自分にできるのかなとも思いましたし。でも2曲、3曲とやっていくうちに、これは自分への挑戦だなと思ったんです。



新譜REVIEW

TAITO DJ STATION G.S.M. TAITO 5



●タイトー●ポニーキャニオン● 8/21発売● CD/CT　各2,500円

タイトーのG.S.M.第5弾は、なんとDJ STATION。つまり、ゲームを紹介してからそのゲームのBGMが流れるというわけなのである。収録タイトルもDJという設定に合わせて、『エアーインフェルノ』や『WGP』『ラスタンサーガII』など8タイトルと数をそろえているのはなかなかみごと。たまには、こんなアルバムがあっても面白いのではないかな？

さらに、CDの初回特典には、DJ STATION・番外編の8cmCDがついてくるのでお得だ。

OMEGA FIGHTER・ATOMIC ROBO-KID/UPL　G.S.M.1500シリーズ



●DATA EAST●ポニーキャニオン● 8/21発売● CD/CT　各1,500円

「オメガファイター」「アトミックロボキッド」というそれほど新しくはないが、人気の2タイトルを収録。UPLのサウンドに関しては、このアルバムに収録されているゲームや『忍者君』などを聴くとわかるように、どうも「哀愁歌謡曲」という独自の雰囲気があるようだ。ゲームの雰囲気に合わせて全体の形を変えながらも、ところどころににじみ出てくるところがなかなか渋い。

曲によっては、歌詞をつけて歌ってみるのもいいのではないだろうか？

CRUDE BUSTER・MIDNIGHT RESISTANCE/DATA EAST　G.S.M.1500シリーズ



●UPL●ポニーキャニオン● 8/21発売● CD/CT　各1,500円

サウンドに格段の進歩が感じられるデータイースト。今回は『クルードバスター』『ミッドナイトレジスタンス』を収録。『クルードバスター』は、リズムセクションのファンキーなフレーズと、バラエティにとんだ曲調が面白い。一方の『ミッドナイトレジスタンス』はいままでのDECOカラーを進めながらゲームのノリを表現していったような感じと、それぞれの味を表現。

ゲーム中に使われている音声合成なども収録されているし、DECOファンにはおすすめだね。

ancestors



●remote●ワーナーパイオニア● 8/25発売● CD/CT　各3,008円

本誌の『マニアの帝王』でおなじみの池田貴族が率いる『remote』が、ついにワーナーパイオニアからメジャーデビューする。

今回はアルバムの紹介だが、すでに7/25に『NO!』と『Wendy』を収録したシングルが発売されている。

恋愛や学校などをテーマとし、心の内を素直に表現した歌詞とグループサウンズを思わせる哀愁のメロディーラインが、われわれの世代にアピールする力を感じさせる。

池田貴族のボーカルは、曲や詩を引き立たせる声質で、バランスよく聴るのだ。



この華奢（きゃしゃ）な音源で、どこまでイメージをふくらませるか自分との闘いだという感じで、楽しめましたよ。でも、実際家でアレンジしてると、つい書きすぎちゃったりするんですよね。

GMは映画のサントラ的になっていかなければならない

――生のライブの迫力を出すというのが「HYPER DRIVE」のウリと聞きましたが？

野呂　以前のSSTのアルバムを聞くと、ゲームの延長というか、機械的なんですね。クォリティは高かったんですが、やはり打ち込みが多かったかったでしょうし、キーボードセクションが強かった。でもせっかくギターが2人もいるんだから、全体のアンサンブルの平均化、バンドとしてのサウンドを強くしたかったんです。

――日本で評価されているGMも、欧米ではほとんど盛り上がっていないのはなぜだと思いますか？

野呂　やっぱりGM自体のレベルが低すぎますね。全体的にいえるのは、似たような、前のめりなサウンドが多いってことです。イメージが広がらない、ファンクなところもない。カチッとしすぎてますよね。そういう部分でのコーディネイトを、まだやる価値があると思います。

――このGMというジャンルにどういう可能性を期待しますか？

野呂　これは、日本を象徴する部分があると思うんです。とくにエレクトロニクスの技術をフルに利用してますし、最近3Dのゲームが増えてますけど、もっとリアルな画面と幅広い音楽がドッキングしたら、ぜんぜん違う世界になるような気がします。あくまで今は卓上ゲームから発展した形ですが、一つの映画ストーリーを自分で作っていくような、そんなふうになっていく可能性があると思います。

――カシオペアとしての今後の活動はどうなってますか？

野呂　やっとメンバーチェンジ後のアルバム第1弾ができまして、これからライブを中心にやっていこうかというところなんですけど。

――LDと同時発売ですが。

野呂　LDのほうは、スタジオでの仮想ライブという感じなんです。エキストラを集めまして、ダンサーも10人くらい呼んで、パーティー形式のライブというか。あくまでその場で録（と）った、ライブのようなライブでないようなものです。アルバムとは曲順も違うので、2通り楽しめますよ。

――ライブのほうは7月19日からですか。

野呂　ええ、全国8カ所なんですが、その後初の東南アジアツアーも計画してます。

――では最後に読者にメッセージをお願いします。

野呂　プロデュースは、協力できる時間と態勢があれば、いろいろやってみたいと思っています。あとカシオペアとしては、アルバムのなかの「サイバーゾーン」が新生カシオペアの象徴的な、乗りのいい曲ですので、みなさんぜひ聴いてみてください。





鳴瀬喜博、日山正明を新メンバーにくわえ、いよいよ活動を再開した新生カシオペア。移籍第1弾ともなるこのアルバムは、その名も『The Party』だ。

この作品ももちろん野呂一生と向谷実が中心となって作曲、アレンジがされているが、音に新メンバーの個性があふれている。

同時発売のLDはアルバムとは曲順が違うので、両方買っても決して損はないだろう。

■『The Party』絶賛発売中
CD：¥3,000　CT：¥2,800
LD：¥4,635　VC：¥4,635

サウンドINFOMATION

デジタル楽器、録音機器を駆使したワンマンバンドコンテスト！

MIDI楽器やコンピュータ、録音機器の発達により、1人でも手軽に音楽を楽しめることができるようになった。「ヤマハ・ワンマン・バンドカーニバル」はそんな人のための音楽コンテスト。

応募資格は、とにかく1人で作曲／編曲／演奏／録音（ボーカルのアシストは複数可）したものであればOK。カセットに限らずメモリーカードやフロッピーディスクでの応募も可能だ（ただし、1本／1枚につき1曲とする）。

応募の受付けは「ヤマハ・ワンマンバンドカーニバル」参加楽器店、ヤマハ直営店で。また、1作品につき参加料1,000円（消費税別）が必要だ。

応募期間は7月1日～10月15日、応募部門は別表のとおり。

●問い合わせ先
〒430　静岡県浜松市中沢町10-1
ワンマンバンドカーニバル事務局
TEL　0534(60)2431

応募機種部門	
カセットレコーディング部門	オールインワン・シンセ部門
シーケンサー、ミュージックコピーアカペラなど、カセットテープに録音したものならOK（2トラックカセットテープによる応募）	シンセサイザーの音源／シーケンサー機能を駆使した作品を募集します（メモリーカード／フロッピーディスクによる応募）

応募作品部門		
フリー部門	テーマ部門	コマーシャル部門
コピー／オリジナルを問わず、お好きな曲を1曲6分以内で	乗り物をテーマとしたオリジナルを1曲6分以内で	オリジナルでヤマハの商品CMをジャスト20秒で

S.S.T. BAND VS ZUN TATA ワンナイトライブ迫る！

ゲーム業界の大手2社（セガ、タイトー）のサウンドチームが、8月25日東京・日本青年館でライブバトルを繰り広げる。

おのおの活動してきたメーカーサウンドチームが、いっしょにライブをするなんて業界でも初めての試みだ。どういうステージ構成になるのかはわからないが、ぜひともセッションなどして、盛り上げてほしい。サウンドチームの熱いメッセージが君に届くに違いない！

●問い合わせ先
グローバルエンタープライズ
TEL　03(496)1341





ゲーム 言いたい放題

●「サンダーフォースIII」をプレイしてみて、「ウイップラッシュ」とほとんど同じような気がした。どちらかパクったのかわからないけど、スクロール、ボスキャラ、背景に同じところが多かった。

（広島県・神田英樹・22歳）

▲シューティングが多いメガドラソフト。似たゲームが出てしまうこともあるよね。とくに「サンダーフォースIII」は完成度の高いゲームだけに、他のメーカーもそれを念頭に入れて開発しているだろう。もし似ていても、ユーザーが満足できるデキならいいんだけどね。

●「大旋風」は、地味ながら全体的にまとまっているといえます。グラフィックはキレイだし、サウンドも「TATSUJIN」に比べると、かなり良くなっています。自機のパワーアップこそ少ないけれど、ヘルパーのおかげでゲーム性が広かったと思います。でも、このゲームで1番いいところは、自機のスピードアップの概念がまったくないことです。「ウィップラッシュ」にしろ、「サンダーフォースIII」にしろ、面白いゲームではあるが、スピードの調節ができる分、ゲームが少なからず難しくなっているように思えるのだが（ただ自分がヘタなだけ?）。難易度もそこそこだし、買いです／

（埼玉県・鈴木基代・22歳）

▲東亜プランのシューティングゲームは確かにムズイけど、何かポリシーみたいなものを感じさせてくれるよね。メガドライブには少ない縦スクロールのゲームだけに、これからも東亜プランには期待したい。

●僕はPSIが今でも1番面白いRPGだと思う。PSIIは3Dダンジョンと戦闘シーンの背景のバリエーションがなくなってしまったので、かっかりした。PSIIIはストーリー性が高いとのことだが、3Dダンジョンがないことなどが理由でまだ買っていない。横スクロールが珍しい「ソーサリアン」



（沖縄県・シャドー・♂）

（大阪府・フジオ・256歳）





（埼玉県・ひろぞう・18歳）

は、なかなか面白かったがシナリオ7のメロディがまだ解けない。メガドラのRPGはいい線いっていると思うが、いまひとつといった感じだ。現状のままでは、人気が落ちていくことが目に見えている。もっと個性的なRPGを出してほしい。

（埼玉県・RPG中毒・♂）

▲メガドラユーザーが待ち望んでいるゲームジャンルのベスト1は、RPGというアンケート結果がある（ちなみに2位はシミュレーションゲーム）。これに応えるゲームをぜひ作ってほしい。

●PSⅢの評価が悪いようだが、納得できない。Ⅱには及ばなかったが、なかなかのデキだと思う。4つのシナリオをすべて経験することによって、立体的(?)にその世界を感じることができるようになっていて感心した。モンスターデザイン、ゲームバランス、テクニックの必要性など、問題もあったが、十分に楽しめた。ただ続編を出すからには、前作を越えたものを出してほしい。セガには早くPSⅣの制作を始めてもらいたい。個人的には、Ⅰの3Dダンジョン、Ⅱの戦闘シーン、モンスター、Ⅲのマルチシナリオをドッキングさせた感じで、作ってほしい。8M以上を使っても、すべてにおいてⅡを上回る作品にしてほしい。

（東京都・三橋和弘・26歳）

▲BEメガのドックレースで評価の低かったPSⅢ。RPGを評価するのはつくづく難しいものだと思い知らされたゲームだった。編集部でもプレイしてみた人に感想を聞くと、思ったより悪くなかったという声が多かった。ただどんなゲームでも、商品として売る以上、序盤にある程度、興味をもたせるような演出は絶対必要だと思う。このへんを期待してⅣの発売を待ちたい。

●「コラムス」にハマってしまった。はっきりいって「テトリス」より面白い。連鎖(れんさ)消し、魔法石の効果と、その快感はストレス解消にはもってこいっていう感じだ。しかしあまりにも毎日やりすぎたため、最近ややあきてきたなぁ、と思ったら、フラッシュコラムス、これがまた面白いのだ。最初はそれほどでもないと思ったが、1番ブロックを高くして始めると、そこそこの難易度でできるし、なおかつ目標をもってゲームを始められるのがいい。ぜひフラッシュコラムスで遊んでみよう。

（東京都・遠藤　修・22歳）

▲「コラムス」は面白い。これでセガも「テトリス」の借りを返せたと思うけど。あと「コラムス」ブームを盛り上げるために、女性参加者のみのコラムス大会が行われる予定もあるらしい。くわしいことがわかったら誌面で発表しよう。



（愛知県・霧崎　麻・♂）



（大阪府・AKDのでし・18歳）

（京都府・秋葉凪樹・18歳）



（東京都・超闘王北尾・♂）



ギョーカイに言いたい!

●すごいぜ／セガ!!　まさかメガドラで回転・拡大・縮小ができるなんて思ってもみなかった。それもスーファミを凌駕(りょうが)するほどのデキだとは、うれしくなっちゃうよ。これからどんどん、このルーチンを使ったソフトを作ってほしい。ただソフトでこの機能を実行すると、どれくらいソフトの容量に負担がかかるのだろうか？

（神奈川県・野村進一・23歳）

▲当然、これはセガがスーファミを意識して発表したんだけど、ゲームのなかに生かされるかどうかは、また別問題になってくるのだ。うーん、でもゲームのなかでもグリグリ回してほしいね。

●セガに言いたい。「ヴァーミリオンⅡ」を作ってください。今度も3D、マッピングつきがいいです。3Dは平原、海岸などグラフィックのパターンをバリエーションに富んだものにしてほしい。そして戦闘シーンは「ザ・スーパー忍」風の横アクションで、剣を振る、突くの他にジャンプ斬りや上突き、下突きなどが使えるとうれしいなぁ。さらに魔法は火炎、冷気、電撃、回復、移動(ワープ)、破壊(アトラスみたいなもの）の6つにして、自分のレベルに応じて、グラフィックがだんだんハデになる（5段階くらい）ってのはどうでしょうか？

（東京都・御園博史・19歳）

▲はっきりしたことはいえないが、「ヴァーミリオンⅡ」もいつか出るかもしれない。

●セガに言いたい／「スーパーモナコGP」の動いているところをビデオで見ましたが、感動モンですね。ただ走行中にBGMがないのが気になりました。これはアーケードとおりですし、リアルでいいかもしれませんが、家庭用のゲームですから、「スーパーハングオン」のようなノリのいいBGMを流せるようにしてほしい。

（静岡県・中村　豊・17歳）

▲BGMは、ないほうがいいという人が多いかもしれない。確かにいまのままでも十分臨場感(りんじょうかん)は伝わ



（大阪府・伊神央人・18歳）



（北海道・TAKA・19歳）

ってくる。ただ中村君のいうように家庭用ゲームの場合、長く習慣的に遊ぶので、多少のオプション的要素は必要になってくると思うのだ。

●ナムコの「フェリオス」に言いたい。英和辞典を見ていたら、女神という単語を見つけた。その下にギリシャやローマの神々についても載っていた。見るとアルテミスもあり、スペルは〝Artemis〟だった。ところが「フェリオス」の画面を見ると〝Altemis〟となっているのではないか。アポロンも〝Apollo〟が〝Apollon〟となっていた。

（千葉県・T昭・17歳）

▲ナムコはアメリカでジェネシス版も発売する予定なので、きっと英語読みにしたのではないだろうか。

●メガドラのゲームは、2人で楽しめるものが少なすぎる。そのうえマニア向けのゲームばかりだ。たまには小・中学生、女性など老若男女問わず家族で楽しめるゲームを発売してほしい。ゲームでもっとコミュニケーションしましょう。

（大阪府・サルまん・19歳）

▲たしかに。メーカーでもマニア向けのゲームを作る傾向にある。でも「コラムス」は、誰でも楽しめるゲームなので、はっきりいって買いだぞ。

●メガドライブもサードパーティーが増えて、バラ色のようだが、ソフトメーカーによってゲームの質にエラく差があるみたいだ。やはりビデオゲームをやっているメーカーは移植に関しては安心できる感じがする。

（大阪府・中西健二・19歳）

▲なんとなくそんなふうに感じてしまうよね。ビデオゲームに限らず、パソコン（とくにX68000）でもいいソフトを出しているメーカーには期待したくなるものだ。でも本当はみんなが知らないだけで、いままでいろいろといいものを開発してきたところもあるのだぞ。

●「ポピュラス」がスーファミやPCエンジンのCD-ROM²で発売されるのに、なぜメガドライブでは発売されないのですか？　絶対に無理なのでしょうか？

（東京都・井上　茂・20歳）

▲実はアメリカのシカゴで6月の2日から5日にわたって開催された“CES'90”では、ジェネシス版の「ポピュラス」が参考出品されていたのだ（発売はエレクトリック・アーツ社）。だから日本で発売される可能性もあるかもしれない。期待して待とう。

メガドラ ビンビントーク

●ゲームとは全然関係ないが、岡田真弓さんの初体験の相手は誰ですか？　それともまだしてませんか？　Hな質問ですが、答えてください。

（埼玉県・山田承太郎・18歳）

▲前号のBEメガドックレースに初登場の岡田真弓。彼女は純真な某美術大学に通う20歳の乙女なのだ（そのうえ阪神タイガースファンなのである）。いやらしい質問はやめようね。

●私は女の子です。でも私はゲームがとても好きです。みんなに言うと、ちょっといやそうな顔がする人がいます。そんなに女がゲームをするのがおかしいでしょうか。まあ、私も最初はゲームなんか好きじゃありませんでした。お兄ちゃんに勧められてやってみて、楽しいことがわかりました。でもみんなは（一部の人だけど）何かわかってくれないようです。『BEEP/メガドライブ』でも、女の子が楽しく読めるような記事を書いて、みんなを見返してほしい。お願いします。

（東京都・M.S・12歳）

▲BEメガの女性読者は増えている。ゲームは男だけのためにあるのではない。そのうち女性向けの企画もあるかもしれないね。

●ごめんなさい。今日は酔ってるんで、アンケートを適当に書いてしまった。セガに会社資料を請求したが、まだこない。ナムコとタイトーはもうきたぞ〜。コナミもまだよ。早くしないとナムコに行っちゃうぞ。

（京都府・N.Y・23歳）

▲人材は大切にしましょう。でも各社の人事担当には積極的に電話をしたほうがいいね。

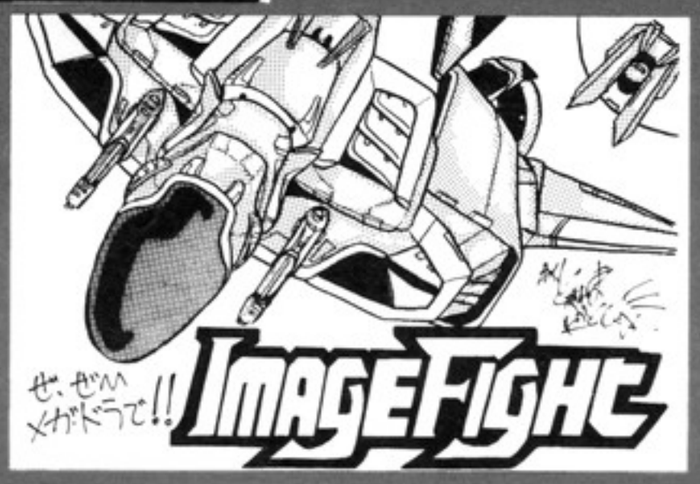
●ジャムおじさんと岡田真弓さん、謝罪することなんてない。ドックレースは個人の評価であるので、他人と違って当たり前。そんなことは、わからないガキには言わせておけばいい。点数が辛いほどメーカーのためになるのだ。達人講座で救われた人も多いはず。

（東京都・I.T・23歳）

▲とくに辛く評価するのは、難しい問題だ。こちらとしても十分プレイしたうえで評価したい。



（広島県・HOS・♂）



（兵庫県・遠山ふとし・16歳）

8月号のゴメンナサイ

●P32の「スーパーモナコGP」の価格は正しくは6,000円です。

●P47の電波新聞社の質問のなかに誤植がありました。正しくは、今年後半のメガドラソフトの……です。

●P93の「バーニングフォース」の写真が間違ってしまいました。

●P124のハガキの書き方の例が待ちがっていました。

7月号BEメガ読者プレゼント」当選者（敬称略）

①コラムス（5名）
東京都・松崎貴史　静岡県・田中和夫　山形県・川井　洋　長野県・岡田卓也　広島県・長崎光男

②大旋風（5名）
大阪府・服部孝夫　福岡県・水野克巳　神奈川県・西山忠男　東京都・竹山孝則　愛知県・鈴木敏雄

③サンダーフォースIII（5名）
埼玉県・金井孝一　北海道・塚原清　福島県・加藤寛之　新潟県・早川　隆　大分県・今田　潔

④「スーパーブルー」（1名）
栃木県・井川　靖

⑤「Gの衝撃」（20名）
東京都・上野　吉夫　群馬県・高島忠之　滋賀県・佐野　健　宮城県・浅村　滋　東京都・永井克彦　茨城県・天田　順　千葉県・斎藤智宏　大阪府・吉田隆二　香川県・遠藤幸治　大阪府・五十嵐武志　他10名

⑥ダイナマイトナース（1名）
愛知県・松岡和宏

⑦ウルフチームオリジナル腕時計（1名）
静岡県・伊藤啓介

⑧ウルフチーム・ロゴステッカー（12名）
東京都・岩井英雄　愛媛県・田中賢　青森県・杉浦啓二　東京都・吉岡正治　神奈川県・岩谷裕介　長崎県・内野重夫　他6名

⑨NEO・GEO　SOUND POWER-G.S.M.SNK 2-（3名）
東京都・水谷雄二　東京都・河田修　大阪府・山口　博

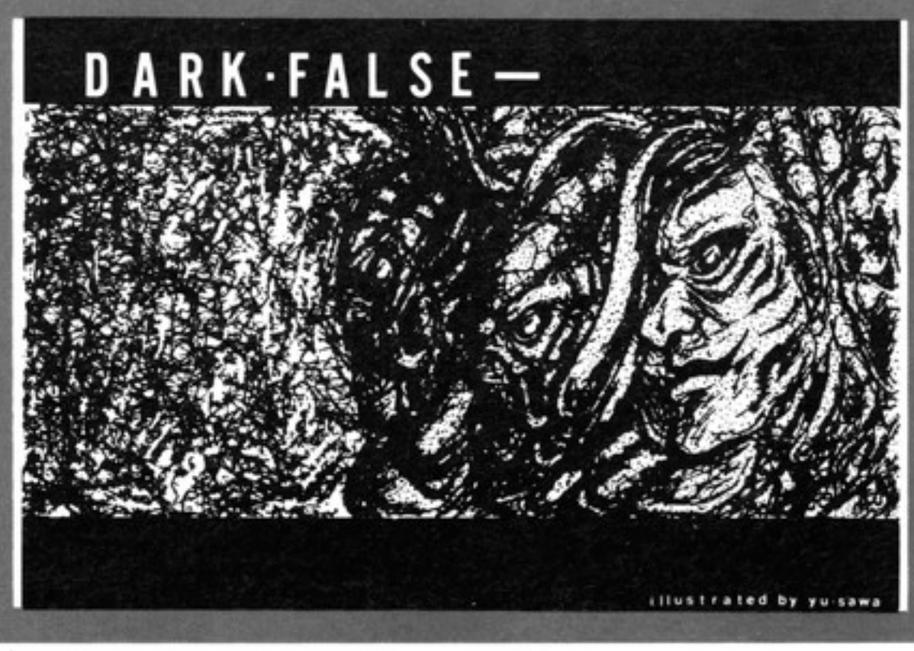
⑩AFTER BURNER／S.S.T.BAND（3名）
埼玉県・横山　満　広島県・田中明　岐阜県・赤松義彦



（北海道・T.K－1・16歳）



（神奈川県・塩川元章・18歳）



（東京都・悠沢遊太・3歳）



（宮城県・MOR・17歳）



（千葉県・エレオノーラ・16歳）

びーぷるランド10月号からの投稿は……

でかった面白いこと、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。

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ほうがいいなぁ。

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。

メガドラビンビントーク

ゲームに限らず、あなたのまわり

イラスト

ハガキにペン（鉛筆・カラー不可）でね。

なお、すべ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。

ビーぷるランドへの投稿は……

〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル(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。

改造人間INOの
RGBケーブル講座



電波新聞社メガドライブ用RGBケーブル「XMD-1RGB」レポート

いままで、メガドライブ用RGBケーブルを手に入れようとしても半田ゴテを片手に自作するしかなかった。ついにRGBケーブルが市販されるぞ！

手軽にRGB出力が楽しめる、ありがたいケーブルなのだ！

以前、BEメガでも何度か作り方を紹介したRGBケーブルの完成品が、あの電波新聞社から市販されることになった。製品名は、XMD-1RGB。まだ、試作品の段階だが素晴らしい性能を期待していいぞ。

メガドラは、テレホビーマシンのなかでは、最高のAV機能を誇っているが、今まではビデオ出力のケーブルしかなかったため、性能を十分に発揮できないでいた。

今回発売されるXMD-1RGBは、21ピンと15ピンのアナログRGBモニターに対応させたものだ。その効果のほどは、P20に写真で掲載したので、穴の空くほどビデオ出力の写真と見比べてほしい。

また、サウンドのほうもモノラルではなく、メガドラ本体前面のヘッドフォン端子を利用してステレオサウンドが楽しめるようになっている。メガドラには、PCエンジンほどステレオ効果を生かしたソフトは多くないけれど、やっぱりモノラルとステレオでは、その迫力は段違いだ。

価格は未定。9月末の発売を首を長くして待て！　なお、電波新聞社では、このXMD-1RGBのアップバージョンでS端子にも接続可能なRGBケーブルも製作中。RGBモニターはないけれど、S端子ならあるという人には、うれしい知らせだ。



RGBモニターにもいろいろある。要チェック！

RGBとは、光の三原色であるRED＝赤、GREEN＝緑、BLUE＝青のこと。そもそも、モニターの中で映像信号は最終的に赤、緑、青のRGB信号に直されてモニターに表示される（虫眼鏡でモニター画面を見ると、ドットが赤青緑の3つで構成されているのがわかるだろう）。

メガドライブから出力される信号も、もともとこのRGBそれぞれが独立して出力されているのだ。だからRGB出力なら、出力されるデータをそのままの形（変換などしないで）で入力しモニターに写せるため、ビデオ出力やRF出力などの入力方式よりきれいな映像が得られるのだ。

ところでRGBにもアナログRGBとデジタルRGBがあり、デジタルRGBそれぞれの信号をON／OFFするしかないので8色しか表示できないが、アナログRGBのほうは信号にある程度の階調をもたせることで、多くの色数を表示できる。たとえば8段階なら2の8乗×2の8乗×2の8乗＝4,096色といったぐあいである。もちろんメガドラは、アナログRGBだ。

さて、今回発売されるXMD－1RGBに対応できるモニターは、基本的に15ピンか21ピン端子がついている200ライン（15kHz）のもの。RGBモニターのなかには、8ピン端子がついているものがあるが、これはデジタルRGBなので対応していない。21ピンの端子は、最近よく家庭用の大型AVテレビなどに見受けられるものだ。21ピンにかんしては、MSX用のモニターなどもこの類で、XMD-1RGBにそのまま接続できる。

ただし、15ピンのパソコン用のモニターのなかには、400ライン（24kHz）専用のものも多い（とくにPC－98用のものが多い。最近のパソコンは、400ラインの高解像度に対応したものがほとんどだ）。これはメガドライブは標準解像度専用（200ライン、15kHz）であるため、対応することができないので注意すること。たとえばX68用のモニターなどのようにデュアルスキャンやマルチスキャンタイプのものなら自動的に調整してくれるので、だいじょうぶだろう。

また、200ライン、15kHzの15ピンのモニターでもピン配列の異なるものがあるので注意が必要だ。図に載せた15ピンの出力配列を見て確認してほしい。

XMD-1RGBの仕様

機能	メガドライブのA/V出力を15ピンと21ピンのアナログRGB端子への出力信号に変換
仕様	入力：メガドライブAV/OUT（8ピンDINプラグ） ステレオ音声入力（ステレオミニジャック） 出力：15ピンアナログRGB（15ピンD-SUBジャック） 21ピンアナログRGB（8ピンDINジャック） 電源：DC5V（メガドラ本体から供給） 寸法：95×60×26mm（箱型）
対応機種	入力：メガドライブ 出力：シャープX6800015ピンアナログRGBモニター（CZ602Dなど） NEC15ピンアナログRGBモニター（PC-KD862Sなど） FM-TOWNS専用モニター（ショートピンを操作する）

XMD-1RGBは、こうつなぐ！

モニター側への出力

15ピンD-SUBジャックを15ピンアナログRGBモニターに接続する。出荷時の設定はシャープ〝CZ-600D〟シリーズやNEC〝PC-KD800〟シリーズに対応。

15ピンD-SUB ジャック出力信号

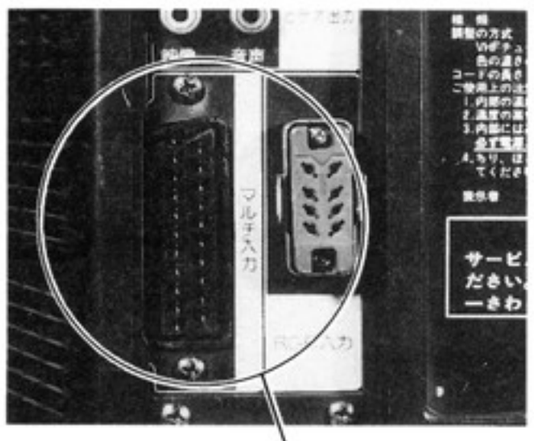
1	R	OUT
3	G	OUT
5	B	OUT
7	N.C or COMPOSIT-SYNC FOR FM-TOWNS	
9	N.C	
10	AUDIO L	
11	AUDIO R	
13	N.C	
14	H-SYNC	
15	V-SYNC	
2,4,6,8,12	GND	

パソコン－モニター接続ケーブルを使用して接続する。

なお裏面のショート・ピンの操作でFM-TOWNS専用モニターにも対応可能。

21ピンRGB端子

MSXのアナログRGBモニター接続用に市販されているケーブルを使用する（21ピンから8ピン変換ケーブル。別売）。21ピン側をモニターへ8ピン側をXMD-1RGBに接続する。

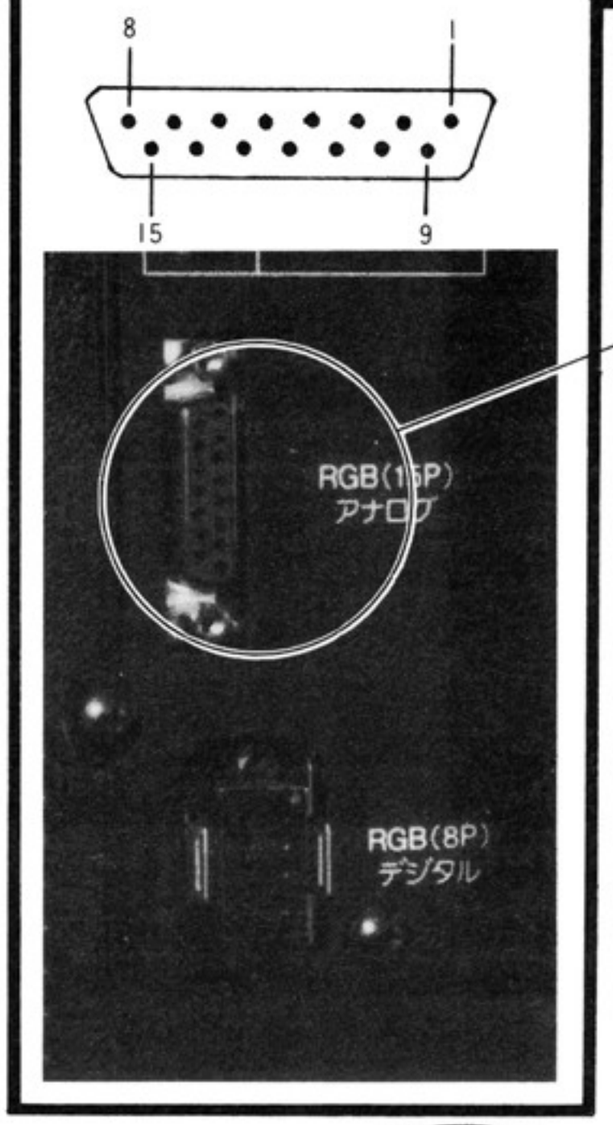


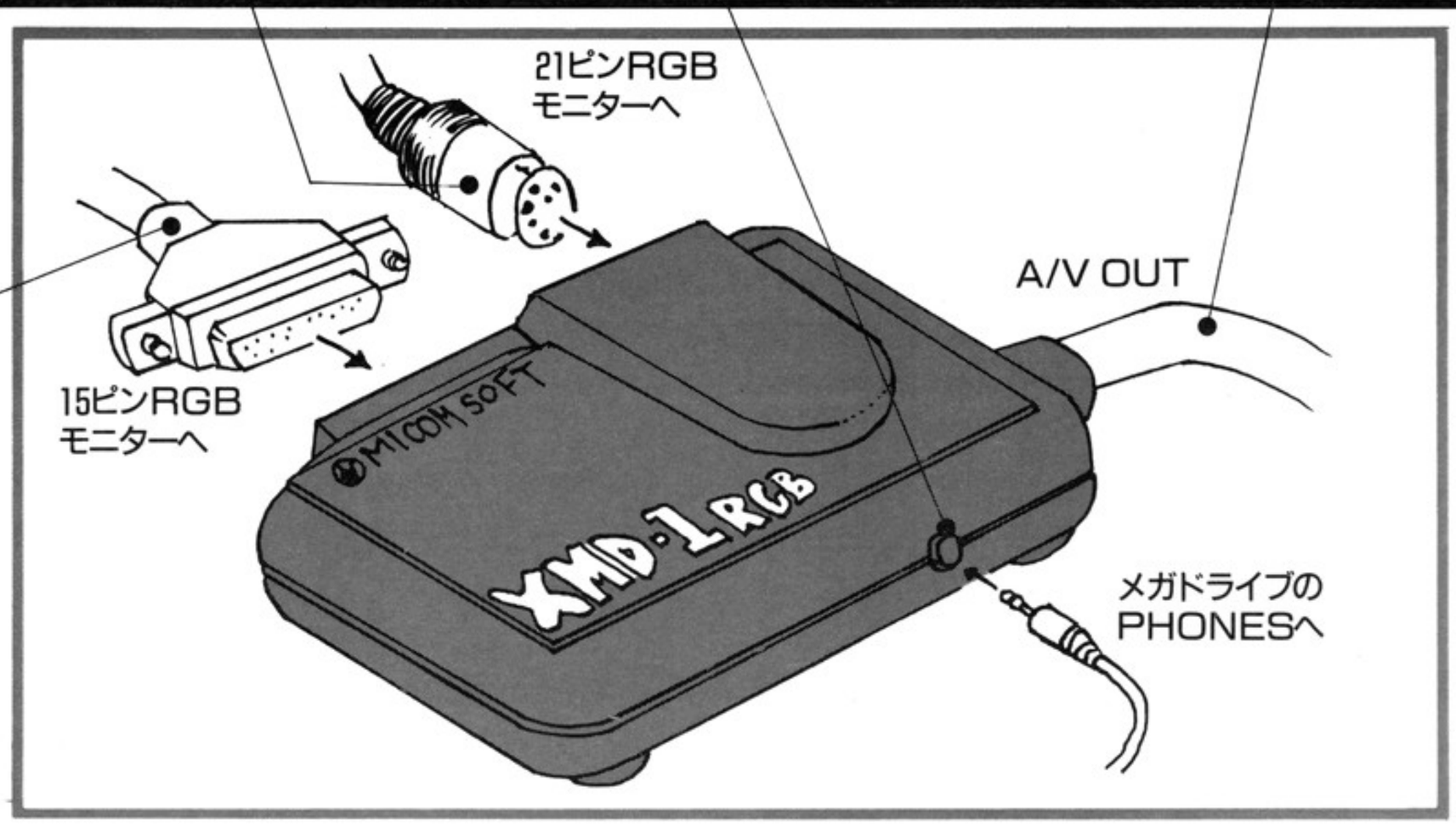
メガドライブ側からの入力

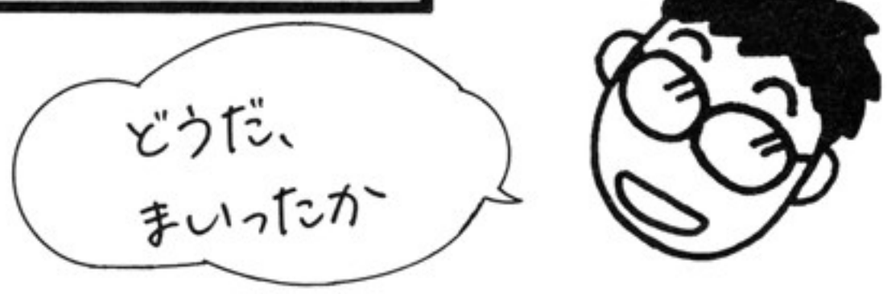
XMD-1RGBの8ピンDINプラグをメガドライブ〝A/V OUT〟に接続する。

XMD-1RGBのステレオミニジャックに市販のステレオミニプラグコードなどでメガドライブ前面の〝PHONES〟ジャックと接続する。15ピンアナログRGB出力がステレオ対応になる。非接続時は〝A/V OUT〟のモノラル出力を使用。









7月号のお詫びと訂正

7月号のP42の特集に掲載したヒューマンクリエイティブスクールの電話番号が間違えていました。
正しくは、042(202)-1521です。
ヒューマンクリエイティブスクール並びに(株)ネクスト様にご迷惑をかけたことを深くお詫びします。

サンタ★メガドライブ誌広告掲載記念

ゲーム・ギアー

9月30日発売

定価19,800円



サンタ会員価格 ?円

（会員の方に限り予約受付1,000名様限定）

SEGA® メガドライブ

標準価格21,000円



ファン拡張特売価格

¥11,800（送料1,200円）

●サンタの住所は右のページにあります。●広告有効期間は9月5日までです。

夏休み、メガドライブ専用ソフト大特売会9月5日迄です。

ファンタシースターII **4,400円**	ファンタシースターIII **4,400円**	サイオブレード **4,400円**	サンダフォースIII **4,400円**	フェリオス **3,500円**
イースワット **3,500円**	サイバーボール **3,500円**	ゴーストバスターズ **3,500円**	ヘルツォークツヴァイ **3,200円**	スーパーリアルバスケット **3,200円**
ゴールデンアックス **3,500円**	カース **3,200円**	ランボーIII **2,500円**	麻雀COP・竜 **2,500円**	史上最大の倉庫番 **2,500円**
大旋風 **3,500円**	スーパー大戦略 **4,800円**	大魔界村 **4,000円**	エアーダイバー **4,000円**	孔雀王II **2,800円**
ソーサリアン **3,500円**	ヴァーミリオン **2,400円**	フォーゴットンワールズ **2,800円**	おそ松君 **1,800円**	大特売会につき 売り切れの時は、 ご容赦下さい。

マークIII・マスターシステム メガドライブ（メガアダプター使用）対応ソフト

全品300円コーナー

- ●星を さがして
- ●天才バカボン
- ●ロードオブソーサー
- ●アレクのミラクルワールド

全品500円コーナー

- ●SDガンダム 外伝
- ●熱球甲子園
- ●魔王ゴルベリア
- ●剣聖

800円コーナー

- ●アフターバーナー
- ●エイリアンシンドローム
- ●オーバーオール

アーケード パワースティック

定価6,800円

特価5,000円（送料1,000円）

マークIII、マスターシステム用ゲームソフト専用

メガアダプター

定価4,500円

特価2,200円（送料800円）

マークIII、マスターシステム、メガアダプター対応

セガ 3Dメガネ

特価2,000円

メガコントロールパット

定価2,000円

特価1,700円

セガ マークII マスターシステム 専用

SGコマンダー・限定新発売

定価1,980円

特価800円

任天堂 3Dメガネ

マスターシステム対応もOK



特価1,000円

ファン拡張大特売会・サンタはSEGA®の専門店!!

●午後3時までにご注文いただいた商品は翌日に配達いたします。(サンタ会員のみ)

ストライダー飛竜
10月発売予定
6MSPチーム
アクションゲーム



価格未定

バトルゴルファー唯
9月発売予定



価格未定

SPモナコGP
発売中!!



定価 6,000円(A)
特価4,200円

メガドライブ専用ソフト発売予定日と、サンタ販売価格表

ラスタンサーガII 発売中 4,600円	マイケルジャクソン ムーンウォーカー 8月25日発売 4,000円	ヘルファイヤー 8月31日発売 4,600円	TEL・TELスタジアム 発売日未定 4,400円	クラックダウン 発売日未定 ?,???円
四天明王 8月10日発売 4,200円	インセクターX 9月上旬発売 4,600円	AXIS(アクシス) 9月5日発売 4,400円	スペースインベーダー'90 9月下旬発売 ?,???円	モンスターレア 9月発売予定 ?,???円
レッスルウォー 発売日未定 ?,???円	リングサイドエンジェル 9月発売予定 ?,???円	バーニングフォース 発売日未定 ?,???円	コラムス 発売中 3,500円	あっぱれ実業王 発売日延期 ?,???円

申し込み方法 商品申し込み書又はメモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、店頭価格＋送料800円(日本全国)を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。

ご注意 商品の仕入価格等の変動により店頭販売価格を変更することがあります。商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。発売中の商品は、サンタに商品代金が到着後、2日以内に宅急便でお届け致します。
商品代金着払いを希望の場合は送料プラス手数料200円が必要です。

優しさ☆思いやり☆365日

サンタ★ファミリーランド



〒175 東京都板橋区高島平9-1-9
営業時間・AM10:00～PM8:00定休月曜日
都営地下鉄三田線西台駅下

TEL 03・932・1138 代表

★サンタの商品価格は全て、消費税が含まれています。

〈キリトリ線〉

商品申し込み書

※小学生の方は保護者名を記入の上、必ず捺印して下さい。

ふりがな	年齢
氏名	会員の方はNO.を書いて下さい。 会員NO.
ふりがな	
住所 〒	
TEL	保護者名 印
商品名	商品名
商品名	商品名

中古商品の売買は一切致しておりません。

★元ファミリーランドの会員の方は会員番号には変更ありません。ご安心下さい。

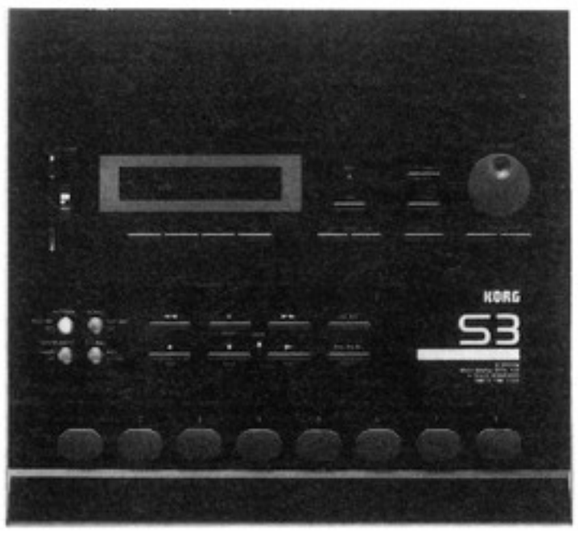
COME-COMEインフォメーション

創作から演奏までを完璧にコントロールするリズムワークス

コルグのリズム・ワークステーション「S3」は、リアルで自由な音作りを可能にしたsiシステムを採用している。

siシステムとは、内蔵のPCMデータをエディットして、つのパッドに2つまで組み合わせて1つの音を作り出し、エフェクト処理するというもの。このシステムにより、たとえばアタック部分にスネアの波形データを、余韻の部分にバスドラムの波形データを使い、独自のバスドラムを作り出すことが可能になったのだ。

また、オプションROMカードは、サウンドとプログラムの2枚組。カードを使用することにより、リズムだけでなく、メロディ楽器のデータまでバリエーションが広がるのだ。

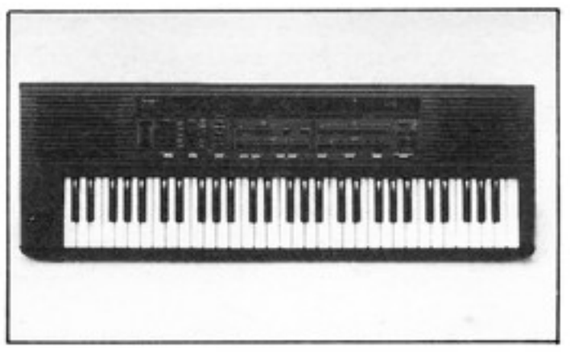


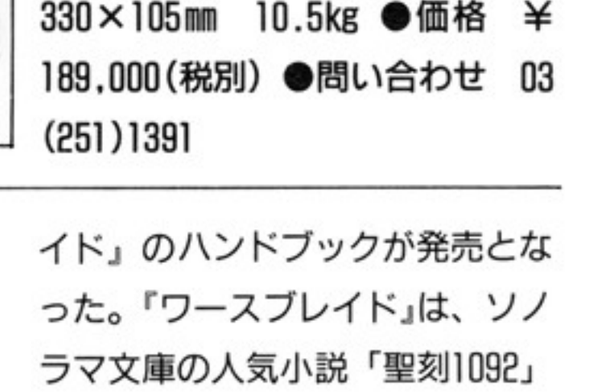
●サイズ　348×337×57mm 2.6kg
●価格　¥124,000
●問い合わせ先　03(363)5995

ますます充実した機能を搭載してEシリーズがパワーアップ!

インテリジェント・シンセサイザーのローランドEシリーズの、新製品が発売された。圧倒的な支持を得ているLA方式デジタル音源はもちろん、ワンマンバンドの気分で作曲、編曲などに活用できる。

廉価版のE－5には、オートアレンジャー機能、コード・インテリジェンス機能、メロディ・インテリジェンス機能を搭載。上位バージョンのE－30には、さらにソング・コンポーザー機能、ユーザープログラム機能、MIDI機能が搭載され、演奏の幅は限りなく広がっていくこと間違いなしだ。





〈E-5〉●サイズ　963×32×101mm 7.0kg ●価格　¥130,000（税別）〈E－30〉●サイズ　1023×330×105mm　10.5kg ●価格　¥189,000(税別) ●問い合わせ　03(251)1391

オムロンよりブックパソコン用内蔵モデム発売

オムロンからポケットモデムの新製品と、98ノート及びJ-3100用の内蔵モデムが発売される。

通信中のエラー訂正機能としてMNPとCCITT V.42の両方を標準装備。高速でエラーのない本格的な通信が楽しめる。



■ポケットモデム
MD24FP5 II　¥42,800
MD24FP4 II　¥38,000
■98NOTE用内蔵モデム
MD24FN5　¥44,800
MD24FN4　¥39,800
■J-3100用内蔵モデム
MD24FJ5　¥49,800
MD24FJ4　¥49,800
●問い合わせ先
オムロン(株)　03(5488)3221

「ワースブレイド」のハンドブック『操兵の書・第一巻』



ホビージャパンより発売中のテーブルトークRPG『ワースブレイド』のハンドブックが発売となった。『ワースブレイド』は、ソノラマ文庫の人気小説「聖刻1092」をもとにしたファンタジーRPG。関連商品も充実している。

本書は操兵名鑑をメインに、基本設定資料、ワースの世界などを徹底的に紹介している。とくに操兵名鑑は、イラストと詳しいデータ入りなので、遊ぶときによりイメージを膨らませることができる。これまで、どこにも発表していない設定が数多く掲載されているので、ファン注目の書だ。

■『ワースブレイドハンドブック操兵の書・第1巻』¥1,800

セガ SPEC会員募集!

SPEC（スペック）は、セガのコンシューマ部門の開発者とユーザーとの交流の場として作られた会員制のサークルだが、このたび大々的な会員の募集が行われる。

活動内容は年4回発行の会誌『SPEC』が中心で、最新ゲームの開発情報、スタッフによるコミック、そして会員の投稿で作るコーナーなど、普段お目にかかれない生のスタッフの姿やユーザーの声が知ることができるぞ。

参加希望者は、62円切手を貼った返信用封筒（自分の住所、氏名を明記）を同封のうえ、下記までに送ること。その後のくわしい手続きは、送られた入会申し込み書を参照してほしい。

〒144　東京都大田区羽田1-2-12　(株)セガ・エンタープライゼス　HE事業本部　SPEC「入会希望」係まで



快楽的体感遊園

いまどきの「愉快、痛快」体感ゲーム

特集一









イラスト／中村　亮

序章にかえて……体感ゲーム1000年の重さ

ゲーム好きの僕たちが、体感ゲームと聞いてすぐに思い浮かべるのは、「アウトラン」や「アフターバーナー」などのような通称コックピット型TVゲーム機(アミューズメント業界紙『ゲームマシン』による)である。早い話が乗り物つきビデオゲームのことだ。しかし体感ゲームの歴史は、そんなに新しいものではなかったのだ。今、沈黙を破り、紐解かれる体感ゲーム1000年の歴史とは……。



近代体感ゲームの開祖・セガの「ハングオン」だ。名前は知らなくても、きょう体は記憶にあるだろう。

体感ゲームって何だ

'85年に登場したセガの「ハングオン」や「スペースハリアー」以来、次々に登場してきた体感ゲーム。バカでかい「ギャラクシーフォース」や通信機能付きの「ファイナルラップ」なんてのは記憶に新しいところだ。でもよく考えると、航空会社が採用しているパイロット訓練用のシミュレーションマシンや、一部の自動車教習所で採用しているドライビングマシンも、ゲームセンターの体感ゲームの親類みたいなものだといえる。世間を見渡してみれば、種々雑多な体感ゲームが街には溢れているのである。

というわけで今回は、乗り物ふうのシミュレーション感覚のゲームマシンを、広く体感ゲーム(もちろんコンピュータゲームマシン版のものは、狭義のものとして当然含む)と定義し、そのルーツをたどり、来るべき21世紀を前に、人類が創造した究極のゲームのスタイルを追求してみようと思うのだ。

体感ゲーム1000年史

体感ゲームの基本は、すでにある乗り物を使った〝疑似体験である〟と定義できる。このことを念頭において歴史書をながめてみれば、なんと平安時代にその原型を見いだすことができてしまうのである。

A.フレイザー著/和久洋三監修の『おもちゃの文化史』によれば、その時代に乗り物としての馬を模した竹馬遊びが行われていたという。これは、現代よく知られている、竹の竿に横木をつけ、その上に足を乗せて歩く竹馬ではなく(このスタイルは、江戸時代になってから)、単に葉のついた笹にまたがって遊ぶというものだ。



体感ゲームの元型と思われる、平安時代の竹馬。貴重な資料である。



こちらは欧州の棒馬。武士道と騎士道は通じるものがあんのか!?

同じ頃、ヨーロッパでも馬の形をした棒にまたがって遊ぶ、棒馬という遊びがあった。これは、アングロ=ノルマンを起源とする、騎士道に関係する遊びである。こうした乗馬シミュレーションが、人類史に登場した初の体感ゲームなのである。

ところが、その後19世紀まで体感ゲームは発展をとげることができなかった。わずかに江戸期(18世紀)にみられる拷問、諸外国ではフランス革命前後にみられるこれまた拷問に、体感ゲームの姿を発見できる。しかしこれはあくまで残酷であり、体感ゲーム本来がもつ遊技性とはかけ離れている。



18世紀には、ちょっとアブない方向へ発展した体感ゲーム。

11世紀に発祥した体感ゲームが、なぜ19世紀まで発展の歴史を閉ざしたのか。それは、交通機関の発達と密接に関係しているものと考えられる。なぜなら、体感ゲームは乗り物を模したシミュレーションだからだ。中世の乗り物といえば、もちろん馬だ。たとえば、世界最初の遊園地・チボリ公園のメリーゴーランドも馬が原型だった。これ以外の体感ゲームらしきものといえば、韓国のブランコが特筆すべきものだろう。



朝鮮半島で発生したブランコ。ルーツは意外と近くにあったのだ。

20世紀の体感ゲーム

1920年代になると、大衆消費社会の到来により〝遊び〟も様変わりしていく。

それまでタダ同然だったゲームにお金が支払われ、観客のほうもそれに見合った面白さを求めるようになった。今日、われわれの身近にあるピンボールやジェットコースターなどの原型も、この時代の産物である。

交通の発達とともに、体感ゲームも進化すると前にも述べたが、この時代は交通機関が飛躍的に進歩したものの、せいぜい飛行機や戦車の形をしたお子様用の乗り物(デパートの屋上などにある)程度だったのである。

ところが、'50年代になってウォルト・ディズニーが、遊園地とは趣の違ったアミューズメントパークを作りあげ、次第に新しい〝遊び〟を商業的に定着させていくと、より大がかりなマシンへの志向が高まっていった。

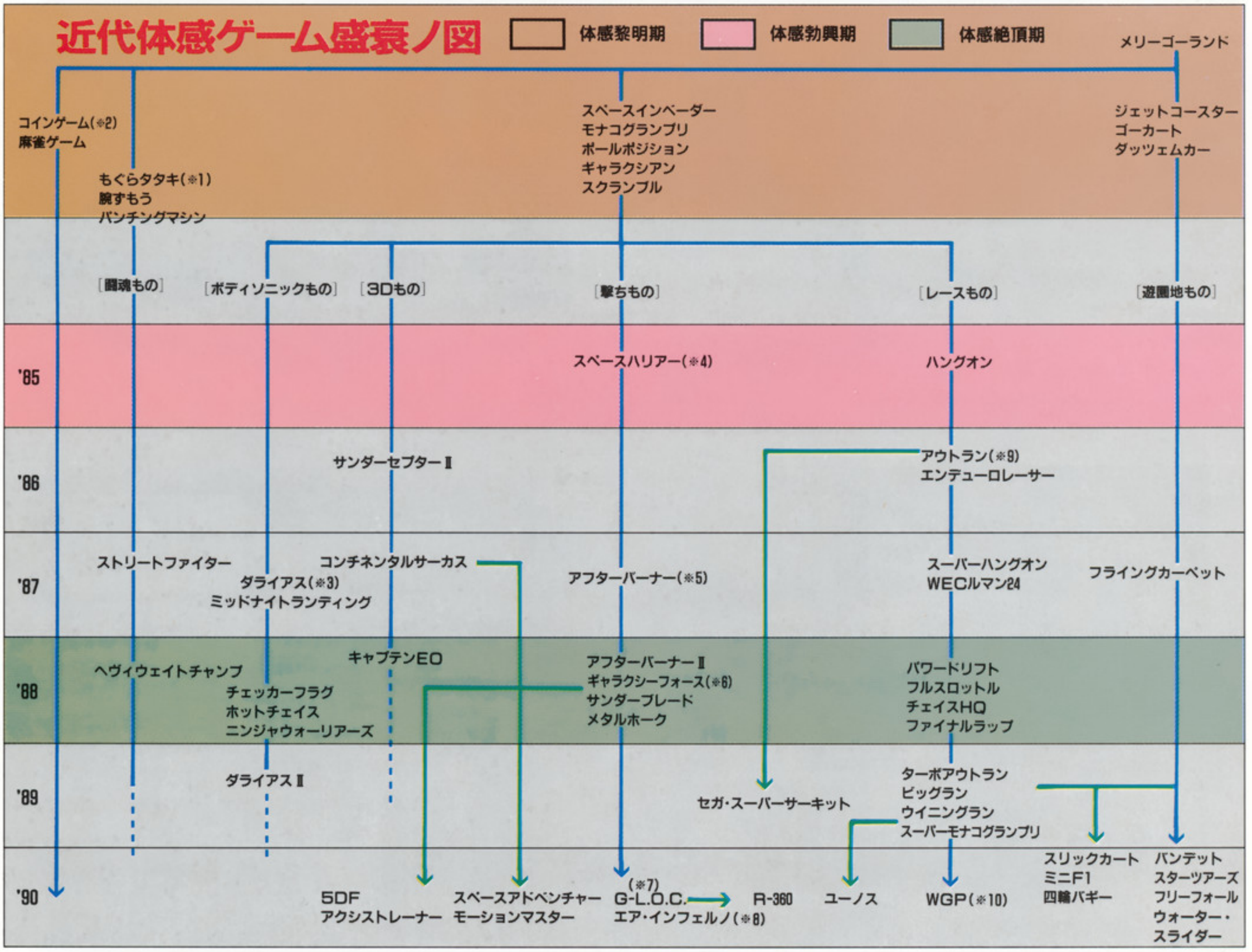
しかし、マシンを単にデカくしただけでは人々は納得しない。ゲームマシンが、たとえ16ビット、32ビットになろうと、肝心なのはソフトであるのと事情は同じだ。

さて、そこで登場するのが、セガの「ハングオン」である。体感ゲームの1号といわれているこのマシンだが、バイクに乗ったシミュレーション感覚を楽しむ、というテーマをもっている。

たとえ人類の技術が飛躍的に進歩しようと、馬から発展した体感ゲームは、その歴史をちゃんと背負って発展しているのである。世紀末に向かって、とどまるところを知らないテクノロジーの進歩と、面白さを求めるわれわれの欲望。さてさて、これからどんな体感ゲームが登場するのだろうか。

体感ゲームの系譜

近代において、世に体感ゲームなる言葉が出回り始めたのは、1985年からである。セガの提唱による「ハングオン」「スペースハリアー」は、今までのビデオゲームの常識を覆す、ハンドルやレバー操作による可動きょう体であった。業界にさまざまな話題を醸したが爆発的な支持を得ることができた。シミュレーターとしてのリアル感は、いままでのテーブルやアップライトきょう体の比ではなかったからであろうか。'85年を近代体感元年とするならば、もっとも体感ゲームが華やかになって繁栄したのが'88年といえる。こうした年代を横軸とし、系統を縦軸として考えてみると、徐々に'90年代の体感ゲームが見えてくるのである。





※1 もぐらたたき
いつごろ発祥したのか不明。あまりにも古いので、資料がモノクロなのだ(ウソ)。〈トーゴ〉



※2 コインゲーム
新風営法施行前は、夜明しの友といわれていた。〈シグマ〉



※3 ダライアス
3つのモニターを並べたきょう体が、人気を呼んだ。ボディソニックものの旗頭。〈タイトー〉



※4 スペースハリアー
ハングオンと並ぶ、初期体感ゲーム。操縦感覚が、飛行機と同じようにリバースだった。〈セガ〉



※5 アフターバーナー
このゲームの成功により、体感絶頂期を迎えることとなる。Ⅱも好評だった。〈セガ〉



※6 ギャラクシーフォース
きょう体、内容など、このあたりから成熟期に入っていったのではないだろうか。〈セガ〉



※7 G-LOC
セガ体感ゲーム第Ⅱ弾。アフターバーナーの続編。R-360の生みの親でもある。〈セガ〉



※8 エアーインフェルノ
現存の体感ゲームでは最新のものだ。ヘリコプターを自機としたシューティング。〈タイトー〉



※9 アウトラン
当時抜群のインカムを誇った。このレースゲームから、スーパーサーキットは生まれた。〈セガ〉



※10 WGP
レースゲームとして初の5ギアチエンジバイクもの。タイトーらしく、転倒が派手。〈タイトー〉

'90年代の体感ゲーム Nineties' Pysical Senseation

R-360　セガ・エンタープライゼス

体感ゲームの主翼を担ったセガが提唱する、バーチャル・リアリティ（仮想現実の世界）のハイ・エンターテイメントマシン

アミューズメント業界のリーディングカンパニーを自負するセガが、従来の体感ゲームシリーズを超えるハイテクマシンを生み出した。

「R-360」は、球型のコクピットを、2軸により前後左右360度無制限に回転できるようにした、画期的マシンだ。発表時には、セガ体感ゲーム第11弾の戦闘機ドッグファイト「G-L.O.C.」が内蔵されていたのだが、このほかにもレーザーディスクの映像に対応するようになる。つまり、ジェットコースターの映像であるとか、ＴＤＬのスターツアーズのようなものも、よりリアルに、簡単に楽しめる可能性がある。しかも、〝体験モード〟〝ゲームモード〟の2種類が用意されているため、ゲームをしなくても映像の迫力を味わうこともできるのだ。今後どのようなゲーム、映像が組み込まれるのかは未定だが、汎用性が無限に広がるマシンだといえるだろう。

このマシンが開発された背景には、アミューズメント業界自体が、エンタテイメントへ移行する転機を迎えたことが考えられる。都市型ゲームセンターが、アート化や高級志向に移向し、郊外にはテーマパークや大型アミューズメントセンターが建設されてきた現在、ユーザーは、より質の高い遊びを要求してきている。それを満たすためにセガが出した答えが、好奇心、ロマン、スリルを味わえるバーチャル・リアリティマシン「R-360」なのだろう。







R-360の円形きょう体。アフターバーナーの影響を受けているように思えるＬＤ対応が楽しみだ。

サイズ	W2500mm　H3000mm　D2500mm
電源部	三相絶縁変圧器 漏電遮断機（兼過電流保護60Ａ）
動力部	ＡＣサーボドライバ1.5KW　2基(緊急制動用ブレーキ装備)
制動部	サーボドライバ2基 専用ドライブボード(Ｚ80ＣＰＵ2個)（レーザーディスク制御可能）
映像	ゲーム画像、制御用画像 VIDEO入力（レーザーディスク接続可能） VIDEOセレクター搭載 外部VIDEO出力標準装備
モニター	20インチカラーモニター（コックピット内） 10インチカラーモニター（コントロールタワー内制御）
音声	ゲームサウンド 2系統のライン入力（レーザーディスク接続可能） マイク端子標準装備 オーディオミキサー搭載 外部ラインアウト標準装備
アンプ	ステレオ＋スーパーウーハー

ミニＦ１

スノーモービルの337ccエンジンを積んだカートで、だれもが気軽に体感できるモータースポーツ。



アクセルワークでタイヤをスライドさせる。大迫力だ。

今回取材を行ったフォーミュラクラブは、実際のフォーミュラマシンをスケールダウンして、屋外のサーキットでタイムトライアルを行うといったもの。スケールダウンされているとはいえ、コース上のＭＡＸスピードは時速50キロ以上（マシン自体は、120キロのポテンシャルをもつ）。空気を切りさいて流れる風や、２ストロークオイルの焼ける臭い（本物は４ストだが）などは、体感きょう体ゲームでは絶対に味わえない感覚だ。

実際のプレイ方法はというと、１ラウンド（コース５周）単位で、１周ごとのタイムを競う純粋なタイムトライアルだ。スリックタイヤをドリフトさせ、コーナーの侵入、脱出ラインを読み、シビアなアクセルワークで1／1000秒のタイムを競うミニＦ１。Ｆ１公式予選そのままの雰囲気をシミュレートしている点で、体感ゲームというより手軽なモーター

BEメガ特選！遊戯場情報

東京ディズニーランド	交　通　千葉県浦安市（ＪＲ京葉線舞浜駅すぐ、東京駅より直通バスあり） 入園料　大人3000　中高生2700　小学生以下2000 （パスポート、ビッグ10など各種セットあり） ＴＥＬ　0473（54）0001　夏休み期間無休	ご存知、日本遊園地の王者。ここははずせないぞ。チェック項目はありすぎてホントに困るくらい。スターツアーズ、ビックサンダーマウンテン、ホーテッドマンション……。とくに夏休み期間中はエレクトリカルパレードと花火が毎日楽しめるので、いち押しなのはいうまでもない。
としまえん	交　通　東京都練馬区（西武池袋線豊島園駅すぐ） 入園料　大人1600　子供800 （各種セットあり） ＴＥＬ　03（990）3131　11月まで無休	フライングカーペットとフライングバイレーツの２大巨頭は健在。しかも夏季はプールもオープンしているので、都心の遊園地にしては驚くほど充実しているぞ。最近は広告やＣＭにも力を入れていて、そのへんでも注目度が高まっているのだ。
浅草花やしき	交　通　東京都台東区（地下鉄銀座線浅草駅より８分） 入園料　大人400　子供200 （乗り物券1000　１日フリーパスあり） ＴＥＬ　03（842）8780　夏休み期間無休	日本一歴史があるといわれる下町の中の遊園地。去年改装されて、ジェットコースターの映像にあわせて座席が動く、ＴＰ-１がおススメ。意外と都民は行かなかったりするのだが、いまこそチェックしておきたい場所の一つだ。
後楽園ゆうえんち	交　通　東京都文京区（ＪＲ水道橋駅、地下鉄丸の内線後楽園駅よりすぐ） 入園料　中学生以上1100　小学生以下650 （１日フリーパスあり） ＴＥＬ　03（811）2111　無休	あの東京ドーム、後楽園ホールの隣にあるという地の利の良さ。夏休み中は毎日ライブマンショーが行われ、子供に大人気。でもボクらがチェックするのはウルトラツイスターだ。地上30メートルまで昇ったカートが急降下と回転を繰り返す。見てるだけでも怖いのだ。

BEメガが注目する'90年代の体感潮流

フォーミュラクラブSRS

スポーツとして、読者諸君におすすめしておきたい。



平日でも200人余りの人が遊びにくる。雨天以外営業。



ストレートでは時速50キロ以上。体感速度は120キロに相当する。

ラップタイムもプリントアウト。うれしい配慮だ。

所在地　神奈川県海老名市門沢橋2668 17
ＴＥＬ　0462(38)5212
資格　普通免許証の所持者
料金　メンバー：１Ｒ　平日2,000円
　　休日3,000円
ビジター：１Ｒ　平日3,000円
　　休日4,000円
（各種チケット、多目的スペースとしても利用可）

スペースアドベンチャー　日邦産業

5分間で宇宙を実体験できる

ＮＡＳＡのスペースシャトルをコンパクトにしたようなきょう体は、非常に目につく。これは日邦産業の体感映像シミュレーターだ。72インチの大画面に映し出されるのは、「夢運ぶ未来……宇宙の旅」というＣＧ。これにあわせてシャトルが連動する。上映時間は３～５分だが、機内の雰囲気で、十分未知への体験ができる。現在は愛媛県・砥部動物園、沖縄県・海洋博記念公園内沖縄エキスポランドにあるので、足を運んでみてはいかがかな？



スペースシャトルを半分にしたような超大型きょう体。



正面27インチの大型スクリーンを設置。「エアポート70」の迫力が……。

モーションマスター　オムニフィルムズ・インターナショナル・インク

対応フィルムはなんと100本以上！

米国より渡来したモーションマスターは４軸８方向に単独作動するシートで、迫力満点の臨場感が味わえる新感覚システムだ。現在は、滋賀県・琵琶湖タワーホテル、神奈川県・湘南海岸サーフ90、静岡県・白浜サファリワールドにあるので注目！　ただシートに座るだけで、アマゾンの激流を下ったり、スカイダイビングの加重感と浮遊感まで味わえるというのだから驚き。

問い合わせは03（243）1671浅見電気まで。



単独作動するシートは自由自在だ。浮遊感から加重感まで



対応フィルムは約40本。まるで動く映画館という感じだろう。

BEメガ特選！遊戯場情報

よみうりランド	交　通　東京都稲城市（小田急線読売ランド駅よりバス京王相模原線京王よみうりランド駅よりスカイロード） 入園料　大人1200　子供600 ＴＥＬ　044（966）1111　夏休み期間無休	国内最速、時速110キロのバンデッドは、異次元のスピード感だけに体験しておきたい。他にもここはループコースター、立ち乗りコースターが見逃せない。また、特設ステージではいろいろなアトラクションが行われている。８月26日には新日本プロレスが来襲するので、ファンは集合せよ！
向ケ丘遊園	交　通　川崎市多摩区（小田急線向ケ丘遊園駅よりモノレール　ＪＲ南武線宿河原駅より徒歩15分） 入園料　大人1300　子供700 ＴＥＬ　044（911）4281　夏休み期間無休	この春設置されたばかりのハンテンは、２人乗りの新型絶叫マシンだ。このほかに見どころといえば、180度スクリーンと６チャンネルサウンドを使った立体シアターのザ・３Ｄ。超迫力の映像とサウンドが、君をとりこにするはず。
西武園ゆうえんち	交　通　東京都多摩市（西武新宿線西武遊園地駅すぐ西武山口線遊園地西駅すぐ） 入園料　大人1800　子供900　（各種セットあり） ＴＥＬ　0429（22）1371　夏休み期間無休	３月に導入されたばかりのフライトトレーナーは、まだ乗っていない人には必見の代物。イベントとしては９月２日までの毎週土曜日に花火大会。８月19日からは懐かしのグループサウンズ大会が行われるぞ!!　お父さん、お母さんに知らせよう！
東京サマーランド	交　通　東京都秋川市（ＪＲ八王子駅、京王線八王子駅よりバス） 入園料　大人3800　子供2800 （プール、乗り物含む） ＴＥＬ　0425（58）6511　夏休み期間無休	やはり、日本に２台しかない垂直直下絶叫マシン・フリーフォールが、ポイント。ここで漏らしちゃったあとはプールに入ったり、スライダー類で遊べばよい(汚いか)。なんといっても入園時にお金を払えば、乗り放題入り放題だから、お得なのだ。

'90年代の体感ゲーム　Nineties' Pysical Sensation

ギャラクシアン³　ナムコ

360度大スクリーンのなかで、同時に28名がコスモウォーズを体験できるハイパーエンタテイメントマシン。花博の注目株だ。



花博マジカルクロスにあるブース。見た目より大きい。

話題の尽きない花博のなかで、ゲームキッズの熱い視線を浴びているのが、アミューズメントスペースにあるギャラクシアン³とドルアーガの塔だ。そのなかでもギャラクシアン³は、'90年代を象徴する体感マシンとして人気を集めている。

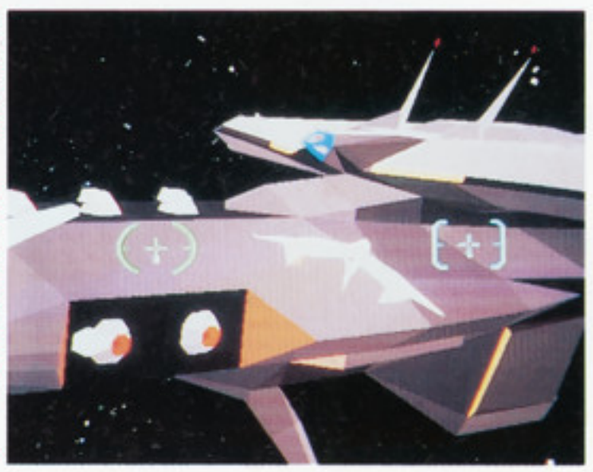
ギャラクシアン³は、360度大スクリーンに3Dポリゴナイザーを使ったCGのスペースワールドを映し出すシステムだ。従来の体感ゲームなら映像と連動する動きを楽しむだけの、受動的な体感映画でしかなかった。ところがこれは、28名ものプレイヤー全員が乗組員となって、襲いかかるエイリアン軍との戦闘をシミュレートしているので、その気でなくてもその気にさせられるのだ。AMマシンなどの開発によって培われた、ナムコの映像技術、コンピュータ技術がふんだんに生かされているというわけだ。花博終了後は、郊外型AMスペースに設置していく予定だということ。キミの町にも来るかもしれないぞ。



ドラグーンに乗り込むお客さんたち。360度スクリーンが大迫力。



「ウイニングラン」でおなじみの、3Dポリゴナイザー処理。



敵戦艦接近！照準を合わせて、ビーム砲を発射せよ。

料金	500円
定員	28名
プレイ時間	約4分（所要時間約6分）
映像装置	投影 120インチビデオプロジェクタ16台　スクリーン 360度マルチスクリーン（高さ5m）
制御装置	リアルタイム3次元CGシミュレーションシステム
駆動装置	油圧シリンダ
音響装置	8CHステレオ＋キャノンウーハー



これは、ドルアーガの塔。ギャラクシアンとはちょっと離れている。

セガ・スーパーサーキット

近未来都市型コースを高感度カメラ搭載のRCカーで走行する。画像ときょう体が連動した、時速300キロの感覚世界。



このきょう体は、「アウトラン」が元となっている。

'87年の夢工場で出展された、セガ・スーパーサーキット。現在は、長浜楽市（滋賀県）と、ジョイスクエア・イン・ハママツ（静岡県）でロケーションされている。実物の1/12サイズのカメラを搭載したラジコンカーを、近未来コースに走らせる。ラジコンの操作は、すべてムービングコックピット内で行う。プレイヤーのステアリングさばきにより、傾いたり、震動したりするのだ。しかも1度に6台までが参加できるので、ビデオゲームの通信機能以上に、対戦の雰囲気が味わえる。電光掲示板にランク、トータルタイム、ラップタイムが表示され、いやがおうにも盛り上がるわけだ。スプリントだけでなく、ゲーム設

BEメガ特選！遊戯場情報

多摩テック	交　通　東京都日野市（京王線多摩動物園駅よりバス　JR豊田駅よりバス） 入園料　大人1200　子供600　（各種セットあり） TEL　0425(91)0820　夏休み期間無休	カート類の充実はピカイチ。車体が傾きウイリー感覚が楽しめるホットロットや3段ミッションの本格派ザ・カートG400、四輪バギーまで楽しめるんだ。モータースポーツ好きには応えられない場所だね。
PHOTONαBASE	交　通　東京都町田市（東急田園都市線南町田駅より徒歩5分） 入園料　無料（会員証2ゲーム券　土日4200　平日3500　ゲーム券　土日1000　平日850） TEL　0427(99)3466　毎月曜休日	もちろん見どころは光線銃で撃ち合うフォトンなわけ。アメリカから昨年導入され、いろんな雑誌でも紹介されていたから知ってるよね。ハイテク装備で身を固め、チームに分かれて撃ち合えば、気分はもう未来人。けっこう体力も使うので運動不足も解消できるぞ。
富士急ハイランド	交　通　山梨県富士吉田市（富士急行線富士急ハイランド駅すぐ） 入園料　大人1700　子供900　（各種チケットあり） TEL　0555(23)2111　夏休み期間無休	富士山を横目に疾走する全長1432メートルのジャイアントコースターは、さすが老舗の興奮度。また、ソーラーという、世界初のシューティングコースターが導入されたので、これまたハイになってしまう代物として注目を集めている。
長浜楽市	交　通　滋賀県長浜市（JR長浜駅よりバス） 入園料　なし（ワンダーウォーズ800） TEL　0749(65)0111　無休	ショッピングセンターと遊技場が合体した郊外型アミューズメントパーク。現在は、レーザーシューティングのワンダーウォーズと、セガのスーパーサーキットが目玉だ。

BEメガが注目する'90年代の体感潮流

ユーノスロードスター・ドライブ・シミュレーター　ユーノス

3面マルチビジョンを使用している以外は、すべて本物と同じ部品を使っている。ビジネスにも貢献するドライブシミュレーター。

いま、ヤングアダルト層に絶大な人気を誇るライトウェイトスポーツカー・ユーノスロードスター。マガジンハウスの『POPEYE』のなんでもランキング特集では、1度は乗ってみたい車部門で、男性4位、女性1位になるほど。

昨年9月より発売された同車は、7月現在まで累計で2万1000台を販売ずみだという。しかも現在でも、注文から納車まで平均2カ月待ちの状態だというのだから驚きだ。

このユーノス人気に一役買っているのが今回紹介するドライブシミュレーター。全国で約100店あるユーノスの販売店のうち、60店舗に現在置かれている。

これはご記憶の方もいるかと思うが、去年の10月に行われたAMショーで、ナムコから参考出展されて話題になったものだ。ベースは「ウイニングラン」。これにユーノスロードスターのパーツをつけ、ユーザーサービスとして解放しているものだと考えてくれればいい。



ロードスター・ドライブシミュレーターのきょう体の全容だよ。



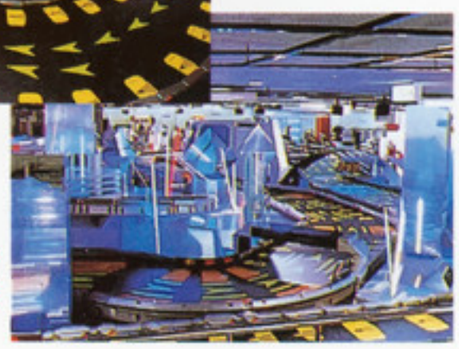
取材協力してくれた、ユーノスロード谷保店の飯田さん。目が真剣！

「修理時や、納車時など、待ち時間に遊んでもらうことが多いです」とは取材先のユーノスロード谷保店の細谷さんのお話。ユーノスロードスターの乗り心地、雰囲気は、十分味わえるので、これから車を買おうと思う人は、一度試してみる価値はある。

セガ・エンタープライゼス



お店によってコースレイアウトは異なるので、注意！



近未来都市をイメージしたレイアウト。照明も凝っているのだ。

定によっては耐久レースも可能だ。友達大勢とやってもよし、知らない人と対戦しても、白熱間違いなしだ。

RCカー	スケール1/12サイズ：W160×D352×H103mm　重量：1.9キロ（バッテリー含む）
CCDカメラ	CCD（電荷結合素子）焦点距離4.8mm広角レンズ使用
コックピット	サイズ：W1180×D1975×H1635mm　重量：350キロ　容量：350W（最大時15A）
コース	全長：103m（標準コース） 全幅：1.5～2m（ガードレール含まず） 全高：0.3～0.8m
特殊ユニット	スロープ／アップダウン／ダウンアップ／変形コーナー／コーナーバンク他



内装もすべて本物。ハンドリングも、本物そっくりなのだ。



3画面を使用しているので、視界は非常にワイドなのだ。



取材協力

㈱ユーノス

㈱ユーノスロード　国立谷保店

（東京都国立市谷保5878）

BEメガ特選！遊戯場情報

エキスポランド	交　通　大阪府吹田市（JR茨木駅、阪急線山田駅、地下鉄千里中央駅より各バス） 入園料　大人700　子供350　（各種チケットあり） TEL　06(877)0560　夏休み期間無休	'70年以降の日本各地で行われた万博の歴史が集結。各万博の人気マシンがどんどん設置されている。3回宙返りコースターのスペースサラマンダー、そしてつくば博から来た大型観覧車は懐かしいですわな。
花と緑の博覧会	交　通　大阪府鶴見緑地（地下鉄鶴見緑地駅、大阪国際空港・JR新大阪駅・JR大阪駅・京阪守口駅など主要駅よりシャトルバス運行） 入園料　大人2990　子供820　（乗り物別） TEL　06(938)8789　開催期間9月30日まで無休	いろいろと話題のつきない花博。松下や富士通もいいけど、やっぱり注目はナムコ。今回紹介したタワー・オブ・ドルアーガやコンピュータグラフィックの粋を集めたギャラクシアン^{3}は絶対に損はさせない。サイバーステーションでは……。
スペースワールド	交　通　福岡県北九州市（JR鹿児島本線枝光駅より徒歩5分、福岡空港より直通バスあり） 入園料　大人1800　中高生1200　小学生以下800 （1日フリーパスあり） TEL　093(672)3600	4月22日にオープンしたばかりの最先端の科学技術を集めたテーマパーク。宇宙遊泳をシミュレートする5DFや無重力空間を再現するマルチアクシストレーナーは、ふだん体験できないだけに、必見！　できれば2～3日かけて、じっくりと遊んでみたいものばかりだ。

(40ページより続く)

PART 2

BE-MEGA HOT MENU



FZ戦記AXIS

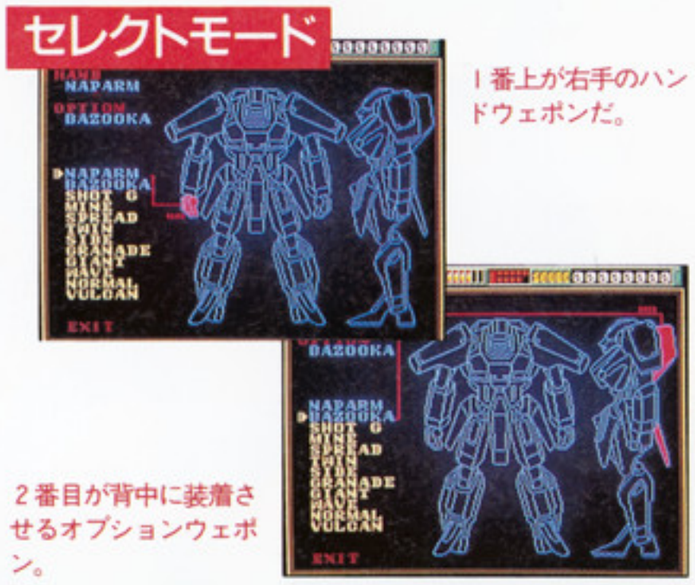
ウルフチーム／10月10日発売／6,800円／ACT

ウルフチーム第1弾「AXIS」。いままでにない画期的なシステムを導入して、アクションゲームの新境地を開く。今回は攻略のポイントと、全7面14ステージのうち4面までを紹介しよう。

クォータービューとユニットダメージシステム

前号でも紹介したように、このゲームの特徴は斜め上からの視点であるクォータービューだ。これによって臨場感が出て、いままでになかったリアルアクションがプレイできる。そして、もう1つの特徴がユニットダメージシステム。自機NAPは最高で14個のユニットを各部位に装着させることができるが、これが武器（上位2つ）として、また耐久力として扱われる。当然敵の攻撃を14回受けたら、NAPは破壊されてゲームオーバーだ。

セレクトモード

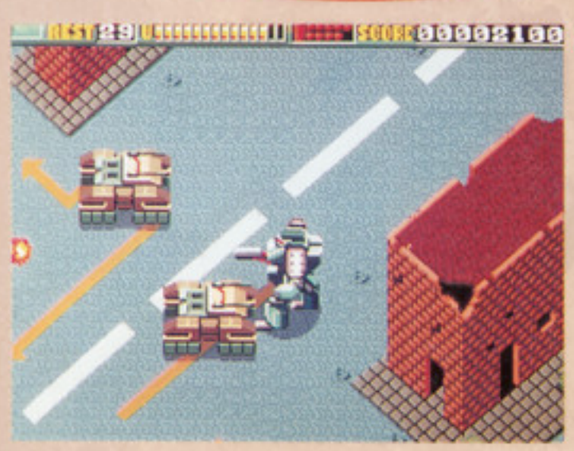


1番上が右手のハンドウェポンだ。

2番目が背中に装着させるオプションウェポン。

2つのステージから構成されている1面

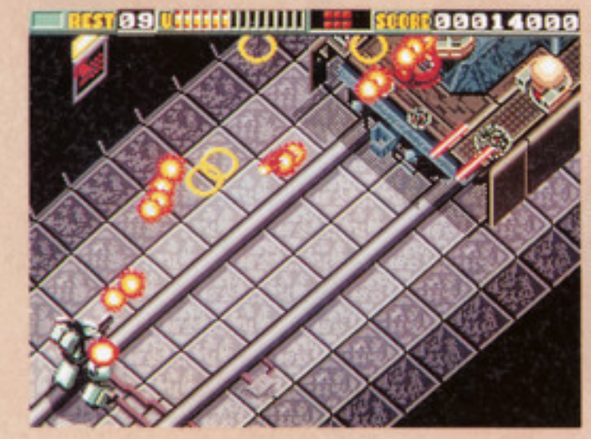
戦闘ステージ



1面の戦闘ステージ。戦闘はなるべく広い場所で行うように。

このステージでは、画面の上部〝REST〟の部分に表示されている将校キャラをすべて破壊するとステージクリアになる。将校キャラは、戦車、戦闘ヘリなど。ザコキャラも多数出てくるが、なかにはアイテムをもったユニット輸送機もいるので、出現したら必ず破壊してアイテム（ライフ）回復をしておこう。なお、破壊将校キャラの残り数が5以下になると、敵の攻撃が一段と激しさを増してくるので、要注意。

ボスステージ



1面のボスステージ。3体出てくる。速攻で中心部を狙え。

戦闘ステージをクリアすると、ボスステージに入る。ステージごとに出現するボスキャラたちをすべて破壊すればクリアだ。ボスキャラは攻撃力も格段とアップしているので、速攻かつ破壊力のある武器で戦わなければならないだろう。

次ページで説明するオプションウェポンの武装ユニットを、ボスキャラとそのステージの立地状況をよく考えて、セレクトする必要があるのだ。

～STORY～

EWS（長距離兵器を主体とした早期警戒システム）の出現で、ICBMを始めとする数々のミサイル兵器の使用が困難になり、高性能の軍事衛星により大規模戦力が完全に監視されるようになった。そして兵器は新しい“小規模陸戦兵器”時代に入っていった。

当初は戦車をベースにした開発が進められていたが、戦車はすでに兵器としては巨大すぎ、軍は歩兵によるゲリラ戦術に必要性を見い出していた。とくに戦車並みの重火器を兼ね備えた新兵器が必要だったのである。NAPはそういったことを背景に作られた、ミサイル兵器に代わって開発された陸戦用機動兵器なのである。

このゲームの主人公は、連邦軍の軍人ハワード・ボゥイ。かつて数多くの戦場で輝かしい戦功を残した彼も不運が続き、いまや戦場から遠ざけられていた。しかし彼はしょせん、戦争のなかでしか生きられない男なのである。彼は連邦軍を退役し、軍人国家エルシリアの外人部隊に入隊、そしてNAPに乗り込んだのであった。



これがハワード・ボゥイとNAPだ。

岡田さん、今どき阪神なんてダサイですよ。今は近鉄の時代！野茂、阿波野、鈴木、なんといってもブライアント。こんなにすごい選手がいっぱいいるのに。（新潟県新津市／高木盛治）

勝負を決めるユニットの選択——ユニット14種類の紹介だ！

ユニットは全部で20種類。そのうち最初につけられるのは14種類だ。

ここで気をつけてほしいのが、ハンドウェポンとオプションウェポンに装着させるユニット。ハンドウェポンは、弾数に制限はないが、オプションウェポンより威力は弱い。一方オプションウェポンは、弾数こそ制限はあるものの威力は強いのだ。戦闘ステージではハンド、ボスステージではオプションということを考えて、ユニットをセレクトする必要がある。

ただし、被弾するたびに一番下位からユニットがなくなっていくので、なるべく上位に攻撃力のあるものを配置しておいたほうがよいだろう。

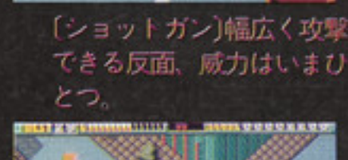
名　称	ハンドウェポンとしての効果	オプションウェポンとしての効果
ノーマルガン	連射	2発の弾を並行発射
ショットガン	扇型3方向弾	左右に揺れながら弾が飛ぶ
ウェーブ	2発の弾が絡み合う	3発の弾を並行発射
バルカン	連射	斜め2方向
ツインガン	2発の弾を並行発射	3発の弾を並行発射
グレネード	連射	8方向弾
ナパーム	火炎放射	射程距離の長い火炎放射
マイン	単発	その場に設置、時間で爆発
バズーカ	連射	T型3方向弾
スプレッドボム	着弾後爆発	誘導弾
サイドガン	前後2方向弾	左右2方向弾
ジャイアントミサイル	単発	着弾後爆発

君はどのユニットを選ぶか！

（いずれもハンドウェポンとして装着させた場合）



〔ノーマル〕ちょっと頼りない。下位に装着させよう。



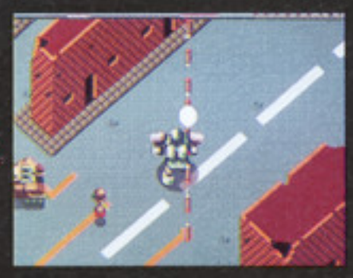
〔ショットガン〕幅広く攻撃できる反面、威力はいまひとつ。



〔ナパーム〕初心者におススメしたいユニットだ。



〔サイドガン〕これもおススメしたいユニットのひとつ。



〔ジャイアント・ミサイル〕名前からして威力はありそうだけど……。



2〜4面までのワンポイント攻略

STAGE 2



このように石柱のなかに入ってしまうと、うるさいザコの餌食になってしまうぞ。



NAP対NAP。敵は3体。誘導弾を撃ってくるので、早めに倒せ！

砂漠での戦いは足を取られやすいので、移動時には注意しよう。また石柱のなかに入ると動きにくくなるぞ。

ボスは追撃部隊。数が多いので、素早い攻撃が必要だ。

STAGE 3



下に見えるのがアイテム輸送機。出現したら必ず倒そう。



2種類のショットを撃ってくるボス。こいつは堅くてちょっと強いぞ。

渓谷（けいこく）地帯では障害物が多いので、ダッシュがしにくい。そのうえ敵キャラの攻撃も執拗（しつよう）に迫ってくるぞ。

ボスステージはまわりを谷に囲まれた台地。足場が悪いので、慎重に行動しよう。

STAGE 4



うろうろしていると敵の弾でダメージを受けてしまう。慎重に進もう。



高速移動するボスの攻撃を避けながら、時間をかけて倒そう。

洞窟内では自分のまわりしか見えない。暗闇からの敵の攻撃に対処できるように、1歩ずつゆっくり進もう。

ボスはステージ1に比べれば楽勝なはず。落ち着いて敵の攻撃をかわそう。

※画面写真は開発中のものなので、変更の可能性があります。



ファットマン

サンリツ電気／10月12日発売／7,800円(予)／ACT／1990©SANRITSU 1990©ACTIVISION

サンリツ電気第１弾は、アメリカでIBM-PCのパソコンで大ヒットしたアクションゲームからの移植版。いままでにちょっとなかったタイプの異色作で、新風を巻き起こすことができるか。

新規参入 サンリツ電気第１弾

サンリツ電気という会社を知っているだろうか？　アーケード方面を中心に活躍していた会社で、豊富な実績をもっているのだ。これからのメガドライブ市場で、どのような活躍をしてくれるか、注目のメーカーになると思う(くわしくは熱血メガドライブ宣言を読んでほしい)。

そのサンリツ電気が贈るメガドライブ参入第１弾が、この「ファットマン」だ。このゲームは、アメリカでシェアNo.１のパソコン、IBM-PC用として発売された「TONGUE OF THE FATMAN」が原作。アクション部門大賞に輝くほど大ヒットしたのだ。

２人で対戦することもできるアクションファン待望の本格派格闘技ゲームなのだ。

ただの格闘アクションゲームじゃない

基本は豊富な種類の敵と１対１で戦う、格闘ものアクションゲームだが、いくつかの付加要素がある。それを説明しよう。

このゲームは、敵を倒すたびに新たな強敵と戦う勝ち抜き戦。負ける（死ぬ）とゲームオーバーだ。もちろんあとから登場する敵ほど、どんどん強くなっていく。

また各敵にはおのおの賞金がかけられていて、戦いに勝つとこれがもらえるシステムになっている。このお金でアイテム（後述）を買ったり、体力を回復したりできる。さらに攻撃力を上げ、主人公をパワーアップさせることもできるぞ。

もちろん付加要素だけでなく、本編である格闘アクションの部分もしっかりしている。何しろ敵や自分のキャラクターの動きがいい。基本的な動きは、パンチ、キック、移動、しゃがみ、ジャンプ。これらの基本技を駆使して戦う。

また、複数のボタンをいっしょに押すことにより、動作の種類も増えるのだ。たとえばしゃがみながらのパンチ、キックはもちろん、ハイキック、ローキックまでできる。ボタンと動作の対応表を載せておこう。

さらに各キャラクターによって異なる、特殊武器というものがある。主人公の場合は口から炎（？）を吐く。さらに敵のなかにはおかしなヤツがいて、髪の毛をムチのように使ったり、自分の足の骨を手に取って武器として使うヤツもいるぞ。

ボタンと動作の対応表

操作ボタン	動　作
① 上	ジャンプ
② 下	しゃがむ
③ 左	左への移動(方向転換)
④ 右	右への移動(方向転換)
⑤ A	パンチ
⑥ B	特殊攻撃
⑦ C	アイテムを使う
⑧ 左上	後方宙返り
⑨ 右上	前方ジャンプ
⑩ 右とA	ハイキック
⑪ 右下とA	ローキック
⑫ 上とA	ジャンプパンチ
⑬ 下とA	ジャンプパンチ上
⑭ 右とA	その場でジャンプキック
⑮ 右上とA	前方にジャンプキックさらに着地寸前にAを押すとスライディングキック
⑯ 右下とA	しゃがんでハイキック

②しゃがむ
相手の攻撃を避けるときに使う。



⑤パンチ
通常の攻撃方法の一つ。



⑥特殊攻撃
主人公は口から炎を吐く。



⑧後方宙返り
相手の攻撃を思い切り避けろ。



⑨前方ジャンプ
どうだ、この跳躍力を見ろ。



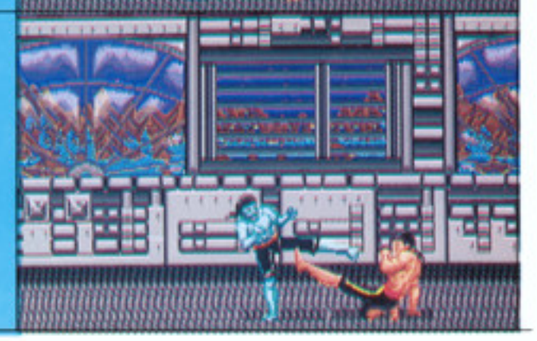
⑩ハイキック
キックボクサーのようなケリだ。



⑪ローキック
ガードが上にあるときはこれを使う。



⑯しゃがんでハイキック
おすわりしてもキックができる。



勝負を決めるアイテムの選択

アイテムにはたくさんの種類があり、効果、値段ともさまざまだ。次に戦う相手の特徴を知っている場合は、その経験を生かして効果的なアイテム選びをしたい。相手の最も得意とする攻撃を封じるように使うのが、効果的だと思うぞ。もちろん敵もアイテムを使ってくるので、アイテムの効果は頭に入れておくべきだ。

名　前	値段	効　果
① GRAVITY	1000	相手のジャンプを封じる。
② NO ATTACK	2000	相手の攻撃全部を封じる。
③ CONFUSE	1000	相手の攻撃を惑わす。
④ SLOW	1000	相手の動作を遅くする。
⑤ TROJAN	1000	相手からダメージを受けない。
⑥ BRRRRRRR	1500	相手を凍らせて動きを止める。
⑦ INVIZA	500	自分が透明になる（ダメージは受ける）。
⑧ L.A. SMOG	1000	自分、敵どちらもダメージを受ける霧が発生。
⑨ KILLER B'Z	500	殺人蜂が相手を襲う。
⑩ OILSLICK	500	自分、敵どちらも乗るとすべるオイルをまく。
⑪ QUAKE	500	地面を揺らして敵を倒す（ダメージは与えられない）。
⑫ X TEND 0	500	攻撃の範囲を拡張する。

② NO ATTACK



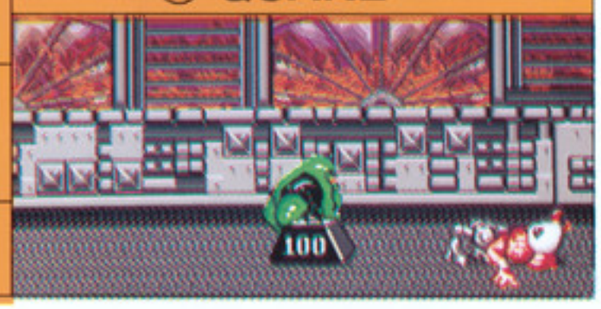
③ CONFUSE



⑤ TROJAN



⑪ QUAKE



壮絶なバトルアクション！



主な登場キャラクター



EDWINA
身長　2.3メートル
体重　105キロ
年齢　5歳



WEEZIL
身長　2.3メートル
体重　106キロ
年齢　12歳



MC FIRE
身長　2.2メートル
体重　105キロ
年齢　8歳



EL TORO
身長　2.2メートル
体重　200キロ
年齢　8歳



BONAPART
身長　2.2メートル
体重　80キロ
年齢　7歳



SPIDRA
身長　2.3メートル
体重　180キロ
年齢　9歳



GUANO
身長　2.3メートル
体重　105キロ
年齢　9歳



ROBOCHIC
身長　0.9メートル
体重　210キロ
年齢　1歳



REX
身長　2.2メートル
体重　105キロ
年齢　2歳



SHEBA
身長　2.3メートル
体重　105キロ
年齢　7歳



MONDU
身長　2.3メートル
体重　900キロ
年齢　20歳



BUFF
身長　0.9メートル
体重　420キロ
年齢　10歳

1人で遊ぶときは、コンピュータとの勝ち抜き戦になるが、2人で遊ぶと対戦モードになる。おまけに好きなキャラクターを選んで戦える。1人でも2人でも遊べる格闘ゲームなのだ。

僕はメガドライブのコントローラーにすらふれた事が無いのに、BEEP！メガドライブは毎月買っているえらい子です。（東京都町田市／浜井肇）

アトミック・ロボキッド

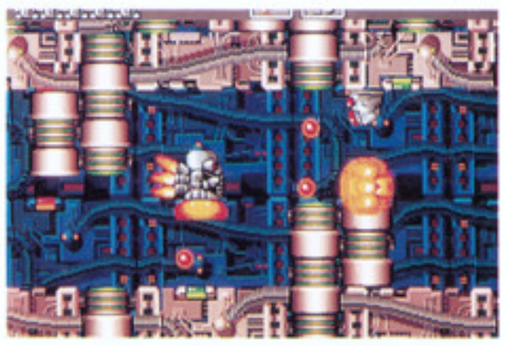
トレコ／10月発売予定／6,800円／SHT



トレコ第1弾「アトミック・ロボキッド」がいよいよ登場！豊富なステージ、多彩なパワーアップ、巨大なボスキャラと見どころがいっぱい詰まったシューティングファンお待ちかねのゲームだ。

お待たせしました！ロボキッド登場!!

待ちに待ったアトミックロボキッドがついに遊べるようになった！　二重スクロールする美しい背景や多彩なパワーアップ、巨大なボスなど、楽しみどころいっぱいのゲームなのだ。


このキレイなグラフィックを見てくれ。待ってただけのことはあると思うよ。

ストーリー

あれから何年たったことだろう。核戦争という恐怖がすべてを奪い去り、地上に動くものが何もなくなってから。

核の恐怖は地下に逃げのびた人々にも魔の手を伸ばし、人類は遺伝子を犯され自分たちの子孫を残せなくなってしまった。

私の名はDr.エイモス。地下深く眠っている〝イブ〟を探し求める地球上最後の人類。

しかしもうダメだ。放射能は刻々と私の身体をむしばみ、もう長くは生きられない。

人類最後の希望は彼に託されるだろう。

彼……ロボキッドに……。

システム

このゲームは8方向ボタンと、ショットボタン、武器選択ボタンというシンプルな操作方法。

特定の敵を倒すことによりパワーアップクリスタルが出現。クリスタルを取ることで武器をパワーアップさせることができる。クリスタルは撃つごとに種類が変わるので、自分の好きなものになるまでがんばってみよう。

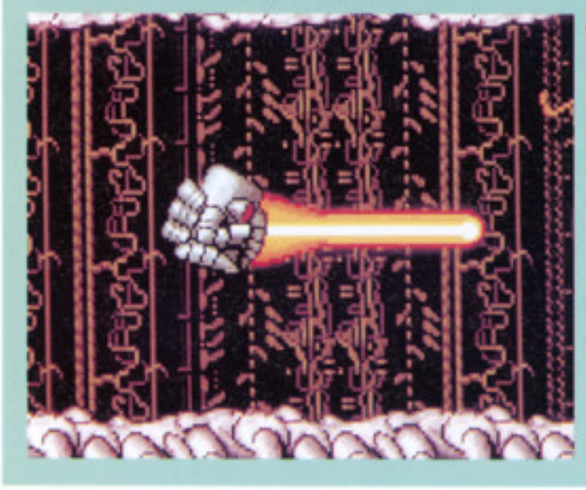
自機は巨大ボス以外の敵ならば当たってもミスにならず、敵の弾に当たるとミスになる。また、ミスをするとそのとき使っていた武器がなくなってしまうので気をつけよう。

クリスタルでパワーアップだ！

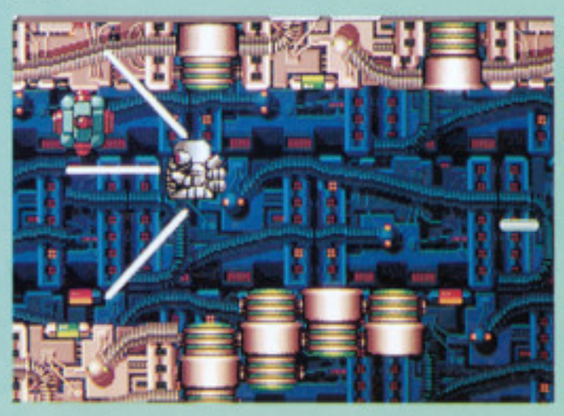

こいつを倒すとパワーアップクリスタルが出現するのだ。

クリスタルについてる文字が武器の種類を表す。

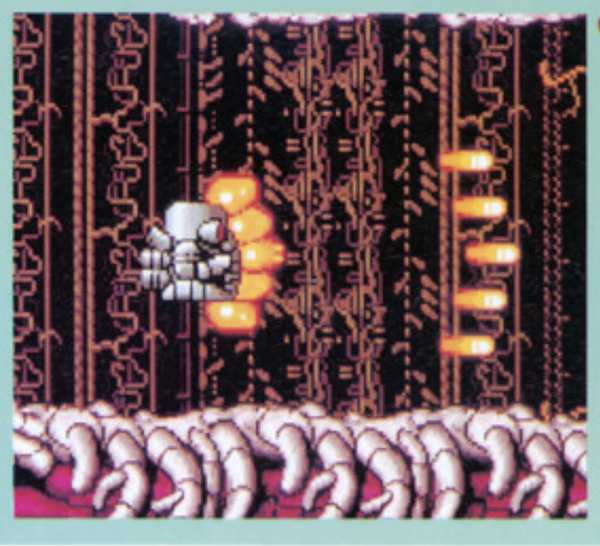
F　強力な威力をもった貫通弾で、連射が可能。ACT3などの直線的な地形や、一定の場所にダメージを与えるときなどにピッタリの武器だ。


ほらほら、みごとに貫通してるでしょ。これで連射もできるから威力バツグンなのだ。

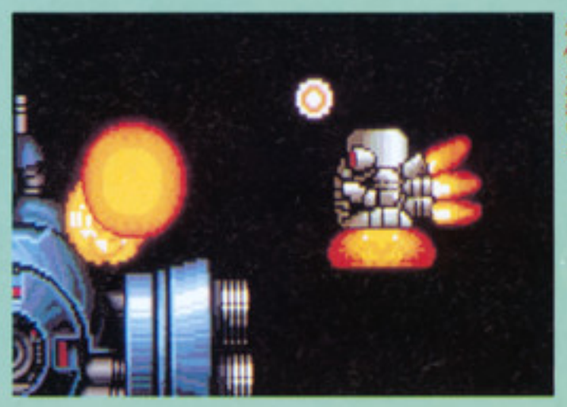
3　見たとおりの3WAYビーム。天井に張りついた敵や、段差の多い地形においても役に立つオールラウンドな武器。


直線方向にいなくていいので、弾に当たる確率も少ない。最も使いやすい武器かな？

5　5発同時に撃てるので、広範囲の敵を攻撃できる。飛距離が短いのが欠点だが、ザコ敵には有効な武器。


広い範囲に攻撃したいときや、ザコ敵が多いときには便利な武器。射程が短い。

M　ミサイル。方向ボタンを入れている方向に発射されるので慣れるのがたいへん。誘爆と敵の弾を破壊できる。


慣れてしまえば、これほど使える武器はない。メガドラのパッドと相性が悪いぞ。

S　スピードが倍になる。ミスするまで大丈夫だが、速すぎてちょっと使えない。5と間違えやすいので注意。

R　ボタンを押しっぱなしで一定時間連射が可能になる。指が疲れなくていいのでとってもうれしいアイテムなのだ。

無印　最初の2つは飛ぶため。そのほかは4つ取ることでバリアがつく。バリアは弾に当たると装着され、一定時間無敵になり、スピードがアップする。バリアは3つまでもてる。



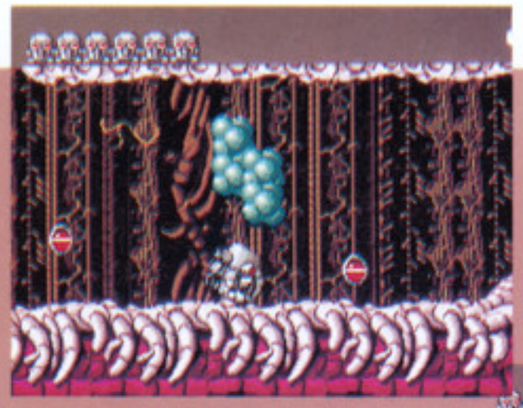
ACT1

最初のステージということで、強い敵や入り組んだ地形といった難しい場面はない。

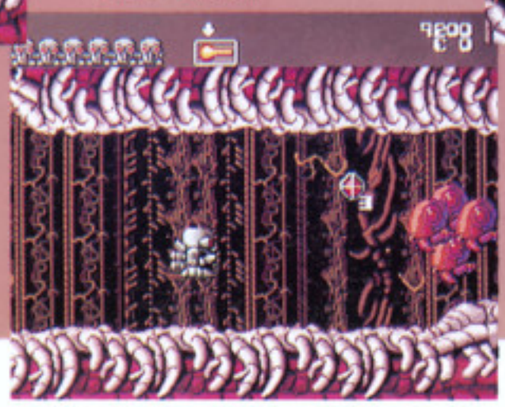
とりあえずは飛ぶためのクリスタルを取り、ガンガン進んでいけばいいだろう。

また、進みながら必要な武器をそろえていくこと。最低でも貫通弾と3WAYは取りたいところだ。

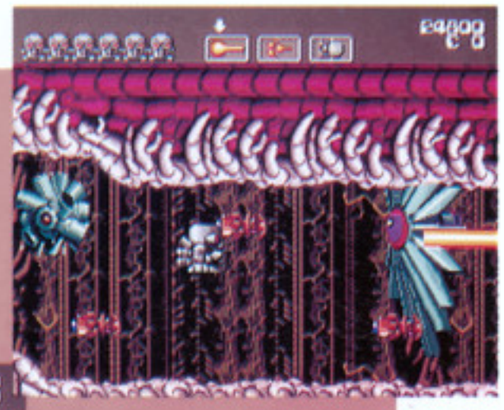
最初の敵は強くはないが、時間がたつと弾を撃ってくるので接近して連射あるのみ。貫通弾がオススメだ。



スタート直後、このクリスタルを取らないと飛ぶことができないのだ。早く取りなさい。



武器をそろえながらガンガン進もう。簡単だからといって油断するなよ。



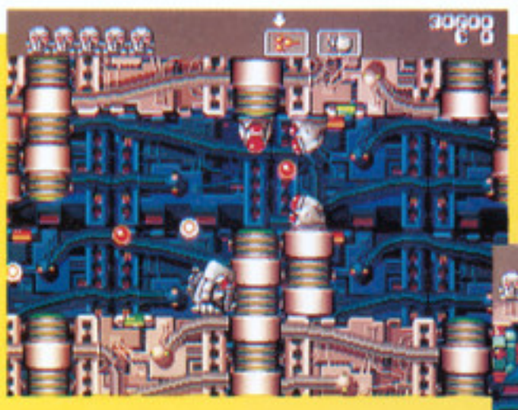
トロトロ戦っているとこのように弾を撃たれてしまう。撃たれる前に倒せ！

ACT2

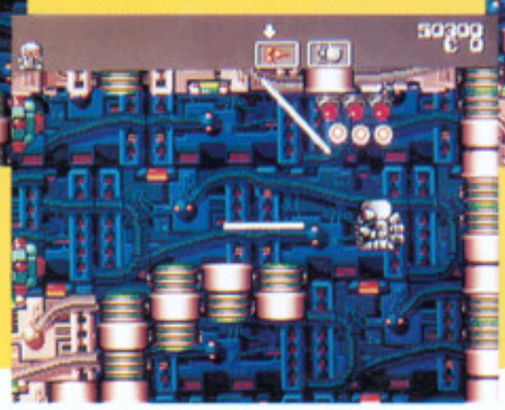
段差が多く、壁にはたくさんの砲台があるので、ちょっと難しいかも。

前半の砲台は3WAYやミサイルで破壊する。武器をもっていないときは、段差を利用して弾から逃げ、タイミングを計って少しずつ倒すのがよい。

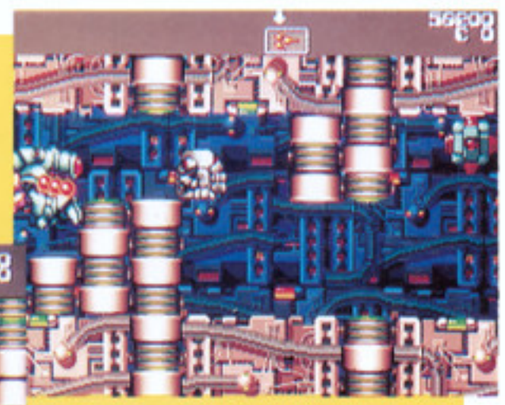
難しいのは後半。3WAY、ミサイルをうまく使って上方の砲台を破壊して進むのがいいだろう。ボスは写真の位置におびき出して連射しよう。



こういった弾のこない場所でタイミングを計る。これを覚えないとあとでツライよ。



ACT2の難関。弾をよく見て気合いで避けよう。上の砲台はさっさと壊すか、無視。



この場所が一番安全なのだ。あとはひたすら連射しよう。長びくとやっかいだぞ。

ACT3

ACT3は2種類あって、ACT2の最後にある2つのハッチの上に入ると空の面、下に入るとジャングルの面になる。

どちらもそれほど難しくはないが、強いていえば、敵や弾が木に隠れてしまうジャングル面のほうが難しい。

ACT1と同じ要領でガンガン進んでいけば、まず死ぬことはないだろう。もちろん、必要な武器があれば手に入れておくことも忘れないようにしてくれ。



上のハッチに入るとここにくる。うーん、青がキレイだね。下にあるのはなんだ。



下に入るとジャングル。手前の木がジャマになって敵が見えにくいじゃないか。

ACT3をクリアすると、大ボスとの対決がある。

まずは背後にまわり込んで2つの砲台を破壊する。これで弱点が出現するので、前にまわって撃ちまくろう。貫通弾が効くぞ！



巨大ボスをやっつけた！ どんなもんだい!!



とにかく撃ちまくるしかない。ちなみに、ここは二重スクロールしてカッコイイのだ。

ACT4 (VSモード)

固定画面のＶＳモード。攻撃は3連射ができるレーザーのみ。もちろん相手も同じ条件となっている。

このステージは見たとおり、簡単なのだが、コツを知らないと難しく感じるかも。

相手を下に追い詰めたほうが勝つ確率が高いのだ。



下のほうに追い詰めたら、撃って撃って撃ちまくるのだ。

巨大ボス





XDR

ユニパック／8月21日発売／6,800円／SHT

正統派ヨコスクロールパワーアップシューティング「XDR」。がんがんパワーアップして、ガーディア軍を壊滅せよ。期待のユニパック参入第1弾だ。

新規参入ユニパックだ！

新規参入メーカーのユニパックが、参入第一弾としておくるゲーム。それがこの『ＸＤＲ』だ。初めて聞く名前の人が多いだろうが、私も初めて聞く名前なので、安心してくれ(？)。簡単に内容を説明すると、横スクロールのパワーアップ型シューティングだ。会社の概要などは、熱血メガドライブ宣言でやっているので、そっちも読むとなおいい。

それではまず、ストーリーから紹介していこうかな。

銀河系のなかでもっとも美しく、高度な文明をもつ惑星"セフィロス"。しかし、永年続いたこの星の平和を打ち砕こうとする者が現れた。その名は"ガーディア"。

ガーディア軍は突然亜空間より出現し、セフィロス星地表に基地を作り、その勢力を広げていった。セフィロス軍も反撃を試みたものの、ガーディア軍の物量作戦の前に、なすすべもなかった。

そのためセフィロス軍は総力をあげ、ガーディア軍に対抗できるだけの力をもった小型戦闘機"Ｄ・Ｒ"を開発した。しかし、急ピッチで開発したため、この戦闘機の力は未知数であった。

ガーディア軍とはいったい何者なのか。彼らは、なぜこの星を狙ったのだろうか。その謎を暴くコトが、パイロットであるきみへの最終指令"Ｘ"である。"Ｄ・Ｒ"に乗り込み、ガーディア軍を倒すことができるだろうか。

パワーアップは豊富

セフィロス軍の小型戦闘機〝Ｄ・Ｒ〞には、２種類の武器がある。Ａボタンで発射するショット、Ｂボタンで発射するミサイルだ。

ショットにはさらに３種類の武器があり、アイテムを取ることによって変更できる。さらに、現在装備している武器と同じアイテムを取ると、その武器が強化されるのだ。

ミサイルも、同じようにアイテムを取るコトによってパワーアップする。こちらは、一度にたくさんのミサイルを発射できるようになるわけだ。また、前下方向以外にも撃てるようになるのがありがたい。

この他、武器ではないが、戦闘機を支援してくれるアイテムがある。オプションとシールドだ。オプションは戦闘機のまわりをぐるぐる回転し、敵の攻撃を防いでくれる。と同時に攻撃もしてくれる。さらにオプションアイテムを取ると、戦闘機のあとをついてくるように移動する。どちらがいいとも言い切れないので、自分の判断で決めてくれ。

シールドは、その名のとおり、敵の攻撃を受けるタテとなってくれる。ただし一生耐えられるわけではなく、一定数の弾を受けるとなくなってしまう。Ｃボタンを押すと、戦闘機の移動スピードを変更できるのは、最近の傾向と同じだ。現在のスピードは、画面の上に数字で表示される。自分に合ったスピードに設定して遊ぼう。



ワイドビーム

最初に装備している武器がこれ。アイテムを取ると弾の幅が広がり、敵に当たりやすくなる。たくさんの敵が同時に襲ってくる場所では、もっとも有効かな。しかし、弾自体のパワーはそれほど強いわけではない。

レーザー

敵に当たっても、貫通していく強力な武器。ただし非常に狭い範囲しか攻撃できないので、しっかり狙って攻撃する必要がある。ボスなどの耐久力のある敵と戦うときは、かなり威力を発揮するだろう。

ウェーブショット

２つの弾が、交互に波を描くように飛んでいく武器。これによって、かなり広範囲の敵にダメージを与えられる。あまり狙わなくても、テキトーに撃っていればなんとかなるので、テキトーな人用(？)。

オプション

戦闘機の分身。アイテムを１つ取ると、戦闘機の周囲を回転し、敵の攻撃から守ってくれる。もう１つアイテムを取ると、戦闘機のあとを追うように動く。さらにもう１つ取ると、オプションが１つ増える。必需品だぞ。

シールド

戦闘機を完全に包み込み、前方後方どこからの攻撃でも、戦闘機を守ってくれる。ただし、一定数の攻撃を受けるとなくなってしまう。しかし、かなり耐久力のあるシールドなので、できれば常に装備しておきたい。

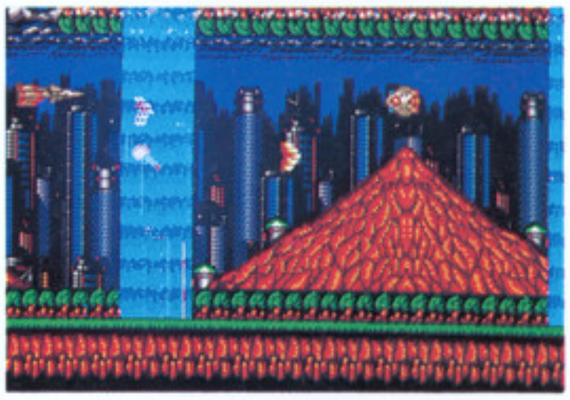
ミサイル

ノーマル時には、ミサイルは撃てないのだが、Ｍのアイテムをドンドン取っていくことによって、多方向にミサイルを撃てるようになってくる。連射は効かないが、あるとないとでは大違いなので、必ず取っておきたい。

ROUND1

遠くに都市が見える1面。敵の攻撃もそれほどハードではないし、数も少ないので難しくはないだろう。ミサイル、オプション、レーザーは必ず取っておこう。

ボスはまんなかから2本のレーザーを2回撃ってくる。簡単に避けられるはず。



流れる滝をくぐり抜ける自機。敵の姿を見失わないように。



1面から敵の撃つ弾数は多い。動きのパターンをよく見よう。



敵の動きを覚えれば、ほとんどよける必要はない。ただ、アイテムは取ろう。

回転オプションは、いまいち信用できない。なるべく追尾にしておきたい。

ROUND1 ボス

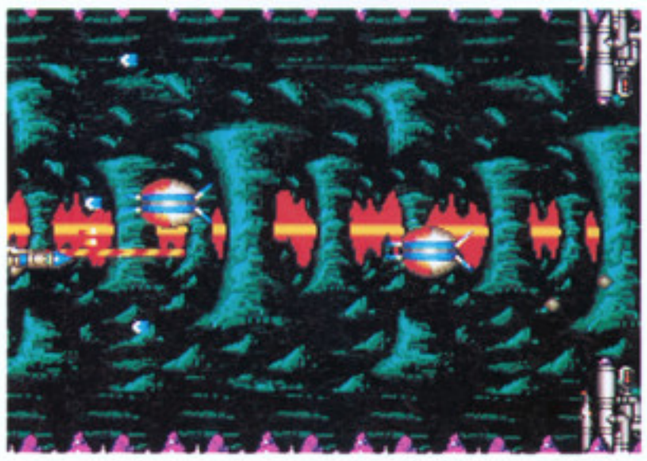


触手からは青い弾、中央部からはレーザーを放ってくる。中央部には近づかないように。

ROUND2

岩に上下を囲まれた2面。上下の壁に配置された砲台は、岩場の陰に隠れている場合が多いので、ウェーブショットを使うといいぞ。

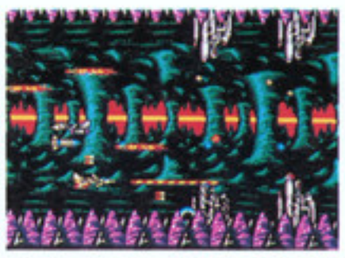
さらに前方からくる黒い戦闘機は、極悪非道なミサイル攻撃を仕掛けてくるので要注意だ。



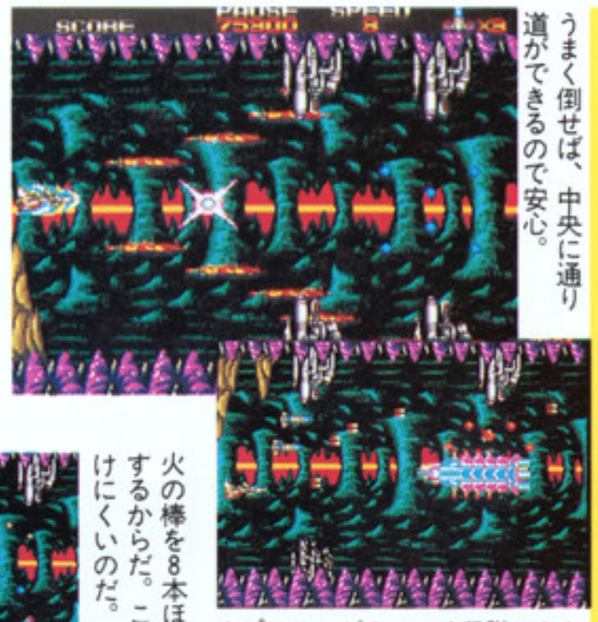
このへんになると、ザコキャラといえどもすべて弾を撃ってくるとみたほうがいい。気を引締めていこう。



この敵は、早めに倒してしまいたい。なぜなら……(右の写真参照)。



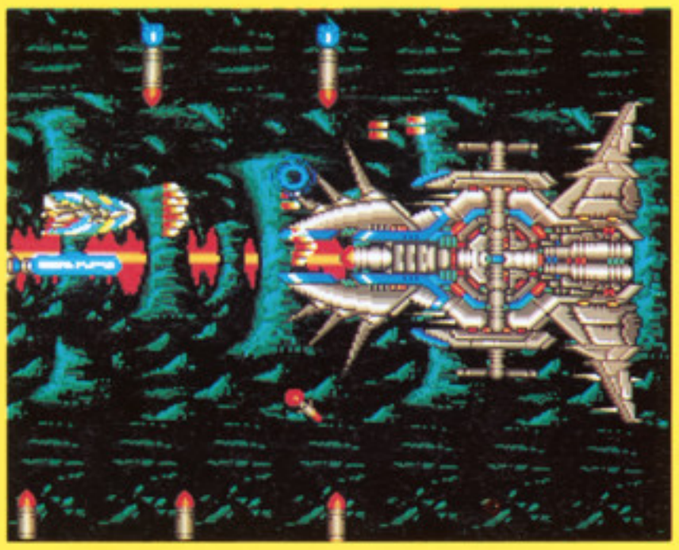
火の棒を8本ほど放出するからだ。これは避けにくいのだ。



うまく倒せば、中央に通り道ができるので安心。

オプションが2つつく段階になれば、なんでも来いって感じ。

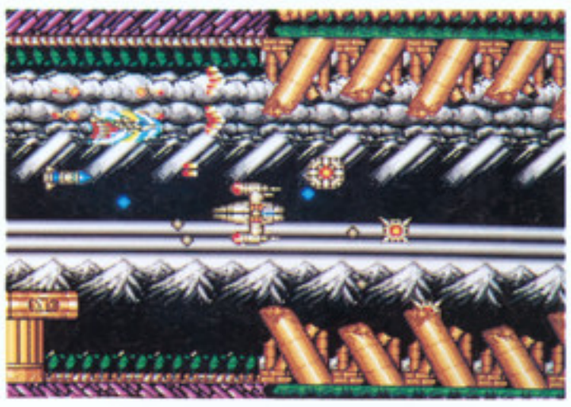
ROUND2 ボス



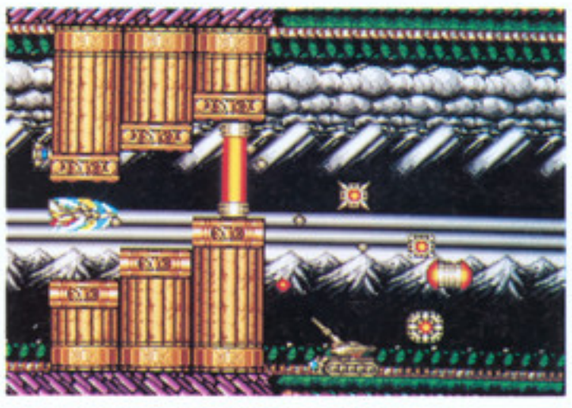
上下からミサイル、前方からはレーザー攻撃だ。ミサイルのほうに気をつけたい。

ROUND3

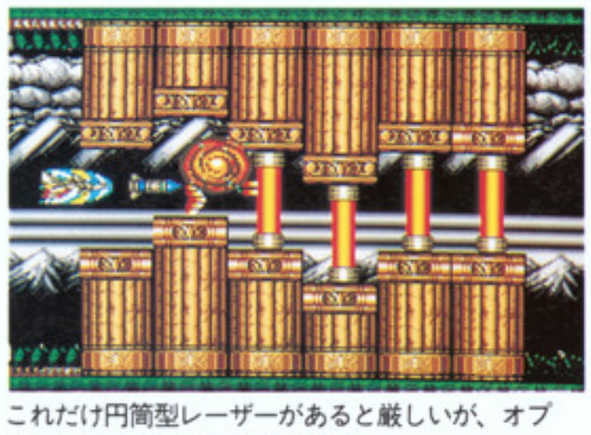
舞台は一転して、宇宙での戦闘になる。この3面で最強の敵は、なんの前兆もなく出現する。画面右下から左を通過して上に消えていくという、とんでもない行動を平気な顔でこなしてくれる。ミサイルがない場合は、非常にツライ闘いになることは免れない。



背景とザコキャラの色彩が似ているので、惑わされないように。



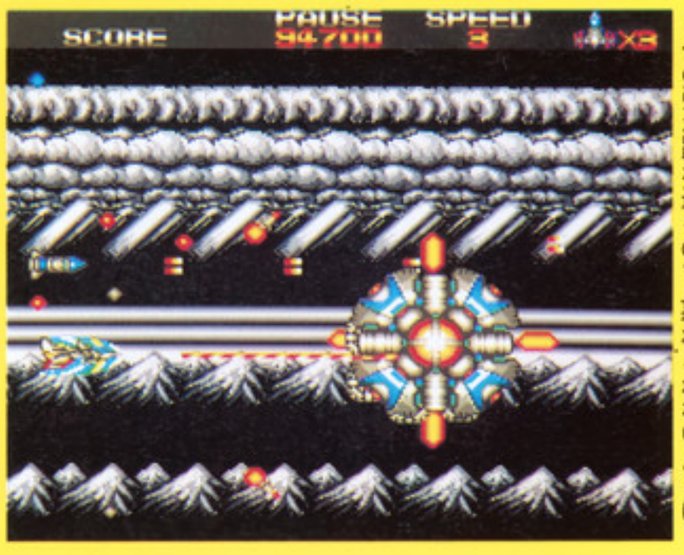
円筒型のレーザーは撃てば壊れる。早めに壊して、通路を確保しよう。



これだけ円筒型レーザーがあると厳しいが、オプションを前に出して乗り切ろう。

「XDR」は全部で6ラウンドだから、ここまでで半分。このゲームは基本的に、一度ミスすると、ちょいと立ちなおるのがつらいので、めげずにがんばってほしい。

ROUND3 ボス



まわりのオプションを壊さないといけない。自分の弾が跳ね返るので、惑わされないように。



ラスタンサーガⅡ

タイトー／8月10日発売／6,800円／ACT

タイトーのメガドラ第3弾！　キャラのグラフィックはビデオゲームに勝るとも劣らない美しさ。またアイテム、アクションの設定もなかなか凝っていてうれしい。

ワイドグラフックキャラが魅力のヒーローアクションゲーム

このゲームの特徴は、５つのステージをそれぞれ、シューティング、タイミング、バトルの３つのエリアに分けて設定してあることだ。まずはシューティングエリアでザコの敵と戦い、次にタイミングエリアではトラップ相手に悪戦苦闘、最後にボスキャラを倒さなければ、各ステージをクリアできない。さらに時間制限もつくから、かなりハードでスリリングなアクションゲームといえよう。また、アイテムの種類が多く充実していて、さまざまな攻撃方法やアクションパターンが楽しめるのも特徴だ。そして一番感動するのは、敵キャラのグラフィックがワイドでクリアなことで、ドップリとゲーセン感覚に浸(ひた)れることウケあい。残念ながら２Ｐ機能は移植されなかったが、１人でも十分楽しめるはずだ。



大きいことはいいことだ！　マイキャラも敵キャラもここまでハッキリ見えればひとりでにやる気がわいてくる。

STORY

まだ地上に人間と魔族が共存していたころ。天高くそびえる神殿「スカイクレイパー」のなかには「賢者の石」があり、それを天頂に納めた者が大地を支配するという伝説があった。となれば、魔族が世界を制覇するべく動き出すのは当然だ。案の定、彼らはスカイクレイパーに登場、「賢者の石」を手に入れてしまった。このまま天頂にもっていかれては、人類が危ない。

そのとき１人の若者、ラスタンが立ち上がった。行けラスタン。魔族の野望を打ち砕け！

STAGE1

SHOOTING AREA

まずは肩ならしのカンタンなエリア

ほとんど平らに近く、わりと楽なステージだが油断は禁物。ザコキャラは弱いが、うようよと出てくる。最初のころの敵を倒したときにもらえるアイテム次第で、その後の運命が決まることも多いので敵は残らず倒せ。



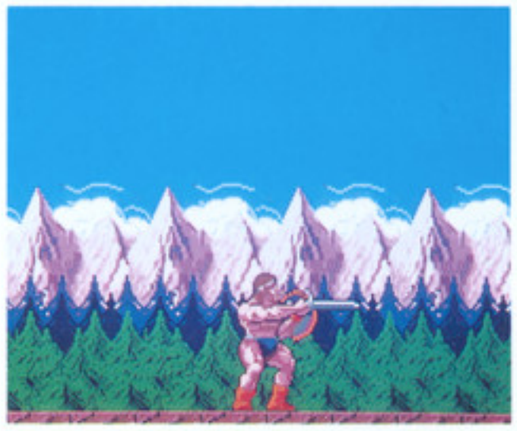


TIMING AREA

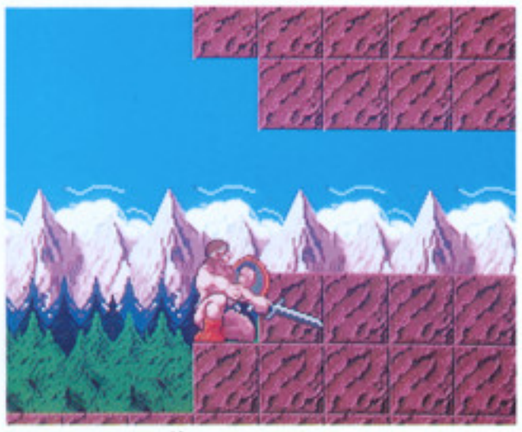
石のブロックを破壊しながら進むステージ。敵は少ないが背後から来ることもあるので注意しよう。



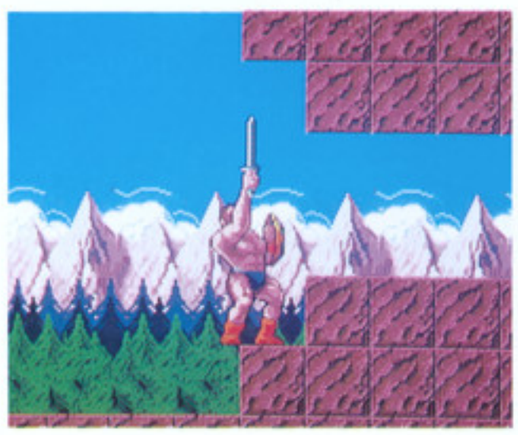
4つの攻撃アクション



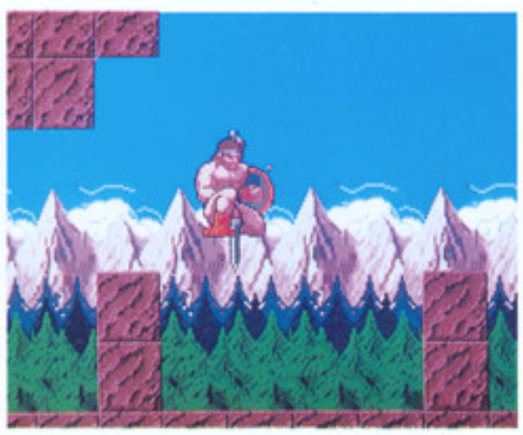
一番スタンダードな攻撃姿勢。敵が来たら、とにかく早めに剣（もしくはほかの武器）を突き出すのが基本。地面を歩く普通の敵はだいたいこれで片つくはず。



地面を這って歩くような、背の低いモンスターに対しては、このようにしゃがんで攻撃だ。うっかり立ったまま攻撃すると痛い目にあうぞ。



頭上にいる敵を倒すときは、この姿勢で。このままジャンプすれば、空を飛ぶ敵を先制攻撃できる。タイミングを合わせるのが、けっこう難しい。



ジャンプして敵の頭上に剣を撃ち下ろすラスタンの必殺技。成功すれば効果は絶大だが、着地位置が少しでもずれると逆に大ダメージを受けてしまうぞ。

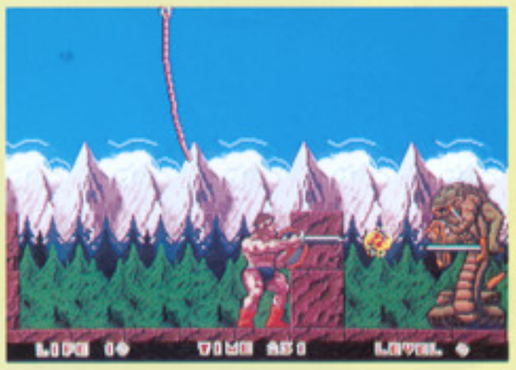
全16種の豊富なアイテム

体力、攻撃力、スピード、残機数などをアップさせる、さまざまなアイテムが用意されているのが、このゲームの大きな魅力の1つ。とくに攻撃力アップのアイテムを取ると、攻撃時のグラフィックがハデになるのがうれしい。また武器や防具を取ったときのラスタンのファッションの変化も見逃せないぞ。

◉炎の紋章



剣の先から火の玉を弾き出す。接近戦をしなくてすむし、連射も可能なのでとても便利。ただし上に向けて飛ばすことはできないのだ。



◉ヒドラーの牙



体のまわりにガイコツをクルクルと周回させ、バリアにする。敵に2回ヒットすると青から赤に変わり3回目で消滅してしまうので注意。



◉雷の紋章



最強のパワーアップアイテム。剣のまわりに火花をまき散らして、攻撃力を2倍にする。これがあれば、ザコキャラを一瞬で倒すことができる。





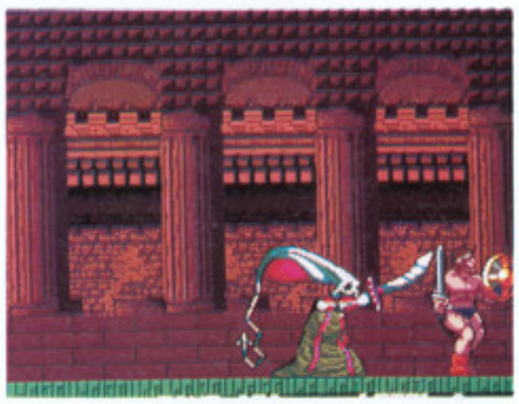


このロープをターザンのようにうまく使えば、地面の敵を避けて次のブロックに飛び移ることができる。ただし、タイミングがなかなか難しい。他のステージにも登場するので練習しておけば、絶対役に立つ。





バトルエリアのボスキャラは、かなり強敵だ。正面にサーベル、後ろにムチのように伸び縮みするシッポをもっているので、頭上を飛び越えて後ろから攻撃するのはムダ。その代わり、にらめっこしているとプレイヤーが動かない限り攻撃してこないクセがある。これを利用して1回攻撃したら、一旦止まるという方法が有効だ。ダメージ覚悟の短期決戦で決着をつけることも可能だが、体力の消耗が激しすぎて次のステージが苦しくなる。



ヘタに逃げるとこうなる。



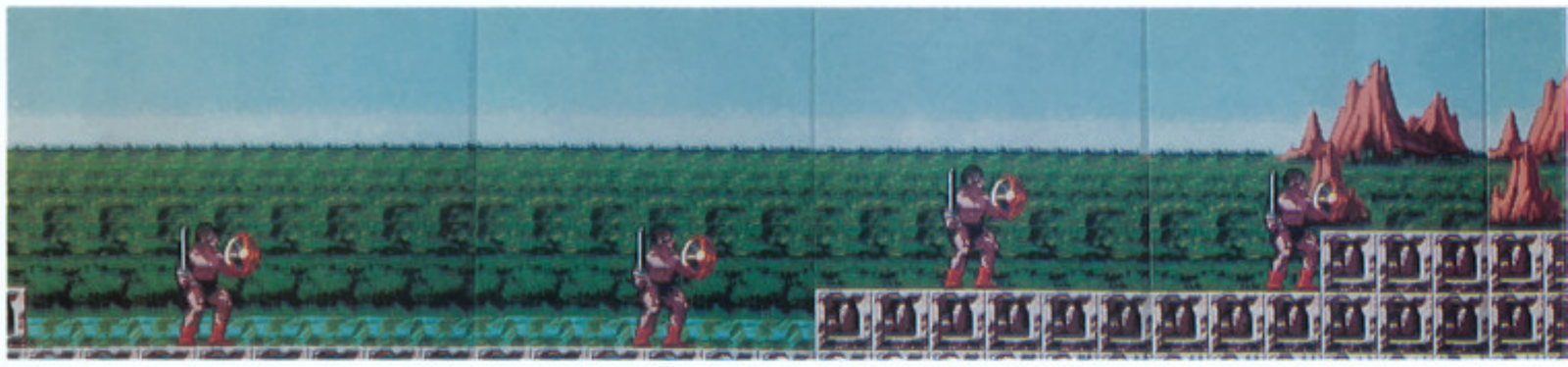
防御しながらスキを見つけよう。

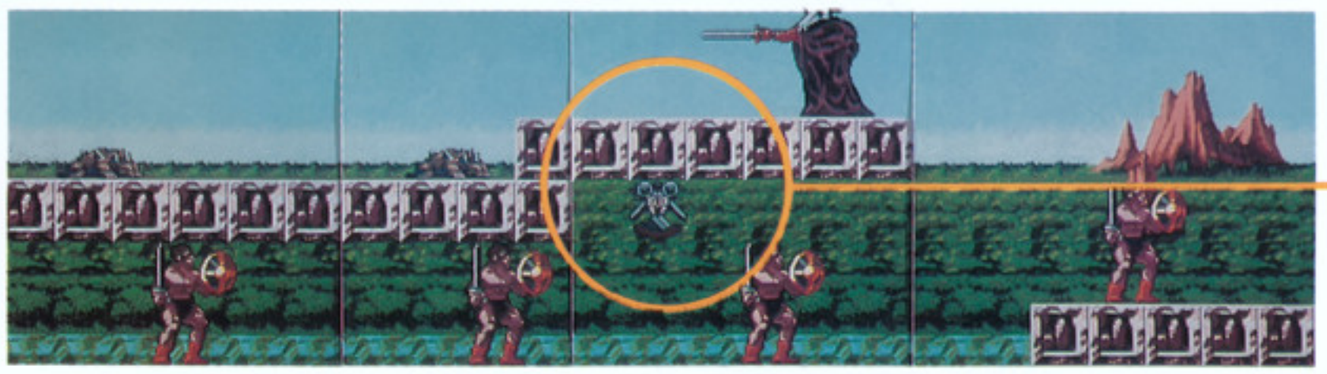
STAGE 2

SHOOTING AREA

ここからが本番。気をひきしめて行こう！

ここからは、強いザコキャラがぞくぞくと登場してくるから気を引きしめていこう。また、タイミングエリアでもないのに天から突然岩石が降ってきたり、回転するギロチンのようなものがあるので要注意だ。

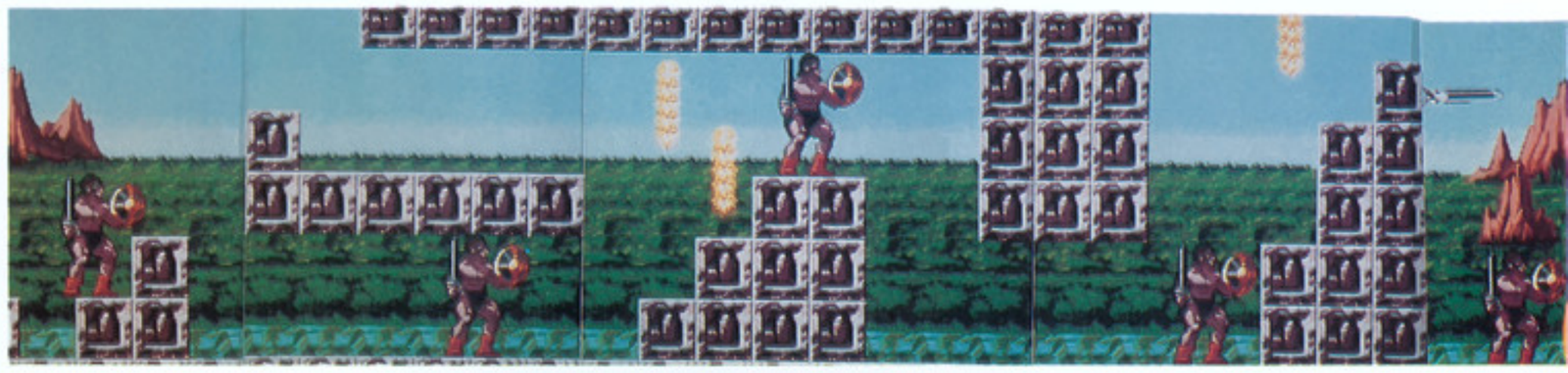




TIMING AREA

高度なアクションが要求される難関エリア

ハッキリいって地獄のようなエリアだ。炎の嵐、地面の大穴、伸び縮みする剣、エレベーターなどトラップのオンパレード。"タイミング"の文字どおり、1歩間違えたら、即、死につながるのだ。また数は少ないながら敵がいるし、なんといっても時間制限があるので、ゆっくり様子を見ることもできないのがキツイ。ここでは2、3回死ぬ覚悟が必要かも。そしてここをクリアするといよいよバトルエリア。ここのボスはまたまた強敵だ。



ボスはメドーサのように頭にヘビを乗せ、盾と杖をもった気味の悪いヤツ。正面から攻撃しても、みんなこの盾にはねかえされるだけで効果はない。さらに、こちらの防御はボスの攻撃に対してまったく無力という理不尽な設定になっている。



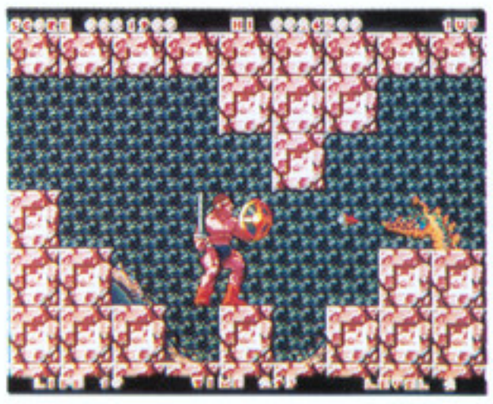
ジャンプして背後にまわり込めばいいだろう、と考えるのはアマい。なんとボスは瞬間的に体の向きを変えてしまうのだ。ダメージを与えるには、真上に飛び降り、剣を打ち込むしかないだろう。

ダメージを受けるとボスはパッと消えるが、次の瞬間離れた場所に出現して、ラスタンめがけて突進してくるから恐ろしい。だが逆に出現する場所さえ予測できれば、こっちのもの。待ち伏せして、出てきたところを攻撃すれば効果バツグン。

STAGE 3

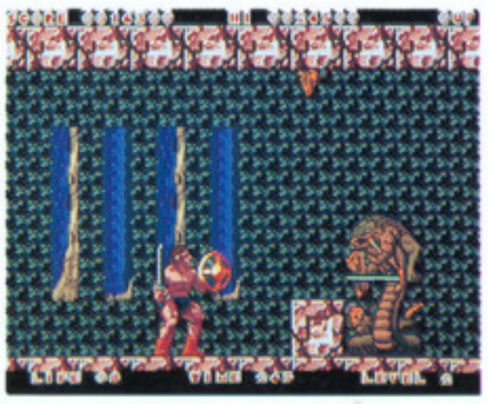
ゲームも中盤にさしかかり、ますますハードになってくる。シューティングエリアもタイミングエリアも区別がつかないほど複雑だ。そしてトラップや敵キャラのグラフィックや動きも凝っているものが多く、見てるだけでも十分楽しめる（それだけにクリアするのは難しい）。というわけで、ステージ3のハイライト場面特集だ。

地面が……



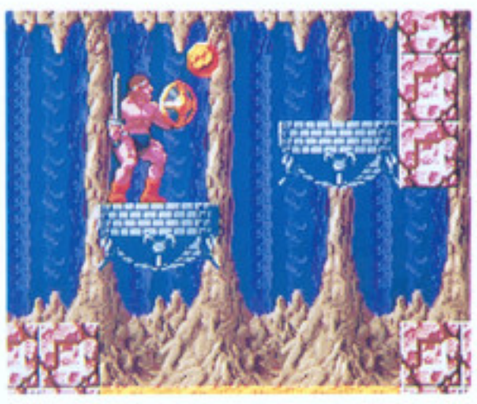
足の下に注目。よく見ると地面がベルトコンベアーのように動いている。敵に気を取られていると思わぬダメージを受ける。

天井が……

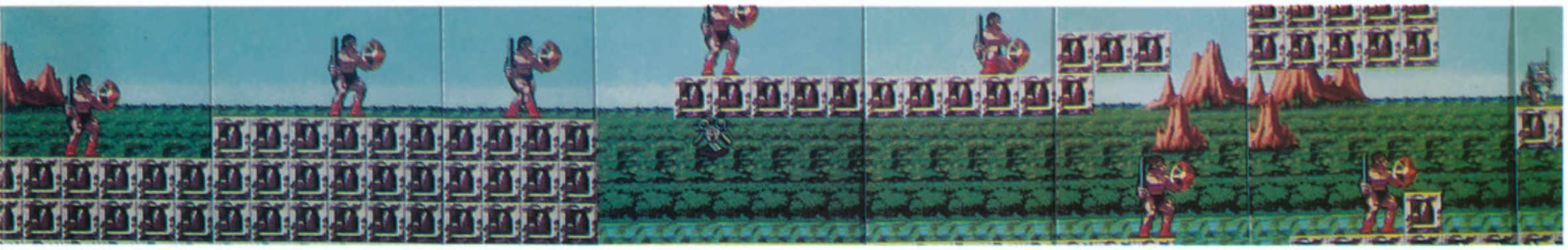


敵と戦うためには、もっと近づかなければいけない。しかし、天井には岩石を落とすワナが…。さあ、どうすればいいのだろう。

地獄の池が……



これはスゴイ！　エレベーターに飛び移ろうとしても、火の玉が跳ねまわっていてジャマだ。制限時間が刻一刻と迫ってくる。



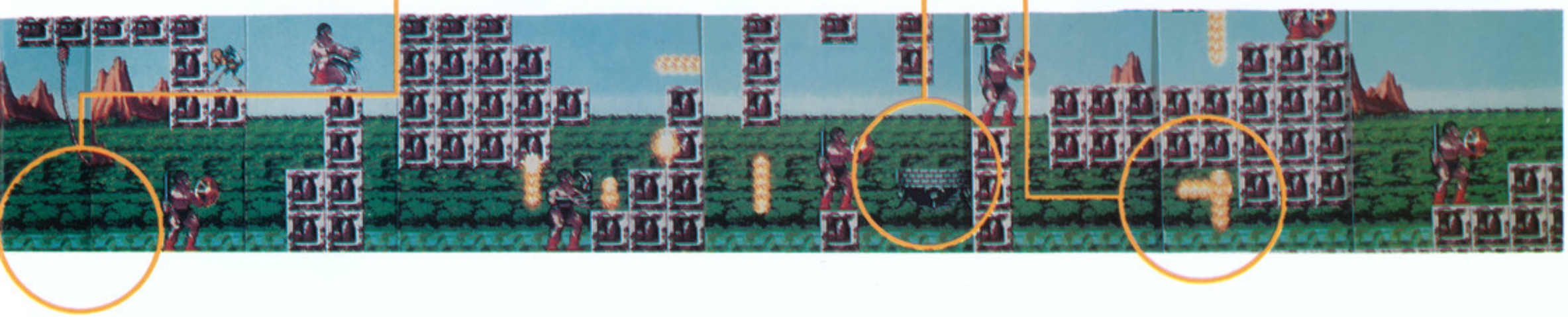
クルクルと回転するギロチン。さらに左右に動くのだ。これ自体は通り抜けられるのだが、地面を這って歩く敵を避けようとジャンプすると餌食になってしまう。ここは、天井の上を歩いたほうが安全だろう。

地面には大穴があいていて、ロープを使わなければ飛び越えることはできない。しかし……ロープにぶら下がっている間に足元から火柱が上がってくるのだ。よほどうまくタイミングを合わせないと無事には通れない。

レンガでできているエレベーターのようなもの。乗ったままじっとしていると、どんどん下に降りていってしまう。ジャンプして反対側に飛び移ろう。また、ここでも火柱が上から降ってくるので要注意。

せまくて逃げ場のない通路なのに、火柱が正面から襲いかかってくる。しかし、逃げまわるだけでは能がない。実はこのように盾でうまく受けると「ボボボッ」という音とともに、みごとに炎をはじきかえしてくれる。





動きクッキリ姿ハッキリのデカキャラたち

敵キャラのグラフィックはこのゲームの最大のウリといえよう。そのリアルさは、まさにビデオゲームなみで、手や足の動きが一つひとつハッキリと見える。またアクションも凝っていて、ほかのゲームのボスキャラたちが総出演したような華やかさなのだ。



登場ステージ1、3

ザコのなかでもダントツの弱さを誇るが、大群でやってくることが多く、けっこううっとうしい。しゃがまないと剣が届かないので注意しよう。



登場ステージ1、3

これもまた殺されるために生まれてきたような弱いザコ。特技は何もない。不気味な顔で相手をおどかすだけの、単なる憎まれ役といえよう。



登場ステージ1、3

ザコながら盾と剣をもっていて、一応防御行動もできるので、上半身を狙ってもかわされてしまう。しゃがんで足元を攻撃したほうがよい。



登場ステージ1、3

ふつうはブロックのかげで仁王立ちして、道をふさいでいる。特殊なアイテムをもっていないときは、剣が届くギリギリのところから攻撃しよう。



登場ステージ1、3

体力はないが、空を飛び、不規則な動きで襲いかかってくる。また忘れたころに、ふいに後ろから来ることも多いので、油断できない敵だ。



登場ステージ2

地面を這って向かってくるだけで、攻撃はしてこないが、防御力は抜群。武器では殺せない。ほかの敵を後ろにかくまうこともあるやっかいなヤツ。



登場ステージ2

一瞬ボスキャラかと思わせるような、立派な体格をしている。見かけほど体力はないが、頭上からヤリを突き下ろしてくる攻撃は強烈だ。



登場ステージ2

剣をもったふつうの敵に見えるが油断は禁物。本体を殺すと、頭がクモに変身する凝りようだ。ほかのゲームならボスキャラに昇格できたはず。



登場ステージ2

たかがカエルと思うなかれ。一定の距離に近づくと、いきなり速度を速めて襲いかかってくるのだ。ほかの敵といっしょに出てくることも多い。



登場ステージ3

ステージ3に登場。一見ただの水たまりにみえるが、周期的に人間の形に変身し、光るものを投げつけてくる。防御しながら接近したほうがいい。



登場ステージ3

クサリについた鉄球をブンブンと振りまわし、超ロングレンジで攻撃してくる。クサリが短くなった瞬間に、ジャンプで接近して攻撃するしかない。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター

NEW SOFT COMPLETE MASTER PART 1



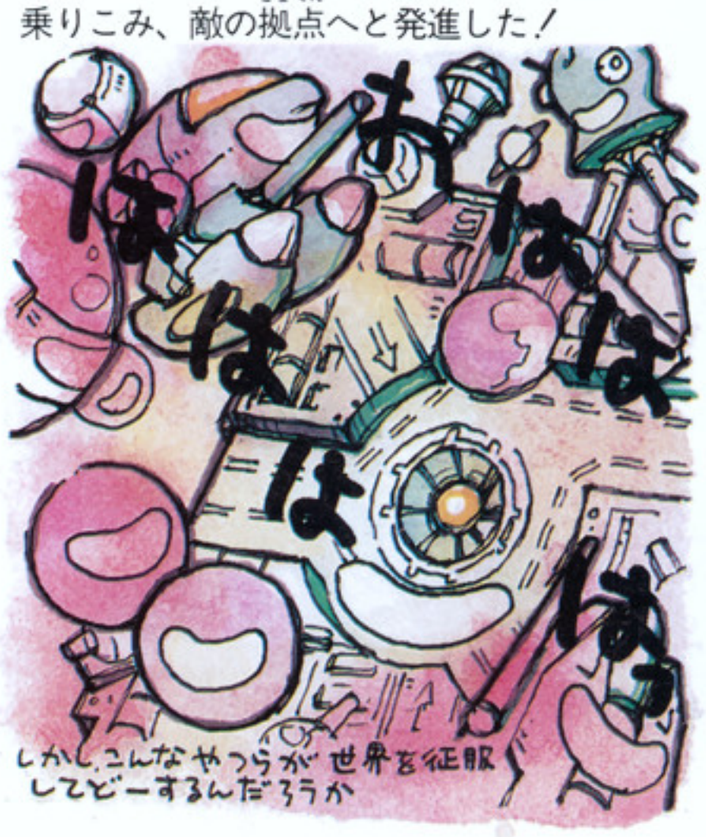
ヘルファイアー

9月28日発売／6,800円／メサイヤ(NCS)／C 1990NCS／TOAPLAN

前回紹介したヘルファイアー攻略の第2弾！　今回はステージ3と4をマップつきで紹介。敵の一覧表もあるので、攻略の参考にしてもらいたい。

ストーリー

銀河連邦軍によって、わが銀河系に平和と秩序(ちつじょ)がもたらされて1000年。人々は、戦争や侵略を歴史上の物語としてしか覚えていなかった。そんなある日……。地球の科学者たちは、銀河系外の星々が暗黒の帯に飲み込まれていくのを発見した。そして銀河系の辺境に位置する6つの惑星も、巨大な軍勢に侵略されてしまった！　6つの星を襲(おそ)った軍勢は、〝超機械化帝国ギルド〟と名乗り、立ち向かった連邦軍を壊滅状態に追い込んだ。そのうえ、開発中の新兵器〝パワーユニット〟をも奪っていったのだ。もはや連邦軍に反撃の余力はなく、人々が絶望しかけたとき、1人の男が立ち上がった。空母〝シルフィード〟の若きキャプテン・ランサー。空母では突破できない敵の包囲網。しかし、小型の戦闘機なら可能なのでは？　そう考えたランサーは、単身スペースバトルマシン〝ヘルファイアー〟に乗りこみ、敵の拠点(きょてん)へと発進した！

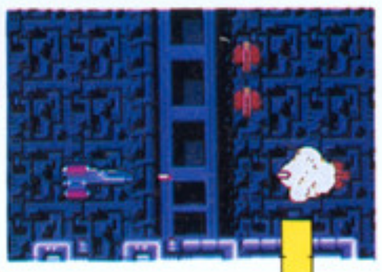


これがヘルファイアーだ!!

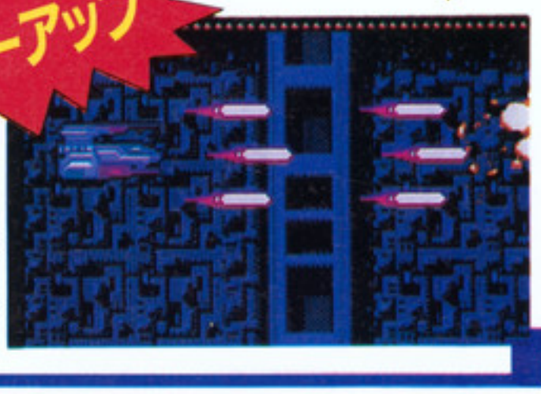
スペースバトルマシン〝ヘルファイアー〟の武器は、4つの射撃方向をもつ主砲と、超大型レーザーのハイパーキャノン。射撃方向は、Bボタンで選択。方向によって主砲の色が赤(前方)・黄(後方)・緑(上下)・青（斜め4方向）の4色に変化する。また、アイテムを取ることによって5段階にパワーアップする。ノーマルショットと最終型のスーパートリプルレーザーとでは、威力が月とスッポンなのである。ハイパーキャノンは、絶大な威力をもつ兵器だが、弾数に限りがある。

ノーマル

ノーマルではザコキャラを倒すのもひと苦労。このままじゃボス討伐はムリ。



パワーアップ



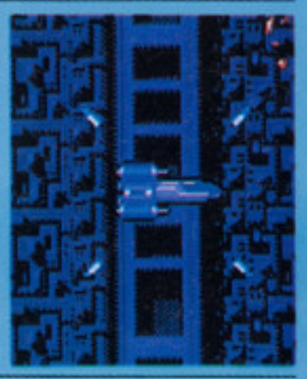
これが最強のスーパートリプルだ！

ウェポン

ヘルファイアーの搭載武器をすべて紹介。うまく使って敵を撃破せよ。

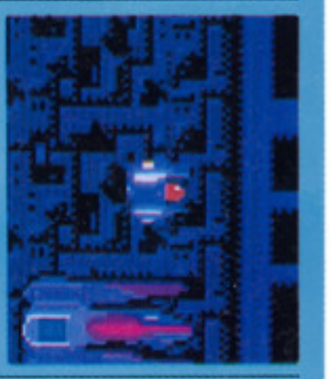
ショット

4種類の射撃方向が選択できる主砲で、アイテムを取ることによって5段階にパワーアップする。操作方法は、Bボタンで射撃方向を切り替え、Aボタンで発射だ。



オプション

アイテムを取ると出現する自動攻撃マシン。プレイヤーには制御できず、勝手に動いて体当たりで敵を撃破する。たまにボケをかますが、頼りになるアイテムの1つ。



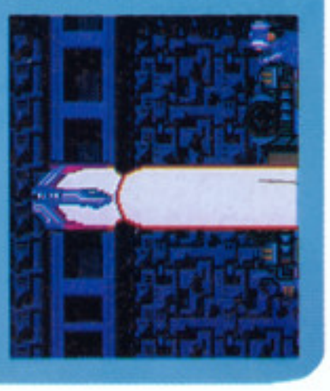
シールド

アイテムを取った時点から、1回だけ敵の攻撃を防げる。シールドを張っている間は機体がグリーンの光に包まれる。ストックはできないので、手に入れたら大事に使おう。



ハイパーキャノン

大口径のレーザー。弾道上にいる敵と画面中の敵弾がすべて消え去る。弾数に限りがあるが、アイテムを取ることによってストックが可能だ。ただし、最大9個まで。

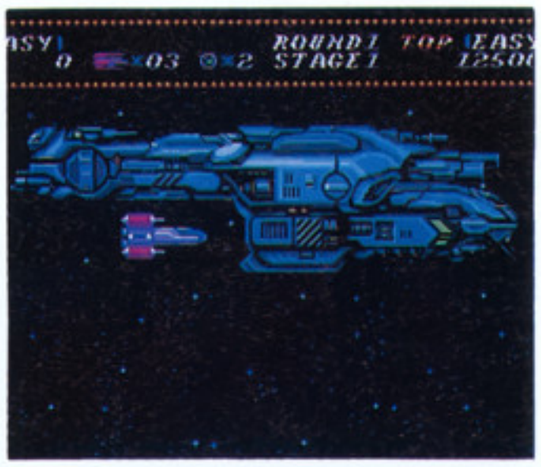


ステージ紹介

先月号で紹介したステージ1、2の簡単なおさらいと、ステージ3、4のマップ解説をお届けしよう。マップをよ〜く頭に入れてからゲームに取りかかると、少しはゲームの手助けになるんじゃないかな。

STAGE-1

ステージ1はさほど難しくない（といってもほかのゲームに比べたら超ムズだけど）。このステージの目的は、操作方法をマスターすることと、アイテムをたくさん取って完璧にパワーアップしておくこと。何度もトライして攻撃方法を覚えよう。



いよいよ出陣！てな場面。なかなか格好いい。が、今後こいつが何か手助けをしてくれるわけではない。

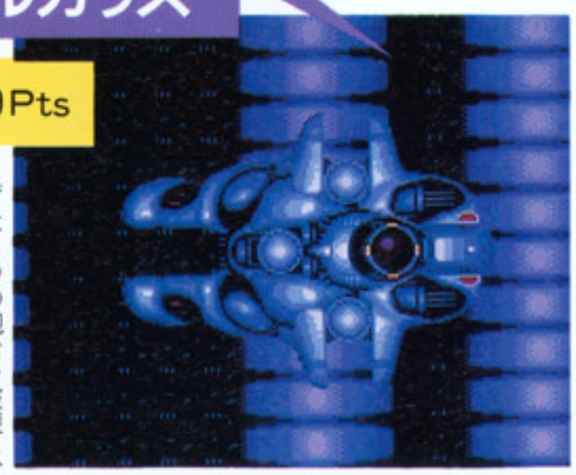
最大の山場



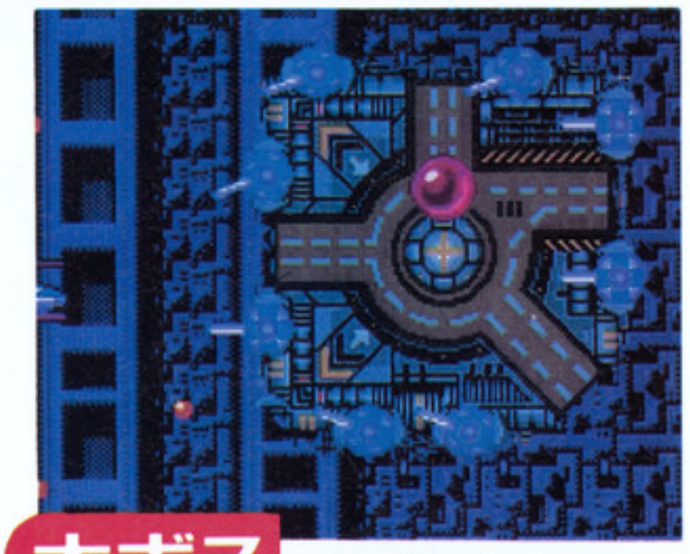
これはいったいなんなのか……？　よくわからんが、ほかにもいろいろこーいうモノがあるらしい。

ラルガッス

2,000Pts



まずは3つの砲台を破壊し、その後コアを攻撃！　ここ以外を攻撃してもムダ。



大ボス ベルグドル 10,000Pts

ベルグドルはたくさんの砲台と移動するコアをもっている。このコアは、弾が当たると弾を避けるように移動を始める。射撃方向を変えながら追撃せよ。

STAGE-2

ステージ2の舞台は砂漠地帯。ピラミッドだの、ツタンカーメンだの、妙な奴らがうようよいる。見た目はけっこう笑えるキャラが多いが、難易度はぐっと上がってとてもじゃないが笑ってなんかいられない。とくに、ここのボスは超手強い。ひょっとしたらステージ3のほうが楽かも……？

かんおけ 棺桶アタック！



別名風呂桶プレス。動く棺桶と動かない棺桶を見極めて、間をすりぬけろ！

ステージ2の敵

ネフェル



上下に動いて進路を妨害する。砲台も装備しているので注意。

グール

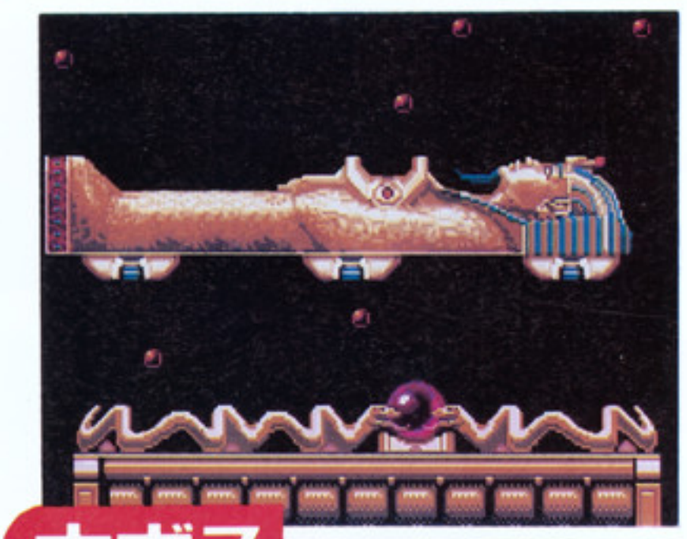


動きがコミカルでけっこう笑える奴。

タコ



敵ではない。ただのお遊びアイテム。壮厳な感じの彫刻と目つきの悪いタコとのアンバランスさが妙。



大ボス フィメール 12,000Pts

非常に手強い敵。コア以外を攻撃してもムダ。とにかくここを叩くしかないのだが、弾丸は雨あられのように降ってくるし、ハイパーキャノンも1発や2発じゃ全然効かない。慎重に弾を避けながらコアのみを攻撃するべし。

アイテム

アイテムは全部で7種類。役に立つ物立たない物、ストックできる物できない物と様々。

パワーアップ



1段階ずつ主砲のパワーがアップ。自機が最強の状態であれば、自動的にボーナスポイントとなる。

オプション



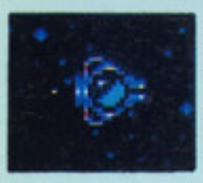
勝手に動いて、体当たりで敵を撃破する。最高装備数はたったの1機。もちろんストックも不可能だ。

シールド



敵の攻撃を1回だけ防ぐことができる。時間制限はなし。これもストックは不可能だ。

ハイパーキャノン



1個につき1発ハイパーキャノンの弾数が増えていく。最高数は9個。貯め込むだけが能じゃないぞ。

スピードアップ



自機のスピードがアップ。あまり取りすぎるとスピードについていけなくて自滅、なんて間抜けなことも……。

1UP



めったに出てこない、超お役立ちアイテム。もちろんその効果は自機が1機増えるというもの。必ず取るべし。

ボーナス



得点が増える。いくら増えるかは取るまでわからない。命をかけて取りに行くほどのものではない。

STAGE-3

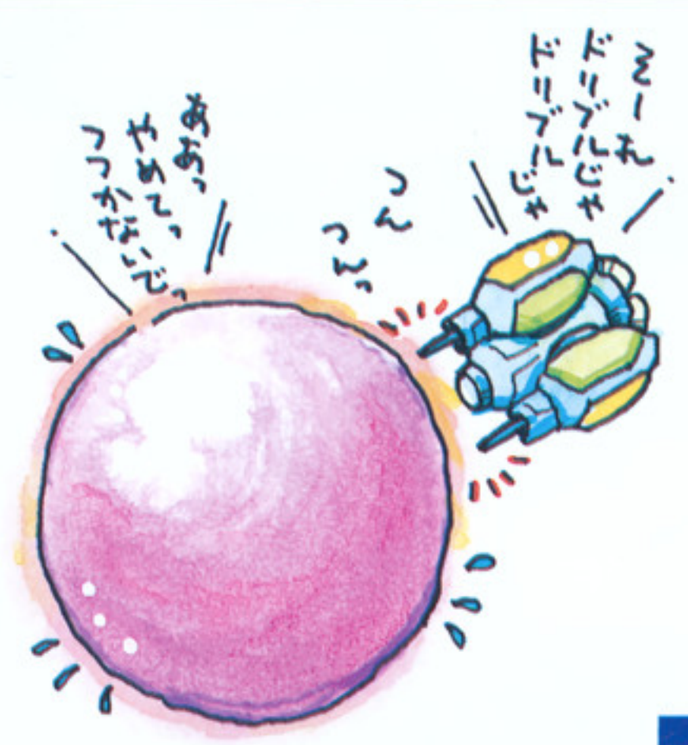
なんだかよくわからない背景と、よくわからない敵が出てくるステージ。ピンクのぐにゃぐにゃしたもの（なんとなくノーミソに似ている）が入っている建造物は、てっぺんのドーム状のところを撃つ。こいつはほとんどがアイテムを隠しもっている。途中に出てくる中ボス、SマインとGマインは大ボスよりも強い……というよりは動きが素早くてなかなか弾が当たらない。オプションで早め早めにたたこう。

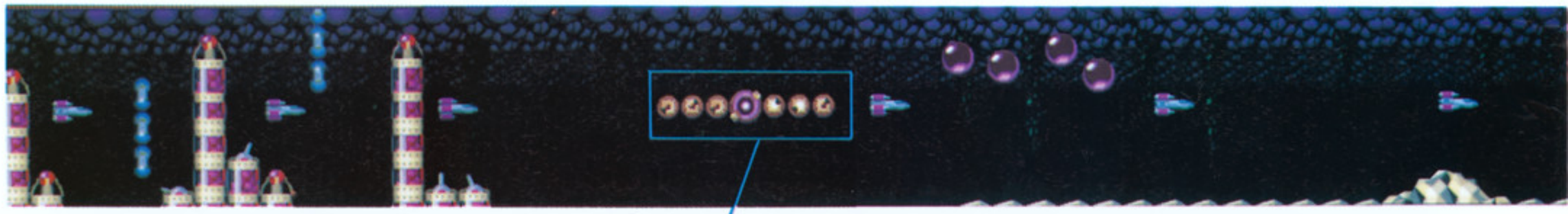


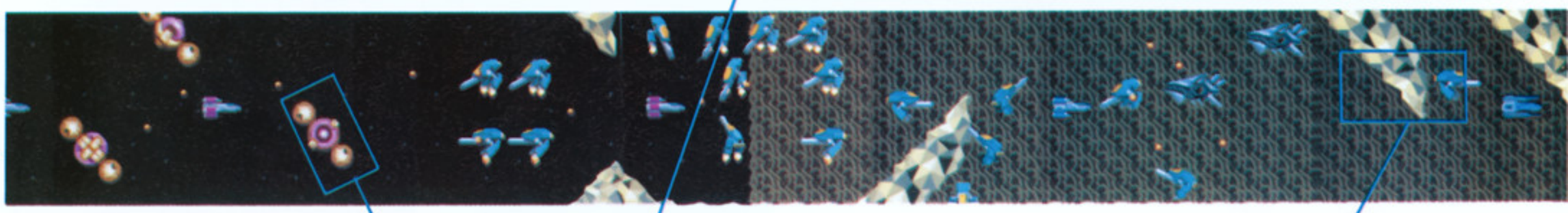
塔のてっぺんについている赤い球には、アイテムが隠されている。何が出るかはランダムで、予想できない。後半はあまりアイテムが出ないので、ここでバンバンアイテムを取っておこう。



強敵・Sマインとの戦闘。とても装甲がカタく動きも素早いので、3体全部をショットで破壊するのはほとんど不可能。ハイパーキャノンをためておき、一気にたたくのが得策だ。

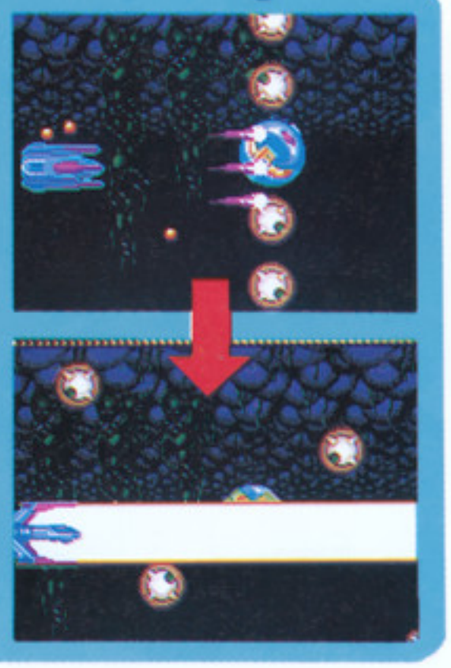






Sマインと Gマイン

Gマインは大きなほう、Sマインは3ついっしょに出てくる小さいほう。ともに動きが速く、コア（マイン－Rという）を中心に、小さいボール状の物と編隊を組んで行動する。動きに一定の法則があるので、早くそれをつかんでうまく逃げるしかない。攻撃は、弱いショットを撃つよりも、ハイパーキャノンを使う方が得策。Gマインなら2発で粉砕できる。



ナナメ撃ちをマスターしろ

この斜めに伸びた岩のでっぱり。この裏からティーガーの大群が登場する。岩をうまく盾にして、現れるティーガーを撃破。岩と岩の間に入ったら前方の敵は前述のように、後ろの岩から出てくるティーガーをブルーのショットで岩ぞいに撃つ。



岩とブルーショットをうまく使うことが攻略のコツ。これさえ覚えれば楽勝だ。

超機械化帝国ギルド
STAGE-3

ステージ3の敵を紹介。このほかにアドゥールという奴も出てくる（次ページにて紹介）。敵の特徴をつかんで攻撃せよ。

Sキャノン
200Pts

単独で存在することはなく、いろんな台座にくっついて弾を撃ってくるふじつぼのような奴。ザコキャラ。



ティーガー
300Pts

ステージ1から登場。前進するときも後退するときも、つねにヘルファイアーのほうに主砲を向けている。



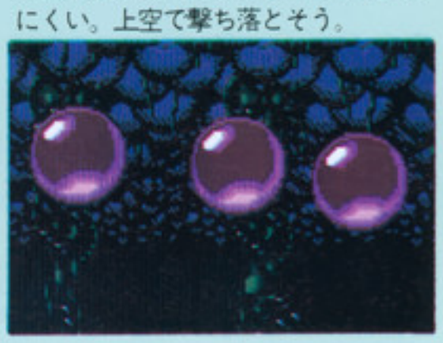
バール
200Pts

宙に浮いてクルクルとまわっている。進路妨害をするうえに、砲門をもっていて弾を撃ってくる。



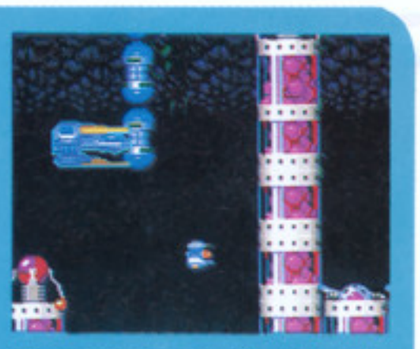
グレープ
200Pts

風船爆弾。プヨプヨしているので、体当たり攻撃専門のオプションでは倒しにくい。上空で撃ち落とそう。

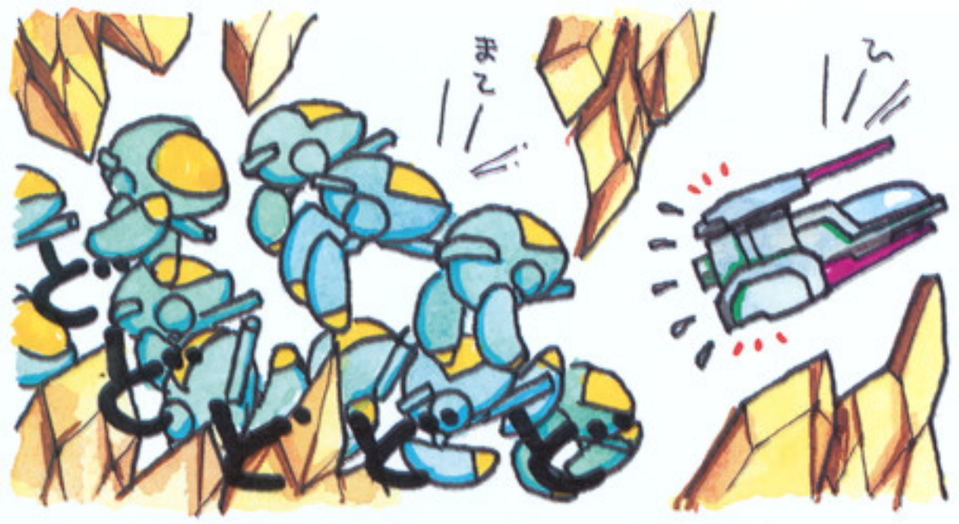


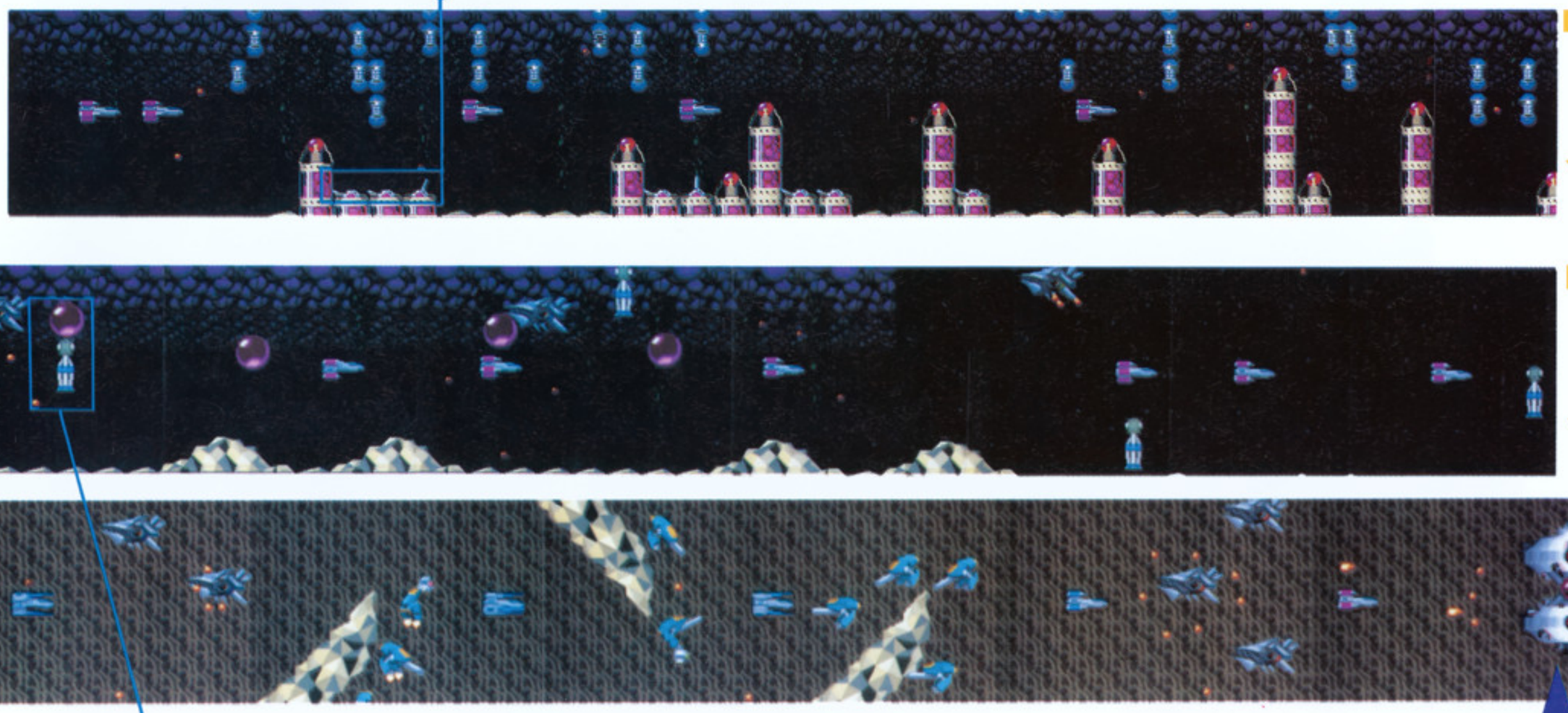
見えない敵

ここの砲台は急に消えてなくなる……というのはウソ。自機が画面上ギリギリまで上昇すると、一番下にある砲台が画面から切れて見えなくなってしまう。うっかり敵がいることを忘れていると、いきなりドカーンなんてことも……。要注意。



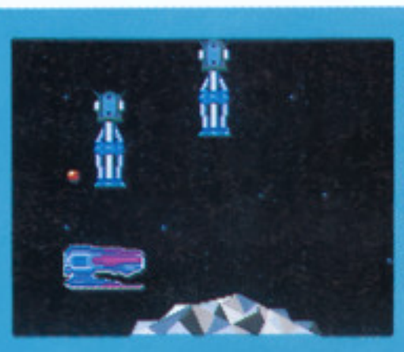
写真の下のほうに注目。ほんの少しだけSキャノンが見えている。もう少し自機が上昇すると、この部分が隠れて見えなくなってしまう。





イカくんとグレープ

イカくん(実はシュツルムという立派な名前がある)は、画面の下から急に飛び出してきて弾を撃つやっかいな奴。下のほうにへばりついて飛んでいると、いきなり頭突きをくらう可能性あり。紫色の球体はグレープ。こいつは下に落ちるとパンと破裂して、無数の弾をばらまく。上空で叩けば弾をばらまかれることはない。グレープもシュツルムも、上空でたたくこと。



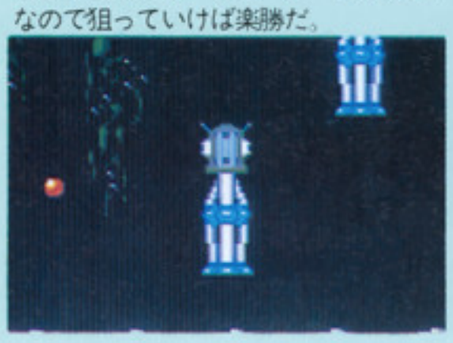
シュツルムは、下のほうからいきなり現れてピョコピョコ飛びながら弾を撃つ。一見弱そうだが、意外に装甲がカタいので要注意。



ブヨブヨしている風船爆弾。急に破裂して弾をまく。上空でたたけば弾丸をバラまかれずにすむ。ちなみにオプションでは破壊困難。

シュツルム
300Pts

ピョンピョンはねて弾を撃ってくる。動きは素早いが、行動パターンが単純なので狙っていけば楽勝だ。



Gマイン
2,000Pts

中心のコアの部分はマイン－Rという。編隊を組んで登場し、その形を変えて攻撃してくる。かなりやっかい。



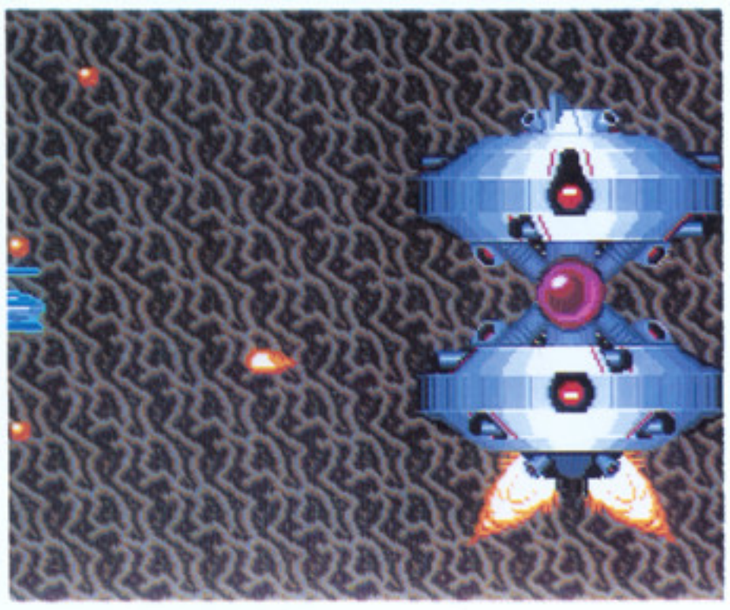
Sマイン
2,000Pts

Gマインが3つになったようなもの、といえばどんなに手強いかわかるであろう。1つずつ順番にたたくべし。



ステージ3の大ボス 14,000Pts

スペシネフ



どうぞ攻撃してくださいとばかりに剝出しになっているコア。しかし、うっかりとびこんだりすると……!

マイン軍団と戦ったあとなら、さほど苦にならない敵。やっぱりまんなかのコアが弱点。ここにオプションがうまく入り込めば、それだけでダメージを与えられるぞ。オプションでダメージを与えたあとに、1発ハイパーキャノンをお見舞いすれば、あっという間にカタがつく。ただし、オプションは気まぐれなので、過度の期待は禁物。

ハイパーキャノンを持っていない人は、まず砲台をたたいてからコアを攻撃すべし。

STAGE-4



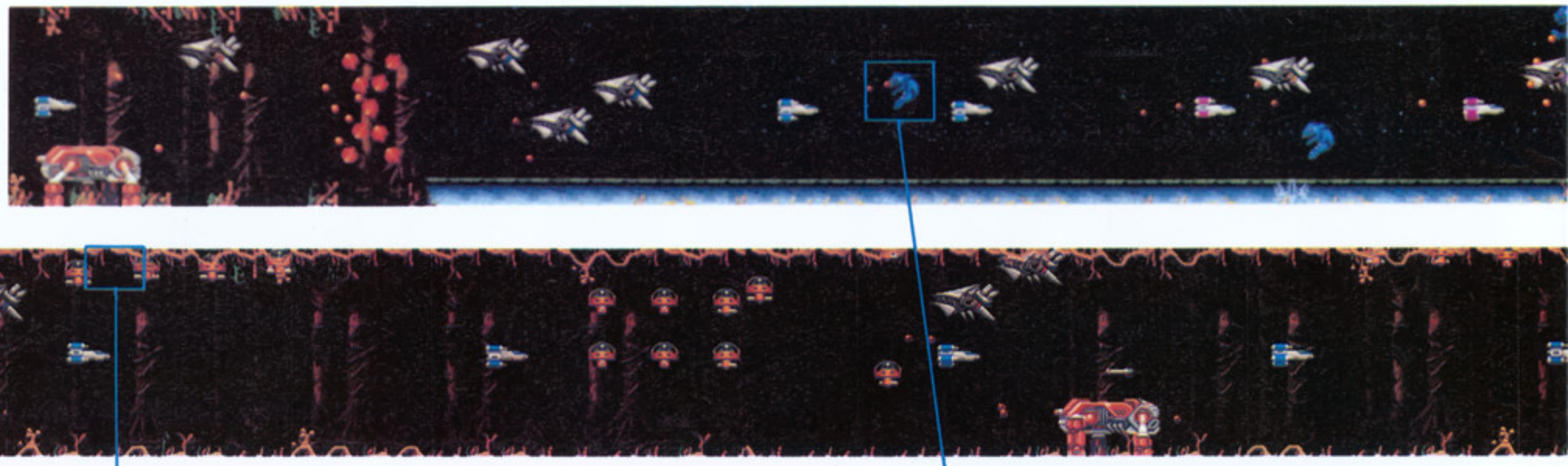
ステージ4の舞台は水辺。じめじめした森を抜けると、急に湖に出る。水中にはおいしそうな魚やトビウオや人面魚がいっぱい（ちょっと違うかもしれない）。海底温泉ならぬ海底火山もある。ここでやることは、もっぱら水面から飛び上がってきた魚をバシバシ撃つこと。タイミングが難しいが、やってみると通常のシューティングにはない楽しさがある。そのほか、なんとなく魚介類に見えてしまう敵がてんこもり。中ボスは出てこないが、ザコキャラが群れて出てくるのでけっこう苦労する。大ボスは、顔だけお化けのサッチェル・マウス。攻撃法は、なんと目を飛ばすんだ！



前からバズーカ、上からミサイルのフェルジナント。でかい分強い、という歩く殺人兵器。そのかわり、動きはのろいので、狙っていけば大丈夫。



ワンステージクリアごとに出てくる画面。オプションをもっているときは、こいつがちょこちょこ動いてかわいい。ちょっとさびしい気はするけどね。



変速クラゲ

クラゲのようなデザインのソリッド。数機が一直線に並んでトロトロ飛んでくる。フェイント上手な奴で、「あまり害にならないからほっとこう」などと安心していると、急にスピードを上げて襲いかかってくる。なるべく早く、スピードのあがらないうちにたたこう。



トビウオくんたち

水面から勢いよく飛び上がってくる魚たち、ビサイアーとビサイガー。区別は羽の有無で行う。ビサイアーはあっという間に水に戻っていくので、射撃のタイミングが難しい。ムキになってこいつを追うよりも、ほかの敵を攻撃したほうがいい。ただし羽が生えているビサイガーのほうは、飛び上がったついでに羽をばたばたさせて飛んでくるので、体当たり攻撃を受ける可能性あり。なるべく早く撃ち落とそう。



跳び魚

パシャンと跳びはね、1発弾を撃って戻っていくビサイアー。あまり害はないので深追いは禁物。

翔び魚

むなびれの下に羽が生えていてバタバタ翔ぶ変な魚。むなびれ付近の肉はよくしまっておいしい？

超機械化帝国ギルド

STAGE-4

ステージ4の敵は海産物、もとい海洋生物っぽいデザインのものが多い（私は魚介類が好き）。アドゥールは3面にも登場。

アドゥール

400Pts

アイテムをもっているキャラ。ちょっとカタい。攻撃パターンは真っすぐ飛びながら弾を撃つ。



ルガル

150Pts

剣先スルメ、またはうちわに見える。必ず集団で1列に並んで現れる。進行方向にそって攻撃すれば簡単に倒せる。



ビサイガー

200Pts

パタパタ羽を動かして平行に飛び、体当たり攻撃をしてくる。けっこう素早く、撃ち落とす以外、避けるのは難しい。



ビサイアー

200Pts

水面から飛び跳ねて弾を撃ち、また水中に潜っていく。ビサイガー同様に早い動きはなんとなくエビに似ている。





デカキャラ出現!!

いきなり出てくるデカキャラ・フェルジナンド。前のバズーカ砲は、直線にしか飛ばないので無視してかまわない。しかし上の発射口から出てくるミサイル気をつけろ。動きは遅いので、ブルーショットかグリーンショットで発射口ごと叩こう。



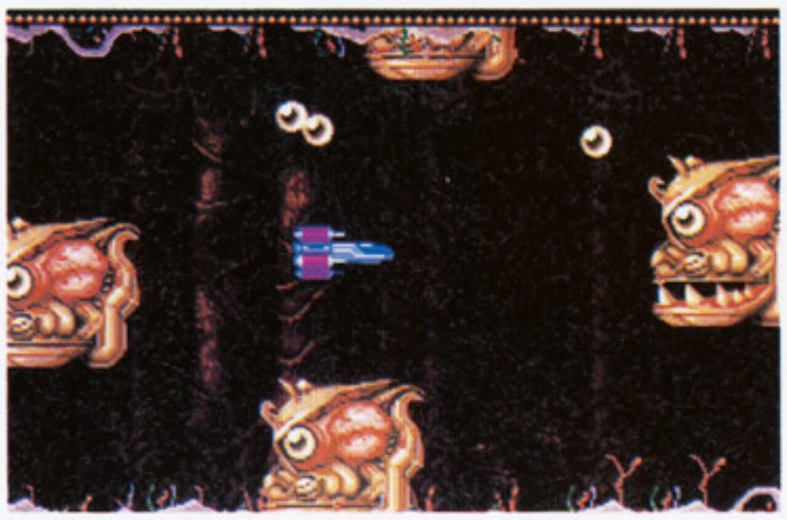






ステージ4大ボス 16,000Pts

サッチェル・マウス



分裂前



分裂される前になるべく攻撃してしまう。それにしても取れても取れても目が無限に出てくるなんて、気色の悪いやつだなー。

顔だけお化けの4人衆。一体となっているのは初めのうちだけで、そのうち4体に分かれてぐるぐると回り出す。攻撃は目ん玉を飛ばす!? とくにどこが急所ということはなく(コアがないということ)ヘルファイアーのなかでは異質な敵。さほど手強(てごわ)くないので、ハイパーキャノンとショットの連続で片づけよう。

活火山

水面がモコモコっと盛り上がって山になったと思ったら、そこから魚がわらわらと噴(ふ)き出してくる。焼き魚の正体はナーゴ。攻撃法は体当りと単純だが、数が多いので回避するのは難しい。ちなみに火山は、なぜかぶつかっても大丈夫なのだ。



世界でもたいへんめずらしい魚を吐き出す火山。とくとご覧あれ。



火山にぶつかっても死なないが、弾を撃つことができなくなる。

ナーゴ

150Pts

火山の中からわらわらと湧きだして、水の中に帰っていく焼き魚。大量に出てくるので、撃ちまくって撃退せよ。



ソリッド

150Pts

初めはゆっくりとした動きだが、急に速いスピードになって体当たりをかけてくる。早めにたたくのがコツ。



フェルジナンド

800Pts

前方にバズーカ砲、背中にミサイルの発射口をもつ。ゆっくりとした動き。発射口ごと上からたたくのがよい。



次号予告!!



見事、海洋生物を倒したヘルファイアーに新たなる危機! 次回ヘルファイアー「決戦!」をお楽しみに!
(まだやるか!)

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



インセクターX

ホット・ビィ／9月上旬予定／6,800円／©1990 HOT・B

コミカルタッチだったビデオゲーム版とはうってかわって、おどろおどろしくなった「インセクターX」。今回はラウンド2から紹介だ！

やれうつな
虫が血を吸う
羽音だす……

うろんうろん

うろんうろん(以下“う”と略す)　ああ日本の夏、うろんうろんの夏……。やっぱり夏は縁側での夕涼みにかぎるろーん。極楽極楽。

（ぷ〜ん……チクリっ）

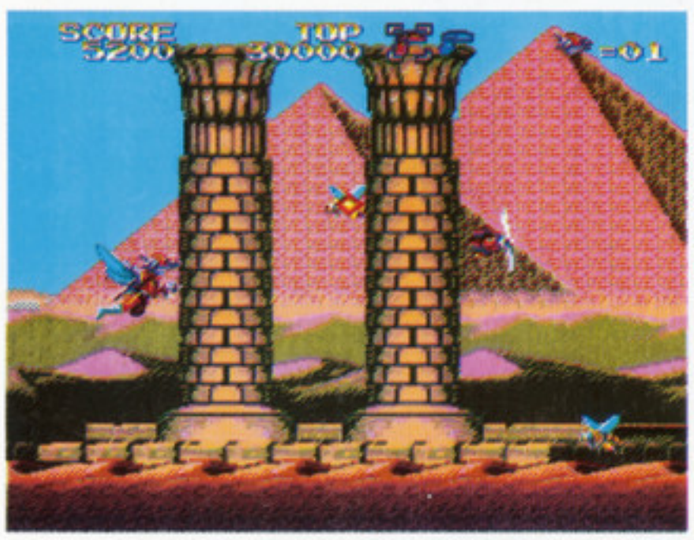
う　あれ！　か、かゆい、うるさい、あっ、やぶ蚊だろーん。エイ、クソ、クチョー！

インセクター(以下“イ”と略す)　お困りのようですね。ミスターうろんうろん。

う　あ、あなたは謎の富山の薬売り！

イ　どこがじゃ！　オーアイムソーリー、私はインセクターの「カイト」と申します。

う　なんだかわかんないけど、とにかくやぶ蚊を追い払ってほしいろーん。



ピラミッドを遠くになかめるラウンド1。練習のつもりで、いろいろ遊んでみるべし！

イ　あなた、先月号を読んでいませんね、あなたもいっしょに虫退治をするんですよ。

う　うひーっ、また空を飛ぶのかにゃあ。ぼく最近、高所恐怖症気味なんだろーん！

イ　はっはっは、ドントウォリー（心配しないで）。空っていってもせいぜい2メートルくらいのところですよ。少し小さくなってもらいますけどね。

う　なんだ。それじゃあ落ちてもケガはしないし、殺虫剤でももっていけば簡単だろーん。

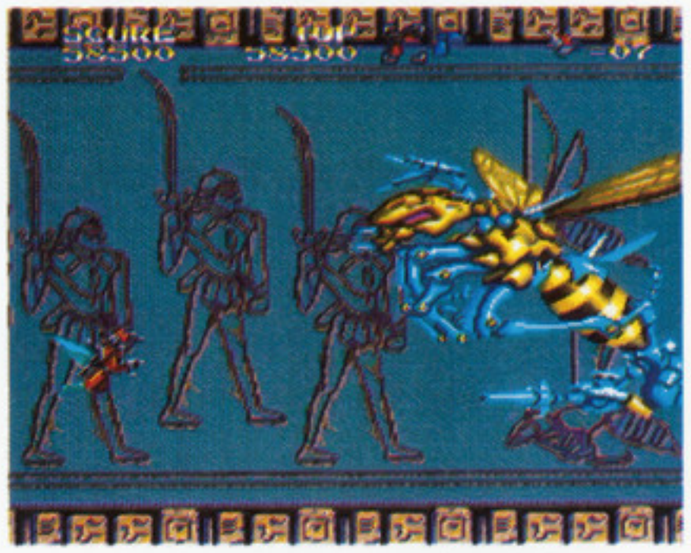
イ　あ、いえ虫っていってもメカ昆虫です。

う　いやな予感がしてきたろーん。あ、身体が縮んでいくぅ！　きゃー高いろーん！

イ　身体が小さくなりますから2メートルといっても実際には100メートルに感じますよ。

う　もしかして、まただまされたかにゃ？

イ　（ひっひっひ……まぬけなパンダだぜ）



ラウンド1のボス、ブレードデスビーダー。頭部からの3方向弾と、しっぽからのファイアーサーベルによる攻撃は、ラウンド1ながら強力！　しかもこいつは耐久力もかなりあって、苦戦する人も多いだろう。

義理と人情の昆虫活劇なのでR

緊張緩和の人間世界とはうらはらに、人知れぬ昆虫の世界では、日々熾烈なバトルが繰り返されていた。

昆虫世界の悪の帝王の名はベルゼイド。

彼は、ファーブル先生でおなじみの昆虫世界のみならず、人間世界をも征服しようというとてつもない計画を抱いていた。

魔の帝王を指揮するメカ昆虫軍団は、まずインセクターズ族を血祭りにあげた。そして、魔の手を人間に伸ばそうとしていた。

しかし、滅ぼされたはずのインセクター族にも生き残りはいた。カイトである。

彼は、偶然人間の少年に助けられ、九死に一生をえていたのだ。

少年の献身的な介抱のお陰で、カイトの傷ついた体は、快方に向かっていた。

そんなとき、ベルゼイドが人間世界に侵略を開始したという悪い知らせが入った。

「悪の栄えたためしはないぞ！」

病みあがりの彼は、お世話になった人間の危機を救うため、また、死んだ仲間の仇を討つために、ひとりで悪魔のベルゼイド軍団に立ち向かうのである。

がんばれカイト、負けるなカイト。

行く手を阻む邪悪なメカ昆虫軍団、何するものぞ。平和を愛する心は、何ものにも打ち勝つのだ。

というわけで、義理と人情のリアルグラフィックスのシューティング「インセクターX」。愛と涙の昆虫活劇のはじまりだ。



今月のインストラクチャー



う　ぼくは前回の説明を見てないろ～ん。

イ　オー、バットボーイですね。右のおさらいを読んで、もう一度復習しなさい。

う　（キザだけど優しい先生だにゃ……）

パワーアップ(通常弾)

通常弾のパワーアップは７段階。破壊力がアップするものと、攻撃範囲が広がるものとの２系統が順に出てくるのだ。



これが初期状態。破壊力も低く、攻撃範囲も前方に限定されている。このままではとてもボスにはかなわない。

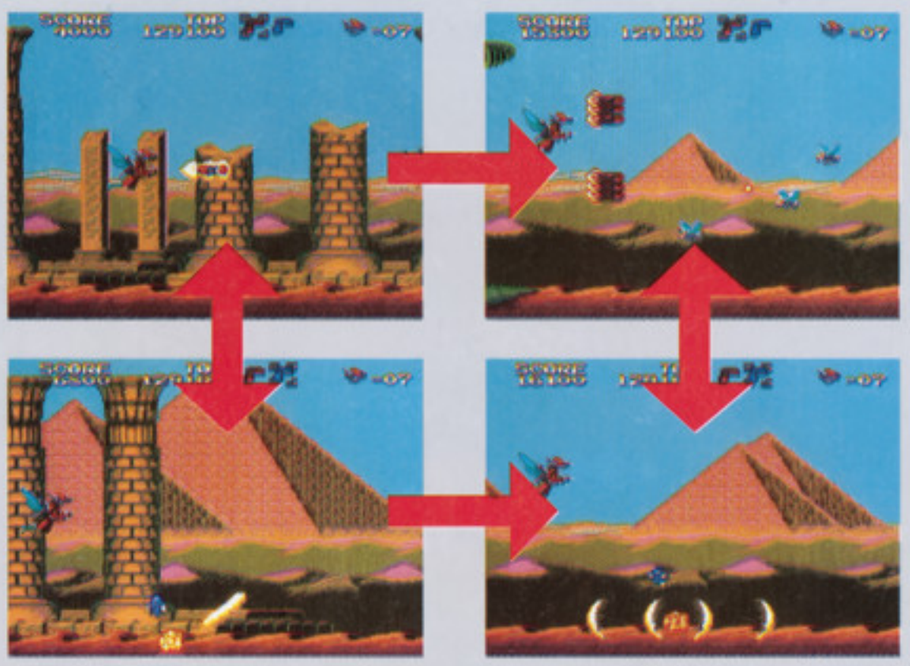


５段目になると、破壊力のある前方攻撃に加え、上下斜め前方にも弾が撃てるようになる。



最強状態。破壊力抜群の前方攻撃弾と、斜め弾（ダブルになるぞ）というハリネズミのような弾幕がはれる。

パワーアップ(スペシャルウェポン)



対地・対空２つの攻撃が選択できるので、状況に応じて使い分けたいスペシャルウェポン。対空用は、攻撃範囲がどんどん広がっていくぞ。

対地用のスペシャルウェポンであるスプレーボムは、地に着いた瞬間、上空の敵にもスプレーをふりまく。パラシュートボムも同じ効果だ。

ROUND-2 高原

START









ここでの強敵は、巨大みみず・レッドワームだ。問題は、こいつの影に隠れて攻撃してくるザコキャラ。衝突を避けて最上空で飛ぶ自機の進路をふさぐような形に撃ってくる。だが、献の撃ってくる弾のスピードも遅いので、弾道を見極めて逃げよう。

ROUND·3 都市



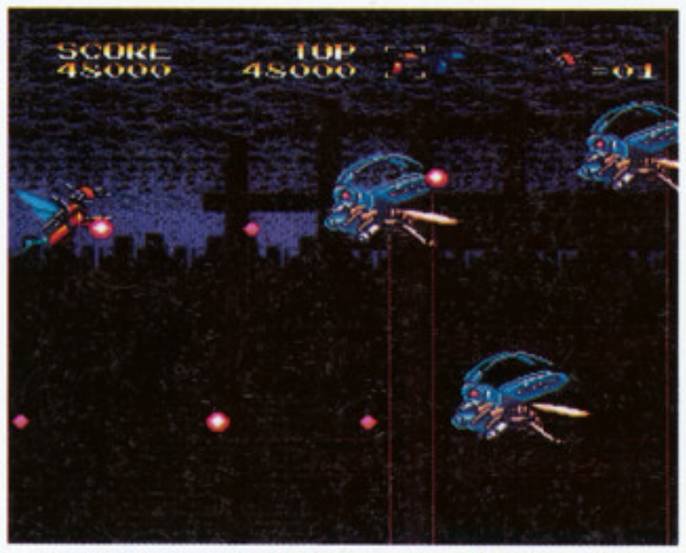
時計台をバックに都市ステージのはじまり。はたしてここは札幌かロントンか、はたまた新宿２丁目か？

ラウンド３は、都市上空と下水道での２ステージに分かれている。

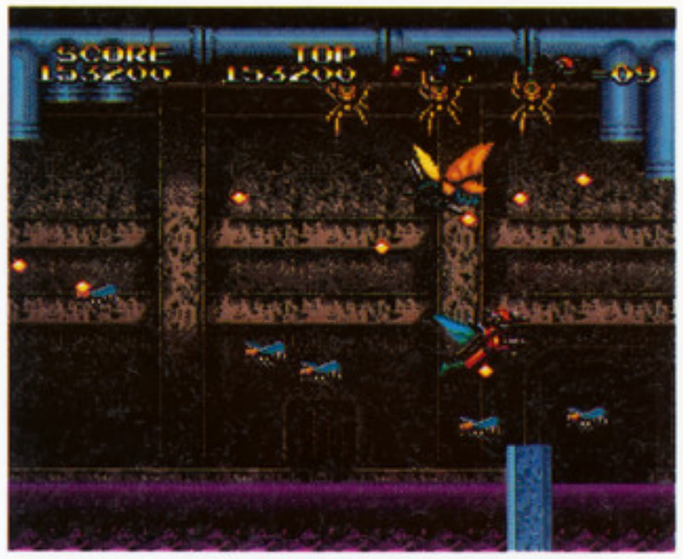
空中戦では大量の蛾型のバグロイド（ビーム砲装備）とときどき電流を発する障害物が待ち受けている。なにせ数が多く、耐久力もあるので、献が画面に入ってくる前からガンガン撃ちまくっていきたい。

さらに中ボスのカミキリムシ型バグロイドの耐久力と攻撃密度の濃さは、相当なもの。パワーアップしてないと、かなり苦しい。

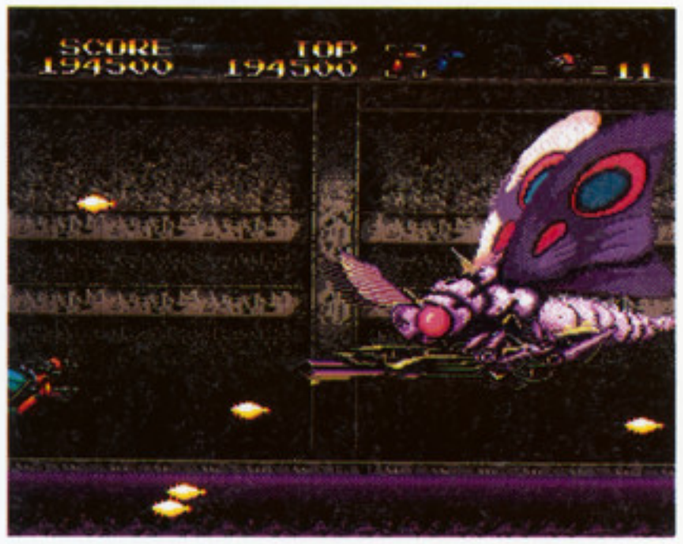
さて、下水道侵入に成功すると、複数のカミキリムシに攻撃を受けたらとてもかわしきれないぞ。下水道に入ると、先ほど苦戦したカミキリムシにくわえ、３方向弾を撃ってくる蜘蛛や、撃った弾が途中から３方向に分裂するタガメなど、重武装のメカが続々登場だ。ただしここでも相手の弾は比較的遅い。ボスはディザスターモスウィングなる蛾タイプのバグロイド。羽根からまき散らす小さな鱗粉と、口からの高速弾が武器。鱗粉攻撃は避けやすいので、画面左上から弱点の触角を攻撃するのがベストだ。



これがカミキリムシ型バグロイド。こんな奴に３体も出てこられた日にゃあ、かなりの苦戦はまぬがれませんな。



地下下水道は、害虫の天国。蜘蛛・ハエ・蛾となんでもそろっているぞ。おまけにこの蜘蛛は、３方向弾を撃ってくる重武装なのだ。



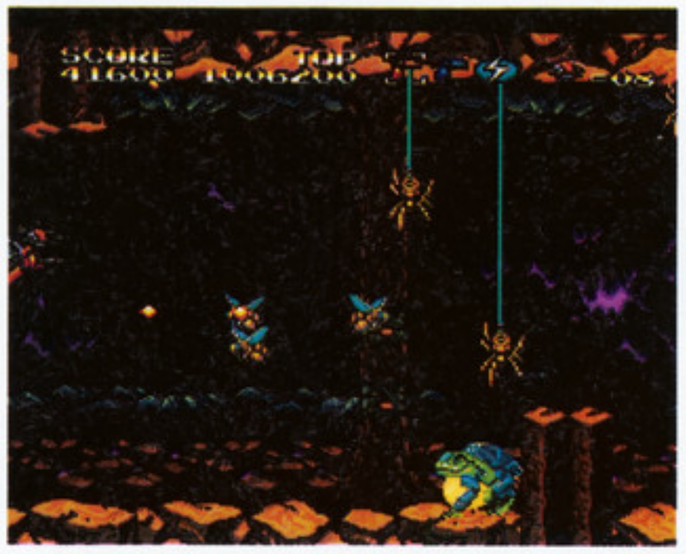
都市ステージのボス、ディサスターモスウィング。やたらと弾を撃ちまくってくる。弱点は触覚部分だが、すぐ下にある高速弾の発射口に気をつけよう。

ROUND·4 密林

このラウンドも、ジャングル内と地下洞窟の２つのステージに分けられている。

ここでの中ボスである、カブトムシ型のバグロイドは、硬いうえに２本同時に発射するホーミングビームによって自機を攻撃してくるという強敵。しかも、あきれるほど耐久力力があり、確実に破壊しないといつまでもつきまとってくる。とにかく、見つけたら徹底的に撃ちまくること。倒すと当然スペシャルウェポンが手に入るぞ。

洞窟内では、蜘蛛がまたしても登場。今度は糸で天井から降りてきて、行く手をさえぎってるのだ。これを見つけたら最優先に倒すこと。また、新たな献として蛙がいる。たいして攻撃力や耐久力があるわけではないが、この地下洞窟はでこぼこした地形である。つまり対地攻撃用のスペシャルウェポンが命中しにくくなっている。



蛙の攻撃そのものはたいしたことがないが、まぐれで当たってしまうことが多い。これがほんとの「フロックショット」？

このステージのボスは巨大な蜘蛛。尾部から出す小型の蜘蛛ミサイル（破壊可能）と、こちらを追いつめたところで放ってくる３方向弾が武器の強敵だ。ここでは、敵との間合いが重要なポイントになってくる。近づきすぎると３方向弾の餌食になってしまうぞ。

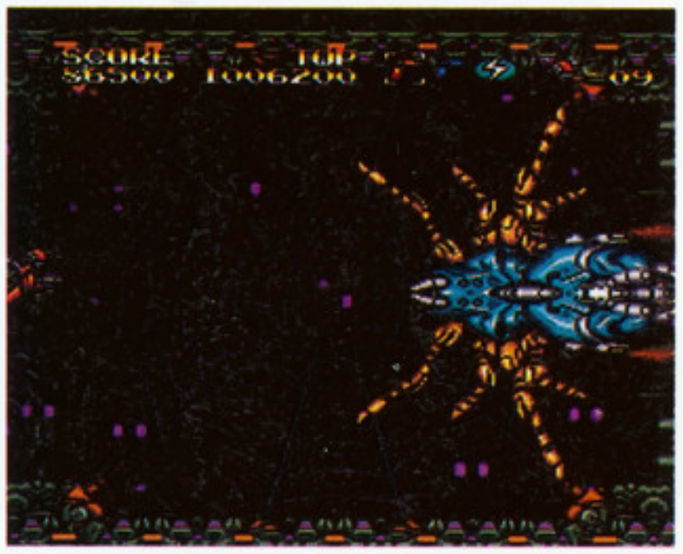
だから、敵が右端で上下に動いているときには正面から弱点である頭部に猛攻を加え、左側に迫ってきたら上下に逃げるというヒットアンドウェイ戦法で戦おう。



カブトムシの攻撃は、２本の誘導ビームを巧みに撃ちながら、こちらを追い込んでしまうというものだ。

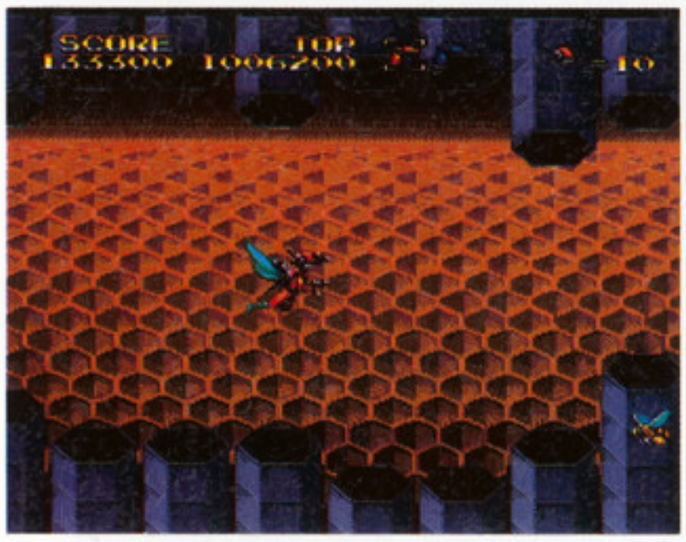


蛾の編隊。濃厚な密度の弾幕を張るため、他のザコの攻撃でやられてしまいやすい。早めに撃ち取ってしまえ。



ボスの蜘蛛型バクロイド。ボスの中では倒しやすい敵である。少し攻撃力がタランチュラ！

ROUND·5 地下帝国



段差のある狭い回廊での空中戦。高速で突っ込んでくる蜂だが、弾は撃ってこない。動きに惑わされるな。

いよいよ、敵本拠地のある地下要塞へ侵入する。ここは、4ステージに分かれている。

ニューフェースは、ホタルのような、見るからにカタそうなバグロイド。前方に5つの大きな弾を撃ってくる。耐久力の強さも抜群で、ここでは最強のザコキャラといえよう。上手く弾の間をすり抜けよう。

また、その他のハエ、ハチといった連中もしつこく襲ってくるぞ。とくに、スピードにのって攻撃してくるハチの数が増えて、難易度赤丸急上昇！　スピードアップを取っていないとどうしようもない。

とにかく、敵の弾を見極めながら、徹底的に撃ちまくれ。とくに、地面の上にいる敵は撃ちもらしたくない。



正面に5発の弾を撃ってくるミノムシ（コガネムシかな？）型の敵。とにかくカタくて強い！



後方から迫ってくるトンボが2匹になった。後方不注意は事故のもと。しかも追い抜かれると、3方向弾を撃ってくるぞ。

ボスはもちろんバグロイド族の帝王として君臨（くんりん）するバグロン。

不気味なカマキリ型をしている。

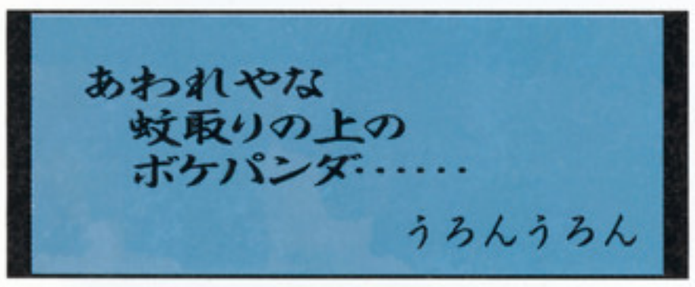
座ったままで攻撃してくる足腰の弱いヤツだが、尾部からの卵攻撃（？）と、腹部から放つ波動砲はあまりにも強烈！

耐久力も抜群で、最後はもうガマン比べになること間違いなし。

実物はキミの手で見よう。



バグロイド帝国の最終防衛ラインだけあって、数にモノをいわせた猛攻撃が続く。君に明日の大陽は拝めるか!?



う　やったろーん。今回は無事にすんだろーん！　害虫退治にうろんうろーん！

イ　ふっふっふ……。見事だったですよ、ミスターうろんうろん。しかし、これで終わったと思ったら大間違いなんですよ。

う　えっ!?　なんでだろーん？

イ　われわれインセクターが滅亡し、今またバグロイドが滅んでしまったので、地球上の小型種族は、いまや本物の虫だけになったのです。

う　そ、それがボクとどういう関係があるんだろーん!?

イ　あなたはさっき、蚊取り線香の上で蚊を焼き殺しましたね。

う　いや、それは誰でもやることで……。

イ　それがいかんのです！　あなたが殺したと思っていたあの蚊は、実は瀕死（ひんし）の重傷を負っていながら生きていたのですよ！　ついでにあれは蚊じゃなくて、インセクターの生き残りだったんです！

う　ひ、ひえー！　ボクは即身仏（そくしんぶつ）を作ってしまったのきゃあ！

イ　貴様も同じ目にあわせてやる！

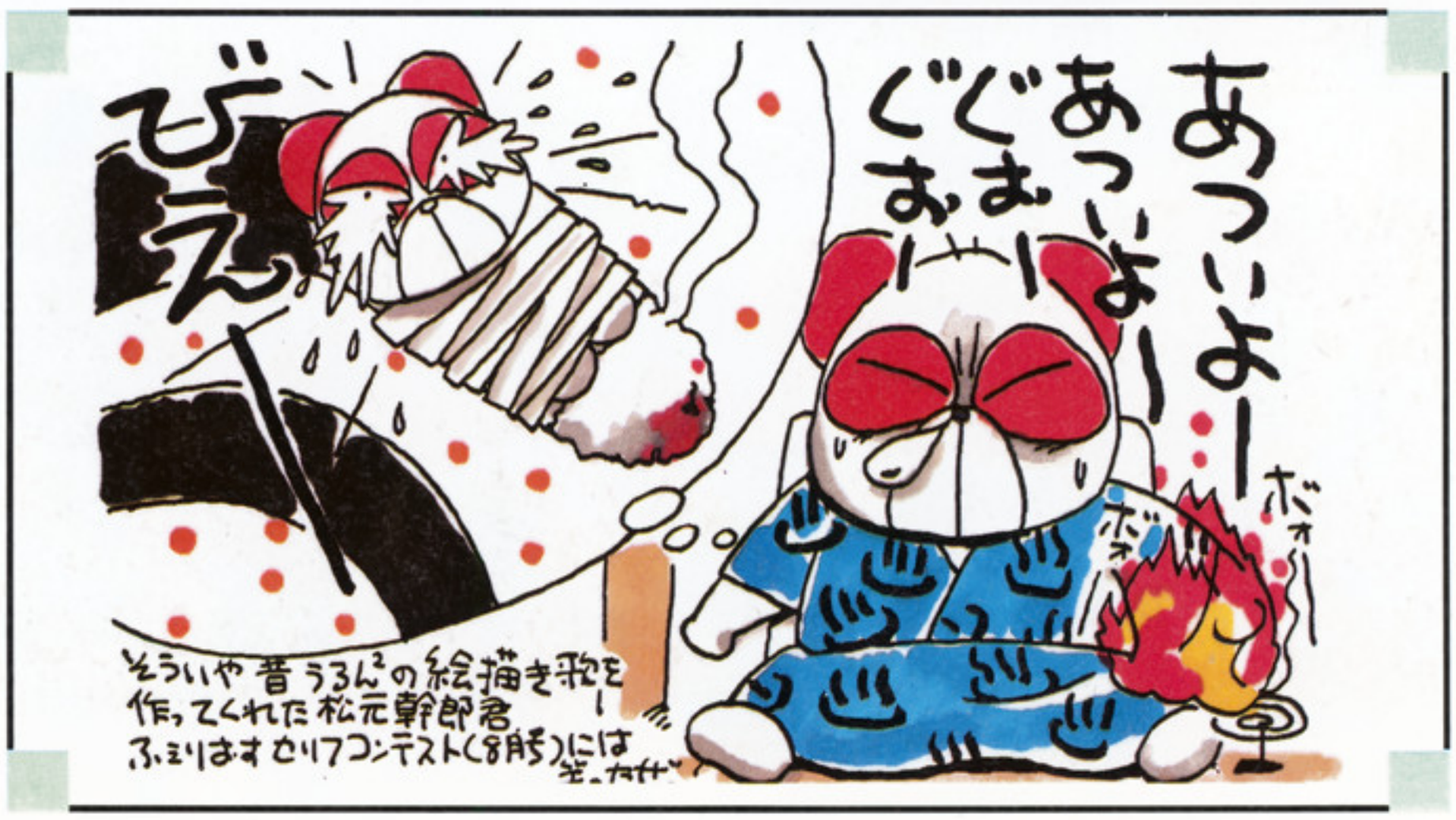
う　ぎゃーっ！熱いよ、けむいよ！

（謎の局長登場）　まったく……このボケパンダは！　夕涼みしながら大騒ぎしやがって。蚊取り線香によりかかって寝るんじゃない！

う　なんと、今回は夢オチだったのかあ……。



いっときますが、本物の「インセクターX」はもっとましめてまともてす。ほんとだよ！



話題のビデゲーをチェック!!

ザ・VG（ビデオゲーム）倶楽部

今回は秀作の「チキチキボーイズ」を中心に
4つのゲームを紹介だ。

カプコン／チキチキボーイズ
セガ／マイケル・ジャクソンズ
ムーンウォーカー
ナムコ／プロ野球
ワールドスタジアム'90
アイレム／大工の源さん

チキチキボーイズ

カプコンが自信をもって送るアクションゲームの新作が、この「チキチキボーイズ」だ。

カ　プ　コ　ン

©1990　CAPCOM



初心者から上級者まで楽しめちゃう、バランスのいい一級品のゲームがこれ。

このゲームの目的は、悪魔によって滅ぼされた楽園、アルル王国の再建を目指して、2つの伝説の石〝ドラゴンブルーアイズ〟を探し出すこと。

このゲームはゲームバランスのよさとキャラクターのかわいらしさももちろんだが、なんと、プレイヤーの操る主人公がネーム入力時に攻撃型や防御型などの10種類のタイプに自動的に設定されるのが最大の特徴だ。

ラウンド1からラウンド3までどこからでもスタートできることが特徴

このゲームには5つのラウンドがあるのだが、ラウンド3までは好きなラウンドからプレイできる。ただし、どのラウンドからプレイしても、各ラウンドにはゲームクリアに必要なアイテムが隠されているので、全部回る必要があるのだ。



▲ゲームスタート時に、ジョイスティックで3つのラウンドから好きなラウンドを選択できる。

アイテムもたくさん!!

ゲームをさらに面白くするアイテムも、盛りだくさんだ。豊富なアイテムを取りながら主人公がパワーアップしていく。状況に応じて各アイテムを使いこなそう。マジックも色違いのマジカルオーブで選択できるぞ。ほかにも下の表にあるたくさんのアイテムがゲーム中に出現するので有効に使おう。

このゲームの面白さはラウンド4からなのだ！

このゲーム、ラウンド3までは初心者でも楽々クリアできるように作られている。ラウンド4からがウデの見せどころというわけ。ボスキャラたちの強さもさることながら、ラウンド構成も難しく、スリリングな作りになっているのでプレイヤーをあきさせない。ラウンド4以降をプレイしてこそ真の面白さがわかるはずだ。



▲ドラマチックなラウンドの構成にきっとキミもゲームに引き込まれてしまうこと間違いなしだ。

アイテム紹介

アイテムの多くは宝箱に隠されているが、敵が出現するニセの宝箱もあるので注意。〝マジカルオーブ〟には、ボンバー（火柱）や、ボム(爆発)、タイフーン(台風)、バウンド（跳ね返り）があり、ラウンドごとに神様がさずけてくれる。バイタリティカプセルは色によって体力回復率が違うので注意しよう。

バイタリティカプセル	ダッくんのぼうし	時間の実	弥　七	マジカルオーブ	ダイバーマスク	ビタシューズ	佐　吉
							
青と赤と青赤の3種類があり、体力回復ができる。	このぼうしをかぶると空を飛ぶことができる。	プレイヤーの持ち時間を30秒アップしてくれる。	プレイヤーの体力をほぼ最大限まで回復できる。	魔法の素。3つもて、特殊攻撃ができる。	このアイテムを取ると水中に潜ることができる。	慣性を0にできる。歩いていても滑らない。	めったに出現しない、バリアのアイテム。
父のかたみ	**神様のカギ**	**最後のカギ**	**ドラゴンブルーアイズ**	**TIME OVERくん**	**ピチギャル**	**地　図**	**剣**
							
スタンドが一定時間出現、攻撃力は2倍だ！	このカギを取ることで三界の神様に会える。	どんな宝箱でも開けられる伝説のカギ。	王国を楽園にできるという伝説の石。	決められた時間内にクリアできないと出現する。	敵に捕らえられた女性。情報を教えてくれる。	ラウンド4をクリアするのに必要。5つある。	プレイヤーのもっている剣をパワーアップする。

ROUND 1

スタート

ラウンド1は2つのステージから構成されている。ラウンド1の最後で"マグマジイ"がキミを待っている。こいつはマジカルオーブで攻撃するよりも、片腕ずつ剣で破壊して、胴体だけになったら連続攻撃でしとめよう。地中から出現したときが攻撃のチャンスだ。



Aへ



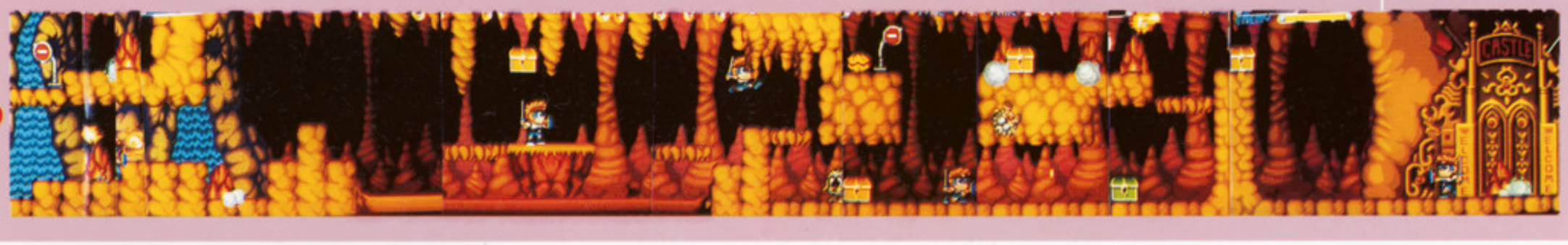
中ボスの下に青いカプセルが出現

前半のステージ最後に中ボス"バイキンキン"が登場。マジカルオーブを使ってしまうと、ラウンド最後に待ちかまえている"マグマジイ"を倒すのにてこずる。ここはがんばって剣で倒そう。また、この"バイキンキン"の下にある宝箱の中には、体力回復アイテムの青いカプセルが入っている。

洞くつの中には宝箱がいっぱい

後半のステージは洞くつの中。上下にうまくジャンプしながら、敵をかわして進もう。このステージは、宝箱がたくさん出現するが、中にあるのはコインがほとんど。でもアイテムの入った宝箱もあるのでちゃんと取っていこう。道路標識の先にアイテムが隠れているので注意だ。





Aへ

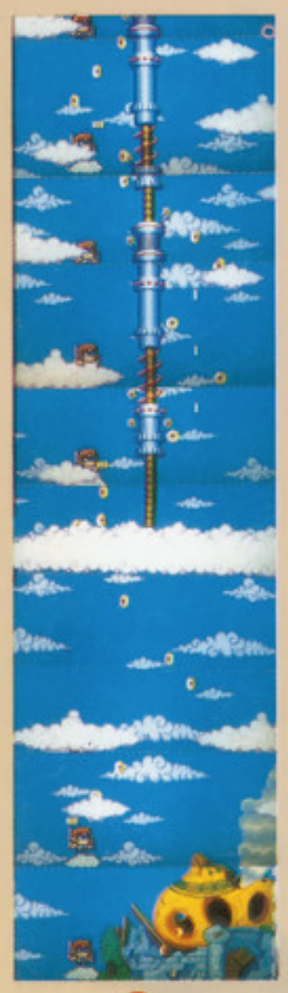
ROUND 2

スタート

ラウンド2は空中のステージ。コインがたくさんある、おいしいステージだ。2つのステージをクリアするとボーナスステージが待っている。上へ登りながらコインを取っていこう。すべて取ると何かが起こる？　また、最後に敵がいるので注意。



Bへ　Dへ





Bへ



ラウンド2は空中がメインのステージ

ラウンド2は、ダッくんのぼうしをかぶって出発。これを取ると、主人公は空中を飛べるようになる。このラウンドでザコキャラにダメージを受けているようではまだまだだ。"大砲くん"と"シャワーくん"がちょっとやっかいだが、ザコをうまくかわしながら、中盤に待ちかまえている中ボス"タイフーンキッド"を倒せ。こいつは"バックンメカ"や"大砲くん""チッくん"といったザコキャラを巧みに操って攻撃してくるので要注意。また、風の袋から強風を浴びせてくるので、かわしながらあわてずに倒そう。こいつを倒すと意外なことがわかるのだ。その後は、コインザクザクの後半ステージだ。



Cへ

ボスキャラはマジカルオーブ攻撃で



ステージ後半になると主人公が空から地上へ落とされる。途中のロープにぶら下ったコインがたくさんあるが、炎に触れないように取ること。地上へ降りるとラウンド2のボスキャラがキミを待ち受けている。こいつがけっこう強い。首が伸び、火炎弾と炎を吐いて、"プチドラゴン"まで生んでくる。マジカルオーブを使ってもなかなか倒せない。画面左上の敵の体力ゲージをよく見ながら倒すのがコツ。こいつを倒すとボーナスステージなのでがんばって倒すっきゃない。

Cへ

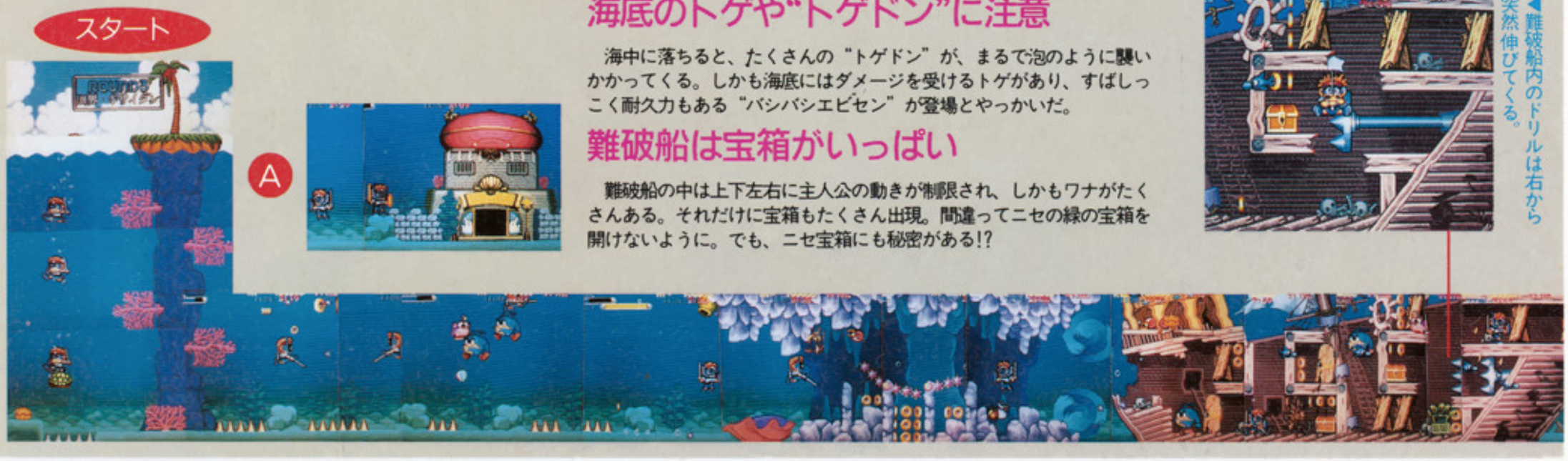
Dへ

▲上へ強制スクロールされるボーナスステージだ。敵は一番上にしか登場しない。一番上の敵は雲を足場にうまくジャンプして倒そう。回転するバーがやっかいだぞ。

ROUND 3

ラウンド3は海中のステージ。面の長さはさほどではないものの、海底にはダメージを与えるトゲトゲがところどころにあるし、大量の“トゲドン”や耐久力のある“バシバシエビセン”と手強いザコキャラが多い。また、難破船の中にはワナがたくさんしかけられている。

▼海中だけあって動きにくい。うまく主人公を操作しよう。流れに動きが左右されてしまう場所もある。



海底のトゲや“トゲドン”に注意

海中に落ちると、たくさんの“トゲドン”が、まるで泡のように襲いかかってくる。しかも海底にはダメージを受けるトゲがあり、すばしっこく耐久力もある“バシバシエビセン”が登場とやっかいだ。

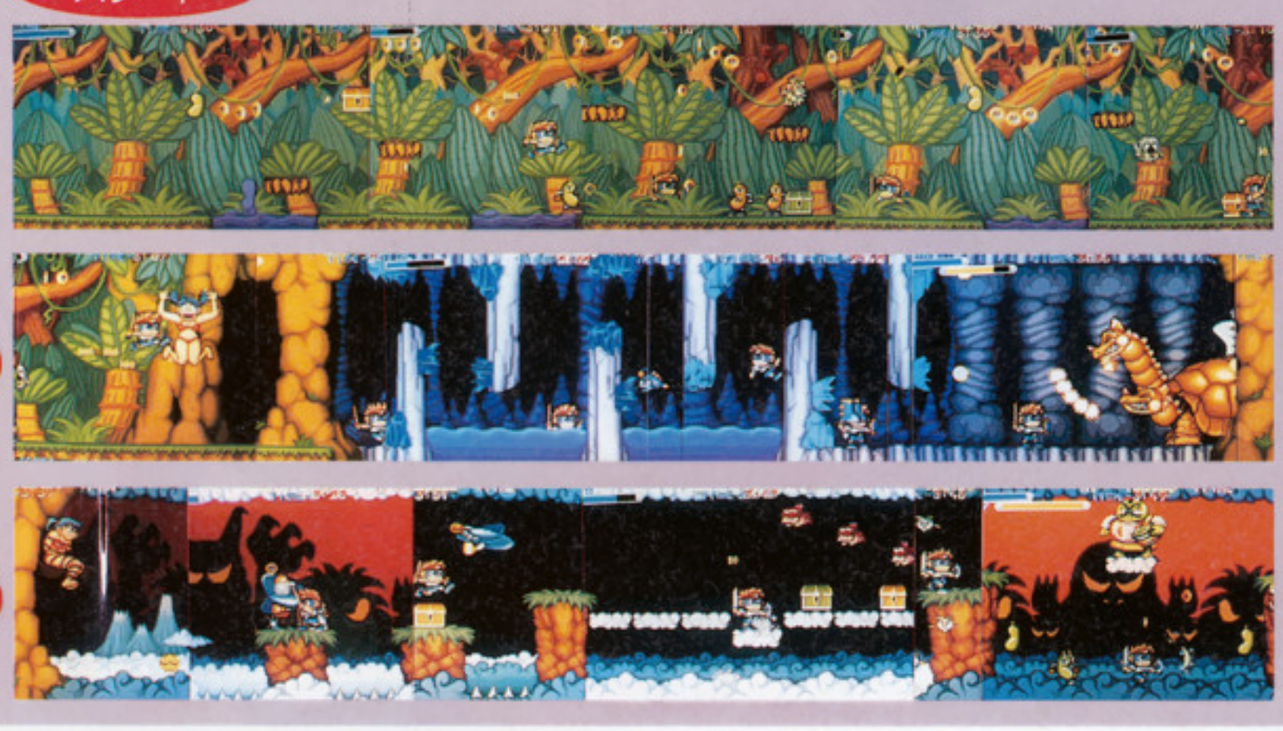
難破船は宝箱がいっぱい

難破船の中は上下左右に主人公の動きが制限され、しかもワナがたくさんある。それだけに宝箱もたくさん出現。間違ってニセの緑の宝箱を開けないように。でも、ニセ宝箱にも秘密がある!?

◀難破船内のドリルは右から突然伸びてくる。

ROUND 4-1

ラウンド4−1は、ラウンド4の中ではもっとも簡単な密林のステージだ。地上のワナをかわすため、ジャンプを巧みに使い空中の岩を足場にして先へと進め。ボスキャラを除いて、敵の攻撃はさほど強くない。



密林は“ジャンピングモグリン”と“マメママン”そしてワナがいっぱい

密林の中では地上のワナに注意しよう。水中からいきなり水柱が吹き出すぞ。またザコキャラたちの攻撃がうるさいので空中にある岩場をうまく使ってかわそう。

地上を抜け雲の上へ

ステージ中盤の“ガメドラゴンゴールド”を倒すと、雲の上に移動する。すばしっこい“ステルスくん”の攻撃に注意。またボスキャラの多彩な攻撃にも気をつけよう！



▲緑の宝箱はもちろんワナ。



▲ヒチギャルのヒントはとても大切だ。



▲ボスキャラの攻撃はしつこい。

ROUND 4-2

ラウンド4−2は宮殿の中だ。ゲートである魔王の顔を破壊して中へ入ると、狭い部屋になっている。その部屋の敵を倒すと足場が崩れ下へ落とされる。この繰り返しで魔宮殿の奥へと進んでいくワケだ。



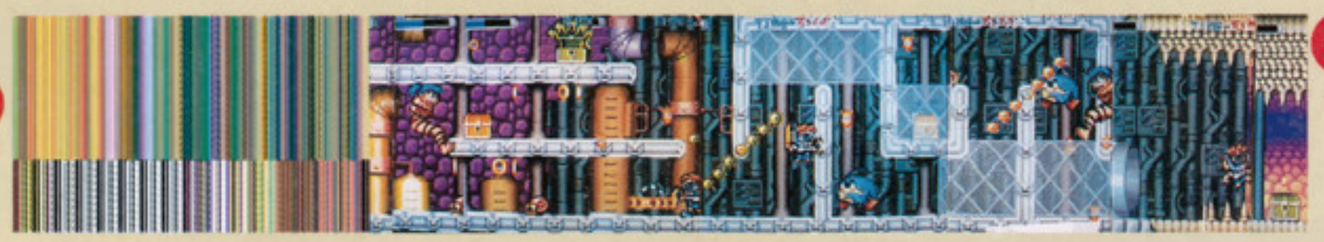
あっと驚く地下宮殿

宮殿内の狭い部屋では、強い敵キャラと一騎討ちだ。時間がたつとブロックが落ちてきて、ますます部屋が狭くなる。部屋の左右の空間を使い素早く敵を倒せ！　倒した後、足場が崩れてまた下の部屋へと落とされる。

“アンモくん”に注意

横スクロールの画面で注意する敵はザコキャラの“アンモくん”だ。今までの敵とは違い、すごいスピードで主人公を襲ってくる。“エイットアンコー”の小型版がたくさんいると思えばいい。

▶部屋の中の敵を倒さないと下へは降りられない。





“スコーピー”の毒に注意

ボスの“スコーピー”はすばしこく、しかも毒液を吐いてくる。うまく後ろに回りこむか毒液をジャンプでかわして叩け。



▲“スコーピー”はベトベトの毒液を吐いてくる。

ROUND 4-3

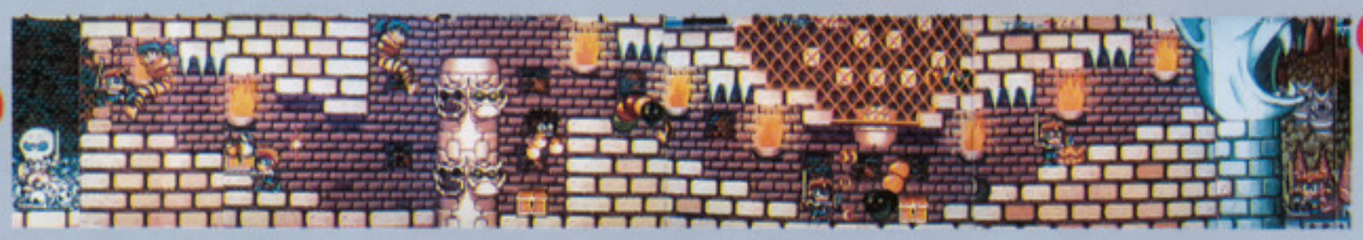
ラウンド4−3も宮殿の中。しかし、ワナが多いので注意しよう。敵キャラよりむしろワナに注意したほうがいいステージだ。柱の石像は炎を吐き、上下からはヤリ攻撃と、タイミングに注意をはらおう。ここの最後のボスキャラがユニークなのだ。

スタート



F へ

F



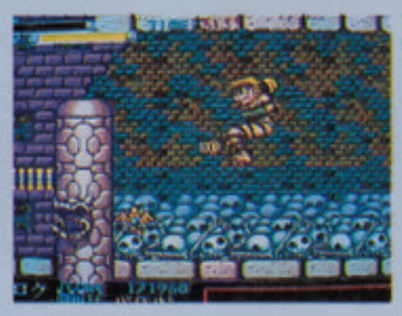
G へ

G





◀上下からのヤリ攻撃は、ヤリが伸びきって引っ込んだときに前へ進め。



◀この左にある宝箱にはとても大切なアイテムが入っている。

ガイコツの山の一番左の宝箱は要チェック

ラウンド4−3は横スクロールで、上下二段の構成になっている。上下の移動は、柱にある炎を吐く石像を破壊して、シャッターが開いたときにすかさずジャンプすればいい。このラウンドは、飛び出すヤリと炎を吐く石像に注意すれば、クリアはかんたんかもしれない。しかし、この先の難関を考えると、宝箱の中のアイテムはしっかりと取っておきたい。

また、ラウンド後半はザコキャラだが“マーブルバーネット”という敵が岩壁のすきまから出現し、かなり速いスピードで主人公を攻撃してくる。しかもどんどん岩壁から出現してくるだけに、すみやかに先へと進んでいかないとつらい。この場所は、スーパーマリオと敵の倒し方がかなり似ているので、スーパーマリオのお城の中の攻略パターンを参考にするといいかもしれない。このあたりからがこのゲームの面白さでもあり、最大のヤマ場なのだ。

絶妙なステージ構成だ！

2ステージ構成のこのラウンドは、中ボスと最後のボスを含め、ステージ構成の面白さと絶妙なワナがプレイヤーにとってスリリングでこたえられない。短いラウンドだが、凝ったワナとザコキャラの攻撃がこれからさらに楽しませてくれるのではないかという予感を感じさせるステージ構成となっている。この辺から上級者の血を沸き立たせるのだ!!

ラウンド4−3の最後のボスキャラのパンツにふれると

ラウンドの最後に出現するボスキャラ“キュラキュラ”は無数のザコを生み出し主人公向けて攻撃をかけてくる。しかも翼を広げたときしかダメージを与えられない。でもタイフーンの“マジカルオーブ”をもっていれば、かなり楽に倒せるはず。また“キュラキュラ”を倒すとパンツだけがヒラヒラと舞っているので、つい取りたくなるが、取ってしまうと顔にかぶさり主人公はパンツの悪臭のため動けなくなる。つまり、ボスを倒すと出現するアイテムやコインが取れなくなってしまうというワケなのだ。



スリリングなラウンド4−5

これ以降のステージはとてもドラマチックだ!! さっそく、ラウンド4−4からのゲーム内容を駆け足で紹介していこう。ラウンド4−5は、上へと強制スクロールされる面。しかも下からは炎が主人公に襲いかかる。このステージは階段(?)を登って城の最上階へたどり着けば、ステージクリアだが、宝箱もたくさんあるし、行く手を阻(はば)む障害物や敵キャラの攻撃も壮絶。プレイヤーの腕の見せどころだ。



◀強制スクロールがスリリングなラウンド4−5は、とっても大切なアイテムが宝箱の中に隠されている。キミは取ることができるか?

また、このラウンドのどこかに“佐吉”が隠されている。このアイテムを取ると主人公のまわりにバリアが張られるので絶対に取っておきたい。

2つの“ドラゴンブルーアイズ”を手に入れないと、本当のエンディングを見ることができない。ワクワクするゲームの終局はキミの手で確かめてほしい。



◀こいつを倒すコツは後ろに回ること。ただし、今までのボスキャラとはちょっと違って手強いので注意しよう。

プロ野球
ワールドスタジアム'90

あのワースタが、また新しくなってキミたちの前に帰ってきた
これがワースタ'90だ!!

ナ　ム　コ

©1990 NAMCO

新データをひっさげ、今年もワールドスタジアムが帰ってきた！ 人気のアーバンリーグと、実力のカントリーリーグの12球団を緻(ち)密(みつ)なデータでシュミレート。

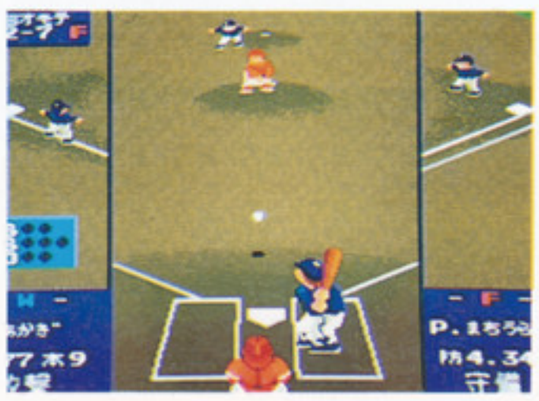
新監督の采配(さいはい)ぶりや、大物ルーキーや新外人の活躍ぶり、他チームへの移籍選手など、今年もワースタは、見どころいっぱいだ。

抜群の操作性で、老若男女(ろうにゃくなんにょ)すべての人が楽しめる野球ゲームの実力派といえよう。

特に2人プレイの楽しさはこのシリーズならでは。1コインでできるのもうれしい。



◀大勝利！ワースタ恒例のスポーツ新聞も健在だ。これを見るのが楽しみというワースタプレイヤーも多いことだろう。



◀最新のデータで、より本物に近ずいたワースタ'90。コミカルなキャラの裏にある緻密なデータがこのシリーズの人気の秘密だ。

ゲームシステムが変化していないため、手軽にプレイできるのが好評のワールドスタジアムシリーズ最新作。キミも好きなチームでリーグ1位をめざせ！ 今年の夏もワースタ'90で熱くなる！

マイケル・ジャクソンズ

ムーンウォーカー

マイケルの魅力満載！　これがダンシングアクションゲームだ！

セガ



Notices of Copyright and Trademark."MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™" Video game program developed by Sega Enterprises, Ltd."MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™"videogame audio/visual display © 1989 Triumph International, Inc. All rights reserved. "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™"video game program codes © 1990 Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. This game is based on the motion picture"Moonwalker" © 1988 Ultimate produtions.

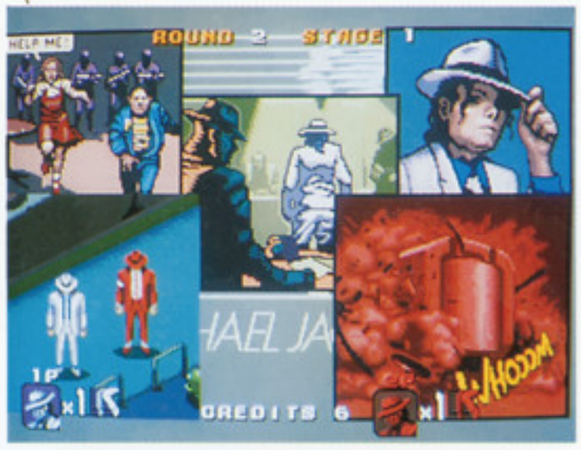
マイケル・ジャクソンが企画から参加。ゲームバランスといった細かい点まで協力しているのがこの「マイケル・ジャクソンズ　ムーンウォーカー」だ！

マイケルがイベントからダンスステップ、そして音声にいたるまで全面協力している。彼のゲームに対する熱意は妥協を許さなかった。画面内のマイケルの動きの細かさ、ダンスのカッコ良さに注目！　マイケルの熱意がゲームを通して伝わってくるようだ。



◀なかなかリアルなマイケルの顔がゲームスタートと同時に画面いっぱいに写し出される。

このゲームをプレイしていると、マイケル主演のプロモーションビデオを観ている気分になれる。ただのビデオと違う点は、キミ自身が参加できるということだ！　キミがマイケルとなり、捕らわれた子供たちを救い出せ。



▶ゲーム画面の演出も凝りに凝っている。マルチウィンドウ画面が、まるで映画のように出現。



◀2人のマイケルの攻撃はてもかっこよくスリリング。そのステップでプレイヤーを楽しませてくれる。

ゲームマニアだけでなく、だれもが楽しめる内容だ

一見すると、ちょっと変わった見下ろし画面なので難しそうに見えるが、実はけっこう簡単。マイケルの、皆に楽しんでもらおうという気持ちが表れているのだ。多人数プレイやコンティニュー機能など、ちょっとゲームは苦手で……という人でも先のステージを見ることができるようになっている。

ハデでカッコいい攻撃とパワーアップ

ゲーム中でのマイケルの攻撃方法は腕から出るオーラだ。これはボタンを押し続けるとため撃ちができ、飛距離も伸びて威力も上がる。オーラをためている間はマイケルがムーンウォークをするぞ。また、ときどき画面内に現れるマイケルのペット、「バブルス」に触れると突然マイケルが輝きだし、巨大化して戦闘アンドロイドに変身する。この形態になると、ショットが端まで飛び、ため撃ちでミサイルを撃てるようになるぞ。



▲ロボットに変身、パワーアップしたマイケル。ロケット攻撃がすごい！



▲ダンスアタックは次回で徹底紹介するぞ！

次号で　パワーアップ　大紹介だ！

大工の源さん

アイレムの新作はプレイヤーの日本魂が熱くなる、横スクロールアクションゲームだ！

アイレム

© 1990 IREM CORP.



木づち片手に世直しをする、ちょっと変わったスーパー江戸っ子アクションゲームがこの「大工の源さん」だ。

木づち片手に私腹をこやすブラックカーペンター黒木組を倒せ!!　6つのステージはそれぞれ工事現場。アイテムを取ってパワーアップ!!　また木づちの使い方も上打ち、地ひびき、防御と、とても簡単。

大工の源さんが、商店街、工事現場、埠頭などの変化に富んだ各ステージでコミカルながらも男を感じさせるアクションを見せてくれる。このゲームは、とにかく"木づち"の使い方がポイント。源さんの命ともいえるこの木づち。キミは悪玉「黒木組」に奪われた部乱目町の土地を取り戻すことができるか！



▶各ステージ、さまざまな工夫を凝らしており、プレイヤーを楽しませてくれる作りとなっている。

BEEP! ゲーム G.G ギア

ゲームギアの発売日決定か!?

いまのところゲームギアの発売予定日は９月30日になりそうだ。同時発売されるソフトはセガの「コラムス」「スーパーモナコＧＰ」「ペンゴ」の３つ。そしてサードパーティーの第１弾は、ウルフチームから10月10日に発売されるシミュレーションゲーム「斬(ざん)GEAR」だ。今回は「斬GEAR」を紹介しよう。

斬 GEAR

●ウルフチーム／10月10日発売／価格未定／SLG



ウルフチームのゲームギア参入第１弾は、パソコンでおなじみの歴史シミュレーションゲーム「斬 GEAR」だ。

このゲームの舞台は日本の戦国時代。プレイヤーの目的は、戦国武将になって乱世の日本を統一すること。プレイ時間が１～２時間という、ちょっとした空き時間でプレイできる将棋(しょうぎ)感覚のシミュレーションなのだ。

パソコン版と比べたゲームギア版「斬 GEAR」の特徴としては、自分の好きな場所に〝築城〟することができたり、パソコン版にはなかった日本全国のノーラインマップなど、いろいろある。

そんななかで、最も重要なのは、将棋感覚の大衆的ゲームシステム。システムを簡単にして、遊びやすくしていることにより、ゲームギアを買う人たちの年齢層や、いままでシミュレーションを苦手としてきた人でも楽しむことができるようになるのだ。

もちろんウルフチームお得意の、美しいグラフィックもあるので安心してくれ。ゲームギアのサードパーティーゲーム第１弾として、大いに期待できるデキだぞ。

両軍の勢力状況をまず確認しておこう。



西軍の勢力地図だ。いよいよ合戦。



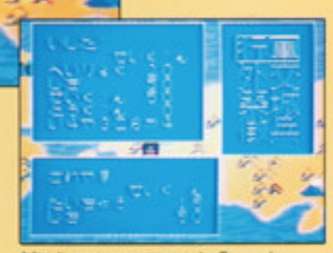




1P・2P対応のゲームだ。



コマンドも漢字で表記されている。



築城のシステムも入った。

合戦シーンのグラフィックもハンディマシンには見えない。



上杉対最上は、最上の勝ち。

ゲームギアソフト発売スケジュール表

発売月日	ゲームタイトル	メーカー名	ジャンル
９月30日	コラムス	セガ	PUZ
	スーパーモナコGP	セガ	RAC
	ペンゴ	セガ	PUZ
10月10日	斬GEAR	ウルフチーム	SLG
10月予定	ベースボール（仮）	セガ	SPT
	ヘッドバスター（仮）	メサイヤ（NCS）	SLG
11月予定	ワンダーボーイ	セガ	ACT
	麻雀（仮）	セガ	TAB
12月予定	G-L. O. C（仮）	セガ	SHT
	メイズ・シンドローム（仮）	セガ	RPG
未　定	サイコワールド	セガ	ACT
	対戦カンフー（仮）	セガ	ACT
	GG忍（仮）	セガ	ACT
	テニス（仮）	セガ	SPT
	ファンタジーゾーンⅢ	セガ	SHT
	スペースハリアーⅢ	セガ	SHT
	RPG（仮）	セガ	RPG
	タロット占い	セガ	TAB
	OUT RUN	セガ	RAC
	エイリアンストーム	セガ	ACT
	アレックスキッド	セガ	ACT
	ゴールデンアックス	セガ	ACT
	上海II	サン電子	PUZ
	大戦略	システムソフト	SLG
	リフレクタ（仮）	マイクロキャビン	ACT
	ラジ吉伝説（仮）	マイクロキャビン	RAC
	ベルリンの壁（仮）	KANEKO	ACT
	ガンマ	GENKI	PUZ
	倉庫番	リバーヒルソフト	PUZ

セガからゲームギア本体と同時に発売されるソフト

●ペンゴ



迷路内の３つのブロックを移動させて並べる全64面のパズルゲーム。

●コラムス



ビデオゲーム、メガドラで大ヒットした宝石並べパズルゲーム。

●スーパーモナコGP



これもご存知の体感ゲーム。世界を股にかけたレースゲームだ。

Vol.5

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!

大旋風

自機パワーアップ　3A

がんばって2周すると、自機が基地に戻った瞬間に、なんと戦闘機が高性能攻撃ヘリに変わるぞ。ヘリになると、スピードが増し、当たり判定も甘くなるのだ。ちなみに3周すると今度はジェット機になって、スピードがさらにUPする。

（三重県・藤田マーフィー・17歳）



2周してやっと帰還。けっこうしんどかったな。コンティニューを使い切れ。



さあ、自機を見ろ。高性能戦闘ヘリに変わったぞ。スピードアップで楽勝か？



その後編集部では3周クリアを目指したが断念。申しわけないが、ジェット機変身は各自挑戦してくれ。変身は保障する。

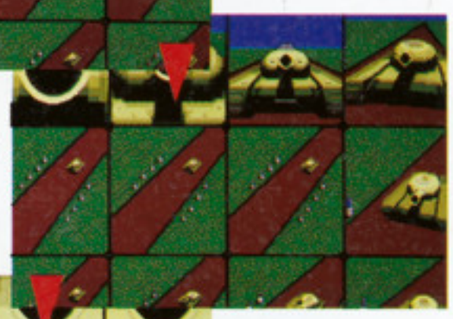
別バージョンデモ画面　2A

オプションでレベルをハード、プレイヤーを1機、サウンドテストを26、そしてRAPIDをOFFにすると、いつものデモの後に違うデモ画面が出てくるのだ。

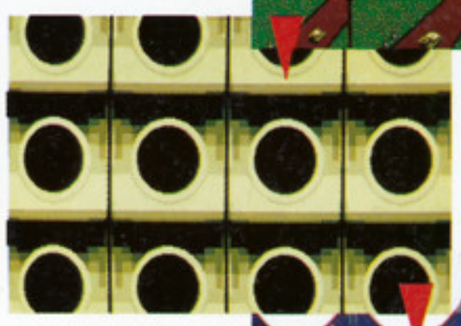
（滋賀県・岡田バンザイ・18歳）



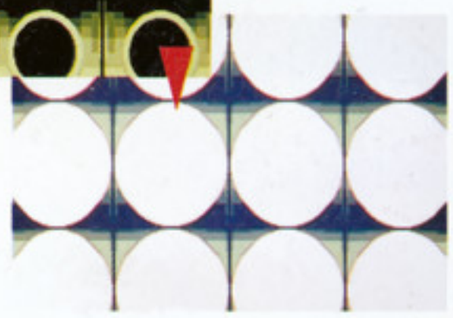
フィールドを進む戦車が、突然12分割の画面に登場したぞ。



まずそれがクローズアップされた。そして……。



砲台だけのアップに変わった。おおっ。



ドーン。なかなか迫力あるデモ画面だったね。

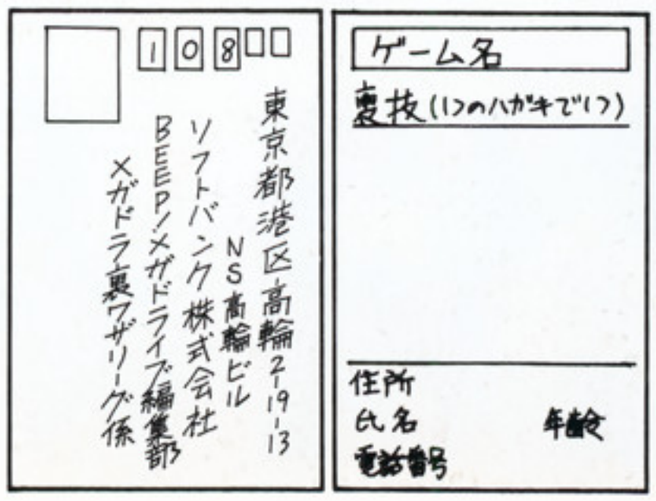
ハガキの書き方

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、電話番号を必ず明記すること。

宛先

〒108 東京都港区高輪2-19-13　NS高輪ビル
ソフトバンク株式会社「BEEP!メガドライブ」編集部　メガドラ裏技リーグ係まで

（例）

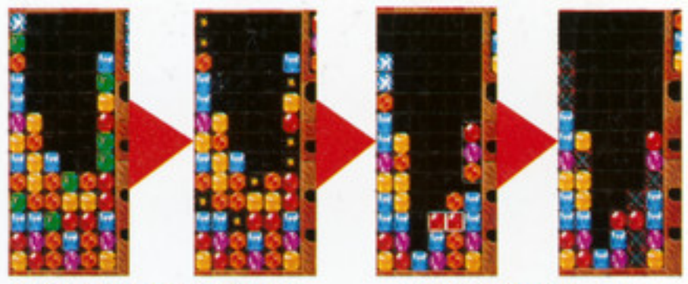


コラムス

1粒で2度おいしい魔法石　2A

魔法石を写真のように画面外に消えるように積むと、画面外にある魔法石が残って、その下にある宝石が全部消えるのだ。

（山形県・オタッキー・17歳）



まず魔法石の1つか2つを画面外に消える位置に置こう。

1種類消えたあと、もう1種類消えるのだ。

ゴールデンアックス

10回コンティニュー　A

アーケードモードのセレクト画面で左下とA・Cボタンを押す。

（福岡県・久保智昭・17歳）



上記の操作をしたあと、スタートでプレイだ。



ご覧のとおりコンティニューがしっかり増えているぞ。

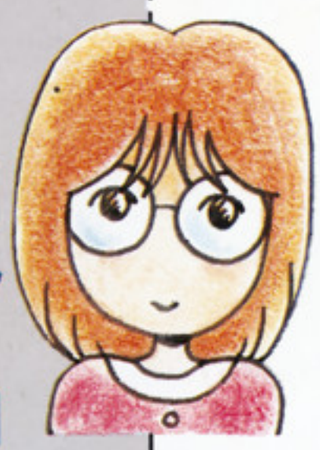
メガドラ裏技 大募集!

■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なかから、裏技のグレイ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、そのなかから抽選で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回優秀者のなか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。

Vol.5

メガドラ達人講座



この号が出るころには、甲子園詣でのまっ最中！の岡田真弓です。しっかしねえ、予想はしてたけど、質問がちーっとも来ないんだわ。そこで今度から、マークIIIソフトの質問も受け付けることにした。思い出せる範囲でがんばるからね！（なんか頼りない）

今月はとりあえず、だいぶ前にもらった「ファンタシースターII」の質問にお答えしよう。手遅れかなーとは思うんだけど。

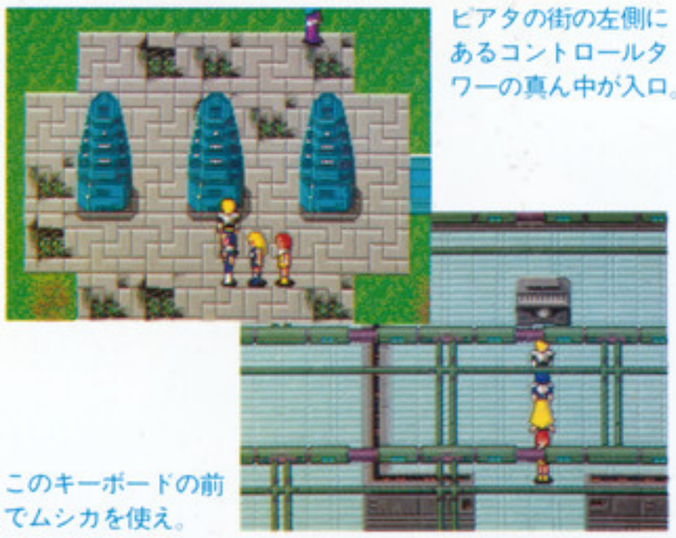
今月号のお題　ファンタシースターII

ダムを開く4枚のカードの入手方法

まずは、4つのダムを開くカードの入手方法から。このカード、4枚ともピアタの街はずれのコントロールタワーにあることはわかるよね。ところがどっこい、カードがある部屋のドアが開かない！って人が意外と多かったと思う。このドアは、キーボードのところで〝ムシカ〟というテクニックを使えば開くのだ。え、そんなテクニックは知らないって？それじゃあ、オプタノの街にいるアバンチーノ先生を訪ねてみよう。武器屋の左横にある並木道をたどっていくと、貧相なお宅があるはず。ここに来て、のんびり音楽を聴くのもいいけど、重要なのはピアノのお稽古をすること。アバンチート先生の誘いにホイホイ乗ってるだけじゃダメなわけ。お稽古がすむと、なんとミュージシャンの仲間入りができる！……だけじゃないよ、もちろん。



ムシカを教わっておこう。当然テクニックの使えるパーティーに限る。



ピアタの街の左側にあるコントロールタワーの真ん中が入口。

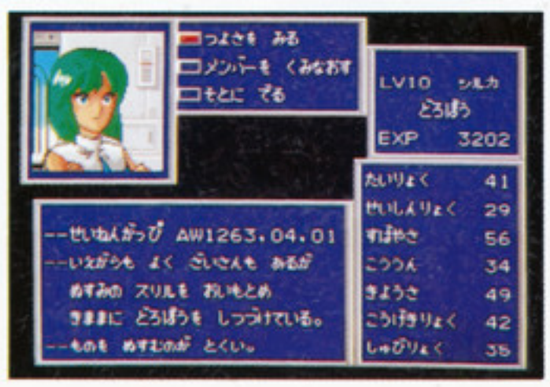
このキーボードの前でムシカを使え。

ネイソードはどこに？

それから、〝ネイソードのありかがわかりません〟っていう質問もけっこうあった。ネイソードは、デゾリス星の見えない都市のダンジョンにあった、ネイと名のつくアイテム8つを、ルツのところにもっていけば手に入る。8つのアイテムのうち、1つでも欠けているものはないかな？　それと、これらの重要アイテムを友達に預けちゃったり、装備させたキャラを家に置いてけぼりにしたりしてないかな？　とりあえず、いま組んでいるパーティー内で8つのアイテムをもっていないと意味がない。もう一度持ち物チェックをしてみてね。

ビジフォンの入手方法

もひとつおまけに、ビジフォンの入手方法も教えちゃおう。これは本当に簡単。シルカを、友達の家に何度も連れていくと盗んでくれるの。友達の物を盗むなんて気がひけるけど、〝どこでもセーブ〟の魅力には勝てないんだよねえ。



シルカのレベルは高いほど成功しやすい。

余談なんだけど、冒頭の〝質問がちーっとも来ない〟ってのは不正確だった。私のスリーサイズを教えろだのなんだの、まあこれが1通や2通じゃないんだな。情けないぞー、最近の青少年は！　十人並みのねーちゃんつかまえて、スリーサイズなんか聞いてどうすんの。でもまあ、しょうがないから教えてあげよう。

- 身長：160cm
- 靴のサイズ：23.5cm
- 服のサイズ：9号

どーだまいったか。

次回からはＲＰＧ以外のジャンルにも幅広くチャレンジしてみたいと思っていますので、シューティングやアクションゲームのハマリでもどんどん送ってね。こー見えたって、岡田真弓はゲームのホームラン王なんですよ。

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なかから質問の多いものを選ぶので、どんどん送ってね。

応募先

〒108 東京都港区高輪2-19-13　NS高輪ビル

ソフトバンク株式会社「BEEP／メガドライブ」編集部　メガドラ達人講座まで

『先月に引き続き100名にプレゼント！』

BEメガ読者プレゼント

応募方法

今月のアンケートハガキにすべて答えて、切手を貼って送ってね。締切は9月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は10月号の「びーぷるランド」で。

※製品の都合上、発送に日数がかかることがあります。また、ゲームソフトに関しては発売予定ですので製品化されないこともあります。ご了承ください。
※誌上で発表後1カ月以上経っても製品が届かない場合は、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。(TEL03-5488-1317)
※宛先不明などにより、製品が返送されるケースがかなりあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

1 スーパーモナコGP

●発売元：セガ
●定価：6,000円

5名



2 ムーンウォーカー

●発売元：セガ
●定価：6,000円

5名



3 ラスタンサーガII

●発売元：タイトー
●定価：6,800円

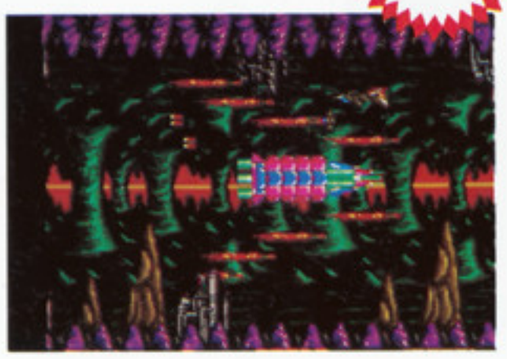
5名



4 XDR

●発売元：ユニパック
●定価：6,800円

5名



5 アフターバーナー

●発売元：セガ
●定価：5,800円

2名



6 トライフォーメーション

●発売元：セガ
●定価：5,000円

2名



7 グレートゴルフ

●発売元：セガ
●定価：5,000円

2名



8 ビデオ『CYBERCITY OEDO808』

3名



9 CD『HYPER DRIVE』

S.S.T.バンドの第4弾。野呂一生も参加！
●発売元：ポニーキャニオン
●定価：3,200円
大人気OAVソフト。
●提供：メサイヤ(NCS)
●発売元：ジャパンホームビデオ
●定価：9,888円(税込)



1名

10 テープ『NEO-GEOスペシャルアレンジバージョン』

NEO-GEOアレンジ2曲収録。
●提供：SNK／ポニーキャニオン
●非売品



20名

11 ポスター『スーパーモナコGP』

カッコいいモナコGPのポスター。
●提供：セガ
●非売品



30名

12 ウルフチームテレカ

ブラックが渋いウルフチームのテレカ。
●提供：ウルフチーム
●非売品



10名

13 フォーミュラクラブキーホルダー

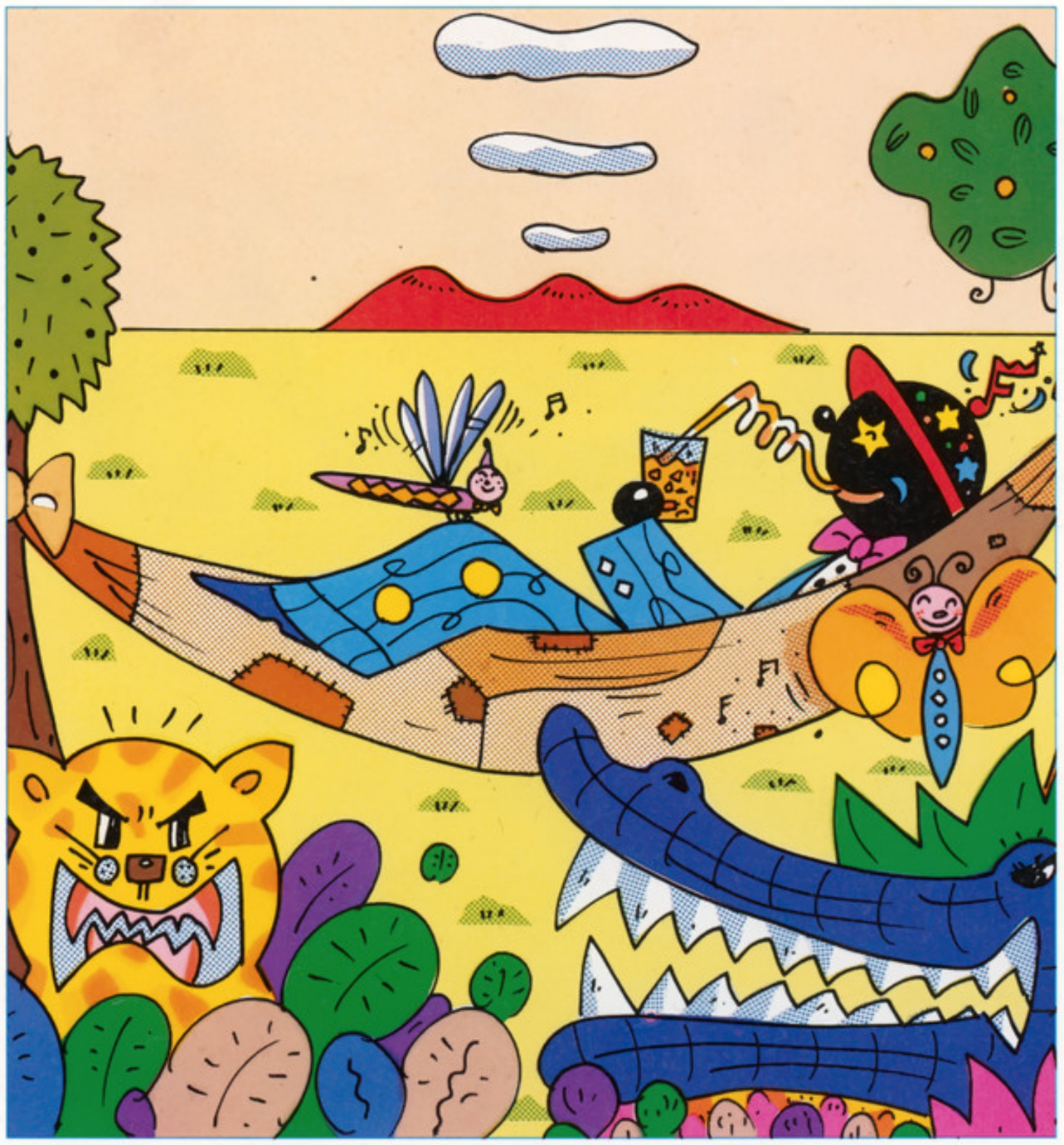
ライトつきのイカしたキーホルダー。
●発売元：フォーミュラークラブ
●定価：600円



10名

メガドライブもようやく月に１本はこれだ！　というソフトが出るような環境になった。ゲームマシンがどのように進化しようと、アミューズメントの基本がソフトであることに変わりはない。そのソフトをうまくユーザーにアピールするのがコンピュータゲーム雑誌で、ソフト評価の善し悪しもそのなかに含まれる。
先日読者から次のような内容のお便りをいただいた。
“ここ数カ月の間に発売されたメガドライブのソフトで、ＢＥメガドックレースで点数のよくなかったソフトが、最近新宿の量販店で相次いで安く売られていた。僕はあの評価はある程度信用できると思うし、ＯＲＩＸ光治の意見を参考にしてソフトを買っている。それにしても、マスコミの力というのは怖いと思う”
ジャムおじさんのＰＳⅢの件に引き続き、評価に対する責任を痛感してしまった。もっとも量販店の価格にまで本誌が影響を与えている、というような不遜な考えはない。
本誌がソフトを評価するのは、単に興味本位ではなく、メガドライブというマーケットにおける、ユーザーとメーカーの信頼関係のバランスを維持するため、微力ではあるがその一役を担いたいという目的があるからだ。これからメガドライブのソフトが増え、業界も活気づいてくると思うが、かつてアメリカでアタリが作ったような、ソフトの乱作によるコンピュータゲーム不信という状況だけは避けたいものだ。

10月号は、9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・5488・1317

月曜日～金曜日の午後４時から６時

INFORMATION

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カ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　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（Kライターズクラブ）　田中成美　吉岡聖乃(メディアミックス)　木本久美子(木本事務所)
編集アシスタント　秋山未来　佐々木功一　吉村勇子　稲元徹也
編集協力　井上　滋　折原光治　岡田真弓　花島　新　森崎雄司　山田淳一　セザール松本　吉野家牛兵衛　三ツ浦孝志　大内みどり(スタジオハード)
レイアウト　アートサプライ　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　大谷かおり　徳永　健　中元正敏　滑子堂本舗　日高水泳部　森コギト　山本光彦　山内　真
校正　アレフ
印刷　大日本印刷株式会社

1990　SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁じます。

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主婦　⑰その他

④ゲームマシン利用状況
①よく利用する
②ほとんど利用しない

⑤メガドライブソフトの所有本数
(　　)本

⑥自分でゲームを作ってみたいと思いますか？
①はい　②いいえ　③どちらともいえない

⑦ソフトを購入する際何を参考にしていますか？
①BEEP！メガドライブの記事
②BEEP！メガドライブの広告
③友人・知人の情報
④店頭デモ　⑤その他

⑧本誌にあったらいいと思う企画

⑨本誌にあったらいいと思う付録
①攻略ハンドブック　②裏ワザ集　③ポスター　④ステッカー　⑤下敷　⑥ソノシート　⑦その他

⑩９月以降発売のメガドライブのソフトで買ってみたいものは？

⑪移植してほしいゲーム（全般／タイトル名）は？

⑫あなたがベストorワーストゲームだと思うメガドライブソフトは？

World of Technology

Tecno Soft®

ド迫力シューティング



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♥

サンターフォースIII

THUNDER FORCE III

●ラインスクロール等を駆使した横方向スクロール・シューティングゲーム！●キャラクターを大型化し、数々の大型仕掛けも満載！●自機のスピード調整機能を搭載、兵器類を強化！●クリアなボイスとサウンドに加え、効果音までも迫力のステレオ対応化！

好評発売中！

価格¥6,800(税別)



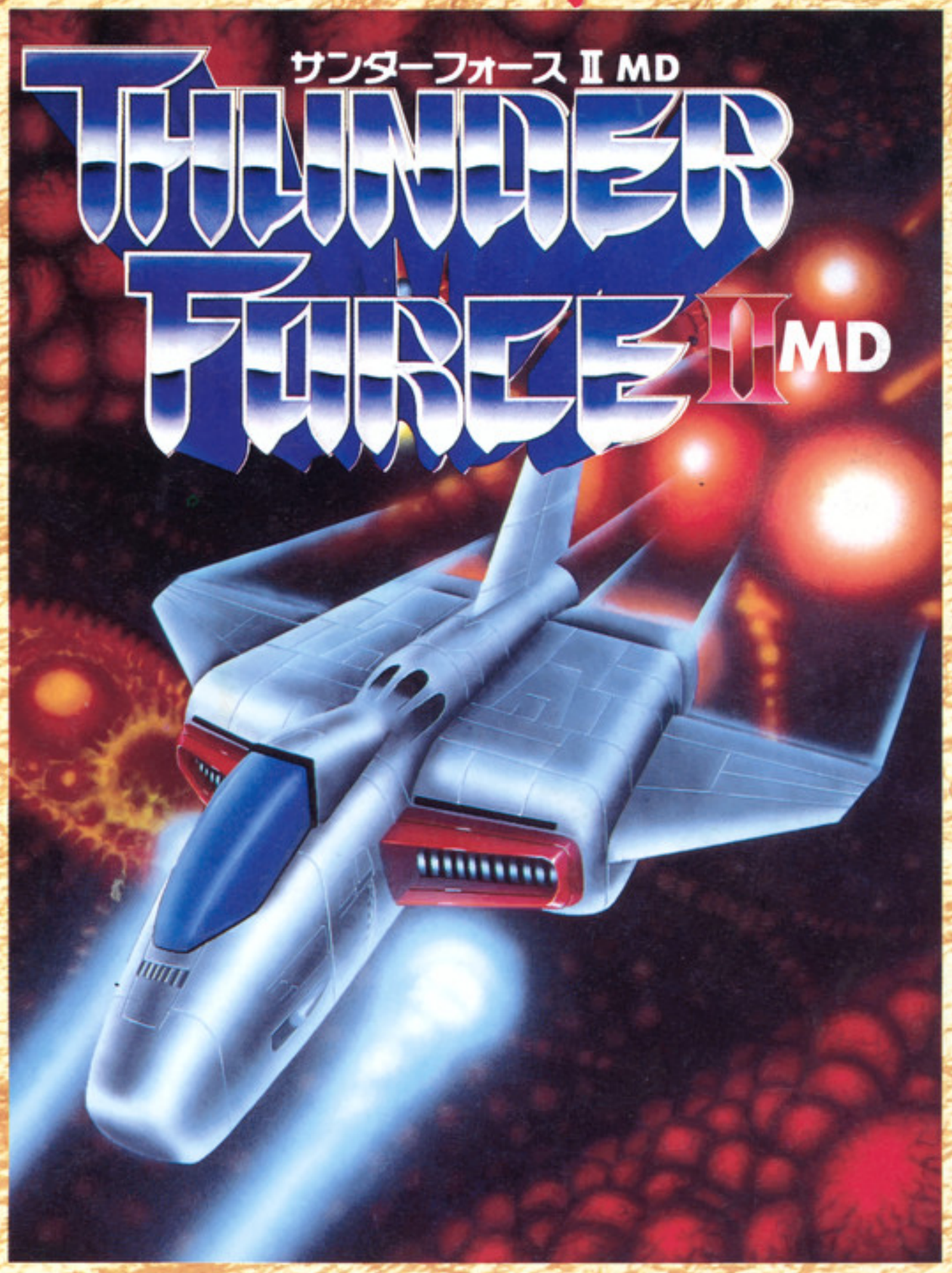


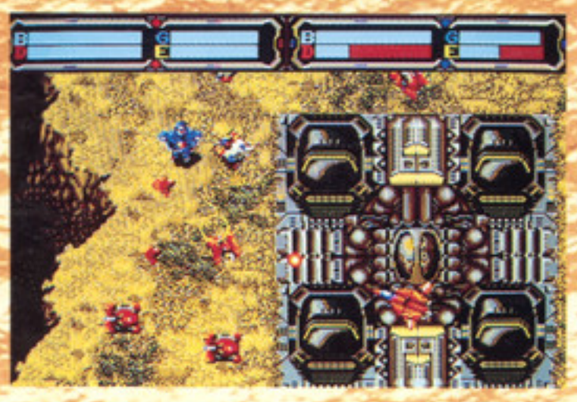
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 [redacted] の使用を許諾したものです

MEGA DRIVE

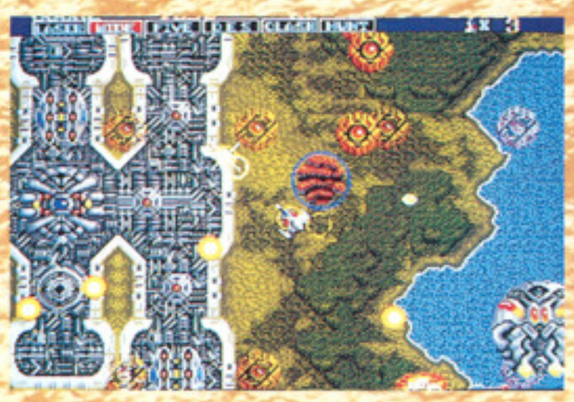
シナップ!







●業界初の二分割画面・同時・全方向スクロール/●シューティング+シミュレーション+アクションのNEWジャンル、アクティブ・シミュレーション/●プレイヤーの指令を受けた兵器キャラは自動的に攻撃開始/●ターンやHEXを廃止したリアルタイム・シミュレーション/ ●躍動感あふれるクリアなステレオサウンド/
価格¥6,800(税別)



●8方向、横方向、高速、変速の各スクロールで展開するステージ構成/●豊富に用意されたパワーアップ・アイテム/●全9ステージ総マップ数1888面/●臨場感たっぷりのHi-Fiサウンド&ボイス/
価格¥6,800(税別)

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

BEEP!▶メガドライブ◀
1990 9月号 SEPTEMBER
1990年9月1日発行
(毎月1回1日発行)
第6巻8号通巻69号
発行人・孫正義
編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108東京都港区高輪2-19-13NS高輪ビル
電話 営業03・5488・1360 編集03・5488・1316
定価480円(本体466円)

SEGA

狂ったコンピュータ世界から
人質たちを救い出せ!



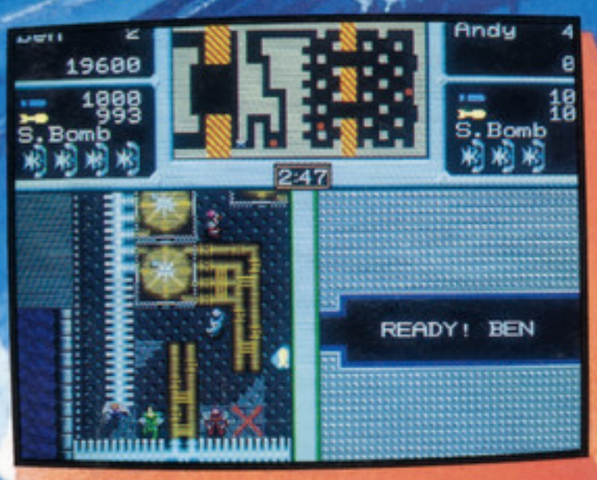
ゲイングランド™
闘争本能を失った人類のために開発された疑似戦闘体験システム「ゲイングランド」が暴走した。捕虜となった人々を壮絶な戦闘フィールドから救出してくれ。
6,000円標準小売価格



続々登場ニューフェイス!!
デッカク遊べるパワフルゲームだ!



クラックダウン™
メイズが戦場の超未来戦争!!



迷宮を支配する人造人間を倒し、敵要塞を時限爆弾で破壊せよ。
6,000円標準小売価格





バトルゴルファー唯™
謎の組織「ダークハザート」相手に、闘えバトルゴルファー水原唯。
6,000円標準小売価格



ゲームジャンルを超えた新感覚ゴルフゲーム!!

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 〒144
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター

Printed in Japan
T4911765909483
雑誌17659-9