平成2年6月16日第3種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1990 NOVEMBER 11月号 SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ 480 YEN

1990年11月1日発行
(毎月1回1日発行)
第5巻10号通巻71号

別冊付録 BEEP! メガドライブJr. 創刊号 裏技、メガモデム ゲームギア情報満載!

特集
当世ゲーム業界
働く女事情
ワーキング・ガール

セガ RPG大作 シャイニング& ダクネス登場!

メーカー、雑誌社座談会
メガドライブVSスーパーファミコン
スーパーファミコン登場でゲーム界はどう変わる!?

ダライアスII/バーニングフォース/レインボーアイランド エキストラバージョン/アローフラッシュ
アトミックロボキッド/グラナダ/スタークルーザー/ヘルファイアー/
ぎゅわんぶらあ自己中心派
片山まさゆきの麻雀道場

パワー、スピード、サスペンス！
メガドライブカートリッジは
エンターテイメントに
あふれてる。

時代が
追いかけ

16ビットで先駆け、フルカラー液晶

群がる敵を撃ち落とせ、
手に汗にぎる未来派シューティング！

アローフラッシュ

10月中旬発売 6,000円

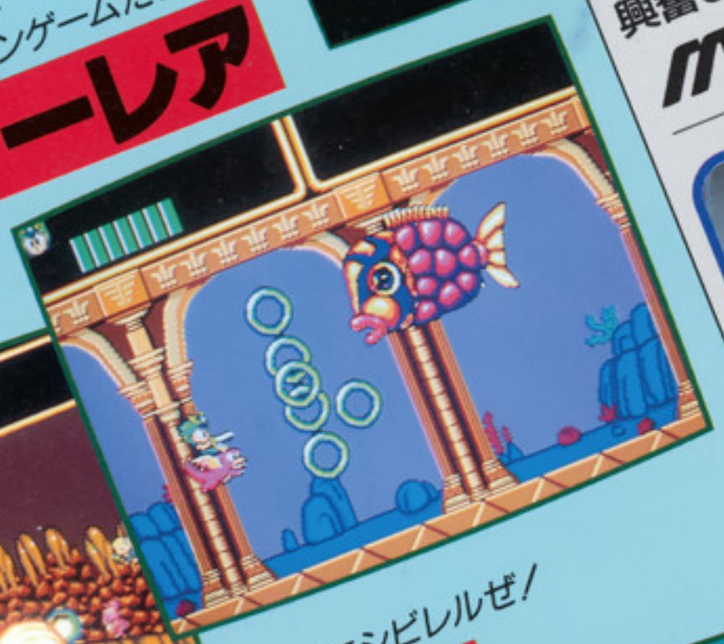




超ユニークな敵ばっかり、
コミカルタッチのアクションゲームだい！

モンスターレア

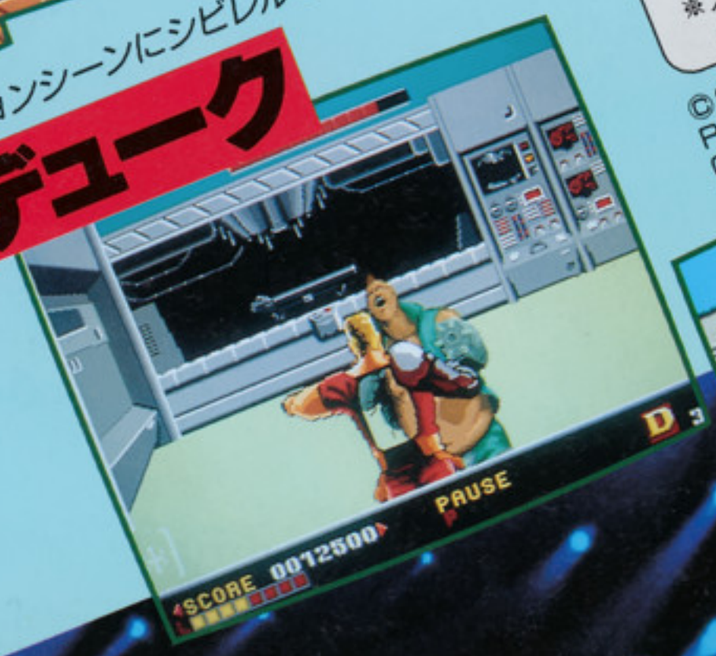
10月下旬発売 6,000円



弾丸ブチコメ、パンチを見舞え、アクションシーンにシビレルぜ！

ダイナマイトデューク

10月下旬発売 6,000円





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
※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。

©SEIBU KAIHATSU 1989
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990
ORIGINAL GAME ©SEGA WESTONE 1988
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990

カラーの興奮、ポータブルの衝撃！



色いっぱい、だからおもしろい。

GAME GEAR ゲームギア

19,800円

フルカラー画面でゲームが楽しめて、そのうえ、
TVチューナーパック（別売：12,800円）を付ければカラー液晶テレビに大変身だ。

我々をなめている!!

ゲームマシンでリードする。

大好評発売中！ゲームギア・ソフト!!

最強のレーシングマシンでサーキットを駆け抜けろ！

スーパーモナコGP

3,500円



大ブームを巻き起こした超人気パズルゲーム！

コラムス

2,900円



かわいいキャラが迷路の中でブロック移動！

ペンゴ

2,900円



※ゲームギア・ソフトはゲームギア専用のゲームソフトです。

※記載価格は消費税抜きの標準小売価格です。

お問い合わせは SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12
電話 03(742)7068 お客様サービスセンター



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!



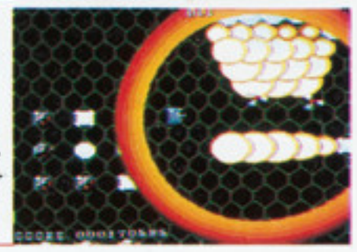
STAGE2：巨大空中戦艦「アスターシャ」上での戦いはマルサビト地区に及んだ。眼下に流れる何層もの雲海。雲間から見える大地は飢えた狼どもを呼び寄せる!



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!

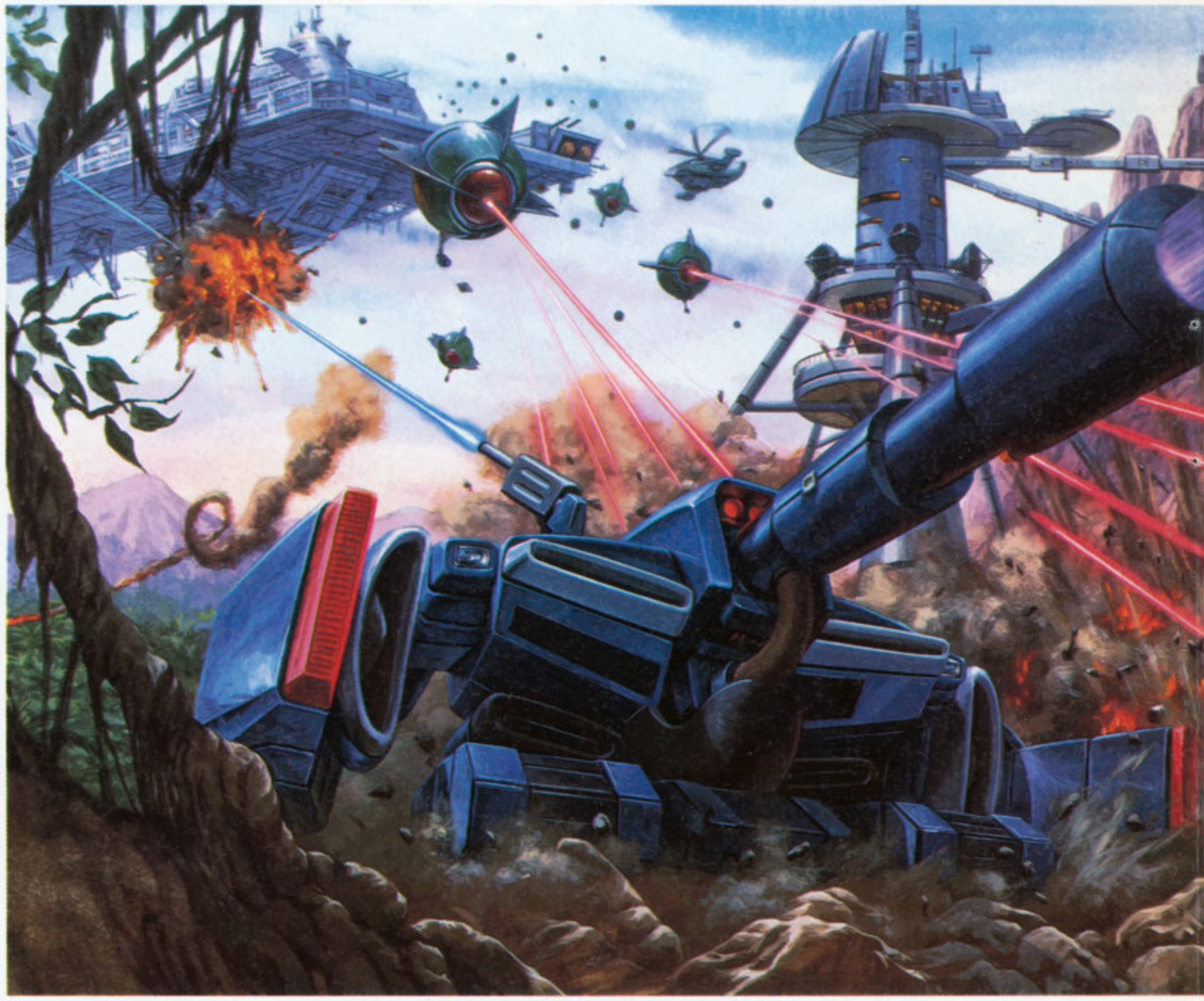


STAGE4：キロモト地区。グラナダの行軍は夜間にも及んだ。妖しく光るサーチライト。防衛線を守る特殊MC部隊との激突! 新型MCの正体は?



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

XGranada

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

Axis

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

10月12日発売

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

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。







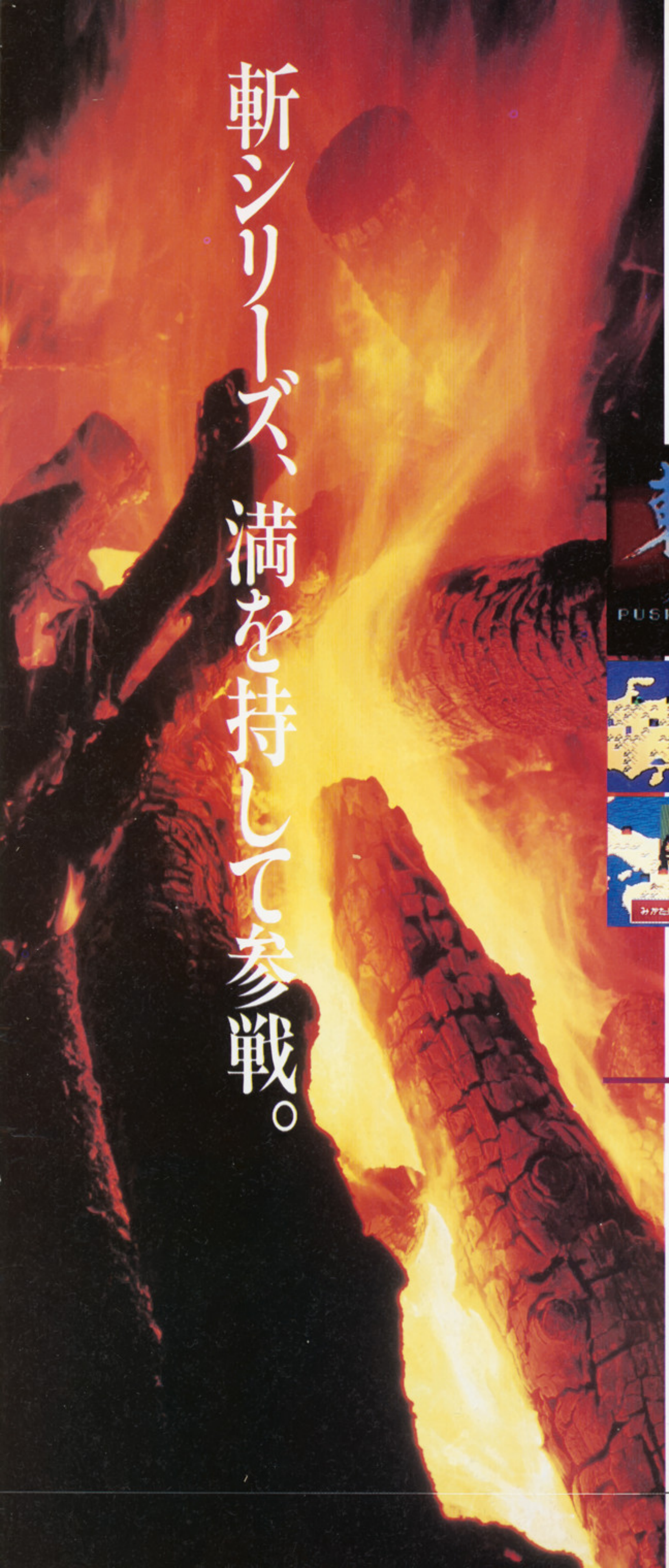
斬【ZAN】夜叉円舞曲（やしゃえんぶきょく）

12月下旬発売予定

斬～夜叉円舞曲～（MDソフト）　¥8500（税抜き）

Game Creative Staff
WOLF TEAM





GAME GEAR

この商品は(株)セガ・エンタープライゼスが
SEGA GAME GEAR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。







斬 [ZAN] GEAR

10月21日発売決定!!

斬GEAR(ゲームギア・ソフト)　¥3800(税抜き)

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

GAME ARTS

ぎゅわんぶらあ自己中心派
片山まさゆきの
麻雀道場

あの「自己中心派」が
メガドライブ
MD版で大変身！
こんどは学園ドラマだ！

12月発売予定　4MROM
標準価格6,800円(税別)



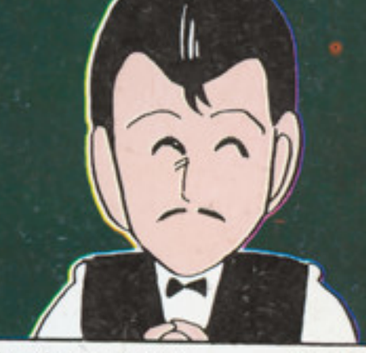


メガドライブ
MDだけの
キャラクタが8人登場.
21人のメンツが
君を待つ!!

78回に1回しかあがれない，ハレー彗星「豊臣くん」



天性のバカヅキ娘「明菜ちゃん」



すーあんこうこう　こうちょう
四暗高校　校長

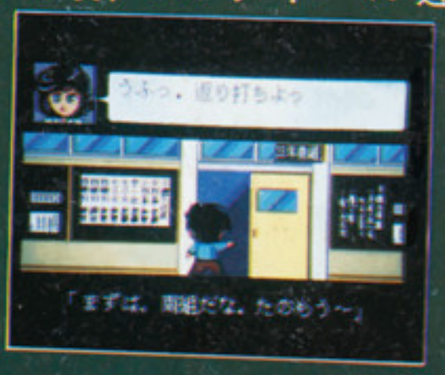
特徴その1
学園ドラマ麻雀 **「クラス対抗戦」**

完全オリジナルのストーリー，
数々のビジュアルシーンで構成される学園ドラマ.
四暗高校に転校してきた豊臣君を待ち受ける数々のライバル達.
文句があるなら麻雀で勝負だ！









3人あわせて
かっぱぎ軍団
ロオオオン！



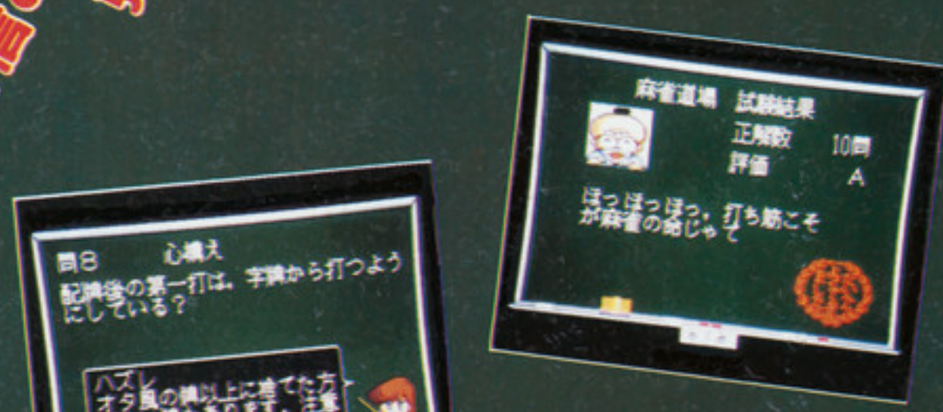


MEGA DRIVE

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

特徴その2
麻雀上達のテキスト『麻雀道場』

250問にも及ぶ数々の難問奇問が待ちうける！
6人の教師がやさしく解説．
メッセージも漢字を採用しました．







3人あわせて
美少女結社テナリンズ



特徴その3
好きなキャラクタと対戦できる『フリー対戦』

麻雀上達の基本は，なんといっても打ち筋をみること．
オープンモードで打ち筋を研究してみよう．







特徴その4

新開発のミュージックドライバー，
ボイスドライバーにより，
高音質のミュージック，
明瞭な音声を実現しました．
音楽は18曲．対局中も3曲選択可能です．



Copyright©片山まさゆき，風間杜夫／ヤングマガジン
Copyright©1990 GAME ARTS, YELLOW HORN

GAME ARTS 株式会社ゲームアーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03-984-1136

RENO
Renovation Game

滅亡か、存続か？

大地（ガイア）の運命を君に託す！

武装学習ユニット“WOZ（ウォス）”登場！ 衝撃の8M（メカ）パワーがシューティングを震わせる。

西暦3008年。
地球は環境破壊による大気・海洋汚染により
“廃棄惑星”と化していた。
地上での生活が不可能となった人類は
スペース・コロニーへと逃れたが、
勢いを増す汚染の影響により
人口は減少、今や滅亡の危機に直面していた。
そんなある日、
銀河星系全域を統治する
連合星団レサリュスから、
メッセンシャーのリュアーヌが到着した。
「反乱軍カルファーが
地球の汚染物質を重事利用するべく
地球に向かっている。
これを阻止することが不可能ならは、
宇宙の汚染を未然に防ぐため、
太陽を膨張させ、
そのエネルキーで地球を消滅させるしかない。
たか、人類かこの危機を回避できるならは
その存続を保証する。」
しかし、すでに地球には阻止するための
重事力もエネルキーも無い……
この勝利なき戦いに
あえて挑むただ一人の男がいた。
その名はティアス。
彼の決意に心打たれたリュアーヌは、
禁しられている異文明テクノロシー
“WOZ”の供与を行った。
“WOZ”は敵の能力を解析・学習して
自分の能力にしてしまう
驚異の武装学習ユニットであるか、
その操作にはかなりの知識とテクニックを必要とする。
リュアーヌは自らか“WOZ”のナヒケーターとなることを決意、
ティアスと共に出撃した。
失われし大地の復活を賭けて、今、戦いか始まる！



好調開発中！

ガイアレス

GAIARES

© TELENET JAPAN 1990

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)

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。



この商品は、株セカ・エンタープライセスか
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。

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

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。







好評発売中!!　¥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。

MASAYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(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

ALERT!

未確認物体接近中

MEGA DRIVE

★パソコン・ゲームで大ヒットした3Dシューティング&
アドベンチャー・ゲームをメガドラ化！
★疑似3Dをいっさい排除した、メガドライブならではの
本格的全方向3D表示！
★大容量4メガROMによる美しいグラフィックとBGM！
★ゲームを途中でやめてもOKのバックアップ機能！



3Dシューティング& アドベンチャー・ゲーム

STAR CRUISER

スタークルーザー

年末発売予定！　4メガROM（バックアップ機能付き）7,500円（税別）

©1988 Arsys Software Inc.　©1990 NCS Corp.
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。

MASYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL 03-486-6314（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

MEGA DRIVE

ファンタジー・シューティング

GYNOUG

ジノーグ

闇の中に「恐怖」が輝く。

来年1月発売予定 予価¥6,500(税別)

この商標は㈱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の使用を許可したものです。

MASAYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒105 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

MEGA DRIVE

4メガ
今冬発売予定
希望小売価格
¥6,500
（税別）

ドラマチック・アクション・ゲーム





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た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！

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）

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(12/1劇場公開)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。

YOUHING メサイヤ MASSYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(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

©NCS Corp. 1990 ©MUTSUKI & MIYAO 1989

この商品は、株セカ・エンターフライセスか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

妖子ファンクラブ会員募集中!! 妖子ファンクラブでは会員を募集しています。詳しくはNCS"妖子ファンクラブ準備室"係まで。

MEGA DRIVE

人類の存亡を賭けた、大迷宮の戦い!

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

11月発売!
価格¥6,800
(税別)

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



メガドライブ・カートリッジ

ATOMIC ROBO-KID

アトミック・ロボキッド

TREGO
Total Leisure Planner
発売元
株式会社トレコ 〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル TEL.03-847-0991

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

それは植物群の生態系異常から始った……

SEGA MEGA DRIVE用

HEAVY UNIT

メガドライブ・スペシャル

警告か、復讐か!?

植民星
絶体絶命のル・ダウ

メガドラユーザーだけに
スペシャルの快楽

現時点では多くを語ることはできませんが、原作にはなかった様々な仕掛けが用意されています。その他サウンド面の強化や、敵キャラクターの行動ルーティンを変えるなど、メガドライブならではのバージョン・アップがなされることでしょう。(開発担当者談)

詳しくは、来月号の広告、記事にご注目!!

発売予定：12月
予価：**6,400**円(税抜)
原作：金子製作所(アーケード業界の超実力派)
サウンドチャージャー対応ソフト

©KANEKO
©1990 TOHO CO.,LTD.

TOHO

発売元：東宝(株)映像事業部　〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1

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。

11月2日
全国一斉発売
定価6,500円

鮫!鮫!鮫!™

あのアーケードの感動がついにメガドライブに!

今、君は飛び立つ時!コードネームは「鮫!鮫!鮫!」君は死力を尽して撃ちまくれ!

MEGA DRIVE

(ゲームの特色) ①アーケードより完全移植のシューティング ②全攻撃目標は、10ステージ ③レベルモード選択可能 ④アイテム獲得によりパワーアップ

プレゼントキャンペーン実施中 東亜プランでは、「鮫!/鮫!/鮫!」を購入頂いた方の中から抽選にて「鮫!/鮫!/鮫!/オリジナルTシャツ」を100名様、「鮫!/鮫!/鮫!/オリジナルテレフォンカード」を200名様にプレゼント致します。

TOAPLAN Co.,Ltd.
株式会社東亜プラン 〒167 東京都杉並区清水1-8-4
TEL.03(5397)0511代 FAX.03(5397)4755

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

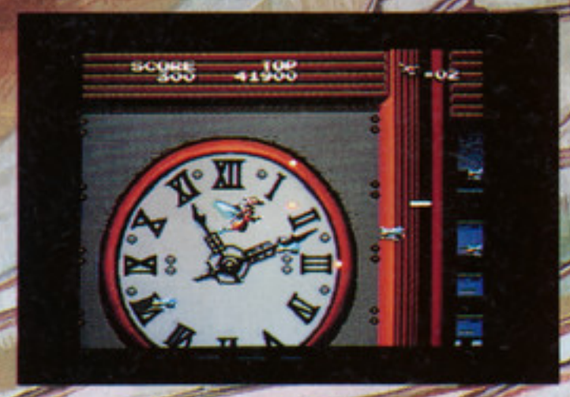
改造昆虫(ベルザ)軍団(ース)龍襲来!

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。





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

好評発売中!!

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

MEGA DRIVE

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

© KONAMI 1990 © Micronet 1990

ジャンクション

JUNCTION

1990
11月発売

定価 6,000円
（消費税別）
1人用、4メガ

Licensed by KONAMI





見てたのしい、
やってやみつきの最高傑作!!

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、
れしいアイテムがゾローリでてきたりと、
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!!

壮大さを誇る 8メガビット!!
リアルタイム・
ウォー・
シミュレーション



12月発売予定

定価 8,800円
（消費税別）
1人用・8メガ

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

シミュレーションの
新しい扉は開かれる。

AMBITION OF CAESAR

今すぐ応える時が来た。

わたしはここに来た。
敵を見た。
そして勝った。

君はシーザーになり変わり、その無敵の戦術を
みごと再元できるか!?

12月、
ローマの王となる日――。

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

Contents

BEEP! メガドライブ 1990 NOVEMBER

最新ソフトをキャッチ・アップ!

P24 **新作スクランブル**

●三国志 乱世の英雄たち●バハムート戦記
●シャドーダンサー
●まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険
●エレメンタルマスター
●ジノーグ●ラングリッサー●究極タイガー●VERTEX
●シーザーの野望●Hard Drivin'
●メガパネル

最新作のホットメニューを宅配します

BEメガ・ホットメニュー

P32 PART 1 ●ダライアスII
●レインボーアイランド エキストラバージョン
●アトミック・ロボキッド●スタークルーザー

P91 PART 2 ●バーニングフォース
●ぎゅわんぶらあ自己中心派●片山まさゆきの麻雀道場
●アローフラッシュ●ヘルファイアー●グラナダ
●ジャンクション●スーパーエアーウルフ
●キューティー鈴木のリングサイドエンジェル
●GAIARES

別冊付録

BEEP! メガドライブJr. 創刊号

裏技、メガモデム、ゲームギア情報満載!

P85 特集 当世ゲーム業界 働く女(ワーキング・ガール) 事情

メーカー、雑誌社座談会

P53 **メガドライブvsスーパーファミコン**

スーパーファミコン登場でゲーム界はどう変わる!?

好評企画

P67 **熱血メガドライブ宣言**

トレコ



新連載

P122 平成版 **新・すばらしき名作ゲーム紀行**

古今東西の名作ゲームにスポットを当てる



セガ大作RPG

P70 **シャイニング&ダクネス登場!!**

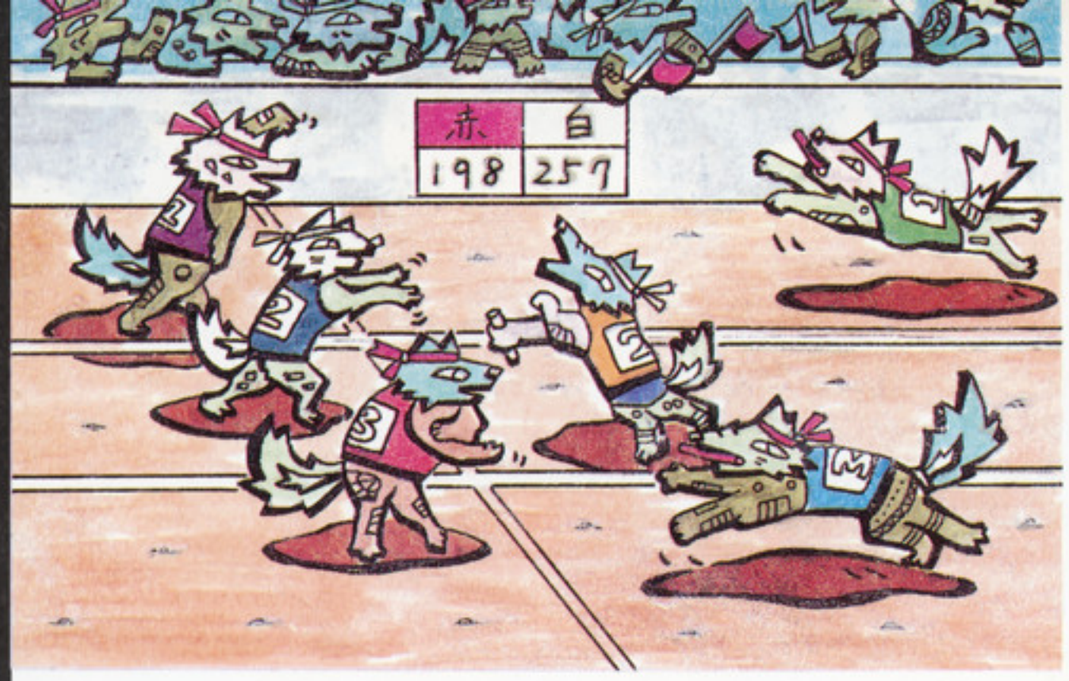


P20 お買い得一本勝負! BEメガドッグレース
P23 BEメガ・ニュース
P57 奇想天外! 新マシン開発工房／阿木二百
P58 TVゲーム市場最前線／ジャムおじさん
P60 TVモニターの裏からながめてみれば／折原光治
P61 マニアの帝王／池田貴族
P64 BEメガデータランド&新作ソフトスケジュール
P66 COME COMEインフォメーション
P72 サウンド倶楽部
P74 びーぷるランド
P78 サルでも作れるゲーム講座
P80 メガドラマン9X
P126 HYPERセガ
P128 ザ・VG倶楽部
P132 メガドラ裏技リーグ
P134 BEメガ読者プレゼント

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)

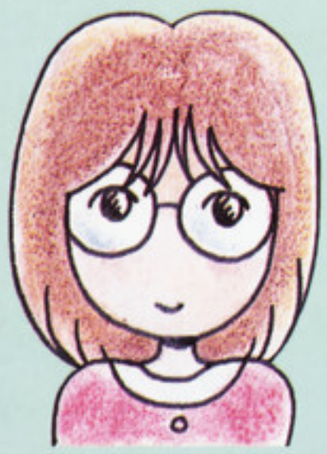
BEメガ・ドッグレース

お買い得一本勝負



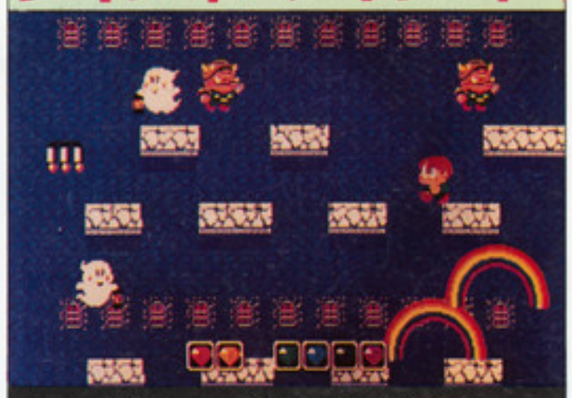
このコーナーの見方

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。

岡田真弓		フー。今月はとっても落ち込んでいる岡田真弓です。阪神ファンにとって、毎年この時期はとっても辛(つら)いんです。いまではバース、掛布、岡田のバックスクリーン3連発が夢のように感じられます。そんなころもあったんですね。	カラフルでメルヘンチックな色使いが大好きなんていったら、やっぱり女だよなぁといわれそう。でもこのゲームは、安心してすぐプレイできるし、古さを感じさせない点にも好感がもてるんだよね。 8
OLーX光治		友人からATARIの1040STというコンピュータを借りた。音楽方面では有名なマシンで、よくシーケンサーとして使われている。実際使ってみるとすぐ欲しくなるくらい、高性能で使いやすい。国産ものとは違うなぁ、と思ったもん。	ビデオゲーム版からすでに難しいゲームだったので、メガドラ版が難しいことは責められないなぁ。移植のできはソコソコよいので、ビデゲーからのファンにはオススメ。それ以外の人には……。 6
改造人間ーNO		今年ももう10月。そして10月といえば……そう情報処理試験があるのだ。すでに過去2回も受験してるので、もし落ちたりしたら、イジメられるネタが増えてしまう。それはマズイ。いまから言いわけ考えとこーっと。	多少、処理の重さは感じるけど、MD用の移植もののなかではピカ1のデキ。かめばかむほど味の出るゲームとは、こういうゲームのことをいうのだ。エキストラバージョンもあるのでとってもお得。 9
ジャムおじさん		最近、人事移動により仕事の内容が変わり、忙しくててんてこまいの状況です。たまにはじっくりとゲームをしたいなあ。昨日、久々に編集部でMDをプレイしたが、本当にゲームレベルが上がってきたなと思う。続いてほしいね。	とっつきやすく、しかもイージーレベルでやるとスイスイと先のステージに進めるため、ちょっとした気分転換をしたいときにちょうどいい。操作性も文句ないし、だれにでも推薦(すいせん)できる。 8

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

1枠
10月5日発売
レインボーアイランド



タイトー/6,800円/ACT

虹を使って敵をやっつけながら、ダイヤを集めて上へ上へと登っていくアクションゲーム。エキストラバージョンもついてるぞ。

ゲームギアも発売され、メガドラにもその勢いが乗り移ったかのように、サードパーティーのソフトがいよいよ激増してきた。対スーパーファミコンに向けて、あと一歩の大作ソフトがほしいと思うのだが……。

2 枠
10月10日発売

FZ戦記AXIS



ウルフチーム／6,800円／SHT

パソコンの名作「ファイナルゾーン」の続編である。クォータービューとマシンコーディネイトの多彩なオプションが魅力。

新しい試みは評価できるんだけど、途中で挫折した消化不良っていう感じがする。マップのせまさも気になるしね。でも、意欲的な試みには、好感がもてる。次回作に必ずつながるものがあると思う。 **7**

キャラクターが大きいのはいいのだが、視界が狭いのはいただけない。キャラクターの動きもあんまりよくないみたい。斜め移動は、やってみるとわかるがやりにくい。ネライはいいのに残念。 **5**

パソコンで知名度のあるウルフチームも、MDでは第1弾とあってやや力み過ぎ？　第2弾の「グラナダ」のできがよさそうなので、僕はそちらのほうをススメる。が、チャレンジ精神は認めたい。 **6**

クォータービューなど、普通のアクションゲームではないものを目指そうという、ウルフチームの意気込みが感じ取れる新機軸のゲームだ。ただ容量のせいか、マップがせまくなったのが残念。 **8**

3 枠
10月12日発売

ファットマン



サンリツ電気／7,800円／ACT

全米アクションゲーム大賞に輝いた作品の移植版。グロテスクな敵キャラとの異人種格闘技戦を勝ち抜こう。

アメリカ人の趣味ってわからないわ。生理的に拒否反応を起こす人もいると思う。そういう人は買うのを控えたほうがいいかも。格闘ゲームとしてかなりリアルな動きもできるのでファンにはオススメ。 **6**

いかにもアメリカでウケそうな、ヘンテコなアクションをする格闘もの。次々登場するキャラクターを見るのは楽しいが、あまりに難しすぎては？　独特の雰囲気があって、好きだけどね。うん。 **6**

スムーズで豊富なアニメーション、個性的な敵キャラたち、と見ている分には楽しい。でもすっごく大味なので、自分でプレイするとストレスがたまる。対戦プレイで大騒ぎしながら遊べば楽しい。 **5**

最初からけっこうシビアな操作が求められるけど、慣れれば格闘ゲームの醍醐味がわかってくるっていう感じ。でも一瞬のすきも許されない構成には、やや抵抗あるなあ。格闘ゲーム好きにはマル。 **6**

4 枠
10月19日発売

バーニングフォース



ナムコ／5,800円／SHT

地球大学の卒業試験として実地のシューティングをやる、女子大生の天現寺ひろみ。6日間を無事クリアすればスペースファイターだ。

このゲームはスピード感はあるけど、指がつるほどの緊張感がないような気がする。つまりは、まとまりすぎていて、やられてもあまり悔しさや感動がない。平均点あげられるけど……。 **7**

地面を見てるとハキケがしてくるような感覚は、ビデオゲーム版のころから好きだった。多少当たり判定がアマイところや、スプライトの点滅は気になるんだけど、操作感覚は損なわれていない。 **6**

MD版スペハリII発売より早3年。3Dシューティングを出すならあれ以上のものを出さなければいけない。しかし、スペハリをやっている感覚とほとんど変わらないのが個人的には残念。 **6**

ビデオゲーム版からして、それほどヒットした作品ではないので、前評判もあまり上がらなかった。でもボクはこのタイプのゲームはとても好きなんだ。武器のパワーアップも爽快だしね。 **8**

5枠
10月20日発売

アローフラッシュ



セガ／6,000円／SHT

ロボット形態と戦闘機形態の2種類を、敵によって変形させて撃ち進む。破壊力抜群のアローフラッシュは爽快感も抜群だ。

セガはオリジナルのシューティングがイマイチ。背景も乏しく、パワーアップも地味。自機が変形できるというアイデア自体はよかっただけに、魅せるシューティングの最低条件を考えてほしい。 **5**

最近どこのメーカーもシューティングゲームを作るのが上手くなった。それなのにこのデキはないでしょう。ラインスクロールや高速スクロールがあれば、それでユーザーが満足すると思ったら大間違い。 **5**

見た目がすごく派手なので面白そうに見えるけど、単調な展開なのですぐに飽きそう。ウリのアローフラッシュも、ありふれていてツマらない。同じ系統なら「ウィップラッシュ」のほうが好きだ。 **6**

デモ画面はよくできているし、必殺技アローフラッシュのアイデアも評価できる。ただどのステージもとくに特徴がなく、メリハリが感じられないんだ。メガドラユーザーは目が肥えているから難しいね。 **7**

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

6枠
11月発売

TEL・TELスタジアム



サン電子／6,500円／SLG

完全に通信対戦を意識した、シミュレーション野球ゲーム。データも最新版となり、モデムの売上げに貢献できるか期待したい。

シーズンも終わりに差し迫って、まったく野球に興味を失ってしまった岡田真弓です。阪神のクリンナップを見ると、悲しくなります。野球ゲームは、やっぱりプレイ感覚がないとなじめないわ。	6
野球ものはやっぱり対戦にかぎる。このゲームなら離れた場所にいる友達との対戦もできるので、そういう意味では非常にモデム対応にマッチしたゲーム。でもゲームがちょっと地味かもしんない。	6
きめ細かい指示を出すことができるので監督の気分にひたれる。そのためチームの調子しだいでは胃痛に悩まされるのだ。自分で操作できないだけにまどろっこしいが、そこがまたいいのだろう。	7
MDには少ないシミュレーションタイプの野球ゲームだ。一試合に30分以上かかるのが気になるけど、決して試合テンポが遅いわけではない。通信モードを使わなくても十分に楽しめるね。	8

7枠
11月発売

アトミック・ロボキッド



トレコ／6,800円／SHT

ドクター・エイモスがすべての英知を傾けて作り上げた傑作ロボットのシューティング。いよいよ登場／

多彩で豊富なステージ数は評価できる。かわいいキャラクターとは裏腹の高難易度もメガドラ的。長い間待っただけのデキとして認めたいわ。ビデオゲーム版を知っている人には懐しいゲーム。	7
すでにPCエンジン版も発売されているので、待ちきれずにそちらを買った人も多いかも。メガドライブ版はストーリー付けがされているのはいいが、絵がちょっと汚いかなあ、という気もする。	6
武器の選択っていうのがけっこう重要なんだけど、パワーアップアイテムが見にくいのはちょっと勘弁願いたい。それ以外は1年間待たせただけの難易度と、面白さになっているのではないだろうか。	7
このゲーム、ジャムおじさんはゲーセンでハマリにはまった作品なんだ。時間をかけて移植しただけあって、画質はなかなかの出来に仕上がっている。やや音質面での貧弱感はあるけどね。	7

8枠
11月2日発売

鮫!鮫!鮫!



東亜プラン／6,500円／SHT

東亜プラン参入第一弾。シリーズ独特の派手な爆破シーンやボムは健在。自機のパワーアップも敵がかわいそうなほど凄い。

東亜プランって縦スクロールのシューティングを家庭用のゲームに移植するのがまさに天才的。シューティングファンは必ず買うべしと断言してしまおう。ゲーセンで泣かされた人にはうれしい一作。	8
ビデオゲームからの移植とはいえ、難易度調整などは一からやり直されている。その結果、普通のウデの人でもかなり遊べるものになった。これは、すべてのシューティングファンにオススメだ。	8
すごく難しいと思われているゲームだが、実はバランスがいいので（低いという意味ではない）だれでも楽しめるんじゃないかな。シューティングに偏見をもってる人にもプレイしてほしい。	8
心情的には10点をつけたいほどよくできたゲームだ。こういったタイプのシューティングはもうあきたという人以外のゲーマーには、ぜひともお勧めしたい。音質面での進歩に注目してもらいたい。	9



アクション、シューティングばっかりなのが寂しい。ただサードパーティーのゲームが多くなったのがいい傾向。今月押さえたいのは1　8。とくに8は大本命。個人的には、阪神が必ず優勝する野球ゲームを作ってほしい。

ソフトの発売本数も増えて、順調にユーザー増やしつつあるメガドライブ。いいぞいいぞ。今月の場合は、本数は多いものの、どれも普通だったりするのが残念。「鮫!鮫!鮫!」あたりをチェックするのが普通かな、やっぱり。

今月は豊作だ〜い。ほとんど何を買ってもソンはないと思う。そのなかでオススメは1枠、6枠、8枠。細かいことを気にしないアメリカンな人は、3枠だ!　ただし後悔しても責任はもたない。6枠はモデムとともに買おう。

ジャムおじさんの評価は甘すぎるという読者からの指摘をちょうだいするが、僕の評価はマニアックな完成度を尺度としているのではなく、FCやPCとの相対感で評価していることを申し上げたい。今月は、1　8が2重丸。

セガの"体感RPG"「シャイニング&ダクネス(仮)」来年3月発売を目指し開発中!



9月20日、メガドライブ待望の大作ＲＰＧの発表が行われた。

タイトルは、「シャイニング&ダクネス(仮)」。8Ｍで発売予定は来年3月だ。

「シャイニング&ダクネス(仮)」は基本的には3Ｄダンジョン形式のＲＰＧだが、セガでは、〝体感ＲＰＧ〟という新たな概念を打ち出して取り組んでいる意欲作なのだ。

体感ＲＰＧとは、これまでのＲＰＧをよりリアルに、そしてゲーム中、プレイヤーの感覚に訴える演出面でのさらなる充実を図ったもの。

3ＤダンジョンのＲＰＧといえば、これまでマニアックのイメージがあった。

だがこの「シャイニング&ダクネス(仮)」では、ダンジョンのなかにしても、これまでの3Ｄダンジョンのようにただ壁が続いている単調でマッピングなしでは進めないようなものではない。

ダンジョンにしたってリアルなグラフィックで階段やたいまつ、扉などが配置されている。ちょうどわれわれが町のなかを歩いているときビルの看板や信号の位置を覚えていて迷わずに歩いて行けるといった感覚だ。

モンスターの出現のしかたやトラップの演出もポイントの1つ。メガドラの性能をフルに引き出し体感ＲＰＧの名に恥じないものになるだろう。

制作はもとドラクエスタッフ!!

「シャイニング&ダクネス(仮)」は制作スタッフも注目の的だ。

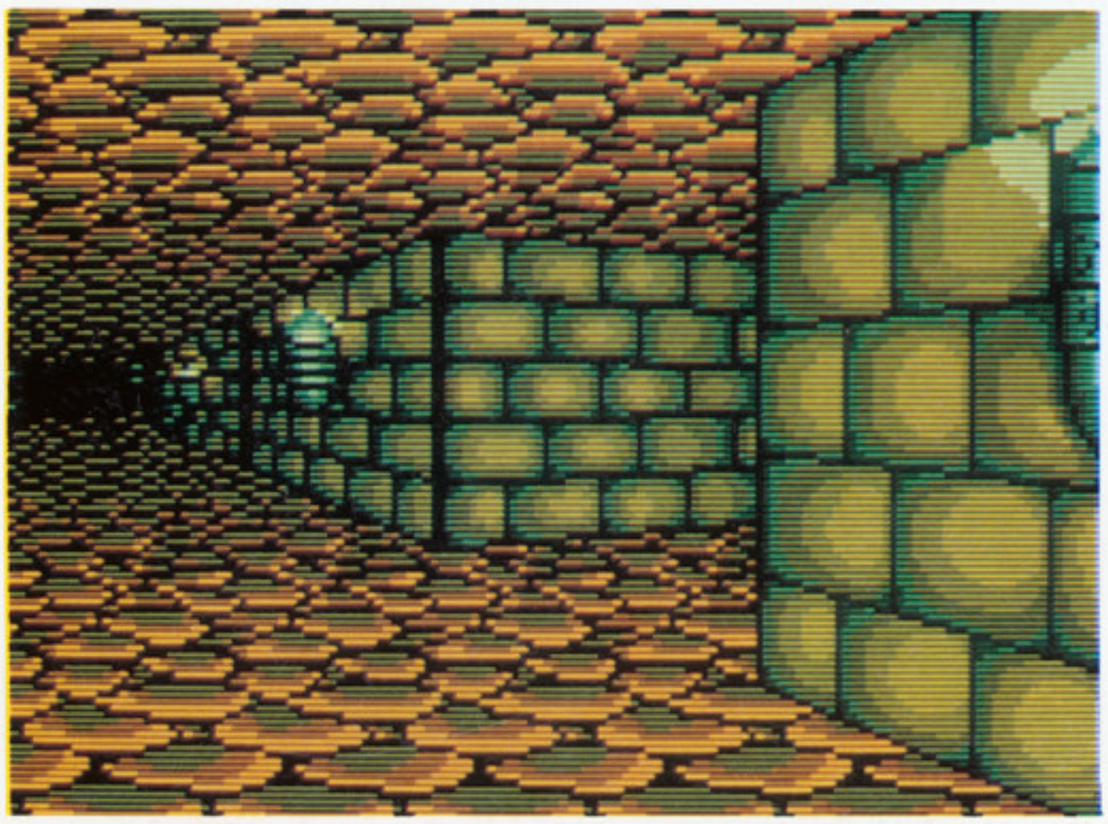
制作を受けもつのは、(株)クライマックス。トータルプロデューサーの高橋宏之氏は、ドラクエⅢの広報担当、ドラクエⅣでアシスタントプロデューサーを務めた人。そしてチーフプログラマーの内藤寛氏は、ドラクエⅢとドラクエⅣでチーフプログラマーを務めたプロ中のプロだ。

彼ら2人は、ファミコンなどの8ビットマシンによるＲＰＧの制作に限界を感じ、自分達のイメージをより忠実に再現しやすい16ビットマシン、それもX68000ＣＰＵを搭載したメガドライブによるゲーム制作に踏み切ったという。

セガにしても、今回のような大作に外部スタッフを起用するのは、はじめての試みだ。いままでのセガのＲＰＧとはひと味違ったＲＰＧの大作が生まれることは間違いない。

来年3月の発売をひかえもり上がる「シャイニング&ダクネス(仮)」。本誌でも今後、詳細を逐次伝えていくので期待してほしい。

まるで、自分自身がダンジョンを駆け抜けるように





スムーススクロールする3Dダンジョン。スピード感がすごい。



モンスターの出現のしかたの演出も見ものの一つ。

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチ・アップ！

新作スクランブル

三国志　乱世の英雄たち
バハムート戦記
シャドーダンサー
まじかるハットの
　ぶっとびターボ！大冒険
エレメンタルマスター
ジノーグ
ラングリッサー
究極タイガー
VERYTEX
シーザーの野望
Hard Drivin'
メガパネル

三国志 乱世の英雄たち

●セガ／12月発売予定／価格未定／ＳＬＧ

歴史シミュレーションの最高傑作

年末から来年にかけて、立て続けに3本発売されるセガオリジナルのシミュレーションゲーム。今月はそのうちの2本を紹介しよう。

いまＢＥメガ読者にとって、一番気になるゲームは「三国志　乱世の英雄たち」ではないかな。

〝三国志〟といえば、光栄から発売されたパソコンソフトの「三國志Ⅰ・Ⅱ」を思い浮かべるが、今回紹介するものは、その移植版ではない。読者のなかにもきっと誤解していた人もいるだろう。これはセガのオリジナルのシミュレーションゲームなのだ。

さてゲームの内容を説明しよう。舞台は三国時代の中国。シナリオは3つ用意されていて、年代はそれぞれ184年（桃園結義）、200年（群星乱舞）、215年（三国県立）となっている。プレイヤーは、このなかから1つを選びスタートするが、難易度設定（初級、中級、上級）もあるので、ビギナーからマニアまで楽しめるようになっている。

登場人物は三国志おなじみの面々（全部で9人）、使えるキャラクターと人数(シナリオ1・2は6人、3は3人）はシナリオによって異なってくる。

全体のマップは6×6画面分の広大なもので、「斬」などで使われているボーダーレスタイプ。それぞれの君主の支配国も城の色分けで区別されており、見やすい処理が施されている。



天に輝く北斗七星が、やがて文字になりタイトル画面の登場だ。

次号では、くわしいゲーム内容を紹介する予定だ。



コマンド表示はウインドウオープンタイプ。これが長安の都のデータ。



季傕の行軍だ。年月は少しずつ流れていく。



全体マップ(左側)の白い枠がいま見えている画面。

群雄割拠の三国時代に活躍した登場人物



劉備玄徳（りゅうびげんとく）

河北省涿県の出身。前漢景帝の皇子、中山靖王の子孫と自称。義弟関羽、張飛とともに漢王朝復興を志す。荊州にて諸葛亮孔明を迎え、のちに益州で、蜀国を建てる三国志の主人公的存在。



孫権仲謀（そんけんちゅうぼう）

孫堅の次子。兄孫策の死後、領土を受け継ぐ。すぐれた人材と地の利を得て、領土を拡大。赤壁の戦いて曹操軍を破り、劉備殺害を狙うが、失敗。その後、呉朝の初代皇帝となる。



曹操孟徳（そうそうもうとく）

沛国譙郡の人。若きころより権謀術策にすぐれ〝乱世の英雄〟と称される。黄巾の乱で功を立て、暴君董卓の没後、都を許昌に移し、魏の太祖となる。赤壁の戦いに敗れ、統一の夢は果たせず。



関羽（かんう）

河東郡解県の人。張飛とともに〝桃園の誓い〟によって、劉備に仕える。身長9尺、2尺の髭を蓄え、重さ82斤の青竜偃月刀を手に戦場を駆けまわった豪勇無双の名将。



諸葛亮孔明（しょかつりょうこうめい）

前漢の司隷校尉、諸葛豊の子孫。幼時に父と死別。弟の諸葛均とともに荊州にて農耕に従事中、劉備に〝三顧の礼〟をもって迎えられ、〝天下三分の計〟を説く。のちに蜀の丞相となり、赤壁の戦いで曹操を破る。



張飛（ちょうひ）

涿郡の人。劉備、関羽と義兄弟の誓いをかわす。常に劉備とともに各地を転戦、1丈8尺の蛇矛を使う「三国志」史上屈指の武将。関羽とともに熊虎の将と怖れられたが、知略も勇気もある武将であった。

バハムート戦記

●セガ／発売日未定／価格未定／ＳＬＧ

バハムートに平和を取り戻せ!

剣と魔法が支配するバハムート大陸を舞台にしたファンタジーシミュレーション。選択可能な多様な戦闘画面が特徴だ。



これが「バハムート戦記」の登場キャラクターだ。



バハムート大陸の上空を飛ぶドラゴン。不吉な予感が……。

続いてもまたシミュレーションゲームの登場だ。その名も「バハムード戦記」。剣と魔法が支配するバハムート大陸に、平和を取り戻すのが目的だ。

ゲームには４つのシナリオ（血に染まりしバハムート、黄昏の秩序と暁の混沌と、闇の時代の鎮魂歌、聖戦士と狂戦士の戦い）があり、このなかから１つを選ぶ。そして各シナリオとも、なんと最大４人までプレイできるのだ。

プレイキャラクターはストーリー中に出てくる８人（７人と１匹）のなかから好きなものを１人選ぶが、おのおのの個性については いずれ紹介したい。そのほかゲームスタート前には、５段階に分かれた難易度設定もあり、ビギナーにもプレイできるように配慮されている。

マップはいま流行りのボーダーレスで、ビジュアル処理もすぐれたものになっている。また、このゲームの特徴の一つである選択できる戦闘画面にも注目したい。

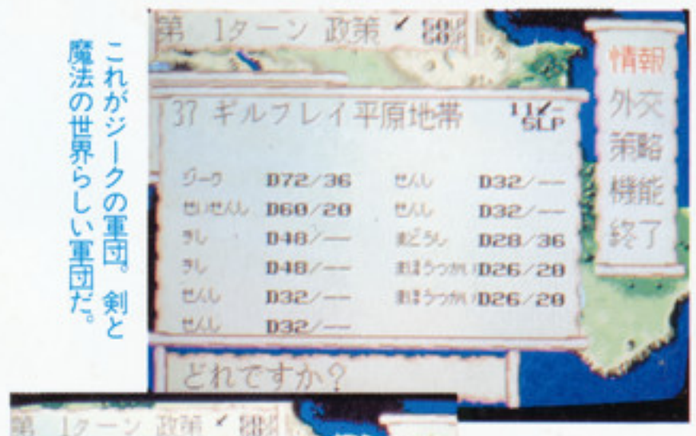
そのほか多くの機能があるが、くわしい情報が入りしだい、引き続き紹介しよう。

選択制の戦闘画面

このゲームの最大の特徴は戦術画面と戦闘場面にある。戦術画面には、ヘクスモードと簡易モードの２つがあり、そして戦闘画面にはおのおのにリアルタイムバトルとオートバトルがあるので、つごう４つのモードが存在するのだ。



全体マップは、こんな感じ。領土が色分けされている。



これがジークの軍団。剣と魔法の世界らしい軍団だ。



マップは緑の多い大自然。山や川もあるぞ。



戦いに敗れた、ゲームオーバーの画面。



～STORY～

ここは幻想と魔法が支配する、遥かなる大陸バハムート。人々はここに王国を築き上げ平和な日々を過ごしていた。大陸に邪悪と混沌とが蘇った〝闇の時代〟が訪れるまで……。

王国の中心だった城塞都市は死のバルマー卿に支配され、ガイラムが指揮する巨人族はドワーフどもを葬り去った。そして大ドラゴンのベイフレイムは漆黒の天空を舞い、かつて葬られた伝説の大魔王クリムトまでが復活した。



こいつがすべての元凶バルマー卿。



ベルフレイム率いる軍団は最強最悪。

さらに人間たちのなかにも、混沌の魔術師シェルファや、最強の狂戦士バストラルが大陸の覇者になろうと挙兵し、進撃を開始した。

だが、この混沌とした闇の時代の邪悪を討ち滅ぼそうと立ち上がった者がいた。エルフの森のエル・モアや、滅び去った王家のジークだ。ふたたび平和なときを呼び戻そうと彼らは果敢に戦った。新たな時代にバハムートを導くことができるのか。



剣を振りかざして、バルマーを倒せ。



弓を引いて、悪に立ち向かうエルフ。

シャドーダンサー

●セガ／12月発売予定／価格未定／ACT

忍（しのび）に変わることができるか

基本的なシステムはそのまま移植。でも場面設定はメガドライブのオリジナル。ビデオゲーム版で遊んだ人ももう一度楽しめるぞ。

メガドラ忍者ゲームの第2弾「シャドーダンサー」の紹介だ。

基本的なキャラクターや攻撃方法などは、ビデオゲーム版と同じものになるが（もちろん忍犬も登場する）、全体的にはかなり異なった印象を与える。というのも、場面設定がまったく変わってしまったからだ。

たとえば1面の荒廃（こうはい）した街。敵どもと戦いながら、そこにいる一般市民をすべて救出しなければ面クリアできない、といったぐあいだ。これはそれ以後の面も同様で、ビデオゲーム版をそのまま移植するという形ではなく、メガドライブ版としてのオリジナリティをもたせようとした試みが感じられる。

果たして「シャドーダンサー」は、メガドラユーザーの圧倒的な支持を得た「ザ・スーパー忍」にとって代わることができるのか？　期待したい。



忍犬が敵をくい止めている間に、敵を殺れ！



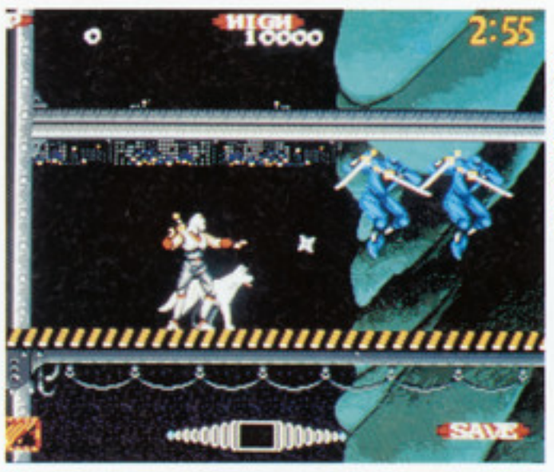
忍犬のお尻まる見えシーン。下に飛び降りろ。



とぉー、忍犬もいっしょについてこい。



いいぞ忍犬。もっとやれ！



右側に見えるのは、自由の女神のわき腹あたりだ。

まじかるハットのぶっとびターボ！ 大冒険

●セガ／12月発売予定／価格未定／ACT

コミカルアクション大奮闘！

テレビアニメからのアクションゲーム化。見た目はかわいいが、これがけっこうムズい。バカにしてはいけないぞ。

ひさびさのＴＶアニメキャラクターゲームの登場だ。お子様向けゲームと馬鹿にしてはいけない。これがけっこうハイパーなアクションゲームなのだ。

たとえばマイキャラのハットは、ジャンプボタンの連打で空中移動するのだが、並の連打では、すぐ落ちてしまうのだ。またアイテムも豊富にあり、全7ステージにはいろいろな地形が設定されている。キャラクターに抵抗がない人は、期待して待っていてもいいかもね。



いろんなキャラクターが総出の、にぎやかなタイトル画面。


7つの島を舞台にした大冒険が始まるぞ。


アイテムもいっぱい。ちゃんと説明もしてくれるんだ。


ジャンプボタンの連打で、空中も移動できるのだ。


下は溶岩。落ちるとアッチチ。もちろんミスだ。

いきなり登場！　新メガドラ情報番組なのだ

森口博子の『メガキッズＴＶ』が終ちゃったと思っていた矢先、唐突にはじまったのが、この『チューンナップ少年団』だ。レギュラー出演は、本誌『マニアの帝王』でおなじみのremoteのボーカル、池田貴族と“振付け仮面”ことラッキィ池田のダブル池田コンビだ。番組のコンセプトは、90年代に生きる男の子向けの先端情報の発進基地！　もちろんそのなかにメガドラやゲームギアの情報も毎回盛り込まれているぞ。毎週金曜、テレビ東京夕方5時から放映だ。見るべし！


10月5日放映分のワンシーンだ。ゲームギアをもって決めポーズ！

©方倉陽二／小学館・スタジオぴえろ REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990

エレメンタルマスター

●テクノソフト／12月14日発売予定／価格未定／SHT

これがテクノソフトの最新作！

「サンダーフォース」シリーズのイメージを払拭、新たなシューティングゲームを目指した最新作が「エレメンタルマスター」だ。

「サンダーフォース」シリーズでゲームファンに一躍名を轟かせたテクノソフト。ユーザーから高い評価を得ている同社だけに、新作には大きな期待がかかっている。前号のニュースで紹介した新作「エレメンタルマスター」は、縦スクロールのシューティングゲーム。しかも舞台設定がファンタジーというから、テクノソフトのいままでのイメージとはちょっとかけ離れた感じがすると思う。逆にいえば、今回の新作は「サンダーフォース」シリーズのイメージからの脱皮が感じられる、意欲作といえるのではないかな。

「エレメンタルマスター」はこんなゲームだ

ステージ数は全7面。最初の4ステージはフリーセレクトで、この4ステージを自分の好きな順番でクリアすると5～7ステージへと続く。ステージの最後にはボスが待ちかまえていて、これを倒すとステージクリアだ。

難易度のほうも、相変わらず超A級。「サンダーフォース」シリーズのエンディングを見られるくらいの腕前が、最低必要になるだろう。

■攻撃方法

攻撃方法がちょっと特殊。プレイヤー（主人公ラディン）は通常、縦方向にスクロールする画面の四方八方から出現する敵を、前方攻撃と後方攻撃の2種類の方法で倒す。ほかのゲームにあまりなかったこの後方攻撃は、前方と同じくらいの頻度で使うことになるので、チェックしておこう。

またステージクリアによって、魔法を1種類ずつ得ることができる。魔法は全部で5種類あり、それぞれがため撃ちによって強力な上級魔法として使える。要するに、ステージが進むごとにパワーアップしていくということになる。

どのステージを選ぶか！



最初の4ステージは自分の好きなところから始められる。

■アイテム

ステージ中には4種類のアイテム（宝箱）が置いてあり、それを取るといろいろな効果がある。シールドの役目をするもの、ライフの上限をアップさせるもの、分身して攻撃してくれるものなどがあるが、直接パワーアップにつながるものではない。くわしい説明は次号でしょう。



アイテムがいっぱい。全部取ってしまおう。

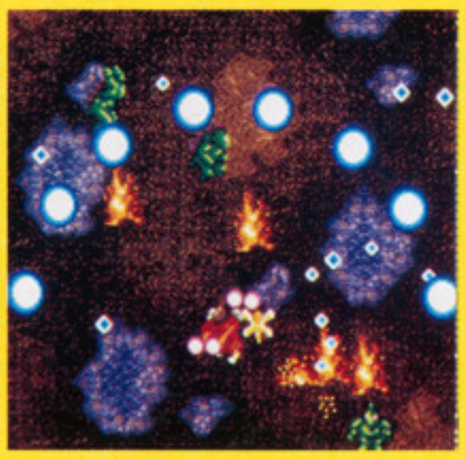
強力な魔法攻撃



3方向に飛ぶ弾を発射する。パワーをためると、主人公の周囲を囲むような強烈な炎で敵を攻撃する。



幅の広い弾を発射する。「サンダーフォース」ふうにいえば、ワイドビーム。パワーを溜めると、前後左右に広がる弾を発射する。



縦方向に貫通する、強力な弾を発射。ただし連射性は悪い。パワーをためると、扇状に広がる弾を発射できる。



タイトル画面のときのサウンドがなかなかいいのだ。

■ライフ制

いままでのテクノソフトのシューティングは、残機制を採用していたが、このゲームではライフ制になった。ライフはアイテムを取ると、上限がアップする。またステージクリアすると完全に回復するのだ。

■オプション

「サンダーフォース」シリーズでは、たいへんありがたみのあったオプションだったが、今回もニーネという妖精がオプションとして、主人公を助けてくれる。ただし、プレイヤーが操作することはできないので、あまり期待しないほうがいいかもね。



ステージ1のボス。幻影の鏡で分身させて攻撃中。



ステージ2のボス。弱点は炎を吐いているときの口。

ステージ3のボス。突然自キャラめがけて体当たりしてくるぞ。

※画面写真は開発中のものです。

ジノーグ

●メサイヤ(NCS)／1月発売予定／6,500円(予)／SHT

妖しい香りが漂う戦場へ

ファンタジー世界を舞台にした正統派シューティング。内臓感覚が飛び散る幻想的な雰囲気が君を襲う。

前号で紹介した「ジノーグ」。今回は新たに開発の進んだ面を紹介しよう。画面を見てもわかるように、最近氾濫しているＳＦシューティングゲームとはその世界が違う。ファンタジーの世界とはいっても、剣と魔法の世界ではなく、内臓感覚的な世界なのだ。きっとこういった世界がとっても好きな人がいることだろう。



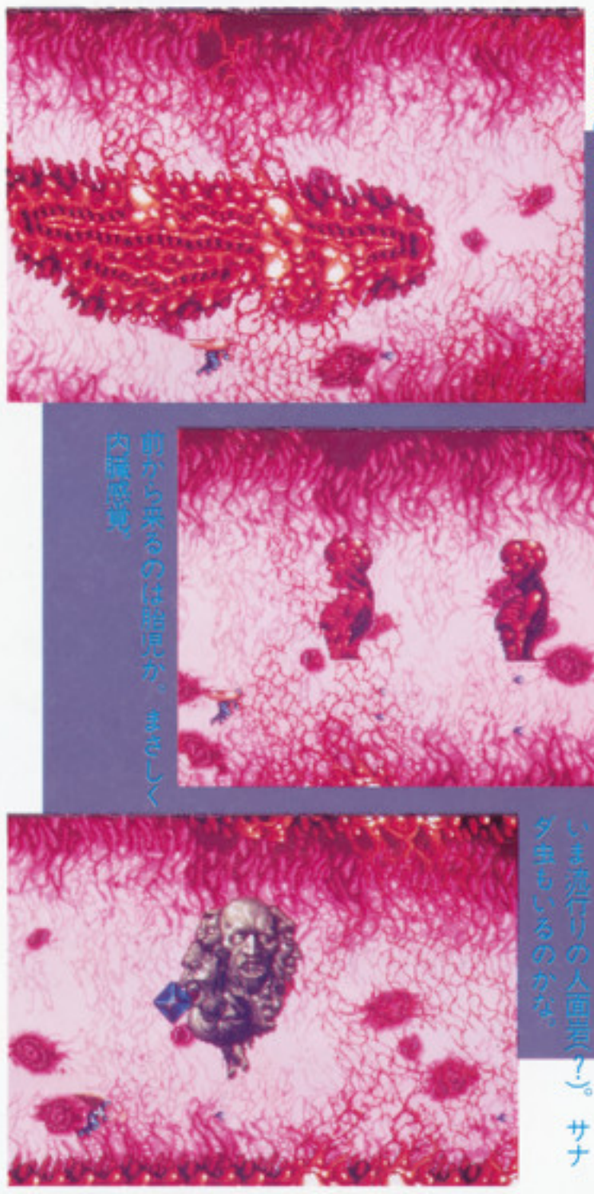
天井から次々と落ちてくるあやしげな物体。

得体の知れない物体ばかりだ。独特の世界が作られている。

後ろに見えるのは海底に沈んだ船。あやしげな世界が続く。

またシューティングゲームとしても、２系統のパワーアップシステム（散弾方式と１発あたりの破壊力が増す方式）や、アイテムを取ることによって使える魔法による特殊攻撃など、基本的なところはちゃんとおさえてあるのだ。

まがまがしく妖しい雰囲気の漂う全６面を早く見てみたい。



内臓のなかをイメージさせる世界。こういうのを見たかったんだ。

卵から来るのは胎児か、まさしく内臓感覚。

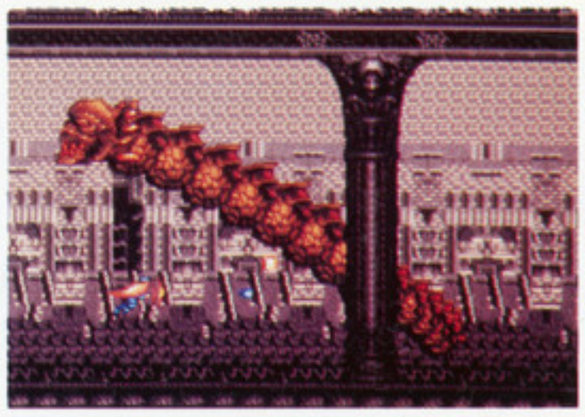
いま流行りの人面岩(?)。サナダ虫もいるのかな。

～STORY～

時は中世と近世の間。人間は、科学の黎明に陶酔していた。数々の発明は、人間の力を異常に増大させたが、逆に邪悪な精神も満ちはじめていた。

一方、人々の幻想、恐怖、迷信といった諸々の力を受けて勢力を伸ばしていた魔族たちも、科学の発展により合理的な精神が広がると、撤退を余儀なくされていた。しかし、膨張した人々の邪悪な精神に対し、最後の反撃を企てた。

そのとき、山中深くひっそりと暮らしていた善良な翼族の若者が、それに気づき立ち上がった。彼は、自らをも含めた魔族全体の終焉のときを知り、邪悪な精神の拡散を防ぐために、最後の戦いを挑んだ。彼の前途には、邪悪な精神にとりつかれた人間やモンスターたちが待ちかまえていた。



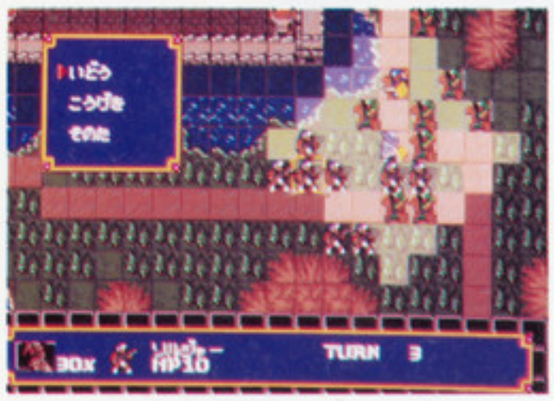
まだ開発中だけど、これはボスキャラの一つなのだ。不気味。

ラングリッサー

●メサイヤ(NCS)／来春発売予定／価格未定／SLG

RPG要素の色濃いシミュレーション

ファンタジーの世界を舞台に、多彩なユニットを指揮するのは君だ。ＲＰＧ要素も取り入れた新機軸のシミュレーションゲーム。



シナリオー。囲みのついたキャラクターをどこに動かそうか。

年末から来年にかけてシミュレーションゲームが次々と発売されるが、この「ラングリッサー」はほかとは少し違ったタイプのものだ。まずＲＰＧの要素がかなり強い。経験を積むことによりキャラクターがレベルアップして、ジョブチェンジができるシステムを採用している。また20のシナリオが連続して続くことにより、一貫したストーリーを楽しめるのだ。きっとＲＰＧをしているのと近い感覚が味わえるだろう。

舞台をファンタジーの世界に設定したのも、史実や兵器のくわしい知識がなくても遊べるように、というプレイヤーへの配慮から考えたものという。当然、戦闘アニメーションや多彩なユニットも用意されているぞ。シミュレーション初心者にも、すぐ遊ぶことができるのではないかな。



戦闘画面は、地形によっていろいろと用意されている。

シナリオ１の城のなか。キャラクターもいろいろいるぞ。

究極タイガー

●トレコ／12月発売予定／価格未定／SHT

究極シリーズの真骨頂

続々とメガドライブで発売される東亜プランのシューティングゲーム。今回はビデオゲーム版からの完全移植がウリ！

東亜プランの名作シューティングゲーム「究極タイガー」がメガドライブに移植される。このゲームは、いまさらくわしい説明が不用なぐらいユーザーに浸透（しんとう）していると思う。PCエンジン、ファミコンにも移植されているだけに、上位機種としてのメガドライブ版のデキはどんなものか、自然とユーザーの注目も集まるだろう。

メガドライブ版はビデオゲーム版からの完全移植で、PCエンジン版で変更されていたパワーアップのシステムもビデオゲーム版のものになっている。

また難易度設定を8段階（EASYのA～DとHARDのA～D）に分け、ビギナーからプロまでだれでも楽しめるようになっているのが特徴だ。ビデオゲーム版に近い感覚でプレイしたい人には、うってつけの移植ゲームといえる。現在のところ12月の発売に十分間に合いそうな進行ぐあいだが、キャラクターの色が多少変更される可能性もあるとのことだ。

「究極タイガー」とは

縦スクロールのシューティングで、ステージ数は全10面。面の最後には巨大なボスが控えている。

多段階のハデなパワーアップシステム（赤、青、緑、黄色。いずれも9段階まで）、そして画面いっぱいに広がる強烈なボムと、東亜プランのシューティングの特徴がよく現れている一作だ。

STAGE1

ボスは大型の重戦車1台。これがけっこう難敵で、2面のボスよりも強いかもしれない。パワーアップしていれば、1発のボムと連射であっという間にクリアできるんだけどね。時間差で飛んでくる弾も意地悪。



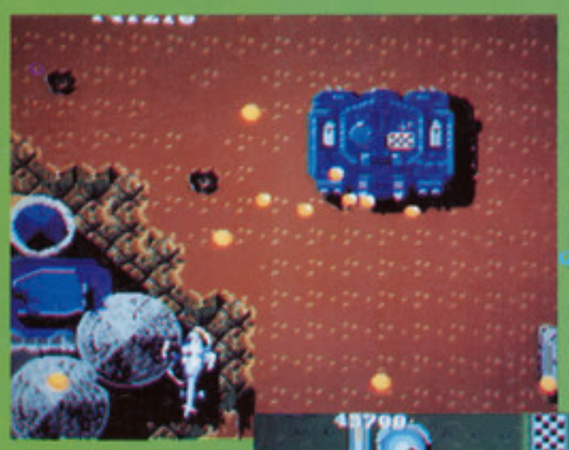
ステージーのボス。ここに来る前がちょっとつらいね。



東亜プラン独特の強力なボム。危なくなったら一発落とせ。

STAGE2

ボスは1面とは形の違う1台の大型戦車。1面よりは楽だ。気を抜かずに弾を避けていればいい。自信がなければ、ボムを使うのもいいね。この面では、ここに来るまでがかえってつらいだろう。



ステージ2のボス。左右に動きながらバラバラと弾を撃ってくる。



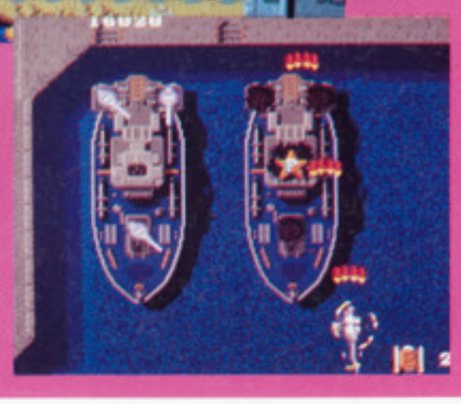
巨大戦艦の上空。下から上からと攻撃はかなりきついぞ。

STAGE3

3面のボスは2台。まず手前の1台にボムを落として、早めに破壊しておこう。そうしないと、2台から撃ってくる弾ですぐ死んでしまうぞ。1台を先に倒してしまうとあとは楽勝。



ステージ3のボス。とにかく前の一台を倒してしまう。



☆印をたくさん取れば、ステージクリア後にボーナスが加算される。

VERYTEX

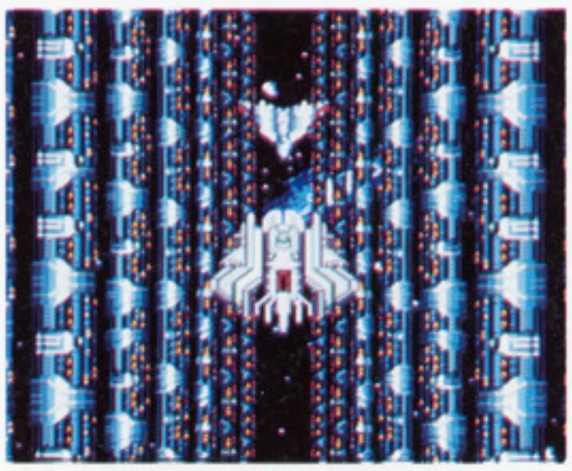
●アスミック／12月発売予定／価格未定／SHT

近未来の史上最強兵器VERYTEX

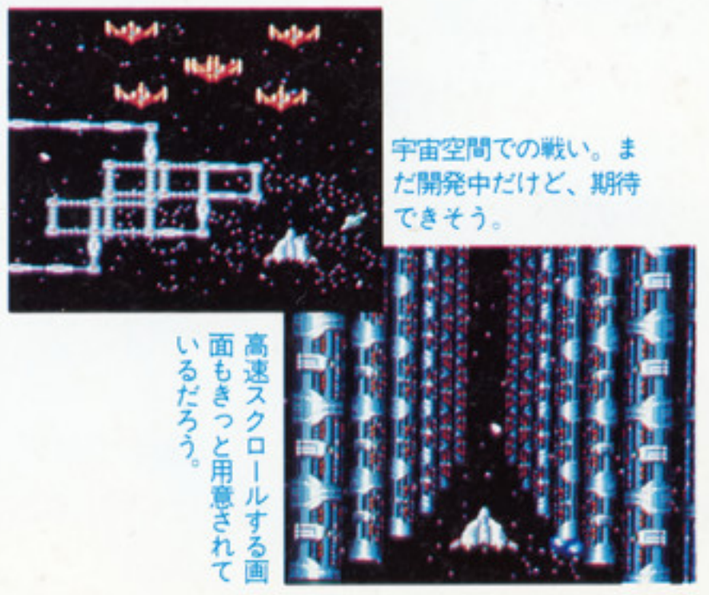
アスミックの新作は、オリジナルのシューティングゲーム。メガドライブにはめずらしい縦方向スクロールだ。

「キューティー鈴木のリングサイドエンジェル」に続くアスミックの新作は、縦スクロールのシューティングゲーム「VERYTEX（ヴェリテックス）」だ。

メガドライブでは東亜プランのシューティング以外になかった縦スクロール、そのうえ多重スクロールを多用していて、奥行きのある背景ができている。全6面に登場する敵キャラも大きく、グラフィックにはかなり期待できそうだ。問題の難易度のほうも、メガドラユーザー向けに高く設定されるだろう。



奥行きのある背景。巨大キャラもいろいろと出現するぞ。



宇宙空間での戦い。まだ開発中だけど、期待できそう。

高速スクロールする画面もきっと用意されているだろう。

シーザーの野望

●マイクロネット／12月発売予定／8,900円／SLG

クレオパトラはどこにいる!?

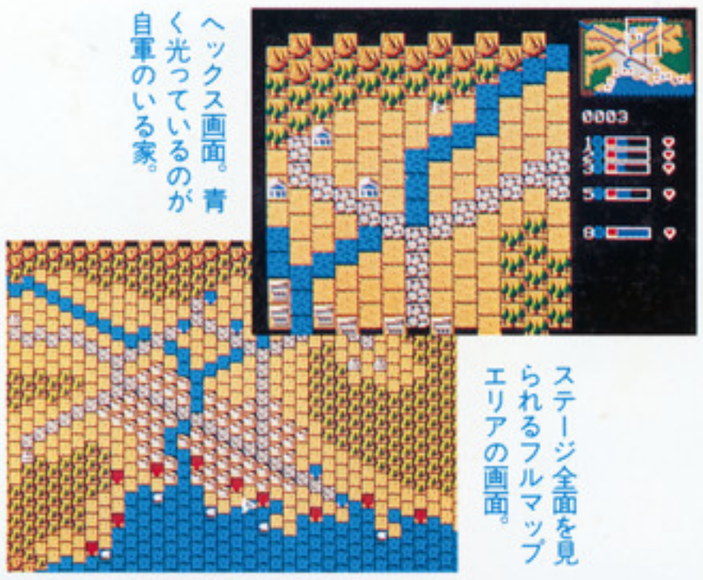
古代ローマを舞台にしたリアルタイムシミュレーション！　ありきたりのターンやフェイズの概念を捨て去ってかかれ。



マイクロネットの「シーザーの野望」は、ちょっと変わったシミュレーションだ。古代ローマ時代の名将シーザーを扱っていることにくわえて、通常の敵味方交互にコマンドを入力し、ターンをこなしていくシミュレーションと異なり、ゲームは、リアルタイムで進んでいく独特のシステムを採用している。ゲームの基本操作は、自軍の部隊の移動先を指示すること。移動を指示された部隊は、他の部隊に指示を与えている間も命令どおりけなげに前進を続けている。そして移動中に敵部隊と遭遇すると戦闘が始まる。つまり敵の部隊も味方の部隊も常にリアルタイムで動いているわけだ。

常にリアルタイムで、敵味方の行動が進行していくため、プレイ感覚は通常のシミュレーションゲームとはちょっと変わった感じでなかなか新鮮。

このリアルタイムシステムに加えて、オープニングや戦闘シーンのグラフィックも迫力十分。ひと味違うシミュレーションとして期待の1本だ。



ヘックス画面。青く光っているのが自軍のいる家。

ステージ全面を見られるフルマップエリアの画面。

ストーリーも見逃せない！

「シーザーの野望」は、全部で4つのステージからなる。各ステージは、絡み合い1つの物語を構成しているのだ。ストーリーは各ステージオープニングのアニメ画面で、語られていく。そして戦いの場はクレタ島、そしてあの伝説の女王クレオパトラのいるアレキサンドリアへと進んでいく。



クレタ島、ﾊｷﾞｱ・ﾄﾘｱﾀﾞ・

物語は、クレタ島の港町ハギア・トリアダから始まる。



今、この港町に駐留しているのは世界に名たﾞたるローマの名将、シーザーの軍団てﾞある。

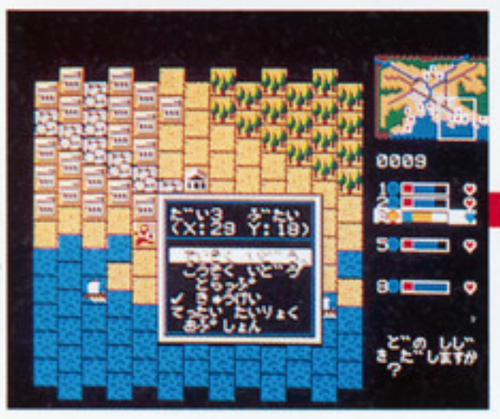
この港町に不気味な船団が攻め込んできたのだ……。



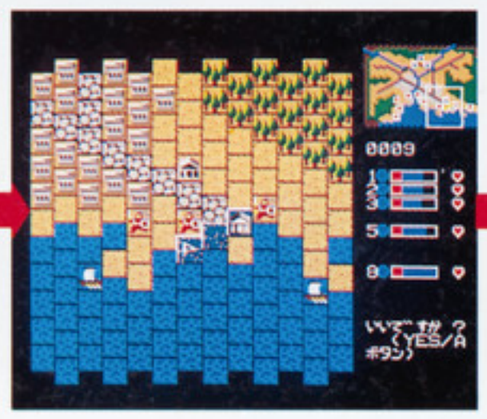
兵士「シーザーに勝利を！」

このように各ステージのオープニングでストーリーが語られていく。

これがリアルタイムの戦闘だ！



移動させたい部隊にカーソルを合わせる。ここまでは、普通のSLGと同じ。ここで移動選択してみよう。



移動したいヘックスにカーソルをもっていくと移動開始。他の画面でコマンド入力中も動き続けている。



これが戦闘画面。移動中に敵とぶつかれば即戦闘開始。戦闘画面を無視して他部隊に指示を与えることもできる。

Hard Drivin'

●TENGEN／12月下旬発売予価／5,900円／RAC

3Dドライブの極めつけ！

ゲームセンターでも3Dファンの熱い視線を受けていた「Hard Drivin'」の完全移植を目指す！

ポリゴナイザーを使った超リアルな3Dドライビングシミュレーションでビデオゲームからの移植だ。ゲーム内容だが、2周回コースを制限時間以内にまわり、規定タイムより早く走るとチャンピョンシップに出走することができる。チャンピョンシップは対コンピュータではなく、以前のプレイ中、最速の操作記録と対戦することになる。発売は、まだ先だが、メガドラ版の移植度はかなり高い。期待して待て。



メガドラ版はスピード表示が日米2つのバージョンがある。



この立体感とスピード感がこたえられない。



リプレイモードもちゃんとついている。

©ATARI GAMES TENGEN inc TENGEN LTD.

メガパネル

●ナムコ／11月22日発売予定／4,900円／PUZ／©1990 NAMCO LTD.

甘く危険なオリジナルパズル!?

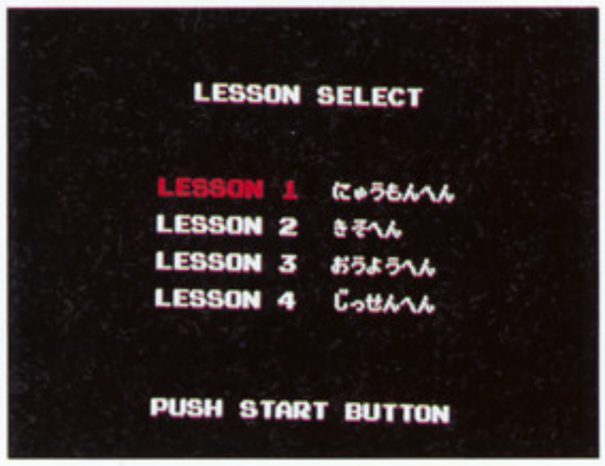
「クラックス」「バーニングフォース」と、立て続けに発表してきたナムコが送る第４弾は、初のオリジナルパズルゲームだ。



９月に「クラックス」、10月に「バーニングフォース」、11月に「メガパネル」、12月に「デンジャラスシード」と、年内のラインナップがすっかりそろったナムコ。しかも月一ペースを保っているのには頭が下がるおもいだ。

んで、「メガパネル」なんだけど、４×４のマス目のなかでブロックをタテ、ヨコに動かしていく〝15パズル〟(知ってるかな)を応用したものなんだ。写真だけではなかなかわからないが、あやしいゲームだぞ。

具体的にはブロックをタテ、ヨコに動かして、同じ種類のブロックを３つ以上並べて消していくってゲーム。モードが１Ｐエクササイズ(「クラックス」のようにクリア条件がある)、１Ｐピンナップ(ブロックを消して、隠された絵を明らかにする)、２Ｐバーサス(２人の対戦)の３つに分かれているから、シンプルなゲームのわりに長く遊べそう。とくに色鮮やかな画面と、ビジュアルの数々、そしてエキゾチック＆オリエンタルな音楽……どこをとってもヘンなゲームだ。

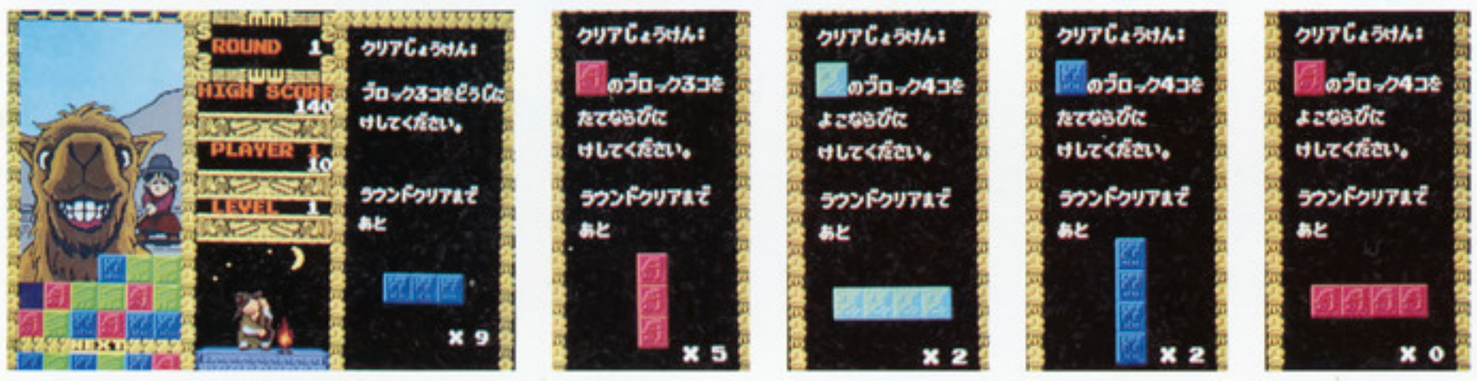


最初はＩＰエクササイズで練習。レッスンを受けて、ピンナップ、バーサスモードに挑もう。

この「メガパネル」は、一度ハマったら、呪縛霊のように逃れないに違いない。いまから覚悟をしておくように。

美しいブロックがおりなす不思議な消滅美学

1P EXERCISE(1人用練習モード)



全30ラウンド。各ラウンドにクリア条件が提示され、それを満たすと次へ進める。入門編、基礎編、応用編、実戦編と自分の実力にあった４つのレッスンから選んで始められる。

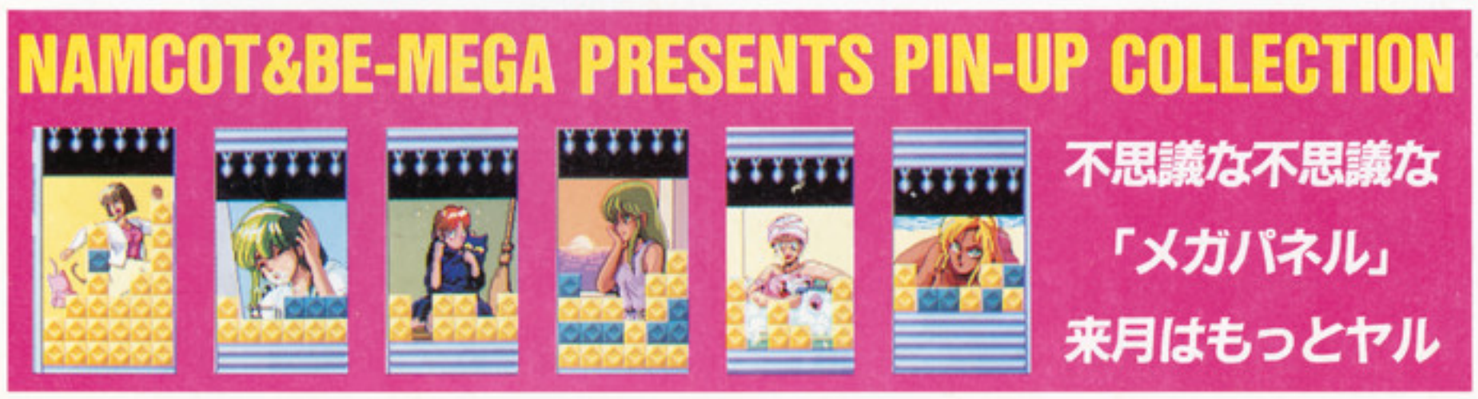
1P PIN-UP(1人用ピンナップモード)



ブロックをタテ、ヨコ３個以上並べると、パネル上の爆弾が落下。パネルが消滅し、隠れていたギャルのお姿が、しだいに見えてくる。3個並び消しで1爆弾、４個以上はその数の分爆弾が落ちる。

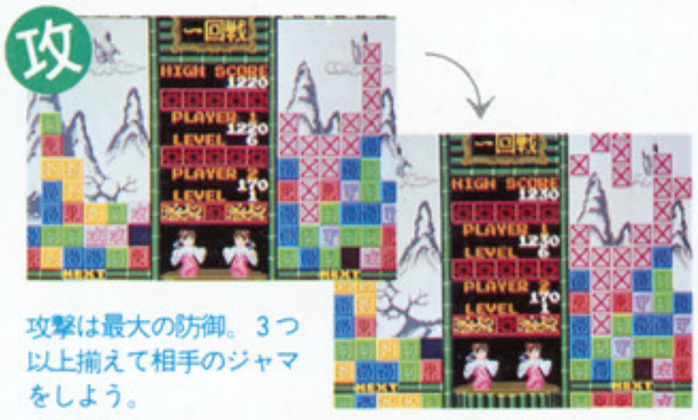


ネエちゃんの忠告を無視しては　いけません



2P VERSUS(2人用対戦モード)

対戦前に、各自レベルと攻、守アイテムを設定。攻は３つ以上揃えると、相手のところにおじゃまブロックを送り込める。守は送り込まれたおじゃまブロックを消す効果がある。



攻撃は最大の防御。３つ以上揃えて相手のジャマをしよう。



おじゃまブロックを消すには、守を３つ以上揃えるしかない。



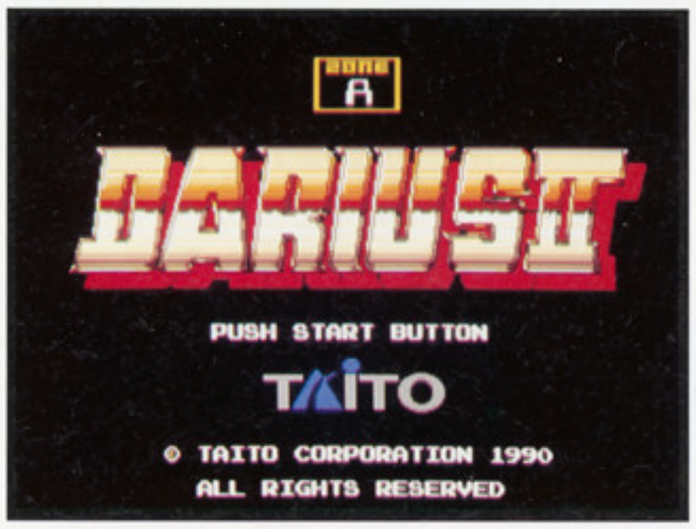
３戦して先に２勝したほうが勝ち。腕の差があるときは、レベルやアイテムの数を変えて始めれば、いい勝負になるんじゃない？

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU PART1

BEメガホットメニュー

●ダライアスⅡ……32
●レインボーアイランド……39
●アトミック・ロボキッド……44
●スタークルーザー……49
●バーニングフォース……91
●片山まさゆきの麻雀道場……96
●アローフラッシュ……100
●ヘルファイヤー……104
●グラナダ……108
●ジャンクション……114
●スーパーエアーウルフ……116
●リングサイドエンジェル……118
●GAIARES……120



ダライアスⅡ(仮称)

タイトー／12月発売予定／8,900円(予)／SHT

8Mという大容量を使いきって、ゲーム性、演出など、ビデオゲーム版のイメージを壊さない完全移植だ。これはメガドラシューティングの最高峰になること間違いなしだ。

1画面でも完全な移植!

年末の大ヒットゲームになりそうな「ダライアスⅡ」。今回はゲームシステムとキャラクターを細かく紹介していこう。

メガドラ版「ダライアスⅡ」は、ザコ、中ボス、ゾーンボスはグラフィックが多少、縮小されているものの、動作や攻撃パターンはビデオゲーム版とまったく同じだ。ボスの出現ゾーンは変更されているところもあるが、さほど気にならないと思う。

画面写真だけでは伝わらないかもしれないが、ゲーム性、敵の出現パターンなど、ビデオゲーム版とプレイ感覚がとにかくそっくりなのだ。最近の移植ゲームにありがちな、グラフィックだけがソックリで、ゲームが別モノというシロモノじゃないことを保証する。

これだけでも驚いてしまうが、なんとヤマトの動き、攻撃パターンを完全に再現するために、２M分もの容量を使ったとのこと。

少しでもユーザーにいいものを提供しようとする開発のこだわりがひしひしと伝わってくるね。

もちろんＢＧＭもほぼ完璧にできている。知っている読者は少ないと思うが、エンディングの曲中の小鳥のさえずりまで入っているのだ。ここまでやるタイトーはすごい!

ビデオゲーム版との違いは?

面構成や、ボスなどの攻略に関してはすでに説明したとおり、ビデオゲーム版そのままの完全移植になっているが、残念ながらメガドライブ版では再現しきれなかったところもあるようだ。

①核爆弾を破壊したときのキノコ雲がなくなった

敵を全滅させる核爆弾は、ビデオゲーム版では破壊すると巨大なキノコ雲が出たが、メガドラ版は画面が白くフラッシュするようになった。でも効果は同じだし、削られるよりははるかにましだね。

②Aゾーンの最初の音声がない

これはボスなどの完全再現のために、やむなく削られたようだ。でも、音声は最初のゾーンだけだったから、そんなに気にならないよね。

③2人同時プレイができない

２Ｐだと簡単になりすぎてゲームのバランスが取れないからかな? その代わり、プロコJr.とティアットYOUNGのどちらかのシルバーホークを選択できるようになっている。

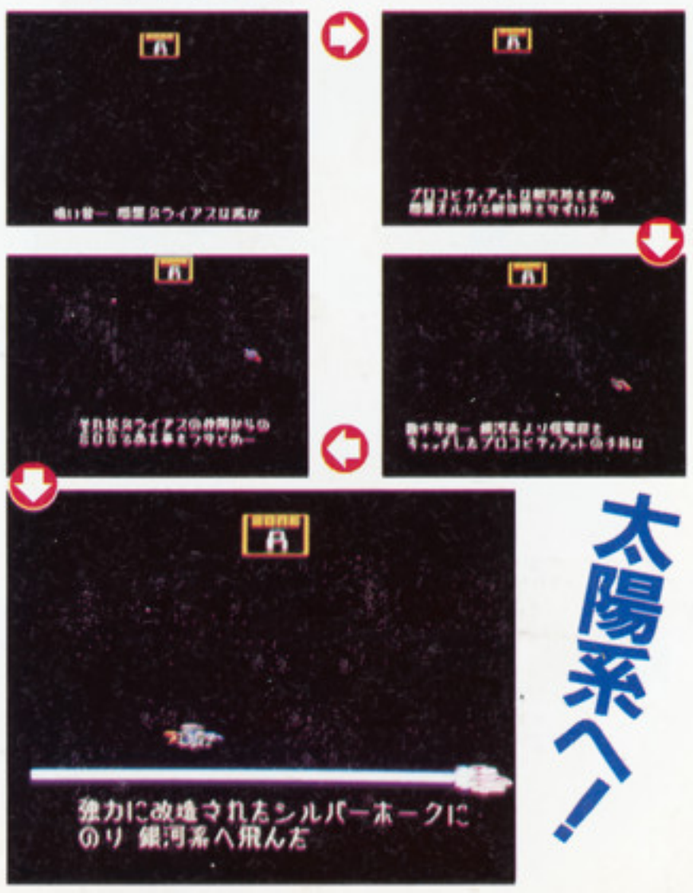
ストーリー

「ダライアスⅠ」

かつて惑星ダライアスは、高度な文明を誇っていたが、異星人ベルサーの突然の侵略によって滅ぼされてしまった。しかし、シルバーホークという機体に乗り、奇跡的にダライアスから脱出したプロコとティアットは別の惑星にたどりつき、ふたたびそこで文明を築いていった——。

そして「ダライアスⅡ」へ

ビデオゲーム版のオープニングデモも、このとおりキッチリ入っているぞ。



太陽系へ!

デーハーなパワーアップ!

パワーアップアイテムはスキアダムの編隊を全滅すると出現する。アイテムの数、出現する順番は決まっているので、取り方をパターン化するといい。

ミサイル 前方に撃つ主力兵器だ。

ノーマル状態



初期状態は前方に1本だけ撃てる。ミスした場合もふたたびこの状態から始まる。

第1段階



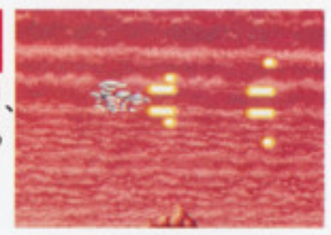
パワーアップを1つ取った状態。前方に2本撃てるようになる。

第2段階



さらに太くなって威力も2倍。

第3段階



斜めにも撃てるようになり、天井の砲台も撃ちやすくなるぞ。

第4段階



斜めのミサイルが、さらに2倍に。より広い範囲をカバーできる。

第5段階



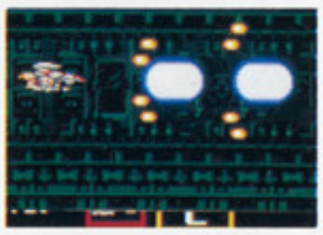
ツインのミサイルが白く輝く球体になった。

第6段階



球体の幅が広く、コロコロと太った感じに。もちろん威力もアップ。

第7段階



今度は少し長くなった。うーむ、ここまでくると頼もしいなあ。

第8段階



最強! これでどんな敵も楽勝。ただし、1回でもミスるとすべてパアだ。

1Up



シルバーホークの残機が1つ増える。最終面のボスでミスしたときなどは、残機の数で勝負することもあるので、取っておくにこしたことはない。

ボム パワーが貧弱なうちは、障害物のかげにいる敵をこれで破壊。

ノーマル状態



斜め下に、2つのボムを落下。うまく狙わないと当たりにくい。

第1段階



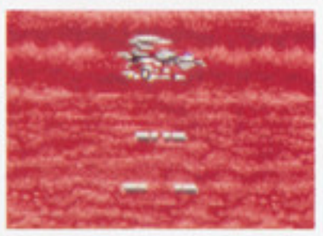
威力はノーマルと同じだが、後方に撃てるのが非常にありがたい。

第2段階



一見、第1段階と同じだが落下速度が速くなり弾切れしにくくなる。

第3段階



落下したあと地形にそって進む。適当に撃ってもよく当たる。

第4段階



地形にそっていくのは同じだが、なんと垂直な地形でもスイスイ登っていく。

第5段階



さらにボムが上にも2方向撃てるようになる。こいつは便利だ。

アーム 青いアイテムを取れば、シルバーホークにアームがはれる。

アイテムを4つ取るごとにアームが緑→銀→金と変色。ちなみに、アームをつけていない状態でアイテムを取ると、耐久力が3のアームがつく。

緑



最初は機体がむき出しのシルバーホークも、アイテムを取ればアームをはれてひと安心。アームが緑色のうちは敵弾は防げるが、地形などに当たるとミスになるので注意。

銀



青アイテムを4つ取れば、しぶい銀色になる。地形に当たるとミスになるのは緑と同じだが、アームをはった状態でアイテムを取ると、耐久力が2つ増えるのがありがたい。

金



青アイテムをさらに4つ取れば金色になる。基本的には銀と同じだが、地形に当たってもミスにならないという利点がある。

虹色アイテム

終盤のゾーンでうっかりミスした場合、復活アイテムとして出現することがある。これを取るだけで、ミサイル、ボム、レーザーがいっぺんに数段階もアップする。



面にもよるが、1～5段階ぐらいパワーアップする。

虹色アイテムは2個くっついている場合もあるよ。

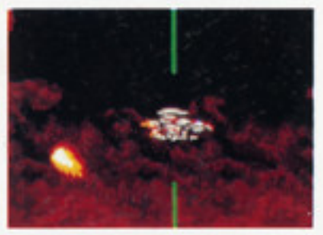
スキアダム編隊を叩け!



アイテムはスキアダム編隊を全滅させると出るぞ。出現したら優先的に撃とう

レーザー 初期状態では撃てないが、障害物を貫通する唯一の武器。

第1段階



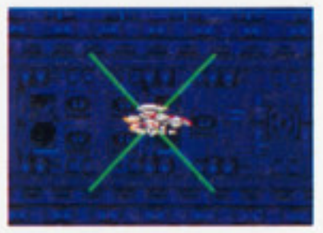
上下に1本ずつ発射可能。Aゾーンでは、早くも役に立つすぐれもの。

第2段階



斜め前方に2本撃てる。最初のうちは天井の砲台などを、これで破壊するといい。

第3段階



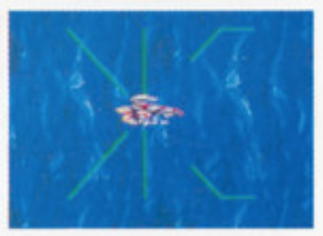
レーザーを×字に発射。これなら後方のザコに悩まされることもなくなるだろう。

第4段階



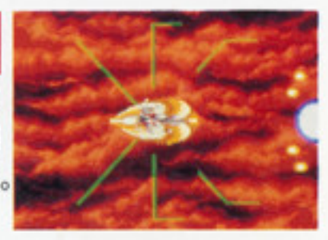
第3段階の状態にくわえて、ふたたび上下に発射するようになる。

第5段階



前方の2本は、斜めに出たあと、角度を変えてまっすぐに飛んでいく。

第6段階



さらに、上下に発射されていたレーザーも第5段階と同じように、直角に飛んでいく。

これが最強状態だ!

ダライアスII

元祖ラインスクロール

ラインスクロールという技術は以前からあったが、それを流行(はや)らせたのはビデオゲーム版の「ダライアスⅡ」といってもいいだろう。

読者のなかにも、ゲームセンターではじめてあの背景を見たときの、ゾクゾクするようなインパクトを忘れられない人がいるんじゃないかな？

もちろんメガドラ版でも、背景にビシバシとラインスクロールを使っているので、ビデオゲーム版のイメージを損なっていない。

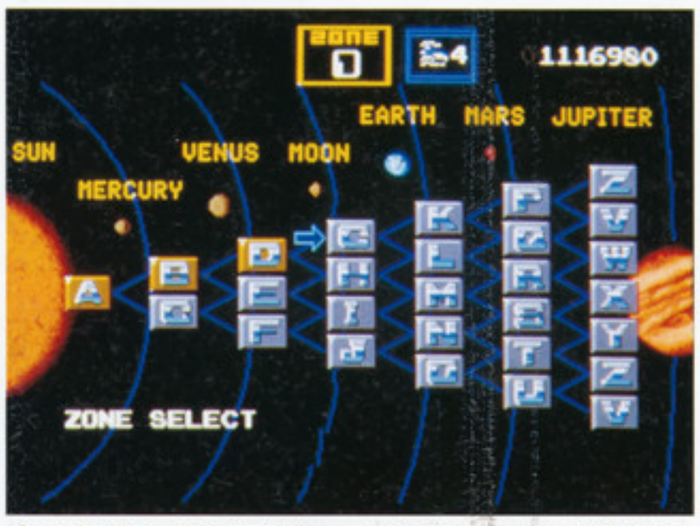


ビデオゲーム版に劣らないほど、なめらかに動く。これは最終面の背景の一つだ。

太陽から木星へ……

ダライアスの仲間から救難信号を受けた2人の戦いは、Aゾーンの太陽から始まって、水星、金星、月、地球、火星、そして木星へと展開する。

各ステージをクリアすると、この選択画面になるが、同じ惑星でも、ゾーンごとに背景、キャラクター配置、難易度などがガラリと変わるので、慎重に進むのだ。



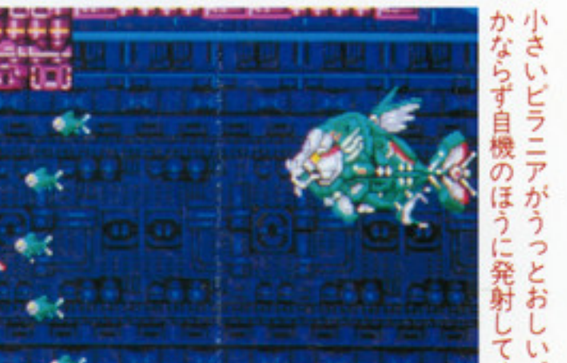
ボスを倒すと、この画面でルートを決定。ラウンドが進むごとに、惑星のゾーン数が増えていくぞ。

核爆弾

各面のいたるところに配置されていて、空中に浮遊しているものと、地面にへばりついているものがある。フタらしきものが開いたときに1発撃ちこむと、画面がフラッシュして敵をすべて全滅させることができる。



核爆弾のフタが開いたら、なんでもいいから撃ち込もう。



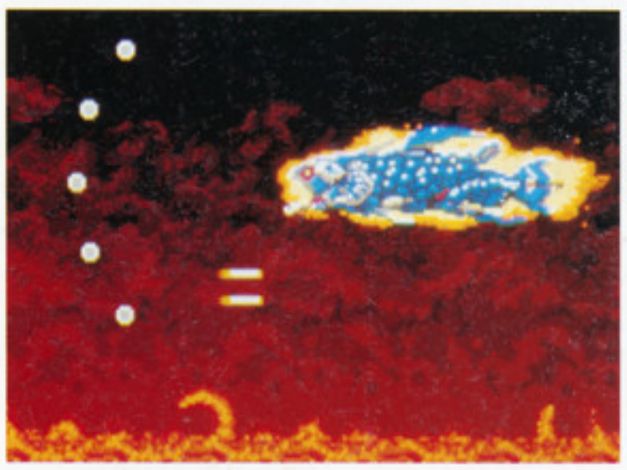
激しい爆発音とともに画面がフラッシュ。ザコは全滅だ。

中ボス

中ボスは全6種類。「ダライアスⅠ」に出ていたボスキャラが、中ボスに格下げされて登場する。なぜか、ビデオゲーム版に出現していたオクトパスが、メガドラ版ではエレクトリックファン（イソギンチャク）になっている。でも攻撃パターンが同じだから、攻略は同じだ。

ファイヤーキングフォスル

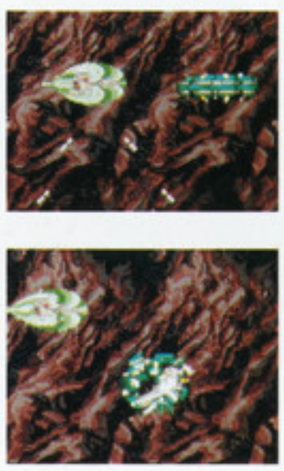
Ⅰ ではAゾーンのボスだったが、Ⅱ では鮫を子分に従えて登場だ。攻撃は5ウェイ弾だけなので、簡単に見切れるぞ。



ひとまわり小さくなったくせに、意外と強かったりするぞ。

グリーンコロナタス

円盤みたいなのが飛来してきたと思いきや、いきなりレーザーとホーミングミサイルをぶちかましてくる。



回転しながら登場し、いきなりタツノオトシゴに変形する。



しっぽと頭の動作はビデオゲーム版とまったく同じだ。

ファッティグラトン

ピラニアがモチーフの中ボスだ。口から吐きだす5ウェイ弾と、子供(？)ピラニアが手強い。

小さいピラニアがうっとおしい。しかも、かならず自機のほうに発射してくる。

ストロングシェル

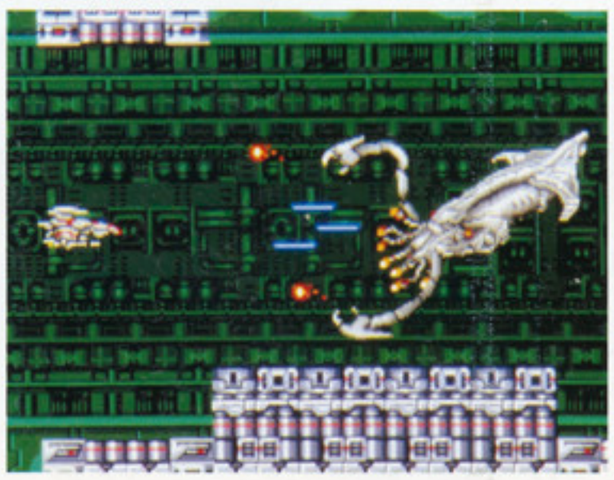
ホーミングミサイルと5ウェイ弾の混合攻撃はあなどれない。しかも、弱点の首を出したり引っ込めたりする卑怯(ひきょう)なヤツ。



弾と弾の間隔がせまくて、バリアをはがされやすい。首が出たら速攻で撃て。

カトルフィッシュ

体の中央からレーザー、3ウェイ弾を出し、長い足からは火の玉が飛び出す。腹のウネリ方が鳥肌モンだ。

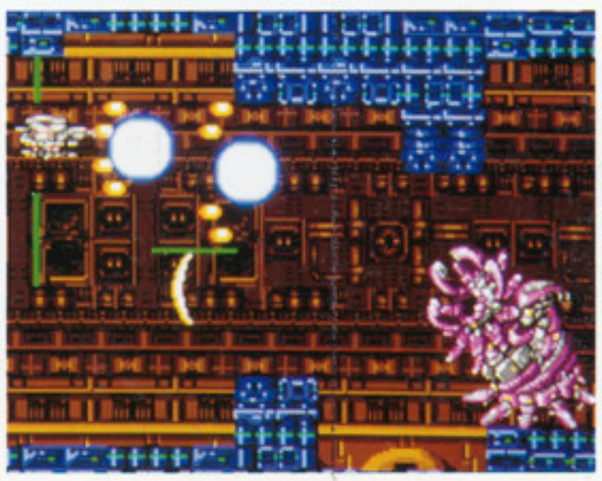


イカの胴体はドクドクと脈うって、リアルな動きをするぞ。

エレクトリックファン

ビデオゲーム版ではいなかったキャラだが、オクトパスの代わりに登場したのだろうか？

攻撃方法はウエーブ弾と普通の弾だ。



「レインボーアイランド」に出るヤツと違って、簡単には倒せないかもしれない。

ちっちゃいけど、あなどれないザコキャラ

たくさんあるザコキャラのなかから、個性的なヤツを一部紹介しよう。プレイ中は見ているひまはないけど、芸の細かいキャラがいて楽しいぞ。

ミカタデカ

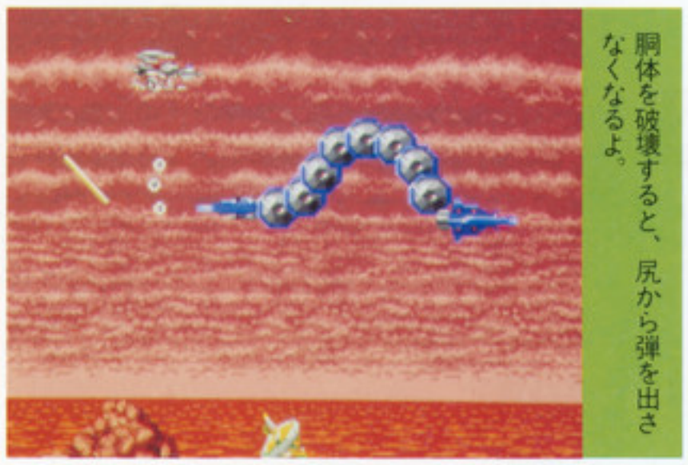
後方から4機の編隊で現れて、レーザーと誘導ミサイルを残して逃げるヤツ。



誘導弾は破壊できるけど、しつこく追いかけてくる。

ウナギ

後方からウネウネときて、尻から3ウェイ弾を飛ばす。体自体は破壊できない。



胴体を破壊すると、尻から弾を出さなくなるよ。

フネヤドカリ

ヤマトの縮小版か？　ヨチヨチと歩く姿は破壊するのをためらわせるぞ。



縁日で売られている、寿命の短いヤドカリを思い出すなあ。

ワ・ガセハ

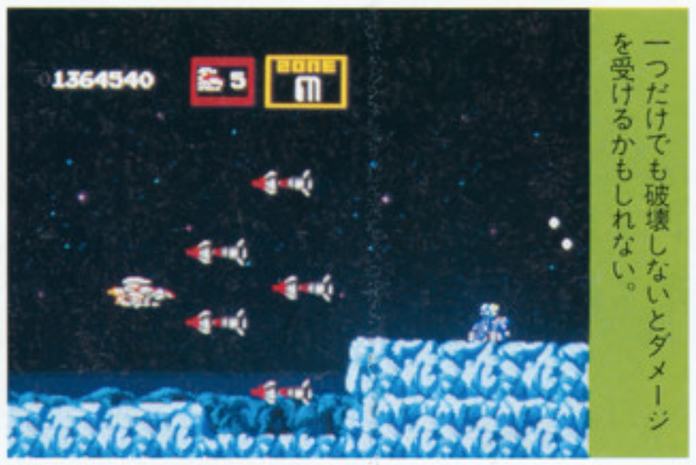
おもに宇宙空間で、下からわいてくる。攻撃はしてこないが、けっこう耐久力がある。



動きが遅いわりに耐久力があるので、ほかのザコを撃てずにイライラするぞ。

サンダー

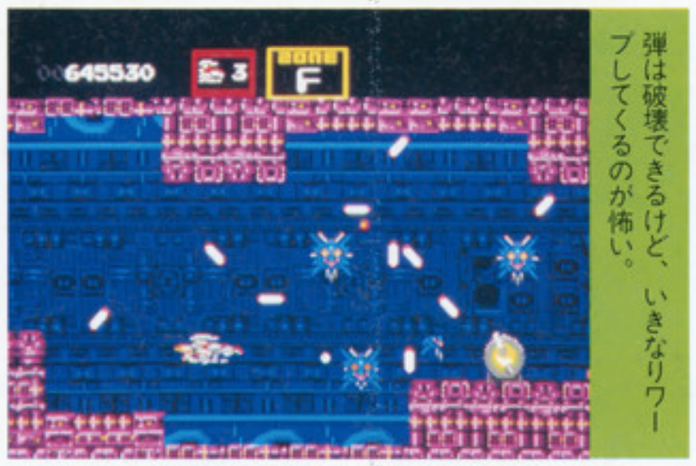
はじめに1機で現れたと思ったら、いきなり5機に分裂して特攻してくる。



一つだけでも破壊しないとダメージを受けるかもしれない。

フェナデカ

何もない空間にワープしてきて、バラバラと弾を吐く。一応弾も破壊できるぞ。



弾は破壊できるけど、いきなりワープしてくるのが怖い。

ゾイドビック

こいつの弾は自機を直接狙ってこないが、見てのとおり、よけるのが大変だ。



先に弾を撃たれると、もうパニック状態だ。しかも耐久力が大きい。

スレイドデカ

動きが速いうえに、攻撃も激しい。かなり先のゾーンにしか出ないが、強敵だ。



パワーアップがないと破壊は困難。そのときは死を覚悟するのみ。

エアバイク

よく見ると小さな人が乗っている。撃たれるために出てくるような、あわれなヤツ。



彼らは何が悲しくて、こんなに貧弱なエアバイクで特攻するのか？

コブラ

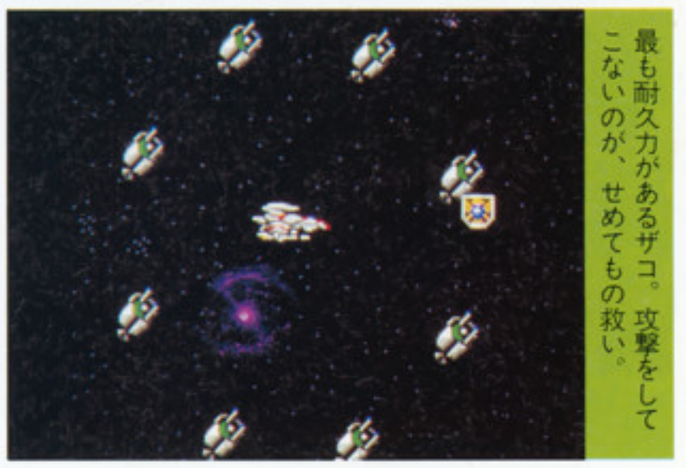
地球にのみ出現。ヒューイコブラのことかな？　数にまかせて取り囲むのが得意だ。



いかん、囲まれてしまった。このままでは、なぶり殺しにされてしまう。

エイセイ

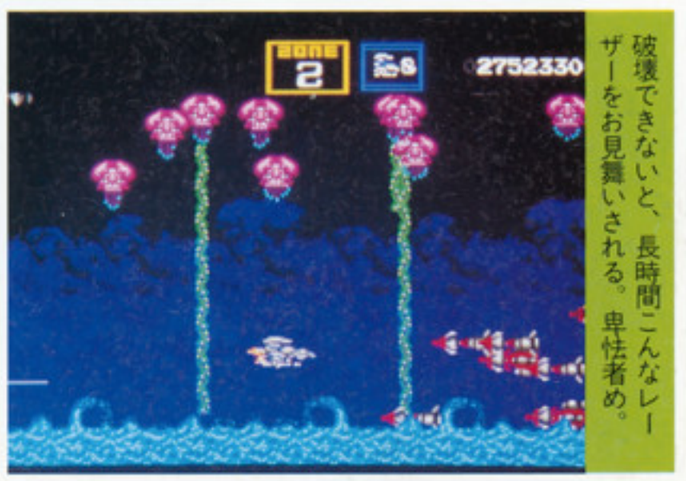
単に回転しているだけなのだが、異常に耐久力があって、ほかの敵を撃ちにくい。



最も耐久力があるザコ。攻撃をしてこないのが、せめてもの救い。

ウトーカ

自機の真上にくると強烈なレーザーを出す。パワーアップがないと対抗できないかも。



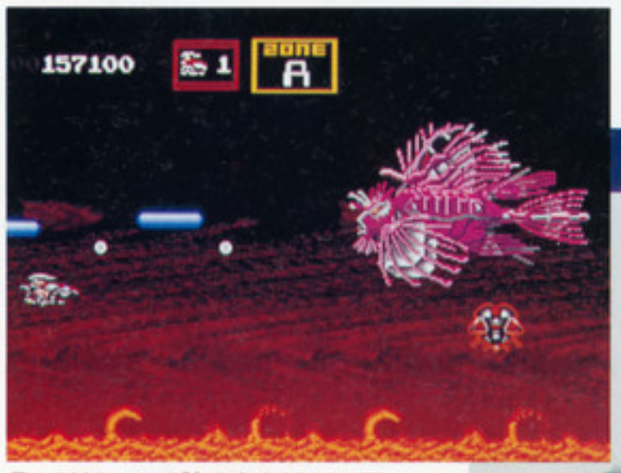
破壊できないと、長時間こんなレーザーをお見舞いされる。卑怯者め。

ダライアスII

海洋気分が味わえるステージボス

ハイパースティング

あまりなじみのない、ミノカサゴがモチーフのボスだ。同時に出現する核爆弾を破壊すれば楽勝だ。余裕があったら、こいつのヒレの動きを見てやってほしい。なかなか憎めないものがあるぞ。



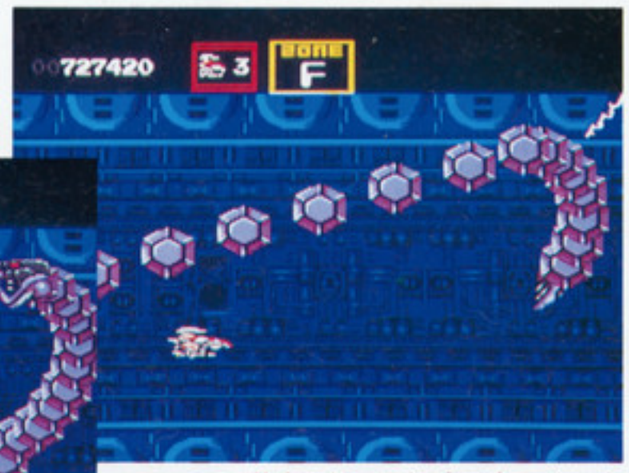
見かけはハデで強そうだけど、正面に位置しなければ大丈夫。



まともに戦うよりは、核爆弾を使ったほうが楽だ。

ドリオサーム

ビデオゲーム版と同じくクニャクニャと大暴れ。「ダライアスⅡ」のなかで一番ハデな動きをするが、あんまり強くないので、なぶりものにするのが楽しいぞ。一応書いておくけど、これはミミズじゃなくてウツボだよ。



誘導弾を出してくるが、それはたいして怖くない。



体当たりのほうがやばいのだ。しかも、体が頭に追いつかない？

レッドクラブ

目にも鮮やかな赤いハサミは、10本とも別々に動くという芸の細かさだ。ビデオゲーム版よりも、吐き出す泡の量がひかえめな感じだが、強いことに変わりはない。足を取ると怒って(？)ますます強くなる。



ハサミはビデオゲーム版よりデカくなって、自機を吸いこむのだ。



ええい、ジタバタするな。あ、もうできないか。

アロイランタン

アンコウの頭がアップになったやつだ。頭でヒラヒラしている部分の動きが、なめらかで気持ちいい。これを撃つと放射状の弾をまき散らすので、連射は禁物。口からのレーザーは、よほどマヌケでなければ当たらないぞ。



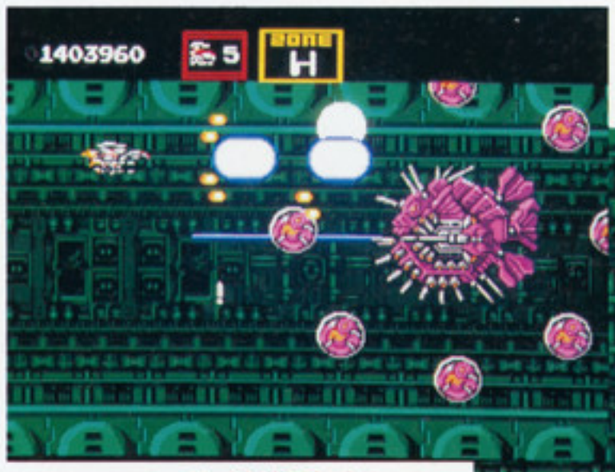
頭の先から出る弾を撃たないように狙おう。



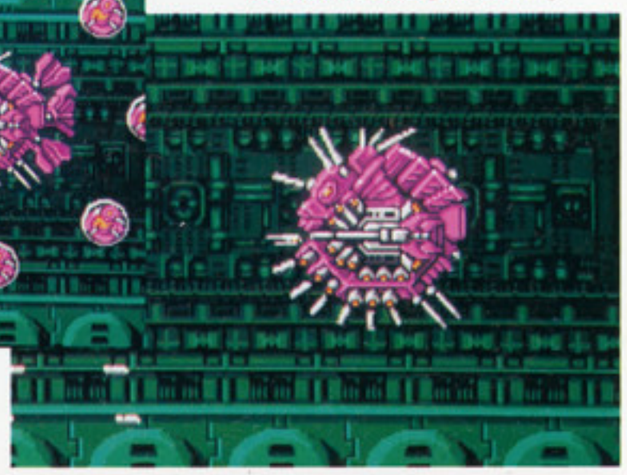
ちょうちんを破壊したら好きなようにいたぶってやろう。

スチールスピン

これってフグかな？　体のまわりで卵を回転させて防御しているが、一応破壊できる。ヒレをとって丸裸になると、こんなにあわれな姿になる。しかし、情けは無用だ。後ろにまわって倒してしまえ。



やたらとカタい卵が高速回転する。レーザーには気をつけろよ。



卵だけではあきたらず、ヒレまで壊していじめるなんて……。

ヤマト

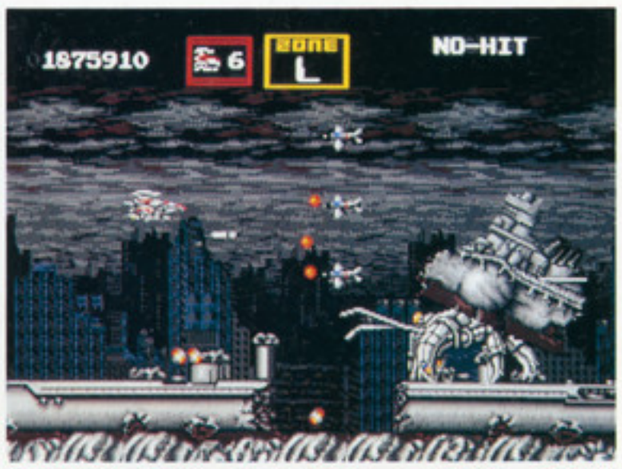
ゾーンが地球のときに出現する。最初はただの戦艦なのだが、一定時間たつと中央がドクドクと脈うって、次の瞬間ヤドカリ型のボスが飛び出すのだ。インパクトの強さは、文句なしにこいつが一番だね。



戦艦大和がボスなのかと思っていると、中心部がドクドクしてきた。



シャカシャカっという足の動きも、見ていて気持ちがいいぞ。



中央が沈んだ瞬間、ヤマトがギャーンと登場。この演出はビデオゲーム版とまったく同じだ。すごすぎるぜ！

見ているだけでも楽しいボスたちだが、どいつもこいつも激しい攻撃をするので、ボーッとしてはいられない。水族館でもこれだけの種類をいっぺんに見られないんじゃないかな。
ボスキャラの動きは、すでに書いたとおりビデオゲーム版と同じになっているが、一部違っているものもあるので各キャラごとに説明しよう。

グランドオクトパス

タコは、メガドラ版では本体が固定されてしまったが、攻略が簡単になっていたりはしない。子タコ、孫タコのいやらしさが、そのままだからだ。そうそう、ギーガー風の背景も忘れずに見てね。



3つの足がそれぞれ別に動く。ちらつきもほとんど出ない。



大タコが中タコを出し、中タコが小タコを出す。足もしっかりある。

リトルストライプ

最終面ボスのなかでは最も弱いやつだ。とはいっても、卑怯なほどに幅の広いウエーブ弾には、あっさりとアームがはぎ取られてしまう。体よりでかいヒレの動作も細かくていいのだが、見ているヒマがない。



ウエーブが広いけど、最終面のボスにしては、そんなに強くない。



あまりねばっていると、永久パターン防止のためにヤズカが出る。

バイオストロング

生理的嫌悪を感じそうな最終面ボスだ。最初は小さい玉がフワフワと浮いていて、そのうちの一つがいきなり巨大化してビックリさせる。大きくなったときにしかダメージを与えられないのだが、小さいうちはどこにいるかわからないのだ。



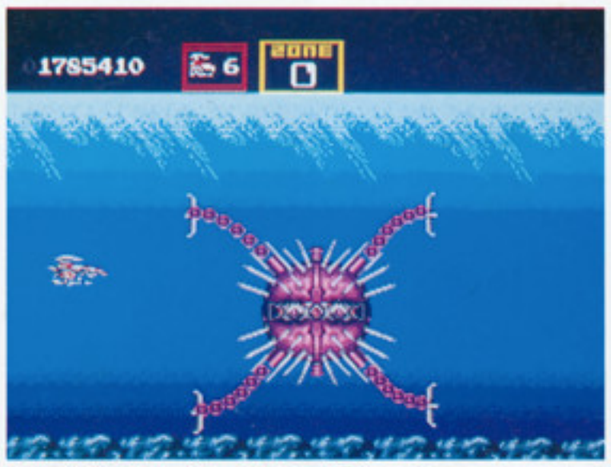


いくつも出現する小さな玉。どれがボスになるのだ。

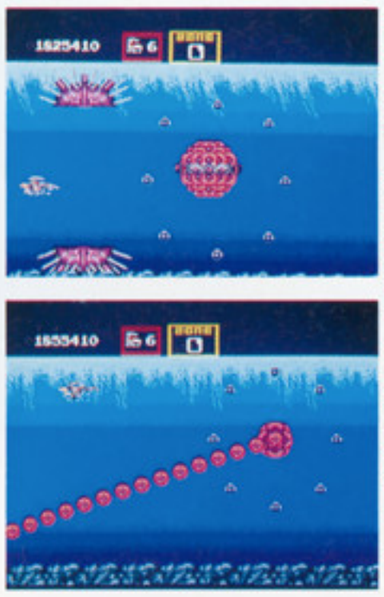
巨大化した瞬間だ。こうなるまでは、どれが本体なのかわからない。

リーダイン

はじめて戦うとてこずるのが、このウニ型ボスだ。4本の足を自在に振りまわすので、早めに破壊しないとダメージをボロボロ受けるぞ。足を取ってもまだ安心してはいけない。恐怖はこれからなのだよ……。



上から登場したあと、4つの足をビュンビュン振りまわしてくる。



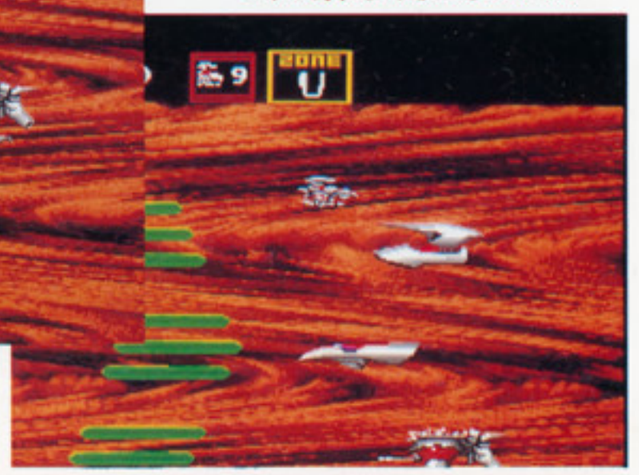
足を取ると、カラをはずし本体を破壊したら触手が。そしてサンドイッチ攻撃だ。もうかんべんしてよー。

マザーホーク

一見、シルバーホークが巨大化したのかと思うだろうが、これも最終面のボスなのだ。シルバーホークと似たような攻撃のほかに、機体の一部をブーメランのごとく飛ばしたり、ローリングする弾を撃ったりする。



自機のパワーアップ状態と同じショットで攻撃してくる。



3つに分裂してレーザーを発射。こりゃあ、よけきれないかな？

ネホノジア

こいつはビデオゲーム版のキラーヒジアが、バージョンアップしたものらしい。最初に頭が登場して、そのあとに画面外から体の部品がきて合体する。おもな攻撃方法は口から吐くレーザーと、骨を飛ばすことだ。



ボスが左に行ったので、自機が旋回している。



こうして合体と分裂を繰り返す。



小骨にも耐久力があるのでパワーアップがないと、よけるしかない。

ダライアスII

変化に富んだ背景が、雰囲気をかもし出す

背景はゾーンが違えば、惑星が同じでもまるで別なときがある。ここでは代表的なものをいくつか紹介しよう。それから、写真ではわからないと思うが、洞窟では背景が驚異の5重スクロールをするぞ。

太陽

太陽が舞台なのはAゾーンだけだ。ときどきマグマのかたまりが連続して吹き出してきて、触れるとダメージをくらう。



うっかりして、マグマにつっこまないように。

宇宙

障害物が何もないのは、動きやすくていいけど、背景に星しかないのはさびしいんじゃないかい？



はるかかなたに、星雲が見えるだけなのは少しさびしい。

海

おお、青い空に白い雲がさわやかだね。敵の弾も見やすいくていいんだけど、けっこう難しいゾーンだ。



すがすがしい背景だねえ。見ているヒマはないけど……。

北極

太陽とは正反対の、シルバーホークも凍ってしまいそうな氷の世界だ。おまけにレーザーが行く手をはばむ。



すべてのものが凍りついている。バナナで釘が打てそうだ。

月面遺跡

おっと危ない。このように、巨大な針がいきなり飛び出すこともあるぞ。しかも、破壊できなかったりする。



地面のクレーターがムチャクチャにリアルだ。

月面洞窟

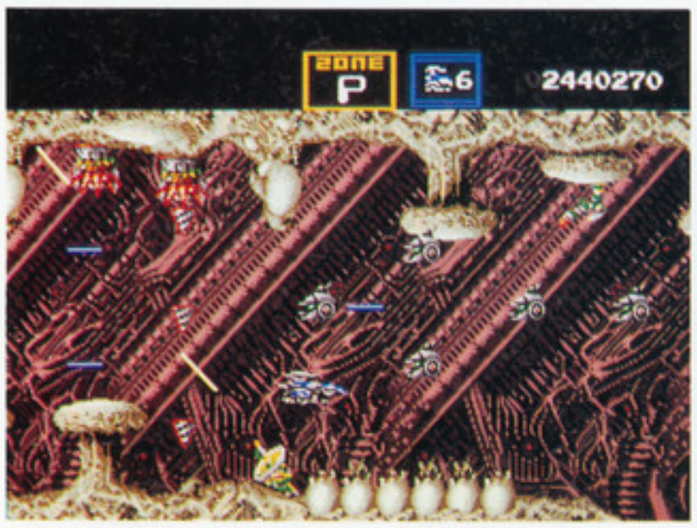
「ダライアスⅠ」をほうふつとさせる背景だ。なつかしいザコキャラのノウコは復讐にきたのかな？



ノウコに追いつめられて、大ピンチのシルバーホーク。

火星洞窟

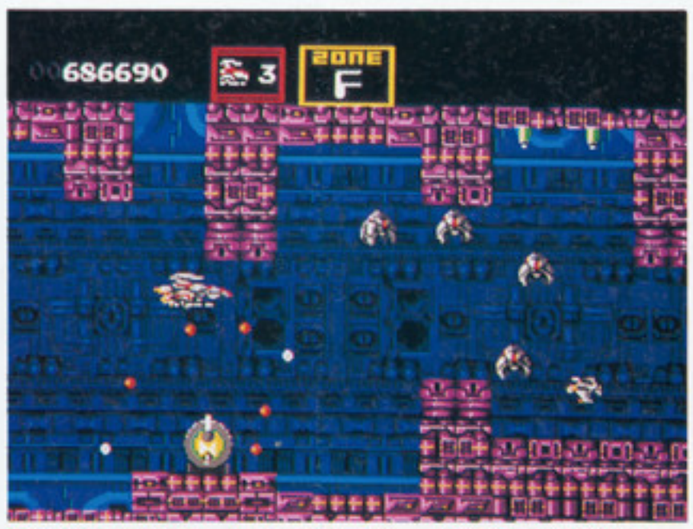
ギーガー風の背景だ。これでエイリアンが襲ってきたら面白いかもね。ここでは出てくるザコの数がはんぱじゃない。



この背景はビデオゲーム版でも、一番印象に残ったね。

金星の洞窟

ブロック状の地形は、ミサイルをさえぎるので、パワーアップしていないと撃てない敵も出てくるぞ。

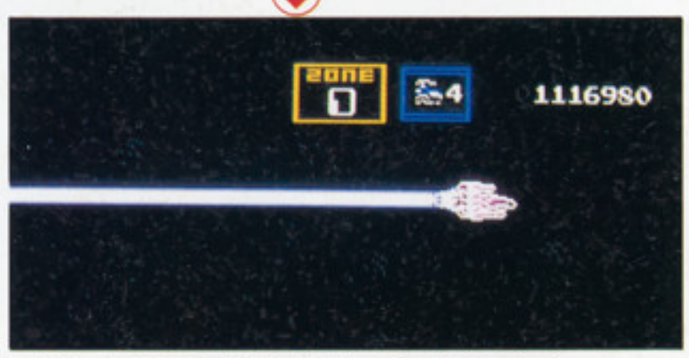


5重くらいスクロールをしていても、処理が重くならない。

クリアデモも忘れちゃいけない



面クリアデモの演出も、削除されたところはなくて、文句なしの完成度だ。



TO BE CONTINUED!

ダライアスⅡ



レインボーアイランドエキストラバージョン

タイトー／10月5日発売／6,800円／ACT

ビデオゲームの名作「レインボーアイランド」がエキストラバージョンで帰ってきたぞ。カラフルで豊富なラウンドが君を待っている！

虹を使いこなしてこそレインボーアイランドだ

虹の使い方は、直接当てて敵を倒したり、移動の足場にするというのが基本だが、これ以外にも、隠れアイテムを出現させることも重要な役割である。

攻撃に関しても、あらかじめまとめて虹を出しておいて、ボディーアタックで虹を崩すことにより、広範囲の敵を倒すことができるのだ。

アイテムでより楽しく遊べる

虹とともに、このゲームを盛り上げてくれるのがアイテム。

虹の飛距離を伸ばしてくれるもの、その場を救ってくれるもの、点数になるものなどいろいろあるので、できるだけ取っておこう。

ダイヤを7色集めることも忘れずに。

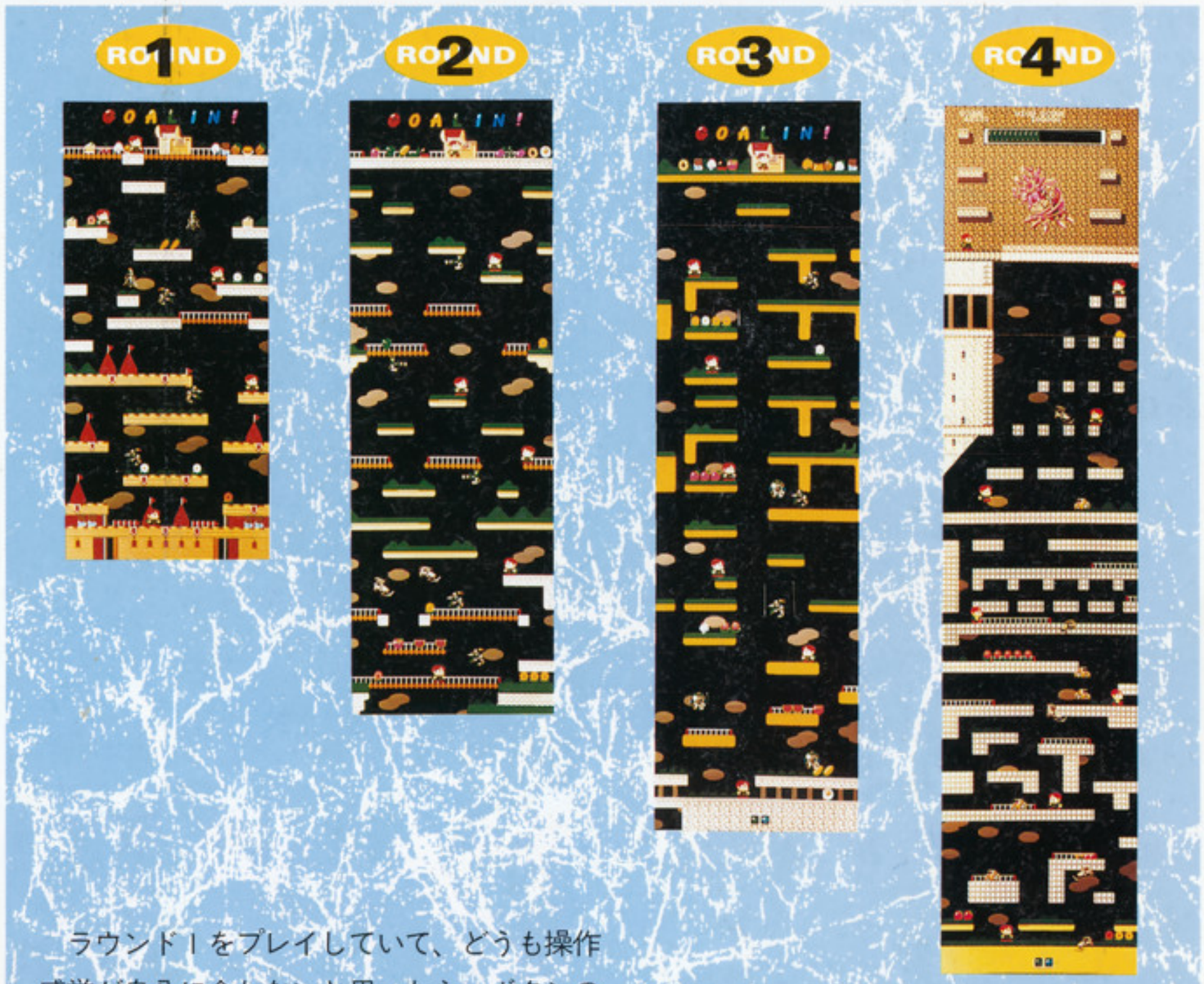
靴	移動速度が早くなる
赤い壺	虹の距離が伸びる（3倍まで）
黄色い壺	虹を連射することができる
赤い星	全方向に星が飛び、敵を倒す
黄色い星	上半分に星が飛び、敵を倒す
ダイヤ	7色すべてを集めると……？

ダライアスワールド ROUND 1~4

まず、手はじめはダライアスワールド。各ラウンドのマップには極端なものはなく、広さもたいしたものではない。

また敵の数は少なく、攻撃も激しくないので難易度は低いのだが、無造作に敵を倒していると、7色のダイヤを全部そろえることができなくなるので注意すること。

ダイヤの色は倒した敵の落ちた場所によって決まるので、研究してみよう。

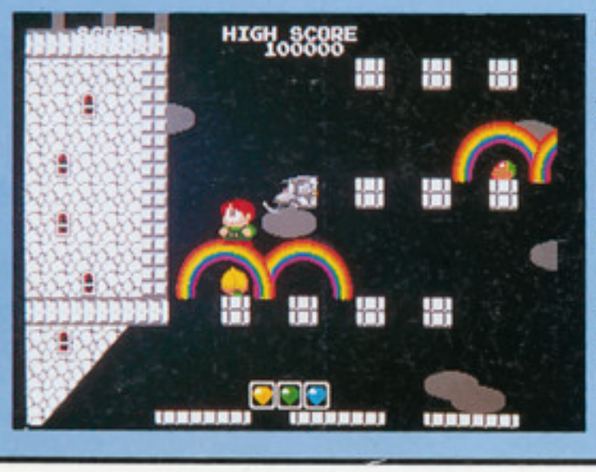


ラウンド1をプレイしていて、どうも操作感覚が自分に合わないと思ったら、ボタンの設定を変えてみよう。初期設定はAボタンが虹の発射、Bボタンがジャンプに設定されている。こういった設定ができるのも、メガドライブならではといったところ。

足場が決め手

全体に簡単なワールドだが、とりあえず注意するところは、写真のように足場が少ないところでの敵の倒し方。

いったん止まって、敵の動きをつかみ、足場を確保して確実に倒そう。自信がなければ下まで降りてしまってもいいんじゃないだろうか。

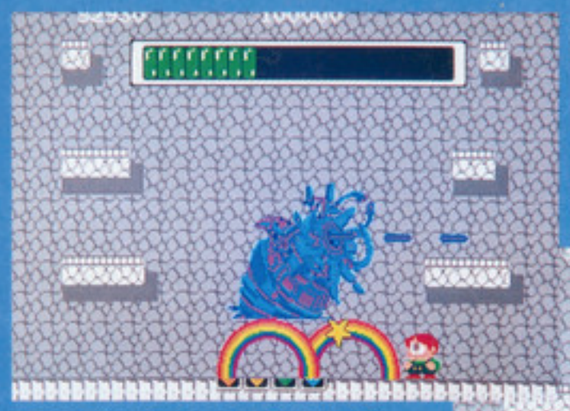


下手にジャンプするよりは、虹の端まで使って動いたほうがいいよ。

エレクトリックファン

　このボスは一番下にいればボス自体には当たらない。これを利用して左右に動き攻撃をしよう。また、このボスはゆっくりとした弾を吐いてくるが、よく見て左右に移動すれば簡単によけられる。

　ここで注意するのが、虹の出しすぎ。余分な虹が残ることで、一番下のポジションを取れなくなり、弾やボスに当たってしまう確率が高くなってしまう。余分な攻撃は避けよう。



垂直に降りてきたところに攻撃をくわえ、右に移動する。



弾を撃ってきたら、避けながら左へ移動。



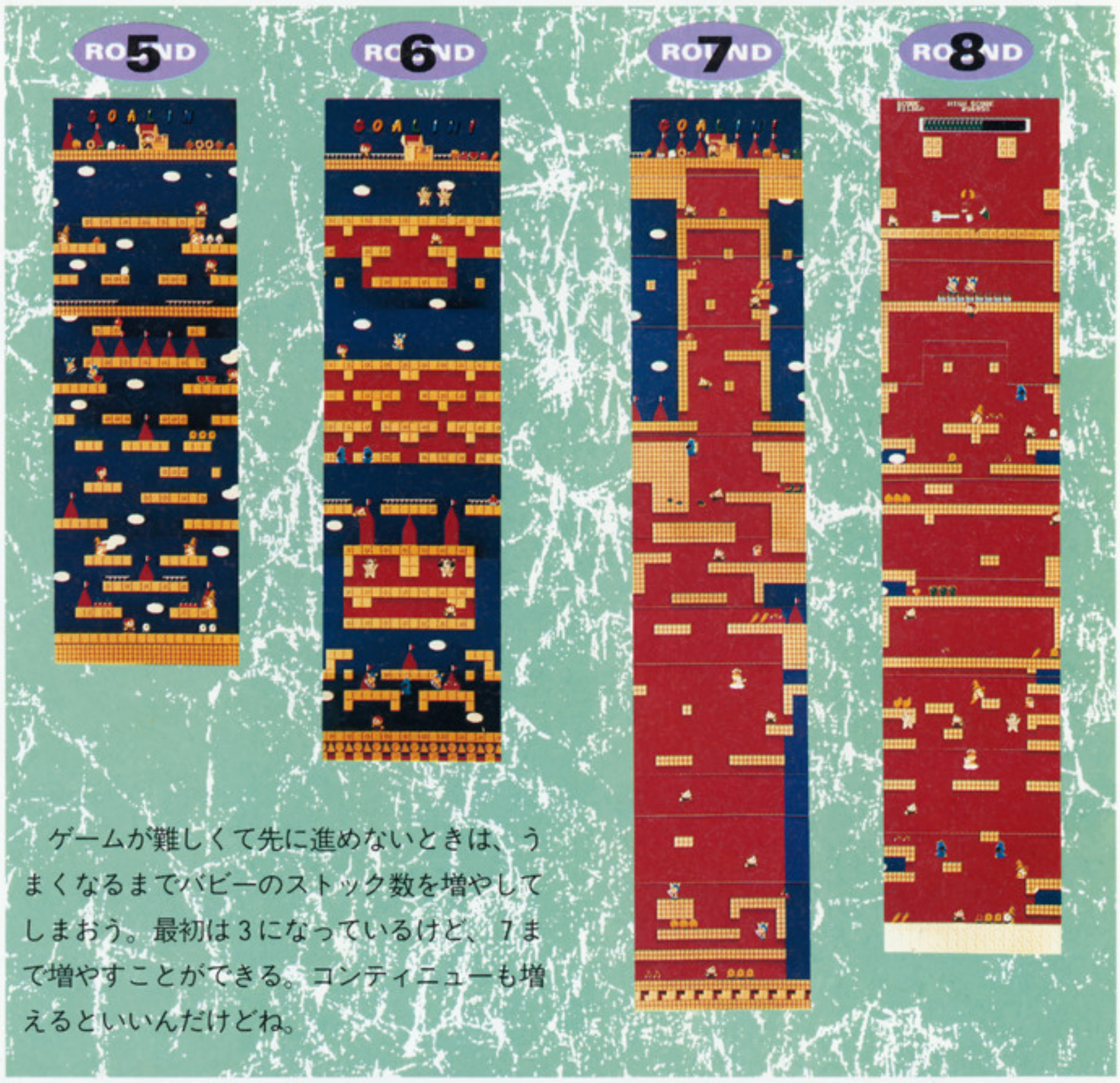
レーザーを撃ち終わったら、ふたたび右側にまわって攻撃、というパターンがある。

マジカルアイランド ROUND5~8

　2つめのワールドはマジカルアイランド。敵の数、攻撃ともにダライアスワールドと同じような感じで、それほど難しくない。

　ただし、足場のない空間が多くなっているので、虹を使って登っていくことが多くなる。

　早くクリアしようとして、虹を連射できるアイテムを取ったときなどに勢いよく登っていって、出会い頭で敵に当たってしまうことがあるので注意してくれ。

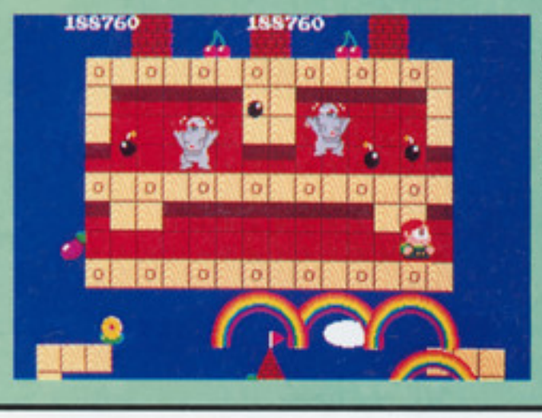


　ゲームが難しくて先に進めないときは、うまくなるまでバビーのストック数を増やしてしまおう。最初は3になっているけど、7まで増やすことができる。コンティニューも増えるといいんだけどね。

2匹の爆弾野郎に注意

　あえてポイントをあげれば、この敵キャラ。爆弾をまきながら飛び跳ねる2匹の敵だ。

　タイミングが悪いとなかなかスキが見つからずに攻撃できなくなることがあるので、あせらずに待つことも一つの手だ。

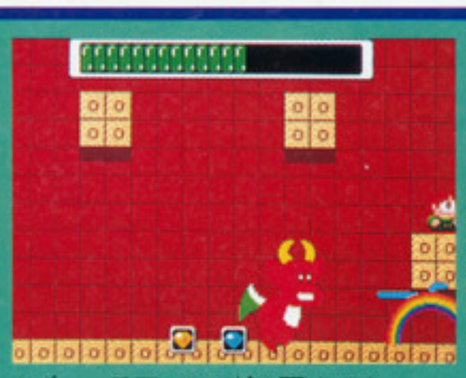


爆弾をまきながら飛び跳ねる敵2匹。虹を使ってサイドから攻撃するのがいいかも。

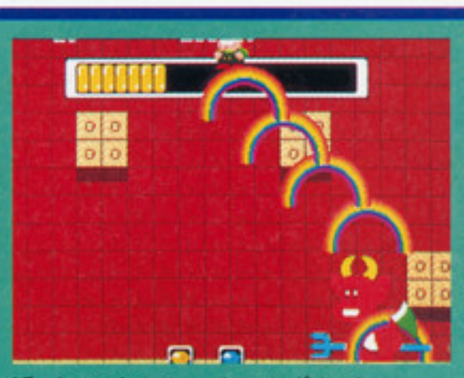
スーパーデビル

　フォークのような槍(やり)を投げてくるボス。自分と槍のY座標が一致すると槍が飛んでくるので、あまりボスに近づかないほうがいいだろう。

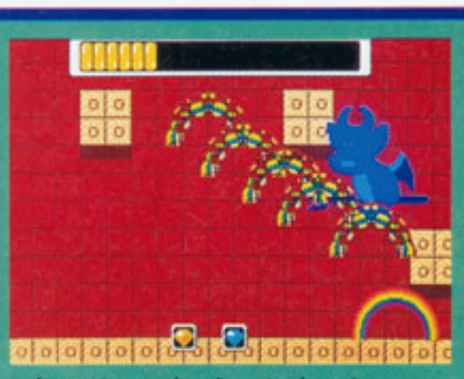
　こいつに対しては、直接虹を当てて攻撃するよりも、左右にある足場を利用して頭上からまとめて虹を崩したほうが安全で、効果的にダメージを与えられる。



まず、一番下にいて槍が飛んできたらここへ。



近づいてきたら、すかさず上がって……。



一気にドーン！　うーんボンバー感覚。

　ただし、虹を崩して降りるときに、ある程度の距離をとっておかないと槍の攻撃に当たってしまうので、慎重にいこう。

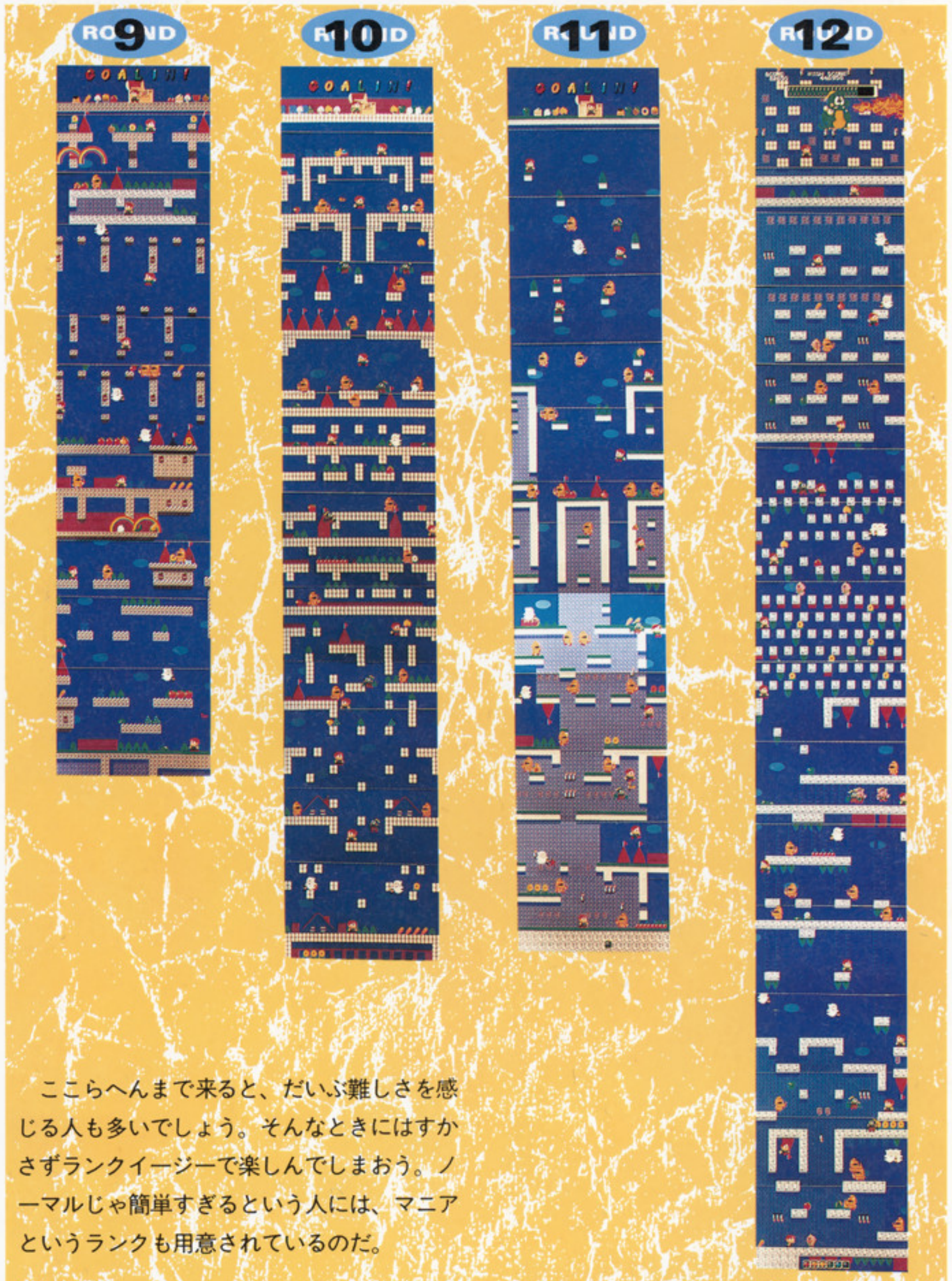
ドラゴンアイランド ROUND9~12

ここまで来ると「レインボーアイランド」って簡単じゃん、と思った人も多いのでは？

しかし、「レインボーアイランド」の難しさはこのワールドから始まるのだ。

弾を撃ってくる敵などが出てくるので、安易にプレイしていると痛い目にあう。単体ではたいしたことのないオバケやスライムといった敵も、まとめて出現すると手ごわい。

虹の使い方によっては、自分を苦しめることになるかもしれないぞ。



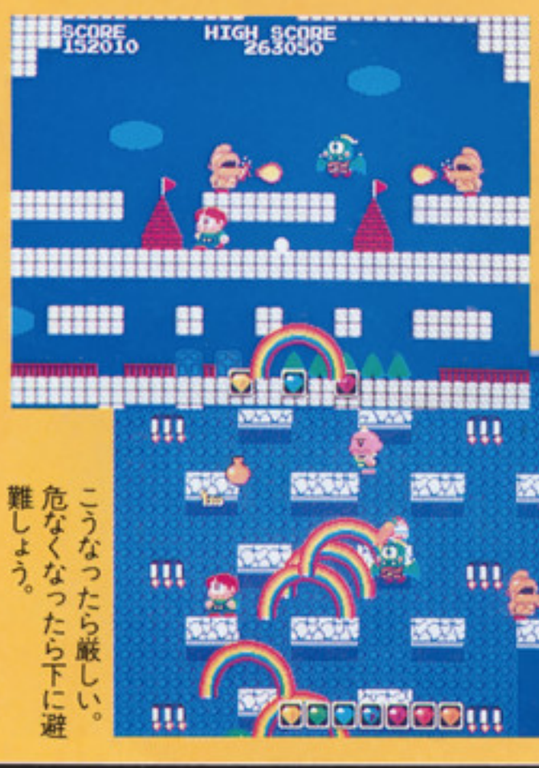
ここらへんまで来ると、だいぶ難しさを感じる人も多いでしょう。そんなときにはすかさずランクイージーで楽しんでしまおう。ノーマルじゃ簡単すぎるという人には、マニアというランクも用意されているのだ。

鉄仮面とドラゴン

ドラゴンアイランドでやっかいなのが、弾を撃ってくる鉄仮面とドラゴン。

鉄仮面のほうは左右にしか弾を撃ってこないので、虹を出したりジャンプすることで避けられるが、ドラゴンのほうは自分を狙って弾を撃ってくるので手ごわいぞ。

こいつらがいっしょに出現する場所は、心してかかろう。



このくらいはまだ簡単なほうだ。

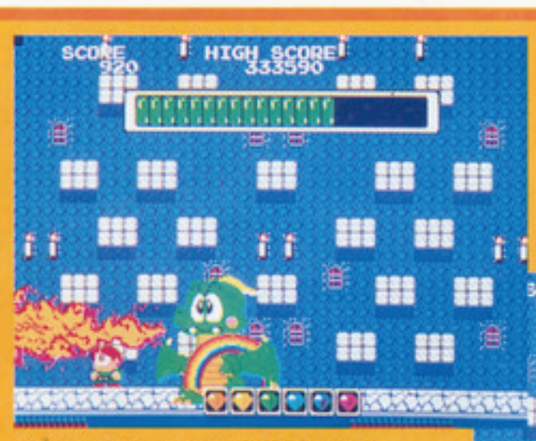
こうなったら厳しい。危なくなったら下に避難しよう。

スーパードラゴン

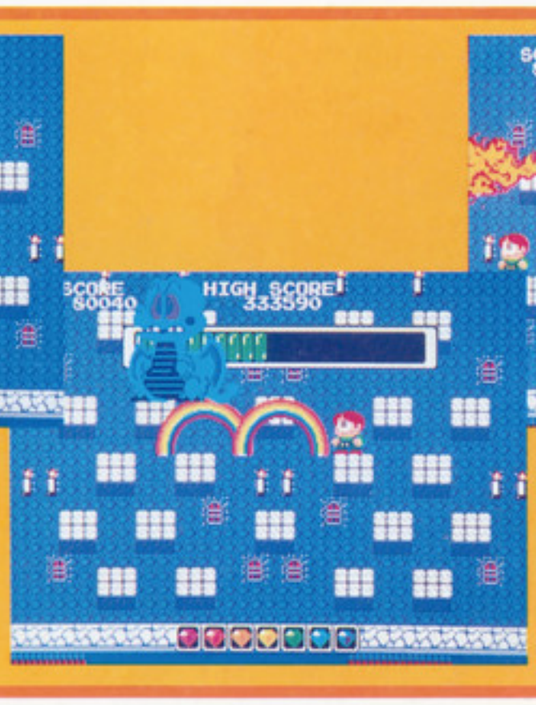
このワールドのボスは、まさしくドラゴン。画面内を移動しながら、ときどき炎を吐いてくる。ここでも一番下にいれば炎には当たらない（ボスには当たる）。

足場を利用して、こまめに移動しながら少しずつ攻撃を与えるといいだろう。

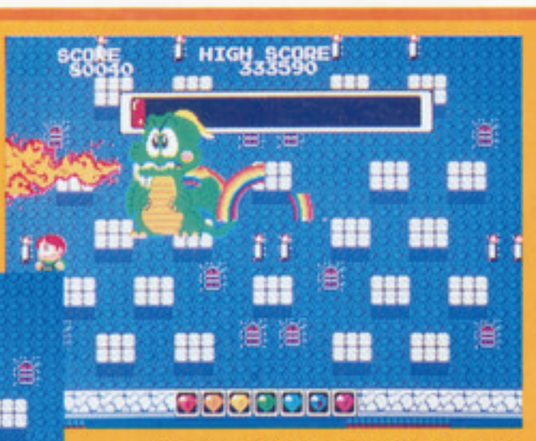
ポイントとしては、画面隅に追い詰められないことと、ドラゴンの口と一直線に並ばないようにすることだ。



このとおり、下にいれば炎には当たりません。



後ろからの攻撃はいたって安全。



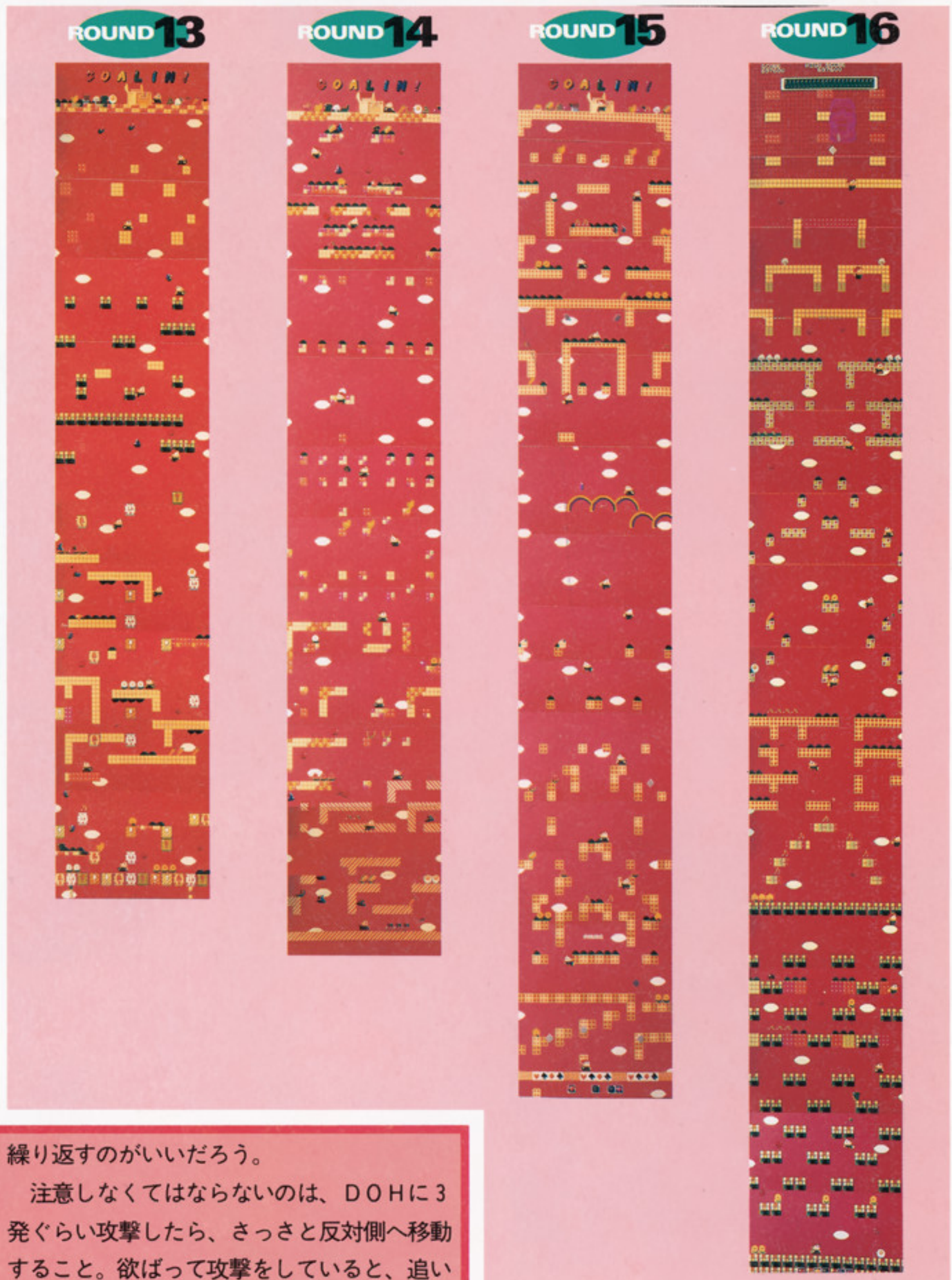
おっと、危ない。追い詰められたら終わりだよ。

ドゥアイランドROUND 13〜16

ドゥアイランドは、おなじみの、元素や数学の模型をモデルにしたような敵が出現する。

攻撃パターンは自分に向かって突っ込んでくるものと、規則的な動き方をしているものの2種類がいる。

普通の場面ではそれほど難しくないので、落ち着いてプレイすれば大丈夫だが、足場のないところでは強敵となる。



なんにもない空間

このワールドには足場のない空間があって、当然ながら虹で登っていかなくてはならない。

とにかくばんばん登っていけばいいのだが、ところどころに敵の出現するポイントがあり、うまく進まないと敵に当たったり、虹を崩して下まで落ちてしまうので要注意！



気持ちよく登っていると、こういった敵に当たってしまうことがある。



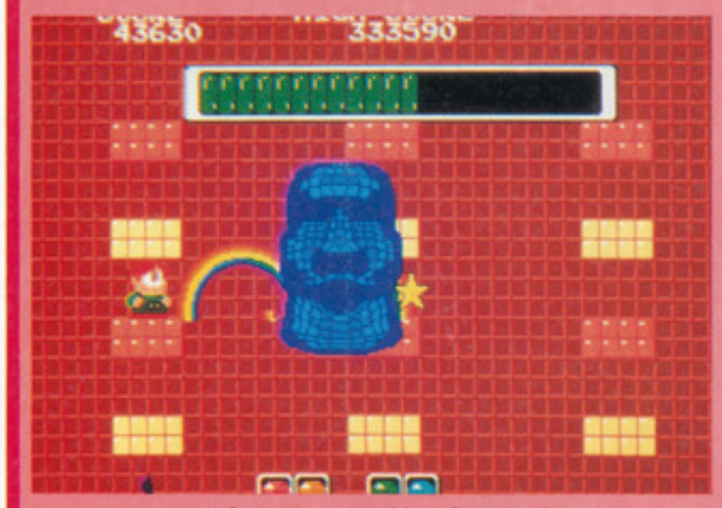
運がいいと、そのままいけることもある。

DOH

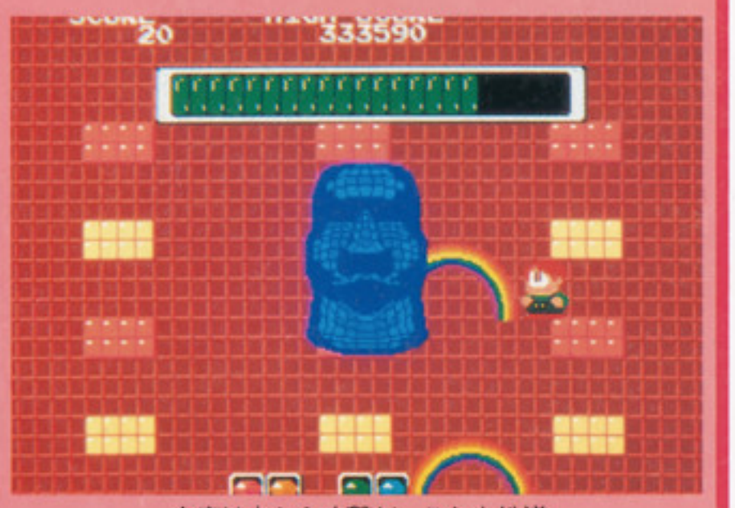
アルカノイドのボスといえば、お決まりのＤＯＨ。一定の高さを保ち、左右に移動しながら、ホーミングっぽい弾を吐いてくる。

左右にある足場の2段目から地道に攻撃を繰り返すのがいいだろう。

注意しなくてはならないのは、ＤＯＨに3発ぐらい攻撃したら、さっさと反対側へ移動すること。欲ばって攻撃をしていると、追い詰められて弾に当たる確率が高くなってしまうのだ。



まずは、左から攻撃。近づいてきたら下からまわり込んで。



今度は右から攻撃だ。これを地道に繰り返しましょう。

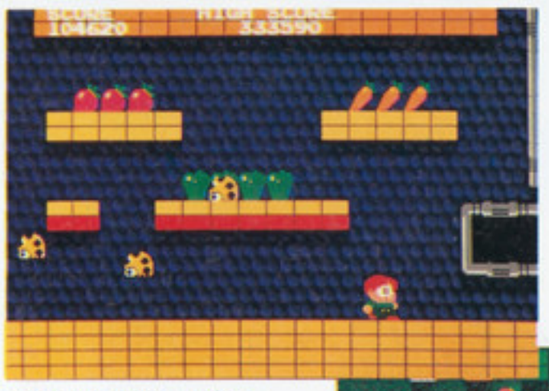
このゲームにはオリジナルモードという簡単に遊べるモードが用意されている。エキストラバージョンが難しくて手に負えないという人はこっちで遊んでみよう。ただし、簡単になったのはいいが、ボスの登場するワールドが変更されていたり、登場しなくなったボスもいるのだ。

インセクトアイランドROUND 17〜20

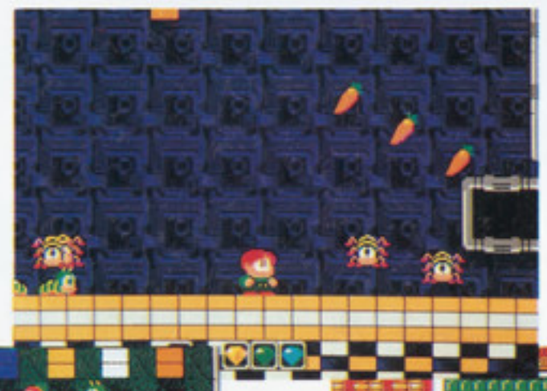
インセクトアイランドとは、昆虫の世界ということ。蜘蛛(くも)やイモ虫などをはじめとして、いろいろな昆虫が攻撃をしてくる。

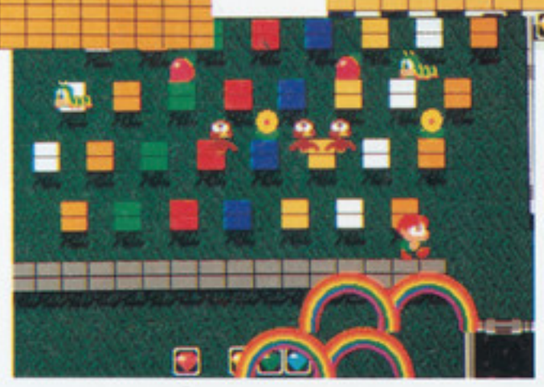
特徴としては、出現数が多いことと攻撃がいやらしいこと。何匹かまとめて出現することもたびたびあるので、素早い判断力と確実な操作を要求される。

ボスは“スーパーくもんが”。上下左右に移動し、蜘蛛の巣を降らせて攻撃してくる。ギリギリのところでかわすテクニックが必要になるぞ。



テントウ虫は、いたって簡単に倒せる。


この蜘蛛は動きが早くて、連続して降りてくるのでやっかいだ。


なぜか鳥がいる。こいつは強敵なので、気をつけよう。

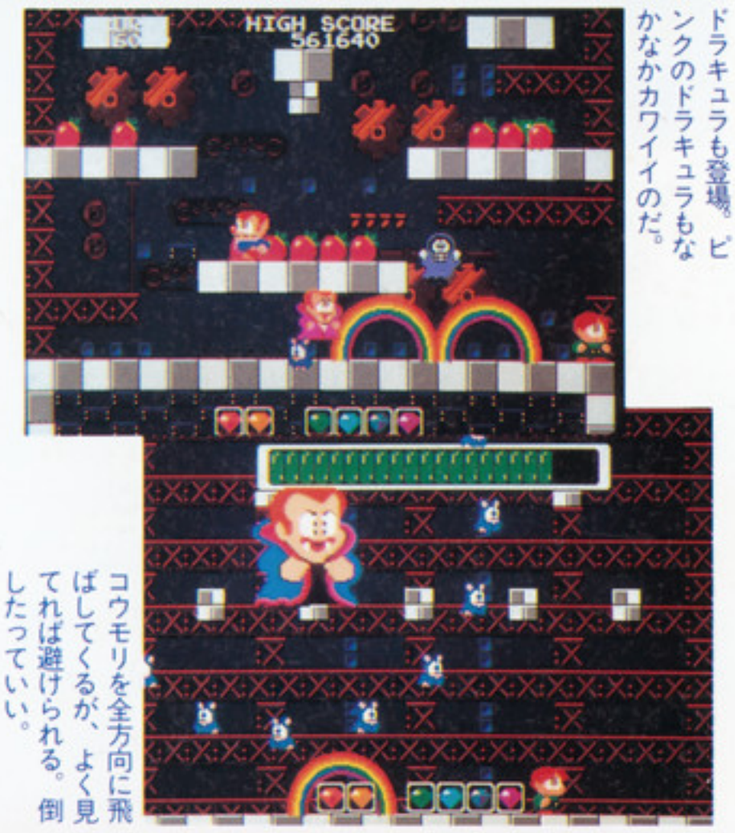

降ってくる蜘蛛の巣は、虹で消すことができる。

モンスターアイランドROUND 21〜24

かわいいドラキュラたちが、次から次へと敵となって襲ってくる。

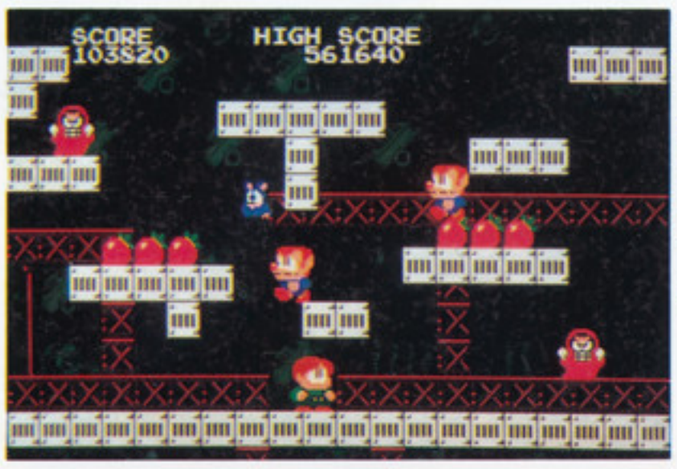
弾を撃ってくる敵はいないのだが、自分のまわりを囲んできたり、進行先にまわり込んでくる敵が出現するので、素早く確実に倒すテクニックが必要となってくる。

ボスはかわいい“スーパードラキュラ”。動きながら、全方向にコウモリを飛ばして攻撃してくるが、飛んでくるコウモリは倒すことができるので心配なし。ボスが画面の下に着いたところで攻撃すれば、それほど苦労せずに倒せる。

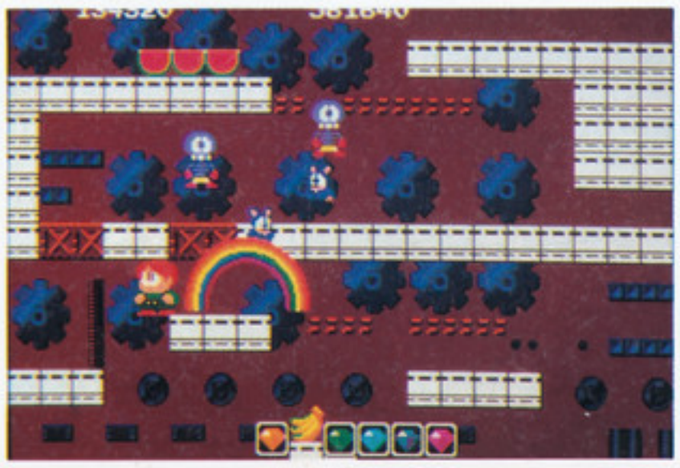


ドラキュラも登場。ピンクのドラキュラもなかなかカワイイのだ。

コウモリを全方向に飛ばしてくるが、よく見てれば避けられる。倒したっていい。



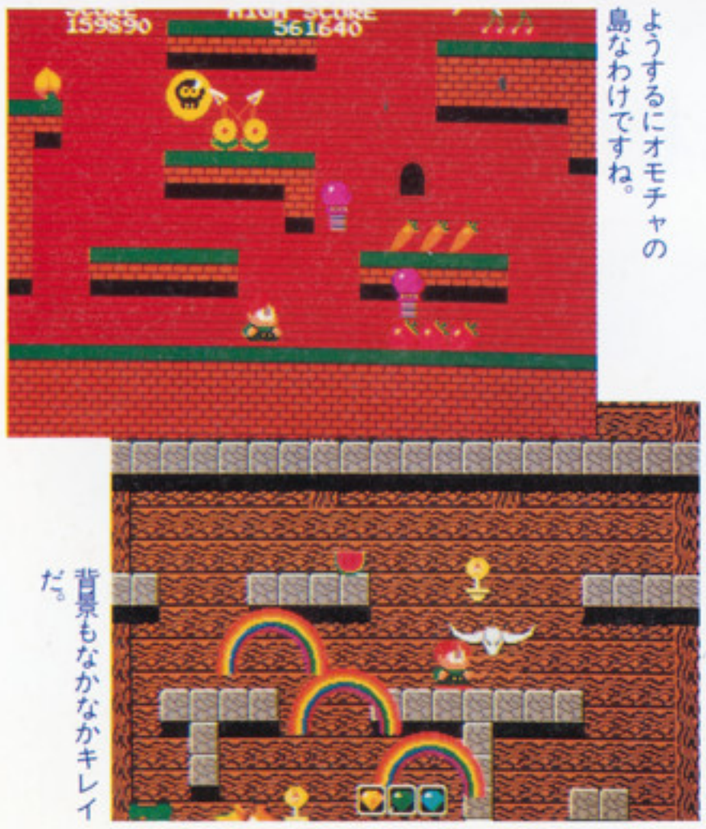
本当は怖いキャラクターだけど、かわいく描いてあってよい。


ドクロとかコウモリの複合攻撃は嫌だなあ。

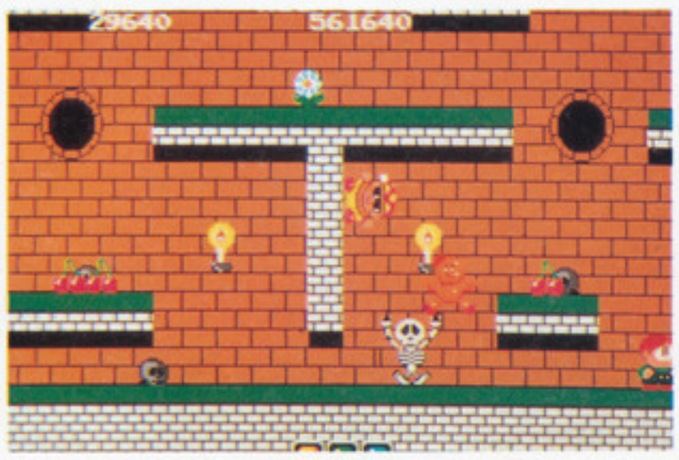
トイアイランドROUND 25〜28

モンスターアイランド同様、敵の攻撃が激しい。タイミングをずらしての虹渡りや突き上げての虹崩し、ジャンプ途中で方向を変えての攻撃などのテクニックを頻繁(ひんぱん)に使いたいところ。ジョイスティックがないとちょっとつらいかな？

ボスは“スーパーぴえろん”。ぐるぐると回転しながら、小さな分身を全方向に飛ばしてくる。スーパードラキュラと違い、飛ばされた分身は画面内を反射しまくるので、非常につらい。攻撃と避けることの2つを同時に行わなければならないのだ。

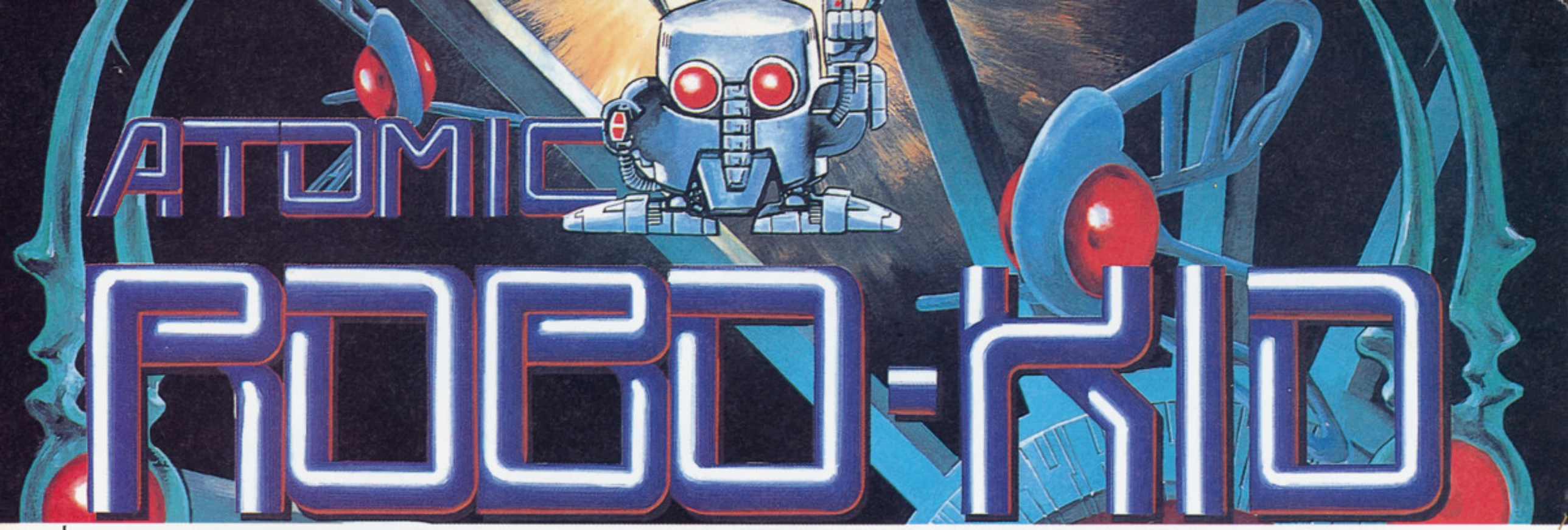

ようするにオモチャの島なわけですね。

背景もなかなかキレイだ。



これは、ピエロンとぬいぐるみかな？


画面内がパニック！ 倒しても、次から次へと出てくる。





アトミック・ロボキッド

トレコ／11月発売予定／6,800円／SHT

カワイイけどとっても強い子供ロボットが、近未来を舞台に大活躍する痛快シューティングゲーム。今回は重要部分のMAPつきで一挙に11ステージを紹介しよう。

アーケードも真っ青のリアルシューティング

前号までの紹介でこのゲームの雰囲気はわかってもらえたと思うので、今回はグッとふみこんで細かい部分を紹介していきたい。まずオプション機能として、難易度を残機数とコンティニュー回数によって3段階に調節できるようになっている。ラウンドは全部でACT25まであるが、分岐点が設定してあるので実際のステージ数は33というメガドラの中でもトップクラスの多さだ。さらにスゴイのは各ステージのグラフィックが実に凝っていて、近未来の雰囲気を見事に表現しているということ。またSHT(シューティング)ながらキャラのアクションもアーケード並の細かさで、ロケット推進を止めたロボキッドが小さな足をせっせと動かして歩く姿はユーモラスでさえある。

となれば、当然のことながら難易度のほうもかなり高く、スクロールステージでは1番いてほしくないところに敵を配置してある。また対戦モードで戦う敵にいたっては、人工知能を積んでいるのかと思うほど巧みに動いて攻撃をしかけてくるのだ。このゲームがかなり長く楽しめることはまず間違ない。

とにかくこのゲームは1ヵ所だけ特別に目立つハデなウリというものがないが、いままでのSHTと比べてみるとかなり独特の雰囲気をもった異色作であることがわかるはずだ。



オプション画面。3つの難易度が選べるが、残機数が変わるだけで難しさに変化はない。



暗い洞窟だけではない。このような風景もあるのだ。ダブルスクロールで雲の高さがどんどん変わっていくのが実にリアル。

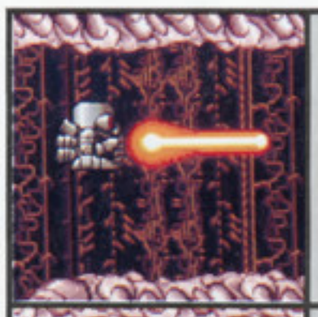


この最後の人類ドクターエイモスはコンピュータになって、ロボキッドの行く先々で指示を出してくれる心強い味方だ。

豊富なアイテムで、パワーアップも根性次第?



アイテムを手に入れるには、まず「メタルバード」というアイテムクリスタルをもっているキャラを撃たなければならない。そしてクリスタルの横に出た文字でアイテムを判別することができるから、ほしいアイテムが出るまで根気よく何回でも撃ち続けよう。ただしクリスタルは、撃つと少しずつ前に進むので、夢中で追いかけているうちにいつのまにか敵の真正面にいた、なんてことのないように。アイテムは全部で7種類。右に紹介したほかに、(S)移動速度アップ、(R)連射、(無印)4個でバリア、の3つがある。



アトミックパワーガン

目印は(F)。かなりの厚さの壁でも突き通す強力な貫通弾。連射可能なのでボスクラスの敵との戦いに本当の威力を発揮する。しかし上下にはまったく撃てないので、縦スクロールのステージで使うときは特攻精神が必要だ。



3WAYビーム

目印は(3)。威力はたいしたことはないが、前方のほかに斜め上下を攻撃できるのがミソ。上下の敵と戦う縦スクロールステージでは絶対に必要だ。その他、正面から戦いを挑んだら危ない敵と戦うときにもけっこう使える。



アトミックミサイル

目印は(M)。単発の威力は4つの中でも最大。敵の弾を迎撃できる唯一の武器だ。8方向に発射できるので、縦スクロールでは最も役に立つ。しかし連射ができないので、敵の正面から突っ込むときは発射のタイミングが難しい。



5WAYビーム

目印は(5)。5発の弾を同時発射できる。連射して弾幕をはれば、群がってくるザコ敵を一網打尽にできる。しかし射程距離が短く、パワーも分散してしまうので、大物との対決には使うのは避けたほうがいい。

アトミック・ロボキッド

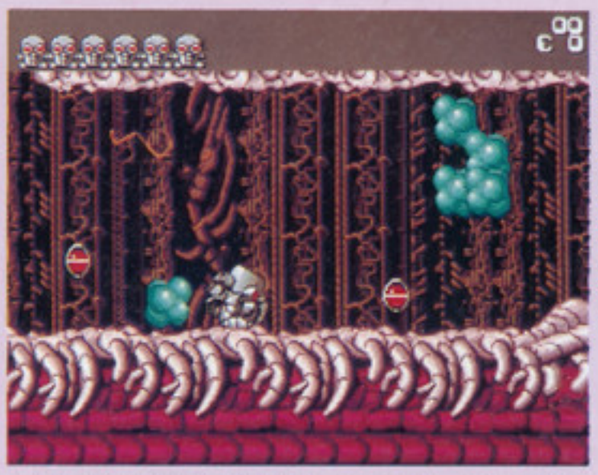
ACT 1

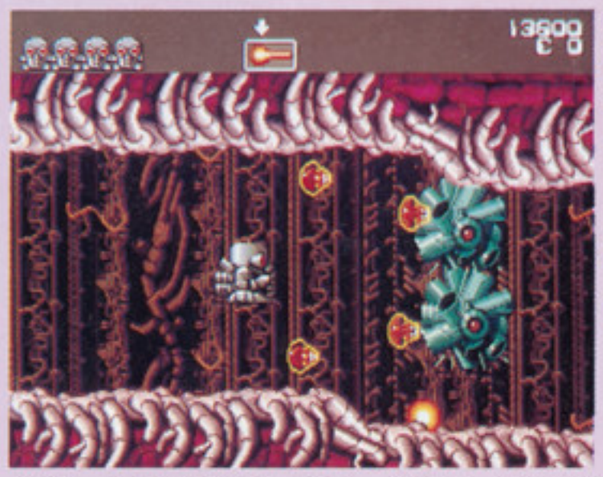
はっきりいって、カンタンなステージだ。パワーアップユニットの効果を確かめたり、切り替えるときのタイミングを図ったりしながら進むといいだろう。

ここは単純な横スクロールのステージだが、バックすると、すでに倒した敵が復活して向かってくる。とくに取りこぼしたクリスタルを取りに戻ったりするときは注意してくれ。

注意すべき敵はほとんどいないが、傘のオバケみたいな大型キャラは、かなり固いので貫通弾のユニットで早めに破壊すること。もたもたしてるとロケットを撃ち込まれるぞ。

まあほとんどの人がノーミスで進めると思うが、問題は次のステージのためのパワーアップユニットをどれだけ確保できるか？　だ。貫通弾、３ＷＡＹ、ミサイルの３種を装備していれば、ＡＣＴ２の攻略がかなり楽になる。


スタート地点には2つのクリスタルがあり、どちらかをとらないとロケット噴射で空中を飛ぶことができない。

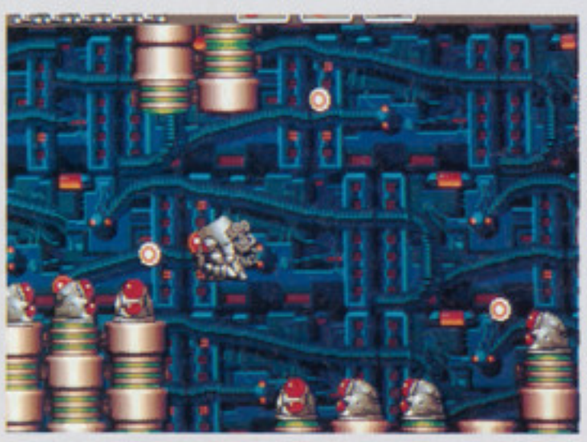

敵がせまい通路いっぱいに弾を放ってくる。こうなるまえに、画面上に少しでも敵の姿が見えたらすかさず撃ちまくろう。

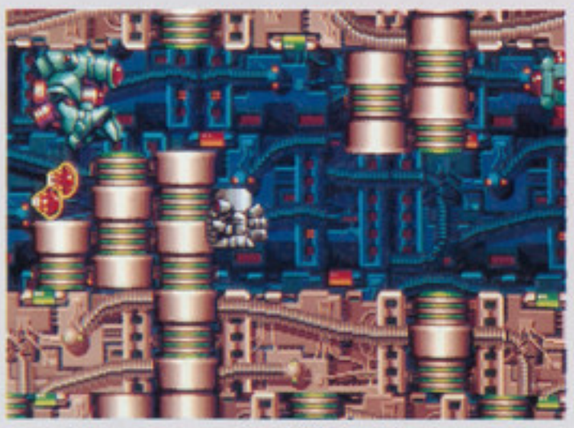
ACT 2

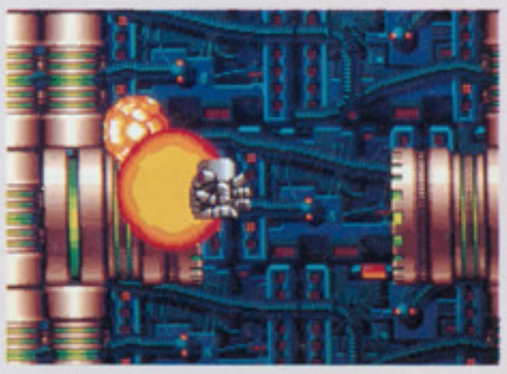
複雑なルートのあちこちに砲台が待ち受ける難ステージ。楽勝だったＡＣＴ１とはガラリと変わって、パワーアップユニットの助けをかりないと攻略できないと思う。

とくに上下の敵に威力を発揮する３ＷＡＹと、ミサイルを装備していることが必須の条件。砲台の弾が届かない柱の影に隠れて３ＷＡＹの斜め弾を連射して安全地帯を作って進み、真上の敵、正面の敵にはミサイルを打ち込んで、敵が放った弾ごと破壊しよう。

このステージのルートは右のマップのように上下左右にスクロールする２次元空間だが、ＡＣＴ１同様、一度倒した敵もバックしてスクロールすれば復活する。砲台の弾を避けようとして、バックしすぎたりしないように！


このステージではうかつに空中に飛び出してはいけない。たちまちのうちに集中砲火を浴びることになる。


この中ボスはおそろしく防御力が高い。


敵砲台の死角に飛び込み、下でミサイルを誘爆させるのも有効。

信じられないほど固い中ボスが待ち受けるラスト。壁の影に安全地帯をみつけたら、ひたすら撃つべし。ACT3は2つのルートがあり、選択して進むのだ。

天井に砲台が密集。近づくとすごい勢いで集中砲火を受けてしまう。ここはユニットをミサイルに切り替えて、上に向けて発射。うまく当たれば１発で2～3機を破壊できる。これを繰り返せば、すべての砲台を消せるぞ。

もしパワーアップユニットをもっていないのなら、ここのクリスタルを必ず取っていこう。着地していれば前からの攻撃を受けることはない。贅沢はいえないが、3WAY、ミサイルの2つは押さえておきたいところだ。

スタートからいきなり集中砲火をうけてしまう。ACT2が始まる前にユニットを3WAYに切り替えて、スタートと同時に連射して砲台を破壊しよう。ミサイルで弾を破壊しながら攻撃するのも有効だ。

通路の上下に砲台が密集する難所。まず3WAYで下の砲台を破壊しながら天井の壁の影に隠れ、ここでミサイルを使って上の手前の砲台を破壊。砲台が残り2機ぐらいなら正面からでも立ち向かえるはずだ。

ジャムおじさんが好きです。あの鋭いゲーム批評が……。ファンになりそう。（東京都足立区／山元美恵子）

ACT 3

ＡＣＴ３は２つのＭＡＰが用意されていて、前のＡＣＴ２の最後で上下どちらのドアに入るかで違ったルートを進むことになる。楽しく進みたいと思ったら上、骨のある敵と戦いたいと思うなら下を選ぶといいだろう。

どちらも敵のレベルは同じようなものだが、下のルートはマップがジャングルのようになっていて、木の影に敵が隠れていたりして戦いづらい。それに比べて上のルートは海上？のマップで動きやすいのだ。どちらのルートもクリスタルが豊富で取りやすいぞ。





ハエのようにぶんぶんと飛ぶザコが、大群で襲いかかってくる。上下に移動しながら撃ちまくろう。５ＷＡＹが一番有効だ。

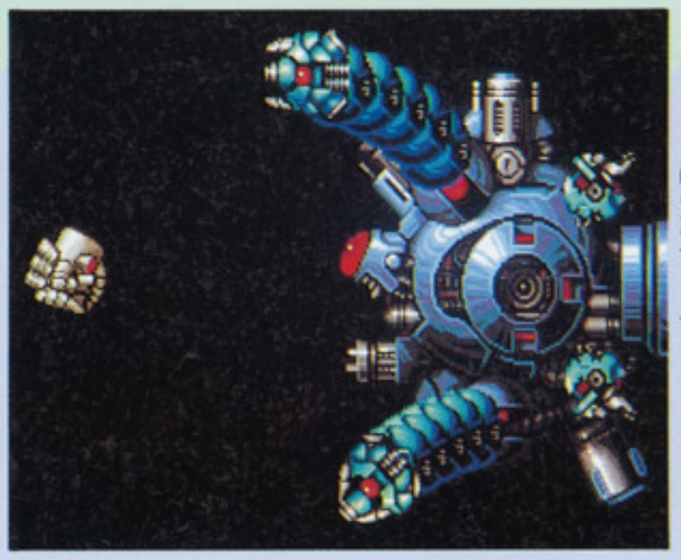


なんとクリスタルが２個も！　このステージはアイテムの宝庫だ。ＡＣＴでなくした武器はここでそろえよう。

ボスステージ

さあ、いよいよ最初のボスとの戦いだ。画面いっぱいに現れ、大きさのわりには動きも速い。シビアな戦闘になるぞ。

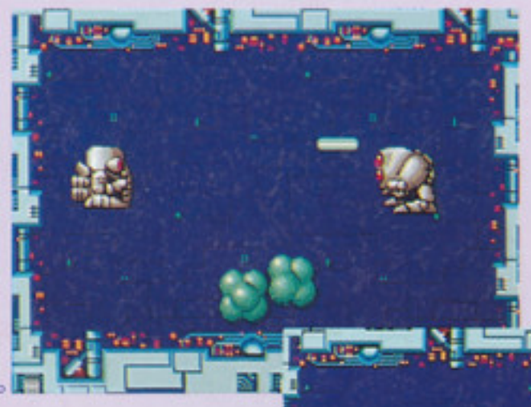
攻略法は、まず後方の砲台２機を破壊する。そうすると前面に赤い目のようなものが出現するから、そこを集中攻撃。これで破壊できるはずだ。この赤い目以外をいくら攻撃してもダメージを与えられないので注意しよう。貫通弾なら簡単に倒せるはず。



後ろの砲台を破壊したらすかさず前面に。ただし敵の触手には気をつけよう。

ACT 4

なんだか鏡に向かっているような１対１のタイマン勝負がＡＣＴ４。１発当てれば敵を倒すことができるのだが、これがけっこうツライ。基本的には上下に移動して敵の弾を避けながら、スキを見て狙い撃つのだが、どうしてどうして、この単純な戦闘が案外難しいのだ。必勝法といえるようなものはないが、長期戦になってもいいから、とにかく敵の弾は確実に避けること、敵を上か下のはしに追いやることが基本だ。

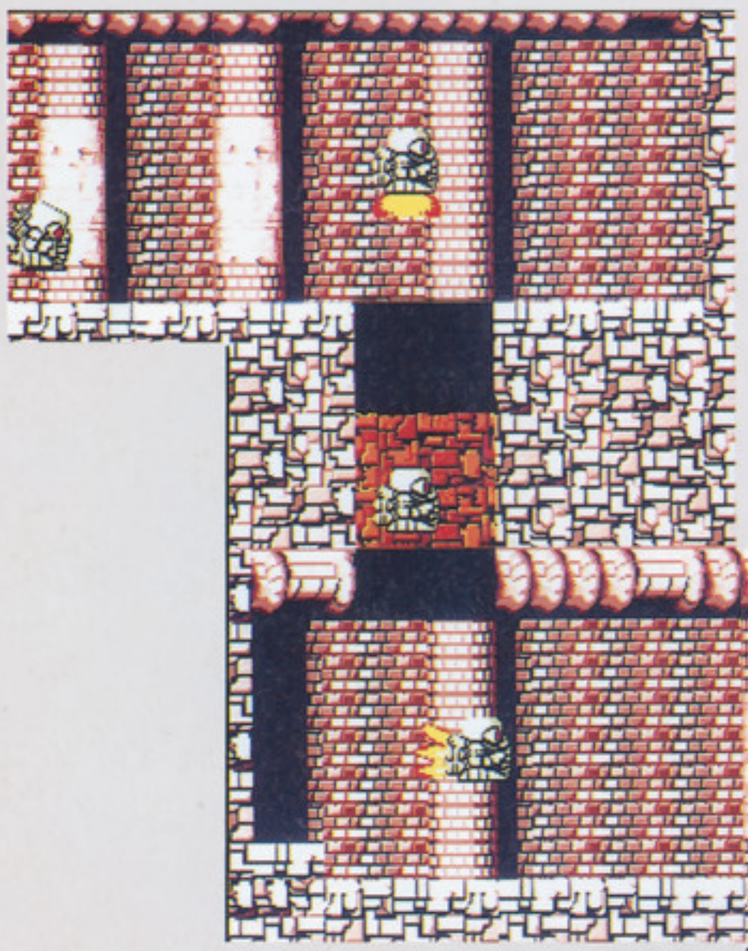


さえぎる雲が少なくなったところで一気に攻撃だ。勝敗の半分は連射速度で決まる。

自分の弾と敵の弾が同じなので、やたらに撃つと混乱する。まずは様子を見よう。



ついにやっつけたぞ。ただし敵が死んでも、弾だけは空中に残っている場合があるので注意しよう。

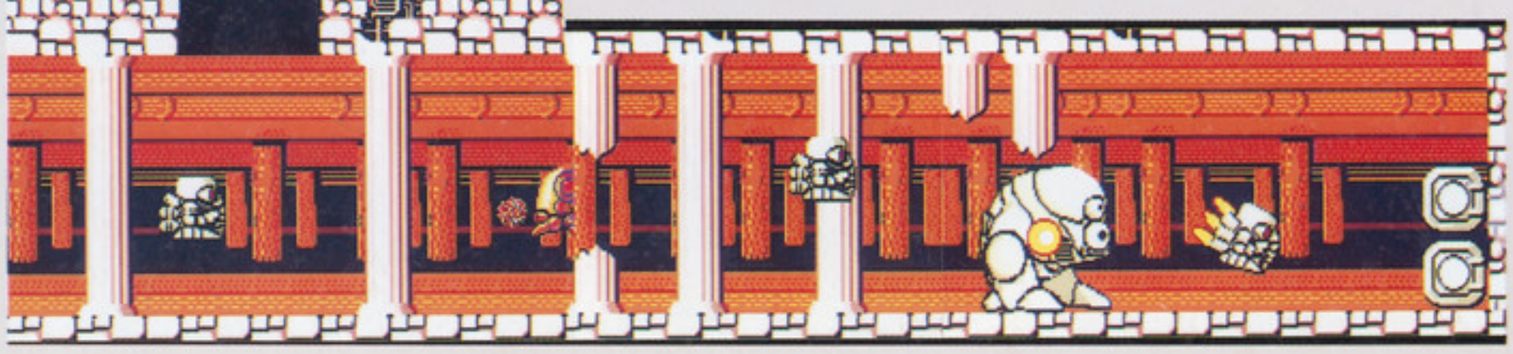




ACT 5

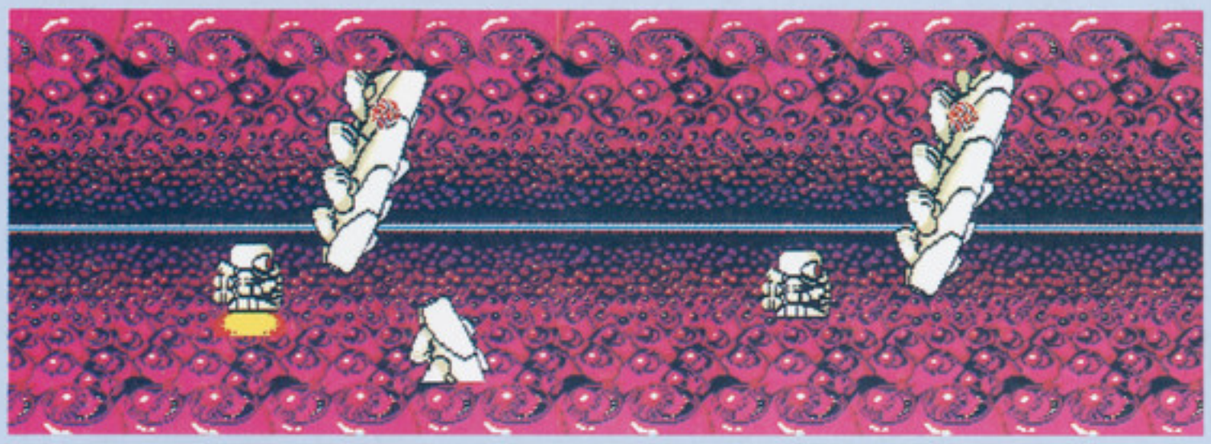
ＡＣＴ２と同じように縦スクロールの加わったステージ。最後の中ボス以外はそれほど難敵もいないが、下の階に降りた瞬間などに不意討ちを食らうこともあるので注意しよう。

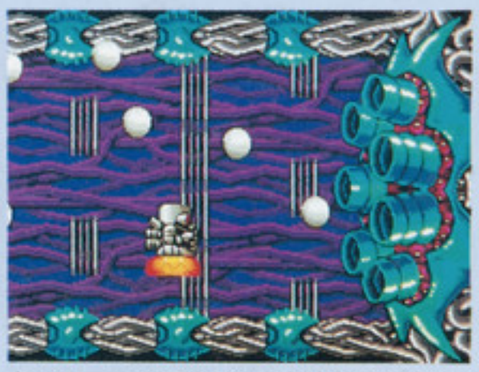
次のエリアへの入口の前に立ちふさがる中ボスは、大ボス以上に固い！　倒さずに無視して進んだほうがいいかもしれない。



ACT 6

このステージも２つのＭＡＰが用意されていて、ＡＣＴ５の最後の入口の、上下どちらを選ぶかによってルートが違ってくるのだ。





上のルートを行くとこんな大物と戦うハメになるぞ。画面いっぱいに弾を撃ちだしてくるヤツで、貫通弾がないと戦いは苦しい。

敵は床と天井に埋め込まれたようになっているロケット？がメインで、動きがわかればそれほど危険はない。ただ、上のドアから入るルートを通ると、最後に中ボスがいる。これがとんでもないクセ者で、白いボールのような弾を連発。しかも、コイツを倒さないと次のステージに進めないからタチが悪い。

自信がないなら（あっても）下のルートがオススメだ。

ACT 7

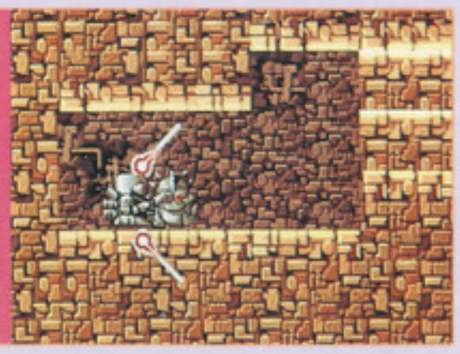
天井と床の砲台を中心にした難ステージだ。同じ砲台中心のステージであるＡＣＴ２よりルート全体は短いものの、通路が狭くて自由に動けないのがツライ。不用意に近づくと、避難する場所もなく敵の弾に囲まれてしまう。

ここも、どんなパワーアップユニットを装備していて、それをどの場面で使い分けるかが勝負の分れ目になるのだ。やはり３ＷＡＹとミサイルが頼りになるユニットだ。

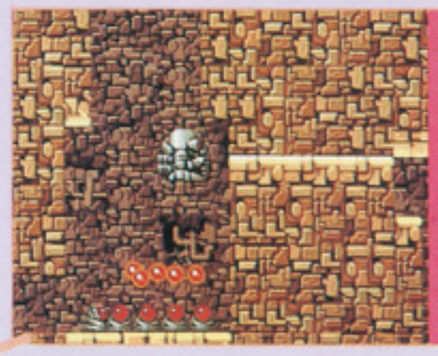
ステージの最初にＳＨＯＰの役割りをする味方のロボがいるから、残機と引き換えにこの２つをもらっておいたほうがいいだろう。



ここにはミニドラゴンが立っていて、近づくSHOPに案内してくれる。残機数と引き換えに７種類のアイテムを売るという、とんでもない死の商人だ。３WAY以外は買わなくてもいいだろう。さて、SHOPを出たら当然のことながらこの悪党を標的に武器の試し撃ち。地獄に送ってやろう。



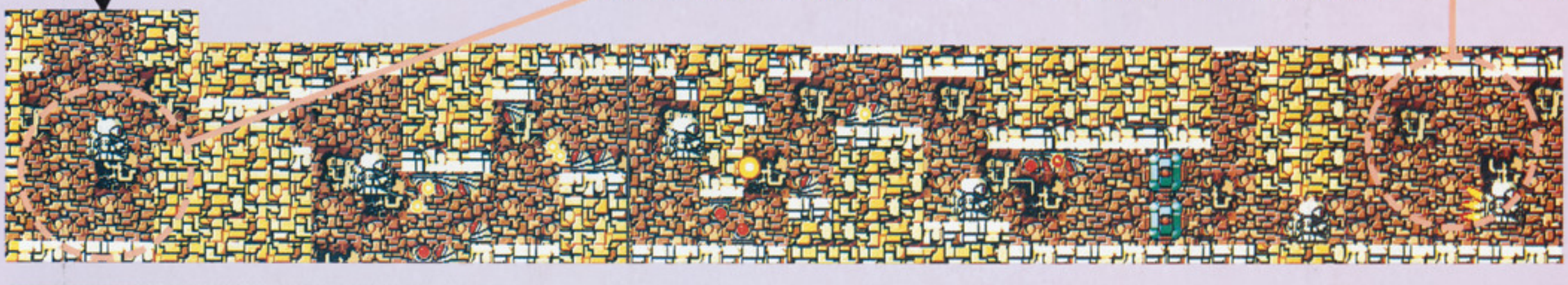




真下では６つの砲台が待ち受ける難所。ミサイルを下に撃つか、素早く横穴を掘って逃げるかしかない。



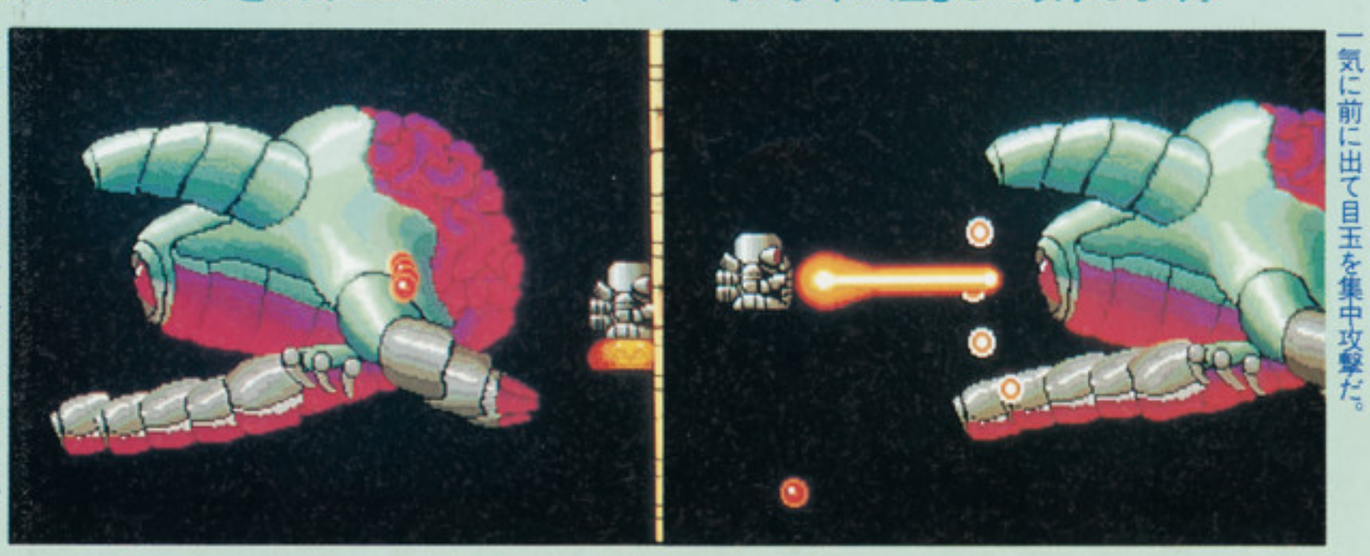
なんとここには２個もクリスタルがある。さっきのSHOPで買いすぎた人は後悔することになるぞ。



ボスステージ

２つ目のボスステージだ。今回の敵も強力で、しかも固い。敵の攻撃は弾を撃ってくるだけなので、逃げ回るのはラクだが、かなりの弾を打ち込まないと破壊できないから長期戦を覚悟したほうがいい。

弱点は前方中央の青い目のような部分で、ここ以外は攻撃を受けつけない。深追いしないように注意して攻撃しよう。

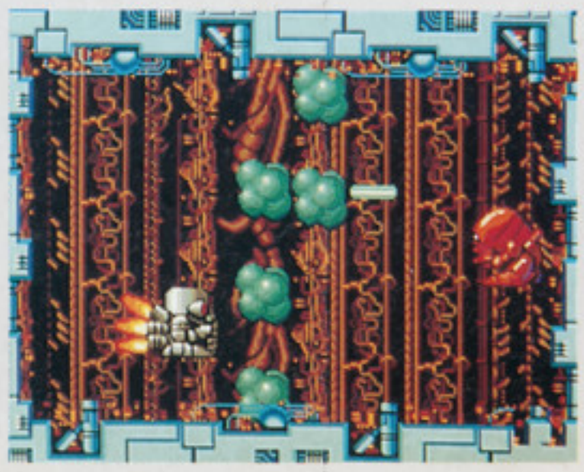


おもいっきり画面の右上にひきつけよう。

一気に前に出て目玉を集中攻撃だ。

ACT 8

ＡＣＴ４と同じ１対１の戦闘だ。ただし、前回に比べて敵の動きは格段に速い。落ち着いて弾をよけながら一撃必殺を狙おう。



ＡＣＴ４で出てきたヤツよりもさらに動きが早いのだ。フェイントをかけながら攻撃すれば倒す確率は高くなる。

ACT 9

いままで紹介したものとは比べものにならないほど大きなＭＡＰをもつステージだ。横穴、縦穴の組合せからできていて、曲がり角の死角になる場所には必ずといっていいほど、たくさんの敵が待ち受けている。これを攻撃するには３ＷＡＹかミサイルの装備は最低必要条件といっていいだろう。ベストな攻撃方法は３ＷＡＹと連射アイテムの組み合わせで、これなら危険な後退をすることなく敵を倒すことも可能。ＭＡＰの最後には２つの出口があるが、かなり離れているのが特徴だ。

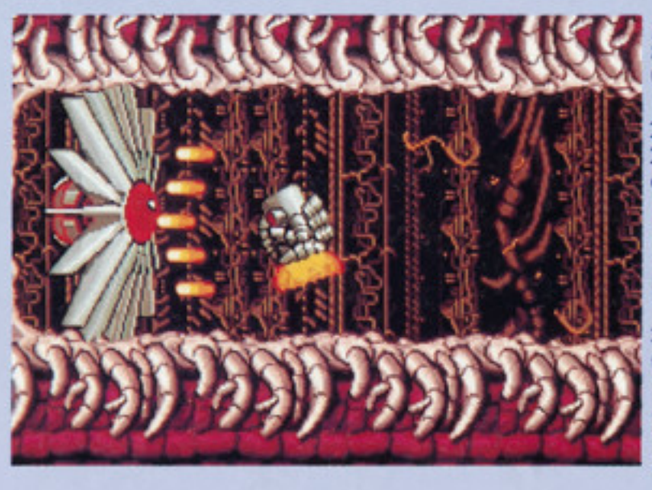


迷うようなＭＡＰではないが急ぎは禁物。曲がり角にはこんなにたくさん敵が隠れているのであった。３ＷＡＹがない場合には貫通弾で捨身の特攻をするしかない。



これはキツイ。ハエ男の大群が相手では３ＷＡＹがあっても苦戦は間違なし。むしろミサイルのほうが有効な場合もある。臨機応変にやろう。





もちろんすんなり出口には行かせてもらえない。左右のどちらにも傘のオバケが。

ACT 10

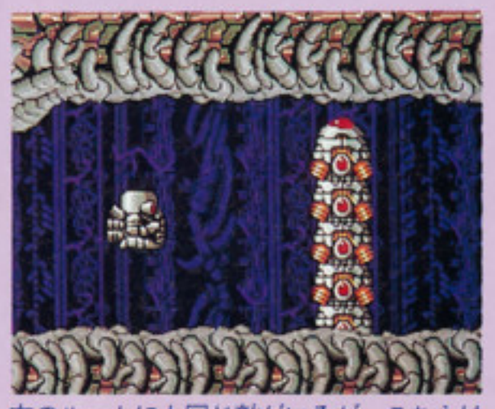
ＡＣＴ９の最後で２種類のステージを選べる。どちらも似たような仕掛けがあるが、左のステージの最後には、ＡＣＴ５で出てきたような中ボスがいるので要注意。右のステージを選ぶのが無難だろう。



これはなんだ。数珠玉のようにつながったヤツが突然道をふさいだぞ。



次に出てくるときはバラバラになっているから、各個撃破でいくしかない。



左のルートにも同じ敵がいるが、こちらは２匹。苦行を好む人だけ行ってください。

ACT 11

スタートした瞬間に目の前に敵が群がっている、というおそるべきステージ。まず最初の瞬間が生死の分かれ道となる。縦穴を３つつないだようなこのＭＡＰには壁の起伏（きふく）が激しく隠れる場所が多い。したがって隠れながら敵を攻撃できる貫通弾か、３ＷＡＹがぜひ欲しいところだ。

出口はスタート時と同じように敵に囲まれていて入るのは困難だ。一瞬のスキをみつけて飛び込むしかない。



この大きなくぼみは、二〇三高地のように守りは楽で攻めるは困難な攻防戦の重要ポイント。ここを制する者がこのステージを支配する、といったら少し過言だが。貫通弾でなかにいる敵をかたづけて一気に突入しよう。残っている敵は、その後にゆっくりと料理すればいい。このなかなら絶対に安全だ。



スタークルーザー

メサイヤ(NCS)／11月下旬発売／価格未定／SHT&ADV

パソコン版で人気の高かった「スタークルーザー」をメガドライブに移植。大宇宙を舞台にした本格的全方向3D表示に、美しいグラフィックとBGMが、君を大冒険のヒーローに駆り立てるぞ！

パソコン版からの移植

「スタークルーザー」は、'88年にアルシスソフトウェアから発売された、３Ｄシューティング＆アドベンチャーのパソコンゲーム。ゲームの流れはアドベンチャーだが、敵と遭遇したときはシューティングになるといった感じで進む。

今回のメガドライブ版では、導入部分にパソコン版にはなかったストーリーが新たに追加されたほかは完全移植、そして見どころの一つである３Ｄシューティングもバッチリ移植されているぞ。

また、バックアップも５カ所用意されているのだ。大宇宙ロマンを思う存分堪能してくれ。

システム&操作方法

画面を見てもらえればわかると思うが、ちょっと変わった感じのグラフィックだ。これは３Ｄ計算で作ったグラフィックで、絵柄はちょっと平面っぽくなってしまうけど、空間が大変リアルに表現できるのだ。これと似たような処理をしているのが、フライトシミュレーターゲームかな。

操作は方向ボタンで行う。前後左右に移動でき、Ａボタンを押しながら移動すると、左右にスライドできる。戦闘のときなど、敵の方向を向いたまま移動できるので便利だぞ。

武器はミサイルとレーザーがある。ミサイルは敵を自動的に追尾し、レーザーは敵のミサイルを破壊できるのが特徴。全体的に、地上の敵は耐久力があってレーザーがあまり効かないのでミサイルを使って倒し、宇宙空間の敵にはスピードのあるレーザーを使う、というように状況に応じて使い分けるのがいいだろう。

ミサイル



追尾ミサイルは、自動的に敵をロックオンしてくれるぞ。

レーザー



レーザーは地上より宇宙空間で使ったほうが効果が大きい。

プロローグ

25世紀初頭、人類ははじめて知的異性人と遭遇した。地球をふくむ恒星系連邦は、それらの銀河系連合と友好関係を結ぼうとしたが、これを快く思わないものも少なくなかった。

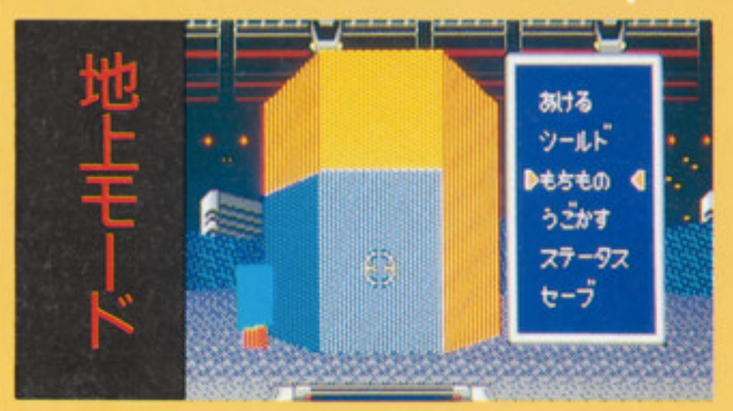
日ごろから連邦政府に対して不満をもち、野望を抱いていた政府軍大佐ガイストニードマンは、反対派を扇動し、奇襲攻撃によって権力の奪取を図ろうとしたが、政府軍の前にあえなく鎮圧されてしまった。

ガイストニーマンはいずことなく姿を消し、人々の前に姿を現さなくなった。そして数年後、恒星系連邦と銀河系連合との友好条約が結ばれようとしていた矢先に、太陽系を遠く離れたバーナード星系で異変が発生した。VOID と名乗る組織の反乱だ。正体、目的についてだれもわからず、圧倒的な軍事力によって恒星系連邦のバーナード、シリウス、アルファケンタウリと、次々に侵略されていった。人々は VOID を〝暗黒の覇者〟と呼んだ。

恒星系連邦政府は目前に迫った友好条約締結に障害がおよぶことを恐れ、多額の賞金をかけ VOID を封じ込めようとした。

Ａ級ハンター、ブライアン・ライトは、木星軌道上に VOID 太陽系方面軍の秘密基地があることをキャッチ。親友ギブスンとともに要塞へ潜入する作戦を立てたのであった。

重要なコマンド



■あける　目の前にある扉を開けるときに使う。

■シールド　シールドを補充したり、故障箇所を修理する

■もちもの　武器、パーツ、エンジン、アイテム、データなど、何をもっているか見ることができる。

■うごかす　目の前にあるものを動かしたり、機械を動かすためのコマンド。

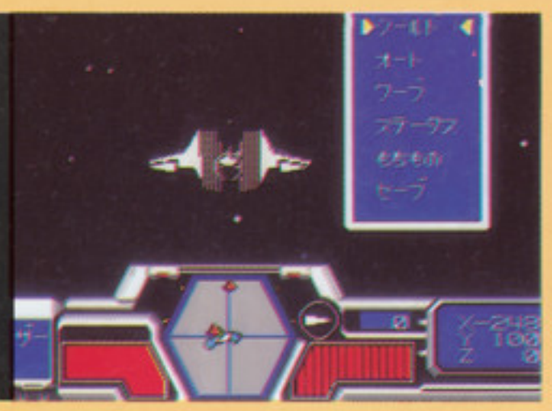
■ステータス　現在の自分の状態を表示するコマンド。クルーザーの現在の状況、装備などが表示される。

■セーブ　自分の好きなところでセーブできる。全部で５カ所。

©1988 Arsys Software Inc. ©1990 NCS Corp.

定番にしてほしいゲーム。①マカロニほうれん荘②ぽのぽの③チキチキマシーン……⑧キャンディキャンディ⑨池田貴族(北海道札幌市／志茂　洋)

宇宙モード



■**シールド**　地上モードと同じ。

■**オート**　自動的に目的地へ飛行する。目的地に倒着するとオートは解除される。ただし、ビーコンがないとエリアに移動することはできない。

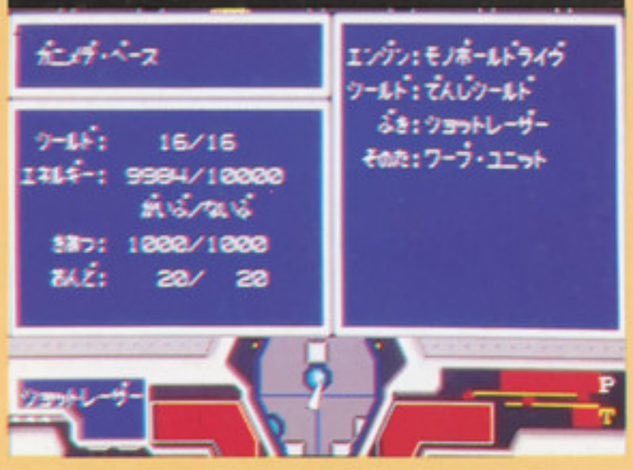
■**ワープ**　通常は短距離ワープ。ワープエンジンを装備すると長距離ワープができるようになる。ただし、ビーコンがないと移動できない。

■**ステータス**　地上モードと同じ。

■**もちもの**　地上モードと同じ。

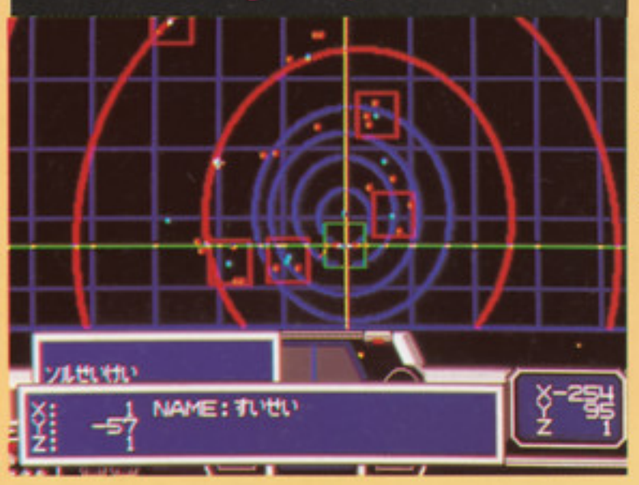
■**セーブ**　地上モードと同じ。

ステータス



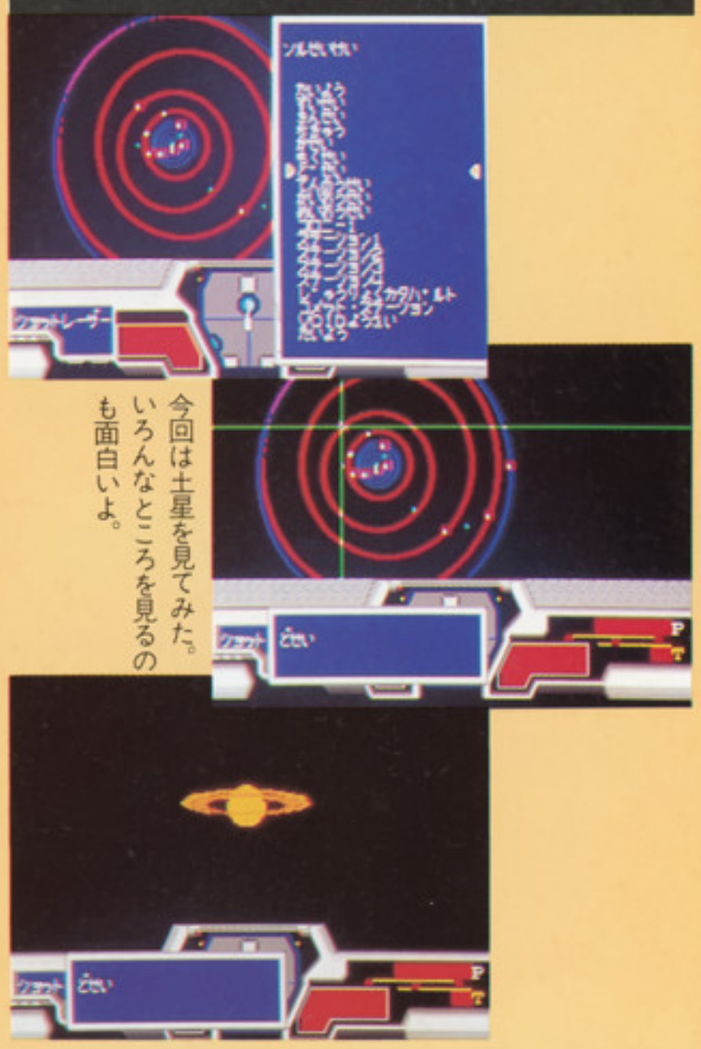
パワーアップしたら、ステータスを確認したい。

ワープ



方向ボタンで行きたいところを指示するのだ。

もちもの(情報➡星系図)



今回は土星を見てみた。いろんなところを見るのも面白いよ。

ミッション1　スタークルーザーを奪取せよ!

1いきなり爆発!

ゲームは、私ことブライアンが対VOID用のシミュレーターで訓練しているところから始まる。

訓練を終えた私の前に、親友ギブスンが現れ、今度の作戦について、ぜひ話をしたいといってきた。2人は、レストラン大赤斑(だいせきはん)に向かった。



ゲームが始まると、いきなりこのシーン。でも安心してくれ。



いくらA級ハンターのブライアンでも、最高レベルでは……。



親友のギブスン。これから長いつきあいになるぞ。

2大赤斑へ

VOIDの最新鋭スターシップ、スタークルーザーを奪ってくることが、作戦の内容だ。このスタークルーザーは、連邦パトロールのガニメデ基地のすぐそばにあるVOIDの宇宙要塞に1機配備されているらしい。ただ要塞には強力なバリアが張られているので、ちょっとのことではビクともしない。そこでスターシップを突っ込ませ、バリアを破ってなかに入ろうというわけだが、そのパイロットに選ばれたのが、私だというのだ。

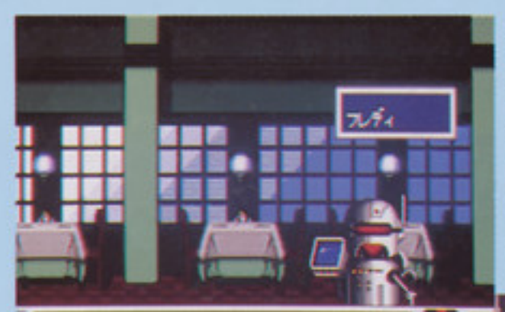


作戦会議。特攻隊並みの作戦だ。

3VOIDからの奇襲攻撃だ! 敵要塞へ突撃!!

いくらなんでもそれは無茶だ、と思った途端、すさまじい衝撃がガニメデベースを襲った。要塞からの攻撃で、木星支部が跡形もなく消し飛んでしまったのだ。大赤斑にいた私たちは運よく難を逃れたが、要塞からの攻撃は一向に止む気配を見せない。

こうなったら作戦を実行するしかない。私は要塞に突撃していった。案の定(あんのじょう)、スターシップはショックで破壊されてしまった。ここから生きて脱出するためには、スタークルーザーを奪うしかないのだ。



敵からの突然の攻撃。画面が大きく揺れるぞ。



もうスターシップは使用不能だが、調べてみるといいことがあるよ。

ミッション2 スタークルーザーを補修せよ

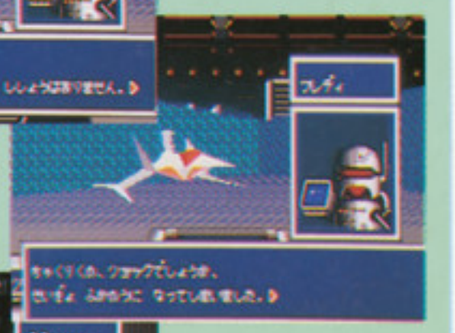
1スタークルーザーは手に入れたが……

激しい戦闘を繰り広げていると、あとからやってきたギブスンと会った。どうやら私が脱出したあとに、ここを吹き飛ばすらしい。これはのんびりとはしていられない。

なんとかスタークルーザーを発見し、脱出に成功したが、敵の工作によってスタークルーザーは木星の衛星ガニメデに着地すると同時に、故障してしまった。どうしたものかと困っていると、ギブスンからの情報が入った。それによると、スタークルーザーの開発者たちが同じく木星の衛星カリストに捕らわれているというのだ。さっそく私は、彼らの救出に向かうことにした。



敵の最新鋭艦だけあり、連邦の船とは比べものにならない性能だ。



せっかく奪ってきたのに、もう飛べないなんて。なんとかせねば。

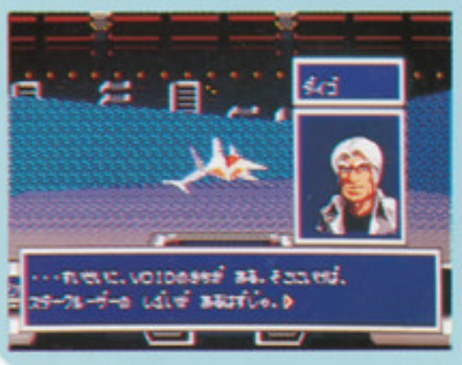


技術者たちは、数カ所に分断されて幽閉されているらしい。

2スタークルーザーの改造

救出した技術者のなかに、ダイゴ・サカイという人物がいた。彼はギブスンの知り合いらしく、ギブスンからの情報カードを見せると私を信用してくれたらしい。彼は助けてくれたお礼に、スタークルーザーを修理してくれたのだ。

一応、飛べるようになったが、このままの状態ではちょっとマズい。スタークルーザーは改造しないと、連邦の補給物資を使えないからだ。ここはダイゴの情報に基づき、とりあえず改造に必要な資材を入手するために、水星にあるVOIDの工場へと向かった。



彼がメインスタッフのダイゴ・サカイ。どっちが名字なんだー。

3灼熱(しゃくねつ)の世界、水星

水星に着陸すると、そこは灼熱の世界だった。こんなところにいたら蒸し焼きになってしまうと思った私は、すぐそばにある観測ドームに飛び込んだ。すると、そこで耐熱シールドを発見。これで安全に工場へたどり着けるぞ。

工場内では、かなり厳しい反撃にあった。とくにスタークルーザーと同じタイプの敵には苦戦した。こんなのが何機もいたら、まずこちらに勝ち目はなかっただろう。



2つのシールドがそろえば、どんな環境にも耐えられるぞ。



資材を発見。あと設計図をさがさなければ。

設計図と資材を手に入れると、敵が通信に割り込んできた。なんとここは私をおびきよせるためのワナだったのだ。あと50秒で爆発してしまう！　急いで脱出しなくては。



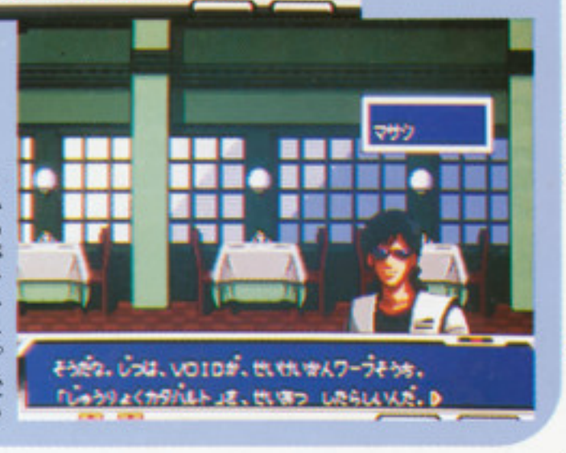
敵が時限爆弾を作動させた。すぐに脱出せよ。

4マサシとの出会い

ガニメデに戻った私は、資材をダイゴに渡した。改造が終わるまで大赤斑で一服していると、マサシ・クラークと名乗る人物が話しかけてきた。彼の情報によると、なんとVOIDがソル星系に2つある重力カタルパルト（星系間ワープ装置）を制圧してしまったというのだ。



あとはダイゴにまかせておけば、大丈夫。



こいつがマサシ。後ろ髪がなんか不潔っぽいなぁ。

ミッション3 ギブソンを救出するのだ

1ギブスンの危機

マサシと別かれてダイゴのところに戻ると、改造は終わっていた。そこへギブスンからの通信が入ってきた。彼は地球の情報センターでVOIDの情報を解析中だったのだが、何か判明したのだろうか。話そうとしたら、突然ギブスンの悲鳴が聞こえてきた。どうやら何者かに襲われたらしい。一刻も早く地球に行かなければならないが、残念なことに、私は地球に入るためのビーゴンをもっていなか

2アステロイド・コロニー

アステロイド・コロニーは、80年前に放棄されたゴーストタウンで、なかはあれ放題だった。こんなところに本当に人がいるのだろうか？　内部は非常に足場が悪いので、ラン

った。ダイゴに相談すると、コロニーにいる友達ならもっていると教えてくれたので、ひとまずアステロイド・コロニーに向かうことにした。



改造完了。これで湯水のごとくミサイルが使えるぜ。



ギブスンの様子がおかしい。いったい何が起きたのか？

3ギブスン発見！　しかし……

地球に着いて、ギブスンのことを聞きまわった。どうやら彼は情報センターに行ったきり帰ってこないらしい。情報センターに行ってみると貸し切りになっていて、しばらくの間、利用できなくなっていた。どうしたものかと困っていると、そこでユウコという女性に会った。彼女こそダイゴの娘であり、マックスの先生なのである。私は彼女の教え子の力を借りて、情報センターに潜入できた。

情報センター内は、まさにデータの宝庫。私はギブスンを探しながら、適当な情報ももらっておくことにした。すると突然、普通の情報とは比較にならない複雑なデータを見つけた。

「まさか……これは」

案の定、このデータはギブソンそのものだった。どうやら何者かによって、ギブスン自身がデータ化されてしまったようだ。

こうなっては私の手には負えない。とりあえずダイゴに頼ることにしよう。

ドタンクを降りて進むことになった。いくらオートの警備システムしかないとはいえ、かなりこちらに不利な状況である。

内部を調べていくと、マックスという学生に出会った。彼は半年前から調査のために滞在しているとのことだった。彼の大学の教授がダイゴの娘なので、彼もダイゴのことはよく知っていた。わけを話すと、快くビーコンを譲ってくれた。これでやっとギブスンの救出に向かえるぞ。



マックスからビーコンをもらった。これでやっと地球に行ける。



公共の施設を貸し切りにするなんて、とんでもないヤツだ。

教授と聞くと偏屈なジジイを想像するけど、彼女は例外。





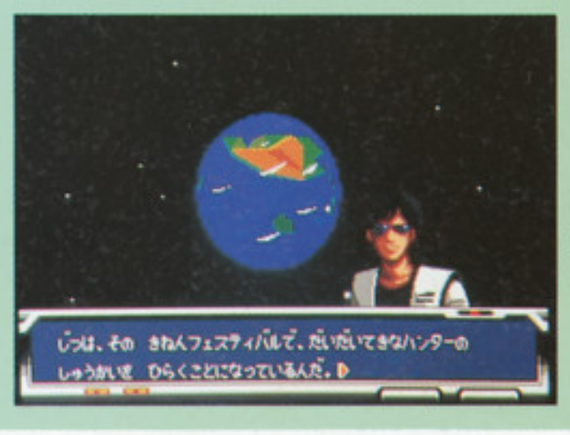
入手した情報を彼に見せると……。なんてこったい。

ミッション4　テロを防げ！

1金星へ

データ化されたギブスンをダイゴに渡してから、とりあえず大赤斑に行って時間を潰していると、またマサシに会った。彼は、金星で行うハウターの集会の招待状をもってきてくれたのだ。しばらくしてダイゴのもとに戻ると、ギブスンは見事に再生されていた。つぃでに情報センターから取ってきた情報を解析してみると、VOIDがハンターの集会を狙っていることがわかった。ギブスンと私は、急いで金星に向かうのであった。

金星に着くと、マサシが宇宙港まで出迎えてくれた。彼にVOIDのことを話すと、3人で町を調べてみよう、ということになった。



またマサシが情報をくれた。ここのグラフィックは見事だぞ。

2テロ発生

ひととおり町を調べてみたが、とくに異常はなかったので、私たちは空港に戻った。すると突然、数機のスターシップが爆発した。どうやらテロが発生したらしい。私たちはたまたま空港にいたという理由だけで逮捕され、牢屋にぶち込まれてしまった。

いつまでもこんな牢屋にいたって仕方がない！と思い、私たちは看守のスキを見て脱走。ドモフスキー提督に会い無実を訴えたが、それを証明したいならば、VOIDの秘密基地を探して破壊してこい、と命令された。

私たちは、町の人からの情報によって秘密基地への入り口を発見し、うまい具合に基地のなかのデータベースから、VOIDの活動記録を入手することができたのだ……。



運悪く逮捕されてしまった。悪いことしてないのにヒドイ！

えらそうにふんぞり返っている提督だが、実はゲームが趣味なのだ。

メーカー、雑誌社座談会



メガドライブ VS スーパーファミコン!

ソフトも徐々に充実し、CD-ROMユニットも来年には、発売される予定。一見着実に成長しているかのように見えるメガドライブ。だけどメガドライブユーザーにとって、11月21日に発売されるスーパーファミコンはどうしても気になる存在だ。
そんな声を受けて、スーパーファミコン発売後、メガドライブは、そしてゲーム業界はどうなるといったテーマでゲーム業界の方々に集まっていただき緊急対談を決行。はたして、その結論は!?
ポストスーパーファミコン時代はどうなる?

出席者　㈱ウルフチーム　企画渉
外課課長　宇野正明さん　企画渉
外課　五島賢次さん／㈱ゲームアーツ　代表取締役社長　宮路洋一さん　代表取締役第1開発部部長
上坂　哲さん／ゲームTV編集長
渡辺浩弐さん／ファミコン通信編集部　二木康夫さん／ファミコン必勝本編集部　成沢大輔さん





株ウルフチーム 企画渉外課課長 宇野正明さん
ウルフチームの広報の顔。「斬」の音楽も担当した。

11/21スーパーファミコン発売の衝撃は!!

――発表から2年近く待って、いよいよ11月21日にスーパーファミコンが発売されるわけですが、スーパーファミコン発売直前ということで感想をうかがいたいんですが？

――やっぱり、いいハードですね。業界の方々は、みんなそう思ってるんじゃないんですか（笑）。

――期待してたとおりですね。仕事がら出てもらはないと困ります。今年中に発売されるのは、うれしいですね。ただ、まっさらの状態でソフトを作らなければいけないから、ファミコン立ち上げのときと状況はまったく同じだと思いますよ。そのへんで怖さは感じていますが。

――うちの読者のほうもスーパーファミコンに関しては、思ったより冷静ですね。編集部の人間も発売日に絶対買うという人もいるし、わりと覚めてる人もいます。

――だいたい各社のソフトのオープニングデモを見ると、拡大縮小機能を使いまくってた（笑）。

――あれは腹が立ちましたね。

――うーん、うちで作ったソフトがないからなあ（笑）。コメントしにくいんですが、ただユーザーとしての立場から見ると、ほしいなと思うソフトがないような気がします。「スーパーマリオブラザーズ4」はすごくよくできてるし、3Dの「パイロットウイング」もよくできてるとは思うんですけど、どうしてもほしいな、とは思わないんですよ。これは、個人の感覚的な問題なんですけど。ただ、あれだけのハードの機能を使っている画面を見せられると、やっぱり期待しますよね。当然いいものもできてくると思います。ただ、ハードスペックをいろいろ比較してみた感じでは、やっぱりスーパーファミコンはオリジナルゲームの路線で作っていけば、かなりスゴイものができるんじゃないかと思います。でも、ハードに頼りすぎちゃうとダメになる。ゲームの基本的な〝面白さ〟ってことがわかってないとね。面白いゲームっていうのはまず、制作者サイドから変えていかないとダメですね。できるやつはドンドン使われて、命の洗濯もできないようなスケジュールでやらされちゃうような環境じゃ、まずいいゲームはできませんね。人間自体をアップしなければいけない。

――私は、開発系の人間なので技術的なことから入ってしまうんですけど、今後ハードはどうあれ、ソフト1本あたりの容量というのは、CD-ROMにしろ大容量化していくのは否めないと思います。しかし大容量化したからといっても、プログラミング的な画期的な技術が開発されるわけではない。パソコンのゲームなどでは、ヒットしたゲームというのは、そのときどきの新たなプログラム上の技術が開発されていると思います。しかしゲームマシンのソフトが今後4Mから8M、CD-ROMになってもグラフィックやサウンドが派手になるだけのような気がします。そうなるといままでのプログラマー主導型とは違ったTVや映画のような演出の切りロが重要になってくると思います。

――もうこれからは、プロデューサーが必要ですね。予算管理したり、スケジュール調整するような人ですね。まず、ソフトを10万本から20万本に増やそうっていうのは、簡単にできるんですよ。もっと予算を増やしたり、製作日数をもう3カ月増やしたりすることで可能です。いまは、開発者と経営者が直接つながってるでしょう。そういった意味でもプロデューサーが必要なんですよ。音楽方面など、いろいろな方面に顔が広いプロデューサーがの役割が重要になってくると思います。

どうみるソフトのラインナップ!

――ところで、スーパーファミコンのソフトのラインナップをざっと見た感想はどうですか？

――一言でいえば移植が多いですね。だけど、移植ばかりだと困るんです。みんなそう思っているんじゃないですか？　家に帰って「グラディウスIII」やっても、ぜんぜん面白いとは思わないし（笑）。「グラディウスIII」に限ったことではないし、「Rタイプ II」にしてもマニアックすぎる。じゃ、「ポピュラス」や、「シムシティ」は新しいゲームだからいいかというと、どうもピンとこないんです。やっぱり基本的に、すでにあるものの移植だから。なんか移植ものにとらわれすぎているような。まあ、開発の時間的な問題もあると思いますが。だから、僕がラインナップを見てスーパーファミコンらしいソフトだな、と思ったのは「パイロットウイング」と「F-ZERO」ですね。たしかにスーパーファミコンの機能にあったソフトだと思いましたよ。

――スーパーファミコンのラインナップはカタイですね。いいマーケティングをしてると思います。とにかく初期は台数を伸ばさなきゃいけないということがありますしね。オリジナルゲームを作ったとしても、実際問題、問屋さんがどこまで買うかっていう問題も大きいですから。いいゲーム作っても、浸透するまで時間がかかる。そういった意味では「シムシティ」や「ポピュラス」といったソフトは、パソコンの実験的なゲームだったんですが、実績はある。実績のあるところから引っ張ってきて作るのという点でカタイですね。セガさんも任天堂さんもそれぞれに競い合って、どんどんいいものが作ってほしいですね。それで日本の新しい文化っていうものができていけばいいと思うし。

――たしかにメガドラのデビューのときも「スーパーサンダーブレード」や「獣王記」「スペースハリアーII」というぐあいに移植ものが多かった。新しいハードが出る



株ウルフチーム 企画渉外課 五島賢次さん ウルフチームの広報マン。問屋さん関係にとってもくわしい。



株ゲームアーツ 代表取締役社長 宮路 洋一さん
ご存知ゲームアーツの社長さん。



株ゲームアーツ 代表取締役第1開発部部長 上坂 哲さん ただいまメガドラ新作「アリシア ドラグーン」制作中。



ゲームTV編集長 渡辺浩弐さん「宝島」の"業界裏情報"も好評連載中。ビデオ映りもなかなかシブイ。

と、まずビデオゲーム版の移植が多くなるというのは、過去にもあったことだと思います。でもオリジナルが少ないとやっぱり、さびしいと思うんですよ。

――しかも移植は比較ができますからね。ほかよりいいゲームができれば、うちのハードのスペックは、すごいということになりますし。

――その比較というのが、直接集客力につながるでしょうか？

――知名度があるゲームなら、市場が盛り上がるということで問屋さんが安心するんじゃないんですか。たとえば「シムシティ」がすごいっていうのは問屋のおじさんでもわかるでしょう。そういった意味では、売りやすいってことなんです。たしかに、時間かけていいソフトを作るっていうのも大切なんだけどね。メーカーとしての立場として何を出すかというのは、難しいですね。

――しかしスーパーファミコンのソフトはちょっとオタクっぽい気がします。一般的に見て、100万本とかっていうレベルで売れるのは、やっぱり「スーパーマリオブラザーズ4」ぐらいじゃないですか？「シムシティ」にしても「ポピュラス」にしてもいいソフトで個人的には好きなんだけど、一般的ゲームファン層や小学生とかがやるかな？　と思うんですよ。だからスーパーファミコン自体が、マニアックなメディアになる危険性はあると思いす。

――そうですね。スーパーファミコンのソフトって全体的に難しそうですね。簡単そうなのは「ウルトラマン」ぐらいかな（笑）。でもあのゲーム、原作を知ってる大人じゃないと遊ばないんじゃないかな？

――あのゲーム、意外に一番ラクして作ってるんだよね。でも実際には子供たちには一番ウケていたし、会場とかでも話題になって人を集めたね。だからキャラクターゲームを作るなら、「ウルトラマン」だったらウルトラマンのファンがよろこぶようなものを考えていくのも手ですね……。

スーパーファミコンとメガドラユーザー関係は？

――ところで、スーパーファミコンのユーザーターゲットについてはどう思われますか？

――年齢層が高いんじゃないんですか？　難しいゲームがかなり多いし。「シムシティ」や「ポピュラス」にしてもとっつきやすいゲームではないですからね。このゲームやるぞっていう意気込みがないとできませんからね。

――ファミコンを卒業しようとしている人間たちが買おうとしている？

――いまのソフトラインナップを見るとそう見えるけど、ソフトしだいでしょうから、「ドラエもん」みたいな低年齢向けのソフトが出ればまた下がってくると思います。ソフトしだいだと思いますよ。意外とパソコン系のゲームが多いですね。「ポピュラス」にしても「遙かなるオーガスタ」にしても、「シムシティ」にしても、すごくいいゲームですよ。一般的なゲームとはいまえせんが、そういった意味では、いままでのファミコンと比べて、別の層のユーザーを開拓できるんじゃないかなと感じてます。

――年齢層が高いといえば、メガドラも年齢層は高いと思うんですが、どうでしょうか。

――メガドラも年齢層は高いけど、どちらかというとビデオゲームファンだと思います。年齢というよりは、ゲームセンターが好きだっていう人たちが集まっている感じですね。メガドラのラインナップや移植タイトルを見てもビデオゲーム中心ですね。それに、出してほしいソフトのランキング見ても、やっぱりビデオゲーム関係が多いと思います。

――いま「ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場」を作ってますけど、ビデオゲームに近い形に仕上げているんですよ。だから、いままでのシリーズとはまったく違ったゲームになっていますよ。メガドラの場合、ビデオゲーム指向のクオリティの高さを求めていかなければ、いけないんじゃないんでしょうか。メガドライブよりスペック的に見てスーパーファミコンはどちらかというと、ビデオゲーム的なゲームは作りづらいんじゃないかなと思います。それよりも、スーパーファミコンの機能を使ったオリジナルゲームのほうが作りやすいし、いいゲームができると思いますよ。おそらく、メガドラと進む方向も違うし、ユーザー層も違ってくるでしょう。だから、スーパーファミコンはいまのラインナップを見てると、年齢層が高くてパソコンゲーム系の人たちのほうがユーザーになるんじゃないかと思います。小、中学生はまだファミコン指向だと思います。

――逆にメガドラのラインナップを考えてみると、読者サイドからセガの一線級のビデオゲームが、なぜ移植されないのかという声が多いですね。

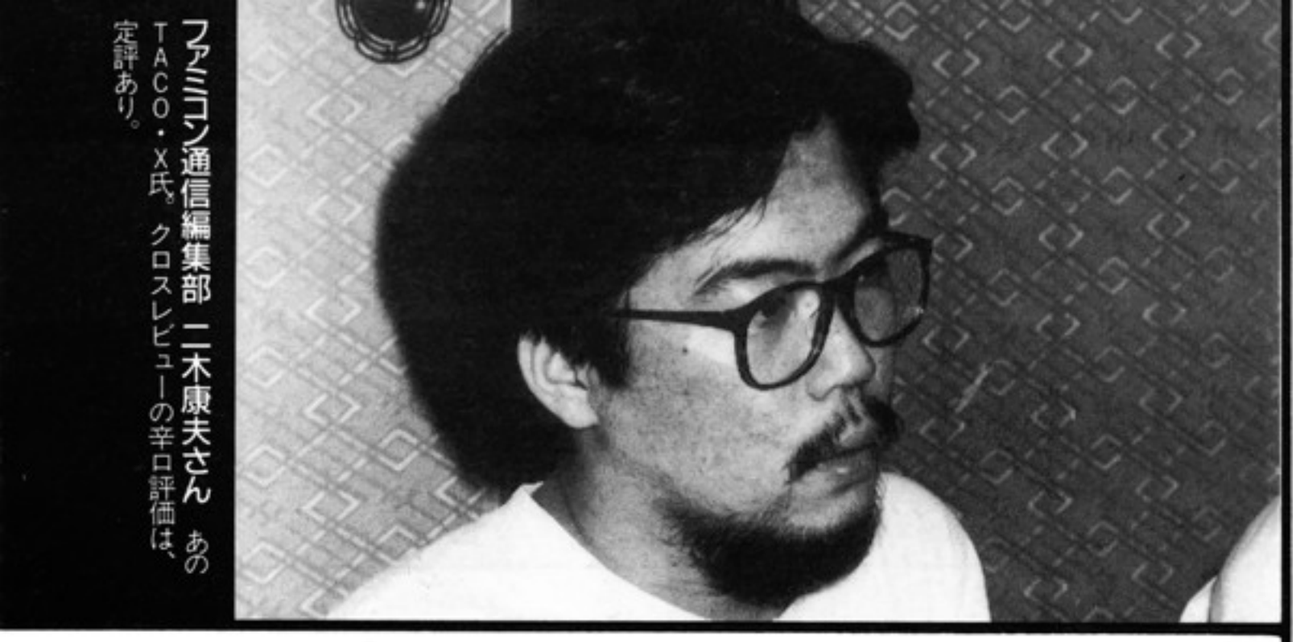
――「ターボアウトラン」や「パワードリフト」「ギラクシーフォース」をなぜ早く出さないという声がたしかにあります。

――私もスーパーファミコンのラインナップを見ると、ずいぶん年齢を高めに設定してあると思うんですよ。あと、女の子がとっつきにくいですね。女の子が簡単にできそうなソフトが1本もないんじゃないかなと思いますね。

――まぁ、メガドラも似たようなものですが（笑）。

――そうですね。でも、「コラムス」とかが出てきて、女の子とかも手が出せるようになってきたかなと。お手軽ソフトがあまり見あたらない。

――やはりスーパーファミコンのラインナップから見ると対象は中、高校生以上ですね。ファミコンを卒業しかかった人を捕まえようとしている感じですね。ただそうなると、メガドラのユーザーもけっ



ファミコン通信編集部　二木康夫さん　あのTACO・X氏。クロスレビューの辛口評価は、定評あり。

こうスーパーファミコンを買っちゃうと思うんですよ。

――とくにメガドラユーザーは、いまでもファミコンをもってってPCエンジンももっているという人が多いですしね。

――ところで、スーパーファミコンのソフトの値段などはどう思いますか？

――ソフトの値段は高いんじゃない？　スーパーファミコンに限らず高いですね。まず5,000円台からじゃないかな。ちょっと高くて6,000円くらいかな。ずっと遊べるテーブルゲームやシミュレーションやRPGなんかは、6,000円くらいでもいいけど、アクションなんかはやっぱり5,000円くらいにしてほしいね。ファミコンの○○ソフトなんか言語道断ですね（笑）。

――でも、買う人がいればいいんじゃないかな？　高ければ買わなければいいわけだし。結局、需要と供給のバランスですよ。うちでもとんでもないものを出してしまうかもしれないしバランスさえ崩さなければいいのではないかと。

――メガドラの「ストライダー飛竜」は8Mで7,000円ですね。セガさんがこの値段で出すとサードパーティは、苦しいんではないかと。

――サードパーティでもなんとかやれば、8Mでも7,000円台で十分出せますよ。

――ソフトの価格設定はメガドラのほうがいくらか安いですね。

いろいろとデザインの話など……

――しかしスーパーファミコンのデザインにしても、なんでこんな無表情で冷たい感じのデザインにしたかと思うんです。このデザインでは子供は親しまないと思うんです。たとえばファミコンなら、ファミコン本体がもつ〝おもちゃっぽさ〟とか、それに裏腹なハイクォリティーなマシンって感じがするんですけど、スーパーファミコンはいかにもニューメディアマシンです、といったような感じでしょ。だから、あれだけできるのは当たり前っていう感じはするんじゃないかな。やはり、子供はなんていっても子供だから、ソニーの〝マイファースト〟シリーズがあれだけヒットしたのも、ああいった色使いが好きだと思うんですよ。

――任天堂は、自分のとこでハードのデザインをするから、あんな弁当箱みたいな形になるんですよ。会社の上のほうが「そんな凝ったデザインはいらない」っていう感じなんです。ファミコンはちょっとダサいデザインだけど、なんか親しみのもてるマシンですよね(笑)。セガとかは外部に出してるみたいだけど。

――やっぱりデザインって大切なんだろうな。メガドラなんて黒いからちょっとアダルトっぽい感じになっちゃうんでしょうね。本体がただでさえ大きいから、CD-ROMつけたらすごい大きさになっちゃうんでしょうしね（笑）。

――メガドラにしろスーパーファミコンにしろ周辺機器が増えるのは、僕は賛成ですね。いろんな可能性が増えてくるし。だから、CDドライブと通信モデムみたいのを、実験的にでもドンドンやってほしい。

――たとえばCDIも一時期騒がれてたけれどPCエンジンのCD-ROMに出し抜かれている状況ですし、日本のゲーム業界のハードなりソフトというのは、けっこう世界的にパワーがあると思うんです。そんなところから、またちょっと違った世界ができても面白いと思います。

結局どうなる!?メガドラとスーパーファミコン

――僕はスーパーファミコンもメガドライブもPCエンジンもみんな違う方向へ進んでいくと思う。それぞれのソフトのラインナップ見てもそうだし。おそらくまともにぶつかりあったら、どれかがなくなってしまうと思う。

――面白いんじゃないですか？　いろいろあって。

――ソフトはバラエティに富んでいていいと思いますが、ハードがバラエティに富んでいてもユーザーとしては、困ってしまう。だからハードの展開もユーザーのことを考えてほしいですね。だから、もし新しいハードを出すとしたらLYNXみたいに強烈な個性をもったヘンなものを出してもらいたいですね。

――メガドライブはやはりセガのカラーってものがありますしセガはセガのファンを裏切らない方向に進んでほしいですね。ファミコンは、おもしろいハードですよね。スーパーファミコンが出ても、当分すたれないと思うし。スーパーファミコンは、一度全部ご破算にしてほしいですね(笑)。いままでファミコンソフトを開発していた人たちが、スーパーファミコンのソフト開発するより、いまから初めてソフトを開発する人たちのほうが、スーパーファミコンの新しい魅力が出てくると思うんですよ。

何年先になるかはわからないけど、僕はその時期を待ちたいですね。

――簡単にいうとスーパーファミコンはスーパーファミコンなりにいい、メガドライブはメガドライブなりにいい、ということですね。作っていくソフトのジャンルも違ってくると思います。どちらもそれなりの特徴をもったマシンだと思いますね。どちらも特徴を生かしたソフトを作っていけばいいと思います。

――私もやっぱり別モノと考えてますね。スーパーファミコンはスーパーファミコンなりの、メガドラはメガドラなりのソフトのラインナップを考えてたいですね。

――任天堂の山内社長がいったように、スーパーファミコンにしてもファミコンにしてもメガドライブしてもマシンが違うんですから、それぞれの機能に合ったものを作ればいいと思います。それぞれの開発者がメガドラやりたいからメガドラで、スーパーファミコンでやりたいのならスーパーファミコンでいいものを作ってやろうと思っていれば、別にハードの違いなんて関係ないんじゃないんですか？　だから、いいものをゆっくり作っていくことが大事。僕はそう思います。

（1990年9月、新宿にて収録）



ファミコン必勝本編集部　成沢大輔さん　必勝本メガドラコーナーをしきっている。最近フリーになったという噂も。

奇想天外！

by 阿木二百

第7回 新マシン開発工房

フィールドブックFB-001

その昔サンスタースパイセットというのがあった。書くと消えてしまうペンとか、その上をなぞってもう一度読めるようにできる別のペン、あるいは水に溶けるメモや暗号表なんてものまで入っていたと思う（そう、サンスターを歯磨き会社だと思ったら大間違いだ）。

僕らはそれをもって、暗くなるまでスパイごっこなるものをして遊んだものだが、今回は、その電子版とでもいうべきものを考えてみた。

野外観察に出かけよう！

といっても、現代版スパイセットを作るわけではない。だいたいキミたち、コンピュータといえばゲームばかり頭に浮かぶようではイカンぞ。まさに「ゲームを捨てて、野に出よう」というわけで、野外観察マシンに仕立ててしまおうというのが眼目だ。

実は文部省の指導のもと、小中学校にパソコンが入るようになったわけだが、計算のしくみとかプログラムの基礎(いまだにBASICたぁど〜ゆ〜了見(りょうけん)でぃ)など、授業内容はつまらなそうだ。

だいたいDOSマシンを小学生に与えるのは犯罪行為である、とまあ、それはさておき、本当に大切なのはコンピュータを道具として使い、自分のやりたいことができる環境だ。普段使っているノートの構造から教える先生はいない。ハードのしくみやプログラムが先行するのは、与えるマシンのデキの悪さをカバーする言いわけにすぎないのだ。

ノート+電子カメラ+テレコ+データベース

今回、野外観察帳を意味するフィールドノートと理想のコンピュータであるダイナブック（東芝のじゃないよ）からの連想で名づけたフィールドブックは、結果としてこれまでの仮想マシンの集大成のようなものになった。

全体形はノートタイプで、アクティブマトリクスのモノクロ液晶画面。バックライトはON/OFF可能にして薄型充電池部分（バックライトOFFならフル充電で6時間駆動。太陽電池による充電機構も備える）がふたの代わりになる。

入力はワイヤレスのスタイラスペンで、紛失防止用のコードも取つけ可能。その他に、スキャナと電子カメラ兼用のハンディタイプの入力デバイスを装備しているが、スキャナ部は先ごろ登場した相対座標方式(スキャナを持ち上げさえしなければ、一気にスキャンしなくても、広い面積をこするように取りこむことができる）を応用すれば小型化が可能だ。なお、スキャナ、カメラともに取りこみイメージは直接画面に表示され、内蔵マイクで録音もできる。

記憶装置としてはICカードを使い、シングルCD-ROMドライブも内蔵して大量のデータにアクセス可能だ。また、対戦ゲームのようにケーブルでつなげば簡単にデータが送れるネットワーク機能も組みこまれている。

使ってみれば……

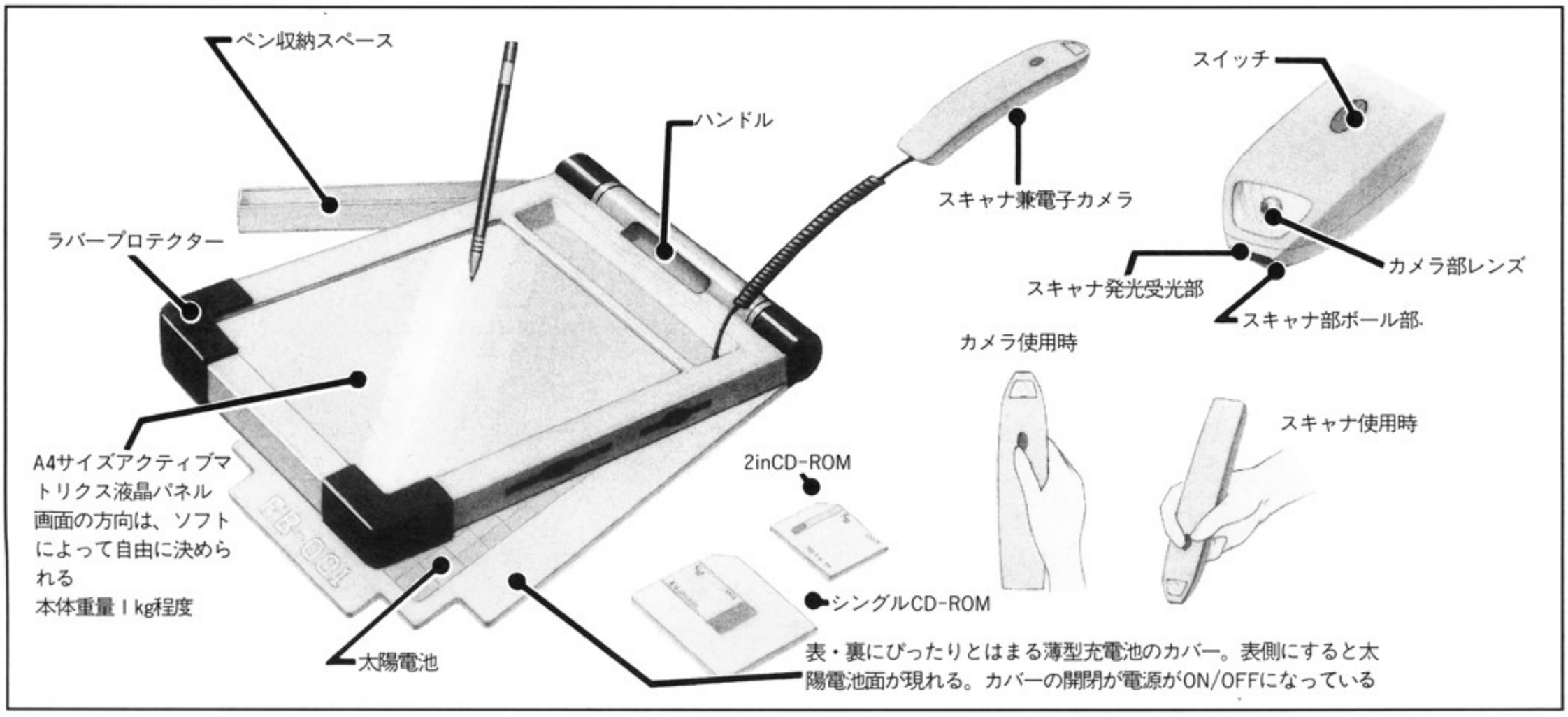
では、FB-001をもった子供たちが林間学校に出かけたとしよう。

朝、宿舎のおじさんが簡単な地図を書いて、とっておきのコースを紹介してくれる。誰かがそれをスキャンすれば、あとのみんなはケーブルでデータがもらえる。

道すがら鳥や虫、風景などの観察対象を電子カメラで撮り、声を録音。気づいたことをメモする。見慣れないものはCD-ROMの図鑑を呼び出して確認しよう。必要なら、図鑑のデータをメモに貼りつけることもできる。休憩中には太陽電池の面を太陽に向けて充電しておく。

宿舎に帰ってからは、今日のまとめだ。各自のテーマに合わせてデータを必要なページから取ってきてレイアウトする。録音した音や自分の説明の声を効果的に入れて、さあ研究成果を発表だ。

と、まあ、ここまでやると値段もけっこう高くなると思うけど、なにしろユーザーは子供たち一人ひとりだ。大量生産でカバーして、なんとか10万円以下に抑えたい。そしたら両親もくだらない高級車なんぞ買わず、すみやかにFB-001を子供に買い与えるように。お願いしますよ。





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／ジャンパー山口

第7回「メガドラVSスーファミ大戦の行方を占う(前編)」

今号、次号と2回に分け、皆さんからのリクエストが多いテーマであるスーパーファミコン登場後のTVゲーム市場について、大胆に予測をしてみたい。それから、メガドラがどうなるのか気にしている人も多いだろうから、メガドラの今後についても徹底分析を加えて占ってみよう。

明暗分かれるスーファミ発売前夜

スーファミもいよいよ来月発売ということで、マスコミ、ファミコン系ソフトメーカー間ではおおいに盛り上がりを見せているようだ。

とくに、コナミ、カプコンなどPCエンジンにもメガドラにも参入しなかったメーカーは、これまでのうっぷんを晴らさんばかりにソフト開発に相当力を入れているらしい。また、任天堂の動きもここにきて目立ち始めている。8月の初心会開催に続いて、ファミコン専門誌に対し効果的な情報提供、発売間近となればTV広告へも桁違いな金額が投入されることになるだろう。

一方、こうした積極的な動きとは裏腹に、問屋筋のスーファミに対する見方は厳しい。月生産30万台、初年度300万台を掲げる任天堂に対し、その実現は相当難しいと冷やかな姿勢を崩さない。また、ユーザーも期待はしているけど、夢のマシンが登場するといった感覚ではなく、ファミコンの上位機種が16ビット機で登場するから、ソフトを見てから買おうという冷静な対応のようだ。

もちろん効果的な広告展開、マスコミへの配慮など、大胆にして緻密なユーザーへのアプローチを行うという点では、セガ、NECを大きくリードしてきた任天堂である。それなりの成果を示すにちがいないだろうが、スーファミの全貌が明らかになるにつれて、そのカリスマ性は薄れ、ユーザーへの衝撃度も鈍ってきているような気がしてならない。

16ビットマシンのTV市場における位置付け

そもそも、一般消費者向け商品（これをコンシューマーグッズという）で、一つの商品が市場の70％以上のシェアを長期間キープすることは、まずありえないと見てよい。みんなの身の回りの製品を見てほしい。カセットデッキから自転車に至るまで、圧倒的シェアを長年維持している商品というのが、ほとんどないことに気がつくだろう。それだけ消費財というのは競争が激しく、かつ移り変わりの早い市場特性を有していることが指摘できる。

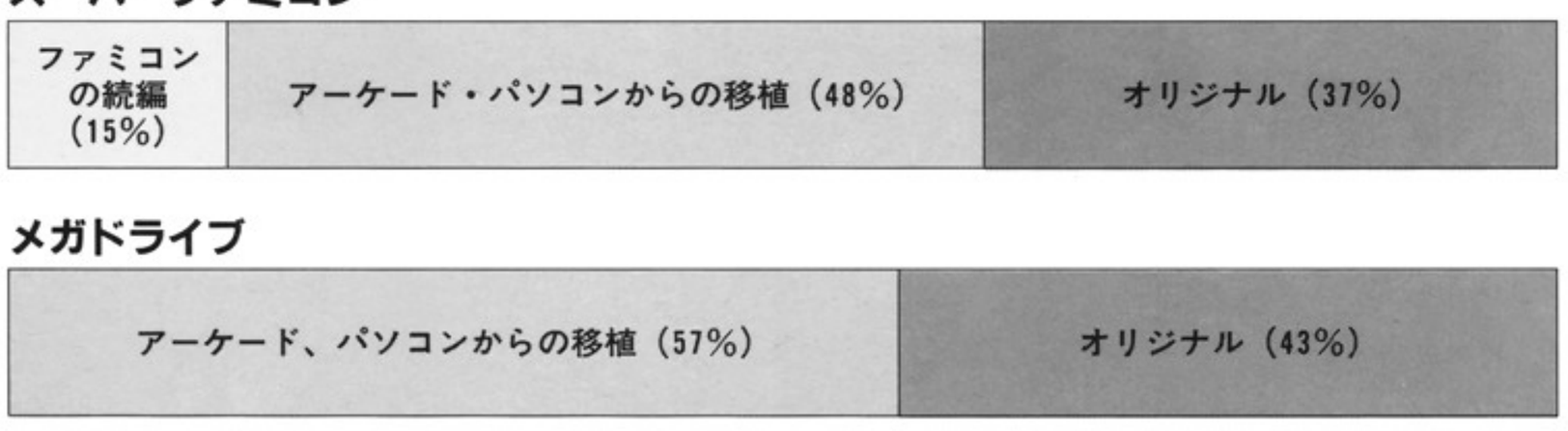
こういうことをいうと、米国ではアタリのゲームマシンがあったじゃないか、ファミコンだってそうだ、ウォークマンはどうなるんだといわれるかもしれない。しかしながら、アタリのゲームマシンは2年しか続かなかったし、ファミコン、ウォークマンというのは、これまでに存在しなかった新型製品であるがゆえに、市場が発展途上にある段階での実績であり、市場が定着したあとの追加製品が、同レベルのシェアをキープした事実はないんだ。

どうしてこういうことを強調するかといえば、ボクは、スーファミが登場しても、90年代のTVゲーム市場は引き続き多様化の度合を強めていく、という考えをもっているからだ。

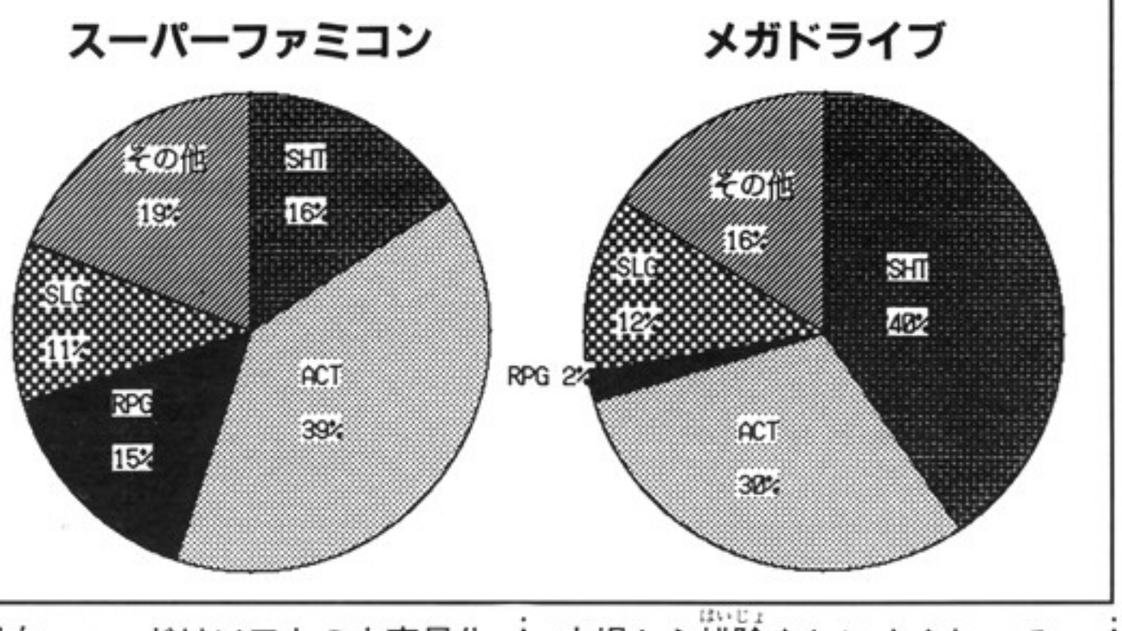
TVゲーム市場に限っていえば、この傾向を強めているのが、マシン価格の低下とユーザーの購買力の高まりである。メガドラを例にすると、量販店ではいまだいたい1万2千円程度で買うことができる。この価格は、スーファミでサードパーティーが出す8Mソフトの価格と大差がない。したがって、スーファミユーザーの買いたいソフトがメガドラにしかない場合、メガドラを買っちゃえという気にならないともかぎらないわけだ。

ファミコン初期のころ、ハードの値段はソフトの3倍以上したわけだが、メガドラやPCエンジンが普及し、実売価格が低下している

DATA1　スーファミ、メガドラソフト構成



DATA2 スーファミ、メガドラソフトジャンル構成



DATA3 各ジャンル別有力サードパーティー比較表

	スーパーファミコン	強弱	メガドライブ
SHT	コナミ、アイレム、ジャレコ、カプコン、データイースト	互角	テクノソフト、カネコ、電波新聞社、東亜プラン、ナムコ
ACT	コナミ、アイレム、テクモ、カプコン、テクノスジャパン	互角	ナムコ、東亜プラン、電波新聞社、カネコ
RPG	エニックス、アスキー、スクウェア、ハドソン	スーファミ優勢	日本テレネット、ウルフチーム、NCS
SLG	光栄、イマジニア	互角	マイクロネット、NCS、メサイヤ、ゲームアーツ

現在、ハードはソフトの大容量化に伴い極めて身近な商品になり、市場から排除されにくくなっているといえよう。

スーファミの光と影

これまで述べてきたように、スーファミが登場してもメガドラやPCエンジンを市場から駆逐することは困難だとすると、あとはどういったシェア構成になるかに注目が集まってくる。

この点を予測するうえで、まずスーファミの分析をしてみよう。ハードの実働稼動台数を決めるのはソフトであると、誰もが認めているところである。ソフトという観点から見た場合、スーファミはほかの機種に比較して優位にあるといえる。なぜなら、第一にファミコンでのヒット作品という財産を有していることである。ゼルダ、マリオなど定番ソフトの続編は、ユーザーにとっても安心感があるし、ある程度ハードを引っ張るだろう。第二にスーファミでしかソフトを出さないサードパーティーが多いということがある。ソフトの質を考えても、関西系の有力メーカーがついているのは心強い。

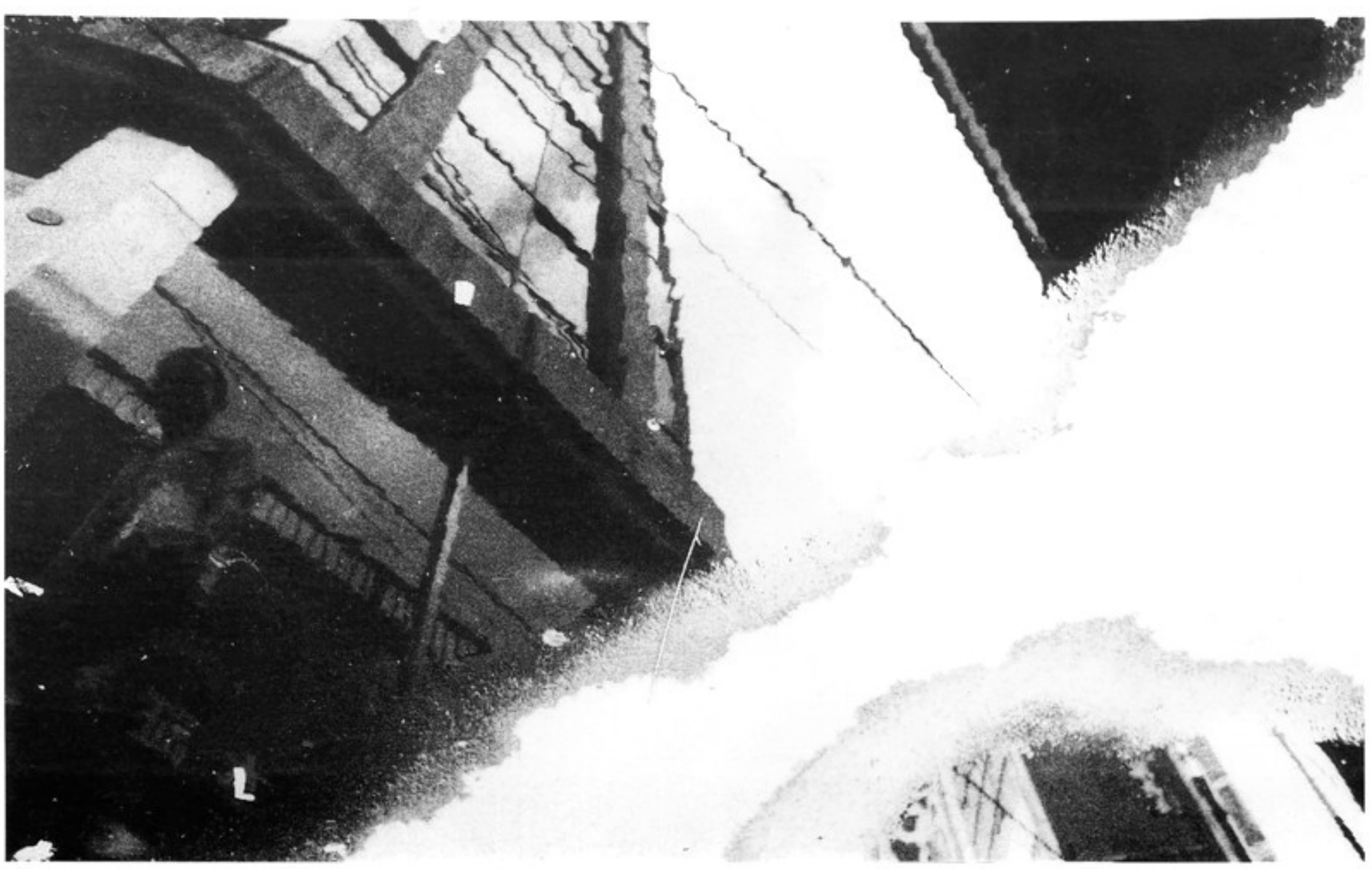
半面、スーファミもいくつかのウィークポイントをもっている。まずソフトについていえば、現状のラインアップからわかるように、ファミコンソフトの続編とビデオゲーム、パソコンからの移植がほとんどであるということだ。これでは、ハードが普及していく過程での瞬発力が想定しづらい。まあこの点はメガドラも同様であるが、何か思いがけぬオリジナルヒットが登場しないと、厳しくなることも十分にありえるだろう。

次に指摘されるのは、サードパーティーがハードを使いこなすのに相当な時間を要することだ。あるスーファミ参入メーカーに聞いたのだが、スーファミの開発が軌道に乗るには2年はかかるらしい。まして、回転、縮小などの特性を生かしたソフトになると、もっと先のことらしい。メガドラが登場したときもそうであったが、ハードを使いこなすには、一定の期間が必要であり、ラインアップは当分移植が中心になると見ていいだろう。しかし、この間にもメガドラなどの他機種では、ハードの長所を使いこなしたソフトが出てきており、この点では後追い機種としてのデメリットを甘んじて受けざるを得ないわけだ。

さらに懸念されるのは、ファミコンやゲームボーイのユーザーが小学生を中心とした低年齢層であったことである。ここを考えると、スーファミのソフト価格が8,000円以上もすることにより、こうしたこれまでのユーザー層がついてこれない可能性があることだ。むしろ、ユーザー層としては、メガドラと同様、高校生以上のゲーム通の層が中心となる可能性が高い。となると、これまでと違ったソフト戦略が必要となってくると思われる。

シェアを決めるのは、スーファミのスタートダッシュ

いずれにせよ、スーファミ登場によってTV市場のシェア構成がどうなるかは、スーファミがスタートダッシュできるかどうかが一つのポイントとなろう。当然メガドラ陣営も、思いきったソフト戦略が必要となってくる。この点については、詳しく次号で展開することにしよう。楽しみに待っていてくれ。

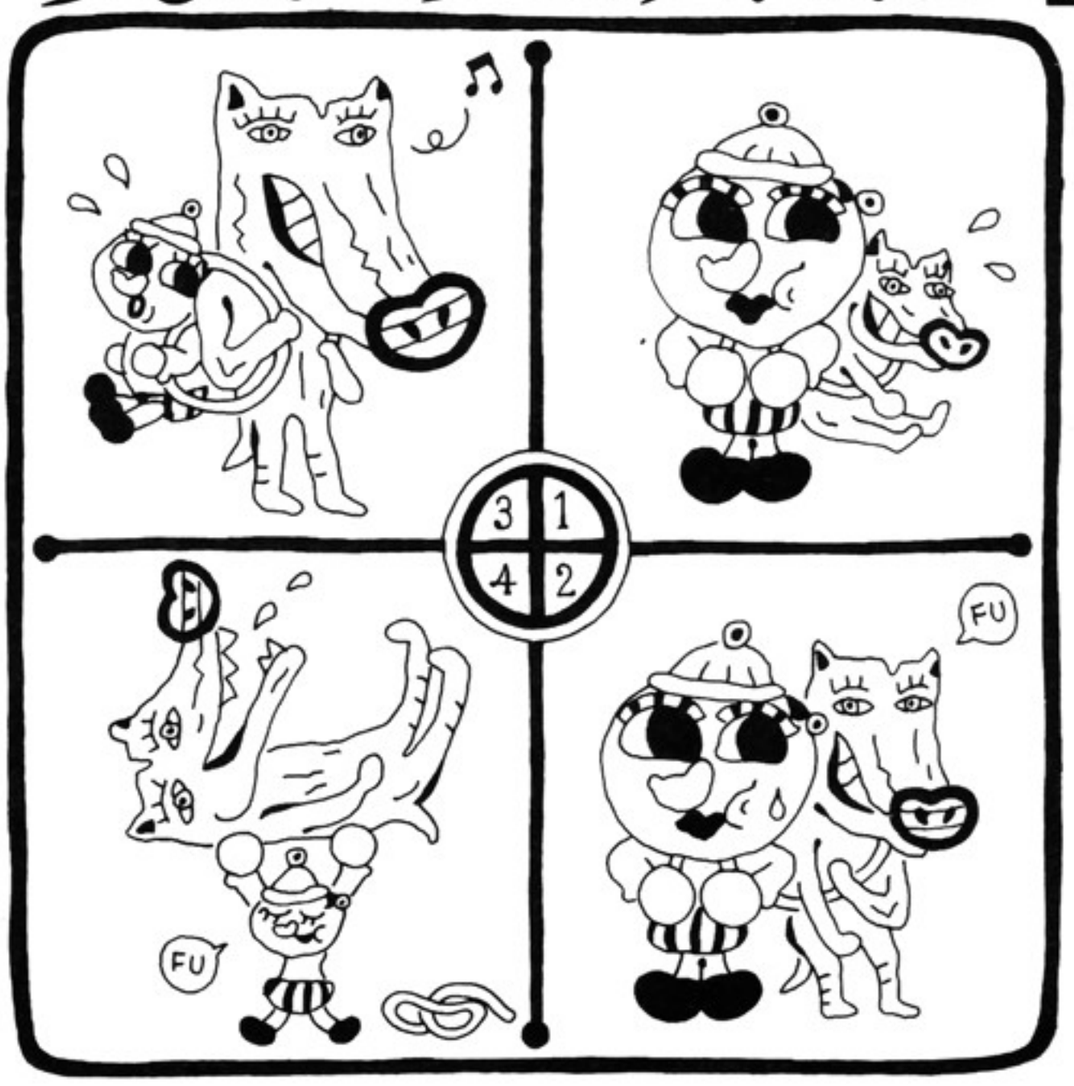


[TVモニターの裏からながめてみれば]

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６回 パソコン通信ってとても便利の巻



暑い夏も終わり、涼しくなってうれしいORIXです。みなさま、いかがお過ごしでしょうか？　結局今年の夏は、エアコンを買わずして（＊１）乗り切ってしまったワタシです。

それでは、季節も秋に入っておちついたトコロ（？）で、ちょっとパソコン通信（＊２）というメディアの紹介をしよう。すでに楽しんでいる人もいると思うが、このパソコン通信、これがなかなか面白い。かくいうワタシも、数年前から通信して楽しく遊んでいるのだ。

そもそもパソコン通信とはナニか？　それでは、そのあたりから説明するとしよう。

パソコン通信とは、電話回線を使って（＊３）パソコンどうし（とは限らないけど）を疑似的に接続することによって、メッセージやデータのやり取りができるという、新しいメディアのことだ。

まずユーザー（＊４）は、ホスト局と呼ばれる場所（＊５）に電話をかけ、自宅のパソコンとホスト局のコンピュータを接続する。ホストでは、みんなの書き込んだメッセージがデータベース（＊６）的に整理してあって、ジャンル別に分割されているのだ（分割されている単位をボードなどと呼ぶ）。そこで興味のあるジャンルのボードを読んだり、そのボードにメッセージを残したり（書き込みという）して遊ぶのだ。

ジャンルは豊富で、ゲームやコンピュータ関係はもちろん、音楽やバイク、映画などなど、いろいろある。また、ジャンル内においてのボードの設定は、ホスト局によって（というより、ホスト局の運営者によって）特徴がある。これが各ネットの持ち味になるわけだな。

たとえばゲームが好きな人なら、ゲームのボードが充実しているホスト局へ入れば、似たような趣味の人と話ができる（＊７）というわけだ。

パソコン通信には、こういったデータベースのほかに、メール(ホストによってはないところもある)という機能もある。これはメールという名前から想像できるように、郵便のような機能。メッセージを特定の人にだけ送れて、しかもその人以外の人は見ることができないという、大変便利な機能なのだ。ゆえにその用途はいろいろとあり、たとえば、仕事の打ち合わせや、原稿のやりとり（＊８）などがいい例としてあげられる。

また、個人の手によって作られた、便利なコンピュータ用ツールも、パソコン通信によって入手することができる。これらのツールはPDS（＊９）と呼ばれ、なんと無料で使用できるのだ。しかもなかには市販品もビックリするほど高性能なものまであるぞ。もちろんゲームや音楽などもある。

一言で言ってパソコン通信の魅力は、手軽であるということでしょう。ホスト局のほとんどが、24時間運営（＊10）しているので、自分の好きな時間にアクセスできる。たとえワタシのような夜型の人間でも、容易に楽しむことができるのだ。

どうですか？　少しはパソコン通信というものに、興味をもってもらえたかな。もしキミがパソコンをもっているなら(＊11)、ごくわずかな金額で、パソコン通信が始められるよ。

まず電話回線は、普通に使っている電話でOK。あとは、電話回線とコンピュータをつなぐためのモデム（＊12）という装置と、通信用のソフトウェア（＊13）だけあればいいのだ。最近はノートパソコンというものが流行しているが(＊14)、もちろんこのノート型でも通信はできるようになっている。ちなみにノート型用のモデムは、パソコン本体に内蔵できるタイプが主流なので、非常にコンパクトな設計でお手軽なのだ。

こんなわけで、今回はパソコン通信について、簡単に説明してみましたが、少しは理解してもらえたかな？　百聞は一見にしかず。なによりもまず、一度試してみてはどうでしょう。自分ではパソコンをもっていなくても、お父さんの98(＊15)、お兄さんの68(＊16)などを使って、ぜひ遊んでみてほしい。

では、最後に一言だけ忠告。熱中しすぎるあまり、電話代が……ということにならないように、くれぐれも気をつけよう。

＜脚注＞

※１　エアコンを買わずして
結局冷房機器は、扇風機だけで夏を越したのでした（涙）。

※２　パソコン通信
ときどき耳にするこの単語。はたしてその意味は？

※３　電話回線を使って
原理は、FAXとかと同じようなモンざます。

※４　ユーザー
ここでは、通信してる人という意味で使う。

※５　ホスト局と呼ばれる場所
ホスト局には、大きく分けて、会社などが運営するものと、個人が趣味で運営するものの２種類がある。

※６　データベース
データのベース(あたりまえか)。情報の基地。

※７　似たような趣味の人と話ができる
意外な友達ができたりもする。

※８　原稿のやりとり
最近はFAXを送信することもできたりするのだ。

※９　PDS
正確には、無料で使えるフリーウェア、使ってみて気に入ったらお金を払うシェアウェアとに分かれる。

※10　24時間運営
まるでコンビニ。

※11　パソコンを持っているなら
RS-232Cという端子が出ているパソコンなら、ほとんど使用可能。

※12　モデム
モデムにも、いろいろ性能があるので、買うときは詳しい人に相談すること。

※13　通信用のソフトウェア
通信ソフトとしてお店で売られている。PDSでもいくつかある。

※14　ノート型パソコン
鈴木亜久里に中嶋悟、大江千里などが宣伝していたね。

※15　お父さんの98
NECのPC-9800シリーズ。

※16　お兄さんの68
シャープのX 68000シリーズ。

池田貴族のマニアの帝王



VOL.7 恐竜

今回のマニア話は、ぐっとアカデミックに恐竜の話だ。幕張メッセの大恐竜博にも足を運んだ私だ。心して読んでほしい。

今月もマニアの帝王、池田貴族の登場だ。９月号の「インセクターX」のページに「昆虫人間インセンクトマン。この歌を知っている人はご一報ください」と書いてあった。もちろん、知っているぞ。

インセンクトマン
決まった！
昆虫人間インセンクトマン
あなたがいなけりゃ始まりませぬ
私の胸はトドキン、トドキンしてまする

誌面のため、メロディが伝えられないのが残念だ。聞きたい人には、私がアカペラで唄ったテープをさしあげます。編集部へ連絡くれたし。ところで、現在森口博子がやっている、メガキッズTV（テレビ東京）をなんと私が引き継ぐことになった。時間帯も変わり毎週金曜の夕方５時から始まるチューンナップ少年団だ。ラッキィ池田と組んでやるから、ぜひ観てくれ。10月５日から始まっているからもう観た人もいるかもしれん。私が番組の構成にも参加しているので、なんとでもなるぞ。何か要望があれば編集部にどんどん送ってくれ。ちなみに本誌の川口編集長を取材して、いじめる予定だ。

本題に入ろう。今回のテーマは〝恐竜〟だ。子供のころ『原始少年リュウ』を観て矛盾を感じていたものだった。リュウは、ティラノサウルスと戦っていたのだ。それはそれとして、このティラノサウルス（学問っぽい表現だ）は最大最強の肉食恐竜としてあまりにも有名だが、本当にそうだったのだろうか？

一説によると、巨大化しすぎた身体ゆえに鈍重で、もっぱら屍肉を漁っていたともいわれている。手は、極端に退化していて指も２本しかなく、なんの役にも立たなかっただろう。後脚の位置や関節の構造から考えると１m以下の歩幅で、時速５kmほどの速さでしか歩けなかったといわれる。だから白亜期後期の同時代の他の恐竜（石頭のパキケロサウルスやトリケラトプス、とさかのあるパラサウルスやチンタオサウルスなどがいた）を追いかけて戦いを挑むことは、不可能だったはずだ。ティラノサウルスの武器の１つでもあるノコギリ上の歯にいたっては、非常に薄く、すぐ折れてしまうようなしろものだ。やはり、ティラノサウルスは、屍肉をむさぼるハイエナのようなものだったに違いない。ティラノサウルスに比べてジュラ期後期のアロサウルスは戦闘的だ。大型だが軽い構造をもった頭部、しなやかな首、がっしりとした胴体、地面から持ち上げられた長大な尾が絶妙なバランスを作り出している。そのわりには、脳は比較的大きく、視覚と平衡感覚、運動制御能力に優れていた（はず）。私は、アロサウルスが好きだ。

一般的な恐竜をもう１つ紹介しておこう。ジュラ期後期のステゴサウルスだ。アーチ状の背中に骨の板が並んでいるヤツだ。ステゴサウルスは脳が小さく、神経の伝達速度を単純に計算すると尾の先から脳に刺激が伝わるのに数秒を要したという。しかし、腰に脳を補助する神経中枢が存在していたという説もある。脳が２つあるとは、たいしたものだ。ところで、メスの背中にもステゴサウルスの特徴である骨の板がついていたのであろうか？　もし、あったのなら交尾が大変だったと思うが。

話は多少ズレるが、この〝サウルス〟という表記が子供のころ嫌いだった。〝ザウルス〟と表記したがっていたのだ。このほうが恐竜っぽくてかっこいいと思っていた。

〝サウルス〟と表記してある図書館の図鑑をかたっぱしから〝ザウルス〟に変えた記憶がある。英語だと〝saurus〟だから、やはり〝サウルス〟なのだろうか？

なんといっても私のお気に入りの恐竜は、ホマロケファレだ。白亜期後期の堅頭類、モンゴル生まれのにくいヤツだ。堅頭類というくらいだから得意技はヘッドバット。頭部にスパイクタイヤのような骨質のイボまでついていたから威力は相当なものだ。また、骨盤の幅の広さは、他の恐竜と一線を画している。ゆえに卵ではなく胎児出産していた可能性を示唆している。尾は細長く、骨質のガードルで１本の棒のように固められていた。

恐竜については不明な点だらけだ（当然だ）。とくに恐竜の色についてだ。子供心ながら、

「どうして恐竜は、灰色系の色ばっかりなんだろう？」

と思ったものだ。確かにシマウマやメキシコ毒トカゲみたいなカラフルなヤツがいても不思議はない。remoteカラーのような、真っ赤な恐竜もいたに違いない。

ということで11月18日、私の渋谷公会堂リサイタルをよろしく。



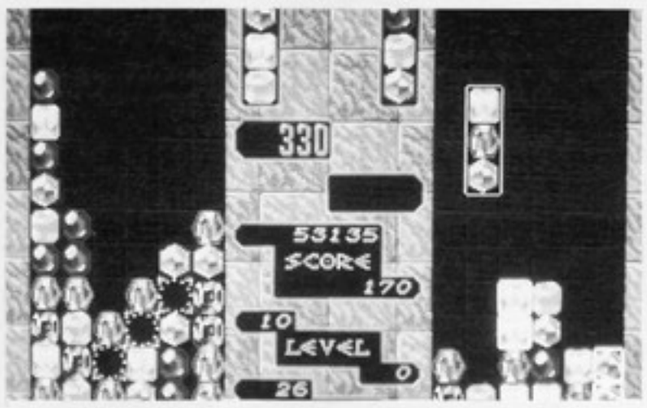
ホマロケファン
もちろん池田貴族　画



BEメガ・データランド

ゲームギアの発売もあって、活気づいてるゲーム業界の最新のデータを掲載しているこのコーナー。今月もデータが熱い！

1. コラムス



幅広い層に人気のコラムス。とくに対戦コラムスの面白さはバツグンだよ。

2. スーパーモナコGP



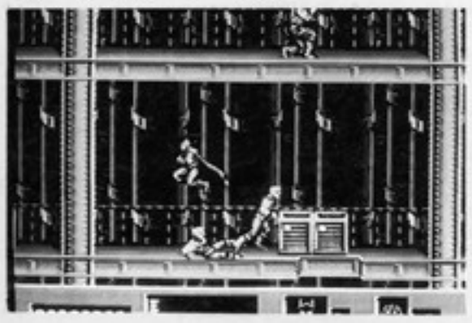
高い移植度とF-1人気で快進撃のスーパーモナコ。売り切れ店が続出で手に入らないとか……。

3. マイケル・ジャクソンズ　ムーンウォーカー



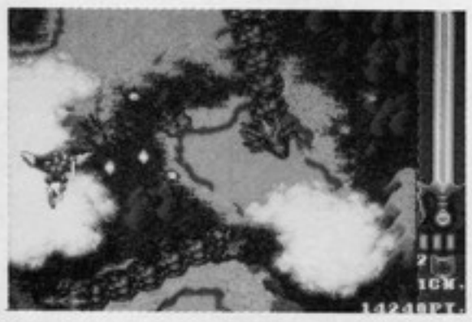
噂のダンシング・アクションゲーム。女性に大人気。さすがはマイケル、といったところか。

4. バットマン



渋いグラフィックと音楽がぴったりマッチしたバットマン。前回よりワンランクアップだ。

5. フェリオス



いまひとつ伸び悩んでいるフェリオス。ムーンウォーカーにおされた感じだ。

SHOP DATA
メガドラソフト売上TOP10

順位	前号	ゲーム名
1	1	**コラムス** セガ／6月30日発売／PUZ／5,500円
2	新	**スーパーモナコGP** セガ／8月9日発売／RAC／6,000円
3	新	**マイケル・ジャクソンズムーンウォーカー** セガ／8月25日発売／ACT／6,000円
4	5	**バットマン** サン電子／7月27日発売／ACT／6,500円
5	2	**フェリオス** ナムコ／7月20日発売／SHT／5,800円
6	—	**スーパーハングオン** セガ／'89年10月7日発売／RAC／6,000円
7	新	**XDR** ユニバック／8月21日発売／SHT／6,800円
8	3	**ESWAT** セガ／7月14日発売／ACT／6,000円
9	6	**スーパー大戦略** セガ／'89年6月27日発売／SLG／6,000円
10	新	**四天明王** シグマ商事／8月10日発売／ACT／6,200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8月1日～8月31日まで

SHOP DATA
ビデオゲームTOP5

順位	前号	ゲーム名	メーカー
1	新	ファイナルラップ2	ナムコ
2	1	G-L.O.C.	セガ
3	3	エア・インフェルノ	タイトー
4	4	スーパーモナコGP	セガ
5	新	雷電	セイブ電子/テクモ

☆協力店　●キャンディ東花園●プレイシティキャロット巣鴨店●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

1. ファイナルラップ2



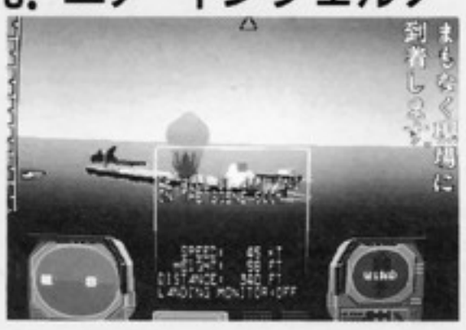
G-L.O.C.を抜いて1位におどりこみ。通信機能が燃えるカーレースゲームだ。

2. G-L.O.C.



ファイナルラップ2に追い越されたものの、人気は上々。巻き返しなるか?!

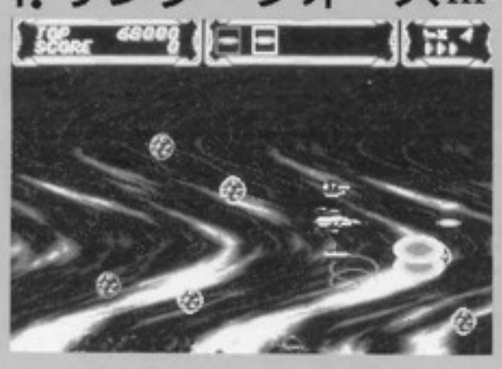
3. エア・インフェルノ



3D救助ヘリシミュレーション。安定した人気で今月も3位をキープ。

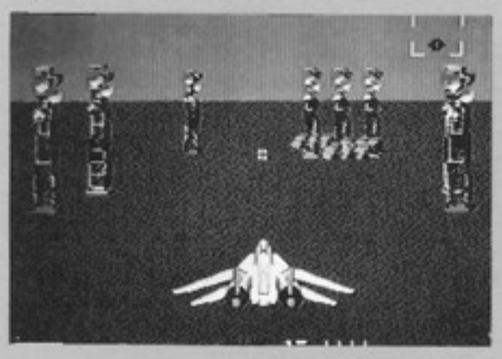
USER DATA
メガドラ人気TOP20

1. サンダーフォースIII



今月もTOPのサンダーフォースIII。完成度の高さが、そのまま人気に反映されている。

2. アフターバーナーII



先月と同じく2位をキープ。大きな変動はなく、安定した人気だといえよう。

3. ファンタシースターII



「スーパー忍」を抜いてどうどうのランクイン。「アフターバーナーII」を抜けるか?!

1	サンダーフォースIII	■■■

USER DATA 待望の新作ゲームTOP20

順位	前月	ゲーム名	発売日	ポイント
1	8	ダライアスII	タイトー／12月予定	73
2	2	アドバンスド大戦略	セガ／12月予定	61
3	9	バーニングフォース	ナムコ／10月19日	52
4	4	三国志・乱世の英雄たち	セガ／未定	40
5	5	FZ戦記AXIS	ウルフチーム／10月10日	33
6	12	鮫!鮫!鮫!	東亜プラン／11月2日	32
7	3	ゲイングランド	セガ／11月下旬	29
8	9	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ゲームアーツ／12月予定	26
9	新	レインボーアイランド	タイトー／10月5日	25
10	7	ファットマン	サンリツ電気／10月12日	24
11	新	エレメンタルマスター	テクノソフト／未定	18
12	新	シャドーダンサー	セガ／11月予定	17
12	19	グラナダ	ウルフチーム／11月10日	17
14	新	レッスルウォー	セガ／未定	16
14	新	スタークルーザー	メサイヤ（NCS）／11月下旬	16
14	新	エアロブラスターズ	KANEKO／1月予定	16
14	新	機動警察パトレイバー	セガ／未定	16
18	11	アトミック・ロボキッド	トレコ／11月予定	12
20	新	スーパーライセンス（仮称）	セガ／12月中旬	11
20	新	斬〜夜叉円舞曲	ウルフチーム／12月10日	11

USER DATA 移植してほしいゲームTOP20

順位	前月	ゲーム名	メーカー／種別	ポイント
1	1	ファイナルファイト	カプコン／VG	61
2	2	ワルキューレの伝説	ナムコ／VG他	41
3	5	Y'sシリーズ	日本ファルコム／パソ他	36
4	7	ポピュラス	イマジニア／パソ	28
4	3	エイリアンストーム	セガ／VG	28
6	8	天地を喰らう	カプコン／VG他	27
7	16	エメラルドドラゴン	バショウハウス／パソ	24
8	6	グラディウスシリーズ	コナミ／VG他	20
9	4	G-L.O.C.	セガ／VG	18
10	9	パロディウスだ!	コナミ／パソ他	16
11	16	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	日本ファルコン／パソ	15
11	15	ワールドスタジアム	ナムコ／VG	15
13	—	R-TYPEII	アイレム／VG	10
13	11	源平討魔伝	ナムコ／VG他	10
13	15	ロードス島戦記	ハミングバード／パソ	10
13	11	マーベルランド	ナムコ／VG	10
17	—	シムシティ	イマジニア／パソ	9
17	新	ボナンザブラザース	セガ／VG	9
19	新	雷電	セイブ開発・テクモ／VG	8
20	新	ファイナルラップ2	ナムコ／VG	7

ナムコオリジナル映画「カブキマン」完成！

さきごろナムコは、「未来忍者」につぐオリジナル・ビデオ映画、「カブキマン」を完成させた。

この映画は日米合作の作品で「東京国際ファンタスティック映画祭'90」で初公開され、来年の4月にはビデオで発売される予定だ。

「カブキマン」は、株式会社ナムコ、トロマ・インク、㈱ギャガ・コミュニケーションズの3社による合作。監督は「悪魔の毒々モンスター」シリーズで有名なトロマ社の、ロイド・カウフマンとマイケル・ハーツが担当。そして、ナムコの中村会長とギャガ・コミュニケーションズの藤村社長が制作総指揮を担当した。

ストーリーは歌舞伎をモチーフにしたSFアクションもので、コメディ風に仕上がっているそうだ。

主役のカブキマンには、「アンドロイドバスターズ」などで有名なリック・ジアナシーが扮し、ニューヨークを舞台に大活躍する。

さらに、人気バンドのカブキロックスが、挿入歌「お夏狂乱」を歌っているとのこと。映画祭では大きな話題になりそうだ。

この作品が発表されるファンタスティック映画祭は、渋谷パンテオンと東急レックスで、9月28日〜10月5日まで開催される。地方在住の読者はビデオの発売を待とう。

「カブキマン」ストーリー

日本人一家惨殺事件を捜査していた、ニューヨークの刑事グリスウォルド。彼は被害者の持っていた歌舞伎公演のチケットを手掛りに公演会場に足を運ぶ。

そこで、武装集団による歌舞伎役者の虐殺に遭遇した彼は、息絶える寸前の老俳優から不思議なパワーを伝授された。

そして、この事件を捜査するうちに、ニューヨークの悪を操る黒幕が存在することをつきとめた。

老俳優から授かったパワーでカブキマンに変身したグリスウォルドは、空を飛び、日本刀を振りかざし、扇子をひろげ、ゲタをとばし、割り箸を投げ、のり巻とワサビで敵を倒し、大活躍をする。そして、黒幕との最後の対決が……。

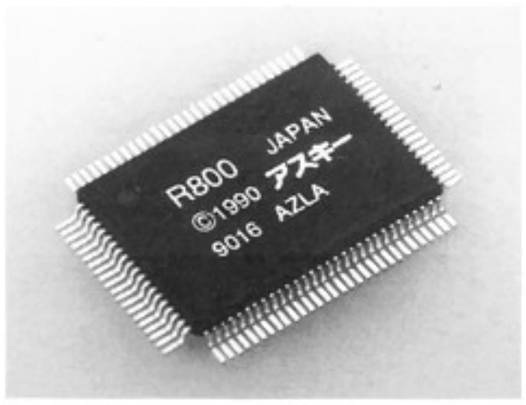
新作ソフトスケジュール

発売日	ゲーム名	ジャンル	メーカー	メガ数	定価
10月10日	FZ戦記AXIS	ACT	ウルフチーム	4	6,800
10月12日	ファットマン	ACT	サンリツ電気	5	7,800
10月19日	バーニングフォース	SHT	ナムコ	4	5,800
10月20日	アローフラッシュ	SHT	セガ	4	6,000
11月２日	鮫／鮫／鮫／	SHT	東亜プラン	4	6,500
11月10日	グラナダ	SHT	ウルフチーム	4	6,800
11月22日	メガパネル	PUZ	ナムコ	2	4,900
11月上旬	THE・TELスタジアム	SPT	サン電子	4+B.B	6,500
11月下旬	スタークルーザー	SHT&ADG	メサイヤ（NCS）	4+B.B	7,000
11月下旬	ゲイングランド	ACT&SLG	セガ	4	6,000
11月予定	モンスターレア	SHT	セガ	4	6,000
11月予定	ダイナマイトデューク	ACT	セガ	4	6,000
11月予定	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	4	6,800
11月予定	アトミック・ロボキッド	SHT	トレコ	4	6,800
11月予定	JUNCTION	PUZ	マイクロネット	4	6,000
11月予定	シャドーダンサー	ACT	セガ	4	6,000
12月10日	斬〜夜叉円舞曲	SLG	ウルフチーム	4+B.B	未定
12月18日	デンジャラスシード	SHT	ナムコ	4	5,800
12月中旬	スーパーライセンス（仮称）	SLG	セガ	—	未定
12月下旬	モンスターワールドIII	ACT	セガ	—	未定
12月下旬	ダライアスII	SHT	タイトー	8	8,900
12月下旬	Hard Drivin'	SPT	テンゲン	未定	5,900
12月予定	スーパーエアーウルフ	SHT	九娯貿易	4	6,800
12月予定	マスターオブウエポン	SHT	タイトー	未定	未定
12月予定	エレメンタルマスター	SHT	テクノソフト	4	未定
12月予定	火激	ACT	ホット・ビィ	5	未定
12月予定	ヴェリテックス	SHT	アスミック	未定	未定
12月予定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場	TAB	ゲームアーツ	4	6,800
12月予定	ヴァザム	ARPG	トレコ	4	6,800
12月予定	究極タイガー	SHT	トレコ	5	6,800
12月予定	ガイアレス	SHT	日本テレネット	8	未定
12月予定	AMBITION of CAESAR	SLG	マイクロネット	8	8,800
１月予定	エアロブラスターズ（仮称）	SHT	KANEKO	4	6,000
１月予定	ジノーグ	SHT	メサイヤ（NCS）	4M	6,500
１月予定	魔物ハンター妖子・第七の警鐘	ACT	メサイヤ（NCS）	未定	未定
３月予定	ヴァリスIII	ACT	日本テレネット	8M	未定
３月予定	シャイニング&ダクネス（仮称）	RPG	セガ	8M	未定
未定	フィルディアス〜風の鎮魂歌〜（仮称）	ACT	ユニパック	未定	未定
未定	クラックダウン	ACT	セガ	—	未定
未定	レッスルウォー	SPT	セガ	—	未定
未定	三国志・乱世の英雄たち	SLG	セガ	—	未定
未定	アドバンスド大戦略	SLG	セガ	—	未定
未定	アリシアドラグーン	SHT	ゲームアーツ	未定	未定
未定	ベルリンの壁（仮）	ACT	KANEKO	未定	5,500
未定	ニンジャウォリアーズ	ACT	タイトー	〃	未定
未定	ギャラクシーフォース	SHT	セガ	—	未定
未定	バトルゴルファー唯	SPT&ADG	セガ	—	未定
未定	ターボアウトラン	RAC	セガ	—	未定
未定	ウルトラマン	ACT	セガ	—	未定
未定	レッズ	ACT	セガ	—	未定
未定	あっぱれ！実業王!?	BOA	セガ	—	未定
未定	機動警察パトレイバー	ADG	セガ	—	未定
未定	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	ACT	セガ	—	未定
未定	バハムート戦記	SLG	セガ	—	未定
未定	ヘリファイター（仮）	SHT	セガ	—	未定
未定	ソニック　ザ　ヘッジホック	ACT	セガ	—	未定
未定	ラングリッサー	SLG	メサイヤ（NCS）	未定	未定
未定	ソーサルキングダム	RPG	メサイヤ（NCS）	未定	未定
未定	パワードリフト	RAC	電波新聞社	未定	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	SHT	サン電子	未定	未定
未定	スーパーバレーボール	SPT	ビデオシステム	未定	未定
未定	ゼロウイング	SHT	東亜プラン	未定	未定
未定	タスクフォースハリアー	SHT	トレコ	未定	未定
未定	ヘビーユニット	SHT	東宝	未定	未定
未定	アマ・テラス	UGF	講談社経営総研	未定	未定
未定	スーパープロフェッショナルレスリング（仮称）	SPT	ヒューマン	未定	未定
未定	オメガファイター	SHT	UPL	未定	未定

COME-COMEインフォメーション

アスキーが16ビットのMSX後継機「MSX turboR」発表

株式会社アスキーは16ビットCPUを採用した、MSXの後継機「MSXturboR」を開発することを発表した。このturboRはR800というZ80互換の16ビットCPUを搭載し、従来のMSXの5倍から20倍の処理速度を実現している。また、OSとして"MSX-view"というマウス中心の視覚的ユーザーインターフェイスを採用。これにより、煩(わずら)わしいキータ



イプのいらない、手軽なコンピュータの使用が可能になる。さらにさまざまな音を取り込んで再生できるPCM音源も追加され、AV機能の充実もはかっている。気になるソフトだが、従来のMSXシリーズのものがフルコンパチブルでかつ、高速で動作するので安心だ。ソフトのみならず、周辺機器なども、そのままturboRで使用できるのも大きな魅力だ。

携帯版PCエンジン 11月10日、44,800円で発売決定！

PCエンジンソフトがそのまま使えるハンディマシンの発売がいよいよ決定。名称はPCEngine GT。本体重量は560g(電池含む)、185×108×46.8mmと奥行きを除けばゲームギアとほぼ同じ。カラ





一液晶画面は、2.6インチ・バックライトつき、アルカリ単3電池6本で約3時間のプレイが可能だ。本体と同時にTVチューナー、対戦ケーブルなども発売予定。

■発売元：NECホームエレクトロニクス㈱

■本体価格：44,800円(税別)

推理ものカードゲーム「トウキョウ・クライシス」発売

ホビージャパンから、推理ものカードゲーム「トウキョウ・クライシス」が発売された。このゲームは、プレイヤーが私立探偵となり、日本中をかけまわって、ペットの迷子から密室殺人事件までさまざまな事件を解決するというもの。行動力、推理力、腕力、説得力の4つのアビリティを駆使して全30件もある難事件の解決をめざそう。だが警官の職務質問や探偵事務所の資金枯渇(しきんこかつ)など、アクシデントもいっぱいだ。謎を解き、事件を解決する名探偵は君だ!!パッケージイラスト・カードイラストはE＝MC氏が担当している。読者プレゼントも用意しているぞ。



■プレイ人数：2～6人

■発売元：ホビージャパン

■定価：2,000円

人気ゲーム「ポピュラス」のハンドブックが発売

追加シナリオ「プロミストランド」も発売され、ますます人気上昇中の「ポピュラス」。本書は、そのポピュラスを徹底解剖するものだ。知ってのとおりこのゲームは、海外で大ヒットしたアクティブシミュレーションゲームで、聖書に語られる創世記での"善"と"悪"の二大種族の戦いをモチーフにしたもの。本書は、ゲームの概要からさまざまなコマンドの説明、ゲームバランスの研究など、あらゆるポピュラスのデータが網羅(もうら)されている。また、ポピュラスとフランス革命の関係を論じてみたりと、ただの攻略本ではない、楽しい読み物となっている。ポピュラスを知りたいという人にお勧めの本だ。

■梅崎隆夫／著

■発売元：新紀元社

■定価：1,500円



GB用ソフト「モンスターメーカー」のテレカを大プレゼント！

ゲームボーイ用ソフト「モンスターメーカー」の発売を記念してテレカを100名にプレゼント。このゲームは、人気カードゲームシリーズのコンピュータ化で、所要時間15分から1時間程度の小さなシナリオの数々をクリアしてレベルアップしていき、最終目的地をめざすというもの。テレカのデザインは、もちろんゲーム内のイラストを担当している九月姫氏によるものだ。

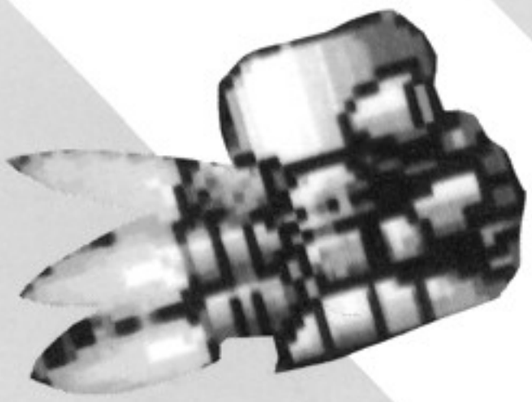
プレゼントの希望者は、住所、氏名、年齢を明記して、平成2年11月30日までに下記の住所まで送ろう。

〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル2F
株式会社ソフエル 「モンスターメーカー」プレゼント係



好評特別連載企画

熱血メガドライブ宣言 Part 2









トレコ

いままでに熱血宣言をしてくれたメーカー

'89年夏号増刊　セガ、テクノソフト、アスミック、サン電子、NCS
'89年秋号　シグマ商事、マイクロネット
'90年2月号　タイトー、ホット・ビィ
'90年4月号　ウルフ・チーム、東亜プラン
'90年7月号　ナムコ、金子製作所
'90年9月号　日本テレネット、ゲームアーツ、ユニパック、サンリツ電気
'90年10月号　ビデオシステム、九娯貿易

熱血メガドライブ宣言に登場したメーカーは、今回のトレコでついに20社となった。トレコは昨年2月のメガドライブのサードパーティー発表時点から、「アトミック・ロボキッド」を第1弾として早くから参入を表明していたメーカーの一つだ。発売は遅れたものの、年末から来年にかけて「究極タイガー」「ヴァザム」と相次いでソフトを発売する予定になっている。積極的なトレコのメガドライブ戦略をじっくり聞いてみよう。

ゲーム作りに妥協を許さないトレコ

トレコ

「アトミック・ロボキッド」や「究極タイガー」といったビデオゲームの移植を手がけるトレコだが、ゲーム作りにおけるこだわりには好感がもてる。今後の動向は要チェックだぞ。

――メガドライブに参入した理由は？

トレコ（以下ト）　セガというメーカーは、マスターシステムのころから海外を拠点とした販売をいち早くやっていましたし、実際のマーケットも大きく広げていました。そうした点から判断して、メガドライブでもワールドワイドな展開が望めるということで参入しました。またよくいわれることですが、ハードのスペックにもたいへん魅力を感じましたね。

――ハードのスペックに関してはとくにどのへんが魅力ですか？

ト　いまとなっては16ビットはとくにめずらしくなくなりましたが、やはり初の16ビットということで、従来ファミコンではできなった表現ができるということが魅力でした。

――実際、開発をするうえで何か不満はありませんか？

ト　メカドライブは色数があまり使えないということがいわれたりしていますが、やはりこの点がグラフィック面で苦労することもあります。

――そのへんをうまくカバーするのは、どういった感じで？

ト　まず、ハードのせいにしない。そして開発セクションがより向上心をもってゲーム作りに取り組んでいくことが、いちばん大切だと思っています。ソフトやハードの技術の進歩は日進月歩で進んでますから、それはけっして不可能ではないはずです。当社の「アトミック・ロボキッド」がまさにそのいい例です。

――モデムやCD-ROMといった周辺機器についての関心は？

ト　モデムのほうは、料金的な問題がクリアされるなら、かなり伸びるように思いますので、興味はありますね。またCD-ROMのほうはコスト面とサウンド表現の幅広さに魅力を感じますが、いまのところは普及の状況などをしばらく静観（せいかん）するといったところでしょうか。

――第1弾は「アトミック・ロボキッド」ですが、これを選んだ理由は？

ト　メガドライブの表現力をもってすれば、ビデオゲームに近いものを作れますから、やはりそういう点で。

――すると今後もビデオゲームの移植が中心ということに？

ト　その予定です。

――第2弾、第3弾は「究極タイガー」、「ヴァザム」ということなんですが、「ヴァザム」のほうは移植ものではないですね？

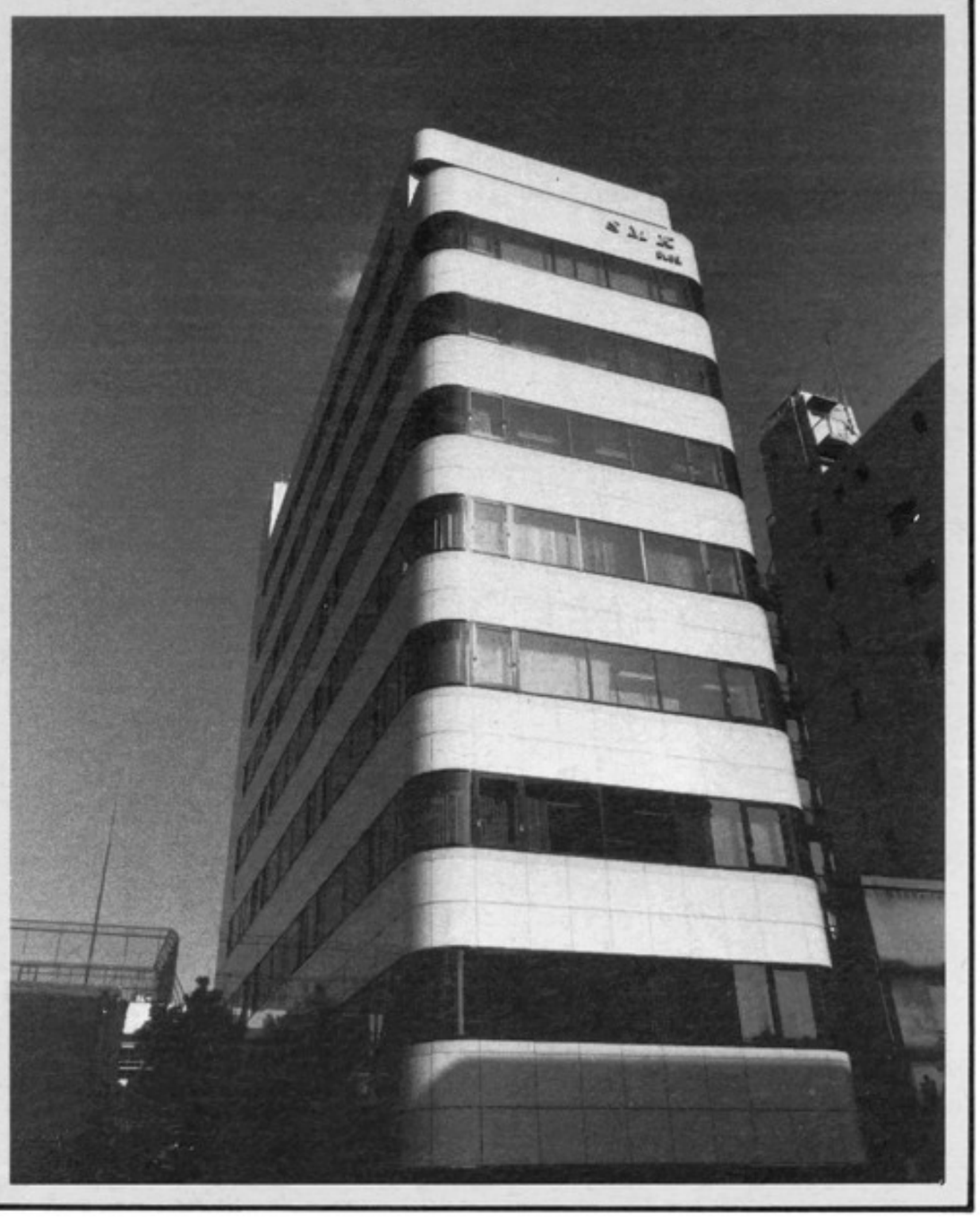
ト　ええ、完全なオリジナルです。メガドライブにはあまりRPGがありませんから、アクションを加味したRPGを出して、ユーザーのニーズに応（こた）えたかったのです。



アミューズメント事業部企画担当　村山明宏さん

トレコ社史

1981　株式会社トレコ設立
　　マリンレジャー用品の販売を目的とする。
1989　メカドライブ参入を発表
1990　年内に「アトミック・ロボキッド」、「究極タイガー」、「ヴァザム」の3タイトルを発売予定。





アミューズメント事業部主任　大賀孝さん

――移植ものに対しての方針は、どのように考えていますか？

ト　移植に際しては、アレンジをくわえる方法もありますが、やはりユーザーの声を考えると完全移植が基本だと思っています。第2弾の「究極タイガー」（12月下旬発売予定）もユーザーの人に納得してもらえるような移植ができるように努力したいと思います。

――「アトミック・ロボキッド」の発売が延びましたがこの理由は？

ト　当社はゲームに対しての妥協はけっしてしないというこだわりをもっております。今回遅れたのもユーザーの方によりよいものをお届けしたいという、ポリシーからとお考えいただければ、幸いに思います。これもロボキッドのグラフィックをご覧になれば納得していただけるはずです。

――今後の中心は移植ものということですが、オリジナルものの展開はどうなっていますか。

ト　一応メカドライブにはアクションやシューティングを中心に考えています。タイトルは未発表ですが、現在アクションものを2本製作中です。一本はオリジナルで、もう一本はファミコンで出るRPGをアクションゲームにリメイクしたものです。

――それ以降の展開としては来年は何本ぐらいの予定ですか？

ト　最低でも4本くらいにはなるでしょう。メガドライブのユーザーはRPGやシミュレーションを望んでいると感じていますので、そういった方面も前向きに考えていきたいですね。

――ジェネシスについてはどのように考えていますか？

ト　セガはアメリカでもかなりの支持を受けていますから、やはり積極的に考えていきたいですね。ジャンルとしては、アメリカ人好みのスポーツものやアクションものでいくと思います。比較的シンプルなものが好まれるようですから。

――ゲームギアについてはどうですか？

ト　あれだけの性能のものを低価格で出したのは、本当に驚異的ですね。契約のほうは済んでいるんですがゲームの内容のほうは現在企画中です。実際に出すのは来年になるんじゃないでしょうか。

――スーパーファミコンについてはどうですか？

ト　初心会で実際にふれる機会があったんですが、とても魅力的なハードには違いないと感じました。ですが、いまはまだサードパーティの開発側のほうも技術的なノウハウを熟知されていないように思われました。

彼らがスーパーファミコンに慣れ親しんで、開発にのぞめるようになったときこそ、メガドライブの真の脅威になるのではないでしょうか。

――トレコのゲーム作りに対するポリシーは？

ト　最近のゲームのユーザーはかなり幅広くなっていますが、本当のゲームファンというのは、ほかならぬセガユーザーに存在すると、トレコは考えます。私どもは彼らに歓迎をもって受け入れられるようなゲームを作り続けていきたいと思っています。

――メガドライブユーザーに対して一言お願いします。

ト　まずは、こちらの開発のほうとしては皆さんの声を直接お聞きしたいです。もうハガキでもなんでもいいんですが、とにかくユーザーの方からの生の声をゲーム作りのうえでおおいに反映していきたいですね。

トレコ参入第1弾 アトミック・ロボキッド

●11月発売予定　6,800円　SHT



トレコの参入第1弾はビデオゲームでおなじみの「アトミック・ロボキッド」だ。18の多彩なステージからなるシューティングゲームだが、キャラクターのかわいらしさもウリのひとつである。忠実な移植がされているが、メガドライブ版には、ビデオゲームにはなかったオープンニングやエンディングが追加されているそうだ。

トレコ参入第2弾 究極タイガー

●12月下旬発売予定　6,800円　SHT

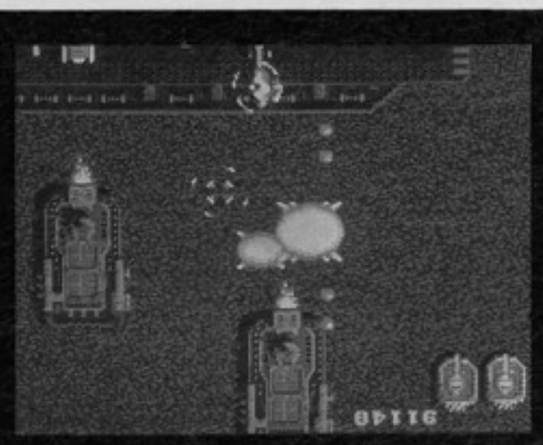
トレコの第2弾はもはや説明の必要もないほど有名な「究極タイガー」である。

すでにほかの機種でも移植されているが、メガドライブ版では細かい難易度設定が可能となっている。またパワーアップの表現も、他機種に比べてより細かいところまで再現されている。メガドライブユーザー期待の一作である。



トレコ参入第3弾 ヴァザム

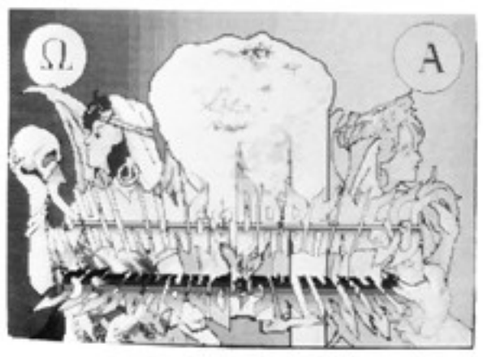
●12月発売予定　6,800円　ARPG



トレコの第3弾は移植ものではなく、オリジナルのアクションRPGである。「リンクの冒険」に似たタイプのものだといえば、わかりやすいかもしれない。

ダイナミックなアクション面も見逃せないが、メガドライブにはこういったタイプのゲームが少なかっただけに、発売のほうが待たれる。

セガの大作RPG
シャイニング&ダクネス(仮称)登場!!



ヒロイック・ファンタジー

「シャイニング＆ダクネス(仮称)」は、セガ久々のRPGである。

その世界は、ヒーローが悪を打倒するという、お馴染みのヒロイック・ファンタジーである。剣と魔法、そして愛、勇気……。

物語は、ストゥームサング（実りある国という意味)から始まる。

その国は、王の善政のもとで日々平和だった。もちろん住民のなかには騎士や戦士がいる、典型的なRPG的専制君主国家なのである。

だが、ある出来事が起こり話は急遽展開する。

ストゥームサングを含む「シャイニング＆ダクネス(仮称)」の世界では、前述の人間族ばかりでなく、エルフやホビット、ドワーフといった善玉、そしてゴブリン、スケルトンといった悪玉のキャラクターが共存している。

となると、主人公は、善玉のキャラクターとパーティーを組み、行く手を阻む悪玉のキャラクターを倒していく、といったパターンが必然的に導き出される。

さて、パーティー（編成人数は3人ぐらい）は、困難に立ち向かうべく旅立つのだが、敵キャラモンスターの出現方法がすごいというのが、セガのスタッフの話だ。

前からばかりでなく、横から後ろから、卑怯なやり方なんでもありのリアルな攻撃らしいのだ。しかも、そいつらがリアルにわさわさ動いているという気味の悪さ。

倒すべき敵なら、やはり憎しみをもてなくては満足できないという、お子様以外のユーザーが多いメガドライブのソフトならではの演出ではないだろうか。

で、どんなゲームなのか

今回は、セガの発表が行われてまだ間がないため、詳細は不明だが、とりあえず画面を見た感じとセガに聞いた話をまとめて、ざっとレポートしてみよう。

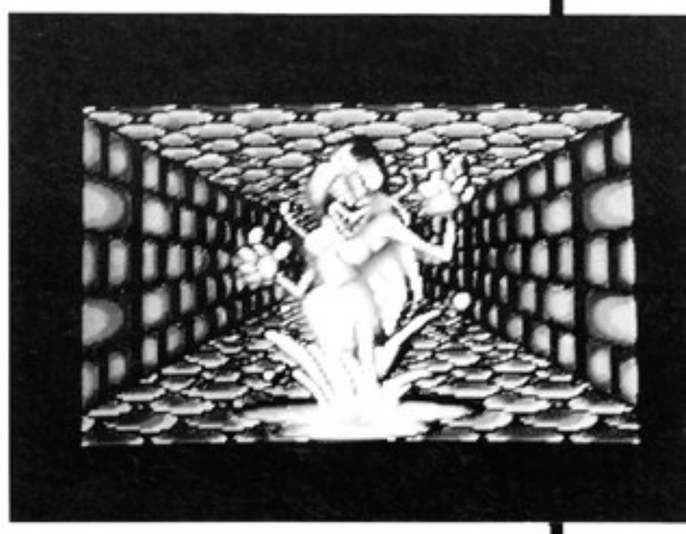
「シャイニング&ダクネス(仮称)」は、ご覧のとおりダンジョンを中心にしたRPGである。

ダンジョン・タイプのRPGといえば、まず「ウィザードリィ」を思い浮かべるが、まさしくダンジョンのなかを進む感じは、「ウィザードリィ」にかなり近い。

が、マークIII以来のセガのファンには、あの「ファンタシースター」のダンジョンシーンに似た感じ、といったほうがわかりやすいかもしれない。

出てくるモンスターが攻撃に合わせ、アクションをしてくれるのも、まさにあの世界なのである。

ダンジョンを出ると街の光景になるが、「マイト＆マジック」をご存知の人は、あの雰囲気を思い起こしてくれればいいだろう。



セガサイドによれば、ファンタシースター・シリーズとは違う、セガのRPGシリーズにしたいとのこと。

新しい試みに賭けるセガの意気込みは、タダモノではないぞ。

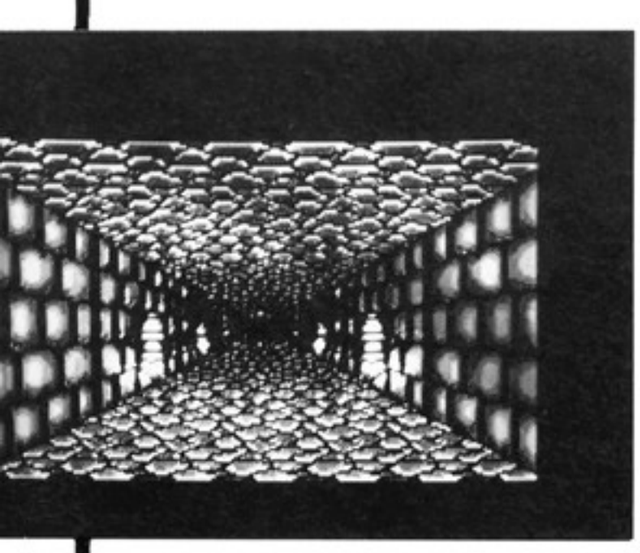
セガの新RPG路線

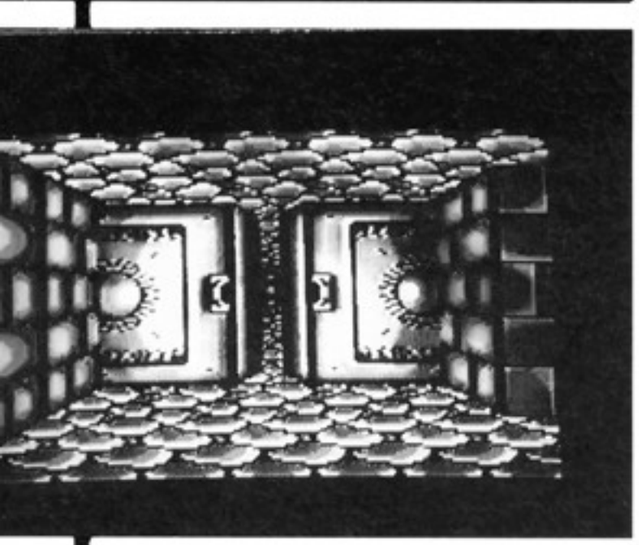
このソフトの制作はＢＥメガニュースにもあるように、（株）クライマックスで行われている。だから、サウンドは当然ＳＳＴバンドではない。

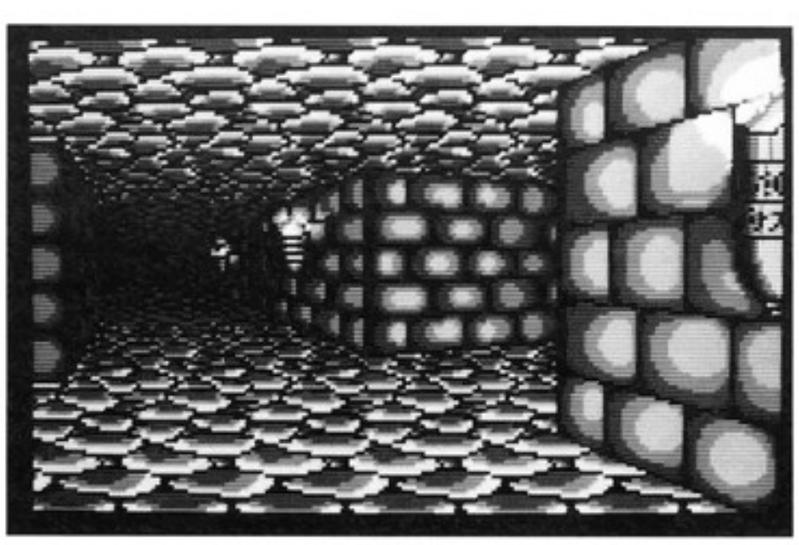
セガは、この「シャイニング＆ダクネス(仮称)」の前後に3～4本のRPGの発売を予定しているという。それらのタイトルが何かはまだわからないが、とにかく「シャイニング&ダクネス(仮称)」が目玉となることはまず間違いないだろう。

年末から来年にかけてのセガのRPG路線に、おおいに期待したい。

ＢＥメガでは、来月以降この大作を追跡していくので、レポートを楽しみに待っていてほしい。







いままでのセガのRPGにはないグラフィックのタッチだ。ダンジョン内部にはタイマツがあり、結構リアルな演出になっている。ダンジョンを出るときは、階段を使うのだ。



画面いっぱいに登場するモンスターたち。ザコキャラがこの程度なら、ボスキャラはいったいどうなってしまうのだろうと、心配してしまう。



そこが知りたいスペシャル

付録がないのはナゼ?

出版流通とはこんな仕組み

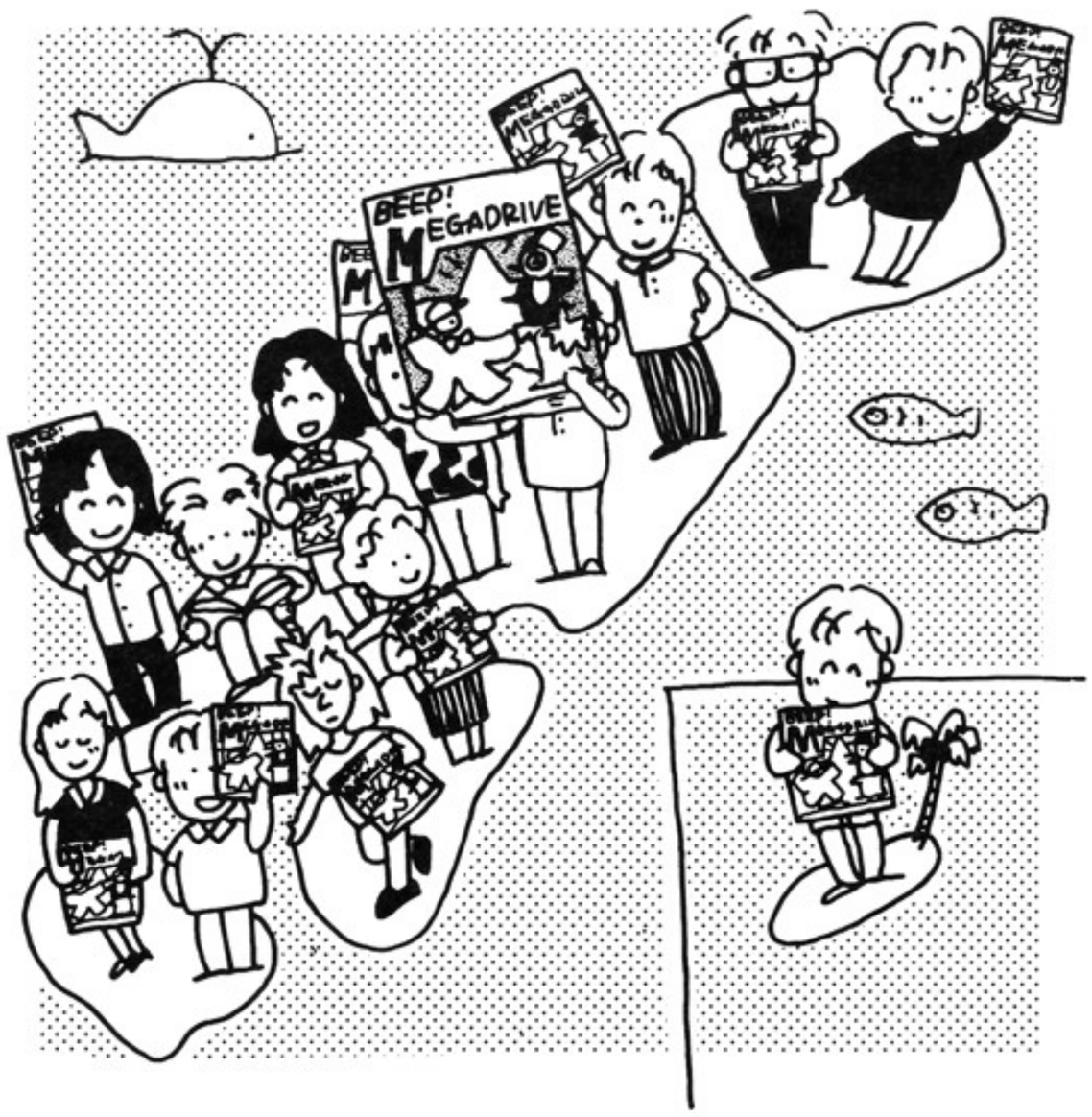
協力・ソフトバンク(株)出版営業部

最近編集部に、「今月号の付録がついてなかったぞ」という電話がかかってくる。また、そういうクレームのハガキも送られてくる。

そのたびに「実はこういうわけで……」と説明をして、編集部に余分がある場合は、付録を送らせてもらっている。

でも、なぜこんなことになるのか。それは、出版流通のプロセスにかかわる問題なのである。

読者のみなさんの多くは、日頃こういうことにあまり馴染みがないかもしれない。が、実際どうやって本が書店に届いているのか、この際知っておいても損はないと思うよ。



本はこうして旅立つのだ

可愛い子には旅をさせろ、と諺にもあるように、印刷の終わった何万枚かの紙は、印刷会社の人たちの手を離れ、製本所に送られる。

製本所では、印刷会社の指示に従って、印刷された紙をまとめて本誌を作り、またカレンダーやポスター用の紙から、付録を作るのだ。

そして、本誌と付録を別々にして、取次会社に送り出す。その際、雑誌の数と付録の数が同一でない場合、当然どちらかの数が少なくなる。ここでナゼの①が発生する。

取次会社とは、出版社から納入された雑誌や書籍を、全国の書店に届けてくれる会社だ。

東販と日販というメジャーな取次会社の名前を、一度ぐらい耳にしたことはないかな?

こうした取次会社に届いた本誌と付録は、ベルトコンベアーに乗せられ、そして組み合わせられる。

この際、ポスターのように簡単な体裁の付録は、本誌にはさみこまれることなく、別々になったまま、梱包されていく。

だが、何事にもミスはつきものなのがこの世の常。

本誌の数と付録の数が合わないまま、梱包されてしまうという場合もあるのである。

ここでナゼの②が発生する。

君の住む街へ

本と付録をいっしょにした梱包(付録が本誌にはさみこまれていたり、そうでなかったりする)が、取次会社から書店に配送される。

臼井大君の住む名古屋や後藤昌平君の住む京都、松本秀哉君の住む北海道上磯郡、大崎博司君の住む北九州など、色々な街へBEメガが送られるのだ。

書店に届くと、さっそく梱包は解かれ、本誌と別々になっていた付録は、書店の人たちの手できちんと中にはさみこまれ本棚に並ぶ(いつもご苦労さんです)。

だが、ここでも間違いは起こるのである。たとえば、書店の人がうっかりしてはさみこみを忘れたりする場合もあるのだ。

ここでナゼの③が発生する。

で、発売日に読者のみなさんが、BEメガを目当て(?)に書店にやってきて、「ま、今回は買ってみるか。付録もあるし」、ということになるが、さて家に帰ってみると、肝心の付録がないではないか。

そこで、ちょっとばかり、損した気分になってしまう。というわけだ。

ではどうすればいいか

雑誌に付録がついていないのは、だいたい以上の①〜③がおもな原因だと考えられる。

だから、もし付録がなかったら、まず書店の人に聞いてみてほしい。

もし、本屋さんに届くまでのプロセスで、付録が紛失した場合は、どうしようもないので、編集部に連絡してもらいたい。

余分がある限り送らせてもらってきたし、これからもそうするつもりだ。

すべての読者に同じサービスを、というのが本誌に限らず、どこの出版社も願うところだろう。

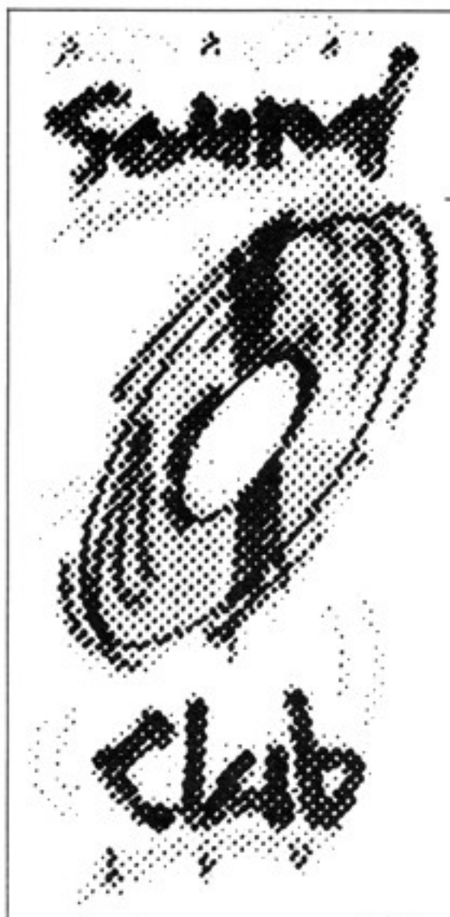
だから、一部の読者にそのサービスが受けられないというのは、やはりよくないことだと思う。

BEメガでも、できる限りのことはしていきたい。

■

今回のミニ特集で、出版流通の仕組みが少しでもわかってもらえただろうか?

今月こそすべての読者の手元に、ちゃんと付録が届いてますように、と願いつつ、ジ・エンド。



サウンド倶楽部

VOL.12

ロックバンドのブームもフュージョン化するゲームミュージックもどっちも面白くない!!

今月のテーマは「聴いて楽しい面白サウンド」なのだ!

今月のサウンド倶楽部は、世間で大人気のバンドブームや、フュージョン化するゲームミュージックがなんとなく面白くないなあ…、という人たちのために、ちょっと変わった面白いサウンドを紹介する。

紹介の前に、面白いものを手に入れようと思ったらどうするかということを考えてみよう。

面白さの基準は、人それぞれ違うので、絶対コレ!というものはないが、とりあえず有名なアーチストものは避けておこう。

有名であるだけに、アーチストの名前だけで売ってしまったり、枚数を出すために売れ線のものになりがちだからだ（もちろん全部がそうではないが、日本の場合こういった傾向が強いので）。

まずは、日本のインディーズを覗(のぞ)いてみよう。

ここでもロック、ビートパンクが多いのだが、よく探してみれば、サンプリングなどを駆使(くし)して面白いヒップホップ・ミュージックを聴かせてくれるものもある。

「662BPM BY DG／電気グルーブ」、「スチャダラ大作戦／スチャダラパー」の2つである。

電気グルーブはポップでノリのいいバックサウンドに、いろいろなジャンルからのサンプリングフレーズや危ない歌詞を飛びかわせて、パワーと笑いのあふれるラップを聴かせてくれる。

一方のスチャダラパーは完全なラップで、TV番組などの主題歌のフレーズを織り込みながら、イカ天やマスコミに踊らされる人間など、世間に対しての不満をボヤきまくるもの。

キョンキョンやいとうせいこうのコメントが収録されているのもなんだか面白い。

この2枚はやっていることは似ているが、前者がパンク的で後者がフォーク的なニオイを感じさせる。

GAME MUSIC & GAME VIDEO 新譜REVIEW

邦楽器のための合奏組曲 ドラゴンクエスト



●邦楽ジャーナル●30分
●発売中（通販のみ）●VHS￥3,000

ゲームの大ヒットにより音楽業界にも旋風を巻き起こしたドラクエ、それを尺八や琴などの邦楽器でも演奏してしまおうというコンセプトで作られたのがこのビデオ。はじめは100本の限定だったが、あっという間に売り切れたため、通販で発売を再開。ジパングなどの日本を舞台とした曲は確かに雰囲気を出しているのだが、それ以外はなんとなく気の抜けた感じが面白い。

しかし、あまり見る機会のない邦楽器での演奏という点では貴重。通販希望者は邦楽ジャーナル（03-360-1329）まで。

F-1 Grand Prix 1990 SPECIAL



●ポニーキャニオン●60分●発売中
●VHS￥2,800

セナ、プロスト、アレジをはじめ、期待の日本人ドライバー中島悟、鈴木亜久里などの活躍により、1戦ごとに熱い戦いを繰り広げるF-1グランプリ。

このビデオは、第1戦アメリカGPから第8戦イギリスGPまでの前半戦ハイライトシーンを60分に凝縮。

T-スクエアを始めとするサウンドが興奮のバトルを盛り上げる。なんと、SSTバンドの代表曲も15曲収録されているのでSSTファンにとっても見逃せない。2,800円という低価格も大きな魅力だ。

FINEST HOUR

ナムコゲームサウンドエクスプレスVOL.3



●ビクター音楽産業●ナムコ●発売中
●CD￥1,500　CT￥1,300

全体的にもの悲しさが印象に残る「ファイネストアワー」。このゲームは、豪華な効果音のため、ゲーム中のBGMが聴こえにくいということもあり、CD化は待ってましたといったところ。

さすがだと思ったのは、ステージ中のBGMは効果音をいかすように作られ、スタッフロールなどはメロディ中心に作られているところ。それゆえに、BGMだけでは物足りなさを感じるかもしれないが、ゲームの性格とゲームのためのゲームミュージックとして考えればこの形でいいと思う。

OUT ZONE・SNOW BROS.



●ポニーキャニオン●東亜プラン
●10／21発売●CD￥1,500

「アウトゾーン」、「スノーブラザーズ」という東亜プランにしては異色の2タイトルを収録。

「アウトゾーン」は、東亜プランの特徴であるFM音源による独特の金属的な音色に、オクターブ奏法によるベースラインがあてはまる。「スノーブラザーズ」は、コミカルなゲーム性からくるBGMが、いままでの東亜プランになかった一面を聴かせてくれる。

また、サウンドスタッフによるアレンジバージョンでは、さらに違った姿を感じることができる。

海外ものは輸入盤に注目せよ!

次に海外に目を向けてみよう。海外ものは輸入盤ショップなどで手に入れることができるが、たくさんあるなかから、日本でもウケそうなものを紹介しよう。

たとえば「THUNDERBIRDS ARE GO.!／FAB」。そのタイトルから、サンダーバードのサウンドトラックだと思った人も多いだろうが、実はサンダーバードのフレーズを織り込んだハウス・ミュージック。おなじみのカウントダウンの声などもサンプリングされて使われている。

そして「INTO THE DRAGON／BOMB THE BASS」。このアルバムには日本人のDJの声が入っていたり、アミガのMEGABLUSTというシューティングゲームのBGMに使われた同タイトルの曲が収録されているというもの。

あと、今月のテーマとは関係ないが、ジャケットがスペースハリアーな「BETTER DEAD THAN ALIEN／CHAMBRE JAUNE」。もちろんゲームミュージックとは無関係だ。いずれもいまのところ日本版の発売がないのが残念だ。

また、音楽以外に目を向けてみるのも面白い。音楽的なお笑いで有名な「幸せの骨頂／清水ミチコ」や、立体サウンド「ホロフォニクス」などをはじめ、効果音や留守番電話のメッセージ集といった笑えるものがある。

これでもまだ物足りない、という人は自分で作ってしまうのもいいだろう。こういったものは、友達の間やサークル内で出回っていることが多いので。運がよければ手に入るかもしれない。

いままで聴いたなかでは「ヒップホップ・俺ら東京さ行くだ」、音声やCMのフレーズをちりばめた「ヒップホップ・ゲームミュージック」など楽しいものがたくさんある。

環境が整っている人、ぜひ自分で作ることをオススメするぞ。面白いのを作ったとか、面白いCDを見つけたら報告して下さい。



CAMELTRY・CADASH



●ポニーキャニオン●タイトー
●10／21発売●CD￥1,500

タイトーの新作から「キャメルトライ」、「カダッシュ」の2タイトルを収録。

「キャメルトライ」はある種パズル的な要素を持っているために、BGMもメロディを抑えて、リズム中心に作られている。

また、各面ごとのメリハリをつけるために、スネアドラムの音にバリエーションをつけるなどの工夫がほどこされている。

一方の「カダッシュ」は、アタックを抑えた音色を中心に、音量のメリハリなどでファンタジーRPGという世界を表現しているのだが、やや迫力不足という感じ。

illusion

TECNO SOFT GAME MUSIC COLLECTION VOL. 1



収録されている曲をみると、新しいもので、「サンダーフォースII」。古いものになると「COMSIGHT」とか「九玉伝」、極めつけは「ばってんタヌキの大冒険」。これはスゴイ!

パソコンゲームで遊んでいた人にとってはどれもおなじみのゲームばかり。

アレンジはともかく、オリジナルのほうを聴いているとゲームミュージックにおける音源の進化のスピードに感心させられてしまうのであった。

通販申込みは巻末の通販コーナーまで。

Excursion

TECNO SOFT GAME MUSIC COLLECTION VOL. 2



いきなり「サンダーフォースII」のBGMにのせて、テクノソフトのギャルズクラブの自己紹介から始まるこのアルバムだが、基本的には「ヘルツォーク・ツヴァイ」と新九玉伝の2作品のカップリング。両作ともにアレンジバージョンのみを収録。

オリジナル曲を楽しみにしていた人にとっては、多少残念といったところだろうか。

アレンジに関しては、正統派という感じで悪くはないのだが、ちょっとおとなしめで面白さにかけるといったところ。

通販申込みは巻末の通販コーナーまで。

THUNDER FORCE III

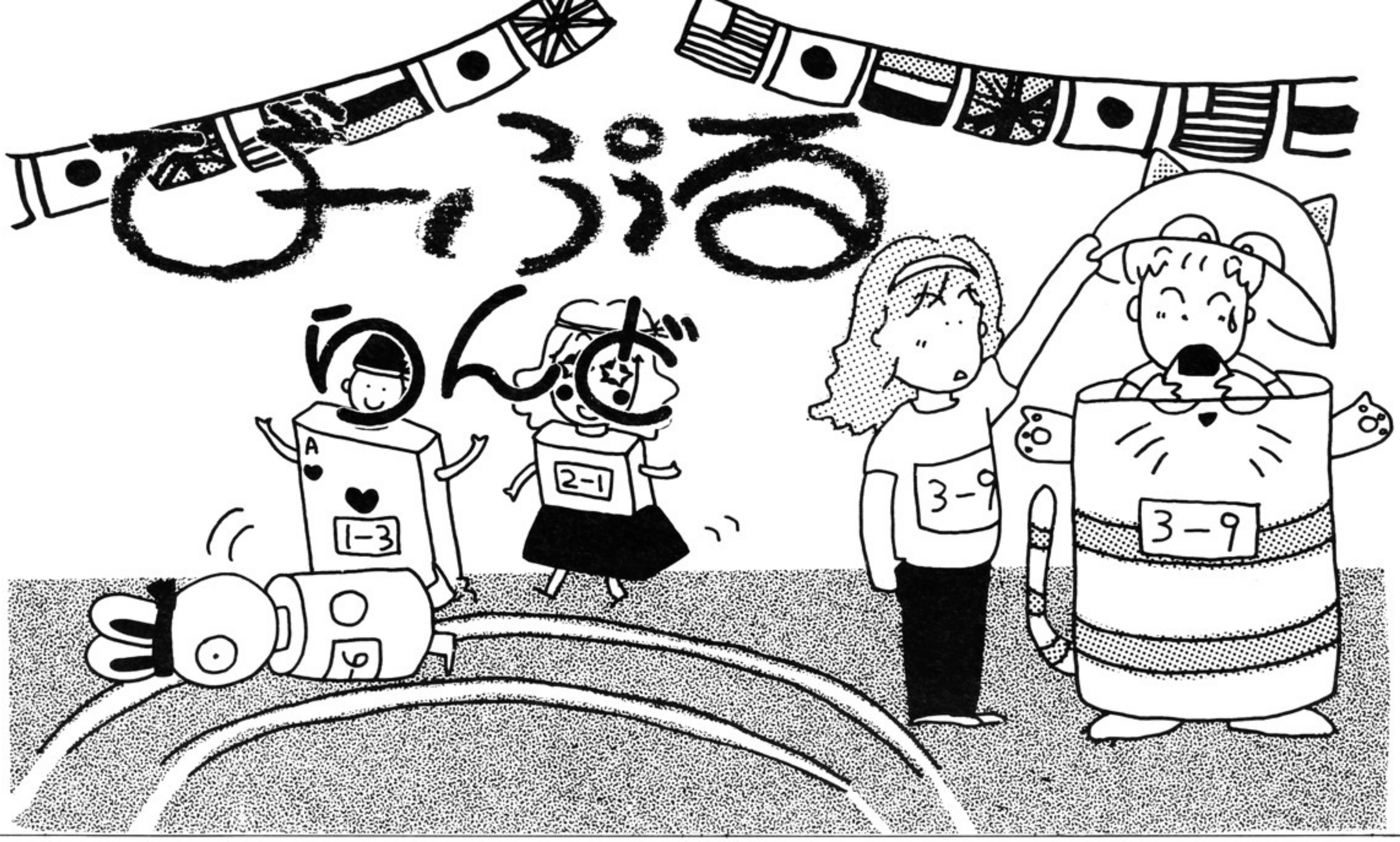
TECNO SOFT GAME MUSIC COLLECTION VOL. 3



テクノソフトのオリジナルCD第3弾は、1枚すべてが「サンダーフォースIII」のBGMを収録したもので、メガドライブ版のオリジナル20曲、アレンジ8曲という内容。オリジナル版を聴いてみると、メガドライブってけっこういい音を出しているということが感じられる。

アレンジに関しては、原曲のイメージを全体的にグレードアップした感じで、やや、おとなしめ。1曲のみテクノソフト・ギャルズクラブのボーカルが入っている。

通販申込みは巻末の通販コーナーまで。



ゲーム 言いたい放題

●「スーパーモナコGP」はとっても面白い／　とくにワールドチャンピオンモードはサイコーだった。ライバルとの激しいバトルに勝ち抜いてポイントを稼いでいき、それに応じていいマシンに変えていけるのがいい。スピード感もサイコーだし、全体的に文句なしのゲームだったと思う。

（愛知県・板倉　敦・15歳）

●「スーパーモナコGP」について２つの文句を言いたい。まずグラフィック。アーケードに比べ、かなり見劣りはするものの、レース中はいちいち背景まで気にして走らないので、まぁあれはあれでいい。どちらかというと問題は、あのシフトチェンジだ。あれは一体なんなんだ／　コーナーを曲ってる最中に、勝手に３速になったり４速になったりする。「ヘタなんだよ」といわれればそれまでだが、メガドライブのパッドの性質上、右を押していてもどうしても右上に入ってしまう。せっかくあそこまで上手に移植したのだから、もうちょっとパッドの性質のことを考えた操作性にしてほしかった。

（京都府・川北尚彦・16歳）

●「スーパーモナコGP」を購入して早速プレイしてみました。最初は、走行中にBGMがないのはちょっとなぁ……と思っていたが、３分、５分、10分……と過ぎていくうちに、よくもまぁBGMなしで、ここまでノリのいいゲームを作れたなぁと感心してしまった。これからもがんばって、いいゲームをどんどん出してほしい。

（大阪府・P.Sの創造神・15歳）

▲発売当初から大人気で、いまや売り切れ店が続出してるという人気ソフト、「スーパーモナコGP」。グラフィック、BGM、効果音、スピード感など、全体的にかなりいい出来なのだが、いまひとつパッドの性質を考慮（こうりょ）してない操作性が残念だったね。あとここでは紹介できなかったが、走行中のBGMをつけてほしいという意見がかなりあったんだ。まぁ、私個人の意見としては、あえてつける必要はないんじゃないかなぁ……と思ったけど。なくても十分楽しめることだしね。

●「マイケル・ジャクソンズムーンウォーカー」は、はっきりいってメチャ面白い。マイケルがステージごとにいろんな動きをしたり、踊りを踊ったり、何よりも音楽にノリまくってゲームをプレイできる。また、ゲームに飽きたら音楽だけでも楽しめるので、このゲームはお得な１本です。

（福島県・キャンサー・15歳）

●「マイケル・ジャクソンズムー



（大阪府・伊神央人・18歳）

（京都府・秋葉凪樹・18歳）



ンウォーカー」をプレイしてみて、3つ不満に思ったことがあります。それは、①2人同時プレイにしてほしかった。②横スクロールではなく、ビデオゲーム版のように見下ろし画面にしてほしかった。③ゲーム内容が単調だった、以上です。これらが改善されれば、もっと面白いゲームになっていたと思います。

（大阪府・北裏　勤・13歳）

▲確かにビデオゲーム版は面白いから、メガドライブにもそのまま移植をしてもらいたかったよね。だけどこのメガドライブ版のほうも、ビデオゲームがかなり難しめだったのに対してけっこう簡単に仕上がっているし、ビジュアルもBGMもなかなかいい出来なので、だれにも楽しめるという点では、面白いソフトだと思うな。

●「サンダーフォースIII」をプレイしてみて一言。はっきりいって面白い。いままでやってきたシューティングのなかでは最高のデキだ。炎の面をはじめ、各面の背景のコリようといい、派手でバリバリのパワーアップ、それだけでも十分なBGM、どれをとっても一級品である。やはりしっかりしているゲームだと、何度やられてもやる気が失せない。さすがはテクノソフト／　これからもがんばってメガドライブを代表するソフトを作ってほしい。

（新潟県・宮沢厚志・17歳）

▲テクノの新作、「エレメンタルマスター」の開発バージョンをちょっと遊んでみたけど、全体的にちょっと難しめだったな。グラフィックもサウンドも、かなりグー（死語）なできだから、もうちょっと簡単になれば、かなり期待できるソフトだと思うよん。



（沖縄県・シャドー・16歳）



（埼玉県・茅たくみ・19歳）



（鳥取県・あむす＝めろん）



（兵庫県・麻生美鈴・13歳）

ギョーカイに言いたい！

●メガドラはもっとRPGを出すべきである！　それはなぜか？答えはカンタン。RPGは女の子にもできるからである。そのうえRPGは、アクションより大物ソフトが出やすいので、メガドラもどんどん普及するだろう。道ばたで女の子がメガドラの話をしていたら、とても楽しいのに。

（神奈川県・藤平正浩・15歳）

▲RPGをもっと出してほしい、という意見はホント多いね。なかでも、移植RPGよりオリジナルRPGを出してほしいという意見が、全体的に目立つかな。当分RPGは出る予定がないのがホント残念。私個人としても、もっとRPGは出てほしいと思うもの。しかし、道ばたでメガドラの話をしてる女の子ねぇ……。う〜ん、たまにはいいけど、ゴロゴロいたらなんか怖い気けどなぁ……。

●セガに言いたい。CD-ROMの機能に、グラフィックを強化するものを入れてほしい。理由は、スーパーファミコンのソフトと比べると、はるかに色数の差が出ているからです。ビデオゲームなどを移植するとき、かなりの色数を必要とするはずなのに、メガドライブは少々色数が少なすぎます。あとそのほかに、拡大、縮小、回転などの機能を強化できる機能も、ぜひつけてください。

（三重県・たけうまみこと・15歳）

▲仕様は、まだはっきりと決定していないが、CD-ROMの機能自体だけで、グラフィックを強化するのはムズカシイんじゃないかな。CD-ROMの一番のウリは、なんといっても大容量とサウンドだからね。でも、どんなふうに出来あがるか、いまから楽しみだね。

●ナムコに言いたい。ファミスタシリーズの移植をしてください。その際には、大幅にグレードアップしたモノを作ってほしい。たとえば2人プレイモードで、それぞれの好きな選手を別々に操作できるようなシステムにするなど。それに、もっと控え選手の人数を増やし、選手のパラメータをもっと細かく設定してほしい。とにかく、メガドラはもっと良質な野球ゲームを増やすべきだ。

（東京都・関口政晴・26歳）

▲私は野球ゲームは好きじゃないから別に……いえいえ、ホント出てほしいよね。野球ゲームは少ないことだし。ファミスタも確かに面白いゲームだけど、パソコンの「栄冠は君に」のような、シミュレーション&環境ソフトのような雰囲気の、野球ゲームが出ても面白いんじゃないかな？

●タイトーに言いたいことがある。どうして「ラスタンサーガII」を移植したのか？　このゲームは以前にビデオゲーム版でプレイしたが、ゲームオーバーになる前に席を立った憶えがある。「ラスタンサーガI」のほうがまだ、グラフィック、

ビジュアル、操作性、キャラクター性など、どれをとっても「II」より優れていると思う。できれば、「I」を移植してほしかった。

（神奈川県・リラダン5世・16歳）

▲確かに、いままでのタイトーのメガドライブに対する戦略には、少々疑問が感じるところがあったね。しかし、ようやく「ダライアスII」や「ニンジャウォーリアーズ」と、続けて大作を2作もメガドラに移植するのだから、これからの展開に期待しよう！

●ウルフチームにお願いしたい。ぜひとも「哭きの竜」を移植してほしい。ファミコンには「麻雀悟空」などほか多数、PCエンジンにおいては、「麻雀学園」という麻雀ゲームの代表作があるのに、メガドライブには決定的なソフトがない。現在ある麻雀ソフトは、いまひとつインパクトが弱いし。そこでメガドライブというハードを利用して、「哭きの竜」を緻密なグラフィックで移植してください。できれば、「哭けば必ず勝てる」というモードがあれば、面白いと思うんですが。どうでしょうか!?

（大阪府・長井　剛・26歳）

▲「哭きの竜」は確かにインパクトの強い麻雀だね。あのタッチで顔がドーンと出てくるのは、けっこう迫力があるし。でもまぁ、年末にはあの人気ソフト、「ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場」が発売されることだし、とりあえずはそれに期待してみようね。

メガドラ ビンビントーク

●友達と「サンダーフォースIII」をやっていたら、突然友達が〝ガーゴイル〟に向かって、「ふふふ、お前の弱点はストマックだ〜！」と叫びながら、頭を撃ちまくっていた。僕は冗談かと思って彼の顔を見ると、目はすわっていた。

（鹿児島県・大愉快村・17歳）

▲まぁ……いいんじゃないかなぁ。人それぞれということで。ははは（フォローしてるのではなく、たんに人のことを言えないだけだったりして）。

●8月号、35ページに載っていた回転、拡大、縮小の記事のことですが、なんであんなきれいな絵を描ける人を、「PSIII」に採用しなかったんだ!?と、どうしても考えられずにはいられません。

（千葉県・神風速人・18歳）



（大阪府・みじり第二弾・16歳）

（北海道・T.K-1・16歳）

▲どうしてなんでしょうね。でも、来春発売の「ソニック　ザ　ヘッジホック」には、この機能が使われているとのこと。楽しみ！

●1度、いままでのソフト全部を紹介してください。

（大阪府・H.M・16歳）

▲今年の5月号の付録で、1回やったことがあるんだよね。4月はじめまでに発売されていたソフト、計35本をポスターに全部まとめたというのを。それでは要望に応えて、12月号の別冊付録で全ソフトを紹介しよう（予定）。

●電波新聞社を、『熱血メガドラ宣言』に出してください！　お願いしますよー。

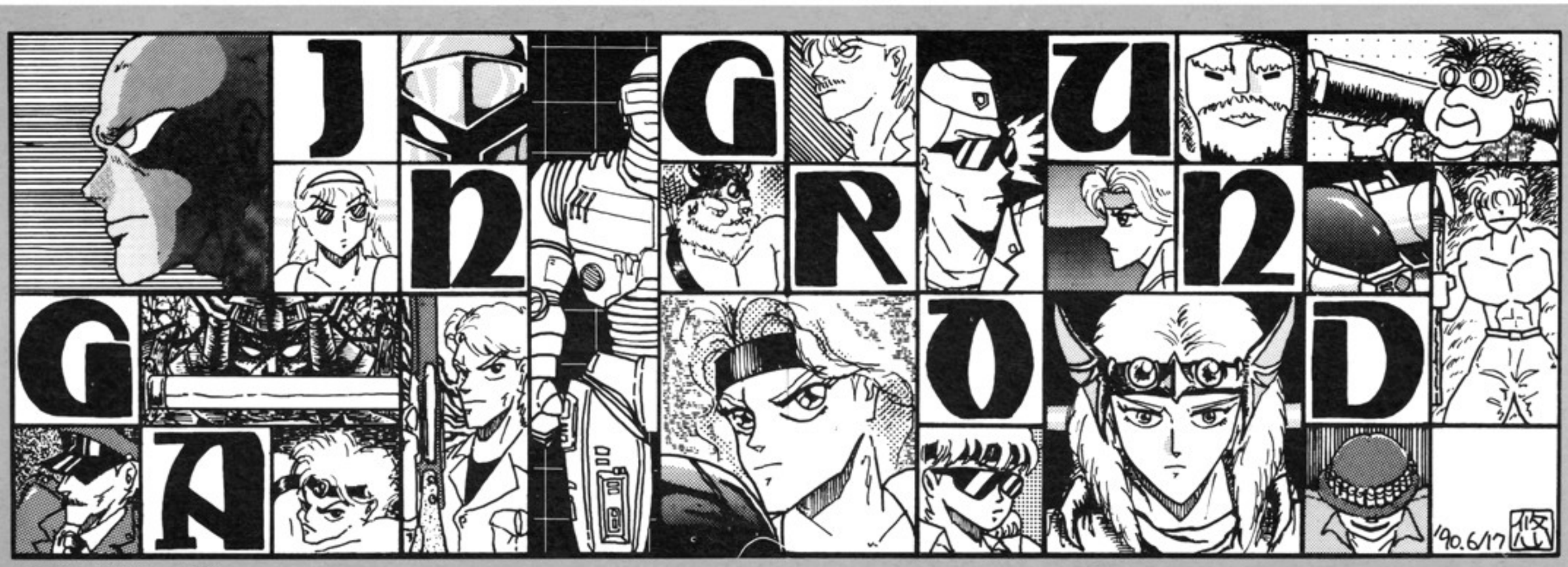
（宮城県・K.M・19歳）

▲今回のメガドラ宣言は、トレコだったね。新しくメガドラに参入した会社も含めて、まだ電波新聞社は登場してないね。次回はぜひとも出てほしいな！

●『ゴメンナサイ』なんてコーナーがいらないように、もっと誤植を減らせ！

（東京都・S.H・15歳）

▲そそそ……。そう思ってはいるんですけど、な〜ぜか減らないんですよね、コレが。なるべくミスはしないように、編集者一同気をつけます。でも、まだあったら笑って許してくださいね。



（東京都・悠沢遊太・18歳）

10月号のゴメンナサイ

●表紙の「ダライアス」は、正しくは「ダライアスII」です。

●P64のBEメガ・データランドのランキング協力店名が、一部間違っていました。「マリオ」ではなく、正しくは「サンタ」です。

●P60のインセクターXは、CDも2,600円で発売されています。

●P103の文章中で「TV市場」とありましたが、正確には「TVゲーム市場」でした。

●P119の文中で、「ぎゃわんぶらあ自己中心派」とありましたが、正確には「ぎゅわんぶらあ自己中心派」です。

9月号「BEメガ読者プレゼント」当選者（敬称略）

①スーパーモナコGP（5名）
岐阜県・尾崎朋也　和歌山県・道本哲也　新潟県・清水広信　埼玉県・中本健一　長野県・南　一郎

②ムーンウォーカー（5名）
静岡県・工藤　聖　埼玉県・吉橋勇樹　東京都・三崎幸治　熊本県・渡辺洋子　奈良県・笹川勇治

③ラスタンサーガII（5名）
群馬県・松田純一　埼玉県・満保和久　山口県・長野　悟　東京都・小島　進　滋賀県・八田　功

④XDR（5名）
新潟県・太刀川　慎　千葉県・増田勝成　栃木県・中野浩一　宮城県・佐藤信子　東京都・工藤広子

⑤アフターバーナー（2名）
千葉県・藤田　忍　鹿児島県・末広貴志

⑦グレートゴルフ（2名）
愛知県・遠藤恭史　東京都・井上文央

⑧ビデオ『CYBERCITY OED0808』（3名）
神奈川県・川内洋明　熊本県・吉田清俊　沖縄県・運天　修

⑨CD『HYPER DRIVE』（1名）
埼玉県・千葉雄三

⑩テープ『NEO-GEOスペシャルアレンジバージョン』（20名）
兵庫県・山口章紀　東京都・渡辺庸　愛知県・近藤広明　東京都・松永直行　兵庫県・下村輝男　石川県・架谷彰宣　沖縄県・名直康成　愛知県・吉本健吾　愛知県・壁谷真司　神奈川県・進藤克美　福岡県・月成康子　大阪府・桑野富夫　東京都・藤塚友秋　神奈川県・矢口敬正　神奈川県・船曳太郎　北海道・岡山　悟　東京都・斎藤裕介　東京都・森岡正信　熊本県・桜木和明　埼玉県・大崎敏一

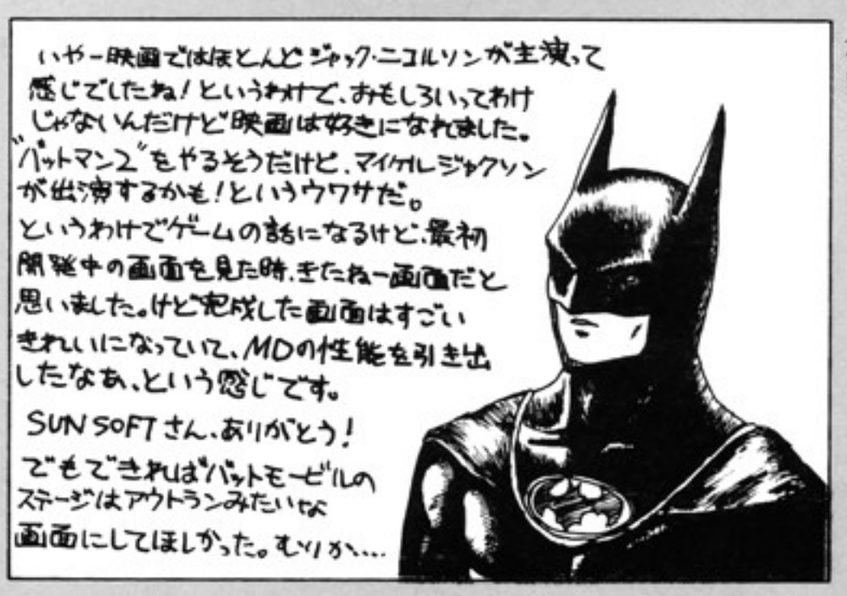
⑪ポスター『スーパーモナコGP』（30名）
京都府・黒田勝也　兵庫県・三刀屋　優　神奈川県・岩本　健　北海道・梅木　翼　岐阜県・藤田直也　静岡県・高橋邦廣　新潟県・中町淳一　東京都・石川　努　大阪府・森本健次　栃木県・和田祐一　福岡県・菅　太郎　愛知県・松延信一　埼玉県・上岡　隆　北海道・菅原克俊　愛知県・有我崇徳　群馬県・小暮秀徳　長崎県・上野洋平　鳥取県・山内一峰　静岡県・野村和臣　愛知県・青野祉三　兵庫県・加納　朗　群馬県・栗原鉄也　神奈川県・本間卓拓洋　兵庫県・竹本和弘　富山県・土原達雄　栃木県・岩瀬　靖　埼玉県・春日慎一　愛知県・松宮弘治　愛知県・松本　隆　浅岡　涼

⑫ウルフチームテレカ（10名）
東京都・加瀬芳人　宮崎県・松浦秀樹　富山県・頓宮智也　奈良県・住田　真　東京都・金川洋輔　新潟県・内山友幸　栃木県・加藤誠明　北海道・内藤　淳　滋賀県・塩入郁夫　埼玉県・黒川武裕

⑬フォーミュラー クラブキーホルダー（10名）
宮城県・小泉政俊　長野県・鮎沢隆雄　愛知県・寺本徹也　東京都・岩崎孝司　大阪府・田淵幸平　愛知県・野口和仁　京都府・岡崎敏路　神奈川県・堀込優之　茨城県・石川和人　東京都・斎藤紀男



（福岡県・桃山　純・16歳）



（千葉県・武田直也）

びーぷるランド 12月号からの投稿は……

ゲーム言いたい放題

メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見があったら、なるべくコンパクトにまとめて、ハガキに書いて送ってくれ。できたら新作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、あなたのまわりであった面白いこと、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。

イラスト

ハガキに黒ペン（鉛筆・カラー不可）で描いてね。

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。

ビープルランドへの投稿は……

〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル
㈱ソフトバンク「BEEP／メガドライブ」編集部（各コーナー）係まで。住所、氏名、年齢は必ず明記してください。











平成ライト兄弟

77



川崎　創　あらゆる漫画家のアシスタントとして渡り歩いた、今世紀最後の超大型新人。しかし、一時はまっとうな道を歩もうと自慢の長髪をバッサリと切り落とし、就職活動を試みては見たものの、変なところに就職してしまい、最近、再び髪を伸ばし始めた。来春、彼が原画を書くゲームが出るらしい。



ゲームアイデアはたくさんあります。絵も描けます。とくにロボットと女の子が得意です。やはり、転職したほうがいいでしょうか?教えてください。

〈東京都・片山　始〉

A　お答えします。片山さん、いまのままお仕事を続けていってなんら問題はないと思います。ゲームデザイナーは、決してあなたの考えているような職業ではありません。たとえ転職に成功したとしても、似たような道を歩むでしょう。もし、あなたが救われるとしたら、このコーナーを読み、天才的なゲームを生み出すことです。

Q　養老院にいる92歳のものですが、ぜひとも曾孫(ひまご)の喜ぶ顔が見たく、ゲイムデイザナアになってみたいと思います。手作りおもちゃには、自信があるのですが……。〈富山県・戸沢白雲斎〉



A　お答えします。おじいちゃん、曾孫さんの喜ぶ顔を見る方法は、他にもあると思います。無理をして早くおばあちゃんに会いに行かなくてもいいと思います。あ、おばあちゃんは、まだご健在ですか。失礼いたしました。

※このコーナーでは、あなたからのお便りをお待ちしております。ご気軽にご相談ください。





サルでも作れる ゲーム講座

Practice 1 ●目指せブルジョア



愛称〝サルゲエ〟

飯島健男&川崎　創



ドクトル・飯島のゲームデザイナーQ&A



Q 僕は、ゲームを作りたい考えの17歳の学生です。勉強はできませんのですが、学校のクラブは鉄道模型研究会（実はまだクラブとして認められていませんので、同好会なので、よろしく！アハ!!）で、福部長をしています。本当は、ゲーム研究会に入りたいのでしたが、まだそういったクラブがありません。高校を出たら大学には行かないようにして、どこか有名なソフトハウスに入りたいです。ヤル気はあるぞ!!

〈神奈川県・永吉幸樹〉

A お答えします。漢字は正しく書きましょう。接続詞は、正しく使いましょう。少なくとも、この手紙を読む限りでは有名なソフトハウスはおろか、無名のソフトハウスも雇（やと）ってくれないでしょう。世の中ヤル気だけではどうにもならないことがたくさんあるのです。あなたに残された道は、感性のみでゲームを作ることです。いまの世の中何が受けるかわかりません。まかり間違ってヒットすれば、あとは出世街道まっしぐらです。

Q 私は32歳のアニメーターです。このまま仕事を続けていても将来不安が多く、自分に自信がもてません。ゲームデザイナーになって、安定した人生を送りたいのです。

飯島健男　20世紀最大のゲームデザイナーであり、ヒット作は数知れず。ソフトハウスを、作ってはヤメ、一つところに居着かない、天下御免の無責任男。本も書けるようで、何を書くそう。『RPG幻想辞典・日本編』の監修をやったのもこの人。しかし、本当に監修したかは定かではない。

「短かったけど、変だったよなぁ。「夏」応援してくれた人ありがとう!!

帰ってきたと思ったら

メガドラマン9X（きゅうエックス）

最終回

今度こそは ほんっとに

まんが 日高水泳部

監修 木川存美

でも もっと読みたいぞ！という君はハガキを出してみよう。突然 再開したりして。

腹中虫









青春の悶えと哀しみ









さらばメガドラマン9X









1990. September. Fin.

KANEKO 社員募集 KANEKO

(来春採用含む)

おぉ!

夢、実現最短キョリ会社

KANEKO GROUP

夢追求集団

KANEKO®

募集要項

■職　　種　○ハード技術者
　　○ゲーム・プログラマー
　　○グラフィックデザイナー
　　○ゲームデザイナー
　　○営業アシスタント

■年　　齢　30歳ぐらいまで(男・女)

■給　　与　経験・能力を考慮の上、当社規定により優遇

■勤務時間　AM9:00～PM6:00
　　(開発はフレックスタイム制)

■勤 務 地　KANEKO本社

■待　　遇　昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、
　　各種社会保険、社内海外旅行

■厚生施設　房総、草津リゾートマンション

■応募方法　履歴書を下記宛先まで郵送してください。
　　書類選考の上、追って面接日をお知らせいたします。

■宛先・問い合わせ先

〒177 東京都練馬区石神井台8-23-21
KANEKO総務部BM係　中川
☎03-921-9661

KANEKO Co., Ltd.

一歩進んだ SEGA® から11月X日

サンタの通信販売は超特急便!ご予約の商品は、

10月7日発売

ゲーム・ギアー



定価19,800円

サンタ会員価格

17,800円(送料1,200円)

同時にソフトを発送する場合はソフトの送料無料

ゲーム・ギアーソフト

10月7日 ●コラムス 2,200円
10月7日 ●スーパーモナコGP 2,600円
10月7日 ●ペンゴ 2,200円
10月12日 ●新GEAR 3,000円
10月 ●ワンダーボーイ 2,600円
11月 ●麻雀(仮題) 2,600円
11月 ●G-LOC(仮題) 2,600円
11月 ●ベースボール 2,600円

●ゲーム・ギアー・電池セット 800円
●ゲーム・ギアー・対戦ケーブル 1,200円
●ゲーム・ギアー・カーアダプター 2,800円
●ゲーム・ギアー・バッテリーパック 5,400円

ゲーム・ギア、TVチューナーパック10,000円
(当店でゲームギアー本体をお買い求めの方に限り販売致します)

SEGA® メガドライブ



標準価格21,000円

11,800円

(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11月5日までです。

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
●天才バカボンド
●ロードオブソード
●アレクのミラクルワールド

全品500円コーナー

●S.D.ガンダム外伝
●熱球甲子園
●ダブル・ターゲット
●剣聖
●忍者(ザ・ニンジャ)
●アシュラ(阿修羅)
●アストロウォーリア
●ザ・キャッスル

全品800円コーナー

●アフターバーナー
●忍(マークⅢ・マスターシステム対応)

ファミコンソフト

全品500円コーナー

●エアー・フォートレス ●エアロビスタジオ
●ジャイロダイン ●マイティーボンジャック
●ホリーダイバー ●彷魔が刻

全品1,000円コーナー

●たけしの戦国風雲児 ●スターウォーズ
●アキラ ●星霊狩り
●松本亨の株式必勝学Ⅰ ●暗黒神話
●亀の恩返し ●ザ・マネーゲーム

全品1,500円コーナー

●ホームランナイター ●イメージファイト
●キャプテンえど ●フリップル
●ディープダンジョンⅣ ●ダブルドラゴンⅡ

ゲームボーイ対応ソフト

全品500円

●ウルトラマン倶楽部 ●国盗り物語
●北斗の拳 ●ネイビーブルー

その他36タイトル/電話で確認して下さい!

メガドライブソフト1,500円コーナー

●獣王記
●力一ス
●孔雀王Ⅱ
●麻雀COP竜
●ランボーⅢ
●ニュージーランドストーリー
●フォーゴットンワールズ

メガドライブソフト1,000円コーナー

●おそ松君
●史上最大の倉庫番

ファミコン新作ソフト予約受付コーナー

ドラゴンボールZ・サイヤ人
10月27日発売**5,200円**

SD・ガチャポンⅢ英雄戦記
12月15日発売**4,600円**

メガドライブ専用ソフト特売コーナー

サンダーフォースⅢ 4,200円	スーパーモナコグランプリ 4,200円	大魔界村 4,200円
ソーサリアン 3,000円	マイケルジャクソンムーンウォーカー 3,800円	バットマン 3,800円
リアルバスケット 2,000円	四天明王 3,500円	スペースインベーダー90 3,500円
サイオーブレード 2,000円	インセクターX 3,500円	XDR 3,500円
ヴァーミリオン 2,000円	ESWAT 2,500円	クラックス 2,500円
サイバーボール 2,000円	ダーウィン4081 2,500円	ラスタンサーガⅡ 2,500円

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1,000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

(送料800円)

メガコントロールパット

定価2,000円

特価1,700円

(送料800円)

セガ マークⅢ 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

(送料800円)

XMD-1 RGB メガドライブ用RGBユニット

特価3,500円

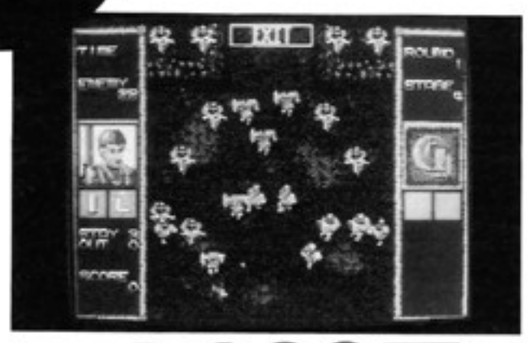
(送料800円)

に重大発表!!いよいよ新機種登場か?

発売日にお届けするのが、サンタの使命です。

●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)

10月発売予定 ゲイングランド



4,200円

10月発売予定 バトルゴルファー唯



4,200円

発売日未定 ダライアスII

タイトーを代表する自信作、待望の移植決定。シルバーホークが再び派手な海底バトルを展開!!



価格未定

メガドライブ専用ソフトサンタ販売価格表

リングサイド・エンジェル 10月発売 4,600円	FZ戦記AXIS (アクシス) 4,400円	バーニング・フォース 10月19日発売 4,000円	ストライダー飛竜 4,600円	クラックダウン 3,900円
鮫!鮫!鮫! 11月4日発売 4,400円	モンスターレア 4,000円	ダイナマイトデューク 10月27日発売 4,000円	アローフラッシュ 10月20日発売 4,000円	ファットマン 5,400円
フォリオス 3,000円	ヘルファイヤー 4,400円	サイバーボール 2,500円	TEL・TELスタジアム 10月発売 4,400円	アトミックロボキット 10月発売 4,600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。

●送料は北海道・九州・沖縄・その他の離島は各商品とも200円プラスして下さい。(四国地方は除きます。)

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

〈キリトリ線〉

※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。

第5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)



ゲームギア(SEGA)
10月上旬発売
定価¥19,800
円

リンクス(アタリ)
定価¥29,800
¥19,700

※(発)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

ゲームボーイ(任天堂)
定価¥19,500
円

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

メガドライブ(セガ)
定価¥21,000
¥11,600

ファミコンソフト

京都花の密室殺人事件 ベースボールスター ドラゴンバスターII スクウェアのトムソーヤ **各¥950**	クォース SDガンダム カプセル戦記II イメージファイト スウィートホーム **各¥2,700**	ファイヤーエンブレム ゴルフっ子オープン 忍者龍剣伝II ドラゴンボール3 悟空伝 **各¥2,900**	ベストプレープロ野球II ファミスタ'90 黒鉄ヒロシの勝馬伝説 ハットリス **各¥3,300**	水滸伝 定価¥11,800 **¥8,900** 維新の嵐 定価¥11,800 **¥8,900**	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 定価¥6,800 円 キャプテン翼II 定価¥6,900 円	ロックマン3(カプコン) 9/28 定価¥6,500 円	ダウンタウン 熱血行進曲(テクノスジャパン) 10/17 定価¥6,200 **¥4,350**
まじゃべんちゃー 麻雀戦記(徳間) 10/19 定価¥6,800 **¥4,700**	ガンナック(トンキンハウス) 10/未 定価¥6,000 **¥4,100**	ドラゴンボールZ 強魔サイヤ人(バンダイ) 10/未 定価¥7,800 **¥5,400**	パチ夫くん3(ココナッツジャパン) 10/未 定価¥7,980 **¥5,600**	水島新司の 大甲子園(カプコン) 10/未 定価¥6,500 **¥4,600**	なんてったって!! ベースボール(サン電子) 10/未 定価¥5,900 **¥4,150**	レジェンド オブ ヒーロー トンマ(アイレム) 10/未 定価¥4,800 **¥3,350**	悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん(コナミ) 10/未 定価¥5,800 **¥4,050**

ゲームボーイ

ファニーフィールド コスモタンク ベースボールキッズ ハイパーロードランナー **各¥900**	ゾイド伝説 フラッピースペシャル フリップル パチンコタイム **各¥950**	ウルトラマン倶楽部 SDルパン三世 ソーラーストライカー テニス **各¥1,000**	平安京エイリアン オセロ スペースインベーダー ポパイ **各¥1,000**	アレイウェイ パチンコタイム ブライファイター ロックンチェイス **各¥1,000**	ベースボール 香港 テットヒートスクランブル パイプドリーム **各¥1,200**	クイックス タスマニア物語 ワールドボーリング 北斗の拳 **各¥1,800**	信長の野望 ゲームボーイ版(光栄) 10/10 定価¥5,800 **¥4,400**
ツインビーだ!(コナミ) 10/12 定価¥3,500 **¥2,600**	ゴースト バスターズ2 定価¥3,400 **¥2,550**	飛龍の拳 外伝(カルチャーブレーン) 10/未 定価¥3,500 **¥2,600**	SDガンダム外伝 ラクロアンヒーローズ(バンダイ) 10/未 定価¥3,800 **¥2,850**	一部品切れや価格が変更になる場合があります。注文なさるときにお確かめ下さい。	ガントレット 定価¥6,300 **¥4,950**	スライムワールド クラックス ミズ・バックマン 定価¥4,300 **各¥3,400**	カリフォルニアゲームス ブルーライトニング エレクトロコップ 定価¥4,300 **各¥3,300**

リンクス

PCエンジン

妖怪道中記 ¥500 エナジー ¥1,000 ビーボール ¥1,700 凄ノ王伝説 ¥1,900 ドラゴンスピリット ¥1,900	Mr.HELIの大冒険 ヴォルフィード ニュージーランドストーリー ヘビーユニット **各¥2,600**	ダウンロード パズニック ニンジャウォリアーズ PC原人 **各¥2,800**	桃太郎伝説ターボ ¥4,350 スーパー桃太郎電鉄 ¥4,400 ゼビウス ¥4,250 F-1 サーカス 源平討魔伝 ¥5,100	超絶倫人ベラボーマン 定価¥6,800 **¥4,800** スーパースターソルジャー 定価¥6,500 **¥4,650**	ダライアスプラス 定価¥9,800 円 桃太郎活劇 定価¥6,500 円	ダブルリング 定価¥6,300 **¥4,600** ダイハード 定価¥6,200 **¥4,550**	ラビオレプス スペシャル(ビデオシステム) 9/下 定価¥6,800 **¥5,050**
ゴモラ スピード(UPL) 9/28 定価¥6,700 **¥4,950**	ファイナル プラスター(ナムコ) 9/28 定価¥6,800 **¥4,950**	アフター バーナーII(NECアベニュー) 9/28 定価¥7,200 **¥5,150**	エアロ・ ブラスターズ(ハドソン) 11/2 定価¥6,500 円	CD ROM²用 モンスターレアー ¥2,800 スーパー大戦略 ¥3,200 コズミックファンタジー ¥5,200 みつばち学園 ¥4,200	CD ROM²用 レギオン(日本テレネット) 定価¥6,780 **¥4,950**	CD ROM²用 THE プロ野球(インテック) 10/5 定価¥6,800 **¥5,100**	CD ROM²用 雀偵物語(日本テレネット) 10/9 定価¥6,780 **¥5,000**

メガドライブ

ニュージーランドストーリー 孔雀王II 史上最大の倉庫番 スーパーハイドライド **各¥2,650**	ヘルツォークツヴァイ フォゴットンワールズ ヴァーミリオン サイオブレード **各¥2,800**	DJボーイ 大旋風 TATSUJIN ダーウィン4081 **各¥3,100**	コラムス ¥3,600 フェリオス ファンタシースターII ¥3,900 ラスタンサーガII ¥4,500	ヘルファイアー(メサイヤ) 9/28 定価¥6,800 **¥4,650**	ストライダー 飛竜(SEGA) 9/29 定価¥7,000 **¥4,650**	スーパーモナコ GP(SEGA) 9/未 再発売 定価¥6,000 **¥4,050**	レインボーアイランド エキストラ(タイトー) 10/5 定価¥6,800 **¥4,550**
AXIS FZ戦記(ウルフチーム) 10/10 定価¥6,800 **¥4,450**	ファットマン(サンリツ) 10/12 定価¥7,800 **¥5,200**	バーニング フォース(ナムコ) 10/10 定価¥5,800 **¥3,850**	アトミック ロボキッド(トレコ) 10/30 定価¥6,800 **¥4,550**	バトルゴルファー 唯(SEGA) 10/未 定価¥6,000 **¥3,950**	クラックダウン(SEGA) 10/未 定価¥6,000 **¥3,950**	ゲイングラント(SEGA) 10/未 定価¥6,000 **¥3,950**	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) 10/未 定価¥6,800 **¥4,550**

●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10月1日〜10月末日迄



当世ゲーム業界

働くワーキング・ガール女事情

ゲームマニアがゲームマニアのためにゲームを作る時代は終わりを告げ、他分野からのアーティスト、デザイナーの進出が増えてきている。それと時を同じくして女性のゲーム業界への進出も目立ってきた。

すべての流行は女性に始まるといわれ、集客力をあげるには、まず女性をターゲットにしろ！といわれる時代である。女性のパワーは男性を駆逐する勢いでさえある。

本特集は、ゲーム業界に従事する女性たちにスポットをあて、インタビューを通じて女性にとってのゲーム業界、女性向けゲームの可能性、女性がゲームに関わることで何が変わっていくのかを浮き彫りにする、ハードな企画である。決して担当編集者の私利私欲のための無意味な企画ではない……と思う。

①具体的な仕事内容
②この業界に入ったきっかけは
③仕事は面白いですか
④業界秘話など
⑤プライベートでもゲームをしますか
⑥業界入りを目指す女性にアドバイスを

池田ゆき・滝沢久巳 (NCS) GRAPHIC DESIGNER



ソルビアンカ（PCエンジン）

経歴

代表作：ソルビアンカ（ＰＣエンジン）、ラングリッサー（メガドライブ）他

最初は戸惑った開発の人間がもつ〝独特な空気〟にも、もう慣れました。

①入社してまだ1年ということで、アップのグラフィックを担当しています。（滝沢）
私もそうですが、今年の年末発売されるメガドラのシミュレーションソフト「ラングリッサ」のマップを作っています。（池田）
②デザイン学校のキャラクターデザイン科を卒業して、パソコンソフトハウスに入社し、その流れでＮＣＳに来ました。（滝沢）
私は〝デューダ〟を見て、面白そうだなと思って入ったんです。（池田）



ＮＣＳ㈱
滝沢久巳さん



ＮＣＳ㈱
池田ゆきさん

③いやー、最初のうちは開発の人間がもつ〝独特な空気〟にけっこう戸惑いましたが、いまはもう慣れましたね(笑)。（滝沢）
うーん、そうですね。慣れるまでちょっと時間がかかりました。（池田）
④私は「らんま1/2」の大ファンで、CD-ROM²のソフトを作るとき、担当のプログラマーに頼み込んで、男らんまがアップになったところの絵を1枚描かせてもらいました。（滝沢）
⑤うまくはないんですけど、派手なシューティングが一番好きです。会社でも、ヘッドホンステレオで音を大きくして、バリバリやってます。すごく気持ちいいっ！（滝沢）
月並みですが、相変わらずゲームボーイの「テトリス」ばかりやってます。（池田）
⑥そんなにゲームが好きな人だったら……とは思いますが、彼氏や彼女が欲しい人はやめたほうが無難では？　そりゃ女の子は、徹夜が連日連夜ってとこまではいきませんけど、やはり多少の残業や休日出勤は覚悟したほうがいいと思います。（滝沢）
フツーのＯＬよりは楽じゃありませんよ。とくに開発は、根をつめる作業が多いですからね。それでも本当にゲームが好きだというなら、やってみてもいいんじゃないかと思いますけど？（池田）



ふつうのＯＬのように休みたい人には、ちょっとキツイ仕事なのかもしれない。話を聞いて、けっこう遊ぶ時間がないのかなと思った。

忍田玲子 (フリー) GRAPHIC DESIGNER



オリジナルのＣＧ作品だ。

経歴

代表作：ウルティマⅡ聖者への道（ポニーキャニオン）、AD&D（富士通　FM-TOWNS）、ポピュラス（イマジニア　ＰＣ98版、スーパーファミコン版）

いまの仕事も面白いけど、将来は自分のオリジナル作品と呼べるものを作りたい。

①キャラクターデザインとプログラムなど、グラフィック全般を担当しています。
②もとはイラストが本業だったんですが、それまで仕事をくださっていた広告代理店の方がゲームメーカーに移り、「ゲームの仕事もやってみない」と誘われたのがキッカケです。
③コンピュータの仕事って本当に面白いですね。いまやっている仕事は、スーパーファミコン版「ポピュラス」の移植なんですが、前からやりたかった作品だったので、うれしくてしょうがないんです。とはいっても、これまでやってきたソフトは、ほとんどが移植モノなので、将来はぜひ自分のオリジナル作品と呼べるものを作ってみたいとは思ってますが。
④実は、私ってゲーム業界に入って4年もたつんですが、出版社の方にお会いしたことがほとんどないんです。ソフトの発表会にいっても、脚光を浴びるのは原作者の方だけですし(笑)。「ああ、開発側の人間って、黒子のようにあまりオモテに出るべきじゃないのね」ってずっと思いこんでました(笑)。
⑤ファミコンはありとあらゆるものをやりました。仕事もそうですが、個人的に遊ぶのもＲＰＧが多いですね。つい最近では「ファイナルファンタジーⅢ」をクリアしました。
⑥本当にゲームが好きな人なら、絶対この業界に入るべきですよ!!　どんな仕事をやったって苦労はするんですから。だったら自分が好きなことで食べていけるのが一番幸せだと思います。入る方法がわからなくたって、やる気があるのなら、自分が考えつくありとあらゆることをやって、ガンガンぶつかるべきです。一度入ってしまえばあとはどうにでもなるもんです。ゼヒともがんばってみてほしいですね。



忍田玲子さん　いままであまり　表舞台には立たなかった人だ。



もともとはイラストが本業。ＣＧなんかはやっぱりさすがと思わせるものがある。

田高祐子・二藤早苗（東亜プラン） CHARACTER DESIGNER

ハードなメカを、女性がデザインしているという意外性が面白い。



鮫！鮫！鮫！（メガドライブ）

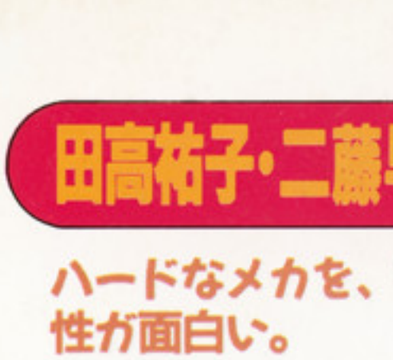
経歴

代表作：鮫！鮫！鮫！（業務用、MD版）、TATSUJIN（MD）、ヘルファイアー（MD、PC）、大旋風（MD、PC）、ゼロウィング（業務用）

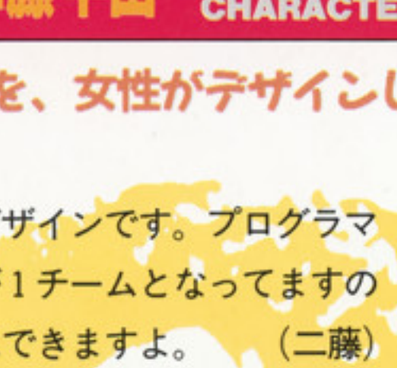
①キャラクターのデザインです。プログラマーとキャラクターが1チームとなってますので、けっこう好きにできますよ。（二藤）
②もともとゲームが好きってことはなかったんですが、美大に行ってまして、求人を見て面白そうかなと思ったんです。（田高）
学校はもともとデザイン学校だったんですが、前の会社ではあまり絵を描く機会がなかったものですから、転職しました。（二藤）
③当社のゲームはハードなイメージがありますよね。ですからキャラデザインとなると、男性よりハンデがあるかなという気はしますが、女の子でなければ描けないメカもあるはずだって開き直ってます。（二藤）
ついていくのは大変ですが、女の子がキャラデザインしているとは思えないところがかえって面白いですね。（田高）
④業務用をメガドライブに移植するのは苦労が多いですね。1画面中に出せるパレットが少ないですから。1つのパレットに爆発とか自機とかいろいろ入れないといけませんし。先輩に手伝ってもらってます。（田高）
⑤ゲームセンターへ行く機会は多いですね。最近は大型きょう体ものが好きです。「ファイナルラップ2」とか……。（二藤）
最近はゲームセンターでシューティングやパズルゲームをやったりしてますけど、仕事として見てしまうことも多いんです。（田高）
⑥ゲームが好きであればいいんじゃないでしょうか。ある程度〝新しいもの〟を知っておく必要はあると思います。（田高）
いかに引き出しを多くもつかですね。どういうゲームを作るときでも、いかようにも対応できることが必要となってきますから。ヒントはどこにでも落ちているものですので、色々勉強しておくといいですね。（二藤）



かなりシステム化されたマシンを使用して開発している。現場を見れることは少ないんだよ。



㈱東亜プラン　開発部
デザイン課
田高祐子さん



㈱東亜プラン　開発部
デザイン課
二藤早苗さん

真栄田佳苗（アイレム） SALES PROMOTER

仕事は男女関係なく、営業マンとしての努力しだいです。



レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ（ファミコン）

経歴

担当作：四川省（ゲームボーイ）、迷宮島（ファミコン）、レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ（ファミコン）、バーマン（ファミコン）、R-TYPEII（スーパーファミコン）など

①流通の問屋さんに、当社の商品を説明して買っていただくというのがメインです。その他、営業販促開発などのライン作りも大切な仕事の1つです。
②学校で就職活動してたんですけど何もなくて、卒業した先輩に紹介されたのが、ここだったんです。でもアイレムって会社を全然知らないうえ、面接のときにインベーダーならやったことがありますとかいうレベルでした。
③営業の魅力は、お金になるっていうことです。自分の成果が、そのまま数字になって現れてくるっていうのがいいですね。年齢層の違う人に会えるという対人関係も魅力です。そのなかで、自分の人間性も養われていくと思いますから。
④名古屋以西を回ってますから、広島でお好み村を制覇（せいは）するとかいった楽しみがありますね。問屋の人たちも最初怖いかなあと思ってましたけど、そんなことないですし。でもメーカーは自分のところの商品しかセールスしがちですが、問屋さんはメーカーの何百ものゲームを扱うわけだから、ゲームをセールスするだけじゃなかなかうまくいかないってことを勉強しましたね。
⑤自社ゲームはけっこうやりますよ。それとゲームボーイはどこへ行ってもできるのでよくやってます。
⑥女性の営業は珍しいですよね。当たりがやわらかいし、普通だったら10分で追い返されるところを1時間も話し込んでくれるとかメリットはあるでしょうが、そこから先は男女関係なく、営業マンとしての努力しだいですよね。かといって口だけうまいってのもだめで、やはり企画込みでないとセールスできません。体力があって、自社製品を愛せれば面白い仕事だと思いますよ。



アイレム㈱ 販売部販売第二課係長代理
真栄田佳苗さん

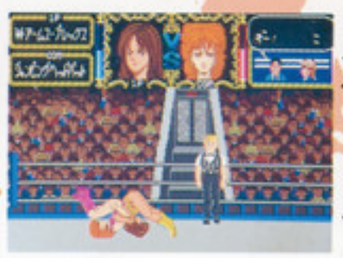


普段は会社にいることよりも、外を回っている時間が長いらしい。

①具体的な仕事内容
②この業界に入ったきっかけは
③仕事は面白いですか
④業界秘話など
⑤プライベートでもゲームをしますか
⑥業界入りを目指す女性にアドバイスを

池田香織 (アスミック) PUBLIC PROMOTER

子どもをだましているようで最初は抵抗があった。でも、いいゲームさえ出していれば評価してもらえる。



キューティー鈴木のリングサイドエンジェル(ファミコン)

経歴

担当作：ぎゅわんぶらあ自己中心派(ＦＣ)、てけてけ！　アスミッくんワールド(ＧＢ)、スーパーハイドライド(ＭＤ)、エアダイバー(ＭＤ)、ディープダンジョンⅣ(ＦＣ)など

①広告・宣伝および販促活動一般を担当しています。具体的にいえば、製品を雑誌にどういうふうに載せてもらうか、広告はどういうのがいいのかを考えるのが仕事です。

②会社を受けたときは、アスミックはまだゲームは作っていなかったんです。きっかけは、平たくいってしまえば配属の結果です。

③まだ女性が少ないので、これから女性の感覚をいかせる場がたくさんあるところですね。たとえば広告の感覚にしても、子供向けのゲームは、わりとかわいらしいイメージを求められることがありますし、そのあたりにはとくに興味をもってやっています。

あとこの業界の面白さというか魅力は、子供に夢を売る仕事だというところですね。やはり最初は、子供のお小遣いから少なくないお金をせしめるみたいな感じで、抵抗があったんです。でも、いいゲームさえ出していれば、それなりに評価をしてもらえると思います。子供は自分で考え、何かを求めてお小遣いを投資してくるわけなんで、いまはそれにこたえていくことに、努力のしがいを感じるようになりました。

④クリスマスとか発売のときは、緑のジャンパーを着てお店に行きます。去年も新宿の量販店にいって「買ってね」ってやりました。子供たちがたくさん来て、話しかけてくれるんで楽しかったです。

⑤昔はやりましたけれども、なかなか上手くならないのと、一つをやりはじめるとほかがまったく目に入らなくなってしまうので、最近はやらないようにしています。

⑥どちらかというと、男の人だけの閉鎖的な業界と思われているみたいですけれども、女の人も楽しむ権利はもちろんあるし、十分楽しめるところだと思います。



㈱アスミック　池田香織さん　第二事業部



9月上旬に行われたＣＳＧショーにて。自社製品を一生懸命説明する池田さん。リングサイドエンジェルも売れるといいね。

和田めい子 (ゲームアーツ) CHARACTER DESIGNER

ユーザーからのハガキは、たとえキツイことが書いてあってもうれしいものです。



アリシアドラグーン(メガドライブ)

経歴

代表作：ファミスタ'90(ＰＣ-88ＶＡ)、アリシアドラグーン(メガドライブ)

①キャラクターデザインなんですが、デザインそのものは別に担当の人がいます。そちらから細かい指定がきますので、それをもとにドットを打っていく仕事をしています。最近はメガドライブ用新作ソフトの敵キャラクターのドットパターンを起こしています。

②デザインの学校に行ってたので、職を探しているときに求人がきて、受けてみたんです。

③やった仕事が目に見えて出てくることですね。やっぱりこれはやりがいがあります。ユーザーからハガキが来ると、気になりますし。けっこうキツイこととか書いてあっても、そういう反応があるってことはゲームをやってくれているということなんで、非常にうれしいです。あとは始業時間が遅い(笑)。

④ゲームアーツの前にビデオゲームをやっている会社に１年ほどいまして、そのころメカが描けなくて、絵を教えてくださる方に「メカが描けないんです……」と泣きついて一緒に徹夜してもらったこともあります。いまは苦労とかは特別にありません。職場の人たちがいい方だから、むしろちょっと得してるかなと思っています。

⑤仕事以外ではあまりやらないんですが、「倉庫番」とか「テトリス」とかパズルゲームが好きです。

⑥開発にもいっぱい女性がいたら楽しいんじゃないかと思いますね。仕事はみな同じだから、女性だからといってとくに苦労するところもないと思うし、好きなことだったら続けていけばいいし、こういう仕事がやりたいのなら、いきなり会社に来るくらいでもいいんじゃないかと。やる気があれば入れてくださる会社もあるみたいなので。なんでも覚えるのはいいと思います。ゲーム業界といっても、十分女性でも働きやすいところだと思います。



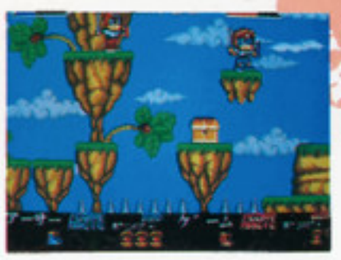
㈱ゲームアーツ　和田めい子さん　第一開発部



マウスをもつ手とモニターを見つめる眼。細かい仕事だけに、目つきが自然とスルドクなる。

（カプコン）
SOUND CREATER

メンバーも一新し、来年にかけてバンドとしてもライブ活動もやっていきたい。



チキチキボーイズ（業務用）

経歴

代表作：ストリートファイター（業務用）、天地を喰らう（業務用）、エリア88（業務用）、戦地の狼Ⅱ（業務用）、マジックソード（業務用）、ロックマン3（ＦＣ）、水島新司の大甲子園（ＦＣ）、天地を喰らうⅡ（ＦＣ）、ファイナルファイト（ＳＦＣ）、超魔界村（ＳＦＣ）、はてなハテナの大冒険（ＧＢ）など

①おおまかにいえば、ゲームのＢＧＭや効果音を作曲することです。ただ、音源が違うハードの音でもPC-98からダイレクトに出せるようにシステムを組んでありますので、プログラムができなくても作曲できるようになっています。（親分）

②大学４年のとき、ピアノの先生になろうと思ってたんですが、食べていけないってことに気づきまして、学校の求人表を見たらカプコンのがあったんです。当時は「戦場の狼」のＣＭやってたので、これは面白そうだと思って受けてみたんです。（チャンチャコリン）

私も大学でピアノをやっていたんですが、ファミコンがすごく好きで、徹夜するくらいだったんです。で、次の日肩が凝ったままレッスンに行くと先生からボロクソに言われて、母にも「そんな娘に育てた覚えはない」と言われるし（笑）。それで、卒業したら、いくらファミコンやっても怒られなくて音楽に関係あるところへ行こうと思いました。（Ｐ）



〝親分〟さん



〝チャンチャコリン〟さん



〝ブル〟さん



〝P〟さん



〝マリ〟さん



〝チヨマーゲ〟さん



〝おじゃる〟さん



〝おやじ〟さん



〝ブンブン〟さん

バンドをずっとやっていて、その方面で食べていこうと思ってたんですが、大学４年のときに急に現実的になって、学校の求人に頼ったわけです。（おやじ）

④最近ギャンブルに凝ってまして、競馬を始めたんです。最初はすごく当たって「がんばるぞー」って感じだったんですが、最近は…。ここのメンバーで麻雀大会を開催したりしますが、負けてかえってストレスがたまるという毎日です。（チャンチャコリン）

もともと頭を使うのがいやで、肉体労働のほうが好きなんで（笑）、アウトドアで遊ぶようにしています。でも悪いメンバーにだまされて、競馬も麻雀も始めました。（おじゃる）

一番の趣味は単車ですね。でもツーリングじゃなくて、短距離でバーッとスピードを出すのが好きです。（チヨマーゲ）

趣味はないんです。ギャンブルもやりませんし、家に帰って寝るくらいです。（ブル）

私はすごく健全な女の子なんで、麻雀も競馬もやったことがありません。ぼーっとしていたり、ウインドウショッピングしたりとかして、ストレス解消しています。（マリ）

いちおう競馬の火つけ役でして、ムチャクチャ好きです。今年はいまのところ浮いてますよ（笑）。（ブンブン）

⑤会社でやってしまうので、家ではやりません。家へ帰ってやろうと思うと、あまり燃えないんですよね。（親分）

けっこうやります。おもにファミコンですが、自社のゲームもやりますし、他社のもやります。（チャンチャコリン）

⑥面接でもたしかに作曲をやりたいという人は多いです。ただ、自分が作りたい曲があるからという理由ではダメなんです。実際業務とすれば、ゲームのイメージに合った曲を作らなければならないわけですし、オールマイティな作曲ができなければいけない。（親分）

とにかく、音の好き嫌いがあってはいけないと思います。（ブンブン）



カプコンビル屋上にて。これからのバンドとしての活動が期待される。



バーニングフォース

ナムコ／11月19日発売／5,800円／SHT／©NAMCO LTD.

ナムコニアン待望の3Dシューティング「バーニングフォース」の発売はもう間近。いよいよあの根強いファンをもつ“天現寺ひろみ嬢”をお家でプレイできる日が来たのだ。

卒業試験といえば、復習と予習がつきもの



午前、午後はエアバイクを操作。ジャンプ台をうまく使おう。



夜間はエアプレーンになり、8方向に移動することができる。

〝3Dシューティングの醍醐味(だいごみ)〟といえば、高速スクロールのドライブ感覚と理屈抜きでプレイできるシンプルな操作法につきる。とくにこの〝メガドラ版バーニングフォース〟は、ひと言で言いあらわすと、〝高中正義をBGMに車をブッ飛ばす感覚〟に似ている。それくらい音楽、背景グラフィックともに完成度が高いのだ。もちろんビデオゲーム版と比べると、列車がなくなっていたり、最終面が短くなったりで〝忠実〟とはいえない部分もあるが、家庭用ゲームなんだもの。それに、アレンジされた分、難度が下がってプレイしやすくなったともいえるし。たぶん、過去のナムコのメガドライブの作品の中じゃ（といっても数多くないが）、トップランクのできといっても過言(かごん)ではないと思うのだ。

システムの復習

バーニングフォースの目的は、主人公である地球大学の学生、〝天現寺ひろみ〟を無事卒業させ、スペースファイターの資格を得ることにある。そして、そのためにはおよそ6日間にわたる過酷(かこく)な戦闘実地訓練と、卒業試験をクリアしなければならない。1日のコースは、午前、午後、夜間の3部構成になっていて、夜間になると自機が変化し、大ボスに向かう。この大ボスを倒したあとは、1UPチャンスのボーナスステージが待っている。これを5日間繰り返すわけだが、6日目のエリアは一つしかない。パワーアップアイテムや、3回までのコンティニューを駆使(くし)しまくって、なんとか最後までもちこたえよう。

POWER UP

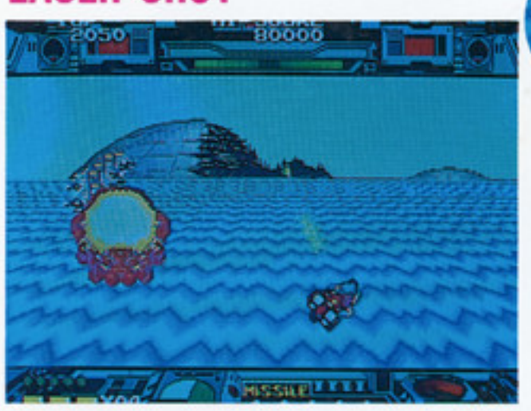
ひろみ嬢の攻撃方法は、ショット系とミサイル系の2種類がある。ミサイルは、威力があるのでいざというとき便利だが、ストック数が5個と限定されているので、使用したあとはアイテムを取って、必ず補充(ほじゅう)しておこう。

WIDE LENGE



広範囲に弾を発射でき、比較的初心者向き。だが、当たり判定が小さいボスキャラには向いていない。

LASER SHOT



ショット系のなかで最高の威力を誇る。確実に弾を当てられるようになったら、こちらをドーゾ。

CROSS LASER



レーザーほどではないが威力もソコソコで、弾幅も広い。全般を通して、イチバン使い勝手がよい。

HOMING MISSILE



最初に標準装備されているミサイル。5発の誘導弾が確実に敵を追撃してくれる。対ボス向き。

MAX MISSILE



爆風で敵にダメージを与える強力なミサイルだが、〝当たればラッキー〟ぐらいに考えたほうがヨイ。

NO DAMAGE BALL



柱や木など、障害物に隠されている。これを5個集め、Cボタンを押すと10秒間無敵状態になる。

各エリア構成をしっかり頭に叩き込んでね

今回は、最終エリアの一歩手前、5日目の大ボスまでをマップつきで紹介。どちらかといえば、アイテムや障害物等の位置関係が中心になっているので、ザコキャラに関してはアイテムの場所を確認しつつ、独自の攻略法を見つけてほしい。健闘を祈る（無責任）。

1ST DAY BAY YARD



午前中に設置された柱は、撃ち壊すとすべて無敵アイテムを出す。うまくいけばこの面だけでも5個集められるぞ。



最初の中ボスだけに、さほど攻撃はしてこない。倒さなくてもクリアできるが、ワイドレンジを撃ち込めば楽勝！

VS.ミサイルミラー



VS.オーボーグ

移動が激しいので、マックスミサイルが当たりやすい。一見ザコに似ているので気づくのが遅れることも……。



VS.ニューハンナ

夜間のコースでは、レーザーとクロスレーザーが同時に出現する。あとあとのことを考えるとクロスレーザーのほうが得。



夜間に入ると、まずは大型戦闘機が出迎えてくれる。このなかで、大学の補習授業とエアバイクの改造が行われる。

教子先生の「弱点はアソコなの」



ニューハンナちゃんたら、前後にしか移動できないから楽よ。弾を避けながら真ん中をネラって撃ってね。



POINT 2000PTS

バーニングフォース

2ND DAY SARINUKA SANDS



2日目からは、自機の背後からも敵が襲ってくるようになり、ボヤボヤしているとぶつかってしまう。しかし、あらかじめ赤ランプの点滅（上のほうについている左右対称の四角いヤツね）と警告音が、後ろから来る敵の接近を知らせてくれるのだ。もちろん出現パターンを覚えておかないとあまり意味はないのだが……。



ココにあるアイテムは、ジャンプ台から右にズレているので注意!! ジャンプしたら、素早く右に移動して取ろう。

VS.ロボットジェネレーター



左側からドアップで中ボスが登場。なかから出てくるマシンを壊しつつ中心を撃ち、迫ってきたらとっとと逃げよう。



VS.メタルスネイク

メタル・スネイクの弱点は頭。動きがスローなので、マックスミサイルよりもホーミングミサイルのほうが有効。



敵のミサイル弾発射地帯。ミサイルが地面に落下すると四方に広がる弾になる。発射後に撃ち壊したほうがベスト。

教子先生の VS.サイロン&ワーププレート

「弱点はアソコなの」

シャイなサイロンは、すぐに隠れちゃうの。出てきたらバシバシ撃ってあげてね。上のほうにいると危険よ。



3RD DAY AERO SPACE

バーニングフォース



左右からのブロック発射攻撃。ワイドレンジが望ましい。



通過しようとすると突然起き上がり弾を出すので要注意！

VS.フォアライター



まずはバリアになっている2体のサイボーグを倒してしまおう。最初にミサイルを撃っておくとかなりラク。



サイボーグは上半身だけになっても攻撃してくるのだ！

VS.ハートゴールド

上下左右に動くので、ショットもマックスミサイルも当たりにくい。やはりホーミングミサイルを使うべき。

午後エリアは障害物が多い。ジャンプ台を駆使すればかなり避けられるが、それでも高度なテクニックが要求される。

教子先生の VS.デーリングフォア

「弱点はアソコなの」



弱点は、2つのタマタマよ。でも、高スピードで回転してるから、ミサイルと根気で倒すしかないわね……。





地上からの攻撃がもの凄い。ネラい撃ちされないように常に移動すること。一番上の真ん中あたりが多少は安全か。

4TH DAY GRASS LAND



4日目あたりから障害物、敵ともにカタくなってくる。無敵アイテムはぜひほしいところだが、出現率も低いので、かなりの障害物を壊さないと5個も集まらない。ココはあまりアテにしないで無難に進んだほうがいいだろう。安全コースとしてはスピードメーターの上あたりがベスト。ココは火炎攻撃を受けにくいのだ。



ところどころにあるこの物体は、敵キャラの出口。先に壊しておけば、ザコの数を少しは減らすことができるのだ。

午前

W
L

1600/1800

午後

M
H

1600/1800



夜間にあるアイテムはこの2つのみ。ノーマルの時は、クロスレーザーのほうを取ろう。

夜間

CL
H

1600/1800

午前

CL
L

1800/1800



空中に浮遊する石柱がグサグサと落ちてくる。破壊することもできるが、数も多いしカタいので避けたほうが早い。

午後

H
M

1800/1800



ひとつめのジャンプ台はダミー。すぐ後ろの台で飛べば、アイテムが取れる。

夜間

1800/1800

5TH DAY ANOTHER WORLD

バーニングフォース

VS.ボブジェネレーター



攻略方法はただひたすらボールをよけるのみ。スピードは多少落としたほうがいいかも。

VS.ライトシューター



消えたり現れたりする中ボス。オレンジ色の部分が弱点なので、ホーミングを使って倒せ。

教子先生の VS.ドウガータ 「弱点はアソコなの」





オオガタのドウガータはやっぱりホーミングよね。コマメに左右に逃げてれば、うまく攻撃がかわせるわよ。



ココのジャンプ台は無視。フツーに進むとアイテムが待っている。ホーミングを取ろう。

800/1600

VS.サンドマース



別名〇KKのファスナー。上下に動いている部分が弱点だが、降りたときしか攻撃できないのでホーミングを使おう。

1000/1800

VS.サインハンダー



とうとつに現れ、素早く移動する。パターンを覚えてうまくよけながら、中心部に弾を撃ち込みまくろう。

1000/1800

教子先生の VS.ハリーセン 「弱点はアソコなの」





ウルトラマンみたいなハリーセンってば、やっぱりお目々が弱点なのよ。ホーミングがあれば心強いわね。



夜間のエリアはほとんどの敵が背後から出現する。集まってしまうと相当な数になるのですみやかに倒しておこう。

1000/1800

スタッフに鬼頭さんという人がいて驚いたが、吉野家牛兵衛さんもいて仮名とわかった。（静岡県清水市／青木哲也）㊝残念ながら本名なのだ。



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月中旬発売予定／6,800円／TAB

ビギナーからプロフェッショナル(?)まで楽しく遊べる「ぎゃん自己道場」がメガドラにもいよいよ登場。21人の個性豊かなキャラたちといっしょに、そりゃあもう大さわぎ。

©片山まさゆき／講談社　©イエローホーン　©1990　ゲームアーツ

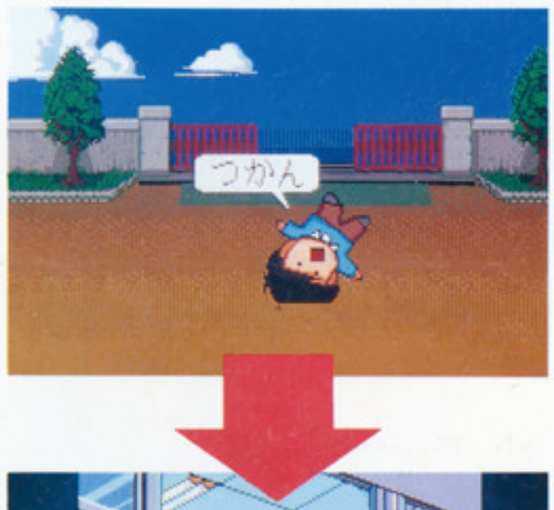
レッツ・スタディ・イン 四暗高校

片山まさゆきの人気コミックが原作のこのゲーム、パソコン版やPCエンジンCD-ROM²版でもうご存知の人も多いはず。このゲームの一番面白いところは、なんといっても個性的な雀士たち。ゲテモノあり、バケモノあり、女の子ありと、ハチャメチャなキャラクターに囲まれて打つ麻雀は楽しさもひとしお。1回やるとミョ〜にはまってしまうゲームなのだ。

登場キャラは全部で21人とCD-ROM²版より少し減っているが、メガドラ版オリジナルのキャラがなんと10人。美少女初心者軍団テナリンズ(若葉、小雪、キムチの3人組)や早見明菜、明智光一などひとクセもふたクセもある面々が加わって、とってもフレッシュな内容になっている。

「ぎゃん自己道場」には〝フリー対戦〟〝クラス対抗戦〟〝麻雀道場〟の3つのモードがある。〝フリー対戦〟は自由に対戦相手を選んでプレイできるモード。自分の実力に合わせて好きなキャラを選び、腕をみがくことができるのだ。ツキの有無や指導者をつけるかつけないかもチョイスできるぞ。〝クラス対抗戦〟は、プレイヤーが転校生の豊臣君になって四暗高校を制覇していくモード。これはメガドラ版のみのオリジナルモードで、コンティニューもできるのがうれしい。〝麻雀道場〟は麻雀の知識を深め、腕をみがくためのこれまたメガドラ版オリジナルモード。ルールや点数計算などの問題が出題され、それに答えていくとタイプ診断もしてくれるおいしいコーナーだ。

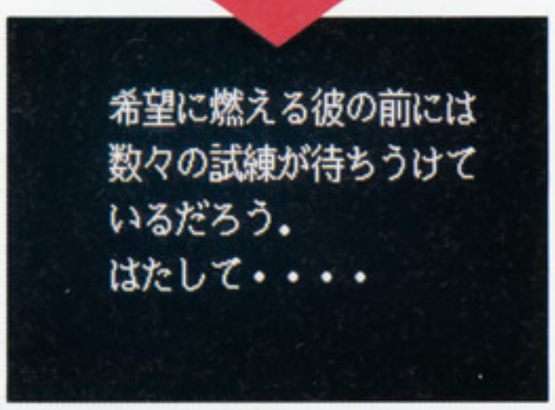




勝負師ちゅうもんは若いうちから仕込んだほうがええんだす、ってなわけで四暗高校に着いた豊臣くん。



プロ雀士目指して転校してきた豊臣くん(18歳)を冷たい目で見おろす徳川康兵衛と織田信太郎。



〝虎の穴〟と恐れられるここ四暗高校に嵐の予感！　いやがおうでもムネはトキめくのであった。

ド素人(しろうと)3分間スタディ・コーナー

ルール

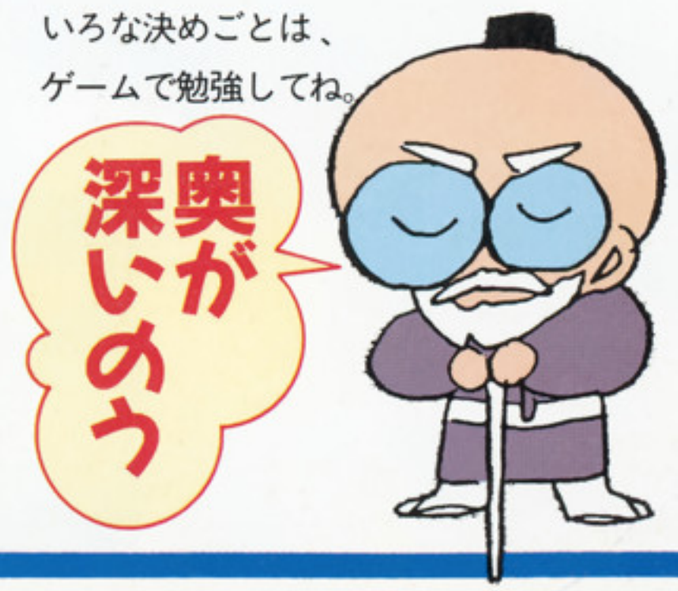
学生、サラリーマンの必修科目といわれる麻雀だが「ちーともわからねえよ」というボンクラな君のために基本的なルールを教えてあげよう。まず4人で卓を囲み、東→南→西→北の順に中央の山から1枚ずつツモって1枚いらない牌を捨てていく。これをくり返して自分の手を少しずつ完成させてゆき、ツモるかロンすればアガリ。ま、やりゃあ覚えるわな。

牌の組み合わせ

牌の組み合わせは基本的に4つ。まず「順子(シュンツ)」。これは数牌が順番に3個連なる組み合わせだが、同種類でないとダメ。たとえば🀙🀚🀛とか🀇🀈🀉とかね。「刻子(コウツ)」は同じ牌が3個の組み合わせ。🀙🀙🀙とか🀀🀀🀀ね。「対子(トイツ)」は同牌2個。🀄🀄とか🀆🀆。同牌4個だと「槓子(カンツ)」になる。

原則として3個の組み合わせ(メンツ)が4組、プラス対子(トイツ)(雀頭)が1組の計14枚(あが)で和りの形になる。

あとドラ牌だとか役の種種だとかいろいろな決めごとは、ゲームで勉強してね。



とっても楽しい クラス対抗麻雀

イジメがなんだ！ 闘え、豊臣くん!!

四暗高校東組の生徒たちは、麻雀が弱いばかりにいつもいじめられていた。ある日、盲牌の渡辺に「うちのクラスのタコ宮内くんが上級生のヤツらにいじめられてるんだ。お願いだから助けてよ！」と泣きつかれた豊臣くんは意を決して上級生に挑戦状をたたきつけた。そして戦いの火ぶたは切られたのだった——というのがプロローグだ。

対戦方法は、南、西、北、白、発組それぞれと総当たり戦を2回行う（2回目からは味方といっしょに戦える）。で、2回目の総当たり戦を勝ち抜いて優勝すると花のエンディングが待っているのだ。

全部のクラスを勝ち抜くにはけっこう時間がかかるため、このモードはうれしいコンティニューがついているから利用してね。

ゲームの途中でもし音楽を変えたくなったら、スタートボタンを押す。すると「音楽選択」のコマンドが出るから、3種類のなかから好きなのを選べばいい(音楽停止もあるぞ)。そのときの点数もわかっちゃうし、なかなかの親切設計なんですね。

最初に対戦するのは初心者軍団のテナリンズなんだけど、3人寄れば文珠の知恵(？)でけっこう強い。気を引きしめて勝負に挑もう、ってか。負けると退学だしな(ヘンな学校)。



まずは場決めよッ。相手にとって不足はなしッ、さっそくいかせていただきますッ。



私たちのかわゆい笑顔にまどわされずに、クールに打ってね。負けたらお尻ペンペンよ、ふふふ。



やったあ!! 浮いたぜ、ってか。ふふん、ちょろいもんよのう。この調子でどんどん勝ち進むべえ。

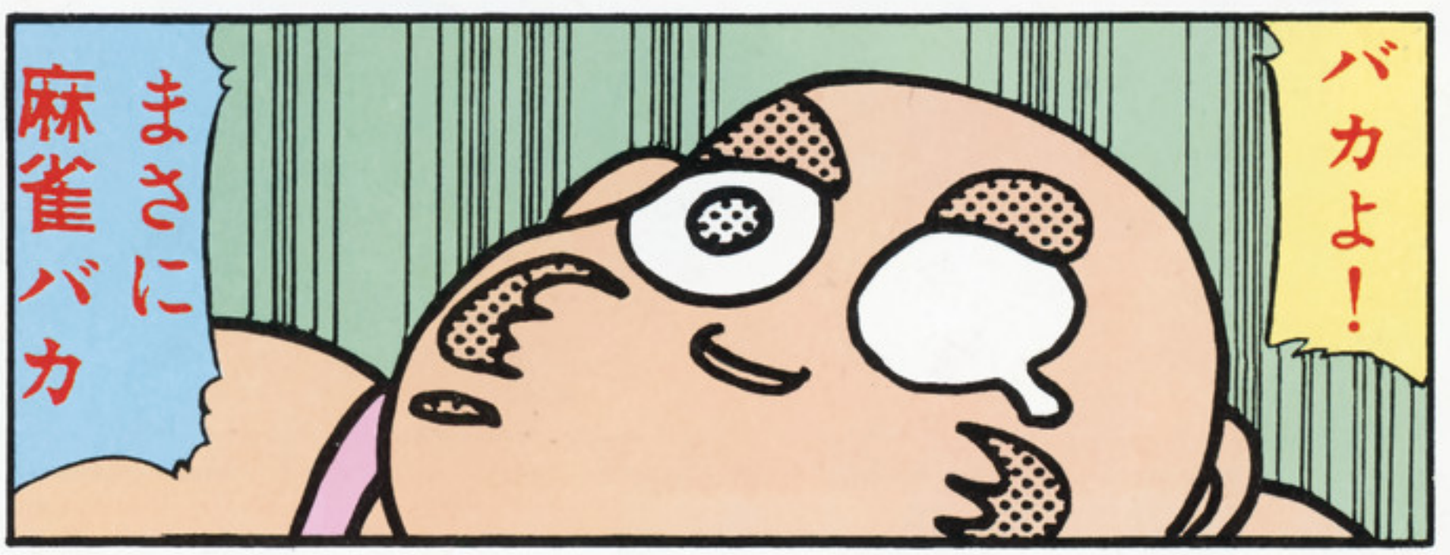


表向きは普通の高校と変わらないが、一歩入り込めばそこは若き雀士たちの登竜門なのであった。

盲牌の渡辺はタコだがその二キビ面はなぜか憎めないというキュートな奴。いるよね、こういう子。

態度のデカい3人組。だがこいつらを倒すには、まず他のクラスを倒してからじゃないとダメなのだ。

燃えて勝負に挑む豊臣くん(18歳)。まずは3年南組のテナリンズと対戦だ。ひとクセありそうだな。



麻雀は心で打つべし

※おかあさまも、お読みください。

よく雀荘でタバコをくわえながらラーメンをすすりつつ牌を手にする輩を目にするが、これはとんでもないことである。麻雀は中国4,000年の歴史の波に洗われ今日に至る高貴なゲーム。中途半端な気持ちで臨むのは麻雀に対して失礼である。雀卓は聖なる領域であり、メンバーはその上に〝牌〟という名の神殿を築く神官である、ということを肝に銘じて、しめやかに事を運んでもらいたい。さて、その際の注意事項として、守るべき心得がいくつかある。①ムリをしない ②待ち牌の範囲を絞りこむ ③テン牌を急がない ④ポン、チーをしすぎない ⑤安全牌を残しておく ⑥下手なリーチはかけない ⑦トイレに行きたくなったら我慢しないで早目に行っておく—以上7つである。これは人生に通じる基本ルールでもあるので、暇のある人は和紙に毛筆で写し書いて部屋に貼っておいてもいいでしょう。雀卓を囲むときは、できるだけ素直な気持ちになって「まごころで打つ」ということもたぶんとっても大切です。

ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場

あぶないヤツらが勢ぞろい！ フリー対戦

自己中心派軍団

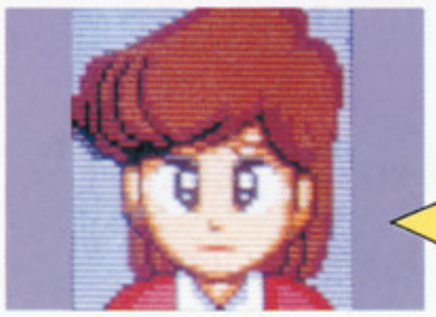
持杉ドラ夫



私、燃え上がってます

ダントツの強さを誇るテクニシャン。もとプロ雀士であり、彼の通ったところにはペンペン草１本とて残らなかったという……。(ランクＡ)

律見江三工



ウフ～ン♡てカンジ

この高校のアイドル的な存在。役満などの作りにくい技を狙うため、実戦性に欠けるところがある。必殺技「チャイ」とお色気がウリ。(ランクＡ)

引若丸



さ、ツモアガリますよ

他人の打ち筋うんぬん以前に、自分のツモさえ良ければ勝てると思っている。引きの良さが、逆にウイークポイントにもなっている。(ランクＡ)

恐怖タコ軍団

オクトパシーふみ



平和(ピンフ)は何点ですか?

自分が和ることがすべてなので、鳴きに鳴いて場を荒らしまくってくれる。勝率は高いが競技中のマナーがめちゃくちゃ悪い人。(ランクＣ)

タコ宮内



……タ、タコでえ～す

こいつとオクトパシーふみの２人が入った雀卓は、狂乱の嵐になるという。タコ麻雀の王道を行くタコのなかのタコである。(ランクＣ)

盲牌の渡辺



見えルンですよね……

３年東組の１人。タコ麻雀では宮内に劣るものの、ポーカーフェイスで何を考えているのかわからないタコ男。が、盲牌だけは１人前。(ランクＤ)

超人軍団

ゴッドハンド氏



稲妻ヅモだあぁぁッ

“神の手”(ゴッドハンド)という名前のとおり、完全無欠でムダヅモなし。彼は、この四暗高校に麻雀の極意を伝授しにやって来たのだろうか?(ランクＡ)

勝ち過ぎの金蔵



ウッシッシでごじゃる

昔はツキまくっていた金蔵だが、いまではその神通力にかげりが出てきたため、四暗高校に修業に来たといわれている。配牌は相変わらずいい。(ランクＡ)

バットハンド



あ～、つも

勝負どころでの手作りには定評あり。リーチをかけると現物を切って降りてしまうので、ダマテンで勝負していかないと苦しいかも。(ランクＣ)

テナリンズ

若葉



ブリバリッブリバリッ

麻雀の理論などほとんどわかっていない。ビギナーズ・ラックのみで勝負するおおらかで元気な少女である。技術はないが、ツキがある。(ランクＣ)

小雪



なんかさびしいわねえ

じっとガマンの麻雀をする。美少女結社テナリンズのなかでは一番慎重といえるが、実は振り込まないようにしてるだけ。(ランクＣ)

キムチ



一緒に楽しみましょ♡

油断してるととんでもないところで反撃される。早いペースの麻雀になるので、彼女と戦うときはあまり大物手を作らないほうがいいかも。(ランクＣ)

ツカン軍団

豊臣秀幸



通称"ツカンポの豊臣"。アガリが少なく勝負どころに弱いため、四暗高校に転校して一から鍛えなおすことになった。はたしてその実力は？。(ランクD)

早見明菜



役や点数のことはあまり知らないが、天性のツキをもっている。役を知らないぶん、満貫以上でアガればいいと思っているので要注意。(ランクA)

ババプロ



オバQのくちびるをもった男。麻雀の知識は上級だが、清一にこだわりすぎるので実戦ではそれほど強くない。3年南組の担任である。(ランクC)

カッパギ軍団

徳川康兵衛



手作りは鳴いてからするという、自己中心的な人間。学校のなかでも、気に入らないヤツはイジめまくっているのでみんなから嫌われている。(ランクB)

織田信太郎



一発・ウラドラが乗って当たり前という男。どうやら明菜ちゃんにホレているようだが、彼女が豊臣に好意を寄せているので復讐を……。(ランクB)

明智光一



徳川康兵衛や織田信太郎などと無茶苦茶なタコ麻雀をして鍛えたため、実戦には強い。タコ相手でもペースを乱すことなく、手堅く勝ち進む。(ランクB)

その他の軍団

片ちん大王



基礎がしっかりしているので、安定した麻雀を打つ。影の理事長として四暗高校を統括しているが、実はそれは仮の姿という説も……。(ランクB)

店野真澄太



素直な性格の校長先生。マジメな性格のため、どうやら片ちん大王に操られているらしい。それは打ち筋にも反映されている。(ランクC)

謎のじいさん



3年西組の担任だが、なぜこの高校にいるのかは謎である。打ち方もミステリーそのものだが、じいさんなりのポリシーがあるらしい。(ランクC)

試験に出る 麻雀道場



"麻麻道場"モードは麻雀ルール、点数計算、心がまえ、当たり牌クイズなど全部で6種。力がつくよ〜ん。

問1　麻雀のなかで最もアガれる確率の高い役満は何か？

Ⓐ国士無双　Ⓑ四暗刻　Ⓒ大三元

問2　AさんとBさんがリーチ。その後流局し、Aさんはノーテンリーチだった。Aさんはどのようになりますか？

Ⓐチョンボ＋リー棒返却

Ⓑチョンボ＋ノーテン罰符

Ⓒチョンボ＋リー棒次局へ

問3　「〜路帰西」の意は次のどれか？

Ⓐ四風子連打のこと

Ⓑ西家が西を鳴いてアガる

Ⓒ麻雀をやめて帰路につく

答え：問1／Ⓑ　問2／Ⓐ　問3／Ⓐ



試験が終わった後は、各先生のアドバイスをよ〜く心にかみしめて。結果が悪くても気にすんな。

「Vアタック」をバレーボールゲームだと思っていたのは僕だけだろうか。名前が変わって初めて知った。（秋田県北秋田郡／村井洋右）

アローフラッシュ

セガ／10月20日発売／6,000円／SHT

戦闘機からロボットへ、自由に変形できるスーパーシューティングゲームの登場だ。史上最強の超ハデハデ画面、頭がウニになるのが先か、敵を全滅させるのが先か!?

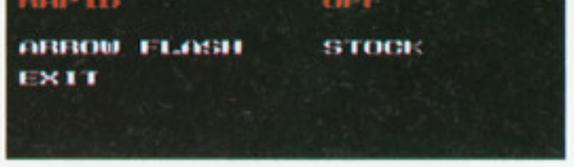


これぞトランスフォームシューティングだ！

このゲームは、５ステージからなる、いわゆる飛行機ロボット変形（トランスフォーム）シューティングだ。このジャンル、これまでは、ただグラフィックが変わるだけというマヌケな作品が多かったが、これは違う。変形することによって各種のモードを切り替え、状況に応じた攻撃法を選択できるのだ。これはけっこうイケるぞ！



ボタンひとつでいつでも自由に変形。レーザーの発射方向や、オプション兵器ファイヤークローの動きがそれぞれ違うのだ。



いまや常識の設定機能も、もちろんついている。アローフラッシュのモード（チャージかストック）もこれで決めるのだ。



プレイヤー機そっくりのシステムをもつ、敵の可変戦闘機も出てくるのだ。

炸裂!! ARROW FLASH!

主人公の乗るルシフォンには、アローフラッシュという必殺技がある。飛行機形態のときとロボット形態のときでは効果が違うってんだから、芸が細かい（まあ考えてみれば、そうでなきゃ変形の意味がないもんね）。

撃ち方（？）も２種類ある。チャージのほうは何発でも撃てるのが強みだが、発射まで時間がかかるのが難点。ストックは即発射できるが、弾数は取ったアイテム数だけ。一応初心者にはストックのほうをオススメする。



飛行形態だと、横いっぱいに広がるレーザーを発射。



ロボット形態だと、一時的に無敵状態になる。体当たりも可能。

チャージ&ストックの2タイプ



チャージは、Cボタンを押し続けてゲージをいっぱいに上げると発射。ストックは、Cボタンを押せば即発射だ。

ミニシアター「戦え！ アローフラッシュ」



亜空間通信の実験は、凶悪な宇宙海賊を地球に呼び寄せてしまった。海賊どもの魔の手が地球に迫る！



科学者である祖父の意志をつぐヒロイン、スターナは、ただ一機残った新型可変戦闘機兵ＥＲＸ-75に乗り込む。



「海賊どもはすでに地球への攻撃を開始している。急がなければ！」ルシフォンのメイン・バーニヤに火が入る。



ＥＲＸ-75通称「ルシフォン」は、巡洋艦Ｇ３から発進した。フルスピードで地球を目指すルシフォン。

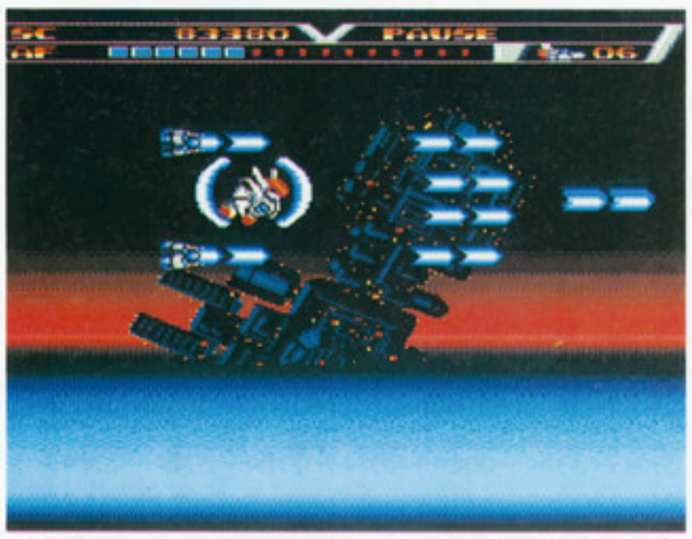


ステージ・1（地球大気圏）

何はともあれ、パワーアップなのだ！

まずは地球に入り込んだ敵をせん滅だ！というワケで、ステージ・1は地球大気圏内。敵のバリエーションがけっこう豊富で、いろんな攻撃をしかけてくるぞ。とはいっても、最初のステージからそう強いやつが出てくるワケもなく、はっきりいってザコばかり。変形やアローフラッシュの練習をかねて、ガンガン撃ちまくろう。

しかも、「ザコばかりじゃタイクツだ！」という人のために、途中でハデなデモ画面が用意されていたり（味方の巡洋艦が落下してきて、海に突っ込むのだ！）して、けっこう楽しめる作りになっている。

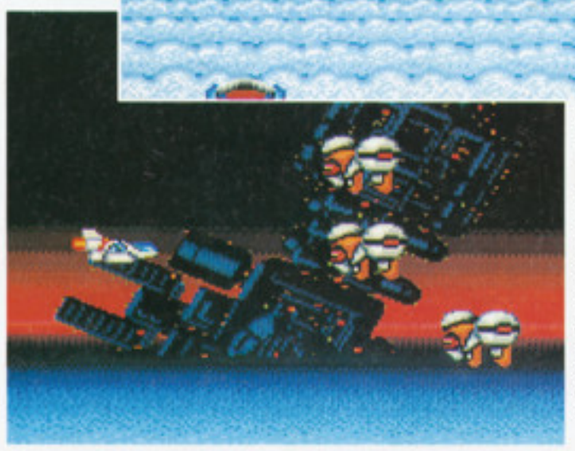


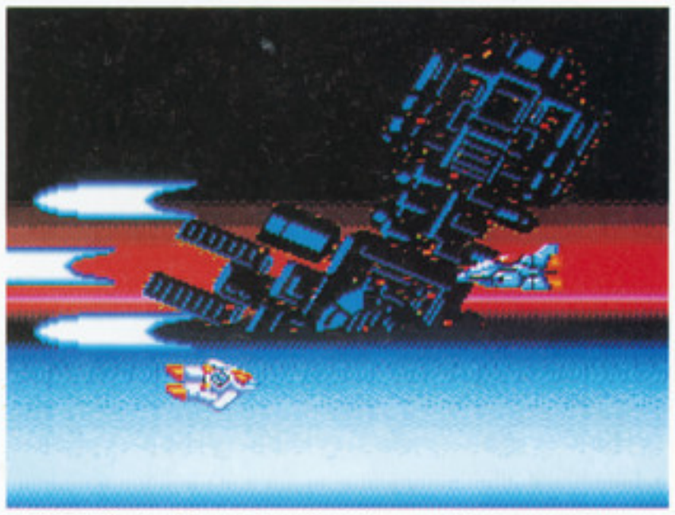
これがステージ・1最強の状態。すべてのアイテムを取れば、レーザーIのレベル3＋バリア＋ファイアークロー2つだ！


集団で出てくる〝スタルスQ9〟。このへんはザコクラス。すばやく倒そう。

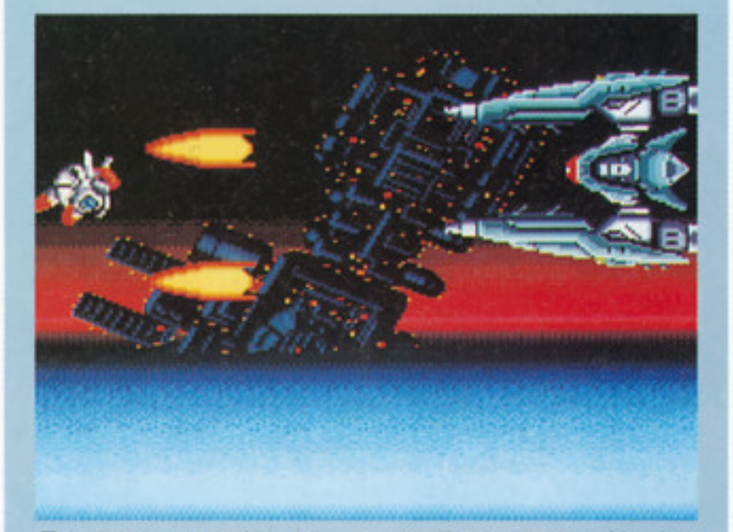
アイテムも、ステージに合ったもの（直線的なステージなので、レーザーIがピッタリ）が豊富にそろっている。ここで最強状態になっておくと、後々のステージがグッと楽になるぞ。アイテム集めにはげめ。


マシンガンを連射してくるロボット〝ドーグルK3〟。正面には撃てないのがマヌケだ。


フェイントをかける〝ガザナスV5〟。背景にかしいでいるのは、味方の巡洋艦の残骸。


敵戦闘機〝バルダーT7〟。なんとこいつはアローフラッシュを使うのだ。もちろん、一発喰らえばイチコロだぞ。

ステージボス・アックス


見た目はあんまり大きくないけど、恐ろしく手強い敵、なワケはない。ハッキリいって弱っちい、気楽にどつきまわせ！

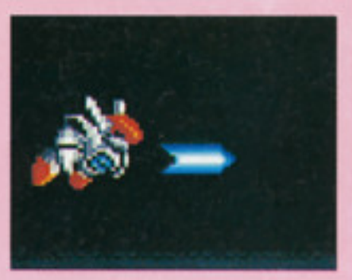
アローフラッシュ

アイテム紹介

シューティングゲームでは、アイテムがかなり重要。各アイテムの知識を頭のなかに叩き込んでおこう。なお、ここに紹介するほかにも、ストックモードのときにのみ出現する、アローフラッシュ用アイテムがある。

レーザーI

攻撃は正面のみだが、レーザーが正面に集束するので、かなり強力な破壊力がある。たいていの敵は一撃で破壊可能。レベルが上がると弾道が広がり、敵にヒットしやすくなるという利点もある。


前方への攻撃力が強い。連射がきき、オーソドックスながらも、頼もしい武器。

レーザーII

レベル1ではただの貫通式レーザーだが、レベル2、3になるとロボット形態のときに、正面と上下に貫通式レーザーを発射。戦闘機形態のときには正面に集中し、より強力なレーザーになる。


レベルを上げると、弾が三方に飛び散る。死角の多いステージで有効だ。

レーザーIII

波型の貫通式レーザー。連射がきかず、レベル1程度では、むしろないほうがマシというシロモノだ。レベル2ぐらいになると波の幅が広がるが、レベルの低いときに取るのは危険かもしれない。


速射性が悪く、はっきりいってかなり使いにくい。勇気のある人は、お試しください。

ミサイル

戦闘機形態のときは直進、ロボット形態のときはホーミングミサイルになる。敵が死角にいるときや、同時に複数の敵に襲われたときにホーミングとして使うと便利。もちろん、破壊力もバツグンだ。


ミサイルは、アイテムを取ることで、2段階までパワーアップできる。

ファイアークロー

いわゆる〝オプション〟。つまりプレイヤー機の援護をしてくれるマシンだ。戦闘機形態のときは、プレイヤー機に従うように動き、ロボット形態のときはプレイヤー機の両わきに固定される。


最高2個まで装備可能。単純に考えても、武装が2倍3倍になる、お得なアイテムだ。

エネルギーバリア

敵の弾を3発まで防いでくれる。しかも、1発当たるごとにバリアの色が変わり、現在の状況が一目でわかるようになっているのだ。

ただし、敵の機体や岩の直撃は防護できないので気をつけて。

スピード

このアイテムを取ると、プレイヤー機の速度が上がる。

最高6段階までスピードアップできるが、あまり速度が上がりすぎると逆に操作が難しくなる。くれぐれも取り過ぎに注意したいアイテムだ。

ステージ・2（宇宙空間&ガス惑星）

いよいよ本番！強敵ぞろいの宇宙空間

このへんから敵の攻撃も本格的になってくる。複雑な動きをするやつが編隊を組んでくるので、一瞬たりとも気を抜くことはできないぞ。ステージ自体も、前半は隕石群（いんせきぐん）、後半は迷路のようになっている、変化に富んだステージだ。こうなると、地形と武器の関係がかなり重要になってくる。

とはいえ、それなりに地形にあったアイテムが出てくるので（迷路の手前でレーザーIIが取れるようになっていたり）、順調にアイテムを取っていけば、クリアのためのおぜんだてはそろうハズ。あとは、いかにミスを少なくするかが勝負の分かれ目になるぞ。



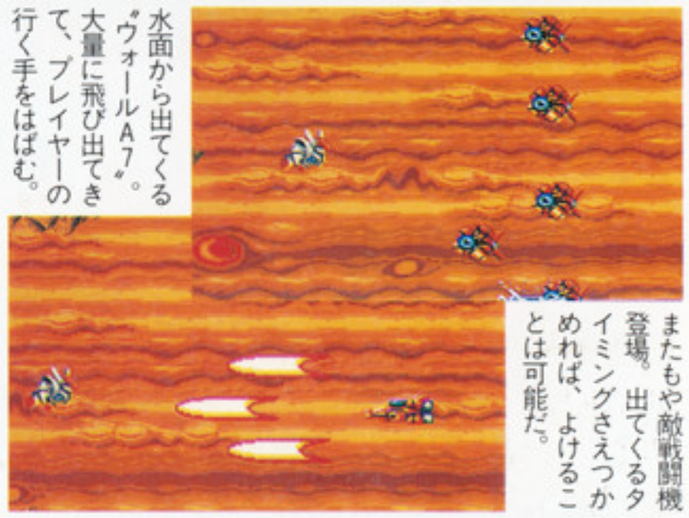
隕石群のなかを通過。岩の飛ぶスピードがまちまちで、けっこうムズかしい。



動きがカワイイ〝タリナK6〟。編隊を組んできたときは要注意だ。



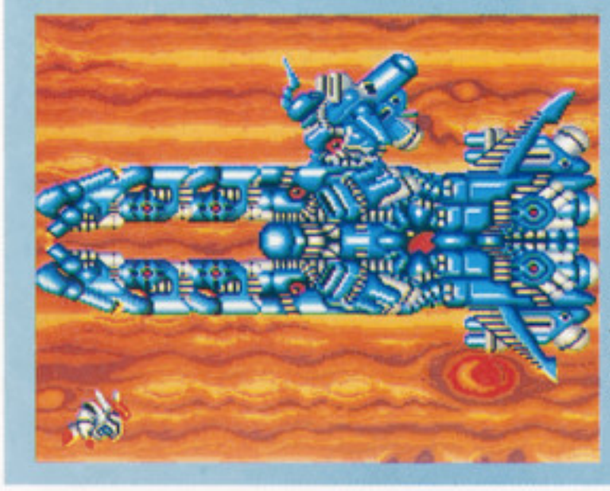
おなじみの固定砲台。死角に置いてあることが多いので、意外と手強いぞ。



水面から出てくる〝ヴォールA7〟。大量に飛び出てきて、プレイヤーの行く手をはばむ。

またもや敵戦闘機登場。出てくるタイミングさえつかめれば、よけることは可能だ。

ステージボス・ブラスト



通常は散弾と体当たり攻撃だが、たまに前部を展開して、貫通レーザーの雨を降らせるクセモノ。けっこう手強いぞ。

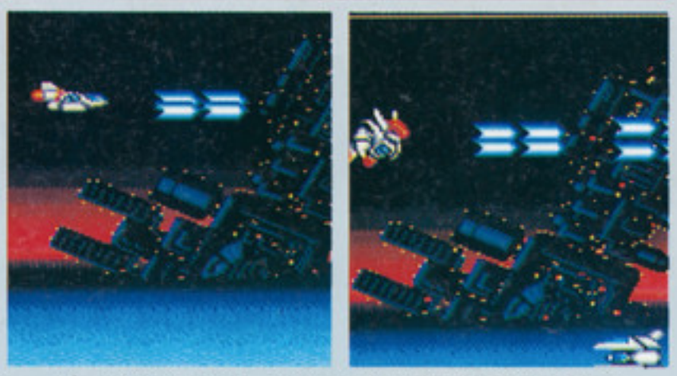
三段階パワーアップ

メインウェポンのレーザーは、アイテムを取るごとに三段階までレベルアップする。各レベルでの変化を紹介するので、状況に合わせたアイテムを取るための参考にしてほしい。

レーザーI



弾道が比較的広いので、レベル・1でもかなり使えるぞ。

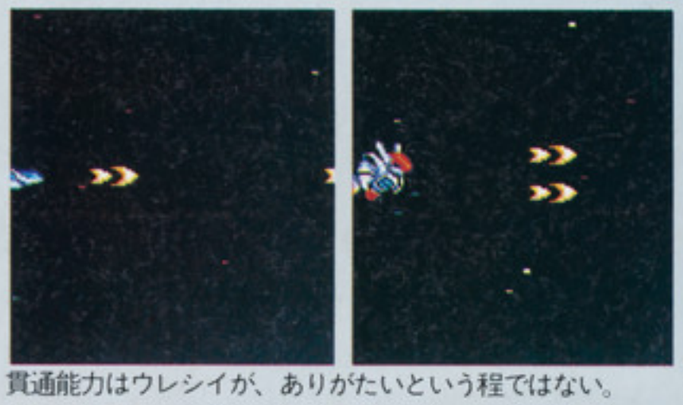


レーザーが2本になり、並んだ敵を掃射するときに便利。

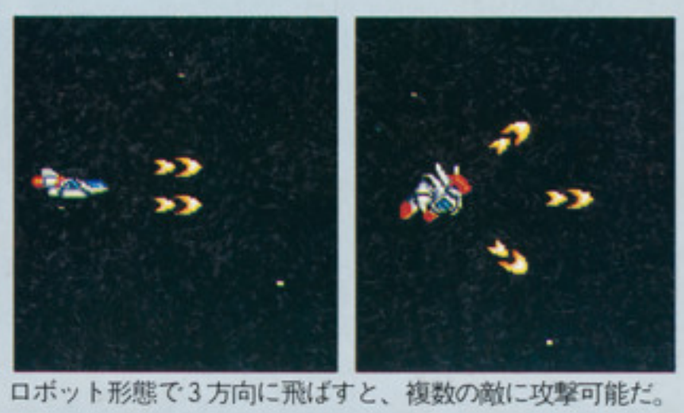


レベル・3では全武器、ファイヤークローもレーザーになる。

レーザーII



貫通能力はウレシイが、ありがたいという程ではない。

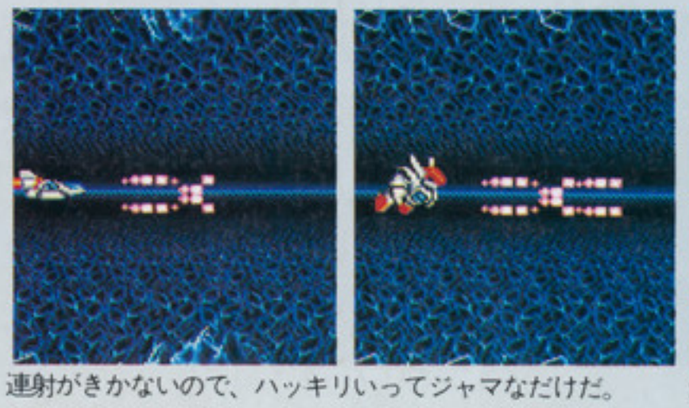


ロボット形態で3方向に飛ばすと、複数の敵に攻撃可能だ。

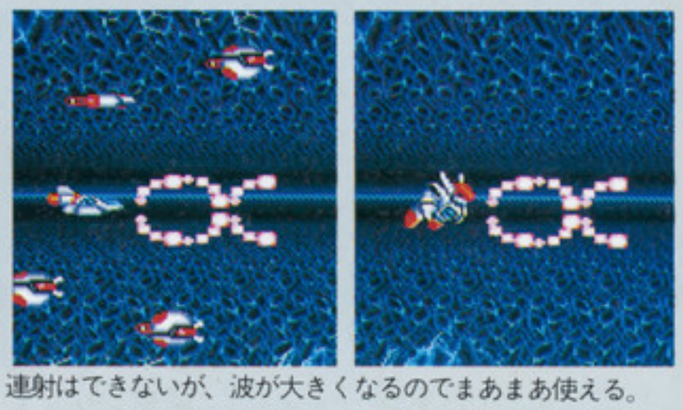


入り組んだステージには最も適した、最強の状態。

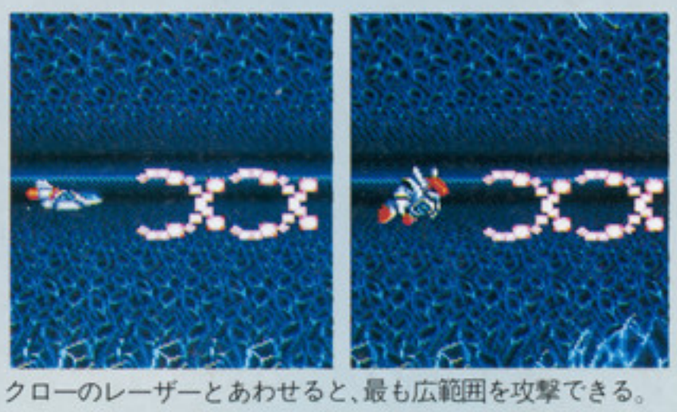
レーザーIII



連射がきかないので、ハッキリいってジャマなだけだ。



連射はできないが、波が大きくなるのでまあまあ使える。



クローのレーザーとあわせると、最も広範囲を攻撃できる。

ステージ・3（亜空間&水晶惑星）

ハデな画面に目が眩む恐怖の亜空間戦闘！

前半の亜空間の背景が、恐ろしくサイケデリック！　いかにも亜空間って感じではあるのだが、画面を見ているだけで頭がクラクラしてきそうで、とにかく敵の機体を見つけにくい。はたしてこれは、ケアレスミスをさそうためのワナなのか？

もちろん敵の攻撃もますますキビシクなってくるぞ。とくに、ヒラリヒラリと小ワープで身をかわすサンダーバード２号みたいなやつ。こいつは、見かけによらずけっこう強敵だ。落ち着いて、ワープアウトしたところを狙え。

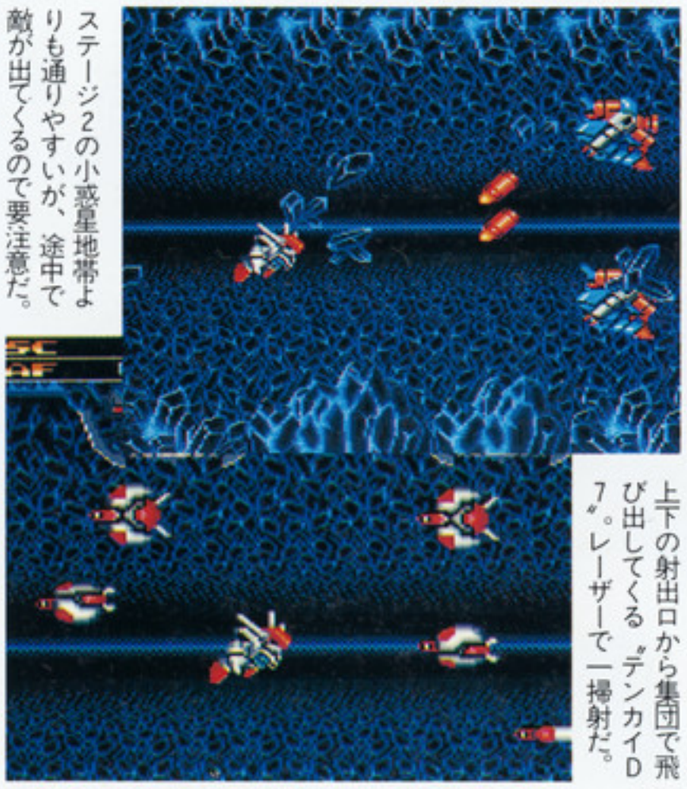
後半は一転、惑星内部のせまい空間。前半とはうって変わって見やすい背景だ。ただし、敵の攻撃はさらにキビシクなる。さらに、水晶惑星というだけあって、画面いっぱいに水晶のカケラが散らばっているところがある。



小ワープを繰り返しながら攻撃してくる〝パニッシュＧ３〟。なかなかタイミングがつかめず、編隊でこられると苦労する。



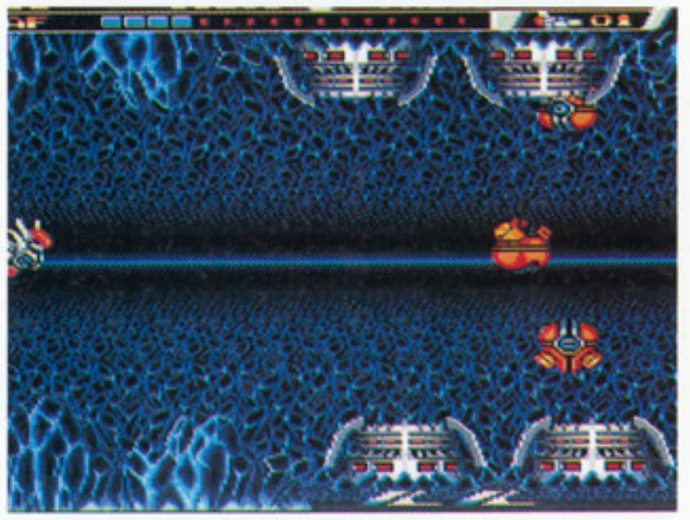
戦闘機から変形してバズーカを撃ってくる〝ソロモスＧ２〟。四方八方から出てくるので、出会い頭でぶつからないように。



ステージ２の小惑星地帯よりも通りやすいが、途中で敵が出てくるので要注意だ。

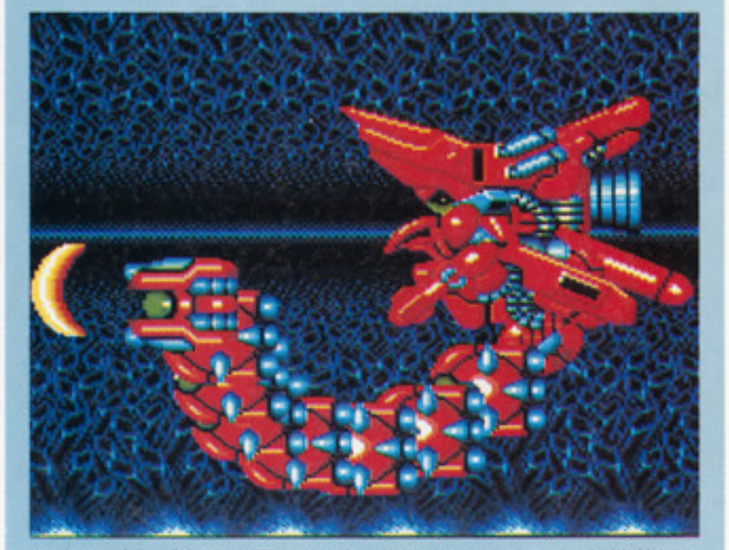
上下の射出口から集団で飛び出してくる〝デンカイＤ７〟。レーザーで一掃射だ。

しかもそのなかには、敵が手ぐすね引いて待ちかまえているのだ！　かなり難易度の高いステージ、はたして切り抜けられるか!?



上下の射出口から噴水のように出てきて、目の前にカベをつくる〝ダムダムＷ２〟。火力が弱いと突破できないことも。

ステージボス・アッザム



尻尾をブンブン振り回しながら攻撃してくる。おもな武装は、尻尾の先から出るレーザーカッターだ。

ステージ・4（生物惑星大気圏突入&生物惑星空間）

スリル満点、フリーフォールファイティング

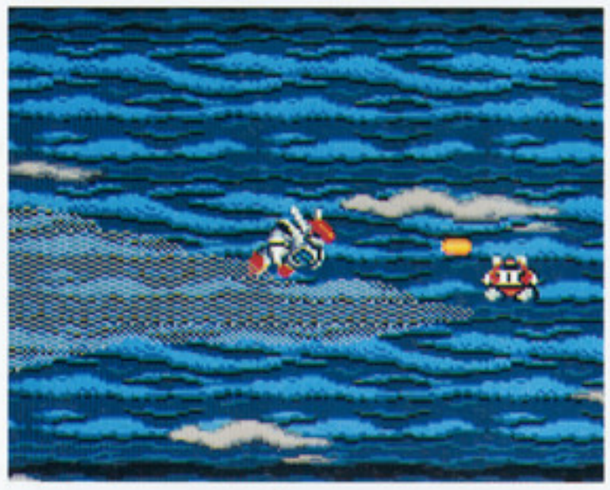
敵の本拠地の惑星に、自由落下で突入するという、とんでもないステージ。

もちろん落下中も敵は攻撃をしかけてくるのだが、そのスピード感がこれまでのステージとは比べものにならないのだ。

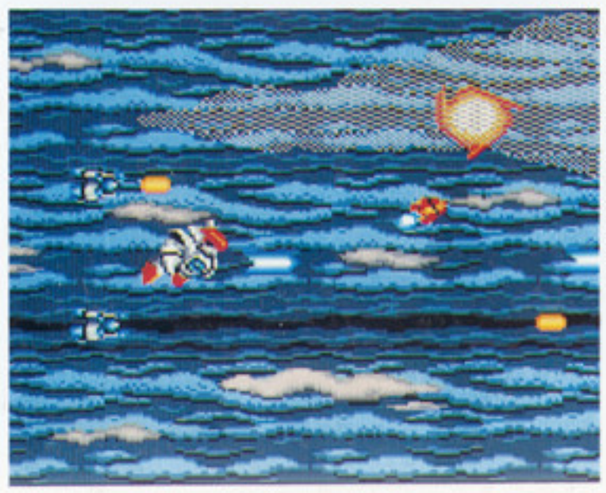
上下から飛び出してくる敵をよけ、地上に無事たどりつけるか!?　クライマックスに向け、ゲームはさらに盛り上がる！



敵は上下から、いろんなスピードで現れる。よけそこなうとこのとおりだ。



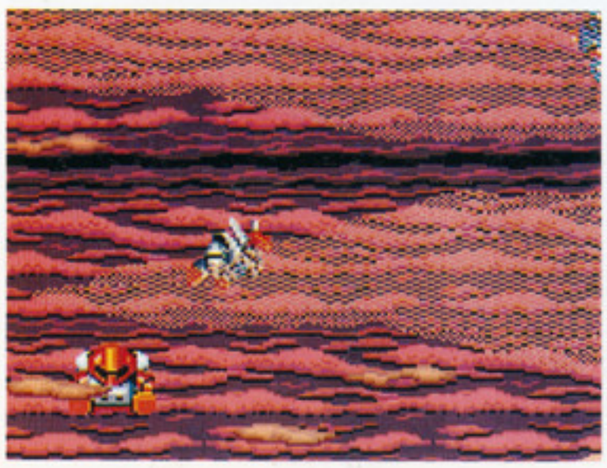
落下途中にもアイテムがあるぞ。周囲に気を配って、すばやく取るのだ。



ロボット形態でホーミングミサイルを使うと、かなり楽になるぞ。



四方から取り囲まれることも。正面に突破口を開いて飛び出せ！



多重スクロールでリアルな落下場面。手前を横切る雲がさらに臨場感を増すぞ。



ヘルファイアー

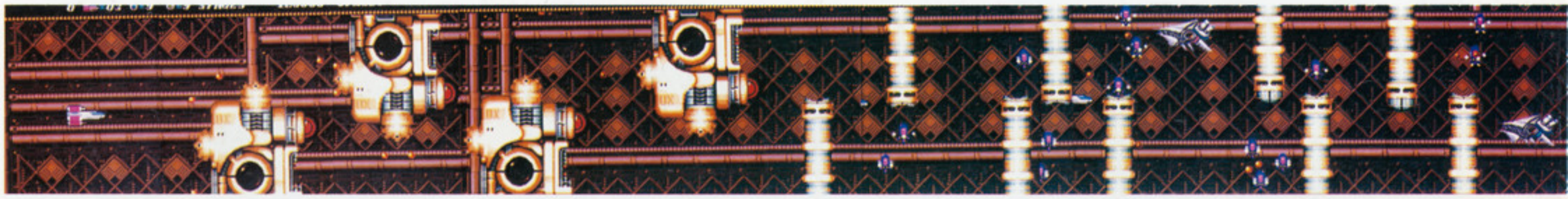
メサイヤ(NCS／)発売中／6,800円／©1990NCS／TOAPLAN

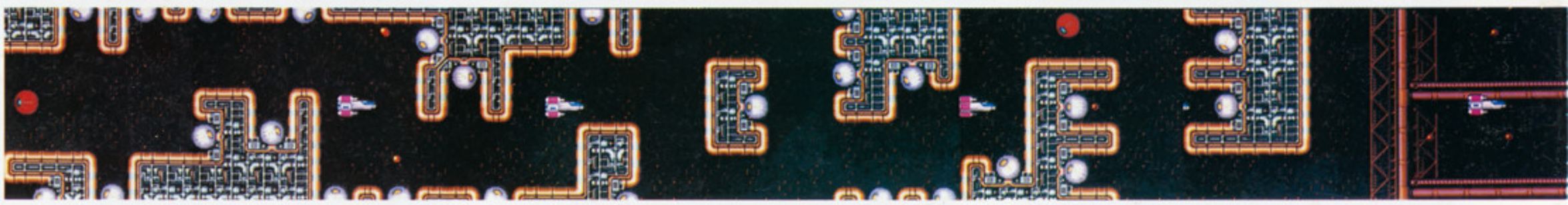
「ヘルファイアー」攻略第３弾!!　すでに発売されているけれど、難易度Ａ級のこのゲームをまだクリアできない人に捧げる最終攻略法だ。今回はステージ５のマップとステージ６の敵キャラをすべて紹介するぞ！

君はここまでたどりついたか

４種類５段階のパワーアップと、強力なハイパーキャノンをもった自機ヘルファイアー。もちろんシールドやオプションなどのアイテムもたくさん出てきて、取り放題だ。しかし難易度は東亜プランらしく難易度超Ａ級のシューティングなのだ。果たして君はどこまで行けたかな。

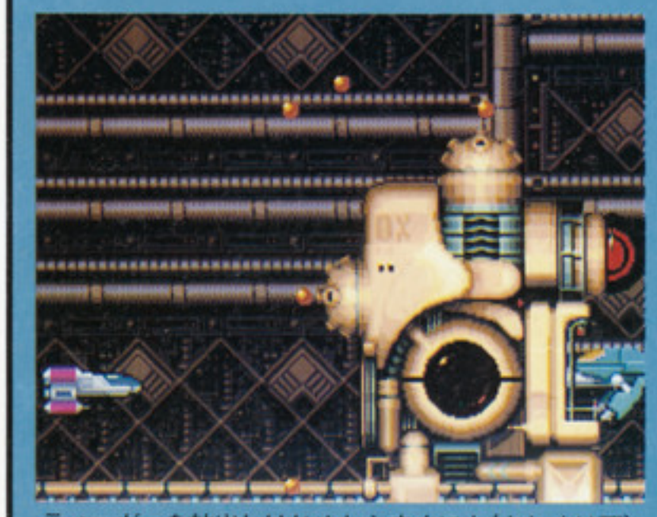
宇宙空間から敵要塞へ突入するステージ１に始まり、エジプトふうのオリエントな世界のステージ２、サイケデリックな背景のステージ３、水辺を進むステージ４とクリアしてきた君も、これからが本当の勝負だぞ。ではステージ５と６の攻略だ。





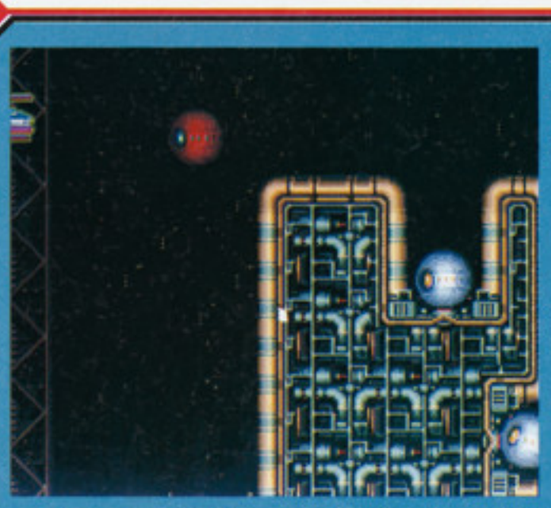
ティーガー輸送車

デカキャラ〝ゼンブ〟。２つの砲台と１つのコア（すべてアイテム内蔵）、それにティーガー２機を収納している格納庫をもつ。はじめはゆっくりと向かってくるが、ティーガー２機を放出すると同時に加速して、ものすごい早さで去っていく。本体は破壊不可能なので、砲台やコアなどを叩いたあとは素早く逃げること。アイテムも通り過ぎたあとに取るべし。



ティーガーを放出しはじめたらすぐに上(もしくは下)に回避。はじめから避難しておくのも手だ。

ほうずき部隊!!

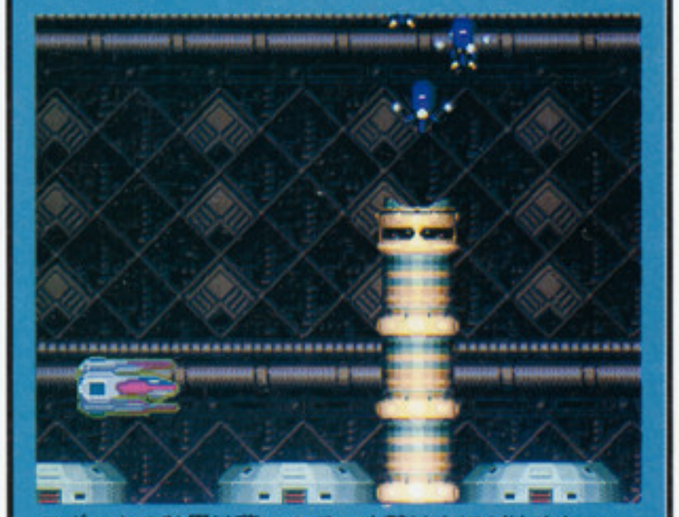


鈴なりのトゥールたち。正確に一個一個地道に破壊していくのが最も近道。

白いほうがトゥールで、赤いほうがヤクト・トゥール。トゥールは、建造物のせまいすき間にはりついている移動砲台。建造物が障害物となって弾をさえぎるので射撃方向が限られてしまい、攻撃するのが非常に難しい。敵の攻撃も激しいので、射撃方向を素早く正確に選ばないと、逆に敵の餌食(えじき)にされてしまうぞ。一方ヤクト・トゥールは、空中に漂ってるだけなので倒しやすい。アイテムをもっているので確実にしとめていこう。

ロボット放出

なんの前ぶれもなくポールが伸びてきて、その先端からロボット３体を放出する。ポールの動きと位置には一定の法則があるので、マップを見て覚えてほしい。また一度引っ込んだポールが再度出てくることもあるので、伸びてきたポールの先端を狙って、出てくるロボットをなぎ払うのが効率のよい倒し方だ。ただし、アドゥールもいるので油断しないこと。



ロボットの装甲は薄いので、攻撃はさほど怖くない。むしろ２本のポールに挟みうちにされるほうが怖い。

STAGE-5

ついにやってきたステージ5。いままでずっと横スクロールだったマップが、この面の終わりで突然縦スクロールに変わる。縦スクロールに入ると、そのことをわからせるために背景に光が流れるのだ。

ステージ5は、一風変わった敵キャラが規則的に出てくる。空中浮遊型の敵は少なく、建造物に固定されている敵がヘルファイアーの行く手をさえぎる。とにかく難しい面なのだが、規則的に敵が出てくるということは、逆にいえば敵の動きが読めるということ。マップをよく頭に叩きこんで、しっかりシミュレートしてからかかればクリア可能。ただしスベルやボスキャラは思いっきり装甲がカタいので、十分にパワーアップしておくことも大切だ。ハイパーキャノンは、ステージ6のために温存しておくほうがいいだろう。

ミサイルの雨!!

ステージ5の関門だ。砲弾で門ができあがっているのだ。

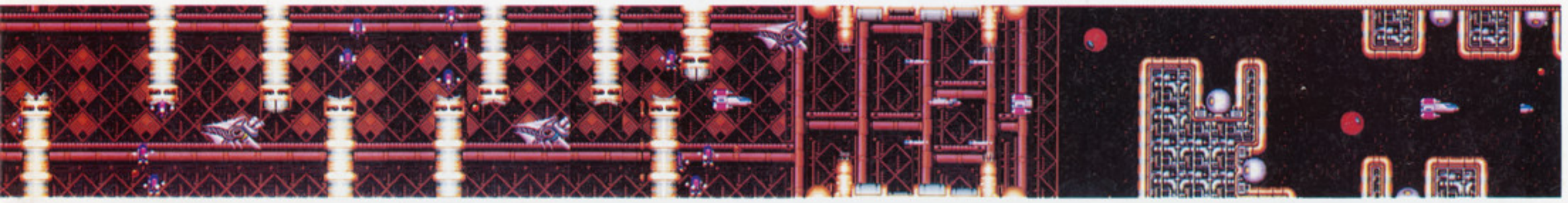
上下から降り注ぐミサイルは、ヘルファイアーに向かって一直線。こんなのをいちいち叩いていてもラチがあかないぞ。ここはブルーレーザー、もしくはグリーンレーザーで上下の砲門を破壊して、一気に逃げきろう。

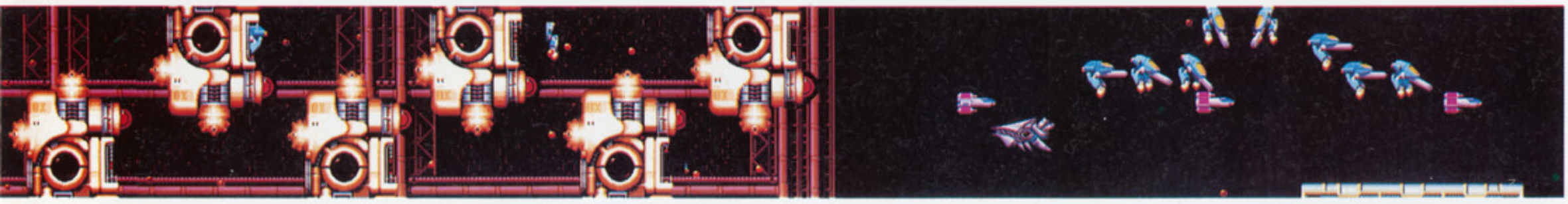


この赤いボールは破壊不可能。こいつのせいで、一番手前の砲門を叩くのが非常に困難になっている。

ブルーショット

斜めもしくは縦の射撃方向を選び、砲門ごとに叩くのがベスト。撃ったら逃げるが、戦いの基本だ。



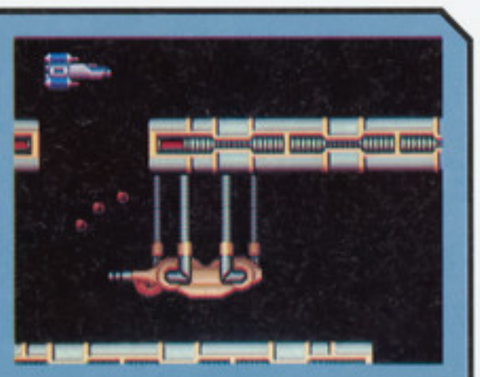


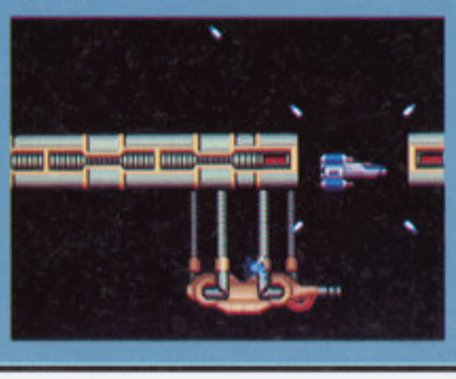
足長スベル

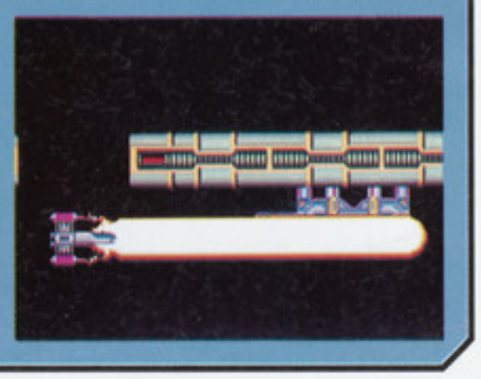
こいつの動きも規則的だ。前後に移動しながら弾を撃ち、たまに立ち止まって足を伸ばす。とにかく装甲がカタく、ショットなんかじゃいくら撃ってもビクともしない。主砲のパワーが上がっているときは、近づいてきたスベルを、上の壁に隠れながらブルーレーザーで叩くと砲撃を受けなくてよい（写真参照）。ただし、この方法はスベルが近くにいるときにしか使えない。

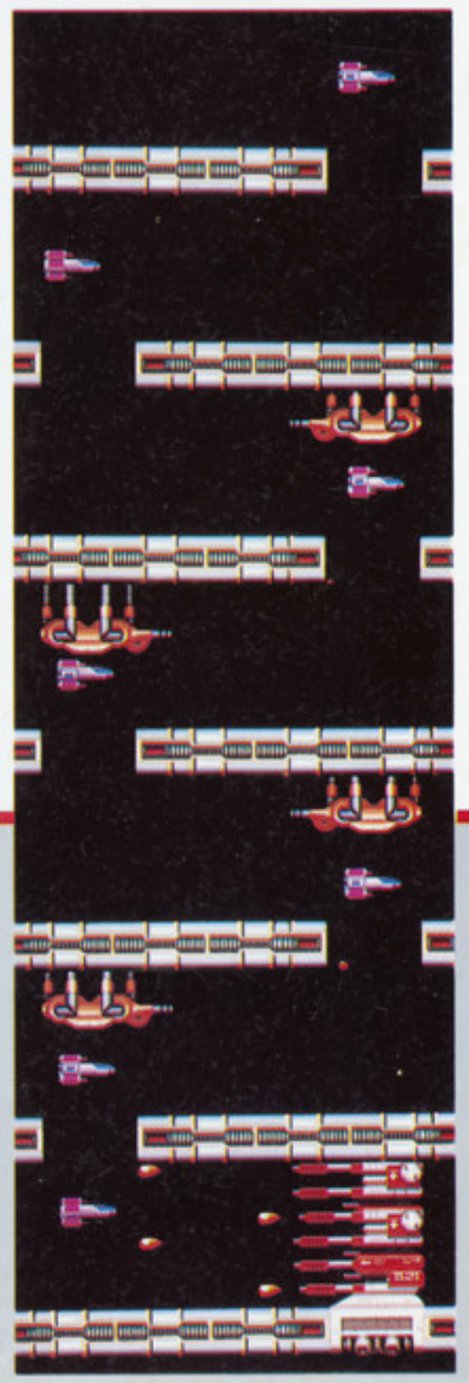
スベル攻撃法!!

写真のように壁の端にいるスベルに対しては、上の壁を上手に塀代わりに使って、ブルーショットで攻撃すればよい。ただし、ブルーショットが届かないところにいるときは、ハイパーキャノンを使うしかないだろう。



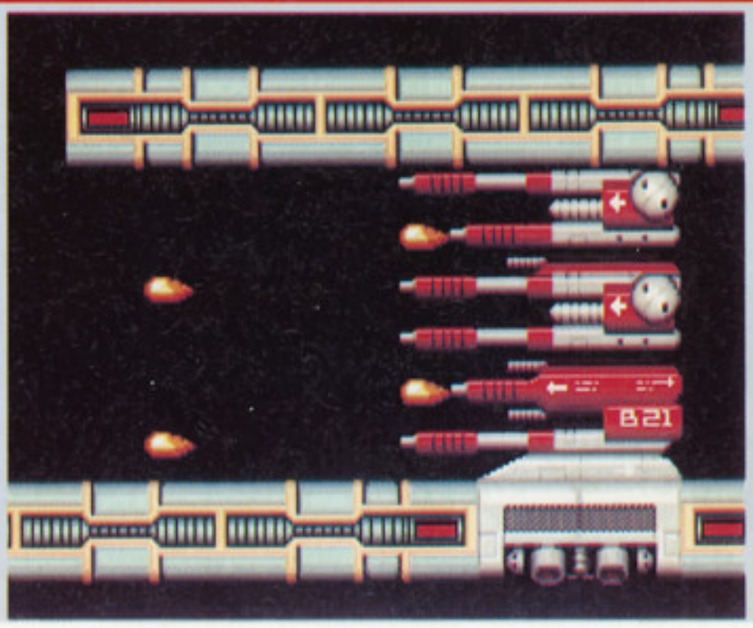






大ボスシェンエン　18000Pts

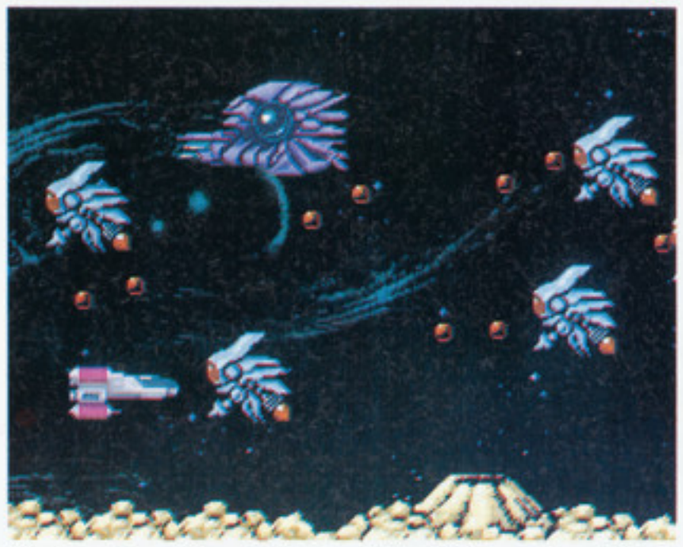
シェンエンは5つのバズーカ砲が合体したもの。縦1列に並んだバズーカ砲が絶え間なく（しかし規則的に）撃ってくるため、安全地帯なんかどこを探したって見つかりっこない。しかもショットクラスの弱い砲撃だと何十発も撃たなければならないので、すぐ敵の砲撃にやられてしまうゾ。ある程度パワーアップした主砲で弾を避けながら攻撃するか、ハイパーキャノンでぶっ叩くのが得策。ちなみに、これにもコアは存在しない。



STAGE-6

最終ステージの6面。中ボスクラスの敵がごろごろ出てきて、難易度A級。この面を無傷で攻略できたら、君もゲーマーになれる！ というくらい難しい。しかもマップ中盤には高速スクロールエリアまであるんだぞ！

最終面だけあってとっても難しく、最初から最後までデカキャラの連続！ しかもこれがザコキャラクラスでワラワラと出てくるんだ！ モタモタやっていると画面は敵だらけになってしまうぞ。出てきたものを手早く片づけていくのが、攻略の最低条件だ。ただし、ハイパーキャノンは多用しないほうがいいだろう。前半で使い果たしてしまうと、後半もっと強敵が出てきたときに泣くことになる。敵の弱点（弾幕の薄いところ）をワンポイント・アドバイスに書いたので参考にすべし。



ザコキャラの〝イエガー〟は、数体が群れをつくって登場する。群れとしての行動パターンはないが、一体一体はジグザグに飛んで攻撃してくる。



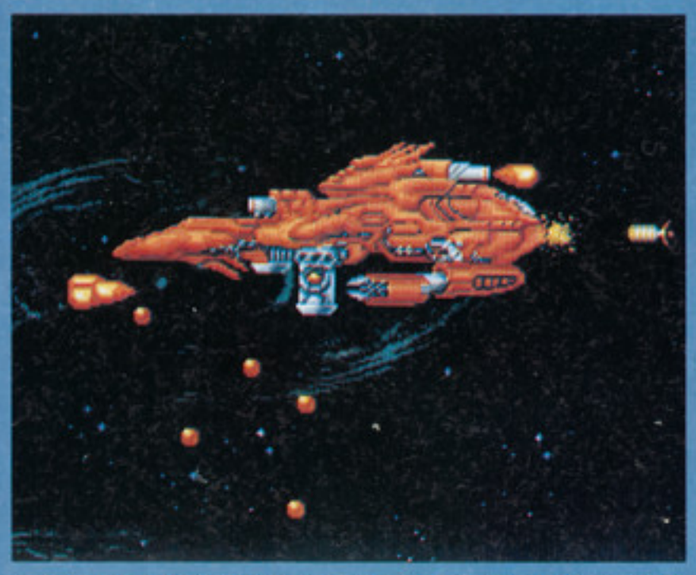
〝クレイ〟はもっとも簡単に倒せるザコキャラ。ナナメ一直線に1列になって飛ぶ習性があるので、出てきたところを狙って撃てば、いもづる式に全滅する。

ワンポイント・アドバイス

いくつかのやっかいな敵の上手な倒し方を伝授。ただし、主砲が十分にパワーアップしていなければ、この方法でも難しいかも……。

最強の敵

手強い敵〝ミドガルド・アスガルド・ヨツンヘイム〟。たくさんの砲門をもっているうえに、やたら装甲がカタい。こいつらを倒すには弾幕の薄いところを狙うしかない。まずミドガルドの弱点は、後ろ。こいつの後ろはバズーカが1つあるだけなので、弾幕が薄くて安全。ただし、たまに後退するので、後ろにばかりいると押し潰されてしまう。アスガルドの弱点もやはり後ろだが、後ろ下に移動砲台があり、ヘルファイアーを追ってくるので要注意。ヨツンヘイムはこの3種類の敵のなかで一番強い。近づくと撃ってくる誘導ミサイルや移動砲台などをもっていて、こちらの動きを追ってくる。こいつの弱点は真後ろ。とはいってもわりと弾幕が薄いという程度。こいつが来たらハイパーキャノンを使うのが賢い。



ミドガルドへの攻撃は後ろ下からすると成功しやすい。前面は弾幕が厚く、これを避けきるのは至難の技だ。

ミサイル



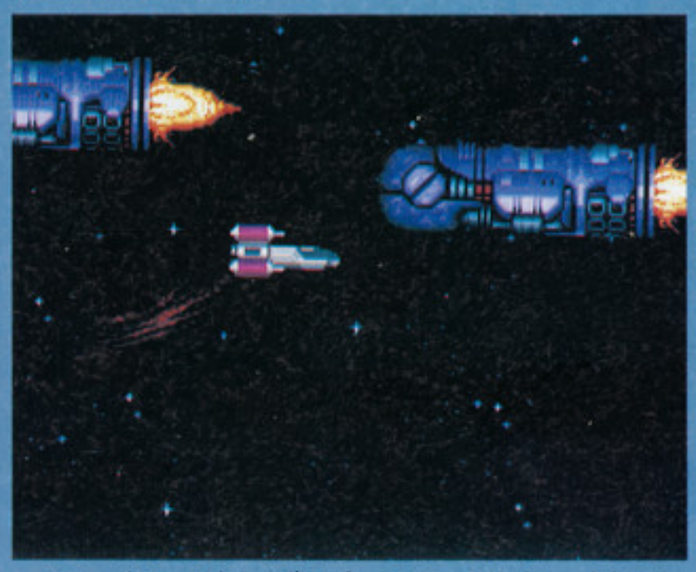
ヨツンヘイムのミサイル攻撃。滅多やたらに撃ってくるのではなくて、ヘルファイアーが近づいたときだけ狙い撃ちしてくる。



アスガルドも後ろから攻撃が基本。前下にある砲門は、ヘルファイアーの位置によって射撃方向を前後に変える。

巨大ミサイル

中盤に現れる巨大な障害物は、ぶつかってみるとわかるが巨大なミサイルになっている。ここを無事に通り抜けるためには、こいつらを破壊するか、よけまくるしかない。しかし、ミサイルは意外に装甲がカタく、一発で倒すのは無理。しかもここにくると急にスクロールが高速に変化。2発目の弾を撃つころには、画面にGAME OVERの文字がさんぜんと輝いていることであろう。となると、回避の方法は1つ。よけてよけてよけまくるしかないのだが、これだけではうまくいかないのだ。このミサイルはヘルファイアーを追って移動するので、たとえば1発目のミサイルを上に逃げてよけたとしても、2発目のミサイルはヘルファイアーを追って、1発目よりも上に出現する。ミサイルは必ずヘルファイアーを追ってくるので、〝上・下・上・下〟の波形に逃げると逃げやすいだろう。



ヘルファイアーのあとを常に追ってくるミサイル。少しでも油断するとミサイルにぶつかって死んでしまうぞ。

ダムンドの行進

高速スクロールに入る前にダムンドが3体、下から出てくる場所がある。ダムンドは通常横にしか飛ばない。したがって、この位置をしっかり把握しておかないと、不意をつかれて下からの体当たり攻撃を受けることになる。高速スクロール前はなるべく下を飛ばないようにしよう。



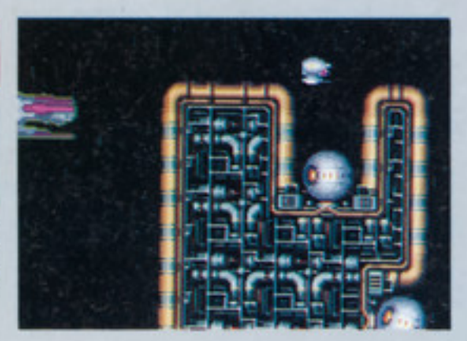
ダムンドは、ステージ6の敵のなかでは唯一アイテムをもっているキャラ。さほど強い敵ではないので逃さずに確実に倒していこう。

ENEMY

ステージ5と6に出てくる新たな敵をまとめて紹介。ここにいる敵のほかにステージ1～4までに出てきた敵もぞくぞく登場する。敵の行動パターンやアイテムの有無を把握してから攻略すべし。

トゥール

得点 200 Pts



建造物のすき間に入りこんでいる移動砲台。射程距離に入るとすかさず撃ってくるので、撃ったら逃げるの戦法で対抗しよう。このとき大切になるのが射程方向の選択。正確に選んで撃たなければ建造物にじゃまされて弾が届かない。

ヤクト・トゥール

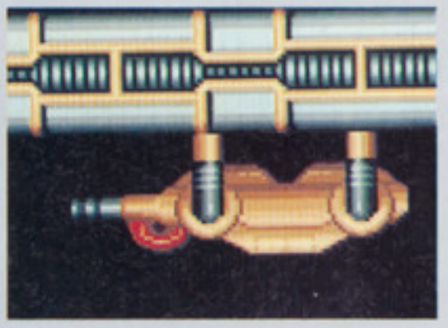
得点 200 Pts



ヤクト・トゥールはトゥール地帯空中にふわふわ浮遊していてヘルフィイアーを追ってくる移動砲台。あまり数は多くない。トゥールよりもかなり倒しやすいうえ、アイテムももっているお得なキャラ。深追いしない程度に追っかけよう。

スベル

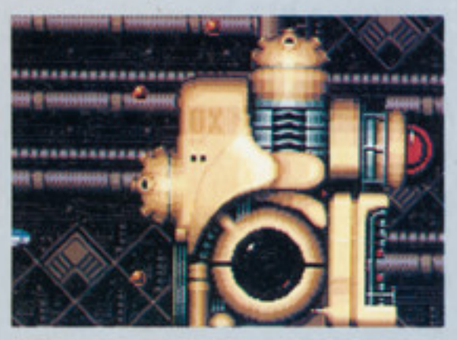
得点 500 Pts



ステージ5の縦スクロール地帯にいる。武器は、ショット3発とバズーカ砲1発を同時に撃つ砲門。前後に移動しながら弾を撃ち、たまに立ち止まって足を伸ばす。ショットなどでは歯が立たないほど装甲がカタい、ステージ5最大の強敵だ。

ゼンブ

得点 800 Pts



2つの砲台とティーガー2機を隠しもっている。赤いドーム状のところはアイテムが入っているだけでとくに攻撃はしてこない。ディーガー2機目を放出したとたんにスピードを早めて通り過ぎる。ボーッとたたずんでいるのは自殺行為だゾ。

イエガー

得点 200 Pts



ジグザグに飛んで弾を2発ずつ真っすぐに撃ってくる。ザコキャラの常として複数で群れをなして飛んでくるが、規則的に飛んだりはしない。こんなのでもたくさんいればやっかいなので、早め早めに叩いていこう。

ダムンド

得点 400 Pts



バズーカ砲とショット3発をゆっくりと忘れたころに撃ってくる。飛び方も積極的に動くわけではなく、ただ漂っているという感じ。そのわりに得点が高いのは装甲がカタめのためか？　アイテムをもっているので、なるべく取ろう。

ミドガルド

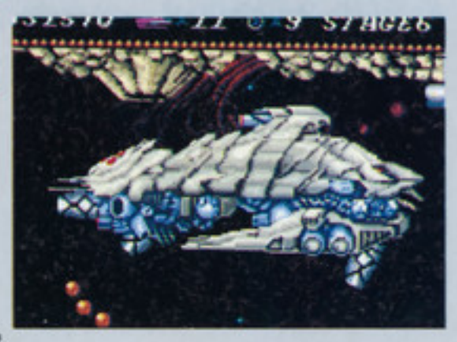
得点 5000 Pts



中ボスでもないのに高得点。ショットを撃つ砲門が2つにバズーカ砲が3つ。全部を破壊すると5000Ptsだ。絶え間なく弾を撃ちながら前進と後退を交互に行う。弱点は弾幕の薄い後ろ下。全部で5体登場する。

アスガルド

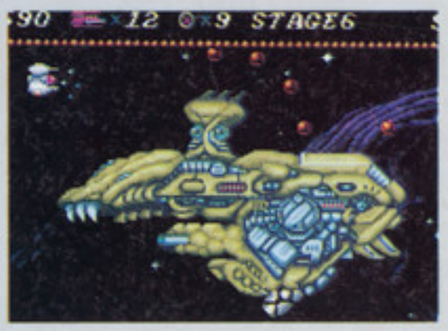
得点 5000 Pts



バズーカ砲2門と移動砲台3門をもっている。これも全部を破壊すると5000Ptsの得点になる。ただしこれらの砲台を直接狙う必要はない。どこを撃っても敵にダメージを与えられる。これも弾幕の薄い後ろ上を狙うのがよい。全部で2体登場。

ヨツンヘイム

得点 5000 Pts



バズーカ砲2、ミサイル1、ショット2（うちひとつは移動砲台）まさにパーフェクト装備！　上にあるミサイルはヘルファイアーを確実に狙い、後ろ下にある移動砲台もこちらの動きを正確にフォロー。要ハイパーキャノンの強敵。

戦略的要素を加味した4種類の武器の使い分け

「ヘルファイアー」は、東亜プランのオリジナルのビデオゲームだが、同社にしてはめずらしい横スクロールのシューティングだ。このコト自体がすでに実験的なものを感じさせるが、もう一つ忘れてはならないのが、武器の四者択一方式だ。

いままでの方式は〝取ったアイテムの色によって武器が変わる〟というものだったが、このゲームでは最初から4種類の武器をもっていて、必要に応じてプレイヤーが武器をチェンジできるのだ。ここがほかのゲームと大きく異なる点だ。

この方法は、ある意味では成功したと思う。シューティングゲームに戦略的な要素を取り入れることができたからだ。ただ、この4種類という数がちょっと多すぎるのではないか、と思う。とくにボスシーンで、ボスだけならいいのだが、周囲からワラワラと敵が出てきたりすると、パニックに陥ってしまう人もいるだろう。

しかし、移植のデキはかなりよく、ビデオゲームで「ヘルファイアー」が好きだった人は満足できると思う。ビデオゲーム版をやったことのない人にも難しいことはたしかだが、難易度は抑え目に設定してあるので、この4種類の武器の使い分けを覚えれば、問題はないだろう。



グラナダ

ウルフチーム／11月10日発売／6,800円／ACT

ウルフチームのメガドライブ第２弾は、X68000版で好評だった「グラナダ」。今回はステージ４までをマップつきで攻略するぞ。次回も引き続きやるので、楽しみに待っていてくれ。

X68000版からの移植

パソコンのなかでも、かなりビデオゲームや家庭用マシンを意識したゲームを作れる、X68000というパソコンがある。みんな知っていると思うけど、このX68000用に作られたソフト「グラナダ」のメガドライブ版が発売される。

もとのX68000版を知らない人のために、一応基本的なルールを説明しておこう。単純で痛快なゲームだから、ルールなど知らなくても遊べてしまうけどね。

ターゲットを潰せ！

「グラナダ」は、戦車を操って敵を倒すアクション・シューティングゲームだ。パッと見た目には、それほどインパクトはないのだが、一度やりだすと、なぜかハマッてしまう、そんなタイプのゲームなのだ。

では基本的なルールの説明をしよう。各面にはそれぞれ，ターゲット(クリアポイント)となる敵がいくつか存在する。このターゲットは、画面上のレーダーに赤い点として表示される。この点を目指して、戦車(グラナダ)を進めていく。

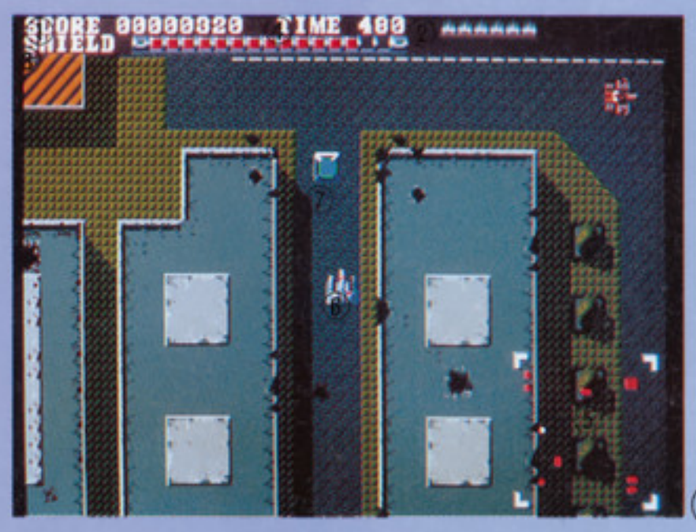
すべての赤い点を倒すと、ボスの登場だ。もちろん各面、巨大なメカキャラがいろいろな攻撃方法を見せてくれるぞ。このボスを倒すと、ステージクリアだ。

またグラナダは１度や２度くらい敵の攻撃を受けても、すぐにやられてしまうほどヤワではない。シールドを装備しているので、ある程度のダメージには耐えられるようになっているのだ。このシールドの残量は、画面の上にグラフとして表示されているので、すぐにわかるだろう。

グラナダを支援するアイテムも、ところどころに設置されている。これらのアイテムには数種類があり、どれも攻撃補助をしてくれるありがたいユニットだ。ただしレーダー上には反応しない。自分で歩きまわって見つけるしか、入手する方法はない。

画面の見方

このゲームでは画面から与えられる情報が重要。とくにステージクリアのためには、レーダーをよく見よう。



①スコア

敵を倒すと、スコアに加算される。ある一定以上の得点になれば残機数を増やすことができる。

②残機

残りのプレイヤー数。

③シールド

敵の攻撃を受けると減っていく。シールドがすべてなくなると１機失う。

④タイム

各ステージによって制限時間が決められていて、クリア後のボーナスに関係してくる。ただし、タイムオーバーになってもゲームは続けられる

⑤レーダー

各ステージのクリアポイントや自機の位置を表示する。クリアポイントは赤、自機は白の点滅、ボスは赤の点滅で表示される。常にこのレーダーには目を配るようにしたい。

⑥自機

プレイヤーが操作するキャラクター(グラナダ)。細かい動きもできるぞ。

⑦サポートユニット

特殊な攻撃をするお助けアイテム。リフレクター、ボールバニアン、クロムレック、エパレート、ヒドンの全５種類がある(くわしい説明は次ページ参照)。ちなみに画面はリフレクター。

～ストーリー～

SSDI計画により核はおろか、長距離ミサイル兵器の使用が不可能になった1990年代。兵器産業は白兵戦を主とした機動兵器へと移り変わっていった。そして戦術機動兵器〝Manuever Cepter〟が誕生した。

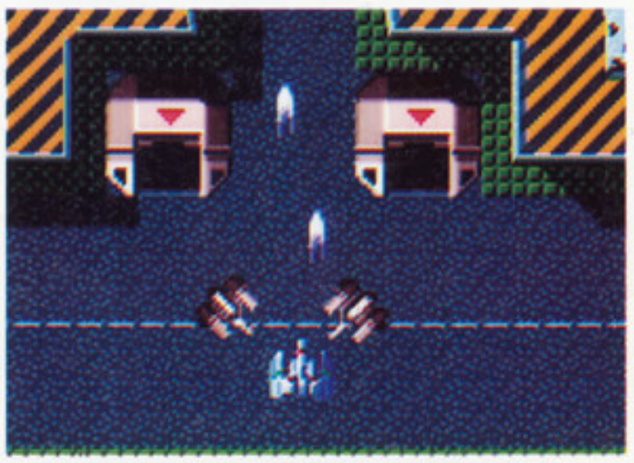
2016年10月、アフリカ。レア・メタルの利権争いから、アフリカは南北に割れる。さらに両陣営は東西の大国の援助を得て、〝アフリカ南北戦争〟を開戦した。そしてこの戦争ではじめて、戦術機動兵器が実戦投入されたのだ。

〝GRANADA(弾丸)〟。いつだれがそう名づけたのか、部隊はおろか国籍すら不明の重機動兵器があった。そしてそれは兵器という兵器を、南北の区別なく破壊していった。ある者は〝アフリカ大陸の神〟だという。またある者は〝兵士の亡霊〟だという。

真実は、出会ったものだけが知っている。

もちろんコンフィグレーションモードも搭載。プレイヤーのウデに合わせて、ゲームの難易度を設定したり、ゲーム中の曲を聞いたりできる。

とまあ、こんな感じでゲームは進む。グラフィックも各面とも特徴があり、次の面を見たいがために、つい遊んでしまうくらいのデキなのだ。



各ステージによってターゲット（クリアポイント）は異なる。ステージ１では動かないが、移動して攻撃するものもあるのだ。

強力なブラスターと固定砲台

このグラナダには、特殊な機能が搭載されているので、簡単に説明をしておこう。

まずはブラスター。Cボタンを押すと発射できる。これは通常の弾とは違う、強力な弾だ。あまりの強力さに、撃った瞬間に反動でグラナダが後方に移動してしまうほどだ。通常弾のように、連続発射するのは辛いぞ。このブラスターの弾1発で、通常弾16発分のパワーがあるのだ。

次に砲台固定。Bボタンを押したまま移動すると、砲台の向きが固定されたまま移動できる。本物の戦車のように、後退しながらの攻撃、なんて芸当もラクラクできてしまう。この砲台固定のテクニックは、どこかで役に立つ。早めにマスターしておこう。

さまざまな機能をもったグラナダを生かすも殺すも、すべては君の腕次第ってわけだ。健闘(けんとう)を祈る。



5種類のサポートユニット

サポートユニットとは、グラナダに協力してくれる、ウルトラセブンにおけるカプセル怪獣のようなヤツらだ。

このユニットには5つの種類があり、各面のどこかに設置されている。ゲームが始まったら、なるべく早く取るようにしたい。

ではそれぞれのユニットの、すばらしい性能を順に説明してみよう。



リフレクター

全方向迎撃ユニット。グラナダが接触すると、その周囲を飛びまわりながら、グラナダの通常弾と同じ弾を発射する。また、グラナダの弾をユニットに当てると、弾を敵の方向に誘導するという能力ももっている。



ボールバニアン

中距離支援ユニット。グラナダが接触することにより、グラナダと合体する。合体したときは敵の弾を防ぐバリアとして機能する。またCボタンを押すと前方に飛び出し、弾をバラまいたあと、ふたたび合体する。



クロムレック

中距離迎撃ユニット。グラナダが接触すると、その周囲を回転する。ここまではリフレクターに似ているが、Cボタンを押すと、ユニットが自動的に敵に向かって進み、攻撃してくれるのだ。



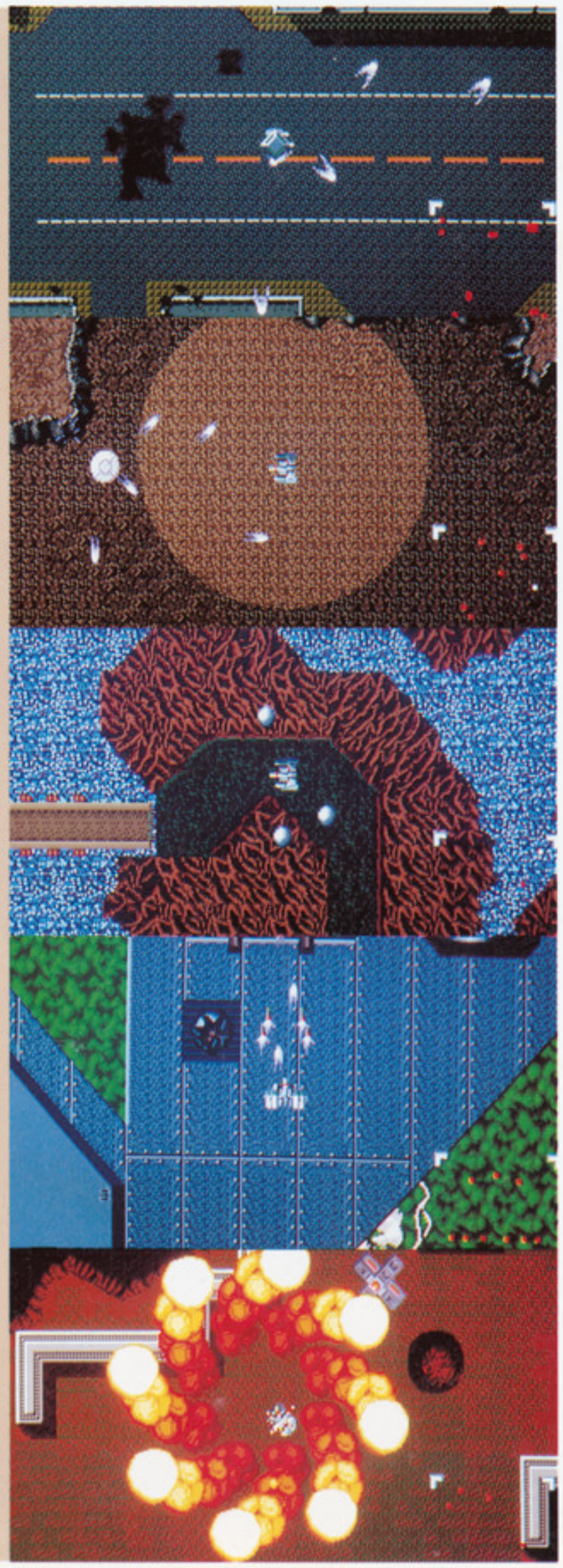
エパレット

長距離支援ユニット。グラナダが接触することにより合体する。このユニットは誘導ミサイルを発射でき、同時にいくつものユニットを装備できる。たくさんつければつけるほど、強力になるぞ。



ヒドン

破壊工作用ユニット。グラナダが接触することにより周囲を浮遊。これにブラスターを撃ち込むと爆発し、周囲の敵をいっしょに破壊できる。合体前でも、攻撃すれば爆弾として作用するのだ。



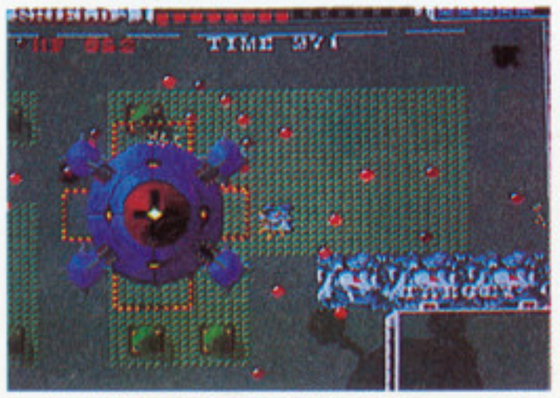
X68000版との比較

この移植は、非常によくできている。ただ、このメガドライブとX68000とでは、さすがにハードの違いというものがあって、ソックリとまではいかない。

とはいったものの、敵の動きやボスなども、かなり近いデキになっている。では何が違うか。それはX68000を見たことがある人ならわかるだろう。そう、グラフィックのきれいさが、メガドライブ版はちょっと落ちるのだ。

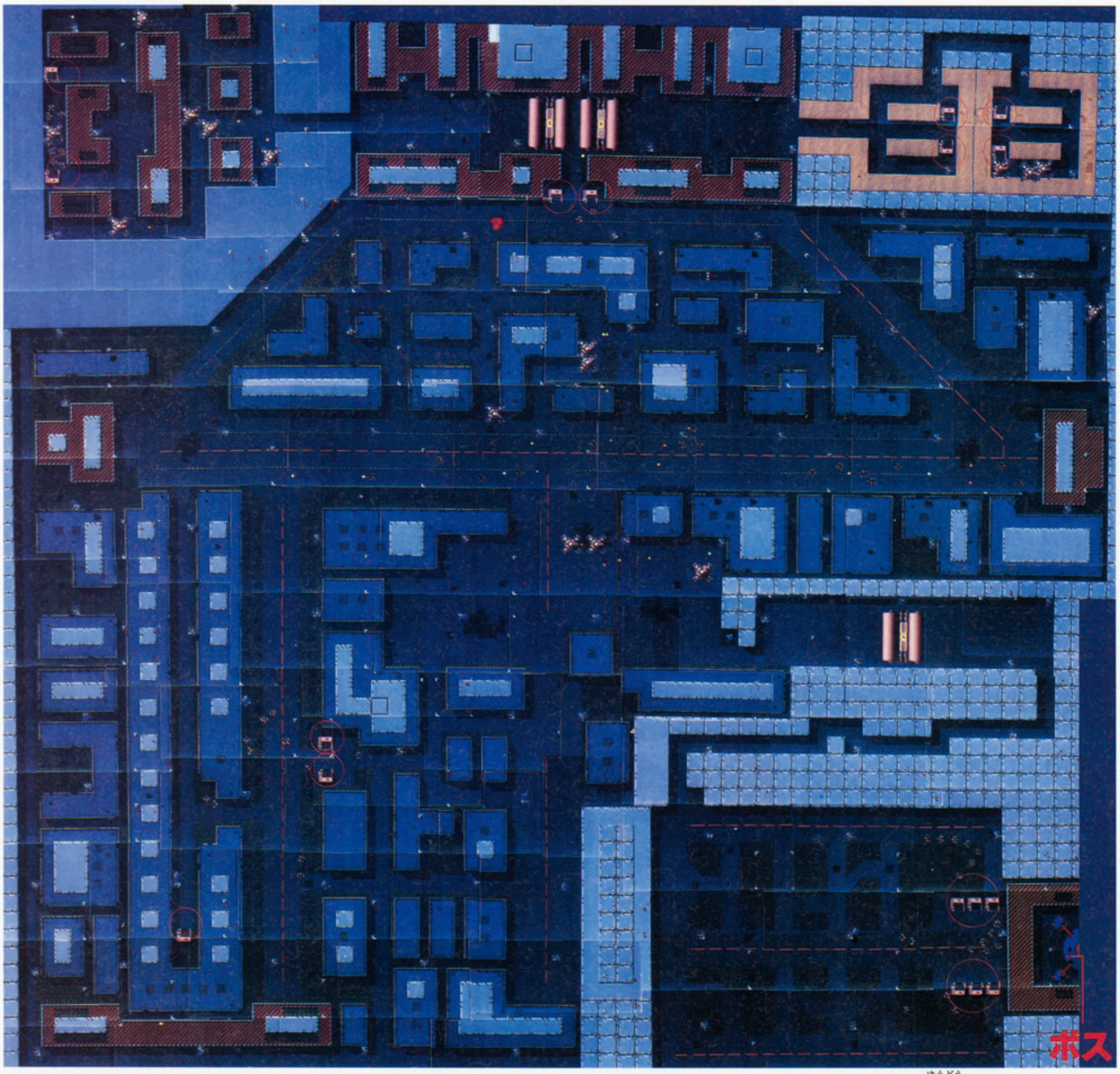
これこそまさにハードの違いというヤツかな。使える色の数が段違いなのだ。ただし勘違いしてもらっては困る。たしかに絵は落ちても、ゲームの本質であるおもしろさという点で見れば、X68000版に比べても引けを取らないのだ。

最近のゲームでは、ハードの違いを技術でカバーして……というものもあるようだが、こういった考え方はあまり感心できない。絵が似てるとか、音が似ている、といった移植ではなく、ゲームのおもしろさが似ている、という移植を、各メーカーさんにはお願いしたいものだ。



これはX68000版の画面写真。グラフィック的にはほとんど差はないぞ。

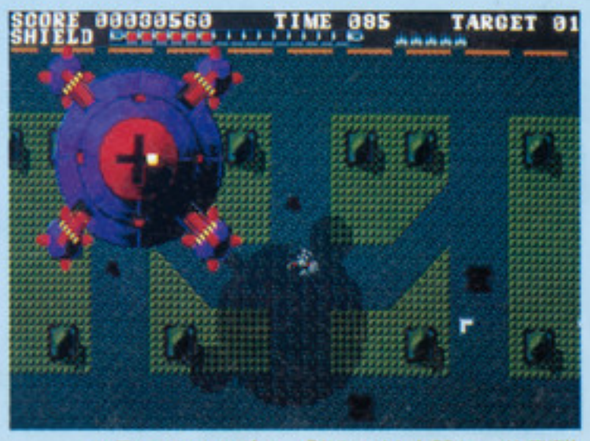
STAGE1 —タボラ地区—



タボラ地区。都市のなかで戦う。ビルとビルの合間をぬって進まないといけなかったりして、最初の面から案外苦労させられるかもしれない。この面に限ったことではないが、覚えておいてほしいのは、地形について。変な模様のようなものの上を通過するときは、グラナダの移動スピードが落ちてしまうのだ。移動スピードが落ちるということは、それだけ敵に狙われやすいということ。このような地形はサッサと覚えて、二度と踏まないようにすること。

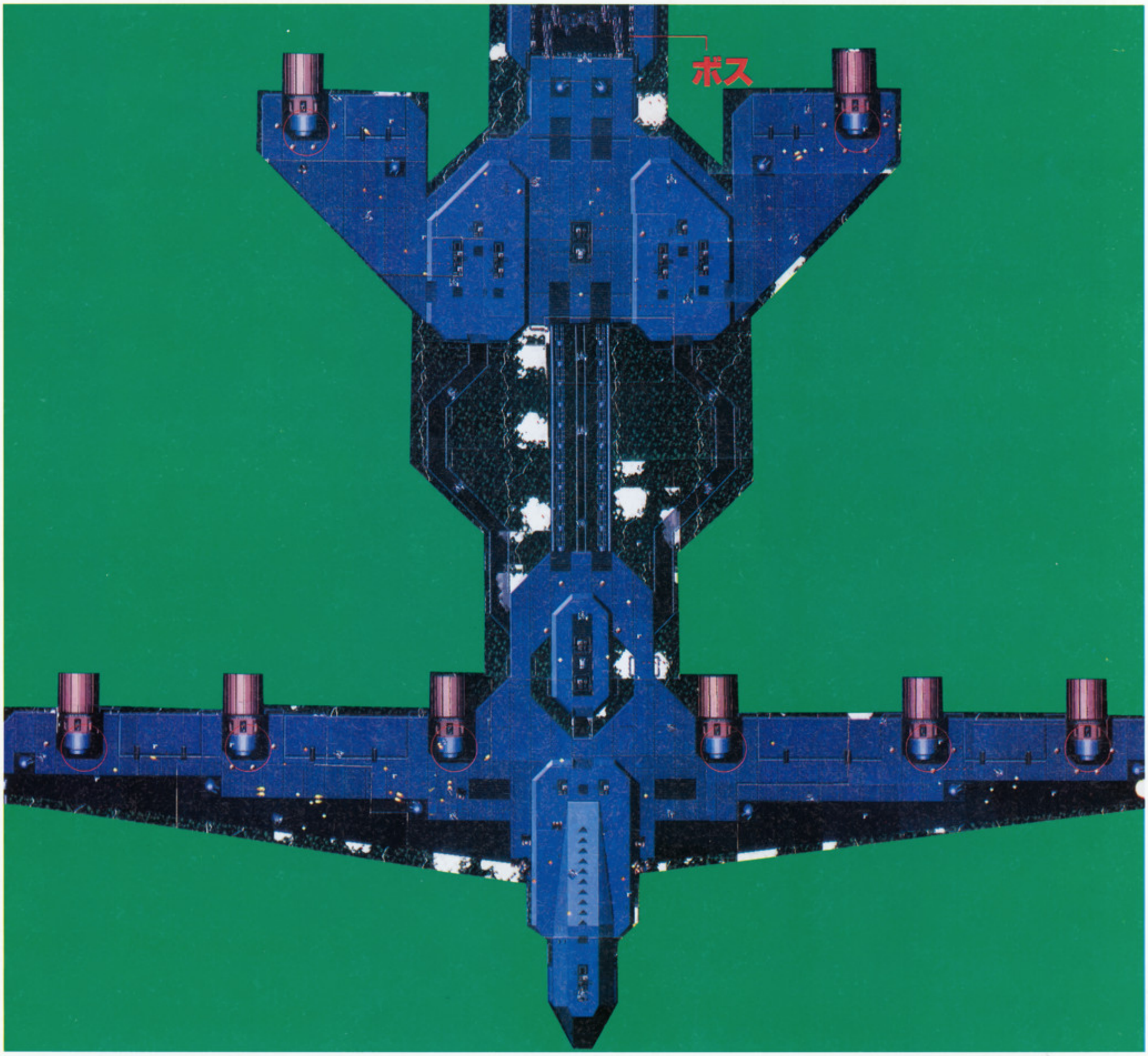
マップの上のほうに、対になった2つのローラーがある。このローラーは破壊できるのだが、かなり固く、しかもローラーの左右の道にターゲットがあるので、ローラーを避けて移動したほうがいい。ローラーの動きは単純な左右の移動のみなので、タイミングをみてローラーを追いかけるようにして移動、上下の隙間に逃げる、という方法を使えば、ダメージを受けずに通過できるだろう。

ボスはマップの右下に登場する。この大きなボスは、なんとジャンプをするという、とんでもないヤツ。しかも空中に浮いて、グラナダを踏みつけようとする。コツとしては、サポートユニットを効果的に使うことがミソ。まずユニットを飛ばして、その場所にボスが来るように上手に誘導する。ボスが空中にいるときはダメージを与えられないので、着地した瞬間を見はからって、ブラスターを撃ち込め。



ステージ1のボス。踏みつけ攻撃と、炸裂弾を撃ってくる。

STAGE2 —巨大空中戦艦アスターシャ—



ステージ2は、マルサビト地区の上空を飛ぶ、巨大空中戦艦〝アスターシャ〟の機上での戦闘だ。眼下に見えるのは、美しい緑の大地。ついつい見とれてしまうほどの美しさなのだ。

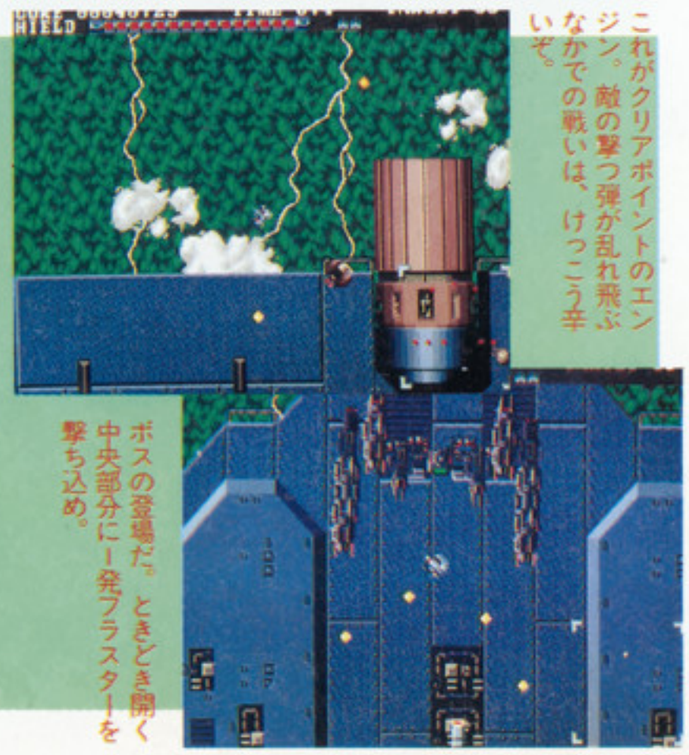
さて戦闘の方法としては、ボスがマップの上に登場するので、マップの下のターゲットから、順に倒すようにするのが、効率のいいパターンだろう。

機体の翼には、左右あわせて8つのエンジンがある。このエンジンがターゲットなので、ブラスターを撃ち込んで破壊しよう。またエンジンの側の回転砲台は、砲台固定のテクニックを使って破壊すること。

翼の両端には、サポートユニットのエパレットが置いてある。小さくて見えにくいので、ついつい見逃してしまうが、強力なユニットなので、必ず取るようにしよう。

ただし注意しておくが、翼から足を踏みはずしてはいけない。下に落ちて、大切なグラナダが1機減ってしまうのだ。

ボスは流行(はや)りの回転機能をシミュレートしたようなヤツ。コの字型のボディの中心に弱点がある。それほど強くはないので、砲台固定をしつつ後退し、弱点にブラスターを撃ち込もう。

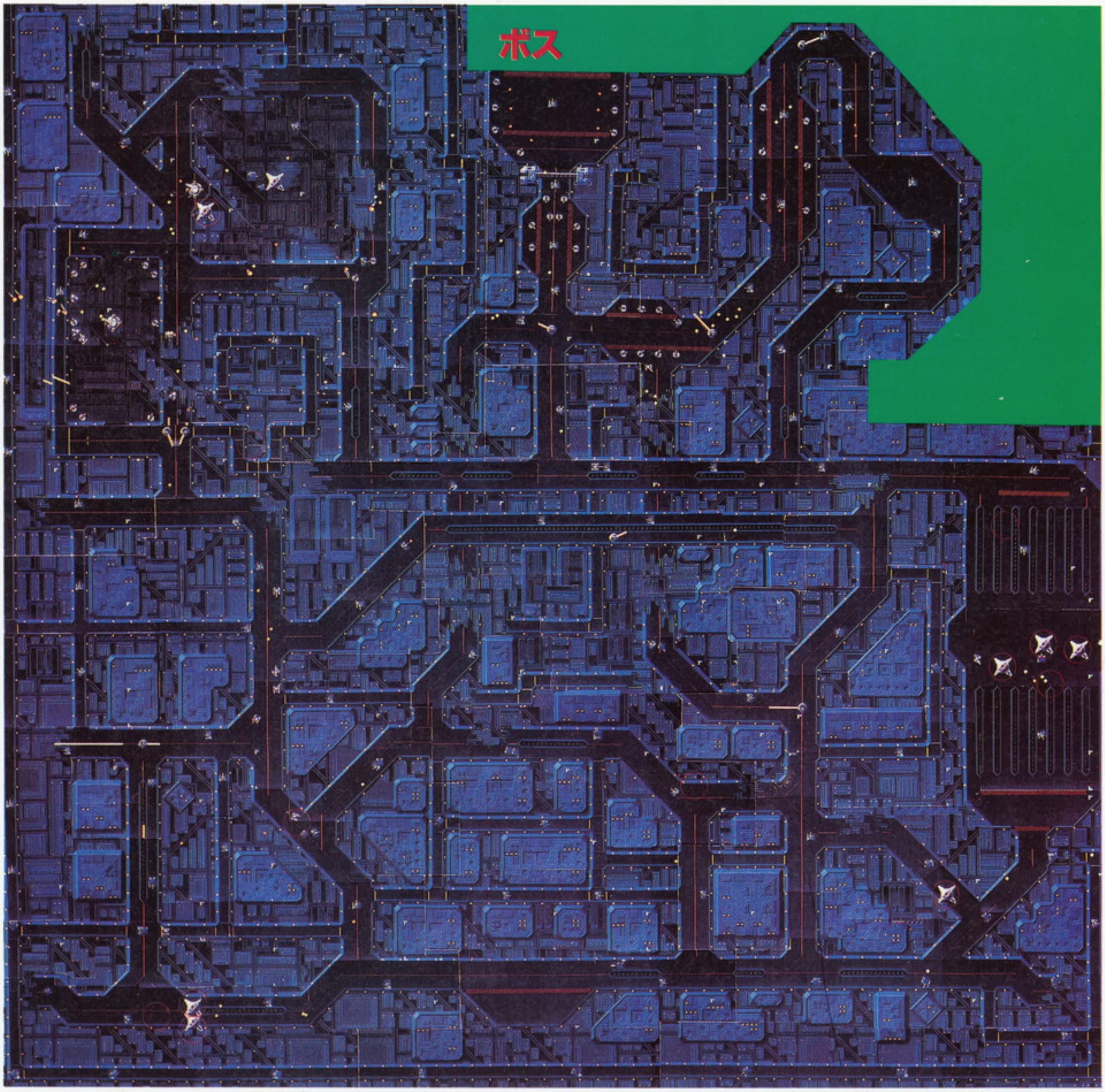


これがクリアポイントのエンジン。敵の撃つ弾が乱れ飛ぶなかでの戦いは、けっこう辛いぞ。

ボスの登場だ。ときどき開く中央部分に一発ブラスターを撃ち込め。

グラナダ

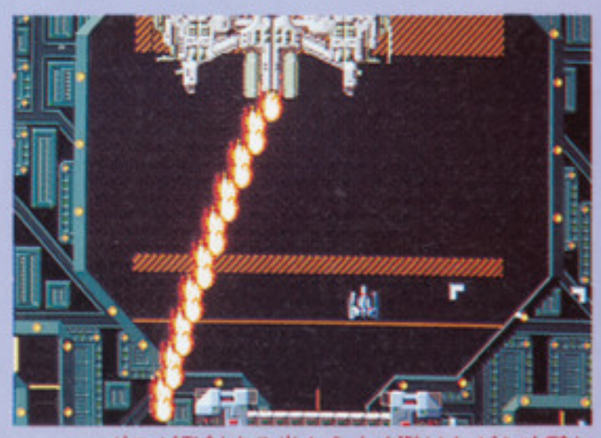
STAGE3 —シェーバ地区—



未来都市のようなシェーバ地区。地上300メートルにもおよぶハイウェイを、バキバキ走り抜ける。ここもSTAGE 2 同様、足を踏みはずすと下に落ちてしまう。普通の道路の部分では、ガードレールがあり、落ちないようになっているが、一部、地面が網のようになっている部分がある。ここに配備されている敵を倒すと、地面にポッカリと穴が開くのだ。ここにはガードレールがないので、絶対に避けて通ること。

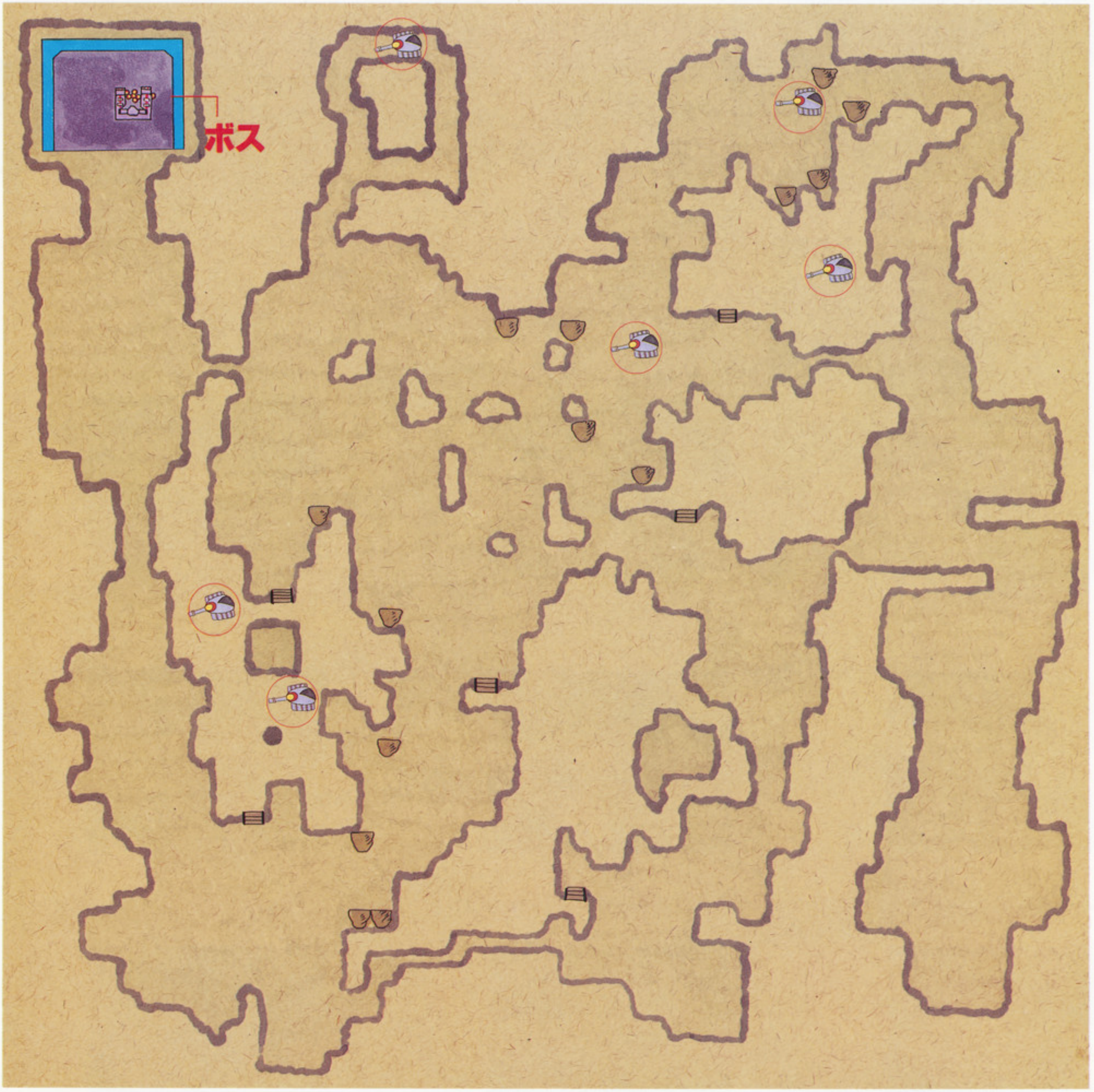
この面のハイウェイは、非常に複雑な迷路のような構成をしている。ターゲットにまっすぐ向かっても、思うようにたどり着けないコトが多い。このマップを頼りに、ターゲットへの道を覚えよう。またザコとはいえ、強敵なのがレーザー砲台。その名のとおり、全方向に回転し、レーザーを発射する。このレーザーを食らうと、とんでもないダメージを受ける。砲台の回転方向にはムラがあるので、よく見ればレーザーをよけられるはずだ。

ボスは 2 段階に変形する。まず最初の段階では、左右に移動しつつ、弾をいくつか発射する。この段階は恐れるにたらないが、問題は次の段階。左右移動するのは変わらないが、中央の弱点から、炎を発射するのだ。火炎放射のような、長い炎を避けるのは容易ではないはず。幸い発射口が開いてから炎が発射されるまでに、わずかながらタイムラグがある。その間に逃げるしかないだろう。もちろん砲台を、常に上に固定しておくことも忘れずに。



ボスが発射する炎をうまく避けながら攻撃しよう。耐久力はそんなにないぞ。

STAGE4 —キロモト地区—



キロモト地区。このステージは夜なのか、グラナダの周囲だけが照明に照らされて明るくなっている。グラナダの周辺以外は暗くて見えにくいぞ。

マップは2段構成、サポートユニットを取れば別だが、低い位置から高い位置にいる敵は倒せないようになっている。逆に高い位置からは低い位置を攻撃できるのだ。この両方の位置への移動は、特定の場所しかできないので、頭に入れておこう。

またところどころに大きめの岩のようなものがあるが、これは特殊工作隊保有の無人TMC。グラナダが近づくと、その動きを察知して体当たりを食らわしてくるのだ。けっこう大きなダメージを受けてしまう。

全部のターゲットを倒すと、ボスの登場だ。弱点が奥のほうについてるので、一見倒せないように見えるが、実はまわりの壁に弾を撃つと、反射するようになっているのだ。これを利用すれば、ボスの攻撃自体はたいしたことはないので、じっくり落ち着いて戦えば、負けることはないだろう。



ボスと戦うときは、あまり前に出すぎると、下に落ちてしまうので、要注意。



ステージ4のクリアポイント。グラナダが近づくと移動しながら攻撃してくるぞ。



ジャンクション

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

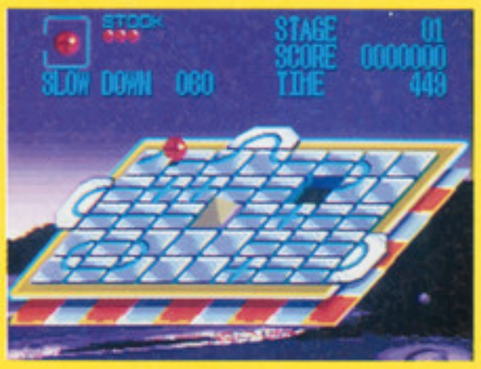
「ジャンクション」の紹介第2弾。今回は、発売1カ月前に迫ったこのゲームの全50面のうち、前半25面のワンポイント攻略法を中心に紹介しよう。

簡単なルール説明

縦5列×横8列に並んでいるブロックの溝を利用して、枠外にあるチェックポイントをすべて通過させるとステージクリアとなる。このゲームをクリアさせるコツは、いろいろな種類があるブロックの溝の特徴と、出現アイテムの効果をつかむことだ。くわしい説明は前号、前々号でやってきたが、アクション性の高いパズルゲームなので、まずは各自チャレンジして、慣れることが一番だ。

●1～25面のワンポイント攻略法●

1面



この面は9月号で、かなりくわしく紹介しているので、それを見てもらえばわかると思う。基本的な面なので、ここではピラミッドの使い方とボールを乗せたままのブロックずらしをマスターしてもらいたい。

2面



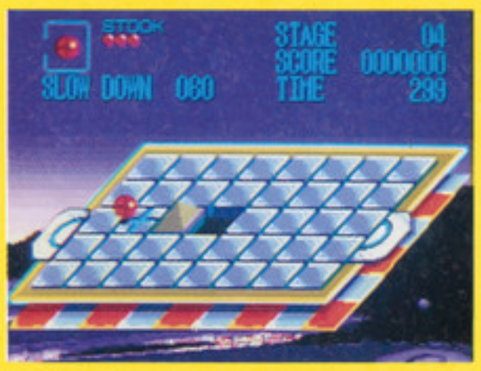
この面も先月号でも紹介したとおり、動かせるのは金色ブロックに囲まれた3個のブロックのみ。あとはボールの行方に注意しながら、確実にチェックポイントを通過させよう。

3面



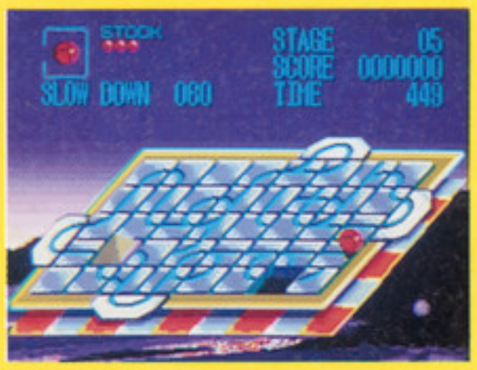
左下のチェックポイントを通過させると、行き止まりブロック上に乗るので、そのまま右にずらせば次のチェックポイントに入る。今度は行き止まりブロックをチェックポイントの出口まで動かしてボールを受け取る。あとはこの繰り返しでクリアしていこう。

4面



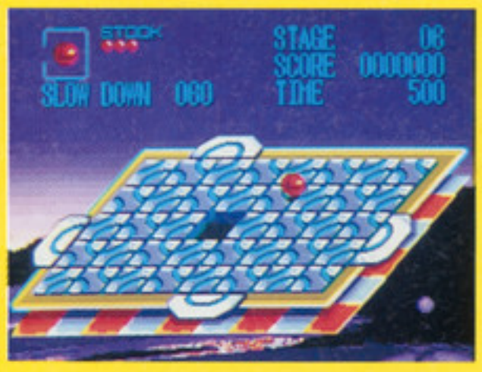
この面は一見、おやっ?と思うが、やってみると以外に簡単。ピラミッドを使ってボールをピョコピョコとジャンプさせていけばいいのだ。ちなみにジャンプ中はスローダウンが使えないので、素早くピラミッドをボールの落下地点まで移動させなければならない。

5面



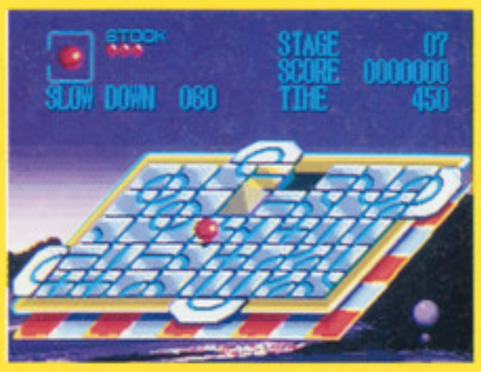
枝分かれブロック上でどちらの方向に動くかは、動かした回数が偶数か奇数かで決まる。3つのチェックポイントはブロックを一度も動かさなければクリアできるが、最後の一つは……。

6面



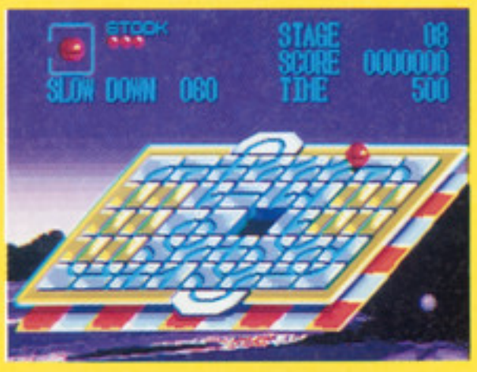
この面のブロックは見てのとおり、四辺のすべてに溝があるのでどのような組み方をしても道を作ることができる。時間的にかなりつらいので、素早い判断力と観察力で4つのチェックポイントをクリアしよう。

7面



この面には枝分かれブロックがないので、ボールの行方を読みながら道を作っていけばわりと簡単にクリアできる。

8面



この面は4個のブロック移動のみでクリアできる。しかしそのタイミングが重要で、はじめに2個、枝分かれ通過後に1個、ボールが上に乗ったのを1個と、動かすこと。

9面



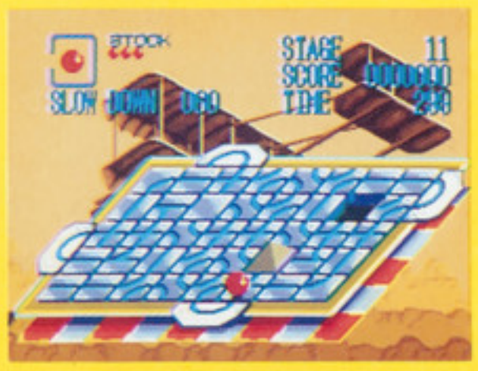
こういった面が一番つらい。枝分かれが多く、思ったとおりにボールが進んでくれないので、的確な状況判断が必要だ。攻略の秘けつは慣れること。

10面



この面に出てくる4方向の枝分かれブロック。進入方向に対して3カ所ある出口は、ブロックを動かした回数+3ずつ変化するのでさらに先が読みづらい。なるべくその上を通過させないのがコツだ。

11面



この面から背景、BGM、ボールの形が変わって気分一新。この面は枝分かれも少なくボールが思ったとおりに進んでくれるので、楽勝、楽勝。

12面



溝のないフラットなブロックが、けっこうじゃまくさい。ボールの動きを縦方向から横方向へ（その逆も）変化させるのに、苦労する。

13面



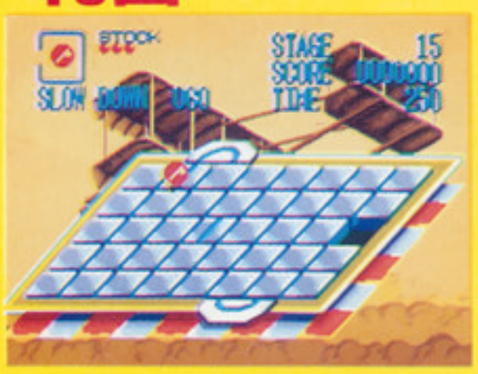
枝分かれブロック上が、スタート時の状態ではまっすぐにしか進まないということがわかっていれば、あとは簡単。外枠に向かっていってしまったボールは助けられないのだ。

14面



とくにこれといった攻略法のない面。地道な努力でクリアしよう。あんまり地道にやっているとタイムがなくなるので注意。

15面



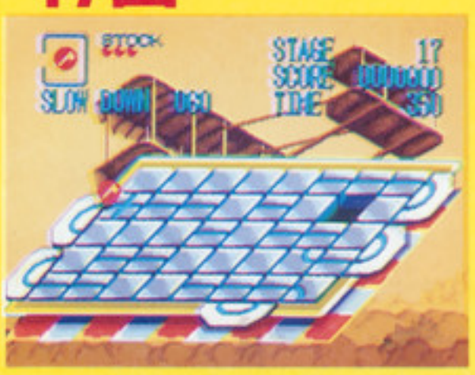
縦3横4のブロックを右下の位置に移動させ、縦1横2のブロックをチェックポイント出口にずらしてボールを受け取り、前出のブロックにつなぎ、さらにチェックポイントまで移動。ボールがブロックに乗った瞬間に移動開始させること。

16面



調子にのってピラミッドを使っていると、ボールを枠の外に落としてしまう。使えないブロックがけっこう多いので、注意しよう。

17面



はじめに横方向のチェックポイントをすべてクリアしてしまおう。問題は最後の縦方向のブロック。これをクリアするためには、一度しか使えない右下角にあるブロックに注意しよう。

18面



大きな2つのループのなかに、さらに小さいループがある面。そこをぐるぐるまわしながらチェックポイントをクリアしていこう。ちなみにピラミッドはなんの役にも立たない。

19面



6面と似たような面だが、十字ブロックをうまく使うことが攻略の鍵だ。6面より簡単かも?

20面



複雑そうに見えて、けっこう簡単な面。ただし、かなり先を読みながら行動をしないと思わぬところでコケるぞ。

21面



複雑そうに見えて本当に複雑でイヤんなっちゃう面。中央付近の4つの枝分かれブロックをどのように使うかがポイント。

22面



十字ブロックの両側を行き止まりブロックではさみながら、十字ブロックを中心にボールをゆらゆら往復させつつ、縦移動&横移動させる。当然、十字ブロック上にボールが乗ったときに移動させる。

23面



ここでは最初に左上、次に上部右寄り、下部中央、戻って上部左側、最後に右下とクリアする以外に方法はない。しかし縦横の方向転換の場所は四隅に固定されているため、一瞬のミスでおジャンになる。

24面



大きな二重ループのある面。しかしクリアのためには、ぐちゃぐちゃに崩さなければならない。タイムに注意。

25面



きれいに消せそうで、ぐちゃぐちゃになってしまう面。なるべく上下どちらか2つずつ消すようにしていこう。

ジャンクション

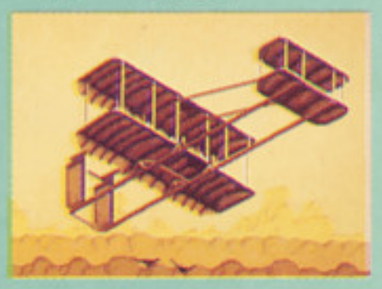
10面ごとに変わる背景もとっても楽しい

1〜10面



燈台を臨む青い浜辺。ミルクの王冠みたいな玉が印象的。

11〜20面



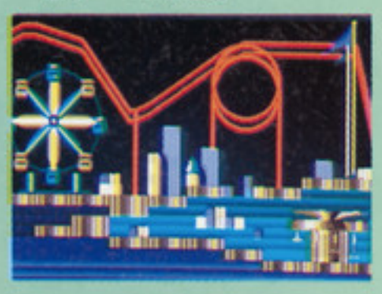
上空を飛ぶグライダー。こいつには人が乗っているのだろうか。

21〜30面



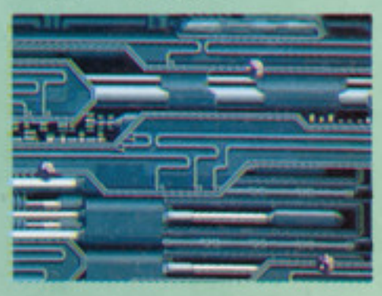
実際の画面では両方の数珠（?）が流れるように動いている。

31〜40面



真夜中の遊園地で、永久に回転し続ける観覧車。

41〜50面



ピストン運動するパイプと、その上を滑るボール。



スーパーエアーウルフ

九娯貿易／11月下旬発売予定／6,800円／SHT

グラフィックが強化されて、さらにゲーム内容に迫力が増した。全6ステージ構成で、ボスキャラの巨大な航空機がリアルな動きでせまりくる。

スーパーエアーウルフ登場

「スーパーエアーウルフ」は九娯貿易のメガドライブ参入ソフト第1弾。アメリカのＴＶシリーズとして、日本でも放映されていたので知っている人も多いだろう。

このゲームは縦スクロールのシューティングゲーム。空中に地上にと舞台を変えながら目的を達成するために戦うのだ。

ストーリー

麻薬トライアングル地帯……それは巨大な麻薬組織がはびこる魔の地帯。

南米コロムビア・アジアモンゴル・中東イラン……そこが世界３大組織のある場所だ。

この３大組織は各国の麻薬撲滅(ぼくめつ)計画に対抗するため、お互いに手を組み組織の強化をはかった。そして各国の首脳を次々に誘拐(ゆうかい)し、組織の最高機密基地に監禁したのである。

各国の情報機関は、彼らを助け出すためにコマンドチームを内密に送りだすが、ことごとく組織の強大な武力の前に破れ去った。

このような事態に情報機関は、自らの救出作戦を断念した。そして、最終手段としてエアーウルフに救出作戦を依頼することにした。

多彩な攻撃用武器

攻撃用武器はいろいろあり、最初からもっているものや報酬(ほうしゅう)により買えるものなどがある。

SHOT

VALCAN、DISRUPT、LASER、WAVEの４種類があり、大きく分けるとノーマルに敵を攻撃するものと、敵に当たったあと分裂し、何方向かに飛び散っていくものの２つに分けられる。



DISRUPTは敵に当たったあとで、分裂して違う方向に飛んでいくので連鎖的に倒せる。

VALCANは最もノーマルな武器。パワーアップすればけっこう使えるのだ。



WAVEはDISRUPTの強力版。弾の大きさもだいぶ大きいし、威力もすごい。

LASERはおなじみの貫通弾。パワーアップしたときが楽しみだ。

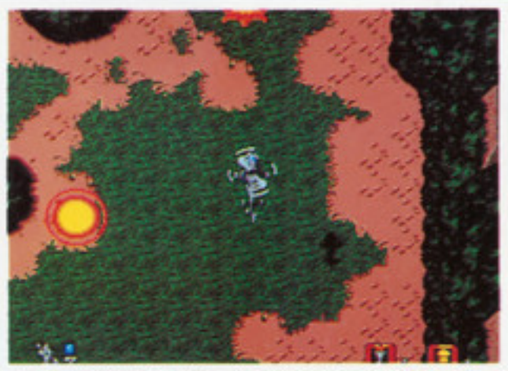
BOMB

HURRICANE、TYPHOON、THUNDERの３種類。

広範囲の敵に強烈なダメージを与えることができるので、敵に囲まれてピンチのときや、耐久力のあるデカキャラなどにおすすめ。

前後左右に爆発するHURRICANE。囲まれたときはいいよね。





TYPHOONは爆発しながら自機の周辺をまわる。

THUNDERはうまく使えば画面のほぼ全部をカバーできるのだ(実際は左右にでてる)。



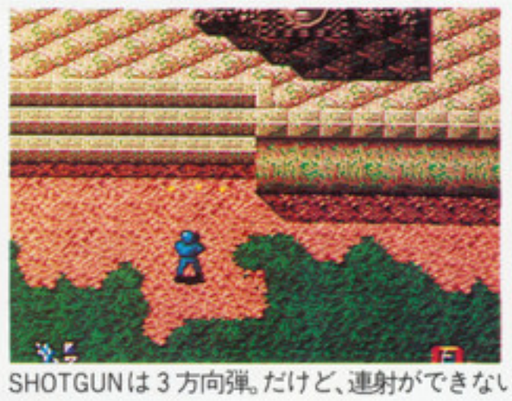
GUN

ホーク自身が地上戦、基地内部での戦いに使うもので、MACHINEGUN、SHOTGUN、HYPERGUNの３種類がある。

３方向弾は広い範囲を攻撃できるが、連射できないのが欠点。選択が難しいぞ。

MACHINEGUNはよくあるフツーのマシンガン。連射ができるだけいいや。





SHOTGUNは３方向弾。だけど、連射ができない。

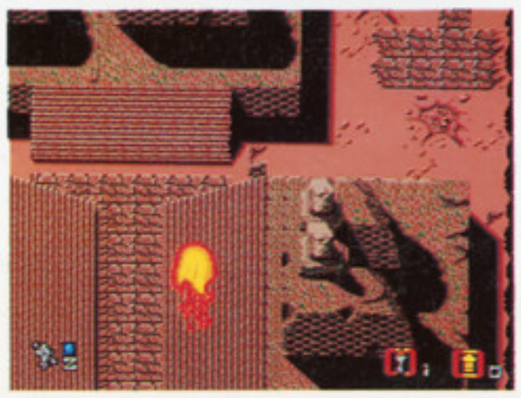
HYPERGUNは連射ができるし威力も強いので、早く手にいれたい。



TURBO

テレビでは音速飛行のことだったが、このゲームでは自機が火の鳥のごとく燃えあがり、体当たりで敵を倒せるようになるという強力な武器になっている。

BOMB同様に使用回数が決まっているので、使う場所の判断を間違わないように。



別に攻撃を受けたわけではなくて、自ら燃えているのだ。

アークエンジェルだ！



ミッションの構成

空中戦

まずはエアーウルフを操っての空中戦。SHOT、BOMB、TURBOなどを使い、迫ってくる敵を撃ち落とそう。

また、途中で飛んでくる味方の爆撃機がパワーアップアイテムを落としてくれるので、必ずとっておこう。

BOMBやTURBOは回数制限があるのでむやみに使うと肝心なときに使えないぞ。



まだまだ、このへんは敵もそんなに多くないのであります。

この飛行機がパワーアップのアイテムを落としてくれる。必ず取ろう。

地上戦

ホークが地上に降りての戦い。MACHINEGUNなどで敵を倒しながら、人質がとらわれている地下への入り口までたどりつくのだ。

また、ここではジャンプもできる。



地上制圧でいっぱい破壊すれば、地上戦が楽になります。



ジャンプをしたところ。何の意味があるのかよくわからないや。

再び空中戦

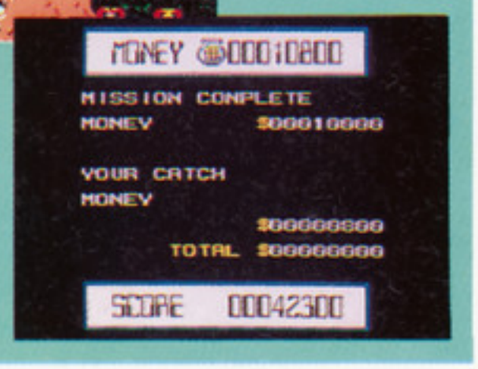
人質を無事に助けだし、敵基地を脱出したあとは、再びエアーウルフでの空中戦。

最初の空中戦よりも敵の攻撃や出現数が多くなっているし、デカキャラの耐久力は相当なものがあるのでBOMBやTURBOをうまく使ってクリアしよう。

ミッションをクリアすると、報償金がもらえるので武器などのパワーアップができる。



デカキャラ登場。これが耐久力抜群で、いくら撃っても効かないのかと思っちゃった。



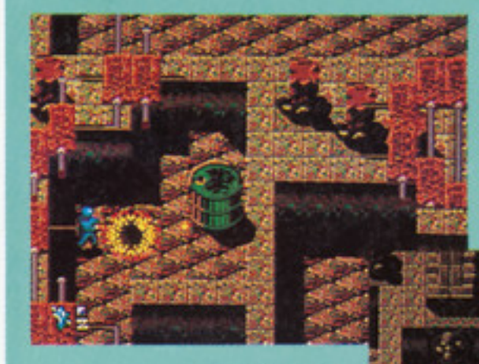
ミッションをクリアすると報償金がもらえる。これで新しい武器が買える。

敵基地内部

敵の基地内部では、とらわれた人質を救出するために迷路を進んでいく。

迷路といっても、縦スクロール内での迷路ということで迷ってしまうことはないので、敵との戦いに重点をおいて進んでいったほうがいいだろう。敵のほかにドラムカンや壊せる壁などがある。人質を助けたら脱出だ。

床と天井の二重スクロールも見どころ。



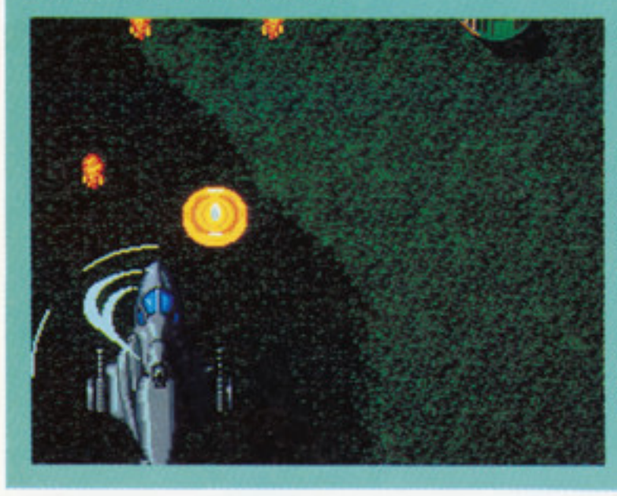
行き止まりになったら、あきらめずに壁を撃ってみよう、壊れるかもしれない。



とらわれた人質発見！　すぐさま助けにいくのだ！

地上制圧

敵の本拠地を地上スレスレに飛び、エアーウルフで敵兵士や砲台を破壊しまくる。ここで、砲台などを破壊すると、次の地上戦での戦いが楽になるのだ。



これは超デカキャラ……ってエアーウルフでしょ。低空飛行をしているのだ。

パワーアップアイテム

空中戦のときに味方機(まるでステルスのようだ)が飛んできて、アイテムを落としていってくれる。

パワーアップは戦いを有利にすすめることができるので、できるだけ取っておきたい。

P	SHOTがパワーアップする。
B	BOMBの使用回数が1回増える。
T	TURBOの使用回数が1回増える。
1UP	自機が1機増える。
?	?

さまざまな敵が迎え撃つ！

このゲームにはA～Fまで、全部で6つのミッションが用意されていて、それぞれ難易度や背景、敵キャラクターの種類、攻撃方法など独特のものをもっている。

デカキャラなどは、単に大きくて耐久性があるだけのものから、飛行機でありながら翼を分離させて攻撃してくる斬新なものまでいろいろあるので楽しみだ。

あの敵はウルトラホーク1号か？　んなわけないって。





おおーっ！　でっかい。こいつは5方向弾を撃ってくるのだ。

なんと、翼をはずして攻撃してくるとは。どうやって飛ぶんだろうか？？？





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／11月発売予定／6,800円／SPT

人気沸騰、美少女プロレスラー、キューティー鈴木がメガドライブのゲームのなかで華麗なリングファイトを繰り広げるぞ。5大タイトルを君は制覇できるかな。

5大タイトル制覇を目指せ！

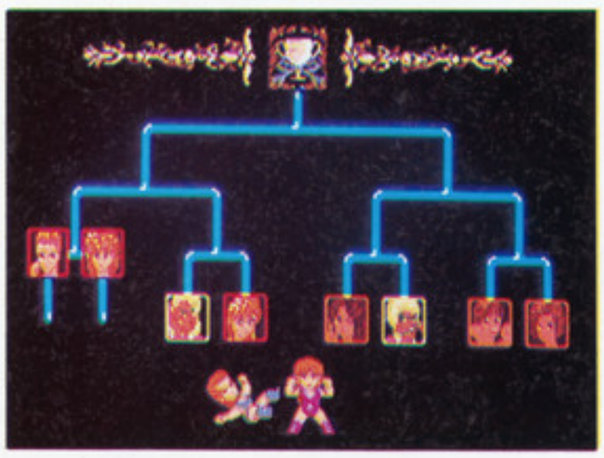
このゲームには4つのモードがある。1Pモードが5大タイトルに挑戦するモード。2Pモードは友達と直接対戦するモード。バトルモードは対コンピュータとの1試合だけのモード。そしてウォッチモードが観たい選手を選んで、その試合を観戦するモードだ。

ここでは1Pモードについて説明しよう。まず自分が操作する女子プロレスラーを選ぼう。選択できるレスラーは全部で9人いるけど、ここはやっぱりキューティー鈴木を選ばなければ、このゲームをプレイする意味がないよね。

さて、はじめて出場するのはトーナメント戦のNEW FACE。プレイヤー以外に7人のレスラーが出場するから、ここで優勝するには3回勝たねばならないわけだ。優勝すると最初のタイトル制覇だ。

次に待っているのが、リーグ戦のSTRAWBERRY。出場選手はプレイヤーを含めて5人。4試合の結果によるポイント制だ。ここで優勝すれば2大タイトルの制覇になるぞ。

そして次がトーナメント戦のWHITE SNOW、そしてまた次がリーグ戦のSTAR LIGHT、そして最後がトーナメント戦のGRAND CHAMPIONとなっている。これに優勝すれば、念願の5大タイトルの制覇になるぞ。



トーナメント戦。自分に関係ない試合はアニメで見せてくれるのだ。



リーグ戦は全勝するくらいのつもりでないと、優勝できないぞ。

熱く燃えるぜ！ 2Pモード

当然2Pモード(対戦モード)をプレイするときは、コントロールパッドが2つ必要になる。

各自レスラーセレクトをしたあと、5つのタイトルから1つを選べば試合開始。選んだタイトルによって、レスラーの強さ、難易度、使えるスペシャル技が変わるので、自分の腕と相談して決めてくれ。



モード選択画面。友達がいるなら、迷わず2Pモードだ。



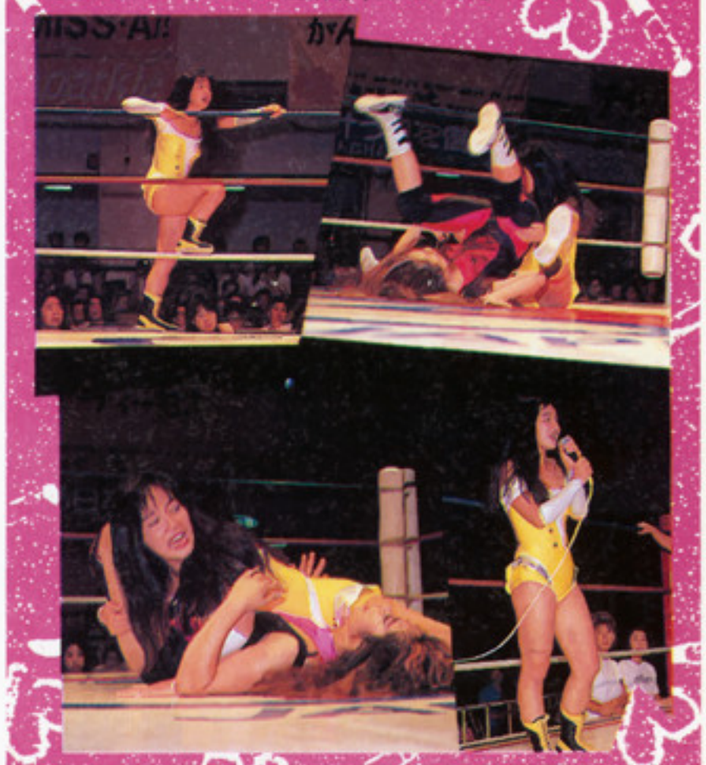
どの女子プロレスラーを選ぼうか。やっぱりキューティーだね。

美少女プロレスラー キューティー鈴木

キューティー鈴木といえば、いまやテレビCMやアイドル番組、そして歌手デビューと、ときめく話題で人気沸騰中の美少女レスラーだ。

彼女の所属するプロレス興行団体は、ジャパン女子プロレス(JWP)。残念ながらレギュラー番組としてテレビ放映はされていないので、なかなかキューティーのリングファイトは見ることができない。それでもこれだけの話題になっているのだから、彼女がどれくらい魅力的なのかが、わかると思う。

キューティー鈴木について知らない人もいるかもしれないので、ここで簡単に彼女のプロフィールを紹介しよう。



本名　鈴木由美
生年月日　1969年10月22日
身長　155センチ
体重　55キロ
血液型　AB型
発売レコード　ポリドールより『泣かないで』('89年7月1日)『大人になりたい』('90年6月25日)を発売

技の操作方法を覚えよう

レスラーの単純な動きは、方向ボタンで行うが、相手に対して行動をしかける（技をかけたりする場合）ときには、A・B・Cボタンの操作も加わる。くわしい説明は次号で紹介しよう。

NORMAL TECHNIC

セレクト技はノーマル技とスペシャル技に分かれている。ノーマル技は試合のはじめから使える一般的な技で、試合中の画面の技のウィンドーに表示されたものがCボタンで使えるようになっている。

SPECIAL TECHNIC

スペシャル技は、タイトルを制覇するごとに1つずつ強力なものが増えていく。修得したものは次のタイトル戦から使えるが、気合いメーターが点滅していないと使えないぞ。

華麗に決まるノーマル技！

スコーピオン・デスロック。別名サソリ固め。カール・ゴッチ伝授の長洲力のオリジナル足殺し技。



ジャンピング・ヘッドバッド。黒い魔神ボボ・ブラジルが考案したオリジナルのヘッドバッド攻撃。



ダブルアーム・スープレックス。日本でビル・ロビンソンがはじめて使った、ヨーロッパスタイルのスープレックス。



カナディアン・バックブリーカー。完全な形で決まったら脱出不可能といわれる技。



ジャーマン・スープレックス・ホールド。レスリングの神様カール・ゴッチの考案した芸術品と呼ばれる必殺技。



ボディ・アタック。ロープの反動などを利用した体当たり攻撃。ウエイトの大きいレスラーがよく使う。



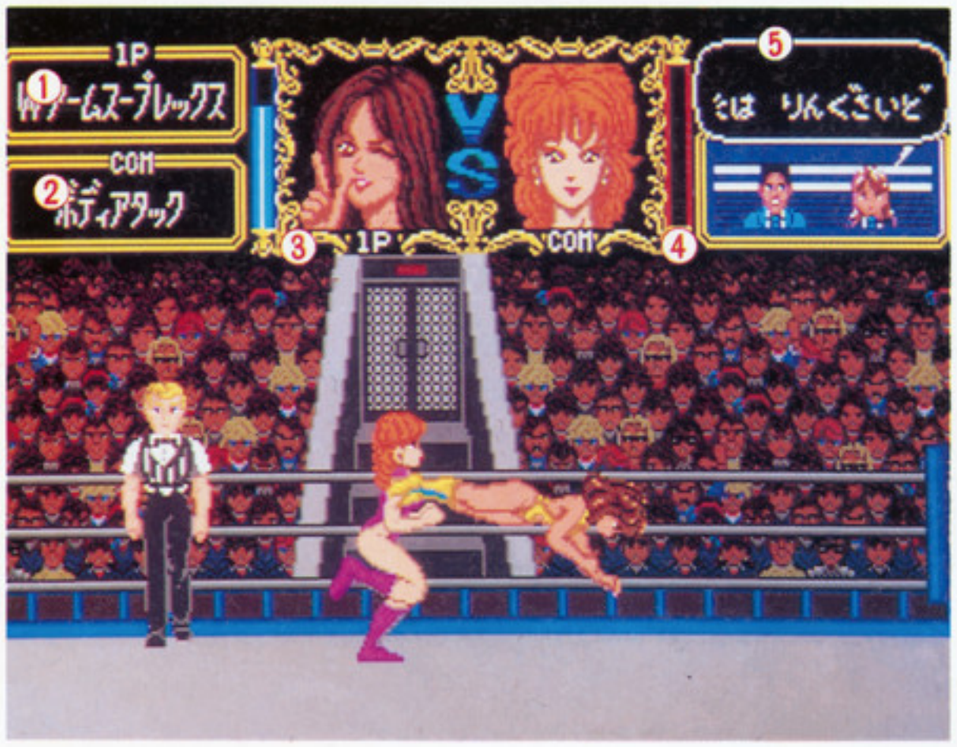
ロメロ・スペシャル。別名吊り天井。おもにメキシコのレスラーたちが使うことで有名だ。



キューティー・スペシャル。キューティー鈴木の必殺技。ジャーマン・スープレックスの変形技と考えられる。



画面の見方



①プレイヤーが使える技。ランダムに変わる。Cボタンで使える。
②対戦者側が使える技。
③プレイヤー側の気合いメーター。仕掛けた技が成功するたびにメーターが上がり、逆に攻め続けられると減っていく。敵に与えるダメージ力は、このメーターの値に大きく左右する。またスペシャル技を修得して、メーターと点滅させることができると、この技をかけられる。
④対戦者側の気合いメーター。
⑤アナウンサーと解説者が試合運びを実況中継してくれる。

次号予告！

次号では、このゲームの発売を記念して特集企画〝キューティー鈴木の魅力のすべて(仮)〟を予定している。

美少女プロレスラー、キューティー鈴木の素顔に迫れるように、編集部一同、徹底取材を試ろみるつもりなので、楽しみにして待っていてくれ。



演出もバッチリ

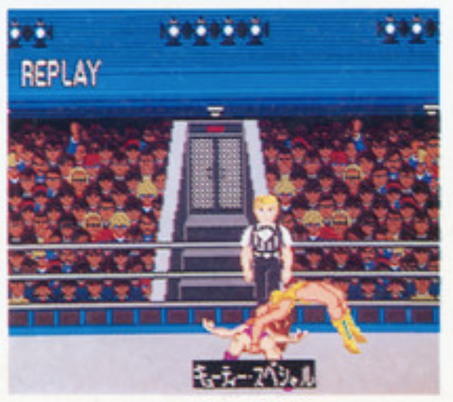
実況席

リングだけじゃなく実況席も見てみよう。アナウンサーのフルタテ氏とクセモノの解説者たちのやり取りが実に楽しい。解説者には、どこかで聞いたような名前のカーネルさん、シュワルツさんたちがいるよ。



リプレイ

プレイヤーが勝つと、その試合のなかで使ったスペシャル技（またはセレクト技）を試合終了後、自動的に再現してくれるのだ。また技が複数ある場合は、コンピュータが一つ選んで再現してくれるぞ。う〜んビューティフル。



キューティー鈴木のリングサイドエンジェル



GAIARES

日本テレネット／12月発売予定／価格未定／SHT

オプションWOZによる多彩なパワーアップ、ステージ途中の分岐点、そして巨大ボスキャラと、シューティングのエッセンスを結集させた、日本テレネットのオリジナルシューティングゲームの紹介第2弾！

シューティングのエッセンスを結集

前号でも紹介した「GAIARES」には、いろいろな新しい試みが使用されている。まず一番の特徴といえば、自機アレスの周囲を飛ぶ武装学習ユニット“WOZ”。これはボスキャラを除くすべての敵から攻撃に効果的な武器を学習し、なおかつパワーアップさせてくれる、いままでになかったシステムだ。またステージ中のコース分岐、ボスキャラをはじめとするリアルなキャラクターグラフィック、そしてラインスクロールと、シューティングのエッセンスを集めたようなゲームなのだ。



Cボタンを押すとWOZが敵に接近。そして素早く自機に戻ってくるのだ。



上下どちらを選ぶかで、難易度も変わってくるぞ。



ステージコース中の分岐

STAGE 1

宇宙空間アステロイドに飛び立つアレス。小惑星群を通過すると、中ボスの“ギルベース”だ。その後、上下にコースが分かれる浮遊大陸、そして巨大洞窟と続き、最後にステージボス“ガルディア”が控えているぞ。

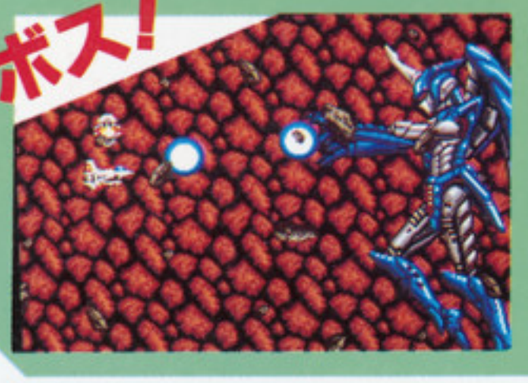


中ボス“ギルベース”。3体別々に登場、その後合体。



浮遊大陸に出現する巨大キャラ“ガウァード”は、足を大きく伸び縮みさせる。

ボス！



“ガルディア”の攻撃だ。翼を羽ばたかせて強風を起こす。

STAGE 2

ステージ2は、いきなり右斜め上下に強制スクロールする大気圏突入からだ。このステージも見どころがいっぱい。とくにステージボス“ディ・マリーナ”の出現の仕方には、みんな驚くだろう。



反対衛星ラガイド。ヘビージューダスのレーザーを反射させるのだ。

雪原地帯

美しい白一色の背景とは裏腹に、敵の攻撃はかなり厳しいぞ。ここの最後には、巨大な中ボス“ウェーブドラゴン”が待っているのだ。



Ⓐへ続く

巨大砲台ヘビーシュードス。無理に破壊する必要はない。

リフデリーは中央から強力なレーザーを発射したあと、自機めがけて突っ込んでくる。



Ⓐ

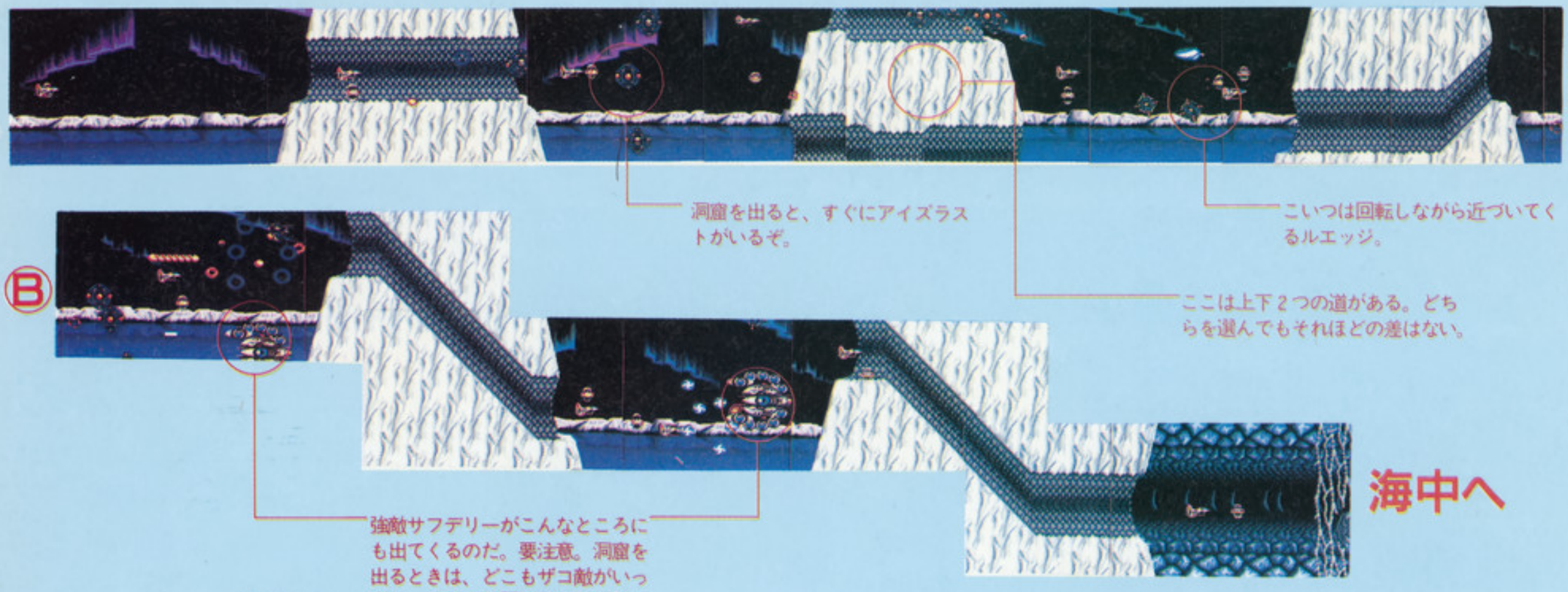
氷山洞窟へ

集団で出てくるオビウトとトリガー。早めに撃ち落としてしまおう。

中ボスの“ウェーブドラゴン”。口から炎のようなレーザーを吐いてくるぞ。

氷山洞窟

中ボスを倒すと、氷山洞窟。せまいうえに、なかで敵が待ちかまえていたりして、けっこうやっかいだ。ここは慎重に進んでいこう。

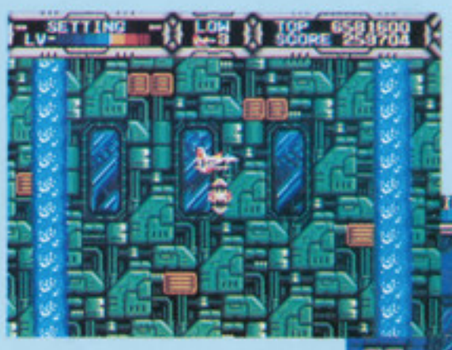


海中

画面いっぱいに広がる藻。ここを突き進むには、この藻を崩さなければならない。ここを抜けると敵の基地のなかだ。しかし両側の滝から流れる水で、たちまちここも水中になってしまうぞ。



岩石が前方から飛んでくる。でも、これはショットで破壊できるぞ。


基地へ侵入。両側の滝から水がどんどんあふれ出す。


たちまち天井いっぱいに水が。この画面処理はなかなかのものだ。

ボス“ディ・マリーナ”



最初は貝。中央からレーザー攻撃をしてくる。こいつにダメージを与えると、なかから人魚が現れる。

STAGE 3

このステージは実に変化に富んだ面で構成されている。とくに色の使い方には目を見張るものがあるぞ。

亜空間



いろいろな色のラインスクロールを背景にした亜空間地帯。

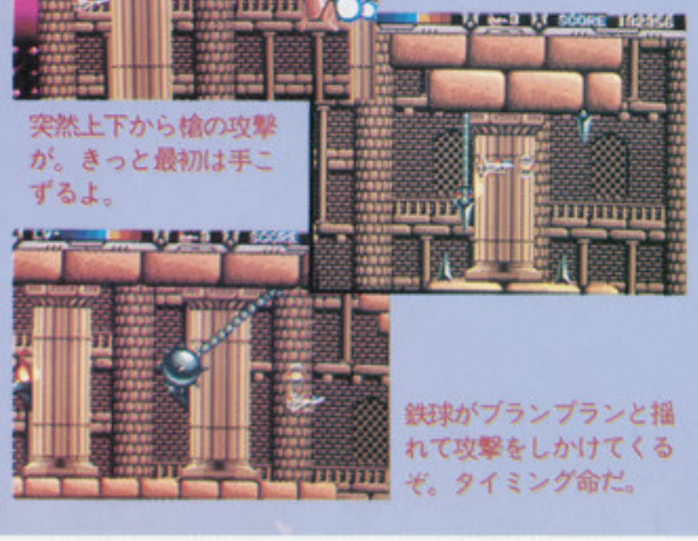
ブラックホール


ブラックホールの力で、自機が上手く操れない。

宇宙神殿

上下に広い神殿。途中で分かれるコース。そしてあちこちにある、いろいろなトラップ。まったく気が抜けない場面だ。


中ボスの“ヴォルケン”。銃を発射したあと、自機に向かってくるぞ。


突然上下から槍の攻撃が。きっと最初は手こずるよ。
鉄球がブランブランと揺れて攻撃をしかけてくるぞ。タイミング命だ。

ボス“デス・ゲットー”

ステージ3のボスは、どくろの死神“デス・ゲットー”。こいつは突然陽炎のように現れて、手からカマのようなレーザーを発射する。攻撃そのものはたいしたことないが、出現位置には十分気をつけよう。



いままでのステージボスとはちょっと違うヤツ。このあとどんなボスが出現するか楽しみだ。

GAIARES

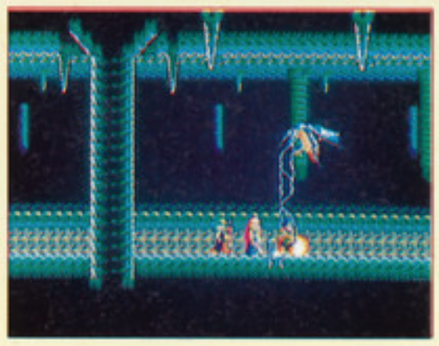
新連載

平成版 新・すばらしき名作ゲーム紀行 VOL.1

古今東西の名作ゲームにスポットを当てる

ソーサリアン ●日本ファルコム ●87年12月発売

コンピュータゲームの歴史的名作を毎月ピックアップしていくこのコーナー。第1回目にふさわしく日本ファルコムの名作「ソーサリアン」を紹介しよう。



これがうわさの〝ドラゴンモード〟だ。

「ソーサリアン」が、この世に生を受けたのは87年の暮れである。87年といえばパソコンのＲＰＧの当たり年。暮れには、「ソーサリアン」、「ハイドライドⅢ」、「ティルナノーグ」のビッグタイトル3本が、ほぼ同時期に発売され、パソコン系ゲーム誌をにぎわせていた。そのなかで、発売後3年近くたっても、基本システムを変更しないで、いまだに追加シナリオが発売されている息の長い名作が「ソーサリアン」なのだ。

「ソーサリアン」は、ファルコムの主力、アクションＲＰＧドラゴンスレイヤーシリーズの第5弾として登場した。ドラゴンスレイヤーシリーズとは84年、アクションＲＰＧの草分けとして登場した「ドラゴンスレイヤー」をシリーズ第1弾とし、その後「ザナドゥ」、「ロマンシア」「ドラゴンスレイヤーⅣ」と続いてきたファルコムの看板シリーズだ。昨年末にシリーズ最新作「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」が発売されたことは記憶に新しい。

ところで「ソーサリアン」は普通のＲＰＧとは決定的に違う特徴がある。通常のＲＰＧは、1つのゲームには1つのシナリオのみで、一度解いてしまえばそれでおしまいというパターンが多かった。

しかし、「ソーサリアン」の最大の特徴はメインプログラムとシナリオディスクを分けたいわゆる〝ソーサリアンシステム〟にある。システムディスクは各シナリオ共通なので原理的には、あとから無限にシナリオを増やしていくことが可能だ。悪くすればシナリオ粗製乱造につながりかねない。だが、いままで発表されたシナリオは、それぞれ充実していて飽きがこない。メーカーにとってもユーザーにとってもおいしいシステムなのである。ソフトは当初15本のシナリオがシステムディスクといっしょに発売されていた。

「ソーサリアン」が発表された当時、話題になったのはソーサリアンシステムより、むしろ魔法のほうだった。総計126種にもおよぶ魔法、この魔法は通常のゲームの魔法と違って7つの星の力を組み合わせて作らなければならない。この組み合わせ方がくせもので、ある種の法則にしたがっている。この法則がわからずに魔法作りに挫折した人も多かったらしい。しかし、この魔法の法則も一度理解してしまえば、自由自在に作ることができる。魔法作りにとりつかれ、シナリオ中の冒険にも出ずにペンタウァですごしたプレイヤーも多かったことだろう。

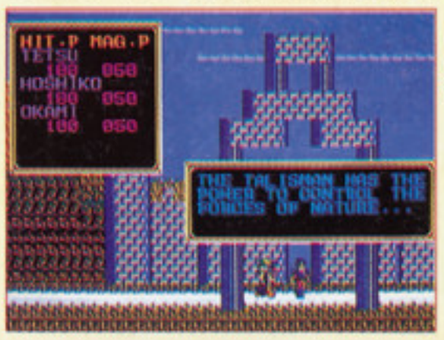


60種類もある職業もソーサリアンの特徴だった。



複雑で126種類もある魔法に頭を悩ませた人も多かった。

「ソーサリアン」は、ＰＣ-88版が発売されたあともＰＣ-98、ＰＣ-88ＶＡ、Ｘ１ｔｕ版が次々と発売される。ＰＣ-98版では、ＰＣ-88版で不評だった2段ジャンプを簡単に行えるように改善し、ダッシュ、スピード調整、途中セーブなど操作面での向上をはかっている。Ｘ１ｔｕ版では、途中セーブはできないものの、98版に近いデキになっている。Ｘ１版で見逃せないのはサウンドだ。ほかの機種より有利な音源をいかしてアレンジされていた。そして、「ソーサリアン」は海を越えてアメリカでＩＢＭ-ＰＣ版が、ほとんど完全移植という形でシェラから発売され好評を博している。



シェラから発売されたＩＢＭ-ＰＣ版。

そして何よりも、次々と追加シナリオが、発表されていくのが「ソーサリアン」の特徴だ。現在までに発表されているシナリオだけでもメガドラ版を含め50を超えている。かつて1つのシステムのゲームにこれほどシナリオが作られたことがあっただろうか。それでは、代表的なシナリオについてちょっと紹介しておこう。

ソーサリアン

システムと同時にリリースされたシナリオは、実に15本。まず、15本という数に驚かされるが、1本1本のクオリティはほかのゲームと比較しても劣ることはなく、なかなかトクした気分にひたれた

ソーサリアン発売年表

ソーサリアン	日本ファルコム	87年12月
追加シナリオVOL.1	日本ファルコム	88年7月
ユーティリティVOL.1	日本ファルコム	88年7月
追加シナリオVOL.2戦国ソーサリアン	日本ファルコム	88年10月
追加シナリオVOL.3ピラミッドソーサリアン	日本ファルコム	88年12月
宇宙からの訪問者	ブラザー工業	89年7月
セレクテッドソーサリアン	ブラザー工業	89年12月
セレクテッドソーサリアンVOL.2	ブラザー工業	90年2月
ギルガメッシュソーサリアン	ブラザー工業	90年1月
メガドライブ版ソーサリアン	セガ	90年2月
セレクテッドソーサリアンVOL.3	ブラザー工業	90年4月
セレクテッドソーサリアンVOL.4	ブラザー工業	90年5月
セレクテッドソーサリアンVOL.5	ブラザー工業	90年7月



ものだった。サウンドよし、グラフィック、シナリオよしと、キング・オブ・ゲームと呼ぶにふさわしいデキだ。各シナリオによって難易度やアクション重視、マップ重視、謎解き重視といった特徴が明確で、ただ単にシナリオ数が多いだけではないバリエーションに富んだ構成になっている。とくに「盗賊達の塔」などは、マップの広さと複雑さに泣かされたプレイヤーも多かっただろう。

シナリオのボスは、ドラゴンスレイヤーシリーズらしくドラゴンが登場。シナリオを何本かクリアすると〝ドラゴンと戦う〟という隠れモード（？）が現れてパワーアップしたボスのドラゴンとだけ戦うことができた。

また、マニュアルも複雑なシステムを理解するためにわかりやすく豪華にできており、追加シナリオが発売されてからもゲームを進めるうえでなくてはならないものだった。

追加シナリオVOL.1



15本のシナリオが収録されていた「ソーサリアン」が発売されてから7カ月後、最初の追加シナリオとして、「追加シナリオＶＯＬ．1」が、早くも登場する。同時期に「ユーティリティＶＯＬ．1」も発売されている。この後に、出る「戦国ソーサリアン」のように各シナリオの関連性は、とくにない。1話完結式のオムニバスだ。「追加シナリオＶＯＬ．1」のなかで圧巻だったのは、第5話「アマゾンの剣」だ。奥行きのある特殊なマップで話題となり、実験的な要素が多分に盛り込まれたシナリオだった。この追加シナリオ以降各シナリオには、レベルの概念がなくなった。



奥行きのあるマップが印象的だった「アマゾンの剣」。

戦国ソーサリアン



シナリオの数はいままでどおり5本だが、ディスクが2枚になった。（２Ｄ版のみ）つまり、1本あたりのマップ、シナリオのボリュームが大幅に増えたのである。

戦国時代を舞台に史実をうまくアレンジして、ソーサリアンの世界に取りこんでいる。でもこれで歴史の勉強をするわけにはいかないのであしからず。

ストーリーの背景に巨大な悪を感じさせる5本のシナリオはそれぞれ関連性をもち、そのまま「ピラミッドソーサリアン」につながっていくという憎い演出がなされている。シナリオの難易度は、間違いなくNo.1だ。

ピラミッドソーサリアン



「ピラミッドソーサリアン」も1本ごとにシナリオ担当者が違っており、それぞれの特徴（ちょっと陰険な性格まで？）がそのままシナリオに反映されている。シナリオの難易度は「戦国ソーサリアン」ほどではないが、パズルアクション的な要素が強いシナリオが多くなっている。キーボードでプレイすると指がツリそうになるぐらいだった。ただし「ピラミッドソーサリアン」からはＰＣ-88版でも2段ジャンプが簡単にできるようになり、ＰＣ-88ユーザーは胸をなでおろしたものだった。

また、本当に巨大なボスキャラたちが、画面せましと暴れまくのにも驚かされる。

そして、マップもユニークだった。とくに「嘆きの神殿」や「魔王ギルバレスの迷宮」のマップは、まさにピラミッドの内部を型どったような構造で圧巻だった。

また「ピラミッドソーサリアン」はほかのシナリオと違いユーティリティからスタートするので、かなりいろいろなことができるようになった。魔法の効果が、これまでのシナリオと変更されたりしているので、いままで魔法を主体にしてプレイしてきたユーザーは、かなり苦労させられたようだ。また、エンディングも見応えがあるものが用意されていた。

メガドライブ版ソーサリアン

そして90年2月メガドライブ版も登場。もちろんシナリオは、すべてオリジナルで高水準のでき。さすがにゲームマシンだけあって、動きやスクロールの滑らかさは、ほかのパソコンとは比較にならない。2重スクロールをいかした背景や巨大なボスキャラには圧倒される。キャラの移動スピードが3段階に変えられるのもうれしい。ただし、パソコン版と違ってＲＯＭカセットなのでセーブは、3つしかできず、キャラクターもパソコン版のようにキャラをたくさん作るわけにはいかない。しかしディスクアクセスのないＲＯＭならではのスムーズさがいい。発売後は、本誌の人気投票でも1位に輝く。続編を期待する声も大きい。来年発売予定のＣＤ-ＲＯＭで出してくれれば最高なのだが……。



もちろん、これ以外にもブラザー工業から「宇宙からの訪問者」「セレクテッドソーサリアン」がＶＯＬ．1～5まで「ギルガメッシュソーサリアン」が発売されている。ファルコムのソフトやメガドラ版とは、ひと味違った魅力をもつシナリオである。

と、駆け足でソーサリアンについて書き連ねてきたが、最新のシナリオ「セレクテッドソーサリアンＶＯＬ．5」が発表されてから半年近くたつ。そろそろ何か新しいシナリオが発売されてもいいと思う。ソーサリアンファンは、常に新しいシナリオを心待ちにしているのだから。



メガドラ版ソーサリアン。動きグラフィックともいいでき。

ファルコムを口説いて下さい。



迎合しない。媚びない。人付き合いが下手かもしれない。創ってきたものでしか自分を表現できない不器用なところがある。先頭を切るのはどうも苦手だ。自信がつくまで語りたくない。一本気なのでいつも冷たく見られる。
でも、人間嫌いではありません。

どちらかと云うと多くの人とふれあうことが大好き、おかげでいろいろなコトが出来ました。そんな私達だから、おおっぴらに人を口説くこともありませんでした。

募集でなく参加です。

私達は「スタッフ募集」ではなく、「参加するスタッフ」を求めています。だからあえて"プログラマー募集"とか"グラフィック募集"とか云いません。その人が本当にやりたいことを、おもいっきりやってくれるスタッフの参加を希望しています。

ファルコムの口説き方。

参加する人数や時間の〆切がある訳ではありません。だから、「これならファルコムを口説ける！」と云う自信作を送って下さい。



ドラゴンスレイヤー英雄伝説
Dragon Slayer The Legend Of Heroes

ドラスレが新しく生まれかえった!!
豊かな自然に恵まれた「イセルハーサ」と呼ばれる世界…。ファーレーン王国に突然の悲劇が襲った。悲劇から10年、セリオス王子が王位継承の時を迎える2ヶ月前、エルアスタの町から冒険は始まる。セリオスだけでなく、出会いそして、別れていく登場人物すべてがヒーロー。そんな、熱い物語だ！

●PC-8801SR VAシリーズ ●PC-9801VM以降 PC-286シリーズ
●PC-9801UV以降 PC-286シリーズ ●PC-98NOTE 286NOTE-F
●FM-TOWNS ●MSX2 2+ 価格8,700円(税別)にて、各機種大好評発売中！



ワンダラーズ フロム イース
Wanderers From YS

トキの故郷、レドモント。この街に何が起ころうとしているのか…。シリーズを通して、主人公・アドルとともにプレイヤーが成長していく充実感。冒険、勇気、愛と友情、興奮、そしてエンディングで味わう感動。剣を振る・突く・ジャンプする。サイドビュー方式ならではの自在な動きで、臨場感が高まる。
失われし古代王国編イースⅠ、イースⅡも大好評発売中!

●PC-8801SR VAシリーズ ●PC-9801VM以降 PC-286シリーズ
●PC-9801UV以降 PC-286シリーズ ●MSX2 2+ ●X68000
価格8,700円(税別)にて、各機種大好評発売中！



ソーサリアン
Sorcerian

果てしなく夢広がるソーサリアンワールド。独自の柔軟なシステムパワーによって、次々とエキサイティングなシナリオと驚きを提供し続ける。1作ごとにまるで異なる物語を冒険し、プレイヤーキャラは限りなく成長する。あらゆる手法で描き分けたグラフィック。120種類もプレイヤーが創造できる魔法。ソーサリアンは進化し続ける。

●PC-8801SRシリーズ ●PC-9801F VM以降 ●PC-9801U UV以降
●X-1turboシリーズ ●PC-8801VA専用
価格9,800円(税別)にて、各機種大好評発売中！

誰でもいい
と云う訳にはいきません。

口説かれる以上、自信の無い人は困ります。イラストを描いたことのない人が、「思っ切りイラストを描きたい！」と口説かれてもご返事できません。
そのかわり、その人と付き合うと決めた以上、十分な環境と待遇は約束します。たとえば休日休暇・給与・手当・引越しに必要な諸経費などなど…。
でも、
私達は、それを売り文句にしたくありません。私達の魅力はそれではないと思いますし、第一そんなことは本当に好きなことをやろうとしている人には、あまり意味のないものだと思っています。

1 履歴書（写真は必ず貼って下さい。）
2 経歴書または自分のPRを文章にしたもの
3 あなたの自信作

たとえば、ゲームを作りたい人なら自作のプログラムやシナリオなど、音楽をやりたい人なら自作の曲を3、絵をかきたい人ならイラストを3点お送り下さい。
もちろん、企画や販促やその他いろいろやってみたい人も「自分を売り込む」アピールをして下さい。手紙でも企画書でも結構です。

①～③を郵送して下さい。
じっくり見てからご返事します。

送り先／

日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

MONTHLY No.2 1990年 10/8
HYPER SEGA
ハイパーセガ
21世紀のアミューズメントシーンを創造する
HYPER SEGA is published monthly by SOFTBANK CORP. NS-TAKANAWA BLDG., 2-19-13, TAKANAWA, MINATO-KU, TOKYO 108 JAPAN



遊園地と縁日(えんにち)が融合(ゆうごう)する総合レジャーパーク



アルパーク ファンタジースクウェア、ラック'50



場所　広島市西区草津新町２－26－１　アルパーク東棟４Ｆ

交通　ＪＲ山陽本線・新井口駅、広島電鉄・商工センター入口駅下車徒歩５分

営業時間　AM10:00～PM11:00（ファンタジースクウェアは9:00まで）　東棟２Ｆ　メリーゴーランド　東棟４Ｆ　ファンタジースクウェア、ラック'50、ロコモーション

ＪＲ広島駅にほど近い高立地条件にある複合ビル・アルパーク。

いまのところ広島県内のファミリー層が客の中心となっているようだが、ここにくるだけで一日中遊べることを考えれば、非常に安上がりな〝遊び場〟といえるかもしれない。

まず、最寄り駅に到着すると驚くのが、アルパークまで直結している遊歩道。そこから見えるアルパークの外観は、一見ちょっと大きなファッションビル、もしくはデパートでしかない。しかし、よく見れば、その建物の周りを汽車が走っているではないか。この汽車はロコモーションと呼ばれ、東棟１Ｆの水族館（なんと無料）とともに、アルパークの重要な集客源となっているとのことだ。



子供達がいきいきと遊んでいる。親御さんも一緒になって遊べるしね



セガのダービーは、メダルゲームの傑作。ラック'50の目玉でもある。

アルパークは２つのビルに分かれていて、西棟は天満屋(てんまや)という、県人なら皆知っているデパート。東棟がファッション、雑貨、飲食店、エステティック、シネマ、アミューズメントなどの、びっくりするほど充実した複合ビルとなっている。

今回取材させてもらったセガの郊外型ＡＭセンターは、このアルパーク東棟４階にある。ここは店舗のテーマが２つに分けられ、一方はラック'50、もう一方はファンタジースクウェアと名づけられている。

ラック'50はアメリカの1950年代をイメージした内装で、メダルゲームとカフェテラスが中心のヤングアダルトのスペース。一方のファンタジースクウェアは、エレメカやカーニバルゲーム（縁日によくあるゲームのAM版）を中心とした、子供たちの遊園地的な空間なのだ。従来のＡＭセンターなら中心と



東棟２Ｆの水族館・アクアアベニュー。長さ50ｍのトンネル型の水槽。

AMセンターGAL'S図鑑 Vol.2



氏名　住谷　まり子
生年月日　昭和46年12月10日
血液型　A型
身長　161センチ
体重　50キロ
趣味　音楽鑑賞(ヘビメタが好き)
勤務地　アルパーク内ファンタジースクウェア
●アルパークファンタジースクウェアは、汽車も走っていてメリーゴーランドもある夢の遊び場です。ぜひ！日本中の人に来てもらいたいと思っています。



氏名　鎌田　裕子
生年月日　昭和46年７月19日
血液型　B型
身長　約160センチ
体重　とても書けません！
趣味　音楽鑑賞
勤務地　アルパーク内ファンタジースクウェア
●アルパークファンタジースクウェアは、いつも笑い声が絶えないところです。ゲームもたくさんの楽しいものばかりっっ！きっと皆さんに楽しんでいただけると思います。ぜひご家族で遊びに来てくださいませ。



2F メリーゴーランド前で、パークギャルズ揃いぶみ

なるべきビデオゲームは、中２階（厳密にいえば４．５階）に、意外なほどつつましく置かれている。アルパーク自身のターゲットを考えれば、その中のテナントの1つにすぎないＡＭセンターは方向転換せざるをえないのだろうが、これが見事に客をつかんで、アルパークに貢献しているのだから驚く。４月27日オープンながら、年内に100万人を達成できるだろうとの読みだ。しかも、都市部のＡＭセンターでは苦労してるアルバイトスタッフの人材に苦労しないそうだ。お客さんとスタッフがいっしょに楽しめる雰囲気が魅力なのだろうか。うらやましいかぎりだ。



オープン時には3000人もの人が乗ったというロコモーション。運転はギャルだ。

OLD DAYS STORY～我が懐しのゲーム～

OLD GAME コーナー

コスモメディア蒲田店



店長 川崎幸生さん



■オールドゲームコーナーは、去年の12月くらいから始めました。その２カ月前に改装オープンしたときに、たまたま昔懐かしい基板が残っていたんで、そのまま置いていたら、けっこう安定して遊んでもらえたんです。で、これを並べると面白いんじゃないかと。
■こういうのは電車賃を使ってでも遊びに来る人もいますし、パソコンネットでも、話題になったようです。そういう人たちが「懐かしいよなあ」とか言いながらやっているのを見るとうれしいものですね。
■最初は懐かしいってことで１回やっても、本当に人気のあったゲームでないと長続きしないのが難しいですね。ですから自分でやって面白いものを入れているんです。
■うちのオールドゲームで人気があるのは、「ペンゴ」と「空手道」です。中学生以下はあまりやりませんが、大学生とかサラリーマンがけっこう遊んでいくんです。これは意外でしたね。
■このようにオールドゲームを置くことにより、他店とは違った形で、幅広いお客様に楽しんでもらおうと思っています。

働くおぢさんのコーナー

ハイテクランド代々木 店長 吉本武さん





お客さんは専門学校の学生さん中心で、夜になるとサラリーマンですね。とにかく若いです。でも女性客がなかなか。お店が地下にありますし、入りにくいんじゃないでしょうか。

ここも去年の２月に改装しまして、店長になったんです。今度改装する時は、もっとオシャレな内装にできればと思っています。

当店独特のサービスといえば、女性サービスデーなんですが、それもなかなかね。まあ、物を差しあげることだけがサービスではないですから、常にホール内を回るようにして、お客さんを待たせないようにしています。〝ここに来れば何かがある〟というような空間にしていきたいですね。いままでＡＭＣに足を運ばなかった人たちに来てもらいたい。まだまだ、内装やマシンの配置など行き届かない面もありますが、その分お客様への細かいサービスに努めるように心がけています。
■大阪出身で吉本さんとはできすぎか？　コスモメディア蒲田店の川崎店長と同期の24歳。

話題のビデオゲームをチェック！

ザ・VG（ビデオゲーム）倶楽部

今回はタイトーの「ミズバク大冒険」を中心にNEO-GEO情報と話題満載だ!!

タイトー／ミズバク大冒険
ナムコ／ピストル大名の大冒険
セガ／GP RIDER
コラムスII
SNK／ザ・スーパー・スパイ
サイバー・リップ
リーグ・ボウリング
JOY JOY KID

ミズバク大冒険

水魔法使い、ちびカバ「ヒポポ」が、ミズバクダンを使い大暴れ!!
愛する祖国を守れるか!?

タイトー

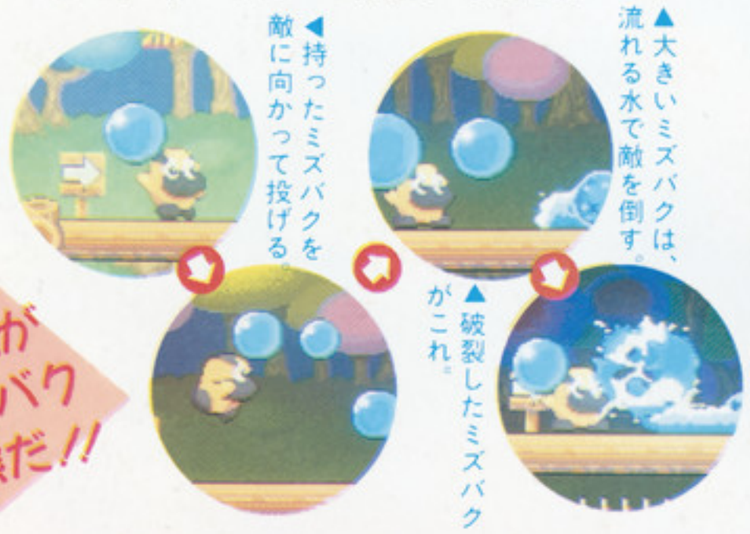
©1990 TAITO



メルヘンムードのアクションゲーム

主人公の「ヒポポ」の住む愛する祖国ウッディレイクに“ファイアサタン”の魔の手が迫る。水魔法使いの子孫「ヒポポ」は、祖国を守るために、ファイアサタンに戦いを挑む。

メルヘンムードいっぱいのこのゲーム、女の子も夢中になること間違いなしだ!!



◀持ったミズバクを敵に向かって投げる。

▲大きいミズバクは、流れる水で敵を倒す。

▲破裂したミズバクがこれ。

これがミズバク四態だ!!

敵キャラの動きに注目!!

各ラウンドに登場する敵キャラの動きが変わっている。これがこのゲームを面白くしているのだけど、動きに見とれているひまはない。



▲各ラウンドに登場するユニークな敵の動きがこのゲームのウリだ!!

ステージの最後の扉で進む道が分かれる



▲扉の選択によって、難易度の異なるコースが選択できるのも特徴の1つ。

各ラウンドのそれぞれのステージの最後や途中に、扉が登場する。この扉を選択することによってルートが変わるのだ。

基本アイテムと特殊アイテムを使いこなせ

各ラウンドには基本アイテムのほかに、主人公の能力をアップさせる、さまざまな特殊アイテムも隠されている。それがこれ。

基本アイテム

ポンプ	バケツ	ピストル
ミズバクが早くふくらむようになる。	ミズバクの最大サイズが大きくなる。	4発の連射力が10発になる。面内有効。

特殊アイテム

サンダー1	サンダー2	ミラクルホール	蛇口
ブタ	ヒポポドール	汽車	ケーキ

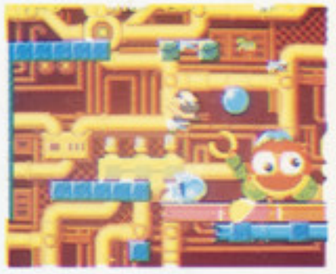
※他にも“ランプ”や“長ぐつ”があるぞ!!

各ラウンドを紹介すると

ラウンドは全部で7つ。各ラウンドそれぞれのステージと、扉で分けられたコースがあり、コースによってゲームの難易度が変化する。ラウンド1「ウッディレイク」は緑の世界。ラウンド2「ウォーターランド」は水の世界。ラウンド3「メカニカルインダストリー」は機械の世界。ラウンド4「ピラミッド」は砂漠の世界。ピラミッド内は、ダンジョンで、いろいろな仕掛けや罠がある。



▲ラウンド2。中ボス“マグカップ”だるま落として倒すへんなヤツ。



▲ラウンド3の中ボス。ボスと違ってかわいい顔をしているわりに、手強い。

ラウンド5「ジャイアントツリー」その名のとおり大きな樹の世界。ラウンド6「フロートテンプル」は不気味な寺院の世界。そして最後のラウンド7「デーモンドキャッスル」のお城の中で最後のボス“ファイア・デーモンパパ”が待ちうけている。



▲ラウンド4のピラミッドの中。ザコキャラだけでなく、不気味な仕掛けが待っている。



▲ラウンド5の大木には、鉄棒にぶら下がっている感じの動きをする“アップラリン”。



▲ラウンド6のボス。下から上へバーをつかみながら不気味に主人公に迫る。



▲いよいよ最後のラウンド7。雲の上のようだが、最後のボスまでの道はきびしい。

Woody Lake ラウンド1

ステージ1

ミズバクの使い方を練習するステージ。



丸木橋は慎重に渡れ!

丸木橋は、乗ると下へ落ちる。しかも、ミズバクは丸木の上ではバウンドせずに割れて流れてしまう。下にはトゲが! 絶対落ちるな!



ステージ2

使い方を練習したミズバクを、この面から使いこなせ。ステージ1と違い横に長いステージなので、思う存分試してみよう。

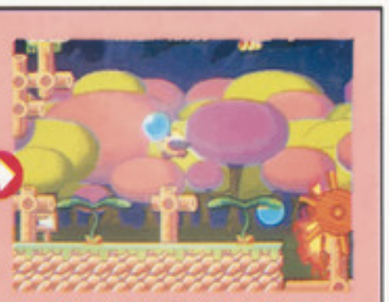


ミズバクで木の芽が……!?

この場所にある木の芽に、ミズバクを使って水をかけると、木の芽が育って、アイテムや扉が出現することがある。このイベントはラウンド6でも登場するので、覚えておこう。すぐ右の水車は、ミズバクの使い方で水車の回転をうまくコントロールしよう。下へと落ちてしまうと、ゴールま近だけにつらい。水車の左右どちらでミズバクを破裂させるかがコツだ。



▲木の芽にミズバクを使って水を与えてみると……。



▲スルスルと育って、かわいい葉がつくのだ。

ゴール

ステージ3

いよいよラウンド3、最後のステージだ。ここまでは、読者のために楽なコースを紹介している。だが、ステージ3は、中ボス“ミッドナイトフラワー”、ボスの“ファットラビット”と手強い難敵が待っている。



上下の水をうまく使って進もう

ステージ3が始まると、上下に2本の太い丸太があり、その後3本の細長い丸太がある。そして細く短い丸太が、2本ずつ段違いに続き2つの水車が登場する。この丸太をうまく使って、ミズバクを下に流したり、敵の攻撃をかわしたりするワケだ。下ばかりを進むと、地面のトゲを踏み、ダメージを受ける。また、敵を攻撃するのにも、破裂して流れ出したミズバクの水に足を取られて動きづらいなどといいことがない。木の上からミズバクを使えば、流れ出す水を使って、まとめて敵を倒すことも可能だ。

ステージ中盤にある水車は、ステージ2の水車の要領でクリアしよう。ただし2つあるだけに、水車を回転させる方向に注意しないと、下のトゲトゲが待ち受けている。

ミッドナイトフラワーに注意

水車を過ぎると、2匹の“ミッドナイトフラワー”が登場する。コイツは中ボスだけあってザコと違って大きく、しかも花びらの真ん中から長い炎を吐いて攻撃してくる。横画面だけに、縦に長いのでやっかいなヤツだ。手前で、うまくミズバクを使って確実にしとめていこう。また、“ミッドナイトフラワー”の周辺はトゲだらけなので、周りにも注意を払おう。



◀ミズバクの射程に注意して、倒すように心がけよう。

ファットラビットの出現!!

いよいよラウンド1の最後にボスキャラ“ファットラビット”の登場だ。こいつは画面上から出現。1画面分のフロア内を左右に飛び跳ねながら、一定時間ごとに腹を開いてガスバーナーを回転させながら噴出攻撃してくる。弱点は開いたときの腹。ここに何発かのミズバクを当てると倒すことができる。腹が閉まっているときはダメージを与えることができないので注意。

いままでの敵とは強さも動きも違う。このボスたちの動きがユニークなのも、このゲームの特徴なので、戦いの見こたえがあるシーンでもある。



▲画面の上から、ボスが飛び跳ねながら出現。大きさも、ザコとは比べものにならない。



▲一定時間ごとに腹が開き、ガスバーナーを回転させながら攻撃してくる。



▲ついに倒した! 花火のように爆発する、ボスの“ファット ラビット”。

ピストル大名の大冒険

下に一下にと世にもおかしな大名が活躍する、コミカルシューティングゲームがこれ!!

ナ ム コ

©1990 NAMCO



“ピストル大名”が主人公のコミカルシューティングゲーム。頭から発射するバズーカ砲を武器にして、現われる敵を倒せ!/ゲーム中、青いツボが出現したらすぐに割れ!/花札が出てくるぞ。これを3枚集めると、それぞれの役によって“富士・タカ・ナス”のくす玉が現われる。これを割ってさまざまなアイテムを入手できるのだ。多彩な面構成と楽しい演出、しかもシューティングなんだから、ゲーセンに登場したらやるっきゃないぜ!

GP RIDER

セガ久々のバイクゲームが、この「GP　RIDER」。迫力あるシーンにびっくり！

セ　　ガ

©1990　SEGA

さすが世界に誇るセガビデゲー。登場する体感ゲームごとに、次のゲームはつらいだろうなと思うほど、毎回充実した内容のゲームを発表してくる。「GP　RIDER」もそうだ。ローアングルの画面で、バイクレーシングの迫力を十分すぎるほど表現している。内容は500ccクラスのバイクレースをイメージ、





▲バイクレースのスリルとスピード感を画面とサウンドで十分に表現。



◀最大2人の通信機能を持ち、しかも同時にレース参加ができる本格的なゲーム作り。

コースのラインどりを重視したゲーム構成。ギアは6速。オート、マニュアルの選択が可能。2人同時でレースに参加ができる通信機能もついている。コースはオリジナルサーキット1コース。予選タイムでスタートポジションが決まり、決勝は周回コースを4周する。



▶きょう体も今までとはひと味違った目を引く作りのデザイン。

コラムスII

前作の「コラムス」をさらにパワーアップさせたものが、この「コラムスII」だ。

セ　　ガ

©1990　SEGA

2P同時プレイの対戦を重視した内容で、前作の魔法石をさらに進化させ、同色の宝石すべてを消せる“バニッシュ”自陣3ラインを消せる“ダウン”敵陣1ラインを消す“レイズ”といった対戦タイプのフューチャーが追加された。しかも2Pで1コイン。1P用“フラッシュコラムズ”モードもある。





▲画面がとてもオシャレになって、だれもが夢中になること間違いなしだ。

ザ・スーパー・スパイ

3D画面バリバリのアクションゲームがこの「ザ・スーパー・スパイ」だ！　思わずエキサイトする内容だ。

S　N　K

©1990　SNK



主人公の視界がゲーム画面の3Dアクションゲーム。RPGの要素もふくまれている。主人公は28才のアメリカ人で、CIA特殊部隊少佐。新型爆弾を開発、地下街を爆破した“ゾルゲ・キング”というテロリストたちと8人のボスを倒し、新型爆弾の設計図の処理のため敵の待ち受けるビルへと向かう。リアルな敵とのバトルがいま始まる！

あいてと闘う武器は6種類

武器はパンチ、キックが基本。ナイフ、ピストルを持つことができるが、ナイフは使うと殺傷力（さっしょうりょく）が低下。ピストルは弾に限りがある。マシンガン、メリケンサックは途中で手に入る武器だ。



エリアは2つ

最初は新型爆弾の設計図の処理と、工場の破壊を目的とするエリア1。エリア2は車メーカーTADOYAの16階だてのビルを乗っ取った6人のテロリストボスを倒すのが目的。エリア1、2とも各階にザコをふくむ敵が登場。倒しながら部屋の中にいる人から情報を聞いて進む。3D構成のため各階の部屋の中に隠されている地図を見つけないとステージクリアはつらい。また部屋の中には情報以外にさまざまなイベントも隠されている。



▲エリア1の最後のシーン。この頑丈な扉を開けるとクリアできる。



▲いよいよエリア2だ。6人のボスキャラに占領されたビルへ侵入する。

エリア1のボスキャラたち



エリア2のボスキャラたち



エリア1をマップで紹介

3Dだけに、ゲーセンでもレンタルでも、このマップは役立つこと間違いなしだ。ゲームで注意するべきことは、同じ場所にずっといると敵がばらばらと集まってくること。また監視(かんし)カメラに見つかると天井から白い服の敵が登場する。ランダムに登場するマシンガンの敵にも要注意だ。



▲部屋のなかには、体力を回復してくれる人もいる。うれしい味方だ。



▲いきなり登場してマシンガンをぶっぱなして去っていく敵。いやなヤツだ。

1F

①守衛室（情報）②物置(情報)③トラックターミナル(情報)④倉庫(情報)⑤倉庫(マシンガン)⑥工場(中ボス)⑦ロッカールーム(情報)⑧工場(敵2人)⑨マップの部屋⑩物置(傷の手当て)⑪エレベーター(2Fへ)とくに⑤、⑥、⑧、⑨、⑩に注意しよう。



2F

①マップの部屋②物置(ナイフ)③守衛室（情報）④エレベーター（1F→2F）⑤武器庫（中ボス）⑥コンピュータ室(情報)⑦守衛室（情報）⑧コンピュータ室（情報）⑨エレベーター(2F→3F）⑩物置（マシンガン）⑪コンピュータ室(傷の手当て)⑫兵器工場(敵2人)



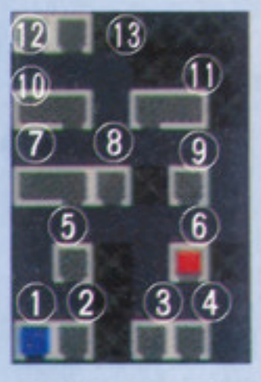
3F

①仮眠室(マシンガン)②エレベーター（2F→3F）③研究室(情報)④マップの部屋⑤研究室(中ボス)⑥守衛室（情報）⑦人体実験室（傷の手当て）⑧研究室（敵）⑨エレベーター（3FからB1へ）①、②、③、⑦、⑧、⑨は注意。



B1

①エレベーター(3F→B1)②守衛室(情報)③ボイラー室(情報)④仮眠室(情報)⑤監禁室(情報)⑥マップの部屋⑦武器庫（中ボス2人)⑧監禁室(情報)⑨守衛室(情報)⑩武器庫（情報を聞くとボス)⑪武器庫(ボス2人)⑫金庫室(ゴール)⑬守衛室（傷の手当て）



NEO-GEO情報

話題を呼んでいるNEO-GEOが「ザ・スーパー・スパイ」以降、新作ソフトを3本用意。この3本のソフト紹介とNEO-GE

Oレンタルショップの紹介をするのが、このコーナーだ。発売以来ソフトの数も内容もますます充実、年末に向けてパワーアップだ!!

「サイバー・リップ」

10月レンタル予定　50メガ　©1990　SNK

さまざまなアイテムを使い7つのステージをクリアして、スーパーコンピュータ"サイバーリップ"を破壊するのがゲームの目的。

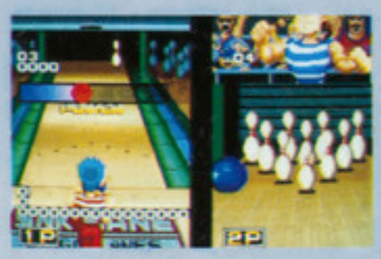
NEO-GEOファン待望のソフトがこれだ。主人公はリックとブルックの2人。2Pで楽しめる横スクロールシューティングだ。



「リーグボーリング」

レンタル予定日未定　26メガ　©1990　SNK

ノーマルで4人、ゲーセンでは8人の対戦が楽しめる。本格的ボーリング・シミュレーションゲーム。途中参加型対戦プレイ、個人プレイが楽しめる他、スコアゲームをふくめた3タイプのゲームが楽しめる。あットホームな内容だ。



「JOY JOY KID」

レンタル予定日未定　22メガ　©1990　SNK

NEO-GEOで初めてのパズルゲーム。画面中にある障害物を、落下ブロックを利用して消し、画面下部の気球や飛行船を画面上部のゴールまで誘導させるのがゲームの目的。ゲームは1ステージ10フロアで構成。全6ステージ用意されている。

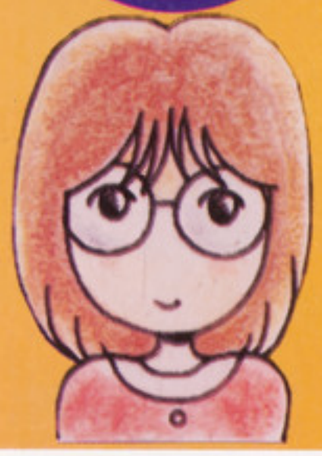


NEO-GEO キミの街のレンタルショップ

このページを見れば、日本中のNEO-GEOレンタルショップが一目でわかるぞ。また、最近ではソフトの充実とともに全国有名デパートで、NEO-GEOハード・ソフトを買っていくファンも急上昇中ということだ。

●北海道
レンタルビデオ DIO　01235-2-2739
●宮城
アサヒ屋　0223-22-5037
●茨城
コスモランド日立中央店　0294-22-8668
コスモランド小木津店　0294-42-6444
コスモランド多賀駅前店　0294-36-5411
●埼玉
ビデオプラザハッピー　0492-46-0062
ファミリーAVプラザ　0429-85-5336
ビデオシアターチャンプ　0429-53-0471
●千葉
レンタルビデオキャッツ　0473-66-1674
東映動画茂原店　0475-22-4226
●東京
レンタルビデオポチ　03-757-1992
ブルート高島平店　03-559-3290
プレミアム駒沢店　03-421-4443
ビデオネットワークAZ　0426-65-9637
ビデオレンタルシルビア　0425-27-2443
ファミコンワールドばお　0425-22-7980
サンエルゼ太子堂店　03-411-7911
ビデオプレミアムきぬた店　03-416-0831
AV NETWORK一橋学園店　0423-46-4560
ビデオスペースBe　03-335-4047
●神奈川
エザワ　045-362-7428
チャーリーズ橋本店　0427-74-5933
●長野
MORIJI2　0268-25-0828
ビデオショップマリオ飯田店　0265-22-8225
●富山
ブルート西中野店　0764-22-5078
ブルート昭和店　0766-26-5260
ブルート奥田店　0764-33-6635
●岐阜
USV　中津川店　0573-68-4321
2001年　岐阜　0582-33-2001
ビデオレンタルハリウッド　0574-27-2888
ファミコンジャングル　0584-74-7222
●静岡
ドリーム将監店　0534-65-3930
●愛知
チャンプ天白店　052-805-7366
ブルート黒川店　052-991-7239
ビデオショップマリオ　052-412-2566
ビジービー緑店　052-876-9010
あのなんハウス　0562-25-1352
ファミコンショップ「ファミっ子」　0566-25-1352
カルコス　0586-72-2100
●三重
レンタル　サル　0592-26-0674
ビデオシティーハッピー四日市店　0593-32-8144
メディアショップ　ナカハラ　05983-2-3124
●滋賀
ビデオスター　0775-82-6622
メディアスポット21　0775-21-0718
●京都
シネマ山科店　075-502-5509
れん太郎　075-642-2121
ホワイトハウス　075-493-7963
●大阪
はっぴいはうす　06-328-0151
ジャック関目店　06-931-2602
ジャック此花店　06-462-2939
ブルート小路店　06-758-7157
ファミコン倶楽部布施店　06-783-6485
ナニワポートタウン店　06-613-1158
ビデオルック　06-652-6008
BOOKコスモス豊中　06-857-5527
BOOKコスモス夕日ヶ丘　06-846-3320
ランビデオ　豊中　06-862-1502
こすもす　倶楽部　0726-36-7236
ビデオ　テキサス　0729-64-9366
ビデオボーイ松原店　0723-31-9110
ビデオボーイ北野田店　0722-34-2120
ビデオボーイ狭山店　0723-66-2178
ビデオボーイ金剛東店　0721-29-3791
カメハウス　0729-57-2326
ラック沢良宜　0726-37-5858
ハーレム9　0727-22-6933
キャンディ　0729-65-4950
ヤングプラザジャンボ　0720-27-6102
ブルート布施店　06-784-1365
ビデオランド堺店　07-46-7923
●兵庫
AVショップあらん　078-531-2570
シネマ三宮　078-333-9818
DONKY　078-261-8991
ビデオシアター鈴蘭台店　078-594-3776
じゃがいも名倉店　078-621-6212
KVRコッポラ店　078-531-6298
あっぷるぱい　078-682-1188
ステラ　0727-92-4184
ABC電化　0798-47-4367
ブルート出屋敷店　06-418-4833
ファミコンショップBIG立花店　06-428-5735
ABC尼崎　06-498-7074
VS東加古川　0794-27-1930
ポップコーン明石店　078-947-0552
友&愛　0792-36-8043
ウエスタン尼崎店　06-413-9090
タイガー21西宮店　0722-71-6770
●奈良
ロード7　王寺店　0745-72-3881
アリス浦上店　07457-7-6340
ロード7　八木店　07442-2-0353
●島根
ビデオショップ詩仙堂　08562-3-0605
写真のつじの　08562-3-4144
テイク　オフ　08548-2-6156
アリオン大津店　0853-24-0239
アリオン平田店　0853-63-3736
●岡山
ブルート西大寺店　08694-2-3984
●広島
ブルート焼山店　0823-33-5651
ビデオショップ　フジ　082-264-7167
きくせ　082-854-1832
太郎&花子　0823-57-4055
シネマ館　082-875-6363
ブルート宇品店　082-255-2347
ブルート八幡店　0829-27-4709
●山口
レンタルビデオ　ビッグワン　0836-51-6119
鳳鳴館小松原店　0836-21-1123
フライディ　0832-34-3436
MIKO岩国店　0827-31-7557
●徳島
チャーリーブラウン　0886-92-5511
キングスロード　バイパス店　0886-52-9073
キングスロード　藍住店　0886-92-5116
キングスロード　北島店　0866-98-2065
キングスロード　鳴門店　0886-85-2354
小林レコード　08847-2-0126
●香川
ビデオインロッキー2　0878-81-3600(予定)
ビデオインロッキー3　0878-81-4100(予定)
野田屋電気　0878-51-4545
●愛媛
コスモ　椿店　0899-56-2238
●福岡
ブルート飯倉店　092-864-2635
●熊本
ブルート白山店　096-366-0049
●大分
ファミコンピック　別府店　0977-22-4670
大分中津留店　0975-53-1284

Vol. 7



メガドラ達人講座

ストライダー飛竜

後半戦 特別レッスン

発売中!

発売されて間もないけど、君はこのゲームを買ったかな？　前号では１～４ステージのさわりまでを攻略したんだけど、難しくて先に進めないという人のために、今回は特別に４～５ステージも要点をしぼって攻略してしまおうというわけ。

ただし、下手な人のためにイージーランクでのやさしいクリア方法が中心なので、腕に覚えのある人には少し物足りないかもしれないね。

ステージ4　アマゾン

ここは、乗ると崩れてしまう橋が最初にあって、いきなり難しいステージだ。上から加速をつけて登ろうとしても無理なので、とりあえずダーッと下まで降りて、毒キノコを出現させてしまおう。

キノコは触れると爆発してダメージをくらうので、ジャンプで飛び込み、ジャンプで逃げるという方法が有効。すべてのキノコを爆発させたら橋に乗って、ジャンプでいったん左に戻り、橋がなくなったところで壁にはりつけばいい。



爆発するキノコは、破片がこんなに飛び散るから危険。

ふう、なんとかクリアできた。ダメージはあまり受けたくないね。

次はアマゾネスがうようよ出現する地帯。あちこちに生えているツルに乗ると、飛竜の重みでしなるけど、動きに惑わされないようにね。この地帯を抜けると、超絶的な斜面がある。下っていくと、追いかけるように巨大な岩がころがってくるので、早めにジャンプして右のツルにつかまろう。そのまま落ちると、川に落ちてピラニアのエサになっちゃうからね。



ひえー。こんなに巨大な岩が、ゴロゴロと転がってくる。

さらに右へ進むと恐竜地帯だ。ツルから地面に着地して左のほうへ行くと、無敵アイテムがあるので、一応取っておこう。そのままトリケラトプスを無視して、ブロントザウルスの背中に乗ろう。

頭まで歩くと右にもう一匹のブロントザウルスがいるので、ギリギリからジャンプして飛び移ろう。するとツルが見えてくるので、ボスのラゴウメカニックが出現する前に、とっとと乗ること。グズグズしてると、ブロントザウルスは消されちゃうからね。

あとはツルに乗ったままで近づきすぎないように、ボスの頭を攻撃すれば楽勝。



頭に乗ると、表情が変わるおちゃめな恐竜。



ここにいれば簡単ね。でも、うっかり地面に落ちてしまうと……。

ステージ5　最終面

スタートすると、いきなりカニ型ロボットが出てくる。速攻で壊さないと、ヤリでザックリやられるよ。ジョイスティックで連射していれば簡単だけどね。

パラボラアンテナみたいな場所ではアイテムが２つ手に入るから、絶対に取って慎重に右へと進もう。

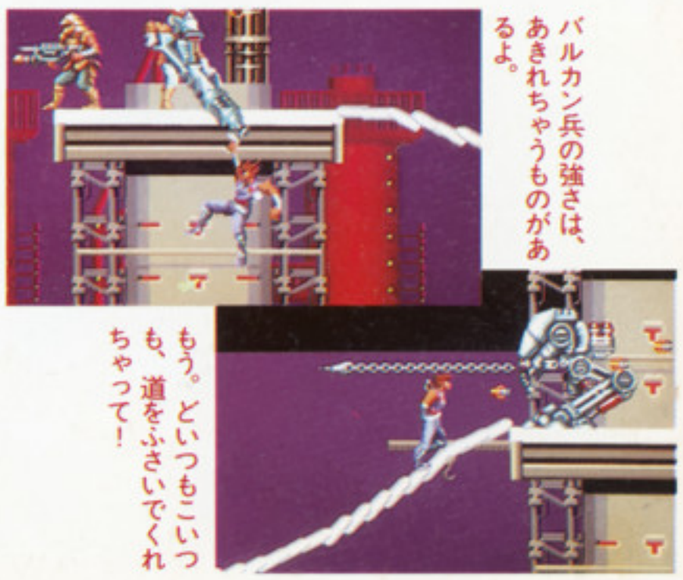


最終面は、はじめから大変。先が思いやられるね。



オプションを取れば上のメカを倒してくれる？

今度は、画面の外からバルカンを撃ってくるとんでもないヤツがいるっ！　これは１回ダメージを受けて、速攻で忍び寄って斬るしかないでしょうね。もしもダメージを受けない方法があったら教えてほしいなーっ、と。



バルカン兵の強さは、あきれちゃうものがあるよ。

もう。どいつもこいつも、道をふさいでくれちゃって！

今度の難関は重力が反対になる場所だ。上下が反対になっているので、ジャンプすると下に（見た目では）いってしまう。

ここは、まず上にズズズと降りていって、横ヤリが出ている手前で右にジャンプ。するとレーザーを撃つロボットがいるけど、かがんで速攻で斬れば大丈夫。

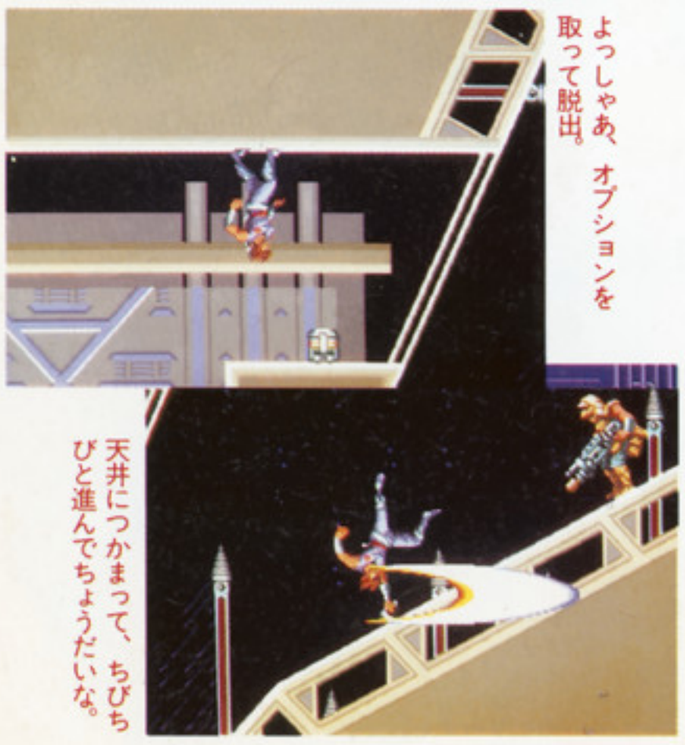
そのあと、左にいくと黒い服の中国娘がいる部屋にたどりつく。ここに入ったら右上の隅にかがんでいれば、ダメージを受けることはあまりない。中国娘にやられないようにタイミングを合わせて、スッと立って一回攻撃したらまたかがむというやり方でいいんじゃない？　うーん、ちょっと無責任なセリフだ。

うまいことジャンプして、ここに着地できれば上できね。

こりゃー、ほとんど安全地帯ってやつですね。

中国娘を倒したら、右の壁が崩れて通過できるようになるので、部屋のなかにあるオプションを取ってから出よう。

すると今度は、下からヤリが数本出入りしているところになる。一応ザコを両断して、邪魔者がいなくなったら、位置をうまく合わせて、ヤリとヤリの間の天井につかまろう。



よっしゃあ、オプションを取って脱出。

天井につかまって、ちびちびと進んでちょうだいな。

そして、ヤリが引っ込んだすきにじゃんじゃん右へ行ってしまうのだ。このやり方なら誰でもクリアできるんじゃないかな？

上のほうを大ジャンプで抜けようなんて荒技は、マニアックな方だけがやればよろしいのでありんす。



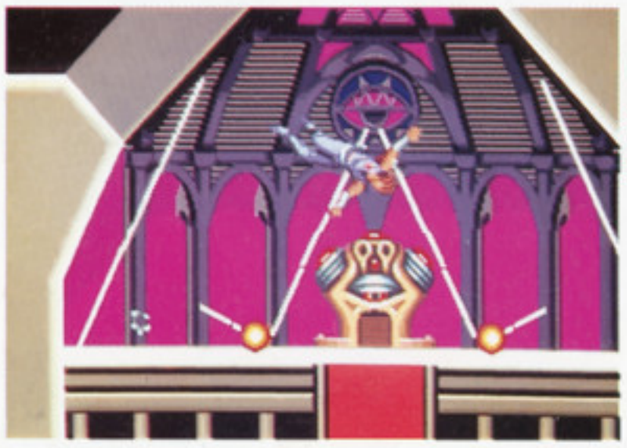
ヤリを切り抜けられたら、またもや反重力装置とご対面。

これから先は、各ステージのボスが勢ぞろいだ。まず、反重力装置がおわしますが、レーザーを撃つメカが左右の下にいるので、先に破壊したほうが楽。その際は、重力が反転するあたりの壁ぎわにへばりついていれば、比較的簡単だったりする。



ライフが少なかったら、下のメカは無視しちゃっていいかもね。

お次はステージ１にも据えつけられていた反射レーザーが、はるかにバージョンアップして登場だ。耐久力は前と同じなんだけど、レーザーが異常に速くなっているので、危ないと思ったら、右へジャンプするとうまくよけられるかもしれない。そうそう、ここにはサイファーアイテムがあるけど、反射レーザーを倒してから取ったほうがいいよ。



レーザーに当たっているように見えるけど大丈夫。

もう、ここいらあたりまでくるとヒイヒイいいながらプレイしてるかもしれないけど、まだまだ先はなが一いのだよ。

次の、カニ型ロボットとソロの混合攻撃は少しずつ進んで、一機ずつ相手にしていけば平気。あわてて進むとパニックになるよ。



いまさらアンタなんてお呼びじゃないよ～。

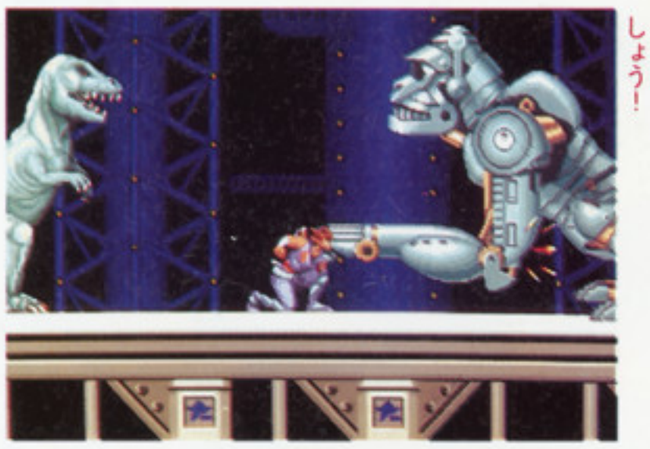
今度は、台の上にヤリでつっついてくるロボットがいるけど、サイファーのパワーアップ効果がまだあれば、ダメージを受けずに破壊できる。

さっき、レーザー砲台のところで効果を使いきってしまったというドジなお方は、ダメージ覚悟で特攻させてください。



サイファーの効果が残っていれば楽勝ね。

ここまで来たら、もう一息！　飛竜の残り人数を減らさないよう、慎重にいこうね。といっても、メカPONGとティラノザウルスの挟みうちをくらった日にゃあ、もうハラホロヒレハレーってなもんよ。ま、どっちか片方を先に倒しちゃえば、なんとかなるんだけどね。



弱いからって、挟み打ちはないでしょう！

いよいよ大詰め、最後にラゴウメカニックを倒すと、ウロボロスが来て、飛竜を最終目的地まで連れていってくれる。ただし、最初のうちは倒せないようになっている。このあとの展開は、自分で確認しておくれ。



さあ、このあとはどうなるのでしょう？

『マークIIIソフトを集めたぞ！合計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11月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は12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 アローフラッシュ

●発売元：セガ
●定価：6,000円

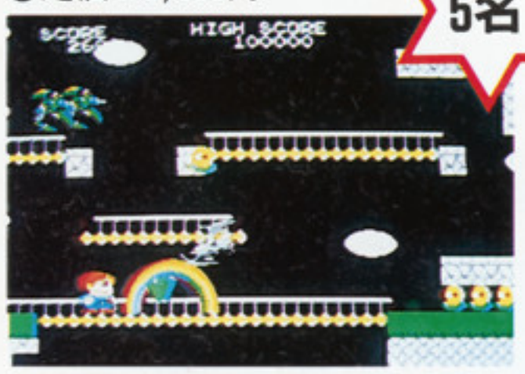
5名



2 レインボーアイランド

●発売元：タイトー
●定価：6,800円

5名



3 ファットマン

●発売元：サンリツ電気
●定価：7,800円

5名



4 バーニングフォース

●発売元：ナムコ
定価：：5,800円

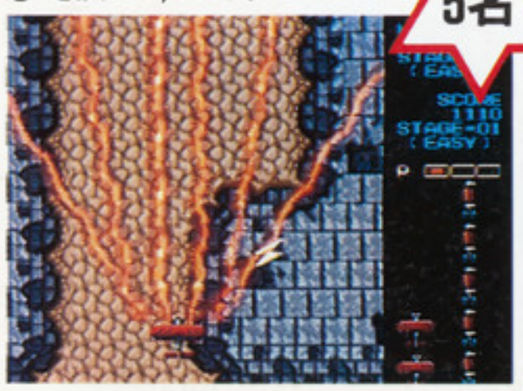
5名



5 鮫！鮫！鮫！

●発売元：東亜プラン
●定価：6,500円

5名



6 ナスカ'88

●発売元：セガ
●定価：5,000円

5名



7 阿修羅

●発売元：セガ
●定価：5,000円

3名



8 トライフォーメーション

●発売元：セガ
●定価：5,000円

2名



9 オパオパ

●発売元：セガ
●定価：5,000円

2名



10 赤い光弾ジリオン

●発売元：セガ
●定価：5,000円

1名



11 テープ「NEO—GEO スペシャルアレンジバージョン」

大人気につき再度プレゼント。
●提供：ポニーキャニオン
●非売品

10名



12 「NEO-GEOタオル」

ロゴ入り特製タオル。
提供：ＳＮＫ
●非売品

20名



13 「エアインフェルノ」ポスター

人気ビデゲのポスターだ。
●提供：タイトー
●非売品

20名



14 「魔物ハンター妖子」テレカ

妖子のイラスト付きだ。
●提供：メサイヤ(ＮＣＳ)
●非売品

10名



15 特製ペアウォッチ

特製ペアウォッチ。
●提供：メサイヤ(ＮＣＳ)
●非売品

1名



16 「トウキョウ・クライシス」

推理ものカードゲーム。
●発売元：ホビージャパン
●定価：2,000円

1名



BEメガ通販ガイドVol.1 ――テクノソフトの強力ラインナップCD

テクノファンなら聴くしかない！



①

TECNO SOFT GAME MUSIC COLLECTION Vol.1
「サンダーフォースII」「九玉伝」「ばってんタヌキの大冒険」収録。テクノソフトの初期名作選。



②

TECNO SOFT GAME MUSIC COLLECTION Vol.2
「ヘルツォーク・ツヴァイ」「新九玉伝」のアレンジバージョン収録。



③

TECNO SOFT GAME MUSIC COLLECTION Vol.3
「サンダーフォースIII」のオリジナル&アレンジバージョン収録。

●各ＣＤそれぞれ2,300円(送料／消費税ふくむ）です。
●商品のお申込みは、代金と購入ご希望のＣＤの番号(１～３)を記入したものを現金書留に同封し、下記の住所までお送りください。
●現金書留到着後３日以内に、商品を発送いたします。
●万一配送途中の事故等で、破損等が生じた場合は同じ商品と交換いたします。

〒108 東京都港区高輪２-19-13ＮＳ高輪ビル　ソフトバンク株式会社出版事業部　BEEP！メガドライブ編集部　ＢＥメガ通販ガイド係

スーパーファミコンの発売を目前にして、そろそろメガドライブの周辺が騒がしくなってきた。新作ＲＰＧの発表、強力ラインナップの年末発売、そして……。状況はともかく、メガドライブは、こうしてメガドライブらしさ（メガドライブはこういうゲームのできるマシンだ！という独自の個性）を出してくるのだろう。所変われば品変わるというように、ゲームマシンが違えばソフトも変わり楽しみ方も違って当然、というマシン主義のようなものが、そろそろ出てきてもいいころだと思う。

12月号は11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

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　福田信之
編集スタッフ 桑原　修　胡桃礼子　阿部　潤　西村　亨　葛見由美子　セザール松本　大内めぐみ　錦織　正　羽山大輔　三浦　孝（スタジオハード）　朝日幸嗣　小林義人（ケイ・ライターズクラブ）　田中　茂　田中裕也（メディアミックス）　木本事務所(木本久美子)　平野裕子
編集アシスタント 佐々木功一　稲元徹也　秋山未来　吉村勇子　南雲靖士
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　木川存美　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　沢田昭彦　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）　黒川治二（メディアミックス）
フォトグラフ 荒井英一　鬼頭栄次　佐々木彩子　津留英一
イラスト 大谷かおり　中元正敏　滑子堂本舗　森コギト　八重樫彩蔵　山内　真　山本光彦
校正 アレフ　**印刷** 大日本印刷株式会社

INFORMATION

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　⑤20～23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メガドライブソフトの所有本数
(　　)本

⑤「インセクターX」を買いましたか？
①はい　②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった

⑥「ヘルファイアー」を買いましたか？
①はい　②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった

⑦「ストライダー飛竜」を買いましたか？
①はい　②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった

⑧「レインボーアイランド」を買いましたか？
①はい　②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった　②どちらともいえない　③買わなければよかった

⑨11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？

⑩移植してほしいゲーム（全般／タイトル名）は？

⑪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？

1990 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁じます。

World of Technology

Tecno Soft

MEGA DRIVE

ここに、新たな伝説がはじまる

ファンタジーアクションシューティング

ELEMENTAL MASTER

エレメンタル マスター







只今開発進行中！

株式会社テクノソフト 〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 Phone 0956-33-5555

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は㈱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。



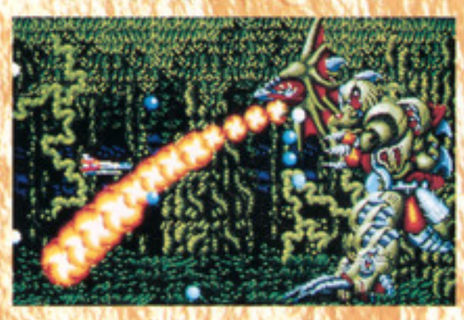
「サンダーフォースIII」では、テクノソフトGAL'sクラブのKAORUがボイスで登場しています。
応援してくださいね♥

サンダーフォース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/

絶賛発売中! 価格¥6,800



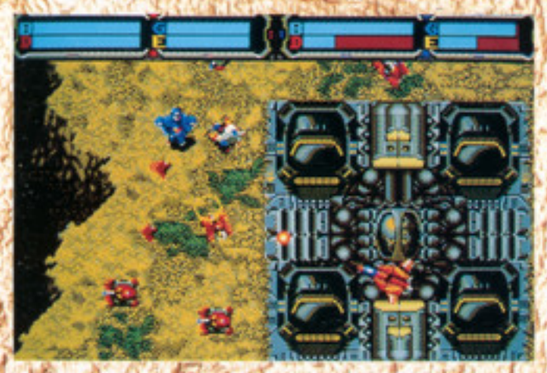


ド迫力ラインナップ!

ヘルツォーク ツヴァイ

Herzog Zwei



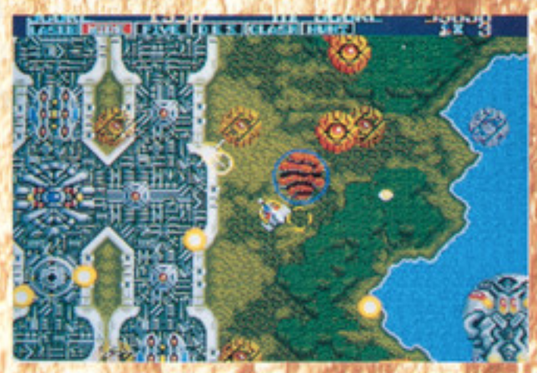


●業界初の二分割画面・同時・全方向スクロール/●シューティング＋シミュレーション＋アクションのNEWジャンル、アクティブ・シミュレーション/●プレイヤーの指令を受けた兵器キャラは自動的に攻撃開始/●ターンやHEXを廃止したリアルタイム・シミュレーション/●躍動感あふれるクリアなステレオサウンド/
価格¥6,800(税別)

サンダーフォースII MD

THUNDER FORCE II MD





●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)

MD

SEGA

新ニューメディア入門！

通信システムを利用したダウンロード・ゲームシステム「セガ・ゲーム図書館」いよいよ始動。

セガ ゲーム図書館

◆遠くの友だちともゲームができる！



会員になればいつでも利用できる！

パッケージの入会申込用紙に必要事項を書いて送るだけで、君も「セガ・ゲーム図書館」の会員だ。セガ・ゲーム図書館に電話をかけて、図書館にあるゲームの中から好きなゲームを選ぶだけで、ゲームを楽しむことができるぞ。

※会費は月800円。半年単位で銀行口座から自動引き落し。
※休館日は毎週水曜日　AM9:00～PM4:00。





「セガ・ゲーム図書館」供給予定ゲームソフト！

パターゴルフ(仮称)

ファンタシースターII テキストアドベンチャー(仮称)



この2本以外にも、ニューゲームがどんどん登場する予定だ。

10月21日発売

セガ・ゲーム図書館



メガモデム＋セガ・ネット・カートリッジ「セガ・ゲーム図書館」
……12,800円標準小売価格

※セガ・ネット・カートリッジは、メガドライブ専用のカートリッジです。

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

※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
TEL 0120-104439
セガ・ゲーム図書館サポートセンター
受付時間　月曜～土曜日 AM11時～PM7時
年中無休(年末年始除く)　日・祝祭日 AM9時～PM5時

BEEP!メガドライブ
1990 11月号 NOVEMBER
1990年11月1日発行（毎月1回1日発行）第6巻10号通巻71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2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03-5488-1360 編集03-5488-1316
定価480円（本体466円）

Printed in Japan　T4911765911486　雑誌17659-11