

MEGADRIVE

▶ **メガドライブ** ◀ **480 YEN**

1991年4月1日発行
(毎月1回1日発行)
第7巻4号通巻76号

特集 2 読者100人の
データ公開

**'91メガドラユーザー
意識レポート**

CD-ROMやTERA、そして
ニューソフトによせる期待ETCをまとめて紹介

特集

GENESIS

について知りたい!!

アメリカ版メガドラ、GENESISを
日本からながめてみると!?

GENESISソフトレビュー満載



別冊付録

BEEP! メガドライブ Jr.

第6号 ボリュームアップ!
32ページ

注目のRPG3本大集結

シャイニング&サ・ダクネス
Blue Almanac
アークス・オデッセイ

ヴァリスⅢ/ミッドナイト レジスタンス/ラングリッサー
ゼロウィング/アリシア/ドラゴーン/ふしぎの海のナディア
ヴェリテックス/斬〜夜叉円舞曲〜/三国志列伝/アドバンス大戦略



誰も創れなかつた

ビジュアルが、展開が、すべてが斬新!



見たままの感覚が、つねに画面の中に展開する
 パノラマ3-D。そして、主人公の行動とともに
 状況も、登場人物たちの対応も、ドンドンと
 変わっていく。まさに、冒険の世界、夢の世界を
 リアルなまでに体験できる新感覚のRPG。
 斬新なビジュアルとエンターテイメントで
 構成されている「シャイニング&ザ・ダクネス」。
 これはもう、僕たちの想像を
 はるかに超えた領域にまで進化しているのだ。
 8,700円(税別) 3月発売



おっ・おきやくさんしゃな・これはこれは 気づかなんで



MEGA DRIVE

16-BIT メガドライブ

*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。

シャイニング

シャイニング&ザ・ダクネス

SHINING AND THE DARKNESS

ワクワクさせる新感覚RPGの自信作!!

SHINING AND THE DARKNESS



クリアルBに
32ポイントのダメージをあたえた。
クリアルBは いきたえた



おちごつちBに
46ポイントのダメージをあたえた
おちごつちBは いきたえた



マーティは まほうをとこなえた
プレイス レベル3!



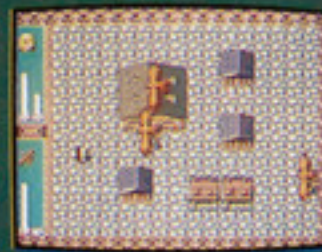
するとやはり 姫は神様に!
ああ いまごろどうしていることやら



マーティは まほうをとこなえた
スパーク レベル4!

春のW・プレゼントキャンペーン

シャイニング&ザ・ダクネスをおもとめになると「国際スポーツフェア'91春（4/28～5/6 国立代々木競技場にて開催）」か、「SST/バンドコンサート（5/2 東京中野サンブラザ、又は5/4 大阪厚生年金中ホール）。いずれかのチケットを1,200名様にプレゼント！詳しくは店頭へ……。



ここは遙かなる幻想の大陸バハムート。
 現在、“闇の時代”を迎えている。
 正義が、邪心が入り乱れた、まあ混沌の時代だと思ってもらいたい。
 だから、この大陸を制覇するのも、あながち夢ではないのだ。
 そこの若者よ、バハムート大陸で己が力を試してみないか…。

6,800円 3月8日発売



バハムート機説 TM

シミュレーションゲーム、

三国志列伝 乱世の英雄たち

価格未定 4月26日発売予定



ゲームギアパールホワイトバージョン
 限定発売決定!!

SEGA

Announced

大戦略

—ドイツ電撃作戦—

ここは第2次世界大戦のヨーロッパ最前線。

最強の兵力を誇るドイツ機甲部隊が、いましも

ポーランド進行を開始したところだ。戦車、戦闘機、歩兵部隊と、
思うがままに指揮して、我が軍を勝利に導いてもらいたい。

もちろん、君を幹部候補生として、採用したい。

歴史に名を残す指令官になるのも、戦略能力次第だ。

どうだね、この作戦に参加してみないか…。

8,700円 5月31日発売予定

ここに極まる。



ここは風雲急を告げる乱世の中国大陸。

天下を我が物とせんと、豪傑たちが兵を集め
勢力拡大の機会をねらっている。

そこで今日は、天下に名を轟かせる

チャンスにかける若き武将を探しにきたところだ。

騎馬を操り、武功をたてれば大将にだってとりたててしんぜよう。

さあさあ、誰か、我こそはと名乗りをあげる者はいないか。

この戦いは、面白いぞ…。



MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ


株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144
電話 03(3742)7068 本社お客様サービスセンター

※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。



MEGA DRIVE

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

そして、



Game Creative Staff

WOLF TEAM

〒169 東京都新宿区西早稲田2-14-1 TOHMA西早稲田ビルB1



この地に平和は長く続かなかった。
 悪魔“カストミラ”を封印する光の魔剣“レアティの力”が、
 魔王降臨を企む者たちによって盗まれたのだ。
 ジェダ、エリン、ディアナ、ヴィド、4人の光の勇者たちは、
 世の災厄の兆しを察し、邪悪な神殿へと闘いを挑む。
 やがて、伝説の“血の満月”が訪れようとしていた。

ふたたび、 アルカサスから……………。

イメージイラスト：いのまたむつみ



『アークス・シリーズ』エピソードIII、MDに登場。
 アクションRPGの新しい世界がひろがる!

- 多彩な演出がステージを【エキサイトSFX】に展開する。
- 【戦術的トラップ】を駆使して、強大な敵を打倒!
- ストーリーをダイナミックに盛り上げる【NPC援戦システム】。
- 2人同時プレイで【白熱のツインバトル】を楽しむ。
- 大容量8Mが、【クォータービュー】の壮大なマップを実現。

ARCIUS ODYSSEY

—アークス・オデッセイ—



近日発売

■少女アリシアは、稲妻を操る術を身につけた雷竜^{ドラゴーン}戦士である。彼女は、全世界を席卷する謎の生命体サヴァと、それを操る邪教祖ドルガーを倒すため、モンスターと共に今旅立つ

■ゲームアーツ御家芸、全自動照準稲妻が敵を撃つ

■アリシアのお供として8種類のモンスターと一緒に戦う「モンスター召還システム」導入。モンスターもレベルアップするぞ

■新世代開発システムA PAGE (多目的アクションゲーム作成ツール) 採用による究極のゲームバランス

■8メガROM / パスワード方式 / 全13ステージ

■音楽：メカノアソシエイツ

■ストーリー & ビジュアル監修：ガイナックス

■イラスト：幡池裕行



Blue Almanac

ブルーアルマナック



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%。

8メガROM・バッテリーバックアップ機能付き

5月下旬発売予定

予定価格¥8,700(消費税別)



発売元 講談社総研

〒102 東京都千代田区四番町4 TEL(03)3237-1711 (代表)

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、自社登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。 講談社総研©

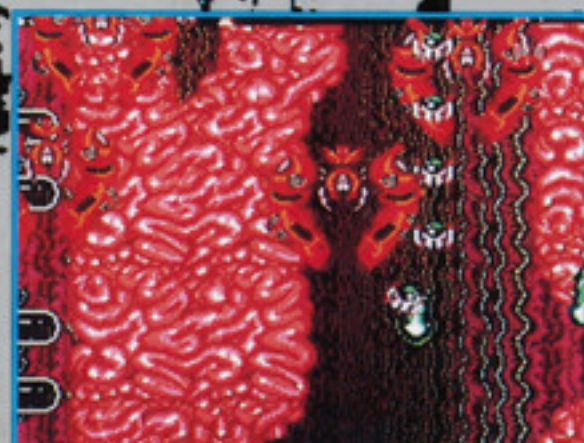
人類震撼! 知的生命体との戦慄の遭遇。

西暦2X9X年、人類の宇宙進出、地球型惑星の植民化は順調だった。
だが…、植民惑星シラクサからの反乱を伝える緊急連絡。
「…人類ではない、巨大で邪悪な…未知の生物?…我々はもう…」
調査に向かった戦闘艦アフロディーテとの連絡も不通。
「ヴェリテックスを投入せよ!」
政府軍の誇る最新鋭型探査戦闘機ヴェリテックスに命が下った。
惑星シラクサへ向けてヴェリテックスは空母ミネバから緊急発進した。



ヴェリテックス

正統派シューティングゲームの継承。
縦多重スクロールによる超立体感。
スピードとサウンドが生み出す興奮。



4月8日号で成績優秀者を
本誌で発表致します。

お問い合わせはアスミックテレホンサービス

03-3235-5902

MD専用カートリッジ
4M 価格6,800円(税別)
4月5日発売決定

ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1番21号



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、脳クリエイション学部・ゲームソフトクリエイター専攻を新設。プログラマーとしての知識や技術は基より、ゲームソフトに不可欠なディレクション、ミュージックプロデュース、キャラクターデザイン、などをカリキュラムに加え感性豊かなクリエイターを育成します。

さあ、遊び心、夢、美を追い求めるなら、バンタンで脳明晰にしておこう。

VANTAN
新設

脳クリエイション学部

ゲームソフトクリエイター専攻

明

晰

I N F O R M A T I O N

毎回、著名なゲストを講師に招く体験セミナーに人気集中!!



昨年12月の体験セミナーでは、あの「ラストハルマゲドン」の制作者、飯島健男先生を迎え、ゲームソフト業界の楽しさ、厳しさを本音で語っていただきました。

飯島健男

日大芸術学部卒業
株式会社ブレインレイを設立、「抜忍伝説」「ラストハルマゲドン」シナリオ、ゲームデザイン担当。
株式会社ブレインレイ退社後、株式会社ライトスタッフを設立し、「最後の審判」を小学館より出版する。



黒田幸弘

昭和30年2月8日生 明治大学商学部卒業
ゲームデザイナー、フリーライターとして活躍している。代表作に、パソコンソフト「天下統一」、ファミコンソフト「悪魔戦記摩陀羅」等がある。その他にカードゲーム著作の「RPG千一夜」等があり、多彩な才能を発揮している。

先月2月はゲームデザイナー、ライターとして、多彩な才能を発揮している。「天下統一」の作者、黒田幸弘先生を迎え、大いに盛り上がりました。

今回のゲームソフトクリエイター体験セミナー(無料)
3月2日(土)・9日(土)・16日(土) 午後2時~4時
多彩な顔ぶれをゲスト講師に予定しています。
返信用ハガキにてお申し込み下さい。毎回先着20名まで。

●追加募集学科発表と総合説明会
3月10日(日) 午後1時~4時(10分前に集合)
場所:バンタン2号館

●補欠募集学科発表と総合説明会
3月24日(日) 午後1時~4時(10分前に集合)
場所:バンタン2号館

●一般入学願書受付中
91年度昼間部の一般入学を受付けます。詳しくは電話かハガキで資料をご請求ください。

バンタンデザイン研究所

お問い合わせ
資料請求は Phone 03-3719-3511

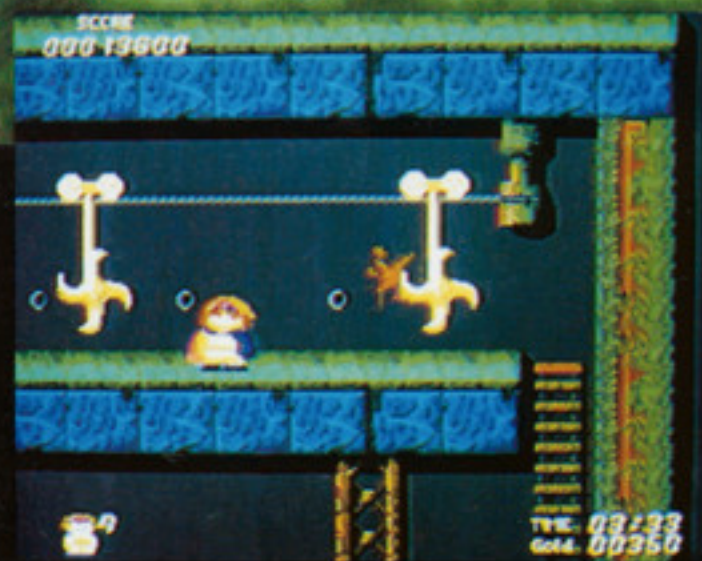
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-3B



ワールド1・不思議な森
「何が待ちうけているのか…」



ショップ
「太陽の剣を手に入れなければ…」



ワールド2・建物
「機械が動き回っている！」



ワールド3・枯れた林
「助けをかりて、一気にひと飛び！」



ワールド4・城内
「ボクルが、ゆく手をはばむ」



ワールド5・地下へ通じる部屋
「ゴーストに囲まれてしまった！」

強悪な大敵ワードナから少女を救い出せ!

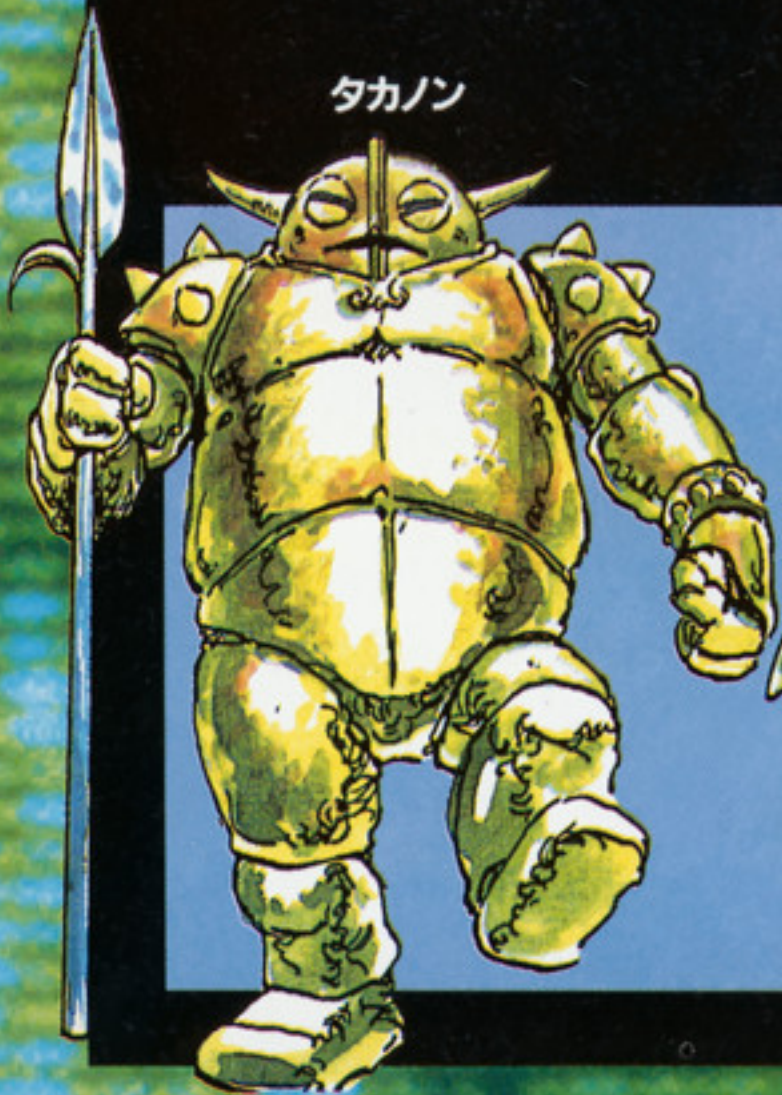
昼下がり、少年と少女が話をしている。と、突然
ローブを着た魔法使いが現れ、二人についてこい
と誘う。気が付くとそこは深い森である。そこで
少女が水晶玉に変えられてしまう。少年は少女が
連れ去られた方向に、少女を求めて走る――。

WORDONA

3月発売予定 ¥6,300(税別)

ワードナの 衆 衆 衆

ワードナの奇怪な従僕たち、仕掛けられた様
々なワナ――、待ちかまえているのは、ふる
えあがるモノばかり。魔法を使いわけ、隠し
アイテムや妖精の力をかりて、立ち向かおう。
君の華麗なレバー操作が決め手だ!



タカノ



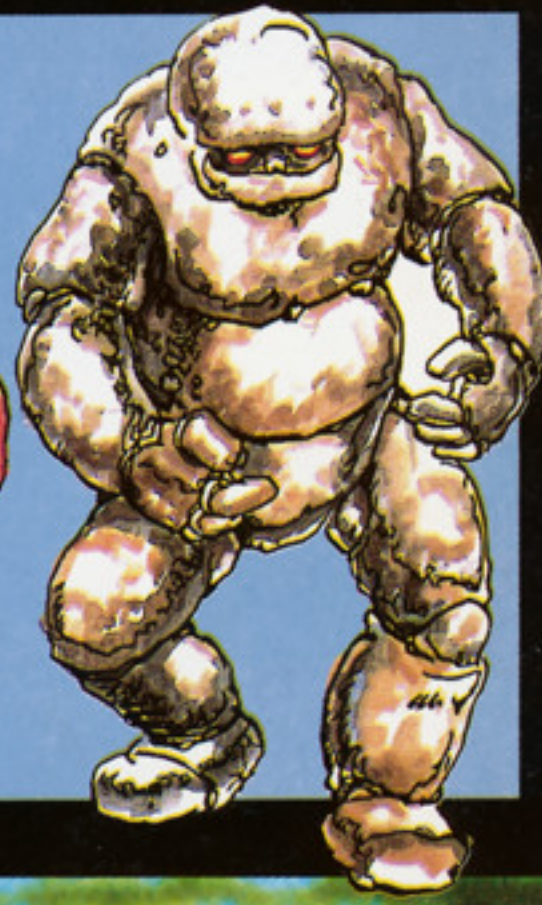
メイジ



ワードナ



スケルトンナイト



イワウォン





MEGA DRIVE

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



の使用を許諾したものです。

まよ いのち 迷いにゃんたら、命がけ。

ファンタジー・ワールドでくり広げられる、ひろ最先端さいせんたんタイミングゲーム。

VISGO

株式会社ビスコ

販売部/貿易部

〒171 東京都豊島区

要町3-38-3

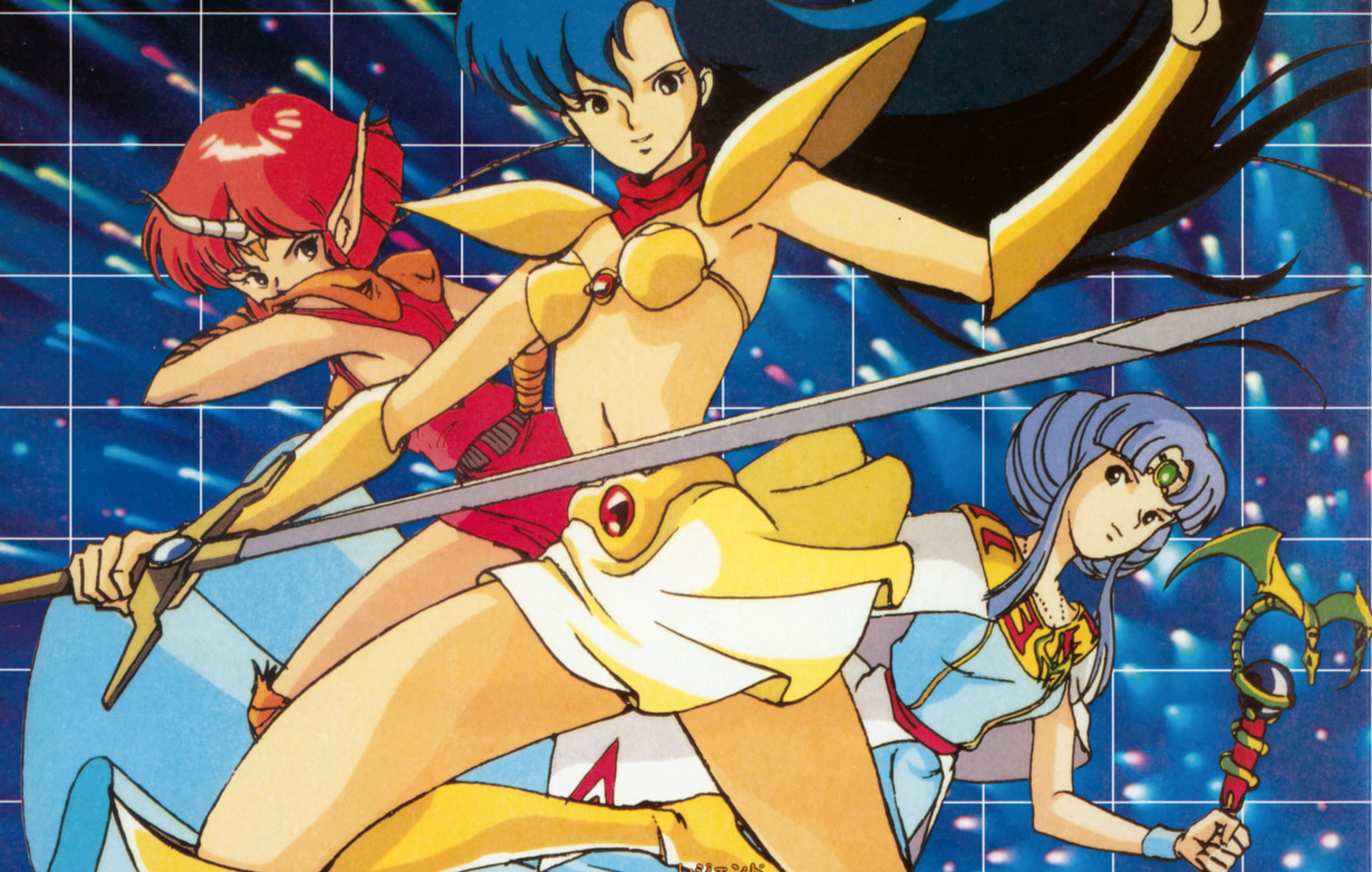
長崎ビル3F

TEL: 03(3554)0124

FAX: 03(3554)0150

©1991 ビスコ

も♡う♡す♡ぐ♡会♡え♡



今始まる、^{レジェンド}MDヴァリス伝説。新たなる感動を君に！

ヴァリス



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

る♥ね!

3月22日発売予定

定価8,400円(税別)

- MDユーザーの皆さんへのスペシャルプレゼント!!
MD版だけのオリジナルステージ入り。
- パッケージイラストもMD版用に新たに描きおこしたオリジナル! 待ってたかいたあったよね!!
- MDのハードをフルに活用。
アクションステージがひと味違う!

新作発表 わくわく「ゲーム・フェスタ」のお知らせ

日本テレネットでは、3月発売予定の新作を一堂に集めたゲームフェアを開催します。ゲーム・プレイはもちろん、テレネット作品に出演している声優陣による楽しいショーや制作スタッフとのディスカッションなど、おもしろイベントを企画。盛りだくさんの内容を用意しています。ゲームが大好きな人、どんどんおいで!!

官製ハガキに・・・①郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号 ②「ゲームフェア招待状希望」と書いて送って下さい。素敵な招待状をあげちゃいます。

開催日：3月31日(日)・4月1日(月)・4月2日(火)

開催場所：新宿駅 MY CITY (おいしいオマケ付きだよ～)

当日はどなたでも入場できますが、招待状をご持参いただいた方にはテレネット特製の粗品をプレゼントします。

招待状ご希望の方は下記の要領でお申込み下さい。

応募〆切日：3月18日(月)必着

お申込みは

〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F
株式会社 日本テレネット 宣伝企画部まで

美しい学園に起こった不吉な事件。 麻雀アドベンチャーの決定版!

男子禁制の聖白河学園で起こった誘拐事件。

情報を集めるためには、カギを握る13人の美少女達に麻雀で勝たなければならない。

彼女達はナカナカ手ごわい。

可愛いからって油断はできないぞ。

26種類の秘技を駆使して戦え。

すべては雀師探偵の腕にかかっているのだ!

3月29日発売予定

定価8,400円(税別)

雀偵物語

RENO

Renovation Game

株式会社 日本テレネット

第一開発事業部

〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F

TEL:(03)5273-1181

本一社・営業部

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル

TEL:(03)3268-1159

©TELENET JAPAN 1990/©ATLUS 1990




ドラマチック・アクション・ゲーム

3月22日発売

4メガ
希望小売価格
¥6,500
(税別)

オリジナル・ビデオ・アニメーション レンタル開始!

 **Mitsumi** X 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.03-3486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時~18時

まものハンターようこ

妖子 魔物ハンター



第7の巻

ラングリッサー



この剣を制す者
世界を制す。



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——4メガROMバックアップメモリー搭載

4月26日発売! **¥7,300**(税別)

キャラクターデザイン/うるし原智志氏

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

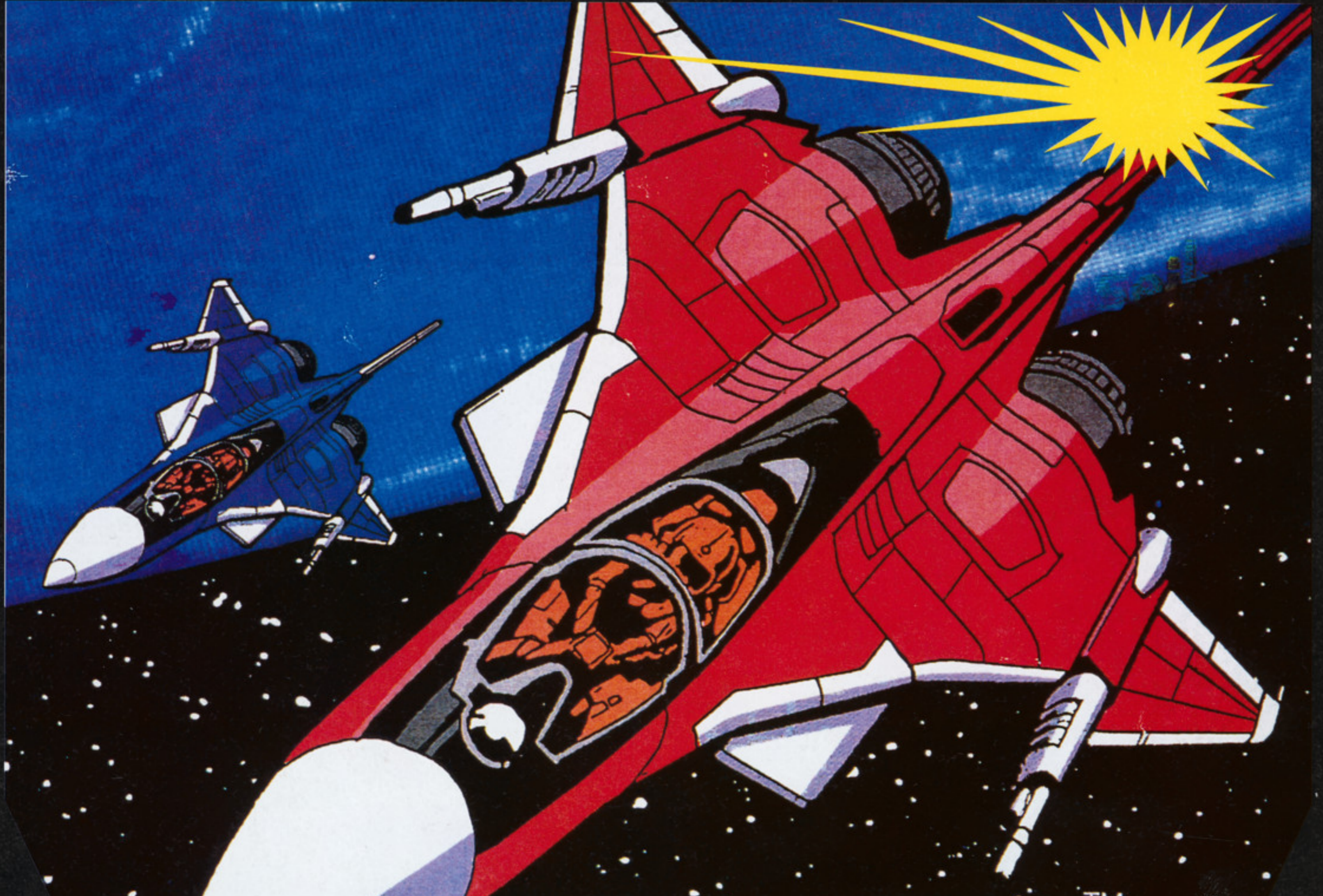


Masaya

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.03-3486-6314(代表)

お問い合わせはソフトウェア課 (直通)03-3486-6588(受付時間)平日9時~18時



雷電伝説™

RAIDEN DENSETSU

遂にメガドライブに
登場!!

COMING SOON!



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。



シミュレーションの
新しい扉は開かれる。



絶賛発売中!

Micronet CO., Ltd.

定価 8,800円
(消費税別) 1人用. 8メガ

AMBITION OF

シーザーの野望

CAESAR



© KONAMI 1991 © *Micronet* 1991

JUNCTION

ゲーム・ギア・ジャンクション

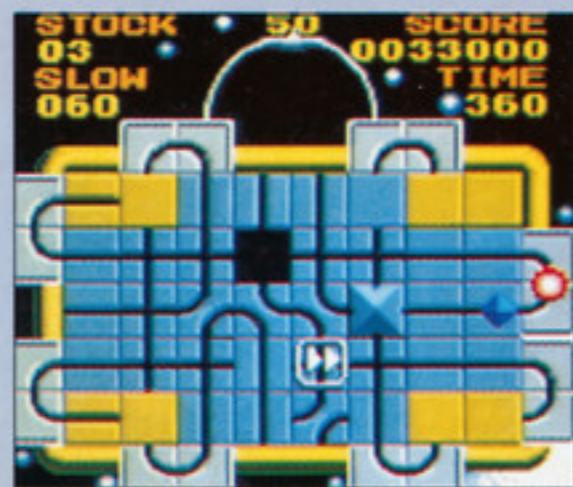
好評発売中!!

1MEGA-BIT / 1人用
定価 3,000円
(消費税別)



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。

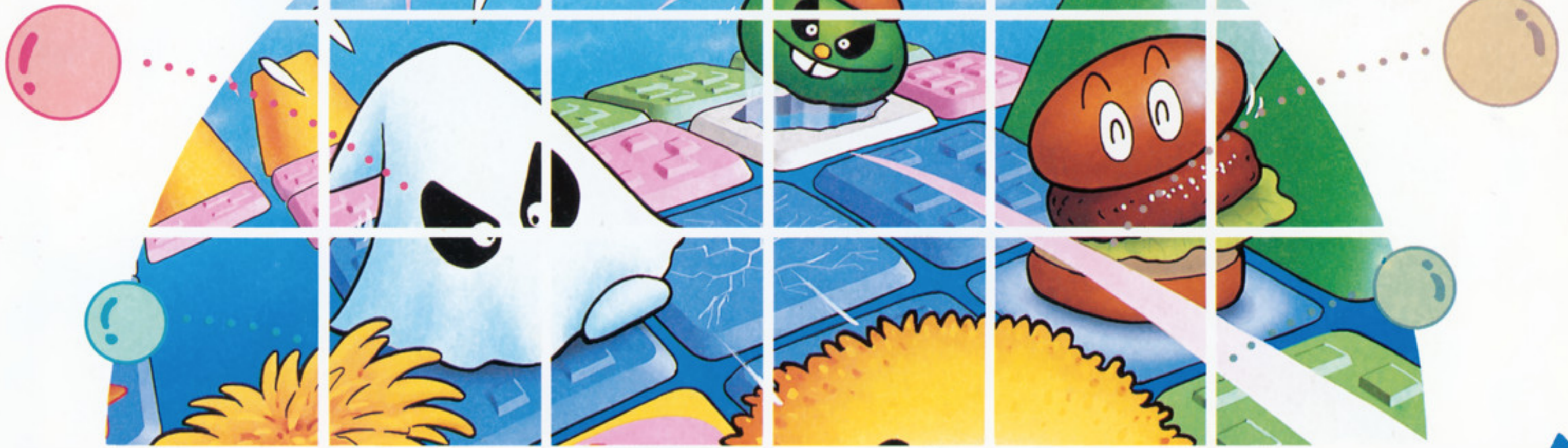


Licensed by KONAMI

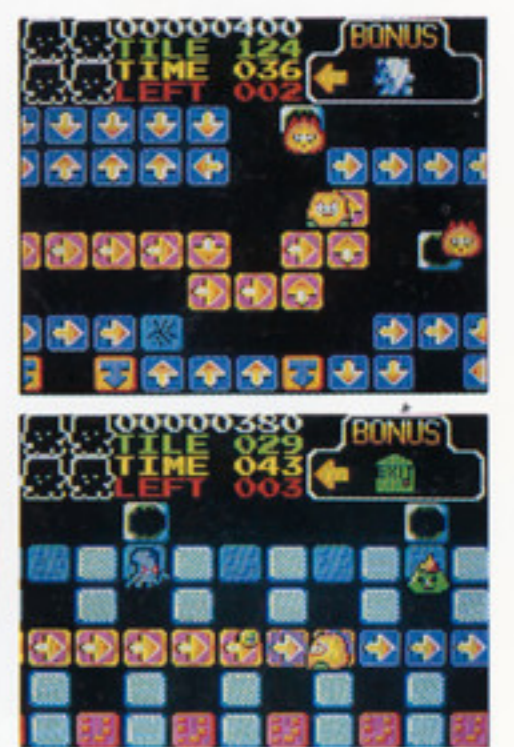
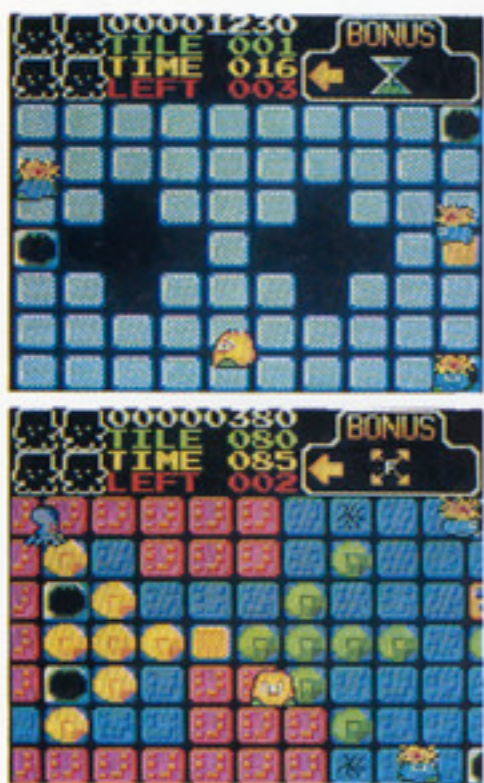
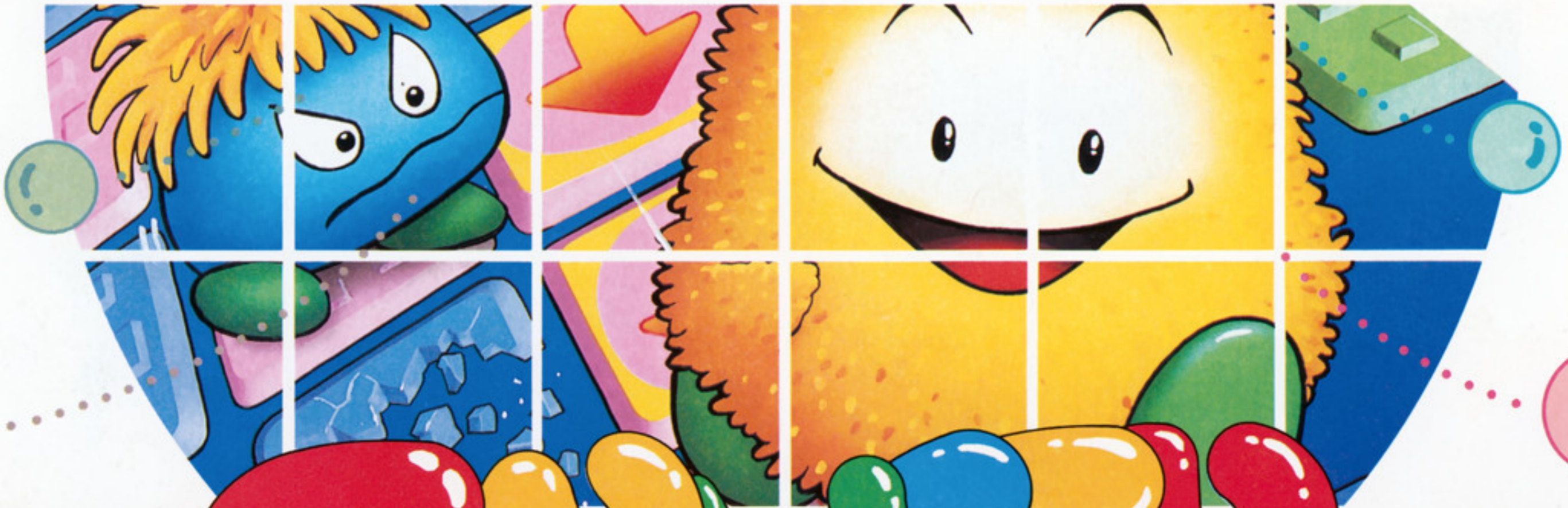
GAME GEAR

この商品はセガ・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TMの使用を許諾したものです。

平和な国を突然襲って来た悪の一族。
大地は青く汚染され人々はその国を捨て新しい地への移住を余儀なくされた。
しかし一人の勇気ある若者が立ち上がった。99個の大陸をもとの平和なピンクの大地に戻すために…



おしゃれなアクション・ゲームを発売します。



スクウイク

ビクターのゲームギアソフト第1弾!

フランス生まれの可愛いキャラクターにだまされるな!

アイテムいっぱい仕掛け満載ワクワクドキドキの全99面制限時間内に君は各面をクリア出来るか。

次々と登場する
モンスターは全部で7種類

変化に富んだ7種の武器

いよいよ
4月26日
発売!
¥3,800
(税抜)

手に入れるとお徳な
10個のボーナスアイテム

マップ上に隠された幾つかの謎



"Published under license from Infogrames. © 1989, 1991 LORICIEL
Infogrames is a trademark of Infogrames.
Used with permission. All rights reserved."
© 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

発売元: **ビクター音楽産業株式会社**
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

P36

新作ソフトをキャッチ・アップ!

新作スクランブル

- ソニック・ザ・ヘッジホッグ●ストリートスマートファステスト1
- 雀偵物語●マスター・オブ・モンスターズ超闘竜烈伝ディノランド
- ボナンザブラザーズ●エイリアンストーム●忍者武雷伝説●ファイアームスタング

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

PART 1

- ヴァリスⅢ

PART 2

- ミッドナイト レジスタンス●ラングリッサー
- ゼロウイング●アリシア ドラグーン

PART 3

- ふしぎの海のナディア●ヴェリテックス
- 斬〜夜叉円舞曲〜●三国志列伝 乱世の英雄たち
- アドバンス大戦略―ドイツ電撃作戦―

P44

P61

P94

P89

特集1

GENESISについて知りたい!!

アメリカ版メガドラ、GENESISを日本からながめてみると!?
GENESISソフトレビューも満載

別冊付録

BEEP!メガドライブ Jr
第6号 ボリュームアップ
32ページ

注目のRPG3本大集結

シャイニング&ザ・ダクネス
Blue Almanac
アークス・オデッセイ

P77

特集2 読者100人のデータ公開

'90年メガドラユーザー意識レポート

CD-ROMやTERA、そしてニューソフトによせる期待ETCをまとめて紹介

- P20 BEメガ・データランド
- P25 お買い得一本勝負BEメガ・ドッグレース
- P30 BEメガ・読者レース
- P32 BEメガ・ニュース&インフォメーション
- P34 Pop・Press
- P49 ゲームデザイナーの領分/門倉直人
- P50 新・TVゲーム市場最前線/ジャムおじさん
- P52 ビーブルランド
- P56 新コーナー/ 高輪健全倶楽部
- P58 サウンド倶楽部
- P60 TVモニターの裏からながめてみれば/折原光治
- P83 大胆不敵 HYPER TECHNOLOGY講座/阿木二百
- P84 そこが知りたい/SPECIAL ソフトの発売日はなぜ延びるの?
- P120 貴族の小部屋
- P122 HYPER SEGA
- P124 メガドラ裏技リーグ
- P126 セガ・ゲーム図書館
- P127 BEEP/ GAMEGEAR
- P130 ザ・VG倶楽部
- P134 BEメガ・読者プレゼント



SHOP DATA

メガドラソフト売上げ

TOP10

SOLD OUT!

SOLD OUT!

メガドラソフトの売れ筋をANALYZE!!

お年玉商戦の激戦を勝ち抜いたのは人気上昇中の「アイラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険」だった。新旧入り乱れてのランクインはメガドラソフト群が安定してきた証拠か?



1位

アイラブ/ミッキーマウス!
ふしぎのお城大冒険

前回1位 セガ/90年11月21日発売/ACT/4,800円/4M



前回に引続き「ミッキー」が1位に。優れた演出とゲームバランスもさることながら、低価格も大きな魅力となっているようだ。今後のディズニーシリーズの続編なども出てほしいところ。

1566POINTS

2位

スーパーモナコGP

前回2位 セガ/90年8月9日発売/RAC/6,000円/4M



もはやメガドラレースゲームの代名詞ともいえる「モナコ」が2位をキープ。本体といっしょに購入していくユーザーも多いとか。一時期ほど入手も困難ではなくなっているぞ。

1166POINTS

3位

コラムス

前回3位 セガ/90年6月30日発売/PUZ/5,500円/1M



いまだにランクの上位にくいこんでくるのは、誰でもできるお手軽さが原因か? ビデオゲーム版にも見劣りしない移植度は、すべてのユーザーの認めるところ。2人プレイも熱くなれるぞ。

1086POINTS

4位

キューティー鈴木のリングサイドエンジェル

アスミック/90年12月12日発売/SPT/6,800円/4M



前回 -

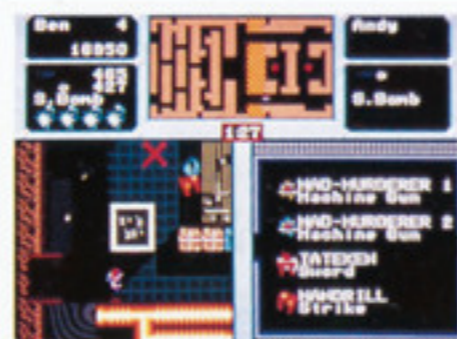
1010 POINTS

メガドラ初のエッチソフトではという噂もある「キューティ」がなんと4位に!

5位

クラックダウン

セガ/90年12月20日発売/ACT/6,000円/4M



前回 -

733 POINTS

このランクインも予想外? お手軽に2人プレイをするには最適なゲーム。

6位

ドライアスII

タイトー/90年12月20日発売/ACT/8,900円/8M



前回 -

715 POINTS

思ったより伸びなかったのはやはり値段の高さのためか? でもやる価値はあるゲーム。

7位

Hard Drivin'

テンゲン/90年12月21日発売/RAC/5,900円/2M



前回 -

676 POINTS

ゲーム性はあんまりないけど、教習所に通っている人には最適なゲームかも。

8位

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

セガ/90年8月25日発売/ACT/6,000円/4M



前回4位

503 POINTS

「コラムス」同様、息長くランクイン。ゲームのデキ自体よりダンスアタックが魅力?

9位

エレメンタルマスター

テクノソフト/90年12月14日発売/SHT/6,800円/4M



前回10位

233 POINTS

「THUNDER FORCE III」とかく比較されがちだが、ゲームのデキは標準以上なのは確か。

10位

スーパー大戦略

セガ/90年4月29日発売/SLG/6,800円/4M、B・B



前回 -

163 POINTS

「アドバンス大戦略」がひかえているけど、こっちのほうも根強い人気をキープ。

※このランキングは下記協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は1月4日～1月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマンロヤ●おもちゃのマリア

USER DATA

移植希望ゲーム

TOP20

I WANT YOU!

I WANT YOU!

メガドラユーザーの切実な声をCALL OUT!!



先月号で移植希望の9位に入っていた「ボナンザブラザーズ」と、16位に入っていた「エイリアンストーム」の2本が、めでたく移植決定となった。今後もより多くの移植作品が増えればうれしいのだが。

順位	前号	ゲーム名/データ	ポイント
1	1	ファイナルファイト カプコン/VG他	166
2	2	ポピュラス イマジニア/パソ他	65
3	3	ワルキューレの伝説 ナムコ/VG他	58
4	9	天地を喰らう カプコン/VG他	48
5	5	Y'sシリーズ 日本ファルコム/パソ他	47
6	8	ワールドスタジアム ナムコ/VG他	46
7	4	ドラゴンセイバー ナムコ/VG	42
8	16	G-L.O.C セガ/VG	39
9	7	ロードス島戦記 ハミングバード/パソ	38
10	12	グラディウスシリーズ コナミ/VG他	37

順位	前号	ゲーム名/データ	ポイント
11	6	シムシティ イマジニア/パソ	26
12	9	マジックソード カプコン/VG他	24
13	16	ファイナルラップ2 ナムコ/VG	23
14	12	ドラゴンスレイヤー英雄伝説 日本ファルコム/パソ	22
15	15	エメラルドドラゴン バショウ・ハウス/パソ	19
16	—	ドラゴンクエストシリーズ エニックス/FC	18
17	12	パロディウスだ! コナミ/VG他	17
18	—	R-TYPEシリーズ アイレム/VG他	16
19	—	ウイングラン ナムコ/VG	13
20	—	ウィザードリィシリーズ アスキー/パソ他	12

ボナンザブラザーズ



数々のトラップをくぐり抜け、お宝を奪取するコミカルなアクションゲーム。移植度が楽しみ。

エイリアンストーム



ゴールデンアックスの流れをくむ2人同時プレイアクション。移植度はかなり高いらしい。

ワルキューレの伝説



相変わらず、メガドラでの完全移植を望む声が高い。果してナムコは動いてくれるか?

※このポイントは読者からのアンケートハガキをもとに算出したものです。

SHOP DATA

ビデオゲーム

TOP5

SHOW UP!

SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

最新ゲームの出入りが激しいなか、今月も「ファイナルラップ2」がトップを確保。やはり通信機能は今後の主流か?

2 レーザーゴースト



NEW FACE

その名のとおり忠実に再現されたサンフランシスコの街中をポリスカーに乗って疾走するゲーム。カーブがキツイぜ。

街を襲うゴーストを撃退せよ! 3人同時プレイが可能なガン・シューティングゲーム。撃ちまくるのが爽快だ。

3 シスコヒート



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	—	レーザーゴースト	セガ
3	—	シスコヒート	ジャレコ
4	2	スペースガン	タイトー
5	—	スカイスマッシャー	セガ

★協力店●キャンディ東花園●プレイシティキャロット菓鴨店●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・パイ・ロサ

USER DATA

待望の新作ゲーム

TOP20

COME ON!

COME ON!



発売前のメガドラ人気動向をCATCH UP!!

発売を控えたメガドラソフトの人気は、やはりセガの大作シミュレーションやRPGに集中する結果となった。なかでも今月発売される「シャイニング&ザ・ダクネス」は、メガドラのユーザー層をさらに広げるのに大きく貢献しそうだ。その他セガの三大シミュレーションや「ヴァリスIII」の登場も大きな魅力になるだろう。これら大作の発売後の目玉ソフトは、はたして……?

やっぱりトップは「S&D」!!

1位

(前回 1位)

シャイニング&ザ・ダクネス

セガ/3月29日発売予定/8,700円/RPG/8M、B・B



392 POINTS

ついに今月末に発売される「S&D」。この前人気なら売り切れは必至か? じっくり腰をすえて遊んでほしいソフトだ。

前作よりはるかに進化した大戦略だ!

2位

(前回 2位)

アドバンス大戦略ードイツ電撃作戦ー

セガ/5月31日発売予定/8,700円/SLG/8M、B・B



202 POINTS

発売は延びまくっているけど、完成度は前作をはるかに越えたものになっている。今しばらく待つべし。

ハイセンスなグラフィックがイカス!

3位

(前回 3位)

バハムート戦記

セガ/3月8日発売予定/6,800円/SLG/4M、B・B



102 POINTS

ファンタジー版三国志ともいえるシミュレーションゲーム。グラフィックはメガドラともいうほどカッコイイ。

中国四千年の歴史がいま甦える!

4位

(前回 5位)

三国志列伝ー乱世の英雄たち

セガ/4月26日発売予定/8,700円/SLG/8M、B・B



56 POINTS

セガオリジナルの壮大なシミュレーション。ゲーム展開も壮大な仕上がりになっている。一騎打ちの対決は迫力ものだぞ。

ナムコの新戦略ソフト、ナディア!

5位

(前回 5位)

ふしぎの海のナディア

ナムコ/3月19日発売予定/6,500円/ADV/8M



48 POINTS

現在放映中で人気も高い「ナディア」をナムコがタイムリーにゲーム化。はたしてナムコの新戦略ソフトとなるか?

6位 ヴァリスIII



ビジュアルシーンがうまうまゲームに取り入れられているぞ。

10位 Blue Almanac



メガドラのRPGを充実してくれそう。期待大!

順位	前号	ゲーム名	データ	ポイント
6	7	ヴァリスIII	日本テレネット/3月22日	45
7	8	F1コンストラクターズ(仮称)	セガ/発売日未定	42
8	12	斬〜夜叉円舞曲〜	ウルフチーム/3月29日	36
9	—	アークス・オデッセイ	ウルフチーム/4月下旬	32
10	10	Blue Almanac	講談社総研/5月上旬	30
11	10	魔物ハンター妖子	メサイヤ(NCS)/3月22日	28
12	—	ラングリッサー	メサイヤ(NCS)/4月26日	27

順位	前号	ゲーム名	データ	ポイント
13	19	アリシア ドラグーン	ゲームアーツ/発売日未定	24
14	14	天下布武	ゲームアーツ/発売日未定	18
15	14	ミッドナイトレジスタンス	データイースト/3月下旬	16
16	9	火激	ホット・ビィ/4月下旬	15
16	—	アウトラン	セガ/今秋予定	15
18	12	雷電伝説	マイクロネット/今夏予定	14
19	17	空牙	データイースト/発売日未定	13
20	—	ヴェリテックス	アスミック/4月5日	12

※このポイントは読者からのアンケートのガキをもとに算出したものです。

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフトスケジュール

MEGA DRIVE

ソフト名	データ
バハムート戦記	セガ/3月8日予定/6,800円/SLG/4M+B・B
ふしぎの海のナディア	ナムコ/3月19日予定/6,500円/ADV/8M
ヴァリスIII	RENO日本テレネット/3月22日予定/8,400円/ACT/8M
魔物ハンター妖子・第7の警鐘	マイヤ(NCS)/3月22日予定/6,500円/ACT/4M
斬〜夜叉丹舞曲〜	ウルフチーム/3月29日予定/8,500円/SLG/4M+B・B
シャイニング&ザ・ダクネス	セガ/3月29日予定/8,700円/RPG/8M+B・B
雀偵物語	RENO日本テレネット/3月29日予定/8,400円/TAB/8M
スーパーエアーウルフ	九娯貿易/3月29日予定/6,800円/SHT/4M
ミッドナイトレジスタンス	データイースト/3月下旬予定/6,800円/ACT/8M
ヴェリテックス	アスミック/4月5日予定/6,800円/SHT/4M
三国志列伝〜乱世の英雄たち	セガ/4月26日予定/8,700円/SLG/8M/B・B
ゼロウィング	東亜プラン/4月26日予定/8,000円/SHT/8M
ラングリッサー	マイヤ(NCS)/4月26日予定/7,300円/SLG/4M+B・B
アークスオデッセイ	ウルフチーム/4月下旬予定/価格未定/RPG/8M
火激	ホット・ビィ/4月下旬予定/7,700円/ACT/5M
紫禁城	サン電子/4月予定/6,500円/PUZ/4M・モデム対応
ワードナの森 SPECIAL	ビスコ/4月予定/6,300円/ACT/4M
Blue Almanac	講談社総研/5月上旬予定/8,700円/RPG/8M+B・B
超闘竜烈伝ディノランド	ウルフチーム/5月下旬予定/6,800円/PIN/4M
ファイアームスタング	タイトー/5月31日/6,800円/SHT
アドバンスド大戦略〜ドイツ電撃作戦〜	セガ/5月31日予定/8,700円/SLG/8M+B・B
ベルリンの壁	KANEKO/5月予定/価格未定/ACT/2M
ポナンザブラザーズ	セガ/5月予定/6,000円/ACT/4M
宇宙戦艦ゴモラ	UPL/5月予定/価格未定/SHT
ファステスト・ワン	ヒューマン/今春予定/価格未定/RAC/4M+B・B
牛若丸三郎太物語〜24時間戦えますか?〜	セガ/6月予定/価格未定/RPG/4M+B・B
エイリアンストーム	セガ/6月予定/6,000円/ACT/4M
忍者武蔵伝説	セガ/6月予定/価格未定/SLG/4M+B・B
ジュエルマスター	セガ/6月予定/価格未定/ACT
ストリートスマート	トレコ/6月予定/価格未定/ACT/4M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ/7月予定/価格未定/ACT/4M
レンタヒーロー	セガ/7月予定/価格未定/RPG
マスター・オブ・モンスターズ	東芝EMI/7月上旬予定/7,800円/SLG/4M+B・B
モンスターワールドIII	セガ/8月予定/価格未定/ACT
天下布武	ゲームアーツ/8月予定/価格未定/SLG/8M+B・B
ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン/今夏予定/価格未定/SPT/4M
ちびまる子ちゃん	ナムコ/今夏予定/価格未定
雷電伝説	マイクロネット/今夏予定/価格未定/SHT
ソーサルキングダム	マイヤ(NCS)/今夏発売予定/価格未定/RPG/8M
タスクフォースハリアーEX	トレコ/今夏予定/価格未定/SHT/8M
アウトラン	セガ/今秋発売予定/価格未定/RAC/8M
ターボアウトラン	セガ/今冬予定/価格未定/RAC
アリシアドラグーン	ゲームアーツ/発売日未定/価格未定/SHT/8M
空牙	データイースト/発売日未定/6,800円/SHT/4M
F-1コンストラクターズ(仮)	セガ/発売日未定/価格未定/SLG
ワンダラーズ フロム イース	日本テレネット/発売日未定/価格未定/RPG
マスターオブウェポン	タイトー/発売日未定/価格未定/SHT
ニンジャウォリアーズ	タイトー/発売日未定/価格未定/ACT
ヴァザム	トレコ/発売日未定/価格未定/A・RPG/8M+B・B
フィルディアス〜風の鎮魂歌〜	ユニバック/発売日未定/価格未定/ACT
パワードリフト	電波新聞社/発売日未定/価格未定/RAC
スーパーファンタジーゾーン	サン電子/発売日未定/価格未定/SHT

ギャラクシーフォース	セガ/発売日未定/価格未定/SHT
ダイナマイトダックス	セガ/発売日未定/価格未定/SHT
ラストサバイバー	セガ/発売日未定/価格未定/SHT
スラップファイト	東亜プラン/発売日予定/価格未定/SHT
サンダーフォックス	タイトー/発売日未定/価格未定/ACT

GAME GEAR

ソフト名	データ
チェイスH. O.	タイトー/3月8日予定/3,800円/RAC/1M
ヘッドバスター	NCS(メサイヤ)/3月15日発売予定/3,500円/SLG
ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン	セガ/3月21日発売予定/3,800円/ACT/2M
キネティック・コネクション	セガ/3月29日予定/3,800円/PUZ
デビルリッシュ	GENKI/3月29日予定/3,800円/PUZ
ギアスタジアム	ナムコ/4月5日予定/3,500円/SPT
The G・G忍	セガ/4月26日予定/3,800円/ACT
琉球	フェイス/4月26日予定/3,800円/PUZ/1M
紫禁城	サン電子/4月予定/3,800円/PUZ
スーパーゴルフ	シグマ商事/4月予定/3,800円/SPT
ベルリンの壁(仮称)	KANEKO/今春予定/価格未定/ACT
ファンタジーゾーンG〜オバオバの冒険〜	サンリツ電気/5月末予定/3,900円/SHT
スクウィーク	ビクター音産/5月予定/3,800円/ACT
グリフォン〜GRIFFIN〜	RENO日本テレネット/6月予定/価格未定/SHT
アンバンマン	セガ/6月予定/価格未定
バットアンドバター	セガ/6月予定/価格未定/SPT
ガンバレゴルビー	セガ/6月予定/価格未定/ACT
ミレニアム(仮)	セガ/7月予定/価格未定/RPG
フロッガー	セガ/8月予定/価格未定/ACT
スペースハリアー3	セガ/8月予定/価格未定/SHT
OUT RUN	セガ/8月予定/価格未定/RAC
対戦カンフー	セガ/発売日未定/価格未定/ACT
テニス(仮称)	セガ/発売日未定/価格未定/SPT
アレックスキッド	セガ/発売日予定/価格未定/ACT
エイリアンストーム	セガ/発売日未定/価格未定/ACT
ゴールデンアックス	セガ/発売日未定/価格未定/ACT
RPG(仮称)	セガ/発売日未定/価格未定/RPG
大戦略	システムソフト/発売日未定/価格未定/SLG
ラビリンスストーン	ゲームアーツ/発売日未定/価格未定/PIN
ハレーウォーズ	タイトー/発売日未定/価格未定/SHT
ラストランサーガ	タイトー/発売日未定/価格未定/ACT
マッピー	ナムコ/発売日未定/価格未定/ACT
マジカル・パズル・ポピルズ	テンゲン/発売日未定/価格未定

BEメガ編集部チェック!!

3月は決算期ということもあって、年末並のソフトがリリースされるが、ラッシュのあとの新作情報も次々と入ってきているぞ。

まず、今月いきなり「ポナンザブラザーズ」や「エイリアンストーム」といった新作を発表してきたセガは、このリストに載っている以外にも、野球ゲームを含めた多くの新作をひかえている模様だ。ちなみに、「F-1コンストラクタ

ース(仮)」はゲーム性などに手を加えるため、発売日が未定となってしまう。また、いきなりゲームギアで「ギアスタジアム」を出してきたナムコは、今後も「マッピー」をはじめとして、多くのゲームギアソフトをリリースする模様だ(年内にゲームギア用ソフトを10本以上出すという噂は本当か?)。今年は春から一波乱ありそうだぞ!

ソフトメーカー伝言板



SOFT MAKER INFORMATION

セガ・エンタープライゼス

3月にはメガドライブで4作、ゲームギアで3作発売いたしますが、中でも29日発売のMD「シャイニング&ザ・ダクネス」と21日発売のG・G「ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン」は超自信作です。とくにRPGに枯渇していたメガドラユーザー待望の「S&D」は久々にゲームのコトで話題になるネタを提供するでしょう。

アスミック

正統派の縦スクロールSHT「ヴェリテックス」のすごさはもう徹底解剖済みだね。全国版試射会キャンペーンも終盤戦。成績優秀者には本誌の5月号で登場してもらいます。残念ながら体験できなかったみんなは、さっそくおもちや屋さんで予約をしよう。シューティング狂いの人も、そうでない人も、久々のカンドーですぞ。

ナムコ

ブルーウォーターの謎が……眠れるアトランティスの謎とは……そしてナディアの秘められた過去がいま解きあかされる！ NHKで放映中の「ふしぎの海のナディア」が3月いっぱいまで完結され大団円を迎えることとなる。その感動を今一度ゲームで味わってみてはいかがかな？ ナムコ風にスパイスをきかせて用意したよ。3月19日は期待。

メサイヤ(NCS)

遙か伝説の時、剣、無限の力、欲深き者、殺し合い、英雄の血、堅固な守り、世界を制覇、(以上、ラングリッサーSTORYより抜粋)世相を反映したキーワードをちりばめ、闘争を目指す人間の本性へ訴えかける奇想的模擬戦遊戯、発売間近。我社の総力結集、簡易的操作性、連続的二十章仕立、魅力的登場人物競演。

データイースト

一昨年末、日本中のゲームセンターを戦場に交えてしまった(フキンシン?)「ミッドナイトレジスタンス」が、イヨイヨ家庭にやって来る(もっとフキンシン?)。ループレバーの操作性、グラフィック、サウンドと細部にわたってゲームセンター版を忠実に再現！ 撃って、撃って、撃ちまくれ!! (一番フキンシン!)

RENO日本テレネット

3月に2つのビッグタイトル「ヴァリスIII」と「雀偵物語」。内容は今号の記事を見てスゲー絶対買っちゃおうぜ！とか思って下さい。やっぱり実際にプレイしてから買いたいよん！というコマッタちゃん(死語)は3月31日から3日間新宿で開かれるイベントにおいて。詳しくは今号の日本テレネットの広告を見て下さい！(たかを)

ウルフチーム

時は戦国、歴史には刻まれることのなかったもうひとつの物語があった。光と闇との戦いに死力を尽くした男達の奏でる夜叉円舞曲。幻想戦国乱世の中、男達の見る夢は……。呪術が飛び交い、魔物がうごめくメガドライブ初のスーパーウルトラファンタジー戦国シミュレーションゲーム「斬〜夜叉円舞曲〜」。よろしく!

九娛貿易

「スーパーエアールフ」今春発売決定！ 遅れること数ヶ月。メガドラユーザーのみなさん、たいへんお待たせしました。お待たせした分、さらにグレードアップして登場する「スーパーエアールフ」は地上戦と空中戦の両方備え合わせた1本で2倍面白いソフトです。買わなきゃ孫の代まで後悔しちゃうよ。

サン電子

メガドライブ版とゲームギア版の「紫禁城」がもうすぐ発売になります！ 皆さん絶対買って下さいね！ それから皆さんにもうひとつお願いがあります。現在開発中の「スーパーファンタジーゾーン」のメインプログラマー、K氏が事故で背骨を折り、入院してしまいました。彼が1日でも早く回復するように祈って下さい。

ビスコ

アーケードでヒットした「ワードナの森」がグレードアップしてメガドラに登場！ アーケード版そっくりの画面にオリジナルのボスも現れ、昔ゲーセンで遊んだ人は涙がでるほどのデキ。そうでない人でも十分に楽しんでもらえます。ビスコが自信を持ってお勧めするメガドラ参入第1弾の「ワードナの森SPECIAL」乞うご期待。

タイトー

メガドライブでは、ただいま「ファイアームスタング」を開発中です。後日もっと2、詳しくお伝えしますので、楽しみにしていて下さいね(ホント)。どんなゲームか分かった人は、答えをハガキに書いてタイトーの「かーしま」まで送ってきても何もあげるものではありません。さらしものになります。ウヒヒヒヒ、それでは。

トレコ

春も近いって感じになってきたけど、みんな元気かな？ ところで「究極タイガー」のほうはどう？ 結構むずかしいなんて声もあるけど、がんばってクリアしてね(なんか無責任だなあ)。次回作「タスクフォースハリアーEX」もアーケードからの移植モノだけど、内容も大幅にグレードアップして登場させるから期待しててね。

東亜プラン

発進スタンバイ中のゼロウィングだがもうちょっとエネルギー充填が足りない。今しばらく待ってほしい。みんなの要望に応じて、今までのうちではあんまりやらなかったオープニングデモなんかのビジュアル面にもちょっと凝ってみたぞ。そのため8メガになってしまったから、期待といっしょに小遣いの方もふくらませといてね。

マイクロネット

皆さん！ シーザーになりきって世界征服を楽しんでますか!? ヒーローへの道は厳しいけれど、可愛いクレオパトラが、あなたが来るのを待っています。あきらめずにガンバッテ戦って下さいネ！ そして、もっと広い世界を征服したいあなた！ もっと強い武器が欲しいあなた！ ご安心ください。「雷電伝説」好調移植中です。



1 枠

発売中

AMBITION of CAESAR シーザーの野望



マイクロネット / 8,800円 / SLG / 8M

2 枠

4月5日発売

ヴェリテックス



アスミック / 6,800円 / SHT / 4M

マイクロネットが放つリアルタイムシミュレーションゲーム。古代ローマの英雄シーザーになってクレオパトラを取り戻せ！

メガドラではめずらしい縦多重スクロールシューティングゲーム。未知の敵を相手に最新鋭探査戦闘機ヴェリテックスが立ち向かう。

BEEMEGA・ガ・ズ・グ・グ・グ・レース

お買い得一本勝負

今月号から「読者レース」も開始したけど、本家のドッグレース評価と併用すればハズレのないお買物ができるんじゃないかな。次号から2代目犬ゲージをひっさげて、装いも新たにする(予定?)なので、今後も楽しみにしてくれ。

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を犬を走らせませす。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90%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない!」と言われても困りませす。1つの参考意見として考えてください。

岡田真弓



プロ野球開幕を4月に控え、早くも心は球場へ。でも、実際観戦できるのは、ほんの数回だろうなあ。なにしろ時間とお金がないのよね。悲しいなあ。

斬新なリアルタイムシステムは見事に成功ですね。まさにリアルな戦略が楽しめるし、何よりゲームのテンポが速いのが気持ちいい。でもこれ、SLGマニアの人は少々面食らっちゃうかもね。

8

OLIX光治



先日取材で広島へ行きカキをたくさんいただいた。やっぱりおいしい。次は北海道に行ってカニでも食べたいモンだ、などと思って帰宅したら熱が出た。

本格的なんだか初心者向けなんだか、よくわからないソフト。マウスを意識したカーソルの移動、及び操作感覚は、失敗だと思う。このために思ったとおりの操作ができない。全体的に中途半端。

5

改造人間NONO



ついにガンマを買ったぜい。そのかわり今まで足となっていたハイアップを売ってしまった。愛着があったのでちょっと可愛そうだった。許してくれい！

なんかイマイチなんだよなあ。数値のやりとりを繰り返してるのがモロに感じられて、興ざめしてしまう。ゲーム自体もコンピュータに指示されて動かしてる様な気がしてしまうのだが気のせいかな。

6

ジャムおじさん



最近のゲーム業界はあまり明るい話題を聞かないけれど、メガドラはユーザーとメーカーがいい関係を築きつつあるのでは？ボクもその力になりたいな。

リアルタイムというシステムは、なかなか斬新。だけど、そのシステムゆえにプレイヤーに機敏な判断が求められる部分が多くプレイヤーを選ぶソフトといえる。パスワード方式だけどそれほど長くない。

7

背景に凝りすぎちゃって、肝心のキャラクターが見にくい。しかも、存在感がありすぎて障害物と勘違いしてしまいそうな部分も結構ある。あと、パワーアップするまでがキツすぎると思うんだけど。

6

普通のシューティングっぽいね。グラフィックがややおざなりなのと、音楽が場違いなのが気になるが、他は水準並かな。1面が異常に長いので、ちょっと飽きるかも。もう少し個性がほしいところ。

6

グラフィックに凝りすぎたせいか、背景と敵キャラが混じってわかりにくい。プレイしすぎるとけっこう目が疲れて目薬がほしくなるかも。内容はどうあれプレイしやすさに、気を配ってほしかった。

5

意外とグラフィックに力が入っているみたいなんだけど、実際にやってみると昔のゲームみたいに自由度があんまりなく、爽快感も味わえないまま終わってしまう。おじさんでなくともストレスものだ。

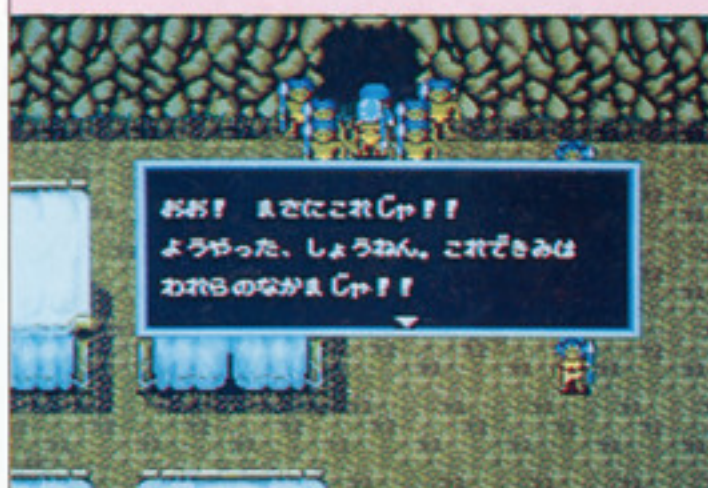
6

ACT…アクション SHT…シューティング RPG…ロールプレイング ADV…アドベンチャー SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ RAC…レース PUZ…パズル TAB…テーブル ARPG…アクションロールプレイング ETC…その他

3 枠

3月19日発売

ふしぎの海のナディア



ナムコ/6,500円/ADV/8M

NHKで放映中の人気アニメ「ふしぎの海のナディア」がアドベンチャーゲームになって登場！絵本を読む感覚で再び感動が甦る。

原作のアニメを知らない私には、ちょっとのめりこめないストーリー展開。最初の方は、なんだかジャンが女つらしみたいに見えちゃう。RPGっぽい画面になってるんだけど、移動が面倒くさい。

7

紙芝居的に進行するアドベンチャーゲーム。話によるとオープニングはTVアニメに似せた構成になっているとか。原作のイメージを残すという点で、かなり努力をしているけど基本的にはファン向けだ。

6

ナムコがついに本気を出したぞ。僕はTVで見たことはないけど面白くて止められなくなり、おかげで終電を逃しちゃった。ちょっと進行が遅いのがイラつくけど、なかなかいいよ。今度TVも見てみよ。

8

TV番組を題材にしたアドベンチャーゲームだけど、ところどころにナムコらしさがあり今後を期待させる。いままでナムコに何かと口うるさかったボクだけど、このソフトにはナムコのやる気を感じた。

9

4 枠

3月22日発売

ヴァリスIII



RENO日本テレネット/8,400円/ACT/8M

すでに他機種でも多くのシリーズが出ているヴァリスがメガドラにも登場！3人のヒロインを使いわけグラメスの野望を打ち砕け！

そこそこの難易度で、気軽に遊べる。でも、あの長いビジュアルシーンとアニメっぽいストーリーは、こういうのが好きな人でないといけない雰囲気。グラフィックはさすがテレネット脱帽です。

7

すでに発売されているPCエンジン版と、ほぼ同じ内容。スライディングという操作が鍵になっているのはいいが、ジャンプよりスライディングの方が飛距離があるのにはまいる。絵よりゲームに力を！

5

4Mを使ったグラフィックはさすがだが、そのおかげで敵のバリエーションがとっても貧弱。グラフィック集のおまけにゲームがついているんじゃないのだからもっとシステムに組み合わせを入れてほしい。

6

従来のMDソフトにない個性の光る作品。ユーザーによって好き嫌いがハッキリ分かれるかもしれないが、ジャムおじさんとしては、こういう臨場感あるゲームは好きだ。ただし声が出ないのは残念。

8

5 枠

3月29日発売

斬～夜叉円舞曲～



ウルフチーム/8,500円/SLG/4M、B・B

パソコン版でも人気の「斬」がついに登場。夜叉、中間、魔空の3陣営が呪術と宝物を駆使し、覇を競いあう戦国RPGシミュレーション。

戦国時代とかを題材に扱っているけど、やってみるとSFファンタジーものなんだよね。魔法などが使えるハデハデの戦闘シーンはなかなかのもの。普通のSLGより簡単だけど、イマイチ大味かなあ。

6

一応歴史モノのシミュレーションなんだけど、他のこのテのものとは雰囲気が違う。こういうアイデアは、どんどん取り入れてほしい。シミュレーションにしてはルールも覚えやすく、結構いいかも。

6

パソコン版のようにディスクアクセスがないので、高速に遊べて良い。近々発売される大戦略などと比べてかなりお手軽タイプなので、MDユーザーにとっては物足りないのでは？初心者の人にお勧め。

7

ノーラインマップというのは、なかなかいい。操作性などがパソコン版よりいいデキに仕上がってるのは良いのだが、ゲーム自体のデキは悪い意味でパソコンゲームらしさが残っている感じがする。

7

6 枠

3月22日発売

魔物ハンター妖子 第7の警鐘



メサイヤ(NCS)/6,500円/ACT/4M

映画やビデオでも活躍する「魔物ハンター妖子」を扱ったメディアミックスアクションゲーム。チャイナドレスで妖子が舞う！

ジャンプのタイミングがヒジョーに難しいので、まず移動するのが一苦労。これで時間制限があるんだもの、もう敵キャラにまで手が回らないって感じ。かわいいキャラに似合わず、相当ハードなゲーム。

6

グラフィックに独特のセンスが見られ、ちょっとヘンでよい。でもジャンプ関係の操作に難アリ。それに難しい。もう少し簡単だったらよかったんだけど。今後の活躍に期待ということで……。

6

グラフィックや音楽にはかなり力が入ってるけどゲームが難しすぎて普通の人にはついていけないのでは？また、ついてけるような腕のある人でもゲームが単調なのであんまり面白く感じないかも。

6

「スタクル」、「ジノグ」といい感じだったメサイヤの作品としては、悪い意味で意外なデキ。とにかく難しいのだ。1面のボスキャラにすら会うことのできなかったボクとしては、評価のしようもない。

6

7 枠

3月29日発売

シャイニング&ザ・ダクネス



セガ/8,700円/RPG/8M、B・B

かつてのドラクエ制作者が生み出した「新体感RPG」がこのゲーム。剣と魔法の世界を舞台に新たなRPGの潮流がいまはじまる。

RPGファンには涙モノの贅沢な作り。数々の親切設計や、あのPS Iにならぶ3Dダンジョンには感動！当然私は買っちゃいます。ただ、凝りに凝った演出が少々うっとうしくなる部分があるのよね。

9

メガドライブ一番の期待作だろうね、これ。操作系にいろいろな配慮があって、遊びやすくなっている。確かに水準以上のゲームではあるんだろうけど、コレといったウリがないよ

7

マン・マシン・インターフェイスは既存のゲームの中では最高であろう。ただし僕はドラクエに代表される経験値稼ぎ型RPGは嫌いなので、残念ながら点数は低いのだ。デキのよ

7

ドラクエと違って、海外に通じるRPGを作ろうとした作者の熱意がひしひしと伝わってくる作品だ。いろんな意見も出そうだが、とにかくすべてのユーザーが一度はやるべき価値のある作品だと思う。

10

8 枠

3月29日発売

雀偵物語



原語：おしえたげない。

RENO日本テレネット/8,400円/TAB/8M

ゲームセンターばりのビジュアルで13人のピチピチギャルが君を待ちうける。誘拐事件の謎を解くのはキミの麻雀の腕のみだ！

ツミコミ技を使って勝つっていうのは、気が引けるけど快感。でも、それだけに失敗した時の悔しさったらもう半端じゃない。それにしても、このゲームに出てくるジョシコウセイ

7

ゲーセンでありがちな、麻雀で勝負してストーリーを進めるタイプのゲーム。これもPCエンジンで発売済み。この手のバカバカしい路線は、個人的に好み。そこそこには楽しめるんじゃないかな。

6

なめ回すような画面の動きと人物のアニメーションはなかなかだけど、他にこれといった特徴がない。ゲーセンの脱衣麻雀のノリはあるがこんなの自宅で遊んでも虚しいだけ。勝つ

6

色使いがいまままでのMDにないような明るく淡い雰囲気を作っていて、独特の魅力を感じさせる。麻雀もビジュアルシーンもおまけのようなゲームだが、出てくる子がかわいいからやる気がでる!?

7

9 枠

3月下旬発売

ミッドナイトレジスタンス



データイースト/6,800円/ACT&SHT/8M

データイーストの参入第1弾。8メガの容量と特殊音源ボードを採用して、ビデオゲーム版の完全移植を実現したハードアクション。

バリバリ敵を倒しまくるのは快感。それにしても、このハードな雰囲気は、いかにも男の世界って感じて、女の私にはちょっとついていけない。面白いゲームなんだけど、個人的にはやっぱりパスね。

7

ビデオゲーム版も結構好きだったんですよ、ワタシは。しかもかなり忠実に移植されているぞ。操作性は少々落ちているものの、大味で迫力ある部分はそのまんま。ビデオゲーム版が好きだった人は買い。

8

ゲーセン版はみたことないがこれは凄い。グラフィックは2年前ぐらいのゲームっぽいが、それがかえって雰囲気があり気に入った。ところでカセット内に音源積んでるって本当？

8

データイーストラしい骨っぽいゲーム作りが随所に感じられる作品だ。2人プレイはできなくなったけど、デモからゲーム性までほとんど完璧な移植だ。この調子でチェルノブも移植してほしいものだ。

8

10 枠

3月29日発売

スーパーエアーウルフ



九娛貿易/6,800円/SHT/4M

九娛貿易の参入第1弾はテレビでおなじみの「エアーウルフ」を題材にしたシューティング。誘拐された世界の要人たちを救い出せ！

とにかくシューティングの多いメガドラゲームの中では目立たないかもしれないけど、良くできてますよ、これは。原作のTVドラマを知っていれば、一層楽しめますよ。

7

かなり古くさい感じ。エアーウルフとは言ってもあんまりソレらしくもないし…。ちょっとした息抜きには、こういう単純なものがいいのかなあ。キャラクターなんか、イマイチ迫力がない。

5

エアーウルフの雰囲気を出そうとしているのは感じ取れるが、技術面と企画面がマッチしていない気がする。現代戦と思いきや、いきなりゼビウスのような敵キャラが出たりして興ざめしてしまう。

5

シューティングシーンや地上戦は、どこかで見たようなものばかりでゲームとしての新鮮さはほとんどないのだが、各ステージのボスはなかなか個性的で驚くことも。でも全体的にやはりパワー不足。

7

11 枠

4月発売予定

紫禁城



サン電子/6,500円/PUZ/4M・モデム対応

サン電子が放つ迷路脱出型パズルゲーム。同じ牌をくっつけて、脱出路を見つけ出せ！ コンストラクション機能つき。

内容は倉庫番に似てるけど、キャラがかわいくて豊富な分、こっちの方が気に入ってます。そんなにマニアックでもないしね。モデムで自作面のデータがやりとりできるそうで、ちょっと楽しみにしています。

7

見た目よりも考えられていて、なかなか楽しめるパズル。背景やキャラクターが数種類入っているのも、飽きさせないというコトに貢献している。パズル野郎はゼヒともチェックしたいソフト。

7

グラフィックよし。サウンドよし。内容よしと、意外と言ったら失礼だが、かなり良質のソフトだ。エディットしたデータをモデムで送受信できるのでかなり長く遊べるはず。これは案外買い得かも。

8

見かけはすごく地味だけどじっくりと考えてやるにはなかなかいいパズルだ。ただし、アクション性はまったくないので、そういうのが好みじゃない人はちょっと…。絵柄を好みで変えられるのはいい。

7

12 枠

4月発売予定

ワードナの森SPECIAL



ビスコ/6,300円/ACT/4M

ビスコのメガドラ参入第1弾。数年前に人気のあったアクションゲームを完全移植。数々のトラップをクリアし、ワードナを倒せ！

すごく地味なんだけど、このゲームには「どうぞお家でゆっくり楽しんで下さい」というような味がある。もとはビデオゲームだったなんて、ゲーセンのド素人の私にはちょっと信じられないなあ。

7

ビデゲー版にほぼ忠実なデキ。それほど人気のあるゲームじゃなかったけど、何度も遊べばクリアできる難易度は好きだなあ。しかし今となっては古くさく感じられるのは、しかたないのかな。

6

何でいまさらメガドラで出すのかなあ。結構古いゲームだしトラップがシビアすぎるので、10分も遊んだら飽きてしまう。元がイマイチなら、移植にこだわることなくどんどんアレンジしてほしい。

6

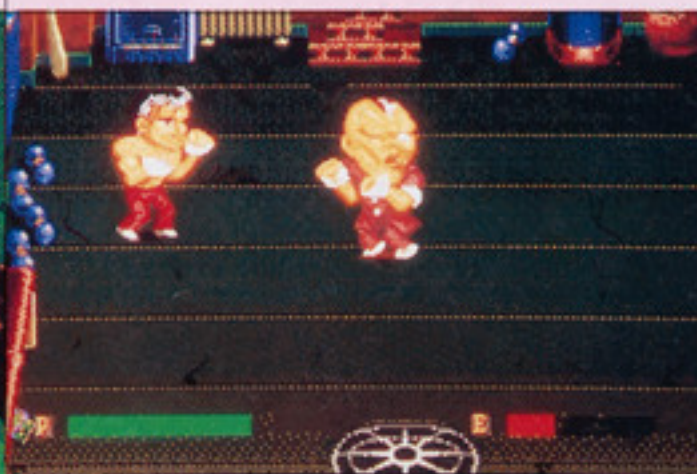
操作感覚から敵の出現パターンまでほとんど完全に移植されている。そのうえオリジナルのボスキャラを加えてあるなど、ユーザーフレンドリなソフトだ。名作コレクションみたいな感じで買いたい。

8

13 枠

4月下旬発売

火激



ホット・ビィ/7,700円/ACT/5M

ビデオゲームで人気のあったケンカアクション「火激」がメガドラで登場！ 自らの拳を武器にタイマン勝負に立ち向かえ！

コミカルなキャラ、そして「やるのかコラあ」などのヤンキーゼリふ。いやあ、これは笑いますねー。でもゲームのほうは単純だから（色々工夫はされてるんだけどねえ）、毎日やっているとスグ飽きるね。

6

オーソドックスというか、なんというか……。ストレス解消には悪くないかもしれないけど、どうも単調すぎるような気がする。自分と敵との間合いも把握しにくい。ただ殴るだけという単純さはよい。

6

いくらやりこんでも、やっぱり単調としかいいようがない。発売時期を延ばして音声面を充実したのはいいけど、肝心の内容が改良されていないのは考えもの。戦ってる実感に欠けるんだよね。

5

ビデオゲームからの移植ものだけど、格闘ゲームの醍醐味である技の仕掛け合いとかがきちんと作られてないのが残念。どの敵に対しても単にボタンを連打すればいいっていう感じがするのだが…。

6

14 枠

3月8日発売

チェイスH.Q.



タイトー/3,800円 RAC/G.G.

あの「チェイスH.Q.」がゲームギアになって登場！ 車で逃走中の犯人をチューンナップした愛車で追いつめて体当たりをぶちかませ！

可もなく不可もないレースゲームって感じなんだけど、時々コースに置いてある障害物、あれはG.G.の画面じゃ見えにくい。トンネルに入ると走行音が大きくなるなど効果音にはちょっと凝っている。

6

グラフィックやサウンドはハード上の問題でどうしようもないが、スピード感は結構ある。ターボを使えばそれなりに気持ちいいしね。ビデゲー版の雰囲気、家庭で味わいたって人は買いかも。

5

それなりによく再現されているが、マークIII版アウトランを使い回してるように見えるのは、僕だけでしょか？ ただ、ターボチャージャーの強烈な加速感が感じられないのがちょっと残念。

7

もともとレースゲームというより体当たりアクションの要素が強いゲームなだけにそこそこ楽しめるが、末長く遊べるというわけでもない。気分転換用のゲームだね。G.G.にしてはよくできてるかな。

7

15 枠

3月15日発売

ヘッドバスター



メサイヤ(NCS) / 3,500円 / SLG / G.G.

半リアルタイム制で展開する近未来リアルファイティングシミュレーション。プラモ感覚でロボットユニットの変換が楽しめる。

ロボット版の将棋みたいな感じのゲーム。単純で難易度もそんなに高くないし、自分の作ったロボットをどんどん強気に育てていく楽しみもある。これにはジワジワとのめりこんでしまおう。 **7**

RPG的な要素をも含んでいるシミュレーション。自分好みのロボットを作れるのが、今までのシミュレーションにはない楽しみになっている。バランスの設定がちょっと甘いかな？ **5** というのが少々残念。

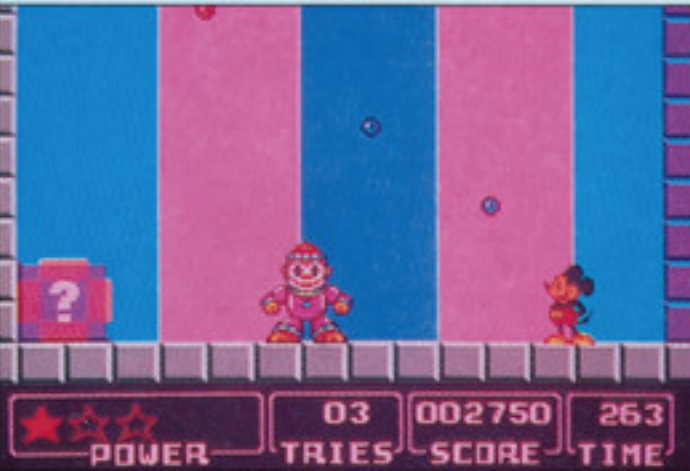
僕はこういう戦略性の高いゲームは大好きなのさ。プレイ時間やマップの広さなど、ゲームギアで遊ぶにはピッタリのコンパクトサイズだね。簡易言語で動きまでプログラミングできればなお良かった。 **9**

すごくテンポが速くて面白いゲームだ。ただしコツがわかってくると必勝パターンがわかってしまうのは残念。もう少しコンピュータを強くしてマップも増やしてほしかった。友達と対戦するのも良い。 **6**

16 枠

3月21日発売

ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン



セガ/3,800円 / ACT / G.G.

あのミッキーマウスが新たなフィーチャーも加えてゲームギアで再登場 / ゲームギア初の2メガの容量を使用した演出も見もの。

岩を投げつけて敵を倒すっていうのは、とってもユニーク。カラフルだけど全然ケバケバしくないグラフィックにも好感がもてるし、なんといってもミッキーの動きがカワイイんだってば！ **8**

すでに発売されているメガドライブ版に近い。メガドライブ版と同じように、細かなアニメーションなどに凝っていて、ミッキーがとってもかわいらしい。難易度もそこそこで、買って損はないぞ。 **6**

なんといってもミッキーが可愛い。相変わらず尻を振ってマヌケだが、そこに味があるのだろう。オープニングのタイトルが出るころは、あそこまでよくG・Gでやったと思う。技術の勝利かな？ **7**

G・Gなのにメガドラ版に負けず劣らずのデキなのはすごい。メガドラ版よりアクションが豊富になったぶんだけ操作も煩雑化しているが、アイデア的にはこっちのほうが勝っているかもしれない。 **8**

17 枠

3月29日発売

デビリッシュ



GENKI / 3,800円 / ACT / G.G.

上下左右にスクロールするという斬新なアイデアで迫るブロック崩しゲーム。パドルのフォーメーション方式がユニーク。

縦横スクロール、動き回る敵キャラなど、感じとしてはシューティングゲームに近いものがある。とってもスリリングで、飽きがこないね。十字キーのつらさは、そんなに気にはならなかったなあ。 **8**

ピンボールとブロック崩しを足したゲーム。ブロックを消すよりも、先に進むコトが目的なみたいで、画面が勝手にスクロールしていく。時にはスクロールが速すぎて、困ってしまうことがある。 **5**

ちょっとゲームギアのチマチマした画面では、辛い感がある。でも手軽に遊べるからいいか。パドルを自由に変化させられるのはアイデアものだが、ブロックの配置にそれが活かされてないのが残念。 **7**

テンポがよくてブロック崩しというよりも、アクションゲームに近い感じがする異色作。フォーメーションのアイデアも意識して使いこなせるようになれば面白い。ただし、時々玉がハマルのは困る。 **7**

2代目犬ゲー イラスト決定!!

2月号で募集した2代目犬ゲーイラストは愛知県の天野貴之くん(20)に決定させていただいた。500名以上の応募者(これを書いている時点でも応募者は絶えてない)から選ばれた栄えあるイラストはさっそく次ページの「BE・メガ読者レース」で先行使用させていただいた。初代犬ゲーは今月が最後になるが、2代目もかわいくなってやってくれ。それから、たくさんの応募者のみなさん本当にありがとう。

今月は私の好きな非アクション・シューティング系のソフトが多くて嬉しいな。いい傾向ですねえー、うんうん。中でも私はRPGが好きなので、S&Dは文句なしに買います。だって相当飢えてたんだもの。達人講座も復活できるかな。

かなり個人的な趣味が入っているが、9枠は絶対に買い。アクションファンは、ぜひ一度お試してくださいな。RPGファンはもちろん、大作である7枠をチェックだよな。パズル野郎にうれしい11枠もあるし、今回は粒揃いだなあ。

ここでバイトを始めてそろそろ2年になろうとしています。就職が近いので今月をもって引退させていただきます。今月は3枠と9枠と11枠と15枠がお勧め。特にナディアは気に入った。絵は少ないけど、その分想像力でカバーしよう。

今月は久々にジャンルが多様化してレベルも高いので豊作の月といえるだろう。ボクがオススメしたいのは「S&D」と「ナディア」だ。特に「S&D」はディズニーワールドのなかで冒険しているような贅沢な楽しみができるぞ。



読者参加型企画

BE・メガ読者レース

Vol.1 JUDGEMENT OF THE READER
BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
*各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。みなさんの投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は4月8日、消印有効です)。

オッズ表

順位	ソフト名	読者の平均得点
1	アイラブ/ ミッキーマウス/ ふしぎのお城大冒険	8.4667
2	THUNDER FORCE III	8.4063
3	ザ・スーパー忍	8.3005
4	スーパーモナコGP	8.2045
5	スタークルーザー	8.1333
6	コラムス	8.0127
7	スーパー大戦略	7.9886
8	ぎゅわんぶらあ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場	7.9833
9	ソーサリアン	7.9231
10	ドライアスII	7.875
11	武者アレスタ	7.8588
12	重装機兵レイノス	7.8209
13	アフターバーナーII	7.7353
14	ファンタシースターII	7.7351
15	ゴールデンアックス	7.7107
16	鮫/ 鮫/ 鮫/	7.65
17	大魔界村	7.646
18	ゲインランド	7.5152
19	グラナダ	7.45
20	エレメンタルマスター	7.4
21	ストライダー飛竜	7.3976
22	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.3617
23	THUNDER FORCE II MD	7.1887
24	MICHAEL JACKSON'S MOONWAKER	7.0465
25	レインボーアイランドエキストラ	7
26	ヘルファイアー	7
27	サイバーボール	7
28	ガイアレス	6.9643
29	ダイナマイトデューク	6.9444
30	シャドーダンサー	6.9605
31	クラックス	6.8095
32	ワールドカップサッカー	6.6923
33	Hard Drivin'	6.6667
34	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.5385
35	エアダイバー	6.5
36	TATSUJIN	6.493
37	フェリオス	6.4766
38	クラックダウン	6.3846

◎本命馬紹介

2着 THUNDER FORCE III



テクノソフト/'90・6・8
6,800円/SHT/4M

全投票平均点	8.4063
本誌の平均点	8.5

横スクロールものじゃ最高じゃないだろうか。炎のウネウネはすごいわ、BGMは言うことないわ、グラフィックはピカイチだわってなもんです。実力じゃなく記憶力でよけるとこさえなければよかったんですけどね。(長野県・須田直樹・18歳) ゲームがほとんどパターン化しているので、一度遊ぶとすぐに飽きてしまう。だけど完成度はベリーgood!(和歌山県・藤井豊一・17歳) ★鼻の差で「ミッキー」に負けたものの、メガドラSHTの代名詞ともいえる。

4着 スーパーモナコGP




セガ/'90・8・9
6,800円/RAC/4M

全投票平均点	8.2045
本誌の平均点	8.75

アーケードほどの迫力はないが家庭用としてはトップレベルのデキであろう。またワールドチャンピオンシップもgood! ただアーケードではチームごとにマシンのカラーが違ったのにメガドラ版では全部同じなのがちょっと……。パスワードが長いのと、ワールドチャンピオンシップの2周目(2年目)が難しいところを除けば文句なし。(大阪府・工藤倫也・20歳) ★投票者数が一番多かった。より完成度を高くした続編の要望も強い。

◎対抗馬紹介

5着 スタークルーザー



メサイヤ(NCS)/'90・12・21
7,300円/SHT&ADV/4M, B・B

全投票平均点	8.1333
本誌の平均点	7.75

何も言うことはないよ。あのデモ。いいねえ。くるくる変わる視点。本当にすごいと思ったぞ。ストーリーも言うことなしだね。ポリゴン処理もいいねえ。惑星が自転しながら拡大してくるのを見たらもうたまらん。宇宙での戦闘で画面に入りきらないほど拡大する敵を上から下から後ろから追いかける。これこそドッグファイトですよ。(静岡県・鈴木克洋・17歳) ★他機種的所有者でも賞賛する声が多い。ストーリーは予想以上に長い。

10着 ドライアスII




タイトー/'90・12・20
8,900円/SHT/8M

全投票平均点	7.875
本誌の平均点	8

これは最高の出来だ。PCエンジン版と比較してどうこう言う人がいるが、容量の違いを無視して比べるのは間違いである。確かにキャラのダイナミックさでは劣るものの音楽は互角、シューティングとしての面白さでは上回ってます。音楽の少しのミスや若干の演出不足を入れても文句なしの出来だ。「TF III」と違ってあきないのも良い。これでもう少し安かったらね…。(石川県・砂子雅人・20歳) ★移植の度合をめぐって評価が二分。だけど楽しめるのは保証付き。

15着 ゴールデンアックス




セガ/'89・12・23
6,000円/ACT/4M

読者	7.7107
本誌	6.75

一人用なら6~7点だと思いが友達が集まった時は、DUELモードでソーゼツな殺し合いとなり燃える、面白い、笑える。キャラの個性もとっても良い。(三重県・松岡大介・15歳)

17着 大魔界村



セガ/'89・8・3
6,800円/ACT/5M

読者	7.646
本誌	6.75

随所に凝った演出があり、やってドキドキして飽きがこない。これが出た時メガドラ持ってて良かったと思ったし、今でも1, 2を争う力作だと思う。(神奈川県・藤田浩之・15歳)

◎穴馬紹介

1着 アイラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険

セガ/90・11・21
4,800円/ACT/4M

全投票平均点	8.4667
本誌の平均点	7

とてもセガが作ったとは思えないほどゲームバランスが良くできている。高年齢の男子の方たちにもプレイしてほしい。完成度ならMDの中でもトップクラスだ。(東京都・香西素志・17歳) そこそこ面白く、そこそこ遊べて奥が深い。一度終わってもすぐやる気になるが、何度もやると確実に飽きる。もっとアイデアを入れて長持ちを。5面は少ない。(神奈川県・高村敏郎・20歳) ★いままでのMDにない仕上がりがウケたよう。MDをメジャーにする救世主か。

12着 重装機兵レイノス

メサイヤ(NCS)/90・3・30
6,200円/SHT/4M

全投票平均点	7.8209
本誌の平均点	5.75

すごく味のあるゲームだ。一般ウケはしないかもしれないが、ガンダム世代には涙モノ。難しさもヤケクソ気味だが、ストーリーにひたりながら、裏ワザを使ってもエンディングを見る価値がある。(東京都・本多正宏・18歳) CD-ROMならキャラクターゲームにもなれる。だけど操作性が悪くプレイ時間も長い。ラストのボスも難しい。(茨城県・石塚雅浩・19歳) ★アニメ世代の支持が多く目立ったゲーム。続編の希望も強い。

◎ハズレ馬券紹介

84着 おそ松くん はちやめちや劇場

セガ/88・12・24
5,500円/ACT/2M

全投票平均点	3.1304
本誌の平均点	4

580円で買ったけど結構かんたんて面白かった。でも絶対2面か3面で突然画面が止まってしまう、まだクリアしていない。(奈良県・山地晋・16歳) 他の方は面の数が少ないとか、アイテムが少ないとか色々文句をいうが、僕は違うと思う。アマダやスロットマシンなど今までなかったし、アイテムも個性的だ。だから僕は最低のゲームとは思わない。(長野県・神津伸次・15歳) ★「ラスタンII」に席は譲ったが各誌でクソゲー呼ばわりされてるおそ松くん。果して真実は?

46着 ヴァーミリオン

セガ/89・12・16
8,500円/ARPG/5M、B・B

読者	6.2277
本誌	7

とにかく音楽は素晴らしいが、モンスターが少なすぎると思う。戦闘の時にもう少し魔法が多く使えればいいのに。後半のマッピングも面倒だ。(埼玉県・須田光男・18歳)

75着 北斗の拳新世紀末救世主伝説

セガ/89・7・1
6,000円/ACT/4M

読者	4.8
本誌	5

ケンシロウがこんなに弱いか〜//と思うほどザコにやられる。ケンの跳躍力も「何あれ?」もの。名ばかりのパワーアップ。ヒョウのイジメにも似た攻撃もヒドイ。(京都府・磯谷尚艶・20歳)

6着 コラムス

セガ/90・6・30
5,500円/PUZ/1M

読者	8.0127
本誌	8.25

この価格のくせに、とにかくハマる。なんののんの言いつつハマる。(大阪府・馬言隆太・23歳) クリアタイプじゃなく、ループっぽいゲームなので飽きやすいと思う。(青森県・高橋大助・14歳)

30着 シャドーダンサー

セガ/90・12・1
6,000円/ACT/4M

読者	6.9605
本誌	6.75

「ザ・スーパー忍」の続編とはとても思えない出来だ。ザコキャラのようなボス、一発で死ぬ自キャラ、色違いだけの敵キャラ等…。とにかく失敗作だと思う。(茨城県・あおりんご・22歳)

〜編集部総評〜

第1回目の読者投票結果は「ミッキー」が1位という予想外のスタートとなった。今後セガの大作が出てきた時どうなるか興味深い。オッズ予想ゲームも準備中なので読者の皆さん乞うご期待。

BE・メガ読者レース 参加者募集中

今回は参加してくれた人の中から5名様に、あの幻のテトリスと好きなソフト1本をプレゼントだ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで)、コメント、ほしいソフトを記入して下記まで送ってくれ。



大きな声じゃ言えないが、テトリスだ。

港区高輪2-19-13
NS高輪ビル3F
ソフトバンク(株)
BE・メガ読者レース係

※評点は最大5まで!
※6以上の評点、発売前ソフトの評点をしたらホッだよ!
(記入例)
・ドラリアスII (8点)
・おそ松くん (4点)
・ファンタシースターIII (6点)
・ザ・スーパー忍 (8点)
・スペースハリヤーII (5点)
〈コメント〉
〈ほしいソフト名〉
※応募券がないとホッポです!

◎オッズ表

順位	ソフト名	読者の平均得点
39	フォゴットンワールズ	6.3571
40	バットマン	6.333
41	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.3158
42	バーニングフォース	6.25
43	スーパーハンゴオン	6.2308
44	デンジャラスシード	6.2308
45	スーパーリーグ	6.2308
46	ヴァーミリオン	6.2277
47	メガパネル	6.2
48	ファンタシースターIII	6.1089
49	スーパーリアルバスケットボール	6.1
50	ウィップラッシュ	6.0833
51	ダーウィン4081	6.0667
52	ファットマン	6
53	スペースハリヤーII	5.9342
54	TEL・TELスタジアム	5.9231
55	まじかるハットのぶっとびダーボ大冒険	5.7778
56	大旋風	5.7619
57	FZ戦記AXIS	5.7273
58	TEL・TELまあじゃん	5.7143
59	サイオブレード	5.6538
60	モンスターレア	5.6428
61	インセクターX	5.625
62	アローフラッシュ	5.6154
63	ESWAT	5.5625
64	マージャンCOP竜	5.4444
65	アトミックロボキッド	5.4286
66	DJボーイ	5.3333
67	ゴーストバスターズ	5.1667
68	ニュージーランドストーリー	5.1429
69	スーパーサンダーブレード	5.0877
70	孔雀王2幻影城	5.0769
71	ファイナルブロー	5.0714
72	ヘビーユニット	5
73	ズームノ	4.9167
74	アレックスキッド	4.8387
75	北斗の拳新世紀末救世主伝説	4.8
76	スーパーハイドライド	4.75
77	獣王記	4.5517
78	ランボーIII	4.2941
79	史上最大の倉庫番	4.2
80	四天明王	4.0833
81	コース	3.8667
82	スペースインベーダー'90	3.8
83	XDR	3.175
84	おそ松くんはちやめちや劇場	3.1304
85	ラスタンサーガII	3.0833

BEメガ

NEWS&INFORMATION

NEWS

第8回C.S.G新作発表会が開催。 開期待のメガドラ、GG新作ソフトが勢ぞろい

C.S.Gは2月から4月にかけて東京、大阪、名古屋、福岡と全国主要都市で「第8回新作発表会」を開催する。C.S.G(コンシューマ・ソフト・グループ)は家庭用テレビゲーム業界全体の恒常的は隆盛をめざして発足したもので加入メーカーは65社。

この新作発表会は40社以上の出展が予定されており、各社の家庭用テレビゲームソフトの最作・自信作が展示されている。従来、一般来場者には申込み形式を採用していたが、今回、招待日をほかに一般ユーザーを対象したユーザー

ズ・デーを設けて全くフリーで来場することも可能となっている。このユーザーズ・デーには、ステージを使ったゲーム大会や会場内を巡るスタンプ・ラリーなどのイベントも予定されている。

続いて、6月6日から9日に幕張メッセで「東京おもちゃショー」、9月には北海道・札幌を含めて「第9回新作発表会」が予定されている。先だって2月20日に福岡国際センターで開催された発表会では、一般のユーザーが大勢詰めかけ、例年以上ににぎわいをみせていた。

出展が予想される作品

紫禁城(サン電子)、シャイニング&ザ・ダグネス、ソニック・ザ・ヘッジホッグ、アドバンス大戦略、ポナンザ・ブラザーズ、The GG忍、ミッキーマウスのキャスル・イリュージョン(以上セガ)、ファイヤームスタング(タイトー)、ミッドナイト レジスタンス(データイースト)、ギアスタジア、マッピー、マーベルランド、ワキャン(ナムコ)、ヴェリテックス(アスミック)、アリシアドラゴン、

ラビリンス ストーン(以上ゲームアーツ)、ブルーアルマナック(講談社総研)、スーパーゴルフ(シグマ商事)、タスクフォースハリヤーEX、ストリートスマート(以上トレコ)、ラングリッサー(メサイヤNCS)、ヴァリスIII、新・夜叉円舞曲、雀偵物語(以上REN O日本テレネット)、ファイヤープロレスリング外伝(ヒューマン)、宇宙戦艦ゴモラ(UP L)、ゼロウイング(東亜プラン)

第8回 C.S.G新作発表会の日程

日時	会場
3月24日(日) ユーザーズ・デー	／Bホール
3月25日(月) ディーラーズ・デー	4月7日(日) ユーザーズ・デー
東京・池袋サンシャインシティ／センターホール	4月8日(月) ディーラーズ・デー
3月27日(水) ディーラーズ・デー	愛知県産業貿易会館／1F 展示場
3月28日(木) ユーザーズ・デー	開催時間
大阪マーチャндаイズマート(OMM)	ユーザーズ・デー／10時から17時
	ディーラーズ・デー／10時から16時

セガ・ゲーム・グランプリが開催

3月13日からセガ・ゲーム図書館において、全会員が参加できるゲーム大会「S.G.G.」を開催することが決定した。第1回の対象ゲームはすでに供給中の「フリッキー」で、集計を締め切る5月15日までに優秀なスコアを記録した会員には、豪華な商品が贈呈されることになっている。今までゲー

ム図書館はダウンロードのみの一方通行なかたちで運営されていたが、この新しいシステムが導入されたことで、会員からのアップロードが可能になった。おかげで、会員は自宅でハイスコアを出した場合、その記録を直接サテライトに申請できるようになったということだ。

「プロ野球VAN」が開設!

去年の11月に開設され、いろいろな可能性が期待される「メガモデム」、今度はなんとこれを利用したプロ野球の情報サービスが始まるぞ。

「プロ野球VAN」と名づけられたこの情報サービスは、セガ、日刊スポーツ・データ・サプライ、

共同VANの3社が共同で行うサービスで、メガモデムを使ってリアルタイムで途中経過や結果が見れる。サービスメニューは、①各球場で行われている試合を1アウトごとに生観戦できる「試合経過速報」や、②前日の試合を観戦できる「試合結果情報」、それに③

各チームの勝敗表や打者、投手の個人成績等の最新情報が得られる「プロ野球データベース」などがあり、その他のサービスも予定されている。サービスの開始は4月6日。予約受付は3月下旬から開始する。カートリッジは通信販売にて7,000円。メガモデムとのセット販売も予定されている。詳しくはセガ・エンタープライゼスH、

E事業本部ネットワーク推進部まで。

リアル! リアルタイムのプロ野球情報が再現できるすごいシステム。

NEW PRODUCTS

エプソンが高性能ブック型パソコンを発売

セイコーエプソンは、32ビットCPUを搭載したブック型パーソナルコンピュータ「PC-386BOOK L」を3月下旬より発売する。

CPUには32ビット80386SX(16MHz)を搭載しPC-9800シリーズと互換性があるので、多くのアプリケーションを高速で動かすことが可能。また、ラップトップでは欠点とされていた拡張性に関して、拡張スロットを2基搭載、最大RAM容量も11.6Mバイトまで増設できるなど充実しているの、あらゆる分野に対応することができる。

外部記憶装置は3.5インチFDD

2機。また、PC-386NOTE Aで好評だった着脱可能なハードディスクパックの装着も可能。

さらにノートパソコンでおなじみのバッテリー駆動やレジューム機能にも対応している。

■セイコーエプソン:

■価格:
PC-386BOOK L-STD 378,000円
20MBハードディスク搭載時



データバンク機能を搭載したタッチ式ウォッチ

カシオ計算機は、タッチキー方式を採用した対話型データバンクウォッチ「カシオ ビジュアルデータバンクVDB-1000」を発売した。従来ボタン・シリーズで行っていた操作をタッチキーに変えることで、指定の表示面を指で触れるだけで操作・入力が可能になり、データバンクとしての操作性も向上。

データバンク機能は電話番号だ

けでなく、住所を記憶させることも可能。

大切な用事を知らせてくれるスケジュール機能や世界24都市の時刻を地図と共に知らせるワールドタイム機能も備えている。

■発売元:
カシオ計算機

■価格:24,000円



VIDEO

NCSは3月15日(金)にオリジナル・ビデオ・アニメーション「BURN-UP(バーンアップ)」をビデオ、CD、LD、それぞれのメディアで発売する。かわいい女の子が繰り広げるアニメーション



NSCのオリジナルビデオ「BURN-UP(バーンアップ)」

ンである。これに併せたイベントも2月16日より開催。3月9日(土)熊本市産業文化会館、10日(日)名古屋の東別院NBNホールの2つを残すのみ。時間は9日が14時から、10日が13時45分と14時15分の2回。

EVENTS

日本テレネットは3月31日(日)から4月2日(火)新宿ステーションビルMYCITYにて「わくわくゲーム・フェスタ」を開催す

エポック社からバーコードゲーム発売

玩具総合メーカーのエポック社はバーコードを利用した対戦型カードゲーム「バーコードバトル」を3月上旬より発売する。

このゲームは、現代社会をささえる「カード」、「バーコード」、「コンビニエンス」という3つのキーワードを背景に生まれたもので、あらかじめバーコードに「生命力」、「攻撃力」、「防御力」といったバトル能力を記憶させたバーコード戦士をバトルフィールド

で戦わせるという全く新しいタイプの対戦カードゲームなのだ。

■発売元:エポック社

■価格:6,800円



BOOKS

ロールプレイング BOOK

マイクロデザインはテーブルトークRPGの入門書として「テーブルトークRPG入門」を発売した。

テーブルトークRPGを行う上での基本的なルールやマスターの心得、楽しく遊ぶためのシナリオ作りの要領などをイラストを随所に配置して分かりやすく解説しているの、本を読み終わった瞬間から本格的なテーブルトークRPGを遊ぶことができる。

また、各種ファンタジーRPGの世界や実際にゲームで使用される道具類、用語なども詳しく解説されている。監修は安田均氏が担当。

■発売元:マイクロデザイン出版局

■価格:2,000円

RPGリプレイ小説シリーズの新作「おねがい!ご先祖さま 予

言者たちの神殿」第6巻と「光と闇のレジェンドIII 闇の町デモス」が2冊が同時に刊行された。発売元は主婦と生活社。

このシリーズはRPG、漫画、小説が華麗にクロスオーバーしたかたちになっている。RPGを理解したい人はもちろん、RPGを実際に体験してみたい人はぜひ読んでほしい。

■発売元:宙(おおぞら)出版

■価格:各750円



話題のRPG BOOK 3冊勢ぞろい。

る。このイベントは新作ゲームの発表、およびその新作ゲームが体験できるもの。そのほか、ゲームソフトの開発過程を実演してしまうというコーナーも設けられている。また、3月31日と4月2日には人気声優とのゲーム、サイン会、

ゲーム名人に挑戦するなどの催しが盛りだくさん。開催時間は午前10時から午後6時まで(4月2日は午後5時まで)。なお、招待状希望の方は日本テレネット宣伝企画部まで。電話(03)5273-4101



Pop·Press

Think Of WHITE DAY

月ごとにテーマを決め、簡単な特集を組んでしまおう、というこの「Pop·Press」。まず第1回目のテーマは、3月14日のホワイトデーだ。



When

ホワイトデー自体は、西暦270年からあった。日本で着目されたのは1977年。1980年から現在の形（日本での）となった。

Who

日本で最初に着目したのは、モロゾフと名古屋の某マシュマロメーカー。だが、現在の形にしたのは全国飴菓子工業組合。

Where

発祥はヨーロッパ、のち、世界中のキリスト教圏の国々に広まった。日本へやって来たのはごく最近。

What

日本では一般にキャンデーを贈るのだが、この風習は日本のみ。

Why

もともとは、2月14日から1カ月後に、改めて2人の愛を誓い合うという日。日本では、おもにバレンタインデーのお返しや、2月14日の女性版といった意味。

How

3月14日に、男の人が女の人に愛を込めて（人によっていろいろな形の愛だと思いが）キャンデーなどを贈る。



CHECK 1

ホワイトデーをどう思いますか？

いい………6人
悪い………5人
どちらでもない………13人

このデータは銀座博品館のホワイトデーコーナーに立ち寄った人たちから作成したデータです。ちなみに、男は9人、女15人で、うちカップルは7組でした。

CHECK 2

ホワイトデーのイメージは？

- バレンタインデーのお返し
- どうでもいい
- 面倒くさい
- 男性が女性に自分の気持ちを伝える日
- バレンタインデーのお返し
- 考えたことない

男性(17歳-32歳)、女性(14歳-23歳)のイメージはこんな感じだった。意見の多かった順に並べてみたが、やはり全体的にマイナーイメージがかなり強かったかな。まあ、取材段階では、ちょっとホワイトデーには時期が早かった(取材日2月18日)せいもあるのかもしれないけどね。

3月14日、キミにとってはどんな日？

占い
Dr.D.D

	全体運	恋愛運
1月生まれ	何ごとにも急がないこと。今はじっくりと耐える時期のようです。やがて問題は解決されます。	彼女のほうからちゃんとした返事がもらえるでしょう。プレゼントには一言そえて。
2月生まれ	知恵を絞った割には、ピン外れになりがち。でも失敗を恐れず進んでください。	恋は今乱気流の中を進んでいます。ウケを狙うより今の気持ちを素直に表したプレゼントを。
3月生まれ	相手の言うことをうのみにせず良く考えてから行動してください。早合点は崩壊を導いてしまいます。	本当に貴方にあった人なのかちょっと不安です。お礼は無難にクッキーなどで。
4月生まれ	思っていた以上の結果は得られそうにありません。が、いつかその努力は報われることでしょう。	あまりわがままを言うと嫌われます。あげるならあまり形が残らないものにしましょう。
5月生まれ	面倒がっていると貴方の人間性が疑われてしまいます。余分な敵を作ってしまうことにも。	恋愛運は普通。お礼ははりこむ必要はありません。かわいいぬいぐるみなどをあげましょう。
6月生まれ	貴方の考え方しだいで良くも悪くもなってしまいます。あまり深く考え込まないように。	もらった物はきっちりお返しを。テーブルゲームなどユニークな物をプレゼントしましょう。
7月生まれ	金銭面がイマイチ。衝動買いは避けてゆとりある買物を。財布のゆとりが心のゆとりになります。	金欠でも大丈夫。お礼は、安くてたくさん入っているボトルキャンディーなどが良いでしょう。
8月生まれ	運気は上々。なのに何か物足りないと思っている人は外に出てスポーツなどを。	恋愛運も良いですが、調子に乗ってはだめ。プレゼント代わりに彼女を食事にでも誘って。
9月生まれ	いま絶好調と思っている人。山あれば谷あり、そろそろ運が下がってきます。気をつけましょう。	二兎追う者は一兎も得ず。でもお礼はみんな平等にしましょう。袋に入ったマシュマロなどが吉。
10月生まれ	あれこれと悩んでいる人、友達に相談してみよう。きっと良いアドバイスをしてくれるはず。	友達もいないという人に1つアドバイス。赤いリボンの花束を明るいうちにプレゼントしてみよう。
11月生まれ	雲間から光が見えます。低迷だった運もそろそろ良くなってきますが、しばらくギャンブルはダメ。	向上してきました。己の未熟さを反省し、心機一転、オルゴールなど音が出るものが良いでしょう。
12月生まれ	集中力が欠けているせいか、思わぬミスをしがち。遊んでばかりだと成績の方が危ないゾ。	彼女の心が離れがみ。引き戻すにはかなりの努力が必要。パズルなどを贈って一緒に作ってみては？

ディズニーマジック
キャッスル
ゲーム/2万5000円

コンピュータ対戦ゲーム。チェス、チェッカー、ティクタクトウ、ビンゴの4種類のゲームが楽しめる。



愛鳥倶楽部
玩具/1280円

軽くタッチするとさえずる。すずめ、こまどり、るりびたき、しじゅうから、きびたき、しまあおじの全6種類。(3月中旬発売予定)



SEE・YOU・AGAIN
ジグソーパズル/2800円

昨年から人気の“KISS”シリーズのジグソーパズル。やはりこれは本命にプレゼントしたいね。



バラの花束もいいけど、チョコで作ったバラの花束をプレゼントしてみたい?

Rose Gallery
チョコレート/6000円

ムーミン(大)
ぬいぐるみ
/3800円

今、一番売れてるムーミンシリーズのぬいぐるみ。



Sweet Gift Candy
キャンデー/1500円

オルゴールつきのキャンデー。ちなみに曲は「星に願いを」。



こんなプレゼントはいかが?



【この表の見方】本命度やお返し度に合わせて、学生と社会人の2パターンで考えてみた。それぞれ両端ほどその傾向(年齢の場合は、18-20歳くらいを中央地点と考え、それぞれ矢印の方向へ若くなったり年齢が上になったりしていく)が強くなるぞ。



ニョロニョロ島 ぬいぐるみ/2980円

これもムーミンシリーズ。こちらは比較的オトナに人気のあるキャラだ。

HEART COOKIE
クッキー/800円

ちょっとしたお返しなら、このくらいがちょうどいい。学校や職場でも、みんなで気軽に食べられる。



キャンデーと一緒に、ヨーヨーやコマなど、昔懐かしいおもちゃが入っている。

CATALOG PARTY BOTTLE キャンデー/2000円



SWEET SHOP
キャンデー/1800円

キャンデーが2本だけでちょっと寂しいが、ぬいぐるみつきなので、お子様にはいいだろう。

忍法義理返し
キャンデー/500円

いわゆるイロモノキャンデー。完全に“お返し”なら、これくらい明るいノリのほうが笑えていいだろう。



FLORAL SWEETS
キャンデー/800円

一番シンプルで体裁のいいのがコレ。オーソドックスなタイプなので、年齢層を問わないところがよい。



新作ソフトをキャッチアップ!

新作スクランブル

ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ストリートスマート
ファステスト1
雀偵物語マスター・オブ・モンスターズ
ディノランド
ボナンザブラザーズ
エイリアンストームレンタヒーロー
忍者武雷伝説
ファイアームスタング

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

●セガ / 7月発売予定 / 価格未定 / ACT / 4M

去年の8月号で初めて紹介して以来、ずっと音沙汰のなかった「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」だが、今回ようやく続報をお届けすることとあいなった。一部の読者はおもちゃショーでデモを見て知っていると思うが、これはかつてのゲーム史上になかったほどの、スピード感と爽快感をもつアクションゲームといえる。

主人公であるソニックは針ねずみがモチーフのキャラクターで、丸めた体を高速回転さ

せての攻撃が動きの主体となっている。これだけなら普通のアクションゲームと何ら変わりはないが、なにしろスピード感がものすごい。たとえば、ソニックは普通に歩くだけではなく、坂道での勢いや助走を利用した超高速移動もできて、遊園地の回転コースターのような地形をグルリと駆け抜けてしまうのだ。

しかし、超高速といっても操作性が劣悪になったりすることは皆無だ。よくある駄作アクションゲームのようにタイミングを重視し

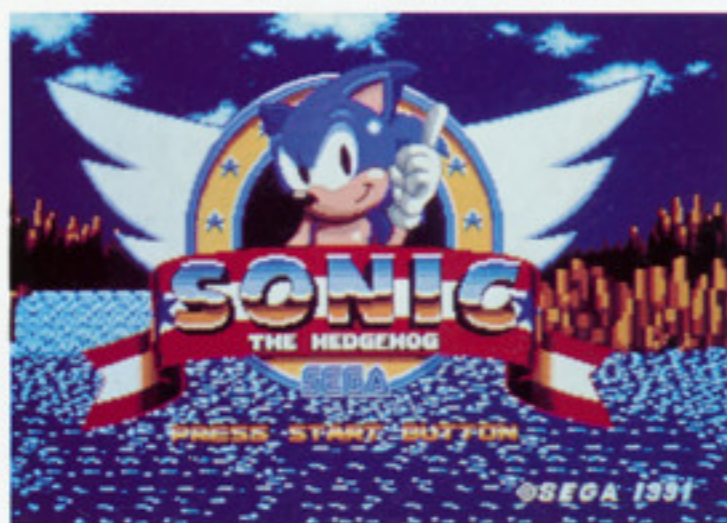
ているだけとか、キャラクターがズリズリすべて自由に操作できず、プレイヤーの思うように動けない代物とは完全に一線を画していると言い切ってしまう。他にも勢いを利用して、超巨大ジャンプをしたり、分厚い壁をぶち抜いたり、細い隙間を目にも止まらぬ速度でクリアしたりと、まるで「トムとジェリー」などのアメリカのアニメ作品みたいにノリがいい。別の表現をすると、ピンボールの玉がバンパーに当たって瞬時に跳ねていくような、そんな気持ちよさってところかな。

そして、もう1つのウリはメガドラで本格的に回転機能を使用していることだ。プレイ中にある条件を満たすとスペシャルステージに入り、グリグリ回転する壁を転がったり、跳ねたりできる。具体的には何をやるかははっきりしていないが、ここにはボーナスステージ的な要素が加わるようだ。また、ゲーム中には中村正人氏（ドリームズ・カム・トゥルー）が監修した美しいBGMを使用していることから、セガが「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」にける意気込みがひしひしと伝わってくるだろう。

今回の写真は一足先に発売されるジェネシス版のもので、メガドラ版は多少変更されるらしいが、ぜんぜん別のものであるわけではないので安心してほしい。ちなみに、このゲームのアメリカでの反響はものすごく大きく、CESでは絶大な人気を誇っていたとのことだ。メガドラ版も早く発売されるといいね。

セガのニューヒーロー誕生!

とにかくプレイ感覚が気持ちイイといしか言えないほど、よくできたアクションゲーム。動いているのを見せられないのが残念無念。



ソニックはいわゆる「いたずら小僧」みたいな性格なのかな?



スペシャルステージは壁がグリグリ回りまくる。しかも背景は別方向に3重スクロールするぞ。



加速をつけてループ状の道をドヒュンと進む。このスピード感はまさにソニック(音速)ノ



せっかくなら全部落ちてしまった。



表情の多彩さも魅力の一つだ。

ソニックはセガのロビーでゲームをするのが大好きだ。なんてね。

ストリートスマート

●トレコ/6月発売予定/価格未定/ACT/4M

究極タイガーが発売されたばかりのトレコの新作の情報が入ってきた。ビデオゲームから移植の「ストリートスマート」である。ゲーム内容は大勢の観衆の見守るなか、ストリートファイトを繰り広げる拳法アクションゲーム。プレイヤーは空手家「ツトム・天野」か、プロレスラー「ジョン・シュナイダー」のどちらかを選び、「レスルウォーズ」に参加、数々のストリートファイターたちと戦い優勝を目指すというもの。

レスルウォーズに参加してくる強者どもに勝利すれば、ファイトマネーと自分を成長させることができるボーナスポイントが得られる。与えられたボーナスポイントをライフ、

パワー、ディフェンスそれぞれのステータスに振り分けることによって自分の好きなプレイヤーに育てることができるのだ。そしてファイトマネーは、全ラウンドをクリアしたときの金額によって異なったエンディングが用意されている。手に入れた金はエリア最初のギャンブルモードで自分か敵に賭けて増やすこともできる。自分に賭けて1人も失わなければ勝ち、失えば負けになるのだ。ということは、逆に敵に賭けてわざと1人失えば勝ちになるんだけど、残機と賞金どちらが重いかは、やっているプレイヤーしだいというわけだ。

正統派ストリートファイトものが少ないメガドラだけに、期待は大きいぞ!



戦場はストリート、武器は己の拳のみ。ジャマするものは誰もいない!

体の大きな相手にはフットワークで対処するのだ。



兄弟でかかってくるヤツらもいる。こんなでかいヤツらにどう戦えというのだ?

ボーナスポイントは好きなように振り分けられる。自分の好みの戦士にしよう。

勝って生き残るのだ! 〔レスルウォーズのファイターたち〕

ROUND1 ポビー・ブラウ



正拳突き、回し蹴りといったオーソドックスな技を使う。さほど強くないが自分も弱いのので油断はするな。

ROUND2 サム・サンタナ

越中詩郎ばりのヒップアタックや長距離からの飛び蹴りといったハネを使った攻撃を得意とするファイター



ROUND3 マイク・バイアー



その体から繰り出すパワーはハンパではない。また、大柄な体格に似合わず足を使った攻撃もある。

ROUND4 ブラウン・サンタナ

ROUND2のサム・サンタナの兄。体つきや攻撃方法は同じだがスピードはサム以上のものを持っている。



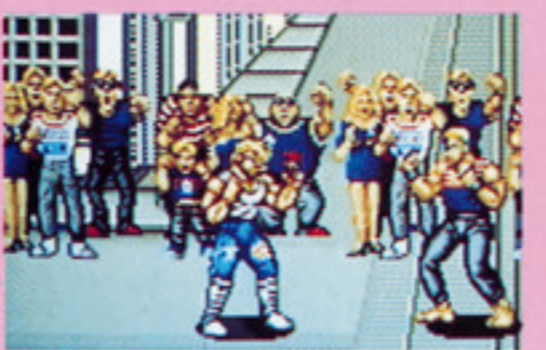
ツトム・天野

空手の師範代。スリに金を盗まれ浮浪者のような生活をしてきた彼だが、金と腕試しのためにレスルウォーズに出場する。必殺技は1秒間に数発のパンチを繰り出す爆裂拳。



ジョン・シュナイダー

プロレスラー。天野とはスラムの路地裏で知り合う。10人のチンピラに絡まれていた男を助けに入った天野の助太刀をする。片足を軸に回転する旋風脚が必殺技。



ファステスト1

●ヒューマン/今夏発売予定/価格未定/RAC/4M+BB

この「ファステスト1」は、ヒューマンのメガドラ参入第1弾で、すでにPCエンジンで発売されている「F1トリプルバトル」の移植版だ。

内容は見てのとおり2人同時プレイ可能なF1もので、最大の特徴は、プレイヤーがおのこのマシンを自在にセッティングできることだろう。つまり単純なレースオンリーのゲームと違って、より本物に近い感覚でF1が楽しめるというわけ。

残念なことに、PCエンジン版で可能だった3人同時プレイはできなくなりましたが、その他の部分は、むしろメガドラ版のほうが良

くなりそうなので安心されたし。さらに、優秀なタイム記録はバッテリーバックアップで保存できるという、いたれりつくせりの1本だ。



コースの形からするとアメリカかな?

2人同時プレイのF1レース

ヒューマンの参加第一弾は、画面を上下に2分割したレースゲームだ。本物のようにマシンを細かくセッティングできるぞ。



これがタイトル画面ッスよ。



やっぱり1人じゃ画面がもったいない気がするぞ。

雀偵物語

●RENO日本テレネット / 3月29日発売予定 / 8,400円 / TAB / 8M

この「雀偵物語」は麻雀ゲームでありながら、プレイしている合間に日本テレネットのお家芸とも言える華麗なビジュアルシーンが用意されている。このビジュアルシーンの数は豊富なので、随所でアニメーション処理がなされているというからオドロキだ。さらにしっかりしたストーリーがあるので、先のシーン見たさについついプレーに熱中してしまう。キレイなねーちゃんたちがこれでもかと言わんばかりに登場するので、これは一見の価値アリって感じだ。今回は登場人物を中心に紹介したよ。

麻雀と探偵物語……?

この意外なカップリングがけっこう良かったりするのだ。おまけにキレイな女性が登場するとあつては言うことナシ!

は・じ・め・に



調：じつはあねの傷がいなくなっただんです。それであねをつれもどしてほしいんです。

麻雀が大の得意という一風変わった私立探偵（プレイヤー）のもとに事件探査の依頼がやってきた。依頼人は聖白河学園の理事長の娘。彼女の姉の本城優が、何者かに連れさられたというのだ。写真部であり、ス

クラブを追いかけていた優の残した唯一の手がかりは、4人の女子高生が麻雀をしている写真だけ。探偵は早速、写真に映っている女子高生たちに聞き込みをするため 聖白河学園に乗り込んだ。男子禁制の学び舎に、一体どんな秘密が隠されているのか。捜査は、まだ始まったばかり。

クラブを追いかけていた優の残した唯一の手がかりは、4人の女子高生が麻雀をしている写真だけ。探偵は早速、写真に映っている女子高生たちに聞き込みをするため 聖白河学園に乗り込んだ。男子禁制の学び舎に、一体どんな秘密が隠されているのか。捜査は、まだ始まったばかり。



調：5にんのおんなのこが麻雀をしているしゃしんです。

キレイどころをイッキ紹介

麻雀の対戦相手のほとんどは美しい女性だ。しかし、ニヤケてばかりはいられない。彼女たちを倒さなければ捜査は進まないのだ。ツミコミ技を駆使して、完膚なきまでにたたきのめしてやろう。

聖白河学園高等部

麻雀をやっていたメンバーのうち1人が転校したため、身元が割れているほか3人から事情を聞き出すことになる。彼女たち3人の証言を総合すると、この学校の3年生に間違いないと判明した。聖白河学園の大学部長の娘である徳大寺麗が何かを知っているようだ。まずは事情を聞き出すことから始めよう。

勝呂小織
持ち点 3000



榊 弥生
持ち点 5000



天城真理子
持ち点 8000



聖白河学園大学部

大学部へ向かった麗と会うためにやってきたのはいいけれど、果たしてここで聞き込みをしても有益な情報を得ることができるのだろうか？ この土地のどこかに眠る財宝の話や校長の麻雀経歴などを仕入れたけど、誘拐事件の捜査と何か関係あるのかなあ……。

シェルビー ノートン
持ち点 12000



神崎鏡子
持ち点 16000



神代美依
持ち点 20000



本口鈴音
持ち点 24000

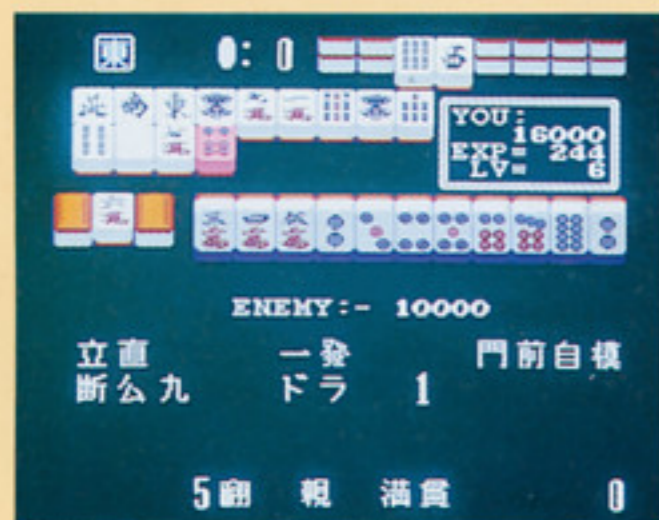




麻雀に勝たないと捜査は進まない



ルールは1対1の半荘勝負（東場、南場それぞれ2局ずつ）。相手の持ち点をマイナスにすれば勝ちとなる。ただし、半荘が終了してしまうと、相手との得点差に関係なくプレイヤーが負けになってしまう。いかに豪快な手で和がかるかが、このゲームのポイントだ。なおノーテンの場合の罰符は1000点。



前半はともかく、後半は相手の持ち点がペラボーに高くて大変だ。

ツミコミ技で決めろ!

このゲームの大きな特徴はプレイヤーに経験値とレベルがあり、それによって自分に都合のいい配牌にすることができるといふ点だ。特定の種類のパイをツモると経験値が上昇し、一定値に達するとレベルアップして、より得点の高いアガリ手のツミコミ技が使えるようになる。ただし「技使用可能ポイント」というのもあるので注意。

経験値アップの牌の種類はゲーム開始時に自分で指定できる。



得点の高い技ほど技使用可能ポイントの消費量が激しい。

普通じゃ減多にお目にかかれない手もホラ、このとおり!

喫茶店

ふと立ち寄った喫茶店に、以前大学のキャンパスで会ったコがバイトをしていた。このコとはなぜか煙草をかけて勝負する。

羽沢美優
持ち点 30000



バイク屋

校長の邸までは遠いので、ここでバイクを借りる。ちなみに楓さんは対戦相手のうちで最もサービス精神旺盛だぞ!

久遠寺 楓
持ち点 35000



パスワードは電話で!

麻雀が終わると、勝ち負けに関わらずパスワードが表示される。ストーリー上では「探偵事務所」の電話を入れて捜査ファイルに記録してある」という設定なのだ。これがなかなかインパクトのあるゲームです。

捜査は佳境に……



日も沈みかけた頃、ついに校長邸にたどりついた。ここに今度の誘拐事件の結末が用意されているのだろうか。探偵はあたかも訪問が予期されていたかのように邸内に導かれる。このあとストーリーは思わぬ方向へと展開するのだ。



校長邸までの道のり

全速力で飛ばすプレイヤーの前をさえぎるのは、なんともまあ、たくましそうな草壁五月さん。強引に突破したいところだが、やはり麻雀に勝たなければ身動きをとることはできない。「麻雀ゲームだからしょうがない」といえばそれまでだが、やっぱりヘンな世界だよなあ。

草壁五月
持ち点 42000



マスター・オブ・モンスターズ

●東芝EMI / 7月上旬発売予定 / 7,800円 / 4M+B B



東芝EMI参入第1弾の「マスター・オブ・モンスターズ」は、システムソフトからパソコン版ファンタジーシミュレーションとして出ていたゲームの移植作品だ。システムソフトのシミュレーションといえば「大戦略」シリーズが超有名だけど、この「マスター・オブ・モンスターズ」も、もともとこの大戦略のシステムを使って作られているのだ。このゲームの特徴は、最新兵器が続々登場する大

戦略の舞台をモンスターが入り乱れるファンタジー世界に置きかえ、さらにユニットとなるモンスターに経験値をつけ加えたことにある。しかもユニットであるモンスターは経験値がたまると、より強力なモンスターに変身し、どんどん成長していくのを楽しむことができるのだ。また戦闘には地形条件やモンスターのパラメータはもちろんだが、朝昼夜の時間条件も重要になってくる。今回のメガド

ファンタジー版大戦略の登場だ!

東芝EMIの参入第1弾はパソコン版で人気だったファンタジーシミュレーションだ。キャラの成長を楽しみながら遊べるぞ。



「大戦略」のようにあんまり予備知識がなくても、楽しめるのも魅力の1つ。

ユニットが成長していくさまも見られるので、各ユニットに対する愛着もひときわだ。

ラ版では、モンスター同士の戦闘シーンにすべてアニメ処理がほどこされている。成長していくモンスターのグラフィックもメガドラならではのリアルさを感じさせてくれるはず。そして、BGMにはなんとすぎやまこういち氏が監修として参加している。発売は、まだまだ先だが楽しみに待っててくれ!



超闘竜烈伝ディノランド

●ウルフチーム / 4月下旬発売 / 6,800円 / PIN / 4M

精力的にメガドラソフトをリリースしているウルフチームの新作は、ゲームセンターなどでおなじみのピンボールだ。ピンボールはルール自体が単純だから、友達と熱くなってコインを何枚も注ぎ込んだ経験のある人も少なくないだろう。もっとも本物のピンボールは、1台につき仕掛け(フィーチャー)が1パターンしかない。当然と言えば当然だが、やっぱり少し寂しい。しかしゲームソフトなら、メモリに仕掛けのパターンを何種類か用意し

ておくことも可能だもんね。舞台設定が原始地球というこの「ディノランド」は、陸上面、海底面、空中面の3つのノーマルステージと各面のボス対決ステージで構成されているけど、主人公のディノくんはボーナス面では、ボール形態と恐竜形態を使い分けることができるのである(恐竜形態だと歩き回れるようになる)。つまり単なるピンボールというわけでなく、戦略的なアクションも楽しめるというわけだ。このほかに

恐竜が画面上をコトコト

メガドライブ初のピンボールゲームの舞台は、なんと原始時代。はじくボールも恐竜というからかなりの徹底ぶりだな。

も本物のピンボールにはない新たな要素も加わっているんで、ひょっとしたらこの春もつともハマれるソフトかもしれないぞ。なお、音楽はマザーアースの羽田一郎氏が担当している。こちらも期待大だぞ。



ボスステージでは、ディノくんは歩行形態にもなれる。つまりゴロゴロ移動とテクテク移動の両方ができるのだ。

ディノくん・愛の劇場

①気が置けないア・イツ

見た目は普通の恐竜だが、体を丸めての体当たりは巨大な肉食恐竜をも倒すというディノくん。おっかない奴。



②別れはさりげなく美しく

そんな彼も黄泉の世界の脅威には勝てない。石製のフリッパーでディノくんをブッタたいて援護してあげよう。



ディノくんの女友達のフレンディちゃんをよく他の恐竜に捕まってしまう。男なら助けろ!



ボナンザブラザーズ

●セガ/5月発売予定/6,000円/ACT/4M

これは去年の夏頃にビデオゲームとして発表されて以来、読者の移植希望人気の高かったアクションゲームのメガドラ版だ。基本的に内容は忠実に移植されているが、惜しいことにステージ2つとボーナスステージは削除されてしまったとのこと。

でもグラフィックは雰囲気壊すことなく再現されているし、頭に止まったハエを叩いたり、空き缶でツルッとすべったりする、爆笑モノの演出もそのままに移植されているから「良し」としておこうじゃないか。音声もちゃんと入っていることだしね。



腕のいい泥棒兄弟に仕事の依頼が入った。

さて、ひと仕事してこようぜ兄弟。それにしても俺らの賞金額って安いよな。

俺らは正義の泥棒さ!

独特なキャラクターときれいなグラデーションが印象的なビデオゲームが、ユーザーの熱い要望に応えての登場だ。

主人公はまさしく凸凹コンビといった感じの泥棒兄弟だ。悪徳銀行やニセ札造幣所へ忍び込み、悪行の証拠となる品々を盗んでくることがゲームの目的となる。つまり2人は正義の泥棒、義賊ってなわけ。

しかし悪どい奴らの建物だけあって、内部には、金で雇われた大男や、番犬、ガードマンの他に、さまざまなトラップがあって簡単に証拠品を盗ませてはくれない。だが、そこは2人協力プレイで切り抜けよう。街に平和を取り戻すためにがんばれ!



お宝は3分以内に盗むと豪語。自信家だねえ。

盗みに入る建物のデータを見ている2人。今回の獲物は何か?



2人同時プレイは、一緒に歩いていってもいいが、手分けしたほうが楽なことも。

かたわれは仕事をすませて屋上で待っているのに、大男が邪魔で登れないぜよ。



高い場所から落ちたら、頭が地面にめりこんでしまった。

頭に止まったハエをひっぱいたところ。いい音だぜ。

空き缶でコケると痛いぞ。

エイリアンストーム

●セガ/6月発売予定/6,000円/ACT/4M

これも「ボナンザブラザーズ」と同時期に発表された同名のビデオゲームを、メガドラに移植したものだ。

グラフィックを見れば、なんとなくわかると思うが、操作系やキャラクターは「ゴールデンアックス」の流れをくんだゲームになっている。といってもまったく同じシステムではなく、大きく分けると3種類のステージに分類できる。

まず「ゴールデンアックス」と同じタイプのアクションステージ。次に「ダイナマイトデューク」や「オペレーションウルフ」のような、3Dシューティングのステージ。そし



一般人が異星人に襲われている!

まずはキャラクター選択から。

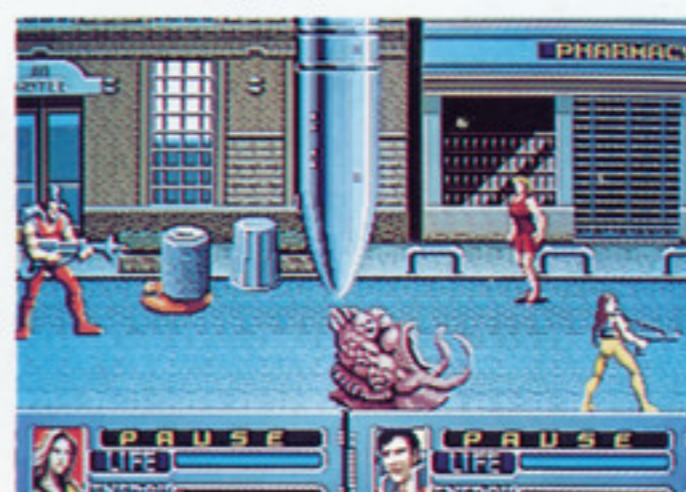
MISSION 1 "Expel the aliens"

異星人の存在を許すな!

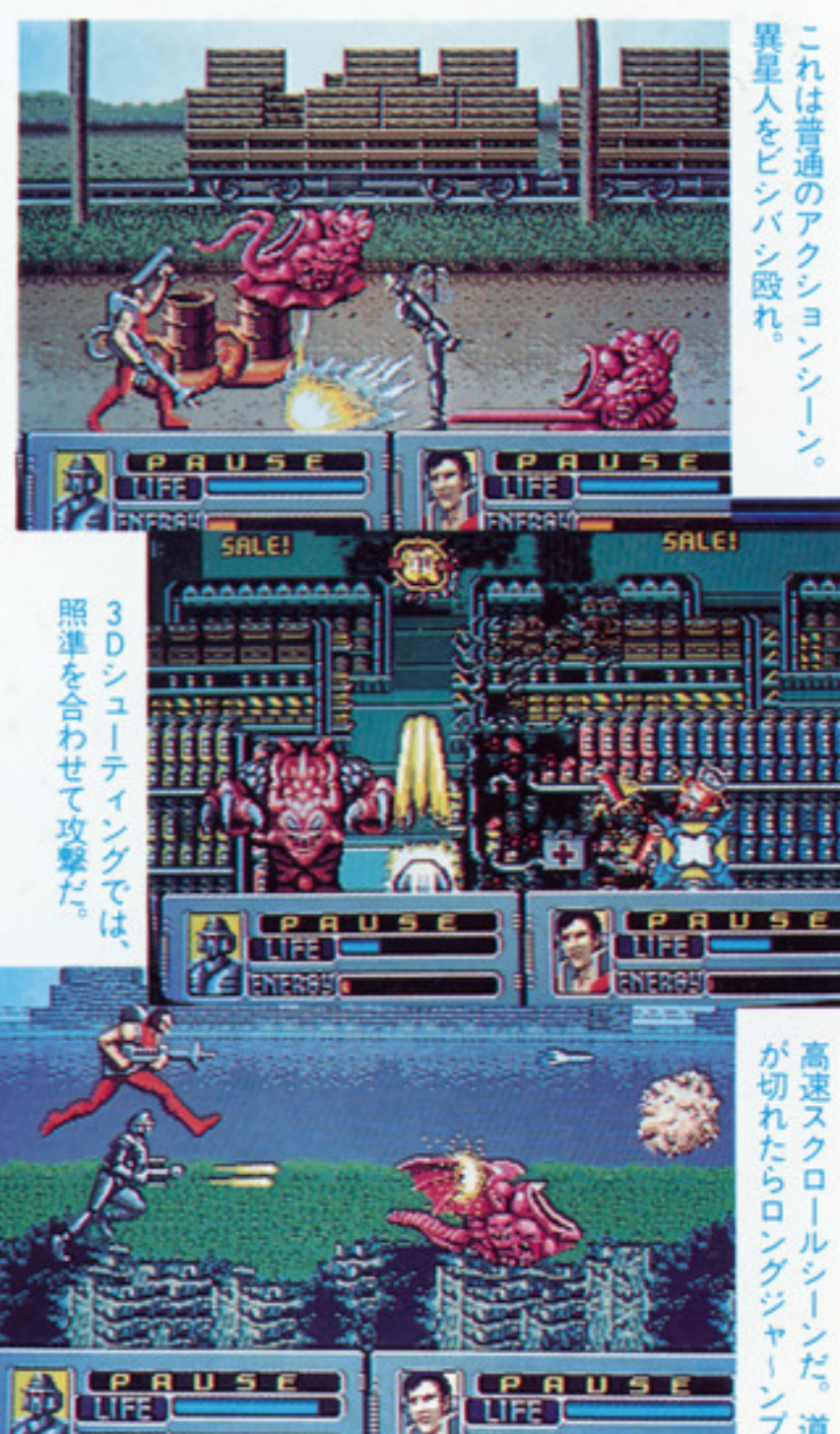
ゴールデンアックスの流れをくむ、1ミッションに3つの要素をもつゲーム。2人+1機のエイリアンバスターズの戦いが始まる。

てもう1つは、高速に横スクロールする道路上でのシューティングステージだ。この3つのゲーム要素がいくつか混ざり合って、各ミッションを構成しているわけ。

プレイヤーのキャラクターはビデオゲーム版と同様に、ゴードン、カーラ、スクーターの2人+1機から選択し、地球に侵入しているエイリアンどもと戦いを繰り広げる。各キャラは個性的な通常攻撃以外に、それぞれ異なる特殊攻撃をもっていて、これがまた「ゴールデンアックス」の魔法以上にハデでなかなかいいぞ。もちろん、親しい友人がいれば2人同時プレイも可能だ。



カーラのICBM攻撃で敵を全滅。



これは普通のアクションシーン。異星人をピンバシ殴れ。

3Dシューティングでは、照準を合わせて攻撃だ。

高速スクロールシーンだ。道が切れたらロングジャンプ。

レンタヒーロー

●セガ/6月発売予定/価格未定/RPG

なんとなく画面が「ヴァーミリオン」をほうふつとさせるこのRPGは、ある一家がコージャの町に引っ越してきたところからストーリーが始まる。一家が近所の人たちを集めてパーティーを開いていると、お客に出す料理の材料が足りなくなってしまったので、ピザ屋に出前を頼むことにした。

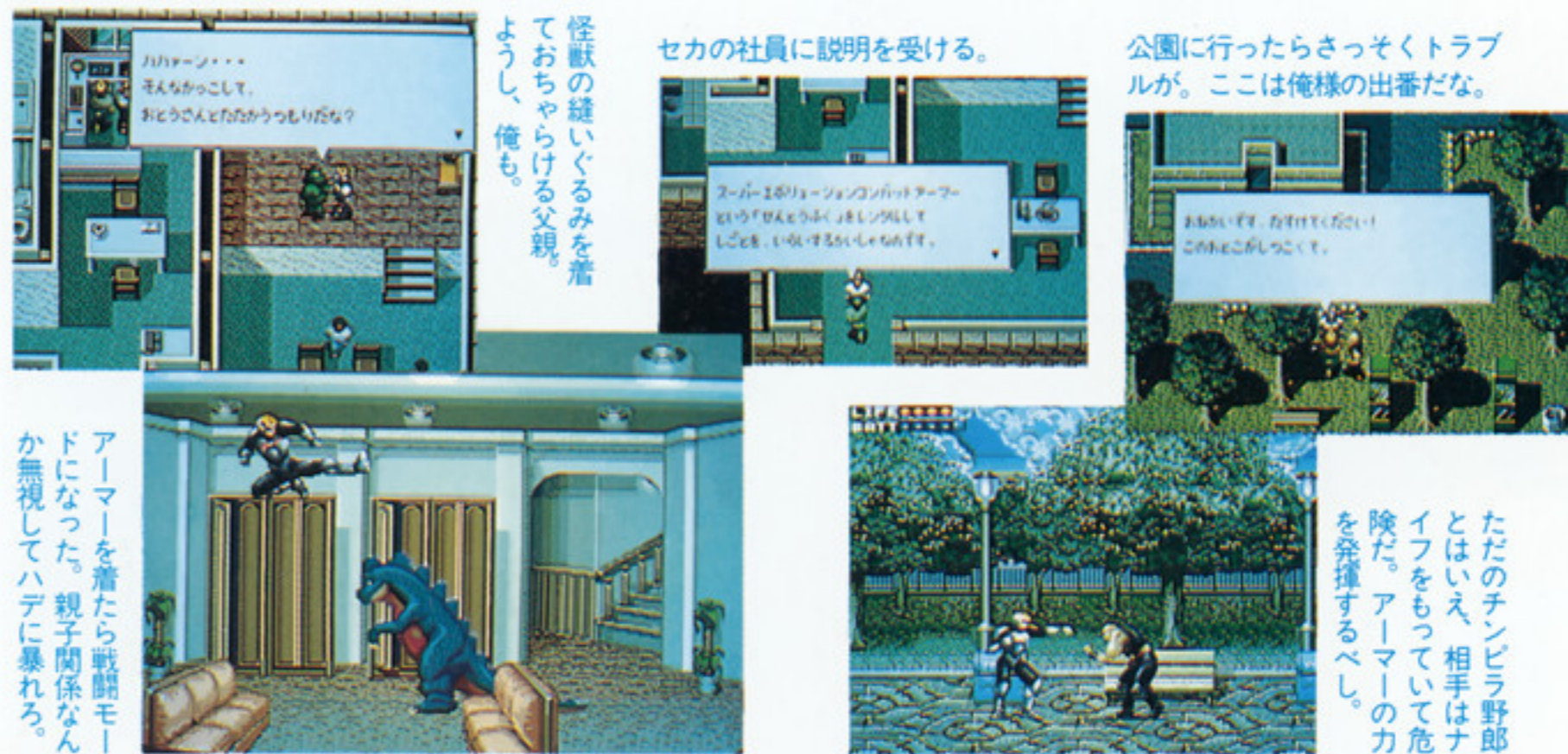
しかし、しばらく後に配達されてきた箱の中には、ピザではなく奇妙な服が入っているではないか。「あれ？ピザ屋じゃなかったのかな？」と一家の長男（彼が主人公だ）は首をかしげた。

実は彼が電話した先は、着るだけで超人的な力が発揮できる「スーパーエポリューションコンバットアーマー」という戦闘服をレンタルしている、セカ（誤植ではない）という会社であった。セカはこのアーマーのレンタル料だけを利用者から受け取り、代わりに悩みを抱えている人々を斡旋する会社だ。

そしてアーマーを借りた者はその力を使っ

て人々の悩みを解決し、その際に受け取った報酬はすべて自分のものにできるというシステムになっているのだ。

最初は町のチンピラ退治や失せもの探しなどの、情けない仕事しか引き受けられないが、報酬を貯めたらセカ社に寄付すると、より強力なスーツを開発してもらえるから、どんどん強くなって巨大な悪に立ち向かおう。



あなたのお悩み解決します

レンタルアーマーで突然ヒーローになったごく普通の少年が、街で助けを求める人々のために働く異色RPG。

それから、舞台となる場所はどうか現代の大田区近辺がモチーフらしく、地名がオートリー（大鳥居）、コージャ（糎谷）、グズリバー（直訳すると品川）なんてところが、いかにもセガっぽい(?)。

ファンタジーやSFもののRPGにそろそろ飽きてきている君、現代が舞台のこんな異色RPGもたまにはどうだい？

忍者武雷伝説

●セガ/6月発売予定/価格未定/SLG

セガの隠し玉とも言えるこのゲームは、忍者武雷と3人の仲間が、圧政を強いる信長を討伐することが目的という、RPG色が濃いシミュレーションだ。

舞台は安土桃山時代、主人公は甲賀忍者の武雷で、信長に操られている伊賀忍者と戦いながら、捕われの仲間たちを救出していく。最終目的は信長を倒すことである。

普段はRPGのようにゲームを進めていく

のだが、ひとたび敵と出会うと戦闘モードに入る。戦闘は簡略化されたHEX戦で行ない、敵と味方のキャラがぶつくと、戦いのようすが迫力のあるアニメーション処理で表示される。これは大戦略と同じように結果を視覚的に見られるようにしているのだ。

一応ジャンルとしてはシミュレーションに分類されるゲームではあるが、武雷と3人の仲間は試練を乗り越えるごとに、攻撃力など

のパラメータがアップするRPG要素もあるので、シミュレーションが苦手という人も変に敬遠することはないぞ。

その他の特徴は、「バハムート戦記」と同じく最大4人までプレイに参加できること、季節と天候がプレイ中に変化していくこと、ある程度のリアルタイム要素も加わることだが、細かいことはまだわからないので、次回の続報を待ってほしい。



信長の圧政を打ち砕け!

4人の忍者たちが、魔に取りつかれた信長の討伐に出発。すべてが純日本風に仕上がっているシミュレーションだ。

ファイアームスタング

リアルな感覚の横スクロールSHT!

●タイトル / 5月発売予定 / 価格未定 / SHT

空中戦のなかで敵機を倒し、さらに前進。パワーアップも盛り込まれた迫力の横スクロールSHTゲームだよ〜ん。



昨年暮れに発売した「ダライアス2」で横スクロールシューティングの魅力を存分に披露したタイトーから、これまたリアル感覚のシューティング「ファイアームスタング」が登場する。

ビデオゲーム版ではUPLから「USAAFムスタング」として出ている。ビデオゲームでの操作方法は8方向2ボタン式。Aボタンは3段階パワーアップするメインショットで、Bボタンはストライクフォーサーなる特殊なミサイルを撃つことができる。このミサイル

を使っている間はナント無敵状態になる。回数の制限は当然あるが、その回数については画面に表示されるので節約して使うと良いであろう。Aボタンではメインショットのほかにも爆弾を落とすこともできる。この爆弾もちろんパワーアップが可能。このパワーアップは時々現れるヘリコプターには最大の効果を発揮する。

また、このファイアームスタングは最近よくあるスペース感覚のシューティングで登場する戦闘機とは違い、古めかしいものではあるが、底しれぬパワーを持っている。ユーザーの操縦次第によって、そのパワーを存分に引き出せる。急旋回、急降下などのあらゆる操縦技術を駆使して敵機を撃ち落とし、次のステージへ。あのアメリカの戦闘機「ムスタング」に乗って自由に飛び回り、バシバシ撃ちまくろう。

新しい情報に乞うご期待!!

ムスタングってなんじゃ!

ところで、タイトルにも使われている“ムスタング”とは、第二次大戦後期に活躍したアメリカの戦闘機のこと。イギリス製のロールスロイス・マーリンエンジンを積み最高速度680キロ以上、12.7ミリ機銃6門を搭載し、ヨーロッパ戦線から太平洋戦線まで暴れまわった。

とにかくむちゃくちゃに性能がよかったためジェット戦闘機登場以前の歴史的傑作機といわれている。



こいつはデカイぞ。こいつはたの先手必勝で撃ちまくれ。

撃って撃って撃ちまくる、STAGE3までを紹介!

「攻撃は最大の防御」というようにステージ次々にクリアするためにはまずは撃つべし! ということで、今回

はとりあえず、前半部分のさわりを少しだけ紹介することにしよう。

STAGE 1



まだまだこのへんのステージは敵も少ないから楽勝だろう。いまのうちにパワーアップをしておけ。

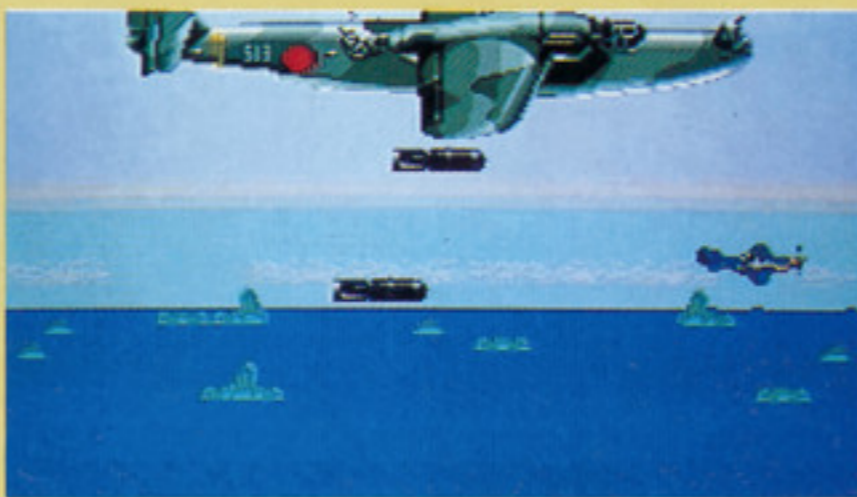


大型爆撃機が海上に爆弾を大量に投下していく。機体には真っ赤な日の丸のマークが。複雑な心境。

STAGE 2



大型のボスには基本的に画面の左側にくっついて打ち込め。体当りには気をつけろ。



ふたたび空中戦に。背景の雲がとってもリアルだ。ゲーセン版では風船爆弾なんかも出てくるぞ。

STAGE 3



海上での戦いもあるぞ。今度は空中だけでなく、下からの攻撃にも注意しろ。



うおお。画面全体に敵の編隊がっ! 連射で切り抜ける。敵の弾もよく見ないとやられちゃうぞ!



ヴァリスⅢ

RENO日本テレネット / 3月22日発売予定 / 8,400円 / ACT / 8M

日本テレネットで超人気のヴァリスシリーズが、いよいよメガドライブに登場！今回は、ヴァリスの剣が真の力を解放するところを大紹介するぞ！

3 人のヒロインを使いこなせ

プレイヤーは優子、ヴァルナ・チャムを操ってゲームを進めていくわけだが、それぞれのキャラクターには長所と短所がある。だからゲームを進めるときはその長所と短所を考慮して、どのステージではどのキャラクターがクリアするのに有効かを選びださなくてはならない。そうしないと、このゲームをクリアするのは難しいだろう。ゲームクリアの鍵は、キャラクターチェンジにあるのだ。

優子	ヴァルナ	チャム
		
剣を振り前方に衝撃波を発生させる。連打すると射程距離が落ちる。欠点。攻撃範囲は広い。	パワーアップすると、攻撃範囲が広がる。しかし、ショットの速度が遅く攻撃力がとても弱い。	パワーアップしても射程距離が変わらないが、威力は抜群。しかし、攻撃範囲は狭い。

ア アイテムを取りパワーアップ

ステージのあちこちに配置してあるアイテムボックスを破壊すると、主人公がパワーアップするアイテムなどが現われる。出現したアイテムはしばらくすると消えてしまうので、すぐに取りるようにしよう。

アイテムの中でも最も重要なのが、攻撃力と射程距離がアップする「パワーアップ」だ。優子などはこのアイテムがないと射程距離が短くてかなり辛いぞ。

パワーアップ	攻撃力と射程距離がアップする、最も重要なアイテム。	サンダー	サンダー系の魔法を使うことができるようになる。	Bマジック	マジックポイントを8ポイント増やすことができる。
エナジースピード	パワーゲージのチャージ速度が速くなるアイテム。	フリザー	ブリザー系の魔法を使うことができるようになる。	ヒール	ヒットポイントを4ポイントだけ回復できる。
ファイアー	ファイアー系の魔法を使うことができるようになる。	Sマジック	マジックポイントを2ポイント増やすことができる。	リカバー	ヒットポイントを16ポイントも回復することができる。

強 かな9種の魔法

魔法は方向キーを上に入れながら攻撃ボタンを押せば使える。しかし、魔法のアイテムとマジックポイントがないと使えないので注意しよう。一回魔法を使うのに消費するマジックポイントは3~4メモリだ。

魔法の系列はブリザー、サンダー、ファイアーの3系統で、キャラクターによりまったく違った効果がえられる。つまり9種類の魔法が使えるというわけだ。しかし、魔法のアイテムは1つしかもてないので、どれか1系統の魔法しか使えないぞ。

	サンダー	ファイアー	ブリザー
優子	サンダーソード  画面内にいるすべての敵にダメージを与える。	フレイムダガー  敵を追尾する炎のダガーが2つ発射される。	アイスカッター  これに当たった敵は、しばらくの間動かない。
チャム	ライトニングボルト  敵を貫通する稲妻を5方向に放電する。	ファイアードラゴン  火竜が敵に巻きつき、炎で焼きつくす。	アイスアロー  優子のカッターと違い、貫通性がある。
ヴァルナ	サンダーストーム  画面中を跳ね回る雷の嵐を4つ発射する。	ヒートスピナー  ヴァルフを中心に、火の球が回転する。	デスキューブ  敵を凍らせる誘導弾を4方向に発射する。

STAGE2 ヴァルナを救え!

森 林を越えて……

このステージは4つの短い面で構成されている。ここから、前のステージで助けたチャムを使用することができるぞ。

まずは森林面からスタートだ。ここでは、突然、空中に現われ主人公を追ってくる敵がたくさん現れる。また、巨大なイモ虫や、しつこく主人公を追いかけてくる半透明の敵なども出現する。ここはチャムよりも、攻撃範囲の広い優子を使うといいだろう。ただし、下から迫る敵は倒せないなので気をつけよう。



前方から飛んできて後ろに回り込む半透明の敵。ヤリで攻撃してくるぞ。



空中に突然現われ、主人公を追ってくる敵だ。こいつは1匹ずつ確実にしとめよう。

湖 の渡し守

湖に来ると船がある。この船には1人しか乗れないので、優子かチャムのどちらかを選ばなくてはならない。つまり、船に乗っている間はキャラクターチェンジができないわけだ。ここは、この後出現する中ボスのドラゴンのことを考えるとチャムのほうがいいだろう。ドラゴンはリング弾を吐いてくるが、武器で消すことができるぞ。



湖の中から半魚人のようなやつが飛び出し攻撃してくる。2匹出てくると辛い。



チャムだと威力ある攻撃を連続して繰り返させる。中ボスの弱点、頭を狙え!

塔 の先には……

湖を越えると塔が出現する。この塔には耐久力のある敵がゾロゾロいるので、攻撃力の高いチャムが有効だ。

塔の先にはクリスタルに閉じ込められたヴァルナがいる。急いで救出をしよう。



この敵の剣は、ヴァリスの剣と同じように、衝撃波が発生する。かなり手強いザコだ。

塔の先には優子の妹、ヴァルナがいた。ここからは彼女も仲間に加わる。



「ヴァルナ! 大丈夫? 怪我はない?」

ボ ス対ヴァルナ

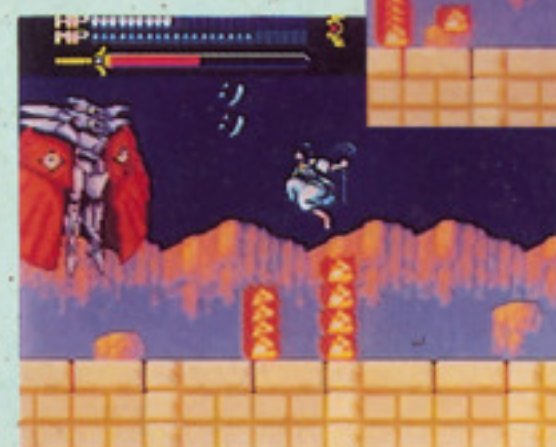
ヴァルナはたった1人で塔の屋上にいるボス、ゴリランバと戦うことになる。つまり、ここでは他のキャラクターにチェンジすることができないのだ。

ボスのゴリランバは、近づいてジャンプしながら攻撃すれば、なんとか倒せるぞ。



これは分裂しているわけではない。ボスが高速で移動しているのだ。

ボスが腕を伸ばすと、左右から炎の柱が迫ってくる。スピード、高さはランダムだ。



炎の柱をハイジャンプでかわそう。それからボスのそばへ行き攻撃するのだ。



ボスは左右に瞬間移動すると、火の玉をバラまいていくぞ。

STAGE3 剣の力を解放するのだ

3 つの鐘を鳴らせ!

優子はグラメスを倒すためには、ヴァリスの剣の真の力を解放しなければならないことを知る。しかし、剣の力を解放する方法は、サザーランドにいるニゼッティーしか知らないのだ。そこで優子はニゼッティーに会いに行くことを決意する。しかし、ニゼッティーに会うためには、正義、真実、勇気の鐘を鳴らさなくてはならないのだ。



ヴァリスの剣の力を解放する方法を知っているのは、扉の先にいるニゼッティーだけ。

扉を開くためには、正義の鐘、真実の鐘、そして勇気の鐘を鳴らさなくてはならない。



やっとそろった3人。しかし、ヴァリスの剣の力を解放しなくてはならないのだ。



3つの鐘を鳴らし終えたとき、新しい力への扉が開かれたのであった。

ニルヴァーンロードを登れ!

3つの鐘を鳴らし、新しい力への扉を開いた3人は、ニルヴァーンロードにたどりつく。ニゼッティーはこの先にいるのだ。しかし、すでに敵が3人で待ちかまえていた。3人はこの敵たちを倒しながら、ニルヴァーンロードを登らなくてはならないのだ。だが、敵はあまり強くないやつばかりなので、楽に進めるだろう。優子を使い、ハイジャンプしながら前へ進めば、敵を倒しながらアイテムが取れるぞ。チャムだと攻撃範囲が狭いため、敵を撃ち逃がし体当たりされる可能性がある。また、ヴァルナも攻撃力が低いので、敵を倒しきれずに体当たりされることがあるので、あまり使わないほうがいいだろう。もしやられてしまっても、アイテムがたくさんあるので、すぐに装備が整うぞ。



「君達がここへ何の目的で来たのか、ニゼッティー様は御存知だ。さあ、この「ニルヴァーンロード」を行くがよい。」

扉の先にはニルヴァーンロードがあった。この先にニゼッティーがいるのだ。



ニルヴァーンロードは長く巨大な坂だ。敵が次々と優子の行く手をさえぎる。



犬のようなこの敵は、飛び跳ねながら優子に近づき体当たりをしかけてくる。



右上にハイジャンプしながら攻撃し、前へ進むのだ。アイテムもすぐに取れるぞ。



コインのような敵。縦に回転するものと横に回転するものの2種類いる。

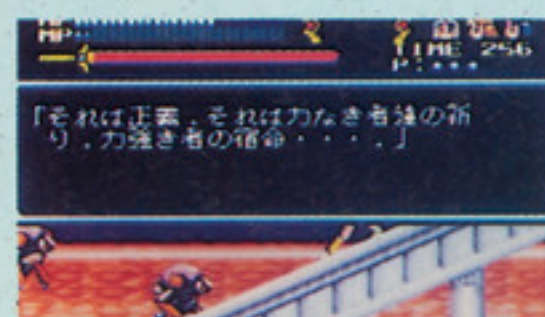
消えゆく幻……

ニルヴァーンロードを登っていると、ヴァリスIに登場したヴァリアと麗子の幻が現れる。このとき3人のキャラクターがそれぞれ違ったリアクションをするぞ。麗子の幻を通りすぎた後、突然上からコインのような敵が落ちてくるので、少しずつ前へ進むようにしよう。



優子の前に現われた麗子。実はこれは幻なのだ。

麗子が優子に語りかけてくる。それに答える優子……。



「それは正義、それは力なき者達の祈り、力強き者の宿命……」



さらに元夢幻界の女王、ヴァリアの幻も現れる。彼女は何が言いたいのか……。

勇 気を示せ!

ニルヴァーンロードを登りきると、ニゼッティーの言葉が聞こえてくる。

「我に勇気を示すのだ!」

すると、左右から剣を持った騎士が次々と現われる。この騎士たちを恐れずに戦うことこそ「勇気」なのだ。

このシーンの攻略は、まず画面左から現われる騎士を3人倒したあと、素早く右に移動し、右から現われる騎士を1人倒そう。そうしたらすぐ左に戻り、また3人騎士を倒す…の繰り返しで勝てるぞ。

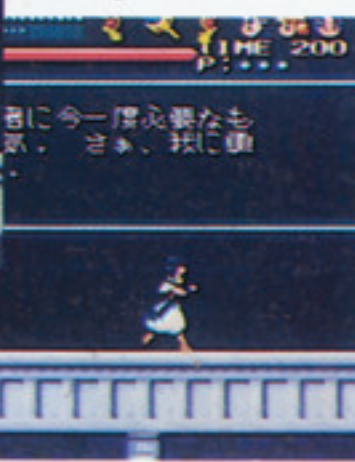


優子の場合、剣がパワーアップしているときは楽なのだが……。

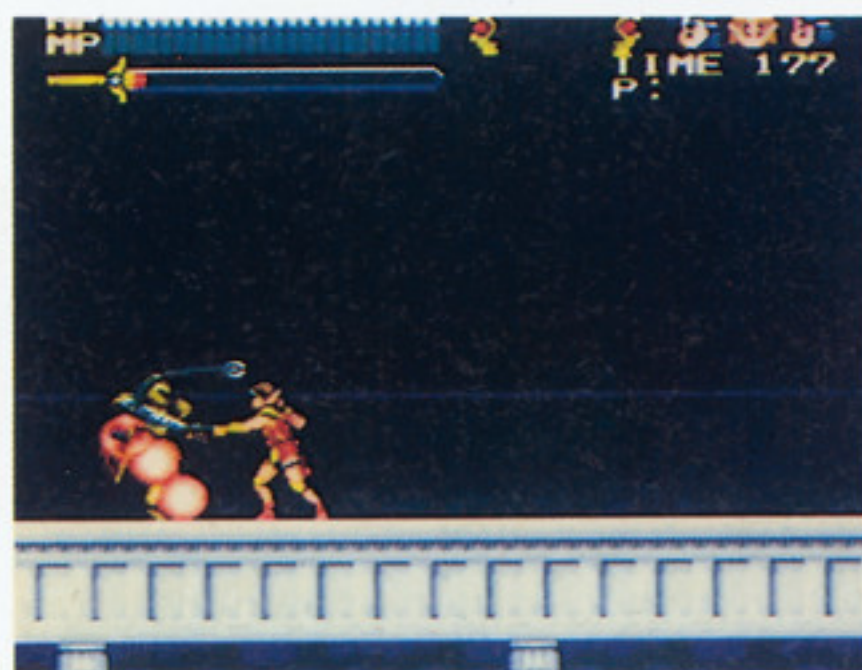


ニルヴァーンロードを登りきった優子たち。しばらく先に進んでゆくと……。

ニゼッティーの声が聞こえてくる。一体勇気を示せとは、どういうことなのだろうか?



こうなってしまうと、もうどうしようもない。ヴァルナを使うのは避けよう。



チャムを使い、まずは左側から現われる騎士を3人倒してから……。



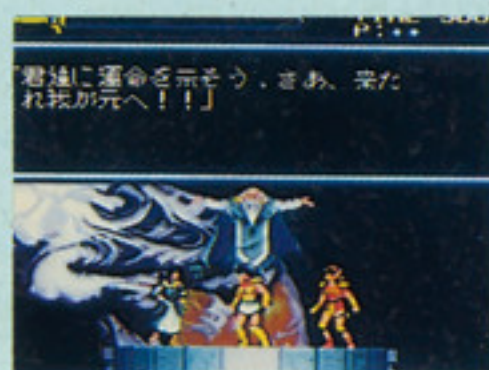
右にスライディングで素早く移動し、画面の右から現われる騎士を1人倒そう。

真 の力を解放したヴァリスの剣

騎士をある程度倒すとニゼッティーが現われる。ニゼッティーは剣の真の力を解放すれば、剣と優子は神の元へ帰らねばならないと語った。優子はそれを承知で、剣を解放してくれと頼んだ。

「この身が減びても…グラメスを倒せるのならば!」

その瞬間、ヴァリスの剣が輝き、優子の鎧が変化した。ヴァリスの剣が、真の力を解放したのである。



ニルヴァーンロードにそびえ立つ塔の上にはニゼッティーがいた。



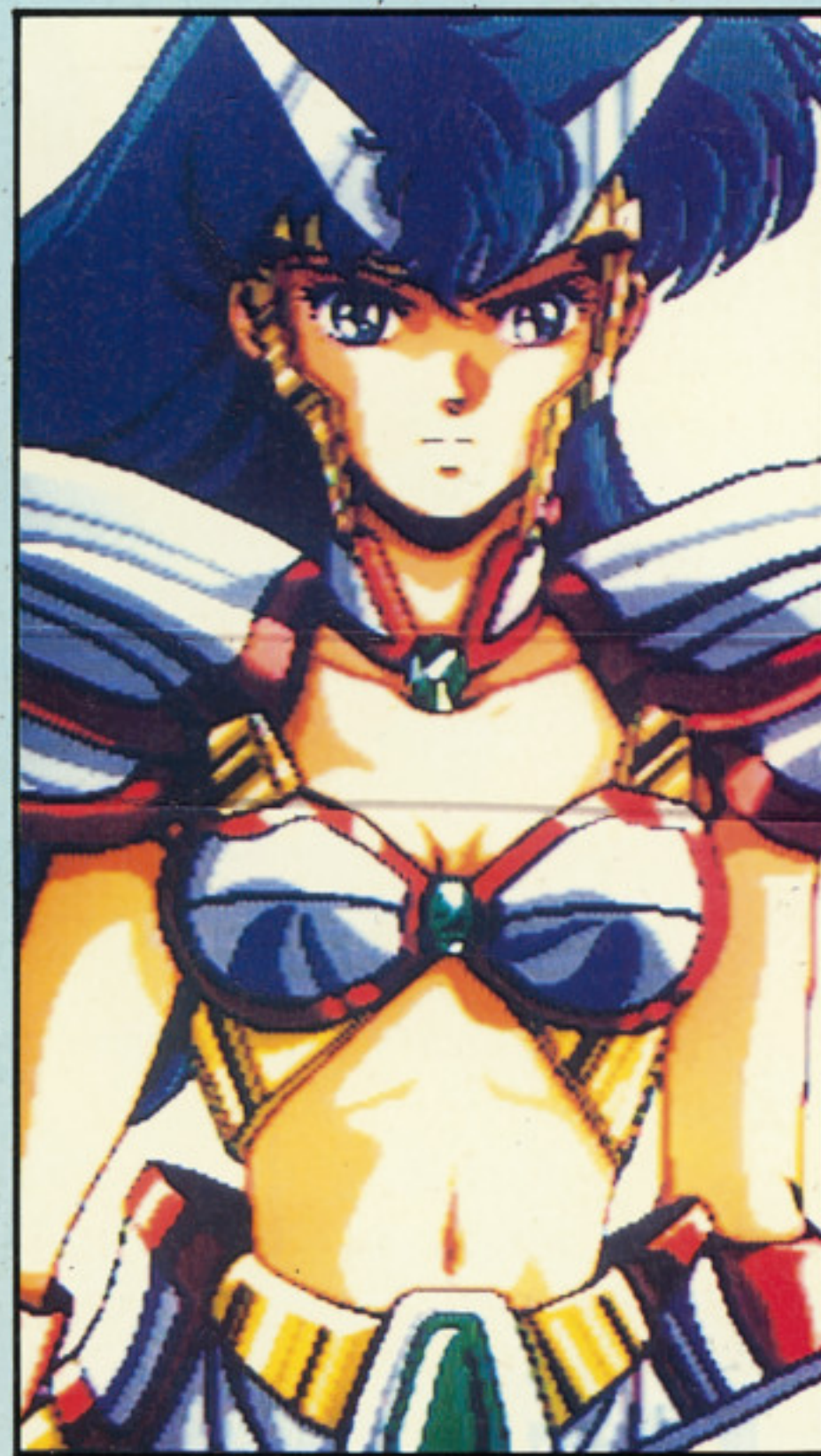
ヴァリスの剣を解放すると、優子は神の元へ帰ることに……。

「だが、ヴァリスの剣の真の力を解放すれば、剣とおまへは神の元へ帰らねばならぬのだ。」



「はい、たとえ、この身が減びても……グラメスを倒せるならば!」

優子は身が減んでも、剣の力を解放することを望んだ。



おっと、いきなり大胆なカッコウで登場。おへそばかりジロジロみちゃイヤーン!!

そしてグラメスは……



「フ……真の力を解放したらしい……ヴァリスの剣を……ザスの剣が呼ぶという事か。」

ヴァリスの剣が真の力を解放したことを知ったグラメス。



ヴァリスの剣、必ずや私のモノにしてあげますわ。」

グラメスは、優子に新たな刺客を送り込むのであった。

STAGE 4 巨大な迷路を突破!

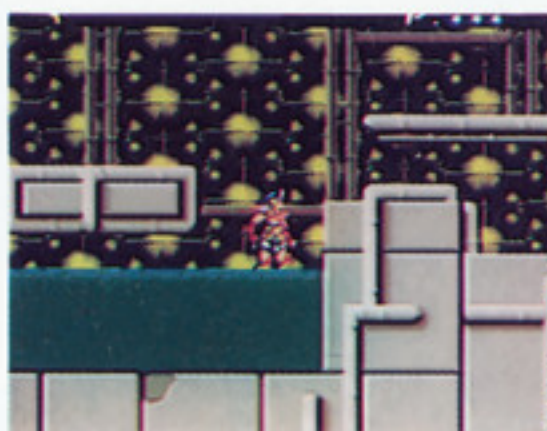
強 力な敵が次々と迫る

このあたりからゲームの難易度が上がってくるので慎重にプレイしよう。

このステージは、巨大な工場のようななかを進んでいくことになる。ボスのところまでは何通りかのルートがあるぞ。

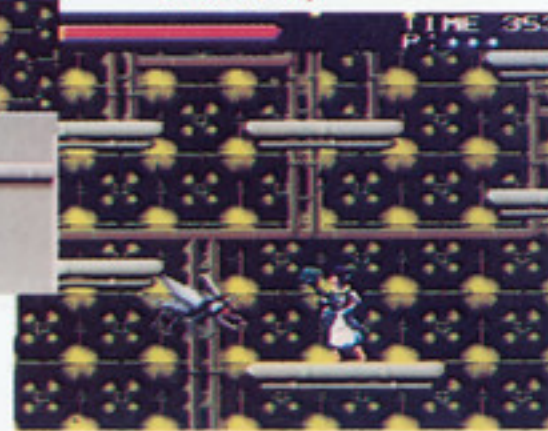
敵は耐久力のあるやつばかりで、なかには倒せないやつもある。その倒せない敵は、下方向にレーザーを一定の間隔で発射してくる。

このレーザーに当たるとダメージが大きいので必ず避けよう。また、巨大な蛇のような敵が現われるが、こいつは頭を攻撃しないとダメージを与えられないぞ。

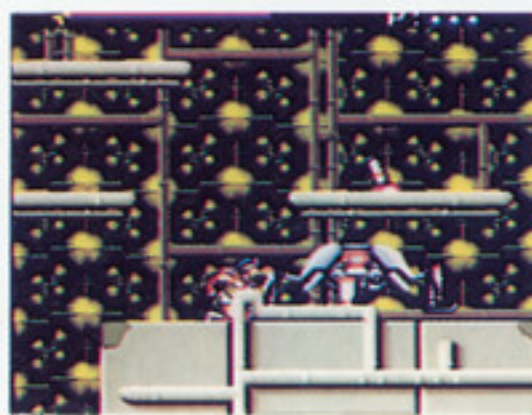
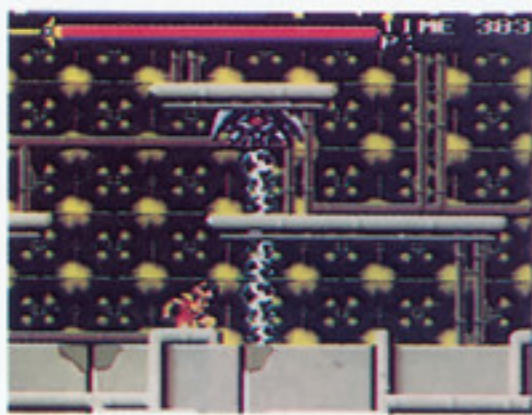


この緑色の液体の中に落ちてしまうと、体力がどんどん減っていくぞ。

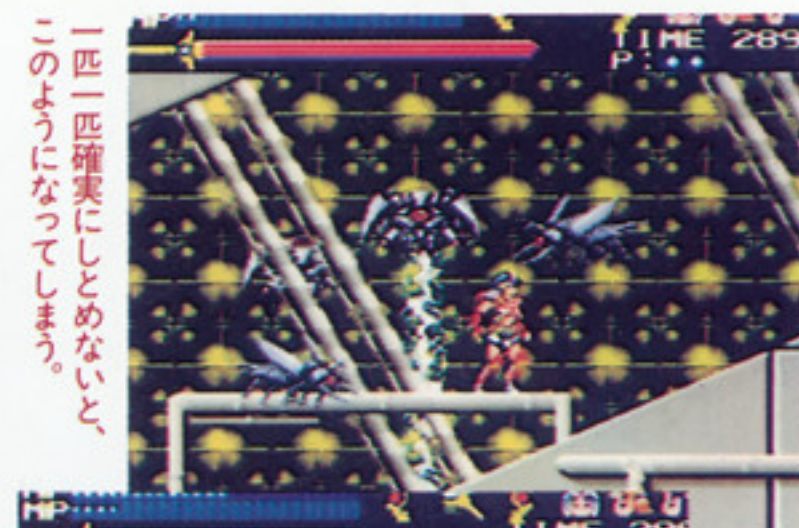
少しずつ主人公に近づいてくる巨大な虫。体当たりされることが多い。



上から強力なレーザーを発射してくる。倒すことができないのでさっさと逃げよう。



誘導ミサイルを発射する巨大なメカ。かなり堅いので逃けたほうがいいかも……。



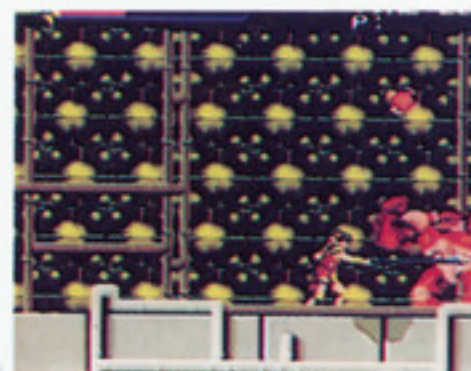
一匹一匹確実にしとめないといと、このようになってしまいます。



ジャンプして頭を斬ろう。ただし弾には注意だ。

強 敵! ザリユード現わる

ステージの終わりには、グラメスが新たに送った刺客、「ザリユード」が現われる。こいつはまず、地面から弾を噴出させ攻撃してくる。その後、ザリユード本体が巨大な弾を発射してくるのだ。さらに体当たり攻撃をしかけてくるので、なかなか反撃することができない。ここはザリユードに近づき連続攻撃をしかけ、弾が飛んできたならジャンプでよけるしかないぞ。キャラクターはチャムを使うといいだろう。逆に他のキャラだととても苦しい。



このあたりまで近づいて、攻撃ボタンを連打しよう。チャムが有効だ。

体あたりを喰らうとダメージが大きい。しかし、かわすのが難しいのだ。

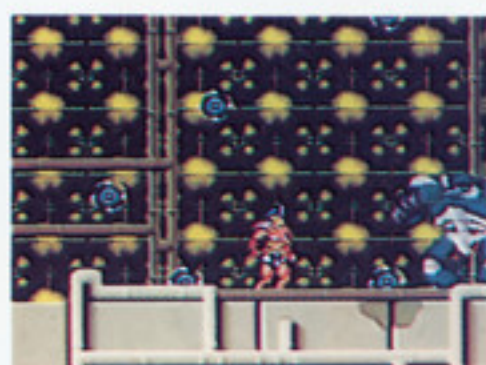


おお、こんなところにリカバーのアイテムがある! これを出現させるには……。



我が名はザリユード。このような小娘に……魔界の教士が2人もやられるとはな。」

魔界戦士ザリユードが出現。こいつはかなり手強いぞ!



地面から弾が次々と噴出される。当たるとはじき飛ばされるぞ。

巨大な弾も発射してくる。こいつはハイジャンプで避ける!



これ以降の展開は……。

ザリユードを倒したあと、優子たちは魔界で最も寒いといわれている「アイスラント」に潜入する。そこは地面が氷できており、1度走り出すとなかなか止まらない。だから、敵を倒すのがとても難しい。また、地形と地形の間を飛び越えるときも、なかなかうまくいかないのだ。

このアイスラントを越えると……。



「ここは「アイスラント」。魔界で一番寒い所だ。地面が氷で出来ていて、よく滑るので、足元に注意するんだな。」

一面を氷で覆われたアイスラント。こゝは地面がよく滑る。



ジャンプするタイミングが難しいところが何カ所もある。

さて、今回はグラフィック重視の傾向のなかで、やや見落とされがちなのではないかと思われる「音」のことをとりあげてみた。そこで今回はグラフィックにおける「目の位置」すなわち「視点」のことをとりあげてみよう。

1月×日「視点」について バカ話をする

「ねえ、「視点」どういうふうに組み合わせましょうか」

と、プログラムを組んでくれるところのM君に尋ねられた。

「ドラクエやウルティマみたいに「真上見下ろし」タイプにします？ ダンジョンマスターみたいに「等身大3D」にします？ そのほか「正面斜め見下ろし」や「左斜め見下ろし」や「右斜め見下ろし」「真横」…… だいたい、これでほとんどかな」

「うーん、そうですねえ……、いいかげん「見下ろし」タイプにはあきたし、他人と同じことでも面白くないから「斜め下から見上げ」タイプなんていうのはどう？」

「斜め下から見上げ??」

「新しいでしょ」

「はあ……、もし「のぞき」タイプのエッチソフトを作る気だったらいいかもしれないですけども……」M君は思いっきり呆れていた。もちろん僕は「助平ソフト」を作る気なんかない。なんの気なしに言った冗談である。

1月△日「視点」について 真面目に考える

ゲームソフトの仕様書に手を加えているとき、僕は昨日のバカ話を真面目に考えていた。もとはなんの気なしに言った冗談であったのだが、僕にはどうも「ばかばかしい」とか「できるわけがない」と思われがちなことを逆にちよっ

ゲームデザイナー の領分

第2回

“斜め下から見上げる”視点は
ばかばかしい思いつきだろうか。

門倉直人

と突っ込んで考えてみるという、変なクセがあるらしい。

“斜め下から”という視点は本当にばかばかしいものなのだろうか。視点の位置を変えれば、同じものでも見え方はがらりと変わる。

その人がどれだけ美術に関する興味が深いかを判断する簡単な方法として、そのひとを美術彫刻(なるべく抽象性が高いほうがよい)がたくさんある場所につれて行く方法がある。もし連れて行った人が美術に装飾品以上のなにかを感じているのなら、同じ彫刻を実にさまざまな位置と距離から眺めようとするはずだ。そして気に入った「視点」をいくつか見つけ、そのポジションからやや時間をかけてじっと眺めるだろう。なぜなら、

それによって初めて1個の彫刻は“1つにして無限”であるところの姿を顕にし、生きた小宇宙として心のなかに動き始めるのだから。君が美術館へデートに誘った相手に彫刻に関するどんな豊饒な知識をまくしたてたとしても、さまざまな「視点」から得られる彫刻の生命のありかを教えられなければ、黙してこれを示唆する者には遠く及ばない。

ところで、僕らがうんと子供だったときのことを思い出してみよう。ふだん、僕らは大人の世界を文字どおり見上げていなかっただろうか。

大きく高すぎる椅子や机、大人のサイズで作られた物が周囲をあたりまえに囲む世界のなかでは、

幼児たちの「視点」は「斜め下から見上げる」ものだった。したがって、人間の幼児期や少年期を扱うRPGなどに「斜め下から」という「視点」によって表現したほうが面白そうな世界がいくつも思い浮かんでこないだろうか。

たとえば、動物寓話。動物の主人公のファンタジー。有名な「ウォーターシップダウンのウサギ達」などは英国風動物寓話のなかで確固たるジャンルを築いている。「動物の目(視点)からものを見る」タイプの冒険譚である。このような作品の世界をゲーム化しようとするならば、やはり動物の視点から眺めたグラフィックが重要なポイントとなるだろう。「斜め下から見上げる」巨大な人間の足が近づいてくる様は、物語で主人公の小動物が、人間やほかの大型の動物を恐れて逃げる心情を伝えるのに最適な「視点」であると思われる。

理想を語れば、いつでもどこでも好きに視点を移動できる完全な3Dが実現できればということになるのだけれど、現実にはまだまだ困難なことだ。そこで重要になってくるのが、グラフィックで表現したい世界の雰囲気や絞りを、それに合わせて最適な「視点」を捜し出すことなのだ。「視点」の高さや角度が微妙に変化しただけで、世界の見えかたはずいぶん変わってくるものだ。だから、もし「いままでのゲームで表現されていない視点」を見つけ出すことができれば「いままでのゲームで表現されていない世界の見え方」を見つけたことになる。

そして、その「視点」を用いたときに最適なゲームを考えていくことで、ひょっとして新しい分野のゲームを発見できるかもしれない。





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4回 サードパーティーとともに市場拡大をねらうセガに聞く(2)

前回はセガ・エンタープライゼスの鎌田繁雄H・E事業本部長に今年のメガドライブ市場の大まかな流れを聞いた。今回は企画担当の青木直喜氏と開発担当の高見富夫氏の2人にCESの話からサードパーティーに関する話まで今年の具体的なゲーム戦略を中心にじっくりと聞いてみた。

海外ではジェネシスが好調

ジャム CESの話からお聞きしたいと思います。

青木 実は4年ぶりにCESに行ったのですが、まず感じたことは、セガの製品が市場としてかなり定着したのではないかと思います。もう一つは、アメリカでもサードパーティーからソフトが多数出ているのを実際にこの目で確かめてきましたから。

ジャム 現在アメリカでは、メガドライブ(ジェネシス)はどれくらい出荷されているのですか?

青木 昨年末で150万台ぐらいになりますね。

ジャム CESでジェネシスはどうでしたか。市場でのあたり具合いなるものはありましたか?

青木 かなり良かったですよ。全体的に見ると、サードパーティーを含めてそんなに目立ったものはなかったけれど。そのなかでジェネシスは堅実に買われていましたね。

ジャム 海外もさることながら、国内でも昨年末を見たところ、メガドライブ市場はかなり好調に見えますね。メーカーとユーザーとが一体となった良い状態だと思います。特に、昨年暮れに発売された「アイラブ/ミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険」が質的にメガドライブ市場を上げた要因だと思いますが、どうでしょうか?

高見 セガは従来からキャラクターものが弱いと言われてましたが、



セガ・エンタープライゼス 青木直喜氏企画本部企画制作部長

昨年には、「マイケル・ジャクソンズ ムーン・ウォーカー」、次いでミッキーマウスということで、「セガもやるじゃないか」と言われ始めましたね。しかし、キャラクターものがこれで終わったというわけではありません。「これからセガ

のキャラクターは変わるんだぞ」ということで一つ一つ積み重ねていきたいと思っているのですよ。CESでもオリジナルキャラクターを使った「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」で全社的にムードを盛り上げています。

ワールドワイドなキャラクター展開

ジャム 実は5歳の子供と一緒にミッキーマウスをプレイしていたのですが、うちの子はプラクティスモードをクリアしましてね。僕もノーマルモードがクリアできた今年正月は非常に満足しましたね。SFCの「スーパーマリオワールド」と比べると画像の取り方やキャラクターの描き方ではミッキーマウスの方が優れていますね。マニアックなユーザーが多いメガドライブユーザー層のカラーを打ち破っ

て欲しいですね。ところで、今年の夏以降はどういう戦略を考えているのですか?具体的にどんなキャラクターやジャンルを重視するのか教えてください。高見 昨年ミッキーマウスをやったことで、ディズニーと非常に親密な関係になりました。これからはゲームはセガ、キャラクターはディズニーとにたようなワイドなキャラクター展開をしたいと思っています。一方で、ソフトの発売が



CESの話題で盛り上がる3人、左から青木直喜氏、高見富夫氏、そして、ジャムおじさん。

遅れることがありましたけど、これは、より完成度を高くするためなのであって、それだけ厚みのあるソフトを手掛けるようになってきていると理解してほしいですね。ジャム 「アドバンスド大戦略」、「三国志列伝」、「シャイニング&ザ・ダクネス」などユーザーは楽しみに待っていますから、発売日はずれてもよいゲームに仕上げ

てください。ところで、今後どんな作品を考えているのですか？
高見 そうですね。全体的にセガが「変わってきたなあ」、あるいは「幅がでてきたなあ」といわれるものを考えたいですね。例えば、スポーツものの第2弾、第3弾というようにね。あと、そろそろパラダイムチェンジの時期だとは思っていますよ。

パラダイムチェンジのゲームを

ジャム そのパラダイムチェンジとは具体的にはどのようなことなのでしょう？

高見 ゲーム作りにおいて考えかた、開発基準を変えていくことが必要だということなのです。

ジャム そうしますと、例えばゲーム感覚なしでゲームができるというような感じなのでしょう？

高見 そういうことも入ってきますけど。言葉どおりに発想の転換と一言では言えないものですね。スーパーファミコンの発売でどれだけの人インパクトを受けたかと考えるとそうでもなかったよう

に思えるのですよ。業界での期待はかなりだったけど、問題もいろいろあるとは思いますが。例えばメガドライブのときはどうだったかなあと過去をふり返ったりすることはありますよ。SFCソフトもよいものがありますが、評判の悪いものもありますからね。その点、メガドライブは16ビットでは2年間先をいっていますからね。ハードが良くなったとかいうことじゃなくて、ソフトの発想の転換期が来たと思っていますし、それができると宣言できる機会が来たと思うのです。これからは、「ア



セガ・エンタープライゼス
高見 富夫 第二コンシューマー研究開発部長

ケードのセガ」から「コンシューマーのセガ」、いや「ソフトのセガ」といわれるぐらいまで行きたいと思っていますから。

ジャム そうですね。特に御社の

強みというのは、もうそろそろ守りに入ってもいいくらいの地位を築いているにもかかわらず、さらに上を狙っていかうとする志の大きさにあると思います。

サードパーティーとの共存

ジャム 一方、サードパーティーはユーザーにもかなり関心があると思います。現在、何社ですか？
青木 現在42社です。年内には、50社ほどになりそうです。

ジャム サードパーティーとの共存関係はどうなっているのですか？
青木 ソフトが同じジャンルや似

かよった内容をもったものばかりになってしまうとユーザーに失礼ですし、セガではサードパーティーが安心してソフト開発できる環境こそ必要だと思っていますから。

ジャム 今年1月から見る限りでもサードパーティーから出されたソフトが確実に売れていると思うんですけど。レベルが上がってきているのでしょうか。実際にサードパーティーへの取り組み姿勢はどうなっているのでしょうか？

青木 各社が計画しているソフトを多角的に検討し、各社の特色を生かした内容があり、かつバラエティーに富んだソフトを市場に出せるように協力していきたいと思っています。
ジャム 今年のメガドラ市場の拡大についてお聞きかせください。
高見 開発部隊は中に閉じ込められているという印象が強いのですが、新しいメディアも加わることが予想されます。そういう意味では改めてセガのソフトを見直していただく段階にきたと思っています。
青木 違うメディアに対しては企画力で勝負したいですね。今年はずべてユーザーが買って良かったといえるソフトに仕上げたいです。

セガが力を入れる2作

シャイニング&ザ・ダクネス



発売を間近に控えた「シャイニング&ザ・ダクネス」は今年、セガが最も力を入れる作品である。オリジナルキャラクターとしては、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」(写真はジェネシス版)が期待されている。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ



ジャムおじさんからセガにメッセージ

今回の対談で、セガの今年に賭ける意気込みが大いに感じられた。SFC発売直後、サードパーティーの不安感は極めて高くなり、SFCへシフトするメーカーも出てきた。しかし、一方で「市場面で問題なければセガに

ついて行きたい」と語るサードパーティーの声も数多く耳にした。その理由に、高見、青木両氏をはじめ、セガの皆さんの人柄の良さが指摘できる。セガは今の好調さに甘んじない限り、MDの市場シェアを着実に拡大

できるだろう。ぜひ、ユーザー本位の市場を築き、サードパーティーが安心してソフト開発できる環境を維持してほしい。今年のセガは強い。なぜならハードではなく、ソフトで勝負する姿勢が出てきたからだ。(安田)



BEEPLE

LAND

ビーぷるランド



「わー、これがテクノソフトのゲームか?」と思ってしまうほど、悪い出来だと思う。たしかに楽しめたが、問題は中身。ビジュアルシーンのあの文字。一行でてくるたびに、とぎれてイライラしてくる。なかなかたまらない魔法ゲージ。そしてなれると、ものすごく弱いボス（なれなくても強いとは感じられない）。ステージ数も、ものたりない。エンディングもそこらへんにあるような話で終わってしまう。まさに期待はずれのゲーム。だが、BGMはいつもながら良かった。とくにエンディングの曲は好きだ。けどBGMだけじゃどうにもならない。テクノソフトならもっといい出来に仕上げられたと思う。残念だ。

(長崎県・青木武己・14歳)

さすが僕の大好きなテクノソフト。サウンドは最高でした。あのオープニングデモがめっちゃくちゃシブイこと。さらにその場をもりたててくれるサウンド。僕なんか、スタートボタンで消すという無愛想なことをせずに毎回しっかり見

ています。また、僕の好きな「ため撃ち」までできるようになっており、上級魔法が決まれば気分爽快になれるという親切な設計（まさに僕のシューティング欲を満たしてくれたゲームといえる）。ボスが少し弱いのが気にかかるが、ミサイルやレーザーなどの兵器で突き進んでいくゲームが多い中、こんなファンタジーなシューティングも良いのではないのでしょうか。テクノソフトの第5弾に超期待!

(兵庫県・T.S・14歳)

買って初めてプレイしてみたとき、いきなりゲームオーバーになってしまった。うおー、なんじゃこりゃー!などと思っていましたが、根気よくやり込むほどに良さがわかってきました。グラフィックのセンスといいし、なにより音楽がいい。とくに歌謡曲的なノリの良さをもつエンディングの曲が自分は気に入っております。

あと、とくにすごいと思ったのは、サロメの登場シーンです。音楽とビジュアルがピッタリで最高ですな。そして、なかなか細かいデモのアニメ処理。このゲーム、ユーザーなら一度はプレイすべき作品であると思います。

(東京都・原色加羅亜・17歳)

キャラクター、音楽、グラフィック、ストーリー、箱。やっぱりこのゲームはシューティングよりRPGの方が良かったと思う。テクノソフトも最初はRPGを作ろうと思っていたに違いない(?)。確かにテクノソフトはシューティング作りがうまいけど、このゲームはやっぱり無理があると思う。ゲーム自体、同じような面が続くし、ボスが弱すぎる。続編を出すなら、RPGがいいと思う。

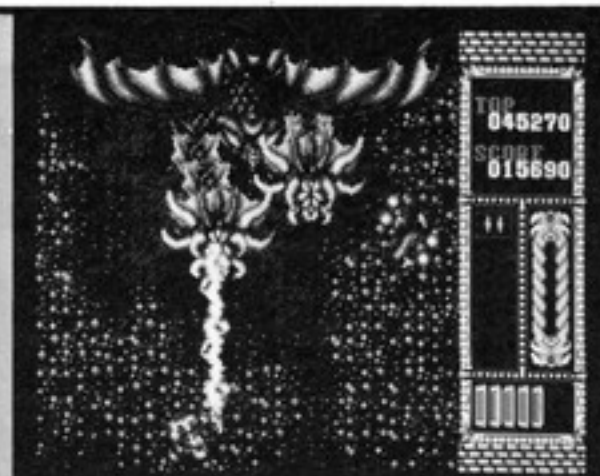
(愛知県・筋肉もりつけ・16歳)

——テクノソフトのシューティングということで期待が高かっただけに、読者の評価もまちまちだった。あのキャラを使ったアクションRPGなんてのも、いいかもね。

今月の論



エレメンタルマスター



テクノソフト/6,800円/SHT/4M
'90年12月14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、ドンドン送ってください。

6月号のテーマは…
何かと話題の「ナムコ」です。

ゲーム言いたい放題

●このほどメサイヤから発売された「スタークルーザー」はドッグレースの評価どおり斬新なゲームだと思います。特に戦闘シーンでは敵が目の前を横切ったり、背後を取られたらレーダーで位置を確認しつつ、攻撃を仕掛けるなど、今までのどのゲームにもない独特な迫力がありました。アドベンチャーのほうもつまるところもなく、とてもスムーズに進行するのでシューティングの楽しさが損なわれるようなこともありませんでした。ただ、異常にカタイ終盤の敵を倒してやっとのことで見れたエンディングは、少々期待外れなトコロがありました。ゲーム中のグラフィック及びサウンドからすれば、平凡すぎるのでは……？オープニングのデキが良いだけにちょっと残念でした。

(山口県・小川整・20歳)

——4Mだったから、エンディングまで手が回らなかったのかな。

●「ジノグ」をクリアしました。しかし、うれしい達成感など感じませんでした。ただ「何でこんな非人道的に高い難易度にしたのだ」という怒りがこみあげるばかり。こんなに難しくしては、クリア

しても「やっとこのゲームから解放される」と思うだけで、少しもうれしく感じません。プレー中だって尋常じゃない数の敵の弾の間をひたすら避け続けるだけで爽快感などありません。(中略)ゲームは娯楽です。ストレスを発散するという目的もあるはずですが、しかしながら最近のゲームには、逆にストレスが溜ってしまうものが多すぎはしないでしょうか。プレーするたびにストレスが溜まるようでは

娯楽とはいえないと思います。また、「ジノグ」のように優れたビジュアルを売りとしているゲームでも、難しすぎてそれを最後まで見ることができないのでは意味がないと思います。「ゲームが上手な

人間以外は最後まで楽しむ資格がない」というゲーム作りはひどいと思います。メーカーさんは、どんな人間でも平等にエンディングが見れるゲーム作りをしてほしいと思いま

す。「それでは上手な人間と下手な人間との差が出ないじゃないか」という人もいるでしょうが、私はそれでいいと思います。ゲームがうまいから何だっていうんですか。

(東京都・東京三太・19歳)

——最近メガドラで好調なメサイ



イ・ラ・ス・ト



滋賀県・K2C



東京都・やがしらいすけ



埼玉県・ばいなあ



徳島県・光



東京都・マリリン、佐次郎



大阪府・MINO

ギョーカイに言いたい!

●マイクロネット言いたい!! 1月号の新作ソフトスケジュールを見た。最後から2番目に漢字が2つ書いてある。ん?ラ・イ・デ・ン!! (決して聖飢魔IIのライデン湯沢ではない)。ところでマイクロネットさんが移植するそうですが、とても感激にひたっております。ハッキリ言って雷電は面白い。シンプルなパワーアップと緻密なグラフィック、そしてやりこむほどハマるゲーム性。まさに「TATSUJIN」や「究極タイガー」にも劣りません。私などはゲーセンで「コレはオモシレー」と大声を出し、付近にいた十数人を集めてしまいました。ソコで、マイクロネットさんに一言。「ゼッタイにへたな移植をするな」これです。これが出ればマイクロネットさんの知名度はイッキに上がることでしょう。

(富山県・山下克也・16歳)

——作品を出すごとに質が高くなってきているマイクロネットだけ

ど、メガドラ版は「雷電伝説」という名前で移植する。開発にはセイブ開発の雷電スタッフも携わっているの期待してもいいぞ。

●データイーストに言いたい!! 「ミッドナイトレジスタンス」はどの雑誌を見ても好評ですね。「空牙」も出してくださるのですか。僕はうれしいことかぎりなしですよ。ところで、第3弾のメガドラソフトはズバリ「ダークシール」にしてください。あの「ダークシール」が出るのなら、みんな本体といっしょに買いますよ! 1月号の熱血宣言でも「なんらかのかたちで移植……」といいましたよね! 「ダークシール」をぜひよろしく!

(奈良県・円まさし・14歳)



——ユーザーの期待も大きいデータイーストさんにはドンドン人気作を移植してほしいものだね。

●セガにお願いしたい。ぜひともマスターシステム以前のゲームをメガドラにリメイクしてほしい。スペハリやエイリアンシンドロームは言うに及ばず、阿修羅、ファンタジーゾーン2、ダブルターゲット(というよりカルテット)なんかは、そのまま埋もれさせておくには惜しいゲームだ。特に納得のいかない移植をされたエンデューローサーなど、いくつかのゲームについてはメガドラで完璧な移植をする義務があると思う。あと、できればCD-ROMやFDD用に4、5本まとめたゲームパックみたいなのをだしてほし

い。こんなのがあれば、CD-ROMやFDDの購買力も上がると思うので、ぜひとも真剣に考えてみてほしい。

(大阪府・鈴木康光・18歳)

——確かに、マークIIIなどに移植されたものの中にはメガドラにリメイクしてほしいものも多いよね。セガさんも前向きに考えてみても面白いんじゃないかな。

●タイトーに言いたい! なぜタイトーは「チェイスH.Q.」や「S.C.I.」を出さないのだろうか。その2本だけでもかなり面白いし、「バブルポブル」なんかゲームギアで出してもいいんじゃないだろうか。またタイトーさんはクイズものやボードゲームものをやるのもいいと思う。「人生劇場」なんかメガドラにないタイプだからいいと思うけど、どうかな。

(新潟県・かわうそ・13歳)

——どれもメガドラにほしいラインナップだね。ボードゲームなんか、タイトーさん以外でもいいから出してほしいよね。

ピンピントーク

●質問します。ぼくは12歳の熱血MD少年でアーリマス。ぼくは将来『BEEP/メガドライブ』編集部に入りたいと思っています。あと6年も時間がありますが、それまでになにか特別なことをしなくてよいのでしょうか。そこのところをヨークお教えてくださいませ。よろしくをお願いします。

(富山県・山下貴弘・12歳)

——うーむ、やめといたほうがいいと思うよ(笑)。というのは冗談だけど、雑誌編集者に必要なのは幅広い知識と経験だ。それと一般常識もね(うーん)。うちの編集者も、いろんな経歴の人間が集まっているから、まあとりあえず、いろんな経験を積んで6年たったらまた来たまえ(あと6年もBEメガは

あるのかな?)。

●質問なんですけど、ぼくは欲しいソフトがたくさんあります。例えば「スーパーサンダーブレード」や「ワールドカップサッカー」など他にもあります。この2つを見てわかると思いますが、古いのです。だからぼくはあちこちのデパートやおもちゃ屋に行きさがしているのですが、どうしたら買えるのでしょうか?教えてください!

(東京都・アイン・サ・リーク)

——うちのプレゼント担当者に聞いたら、とにかく足を使って探すのが基本だといっていたが、とりあえず中古ショップをみてまわるのがいいんじゃないかな。あと東京なら秋葉原、新宿、池袋方面の

量販店もこまめにまわってみるといいだろう。

◆四コマまんが募集のおしらせ

『BE・メガ』1月号90ページに「年越しMDくん」という四コマまんがが載っていたのを覚えている人もいるかと思うけど(?)、じつはあの四コマまんがは、うちの編集長がほんの余興で描いたものなんだ。というわけで(どういうわけだ?)ほんの余興で、今後四コマまんが「MDくん」を募集してみようと思う。右の作品はその参考例だけど、そんなに画力がいらなから(笑)誰でもかけるんじゃないかな。日頃メガドラに感じていることを痛烈に風刺してやってくれ。掲載率が高いかもしれないから、ドシドシ送ってきてくれ。



千葉原・石井清一 (17)

2月号プレゼント 当選者発表

- ①ゲインランド (5名)
京都府・前田猛、神奈川県・久保田辰也、兵庫県・木村太平、愛知県・岩田幸雄、福井県・東光一
- ②スーパーバレーボール (5名)
福岡県・中村貴、愛媛県・新井健太、北海道・安間隆、東京都・川西歩、青森県・菅原信宏
- ③ヴォルフィード (5名)
岐阜県・清水渡、岡山県・横川誠二、長野県・榊亮、静岡県・青木瞬、秋田県・前田浩二
- ④ジノーグ (5名)
埼玉県・大野明弘、大阪府・安藤栄一、神奈川県・柳剛次、静岡・大野孝幸、奈良県・甲田雄一郎
- ⑤エアロブラスターズ (5名)
沖縄県・宇良両吾、宮城県・内藤貞夫、栃木県・須川和信、広島県・森誠、和歌山県・本田裕
- ⑥BMXトライアル (3名)
栃木県・比奈地邦晴、長崎県・五十嵐智也、神奈川県・館正樹
- ⑦SDI (3名)
神奈川県・金指晋、島根県・桜井和博、鳥取県・谷光雄
- ⑧ファンタジーゾーンII (3名)
香川県・野中優、大阪府・望月稔、岩手県・高橋昌彦
- ⑨ザ・サーキット (3名)
神奈川県・戸塚明、三重県・奥村敦、青木保憲
- ⑩カードゲーム「大海戦」(1名)
岡山県・留安巧
- ⑪ユーノスステッカー (10名)
秋田県・関武志、鹿児島県・松本充、東京都・菊池司、大分県・山崎泰久、石川県・国見徹、(ほか5名)
- ⑫CD「FZ戦記アクシス」(5名)
岡山県・逸見洋、佐賀県・河田薫、神奈川県・中村亨、熊本県・山田義則、愛知県・加賀秀典
- ⑬CD「大戦略'90」(5名)
神奈川県・田中公康、富山県・織

- 田茂、広島県・斉藤信助、千葉県・城山俊規、東京都・畑紀夫
- ⑭CD「ラグーン」(5名)
埼玉県・篠原憲一、福島県・若林友浩、徳島県・松島洋次、宮城県・安西守、群馬県・長谷川浩二
- ⑮テクノソフト卓上カレンダー (20名)
神奈川県・吉田雅人、千葉県・山本利雄、東京都・村野大介、三重県・竹田肇、京都府・酒井正惟、(ほか15名)
- ⑯SSTバンドサイン色紙 (5名)
茨城県・秋葉英雄、青森県・塙賢太郎、山形県・松尾久志、埼玉県・和田和典、兵庫県・清水尚彦
- 『新明解ナム語辞典』とお好みソフトセット (20名)
静岡県・八木英登、大阪府・土屋大介、栃木県・飯塚成紀、神奈川県・津田仁、大阪府・穴道朗洋、秋田県・小林信平、北海道・村上定雄、群馬県・中野篤、愛知県・北村明、千葉県・西川真一、大分県・寺田実、京都府・山之内二郎、福岡県・小林文昭、滋賀県・畑山晃助、青森県・辰野憲、広島県・浅井忠、富山県・伊藤哲也、徳島県・田辺清美
- 犬ゲージイラスト採用者 (ソフト5本)
愛知県・天野貴之
- 4月号ビーブルランド採用者プレゼント
〈お好みソフト〉
大阪府・鈴木康光
〈図書券1000円分〉
愛知県・菅沼和明、東京都・青川智弘、長崎県・青木武己

3月号の ゴメン ナサイ



- 付録P.16の防具の一覧表で一部写真が入れ違いになってました。
- 「AMBITION of CAESAR-シ

ーザーの野望」のデータがバッテリーバックアップとなっていました。パスワードコンティニューの間違いでした。読者の方々並びにマイクロネット関係各位にご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

- 「キネティックコネクション」は3月29日、「ディックトレシー」は3月1日発売になりました。
- バレンタイン特集P.92で東亜プランの渡辺琴美さんと鈴木幸子さんの名前が逆になってました。

ビーブルランドへの投稿は……

論

このコーナーは、毎回特定のテーマを決めて、それについてみんなで話し合おう、というコーナーです。ちなみに、テーマの分野は問いません(メインはゲーム)。

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、ハガキに書いて送ってください。

●6月号のテーマは「ナムコ」です。メガドラへの姿勢が何とか言われているナムコに対し、みなさんのご意見をお聞かせください。

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をなるべくコンパクトに書いて送ってください。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やライター、デザイナーやプログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたかったら、ド〜ンと言っちゃえ!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ね。

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。四コママンガ「MDくん」も募集中だぞ。

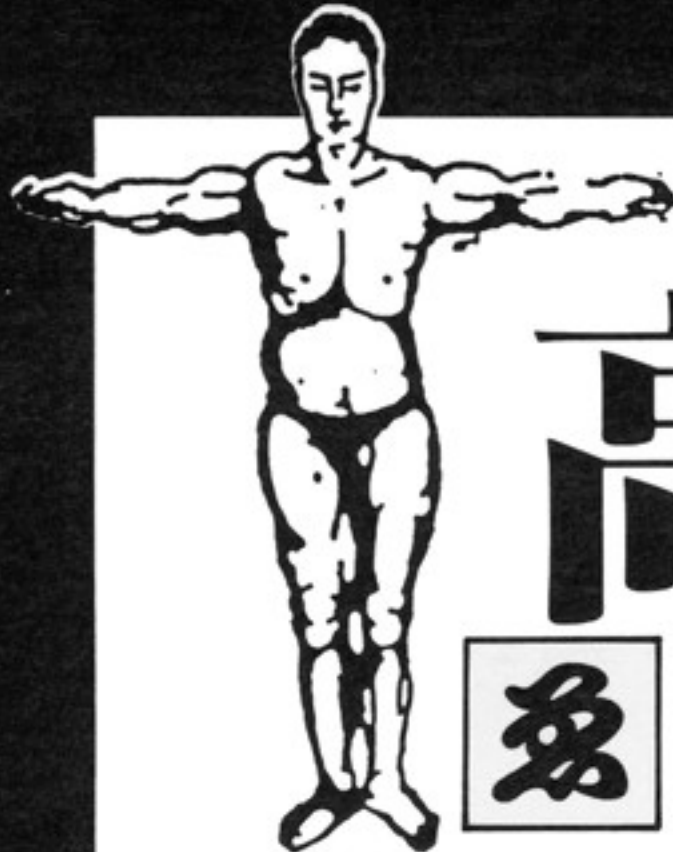
なお、「ビーブルランド」採用者全員の中から抽選で

- お好みソフト……1名
 - 図書券1000円分……3名
- を差し上げています。

発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。



〒108 東京都港区高輪2-19-13NS高輪ビル ソフトバンク(株)『BEEP! メガドライブ』編集部(〇〇〇〇〇コーナー)係まで※住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。



みんなで**高倉健**と呼びましょう。1、2、3、ハイ!

高輪健全倶楽部

ど一とぞのまあ、何ですかねえ。何ですかねえ。

て なわけて、いよいよ始まりました。大人向け教養娯楽ページ「高輪健全倶楽部」が。

と はいのもの、今回は第1回目。つまり、立ちあげ段階なので、な～んもがネタあらへん。

ぞ んなわけて、今回はテキトーにページを作ってしまうぞ。ではそろそろ始めるとするかのお。

ダカラナンナ

アヤシイ探検隊

このコーナーでは、町にあるアヤシゲな珍名所（アブナイ場所じゃないぞ）を紹介しようというコーナーだ。

今回は“サンプル”ということで、編集者Kの住まいの近くにある、ちょっと面白い場所を紹介しよう。

町中に突然現われるつりぼり場

場所は東京・世田谷区。新玉川線の三軒茶屋の駅すぐ近く。プラプラ付近を歩いていると、いきなり“つりぼり”の看板がドーンと目に入る。最初見ると「オットビックリタメゴロウ！」と絶叫してしまうほどの異様さだ。

三軒茶屋といえば、今一人暮らしをしたい若者のたちの間ではかなり人気の高い場所。渋谷、下北沢に近く、駅周辺もそれなりに充実しているわりには、比較的モノの単価が安いときている。当然、若者の割合もかなり多い。

が、しかしココは違う。中をヒョイと覗くと、圧倒的にオヤジさまたちでひしめき合っている。西武アムスなどが近くに建ち並らぶ中、ココはちよとした不思議空間である。

だけど、この“つりぼり”こそ、昔の町並を感じさせてくれる建造物の1つだろう。開発されていく町の寂しさを感じる昔からの住人の、唯一の憩いの場所なのかもしれない。



ココ

ボブ&サムの本月のバンザイ

- ボブ オレタチャ、ヤクザナタンケンタイイン。
- サム ミナトミナトニオンナヲツクリ、ハーレムハーレム。
- ボブ テナワケダ、キミノ知ッテル面白い場所ヲ教エテ、ギブミー。
- サム ヒマアリア、オレタチ取材ニイクゾ。ゴーゴーイケイケギャル。
- ボブ マズハ、シャシントレポートヲ、ココアテニ送ルアルヨ。
- サム キミノアツイオ便リ、マッテルデヨ。ウハウハ。



アヤシイ探検隊員 ボブ&サム(左カラ)

赤茄子広告

“トマト効果”という言葉をご存知だろうか？昨年、山陽相互銀行がトマト銀行と、とんでもない社名に変更し、企業のイメージアップを計ったことにちなんでできた言葉だ。

ま、そーゆーわけでこのコーナーでは、広告コピー（&写真）を自分で勝手に作りかえてしまい、面白い（馬鹿な）広告を作ってしまうというコーナーなのだ。

自分で書いててもコーナーの趣旨がよくわからないが、百聞は一見にしかず。まあ、右のサンプルを参考にしてくれ。あまりにアホで情けなくなってしまうような作品だが。

赤茄子ハ生ガイチバン

彼がハイヒールに履きかえたら



—1人SMタイム

ハイヒールを脱がせないで



—歌：おキャマン子クラブ



400字詰め原稿用紙1~2枚くらいで、何か面白い読み切り小説を書いてね。テーマは自由です。

ズーちゃん
- AGE -

● マッチョは夜中に

走らない 江戸屋ヤケッパチ

～ 序幕 ～

ウニヤ吉は走っていた。激しい衝動に襲われて、ただひたすらに走っていた。

「あ～スッキリしたニヤ」

彼は歌舞伎町1丁目にある公衆便所から出てくると、フツとつぶやいた。

「さて、これからどうしよう」

ウニヤ吉は考えた。ウニヤ吉は現在、ご禁制の品縦止めの罪で咎められ、天涯自由の身であったのだ。

～ 第1章 ～

とりあえず彼は働くことにした。猫にこんばんは(猫に「こんばんは」と挨拶するという意味。つまり、どんな間柄でも挨拶できるようしっかりした人物になろうということ)、猫に小判鮫(小判鮫のようにいつも張り付いていてくれる存在のこと。つまり妻をめとれということだ)という人間のことわざを知っていたからであった。

礼儀正しくなり、かつ女房をめとるためには、社会に出てしっかりした人物になり、女房を養えるようにお金を稼がなくてはいけない、そう決意したウニヤ吉はまた走り出した。先ほどの下痢の第2波が襲ってきたからであった。

(中略)

昔の人はよくいったものだ。猫も歩けば電柱にあたる、と。

「猫の手もかりたい。至急応募されたし」
この広告が張ってある電柱にぶち当たったのは、ウニヤ吉が先ほどのトイレを出て、しばらく南国の避暑地で静養していたときだった。

これだ！ これこそボクが必要とされている職場だ！ ウニヤ吉の体の奥からこみ上げてくる熱さを感じ、また走り出した。どうやら慢性下痢になっただけらしい。続く。(ほんまかいな)

ピチピチOL物語

桜ホモ子

アタシ、入社1カ月目のピチピチOL。とはいっても、この関連会社から移ってきたんだけど。でも、会社をかわるってスゴク新鮮な気分ね。アタシの周りの人間は、もうお家において家事をやったら？ って言ってたんだけど、今思うと、あーやらないでよかったってカンジ。

会社の人はアタシをハレモノに触るように扱ってくれるの。ちょっと表現が悪いけど、そんなカンジなのよ。そうそう、この間なんかね、アタシを日当りのいい眺めのいい窓側に席を変えてくれたの。優しいわよね。これで、外をオイモ屋さんが通ったら、すぐわかるわ。ウフフ。

それにね、この会社って、自主性も尊重しているのよ。だからアレコレ言われないから、とっても快適！ 俗にいう、「新入社員いびり」ってヤツもなかったしね。もちろんこんないい会社だから、お茶汲みなんかさせないのよ。う～ん、シ・ア・ワ・セ。

アタシの仕事は、会社の書類に

目を通したり、世の中の動きを察知すること。書類のほうは意外に簡単なの。大体、ボンとハンコ押すだけ。メンドクサイことは、大抵他の人がやってくれちゃうしね。もう1つのおシゴト、世界情勢察知のほうは、新聞のニュース記事を見ればわかるしね。やはり、会社の戦略人員としてアタシを育てているのね。ちょっとしたヤンエグ気分よ。フフフン。

え？ そんなにいい職場なら転職したいって？ ウフフ、本当は教えたくないけど、まあいいわ。会社の名前はヒミツだけど、役職なら教えてあげる。アタシの役職は横文字なんだけど、意味がよくワカラナイの。だけと横文字だからとってもオシャレな感じ。名前はね、「Old Laborer」っていうんだけどなんのことかしら。ねっ。



ゲーム文化服飾学院

ここではなんかのカッコを実際にしてしまおう、というコーナー。たとえばゲーム中のモンスターとかね。

分野は問わないけど、オタクっぽいのはダメ。みんなで大笑いできるようなバカなモノがいいなあ。

S&Dの「マッドエイブ」のつもり



応募 募要項

今回紹介したコーナーは

- アヤシイ探検隊
- 赤茄子広告
- 大衆文学 学ゲイ座
- ゲーム文化服飾学院

以上の4つだ。

また、コーナー自体も募集中。まあ、なんか面白いものがあつたらなんでも送ってくれ。掲載者には、図書券(500~3000円分)やソフトなどを差し上げます。

あてさき ↓スグ送レ

〒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
高輪健全倶楽部

それぞれのコーナーあてまで
氏名、住所、年齢を忘れずに書いてね。





サウンド倶楽部

売れてるものもいいものなのか? '90年CD売上ランキングに見る 売れ線音楽いたいほうだい!

やっぱり、日本人は ランキング民族なのだ

今月は昨年1990年の売上ランキングをもとにいろいろ書いてしまおう。

とかく日本人は「ランキングにこだわってばかり」などの悪口めいたことをいわれ、そして実際にも数字に説得され、数字を信じる傾向がある。

受験関係や流行モノ、TVの視聴率なんかがいい例だ。もちろん音楽に関しても同じことがいえる。

また、日本では内容とともに、いかにCM素材として使えるかが重要な要素となっている。そんなこんなである程度の数字を上げるため、1つ当たると次から次へと似たようなモノが出現してしまうという「ドジョウ現象」が起こるのだ。これは、悪いとかいわれても日本人の人口の絶対数と民族性の問題だから直すことは難しい（なかには違う人もいますけどね）。

ということで、さっそく昨年のランキングのほうをみてください（オリコン調べ）。

過ぎ去りし バンドブームの爪のあと

第1の傾向は、ランキングをみてすぐにわかってしまうように、昨年の日本音楽界をかく乱したバンドブームの爪あとが見事に残っていること。

元アイドルがヴォーカルとして大売れしたリンドバーグ(11位)、加賀まり子と仲が悪いといわれているプリプリ(6位)、ダチョウ倶楽部が混じってるドリームズ・カム・トゥルー(16位)、石田えりに

似たボーカルのジッタリン・ジン(19位)などをはじめとして、「自称はロックだけど、聴いてみると実はフォークや歌謡曲」といったロックバンドや、イカ天出身バンドが100位以内の大部分をしめている。この傾向は、今年ほどではないが、まだまだ続きそうだ。

恋愛、涙、トレンドィに よわーい

第2には、女性にウケた恋愛&涙&トレンドィ(かっこわーい)もの。

順位	売り上げ	タイトル	アーティスト
1	131,224	LOVE WARS	松任谷由実
2	108,958	稲村ジェーン	サザンオールスターズ&オールスターズ
3	71,792	tokyo	渡辺美里
4	70,733	Southern All Stars (3,300円)	サザンオールスターズ
5	65,998	MIND CRUISIN'	杏里
6	64,755	LOVERS	プリンセス・プリンセス
7	60,629	BONGA WANGA	久保田利伸
8	53,486	retour	今井美樹
9	52,425	Ivory	今井美樹
10	50,960	Kiss	岡村孝子
11	48,567	LINDBERG III	LINDBERG
12	47,770	誰かのために鐘は鳴る	浜田省吾
13	47,170	JEEP	長瀬 剛
14	44,604	ROMANTIC 1990	COMPLEX
15	42,504	The Best of Dreams	レベッカ
16	41,878	WONDER 3	ドリームズ・カム・トゥルー
17	40,832	RHYTHM RED	TMN
18	40,736	WICKED BEAT	B'z
19	40,151	Hi-King	JITTERIN' JINN
20	39,624	RISKY	B'z
21	39,684	悪の華	BUCK-TICK
22	38,722	GIGS	BOØWY
23	37,586	Catch Ball	永井真理子
24	36,098	DREAMERS ONLY	PERSONZ
25	33,891	BUST WASTE HIP	THE BLUE HEARTS
26	33,441	BAD COMMUNICATION	B'z

順位	売り上げ	タイトル	アーティスト
27	33,081	LOVE GOES ON...	ドリームズ・カム・トゥルー
28	32,730	Twin Memories	Wink
29	32,486	BLUE BLOOD	X
30	31,316	Southern All Stars	サザンオールスターズ
31	30,339	ケダモノの嵐	ユニコーン
32	30,185	HARVEST	工藤静香
33	29,729	eeneey meeneey barbee moe	バービーボーイズ
34	29,597	KOMEGUNY	米米CLUB
35	29,308	アイム・プレスレス	マドンナ
36	29,192	Let's Go Hibari-hills	JUN SKY WALKER(S)
37	28,496	さんだる	たま
38	28,462	パンチアウト	JITTERIN' JINN
39	27,733	COLORS	浜田麻里
40	27,649	APOLLO	大江千里
41	27,470	JUSTICE	徳永英明
42	26,341	VOICE	ハウンド・ドッグ
43	25,277	Digitalian is eating breakfast	小室哲哉
44	25,109	LIVE'89	長瀬 剛
45	24,635	イフ・ウィ・ホールド・オン・トゥゲザー	ダイアナ・ロス 他
46	24,213	BREAK THROUGH	B'z
47	24,077	古今東西	森高千里
48	23,142	Self Portrait	稲垣潤一
49	22,836	GRADUATION	A.S.A.P.
50	22,411	森高ランド (3,286円)	森高千里
...			
64	19,109	交響組曲ドラゴンクエストIV	すぎやまこういち、NHK交響楽団

●はみだしCD情報「PINKLADY REMIX」(ビクター音楽産業):大ブームとなったピンクレディーのヒット曲を、当時のヴォーカルを生かしてロックやハウスにリミックス。色っぽいアレンジの「渚のシンドラット」は「ピンクレディーらしくない!」と編集長は残念がっているようだ。

たとえば1位と2位の定位置にすわっている「ものまねソース」としておなじみのユーミンとサザンオールスターズなんかはそのものズバリ。

これは内容はともかく、自分の好みを流行にゆだねたり、音楽をファッションとして考えたり、自分をドラマの主人公と重ねたがる若い女性たちに大いに指示され、めでたく上位に輝いたといってもいい。しかも、好きで買っている人以外に、そういった女性たちに嫌われたくないオトコまでも引き込んでしまうという2次的な作用を引き起こしているのがスゴイ。

やはり、音楽も選挙と同じで固定ファン以外の「自分で判断」しない人たちをどう引き込むかが重要なポイントだろう。

やっぱ、アイドルはダメか?

第3には、先月も書いたようにアイドルが売れてない。50位以内では、WINKの28位が最高で、以下は工藤静香(32位)、森高千里(47位)と3組みだけ。

といっても、アイドルの場合もともとアルバムはベスト(シングルコレクション)以外はあまり期待していないので、アルバムチャートではこんなものではないだろうか。

事実、WINKと工藤静香の場合はベストがもっともいい順位(WINKの「Twin Memories」は実質的にベスト)だから、純粋にアルバムとしての1位は森高といっていいたいだろう。

また、過去においてアルバムの売上がよかった松田聖子も、日本を離れた時間が多かったせいか、そろそろ「神話崩壊」のようだ。

どうした洋楽!?

第4の傾向は、「音楽鎖国・ニッポン」の名がついてしまうという

くらい洋楽が売れていない。

80年代の洋楽天国(マイケルジャクソンを始めとして、カルチャークラブ、ジャーニー、スティクス、メンアットワーク、TOTOなどがチャートをにぎわしていた)からみれば、まさに「ジゴク」そのものだ。

アメリカの光ゲンジといわれる(この表現はよく使われるが、はたしてそうだろうか?)ニュー・キッズ・オン・ザ・ブロックが97位、マスコミのデッチ上げた流行で失敗したランバダ(カオマ)などはよくやったほうなのかもしれない。また、あれだけ流行ったポビーブラウン(某新聞にアメリカの久保田利伸とあったが、はたしてそうだろうか?)やMCハマー(ラッパーには、なんとかMCとかMCなにとかといった人が多い)といった人たちが流行ったわりには、ダンスものが「ザッツ・ユーロビート」(こういったオムニバスのタイトルは、ハウスを除いてどれもカッコ悪いのはどうしてだろうか?)しかランクに入っていない。おそらく、ああいった音楽は「踊るときだけでいい」といったところなのだろうか。

ゲームミュージックは?

では、GMはどうだったか。残念ながら本誌の読者にもファンが多いSSTバンドは100位以内には入っていない。というよりも、ドラクエIVが64位には入っているだけだから、なにも書くことはない。

この結果は映画のサントラがあまりランクに入っていないのと同じで、とりたてて残念でも嬉しくもない「こんなもんだらう」というところ。逆にGMのアルバムが10も20もランクインしてたら気持ち悪いと思うが、どうだろうか。

というわけで、独断と偏見で昨年のランキングを眺めてみたが、結局は自分がいいと思ったものを

GAME MUSIC 新譜REVIEW

いただきストリート サウンドマップ



●アポロン ●アスキー
●CD ¥ 2300 ●発売中

ファミコンゲームの音楽アルバムが出る、ファミコン自体の音源が貧弱なため、必ずといっていいほどアレンジバージョンが収録される。これがなかなか楽しみなのだが、このアルバムではサンプリングを使って音声やスクラッチを鳴らして、ヒップな感じを出したり、ジャズにしたりといろいろな形のアレンジを聴くことができる。どうせなら、もっとヒップホップしてほしいが、元曲とのかねあいと、フュージョン好きのゲーム少年にはウケないということで、抑えめにしたのだろうか?

コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアルVol.3



●キングレコード ●コナミ
●CD ¥ 1500 ●発売中

現在では貧弱な音源となってしまったファミコンだが、それでもコナミのゲームの場合は、音作りのテクニックやディスクシステムでのFM音源、カスタムチップを使ったりして、ファミコンにおいては最高レベルの音をだしている。

このアルバムでは「悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん」「愛戦士ニコル」「ワイワイワールド2」を収録しているが、なかでもディスクゲームとして人気のあった「愛戦士ニコル」は名作で、待っていた人も多かったのではないだろうか?

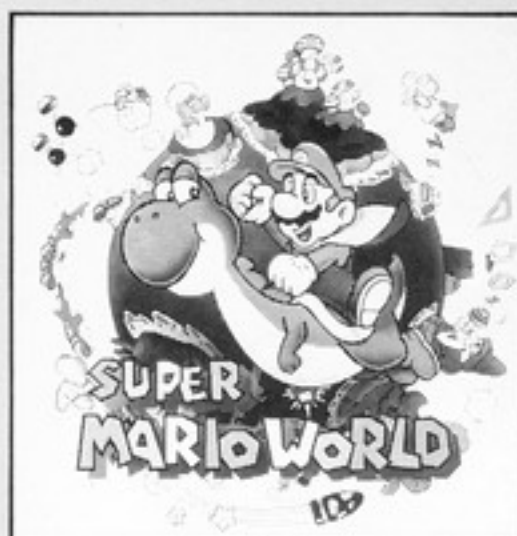
ダンジョン・マスター



●ビクター音楽産業
●¥ 2500 ●発売中

「ダンジョンマスター」と続編「カオスの逆襲」から11曲を抜粋し、ストーリーに合わせたアレンジで収録。おそらくX68000などで遊んでいる人は「ダンマスってこんなにBGMがあった?」と不思議に思うだろうが、アミガやFMタウンズにはしっかりとBGMがついているのだ。アレンジはタイトルから想像できるとおり、暗く怪しいものが多い。BGMのない機種で遊んでいる人はこのアルバムを聴きながらプレイするというのもいいだろう。効果音をミックスしたメガミックスも2曲収録されている。

スーパーマリオワールド



●ワーナーパイオニア
●CD ¥ 3800 ●発売中

「スーパーマリオワールド」をはじめ、全国の人々を熱狂させたスーパーマリオ1~3の音楽を「世界の渡辺貞夫」のプロデュースで2枚組として発売してしまうという豪華な企画。しかし、聴いてみて思ったのだが、この内容は完璧に「ナベサダ」のサウンドになっているので、そういった点でファミコンユーザーはそれほど興味を示さないだろうし、大人も「マリオの音楽」では遠慮してしまうだろう(決してマリオの音楽が悪いということではない)。下手するとターゲット不在になる心配も。

聴けばいいわけで、それだけなされたら「好みの問題さ」という技で逃げてしまえばいい。

ただ、人は非常に群れたがるものだから「みんなが聴いてるから」

となってしまうのも無理はない。

音楽をファッションとしてではなく「音楽」として理解できる人が増えることを願ってまた来月会いましょう。ばいばい。

[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11回 海外ゲームは“すごい”の巻

どうもこんにちは、ORIXです。ちょっと体調が悪い今日この頃です。これだけ風邪が流行すると、いくら鈍感なワタシといえども、風邪にかかってしまうようです。みなさまも風邪には気をつけましょうね。

などと、めずらしくマトモな話で始まりましたが、今回は海外ゲームの話をしたと思います。メガドライブやスーパーファミコンで発売予定のゲームリストを見ると、移植モノが多いのに気づくでしょう。ビデオゲームからの移植もあるのですが、中でも海外マシンからの移植、という家庭用マシンにはめずらしいタイトルが目につきます。

いままでにも、海外のゲームたちは日本国内に入り込んできましたが、ビデオゲームとしてだったり(*1)、パソコン用だったり(*2)しましたよね。それがメガドライブ、スーパーファミコンのような、手軽で高性能のマシンに移植されるとあっては、ゲームマニアなら誰もが胸を高鳴らせる、ってな感じです。

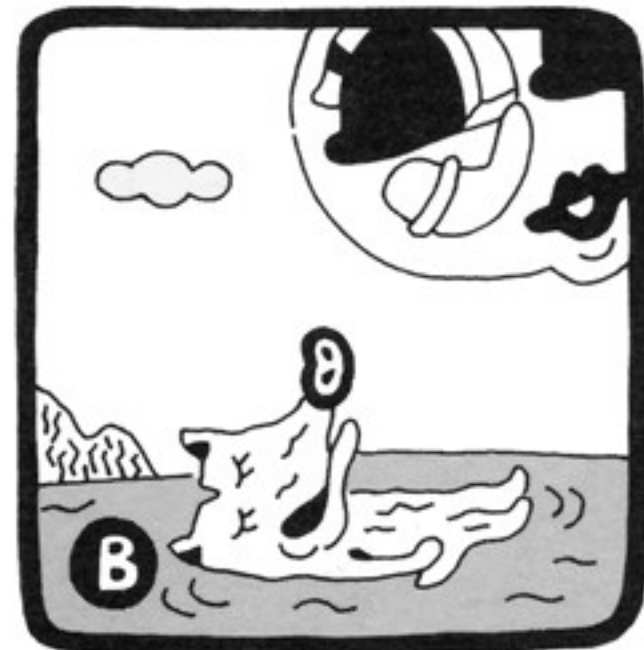
メガドライブや、スーパーファミコンで発売されているソフトの

中にも、海外からの移植作品がすでに存在します。「ポピュラス」(*3)「ハードドライビン」(*4)なんかはもう有名なタイトルだから、みんな知っていますよね。そのほか、実は、「ボンバザル」(*5)も海外ソフトの移植作品なんですよん。

今後の発売予定リストを見ても、海外ソフトの名前をけっこう見かけます。ちょっと例をあげると「シムシティ」(*6)「ドラッケン」(*7)「ダンジョンマスター」(*8)などなど……。これだけたくさんタイトルがあるわけです。

では、なぜ海外ソフトがたくさん移植されるのか、ちょっと考えてみることにします。

まず第一に考えられるのは、海外モノにはすごいソフトが多い、という点があげられます。ただ“すごい”といわれてもピンとこないでしょうが、アイデアが斬新、とでもいいでしょうか(*9)。とにかく最近のアーケードゲームなどを見ているとわかるように、なんとなくどれも同じゲームに見えてくる、というのが、現在の日本のゲーム市場だと思うんです(*10)。海外のゲームは、常に新しい



ものを目指しているように感じられます。ただしその半面、冒険しすぎてつまらないゲームというのも、かなりの数存在しますが…。

そして、ソフトの絶対数の違いもあるでしょう。

というわけで、私事になりますが、最近楽器屋さんでゲームを買って、遊んでいます(*11)。先月号でもちょっと話しましたが、「パワーモンガー」(*12)で遊んでます。これは見ただけでも“すごい”と感じられる、めずらしいソフトです。その他、当然と言えば当然なんですが、日本のゲームの移植版もたくさん存在します。例えば

「ターボアウトラン」(*13)、さらに驚くべきことに(驚いているのはワタシだけ?)「メトロクロス」(*14)もあります。う〜んシブイ。このデキがアレでして……。ちょっと……な感じなのが困りものです。海外のプログラマーは、移植となるとウデが落ちるようです。なぜなのでしょうかね。

ではでは、今回はこのへんで。もうしばらくすると、日本でもCDTVというマシンが発売されそうです(*15)。みなさまお金を貯めて、ぜひ購入しましょう。ワタシも買えるように努力します(笑)。それでは。

*1 ビデオゲームからの〜
「ガンレット」や「スーパースプリント」など、そもそもビデオゲーム版だったものもあるし、「チョップリフター」や「バルダーダッシュ」のように、パソコンからの移植もある。
*2 パソコン用だったり
あの「ウィザードリィ」や「ウルティマ」(最近名前を聞きませんね)がソレ。
*3 「ポピュラス」
スーパーファミコン用が、イマジニアから発売済み。メガドライブ用も、海外では発売されている。
*4 「ハードドライビン」
メガドライブ用がテンゲンから発売済み。
*5 「ボンバザル」

知る人ぞ知る、ミラーソフトの作品。スーパーファミコン版が、ケムコから発売済み。
*6 「シムシティ」
マッキントッシュでは、「シムアース」というすごい版「シムシティ」が発売されてるし、「シムシティ2」も製作中だという話。スーパーファミコンでは「シムシティ」が任天堂から発売される予定。
*7 「ドラッケン」
3D表示されたフィールドを自由に動けるRPG。スーパーファミコン用がケムコから発売される予定。
*8 「ダンジョンマスター」
リアルタイム進行する3Dダンジョンもの。スーパーファミコン版はビクター音楽産業か

ら発売される予定。
*9 アイデアが斬新
目のつけどころが違うんですよ。ホントに。アイデア優先なのがいいですねえ。
*10 日本のゲーム市場
おかげであんまり、ゲーセンに行かなくなりました。お金を使わなくなったからいいコトなのか、悪いコトなのか……。
*11 楽器屋さんで〜
アタリSTっていうマシンで遊んでます。日本ではマイナーですが、これだけ何回も言えば注目してくれるかな(笑)。
*12 「パワーモンガー」
「ポピュラス」の作者が作った新作。単純で面白い。

*13 「ターボアウトラン」
ゲーセンではあんまり遊ばなかったんですが、家で遊べるなら、と思って買いました。
*14 「メトロクロス」
もはや「懐かしい」の部類に入りそうな、ナムコの地下道歩破ゲーム。
*15 CDTV
アミガが入ったCD-ROMマシン。キーボードとフロッピードライブを買えば、アミガに変身します。

最新のホットメニューを宅配します

BE~MEGA HOTMENU PART2

BEメガ・ホットメニュー

- ミッドナイトレジスタンス — 61
- ラングリッサー — 66
- ゼロウィング — 70
- アリシア ドラグーン — 74



ミッドナイトレジスタンス

データイースト / 3月下旬発売予定 / 6,800円 / ACT / 8M

データイーストのメガドライブ参入第一弾！ アーケードで人気爆発の「撃ちまくり」ハードアクションゲーム「ミッドナイトレジスタンス」を徹底紹介。今月は、最終面のボス・キングクリムゾンまでいっっちゃうぞ！

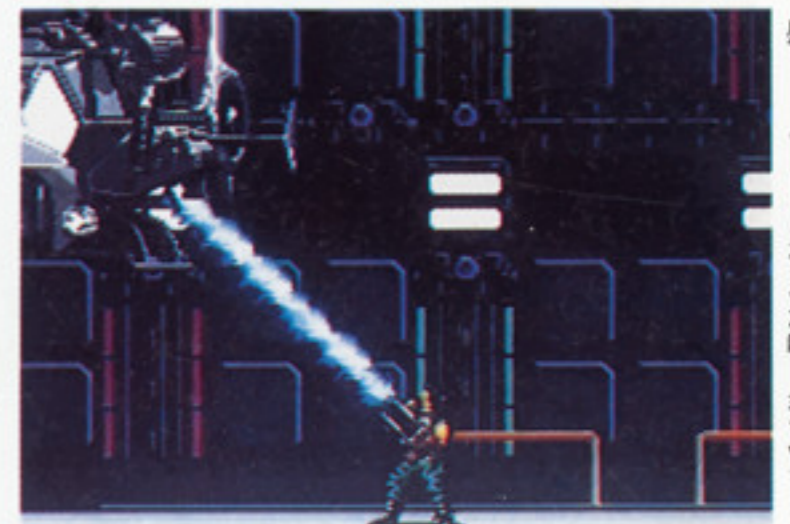
辛口ハードアクション

そのとおり！

えっ、何のことかって？ だから辛口なアクションなのよこのゲーム。データイーストが、自信を持って届けるメガドラ第1弾。それは超ムズアクション。ビデオゲームからの

移植だ。その出来ぐあいはベリーグッドで、難しいところまでバッチリ移植されてるんだ。

ビッグな敵キャラ相手に主人公円大地が撃って撃って撃ちまくる、ってゲームな訳だけど、この撃つって所が並みでない。4種のパワーアップ銃に加えてバックバックが3種類、とても多彩な攻撃ができるのだ。なれない内はつらいけど、なれるとヤミツキになるぞ！



手当りしだいに撃ちまくるこの壮快感！ ストレスなんか吹っ飛ばせ！

★ストーリー★

かつてない繁栄を遂げた近未来の東京。その栄華は永遠に続くかに思われたが、人類を文明の極みに押し上げたハイ・テクノロジーはまた、恐ろしい怪物をも作り上げてしまった。キングクリムゾン。元は科学者だった彼は、己の肉体を極限まで改造し、ついに想像を絶する力を手に入れた。彼は悪魔の能力、テレ・ラーニングによって人



キングクリムゾンは円津波博士を脅迫、肉親を盾に、再び大気の中に生きられる体を得ようとする。博士の孫にあたる大地は、さらわれた家族を取り戻し、キングクリムゾンの野望を打ち砕くため、立ち上がった。



を戦闘機械として操り、強力なクリムゾン軍団を作り上げて侵略戦争を開始したのだ。しかし奴にも弱点があった。たび重なる改造の末、地球の大気に耐えられない体になっていたのだ。



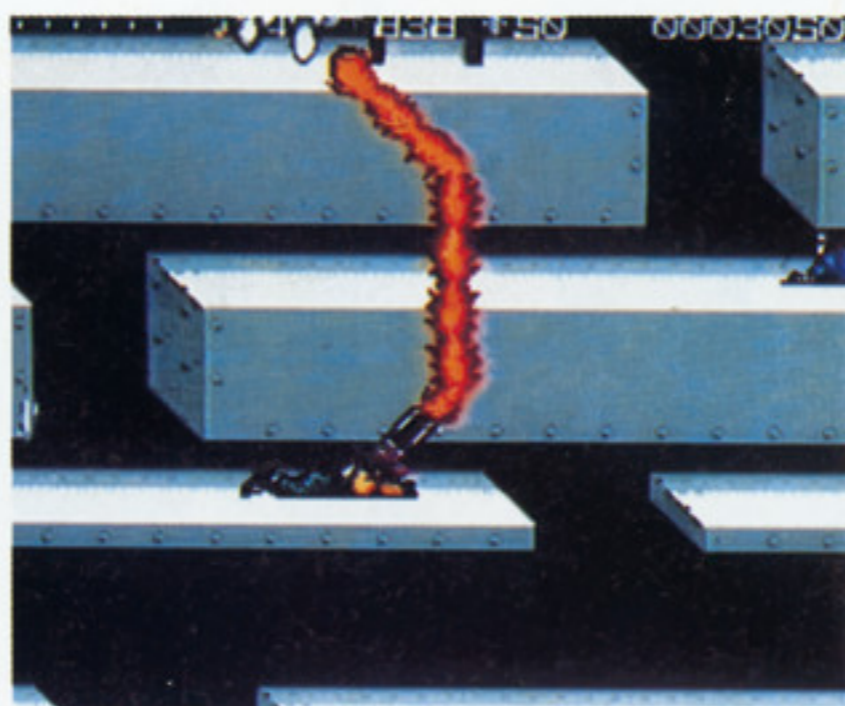
ステージ1~6

ステージ1



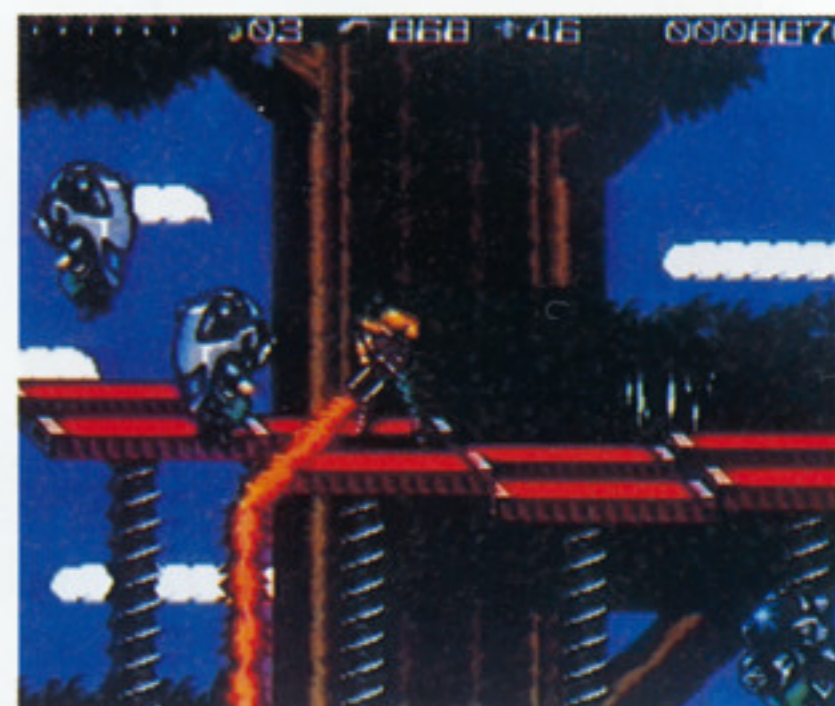
首都高速道路での戦闘だ。彼らはちゃんと高速料金を払ったのだろうか？ それ以前に、近未来の東京シティの高速料金はいくらになっているのだろうか……。

ステージ2



寝そべってバタ足で前進する敵キャラが、何だかとてもカワイイ。ブオン、ブオンと、火炎放射機で焼いてあげるとよいだろう。

ステージ3



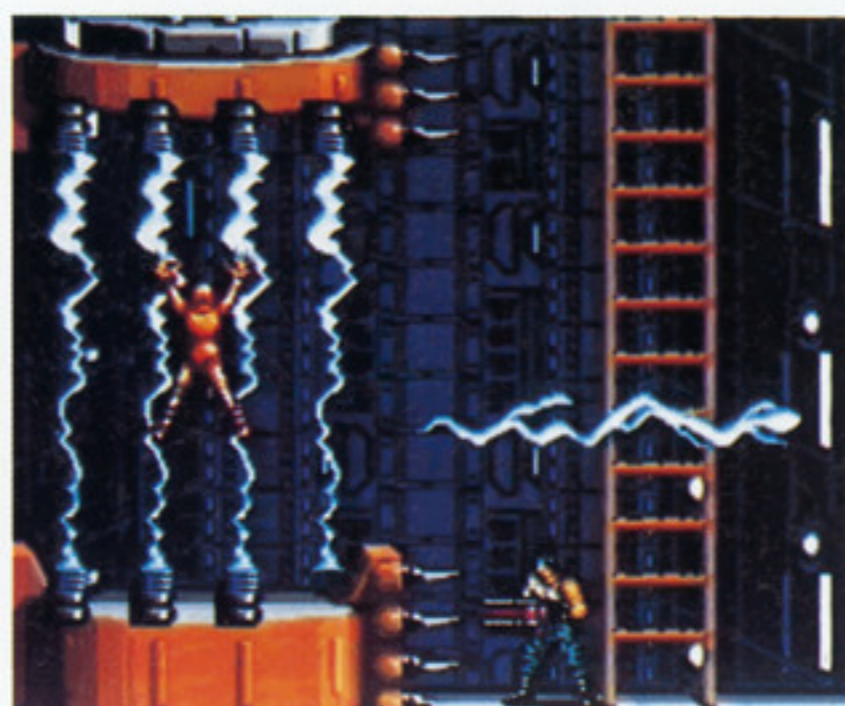
飛行兵の後ろ姿が、何だかとてもカエルなのだ。こいつらも、火炎放射の大車輪でまとめてなぎ倒すのがいいみたい。

ステージ4



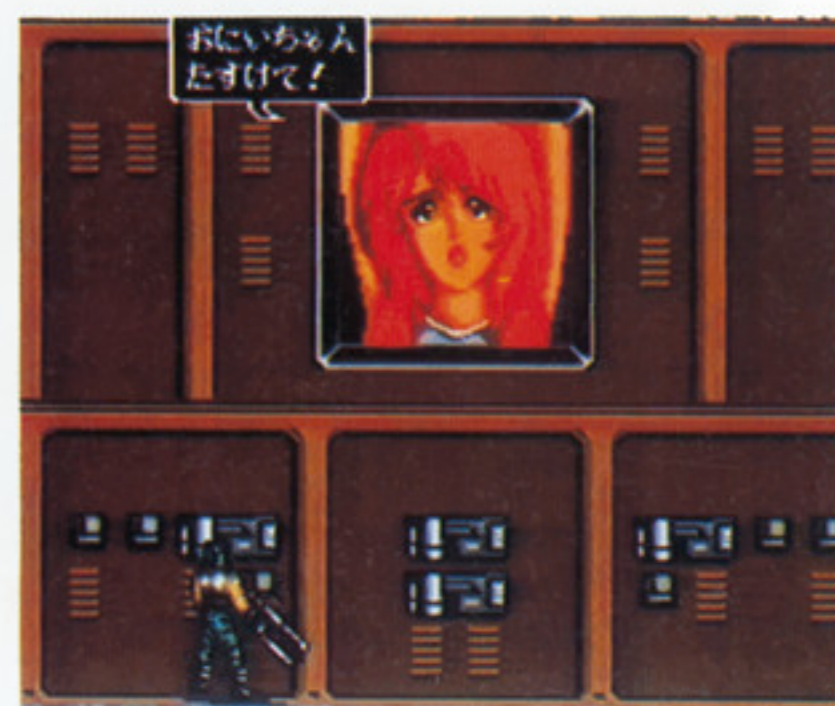
度肝を抜かれるジェット戦闘機の襲撃。真下にミサイルを撃つ奴があるか！ そんな事だからいつまで立っても地上戦に移れんのだ！

ステージ5



メタル基地。ここのボスはちょっと間抜け。駅前の伸び上がり人形みたいに上下運動をくり返す。でも、実はとっても強敵なんだ。

ステージ6



スライド式の石垣をドンドンと降りて行くと、巨大なモニターに憎きキング・クリムゾンの姿が見える。妹はピンクの髪のカワイイ、ギャル(死語)なのだ。

★アクション★

このゲームはオプション画面で銃の撃ち方を選択できるのだ！ 場面によっては、体に対して後ろ向き方向に銃を撃てないと、乗り切れない事もある。よく状況を把握しながら、一番自分がやりやすい撃ち方を選択していこう。おすすめなのはB-1、Aはけっこうむずかしいかも？



射撃方式は人によってまちまち。自分にあつたモードを見つけよう。

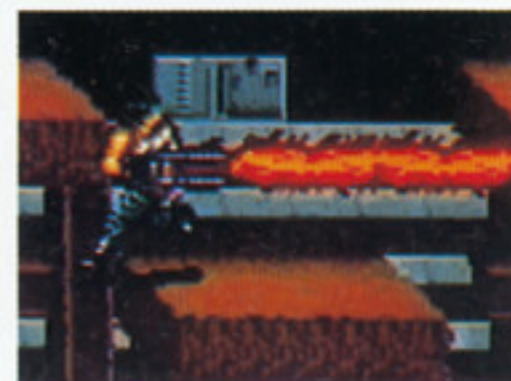
A(十字キーと連動)

十字キーを向けた方向に銃を撃つ、1番ノーマルなタイプ。他が、アブノーマルかという、そんな事はないが……。このタイプだとキャラクターの進む方向にしか撃てない。



B-1(左右に回転)

Bボタンを押すたびに、右回り、左回りを交互にするタイプ。いちいち操作がメンドッチイかも知れない。凡帳面なA型の人向き、と、言えるかも知れない？



B-2(右回転)

これはずーっと、右回転の時計回りをし続けるパターンだ。Bボタンを押しているだけグルグル回してくれるから、一番ラクチンかも知れない。大ざっぱな0型向きかな？



B-3(左回転)

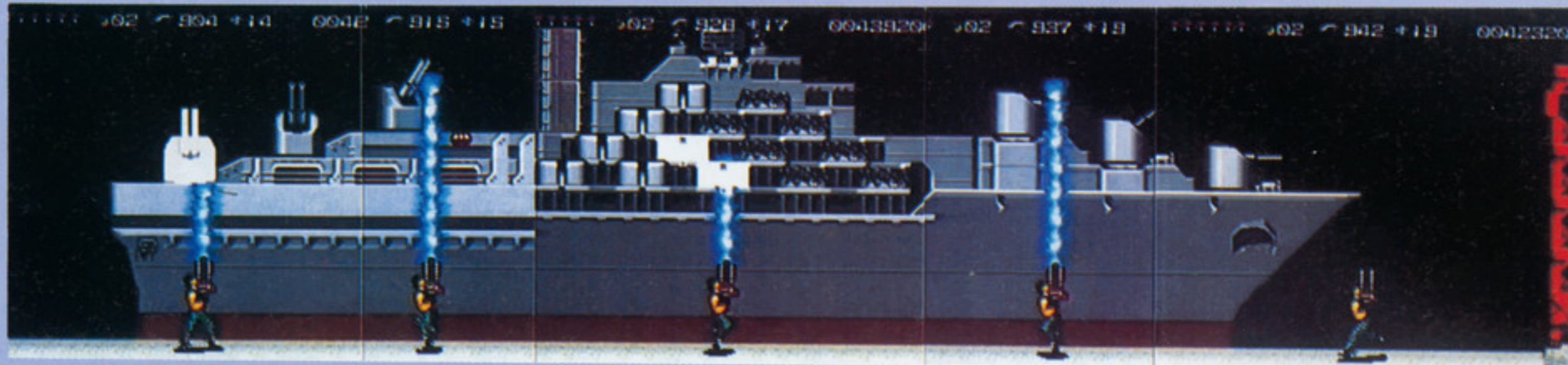
左に回転するタイプ。俺は生まれつき左利きだからキャラクターだって左に動かなきゃだ！ と、言うユーザーのためにあみ出されたバージョン、又は、ひねくれた人向き!?



ステージ7(港)

スタート

ゴール



撃たれるまで待っていたら、絶対勝てない。
先制攻撃！ それですべてだ。詳しいことは
横に書いとくから、よっく読んでおくように。
で、巨大戦艦をやっつけちゃえば、武器庫
まで一直線ね。

▼砲台を沈黙させれば、巨大戦艦はズブズブと沈没してしまふ。けっこうあつけない最後なのだ。



▲戦艦以外は、申し訳程度にザコキャラが出てくるぐらいだ。軽くあしらってやれ、ホレホレ。

巨大戦艦攻略法

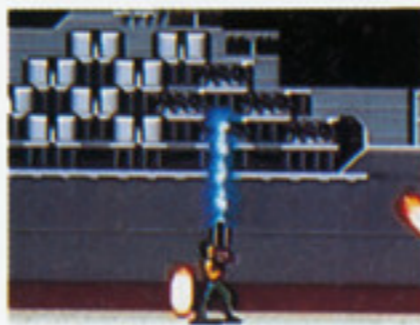
1

背後から、物凄くデカイ物が現れる。すぐには攻撃して来ないから、大型砲台は素通りしてもらう。



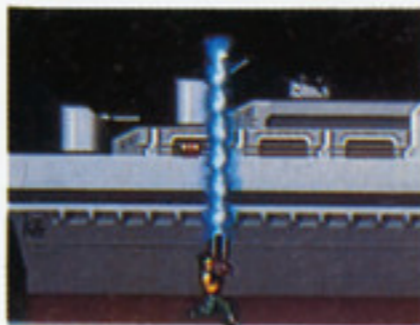
2

実は、この船の命は真中の小さい砲台。ここを一気に、攻撃される前に潰してしまえ！



3

小さな砲台を潰すと、船は進んで後ろの大砲が現れる。でも無視無視！ ほっとけば沈んじゃう！



ステージ7は港での戦いだ。ザコキャラと言えば、赤い忍者みたいなクリムゾン軍団しか出てこないから、そのぶんでは少し楽かもしれない。このステージでの問題は何といっても巨大戦艦！ こいつがデッカイ壁なのだ。



戦艦を倒して武器庫に直行。この武器庫にはスーパーチャージャー、弾丸500発がふたつ、バリア、IUP、ニトロといったアイテムがあるぞ。

★パワーアップ銃★

パワーアップ銃は全部で4種類。ハードな戦いを思えばできるだけ強力な銃で戦いたいよね。このほかにスーパーチャージャーを組み合わせることでグッと破壊力を増すから、8種類の攻撃が、お好みに合わせて取り揃えてあるわけなのだ！



なんだかんだ言っても、自分の得意な武器を選ぶのがいちばんなのだ。

FULL AUTO(フルオート)

ノーマル銃よりも、弾のスピードが速くなる。つまり、それだけ早く敵に当たるって事だ。言ってみりゃあそれだけなんだが。スーパーチャージャーを使えばもっと早くなる。



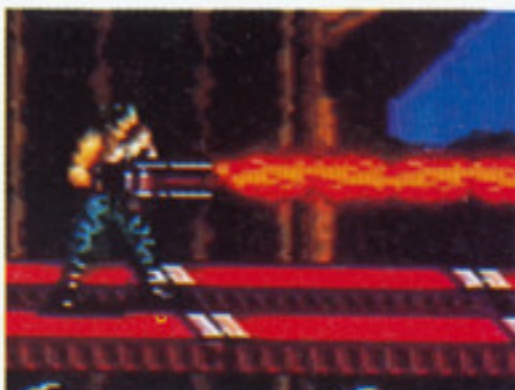
3WAY(スリーウェイ)

3方向に撃てる便利な銃だ。ただし、弾は遅い。弾が遅いと一瞬のタイミングを争うような戦闘ではとっても不利。スーパーチャージャーで攻撃範囲が増える。威力は変わらない。



FIRE(ファイア)

やっば、この中で一番使えるったら、この銃でしょう。鞭みたいにしながら1本の帯のような攻撃が可能だし、スーパーチャージャーで最強の銃に変身する。一番のおすすめだ！

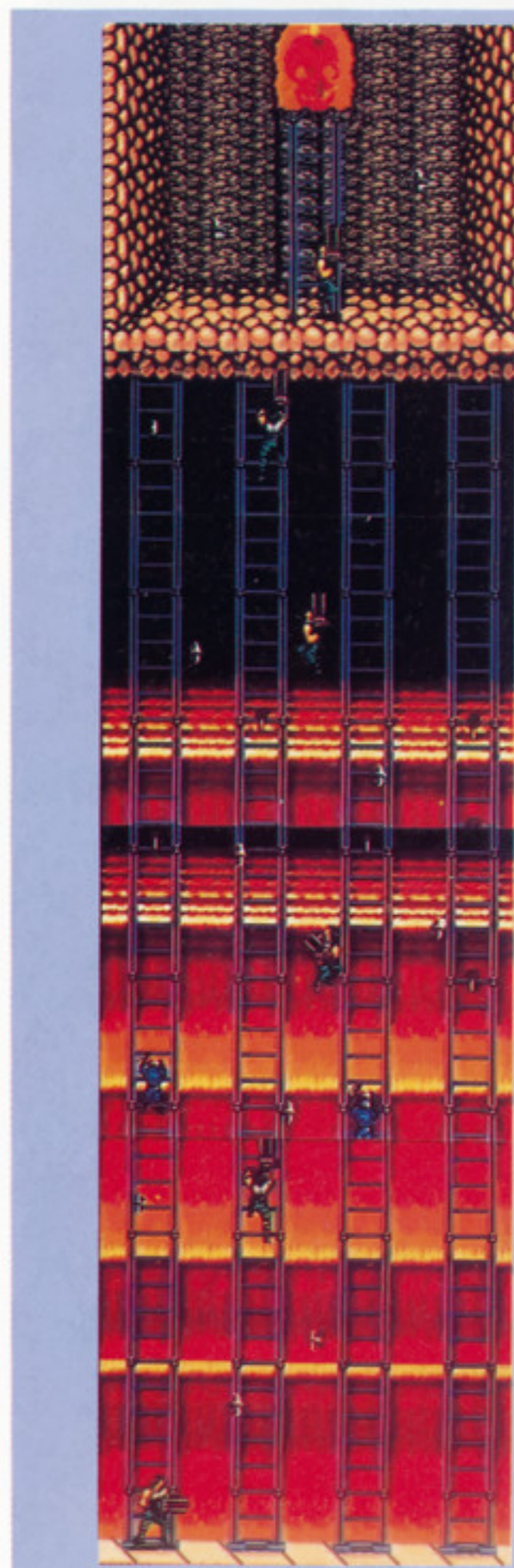


SHOT GUN(ショットガン)

バイオレンスな匂い！ それはショットガンである(?) 何しろ爆風で回りの敵までやっつけちゃうし、スーパーチャージャーの使用で爆風の範囲はなんと4倍になるのだ。



ステージ8(火の海)

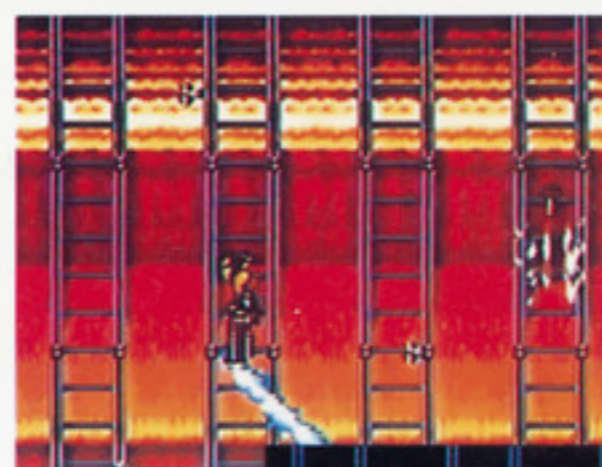


ゴール

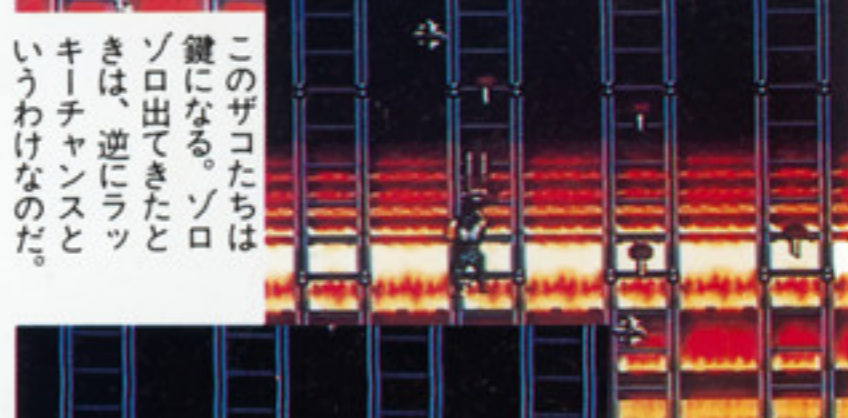
スタート

火の海を背景にゾロゾロ並んでいるハシゴを登って行くと、周りにはワサワサと敵キャラが現れる。しかも赤い敵と青い敵が上下からハシゴを伝ってきて、何事も無かったかのように、クロスして通りすぎて行くなんで離れ業まで見せてくれるのだ。

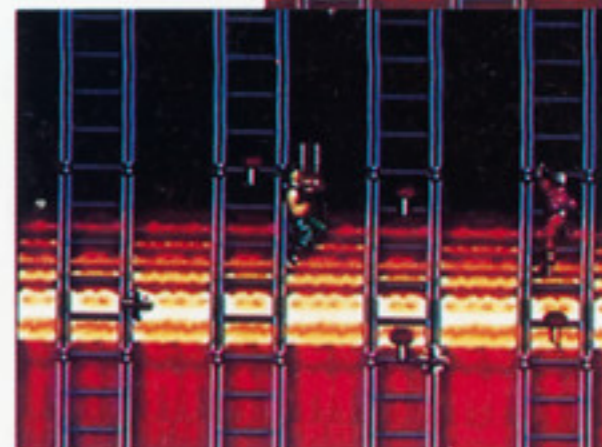
ハシゴを登りきると、石で出来た部屋にたどり着く。壁の1番上の所に窓がある。何を隠そう、その窓からボスキャラのメカ蛇君が現れるのだ。その攻略法は下に書くとして、強いんだから！ とだけ言っておこう。



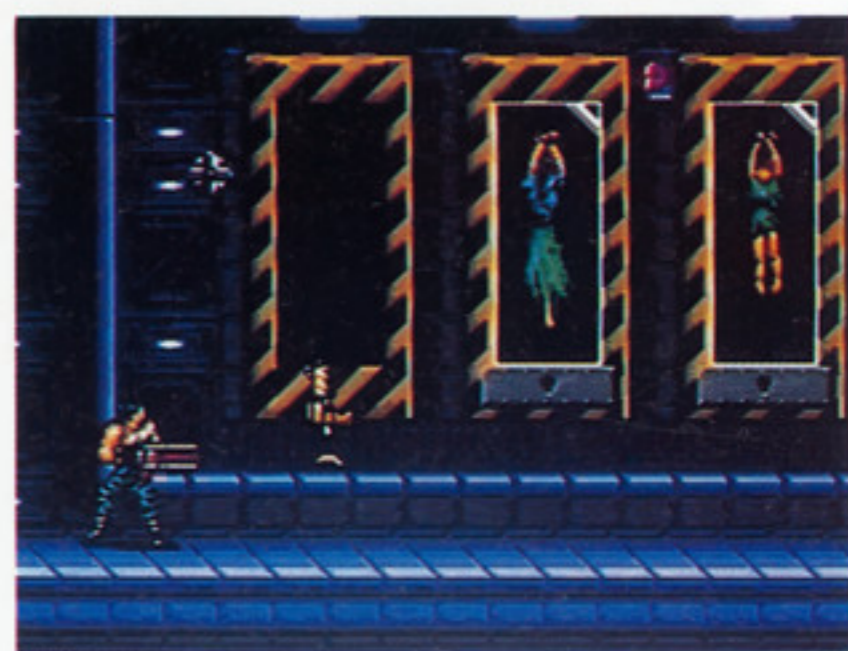
ハシゴの辺りにはウジヤウジヤ敵が出てくる。そんな時には火炎放射が有効。グルッと一回りで敵を倒せる。



このザコたちは鍵になる。ソロソロ出てきたときは、逆にラックキーチャンスというわけなのだ。



火炎放射で焼き払うと、あとには鍵の山、メントくさがらず、ジャンプでこまめに集めておこう。

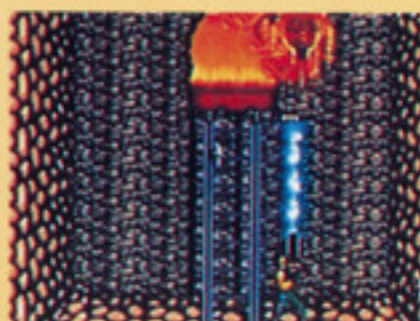


この武器庫には、なんと武器のかわりに、人質になった家族が入られているのだ。鍵を使って彼らを助け出すと、みんな武器やアイテムに変わるぞ。

メカヘビ攻略法

1

罫線のマークの窓が開いたかと思うと、ボスのメカ蛇君登場。降りてくると面倒だから、早めに倒そう。



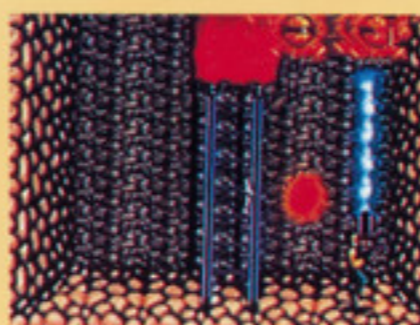
2

で、攻略法なんだけど、バックバックのニトロが有効だ。ニトロで出鼻をくじいてあげよう。



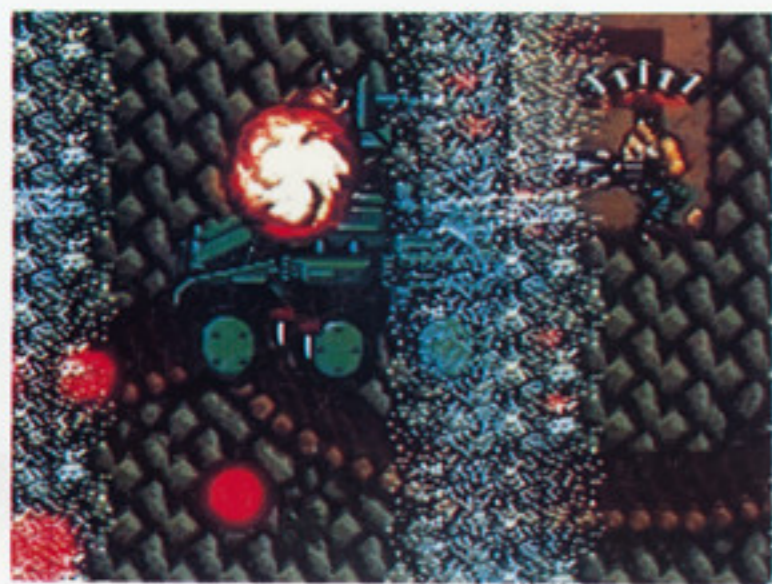
3

え？ ニトロなんて持ってない？ そんな時には火炎放射。頭を狙って戦うのだ！ 健闘を祈るぞ！



★バックパックその他★

パワーアップ銃と共に、マイキャラの戦いをサポートしてくれるのがバックパックなどのアイテムだ。これのあるなしで戦闘は一変する。気合いを入れて鍵を集めて、有利なアイテムを手に入れる。それが勝利への近道なのだ！



バックパックなどは、敵に囲まれたときに使くと、たいへん助かるのだ。

NITRO(ニトロ)



最強のバックパック・アイテム。欲しいナ！

SHOWER(シャワー)



威力は最低。ま、無いよりましかな。

H・M(ホーミングミサイル)



確実に敵を追尾してくれる。別名バトリオット。

S・CHARGER(スーパーチャージャー)



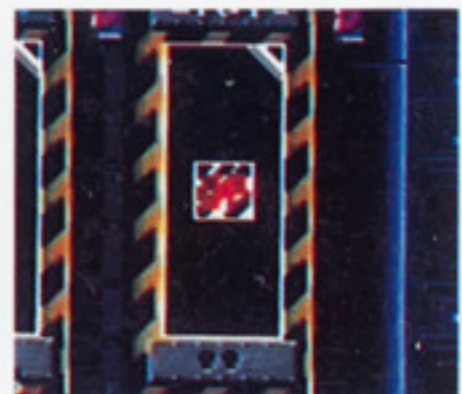
これがあれば確実に戦況は有利になるよ。

BARRIER(バリア)



バリアと言うより、攻撃兵器なのだ。

1UP(ワンナップ)



1アップ。つまり1アップだ。

ステージ9(悪夢)

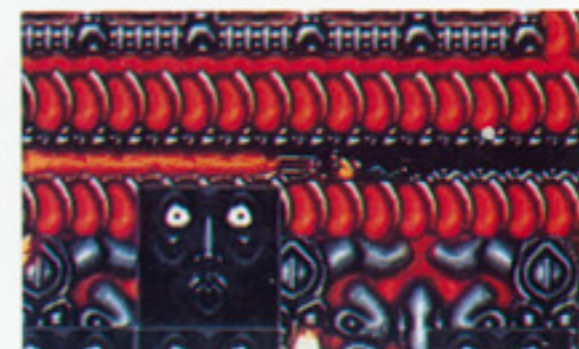


武器はやはり、火炎放射のFIREとニトロのセットがいいだろう。



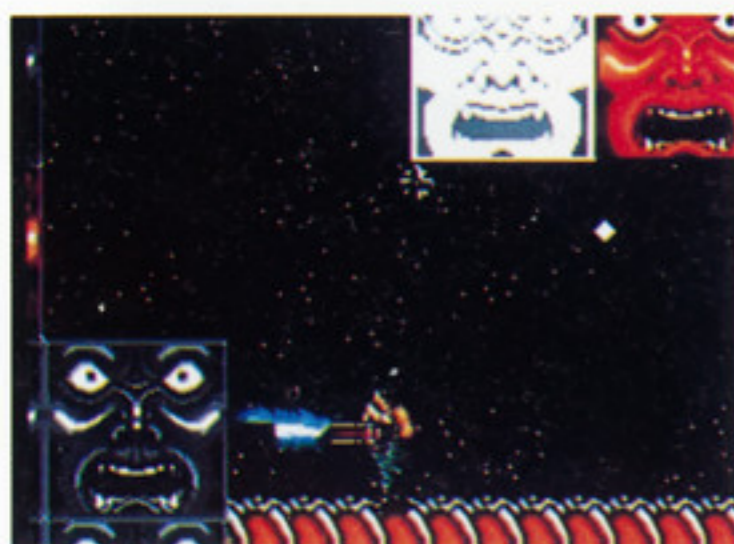
スタート

ゴール



せまい通路をズリズリズリ。しかし、こんな場所でも敵の攻撃はキビシイ。

宇宙空間でラストファイトだ。悪夢と言う通り、ステージはかなり気味悪い画面になってる。まず現れるのが積み上げられた四角いキングクリムゾンの顔軍団。これを抜ければボスだ。抜けられれば、だけどね。



この顔ノこいつが密集したまま、下に移動するのだ。

キングクリムゾン攻略法

1

地球をバックに現れる、仮面の顔。デカイノ迷わず攻撃、だ。するとキングクリムゾンの顔が……



2

仮面の下は、皮膚のない、不気味な筋肉組織の顔だ。吐いてくるムシみたいなやつもキモチワリイ。



3

筋肉の顔が爆発したノふう、戦いの終わりか？と思えばなっ……何だこれは……、青い綺麗な地球をバックに、毒々しいメカ混じりの脳味噌が浮かんでいるノグロいよ、これ。



★アーケード版との比較★

さーて、このミッドナイト・レジスタンス。ビデオゲームの移植なんだけど、よく似てるんだ。移植のゲームって、ゲームセンターで遊んだ時と違っちゃってる事が多いけど、これは大丈夫ノ数少ない成功例と言っても良いんじゃないかな。

うなるファイアノアーケードでも人気を呼んだ、異常に豪快な攻撃方法だった。



メガドラ版でも、豪快なグラフィックを忠実に再現。迫力満点のできればえになっている。



高速道路の上での戦闘。ザコキヤラがけっこううるさい。

ステージ7で見事に再現された、高速道路上の戦闘。



リフトの動きまでそっくり再現。ほとんど同じだ。



リフト上で空飛ぶタマゴとの戦闘。敵キヤラの動きがよかった。



ミッドナイトレジスタンス



ラングリッサー

メサイヤ(NCS) / 4月26日発売 / 7,300円 / SLG / 4M+BB

このところ続けざまに新作を発表し、メガドラ界に一大旋風を巻き起こしているメサイヤ(NCS)が送る、シミュレーションゲームの決定版! 会話やレベルアップといった要素も盛りだくさんで、プレイヤーを飽きさせないぞ!

絶妙のバランス感覚

このゲームの特徴は、会話やイベントの巧みさだ。1つのゲームにいろんな要素を放り込むとゴチャゴチャしてやりにくいものだ。ところがこのゲームは、絶妙のバランス感覚でゲームの進行とデモを割り振っている。やっいて、気持ちのよくなるゲームなのだ。



ときおりメッセージウィンドウが開いて、キャラクターが会話することがある。重要なヒントを聞き逃すな。

ディゴスの野望をくだけ!

ゲームは全20ステージ。それぞれのシナリオは、1つのメインストーリーにしたがって展開するようになっている。主人公レディンは、秘剣ラングリッサーをめぐり悪の帝王ディゴスに戦いを挑む。各シナリオではゲストキャラが出たり、味方の指揮官と出会ったりといったイベントが用意されているのだ。



戦闘はアニメーションで表現されるので、一目で戦況がわかる。魔法を使えば、こんなハデな効果もあるぞ。

マップ画面

拡大画面



こちらは拡大画面。各ユニットの耐久力が表示されているので、配置を考えるときに便利だ。

縮小画面



こちらは縮小画面。敵の展開のしかたが一目で分かるように、広い範囲をカバーしている。

ゲームを展開するためのマップ画面には、拡大と縮小の2つのモードがある。縮小は全体の戦況を広く把握するため、拡大は命令を下すユニットの状態を知るために使う。各指揮官や兵士への指示はどちらの画面でも可能だ。こまめに使い分けて、常に戦局を確認しながらゲームを進めよう。

マップ画面でも魔法は使えるぞ。レベルが上がれば、こんな大ワザもバンバン出てくる。周囲の味方まで巻き込む、大爆発だ!



指揮官は、移動・攻撃・防御のどれかを選び、部下にまとめて指令を下せるぞ。1人ずつ細かく指示したいときは手動にもできるのだ。

戦闘

戦闘画面



戦闘は数値のやり取りだけではなく、ビジュアルでも表示される。魔法や特殊攻撃も、その効果がそのまま画面にアニメーションで示されるのだ。敵味方のキャラが入り乱れて戦う様は、見ていてワクワクするぞ。もちろん、データの表示も万全。敵味方の状態から地形効果まで、くわしく表示されているのだ。

自軍のユニットの指揮官とそのレベル、倒した兵士数を絵で表示。地形効果などで修正された、その部隊の攻撃力や防御力、体力(残人数)も表示される。

「地形効果」や、指揮官の側にいるときの「指揮修正」、指揮官のレベルで変わる「レベル修正」を数字で表示。戦闘中の兵士(ユニット)の種類もわかる。

自軍と同内容の敵軍のデータが出る。戦闘中の敵軍指揮官のレベル(緑のメーター)と倒した兵士数(剣の数) 攻撃力(AT)・防御力(DT)がわかる。

主要登場キャラクター

プレイヤーが指示を出す、指揮官たちを紹介しよう。ダルシス帝国軍に敢然と立ち向かう勇者たちだ。

ラングリッサー

レディン



(ファイター) バルディア王国の若き王子。このゲームの主人公だ。

ヴォルコフ



(ソードマスター) レディンを助けて戦う、老練な騎士。ずば抜けた戦術家だ。

ナーム



(ファイター) バルディア近衛兵団の隊長で、騎術に優れている。途中から主人公に合流。

ジェシカ



(ウォーロック) バルディア王国の魔導師。秘剣の秘密を知っており主人公とともに戦う。

クリス



(クレリック) 僧侶をめざして巡礼中だったが、レディンに命を救われ行動をともにする。

テイラー



(クロコナイト) 王国で水軍を率いていたが、落城の際に幽閉される。

ゾーン



(ファイター) バルディア国王イルザックの旧友ホーキング公の部下。公の命により、レディンを助けて戦う。

アルバート



(ファイター) 王国の辺境警備隊の指揮官。アンゼルの砦に籠城中、主人公に救われ、以後ともに戦う。

他にも魅力的なキャラクターが続々登場!

ゲストも多数登場。主人公の指揮下に入る者も!?

バルディア国王・イルザック。秘剣ラングリッサーを守ってきたが、帝国軍に殺される。



ホーキング公。故イルザック王の親友。王国の苦境を聞き、部下ゾーンを主人公に預ける。



ランス。主人公レディンのライバル。兵を率いて、レディンたちの前に立ちふさがる。



ポーゼル。深くかぶった仮面で顔を隠している、不気味な男。魔法もかなり使えそう。



ダルシス帝国皇帝・ディゴス。秘剣ラングリッサーの力により、世界制覇の野望を実現しようとたくらんでいる。



キャッチ・ザ・ハート
TAITO

すごいやつらがやって来たぞ。ガンガン

GAME GEAR



TAITO CHASE H.Q.

タイマーチェイスH.Q.

逃走車発見！緊急スタランブル！凶悪犯人を逮捕せよ...



逃走車発見！現場に急行せよ！



犯人車にアタックしてダメージを
与えろ！

好評発売中!! ● 価格3,800円(税別)

いこうヨ。 ^{いっ ぽ さき} 一歩先を行くタイトー ^{さい しん} 最新バージョン!!



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、自社登録商品 **SEGA** の使用を承諾したものです

^{ゆう} ^{じゃ} ^か
勇者は勝つ。

^{そら えいゆう} ^{かた くさ} ^{れんこうぐん} ^{ゆうかん せんとう}
空の英雄といまも語り草となっている連合軍パイロットの勇敢な戦闘ストーリー。



^{てき しんこう} ^{かくにん} ^{そし}
敵、進攻これを確認して阻止せよ!



^{おおがた ゆ そう き} ^{げきつい} ^{じょうりく}
大型輸送機を撃墜して上陸をふせげ!



^{てきばくげきたい} ^{しんこう} ^{げきは}
敵爆撃隊が進攻してくる撃破せよ!

MUSTANG ^{ムスタング}
(仮称)

^{はつ ばい よ てい}
5月発売予定!!

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(3239)4000 高松0878(33)6340

©TAITO CORP. 1991



ゼロウイング

●東亜プラン / 4月26日発売予定 / 8,000円 / SHT / 8M

アーケードで話題になった「ゼロウイング」が、ついにメガドライブに登場!! 3種類のショットとプリソナービームを使いこなし、8つの防衛基地を破壊するのだ!!

ハードな横スクロールシューティングだ!

ZERO-WING

ゼロウイングは1989年に東亜プランから発表されたビデオゲームだ。今回メガドライブに移植されたわけだが、その移植度は完璧とっていいだろう。ビデオゲーム版と変わらぬハードなゲーム展開が楽しめるぞ!

S T O R Y

西暦2101年、銀河系宇宙連邦政府は、新たなプロジェクトを開始した。そのプロジェクトとは「銀河系防衛基地開発計画」と題され、銀河系を侵略者から守るための防衛手段として、8カ所に防衛基地を建設する、というものであった。しかし、その裏側には宇宙海賊「CATS」の影が……。連邦政府軍は、彼らと手を組み、アンドロメダ略奪を企てていたのだ。

政府軍は超A級パイロットを宇宙空母に乗せ、最前線基地「ナトルス」に向かわせた。しかし、基地はすべて海賊「CATS」に乗っ取られていた。海賊「CATS」は連邦政府軍を裏切り、銀河系を自らの支配下にしようともくろんでいたのである。

海賊にこの美しい銀河系を渡してはならない! 銀河系の平和のために、空母から1機の戦闘機が飛び立った。占領された8ヶ所の基地を叩き潰すために……。

翌々年、すべての基地が完成した。連邦

弾を避けまくり、ひたすら敵を撃ち落とし、いくのだ。シューティングゲームの王道だね。



ゲームシステム

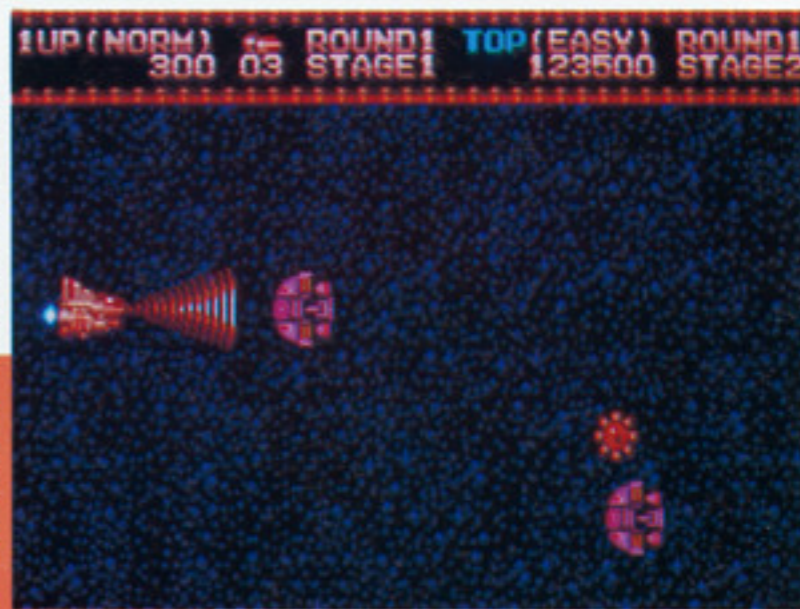
ZERO-WING

自機は最初、ノーマルショットしか発射することができない。しかし、パワーアップユニットを取るにより、どんどんショットの威力が増していく。

まずはじめに赤いバルカンショットのアイテムを取ると、「ゼロウイング」と呼ばれるオプションが自機の上下につく。このオプションからは、自機と同じショットが発射されるが、続けてバルカンショットアイテムを取る

と、ショットが2ウェイ、3ウェイとパワーアップする。ショットにはこのほかに、レーザーとホーミングミサイルの2種類あるが、これも取り続けることによりパワーアップしていく。また、自機は敵を吸いつける「プリソナービーム」を発射できる。このビームで敵を自機の前に吸いつけておけば、敵の弾を防ぐことができるのだ。また、吸いつけた敵を投げて攻撃することもできるぞ!

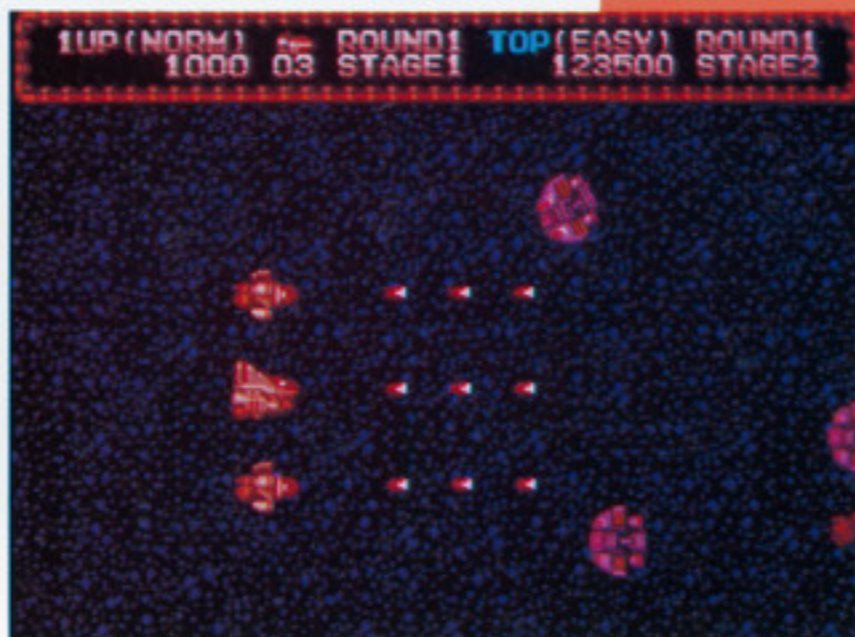
敵が近づいてきたら、すかさずプリソナービームを発射!



オプションの「ゼロウイング」をつけたところだ。これがあるのとないのでは大違い!



ユニットトランスポーター機を破壊して、パワーアップユニットを手に入れよう。



敵が自機の前にくっついて、盾になってくれるのだ。

操作方法

ショットにはRAPID機能がついているので、連射の必要がないぞ。

十字キーで自機を8方向に移動できる。スピードのアイテムを取りすぎると、操作しにくくなるので注意しよう。



プリソナービームを発射する。これで敵をつかまえて、盾にすることができるのだ。

ショットを発射する。RAPID機能がついているので、連射を必要とするホーミングミサイルを使うときはありがたい。

ZERO-WING

プリソナービームについて

プリソナービームは、たいがいの敵を吸いつけることができる。しかし、大きな敵を吸いつけると、重さで自機が下のほうに移動してしまう。また、どんな敵を吸いつけても、ダメージを1回受けると爆発してしまうぞ。



大きな敵をくつつけると、自機が下にさがってしまう。これでは操作がしにくい。

パワーアップユニット

パワーアップユニットは、トランスポーター機を破壊すると出現する。出現したユニットを取ることで、自機はパワーアップするのだ。ショットはそれぞれ3段階までパワーアップし、それ以上同じユニットを取ると、5000点を獲得できるようになる。また、5000点のかわりに1UPが出現することも……。

スピード

これを取ることに、自機のスピードが速くなる。しかし取りすぎは危険だ。

スーパーボンバー

自機の前につけたあと、プリソナービーム発射ボタンで撃てる。威力は絶大だ。

武器ユニット

自機のショットがパワーアップする。同色のユニットを取ることにパワーが増す。

10UP

文字どおり、自機が10機追加される。めったに出現しないアイテムだ。

バルカン

威力はまあまあなのだが、攻撃範囲がせまい。敵が大量に出現すると不利だ。

↓

最高段階の3段階目までパワーを上げると、広範囲をカバーできるようになる。

レーザー

細長いレーザーが発射される。威力はあまりないが、耐久力の低い敵は貫通する。

↓

当たり判定は大きくなったが、威力はほとんど変っていない。少々使いづらい武器だ。

ホーミング

弾数も多いし、威力もまあまあある。しかし、弾のスピードが遅い。

↓

パワーが上がると、弾数と弾のスピードが大幅にアップする。とにかく強力だ。

ステージ1・衛星基地『ナトルス』

まずは小手調べだ

銀河系中心より、距離170万光年にある惑星「レグロス」の衛星基地。最新兵器が導入されている。

ビデオゲーム版よりゲームの難易度が下がっているとはいえ、甘く見ていると痛い目にあうぞ。まずはバルカンショットのアイテムを取ってオプションをつけよう。それからザコをプリソナービームで吸いつけ、シールドにするのだ。なお、自機がオプションをつけない状態でビームとホーミングミサイルのアイテムを取っても、オプションがつかないので気をつけよう。

このステージで最も有効なショットは、なんといってもホーミングミサイルだ。とにかく連射数がハンパじゃない。おまけに威力もあるので、画面に現れた敵をどんどん倒してくれる。全面を通してかなり使えるショットだ。3段階までパワーアップすれば、ボスも楽に倒せるようになるぞ！

3方向に弾をバラまいてくるフォース。敵を盾にしておかないと少々辛い。



空中の敵キャラは、たいていプリソナービームで吸いつけられる。

核弾頭ミサイルのブロック。こいつは寝に長いので、盾にするにはもってこいだ。



空中キャラ

光エネルギーを集結させ、波動砲を撃つ最新兵器ビルゲード。実はとても弱い。



地上キャラ

ステージ1に登場する地上の敵キャラは、あまり強くないやつばかりだ。



基地の入口にある扉、ガルザー。レーザー砲を搭載しているが、正面にしか撃てない。



大気圏外脱出用ロケットのグリオン。急に飛び立つので体当たりされないように！



管制司令室のアルファ、ベータ、ガンマ。正面へ出なければ楽に倒せる。

中ボス・レディ

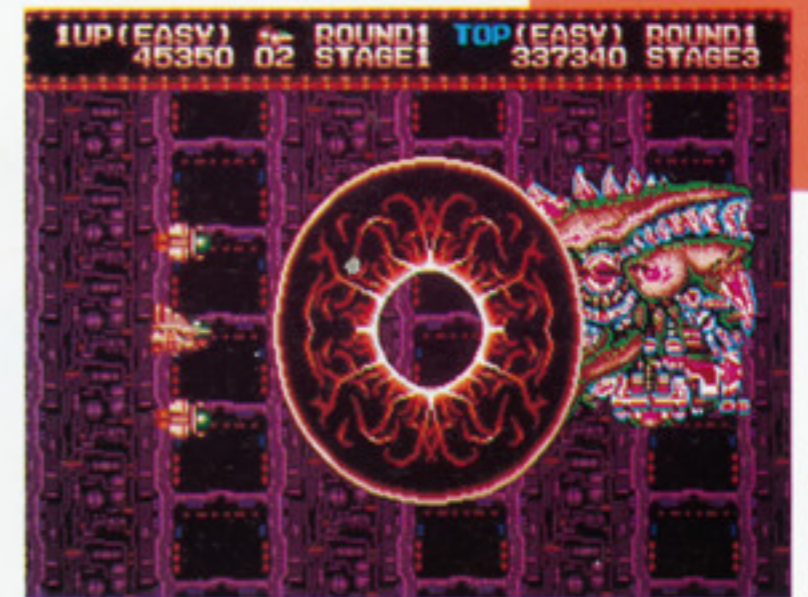
胴体と手足を失い、頭だけとなってもあまりの凶暴性のために、カゴの中に入れられていた古代恐竜兵器だ。

こいつは全方向に弾をバラまき、さらにホーミング弾を発射してくる。少しずつ上下に移動しながらホーミング弾をよけて攻撃しよう。なお、スーパーボンバーはこの中ボスに使うと効果的だ。



ホーミングする火の玉に当たりやすいので気をつけよう。オプションで弾を防ぐといい。

ここでスーパーボンバーを使うといいだろう。なにしろこいつは耐久力がかなりあるからね。



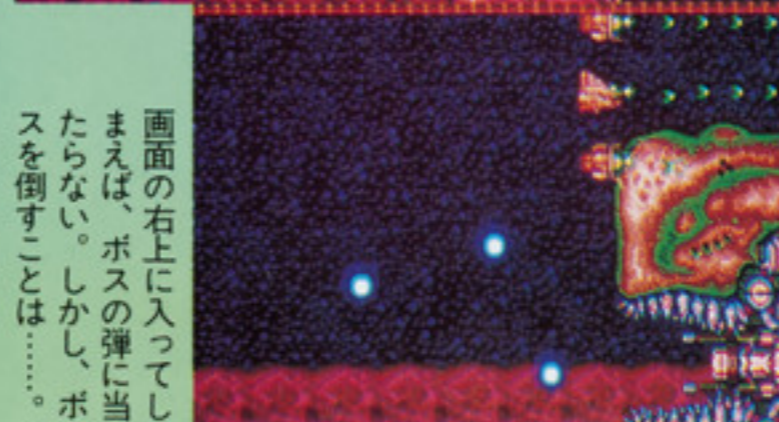
ボス・ハデス

紀元前1000年頃より生き続ける、超巨大古代恐竜兵器。その頭脳は、コンピュータ化され不死身といわれている。

こいつは口からリング砲を無数に発射してくるが、正面からでもなんとかかわせるだろう。どうしてもリング砲を避けられないという人は、画面の一番右上に移動しよう。ここは安全地帯なので、弾に当たらずにすむのだ。時間がたつとボスが画面の右へ消えていき、そのままステージクリアになるぞ。



スクロールが止まると、画面の右端から現れる。すぐに後ろへさがるようにしよう。



画面の右上に入ったら、ボスの弾に当たらない。しかし、ボスを倒すことは……。



正面からバリバリホーミングミサイルを撃とう。ただし、リング弾には当たるなよ！

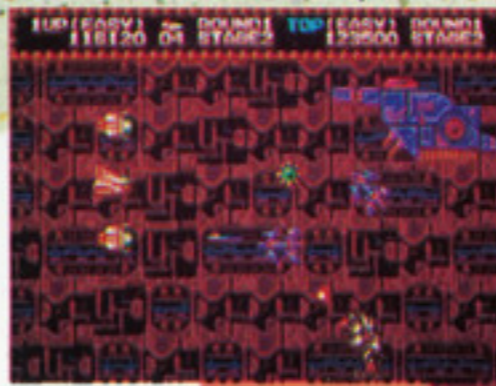
ステージ2・人工惑星『レグロス』

ZERO-WING

敵のレーザーに注意

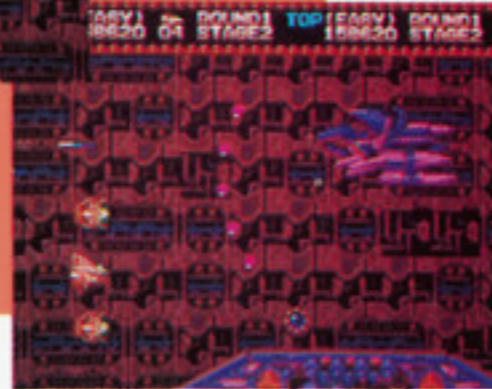
「レグロス」は20年前、人工的に造られた惑星だ。そのため、生物は生息しておらず、襲ってくる敵もメカばかりだ。

ここでは小さなザコもレーザーを撃ってくるので、プリズナービームで吸いつけようとするときにやられないよう注意しよう。地上を歩くザコもビームで吸いつけられるぞ。



プリズナービームで敵をつかまえようとして正面にいくと、いきなりレーザーを撃たれる。

レーザーと弾を同時に発射してくる中型戦艦だ。こいつの正面で戦うのは危険だぞ。



ボス・ガイア

ガイアは中央からレーザーを発射し、さらにホーミングミサイルを発射してくる。こいつは2機も現れるので、1機目を速攻で倒すようにしましょう。



ホーミングミサイルを画面の下の方でかわそう。

ステージ3・『プレアデス』星団

ZERO-WING

狭い通路を抜ける

人工惑星「レグロス」より3万光年離れた所に位置する、いん石群に建設された基地だ。

ここは通路の狭い所がとても多い。スピードのアイテムを取りすぎていると、間違いなく壁に激突するぞ。また、兵器運搬用のエレベーターを破壊しないと前へ進めない場所もあるので十分注意しよう。



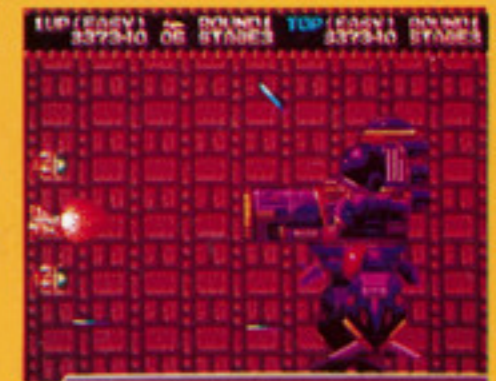
このような細い通路を通らなくてはならない。上に移動するエレベーターは早目に壊そう。

このステージに登場するザコはとても小さいので、盾にしてもあまり効果がない。



ボス・ガンサー603号

「プレアデス」星団のボスはレーザーとノーマル弾を次々と発射してくる。さらに、こいつの正面へいくと、巨大な火の玉を撃ってくるぞ。



絶対にこいつの正面へ移動してはならない。

東亜プラン伝言コーナー

ちょっと古い話になって申し訳ないんだけど「鮫/鮫/鮫/」のオリジナルTシャツ&テレホンカードプレゼントに応募してくれた人に一言お礼を……。これ、コンプリートした人にだけ応募資格があるのだけど、発売直後からハガキが山になってしまって、こちらもビックリ仰天。本当にありがとうございます。

抽選の結果、合計300名の方に発送させて頂きました。当選は

Tシャツ

埼玉県入間郡 黒川武裕様
岐阜県多治見市 野田和久様
福岡県北九州市 樋口光紀様
新潟県刈羽郡 和田雅志様
東京都杉並区 三野幸隆様 他計100名様

テレホンカード

東京都八王子市 渡部 健様
愛知県豊橋市 松井克幸様
京都府京都市 田代博司様
岩手県盛岡市 米倉一美様

山口県下関市 林 繁彦様 他計200名様

次回の「ゼロウイング」では、シューティングゲームが苦手な人でも、ソフトに同封されているアンケートに答えてもらえば応募できるようにするから、みんなどんどん送ってくださいね。待ってますよ。

さて「鮫/鮫/鮫/」のアンケートハガキはプレゼントの応募よりもっとたくさん送ってもらって涙がちょちょぎれました。大部分の人が、意見、感想それに質問なんかもちゃんと書いてくれてとても参考になりました。東亜プランとしても、このままだ聞くだけじゃあ送ってくれた人に対して失礼だよな。というわけで、この場を借りてみんなの意見をいくつか紹介、コメントしようと思います。

まずダントツに多いのは、難易度がアーケード版に比べてやさしくなって良かったという

意見ですが、その反面、やさしすぎるとか、まだ難しすぎるといった意見もけっこうありました。当社としましても多くのファンに楽しんでもらえるようにとランク設定をつけているのでこのような皆様の声を参考に徐々に基準を改善してゆくつもりです。

次に多いのが、移植だけではなくオリジナルを出してほしい、RPGやアクション物を出してほしいという意見です。当社でも、もっと色々なジャンルのゲームをたくさん出したのは山々なのです。しかし多くのファンから移植を望まれている過去のゲームもまだいくつかあり、そちらを優先する方針のため、新しい企画がなかなか進行しないのです。でも、もちろんいつまでもそんなことを言っているつもりはありません。そのうちきっとみんなの期待に応じて見せます。それまでどうか応援し続けてやってください。

来月はもう少し少数意見に答えてみようと思っています。こんなコーナーがあってもおもしろいと思うでしょうか？楽しみにしててください。また来月会いましょう。



アリシア ドラグーン

ゲームアーツ / 発売日未定 / 価格未定 / SHT / 8M

ACT・SHTゲーム開発ツールにより抜群のゲームバランスとウワサされるアリシアドラグーン。今回はモンスターデザイン担当者とアニメ演出担当者に話を聞いてみた。

今月もインタビューなのだ!

今月もまたまた「アリシア ドラグーン」情報を一発! 今回はモンスターや背景のデザインを担当した佐藤さんと、ゲームデザインや設定に関わったガイナックスの神田さんに足を運んでいただき、ゲームアーツの上坂さんを混えてアリシアについていろいろ話してもらったぞ。最新のゲーム画面ともども見てほしい!

まず、神田さんにインタビュー

—今回、神田さんの役割というとは?

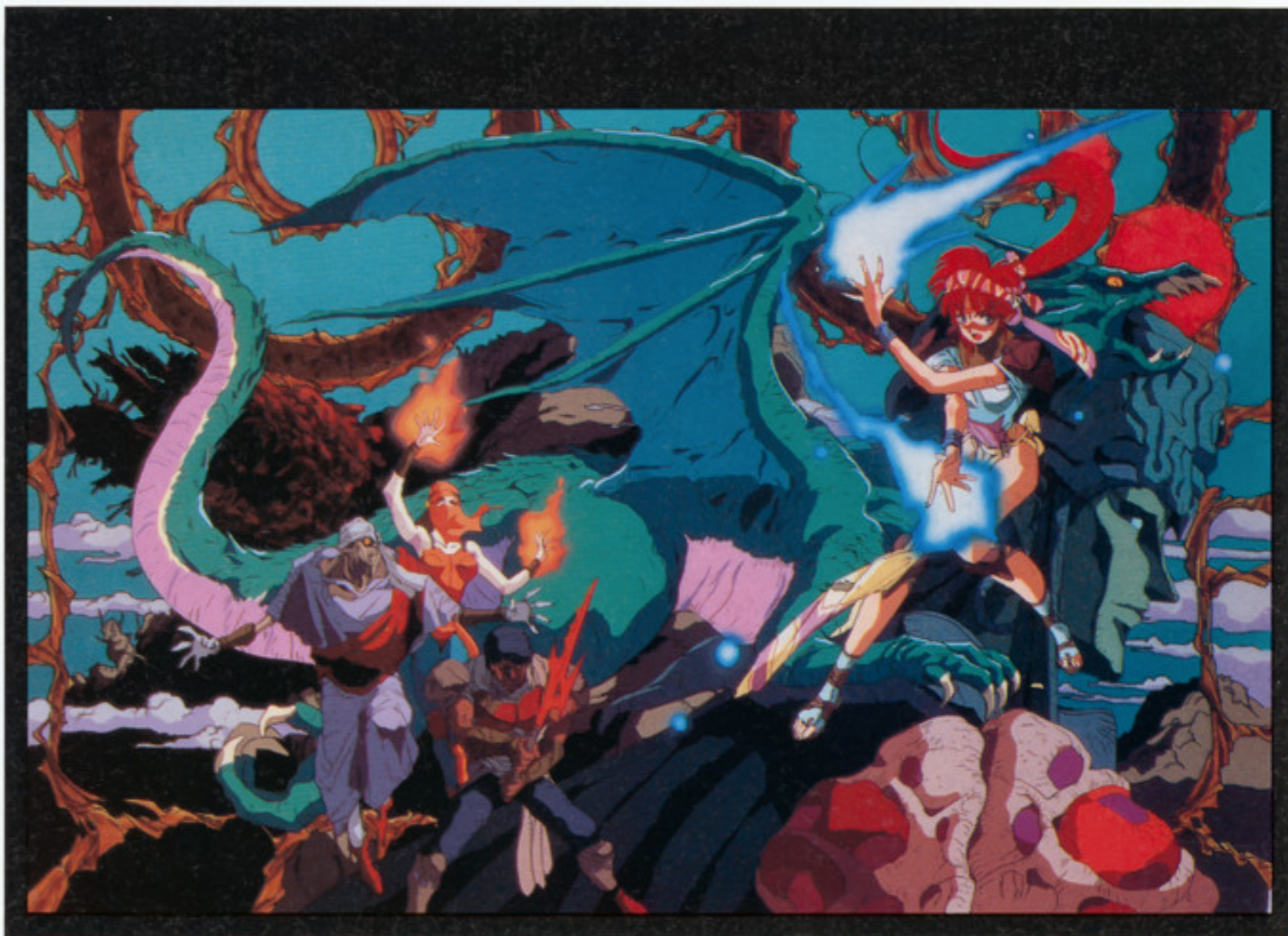
神田 文句を言う役目(笑)。ではなくてゲームデザインです。最初ゲームアーツさんのほうから以前パソコンで出した「ファイアーホーク」をアレンジしてメガドライブでゲームを作らないかという話をもらいまして、どんな形にしたらユーザーが喜ぶゲームになるかを考えたんです。

—具体的にはどういった作業から入ったんですか?

神田 うちの会社はガイナックスというアニメを作っている会社で、ゲームファンとアニメファンの年齢層が近いので、そこらへんでユーザーが、どういったものをほしがっているかを僕らなりに分析していきました。

—で、ファンタジーになった?

神田 どちらかといえばファンタジーは後からついてきたことで、最初に考えたのは「ファイアーホーク」とRPGをいっしょにできないかなあと。RPGの面白味っていうのは謎解きとか戦闘とかあるんですけど、シューティングと違うところは、リセットボタンを押す必要がないということですね。シューティングをプレイしてて、やっとフルパワーアップしても、一瞬にしてやられてしまったときの悔しさといったら相当なものですよ。ああいうのをなくしたかったということです。



RPGのキャラのように成長していくオプションのモンスターだ。

—それでRPGみたいに成長するオプションとかが、出てきたわけですか?

神田 そうですね。話を進めていくうちに、シューティングにはオプションが必要だということになってオプションをつけようと。でも、オプションだからといってロボットがついてくるものなんだし、そろそろと何人も引き連れていくのもなあと……。女の子が異形の怪物を引き連れて戦いに挑む、そういったイメージで考えているうち、けっこう面白いかんと思っていまの形になったんです。

ディテールはゲームの隠し味だ

—ストーリーとか設定に関しては?

上坂 ストーリーの基本的なものはこっちで起こしたんです。巨大な飛行船が出るシーンなどは、飛行船ではつまらないから巨大浮遊生物にしておこうとか、細かいアイディアも出してもらったりしました。

神田 アニメとかマンガもそうなんですが、すでにいろんなパターンがやりつくされていると思うんですよ。ゲームも同じ。いままでのよかった部分をうまくパクるといってアレンジしていくのが勝負ではないかと。新しいものはよっぽどでないと思われてこないと思いますからね。そういった意味ではさほど新しい要素はないかもしれません。ただ、クソゲーになる要素は、積極的に排除して練りこんでいきました。それが最大のポイントです。

—基本的な舞台設定で苦労したなんてところはありますか?

神田 やっぱりゲームの世界って独特ですよ。たとえばアクションゲームだったら地上だけでなく、氷の面であったり溶岩の面であ



神田善美さん

株ガイナックス所属。ゲームデザイン担当。ガイナックスといえば、ゲームでは「電腦学園」、アニメでは「オネアミスの翼」や「ふしぎの海のナディア」で、知ってる人も多いと思う。

ったり宇宙空間に行ったりとありがちなパターンなんですけど、ゲームである以上アクセントをもたせなきゃいけない。そこは妥協して少なくともゲームをクリエイトする部分で納得できるような設定にしようと思いました。——アクションゲームの場合、最初のストーリーを生かして作っていくのが難しいと思いますが。

神田 極論になると、アクションやシューティングのストーリーって、あんまり意味がないですね。ゲームするときに説明書のストーリーを読んでその世界に没頭してからゲームを始める人はいないと思うんですよ。いってみればクリエイター部分での足を踏み外さないようにするものであったり、意志の統一をはかる要素であるほうが強いのかもかもしれません。——ステージごとの変化も、けっこうあるって聞いていますか？

神田 全13ステージ、いろんなとこにいきますよ。最初の形はゲームアーツさんのほうである程度決めるんですが、それぞれのステージに関してのディテールとかはいろいろ検討しました。たとえば宇宙船を登場させるんだ



オプションのドラゴンをマリシア。このへんは初期設定とあり。



ハマリ防止と、最後までやる気にさせるパスワードを採用。

デザイン担当の佐藤さんに聞いてみた!

——アリシアではモニターと背景のデザインを担当されたということですが。

佐藤 はい。

上坂 あと、オープニングデモの壁画だとか、オプションモンスターのセレクト画面やゲージなどのレイアウトといった基本的なデザインすべて担当してもらいました。これでもか、これでもかって仕事をまわしちゃいましたね。

佐藤 いやー、楽しければ大丈夫ですよ。

——本業はイラストレーターなんですか？

佐藤 もともとマンガ描きを目標にしてやっていた人間だったんですが、まあ、ゲームのほうも面白いなと思って。

——作業のほうとしてはどんな感じで？

佐藤 最初に上坂さんのほうと相談しながら進めていくという繰り返しです。

——たとえば、背景の場合なんかは、どういうプロセスで？

佐藤 最初にガイナックス側がステージのおおまかなイメージを文章にしてくるんで、それを見て相談しながらこんな感じかなと思いつながり描いていきます。あとはディテール

を話し合いながら仕上げていくという形ですね。

——ではキャラクターのほうは？

佐藤 大きいキャラクターなんかは完全にイメージだけで上げちゃうんですけど、ザコキャラなんかは動きとかの設定が先にきますんで、それに合わせるようにキャラクターを描いていくといった感じですね。

——どこらへんが難かしかったですか？

上坂 最初の打ち合わせ段階では面白いアイデアがポンポン出てくるんですけど、実際どうやってゲーム画面にするかという点になると、できることとできないことがあるので調整していきます。

——けっこう打ち合せとか時間がかかりそうですね。

佐藤 だいたい毎週やってましたね、秋から冬にかけて週に2回ぐらいは。

上坂 こちらから出した資料に合わせて、佐藤さんから、あーしようこうしようと思いを聞いてもらって、助かりましたね。

佐藤 これだけ数が多いと、だんだん似かよってきちゃうんで苦労しました。

——登場モンスターは全部で何匹ぐらいなんですか？



佐藤 肇さん

本業は、イラストレーター。ゲーム関係では、「ドラゴンクエストIV」のアイテムデザインを手がける。本業の腕の冴えは、新紀元社刊の『幻獣ドラゴン』のイラストを見てほしい。



ドット絵に描き起こしたモンスターや背景は最終的にこんな感じに。

上坂 オプションモンスターとかも入れて全部で70匹近いですね。

—ドット絵になった時点で、もともとのイメージとのギャップとかを感じることはなかったですか？

佐藤 入力した人ががんばってくれたので、あんまり問題は感じなかったですね。

上坂 ドットにする前にドットで打ち込める

形になるまで完璧につめちやいますんで、打ち込む段階ではあまり問題はないんですよ。ただ、色のほうではちょっとありましたね。もうちょっと陰影をつけたかったとか。

—時間的にはどのくらいかかりましたか？

佐藤 うーん、まあ1日3体ぐらいはできましたね。でも、最後のボスは3週間ぐらいかかりました。

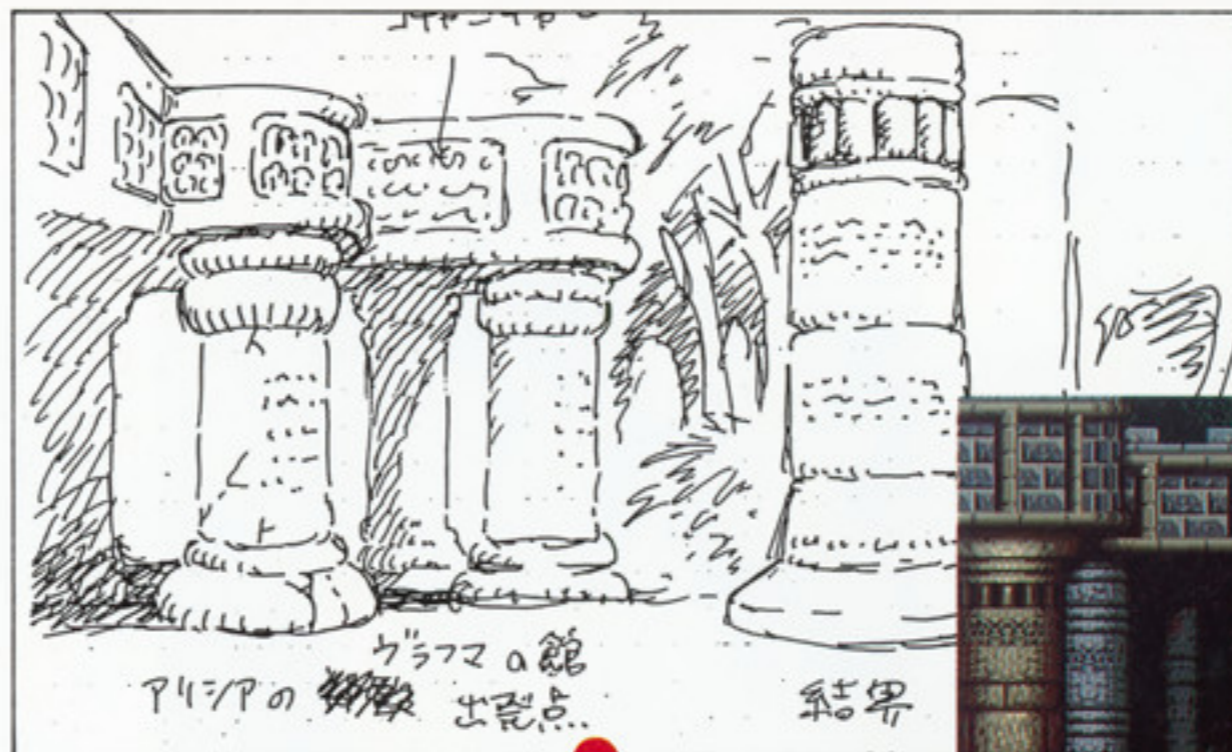


天使みたいなのはオプションモンスターのサンダーフェアリーなのだ。

実際はこうなった!! マップ&モンスターデザイン

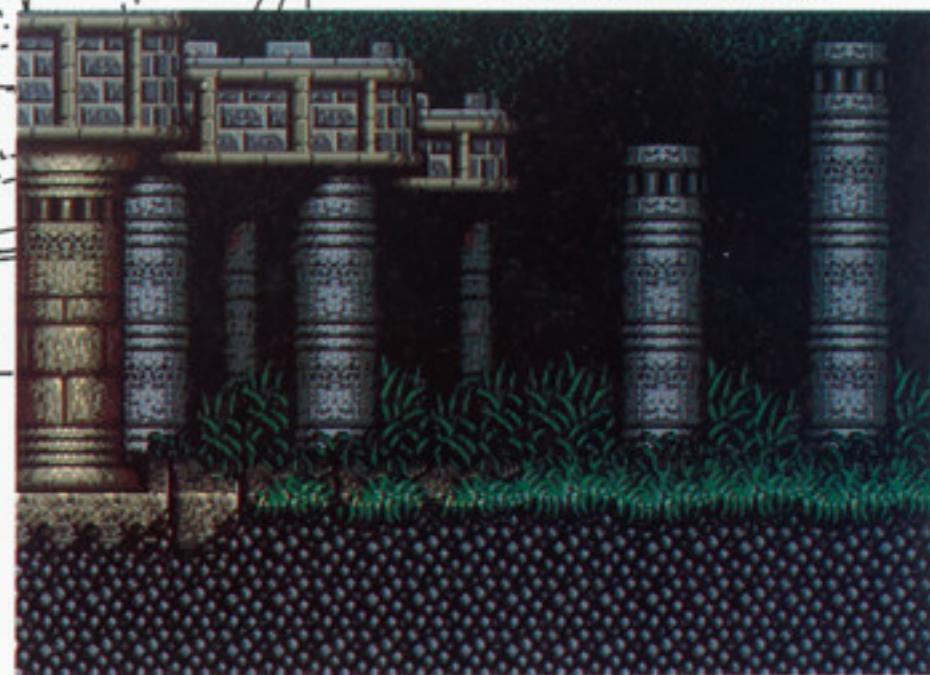
★エリアマップ

マップの製作は最初のイメージをもとにしたイラストが作られ、それを検討しながら細かいところを仕上げていってドットに起こしていく。デザイナーはイメージを伝えやすくするために全体図とともに特徴的なものは抜き出し、文章とともに個別に説明をする。巨木なんかの場合にはラフ・イラストとともにゲーム画面では見えない断面図までちゃんと描かれているので、イラストと実際にできあがったものとのギャップが小さくなっていくわけだ。また、ラフの段階では、よかったものの、実際にドットで表現するのが無理でけずったものもある。



こうなる!

もとの設定画のイメージを忠実にドット絵に起こしていく。



これが!

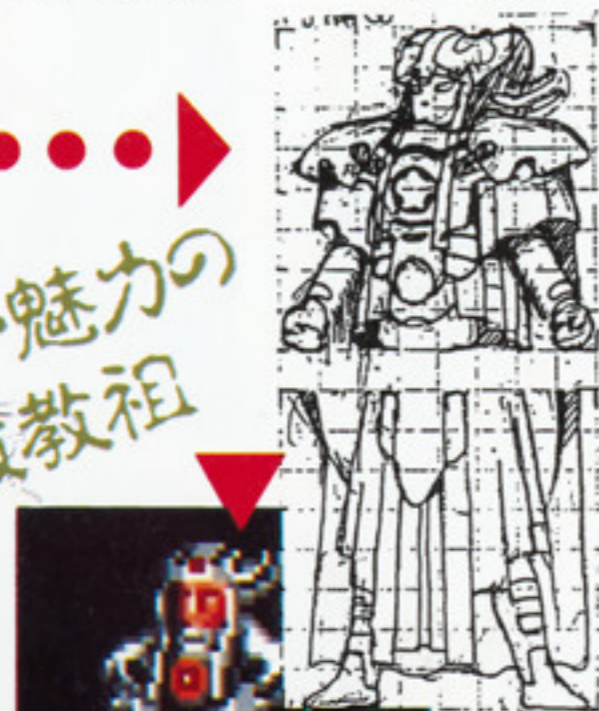
★キャラクター

キャラクターはイメージを先に作るものと動きなどの設定に合わせてデザインするもの2種類があった。イメージを先に作ったほうはドットになると違う印象を受けることが多いのだが、アリスアでは最初のイメージをドットに近い形まで詰めていくことで、イメージを壊さないようにしている。今回、紹介するのは敵モンスターとオプションモンスター数種類。オプションモンスターは、妖精のようにかわいいものから敵と間違えてしまいそうな、ドラゴンみたいなものまでバラエティーに富んだものになっているのだ。

オプションモンスター



魅惑の敵教祖



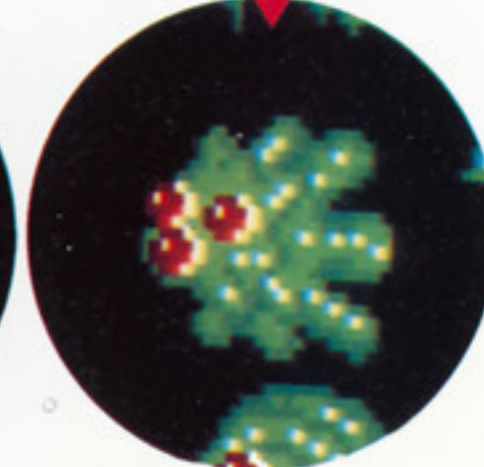
敵女魔術戦闘員サイダ。



敵ザコ、マータ。



ザコキャラのスライム。



特集2

読者100人のデータによる

'91年メガドラユーザー意識レポート

CD-ROMTERAやTERA、そしてニューソフトによせる期待etcをまとめておくる



'88年10月にメガドラが発売されて以来、約2年半がたった。移り変わりの激しいゲームの世界、2年半といえはそこそ長い年月だといっていると思う。

BEメガを読んでくれている、メガドラユーザーにしてたって、本体発売と同時にメガドラを購入した年期の入った人もいろいろ

し、つい最近メガドラを買ってゲームに目覚めたなんて人もいろいろ。メガドラ発売当初とはユーザーの意識も、けっこう変わってきていると思う。

そして、昨年末のスーパーファミコンの発売をはじめ、最近ちょくちょく噂にのぼっているメガドラのCD-ROMやIBM-PCとメガ

ドラコンパチマシンTERAが、今年中に発売が予定されているというようにメガドラを取り巻く状況も刻々と変化している。

そこで今回は、そんな状況を考えながら、いま現在のメガドラユーザーの実態や我々ユーザーが新作ソフトや新ハードに何を期待しているかなどをまとめて紹介して

みよう。

掲載されているデータは、BEメガ読者100人をランダムに選んで直接アンケート用紙に記入してもらった生の声をまとめたもの(2月1日集計)。ユーザーの声から、何かと騒がしくなりそうな今年後半のメガドラの状況が、見えてくるかもしれないぞ!

ユーザー編

ひと頃、メガドラユーザーというのは、けっこうマニアックな人種と思われていた。メガドラユーザーはビデオゲームのバリバリのアクションやシューティングからの移植ゲームを好み、ちょっと生真面目でゲームを見る目は、ひたすらシビアといったイメージが、定着していた。事実、そんなイメージを反映してか、発売されるゲームもビデオゲームのアクション

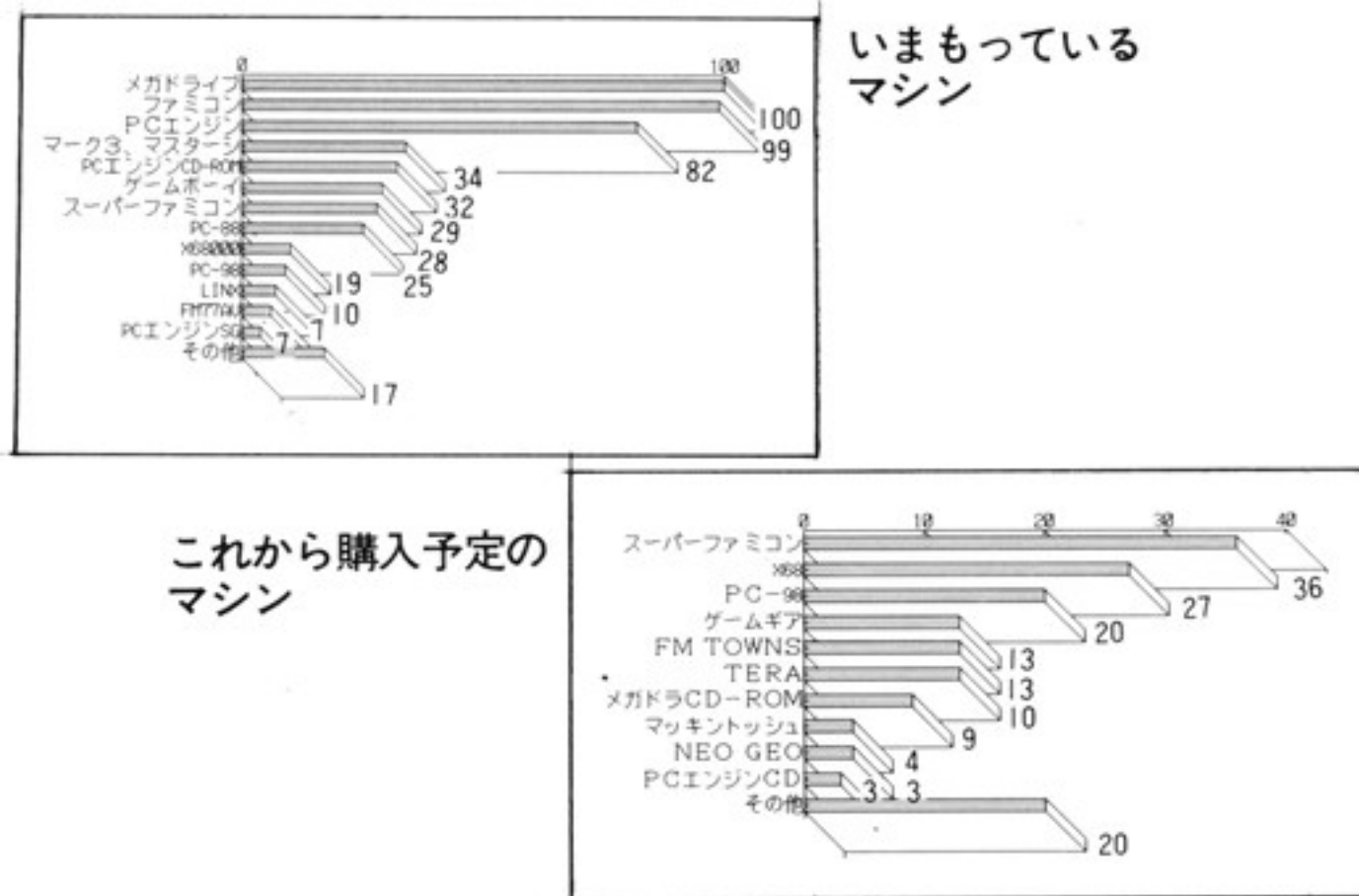
・シューティングからの移植が多かった。昨年末までに発売されたメガドラソフトの約7割は、アクションとシューティングに占められている。これはメガドラ発売当初、初の16ビットゲームマシンとしてビデオゲーム版の忠実な移植作品をウリにした戦略の結果でもある。

ところで、最近のメガドラユーザーは、どうだろうか。これから、

紹介するデータを見ればわかるように、かなり様変わりしているようだ。たとえば、以前のデータを見ると、確かにユーザーはビデオゲームからのアクション・シューティングを望んでいた。しかし、メガドラユーザーが、いま一番プレイしてみたいゲームジャンルはRPGだ。最近のビデオゲームに目立ったヒット作がないことやアクション・シューティングに偏っ

たラインナップにユーザーが飽きてきたこともあるが特定のジャンルに特化したゲームマシンとしてより、幅広いジャンルをカバーしたソフトの展開を望んでいることがわかる。発売後2年半たち新規のユーザーも増え、がむしゃらに難しいゲームをクリアすることよりも、もっと余裕をもってゲームの世界を楽しみたいといったユーザーが増えてきたことは確かだ。

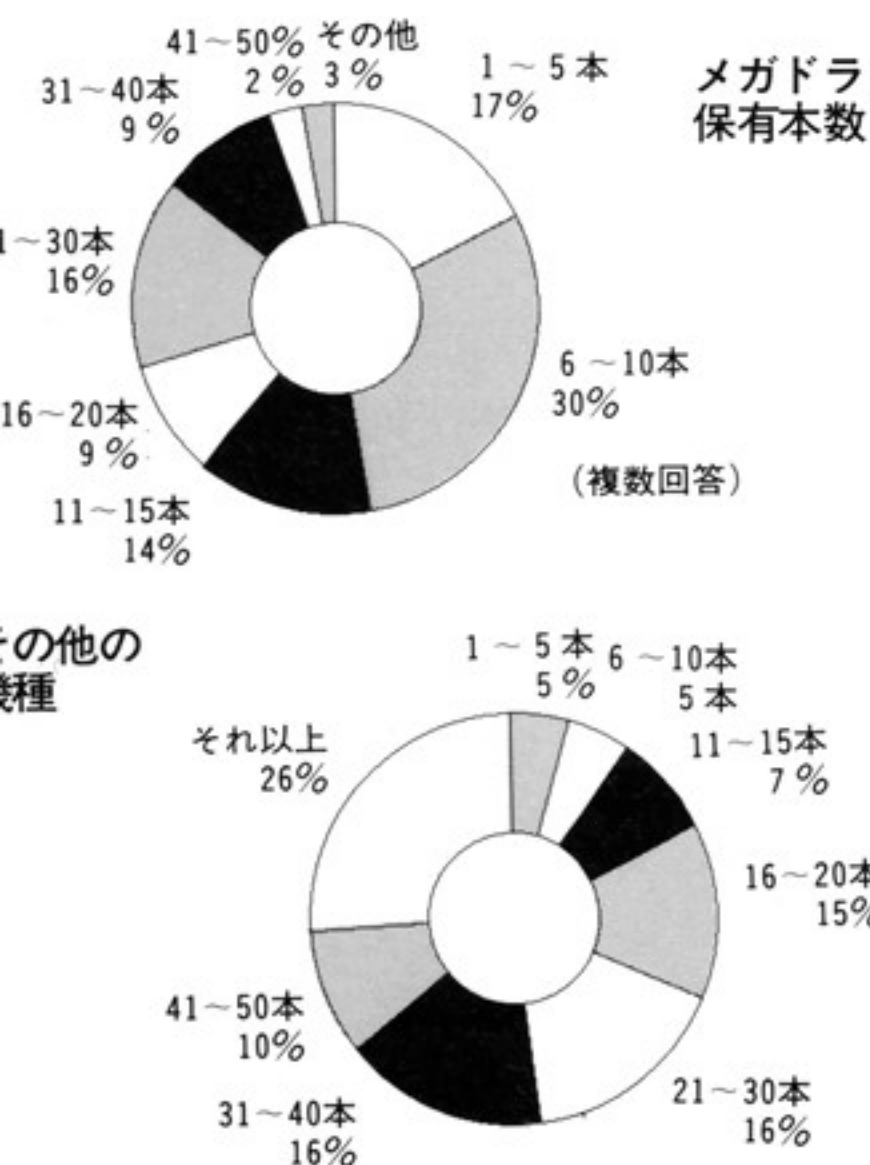
いまもっているマシン&これから購入予定のマシン?



メガドラユーザーのファミコン所有率は、ほぼ100%。PCエンジンの所有率が9割近い。そして注目したいのは、マシンがまだ十分に回っていないのにも関わらずスーパーファミコンをもっている人が29人もいること。これから購入予定のマシンのなかでもスーパーファミコンがダントツに多い。そう遠くない日にメガドラユーザーの半数以上が、スーパーファミコンを所有しているということにな

りそうだ。こうしてみると最近のメガドラユーザーは、複数のゲームマシンをもっていて、そのときどきに発売される面白そうなゲームを機種にこだわらず、楽しんでいるってことだろう。となるとマシン別の垣根なんていうのはなくなり多少の性能差なんかより、それぞれのマシンでいかに面白いゲームが出るかにかかってくる。今後いかにヤル気にさせるソフトを出していくかがポイントだね。

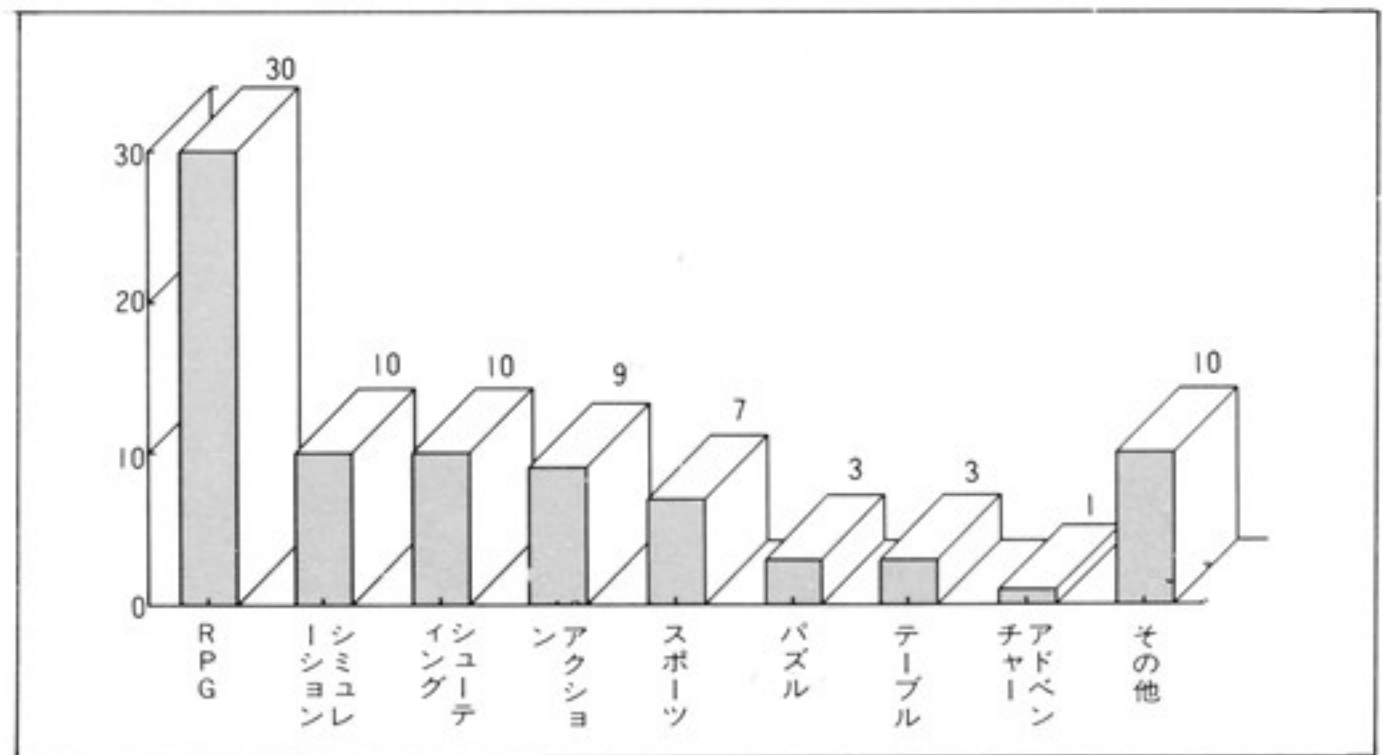
いまもっているソフトの本数は?



気がつくといつのまにか増えているのがゲームソフト。

いったいメガドラユーザーは、どれくらいソフトをもっているか? というのを調べたのが、このデータだ。メガドラも発売されてから2年半近く、ソフト本数も3月の頭の時点で94本を数えるようになった。マニアが多いといわれているメガドラユーザーだが、さすがにソフトは絞りこんで買っているみたいだ。またメガドラ以外のソフトも20本以上もっているひとが8割以上。けっこう年期の入ったゲームファンが多いのかもね。

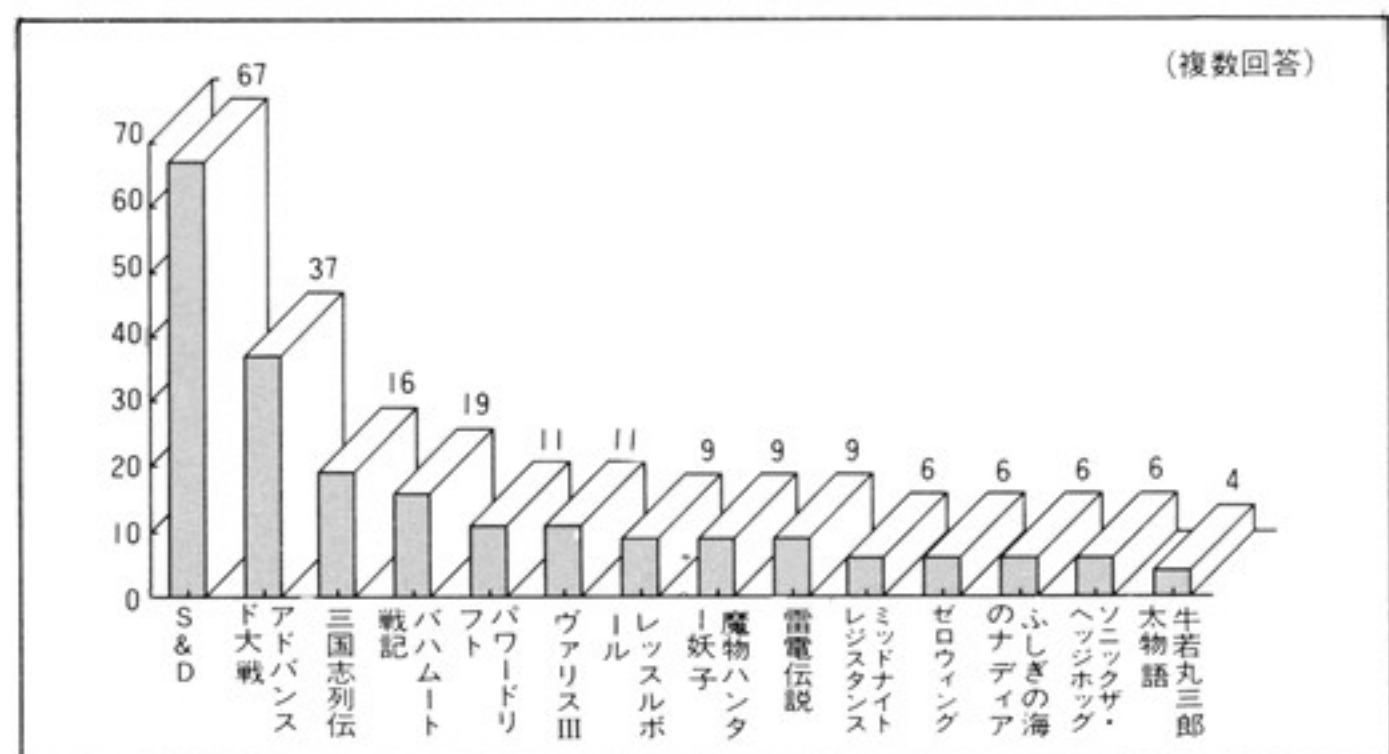
メガドラでプレイしたいジャンルは?



当初、ビデオゲームの移植をウリにしていたメガドライブだけど、最近ユーザーは、何を望んでいるのかを聞いてみた。結果はトップがRPG、次がシミュレーション。

けっこう今春のソフトラインナップに近い。ユーザーの期待と発売ソフトが一致しはじめたことってメガドラ史上、はじめてなんじゃないかな。

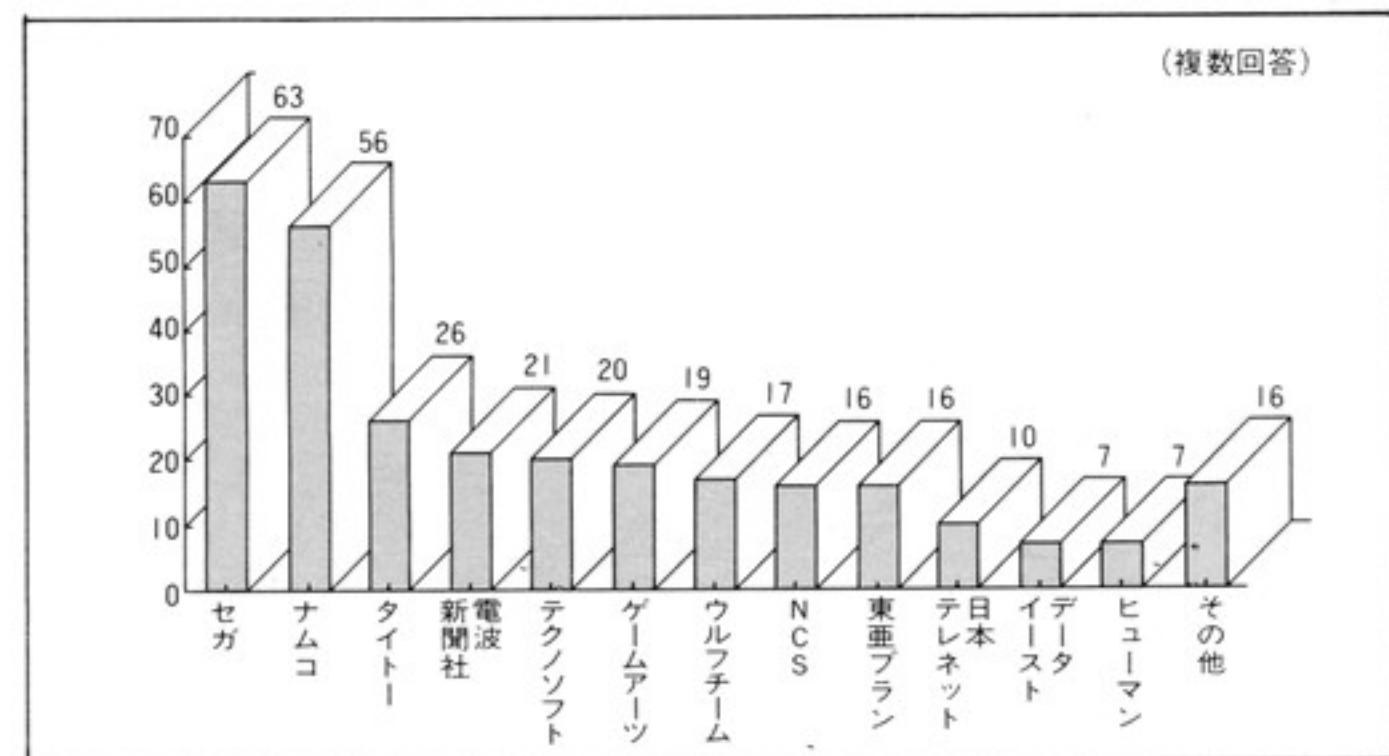
今後期待するソフトベスト3は？



RPGとシミュレーション系が超善戦。期待するジャンルとも一致する結果となった。しかも上位のほとんどは、メガドラオリジナルソフト。以前のビデオゲームのシ

ューティング主体のソフトラインナップからの変化を反映してるようだ。オリジナルゲームが強いメガドラという新しいイメージが生まれつつあるのかも。

今後期待するソフトハウスベスト3は？

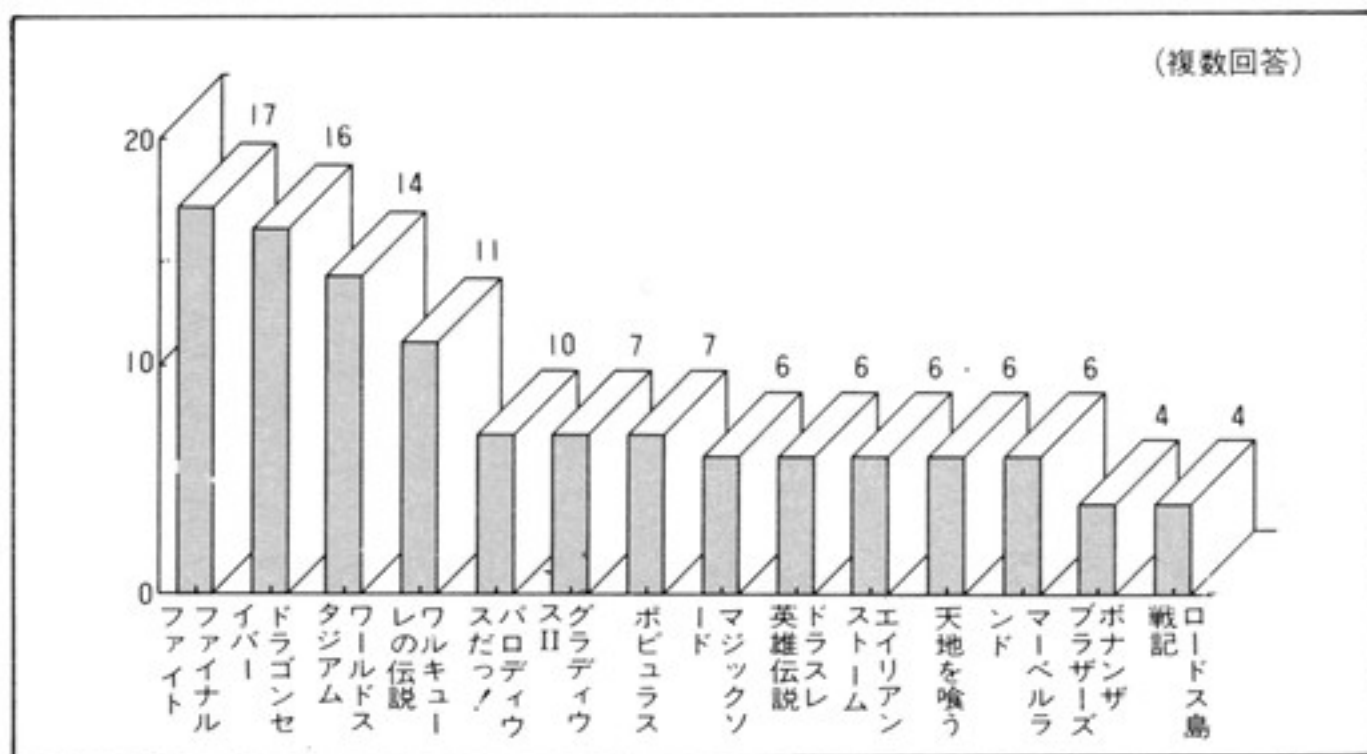


メガドラ参入メーカーは、現時点で30社以上。新規参入のペースも落ちついてきた。

ユーザーとしても、いままでに発売されたソフトからメーカーについて、落ちついた判断をしてもいいころだろう。結果は、ご覧の

とおり。まだ1作しか出していない電波新聞社やゲームアーツが、いいポジションにいるのもメガドラユーザーは、たとえ1作でも、いいソフトを出したメーカーは、忘れずに応援していくといった傾向の現れか？

メガドラに移植しとほしいソフトベスト3は？



上位を占めたゲームが、ほとんどスーパーファミコンで発売されているか、発売予定にあがっているソフトという意外な結果。以前だったらセガの大物ビデオ

ゲームが上位を占めていたのだが……。考えようによっては、スーパーファミコンをもっていれば、メガドラはいらないとも、とれてしまう。

スーパーファミコンについて一言

メガドラユーザーだって、もちろんスーパーファミコンに興味がある。ユーザーのスーパーファミコンに関する印象をランダムに載せてみよう。

- 他のゲームマシンとの差が明か。
- すごいけど、価格の問題が……。
- メガドラといっしょに伸びてほしい。
- 「グラディウスIII」のためだけにほしいと思った。
- 最安価、最高のシステム。
- 移植ものとマニアックなソフトが多いと思った。
- ソフトしだいで、判断したい。
- 任天堂は、手ごわいなあと感じた。

- ビデオゲームに見劣りしない画面に魅力を感じた。
- コナミ、カプコン、エニックスがついている限り安心だろう。
- 近代広告術の基礎をじっくり実践しており、大衆受けするのは当然だろう。
- 「F-ZERO」、「スーパーマリオワールド」など4Mでよくもあそこまできたものだ。
- 悔しさあまってほしさ百倍。
- 数が出るので大手メーカーも参入しやすい。よって今後、早いペースで普及するだろう。
- よいところもあるが、悪いところもある。
- いい。けど、メガドラが勝てんことはない。

飛躍期を迎えるメガドライブ —僕が見たゲーム市場—



ジャムおじさんと安田善己氏がメガドラ状況を語る。

今年のMDが強いことを示す象徴的な出来事を述べてみよう。1つには、注目の年末商戦において、さほど広告をしなかったサードパーティーのソフトが着実に売れる一方、派手な広告展開をしたSFCソフトの中にはMDソフトの半分も売れなかったゲームがすでに出てきたことだ。これは、1つのハ

ードに頼りソフトを売っていく時代が終わったことを端的に示している。2つには、ファミコンユーザーが多数を占める雑誌「ファミコン通信」の年間人気投票においてMDソフトの「スーパーモナコGP」が第3位に入賞したことである。これなど売上面にとどまらず、一般的なユーザーもそろそろMDの魅力に素直に受け入れ始めていることを示す好例と言えよう。僕自信も大いに期待できる年である

と考えている。当業界の羅針盤とも言えるSFCがマニアックなラインアップを並べて方向感を失っている今こそ、幅広くユーザーに愛されるソフトをサードパーティと共に提供できるチャンスである。ユーザー諸氏は良質のRPG、SLGがどんどん登場することを期待しているようだ。この期待に応えられれば、一気に国内で300万台近くまでMD市場を拡大させる年になるかもしれない。(ジャムおじさん)

CD-ROM編

メガドラの周辺機器のなかで、もっとも期待が高いCD-ROM。ROMカートリッジとは、比較にならない容量を生かして、アニメ処理や生音声をふんだんに使っている。その魅力は、すでに出ているPCエンジンCD-ROM 2の「イース I、II」や「天外魔境」を見れば一目瞭然だろう。そのCD-ROMが、16ビットマシンであるメガドラと合体すれば、PCエンジンのROM 2以上の期待がもたれるのは当然のことだろう。

だが、メガドラのCD-ROMの情報は、去年の夏に概要が正式に発表されたものの、それ以後はなかなか入ってこない。

現時点で発表されたCD-ROM関係の情報をまとめてみると、容量は540Mバイト以上。フロントローディングで、L字型のCD-ROMユニットの上にメガドラ本体

を上乗せするような形をとること。また、バッファRAMの容量は2Mと大容量化、そしてユニット自身にCPUを搭載し、システムとしてのマルチCPU化を計るといったところだ。

しかし最近、CD-ROMに関していろいろあわただしい動きがあるようだ。業界事情通の間では年内発売は確実といわれてるという。つい先日、ソニー製のCD-ROMユニット一体型スーパーファミコンも発表されたおりもあり、16ビットマシンどうしのCD-ROMをめぐる話題はかなりホットになってきた。

熱血メガドラ宣言などで、紹介したとおりサードパーティーのCD-ROMにける意気込みもそうとうなもの。今年こそ、なんとかユーザーの期待に答えてほしいもんだね。



おっと、こんな記事も

1月31日づけの日刊工業新聞にメガドライブのCD-ROMに関する話題が掲載された。その内容は、セガが秋にCD-ROMを今年秋に発売。現在、規格の最終的な検討段階に入っている。そして、スーパーファミコンを

に対抗し着実に市場拡大をはかるといったもの。その数日後、日本経済新聞にソニーが開発中のスーパーファミコンのCD-ROMの記事が掲載され火花を散らすといった感じ。今年、マジでなんかありそうだ!?

TERA編



去年の10月に発表されたセガのニューマシン「TERA」。もうみんな知っていると思うけど、メガドライブとIBM PC/ATとの互換マシンである。ということは、従来のメガドライブのゲームソフトの

ほかに、世界中に無数といえるほど散らばっているIBMのゲームソフトも走るのである。そんなTERAだが、最も注目すべきことはメガドライブとの互換性があるということ。PC/ATの80286チップと

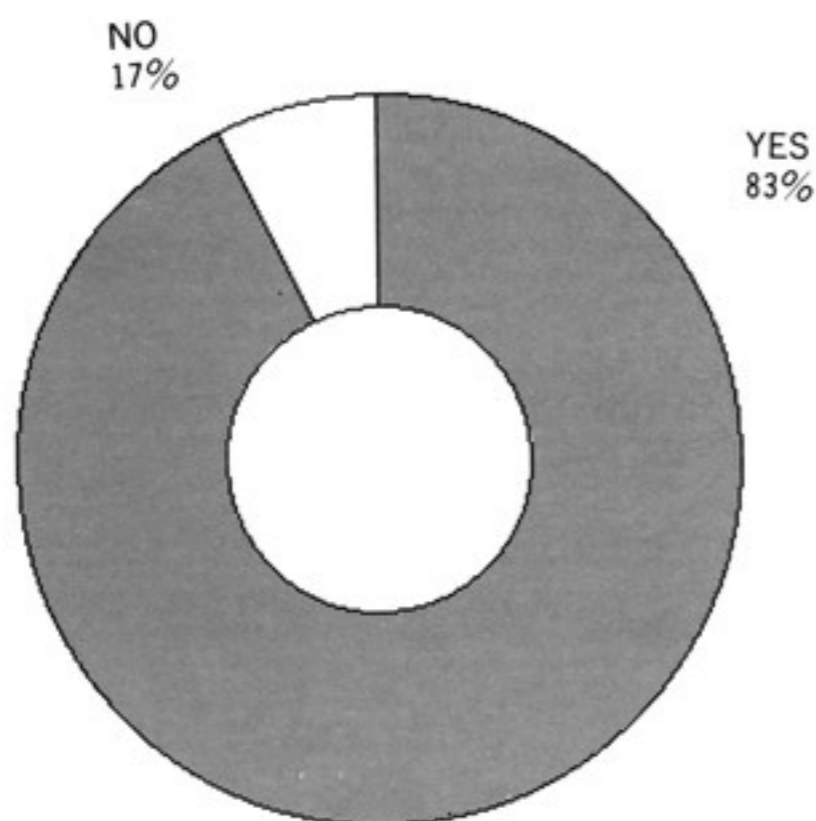
メガドライブに搭載されている68000チップの2つのCPUを備えていてクロスした使い方ができるのである。すなわち、IBMのゲームソフトがメガドライブの画面でプレイできたり、メガドラソフトを多数もっている人なら、80286のCPUを介してパソコン画面でゲームを楽しんでしまうという、変わった楽しみ方もできるのである。このTERAはいまままでのゲーム専用機とはひと味違ったマシンなのだ。もともとPC/AT互換機はオプションボードを差し込むことによってVGAという高い解像度のグラフィックモードが使用できる。そのVGAモードがTERAには標準で搭載されているという。

だが、ユーザーが最も気になるのは、やはり価格であろう。セガ

では10万円台で発売する予定だというが、この価格が高いか、適当かはと意見が分かれるところである。

また、セガではオリジナルソフトとして自分でゲームが作成できるコンストラクションソフトを用意する予定だという。だが、ユーザーの大半は、ゲームソフトで楽しむことになると思される。マニアックなユーザーが多いといわれるメガドラユーザーでは、世界中のゲームをやってみたく思っている人は大勢いることだろう。そこで、現在の時点でTERAを買いたい人がどれだけいるのか、また、いまままでのTERAの情報から現時点ではどう思っているのかを調べてみた。

CD-ROMが、発売されたら買う？



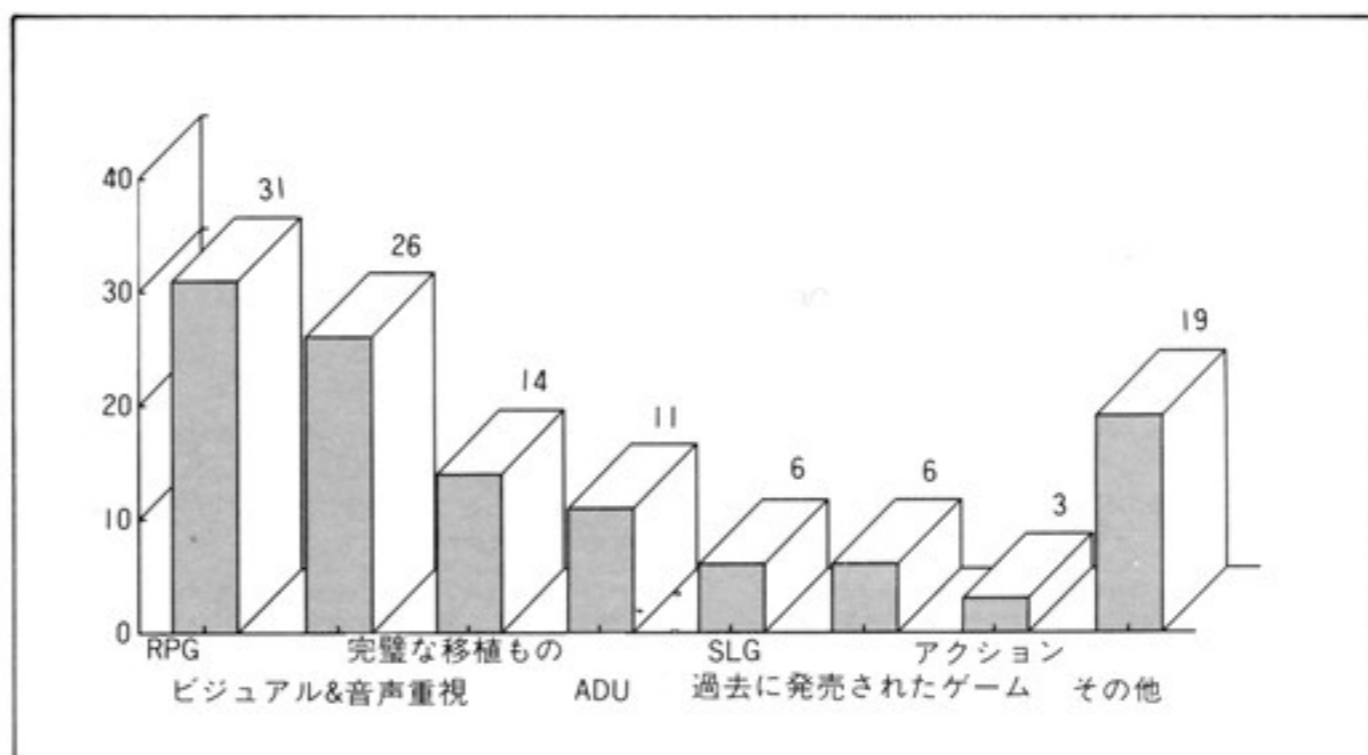
ハードの価格や具体的な発売ソフト名が、発表されていない現時点でさえもYESと答えた人が、なんと83%もいた。この結果だけを見てもいかにメガドラユーザーのCD-ROMにける期待が大きいということがわかるというもの。

購入する理由としては、大容量のソフトが楽しめる、ソフトの価

格が安くなることを期待する、サウンドがいい、などがあげられている。

またスーパーファミコンの登場で、これまでのように他のマシン比べたスペック的な優位がゆらいだ後にメガドラ陣営の起死回生的なハードとして期待しているということもあるだろう。

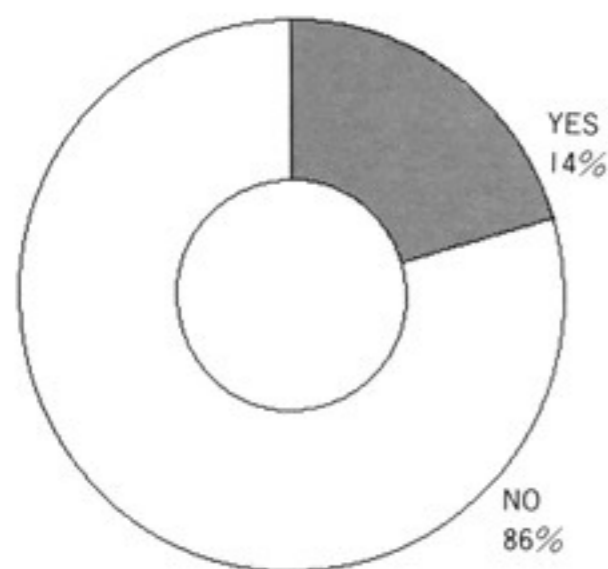
CD-ROMにどんなソフトを望む？



ちょっと漠然としているが、CD-ROMというメディアに合うゲームジャンルは？といったことも含めての質問。トップは、RPG。大容量によるアニメ処理やリアルなサウンドなど映画やビデオのような作品が最も期待されているみたいだ。アドベンチャーを期待する理由も同じ。大容量が必要なビデオゲームの完全移植を求める声も根強い。ただし、容量だけ、多くて中

身の無いソフトが、増えることを恐れる声も早くもあがっている。また、過去に発売された名作ゲームを集めたゲーム名作劇場的なオムニバスソフトを求める声も多い。その他に関しては、辞書、図鑑など電子出版的なソフトやツールとして使えるものといったぐあいにゲーム以外にも新しい記憶メディアとして可能性に期待する声が多かったようだ。

TERAが発売されたら買う？



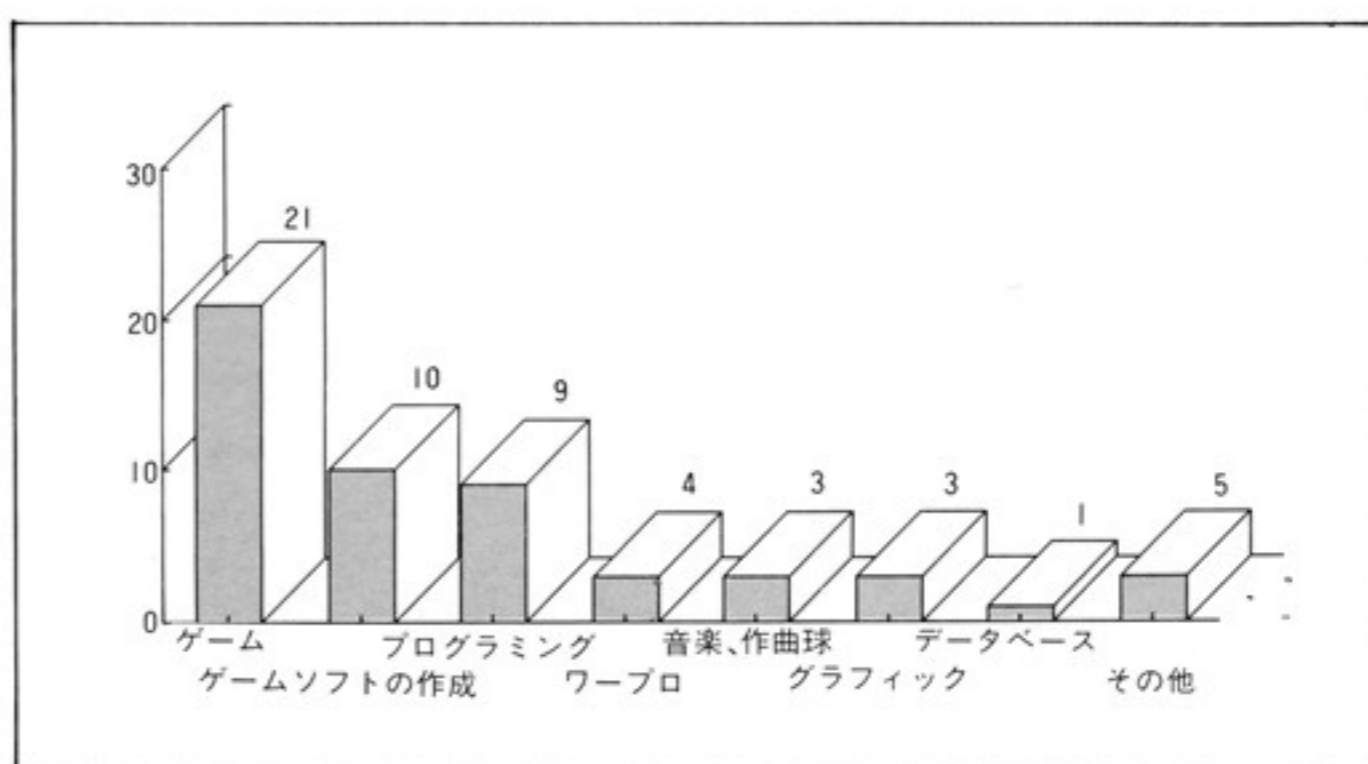
「TERAが発売されたら、買いますか？」という質問に対しては、現在のところ買うという人は4分の1に満たない状態。圧倒的に買わないという人が多い。やはり、メガドライブなどの従来のゲームマシンより、価格が高いというのが大きな要因であろう。それにメガドライブのユーザーは当然では

あるが、メガドライブをすでにもっている。あえてメガドライブを搭載したマシンを買うであろうということもこの数字に現れているのかもしれない。

それにもう1つ大きな要因は、TERAがパソコンとして見られていることである。いろいろな用途に使えるが、逆に使い方がわかりにくい。そのため、現時点では何に使っていいのかという戸惑いもあるのではないかと？

また、ソフトも問題も重要だ。TERAのマシンの利点であるIBMのソフトが国内では手に入りにくいのである。仮に手に入ったとしてもマニュアルは英語、起動させてもメニューは英語と使いやすいとはいえない。そして、TERAに関する情報が少ないのも原因の1つであろう。

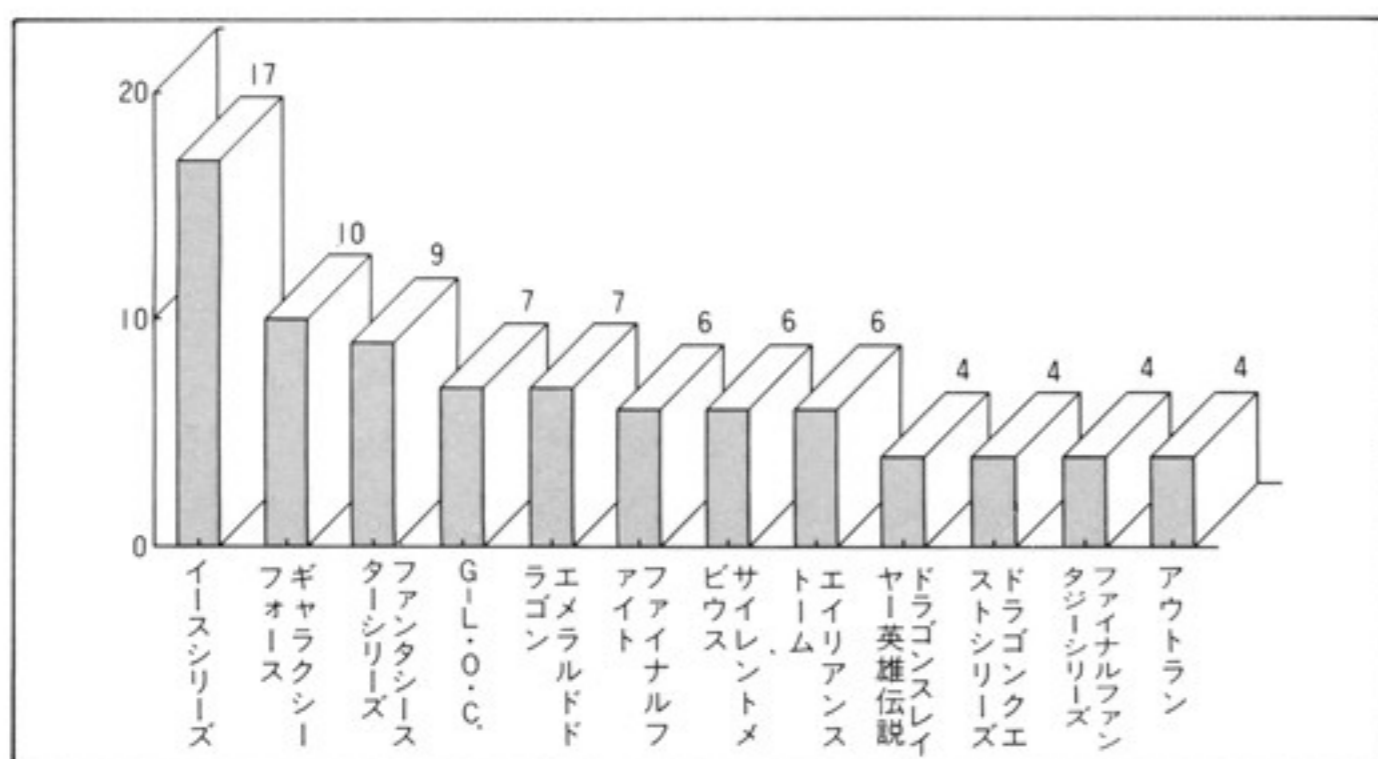
TERA購入後の用途は？



「TERAを買ったとしたら、どう使うかというか？」という質問については、やはり「ゲームを楽しむ」がトップになっている。ただ、2番目にゲームソフトの作成、3番目にプログラミングということで、オリジナルとして発売予定されているコンストラクションソフトの期待が高いことも見られる。パソコンでよく使われているワー

プロやデータベースなどの用途はあまり期待されていないようだ。グラフではあまり目立っていないが、音楽作曲やグラフィックの用途に利用している人がいることも見逃せない。この用途はゲームのグラフィックス、ハイクオリティサウンドで迫力あるゲームを楽しむうえで今後、ニーズが高まることだろう。

TERAに移植してほしいソフトは？



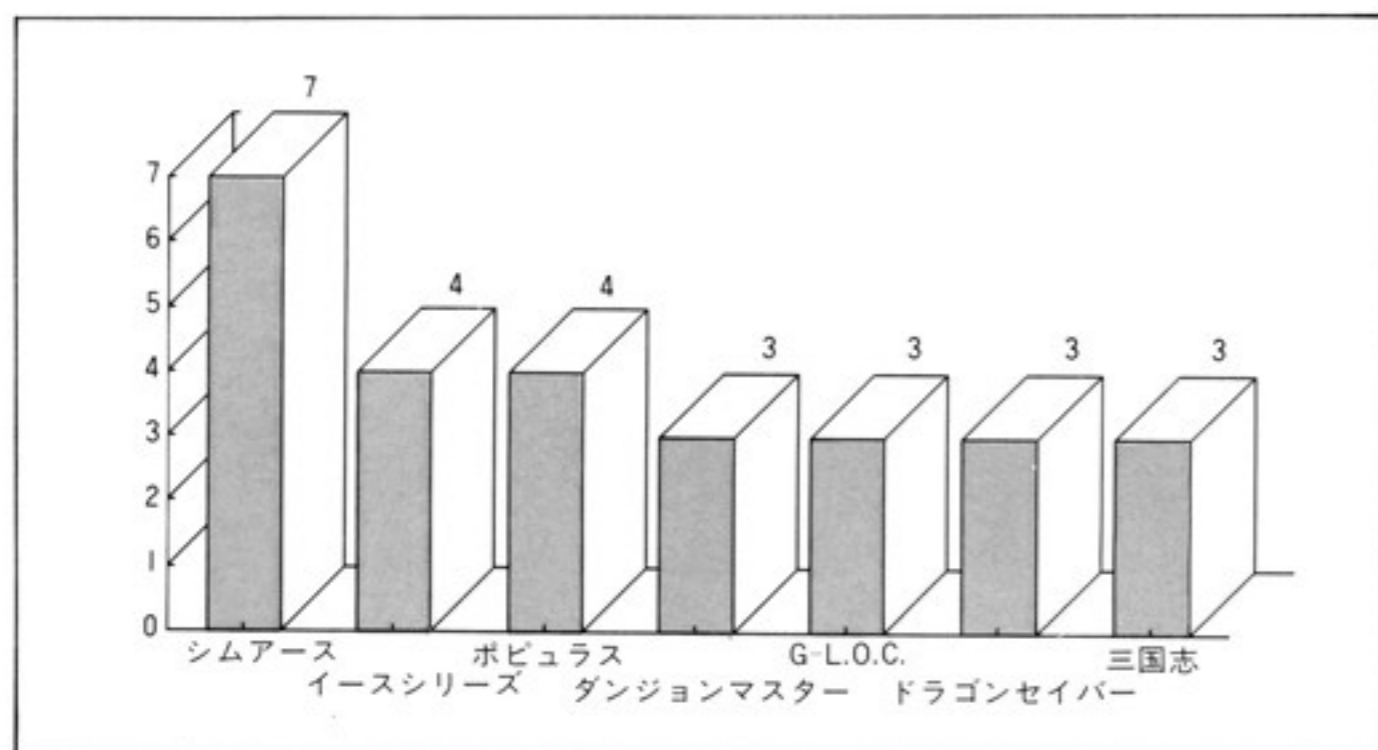
かなり票が割れた。はっきりいってしまえば百人百様の結果となったそのなかでも、票を集めたのがイースシリーズ。最高の移植作といわれたPCエンジンCD-ROMの「イース I、II」が強烈な印象として残っているからかもしれない。またセガの主力RPGファンタジーシリーズを1枚のディスクにまとめてほしいという希望も多い。いまでも人気の高いIIのネイ

やユーシスなどの登場人物が、アニメーションしながら生音声でしゃべったら、なんてことを考えてるんだろうね。

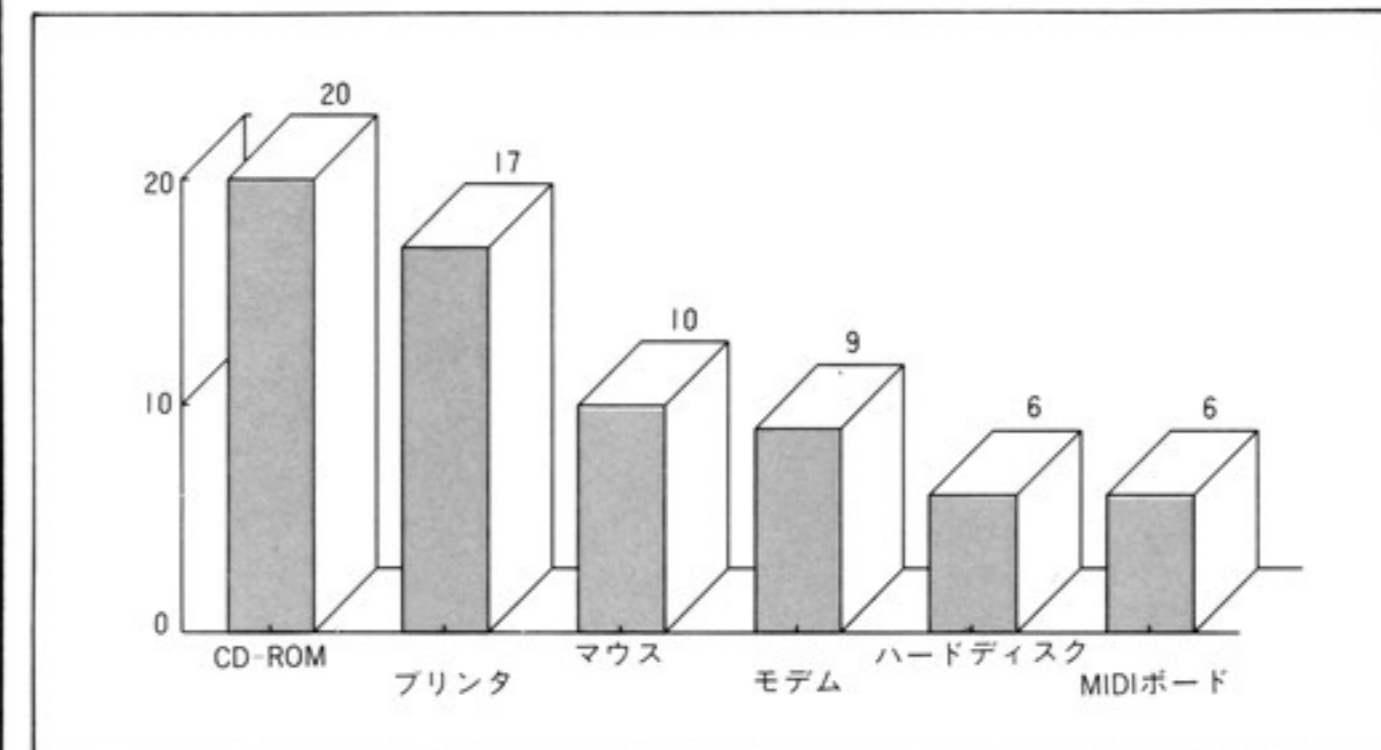
そして、やはり前の質問と同じように、メモリをたっぷり食う「ギャラクシーフォース」や「アウトラン」などの体感系ビデオゲームの完全移植を期待する人が多いのは当然かもしれない。

イースシリーズ	ファンタジーシリーズ	G-L.O.C.	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
PC-エンジン版で、人気の高さが、得票に反映？ 確かにCD-ROMかもしれない。	CD-ROMならシリーズ全作まとめて1枚のCDで楽しむことも可能。	CD-ROMの大容量を生かして原作により忠実な移植が望まれている。	豊富なビジュアルや凝りに凝った演出は、確かにCD-ROM向きかもしれない。

TERAに移植してほしいソフトは？



TERAにほしい周辺機器は？



シムアース	ダンジョンマスター	ポピュラス	三国志シリーズ
惑星を進化させていくスケールの大きなシミュレーション。マック版が話題になっている。	3DダンジョンRPGの話題作。この手のゲームはやっぱりFDD付きのマシン向きだ。	もちろんIBM-PC版KNO発売されているが、TERAオリジナル版の期待も……。	シミュレーションでは、定番の光栄の三国志シリーズ。確かに1度はプレイしてみたい。

HYPER



TECHNOLOGY

大 胆 不 敵

H Y P E R

TECHNOLOGY

講座

by阿木二百

V O L . 1

VRが降りてくる

「新マシン開発工房」にかわり今回からスタートする新シリーズ「H-T講座」は、毎回テクノロジーやゲームコンセプトのトレンドを紹介し、それが今後のテレホビーに与えるであろう影響を（あわよくば）わかりやすく解説してしまおうという無謀かつ取り扱い注意の試みである。

初お目見えの今回は、ここに来て異常な盛り上がりを見せそうなVRの世界。果たして……。

VRとは何ぞや？

VRと聞いて三菱ギャラン200 DOHCターボVR-4を思い浮かべた人は、読む本を間違えている。特に立ち読みしているならすぐ自動車雑誌のコーナーへ行って『NAVI』かカーグラを読みなさい（それにしてもダイヤモンドは「あの車とは違う」かもしれないがBMWにはソックリだ！）

しかり。VRとはバーチャルリアリティ（Virtual Reality）の略にして、またあるときはアーティフィシャルリアリティ（Artificial Reality）と呼ばれるものである。前者なら「仮想現実感」、後者だと「人工現実感」などと訳されているが、どちらもコンピュータの力を借りて、何もないところに実態のない現実世界を作り出してしまふ技術を指す。

理想的には立体ディスプレイ装置やサウンドシステムを利用して、そうした仮想的な世界の中に人間が入りこんでしまうところまでいくのだが、値段やら設備やら

いろいろなことを考えると、いまのところはコンピュータのスクリーンの中にできるだけリアルな情景を描き出して操作できる程度のことでもVRとよぶ場合が多い。

レゲエのおっさんとVR

さて、VRの話をするとき、避けて通れない人物がいる。ジャロン・レニエーというこの男は、髪の毛を縄のように編んだドレッドヘアで、一見してレゲエのミュージシャン、へたをすると浮浪者にしか見えないというアブナイ外観をしている。

で、レニエーは数学の世界を数式や記号を使わずに構成しようとして、80年代の始めにVRの技術を完成した（アイフォンと呼ばれる立体眼鏡と、データグローブという腕の動きのセンサーがシステムの中心だ）。つまり、キミたちにも覚えがあるように、概念や定理など目に見えない理屈ばかりでゴチャゴチャしている数学を、なんとか目に見える形にできないものかと考えたわけだ。だから、実際のVRの技術はインテリアデザインとか工業製品の設計シミュレーションに使われているけれど、本当のところはある男の個人的なワガママから始まったのだということ覚えておいてほしい。石の上にも3年とうやつだ（ちょっと違うか？）

VRゲームの記念碑「The Colony」

もちろんVRコンセプトをゲームデザイナーが放っておくはずがなかった。それ以前からのフライ

トシミュレーターなどもVRの流れをくんだソフトといえなくなかったが、はっきりVRを意識して開発されたのは1988年のマッキントッシュ用ゲーム「The Colony」だったように思う。

「The Colony」は基本的にアドベンチャーゲームなのだが、コマンド打ち込みなどは一切なく、徹底して画面に対するマウス操作だけでゲームを進行させるようになっていた。なかでもユニークなのがその移動システムで、画面上のポインタを上方に動かすと前進、下方に動かすと後退、さらに左右方向に振れば360度自由に旋回できる。画面はプレイヤーの位置と向きに応じてほぼリアルタイムで描き出されるので、たとえば宇宙船内の廊下を歩いていると、中央と端では情景の見え方が異なるし、壁にガンガン頭をぶつけてあわててしまうこともある。

その他の仕掛けも凝っていて、始めは舞台のすべてだと思われていた宇宙船の外に広大な惑星の地平が広がっていたり、ガンダムのようなロボットスーツを捜し出して身につけないと突破できない箇所があったりした。いまでも、もし他機種に移植されることがあれば話題をよぶことは間違いない名作といえる（残念なことに、このゲームが走るのはマッキントッシュIIまでだ。試していないが、いま爆発的に売られているClassicならば当時のPlusに近いので動くかも知れない）。

編集可能な「Walk Through」

ところが昨年になって阿木は意

外な事実に出くわした。「The Colony」がより大きなプロジェクトの資金稼ぎにすぎなかったということである。

そのプロジェクトとは「Walk Through」（ウォークスルー＝「通り抜け」とでもいったような意味）。「The Colony」はできあがった空間で遊ぶだけだったが、こちらはそうした3次元空間を作り出すためのソフトで、たとえば壁の高さを決めて平面図を描けば、すぐさま隣のウィンドウに立体図が描かれ、そのなかをグルグル歩き回れるというぐあいだ。

ゲームシステムは組み込まれていないので、インテリアデザインのツールとして考えたほうがいいのだが、自分が作り上げた空間のなかを歩き回るといのもまたオツなものだ。

体感ゲームが本格的VRに進化

てなわけで、察しのよいキミならもう気づいているように、いわゆる体感ゲームってやつは、いまの技術でも無理のない範囲でVRを実現したものといえる。

パワーグローブだって、コストダウンのために機能的にはほとんど別物になってはいるが、データグローブの親戚みみたいな製品だ。

「The Colony」や「Walk Through」の例でもわかるけれど、ポリゴナイザーとパワーグローブを組み合わせ、それにボディソニックで味つけしたら家庭用VRゲームのベースに十分なりうるだろう。メーカーさん、ひとつよろしくお願ひしますよ。

ソフトの発売日はなぜ延びるの？

発売日決定の仕組みはこんなもの

ゲーム雑誌の役割って、いろいろあると思うけど、そのなかでもソフトの発売日情報なんかは結構重要なものなんじゃないかな。

実際、ユーザーのみんなからすれば、ソフトの発売日なんかはゲーム雑誌で知る機会が一番多いはずだ。そのぶんゲーム雑誌には正確な情報をきちんと提供してほしいと思うだろう。だけど実は、こいつが結構クセモノで、BE・メガ編集部でも一番頭を悩まされるのが、この「ソフトの発売日」というやつなんだ。本誌としても、読者のみんなに正確な情報を伝えたいと、いつも願っているんだけど、発売日にまつわるいろんな事情のためになかなかうまくいかないことが多い。

というわけで、今回の「そこ知りスペシャル」は、ソフトの発売日決定の仕組みにメスを入れてみたいと思う。

こうしてソフトは発売日が決められる

発売日がどうやって決められるかを考える前には、まずゲームの企画の段階の話から始めなければならぬだろう。

ゲームの企画を立てる際にゲー

ムのジャンルから決めるか、もしくは時代背景やストーリーなどから決めるか、などといったことは、各メーカーによって当然違うようだけど、あるメガドラサードパーティーのメーカーは下の図のような感じでゲームの企画や開発を進めるそうだ。

これを見ると、メガドラに参入しているメーカーのソフトは、まず企画書をセガに提出した段階で納期と発売時期が設定されていることがわかる。すなわち、ゲームのプログラムとかがまったく行われていない時点で、ゲームソフトの発売時期はおおかた決められているわけである。もちろん名作ゲームの移植ものといった場合や、実績のあるメーカーの自信作の場合、ある程度の開発が進められてからセガへ企画書を提出し発売時期が決定されることもあるだろうけど、ふつうは開発がほとんどされてない段階でセガに提出されるのが一般的なようだ。なぜなら、もしもセガで企画が通らなかつたりした場合、メーカー側としてはそこまでの開発費がムダになってしまうからである。

以上のような経過をたどって、企画がセガで通り、発売時期が決

年末は発売本数が集中する



年末にはサードパーティーのソフトが集中してドッグレースは12枠にもなった。

秋ごろ発売予定のゲームが、メーカーの都合によって年末にずれこむことなどは、よくあること。また、年末予定だったソフトが3月ごろの決算期にずれこむことも多い。

められると、メーカーさんは開発を開始し、各方面に発表をするわけだけど、読者のみんなにこうした情報が伝わるのは、だいたい開発中の画面が見せられるレベルに仕上がってきたときということになる。「BE・メガ」でいうと「新作スクランブル」というのがちょうどその発表の場となるわけだけど、その際メーカーさんは開発中の画面写真と、そのゲームにまつわる情報（どんなゲームか、容量、発売時期など）を提供してくれて、それがみんなに伝わるということになるわけだ。

ローマは一日にしてならず

さて、ここで発売日に関する第一の問題点が浮かび上がってくるといえる。すなわち、当初の計画どおりにうまくゲームの開発が進

まないことが当然ながら起こってくるということである。みんなも少しはわかっているだろうけど、ゲームの開発というのは何かと難しいものなのである。企画自体はものすごく良かったんだけど作ってみたら面白くなかったとか、たった1つのゲームのプログラムが予想以上に手間取ってしまって発売日が延びてしまうなど、とかくゲーム作りにはトラブルが多いのである。

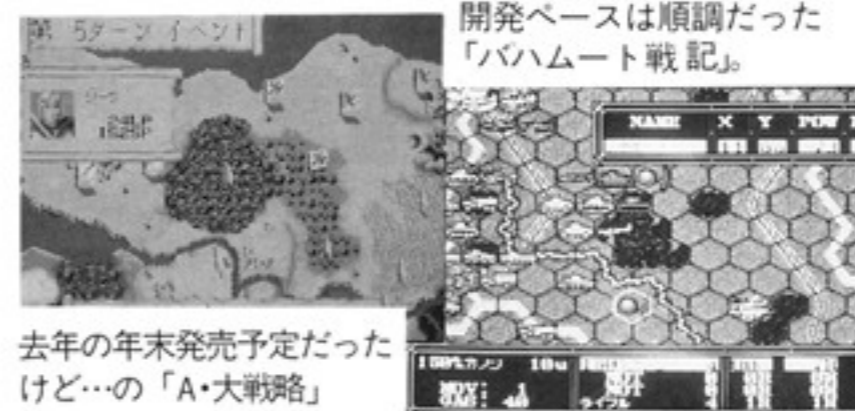
こうした開発上の問題点は誰でも想像はつくだろうけど、発売日が確定するまでにはさらに、商業的要素や営業的要素といったハードルも加わってくる。すなわち、第二の問題点としてあげられるのが、セガのサードパーティーに対するゲームの審査システムというやつである。

年末年始に出されたメガドラサ

★ゲームの企画から製作開始まで

- ① 企画を全員で話し合う。
- ② 見込みのありそうなものを何本か決めて煮詰める。
- ③ 社内で投票して上位2〜3本を決定する。
- ④ チーム編成、本番の企画書作成。
- ⑤ セガに企画書を提出する。
- ⑥ 広告・営業活動、ゲームのプログラミング開始。

発売日が延びるのにはいろいろな事情が…



去年の年末発売予定だったけど…の「A・大戦略」

「バハムート戦記」は営業的理由で少し発売が遅くなったようだが、「A・大戦略」は開発上の理由から発売が遅延に遅延した例だ。

あのゲームたちはいま……



本誌では「メイキング・オブ妖精王」も連載されていたが……



やはりテレビ放送が終了し、なかなかつらいものが……

「ムーンダンサー～妖精王の帰還」も「パトレイバー」も一時は画面写真まで公開されたが、いまでは製作は事実上中止になっている状態だ。これにはいろいろな事情があったわけだが、今後読者の声が集まれば、もしかしたら……。

でいえばセガの大作RPG「シャイニング&ザ・ダクネス」なんかは、何がなんでも3月中に出そうとして開発が進められていたようである（春休みや決算期に合わせるため?）。要するに、ゲームソフトというものは、魚なんかと同じで「旬のもの」であるかどうかという要素も非常に重要なポイントとなるわけであり、その要素に関係するかたちで事実上「開発中断」もしくは「開発中止」になったソフトも少なからず存在しているのである。セガに関していえば「機動警察パトレイバー」「ムーンダンサー～妖精王の帰還」「あっぱれ!? 実業王」「ウルトラマン」などといったタイトルが、残念ながらそれにあたるようだ。

これらのソフトはメガドラが登場した初期の頃に発表され、「BE・メガ」読者からの期待度もなかなか良かったものだ。しかしながら、これらのタイトルは結局開発もほとんど進まないまま発売のタイムリーさをはずしたために、事実上開発が中断されてしまい、いまでは読者の記憶から自然消滅するのを待っている状態なのである。

期待して待っていたユーザーからすれば非常に残念かもしれないが、ゲーム作りがひとつのビジネス（商売）ということを考えると、やはりしかたがないといえるかもしれない。

読者の声はどれくらい参考にされている?

とはいえ、一概に悲観すべきことばかりでもない。ゲーム作りがひとつのビジネスであるならば、当然ユーザーの声はメーカーも大事にするものだからである。著作権問題やメーカーの戦略問題などで、どうしても出せないものを除けばユーザーの要望の強いものを出さないメーカーなどそうそうないのである。事実、各メーカーさんの話を聞いていると「BE・メガ」などのゲーム雑誌に寄せられる読者の声を結構参考にしていることがわかるし、開発中止になったゲームも読者の要望が強まれば、再び動きだしそうな気配もあるんだ。

いままで見てきたことからわかるように、ソフトの発売日が決定するまでにはいろいろな経緯があって、メーカー側の都合も見え隠れしたりもするけど、ゲームの企画の出発点はまずユーザーのニーズの高さから始まるんだから、キミからの熱意のこもった一枚のハガキがメーカーさんを動かすことだってあるかもしれない。

「BE・メガ」編集部としても、そうしたメーカーさんと読者のみんなの橋渡しの役割をしていきたいと思うので、みんなもどんどん意見や考えを送ってきてほしいと思う。

ードパーティーのソフトを見ても気づくだろうが、最近のサードパーティーが出すソフトはかなりレベルが高くなっているといえる。事実、サードパーティーに対するセガの審査はけっこう厳しいらしく、最近では「セガ自身が出すゲームのほうがレベルが低いんじゃないか」という声が聞こえるほどである。また審査基準や審査にかかる時間もゲームのジャンルや発売時期によって、かなりのバラツキがあるようで、審査する本数が集中すると審査結果が出るのにけっこう時間がかかることもあるようだ。つまり、サードパーティーとしてはゲームの開発が終わっていても、セガの審査が終わるのを待っていなければならず、これがために発売時期が発表より遅れてしまうことも結構あるようである。

さて、こうして開発も終わり、セガの審査もクリアしたころにはメーカーのほうも広告展開や雑誌社への営業活動も手配がすんで、あとは最終的な発売日を確定するのみとなるわけだが、メガドライブの場合、最終的な発売日はセガが決めるのではなく、サードパーティー自身に決定権があるそうである。すなわち「開発上の問題点」「セガのゲーム審査」という2つのハードルを越えた後に待ちかまえているのが、各メーカーの「最終的な発売日調整」というわけである。

これは、いってみれば営業的な戦略ともいえるが、要するに身近なところでいえば「年末商戦」なんかを例に考えれば、わかりやす

いかもしれない。年末に出たメガドラソフトがやたらに多かったことからわかるように、各メーカーとしても売りたい時期や売れる時期を考えに入れて発売日を決めてくるのである。すなわち、同じ時期に同じジャンルで似たようなゲームや、大作ソフトが発売されるようだったら、発売時期をずらしたりすることもあるし、当初の計画どおりソフトが完成してても、「年末商戦」や3月などの「決算期」にわざと発売時期を変更するといったこともあるのである。

まあ、とにかくも以上のようないろいろな事情がからみあって、発売日というものは急に延びたり、変更されたりするわけで、「BE・メガ」編集部としても日々頭を悩まされているのである。

ムーンダンサーやパトレイバーはどうなったの?

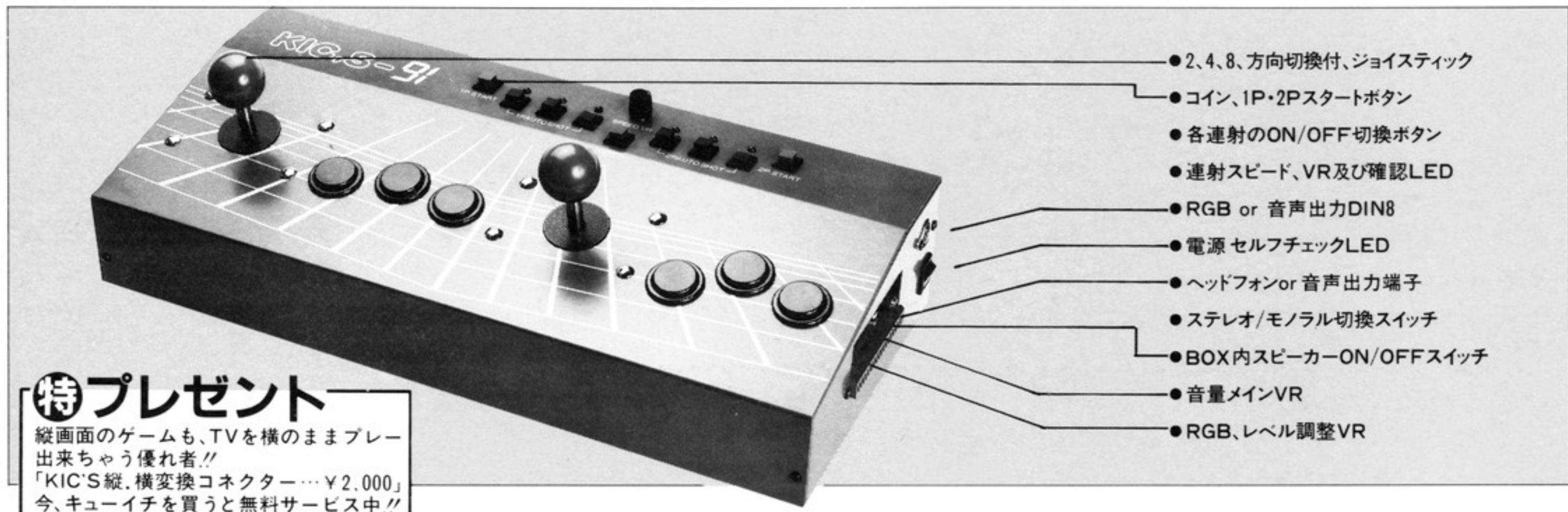
ここまで見てきたことからわかるようにソフトの発売日が確定するには、開発の進行具合と発売のタイミングというものがかなり重要であることがわかる。要するにゲームができてても、できてなくてもゲームの発売にはある程度のタイムリーさが必要なものであり、それに合わせて開発が進められるのが普通なのである。最近の例でいえば「ディックトレシー」なんて著作権問題のせいで、満足な広告展開もなしに急に発売された感じがするけど、あれなんかは広告展開よりも映画公開に合わせた戦略性のほうが重要視されたい例といえる。また戦略性という観点

ゲームは活きが肝心



やっぱりキャラクターゲームの場合、発売にはタイムリー性がないと売れづらい。なかでもディズニ一関係は著作権問題のために急に発表されることが多い。

**ついに
出た!!** **S端子対応で鮮やかな画面**
1991の主役はこれだ!! **KIC'S-91**
キックス・キューイチ



特プレゼント

縦画面のゲームも、TVを横のままプレー出来ちゃう優れ者!!
「KIC'S縦、横変換コネクター… ¥2,000」
今、キューイチを買うと無料サービス中!!

シャープな映像、大迫力の音声

5大特長

- 1 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。
- 2 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。
- 3 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)
- 3 連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
- 5 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。

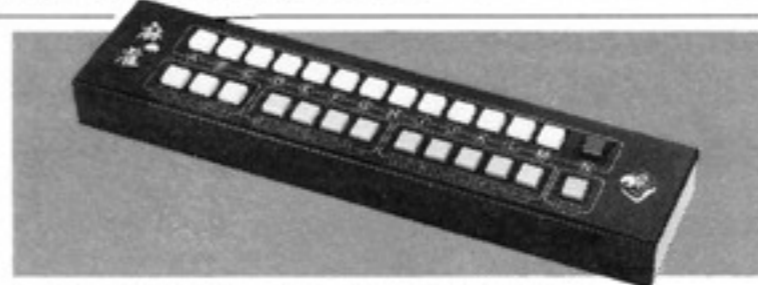
(保証期間)：お買い上げ日より6ヶ月間

**KIC'S PCBLレンタルクラブ
会員募集!!**

片っ端からゲームをしたい人や、ビデオに録画したい人。高価で手の届かなかったPCBが入会后手軽にあなたのお手元へ…!!

コントロールBOX KIC'S-91をお持ちの方には、全てのレンタルPCBに91専用ハーネスを無料で貸し出し致します!!

※詳しい案内書は62円切手2枚同封の上、下記へお申し込み下さい。



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

**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、RGB² 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、RGB² 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

※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×2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!!

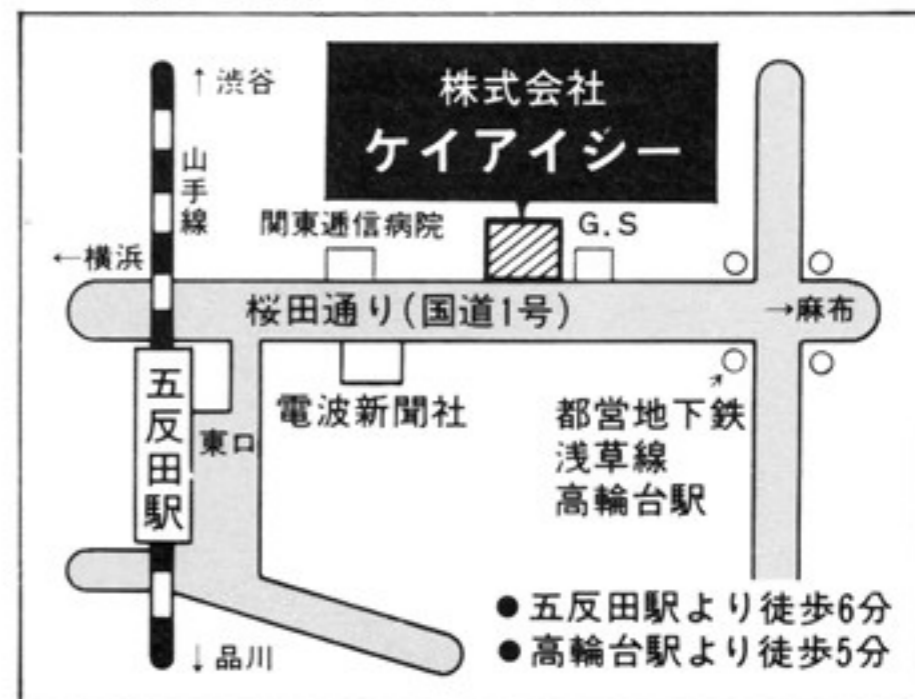
会員には会員カード(スタンプ式)や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい!入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

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

● 営業時間 午前10時～7時
(日・祭日 12時～6時)



KIC株式会社ケイアイシー ☎03-3280-3351・FAX.03-3447-9134

〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F

海外ソフトがキミのものに!

あなたの

MEGA DRIVE

で

POPULOUS

ができる!



● ジェネシスソフト

“ジェネシス”とは、「アメリカ版メガドライブ」のことです。ジェネシスソフトは、そのままメガドライブで使用可能です。

品名	価格	内容
ポピュラス	8,800円	ご存知、あのポピュラスがメガドライブでできます。自分が神となる気分を味わって下さい。
ブドーカン	7,800円	空手、剣道、棒術、ヌンチャック等、東洋武術の格闘技ゲーム。大人気パソコンゲームの移植。異種格闘技もOK!
クラックス	7,300円	ナムコ版と異なり、絵や音がアーケードそのままといった感じ。ナムコ版が不満な方にお勧め!
ソードオブソーダン	7,800円	アミガの人気タイトルの移植。超デカキャラ、美しいグラフィックなど目を見張るアクションゲーム。飛び散る血潮、転げ落ちる首など日本では考えられない過激さ。
バトルスクアードロン	7,800円	グラフィックが素晴らしいシューティングゲーム。透明な敵キャラや自機だけでなく、敵機まで設定できるモード有。
ザニーゴルフ	7,300円	ビリヤード感覚のミニパターゴルフゲーム。いかにもアメリカらしい遊び感覚にあふれたゲーム。
テクノコップ	8,000円	カーアクション+横スクロールアクションゲーム。キャラの動きや音声がなかなかリアル。アメリカでは12才以下には販売禁止という問題のソフト。
レイカーズvsセルティックス	7,800円	動きがリアルな本格派バスケットゲーム。選手一人一人の動きが違うなどディテールにこだわりまくったソフト。一度やったら他のバスケットゲームはできなくなるおもしろさ。
ジョンマードンフットボール	8,800円	アメリカで超人気のアメフトゲーム。広いフィールド、30種類のフォーメーション等、アメフトファンには絶対おすすめ。あたかも自分がタッチダウンしているかのように錯覚します。

● NESソフト

“NES”とは、Nintendo Entertainment Systemの略で、「アメリカ版ファミコン」のことです。NESソフトは専用アダプターを使用すれば、日本のファミコンで使用できます。〔専用アダプターは別売〕

品名	価格	内容
NES専用アダプター	3,000円	これさえあれば、あなたのファミコンでNESソフトが使えます。
ガントレット	5,800円	アタリの大人気アーケードゲームの移植。BGMや音声合成もGood。4人のキャラを選べます。
ガントレットII	7,300円	前作よりもさらにパワーアップしたグラフィック、音声。特に音声はうるさいくらいに喋りまくる。
ドラゴンウォーリア	7,000円	あの「ドラゴンクエスト」のNES版。コマンド関係や主人公キャラのグラフィックなどが改善されてます。バッテリーバックアップ有。
ドラゴンウォーリアII	8,900円	あの「ドラゴンクエストII」のNES版。タイトル、オープニングストーリーがオリジナルになっています。バッテリーバックアップ有。
レジェンドオブゼルダ	5,500円	あのディスクシステムの名作RPGがROM版となってNESに登場。
スーパーマリオ2	7,000円	日本のディスク版とは異なり「夢工場」をもとにしたオリジナル。マリオ、ルイージ、キノピオ、ピーチ姫が登場。
バスニック	5,800円	タイトーの人気パズルゲームをアーケードから移植。パスワードコンティニュー有。
バックマニア	6,700円	ナムコの人気アーケードゲームの移植。ファミコンとは思えないほどの完成度。
マールマッドネス	6,300円	アタリの大ヒットボールアクションゲームの移植。文句なしのおすすめ。
ストライダー	6,000円	アメリカで大ヒットしたアクションゲームの決定版。アーケードの「ストライダー飛竜」の移植に、オリジナル色を追加した完成度の高いゲーム。
キャッスルバニア	5,800円	あの名作ディスクゲーム「悪魔城ドラキュラ」がNESのROM版となって登場。グラフィック、BGMとも、名作と呼ぶにふさわしい一本。
WWFレスリング	7,300円	ハルク・ホーガン等、実際のキャラクターが登場するプロレスリングソフト。プロレスファンにはこたえられない一本。

※表記価格は、消費税込みの通販専用価格です。尚、価格については、平成3年4月末日まで有効です。

ご注文方法

1. 電話にて商品の在庫を御確認下さい。合計金額(商品代+配送手数料)をお知らせします。
2. 右図のように必要事項をご記入した注文メモを合計金額(釣銭の無いように)と一緒に必ず現金書留でお送り下さい。(釣銭の返却は出来ません。)
3. ご注文確認後、10日前後で商品をお届け致します。

注文メモ

- ① 郵便番号、住所
- ② 氏名
- ③ 電話番号
- ④ ソフト名、本数、合計金額(商品代+送料)
- ⑤ ご覧になった雑誌名

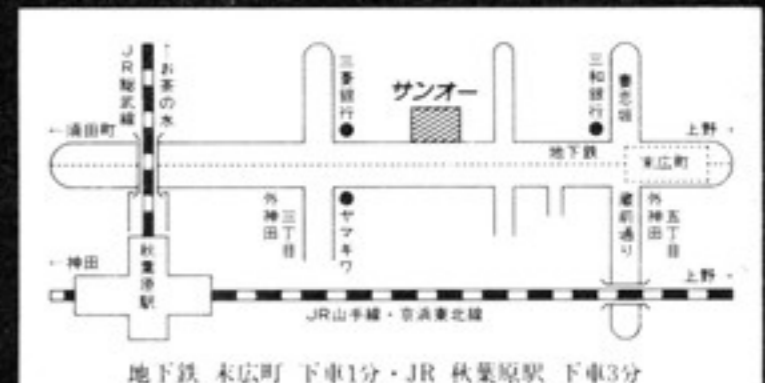
(株)メッセサンオー 〒101 東京都千代田区外神田 3-14-8

通信販売事業部

☎03-3255-3452

受付時間

月曜～金曜 11:00～19:00



第10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
¥37,900

ゲームギア (SEGA)

定価¥19,800
¥14,900

※は発売予定日

ファミリーコンピュータ (任天堂) 定価¥14,800 ¥10,900	ゲームボーイ (任天堂) 定価¥12,500 ¥10,900	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 CDRROMシステム (NEC) 定価¥57,300 ¥37,000	メガドライブ (SEGA) 定価¥21,000 ¥11,600
--	---	---	---	---	--

ファミコン チャイルドスクエスト ロードオブキング TMネットワークライオンボール 新・燃えるプロ野球 各¥1,000	ファミコン マルサの女 スイートホーム バルダーダッシュ クオース 各¥1,850	ファミコン クラックス 西遊記ワールドII ウィザードリィII なんてったってベースボール 各¥2,800	ファミコン 飛龍の拳3 ホームランナイター'90 忍者龍剣伝II スペースインベーダース 各¥2,800	ファミコン ワイワイワールドII 定価¥6,500 ¥3,950 定価¥6,800 ¥3,950	ファミコン ダブル ドラゴンIII (テクニクスジャパン) 2/22 定価¥6,200 ¥4,400	ファミコン スーパー チャイニーズ3 (カルチャーブレーン) 3/1 定価¥6,300 ¥4,400	ファミコン 究極ハリキリ スタジアムIII (タイトー) 3/1 定価¥6,900 ¥4,850
ファミコン ふしぎの海の ナディア (コナミ) 3/15 定価¥6,500 ¥4,500	ファミコン いただき ストリート (アスキー) 3/21 定価¥6,800 ¥4,750	ファミコン 爆笑/ 人生劇場II (タイトー) 3/22 定価¥5,900 ¥4,100	ファミコン 大航海時代 (光栄) 3/28 定価¥11,800 ¥8,300	ファミコン 北斗の拳4 (東宝動画) 3/上 定価¥6,500 ¥4,600	ファミコン まじかる タルるートくん (バンダイ) 3/未 定価¥6,800 ¥4,800	ファミコン おぼっちゃま くん (テクモ) 4/5 定価¥6,500 ¥4,550	ファミコン 天地を喰らうII (カプコン) 4/5 定価¥8,500 ¥5,950
ファミコン アクトレイザー (エニックス) 定価¥8,000 ¥4,800	ファミコン グラディウスIII (コナミ) 定価¥7,800 ¥6,200 ファイナル ファイト (カプコン) 定価¥8,500 ¥6,700	ファミコン パイロットウイングス 定価¥8,000 ¥6,150 SD・ザ・グレートバトル 定価¥8,200 ¥6,400	ファミコン ドライアスツイン (タイトー) 定価¥8,500 ¥6,650 ガデュリン (セガ) 定価未定 TEL	ファミコン AV花札倶楽部 AVポーカー AVパチスロ パビヨンギャルズ 定価¥7,800 各¥5,450	ファミコン 麻雀コンパニオン ソープパニック 麻雀サミット 四川麻雀 定価¥7,800 各¥5,450	ファミコン (ディスク) ボディコン クエスト 定価¥6,800 ¥4,650 美少女花札クラブI II 定価¥4,900 各¥2,800	ファミコン (ディスク) 美少女麻雀クラブ 美少女コントロール クイズオリンピックI, II あきとつかさの不思議のかべ 定価¥4,900 各¥2,600
ゲームギア ドラゴンクリスタル ワンダーボーイ ザ・プロ野球'91 サイキックワールド 定価¥3,500 各¥2,400	ゲームギア スーパーモナコGP バックマン タロットの館 対戦麻雀ハオパイ 定価¥3,500 各¥2,400	ゲームギア 倉庫番 上海II 斬・ギア チェイスHQ 定価¥3,800 各¥2,700	ゲームボーイ 専用 TVチューナ バック 定価¥12,800 ¥9,900	ゲームボーイ R-TYPE (アイレム) 定価¥3,800 ¥2,600	ゲームボーイ レーシング魂 (アイレム) 定価未定 TEL	ゲームボーイ F-1 スピリット (コナミ) 定価¥3,500 ¥2,550	ゲームボーイ スーパー 桃太郎電鉄 (ハドソン) 3/8 定価¥4,500 ¥3,300
PCエンジン 妖怪道中記 定価¥4,900 ¥100	PCエンジン 謎のマスクレード 飛装騎兵カイザード 定吉七番 ディーブブルー 各¥900	PCエンジン R-TYPE I ウイングショット ヴォルフフィード ガイフレーム 各¥1,850	PCエンジン スペースインベーダース バズニック バルンバ ビーボール 各¥1,850	PCエンジン 暗黒伝説 ドラえもん ドラゴンスピリット ロードランナー 各¥1,850	PCエンジン ジバング トイショップボーイズ バットマン ヘビーユニット 各¥2,700	PCエンジン 桃太郎伝説ターボ 弁慶外伝 メルヘンメイズ ニュートピア 各¥2,850	PCエンジン F-1 サーカス (ニチブツ) 定価¥6,900 ¥5,100 ワールドスタジアム'91 (ナムコ) 定価¥5,500 ¥3,900
PCエンジン ファイナル マッチテニス (ヒューマン) 3/8 定価¥5,700 ¥4,100	PCエンジン レジェンドオブ ヒーロートンマ (アイレム) 3/上 定価¥7,000 ¥5,050	PCエンジン 1943改 (ナグザット) 定価¥7,200 ¥5,200 おぼっちゃまくん (ナムコ) 定価¥6,800 ¥4,900	PCエンジン (CD ROM²用) 鏡の国のレジェンド ぎやわんぶらあ自己中心派 ROM²スタジアム レッドアラート 各¥1,800	PCエンジン (CD ROM²用) アベンジャー 上海II レギオン ソルビアンカ 各¥2,800	PCエンジン (CD ROM²用) パチ夫くん幻の伝説 (ココナッツジャパン) 3/中 定価¥12,800 ¥9,500	PCエンジン (CD ROM²用) イースIII (ハドソン) 3/22 定価¥7,200 ¥5,200	PCエンジン (CD ROM²用) コスミックファンタジー2 (日本テレネット) 3/22 定価¥6,700 ¥4,900
メガドライブ スーパーハイドライド サイオブレッド まじかるハット コース 各¥1,850	メガドライブ ヘルファイヤー DJボーイ ラストンサーガII ゴーストバスターズ 各¥2,150	メガドライブ TEL TEL 麻雀 キューティ鈴木の~ 孔雀王2 ダーウィン4081 各¥2,550	メガドライブ 大旋風 モンスターレア クラックダウン アトミックロボキッド 各¥2,850	メガドライブ シャドーダンサー ダイナマイトデューク ヘビーユニット デンジャラスシード 各¥3,100	メガドライブ 究極タイガー (トレコ) 定価¥7,500 ¥4,950	メガドライブ シーザーの野望 (マイクロネット) 定価¥8,800 ¥5,900	メガドライブ ディック トレイシー (SEGA) 定価¥6,000 ¥3,900
メガドライブ 雀偵物語 (日本テレネット) 3月発売 定価未定 TEL	メガドライブ スーパーエアー ウルフ (九條興業) 3月発売 定価¥6,800 ¥4,350	メガドライブ ジョーモンタナ フットボール (SEGA) 3/1 定価¥6,000 ¥3,950	メガドライブ バハムート戦記 (SEGA) 3/8 定価¥6,800 ¥4,300	メガドライブ ヴァリスIII (日本テレネット) 3/15 定価¥8,400 ¥5,450	メガドライブ ふしぎの海の ナディア (ナムコ) 3/19 定価¥6,500 ¥4,300	メガドライブ 斬・夜又円舞曲 (ウルフチーム) 3/22 定価¥8,500 ¥5,700	メガドライブ シャイニング& ザ・ダークネス (SEGA) 3/29 定価¥8,700 ¥5,700

● 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、現金書留が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) (本体とソフト数本くらい 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、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(3877)6241代**
(24時間)
注文専用電話 **03(3877)2711代**
(12:00~18:00)
郵便振替番号 東京 **0-365589 株ホップ**

GENESIS

について知りたい!!



アメリカ版メガドラ、GENESISを日本からながめてみると!?
GENESISソフトレビューも満載

GENESISとは、アメリカ版メガドライブのこと。ファミコンのアメリカ版NESやマスターシステムのアメリカ版と違いGENESISのソフトは特殊なアダプターなしでそのままプレイ可能、まったくのメガドラ・フルコンパチマシンだ。「ディックトレシー」や「ジョー・モンタナ フットボール」なんてのも、もともとGENESISのオリジナルソフトだ。近ごろアメリカから直輸入でGENESISソフトを販売するショップもある。最近気になるGENESISのレポートだ!

アメリカGENESIS事情の基礎知識

GENESISのアメリカでの活躍は!?

GENESISが、アメリカ版メガドライブだったことは、もうわかっているけど、いったいアメリカのGENESISの状況というのは、どうなってるの? という素朴な疑問が浮かんでくる。そこで、さっそくセガの海外担当の方に取材してみた。

セガ GENESISの発売は1989年の9月からです。発売から約1年半はたったわけです。



ラスベガスで行なわれたCESのセガブース。盛況だった。

サードパーティーは現在、日本のメーカーも含めると19社。発売ソフトの本数は、昨年までは自社タイトルが約50、サードパーティーのタイトルが昨年で約35ぐらいと、本数は順調に伸びました。また、今年の前定はセガが約35タイトル、サードパーティーは60タイトルと、かなり充実してきています。

ハードの販売台数、もちろんアメリカでの話ですが実売で160~170万台ぐらいですね。今年中にはあと150万台は売りたいと思っています。

ユーザー層は、だいたい日本と同じで12~17歳が大半を占めています。ちなみにアメリカでのNES（ご存知アメリカ版ファミコン）のユーザーは、本体価格と性能のせいでしょうが、6~11歳の層がほとんどのようです。年齢層が高いのはジェネシスのほうが価格が高く、ゲーム自体も子供向けのものが少ない

からでしょう。また理由の1つとしてジェネシスは16ビットでグラフィックや音がよくスピードが速いことや移植が多いので、どちらかというゲームの知識やテクニックのある高学年の人が、難しいゲームに“チャレンジ”するといった感じで楽しんでいるようです。

というわけで、ハードの普及台数も日本とそれほどかけ離れておらず、ユーザー層もだいたい同じ。日本産メガドラソフトのリリースは、半年か1年遅れだが、その分アメリカならではのソフトも増えている。またアメリカでも8ビットマシンのNESは、伸び悩み今年秋のスーパーファミコンのアメリカ登場で16ビットゲームマシンの市場が活性化されると考えられているようだ。

以上がGENESISを取り巻くアメリカでの実状ってとこだね。

気になるGENESISソフトの 日本での発売は?

最近メガドラで発売された「ディスク・トレーシー」や「ジョーモンタナ フットボール」は、もともとGENESISのソフト。今後、GENESISソフトを日本で発売というパターンは強まるのだろうか?

セガ 一概にそうはいえませんが、誰でも知っているようなキャラクターゲームを作ったとします。たとえば、それがディズニーのようにアメリカのキャラあれば、アメリカで先に出し、それから日本で発売ということも考えられます。もう1つはパソコンのソフトで、たとえば「エイブラハムバトルタンク」や「686サブアタック」とかも移植しているんです。そういったソフトを日本で販売しようという考えもあります。

アメリカのサードパーティーのソフトに関しては、アメリカだけで販売するという契約

をしていますので、了解がとればセガのほうが発売するという感じになるでしょうね。またサンリツ電気がActivisionの「Mandu's Fight Palace」を「ファットマン」として発売したように日本のサードパーティーのどこかに卸して発売するということがあります。

今後、アメリカのサードパーティーもアメリカだけではなく日本でもヨーロッパでも売れるようなクオリティの高いものを作っていかなければならないと思っています。これから期待したいと思いますね。

GENESISソフトがメガドラで発売される可能性は、ケースバイケース。ただ、アメリカのサードパーティーも力をつけつつあり、GENESISオリジナルソフトも充実してきた。メガドラユーザーにしてみれば、やっぱりGENESISソフトはお宝の山!?



GENESIS専門誌は2誌!

日本にメガドラユーザーのためにB E メガがあるようにアメリカでもGENESISの専門誌が、出ている。さっそく紹介してみよう。

まず、『SEGA VISION』。これはSEGAのアメリカ法人の出す季刊雑誌。\$3.50と表示してあるけど、実際は無料のPR誌だ。紙質もいいし、豪華なんだけど、ゲームの新作紹介に徹しているので、読物としては不満あり。かたや『MEGA PLAY』のほうは、マニア向けで、攻略法やったり、点数つけてゲーム評価(本誌のドッグレースみたいなもの)をするなど、好き放題やっていて、読んでておもしろい。これはおすすめ雑誌だ。

ゲーム雑誌が選んだ '90年GENESISベストソフト!

ところで『GAME PLAYER'S』というゲーム総合誌があるんだけど、その2月号を読んでいたら、GAME PLAYER'S AWARDS-TOP GAMES OF THE YEARという記事が目についた。要するに90年度のベストゲームはなんだ



どこかで見たようなCD-ROMのイラスト。日本の雑誌からのパクリも、あるみたいだ。



左は、アメリカのゲーム雑誌によく見かけるGENESISの広告。右は、ソフトのチラシ。日本には、お目見えしていないソフトが、ずらり。

GENESISのサードパーティーはこれだけある

サードパーティー名	内容
Activision	「Mondus' fight Palace」などを出している
Micronet/bignet USA	マイクロネットのこと。「Junction」「Warrior of Rome」
Dreamworks	「Shove Itk」「Target Earth」「Fire Shark」などを出している
Electronnic Arts	パソコンゲームでも超有名なメーカー「Populous」を移植
Kaneco USA Ltd.	金子制作所のアメリカ法人。「DJ Boy」「Air Buster」などを発売
Kyugo Trading Company	九娛貿易。「Cross Fire」を発売予定
Mentrix	「Wardner」を出す
Namuco Hometek, Inc.	ナムコ。「Phelios」「Burning Force」を発売中
Nuvision Entertainment, Inc.	「Bimini run」「Bean Benny」などを今年発売予定

アメリカのゲーム雑誌をPICK UP!

日本でもアメリカでもゲームの情報を得るには雑誌をパラパラめくってみるのが、一番効果的。というわけでアメリカで出ているゲーム雑誌を駆け足でながめてみるぞ!

ったかという企画記事で、毎年恒例でこの雑誌が選出しているものだ。これを見ていると、アメリカのゲームファンがどんなゲームをおもしろがっているのかがよくわかる。とりあえず、GENESIS関連の部門賞からリストアップしてしまうので、まずはご覧あれ。

- ベスト アーケード アクション ゲーム
STRIDER (ストライダー飛竜)
- ベスト ファンタジー RPG
SWORD OF VERMILION(ヴァーミリオン)
- ベスト パズル ゲーム
COLUMNS (コラムス)
- ベスト シミュレーション ゲーム
HARD DRIVIN' (同)
- ベスト スポーツ ゲーム
LAKERS VERSUS CELTICS AND THE
NBA PLAYOFFS (日本未発売)
- ベスト ストラテジー ゲーム
POPULOUS (日本未発売)
- ベスト ウォーゲーム
HERZOG ZWAI(ヘルツォーク・ツヴァイ)

*カッコ内は邦題

BE MEGA・ドッグレース
みたいなページもある。
けっこう甘い評価だ。



ゲーム雑誌の数々。一番上が、
本文でもとりあげた『GAME
PRO』。



『MEGA PLAY』誌の次号予告
ページ。怪情報が載っていることも
ある。下は単なる広告。

ここまでが部門賞の7部門。これを見ると、「ポピュラス」が戦略ゲーム部門にちゃっかり入っているんだよね。アメリカでの版權を獲得したエレクトロニック・アーツ社がジェネシス版「ポピュラス」をリリースしているのだ。スポーツ・ゲーム部門に入っているのはバスケットボールのゲームで、これも日本では出ていない「スーパーリアルバスケットボール」とはひと味違うできのいいゲームだ。続けていってみよう。

- GAME PLAYER'S EXCELLENCE AWARDS
MICHAEL JACKSON'S MOONWAKER (同)
- BUDOKAN: THE MARTIAL SPIRIT
(日本未発売)
- HELLFIRE (ヘルファイアー)

この3本が特別賞といったところか。「BUDOKAN」というのは空手、剣道、ヌンチャクなどの異種競技が、武道館で格闘するっていうとんでもないソフトだぞ。

そして、じゃじゃーん。『MEGA PLAYER'S』のGENESIS GAME OF THE YEARに輝いたのは「JOHN MADDEN FOOTBALL」というフットボールのゲームでありました。悲しいことに、日本ではリリースの予定のないソフトなんだよね。セガから出る「ジョー・モンタナ・フットボール」とは別物。あちらの雑誌のゲーム評を読むと、どっちのソフトも好評で、ジョン・マッデンが戦略を楽しむゲームだとしたら、ジョー・モンタナのほうはアクション楽しむゲームと書かれている。日本でも早く出るといいのに。とにかく、アメリカのスポーツ・ゲーム人気根強いのに驚かされてしまう。文化の違いといってしまうと、それまでなんだけど……。そして、なにより年間ベストに日本未発表のソフトがかなり、ランクインしているのもメガドラユーザーとして注目しておきたい。

とまあ、駆け足でアメリカのゲーム雑誌を見てきたわけだが、いかがだったかな。

サードパーティー名	内容
Razor Soft, Inc.	「TecnoCop」を発売中。「Stormlord」を今年発売予定。
Renovation Products, Inc.	「GAIARES」「Granada」「VALISIII」などを発売予定
Sage's Creation	「Insector X」「Shadow Blasters」などを出している
Seismic, Inc.	「Air Diver」「Hell Fire」「MUSHA」を発売
Taito Inc.	「Sagaia」「Rastan SagaII」「Spasce Invaders '91」
Tecnosoft Company, Ltd.	佐世保の本家テクノソフト。「Elemental Master」を発売予定
Tecnosoft Company, Ltd.	サンフランシスコにある。「Thunder ForceIII」を発売中
Tengen	「Hard Drivin'」「Klax」「RBIIII」「Ms. Pacman」など
Treco USA, Ltd.	トレコ。「Atomic Robo-Kid」「Dando」など
Video System Company, Ltd.	ビデオシステム。「Super Volleyball」を発売中

お買い得 GENESIS SOFT REVIEW

LASTは、お待ちかね！ GENESISソフトの紹介だ。素直に感心してしまうのも、カルチャーショックを受けて卒倒しそうなものなどなど、それぞれ個性的なソフトたちだ。日本でも比較的手に入りやすいものを選んだので、機会があったらぜひプレイしてみてください。

▶ BUDOKAN

●ELECTRONIC ARTS

ゲテモノは、この1本にトドメを刺す！

ゴロー・スズキ。寿司の技術を空手に応用しているらしい？



このスペルで“武道館”と読ませる。別にロッカーになってライブをやるわけでもなく光るタマネギをながめるわけではない。「KARATEKA」のようなれっきとした拳法ゲームなのだ。プレイヤーは武道館で、さまざまな流派の武道家たちと対戦し勝ち抜いていくのだが、この対戦相手が日本人から見ると爆笑モノ。ひと昔前の外国の教科書に出てくるようなヘンな日本人がたくさん登場する。このセンスを味わうだけでも買う価値あり！ 操作はいたって簡単。たった1つのボタンと十

字キーだけで、それぞれ25種類の技をもつ武道家（空手、剣道、ヌンチャク、棒術の4種）を操るのだ。それだけに、プレイヤーの熟練度がもろに結果に現れる。ゲームの内容もさることながら、アメリカ人の日本人観もわかってしまう怪しげな1本だ



これが武道の聖地BUDDOKAN。桜がイカスね。



メインの格闘画面。グラフィックはきれいだ。

▶ JOHN MADDEN FOOTBALL

●ELECTRONIC ARTS

'90年GENESISベストゲーム

画面構成は現実の視点を重視して作られている。開始時もこの角度から始まるぞ。



最近サンフランシスコ49ERSの天才QBジョー・モンタナを起用したメガドラソフト「ジョー・モンタナ フットボール」が出たばかりだが、この「JOHN MADDEN FOOTBALL」はモンタナの数倍はよくできている。斬新な画面構成でアメフトのリアルさが追求されており、最高のできに仕上がっているのだ。まずフィールドがモンタナのような平面構成のみでなく、プレイヤーの視点が移動するごとにフィールドが斜めになったりするのである。さらにフォーメーションを選択するたびに交代用

のプレイヤーが行ったり来たりしたり、タイム表示も本物同様リアルタイムで進行したりと、これ以上ないというくらいアメフトの臨場感が再現されているのだ。さしずめ日本でいうところの「ファミスタ」にあたるこの作品、スポゲーマニアに超オススメだ。



選手たちも1人1人が意思をもって動く。



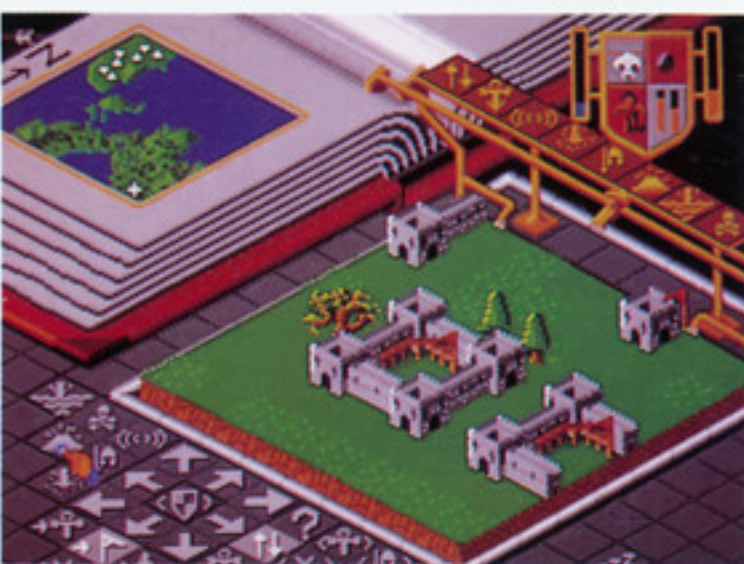
ここで聞けるかけ声はとっても日本ほくない。

▶ POPULOUS

●ELECTRONIC ARTS

絶対のコレクターズアイテム

パソコン版をかなり忠実に移植した、洗練された好感もてる。

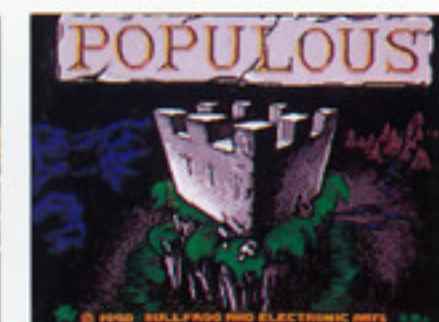


ご存知、最近出たスーパーファミコン版でも話題のSLG。プレイヤーが神になって、プレイヤーをあがめる種族を応援し、悪魔を崇拝する種族を全滅させるといった内容だ。ジェネシス版は、パソコン版を忠実に移植しており、パソコン版との違いは見あたらない。スーパーファミコン版とは違い、このシンプルさが、かえって操作のしやすさにつながっているようだ。速度的にも十分だし、しいて文句をいうならパソコン版のように通信対戦ができないことぐらいだろう。メガドラには通

信用端子が標準装備されてるのでマシンとモニターを2組、直接つないじゃえば、できるはず。日本では著作権問題で発売できないだろうから、なんとかして輸入品を扱ってる店で探してくれ。



パッドでの操作も、かなりスムーズでストレスはない。



これが、メガドラで発売されていれば……嘆息。

日本でGENESISソフトが、

秋葉原末広町にあるメッセサンオーの2階フロアは、GENESISソフトの宝庫。狭いフロアいっぱい、GENESISはもちろん、LYNX、NESなどの輸入ソフトを展示販売している。人気のGENESISソフトを3本あげてもらった。1位はなんといっても「ポピュラス」。日本でも出る見込みがないせいか、だんとつの人

階段を登って2階へ上がると、ジェネシスソフトとご対面。



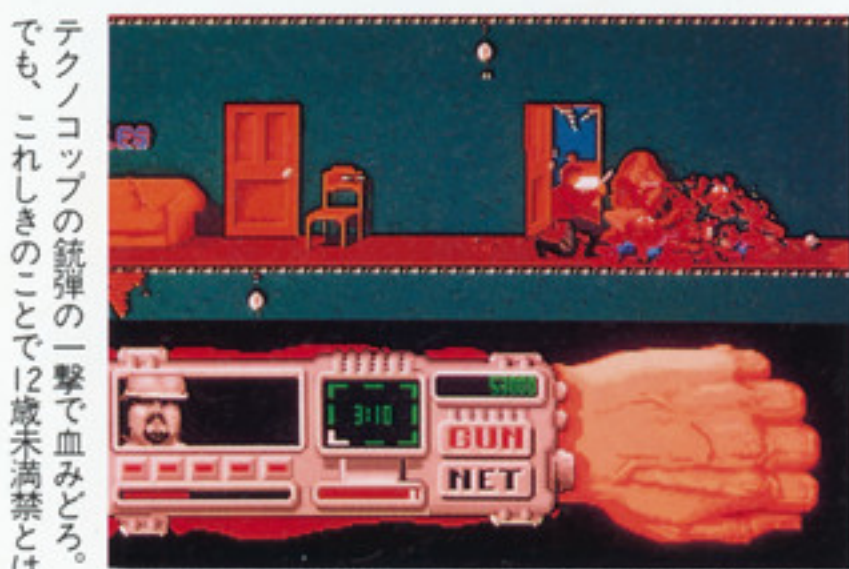
手に入るショップもあるぞ

気で日に100本売ったこともあるという。あとの2本はどちらもELECTRONIC ARTSのスポーツゲームで「JOHN MADDEN FOOTBALL」と「LAKERS VS CELTICS」だ。2本ともアメリカでの評価の高いソフトだ。今後、通信販売も行っていくということなので、地方の人でも期待してほしい。

tecnocop

●Razor Soft

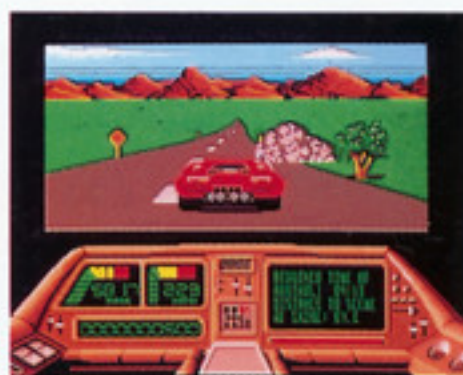
12歳未満禁の過激(?)ソフト



でも、これしきのことで12歳未満禁とは。テクノコップの銃弾の一撃で血みどろ。

まず、ソフトを立ち上げると主人公の警官のグラフィックが登場する。これが怪しい中国人のような顔で、日本人が見るとどう見てもカッコよくない。そしてゲームがはじまるといきなり「チェイスHQ」のようなレースがスタートする。このモードでは、ランボルギーニ・ディアブロのような車に乗って、キャノン砲や核爆弾などむちゃくちゃ過激な攻撃ができる。ある程度進むと、モードが変わり今度は「ローリングサンダー」ばりのアクションになる。敵に弾が当たると血しぶきを

上げてミンチ状になるし、腕につけたパワーグローブのゲージがなかなかサイバーだ。ところでこのソフトアメリカでは12歳未満禁のソフトなのだ。はっきりいってゲームのデキはイマイチだが、日本のゲームにはない捨てがたい魅力があるぞ。



これすなわちカーチェイスモード。



タイトル画面。どうだカッコいいだろう。

LAKERS VERSUS CELTICS AND THE NBA PLAYOFFS

●ELECTRONIC ARTS

GENESISの奥の深さが見える!



ここまで実際のバスケットを完全に再現したものはないと、いいきってしまえるほどのデキ。もともとバスケはルールが複雑で、常に10人のプレイヤーを動かさなければならぬため、ゲームには不向きといわれてたが、さすがバスケの本場アメリカ。特に選手の動きが素晴らしく、TVで試合を観戦しているような気分だ。

ここまで実際のバスケットを完全に再現したものはないと、いいきってしまえるほどのデキ。もともとバスケはルールが複雑で、常に10人のプレイヤーを動かさなければならぬため、ゲームには不向きといわれてたが、さすがバスケの本場アメリカ。特に選手の動きが素晴らしく、TVで試合を観戦しているような気分だ。

BATTLE SQUADRON

●ELECTRONIC ARTS

いかにもアメリカン



いかにもアメリカ的なおおざっぱなシューティング。内容は「究極タイガー」とほとんど同じだが、デキは

月とすっぽん。当り判定も自機より大きく、厳しい内容だ。やはりシューティングに関しては日本のソフトのほうが水準が上か? ただ、グラフィックだけは素晴らしく、色使いや特殊な処理などは見るべきところがある。

SWORD of SODAN

●ELECTRONIC ARTS

筋肉質がウリ!



ファンタジー世界を舞台にしたアクションゲームだ。リアルさを強調したグラフィックやアクション、サンプリングしたサウンドがウリのソフトだ。デカキャラが動き回り見た目はかなり派手だが、意外と敵キャラのバリエーションも少ないし意地悪なワナもそこそこに散りばめられている。ゲームバランスもあまりよくないようだ。

ファンタジー世界を舞台にしたアクションゲームだ。リアルさを強調したグラフィックやアクション、サンプリングしたサウンドがウリのソフトだ。デカキャラが動き回り見た目はかなり派手だが、意外と敵キャラのバリエーションも少ないし意地悪なワナもそこそこに散りばめられている。ゲームバランスもあまりよくないようだ。

KLAX

●TENGEN

ひと味違うKLAX



「KLAX」は、メガドラでも出てるけど、これはまったく別ゲーム。メガドラ版とはちょっと雰囲気が異な

っているのだ。まず、コンフィグモードのメニューが豊富で、新設設計。なかでも面白いのが、ワイドスクリーンモードとパレット変更機能。また、ブラックタイルが出てこないのも大きな特徴。

ZANY GOLF

●ELECTRONIC ARTS

しゃれたアイデアがいっぱい



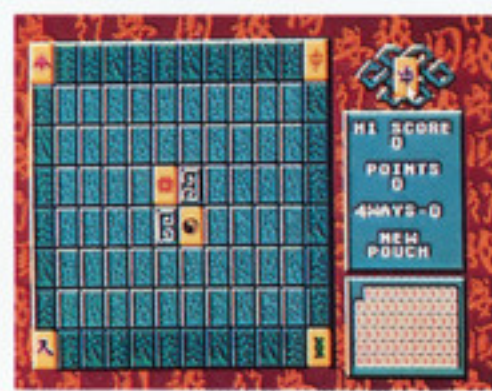
“パットパットゴルフ”をご存知だろうか? 特殊なグリーンでパターだけでもカップインを競うものだが、こ

れをコンピュータ上で再現したのがこのソフトだ。ただし、コンピュータで再現するのであるから、あっと驚くようなしかけがたくさん盛り込まれている。また同時に4人プレイ可能。買って損はない。

ISHIDO

●ACCOLADE

レベルの高いパズル



直訳すれば“石の道”だが、その内容は「上海」などのようなブロック(麻雀牌や石)を使ったパズルゲームだ。肝心のルールは、次々に登場してくるブロックを画面上に置いていき、全部ブロックを置けたら面クリアとなる。ただし、ブロックの置ける場所は、隣のブロックと同じマークか同じ色でなければならない。

肝心のルールは、次々に登場してくるブロックを画面上に置いていき、全部ブロックを置けたら面クリアとなる。ただし、ブロックの置ける場所は、隣のブロックと同じマークか同じ色でなければならない。

●GENESISソフトの特徴は、なんといってもスポーツゲームが豊富でしかもその質が高いこと。アメリカで超有名な選手や監督をキャラクターにしたものが多い。アメリカのスポーツ選手はゲームに対して理解があり自らゲームのアイデアを提供してくれたりすることもあるそうだ。当初、ビデオゲームの移植が多かったGENESISも最近ではスポーツゲームにかなり力を入れている。

やっぱり、GENESISソフトってひと味違うんだよね

●アメリカでは、ゲーム中の暴力シーンなどに関してけっこううるさい。この特集でも紹介している「Techno Cop」は、敵を倒したときに血が吹き出すシーンがあるため12歳未満は販売禁止。「北斗の拳」もGENESISで出すとき手直しされてしまった。もちろん女の子

の裸もダメ。

●またアクションやシューティングのメガドラソフトをGENESIS版に落とすときには難易度調整をしている。具体的にはイージーモードをさらに簡単にする。ノーマルモードの難易度はあまり変えない。ハードモードもちょい、やさしめにする。というのが一般的なパターンらしい。同じゲームならメガドラ版のほうが難しくできている。

最新作のホットメニューを宅配します

BE~MEGA HOT MENU

BEメガ・ホットメニュー

- ふしぎの海のナディア——94
- ヴェリテックス——102
- 斬〜夜叉円舞曲〜——106
- 三国志列伝——110
- アドバンスド大戦略——115

PART3



ふしぎの海のナディア

ナムコ / 3月19日発売予定 / 6,500円 / ADV / 8M

メガドラのアドベンチャーとして、あのナディアがやってきた！ 今月は物語の中盤にあたる第3章から第4章までを紹介。ナディアファンならずとも、注目の作品ですゾ。

8メガでADVならではの演出面を強化

この「ふしぎの海のナディア」は、メガドラソフト全体の中でもかなり異色のゲームだと言えるだろう。ただ、アクションゲームの比率が多いメガドライブにとっては、こういう息抜きできるアドベンチャーゲームがあることはとても重要なんじゃないだろうか。またこの「ふしぎの海のナディア」はシナリ

オを楽しんでもらうという点に一番気を遣っていて、誰にでも遊べる作品にしようという雰囲気を感じる。8メガROMを採用したおかげでビジュアルシーンもふんだんにおり込まれ、原作の雰囲気を壊さないようなゲーム作りがされているのは、ナムコならではのまさだと思う。

TV版ナディアも観てるかな



TV版ナディアと、ゲームのオープニングはかなり似ている。

あいほ JEWELより

THE SECRET OF BLUE WATER

CHAPTER 1~2 DIGEST STORY

1889年・パリ。ジャンは、ここパリで開催される万国博覧会の国際飛行コンテストに参加するために、はるばるル=アーブル地方からやってきた発明好きな少年だ。コンテストを間近にひかえたある日、ジャンは船着場で褐色の肌をしたひとりの女の子とすれ違った。その女の子の名前はナディア。ナディアにひと目ぼれしたジャンは、彼女を捜しにパリ市街に向かうのであった。

エッフェル塔でついにナディアと会うこ

先月までのあらすじの紹介だぞ!!

とができたジャンだったが、彼女の胸にかかった神秘の宝石ブルーウォーターを狙うグランディス一味のおかげで、すぐにナディアと離ればなれになってしまう。ナディアを助けようと後を追うジャンは、最後にはエッフェル塔のてっぺんまで追いつめられたナディアを自家製飛行機で助け出すという離れ技を演じる。が、途中でこの飛行機



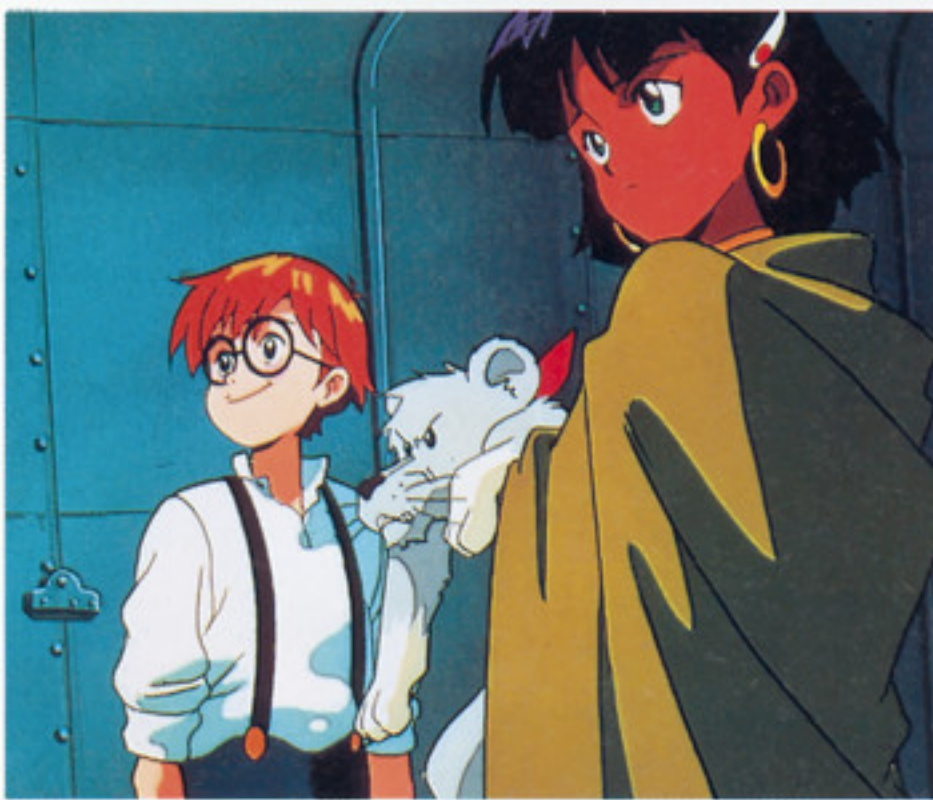
ジャンがナディアにひと目ぼれ。ここから物語は始まっていく。

は故障して、見知らぬ島に不時着することになってしまう。その島で女の子マリーや謎の村人たちと出会う2人。村人たちから与えられた試練を乗り越え、ジャンは島の地下にある巨大な鉄の船の前に案内された。その船に乗り込んだ方がいいが、船が島を離れると同時に空から一条の光が島に降り、島は跡形もなくなってしまう……！



謎の鋼鉄艦に乗り込む3人と一匹。島のみんなは無事だろうか？

CHAPTER 3 間一髪で島の大爆発から逃れたジャンたち。でもここはどこ？



ジャンは19世紀ならではの科学の子。驚異の技術に感動するばかり。

だって、こんなすごい技術があるのと同じくらい、おもしろいゲームだ。

突然扉からひとりの美しい女性が登場。ナディア、ピンチか!?

村長さんに言われるまま洞窟の奥にあった鋼鉄艦に乗り込んだジャンたち。しかし、船が出航してすぐ後で起こった島の爆発は何だったのか。長老さんは無事にいるだろうか……。そう心配するナディアに対し、ジャンのほうはいたって脳天気。とりあえず、ここは足をくじいたマリーをお医者さんに早く看せることを考えよう。ジャンが扉を調べていると、突然その扉が開いた。「ようこそ、ノーチラス号へ、子供たち。私はこの艦の副長を務めるエレクトラです」と後女は言った。

謎の美女、エレクトラ登場！ ノーチラス号の副長なんだってさ

エレクトラの姿を見てすっかり安心したジャンは、彼女にいろいろ話し始めた。ただナディアだけは、警戒したまま黙ってふたりの会話を聞いている。ところで、マリーがすごい熱を出していることにエレクトラは気づいた。心配するナディアにエレクトラは動じず、船内の医務室に案内してくれる。どうやらジャンがエレクトラの話に夢中なのがおもしろくないらしく、ナディアは不機嫌そうだ。



ようこそ、ノーチラス号へ、子どもたち。わたしは、この艦のふくちょうを務めるエレクトラです。

副長とは艦長の手伝いをする船の中で2番目に偉い人のことです。



エレクトラの部屋の中を調べてみよう。何かあるかもしれないよ。

なんてことはない、ただの部屋だよ。ちゅうしゃを 調べてみたから、さあ、おついでがくるよ。

19世紀の医療技術をはるかに超えた技術。風邪も一発で治せるのだ。

ノーチラスは潜水艦だった！ 現代の科学水準をも超える性能

エレクトラの部屋に案内され、船内の話を聞いて感心するばかりのジャン。途中エレクトラがブリッジに呼び出されるので、このときとばかりに



このころの潜水艦のしくみにあっている、ガーフィッシュがいるはずだ。

ジャンは得意の好奇心で部屋を調べることになった。おかげでブリッジの様子で、本船が潜水艦だということがわかる。



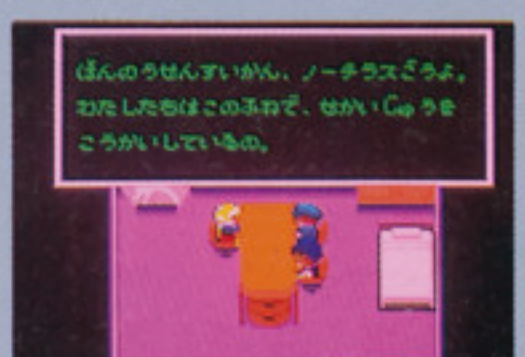
びっくり、わかんないよ。『いせき』とか、ガーフィッシュとか、いったい なんのことなんだか……。

ジャンの様子をのぞくことはできたが、「遺産」「ガーフィッシュ」という言葉が出てきて、謎は深まるのみ。なぜこの潜水艦は航行しているのだろうか。

いくらか物知りのジャンだからって、謎の「遺産」なんかわかりません。

ノーチラスの目的「打倒ガーゴイル！」

ノーチラス号は世界征服を企む秘密結社、ネオ=アトランティスの怪潜水艦を追って、世界中の海を航海している万能潜水艦だ。彼らの科学力はこの時代のそれよりはるかに進んでいる。その力は世界中の軍隊が集まったとしても、ガーフィッシュ一隻沈められるか怪しいほどらしい。ノーチラス号の船員も陸の世界との関係を絶ち、極秘理に行動している。

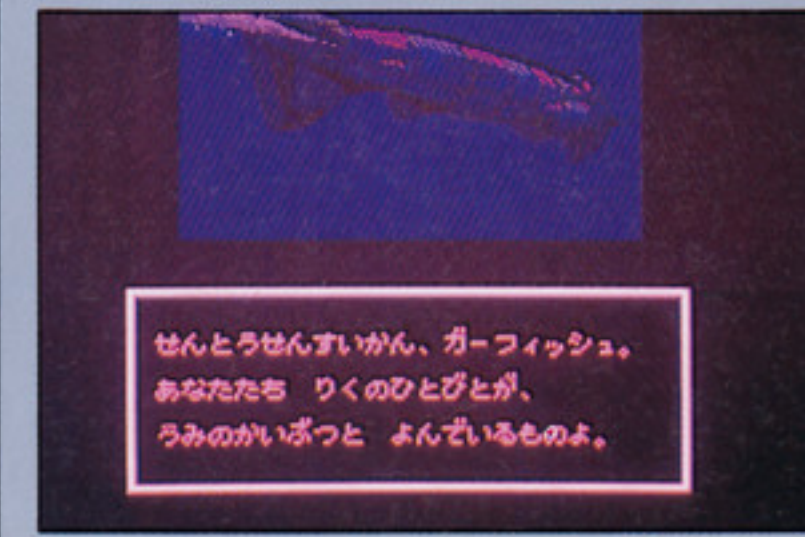


ばんとうせんすいがん、ノーチラス号よ、わたしはあなたを助けて、せめて、この海を航行させているの。

エレクトラはわかりやすくノーチラス号の目的を教えてください。

その力は世界中の軍隊が集まったとしても、ガーフィッシュ一隻沈められるか怪しいほどらしい。ノーチラス号の船員も陸の世界との関係を絶ち、極秘理に行動している。

↓ノーチラスのライバル？「ガーフィッシュ」



せんとうせんすいがん、ガーフィッシュ、あなたたち、りくのひとびとが、うみのかいぼつと よんでいるものよ。

ネオ=アトランティスの戦闘潜水艦。各地で船を沈めた海獣だと思われている。さまざまな武器を搭載している。

今回から登場する主要キャラクター



ネモ船長

万能潜水艦ノーチラス号の船長。無口だが強靱な意志の持ち主。ガーゴイルの野望を打ち砕くため生きており、目的の達成にはその手段を選ばない非情な男だ。



エレクトラ

ネモ船長の厚い信頼を受けているノーチラス号の副官兼秘書。だが、ネモに対して信頼をおいているかどうかは怪しい。ジャンを弟のようにかわいがってくれる。

ふしぎの海のナディア



潜水艦内部をエレクトラに案内してもらおう

ブリッジから戻ってきたエレクトラはジャンたちに艦内を案内してあげると言ってくれた。潜水艦とはいえ、数十人もの人間を何年も生活させることができるほどの施設があり、その内部は驚くほど広い。この際船室と船室がどうつながっているのかを調べるつもりで、全部の部屋をのぞいてみたほうがいいだろう。

また、ノーチラス号は19世紀当時では考えられなかったような超近代的設備が揃っている。たとえば艦内を快適な温度に保っている冷房施設、たいがいの病気なら薬で治してしまう医療施設……。動力部に常温対消滅エンジンなんて、とんでもない無限駆動機関を積んでいるところが、SFの「ナディア」らしい。

これが 万能潜水艦 ノーチラスの内部だ!



「ノーチラス」とはオウム貝のことを意味する。これは「ナディア」の原作である、ベルヌの「海底二万海里」に出てくる潜水艦の名前であり、この冒険小説のおかげでノーチラスという言葉が潜水艦をイメージさせるようになったといっても過言ではないのだ。実際、ベルヌがつけた空想の潜水艦は、北米洋を潜行して北極に達する記録を作った、世界初の原子力潜水艦の名前としても使われている。ただ、「ナディア」に出て来るノーチラス号のイメージはほとんど宇宙船のようだぞ。

etc. TV版ノーチラス



潜水艦というより、宇宙船としか思えないなあ。



グランディスたちは独房に閉じ込められている。ちょっとかわいそうな気がするな。

<h3>1. ブリッジ</h3> <p>ノーチラスの中枢部。ネモ船長以下、副長のエレクトラなど一流のクルーが常備している。でもこの部屋だけなぜかレトロ調なのは、船長の趣味なんだろうか。</p>	<h3>2. 食堂</h3> <p>エレクトラとネモ船長以外のほとんどの船員が、ここで食事をする。ノーチラス号はほとんど陸に上がらないためか、肉料理はやはり少なくなりがちのようだ。</p>	<h3>3. 医務室</h3> <p>病気やケガしたときは、ここに来てお医者様に看てもらおうのが一番。マリーや子ライオンのキングは最初ここにいるぞ。どんな病気も一発で治せるとの評判です。</p>	<h3>4. 配電室</h3> <p>ノーチラス号の電気関係の中枢を司るコントロール室だ。この配電室に細工をすれば、ノーチラス号全体を混乱させるのはそれほど難しいことではないだろう。</p>
<h3>5. ロッカールーム</h3> <p>船員の私物を入れてあるロッカールーム。ただ、他人のプライベートな部分を荒し回るのはあまり感心できません。アドベンチャーとはいえ、社会のルールは守ること。</p>	<h3>6. 船長室</h3> <p>ネモ船長しか入れない特別な部屋。船長の趣味であるパイプオルガンが中央に置かれている。その音色は、なぜかナディアを懐かしい気分にするようだ……。</p>	<h3>7. 魚雷発射室</h3> <p>戦闘時にはブリッジに次いで重要な場所となる魚雷発射室。敵艦ガーフィッシュと戦う場合、魚雷攻撃の支援はまず欠かせない。その道のプロがもち場についている。</p>	<h3>8. 食料庫</h3> <p>船員の食料のほとんどをまかなっている食料庫。ライオンの子を入れないように、エレクトラに注意されてしまうだろう。食料庫は左右に一部屋ずつ配置されている。</p>
<h3>9. 倉庫</h3> <p>機械の修理用の部品が置いてある倉庫。この倉庫も左右に一部屋ずつ配置されている。どんな部品が置いてあるのか、ちょっと箱の中身をのぞいてみましょう。</p>	<h3>10. 通信室</h3> <p>世界中のありとあらゆる無線を傍受できる通信室。この施設のおかげでガーフィッシュの動きを知ることができるのだ。世界情勢もこれでパッチリ……だと思う。</p>	<h3>11. エレクトラの部屋</h3> <p>エレクトラの個室。ジャンはエレクトラに気に入られているので、一番よく行くことになる場所じゃないかな。ナディアはそこが気に入らないようだけど(嫉妬?)。</p>	<h3>12. エンジンルーム</h3> <p>ノーチラス号の心臓部は、2基の常温対消滅エンジンだ。このエンジンがどうやって動いているのかは不明。でも、アトランティスの遺産のひとつであることは確か。</p>
<h3>13. 独房</h3> <p>艦の規律を乱した者が入れられる独房。2室用意されているが、めったなことでは使われない。ただ現在1室はグランディス一味が使用中のようであります(?)。</p>	<h3>14. 潜行艇乗り込み口</h3> <p>ここからノーチラスに備えつけられている潜行艇に乗り込むことができる。この潜行艇は物語が進むと自然と使う場面があるので、何回も行く必要はない。</p>	<h3>15. 格納庫</h3> <p>ノーチラス号の格納庫。島の爆発に巻き込まれたところを回収したグラタン戦車が置かれている。あの大きいグラタン戦車がラクラク入っちゃうほど格納庫は広いのだ。</p>	<h3>16. 船員部屋</h3> <p>船員達が寝泊りする船員部屋。たいがい船員達は全員もち回りの仕事についている。普通はみんな出払って誰もいないから、来てもあまり意味がないはずだ。</p>

ガーゴイルの急襲！ 捕らわれのナディア、そして不審な行動をとる人物……

さて、ブリッジから帰るとマリーのぐあいがだいぶよくなったとの報告が入ってきた。倉庫から栄養剤を持ってきてくれとお医者様から頼まれるので、さっそく行ってあげよう。

医務室に栄養剤を届けた後、船内に緊急ブザーが鳴り響いた。戦闘だ！ それもレーダーにもソナーにも反応がないのに、いつの間にかガーフィッシュに接舷されていたのだ。艦内が白兵戦になることを知らなかったジャンたちは、エレクトラの部屋に行く途中、ガーゴイルの手下たちに追いつめられてしまう。奴らの目的はナディアだったのだ！ 潜行艇でナディアを助けに行こうとするジャンをネモは制止し、ノーチラス号を修理してから追ったほうが早いと忠告をしてくれた。

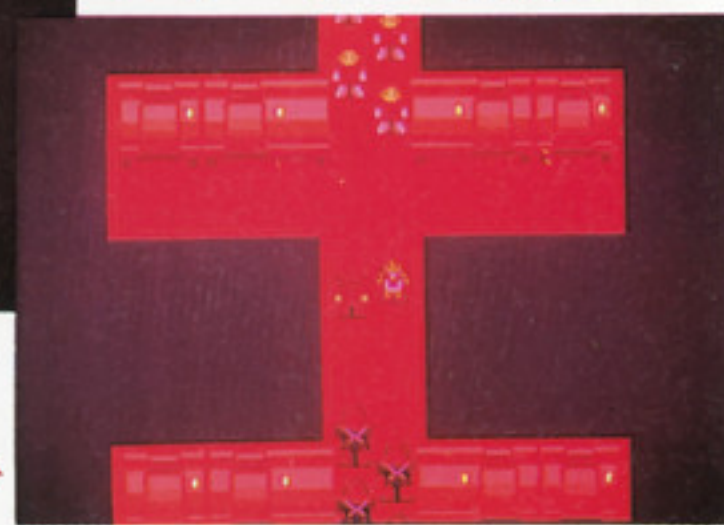


マリーの熱も下がったようで、これで一安心。栄養剤を探しに行こう。



へんです！ レーダーも、ソナーも、ガーフィッシュとのきりきり、300になっています！

うわっはさまれたっ



エンジンを一刻も早く修理し、ナディアを助けに行こう！



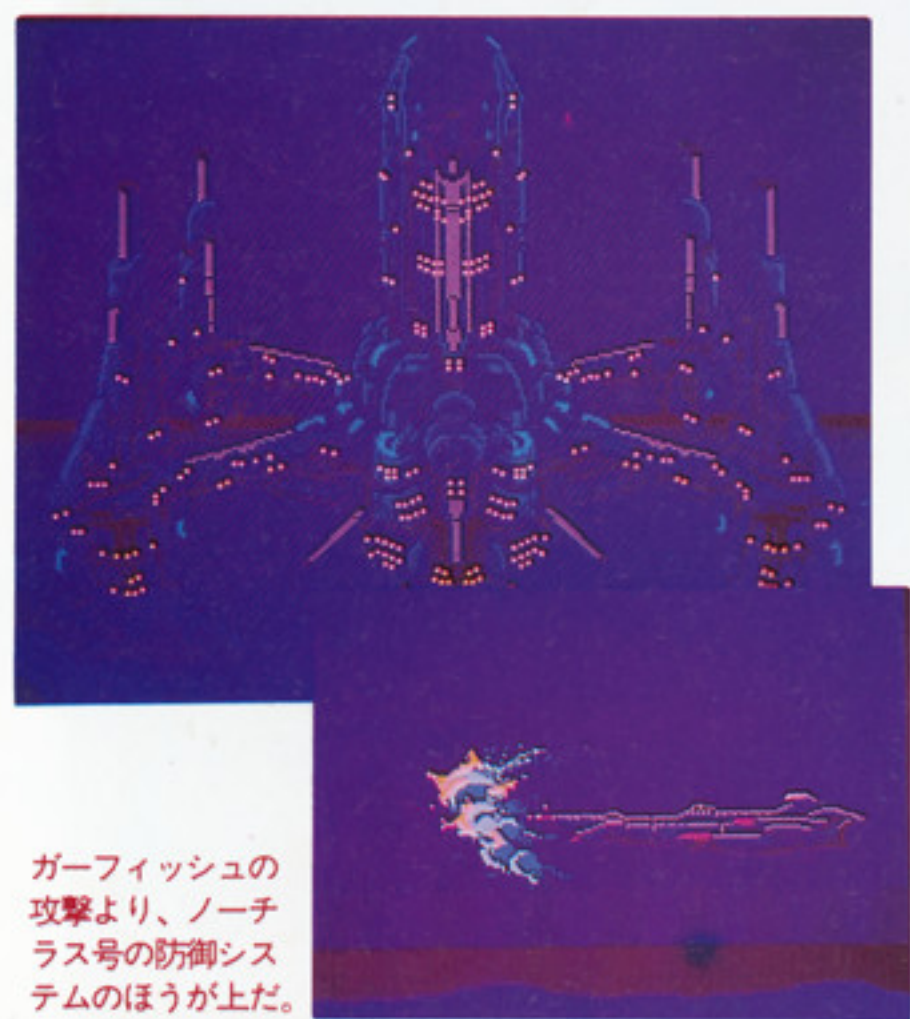
それにはおぼん、おそろく、ナディアをさらったのは、ネオ=アトランティスのやつらだ。



でっせくだが、そろそろいって、エンジンのぼんま とってきてくれ、これとおんなじやつら。



そして対決！ ガーゴイルの移動要塞からナディアを助け出せ



ガーフィッシュの攻撃より、ノーチラス号の防御システムのほうが上だ。



特殊工作隊による敵要塞破壊作戦を開始！ 残された時間は少ない。



ジャンがチョコンと工作隊にまじって座っているのがカワイイのだ。



ガーフィッシュ数隻と対等に渡り合う超兵器ノーチラス号。強い！

ネモ船長に修理が終わったことを告げると、ついにガーフィッシュの追跡が始まる。修理の手伝いをしてから6時間近く眠った後で、ジャンはエレクトラに起こされた。ブルーウォーターが発するある特殊な周波数の電波を頼りに、ネモはついにガーゴイルの移動要塞を見つけることができたのだ。

ネモはナディアの救出と超兵器バベルシステムを破壊するため、特殊工作隊を潜行艇に乗り込ませる作戦を立てる。ノーチラス号とガーフィッシュの雷撃戦を展開し、その隙に潜行艇を移動要塞に潜入させるというものだ。敵艦による波状攻撃を回避したノーチラス号から、魚雷に紛れて潜行艇が発進した。

厳しい要塞内部のガード、ただひとり残ったジャンの運命やいかに!?

潜行艇は敵要塞にうまく潜り込むことに成功した。作戦隊長であるディーンの話によると、これより工作隊は5班に分かれ、バベルの塔破壊班とナディア救出班に分かれることになるらしい。しかも、作戦時間は60分しかないのである。しかし！ 工作隊の前に、突然ロボットガードが立ちはだかった。

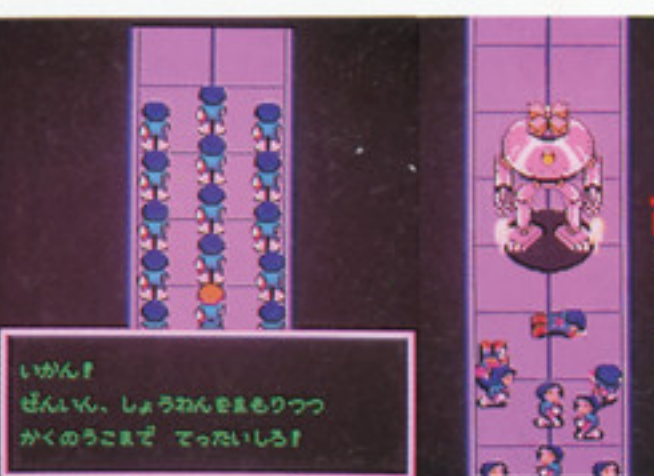
ロボットガードの攻撃によって次々に倒れていく仲間たち。格納庫まで逃げ延びたのは、ジャンとディーンのみだけであった。傷を負ったディーンは、要塞の大まかな見取り図と5個ある高性能時限爆弾のうち4個を渡し、身を呈してロボットガードを破壊する。しかし、ジャンはひとりぼっちになってしまう。



要塞のメインハッチなんかから潜り込んで、バレないでしようか。



工作隊長のディーンさんの指示を聞こう。でも、この後がねえ……。



強敵！
ロボット
ガード



いきなり超シリアスな展開。でも、もう後に引くことはできないのだ。

ふしぎの海のナディア

CHAPTER 4 大作戦から一ヶ月後、明かされていくアトランティスの謎



……あれからいっかげつ。
ぼくらは そのあいだ
ネオ=アトランティスのついでさま

航海日誌をつけているジャン。意外な性格なのかも知れない。



船長じきじきにナディアと話し合いたいだなんて、何が起きたんだろう。

ガーゴイルの追撃を受けることなく、ここの一ヶ月順調な航海を続けていたある日、ネモとエレクトラがジャンとナディアのところにやって来て、ふたりきりで話をしたいともちかけて来た。エレクトラには自分に13年前まではジャンと同じぐらいの弟がいたこと、彼女が生まれた国は太平洋に浮かぶ島、バンデルガンド帝国で、あることを教えてくれたのであった。



ナディアの嫉妬は恐い
です。ピンピン詰めよ
られるジャンの姿だ。

船員室をのぞいてみよう

いままで誰もいなかった船員室に、ナディアやジャンたちの部屋が割り当てされた。男性班はサンソン、ハンソン、ジャンの3人。女性班はグランディス、ナディア、マリーそしてキング(?)だ。



ほとんどマリーのオモチャにされているキング。何かかわいそう。

おっ、サンソンとハンソンと一緒に部屋にいるなんて珍しいねえ。

石版を探すため、海底を調査するネモたち

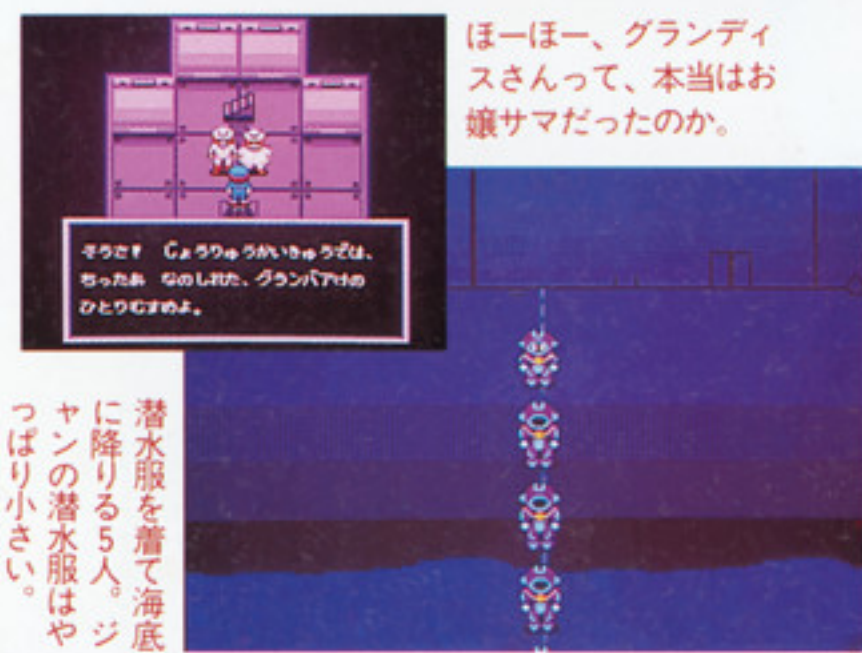
船長室に呼ばれたサンソン、ハンソン、ジャンの3人は、海のアトランティスを見つける鍵となる石版を一緒に探してきてほしいと頼まれる。ネモの言うには、ネオ=アトランティスの海底移動要塞のバベルシステムを破壊したのはいいが、さらにガーゴイルは空のアトランティスを探し始めているそうなのだ。

2万年前、アトランティスは陸のアトランティス、海のアトランティス、空のアトランティスを残して海中に沈んでいった。ガーゴイルはその中のひとつ、空のアトランティスに搭載された超兵器を狙っているらしい。しかし、空のアトランティスを見つけるには、海のアトランティスの出現地域を示す^{でんしゅう}伝承をしるした石版を手に入れなければならない。

自分も海底調査に行く
とでしゃばるグランディ
スの姉ちゃん。困る。



ん……ア、だれも、あんたなんか
にきくかい？ あたしはねえ、
ネモせんちょうにきくもので。



ほーほー、グランディスさんって、本当はお嬢サマだったのか。

潜水服を着て海底
に降りる5人。ジ
ャンの潜水服はや
っぱり小さい。



ネモはあくまで司令役。ジャンは石版探す役、トホ。

この辺りが怪しい
と思うんだけどな
あ、ホントに……。

なんだが、おれよりがたい
るんじが、たがよっている。
いまは、ほろけくないほうかい。

どうやらエレクトラの思い出に関わる場所らしい。

海のアトランティス発見！ 神殿に乗り込もう



イルカの大群を抜けると、そこには海中浮遊大陸^{うきりく}海のアトランティスがあるという。



なぜかこの島は、たくさん
さんのイルカ達に守ら
れているようである。

海のアトランティスは
アフリカ沖に現れる。
うむ、まさに伝承通り。

せきぼんのでんしゅうどうらつだ……あれが、
かいせき うきりくたいりく、
うみのアトランティスだ。

うむ……ア……

ネモがああ石版を解読した結果、海のアトランティスが次に来る地点が判明した。

突然前方よりイルカの大群が現われ、ノーチラスの前を通り過ぎて行く。乗組員はイルカの大群の向こう側に何かを発見した。解析して電子映像に映ったその姿は……！ 石版の記す通り、海中浮遊大陸、海のアトランティスがそこにあった。この神殿の奥深くに、空のアトランティスの秘密が隠されているのだ。ネモたちは潜行艇で海のアトランティスに向かう。そこは深海のはずなのに息をすることができた。2万年前の空気なのだ。

ふしぎの海のナディア

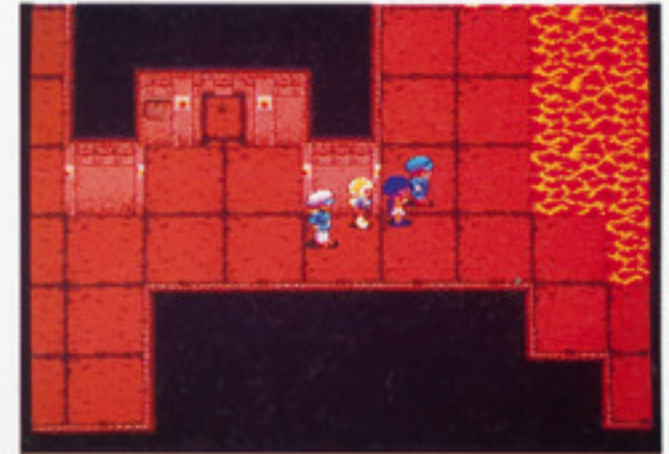
海のアトランティスに隠された「知の仮面」を捜し出せ

海のアトランティスの神殿は複雑な迷宮になっている。つまりここから先はプレイヤーであるジャンの腕前にかかっているのだ。残念ながら回収した石板には、海のアトランティスへの行き方は書いてあってもその迷宮の構造についてまでは書かれていない。また、迷宮内は一方通行の場所もある。つまり、溶岩に囲まれた迷宮内を先へ先へと進むしかジャンたちに道はないのである。ただ、仕掛けのある部屋の扉には、たいがいその仕掛けを作用させるためのヒントが書かれている。ネモがそのメッセージを読んでくれるので、ここはひとつ純粋に謎解きを楽しんでみよう。



神殿に向かう潜行艇。その中にはどんなワナが待ち受けているのか。

神殿に乗り込むネモ達不思議なことに、神殿内は呼吸ができちゃう。



さあ、ここからはジャンの出番だ。隠されたワナを見つけ出せ。

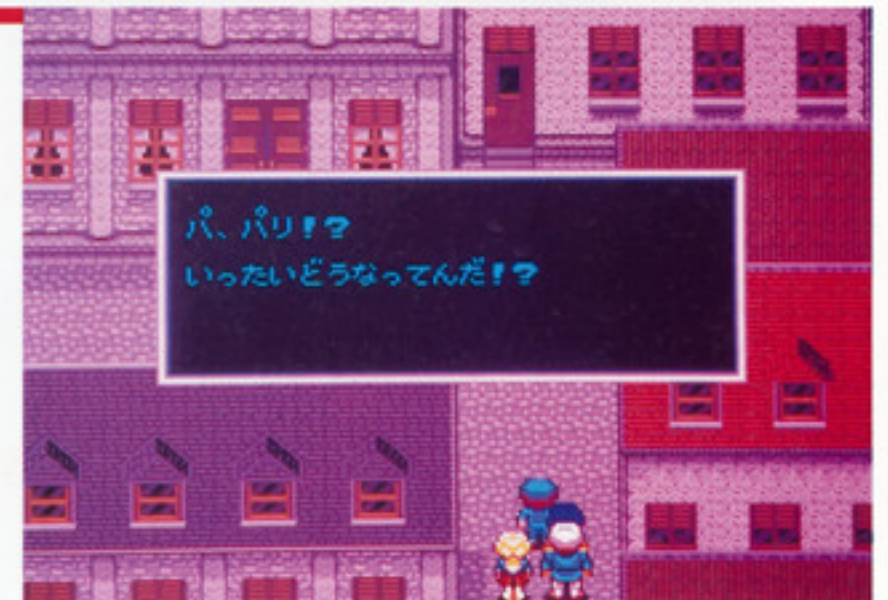


古代文字みたいなのは、ネモが解読してくれるので助かる。

仕掛けを見破ることができるかな？

神殿内の仕掛けはかなり豊富だ。中には、仕掛けどうしが組み合わさったものもある。たとえば溶岩で満たされたプールがあるとす。このプールから離れた場所にある仕掛けを作用させないと、溶岩がひいて階段が現われなかったりするのだ。何かの仕掛けを作用させたら、まわりで何が起こったのかをしっかりとチェックするようにしよう。まあ、扉の

石版のメッセージをよく考えればすぐにわかるものばかりだと思う。ただ、六芒星の仕掛けだけはちょっと難しいかもしれない。六芒星というのは、正三角形を2つ組み合わせて作った6つの頂点をもつ星の形をした図形のこと。6つの頂点を触る順番が正しくないと仕掛けをはずすことができないのだが、注意しないと何度もやるはめになってしまうぞ。



迷宮内からなぜかパリ市街にワープ？ これは幻覚。すぐ戻ろう。

謎のレリーフ

アトランティスに属するレリーフのようだ。これは触れても大丈夫だぞ。

4つの大天使

「汝、死人を冒瀆せよ。てことは、あまり気が進まないけどやるしかない。」

3人の乙女

ラファエル、ガブリエル……。メッセージの意味をくみ取ってあげよう。

拷問部屋

これは難しいかも。要するに順番が問題なのだ。単純に考えてみよう。

六芒星

世界を象徴する3人の乙女。誰がこの世の源なんだろうか。答えは、アレ。

芒星

ふたつの戦士の力を同じにするにはどうすればいいのか。頭をしばれい。

アトランティスの遺産とは

かつては全世界を支配していたほどの科学力をもっていたアトランティス。その知恵のすべてを封じ込めた「知識の仮面」がこの海のアトランティスに眠っている。アトランティスの遺産はそのほか海底要塞バルデガム、万能潜水艦ノーチラス、反射衛星砲バベルの塔、空中戦艦クリティアマイオスなどがある。いずれも超兵器であり、それひとつで世界を征服することもできるのだ。

当然ではあるが、やけにアトランティス関係にお詳しいネモ船長。

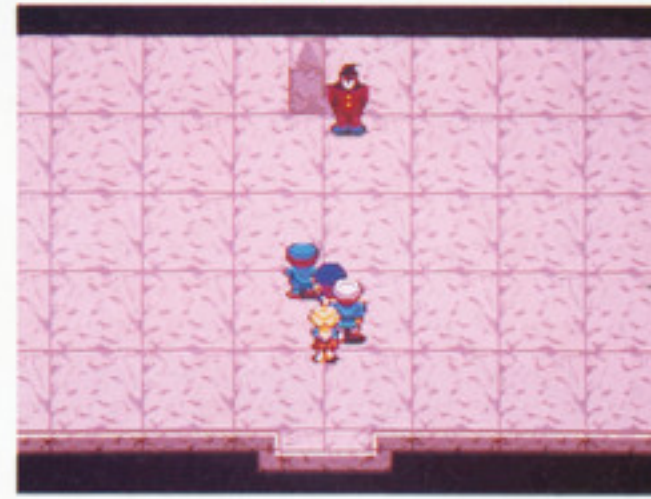
知っているかい？
 バルデガム
 ノーチラス
 バベルの塔

「この扉を抜けた先に、「知識の仮面」があるらしいのだが……？」

ガーゴイルのワナにはまったネモ。エレクトラさんがスパイだったなんて……!?

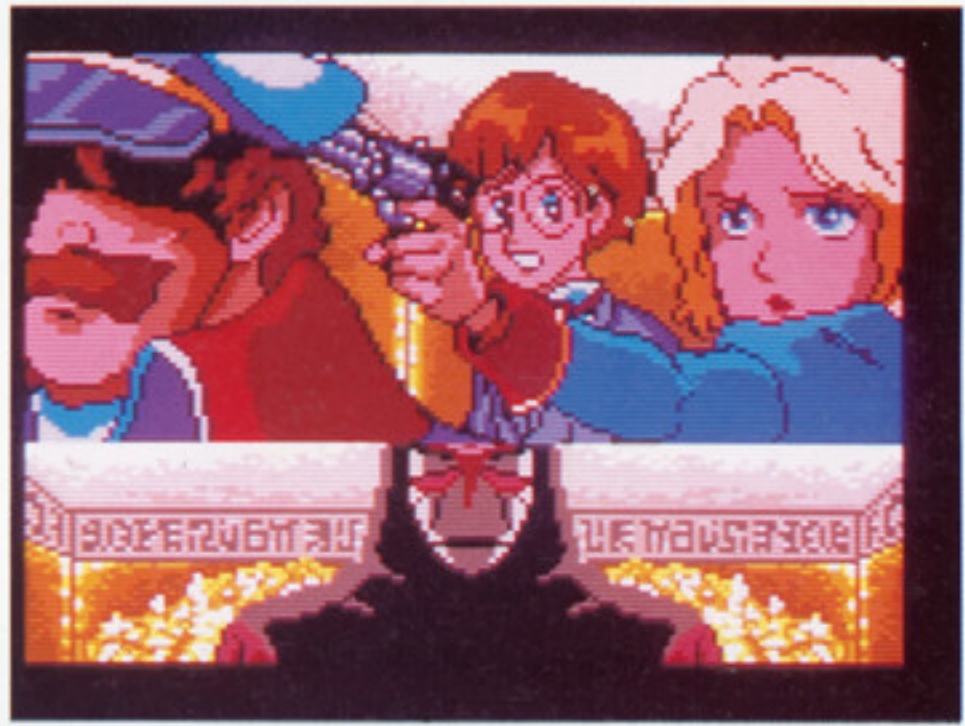
最後の扉を開けたネモ。しかしその前には、ガーゴイルの姿があった! 「フッフッフ……遅かったな、ネモ。忘れたのか? 私の所にも、ブルーウォーターはあるのだよ」。そう言って、「知識の仮面」をネモに見せた。同時に、ネモに銃口を向けるエレクトラ。まさか、彼女が裏切り者だったのか!?

「動かないでっ! ……動けば、撃ちます」。ちょうどそのころ、ノーチラス船内でもガーゴイルのワナにはめられたことに気付いたしかし、このときすでに20隻以上のガーフィッシュに囲まれていたノーチラスはなすすべもなく大打撃を受けてしまう。さらに、海底

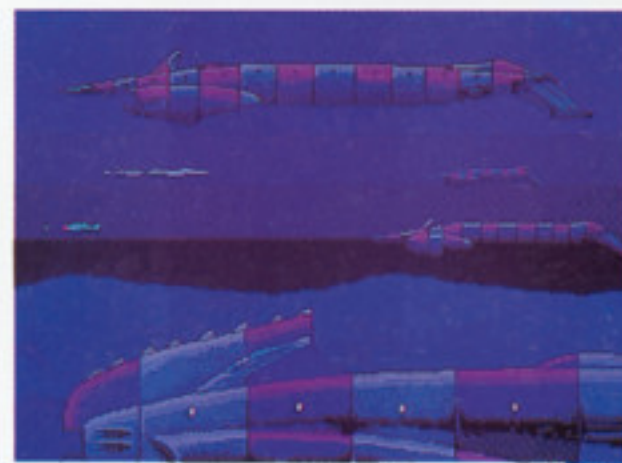


ネモ達より先にガーゴイルが「知識の仮面」を手に入れたしまった。

要塞をノーチラスの真上から海のアトランティスに叩きつけるガーゴイル。海底要塞、ノーチラス、海のアトランティスすべてが爆発に巻き込まれ、ガーゴイルの笑い声が響いた。



まさかのエレクトラの裏切り。でも、なぜ彼女がこんなことを?

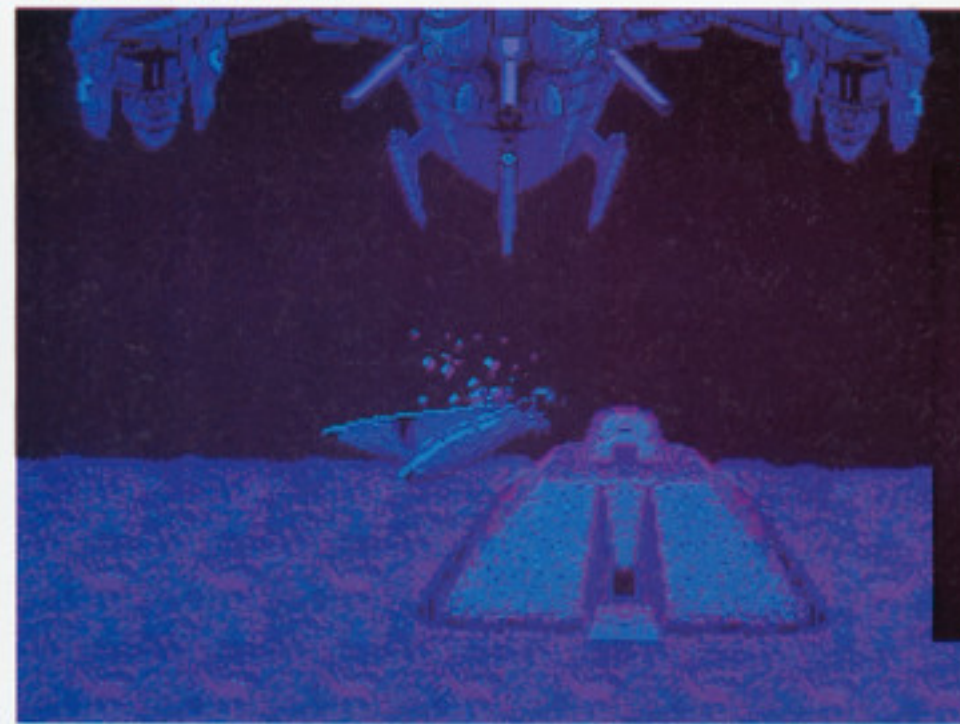


ノーチラスの真上から降ってくるバルデガルトム。こりやたまらん。

ガーゴイルは、めりっけの ぎらいをたたくこめ、バルデガルトムを ノーチラスにぶつ、

ガーゴイルの冷酷な指示。ネモを倒すためには手段を選ばないのだ。

いくらノーチラス号でも、20隻以上のガーフィッシュには勝てない。



ノーチラス号 ネモ最大の危機



フッフッフ……ハッハッハッハッ!

あの大爆発の中で、ネモ達は生き残れるのだろうか……。

戦闘シーンは 原作のノリに近い

「ナディア」の舞台は、物語中盤のほとんどが海中となっている。そのため敵ガーゴイルとの戦闘シーンは必然的に「ノーチラス対ガーフィッシュ」といった潜水艦どうしのバトルも盛り込まれているのだ。敵味方の艦橋が交互に切り替わりながら攻防を続けていく息詰まる戦闘シーンはTV版そっくりだぞ。

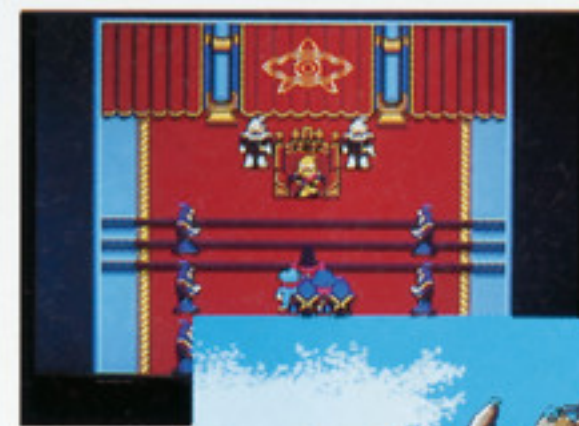


CHAPTER 5 ~その後の「ナディア」はどうなるの? ノーチラス号やネモたちは?

エレクトラの裏切りした後、あっと驚くような様々な事実が次々と明るみになっていく。バンドルガンド王国がなぜ滅んだのか、ナディアの出生の秘密、ネモ船長の正体、そしてネオ=アトランティスの正当なる王位継承者

である皇帝陛下とナディアとの関係……。ちなみに現在放映されている「ナディア」の物語は佳境に入り、最終回まであと数回。ノーチラスが復活してクライマックスになっているころだろう。ま、ビデオやLD、資料集などが近々出るから、興味のある人はそちらを買ってみるのもいいんじゃないかな。原作の「海底二万海里」を読んでそのギャップを楽しむのも悪くない。

またノーチラス号の行方や、ガーゴイルに連れ去られたナディアとジャンの運命など、残りの章も目が離せないのだ。



ネオ=アトランティスの皇帝陛下と御対面。マスクの下の素顔は?



げげーん、空中要塞クリティアマイオスが復活しているではないか!

生きる希望をなくしたジャン。ナディアが彼を勇気づけようとする。



おれが……ジャン……おれを助けて……ジャンは……おれを助けて……おれ……おれ……ジャンのこと……





VERYTEX — ヴェリテックス —

アスミック / 4月5日発売予定 / 6,800円 / SHT

発表いらい、シューティングゲームファンの注目を集めているヴェリテックス。オーソドックスなゲームスタイルと強力なパワーアップ、奥行きのある画面に飛び交う敵キャラ。その魅力を、2回に分けてまるごとレポートするぞ！

本格縦スクロール

最近「究極タイガー」やら「エレメンタルマスター」といった、縦スクロールのシューティングゲームが登場し、シューティングファンのメガドラユーザーにはうれしいかぎり。

そして、きわめつけがこの「VERYTEX」というわけだ。縦多重スクロールと、画面の奥から飛んでくる







敵キャラが、いやがうえにも立体感を強調するスグレモノ。ぜひとも、自分の目で直接確かめてほしい。



スピード感満点の背景スクロール。奥行き表現もカンペキ！

アイテム一覧表

アイテムは6種類。それぞれの効果を頭にたたきこんでおこう。

ノーマルショット	ストレートレーザー	ブーメランレーザー
 <p>ゲーム前半でよく見かける。その他の武器までのつなぎには十分な威力を持っている。</p>	 <p>アイテムはあまり出でないが、威力はバツグン。このアイテムは絶対に見逃すな！</p>	 <p>対ザコキャラ用拡散兵器。やはりステージ3で大量に出てくる。ノーマルと使い分けよう。</p>
ホーミングミサイル	ボム	シールド
 <p>スタート時の武器。ステージ3では大量に出てくるので、パワーアップしやすいぞ。</p>	 <p>一つ取れば、3発分のボムをストロクできる。困ったときの必殺武器だ。とんとん取れ。</p>	 <p>通常弾はもちろん、敵の体当たりや大型弾も一発めは完全に防ぐという、強力なシールドだ。</p>

パワーアップ一覧表

パワーアップは3段階。それぞれの武器の特徴をつかんで、ステージごとに使い分けよう。

	ノーマルショット	ストレートレーザー	ブーメランレーザー	ホーミングミサイル
	最初は弱々しいが、第3段階までいけば後方攻撃が可能な、ゆいいつの武器。	威力はショット系の中では最高。ムチのようにふりまわせば敵を一掃できる。	威力は小さいが、広範囲に弾が散らばり、前方にはほとんど死角がなくなる。	他のショット系の武器と併用可能だ。連続で撃つには、ボタンの連打が必要。
第1段階				
第2段階				
第3段階				

ステージ1

ステージ1は宇宙空間と宇宙ステーションが舞台。前半、宇宙空間での戦闘はかなりシビア！これが本当に最初のステージかと目を疑うほどだ。まったくパワーアップしていないノーマルの状態では、ザコキャラにも手をやくことになる。とにかく最初のアイテム・ミサイルとシールドのところにたどりつくまでが勝負だ。とりあえず、アイテムさえ取ってしまえばかなり楽になるはず。そこまで無傷でたどりつけば、あとはこっちのものだ。早めにボムを使うのも手のひとつだぞ。



パワーアップしてしまえばこっちのもの！後半までねばれば、前半よりは楽な展開になるぞ。

出現するアイテム数	
ノーマルショット	3
ストレートレーザー	0
ブーメランレーザー	0
ホーミングミサイル	1
ボム	1
シールド	4

おすすめの武器



ノーマルショットでパワーアップするしかない。

要注意の敵キャラ



ザコと思って油断するな。左右に展開しているため、同時攻撃は不可能なのだ。ホーミングを持っていないとけっこう苦しめられる。目標を左右どちらかにしぼり、反対側のやつらにはよけるしかないぞ。

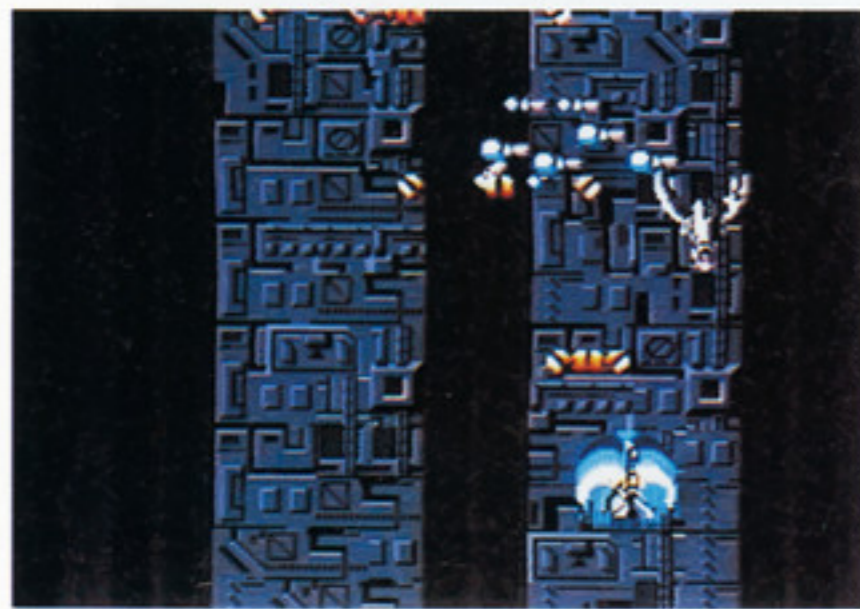
カタイン！とにかくカタイン！ノーマルショットだけで倒すには、相当な持久戦を覚悟しなければならぬ。大型の貫通弾を撃ってくるので、シールドもあてにはできないぞ。ぜひともホーミングがほしい。



ステージ1のボスキャラ、その名もバラベルサイユ(笑)だ。画面下方の隅っこにいればほとんどの攻撃はかわせる。ホーミングがあれば楽勝だ。ただし、そうでない場合はかなり危険な相手になるぞ。

ステージ2

ステージ2の舞台は惑星シラクサ宙域だ。敵の攻撃は早くも熾烈！いきなり飛び出してくる敵にそなえて、できればシールドは常に取っておきたいところだ。背後から飛び出してくる敵なんかも出てきて、プレイヤーを相当苦しめるぞ。こういう背後からの敵に威力を発揮するのがホーミングミサイルだ。このステージにはホーミングミサイルのアイテムが3個も配置されている。もちろん、ひとつだけでもあれば大助かり。何はともあれ、見つけたら必ず取りにいこう！



ホーミングさえあれば、こんなやつらはチョチョイのチョイ。逆にホーミングがないと相当苦戦するぞ。

出現するアイテム数	
ノーマルショット	3
ストレートレーザー	2
ブーメランレーザー	1
ホーミングミサイル	3
ボム	1
シールド	3

おすすめの武器



ストレートレーザーで敵をなぎ倒すのがGOOD。

要注意の敵キャラ



後ろから飛んでくる戦闘機。動きもかなり速いので、体当りをモロにくらうこともある。後方攻撃用の武器がない場合は、全機まえに飛び出したのを確認してから後ろに下がって攻撃するしかないぞ。

ステージ後半に出てくる、中ボスクラスの敵。動きは前進と後退ぐらいしかないが、ホーミングミサイルをバカスカ撃ってくるのでけっこうウルサイ。当然、オニのようにカタインので、そのつもりで。



ステージ2のボスは、小さなザコメカを吐き出しつつレーザーで攻撃してくる。このザコメカが意外とクセモノ。放っておくとあっという間に取り囲まれてしまう。面倒だが、こまめにつぶしていこう。

ステージ3

ステージ3は、惑星シラクサの上空。眼下にシラクサの都市の廃虚をのぞみながらの戦闘だ。ステージしょっぱなにパワーアップアイテムが4つも出てくるので、アイテムの選択さえまちがわなければ、かなり楽に戦いを展開できるだろう。敵キャラは、1体ずつならさして手ごわい奴はいない。ただ、どいつもこいつも集団で出てくるところが問題。チリも積もれば……というわけで、トータルで見るとけっこうつらいステージだ。パワーアップしてないと、クリアはちょっと難しいぞ。



いきなりアイテムの大判振舞い。でも後半の敵の大攻勢を考えれば、これじゃあ割が合わないぐらいだ。

出現するアイテム数

ノーマルショット	4
ストレートレーザー	0
ブーメランレーザー	3
ホーミングミサイル	2
ボム	1
シールド	2

おすすめの武器

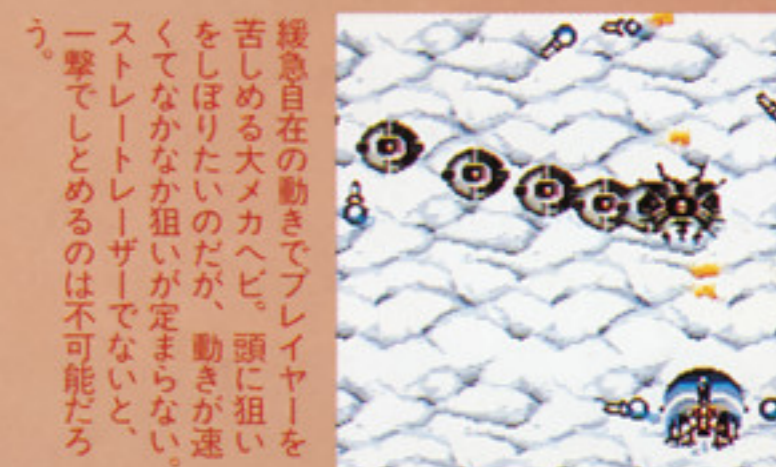


ブーメランレーザーなら大軍もへっちゃらだ。

要注意の敵キャラ



イカみたいな変な形の敵キャラ。いわゆるザコなのだが、あまりの数の多さに閉口してしまう。ブーメランレーザーをかくくってくるやつもいるので、なかなかあなどれない。油断は禁物だ。



緩急自在の動きでプレイヤーを苦しめる大メカヘビ。頭に狙いをしほりたいのだが、動きが速くてなかなか狙いが定まらない。ストレートレーザーでないと、一撃でしとめるのは不可能だろう。



このステージのボスは、双子の双発機・ニコライ。2機がグルグルと場所を入れ替わりながら攻撃してくる。動きに惑わされず、一カ所に腰を落ち着けて戦うのが得策だ。ホーミングは必需品だぞ。

VERYTEX—ロコラム

①後方はガラアキ



後方攻撃用の武器が少ないので、常に後ろからの敵に気を配ろう。

②ウルトラC・バックアタック



敵の前につき、ノズル噴射で倒す手もある。後方攻撃用のウラ技だ。

③ボムにもハズレがある



要注意！敵の弱点部分が画面外に出ているとボムの効き目はない。

④押しっぱなしはダメ



ホーミングミサイルは、ボタンを押しっぱなしでは発射できないぞ。

次号予告

次号は残りの4~7ステージを徹底紹介するぞ。発売前の最終チェック、見逃すな！これで『VERYTEX』は完璧マスターだ！



乞うご期待！



試“射”会レポート

—Part 1—

2月10日の新宿ヨドバシカメラ3号館を皮切りに3月17日まで全国にわたって開催されるイベント「ヴェリテックス試射会」がついに始まった。今回は2月10日に新宿ヨドバシカメラ3号館5Fでの様子をレポートしよう。

当日は小雨混じりの空模様となったため、ゲームの参加者の出足が鈍るのではないかと予想されたが、イベントが始まる午後2時の

会場内は大勢の人が押し寄せ熱気ムンムン。



ゲーム大会の会場となった新宿ヨドバシカメラ3号館5F。



アスミックの金子孝弘さん

「今日は雨が降っているので参加者が集まるか、はっきり言って不安ですね。イベントの初日とあって100人も集まらないだろうなあ」というアスミックの金子さんだが、ゲーム大会が始まると、古舘伊知郎バリの口調でゲーム進行を務め、ゲーム大会の会場全体を盛り上げていた。「でも、ちょっと風邪気味なんだよなあ」と一言。

30分ほど前から続々と受付をする人が増えてきた。店頭での宣伝も効果があったのか午後2時の時点では会場内が熱気で包まれるほどの人数に膨れ上がった。

日曜日ということもあってか、親子づれで来ていた人もいた。参加者は高校生、大学生が多かったが、そのなかで予備生のA君は明日、大学の入学試験を控えているというのにわざわざ八王子から来たという。ゲームはなかなかの高得点であったが、果たして翌日の入学試験は高得点が取れたのだろうか？

ところで、ゲームのルールはヴェリテックスを2分間プレイして、その合計得点を競い合うというもの。なお、2分間以内で自機をすべて使い切ってしまった人はその時点で失

格となる。また、2分間を完走した場合、ボーナスポイントとして残った自機1機につき1000ポイントが加算される。

当然ではあるが、参加者は全員ヴェリテックスのゲームを初めて行う。そのため、後半プレイする人が有利かに見えたが、意外と前



新宿ヨドバシカメラの吉沢靖治さん

「先ほど、実際にヴェリテックスをやってみたのですが、このゲームはそれほど目立ったところはないと思いますが、非常に楽しめるゲームですね。3月に発売ということで、おそらく売れると思いますよ」とゲームの印象を語っていた。「そのときは、ぜひうちで商品を買ってください」と一言。お店の宣伝も欠かさなかった。

秒読み3、2、1、はい終わり。さて、何点とれたかな。もう一回やれば高得点がとれるかもね。



いよいよ、ゲーム開始。ゲーム中はみんな真剣そのもの。果たして賞品を獲得するのはだれか？



本日のゲーム大会優勝者の岡徹也君。ゲームギアを抱えてニコリ。

次回は3月10日に大阪・日本橋のJ&Pテクノランドで開催されるゲーム大会の様子をレポートするよ。



斬〜夜叉円舞曲〜

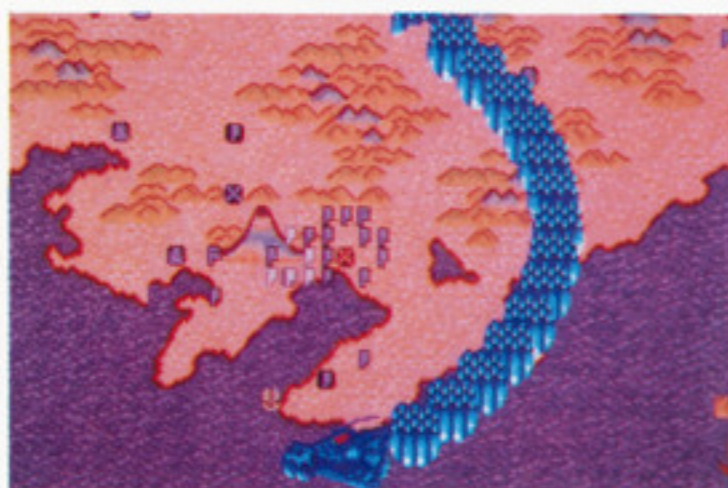
ウルフチーム / 3月29日発売予定 / 8,500円 / SLG / 4M+BB

ときは戦国時代。数千年の長きにわたる魔空と夜叉との戦いに、ついに終止符がうたれる！ 今月は各陣営が全国を統一するまでの過程を追いつつ、実戦的な戦術を紹介していくぞ。

各陣営の戦い方はこれだけ違う

ゲーム開始時にプレイヤーは夜叉、中間、魔空のどの陣営でプレイするかを選ぶ。特徴を把握しよう。

先月は呪術の紹介をはじめ、ゲーム序盤で行なう戦術、3つの時代に分かれたシナリオの解説などゲームを進めるうえでの基本的な部分を紹介してきた。そこで今月はさらにもう一步突っ込んだ解説、つまり「全国を統一するにはどのような戦い方がベストか」とい



呪術を使えるのは夜叉と魔空だけ。これは夜叉側の呪術、童王顕現だ。

う実戦講座をメインに「斬〜夜叉円舞曲〜」の世界を深く掘り下げてみることにする。

ところでこの「斬〜夜叉円舞曲〜」には、全国の覇権を争っている3つの陣営が存在する。禁断の封印を解くことで邪悪なる死魔神の手先となった戦国の風雲児「織田信長」率いる魔空軍。魔空の力を察知し、邪悪と戦うべく運命づけられた夜叉「最空」と「伊織」が率いる夜叉軍。そして、光と闇の戦いを知らずに列国の武将たちを率いる「武田信玄」ら中間軍。これら三大勢力の中からどれを選択するかはプレイヤーの自由だ。今回は各陣営それぞれの立場から見た攻略を試してみた。



ゲーム中盤は、各陣営の力が拮抗しているので、互いに手が出せない状況に陥ることもある。まさに三つ巴の戦いなのだ。

主人公はやっぱり夜叉

3つの勢力から好きな陣営を選べと、いわれたらたぶんユーザーの多くが夜叉軍を選んでプレイする。確かに夜叉はカッコイイ。が、勝利条件が複雑すぎるのはチト問題だ。初心者は魔空側から始めたほうがいいぞ。

夜叉陣営



〈勝利条件〉

すべての城郭ユニットを取ったあと、陸奥の国に出現する港から蝦夷に渡って死魔神とその軍隊である魔空三人衆を封じる。

中間陣営



〈勝利条件〉

魔空と夜叉の出現により結束を固めたのが、この中間陣営。すべての城郭ユニットを取れば、全国統一したものと見なされる。

魔空陣営



〈勝利条件〉

魔空界と呼ばれる異世界の邪神「死魔神」を崇拝する集団。すべての城郭ユニットを取れば全国を魔空で征服したことになる。



負けなための必勝戦術を伝授

どんなに相手勢力が強大だとしてもこちらの戦略しだいでは勝てないこともない。頭をフルに使おう。

戦闘で自軍勢力が勝つか負けるかという問題はかなり重要だ。なぜなら、斬に登場する全武将は負けても殺されることはないからだ。つまり、相手に負けた場合、捕虜という形で相手の戦力として補充されてしまうのである。自軍の勢力が1減って相手勢力が1増えるということは、相対的に見ると勢力が2ずつ差をつけられることと同じ。相手の勢力を削ることを第一に考え、戦闘は絶対に勝てると確信したときだけしかしてはならない。



おっ、勝手に他勢力として戦闘が始まったようだぞ……

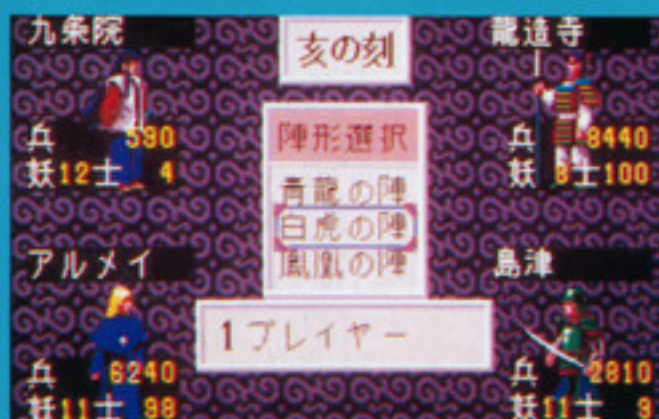
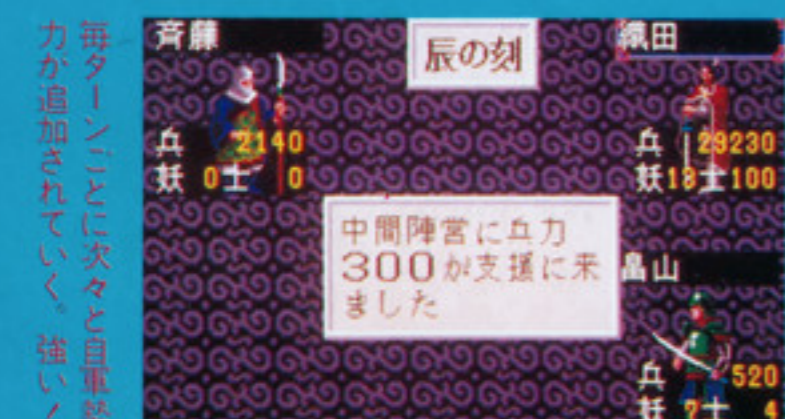
戦いは双方の痛み分けに終わりました

必勝戦術 その1 支援武将は最大限に!

戦闘の鉄則は、現実でもゲームの世界でもまったく同じことがいえる。相手より兵力数が勝っていれば、普通負けることなどない! このゲームで兵力を単純に増やすには、支援武将を使えばいい。これは戦闘開始時にまわりの味方武将から兵力を譲り受けるという形をとって兵力をアップさせる方法。かなり効果的だ。



誰か一人が相手武将と戦闘に入ると、支援武将の選択に。



どの陣営でもこの戦法はかなり有効だ。質より量が一番。

必勝戦術 その2 城郭攻めで戦力UP

城郭は毎ターンごとに兵力や妖力が補充される貴重な場所だ。だからこそ、妖力を使い果たした武将、戦闘で兵力を落とした武将にとって城郭の数は多いほうが絶対にいいわけなのである。ここで必要なのが、相手勢力の城郭攻め。城郭には通常1万から2万近い兵力が蓄えられているので1度ぐらいの攻撃で陥落することはめったにないが、城郭自体に自己回復能力があるため、数ターンにわたって戦闘が長引くのは明らかに不利だ。ただ、城の戦闘力がほとんどないのが唯一の救いだらう。もちろん、城郭に武将がいる場合の攻城は、一筋縄ではいかない。



どれ、それでは手始めに七尾城でも攻めてみようかな。



落城させたばかりの城は弱いが、じきに回復するはずだ。



夜叉軍は、最空など武力が高いものに戦闘を引き受けさせること。

数で勝負の中間陣営



全国統一までのアドバイス

中間陣営は呪術が使えないため、兵力補充が城郭だけに限られてしまうのがネックだ。常に味方武将が最大兵力を維持できるようにしておき、相手武将と戦うときは必ず支援武将を使うこと。数にモノをいわせろ。



魔空軍は豊富な戦闘呪術を使い、相手も恐怖のどん底にたたきこめ。

「斬」一口メモ 宝物の効果について

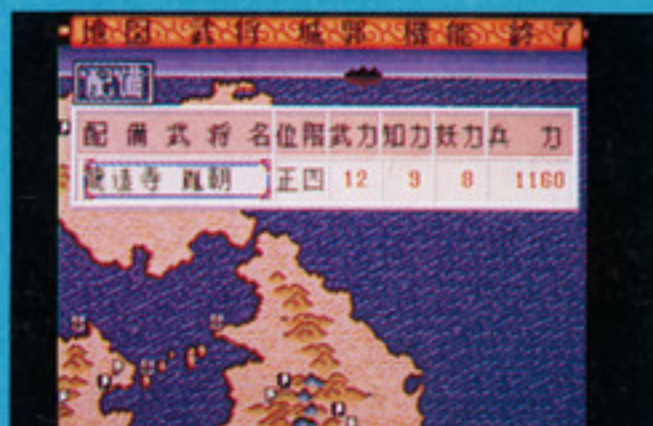
マップのどこかに隠されている宝物をうまく使えば、本来呪術が使えないはずの中間陣営でも呪術が使えるようになったり、さまざまな特典が与えられたりするように

なる。何も命令する必要のない武将がいたら、宝物を探させたほうがいいだろう。宝物を得るには、まず宝物探査で隠されている場所を知り、さらにその位置まで行って宝物にかけられた封印を妖力で解かなければならない。また、宝物の効果を知るには従三位以上の位階をもつ武将に宝物鑑定をさせる必要がある。このへんは面倒くさい。



必勝戦術 その3 呪術で兵を増やせ

この戦術は、夜叉と魔空のように呪術を唱えることのできる陣営だけの戦法だ。呪術の中には、土鬼召還、風鬼召還といった兵士を増やすことができるものがある。しかも、この呪術の一番いい点は、「位階(武将レベル)に関係なく兵力を増やすことができる」ということだ。たとえば、位階が低くて通常なら8千人しか兵を集められない武将でも、この呪術を連続してかけることで2万人まで兵力数を上げることができる。土鬼召還、牛鬼召還など地系の呪術を操る龍造寺家、斎藤道三、柴田勝家、風系の風鬼召還は織田信長、最空、石田三成らが操る。



地系の呪術を操る龍造寺が捕縛に、さっさと配属しよう。



攻め込まれる前に、戦力を可能な限りアップさせておこう。

呪術と会合をうまく使って仲間を増やしていこう

他陣営に比べ、武将数や城郭数が少なめに設定されている夜叉陣営。夜叉軍を選んだ場合は、敵と戦闘してむだに戦力を消耗するよりも「会合」コマンドを使って相手を自陣営に引き込む努力をしたほうがいいだろう。なかでも上杉輝虎、長宗我部元親など夜叉に好意をもっている武将がいることを忘れずに。



やった、全国を統一したぞっ！でもまだまだ先は長かったりする。

情報をいち早く知る者が勝利を得る

「謀反」コマンドを使えば、相手の武将や城郭に現在どれだけ兵力があるかがすぐにわかるようになっている。他の呪術とうまく組み合わせて使えば、効果は倍増だ。



死魔神を復活させ、世界を闇に覆うのだ

魔空陣営でプレイしている場合、注意してほしい武将が1人いる。その武将というのが、夜叉側のスパイである明智光秀。武将としてはかなり使えるのだが、いずれ寝返るので放っておこう。魔神の書を見つけたなら、死魔神の降臨も間近だぞ……。



全国統一までのアドバイス

魔空の武将は使える奴が多いので、比較的楽に全国を統一できるはずだ。夜叉の最空と伊織の動きだけを、常に監視しておけばいい。



「斬」一口メモ 夜叉とは何か？



千年にもわたり、魔空界が地上に現れないように監視してきた存在、それが「夜叉」一族である。毘沙門天を守護神と仰ぐ彼らは、過去幾度も魔空の魔物と戦い、彼らを封印し続けてきたのだ……。メガドラ版「斬～夜叉円舞曲～」は、パソコン版「斬～陽炎の時代

～」にファンタジックな要素を盛り込んだ作品だ。と思ったら、じつはウルフチームは以前、最空と伊織を主人公にした「YAKSHA」というゲームを出している。つまりこの～夜叉円舞曲～は2つのゲームのいい点を集めた欲張りなゲームなのであった。

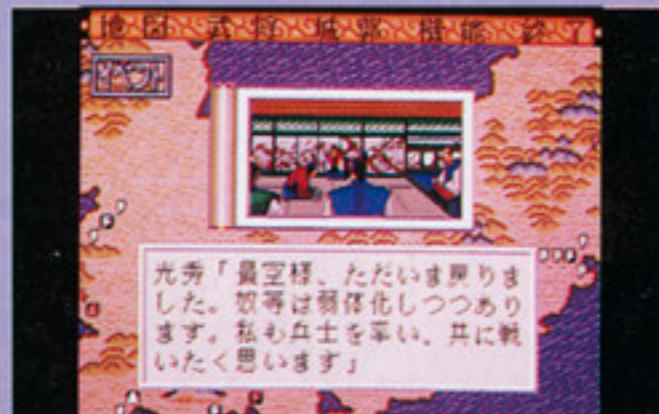
蝦夷に渡り、日本を救うために鹿空界を封印せよ！！

夜叉陣営は、全国を統一しただけではシナリオが終わらないようになっている。夜叉の本当の目的は魔空界の封印にあるので、蝦夷に眠る魔空界の本拠地である五稜郭を封印しなければならないのだ。城から城へ武将をワープさせる跳躍の呪術を使って、使える武将を陸奥の国にどんどん送ってあげよう。もちろん最空と伊織も蝦夷に渡らせること。夜叉陣営ならではの数々のイベントが待っているぞ。

全国统一までのアドバイス

蝦夷には城郭がないので、兵力や妖力を補充する場所がない。蝦夷に送る武将は最低でも兵力を1万人以上つけてあげること。

1 明智光秀の仕官



魔空と手を組み、その様子をうかがっていた明智光秀が最空のもとへ戻って来る。明智は公然とは名乗ってはいないが、夜叉の仲間だったのである。

2 九条院幻庵の救出



尾張の那古屋城を落城させると九条院幻庵に会うことができた。幻庵は信長の手により人質として那古屋城に長い間捕らえられていたのだ。

3 ルイス・フロイスとの再会



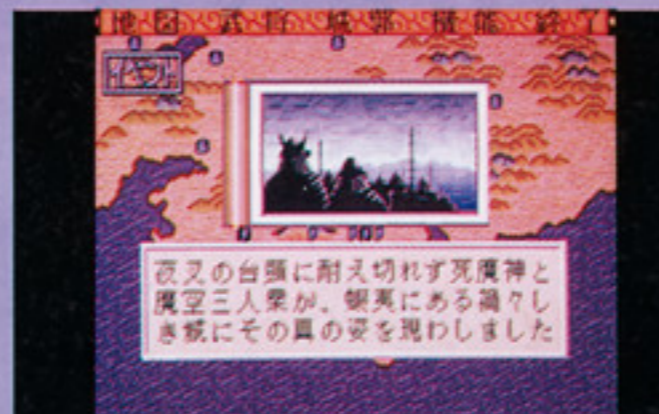
信長によって日本を追われていたルイス・フロイスが日本に戻ってきた。彼は死魔神を封印する護身剣の1つを持ってきたのであった。

4 最空、伊織の再会



夜叉としての宿命を背負った若き2人がいま再び出会う。死魔神との最後の戦いを前に、最空と伊織は何を思うのだろうか……。

5 蝦夷への道が発見



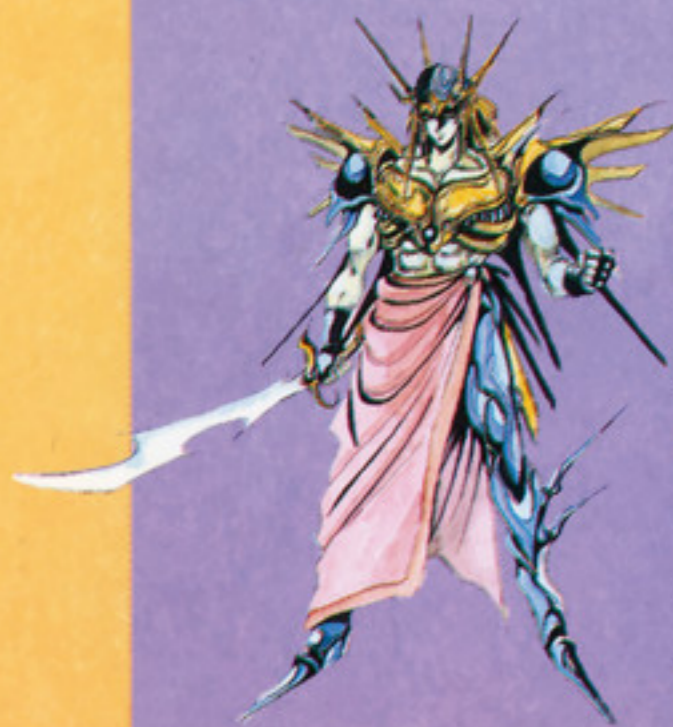
織田信長、豊臣秀吉、徳川家康に憑衣した魔空三人衆。死魔神が、その真の姿を蝦夷に現わす。蝦夷へ渡るには港を使わなければならない。

6 護身刀をそろえる



死魔神を倒し得る護身刀は、地上にふた振りしかないと言われる。最空と伊織、それぞれの夜叉に専用の護身刀が用意されているというが……。

7 魔空3人衆、そして死魔神との決戦！！



蝦夷に渡れば、突然魔空3人衆が夜叉軍に襲いかかって来る。一匹一匹の攻撃力はとんでもなく高いが、支援武将の力を借りて戦えばなんとか道は開けるはず。3つの陣営ごとのエンディングはそれぞれ違うので、ぜひ見比べてみよう。

魔空3人衆



麗鬼

紅竜

邪髪仙

死魔神



兵 22500
妖 15±100

戦



三国志列伝 乱世の英雄たち

●セガ/4月26日発売/8,700円/SLG/8M+BB

シミュレーションの定番的素材“三国志”の世界をメガドラで楽しめるようになるまで、もうしばらくのガマン。かつてないが新機軸盛りだくさんのこの作品、中国古典の世界にどっぷりひたってほしい!

中国古典の名作がMDに登場!

中国では一人前の大人になるためには、“三国志”“水滸伝”“西遊記”“金瓶梅”の4大書物を読破しなければならないといわれている。それほど三国志は、中国の人々にしたしまれているというわけだ。とにかく三国志は、波乱万丈、血沸き肉踊る世界的な名作。日本でも、根強いファンが、多いこともたしか。よく、サラリーマン向けの雑誌なんかにも三国志の登場人物にひっかけた处世術みたいなのが、載っているし、パソコンなどのシミュレーションで、定番的題材となっているのはご存知のとおりだ。

ところで歴史物シミュレーションの場合、その舞台を知らないと遊びにくいし、プレイしていて感情移入しにくいという欠点がある。この「三国志列伝 乱世の英雄たち」の場合は、三国志を知らない人でも単純に戦略ゲームとして楽しめると思うが、原作の登場人物やス



「生まれたその日は違えども、願わくば死ぬときはいっしょに」。劉備・関羽・張飛が、まだ若く無名だったころ桃の花が咲き乱れる下で結んだ義兄弟の契りだ。数百万のキャストが登場し数十年に渡って繰り広げられる三国志の物語は、まさにこの3人の契りによって始まる。

トリー概要を知ってるのと知らないのでは大違い。といっても三国志の原作は当然漢文だしストーリーは、べらぼうに長く登場人物も膨大だ。日本で出ている吉川英治版や横山光輝のマンガ版にしたって、はんばなページ数じゃないから、ちょっとやさそっとじゃ読む

気がわからないというのが実状だろう。

そこで今回は、原作のストーリーの流れにそって登場人物やシナリオの説明を中心にこのゲーム独特のシステムを紹介していくつもりだ。

とりあえず読んでくれたまえ!

かつてない独自のシステムに注目

三国志列伝の特徴は、そのシステムにある。まず、第一は1カ月ごとに国力の充実や外交をするターンと実際に他国へ攻めこんだり戦闘を行うターンを完全に分けたこと。月々ごとのターンの役割を分けたことによって、自分の陣営により細かい支持が可能になる(考えようによってはめんどくさいが)。そして第二点は、戦闘モードにリアルタイム要素や武将どうしの一騎打ちにアクションゲームの要素を取り入れたことだ。

リアルタイム要素を入れたことで戦闘の臨場感が増し、アクション要素を取り入れた一騎打ちで勝てば自分の陣営が、劣勢でも一挙に挽回可能。

とにかく型破りのシステムなのだ。

その月によって、できることとできないことがある

奇数月のターン

内政、外交、軍事フェーズを選んで、国力を充実させるために使う月だ。



偶数月のターン

行軍、攻城フェーズなどを選んで実際に戦う月。戦闘はリアルタイムで進む。



シナリオ1(189年) "桃園結義"

三国志列伝のシナリオは、3つに分かれている。各シナリオの時代背景を主要な武将とともに紹介していこう。まずシナリオ1から。

ときは後漢末期。宦官による王朝の腐敗、うち続く災害などで、国土は荒れ果てるばかりだった。こんななかで、疲弊した農民たちのなかから一揆を起こすものが現れた。町や

村で略奪や焼討ちを繰り返す彼らは、頭に黄色い布をかぶっていたことから「黄巾賊」と呼ばれたのである。これを静めるべき官軍側は、腐りきった指揮系統のため士気も上がらず、苦戦していた。このとき黄巾討伐に立ち上がったのが、後の乱世でしのぎを削り合うことになる、劉備、曹操、孫堅、袁紹らである。

黄巾の乱後、漢王朝の権威はますます失墜し、戦の混乱に乗じて権力を握ったのが、逆賊、董卓であった。幼い献帝を皇帝に即位させて人質とし、暴虐の限りをつくしたのである。このような董卓の行いに対し、曹操、袁紹などを中心とした義勇軍が、打倒董卓を目指して戦いを始めたのであった。

りゅう び げん とく
劉備玄德

劉備	レベル2	官位	君主
文官値	50	武官値	40
軍力	100	忠誠度	100
知力	100	機動力	100
武力	100	射撃力	100
知力	100	兵力	10000
機	100	士気	100

前漢景帝の皇子中山靖王の子孫と自称し、桃園結義で義兄弟の契りを結んだ関羽、張飛とともに漢王朝再興のために立ち上がる。後に蜀を建国する。このゲームのもととなった『三国志演義』での主人公的存在。

かん う うん ちよう
関羽雲長

関羽	レベル2	官位	君主
文官値	40	武官値	50
軍力	100	忠誠度	100
知力	100	機動力	100
武力	100	射撃力	100
知力	100	兵力	10000
機	100	士気	100

三国志のなかで最も人気の高い武将の一人。20キロ近くもある偃月刀を軽がると振り回す、智勇かね備えた猛将だが、「義の人」としても名高く、あの曹操ですら「天下の義士」といわしめた。

ちよう ひ よく とく
張飛翼徳

張飛	レベル2	官位	君主
文官値	40	武官値	50
軍力	100	忠誠度	100
知力	100	機動力	100
武力	100	射撃力	100
知力	100	兵力	10000
機	100	士気	100

劉備義兄弟の末弟。関羽と肩を並べる猛将で、4メートルもある蛇矛を自由自在に使いこなした、三国志史上屈指の猛将。ゲーム中では知力が低く設定されているが、実際は知略にも長けていた。

そう そう もう とく
曹操孟徳

曹操	レベル4	官位	君主
文官値	100	武官値	100
軍力	100	忠誠度	100
知力	100	機動力	100
武力	100	射撃力	100
知力	100	兵力	10000
機	100	士気	100

「義の人」劉備とは対象的に「乱世の姦雄」と評された。劉備、終生のライバルとされているが、劉備とは比較にならないほど若い頃から文武ともに精通していた。後に中原を支配し魏を建てる。まさに影の主演といえよう。

とう たく ちゆう えい
董卓仲穎

董卓	レベル7	官位	君主
文官値	100	武官値	100
軍力	100	忠誠度	100
知力	100	機動力	100
武力	100	射撃力	100
知力	100	兵力	10000
機	100	士気	100

宦官滅ぼすべしの詔勅を利用し洛陽に乗り込んで、幼い献帝を人質に暴虐の限りをつくした極悪なヤツ。豪将呂布を養子にして召し抱えたが、策略により、最後は呂布にとどめを刺されることになる。

りょ ふ ほう せい
呂布奉先

呂布	レベル4	官位	君主
文官値	40	武官値	100
軍力	100	忠誠度	100
知力	100	機動力	100
武力	100	射撃力	100
知力	100	兵力	10000
機	100	士気	100

方天画戟と赤兎馬を武器に、一騎当千とまでいわれた天下の猛将だが頭は単純。養父であった丁原、董卓を私欲のために殺したことから親殺しの悪名を背負わされる。その後中原を放浪し暴れまくるが、みじめな最後を遂げる。

シナリオ2(200年) "群生乱舞"



80万の大群を率いて南下を開始した曹操に対し、劉備は孫権と連合して長江南岸でこれを向い打つ。その数3万余り。まったく勝ち目のない戦いに見えたが、孔明の連環の計（軍船を鎖でつなぎ身動きできなくする計略）にはまり曹操軍は一夜で壊滅。長江の岸壁は炎で赤く染まる。

董卓が王允の計略にあい呂布に殺されると、統治能力を回復できない朝廷を尻目に息を潜めていた乱世の群雄たちは着々と勢力を伸ば

していった。特に著しく勢力を拡大したのは、袁紹である。名門の家系出身の彼のもとには各地から

有能な人材が集い、この時点では最も覇者に近い位置にいた。しかし、この名門出身であるという事実が、後に彼の足かせとなる。

曹操は、いち早く献帝を洛陽から救出して、自分の本拠地である許に招き入れた。天子を手中におさめたことで、曹操は絶対の権力を手に入れたのだ。つまり、曹操に敵対する者たちを、皇帝にはむかう逆賊として裁くことができるのである。時代は曹操対袁紹といった方向に流れ始めたのだ。

一方劉備は、陶謙から徐州を受け継ぐと、一躍、群雄のなかに躍り出ることに成功した。しかし、呂布に情けをかけて居候を許したため、逆に徐州を奪われてしまうのであった。しかたなく曹操のもとに身を寄せているが、曹操の暗殺を企てて失敗し、三兄弟ちりぢりになってしまう。この後白馬の戦いで再開を果たすと、荊州の劉表のもとへ落ちていく。

三国志列伝 乱世の英雄たち

孫権仲謀

孫権 レベル4 官位 君主 文官値 50 武官値 100
体力 80 忠誠度 100 攻撃力 100
統率力 150
武力 70 機動力 9 武器 扇
知力 95 兵力 10000
徳 90 士気 70

孫堅、孫策と受け継がれてきた呉を盛り立て、魏、蜀と並ぶ大国にする。自身も優れた武将であったが、それ以上に人材の活用がうまく、常に優秀な人材を抱えていた。孫一族の中で唯一長寿に恵まれた。

許褚仲康

許褚 レベル6 官位 偏將軍 文官値 90 武官値 220
体力 120 忠誠度 80 攻撃力 67
統率力 100
武力 134 機動力 9 武器 楯木槌
知力 45 兵力 10000
徳 87 士気 50

もとは山賊で大変な豪傑であったが、曹操の仕掛けた落とし穴にはまり、配下に加わることになる。曹操の指揮に入ってから、忠義をつくり数々の武名をとどろかせ武衛將軍に任ぜられる。

周瑜公瑾

周瑜 レベル6 官位 偏將軍 文官値 150 武官値 100
体力 85 忠誠度 95 攻撃力 75
統率力 150
武力 84 機動力 9 武器 扇
知力 82 兵力 10000
徳 87 士気 80

孫策、孫権のもと、終生呉に仕えた名軍師。家臣たちの中心になり、呉の再建に尽力をつくした。赤壁の戦いでは、曹操を撃ち破り大勝利を収めるが、荊州を奪おうとし諸葛亮に辛酸をなめさせられ、病死する。

袁紹本初

袁紹 レベル9 官位 君主 文官値 145 武官値 220
体力 65 忠誠度 100 攻撃力 43
統率力 100
武力 62 機動力 9 武器 扇
知力 75 兵力 10000
徳 59 士気 30

名門、袁家の出身で袁術の兄にあたる。董卓討伐の義勇軍では総大将を務める。後に華北を制し勢力を拡大するが、官渡の戦いで曹操に破れてからは、没落していった。小心で決断力がないといわれている。

荀彧文若

荀彧 レベル5 官位 侍中 文官値 100 武官値 0
体力 65 忠誠度 97 攻撃力 18
統率力 75
武力 39 機動力 9 武器 扇
知力 824 兵力 30000
徳 97 士気 50

元は袁紹に仕えていたが、曹操の配下となる。軍事、国事すべての面で曹操の相談役となり、絶対の信頼を受けていた曹操の片腕的存在。立派な風貌と道理をわきまえ態度で、人々の信頼も厚かった。

馬超孟起

馬超 レベル4 官位 偏將軍 文官値 55 武官値 120
体力 114 忠誠度 85 攻撃力 74
統率力 110
武力 137 機動力 16 武器 扇
知力 81 兵力 10000
徳 80 士気 60

西涼の大守馬騰の息子。父を曹操に殺され復讐を決意するが大敗を喫する。後に劉備と戦ったとき、説得されて劉備の家臣となり、劉備の蜀建国に貢献。蜀の五虎大将の1人である。

シナリオ3(215年) "三国鼎立"

圧倒的な兵力で呉に攻め入ろうとした曹操を赤壁の戦いで打ち破って以後、劉備と孫権の同盟は、あつてないようなものだった。呉の周瑜は、赤壁で大勝利すると敗走する曹操軍を追って攻め立てていた。しかし、孔明の“空城の計”にはまり、結局劉備から荊州を奪い取ることはできなかった。

この後周瑜はいく度となく諸葛亮と対戦するが、ついに勝利することなく無念の生涯をとげる。

三顧の礼をもって孔明を迎えた劉備は、着実に勢力を広げはじめ荊州を足場にして、広大で肥沃な土地をもつ蜀を手に入れた。ここに魏、蜀、呉の三国がそろう、ついに諸葛亮の唱えていた“天下三分の計”が成功をおさめたのである。

だが赤壁で大敗を喫したとはいえ、依然曹操の力は衰えておらず、蜀と呉が荊州を巡って小ぜりあいをしている隙に、漢中をめざし

諸葛亮孔明

諸葛亮 レベル6 官位 偏將軍 文官値 210 武官値 0
体力 60 忠誠度 95 攻撃力 30
統率力 120
武力 90 機動力 10 武器 手刀
知力 143 兵力 10000
徳 90 士気 60

三国志中最大の軍師。劉備に三顧の礼をもって迎えられ、天下三分の計を打ち出した。数々の超人的な活躍は有名で、蜀の建国に大きく貢献した。劉備の死の間際に蜀とその子劉禪を託されたが、司馬懿と対陣中病死。

三顧の礼



荊州に居候中の劉備は、優れた軍略の才をもつ人材を渴望していた。孔明の噂を聞いた劉備は、片道75キロもある道のりを訪ねて行く。しかし自分の才能を自覚していた孔明は簡単に承知しない。3度目の訪門でようやく劉備の熱意に動かされた。劉備47歳、孔明27歳のときであった。

て侵攻を開始する。この頃、曹操は献帝を退位させ、ついに自ら魏王と名乗ったのである。これに対抗する

趙雲子龍

趙雲 レベル6 官位 偏將軍 文官値 80 武官値 195
体力 120 忠誠度 90 攻撃力 62
統率力 120
武力 130 機動力 9 武器 楯木槌
知力 66 兵力 10000
徳 90 士気 60

蜀の五虎大将の1人。関羽、張飛にも劣らない武勇と知力をもつ。長坂で曹操に襲われたときは、たった一騎で劉備の妻と子供を救い出した。劉備の死後も孔明の片腕として大活躍する。

ため劉備は漢中王を名乗り、その三年後には孫権が呉王となる。中国全土の覇者となるため三者三つどもえ戦いが続いていく……。

黄忠漢升

黄忠 レベル6 官位 偏將軍 文官値 170 武官値 270
体力 97 忠誠度 97 攻撃力 78
統率力 150
武力 120 機動力 9 武器 扇
知力 81 兵力 10000
徳 97 士気 60

歳はとっているが、あの諸葛亮でさえ万夫不当の勇将といわしめた。弓の名手でもある。劉備の配下になる前の関羽との一騎討ちは、有名。結局それが原因で蜀軍に加わる。

司馬懿仲達

司馬懿	レベル6
官位 偏將軍	
文官値 210	武官値 80
体力 60	忠誠度 90
攻撃力 25	統率力 110
武力 40	機動力 5
知力 130	兵器 10000
運 80	士気 80

三国志のなかで諸葛亮孔明と並び称される軍師。曹操に文官として招かれてから、曹操死後も魏に使える。孔明と知力をつくした数々の名勝負で有名だが、最期まで孔明に奇策を用いた戦法に太刀打ちできなかった。

陸遜伯言

陸遜	レベル4
官位	
文官値 120	武官値 70
体力 70	忠誠度 80
攻撃力 40	統率力 95
武力 35	機動力 5
知力 110	兵器 8000
運 70	士気 50

大きな戦略を立てることはなかったが、ひとたび戦場に出れば、その確かな戦術眼で活躍した呉の軍師。関羽の復讐戦で劉備が攻めてきたときは大都督に任命され、みごとに蜀軍を撃ち破った。

甘寧興霸

甘寧	レベル5
官位 太守	
文官値 80	武官値 150
体力 100	忠誠度 80
攻撃力 70	統率力 120
武力 110	機動力 10
知力 30	兵器 12000
運 50	士気 80

もとは海賊だったが劉表の配下に加わり、力を認められなかったため、その後、孫権に降る。赤壁の戦いでは黄蓋とともに「苦肉の計」を演じ、曹操をだまして呉軍の勝利に大きく貢献した。

奇数月は内政・外交・軍事にはげめ——!

1カ月おきにまったく違うコマンドを実行させる三国志列伝。奇数月は、まず内政・外交・軍事のフェーズをどれかを選択する。そして内政・外交・軍事フェーズそれぞれの下に用意されているコマンドを選んで実行することになる。ただし、1つのターンで最初にフェーズを決めてしまったら、その他のフェーズの下のコマンドは実行できない。たとえば内政を選んだら「開発」や「教育」できるが

「同盟」「訓練」といったコマンドは使えないといったぐあいだ。1つの城ごとに違うフェーズのコマンドを実行することはできないので注意しよう。その代わり武将の数だけコマンドをこなせるので、効率よく国力アップができるはずだ。また開発や福祉などのコマンドは、担当の武将を選択すると彼らは解任しない限りは継続してやり続ける。このおかげで次の月に他のコマンドを選んでも開発や福祉など

を行うことができるわけだ。



奇数月のうちに、いかに国力を充実させ、戦争の準備を整えるかがポイント。

英雄は超忙しい、戦闘以外にもやることは山ほどある



防衛



輸送



徴兵



任命



同盟



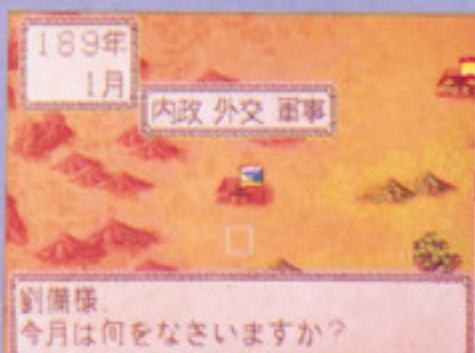
暗殺

1カ月にできることは限られている。慎重にコマンドを選ぼう

コマンド選択

フェーズ選択

奇数月



各フェーズの下には、いろいろなコマンドが、用意される。このコマンドの豊富が三国志列伝の特徴かも。

内政

開発	産業値をアップさせる。担当する武将を決めて月々の予算を決めておく。
福祉	民衆のためにつくして、統治度を上げるコマンドだ。このコマンドも担当と月々予算を決める。
教育	配下の武将に巻物を読ませて(?)、武将の忠誠度が上がる。もちろん金をつぎこむほど効果的。
移動	武将を城から城に移動させる。強い武将はとんとん前線の城に送り込み。距離が遠いほど金がかかる。
任命	太主・軍師・官位など、配下の武将に位を与えるコマンドだ。
輸送	米・金を、それぞれ1万単位で自分の領有する城に移動させることができる。
情報	自軍の城や配下の武将の状態はもちろん、敵の城や武将の状態も見ることができる。
税率	税金は毎月徴収する税率を変える。あまり高くすると反乱が起こるので注意しよう。

外交

同盟	同盟を結んだり、破棄したりできる。臨機応変な態度が肝心。
計略	離間・暗殺・火系と三種類ある。離間とは、武将と君主との間を引き裂くコマンドだ。
借用	同盟を結んでいる他の君主にちょっとお金を都合してもらおうコマンドだ。
返済	借用したものを返すコマンド借りた物はちゃんと返すのが道理。

軍事

徴兵	戦いは数ではないが、頭数が大いにこしたことはない。行軍ターンの前に準備しておこう。
人材	在野の武将を探したり、敵軍から武将をスカウトするコマンド。
武器	武将に武器を買い与えてやるコマンド。高い武器ほど一騎打ちで有利になる。
防衛	城郭の防備を固め、城の防御率を上げるためのコマンドだ。
訓練	ただ徴兵しただけじゃ、しょせん農民上りの烏合の集。鍛え上げて、部隊の士気を高めろ。

三国志列伝 乱世の英雄たち

準備を整え偶数月にいいよ戦闘をしかける!

ゲームを始めた時点では、どの国もたいした戦力はないので、いきなり攻めこんでくるということはないはず。序盤は、基本ともいえるべき内政関係のコマンドで国作りをして、より多くの収入を得られるよう努力する。この時点では忠誠の低い武将が多いので、重要な武将は引き抜かれられないようにしっかり教育する。そして準備が整ったらついに陣出。まず、目標とする敵城のデータを調べる。裏切りそうな武将がいたらしっかりチェックしておく。有利に戦闘を展開することができるぞ。戦闘になったら、三国志列伝の独特のシス

テムを生かしきることが勝利につながる。このゲームの戦闘モードの特徴は、リアルタイムの部隊戦と武将どうしの一騎打ちだ。また戦闘中にも計略が使えるなど、なんでもありありシステムなのだ。

いざ戦闘に入ったら、自陣を取られないよう守りを固めて、余った武将は計略をかけやすい山地などに移動させる。計略で敵を消耗させたら、敵部隊と接触し勝負を挑む。ここで一騎打ちで戦えば、戦力を消耗させずに勝利することが可能だ。一騎打ちの場合通常に戦う以外にも、説得・罵声などで相手を翻弄

することもできる。相手を怒らせて冷静さを失わせるのは良い作戦だが、烈火のごとく攻撃してくるので油断はできない。通常の部隊戦では、さまざまな陣系を選択できる。相手の陣系を見てから、効果的に攻撃できる陣系を選び、味方を有利に導くことが大事。敵の部隊数が減り籠城してきたら、一気に城壁まで移動し攻城をする。城の防御度を下げないと敵が飛び出してこないで、迅速に行うこと。戦闘に勝利すると、その城は自分のものになる。戦闘に参加した武将達に恩賞を与え、太守を選んだら、また国作りから始めるのだ。

出陣



移動は一日単位でリアルタイムに進む。兵糧も一日単位で減る。

まず、目的地まで舞台を進める。出発前に軍資金と兵糧を整える。準備をしっかり整えな



なかなか、そそのグラフィック。やる気にさせるぜ。

いと、最悪の場合部隊が餓死してしまうこともあるぞ。



部隊は、目的地まで馬でバカバカ歩いていく。

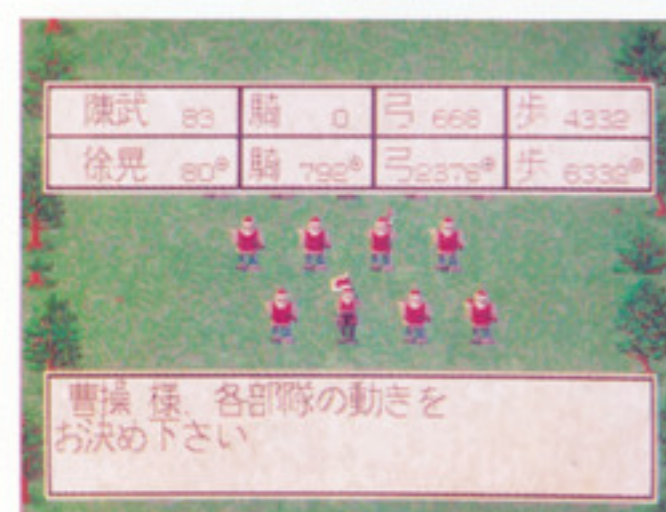
配置、移動

戦闘に入るとマップモードからリアルタイムモードに切り替わる。配置した部隊は、リアルタイムで移動していき、敵部隊と出会うとさらに小隊単位の戦闘モードに突入していく。



小隊編成を決める。設定が細かい!

次に陣形を選択する。



▲などのアイコンで、小隊ごとの行動を決定。



戦闘モードに入ったら、まず自軍の部隊を配置する。



敵の城までたどり着くと攻城コマンドで、攻撃開始!



配置が終わったら部隊ごとに、行動を指示していく。

戦闘中の計略!

戦闘モードでも、「挑発」「火計」「落石」「連環」「止足」「説得」などの計略が使える。ただ、地形によっては使えないので、注意しよう。

自軍が山地にいるときは若石の計略が使えるぞ。



有効的に計略を使って敵の戦力をそぎ落としながら戦おう。





アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—

セガ / 5月31日発売予定 / 価格8,700円 / SLG / 8M+BB

じっくりと時間をかけ練り込んだ40数種のマップと、それぞれのマップに登場する各ユニットのバランスの良さ。待ちに待った第二次大戦キャンペーン版「アドバンスド大戦略—ドイツ電撃作戦—」はハマリ度200パーセントの大作だ！

操作性システムともにパワーアップだ！

この悲劇が繰り返されないことを願って

オープニングのメッセージにも、作者の切なる思いが込められているのだ。

前評判の高いこのゲームは前作「スーパー大戦略」と同じスタッフが作っている。「スーパー大戦略」ができあがったとき、もうすでにスタッフの頭の中では「アドバンスド大戦略」の構想がちゃくちゃくと練られていたのだ。なぜなら「スーパー大戦略」の中の地形ユニット「鉄道」は今回の「アドバンスド大戦略」のためものだったのだ。こうして練られた構想の中に、前作でやり残したことや、ユーザーが大戦略で望んでいるシステムを取りこむことを中心にゲームの企画が進んでいった。これが「アドバンスド大戦略」開発の経緯なのだ。時代背景は第二次大戦、キャンペーンモードや思考ルーチンの強化、さらに索敵、天候ルールを加え、ユニットの補充が都市でも可能などユーザーにとってうれしいシステムが採用された。しかし、このゲームのすごさはこれだけではない。大戦略を含めたシミュレーションゲームにまったくなかった首都の移動と8カ国対戦が可能となったことだ。首都の移動は画期的で、占領ユニットに首都が包囲されると他の同国首都へランダムで首都が移動してしまうのだ。これによりゲームの幅が広がり、ゲームをより面白くしたのである。さらに8カ国対戦で、連合軍対ドイツ軍&イタリア軍という図式を可能にしたり、コンピュータが指揮するドイツ軍部隊まで登場させるなどの広がりを見せた。ユニット数も前作とは比較にならない400以上。これも年代ごとのエントリー(進化)で、

プレイヤーの生産時のとまどいを解消した。さらに好きなマップを選べるスタンダードモード、メガモデムを使ったモデム対戦モードの追加と、このゲーム1本で数年は遊べる内容だ。しかも操作性は前作と比較にならないほど向上し、ヘックスラインのオン・オフまでついたうれしい内容になっている。



キャンペーン、スタンダード、モデムモードとバッチリ充実！

キャンペーン版は「ケースホワイト」からスタート

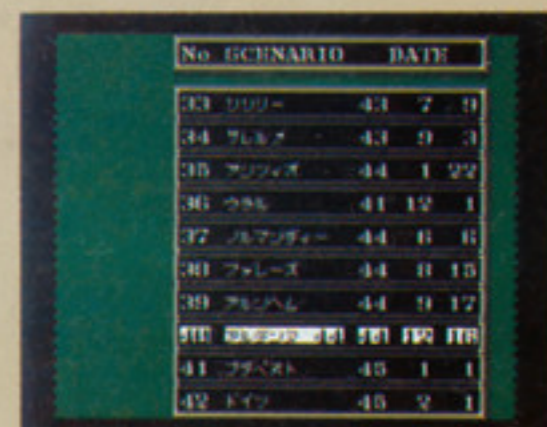
開発途中なので変更があるかもしれないが、キャンペーンモードの場合、天候、索敵などの設定はスタート時に設定すると変更ができなくなる。ゲームは1939年ポーランド侵攻の「ケースホワイト」から、1945年「ベルリン」までを勝ち続けなくてはならない。ただし、勝利には「大勝利」「勝利」「引き分け」があり、それによって次にプレイするマップが変わってくるといった、初心者でも楽しめる内容になっている。



最初のマップ「ケースホワイト」。生産ユニットの種類もドイツ軍3、ポーランド軍2と入門者用に作られている。

スタンダードは40以上ある好きなマップから

スタンダードモードはキャンペーン版の40数種のマップの中から、好きなマップを選んでプレイできる。スタンダードはドイツ軍のユニット配置がされている点がキャンペーン版と大きく違う。キャンペーン版は前のマップの部隊を継続して配置するため、プレイヤー側であるドイツ軍のユニット配置はされていない。いきなりスタンダードの「ベルリン」マップでも遊べるが、難易度が高いのでそれなりの覚悟が必要だ。



有名な「アルデンヌ」(バベルジ大作戦・ルントシュテット大攻勢)マップを選んでるところ。

気になるモデム対戦の電話料金対策はバッチリ？

メガモデムを使ったモデム対戦で気になる料金。「アドバンスド大戦略」の場合、ターンごとにセーブをしたデータを相手に送るため、ゲームプレイ中、延々とモデムを使って対戦をする必要はない。お

互いのターン終了時にセーブしたデータをモデムを使って送るだけなので、通信時間も少なく、数人で遊ぶことも可能。ただしセーブ箇所は3つまでなので他のモードで使っているとつらい。

とても便利なメイン&サブコマンドはこうなっている

プレイに大きな役割を果たすメイン&サブコマンドの説明しよう。ゲームをスタートするとタイトル画面終了後、ゲームセレクト画面に変わる。ここでコンティニュー（ゲームロード）、キャンペーンモード、スタンダードモード、そしてメガモデム同士をつなぎ相手と対戦する場合のみモデムモードが現われる。また一番下にSUB・MAINの切り替えができるコマンドが表示される。ここでAボタンかCボタンどちらかをメインコマンド、サブコマンドに振り分けることができるのだ。メインボタンを押すとキャンペーン版はそのままゲームスタート画面に移る。それ以後はスタート時・進行時、サブ・メインボタンの回数でそれぞれのコマンドが開く。以下はそれぞれのコマンドの説明だ。

ゲームスタート時

- ロード
- 状況表
- サウンド
- 操作
- 索敵
- 天候
- システム
- 開始

ゲーム進行中

サブコマンド 3回押す	サブコマンド 2回押す	サブコマンド 1回押す	メインコマンド 1回押す
----------------	----------------	----------------	-----------------

全自動

- 全体図
- 部隊表
- 状況表
- 収入表
- 開発表

記録

- サウンド
- 操作
- 索敵
- 天候
- システム



メインコマンドは移動、攻撃、占領、合流、補給、武装、性能、処分、進化、改良、行軍コマンド。

移動

- 攻撃
- 補給
- 武装
- 性能

まだ開発中なので、内容が変わることがあります。

状況表

スタート時・ゲーム進行中

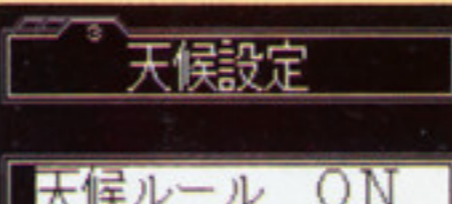
それぞれの国の領土（占領状態）と首都の位置と数、天候状況など現在の状況が一目でわかる。



天候

スタート時・ゲーム進行中


天候のオン・オフを切り替えるコマンド。完成版はキャンペーン版などのかねあひからゲーム進行時は操作できないかも？



部隊表

ゲーム進行中

プレイヤーの部隊がどこにいてどういう状況なのかがわかる。メインボタンを押すとその隊の場所へ行き、サブボタンで番号、タイプ、未行動順コマンドが現れる。



サブコマンドで部隊順序コマンドをオープン。メインコマンドでセレクトすると、部隊表が目的順に変化。

サウンド

スタート時・ゲーム進行中

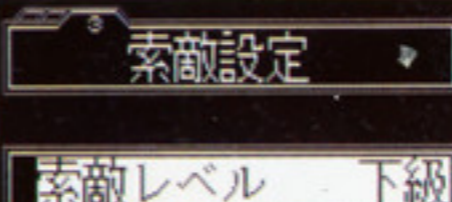
自分のターンがきたときのアラーム回数設定。サウンドオン・オフ。各国のサウンド曲変更が可能。



索敵

スタート時・ゲーム進行中


索敵モードを下級・初級・中級・上級にセレクトできる。完成版はゲーム進行中の変更ができなくなるかも？



開発表

ゲーム進行中

年代によって新しいユニットがエントリーされ、進化する。どのユニットが進化可能かを見るコマンド。メインボタンでセレクトし、サブボタンを押すと解除。



見たいユニットにカーソルを合わせ、メインボタンを押すと開発画面に切り変わる。

操作

スタート時・ゲーム進行中


キャンペーンモードを除いて各国のプレイヤー・コンピュータが操作できるコマンドがこれ。



収入表

ゲーム進行中


次のターンでプレイヤーが都市から得られる収入。この表で収入率の低い都市は工事するといひ。



全体図

ゲーム進行中

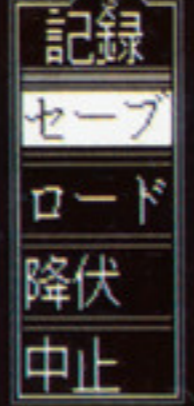
ヘッドクォーター画面。部隊のいる場所がちゃんと点滅するので、とても便利なマップだ。



記録

ゲーム進行中

ゲームのセーブ、ロード、降伏、中止ができる。セーブは3カ所までと便利になった。モデムモードにはなくてはならないコマンド。



全自動

ゲーム進行中

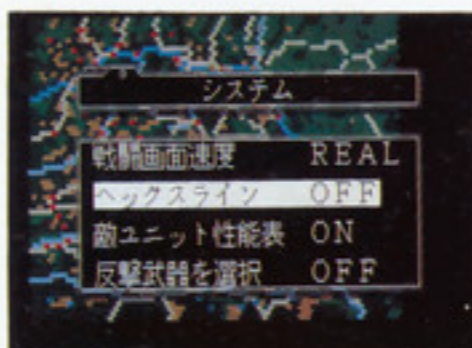
全移動（行軍）、全補給、全占領、全工事がオン・オフによって一度にできるらくちんコマンド。



よりゲーム楽しく遊ぶためのシステム設定はこれが一番!

ヘックスラインはOFFに

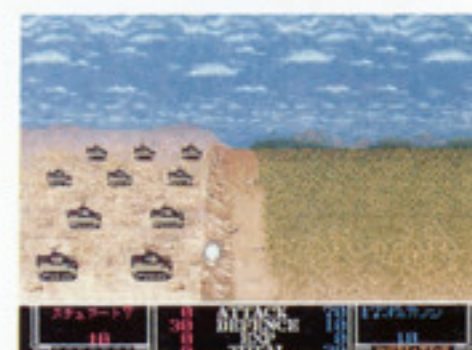
前のページでシステムコマンドについての説明をしてなかったので触れておこう。システムコマンドには戦闘画面速度、ヘックスライン、敵ユニット性能表、反撃武器選択の4つのコマンドがあり、それぞれの機能を選択できる。もちろんこれはスタート時、ゲーム進行中どちらでも可能だ。この中でヘックスラインのオン・オフはこれまでのシミュレーションゲームには少ない機能で初心者はヘックスがあると敵との距離がわかり便利だが、ゲームに慣れてくると、けっこうヘックスラインが目障りとなる。そこでこのコマンドでヘックスラインを消してしまうことをおすすめする。ヘックスラインを消すと、マップ全体を見通せ、とても便利で病みつきになるぞ。



ヘックスラインをオフにすると、あっという間にさっぱりとしたヘックスのない画面になる。

戦闘画面速度はFASTに

「アドバンスド大戦略」はたくさんの要素を含んだ、本格的ストラテジーシミュレーションだけに思考ルーチンがやや重い。そのためユニットが増え、64×64のマップともなると残念ながらスピードはやや遅くなる。シミュレーションファンにはけっこうせっかち者が多い。そこでよりスピーディにゲーム展開を望む人は戦闘画面FASTをにしよう。戦闘画面速度がREALの場合、敵との戦闘がアニメーションで表現されるが、ゲームをプレイしていくと、マップ中心の展開となる。そして、そのゲーム展開が面白いので、自分のターンを早く待ち望むようになる。参加国が8カ国近くなり、マップが大きくなり、ユニット数が増えたときはぜひFASTに切り替えよう。



戦闘画面のアニメーションを見たいか、ゲームスピード優先にするかでモードの切り替えを決める。

索敵は中級、天候はOFFで始めよう!

このゲームのウリである索敵を中級、天候OFFとは何ごとだ! とファンに怒られるかもしれない。でも天候をONにしてプレイをした場合は確かに面白いが、地形が泥地や雪道になったときのユニットの侵攻スピードに泣かされることになる。64×64のマップの場合、マップ自体が練りこまれたマップだけに、プレイしてみて大変さを痛感すると思う。そこで初心者は天候はOFFをすすめる。また、索敵は思考ルーチンの関係上、中級が簡単なのだ。これはこのゲーム制作スタッフのおすすめモードでもある。キャンペーン版をプレイするときは、勝利条件によってマップの振り分けが決まるため、この2つを心にとめておこう。



天候をONにして、泥地になりユニットの足を取られると悲惨な侵攻となる。

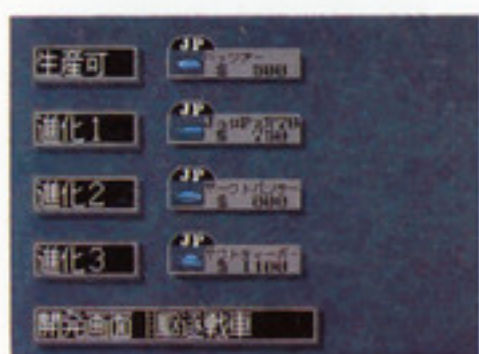


索敵が下級だと敵ユニットが見えるので楽に見えるのが、敵もこちらのユニットが見えているのだ。

進化と改良の違いって何だ?



同型のユニットをこのようにコマンドを開き、安い値段で改良できるので



進化もユニットを大切に経験値を上げないとできない。それだけユニットに愛着がわく。

進化は第二次大戦中、実際にその兵器が開発された年代にもとづいた年月に開発進化した兵器がターン初めにエントリーされてくる。軍事費があり経験値がMAXになったユニットは、自国の都市(地上ユニット)、飛行場(航空ユニット)、港(艦船ユニット)で進化することができる。しかし、進化したユニットの経験値は最少になる。改良は少額の軍事費で生産地域のみ行え、同型ユニットへパワーアップができ、経験値もそのまま残る。ただし、欠点は前線の都市ではできないこと。生産地域から前線へ改良したユニットを運ぶのは大変なのだ。たいていの場合進化を選択したほうが楽。

アドバンスド大戦略
悩み事相談室

ユニットの数が全部で400以上あって僕は不安

プレイするうえで一番心配なのがこのユニットの数。果たして、これだけのユニットを使いこなせるのだろうか? このゲームは4カ国戦ではなく、アメリカ、イギリス、フランス、ドイツ、ソビエト、ポーランド、デンマーク、ノルウェー、オランダ、ベルギー、ハンガリー、ユーゴスラビア、ギリシア、フィンランド、ルーマニア、パルチザンなど数多くの国のユニットが登場する。しかもプレイヤーのユニットが進化していくと同時に相手のユニットも進化していく。といっても400以上のユニットが一度に登場することはない。ユニットは年代ごとに進化していき、以前のユニットは登場しなくなる。だから、それほどユニットの数で心配することはないのだ。このゲームの微妙なバランスと面白さが実はこの進化を含めたみごとなユニットのエントリーにあるといっても過言ではない。

入門者はキャンペーンモードでスタート!

キャンペーン版の優れている点は、各マップをクリアしていくごとにユニットの使い方がわかっていく点だ。最初の「ケースホワイト」から始まり、「ワルシャワ」まで進んでいく間にユニットの数が少しずつ増えていき、その使い方まで身につけてしまう初心者でも遊べる作りなのだ。

「ケースホワイト」は3つのユニットの使い分け

このマップでは「PzKw35t」と「PzKwIA」、「テキダン兵」が配置されているが生産できるのは「PzKwIB」、「テキダン兵」の2種類だけ。「PzKwIB」と「PzKwIA」の違いはBタイプのほうが7.92ミリ機関砲の弾数が1つ多い5であるだけ。まず、配置されている「PzKw35t」を敵戦車「TKS」と戦わせ、PzKwIタイプで敵「騎兵」を攻撃、戦車の援護で「テキダン兵」が都市を占領するといひ。わずかな種類の地上ユニットの使い分けが勝利につながる。都市占領に気を奪われていると、「騎兵」に自国の都市を占領されるので注意。



ドイツ帝国		生産可能ユニット&軍事費				ポーランド	
	PzKwIB	テキダン兵	TKS	ヨビエキ	ヘイ		
	\$ 400	\$ 100	\$ 400	\$ 50			
	軍事費 \$ 10000		軍事費 \$ 1000				

「ビョートルクフ」は4つのユニットの使い方

このマップは「ケースホワイト」の生産ユニットに「PzKwIII」と「オペルブリッツ」という輸送車が増えた。ユニットの使い方としては「PzKwIII」は武装も弾数も「PzKwI」タイプより優れている。ただしやっかいなのは敵の「7TP」戦車。これは前のマップで経験値を積んだ「PzKw35t」にまかせ、「PzKwIII」で「TKS」を叩き、「PzKwI」タイプは河を渡って都市占領しにくる敵の占領ユニットから都市を守るため都市上に配置しておこう。マップのポイントは、河にかかっている橋をいかに速く渡り、橋近くの敵都市を占領するかだ。そしてマップ下の河の付近にある都市を占領、敵首都へと寄せて行くこと。



	ドイツ帝国 軍事費 10,000			ポーランド 軍事費 2,000		
生産可能ユニット	L PzKwIB \$ 400	P PzKwIII \$ 600	T オペルブリッツ \$ 200	I テキダン兵 \$ 100	L TKS \$ 400	I ヨビエキ \$ 50
進化1	L PzKwIA \$ 450		T SdKfz7 \$ 250	I 非エリート兵 \$ 200	L 7TP \$ 500	I ホヘイ \$ 100
進化2			T SdKfz251 \$ 300	I コセトウコウヘイ \$ 300		I キヘイ \$ 300
進化3						
	軽戦車	戦車	輸送車	歩兵	軽戦車	歩兵

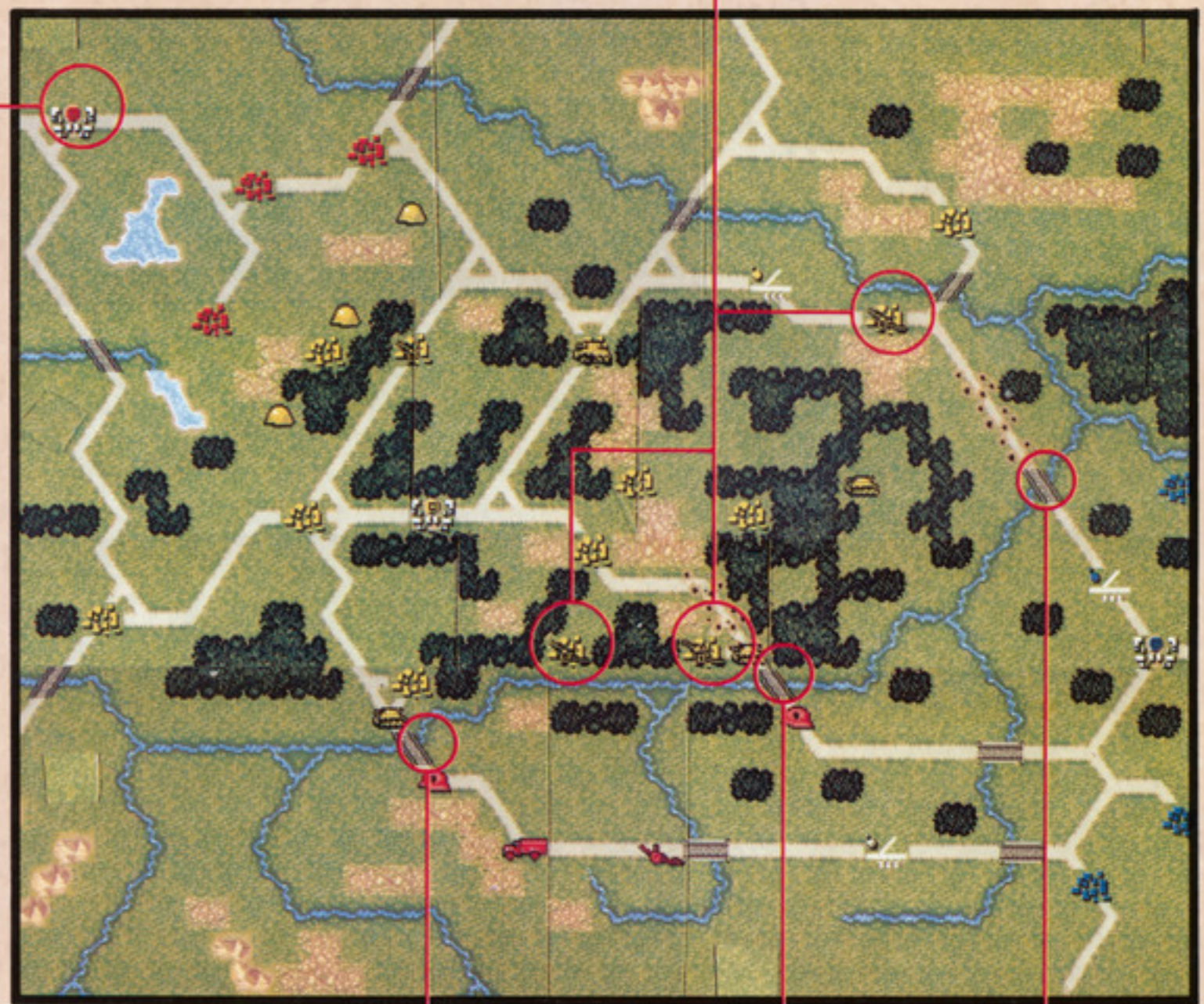
間接攻撃、航空ユニット登場の「ビスカ河」

これは4つ目のマップ。2つめよりさらに地上ユニットとして、装甲車“Sdkfz 222”と間接攻撃ユニット牽引“105ミリカノン砲”が加わった。さらに航空ユニット、急降下爆撃機の“Ju 87B”が登場。マップの大きさが広くなり味方の“4th Army”がコンピュータ同盟国として参加している。敵ポーランド軍でやっかいなのは配置ずみの牽引カノン砲“155ミリ野砲”と戦車“7TP”。地上ユニットの侵攻前に航空ユニット“Ju 87B”で、この敵カノン砲と“7TP”を叩いておこう。このマップは間接攻撃ユニットの使い方と攻め方、航空ユニット“Ju 87B”の使い方を勉強するマップだ。うっかり侵攻すると、せっかくいままで経験値を上げたユニットがカノン砲のえじきになるので注意。



“Ju 87B”(急降下爆撃機)でカノン砲を叩け!

“Ju 87B”は別名スツーカーと呼ばれ、地上攻撃のための航空ユニット。このユニットを使って、いやな間接攻撃ユニットを叩いてしまおう。マップ右上にある敵のカノン砲“155ミリ野砲”の射程は5と長い。うっかり攻め込むとこの間接攻撃のえじきとなる。こいつをまず叩け。



味方の“4th Army”が敵のユニットを分散させる

レッドは味方のコンピュータドイツ軍だ。兵力も都市数も少ないが、レッドをうまく使い、敵のユニットの気をそっちに引きつけてしまうと侵攻が楽。逆にいうとどれだけレッドがもちこたえるかが、プレイヤーの侵攻スピードにもかかってくるのだ。へたにレッドを援護すると戦況が長びくので注意。

ドイツ帝国	軍事費7,500
4th Army	軍事費1,000
ポーランド	軍事費1,5000

新たに加わったユニット

ドイツ帝国&4th Army

生産可能ユニット	進化1	進化2	ユニット分類名
Sdkfz 222 \$ 250	Sdkfz 232 \$ 300		装甲車
105mmヤホウ \$ 400	150mmカノン \$ 500		牽引カノン砲
Ju 87B \$ 1500			急降下爆撃機

ポーランド

生産可能ユニット	進化1	進化2	ユニット分類名
75mmヤホウ \$ 400	105mmヤホウ \$ 500	155mmヤホウ \$ 600	牽引カノン砲

3つの橋が攻略ポイント

このマップの侵攻は上ルートと下ルートがある。上はポーランドの“155ミリ野砲”が守っている橋を渡り、敵領土へと侵攻するルート。下ルートは、レッドのユニットがいる地帯の上にかかっている2つの橋を使い侵攻するルートだ。被害の少ないルートは上だが、スピードが遅い。下のルートはレッドのユニットがいる分、敵ユニットが集中してくるおそれがある。しかもカノン砲を叩かなくてはならない。“Ju 87B”でうまく攻撃できそうだったら下から戦車を進ませよう。占領ユニットは河を渡れるので橋に関係なく安全な地形を選んで渡るといい。最後は下の2つの橋から戦車で敵の首都を狭み打ち、さらに上からと3方向で攻める手もある。ただし敵軍事費を下げるため都市の占領はこまめに行なおう。

remote王朝創始者池田貴族が貴方に贈るプレジャーワールド



貴族の小部屋

Vol.3

初公開! 貴族のレコーディング日記

いよいよ2枚目のレコーディングに入った貴族ちゃん。レコーディングとひとくちにいても、それはそれは多難な道。今回はそんな貴族ちゃんのレポートだ。

ツライけど楽しいレコーディングが始まったのだ



ソマミがいっぱいあって何が何だかわからないが、さすが貴族ちゃんはサマになっているのだ。

陽の光が、まぶしいぜ

中国四千年の漢方薬「男宝」を飲んで精をつけている池田貴族だ。最近セカンドLPのレコーディングで、スタジオにこもりっきりの生活が続いている。超疲れる毎日だが、やることはやっているのだから心配はないぞ。サウンドは最高

にいいものができそうだから、みんな、期待してくれ。発売予定は6月25日なのだ。タイトルはまだヒミツにしておこう。

というわけで、今回は「貴族の小部屋特別編・貴族のレコーディ

ング日記」なのだ。ジャスミンティーでも小粋に飲みながら読んでくれたまえ。ははん。

○月●日 お昼の12時にスタジオ入り。今日はレコーディングの初日だ。ベースとドラムのリズム録りから始めることにする。ドラムの音決めにけっこう時間がかかり、ソファーにもたれてティーをたしなんていた私はいつの間にか寝てしまった。夜中の12時に終了、今日は1曲しか録れなかった。

○月●日 今日は歌入れ。ドタンバで歌詞を変更する。私のコンセプトが微妙に違いすぎたためだ。これがけっこうキツかったりするが、漢方薬のパワーで乗り切る。

○月●日 夕飯の出前に焼肉定食をとったら、なんと髪の毛が入っ

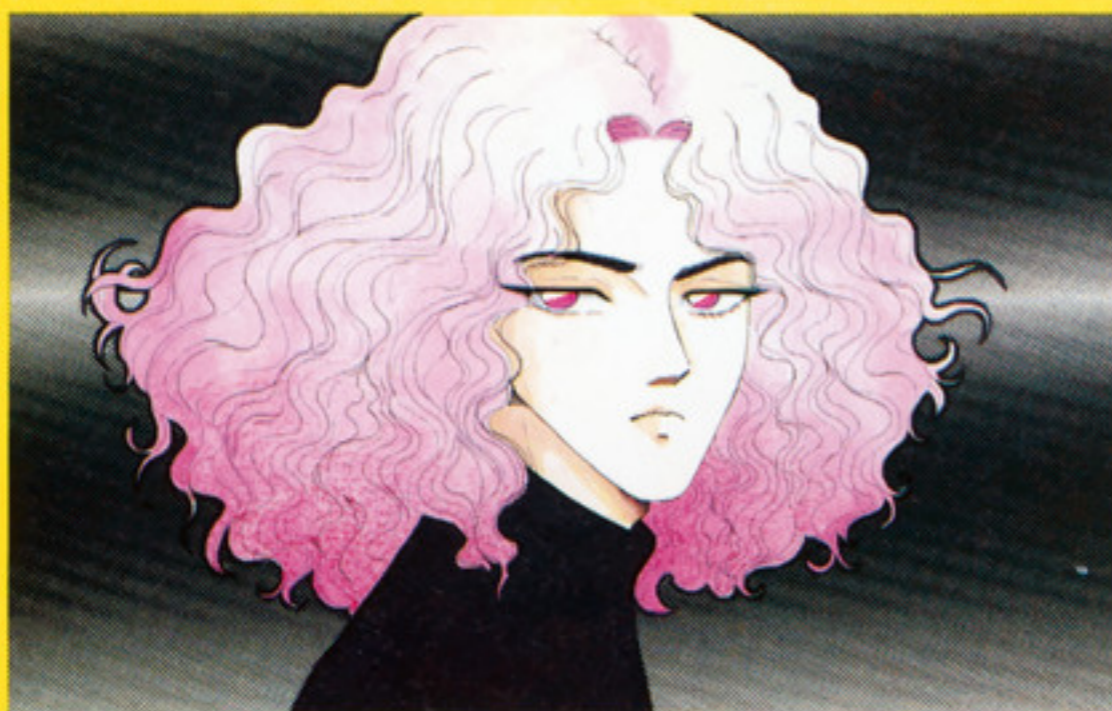
ていた。ゾツとしたので文句を言って取り替えてもらった。しかし、私の食べる弁当にはなぜかいつも髪の毛が入っている。これも神が決めたもうた運命か?

○月●日 ベッドを出てからオープンでトーストを焼き、バターを塗って牛乳で流し込んだ。最近野菜を全然とってないので、ビタミンとカルシウムの錠剤は手放せない。

○月●日 レコーディングは順調。今回のテーマは「人間の内面の葛藤」なのだが、なかなかいいではないかと今から自負している。ファーストアルバムが名刺代わりだとすると、このアルバムは実質的にリモートの記念すべきプロ・デビュー作となるだろう。うーむ、がんばらなくっちゃ。



貴族のやんやん



WHITE DAYを知ったのは小学6年生のときだった。当時はバレンタインのチョコレートのお返しという形でマシュマロを送る程度のものであった。それが今では女に貢ぐ日となってしまった。誕生日、クリスマス・イブ、ホワイト・デイと年に3度も貢ぐ記念日ができたおかげで出費がかさむ。年々、プレゼントのグレード

もアップするのでなおさらだ。女を維持するのは大変なことだ。私は物を選ぶのが苦手なため、プレゼントを買った記憶がない。しかし、もらうのは好きだ。勝手な男である。唯一、割りが嫌いなのが救いであろう。3月14日は、プレゼントでも買ってみるか。ダメだ、レコーディング中だ。来年がんばろう。

○月●日 田町駅から徒歩20分のスタジオに通っていると、昔このあたりでバイトしていたことを思い出す。ななと感傷にふけりながら漢方薬を飲む。今日も長丁場だ。

○月●日 バンドという形態をとっているだけで実はバンドでないバンドが多い昨今、我々リモートはいっそうバンドとしての結束が固くなってきた。これも連日連夜苦勞をともにしているせいだろうか？ みんな疲れているが表情は明るい。

○月●日 アルバムのプロデュースもやっているの、たとえ自分のパートでなくてもずーっとつきっきりで立ち会わねばならない。ビタミンや漢方薬を飲む毎日。

○月●日 サウンドはイギリスっぽい、ナチュラルな感じに仕上がっている。前作に比べるとややアコースティックだ。トラックダウンまであと少し。

○月●日 もうずいぶん日の光に当たっていないので、なんだか顔が白くなってきた。でも、まあいいか。みんな、このアルバムは期待大だぜ！ さ、今日も元気にスタジオ行こうと。



リモートのメンバーはレコーディングの合間を縫ってゲームギアにいそしむ。仕事も大事だが余暇も大切にすることがメンバーたちのポリシーだ。現在のみんなのお気に入りには「撃ちもの」であるという。「ストレス解消っよ」（貴族談）。

愛のお便りコーナー

★俺は新潟から東京に大学受験にきて、はじめて「チューンナップ少年団」を見た。そのとき、貴族さんが出ていたのだが、BEメガで見るより100倍カッコ良かったぜ！あのタカビーな態度！うーん、今日から俺は貴族さんのパブロフの犬だぜ！（新潟県・横野 隆 / 18歳 学生）

◎ほほう。んじゃひざまずいてハイヒールの先をおなめ。
★貴族さん、名古屋のファンからのお願いです。レギュラ一番組、1つでいいから名古屋でもやってください。あなたが東京の色に染まっていくことはかなりつらいです。

（愛媛県・新美真知子）

◎3月中に番組改編でただいま調整中。どうなるかわからないけど、どこで活躍しようと私は私だけ見守っていてくれたまえ。



（竹の子学級）

◎いい雰囲気をつかんでおる。一生懸命書いたのであろう。これからもがんばりなさい。

レコーディングスタッフの人たち



ディレクターの田中さん。「今までリモートを聞いたことのない人も、このアルバムなら満足できるはず。サウンドの仕上がりはバッチグーです」



ミキサーの森岡さん。「本当にこれがリモートなの？」って感じの音です。今までとはかなり違う、重みのある音だから、ぜひ聞いてみてくださいね」



みんなで弁当メニューを論議しているところ。写真ではわかりづらいがメンバーやスタッフは真剣そのものだ。なぜなら日の当たらないスタジオでは、メシだけが楽しみだからだ。「また髪の毛が入ってないといいがなあ」（貴族談）。



今月のイベント

なんといっても私が凝っているのは「ぎゃん自己」である。みんなマンガのキャラクターどおりにマージャンを打ってくれるからメチャクチャ楽しい。4人マージャンだから本格的なシミュレーションも楽しめるしな。今月のイチオシは絶対これだ。

ゲームギアのほうではパズルの「キネティック・コネクション」をやってみたのだが、まず目が疲れる。しかも、絵が動くんじからハナシになんないぜ。誰がこんなムズいゲームやるわけ？やる人の気がしれんな。ま、私がドヘタということもあるけどな。今月はこんな感じだ。

ああ、もっとシンプルな撃ちものやってスカッとしたい。ズバズババン、ってか。来月はなおいっそう期待しようっと。



なかなか勝てないけど、おもしろいのだ。



貴族のホラー日記

▽月▼日 最近読んだアメリカの学者の本の中に、おもしろい説が載っていた。幽霊というのは一種の残像エネルギーなのだそうだ。つまり、柳の下が怖いと思っていると、その「怖い」というエネルギーがそこに残り、波長の合う人がその場所に行くと、同じ思いを体験するのだそうだ。今まで心霊とは「信じる」「信じない」の世界だったが、この学説は非常に科学的だと思う。

▽月▼日 「自分の先祖は大切に」とギボ先生から言われたので、夜寝る前に必ずおじいちゃんにその日の報告をするようにしている。毎日話しかけてあげることが大事なのだそうだ。▽月▼日 記憶に残っていないくらい気持ち悪い夢を見た。暗黒の世界に行っちゃう夢であることは確かなのだが、目が覚めてもしばらく後味が悪かった。



MONHLY No.7 1991年3/8

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 by SOFTBANK CORP. NS-TAKANAWA BLDG., 2-19-13, TAKANAWA, MINATO-KU, TOKYO
108 JAPAN

特製長崎ちゃんぽんをしのぐAMスペース



ハイテク セガ 西洋館



場所 長崎市川口町13-1
長崎西洋館 3階
交通 市電・浜口町電停前
JR長崎本線・長崎駅より車で10分
営業時間 AM10:00~AM0:00
●中・高校生の方は、制服での入場はできません。

メニューには

長崎ちゃんぽん……500円
特製長崎ちゃんぽん …800円

とあった。

「このフツーのと、特製っつーのは、どこがちがうの？」とたずねると、超ショートカットの髪をオールバックになでつけた国籍不明のオバチャンは「800円のほうは特製になってます」と、答えた。

その、うむをいわさぬ返答に、「なるほど」とカミソリ負けしたあごをなでつつ妙に納得してしまう。長崎とは、そういう街である。

「なんか、落っこちそうなのよ」「ブラジャーが合っていないんじゃ

ない？」

向かいの席にいる女子大生ふうの2人連れが交わす興味深い会話に耳を傾けつつ、さらに彼女らの顔と問題のバストに視線ですばやいチェックを入れ、《特製》のほうのちゃんぽんを食べ終えた。

——さて、仕事である。

800円プラス消費税の代金を払い、新地中華街にあるその店から雨のなかへと（ああああ～、長崎いは～、きょーも一雨えだあたあー）取材に繰り出した。

ハイテク セガは約100坪のスペースで、《長崎西洋館》3階に出店していた。オープンは昨年11月。メダルゲームの本格的な展開は、

長崎においてはこの店がはじめてだという。

ハイテク セガのコンセプトは、「大人のためのゲームスポット」である。いわゆる「ゲーセン」とは、ちよいとばかり違うのだ。客層もアベックが中心。ワールドダービーを中央にすえた店内にはアダルトなムードと、カジノを思わせる気品さえある（とまでいっちゃうとオーバーかなあ）。ともあれ《長崎西洋館》にしてからそうなのだが、「ぎやまん、かうひい、こんぺいとう」の異国情緒あふれるこの街を意識したヨーロッパ調のたずまい。テナントの飲食店もやや高級で、1週間に2度のデート

を1回にしてでも、ここでリッチに楽しんでもらおう、というハイレベルなデートスポットとなっている。

したがってハイテク セガの入場にも、きびしい(?)服装チェックがある。といっても、どこぞのディスコのようなそれをいっているのではない。「中・高校生の制服での入場はおことわり」という意味である。肩にフケをのっけて、ズボンのおしりをテカテカに光らせた制服姿のオニイチャンには入場をご遠慮願いたいと、まあ、それだけのことだ。なにしろ紳士・淑女のオシャレな社交場なんだからね。ハイテク セガに遊びに行く時は、

働くおぢさんのコーナー

ハイテク セガ 西洋館店長 梶山重行さん



■アミューズメントセンターという言葉の響きのよさだけでなく、「とにかく楽しんでもらう」ことを一番に目指していきたいですね。そのためには、まずスタッフである私たちが楽しんでいること。

するとお客さんの方も自然に楽しくなってくる。セガのゲーム機の性能はハイテクの粋を結集し頂点を極めた観がありますが、それとともに接客マナーというメンタルな部分でも頂点を極めたいと思います。

■「この店に骨を埋める覚悟」という、『白鯨』のエイハブ船長のような心構えの梶山店長は、撮影のために眼鏡をはずすと、笑顔のやさしい二枚目でした。

AMセンターGAL'S図鑑vol.7

ハイテク セガ 西洋館

石田 淳子chan



生年月日 昭和43年 9月10日

血液型 O型

身長 165cm

体重 48kg

B・W・H 85・59・86 (そうは

見えないけどなあ〜)

趣味 ドライブ「愛車のベンツで福岡あたりまで飛ばすの」
(ベンツねえ……)

■あたしも、とってもかわいいけど、工藤静香に似たスズキさん、竹内まりやにそっくりなタナカさんと、美人ぞろいの女性スタッフ5人が、あなたを待ってるわよ♡

続・セガ名作開発秘話



開発者
「スーパーモナコGP」
第二AM研究開発部
小口 久雄部長



——この前はその着想までをお聞きしたのですが、そもそもモナコのコースを題材にしたという理由は何ですか？

小口 F1というのは1年間で16戦ありますよね。その中でも一番盛り上がるのは、このモナコなんです。このコースはドライバーなら1度は優勝してみたいコースだと思います。このコースの魅力は、

まずモナコが有名だということと、モナコは他のコースとは、ガラッと変わってますからね。例えば、ビル街の中で、狭苦しいガードレールに囲まれた公道をF1が走るという風景は変わっていいと思いますね。これまでのレースゲームというのはレース場のありふれたコースで走るといものがほとんどでしたからね。

——開発は何人いたのですか？
小口 「スーパーモナコGP」に関しては、企画が私1人、ソフトが3人、デザインが2名の計6名ですね。ソフト部分ではこのくらいの人です。ハード部分は、また別のグループが担当しました。人数的には普通より、ちょっと多いかなといったところですね。
——作品のできぐあいはどうでしたか？

小口 レースゲームは初めてということもあって、苦労の連続でした。でも、作品が完成したとき、セガのフロアで8台を実験的につないで社員同士で完成したばかりのゲームを本気でプレイしたのですよ。そのとき、これはいいゲームだなと思いましたね。だけど、ゲームそのものが、ビデオゲームのなかでは難しいほうなんです。そのため、ゲーム自体がプレイヤーを選ぶというか、手軽にプ

レイできる感覚がなくなってしまったのが反省点ですね。
——「アウトラン」や「ターボアウトラン」に対するライバル意識などはありますか？
小口 ないと言ったらウソになります。

やはり、ゲームを作る上では面白いものを作りたいと思っています。でも、社内に対抗していてもしかたがありませんよ。セガ社員の目標は1つですから。

——メガドラ版の制作にも携わっていたのでしょうか？
小口 アドバイザーとして参加しました。家庭用マシンでいかに業務用の雰囲気を出すかということに苦労しました。家庭用は家庭用なりの楽しさがありますから。結構楽しく参加することができましたよ。最近、32ビットのチップを搭載し、新しいボードを使った、「ラッドモビル」というゲームを作ったんですが、F1ものをやりたいと思っています。レーサーは4Gもの重力の中を走っているのです。ゲームで重力を表現するのは難しいですが、将来はそんなゲームを作りたいですね。

私服で行きましょう。
ここまでの紹介で、気後れしてしまった読者がいたら、それは大きな間違いである。ゲームファンの諸君も、こうした都会型のスペースのなか、アダルト気分でプレイを楽しむ身嗜みを持ってもらいたい。



人気のワールドダービーは8席。休日には、順番待ちの人々が取り囲む。

次号からこのコーナーの内容が少し変わります。

Vol.12 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 スーパーバレーボール 必殺技が炸裂!

【フラッシュスパイク】

敵のサーブをレシーブするとき、上を押しながらA、Bボタンを同時に押す。次に下とA、Bを押しながらトスを上げると、スパイクを打つ選手がフラッシュする。

【稲妻サーブ】

サーブのときに上とA、Bボタンを同時に押してボールを上げ、打つ瞬間に上とA、Bボタンを同時に押す。

【天井サーブ】

同じくサーブのときに上とA、Bボタンを同時に押してボールを上げ、打つ瞬間に上とA、Bボタンを同時に押す。

以上の技は1セットにつき1回だけ使用できる。

(福岡県・田代正幹・17歳)

フラッシュスパイク



選手の色が変わっているのかわかるかな。この後すごいスパイクを放つぞ。

稲妻サーブ



写真ではわからないけど、画面が明るくなつた瞬間にジグザク軌道を描いて落下している。

天井サーブ

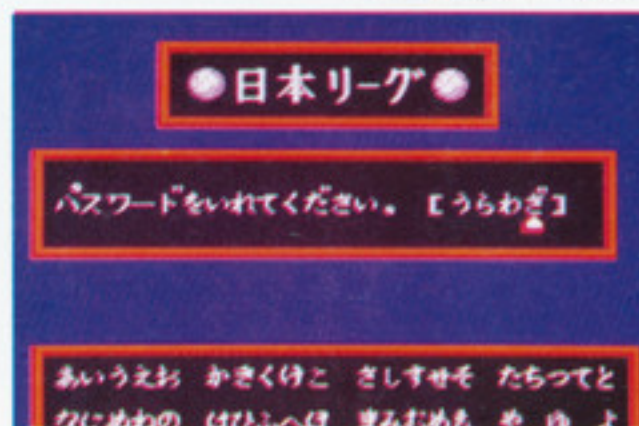


あまりに高く上がってしまった画面もスクロール。ちなみに今、球は「V」のVに横にあるよ。

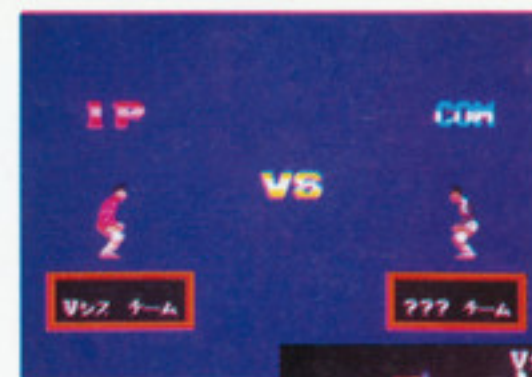
2A スーパーバレーボール 謎のチーム

1人プレイ時に、日本リーグと世界リーグのどちらでも良いからコンティニューパスワードに「うらわざ」と入力すると、「???'というチームと対戦できる。

(埼玉県・鈴木伸彦・18歳)



パスワードに「うらわざ」と入力する。文字どおり裏技だね。



その素性が謎に包まれている「???'チームが登場。



このチームの実力は意外と高い。初心者がいきなり対戦すると大刀打ちできないかもしれないぞ。

2A キューティー鈴木のリングサイドエンジェル 同じ選手で対戦

1 PLAYER以外のモードを選び、片方のキャラクターを決めてウインドウにリボンが表示されたら、Aボタンとスタートボタンを連打すると、同じキャラクターが選択できるようになる。

(三重県・今岡剛・15歳)



誰でもいいから選手を選択する。次にAボタンとスタートボタンを同時に連打するのがコツだ。



同じ選手がエントリーされた。あとは普通にスタートするだけだ。



この技には一つだけ欠点がある。それは自分の操作している選手がわからなくなることだ。

メジャーリーグはこの9人に決定!

愛知県・佐野直樹 北海道・沢口譲
東京都・シロッコ 神奈川県・福田将宏
千葉県・熊谷春次 埼玉県・斎藤崇徳
新潟県・卒倒ばんく
栃木県・ジャネット吉原
三重県・藤田マーフィー

合成績を残した第一期メジャーリーグの名前をここに発表させてもらった。この9人にはのちほど通知して、希望するソフト2本を贈呈するから楽しみに待っていてくれ。

また、次回からはこれまでのシステムを変更した裏技リーグを開始する予定だ。これまで以上に多くの裏技ハガキを送ってきてほしい。

前号での予告どおり、今回までに優秀な総

1A ジノーク イージーモード

オプション画面でA、B、Cボタンを押しながらスタートボタンも押すと、ゲームレベルでイージーが選択できるようになる。

(鹿児島県・大吉博文・27歳)



不条理に難しいゲームだけに、イージーモードがあるのはありがたいことか？

3A ジノーク 面セレクト

オプションモードでコントロール変更の位置にカーソルを合わせ、Aボタンを5秒ほど押し続けていると面セレクト画面になる。

(長野県・渋川孝・22歳)



各面が妙に長いだけにこの面セレクトもすっごく重宝だね。サア、好きな面へ行こう。

3A ジノーク 無限コンティニュー

「GAME OVER」の表示中にA、Cボタンと左を押したままコンティニュー画面になるまで待ち、そのままコンティニューするとクレジットが減らない。

(東京都・肉の宮坂・22歳)



ゲームオーバーになったら、間髪入れずに左+A、Cボタンを押し続けたまま待つ。



そしてこの画面になったら、そのままコンティニューするとクレジットが減らないのだ。

1A ガイアレス ちょっと得な技

ブレイク・ディフェンサーにWOZをドッキングさせると、普通ならダメージに3回しか耐えられないのに、5回まで耐えるようになる。

(埼玉県・大野明弘・14歳)



WOZをぶつけると、バリアが張られる。そして画面上に残っているアイテムを取れば効果が2倍なわけだ。

2A ガイアレス 超強力武器

得点をうまく調整して、千と百の位を0にする。その状態のとき、WOZに敵の武器を学習させると「F-FORMATION」という超強力な武器が手に入る。

(大阪府・ゲソルカ・14歳)



WOZの周りを別のWOZが回転し、そいつが超強力な攻撃をしてくれるのだ。しかし取るのは難しいぞ。

3A ゲイングランド 面セレクト

オプションモードでA、C、B、Cの順にボタンを押すと「ROUND SELECT」が現れ、方向キーを左右に動かして面セレクトができる。

(東京都・稲垣朋克)



オプション画面でA、C、B、Cと押すと、普段気にならなかった隙間に面セレクトが。



いきなり後半へくるのなら、イージー、ノーマルよりはハードを選択しておくことを選びやすいたろう。

M ガイアレス 無敵コマンド

プレイ中に、左とA、Cボタンを押ししたままポーズをかけて、そのまま1秒待ってから解除すると、その面だけ無敵になる。うまくいかないときは、何回もやれば確実に無敵になる。ただし、最終面のボスの攻撃には効き目がない。

(東京都・シロッコ・24歳)



無敵になれば雨が降ろうが、槍が降ろうが、隕石に重なるうが全く平気。ちっとも先に進めない方におススメ。

メガドラ裏技 大募集!

■メガドラ裏技リーグは、誌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、メジャーリーグはお好みメガドラソフト1本、以下はそれぞれ3,000円、2,000円、1,000円分の図書券を差し上げます。

■締切は特に設けていません。裏技を発見したらハガキをととと送ってください。

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、希望するソフト名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

BEEP! GAME GEAR

1991, MARCH, 8th

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

★チェイスH.Q.★ミッキーマウスのキャスルレイリュージョン★ギアスタジアム★ベルリンの壁★グリフォン-GRIFFIN-★

NEW SOFT REVIEW

チェイスH.Q.

日米で大ヒットしたカーチェイスが楽しめる!

レースゲームは多々あるが、この「チェイスH.Q.」ほど爽快感を味わうことができるレースゲームはなかったんじゃないだろうか。敵車に自分の車をぶつけてスクラップにしてから捕まえるという単純かつゴカイなルールがウケて、続編が作られるほどの人気ぶり。今までのレースゲームのようにタイムを競い合ったりするのではなく、あくまで敵車を追いつめる過程を楽しむ「カーチェイスもの」

というジャンルを開拓したのが、この「チェイスH.Q.」だ。G.G.版はパーツセレクトといったオリジナルの要素を盛り込みつつも、業務用の忠実な移植となっているぞ。

ところでこの「チェイスH.Q.」、どちらかといえばアメリカで大ウケした作品。派手なカーチェイスもそうだが、犯罪者を捕らえる正義の刑事が主人公という内容がアメリカ人の気質に合うのかもしれないな、と思った。

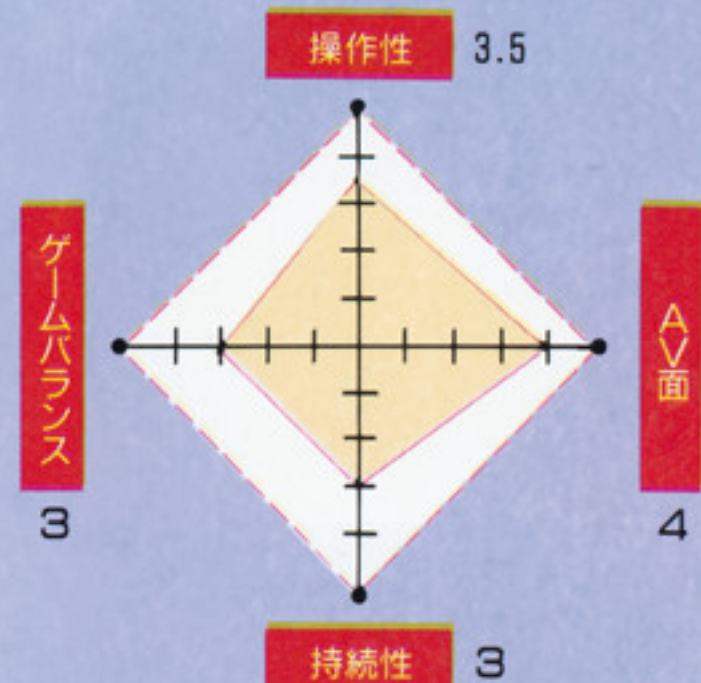
パンパカパン! 今回から新しく生まれ変わり、よりパワフルな紙面構成でお届けするG.G.野郎御用達のページ『ビープ! ゲームギア』。今月は野球ファン必見! ナムコの新作「ギアスタジアム」の画面写真を始め、最新情報が満載だぞ。



GAME EXPLANATION

PCエンジン、ゲームボーイなどに移植されたカーアクション「チェイスH.Q.」がG.G.に登場。犯人が乗っている車に追いつき、体当たりして相手の車をスクラップにしてしまえ。1ステージ中3回まで使えるターボをどこでどうやって使うのがゲームの鍵を握っている。ストレス発散にはもってこいの、全5ステージ。スピード感あふれるターボの爆発的な威力に酔いしれてくれ。

〈評価ダイヤモンド表〉



ここは評価ダイヤモンド表の点数がどう理由でつけられたかを説明しよう。ちなみにこの点数は、このコーナーを書いている筆者の私の独断にあふれたものである。この点数が絶対だとは思ってほしくない。あくまで参考程度のも。また、AV面というのはグラフィックとサウンドを合わせた要素のことだ。さて「チェイスH.Q.」だが、この点数はかなり正直な感想。出来はいいので、買うかどうかは個人の趣味の問題だと思う。

ONE POINT REVIEW

比べること自体かわいそうな気もするが、やはりゲームボーイ版より、カラー液晶のG.G.のほうが明らかにアクションゲームに向いていることがわかる。左右の動きが不自然なほどクイック気味なのが気になるが、移植度は合格点をあげられるレベルだ。ただし、パーツセレクトモードがついたことは賛否両論か。BGMは普通だった。

ナンシーより緊急連絡!!

ゲームの進め方はビデオゲーム版とまったく同じ。ナンシーから無線で指示された車に追いつき、何度も体当たりして敵車をスクラップにしてしまえばいいのだ。気持ちいい!



ステージの途中には必ず別れ道がある表示された矢印にそって進まないと敵車との差は開くばかり



犯人発見! 使わな
いで大事に残してい
たターボをふかし、
一気に倒せ。急カー
ブには気をつけてね



ホールドアップ!
制限時間ギリギリで
犯人を捕えたときほ
どうれしいものは
ない。次の獲物は?

POINT

パーツセレクトでパワーアップ!

G.G.版「チェイスH.Q.」は犯人をより早く捕まえるとスコアが加算されていく。このとき、そのスコアをお金に換算してそのステージだけパワーアップすることができるのだ。

PARTS	567700	COST
BGM	SET	-
MISSION	BT	-
OIL	SET	10000
TURBO	OFF	500000
S. CHARGER	OFF	2000000
TIRE	SET	30000
BUMPER	SET	50000

スーパーチャージャーの値段がブツ飛んで高いが、それなりの効果はありそうだな……

ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン

G.G.初の2メガROMを採用したエンターテイメント

G.G.でこれほどすごいアクションゲームができるとは、と素直に驚いてしまえるのが「ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン」だ。メガドラ版の同名タイトルのゲームと内容はほぼ同じだが、「G.G.のくせにここまでやるか!？」と思ってしまうほどのクオリティの高さ。いやあ、さすがにG.G.初の2メガROMを採用しているだけあるな、と感じてしまう出来になっているのである。メガ

各ステージはおとぎの国!

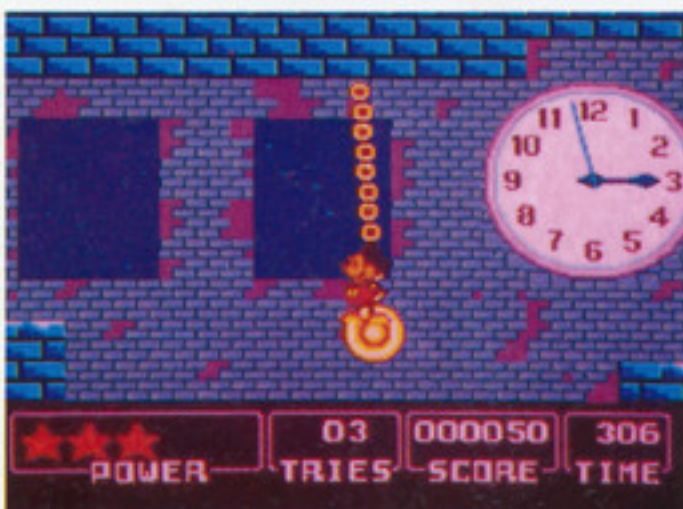
魔女のお城の中は、森の国、おもちゃの国などの楽しい冒険の世界が広がっている。自分が「不思議の国アリス」のアリスになったかのように錯覚する不思議なステージもある。



洞窟のシーンのひとコマ。どんなときでもミッキーは笑顔を絶やさない。彼に悩みはないのだろうか、と逆に心配してしまう。



カギを持って扉を開けよう。メガドラ版よりもステージにさまざまな仕掛けがちらりばらめられているのがG.G.版の特徴だ。



時計台のワンシーン? 振り子に飛び移ってステージを渡るといふ場面はメガドラ版にもあったね。男は度胸で大ジャンプ!



豊富なミッキーマウスのアクション。これを見ているだけでも楽しくなってしまう。落ちそうで落ちない姿がかわいい!

ミッキーの魅力が思う存分味わえるぞ

ドラ版ミッキーマウスのユーザーに対する評価は高いと思うが、そのメガドラ版ミッキーを初めてプレーしたときの感激がG.G.でも体験できるようになっているのは、立派。

メガドラ版とG.G.版ミッキーの違いは、ふたつある。敵を攻撃する方法が増えたこと、ミッキーマウスのキャラクターが初期のミッキー(白黒時代のやつね)の雰囲気になくなっていることだ。G.G.版は味があるぞ。

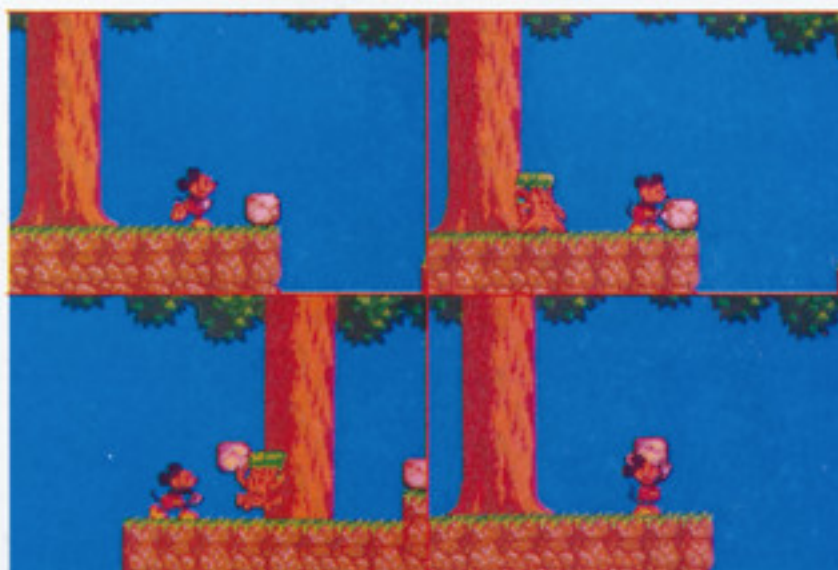
メガドラ版と同じくデモがついてる



メガドラ版と同じ内容のかわいいオープニングデモ。さすがにG.G.の世界戦略ソフトのひとつだけあって、手を抜いた部分が見あたらないですな。

POINT 物を持ち上げることができる!

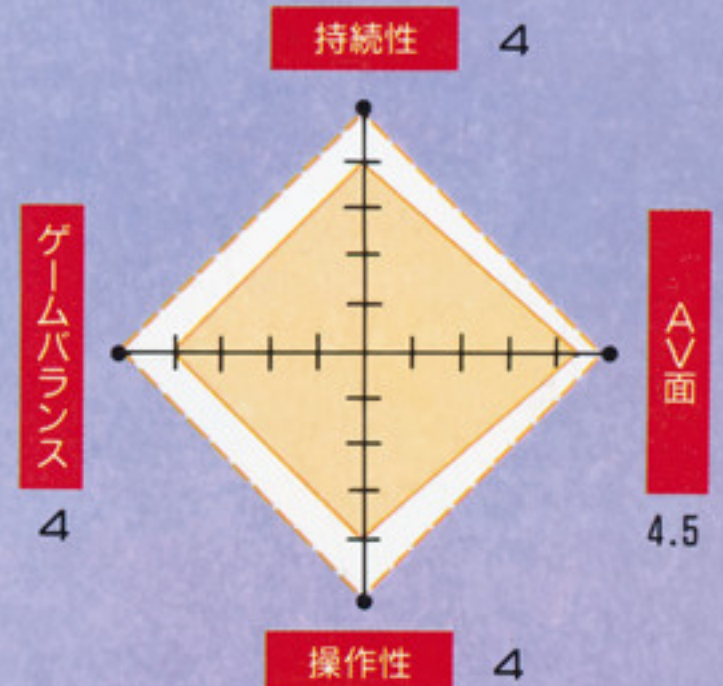
G.G.版はメガドラ版にはない攻撃ができるようになっている。下の写真のように、ステージの各所に何気なく置かれている石を相手に投げつけることができる。



GAME EXPLANATION

ベラ・シティに住むミッキーとミニーはとてもなかよし。ある日2人がハイキングに出かけたときのこと。突然、魔法使いのミゼラブルはミニーをさらっていったのでした。かわいいミニーを助けるため、ミッキーは単身不思議のお城に出かけました……。全8ステージからなる横スクロール型アクションゲーム。魔女ミゼラブルを倒すために7つの宝石を探し出し、ミニーを救いだそう。ジャンプやヒップアタックなどミッキーマウスのキャラクターの動きが非常によくできているのが特徴で、メガドラ版とほぼ同じ作りなのがいい。

〈評価ダイヤモンド表〉



評価がちょっと甘いかな? A/V面が4.5点という評価はG.G.の性能を考えたうえでの点数。やはりメガドラ版に比べるとA/V面は劣ってしまうからね。ただ、キャラの動きは5点満点をあげてもいい。凝りに凝りまくったミッキーのキャラクターデザインには、もうほとんどウォルト・ディズニー世界の哲学に近いものが感じられるのだ。ゲームの難易度は、メガドラ版より若干高めだ。持続性は結構あるように思う。

ONE POINT REVIEW

ミッキーのあのオーバーすぎるほどのアクションは、本当にディズニー映画を観ているかのような気にさせられる。このゲームなら版權ものにうるさいと言われるウォルト・ディズニー・カンパニーも、文句のつけようがないだろう。セガは、「マイケル・ジャクソンス・ムーンウォーカー」以来、キャラクターもののゲームの作り方が非常にうまくなったと思う。このゲームはたぶん、セガがディズニー精神というものをしっかり学んだからこそできた作品なのだ。このゲームをプレーしていると、キャラクターから「愛」を感じてしまうのはそのためだと思われる。

ただ、ゲームの難易度がメガドラ版より少々高くなっているのは気になる。初心者のためにプラクティスモードがついているのは親切だけど、そのモードではゲーム内容までもがほとんど削られてしまうため、ゲームの良さを100パーセント楽しめないんだよね。物を持ち上げることができるという要素も、ないと困るものでもなかった。

しかし、そういった問題を入れても総合的なバランスはかなり高く、安心して勧められる一本だ。

NEW SOFT RELEASE

ギアスタジアム

●ナムコ/4月5日発売/3,500円/SPT

あの“ファミスタ”がG.G.に!



これはちょっと大ニュース。野球ソフトの定番である“ファミスタ”が、G.G.にリメイクされて発売されることになったのだ。今回は画面写真しかもらえなかったのがあまり詳しくは書けないんだけど、どうです、見た感じはあの“ファミスタ”とまったく変わりがないでしょ。選手データからファインプレイ、エラー、はてはスポーツニュースまでオリジナルの仕様通りという“ギアスタ”に注目だ!



球場は“ファミスタ”91°に出てくる2つの球場を選べるようになってるのだ。

とにかく画面がそっくり。ああ、早く本物を見たい!ナムコさん頼みますよー。

ベルリンの壁

●KANEKO/4月発売予定/価格未定/PUZ

かわいいキャラが大活躍するパズル



以前から情報が入ってきていた「ベルリンの壁(仮称)」だけど、今回新たに画面写真が届いたので、さっそく紹介しよう。このゲームは主人公の少年をうまく操って、掘った穴に敵を落して倒していくアクションパズルゲーム。画面上の敵をすべて消すと1面クリアとなる。敵をまとめて消すことができるといったテクニックが使える点が、ゲームメーカーのKANEKOならではのアイデアである。



敵を穴に落として埋めると、ケーキになってしまうのだ。タイミングが勝負だぞ。

氷の面に出て来る、ペンゴの親戚みたいな敵キャラ。何をそんなに起こってるんでしょう。

グリフォン-GRIFFIN-

●RENO日本テレネット/6月発売予定/価格未定/SHT

戦車は男のロマンなのだ!?



「グリフォン」は戦車を主人公にした全5ラウンドの縦スクロール型シューティングゲーム。砲塔を固定させて移動することができるので、マップによっては戦略的な要素が入ってくるのだろう。また、ラウンドクリア時のインターバル画面で派手なビジュアルシーンがビシバシ入れていく、とのこと。ビジュアル面の充実性に重きを置くテレネットならではのシューティングゲームになりそうだ。



ラウンド1は砂漠。プレイヤーに残された道はひたすら前進あるのみだ。進め!

シューティングというからには、当然敵の戦車との戦闘もある。戦車のデザインは未来的。

G.G. HOT LINE

どうでしたか、今月の“BEEP! GAMEGEAR”。担当者とライターが「こんなノリでいこう」「あ、それいい。イタダキ」といったC調なノリで好き勝手にやってしまったので、今後のG.G.のページはどう変わっていくか見逃せませんよ。ホントに。ま、マジメなところは超マジメに、色モノは徹底的に色モノで行こうと思ってますんで、こんな企画をしてくれという要望がある人はガンガン編集部に見を送ってください。

イメージ一新! “BEEP! G.G.”を今後もよろしくね

さて、今回紹介したソフト以外に飛び込みでタイトーから「ハレーウォーズ」の情報が入ってきました。これは業務用の縦スクロールシューティング「ハレーズコメット」の移植版。あのド派手なパワーアップがG.G.でも見ることができるわけです。また、なぜか今回紹介できなかったソフト、サンリツ電気から発売される「ファンタジーゾーンG」にも注目。ボスがオリジナルになっているとのことなので、期待しちゃいましょう。来月は「ガンバレゴルビー(本当に出るの?)」などの、セガ関連の新作を紹介できたらいいなあ。

ハレーウォーズ

●タイトー/発売日未定/価格未定



右に見えるほうき星が、ハレー彗星なのだろうか……懐かしい画面

地球に降り注ぐ隕石群を1パーセントでも減らすように努力しなければならないのだ。がんばれ!

話題のビデゲーをチェック!!

ザ・VCG倶楽部

ビデオゲーム

今回は業界初の32ビットゲームとタイトーの「ガンフロンティア」などの大紹介だ

セガ/ラッドモバイル
コットン
宿題をわすれました
コナミ/エスケープキッズ
データイスト/
ジョー&マック戦え原始人
ROBOCOP2
タイトー/ガンフロンティア
ソニックブラストマン

ラッドモバイル

システム32シリーズ第1弾の、新体感ゲームがこの「ラッドモバイル」だ!

セガ

©SEGA 1991



業界初の32ビットゲーム

1月24日ホテルパシフィックで「ラッドモバイル」の発表会が行なわれた。コンシューマーゲームが16ビットになり、アーケードとの格差をつけるためにも、より高度に、リアルなゲームを再現するために2年の月日をかけて開発したのがこのシステム32ということ。できれば年内にテーブル・体感を含め7機種は出していききたいという、ビデゲーファンにとっては楽しみな内容だった。



▲システム32発表会の席上。空気がピリッと引き締まる。



▲「ラッドモバイル」きょう体感の試乗デモンストレーション。

サードパーティーにもハードのノウハウの公開

この席上で発表された内容の中に注目すべき内容があった。それは、この32ビットを使ったシステム32をライバル会社とともに盛りあげたいということ。そのために、他社にハードを公開して、一緒に市場に出していきたいということだ。多くのメーカーから32ビットゲームが出てくるということは、それだけファンにとってはよりたくさんのゲームを遊ぶことができるといううれしい話だ。

ロサンゼルスからニューヨークへ出発

「ラッドモバイル」はアメリカ大陸を舞台に西海岸ロサンゼルスからスタート。3日ぐらいの日程で東海岸のニューヨークへ大陸横断をするエキサイティングなドライブシミュレーションだ。気持ちのいいスピード感を体験したり、ライバルカーとせりあったり、パトカーに追いかけられデッドヒートを繰り返すなど、盛りだくさんの内容となっている。また、



ゲーム設定の中には、昼の走行はもちろん、夜間走行、さらに、夜はライト点灯すると夜道が写し出され、雨が降った場合には、ワイパーを使って窓のしずくをクリアーにする演出など、今まででは表現できなかったことも可能にし、現実感をより体感できる内容になっている。



▲スピード違反をすると、パトカーに追いかけられる。



▲山道をいくコース、なかなかスリリングな内容が楽しめる。



誰でもが楽しめる簡単な操作性

今までの体感シリーズと違う点に、操作性があげられる。今までの体感シリーズはシフトチェンジなど、きょう体が車により近い内容であった。レベルの高いプレイヤーにはこたえられない内容であったのに対し、「ラッドモバイル」は誰でもが楽しめる内容を重視、そのためシフトのレバーを取り去ってしまった。よりゲームに集中できる作りとなっているのだ。しかもよりリアルになったグラフィックと、臨場感あふれるサウンドがゲームを盛りあげる。ワイパーボタンもハンドル付近に付いていて、ハンドリングをしながら手元で操作できるので煩雑さがない。また、きょう体の動きも、今までの上下・左右・前後といった動きから、左右にひねりを加えた複雑な動きで、より実車の体感に近い表現している点もうれしい。



▲雨が降ると、ワイパーを使って水のしずくをぬぐえるのだ。



▲ネオンがとても美しい、夜の街並み。

エスケープキッズ

アメリカの香りがする、エキサイティングな異色スポーツアクションゲームがこれ

コ ナ ミ

©KONAMI 1991



アウトドア感覚のスポーツアクションゲームがこれ

無敵のチャンピオンMr. Xに戦いを挑む近未来を設定としたサイバーマラソンゲーム。アメリカ人"ジョーンズ"インド人"アジズ"イタリア人"ピタール"日本人"コスギ"の4人の中からセレクト。2プレイも可能だ。ランダムに登場するステージを3周し、Mr. Xにうち勝てばステージクリアだ。ただし、ステージ中にはさまざまな仕掛けやアイテムが登場し、プレイヤーの行く手を阻む。



◀ゲームスタート時4人のキャラクターの中からプレイヤーをセレクト。

アイテムを買ってうまく使え!!

ゲームスタート時、持ち金でアイテムを買うことができる。買うことができるアイテムは"スーパージャンプ" "スキッド" "クイックゲットアップ" "ストロングボディ"の4種類。これらのアイテムを使い有利にゲームを展開させるわけだ。ただしコース上には、マイナスアイテムをふくめ、さまざまなアイテムが登場。プレイヤーの行く手を阻む。アイテムは右上の表に効果が書かれている。スーパージャンプアイテムはおすすめ。



▲ステージ最初に持ち金のコインでアイテムを買う。



▲各ステージはランダムに登場。さまざまな仕掛けがある。

ゲームに登場するアイテム

スーパージャンプ		このアイテムを使うと強力なジャンプ力が得られる
スキッド		このアイテムを使うと、コーナーのカーブや坂などですべりにくなる
クイックゲットアップ		アイテムを使うと転びにくくなり、早く立ち上げれる
ストロングボディ		このアイテムを使えば、人や物への衝突にも強くなる
コイン		ステージの最初でアイテムを買うためのコインで、これを取ると持ち金が1ドル増える
カプセル		コース上に出現、これを取るとコースに地震を起こし、相手を転ばしたりできる
バクダン		コース上に出現するマイナスアイテム。触ると爆発し一時的に動けなくなる

上のアイテム以外にコース上に出現するアイテムとして、"スーパージャンプ"が3回増える"肉"と一時的に猛ダッシュできる"パワー"がある。また、コースを3回優勝すると、ボーナスステージが登場して、コインをたくさん取ることができるのだ。コースクリアすると表彰式があるのだけれど、この表彰式がユニーク。負けた人はトイレで流されてしまう。とにかく多彩なイベントとさまざまなコースがエキサイトする内容となっているので2プレイでにぎやかに楽しもう。



▲"スーパージャンプ"を使って相手を追い抜こう。



▲"バクダン"アイテムに触れて真っ黒になったところ。



▲ステージを3回優勝してボーナスステージに突入。



▲各ステージ、サバイバルでエキサイトな内容になってる。

ジョー&マック

戦え原始人

原始時代を舞台にした、面白おかしいアクションゲームがこれだ

データイースト

©1991 DETAEAST CORP.

恐竜が歩き回る原始時代、突然夜中に別種族たちが村の娘をさらっていった。彼女たちを救出するために、選ばれた村の2人"ジョー"と"マック"が石オノや骨を武器に出発した。途中の道は2つに分かれ、恐竜やマンモスが行く手を阻む。旅の途中で卵の中に隠されたアイテムを取ってパワーアップ、ただし卵の中には敵が潜んでいることもある。でも苦勞してみごと彼女たちを救出せば、うれしいごほうびが待っているぞ。



ROBOCOP2

映画でおなじみのロボコップが繰り広げるアクションゲーム

データイースト

ROBOCOP 2™ AND © 1990 ORION PICTURES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
ORION IS A REGISTERED TRADEMARK OF ORION PICTURES CORPORATION.
LICENSING REPRESENTATIVE: CREATIVE LICENSING CORPORATION.
GAME: © 1991 DATA EAST CORP.

前作「ROBOCOP」と違い2Pで遊べるようになったのがこの「ROBOCOP2」だ。建物の中を進み敵を倒しながら出口で待ち受けるボスを倒したりと、ハードボイルドなアクションゲーム仕立てになっているのだ。「ミッドナイトレジスタンス」がゲーム上に登場するお遊びまで入っているぞ。前作よりも大きくパワーアップした派手な内容となっている。



ガンフロンティア

タイトーひさびさのニューシューティングゲーム。余裕さえもうかがえるすごい内容のできだ

タ イ ト ー

©1991 TAITO CORP.

SFシューティングと西部劇がドッキング

2120年亜空間技術の開発により、人類は宇宙を舞台に惑星開発の時代を迎えた。金の宝庫惑星グロリアの発見でゴールドラッシュに沸いた人々のうわさが悪の耳にも伝わった。宇宙海賊ワイルドリザードと呼ばれる異星人の襲撃により惑星グロリアは血の海と化したのである。難を逃れた勇士“ジェイ・リバティ”と“フリーダム・ケネディ”は地球の新鋭機デスペラードを操り悪の大群へと反撃に出た。



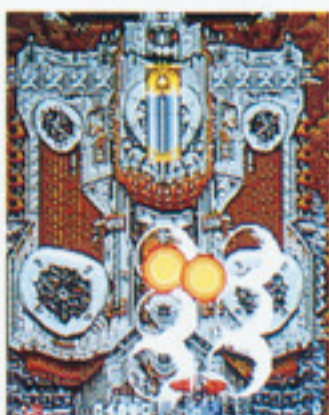
これがこのゲーム設定。シューティングも見方を変えると、こんなに新鮮になる。

3つのアイテムにショット&ボンバーとオーソックスだが

余分なぜいにくを落とし、しかも見せ場は充分すぎるほど。アイテムはボンバーとしてストックされる“金塊”5枚取るとショットが1レベル上がる“シルバーコイン”裏表に変化する“MAXコイン”の3種。武器もシンプルにパワーアップするボンバーとショットのみ。



◀ショットがパワーアップ。広い範囲の敵を攻撃できる。



◀ボンバーのパワーアップで拡散攻撃をしているところ。



◀これは通常ボンバーのじゅうたん撃。



◀強い敵にはボンバーの一点集中爆撃が有効だ。



6つのラウンドにさまざまな趣向

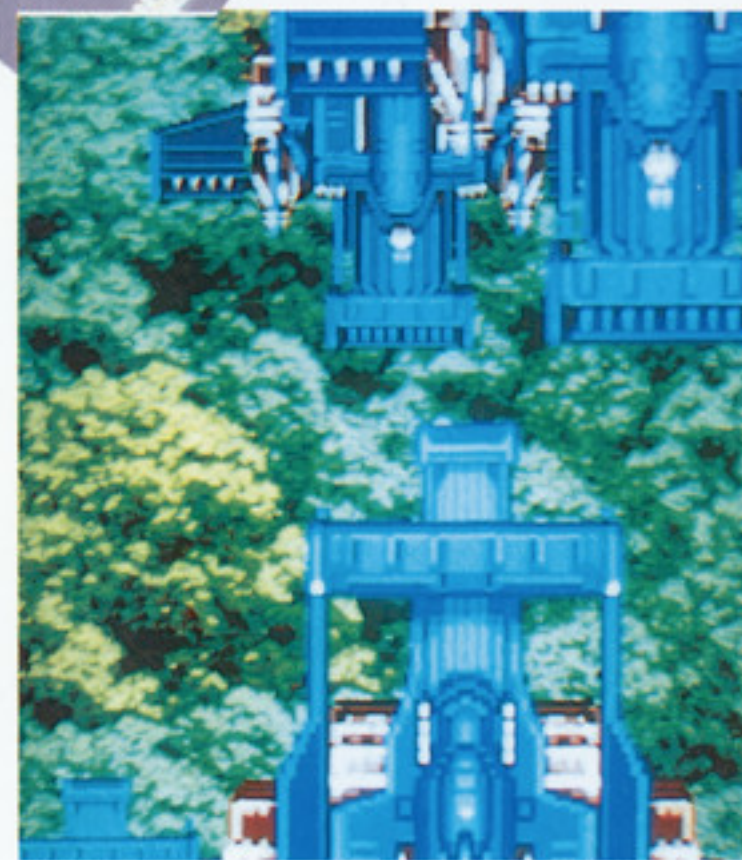
ラウンド構成は、砂漠を中心とした1ラウンド、森林地帯の2ラウンド、海を中心とした3ラウンド、河口、ゴースタウンを中心とした4ラウンド、森林、峡谷を中心に敵本陣へと進む5ラウンド、雲海、高山地帯に無数の敵が出現する6ラウンド、そしてボスが待ち受ける最終面だ。



◀美しい雲の上を無数の敵が攻撃をかけてくる。



◀砂漠の中に待ち構える、無数の戦車群。

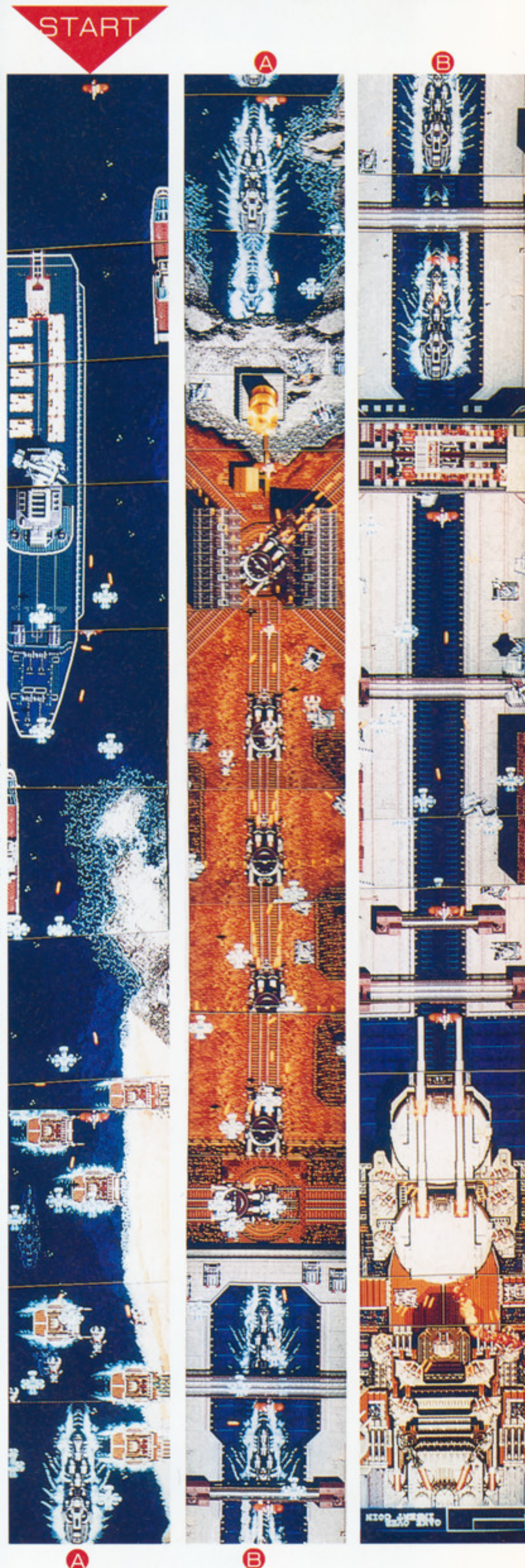


◀巨大な飛行機が頭上から迫ってくる。出現もこのラウンドでの大きな見所だ。びつくりするほどの敵飛行機群が美しく表現されている。

もうプレイしたことのあるユーザーのためラウンド3から紹介

このゲーム、もうすでにゲーセンに登場している。そこでプレイしているユーザーのために海が中心となる、ラウンド3全マップを紹介しよう。ラウンド最後に待つボスの戦艦との戦いは圧巻だ。

ROUND 3



A

B

ソニックブラストマン

ストレス解消、チョットおかしなパンチゲーム。とにかくしゃべりまくるこのゲーム

タ イ ト ー

©1991 TAITO CORP.



パンチゲームのかわりダネ

ボクシング物など、パンチゲームはたくさんあるけど、このゲームのおもしろさは主人公の「ソニックブラストマン」がヒーローとなるか、ドジな姿を見るか? すべてがプレイヤーのパンチ力にかかってくるのだ。また、もうひとつのウリは音声合成。とにかくこのゲームしゃべりまくるのだ。



▲線路に女性がしばられていてるさぁ大変だ!!



▲なんと100メガトンパンチで列車を止めてしまう。

5つのターゲットから選択

ステージは5つあり、それぞれに登場するターゲットを3回なぐり救助する。ステージはゲームスタート時にセレクトすることができるのだ。各ステージのそれぞれ意外なターゲットがとにかく笑える。



▲ゲームスタート時に5つのステージからターゲットをセレクトできる。

勝ち負けの落差がおかしい

ターゲットステージ1から女性を襲う暴漢、乳母車に突進する大型トレーラー、街を破壊する悪の要塞ビル、客船を襲う巨大化したカニの怪獣、そして地球に接近する巨大隕石とスケールが大きくなってくる。この5つのターゲットに勝ったときはカッコいいが、負けたときの「ソニックブラストマン」の姿がとてふざまでおかしい。わざと負けてみるのもおもしろいのだ。ムシャクシャしたときのストレス解消には絶対おすすめของเกมがこれ。



▲暴漢に襲われている女性を助けるため、暴漢に向かって3発のパンチを浴びせる。変形する暴漢の顔がおかしい。



▲失敗したときの主人公のぶざまな姿だ。



▲なんとステージ3のビルとの戦い、めり込むパンチ!!

宿題をわすれました

セガのビデオゲームとしては珍しいクイズもののゲームがこれ、とても温かい作りとなっている

セ ガ

©SEGA 1991

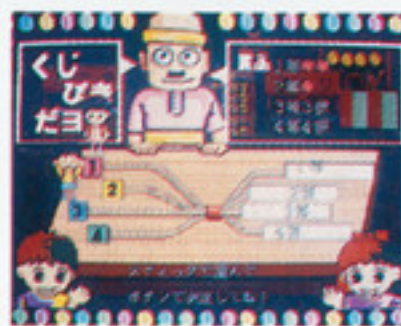


ノスタルジックな2P用クイズゲーム

1960年代から1980年代までの出来事を、選択式のクイズで出題2Pにより楽しく遊べる内容。レトロ感あふれる出題がたくさん。クイズのノルマをクリアすると年代を移行し、年代に即したクイズが出題される。出題されたクイズに答えながら、懐かしさが込み上げてくるのが不思議。



出題されるクイズは、政治、風俗、スポーツと、さまざま。



▲懐かしい緑日のボーナスステージ。



▲出題クリアすると年代ごとに振り分けられる。

このゲームはただのクイズとちょっと違う。ボーナスステージが緑日のくじ引き風景やレースといったレトロ調で、何人かでクイズゲームをしていくうちにクイズの出題にエキサイトしながら、心温まる不思議な感覚になっていく点だ。きっと仲の良い友だち同士で遊んでみると、終わったあと共通した何かわからないものが心の中に残るだろう。

コットン

魔法使いが主人公のファンタジックな横スクロールゲーム。セガには珍しいゲームだ。

セ ガ

©SEGA 1991

かわいい魔女が主人公となり、魔物たちと戦うシューティングゲーム。セガには珍しくアニメチックのキャラクターと設定。しかもしっかりと高い難易度、魔法を使って魔物たちを倒すシーンは派手で、それでいてファンタジックなムードをかもしだしている異色のゲームだ。ぜひゲーセンに登場したらプレイして欲しいおすすめゲームだ。タイトル画面で気に入る人もでてくると思う。



新着海外ソフトを集めたぞ!

BEメガ 読者プレゼント

応募方法

今月のアンケートハガキにすべて答えて、切手を貼って送ってね。締切は4月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は6月号の「ピープルランド」で。

※製品の都合上、発送に日数がかかることがあります。また、ゲームソフトに関しては発売予定ですので製品化されないこともあります。ご了承ください。
※誌上で発表後1カ月以上経っても製品が届かない場合は、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。(TEL03-5488-1317)
※宛先不明などにより、製品が返送されるケースがかなりあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

1 シャイニング&ザ・ダクネス

●発売元：セガ●定価：8,700円



5名

2 ふしぎの海のナディア

●発売元：ナムコ●定価：6,500円



5名

3 AMBITION of CAESAR

●発売元：マイクロネット●定価：8,800



5名

4 バハムート戦記

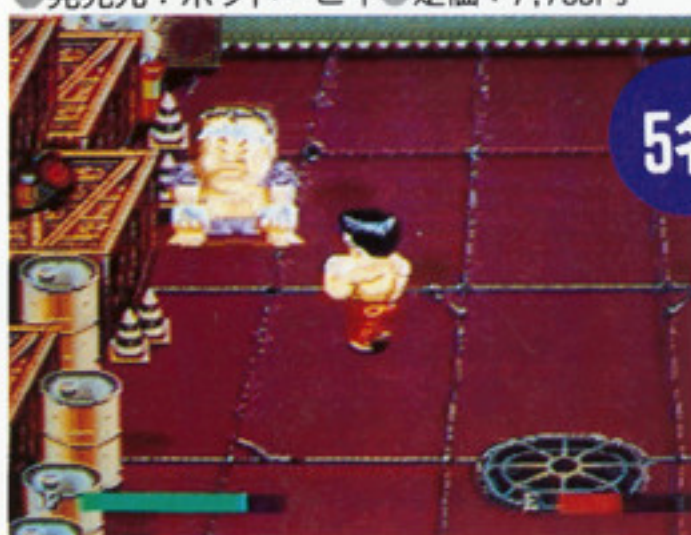
●発売元：セガ●定価：6,800円



5名

5 火激

●発売元：ホット・ビィ●定価：7,700円



5名

6 スーパーモナコGP

2人同時プレイができるぞ。
●発売元：セガ



2名

9 ランページ

大怪物が大暴れだ。
●発売元：セガ



2名

7 ゴールデンアックス

大人気アクションゲーム。
●発売元：セガ



2名

10 ゲインランド

オリジナル面がいっぱいだぞ。
●発売元：セガ



2名

8 スクラブルスピリッツ

ビデオ移植のシューティング。
●発売元：セガ



2名

11 ヘッジホッググッズ

バッジとタイピンから選んでね。
●提供：BEメガ編集部●非売品



5名

12 アタリボールペン

リンクスのロゴ入りボールペン。
●提供：BEメガ編集部●非売品



3名

13 NEO-GEOバッグ

黒が渋いキャリングバッグだ。
●提供：SNK●非売品



10名

14 セガ「ラッドモビール」ポスター

新体感ゲームのポスターだ。
●提供：セガ●非売品



10名

■プレゼントの海外用ソフトは日本の機械で使用できる変換アダプターをお付けしています。



STAFF

編集長 川口洋司	西村真裕美
副編集長 近藤 裕	セザール松本
編集スタッフ 西村 亨	吉野家牛兵衛
葛見由美子	三ツ浦孝志
	大内みどり (スタジオハード)
セザール松本	レイアウト
大内めぐみ	アートサブライ
錦織 正	石原賢二
羽山大輔	ギャングランド
(スタジオハード)	沢田昭彦
朝日幸嗣	田辺智代
小林義人	土井野修清
(ケイ・ライターズクラブ)	渡辺玉美
田中成美	蝦名文伸
田中裕也	星 淳二
(メディアミックス)	(スタジオハード)
木本久美子	黒川浩二
(木本事務所)	(メディアミックス)
永富盛夫	木村謙一
金万義博	(ストロベリーファーム)
(ストロベリーファーム)	フォトグラフ
編集アシスタント	鬼頭栄次
佐々木功一	佐々木彩子
稲元徹也	イラスト
南雲靖士	大谷かおり
秋山未来	川島星河
吉村勇子	中元正敏
編集協力	森コギト
井上 滋	山内 真
折原光治	山本光彦
岡田真弓	校正
小林 仁	アレフ
戸塚義一	印刷
森崎雄司	大日本印刷株式会社



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8時

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の原稿をかける人、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。

BEメガも創刊して、はや2年近くになる。その間いろいろな情報、100本近いソフトの紹介を読者にお届けしてきた。しかし何事もある一定のパターンができあがると、マンネリ化してしまうものである。いつもソフトの内容のマンネリ化ばかり指摘して、当の雑誌がマンネリ化していたのでは話にならない。というわけで、これから何号かにわたって、本誌は、いま以上に誌者のニーズに応えるような内容に、また、もう少し読みごたえのあるような誌面に、少しずつ変えていきたいと考えている。もし、この記事はぜひ続けてほしい、この記事はぜひやめてほしい、こうした記事がほしい、という要望があったら声を聞かせてほしい。できる限り要望に応えたいと思っている。ヨロシク。

5月号は

4月8日

発売です。

アンケートハガキの書き方

別紙アンケートハガキに該当する番号をかいてください。

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 ⑤無職 ⑥主婦 ⑦その他

④ゲームギアは買いましたか?

- 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
⑤「スーパーバレーボール」は買いましたか?

- ①はい ②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んで

ください。

①買ってよかった ②どちらともいえない ③買わなければよかった

⑥「レッスンボール」は買いましたか?

- 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「AMBITION OF CAESAR」は買いましたか?

- ①はい ②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んで

ください。

①買ってよかった ②どちらともいえない ③買わなければよかった

⑧セガのCD-ROMでプレイしてみたいソフト名をいくつでもあげてください。

⑨4月以降発売予定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のソフトは?

THUNDER FORCE III
**THUNDER
FORCE**
III



「THUNDER FORCE III」では、テクノソフトGAL's
クラブのKAORUがボイスで登場しています。
応援してくださいね♥

絶賛発売中!

**ド迫カ!!
スーパ
シュー
ティン
グ誕
生!!**



絶賛の嵐が吹き荒れた「THUNDER FORCE II MD」に
続き更に磨きをかけた本格派シューティングが帰ってきた…

メガドライブ独特の機能である、ラインスクロール等の新技術を駆使し、数々の大型仕掛けも満載。しかも前
作「THUNDER FORCE II MD」で好評だった横方向スクロール面のみ構成になるなど、シューティン
グゲームに求められる要素を随所に導入しました。そのほか兵器の強化、キャラクターの大型化、自機のス
ピード調節機能の搭載など広範囲においてもパワーUP!!

更に音声面ではクリアなボイスとサウンドに加え、効果音までもステレオ対応で臨場感をいっそう強化。
魅力あふれる機能を満載し、STGファンの期待に応えます。

価格¥6,800(税別)



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

ここに、新たな伝説がはじまる

THUNDER FORCE IIIに続くテクソフトが放つ戦慄の第四弾!!

絶賛発売中!



価格¥6,800(税別)

ミッキーの冒険がゲームギア

ゲームギア専用ゲームソフト

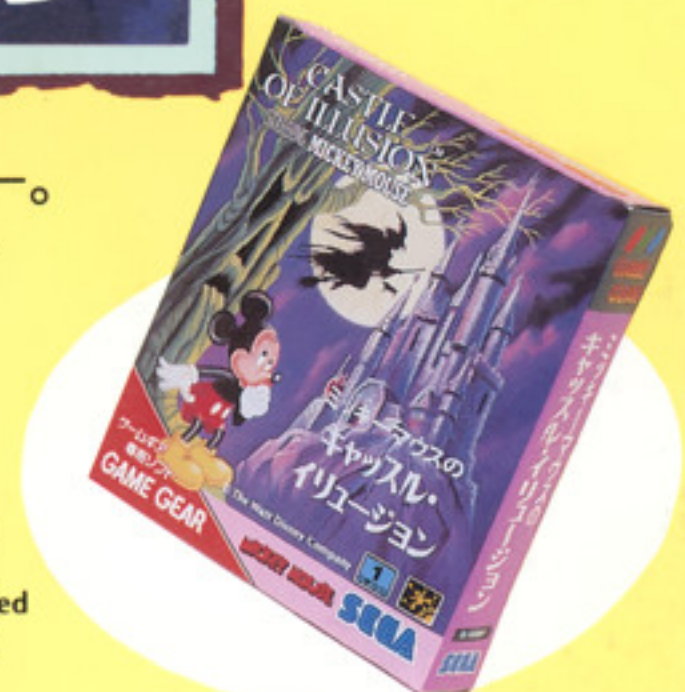


ミッキーマウスの キャッスル・ イリュージョン

魔女にさらわれたミニーを助けるために、ふしぎなお城で大活躍する我がミッキー。
どこでも遊べる、ゲームができるゲームギアで、ミッキーのアクションを楽しもう!



3月21日発売
3,800円標準小売価格(税抜)
© 1991 The Walt Disney Company Produced
by Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.



*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。

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(3742)7068
お客様サービスセンター