

平成2年6月16日第3種郵便物認可

**BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE**

1991 JANUARY 1月号 **SOFT BANK MONTHLY**

# MEGADRIVE

▶ **メガドライブ** ◀ **480 YEN**

1991年1月1日  
(毎月1回1日発行)  
第7巻1号通巻73号

別冊付録 **BEEP! メガドライブJr.**  
**第3号** ダライアスII / エレメンタルマスター 攻略ガイド  
'90年末期待のSHT2本を完全紹介!!

**特別企画**  
池田貴族のメガドライブ新春ぶちかましショー  
**貴族の王国**

**特集**

メガドライブソフトメーカー総出演で贈る  
**'90年、いくつくる年**  
**メガドライブ!**



シャイニングRザ・ダクネス / 武者アレスタ / 三国志列伝〜乱世の英雄たち  
バハムート戦記 / まじがるハットのふっとびターボ / 大冒険 / グラックダウン  
ぎゅわんぶらあ自己中心派 / 片山まさゆきの麻雀道場 / デンジャラスシード  
ミッドナイトレジスタンス / GAIARES / ジノーク / スタークルーザー / 斬〜夜叉円舞曲  
究極タイガー / Hard Drivin' / ヘビーユニット / スーパーエアーウルフ / エアロブラスターズ

**熱血**  
**メガドライブ宣言**  
データイスト  
講談社総研

特別付録 **BEEP! メガドライブHALFYEARカレンダー**





ゲームに興奮!!  
チャンスに期待!

せな ビッグバン キャンペーン

悪に向かって忍犬が吠える、忍術が炸

**シャドーダンサー**  
ザ・シークレット・オブ・シノビ  
6,000円 好評発売中

コミカルワールドいっぱい元気パワーが全開だーっ!

まじかるハットの  
**ぶっとびターボ! 大冒険**  
4,800円 12月15日発売

狂った疑似戦闘システムから人質たちを救いだせ!

**ゲイングランド**  
6,000円 1月12日発売

人工人間の迷宮要塞を時限爆弾で破壊しろ!

**クラックダウン**  
6,000円 12月20日発売

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。  
\*表示価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。

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 7F144  
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター

©方倉陽二/小学館・スタジオぴえろ ©SEGA 1990  
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990  
ORIGINAL GAME ©SEGA WESTONE 1988  
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990  
©M&M 1989 ©CAPCOM 1989  
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990



裂する!



キテレツキャラ相手に、レオとプラプリルが大活躍!

## モンスターレア

6,000円 12月22日発売

夢のマシンでレースに挑戦、ワールドチャンプを狙え!

## スーパーモナコGP

6,000円 好評発売中

興奮を呼ぶスリリングなアクションシューティング

## ストライダー飛電

7,000円 好評発売中

# セガ ビッグバン キャンペーン

★ 好きなコースを選んで、どんどん応募しよう。  
合計4,000名様に、  
素敵な賞品が当たります。

- 応募方法  
セガ ビッグバン キャンペーン対象  
ゲームソフトの取扱説明書についている  
三角マーク1点を官製ハガキに貼って、  
ご希望のコースと、住所、氏名、年齢、  
電話番号を明記して、下記の応募先に  
送ってください。
- キャンペーン期間  
1990年12月1日～1991年1月15日  
(当日消印有効)
- 応募先  
〒144 東京都大田区羽田1-2-12  
株セガ・エンタープライゼス  
セガ ビッグバン キャンペーン係



Aコース：アーケード  
パワースティック  
1,000名様

Bコース：コントロールパッド  
2,000名様

Cコース：ゲーム図書館  
一年間会費無料券  
1,000名様







この商品は、(株)セガ・エンタープライゼズが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。



# 斬 夜叉円舞曲

[ZAN]

斬～夜叉円舞曲～(MDソフト) ¥8500(税抜き)

4メガ+S-RAM内蔵(バッテリーバックアップ付)

2月下旬発売予定





斬シリーズ、満を持して参戦。

**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** GEAR  
[ZAN]

斬GEAR(ゲームギア・ソフト) ¥3800(税抜き)

好評発売中



麻雀ゲーム

ぎゅわんぱらあ自己中心派

片山まさゆきの

# 麻雀道場

4MROM 標準価格6,800円(税別)



麻雀上達のテキスト  
『麻雀道場』

●250問にも及ぶ難問奇問に君は  
たちうちできるか?

●どら夫先生、ミエ先生など、6人の教師に  
よる親切な解説で上達まちがいナシ!

わーい





# ついに発売!!

メガドライブだけのキャラクターが8人登場!  
21人のメンツが君を待つ!!



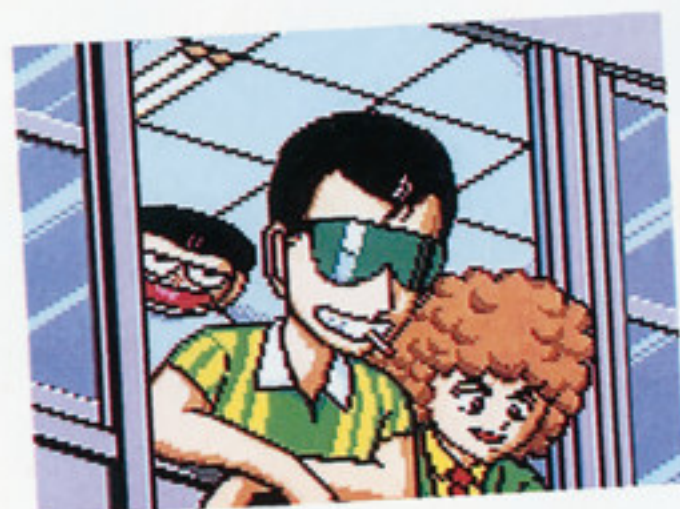
この商品は(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標「MEGA DRIVE」の使用を許諾したものです。



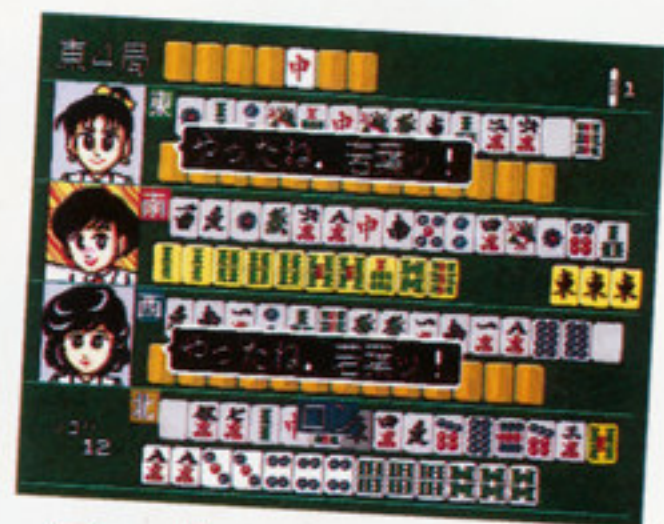
学園ドラマ麻雀

## 『クラス対抗戦』

- ゲームアーツのオリジナルストーリー。
- 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ライバル達。



▲ 豊臣君たすけてー



ラッキィ♡  
暇がつぶせるじゃん

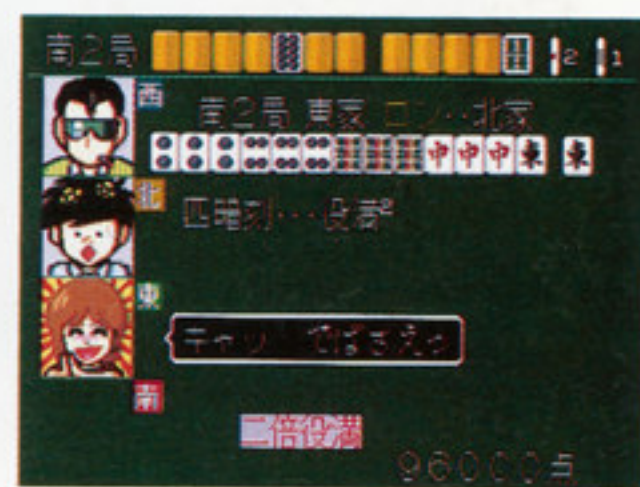
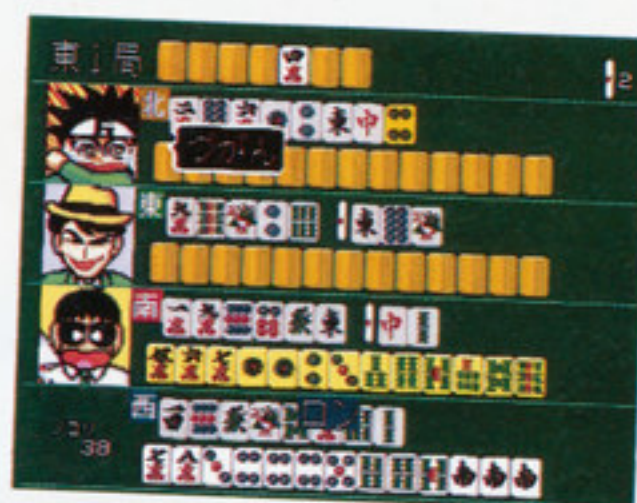
◀ カモが転校してきたぜ



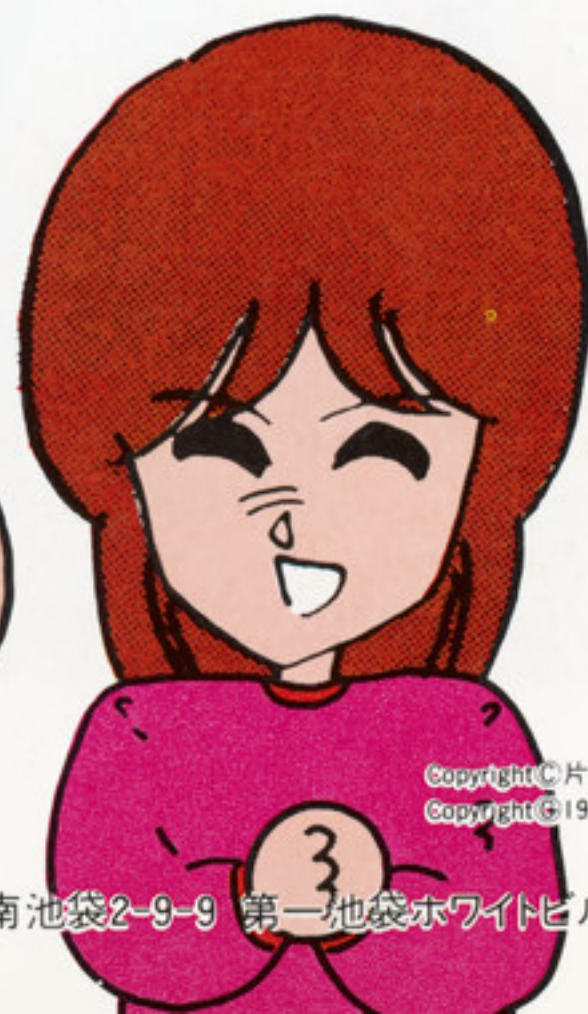
好きなキャラクターと  
対戦できる

## 『フリー対戦』

- 超個性派集団「テナリンス」や「かっぱぎ軍団」とまとめて戦うもよし。タコからテクニシャンまで、21人のメンツと戦うことができる。
- 打ち筋の研究として最適なオープンモードで気になるメンツのチェックをしよう。



ツキも  
実力の  
うちだよ

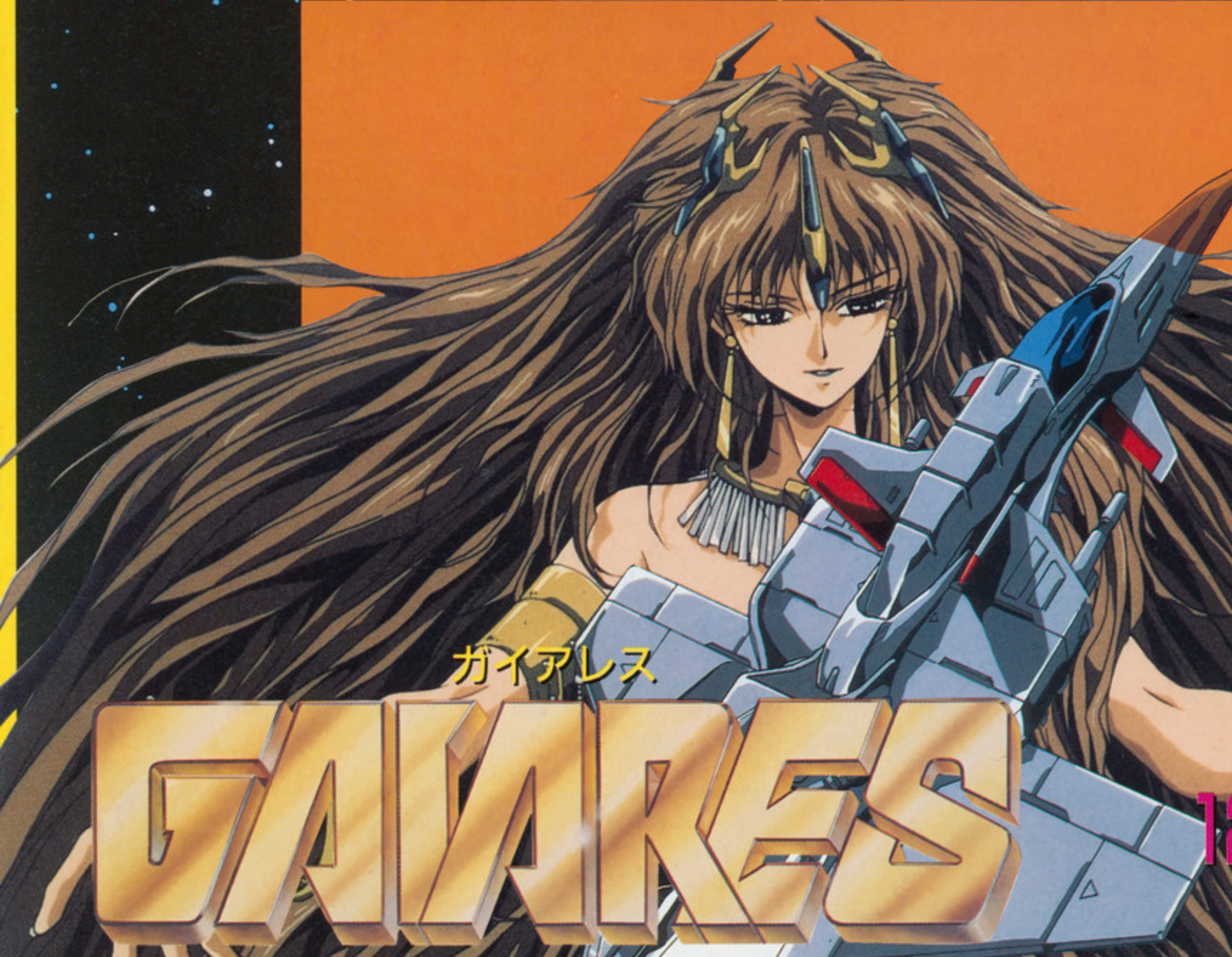


キカッ

Copyright © 片山 まさゆき、講談社/ヤングマガジン  
Copyright © 1990 GAME ARTS, YELLOW HORN



メガ  
**衝撃の8Mシューティング!**  
 ウォズ  
**キーワードは“WOZ”!!**



ガイアレス

**GAIARES**

“WOZ” — それは、環境破壊による大気・海洋汚染により滅亡の危機に直面する人類にとって、最後の希望の光となるべき超進化AI支援兵器である。“WOZ”最大の特徴は、敵ユニットに接近、ドッキングし、相手の武器を解析・学習し自分の能力にすると同時にその情報を自機へ転送、武器の変更・レベルアップ・複数攻撃を可能とすることにある。この驚異の知的ユニット“WOZ”は、連合星団レザリウスが管理し、その供与をタブーとして固く禁じていたが、地球への最後通告のメッセンジャーとして派遣されていたリュアーヌが、地球を救おうとする若者の決意に心打たれ、禁断の異文明テクノロジーの供与を行った結果、人類のものとなった。しかしながら、この“WOZ”は操作するパイロットのテクニックによって、その性能に著しい差が生じる。敵ユニットの能力データをしっかりと把握し、絶妙のタイミングでドッキングに成功させてこそ、“WOZ”はその真の能力を最大限に発揮できるのだ。キーワードは、“WOZ” — そして、パイロットである貴方自身だ!

**12月下旬発売予定**  
**定価 8,400円(税別)**

©TELENET JAPAN 1990

美少女たちとともに展開する学園ミステリー。

**麻雀ゲームに  
 新鮮旋風。**

**雀偵物語**

果たして、美人令嬢の運命は…? 聖白河学園・理事長の娘、本条 優が何者かによってつれ去られた。いったい誰が、何の目的で…? 平和な学園都市に起った不吉な事件。優の妹、本条 舞は、一人の探偵に事件を内密に調査し、姉を救出することを依頼した。残された手がかりは、可愛い女子高生が写った一枚の写真/ほのかな期待を抱きつつ男子禁制の聖白河学園に潜入した探偵。背後に潜む巨大な影。なんと事件には学園都市全体を巻き込んだ陰謀が隠されていた。事件を解決するため探偵に残された手段は、麻雀に勝ち抜くという試練。あらゆるテクニックを駆使して戦え。すべては雀師探偵の腕にかかっている。



©TELENET JAPAN 1990/©ATLUS 1990

**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 03-268-1153



**RENO**  
Renovation Game



# ヴァリス III

驚異の映像と音楽。  
即日完売の衝撃のデビューを飾った  
話題のアクションゲームの超人気作、  
ヴァリスIII。MDバージョン8Mで  
優子が登場します。ヴァリエーション  
豊かな特殊攻撃。臨場感あふれる  
アクションシーンが思う存分  
堪能できます。

ふぁりす III  
からいふの 七かき けり ましよて さいい。



MDユーザーの熱望に応じて

# 初見参!!!

新会員ですっ  
よろしく



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。



© TELENET JAPAN 1991





連邦宇宙軍指令部が、救援を送ることなく植民惑星ル・ダウの放棄を決定したその頃、植民者の中で奇妙な噂が広まっていた。「敵」に単身戦いを挑む機動メカが存在するらしい……

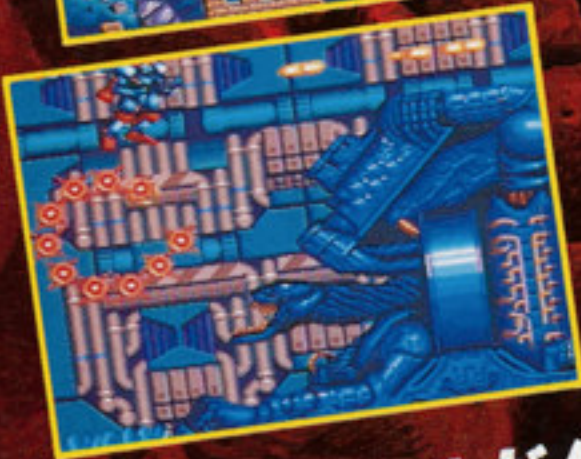
## 赤いスペース・ジャケットの 孤高なパイロット

SEGA MEGA DRIVE用

そのコクピットの側面にはこうしてされているという。

# HEAVY UNIT

メガドライブ・スペシャル



これがスペシャルだ!!

敵の行動ルーティン・プログラムを改変!!  
高度な知能をもった“生体機動兵器”がキミを襲う!!

多重スクロールを展開した緻密なグラフィック!  
2重3重に走る背景が臨場感を増す。

そして、“メガドライブ・スペシャル”を更に楽しむ為の  
4つのPASS WORD!!

**RECORD** : キミのプレイをメガドライブが記録  
**REPLAY** : 完全攻略を目指して攻撃パターンをじっくり検証!  
**INVERT** : 画面の色を反転!! メガ・ドラ初の陰画ゲーム!!  
**COLOR** : 画面の色使いを数パターンに変化させる!

発売予定：12月下旬

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





# 電

# 脳

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

さあ、遊び心、夢、美を追い求めるなら、バンタンで脳明晰にしておこう。

VANTAN  
新設

脳クリエーション学部 ゲームソフトクリエイター専攻

# 明

# 晰

## INFORMATION

- 第一期最終入学相談会  
12月17日(月)~21日(金)  
午前10時~午後6時  
(時間内にご自由にお越し下さい)  
場所：バンタン本館

- 推薦入学願書受付中  
'91年度昼間部の推薦入学を受付ます。詳しくは返信用ハガキか電話にて資料をご請求ください。

- 一般入学受付開始(10月1日~)  
'91年度昼間部の第一次募集が始まります。詳しくは返信用ハガキか電話にて資料をご請求ください。

ゲームソフトクリエイター体験セミナー (無料)  
12月15日(土) 10時~12時  
※返信用ハガキにてご予約ください。  
お問い合わせはお電話にて受付けています。

### '91年度昼間部募集学部

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

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

ビジュアル学部  
ビジュアルデザイン専攻

国際学部  
国際ファッションデザイン専攻 国際ファッションビジネス専攻

脳クリエーション学部  
ゲームソフトクリエイター専攻

### バンタンデザイン研究所

お問い合わせ  
資料請求は **Phone 03-719-3511**  
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-12B

賞金・副賞  
1,500万円

株ライトスタッフ主催

第1回 日本ゲームソフトコンテストに、バンタンデザイン研究所が特別審査員賞を設けました!!

内容：グランプリ、ゲーム大賞、シナリオ大賞など、主催者側で決定している賞以外に、バンタンデザイン研究所が選んだ優秀な作品の作者に贈られるものです。

賞：バンタン賞(1名)

バンタン脳クリエーション学部・ゲームソフトクリエイター専攻の特待生として2年間の学費(234万円)が免除、さらに賞金として50万円が贈られます。

応募先：〒161 東京都新宿区下落合1-6-8-202 株ライトスタッフ内 日本ゲームソフトコンテスト事務局まで郵送。詳しくはゲーム雑誌をごらん下さい。

TEL 03(360)8717 FAX 03(362)1065



AMBITION OF



# CAESAR

シーザーの野望



## シミュレーションの 新しい扉は開かれる。

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



兵士「シーサー」様、御無事で...



サイは、なげられた

クレタ島、アヘンドリア、この港町に駐留しているのは  
世界に名だたる「ジュリアス=シーザー」  
そして、その部隊である。  
一見平和なこの都市に、今一つの船団が迫る——。



君はシーザーになり変わり、その無敵の戦術を  
みごと再現できるか!?

1991  
1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、株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

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 TEL011-561-1370

© KONAMI 1990

© *Micronet* 1990

# JUNCTION

ジャンクション

Licensed by KONAMI

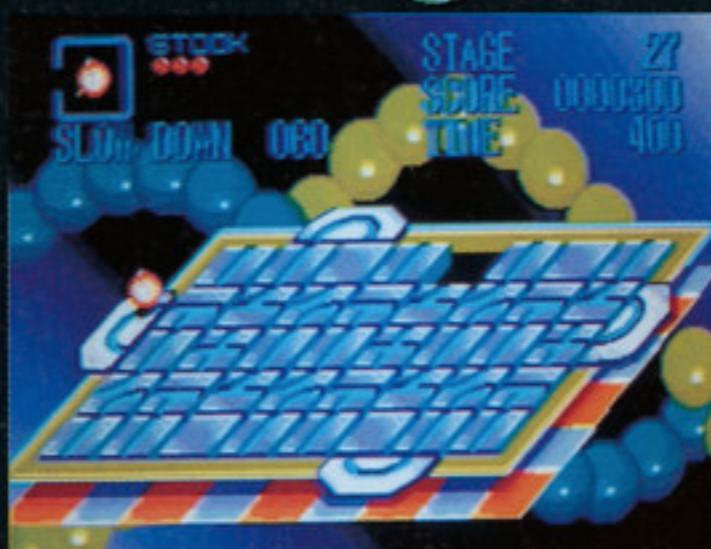
好評発売中!!

## ACTION

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!



見てたのしい、  
やってやみつきの  
最高傑作!!



定価 6,000円  
(消費税別) 1人用、4メガ

## PUZZLE

MEGA DRIVE  
NEW LINE UP

ゲームセンターで人気を独占!  
遂にメガドライブに  
登場!!



# RAIDEN

開発開始!!

Licensed by  
SEIBU KAIHATSU, INC., ©1990





# KA・GE.

## 火 激

- ・あのアーケードの人気者がついメガドライブに!
- ・肉声飛び交う大迫力の臨場感!
- ・ジャンプや新アイテム等メガドライブオリジナルの新仕様を加え、さらに大満足のオモシロさ!

近日発売

希望小売価格 7,700円

©KANEKO オリジナルゲーム

\*希望小売価格には消費税は含まれていません





# KI



オウオウオウ! 逆らう野郎は片っぱしからたたきのめすぜ。俺達が史上最強の暴走族メガドラ火激軍団だ!

**なめんじやねえぞ**

# HOT・P





# 究極 TIGER

## 最終究極 MD版!

いわずと知れた究極のシューティングゲーム。  
ゲームセンターの興奮もそのままに、君を熱くさせる。  
武器パワーアップの醍醐味を存分に味わい、襲い来る敵を打ち倒せ！  
シューティングの真髄ともいふべき撃ちまくる痛快さを満たしてくれる  
大ヒットゲーム“究極タイガー”ついにメガドライブに登場！

**近日発売予定**

定価7,500円(税別)

©TRECO 1990

この商品は、株式会社トレコが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。

Torigawa

**TRECO**  
Total Leisure Planner

株式会社トレコ  
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMK ビル5階  
TEL:03-847-0991 FAX:03-847-0787



ASCII

MEGA PAD

START

SLOW

TURBO

A

B

C



12月20日発売

メガドライブ専用コントローラー

# MEGA PAD

メガパッド

4大特長

- A、B、C、各トリガー独立連射機能搭載!
- ゲームスピードを遅くするスローモーション機能!
- 連射スピードに合わせて赤く点滅するモニターランプ!
- 持ちやすさを考えたエルゴノミクスフォルム!

標準小売価格 2,980円 (表示価格には消費税が別途付加されます。)

イラスト/鳴海 優道

# エンディングを見せてやる!!!

きみにエンディングを見せてやる。  
しまいだまれたMDソフトを引っ張り出せ。

いままで遂にクリアできず、

ついにMD用コントローラーが出た。

アスキースティックでおなじみのアスキーから

倒せヤマト!



めざせバイオストロング!!



## DARIUS II

MEGA PADを使って

全28ゾーンを完全制覇だ!!!

© ASCII 1990



3Dシューティング&アドベンチャー・ゲーム スタークルーザー



# STAR CRUISER

- ★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!
- ★擬似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!

時空を超えて、  
今……飛進。



ポリゴン処理の迫力アニメーション

**12月21日発売!**

4メガROM(バックアップ機能付き)  
¥7,300(税別)

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  
〒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クト部(直通) TEL.03-486-6588(受付時間)9時-18時



ファンタジーシューティング

# GYNDOLIG

ジノーグ



'91年1月25日発売予定! 予価6,500円(税別)

闇の中に「恐怖」が輝く



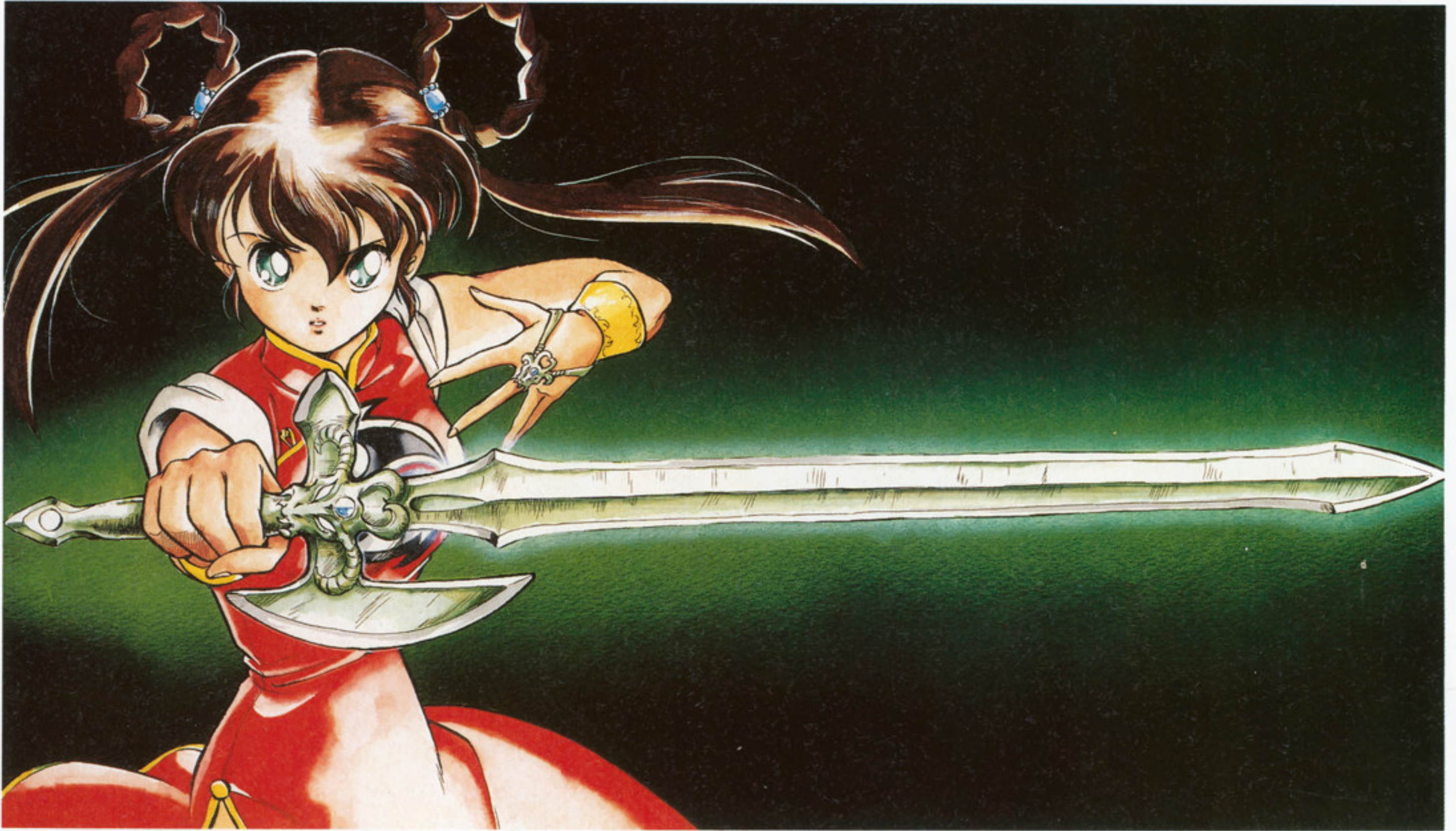
- メガドライブの能力を最大限発揮!!
- 画面狭しと暴れまくる、超デカキャラ
- 疑似回転、多重スクロールなどの特殊演出
- 8種類の攻撃魔法が敵を蹴散らす
- ファンタジックで美しいグラフィックス



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 フロア外部 (直通)03-486-6588 (受付時間)9時~18時

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は株式会社エニックスが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。





## 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だひとりの魔物ハンター

「真野妖子」は16才の女子高生。ある日、鐘の音とともに魔界からの使者が迫る！

魔物ハンター妖子の本当の闘いが始まる！

**'91年2月末発売予定**

**4メガ**  
希望小売価格  
**¥6,500**  
(税別)

メディアミックス展開中  
オリジナル・ビデオ・アニメーション 只今絶賛上映中!!  
アニメシアター テアトル池袋 ☎03-987-4311



**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

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

まものハンターようこ

**妖子**  
魔物ハンター



第7の蒼鐘





# ラングリッサー

世界を制す野望を抱き

その者は

この地を 戦乱へと導く。

若き王子よ

兵士を率い 剣をとれ。

明日を

その手に握むため。

## ファンタジーシミュレーションゲーム〈ラングリッサー〉

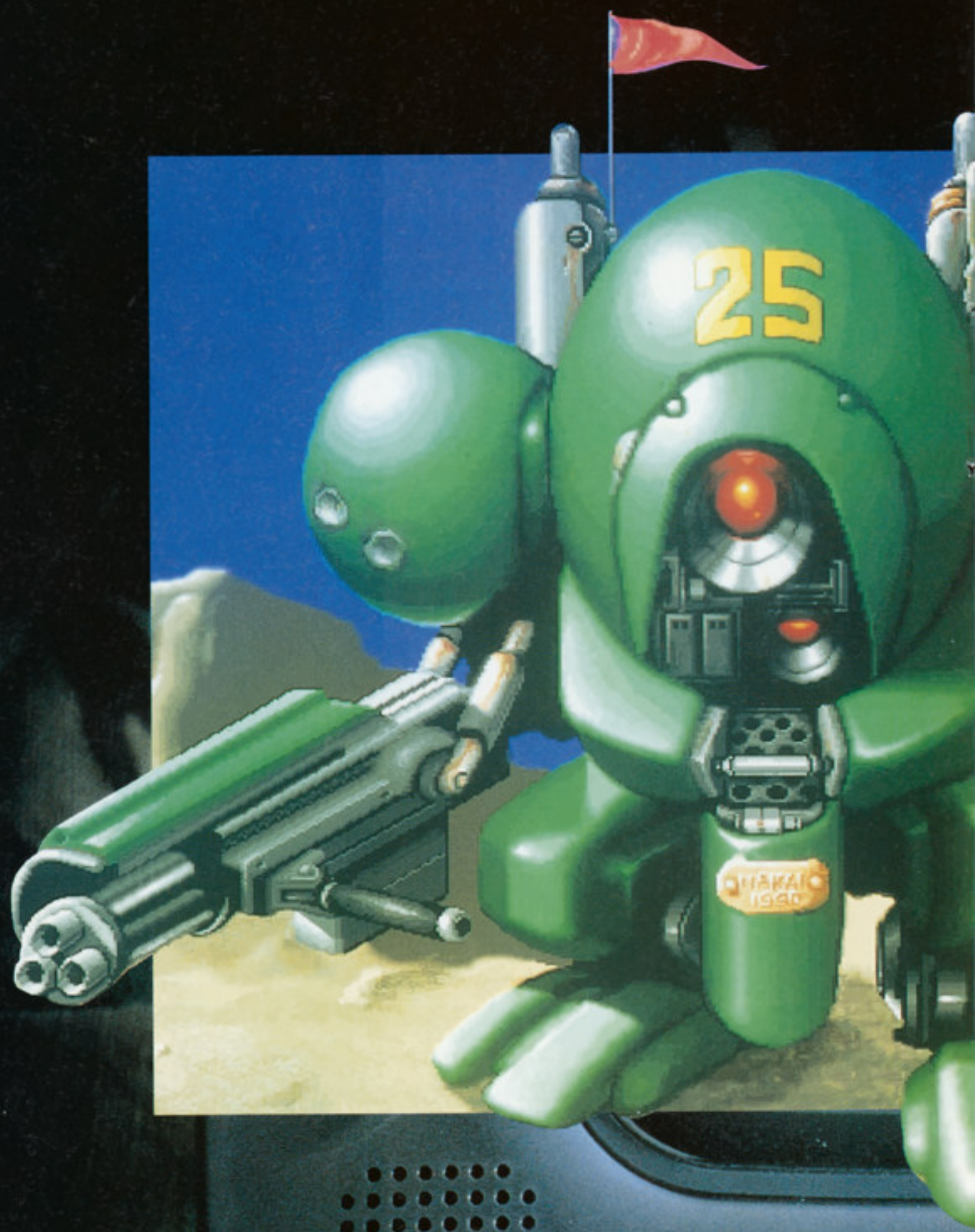
### 20の連続したシナリオで綴る壮大な叙事詩

リアルなアニメーション戦闘シーン「指揮官ルール」採用により、操作の簡略化と奥深い作戦を実現  
レベルアップ・クラスチェンジシステム 魔法攻撃などのRPG要素  
中立軍などの敵軍ではないNPCも登場し、戦局を左右する  
キャラクターデザインにうるし原智志氏を起用

4メガROM  
バックアップメモリー搭載

**91年3月発売予定**





21世紀、人々はあるゲームに熱狂していた。

ラジオコントロールでロボットを操り、

10万㎡の競技場で戦わせる熾烈なサバイバルゲーム。

その勝者には、巨万の富と名声が与えられ、

子供たちの大スターとなった。

その人気は、20世紀のプロ野球、ワールドサッカー、

あるいはF1グランプリに勝っていた。

そして、このゲームはこう呼ばれた。

# ヘッドバスター

## GAME GEAR

この商品は、株式会社セガ・エンタープライゼスカ  
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



you-*ing* X サイヤ  
**MMS**

**NCS** 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)  
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時-18時

'91年2月



リアルファイティング・シミュレーション

# 本格戦闘競技、開始オン!

リアルファイティング・シミュレーションとは？

臨場感あふれる映像、迫力のステレオサウンド!

カラー液晶ゲームキアポータブルマシンだから可能になった、

スリリングな本格戦闘シーン!

いままでのシミュレーションゲームに飽きたらないゲーマーに贈る、

一発入魂企画!

これがリアルファイティング・シミュレーションだ!



# HEAD BUSTER

ヘッドバスター

発売予定

●価格 3,500円 (税別)



対戦ゲーム  
●1人でも遊べます



地球を救う2つの光が今、飛び立つ!!



# AERO BLASTERS

RAID UNIT  
TROUBLE SPECIALTY  
AERO BLASTERS  
RAID UNIT



91年1月末発売予定!

価格未定 4メガ ROM

- 人気アーケード・ゲームから完全移植!
- 二人同時プレイ可能!
- 変化に富んだスクロール!
- 豊富なパワー・アップ・アイテム!
- 卓越したグラフィック!
- シューティングでは類をみない巨大敵キャラ!
- 迫力あふれるステレオ・サウンド!

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** の使用を承諾したものです。

# KANEKO

**KANEKO Co., Ltd.**

〒177 東京都練馬区石神井台8-23-21  
TEL:03-921-9661 FAX:03-922-1753



FZ戦記

# アークシス

絶賛発売中!! CD●TOCT-5931(税込定価¥2,500)  
MT●TOTT-5931(税込定価¥2,200)

# 大戦略III'90 IMPERIAL FORCE AIR COMBAT

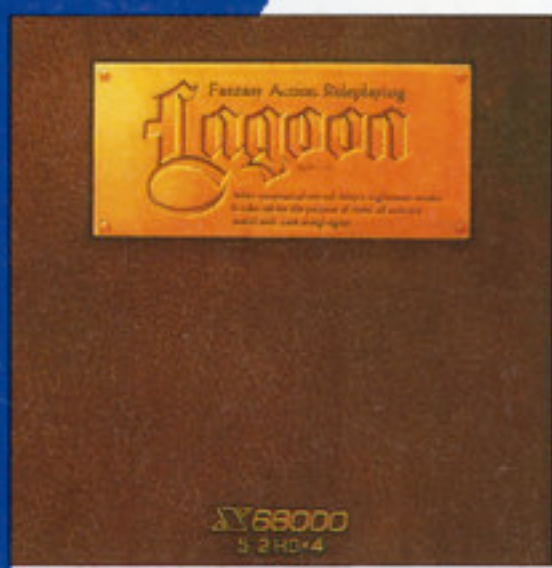
絶賛発売中!! CD●TOCT-5932(税込定価¥2,500)  
MT●TOTT-5932(税込定価¥2,200)

# グラナダ

12/12 ON SALE! CD●TOCT-5933(税込定価¥2,500)  
MT●TOTT-5933(税込定価¥2,200)

# ラグーン

12/12 ON SALE! CD●TOCT-5934(税込定価¥2,500)  
MT●TOTT-5934(税込定価¥2,200)



常識を超えたNEOアニメーションビデオ遂に登場!

# ヴァリスIII

絶賛発売中!! VC●TOVS-1097(税込定価¥3,500)  
カラー53分/ステレオ



東芝EMI・インヴィクタスレーベルよりCD・MT・VCで発売!  
'90のフィナーレを飾るスーパーセッション

プレイヤー達を魅了し熱中させた話題の名作が、早くもゲームミュージックとなり登場。  
あの感激が、あの興奮が華麗なサウンドとともに甦る。

新時代のアーティストの競演がキミを新たな感動へと誘う。

<CD/MT/VCのお問い合わせ先>

本社CD事業推進部…☎03(587)9005  
東京第1支店…☎03(844)7425

東京第2支店…☎03(843)3751代  
大阪支店…☎06(376)4961代

名古屋支店…☎052(221)8226代  
福岡支店…☎092(713)1251代

仙台支店…☎022(227)8211代  
札幌支店…☎011(205)5081代

東芝EMI株式会社



# POP BREAKER

ポップブレイカー

## GAME GEAR

この商品は株式会社セガ・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。



主人公は私、竹下由紀17才！  
ある日「FSWAT」が開発したフロー  
ティングタンク、ティアナに一目ぼし。  
その時から「FSWAT」入隊を夢見て  
いる普通の女子高生なの。



好みに合わせて自キャラをセレクト！  
私は右利きだから、右に砲塔のついて  
るやつのが使いやすいそうね。これによ  
って攻撃方法や難易度も変わってくるのよ。



カラー液晶のカラフルな画面構成！  
ゲーム画面はとってもカラフルなの。  
様々なトラップが待ち受ける全50面  
のステージをあなたはクリアするこ  
とができるかな？！

最新ソフト情報が聞ける  
インフォメーションダイヤル

0593-53-3611

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL. 0593(51)6482

## 「FSWAT・特殊部隊」選抜試験に挑め！

西暦1990年、世紀末真只中の5月、異変は始まり  
ました。

突然、各地の方言が強くなって会話がまるで成  
り立たなくなってしまうの。

事態を重く見た政府は、緊急会議を開いたのだ  
けれど、その間にも各県同士の抗争が相次いで、  
もう日本が内乱状態に陥っていくのは時間の  
問題でした。

技術者が原因究明に努めたところ、何者かの手  
によって日本各地にDAA(方言増幅装置)が設  
置されていることがわかったの。さっそく、そ  
のDAAの破壊を試みたのだけれど、従来の兵  
器ではまったく歯が立たなかった。そんな時、  
福岡県では女の子だけで構成された特殊部隊  
「FSWAT」を結成。もう現時点では「FSWAT」に  
すべてを託すしか術はなかったのね。「FSWAT」  
が開発したGCA(重力制御装置)を使用したフロ  
ーティングタンク、あこがれの「ティアナ」に乗る  
ために、私、竹下由紀は今熾烈な「FSWAT」の  
選抜試験に挑みます！

来春発売予定

3,800円(税別)

★元気にスタッフ募集中★  
●ゲームデザイナー ●音楽スタッフ  
●プログラマー(アセンブラが使える人)



NAMCOT

大容量のアーケード版より4面も多い  
豪華なステージ構成。さらにゲーム  
の展開いかんで、隠し3ステージ  
への分岐がある『マルチ  
ラウンドシステム』  
採用！

山賊の宝探し



デンジャラスシード

# Dangerous SEED

12月18日発売  
5,800円 (税別)

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

「遊ぶ」をフレイットする  
株式会社 ナムコ  
〒146 東京都大田区矢口2-1-21  
© NAMCO., ALL RIGHTS RESERVED





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、自社登録商標SEGA  
の使用を許諾したものです。



# Blade of the Behemoth

講談社総研©

発売元 講談社総研

〒102 東京都千代田区四番町4 TEL (03)237-1711(代表)

8メガROM・バッテリーバックアップ機能付き  
来・春・発・売・予・定



タイトルがアマテラス(仮称)改め、ブルーアルマナックに正式決定しました。

ブルーアルマナック

# Blue Almanac



文明をもつ星々の集まっている銀河連邦帝国。  
その礎を築いた偉大なる古代異星人の血をひく若者が一人。  
限りなき勇気をたずさえて、運命に導びかれた宇宙の戦士は、  
壮大な物語に今、足を踏み入れる。

# 浪漫創世紀

- ストーリーは完全オリジナルによる超本格的RPG
- フルアニメーションで繰り広げられる戦闘シーンは背景や地面、キャラなどが別々の動きをする、多重スクロールを採用。アクションゲームなみの大興奮。
- 魔法の呪文は音声合成によって実際に喋ってしまう。音の方も期待度100%。





# 燃える闘魂。



究極のベビーフェイス  
キューティー鈴木

メラメラ。

地獄の死刑執行人  
メガデス斉藤



キューティー鈴木の

## Ringside Angel

リングサイド インシエル

弱肉強食の女子プロレスマット界。  
必殺技をひっさげてその頂点に立つのは、  
キューティー鈴木か、メガデス斉藤か!?  
それとも別のレスラーか...?  
それはすべて、キミのオンナの心の好みと  
ゲームテクニックにかかっている。  
リアルタイムコマンドの採用で、  
スピード感あふれるゲーム展開。  
ビッグサイズのキャラクターが繰り出す  
ダイナミックなスペシャル技。  
場外乱闘までリアルに再現!  
いま、オンナの闘魂が、メラメラと燃え上がる。



12月12日(水)発売!  
6800円(税別)

▶アスミックテレホンサービス TEL.03-235-5902

**Asmik**  
株式会社アスミック  
〒162 東京都新宿区揚場町1-21





P35

## 最新ソフトをキャッチ・アップ! 新作スクランブル

- ブルーアルマナック●アリシア ドラグーン●レッスルボール
- ヴォルフィード●三国志列伝 乱世の英雄たち●バトルゴルファー唯
- 牛若丸三郎太物語●ワードナの森●ヴァリスIII●ラングリッサー●VERYTEX

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

### PART1

- まじかるハットのぶっとびターボ / 大冒険
- ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場

### PART2

- ジノーグ●AMBITION of CAESAR●究極タイガー
- クラックダウン●Hard Drivin'●スタークルーザー
- ミッドナイト レジスタンス

### PART3

- シャイニング&ザ・ダクネス●武者アレスタ●デンジャラスシード
- 斬〜夜叉円舞曲●GAIARES●HEVY UNIT
- スーパーエアールフ●エアロブラスターズ●バハムート戦記

別冊付録

## BEEP!メガドライブJr.第3号

ダライアスII / エレメンタル マスター攻略ガイド  
'90年末期待のSHT2本を完全紹介!!

特別企画

P65

## 池田貴族メガドライブ新春ぶちかましショー

特集

P89

## '90いく年くる年メガドライブ

メガドラソフトメーカー総出演で贈る――

好評企画

P49

## 熱血メガドライブ宣言

データイースト / 講談社経営総合研究所



P30 BEメガ・ニュース

P31 お買い得一本勝負BEメガ・ドッグレース

P54 サウンド倶楽部

P56 新・TVゲーム市場最前線 / ジャムおじさん

P58 メガドラデータランド

P62 奇想天外! 新マシン開発工房 / 阿木二百

P63 マニアの帝王 / 池田貴族

P64 TVモニターの裏からながめてみれば / 折原光治

P95 COMECOMEインフォメーション

P96 びーふるランド

P100 ビデオゲーム基板活用講座

P136 セガ・ゲーム図書館

P138 HYPERセガ

P141 BEEP / G.G.

P145 メガドラ裏技リーグ

P146 ザ・VG倶楽部

P150 BEメガ読者プレゼント



## 東京ドームにセガのエンターテイメントシステム登場!

都市型の総合エンターテイメント施設としてオープンする“BIG EGGプラザ”のカーニバルゾーンに、セガのハイテク・アプリケーションシステムを搭載したマシン「サイバードーム」と「CDDカート」、そしておなじみの「R-360」が、12月17日にいよいよ登場する。「サイバードーム」は、レーザーエフェクトシステムを採用した世

界初の体感ゲームで、レーザービームで敵を撃退するという未来型シューティングゲームだ。100インチ液晶プロジェクター3台をフルに使って登場する敵は、なんとも言えない迫力だ。「CDDカート」は、高感度カメラが映し出すフィールド上のドットを、電動カートに乗って取っていくというゲーム。まあ、“3Dパ

ックマン”といった感じかな。「R-360」は、自分が実際に乗っているかのようにシミュレートする、前後左右360度に回転する体感ゲーム。すでに、ゲームセンターで遊んだ人は多いと思うが、セガではオープンを記念して、読者の中から抽選で50名をオー

ブン同日12月17日に、入園および「サイバードーム」や「CDDカート」、そして「R-360」の試乗に無料で招待してくれるのだ。応募は往復ハガキに、〒144 東京都大田区羽田1-2-12株セガ・エンタープライゼス宣伝部BIG EGG係まで。平成2年12月11日必着。



レーザーエフェクトを採用したサイバードームのイメージイラスト。



CCDカートのきょう体。今までの体感ゲーム並みの大きさだ。



もうおなじみのR-360。実際に傾いているのがよく分かる。

## 連射装置付きのメガドラ専用パッド発売!

メガドラ専用の連射つきパッドが、2社から発売されることになったので、その性能について紹介しておこう。

白いボディと十字キーが特徴の「メガブラスター」は、連射装置とスロースイッチがついており、2,480円(税別)ですでに発売中だ。連射機能はもちろんA、B、Cボタンで独立して使うことができ、連射スピードは高速、低速の2段階切り替えになっている。

スロースイッチは、ゲーム中に使用するとポーズボタンを連続的にかけて、ゲームのスピードを遅くするというものだ。これはシューティングゲームの弾よけなどで効果を発揮するだろう。

パッケージにはエース電子の社名が入っているが、メガブラスターの販売元はタケルなので、問い合わせは下記の電話番号まで。(株)タケル 03-839-1013

こちらの株アスキー製「メガパッド」もメガブラスターと同じく、A、B、Cボタンの独立連射機能と、スローモーション機能がついている。

ただしこちらの場合、連射速度は一定のようだ。発売の予定はもう少し先の12月20日となっており、価格は2,980円と、メガブラスターより少し

高めだが、セガ製のアーケードパワースティックと同じようにLEDがついているので、パッドながらも高級感が感じられる。

ファミコンなどで十字キーになじんでいる人は、メガブラスターのほうが使いやすいと思うが、ボディカラーを本体に合わせたい人や、丸い方向キーが好きな人はこちらを選ぶといいだろう。

### メガブラスター

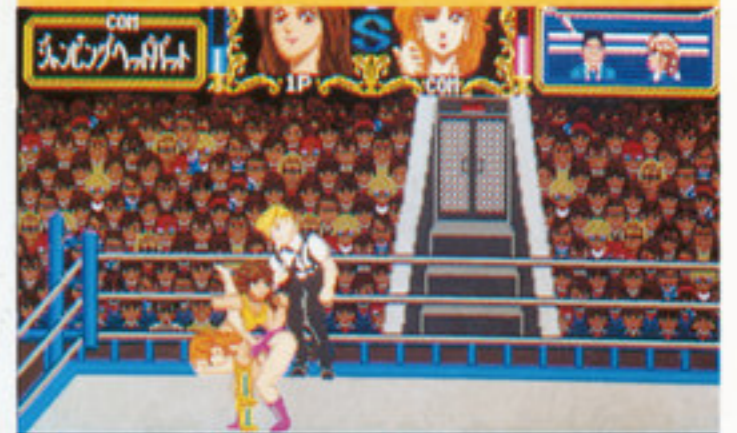


### メガパッド





キューティ鈴木の  
リングサイドエンジェル



アスミック 6,800円 SPT 4M

女子プロレス界一の美少女レスラーといわれるキューティ鈴木を起用したメガドライブ初のプロレスゲーム。華麗なアクションがウリ。

女子プロレスの実在のキャラクターが使えるというのは魅力なんだけど、絵が似てないんだよね。せつかく多彩な技が使えるんだから、もう少し悪役と善玉の絵にメリハリがあれば、のめりこめるのに。

7

プロレスゲームのつもりで買うと、想像と現実とのギャップに腰を抜かしたりしないように。操作性がイマイチなのはいただけじゃないが、いままでのスポーツものとは、明らかに違って

6

キャラクターの動きは非常にスムーズで、実際にプロレスの動きを良く研究しているのがわかる。ただしゲームとしては未完成と思えるほどバランスが悪い。はっきりいって鑑賞用のソフトだ。

6

題材に女子プロレスラーのキューティ鈴木を使うという試みは、マイナー視されがちなメガドライブの「ジャンル多様化」にはいいことだと思う。ゲーム自体のデキがもっと徹底してればいいのだが。

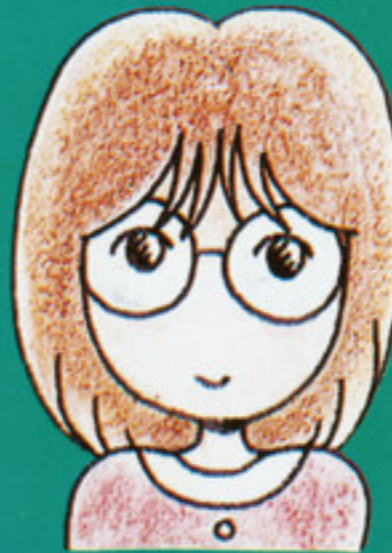
7



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。最終的な贈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



そろそろ年賀状の制作を始めました。プリオトゴッコで刷るんだけど、私は人一倍作業が遅いからいまから取りかからないと間に合わないの。ご希望の方には1枚千円で分けて差し上げますけどいかがですか？(冗談よっ!)

OLIX光治



買った方がいいが、ほとんど聞かなかったCDなんかを、まとめて友人にあげた。しかし聞かないCDの多いこと多いこと。こういう無駄な出費をなくせば、すごいモンが買えるのではないか、などという庶民的な考えに浸る私でした。

改造人間NONO



昨日、石神井公園でお花見する夢を見た。きっと心が春を求めているのだろう。冬は寒いから苦手なのさ。それとも内定を承諾し緩んだ気のせいかな？ いかん、気を引き締めて卒論を書かねば卒業できん。そうなりゃ就職もバアだよん。

ジャムおじさん



今月号から別のページで顔写真を出しているジャムおじさんです。32歳で子供も1人いるおじさんがゲームをするなんて、などと思うかもしれないけれど、今後もゲーム好きのみんなの参考になれるように努力しますので、よろしく。

BEEメガドライブツングレース

お買得一本勝負

年末ということもあって、今月はなんと12本もメガドライブソフトが発売される。今月は特に質の高いものが多く、どれを買おうか悩むんじゃないかな。そんな読者のみんなに伝えられるように、ただいま「ツングレース改造計画」を進行中だ。詳しいことは次号で発表するので、みんな期待して待っていてくれ。



## 2 枠

12月14日発売

### エレメンタル マスター



テクノソフト 6,800円 SHT 4M

テクノソフトの第4弾、ファンタジーをモチーフにしたシューティングゲーム。随所に新たな試みを感じられる意欲作。

わざわざ舞台設定をファンタジーにする意味は何？ 変なところで「サンダーフォース」シリーズをひきずっちゃてるような気がする。あと、常に後方にも気を配ってなきゃいけないのがキツイ。

7



わざと狙って雰囲気を変えてるんだろけど、個人的には以前のSFタッチのほうが好み。AV面では確実に進歩しているという半面、いまちゲームにのめり込めないかな、という気がするのも事実。

7



サンダー……とは毛色が異なり、ファンタジーをバックグラウンドにしたシューティング。設定とゲーム内容がうまくマッチしているあたりは、さすがテクノソフト。ただ少しやさしすぎるような……。

8



ファンタジーものにするという狙いや画面のハデさはいいのだが、操作方法などが慣れるまで大変で、おじさんにはムズカシすぎるように思う。続編(?)での改良を期待するといったところだろう

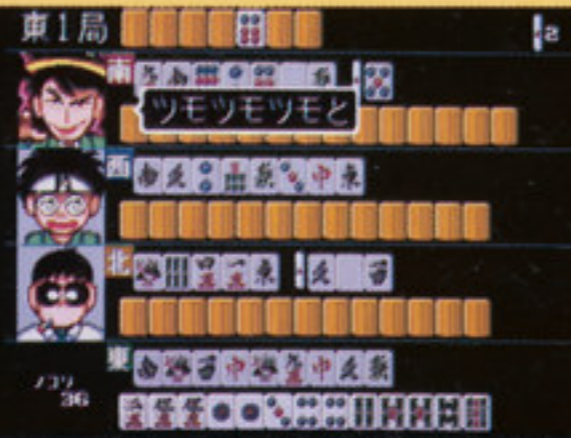
8



## 3 枠

12月14日発売

### 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 6,800円 TAB 4M

ゲームアーツ参入第1弾。片山まさゆきのキャラクターがそのままゲームに登場してしまう麻雀ゲーム。オリジナルモードもある。

原作のはちゃめちゃんな雰囲気やうまくゲームに生かしています。麻雀をあんまり知らない人でも楽しめるように色々なモードがついているのも嬉しい。ただコンピュータが強すぎるのがちょっと……。

7



正当な評価ではないけれど、私はいろいろな機種で遊んでいるので、少々飽きたみたい。他機種で、すでにこのゲームで遊んでいる人には、オススメしないけど。逆に遊んでなければ面白いかも。

6



パソコン版で大人気の麻雀。開発元が移植しただけあり、アルゴリズム的にも大きな違いは感じられない。しかしスピードが遅くなってしまったのは残念だ。原作を読んでいると感情移入できて良いよ。

7



もうこれは「いうことなし」の一言ですむと思う。夜中にコタツにでも入ってじっくりと楽しむには最適だろう。ゲームアーツさんにはこうした作品をもっともっと出してほしいとジャムおじさんは思う

9



## 4 枠

1月12日発売

### ゲイングラウンド



セガ 6,000円 ACT 4M

暴走したシステム内に閉じ込められた人達を救出する戦略性の高いアクションゲーム。豊富で個性的な味方キャラクターも魅力。

グラフィックは二重丸。私ってこういう色調が好きなのよねえ。ゲーム内容もなかなか渋い。ただ、マイキャラのスピードがちょっと遅いんだよね、これが。なかなか敵に当たらないのもヤダ。

7

アーケード版の、あの細かなグラフィックこそ再現できなかったものの、遊んだ感覚はかなり近いと思う。適度に頭を使うので、作戦がうまくいくと壮快。このへんはシミュレーション的でもある。

7



オリジナルにハマった人間には、絶対納得いかない移植。キャラクターの比率と画面の比率が変わったため、役に立たないキャラが増えてしまった。ゲームとしては楽しめるけども残念。

6



ジャムおじさんはこのゲームをビデオゲームのときにやりこんで、かなりハマったんだけど、このメガドライブ版のデキはそこそこの水準かなって感じがする。やったことがない人は結構楽しめるかも

8



## 5 枠

12月15日発売

### まじかるハットの ぶっとびターボ! 大冒険



セガ 4,800円 ACT 4M

テレビアニメでおなじみの「まじかるハット」を題材にしたセガお得意のアクションゲーム。魔王ジークから、7つの島を取り戻せ。

これはお子様向けゲームなんかじゃない! と絶対思うハードなアクションや、どっちにいったらいいのかわからないマップの構成など、見た目のかわいらしさにだまされると、ひどいめに会いそう。

6

キャラクターもののアクションを作るのはセガの十八番だけど、ゲーム自体のデキは昔からあんまり変わらないみたい。見た目がキレイで面白そうなのに、やってみるとイマイチのれないソフトかな。

6



絵はきれいで、グラフィックを見ている分には飽きない。しかし、プレイしてもあまりスッパリしない。やっぱりマリオを超えるアクションゲームはセガにはまだないのかなあ。

6



マークⅢ時代の「アレックスキッド」から、ほとんど進歩がない作品だ。ユーザー層を広げようというセガの意図はわかるが、難易度の高さなどは「ユーザーを無視しているのか」とすら思えるデキだ

5



\*「ゲイングラウンド」の発売日は1月12日に延期になりました。



# 6 枠

12月18日発売

## デンジャラスシード



ナムコ 5,800円 SHT 4M

ビデオゲームからの移植の縦スクロールシューティング。3機合体するマイシップのフォーメーションアタックが楽しい。

最初は「なかなかいいな」と思ったんだけど、先に進むにつれて飽きてきた。面ごとの変化が全くといっていいほどナイ！ そういえばグラフィックも平凡だし、なんだか目新しさに欠けるんだよね。

6

はっきり言ってこのゲーム、アーケード版もいまいち人気がなかったんだよね。とは言うものの、単純でわかりやすいルールは、シューティングが苦手な人でも遊べていいかも。ちょっと単調だけだね。

7

移植に際しては、ある程度の考慮がなされているものの、やっぱりデンジャラスシードという感じだ。ナムコには、もっと他にMDに移植してもらいたいソフトがたくさんあるのだから考慮してほしい。

6

見た目がなんとなく懐かしいゲームの感じがして、ちょっとひきつけられたけど、ゲーム自体はふつうのデキ。それにしても、いったいナムコはいつまでこうしたB級作品を出し続けるつもりなのだろうか

7

# 7 枠

12月20日発売

## クラックダウン



セガ 6,000円 ACT 4M

敵の研究施設に乗り込み、爆弾を設置して脱出するアクションゲーム。2人同時プレイ可能。細かいキャラの動きが2重丸。

画面の感じは小さいけれど、戦略性が高いから2人でやれば結構楽しい。スライムがカベを通り抜けて襲ってきたりするのも好きだな。でも、キャラが小さいぶん操作がツライから1人だときついかも。

7

ゲームのコンセプトが面白く、ビデオゲーム版が出たときは感心したゲーム。メガドライブ版に関しては、処理スピードの遅さが致命的欠陥になっている。これじゃせっかくのコンセプトもだいなし。

5

セガのビデオゲームの移植は真剣さが無い。オリジナルの良いところが全然再現されてないからだ。開発スタッフはもっとオリジナル版で遊んでもらいたい。この調子じゃ今後の移植も期待できないな。

6

小さいキャラクターがチマチマ動いてて、画面が地味だなというのが第一印象。2人プレイでやればそこそこ楽しめなくはないが、セガがこんなソフトを年末に出すというのは疑問に思わざるをえない

7

# 8 枠

12月20日発売

## ダライアスII



タイトー 8,900円 SHT 8M

大人気ビデオゲームの移植作。水棲動物をモチーフにしたユニークな敵キャラと派手なパワーアップがすごいシューティング。

パワーアップが、そして敵キャラのなめらかな動きが気持ちいい。やっぱりシューティングには爽快感がなくちゃね。ボスキャラのデザインがイマイチ地味なのを除けば、かなりイイ線いってると思う

9

全体的にチマチマしている。しかたないのかもしれないけど、もう少しなんとかならなかったかなあ。ラインスクロールなどの、いわゆる「見せ場」は残されているので、アーケードの雰囲気は伝わる。

7

僕はビデオ版をよく知りすぎているので、この迫力のなさには幻滅した。もともとが凄すぎるのでしかたがないのだが……。MDオリジナルのゲームと考えれば、9点をつけてもいいけどね。

7

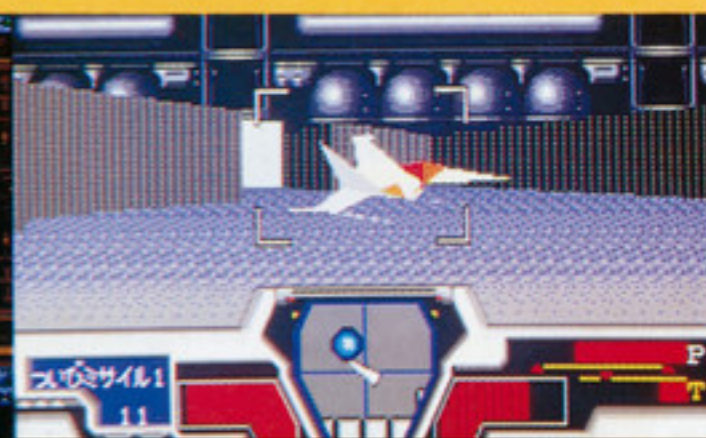
まずは「すばらしい」と素直に誉めたい作品だ。ユーザー本位で進められた企画が、名作を生み出したいい例だと思う。ゲームセンターでやったことがない人でも損はないから、ぜひプレイしてほしい

9

# 9 枠

12月21日発売

## スタークルーザー



メサイヤ(NCS) 7,300円 SHT 4M・BB

パソコンで大ヒットしたアドベンチャーゲームのメガドラ版。迫力の三次元処理で激しいドッグファイトが楽しめる。

アドベンチャー部分はわりと単調な感じだね。でも、3Dシューティングの臨場感は最高！ グラフィックがセコいなんで文句は言うべきではないでしょう。操作に慣れるのがちょっと大変かな。

7

ひさしぶりに気に入りました、ワタシは。X68000版を買って遊んでいたにもかかわらず、これは買います。「このデ」のゲームは好き嫌いがあるでしょうから、デモを見て判断してくださいませ。

8

悪く言えば一本道ストーリーのゲームだけど、ストーリーとシステムが完璧にマッチしている。プレイするほどにゲームの世界に引き込まれて行くぞ。ポリゴン処理も思ったより高速で良いね。

9

方向性がとても斬新で、非常に面白い作品だ。画面がややアライ感じがするが、4Mにしてはよくできた画面処理だ。冬休みに、じっくり腰を落ちつけて取り組みたくなる作品だといえる。

7



# 10 枠

12月21日発売

## Hard Drivin'



TEGEN/5,900円/RAC/2M

リアルな自動車走行を楽しめるドライブゲーム。スタントとハイスピードの2つのコースを選べる。ビデオゲームからの移植版。

私は運転免許をもっていないから、友達とよくこのゲームをして盛り上がっていたけど、これは本当によく移植されていると思うな。ゲーム性はあんまりないけど、たまの気晴らしにやるにはいいかも。

7



これを見たとき、メガドライブでもここまでできるのか、っていう意味で驚いた。けど、肝心のゲームは、思ったより早く飽きてしまうかもしれない。やはり車ものは、ハンドルで遊びたい。無理かな。

7



ポリゴナイザーと比べれば処理は荒いが、ゲーム性の移植度は◎。実車感覚なので、ドライブゲームに慣れた人にはつまらないだろうが、こういったものこそ本当に遊べるゲームなのである。

9



まさにビデオゲーム版そのもののデキだ。単なるドライブシミュレーターといったゲーム内容を考えると、好き嫌いがはっきりとでるだろうが、やりこんだ人にとっては最高の移植度に仕上がっている。

8



# 11 枠

12月22日発売

## ガイアレス



日本テレネット/8,400円/SHT/8M

8Mの大容量をフルに活かした横スクロールシューティング。学習能力をもつWOZ等、斬新なアイデアが光る。

とっても画面がきれいで驚き。学習能力を持つオプションというアイデアも画期的ね。でも難易度が高すぎるのよねえ。私は相当ストレスたまっちゃった。あー胃に悪いわ。キリキリ。

7

パワーアップのシステムが、それなりに斬新で感心させられた。でも思ったほど効果的な仕掛けがないのが残念。せっかくだろいいアイデアなのに。ツメが甘いみたい。ゲームはかなり難しくって初心者にはムリ。

6

ビジュアルのほうで、相当量のメモリを使っているが、ゲームバランスのほうがよくないの損をしていると思う。とくに、死んだらもとに戻されるのは、とても頭にきてしょうがない。

6

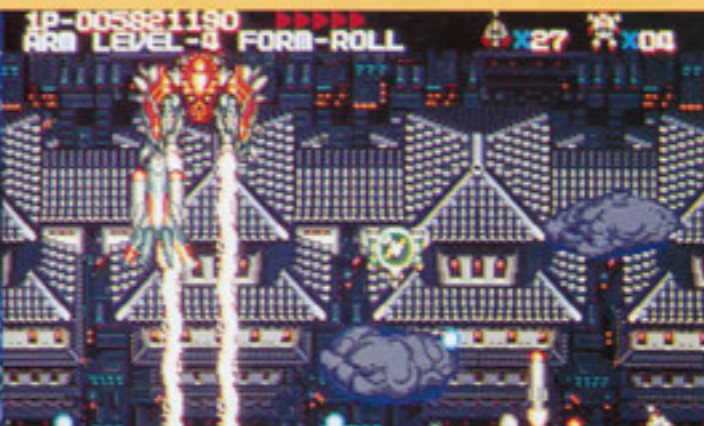
結構難しいけれど、戦略的な「WOZ」などの要素には新しさが感じられ評価できる。各ボスの登場のしかたも、カッコイイので一度は見たい。ただおじさんには、やっぱり難しいと思うな。

8

# 12 枠

12月21日発売

## 武者アレスタ



東亜プラン/6,800円/SHT/4M

バリバリのシューティングで有名なコンパイル製のシューティング。登場するキャラクターがすべて和風の設定にされた異色作品。

戦国日本をモチーフにしたのはいいけど、メカメカしすぎて少々腰砕け。でも他の部分は、インパクトが強く水準以上だよ。パッドでプレイするには、ちょっとハードなゲームかも。

8

またまたコンパイル社らしい作品。この会社の縦スクロールシューティングを初めて遊ぶ人には面白いと思う。ただこのタイプのゲームにも、そろそろ飽きてきている人、多いんじゃないかなあ。

6

久々のコンパイル系シューティング。とにかくハデなのが良。撃って撃って撃ちまくるので爽快感も満たされるぞ。そんなに難易度も高くないし、疑似的な拡大縮小も結構なめらかでカッコイイ。

8

これはいいよ。非常に面白い。単純に撃ちまくって爽快感が気持ちになるというコンパイル系のノリがわかる人なら、絶対に「買い」だといえるソフトだ。キャラの動きもすごく考えてあり感心した。

9



今月は本数が多くて大変だけど、8枠と12枠のシューティングはまずキープ。それと3枠、9枠、10枠もそれぞれの好みで買えば、損はしないデキだよ。去年に比べれば、メガドラもすごく充実したけど、セガが弱いのが気になるな。

まず文句なしに気に入ったのが9枠。デモを見るだけでも満足できるので、みんな必ず見ること(笑)。シューティングが好き人には、12枠もいいかもしれない。このへんは自分の趣味に合わせた購入をしてちょーだませ。

今月はいっぱいありすぎて大変だったぞ。おかげで文章も支離滅裂だ。ポリゴン処理を駆使したゲームが2本あるが、面白いことに方向性が全然違う。特に9枠はパソコン版以上の完成度なので、遊んだことがある人でもやってみては。

今月はいままで始めて以来、いちばん多い本数が集まった。しかも、レベルの高いソフトが多いのでおじさんはうれしすぎだ。ということで、今月は8枠を筆頭に3枠、9枠、12枠が買い、10枠もキープかな。



最新ソフトをキャッチ・アップ!

## 新作スクランブル

Blue Almanac  
アリスア ドラグーン  
レスルボール  
ヴォルフィード

三国志列伝 乱世の英雄たち  
バトルゴルファー唯  
牛若丸三郎太物語  
ワードナの森 SPECIAL

ラングリッサー  
ヴェリテックス

### Blue Almanac

●講談社総研/4月発売/価格未定/RPG



先月の「新作スクランブル」で「アマテラス(仮称)」と紹介した講談社総研のPRGが、「Blue Almanac(ブルーアルマナック)」という、正式タイトルに決定したのだ。今回はサラッとして紹介できなかったが、今回は魔法関係をちょっと教えちゃおう。

魔法には、風、火、無、水の全部で4つのシンボルがあり、いろんなシンボルを合わせることで魔法がさまざまに変化する。同じシンボルを含んでいても掛け合わせる順序によって魔法が違うので、全部で40種類の魔法があるのだ。たとえば、「火、水」の組み合わせは「ガロウ」という酸の雨を降らせる



ふふふ。オジさんが  
い〜とこころに  
連れてってあげよう

無系コスモフォース(魔法)の「グロウ」のように死神が現れて、敵を死の世界に連れさってしまう魔法だが、成功率は低い

### STORY



### 銀河を舞台にした、壮大なRPG登場!

銀河系を舞台に、繰り広げられる冒険の数々。少年はさまざまな試練を乗り越え、大人へと変わっていくのであった……。

銀河系で文明をもつ星々が集まって構成された銀河連邦帝国。その基礎を築いたオノト人は、すばらしい技術力をもっていて、銀河連邦帝国を取り仕切っていた。

そんなある日、突然1つの重大な事件が発生した。テラ人の惑星調査船が、約6500年前の古代異星人の宇宙船を発見したのだ。なんと驚くことに、彼ら古代異星人は、オノト人並の技術力をもっていたのだ。そのショッキングな事件はたちまち銀河系全般に広まった。

そのことを知った凶悪なラダン人は、古代異星人の宇宙船とその発見地点を知っているテラ人の惑星調査船を巡り、熾烈な戦いを繰り広げていった。そして16年が過ぎ、戦いは一時停戦したように見えたが……。

ここに1人の少年がいた。彼こそ、テラ人の惑星調査船の唯一の生き残りの人物であった。16年たったいま、またもや彼は大きな運命の渦に飲み込まれるとは、まだ彼は知るよしもなかった……。

敵1人に効く魔法だが、「水、火」の組み合わせの「ラゴウ」は、毒を消すという味方1人に効く魔法なのだ。ちなみに魔法レベルは3段階にアップする。次号では、全般的にもっと詳しく紹介するので、楽しみにしてくれ!



ピンピンとムチで攻撃する女戦士。ひいー痛そうだなあ!



しまった!バックアタックを受けてしまった

### 戦闘シーンもバツチリ!



この戦闘シーンはモンスターが動いていないが、もちろん主人公たちもフルアニメーションするぞ!



まず、まん中の敵が動きました!どうやら標的は主人公だ!



攻撃を受ける主人公。モンスターなんか、さっさとやっつけよう!



# アリシア ドラグーン

●ゲームアーツ / 来春発売予定 / 価格未定 / SHT



ゲームアーツ参入第2弾は、この「アリシア ドラグーン」。ファンタジーワールドを舞台とした、8方向スクロールシューティングゲームだ。ゲームシステムは、以前にPC-88などのパソコンで大ヒットした「テグサー」のシステムを、メガドラ用に改良しアレンジしている。

ステージは全部で13。すべてのステージが、しっかりとしたストーリーでつながっているので、各ステージごとにクリア条件が異なっている。ステージ最後に登場する大ボスを倒してクリアといったような、単調な戦闘の繰り返しというわけではないので、ステージごとに新鮮な気分でプレイできるぞ。そのストーリーは次のとおりだ。

—アリシアは、知を司るヴラフマの館に生まれ、バシャナ神を崇拝する電術師として育てられた。電術師とは、邪悪な怪物サヴァと戦う戦士のことである。サヴァには、特定の姿というものがなく、一見ではわからないのだが、ただ人間を殺すことだけを目的としている怪物なのだ。サヴァは剣や槍といった武器では倒すことができないのだが、唯一稲妻だけを恐れる。そのためにも電術師の稲妻が必要なのだ。天性に電術師の稲妻をもつアリシアは、サヴァを倒すために技を次々と会得していった。

その頃、野心に満ちた術師がいた。名はドルガー。サヴァを操る術を身につけ、人々を支配しようと秘かにもくろんでいる男だった。彼は、アリシアの師匠であるリーマを殺し、最強のサヴァであるマンドマルの封印を解くための鍵を奪って逃げていった。

それを知ったアリシアは、マンドマルの復活を阻止するため、マンドマルが封印されている神殿へと向うことにしたが、その遠征についていく人は誰1人としていなかった。しかし、彼女がヴラフマの館で友として育ててきた怪物たちは、彼女とともに戦う決心をしてくれたのだ——と、こんな感じでゲームは始まっていくのだ。

アリシアの攻撃方法は、稲妻と、シールドの役目もしてくれる火の玉。どちらも自動的に敵のいる方向に発射してくれるようになっている。敵と同じ軸に並んで攻撃するという必要がないので、普通のアクションゲームよりはずっと楽に攻撃できるのだ。

さらに、プレイヤーを助けて一緒に攻撃をしてくれる「オプションモンスター」を登場させることができるのも、このゲームの魅力。このオプションモンスターは、全部で8匹。攻撃をしてくれるものや、プレイヤーを防御



溶岩洞窟面を進むアリシア。溶岩洞窟は、ステージ9に用意されている。

## これこそ本当のバリバリアクション!?

8匹のモンスターをお供に連れ、電術娘アリシアが繰り広げる電撃バリバリのシューティングゲームなのだ!



こちらは、ステージ8の鐘乳洞窟のシーン。水の流れがなかなか、キレイ。

するもの、プレイヤーをパワーアップさせるものの3種類に分かれている。たとえば、「ファイアドラゴン」は、口から炎を吐いて攻撃するし、「フォローゼル」はプレイヤーの盾になって敵の弾をさえぎる。そして「フェアリー」はプレイヤーの稲妻の攻撃力を2倍にしてくれるのだ。また、このモンスターたちはゲームを進めていくにつれて攻撃力・防御力などがパワーアップするようになっている。しかも、パスワードで記録できるようになっているので非常に便利なのだ。ただし、オプションとはいえ、モンスターは生き物。ある程度攻撃を受ければ死んでしまうぞ。

また、グラフィックとストーリーの監修に「トップをねらえ!」のアニメーションでおなじみの、株ガイナックスが提携している。グラフィックもヒジョーに楽しみなのだ。



しゃがんで身をかわす、進むアリシア。アニメバターンも豊富。

## 特別ふるく

## アリシアちゃんポーズ集

多彩な動きをするアリシア。その動きのほんの一部を紹介しよう。しかし、けっこうアブナイ格好してると思うのは私だけでしょうか。





# レススルボール

●ナムコ/発売日未定/価格未定/SPT

近未来的スポーツゲームと銘うつ「レススルボール」は、ルール無用の超過激なスポーツゲーム。サッカーとアメリカンフットボールがベースになっているが、ほかにもいろいろな格闘技がごちゃ混ぜになっているという、ちょっと変わり種のスポーツゲームだ。

1チーム11人制で、チームは全部で8チームある。試合形式はリーグ戦方式で、1試合は4つのクォーターに分けられている。相手

# ルール無用の異種格闘技スポーツゲーム

“なんでもアリ”が基本ルール!? 近未来派スポーツゲーム「レススルボール」は、超カゲキなスポーツゲームなのだ!

のゴールにボールを当てるか、あるいは持つていけば、めでたく得点となる。と、ここまで聞くといたって普通のスポーツゲームのようだが、この「レススルボール」は、そのゴールまでボールを運んでいく方法がちょっと違う。なんと、相手チームの選手をぶちのめしていき、ゴールまでつっ走れ! という、乱闘試合が当り前のゲームなのだ。

ぶちのめしかたには、ドロップキックやク

ロスチョップなど全部で15種類ある。また、相手に与えるダメージも、体格(選手には重量級と軽量級の2タイプがある)や力をためている時間(ボタンを押している長さ)によって、4段階に分かれているのだ。

ぶちのめしたときの瞬間が、スカッと爽快にさせてくれる「レススルボール」。もちろん2プレイ対戦も可能なので、かなり燃えるスポーツゲームになること請け合いです!



はっけよい

## KICK OFF!



めこった



スクランブル警告が出たら試合開始だ。さあさあ、みんなちゃんと一列に並んで、見やってみやってみ。



両チームの攻撃陣5人が、フィールド中央に浮き上がったボールを奪い合う。寝ている人はすでにぶちのめされた選手。



ボールを受けたゴールキーパーに一発リアート! 普通の試合じゃ考えられない光景だよな、これって。



でたっ! 必殺技“赤いシュート”だ。この技は最大のパワーのシュートで、触れると敵味方関係なくダメージを食らう。



ペナルティー画面。相手側フォワード3人の誰かが、ペナルティーキックをする。さて、どいつが蹴るかな?



各クォーター終了時に登場するレススルガール。「ハ〜イ、お疲れ様。このあともガンバッテね!」と声も聞けたらなあ。

勝利宣言!  
サインはV



ワーハッハッハ

余裕のVサイン。どうやら白チームの“ジャパン カラテ スラッシャーズ”が勝ったようだ。え、上の写真では何チームも出場してるって? まあ、こまかいことは気にせずに。

液晶ゲーム  
「ちびまる子ちゃんのおかしでピーヒャララ」

あたしゃ幸せだよお〜



3名様にプレゼント

おなじみのまるちゃんが、落ちてくるリンゴやアイスクリームを受け止めるという液晶ゲーム、「ちびまる子ちゃん おかしでピーヒャララ」(定価2480円、12月15日発売)を、なんと3名の読者にプレゼントするぞ。ほしい人はBEメガ編集部、「ちびまる子」プレゼント係あてまで送ってちょうだい。





# ヴォルフィード

●タイトル / 1月25日発売予定 / 4,900円 / ACT

現在も根強い人気を誇り、ゲームセンターでもよく見かける「ヴォルフィード」がメガドラにも登場することになった。

すでにヴォルフィードはPCエンジンでも発売されているが、今回紹介するメガドラ版は単なる移植だけでなく、3つのモードで遊べるのだ。

3つのモードとは、アーケード版に忠実な移植の「Aモード」、PCエンジン版と同じル

ールの「Pモード」、懐かしの「クイックス」と同じルールの「Qモード」のことだが、モードによるゲームの違いは、あとで説明することにしよう。

その他の大きな特徴は、フィールドが画面をフルに活用したワイドなサイズになっていることだろう。

PCエンジン版では画面の右にスコアや残機などの表示していたため、フィールドが正

## 99.9%のエクスタシー

メガドラで快進撃を続けるタイトーの、ビデオゲームからの移植だ。誰でも気軽にプレイできる陣取りゲームだぞ。

方形に近くなり、少しせまい感じを受けていたが、メガドラ版はスコアなどを上部に表示しているので気持ちいいほど広々しているのだ。

このおかげで、親玉キャラが大きく表示され、迫力のあるゲームに仕上がっている。もちろんBGMや効果音などもメガドラならではのきれいな音色なので、ビデオゲーム版と比べても遜色はないぞ。

## 75%以上の面積を囲めばステージクリア!

ここで「ヴォルフィード」の基本ルールを説明しよう。まず固定されたフィールドの中には、親玉とザコキャラ、そして自機がいる。

自機はグリーンライン上（最初はフィールドの外周すべて）にいるときはシールドを張っているの、敵に触れてもミスにはならない。しかしこのままではステージクリアが

できないので、Aボタンを押しながらフィールドに向かって進んでみよう。すると自機がオレンジ色のラインを引きながら移動できるのが分かるだろう。

ただしこの間はシールドが消滅し、敵が自機やオレンジラインに触れるとミスになってしまうので、適当な場所でグリーンラインに

折り返そう。うまくいくとオレンジラインで囲った部分が塗りつぶされ、得点が加算されるぞ。こうして最終的にフィールドの75%以上を囲めば、敵がすべて爆発してステージクリアとなる。まあ、とにかく1度やってみればすぐに分かると思うけどね。



敵が離れているときに囲もう。



せまくなると親玉は縮小していく。



最初の脅威はどこへやら……。



囲んだ部分からは次の面が見える。



クリアした瞬間。爆発音が気持ちいい。

## モードによって異なるルール

### Aモード

Aモードはアーケード版と同じルールになっている。その特徴は以下のとおりだ。

- 自機がオレンジラインを戻れる。
- アイテムブロックの中身がランダム。
- オレンジラインを引いたまま停止するとヴァルヴォアが飛来する。(触れるとミス)
- 制限時間が切れるとヴァルヴォア(永久パターン防止用)が自機に向かって飛来する。



敵がオレンジラインに触れるとスパークが追ってくる。しかし自機に追いつく前に囲み終えれば助かるのだ。

### Pモード

これはPCエンジン版と同じ。ルールは……。

- 敵がオレンジラインに触れると自機は即死してしまう。(Aモードは助かる場合あり)
- アイテムブロックの中身が毎回同じ。
- 制限時間が切れるとグリーンライン上をブルースパークが追いかけてくる。
- オレンジラインを引いたまま停止するとレッドスパークが出現、追尾してくる。



停止しているとレッドスパークが出現し、ゆっくりと追いかけてくる。再び移動を始めるると消滅するぞ。

### Qモード

これはクイックスとルールが同じ。初心者には遊びやすいだろう。なぜなら……。

- ザコ、アイテムブロックが出現しない。
- Cボタンを押すとオレンジラインを引くスピードがアップ。
- オレンジラインを引いたまま停止するとレッドスパークが出現。
- 制限時間が切れるとブルースパークが出現。

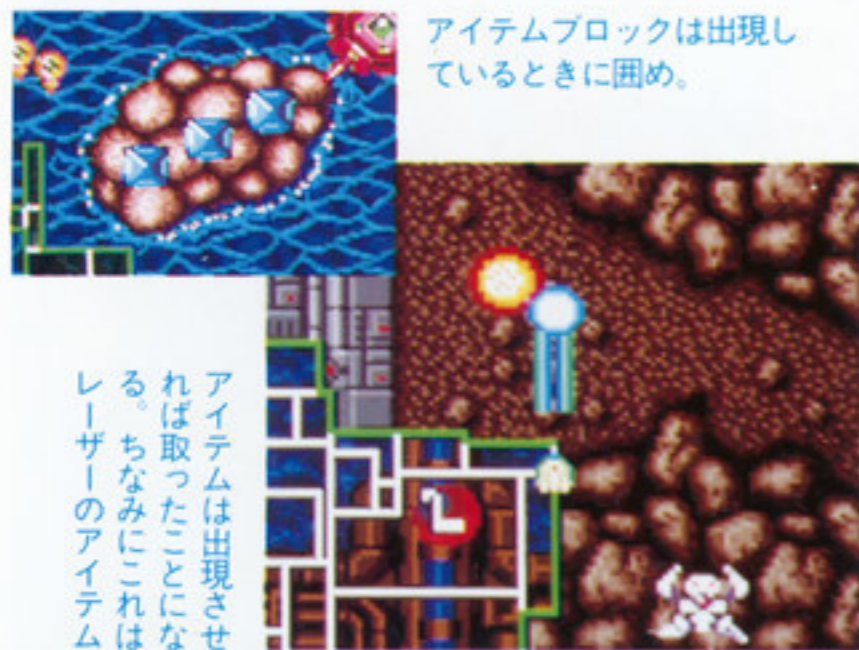


ザコがないし、速く移動できるので、初心者向けだ。ただしオレンジラインに触れると即死してしまう。



## アイテムブロック

AとPのモードで出現と消滅を繰り返しているアイテムブロックを囲むと、アイテムが出ることがある。運がよければ敵の動きを一時停止したり、自機からレーザーを発射できたりするが、これらはブロックが出現しているときに囲まないと入手できないから注意。



アイテムブロックは出現しているときに囲め。

アイテムは出現させれば取ったことになり。ちなみにこれはレーザーのアイテム。

## 99.9%ボーナスを狙え!

このゲームは普通に囲んでいるだけでもクリアはできるが、うまくやればフィールドを99.9%も囲むことができるのだ。しかもボーナス得点が50万点も入るので、最初のステージだけでも自機を一気に増やせるぞ。

99.9%ボーナスを狙う場合には、あまり面積を多く囲まないようにしながら、まず親玉と

ザコを仕切ろう(ザコは破壊してもいい)。

それから親玉のいるフィールドに細い路地を作って、小さくなった親玉を追い込み、少しだけ隙間を残して路地の出口をふさごう。

それで親玉が出てこれなくなったら、もうほとんど成功したも同然。あとはタイミングを見はからってとどめを刺してやるだけだ。



親玉をせまい場所に閉じ込めると、自機と同じくらいの大きさになってしまう。



親玉が停止した瞬間に囲んだ。見よ! この99.9%表示を!



50万点のボーナスが入り、自機もドンと増える。1度やったらやみつきになるぞ。

## 各ステージには親玉キャラが生息

### ステージ1



多関節の巨大なへビかな? メガドラ版はなめらかな移動をするぞ。

### ステージ2



親玉はときどき停止して、斜め4方向にミサイルを発射する。

### ステージ3



大きな手が閉じたり開いたりして自機を襲う。

### ステージ4



こいつは姿を消してワープすることもあるぞ。

### ステージ5



ここまで来るとザコのスピードも上がっているので注意したい。

### ステージ6



放射状に発射されるミサイルは弾道を見切ってしまう。

### ステージ7



うひゃー、レーザーを発射する親玉もいるなんて。

### ステージ8



体が長く、速度も上がっているが、ザコが登場しないので大丈夫か?

### ステージ9



ステージ2の親玉とザコがパワーアップして再登場だ。



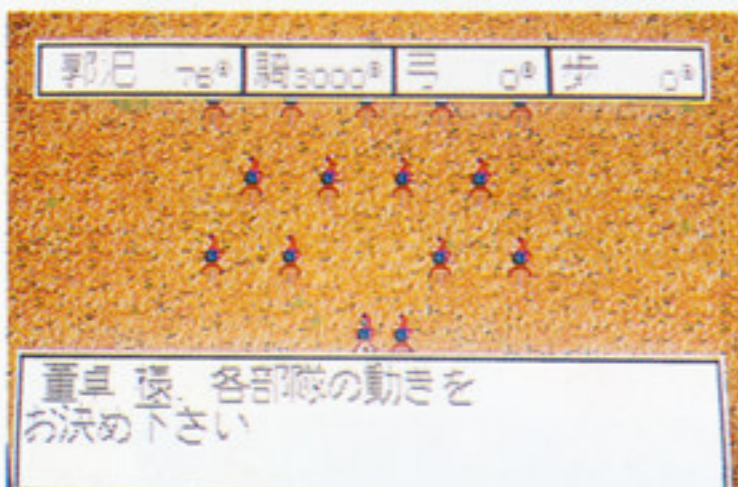
# 三国志列伝 乱世の英雄たち

●セガ/3月発売予定/価格未定



お待たせ、「三国志列伝 乱世の英雄たち」の続報だ。三国志を題材にしたゲームといえばシミュレーションの定番。しかし11月号でも紹介したとおり、この「三国志列伝」はまったくのセガオリジナルゲームなのだ。当初の予定よりかなり発売が遅れているようだが、その全貌は、徐々に明らかになりつつある。今回は、その戦闘システムを中心に紹介していこう。

この三国志列伝は新世代のシミュレーションらしく、ヘックスなしのいわゆるノーラインマップを採用している。そしてなよりの特徴は、戦闘はシステムだろう。戦闘は敵味方にターンをこなしていく従来の方式と異なる



部隊ごとに細かい指示が与えられるシステムもワリの一つだ。

り部隊どうしぶつかりあえば、リアルタイムで進んでいくというユニークなものだ。各武将の部隊編成も騎兵や弓兵、歩兵といったぐあいに1名単位で振り分けられるし、戦闘中も自由に陣形や移動目標を変更することができる。とにかく何から何まで細かい要素がリアルタイムで処理されていくのだ。しかも部隊の大将どうしが遭遇すると別モードに変わり、プレイヤーが実際に味方の大将を操るアクション画面となる。じっくりと思考シミュレーションを楽しみたい人には、どうかな？と思ってしまうが、アクション画面でのグラフィックは、キャラもデカく迫力満点だ。

ほかの画面の印象は（まだ開発中の画面だが）ちょっと地味に見えるが、パラメータやシステムの細かさはタダ者ではないと見た！この「三国志列伝 乱世の英雄たち」、セガでも発売まで、さらに改良を重ねていくとのこと。



武器を誰に与えますか？

武器引渡し時のグラフィック。個性のある武器がそろっている。

悠々の歴史を秘めた中国大陸を移動していく。なかなか風情があるね。



# 武勇と知略で乱世を生き抜け!

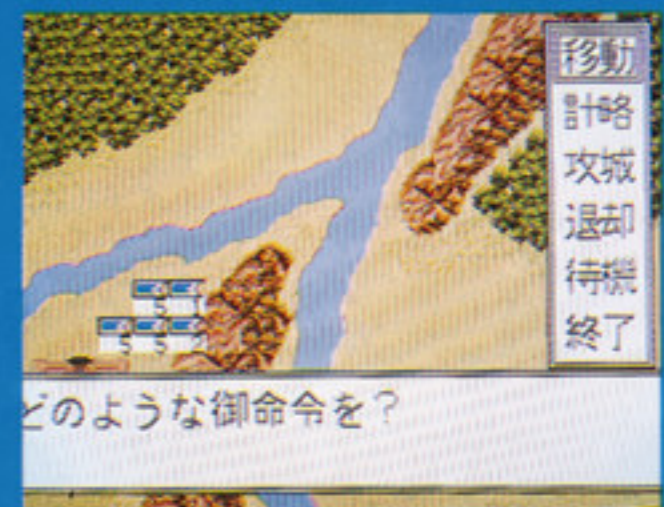
読者の期待も高い三国志列伝。発売は少し遅れているようだけど、そのゲームシステムは、細心にして大胆なのだ!

## 豪傑たちの戦いはひと味違うぞ!

三国志列伝の戦闘システムは、細心かつ大胆。すさまじく細かい指示も与えられるし、大胆なアクションモードの大將戦もフィーチャーされているのだ。

## 志 武将を選び部隊を展開!

まず各部隊をマップ上に配置し、各部隊の移動目標をカーソルで指定する。指示を受けた部隊は自動的に目標へ向かい、敵部隊と出会うと戦闘発生!



どのような御命令を？

この画面で移動コマンドを指示してみる。



カーソルで、各部隊の移動目標を指定していく。

## 武力だけでは生き残れないシビアな時代

「三国志列伝」は、行軍や戦闘以外の行動も勝敗に重要な影響を与える。特に外交などは



董卓「それでは行ってまいります」

他の武将と同盟を組むことができる。交渉に当たらせる人物をまず決める。ウィンドウが、開いてグラフィックが表示される。



董卓「申し訳ありません 同盟は失敗いたしました」

残念ながら同盟は、失敗してしまっ。移動中の武将がマップ上で馬に乗った形で標示されるのが、なかなかのどかいい味出してる。

重要だ。同盟、暗殺、貢ぎ物などいろいろなコマンドが用意されている。こうしたコマン



賈詡「それでは武安国を暗殺してまいります」

刺客を放って相手の武将を暗殺、なんてこともできる。血だまりに倒れるグラフィックがけっこう不気味な雰囲気。



しかし、これまた失敗してしまっ。なかなか暗殺は成功しないのだ。マップ上を馬に乗って、とほとほ引き返す姿がナサケナイ。

ドや、グラフィックの演出もシミュレーションファンにとってはうれしいかぎり。



徐栄「私にお任せください」

耳元でささやくように何んことを密談する二人。このシーンのグラフィックは、ちゃんと目ハチ、口ハクするアニメーション。



貢物の量をお決め下さい

他の武将に貢ぎ物を与えて友好度を上げることもできる。その場合、もちろん貢ぎ物の量を設定することもできる。



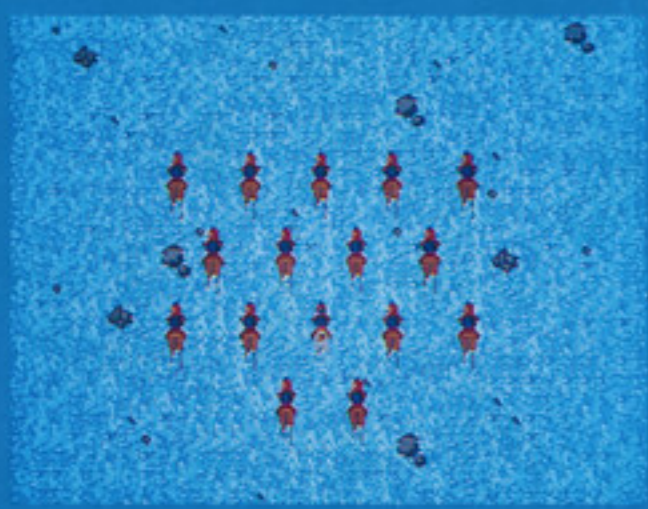
### 弐 そして敵部隊と遭遇!

敵部隊と出会うと戦闘画面に突入。まず最初に各ユニット陣を入力する。放っておけば、オートで進行するが、この戦闘画面中も陣形や各ユニットに移動目標や攻撃目標を指定できる。すさまじく細かいシステムだ。

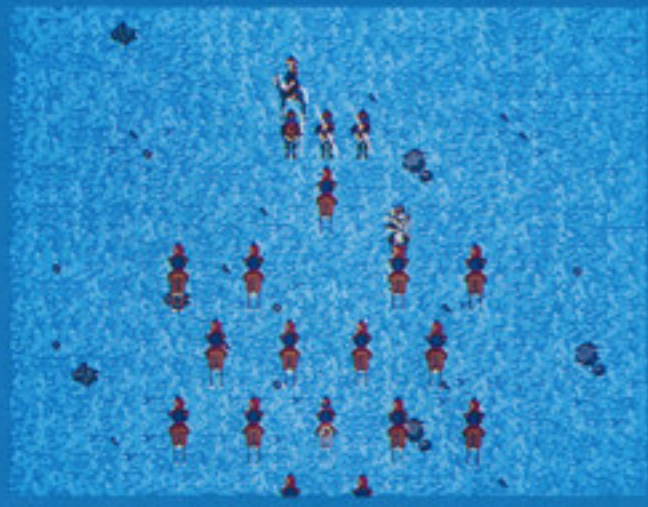


尹楷の部隊が敵と戦闘状態に入りました!!

移動中の部隊が敵部隊と出会うと戦闘画面へ



画面は、戦闘モードへ。この状態でリアルタイムで行われる戦闘。もう各ユニットに指示を与えられる。



リアルタイムで行われる戦闘。もう各ユニットに指示を与えられる。

### 参 大将はACTモード!

戦闘モード中最大の見せ場がこの大将戦だ。大将どうしがぶつかり、いきなりアクションモードに! このへんもほかに例を見ない異色な演出。相手の大将を倒せば自軍が不利な状態でも一撃で勝利をつかむことができるぞ。



武器をお選び下さい? けん やり たち

まず、武力を揃え、武器数値が少なくても強力な武器を使いこなせないと戦いの前に差を付ける。さすが中国礼儀は正しいぜ。



わしの?は尹楷! いざ勝?じゃ!!

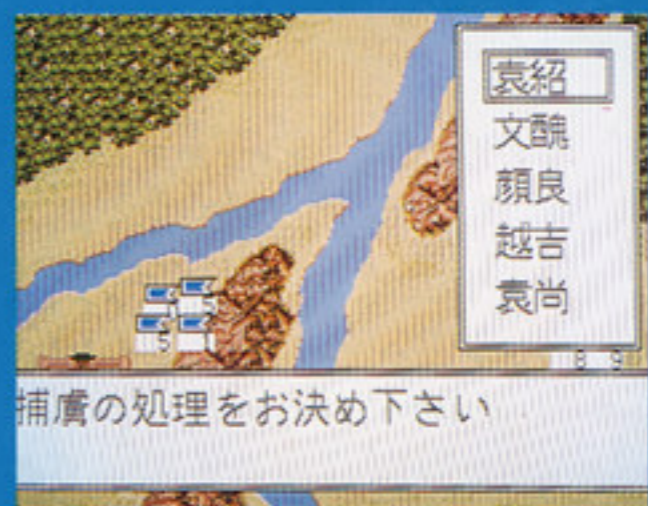
戦いの前に差を付ける。さすが中国礼儀は正しいぜ。



尹楷 郭汜

### 四 勝負の後、天命に従う

戦いに負けた部隊の生き残りは、捕虜となる。勝者は、"捕虜を斬首(首切りだね)" "放逐" "登用" の3つのなかから処置を選ぶ。優秀な武将は登用し自軍に組み込もう。斬首を言い渡された武将は、無念の涙を飲んで死んでいく。



捕虜の処理をお決め下さい

戦いに勝利すると、捕虜の処理がはじまる



捕虜の処理をお決め下さい

これは、また開発中の画面。3つの命を助けられなかった武将。親切にいつまで自軍に留まるか?



張済「お心遣い有り難うございます」

3つの命を助けられなかった武将。親切にいつまで自軍に留まるか?

## バトルゴルフアー唯

●セガ / 2月下旬発売 / 6,000円 / SPT&ADV



「ギル・カントリークラウ... いくしがいい!」

いくしがいい! っていうのはわかるけど、でっけえろだなあ

アドベンチャーゴルフゲーム「バトルゴルフアー唯」の最新情報だ。

発売がかなり遅れているのは、徹底的な改良と、ビジュアルグラフィックの強化が行われているということなので、もう少し待っていてほしい。

## 戦う美少女ゴルファー!

アドベンチャーモードが特徴の、美少女ゴルフゲーム(?)。唯を襲うとんでもない刺客が次々登場!

謎の組織「ダークハザード」にバトルゴルフアーとして改造された水原唯は、消息不明の友人を探して、単身組織に立ち向かっていく。各ラウンドで敵の刺客とマッチプレイで戦い、勝利することによって経験値とクレジットを得て、レベルが上がるというシステムに変わりはなく。

レベルが上がると数々の秘技が使えるようになるのだが、刺客のなかにも秘技をもっているものがあるので確実にレベルアップしていこう。

そんなわけで、期待している人はもうしばし待たれいっ!!



実際のプレイは、まっとうなゴルフゲームなのだ。

わたしはホシじゃないっつーの! やっぱ自動車会社の社長の息子?



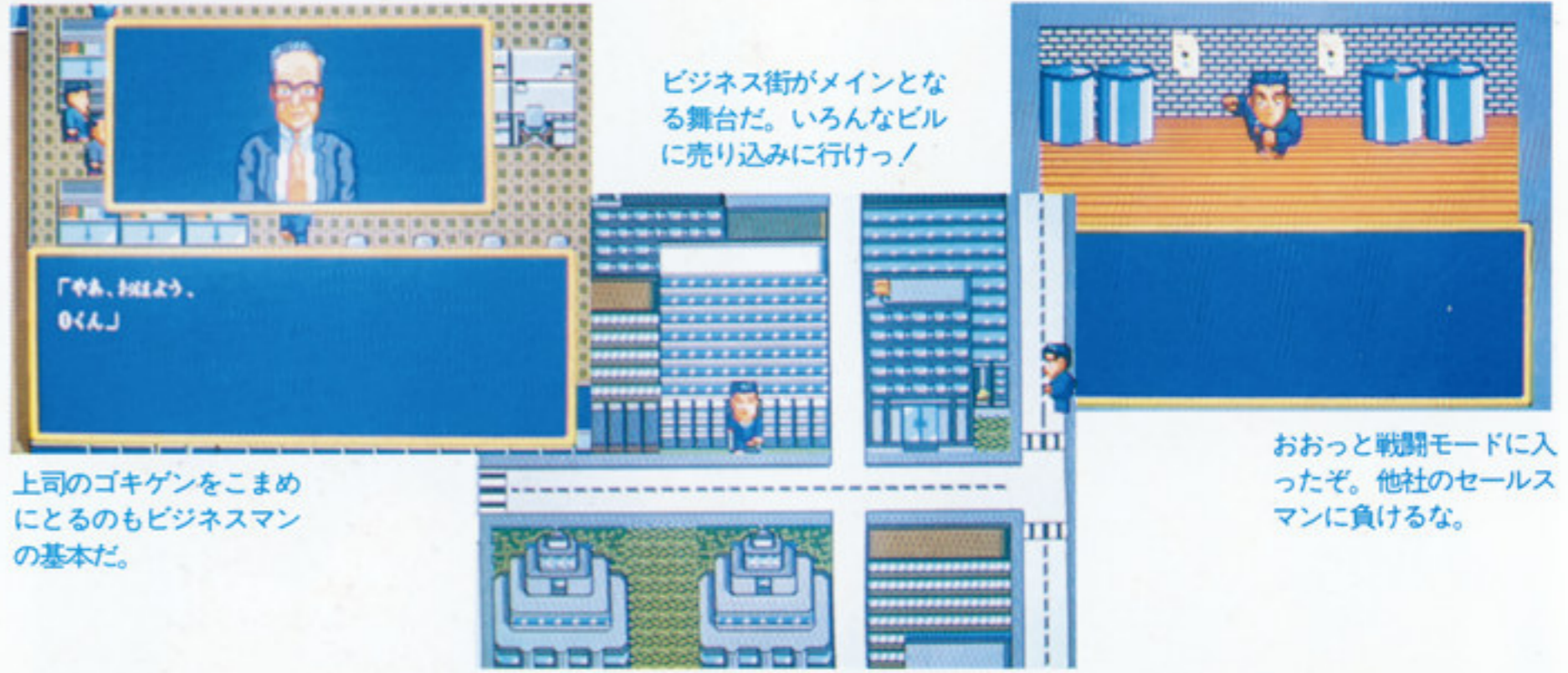
# 牛若丸三郎太物語(仮)

●セガ/発売日未定/価格未定/RPG

セガが近々出すRPGと言えば、「シャイニング&ザ・ダクネス」があるが、それとは対象的なノリのRPGがコレだ。

主人公はバリバリのビジネスマンで、「24時間戦えますか?」のノリを地でいく設定のRPGなのである。BEメガの読者諸君には、ちょっとわからん世界かもしれないけれど、ビジネスマンのつらさやヤリガイなどを、先取りして経験するのもいいものだ。

リ○インでも飲みながら、ゲームの世界で24時間戦うのだ!



上司のゴキゲンをこまめにとるのもビジネスマンの基本だ。

ビジネス街がメインとなる舞台だ。いろんなビルに売り込みに行けっ!

おおっと戦闘モードに入ったぞ。他社のセールスマンに負けるな。

# ゲームで24時間戦えますか?

セガから一風変わったロールプレイングゲームの登場だ。戦うビジネスマンは今日も行く。

# ヴァリスIII

●日本テレネット/3月発売予定/価格未定/ACT

パソコン、PCエンジンで有名な、日本テレネットのヴァリスシリーズがメガドラにも登場することになった。

内容としては普通のアクションゲームという感じだが、なんとこのゲームでは、8M容量のうち4Mを、ステージクリアごとのビジュアルシーンに惜しげもなく使っているのだ。

このおかげで、ROMカセットのゲームとは思えないほど、ぜいたくな動きをするビジュアルを見られるぞ。

そのほかの特徴は、全体的にグラフィックの質が上がったこと、ボスキャラの動きがきれいになっていることだ。もちろん主役であ

る優子の動きもだけどね。

さらにメガドラ版ではヴァリスシリーズ初登場のキャラ、チャムがメインキャラとして加わることになった。

チャムがどんなキャラなのか気になる人は

下の写真を見てほしい。だいたいの雰囲気がつかめるだろう。内容についての詳しいことは、情報が入りしだい伝えていくので、楽しみに待っていてくれ。



スライディング攻撃もできる優子。ストライダー飛龍みたい。

新キャラクターのチャムはムチで攻撃する。

左から、主役の優子、優子の妹のヴァルナ、そしてチャムだ。

# PCエンジン版とは一味違うのだ

すでに多くの機種で発売されているゲームを、いきなりIIIから発売だ。しかもメガドラにはオリジナルのキャラが登場するぞ。

# ワードナの森スペシャルバージョン(仮)

●ビスコ/2月発売予定/価格未定/ACT

メガドラ新規参入のメーカー、ビスコの第1弾は、アーケードゲームからの移植「ワードナの森」だ。これは日の玉を投げる魔術師や、あやしげな怪物と戦いながらお金を貯めて、面クリアごとにあるショップで装備を強化するタイプのゲームだ。途中には乗ると沈む足場やカミナリを落とす雲などの、工夫をこらした罠もあるぞ。

次号ではビスコが熱血メガドラ宣言に登場してくれる予定なので、ワードナの森の最新情報といっしょに楽しみに待っていてくれ。

# 悪の化身ワードナを倒せ

さらわれた恋人を救出するために、魔術師やドラゴンと戦うアクションだ。お金を貯めて強力な武器を買うこともできるぞ。



この魔術師はマントを開いたときに攻撃してくるぞ。そばにあるマントは取るとダメージを回避できる。

ふくろう(?)の持っている輪につかまって、向こうに渡る。

ショップで売っているものは毎回同じだ。糸と針を買えばマントの効果は2倍になるぞ。



# ラングリッサー

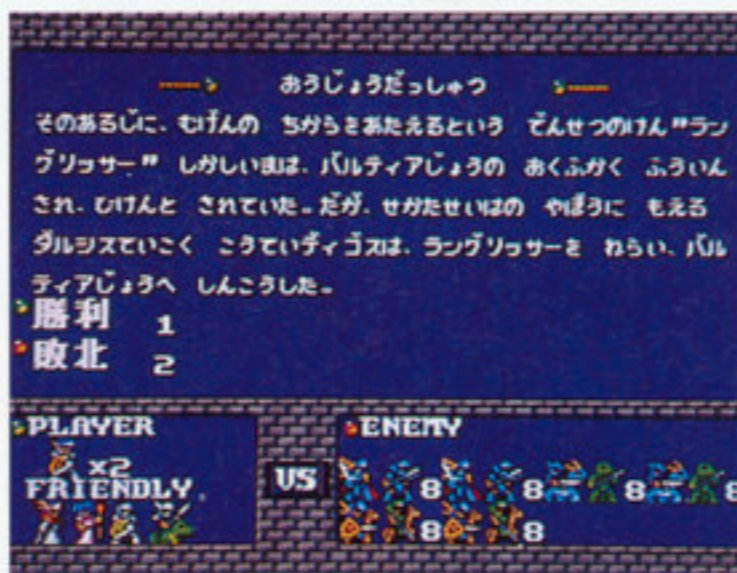
●メサイヤ(NCS) / 3月発売予定 / 価格未定 / SLG

RPG要素の濃い、ファンタジーシミュレーション「ラングリッサー」。今回はストーリーの紹介をしてみよう。

……遙か伝説のときより、いまに伝わる剣「ラングリッサー」。この剣をもつ者は無限の力を得るといふ。欲深き者どもはその剣を求め殺し合い、善なる人々は剣を守るためその命をかけ、多くの血が流されていった。しかし、ラングリッサーもいま今は秘剣として封じられ、古えの英雄の血を引くバルディア王家の手により、悪しき者どもから守られていた。だが、その堅固な守りも崩れ去るときがきた。ダルシス帝国皇帝ディオスが大軍団を従えて、バルディアに侵攻を開始したのであ

る。その狙いはただひとつ、ラングリッサーであった。皇帝ディオスはラングリッサーの力により世界を制覇するという野望にとりつかれていたのである……。

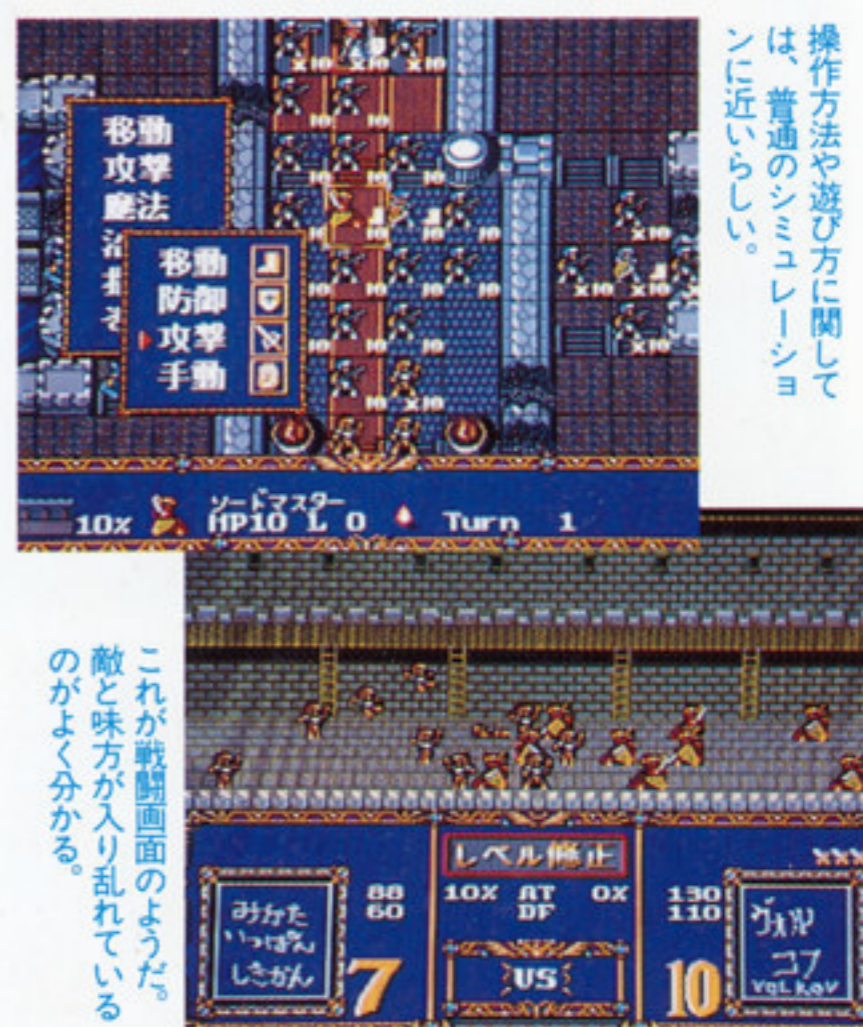
はたして主人公レディンは皇帝ディオスの侵攻を食い止めることができるだろうか。



各シナリオにはこのようにストーリーがついている。

## 連続した20ものシナリオ!

通常の1人用シナリオと、対戦用のシナリオ5つが用意されている、ちょっと変わったシミュレーションだ。



操作方法や遊び方に関しては、普通のシミュレーションに近いだろう。

これが戦闘画面のようだが、敵と味方が入り乱れているのがよく分かる。

# VERYTEX

画面写真は開発中のものです。

●アスミック / 3月発売予定 / 価格未定 / SHT

前回からずいぶんご無沙汰してしまったが、アスミックのシューティングゲーム「VERYTEX (ヴェリテックス)」の最新画面写真を今回は4面まで紹介しよう。

このゲームは見てのとおり、メガドラでは数少ない縦スクロールのシューティングだ。今までは縦スクロールの場合、残機表示などで画面のスペースをつぶしていたものがほとんどだったが、ヴェリテックスでは横いっぱい画面を使っている。

このおかげで、縦スクロールシューティングにありがちな、ゲーム画面の狭苦しさが解消されたといえるだろう (ちなみにこのタイプのシューティングは現在、これを含めてメガドラのラインナップに3本あるのだ)。

自機のショットの種類や敵キャラの数など、ゲームシステムなどの細かい部分は、まだまだ設定がすんでいないので紹介できないが、動いている画面を見たかぎりではなかなかハデな作品になりそうだ。では、最後に大まかなストーリーを説明しておこう。

これは人類が宇宙に進出してから数世紀後の話だ。

すでに多くの地球型惑星が発見され、植民が進められている時代となったが、地球外の知的生物との接触は1度もなかった。

そんなある年、植民惑星シラクサからの緊急連絡が地球に届いた。その内容は、シラクサで突如として反乱が起こったというものだった。ただちに地球政府は戦艦アフロディーテを急派したが、すでに反乱軍はシラクサを完全に占拠していた。この反乱の首謀者はいったい誰なのか?

地球政府はさらに、最新鋭の探査戦闘機を操る“ヴェリテックス隊”をシラクサへ向け発進させたが、隊がシラクサへたどり着いて見たものは、無残に破壊されつくした廃虚だけだった……。

反乱軍は?アフロディーテは?そして人類は?惑星シラクサにいったい何が起こったのであろうか?



ステージ1。背景が多量スクロールしている。自機についているのはバリアかな?

同じくステージ1。今度は宇宙空間へと舞台が移る。

## 未知なる生命体との宇宙戦争

縦スクロールでありながらも、画面をフルに使用するシューティング。バリバリ撃ちまくる硬派なゲームになりそうだ。



ステージ2。地表にクレーターらしきものがある。

同じくステージ2だが、何かの建造物内だろう。

ステージ3は、はるか高空の雲上で戦う。

ステージ4。ミョーに背景がリアルだ。



最新作のホットメニューを宅配します

# BE~MEGA HOT MENU PART 1

## BEメガホットメニュー

- まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険——44
- ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場——46



### まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険

セガ/12月15日発売/4,800円/ACT

TVアニメを題材にした、セガお得意のアクションゲームの登場だ! お子様向けだと思ってなめてると、ちょっと痛い目にあう辛口アクションだぞ。

#### 見てて楽しい コミカルアクション

「まじかるハット」というキャラクターはご存じの方も多いと思うが、以前テレビシリーズで放送されていたアニメだ。セガがスポンサーをやっていたので、もしかしたらゲーム化されるかとも思っていたけど、案の定セガはやってくれました。パッと見た雰囲気は「アレックスキッド」に似てて、楽しい仕掛がいっぱい詰まってるぞ。



うわわわあ、崩れる崩れる急げ急げ。

なめらかに動くぞ。ポヨンポヨンせりやあ。

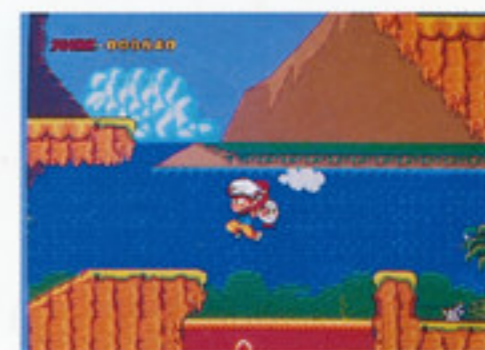
#### アイテムも豊富で楽しいぞ

アイテムはゲーム中に出てくるモアイ像をパンチで壊すことにより中から現れる。時にはスカや敵が入っていることもある。ロボッグと呼ばれる卵型ロボットもアイテムと同じようにモアイの中から出てくる。ロボッグは、

潜水艦やヘリコプターに変型することができ、ハットくんがパンチを繰り出すと同時に前方に飛んでいき、触れた敵を倒すことができる。また、ロボッグを背負っているときに敵に触れ



こいつが頼もしい味方、万能ロボット・ロボッグだ!



ボタンを連打すると、ハットくんがバタバタしながらゆっくり落ちていく。

でもミスとはならないぞ(ただし、ロボッグは失う)。

その他、特殊な操作としてはCボタンを連打することにより、空中では落下速度を遅くして空中移動ができる。水中では泳ぐのに使う。

### STORYだよ



これがウソン島のもともとの姿だ。

ここウソン島にはある伝説がある。今から6万3000年前、悪の魔人・ジークは島を7つに分断し、地上界を支配しようとした。そのとき、まじかるハットと呼ばれる1人の英雄が現われ、ジークを魔界と共に地底深くに封じ込めたのである。

だが、今また魔王ジークが復活しようとしていた。6万3000年の時を経て、まじかる

ハットの封印の力が弱まってしまったのだ。そのときまじかるハットの血を引く者、ハットくんはまじかるハットの石像から魔法の帽子を譲り受けた。まじかるハットの魔法の力と、友達のホットケンとタウ爺さんの発明した万能ロボット・ロボッグの協力を得て、ハットくんは2代目まじかるハットとなり、ふたたびジークを地底に封じ込め、島を1つに戻すため、戦うのだ!!



魔王ジーク登場。平然としているホットケンとタウ爺さん。



## 助けてくれよアイテムくん!

ハットくんを助けてくれるアイテムは、3タイプのものに分けられる。補助的な効果を引き出す「玉」、乗り物を出してくれる「カプセル」、そして能力を高める「ドリンク」だ。

### 赤玉



赤玉を使うと画面がグニャグニャ曲がって画面内の敵を10秒間やつつける。

### 青玉



青玉はハットくんのまわりを青白いバリアが取り囲む。15秒間無敵だ。

### イエローカプセル



ボスとの対決のときGコンガールを呼べる。カプセルの数だけ攻撃に耐える。

### ハイパードリンク

これを使うと、10秒間ハットくんのパンチが通常よりも速くまで伸びるようになる。

### 黄玉



黄玉は敵に大きなダメージを与えてくれる。対ボス用に取っておこう。

### 緑玉



緑玉を使うと、敵を10秒間ストップさせることができるぞ。

### ブルーカプセル



ロボツグをヘリコプターか潜水艇に変型させることができる。1回で20秒。

### ストロングドリンク

こいつはハットくんのスピードを速くし、ジャンプも通常より高く飛べるようになる(10秒)。

### ボーナスコイン

石像を壊していると、手に入るコイン。たくさん取っておくとボーナスゲームがオンスイシイのだ。

## まじかるハットの出番だよ! 7の島を取り戻せ!!

### クリアアイテムは忘れずに

ゲームの目的は、ジークによって分断された7つの島を元通りにすることだ。

ゲームは全7面で、1つの面は3つのステージに分かれている。各面最後のステージにはボス敵がいて、それを倒すと次のステージに進めるようになる。ただし、ステージの途中でクリアアイテムを拾っていないと、島は元に戻らないし、次の面にも進めないぞ。

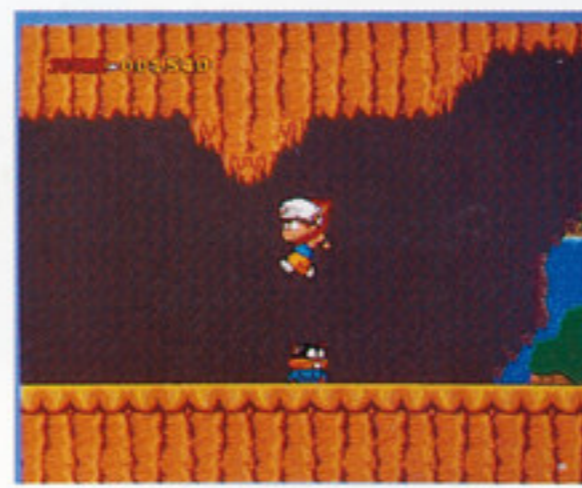


ステージの途中で見つけたこの魚苗みたいなのは、なに? こんな時にはタウ爺さんに聞いてみよう。



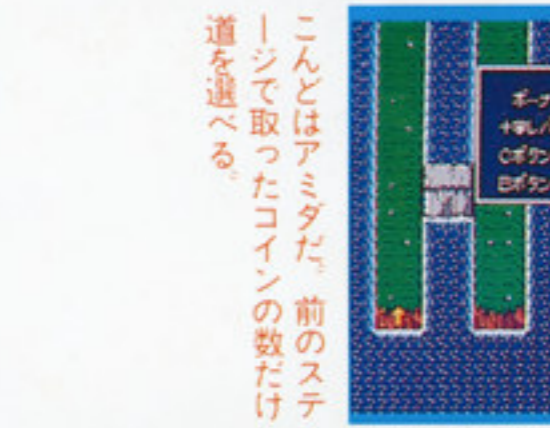
### クリアするにもコツがある

いろんな仕掛けでいっぱいのこのゲーム。ジークによってウソン島に仕掛けられたワナは、楽しんでばかりいられないけれど、コツさえわかれば展開もラクになる。そんなチェックポイントをいち早く見つけ出すのが、ゲームクリアの近道となるぞ。



### とても楽しいボーナスゲーム

各ステージクリア毎にボーナスゲームがある。ボーナスゲームにはスロットマシンとアミダの2種類があってハットくんの残り人数を増やすことができる。スロットかアミダかになるかは、ハットくんの残機に関係があるようだ(未確認)。ここで、いっきに増やしておかないと、あとの展開がツライぞ。



まじかるハットのおぼつとびターボ!大冒険





# 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14日発売/6,800円/TAB

21人の超個性派雀士たちと楽しく遊べる「フリー対戦」に感動のエンディングが待ち受ける「クラス対抗戦」、そしてビギナーむきの「麻雀道場」と、実に盛りだくさんな内容なのだ。

©片山まさゆき/講談社 ©1990ゲームアーツ ©イエローホーン

## お好みに合わせてモードいろいろ

「ぎゃん自己道場」は「片山まさゆきの麻雀教室」をベースにして作られた、楽しい麻雀ゲーム。プロ雀士を志して四暗高校に転入してきた豊臣君が、美少女軍団や謎のじいさんといったヘンな奴らに囲まれて腕を磨いていく、というのが大まかなストーリーだ。

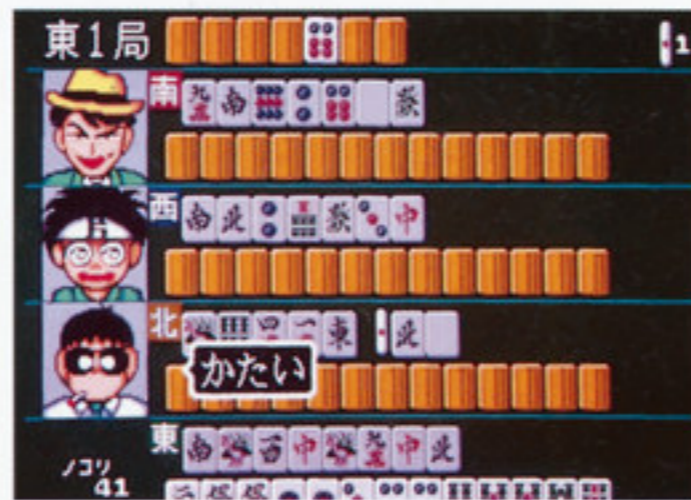
もちろん麻雀を知らない人でも、初心者む



四暗高校は一見フツウの高校なんだけども、実は若き雀士の登龍門なのだ。数々の試験が待っているぞ。

けのクイズモード「麻雀道場」があるから大丈夫。これで麻雀常識やルール、点数計算、心がまえなどを勉強して、ひととおりわかったら「フリー対戦」で力だめし。21人の個性的なメンバーのなかからお好みの相手を選んで、麻雀の楽しさをつかんでみてね。

んで、さらにきわめたい人は「クラス対抗麻雀」で勝ち抜き戦。みごと勝ち抜くとドえらいエンディングが待っているう〜っ、てわけで、ぜひ体験してみてくださいね。

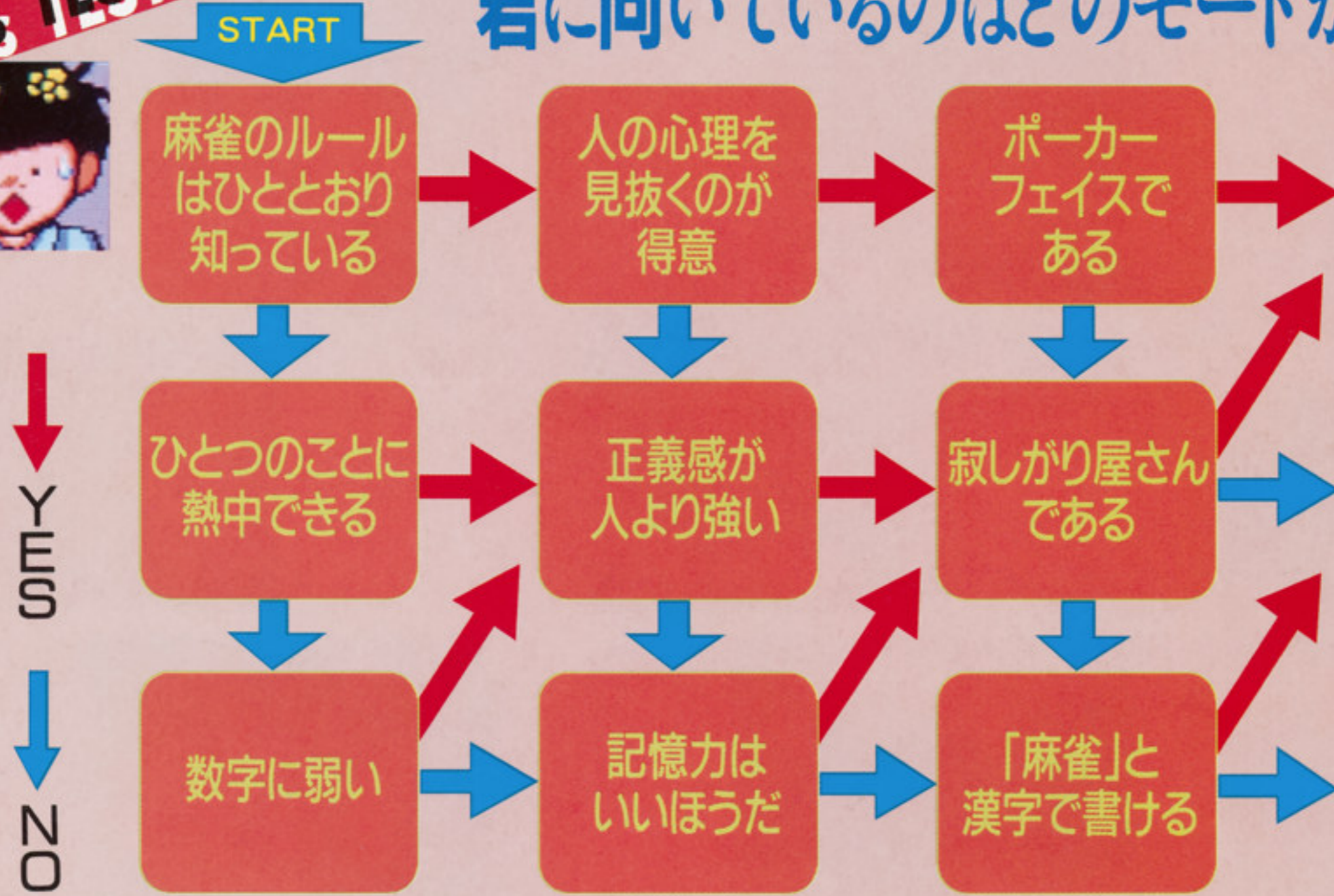


キャラクターの表情の変化がよくわかるように、プレイ時は縦並びなのだ。見やすいでしょ？



## Let's TEST

## 君に向いているのはどのモードかな？



### フリー対戦向き

ギャンブラーの素質十分な君。若いうちから腕を磨いておけば、将来はかなりの線までいくかも。そんな君におすすめなのは、色々なメンツとワザが競えるフリー対戦だ。一匹狼で乗りこめ。

### クラス対抗麻雀向き

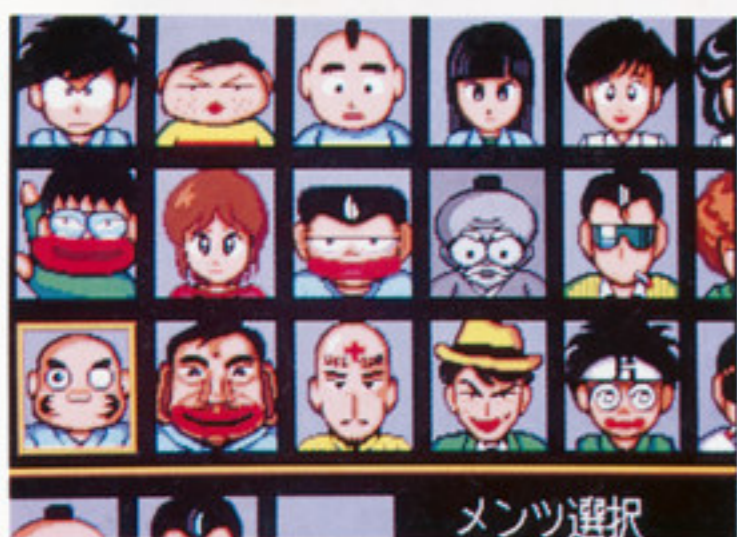
根性があり、目標に向かってコツコツ努力を重ねていく君にはクラス対抗麻雀がおすすめだ。四暗高校の秩序を保つために、味方とともに戦おう。努力のあかつきにはゴージャスなエンディングが。

### 麻雀道場でお勉強

あんまり頭の良くない君は、おっと失礼のんびり屋さんであまり細かいことを気にしない君は、集中力を身につけるために麻雀道場モードにトライしてみよう。クイズ形式だから面白いよ。



## フリー対戦



ゲテモノ、ケタモノ、人間はなれなど  
そろいもそろった21人のお友だちだ。

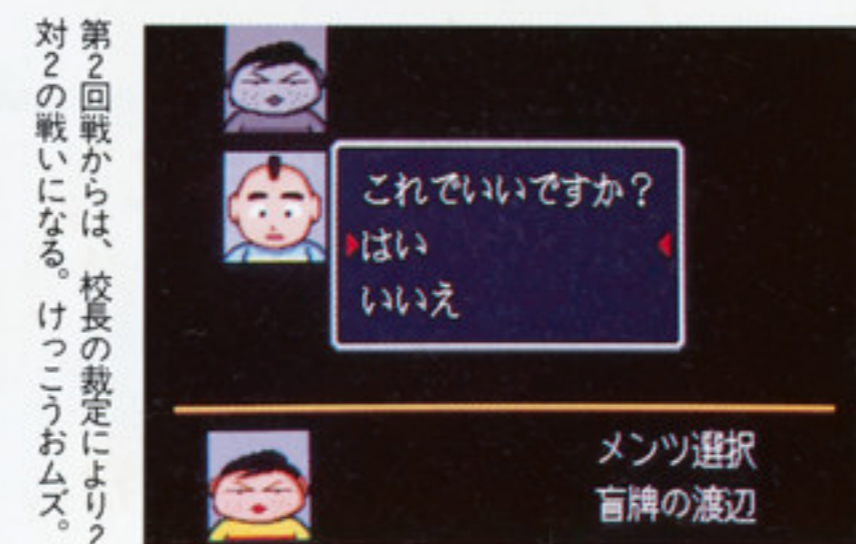


4人打ち麻雀モードで、好きな相手と臨場感あふれる麻雀が楽しめる。相手の人間性やツキの有無、ワザの特徴をよく読んでから勝負しよう。最初は美少女軍団くらいが無難。

## クラス対抗麻雀

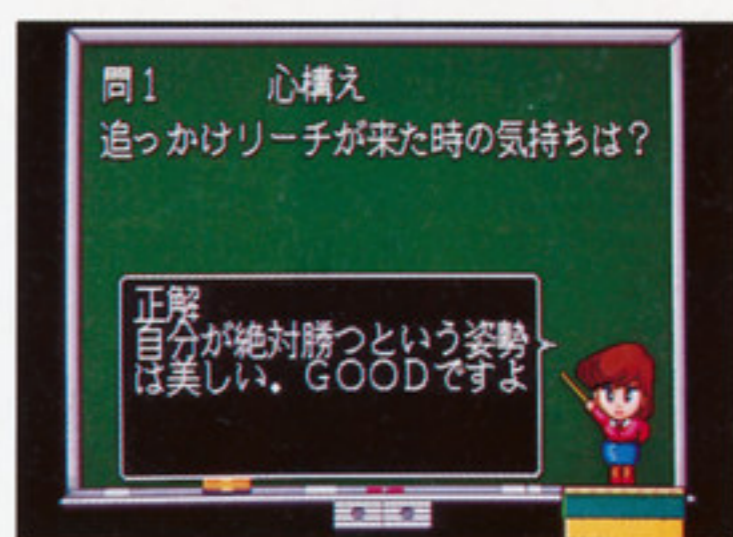


途中で負けても心配ない。コンテニ  
ューがあるからダイジョブ。



上級生のイジメに怒った豊臣君が挑戦状をたたきつけ、他のクラスを制覇して勝ち抜いていく、というモード。第1回～第2回の総当たり戦を勝ち抜くとエンディングだ。

## 麻雀道場



とってもためになる難問珍問が250問あ  
るので勉強になります。



麻雀を覚えて腕を磨くためのクイズモード。ひととおり終わると得点が表示され、正解率や君のキャラクターのタイプを教えてくれる。先生の指導を参考にして、腕を上げてね。

## ♡♡♡こんなに素敵な人たちが君を待っている♡♡♡

ぎゃん自己道場の魅力はなんといってもキャラクターの表情が豊かに変化すること。リーチ、ポン、カン、ツモ、ロンのときにとってもトリッキーな顔をしてくれるのだ。だからとっても臨場感があるってわ

け。またかくキャラクターの性格を象徴するようなセリフも出てくるなど、メリハリのきいたゲーム内容になっているのだ。ここにあげたのはほんの一例で、まだまだ色々なパターンがあるからお楽しみに。

**若葉**

え〜?!

ふだんは元気な若葉ちゃんも、振り込んじゅうとこんな顔に。ツキはあるんだけどね。

**豊臣秀幸**

ツガン

ああ、頭にツカンポの花が咲いている。ツキも技術も今イチだから、慎重に打たなくちゃね。

**ババプロ**

気持ちいい

何なのこいつ? くちびるがオバQじゃん。しかも「気持ちいい」なんてゲロキモ(チワルイ)。

**小雪**

え〜ん

泣きやいってもんじやないわよね。慎重な小雪ちゃんだけに、ミスをするど……。

**引若丸**

ツモツモ  
ツモと

わりとハンサムな引若丸はめちゃくちゃ運のいいヤツ。気を抜くとツモ上りするからくやしいよね。

**明智光一**

そいつだ

時代遅れのアフロヘアーに鋭く光る視線がまぶしい。過去にヤスやオダとタコ麻雀で鍛えた。

**キムチ**

うそ〜っ

とってもプリプリなキムチちゃん。かわいいからって油断してるといきなり反撃してくるぞ。

**織田信太郎**

一発ツモ!

一発や裏ドラは乗って当たり前だと思っているどてらい男。ワザはないけどツキはあり!

**タコ宮内**

んん

スキンヘッドがバンキーなタコ宮内は、タコ麻雀の王道を行く恐ろしいやつなのじゃ。



# よい子の麻雀道場

麻雀は一度覚えるとヤミつきになっちゃうほど面白いゲーム、と言われている。でも、牌の名称からゲームの進行、用語、その他もろもろのルールを理解するにはけっこう時間がかかるんだよね。ま、一気に覚えようと思ってもまずムリですから、根気よく経験を積んでいくことです。「でもよお、麻雀のマの字もわからねえよ」という読者のために、ベーシック・ポイントを下にまとめてみました。参考にしてね。



## 1 時 限 目 「アガリかたについて」



ツキじゃよ〜

アガリの形は1つのアタマ (牌2枚) と4つのメンツ (3枚1組) によってでき上がる。メンツの組み合わせは順子 (1・2・3など並び数字)、刻子 (東・東・東など同じ牌) の2種類。アタマは刻子 (中・中など同じ牌) であることが条件だ。自分の手持ちの牌は13枚で、あと1枚くればアガれるという形のことをテンパイという。



## 2 時 限 目 「役について」



キヤツでばさえっ

さて、アタマ1つと4つのメンツがそろえばすぐにアガれると思ったら大間違いぜ。三暗刻や国士無双などの“役”がなければダメなのだ。まあポーカーでいうところのワンペアやフオーカードみたいなもので、難易度に合わせて点数が決まってるのだ。

麻雀は役がなければアガれないんだ!



## 3 時 限 目 「ポンチーについて」



ブリバリッ

麻雀はツモって、いらぬ牌 (不要牌) を捨てるという繰り返してアガリを競うゲームなんだけど、ツモらなくてもメンツを完成させる方法がある。それがチー、ポンだ。チーは順子を完成させるのに使う手段。ただし自分の左手の人 (上家) の出した牌にしか通用しない。ポンは刻子を完成させるのに使う手段。チーもポンも、完成したメンツは必ず卓の右隅に牌を表にして出しておかねばならない。



きゅわんぶらめ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場

プレゼントのお知らせ!

◀メガドラ版の原作  
「片山まさゆきの麻雀教室」(講談社)を読者10名様にプレゼント!

初心者から愛好者まで幅広く楽しむお勉強にもなっちゃうという、このベリーナイスなコミックをなんと10名様にあげちゃうぞ。官製ハガキに住

所、氏名、年齢を書いて〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル BEEP編集部「麻雀教室あげちゃう係」までふるって応募してね。×切は1/8だ。



好評特別連載企画

# 熱血メガドライブ

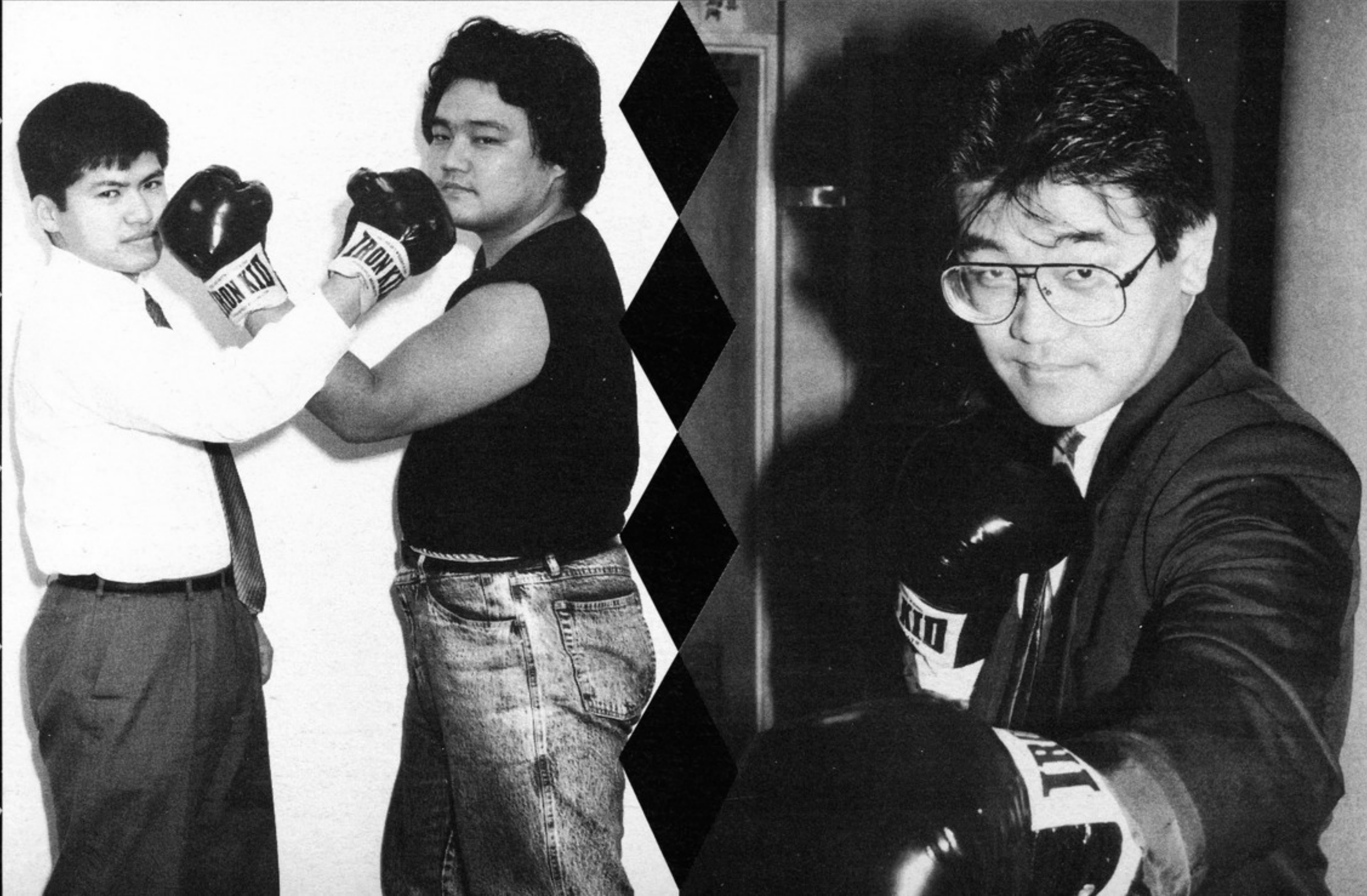
## 宣 **Part 2** 言

### データイースト & 講談社経営総合研究所

去年に比べて、年末年始の本数がグーンと増えたメガドライブ。スーパーファミコンが発売されたいまこそ、サードパーティーの動向が重要になってくるところだ。今回、今年最後の熱血宣言をしてくれるのは、データイーストと講談社経営総合研究所の2社だ。かたやゲーム業界の老舗、かたやゲーム業界初参入といった対照的な組合せとなったが、ソフト作りに対する情熱は両社とも確かなものがある。そこのところをじっくり聞いてみたいと思う。

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、メサイヤ(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、九娛貿易 '90年11月号●トレコ '90年12月号●東宝





DECOの愛称でよばれるデータースト

# データースト

データーストといえば、ファミコンやビデオゲームでおなじみのメーカーだが、ピンボールメーカーとしても有名だ。ゲーム業界で古い歴史をもつDECOは、はたしてメガドライブにおいてどのような展開をしようとしているのか。そのへんのところをじっくり聞いてみよう。

—まず、メガドライブに参入した理由をお聞かせください。

データースト(以下デ) 一番のポイントは、メガドライブが業務用ゲームを家庭用ゲームに移植していくのに適したハードだということですね。うちは、もともと業務用ゲーム主体ですから。今年で15周年を迎えるんですが、聞くところによると過去のゲームのタイトル数では、タイトーさん、セガさんの次になるそうです。内部にいて、そうとは知らなかったんですが(笑)、やはりそういう資産が生かせるということで参入しました。—メガドライブハードのスペックについてはどうですか？

デ スペック自体は、CPUが68000ということで開発に着手しやすいですね。本体の機能なども、かなり優れていますので、移植するにもオリジナルを開発するにも、非常

にいいと思いますね。

—実際に作ってみて、不満などはありますか？

デ 不満は……ぜいたくをいえば、メモリですけど。ただ、これは将来的には増えると思いますし、CD-ROMなども出ますから。あと、パレットですね。意外に少ないので、多彩な色ということになると苦労します。

—メガドライブのユーザー層については、どのように受けとめていらっしゃいますか？

デ 任天堂さん、NECさんのハードのターゲットよりは年齢層が上だと思いますね。それと、かなりマニアックなユーザーが多いと思っています。やっぱり任天堂さんよりNECさん、NECさんよりセガさんのほうがマニアックなのかな、という感じがします。

—第1弾は「ミッドナイト レ

ジスタンス」ということですが、これを選んだのもそういった理由からですか？

デ まあ、当社らしいゲームといえますか。第1弾ということや、業務用からの移植ということを考えると、過去の当社のゲームのなかで、一番うちらしさが出ているということから選びました。

—第2弾の「空牙」やそれ以降の展開はどうですか。

デ 「空牙」のほうは、正月をさむので苦しいものがあるんですが、一応来春発売を目標にしています。それ以降の展開も、業務用の移植が中心路線になっていくと思うんですよ。ですから、先ほどもいいましたが、移植をある程度意識した企画も出てくることになるでしょう。

—オリジナル作品の展開は？

デ いまのところないです。極端

に言えば、メガドライブは業務用の延長線上にあると考えていますので。

—そうすると、ジャンルはアクション、シューティングが主なものになりますか？

デ そうですね。それと営業的なことでは、海外でやれるかどうかということもポイントになりますね。同じ開発をするにしても、日本だけでしか売れないものと、ワールドワイドに営業展開できるものとは、開発経費等が全然違ってきます。うちのほうもアメリカの会社がもう10年になりますから、流通のチャンネルをもっていますし。

—移植が中心となると、どういったものがその対象になりますか？

デ やはり最近のものが中心になりますね。まあ、ごく最近のものでみなさんがタイトルを覚えてくださるようなものですか(笑)。

—周辺機器への関心についてはいかがでしょう。

デ 開発する側としては、すごく関心があります。CD-ROMなどのシステムに関しては、いまのところPCエンジンなどよりも優秀なものになりそうですしね。

モデムについては、メディアと

## データースト社史

- 1976年 4月、会社設立
- 1977年 アーケード向けのコイン式ゲームマシン「ジャックロット」を開発、業務用ゲーム業界に進出。
- 1980年 業務用テレビゲームでは世界最初のカセット方式をとり入れた「デコカセットシステム」を発売。
- 1984年 業務用テレビゲーム「空手道」、「サンダーストーム」を発売。
- 1986年 ファミリーコンピュータ用ソフトの販売開始。
- 1987年 業務用テレビゲーム「カルノフ」を発売。
- 1988年 業務用テレビゲーム「ドラゴンニンジャ」、「ロボコップ」発売。
- 1990年 メガドライブ参入を発表、来年1月「ミッドナイトレジスタンス」を発売予定。







デ いか、使用者がまだよく見えな  
いところがありますね。企画サイ  
ドで発想はたくさんあるんですが、  
それをいざやろうとすると、ちょ  
っとという感じです。

—もう少し静観ということですか。

デ ええ。CD-ROMに関しては、  
ゲームにとらわれずに、大きくマ  
ーケットが変わっていくんじゃない  
かと思います。新しいハードを  
引っぱっていくのはソフト次第だ  
とよくいいますが、大きく変化す  
る可能性はありそうですね。

—ゲームギアはいかがですか？

デ 関心はあるんですが、まだ研  
究の余地はありますよね。何が  
できるのか、誰に売っているのか、  
こちらによく見えてこないところ  
がありますから。プラスアルファ  
の機能があるということになれば、  
またちょっと違ってくるんでしょ  
うが。

—スーパーファミコンに関して  
はどうですか？

デ まだテーマの選定の段階です。  
うちはいつもスタートが遅いんで  
すよ(笑)。確かにすばらしいハー  
ドだと思いますが、うちとしては  
ハード別に明確なソフト展開をし

たいと思ってますので、特別な意  
識をしているというわけではあり  
ません。

—データーストのポリシーが  
ありましたらお聞かせください。  
デ 基本的には、そのハードウェ  
アならではのゲーム作りをしたい  
と思っています。業務用ソフトの  
完全移植を考える場合、スペック  
的にどうしても無理が出てきます  
が、最終的にはゲームセンターで  
の攻略法がそのまま使えるような  
ゲーム作りができればと思います。  
—最後にメガドライブユーザー

に一言お願いします。

デ 「ミッドナイトレジスタンス」  
の宣伝になっちゃいますが(笑)、  
ウリはとにかく音がいいことです。  
それに移植度も高いですから、ゲ  
ームセンターでやった方などには、  
ぜひとも買ってみたいだきたい  
と思います。

それから、すべてというわけ  
ではないんですが、業務用のゲー  
ムでしたら何らかの形で移植の可  
能性がありますので、たくさんご  
意見をいただければ参考になり  
ます。どうぞよろしくお願いします。

第二開発部グラフィック課主任 伊代武彦さん



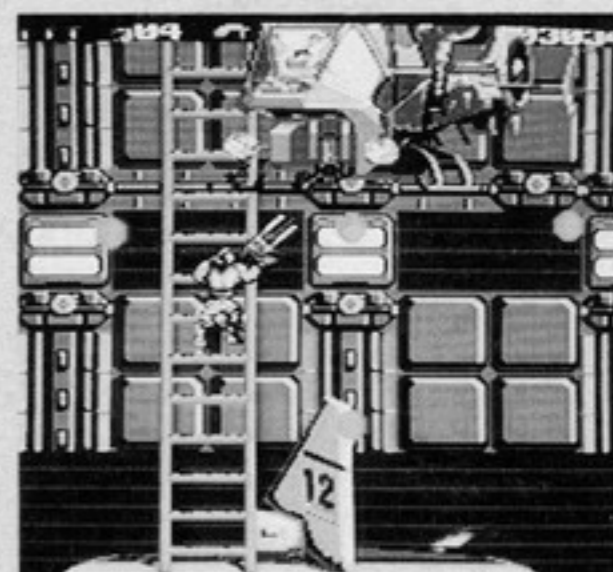
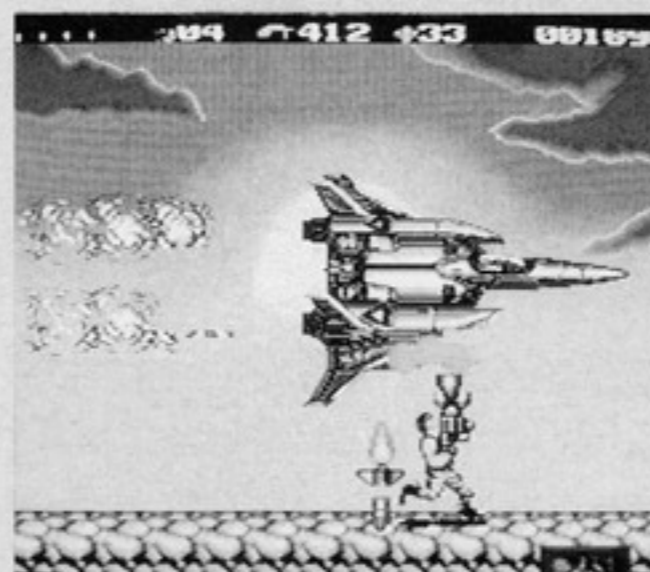
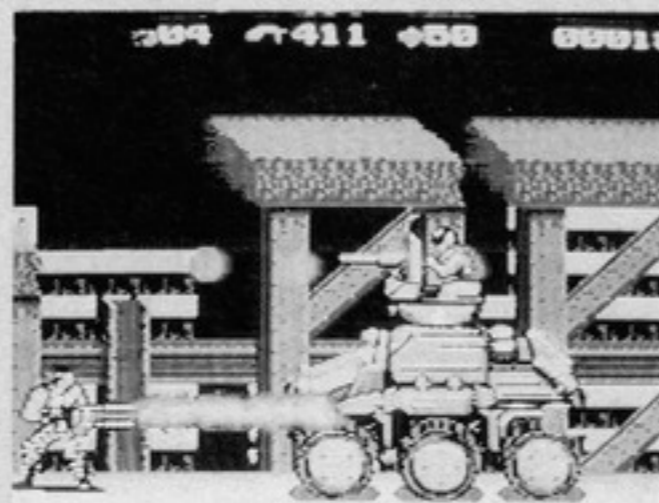
# データースト参入第1弾ソフト

## ミッドナイトレジスタンス

来春発売予定/6,800円/ACT&SHT

8メガROMカートリッジ

▼デモも再現された完全移植だ！



データースト参入第1弾は、ビデオゲームで人気のあった  
「ミッドナイトレジスタンス」だ。完全移植のために、オリジ  
ナルの音源ボードを搭載し、容量も8Mにしている力作だ。ビ  
デオゲームでは、コントローラーがループレバーだったが、そ  
の点も3ボタンで見事にカバーできている。第2弾の「空牙」  
の発売にも期待をもたせてくれるデキといえよう。



ユーザーの目でおもしろいと確信するゲーム作りが信条

# 講談社経営総合研究所

パソコンのビジネスソフト開発ではベテランの講談社経営総合研究所が、ゲーム業界に初参入したぞ。若い世代相手の事業に、新鮮な感覚で意欲を燃やしているのだ。

—まず講談社経営総合研究所のプロフィールをご紹介ください。

講談社経営総合研究所（以下総

）ゲーム業界には初めての参入です。従来は、コンサルティングとパソコンのビジネスソフトの開発がメインでした。マネージメントゲーム(MG)といわれるビジネスゲームを、10年以上も作っています。ホビーゲームは新しい分野ですけど、同じコンピュータという点では、初めてという気がそれほどしませんね。

—メガドラに参入した理由は？

総 ゲーム業界初参入ということで、多少とまどっていたんですが、幸いなことに、セガをはじめ、メガドライブのサードパーティのなかに、古くからの友人が多かったんです。そういう意味で、メガドライブには非常に入りやすかったですね。

あと、なんといってもメガドライブの16ビット機能は魅力でしたね。これも、参入するきっかけとなった大きな理由です。ゲームを見てきたユーザーとしては私たちは長いもんですから(笑)、これは見逃せないな、と思ったんです。

—これまでの事業の対象層とは違うと思うんですが、メガドラユーザー層についてどうお考えですか？

総 小さなころからファミコンをはじめ、コンピュータになじんでいる世代ですからね。教えながら売らなくてはならないビジネスゲームのユーザーよりは、かなりつきあいやすいと思います。

—参入第1弾はRPGですか。

総 はい。RPGとシミュレーション、しばらくこの2つのジャンルでいきたいと思っています。アクション、パズル、シューティン

グよりも、堅いイメージの社名に合う感じで(笑)。まあ、作ってる私たちもそういったジャンルが好きなんですから。やっぱり、好きじゃないとダメですね。“売るための商品”という考え方だけじゃ、すごくつまらないですよ。

—開発スタッフは？

総 基本的に、今は外注スタッフでやってます。ちょうど追い込み中なので、かなりの人数を動員しています。そのうち、徐々に内部で制作できる体制を作っていきたいと思っていますが。

—CD-ROM、ゲームギア、モデムなどへの展開についてはいかがですか？

総 CD-ROMに関しては、企画面でPCエンジンソフトの共同開発に参加したことがあるんですよ。

ゲームギアは低価格のうえ、カ

ラーですから、確かに魅力があります。ただセガは、ゲームギアソフトをかなり絞り込んでいるようですので……。

モデムは面白そうだなと思いますが、電話回線を通すと高い使用料金がかかってしまうんですね。それだったらいっそのこと、メガドライブを2台直結して、テレビも2台使って遊ぶほうが、お金もあまりかかりませんよね(笑)。たとえば、シミュレーションゲームで、お互いにやってることを見せず、情報だけが入ってくるというシステムのソフトなんて、けっこうおもしろいんじゃないかと思います。1画面上に、2つ以上の違う画面を出して遊べるような対戦ソフトができれば、あっと驚くソフトになると思いますよ。そう考えている人も、多いと思いますが。

まあ、親会社が講談社ということで、電子出版をはじめ、何でもやってみたいな、というチャレンジ精神は十分にあります。

—では、参入第1弾ソフトについてお聞きいたします。まず、タイトル名はなんですか？

総 「Blue Almanac」(ブルーアルマナック)です。アルマナックというのは天体の運行、潮の満ち干きなどを記した暦本を意味するも

## 講談社経営総合研究所社史

1978年 日本版ビジネスゲーム(戦略MG)教育と、パソコンソフト開発を目的とした株式会社、経営総合研究所を設立。

1987年 株式会社講談社と提供、同社の資本参加を得て、社名を講談社経営総合研究所に変更する。

1989年 ゲームソフトの開発・販売を目的として、新事業開始。

1991年 メガドライブRPGソフト「Blue Almanac」  
4月 発売予定





のです。

——制作状況はいかがですか。

総 ほとんど順調に進んでいます。春の発売を絶対に遅らせたくないですから、それに向かってがんばっています。

戦闘シーンのアニメーションはほとんどできました。もうすぐ魔法関係も動き出します。

——ウリは、戦闘シーンのアニメーションですか。

総 ええ、かなりそこには力を入れてます。少々凝りすぎかな、と思うくらいに(笑)。まあ、おおまかに言うと、選んだ敵に向かって

攻撃するという戦闘シーンですね。ちなみに、ちゃんと斜めの方向にいる敵には斜め移動します。

サウンドも凝っています。7つの星系(ここではシナリオのこと)ごとに違いますし。あと、かけ声なんかもあります。これまでのロールプレイングでは、あまり叫ぶものはなかったと思いますので、期待してください。

——ゲームの世界観はどんな感じですか？

総 スペースファンタジーなんです。ちょっと楽しいしかけもあるんですよ。いまはまだ秘密ですけ

企画開発部 田中雅弘さん



ど(笑)。

とにかく、単純な勧善懲悪ものにはしたくなかったですね。だからといって、スペースオペラというようなものにもしたくなかったし。最後まで謎を残して敵を倒して終わり、というのも寂しすぎますね。やはり、ハッとするような結末が待っているゲームがいいですね。

——そこでIIにつながってしまうとか(笑)。

総 オリジナルですから、もちろんIIも考えていますが……。いま

のそこは、まだ考えてません。

——相当の自信作のようですね。

総 自信はあります。このごろ自分たちでも、こんなにおもしろかったのかと思いはじめてますよ。

業界の評価やユーザーの評価をいただきたいと、いっしょうけんめいがんばっております。

——最後にメガドラユーザーにひとことお願いします。

総 ほんとに、おもしろいものになったなという実感なんです。ですから期待してください！ の一言につきますね。

企画開発部 下島一彦さん



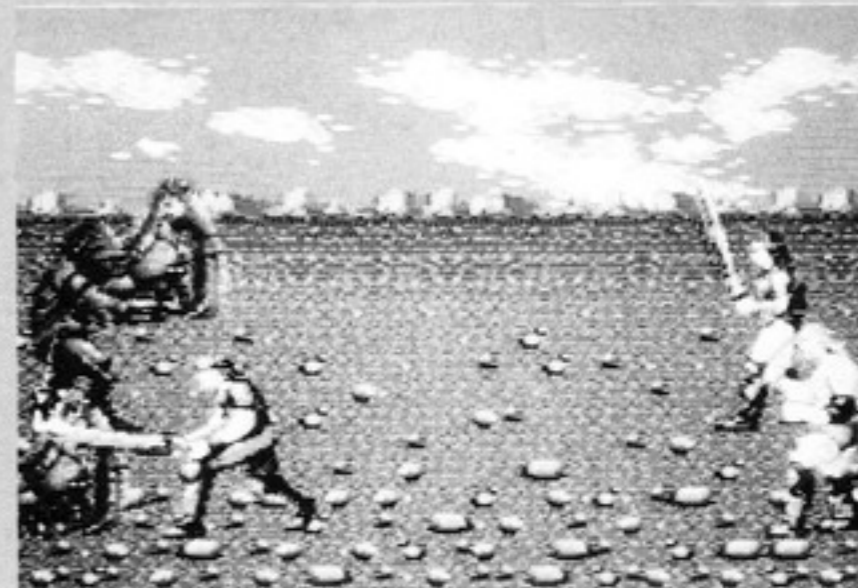
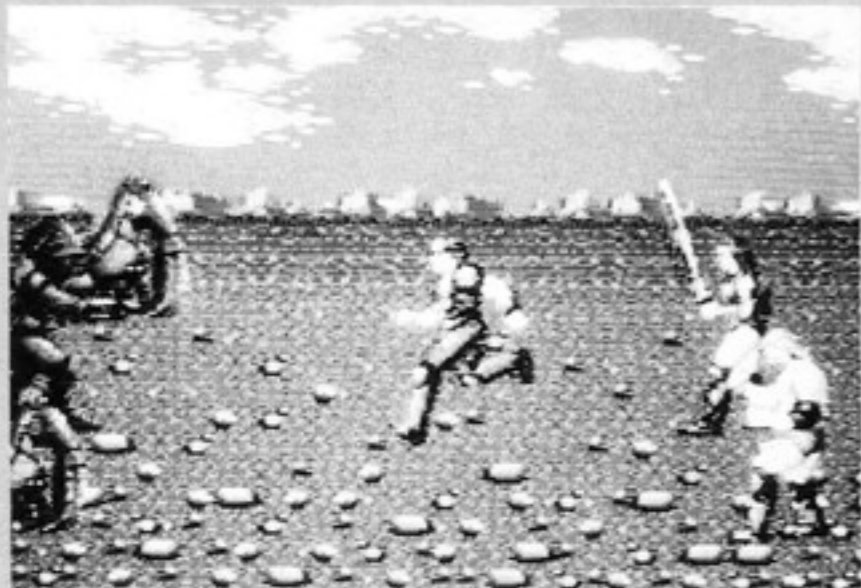
## 講談社経営総合研究所参入第1弾ソフト

### Blue Almanac (ブルーアル マナック)

4月発売予定/価格未定/RPG

8メガバックアップカートリッジ

フルアニメーションの戦闘シーン。ファミコンのFFシリーズを参考にしているようだ。写真でもわかるように、敵に向かってそれぞれ剣で攻撃したり、魔法をかけるといった戦闘スタイルだ。ちなみに敵からのバックアタック攻撃などもある。







## サウンド倶楽部

# ジャケット買いの極意をお教えします

### ジャケットは“顔”だ!

あー、なぜ今月のこのページはカラーじゃないのだろうか? なぜこんなことを言うのかというと、今回はイラストが使われたレコード(CD)ジャケットを取り上げることにしたからだ。

レコードのジャケットといえば、日本なんかではアイドルがかわいい格好をして写っていたり、アー

ティストがカッコいいポーズをして写っているものを思い出してしまうのだが、外国の場合は絶対的な数が多いこともあって、実にいろいろなものを見ることができて面白い。

考えるに、ジャケットというのは人間でいう“顔”のようなものではないだろうか? 昔から「顔は心を映し出す鏡」といわれているように、ジャケットはそのディスクに収録されている音楽を視覚

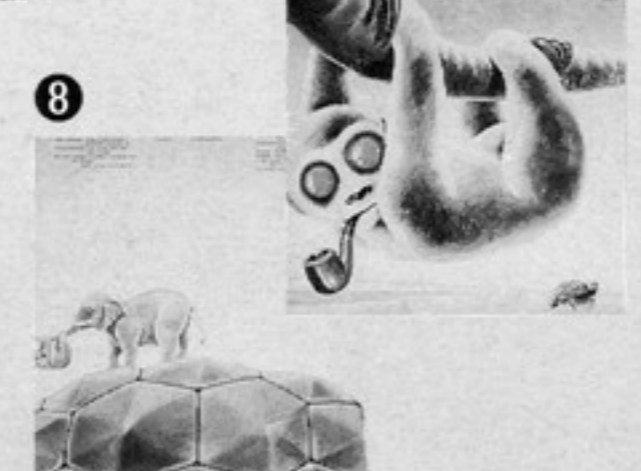
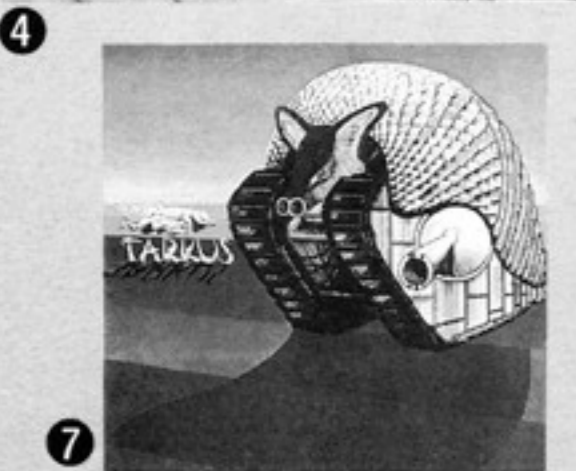
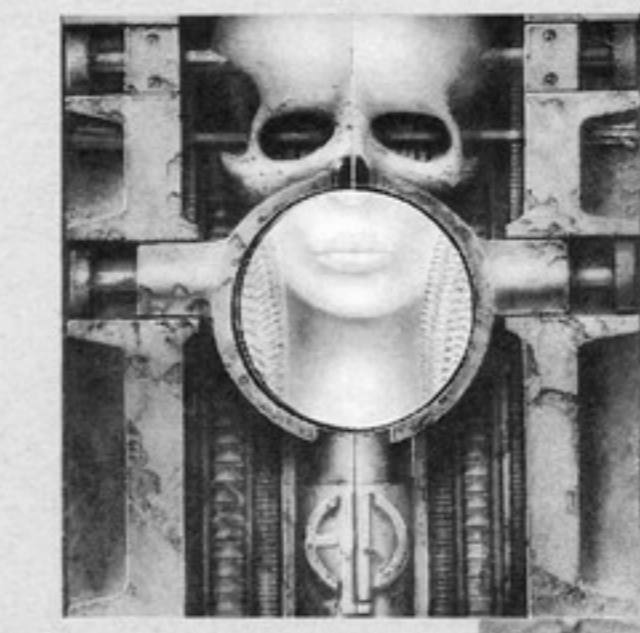
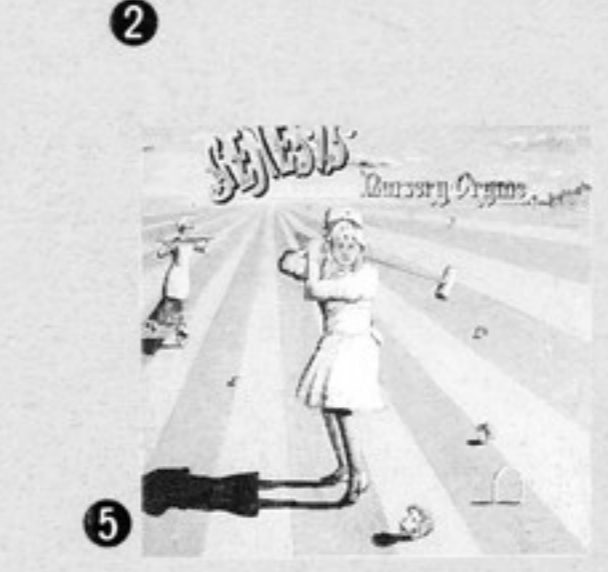
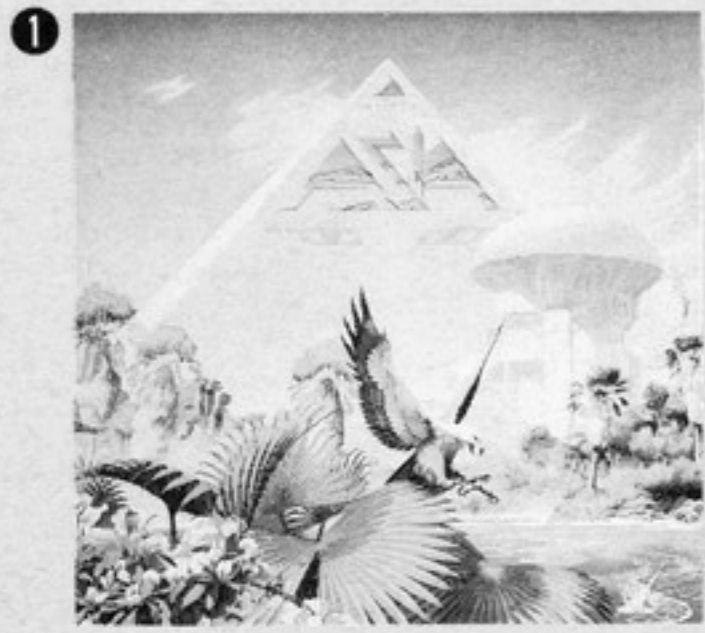
的に表現しているといってもいい。また、そうでなければ、ディスク全体の“作品”としての統一感がなくなってしまう。日本では情報の少ないハウスなどの輸入盤で、ほしいモノを選択することは大変難しくなってしまうのだ。

そこで成立するのが“ジャケット買い”。ジャケットのセンスだけで中身を推測して、お金を出すというちょっとした賭けだ。これが思ったとおりの音だったときの気

持ちといったら! しかし、なかにはその逆の「人間は顔じゃないよ」とか「人は見かけで判断しちゃいけない」ということもままあるので、必ずしもジャケット=内容とはいえないこともあるのでハズした場合の覚悟は必要だ。

あ、ちなみにジャケットは“顔”と書いたけど、今回のジャケット紹介はコンテストではないので、「ミスコン(ジャケコンかな?) 反対!」などと文句をいわないで

## JACKET MUSEUM



- ①ALPHA/ASIA  
超有名ジャケット。ピラミッドの目が笑える。
- ②Minstrel in the Gallery/  
JETHRO TULL  
左下の、ワニのような動物に乗っている子供の顔がまことちゃんのようなのだ。
- ③FRAGILE/YES  
邦題は「こわれもの」。裏面のイラストは、銀河鉄道999のなかで似たような場面を見ることができる。
- ④IN THE COURT OF THE CRIMSON KING/KING CRIMSON  
表面にタイトル、アーティストの表記がないという珍しいもの。
- ⑤NURSERY CRYME/GENESIS  
「はち〇〇レモ」ではありませんので、念のため。首ゲートボールはなんとも恐ろしい。
- ⑥BRAIN SALAD SURGERY/EL&P  
このジャケットも有名。左右に開くと、女性の顔が出現するという飛び出す絵本的なジャケット。
- ⑦TARKUS/EL&P  
戦車とアルマジロの合体もの。ウルトラマンの怪獣にもこんなのがいたような、どっちが先かな?
- ⑧一触即発/四人糞子  
象の鼻にぶら下がる“なもけもの”。日本でもこのように見るべきジャケットはあるのだ。
- ⑨FRIENDLY AS A HAND GRENADE/TACKHEAD  
これはテクノ系のバンド。だけど、このイラストからだテクノじゃないみたい。
- ⑩YELLOW MAGIC ORCHESTRA/YMO  
ご存知世界のYMOの逆輸入盤ファーストアルバムジャケットがこれ。日本盤のはかっこ悪い。



ください。

## イラストジャケットは芸術だ!

さて、今回なぜ、イラストのジャケットに的を絞ったかという、芸術的に見ても素晴らしいものが多いということが最も大きな理由であるが、その裏の理由として、いま我々が遊んでいるコンピュータゲームなどのグラフィック&キャラクターデザインに多大な影響を与えていると思ったからである。

事実、紹介したジャケットを見れば、某有名ロールプレイングのイメージイラストや、某シューティングの敵ボスキャラクターなどに強い影響を与えているということがわかるだろう。

## プログレに名ジャケットあり

それでは、インパクトのあるイラスト・ジャケットは、レコードショップのどんなところで見つけられるだろうか?

まずはなんといっても、プログレッシブロックのコーナー(プログレのコーナーがなければロックでいい)だろう、このジャンルはなぜかわからないが、昔からファンタジー的で、奥の深いジャケットが多く、なかでもYESやASIAなどを手がけているロジャー・ディーンというイラストレーターの作品は各方面で高い評価を受けている。プログレが好きでなくても、あのジャケットが好きだという人も多く存在しているのだ。おそらくファンタジーRPGとかの世界が好きなら気に入るのではないだろうか?

もうひとつは、ハードロック/ヘビーメタル関係で、このジャンルでは音楽の性格上、激しくて破壊的な表現のものや、毒々しいデザインや色使いのものが多く、またガイコツを取り扱ったものが多いのも特徴だ。

それでは日本のものはどうだろうか? 残念ながら、冒頭でも書いたように、アイドルやアーティストといった自分自身が登場しているものや、さわやかな写真を使っているものが多く、インパクトのあるジャケットというのはなかなかない。日本の場合、音楽が音楽としてでなく、キャラクターズ的な考えにあたり、軽く聴ける軟派的な傾向が強いためになんかこうなっているわけだ。まあ、なかにはYMOの逆輸入盤や、アンダーグラウンド的な位置にあるものなどにはインパクトが強いジャケットもあるのだが、結局は少数にすぎないのが残念だ。

## CDジャケットの悲劇

今回のテーマのためにジャケットを選んでいたら、年代的に70年代から80年代前半にかたよってしまった。これは現在のものにイラストを使ったジャケットが少ないこともあるが、ちょうど時代的に見て、これらはCDの普及に深く関係している。ここに紹介したものはほとんどCD普及以前に発売されたものなのだ。最近“いいな”と思うイラストジャケットが少なくなったのは、CDになったために、ジャケットが小さくなってしまったことが理由のひとつじゃないだろうか?

以前は30センチ四方というけっこうな大きさで、レコードショップに置いてあってもなんとなく展示会的に見られたが、いまでは約12センチ四方という小ささに加えて、プラスチックのケースに入っているの、どうもじっくりと絵を見ろという気分になるには、なかなかツライものがあるんじゃないだろうか?

このことは、レコードという、いわゆるビニール盤がCDに変わったことに対する唯一の弊害といっていないだろうか。

白黒ページということで、なかなかジャケットのよさを全部伝えることができなかったが、だいたいの感覚はわかってもらえたのではないだろうか? これからはコ

ンピュータの発達などもあるので、機会があればぜひCGジャケット特集でもやってみてほしいものだ。そのときはもちろんカラーページで!!

## GAME MUSIC 新譜REVIEW

### ザ・スーパースパイ/ニンジャコンバット



●ポニーキャニオン ●SNK  
●発売中 ●CD ¥1,500

MEG・GEOより「ザ・スーパースパイ」と「ニンジャコンバット」を収録。なんといっても注目すべきは「ニンジャコンバット」のボーカル入りアレンジバージョンで、痩せているころの渡辺徹を思いださせる妙に力が入った「イエーイ」というフレーズの繰り返しを聴いていると、往年のTVヒーローの主題歌を思いだしてしまう。「ザ・スーパースパイ」のBGMは、ジャズライクなノリによりスパイのもつ怪しさ、緊張感を表現している。PCM音源による音色もなかなかキレイだ。

### 『AXIS』



●東芝EMI ●ウルフチーム  
●発売中 ●CD ¥2,500

メガドライブでもおなじみのAXISの音楽を収録したアルバム。

注目すべきは、やはりアレンジバージョン。ゲームがもっている世界をよりダイナミックに、よりドラマティックに盛り上げるようになっていて、あたかもアニメのサウンドトラックのような仕上がり。

オリジナルでは独特のFM音源プラスが鳴り響いていたが、音色を変えることで雰囲気が変わるということが改めてわかる。

当然ながら、オリジナルバージョンも収録されているのでご安心を。

### 矩形波倶楽部



●キングレコード  
●発売中 ●CD ¥3,000

このアルバムにはグラディウスなどのアレンジバージョンと、矩形波倶楽部のオリジナル曲が収録されている。

ゲームミュージックを普通の音楽のようにしようという傾向が強いとはいえ、矩形波倶楽部のようなGMバンドが完全にゲームと切り離れた曲を収録したのにはビックリ。ゲームミュージックでない矩形波倶楽部がどの程度評価されるか楽しみだ。アレンジはジャズや、クライズラー&カンパニー、ユーミンなどの要素を盛り込んだバラエティーあふれるものになっている。

### 『GRANADA』



●東芝EMI ●12月12日発売  
●CD ¥2,500

メガドライブ版への移植でも高い評価を受けたグラナダのアルバム。

グラナダに限らず、ウルフチームのゲームミュージック全体から感じるの、なんといっても哀愁たようメロディライン。

もちろん全部が全部そうではないが、そういった面が印象に残ってしまうのは、おそらく作曲者が戦うことに対して“悲しい”というイメージを持っているからだろう。

アレンジバージョンは、多少おとなしめになっているが、シンセソロが走りまくっているのが印象的だ。





新 ジャムおじさんの

# TVゲーム市場最前線

Writing/ジャムおじさん (ゲーム評論家・本名: 安田善己)

## 第1回 ついに本領を発揮しだしたタイトーに聞く

前号でも少し触れたけど、今回からジャムおじさんが直々にメーカーの方にインタビューをし、今後のメガドライブへの展開を聞くことにした。今回初めて顔写真と本名を公開するけど、「ジャムおじさん」の名前は今後も使っていくから、何か聞いてほしいことがあればドンドンいってきてほしい。第1回目は、ついに本領を発揮しだしたタイトーがお相手だ。

### 今年は基礎固めの年だった

——今年のTVゲーム界を振り返ってみると、ゲームのハードが多様化しつつあると思います。スーパーファミコンが発売されるなど環境が変化しているわけですが、タイトーさんにとって90年という年はどういう年だったでしょうか。

タ 昨年PCエンジンに参入し、今年からメガドライブに参入させていただいたわけですが、非常におもしろい商売をさせていただきましたね。ファミコンオンリーだったところから、性能の違うハードでいろいろなソフトを作っているようになったわけです。今年の最後は「ダライアスII」を出させていただきましたが、反響も大き

くて、スーパーファミコンにも十分対抗できる作品だと思っています。

もちろんスーパーファミコンもやらせていただきますが、多様化した時代に対して、いまのところわれわれも暗中模索といった部分がありますね。まあ今年全体を考えると、デメリットとしてはすべてに手を出したために、1つに重点を置けなくて八方美人になってしまったということでしょうか。

——機種が増えたからといって、マーケットも広がるというわけではないですよね。そういう意味ではタイトーさんの今年の位置づけは、あらゆる機種において基盤を固めたということでしょうか。

ようか。

タ はい、とにかくいろんなことにトライした年ということですね。——それぞれのハードでやってみたなかで、メガドライブユーザーの反響はいかがでしたでしょうか。タ メガドライブの性能はファミコンよりも優れていますが、後発機種なのでそうとう苦労するだろうと想像はしていました。ですが参入に際しては、エンドユーザーからの反響はすごかったですね。「ダライアスII」「ニンジャウォリアーズ」を出してほしいという手紙が山ほど舞い込んだぐらいです。うちとしましてもメガドライブのCPU性能を考えると、RPGなどを作るよりアクション、シューティングを作ったほうがいだろうと感じましたね。そして一番ユ



タイトーCP事業部部長 白坂武男さん

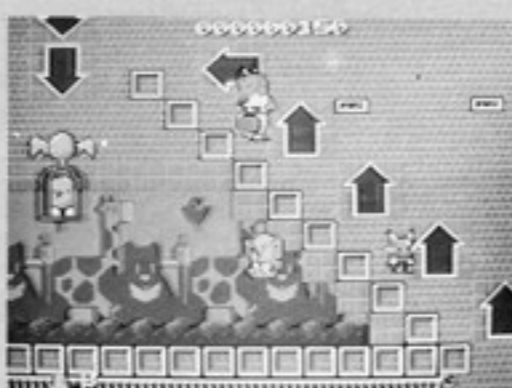
ザーの方に喜んでいただけるのは「ダライアスII」だろうと考えましたわけです。

——タイトーさんにとって、メガドライブはビデオゲームの興奮を家庭にもちこむハードだというイメージでとらえているわけですね。タ まさにそうですね。ただ、逆を言いますと、年齢層が高いわけ



ドッグレースなどでおなじみの「ジャムおじさん」こと安田善己氏。いままでその正体は隠していたけれど、じつは結構偉い人だったりする。

### いまひとつ意図がつかめなかったタイトーの作品群



ニュージージーランドストーリー

タイトーのメガドライブ参入は'90年3月3日の「ニュージージーランドストーリー」に始まったが、そのインパクトはさしてなかったといえる。当時のメガド

ライブソフトは、このソフトでようやく30本目を迎えたばかりであり、サードパーティによるラインナップの強化が切望されていた時期でもあった。そう



ファイナル

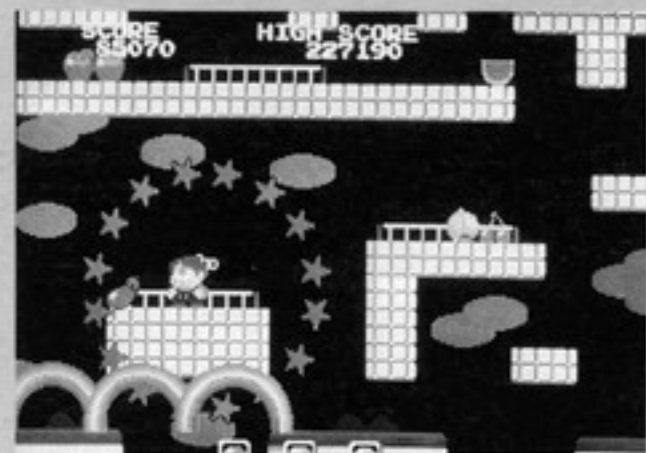


ラストサンサーガII

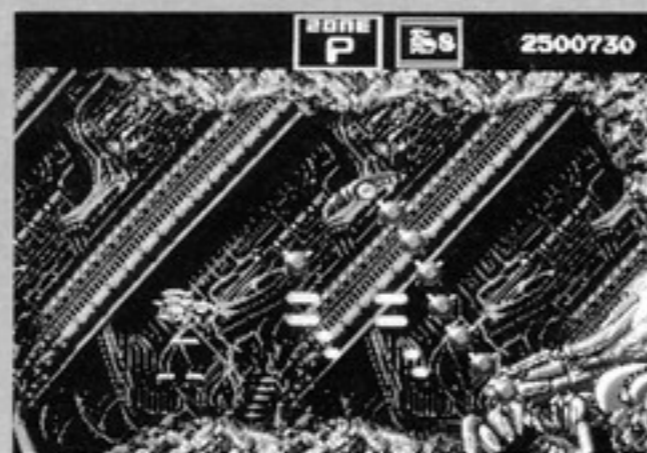
した時期の作品が「あの程度のものであったことに失望の声も多かった。タイトーが、いつ本名のソフトをリリースするかユーザーの期待が集っていた。



## ついにユーザーの期待に応えだしたタイトー



レインボーアイランド・エクストラバージョン

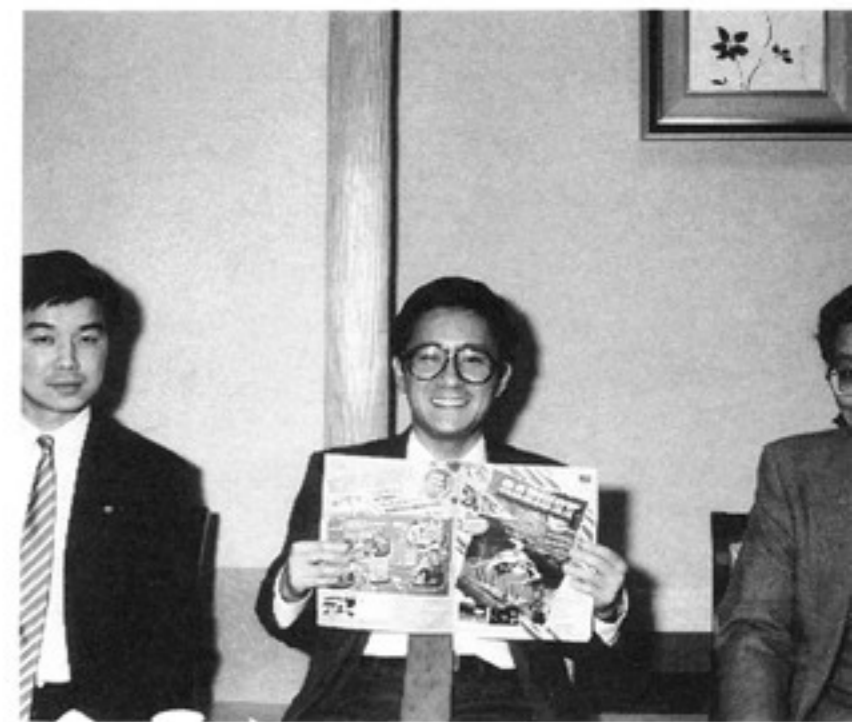


ダライアスII

ですから、どういうソフトがウケるのか、厳選していかなければならないです。メガドライブユーザーのコア層は、基本的にはビデオ

ゲームで育った人たちですから、そうとう力をつぎ込んでいかないとウケない。そういう意味では難しいハードですよ。

いまひとつその姿勢がハッキリしなかったタイトーの態度に変化がでてきたのは、今年の秋くらいからである。「レインボーアイランド」「ダライアスII」は、まさにユーザーが待ち望んでいた作品といえる。



供していきたいと社員全員が考えていますよ。

## ダライアスIIはユーザー本位の企画

——ところで、「ダライアスII」のセールスポイントはどのへんにあるのでしょうか。

タ 音楽は、ほぼ業務用どおりですし、ボスキャラや背景、効果音などトータルにバランスよく作れたところがセールスポイントですね。PCエンジン版はキャラクターの大きさを重視するあまり、プレイ感覚がオリジナルと変わってしまいました。メガドライブ版は自機と敵とのバランスを重視することによって、プレイ感覚を忠実に再現しました。この点は、他の機種とメガドライブ版との大きな差別化になっていると思います。とにかくユーザーの方々から、うちの姿勢を認めていただけたようですし、反響も大きくて開発も非常に喜んでます。

——ユーザーは発売日に買いに走ると思うのですが、苦労話やみど

ころがありましたら。

タ 苦労といえば6Mで出すか、8Mで出すかで悩んだ点ですかね。最終的に8Mにしたわけですが、それで正解だったと思います。6Mでは全28面のなかで、10体のボスキャラしか出せない。ヤマトとオクトパスをどうしても入れたくて8Mにしたわけです。ユーザーも中途半端なものより、完成度の高いものを望むだろうと。だから、今回のものは他社にない完全なものに仕上がったのではないかと思います。

——いいものは残っていくものだと思うのですか、ユーザーのタイトルさんに対する愛情と期待はたいへんなものですね。

タ メーカー、問屋さんもありますけど、一番怖いのはエンドユーザーの眼ですね。怖いが一番ありがたいし、ターゲットでもあるわ

けです。「ダライアスII」の次が大変です。いまは単に最高作品を提

## 今後は新たなジャンルの開拓を

——ユーザー層にも女性など広がりが出てきたようですが、メガドライブの位置づけとして、ビデオの移植を続けていくのか、それともオリジナルを出していくつもりがあるのかということはいかがでしょう。

タ 現時点ではアーケード中心ですが、徐々にオリジナルを作り、逆移植されるようなものを作りたいですね。まあ、いますぐというわけにはいきませんが。

それから、今後は女性をターゲットにしたゲーム作りもしてみたいと思います。最近のゲームセンターの客層の変化にも見られるように、こうしたマーケットも大いに狙い目になるでしょうから。タカラの「ちびまる子ちゃん」(ゲームボーイ)などはOL層を狙った初めてのソフトだと思いますので、注目していますよ。

——最近の読者の希望するソフトには「ナイトストライカー」「トッ

プランディング」「WGP」なんかがあるんですが、移植の可能性はいかがでしょう。

タ アーケードで人気のあったものばかりですね。16ビットで表現できるかどうか難しいところで、検討している段階です。ですが、'91年は「ニンジャウォーリアーズ」を発売できると思います。戦車などもちゃんと入ってますし、ビデオゲーム版に限りなく近い形のものになるでしょう。あとは「サンダーフォックス」です。

——それは期待しちゃいますよ。今のマーケットはいろんな方向性が出てきて難しくなっていますが、マーケット的にはいいものをつくれる局面を迎えているように思います。そんな中でタイトーさんはソフトメーカーのなかでもバランスがよくて、期待も高いわけですから、今後もメガドライブのコア・メーカーという認識をもってがんばってほしいと思います。



タイトーCP事業部営業課課長代理  
奥富洋幸さん

## 追伸~タイトーさん、これからが正念場ですよ

白坂さん、奥富さん、本日はどうもありがとうございました。なにを隠そう、ジャムおじさんと白坂さんとは、よくお酒をいっしょに飲みに行く仲なんだ(新宿方面などね)。お酒の席では、いつもズケズケと言いたい放題申しあげてしまいますが、どうか許してやってください。

すべてはメガドライブの発展、いや業界全体の発展を考えての苦言なのであります。

ところで、「ダライアスII」はユーザーの高い期待に十分応えるデキに仕上がってますね。今回のように、メーカーさんの意気込みや熱意をじかに感じとれる作品に出会ったときこそ、い

ちばんユーザーは喜ぶものです。こういった素晴らしい作品を出したあとは、次作へのプレッシャーが強くなってしまいうが、タイトーさんには今後も「名作」と呼ばれるような作品を作れるような姿勢でのぞんでほしいと思います。今後もがんばってください。(安田)





イラスト ダンス入道

# BEメガ・データランド

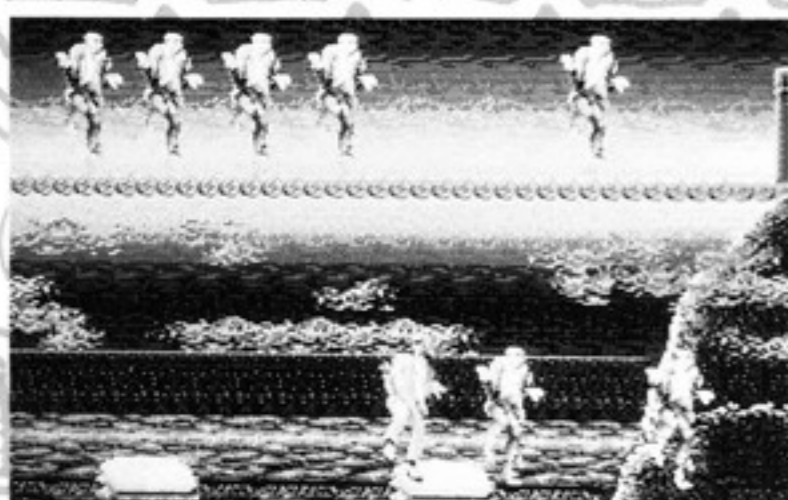
今月もニューデータが満載のデータランド。アンケートはがきから取り出された読者のデータをずばり見せます!

## 1. ダイナマイトデューク



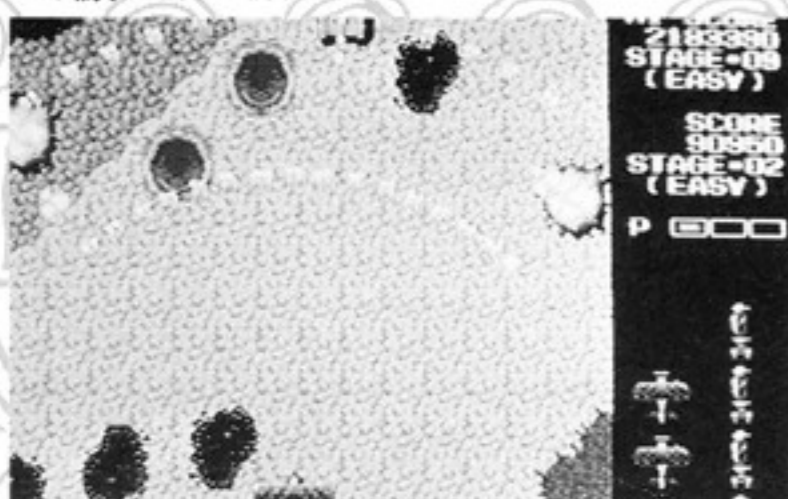
片腕サイボークの主人公が撃つ/蹴る/殴る/とストレス発散にもってこいのゲームなのだ

## 2. マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー



なんと2位に巻き返し! マイケルの底力か? キャラクターのていねいな描きこみは感嘆もの

## 3. 鮫! 鮫! 鮫!



初登場第3位とは、なかなかのすべりだし 兵隊が歩いた跡するデモかとても面白い

## 4. コラムス



今月はさらに2ランクアップ。ほんのりとしたメガドラユースターに行き着いたか?

## 5. スーパー大戦略



来年は待望の続編が出る「スーパー大戦略」。これは、その前兆なのだろうか?

## SHOP DATA

### メガドラソフト売上TOP10

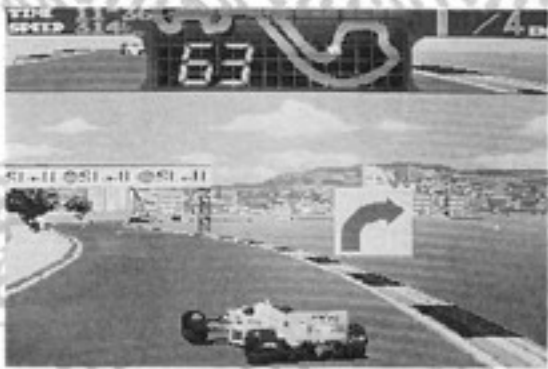
順位	前号	ゲーム名
1	新	<b>ダイナマイトデューク</b> セガ/10月27日発売/ACT/6,000円
2	5	<b>マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー</b> セガ/8月25日発売/ACT/6,000円
3	新	<b>鮫! 鮫! 鮫!</b> 東亜プラン/11月2日発売/SHT/6,500円
4	2	<b>コラムス</b> セガ/6月30日発売/PUZ/5,500円
5	—	<b>スーパー大戦略</b> セガ/89年4月29日発売/SLG/6,800円
6	1	<b>ストライダー飛竜</b> セガ/9月29日発売/ACT/7,000円
7	—	<b>レインボーアイランド・エキストラバージョン</b> タイトー/10月5日発売/ACT/6,800円
8	—	<b>サイバーボール</b> セガ/7月17日発売/SPT/6,000円
9	4	<b>インセクターX</b> ホット・ビィ/9月7日発売/SHT/6,800円
10	3	<b>ヘルファイアー</b> メサイヤ(NCS)/9月28日発売/SHT/6,800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10月1日~10月31日まで



### 1. ファイナルラップ 2



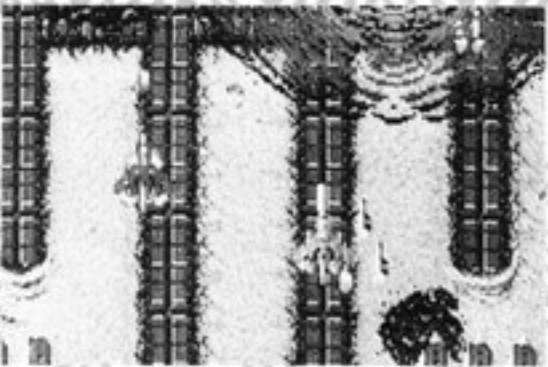
今月も1位を独走。一番人気はモナココースのようだが、君は制御できたか!

### 2. G-L.O.C.



セガの体感ものでもかなり強力なこのゲーム。ゲームギアでの発売も近い!

### 3. 雷電



2人同時プレイ可のSEIハートンユーティリティ。ユーザーのメカドラ移植希望の声も高い。

## SHOP DATA ビデオゲームTOP5

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

☆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

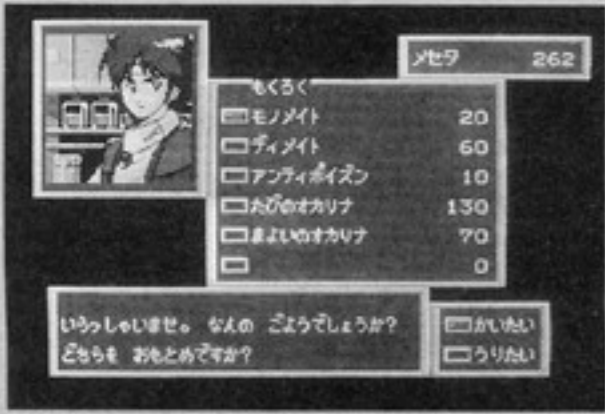
## USER DATA メガドラ人気TOP20

### 1. THUNDER FORCE III



ユーザーなら一度はプレイして欲しいゲームだ。ビデオ版「サンダーフォースAC」も近日登場!

### 2. ファンタースターII

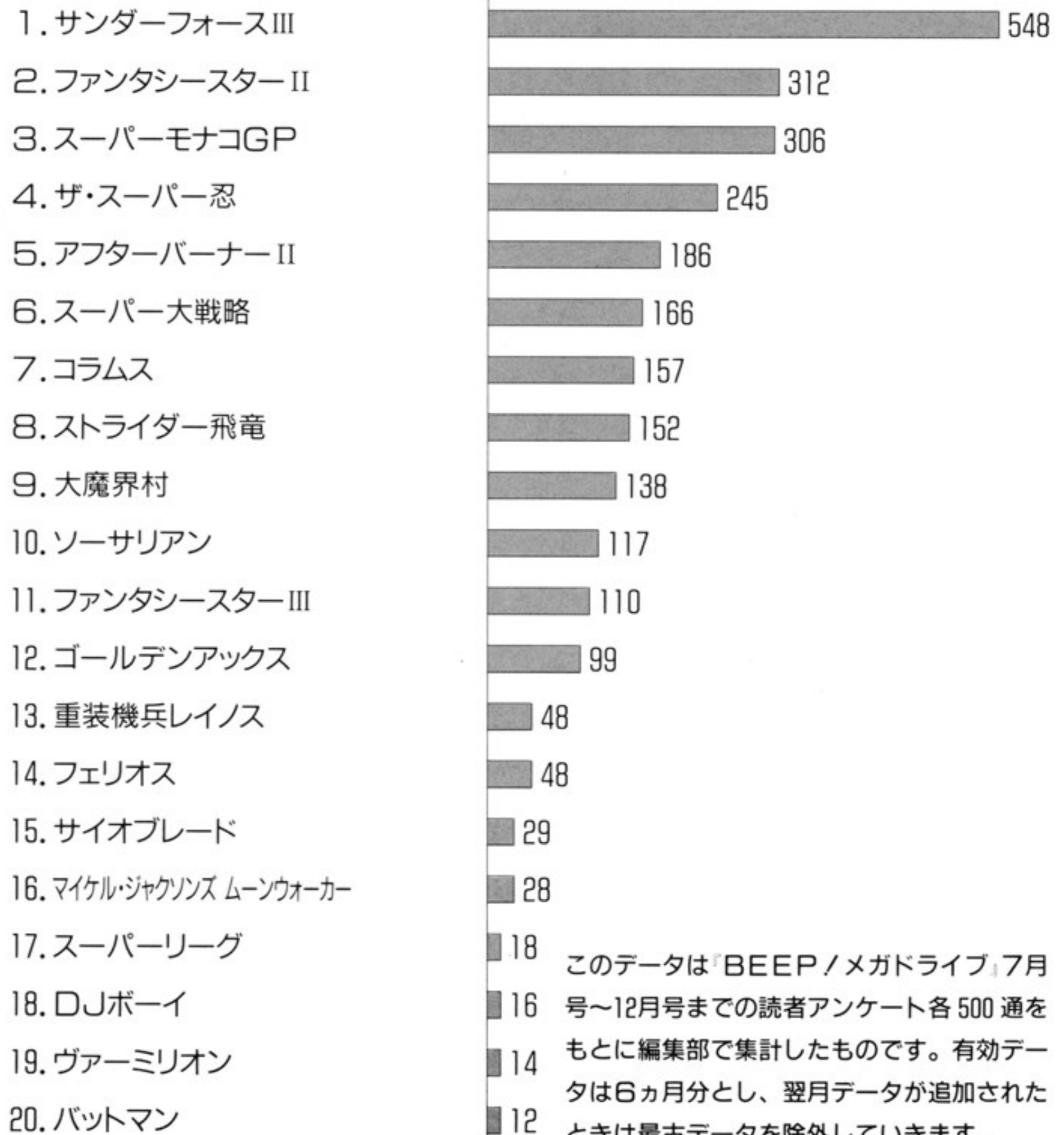


タイロンの石像というアイテムは、普通にプレイしている状態では出てこないアイテムなんだって。

### 3. スーパーモナコGP



再出荷でそろそろお店にも出回ってきたスーパーモナコ。手に入らなくてくやしいういをした君ももう大丈夫。



このデータは「BEEP/メガドライブ」7月号~12月号までの読者アンケート各500通をもとに編集部で集計したものです。有効データは6ヵ月分とし、翌月データが追加されたときは最古データを除外していきます。



## USER DATA 待望の新作ゲーム TOP20

順位	前号	ゲーム名	データ	ポイント
1	2	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ/3月予定	113
2	1	ダライアスII	タイトー/12月20日	90
3	4	アドバンス大戦略-ドイツ電撃作戦-	セガ/2月予定	85
4	7	エレメンタルマスター	テクノソフト/12月14日	47
5	12	ガイアレス	日本テレネット/12月22日	41
6	9	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ/12月14日	40
7	新	アークスオデッセイ	ウルフチーム/4月予定	39
8	15	斬~夜叉円舞曲	ウルフチーム/2月上旬予定	34
9	8	ゲインランド	セガ/1月12日	33
10	新	究極タイガー	トレコ/2月予定	19
11	13	エアロプラスタース	KANEKO/1月31日	17
11	6	三国志列伝・乱世の英雄たち	セガ/3月予定	17
11	新	Hard Drivin'	テンゲン/12月21日	17
14	新	キューティ鈴木のリングサイドエンジェル	アズミック/12月12日	14
15	19	ヴァリスIII	日本テレネット/3月予定	11
16	19	バハムート戦記	セガ/2月予定	8
16	新	武者アレスタ	東亜プラン/12月21日予定	8
16	新	ラングリッサー	メサイヤ(NCS)/未定	8
19	新	ミッドナイトレジスタンス	データイースト/来春予定	6
19	17	F1コンストラクターズ(仮称)	セガ/3月予定	6

## USER DATA 移植してほしいゲーム TOP20

順位	前号	ゲーム名	ジャンル	ポイント
1	1	ファイナルファイト	カプコン/VG	54
2	4	ポピュラス	イマジニア/パソ他	30
3	2	ワルキューレの伝説	ナムコ/VG他	28
4	5	エイリアンストーム	セガ/VG	20
4	6	天地を喰らう	カプコン/VG他	20
6	3	Y'sシリーズ	日本ファルコム/パソ他	16
6	12	ワールドスタジアム	ナムコ/VG	16
6	18	パロディウスだ!	コナミ/VG他	16
9	7	G-L.O.C.	セガ/VG他	10
9	9	雷電	セイブ開発・テクモ/VG	10
9	9	エメラルドドラゴン	バショウハウス/パソ	10
9	9	シムシティ	イマジニア/パソ	10
9	15	マーベルランド	ナムコ/VG	10
14	8	ボナンザブラザーズ	セガ/VG	9
14	14	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	日本ファルコム/パソ	9
14	17	アウトゾーン	東亜プラン/VG	9
14	18	ロードス島戦記	ハミングバード/パソ	9
18	15	グラディウスシリーズ	コナミ/VG他	6
18	—	アウトラン	セガ/VG他	6
18	新	ドラゴンセイバー	ナムコ/VG	6

※このポイントは読者からのアンケートハガキから算出したものです。

## ソフトメーカー通信

### ※セガ

12月には「シャドーダンサー」を皮切りに4作が発売されます。「クラックダウン」「モンスターレア」は業務用の忠実移植をベースに、「まじかるハットのぶっとびターボ/大冒険」はオリジナルキャラのコミカルアクションをメインにどれもお勧めの力作です!

### ※タイトー

今年最後を締めくくるソフトが、12月20日発売で登場する、「ダライアスII」です。8Mで8,900円とはお買い得。メガドラユーザーには必需品のソフト。ゲーム内容を、今から説明することはしません。ぜひ、プレイしてみてください。

### ※トレコ

MD用ソフト「アトミックロボキッド」が12月14日に発売決定/おまたせした分グラフィックが強化され一層よい仕上がりとなりました。その発売にあわせてテレホンサービスを開業します。番号は東京03-847-0720。カワイイお姉さんの声は要チェックだ!

### ※ゲームアーツ

MDファンの皆さんお待たせしました。ゲームアーツ参入第一弾「ぎゃん自己道場」がついに12/14(金)全国一斉発売!! 学園ドラマ麻雀の「クラス対抗戦」や三択問題の「麻雀道場」など内容は盛りだくさん。麻雀の醍醐味をたっぷりお楽しみください。

### ※テクノソフト

ついにMDソフト発売第4弾となりました「エレメンタル マスター」を12月14日に発売します。いままでのSFっぽいイメージからはガラリと変わったファンタジー調のシューティングをお楽しみください。ビデオゲーム版のサンダーフォースもよろしく!

### ※ナムコ

かなり過激な「レスルボール」。このゲームの中に、D・R・サイクロンという回転技がある。非常に良く回転するのである。故に我々ナムコの仲間うちの間ではこれを「伊藤みどり」と呼んでいる。この形容はとても正しいと思う。皆さんも一度試してほしい。



## ▶ 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
12月12日	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	6800
12月14日	アトミック・ロボキッド	SHT	トレコ	4	6800
12月14日	エレメンタル マスター	SHT	テクノソフト	4	6800
12月14日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	ゲームアーツ	4	6800
12月15日	まじかるハットのぶっとびターボ 大冒険	ACT	セガ	4	4800
12月18日	デンジャラスシード	SHT	ナムコ	4	5800
12月20日	クラックダウン	ACT	セガ	4	6000
12月20日	ダライアスII	SHT	タイトー	8	8900
12月21日	武者アレスタ	SHT	東亜プラン	4	6800
12月21日	Hard Drivin'	RAC	テンゲン	2	5900
12月22日	ガイアレス	SHT	日本テレネット	8	8400
12月22日	モンスターレア	SHT	セガ	4	6000
12月26日	HEAVY UNIT メガドライブ・スペシャル	SHT	東宝	4	6400
1月12日	ゲインランド	ACT	セガ	4	6000
1月25日	ヴォルフィード	ACT	タイトー	2	4900
1月25日	ジノーグ	SHT	メサイヤ (NCS)	4	6500
1月31日	エアロブラスターズ	SHT	KANEKO	4	6000
1月下旬	火激	ACT	ホット・ビィ	6	7700
2月1日	スーパーバレーボール	SPT	ビデオシステム	2	5800
2月上旬	バハムート戦記	SLG	セガ	4+BB	6800
2月上旬	斬〜夜叉円舞曲	SLG	ウルフチーム	4+BB	8500
2月下旬	バトルゴルファー唯	ADV&SPT	セガ	4	6000
2月下旬	魔物ハンター妖子	ACT	メサイヤ (NCS)	4	未定
2月下旬	AMBITION of CAESAR	SLG	マイクロネット	8+BB	8800
2月予定	スーパーエアーウルフ	SHT	九娯貿易	4	6800
2月予定	究極タイガー	SHT	トレコ	5	7500
2月予定	アドバンスド大戦略ードイツ電撃作戦ー	SLG	セガ	8+BB	8700
2月予定	マスターオブウエボン	SHT	タイトー	—	未定
2月予定	紫禁城	PUZ	サン電子	—	未定
3月予定	F-1 コンストラクターズ (仮称)	SLG	セガ	—+BB	未定
3月予定	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	セガ	8+BB	未定
3月予定	ヴァリスIII	ACT	日本テレネット	8	未定
3月予定	ディノランド	PIN	ウルフチーム	—	6800
3月予定	VERYTEX	SHT	アスミック	—	未定
3月予定	ワードナの森 SPECIAL	ACT	ビスコ	4	未定
3月予定	三国志列伝 乱世の英雄たち	SLG	セガ	—	未定
4月予定	アークスオデッセイ	RPG	ウルフチーム	8	未定
4月予定	ソニック ザ ヘッジホック	ACT	セガ	—	未定
4月予定	忍者無頼伝説	RPG	セガ	—	未定
4月予定	モンスターワールド	ACT	セガ	—	未定
4月予定	Blue Almanac	RPG	講談社経営総研	8+BB	8700
4月予定	ベルリンの壁 (仮称)	ACT	KANEKO	2	未定
5月予定	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	UPL	—	未定
春予定	ミッドナイトレジスタンス	ACT&SHT	データイースト	8	6800
春予定	空牙	SHT	データイースト	4	6800
未定	ヴァザム	ACT&RPG	トレコ	8+BB	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	ACT	タイトー	—	未定
未定	アリシアドラグーン	ACT	ゲームアーツ	8	未定
未定	ラングリッサー	SLG	メサイヤ (NCS)	4+BB	未定
未定	ソーサルキングダム	RPG	メサイヤ (NCS)	—	未定
未定	パワードリフト	RAC	電波新聞社	—	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	ゼロウイング	SHT	東亜プラン	—	未定
未定	タスクフォースハリアー	SHT	トレコ	—	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	フィルディアス〜風の鎮魂歌〜	ACT	ユニパック	—	未定
未定	ターボアウトラン	RAC	セガ	—	未定
未定	ギャラクシーフォース	SHT	セガ	—	未定
未定	アウトラン	RAC	セガ	—	未定
未定	牛若丸三郎太物語 (仮称)	RPG	セガ	4+BB	未定
未定	ラストサバイバー	SHT	セガ	—	未定
未定	ダイナマイトダックス	ACT	セガ	—	未定
未定	天下布武	SLG	ゲームアーツ	—+BB	未定
未定	レッスルボール	SPT	ナムコ	4	未定
未定	スラップファイト	SHT	東亜プラン	—	未定
未定	サンダーフォックス	ACT	タイトー	—	未定



第9回

# 新マシン開発工房

## MegaFilo

このところの技術の進歩には目覚ましいものがある。なにしろ先を急ぐ余り、とりあえずショーなんぞで発表しておいて生産準備を整え、数カ月先に出荷しようなんて考えていたら、もう発表時の価格とスペックでは恥ずかしくて出せないような状況に追い込まれかねないのだ(実際、ラップトップコンピュータ市場はそんな感じだ)。

もちろん、ゲーム機だって、そう。単なる高性能やハンディさを誇るだけではダメってなわけで、手帳型ゲームマシン、MegaFilo(メガファイロ)の登場だ!

### ゲームウォッチの進化形

MegaFiloは、その成り立ちからするとハンディマシンを小型化したものというよりも、ゲームウォッチが進化したシステムだと思っしてほしい。

発想の原点にあるのは、ゲームウォッチをいくつか集めたことのあるキミならわかるように、ディスプレイや操作部などのダブってしまう部分をまとめたら携帯に便利だし、トータルで見たコストも安くてすむんじゃないかということなのだ。

ゲームマシンを歴史的に見ると、専用機(Pongやパドルテニスの専用マシンなど)から汎用機(カートリッジの入れ替えで機能が変化する現在のTVゲーム機)への流れと、専用機のみで小型化(ゲームウォッチなど)という進化の方向があった。そして、いままたゲームギアなどの汎用機のハンディ化が進んでいるわけだが、MegaFiloは分化した2つの流れの合流する

ところに位置するのであ〜る。

### 複数ゲームの収納と選択が可能

手帳とはもともと、さまざまな情報を書きとめてもち歩くためのものだ。1種類の情報だけではなく複数の異なる情報の組み合わせるところがミソである。せっかくの携帯型マシンも、一度に1種類のゲームしか内蔵できず、別のゲームカードをポケットに入れてもち歩くのでは意味がない。

そこでMegaFiloは(スタイルも手帳ライクだが)、ゲームカードの収納や選択方法に大胆に手帳ふうのインターフェースを取り入れてしまった。すなわ〜ち、システム手帳のリフィル感覚でゲームカードを装着(一度に5枚まで)し、ページをめくるようにゲームの選択ができるのである。

まず、マシンを開くとメインの電源が入る。その状態でやりたいゲームのページ(カード)を開けば、それがアクティブになる。すべてのカードはバッテリーバックアップされており、閉じられたときの状態を記憶しているのだから、途中で別ゲームに移ったりしても大丈夫。ちゃんと中断したところから再開できるようになっている。終了はマシンを閉じるだけ。自動的に現在の状態が保存されて電源が切れる。

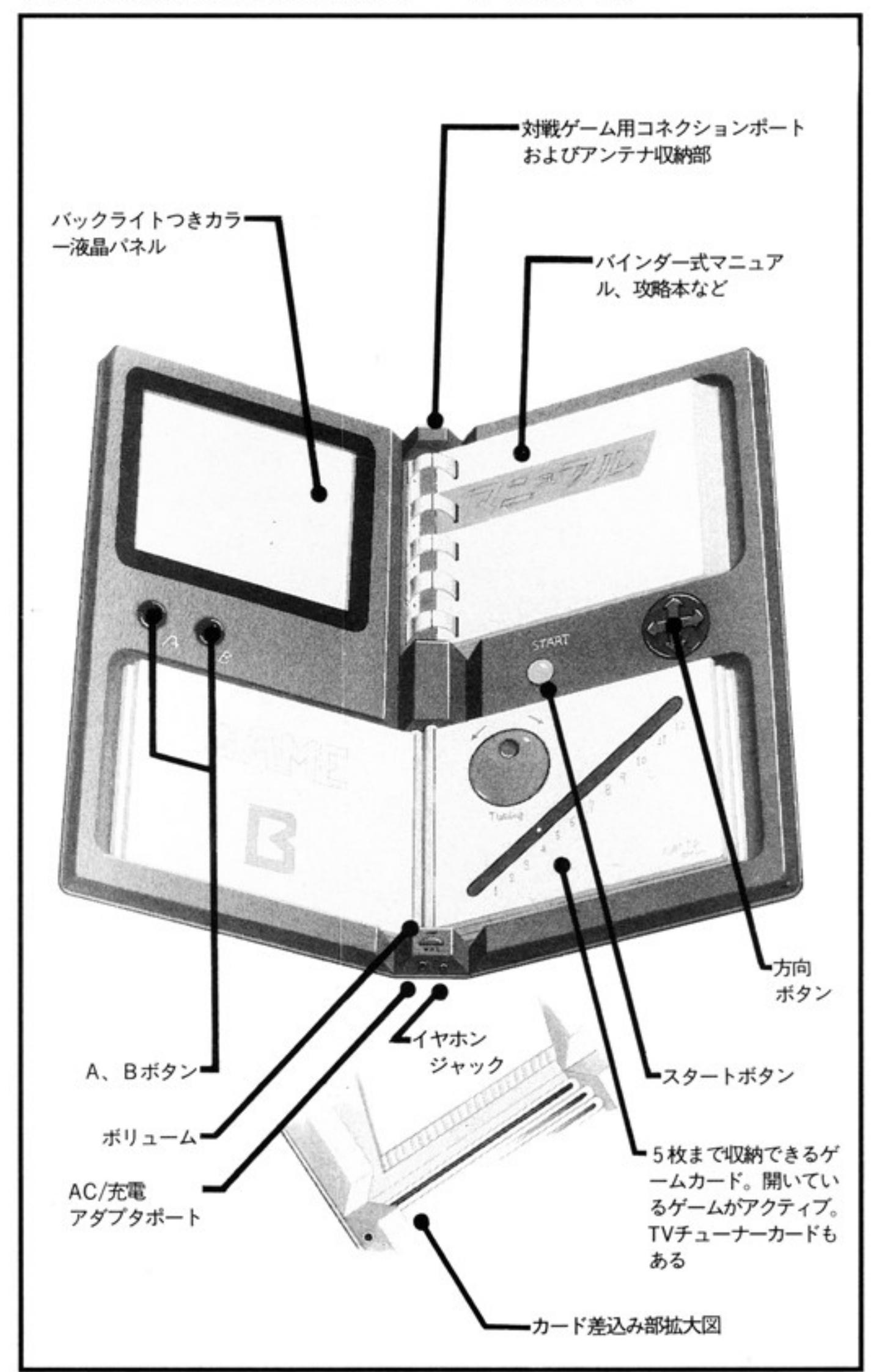
**攻略本の形態も変化させる**

本体が手帳型ってことから、その本来のバインダー機能を利用して小冊子をはさみ込むというアイデアが生まれても不思議ではない。ゲームのマニュアルはリフィル式

になるだろうし、ゲーム専門誌も付録としてリフィルタイプの攻略本をつけるようになるに違いない。

というわけで、その他のスペックとしては現在のゲームギア程度のもを想定し、実装密度を上げて小型・薄型化する。それでも価格的にはそんなに下げられないだろうから、販売戦略としてはTVチューナーカードを標準装備して59,800円程度の価格想定で売りたいところだ。

つまり、ゲームギアがテレビも見れるという売り方なのに対し、MegaFiloはまず携帯テレビとして買ってもらい、割高な感じを少なくしようというわけだ。MegaFiloの場合には、その形態からしてもいままで以上にゲームの複数所有が進むと思われるので、ゲームカードは1枚5,000円平均くらいに押さえて薄利多売の線を狙ってほしいね。





# 池田貴族の マニアの帝王



## VOL.9 最終回 プログレ

『マニアの帝王』の最後を飾るテーマは、私の本業ロックだ。しかもプログレだ。心して読むように。

今年も残すところあとわずかとなってしまった。ときの流れは早いもので、連載を初めて9カ月もたってしまった。ゲームとまったく関係のない内容なのによく続けさせてもらえたものだ。しかも、わからぬ人には全然おもしろくもない、この『マニアの帝王』。川口編集長のふところの深さを感じさせる。連載のきっかけも、この川口編集長との出会いだった。『ラジオでゴメン』という、名古屋地方のみ放送のTV番組で、私はマンズリーゲストをやっていた。そこへ

彼がゲストで出演した。名古屋での生放送なので、新幹線でいっしょに行った。席が隣だったので、しかたなく会話した。そのうち話がもりあがり、お互いの正体もわかり、連載が決まったのだ。縁とは不思議なものだ。

そして今回が最終回。最後まで私の本業であるロックをテーマとさせてもらう。

ロックといえばプログレだ。プログレといえば、ピンク・フロイド、イエス、ELP、キング・クリムゾンが基本グループだ。この構

成メンバーが、のちにいろいろなグループを作ってはやめ、作ってはやめる。一度ケンカ別れしたようなヤツとは、二度とやりたくないのが普通なのだが、彼らは何度もくっついたり、離れたりにしている。昔のことはすぐ水に流す、日本人のような性格でないとプログレはこなせないのだ。

クラシックの要素を多分に取り入れたロックなので、1曲がものすごく長い、ELPの「展覧会の」（ムソルグスキー作曲）など、1枚に1曲しか入ってない。しかもライブだ。イエスの「海洋地形学の物語」にいたっては、2枚組なのに1曲だ。とてもBGM的には聞けない。聞くときには、かなりの気合いがいるのだ。そして、それを鼻歌で歌えるくらい聞き込むのがマニアなのだ。曲の展開がめまぐるしく変わるので覚えるのに苦労するが、それがまたマニア心をくすぐる。さらに、演奏力がすごいのだ（ライブ盤を聞くと、カール・パーマーのドラムがもたっているが）、コピーするのが大変だ。高校時代、イエスのコピーバンドをやっていたが（当時私はドラムス担当）、5曲やるのに2カ月かかった。TOTOは3日でこなせた私だったのだが、と云えば難しさがわかってもらえるかな。

完全コピーとなると、ビル・ブラッフォード（イギリス本国では、ブリュッフォードと呼ぶ）の変拍子をたたけるドラマーは日本には数人しか存在しない。イエスの『危機』というアルバムを聞いてもらいたい。それがわかるはずだ。わからない人間は、ミーハーしてなさい。そして、ロックファンと称して、歌謡曲をバカにするのをやめなさい。

私が一番敬愛しているミュージシャンは、ジョン・ウェットン先生だ。キング・クリムゾン、UKエイジアとスーパーグループを経てきた人だ。ベーシストとしてかな

りテクニックをもっているにもかかわらず、決してそれを見せない奥の深さと、プロデュースすると自分の色ばかり出してしまう（他人のアルバムでも）個性の強さ。歌も別にうまくないのだが、味がある。そして日本語がうまい。

「みんな、最高だよ」  
アルバム「UKライブ」で、その流ちょうな日本語が聞ける。しかし、「みなさん、いい子だよ」

としか聞こえないという意見も多い。そのMCなのだが、10月のエイジア来日ライブでも、言ってくれた。会場がドッカンとなったのは言うまでもない。

7年前のエイジア来日するとき、私は、彼に裏切られた。彼は来日直前にイエス、GTR、現ABW&Hのスティーブ・ハウとケンカして脱退してしまった。後任は、キング・クリムゾン、ELPのグレッグ・レイクだった。曲も満足に覚えておらず、楽譜を見ながらの演奏だったが、私は彼が好きなので許してしまった。そして今年、エイジアは復活して、ジョン・ウェットンが戻り、来日してくれたので、7年前のことは水に流すことにした。だか、その来日ステージ。全然練習していないことは演奏を見ればすぐにわかった。ジェフリー・ダウンズのセットもかなり縮小されていて、低予算であることを現していた。

だが、そんなことは問題じゃない。味があるのだ。ギターのパッド・スローのプレイには、かなりの不満が残ったが、やはり、ジョン・ウェットンの下から持ち上げるようなこぶしを使う唱法に泣かされてしまった。MCで来年も来日すると言っていたが、それまでエイジアは存在しているのか不安だ。

ということで、『マニアの帝王』は、とりあえず終わりだ。次号からはしんコーナーで登場するつもりなので、よろしく。



名版『危機』。「こわれもの」とともにイエスの名作アルバムといわれている。形而上的サウンドの頂点といわれている。ジョン・アンダーソンの歌声は絶品。



キング・クリムゾンのベスト版「新世代への啓示」。「風に語りて」でボーカルをとるのはジュディ・ダイブルという貴重品。豪華ブックレット付き。



# [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8回“やわらか頭”になれたらいいなの巻

というわけですね、連載何回目だか忘れてましたがORIXです。こんにちは。

以前にこの頁で、『BEメガ・ドッグレース』について書いたコトがあったんですが、覚えてますでしょうか(\*1)? あのときに書いた内容を、ゆがめて受け止めている人が一部にいるようなので、補足というかつけ足しというか(\*2)、とにかくその回の続き的な内容で今回は進めていこうかと思えます。え? 懐かしのゲームの話はどうなったって(\*3)? それは次回に持ち越し、ということでかんべんしてくださいませ。

「ドッグレースの〇〇さんの評価はおかしい」。ときどき編集部に、読者からのこんな手紙が届きます。私宛に手紙を送ってくれる方もいらっしゃいます。ちゃんと読んでますよ～。とまあ、それはそれでいいとして……。なかには完全に文句の手紙もあるわけでした。これが、今回のこの文章を書こうと思った理由です(\*4)。ほとんどの手紙の場合はしっかりした口調で、礼儀正しく書かれているので、読んでいても納得させられる部分があるんですけどね(\*5)。

よく言われるのが、「アンタは辛く評価すればいいと思ってる」という意見。これに対して私は、それでいいと思ってます。と答えます。いいものまで悪く書いているつもりはないし、これは私の方針のようなモノですので、変えるつもりはありません(\*6)。それよ

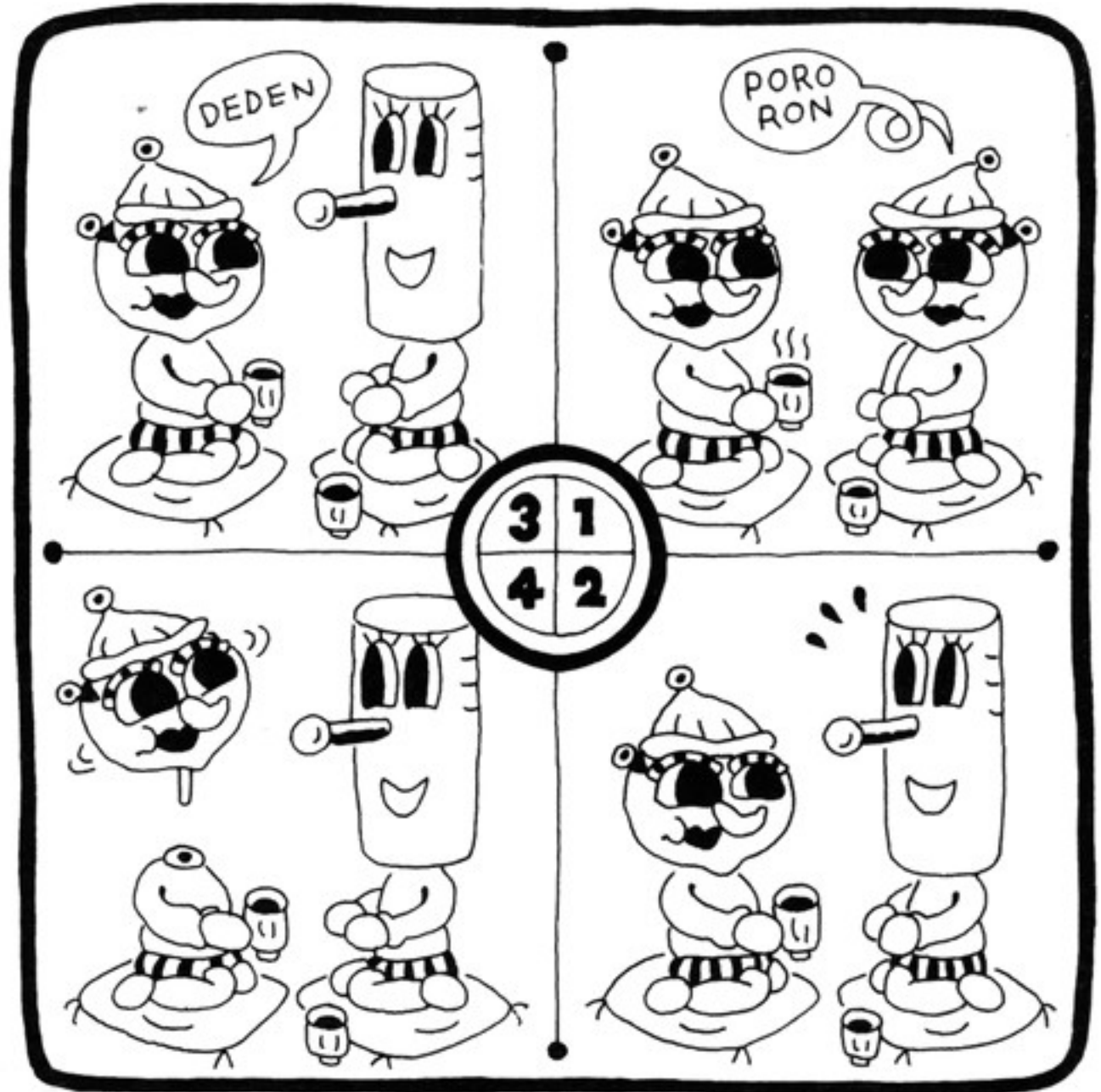
り何より、うそを書くのは気が進みませんから……。

そして私個人的としては、点数よりも文章から、そのゲームの雰囲気を感じてほしいですね。だいたい点数なんてものはいいかげんなもので、たかが10段階しかないんですから(\*7)。その中間は点数では、表現できませんので、そのへんは文章から察していただくと助かります。へえ、よろしくです。

で、一番言いたいコトがこれです。ごく一部の人に一言。「自分の意見を絶対的なモノだと思わないで」世間一般に言われる、マニア様の典型的な症状なんではないでしょうかね(\*8)。

「自分が面白いと思ったモノは、世界中の全員が面白がっている」と思うのは、悪いクセですよ。キミは面白いと思っても、あたしはツマナイと思うかもしれません。もちろん、その逆もしかりです。これは当然です。それぞれ個性、好みってもんがあるんですから。実際、大多数のユーザーに支持されている『サンダーフォースIII』(\*9)も、ピエール瀧(\*10)に言わせれば「難しく遊べない」そうです。そういう人がいるのも当然だし、どっちも正しい意見だと思ってます。それを無視して、絶対的な意見を言えなんて、そりゃ無茶ってもんだと思います。

とにかく、私が言いたいのは、少しは“やわらか頭”になりなさい、と、まあそういうコトですね。



なんでドッグレースに、複数の人が評価しているか、考えたことがありますか? 絶対的な1つの意見を載せるのは無理だから、少しでもたくさんの意見を、ソフト購入の参考にしてもらえように、ああいうカタチにしているんです。だから特定の一人をさして、文句を言われても困るぞと、まあそうわけです。文句の手紙を送ってくれた、ごく一部の方々、わかってもらえたかなあ、もしわかってもらえなかったら悲しいです。ワタシは。

なにやら今回は、一部の人への個人メールで終わってしまいました(\*11)。どうもすいません。反省してます。これで私の言いたいことを、ちゃんと理解してもらえればいいんですが……。あとは祈れるばかり、ってヤツですか。

ちなみに、ワタシもメガドライブユーザーのはしくれ、ソフトを

購入することだってあります。どんなソフトを買うかという、ドッグレースで自分がつけた点数が8点以上のものは、ほぼ必ずと言っていいほど買っています。逆に7点以下のものは、ほぼ必ず買ってません。このへんも、参考にさせていただけるとうれしいです。

では気を取り直して、次回の予告です。次回のこのページでは、前号の予告どおり懐かしのゲーム紹介をしたいと思えます。特に昔のセガのゲームを中心にお送りしたいな、と思っていますので、ゲームギアの「ペンゴ」でも遊びながら待っていてくださいませ。

また、昔懐かしいゲームが置いてあるゲームセンターがあったら、編集部宛に情報をお寄せくださいませ。ひょっとしたら記事中で取り上げようかな、などとも思っています。みなさま、よろしく。

ではまた次号で。

\*1 覚えてますでしょうか～  
9月号参照。

\*2 補足というか～  
言い訳というか……。

\*3 懐かしのゲームの話～  
前号で予告したのに。どうももうし訳ありません。

\*4 この文章を書こうと思った理由～

他にもいろいろと理由はあるのですがね。最大の理由はソレ。

\*5 納得させられる部分～  
礼儀正しい、常識をわきまえた手紙ばかりならうれしいのですが。

\*6 変えるつもりはありません  
個性は必要だと思います。

\*7 たかが10段階～

実際には10段階すらないので、さらに細かい点数つけは難しいです。

\*8 マニア様の典型的な症状  
ゲームマニアに限らず、カーマニア、音楽マニア、どれにも当てはまるでしょう。

\*9 サンダーフォースIII  
ワタシも好きなゲームなんですがねえ。

\*10 ピエール瀧

『THEスーパーファミコン』で連載執筆中。電気GROOVEのMC。

\*11 個人メールで終って～  
全員の手紙に返事を書けばいいんですが、そういう時間もないですし。



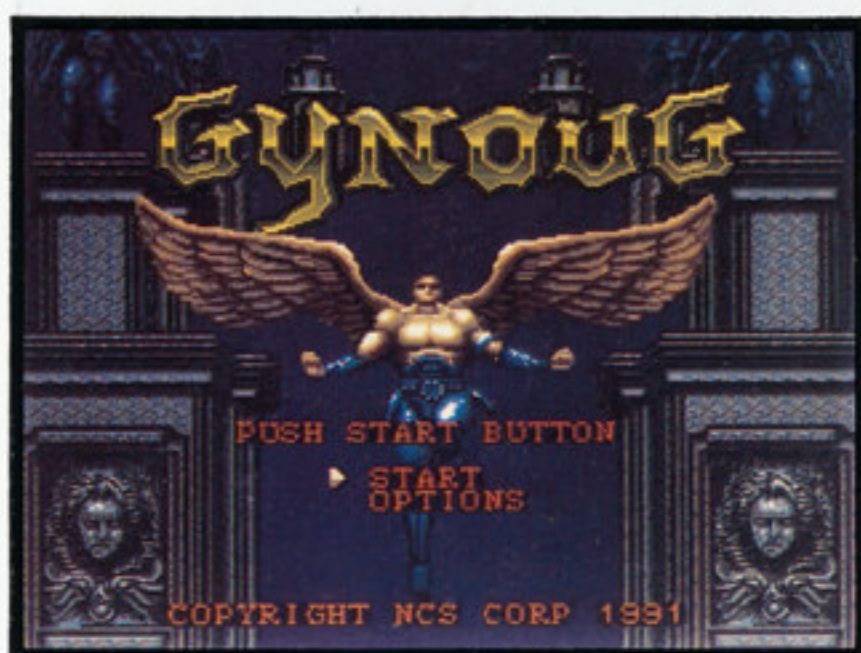
最新作のホットメニューを宅配します

# BE~MEGA HOT MENU

## BEメガホットメニュー

- ジノーグ—————65
- AMBITIN of CAESER——68
- 究極タイガー—————70
- クラックダウン————72
- Hard Drivin'—————74
- スタークルーザー————78
- ミッドナイトレジスタンス——82

### PART2



## ジノーグ

メサイヤ(NCS) / 1月25日発売 / 6,500円 / SHT

メガドラの限界に挑んだとまでいわれるキレイなグラフィックと操作性のいいシステムで期待のシューティング「ジノーグ」。今月は、絶対的な自信をもっておすすめするこのゲームのステージ1と2をくわしく紹介するぞ。

### 基本攻撃

グロテスクな美しさ(?)が、いままでにない味を出している横スクロールシューティング「ジノーグ」。その基本攻撃はショットだ。ショットは、もちろんアイテムを取るとパワーアップする。しかも、そのシステムがユニークなのだ。弾の威力と弾道数のアップが別々に行われる。弾の威力をアップさせるのはパワーオーブ(赤玉)そして弾道数を増やすのがワイドオーブ(青玉)だ。破壊力、弾道数ともに5段階アップし、弾道数は6本まで増えて画面のほぼ全域をカバー。また、弾の方向も変えられるジェムというアイテムもある。ジェムは3種類あり前方、前後方、自機を中心に前方に向かって扇状に弾道を広げるなどの方向が選べるぞ。



### パワーアップ

上は、ノーマルショット。右はパワーアップしたショット。弾道数とも最大になったもの。

### 魔法攻撃

8種類ある魔法は、マジックスクロールというアイテムを取ると使用可能になる。取ったマジックスクロールはストックゲージに蓄えられていくので、マジックセレクトボタンを押して使う魔法を選んでから使用する。すでにもっている魔法を2つ(3つ)取った場合は、魔法の威力がその分アップする。

### E エナジーボール

他方向に強力なエネルギーを放射する呪文。敵の弾を吸収するので、防御にも使える優れモノ。



### L ライトニングボルト

精霊を呼び、稲妻を発生させる呪文。上空から降ってくる稲妻で敵を一掃できるお得な魔法だ。



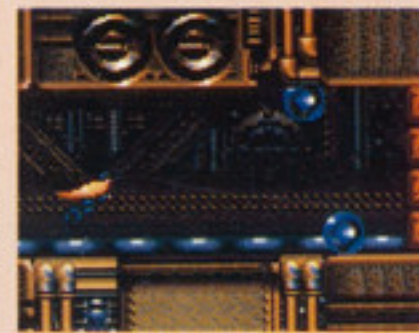
### T サンダーボルト

自らの体から雷を放電させる呪文。あらゆる物を貫通し、前方の敵にダメージを与える。



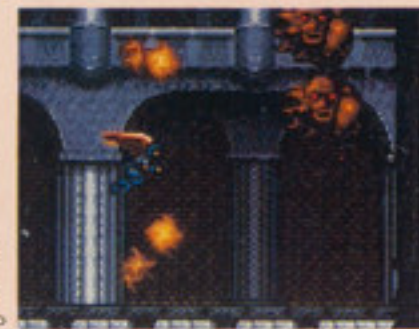
### G グランドアタック

大地を這い進む性質をもつ弾を発射する呪文。画面の上下にはりついている敵に有効。役に立つ魔法。



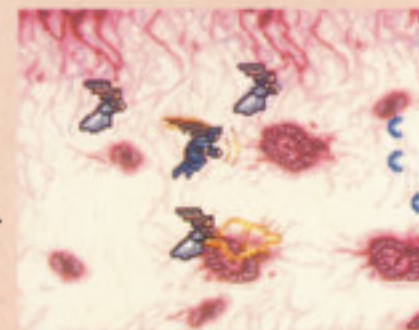
### H マジックアロー

敵を追尾し、確実に命中させるホーミングミサイル。ショットの届かない所に隠れている敵にうってつけた。



### O エレメンタル

精霊を召喚する呪文。精霊は援護雷撃を行ないながら、自らの体でもって敵の攻撃を防いでくれる。



### S オーラシールド

体を取り巻くオーラを増大し、結界を張る呪文。いわゆる無敵状態というやつだが、短い間しかもたない。



### W ワイルドファイヤー

ショットの弾を誇張させる呪文。弾自体が巨大化するので、ショットの命中率がとても高くなる。





# STAGE 1 洞穴

ステージ1は比較的簡単にクリア可能だ。

「すげえ！」ゲームをスタートさせた途端、思わず叫んでしまった……。とにかく画面がキレイ。1ステージが長い。出てくる敵のバリエーションが並じゃない。15種類は確実にいる！ううむ……。しかし誉めてばかりいても始まらないから、ステージ解説に移ろう。ステージ1は洞穴が舞台。うっそうと茂ったつたやコケ、むき出しの岩肌などにかたつむりやクモの化け物が棲んでいる。かたつむりは殻から出ている部分を撃つ。クモはちょこまかと不規則に飛ぶ小グモを放ってくるので要注意。そのほか画面の下にはりついている火山や肉ジャキンなど、逃げるが勝ちの敵もいる。鉱物でできている敵はかなり硬いので、ショットパワーが低いと苦戦を強いられる。早め早めに叩くか、ムシしてしまうのも1つの手（ただし逃げきれぬ場合のみ）。ステージの中盤には中ボスが待ちかまえている。

## ワンポイントアドバイス

### 地震だああ!?

急に画面がぐらぐらと斜めに揺れ出した!? 敵は出てこないが、上の岩壁からつらら型の岩が降ってくる。見つけたら落ちてくる前に攻撃! 上空にピッタリはりついて攻撃しながら飛ぼう!



揺れる画面にちょっとビククリ。上空を落ち着いて進めば問題ない。

### 赤コウモリの猛襲!!



赤コウモリの大群。落ち着いて撃ち落とせ。後からくるヤツに注意。

生けるホーミングミサイル。必ず複数で前後から登場。しつこく追ってくるので、よけるよりは撃墜したほうがいい。また、ボスキャラが出る前には、必ずこいつが大量出現するぞ。

## モンスター攻略法

登場モンスターの一部を紹介する。まだまだ多くの敵がいるのだ

### ガーン



比較的硬めの人面石。画面右上から現れて1つずつ斜めに落ちてくる。地面と天井に着くと跳ね返る。スピードが速いので注意しよう。

### トビシメジ



巨大キノコ。地面と天井に生えていて、近づくと降って(上って)くる。動き出す前に横から撃つのがベスト。外見どおりあまり硬くない。

### ツララ虫



鍾乳石に寄生している虫。自機が近づくと上から降ってくる。普通に撃つていれば自然に流れ弾に当たってくれるマヌケなヤツだ。

### 肉壺



人面肉塊が詰まったガラスの器。撃つとなかから苦悶の表情をした顔がどっと溢れだす。当然だが、これに当たると死んでしまう。

### 肉ジャキン



水中からいきなり出てきて、弾を大量にまき散らす。しかし、こいつの一番怖いところは倒せないところ。たぶんこいつが一番強い敵だな。

中ボス

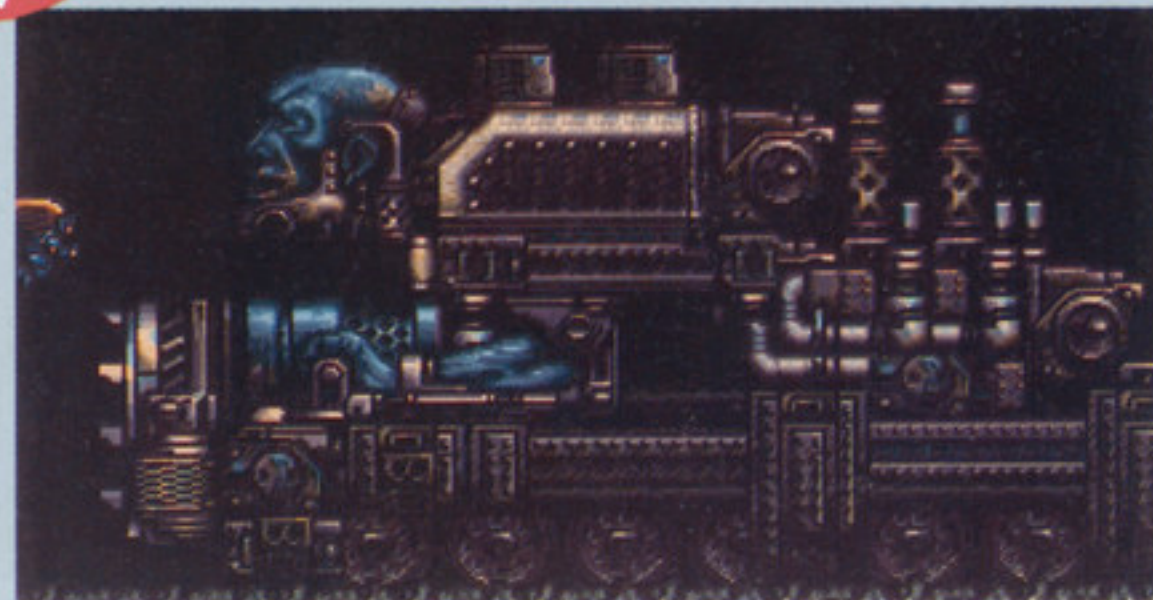
### 地虫



数百年の寿命をもち、はてしなく成長する虫。喉の白い部分が弱点。ここを狙い撃ちすべし。

大ボス

### 人間機関車



魔物が洞穴に鉄道を通すため造った機械。その鉄と銅の体は、踏み潰した人々の血で錆びついている。弱点は顔。ここを集中攻撃。



## STAGE 2

## 海

海上からスタートし、舞台は海中へと移動する

ステージ2の舞台は3部構成になっている。まず海上からスタート。そして徐々に海中へと移行し、最後は海底での大決戦（大ゲサノ）となる。で、そのステージ2のモンスターは、やはり海関係のものが多い。まず、海上に出てくる敵。これはかもめ、飛び魚、雲、猿などで、前後かまわずどこからでも登場し、縦横無尽に飛び回るヤツが多い。画面左端にぴったり張りついて飛ぶのは危険だ。いきなり後ろから敵が現われて、よける間もなく死んじゃった、なんてことになりかねない。また、飛び魚は、画面のかなり上のほうまで飛び上がってくるので、よけるのが困難。上にいるとカモメや雲が襲ってくるし……。よけるよりは撃ち落としたほうがいだろう。海中では、魚や貝に似た不気味な生物が襲ってくる。下のモンスター攻略法を参考に、敵の動きを把握してからプレイしよう。

## ワンポイントレッスン

### ミニビッグローパー

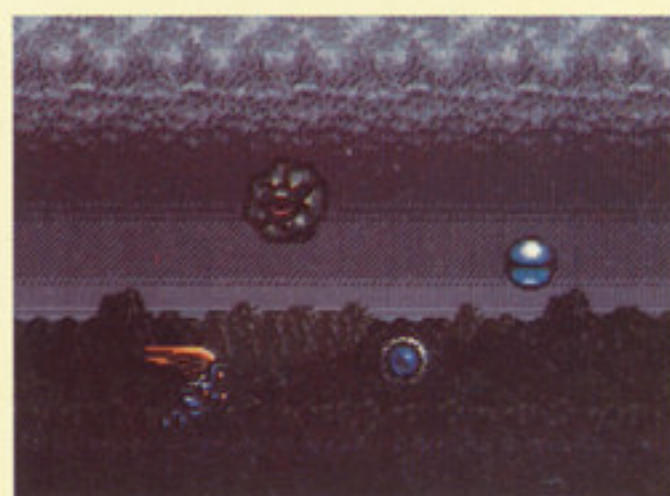


全ステージ中一体しか出てこない非常に変わったザコキャラ。

とても特殊な動きをするローパー。画面右端で上下移動を繰り返したあと急に突進。左端でまたもや上下移動。今度は右に向かって突撃。これを繰り返す。弾もたくさん撃ってくるやっかいな敵だ。

### 眼石

超硬い敵。行動パターンは2種類。1体ずつ登場して画面中を跳ねまわるパターンと、3体の眼石が、並んで現れるパターンがある。とにかく硬いのでショックパワーが低いとかなりつらいぞ。



硬くてスピードも速い眼石。ショックパワーを上げて早めに叩け。

## モンスター攻略法

海を舞台にしてあるだけあって魚介類関連のモンスターが多い

### 涙雲



目からビームを出す雲。かわいいような怖いような……。真下にいないかぎりはその餌食になる危険はない。後にまわりこんで叩け。

### アンモナイト



アンモナイトは1列に並んで現れる場合と画面いっぱいに広がって登場する場合がある。さして強い敵でないの、あわてず倒せ。

### いそぎん砲



海底に貼りついていて、海上に向かってビームを放つ。横から早めに叩けば大丈夫。ただし、藻に隠れていることがあるので気をつけよう。

### 海ゴブリン



人面魚ってやつですか？ 自分の体にくっついている小判鮫を放ってくる。こいつ自体は画面の右端で上下に移動している。

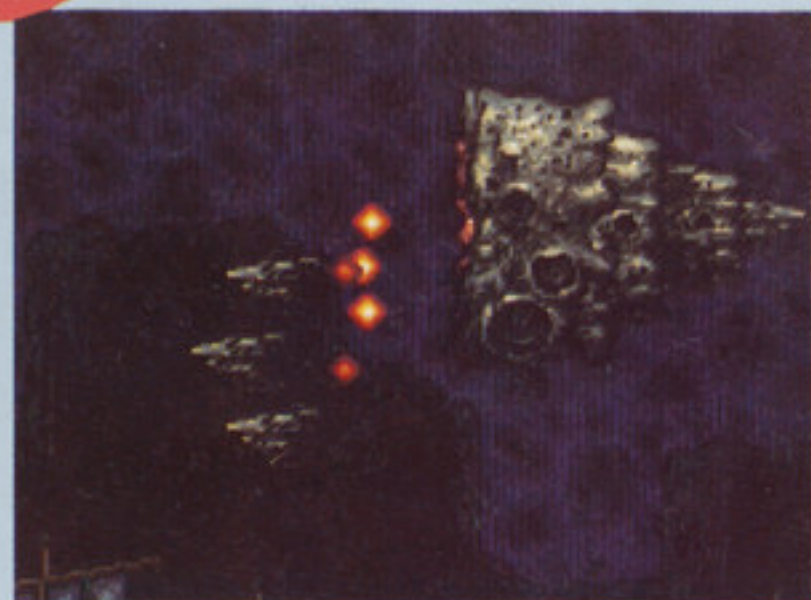
### 骨魚



するめに見えるんですけど、私には……。けっこう動きが早くて、おまけに特攻をかけてくる。早めに倒さないと相打ちになってしまうぞ。

中ボス

### ビッグローパー



弾を大量に吐く。腸のようなビームを飛ばす。小さな巻貝を3つ同時に飛ばすなどの攻撃をする。

大ボス

### 海底船長



こいつの弱点は顔。ジノーグの大ボスは、バカでかい代わりにちょこまかと動かないので、けっこう倒しやすい。とはいえ、どうも弱すぎる。たくさんの弾を撃ってはくるが、簡単によけられる。変だ。おとなしい。おとなしすぎる……。と、思ったら……！





# AMBITION of CAESAR

マイクロネット / 2月下旬発売予定 / 定価8,800円 / SLG

クレタ島で海賊を蹴散らし、一路アレキサンドリアに向かうシーザー軍。だが、そこには反乱軍の艦隊が待ち受けていたのだった！ 期待度ナンバー1のリアルタイムシミュレーションゲーム、前回に引き続きステージ2、3を紹介するぞ。

## クレオパトラを救うため シーザーの戦いは続く

先月号ではこのゲームのステージ1と2を、ごく簡単に紹介した。今月はその続きということで、十分紹介しきれなかったステージ2と新たにステージ3を紹介しよう。その前に、前回の記事を見逃した人のために、軽くゲームの紹介をしておこう。

このシミュレーションゲームの特徴は、リアルタイム制という点だ。的確な状況把握と素早い判断を要求される、かなりシビアなゲ

ームとっていいだろう。

さらに、両軍の部隊は何度全滅してもすぐ

ステージ1は、上陸してくる海賊と戦い、クレタ島を守った。



「エジプトで反乱」との情報を得たシーザーは、クレタを後にする。

復活する。つまり、画面に出ている部隊は全軍のうちのほんのひとりにぎりには過ぎない、というわけだ。だから、ゲームにありがちな安易な消耗戦などは通用しない、純粋に戦術的な駆け引きで勝負しなければならない。

ここまで読めばわかるだろうが、このゲームにはどんなSLGの猛者でも苦戦は必至。以下の攻略法を参考にしてほしい。善戦を期待する！



敵艦隊と遭遇！ かくしてステージ2の海戦が始まるのだ。

## ステージ2 (海 戦) 迫りくる大艦隊、はたしてシーザー軍は無事上陸できるか？

このステージでは、シーザーは船団を率いてクレタ島からアレキサンドリアに向かう。エジプトの女王クレオパトラが、反乱軍によって王宮の中に軟禁されているという情報を

得たのだ。しかし船団がアレキサンドリアに到着する直前、反乱軍の待ち伏せ艦隊と接触、交戦状態になってしまう。騎兵や歩兵を満載した上陸船を、何としても守らなければなら

ない。かくして一大艦隊戦が開始された！ このステージのクリア条件は、上陸船を無事にアレキサンドリアに接岸させること。攻めよる敵艦隊への対処の仕方を紹介しよう。

### ステップ1

#### 素早く前方に展開せよ！

まずは敵を上陸船に近づけないこと。そのためには、なるべく上陸船から離れたところで戦闘を開始する。万一敵が戦闘を逃れて上陸船に向かっても、上陸船との距離があれば途中で追いつけるのだ。

→このぐらいの距離をおいて戦えば、まず安心。ただし、常に上陸船の動きに注意することが重要だ。



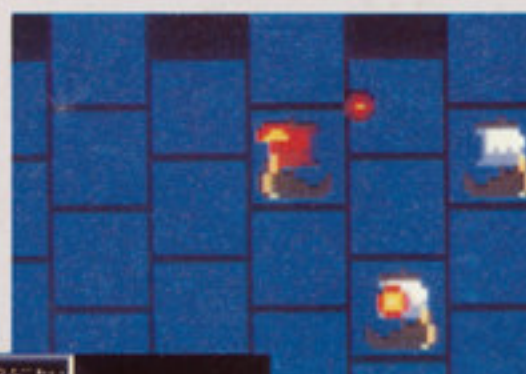
←最初に出遅れると、上陸船の近くで乱戦になる。とさくさくまぎれて、敵船が上陸船に接近してくるぞ。

### ステップ2

#### マン・ツー・マン戦法

海戦の基本は1対1で敵を追いつめること。敵が逃げ始めてもかまわず追いかけて、マップの隅においやろう。要は上陸船に近づけないこと。コッソリ舞い戻ってこないよう、見張りつづけるのだ。

→敵を画面の隅に追いつめるまで、徹底的に追いつめるのだ。びったりマークして逃げられないようにしよう。



←敵が戦闘不能状態になっても、攻撃の手をゆるめてはいけない。徹底的に攻撃してその場に釘付けにするのだ。

### ワンポイント・レッスン

#### 1 潮の流れに注意せよ

画面の左上と右下にある潮流は意外に急で、知らずに流されることがある。



なるべく避けて動く方がいい。

潮の流れはかなり強い。上陸船の前に配置しておいたはずの護衛の船が、いつの間にか流されている。

#### 2 修理のタイミングをつかめ

敵を追い回し続けると、こちらも疲労する。敵の戦闘力が落ち込んだときを見計らい修理・



休息をとろう。

敵がほとんど戦闘不能の状態であることを確かめた後、素早く修理に取り掛かるのだ。



# ステージ3 (攻城戦) ようやく上陸したシーザー軍。さあ、王宮目指して突撃だ!

敵艦隊の攻撃を乗り切った上陸船はアレキサンドリアに無事接岸。海岸に上陸したシーザー軍は、王宮を目指して行軍を始める。しかし、海岸と王宮の間を流れる2本の川にかかる橋は、すべてバリケードで塞がれていた。しかも、バリケードの向こうでは反乱軍が橋

を取り壊し始めている。橋を壊されてしまえば、王宮への道は完全に閉ざされてしまうのだ! まずは敵のバリケードを崩し、橋を確保しなければならない。そして、橋向こうの市街地には強力な反乱軍が展開していた。

このステージのクリア条件は、クレオパト

ラが幽閉されている王宮にたどり着くこと。ただし、すべての橋が壊されてしまえばその時点でゲームオーバーになってしまうのだ。

橋の確保と王宮のまわりのバリケードという2つの難問がプレイヤーを苦しめる、相当の難ステージ。心してかかってほしい。

## ステップ1

### 戦闘は橋に始まり橋に終わる

味方の部隊が全滅すると、スタート地点である海岸から再出発になる。が、2本の川どちらかの橋がすべて壊されれば、彼らは戦闘に復帰できなくなる。橋の確保は戦闘の勝敗をきめる重要な事なのだ。

→戦略上重要な地点だけに、敵も必死で攻めてくる。精銳部隊でないと、橋の守備をまかせることはできないぞ。



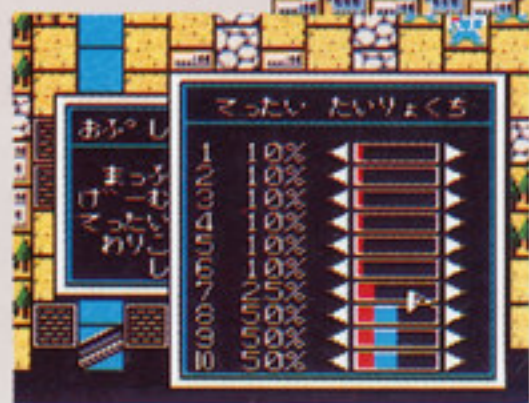
→どちらかの川の橋がすべて破壊されたら、その時点でゲームオーバーになってしまう。なんとしても橋を守れ。

## ステップ2

### 撤退は早めに

このステージには休息用の家がない。つまり、体力がレッドゾーンに入ると回復にかなり手間取るということだ。撤退体力ポイントを高め(25%ぐらい)に設定し、体力温存型の戦闘を心がけたい。

→出発地点の海岸部分には敵は攻めてこない。最悪の場合は橋のこちら側に逃げ込んで体力の回復を待とう。



→体力が25%を切ると赤信号、高速移動もできなくなるのだ。あらかじめポイントを高めに設定しておこう。

## ステップ3

### オトリで敵を引きつけろ

せっかくバリケードを崩しても、その地点の橋が対岸から壊されてはどうしようもない。オトリで敵を別の橋に引きつけておき、その間に急いで進路上の橋を開通させるのが確実な戦法だ。

→まずは一隊だけオトリを出して、敵の注意を引き付けるのだ。目標には、どうでもいいような橋を選ぶこと。



→そのスキに、重要な地点の橋を開通させよう。その他の部隊が総がかりで、一気にバリケードを崩すのだ。

## ステップ4

### 城攻めは総力戦だ!

王宮は二重のバリケードに固められている。敵の攻撃もかなり激しく、2~3部隊では各個に撃退されてしまう。一度取り付いたら、橋の守備隊を除く全部隊を投入して、一気にけりをつけよう。

→小数で突入しても、敵に取り囲まれてボテボテになりがち。全滅して海岸からやり直した。



→王宮に突入するとき、最低でも4部隊はほしい。一気になだれ込んで、王宮守備隊のスキをつくれない。

## ワンポイント・レッスン

### 1 オトリ作戦のコツ

この作戦のコツは、オトリが敵を十分引きつけた後、主力部隊を動かすこと。あせって動くとオトリの意味



がなくなるのだ。左上のオトリが十分敵を引き付ける前に動いてしまったため、敵が本隊の動きに気づいてしまった。

### 3 上手な休息のとりかた

休息を必要とする部隊は多い。家が空いてから休息に向かうのではなく、家の近くで待機して、空く同時に家に入るのだ。



戦闘不能の部隊はすぐに家に向わせよう。近くで待機させておけば、家が空くと同時に休息がとれる。

### 2 砲撃に気をつけろ

敵味方が2マス以内に近づくとお互いに砲撃を始める。作業中を狙われると、消耗がはげしくなるので十分な注意が必要だ。



作業部隊の他に予備の部隊を配置して、作業中の部隊が砲撃されないよう周囲の敵を牽制するといいい。

### 4 1度の全滅も命取り

全滅した部隊は海岸から再出発。が、橋がなかったり守備隊が橋の上で戦闘中だと、王宮にいけないこともある。要注意だ。



後半では、このように橋がふさがっていることが多い。一度全滅するとなかなか前線に戻れないのだ。





# 究極タイガー

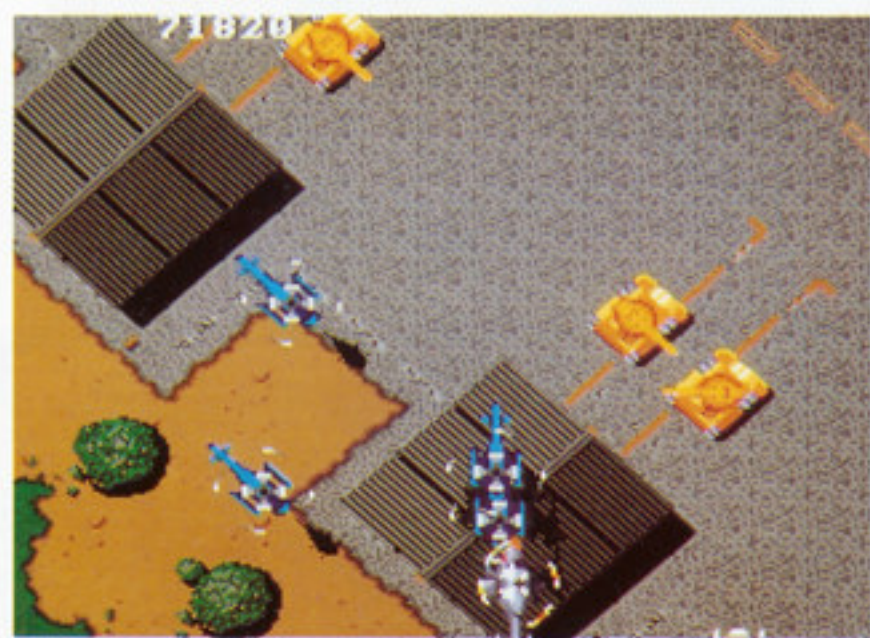
トレコ/2月発売予定/7,500円/SHT

もうすぐメガドライブで発売される「究極タイガー」は、アーケードで大ヒットしたシューティングで、今でも根強いファンが多い。そのファンの期待を裏切らない完成度だ。

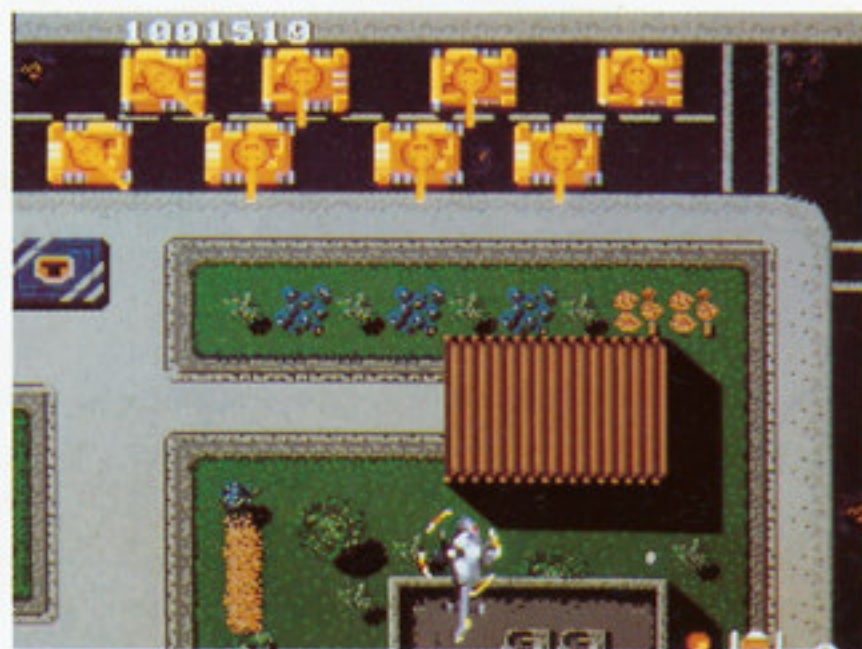
## 武装したヘリの激しい戦い

ついにメガドライブに登場する「究極タイガー」は、オーソドックスなシューティングゲームだ。自機はBボタンでショットを撃ち、A、Cボタンで破壊力の大きいボンバーを撃つ。ゲーム中Sマークのアイテムを取るとショットがパワーアップし、Bマークのアイテムを取るとボンバーが増える。そして次々と色が変わっていくカラーボールを取ると、そのとき取った色に応じて自機の武器が変化する。武器にはレーザーや4方向弾などがあり、それぞれパワーアップしていくと、絶大な威力を発揮してくれる。

メガドライブ版の「究極タイガー」は、ビデオゲーム版と違い横画面のゲームになっている。そのため、ボスキャラと戦うとき接近戦になってしまい、かなり倒すのが難しくなっている。また、敵の弾のスピードが、ビデオゲームよりも少々速くなっている。しかし、グラフィックやキャラの動きなどはほとんどビデオゲームと同じだ。また、スクロールもボスの手前でちょっと止まるが、後は実に滑らかにスムーズに流れる。ちなみにこのゲームの曲は、ビデオゲームの曲をとってもカッコよくアレンジしてあるぞ！



画面が横に長いが、ほとんど気にならない。



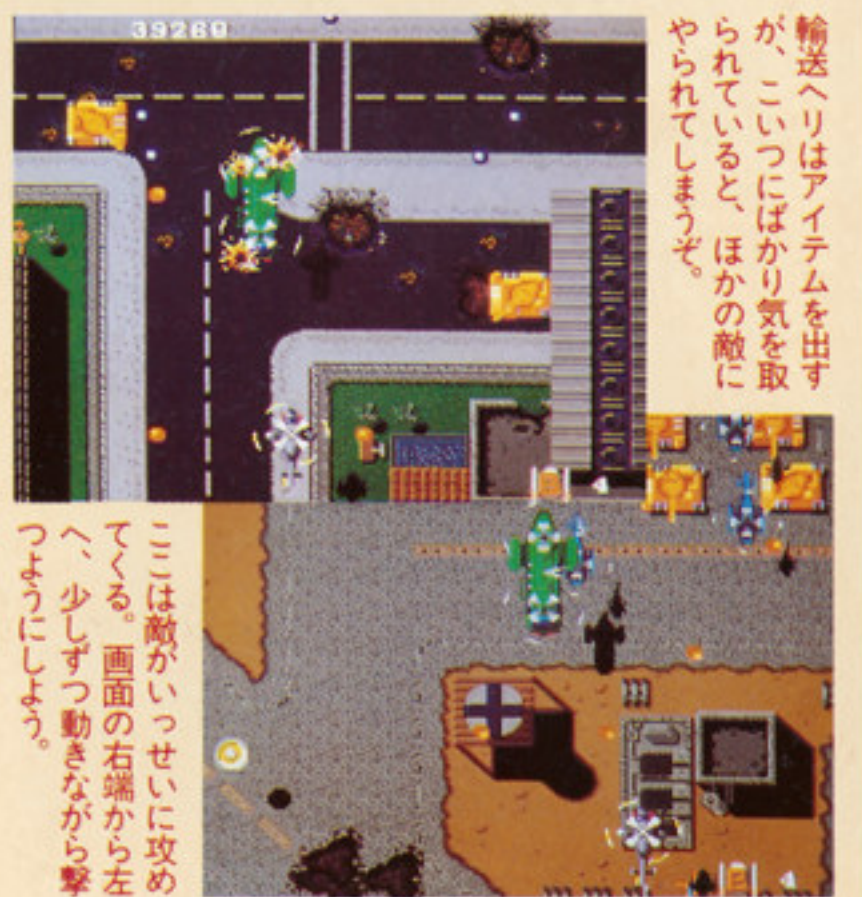
戦車がいっせいに攻撃してくる。ビデオゲームと同じ展開だ。

## STAGE 1

最初のステージから敵弾のスピードがかなり速いので、大きく左右によけるようにしよう。

この面で難しいところは、町中で輸送ヘリと戦車が攻撃してくる所だ。ここは、輸送ヘリにばかり気を取られていると、建物の中から出てくる戦車にやられてしまう。ボスの手前で敵がいっせいに攻撃してくる所も同じことがいえる。

この面は青の武器で戦うといいぞ。



## 4種類の武器

青		最初、前方3方向に撃つことができ、パワーアップしていくと弾が大きくなるほか、5方向に撃てるようになる。
黄		上下左右の4方向に弾を発射する。4つの武器のなかで唯一後ろを攻撃できるが、威力が弱いのでボスにはつらい。
赤		自機が最初から装備している武器だ。パワーアップすると弾の幅が広くなっていく。かなり威力のある武器だ。
緑		レーザーを2本前方に発射する。パワーアップするとレーザーが太くなり威力が増す。しかし、攻撃範囲がせまい。

## BOSS

ステージ1のボスは、2つの砲台から弾をバラまいてくる。ここは弾と弾のすき間に入り、正面から撃とう。ただし左右から現れる戦車には注意しよう。危ないと思ったらすぐに画面端に逃げろ！



弾をよく見てよけながら撃とう。青の武器があれば楽だ。



## STAGE 2

ここではまず、輸送船が小型のポートと編隊を組んで現れるので、右から左に移動しながら撃とう。その後巨大戦艦の上で戦うことになるが、このとき現れる輸送機がかなり堅いので、弾をよけながら近づいて連射しよう。

巨大戦艦を越えるころ、2隻の大型輸送船が出てくるが、ここは素早くボンバーを撃とう。ボンバーを使う前に弾を撃たれると、逃げ場を失いアウトだ。



この輸送機はかなりカタい。パワーアップしていないときは、ボンバーを使ったほうがいいだろう。

ここは必ずボンバーを使うようにしよう。巨大戦艦から輸送船が現れた瞬間に発射するのだ。

BOSS

2面のボスは、一定の間隔で弾をいっせいに発射する。ここは左右に大きくよけながら撃つといいだろう。しばらくすると小型ヘリが2機飛んでくるので、ボンバーを使って一気にカタをつけよう。



このボスに対しては、左右に大きくよけながら攻撃するのいい。

## STAGE 3

このステージは、思わぬ所から戦車の攻撃を受けてやられてしまうパターンが多いので、常にまわりの敵に目をくばっておくようにしましょう。それから、後ろから輸送船が現れる所があるのだが、出てきたらすぐにボンバーを使わないと倒すことができないぞ。その後、輸送機が上から攻めてくるが、早目に倒しておかないとザコ敵との混合攻撃になってしまい、かなりつらくなるので気をつけよう。

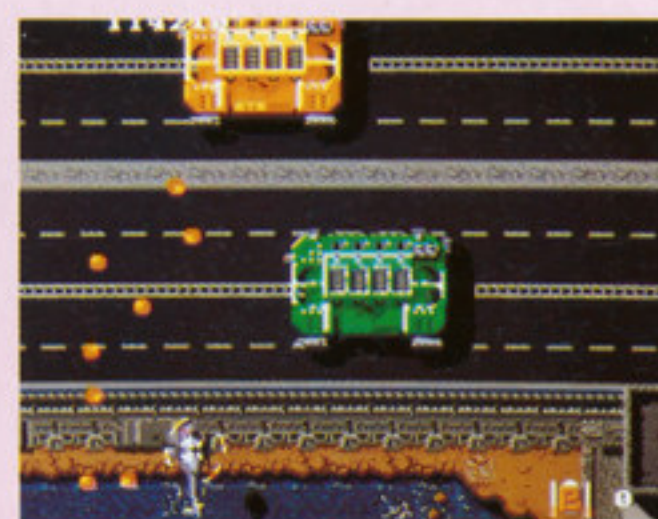


左から現れる戦車に弾を撃たれて、やられてしまうことが多く、戦車はなるべく早く倒そう。

輸送機とザコ敵の混合攻撃だ。こつならないためにも、輸送機は早目に倒そう。ボンバーを使うのも手だ。

BOSS

ボスは弾をバラバラ撃つ敵が2台も登場する。しかし、こいつらは横にしか動けないうえに、弾を撃つ間隔が長い。弾をかわした瞬間に近づいて撃つ！ どちらか一方を倒してしまえばあとは楽だ。



少しずつ動きながら撃とう。どちらかを倒してしまえばもう楽勝。

## STAGE 4

ここでは後ろから攻めてくる緑色の小型ポートに注意。こいつは下のほうにいる間は弾を撃ってこないで、出てきた瞬間に倒してしまおう。その後、輸送機が2機前方から飛んでくるので、必ずボンバーを使って倒そう。後半はハッチから弾が飛んでくるが、こいつは開いている時間がかなり短いので、タイミングよく撃とう。



輸送機が2機同時に現れる。ここはボンバーを使ってきり抜けよう。左側へ逃げてしまってもいいだろう。

突然、ハッチが開き弾が発射される。いつ開くかわからないので、なかなか破壊できないぞ。

BOSS

このボスは、ステージ3のボスと同タイプ。しかし、動きまわるようになっているのでかなり手強い。1台目が現れたボンバーを落とそう。とにかくどちらか一方を倒さなければツライぞ。



このボスも、どちらか一方を集中攻撃し、片方を先に倒そう。

## 5面もちょっと攻略

ステージ5は、なんといっても輸送機が次々と現れるエリアが難しい。ここはボンバーをケチらずに使おう。

ボスは青の武器で倒すようにしましょう。緑や黄色の武器で戦うのは最悪だぞ。



輸送機が連続で現れ突っ込んでくる。ボンバーがないとかなりきびしい。



まわりにある砲台をすべて破壊しておかないと、ボスを倒すのが難しい。





# クラックダウン

セガ / 12月20日発売予定 / 6,000円 / ACT

発売が少し遅れてしまったけれど、セガの新作、待望のクラックダウンがとうとう完成したぞ。アーケードでもかなり人気のあったこのゲーム。移植もかなり忠実にされているのだ。今回は、ステージ1の紹介をしよう。

## 敵要塞アトランティスを破壊せよ!

21世紀初頭、人類はその科学力を駆使して、ついに念願の人工生命体創造に成功した。だが、狂気ので天才科学者ミスターKは、自らの手で戦闘型人工生命体を開発し、世界征服に乗り出したのであった。彼はまず、国連の提唱で建設された未来工業都市「アトランティス」を攻略し拠点とした。国連はただちに軍を派遣したが、ことごとく失敗に終わった。そして……最期の切り札として2人の超A級特務機関員ベンとアンディにアトランティス破壊の指令が下されたのである。

## システム&操作方法



マシンガンとキャノンの弾数には限りがあるので注意。切り替えはAボタンだ。

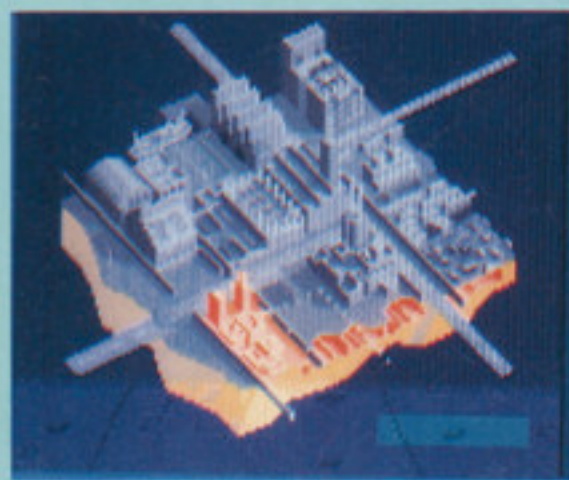
ステージごとに4つのフロアがあり、それが3ステージ。計12面からできている。こちらの持つ武器は、マシンガンとキャノン、そしてスーパーボムの3種類だ。各マップに赤色で示された地点に爆弾を設置することがクリアの条件。下に紹介したアイテムを拾いながらどんどん進もう。



## ステージ1

ここは、敵兵士こそ多いが、トラップなどは比較的少ない練習用ステージだ。

まずは、ここで基本的なテクニックをマスターすること。なかでも壁への張りつきや、斜め撃ちなどは必修項目だ。1、2フロアのうちにマスターしよう。



敵の要塞になってしまった未来工業都市「アトランティス」全景。

## ステージ1の強敵はこいつだ!



### HI-THROWER

火炎放射器という強力な武器を持っている。動きは遅いがあなどれないぞ。

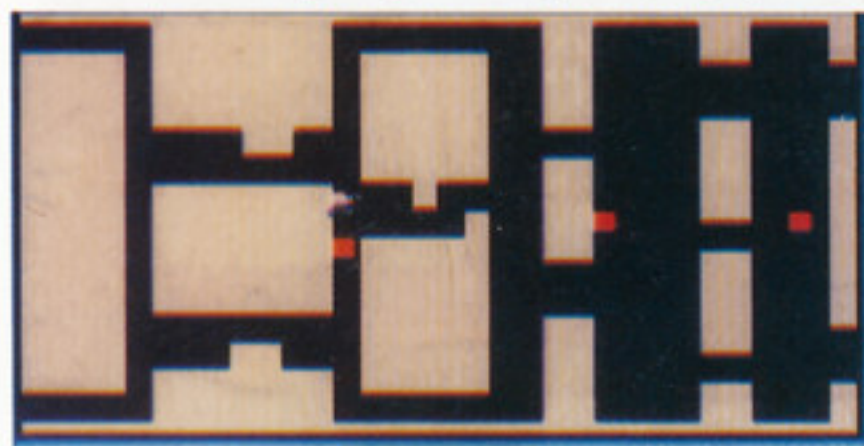


### CRASH SOLDIER

“破壊兵”の名のとおり、自爆によって飛び散る破片で攻撃してくる強敵だ。

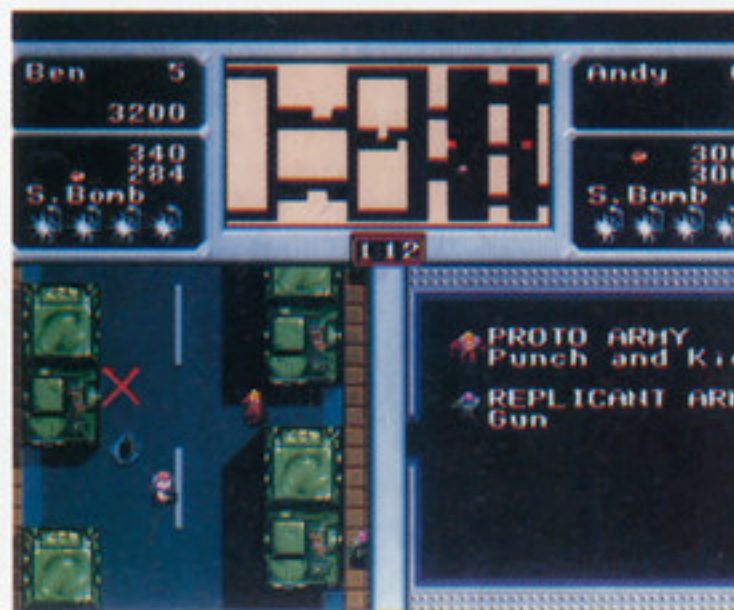
Act 1

## 軽いウォームアップだ!

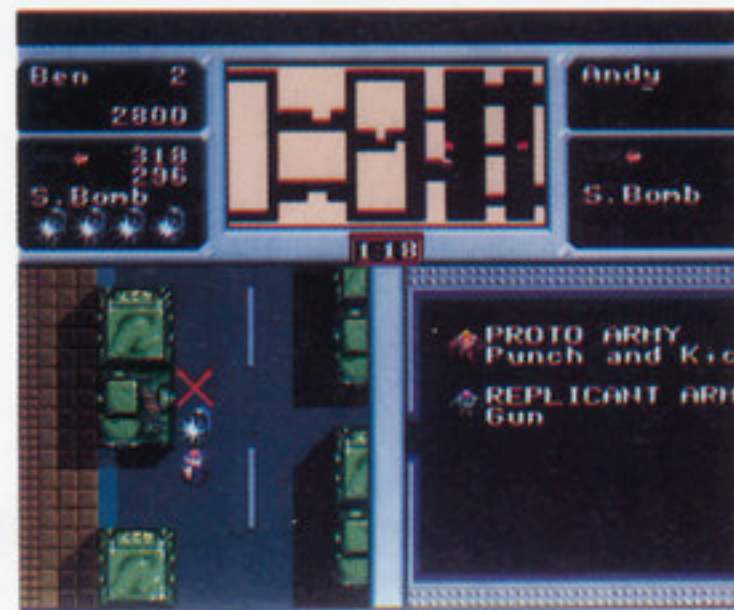


さて、一番最初のフロア。爆弾設置場所は3ヶ所だ。このフロアは敵も少なく、トラップや迷路のような場所もほとんどないので、操作方法に慣れることを考えよう。

また、時間に余裕がある場合は、できるかぎりアイテムを拾いまくりたい。そうすればあとあと楽になるはずだ。



赤いマークが爆弾の設置目標。この上を通り過ぎるだけで自動的にセットされるのだ。



各フロアに必ず一つはあるスーパーボム。なんとしても手に入れるのだ!

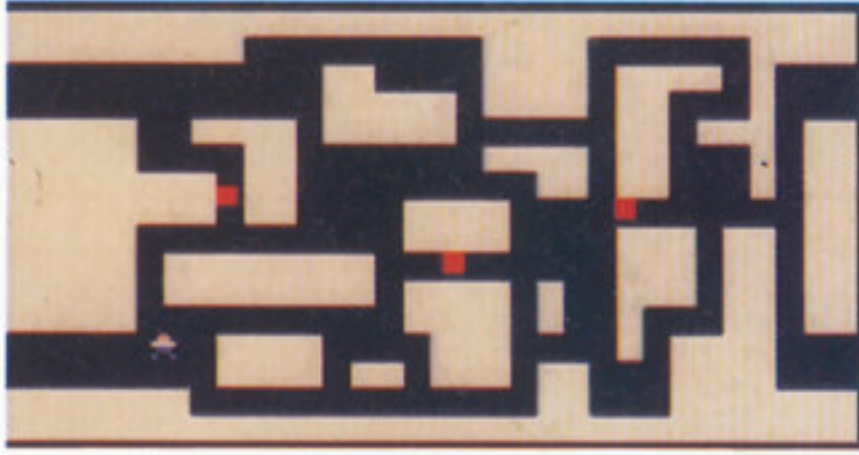
## 基礎テク講座 I 壁にはりつけ! スパイダー作戦



一人しか通れない通路で敵とぶつかった場合に有効なのがこれ。壁にはりつくことで敵弾をかわせるのだ。後半多用するぞ!



## Act2 死角を上手に利用せよ!



このフロアも爆弾設置地点は3つ。前に比べると、多少入り込んだマップになっている。敵も多少増え、マシンガンを持っている奴なども出てくるぞ。とはいえ、難易度はまだまだ初心者向けといえるだろう。ここでは、銃の扱い方をマスターしたい。正確に敵に向かって銃を発射しよう!



100と書かれているのは、どうやら地下室への入口らしい。敵が急に飛び出してくるぞ。



目の前にある通路内に飛び込んでしまえば、後ろの敵はこちらを見失ってしまうぞ!

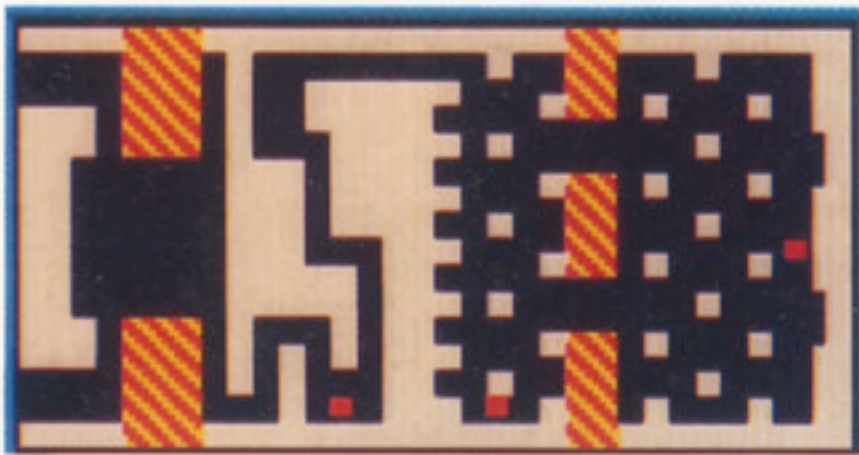
## 基礎テク講座II 8方向攻撃をマスターしよう

8方向に“撃つ”ことは誰でもできるが、正確に敵を狙うとなるとかなり難しい。T字路になったところなど、使い所はたくさんあるので、ぜひマスターしたい。

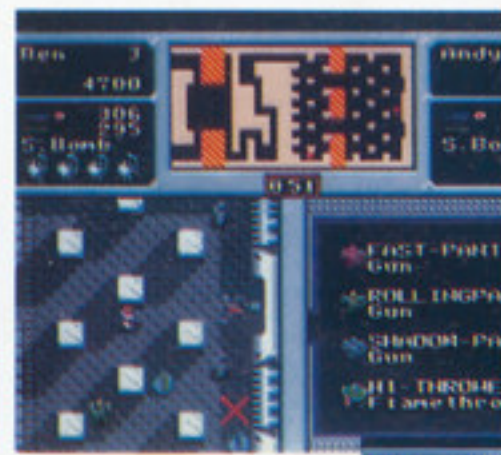


見事に敵を撃破! 敵はほとんど斜めに撃つてこないのだ。

## Act3 時間との戦い



そろそろ画面中央にある時計が気になるはず。通路もだんだん長くなり、敵の数も増えるため、もたもたしているとタイムアウトになってしまうぞ。また、トラップとまではいかないが、絶壁などもあり、難易度は一気にアップしている。1、2フロアで修得したテクニックをフル活用しよう。



小さな障害物を利用して、敵に気づかれずに移動しよう。時間短縮にはかせないぞ。



大きな橋がかかっているので転落の危険は少ない。むしろ対岸からの射撃に注目したい。



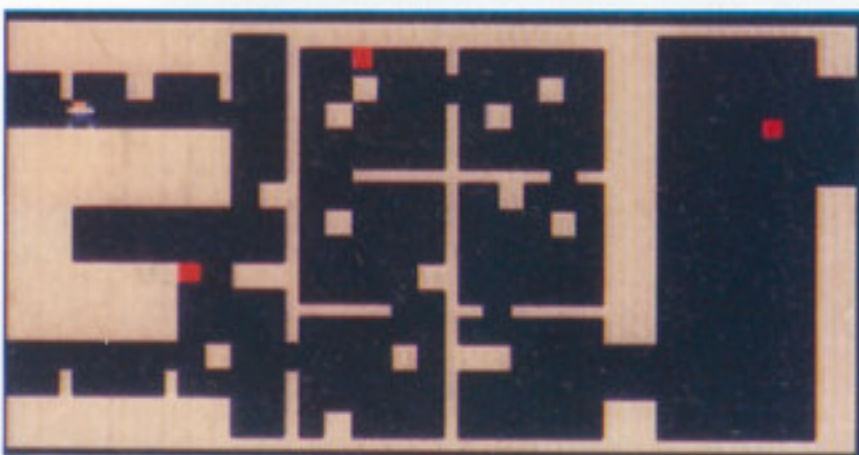
火炎放射器をもったやつはこのフロアから登場。有効射程が広いので、壁はりつきが効かない場合も!

## スーパーボムの使い方



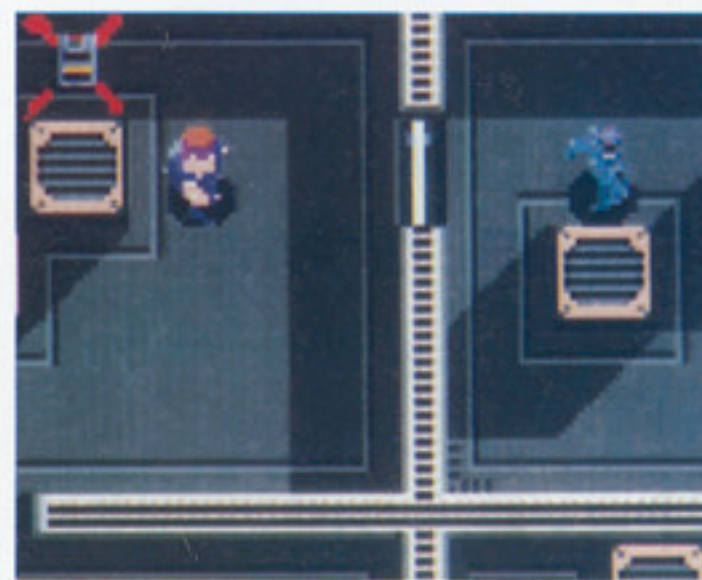
画面上すべての敵を倒すスーパーボム。このゲームに関しては、時間とのかねあいを使ったほうがいい場合もある。たとえば、行く手を阻む敵が多い場合とかね。

## Act4 強敵は無視しよう



いよいよステージ1の最終面。今までとは違い、自動ドアに仕切られたフロアだ。

ここではそのドアがポイント。横に動くドア、観音開きのドアといった違いを利用して、うまく敵を倒そう。もちろん敵もこのドアを利用して様々な攻撃をしかけてくるぞ。かなり緊張感あふれるフロアだ。



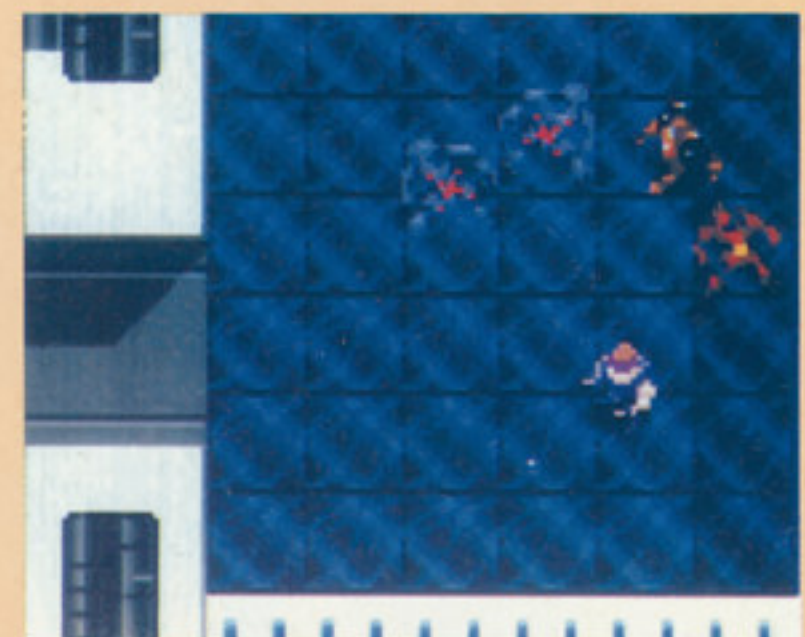
ドアの向こうに敵が……おそらく、開けたとたん撃ってくる気だろう。うまくその弾をよけて反撃しよう!



観音開きのドア。この状態ではどちらの弾もドアに邪魔されて当たらないのだ。

そのドアを逆に開くと勝負スタートだ。ドアのあく方向は、入ってきた方向の逆になる。

## 噂の「神風特攻隊」!!



第4フロアも終りのほう、ちょっと気を抜いてしまいそうところで現われるのがこの自爆男。近づいてくる前に倒したい。場合によってはスーパーボムで!





# Hard Drivin'

TENGEN/12月21日発売/5,900円/RAC

ビデオゲームでおなじみの3Dドライブゲームがメガドラに登場。オリジナルの持ち味を最高に生かした移植に大拍手なのだ。やりこめばやりこむほど味が出るゲームだぞ！

©ATARI GAMES TENGEN inc TENGEN LTD.

## 超リアル3Dの快感！

アタリの超リアルドライブシミュレーション「Hard Drivin'」がメガドライブで登場だ。ポリゴン処理をするための専用ハード（ポリゴナイザー）上で動いていたビデオゲーム版に比べ、少しグラフィックは、粗いが遜色なく移植されている。ちょっと見にはオリジナルのビデオゲーム版との違いは、ほとんど感じられない。ところで、この「Hard Drivin'」は、ゲームと呼ぶのは失礼なほど、実車感覚がシミュレートされている。たとえば、コーナーで後輪がドリフトする感覚や、スピン一歩手前のタイヤがグリップを失う感覚など、まさに実車を運転しているみたいだ。確かにF1などをシミュレートしたゲームも見た目は派手だしスピード感もあるが、このゲームのように実際の運転感覚をリアルにシミュレートする方向性もなかなかイケル。というと、なんか地味なゲームみたいだけれどスタントトラックのようにジャンプ台や360度回転ループなんていうしかけもあって、エキサイトさせてくれるぞ。

今回のメガドラ版は、初期設定で走行車線や速度メーターの表示単位を変更できる。このへんもなかなか細かい気配りだ。帰国子女の人なんかは右側通行、マイル表示にしておくといいかもね(?)。もちろんゲームに慣れていない人のための練習モードもある。

さて、ゲームをスタートさせると、まずオートマ車かマニュアル車を選択することになる。マニュアル車はなんとクラッチ操作まである。そしてエンジンをかけると車が走り出す。制限時間内に周回コースを周り、クオリファイより速いタイムを出すと、チャンピオンシップラップに進むことができる。そして、チャンピオンシップラップに勝つとゲームクリアだ。

だけどこの「Hard Drivin'」こんな一般的な遊び方の他にも事故ったときのインスタントリプレイで破壊欲を満たしたり、練習モードでコースを逆走するなどヒネクレた楽しみ方もできる。やればやるほど味が出るゲームなのだ。



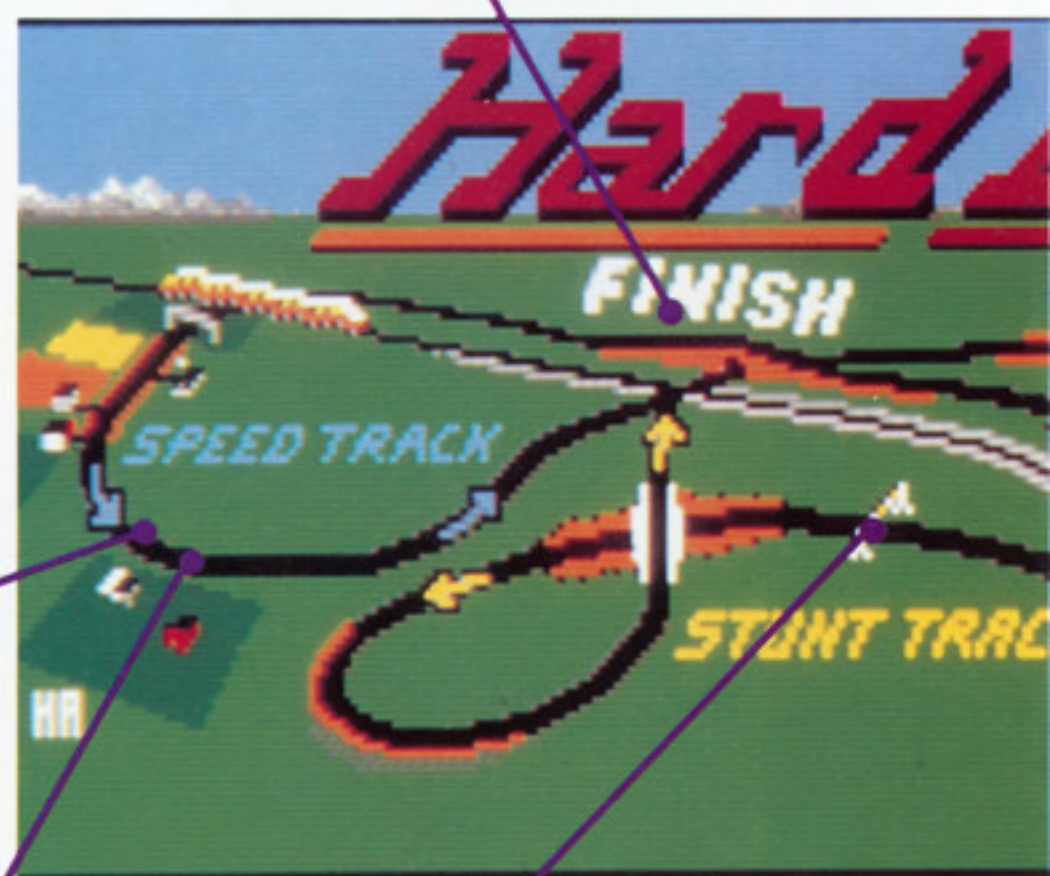
かなりスピードが出ていますのでアクセルは離しておこう。



あまりアウト側に寄ると、飛び出してしまうぞ。



ゴールはもう目の前。アクセル全開で突っ走れ。



第1チェックポイント。安心して気を抜かないように。

## オプションモード



スピードメーターの表示や走行車線なども変えられる。オートマ車よりマニュアル車のほうがパワーがある。

タイトル画面でAボタンを押すと、オプションモードに入れるのだ。トラフィック・レーンとは車両通行帯のこと。右側通行にすれば、外車を運転する気分になれるぞ。スピードモードでメーターをマイル表示にすれば、なおグッドだ。

## インスタントリプレイ

プレイ中に事故を起こすと、そのときの状況が記録フィルムのようにリアルタイムに再



スピードの出しすぎで壁に突っこんじまった。事故には気をつけよう。



## スピードトラック

スタート直後の分岐点を直進すると、スピードトラックになる。慣れないうちは、こちらを選ぼう。クオリファイは1分40秒を目指してがんばるのだ。

このトラックでは、基本的にスローイン・ファーストアウトを心がけること。カーブの手前ではエンジンブレーキかブレーキで減速し、カーブ中盤以降から加速して抜けていく走行法だ。

カーブに入ってからブレーキを踏むと、確実にスピンしてしまうので、手前で確実に減速しておくことが大切だ。

ゲームに慣れてきたら、ドリフト走行でタイムアップを目指そう。高速では曲がりきれないカーブでも、テールをわざと滑らして強引に曲がってしまうことができるのだ。ポイントはアクセルワークをうまく使うこと。きれいにきまると気持ちがいいぞ。

## スタントトラック

分岐点を建物のほうに右折すると、スタントトラックを選べる。2本目の看板を通過したら、十分に減速して入口のカーブに備えておくこと。カーブの直後は道がなくなっているように見えるが、ここは急な段差が控えているのだ。段差に対して直角に進まないと、無事に着地することは難しいぞ。

次は、スピードトラックと立体交差する橋を渡るのだが、橋のまん中が切れているので、飛び越えなければならない。飛び越えるといってもスピードを100km前後に抑えないと、クラッシュしてしまうので注意。着地すると目の前に急カーブが迫ってくる。ここで減速しても間に合わないの、着地後はアクセルを絶対にONにはしてはいけない。この後には大ループとジャンプ台が控えている。ループはまるっきり視界がきかないので、ハンドル操作は控えめに。マップで見るとこのループとジャンプ台間は直線だが、実はループ後半から微妙に左にカーブしているのだ。センターラインをよく見てタイミングをつかめ。ジャンプ台をクリアすると残るは左バンクだけ。バンク内はスリッパにくいだが、あまりスピードを上げるとコースアウトしてしまうぞ。

全体的にスタントトラックは視界が悪く、対向車が発見が遅れがちなので、キープレフトに徹したほうが安全だ。

## チャンピオンシップラップ

予選でクオリファイをクリアすると、チャンピオンシップラップに進める。ここでは、コンピュータの操作する車と一騎打ちの勝負をするのだ。コースはスタントトラックのみなので、練習モードで腕をみがいておこう。

チャンピオンシップと通常のモードとの最大の違いは、車どうしに当り判定がないこと。だから、相手の車を気にすることなく、自由にラインを取ることができるわけだ。

面白いのは、自分がコンピュータに勝つとそのときのプレイが記録され、電源を切らない限り自分自身との戦いになる。よい記録を出せば出すほど、コンピュータは強くなるので、かなり長く遊べるだろう。友達どうして交代に競い合うのもいいね。



スタートシーン。正面には分岐点の看板が見える。



十分に減速しておかないと、小屋に激突してしまうぞ。



この動物は何でしょう？ 体当たりするとわかるぞ。



2つのコースが唯一交差する地点。なかなか均整のとれた橋だね。



ジェットコースターのような大ループ。ビビッてるようじゃ、うまく回れないぞ。

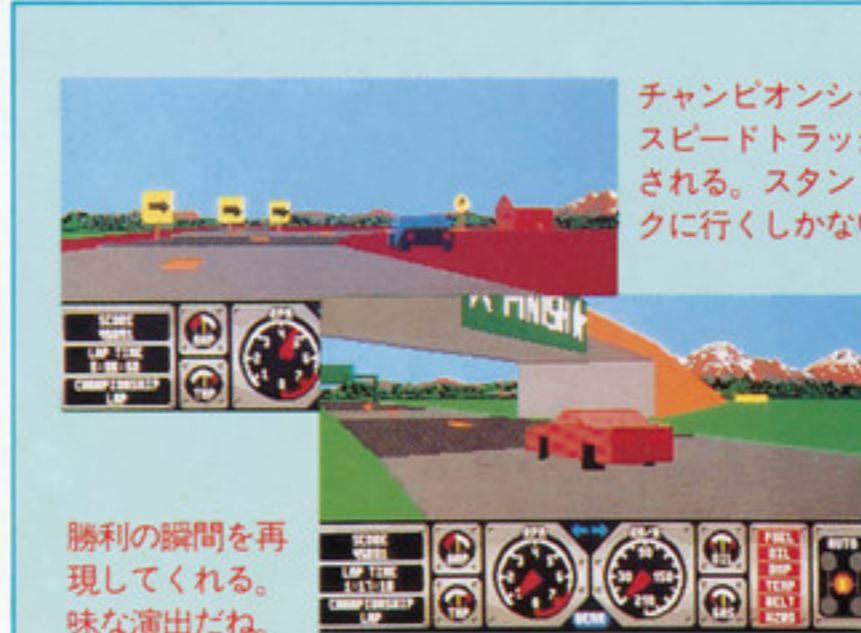


ジャンプ中は曲がれないので、まっすぐにジャンプしよう。

現される。なんとなく教習所で見た映画を思い出してしまう（音楽までそれっぽい）。



ループから飛び出して地面に激突。



チャンピオンシップではスピードトラックは封鎖される。スタントトラックに行くしかないのだ。

勝利の瞬間を再現してくれる。味な演出だね。



# TAITO

# DAARIVUS II



### ゾーン構成

これが全28ゾーンだ。業務用と同じく構成されていて、エンディングは6つもあるゾ。君はすべてのエンディングを見る事ができるか。

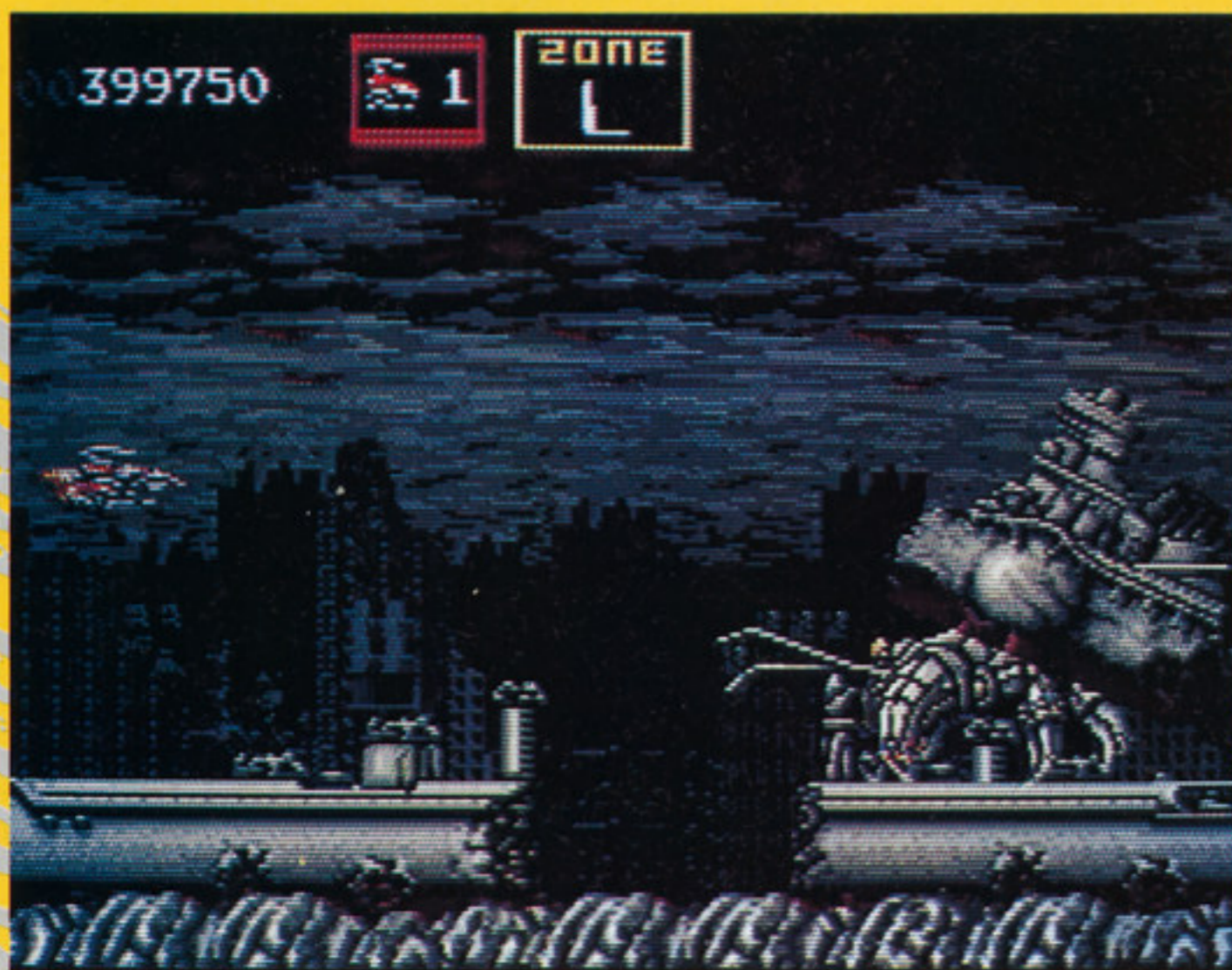
### 拡大・縮小「バイオストロング」

メガドライブでも拡大・縮小するゾ。無数に分裂して攻撃してくる。ボスの中で、最も耐久力がある。君の腕の見せどころだ。



### シルバーホーク対マザーホーク

はじめは自機と同じショットで攻撃してくる。しばらくすると、回転弾とレーザーを出し、ジャンボカッターも飛ばしてくるゾ。



ヤマト君、君のために8メガになったんだヨ。



この商品は、株式会社エンタープライゼスがSEGA-  
MEGADRIVE 専用のソフトウェアとして、自社登  
録商品 SEGA の使用を承諾したものです。



# 12月20日発売



# メガドライブ「ダライアスII」

## 開 発 イ タ ビ ュー

まもなく発売されるダライアスII開発者、古賀氏語る。

—— 何故8メガという容量になった理由は？

古賀 業務用の贅沢なグラフィックとサウンド、さらに28ゾーンにもおよぶ、変化に富んだマップを再現するために、8メガになりました。

—— 業務用とMD用との違いは？

古賀 業務用のゲームデザインに近いあたりで、2人同時プレイを行なうのは無理があり、なくなりました。

—— 残念ですね。

古賀 しかし安心して下さい。MD用でしかプレイ出来ないものもあります。エンディングの追加、ボスの攻撃パターンなども、よりおもしろいものになっています。さらに、オプションモードがあり、ゲームの設定やプレイヤー機の種類など家庭用ゲームならではの内容も、もりだくさんです。



タイター内では、一番人気のレッドクラブ。

—— 移植に関して苦労した事は？

古賀 2画面で構成されたゲームデザインを、1画面用にアレンジすることですね。業務用での個性的な敵キャラの動きなど、おもしろさを損うことなく再現するために、プログラム、グラフィック各担当共、努力しました。

—— みなさんに、一番プレイして欲しいゾーンは？

古賀 そうですね、青い炎のゆらめきが幻想的な、Zゾーンですね。この他にもダライアスIIならではの、生物学的イメージのRゾーン、爽やかな青空のKゾーン、基地面でも難しいUゾーンなど、どれも個性的なゾーンです。

—— 一番プレイして欲しいボスキャラは？

古賀 12体の中から1体だけを選ぶのは、難しいですね。スタッフ内ではレッドクラブに人気があります。動きがユーモラスで、あまり強くないので。でも本当は、作るのが大変だったヤマトや、グランドオクトパス、しぶとさ一番のリーダインなど、12体それぞれに強い思い出があります。

—— なるほど。それでは最後に読者のみなさんに一言。

古賀 ゴホン、みなさんおまたせいたしました。ようやく完成いたしました。よりおもしろいものにしようと、スタッフ一同がんばっています。今後共、いままでにないおもしろさを生み出す、と云うことでがんばりますので、みなさんも応援して下さいね。ダライアスII絶対買ってね。

古賀さん、古賀さんのインタビューに答えて下さるよ。



# 進!!

# 8メガ

# 8,900円 (税別)

## 株式会社 タイトー

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

タイトーソフト情報局 東京・03(239)4000 高松・0878(33)6340

© TAITO CORP. 1990





# スタークルーザー

メサイヤ(NCS)/12月21日発売/7,300円/SHT&ADV

360度完全3Dグラフィックと画期的なシステムをもつシューティングアドベンチャーゲーム「スタークルーザー」。前回に引続き、ストーリーと操作方法を紹介しよう。

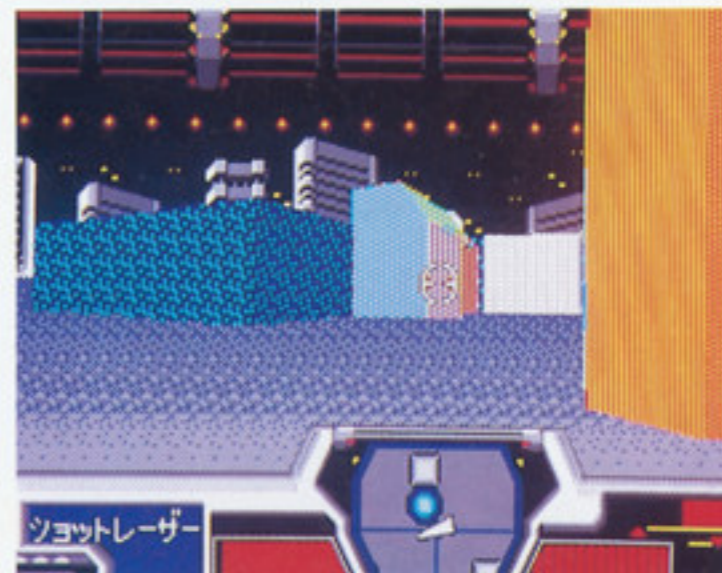
## 一味違うパソコン生まれのSHTアドベンチャー

「スタークルーザー」はもちろん壮大なスケールのSFアドベンチャーが主体ではあるが、シューティングだけでも1本のゲームにできるほどのスグレモノだ。前回でも述べたが、このゲームはコンピュータグラフィック計算にもとづく完全な3Dグラフィックを採用しているから、今までのスクロールシューティングになれた人には、とても新鮮に感じるはず。特に全方位360度回転しながら敵と戦う宇宙空間でのシューティングは迫力満点。最近ではスーパーファミコンのグラフィック機能がいろいろ話題になっているが、メガドライブが先駆者だということをくれぐれも忘れてほしい。

次に注目してほしいのが、ストーリーをスムーズに進めていくためのシステムだ。たと

えばバックアップは5つも用意されていて、やり直しが簡単。RPGよりずっとシビアなアドベンチャーでは、バックアップは多いにこしたことはない。また、非常に大勢の出る登場人物は、簡単なプロフィールを記録してくれる機能があるので、わざわざ紙にメモったりする必要はない、というのもうれしい。アドベンチャーをやっている、登場人物の名前や役割を忘れてしまい、泣くに泣けない思いをした人た人もこれで一安心だ。

さらにSFの雰囲気を盛り上げるための、演出にもこと欠かない。宇宙空間をワープ航行できたり、3次元の座標をリアルタイムで表示するなど、普通の人ならビックリ、SFファンでも大満足のできばえだ。今回はこれらのシステムを中心に紹介していこう。



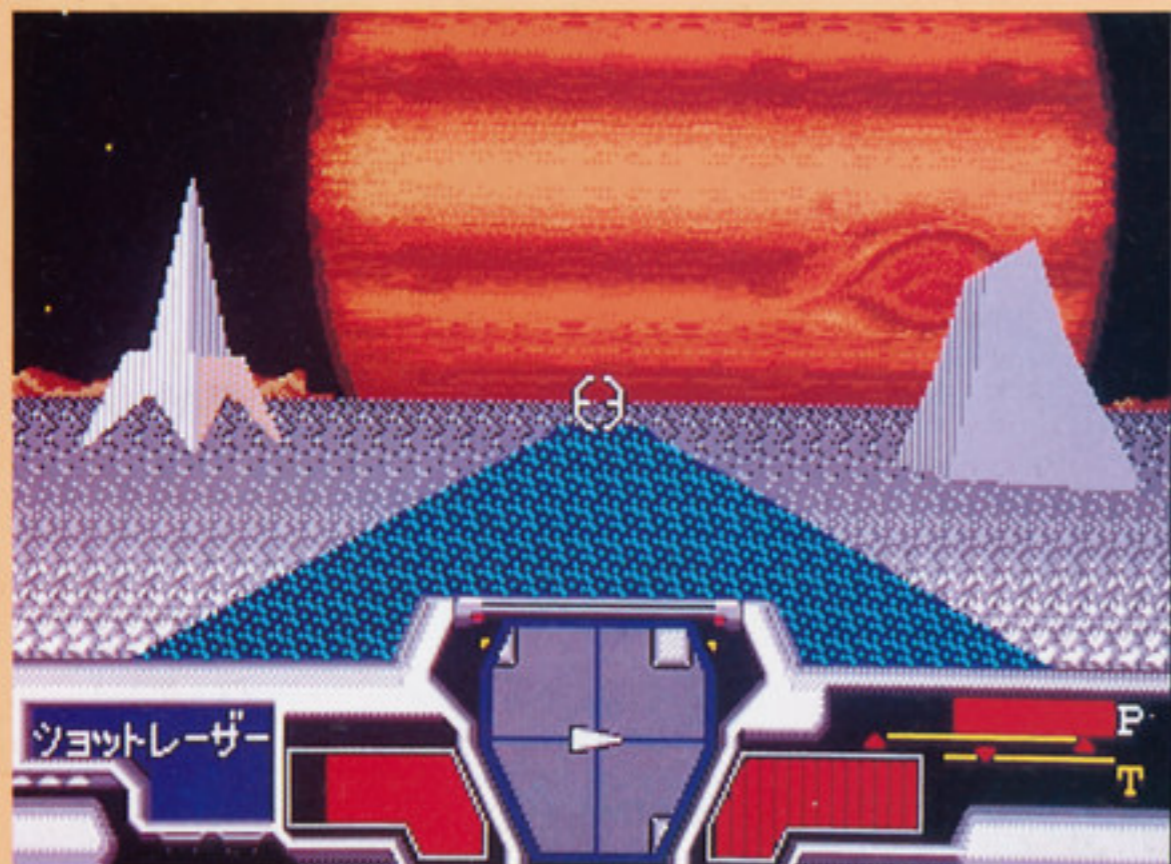
景色が360度が回転するから、建物もこのように斜めのアングルから見ることが出来るのだ。



宇宙空間で敵と戦っているシーン。互いにスピードが出ているので、接近するときは恐ろしいほどの迫力だ。

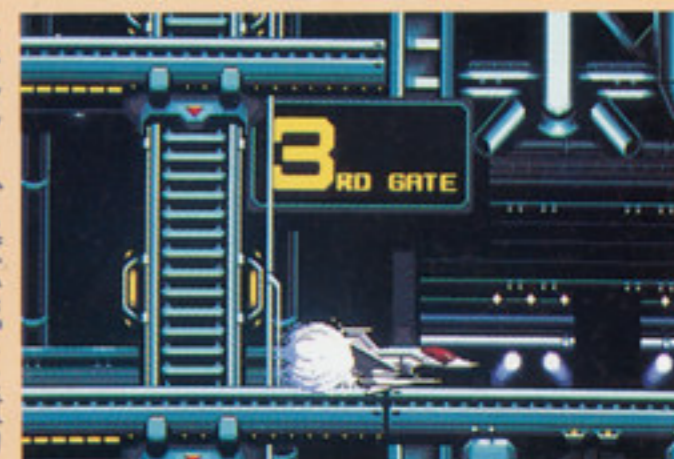
## グラフィック ハイライト

「スタークルーザー」では、グラフィックもいろいろと工夫がこらしてあるが、なんといっても宇宙のイメージを引き出すような雰囲気のある絵に仕上がっているのがとてもいいのだ。



衛星イオ上を探検中は、木星が美しく見えるのだ。

ジャックから奪い返した重力カタバルトから、次の星系マケンタウリに行くシーン。



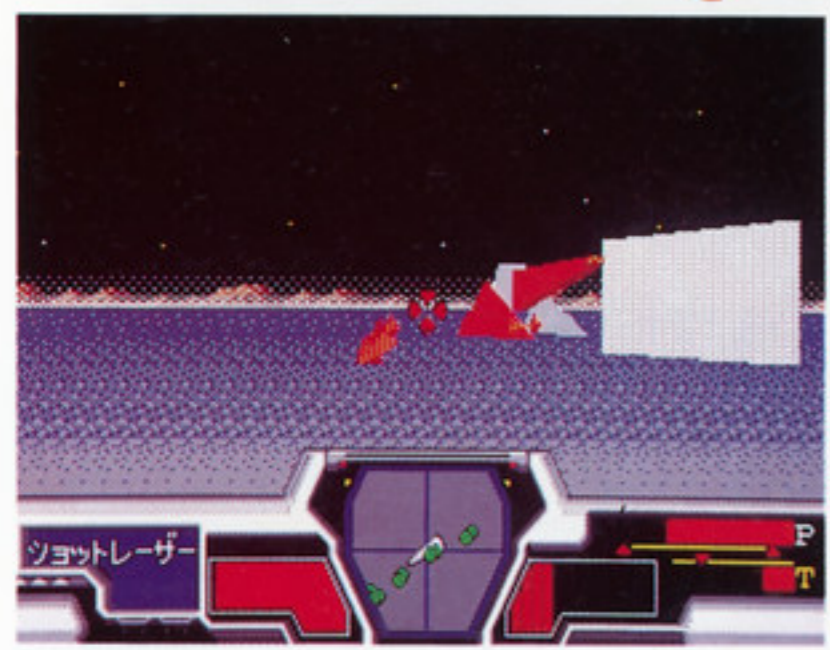
重力カタバルトでのグラフィックは最高だ。





## 1

### ブライアンの初仕事 スタークルーザーを手に入れる



こんな攻撃よけられるわけないだろ。

ブライアンの操縦するスターシップは、敵の猛攻撃に耐えきれず爆発した……と最初はこんなドッキリするようなシーンでゲームが始まる。実はこれシミュレーションなのだが、ここで笑って見ていた人は後々後悔することになるのだ。主人公のブライアンはスペースハンター。彼の最初の任務は、連邦の敵VOIDの最新鋭スターシップで連邦軍の驚異

の的になってきたスタークルーザーを奪い取ってくるのだ。と、というもの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近くにある、VOIDの基地にあり、強力なバリアで囲まれているのをいかにして突破するかが最初の難関だ。そして考え出されたのが、カミカゼ作戦だった。ブライアンの乗るスターシップを犠牲にバリアを破壊。スタークルーザーを奪えなければ帰還は無理、というメチャクチャ乱暴な作戦だ。

作戦開始。無事敵基地に突入したものの、中はダンジョンのように曲がりくねっているうえに敵でいっぱい。戦いながらスタークルーザーにたどり着くのはなかなか困難だが、腕をみがくには、絶好のステージだ。



タイゴの命令で、スタークルーザーを修理するための材料を宇宙空間で集めるイベントもある。

……すいせいに、VOIDのきちがある。そこいけば、スタークルーザーのしさがあまるはずじゃ。▶



ようさいのエネルギーフィールドにセッショクしました！セッショクのショックで、スターシップがそんしょう！▶

▲敵基地のバリアを突破した瞬間。音と画面の衝撃がものすごいぞ。

## ●ナビゲーション・オブ・スタークルーザー

地上での移動、戦闘は普段はランド・タンクという地上用車両によって行われる。そして宇宙空間では、この車ごとスタークルーザー一乗り込み、そのまま船のコックピットになるという設定。移動のときに重要なポイントはレーダーを見ながら操作できるということだ。このレーダーはなかなか優秀で、まわりの地形や障害物の形はもちろん、重要目標は青、敵は赤、敵の弾丸は緑、というように色分けして表示する能力がある。これを使えば360度旋回しなくても、戦闘時にどの方向に動けばいいのかわかるし、捜し物をしているときには青い点を目印に歩けばいいわけだ。

ただし特定の場所では、ランド・タンクから降りて移動しなければならない場合もあるが、この時でもHPパラメータの形が変わるだけでレーダーによって歩くことはできるようになっているので安心だ。

▶どんな時でも絶対に忘れてはいけないのが、燃料とミサイルの補給。燃料切れでGAME OVERは悲しいぞ。



エネルギーとミサイルをほきゅうしましたよ。がんばってVOIDをたおしてください。▶

### 地上レーダー

これが地上用のレーダー画面。街の中の建物、人間、重要ポイントが青い点で表示される。キレイなグラフィックになっている



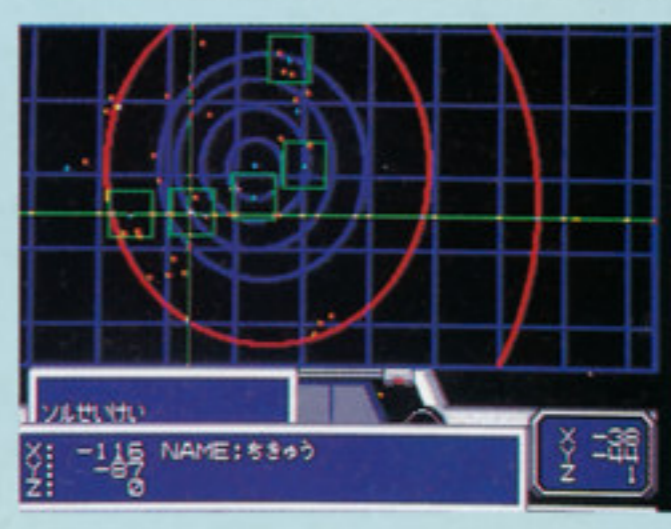
も、レーダー上に灰色で表示されているものは、ただの障害物。この他にも複雑なダンジョンでは、これを使ってマップを作る、ということも可能だ。

### 宇宙レーダー

宇宙空間では3次元用の小さいレーダーがプラスされる。これによってタテ方向の角度を測れるのだ。しかし、実際の3次元戦闘ではスピードが速すぎてレーダーを見る余裕はあまりない。自分のカンに頼ったほうが、確実に対応できるかもしれない。

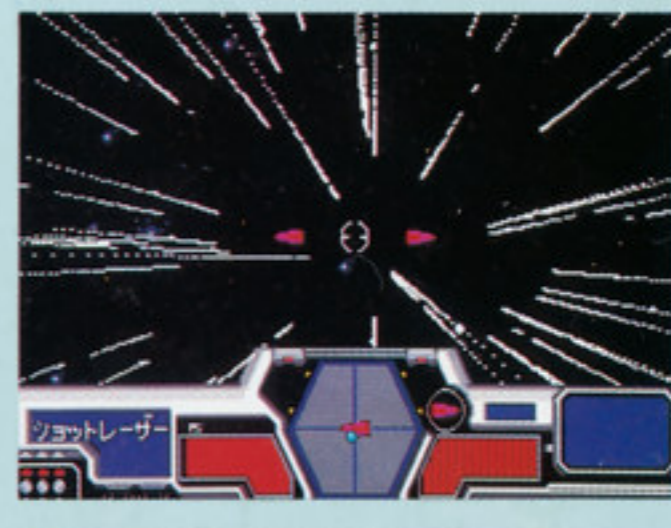


### オートクルーズ



星系図を頼りに他に星に航行するのは、ほとんど不可能。自動的に方向を決めてくれる強い味方だ。

### ワープ



星系図に表示される範囲内なら瞬時に航行できる。ただし、目的の星域に入るのビーコンがないと不可能。

### その他

この他にも宇宙航行用に、X、Y、Zの3軸の座標の数字を入力することによって、目的地にオートクルーズするコマンドも用意されている。これなら星系図には入りきれない遠い星でも確実に到達することができるわけだ。未来の宇宙旅行は便利なのだ。

スタークルーザー

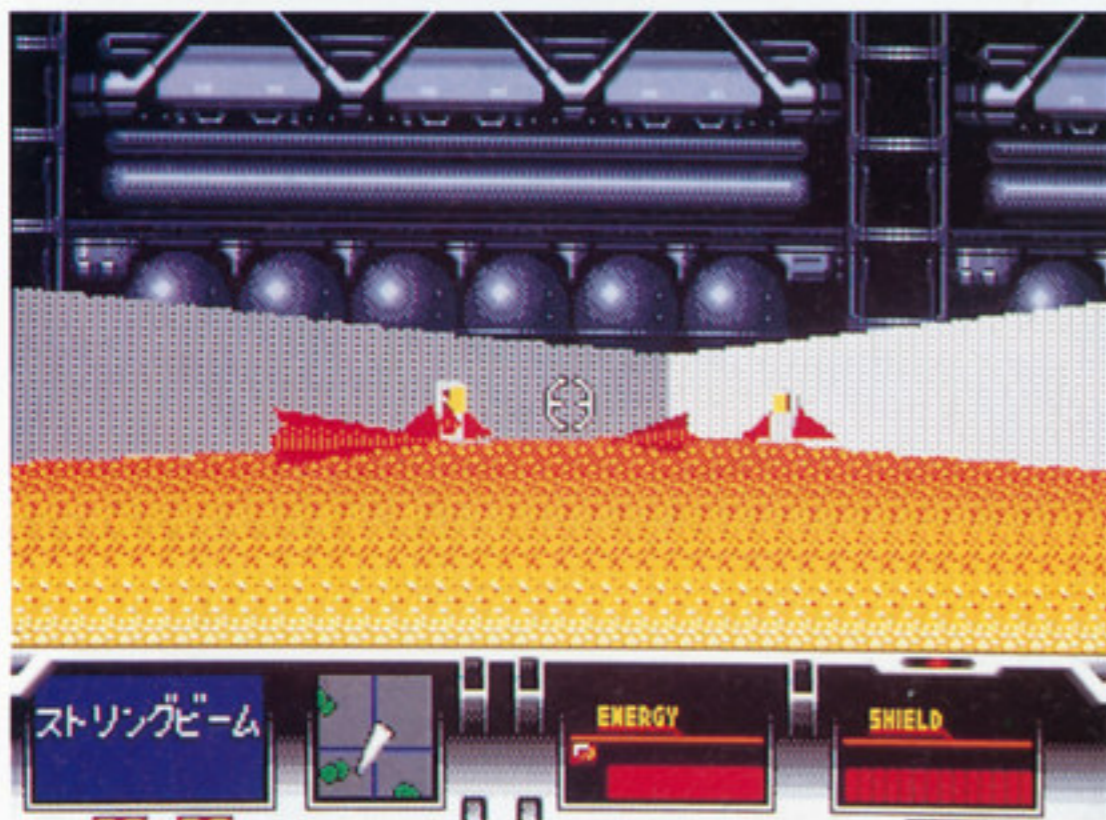


## 2

### ギブスン誘拐さる! ただちに救出せよ!

敵から奪ったスタークルーザーは、ブライアンが敵から救出したダイゴの手によって、無事に機能するようになった。しかし、事態はまたもや悪化した。地球にいる、スペースハンターのギブスンが通信中に悲鳴とともに、音信不通となったのだ。彼の身に何か起こったのか。とにかく地球に調査に行こう。

聞き込み調査の結果では、彼は情報センター



▲自機も電子と化して、コンピュータの中で戦うという不思議な戦闘だ。

に行っただけ戻ってこないらしい。しかし情報センターは何者かの手によって使用不可能になっていた。しかたがない、ここはダイゴの娘ユウコに頼んで、教え子の力を借りよう。

ここからストーリーは実にサイバーな展開を見せるのだ。なんとギブスンはコンピュータのなかに電子的に入って行ってしまったらしい。これを追ってブライアンもコンピュータのなかで敵と戦うことになった。そして、戦いの果てにつかんだ情報は、なんとギブスン自身が人間データにされてしまったという、恐ろしい事実だった。データになったギブスンを持ってダイゴの所に行こう。

そしてギブスンは無事もとの姿に戻った。さらにコンピュータ内で集めた情報を分析した結果、VOIDが金星で開かれるハンターたちの集会をねらって、テロを計画していることが判明した。



▲公共物の情報センターを貸切りにするのはいいけど、どんなヤツなんだ。どうやって侵入すればいいのだろうか。

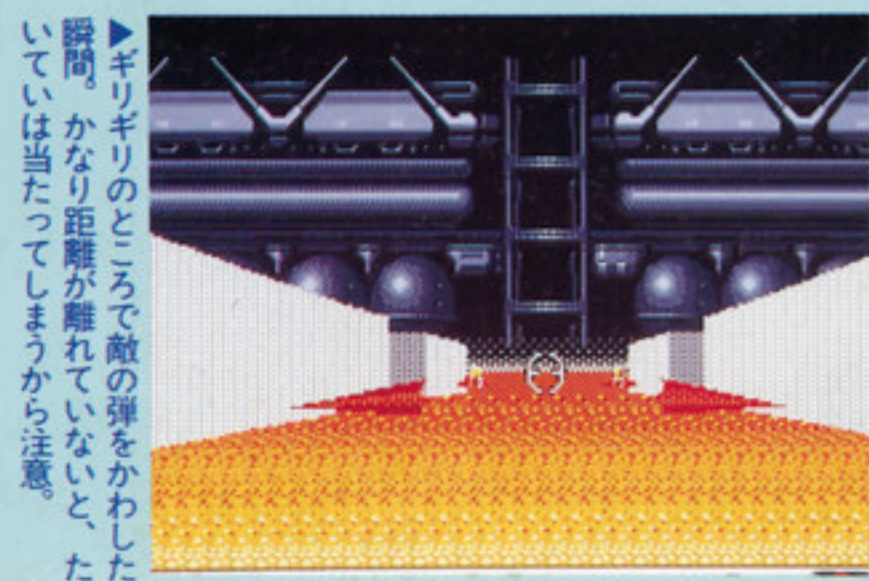
▲情報の断片を集めたら、こんな文章ができた。この文章は何を意味しているのだろうか。

▲人間がデータになるなんて信じられない。さすがに未来SFアドベンチャーはサイバー感覚でいっばいだよ。

## ●バトル・オブ・スターシップ

このゲームのシューティングは、3D画面で戦うだけになかなか感覚をつかむのが難しい。また宇宙空間では盾になるものがまったくないので、とにかく素早く動いて敵の弾に当たらないように気をつけること。情けないことだが、攻撃よりは防御を優先させるべきだろう。また敵との間合いの取り方にもちょっとしたテクニックが必要だ。敵が2機以上いた場合には、なるべく複数からの攻撃を受けない位置に陣取ること。これも立体効果のある3Dならではの注意事項といえよう。

そして一番重要なのは、とにかく弾数をたくさん撃つこと。あたりまえのことだが、特にこのゲームにおいては大切なのだ。理由は次を読んでもらえばわかるはずだ。

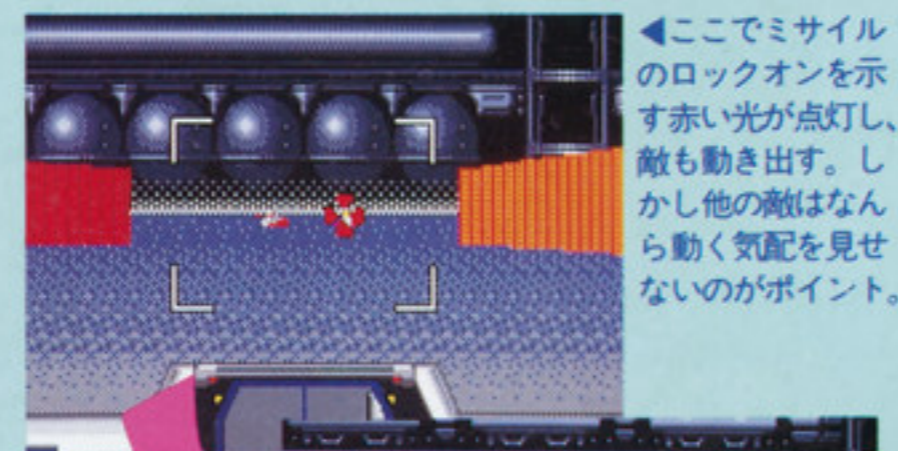
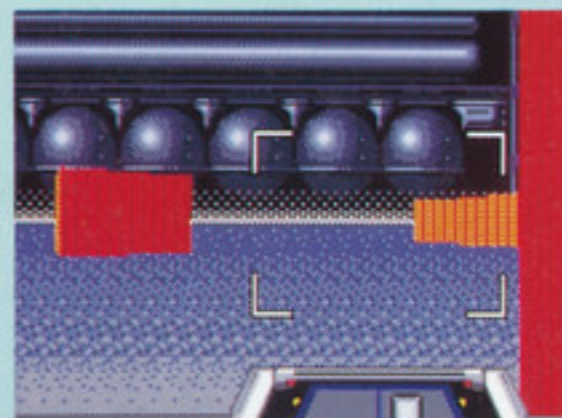


▲ギリギリのところまで敵の弾をかわした瞬間。かなり距離が離れていないと、たいていは当たってしまうから注意。

### ロックオンで先制攻撃

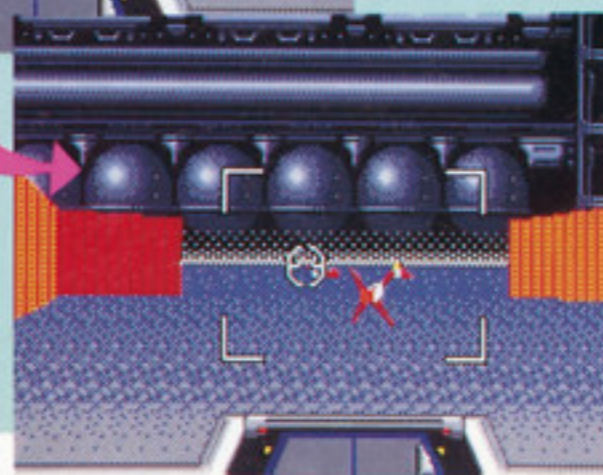
宇宙空間の戦闘や地上でたくさんの敵と戦う時は追尾ミサイルが有効だ。これらの場合は、ミサイル発射とともに逃げるのが一番有効だ。素早く動く相手には、レーザー攻撃はほとんど効果なしと肝に命じておこう。

▶敵がたくさん並んでいる場合には、一番近い敵にゆっくりと近づいていく。



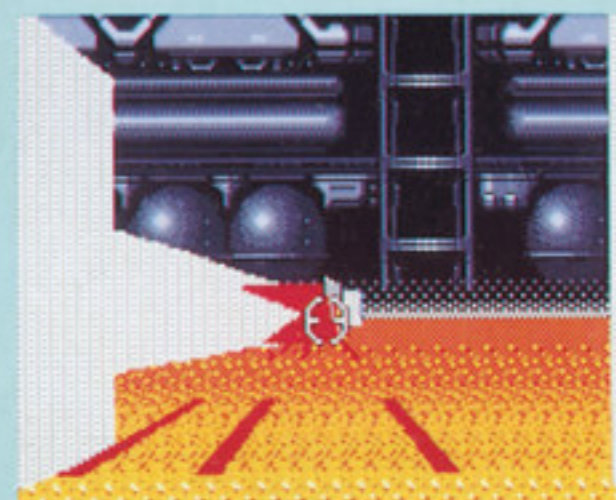
◀ここでミサイルのロックオンを示す赤い光が点灯し、敵も動き出す。しかし他の敵はなんら動く気配を見せないのがポイント。

▶ミサイルを発射してしまえば、こちらのもの。少し後退して敵の反撃を避けること。

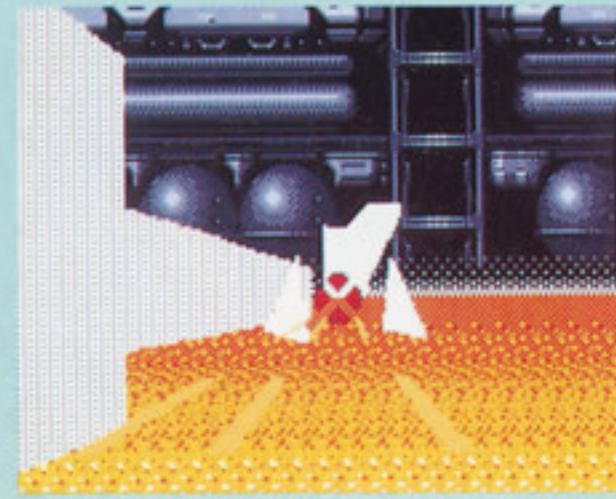


### 敵の弾を迎撃

地上で強い敵と戦う場合には、レーザーガンが有効。敵は次々に連射してくるので、これを迎撃するだけでも大変だ。連射のきかないミサイルではこの作業は無理。とにかく弾数で敵に撃ち勝つしか方法はないのだ。ただし、宇宙空間では四方八方から打ち込んでくるので、このテクニックは使えない。



▲巨大な敵とのタイマン勝負。こいつら最後は気力の問題になっちゃう。敵の弾を1発残らず迎撃しなければならぬ。

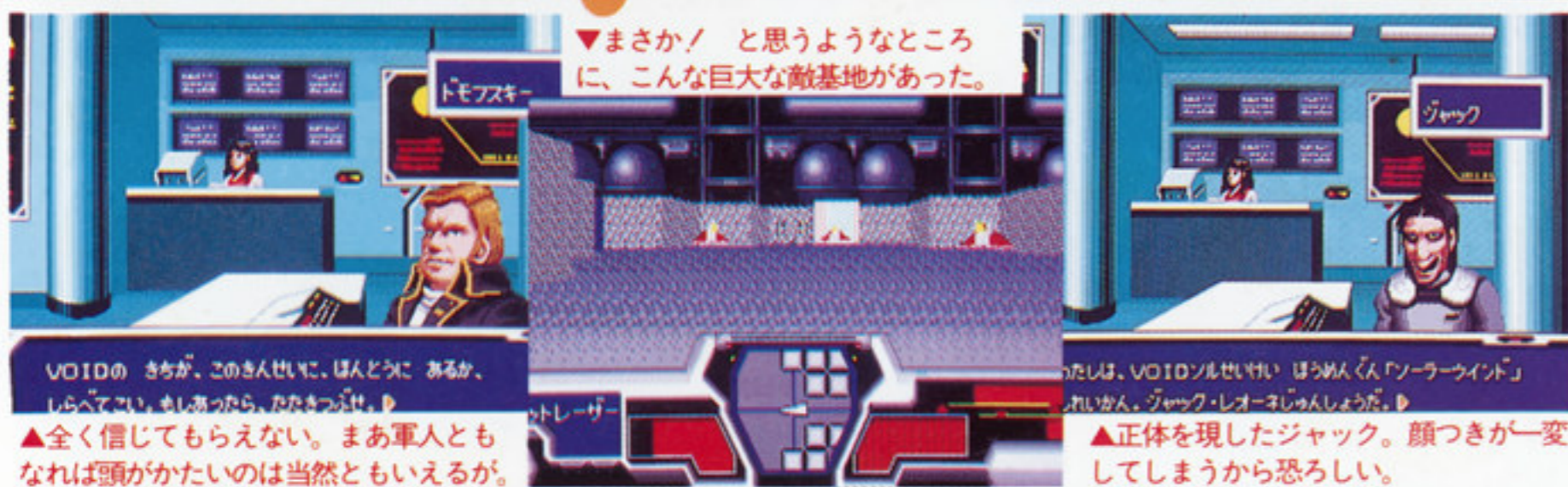


▲勝負あった! ついに敵にダメージを与えたぞ。とはいっても一回で倒せるわけではない。これを何分も続けるときもあるのだ。



## 3

### ヴィーナスシティでテロ発生！ 犯人をつかまえろ



▼まさか！と思うようなところに、こんな巨大な敵基地があった。

VOIDの きちが、このきんせいで、ほんとうにあるか、しらべてこい。もしあったら、みなきつて。▼  
▲全く信じてもらえない。まあ軍人ともなれば頭がかたいのは当然ともいえるが。

ジャック  
これは、VOIDソル星せいせい ほうWAくん「ソルラーウインド」のいかん。ジャック・レオーネじんしようだ。▼  
▲正体を現したジャック。顔つきがー変してしまうから恐ろしい。

## 4

### スタークルーザーを奪取 ジャックの旗艦を倒せ！

ジャックはどうやら火星に逃げたらしい。あとを追ったブライアンは、MWA大学にいるダイアナの弟マックスの情報でスタークルーザーのありかを知りこれを取り戻すことに成功した。しかし土星にいたドモフスキー提督はジャックの乗った旗艦カティサークはスタークルーザーの新型であり、これを破るにはパワーアップするしかないという。ギブス

ンの報告により木星の衛星ガニメデにあるというVOIDの秘密工場にスタークルーザーのパワーアップ用オプションを取りにいこう。いよいよ準備ができたところに、ジャックが重力カタパルトを制圧し、これを開放するという条件で、戦いを挑んできた。ついに決戦のときはやってきた！

- 金星に着いたとたん、テロに巻きこまれて
- しまった。そして現場にい合わせただけなので、逮捕されてしまったのだ。連邦の提督ドモフスキーは、VOIDの秘密基地を破壊その証拠を持ってきたら無実を認めようという。
- 苦勞のすえ秘密の入口を見つけ、敵基地を破壊し情報を持ちかえると、さすがの提督も許してくれた。そして尋問の結果ジャックという男が犯人であることが判明した。しかし、ジャックは準備万端、味方の兵士を連れスタークルーザーを取り戻して逃げてしまった。

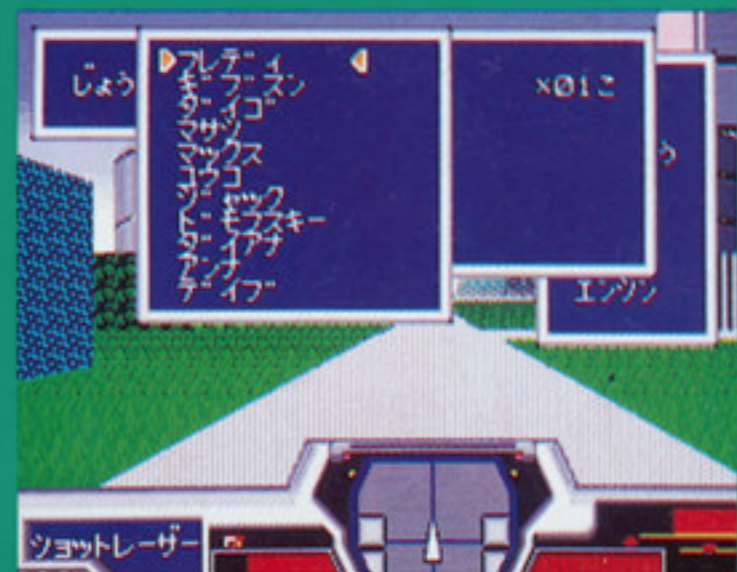
▼全体が真っ赤に輝くスタークルーザーの発展型戦闘艦だ。



カティサークは、かりょく、スピードともに、ブライアンのスタークルーザーをうまわるらしい。▼

## 総勢十人？の 多彩なキャスト

名前を持つ中心人物たちから、ただの町の住人、はてはロボットまで、このゲームには相当の数の人間（だけじゃないが）が登場する。それぞれに個性があり、顔のグラフィックもみごとに、これだけでアドベンチャーのおもしろさが倍増することは間違いない。しかしゲームの進行に深くかかわっている重要人物だけでも多すぎて全部を覚えているのはかなり困難だ。そこで人物ファイルという便利なコマンドがついていて、ゲームの進んだところまで登場した重要人物の、顔、名前、職業、簡単なプロフィールなどを自動的に記録してくれるようになっている。これさえあ



▼このように今までの登場人物がずらりと並び、指定した人物のプロフィールが見られるのだ。

れば、めんどろな手間はいっさい省けるというもの。では、今回紹介したところまでの主な登場人物を紹介しよう。



#### フレディ

ブライアンの手下ともいえるべき、スターシップ管理用の万能ロボット。いつもいっしょに行動し、いろいろなアドバイスを与えてくれる。



#### ギブスン

ブライアンの親友で腕のいいスペースハンター。お互いに助け合って仕事をする。地球での事件でブライアンに大きな借りを作ってしまった。



#### ダイゴ・サカイ

VOIDにとらえられスタークルーザーの開発に手を貸してしまった技術者。ブライアンに助けられてからは、技術面でのよきアドバイザーとして活躍。



#### マサシ

事情通のスペースハンター。ヴィーナスシティでのテロを事前に知っていたという実績もあるが、今ひとつ謎の多い不気味な男だ。



#### マックス

ダイアナの弟で、MWA大学の学生。ジャックが逃走したときには、いち早く目撃、ブライアンたちに教えるなどの活躍をした。



#### ユウコ

これがダイゴ・サカイの娘というから世の中不思議だ。MWA大学で考古学の教授をやっているというからますますスゴイ。後半での活躍を期待したい。



#### ドモフスキー

連邦パトロールソル星系方面長官。買収タッグリなわりにはあまり働かず、ブライアンたちをコキ使うのが唯一の仕事かもしれない。



#### ダイアナ

連邦パトロール少佐。金星の事件で登場。その後はブライアンと行動をともにすることも多い。なかなか強気な頼もしい女性軍人だ。



#### テイブ

ヴィーナスシティで何者かと間違えられつかまったが、一応連邦パトロール特務班少佐である。ギブスの古い親友でもある。



#### アンナ

宇宙商人でテイブの部下。素性がはっきりしないから、ヴィーナスシティではテロの一味と間違われてしまった。ダイアナとのケンカ歴あり。



#### ジャック

ソル星系で最後までブライアンの前に立ちふさがった強敵。VOIDソル星系方面準将。地球近辺でブライアンに決戦を挑むことになるのだが……。



#### ブライアン

主人公。MWA大学の学生。ジャックが逃走したときには、いち早く目撃、ブライアンたちに教えるなどの活躍をした。

#### その他にもこんな人々

もちろん無名の人たちもたくさん登場するぞ。兵士、レストランのマスター、牧師、看護婦、学生などありとあらゆる職業の人が、ブライアンと言葉をかわしてくれる。そしてこれがなかなか面白いのだ。





# ミッドナイト レジスタンス

データイースト / 来春発売予定 / 6,800円 / ACT

狂気のキングクリムゾンに拉致された父、母、妹、そして科学者である祖父を救出するために立ち上がった男、円 大地。荒廃した地球に平和を取り戻せ！

## 8メガで高レベルな移植

データイーストのメガドラ参入第1弾は、シブい演出と強烈なパワーアップ、そして巨大な敵キャラがウリの「ミッドナイト レジスタンス」だ。ちなみにデータイーストはビデオゲームだけでなく、ピンホールのメーカーとしても有名なのだ。今月は熱血メガドラ宣言にも登場していただいたので、そちらのほうも読んでほしい。

さて、このゲームは同社のビデオゲームの移植版で、近頃流行(?)の8Mロムを使用している。そのおかげというわけではないが、参入第1弾とは思えないほど移植の完成度が非常に高く、ビデオゲーム版をやりこんだ人でも文句のつけようがないほどだ。この調子なら、第2弾として予定されている「空牙」

にも期待できるだろう。

とりあえずストーリーは次回に説明したいと思うので、今回は全9面のうち4面までを駆け足で紹介しよう。

## ビデオゲーム版との差異は?

ビデオゲーム版は操作にループレバーを使用していたが、メガドラには当然ループレバーはないので操作方法が変更され、Bボタンはショット、Cボタンはジャンプ、そしてAボタンはオプション画面で4種類のなかから選択するようになった。

4つのうち2つはボタンを押すと左、または右のみに回転するタイプ。1つはボタンを押すたびに右、左と交互に回転するタイプ。

最後の1つは銃の方向を固定するタイプだ。これにかぎっては、ふだんは移動している方

向に銃を向けてくれるので、他の3つよりも使いやすい操作方法といえるだろう。

そして2人同時プレイと、武器を入手したときの音声もなくなっているが、データイーストが独自に開発したという音源ドライバーのおかげで、BGMのほうは完璧に再現されているようだ。気になる移植の完成度は、ビデオゲーム版とほぼ同じ攻略が通用すると言えば、ビデオゲーム版を知っている読者ならクオリティーの高さが分かってもらえると思う。

ビデオゲーム版を知らない読者は、この作品を普通のアクションゲームと思うかもしれないが、1度ゲームセンターでプレイしてほしい。各面ごとの凝りに凝った演出、巨大な装甲車を破壊したときの爽快感、存在感のあるボスキャラの動きなどを体験したら、やみつきになることうけあいだぞ。

## カギを奪って装備を強化

主にステージの始めと終わりで出現する赤いザコを倒すと、オレンジ色の鍵を最大6個まで入手できる。

これはステージクリアごとに進入できる武器庫で、銃などを奪ってパワーアップするときに必要になるのだ。ただし武器を入手するときは、武器ケースの鍵穴の数だけ鍵を消費

することを忘れずに。

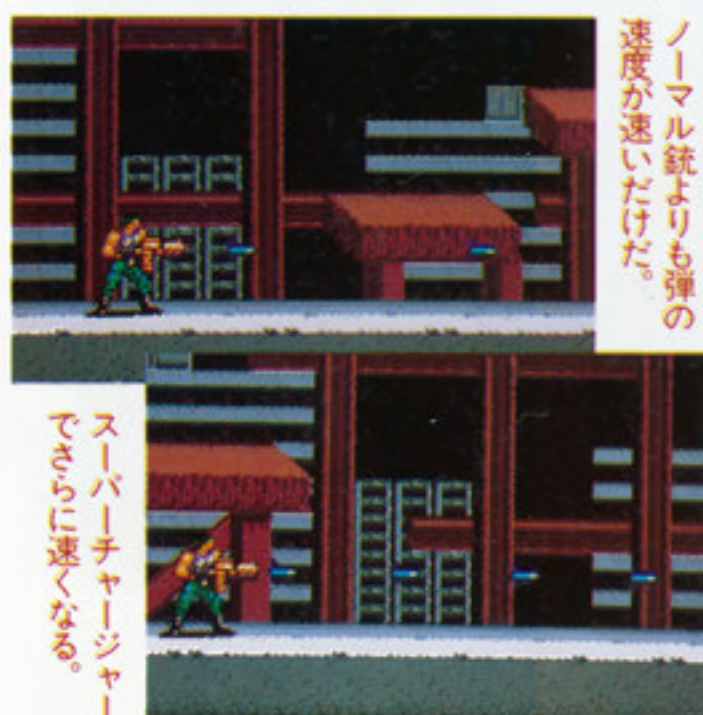
パワーアップ銃はBボタンで発射し、背負って使用するバックパックは方向キーを上押ししながらBボタンで発射するが、どちらも弾数に制限があるのでむだに撃ってはいけないぞ。また、他にはパワーアップ銃の威力を倍加するスーパーチャージャーなどもある。



武器庫にある6つのケースの中身は各面ごとに異なる。

## パワーアップ銃は4種類

### フルオート



ノーマル銃よりも弾の速度が速いだけだ。

スーパーチャージャーでさらに速くなる。

### ショットガン



敵に当たると爆風を起す。こし他の敵も巻き込む。

スーパーチャージャーで爆風の範囲が4倍になる。

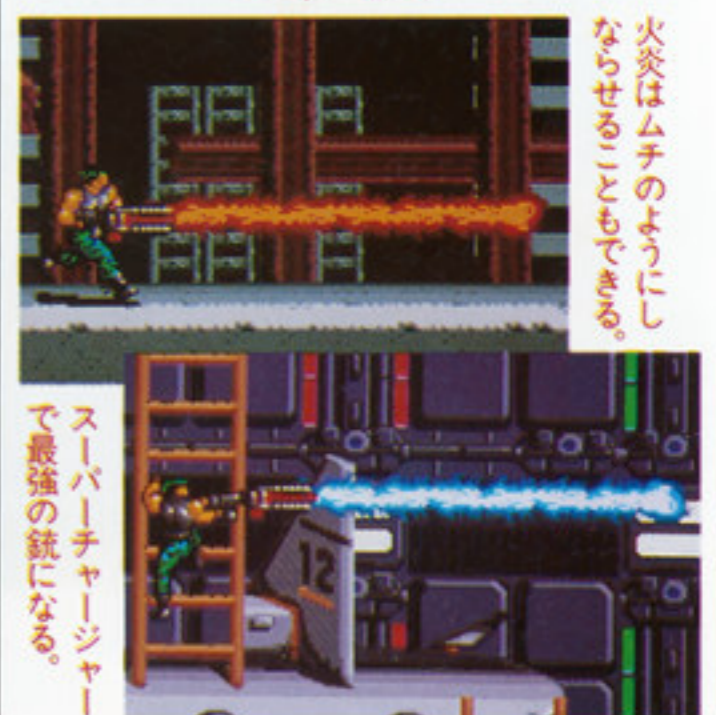
### 3ウェイ



3方向に撃てるが威力は低く、速度も遅い。

弾の当たり判定が大きくなるが、威力は同じ。

### ファイア



火炎はムチのようにしならせることもできる。

スーパーチャージャーで最強の銃になる。

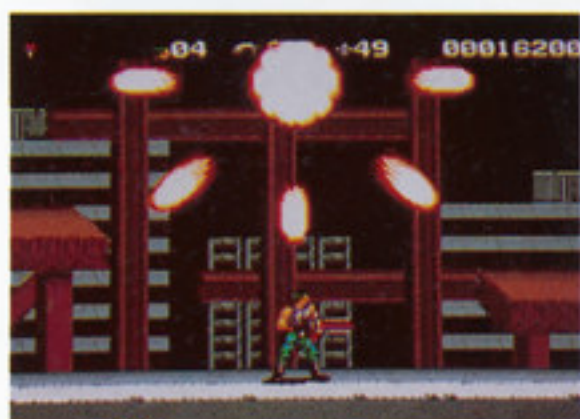


## バックパックは3種類

### ニトロ



まず頭上に弾を発射し、ちなみにバックパックは銃と併用できる。



上空で炸裂。威力は3種の中では最強だ。

### シャワー



ニトロと同じく頭上に発射される。しかし威力のほうは最低なのだ。



しばらくすると上から針が降ってくる。

### ホーミングミサイル



これはほかのと異なり、5発のミサイルがすぐさま発射される。



確実に敵を追尾し、威力もそこそこある。

## スーパーチャージャー



パワーアップ銃の威力を増加させる。ただしミスると効果はなくなってしまふ。

## バレット



パワーアップ銃の弾数を500発増やせる。弾切れしてノーマル銃になる前に取ろう。

## バリア



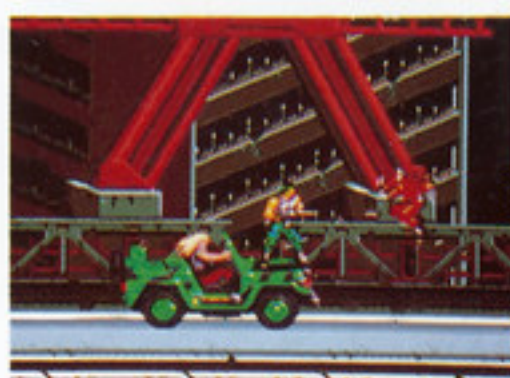
一定時間、自分のまわりで回転して触れた敵を攻撃してくれるが、あてにしすぎないほうがいい。

## ステージ1

# 首都高速道路

最初はガレキの山となった高速道路を、東京レジスタンスのリーダー、ステイシー=ヒムラとジープで突き進む。このジープは無敵

なので危なくなったら重なって、敵をひき殺してもらおうといいぞ。それと、ここではまだノーマル銃しか使えないので慎重に進もう。



ジープに乗って進撃だ。赤い戦闘員は倒すとカギを出すぞ。

ここから先は孤立無援だ。自分の力だけで進もう。



敵は確実に倒さないと、いつまでも弾を発射してくるぞ。

降りる直前にも敵が何人か出現する。気をつけろ。



## 機動戦車



ボスの機動戦車は決まった角度にしか弾を出さない。死角を探そう。

ダメージを与えると煙を吹き出してきた。もう少した。



## ステージ2

# 東京タワー地下基地

東京タワーのマンホールから、地下基地へ侵入していく。マシンガン兵や戦闘員を倒し

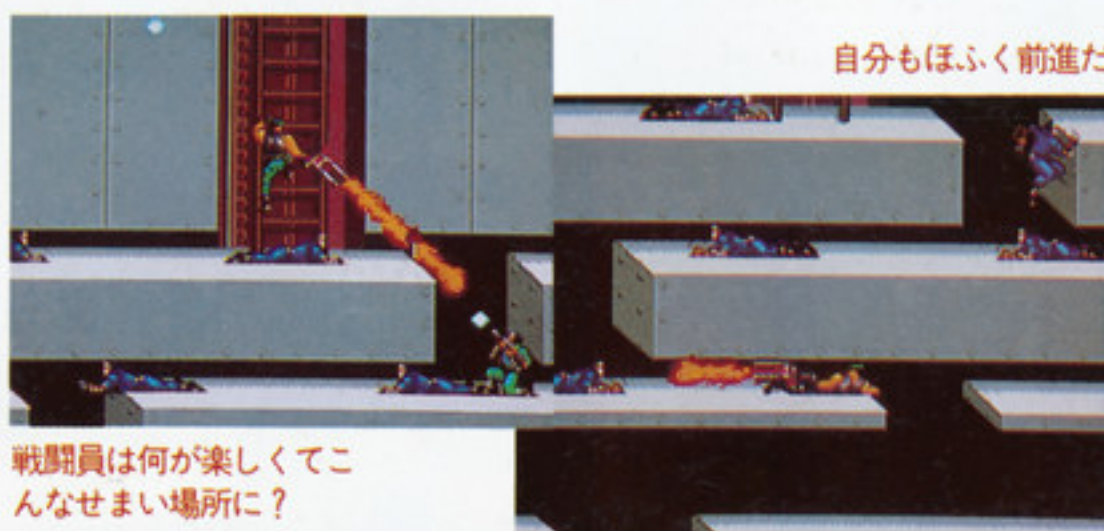
ながら下へ下へと降りると、そこには巨大な装甲戦車が待っているのだ。



グレネード弾を発射するやつには注意だ。

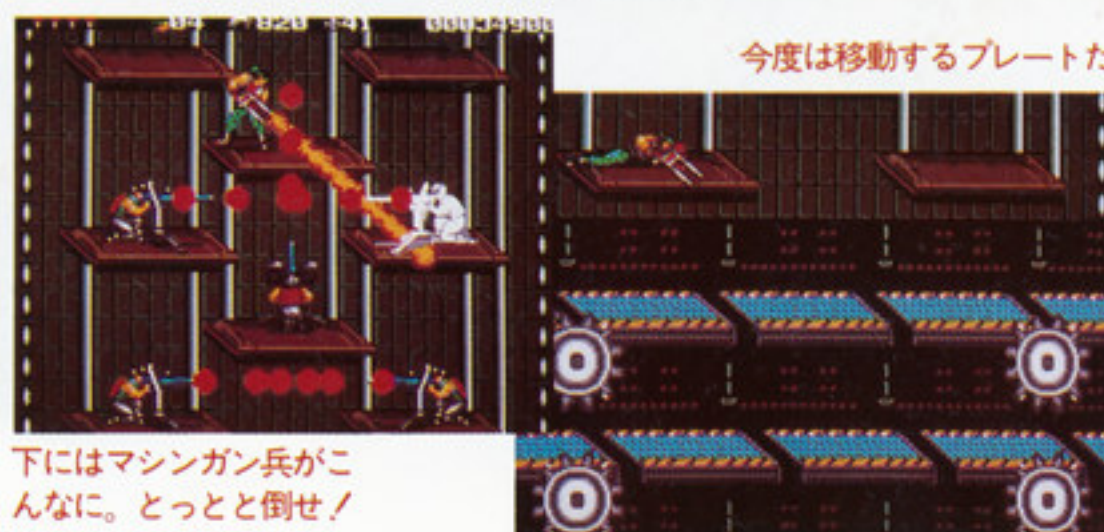


機動戦車が再び登場するぞ。



自分もほい前进了。

戦闘員は何が楽しくてこんなせまい場所に？

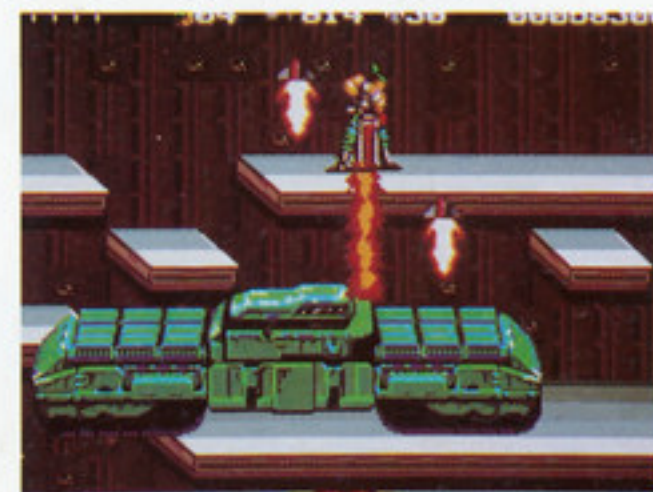


今度は移動するプレートだ。

下にはマシンガン兵がこんなに。とっと倒せ！

このマンホールから地下へと降りるのだ。

## 巨大装甲戦車



巨大装甲戦車は左右に移動しながらミサイルをまっすぐ発射してくる。

ダメージを与えるならいっしょに動いて中央を狙え。



破壊すると、轟音とともに下派手な爆発をして消える。気持ちいい！



# ステージ3

# 森林

# 巨大丸ノコギリ

今までの雰囲気から一転した森林へたどりつくと、飛行兵やレーザー砲台がさっそく攻撃を仕掛けてくる。スプリングボードに乗る

と、巨木のこずえまで自動的に進み、途中では手ごわい飛行兵が数多く出現する。ここではホーミングミサイルがかなり有効だ。



今度は森林での戦開だ。飛行兵は優先して倒せ。



ボードに乗るとぐんぐん上がっていくぞ。



上下に移動しながらレーザーを出す砲台は遠くから攻撃しよう。



右へ進むと何かが……。



歯車を破壊したらボスの本体が現れた。なんて巨大な歯車なんだ。



登りきると、歯車がいきなり襲いかかってくる。負けずに撃ちこめ。



いかん、追いつめられるノ。うわ、困まれてしまった。もうだめかな。

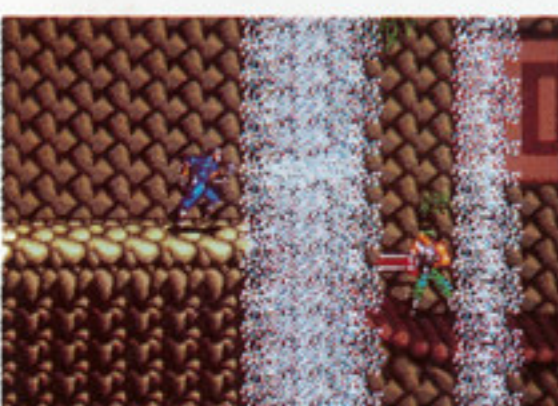
# ステージ4

# 瀑布

# ジェット戦闘機

頭上から滝が激しく流れる橋を右へと走破する。左からは軌道戦車が再び登場し、容赦なく攻撃してくるので、右へ移動しながら銃

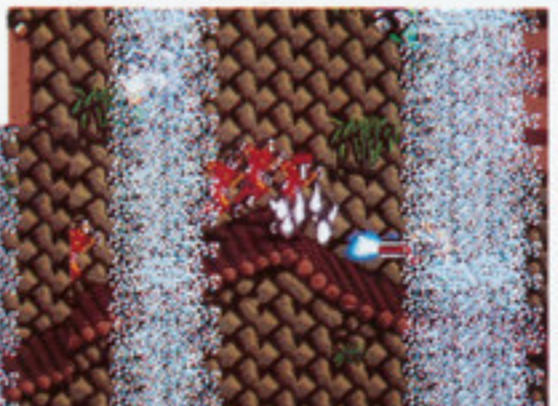
を左へ向けて撃ちまくろう。瀑布を抜けたあとは、はしごで上へ登ると夕日の彼方から恐ろしい奴らが来る……。



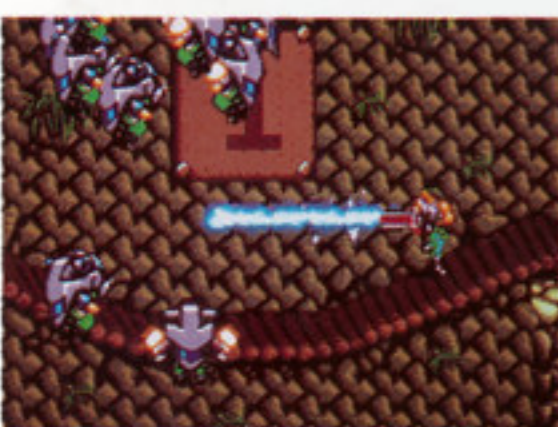
敵は左から来るので常に銃も左へ向けろ。



おいおい、重さで橋が壊れたらどうする。



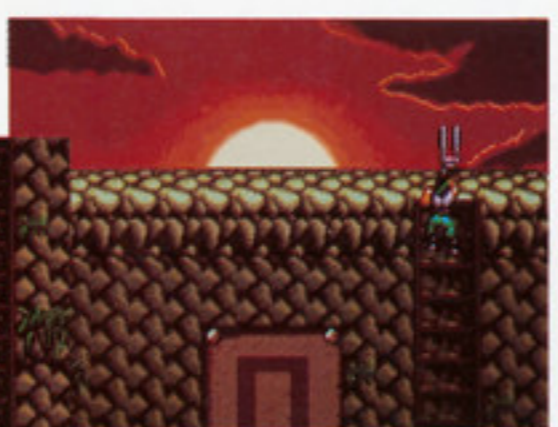
教育が行き届いているからきれいに整列？



滝を通過するとまたもや飛行兵が出現。

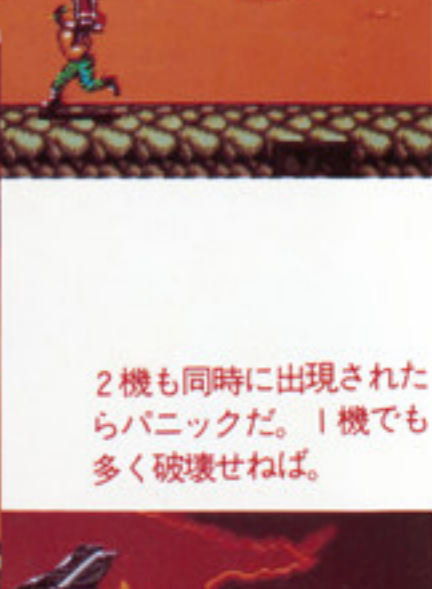


ええい、うっとおしいやつめ。

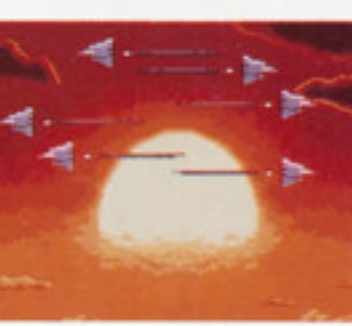


はしごを登るとききれいな夕日が見えてきた。

うおお、なんて卑怯なことを！



2機も同時に出現されたらパニックだ。1機でも多く破壊せねば。



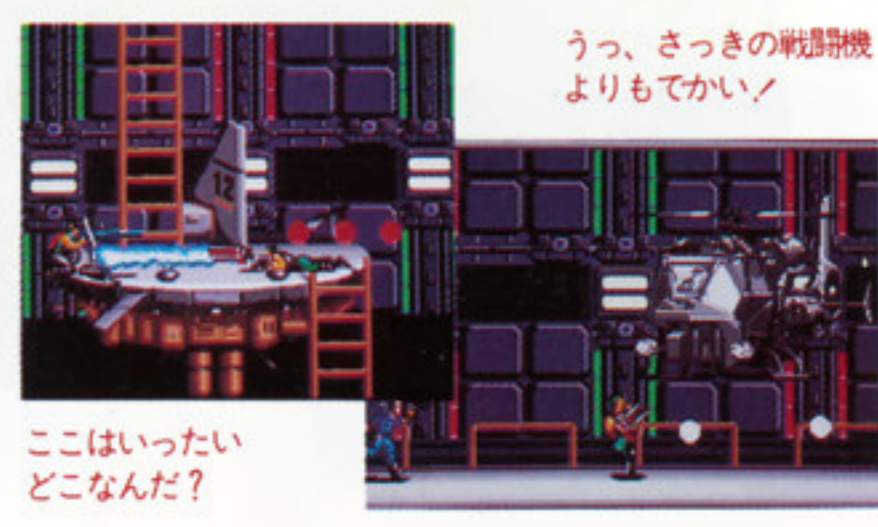
1度目の攻撃をしのぐと倒せなかったやつが再びくる。用意はいいか？



# ステージ5以降もさらに激しい戦いが……

今回はざっとステージ4まで紹介しただけだが、ミッドナイトレジスタンスのデキの良さはある程度は分かってもらえたと思う。だが、このあとの残り5ステージにも、ここまでとは比較にならないほどの強大な敵が、まだたくさん待っていることを忘れてはいけない。

次回は詳しいストーリーなどをバンと紹介するから楽しみに待っていてくれ、最後にステージ5の画面をちょっとだけ載せておいたけど、メガドラ版の発売が待ちきれない人はビデオゲーム版を今からやりこんでおくといいかもね。それではまた来月！



うっ、さっきの戦闘機よりもでかい！

ここはいったいどこなんだ？



池田貴族の新春ぶちかましショー

# 貴族の王国

総力  
企画

この春提案!

カジュアルからランクアップして  
**上品テイストになる**  
戦慄写真  
**呪いの人面男**



よらば大樹の影

杉本彩(ゴージャス)  
を見た!

スチャラカ編集集団BEメガ編集部に向けてメガドラ界のご意見番、貴族様のお怒が、ついに爆発!!  
心して読みなハレ。なおこのトビラは本文内容とはまったく関係ございません!

池田貴族 **乱入ルポ**

聖子 (28) ホテルの「いけない声」

明菜 (25) 深夜の「ざけんなよ」

「たま」の心

現代の姥捨て山  
我が家の嫁姑戦争

電子レンジでチン  
今夜のお惣菜  
赤みそ白みそ  
みそ汁メニュー



# 序章

# その日は朝から雨だった

♪パチパチピキンコ  
♪パチピンコ

普段か「誤植が多い」だの「入稿作業が遅れ気味」だのの投書が相次いでいるBEメガ編集部だが、スタッフはいたって脳天気。ちょっと足を伸ばせば泉岳寺、JRの線路を越え

れば海岸通り、というスノッパな土地柄のせいであろうか。

先日も貴族と名乗る男から「オレが編集長になってスタッフの根性をたたき直してやる」

という電話があったばかりだが、誰もそんなことを気にかける者はいなかった。

が、空に暗雲が重くたれこめたある日、恐怖の予言は現実と化すのであった――。



**1** これが本邦初公開のBEメガ編集部の仕事風景である。編集長をはじめ(写真手前) いそいそと仕事するスタッフ。



**2**

と、そこに何気なく登場したのがremote王朝所属の池田貴族である。



**3**

いきなりポーズを決めてギターを弾きはじめて貴族だ。不自然だが本当だ。



**4**

やるからほうに耳元で「誤植が多いソング」を歌われて気もくるワンばかりの川口編集長。「ムクンの叫び」である。

♪パチパチピキンコ  
♪パチピンコ  
誤植が多い  
誤植が多い

# 第1章

# 下克上なる！貴族が編集長の椅子に

川口編集長は貴族のパワーに圧倒されついに降参、泣く泣く編集長の座を彼に明け渡すことになった。

「ボクもガマン強いほうなんです誤植ソングの大音量に負けました」(川口談)。

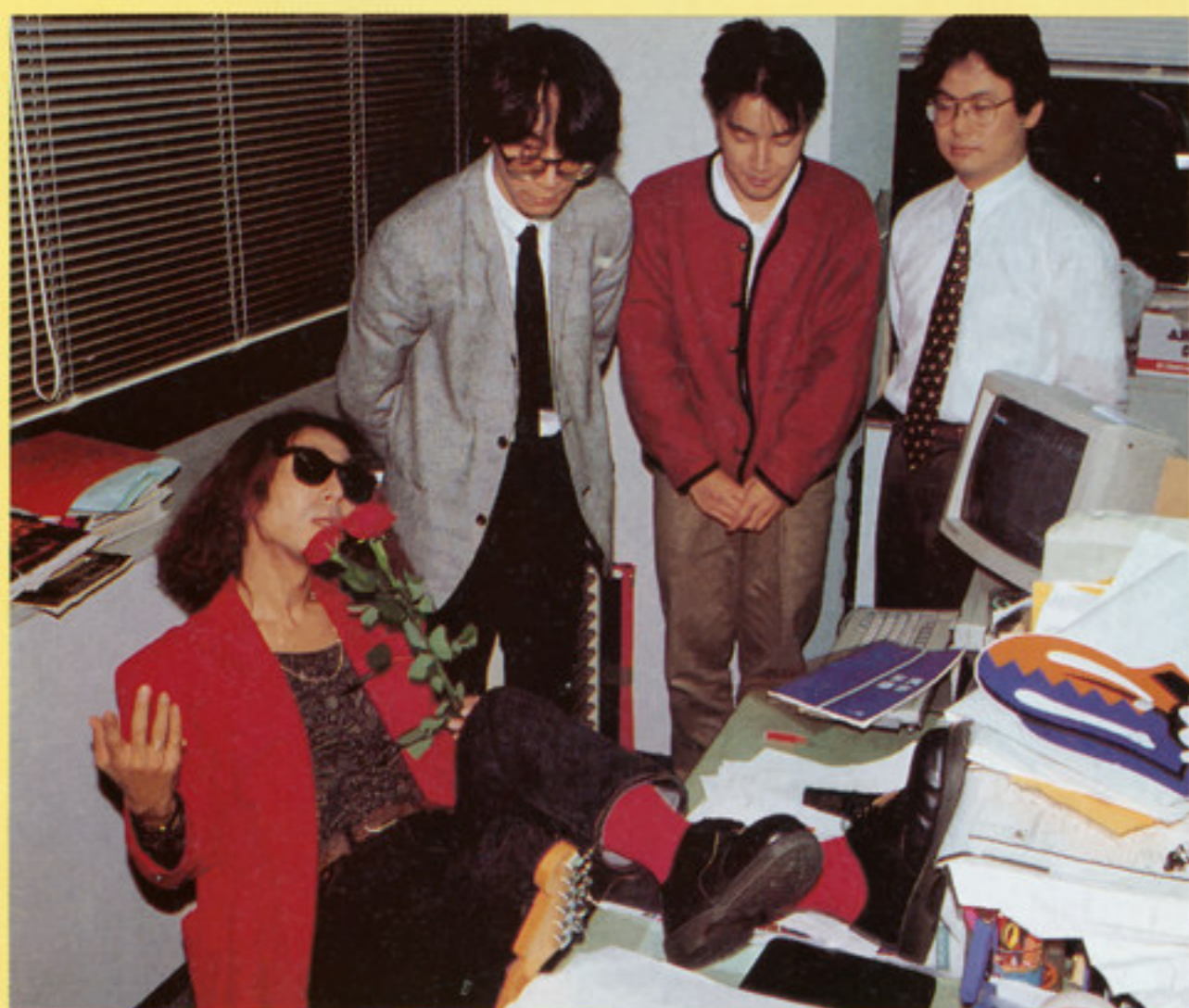
「やはり歌は心ですよ。真実の叫びは必ず通じますから」(貴族談)。

かくして、前代未聞の編集長交代劇はたかが10分足らずのうちに行われたのであった。

注・その後川口元編集長は「ボクちょっと

キースに会ってくる」といいのこしたまま、ずーっと帰ってこなかった。

周囲のスタッフが見守るなか、貴族はさりげなく椅子に腰を降ろしローズティーをすすりながら勝利の味を楽しむのだった。



**5** 「初校が出たら必ず1回は目を通すように」「仕事場に愛人とビールはご法度である」「ゴミはクズ箱に捨てること」など、さっそく貴族新編集長からの鋭い指示が飛んだ。

## 編集A



酔っぱらって見ず知らずの家の呼び鈴をならしてはいけない、と思うんですよ。やっば。

## 編集B



大阪で焼肉を食べるときは腹八分目にしとかないと後が苦しいっすよ、本当。おいしいけど。

## 編集C



みんなからポブってよばれるんだけど、本当はロバートなんです。貴族さんはいい人ですよ。

## 貴族の素顔 ミ・アモーレ



昭和38年5月8日生まれAB型。現在ロックバンドremoteのボーカルとして活躍中。甘いマスクと歌声にしびれちゃうファンも多いが実はこっそり心靈写真を持ち歩いている。1月から全国ツアー、remote王朝リサイタルがはじまる。



# 第2章 編集長はやりたい放題

♪マツハゴゴゴ  
♪マツハゴゴゴ

「小さなことからこつこつ」とはとっても、いざ権力を手中に収めると「そんなこと言ったあ〜？」なーんておトボケしちゃうのが人間の常である。覚えておいてね。

貴族編集長も最初は殊勝に机の整理などを

していたが、そのうち飽きたのかゲームギアにTVアダプタを装着して『3時のあなた』を見はじめ、それが終わるとおもむろに美人編集者の肩を抱きビル最上階の特別貴賓室へと向かうのだった。

「編集長、どこへ？」(編集A)。

「ゲームの解析だよ。編集長たるもの、ゲームの1本や2本、攻略できなくてはな」と言い残し、修羅場の編集室をふらりと去っていく貴族だった。



**6** 写真をよく見ると女子社員たちの手に日本茶、ライター、灰皿(権力の三種の神器)があることがわかる。相手がタバコをくわえた瞬間これらのアイテムを差し出す——これが権力者を攻略するための必勝テクだ。



女子社員A・くるみちゃんの証言

まさかイカ天に出たrr emoteのボーカルとは知りませんでしたお肌に気をつけてくださーい。



女子社員B・ナッツちゃんの証言

「納豆はダメけどウニは好き」って言ってました。歯並びもいいし男っぷりもいいし認めたいと思います。



女子社員C・ルーシーちゃんの証言

先日下北沢で飲んでいたら、変な奴がバルブンテしてきたのでリレミトしてルーラしちゃった。

## 貴 ◆ 族 ◆ の ◆ 小 ◆ 部 ◆ 屋

# SEGAよ！愛しているからあえて言う



はっきり言わせてもらおうと、メガドラのソフトってのはマニア専用というか上級者向けなんですよ。とにかく難しくて「やりたかったら、もっとうまくなれ」というメーカー側の高ビーな姿勢が見え隠れしている。「いいものを作ってりゃ売れる」と言ってるっていまの世の中そうじゃないでしょ。

あと宣伝のしかた。いまスーパーファミコンが騒がれているけど、セガはもっと前から、あれ並みにいいハードを作ってたわけだからね。やはり宣伝のしかたに問題があると思うんですよ。もう先手先手を打って消費者を刺激してくれないと、セガを愛している俺としては歯がゆいわね。そのへんセガはどう考えているのか、ぜひ知りたいね。教えてくれ

なきゃこっちからセガに乗りこむぜ！ 私にゲーム音楽を担当させなさい。女子校生のファンが一気に増えること間違いなしだ。



「貴族ちゃんシール」  
特別おまけ

※キミの大事な所に貼ってね。



# 第3章 激務につぐ激務にイヤ気のきざし

ゲーム解析にも飽きた貴族が編集室に戻ってきたとき、デスクの上には伝言メモや校正紙といった書類が山積みになっていた。そしてひっきりなしにかかってくる電話、次々と

送られてくるFAXの嵐。  
「誰かちょっとフォローしてくんない?」  
「いやッスよ、だってそれ編集長の仕事だも〜ん」(編集員B)。

「だ、よ〜ん」(編集員C)。  
「えーい! このアホどもがあ〜ッ!」  
誰もフォローしてくんないのだから仕事にとりかかる貴族であった。



アポ取り

**7** アポを取るの編集作業の基本だ。1日30~40件の電話をかけるのが普通。かかってくるのはその倍。



精算!

**8** てへへと頭をかきながら3カ月前の関西出張時のレシートの山を差し出すスタッフに大弱りの貴族。



人間関係

まあまあ

**9** 編集長はスタッフの人間関係を把握し、チームリーダーとならなければならない。BEメガ編集部はみんな仲が悪いので大変だ(デタラメ)。



プリントのしれき

**10** 「売上がかんばしくないようだねえ」というトップの一言が一番コワいんですね、実は。



接待

**11** キリキリと痛む胃を押えつつ夜はクライアント(広告主)の接待だ。笑顔を絶やしてはならない。



もういやあ〜

## 終章 立つ鳥後をにごさず

とても人間領域とは思えない編集長の苛酷な立場にイヤケがさし、貴族はとうとう編集部から逃げ出した。「もう身も心もボロボロ。オレにはやっぱり歌しかないよ」(貴族談)。



**12** 個々のディテールに注目しよう。右側の引出しにある毛むくじらのモノは何か?

**13** 後ろ姿に哀愁が漂っているな。最初の意気ごみとは180度違っている。これを「竜頭蛇尾」という。



### 諸君!「チューンナップ少年団」でまた会おう



私のBEメガ乗っ取り大作戦は失敗に終わったが、別にいい。だって私はTVのレギュラー番組をもっているからだ。その名は「チューンナップ少年団」という。私とラッキ池田が司会をやっている若者の情報番組で、具体的にはファッションから面白グッズの紹介、日本のロックシー

ンの情報提供、セガの最新ゲームソフトの紹介など、30分番組にしてはかなり詰まった内容だ。君たちの面白い意見はどんどん取り入れていくから楽しみにしてほしい。本物の編集長も出ているぞ。

毎週金曜夕方5時から、TV東京だぜ。かならず見てくれ。約束だぜ。





# 特集

# '90年メガドライブいく年くる年

さよなら'90年、またきて'91年。  
'90年メガドラシーンの総決算なのだ!

'90年も残すところあとわずか。  
はたして'90年はメガドライブにとって  
どんな年だったのか? そして来年は!?  
というわけで、よいお年を……。



## Good Bye '90年 PART 1 BEメガが選んだ'90年メガドライブ重大事件!?

- |   |  |
|---|--|
| 1月 新年早々メサイヤ(NCS)が、参入第1弾「史上最大の倉庫番」発売   | 8月 「スーパーモナコGP」同時期に発売されたFC、PCのソフトを抜き売り上げトップの座に着く  |
| 3月 待ちに待った電波新聞社参入第1作「アフターバーナーII」発売<br>タイトーの「ニュージーランドストーリー」と「ファイナルブロー」立て続けに発売 | 9月 ホット・ビィ参入第1弾、「インセクターX」発売   |
| 4月 「BEEP/メガドライブ」月刊化<br>森口博子の「メガキッズTV」オンエア<br>セガ提供の劇場映画「ウルトラQザ・ムービー」公開       | 10月 セガ、カラー液晶マシン、ゲームギア発売<br>「チェーンナップ少年団」オンエア。池田貴族のゲームコーナーはじまる<br>ウルフチーム参入第1弾、「FZ戦記AXIS」発売<br>セガ、IBM、メガドライブコンパチマシン発表 |
| 7月 ナムコ参入第1弾「フェリオス」発売<br>BEメガ編集部、長年住み慣れた九段から高輪に引っ越し。                         | 11月 メガモデム発売、セガ・ゲーム図書館はじまる<br>東亜プラン自社ブランド第1弾、「餃/餃/餃/」発売   |



# '90年メガドライブを振り返る

## MDが、発売されて2年たった——

もうすぐ'90年代最初の年も終わり、また新しい年がやってくる。そんなわけで、残り少なくなった'90年を締めくくる意味で、今年がメガドライブにとっていったいどんな年だったのか、なんてことを振り返ってみたい。

メガドライブが発売されてのは、'88年の10月29日、今年末で発売後2年とちょっとだ。メガドライブの発売当初のソフトメーカーは、もちろんセガ1社。発売と同時に十数社がサードパーティーとして名乗りをあげたもののその立ち上がりは、決してよくなかった。事実、翌'88年中、セガ以外のソフトはテクノソフトの「サンダーフォースII MD」「ヘルツォーク・ツヴァイ」とアスミックの「スーパーハイドライド」だけだった。

## ところで'90年は!?

そして今年、PART1の重大事件の年表にもあるとおり年始から途切れなく、待ちに待った各サードパーティーの第1弾が堰を切った

ように発表されることになる。今年、メガドライブを発表したサードパーティーは9社。昨年や一昨年に比べるとえらい違いである。ソフトのタイトル数はウナギ昇り、今年リリースされるソフトの数は60本にもものぼる。結局「テトリス」は著作権問題で発売されなかったが、「アフターバーナーII」や「スーパーモナコGP」などのビデオゲームの大作や「コラムス」などが移植され、新しいユーザーをつかみつつある年だった。本体が100万台以上になり安定したものも今年からだ。とにかく数字的に見れば今年がメガドライブにとって飛躍の年だったとって間違いない。

周辺機器に目を向ければCD-ROMは、来年持ち越したがメガモデムが11月に発売されダウンロードゲームを供給するセガ・ゲーム図書館の開設、IBM-PCコンパチマシンの発表とメガドライブの新しい可能性を感じさせる展開だ。また、ゲームギアの発売もセガ陣営にとって特筆すべきことだ。

というところまで、いいことづくめだったように見えるが、反面、

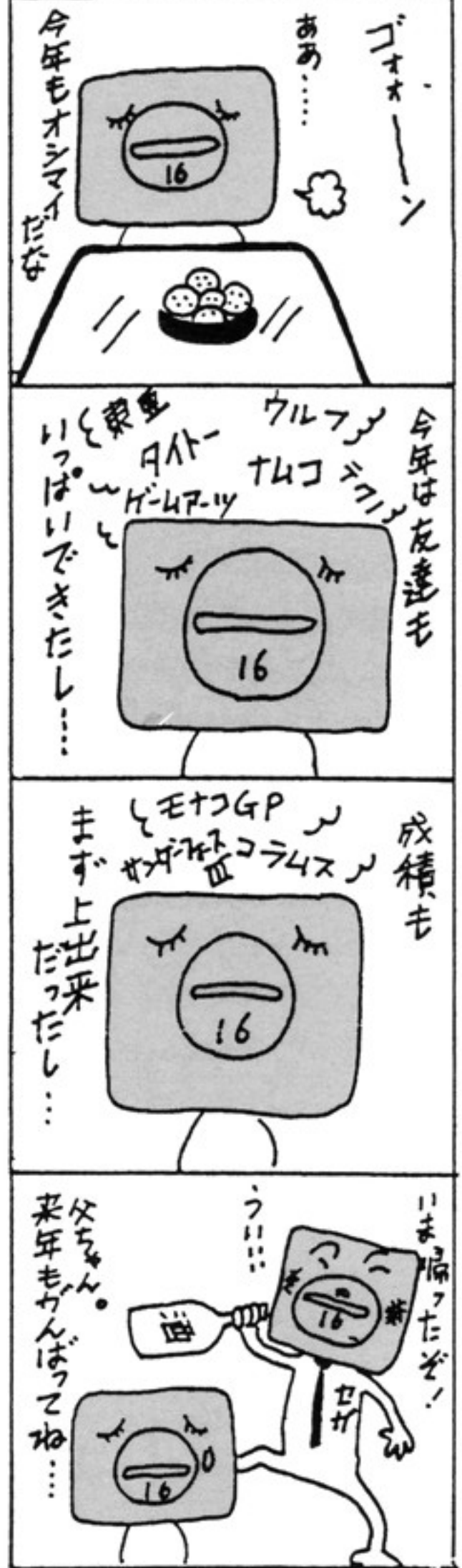
ソフトジャンルの偏りや、ちょっと首を傾げたくくなるようなデキのソフトも増えつつある。また、いまだにメガドライブならではの定番といわれるソフトが出ていないのが気になる所だ。

そして、今年メガドライブにとって最大のインパクトは当然、11月のスーパーファミコンの発売だろう。これまでのメガドライブでのセガや各サードパーティーの実績から以前のファミコンVSマークIIIのような結果にはならないと思うが、メガドライブはもちろんゲーム業界全体にとって、スーパーファミコンは、重要なファクターになってくることは間違いない。来年は、こうしたゲーム界の状況の変化のなかで、メガドライブがどう対処していくかを試される年となるだろう。

ということで、来年もいい年でありませうように!



## 年越しMDくん



## Good Bye '90年 PART3

# 懺悔!いろいろご迷惑をかけた'90年BEEP!メガドライブ迷誤植集

'90年雑誌はいろいろ多けれど、BEメガまでに誤植する本はなし(字余り)

と、巷のゲーム人間に歌われるぐらいに、BEメガといえば誤植が多い。そこで、過去のいろいろな誤植のなかから、あまりのバカさ加減に、編集者一同情けなくなっちゃうような誤植を選んでみたのだ。題して、「The・誤植なんでもアリアリ大賞」だあ!

まず、第3位からの発表だ。第3位はこれだ!

●1990年2月増刊のウルトラクイズで「TATSUJIN」のボスの名前問題があったが、なんとボスの正解の名前が入ってなかった。(担当者:本当にマヌケですなあ)

続いて第2位!

●1990年4月号で、映画「コイサンマン」のことを、どういう風に勘違いしたのか「こいさんマン」と書いてしまった。

(担当者:ゴメンナサ〜イ。私こ

の映画知らなかったのよ)

そして堂々の創刊以来第1位!

●1989年秋号で、「北海道のちょっとイカれたソフトハウスがマイクロネットだ!」という、「し」と「れ」を間違えたという、あまりに強烈なミス(本当は「イカした」なの)。(担当者:手書き原稿は本当に怖いと知りましたが、それよりもっと日本語の怖さに気づきましたよ。マイクロネットさん、本当に申し訳ありませんでした。)

また特別賞には……

●1990年2月冬増刊号で、「新作徹底マスター」を「新作徹底マスター」と書いてしまった。しかもこれはタイトルのところだ。別に最高の低レベルで紹介したってわけじゃないんだけどね……。

もうここまでそろそろ、おかしいやら情けないやら。トホホ。まあ、人間誰も間違いはするということで、1つこれからも広い心で見てください。これらも最善の努力はいたしますので。ああ、しかし、日本語って怖い!



# Good Bye '90年 PART4

## '90メーカーいく年くる年 大アンケート

### 質問項目

- ①今年一年を振り返ってメガドラソフトをながめると?
- ②今年ของเกม業界を振り返るとどんな印象を受ける?
- ③メガモデムの発売や来年発売予定のCD-ROM、IBM-PC コンパチマシンの影響は?
- ④来年ของเกม業界を占うと?
- ⑤'90年メガドライブ業界重大事件をあげると?
- ⑥'90年、貴社の重大事件をあげると?
- ⑦最後に一言お願いします。

## ウルフチーム

### 来年オススメのソフト

#### ディノランド



ディノランド!音楽とのクロスメディアをめざしたニュータイプのピンボール

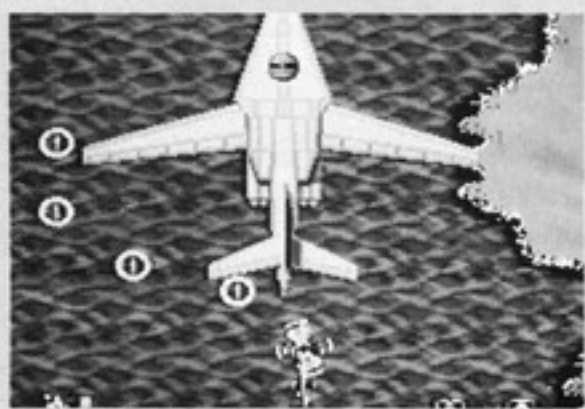
①自社: まだ2作品しか発売していないので、なんともいえないがガンバツタと思う。他社: ゲームセンターからの移植が多すぎる。

②家庭用ゲーム、パソコンともに移植が多く、オリジナリティがなくなっただと思う。③多少は良くなると思うが、結局はソフトの内容しだいだと思う。④スーパーファミコンにつきると思う。⑤1、「テトリス」が発売できない。2、「ポピュラス」が発売できない。3、ウルフチーム参入。⑥「FZ戦記AXIS」発売。2、「グラナダ」発売。3、夜叉円舞、来年になる。⑦来年もよりいっそうがんばります。

## 丸娛貿易

### 来年オススメのソフト

#### スーパーエアーウルフ



発売が遅れましたが、来年発売の「スーパーエアーウルフ」をよろしく。

①自社: まだ未発表なので、なんともいえません。②ゲーム機の小型化。③特に影響はなく、きびしいと思う。④? ⑤サードパーティ

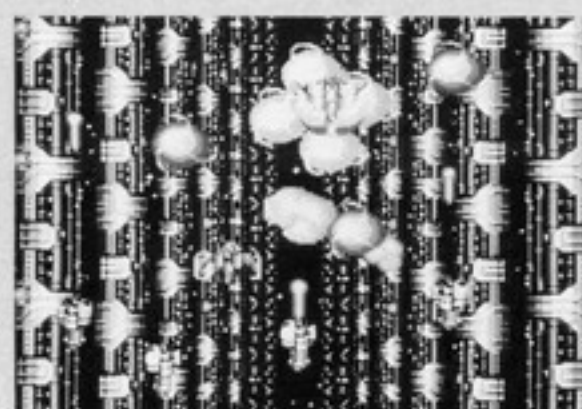
ィの拡大化、ゲームギアの発売など。⑥メガドライブへの参入。⑦愛されるゲーム作りを目指します。



## アスミック

### 来年オススメのソフト

#### VERYTEX



メガドライブ初、縦多重スクロールのシューティング「ヴェリテックス」

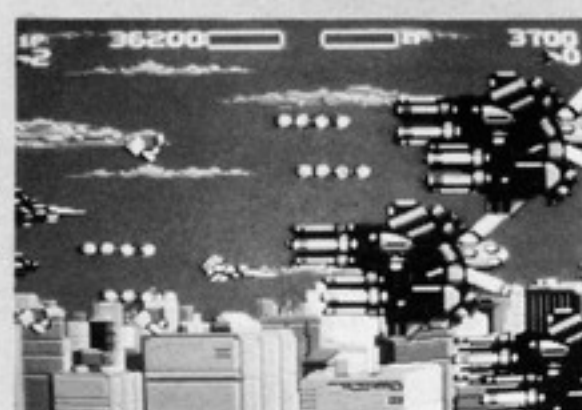
①自社: 「エアダイバー」に始まり「キューティー鈴木のリングサイドエンジェル」に終わる。他社: 期待度大のソフトが発売になるも、

市場の爆発的膨張がなかったのは意外。②戦国の世ともいべき激しい生き残り戦争が繰り広げられつつある。③CD-ROMはソフトしだい。コンパチマシンは、パソコンファンの取り込みに期待。④まさに乱世。⑤1、スーパーファミコンの発売。2、「キューティー鈴木」の発売。⑥1、「キューティー」の開発が延びた。2、金子10月10日御成婚。⑦これからも応援して下さい。

## KANEKO

### 当社オススメのソフト

#### エアロブラスターズ



「エアロブラスターズ」乞う御期待

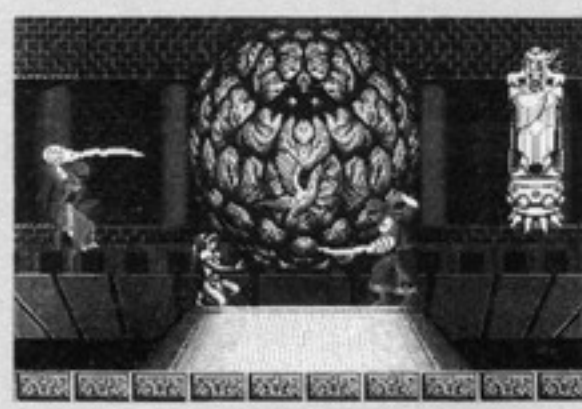
①移植ソフト花盛り。②業界全体ラスタースクロール大流行。ゲームジャンル問わず。③それほど大きな変化はないと思います。④小

吉。⑤1、サンダーフォースがアーケード版で出る。2、ラスタースクロール大流行。3、「テトリス」海賊版出現。⑥1、カネコUSA開設。2、海から新入社員ぞくぞく入社(クマノミ、イソギンチャク、カニ等) 3、海からの新入社員ぞくぞく他界(チーン)。⑦社内まるごとシューティング!そんなKANEKOを見ていてね。

## ゲームアーツ

### 来年オススメのソフト

#### アリシア ドラグーン



「アリシア ドラグーン」稲妻娘アリシアのバリバリシューティングです。

①自社: 『ぎゅわん自己道場』発売。他社: サードパーティ各社もハードに慣れてきて今後が楽しみ。②ACTゲームが多かった。RPGやSLG

も出そろってきたので、来年はジャンルが多彩になるでしょう。③CD-ROMはついにという感じ。コンパチマシンのほうは、開発マシンとしても使えるものと期待しています。④8Mが主流になりクオリティの向上が求められるでしょう。CD-ROMの展開も期待しています。⑤1、メガドラ100万台突破。2、8MROMソフト発売。3、CD-ROM発表。⑥1、社員に妻帯者が現れる。2、米国シェラ・オンライン社と業務提携。3、当社MD参入。⑦日夜がんばっています。



## 講談社総研

### 来年オススメのソフト

#### Blue Almanac



フルアニメ戦闘や音声合成など機能を最大限に生かした魅力たっぷりの逸品です。

①自社：来春に1作目が出るので、開発に追われてばかり。他社：こんな大変な仕事をよくやっていると感じさせられる。②スーファミ

源と不安要素の入り混じった年だった。③ハードだけでは先行しない、やはりソフトが充実していない。④スーファミに押されがちになりそう。⑤1、ゲームギアの発売。2、当社の参入。3、8MRROMの供給(これで開発が楽になった)。⑥1、メガドライブでゲーム業界に参入。2、開発に追われ、製作スタッフ倒れる。3、発売予定が遅れそう。⑦初参入だからこそ、シロウトなりにユーザーの側に立った作品作りを心掛けます。

## 日本テレネット

### 来年オススメのソフト

#### ヴァリスIII



強烈なラブコールに込めての発売です。MD版だけのオリジナルステージ入り。

①自社：参入第一弾「ガイアレス」を発表しました。なかなかの出来だったと思います。他社：アーケードメーカーが強いですね。②ハ

ードの発売ラッシュが印象的でした。ハード面の活発さに比べて、ソフトは少し元気がなかったかな。③ハード性能の向上は大歓迎です。ただ、ユーザーの皆さんのお財布の中身が心配です。④パソコンソフトメーカーの参入が増えるのでは。⑤?⑥1、メガドライブ参入。2、ハワイへの社員旅行。3、企業内暴力。⑦ユーザーの皆さんに喜んでいただけるソフトの開発を目指します。

## マイクロネット

### 来年オススメのソフト

#### AMBITION of CAESAR



「AMBITION OF CAESAR」とにかく一度プレイしてみてください。

①自社：「JUNCTION」ヨロシク。他社：数多く出ている中で、「これだ」というソフトが少ない。時間がかかっても、もっと練りこんだ

ものを。②マーケットのわりにターゲットは狭まってきている。無意味に難度が上がっていくのは良くない。③ダウンロードしたデータを保存できなくては価値は半分以下に。CD-ROMでMDが変わることはないでしょう。テラは期待は高いがソフトが手に入りにくいと辛いでしょう。④ディスクメディアがキーに。⑤……⑥1、賃金大幅(?) up。2、アメリカ現地法人設立。3、スタッフ倍になる。⑦暖かく見守ってください。

## ナムコ

### 来年オススメのソフト

#### レススルボール



アメフトをベースにした未来型スポーツゲーム。あまりの激しさゆえ失神者続出。

①自社：メガドライブに参入した初めての年ということや、このハードの性能を生かす意味を考えると妥当な年だったと思います。でもも

なあ。②全体的に新規開拓に不足した年であり、ナムコもそうだった。③まだ、よくわかりません。④ほとんどのハードが出つくした今、改めてソフトが真面目に問われる節目の年になると思う。⑥1、メガドラ参入、「フェリオス」の発売。2、鈴鹿グランプリでnamcoのロゴが何回も見られた。⑦ナムコはとても不真面目ですが、そんなところこそゲーム作りで大切だと思います。これからもそんなナムコをもてあそんでください。

## ヒューマン

### 来年オススメのソフト

#### Sプロフェッショナルレスリング



うちのゲームは全部おしますよ。

①自社：参入した。他社：がんばってますね。②任天堂で始まり任天堂で終わる。③そんな変わらないでしょう。④力なきものはされ。

⑤ヒューマン参入。⑥「茶々丸パニック」ついにゲーム化。⑦もう少しまって下さい。



## メサイヤ (NCS)

### 当社オススメのソフト

#### ジノーク



「ジノーク」です。よろしくお願いします。

①自社：倉庫番、重装機兵、ヘルファイアー。他社：難易度が高めに設定されているようだ。②雑誌づくりが大変になりましたね。③

オリジナルへの批評が増えるのではないだろうか。あるいはヒネット移植。④ユーザーもメーカーも踊る。⑤1、16ビット機に強力な対抗馬出現。2、RGBユニット発売。3、テラ、スペック公開。⑥発売日は延びるわ、営業は逃げるわ、もう何がベストかワーストかわからない。⑦「絶賛か<sup>ひんしゆく</sup>響か



## ユニパック

### 来年オススメのソフト

フィルディアスー風の鎮魂歌



えーと、えーと……しくしく……(だってまだまだなんですもん。ウソ)。

①自社：もう少しいいソフトを製作したかった。他社：SEGAブランドのソフトとテクノソフトがかなりすごかったです (特に「ストラ

イダー飛竜」と「サンダーフォースIII」)②今年最後の目玉(SFC)のため、ほかがかすんでしまった(シクシク)。③CD-ROMがちょっといいかもしない。④マニア向けと一般向けにはっきりわかれると思うんですが。⑤1、CD-ROM発表。2、IBMコンパチ発表。3、ストライダー飛竜発売おめでとー(シュミです。でもバグがおーいぞ)。⑥ユニパック参入(わっ/石を投げないで)⑦できてまだ1年目の新米会社ですが、ご希望にかなうようがんばります。

## サンリツ電気

### 当社オススメのソフト

FATMAN



来年のソフトはまだ発表できませんが、とりあえず「FATMAN」をヨロシク。

②ハードの機能が向上したきた。③大きくは変わらないと思う。④見ためのよい(よりリアルなデザインの)ゲームが増える。⑤1、

「スーパーモナコGP」発売。2、「グラナダ」発売。3、ミッキーマウス発売。⑥「FATMAN」の発売。⑦今後オリジナル商品を増やしていきたいと考えています。



## シグマ商事

### 来年オススメのソフト

スーパーゴルフ



ゲームギアソフト「スーパーゴルフ」(ゴルフだっ/カラーだっ/GGだ!)

①自社：'90年からの参入でしたので、まあまあ成績だったと思います。他社：やはりセガ社製ソフトの売行きが目立った。②相次い

での新機種ハードの登場で活況でした。③ノーコメント。④ノーコメント。⑤1、スーパーファミコンの登場。2、「スーパーモナコGP」の大ヒット。⑥新機種ハードにチャレンジ。⑦注目する価値のあるシグマ商事をよろしく!

## セガ

### 来年オススメのソフト

シャイニング&ザ・ダクネス



これはもうスゴイ/そしてACTの最高傑作「ソニック・ザ・ヘッジホック」もよろしく。

①自社：発売後2年以上経過、ラインナップの豊富さとクオリティアップを着実に図ってきました。他社：参入各社のクオリティアッ

プはめざましいと思う。②8ビットゲーム機の衰退、16ビットゲーム機の隆盛。③基本的には相互干渉せず。現在は個々にマーケット拡大を図りながら相乗効果で成果を上げている。④ソフト力の勝負!⑤1、MD100万台突破。2、サードパーティソフト本格化。3、スーパーモナコGP歴代記録を打ち破るハイペース販売。⑥1、東証一部上場。2、ゲームギア発売。3、ゲーム図書館開設。⑦来年はますますの充実を図ってまいります。RPG、SLGの大作はぜひ注目を。

## タイトー

### 当社オススメのソフト

ドライアスII



来年のオススメは未定。

①自社：今年から参入しましたけど、良かったですね。他社：ガンバってますね。②新しいハードのラッシュ。③? ④私は占い師で

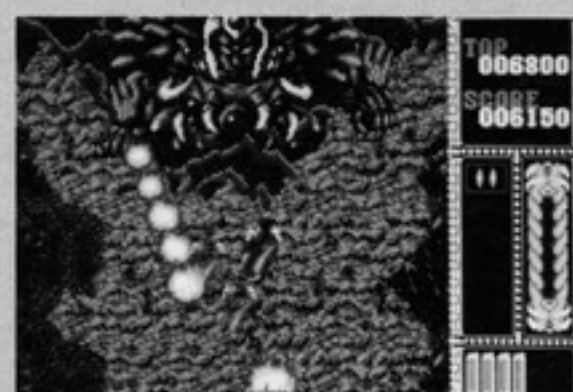
はありません。⑤1、タイトーの参入。2、3、なし。⑥? ⑦今年もありがとうございました。来年もよろしく。



## テクノソフト

### 当社オススメのソフト

エレメンタルマスター



「エレメンタルマスター」をよろしく。

①自社：年末で4作目/もう2年もたつのか。早いもんだなあ。②ソフトの量が多すぎるのでは。③それらはSファミコン対抗マシン

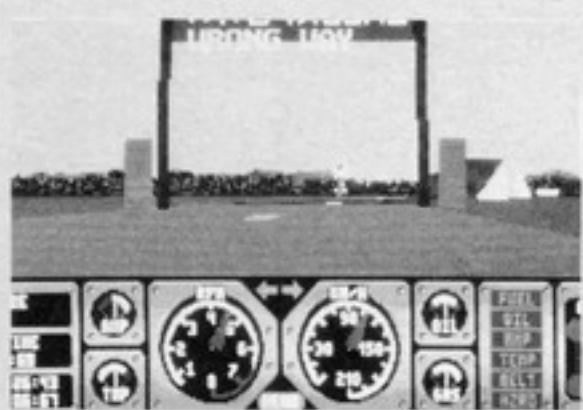
でないので変化なし。④Sファミの伸びによりけり。⑤1、Sファミ発売される。2、「ウィップラッシュ」に〇〇〇〇〇〇⑥1、2組の結婚式があった。新社が建ちそうで建たない。⑦Sファミのソフトはメガドラソフトと比べていかがですか? 来年も期待してね。業務用のサンダーフォースACもプレイしてね。



## TENGEN

### 当社オススメのソフト

Hard Drivin'



来年のは、ないしょ。

①自社：Hard Drivin'は素晴らしかった！ 他社：「ソーサリアン」「コラムス」US TENGENの「KLAX」海賊版の「テトリス」。

以上の4本には楽しませていただきました。②ポータブルやスーパーファミコンが出て、変化の大きな年でした。③ソフトしだいなので、どうでしょうか。④粗製乱造するメーカーがなくなる！（期待ですけどね）⑤1、TENGENがメガドライブに参入した。2、テンゲンが「Hard Drivin'」を発売する。3、弟のゲームギアがきた。⑥KLAXのデザイナーMSPとお話できたこと。⑦テンゲンの方針は“量より質”です。じっくり開発します。よろしく！

## 電波新聞社

### 来年オススメのソフト

パワードリフト



間に合わないと思いますが「パワードリフト」期待して下さい。

①自社：「アフターバーナーII」多くの皆さんに御支持いただき有難く思っています。他社：皆さん力をつけてきています。②実に沢山

のソフトが出ましたが「物足りない」と思うものも多かった。③話題性はあります。ハードを活かせるソフトが出るかがキーです。④幸いハードは日々進歩しています。ソフト面での進歩が期待される年でしょう。⑤1、サードパーティの相次ぐ参入。2、GG発売。3、メガモデム発売。⑥1、電波新聞社創立40周年。2、「アフターバーナーII」でMD初参入。3、MD周辺ハードの発表。⑦ユーザーの皆さんの叱咤激励は至上の糧。これからも、よろしく。

## 東亜プラン

### 来年オススメのソフト

ゼロウィング



「ゼロウィング」完全移植を目指しています。期待して下さい。

①自社：「鮫／鮫／鮫！」がなかなか好評頂き、来年からの良い勉強になりました。他社：まだまだMDはソフトが少ない。②あまりバ

ツとしなかった。③他機種にない付加価値なので、使い方では面白くなるかも。要は、バックアップ体制の問題でしょう。④Sファミの出現でハード的な発展が重要になるのでは。アーケード業界は大きな正念場になるでしょう。⑤1、東亜プランがソフト発売。2、Sファミ発売。3、メガモデムが加わった。⑥1、社長が結婚した。2、自社ブランドで家庭用ゲームを発売した。3、初めてテレビCMを作った。⑦これからも応援して下さい。

## 東宝

### 当社オススメのソフト

HEAVY UNIT



来年のは未定です。

⑤1、IBM-PCコンパチマシンの登場。⑦東宝株式会社は映像文化を送り出す企業として、ゲームソフトでもビジュアル面重視の、充

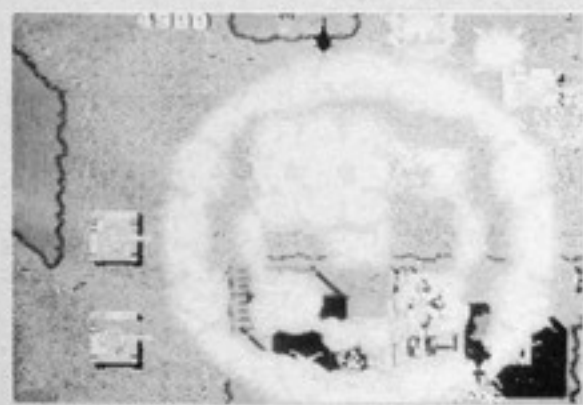
実した<sup>たの</sup>楽しさいっぱいのソフトを提供していきますから、どうぞご期待ください。



## トレコ

### 来年オススメのソフト

究極タイガー



「究極タイガー」。8段階の難易度設定がフレンドリーだね。

①自社：シューティングとアクションが主流。他社：同じ。②パズルゲームの台頭、だが玉石混淆③確実にユーザーの層が広がるでし

よう。④ハードとソフト、そしてメーカーやソフトハウスまで、ようしゃなく淘汰される。⑤1、MDの国内シェア拡大。2、CD-ROM発表。3、サードパーティの躍進。⑥1、「アトミックロボキッド」ついに発売！ 2、人が増えた。3、引越越しをした。⑦来年もトレコをよろしく。

## サン電子

### 来年オススメのソフト

紫禁城



パズルゲームの紫禁城をメガドライブとゲームギアで発売します。

①モデム関係にふりまわされた1年でした。②徐々に質の良いソフトが出そろってきた感じです。③スーパーファミコン一色って感じ

ですね。④わかりません。⑤やはりスーパーファミコンが一番の注目株であることは、まぬがれないと思います。そんななかで、メガドライブをはじめ他機種の逆襲に期待したいところですが……。⑤ある意味で、スーパーファミコンの発売が最大の事件だと思います。2位、3位はわかりません。すみません。⑥上に同じ。⑦まだまだ悪戦苦闘中ですが、スーパーファンタジーゾーン期待してください。



# COME-COME インフォメーション

## ファンタジー&ロールプレイングゲームフェア開催

12月1日から大阪駿々堂書店VERSION99店にて第5回ファンタジー&ロールプレイングゲームフェアが開催される。テーブルトークRPGからメタルフィギュア、カードゲームまで幅広くファンタジーゲームを取り扱うこのフェアでは、ダイスコーナーやカードゲームコーナーなどの様々なコーナーを設け、どのジャンルのフ

ァンにも楽しめるようになっている。また、イベントとして“ファンタジーRPGイラスト”を募集しコンテストを行う。入場無料。

■期間：'90年12月1日から

'91年1月15日まで

■場所：大阪市豊島区東野田町2-1-38京阪モール北館3階 駿々堂書店 VERSION99

## 今年もヒューマンのファン感謝・新作発表会が開催

来たる12月16日、ヒューマンの新作発表会が開催される。これは去年行われたファン感謝のイベントの第2回目で、これまでファミコン・ゲームボーイ・PCエンジン・メガドライブなどのゲーム機で発売されたヒューマン製作のゲームを取り揃え、さらに新作のゲームも同時に発表し、ファンの方

々に実際にプレイしてもらおうというもの。イベント参加者によるゲーム大会などもあり、楽しいイベントが期待できる。

入場無料。

■日時：12月16日(日)

10時30分～4時30分まで

■場所：新宿野村ビル 地下1階 野村ホール

## ナムコのラジアメチャリティーイベントがクリスマスに開催

毎年恒例のラジアメ・ナムコチャリティークリスマスカーニバルが今年も12月25日に開催される。これまでは、応募者多数のために参加できないファンも多かったが、

今回のイベントは、来場すれば全員参加できるので、これまで参加できなかった君もぜひ参加してみよう。具体的なイベント内容は、ラジアメウルトラクイズや斉藤弘



美の音程のない音楽会、ナムコゲーム大会などナムコファンにはこたえられないものばかりだ。入場無料。

■日時：12月25日12時～14時まで

■会場：東京流通センター (TRC) Fホール

## エプソンから32ビット高性能ノートタイプパソコン発売

セイコーエプソン株式会社は、パソコン「エプソンPCシリーズ」の新製品として32ビット高性能ノートパソコン「エプソンPC-386NOTE A」を発売した。本機は、CPUに386SXを採用し、デスクトップに迫る処理能力を持っている。また、ユーザーが自由に取り外しができるハードディスクパックを初めて採用。これにより、ノートパソコンの持つ携帯性を損なわず大容量のデータを扱うことができる。さらに、新たにレジャー機能を採用。これで毎回同じOSを立ち上げる必要がなく、作業効率と操作性が一段と向上し

た。その上、高速アクセスができるICカードドライブを装備。ツインドライブの快適なコンピュータワークを実現している。

「PC-386NOTE A」

■定価：268,000円

■発売元：セイコーエプソン



## 大人気の本「ドラゴンクエスト」シリーズの新刊が発売

ドラクエ・ワールドの愉快的モンスターと、勇者たちが繰り広げる笑いのパフォーマンス。オール新作224本の4コママンガが、君を爆笑の渦に巻き込む！日本中を笑わせた4コマシリーズもこれで第3弾。おなじみのキャラクター

やモンスターによるマンガの面白さはさらにパワーアップ。新年を笑って始めるのもまた一興かと。また、ドラクエIVをモチーフにしたゲームブックの1・2巻も発売される。これはそれぞれドラクエIVの1・2章、3・4章を基にする



もので、導かれし者たちのそれぞれの冒険が体験できる。3・4巻では壮大な5章が語られ、ドラマは最大の盛り上がりを見せる！

「ドラクエ4コマ劇場3」

■定価：580円(税込)

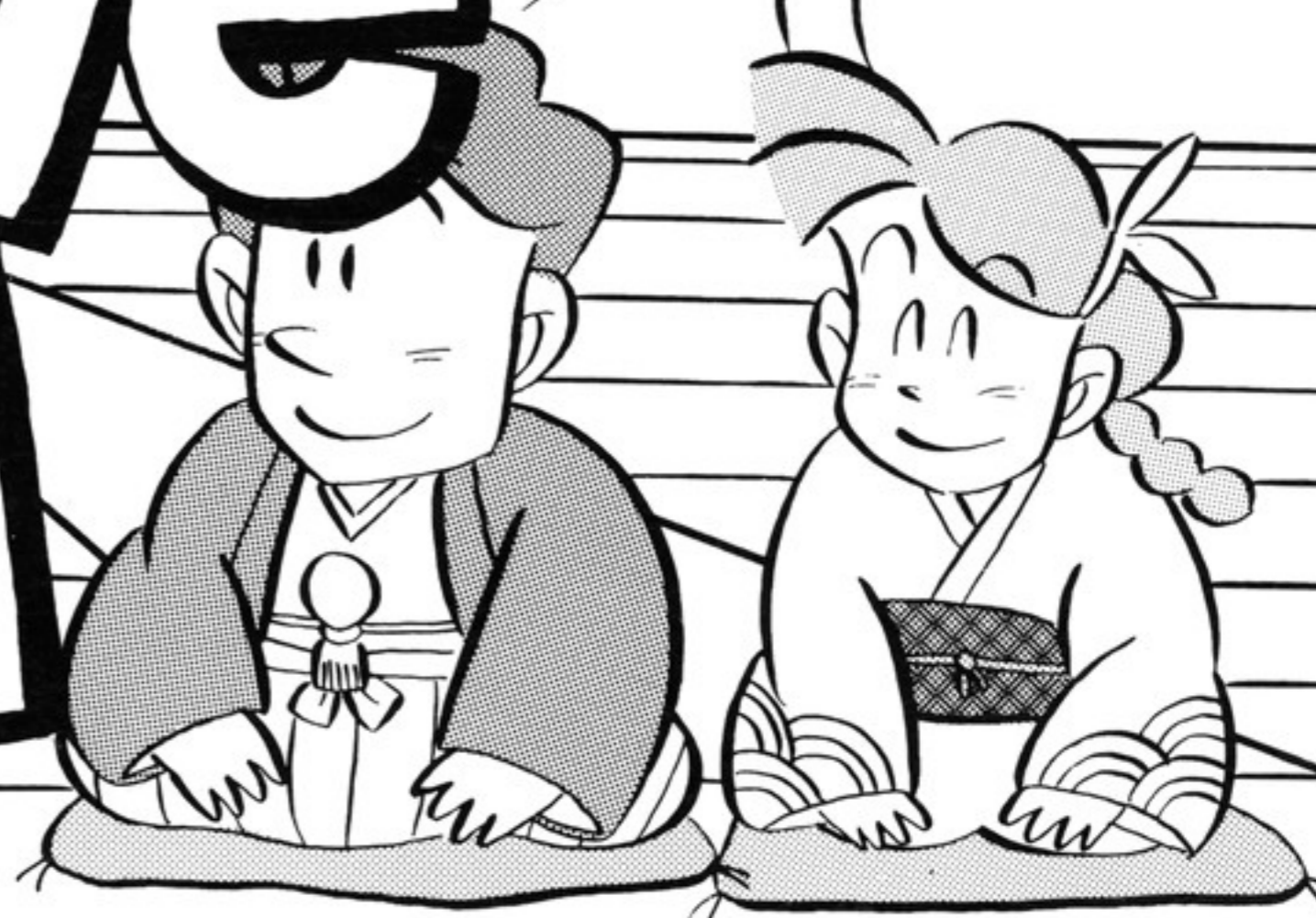
「ゲームブックドラクエIV」

■定価：各500円(税込)

■発売元：エニックス



# Beepie Land



このゲームはプレイしていて、とにかく気持ちがいい!! 飛竜の動き、個性的なゲーム展開、各ステージのさまざまな仕掛けなど、これぞアクションゲームという感じがしました。グラフィック、サウンドともに納得のできる作品ですが、ゲーム途中で一瞬止まるのが、ちょっと気になりました。

また、8メガで7,000円という、良心的な価格もよかったです。これはもう、メガドラユーザー必須のソフトと言えるでしょう!!

(山形県・菅原 充・20歳)

エンディングは映画のようだった。画面が多重スクロールしながら、飛竜が走っていくところがカッコイイ。また、敵キャラの紹介も、みんなポーズが決まっていますごくよかった。

全体的には文句のない作品なのだが、1面からグランドマスターを倒すまで30分くらいでいけてしまう。もうちょっとシナリオが長くてよかったような気がする。

(京都府・吉田慶司・15歳)

“どこが8メガなのか?”  
そんな感じを受けました。ボスとの戦闘シーンではスピードがにぶるし、すぐバグったりするし。それにボスが弱すぎるので、すぐクリアできてしまった。いったい、どこをウリにしているのかが伝わってこない。ちなみに、エンディングもイマイチだった。

(広島県・メガドライブマン)

面白いと思った。「スーパーマリ

オ」を初めてプレイしたときに近いものがあった。飛竜は壁に張りつくし、ボスはバカ、随所にはドキッとさせる演出があるし……。

これでいいと思う。確かにアーケードより見劣りはするものの、そんなことで文句をつける人は、ゲーセンで7,000円分やりまくればいいと思う。

とにかく飛竜が動きまくる姿が、プレイヤーにある種の開放感を与えてくれる。アイテムだらけやパ

ワーアップしよりのゲームに飽きた人や、それ以外の人もぜひやってほしい! 感動すること間違いなしだ!!

(秋田県・Y. 9・15歳)

とアも面白いけど、音楽にステレオ効果がないのが悲しい。ビジュアルだけじゃなく、オーディオ面でも力を入れてほしかった。

(福岡県・最大表示色数)

不満が3つあります。まず1つめは、完全移植とはとても言えないということ。ゲーム中に、たびたび止まってしまうのが情けない。

2つめは背景よくない。いくら色数の少ないメガドラでも、雪(3面)や大木(4面)のグラフィックは、もう少しなんとかなるはず。

3つめはコンティニューがないこと。隠しコマンドであると思うけど、家で遊ぶモノなのだから標準装備にしてほしかった。

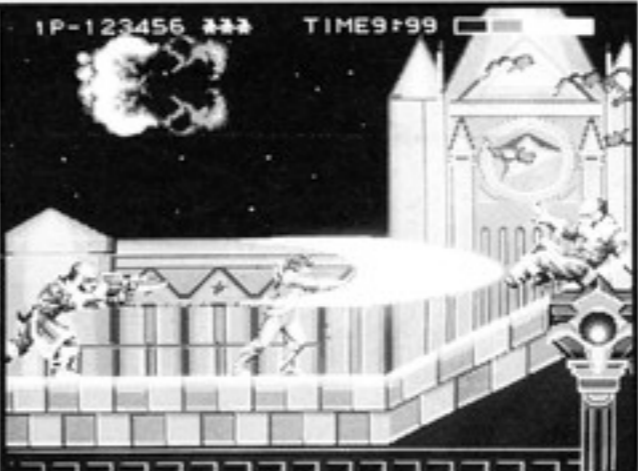
このソフトに関しては、発売日を早めるよりも細部に気を配ってほしかったです。

(神奈川県・およねこぶーにゃん)

## 今月の 論



### ストライダー飛竜



セガ/7,000円/ACT  
9月29日発売

このコーナーは、毎月テーマを決めて、それについてみんなでイロイロ話し合う、といったコーナーです。話題はゲームのことやメーカーさんのことなど、なんでもOKです。

また、これをテーマにしてほしい! という要望がありましたら、ドシドシ送ってください。

3月号のテーマは……  
「ダライアスII」です。



# ゲーム言いたい放題

●偉い！ やっとセガがやる気を出してくれたな。BEメガニュースのメガドラ対応「体感RPG」「シャイニング&ザ・ダグネス」の記事を読んで感動してしまった。製作スタッフにも感謝。よくぞメガドラでやってくれたと礼をいいたい。見たところ、とても雰囲気がよくさそうなゲームだし、この気合いでゲームを作っていけば、もっとメガドラのイメージもよくなると思う。期待しているぞ！

(兵庫県・大迎匡人)

●「シャイニング&ザ・ダグネス」に、ぜひとも次の4つの項目を取り入れてもらいたい。

①敵の歩いている音(敵に近づくほど大きくなる)や、敵ボスの吠える声(ゼルダの伝説にあったような鳴き声)などを入れて、自分がダンジョンを歩いている

ような気にさせてほしい。

②階段の昇り降りをしているグラフィックを入れてほしい。

③敵キャラを画面から浮き出ると感じにしてほしい。たとえば、「3Dメガネ対応」にして迫力を出すとかね。

④音楽は全体的にシンプルにしてほしい。ダンジョン内では、シットリとしていて、かつ緊張感あふれる音楽にしてほしい。

以上、4つの項目だけ

でも頑張ってもらいたい。あとはセガの力に期待しようと思います。

(愛知県・鐸木優吉・17歳)

——待望のRPGだっただけに、来年3月の発売が楽しみだね。続報が入りしだい、ドンドン読者のみんなに情報を提供するから、楽し

みにしてくれ！

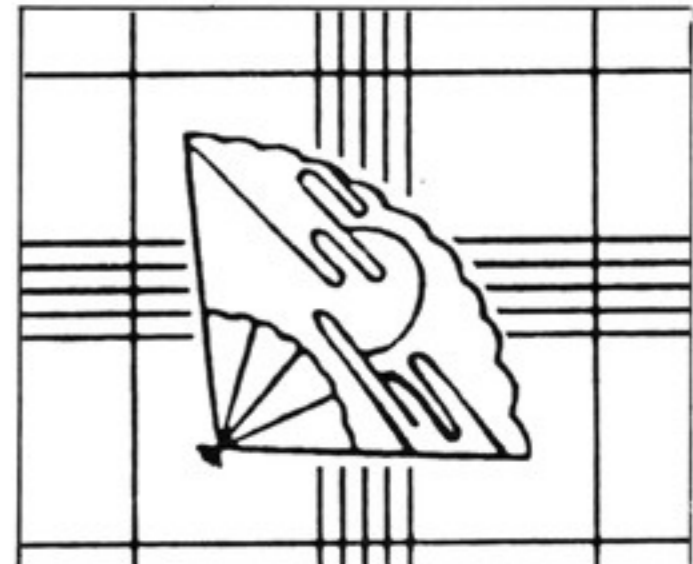
●みなさん、メガドラで「ウィザードリィ」をやりたいと思いませんか？ RPGの少ないメガドラで「ウィザードリィ」ができれば、もっとユーザーが増えると思えますよ。アスキーさん、お願いします！ ウィザードリィはぜったい人気が出るから。頼みます！

(埼玉県・てふてふナイフ2号)

●「バーニングフォース」の評価があまりよ

い点数ではなかったけれども、僕は全体的にはいい移植をしていると思った。

しかし不満がないわけではない。1つにはボス、中ボスなど耐久力のある敵に対して、自分のショットが当たっているのか当たっていないのか



かわからないことだ。せめて効果音がもう少しハッキリわかればいいのだが。ほかの音とまじってあまり聞こえないのが残念だ。

2つめは、ビデオゲーム版のウリ(?)であった、「敵に当たってもミスにならない」という点が、メガドライブ版では「ダメージ」になっているのには、あまり感心しなかった。

不満ばかり書いてしまったけれども、マックスミサイルや巨大ボスキャラが、けっこうスムーズに動いているのには、ナムコの技術力を感じさせられた。

(群馬県・茶宇・16歳)

# ギョーカイに言いたい!

「マウス」だけは、絶対出すべきだと思います!!

(佐賀県・平井誠也・17歳)

●セガに言いたい!

この前「ストライダー飛竜」を購入しました。説明書といっしょにアンケートハガキが入っていたので、「セガにしては珍しいなあ」と思いながら、そのアンケート用紙を記入していききました。

最後まで書いてから、ふとあることに気づきました。

「どうして、ゲームそのものに対しての評価を聞かないのだろう?」

他社のアンケートハガキには、「ソフトに対する意見、感想をお書きください」というようなことが書かれているのに、どうしてセガは書いてないのか? なるべくアンケートに答えても

らい、今後の製品開発に役立てるつもりならば、「どんなゲーム機を持っていますか?」とか「ソフトは何本お持ちですか?」などの質問だけでは、不十分だと思います。理由があって、あのような形式のアンケートハガキになったとは

と思いますが、本当にユーザーのことを知ろうと考えるのならば、ユーザーの考えや気持ちなどをもっと聞いてほしいと思う。

(福岡県・広島正治)

●ナムコに言いたい!

どうして「バーニングフォース」とか「フェリオス」など、移植するのが困難なモノばかり出すんだろう? 別に出すなって言ってるワケじゃないけど、へたに出してビデオゲーム版のオモシロさを失うよりは、PCエンジンではイマイチ

だった「妖怪道中記」や「ドラゴンスピリット」を完璧に移植してほしいと思います。これは僕ひとりだけの意見じゃないと思います。たぶん、メガドラユーザーはみんな思っているのでは?

(福岡県・ドラえもん・16歳)

●システムソフトに言いたい!

ゲームギアに参入しているのなら、ぜひともメガドライブにも参入してほしい。セガから「アドバンス大戦略」が出ていることがさしつかえるということは、まずないと思います。なぜなら、システムソフトには、「マスターオブモンスターズ」、「ティル・ナ・ノグ」、「ブルトン・レイ」、「インペリアル・フォース」などの名作があるのだから。ユーザーの期待も高いので、早く参入してほしいです。

(兵庫県・S.M・15歳)



●セガに言いたい!

どーかどうかお願いします。「ポピュラス」を出してください。スーパーファミコンや、PCエンジンでも出ることだし、ジェネシス版もあります。ここはひとつメガドライブでも出してみてもいいのでは?

メガモデムも発売されたことだし、モデムを使って対戦可能になれば、確実に売れると思うのですが。難しいかもしれませんが、どうかがんばって出してください。

それから別売りで、マウスとマウス対応ソフトを出してください。「大戦略」のように、マウスでやるほうがいいゲームもあるのでは。とにかく、「対戦ポピュラス」と



# ピンビントーク

●『BEEP/メガドライブ編集部』のみなさん、どうもこんにちは。毎日忙しいと思いますが、体に気をつけて頑張ってください。

さて質問なんですけど、スーパーファミコンが発売されてしまったら、『BEEP/メガドライブ』は休刊になってしまうのですか？ この本の前身である『BEEP/』は休刊になったあと、本来ならば『BEEP/スーパーファミコン』として生まれ変わったはずだったのですが、あの「半年間発売しません」宣言で、このまま休刊にしているわけにもいかず、けっきょくメガドライブに目をつけ、『BEEP/メガドライブ』という本になったんですね。しかし、今年の11月21日にスーパーファミコンが発売されることが決定し

た今、『BEEP/スーパーファミコン』に変わってしまい、『BEEP/メガドライブ』は休刊になってしまうのですか？ 教えてください。

(東京都・橋本英隆)

——その心配はないよ。『BEEP/メガドライブ』はこのまま続けるから。しかも、スーパーファミコンの雑誌が11月16日に創刊するのだ！ タイトルは『Theスーパーファミコン』で、値段は380円。両方ともども応援してねっ！

●メガドライブが壊れて、1カ月くらい修理に出していたんです。メガドラが戻ってくるまでは、ヒマでしょうがなかったんですけど、修理されて戻ってきたときはビックリ!! なんと修理されたメガドラのほかに、オマケとして「MICHAEL JACKSON'S MOON

WALKER」のポスターとチラシが入っていたんです。これってBEメガのプレゼントでもありましたよね。メガドラ壊れてよかった!!

(神奈川県・ヴァシュマール)

——う～んラッキーなお人。あのプレゼントはけっこう競争率が高かったんだゾ。オマケがほしいからって、みんなでメガドライブ壊しちゃダメだよ。

●「セクロス」は面白い。消費税のない時代、980円で買ったが、まだ十分遊べるゾ。今は中古屋で300～1,000円くらいで売られているので、ファミコンを持っている人は一度はやってみてほしい。日本物産の数少ない名作である。ちなみに2人同時プレイはできません(メガドラマンでは2人でやっていたが)。



(愛知県・原田英紀・20歳)

——「セクロス」は、横スクロールのSFバイクゲーム。ちなみにビデオゲームの移植だったのだ。

●私の兄は改造人間INO氏に触発され、ゲーム機器の改造に天命を見出したようです。PCパッドの連射装置をメガドライブのパッドに移植しようとしたり、RGBケーブルを自作したり、もう止めようがありません。INOさん、なんとかしてください。

(静岡県・キューティ槍・17歳)

——いい傾向です。これからもその筋の道を極めてください。

(コメント：改造人間INO)



(福岡県・カーバングル)



(宮城県・MOR・17歳)



(兵庫県・A.M.P・16歳)



●P.85の待望の新作ゲームTOP 10で、17位に「TEL・TELスタジアム」入っていましたが、このソフトはすでに10月21日に発売されています。申し訳ありませんでした。

●「デンジャラスシード」で記事に一部間違いがありました。マルチラウンドシステムはビデオゲーム版にもありました。

●P.112で「スタークルーザー」の発売日と価格が間違っていました。正しくは12月21日発売で、価格は7,300円です。

●P.85とP.120で、「グラナダ」の発売日が間違っていました。正しくは11月16日です。

●P.143の質問電話の電話番号が間違っていました。正しくは5488-1317です。



(愛知県・石原義人・21歳)



(北海道・小林角由・19歳)



(福島県・受験2カ年計画)



(大阪府・HIRO)



(大阪府・伊神央人・18歳)



# "ビーぷるらんど"が変わるゾ!

「ねえねえ、<sup>かつお</sup>鯉ちゃん。いったい  
 どういう風になるの?」

「ふふ、<sup>わかめ</sup>若布ちゃん。それはだね  
 なんと次号から、採用者には抽選  
 でプレゼントを差し上げるんだよ」

と上の会話でも、わかっていた  
 だけかと思いますが、来月2月  
 号より、採用者全員からハガキを  
 選び、抽選で……。

●お好きなソフト1本——1名  
 ●図書券1,000円分——5名  
 を、ドーンとプレゼントしたい  
 と思っています。ちなみに2月号  
 の投稿者からなので、1月号まで  
 の投稿者には残念だけどなんにも  
 あげられないの。ゴメンね。  
 それから、こんなコーナーを作  
 ってほしい! という要望があっ  
 たらドシドシおハガキください。  
 もしかしたら、自分の作ってほし  
 かったコーナーができちゃうかも  
 しれませんよ。

## 2月号からの 投稿は……

### 論

このコーナーでは、毎回テーマ  
 を決めてみんなで話し合おうとい  
 うコーナーです。分野はまったく  
 問いません。応募は、3月号のテ  
 ーマ「ダライアスII」から受けつ  
 けます。ちなみに、2月号のテー  
 マは「鮫/鮫/鮫!」です。

●3月号のテーマは……  
 「ダライアスII」

### 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あ。

### ギョーカイに言いたい!

ゲーム業界のメーカー、ライター



うるわしの貴族様

一、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〜。

### ピンビントーク

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(鉛筆やカラー  
 は不可)で描いてね。

なお、すべてのコーナーに共通  
 していえることだけど、投稿はな  
 るべくハガキをお願いします。ま  
 た、作品には本名、住所、年齢、  
 を必ず明記するように。



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

## 11月号「BEメガ読者プレゼント」当選者(敬称略)

- ①アローフラッシュ  
 福岡県・江里口義高 福岡県・川  
 上明弘 東京都・岡 信 鳥取県  
 大塚実 東京都・佐々木 芳孝
- ②レイボーアイランド エキス  
 トラバージョン(5名)  
 静岡県・田中公博 福岡県・吉村  
 良一 秋田県・工藤 修 新潟県  
 山本 進 東京都・関口伸一
- ③ファットマン(5名)  
 大阪府・小西亮介 佐賀県・高木  
 誠志 京都府・中村陽介 千葉県  
 佐藤 信 群馬県・吉田 博
- ④バーニングフォース(5名)  
 宮崎県・池上博和 福岡県・杉浦  
 洋一 埼玉県・秋元啓司 群馬県  
 増田孝一 長野県・岩本 健
- ⑤鮫/ 鮫/ 鮫/ (5名)

- 兵庫県・小坪洋貴 岐阜県・木村  
 英雄 島根県・加藤英治 鹿児島  
 県・三崎 悠 岩手県・小島 忠
- ⑥ナスカ'88(5名)  
 宮城県・長尾 純 福岡県・大音  
 孝道 東京都・澤井雄一 千葉県  
 新田浩之 香川県・池原 猛
- ⑦阿修羅(3名)  
 神奈川県・大野 毅 兵庫県・井  
 口 剛 神奈川県・高野雄大
- ⑧トライフォーメーション(2名)  
 栃木県・川田 茂 広島県・山本  
 成恵
- ⑨オパオパ(2名)  
 大分県・志手達也 福岡県・黒木  
 秀隆
- ⑩赤い光線ジリオン(1名)  
 鳥取県・村上信人

- ⑪テープ「NEO-GEOスペシャル  
 アレンジバージョン」(10名)  
 愛知県・川添哲也 福岡県・宇都  
 宮勝美 兵庫県・橋本彰浩 青森  
 県・天間広孝 岡山県・野崎康輝  
 (ほか5名)
- ⑫「NEO-GEOタオル」(20名)  
 愛知県・岩田章雄 埼玉県・長谷  
 川和幸 広島県・渡辺貴生 福岡  
 県・浦田健一 岩手県・長沢修一  
 (ほか15名)
- ⑬「エアインフェルノ」ポスター  
 (20名)  
 京都府・堀川譲司 北海道・品川  
 匠 新潟県・川野伴明 広島県・  
 森原 誠 大阪府・加藤勝敏  
 (ほか15名)
- ⑭「魔物ハンター妖子」テレカ



- (10名)  
 茨城県・飯塚英紀 神奈川県・鈴  
 木克久 岡山県・大隅宏幸 東京  
 都・佐藤賢市 大阪府・上原一城  
 (ほか5名)
- ⑮特製ペアウォッチ(1名)  
 広島県・栗栖寛明
- ⑯「トウキョウ・クライシス」  
 茨城県・小林昌平



# ビデオゲームを自分の家でできる、なんていうちょっとお得な話

ハード的に進歩したとはいっても家庭用TVゲームマシンで発売されるゲームのラインナップを見てみると、いまだに注目を集めるのがビデオゲームからの移植もの。

しかし、実際に移植されたゲームが発売されてみると、必ずしも満足のいく仕上がりになっていないことが多いのじゃないかな？ もちろん高性能を誇るパソコンの世界のX68000やFM TOWNSのゲームにしたって同じことがあてはまる。

それもそのはずで、ビデオゲームだって家庭用ゲームマシンが進化してきたように進化しているのである。高性能のCPUをいくつも使い、美しいグラフィックによる多重スクロール、異常に多いスプライト表示に拡大縮小回転機能、メモリをふんだんに使ったPCMサウンドとどれをとっても素晴らしい魅力なのである。

つまりビデオゲームと家庭用TVゲームマシンを比べれば、山でいえばチョモランマと富士山、レーザーでいえばアラン・プロストと近藤真彦、本の発行部数でいえば週刊少年ジャンプとBEEP/メガドライブぐらいの違いがあるのだ。

そんな素晴らしい性能をもったビデオゲームを自分の家で遊びたいという人が、ここ数年増え続けてきている。それにとともに中古

基板情報もけっこう出回るようになってきたようだ。

さて、それではそんな人たちが基板を買う理由を考えてみると、大きく分けて2つの理由があるようだ。

1つは、はじめに書いたように家庭用ゲーム機への移植が気に入らない場合。具体的な例をあげると「ワンダーモモならしゃべらなければ意味がない」とか「斜めスクロールしないメルヘンメイズはメルヘンメイズじゃない」といったこだわりだ。他にもよく聞くのが「ステージが削られるなんて許せない」とか「あんなに処理が遅くなるんじゃしかたない」といった意見。いずれにしても、みんなあくまでも本物にこだわり続けているのだ。

この意見を聞いて「ふん、そんなことはマニアの言うことだ」なんて強がりを持っている人も多いと思うけど、実は心のなかでは同じことを思っているんじゃないかな？ 無理をするのは体に悪いぞ。

それにゲームセンターでプレイしたとき、ものすごく好きだったゲームが、ただ単に古くなったということでゲームセンターから消えてしまったなんてこともよくあるし、あまりにもマニアックなゲームで移植の予定がまったくなかったり、コントローラーの都合で家庭用ゲーム機に移植される可能

性がないなんて場合もある。

例をあげれば、あの歌うゲームとして有名な「サイコソルジャー」であるとか、走る姿がりりしい「チェルノブ」、古すぎて移植されそうもないが名作といわれた「フォゾン」、音楽だけしか評価されなかった「トイポップ」などなど、自分でももっていれば、わざわざ「新宿の〇〇にフォゾンがあるぞ！」などという情報を追っかけて西から東にかけずりまわることなく好きなきに遊ぶことができるのだ。

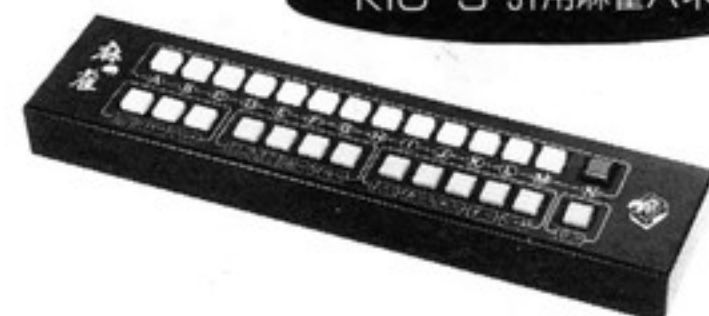
さらにもっとすごい人になると「アフターバーナー」や「サンダーセプター」などの大型ゲームきょう体までも手に入れてしまうのだ。こういう人のマネをすると生活に影響をおよぼす恐れがある。セガから「ギャラクシーフォース」の体感きょう体を持ち帰ったマイケル・ジャクソンみたいな人以外は注意が必要だ。

さて、どうだろうか。ここまで読んで基板がほしくてたまらなくなってしまった人も多いと思うので、そこらへんのことをアドバイスしよう。

それではまず、自宅でビデオゲームを遊ぶためにはどうしたらいいか？ まっ先に思いつくのはゲームセンターでおなじみのテーブル型きょう体を買ってしまうことだが、ご存知のようにきょう体は“でかくて重い”という弱点をもっているの。手軽に買ってしまおうという気持ちがどうしても起こらない。それならば、いま自分が持っているアナログRGBディスプレイやTVを生かすことができないだろうか？というところで登場したのがコントロールボックスなのだ。

今回紹介するのは、(株)ケイ・アイ・シーの「KIC'S-91」、この製品はコントロールボックスのベストセラーとして有名な同社の「KIC-045DX」のモデルチェンジ版なのだ。

KIC'S-91用麻雀パネル



これさえあれば麻雀ゲームが本格的にできる専用パネルだ。

製品のタイプはビデオ出力(VHF出力はオプション)、RGB出力(21/15ピンアナログRGB、15ピンは一部不可)、両出力対応の3種類だ。自分のもっているモニターやTVにつなげれば、あこがれのビデオゲームができるようになる。もちろんジョイスティック部分にはきょう体と同じ部品が使われているので信頼性も高い。おまけに連射機能までついていいるのだからうれしい。

安全性の面においても電源セルフチェックLEDや電源ラインにヒューズをつけてあるので万全だ。せっかく高いお金を出して買った基板を壊さないように、故障を未然に防いでくれるのだ。

さて、心配される値段のほうだが、29,000円~38,000円ということで、家庭用ゲーム機であるPCエンジンSGやGTよりも安い値段で買えるのはうれしい。

あとは自分のほしいゲーム基板を探してみよう。さすがに発売されたばかりの新製品は10万円以上のもものが多いけど、発売されてから時間がたてば徐々に安くなっていく。しかし「フルキューレの伝説」のように人気のあるゲームは値段がなかなか下がらないことも忘れずに。また時間がたちすぎると希少価値となって、再び値段が高くなったりお店からなくなってしまう基板もあるので、買うタイミングを考えて購入しよう。

さあこれから、ビデオゲーム基板とコントロールボックスは君のライフスタイルから切っても切り放せない重要なものとなること間違いなしだ。

KIC'S-91

Atipe	ステレオ音声コード、ビデオコード、調整棒つき	35,000円
Btipe	ステレオ音声コード、RGBコード、調整棒つき	29,000円
Ctipe	ステレオ音声コード、RGBコード、ビデオコード、調整棒つき	38,000円





第7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)

PCエンジンGT

定価 ¥44,800  
円

リンクス (アタリ)

定価 ¥29,800  
¥19,700

※は発売予定日

ファミリーコンピュータ (任天堂) 定価 ¥14,800 ¥9,700	ゲームボーイ (任天堂) 定価 ¥12,500 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 CDROM <sup>2</sup> 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 落っこしパズルとんじゃん 新・燃えろ! プロ野球 マルサの女 ラサル石井のチャイルドクエスト 各¥1,200	SDバトル大相撲 SDヒーロー総決戦 忍者龍剣伝II ドラゴンボール3 各¥2,900	ファイアーエンブレム スイートホーム がんばれゴエモン外伝 ヘラクレスの栄光II 各¥2,900	ダウンタウン熱血行進曲 熱血高校ドッジボール部 熱血高校ドッジボール部 サッカー編 再発売 定価 ¥5,800 円	パロディウスだ! (コナミ) 11/30 定価 ¥5,800 円	爆笑! 愛の劇場 (ココナッツジャパン) 12/上 定価 ¥7,300 ¥5,100	井手洋介の 実戦麻雀II (カプコン) 12/上 定価 ¥8,500 ¥5,950	バース・テイル (ポニーキャニオン) 12/下 定価 ¥6,800 ¥4,800
虹の シルクロード (ビクター音楽) 12/下 定価 ¥7,500 ¥5,300	T.M.N.T. (コナミ) 12/上 定価 ¥7,000 ¥4,850	西遊記 ワールドII 12/上 定価 ¥5,500 ¥3,950	ぎゅわんぶらあ 自己中心派2 (アスキー) 12/上 定価 ¥6,500 ¥4,650	ファミコン トップマネジメント (光栄) 12/12 定価 ¥9,800 ¥6,900	ベストプレー プロ野球'90 (アスキー) 12/13 定価 ¥6,800 ¥4,800	パーマン (アイレム) 12/14 定価 ¥5,500 ¥3,900	選抜プロ野球 バトルスタジアム (アイジーエス) 12/14 定価 ¥6,800 ¥4,700
ワキャンランドII (ナムコ) 12/14 定価 ¥5,800 ¥4,050	クラックス (ハドソン) 12/14 定価 ¥5,800 ¥4,050	グレムリンII (サン電子) 12/14 定価 ¥6,500 ¥4,550	ファミスタ'91 (ナムコ) 12/21 定価 ¥4,900 円	SDガンダム ガチャポン戦士3 (バンダイ) 12/22 定価 ¥5,800 ¥4,850	ドラゴンボールZ 強襲サイヤ人 (バンダイ) 12/23 再発売 定価 ¥7,800 円	十兵衛クエスト (ナムコ) 1/4 定価 ¥7,800 ¥5,550	ワイワイワールドII SOSパセリ城 (コナミ) 1/5 定価 ¥6,500 ¥4,600

ゲームボーイ ネイビーブルー '90 (ユース) 12/25 定価 ¥3,500 ¥2,500	飛龍の拳外伝 (カルチャーブレーン) 12/25 定価 ¥3,500 円	熱血硬派 くにおくん (テクノスジャパン) 12/未 定価 ¥3,500 ¥2,500	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。 リンクス	エレクトロコップ カリフォルニアゲームス ブルーライトニング 12/30 定価 ¥4,300 各¥3,400	クラックス スライムワールド チップスチャレンジ 12/30 定価 ¥4,300 各¥3,400	Ms.バックマン ゼノフォブ ロードブラスター 12/30 定価 ¥4,300 各¥3,400	ライガー ランページ 円
--	--	--	--	---	---	--	--------------------

PCエンジン BE BALL エナジー プロティア 青いプリンク 各¥1,600	バルンバ ヴォルフィード 戦国麻雀ガイルーム 各¥1,900	ラストンサーガII キングオブカジノ 奇々怪界 倉庫番ワールド 各¥2,000	ボンバーマン (ハドソン) 12/7 定価 ¥5,300 ¥3,800	サンダー ブレード (NECアベニュー) 12/7 定価 ¥7,200 ¥5,150	メルヘンメイズ (ナムコ) 12/11 定価 ¥5,500 ¥3,950	F-1 サーカス (ニチブツ) 12/13 再発売 定価 ¥6,900 円	大旋風 (NECアベニュー) 12/14 定価 ¥7,200 ¥5,150
チャンピオン レスラー (タイトー) 12/14 定価 ¥6,600 ¥4,700	アウトラン (NECアベニュー) 12/21 定価 ¥7,200 円	桃太郎伝説II (ハドソン) 12/22 定価 ¥7,200 ¥5,100	CD ROM <sup>2</sup> 用 ソルビアンカ カルメンサンティエゴを追え 上海II 各¥3,000	CD ROM <sup>2</sup> 用 バステール (ヒューマン) 12/上 定価 ¥6,500 ¥4,850	CD ROM <sup>2</sup> 用 らんま1/2 (NCS) 12/上 定価 ¥6,800 ¥4,950	CD ROM <sup>2</sup> 用 三国志 群雄割拠伝 (テクノソフト) 12/下 定価 ¥8,800 ¥6,400	CD ROM <sup>2</sup> 用 イースIII(ワンダラーソフト) (ハドソン) 12/20 定価 ¥7,200 ¥5,200

メガドライブ カース ズーム ヘルツォークツヴァイ スーパーハイライド 各¥1,900	TEL TEL まあじやん DJボーイ ファンタジースター3 ダーウィン4081 各¥2,900	ダイナマイト デューク (SEGA) 12/1 定価 ¥6,000 ¥3,500	シャドー ダンサー (SEGA) 12/1 定価 ¥6,000 ¥4,050	斬 ~夜又円舞曲~ (ウルラチーム) 12/10 定価 ¥6,800 ¥4,650	エレメンタル マスター (テクノソフト) 12/14 定価 ¥6,800 ¥4,650	片山まさゆきの 麻雀道場 (ゲームアーツ) 12/中 定価 ¥6,800 円	ゲイングラント (SEGA) 12/13 定価 ¥6,000 ¥3,950
デンジャラス シード (ナムコ) 12/18 定価 ¥5,800 ¥3,950	クラックダウン (SEGA) 12/18 定価 ¥6,800 ¥3,950	モンスターレア (SEGA) 12/22 定価 ¥6,000 ¥3,950	ダライアスII (タイトー) 12/20 定価 ¥6,900 ¥6,100	キューティ鈴木の リングサイドエンジェル (アスキー) 12/中 定価 ¥6,800 ¥4,650	ヘビーユニット (東宝) 12/未 定価 ¥6,400 ¥4,400	火激 (ホットビイ) 12/下 定価 ¥7,700 ¥5,200	究極タイガー (トレコ) 12/下 定価 未定 円

●注文方法

- ① テレホンサービスに電話して、欲しいソフトを探す。値段も確認して下さい。
- ② 注文専用電話でソフトの予約、在庫確認をして下さい。送料、合計金額を聞いて下さい。
- ③ 郵便局から、現金書留か郵便振替で送金下さい。このとき、商品名を書いたメモを同封する。必ずおつりのないように(差額の返金はしません。)
- ④ 現金が到着してから、10日前後で商品が届きます。(郵便振替の場合は15~20日)

●代金の目安

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

●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、電話でお問い合わせ下さい。
- 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。
- 電話をして、4日以内の消印が有効です。これを過ぎましたら、電話注文をやりなおして下さい。



〒134  
東京都江戸川区  
中葛西3-37-2  
株ホップ

テレホンサービス 03(877)6241代 (24時間)  
注文専用電話 03(877)2711代 (12:00~18:00)  
郵便振替番号 東京 0-365589 株ホップ





# サンタの1月1日より 電話番号が



## SEGA®

### ゲーム・ギア

# 15,500円

- 配送手数料1,000円
- 北海道・四国・九州・その他離島1,200円
- ★同時にソフトを配送する場合は、ソフトの配送料は1本につき100円!!

### ゲーム・ギアオプション価格表

- TVチューナーパック... 10,500円
- 対戦ケーブル... 1,000円
- カーアダプター... 2,500円
- バッテリーパック... 5,000円
- 電池セット... 600円
- 配送手数料800円
- 北海道・四国・九州・その他離島1,000円

### ゲーム・ギア専用ソフト価格表

- コラムス... 2,200円
  - ペンゴ... 2,200円
  - モナコGP... 2,500円
  - 斬ギア... 2,800円
  - 対戦麻雀(ハオパイ)... 2,500円
  - ワンダーボーイ... 2,500円
  - 倉庫番... 2,800円12月12日発売
  - G-LOC(ジーロック)... 2,500円12月15日発売
  - ドラゴンクリスタル... 2,500円12月22日発売
  - ザ・プロ野球'90... 2,500円1月26日発売
  - ポップブレイカー... 2,800円1月下旬発売
  - 上海II... ???円12月12日発売
  - パックマン... ???円未定
  - タロットの館... ???円1月下旬発売
  - ヘッドバスター... ???円1月下旬発売
- 配送手数料 800円

## SEGA®

### メガドライブ

# 11,800円

- 配送手数料1,200円
- 北海道・四国・九州・その他離島1,400円
- ★本体とソフト(6本まで)を、同時配送の場合、ソフトの配送料は無料です!!

メガドライブ専用RFスイッチ 1,600円  
配送手数料 800円

アーケード・パワースティック 4,800円  
配送手数料 1,200円

### メガドライブソフト **バカ安** コーナー

1,500円コーナー	2,500円コーナー
●カス ●孔雀王II ●ランボーIII	●フェリオス ●クラックス ●ヘルツォークツヴァイ
2,000円コーナー	3,000円コーナー
●ヴァーミリオン ●TEL TEL 麻雀 ●リアルバスケット ●ダーウィン4081 ●サイオブレード	●バットマン ●XDR ●ラスタン・サーガII ●インセクターX ●スペースインペダー'90

メガパッドコントローラー **2,500円**  
配送手数料800円/  
北海道・四国・九州その他離島1,000円

## XMD-1

RGBユニット(メガドライブ専用)

# サンタ価格3,500円

- 配手数料 800円
- 北海道・四国・九州・その他離島1,000円

### メガドライブ専用ソフト 特売コーナー

<b>メガパネル</b> (パズルゲーム) <b>3,200円</b>	<b>ジャンクション</b> (アクション+パズル) <b>4,600円</b>	<b>ミッキーマウス大冒険</b> (アクションゲーム) <b>3,200円</b>
<b>ダイナマイト・デューク</b> (アクションゲーム) <b>3,800円</b>	<b>スーパバレーボール</b> (スポーツゲーム) <b>4,000円</b> <small>発売 1月下旬</small>	<b>グラナダ</b> (シューティングゲーム) <b>4,600円</b>
<b>おそ松君</b> 100本限り <b>700円</b>	<b>TEL・TEL・スタジアム</b> (スポーツゲーム) <b>3,500円</b>	<b>バーニングフォース</b> (シューティングゲーム) <b>3,500円</b>

### セガゲーム図書館10,000円

## ゲーム図書館 ソフトサービス

- 11月 ●ファンタシースターII TAアミーの冒険 ●パターゴルフ
  - 12月 ●ファンタシースターII TAシルカの冒険 ●死の迷宮
  - 1月 ●ファンタシースターII TAlldガーの冒険 ●フリッキー
- 電話で図書館にあるゲームが、ゲームを選ぶだけで楽しめます。

配送手数料 800円  
北海道・四国・九州・  
その他離島1,000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、商品価格+配送手数料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。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

**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配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

- ソフトの配送手数料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。
- 配送手数料は北海道・四国・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。●サンタの商品価値は全て、消費税が含まれています。

●店頭価格は通信販売価格に200円プラスで販売致しております。●広告有効期間は1月5日までです。



# 03-3932-1138番に変わります!!

●午後3時までの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)

**アドバンスド大戦略**  
(シミュレーション) **2月中旬発売予定**  
サンタ価格?、??、??円

**バトルゴルファー唯**  
(スポーツ+アドベンチャー) **1月19日発売**  
サンタ価格4,000円

**エレメンタルマスター**  
(アクション+シューティング) **12月14日発売**  
サンタ価格4,600円

**エアロブラスターズ**  
(シューティング) **1月下旬発売予定**  
サンタ価格4,000円

**ゲイングラウンド**  
(アクション) **1月12日発売**  
サンタ価格4,000円

**片山まさゆきの麻雀道場**  
(ホーム麻雀) **12月14日発売**  
サンタ価格4,600円

**斬〜夜叉円舞曲**  
(シミュレーション) **1月下旬発売予定**  
サンタ価格6,000円

**モンスターレア**  
(アクション+アドベンチャー) **12月22日発売**  
サンタ価格4,000円

**クラックダウン**  
(アクション) **12月20日発売**  
サンタ価格3,900円

## メガドライブ専用新作ソフトサンタ販売価格表 予約受付中

<b>シャドーダンサー</b> (アクションゲーム) 4,000円	<b>まじかるハットの大冒険</b> (アクションゲーム) 12月15日発売 3,300円	<b>ハード・ドライビン</b> (ドライブ・ゲーム) 12月17日発売 4,000円	<b>デンジャラスシード</b> (シューティングゲーム) 12月18日発売 4,000円	<b>火激</b> (アクションゲーム) 12月下旬発売予定 5,300円
<b>武者アレスタ</b> (シューティングゲーム) 12月下旬発売予定 4,600円	<b>スタークルーザー</b> (シューティング+アドベンチャー) 12月下旬発売予定 5,400円	<b>ダライアスII</b> (シューティングゲーム) 12月21日発売予定 6,000円	<b>シーザーの野望</b> (シミュレーションゲーム) 1月下旬発売予定 6,000円	<b>リング・サイドエンジェル</b> (スポーツゲーム) 12月中旬発売予定 4,600円
<b>ジノグ</b> (シューティングゲーム) 1月下旬発売予定 4,400円	<b>ミッドナイト・レジスタンス</b> (アクションゲーム) 1月下旬発売予定 4,600円	<b>アトミック・ロボキット</b> (シューティングゲーム) 12月下旬発売予定 4,600円	<b>ヘビーユニット</b> (シューティングゲーム) 12月下旬発売予定 4,200円	<b>スーパーモナコGP</b> (ドライブゲーム) 4,400円

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

★1月1日からは、03-3932-1138に変わります★

## 商品申し込み書

※小学生の方は保護者名を記入の上、必ず捺印して下さい。

フリガナ \_\_\_\_\_ 年齢 \_\_\_\_\_

氏名 \_\_\_\_\_ 会員の方はNo.を書いて下さい  
会員No. \_\_\_\_\_

フリガナ \_\_\_\_\_

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。



さらに進化して新登場

誰にも負けない!!  
**KIC'S-91**  
 キックス・キューイチ

**KIC** ケイアイシー

ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー



- 2、4、8、方向切換付、ジョイスティック
- コイン、1P・2Pスタートボタン
- 各連射のON/OFF切換ボタン
- 連射スピード、VR及び確認LED
- RGB or 音声出力DIN8
- 電源セルフチェックLED
- ヘッドフォンor音声出力端子
- ステレオ/モノラル切換スイッチ
- BOX内スピーカーON/OFFスイッチ
- 音量メインVR
- RGB、レベル調整VR

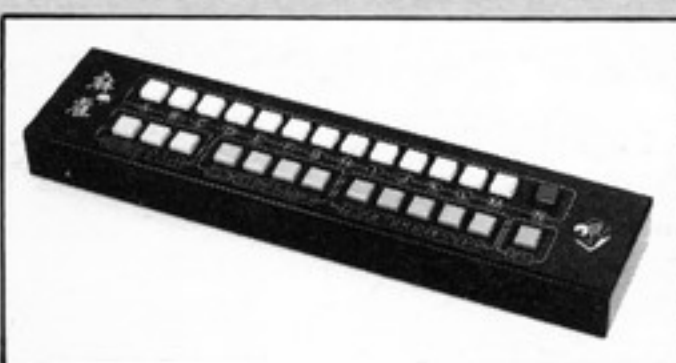
ズバリ!! 賢いゲーマーの賢いきゅーいち。

- ★電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
- ★電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
- ★音声はRGB、ヘッドフォン端子、RFモジュール(オプション)より、ステレオ/モノラル(切換SW付)で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。(接続コード付)
- ★連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
- ★新開発、フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の+5V調整等、全て外部より出来ます。

(保証期間)：お買い上げ日より6ヶ月間

◆ゲーム基板も豊富に取り揃えています◆  
 君の欲しい基板、もしかしたら…!!

超お買得、PCBリスト送付中!! (請求はハガキで!)



**別売付属品**  
**麻雀パネル**(ハーネス付)  
 91に接続すれば、麻雀ゲームも  
 思いのまま!!

各種インターフェースコードあり  
 ※ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

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

★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。

注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額+送料(一律¥500)を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★『きくず倶楽部』会員募集中!!

会員には会員カード(スタンプ式)や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい! 入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

コントロールBOX **KIC'S-91**

▶▶▶ 取扱販売店 ◀◀◀

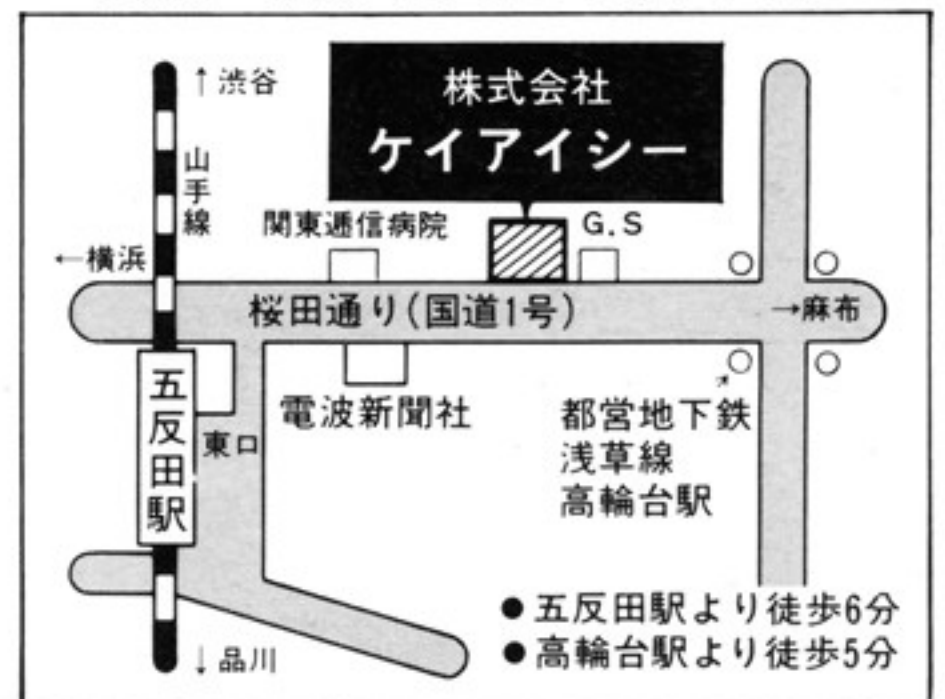
- 中部地区 宇宙堂 ☎052-916-1407
- 関西地区 テクナート ☎06-643-7641
- 九州地区 パワードサービス ☎092-572-4110

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます

- タイプ **A** ¥35,000(ビデオ対応(VHF、オプション))  
 付属品 ステレオコード、ビデオコード、調整棒  
 ※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用
- タイプ **B** ¥29,000(RGB専用)  
 付属品 ステレオコード、RGB<sup>2</sup>/<sub>15</sub>Pコード、調整棒  
 ※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ
- タイプ **C** ¥38,000(タイプA、B両方対応)  
 付属品 ステレオコード、RGB<sup>2</sup>/<sub>15</sub>Pコード、ビデオコード、調整棒  
 ※家庭用テレビ、RGBテレビ

**オプション** ¥2,000(タイプA・CのVHF対応)  
 ※家庭用テレビ1ch/2ch使用、接続コード付

●営業時間 午後1時~7時  
 (日・祭日もオープンしています)  
 12/31~1/3まで休ませて頂きます。



KIC株式会社ケイアイシー ☎03-448-0832・FAX.03-447-9134

〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号(東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F)



# BE~MEGA HOT MENU PART3

## BEメガ・ホットメニュー

- シャイニング&ザ・ダクネス—105
- 武者アレスタ—108
- デンジャラスシード—114
- 斬〜夜叉円舞曲—120
- GAIARES—124
- ヘビーユニット—128
- スーパーエアールフ—130
- エアロブラスターズ—132
- バハムート戦記—134



## シャイニング&ザ・ダクネス

セガ/3月発売予定/価格未定/RPG

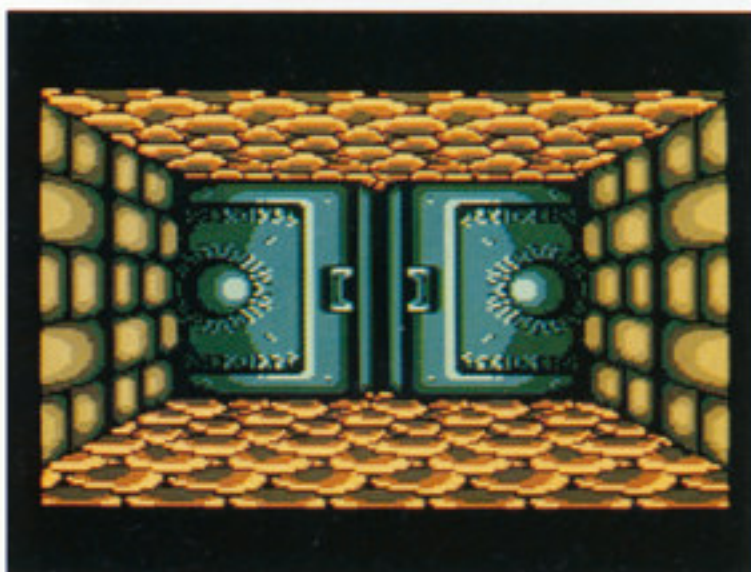
体感RPGキャッチが期待をそそる「シャイニング&ザ・ダクネス」。いままでにない様々な試みが採用されている。さてその試みとは——!?

### 体感RPGの もう1つの仕掛け!?

セガ、久々のRPG大作「シャイニング&ザ・ダクネス」。先月号で、開発者の株クライマックス社長、高橋氏と専務の内藤氏のインタビューを掲載したが、どうだったかな?

2人のゲームに対するビジョンや夢、そして「シャイニング&ザ・ダクネス」の根底に流れる世界観をいくらかは、わかっていただけだと思う。そこで今回は実際のゲーム画面を見ながらS&Dのユニークな戦闘システムを紹介していきたいと思う。

さてこのS&D、セガでは“体感RPG”とよんでいることは、ご承知のとおり。その理由が、あたかもプレイヤー自身がダンジョンを駆け抜けていくかのようなリアルな3Dダンジョンとスピード感、イベントや戦闘シーンのリアルさ、そしてプレイヤーが真にのめり込めるファンタジー世界の設定などなど、な



人間と同じ視点から見たリアルな3Dダンジョンが最大の特徴

んてことはこれまでも説明した。

ところが、このS&D。体感RPGの名に恥じない、もう1つの仕掛けが隠されていた!

結論から先に言おう。S&Dのコマンド入力はアイコン形式だ。これまでのRPGのコマンド入力は、まずウィンドウを開き、ウィンドウ内に標示されたコマンドの文字を方向レバーで上下に移動させ選択するものが一般的だ。確かに「ファンタシースターIII」のようにアイコンを使用したものは、あるにはあったが、

S&Dのものは、いままでのどれとも違う、ユーザーのプレイしやすさを考えたユニークなものになっているのだ。

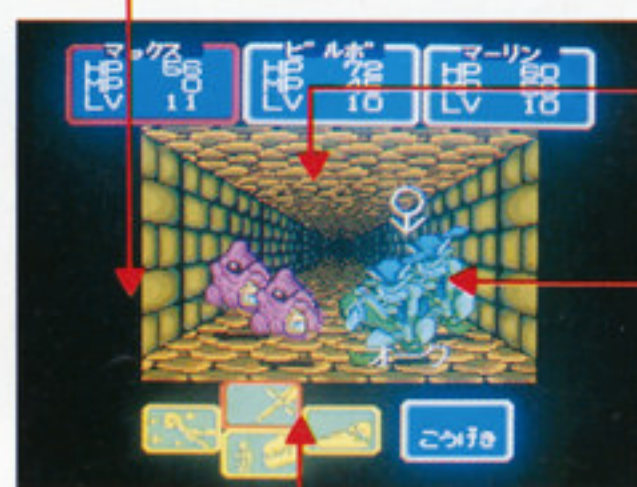


このアイコンの配置をじっくりと見てほしい。

### 方向キーとアイコンが対応!

まず、画面写真を見てみよう。それもアイコンの配置に注目しよう。“戦う”“逃げる”“魔法”“持ち物”アイコンはパッドの十字キーの上下、左右方向に対応しているのだ。具体的な操作は、まず十字キーで選択しAボタンかCボタンで確定ということになる。この方式をいままでのRPGに使われているウィンドウ

を開きコマンドの文字を選択する方式と比べて考えてみよう。従来の方式ではウィンドウの文字を読みながら選択しなければ入力是不可能だ。ところがS&Dの方式は、アクションやシューティングなどで使い慣れている十字キーをフルに使っている。たぶん慣れてくれば画面を見なくてもコマンドを打ち込めるようになるはずだ。なんとなく“体感アイコン”とでもよびたくなるようなしろものだ。





## すべて、アイコンで操作!?

コマンド入力のしかたひとつ取っても、しっかり考えられているS&D。

そのS&Dのアイコンをよく見てみよう。右は魔法、左は持ち物、上は戦う、下は、逃げる、もしくは護る（パーティーの2人目、3人目の場合）だ。魔法には、魔法使いのロッドを、戦いには戦士の剣を持ち物には皮袋、逃げるには盾を構えた兵士といったようにわかりやすく、しかも単なる記号のようなそっけなさを感じさせないグラフィックで描かれている。しかもこれらのアイコンは呼び出すと画面上に飛んでくるように出現するのだ。

そして、十字キーに対応したアイコンをクリックすると、魔法や持ち物の場合、ウィン

ドウが開く。ここでもう1つ注目してもらいたいの、ウィンドウの標示。ここでもアイコンによる選択方式が取られているのだ。たとえば、魔法の場合攻撃魔法や体力回復の魔法などを示すアイコンが標示され、それを選ぶ。持ち物の場合にしたって、手にもつ剣やロッド、頭にかぶるヘルメットや帽子、薬草といったようにそれぞれを象徴するアイコンに“分類”されて標示されるのだ。



ウィンドウに標示されたアイコンに注目。



魔法もアイコンで分類標示されている。

いままで、RPGをプレイしていてアイテムの選択にとまどったことが、けっこうあったと思う。アイテムを選択しようとする、ウィンドウ上にアイテム名の文字が上から下まで、どどどーっと標示され上から順に読みながら、いちいち確認しなければならないなんてことが多かった。S&Dではそんなめんどろなこともオサラバできそうだ。

## それでは、さっそくS&Dの戦闘シーンを再現

ダンジョンを歩いていたらモンスターと遭遇した！ さあ、どうする。まずプレイヤーは、攻撃するか逃げるかを選ぶ。この場合は、攻撃だ。攻撃を選択するといよいよ各キャラに指示を与える段階になる。ここでアイコンの標示が変わり、剣などでの攻撃か魔法を使うか、アイテムを使うかなどを決定。あとは、目標のモンスターにカーソルを合わせればOKだ。

### 何で戦う



アイコン標示が変わり、攻撃法やアイテムを選ぶ。魔法を選んだら

### 僧侶の攻撃!



僧侶のビルボの攻撃だ。ヘルブラストの魔法を選択。

### 攻撃か逃げるか?



まず、アイコンで戦闘のアイコンをクリック。

### 目標を選べ



お次は、カーソルを目標のモンスターに合わせる。

### 魔法使いの攻撃!



スリープの魔法を選択した。寝ている月のアイコンに注目。

## これが3人のパーティー

S&Dのキャラクターについては、先月号でも、ちらっと触れたが、実際に戦闘に加わるパーティーは、どうなっているんだろう。戦闘に加わるのは主人公を加えて3人。プレイヤーの分身である主人公と僧侶のビルボ、魔法使いのマーリンだ。

もちろん、戦闘時には、それぞれ能力にあった活躍をしてくれるぞ。

### 主人公



戦士。剣を武器とする戦闘を得意とし、常にパーティーの戦闘に立つ。魔法は使えない。

### マーリン



魔法使い。派手な攻撃魔法が得意。得意とする武器を持たせてもけっこう戦ってくれる。

### ビルボ



僧侶。治療魔法の専門家で、パーティーに描かせない存在。斧やハンマーでの攻撃も得意。



## ただごとじゃない 戦闘シーン

とにかく、3Dダンジョン内で、プレイヤーの視覚に入るべきものは、すべてビジュアル化してしまおうという意気込みで作られているS&D。戦闘時の演出もハンパじゃない。

S&Dでは、薄暗い地の底を進むパーティー



モンスターから攻撃を受けるとキャラクターの表示が赤く染まる。

## ダンジョンでは、突発事態が日常茶飯事だ

回廊を進んでいたたり、角を曲がるといきなりモンスターが出現！ そんな驚きを再



モンスターは、またこちらに気がついていない。チャンス！

現するために“不意打ち”や“先制攻撃”などの演出もなされているぞ。



不意打ちを食らった。モンスターの正体は、まだわからない。

## 魔法は、シンプルかつ奥深く！

S&Dの魔法を一言で言えば量より質。最近のRPGは、魔法の種類が、めったやたらに多い。確かに魔法の種類が多ければ、それを使って楽しむ楽しみも多い。だけど、使いたい魔法をウィンドウを何枚も開いて探す手間を考えるとなんかめんどくさい。ことにS&Dのように“体感感覚”を重視してゲームの世界に入りこみ、流れるようにゲームが進んでいくことを目的としたRPGだったらなおさらのことだ。

そこでS&Dでは、魔法の種類を増やさず



パーティーに魔法攻撃を唱えるモンスター。恐怖の瞬間だ。

に、それぞれの魔法にレベルを設定した。ちなみに魔法のレベルは1~4の4段階だ。

さて戦闘中を例にとって魔法の使い方を紹介してみよう。まず、魔法を使うに指示すると、魔法アイコンが出てくる、そして魔法を選ぶ。もちろんこのときも攻撃魔法、防御魔法などに分類されたアイコンが出てくる。その後は、魔法レベルから適切なレベルを決定して、魔法をかける対象をカーソルで選ぶだけだ。

その間、ウィンドウは、出ているものの常に画面にはモンスターが出現しているダンジョンのグラフィックが標示されている。途中で文字だらけの魔法選択やアイテム選択画面に切り替わることはない。



魔法使いが魔法を唱える。はたして成功するか？

## 快感、タコ殴り!!

スリープの魔法で眠ってるスケルトン君。寝息がオマヌケ。



寝てる間にタコ殴りしてしまおう。



寝息だけを残して消えていったスケルトン。なんとなく情けないね。



というぐあいに、すべてにおいて流れを中断させることなくゲームを“体感”させる。そんなコンセプトが、頭の先からつま先まで一貫して貫かれていることには、素直に驚いてしまうのだ。



魔法を唱えた瞬間。画面の色が変わる心憎い演出。



シャイニングザ・ダクネス





# 武者アレスタ

東亜プラン / 12月発売予定 / 6,800円 / SHT

コンパイル製作の和風シューティングは、ユーザーへのアフターケアがしっかりしたゲームだ。撃って撃って撃ちまくる爽快感と思わず目からウロコが落ちる演出に妙に納得してしまうのだ——

## 「アレスタ」シリーズ最新作

マスターシステムから始まった、アレスタシリーズの最新作が、この「武者アレスタ」。プレイヤーがロボットになったのは今回が初めて（従来の2作は戦闘機、外伝は除く）だが、基本的にはギンギンにパワーアップしていくシューティングゲームだ。

美しいビジュアルシーンや、オートレベルコントロール機能などがウリのこのゲーム。前は少ししか紹介できなかったので、今回は4面まで攻略することにしよう。

## パワーアップ命!!

主人公エリノアの繰るアームドアーマー“アレスタ”は初期状態では非常に弱い。パワーアップしなければ戦いにならない。

まずは主要武器となるノーマル弾 SEAL CLUSTER BEAM について。ときどき飛んできるとチップキャリアを撃てば最高4個の“力”と書かれたパワーチップを落としていくので、すかさず取ろう。とりあえず4段階までパワーアップできる。最強にするにはかなりの数のチップを取らなくてはならないが、攻撃力

が1~3段階とはかなり違うので取りまくるべし。しかもオプションのストックもできるのだ。死んでしまうと最初の状態に戻されてしまうので注意！ また、スピードアップはポーズをかければいつでもできるぞ。



## 本編とはあんまり関係ないけど、細かいところでなかなか魅せてくれるグラフィック

このゲーム、グラフィックにかなり力が入っている。まず、最初に目につくのが拡大されて出てくるSEGAマーク。こんなのいままではなかったんじゃないかな。また、これに続く美しいオープニングやプロローグ画面も、ジーンと泣かせるものがある。

キャラクターにしても、特殊兵器を装着するとグラフィックが変わったり、2面の敵“魅矢咲”が、弾を撃ったときにちゃんと薬莢が排出されるなど、なかなか芸が細かい。

最近では、ゲームをクリアしたらそれっきり、というプレイヤーも少なくはない。それでは、こういう細かいところにも力を入れてるメーカーに失礼だ。しっかり見て、敬意を払おうではないか。



「ターゲットは強力な対空兵器を装備している。気をつけろ！」

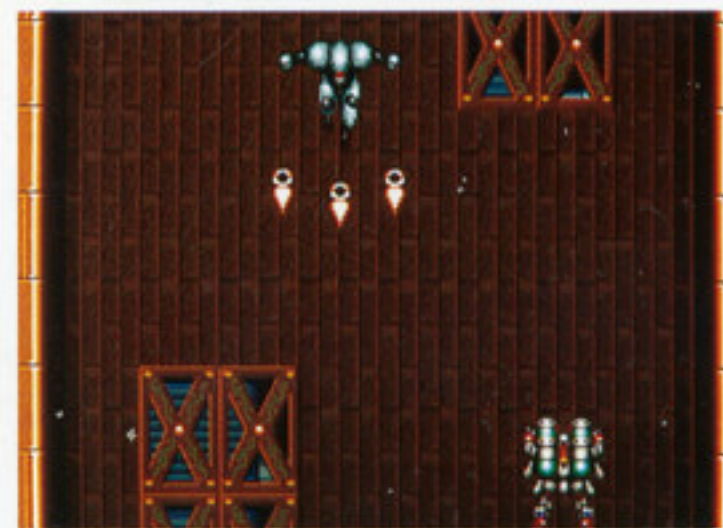
タイトルの後に入るデモ画面。美しいというのは誰が見てもあきらめられず、これで音声が入れば……



ご覧のとおり、特殊兵器のグラフィックはみんな違う。



2面の敵“魅矢咲”。薬莢が廃棄されているのがわかる。ほかにも似たのが後半にいるぞ。



忍者ロボ。我意。からくり屋敷の床下から飛び出してくる。ここでの武器は「くない」。



同じく“我意”。5方向手裏剣での攻撃。この手裏剣は破壊可能。

今度は鉄球攻撃。集団でこんなあぶねーもん振り回すじゃねえ！



電源を入れると何か青いものが。これはいいな。これはいいな。これはいいな。



くおおっと拡大されてくるSEGAのロゴ。こんなのは初めて見たぞ。



## SYSTEM of OPTION

オプションはパワーチップを3個取るごとにオプションが1個装着され、2個まで装着できる。そのあとは取った数だけ右上にストックされ、破壊されてもストックがあればそのつと装備される。またオプションはAボタンでフォーメーションが変えられ、さまざまな方向に攻撃することができる。オプションには10発の耐久力(例外あり)があって、敵の弾や体当たりを受けると回転しながら離脱爆発する。

**FORWARD** 自機の左右、前向きにオプションが固定。前方に攻撃。まあ普通だね。自機が弱いときの正面への攻撃はこれでやるべし。装備を固めたらあまり使わなくなるかも。普段はこいつかREVERSEにしようぜ。  
**3-WAY** 自機の左右、斜め前方にオプションが固定。広範囲に攻撃する。オプションが発射する弾は小さいので、あまり使えない。広範囲への攻撃は特殊兵器にまかせてしまえばいいのだよ。

**BACK** 自機の左右、斜め後方にオプションが固定。斜め後方にショット。これもイマイチ使えない。ちなみに後方はリバースでもカバーできる。しいていえばオプションがダメージをうけたくないときに使うべし。

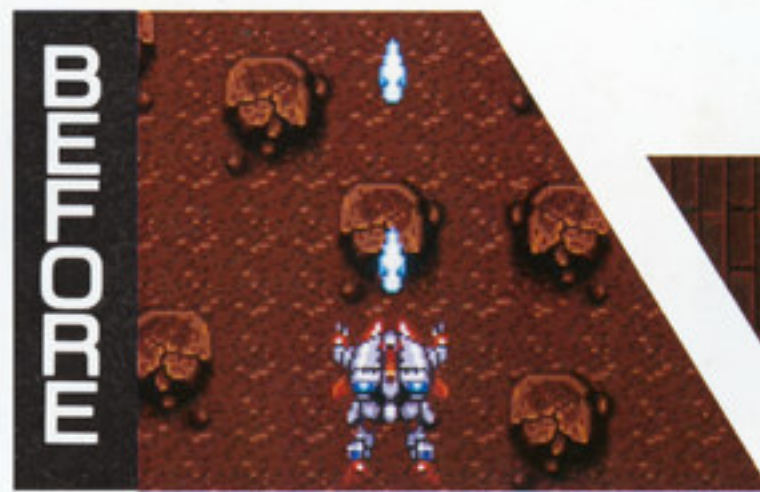
**REVERSE** 自機の前後にオプションが位置し、レバーを入れた逆の方向に攻撃する。この武器が1番使える。また攻撃のほか、狭いところをオプションのダメージを受けずに飛ぶことも可能。

**ROLL** 自機の周囲をオプションが回転。全方向に攻撃が可能だが、はっきりいって使えない。オプションは弾が高速連射できないから、全方向に撃てるといってもたかがしれてる。バリアとして使うのもちょっとねえ。

**FREE** 自機の左右にオプションが位置。敵が近づくと向かっていき攻撃する。このフォーメーションの場合のみオプションの耐久力が3発になってしまう。便利だけど、オプションのむだ使いになるんだよ、これは。



チップキャリアとチップ。キャリアを撃ちチップを回収しパワーアップ。



単発の3連射。ゲームのスタート時はこんなに貧弱。オプションもついていない。

横4連の5連射。それにしてもパワーの差が極端すぎるんでないかい？



### FREE

FREE。正確に狙ってくれる頭のいいオプションである。しかし軟弱なのがたまにキズ。



FORWARD。可もなく不可もなくっていうところ。最初はこれでいくといい。

### FORWARD

### REVERSE

REVERSE。いちばん使うんではなかろうか。縦にせまい所を通るときにもこれで。



### 3WAY

3WAY。ゲームの始めや死んでしまったときの、装備が弱いときに使いたい。



BACK。前方をカバーできないのでリバースに負ける。オプションを失いたくないときに。

### BACK

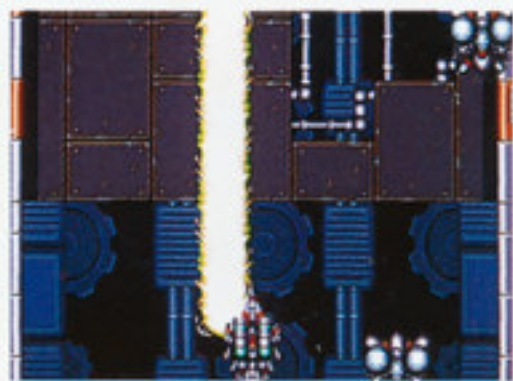
ROLL。はっきりいって使いものにならない。こんなのなんであるんだ？

### ROLL

## SYSTEM of SUB WEAPON

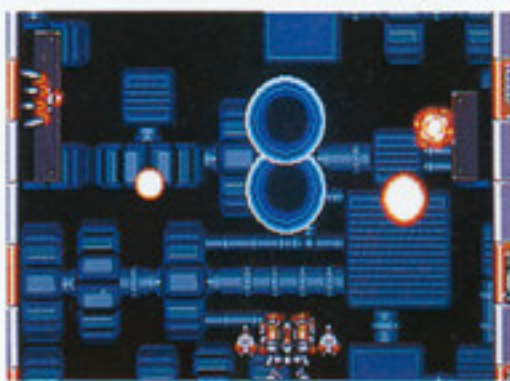
通常弾も最終段階ならそれなりに強いが、それだけでは味気ない。地味な攻撃にどハデな花を咲かせるのが特殊兵器なのだ。使い方によってはかなり楽になるので、必ず装備しよう。またこいつを装備していれば、敵の攻撃にも1回だけ耐えられる。基本的なこと

### BLAZING BEAM



攻撃力のあるビームを前方に発射。派手だが、特殊兵器の中ではいちばん普通の武器。初期状態が3つの特殊兵器の中でいちばん使いやすいので、自機が死んでしまったときの立て直しとして使うといい。強くなると敵弾が見えなくなるという欠点もある。

### VANISHING BUSTER



炎と爆風で敵を焼き尽くす。初期状態ではあまり使えないが、レベル3ぐらいになるとかなり強力。最終段階のブラックホール弾は、敵の弾も引き寄せしてくれる(という)便利なやつ。引き寄せた敵はノーマル弾でとどめをさせ、防御が手薄になるという欠点もある。

### DEFENSIVE DETONATOR



エネルギーフィールドがバリア状に回転。これも初期状態ではあまり使えない。レベル3だと防御はほぼ完璧。レベル4は前方に攻撃できるぶん、多少の防御効果の減少がある。しかし、ほとんどの敵弾を消してくれる効果はヒジョーにありがたい。

武者アレスタ



# ROUND #1 敵機動要塞の発進を阻止せよ

完成した敵機動要塞の発進を阻止すべく、エリア以下、MUSHA部隊は飛び立った。



各ラウンドのはじめには任務が言い渡される。敵の防衛前線を突破し、任務を遂行するのだ!!

スタート時の仲間への攻撃は避けられない。イベントなので、動揺しないように。

そのあとすぐに敵機動要塞と遭遇。しかし、2つの砲台を破壊すると逃げていってしまう。まだまだ敵の攻撃は激しくない。いまのうちにパワーチップをたくさん取ってオプションのストックを貯めよう。特殊兵器のほうは、緑のウェポンセレクトがけっこう出るので、ほかの色を取らずにレベル4まで一気にパワーアップしてしまおう。

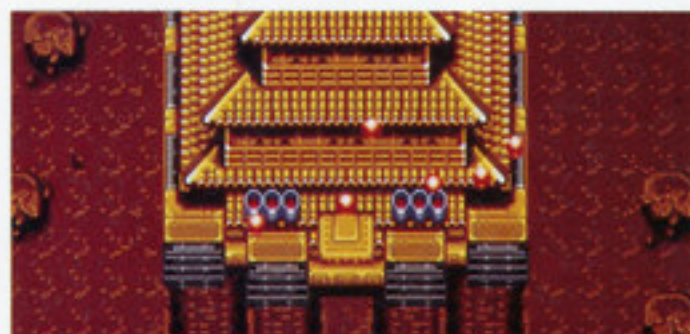
海の上空に建てられた建造物には、ごっつい砲台がたくさん装備されているが、これは見かけ倒し。適当に撃っていれば簡単にやつつけられるぞ。

進んでいくと中ボスの城砦戦車“芹沢一郎・二郎”の登場だ。両者の丸い砲台を破壊してやれば動かなくなる。あまり強くはないが、レーザー攻撃には要注意。

さらに進むと、黒いアームドアーマー“大亜51”が飛行機形態で後方から飛来する。適当に攻撃していれば上方に去って行くが、こいつとは今後も何度か戦うことになる。

要注意キャラとしては、鎧武者のような“破背側”だろう。攻撃は誘導ミサイルのみだが、けっこう硬い。ここでは装備がまだ整っ

ていない状態なので、苦戦を強いられるだろう。対応できるように緑の特殊兵器を着実にレベルアップしていこう。



「目標確認。コンデイションイエロー! 直ちに敵機動要塞を攻撃します。」



この砲台車は見かけ倒し。耐久力が低いので適当に撃つていけばいい。



中ボス、芹沢一郎、二郎。レーザー攻撃にだけ注意してればどうということはない。早期に決着をつけろ。



黒いアームドアーマー。大亜51。後半のラウンドではロボット形態に変形して登場する。

## ROUND #1 ボス 怒駆紹[どくろ]

このボスに限ったことじゃないけど、すごい当て字だなあ。ワープロじゃ1発で変換できないぞ、こんなの。

閑話休題。走る金閣寺、第1攻撃目標の敵機動要塞。6つの砲台からは弾を撃ってくるが、砲台個々の耐久力が低いので苦労はしな

い。そいつをすべて破壊すると動きが止まり、天守閣の觸體が同形の弾を5方向に撃ってくる。間隔がせまいので間を抜けることはできないが、左右にゆずって撃っていればさほど怖くはない。念には念を、という人は特殊兵器の青を装備してくれば楽勝。



「前方2キロに逃走中の機動要塞を捕捉」「了解。直ちに追尾、撃破せよ」「了解!!」。



この5方向弾は発射間隔が広いので、左右にゆずっていれば怖くない。



MISSION COMPLETED。次の指令が画面に表示される。エリアは敵機動要塞の内部へ侵入。

## 要注意人物敵キャラ

このゲームの敵キャラたちはみんなヘンな名前をしている。面白いのでその一部の名前を紹介しよう。

鈴騎[すずき]



けっこういろいろな所に出現。編隊を組んで攻撃してくる。

魅根[みね]



サコ中のサコ。一面にしか出ず、飛んでくるだけの火の玉。

平洞牙[ひらどうが]



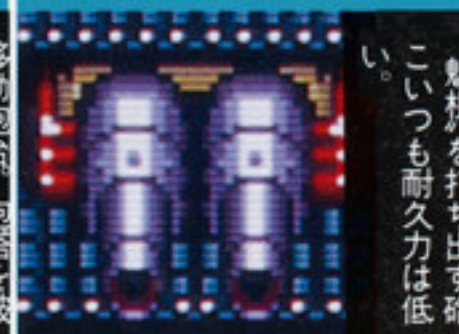
モビルスーツかと思っただけ。後ろから飛んでくるヤツに注意。

太刀華[たちばな]



移動砲台。砲塔を破壊してしまえば放っておいていい。

附等野[ふらの]



魅根を打ち出す砲台。こいつも耐久力は低い。

魅矢咲[みやざき]



左右の砲から交互に1発ずつ火を吹いてくる。



## ROUND #2 ー機動要塞中枢を破壊せよー

敵機動要塞内部に侵入、中枢のエネルギー反応発進源をたたく。



「機動要塞中枢に強いエネルギー反応を感知」「エネルギー反応の根元を調査。危険な状況であれば破壊せよ。」

破壊した機動要塞「怒駆紹」の内部。内部は木造建築のからくり屋敷になっていて、壁がせり出してきたり、床から忍者ロボットが飛び出してきたりとしかけがいっぱいある。壁には当たり判定があって、自機やオプションにぶつくとダメージを食らうので気をつけよう。

注意すべき敵としては「装甲の富士」と「喪宇」だろう。前者は鎧をまとって現れるのだが、その間は撃ってもまったく効かない。鎧



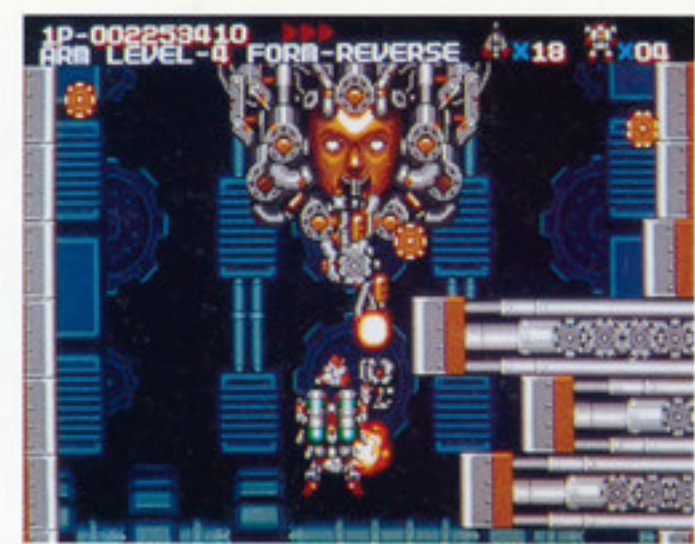
床板がひっくり返って忍者ロボが出現。いきなり出るのではおどろくな。



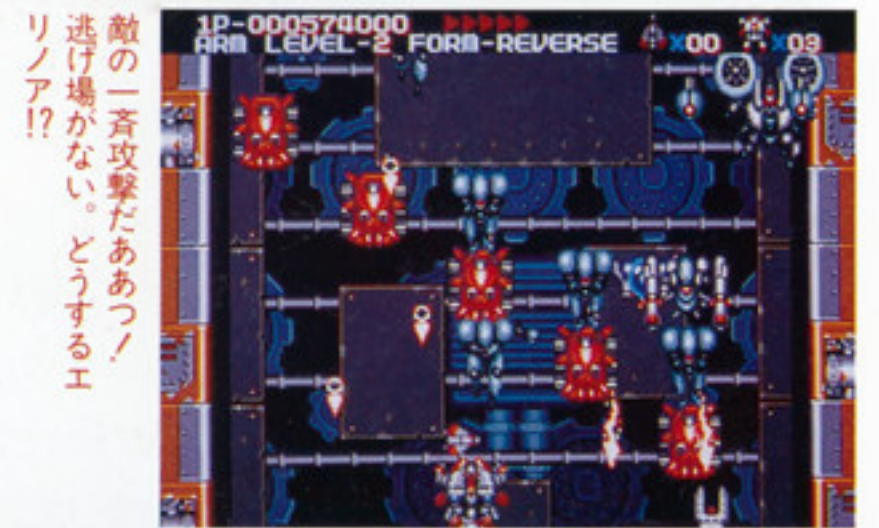
蜘蛛型ロボット「喪宇」。横の軸が合うとレーザーを撃ってくる。数が多いのでつらい。

は勝手にはがれるが、本体の耐久力が高いので苦戦するだろう。ほっとけば去っていくので見すごすのが得策だと思う。後者は壁をはってきて垂直にレーザーを撃つ。単体では怖くないのだが、数が多いのがいやだ。オプションをリバースにして戦っていると楽かもしれない。

ステージ中ほどに出現する中ボス「垂羅機」の本体はなんてことないのだが、せり出してくる壁がくせもの。壁と壁の間が自機とぎりぎり同じ大きさなので入りこむのに苦労する。オプションを縦に配置するフォーメーションにしていると、あっという間に2~3機破壊されてしまうので、横に配置するフォーメーションにしておこう。



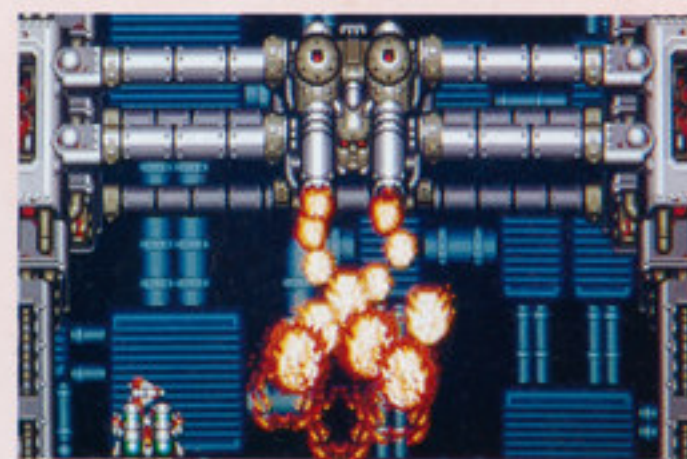
中ボス「垂羅機」。本体よりも壁とオプションの位置に注意せよ。



敵の一斉攻撃だあつ！逃げ場がない。どうするエリノア！

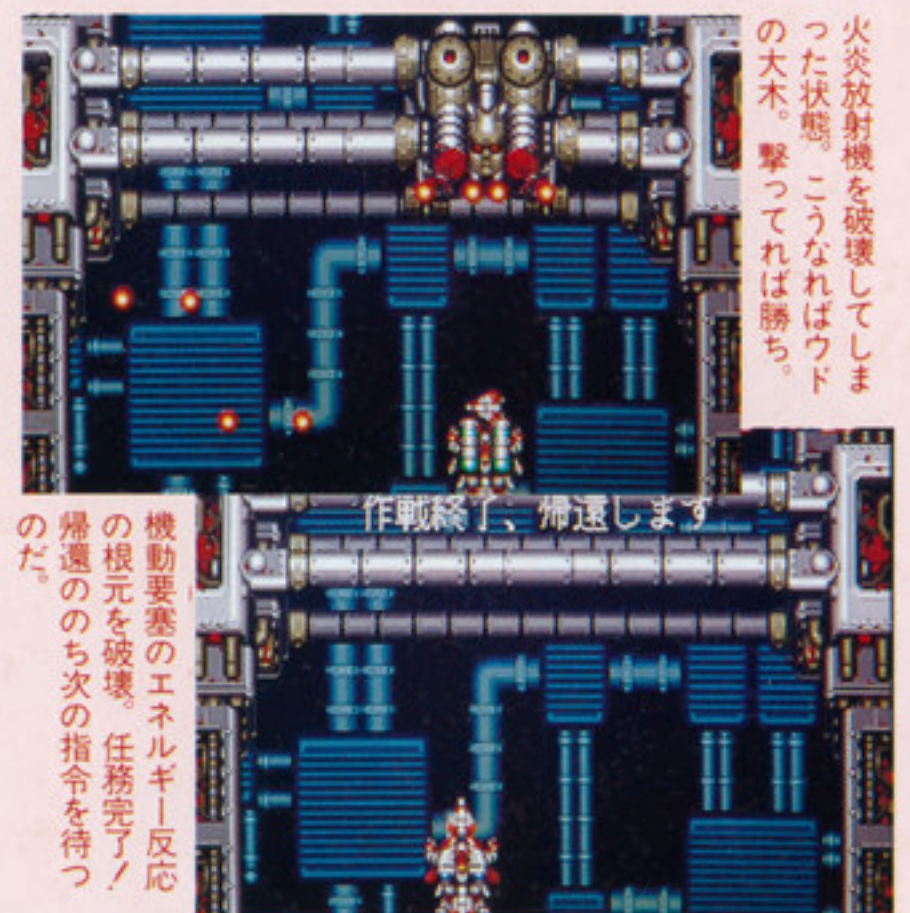
## ROUND #2ボス 維乃上 [いのうえ]

レールに乗った火炎放射砲台。レールの上を左右に移動しながら、強烈な火炎と2方向弾の2段攻撃をしかけてくる。火炎は画面の下まで伸びてくるので縦軸の位置から攻撃するのはぐあいが悪い。火炎はどうやっても消せないなので、オプションが火炎のエジキにならないように誘導しながら攻撃して、火炎放射機を破壊してしまおう。攻撃は赤の特殊兵器がいい。そうやってしまえばこっちのもの



この火炎は強烈。オプションを変な位置にしておくとおつという間に破壊されてしまうぞ。赤ユニットでの攻撃が有効。

だ。動きが止まって弾のみの攻撃になるが、そんなものはかるくよけて破壊してしまえばいいのさっ。



火炎放射機を破壊してしまった状態。こうなればワドの大木。撃つれば勝ち。

機動要塞のエネルギー反応の根元を破壊。任務完了！帰還のち次の指令を待つのだ。

作戦終了、帰還します

<b>端茂斗 [はしもと]</b>  ガトリングを装備した。魅天咲。弾を激しく撃ってくる。	<b>喪宇 [もう]</b>  2面の中盤、集団でエリノアを襲う蜘蛛型ロボット。	<b>宮化 [みやけ]</b>  谷底から飛び上がった。攻撃は単調でなんてことはない。	<b>身縞 [みしま]</b>  長距離ミサイル。照準があまいので容易に破壊できる。	<b>規矩致 [きくち]</b>  弱い、破壊されると谷底に落ちていく。かわいイヤツ。	<b>由騎悪mk3 [ゆきおmk3]</b>  出た！破壊坊主。装備がしっかりしていないと破壊できない。
<b>装甲の富士 [そのふじ]</b>  鎧を着ているときはいかなる攻撃もうけつけない。	<b>太刀皮 [たちかわ]</b>  ホバーで飛び空中砲台。弾を撃ってくるが単発なので楽勝。	<b>汚福蛇 [おかだ]</b>  達人講座の真弓ちゃんじゃない。弾は撃つてこないが硬い。	<b>式井倉 [にいくら]</b>  3面でも一番強いザコ。肉塊を次々に飛ばしてくる。	<b>由騎悪mk2 [ゆきおmk2]</b>  レーザーを2本撃つ強敵。画面に2機以上いるとつらい。	<b>越原 [こえばる]</b>  前方から飛来。自機の後方でミサイルを发射後、離脱。



# ROUND #3 ~敵秘密兵器を撃破せよ~

敵の新兵器を破壊するため、エリノアは北アメリカへ飛ぶ。



「北米で敵の新兵器のテストが行われているという未確認情報入手。攻撃に向かえ！」 「了解。確認の後、撃破します」

ラウンドの最初にすぐボスが登場。ある程度のダメージを与えると去っていくが、ザコとの混合攻撃はけっこうつらい。こうなったら開き直って攻撃するのだ。そうすれば案外やられないものだよ。

なんだか起伏のないステージだなと思いつつ進むと、突然床のタイルのような板が落下していく。するとそこは、目もくらむような大峡谷。前半ステージ一番の見せ場がここだ。分解写真を下に載せておいたので堪能してちょうだい。ザコも破壊されると奈落の底に落ちていく。

下から攻撃してくる敵“宮化”や肉塊をびゅんびゅん振り回して飛ばしてくる“武井倉”には注意。

谷にかかる釣橋や、崖っぷちにある灯籠(なんでこんなところにあるの?)に目を奪われているうちに高速スクロールが始まる。高速といっても極端に速いというわけじゃないけど、かなりせまいところを通るので、スピードを調整してぶつからないようにするべし。パターンを覚えてしまうことが重要だ。

それと、オプションをリバースの状態にしておかないと、次々と破壊されてしまうから要注意。ちなみにこのラウンドには中ボスは出現しない。



すぐにボスの登場。撤退させるまでにかなり撃ち込まなければならない。

今にも朽ち果てそうな釣橋。灯籠もあるが誰がなんのために作ったのか?



なんにもいなくなりました。続きは下の分解写真でどうぞ。



高速スクロールはこんなせまいところを通る。ぶつかれば死ぬのみ。



## ROUND #3 ボス 過武器Z (かぶきぜーた)

なんだこりゃあ、最初に出たやつと違うじゃねえか。などと考えているうちに、大きな鉄球を盾にショートレンジの4方向弾でいきなり攻撃してくる。この4方向弾は動きがトリッキーなうえ、大きいのでシャレにならない。青の特殊兵器で消すことができるが、ここにくるまでに装備していないと大苦戦する

だろう。

一定ダメージを与えると形が変わり凶暴になる。鈍い動きが活発(?)になり、体当たりを食らわしてくるのだ。即座にスピードアップして速い動きに対応しよう。

3方向弾も同時に撃ってくるし、手強いぞ、こいつは。



第1種接近遭遇。4つの弾は射程は短いけど追尾がきつい。青ユニットで消せる。



第2種接近遭遇。4方向弾は同じだが動きが速い。体当たりされないように気をつける。

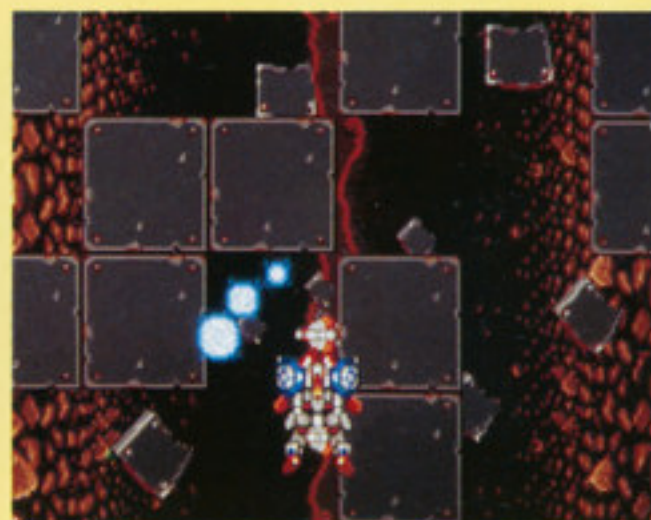
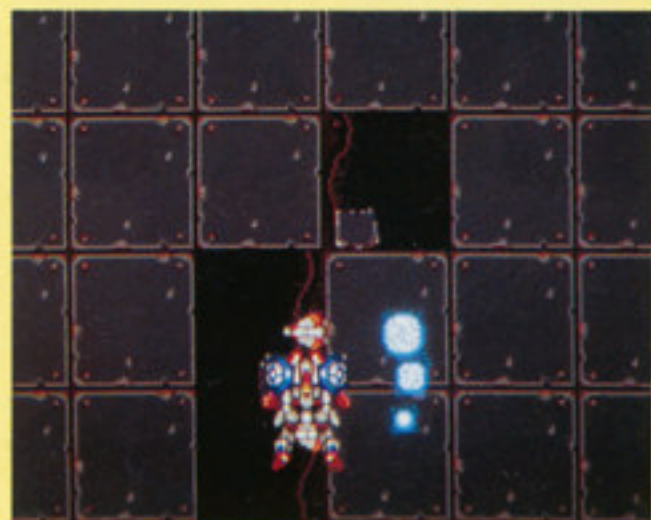
「敵秘密兵器の破壊完了。帰還します」「了解。コーヒーいれて待ってるぜ!」「ふふっ……」



作戦終了、帰還します

## びっくろ 驚愕まんぐわ-墜ちる- 作 コンパイル・東亜プラン

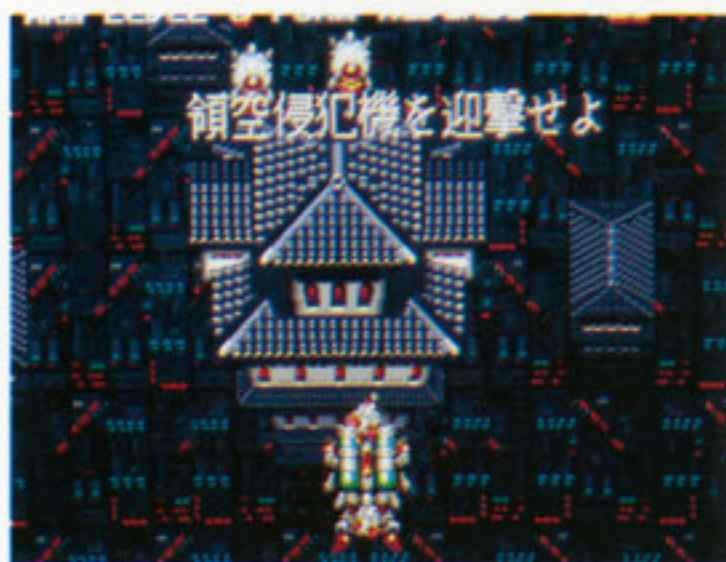
これが落下時の分解写真だ。縮小機能なんて大げさなものじゃないが、おみごと。





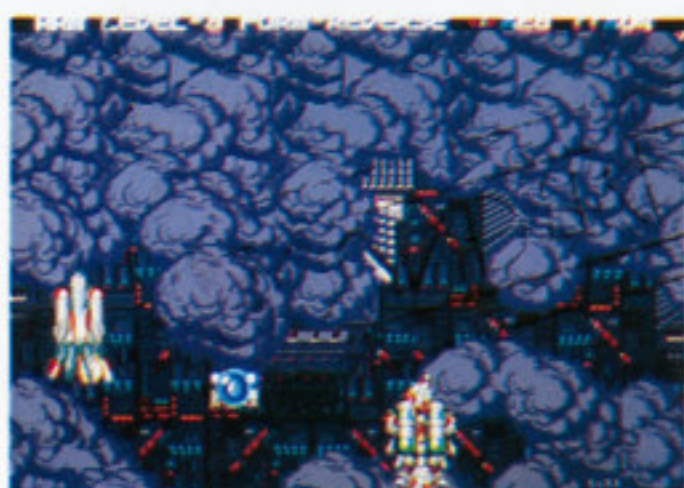
## ROUND #4 ~領空侵犯機を迎撃せよ~

日本上空に現れた敵機を壊滅するのが任務。戦いは雲の中で。



「日本上空に所属不明の機が多数飛来。調査せよ。こちらの警告に応じない場合、攻撃してもかまわない」 「了解」

雲の多い日本上空を飛ぶ。それにしても未来の日本はこんなになっているのだろうか。「ブレードランナー」の世界だね、まるで。天候はしだいに悪化し、エリノアは雷雲の中に飛び込んでしまう。ここはときどき光る雷のせいで画面がフラッシュし、視界が異常



日本全域に低気圧が接近。雲行きが怪しくなってきた。



雷雲のなかにはご覧のとおり。フラッシュに惑わされるな。



中ボス。由騎悪mk4。5本のレーザー攻撃がすごい。

に悪くなる。強敵“由騎悪”シリーズは勢ぞろいしてレーザーを撃ってくるし、雲の下から現れる忍者ロボ“我意”は鉄球を振り回すし、ムズいぞここは。特殊兵器のレベルを上げておこう。

轟く雷鳴の中を飛行していると、中ボスの空中レーザー砲台“由騎悪mk4”が雲の間を戦闘機に引っぱられて現れる。数本のレーザー攻撃と、弾をたくさん撃ってくるうえにカタいときてる。正面からの攻撃は勇気がいるので、オプションをリバースにして後ろからやっつけるのが得策だろう。

余談だけどこのゲームには、オートレベルコントロールがついているらしい。自機が死

んだ瞬間に難易度がグンと下がるというあれだ。パワーアップは時間がかかるけど、やられたあとの復活は不可能ではないのだ（実際ボスの場所で死ぬと、ボスの耐久力が下がっているのがわかる）。そっち方面のアフターケアがしっかりしてるのがヒジョーにうれしい。



「警告/警告/前方に巨大な戦闘艦を捕捉。敵は強力なレーザー兵器を装備している模様。注意されたい」

## ROUND #4 ボス 由騎悪mk5 (ゆきおまーくふあいび)

レーザー攻撃をする敵“由騎悪”シリーズの親玉的存在。しかし第1次攻撃はレーザーは出さず、ホーミングミサイル攻撃と弾をバラバラ吐いてくる。ミサイルは破壊が可能だが激しく追ってくるので油断はしないほうがいい。ミサイル発射の瞬間、サイドが開いたときに弾をぶち込んでやろう。

何発か撃っていると前頭葉の部分のがはがれて、太いレーザーも撃ってくるようになる。こいつも含め、すべてのレーザー攻撃は防ぎ

ようがない。正面にいとバカを見るので、移動しながらレーザーを撃とうとする瞬間の真ん中が開いたときショットを撃ち込め。



最初の攻撃はホーミングミサイルのみ。激しい追尾機能があるので、確実に破壊したい。青ユニットがあれば苦しくない。



「コンディションレッド/敵はレーザー兵器を使用してくる模様。正面にいるのは非常に危険。回避せよ」



レーザー兵器が雲を引き裂く。弱点はレーザー攻撃時に開いたハッチの中。通常弾のみでの破壊は不可能に近い。

とりあえず4面まではしっかり紹介したつもりだが、後半の3面は自分の力で見てくれ。オートレベルコントロールもあるし、難易度をEASYに設定しておけば、SHTが苦手な人でもなんとか続けられるぞ。では、この後の

面をちょっと紹介。5面は低空飛行する面。飛行空母や、宿敵“大亜51”とのバトルを繰り広げる。6面は敵戦闘艦を追撃。巨大な敵艦との壮絶な戦い。そして7面は……。エリノアとアレスタに幸あれ!!



空飛ぶ清水寺、戦闘空母、騎世壬彦。なんか変じゃないか?



再び。大亜51との戦い。ヤツもオプションで攻撃してくる。



敵の空中戦艦を追うエリノア。攻撃はハンパじゃない。



「敵基地に接近。突入します」 「了解。最後の決戦だ。幸運を祈る」

# GOOD LACK!!





# デンジャラスシード

ナムコ/12月18日発売/5,800円/SHT/©1990 NAMCO LTD.

「デンジャラスシード」は、3機合体フォーメーションとハイセンスなグラフィックがウリのバリバリシューティングゲーム。ビデオゲーム版より一層パワーアップして、メガドラに登場したぞ!

## 合体した時の気持ち良さったら、もう...

### 3機合体のシューティング

ビデオゲーム版「デンジャラスシード」は、かなりハードなシューティングゲームだった。ステージが進むにつれて、3機が合体していくというのがこのゲームのウリなのだが、そこまでできクリアできる人がなかなかいなかったとか。最後の大ボス“デンジャーシード”を倒した人なんて、一体どのくらいいる

のだろうか?

しかしこのたび発売される、メガドライブ版「デンジャラスシード」は、本来の持ち味を存分に堪能できる、素晴らしくバランスの取れた作品に改良されている。しかもメガドライブ版オリジナルステージもあるのだ。

ビデオゲーム版をやったことがある人もない人も、ぜひ一度、この派手な合体フォーメーションを経験してみしてほしい。

### ビギナーからマニアまでOK!幅広いモード設定

#### ●ダイジェストモード

始めから3機合体の状態。ノーマルモードの4、6(JU PITER)、9、12面に当たるマップを1~4面としてプレイ。

#### ●イージーモード

8面構成。α号のみで開始、2面からβ号との2機合体、3面からγ号との3機合体ができるようになる。

#### ●ノーマルモード

12面構成。α号のみで開始、3面からβ号、5面からγ号と合体できる。ここで始めてマルチラウンドとなる。

#### ●ハードモード

面構成、合体システムは全てノーマルモードと同じ。違いは難しさだけで、敵のカタさや弾の速さなどが変化する。

ほかのメガドライブソフトにも、ある程度のモード選択は用意されているが、「デンジャラスシード」の場合その幅がさらに広い。どのくらい広いかは、ここですべてを明かすわけにもいかないが、初心者から究極のマニアまで網羅できると言っても過言ではない。とにかくやってみるべし。



謎の面に突入!! なぜこうなってしまうのかはナムコの神のみぞ知る。このステージがクリアできるとなると相当の強者だ。



25世紀、太陽系は謎のエイリアンから攻撃を受けた。敵のコードネームは、通称“デンジャーシード”。その後、エイリアン達は月に前進基地を造り、次に侵攻するターゲットを“地球”に定めたのだ。そして人類は、地球侵攻阻止とデンジャーシード壊滅のため、最新鋭の迎撃機、「ムーンダイバー」を発進させた。はたして人類は地球を守ることができるか!?

### 感情移入には欠かせない幻の搭乗員

ユーコ・タイロン



ヴェール・ボガード



ケニー・クロフォード



「デンジャラスシード」の世界観は、ナムコゲームと思えないくらい無機質な感じがする。しかし、実は搭乗員のキャラクターがしっかり用意されているのだ。とはいえ、残念なことにゲーム中にはいっさい登場しない“幻の人達”である。利用法としては、ここにある顔をしっかりと覚え、「ああっケニー!」などと叫びながらプレイすると楽しいかもしれない。ただし、人に見つからないように。



## MEGA MIX 感覚のパワーアップシステム

## 点減している敵を倒してアイテムを取れ!!


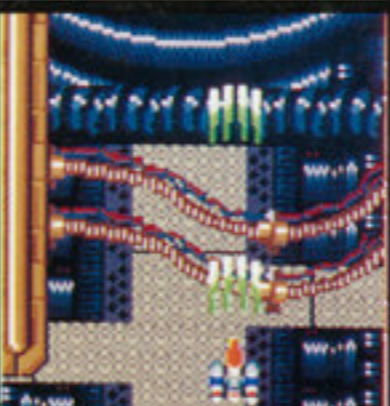










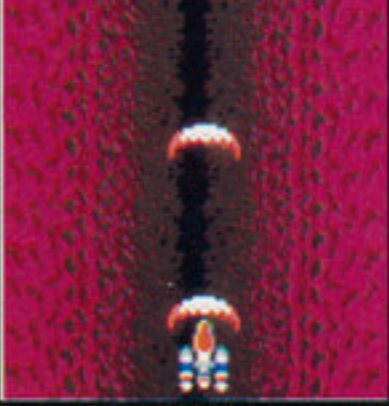

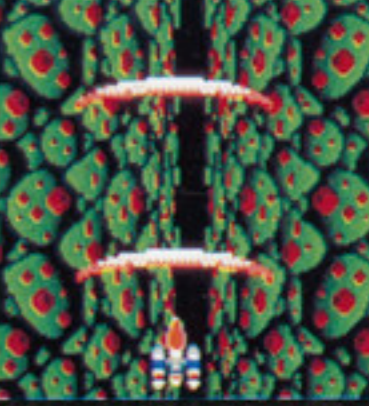
ショットやスピード、そしてバリアの役目をはたすオプションなどは、アイテムを取ることによって一段階ずつパワーアップしていく。アイテムを手に入れるには、各ステージに登場する、点減している敵キャラを倒せばよい。ちなみに、ショット、スピードなどが

最高レベルの状態ですらにアイテムを取ると、点数が1000点加算されるぞ。


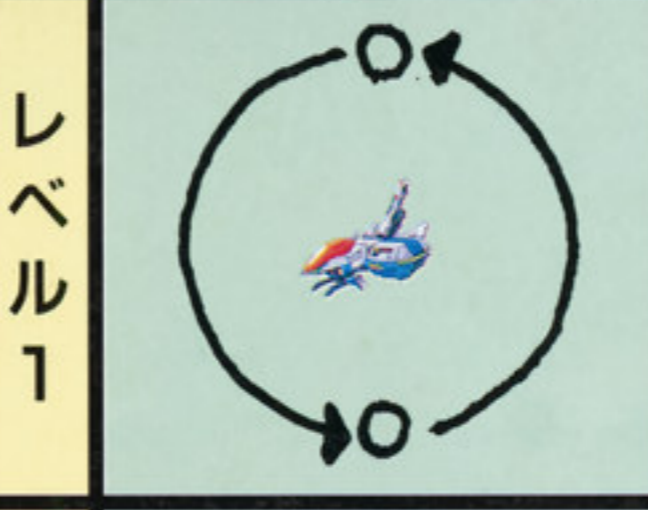
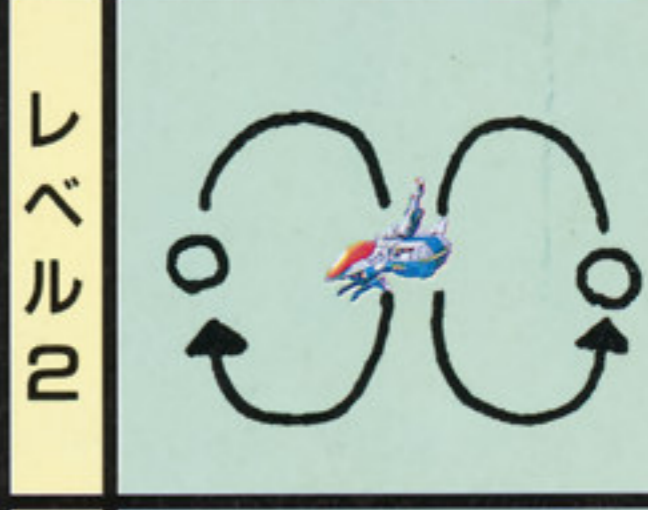
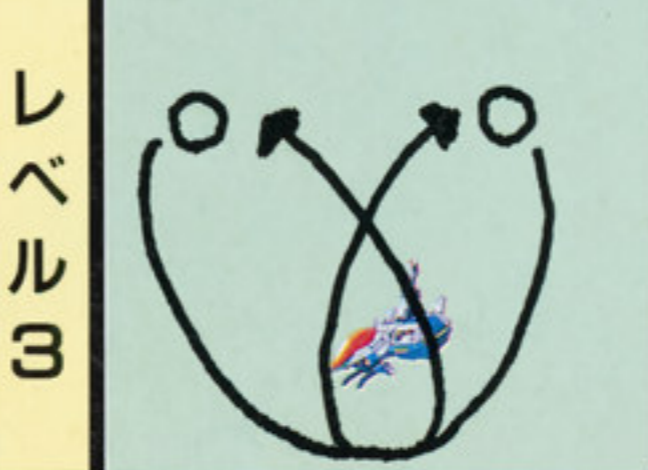
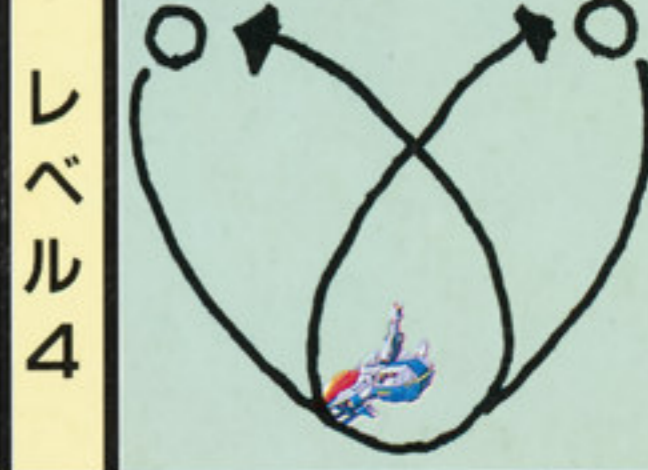
また、どんなにパワーアップしても、ミスをするると初期状態に戻ってしまうのでくれぐれ注意。後半でやられると立ち直るのが非常にツラくなってしまふのだ。



基本的には、ザコキャラよりも中ボスのほうがアイテムを持っている場合が多い。多少無理してでも倒したいところだ。

アイテム	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
 <h3>ショット</h3> <p>最初から標準装備されているショット。レベルが上がると、弾の幅が横長に広がっていく。ゲームを開始してすぐの段階では、ノーマルのままレベル4までパワーアップしてからボスに挑んだほうが特策だろう。だが後半部ではややキビしいかも……。</p>				
 <h3>レーザー</h3> <p>弾の威力はショット系の中では最高を誇る。しかし、写真を見てわかるように、あまりにも当たり判定が小さく、初期段階のままだとメチャクチャ苦労する。もちろん最高レベルになれば、カタい敵に最も有効だが前半部ではあまり使用しないほうがいい。</p>				
 <h3>ワイドショット</h3> <p>レベル1~3に関しては、ノーマルショットの実力とほぼ変わらない。しかし、最高レベルになると、急に幅が広くなり、複数の敵に対して同時にダメージを与えられるようになる。時と場合によっては、ショット系の中で最も有力な武器になるといえる。</p>				

 <h3>スピードアップ</h3> <p>アイテムをひとつ取るごとに、自機の移動スピードが徐々に上がっていく。スピードレベルは初期状態を含めて7段階までだが、つい欲ばってアイテムを取り過ぎると、かえって操作の手がすべって死を招くことになる。だいたい5段階めくらいの状態が1番スムーズで、なおかつ安全に操作できるのではないかなと思われる。</p>
 <h3>エネルギーカプセル</h3> <p>エネルギーカプセルは、ダメージを食らって減ってしまった自機のバイタリティーを5個分回復してくれる。ただし、バイタリティーが満タンの時に取ってもまったく無意味だし、稼働不能状態の機を回復することはできない。とはいえ、やはりバイタリティーが残り少なくて心細い時にはありがたいアイテムなのだ。</p>
 <h3>ボム</h3> <p>アイテムを取ることにより1個で1回分、ボムの補給ができる。ボムは、ショット系よりもかなり攻撃威力があるのでタイミング良く使いたい。攻略法としては、前半ではなるべく使用しないようにして、貯めに貯めまくったところで、苦戦を強いられる後半部分で心おきなく使う、というのもひとつの手だ。ボスとの対戦で使うのもベター。</p>
 <h3>故障機復活</h3> <p>自機合体時、稼働不能になっている機のバイタリティーを1機分だけフル回復させてくれる。ただし、稼働不能状態の機がない場合には出現しない。また、いつアイテムが出てくるかはランダムで、復活する順番はα→β→γとなっている。後半のステージにもなれば、たびたびこのアイテムのお世話になることだろう。</p>

 <h3>オプション</h3> <p>1個目のアイテムでオプションが付き、それ以降1個取るごとにレベルアップする。オプションは、自機がダメージを受けるごとにレベルが1つずつ下がり、レベル1の時にダメージを受けるとオプション自体を失ってしまうのだ。ただし最高レベルの時、さらにアイテムを取っていた場合に限り、レベルは4のままで、下がることはない。</p>	
 <p>レベル1</p>	 <p>レベル2</p>
 <p>レベル3</p>	 <p>レベル4</p>



# フォーメーションと攻撃法のフクザツな関係

自機の攻撃バリエーションは、ショットとオプションのみではない。このゲームのウリでもある2機合体、3機合体のフォーメーションを変化させることにより、さらに多彩な攻撃ができる。

自機合体のメリットは、ショットそのものがパワーアップするだけでなく、前後左右から弾を発射できるようになったり、ボムの性能が上がったりする。詳しくは下の表を参照してくれ。



フォーメーション		ノーマルショット	レーザー	ワイドショット	ボム
	α機単独				リングレーザー
	2機合体 α号 稼動不能				メルトミサイル (3発を16回)
	3機合体 α・β号 稼動不能				ハイパーボム
	2機合体 アルファフォーメーション				リングレーザー +メルトミサイル
	2機合体 ベータフォーメーション				リングレーザー +メルトミサイル
	3機合体 α号 稼動不能 ベータフォーメーション				ハイパーメルト (4発を8回 威力は メルトミサイルの倍)
	3機合体 α号 稼動不能 ガンマフォーメーション				ハイパーメルト
	3機合体 アルファフォーメーション				リングレーザー +ハイパーボム
	3機合体 ベータフォーメーション				メルトミサイル +ハイパーボム
	3機合体 ガンマフォーメーション				ハイパーボム×2



STAGE 1 ~ STAGE 4

ノーマルモードの各ステージを紹介

「デンジャラスシード」のノーマルステージは、ビデオゲーム版に新たな面が加えられ、全12ステージによって構成されている。まずは、前半部の月地下基地通路（エイリアンが建造した基地）、「1ST TUBE~4TH TUBE」までを紹介しよう。始めはα号単体でスタートし、その後ステージ3をクリアした段階で自動的にβ機と合体する。この合体した時のフォーメーションが攻略の決めてになると言っても過言ではない。いろいろ試して各ボスに適した攻撃法を見つけるようにしよう。

STAGE 1

1st TUBE



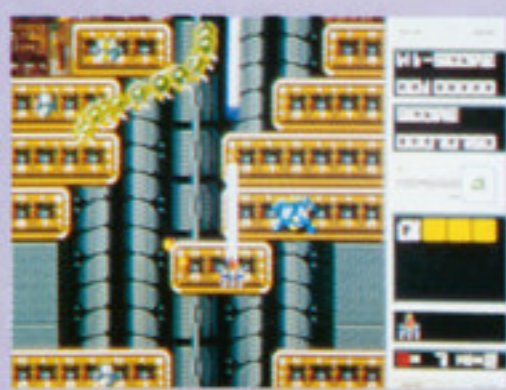
ゲームが始まったら、まずはスピードアイテムを取れ



中ボスは速やかに倒さないとすぐに逃げてしまうのだ

STAGE 2

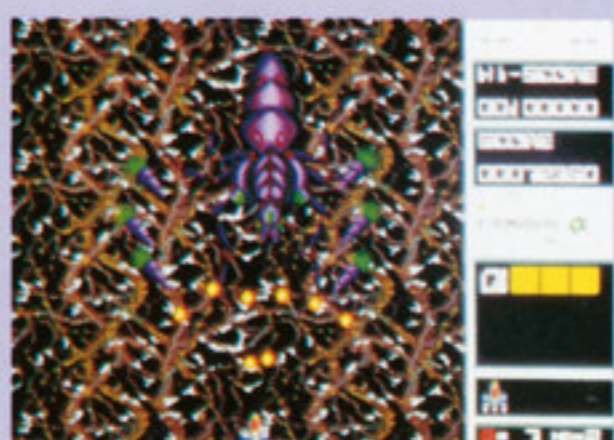
2nd TUBE



右にいるカエルのようなキヤラの名前は「チャンドラ」



面の後半に出てくる2機のレッドスコビーオン。



BOSS ストライクアント

口から大量の弾を出すだけでなく、6本の足が自機めがけて飛んでくる。しかし、実際にはたいして強くないボスキャラだ。

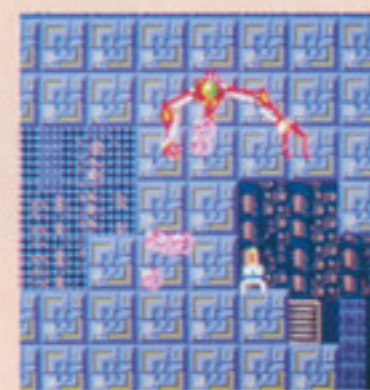


BOSS トリプルアイ

目が3つあるクモのボス。口から小さなクモの巣を吐く程度で、さほど攻撃はしてこない。左右に移動してクモの巣をかわしながらショットを撃ち込めばOK!

STAGE 3

3rd TUBE

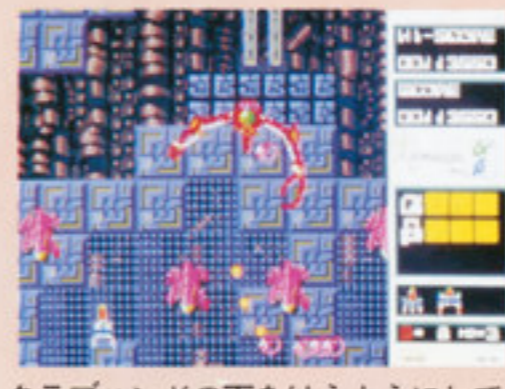


中型の「クラブハンド」は、妙にカタい泡を飛ばして攻撃してくるのだ



BOSS ローラーズネイル

広範囲に広がる弾と、緑色のアメイバー状のものを出す。ノーマルかワイドショットのベータフォーメーションで、自機のサイドから出る弾を使って倒そう。正面からは×。



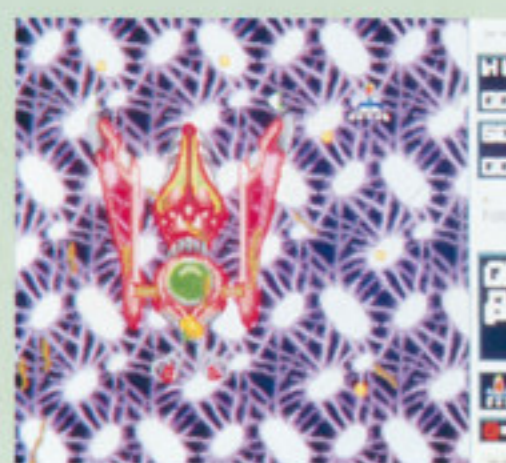
クラブハンドの下をはいようにして進んでいるのは「バンブー」。

STAGE 4

4th TUBE



ステージ3から登場するオブション。敵の弾が消せる唯一の武器なのでぜひ取りたい。



BOSS ハンターモス

蛾だ。このボスもうまく攻撃をかわしつつ、2機合体ベータフォーメーションで倒そう。動きが素早いので気をつけること。



ハンマーデビルは、よけつつも回り込んで倒そう。

次のステージは……

CHARACTERS LIST (STAGE 1 ~ STAGE 4)



デルタ

トリプルアイ

スカル

クラブハンド

ハンマーデビル

デンジャラスシード



# STAGE 5 ~ STAGE 8

## 驚異のマルチラウンドシステム

### ボスは絶対逃がすな

さて、多彩な要素が詰め込まれている「デンジャラスシード」だが、もうひとつ大きな特徴がある。それは、ステージ5からステージ8までが“マルチラウンド分岐システム”になっているということだ。ステージ1～ステージ4のボスは、倒すまでエンエンと戦わなければいけないが、ステージ5からは、ある一定時間内に倒してしまわないと、ボスがトonzラしてしまうのだ。

しかし、「ああ良かった」などと安心はできない。ボスを倒したかどうかによって次に進むステージが変わり、倒していない場合、本来出てくるはずのボスと前ステージのボスが合体して出て来てしまうのだ!!

合体しているということは、当然2種のボスの攻撃方法を合わせ持っているワケで、プレイヤーにとってはますます不利な状況になるというワケだ。おまけに、その倒しにくいボスを逃がしてしまうと、ステージ7で究極の3種合体ボス、“ウルティメイトタイガー”が登場するのだ。しかも、ステージ7のボスは倒すまで戦わねばならない。3種合体ボスともなると、そりゃあもうものすごく強い。こうならないためには、ボムを多用してでも、ボスは各面ごとに速かに倒しておいたほうがよいのだ。

3機合体のフォーメーションを良く研究し、各ボスに最も適した攻撃方法を見つけよう。

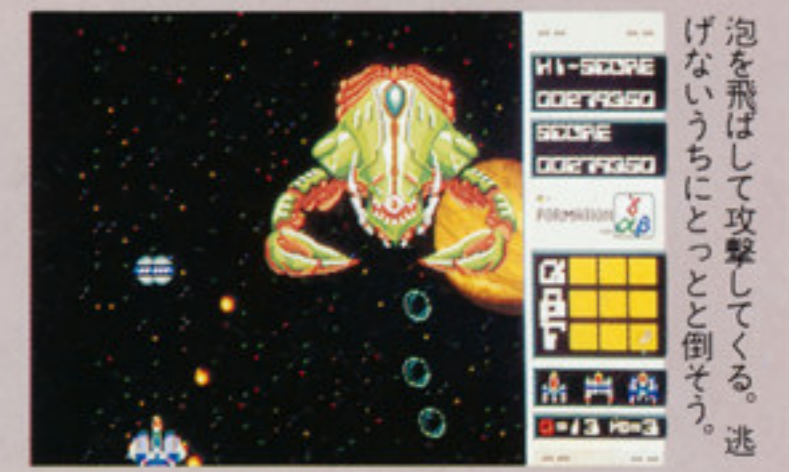
## STAGE 6 JUPITER



足を切断して攻撃する“ロングフット”

別機種の“タートルフィッシュ”無理するとやられてしまう。

### BOSS シャークマウス



泡を飛ばして攻撃してくる。逃げないうちにとっとと倒そう。

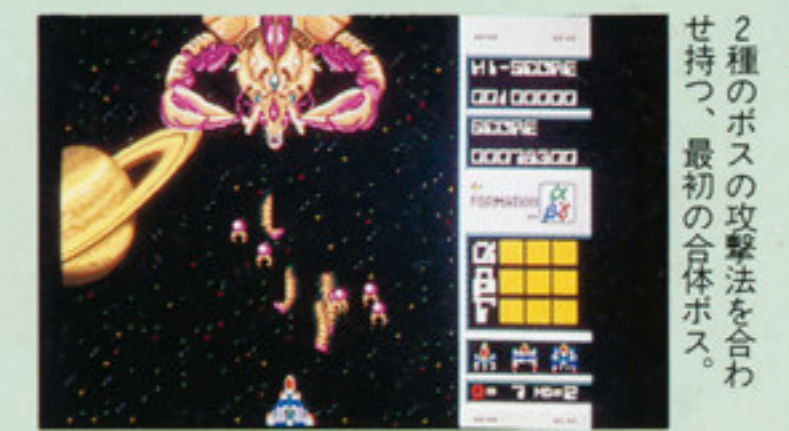
## SATURN



左にいるのは“ハンティングクロウ”

半円状のショットを出しながら落ちてくる“ダークフィッシュ”。

### BOSS モンスターヘッド (マルチスクイド+シャークマウス)



2種のボスの攻撃法を合わせ持つ、最初の合体ボス。

# FLOW CHART

YES → ボスを倒した

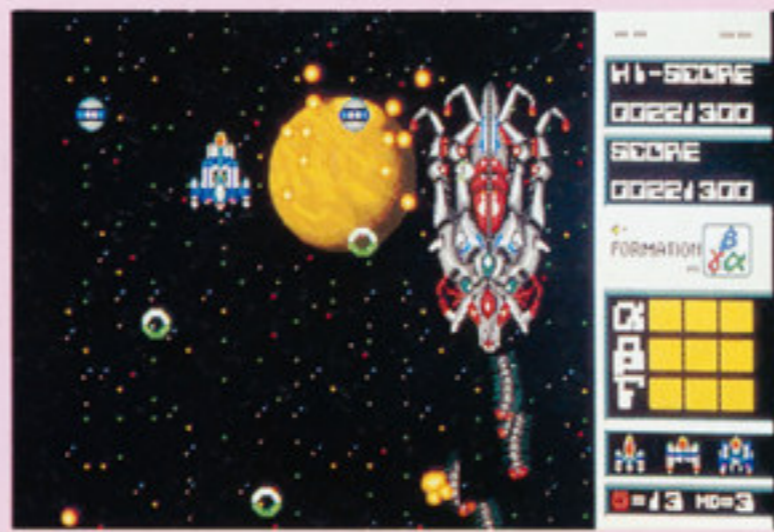
NO → ボスに逃げられた

## STAGE 5

## MARS



見た目は非常に美しいのだが、結構敵がカタい。3機合体した状態ならば、レーザーを使用した方が良いでしょう。もしくは、最高レベルにパワーアップしたワイドショットでも可。



### BOSS マルチスクイド

黄色い弾を避けながら、ベータかガンマフォーメーションで撃つようにしよう。

多数の砲台を持つ戦艦。ターゲットを移動するものと、その逆の2種類がある。砲台がメチャクチャカタいのでうまく避ける自信があるならば無視した方がよい。



## CARACTORS LIST (STAGE 5~STAGES 8)





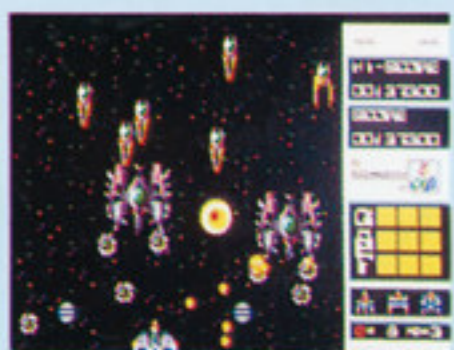
STAGE 7

PLUTO

BOSS モンスターマウス

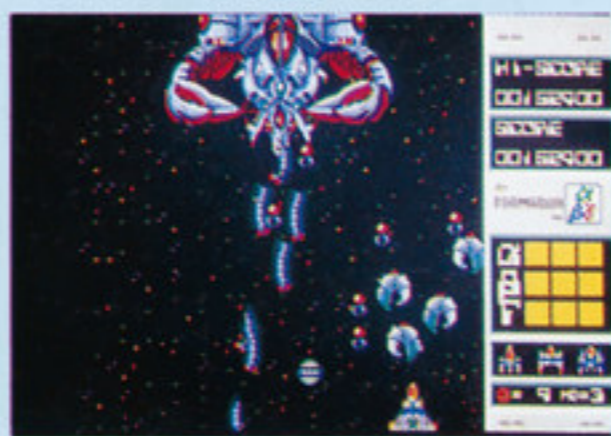
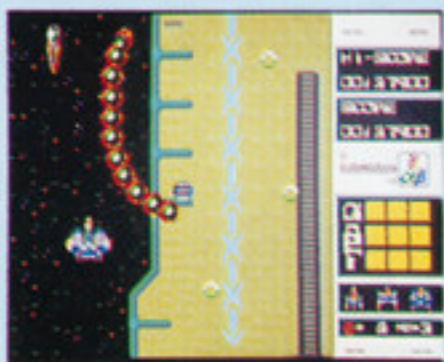
(シャークマウス+ツインクロウ)

計4種類もの攻撃を仕掛けてくるやっかいな2種合体ボス。



円形の Cutter を落とす。Cutter シャークとドラゴンズ。

蛇のような動きのドラゴン は、ひとつずつしか倒せないのだ。



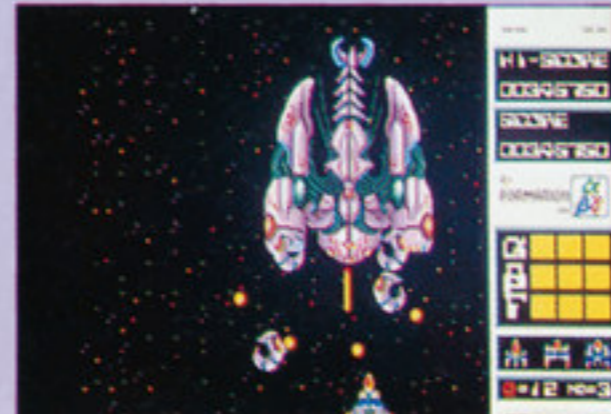
STAGE 7

URANUS

BOSS ツインクロウ

前ステージのボスを全て倒している場合に登場する大ボス。比較的攻撃がゆるやかなので、労せずして倒すことができる。

パーツを合体させながら回る、スペースランチャー編隊を組んで火柱を落とす。



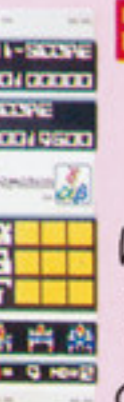
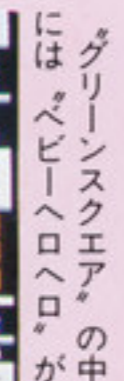
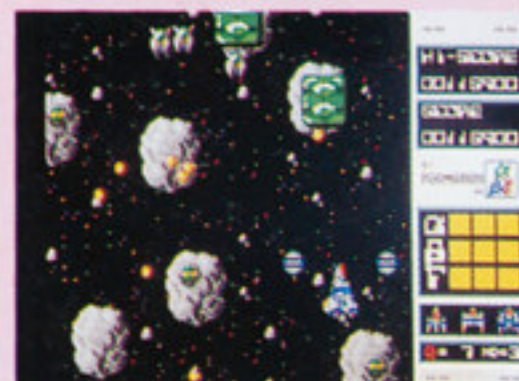
STAGE 7

NEPTUNE

BOSS ウルティメイトタイガー

(マルチスクイド+シャークマウス+ツインクロウ)

はっきり言って最悪。ボムのストックがない場合、何機か失うのを覚悟せよ。



ツインガンナーの下がペビーヘロヘロ。



シャークマウス



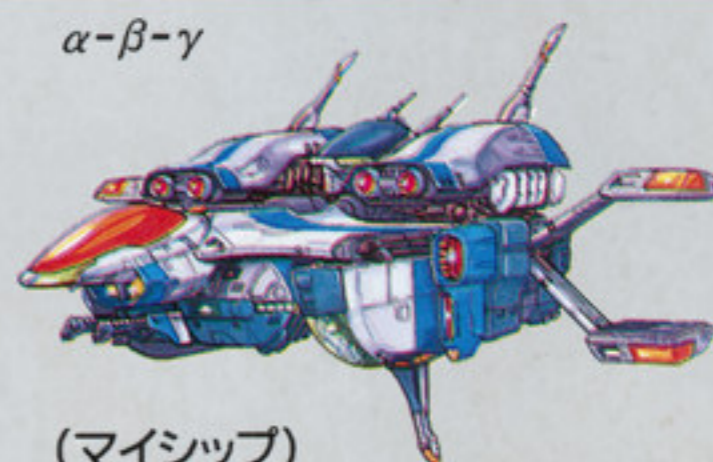
ツインランチャー



ツインガンナー



ツインクロウ



α-β-γ

(マイシップ)

STAGES

TARGET PLANET

ビデオ版の最終ボスと対戦!!

ステージ8は、ビデオゲーム版での最終面に当たる。大ボスの“デンジャーシード”は、もともと最終ボスだったのだ。心してかかれ!



インセクトには、レッドとイエローの2種類がある。



これまでのステージに登場した大ボスと総決戦するのだ!



BOSS デンジャーシード

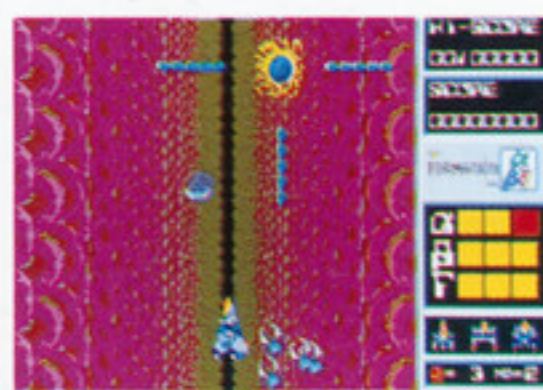
正面からの攻撃よりもガンマフォーメーションの後方ワイドショットで倒したほうが良い。

STAGE 9~STAGE 12 残るはメガドラオリジナルステージ

ステージ8をクリアすると、そこから先は新しく追加されたメガドラライブ版オリジナルステージだ。グラフィックや敵キャラも、工夫が凝らしてあり、ビデオゲームをクリアした人も(いるのだろうか...) 満足のいくデキになっていると思う。しかし、気になるのは最終ボスの存在だ。“デンジャーシード”を超えるボスとはいったい……?。



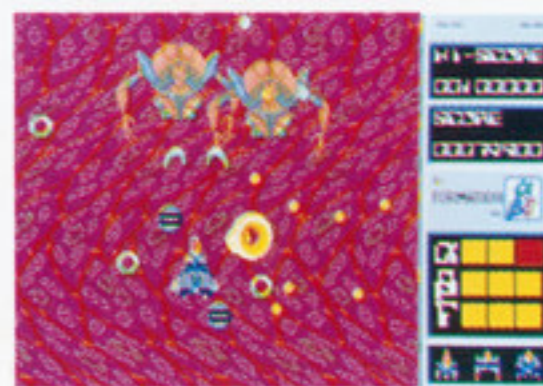
ステージ9・自機をさわさわするセクハラ野郎な敵。



ステージ10・敵が細胞のカゲに隠れて見えにくいのだ。



ステージ11・消えたり現れたりする敵がやっかいだ。



ステージ12・いよいよ最終面。距離はさほどない。





# 斬～夜叉円舞曲～

ウルフチーム/2月上旬発売予定/予価8,500円

パソコン版で好評だった「斬～夜叉円舞曲～」が、いよいよメガドラで登場。戦国時代を舞台に光と闇の勢力がしのぎを削るした伝奇ファンタジーシミュレーション!

## 妖しさ漂う戦国SLG

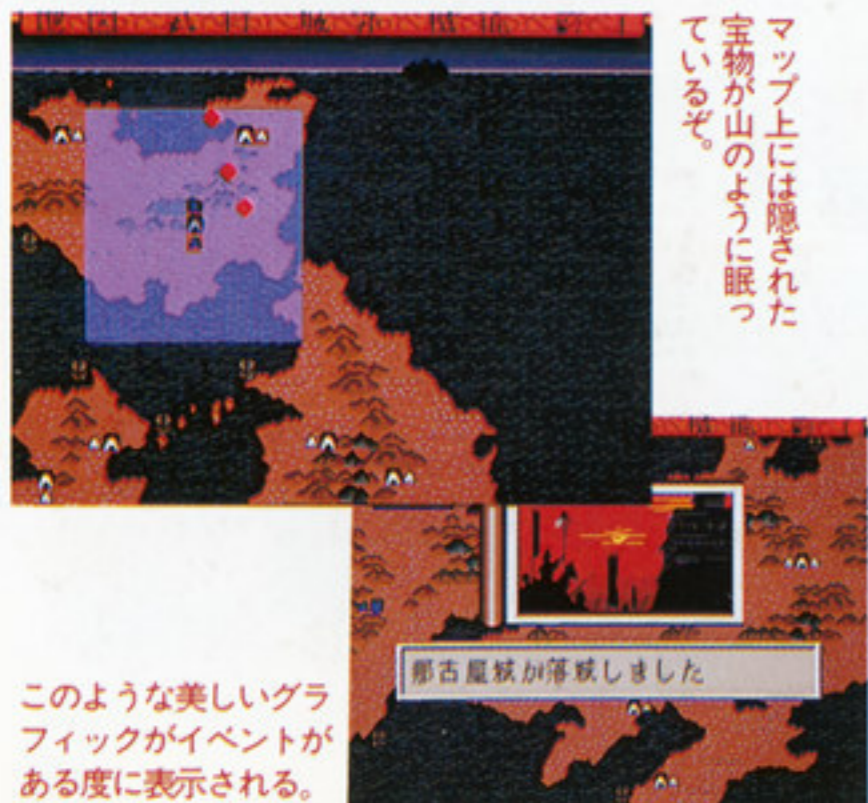
ウルフチームの期待の新作「斬～夜叉円舞曲～」は、今までの歴史シミュレーションとはひと味違うぞ。戦国もののゲームといえば史実をもとにしたものがほとんどだが、この「斬～夜叉円舞曲～」は戦国の世を舞台に呪術や魔物が入り乱れるファンタジー的な要素を取り入れた、オリジナルなストーリーが展開されるのだ。

ゲームは“光”と“闇”そしてその中間陣営に分かれて、全国制覇を目指す戦が行われる。もちろんどの陣営でもプレイできる。

闇である魔空陣営は、魔物に漂衣されている織田信長、豊臣秀吉、徳川家康を中心にして、呪術を使って全国制覇を狙っている。最終的には全国の“魔空泉”とよばれるこの世と魔界の入口を開き、“死魔神”を復活させるのが目的だ。

一方、光である夜叉陣営は千年もの昔から闇との戦いを繰り返してきた人々。彼らは常に魔空界が発現しないよう監視を続けている。

パソコンからの移植作品だが、オリジナルからして他のパソコンシミュレーションゲームに比べて、面倒な要素が少なく気軽に楽しめる作品だった。メガドラ版の移植もパソコン版に比べては遜色ない。しかも、メガドラ版では2人プレイも可能になっているぞ。



マップ上には隠された宝物が山のように眠っているぞ。

那古屋城が落城しました

## 太古の昔から続く“光”と“闇”のストーリー

ときは戦国時代。数々の名将が天下統一を夢見ては散っていくなかで、ひときわ異彩を放つ武将がいた。織田信長、彼の異常なまでに冴えた軍略、そしてその異形の兵士たちと戦う者は、熱にうかされたような異常な攻勢におじけづき、すべて敗れさっていった。

織田信長と徳川家康、豊臣秀吉。この狂気の軍団の陣頭に立つ3人の武将は、とうてい人間とは思えないほどの冷酷さと残忍さの光をもつ目をもっていた。彼らは魔空界の魔物に魂を奪われ、その背後にある邪心の強大な力に操られていたのだ。

連戦連勝の信長らを怪しんだ諸国の大名

たちも、不気味に思いながらも自国の死活問題に追われ、彼らの背後に潜む魔空の存在に気がつく者はごく少数の大名たちだけであった。

しかし、はるかな昔より魔空の存在を知り、信長らの野望を押しとどめようとする者もいた。夜叉である。彼らは北方の守護神・毘沙門天の配下であり、猛将羅刹と共に悪鬼を封じ、衆生を守るとされている。彼らこそ、光の力を天から授かりし者たちなのだ。全国に散り、さまざまな身分に身をやつした彼らは魔空の存在を敏感に察知し、いま信長らの野望を阻止すべく活動を開始したのであった。

## 1560～1567年の間の3つのシナリオを選択

戦国時代を舞台にした「斬～夜叉円舞曲～」のシナリオは、全部で3本。夜叉陣営対魔

空陣営の戦いを年代順に追ったものだ。マップの地形自体は、どのシナリオも同じだ。

### 暗雲の兆



最も古い時代のシナリオで、西暦1560年から始まる。この時点では、まだまだ夜叉も魔空も弱小勢力だ。しかし、中間陣営のなかにも肥前の竜造寺や越後の上杉などの、夜叉に協力的な武将が存在しているぞ。

### 魔空君臨



魔空陣営が全国を統一する直前のシナリオだ。西暦1564年スタート。分断されているものの、夜叉陣営にも強力な武将が関わっている。いかに中間陣営を引き入れるかがポイントとなる。

### 勢力拮抗



なんとか夜叉陣営が盛り返し、3勢力の力が均衡しているシナリオ。西暦1567年スタート。かなり強力な武将が何人も味方についている。しかし、夜叉陣営も衰えたとはいえまだまだ強力で逆襲の機会をうかがっている。



## おなじみ！ヘックスなしのノーラインマップ



パソコン版「斬」や「斬GEAR」でおなじみのノーラインマップを採用。見やすくしかも操作性と自由度の高いプレイが可能だ。写真はシナリオ「暗雲の兆」をマップだ。

シナリオごとにマップの形が変わるわけではなく、配置されている部隊が変わっていく。蝦夷（北海道）が、描かれていることに注目。蝦夷では邪悪な魔神が目覚めようとしている。

## 光 と 闇 夜叉vs魔空の戦いの主要人物たち

太古の昔から“光”と“闇”の勢力の戦いが繰り広げられている。それが「斬～夜叉演舞曲～」の基本設定だ。

登場する主要キャラクターも当然、光＝夜叉、闇＝魔空陣営に分かれている。両陣営の主要キャラクターを紹介してみよう。



### 最空 (足利 義孝)

足利家に生まれながら、父義輝の切腹の介錯をしたことから武家の空しさを感じ出家。密教の呪術を会得している。夜叉のリーダー的存在。



### 織田 信長

偶然手にした古文書によって魔空泉の封印を解いたため、魔空3人衆の「麗鬼」に漂依される。夜叉を恐れ、徹底的に迫害する魔空側の総大将。



### 九条院 伊織

名門九条院家の出身。師ルイス・フロイスからキリスト教を学び、そこで呪術も習得する。信長に捕らえられた一族を救出するために、立ち上がる。



### 豊臣 秀吉

信長の重臣。大阪城を任されている。愛敬のある顔から「猿」と呼ばれるが、魔空3人衆の「紅龍」に漂依されており、魔空側で信長に次ぐNo.2の実力者。



### アルメイダ

日本に布教活動のためにきた修道師。ルイス・フロイスと古くからなじんでいる。フロイスが信長に日本追放されたとき魔空の存在を知り戦いを決意する。



### 徳川 家康

信長に従う大名。魔空3人衆の「蛇髪仙」に漂依された武将。信長とは幼少の頃から面識があり、江戸城を任されている。

※キャラクターの写真は、すべてPC-88版です。



# 忘れちゃいけない 初期設定

# いろいろな楽しみ方ができるわけだ！

ゲームを立ち上げると、まずシナリオを選ぶことになる。いきなり夜叉陣営が有利な最後のシナリオ3“勢力拮抗”から始めることも、もちろん可能だが、時代交渉から考えて、シナリオ1“暗雲の兆”から順番にプレイするほうが感情移入しやすいと思う。

次は難易度選択を。それが終わるといよいよ、陣営選択だ。プレイヤーが夜叉陣営、魔空陣営、そして中間陣営と自由に選択できるのも「斬～夜叉円舞曲～」の特徴だ。

一見不利そうな中間陣営を選んでも武将の

数が多いので、呪術が使えなくてもさほど苦勞することはない。

しかも宝物さえ手に入れてしまえば呪術も使えるようになるのだ。

魔空陣営は武将1人1人の能力が高く、特に信長は、呪術で簡単に敵の武将を引き抜けることから、かなり有利だ。主役である夜叉陣営は、使える武将が魔空陣営ほど多くはなく、地形的にも有利とは言い難いので、かなり辛い戦いになるだろう。しかし、苦勞してこそ勝利の喜びも一際大きくなるというもの。

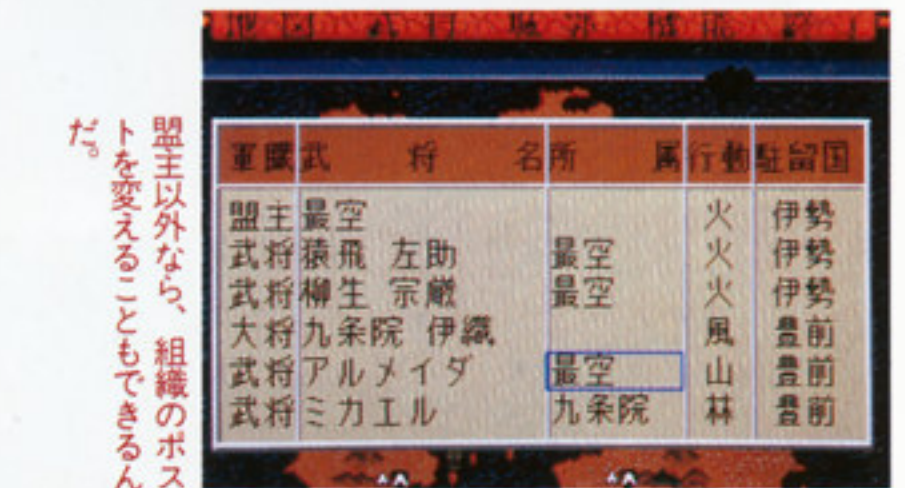
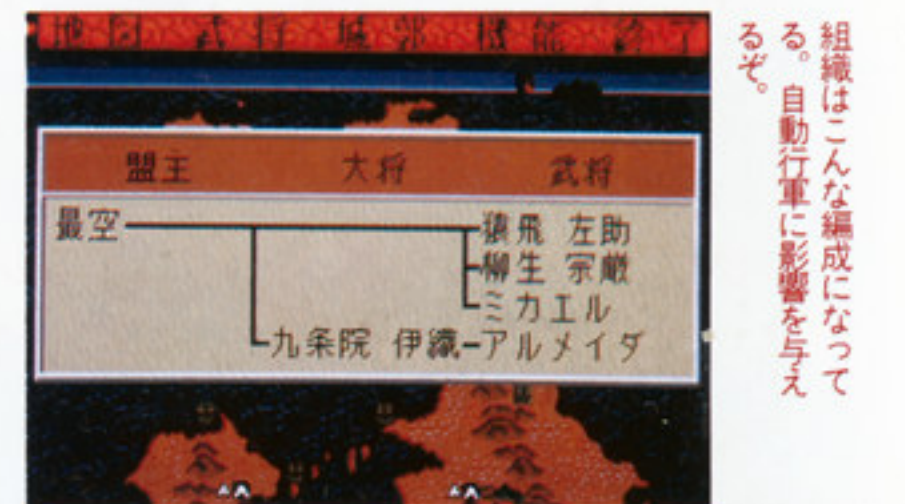
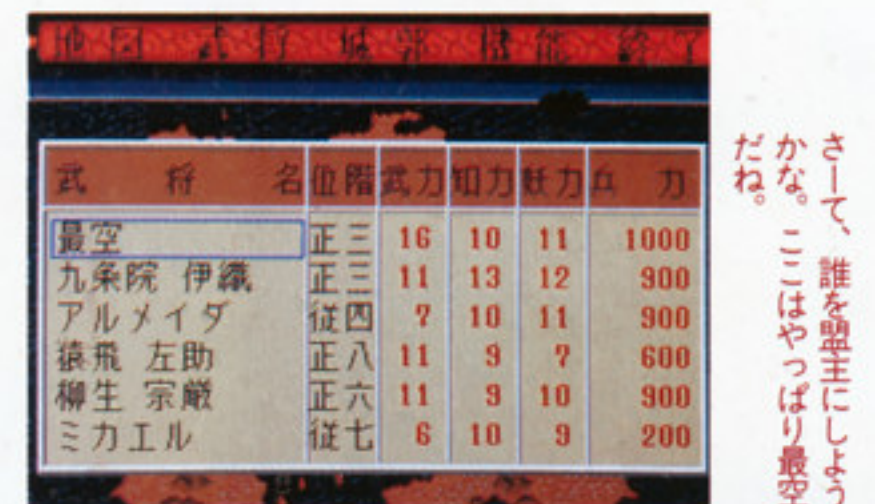
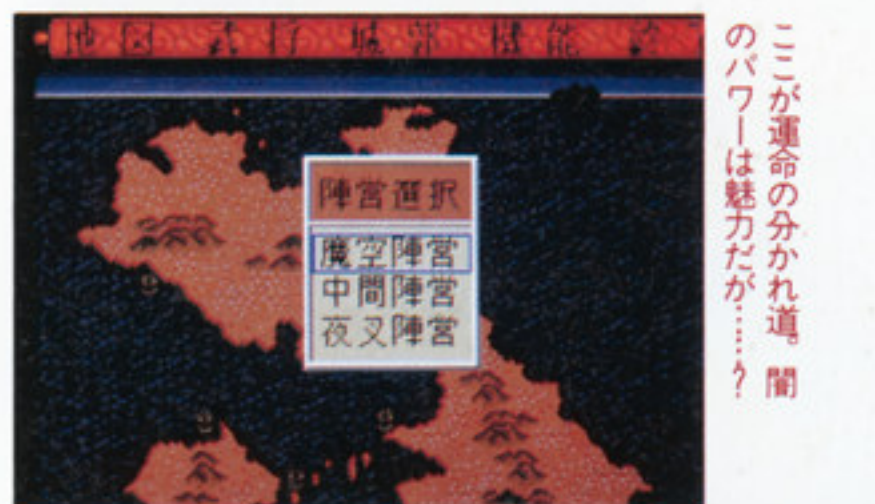
ここは、夜叉陣営を選びたい。

陣営を選んだら、次に盟主を選ぼう。盟主とは自分が選んだ陣営の最高指導者だ。

また盟主は捕虜にならない限り変更できないので、慎重に選ぶこと。

ちなみに初級設定だと、盟主にボーナスポイントを能力に加えられる。魔空陣営か夜叉陣営なら、妖力に多めに振り分けると有利だぞ。

そして盟主の選択が終わったら、ゲーム開始となる。



## 戦闘中以外でも使える 特殊コマンド

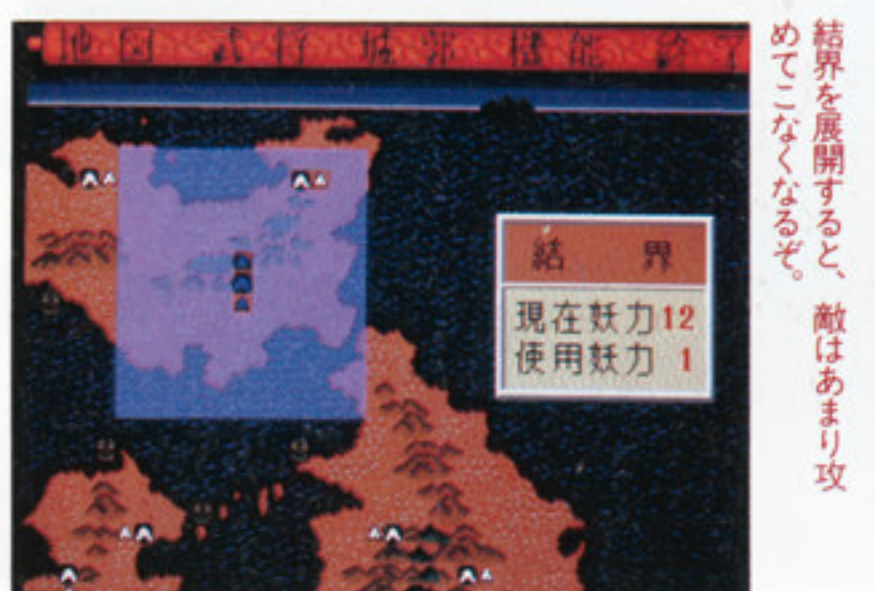
## “結界”“呪術”“宝物深査”なんてのもある

これらのコマンドは、自分を中心とした数ヘックスの範囲に影響をもたらす。自分の位階（レベル）が上がるほど、広範囲に影響を及ぼ

すことが可能なのだ。これらのコマンドを使うと、そのターンは行軍ができなくなるが、それでもおつりがくるような効果をもっている。

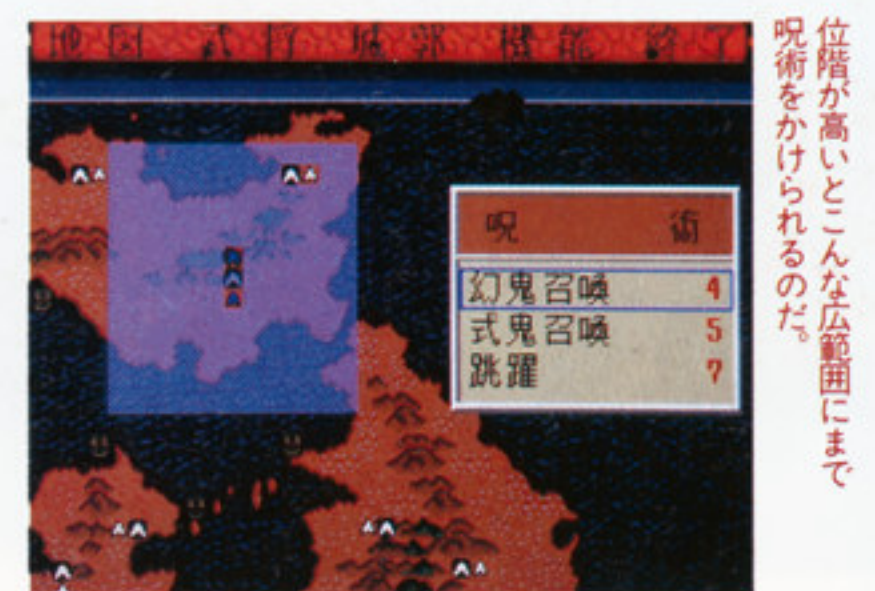
### 結界

1ターンの間有効で、範囲内にいる敵対勢力の武将は、戦闘中の呪術の効果と攻撃による損害が制限される。自軍の戦闘前に結界を展開すれば、有利に戦うことが出来るわけだ。妖力をつぎ込むほど、強力な結界が展開されるぞ。



### 呪術

範囲内にいる武将や城郭に、影響を与える。呪術は敵対勢力に掛ける攻撃用と、自軍に掛ける防御用の物があるが、呪術で間接的に攻撃するよりも、味方に掛けてパワーアップさせ、そいつに直接戦闘させたほうが、有効に使える。



### 宝物深査

宝物のなかには、ゲームクリアに関わるものもあるので探索しまくろう。注意すべきことは、探索をせずとも宝物は絶対そこにある。セーブしてから探索し、宝物のある場所が分かったら、ロードして探索をせずにその場所についても宝物はちゃんと発見できるぞ。





## そして いよいよ 行軍&戦闘開始!!



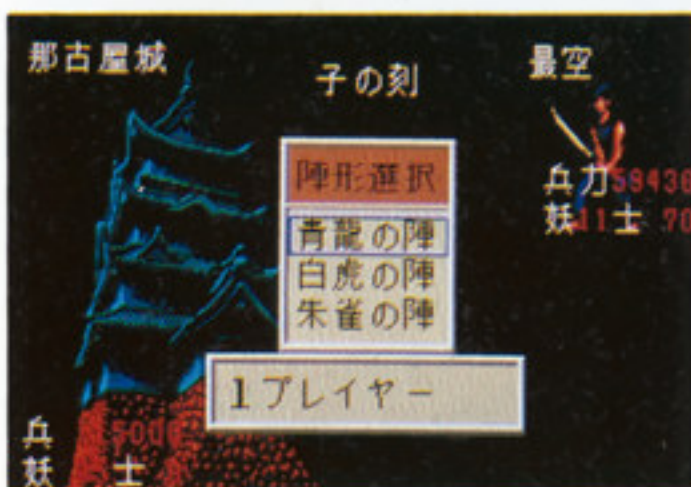
兵士が多いとたつたこれしか動けない。大は小を兼ねないのだ。

それぞれの武将の移動力は、保有している兵士の数で決まる。兵士が1人しかいなければ移動力は6だが、1万人以上になるとたったの2になってしまうのだ。また平地は移動力1で行軍できるが、防御効果の高い山岳などは4ないと行軍できない。つまり大量の兵士を抱えていると平地しか歩けず、地形効果

をうまく利用できなくなってしまうのだ。また、宝物は山岳などに多いので取りに行けなくなってしまうこともある。兵士は呪術でいくらでも増やせるが、ただ多ければいいものでもない。役割に応じて振り分けよう。そして、移動中に敵とぶつかるといよいよ戦闘開始だ!

### まず陣系を選べ!

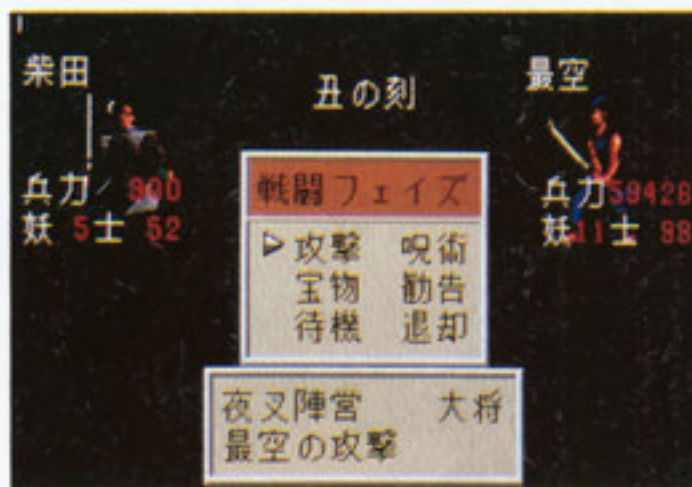
「青龍の陣」「白虎の陣」「朱雀の陣」などの陣形選択画面が標示される。どんな陣系に兵を構えるか選択しよう。それぞれの陣系には長所も短所もある。最強の陣系は存在しない。相手の出方を予想して陣形を考えよう。



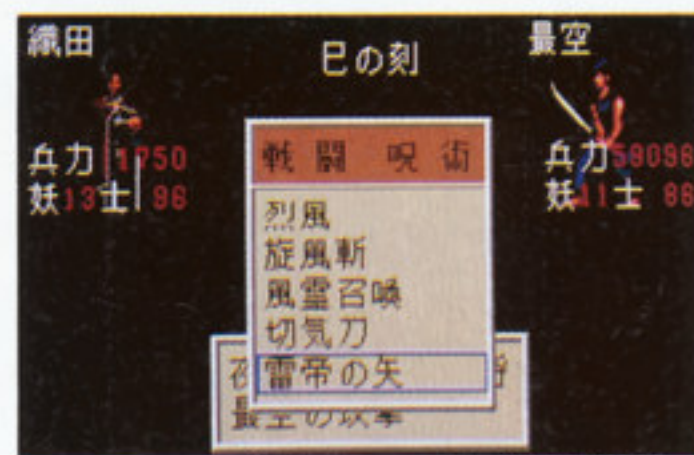
城を攻めるときもなぜか陣形を選ぶ。城が形を変えらるのだろうか?

### そして戦闘コマンドを選ぶ

戦闘に入ると、6種類のコマンドメニューが表示される。ここでどれかを選べば1ターン終了。勝負がつかなければ、陣系選択に戻るぞ。攻撃は、その名のとおり肉弾戦。このとき陣形と結界、地形の影響が加味されてく



武将の力に差がある場合などは、即逃けたほうが損害が少ない。



位階があがるとこんなにも呪術が豊富になるのだ。

る。呪術は、行軍フェイズとは異なり、直接相手を攻撃するもののほうが有利。宝物は、攻撃、または防御用の宝物があれば使用できる。ただし妖力も消費される。勧告は、相手の武将と話し合い、成功するとこちらに寝返らせることができる。待機は、いわゆる防御。退却は、兵士が減ると失敗しやすいので、使うならなるべく早く見切りをつけよう。

## 斬 夜叉円舞曲

## 戦闘シーンのビジュアルに期待!

「斬～夜叉円舞曲～」の戦闘シーンは、武将一人一人に数々のアニメーションが用意されているため、数値だけが飛び交う戦闘のような淡泊さは感じられない。

背景も、陣形に応じて墨絵のようなグラフィックが表示されるので雰囲気も盛り上がる。呪術の応戦もビジュアル的に派手で見どころだ。

パソコン版でも定評のあるウルフチームのビジュアルが、メガドライブでどう活かされるか期待のもてるどころだ。



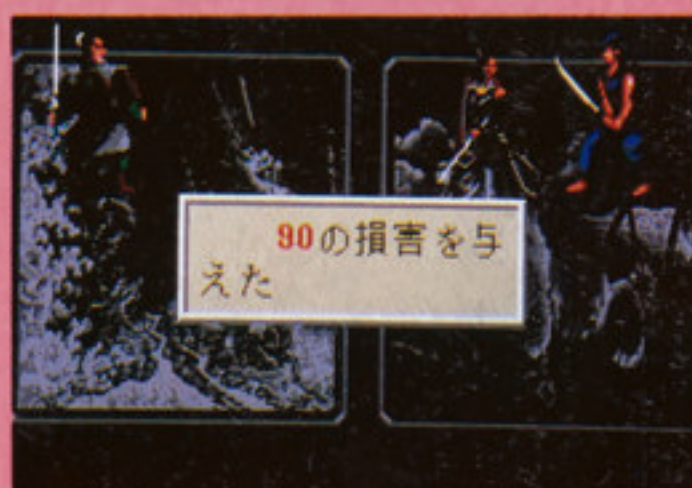
呪術を使用すると、精霊を召還することもできる。ちなみにこいつは風の霊。鎌たちで攻撃するのだ。



信長が援軍に来てしまった。2対1ではかなり不利。



大きなアクションの割には、たいした威力はない。反撃だ。



与えたダメージもそのつと標示される。ワイン色のマントがイカしてる。



夜叉側が負けてしまった。魔空軍強し!



こうして味方になってしまうのが一番楽。めったに成功しないけどね。



勝利画面だ。常にこの画面を見られるようにしたいね。





# GAIARES

日本テレネット / 12月22日発売 / 8,400円 / SHT

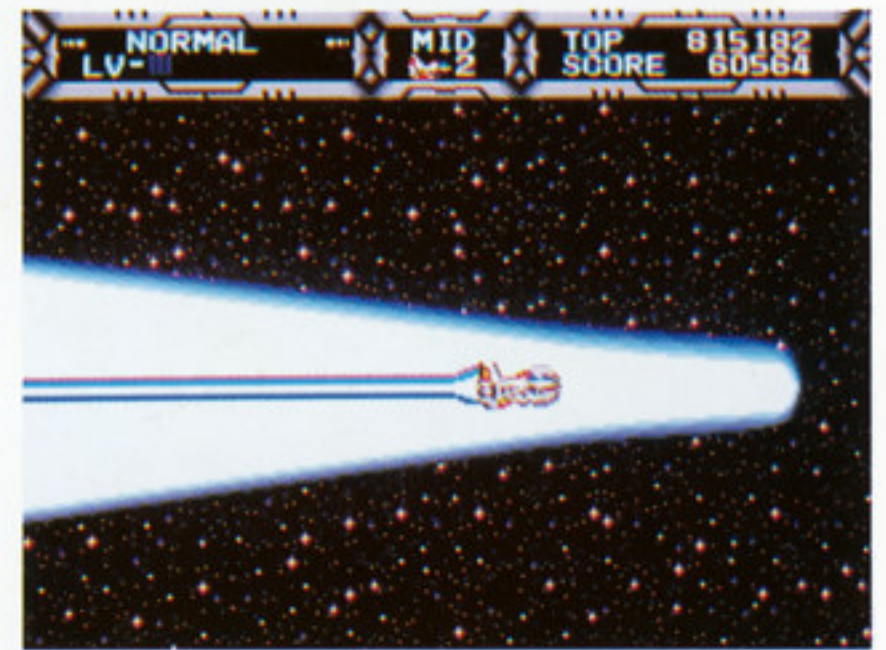
待ちに待った「GAIARES」が、やっと発売される！  
 ということで、今回はいままでの復習もまじえて、「GAIARES」のすべてを見せてしまうのだっ！！

## テレネットらしい凝った画面演出

一般に「つまらないゲーム」と呼ばれるものの理由に、「画面が単調」という意見があげられる。まあ、パズルゲームは別としても、シューティングゲームなどで、ただ単にスクロールしているだけでは、いまいち面白みに欠けるのは確かだ。

しかしこの「GAIARES」は、そんな言葉を感じさせない。8メガの大容量を駆使

し、見事な画面演出を作り出している。画面に入りきらないほどの巨大なボスキャラをはじめ、背景の高速スクロールやラインスクロールなど、見ているだけでも飽きないくらいだ。特にステージ3の亜空間にワープするところの演出などは、「カッコイイ！」と思わず口走ってしまいそうになる。実に、テレネットらしい演出がキラリと光ってる1作なのだ。



これはステージ8のオープニング。後ろからのびてくる白い背景が画面を効果的にする。でもステージ3はもっとイイぞ。

## いままでのおさらい

### STAGE 1

ステージ1は浮遊大陸の面だ。まだ序盤のステージなので、これといって難しいところはないだろう。このステージは浮遊大陸の上と下、どちらのコースに行くか選べるが、難易度はさほど変わらない。

ボスのガルディアは3方向に広がる火の弾とレーザーを撃ってくるが、オプションを出していれば火の弾は破壊できるぞ。



この辺りの敵の攻撃なんざ、まだまだ序の口だぜ！



ボス「ガルディア」。翼をはばたかせて襲ってくる。けっこうカタいぞ。

### STAGE 2

ステージ2は雪原地帯だ。ここもそれほど難しいステージではないが、いきなり出てくるリフデリーには注意しよう。画面の後ろのほうで戦っていれば、体当りはくらないはずだ。出てきたら速攻で倒せ。

ボスのディマリナーは、貝の中から出てくるとウェーブ弾を撃ってくるが、それさえ気をつけていれば、かなり楽に倒せるぞ。



こいつは本当にやっかいなやつだ。かつに前に出ると体当たりされるぞ。



ボス「ディマリナー」の弱点はボディの尾をいくらか撃ってもムタだぞ。

### STAGE 3

3面は亜空間から宇宙神殿へと入る面だ。途中通過するブラックホールは、敵の弾までも吸い込むので、急に弾が向きを変えて飛んでくるから注意しろ。神殿内のトラップは、よく見てタイミングよく抜けていこう。

ボスのデスゲッターは、攻撃位置を左右に変えてくる。自機の前に現れたときに顔を攻撃すれば、簡単に倒せるぞ。



中ボスの「ヴォルケン」。体当たり攻撃はすばやく上下に動いてかわそう。



カメラのようなビームを出してくる「デスゲッター」。弱点は頭だ。



## STAGE4 スペースコロニー

### 戦場墓場を抜け コロニーの入口へ

ステージ4は、宇宙戦争の墓場から始まる。かつての戦争で活躍していた兵器のスクラップが漂っている。このスクラップには、壊せるものと壊せないものがあるほか、スクラップに似た敵までいるので注意しよう。

いきなりキビシイ戦闘が続くが、パワーアップさえしっかりしていれば、それほど苦しくはない。ここではレーザー系の武器よりも、連射がきく「P・カノン」や「T・ミサイル」のほうが有利だぞ。

### コロニー内部での 激しい戦い

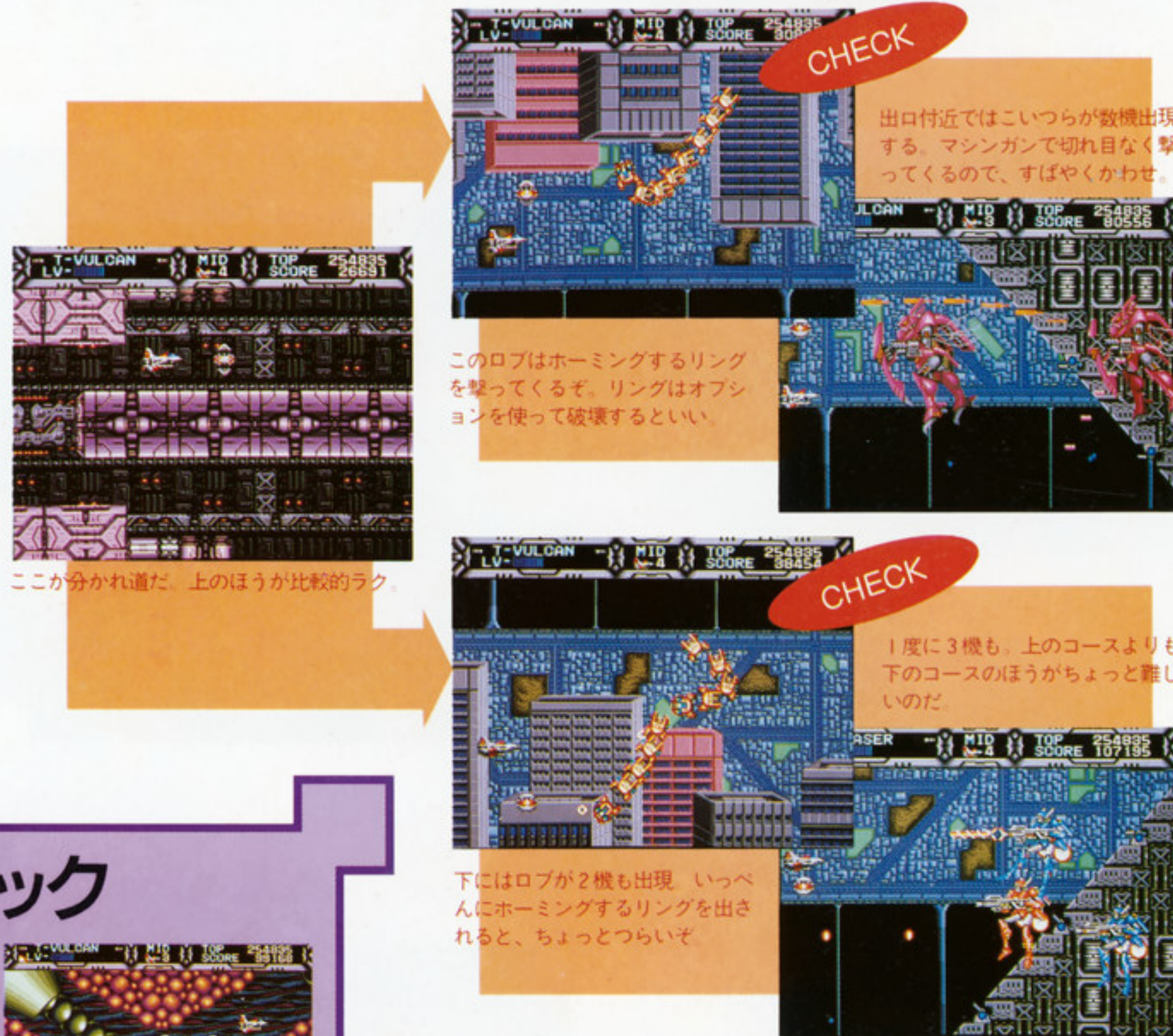
コロニーの内部は、上下2通りのコースが選べる。どちらかという、上のコースのほうが比較的簡単なようだ。コロニーの内部に入る前に、上下のどちらかを選ぶのだが、ここはいったん縦にスクロールをしてから、また横スクロールに戻るので注意しよう。

コロニーの内部に出現する蛇のようなロブは、ホーミングするリングを出すので注意。また、合流点に近くなるとロボット型の敵がうじゃうじゃ襲ってくるので、それまでには十分パワーアップしておきたい。ちなみに背景のビルには当たり判定がないので、ぶつかる心配はないぞ。

## BOSS ギュザリック

ステージ4のボスは、この「ギュザリック」。ちなみにコイツの前には出現するザリウムは、破壊不可能なのでよけまくるしかないぞ。せまい通路の中で5方向に弾を撃ってくるので、そのスキ間をくぐりぬけるしか道はない。

そしてしばらくすると画面がスクロールし、「ギュザリック」の登場だ。コイツは高速で回転しながら弾を撃ち、一度止まって巨大リングを撃ってくる。巨大リングには逃げるスキ間がほとんどないので、撃たれる前に速攻で倒せ。





# STAGE 5

# 二重惑星

## 氷の惑星と炎の惑星を行ったり来たり

ステージ5の前半は、氷の惑星と炎の惑星との間を行ったり来たりのスクロールが続く。上からは氷が飛んできて、下からは炎のかたまりが飛んできてくる。氷はまだしも、炎は3方向に分裂するので注意しよう。中ボスのゾージアンは、上下からホーミングミサイル、まん中からはレーザーを撃ってくる強敵だ。

## 両惑星の狭間で敵の巨大戦艦と遭遇

後半部分に入ると、両惑星の間がさらに縮まり、細い通路のようになる。ここでも氷と炎の入りみだれた攻撃があるのだ。しかも中ボスのゾージアンが登場してくるからたまらない。しかし今度のゾージアンは、ホーミングミサイルは出してこないで、前のにくら



中ボスの「ゾージアン」。ホーミングとレーザーを撃ってくる。

氷のつぶがポンポンとびはねる。後ろのほうにいれば安心だ。



べるといくぶんかはまりました。

前半部分でも言えることなのだが、氷のつぶは画面後方にいれば当たらないので、炎を集散的に狙って攻撃しよう。たまに3方向に分裂するが、オプションを自機の少し前におい



戦艦が長ければ長いくほど不利になる。早めに倒してしまおう。



こいつらはいきなりミサイルを連射するので注意しよう。



下の炎の惑星では火の玉が飛んできてくる。3方向に分裂するぞ。ていれれば大丈夫だ。

このステージは全面を通してみても比較的楽なステージだが、安心してしているとやられてしまうぞ。上下の背景がなくなると、いよいよボスの登場だ。



上から氷、下から炎、せまいのでよけるのにもひと苦労だ。



こんなせまいところに、またまたゾージアンが出現。

## BOSS ゾーラディーン

画面に入りきらないほどの巨大なドラゴン。それがステージ5のボス「ゾーラディーン」だ。大きな翼をはばたかせながら、指先から4連ミサイル、目と翼の折り目からレーザーを撃ってくるぞ。しばらく撃つと腕がもげるが、もげた腕のつけ根から広範囲にワイドビームを撃ってくるので、むしろそっちのほうが怖い。しかし、あと首を落せば倒せるので、バシバシ撃ちまくろう。けっこう、このボスは早く倒せるはずだ。



画面に入りきらないほどデカイ。前に出てきたら押しつぶされそう。



指先からミサイルを発射する。4連発なので切れ目をぬうようにして攻撃だ。

CHECK

腕をもいだあとのウェーブ弾に注意!



手をもぎとった跡から、広範囲にウェーブ弾を撃ってくるぞ。よけるのがとても大変なのだ。



## STAGE 6

## 衛星要塞

敵兵器の格納庫には  
中ボスが続々出現

いよいよ敵の要塞内部に突入だ。ここは敵兵器の格納庫になっており、今までの中ボスクラスの敵キャラが続々と出現するぞ。特にステージ2で登場したリフデリーには、ここでもまた手こずらされる。こいつのレーザーは背景も貫通するので、決して油断するな。そのほかにも、ステージ3の中ボスのヴォルゲンやステージ5の中ボスのゾージアンも出現。攻略法がわかっているので安心とはいえども、やっぱりつらいステージなのだ。



スタート時からいきなり激しい攻撃。コンテナを利用して弾を避けよう。



内部の格納庫には、中ボスクラスの敵がワんサと出現。こいつは「リフデリー」だ。

凝りもせずまた出現する「ヴォルゲン」。攻撃パターンも前と同じだ。

「ゾージアン」も負けずに登場。今度はせまい場所ではないので楽に倒せるぞ。

## BOSS ヴァルセイバー

女型ロボットの「ヴァルセイバー」がこのステージのボスだ。盾からワイドビームを放ち、振った剣の先からは3方向弾かレーザーを撃ってくる。しかも、盾で攻撃を防いでしまうので、まったくダメージを与えられない。唯一ダメージを与えられるのは、剣を振って盾を引っこめたときだけなのだ。かなりカタイが、とにかく根気よく攻めよう。



盾で攻撃をすべて跳ね返されてしまう。剣を振ったときに盾を引っ込めるのですかさず攻撃だ。くれぐれも、剣の先から出る3方向弾には気をつけよう。

## STAGE 7

## 最終防衛戦

各ステージのボス  
オンパレードだ！

敵の最終防衛戦には、各ステージのボスキャラが密集している。攻撃方法は今までと同じなので、各ステージで倒した要領を思い出して戦おう。このステージで一番辛いのは、パワーアップができないこと。たまに出現するザコキャラも、通常のイオンバルカンが増えるだけなのだ。1度死んでしまうとかなりつらいので、まったく気が抜けないステージだぞ！



ステージ1のボス「カルディア」が1番バッターとして登場。



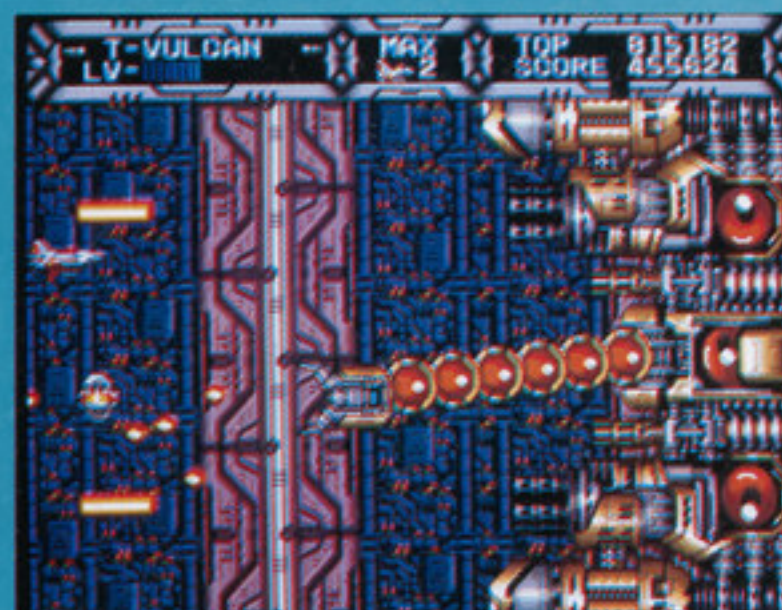
次々に各ステージのボスが登場。これはステージ2のボス「ディマリーナ」だ。

「デスゲッター」が出現。背後からの攻撃には十分注意しよう。

ステージ4のボス「ギュザリック」。ここで死ぬとパワーアップできないのが辛い。

## BOSS グアッツ

敵のコントロールシステムがこの「グアッツ」だ。上下からは連射バルカン、中央からはレーザーを撃ってくる。また、中央のレーザーを一発撃ったあと、その中央部から自機めがけて猛スピードで触手が飛び出てくるのだ。しかも、その触手から弾をポロポロ出してくるという、非常にヤッカイな敵だ。触手をかわしながら、ひたすら中央のコアを攻撃しよう。



上下からバルカンを連射し、中央からはレーザーと触手の攻撃がくる。この触手は自機をねらって飛び出てくるぞ。かなりカタイので根気よく攻撃しよう。





# HEAVY UNITメガドライブ・スペシャル

東宝/12月26日発売/6,400円/SHT

いよいよ発売が迫った、人気ビデオゲームの移植もの「HEAVY UNIT メガドライブ・スペシャル」。前回のステージ1に引き続いての続報だ。今回は、全体のストーリーとステージ2、3の要チェックポイントを紹介しよう。

## 大きいことはイイことだ!

先月も紹介した通り、このゲームはもともとビデオゲームの作品。今回の移植にあたっては、敵キャラの行動パターンの変更など、いろいろな点でバージョンアップされている。しかしまず最初に驚くのは、プレイヤーキャラであるヘビーユニットの大型化だ。戦闘機形態のときはいざ知らず、ロボットに変形するとその大きさにド肝を抜かれる。こんな巨大なキャラでプレイできるなんて、つくづくメガドライブの底力を感じさせられる。まあ、強いて難を言うなら、キャラが大きくなった分、当たり判定も大きくなっている

という点だ。そういった意味では、難易度はむしろビデオゲーム版よりも高くなっている。とはいっても、やはりできは最高。多少難易

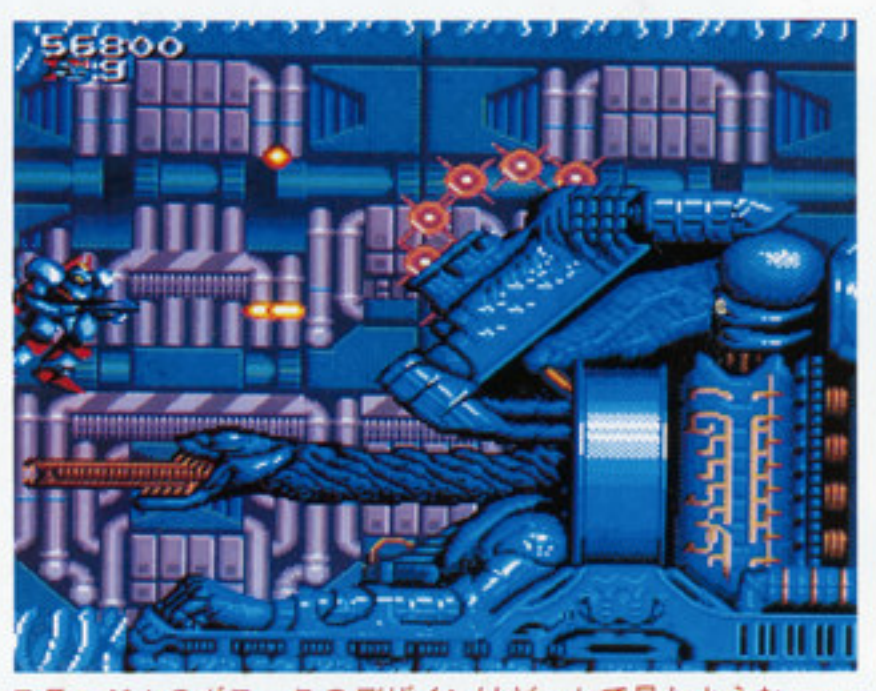


●ゲーム序盤からデカキャラがガンガン登場。あんまり強くないけれど、迫力で許しちゃう。

●ステージ1は背景も変化に富んでいる。地下から地上、そしてまた地下へと戦いの場が移動した。

度が上がったぐらい、このデカさに比べればどうってことはないのだ。

もちろん、敵のデカキャラもガンガン出てくる。デカキャラ対デカキャラの激突、この迫力は他のゲームでは味わえないぞ。



ステージ1のボス。このデザインはどっかで見たような……。

## どっちがいいの? ロボット形態VS戦闘機形態

基本的に火力の大きいのはロボット形態。ただし、敵の弾に当たりやすくなるのが欠点だ。また、ホ



Aボタンでレーザー、Bボタンでホーミング弾を発射する。

ーミング弾はアイテムと敵の区別がつかないのも難点。場合によっては戦闘機形態の方が有利かも?



Aボタンでレーザー機銃、Bボタンは垂直ミサイルだ。

## OPTION機能で遊ぼう

このゲームには、自分のプレイを録画・再生したり、画面の色を変化させたりといったお遊び機能



「INVERT」のパスワードでネガ・ポジ反転。

がついている。特に色の変更はバリエーションが豊富。ネガポジ反転などもあって、かなり遊べるぞ。



色変換はA〜Fまで6種。パスワードは「COLOR」だ。

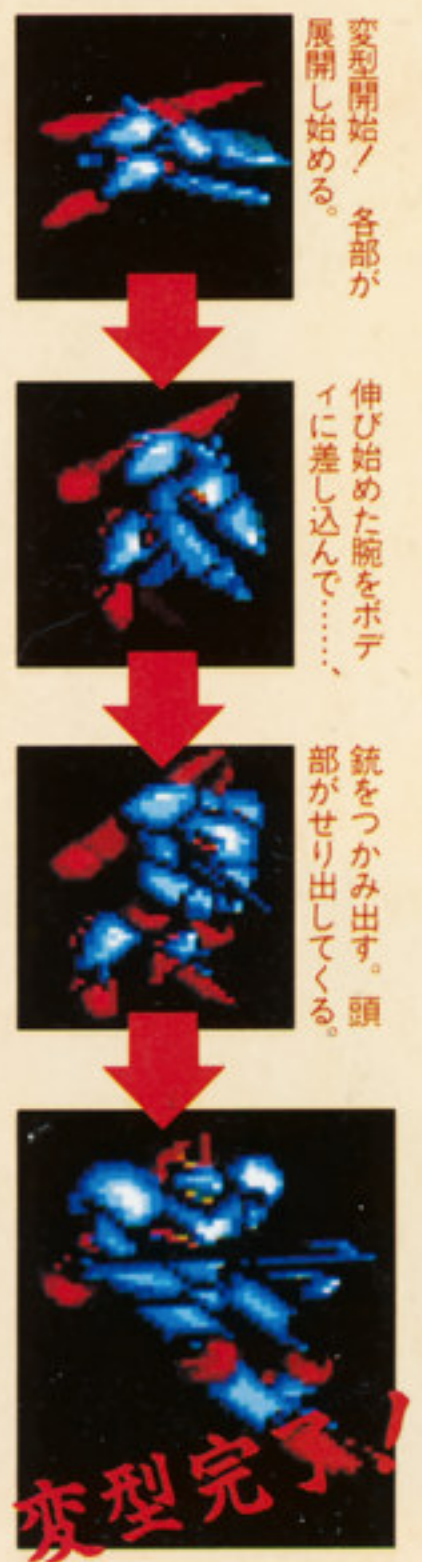
## ストーリー

### 植民星ル・ダウを救え!

21世紀初頭。植民星ル・ダウの生態系異常に端を発した生物相の激変は「生命の混濁」と呼ばれ、いまや惑星そのものを飲み込んでいた。生態系は破壊され、怪生物が地上にあふれる。それは遺伝子操作によって人為的に作り出されたものだった。

やがて改造を施された生体機動兵器が出現しはじめ、人類に対して攻撃を開始してきた。連邦宇宙指令軍はル・ダウを放棄し、残された人々はただ全滅を待つのみだった。

そんなとき、生体兵器と戦う機動メカが目撃され始める。謎に包まれた機体に所属マークは一切なく、ただ「HEAVY UNIT」とのみ記されていた。人々はその機動メカに最後の望みを託す。はたしてその正体は? そしてル・ダウの運命は?





## ステージ2 (原生植物地帯) アイテムいっぱいうれしいステージ、取り逃すな!

植物とも鉱物ともつかぬ物体に囲まれた不気味なステージ。前半は生きてる岩塊や、泡に包まれた不気味な生物が登場。後半はロボットや機雷といったメカが攻撃してくる。

敵の動きはそれほど複雑ではないが、ステージ1に比べると全体的に固くなっている。ザコ程度の敵でも一撃では倒せないこともあ



◆岩はけっこう固いけど、こわせば中にはアイテムが隠れている。ガンガン取ってパワーアップだ。

◆これが最強状態だ! 下の方に青白く見える丸い物体がホーミング弾。でっ、でっ、でっ!



ロボットなんかもワサワサ出現、こんなでかい奴もいるのだ。

るので、油断は禁物だ。特に後半出てくる機雷には要注意。こいつは突然空中に現れたかと思うと高速で接近してくる。出現パターンをつかむまではちょっと苦戦するかも。

さて、このステージのもう一つの特長は、アイテムが豊富に出るということ。それも前半に集中している。

よほどのポカをしない限り、ラクラク最強状態になれるのだ。ここで確実にパワーアップしておけば、



ボスの手前の機雷群。ノーマルだとちょっとキツイ!

先々のステージでの展開がだいぶ違ってくる。というよりも、ここでパワーアップしておかないと、この先そうとう苦労することになるのだ。難易度もそれほど高くないので、せがひでも最強状態になってクリアするべし。

### ボスキャラ登場 恐怖のキメラを倒せ!

このステージのボスキャラは、いろんな動物の部分を寄せ集めたような合成獣(キメラ)だ。口からのビーム、体当たり、頭上からの爆弾の3段攻撃で攻めてくる。それぞれの避け方をつかめば楽勝だ。



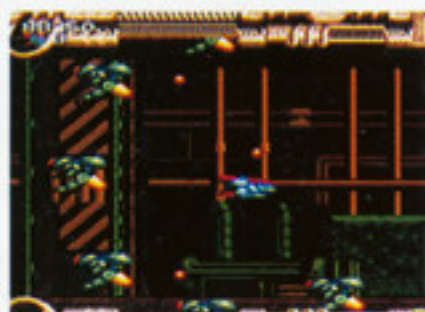
◆この異様な姿を見よ。口(みたいなところ)から弾を飛ばしてくるぞ。

◆いきなり体当たり! 左下の隅にいれば、とりあえず避けられるぞ。

## ステージ3 (旧地下開発プラント) 死角の多い難所、一瞬も目が離せないぞ!

### 地下廃虚の死闘

ステージ3は地下。床と天井が機械にさえぎられてよく見えない。前半は、この死角に潜りこんでくる昆虫のような敵が、プレイヤーを苦しめる。常に前よりに位置して、敵が散開する前に倒すのがベスト。もし間に合わなくても、ロボット形態でホー

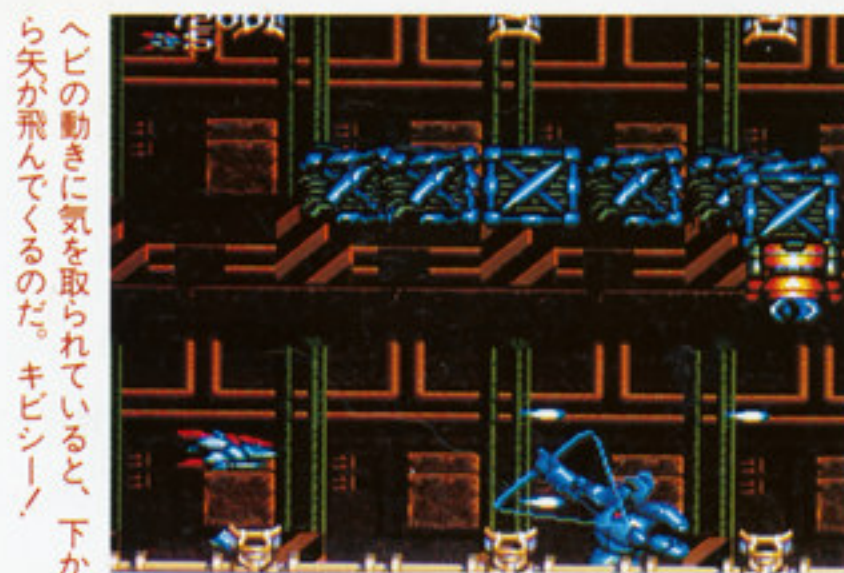


この昆虫のような奴は、死角から後ろに回りこんでくる。

◆いきなり出てくるデカキャラ。ただし耐久性は低いので、パワーアップしていればイチコロだ。



◆空中に突如出現し、プレイヤーに近づいてくる機雷。はちあわせしないように気をつけよう。



ヘビの動きに気を取られていると、下から矢が飛んでくるのだ。キビシー!

ミングを撃っていればまず大丈夫だろう。後半の難敵は、巨大なヘビのような怪物。こいつは破壊不可能なのでひたすら避けるしかない。しかも、下からは巨大な銅像が弓矢で攻撃してくるのだ。ここは、何度もチャレンジしてヘビの動きを覚えるしかない。

◆撃ち続けないと閉じてしまう門。もちろんぶつかれば即死。



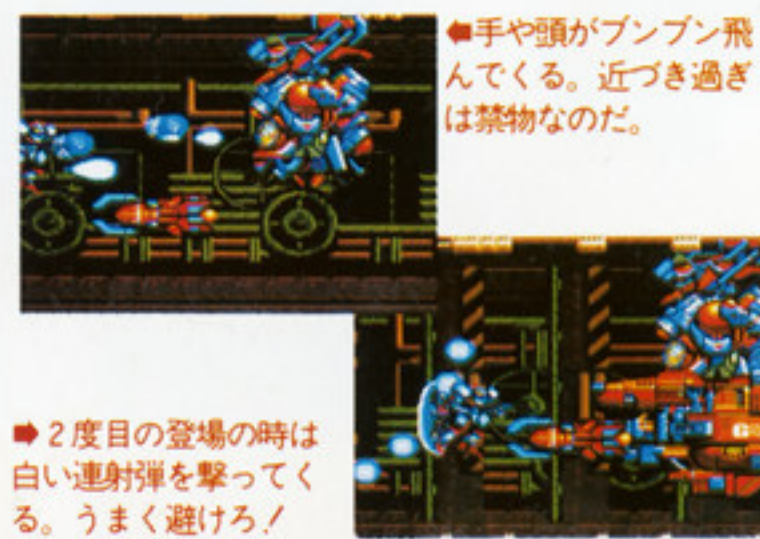
◆こいつはムチャクチャ固い。持久戦のつもりでガンバレ!

個人差もあるだろうが、いちおうこのステージでは前半はロボット形態、後半は戦闘機形態が有利なようだ。ただし、どちらにしてもパワーアップしてないとかなりキツイぞ。

### ボスキャラ登場 決戦! 巨大合体ロボット

この巨大ロボットは手と頭とボディがはなれて動く。手がプレイヤーに直撃することもあるので気をつけよう。

こいつは後半に一度登場したあと、ラストに再度出てくる。1回目と2回目では違う武器を使ってくるので要注意だ。



◆手や頭がブンブン飛んでくる。近づき過ぎは禁物なのだ。

◆2度目の登場の時は白い連射弾を撃ってくる。うまく避けろ!





# スーパーエアーウルフ

九娯貿易 / 2月発売予定 / 6,800円 / SHT

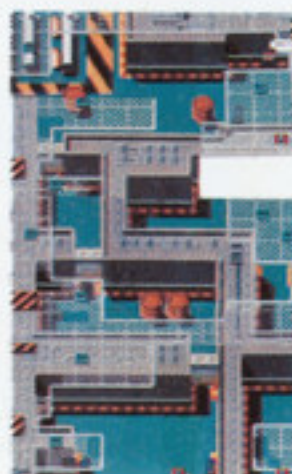
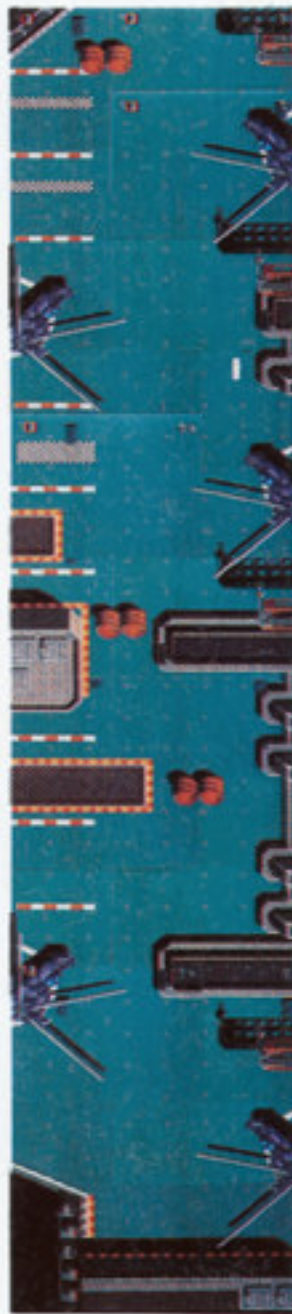
第3回目の紹介になる「スーパーエアーウルフ」。テレビでおなじみのキャラクターが総登場するのがうれしいじゃありませんか！ 前回に引続き、今回はラウンドBから詳しく紹介していこう。

今回はラウンドBからの完全紹介だ

## ラウンドB キューバ

### —前戦マップ—

キューバの海岸沿いを飛ぶエアーウルフ。敵の攻撃は激しいが、左側に浮かぶ戦艦の攻撃にさえ注意すればなんとか乗り切れるはず。ただし、パワーアップは絶対取るように！

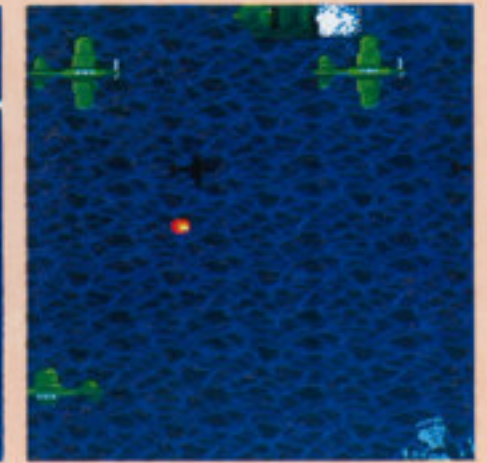
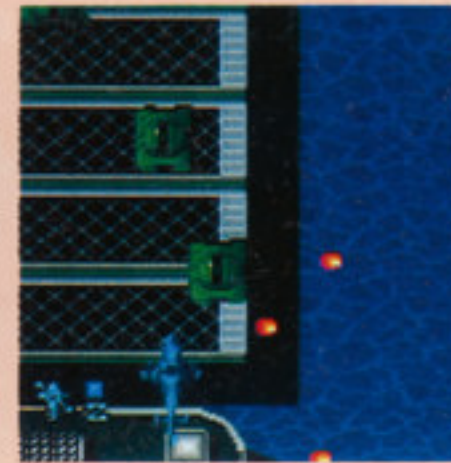


ホークとドミニクは武器選択のときに現われるぞ。

### 陸・海・空からの激しい砲火が襲いかかる！！

小型船や戦車といった地（水）上兵器から航空機まで、多彩な攻撃をしかけてくる敵組織。なかでも強力なのは、プロペラで飛ぶ、旧式の戦闘機だ。軽快な運動性能をフルに使ってのすばやい攻撃には要注意。ジェット機顔負けのスピードだ。

小型船の動きは直進だけだが、数が多く、方向も上下・左右の2種類があるため、意外とやられやすい。戦車は、戦艦の接岸している埠頭の上から攻撃してくるぞ。さらに、宇宙船のような敵も現われて、さながら地獄絵図のような戦いが行われるのだ！



### 中ボスを倒してパワーアップだ

アイテムは、味方ステルス機の補給以外に、この大型ジェット機の編隊を破壊することでも手にはいる。3機編隊のうちの1機がアイテムを持っているので、なるべく遠距離から攻撃して、確実にアイテムを手に入れるようにしたい。



この3機編隊の、どこに入っているのかはわからない。

### 地上制圧は砲台を狙え

地上制圧では、敵ヘリコプターよりも、実際に地上戦のときに攻撃をしてくる砲台を狙ったほうがいい。地上戦がずっと楽になるぞ。



砲台はマシンガンではなかなか破壊できないのだ。

### ボスの攻撃パターンを読みめ！



翼を飛ばした直後は無防備状態になるぞ。

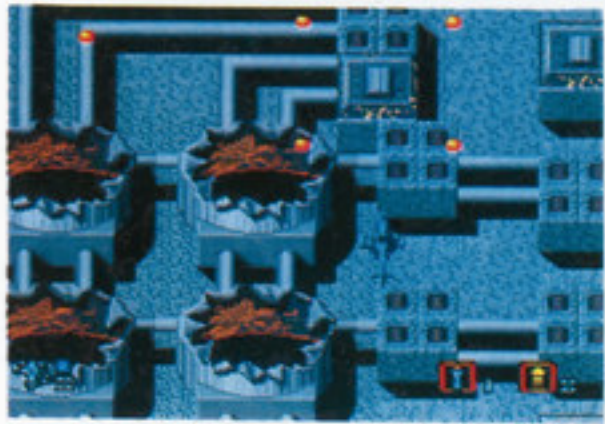
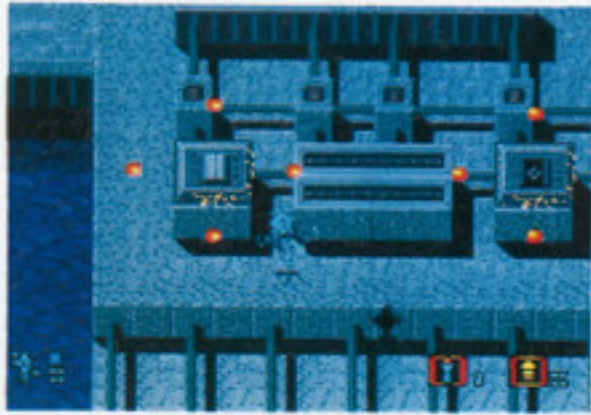
ボスの大型ジェット機の攻撃は、緑色の円盤を飛ばした後、後方への拡散弾と、翼攻撃になる。敵の真後ろについて攻撃をするのだ。



## ラウンドC パナマ

### 砲台の攻撃力がアップ!!

十字砲台。とにかく堅いのでなかなか破壊できない。ただし、発射速度が遅いのが救いだ。



これも十字砲台だが、斜めに弾を飛ばしてくる。上の砲台との複合攻撃には要注意だ。

パナマといえば運河の国。このステージは運河上での攻撃だ。ここでは、ジェット戦闘機と、コンクリートで作られた砲台が増加し、難易度は急上昇。パワーアップしていないとかなり苦しいだろう。

### 敵新兵器はミサイル機だ



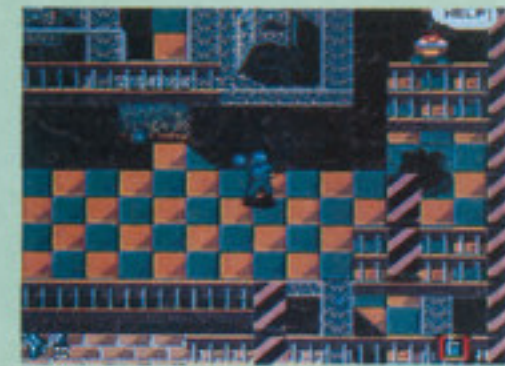
スタートそうそう新兵器のミサイル攻撃機が登場する。行く手にミサイルの壁を作ろうとするのだ。このミサイルは破壊可能だが、スピードがあるのでなめてかかるとやられてしまうぞ。後半になると、今度は2機で攻撃をしてくるようになるのだ。



ダブルアタックのときは、片方の機に狙いを絞ろう。

ほかにも、可変翼のジェット戦闘機が新登場するなど、空中戦では相当苦勞するはず。気合いを入れよう。

### 複雑さを増す地下要塞



入口がコンクリートで固められているが、暗くてわかりにくいのだ

人質がいる地下要塞。あちこちにコンクリートのバリケードがあって、行く手をさえぎっている。

### ボスは偵察機!?



どうせなら2機一緒に攻撃をしてくれればいいのに……。

こ、こいつは現在ある偵察機ホークアイにそっくりではないか！ ところがこいつときたら、レーダーであるはずの円盤は飛ばしてくるわ、後方に拡散弾を飛ばしてくるわで、相当な攻撃力をもっているのだ。

後ろからくる機は、わざわざ前方に回り込んで攻撃してくるぞ。

## ラウンドD グアテマラ

### 砲台数が倍増!/?

ジャングル内にある敵要塞に殴り込みをかける。川が流れていてなかなかいい景色だ。ところがこの川がクセ者。いきなりミサイルが飛び出してくるのだ。だがこのステージの最大の敵は、複合攻撃の増加といえよう。

砲台の数がグンと増えて、航空機とのダブルアタックがますます厳しくなっちゃったぞ。



エアールフに突撃してくる敵ジェット戦闘機。翼の形が変化するのだ。雲が細かいねえ……。

### 正しいアイテムの取り方

これだけ混戦・激戦になると、アイテムの取り方も変えたほうがいい。アイテムはすぐには消えずに、画面上をフラフラするので、近づいたときに取るようにしよう。



3つともとらなくてはならないが、時間はかなりある。落ち着いて取りにいこう。

敵を3機とも攻撃するのは、いままで以上に困難になる。爆弾を使うことも考えよう。



### 必殺!水中ミサイル



至近距離で飛び出すので、直進しかできないので、比較のかわしやすい。

グアテマラ名物水中ミサイル。破壊可能だが、それよりも、水上を飛ばないようにしたい。

### 魔神像に注意せよ



破壊が可能だけに思わず壊したくなるが、実は巧妙な罠だったりする。

攻撃はしてこない魔神像だが、こいつに気を取られて別の敵にやられやすい。極力無視しよう。

### ボスはレーザーと爆弾で!



前にあるバリケードは通常弾を弾き返す。パワーアップが必要だ。

前にあるガードが厄介な、不気味な形をしたボス。このステージでは最初から貫通能力を重視してレーザーを選択したい。







# エアロブラスターズ

KANEKO / 1月31日発売予定 / 6,000円 / SHT

金子製作所のメガドラ参入作品第1弾、「エアロブラスターズ」。前号でも簡単に紹介したが、今回はPhase 1と2をもっとくわしく紹介していこう。1部だが高速スクロールマップも掲載した。参考にしてほしい。

## Phase 1

## Seaside Front (海岸沿いの市街地上空)

まずは腕ならしのこのステージ。しかし出てくる敵は結構強い。倒しにくいデカ敵の攻略法を右に書いておいたので参考にしてほしい。このステージの一番の見所は、上空から大量のレーザーが降ってきて、街を破壊してしまうところ。街が焼けたら大ボスの登場だ。



ネットシューターは自機に向かって飛んできると。

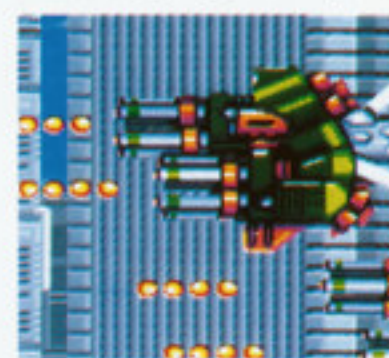
上空からレーザーが大量に降ってきて街が破壊！

## One-Point Advice

### 巨大ロボ2種

ガトリングマシンとコルトガーバ。Phase 1に出る2巨大ロボットだ。コルトガーバは小型ロボットを搭載している。どちらも結構カたくて手強いぞ。

#### ■ガトリングマシン



2門のレーザー砲をひんぱん装備。ただし、頻繁には撃ってこないののでわりとよけやすい。弾幕が途切れたところを狙って叩け。

#### ■コルトガーバ

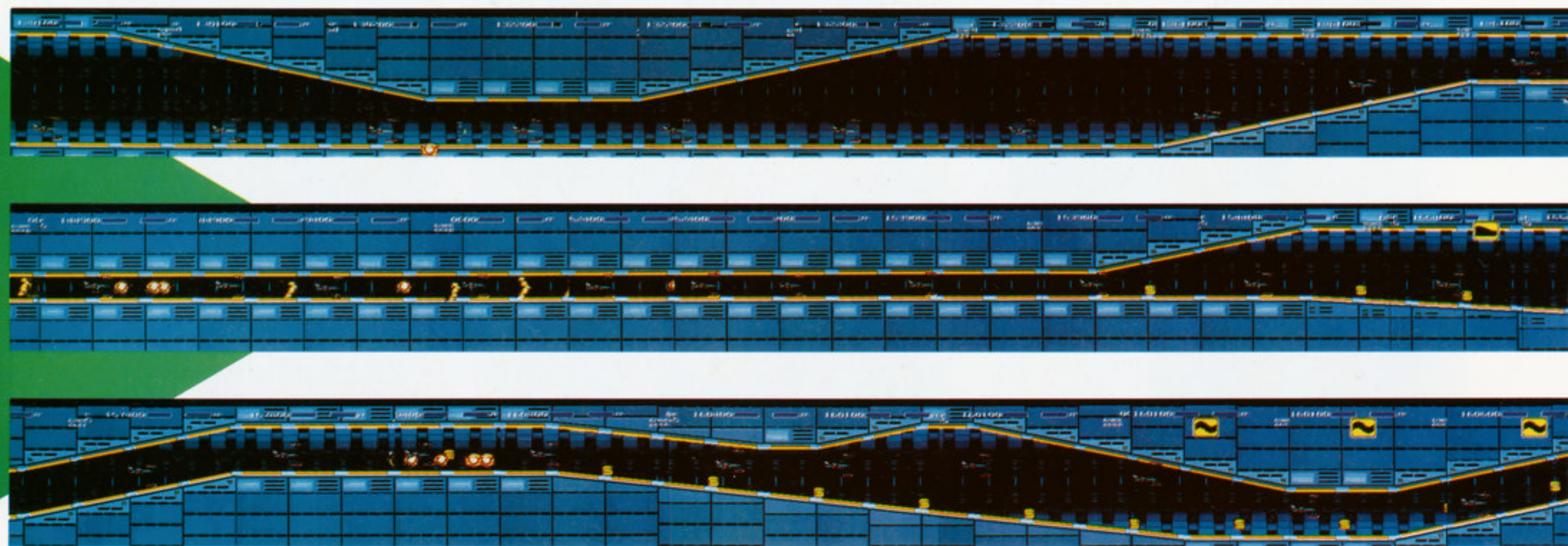


小型ロボット・ズザコマンドを搭載。コルトガーバ自体は攻撃してこない。ロボットが変形を終える前に撃ち落とそう。

### 大ボス"イビルフェイス"



まず上空に現れ、そこから小さなロボット弾とミサイルを大量に降らせてくる。同時に前後からザコキャラがわらわらと登場。あらかじめザコキャラを片づけると、いよいよイビルフェイス自体が下に降りてくる。ビームとミサイルを撃ってくるが、よけるのはさほど難しくはないはずだ。





## Phase 2

## Mechanized Cave (機械化洞窟)

Phase2は、大まかに4つのブロックで構成されている。まずスペーサーのいるブロック。スペーサーは、複数で登場。画面の下のほうに背景にまぎれて大量に隠れていることもあるので要注意。また、バッタ型ロボのガトリングタンクも画面の下のほうに隠れている。このブロックではあまり下のほうを飛ばないようにしよう。第2のブロックは、恐怖の高速スクロール。高速スクロールは第4ブロックにもある。第3ブロックは、リリカルパックが大量にいる。こいつは画面の上下にはりついている固定砲門で、ゆっくりと弾を撃っている。いっぱいいて面倒な場合はブラスターフラッシュで一掃してしまおう。



アイテムタンクを破壊すると5種類のさまざまなアイテムが飛び出してくる。



攻撃ボタンを押し続けてエネルギーを充電。画面の上のすべての敵を粉砕する必殺技だ！

ブラスターフラッシュ

## One-Point Advice

### ロボット各種

Phase 2に出てくる敵は、あまり強くない。高速スクロールを重視したステージのせいかもしれないが……。以下、その代表的なものを紹介する。

ブラッドレーは青いレーザーをゆっくり長く撃ってくる。



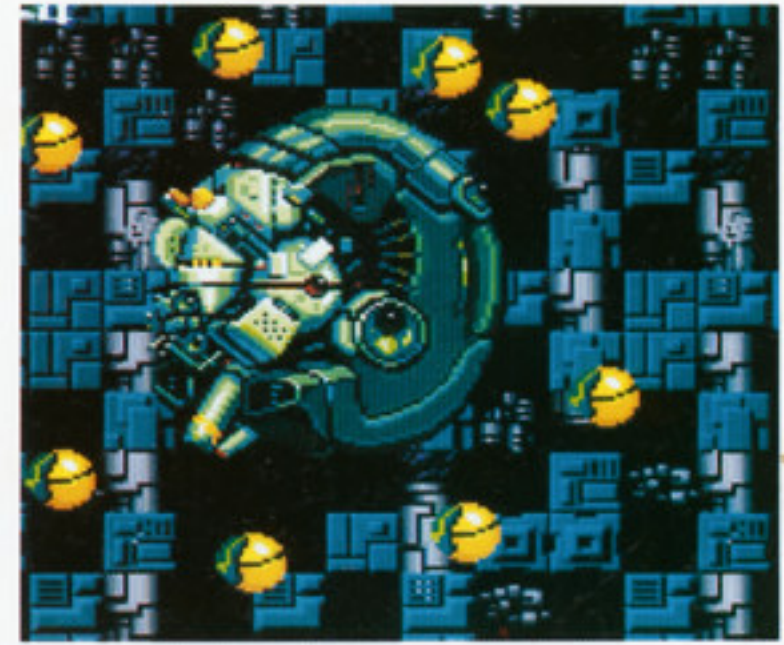
高速スクロールで登場。早めに叩かないと激突する可能性大。



上下にいるリリカルパック。ブラスターフラッシュを使え！

### 大ボスシェルフレーム

こいつは攻撃パターンを2段階に変化させる。まず、最初は回転バリア。バリアに守られている間は攻撃してこない。が、高速で動くのでなかなか狙い撃ちできない。回転バリアを破壊すると、今度は大量のミサイルをバンバン撃ってくる。これをよけながらの攻撃は結構つらいぞ。

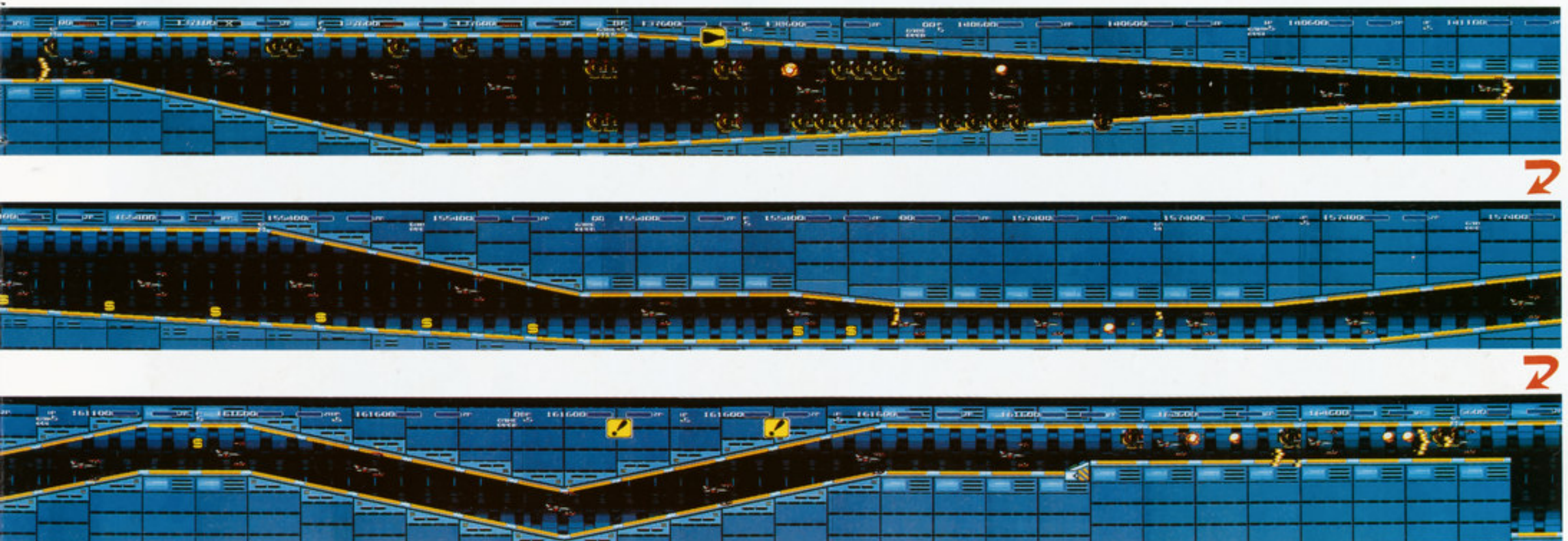


### 高速スクロール

Phase 2には高速スクロールが2カ所ある。ただの高速スクロールではなく、通路が非常に狭かったり曲がりくねったりしていて超難しい。もちろんバンパーは絶対必須アイテムだ。下に1回目の高速スクロールマップを載せておいたので参考にしてほしい。ルートを覚えてからプレイすれば楽にクリアできる!!(かな?)



これは、2回目の高速スクロール。3つ又に分れる場合は一番上を選ぶべし。







# バハムート戦記

セガ/1月発売予定/価格未定/SLG

善と悪とが同時に存在するバハムート大陸。8人のマスターたちは、この大陸を制覇するために各地で出兵の旗を挙げた。大陸を制覇するのははたして善か悪か、それとも……。

## 遙かなる幻想の大陸 バハムートの運命は……

平和であったバハムート大陸に突如到来した“闇の時代”。この邪悪な力は大陸を覆い死人や悪魔たちを蘇らせた。この暗黒の大陸ファンタジー版三国志といった感じのシミュレーション。これが「バハムート戦記」である。このゲーム、ただ単に“善が悪を滅す”というものではない。まずプレイヤーは善悪入り交じった8人のマスターのなかから1人を選ぶ。その選んだキャラクターが善か悪



この8人がバハムート大陸を舞台に戦う。

1人目は誰に？

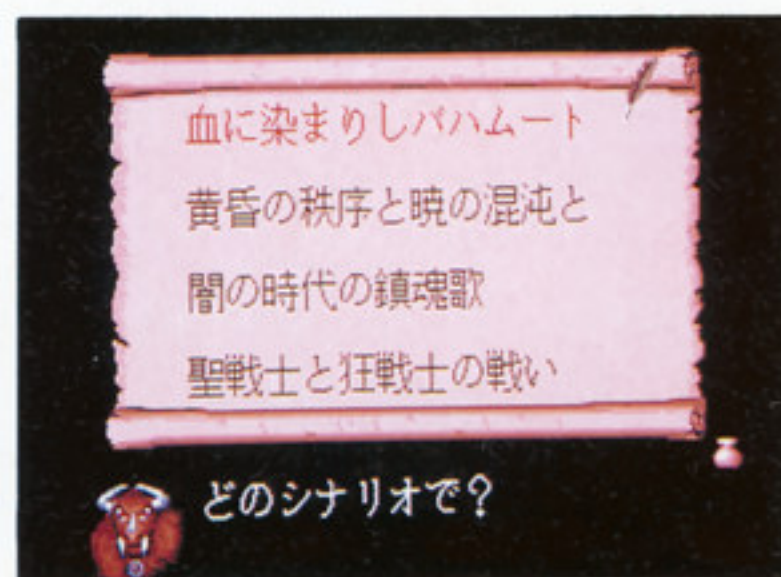
か中立かによって、内容が微妙に変わってくる。そして残り7人のすべてのマスターたちを倒せば、その物語は終結となるのだ。

## バハムート大陸を 舞台にした4つの物語

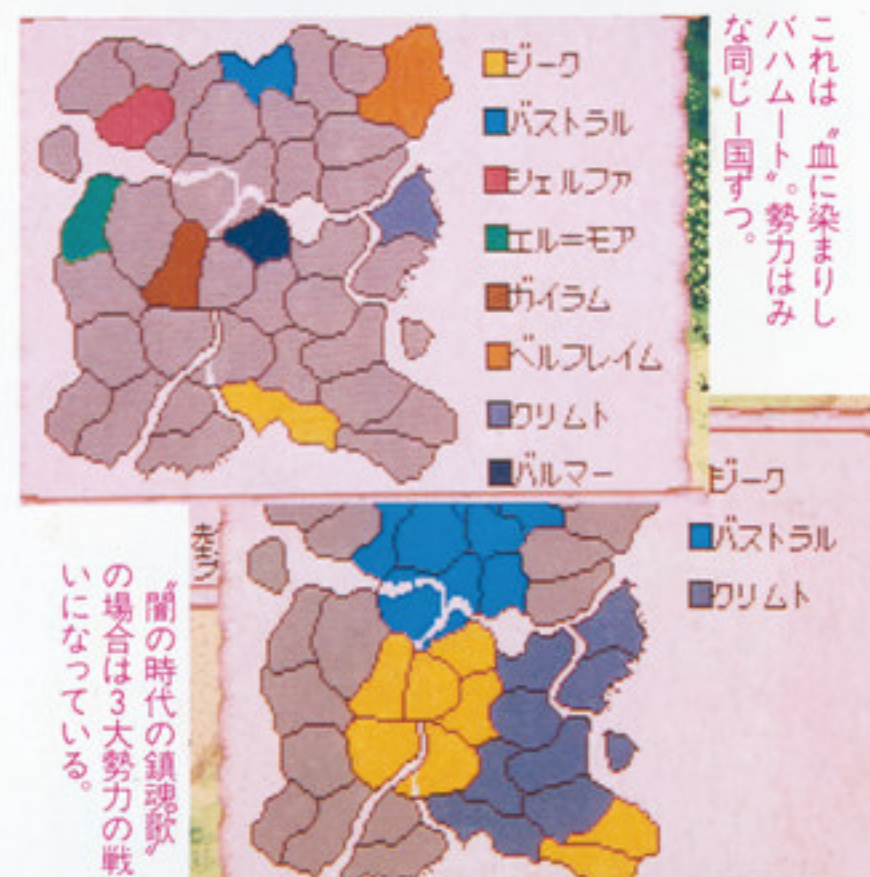
このゲームには全部で4本のシナリオが用意されている。

- “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”

以上がその4つのシナリオである。といってもマップはすべて同じ。違うのは各マスターの拠点の配置、そしてシナリオによっては出現しないマスターもいる、ということである。もちろん難易度なども変わっていく。4つのシナリオを8人の戦士たちでプレイすれば、なり長く楽しむことができると思う。



マップはどのシナリオでもすべて同じ。しかし……



これは、血に染まりしバハムート。勢力はみな同じ。国すつ。

闇の時代の鎮魂歌の場合には3大勢力の戦いになっている。

## 混沌の世界を支配する8人の支配者たち



**聖戦士  
ジーク・  
フォーリア**

人間、聖戦士。大陸に栄えたフォーリア王国の第一王子である。アンデッドとして蘇ったバルマー卿率いる軍団の強襲によりたった3日で崩壊してしまった王国を復興させるべく、軍隊を再編成。大陸に法と秩序を取り戻すために戦う。



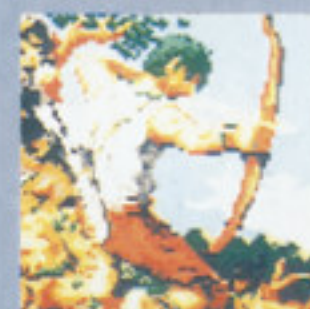
**狂戦士  
バストラル・  
バインドアウト**

人間、バーサーカー。フォーリア王国と対抗すべく北の大平原に造られた帝国の皇帝、ボルマン・バウンドアウトの血を引く狂戦士。帝国はフォーリア王国に滅ぼされたが、いまとなっては王国が滅び、“闇の時代”の混乱期に乗じて帝国の再建をもくろむ。



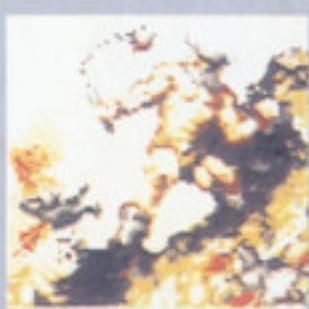
**大魔術師  
シェルフア・  
フレイア**

人間、魔法使い。見た目は17歳の少女であるが、おそらく大陸最強の魔法使いだろう。しかし彼女の正体を知るものは誰もいない。“闇の時代”の到来とともに自ら魔術師団を養成。遺跡地帯に塔を建て、バストラル同様己の帝国を築くべく立ち上がる。



**エル・モア**

エルフ、アーチャー。“闇の時代”による大陸の平和の崩壊を嘆き、再び平和な時代にすべく立ち上がった正義感の強い若きエルフである。エルフたちは平和な世界を願っているが、平和を崩壊させたのは人間たちのせいだと思い、人間に対して敵対心を持っている。



**ガイラム・  
グインダム**

ジャイアント、戦士。ドワーフ族の陰謀によって、地下深く葬り去られた巨人族の1人。彼らは、“闇の時代”の到来によって蘇り、恨みのあるドワーフ族を滅ぼした。そして大陸制覇をもくろむ彼らは、山岳地帯を拠点に旗をあげる。



**巨龍  
ベルフレイム**

レッドドラゴン。ドラゴン族は、大陸の暗黒の時代、大魔王クリムト率いる悪魔軍と対等な力をもっていた。しかし悪魔族の計略により滅ぼされた。冥界をさまよっていた彼女たちの魂もまた“闇の時代”によって蘇り、クリムト討伐に復讐の炎を燃やす。



**大魔王  
クリムト**

悪魔。数々の伝説、神話に名を残す暗黒の魔王。彼の目的は1つ。善と悪が存在するこの大陸を完全な邪悪の世界にすることである。大陸の誕生から生きてきた彼が、この混沌に包まれた世界を支配するのに一番向いているのではないだろうか。



**バルマー卿**

アンデッド。かつては妖刀を手にし、魔王クリムトを葬った勇者であった。しかし彼は、妖刀に自身の精気を吸い取られ倒れる。邪悪な力はこのバルマー卿を邪悪なアンデッドとして蘇らせたのだ。彼に野心はない。彼の目的は、ただただ“破壊”のみである。



## 善と悪と中立…エンディングはキャラごとに変化!!

それではゲームのシステムを紹介しよう。まずゲームスタート時に、基本、通常、上級の3つの難易度を選択する。当然、難易度が高くなるにつれ自軍のターン時にやる事が多くなっていく。ゲームに慣れてくると上級でプレイしたほうが、だんぜん面白い。

マスターの選択も難易度の関係に大きく関わってくる。初心者にはジークかバストラルを使うのをすすめる。この2人には優秀な仕官がついていて、戦略画面でのアドバイスをしてくれる。ある程度ゲームに慣れてきたら、クリムトやバルマー卿といった善とはまったく逆の“悪の視点”でプレイするというのも面白い。

どちらにしろ時間があるのなら、すべてのマスターでプレイするのがいいと思う。善と悪そして中立、同じエンディングにはとうていなりえない、ということまでしっかり考えて作られているのだ。



## 1ターンでのフェイズ進行

### 更新フェイズ

HP、MPの回復、地震や疫病などの不特定なイベントの実行が行われる。

### イベントフェイズ

各マスターごとのイベントを行う。錬金術、祝福などの事件イベントと、自らのもつ策略イベント(奇襲攻撃、千里眼など30種類)の2つ。

### 政策フェイズ

外交政策や策略コマンドによる妨害工作を実行。

### 徴収フェイズ

支配下エリアからLP(お金の該当するポイント)の徴収を行い、英雄が存在する国は彼らに給料を支払う。

### 作戦フェイズ

各支配下エリアごとにコマンドを与え、移動、侵攻その他の行動を行う。

以上のフェイズをすべて終了すると敵軍のターンとなる。なおフェイズとは、自軍のターンが始まってから、敵軍にターンを回すまでの各行動のことである。

## 己の欲望を満たすため、彼らはいつも戦いを繰り返す……

## 戦闘モード

自分の支配下エリア以外に侵攻したときや敵が侵攻してきたときに戦闘が起こる。この戦闘モードが面白い。戦闘画面のモードを選択することで3つの違う戦闘が楽しめる(初期設定時とゲーム中切り替え可能)。

戦闘の終了の条件はどちらかが全滅、あるいは退却した場合と、マスターが倒された場合である。攻撃側が勝利した場合、その国は攻撃軍の支配下となる。

### HEX戦



バルマー卿との戦い。写っているエロは消去もできる。

これは従来のシミュレーションと同じタイプの戦闘である。移動、攻撃、待機といったコマンドを各ユニットに与え、行動させる。もちろん地形効果やZOC (ZONE OF CONTROL・ユニット個々の支配区域)の制限や、飛び道具での間接攻撃などもある。

### 簡易戦闘



簡易戦闘はRPG風。他の部隊は戦士が死ぬたびに入れ替わる。

RPGの戦闘シーンといった感じのモードである。各ユニットにコマンドを与えるというのはHEX戦と同じだが、地形やユニットどうしの距離などといった概念は存在しない。ファミコンのファイナルファンタジーの戦闘シーンみたいなもの。

### リアルタイム戦



ジークvsトルール。どちらかの全滅か制限時間が過ぎれば終了。

HEX戦、簡易戦闘中マスターを直接操作したときのみ行われるアクションの戦闘だ。この戦闘の利点は、数値での勝率がまったくの0%でも、腕しだいで10%、20%にもなるということである。パソコンゲーム「アーコン」の戦闘といえば感じがつかめるかな?

'91年の年始は同じセガ発売の2大シミュレーション「アドバンスド 大戦略」「三国志列伝 乱世の英雄たち」の影でちょっと目立たなかったこの「バハムート戦記」だが、一足お先に1月に発売される。サウンドやシナリオに関しては3重丸をつけられるし、戦闘などのシステムの切り替えが、ゲーム中いつでもできるといったアフターケアがしっかり

しているのがいい。4人までのマルチプレイも可能で、バックアップファイルは4個あるというのも見逃せない点である。グラフィック関係のレベルなどを見ると、本当に4Mなのかと疑ってしまうだろう。

次号で、さらにくわしいことを紹介できると思うので楽しみに。



バハムート大戦略を支配する者は誰か? 誰に勝つのか? 誰に負けるのか? 誰に勝つのか? 誰に負けるのか?

Go To Next...



# Monthly Beep Sega Game Library Book Review セガ・ゲーム図書館BOOK REVIEW

## 快調!ゲーム図書館

当初の予定より若干遅れて11月3日に発売となったものの、メガモデムとゲーム図書館は好調なスタートを切ったようだ。

12月8日現在では、ゲーム図書館に用意されているソフトは5本。まだ開設して間もないこともあるけど、ちょっと少ない感があるかな?

でも今後は月に2本前後のペースで新作を供給していくそうなので、そのうちのゲームを選んでいいのか迷うほどに充実すること

だろう。

前置きが長くなったけど、セガネットが本格的に始動したことを記念して、今月号からゲーム図書館の新作ソフトもどんどん紹介していくことになったから、他のコーナーともどもよろしく!

## 会員になれば ゲームが全て楽しめる

ゲーム図書館のソフトは、モデム購入時に同梱されている入会申込書をセガに郵送し、セガネットの会員として登録されたあとなら

すべて利用することができる。

ただし入会時には、会費として4,800円(半年分)を銀行振り込みなどで支払う必要があるので注意しよう。

それじゃあ、会員にならなければSNNとゲーム図書館はまったく利用できないのかというと、そんなことはない。

SNNとゲーム図書館の「ピラミッドマジック予告編」は会員でない人(ゲスト)にも無料解放されているので、主にモデム対応ソフトで対戦を楽しんでいる人も1度はアクセスしてみよう。

## ファンタースターIIテキストアドベンチャー シルカの冒険

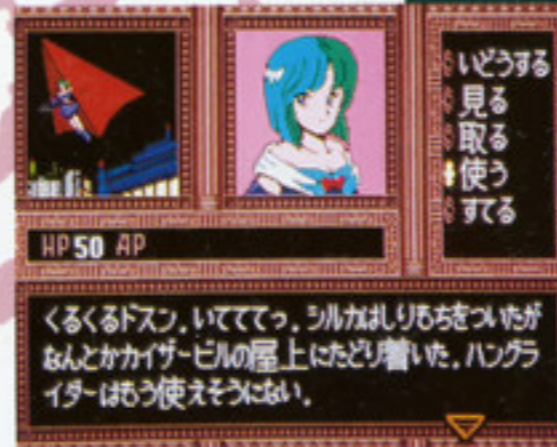
11月21日より  
供給中!

モタピア星のバセオシティ、A. W. 1282年の秋。バセオインペリアルホテル1457号室で、部屋の窓からじっとバセオの夜景を見つめる女性がいた。彼女の名はシルカ。バセオの大富豪レビニアの令嬢として、なに不自由なく育てられた彼女だったが、いつの頃からか盗みにスリルを求めるようになり、世界有数の宝石からスーパーのカンヅメまで、あらゆる物を盗んでいった。今度のターゲットは隣のビルの10階のアートギャラリーにある、天才画家エリオサールの油絵「オパオパ」。時価数十億メセタといわれる逸品だ。今夜こっそりと、こいつをいただこうというわけである。シルカは久しぶりの大物に、胸が高鳴るのを覚えた……。

——という導入で始まるこのゲームは、P. S. IIのシルカが主役のテキストアドベンチャーなのだ。通常のADVほどのハデさはないが、要所では画面にグラフィックが表示される。

気のきいたメッセージ、BGM、効果音に加えて、すんなりと感情移入させてくれる、ストーリー重視型の楽しめるゲームだ。

タイトル画面。バセオの街を背景にキメるシルカ。久しぶりだね。



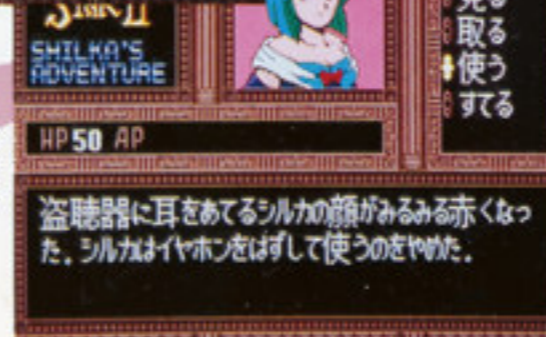
ときどき表示されるグラフィックで、状況が一目で分かるのだ。

### 遊び方はいたって簡単



持ち物を使用するときは簡単だ。何を何に使うかを決めてやるだけでいい。

盗聴機を使用したところ。ホテルの客室のドアの向こうにはいったい何が?



### 移動も楽々



移動するときは、進める方向だけが表示されるから、行きたいほうに方向キーを押そう。

敵に遭遇したら持っている武器を使用すると、戦闘モードに危険になったらいつでも逃げられるぞ。



### 戦闘シーン

## アーミア編もあるぞ

以前にも紹介した「アーミアの冒険」は予定が早まり11月からすでに供給されている。こちらはおたすね者の逮捕を依頼されたアー



ミアが、辺境で冒険を繰り広げるといふものだ。

P.S IIファンはぜひともプレイしてほしい。







MONTHLY No.4 1990年 12/8

# 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



©1990 NCS/TOAPLAN

# 都会の不思議空間に、ハイテクを遊ぶ



アーバンアミューズメントパーク東京ルーフ(TOKYO ROOF)、都心最大の再開発地に出現したこの一大イベントは、平日昼は主に学生、夜はサラリーマン、土日は家族づれでにぎわい、9月オープン以来すでに18万人も動員してきた。

風速40メートルで吹き上がるジ

ェット気流に乗ってスカイダイビングが体験できる“スペースダイビング”と、本場ハリウッド映画の大道具、小道具を展示・販売する“ハリウッド・プロップス”の間に、セガのアミューズメントセンターは広がる。そのむこう、ノヴァ・ストリート(nova=超新星)沿いには、東京ディズニーラ



東京ルーフのキャラクター、屋根男。汐留にもとから棲息していた、平和を愛すが多少臆病な、屋根族(?)。



アダルトな雰囲気かたよう店内。



スーパーシミュレーターの映像メニューは10種類。現実を超えるスリルを極めたい人に。

## 東京ルーフ(TOKYO ROOF) セガ・ワールド



場所 東京都港区汐留駅跡地コンテナヤード 大屋根下

交通 JR・営団地下鉄銀座線・都営地下鉄浅草線、新橋駅徒歩5分

営業時間 平日 13:00~22:00

土日祭日 11:00~22:00

入場料 当日大人1,000円子供 500円。前売大人1,500円子供1,200(当日1,300円のスーパーシミュレーター料金を含む)。セガ・スーパーサーキット1プレイ 500円。

問い合わせ 03-272-8600

ンドの“スターツアーズ”に負けず劣らずの“スーパーシミュレーター”。通りの反対側には、本物のF-1ノリの“東京サーキット”コース。折れて、デッカード・ストリート(Deckard:映画『ブレードランナー』の主人公)のつきあたりが、映像による世界の一流コースでのプレイを味わう“汐留ゴルフクラブ”、カオス・ストリート(chaos=混沌)を行き、ソラリス・アヴェニュー(Solaris:映画『惑星ソラリス』より)には、日本テ

レビ“スタジオ遊”や、有名人・タレントのショップ群“遊モール”と、お楽しみはめじろおした。大屋根に妙にマッチしてデザインされたほの暗い空間は、おとなの郷愁と、SF風の子感を同時に刺激するような、不思議さをもっている。

さて“セガ・ワールド”だが、入る前にちょっと待った。まず、インフォメーションセンター横で注目をあびるR-360である。この会場で初顔見せ、前後左右360度無制



# AMセンターGAL'S図鑑 Vol.4



**青木 好美**  
 生年月日 昭和42年11月21日  
 血液型 A型  
 身長 163cm  
 ●先日セガ・ワールドでは、R-360という世界初のアミューズメントマシンを設置しました。SSC同様とても人気があります。私たちもお待ちしております。



**野木 麻千子**  
 生年月日 昭和42年8月3日  
 血液型 B型  
 身長 162cm  
 ●楽しさあふれるセガ・ワールドで、皆様をお待ちしております。ぜひ遊びに来てください。



**今泉 ゆかり**  
 生年月日 昭和44年2月20日  
 血液型 O型  
 身長 168cm  
 ●SSCは最高！ 何度挑戦してもあきません。ぜひセガ・ワールドにお越しください。



**北野 久美子**  
 生年月日 昭和43年4月6日  
 血液型 A型  
 身長 165cm  
 ●スリルと興奮のSSC。ぜひ一度挑戦してみてください。



**数藤 真美**  
 生年月日 昭和45年2月11日  
 血液型 O型  
 身長 163cm  
 趣味 料理。最近ではジムカーナも少しやりだしました。  
 ●セガ・ワールドの目玉SSC。東京ループに来たら一度挑戦しないと、一生後悔しちゃうかもね。



## 働くおにいさんのコーナー セガ・ワールド店長 新夕薫さん



平日は1000人くらい、日祭日は家族づれなどで一桁上の入場者数になります。イベントですから、一般の店舗展開とは違いますが、それでとくに苦労するという事はないですね。客層が変化しますので、マニアックにならないようにとか、景品を若干変えてみるなどの配慮はしています。あと、カップルが結構多いので、ふたりでできるゲームをなるべく多くしています。ここで人気ナンバーワンは、ダントツで「ス

ーパーサーキット」ですね。ゲートに並んで、会場一番かけこむ人とか、くりかえし何度も乗る人もいるくらいです。SSCやR-360など、新しいゲームの開発では、郊外型指向、イベント指向が見えますね。加えて、より本物らしい体感指向、未来指向ということでしょうか。このイベントでのデータは、次々と予定されているイベントへとフィードバックさせていきます。12月から筑波で、3月には名古屋でやります。

## 大きなイベントは やりがいがありますネ



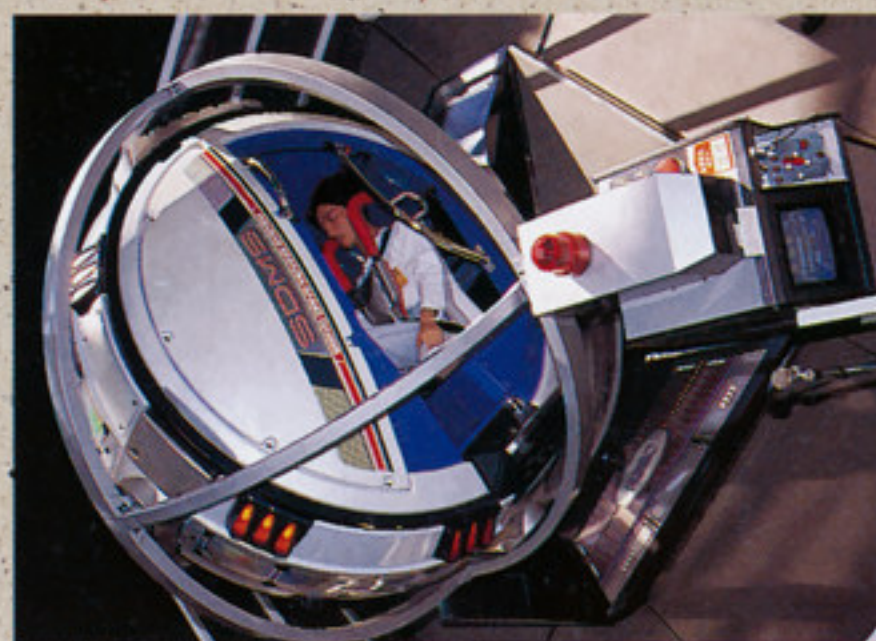
株フラッシュ  
 清川仁代さん

■総勢14名のコンパニオンたちの総指揮者。まったくの素人も、研修で、立ち居ふるまいからナレーションまでたたきこみ、堂々たるコンパニオンに育てあげる。「最初は照れくさがっていた人も、いまではお客さんがたくさんいないとナレーションもつまらない、なんて言ってるくらいです」とは、さすが。続くイベントでも、このフラッシュの花たちが盛り上げてくれることになっている。

限回転の、エキサイティングなゲーム、高度なシミュレーション体験で、かつてない興奮を呼ぶマシンだ。まだ、渋谷、札幌くらいにしかない。未体験のアミューズメントシーンを先どりだ。そして、広々としたセンター内へ。左手に、2人用バイクゲーム「GPライダー」を筆頭に、ずずいと並んだ体感ゲーム。そのとなりは、向かいあわせに2列のテレビゲームだ。プライスゲームや古い

機、モグラたたき(これは対戦型)も、各所にちりばめられている。中央スペースに陣どるのは、メダルゲームの群れ。右手、楽しそうににぎわっているのは、カーニバルゲームのコーナーだ。セガのゲームが、ずらりせいぞろいという感じ。他社のゲームも含め、なんと95台ものマシンを設置しているのだ。テレビゲームはメジャーなもの主体のラインナップ。ゲームが第一目的の人のみならず、待ち時間にあきた人の、短時間でも十分に楽しめるオアシス(?)となるよう、幅広い客層にこたえるものとなっているようだ。奥は、黒山の人だかりである。行列の目的地はここ、「セガ・スーパーサーキット(SSC)」だったのだ。未来のスー

パーレース、SSCにスポットを当てる次ページに続く。



前後左右完全回転、R-360は究極の体感マシン。



# HYPER SEGA 番外編

ハイパー セガ

## TOKYO ROOF セガ・スーパーサーキットに挑戦!!



### あの興奮が再び甦える

'89年夏に開催されていた「横浜博」で登場し、マスコミの話題を集めたセガ・スーパーサーキットをキミは覚えているだろうか？ CCDカメラを搭載したラジコンカーの映像を「アウトラン」の画面に写し出し、ジオラマコースでのレーシングバトルを楽しむというアレだ。「横浜博」開催中に乗れなかったキミ、ここTOKYO ROOFにすれば、あれにバッチリ乗れるぞ。

というわけで、今回は「HYPER SEGA 番外編」と題して、わがBEメガ編集部がセガ・スーパーサーキット（以下SSC）を完全紹介＆攻略しちゃうぞっ。

### 2分のカベを破れるか!

SSCは平日8ヒート、土日祝日10ヒートが行われ、1ヒートは10レースで構成されている（1ヒートで50人参加できる）。

ルールは全長78.5mのコースを3分以内に4周し、タイムを競い合うというものだ。自分で出したタイムは、100分の1秒単位まで表示され、その日のタイムは上位から電光ボードに打ち出されるのだ。1ヒート中でヒートレコードを出すたびに、記念品も用意されているから、何度も挑戦するといいだろう。

ちなみに、コースレコードは1分54秒12だ。そうだが、いまはマシンの性能が調整されたため、2分がタイムの壁だそうである。ドッグ

レースでおなじみのINOが、初挑戦で2分7秒26を打ち出していたから、やりこめば2分の壁を破れるかもしれないぞ（同時に走ったコンパニオンさんは2分2秒35だった！ 速いっ!!）。

### SSC攻略ポイント

by 改造人間INO

- 減速のポイントは、赤いコーナーマークが見えた瞬間だと思え。
- コーナーでのハンドリングは少しきつめにする感じにせよ。
- 8~10レース目くらいになるとバッテリーが弱くなって不利なので、順番は早いほうがいい。
- ぶつかるくらいなら止まるほうがいい。



▲1回のレースには5台のマシンが参加する。



▲腕さえ確かなら、壁にくっつくようにコーナーを回ることも可能だ。



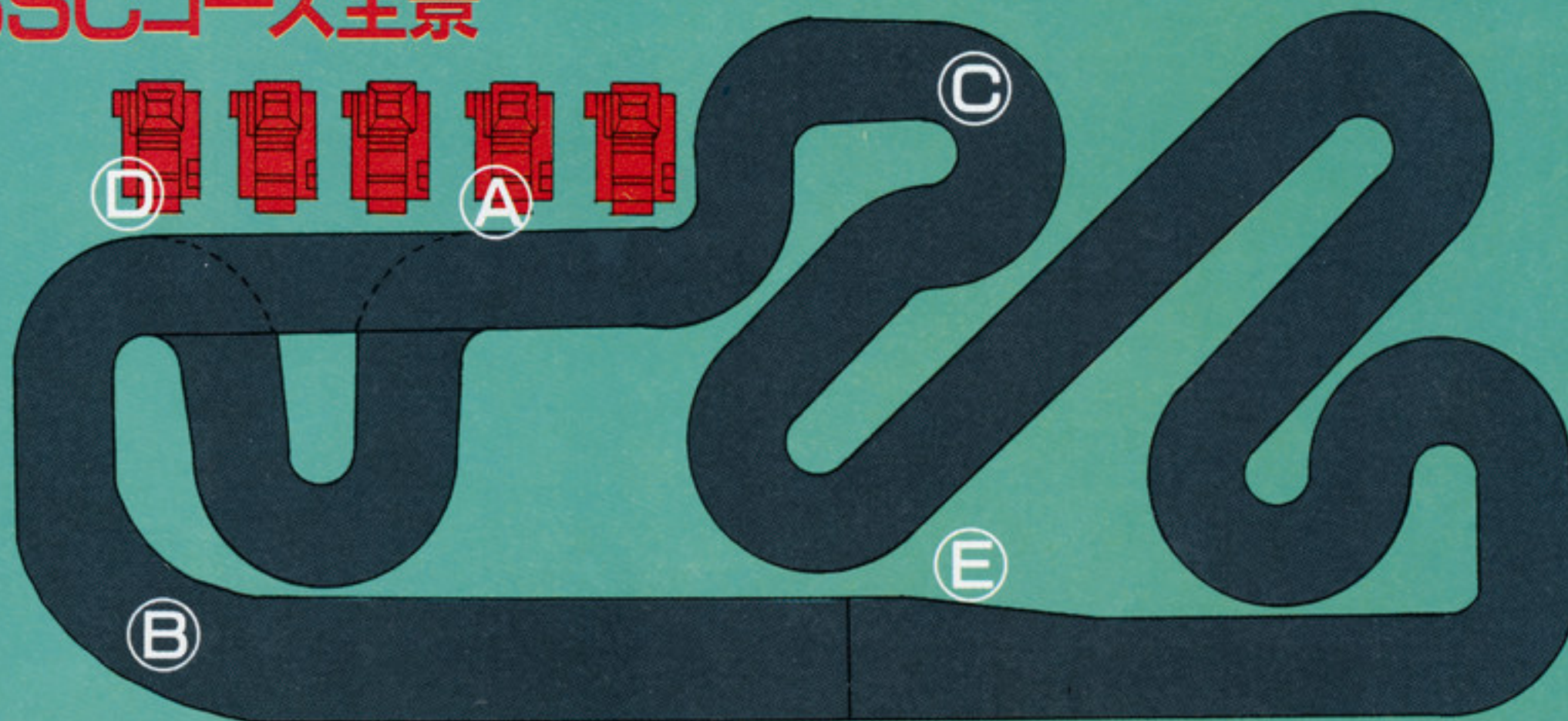
▲体感スピードは時速300キロノアウトインアウトが操作の基本だ。



▲R-360同様、コンパニオンがレース進行を実況してくれる。ヘタだとかなりハズカシイ。

▲技術改良により、受信画面はほとんど乱れなくなった。

### SSCコース全景



### Let's Try SSC!

1プレイ500円のSSC。近々大規模なゲーム大会も考えているとのことだから、いまから腕を磨きにいったらどうかな。



# BEEP! G.G. ゲームギア

●ドラゴンクリスタル●ワンダーボーイ●ヘッドバスター●ウッティポップ●デビルリッシュ●ジャンクション

## ドラゴンクリスタル

●セガ/12月22日発売/3,500円/RPG

### 出口を探して水晶の世界を冒険しよう!

G.G.初のRPGは新しい趣向がいっぱい

ゲームギアユーザー待望のRPG「ドラゴンクリスタル」がもうすぐ発売されるぞ。プレイヤーは水晶玉の世界に閉じ込められた少年となり、全30フロアに分けられた世界の最深部に眠る聖杯を手に入れて、この世界から抜け出すことが目的だ。基本的なゲームの進行は、迷路上の世界を歩き回りながら敵モンスターを倒しつつ、現在いる世界のどこかにあるワープゾーンをくぐって次の世界に進んでいくというものになる。

さてオートマッピング機能や未知のアイテムの識別については、先月の記事や下のほうを読んでもらうとして、今回はもう一歩突っ込んで「ドラゴンクリスタル」を紹介しよう。

このゲーム、実際にやってみるとわかるけど、キャラクターを成長させることより、各種アイテムの効果的な使い方を学習すること、いかにアイテムを使うタイミングを知るかということが、ゲームを進めるコツになっ

ている。その昔、パソコンゲームで「 로그」という名作RPGがあったが、このゲームもマップが常にランダムに作成され、アイテムの効果も使ってみるまではわからなかった。いつまでも新鮮なプレー感覚と緊張感をゲームバランスに取り込んだことで、ユーザーに指示された「 로그」だが、それにビジュアル性の要素を持たせると、この「ドラゴンクリスタル」になるのかもしれない。単純だけど、なかなかハマるのだ。

また、プレイヤーが何らかの動作をしないと時間がたたないため、ダメージを受けにくくする戦い方や効率的な逃げ方も考えなければならぬ。そういった意味では、アクション性よりもシミュレーション性の要素を持つRPGだと言えそうだ。謎解きの好きなRPGゲーマーには論議の分かれるところだけど、気軽に何度でも遊べるようなRPGをこのマシンで作ったことに関して評価したい。

## 水晶の世界は4つ

<h3>森林</h3> 	<h3>モアイ</h3> 
<p>水晶の世界を構成する地形は4つ。ゲーム開始時はかならずこの森林の世界から始まるのである。</p>	<p>このモアイ像に近づくにつれてニヤッと笑っていることに気づくはず。なんだか気味が悪いよね。</p>
<h3>花畑</h3> 	<h3>砂漠</h3> 
<p>壁がひまわりでできている、メルヘンチックな世界。プレイヤーが近づくとひまわりの花が咲くぞ。</p>	<p>プレイヤーが通るとサボテンの色が変わる。この4つの世界に行く順番も完全にランダムなのだ。</p>

## 何度でも新しい世界が楽しめるRPG

「ドラゴンクリスタル」は遊ぶたびにマップ、アイテムの位置が変わるのが一番の特徴だ。プレイヤーは最初、自分のキャラクターのまわり横3×縦4ブロック分しか見えないようになっていて、実際に歩き回らないとマップの構造を知ることはできない。

またアイテムのほうも、最初は○○色のアイテムという表示だけでその効果は使ってみるまでわからないようになっていて。RPGにランダムな要素が入ったことで、毎回緊迫感のあるプレイが楽しめるわけなのだ。

### 自動作成マップ

すべての世界のマップはランダムに作成される。プレイするたびに新たなマップが現れるのが嬉しい。



### 未知のアイテム

アイテムの効果は使ってみるまでわからない。間違っているとピンチになるマイナス効果のアイテムもあるぞ。





## 戦闘方法はとっても簡単だ!

気軽に遊べるというゲームギアのコセプトどおり、操作方法もかなりシンプルになっている。敵の攻撃は剣による直接攻撃のほか、杖で魔法攻撃をしたり、手持ちのアイテムを投げるといった3つの動作ですべてのアクションがうまくまとめられている。

剣	投げる	杖
敵が隣にいた場合、その方向にキーを押すだけで、自動的に剣で攻撃してくれるのだ。	剣を投げて敵にダメージを与える。魔法のアイテムを投げても効果があるぞ。	魔法のかかった杖を敵がいる方向に向けて使うと、さまざまな魔法の効果が敵にかかる。

## 多彩なモンスターの特殊攻撃

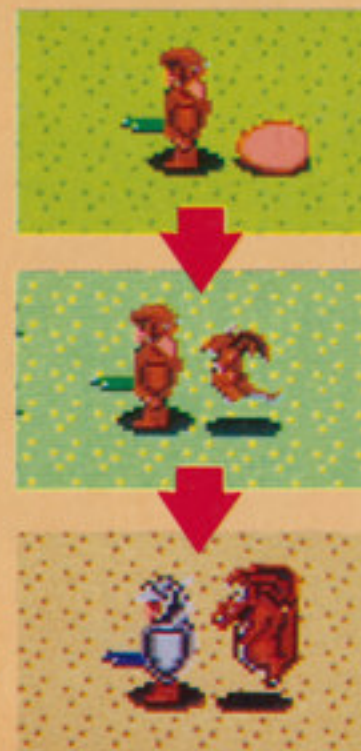
このゲームに登場する敵の中には、特殊攻撃をしてくるものが多い。ヒットポイントが一時的に回復しなくなる毒攻撃を始め、ひどいものはレベルを下げる攻撃をする敵もいる。相手によっては戦わずに、逃げることも必要だぞ。



敵キャラクターには忍者やメイジ、ドラゴンなど多彩な顔ぶれ。

## ふ化するドラゴン

ふ化するドラゴン●  
主人公の後ろについているへんなもの、実はこれ、ドラゴンの卵なのだ。主人公のレベルが上がると卵からふ化してチビドラゴンに、そしてやがては大きなドラゴンへと成長するのだ。



## コンティニューつき



マップ中に落ちているコインを一定額集めると、コンティニューが3回までできるようになる。このゲームはセーブ機能がないので、ぜひ活用したいところだ。

## ワンダーボーイ

●セガ/12月8日発売/3,500円/ACT

### 横スクロールアクションの定番

アーケード、マークIIIでヒットしたアクションゲームが登場

ファミコンに「スーパーマリオ」があるように、セガには「ワンダーボーイ」という定番アクションのシリーズがある。今回発売されるゲームギア版は、そのシリーズ1作目として発表された作品だ。このゲームは、ある日突然さらわれてしまったガールフレンドを助けるため、ジャングルに住む男の子（ワンダーボーイ）が大活躍するという横スクロールタイプのアクションゲーム。敵を攻撃できる石オノや、スピードアップするスケート

ボードなどのパワーアップアイテムをうまく使い、洞窟や雲の上など全8エリアにもわたるさまざまな舞台を冒険するのだ。

南国を思わせるようなきれいな色使いやかわいいキャラクターたちが、ゲームギアの持つ特性とマッチしているのだろう。

残像も気にならないし、なにしろゲーム自体が十分面白い。マークIII版を知らない人には、イチ押ししてお勧めしたいアクションゲームなのだ。



↑バネを使って大ジャンプ/仕掛けが豊富なのもワンダーボーイならではの一言。

↓雲の上では海に落ちないようにしたい。突然動く雲にも気をつけて。



↑人形を取れば一気に得点がアップするぞ。これはオイシイ。



↓エリアの最後にはボスが待ち受けている。倒すのは以外と簡単だぞ。



かわいい

ワンダーボーイ

ちゃん



ワンダーボーイの魅力は、何と言ってもキャラクターのかわいい動き。アクションゲームとしての完成度も高い。



# ヘッドバスター

●メサイヤ(NCS) / 1月発売予定 / 価格未定 / SLG

## 自分だけのオリジナルロボットを作ろう

近未来を舞台にした、リアルファイティングシミュレーション

以前から何度も紹介してきたメサイヤ(NCS)の「ヘッドバスター」だけど、今回は最後のおさらいということで基本的なゲームシステムを中心に解説していこう。このゲーム、半リアルタイム制のコマンドを採用したおかげでテンポの速いシミュレーションゲームに仕上がっている。詳しくは下の説明を読んでもらいたいんだけど、要は今まであったシミュレーションの1ターンが4つのフェイズで構成されたおかげで、ストレスの少ないゲーム展開が楽しめるようになったわけだ。マップは全部で10面あり、それぞれに個性的なライバルがプレイヤーに戦いを挑んでくる。無鉄砲にベースめがけて突っ込むヤツや、防御に主体を置いた石橋を叩いて渡るタイプなヤツなど、相手の思考ルーチンも豊富。ロボットの装備もパーツの組み合わせによって戦略

がガラリと変わることがあるから、手抜きはできないゾ。勝利条件は敵ロボットを全滅させるか、敵のベースを破壊すること。もちろん逆は自分の負けになる。戦闘時のアニメーション処理もなかなか凝っているし、木や壁の影に隠れれば敵の攻撃を受けにくくなるなどといった戦術の要素もある。

またユニットの台数から装備までプレイヤーが自由に設定できる。質より量の増産部隊で行くか、重装甲高機動の少数精鋭部隊で行くかといった作戦を立てられるのがうれしい。2人で対戦することもできるし、1人プレイではパスワード機能を使うことでゲームの経過を記録することもできる。状況に応じたセッティングがメインなので難易度はそれほどではないが、けっこうのめりこんでしまうシミュレーションゲームだ。



## ライバルと戦おう



ロボットの改造パーツは非常に豊富だ。左右の腕に装備する通常武器から肩に装着するミサイルポッドなどの補助武器、ロボットを賢くするコンピュータやセンサーなどがある。

## 半リアルタイム制コマンドを採用

### 1 行動計画



ユニットの移動、待ち伏せ、修理などを全自軍ユニットに指示するコマンド。ユニットの移動指示をするときに進める場所と進めない場所が一目でわかるのが親切だ。

### 2 行動実行



このフェイズは、自軍敵軍すべてのユニットがなんらかの行動を行なう。思ったより敵に機動力がある場合があるので、一気に陣地内に攻め込まれてあせらないように。

### 3 攻撃計画



敵のどのユニットを攻撃するかを指示する。当然武器の射程が合わなかったり、敵が物陰に隠れると攻撃ができなくなる。そして敵もキミのことを狙っていることを忘れずに。

### 4 攻撃実行



ついに戦闘の開始だ。戦闘中だけは選択した武器に応じたアニメーション処理が入る。敵のグラフィックも見ることができ、このゲームの一番の醍醐味がこの場面だろう。



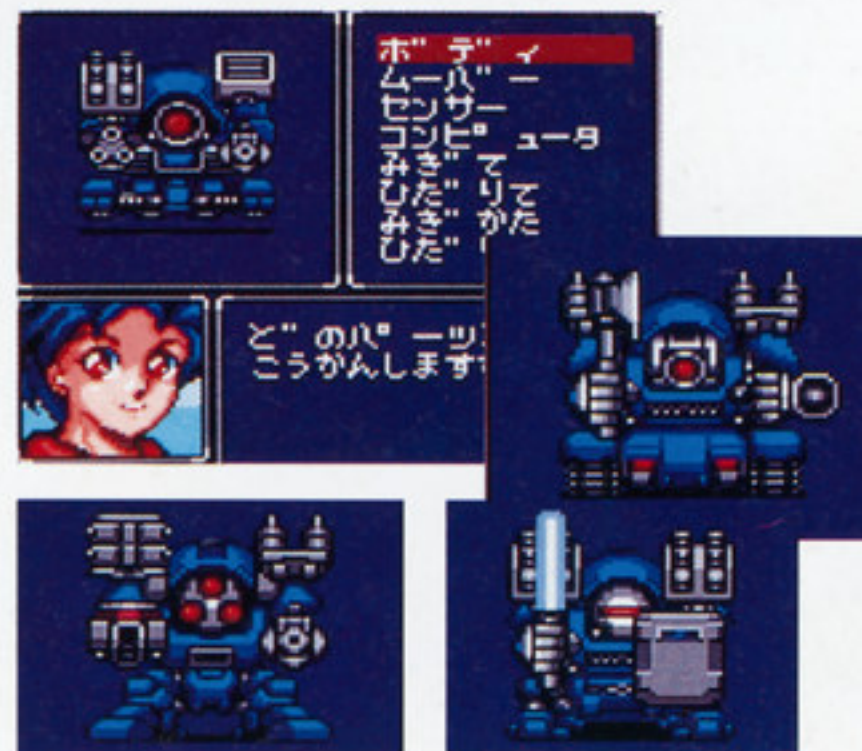
戦いに勝利すれば、ギャルから祝福のキスももらえる……のかもしれない。でも、見たところまだ子供だしなあ。

## パーツの組み換えでユニットを作ろう



いらっしゃいませ〜

ゲームを始めるには、まずユニット（ここではロボットのこと）を作ることから始めなければならない。まずショップに行き、自分のロボットのタイプを選んでみよう。そしてロボットを選んだら、より強くするために改造してみるのだ。より強い武器、賢いコンピュータやセンサーを装備させることでどんどんキミの作ったロボットは強力になるぞ。



ライバルは10人。彼らが作ったロボットを倒すことができれば、感動のエンディングを見ることができる。くれぐれも資金難にならないようにユニットは大事に育てよう。



チエツ

子供じゃなくても負けはくやしい。今度こそ勝ってやるぜ! という意気込みで、必死に新聞配達バイトをしてロボット製作の資金をかせぐ少年。なんかいじらしいものがあるな。



# ウッディポップ

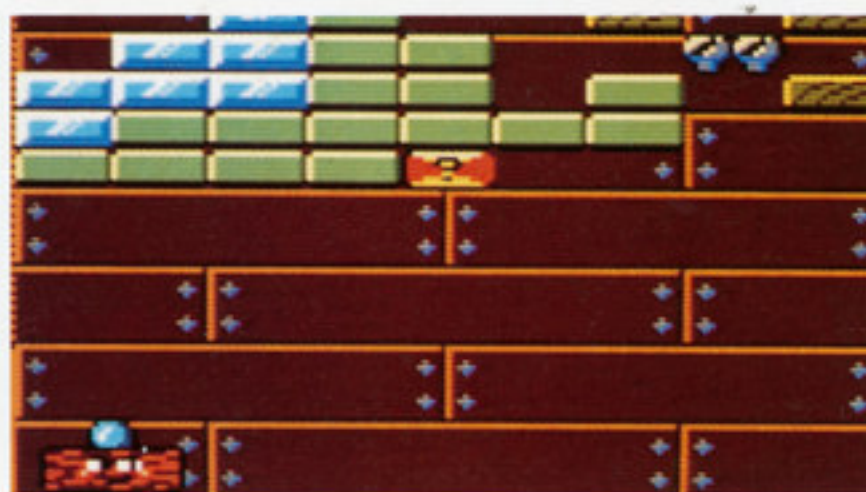
●セガ/来春発売予定/価格未定/ACT

## メルヘンチックなブロックくずし

プレイするたびに違うルートを選ぶことができるだ

もともとはマークIII版で発売されていた、ブロックくずしの隠れた名作(?)「ウッディポップ」が、ゲームギアにも登場するぞ。

プレイヤーの目的は、各部屋に配置された積木(ブロック)をすべて壊すことだ。特定の積木にはゲームの進行が有利になるパワーアップアイテムが入っているため、これらを利用して積木を消していこう。面白いのは、各部屋にある積木をすべて壊すとプレイヤーが次に進む部屋を選べる点だ。つまり最終面にたどり着くには自分なりのルートを作って攻略しなければならないのだ。ジャマをする敵キャラもオモチャの兵隊さんやブリキのロボット、線路を走る汽車など懐かしくて愛らしいものばかり。各部屋はヘリコプターやカエルなどをデザインした楽しいものになっているし、女の子に人気の出そうなメルヘンチックなブロックくずしだね。



映画「ブルーサンダー」を思い起こさせるヘリコプター面。パドルの形をした木彫りのウッディ君がカワイイでしょ。



積木の中から出てくるアイテムは、いいものばかりと限らないぞ。

たまーに画面を横切る汽車は、かなりの強敵だ。

バックが木でできているためか、ゲーム画面はなんとなく温かみを感じる。セガらしいゲームだ。

# デビリッシュ

●GENKI/発売日未定/3,500円/ACT

## 仕掛け満載のブロックくずし

2つのパドルのフォーメーションをうまく使っていこう

「ウッディポップ」が比較的オーソドックスなブロックくずしだとするならば、この「デビリッシュ」はよりアクション性と戦略性を高めたブロックくずしゲームだ。攻撃用の8方向に動くパドルと左右にしか動かない防御用のパドルを操作し、ボールを画面外に落とさないようにブロックを崩していこう。

このゲームの特徴はブロックを全部壊すの

が目的ではなく、ステージの最後にあるゴールにボールを運ぶことだ。ブロックをバキバキと壊しつつ、画面をスクロールさせてボールをゴールまで持っていくのだ。

滝や時計台やワープホールなど、各ステージに施された仕掛けも豊富だし、2人協力プレイやクリアタイムを競う対戦プレイも用意されているのがうれしいよね。

# ジャンクション

●マイクロネット/2月発売予定/価格未定/PUZ

## “ちくたくバンバン”って知ってるかい?

メガドラ版も発売されているアクションパズルゲームが登場

この「ジャンクション」は、アーケードでも好評だったコナミの「キューブリック」をマイクロネットがアレンジしたものだ。ブロックの溝をうまく利用して赤いボールを誘導し、外枠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。

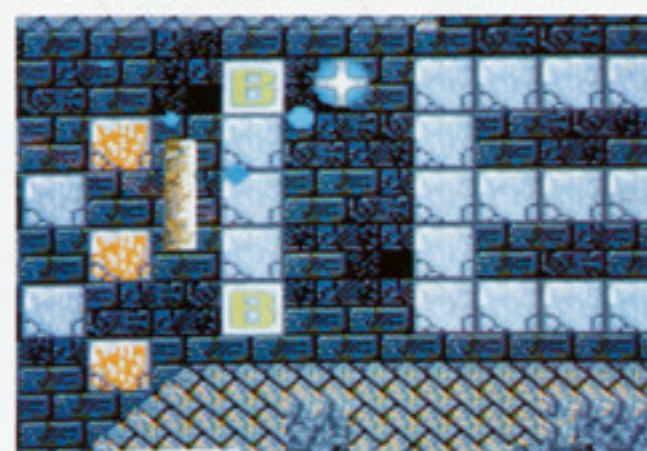
「キューブリック」と違う点は、ピラミッドにボールを誘導させると、ボールがジャンプ

して前のブロックをひとつ飛び越してしまう新しいブロックが加えられたことだ。このピラミッドをうまく使うのが「ジャンクション」のおもしろさ、そして難しさでもある。

ステージは全部で50。素早くブロックを動かしてボールの通る道を作っていかなければならないので、アクション性が非常に高いパズルゲームなのだ。

# ゲームギアソフト発売スケジュール

発売月日	ゲームタイトル	メーカー名	ジャンル
12月12日	上海II	サン電子	PUZ
12月12日	倉庫番	リバーヒルソフト	PUZ
12月15日	G-LOK	セガ	SHT
12月22日	ドラゴンクリスタル	セガ	RPG
12月発売予定	バックマン	ナムコ	ACT
1月発売予定	ザ・プロ野球'90	セガ	SPT
	スーパーゴルフ	シグマ商事	SPT
	House Of Tarot	セガ	TAB
	ヘッドバスター	メサイヤ(NCS)	SLG
	ポップブレイカー	マイクロキャビン	SHT
2月発売予定	デビリッシュ	GENKI	ACT
	サイコワールド	セガ	ACT
	キネティックコネクション	セガ	PUZ
	ジャンクション	マイクロネット	PUZ
3月発売予定	琉球	フェイス	PUZ
	バタールゴルフ	セガ	SPT
	ファンタジーゾーン(仮)	サンリツ電気	SHT
	対戦型 大戦略(仮)	システムソフト	SLG
発売日未定	The・GG忍	セガ	ACT
	ベルリンの壁	KANEKO	ACT
	対戦カンフー	セガ	ACT
	OUT RUN	セガ	RAC
	テニス	セガ	SPT
	スペースハリアー3	セガ	SHT
	エイリアンストーム	セガ	ACT
	アレックスキッド	セガ	ACT
	ゴールデンアックス	セガ	ACT



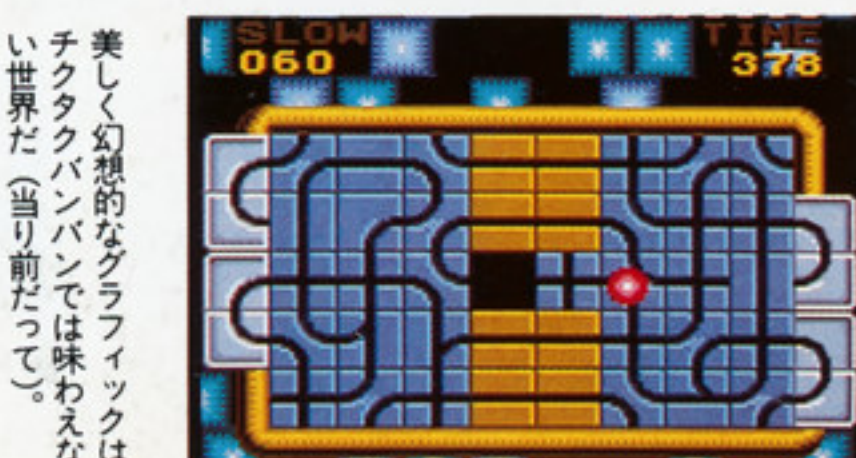
縦スクロールから突然横スクロールに変わる場所は、フォーメーションチェンジでパドルの配置を変えて対応させよう。



各ステージにはいろいろな仕掛けがいっぱい。ボールの向きを変えてしまったり、ワープゾーンなどがプレイヤーを惑わせる。



ラウンドをクリアするためには的確な判断と素早く確実な操作が要求される。アクションパズルゲームになるかな?



美しく幻想的なグラフィックは、ちくたくバンバンでは味わえない世界だ(当たり前だ)。



# Vol.9 君もメガドラ界のメジャーリーグを目指せ!

# メガドラ裏技リーグ

2A

グラナダ

## ブラスターの威力アップ

ステージ2のアスターシャの右翼（画面では向かって左）で、翼の先についている棒に乗り、落下しないように先端まで進む。

アイテムが飛んできて、これを取るとブラスターの威力がアップする。そのかわり反動も大きくなる。

そこでしばらく待っていると、見えない

（東京都・長島康弘・18歳）



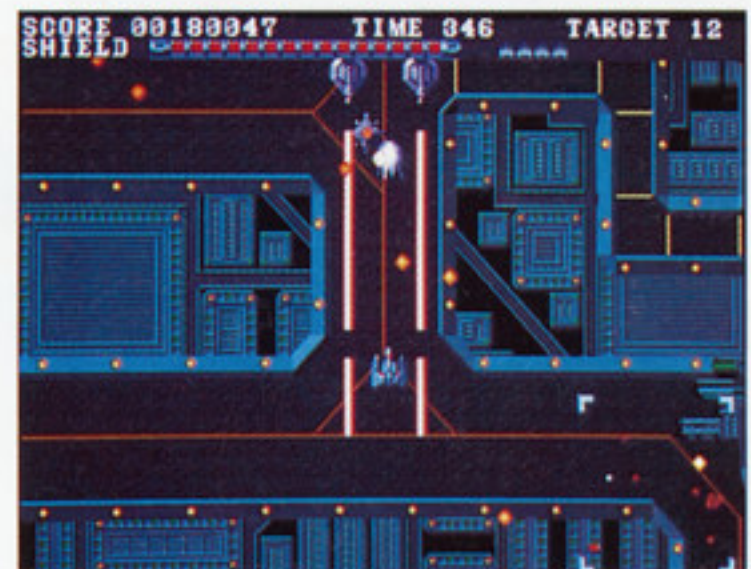
まわりの敵を片付けてから慎重に進もう。

そしてこのあたりで待っていると……。

顔のような形をしたアイテムが登場。じっとしていても取れるぞ。



パワーアップしたブラスターは反動が大きいが、このボスを2発で倒せる。



しかも面クリアしてもミスしてもならないのだ。これは強めたぜ。

3A

## レインボーアイランドエキストラ くつ、赤いつぼ、黄色いつぼを常備

タイトル画面の表示中に次のコマンドを入れてスタートすると、はじめからアイテムの効果があるうえに、ミスしてもなくなるのだ。

- 上、B、下、左、C、A、Aで、くつを常備。
- 上、B、下、左、C、A、A、Bで、くつと赤いつぼを常備。
- 上、B、下、左、C、A、A、B、Cで、くつ、赤いつぼ、黄色いつぼを常備。

（東京都・しんなーまん・19歳）

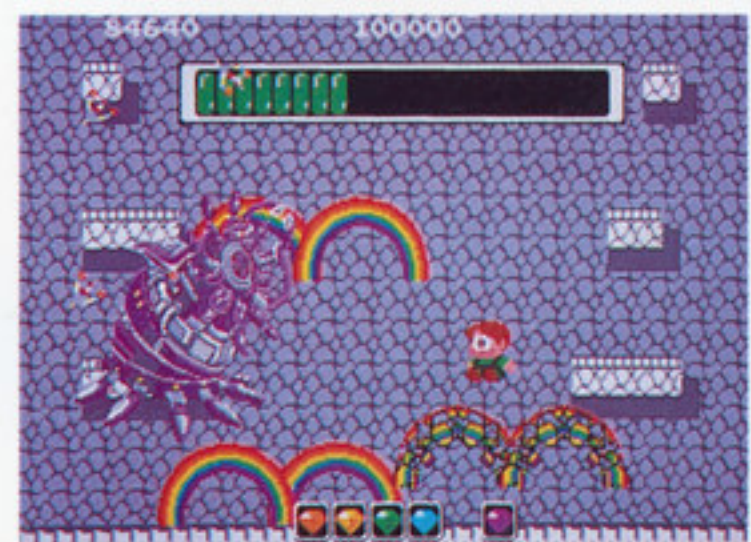


タイトル表示中にコマンドを入力したら、すぐにスタートしよう。

最初から3つのアイテムの効果がある。ちなみにとっちのバージョンでもできる。



うっかりボスのところでミスした場合、通常ならハマリかねないが……



足も速く、虹も2つ出るの、あまり進めなかった人でも大丈夫だ。

## メガドラ裏技 大募集!

■メガドラ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキのなかから、裏技のグレードによって毎号メジャーリーグから1Aまでを、編集部内のコミッショナー委員会が判定選定するものです。■同一の裏技が複数寄せられた場合は、そのなかから抽選で1名を選び、代表とさせていただきます。■賞にはメ

ジャーリーグ、3A、2A、1Aがあり、賞に応じてそれぞれ5,000円、3,000円、2,000円、1,000円分の図書券を差し上げます。■毎年1回優秀者のなかからベストナインを選び、誌上で発表します。第1期ベストナインはVol.12までのポイントを合計した上位の9名とし、希望のソフトを各自に2本差し上げます。

## ハガキの書き方

ハガキの裏にゲーム名を書き、その下に裏技の内容をできるだけ具体的に書いてください。さらに、その下に自分の住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記してください。

## 宛先

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル  
ソフトバンク株式会社「BEEP/メガドライブ」  
編集部 メガドラ裏技リーグ係まで



# ザ・VGG倶楽部

ファン待望の「ドラゴンセイバー」を中心に、「ラギ」「サイバーリップ」「エドワード・ランディ」そして滑り込みで入った「ボレンチ」の紹介だ。

ナムコ/ドラゴンセイバー  
倉庫番DELUXE  
データイースト/エドワード・ランディ  
セガ/ボレンチ  
SNK/ラギ  
サイバーリップ

## ドラゴンセイバー

画面の美しさとリアルなサウンドがプレイヤーを一気に幻想の世界へと引き込んでくれるゲームだ!!

ナムコ

©1990 NAMCO

かつては緑の美しい星だった地球とよく似た異世界。いまは恐ろしいバイオモンスターたちがはびこっている。この星を守るべく2人の主人公が太陽神アーリアに聖剣をかざし、聖龍に変身し、バイオモンスターたちに戦いを挑んだ。2人の名はヒューイとヒリヤ。

前作「ドラゴンスピリット」をさらにパワーアップさせた、聖龍伝説シリーズの第2弾がこの「ドラゴンセイバー」だ。

アイテムによって変化するパワフルな攻撃、変化に富んだステージが見ものだ。



## 9つのステージが待っている

9つの各ステージのきめ細かいイベントが、マップの短さを感じさせないのがスゴイ。また、各ステージごとに変化ある構成になっている。



## 2Pでコンビネーション攻撃

2Pプレイ選択で1Pはブルードラゴン、2Pはレッドドラゴンが、操作できる(途中参加も可能)。

2Pプレイで遊び、それぞれのドラゴンショットを変化させ、コンビネーション攻撃をするとステージクリアもかなり楽になる。



## 気合いをためてパワフルな攻撃

Aボタンを1秒間離し、押すとパワーショット(気合い弾)を発射できる。Bボタンの地上攻撃、Aボタンでのショット攻撃と併用しながら使おう。パワーショットは貫通する性質を持つのでザコキャラ退治にもってこいなのだ。



## アイテムを取ってパワーアップ!!

アイテムには火力をアップしたり、ドラゴンを1UPさせたり、得点UPさせるアイテムと、ドラゴンのショットをさまざまに変化させるチェンジアイテムの2タイプのアイテムがある。

ドクロ

このアイテムを取ると、パワーダウンしてしまうぞ!!

アイテム説明		チェンジアイテム	
ファイヤー	ドラゴンの火力がUPする。(3ランク)	デュアル	デュアル・トリプルヘッドドラゴンに変身。
卵	これを3つ集めるとドラゴンが1匹増える。	ファイヤー	ファイヤードラゴンに変身、強力な火弾を発射。
ジュエル	取るにより、ボーナス点が増える。	アックス	アックスドラゴンに変身、カッター攻撃をする。
		スパーク	空の敵を一撃で倒すスパーク攻撃ができる。
		バリア	ドラゴンの周囲にバリアを張り敵の攻撃を防ぐ。



## ステージ1

今回はマップでステージ1のポイント紹介、ステージ2・3・4は、大きなポイントを写真で解説したぞ。ステージ1は水没都市のステージ。浮かぶ島はモンスターの拠点となっていて、地上にある島にうごめく敵と空中を飛来する敵を攻撃しなくてはならないのでつらい。最も簡単なステージなので、こんなステージでダメージを受けてはダメだ。ステージ後半とボスの「アキラ」は手ごわいので注意しよう。



▲ステージが始まると、すぐに、空中を隊列を組んで攻撃してくる敵モンスター。



スタート

アイテムの  
前にいる  
地上の敵たち  
に注意!!



空中を隊列を組んで攻撃してくる敵をクリアすると、画面中央に浮遊する島が登場。地上から敵が飛び立ち攻撃してくる。このあと、左はしの島に、アイテムの入った卵がある。うっかり卵に気をとられているうちに、地上の敵がまとめて飛び立ち襲ってくるので注意しよう。



▲ステージ後半は、敵の出現数が前半とは比べものにならない程多い。こいつらはアイテムの入った卵を持っているが、確実に敵の攻撃をかわさないと、パワーアップしても意味がない。この後登場するボスキヤラを叩くためにも、極力ドラゴンの数は減らすな。

敵キャラの  
オンパレードだ!!



▲「フジツボ」を破壊すると、目が飛び出し攻撃してくる。

ボスキヤラ  
「アキラ」が  
出現!!



▲「フジツボ」を破壊すると、目が飛び出し攻撃してくる。

## ステージ2

火山の中に動く  
不気味な敵!!

ステージ2は山が割れドロドロと溶岩が流れる火山のなかを進む。赤い溶岩の左右にある岩にぶつくとダメージを受けるので注意。溶岩の上を動くセンチピートや回転してトゲを撃つEテブラ、甲羅を付けた敵などが襲ってくる。



▲芋虫のようなセンチピートは口から炎を吐いて攻撃してくる。



▲ステージ後半、いきなり溶岩が噴火する。タイミングを測ってかわせ!!



ヒッポ  
カンバス  
出現!!

▲ボスは頭を狙って攻撃をしないと倒せないので注意しよう。

## ステージ3

モンスターの  
化石の中が  
戦場だ!!

ステージ3はモンスターの体の中のような不気味なステージだ。しかも、背景が左右にスライドするので、ドラゴンを中央に位置させないと、スライドした岩でダメージを受ける。ボスキヤラが特に手強い。心してかかれ!!



▲速いスピードで小さい穴からドラゴンに向かって突進してくる敵。



▲ウネウネと大きな穴からドラゴンの亡霊が出現。たくさん登場するので注意。



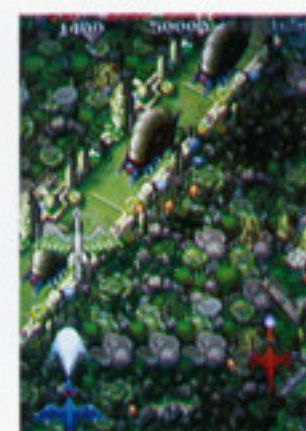
エイリアン  
キング  
出現!!

▲口から吐いてくるアワをかわして攻撃しろ!! 動き始めるとやっかいだ。

## ステージ4

3層になった  
敵の攻撃が  
やっかい!!

ステージ4は美しいバステル色の世界。地上と空中だけでなく、橋の上を大きな芋虫のような敵が出現する。また、赤いフラワーは近づくと吸い込まれるようになるので注意。ボスはドクロの顔をした巨大な樹のモンスターだ。



▲橋の上にいる芋虫は、地上攻撃で確実に倒すようにしよう。



▲赤いフラワーに近づきすぎると吸い込まれるので、離れて倒せ!!



▲樹にぶら下がる蝙蝠と触手、そして炎の3段攻撃に手を焼くぞ。

これが  
ステージ4の  
ボスだ!!

## 倉庫番 DELUXE

パズルゲーム永遠のベストセラー倉庫番が、ビデゲーにも登場したのだ。

ナムコ

©1990 NAMCO ©シンキングラビット

パソコンゲームでロングセラーを博した、倉庫番のデラックスタイプ。滑りこみで情報が入ったのでくわしいことはわからないが、タイム制を導入しているという話だ。1人で遊ぶよりも仲間同士でワイワイと楽しく遊ぶほうが、よりエキサイトして面白いゲームだ。面数もかなりたくさん用意されているようで、しかも難易度もさまざまではないかと思われる。うっかり彼女や友人と遊んで、クリアできないと恥ずかしい思いをするので、最



初の面ぐらいいは解けるようにしておかないとね。くれぐれもこのゲーム、タイム制限ありということに注意しよう。

年末やパーティのノリにはもってこいの楽しめるゲームなので期待しよう!

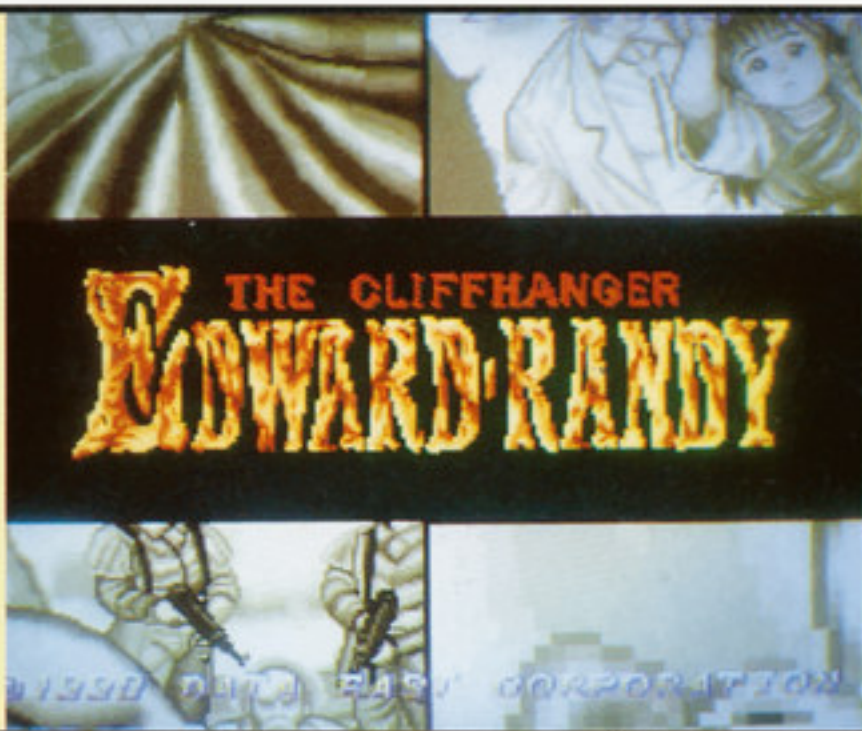


# エドワード・ランディ

スリリングな展開を味わえるアクションゲームの決定版がこの「エドワード・ランディ」だ!!

データイースト

©1990 DATA EAST CORP.



## 見方を変えると こんな斬新なゲームが できあがる

小さな村に隠された恐ろしい陰謀をめぐり、主人公が陸・空と大冒険を繰り広げるアクションゲーム。主人公はムチを使い高いところにぶら下がったり、登ったりして敵をやっつける。飛行機の翼の上や戦車の上で敵と戦うスリリングな展開が大迫力だ。



◀ステージ1の滝からの脱出。ただの縦横スクロールのアクションゲームと違うことが、ここですぐにわかる。

## 7つのステージを大冒険

ステージは全部で7。滝からの脱出・空飛ぶ複葉機でのアクション・モーターボート上での戦い・自動車どうしのアクション・トラックと戦車の上での戦い・武器製造工場への

突入・ジェット機上の戦いとスリルある大冒険だ。



◀複葉機の上での戦い。足場がなく、空中で、雨の背景がリアル!!

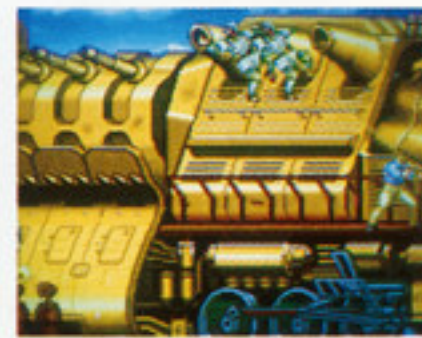


▶ステージ2のポストの戦い。奥行きのある画面が迫力満点で興奮するぞ!!

このゲーム、デザイナーの斬新なアイデアが散りばめられている。アクションゲームだっただけスリリングにかつドラマチックにドラマを表現できるんだということを実感させられた。



▲ステージ3、水上をつつ走るボート上での戦い。



▲ステージ3、走行中の列車の上での戦いだ。



◀カーアクションシーンのステージ4。クラシック車がいかに冒険活劇らしくてオシャレだね。



▶ステージ5、装甲車上での戦い。今までのゲームとは違った戦いがキミを楽しませてくれる。

# ボレンチ

滑り込みで入ったセガのニューゲーム。いままでのパズルゲームとはひと味違った内容のゲームがこれだ。

セガ

©1990 SEGA



## ちょっと変わった パズルアクションゲーム

近日公開予定のこのゲーム。ルールはいたって簡単。上から転がってくるボールを操作して、ゴールへと導く。ボールを導くアイテムを操つり、右端に出現する5つのアイテムをセレクトしてボールを上下・左右へと動かすのだ。うっかりしているとボールはフィールドから下へと落ちてしまう。

## わかっていてもクリアできない このイライラがたまらない!?

このゲームは2人でやると面白い。1人がナビゲーターとなり、正しくアイテム選択をもう1人に伝える。なかなか思ったようにはうまくいかなのがクヤシイ。



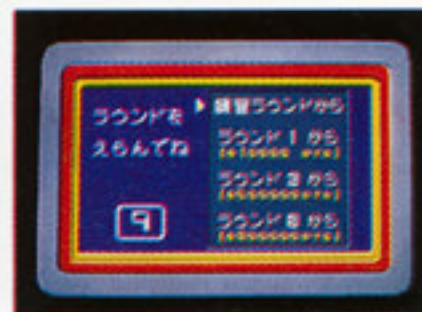
▲三角形や十字のブロックを置いてボールを導くのだ。

## 4つのモードのなかから 選択できる

モードはとても親切。練習面、1面から、3面から、6面からの4タイプのセレクトができる。面数は99面あり、面が進むにつれプレイヤーを惑わせるひっかけや行き止まりが増える。ボールは最初ブルーだが、転がっていく間に赤く熱を帯びスピードが速くなる。これを冷やすためのアイテムがあり、ここをボールが通ると冷えて青に戻る。ブルー・グリーン・イエロー・レッドの三角アイテムと上下・左右へボールを往復させるたった5つのアイテムで、君はゴールへ導けるか?



▲X印は戻ることができない。



▲モードは上の写真のように、4つのなかから選べる。



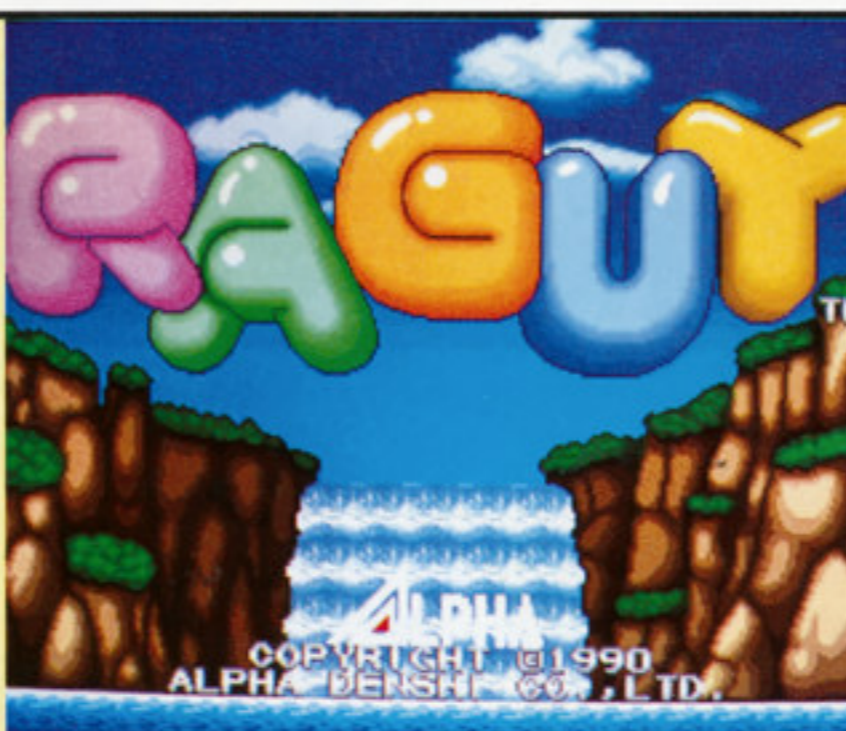
# ラギ

NEO・GEOファン待望の新作アクションアドベンチャーゲームがこれ。レンタルおすすりソフトだ!!

SNK

©1990 ALPHA DENSHI Co., LTD

©SNK CORP.



## ダルマー族によって汚染された惑星ラギを取り戻せ!!

この冬NEO・GEOファンにとって注目のソフトが、この「ラギ」だ。主人公はダルマー帝国を滅ぼし惑星ラギを緑の星に戻すため冒険を始める。葉っぱをはたいて敵を攻撃、ジャンプで敵の攻撃をかわす。さらに、体を小さくすると遠くへ飛んだり、走るスピードをアップできる。これが何ともユーモラス!!

## アドベンチャーの要素も入っている

このゲームただのアクションゲームではない。冒険で出会う人物から選択式の質問を受け、旅の進路が変化する。アドベンチャーファンも楽しめるめっちゃうのだ。



▲選択式の質問の内容が、今までのゲームと一味違う。

## エリア選択もキミしだい!!

エリア1は「密林地帯ジャモ」で、血ダルマ隊長がボスとして主人公を待ち受けている。

エリア2以降は2つの選択エリアに分かれている。エリアが始まる時にどちらのエリアへ進むかを選択しなくてはならない。エリア2ではボスの火ダルマ将軍の待ち受けている「地底王国クイラ」と泥ダルマ大僧上のいる「沼大国シャバーン」のどちらかを選択しなくてはならない。エリア3も2つの選択エリアがあり、元ラギの工場地帯と雪と氷、雲海に閉ざされた不毛の世界が待ち受けている。そしてその後最終エリアが主人公を待っているのだ。



▲これがエリア1の「密林地帯ジャモ」の世界。



▲エリア2から2つのルートの中から選択するのだ。



▲これはエリア2の「地底王国クイラ」の世界だ。



▲旅行センターがあるって、エリア間を往復できるのか?

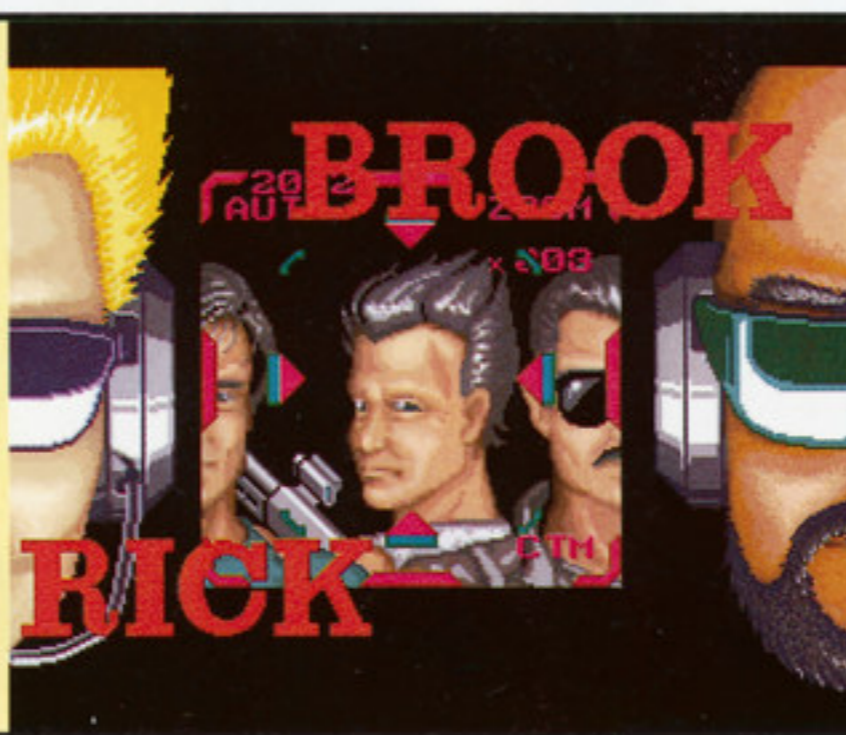
アイテム紹介		ショップの中にも
<b>BLUE'S ITEM</b>	<b>BLUE'S ITEM</b>	<p>ショップの中には、旅の途中で手に入らない便利なアイテムを売っているのだ。</p>
まゆ...金なら1つ銀なら5つで1UP	三ッ葉...ショップに入れる	
花の蜜...体力が1回復する	カギ...かくれステージに入れる	
ぜんまい...スピードUP	葉っぱ...葉を大きくし攻撃力UP	

# サイバーリップ

暴走したスーパーコンピュータ「サイバーリップ」を破壊すべく2人のヒーローが挑むSFアクション!!

SNK

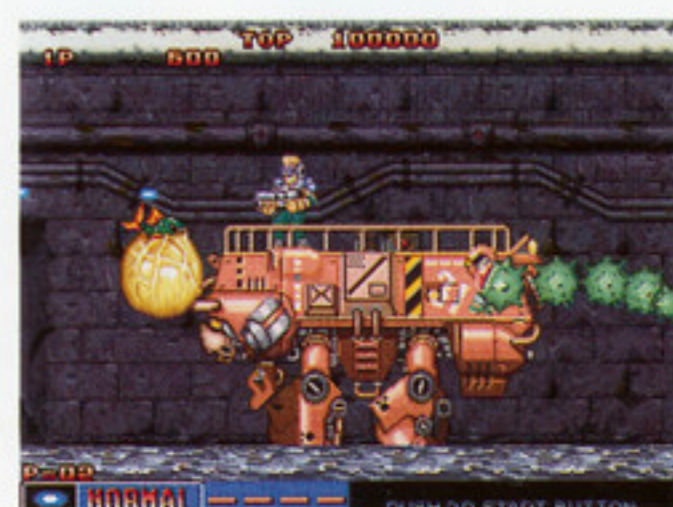
©1990 SNK CORP.



スーパーコンピュータ「サイバーリップ」を破壊すべく軍事要塞「コロニーC05」に主人公「リック」と「ブルック」が潜入する。ステージは7つ、各ステージは上下のエレベーターと通路でつながっている。しかも3から6ステージにはマイナスステージがあり、3次元的な迷路状の構成になっている。

## スーパーサウンドをステレオで聞いてみよう!!

このゲームのサウンドもすごい!! 主人公が画面の左右に移動すると、ショットの音もしっかり左右へと移動する。まるで映画を観ているような錯覚にとらわれてしまうのだ。



▲各エリアの間は不気味なモンスターたちがはびこる通路でつながっている。その通路は一見似た作りになっていて、たまにやさしい。



▲各ステージの構成にメリハリがあり、しかも個性的で不気味なボスキャラ。上はエイリアンのステージのやっかいなボス。

サウンド体験をしてみれば、SNKがいかに音楽に自信を持っているかがうなずけるゲームだ。

## NEO・GEOなんでも相談室

右の局番にかけると、NEO・GEO関係の質問に答えてくれるよ。

TEL 06(338)8188



今年もあとわずか! クリスマスプレゼント

# 目玉が 読者プレゼント

応募方法

アンケートはがきにすべて答えて、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B  
とAの両号で。

※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。(TEL 03-5488-1316)  
※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. モンスターレア

●発売元:セガ ●定価:6,000円

5名



## 2. エレメンタル マスター

●発売元:テクノソフト ●定価:6,800円



5名

## 5. デンジャラスシード

●発売元:ナムコ ●定価:5,800円

5名



## 9. ジャンクション

●提供:マイクロネット ●定価:6,000円

5名



## 13. ギャラクシーフォース

海外用マスターシステムのソフト。  
●販売元:セガ

3名



## 14. バトルアウトラン

海外用マスターシステムのソフト。  
●発売元:セガ

3名



## 19. CD 「グラナダ」

人気ゲームのCDだ。  
●発売元:東芝EMI ●定価:2,500円

3名



## 20. ナムコットオリジナルグッズ

メモと巾着袋を各5名様に。  
●提供:ナムコ ●非売品

3名

## 6. シャドーダンサー

●提供:セガ ●定価:6,000円

5名



## 10. G.G.コラムス

●提供:セガ ●定価:2,900円

5名



## 7. アイラブ/ミッキーマウス!

●提供:セガ ●定価:6,000円

5名



## 11. G.G.スーパーモナコGP

●提供:セガ ●定価:3,500円

5名



## 3. ダライアスII

●発売元:タイトー ●定価:8,900円

5名



## 4. GAIARES

●発売元:日本テレネット ●定価:8,400円



5名

## 8. クラックダウン

●提供:セガ ●定価:6,000円

5名



## 12. G.G.ペンゴ

●提供:セガ ●定価:2,900円

5名



## 15. ダイナマイトダックス

海外用マスターシステムのソフト。  
●発売元:セガ

3名



## 16. ファンタースター

海外用マスターシステムのソフト。  
●販売元:セガ

3名



## 21. 新型パッド「ブラスター」

操作性ハズガンの新型だ。  
●発売元:エース電子 ●定価:2,480円

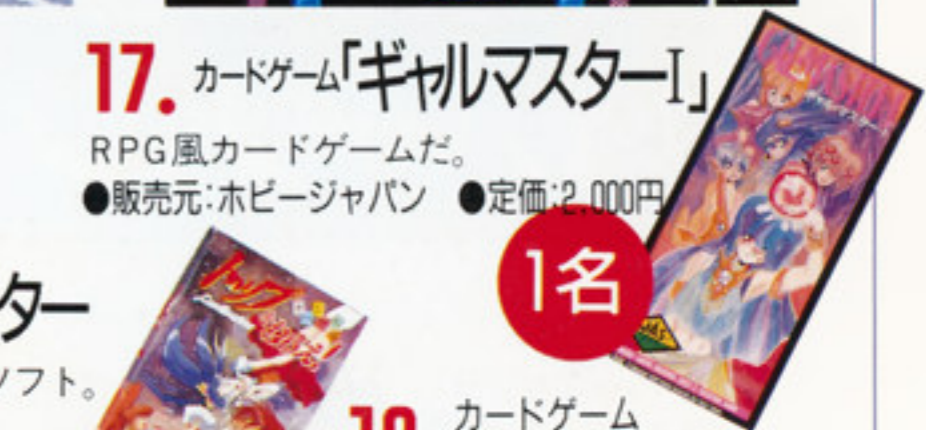
5名



## 17. カードゲーム「ギャルマスターI」

RPG風カードゲームだ。  
●販売元:ホビージャパン ●定価:2,000円

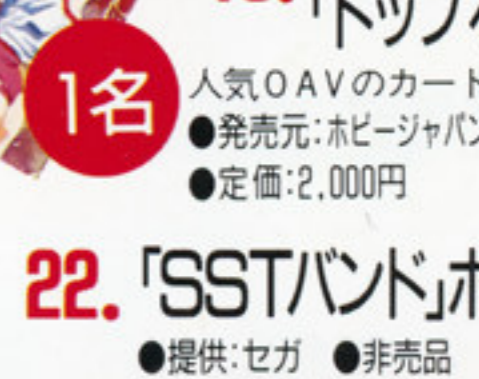
1名



## 18. カードゲーム「トップをねらえ!」

人気OAVのカードゲーム。  
●発売元:ホビージャパン ●定価:2,000円

1名



## 22. 「S.S.T.バンド」ポスター

●提供:セガ ●非売品

20名





STAFF

**編集長**  
川口洋司

**副編集長**  
近藤 裕

**編集スタッフ**  
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  
(スタジオハード)  
朝日幸嗣  
小林義人  
(ケイ・ライターズクラブ)  
田中成美  
田中裕也  
(メディアミックス)  
木本久美子  
(木本事務所)  
平野裕子  
永富盛夫  
金万義博  
(ストロベリーファーム)

**編集アシスタント**  
佐々木功一  
稲元徹也  
南雲靖士  
秋山未来  
吉村勇子

**編集協力**  
井上 滋  
折原光治  
岡田真弓  
風間 仁

森崎雄司  
西村真裕美  
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)  
黒川浩二  
(メディアミックス)  
木村謙一  
(ストロベリーファーム)

**フォトグラフ**  
鬼頭栄次  
佐々木彩子

**イラスト**  
大谷かおり  
川島星河  
中元正敏  
森コギト  
山内 真  
山本光彦

**校正**  
アレフ

**印刷**  
大日本印刷株式会社



ちまたでスーパーファミコンの噂をよく耳にする。マリオは売れ筋のゲームだし、任天堂の広告にもずいぶん力が入っている。だが、任天堂のもの以外は、けっこう移植ものも多く、メガドライブなどのゲームマシンと基本的にどう違っているのかまだよくわからない。たしかに色やサウンドなどに特徴はあるが、このままいくと、これから先スーパーファミコンとは、どんなゲームのできるマシンなのかを考えなくてはならない時期が、必ず来るだろう。ハードショックは、いつかは醒めるものだ。その点メガドライブは、こうした経験をいち早くしたマシンだといえる。この経験をこれからどう生かしてくれるのか。来年が楽しみである。

2月号は  
**1月8日**  
発売です。

質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒント等は、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ヶ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。

アンケートハガキの書き方 別紙アンケートハガキに該当する番号を書いてください。

- ①性別  
①男性 ②女性
- ②年齢  
①10歳未満 ②10～13歳 ③14～16歳  
④17～19歳 ⑤20～24歳 ⑥25～29歳  
⑦30～35歳 ⑧36～39歳 ⑨40歳以上
- ③学校・職業  
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職
- ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬自由業 ⑭アルバイト ⑮無職 ⑯主婦 ⑰その他
- ④メガドライブを買ってよかったですか?  
①はい ②いいえ ③どちらでもない
- ⑤セガのパソコンに興味がありますか?  
①はい ②いいえ ③どちらでもない  
※①と答えた人は次のなかから選んでください。  
①購入する ②価格次第で購入する
- ③ソフト次第で購入する ④未定
- ⑥「ミッキーマウス」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「シャドウダンサー」を買いましたか?  
※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「スタークルーザー」を買いましたか?  
※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
- ⑨1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?



新しい、新たな伝説が始まる







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

サンダーフォースⅢに続くテクノソフトが放つ戦慄の第四弾!!

# 12月14日発売!

価格¥6,800(税別)



テクノソフトGAL'sクラブに新しく2人の仲間が加わりました。CDやイベントなどにも登場しますのでヨロシクネ♥

### 😊 オリジナルテレカプレゼント 😊

テクノソフト第4弾「エレメンタルマスター」の発売を記念してクイズの正解者の中より抽選で300名様に「テクノソフトGAL'sクラブ」のテレカをプレゼント!!

**問題** ①テクノソフト第4弾メガドラ新作ソフト名は? 「○○○○○○○○マスター」

○にあてはまる言葉を ②そのソフトの発売日は? ○○月○○日発売!

○にあてはまる言葉をお答え下さい。  
応募方法: ①クイズの答え②住所③氏名④年令 を書きハガキの裏に右下の応募券を貼りテクノソフトへお送り下さい。応募締め切りは12月末日到着分、発送は1月下旬



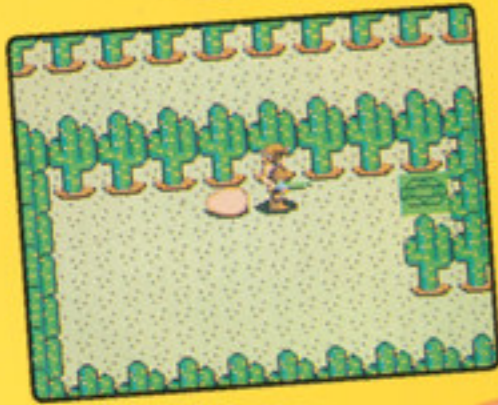
カラーで魅せる、魔法の力で勝利する!

# DRAGON CRYSTAL

ドラゴンクリスタル

★ ゲームギア初の  
ハイパワーRPG

魔法学校の生徒オーシは、  
ある日突然、水晶玉の中に入ってしまった。  
色々でてくる魔法のアイテムを  
使いながら、さあ、  
冒険の旅に出発しよう。  
3,500円 12月22日発売



★ 撃墜せよ、撃破せよ、敵陣へと突き進め!  
**G-LOC** ジーロック  
最新鋭ジェット機で闘う、興奮の  
3-Dドッグファイト・シューティングゲーム!!  
3,500円 12月15日発売

★ 痛快ワンパクアクション、ついに登場!  
**ワンダーボーイ**  
美少女ティナを救うため、野生児ボーイが、  
オノを片手に怪物退治に出発だっ!



3,500円 12月8日発売

ORIGINAL GAME ©SEGA/WESTONE 1988  
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990

● 色いっぱい だからおもしろい ●



**GAME GEAR**  
ゲームギア

カラー液晶ポータブルゲームマシン(本体)  
19,800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。  
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

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

BEEPI! メガドライブ

1991 1月号  
JANUARY

1991年1月1日  
(毎月10日発行)  
第7巻1号通巻73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)