

MEGADRIVE

▶ ^{ビープ!}メガドライブ ◀ **480 YEN**

1991年5月1日発行
(毎月1回1日発行)
第7巻5号通巻77号

特集 IBM互換機の

TERA!

TERAで何ができるのか?

TERA発売まであとわずか。
IBM-PCとメガドライブのコンパチマシン
TERAをマルチチェック!



別冊付録
BEEP! メガドライブ Jr.
第7号 | 脳細胞フルチャージ!! |
8Mシミュレーション2本立て!
三国志 乱世の英雄たち
アドバンスド大戦略—ドイツ電撃作戦—

**祝! 新学期
就職記念プレゼント**
テクソフトゲームミュージック
コレクションVol.3
30名

シャイニング&ザ・ダクネス / ボナンザブラザーズ / セロウイング / ディノランド / ラングリッサー
Blue Almanac / アークス・オデッセイ / 斬〜夜叉円舞曲〜 / ヴェリテックス



歴史を遊べ。
ロマンを創れ。

三国志列伝

乱世の英雄たち

1900年も前に活躍した、
英雄たちの歴史絵巻。

壮大な時の流れと男たちの夢が織りなす中国歴史物語「三国志」。200人を越える登場人物、実戦さながらの兵法、そして、時代別に3つのシナリオを用意。思いのままに戦術を駆使し、天下統一を夢みる豪傑に、変身してみないか。

4月26日(金)発売 / 価格 ¥ 8,700



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。
*表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。



シナリオ1 西暦184年

劉備玄德は、関羽、張飛と義兄弟の契りを結び、漢王朝復興の大志を胸に立ち上がる。



シナリオ2 西暦200年

都を占領した曹操は勢力を強め、袁紹との争いを繰り返し、劉備もまた反旗をひるがえした。



シナリオ3 西暦215年

孔明を軍師に迎えた劉備は、「天下三分の計」実現に向けて軍勢を進める。

SHINING AND THE DARKNESS

シャイニング&ザ・ダクネス



ダブル 春のW・プレゼント キャンペーン

シャイニング&ザ・ダクネスの取り扱い説明書についている三角応募券を官製はがきに貼り、A・Bいずれかの希望コースと住所、氏名、電話番号を書いて、平成3年4月21日までに下記応募先まで送ってください。

Aコース：国際スポーツフェア'91春

…先着ペア500組1,000名様に入場券プレゼント
(4月28日～5月6日東京国立代々木競技場にて開催)
※5月1日氷を除く

応募先：〒144 東京都蒲田郵便局私書箱35号
株 セガ・エンタープライゼス
春のW・プレゼントキャンペーン係

※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

Bコース：S.S.Tバンドコンサートチケット

5月2日東京中野サンプラザ……先着150名様プレゼント
5月4日大阪厚生年金中ホール…先着 50名様プレゼント
※Bコースは東京・大阪いずれかを明記してください

ウルフ・チーム

雷神、次代を駆る！





ウルフ・チームのロゴが新しくなります。

コミュニケーション・コンセプトは、
より熱く、より疾く——。

加速する時代に向け、
さらに新たなゲーム・フィールドに向け、
果敢に挑戦を続ける“ウルフ・チーム”に
今後もご期待下さい。

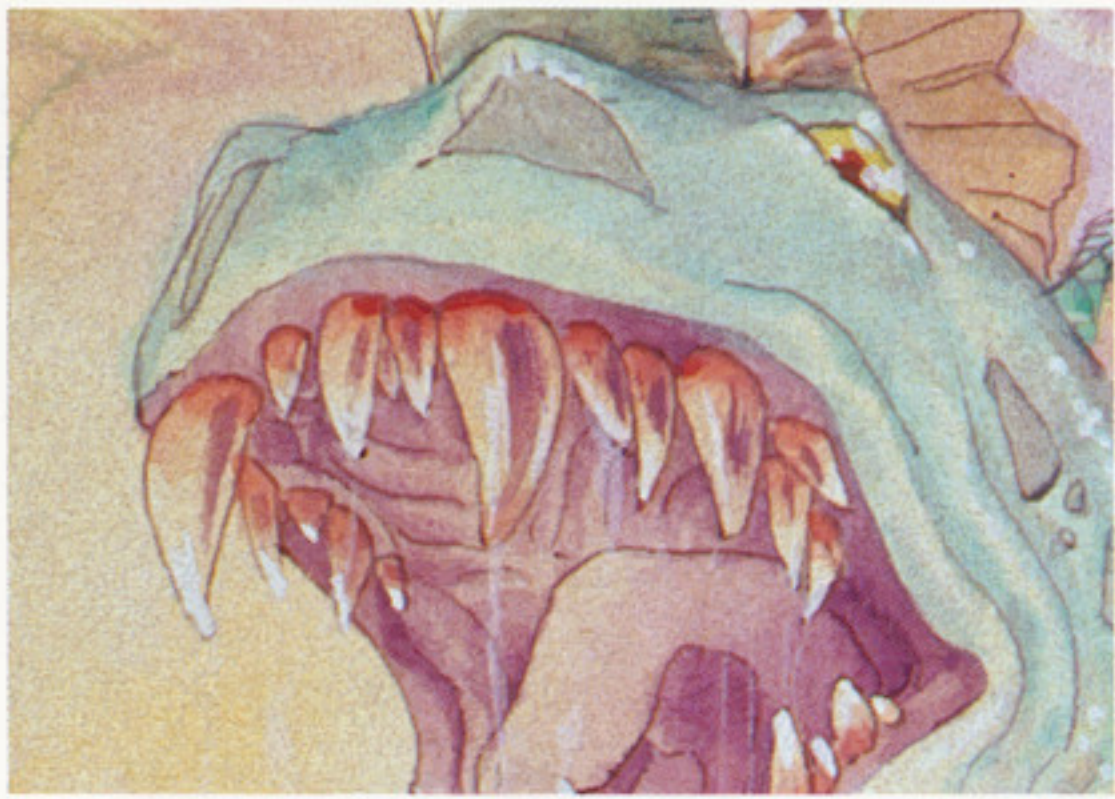


この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

そして、



〒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。

ARCUS —アークス・オデッセイ— ODYSSEY

雷鳴よ、

我が故郷を救いたまえ——



近日発売

■美しき^{ドラグーン}雷竜戦士、少女アリシア。そして彼女と行動を共にするモンスター達。雷鳴の鼓動が、今、物語の始まりの刻をつける / ■究極のシューティングシステム・全方位全自動照準稲妻 ■しもべとなる8匹のモンスターを自由選択、そしてレベルアップ（育て上げる）させることも可能な「モンスター召還システム」。1つとして同じゲーム展開は存在しない / ■アリシアのために生まれた新世代開発システム・APAGE（多目的アクションゲーム制作ツール）による絶妙のゲームバランス ■8メガロム採用 / パスワード方式 / 全13ステージ+α ■音楽メカノアソシエイツ ■ストーリー&ビジュアル監修：GAINAX ■モンスターデザイン：佐藤肇 ■キャラクタコンセプト & イメージビジュアル：幡池裕行 ■

ALISIA
DRAGOON
アリシア ドラグーン
メガドライブ用ファンタジーアクションゲーム



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

一部、品切れ状態で 大変ご迷惑をおかけしました。

ついに、 再発売決定!!



メガドライブ版だけの新キャラクターが8人登場
総勢21人のメンツが君を待つ

選べる3つの対戦モード

学園ドラマ麻雀『クラス対抗戦』

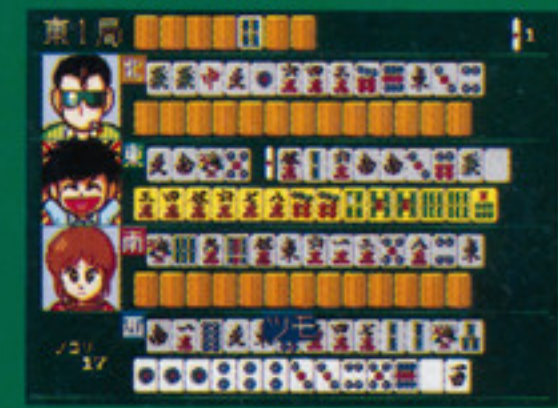


ゲームアーツのオリジナルストーリー。
四暗高校に転校してきた
豊臣くんを待ち受ける数々のライバル達！

麻雀上達のテキスト『麻雀道場』



250問にも及ぶ難問奇問を、
6人の教師が個性たっぷりに出題。



好きなキャラクターと
対戦できる
『フリー対戦』

なんと。
最大4種類の
ゲーム機を
らくらく選択。
凄い。



みんなの味方、コナミがまたやった。ファミコンからスーパーファミコンにつけかえるたびにテレビの裏でほこりまみれになって苦労している君をお助けしてしまおうというのだ。名前は「ゲームセレクト」。いろんなゲーム機が最高4種類つなげる。おまけにファミコンのRF出力をビデオ出力に信号変換できたり、ファミコンとスーパーファミコンの電源を共用できたり、ビデオデッキまでつなげてしまう。おもちゃ屋さんで、どうぞ。

4月12日発売予定 9,500円(税別) ゲームセレクト
GAMESELECTOR™

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5丁目2-9
 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30

ファミリーコンピュータ® ファミコン
 スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

バンタンデザイン研究所
 電脳クリエイション学部
 ゲームソフト
 クリエイター専攻募集

ゲームソフトクリエイターは、
 こども心とおとな心に魔術をかける。



いまや、大人も子どもも、世代を超えて夢中になってしまうコンピューターゲーム。ゲームソフトクリエイターは、みんなの期待の星、夢を創造するビジネスです。しかし、消費者の欲求のレベルが高く、それに応えるゲームソフトクリエイターが不足しているのが現状なのです。

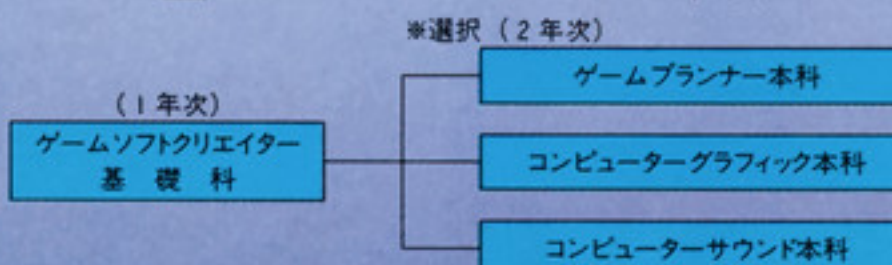
バンタンデザイン研究所は、プログラマーとしての知識や技術はもちろん、ゲームソフトに必要なディレクション、ミュージックプロデュース、キャラクターデザインなどをカリキュラムに加え、感性豊かなクリエイターを育成します。

みんなをワクワクさせる術を、きみも身につけてみませんか？

電脳クリエイション学部

1	CG・VRクリエイター専攻
2	ゲームソフトクリエイター専攻
3	アミューズメントロボット&トイ専攻
4	マルチメディアソフトクリエイター専攻
5	情報システム専攻

② ゲームソフトクリエイター専攻



INFORMATION

バンタンデザイン研究所

ファッション学部
 インテリア建築学部
 ビジュアルデザイン学部
 国際学部

バンタン電脳情報学院

電脳クリエイション学部
 情報ビジネス学部

VANTAN
 DESIGN
 INSTITUTE

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3-1-8-4B

私、奴心つ



たら

G国の自機主力戦車“グリフォン”の評価試験は、
上々の成果を挙げて無事終了した。
緊張が続いた関係者一同のきつい顔にも、
ようやく安堵の笑顔が見られるようになった。
しかし、その喜びも覚めやらぬうち、
突然現れた！国軍隊に試験場が襲われ、
主任設計者の小林技官がさらわれてしまった！
テストドライバーで技官の孫娘でもある「ミント」は、
テスト中の“グリフォン”に乗り込み、
国家の存亡を賭けて単身！国軍隊に戦いを挑んだのだった。

グリフォン

GRIFFIN

GAME GEAR

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



大好評発売中!!
売り切れ続出!!



雀偵物語

コワイんだから。



6月下旬発売予定

©TELENET JAPAN 1991

日本テレネットからのおいし〜い♡お知らせ♡

FM-TOWNSを
プレゼント!!

「新ブランド名」大募集!

「RENO」に変わる新しいブランド名を考えてください。
カッコイイもの、思わず吹き出しそうなもの、涙ウルウルの感動もの……。
何でもOKだよ! ドンドン送ってね。
“豪華商品”を用意して、みんなのお便り待ってますよー!!

(賞品) 採用決定者 FM-TOWNS+専用モニター 1名様
その他、応募者全員の中から抽選で………
① PCエンジンCD-ROM²システム 5名様
② メガドライブ 10名様
③ PCエンジンCD-ROM²用ソフト「エグザイル」 30名様
④ メガドライブ用ソフト「ヴァリスIII」 30名様

(応募方法) ■ハガキまたは封書で。どちらでもOK。
■必ず記入してほしいこと
(A) 新ブランド名 ※オリジナルに限る!
お一人様何点でも応募できますが、一通につき一案のブランド名とさせていただきます。
具体的に文字の形などのアイデアがある方は、簡単なイラストも付けてくださいね。
(B) 抽選で当たるプレゼント品①~④の中から、希望する賞品番号を一つ選ぶ
(C) 郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号
(D) よく読む雑誌名を5つ
(E) よく見るTV番組を5つ

(応募先) 〒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 ブランド名 M係
▼締切/5月10日必着
▼発表/6月発売の各種雑誌広告にて



※この商品は、
ゲームギア専用の
シューティングゲームです。

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)5273-4101
本社・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



ラングリッサー

アルバート(ファイター)

バルディア王国辺境警備隊を指揮しアンゼルの城を守っている。冷静沈着な人物で、逆境において力を発揮する不屈の騎士。

ナーム(ファイター)

女ながら、騎術にすぐれバルディア近衛兵団の隊長を務めていた。バルディア落城の際、ただ一人脱出に成功し、のちにレディンと合流することになる。

ヴォルコフ(ソードマスター)

バルディア王国の老練なる騎士。バルディア王イルザックの命を受け、レディンと共に城を脱出する。高齢ではあるが、かなりの手腕を持つ戦術家である。

ジェシカ(ウォーロック)

王国魔導師として国王を守り戦ったが、ついには捕われてしまう。王イルザック亡き後、「ラングリッサー」の秘密を知る唯一の人物となる。



この剣を制すもの世界

遙か伝説の時より、伝わる秘剣「ラングリッサー」。この剣を持つ者は無限の力を得るという……。そして今、古代よりの「ラングリッサー」をめぐる殺戮の歴史に新たな1編が刻まれようとしていた。封じられた「ラングリッサー」守り続けるバルディア王家。対するは、世界制覇をもくろむ皇帝ティコス率いるタルシス帝国。秘剣は再び蘇るのか？バルディア王家の命運は？壮絶なる戦いの火ぶたがついに切られた!!

テイラー(クロコナイト)

もとは海賊であったが、王イルザックと一戦交えた際に、お互い意気投合しバルディア騎士団に入る。水軍を率いる海の勇者だが落城の際に敵に捕らえられ地下室に幽閉されてしまう。

クリス(クレリック)

僧侶を目指し巡礼の旅をしていた。その途中で野盗に襲われたが、レディンの一行に助けられる。以降、レディンに淡い恋心を抱き共に戦うことを決意する。



レディン(ファイター)

古き英雄の血を受け継ぐバルディア王国の王子。秘剣「ラングリッサー」を狙うタルシス帝国に包囲された王城よりからも脱出。再び祖国を取り戻し、タルシス帝国を打倒すべく闘い続ける。

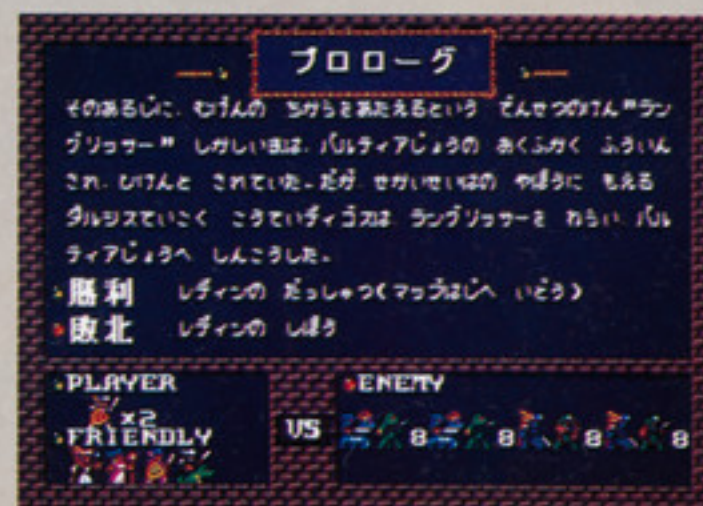
を制す。

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
ルールの採用により、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
軍などの敵軍でないNPC(ノンプレイヤー
キャラ)も登場し戦局を左右する。

キャラクターデザイン/うるし原智志



4月26日発売!!

¥7,300(税別)

**4メガROM
バックアップメモリー搭載**

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



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) 平日9時~18時



ゼロウイング

ZERO
WING

TM

5月末全国一斉発売予定

予価8,000円(税抜)8メガROM

おわび：当初4月26日発売予定でしたが、当社の都合上5月末発売予定に変更になりました事をおわび致します。(発売延期になった分、より良いゲームを作りますので御期待下さい。)

捕まえろっ！ 投げろっ！ 破壊しろっ！




新・宇宙戦闘伝説！

★ゲームの特色★

アーケードで人気の横スクロールシューティングゲームを完全移植。
敵を捕えてバリアにしたり、投げつけて攻撃もできる斬新なアイデアを採用。
東亜ブランドシューティングゲームの異色作！



この商品は株式会社セガ・エンタープライゼスが
SEGA MEGADRIVE専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標  の使用を許諾した
ものです。©TOAPLAN Co., Ltd 1990



TOAPLAN Co.,Ltd.

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

メガドラ・ユーザー必携

ついにCDで登場!

BEEP! 読者のアンケートをもとに編集した完全保存盤

BEEP! MEGADRIVE BEST SELECTION ◀



4/25 ON SALE

• CD: PSCX-1018 税込定価 ¥2,400

メガドライブ・アカデミー賞・最優秀音楽部門受賞作

I. ザ・スーパー忍

1. THE SHINOBI
2. NINJA STEP
3. SUNRISE BLVD
4. MAKE ME DANCE

II. ヴァーミリオン

5. VILLAGE(A)
6. DUNGEON

III. ファンタシースターⅢ

7. 新たなる旅へ
8. 世界・世界2
9. ダンジョン

IV. スーパーモナコGP

10. EXHAUST FUMES
11. CONTENTMENT

V. アフターバーナーⅡ

12. FINAL TAKE OFF
13. CITY202
14. RED OUT

VI. ゴールデン アタックス

15. WILDERNESS
16. DEATH ADDER
17. BATTLE FIELD

VII. 重装機兵レイノス

18. THEME FROM ASSAULT SUIT LEYNOS
19. RUN CASTER
20. SURPRISE

VIII. コラムス

21. CLOTHO
22. LATHESIS
23. ATROPOS

IX. TATSUJIN

24. BRAVE MAN-FARAWAY
25. FRIEND
26. CRISIS

Blue Almanac

ブルーアルマナック



- 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闘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%。

浪漫創世紀

5月25日発売!
定価8,700円(税別)

「CD」「カセット」も同時に発売!!

CD(TKCA-30298)
カセット(TKTA-20144)
発売 株徳間ジャパン 価格 2,500円(税込)

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、自社登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。
講談社総研©1991



ウルトラマン倶楽部、ダブルドラゴン、ピットマン、メビウス、コスモタンクほか

54本のソフトを総ガイド!

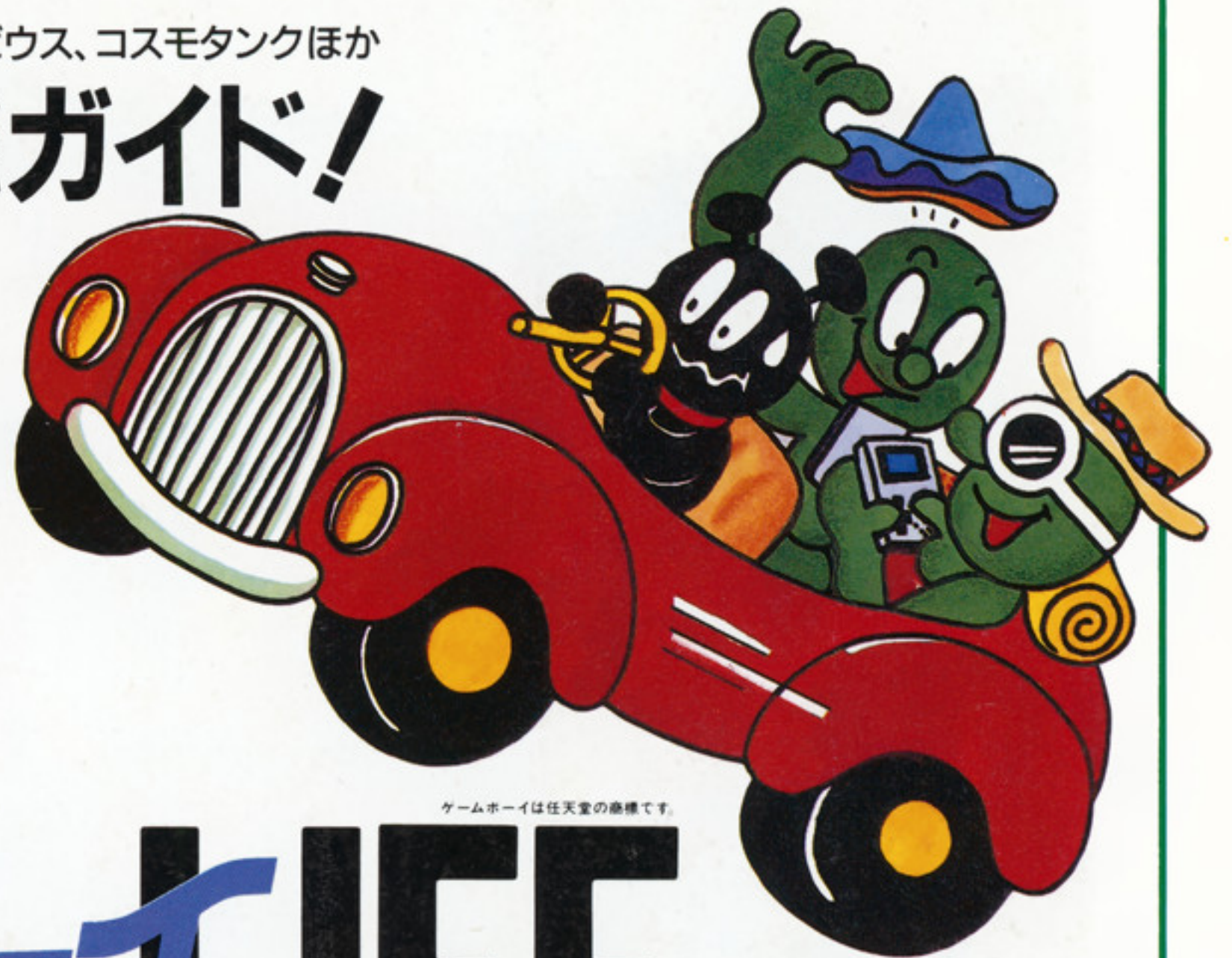
輝け!第1回ゲームボーイ大賞

読者が選んだゲームボーイのベストゲームは!?

試験に出ないゲームボーイ歴史講座

今明かされる / ゲームボーイ進化の謎。誰も知らないGB史

GBお買物ダービー



ゲームボーイは任天堂の商標です。

ゲームボーイ専門誌

ゲームボーイ LIFE

VOL.2 定価380円(税込)



ALL ABOUT SORCERIAN

パソコン版からメガドライブ版までシナリオ53本を徹底ガイド

THE NEW GAMES

ファルコム関連の新作ソフトを完全フォロー

HISTORY OF DRAGONSLAYER

ドラゴンスレイヤーシリーズの系譜を探る

COMPLETE FALCOM DISCOGRAPHY

完全無欠のファルコムディスコグラフィー&J.D.K.インタビュー

ALL FALCOM BEST 10

ファルコムファン100人が選ぶ何でもベスト10

ファルコムマガジン 定価680円(税込)

FALCOM MAGAZINE

ソフトバンクのシャープ電子システム手帳 ICカード受験シリーズ



●大学受験英単語カード
**旺文社の
英単語ターゲット1900**

受験生のロングセラー「英単語ターゲット1900」(旺文社)をもとに構成。最新の出題傾向から頻出度の高い英単語1900語を、自分のレベル、目的に合わせて覚えられます。

価格9,000円(税別)



●大学受験古文単語カード
**旺文社の
入試に出る古文単語300**

受験生のあいだで評判の高い「入試に出る古文単語300」(旺文社)をベースに構成。入試に頻出している古文単語を取り上げ、豊富な例文も加え、6項目に分けて目的別に選択できるようになっています。価格8,500円(税別)



●大学受験英熟語カード
**旺文社の
英熟語ターゲット1000**

受験生のロングセラー「英熟語ターゲット1000」(旺文社)をもとに構成。覚えられない熟語を繰り返し学習できる機能や、タイム制、ハイスコア表示などゲーム感覚で完璧なマスターが可能です。

価格9,000円(税別)



●大学受験日本史年代暗記カード
**旺文社の
日本史の年代暗記法**

受験生のミリオンセラー「日本史の年代暗記法ーリズムに乗ってラクに覚えようー」(旺文社)をもとに構成。覚えてほしい年号300を、「必須」「重要」「そのほか」に分け、目的に応じて選択できます。

価格8,500円(税別)



●大学受験英単語学習カード
**佐藤忠志の
ズバリ!合格の英単語**

「佐藤忠志のズバリ!合格の英単語」(ワニブックス)をもとに構成されたシャープ電子システム手帳専用のICカードです。頻出度の高い英単語を1,768語、意味はもちろん豊富な情報を収録!

価格10,000円(税別)



●大学受験世界史年代暗記カード
**旺文社の
世界史の年代暗記法**

受験生のミリオンセラー「世界史の年代暗記法ーリズムに乗ってラクに覚えようー」(旺文社)をもとに構成。重要年号300をゲーム感覚で楽しく覚えることができます。

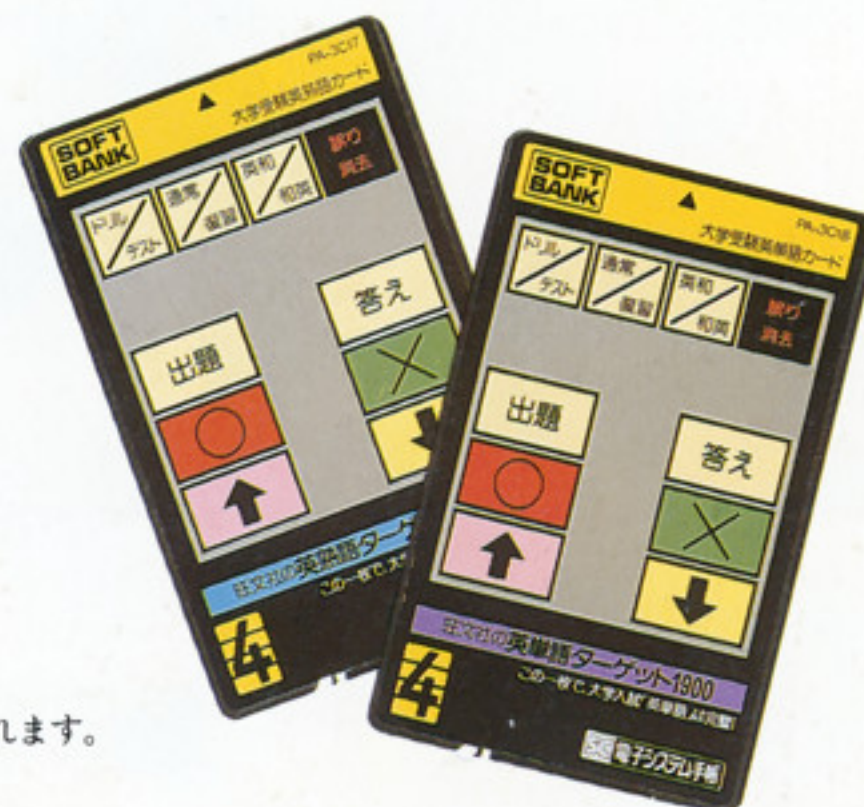
価格8,500円(税別)



●高校受験英単語学習カード
**佐藤忠志の
ズバリ!合格の英単語ジュニア版**

「高校入試のためのズバリ!合格の英単語」(ワニブックス)をもとに構成。英単語2,043語を収録し、復習機能により、覚えにくい単語も完全マスターできます。ゲーム感覚で楽しく学習できます。

価格10,000円(税別)



当商品は、全国のシャープ電子システム手帳ICカード取扱店のほか、お近くの書店でもお買い求めになれます。その際は、商品名と「ソフトバンク販売」ということをご明記下さい。

お問合せ：ソフトバンク出版事業部 営業部 〒108 東京都港区高輪2-19-13 ☎03(5488)1360

P34

新作ソフトをキャッチ・アップ

新作スクランブル

- 雷電伝説●ファイアームスタング
- マスター・オブ・モンスターズ●マーベルランド
- 宇宙戦艦ゴモラ●ファステスト・ワン

最新作のホットメニューを宅配します

BEメガ・ホットメニュー

PART1

- シャイニング&ザ・ダクネス
- ボナンザブラザーズ

PART2

- ゼロウィング●ディノランド

PART3

- ラングリッサー●Blue Almanac
- アークス・オデッセイ●斬〜夜叉円舞曲〜
- ヴェリテックス

P39

P61

P90

P71

特集

IBM互換機のTERA!

TERA発売まであとわずか。IBM PC/ATとメガドラのコンパチマシン TERAとはいったい何者か!? TERAで何ができるのか

別冊付録

BEEP!メガドライブ Jr. 第7号 脳細胞 フルチャージ!!

8Mシミュレーション **2本立て!**

三国志 乱世の英雄たち
アドバンスド大戦略

—ドイツ電撃作戦—



- P20 BEメガ・データランド
- P25 お買い得1本勝負BEメガ・ドッグレース
- P28 BEメガ・読者レース
- P30 BEメガ・ニュース&インフォメーション
- P32 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 高輪健全倶楽部
- P58 サウンド倶楽部
- P85 TVモニターの裏からながめてみれば/折原光治
- P86 新連載/創世マシン"GENESIS"情報局
- P89 大胆不敵/HYPER TECHNOLOGY講座/阿木二百
- P115 BEEP/ G. G.
- P119 セガ・ゲーム図書館
- P120 メガドラ裏技リーグ
- P122 貴族の小部屋
- P124 HYPERセガ
- P126 ザ・VG倶楽部
- P132 BEメガ読者プレゼント

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ

TOP 10

SOLD OUT!

SOLD OUT!

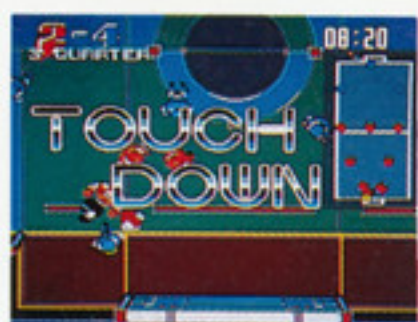
MD、G.G.のソフト市場をANALYZE!!

熱中度最高の「レスルボール」がいきなりトップの座を奪取した。今回スポーツゲームが強かったのは、メガドラユーザーがこのジャンルに飢えていたせいかな？ 季節から野球ゲームもほしいところだが……。



1位 / NEW SOFT

レスルボール



ナムコ/91・2・8発売5,800円/SPT/4M

1616 POINTS

売り切れ店も多かったこのゲーム。2人プレイの白熱度はメガドラ最高峰という声も。ナムコの底力をみせつけた会心の一作だ。

2位 / NEW SOFT

スーパーバレーボール



ビデオシステム/91・2・1発売5,800円/SPT/2M

1117 POINTS

予想外に伸びた感じだが、やっぱりスポーツものは面白い。必殺技が使えるのもなかなか好評。でも1人じゃちょっとむなしいかも。

3位 / 前回 1位

アイラブ!ミッキーマウス!ふしぎのお城大冒険



セガ/91・11・21発売4,800円/ACT/4M

676 POINTS

もうみんなの手に行き渡ったためのランクダウンか？ トップから落ちてでもゲームのできは保証付き。まだの人はどうぞ。

4位 / NEW SOFT

エアロプラスターズ



KANEKO/91・1・31
6,000円/SHT/4M

655 POINTS

2人プレイが楽しいシューティング。4位というのは妥当かな？

6位 / 前回 7位

Hard Drivin'



TENGEN/90・12・21
5,900円/RAC/2M

512 POINTS

「モナコ」と対称的なゲームだが、コレクションにはいいかも。

8位 / 前回 ざゆわんぶらあ自己中心派 - 片山まさゆきの麻雀道場



ゲームアーツ/90・12・14
6,800円/TAB/4M

444 POINTS

キャラクターものだけど、麻雀ゲームとしてのデキもいいぞ。

10位 / 前回 スタークルーザー



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

282 POINTS

一時は入手困難だったけど、今なら大丈夫。一度はやってほしい。

5位 / 前回 2位

スーパーモナコGP



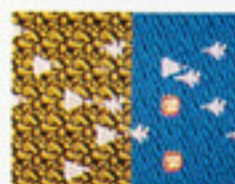
セガ/91・8・9
6,000円/RAC/4M

607 POINTS

MDの代表的レースゲーム。F1ブームで息の長いランクイン。

7位 / 前回 10位

スーパー大戦略



セガ/89・4・29
6,800円/SLG/4M,B・B

484 POINTS

これがやりたくてメガドラを買った人も多いんじゃないかな。

9位 / NEW SOFT

バトルゴルフアー唯



セガ/91・2・15
6,000円/SPT&ADV/4M

431 POINTS

ゲームのデキは別として、この変なノリがいいと言う人も…。

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ

TOP 5

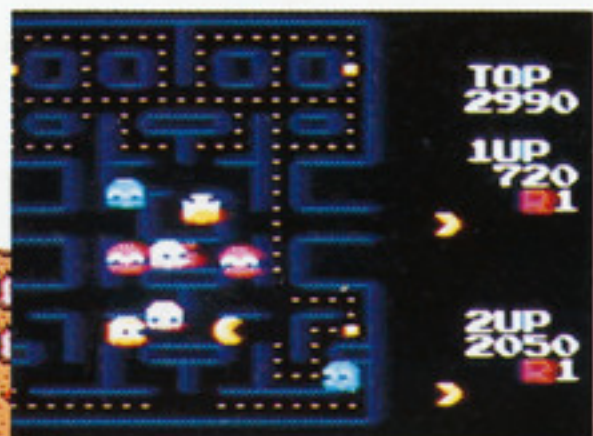
GO! GO! G.G.!

GO! GO! G.G.!

いつの間にかソフト数が増えていたゲームギア。ギアスタが出たらユーザーもドーンと増えるんじゃないかな？

1 パックマン

食べたモンスターを相手に送り込めるケーブル対戦は燃えるよ。



4 ドラゴンクリスタル

電源を入れるたびに違った迷路とアイテム効果が楽しくて、お手軽。

5 THE・プロ野球'91



プロ野球が開幕する時期になれば、当然ゲームでもしなくなるよね。

順位	ゲーム名/データ	POINT
1	パックマン ナムコ/91年1月29日発売/3,500円/ACT	166
2	コラムス セガ/90年10月21日発売/2,900円/PUZ	162
3	スーパーモナコGP セガ/90年10月21日発売/3,500円/RAC	147
4	ドラゴンクリスタル〜ツラニの迷宮〜 セガ/90年12月22日発売/3,500円/RPG	132
5	THE・プロ野球'91 セガ/91年1月26日発売/3,500円/SPT	113

※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2月1日～2月28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ヤマシロヤ●おもちゃのマリア●メッセサンオー

USER DATA

移植希望ゲーム

TOP20

I WANT YOU!

I WANT YOU!

メーカーも気になるユーザー意識をCALL OUT!!



もうみんな知ってると思うけど、ナムコの「マーベルランド」がめでたく移植決定となった。でも、ナムコにはもっと移植してほしいゲームがあるよね。今度は「メガスタジアム」なんてどうかな。

順位	前回	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/V G他	170
2	7	ドラゴンセイバー ナムコ/V G他	68
3	2	ポピュラス イマジニア/パソコン	64
4	5	Ysシリーズ 日本ファルコム/パソコン他	45
5	3	ワルキューレの伝説 ナムコ/V G他	41
6	8	G-L.O.C. セガ/V G他	40
7	9	ロードス島戦記 ハミングバード/パソコン	37
8	4	天地を喰らう カプコン/V G他	36
9	6	ワールドスタジアム ナムコ/V G他	34
10	11	シムシティ イマジニア/パソコン	33

順位	前回	ゲーム名/データ	ポイント
11	15	エメラルドドラゴン バショウハウス/パソコン	31
12	10	グラディウスシリーズ コナミ/V G他	27
13	—	U.S. NAVY カプコン/V G他	22
14	17	パロディウスだ! コナミ/V G他	21
15	12	マジックソード カプコン/V G他	20
16	14	ドラゴンスレイヤー英雄伝説 日本ファルコム/パソコン	17
17	13	ファイナルラップ2 ナムコ/V G	16
18	20	ウィザードリィシリーズ アスキー/パソコン他	15
19	—	アウトゾーン 東亜プラン/V G	14
20	16	ドラゴンクエストシリーズ エニックス/F C他	13

※このポイントは3月号の読者アンケートハガキをもとに「BE・メガ」編集部で算出したものです。

★ マーベルランド



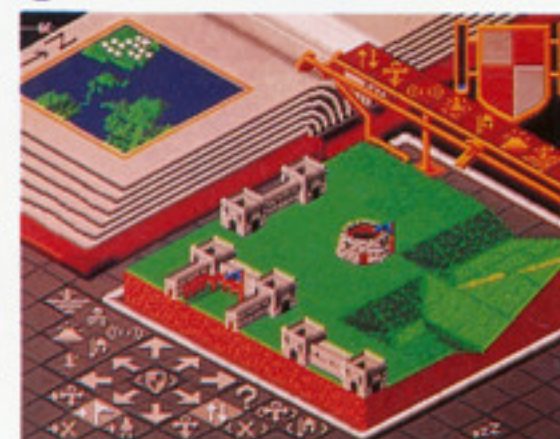
ナムコがついにやってくれた。メガドラユーザーだけが楽しめるこのゲーム。期待して待とう。

2 ドラゴンセイバー



ドラスピの続編がいきなり2位に浮上。こいつも移植してくればいいんだけどね。

3 ポピュラス



こいつばかりは版権からみただからねえ。どうしてもという人はシエネシス版で我慢かなあ。

SHOP DATA

ビデオゲーム

TOP5

SHOW UP!

SHOW UP!

家庭で味わえない最新ゲームの人気度をTELL YOU!!

本誌のハイパーセガのコーナーを見ててもわかるように最近ゲームのアミューズメント化が進んでいる。今回もこうした世相を反映した結果に。

3 ガンフロンティア



NEW FACE

4 ラッドモビール



スーパーモナコGPの開発者が手がけた最新レースゲーム。演出が素晴らしいぞ。

西部劇とSFシューティングがドッキングした異色の作品だ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	ファイナルラップ2	ナムコ
2	4	スペースガン	タイトー
3	—	ガンフロンティア	タイトー
4	—	ラッドモビール	セガ
5	3	シスコヒート	ジャレコ

★協力店●キャンディ東花園●プレインティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

USER DATA

待望の新作ゲーム

TOP20

COME ON!

COME ON!



シミュレーション史上最高の大戦略になるか?

1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

184 POINTS

前作よりはるかに充実したシステムはもはや文句のつけられないほど。このシステムで現代戦も作ってほしいものだ。

壮大なシステムが斬新!

3位 前回 4位 **三国志列伝～乱世の英雄たち**
セガ/4月26日発売予定/8,700円/SLG/8M、B・B

64 POINTS

いままでになかったタイプのゲームに仕上がっているの、いろいろな意見もでそう。でも「挑発」コマンドは笑えるかも。

魅力的なキャラクターがウリ!

5位 前回 12位 **ラングリッサー**
メサイヤ(NCS)/4月26日発売予定/7,300円/SLG/4M、B・B

36 POINTS

キャラクターを前面に押し出したゲームはメサイヤの十八番だ。相変わらず難易度は高いけど、感情移入しまくれるぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	ポイント
6	9	アークス・オデッセイ	ウルフチーム/6月14日	31
7	17	空牙	データイースト/発売日未定	30
8	—	ワンダラーズ・フロム・イース	RENO日本テレネット/発売日未定	29
9	13	アリシア ドラグーン	ゲームアーツ/発売日未定	27
10	—	ゼロウイング	東亜プラン/5月31日	25
11	—	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ/7月26日	21
12	7	F-1コンストラクターズ(仮)	セガ/発売日未定	20

発売前のメガドラ人気動向をCATCH UP!!

前回リストに載っていた多くのソフトが、3月にどっと発売されてしまったため、今回は繰り上げ入選のゲームが増えた感じが強い。こんな中「アウトラン」だけは、移植決定が誌面に載った途端、大きくランクを上げて印象的だった。オリジナル作品もいいが、やはり完全な移植ものもユーザーは望んでいるのだろう。今後もビッグタイトルを期待したい。

移植度は超期待できるぞ!!

2位 前回 16位 **アウトラン**
セガ/今秋発売予定/価格未定/RAC/8M

83 POINTS

左の写真は業務用のんだけど、開発中のMD版はキャラも大きくて背景もすごくなめらかに動いたぞ。期待して待つべし。

メガドラで展開されるスペースオペラ!

4位 前回 10位 **Blue Almanac**
講談社総研/5月25日発売予定/8,700円/RPG/8M、B・B

49 POINTS

FCの「ファイナルファンタジー」を意識して作ったというこのゲーム。メガドラのRPGを充実させることができるか?

10位 ゼロウイング

ビジュアルシーンも入ってゲームを盛り上げているぞ。

11位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

こいつはお世辞めきに最高のアクションゲームだぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	ポイント
13	14	天下布武	ゲームアーツ/発売日未定	19
14	—	ギャラクシーフォース	セガ/発売日未定	18
15	—	パワードリフト	電波新聞社/発売日未定	15
16	18	雷電伝説	マイクロネット/6月下旬	14
17	—	マスター・オブ・モンスターズ	東芝EMI/7月下旬	12
18	—	ターボアウトラン	セガ/今冬予定	11
19	—	ソーサルキングダム	メサイヤ(NCS)/発売日未定	9
20	—	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン/今夏予定	8

※このポイントは3月号の読者アンケートハガキをもとに「BE・メガ」編集部で算出したものです。

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフトスケジュール

メガドライブ MEGA DRIVE

ソフト名	データ
火激	ホット・ビィ/4月26日予定/7,700円/ACT/5M
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
ラングリッサー	マイヤ(NCS)/4月26日予定/7,300円/SLG/4M+B・B
ワードナの森 SPECIAL	ビスコ/4月26日予定/6,300円/ACT/4M
紫禁城	サン電子/4月27日予定/6,500円/PUZ/4M・モデム対応
ボナンザブラザーズ	セガ/5月17日予定/6,000円/ACT/4M
Blue Almanac	講談社総研/5月25日予定/8,700円/RPG/8M+B・B
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・モデム対応
ゼロウィング	東亜プラン/5月31日予定/8,000円/SHT/8M
ファイアームスタング	タイトー/5月31日予定/6,800円/SHT/8M
アークス・オデッセイ	ウルフチーム/6月14日予定/8,500円/A・RPG/8M
エイリアンストーム	セガ/6月28日予定/6,000円/ACT/4M
セイントソード	タイトー/6月28日予定/6,800円/ACT/4M
ファステスト・ワン	ヒューマン/6月下旬予定/7,500円/RAC/4M+B・B
雷電伝説	マイクロネット/6月下旬予定/8,800円/SHT/8M
超時空烈伝ディノランド	ウルフチーム/6月下旬予定/6,800円/PIN/4M
レッスルウォー	セガ/6月下旬予定/6,000円/SPT/4M
マーベルランド	ナムコ/6月予定/7,000円/ACT/8M
宇宙戦艦ゴモラ	UPL/6月予定/7,500円/SHT/8M
ヘアナックル	セガ/7月19日予定/6,000円/ACT/4M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ/7月26日予定/価格未定/ACT/4M
マスター・オブ・モンスターズ	東芝EMI/7月下旬予定/7,800円/SLG/4M+B・B
忍者武蔵伝説	セガ/7月末予定/価格未定/SLG/4M+B・B
ストリートスマート	トレコ/7月予定/価格未定/ACT/4M
レンタヒーロー	セガ/8月予定/価格未定/RPG
モンスターワールドIII	セガ/8月予定/価格未定/ACT
アンデッドライン	PALSOFT/8月予定/価格未定/SHT/8M
ベルリンの壁	KANEKO/今夏予定/価格未定/ACT/2M
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
タスクフォースハリヤーEX	トレコ/今夏予定/価格未定/SHT/8M
アウトラン	セガ/今秋予定/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
アリアシアドラグーン	ゲームアーツ/発売日未定/価格未定/SHT/8M
ソーサルキングダム	マイヤ(NCS)/発売日未定/価格未定/RPG/8M
天下布武	ゲームアーツ/発売日未定/価格未定/SLG/8M+B・B
ジュエルマスター	セガ/発売日未定/6,000円/ACT/4M
牛若丸三郎物語〜24時間戦えますか?〜	セガ/発売日未定/価格未定/RPG/4M+B・B
F-1コンストラクターズ (仮称)	セガ/発売日未定/価格未定/SLG
ワンダラーズ フロム イース	RENO日本テレネット/発売日未定/価格未定/RPG/8M
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
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
SDヴァリス (仮称)	レーザーソフト日本テレネット/発売日未定/価格未定/ACT/4M

ソルフィース	ウルフチーム/発売日未定/価格未定/SHT/8M
エルヴィエント	ウルフチーム/発売日未定/価格未定/ACT/8M
スーパーダブルドラゴンII	PALSOFT/発売日未定/価格未定/SHT/8M
キャリバ (仮称)	ビスコ/発売日未定/価格未定/SHT

ゲームギア GAME GEAR

ソフト名	データ
スーパーゴルフ	シグマ商事/4月19日予定/3,800円/SPT/1M
The GG・忍	セガ/4月26日予定/3,800円/ACT/2M
スクウィーク	ビクター音産/4月26日予定/3,800円/ACT/1M
紫禁城	サン電子/4月27日予定/3,800円/PUZ/1M
マッピー	ナムコ/5月24日予定/3,500円/ACT
琉球	フェイス/5月31日予定/3,800円/PUZ/1M
がんばれゴビィ!	セガ/6月14日予定/3,500円/ACT/1M
バット&バター	セガ/6月28日予定/3,500円/SPT
ベルリンの壁	KANEKO/6月初旬予定/3,800円/A・PUZ
マジカル・パズル・ポピルズ	テンゲン/6月下旬予定/価格未定/PUZ/1M+B・B
ファンタジーゾーンGear	サンリツ電気/7月予定/3,900円/SHT/1M
ミレニアム (仮称)	セガ/7月予定/価格未定/RPG/2M+B・B
ワキャンランド	ナムコ/7月予定/4,000円(予)/ACT
フロッガー (仮称)	セガ/8月予定/価格未定/ACT
アウトラン	セガ/8月予定/価格未定/RAC
スペースハリヤー3	セガ/8月予定/価格未定/SHT
グリフォン〜GRIFFIN〜	RENO日本テレネット/発売日未定/価格未定/SHT
RPG (仮称)	セガ/発売日未定/価格未定/RPG
ハレーウォーズ	タイトー/発売日未定/価格未定/SHT
ラスタンサーガ	タイトー/発売日未定/価格未定/ACT
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
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
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
対戦型大戦略 (仮称)	システムソフト/発売日未定/価格未定/SLG

BE・メガ編集部チェック!!

3月の下旬に行われたCSGの展示会では、初めて画面が公開されたメガドラソフトもあって、なかなか盛況だったぞ。

ところで、今回のスケジュールリストには見られないソフト名がゴロゴロ入っているけど、ここに載ってる以外にも多くのタイトルを予定しているメーカーがけっこうあるみたいだ。特に日本テレネットは「SDヴァリス」のほかにも、

年末に向けて「夢幻戦士ヴァリス」「エグザイル」ほか数本を用意しているぞ(ちなみにリストから消えている「空牙」はデーターストからではなく、日本テレネットから出るようになった)。それから気になるCD-ROMのほうだけど、どうやら年内発売にむけてサードパーティ数社もソフト開発をすすめているようだ。こっちは期待できそうぞ!

ソフトメーカー伝言板



セガ・エンタープライゼス

4月26日にメガドライブ「三国志列伝」、ゲームギア「The GG・忍」を発売しますが、3月以降も大型ソフトを続々と発売する予定です。また4月28日からの国立代々木競技場'91国際スポーツフェアの「F-1プレイランド・ボールポジション」コーナーでは、数々のアトラクションをそろえ、みなさまの御来場をお待ちしています。

東亜プラン

お待たせしました。ゼロウィングがついに完成しました。東亜プランらしくないと噂のデモも、かっちょええぞおー。大きな声では言えないけど、エンディングはなーんと35タイプも入っているらしい。でも、これを見るために35周もクリアして「なんじゃ、こりゃあ!」と怒らないでくださいね。ささやかなファンサービスのつもりですから。

メサイヤ(NCS)

「ジノグ」御好評いただきありがとうございます。おやしシューティングとして生まれ、よくぞここまで育ってくれました。ところで、もう発売されている「魔物ハンター妖子〜第7の警鐘」はいかがですか。メガドライブ初のカワイ子ちゃんアクションです。みなさんガンバッて遊んでください。

ウルフチーム

ザ・ザ・ザ・ザーン! ファンタジックな戦国シミュレーション「斬〜夜叉円舞曲〜」はもうプレイしてくれたかな? 次なるウルフチームのパトリオットは、8メガ、2人同時プレイ、最大4人パーティ制のアクションRPG「アークス・オデッセイ」だ! こいつは絶対買いたぞ! 見逃すなよ!

ホット・ビィ

出版社からはチクチク責められ、ユーザーからは問い合わせの嵐。ここまでくると申し訳なさを乗り越してしまった「火激」だけど、いよいよ出るゾ。なんてったってもう製造に入ってますから、ぜったいに間違いありません! 4月26日までしばし待たれよ!! (黒田)

サン電子

「ごめんなさい。待った?」「いや、僕もいま来たところさ!」。なーんてデートで彼女の遅刻は許せても、ゲームソフトの発売日延期は許せないというあなた。本当にごめんなさい! まもなく「紫禁城」がメガドラ版、ゲームギア版とも発売になります。ゲーム内容は先月号の「ドッグレース」の評価保証付きでバッチグーですよ!

講談社総研

「ブルーアルマナック」が5月25日に発売されます。メガドラユーザーの中にはこのゲームの戦闘シーンを見て、アクションRPGだと思っている方もいるようですが、コマンド入力式RPGなんですよ! よく「派手なアクションのRPG」とか言われていますけどね。とにかく期待してください。

マイクロネット

「ウッ…」「ム、ムズカシイ」「いかさまでい!」「……!?」以上「雷電伝説」テストプレイの実況でした。うちの会社には、大金を積んでやっと雷電のエンディングを見た人、積んでも見れなかった人しかなくて、テストプレイにはとっても苦労しています。「だ、だれか、助けてくれい!」

ヒューマン

お初にお目にかかります、ヒューマンでございます。ヒューマン参入第1弾「ファステスト・ワン」もいよいよ完成! このゲームは'91年F-1GPを完全にシミュレートしています。今年は開幕から中嶋・垂久里が入賞して、盛り上がりそうです。F-1の興奮と緊張をぜひこのゲームでお楽しみください。(茶々丸)

タイトー

どーもどーも、みなさんお元気ですか。やっと暖かくなってきましたね。パンパカパーン、今週のハイライト(古いなあ〜)、新しいゲームタイトル発表! 「セイントソード」というゲームが出来ました。アクションゲームだけど、なかなか面白いぞお。期待して待っててくださいね。(かーしま)

ナムコ

へい、みんなマッピーかい? というわけで今度のゲームギア用の新作は「マッピー」。時代をさかのぼる「御先祖様の挑戦」モードでは、時代につれて29型BSテレビ→カラーテレビ→白黒テレビ→8mm映写機とアイテムが変わるけど、8mmの前の時代はなぜか小判。ジェームス小判です、なんちて。

KANEKO

ゲームは製作者が感動したり、興味があったことを多分に含んでいます。それらがグラフィック、ストーリー等、どの部分に反映されているか、その根源を推察するのも製作側を垣間見ることができ、ゲームを作ろうという人には参考になると思いますよ。さて一目瞭然の「ベルリンの壁」、GG、MD版ともに発売は先ですが期待してください。

フェイス

知的興奮度No.1! 頭に直撃バズルゲーム「琉球」が、いよいよゲームギアに登場します。このゲームはすでにパソコン、PCエンジン、アーケードでも発売されているから、ファンの人も多いでしょう。しかもG.G.版にはオリジナルモードとして2人対戦が可能! これは燃えることまちがいなしだぞ!

シグマ商事

4月19日ゲームギアユーザー待望のゴルフゲームを発売します。タイトルは「スーパーゴルフ」。ゴルフの基本をきっちりおさえたフルカラーゴルフシミュレーションゲームです。もちろん全体マップもスクロールで見れるし、クラブも14種類から選択可能、そのうえ風の影響があつたりと本格的。4人のプレイヤーも個性的でオススメです。



BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD G.G. SOFT

お買い得一本勝負

BEメガ ドッグレース

就職のため先月で引退したINOに代わり、今月からは新メンバーも加わったドッグレース。ついでにイラストやレイアウトも一新させていただいた。今後も『BE・メガ』の顔になるよう頑張るぞ。

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

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない!」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

岡田真弓



先日、友人が関西旅行に行った際に、「タビポベビータ」という謎の健康飲料を発見してきた。「関西に行ったら絶対買え!」と脅されたけど、肝心の味についてはなーんにも教えてもらえない。どうもうさんくさいなー。

OLIX光治



テラドライブの発売も近づき、海外ゲームが身近な存在になりつつある。だけど、IBM PC市場はアメリカが主体のようで、僕が個人的に好きなイギリス産ゲームで遊ぶには、やはりAMIGAやATARIを買うしかないみたい。うーん残念。

超人バロム1



バッコオーム! オレがINOさんの後継者、超人バロム1だ! おっと変な奴だと思ふなよ。オレたちやゲームを見る目は確かだぜ。とかく甘口だといわれるドッグレースだが、編集担当者がビビるほど喝を入れてやるから期待してな。

ジャムおじさん



みんな「シャイニング&ザ・ダクネス」はどこまで進んだかな? ジャムおじさんはナディアとS&Dで久々にゲームライフを満喫しています。特にS&Dは最後までやってから、みんなの感想が聞きたいな。

1 枠

5月31日予定

ゼロウイング



東亜プラン 8,000円 SHT 8M

ビデオゲームの同名シューティングを完全移植。原作になかったビジュアルシーンもついている。プリソナービームで敵を捕まえる!

8.0

さすが東亜プラン、相変わらずグレードの高いゲームを作ってくれますねー。シューティング嫌いの私でも、思わずのめりこんでしまいましたよ。でも、ちょっとマンネリ化の兆しが^{きさ}8 見えてきたような…



ビデオゲーム版も地味だったけどファンにはたまらない魅力があるゲーム。移植するにあたって音楽をアレンジしたり、デモをつけたりと、いい仕事してるなあって感じ。この調子でがんばってほしい。7

完全移植のために容量を増やただけあって、グラフィック、プレイ感覚ともにもうし分ない。東亜プラン初のビジュアルも、どこぞのメーカーみたいに上げつけないウケを狙っていないところが良い。9

一見地味なビデオゲームの移植なんだけど、やってみると不思議とのめりこんでしまうゲームだ。敵を吸い取って投げつけるアイデアはなかなか面白い。ビジュアルシーンも予想外にマッチしてて良い。8

2 枠

4月26日発売

三国志列伝
乱世の英雄たち



セガ 8,700円 SLG 8M、B・B

歴史シミュレーションの定番ともいえる「三国志」をセガがオリジナルのシステムでゲーム化。壮大な三国志のドラマがいま甦える。

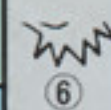
5.25

一応期待の高かったシミュレーションなんだけど、なんかつかみどころのないゲームになっちゃってる。三国志を題材にしてるのに、全体が大味でキャラに魅力がないんだよね。一騎討ちも味気ないし。6

これはちょっとね〜。もっとも重要なシミュレーション部分がおろそかな気がする。サブ的な要素(特に戦闘)で変わったことをやろうとしているのはわかるけど。まず基本部分をしっかりしてほしい。5

期待している人も多いけど、はっきりいってイマイチ。新しいシステムを作ろうと考えているのはわかるけど、それがウラメに出てるみたい。展開が結構ワンパターンだしイライラしてくるんだよな。5

リアルタイム制やアクション要素を各所にちりばめ従来のものと区別しようとしている意気ごみはわかるが、どうもチグハグしている。この程度のデキでは知名度だけで売ろうとしてると疑いたくなるな。5



3 枠

4月26日発売

ラングリッサー



メサイヤ(NCS) 7,300円 SLG 4M.B・B

20もの連続したシナリオからなるシミュレーションゲーム。キャラクターを前面に押し出したRPG的要素とリアルな戦闘がウリ。

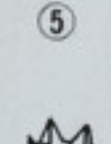
最初のステージ、なんであんなに難しいんでしょ。味方の指令官をコンピュータが操作してくれるのは面倒くさくなくていいけど、勝手に死なれちゃうとねー。でも最初の地獄を抜ければ相当面白いよ。 **7**

7.75

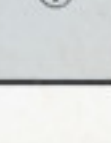
ユニットの一部をコンピュータが操作するという、ちょっと変わったシミュレーション。確かに新しいパターンかもしれないが、自分の考えていた方向と逆に進まれた日にゃ、ハラたってしまいます。 **7**



かなりFCの「ファイアーエンブレム」を意識した作品。あれをやった人ならあっさりゲームに入れるだろう。ちなみにファンだったオレはハマったぜ。でもこのテのキャラデザインは **8**



ゲームの感じは「ファイアーエンブレム」に似ているが、アニメ処理やテンポの良さなどはこっちが上かな。あんまりシミュレーションらしくないけど、感情移入のしやすさはメサイヤ **9**



4 枠

発売中

ギアスタジアム



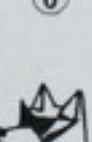
ナムコ 3,500円 SPT 1M

あの野球ゲームの定番ファミスタがなんとゲームギアソフトになって登場！全14チーム、球場選択など原作に忠実なのが嬉しい。

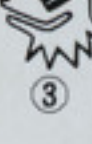
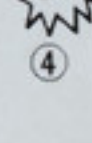
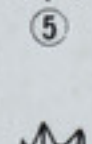
これは結構スゴイことじゃないですかねえ。デキ自体ほとんどファミコン版と変わらず、しかもカラー画面でできるという魅力。まさにG.G.の本領発揮という感じですね。これで開幕 **8**の楽しみが増えたな。

8.0

いわゆるファミスタですな。ルールも単純だし、実はハンディマシンのゲームだったのかも。移植ぐあいも合格点なんだけど、画面切り替えがちょっと遅いのと、全体的に投高打低なのが気になる。 **7**



ヒジョーによくできてるけど、新しい試みがないんだよな。5回モードがあるだけなんだ。G.G.だけのナンカがあればもっといいんだけど。でも、G.G.ユーザーは買って損はないぜ。ナムコには感謝だな。 **8**



いままでG.G.ソフトはパツとしたものがなかったけどようやく念願のものが出たなという感じだ。これだけでG.G.ユーザーがどっと増えるんじゃないかな。この調子でメガスタも出してほしいものだ。 **9**



5 枠

4月19日発売

スーパーゴルフ



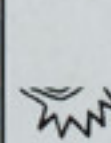
シグマ商事 3,800円 SPT 1M

シグマ商事が放つゲームギアソフト第1弾。4人の個性的なプレイヤーとキャディをそれぞれ選べる。3つのモードで最大4人参加可能。

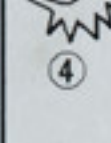
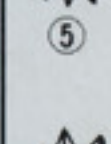
ゴルフゲームってG.G.に向いてないんじゃないかなあ。どうもゴルフのスケールの大きさが伝わってこなくて、単なる球入れゲームって感じになっちゃってる。といて細かい部分に凝るのも考えものだし。 **6**

6.25

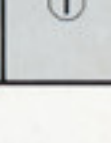
古いタイプのゴルフ。古いのが悪いわけではなく、むしろ単純でよいとは思うけど、このゲームの場合はちょっと……。せめてコースの起伏くらいはほしかったかな、って気がする。 **5**操作性にも難アリ。



解像度が低いG.G.には、絵にメリハリがついて画面が意外と見やすい。ただ、わりと難易度が低いので慣れるとアンダーパーが簡単に取れてしまう。できればもうひと工夫ほしかったところだな。 **7**



見た目比べて意外にいい気はするね。ただしキャディによっては弾道をコントロールできたりするので、あんまりヤリガイはないかもしれない。グラフィックやBGMなどはG.G.にしてはいいほうかな。 **7**



6 枠

4月26日発売

The GG・忍



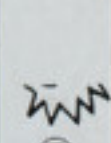
セガ 3,800円 ACT 2M

あの伝説の忍ジョー・ムサシの若き日の活躍がゲームギアで展開される。捕らわれた4人の仲間を救出し5つのラウンドをクリアせよ。

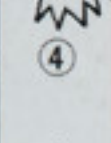
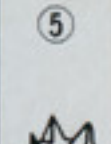
メガドラ版の「ザ・スーパー忍」をイメージしているとガツカリしちゃうかもしれないね。ムサシが刀しか使えないのはツライけど、助けた仲間によって新たな攻撃ができるからそれなりに楽しい。でも難しいな。 **7**

6.25

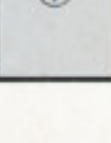
ビデオゲーム版ともメガドラ版とも違う。はっきり言って難しい。何よりも、最初は飛び道具が使えず、剣でしか攻撃できないのがストレスのタネ。「しゃがむ」動作にあまり意味がないのも不満。 **6**



操作がついていかないから、1度は必ずダメージを受けちゃう。最後までやるのはツライぜ。せっかくの古代サウンドも音源があれじゃなあ。プレイ時間もけっこうかかるし、あまりG.G.向けじゃないな。 **5**



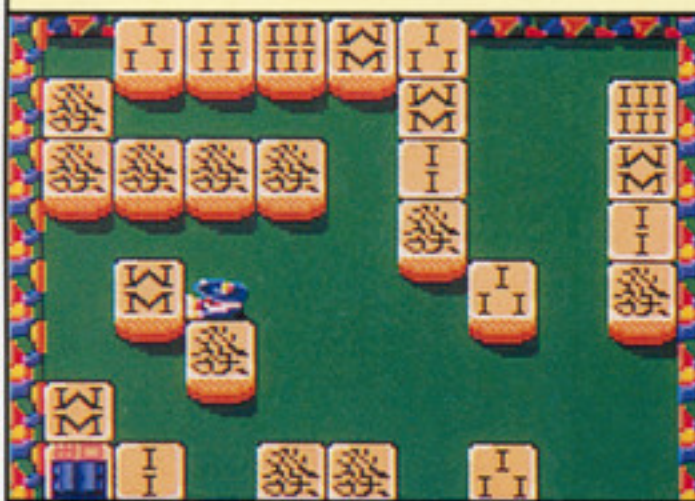
メガドラ版同様にほとんどパターンゲームと化していて難度も高い。でもやりこんでパターンを作れば、なかなか面白くなってくる。ただし、あのG.G.のコントローラーでプレイするのはキツイかもね。 **7**



7 枠

4月27日予定

紫禁城



サン電子 3,800円 PUZ 1M

メガドラ版もリリースされる迷路脱出型パズルゲーム。同じ牌どうしをくっつけて脱出路を見つけ出せばクリア。キョンシーが主役だ。

しかたのないことだけどメガドラ版に比べて牌が大きくなって、画面が窮屈な感じを受ける。マイキャラも1パターンしか用意されていないし、面エディットもできないのでちょっと飽きるのが早い。 **6**

メガドライブ版も発売されるので、ゲームギアしか持っていない、という人以外はメガドラ版をオススメする。キャラクターチェンジ機能がないのが、ちょっとさびしい。しかたがないんだろうけど。 **5**

牌がデカくてははっきりしているのはいいけど、じっくり考えていると目が疲れちゃうんだよな。牌のグラフィックや背景を選択できないことを考えたら、メガドラ版を買ったほうが得じゃねえのかな? **6**

メガドラ版よりパワーダウンしているけど、このテのゲームはやっぱりG.G.で気晴らしにやるのがいいと思う。特にこいつはつまると投げ出したくなっちゃうタイプだからね。完全に暇つぶし用だな。 **6**

5.75



8 枠

5月31日発売

琉球



フェイス 3,800円 PUZ 1M

縦横5マスずつのスペースにカードを配置しポーカーの役を作るパズルゲームの移植。G.G.版には他機種にない2人対戦モードつき。

ポーカーとパズルの楽しさを一緒にした贅沢ゲーム。ずば抜けたものは感じないけど、ちょっと暇なときに遊ぶにはうってつけ。高得点を狙うには、運と知識と頭脳が必要。極めるのは相当てごわいよ。 **7**

一見テトリスっぽいけど、実はポーカーという、ヘンなパソコンゲームの移植モノ。曲が何種類もあってヘン。そもそもネーミングセンスもヘン。こういうヘンなゲームが1本くらいあっていいと思う。 **5**

ポーカーの役をちゃんと知っていれば、1日1プレイで死ぬまで遊べそう。でも、ノルマがきつい後半は半端な思考能力じゃクリアできないからなあ。それと対戦プレイは蛇足としかいいようがない。 **7**

いろんな機種で出てるゲームだけどPCエンジン版が一番近い感じかな。決められたルートを解き明かすタイプじゃなく、自分で作っていくタイプだから好き嫌いも分かれるだろう。ポーカー好きなら。 **6**

6.25



先月が賑やかだった分、今月のソフトにはちょっと寂しいものを感じるかな。だけどG.G.にギアスタが出たのは収穫だったね。これだけで本体が欲しくなっちゃうもんね。で、今月のオススメだけど、個人的に「絶対欲しい」というのがないのがちょっと残念。でも1枠の「ゼロウイング」と3枠の「ラングリッサー」は、「買って損した」とは思わせないデキなんじゃないかな。他にG.G.では「琉球」あたりがオススメ。

メガドライブ市場は、安定に近い感があるが、それに比べるとゲームギアはいまひとつ。もう少しクオリティにこだわってほしい気がする。とはいえ、パズル路線一本だったハンディゲーム機にも、忍のようなバリバリのアクションが出るのはうれしい。で、今回のソフトだけどシミュレーション、シューティングファンに喜ばれるソフトがある。「ラングリッサー」と「ゼロウイング」がソレ。どちらも小粒だけどピリリとくるよん。

せっかくのオレ様のデビュー戦だったのにソフトがイマイチ不作でがっかりだ。だが「ゼロウイング」は本当に文句なしだ。動かせないキャラが多いのが気になるが、FEにハマった人には「ラングリッサー」を薦める。そうでないSLGファンは来月のアドバンス大戦略まで待ってたほうがいいと思う。三国志はイマイチだったしな。G.G.ユーザーは間違いなくギアスタだろう。

いまは3月の新作ラッシュに出たソフト群のナディアやS&Dで満足しているけれど、やっぱりゴールデンウィークもゲームで充実したいところ。おじさんの予定としては、3枠の「ラングリッサー」でじっくりすごして、ちょっとした息抜きに1枠の「ゼロウイング」をするといったところかな。どちらもデキはいいから安心できるよ。もちろん旅行に出かけるときには、4枠の「ギアスタジアム」をもってくよ。



読者参加型企画

BE・メガ読者レース

Vol.2 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にたください。
*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。読者の方々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5月7日、消印有効です)

オッズ表

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。


順位	前回	ソフト名	読者の平均得点
1	—	レスルボール	8.5462
2	2	THUNDER FORCE III	8.4036
3	1	アイラブ/ ミッキーマウス/ ふしぎのお城大冒険	8.2869
4	3	ザ・スーパー忍	8.2104
5	4	スーパーモナコGP	8.209
6	5	スタークルーザー	8.1788
7	11	武者アレスタ	8.0574
8	7	スーパー大戦略	8.0123
9	8	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	7.9849
10	12	重装機兵レイノス	7.9013
11	9	ソーサリアン	7.875
12	16	鯨/鯨/鯨/	7.8312
13	6	コラムス	7.7789
14	13	アフターバーナーII	7.7641
15	10	ダライアスII	7.7319
16	14	ファンタシースターII	7.6916
17	19	グラナダ	7.6706
18	15	ゴールデンアックス	7.6612
19	17	大魔界村	7.6426
20	18	ゲインランド	7.6132
21	—	スーパーバレーボール	7.5942
22	22	ヘルツオーク・ツヴァイ	7.5636
23	20	エレメンタルマスター	7.539
24	21	ストライダー飛竜	7.5096
25	—	ジノグ	7.4745
26	33	Hard Drivin'	7.1724
27	—	ヴォルフィード	7.1562
28	28	ガイアレス	7.0933
29	30	ダイナマイトデューク	7.0784
30	27	サイバーボール	7.0689
31	23	THUNDER FORCE IIMD	7
32	44	デンジャラスシード	7
33	—	エアロブラスターズ	6.969
34	24	MICHAEL JACKSON'S MOONWAKER	6.9578
35	36	TATSUJIN	6.8278
36	26	ヘルファイアー	6.8235
37	25	レインボーアイランドエクストラ	6.8048
38	29	シャドウダンサー	6.767
39	32	ワールドカップサッカー	6.7222
40	35	エアダイバー	6.6896

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。

本命馬紹介

「ここぞっ」というときに大金をはたいてでも賭けるのが「本命馬」ってやつだ。

1着 前回 1着 レスルボール




ナムコ/'91・2・8
5,800円/SPT/4M

全投票平均点 **8.5462**
本誌の平均点 **8**

さすがナムコといえるゲームだ。なれるまでに少し時間がかかるが、慣れてしまえばこれほど燃えるゲームはない。おそらくメガドラのスポーツゲームの中で一番いいデキだろう。ただ難点をいえば左手の親指が死にそうに痛くなることだ。(愛知県・星野孝幸・16歳) ボールに選手が群がるとわけがわからなくなる。しかし最高に燃える!! タッチダウンで逆転すると気分がいい!!(群馬県・柳田靖史・19歳) ★「ナムコが久々にやってくれた」というのが1位になった秘訣か?

4着 前回 3着 ザ・スーパー忍



セガ/'89・12・2
6,000円/ACT/4M


全投票平均点 **8.2104**
本誌の平均点 **8.25**

古代さんの音楽がとてもイカス!! 全体的にむずかしいが、スパイダーマンやバットマンみたいなやつもいてベリーグー。(三重県・古藤忍・14歳) 初めて見て圧倒されたあのオープニングと音楽。そしてメリハリのある各面の構成とカッコいいボスたち。まさしくメガドラが他機種にも誇れるゲームだろう。ただし、全部やり通すのに時間がかかるのはちょっと減点かな。(滋賀県・大宮登・23歳) ★もはやメガドラ初期のゲームだが、アクションゲームの金字塔に変わりない。

対抗馬紹介

「本命」と同等のレベルのやつを「対抗馬」という。まあ安心できるやつだ。

9着 前回 8着 ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場

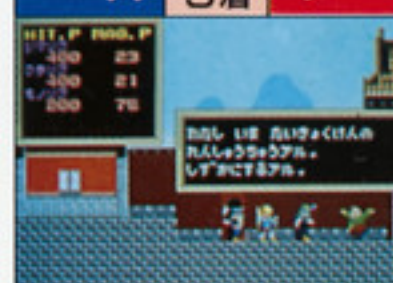


ゲームアーツ/'90・12・14
6,800円/TAB/4M

全投票平均点 **7.9849**
本誌の平均点 **7.25**

こいつは麻雀というゲーム性もあって飽きさせない。エンディングもひねりとパロディが効いていて思わずニヤリとさせられるし、パスワードも短くてGOOD。確かに少し思考時間が遅いが、我慢できる程度のものだ。全体的に細かい配慮がされているのも良い。(大阪府・鹿島昭夫・18歳) 僕はこいつで麻雀を完全にマスターできた。麻雀を覚えた人はこれを買うといいよ。(奈良県・堀明健二・21歳) ★処理速度や音声など細かい指摘もあるけれど、面白さはお墨付きだ。

11着 前回 9着 ソーサリアン




セガ/'90・2・24
7,000円/ARPG/4M、B・B

全投票平均点 **7.875**
本誌の平均点 **7**

操作性の悪さ、BGMの弱さはあるものの、全体的によくまとまっている。オリジナルシナリオもほぼ良いデキだ。画面のドットは粗いが、なめらかなスクロールと細かい書き込みのおかげで美しい。ただ追加シナリオが出ないので「もどき」としか言えない。(兵庫県・長谷川龍太・18歳) シナリオを一気に終わらせないといけないのはいらだつ。同じ所を何回も行ったたり来たりするのちょっと…。(宮城県・安藤邦弘・18歳) ★追加シナリオ希望も強いパソコンの名作だ。

その他欄外

26着 前回 33着 Hard Drivin'

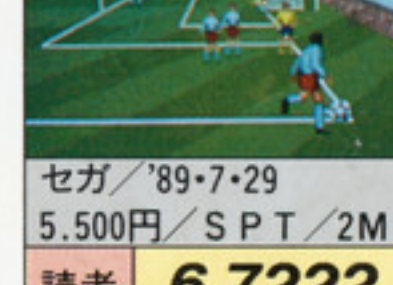


テンゲン/'90・12・21
5,900円/RAC/2M

読者 **7.1724**
本誌 **7.75**

あまり派手ではないけれど、運転の感覚はリアルだ。事故がこわい人はおうちでこのゲームをすればケガをしないだろう。ただし飽きがかかるのが早いと思う。(福島県・岡崎敦史・16歳)

39着 前回 32着 ワールドカップサッカー



セガ/'89・7・29
5,500円/SPT/2M

読者 **6.7222**
本誌 **6**

こいつは最近お店で見かけないけど、接客用にうってつけのゲームだ。2人でやると最高に燃えるが、コンピュータが弱いので1人では面白くない。(埼玉県・若山仁・18歳)

[場外馬券場]: うひー、ゴメンネ。前回のオッズ表で「シャドウダンサー」が30位だったけど、ホントは「ダイナマイトデューク」が30位で「シャドウダンサー」は29位だったんだ。うーん、許してね。えっだめ? そこを何とか。ねっ、お願い。(BE・メガ編集部)

単穴馬紹介

「本命」となるべきはずが決定的弱点のために評価を下げたやつを「単穴」という。

24着 前回21着 スライダー飛竜

セガ/'90・9・29
7,000円/ACT/8M

全投票平均点 **7.5096**
本誌の平均点 **7.5**

EASYモードだと気持ちいいくらいサクサクとゲームが進んでいってエンディングが見られる。だけど、大キャラがでてくると全体的にのろくなったり、ゲーム中に一瞬止まったりするのは残念だ。このへんはゲーセンでやりこんだ人にとっては不満かもしれないが、普通の人にはたいへん満足できるいいソフトだと思う。(東京都・小林洋晶・19歳) ★移植度が評価の争点だった。メガドラソフト初の8Mというのも逆に重荷だったよう。

50着 前回48着 時の継承者ファンタシースターIII

セガ/'90・4・21
8,700円/RPG/6M、B・B

全投票平均点 **6.0449**
本誌の平均点 **6.75**

冷静に普通のRPGとしてみれば、まああのデキに仕上がっていると思う。各キャラクターの役割もしっかりしていて感情移入できるし、迷路もそんなに迷わないしね。だけど、PSシリーズのウリである戦闘シーンや絵柄があんなに地味になったんじゃ、みんな黙っていないだろう。マルチエンディングがどの道でもあんまり変わらないのも大きな減点要素だ。もっと練り込めば良かったのに。(大分県・遠藤二郎・20歳) ★看板シリーズだっただけにやっぱり批判の声が多い。

★新馬紹介

「ホープ」ってやつだな。

21着 スーパーバレーボール

操作性も良く、いろんな必殺技があって面白い。けど優勝シーンや全体の雰囲気か地味なのは否定できないね。アタックミスボールをリカバーできないのも頭にくる。やっぱり2人プレイが基本のゲームだな。(岡山県・松山則夫・17歳)

ビデオシステム/'91・2・1
5,800円/SPT/2M

読者 **7.5942**
本誌 **7.5**

33着 エアロプラスターズ

全体的に水準以上のゲームなんだけど、なんかものたりなさを感じるの僕だけかな。でも2人プレイはなかなか良い。自機を見失いやすいのと、しょぼいアイキャッチ(?)やエンディングを我慢すれば、まあ合格かな。(宮城県・古岡裕・15歳)

KANEKO/'91・1・31
6,000円/SHT/4M

読者 **6.969**
本誌 **7.25**

✖ハズレ馬券紹介

アーメン…。

82着 前回77着 獣王記

セガ/'88・11・27
5,800円/ACT/4M

全投票平均点 **4.456**
本誌の平均点 **5**

単調なパワーアップと面クリ後のパワーダウンのせいで、すべての面が1面みたいなきりがする。最終面をクリアしても充実感も興奮もなかった。発想は面白かったがそれを活かしてきてないのが残念。(静岡県・Ci・19歳) メガドラ初期の作品。アーケードに近い移植でMDパワーを見せつけたが、今となってはコレクションしたい人のみのソフトである。(神奈川県・山崎照幸・19歳) ★絵はキレイだが、操作性やシステムの悪さまであまりにも忠実に移植しすぎたか？

順位	前回	ソフト名	読者の平均得点
41	40	バットマン	6.5348
42	47	メガパネル	6.5294
43	37	フェリオス	6.448
44	39	フォゴットンワールズ	6.4382
45	34	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.4137
46	41	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.3055
47	67	ゴーストバスターズ	6.1578
48	46	ヴァーミリオン	6.1209
49	42	バーニングフォース	6.0704
50	48	時の継承者ファンタシースターIII	6.0449
51	54	TEL・TELスタジアム	6
52	45	スーパーリーグ	5.9904
53	43	スーパーハンゴオン	5.989
54	56	大旋風	5.9756
55	31	クラックス	5.9666
56	55	まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険	5.9333
57	53	スペースハリアーII	5.9246
58	63	ESWAT	5.9142
59	60	モンスターレア	5.9111
60	64	マージャンCOP竜	5.909
61	50	ウィップラッシュ	5.8974
62	49	スーパーリアルバスケットボール	5.8928
63	38	クラックダウン	5.7878
64	52	ファットマン	5.6285
65	66	DJボーイ	5.5901
66	68	ニュージーランドストーリー	5.5882
67	58	TEL・TELまあじゃん	5.5833
68	59	サイオブレード	5.5576
69	72	ヘビーユニット	5.5555
70	51	ダーウィン4081	5.4285
71	57	FZ戦記AXIS	5.4193
72	70	孔雀王2幻影城	5.3529
73	65	アトミック・ロボキッド	5.2727
74	71	ファイナルブロー	5.2142
75	69	スーパーサンダーブレード	5.1574
76	62	アローフラッシュ	5.1111
77	78	ランボーIII	5
78	73	ズーム!	4.8809
79	61	インセクターX	4.7333
80	75	北斗の拳新世紀末救世主伝説	4.6373
81	79	史上最大の倉庫番	4.5714
82	77	獣王記	4.456
83	82	スペースインベーダー'90	4.4166
84	74	アレックスキッド-天空魔城-	4.4029
85	76	スーパーハイドライド	4.2948
86	80	四天明王	4.1904
87	81	カース	3.8484
88	85	ラスタンサーガII	3.0476
89	84	おそ松くんはちゃめちゃ劇場	2.9387
90	83	XDR	2.7742

オッズ表

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

今回いきなり始まったこのオッズ予想ゲーム。こいつはみんなに、毎回選んだソフトの読者平均点を予想してもらい、予想点が実際の点数と一番近い人に希望ソフト1本(海外モノもOK)をあげちゃおうというゲームだ。第1回目はいろんな意見が予想される「シャイニング&ザ・ダクネス」の平均点予想だ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右のように書いて送ってくれ。当選発表は誌上でするよ。

今月のオッズ予想

何かと話題のこのゲームは、たしかに何かがついていた。

BE・メガ読者レース 参加者募集中!!

★評点は最大5本まで!
★6本以上の評点、発売前ソフトの評点はボツだよ!
＜記入例＞
・レスルボール(9点)
・武者アレスタ(8点)
・ファンタシースターIII(7点)
・バハムート戦記(8点)
・獣王記(5点)
＜コメント＞
《ほしいソフト名》
●○○○のオッズは8.0477
●応募がないとボツだよ!

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
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

今回参加してくれた人の中から5名様に、超爆笑海外ソフト「BUDOKAN」と好きなソフト1本をプレゼント。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(何でもOK)、オッズ予想(小数点第4位まで書いて)、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は5月7日だぞ。

今月のドッグフード!
こいつは笑える。一度はやってみよう。ANだ。BUDOKAN

～BE・メガ編集部総評～

「レスルボール」が上位にくるとはある程度予想していたけど、まさか1位になるとは。前回に比べて大きく変動したゲームがあったのも印象的だ。古いゲームも大量のハガキのおかげで、今後どんどん正確な再評価ができそうだ。みんなの参加を待ってるよ。

【場外馬券場】:「スタークルーザー」の初めの水星ドームで、設計図を取らないまま脱出すると、ハマってしまうのはいただけない。(東京都・佐藤守・22歳) ●「キューティー鈴木」はボヨヨンという音がチョット…。(静岡県・中根光司・21歳) ●「エレメンタルマスター」の最終面のボスの変身後がかっこわるい。(千葉県・中里達彦・14歳) ●「レイノス」はCD-ROMでIIが出るといい。(愛知県・愛甲剛・17歳)

読者レース応募券

BEメガ

NEWS

サンシャインで開催されたC.S.G新作発表会 ユーザーズ・デーは新作目当てに大にぎわい!

2月20日、福岡を皮切りに開催されているC.S.G. 新作発表会だが、東京では3月24、25の両日、池袋のサンシャインシティセンターホールで行われた。初日の24日は今回から設けられたユーザーズ・デーであり、また、日曜日ということもあってか、始まりの午前10時からかなりの人で賑わっていた。この24日の日曜日だけでなんと6,000を超える人が詰めかけていた。

今回の発表会では初めて、スーパーファミコン展示され、ユーザーの目を奪っていたようだ。だが、そんななかでも、ひと際目に光っていたのは、セガのブースであった。

たであろう。

セガは発売を予定している「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」をはじめ、「エイアン・ストーム」などの新作ソフトがずらりと並んでいた。特に「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」はまだ開発中ということもあり、メガドラユーザーにとって一度はプレイしたいところだろう。また、7月に発売予定の新作が実際に手にできる機会ということだけあって、ユーザーはここぞとばかりに楽しんだことだろう。野球のシーズン開幕ということでもいろいろな野球ゲームが展覧されていたのが目についた。そのなか

にぎわいを見せているセガブース

やはりメガドラの人気を象徴するセガのブースの様子。



話題の新作というだけあって、なかなかの盛り上がりであった。



ソニック・ザ・ヘッジホッグと並ぶ近々発売のゲームだ。



サンシャインシティで開催された新作発表会の様子。

では、やはりナムコの「ギアスタジアム」や「球界道中記」がはかばか盛り況だった。

この発表会ではゲームのデキを見るために、各メーカーともユーザー

の反応にはかなり注目していたようだ。この新作発表会をもとに各メーカーのこれからの新作ゲームソフトのデキに期待したいものだ。

ナムコのブースでは「ギアスタジアム」が人気。



ヒューマンの「ファステスト・ワン」にもかなり人気があったようだ。メガドラユーザーの評価はいかに?



タイトルは「ファイアー・ムスタング」と「ハレーウォーズ」を披露。

G.G.のホワイトバージョンがケース付きで限定発売

ナムコから「ギアスタジアム」や「マッピー」なども出されるようになって、最近活気づいてきたゲームギア市場だけど、このほどこのゲームギアの限定バージョンが登場することになった。「G.G.-ホワイト(仮称)」よばれるこのバージョン、その名のとおりに本体が白く仕上げられているのが大きな特徴だ。機能的に特別な変更点とかがあるわけではないが、発売の際には特製キャリングケースとテレビチューナーパックがセットになる

予定だ。いまのところ発売時期は確定していないが、4月下旬のゴールデンウィーク頃の発売されそう。気になる価格は本体、テレビチューナーパック、特製キャリングケースの3点セットで3万4,800円(予価)だ。ちなみに、この「G.G.-ホワイト」セットは1万台の限定発売となっている。まだゲームギアを持っていないキミ、この際ゴールデンウィークの旅のお供に買っちゃったらどうかな?
セット価格:34,800円(予価)



テレビも見れて「ギアスタ」も、まさに旅行にうってつけ。キャリングケースもカッコイイ。



バッテリー寿命時間が延長したひと回り小さなNEW LYNX登場

アメリカのコンピュータメーカー、アタリ社のLYNX(以下リンクス)が新しくなって登場することになった。

リンクスは'89年11月に世界初のポータブルカラー液晶ゲーム機として登場し、16ビットマシン並みの高性能(拡大縮小および回転機能を装備)と鮮やかなカラー画面がセールスポイントのゲームマシンだ。

今回発売されることになった「ニューリンクス」は、従来のマシンの廉価版として位置づけられては

いるが、性能面がより強化され、不評だったマシンの形状も大幅に変更が施されて登場する。

いくつかの特徴のなかでも、旧リンクス発売当時から指摘されていた電池寿命は、5.5時間(従来は4時間、ゲームギアだと5時間)までもつように改良されており、バックライトのON、OFF機能を併用すれば、さらに長時間の使用に耐えるようになったのは特筆すべきことであろう。

発売日や価格は未定。ソフトも併せてリリースされるという。

NEW LINKの特徴

- ①従来のリンクスとの完全互換。
- ②バッテリーライフの延長に成功。
- ③従来のモノラルからステレオになった。
- ④本体の形状がひとまわり小さくなり、プレイしやすくなった。



こいつが「New LYNX」だ。性能だけなら、メガドラに優る点もある。ソフトも熱狂的信者がいるほどの素晴らしいものが揃っている。本体の価格次第では台風の目になるかも。

金子製作所の「GALS PANIC」がドイツのIMAエキスポ'91で受賞

最近、「エアロブラスターズ」を発売し、メガドラ参入を果たした金子製作所だが、この金子製作所のビデオゲーム「GALS PANIC」がこのたびドイツの「IMAエキスポ'91」のビデオゲーム部門で表彰されたのだ。

去る1月23日から26日までの4日間フランクフルト(ドイツ)のメッセで開催されたこのショーには、ドイツを含め17カ国240社が出展していた。会場には「ストリートファイターII」や「THE BERLIN WA

LL」などのゲームも展示されていた。

このなかで、金子製作所の「GALS PANIC」はショーの初日(23日)の夜に開かれたノバ・アパレイト社のパーティでノバスターとして表彰され、オスカー像が送られた。また、金子製作所はニューゲームとして出展した「THE BERLIN WALL(邦名:ベルリンの壁)」には、実物のベルリンの壁を削ったかけらがくっつけられた盾も送られた。



ノバスターとして表彰された金子製作所。写真右は「GALS PANIC」。

エニックスからドラクエ情報満載の月刊少年『ガンガン』創刊

「ドラクエブックシリーズ」が今年で総計1,000万部を突破したエニックス出版局から3月12日、月刊少年『ガンガン』が創刊された。

少年ガンガンはドラクエシリーズにある「心躍る冒険」、「人間愛」をテーマにスーパーヒーローが続き々と登場する。ユーザーの熱き期待に応えるため、ドラクエVのスクープも盛りだくさん。



ドラクエファン必見の情報誌。ドラクエVの情報満載している。

セガが'91国際スポーツフェアで多彩なアトラクションを披露

毎年、ゴールデンウィークに開催される国際スポーツフェアでセガが業務用と家庭用を合同させた「F-1プレイランド・ポールポジション」ブースでアトラクションを披露するとのことだ。スーパーモナコGPからメガドラ、G.G.ソフトまでを出展。4月28日から5月16日(ただし、5/1は休み)に午前

10時~午後5時、国立競技場(セガのブースは代々木第一体育館西側)で開催される。

抽選で10組20名様に'91国際スポーツフェア入場チケットをプレゼント。締切は4月15日必着。当選者は発送をもって替えさせていただきます。(あて先は読者プレゼント「'91国際スポーツフェア」係まで)



Pop Press

Think Of
OHANAMI

春——そう、それはお花見の季節である。まあ一口に花見と言ってもいろいろな花(梅や藤など。ちなみに梅の場合は“梅見”といい、時期はだいたい2月頃)があるが、ここでは代表的な桜のお花見を特集してみよう。またくだらないことをやってるな、と思ってるキミ、このコーナーではテーマも募集しているので、これについて知りたいなあと思ってることがあったらドンドンハガキを送ってくれ。基本的にはゲーム関係以外のことを特集するページ(ゲームはほかのページでするから)なので、そのところヨロシクね。

▶一口に桜といっても、種類はこんなにあるのだ

桜は大きく分けて、ヤマザクラ群、マメザクラ群、チョウジザクラ群、カンヒザクラ群、エドヒガン群、ミヤマザクラ群の6群に分けられる。種類は世界で約50種、日本では30種類。園芸種も含むと約300種ある。それではいくつか紹介しよう。

ヤマザクラ



日本の野性桜の代表。吉野山が名所である。淡紅色で、長命である。

マメザクラ



別名フジザクラ。花は小さめで淡紅色。開花時期は3月下旬より。

ミヤマザクラ



花期が遅く、初夏の頃まで花見ができる。花は白色。

チョウジザクラ



花はやや下向きに咲き、色は白色。開花時期は3月下旬から4月上旬。

エドヒガシ



古くからある種で、各地に天然記念物の老樹がある。

カンヒザクラ



台湾、中国産。花は鮮紅色と桃紅色。開花時期は3月下旬。

桜雑学事典

- 「桜の樹の下には屍体が埋まっている」
有名なこの一節は、昭和3年に書かれた梶井基次郎の「桜の樹の下には」というエッセイの一節。なかなか奥の深い作品である。
- 桜湯
結婚式や結納の式の際に供されている桜湯。でも江戸時代では「桜ざめ」といい、反対に嫌われていたようだ。
- 落語「花見酒」
酒売りの2人の男が、花見客に酒を売っているうちに自分たちも飲みたくなり、お互いから買って飲んでしまった。そのうちお互いに酒は空っぽになってしまったが、損はしてないよな、という気分になるという滑稽な作品。
- 長命寺桜餅
江戸の銘菓の餅菓子。ある男が桜の皮をむかず食べようとしたところ、店の主人に「皮をおむきなさい」と言われ、今度は隅田川のほうを向いてむしゃむしゃ食べたという小噺がある。

全国桜名所

松前城の桜(北海道・松前町)	八重のサトザクラが多いのが珍しい。250種、8000本が5月20日頃まで咲く。
函館・五稜郭の桜(北海道・函館市)	大正三年より公園となった徳川幕府の城跡。ソメイヨシノ他3000本。
弘前城の桜(青森県・弘前市)	天守閣に映えるシザレザクラ他、3000本。4月下旬～5月上旬が見頃。
盛岡の石割桜(岩手県・盛岡市)	巨大な花崗岩を割って成長を続けるエドヒガンザクラ。4月中旬頃花を咲かせる。
角館・武家屋敷の桜(秋田県・角館町)	武家屋敷や旧家の庭先に4月下旬から5月にかけて、シダレザクラ約400本が花をつける。
北川川畔の桜並木(岩手県・北上市)	北上川畔沿い約5キロにも続く1万本のソメイヨシノ。4月下旬～5月上旬が見頃。
伊佐沢の久保桜(山形県・長井市)	樹齢500年のエドヒガンザクラ。根回りが1メートルにも及ぶ巨木。
玉ノ井馬場桜(福島県・大玉村)	樹齢千年以上にも及ぶエドヒガンザクラ。4月下旬が見頃。
三春の滝桜(福島県・三春町)	滝に似た姿の美しさでは日本一といわれるベニシダレザクラ。4月下旬が見頃。
上野公園の桜(東京都・台東区)	終戦当時たぎと消えた上野の桜も、現在では約20種1200本に復活した。
新宿御苑(東京都・新宿区)	ソメイヨシノなど69種類、1900本。種類が多く、4月いっぱい楽しめる。
小金井公園(東京都・小金井)	ヤマザクラやソメイヨシノなど2500本。4月10日前後が一番見頃。
梅岩寺の枝垂桜(東京都・青梅市)	高さ20メートル、樹齢200年の枝垂桜。見頃は4月8日ごろから。
金剛寺の枝垂桜(東京都・青梅市)	両手でかかえるほど幹が太く、満開の花の枝が池にかかる姿は見事。4月8日頃が美しい。
大島のサクラ株(東京都・大島町)	樹齢800年のオオシマザクラ。3月中旬から4月上旬が見頃。
桜川の桜(茨城県・岩瀬町)	4月中旬から下旬にかけて、公園に咲く約1000本の桜を見ることが出来る。
川越・中院の桜(埼玉県・川越市)	樹齢400～500年といわれるシダレザクラ10本他、ソメイヨシノなど。3月下旬から開花。
秩父の峠(埼玉県・東秩父村)	宝峰峠の両側にソメイヨシノ1000本が咲く。4月20日前後が見頃。
梅護寺数珠掛桜(新潟県・京ヶ瀬村)	新鷲がこの桜にかけた数珠に似て咲く、八重のソメイヨシノ。
兼六園の桜(石川県・金沢市)	キクザクラを始め、種類も豊富で約400本のサクラが咲く。
身延山久遠寺の桜(山梨県・身延町)	4月初旬、菩提梯という石段に登ると薄紅色の桜が見れる。境内には古木が2本ある。
山高神代桜(山梨県・武川村)	日本武尊が植えたといわれる日本最古の桜。4月中旬。また、桜と同時に水仙も咲く。
小淵沢の神田桜(山梨県・小淵沢町)	樹齢は約350年になる。県の天然記念物に指定されている。
素戔神社の神代桜(長野県・長野市)	素戔鳴尊の挿した枝が桜の木になったというエドヒガンザクラ。見頃は4月下旬。
高遠城址の桜(長野県・高遠町)	高遠城址にコヒガンザクラが1300本余り咲く。見頃は4月20日過ぎ。
霞間ヶ溪の桜(岐阜県・池田町)	池田山に向かって1kmにわたり、ヤマザクラ、ソメイヨシノなど1万本が咲く。
根尾谷の淡墨桜(岐阜県・根尾村)	つぼみは薄紅、満開時は白、散り際は淡墨色になる日本第2の老樹。4月中旬が見頃。
狩宿の下馬桜(静岡県・富士宮市)	源頼朝が馬をつないだといわれる、日本最古のヤマザクラ。
常照寺の九重桜(京都府・京北町)	600年余りを経たベニシダレザクラ、一重と八重とが1本の木に咲く「御車返しの桜」。
天竜寺の桜(京都府・右京区)	醍醐天皇の霊を慰めるために吉野から移した桜。ベニシダレなど200本余り。
平安神宮の桜(京都府・左京区)	本殿と外拜殿を囲む池と花の神苑がある。140本のベニシダレは4月上旬から。
通り抜けの桜(大阪府・北区)	開花時期だけ一般公開される造幣局の桜。見学は一方通行。サトザクラなど。
広川寺の西行桜(大阪府・河南町)	4月上旬、1000本のヤマザクラの下で西行を偲ぶ人の姿が見られる。
彦根城の桜(滋賀県・彦根市)	4月10日頃、ソメイヨシノを中心に1200本が城の白壁には映える。夜桜もい。
樽見の桜(兵庫県・大屋町樽見)	エドヒガンザクラの名所。4月上旬になると、大屋川右岸の山の中腹を彩る。
白鷺城の桜(兵庫県・姫路市)	秀吉が築いたこの天守閣の白壁は白鷺に似る。4月中旬、1000本のソメイヨシノ。
吉野山の千本桜(奈良県・吉野町)	下ノ千本から奥ノ千本まで、約5万本の桜が順に開花する。期間は長い。
三多気桜(三重県・美杉村)	真禪院への坂道に沿って、2000本のヤマザクラやソメイヨシノが咲く。4月中旬。
大村神社のオオムラザクラ(長崎県・大村市)	内花と外花の2層で、多いものは花弁が200枚になっている。
名護城跡の桜(沖縄県・名護市)	日本一早い桜の名所。1月中旬には2万4000本のカンヒザクラが咲く。
八重岳の桜(沖縄県・本部町)	一月下旬、紅色の花をつけるカンヒザクラが、約2000本咲く。

花見とその歴史

それではここで花見の歴史などをひとつ。前回では「5W1H」というかこみでその由来などを紹介したが、今回の花見はどうもデータ化するには難しい経歴の持主。ということで、今回はサラッと紹介しよう。

まず、日本の国花でもある桜の話から。この花は、植物学上で分類するとバラ科の植物(バラ科サクラ亜科サクラ属)にあたる。日本の桜(欧米ではチェリー、中国では桜桃と果樹として栽培されるもの、日本のように花を楽しむものがある)の発祥地は、ヒマラヤザクラとヤマザクラが似ていることなどから、近年ではヒマラヤではないかという説がある。地質年代的には、日本はアジア

大陸と陸続だったからそれほど不思議ではないらしい。古名をコノハナ(木の花)というが、日本最古の書籍、「古事記」に登場する「木花左久夜毘売」という絶世の美女の「サクヤ」が転じて「佐久良」になったという説がある。数多くの木の花の中で、古代の人々が一番と美しいと感じた花を誉め讃える意味でつけたのかもしれない。

桜について最初に書かれている文献は、「日本書紀」の巻十二、履中天皇の項である。履中天皇とは、巨大な古墳で有名な仁徳天皇の長子(長男)にあたる。その項によると、履中天皇が池で船遊びをしていると、11月という時期にも関わらずひとひらの花びらが一枚、二枚と盃の上に落ちてきた。天皇はその花の美しさを大変気に入り、以後なにかにつけて桜を眺めるようになったという。まだこの頃は「花見」という形にはなっていないもの、

原型はどうかこの時代から形成されたようだ。

今のような「花見」(といってもバカ騒ぎのみというレベルではないが)になったのは鎌倉時代だろうといわれているが、本格的に「花より団子」という風習になったのは桃山時代、豊臣秀吉の時代らしい。秀吉は「吉野の花見」と「醍醐の花見」の2度も派手な花見を行なった。なかでも吉野の花見は、甥の秀次を始め、大納言に家康、そして大勢の者をしたがえて2日間かけて吉野にやってきて、秀吉は作り髪に書き眉毛、歯は公家を装っておはぐろをつけるなど、かなり派手なでたちだったようだ。

そして「花見」が、桜の花が人々に語りかける繊細なものから、こうした花より団子、もしくは酒宴と化した「花見」となり、江戸時代を経て、今日の時代まで受け継がれている風習となっているのだ。



桜をゆっくり眺める



“花見”の原点に戻り、ここはひとつゆっくりと桜鑑賞など。心が洗われること間違いなし。雅な心になったところで、一句詠んでみるのもオツなもの。

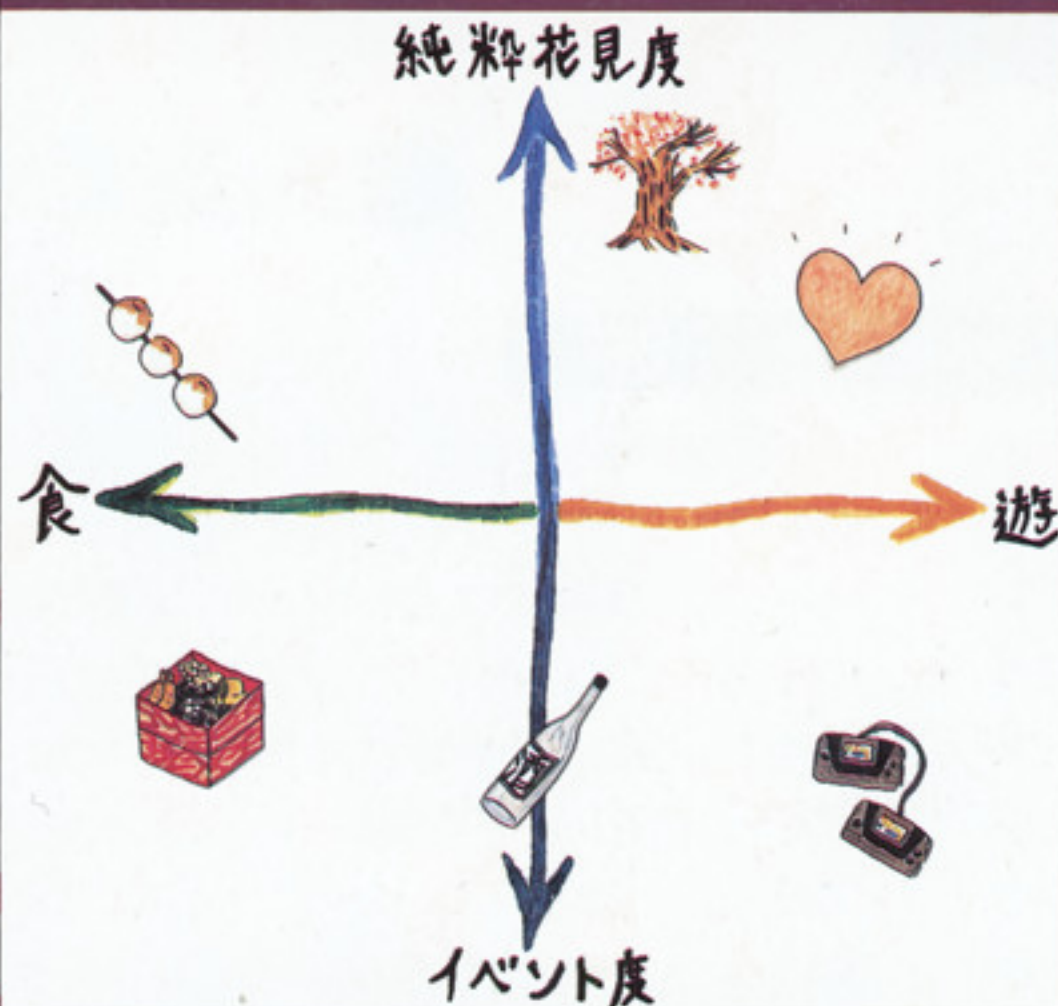


花より団子といいますがね



“花より団子”とはいいますが、茶店でくつろぎながら、ゆっくりとお茶を飲み団子を食べる、なんて光景はなかなか風情があるもの。茶会などもいいですな。

キミにぴったりの花見は？



[この表の見方] といっても図を見てもらえばわかると思うが、上にいくほど純粋に花を眺めて楽しむという傾向が強く、下にいくほど“お花見”というイベント的要素が強くなる。左右は、遊ぶのがメインか食べるのがメインかに分かれている。

隣の花を眺めつつ 花見でデート



彼女と桜の下でデートするなんて、ほのほのとしていいじゃないですか。運がよければ彼女の手作りお弁当が食べられるかもしれないぞ。

ほのほのと家族でお花見



普段は忙しくてなかなか家族といっしょにいる機会がない人も、たまには、家族みんなでお弁当を食べながらアットホームな雰囲気でも過ごしてみたいかが。

桜の下で対戦ゲーム



BEメガ読者なら、やっぱりここはひとつゲームでも。ってことで、桜の咲くもと、ゲームギアでお友達と対戦ゲームをして遊んでみてはどうかかな？

昼間から酒！



昼間から酒が堂々と飲めてしまうなんていいねえ〜。でも未成年はお酒飲んじゃダメだよ(一応)。

やっぱり花見はどんちゃん騒ぎ！

やっぱり花見といったらこれだっ！ 個人的見解かもしれないが、やっぱり花見はどんちゃん騒ぎだよ。桜がヒラヒラ舞う中、ビールを飲みつつ、料理&団子を食べ、気の合った仲間とワハハハハと騒ぐ。楽しいじゃないですか(ホントに個人的見解だね)。しかし、周りで花見をしている人に迷惑をかけたか、辺りにゴミを散らかしちゃダメだよ。あと、お酒は20歳を過ぎてからね(一応)。

夜桜もゲー



数年前までは、オヤジが多かったが最近ではOLなども多い。個人的には夜桜見物は好きだなあ。

NEW RELEASE SCRAMBLE

新作ソフトをキャッチアップ!

新作スクランブル

雷電伝説

ファイアームスタング

マーベルランド

マスター・オブ・モンスターズ

宇宙戦艦ゴモラ

ファステスト・ワン

雷電伝説

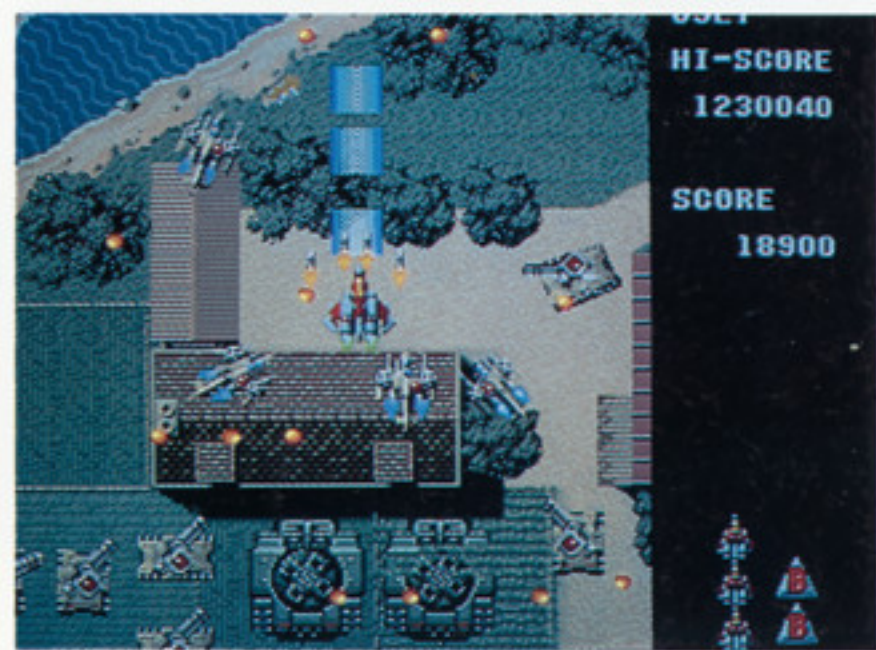
●マイクロネット／6月下旬発売予定／8,800円／SHT／8M

これは、'90年の6月にその姿を見せて以来、現在も多大な人気を保っているビデオゲームの移植版だ。

内容は、おおざっぱにいうとショットのパワーアップが2種類、補助パワーアップに誘導ミサイルなどが数種類、そして絶大な破壊力のボムを使用する、縦スクロールタイプのシューティングである。他にこれといった特徴はないので、ビデオゲーム版を知らない読者は、写真を見ただけでは特別にすごいゲームとは思えないかもしれないが、それはとてもない思い違いだ。

本家「雷電」は、すでにゲームセンターで発表されてから10カ月も経っているにもかかわらず、一向に人気の衰える様子がないことから、ビデオゲーム版の内容がいかにも優れているかわかってもらえるのではないだろうか。新陳代謝が激しいビデオゲーム業界では、10カ月も稼働し続けることは実に驚異的なことなのだよ。

さて、それほどの作品がどれだけメガドラ



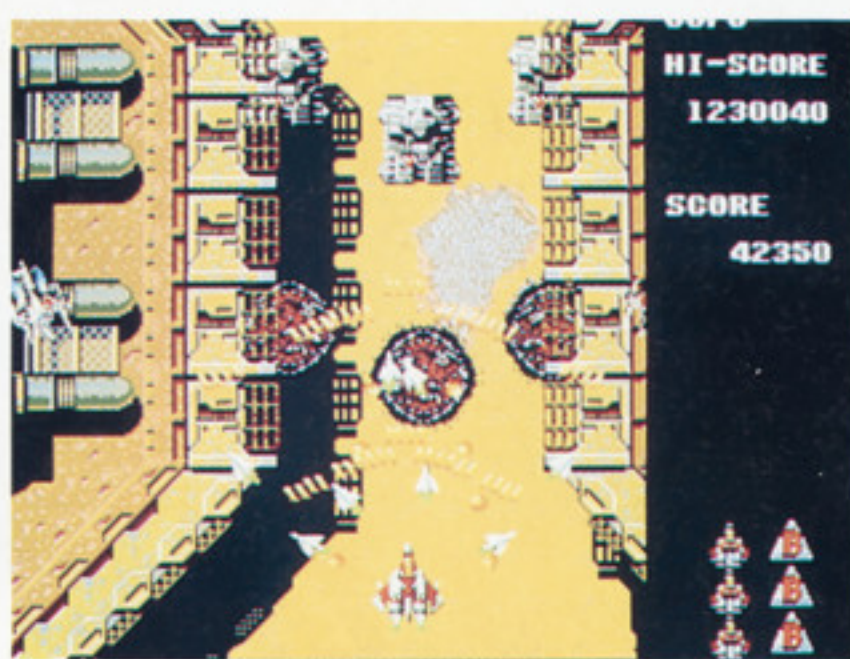
グラフィックの色使いは本物に遜色がないぞ。

で忠実に再現されるか、いまから大いに気になるところだが、なんと、本家であるビデオゲーム版「雷電」を制作したセイブ開発が、このメガドラ版に関しても、マイクロネットと共同して開発に携わっているとのことだ。つまり、最も「雷電」を知っている人たちが、「雷電伝説」を開発しているのだから、あれこれ心配することは無用というわけだね。

今回の写真は開発途中で、まだ調整などが終了していない状態のものだが、動いている



ステージ3のボス。こっちはパワー最強の状態だ。



ステージ4は古代遺跡に砲台が埋まっている。

超人気ビデオゲームを移植!

去年の6月に発表されて以来、いまだにゲームセンターで現役バリバリのビデオゲームの移植版だ。

画面を見たところ、ゲームシステム、グラフィック、敵のアルゴリズムなど、うれしいことにほとんどビデオゲーム版そのままだった。

この調子でいけば、完成版は限りなく本物に近いものに仕上がると思って間違いないだろう。しかも、ビデオゲームの全ステージ移植に加えて、オリジナルの最終面が入ることが決定しているのだから、ゲームセンターですでに極めてしまったツワモノたちも、いまから発売を期待していいぞ。



建設中の敵要塞を壊滅に導け!



これはかなり後半のステージ。難易度がすごい。

ファイアームスタング

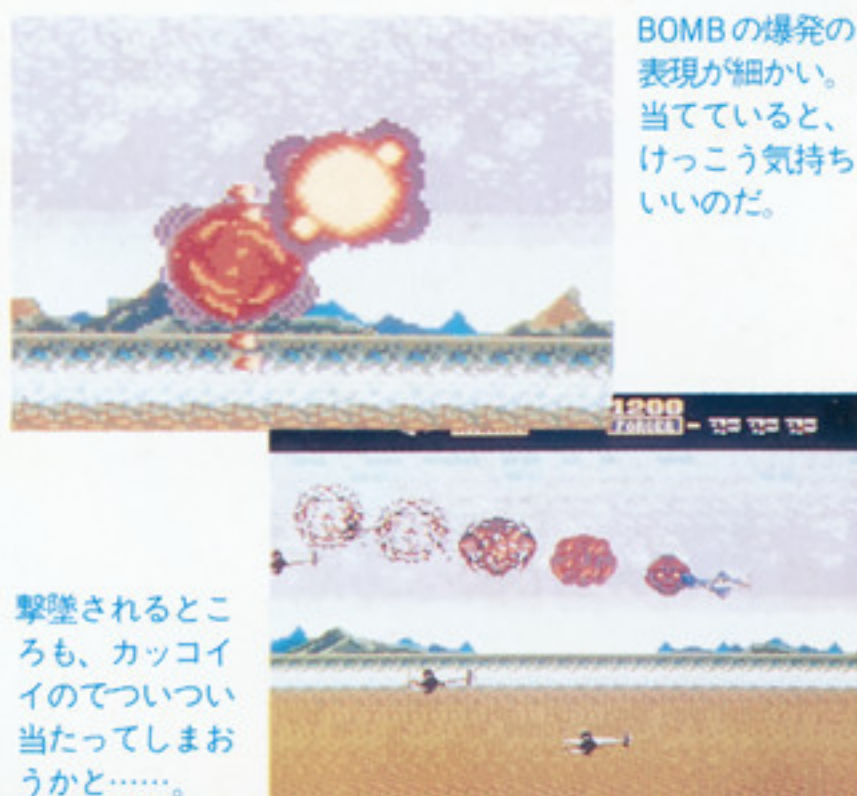
●タイトル / 5月31日発売予定 / 6,800円 / SHT / 4M

普段、ポーッと見上げている大空。ときどき鳥になって飛んでみた〜い／なんて思うことがあるだろうけど、戦闘機に乗ってみたいと思う人は多くはないだろう。なんといっても戦闘機は、戦闘する飛行機なんだからさ。ツライよ。5月31日発売と決定したタイトーの「ファイアームスタング」も、単身ムスタングという戦闘機を駆って、世界各地で戦うシューティングゲーム。ビデオゲーム版はUP Lよりリリースされていた「USAAFムスタング」だから、知っている人もいると思う。

このゲームは、第二次大戦が舞台のシューティングなので、パワーアップが非常にシンプルになっている。荒唐無稽なハデハデなものではなく、SHOT系、特殊攻撃系が各1種類ずつだ。しかも、SHOTは2段階まででチョン／なのだ。しかしこの装備でも、パイロットであるキミの腕次第で、十分戦える

戦闘機だから、安心してほしい。

とりあえず今回は、ミッション1、2の風景、ボス、そしてパワーアップアイテムを中心にお届けする。「そのくらいじゃ、ガマンできな〜い」もいるかもしれないが、泣いてくれ。発売はもう少し先だから、次号を楽しみにしていてくれ。んじゃ。



BOMBの爆発の表現が細かい。当たっていると、けっこう気持ちいいのだ。

撃墜される際も、カッコイイのでついつい当たってしまうかと……。

指令とはいえ、ムチャさせるなあ

ドイツで輸送機を爆破したかと思えば、次は日本沿岸……世界を股にかけて戦う、シューティングゲームなのだ。

POWER UP ITEM

これは唯一の味方、アイテム輸送ヘリ。かわいそうだが撃ち落とせ!

SHOT

取ることで2段階パワーアップする。2WAY、3WAYと徐々に強力になっていく。

FORCER

Bボタンで発射する特殊兵器。数に限りがあり、補充されたら画面右上部に表示される。

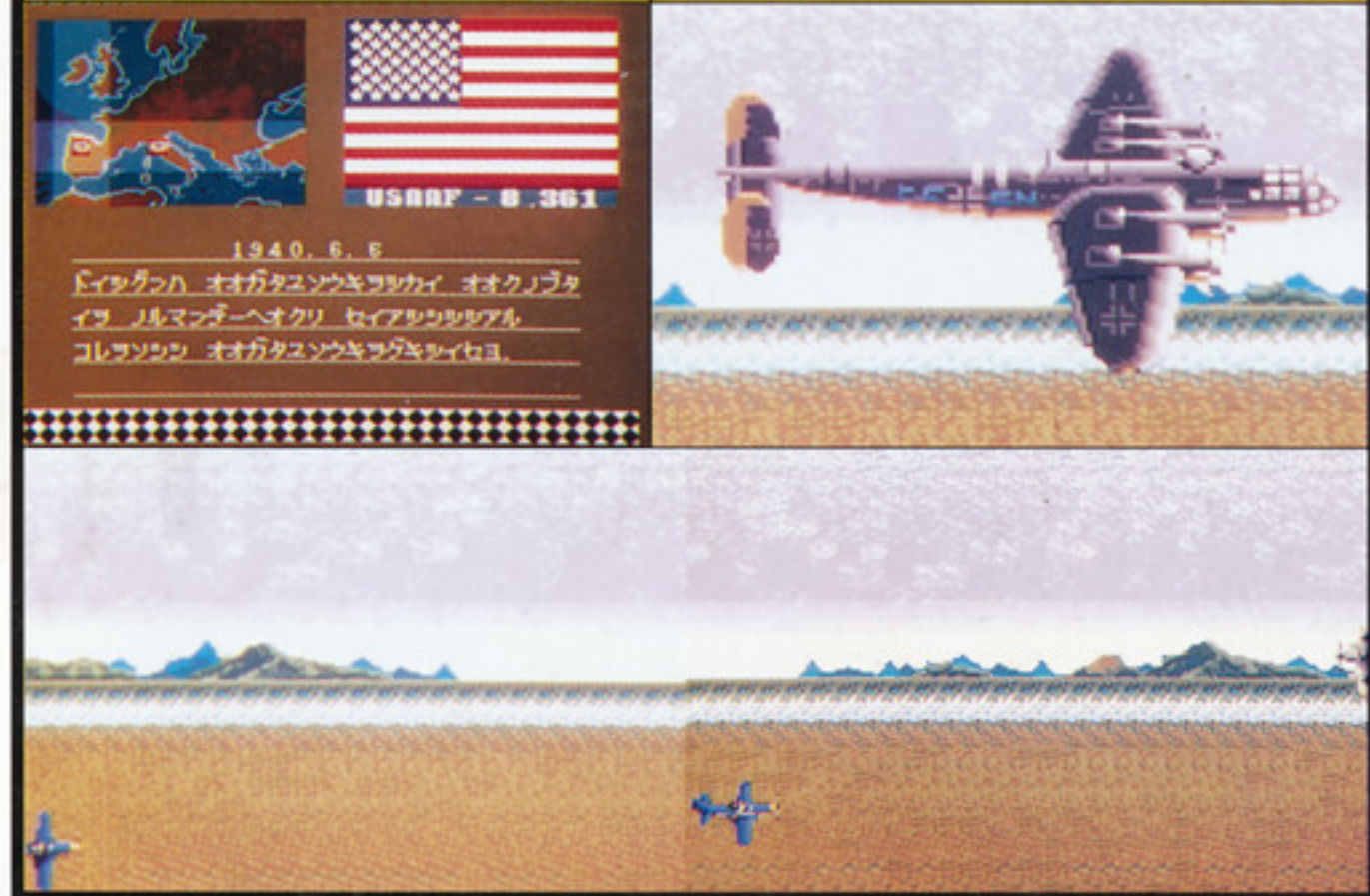
1UP

ムスタングのミニチュアのようなものが、もちろん1UP。1機ストックが増える。

MISSION 1 1940.6.6 ドイツ・ノルマンディー

指令

BOSS 大型輸送機



中型爆撃機は逃がしたくない。いとも敵の攻撃は激しい。

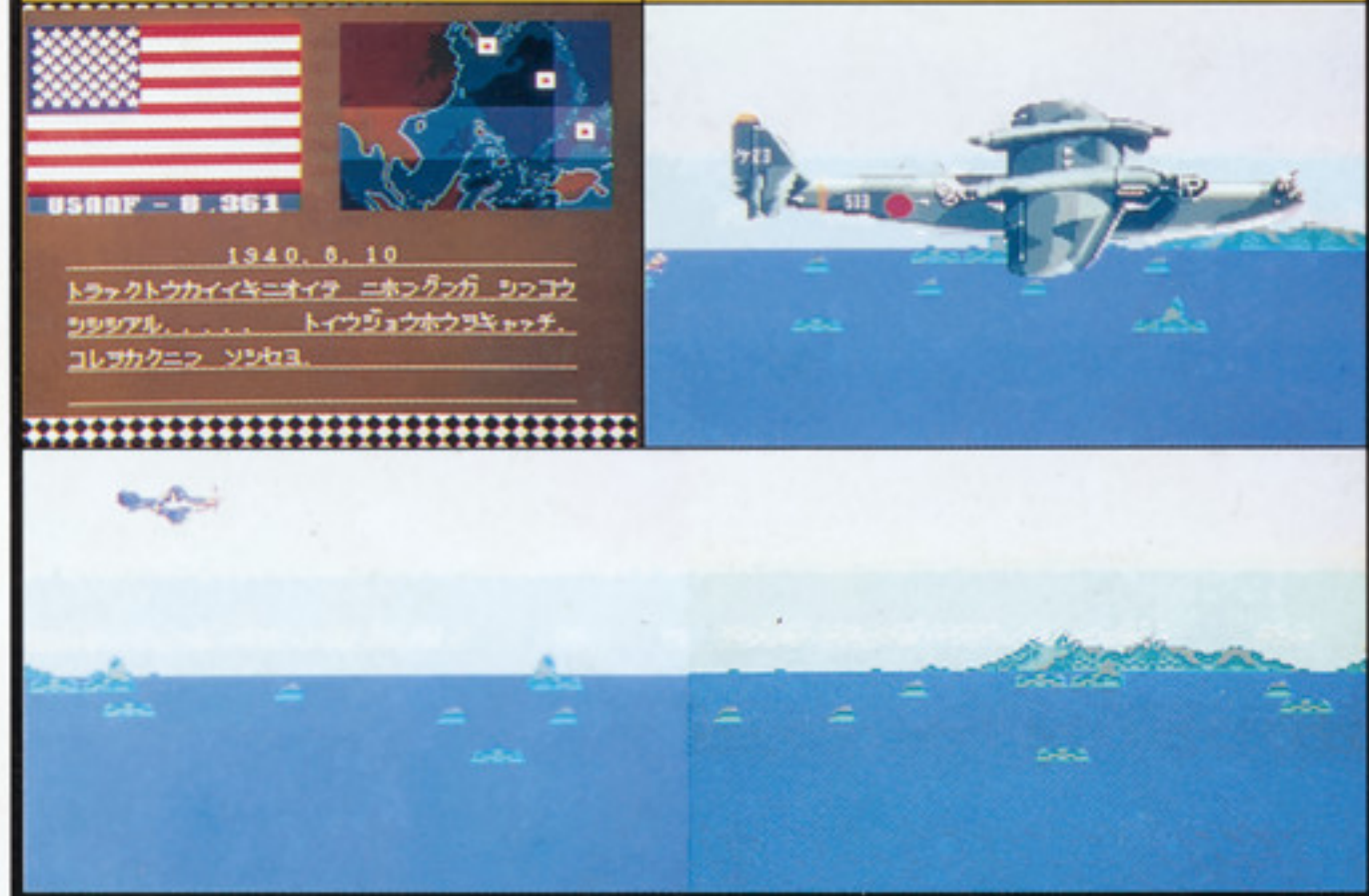
ドイツ軍が、大型輸送機で大部隊をノルマンディー地方へ送り込んでいるという。まずは、これを阻止しなければならない。この面には、大量のザコ戦闘機と戦車、高射砲が登場する。早く、アイテム輸送ヘリの助けを借りてパワーアップしたい。面なかばに出てくる中型爆撃機は、SHOTとFORCER両方のアイテムをもっているため撃ちもらさないように。

自機に向かって3方向弾を発射する。離れてSHOTとBOMBの連射すれば十分だろう。

MISSION 2 1940.8.10 トラック島海域

指令

BOSS 大型爆撃艇



爆撃艇は、攻撃をくらうと2つ折になって撃沈する。

トラック島というのがどこにあるかは知らないが、今度は日本海軍、空軍との戦いだ。この海域はところどころ暗礁があるが、おかまいなしに爆撃艇は海上を進む。前の面をノーミスで来ていれば、すでに最強装備となっているはずだ。ここは1UPも出るのだから、確実にストックしておきたい。大型爆撃艇の爆弾投下は、前方にいれば当たることはないのだから安心だ。

爆弾を投下した後は、3方向のバルカンを発射する。気の抜けない敵だ。

マスター・オブ・モンスターズ

●東芝EMI / 7月下旬発売 / 7,800円 / SLG / 4M+BB

5人のマスター(魔法使い)が1つの魔王の座をめぐる勢力争いをするという設定の「マスター・オブ・モンスターズ」。数年前にシステムソフトがパソコン版で開発し、今なお根強い人気を持つといわれるファンタジーシミュレーションゲームだ。その名作が、新規参入メーカーの東芝EMIによって、メガドラに移植されるぞ。

「マスター・オブ・モンスターズ」は、基本的には以前セガから発売された「スーパー大戦略」と同じシステムのシミュレーションゲーム。自軍の部隊を進めて敵の本拠地に攻め込み、総大将をやっつけたら勝ち、というものだ。

「スーパー大戦略」との大きな違いは、舞台がファンタジー世界で、部隊ユニットがモンスターであるという点や、大将であるマスターが魔法も使え、しかも精霊さえ呼び出してしまえる、といった点だ。こういったところから、このゲームがただの垂流ゲームでないところがおわかりいただけるだろう。

さらにいうならば、近代兵器や歴史上の人物をもとにしたシミュレーションゲームの場合、何かと予備知識が必要になってくるが、このゲームはファンタジー(架空)の世界を舞台にしているのだから、さほどモンスターに対する知識がなくても手軽にプレイできる点も大きな特徴だ。

ゲームモードは2つ用意されている。個別に完結しているシナリオをプレイする「マップモード」と、モンスターを成長させながら継続したシナリオでプレイしていく「キャンペーンモード」だ。前者は2~4Pまでの対戦プレイができ、後者はプレイヤー1P対コ

相手の魔法使いをモンスターで倒せ!

「近代兵器のユニットがどうも馴染めない」という理由で、ヘックスタイプSLGを避けている人には、特にこのゲームはお勧めだぞ。

これが戦略モードの画面だぞ!

味方モンスターがピンチの時は、大魔法で援護しよう。体力回復などの便利な魔法がそろっているのだから、積極的に使おう。

敵モンスター軍団との息詰まる攻防。やみくもに攻め込むだけでは勝利は訪れないぞ。

1ターンの移動量や地形ごとの移動消費量は、モンスターの種類によって違う。一般的に森や山岳などは移動消費量が高いので、移動しにくい。

戦況や残りMPとの兼ね合いも考え、最も適したモンスターを召喚しよう。少ないMPで召喚できるモンスターも馬鹿にできないぞ。

敵マスターが中立の塔に入ると、その塔を占領したことになる。塔は多く所有すればするほど戦略が有利になる。

塔を占拠したぞ!

ンピュータ1~3Pでの対戦となる。キャンペーンモードはロールプレイングゲームのノリで楽しめるので、マップモードで十分に腕を鍛えてから臨むのがいいだろう。

主人公、または敵となるマスターには、ウォーロック、ソーサラー、ウィザード、ネクロマンサー、サモナーの5タイプがある。それぞれLAW系、CHAOS系、NEUTRAL系のいずれかに属していて、主にその系統のモンスターを召喚できる。たとえばLAW系マスターのウォーロックは、LAW系のモンスターであるエンジェルやファイターを召喚できる、といったぐあいだ。また、同系統のマスターでも召喚できるモンスターの種類が若干違うの

で、マスターが5人いるということは、「生産タイプが5種類ある」ということなのだ。

メガドラ版「マスター・オブ・モンスターズ」のウリは、なんといってもモンスター同士の戦闘シーンだろう。剣などの直接攻撃、炎を吐くなどの間接攻撃、サンダー(雷)などの魔法攻撃が、臨場感タップリのアニメーション処理で展開されるのだ。これだけでも16ビット機のパワーを十分満喫できることだろう。

すごいのは何も画面処理だけではない。コンピュータ側の思考時間が独自開発のオリジナルシステムによって、今までのシミュレーションゲームに比べて格段に早くなっている点も見逃せない。こういった基本の部分がしっかりしていると、ゲームも純粋に楽しむことができる。地味ながらとってもありがたい配慮だ。

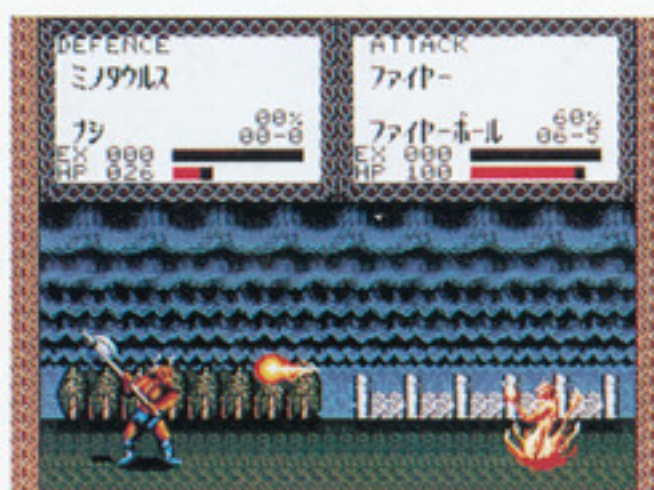
さらに、パソコン版にはなかったAI機能(そのモンスターをどのように動かすのが一番いいのかを、コンピュータが指示してくれる機能)も導入されているので、シミュレーションゲームの初心者でも安心してプレイできるのだ。

まさにいたれりつくせりのこのソフト。完成が実に待ち遠しいソフトの1つだ。

臨場感あふれる 戦闘シーン



ドラゴン同士の対決、キャラクターもさることながら、背景も書きこまれているので、とってもキレイだ。



右のファイターは、そのターンのみ召喚できる精霊系モンスターだ。攻撃能力がとってもワンダフルだぞ。

マーベルランド

●ナムコ/6月発売予定/7,000円/ACT/8M

ナムコの期待の新作は、ビデオゲーム版で大人気だった「マーベルランド」だ。知らない読者のために説明すると、このゲームは1989年に登場した、遊園地が舞台のアスレチックアクションゲーム。主人公のパコ王子を操り、いくつもの乗り物を使いこなし、さまざまなトラップをくぐり抜けて、4人の守護精を救い出すのが目的だ。ストーリーでは紹介しきれなかったけど、守護精のひとりルクシー姫はパコ王子の幼なじみなので、気合いの入る方も違うってもんだ(?)。

ステージ数は全4ワールド+α。1ステー

**がんばれ
パコ王子!**

敵を踏み!

敵は、ジャンプして踏みつけるとやっつけることができる(ただし例外の敵もいるので注意)。

分身だ!

宝箱の中のアイテムを取ると分身が5人並んで現われる。この分身をぶつけて敵をやっつけちゃえ。

ウイング!

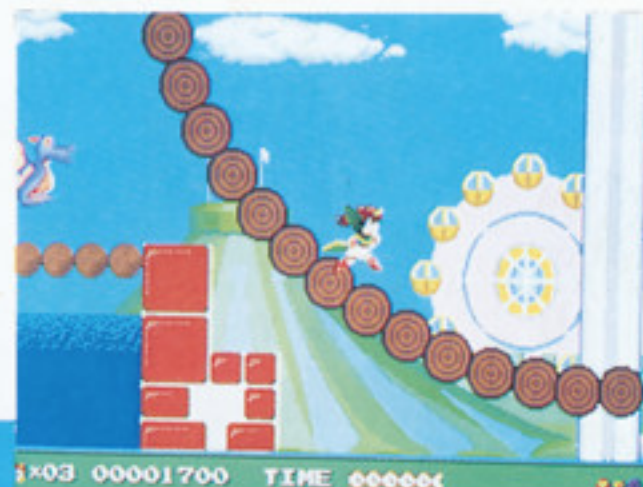
このアイテムを取るとジャンプ力が上がり、ボタンの連打で低速下降もできるようになる。



ジは6~7エリアで構成されている。各ワールドの最終エリアをクリアすると、そのワールドを守護精に代わって支配しようとしていたボスとの対決になる。対決方法はちょっと変わっていて、レクリエーションゲーム的なノリになっている。最終的にはワールド4のボス、モウルを倒し、守護精ルクシー姫を助ければめでたくエンディングというわけだ。

総エリア数は、ビデオゲーム版より11多い32エリア。そして随所に「回転」の演出がなされているので、移植度のほうもまずまずといったところだ。

大きく振り子のように左右に揺れる乗り物「スプラッシュャー」。長時間乗っていると酔いそうだな。



シーソーのような床。うまくバランスをとらないと落ちついて操作しよう。

前方にターゲットのようものが立ちふさがっている。ええいメンドウだ、突き破ってしまえー!



危険な遊園地にようこそ

ジェットコースター、大観覧車、蒸気船……。遊園地には、子供はもちろんのこと大人さえもひきつける魅力が詰まっているのだ。

STORY

光と平和の国コニーランド。ここでは、ドラゴン族、妖精族、翼族、地底族が、それぞれの場所で平和に暮らしていました。中央部には、住人たちの憩いの場である大遊園地「マーベルランド」があり、そこは妖精族によって守られていた。

しかし、それを不満に思う者がいました。地底族の王モウルです。彼は、自分の勢力が地底にしかないのにも関わらず、力の弱い妖精族がマーベルランドを守っていることが気に入らなかった。そこで彼は4人の守護精を閉じ込め、マーベルランドを占領してしまったのだ。

その噂を聞いたドラゴン族の王子パコは、4人の守護精とマーベルランドの姫、ルクシーを助けるため、マーベルランドへと乗り込んでいったのであった。



楽しいモリス日☆

ボスとの対決!

「マーベルランド」には妙ちきりん(古い言葉)な敵キャラクターが続々と登場する。姿かたちだけでなく、行動も思わず笑ってしまうようなヤツらばかりなので、見ているだけで十分に楽しい。女の子に人気が出そうだ。



ワールド1のボス、グレートコンドルとは「ボカスカじゃんけん」で勝負だ。

宇宙戦艦ゴモラ

●UPL / 6月発売予定 / 7,500円 / SHT / 8M

UPLのメガドラ参入第1弾ソフトは、ビデオゲームから移植のシューティングゲーム「宇宙戦艦ゴモラ」だ。プレイヤーは謎の巨大戦艦「ゴモラ」を操り、迫りくる敵を破壊しながら、惑星アトランタルの北西にある炎の海を目指すといった内容だ。自分の正体が謎というのが面白い設定だね。

このゲーム、基本的にはライフ制のシューティングなのだが、ちょっと変わった武器を装備している。ノーマル弾のほか、なんと敵弾を消すことができるビーム砲を装備していることだ。このビーム砲は、ボタンを押し自機を固定して、照準器をレバーで全方向に自



超伝導粒子砲を发射したゴモラ。ため撃ちによって发射できる。

由自在に動かし、ビームを发射するといった武器なので、操作に慣れるまで少し時間がかかるかもしれない。

またこのゲームは、ノーマルプレイのほか、2Pでの協力プレイも可能。よって、1人は本体を操作してノーマルショットを撃ち、もう1人は照準器を使ってビームを发射するなんてほぼ無敵に近い芸当もできる。ただし、2人の息が合わないとハチャメチャになってしまうのでご用心。

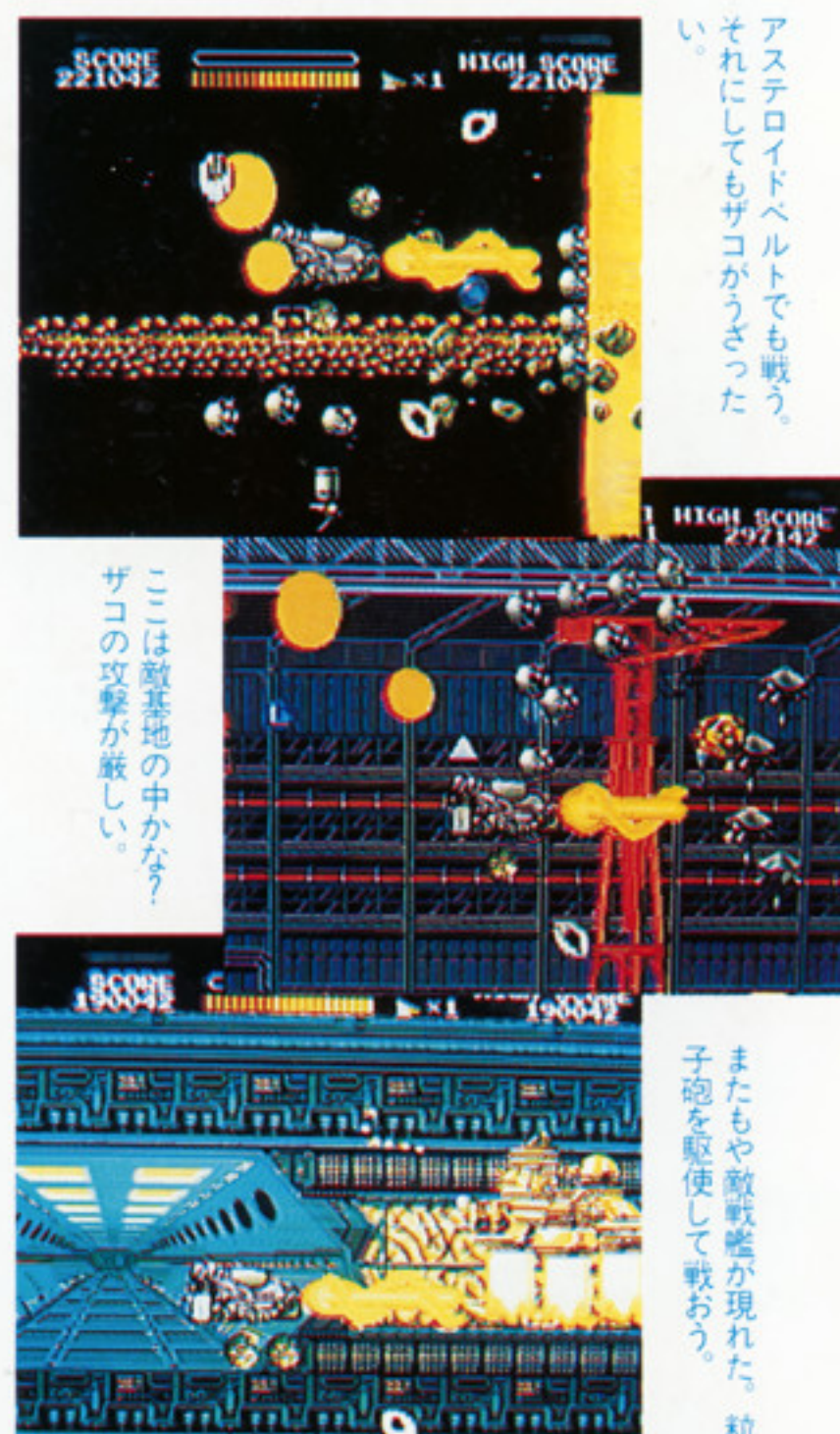
普通のシューティングに飽きているゲームフリークにはぴったりの異色シューティングゲームだ。期待して待っている!



敵戦艦とのバトル。うまく敵弾をビームで消せばゲーム展開が楽になるぞ。

謎の戦艦ゴモラの正体は?

巨大な宇宙戦艦が画面せましと飛びまわる異色のシューティングゲームだぞ!



アステロイドベルトでも戦う。それにしてはゴモラがうざったい。

ここは敵基地の中かな? ザコの攻撃が厳しい。

またもや敵戦艦が現れた。粒子砲を駆使して戦おう。

ファステスト・ワン

●ヒューマン / 6月下旬発売予定 / 7,500円 / RAC / 4M+BB

対戦プレイが可能なF1ゲーム「ファステスト・ワン」の続報だ。

コースレイアウトは'91年の最新版になり、登場するチーム&ドライバーのデータはすべて今年のものになった。彼らとはワールドチ



全18チーム。最初は弱小チームから始めなければならない。ライバルに勝てばランクが上がる。

セッティング画面だ。コースやコンディションで変更する。

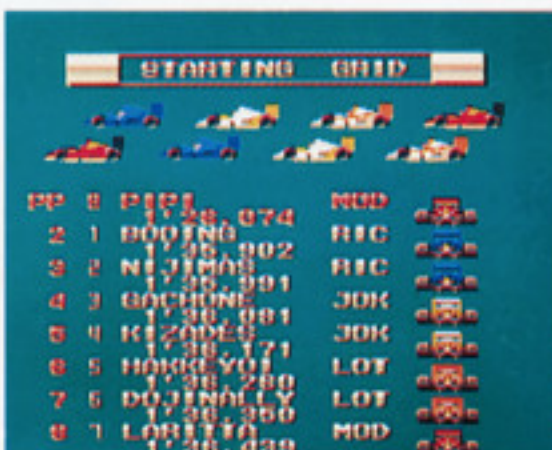


対戦も面白い。人間、コンピュータ入り乱れてのバトルだ。

ャンピオンシップモードでライバルとして戦うことになる。もちろん、このモードもバッテリーバックアップでの記録が可能だ。

PC版の3人同時プレイはなくなってしまったが(当然だけどね)、2人でもじゅうぶん楽しめるぞ。

今年は去年以上にF1が盛り上がりそうなので、ファンはこのソフトに注目しておくように。



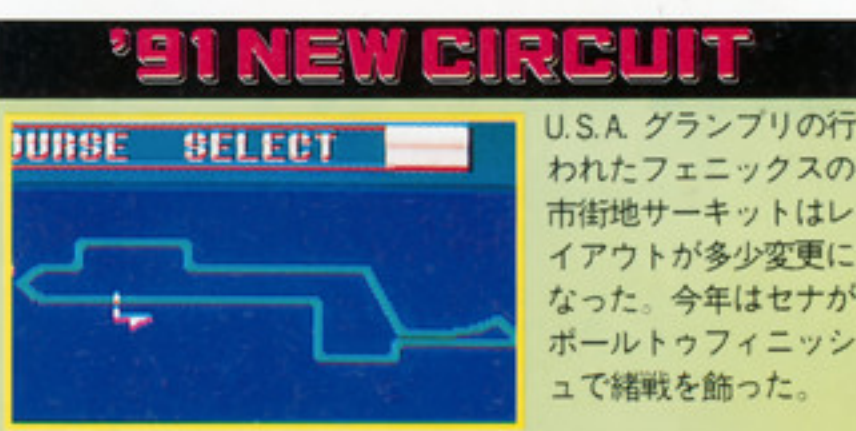
ぶっちぎりでポールポジションだぜ。これならレースも楽勝だな。と思ったら……。

いきなりクラッシュして看板に激突、周回遅れにされてしまった。なげなげ。



メガドラで風を追い越そう!

F1は開幕したばかりだが、一足早くメガドライブで感動を味わってみよう。



U.S.A. グランプリの行われたフェニックスの市街地サーキットはレイアウトが多少変更になった。今年はセナがポールトゥフィンッシュで緒戦を飾った。

プロストの故郷、フランスGPはポール・リカールからサーキット・デ・ヌーベル・マニ・クールに戦地を移す。今年もプロストが勝つのだろうか?

イギリスはシルバーストン。コースの大幅改修が行われ、高速コーナーの多いテクニカルサーキットになった。地元ファンの多いマンセルの活躍に期待。

毎年なにかが起るスペインGP。サーキット・パーマント・デ・ヘレスからサーキット・デ・カタローニャへ。未知のサーキットで、何が起るのか?

BE~MEGA HOT MENU

BEメガ・ホットメニュー

- シャイニング&ザ・ダクネス — 39
- ボナンザブラザーズ — 44

PART 1



シャイニング&ザ・ダクネス

セガ/発売中/8,700円/RPG/8M+BB

前回に引き続き「神の試練」の舞台となる地下洞窟マップを公開だ。でも、最後まで自分の力で終わらせたい人は、この先を見ちゃだめだよ。

3人が「神の試練」に挑むまでのストーリー

古くから栄える国、ココストーム・サングでのこと。平和と豊作を感謝する祭りの日に、いにしへの神殿へ神への捧げものをもっていった王女クレアが、側近のモトレード侯とともに行方不明になってしまった。

王の派遣した兵士たちによる探索の結果、神殿内には太古に追い払われたはずの、闇に属するモンスターがあふれかえっていることが判明、そして、兵士の大部分が落命してしまった。これ以上の追跡は不可能とされていた矢先、モトレード侯の息子が王女の救出に名乗りをあげた。



自らを大魔導士と名乗るメフィストの正体は?

ところが王と謁見した彼が、いざ神殿へ向かおうとした瞬間、事件の張本人である謎の魔導士「メフィスト」が現われ、クレア王女を盾に国の明け渡しを王に要求した。

すぐさま神殿の探索を開始した彼は、1階の奥深くで強敵サーベルクラブと戦い、その死骸から王女が載っていた冠を発見する。



最初のボス的な存在はこいつだ。

チョコイは とうげをした サーベルクラブに 10ポイントのダメージをあてた

サーベルクラブに勝つまでは話が進まない。

冠をひとまず城に持ち帰った彼は、王女が神殿の上階へ連れ去られたこと、上階へ登るためには「神の試練」に合格しなければならないことを知る。そして、1人の力では事件を解決できないと判断した王たちは、彼に街で仲間を集めるように命令した。



酒場の客層もいずれば変わるはず。

神のしれんてのは たいへんどうなんでも... お城からも おおおい それを つげに行ってるぞうだぜ

街へ戻った彼はエルフの少女「マーリン」を酒場で、ホビットの少年「ビルボ」を教会で仲間に加えた。気心の知れているこの2人は、彼の幼なじみであり、暴れ友達なので快く引き受けてくれたのである。



教会には神父に弟子入りしているビルボがいた

仲間を集めて再び城へ行くと神の試練の舞台となる地下の洞窟へ入るためのカギを貸与される。当面の目的は4つの洞窟で「スピリット」を手に入れることだ。

果たして3人は、神の試練に合格することができるのか?

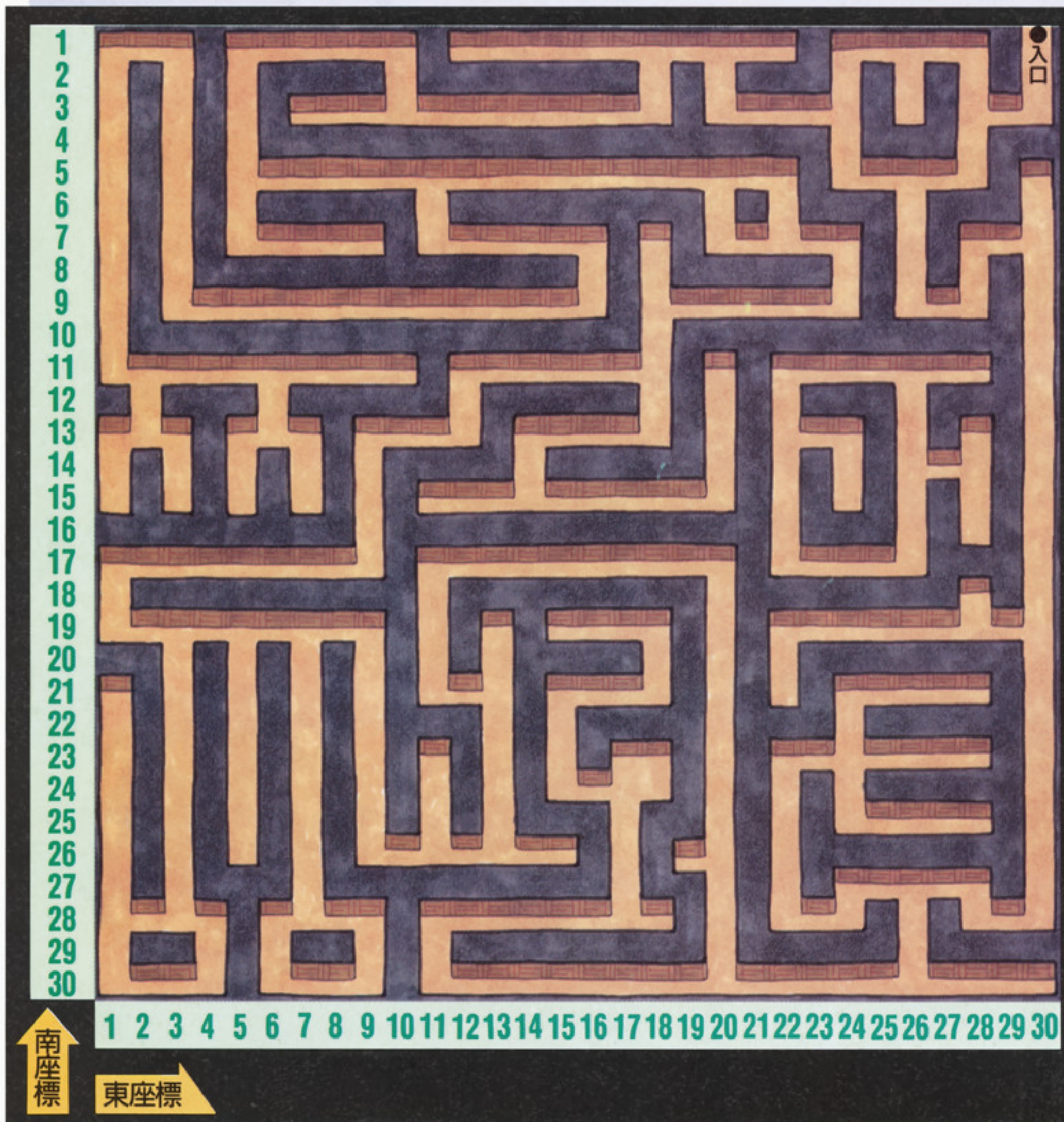
Go To Next

いにしえの神殿1F

この階には4つの洞窟への階段が点在しており、これまでに何人も強者が神の許しを得るために地下へ降りていった。だが、すべての者が途中で断念、挫折し、いまとっては残ったのは若き3人だけである。



勇気の洞窟



目的地は遠い

「神の試練」の2つ目となるこの洞窟は、XXXがやたらめったらに多く存在しているため、特に戦闘中に魔法を使っていなくてもMPが底をつきやすい。

そうなるとHPの回復はどうしても薬草類に頼らざるをえなくなるし、戦闘でピンチに陥ってもハデに魔法を使用することもできないだろう。やはり持ち物とMPは常にチェックしておきたい。

ここでの最終目的地はマップを見ればわかると思うが、最初の階段から最も遠い場所にある。多少ボロボロにされても強引にたどりついて、さっさと次の洞窟へ進もう。



シャイニング&ザ・ダクネス

● モンスター名鑑 ●

ダークドワーフ



スキあらば大声を出して仲間をガンガン集め、他力に頼る情けないヤツ。他に特殊な能力はないらしく、不利になるとよく逃げる。

ミーゴ



けっこういやらしい性格で、1レベルのスローを唱える。素早さともかく防御力が一時的に下げられるのは痛いぞ。

オーク



何の取り柄もないかわりに、身を隠して(?)防御力を上げる能力をもつ。でもHPが貧弱なので、その効果はまさに「焼け石に水」。

ミノタウロス



上半身が筋骨隆々の牛といったモンスター。レベル1のクイックを頻繁に使用するが、オークと同じく効果はないに等しい。サクサク倒そう。

マッドスラッグ



「焼けつく息」と称する攻撃をする。まあ、実際はレベル2程度のブレイズと変わらないんだけどね。「また色変えモンスターか」なんていわないように。

ひとつめキューブ



回転するブロックが登場したらそいつはひとつめキューブだ。生き物なのか何者かの想像物なのか? それは攻撃方法、能力とともに謎に包まれている。

ローパー



初めて見るとけっこうビビる風体だ。やっかいなことにしびれの粉を振り撒き、うっかりかかると数ターンの動きを封じられてしまう。「フロムA」のCMに登場していたものとは違うよ。念のため。

でかあし



でかい顔に、これまたすごい足が○本生えているだけのキテレツなモンスター。ときどき見舞う強烈なケリが致命的なダメージになることがしばしばある。なんとなく帽子がかわいい。

アックスピーク



魔法を使うわけではないが、こんな不自然な場所に住んでいるのだから、ひょっとしたらとんでもない得意技をもっているのでは? なんてのは、ただの取り越し苦労さんすよ。

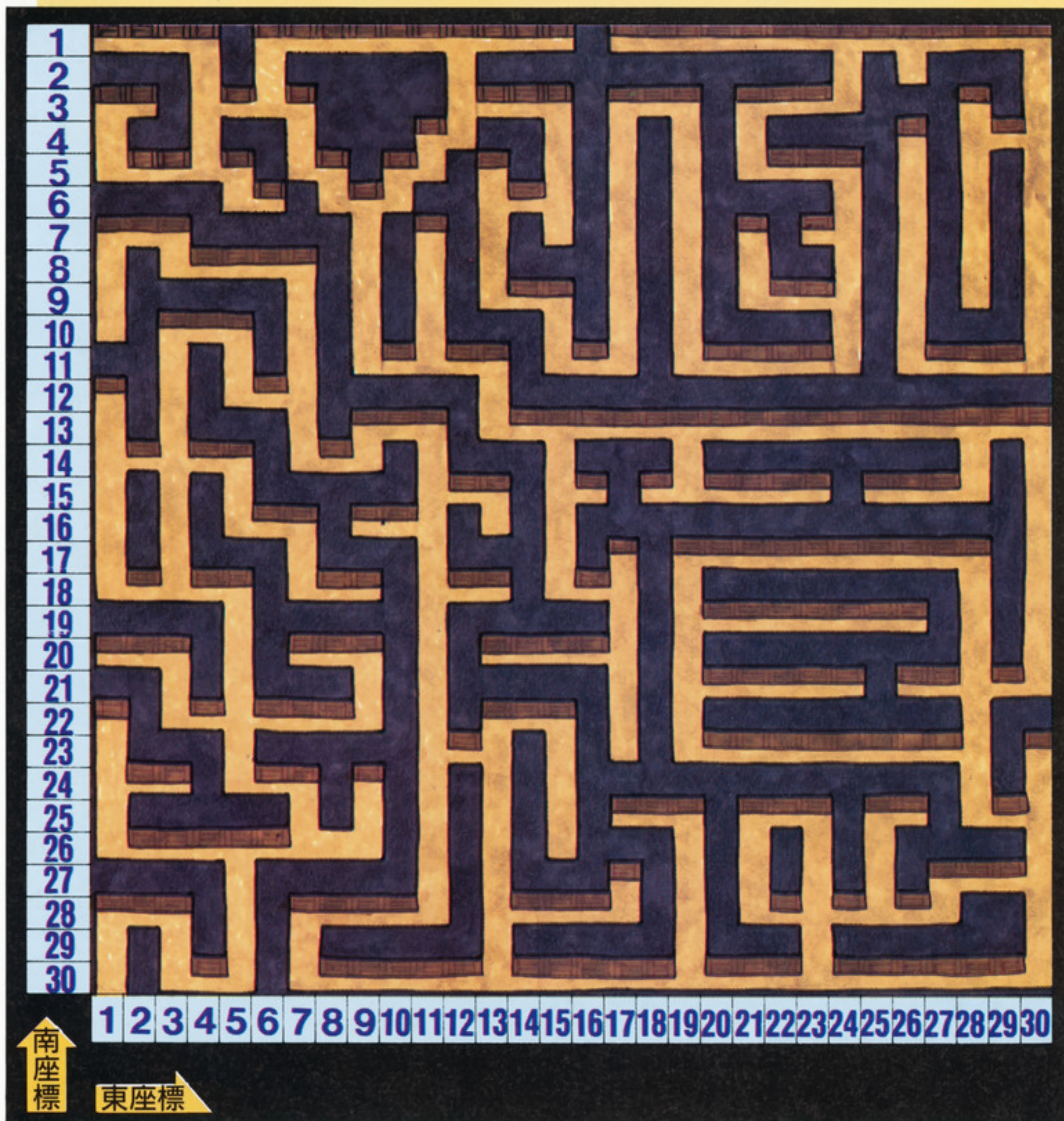
真実の洞窟

方向音痴は お呼びじゃないぜ

ここで初登場となるあるトラップは「ウイザードリィ」をプレイした人なら、とまどうことはないものだが、そうでない人はマップがあっても方向を見失うかもしれないので、少しでも「変だな？」と感じたらすぐにマーリンの「プロジェクト」の魔法を唱えよう。余計な回り道为了避免するためにもね。

ここもやはり、目的地が一番奥に設けられているのだが、最短距離を通れば特に苦勞する場所はないはずだ。マップを見ながらスイスイ進んでほしい。

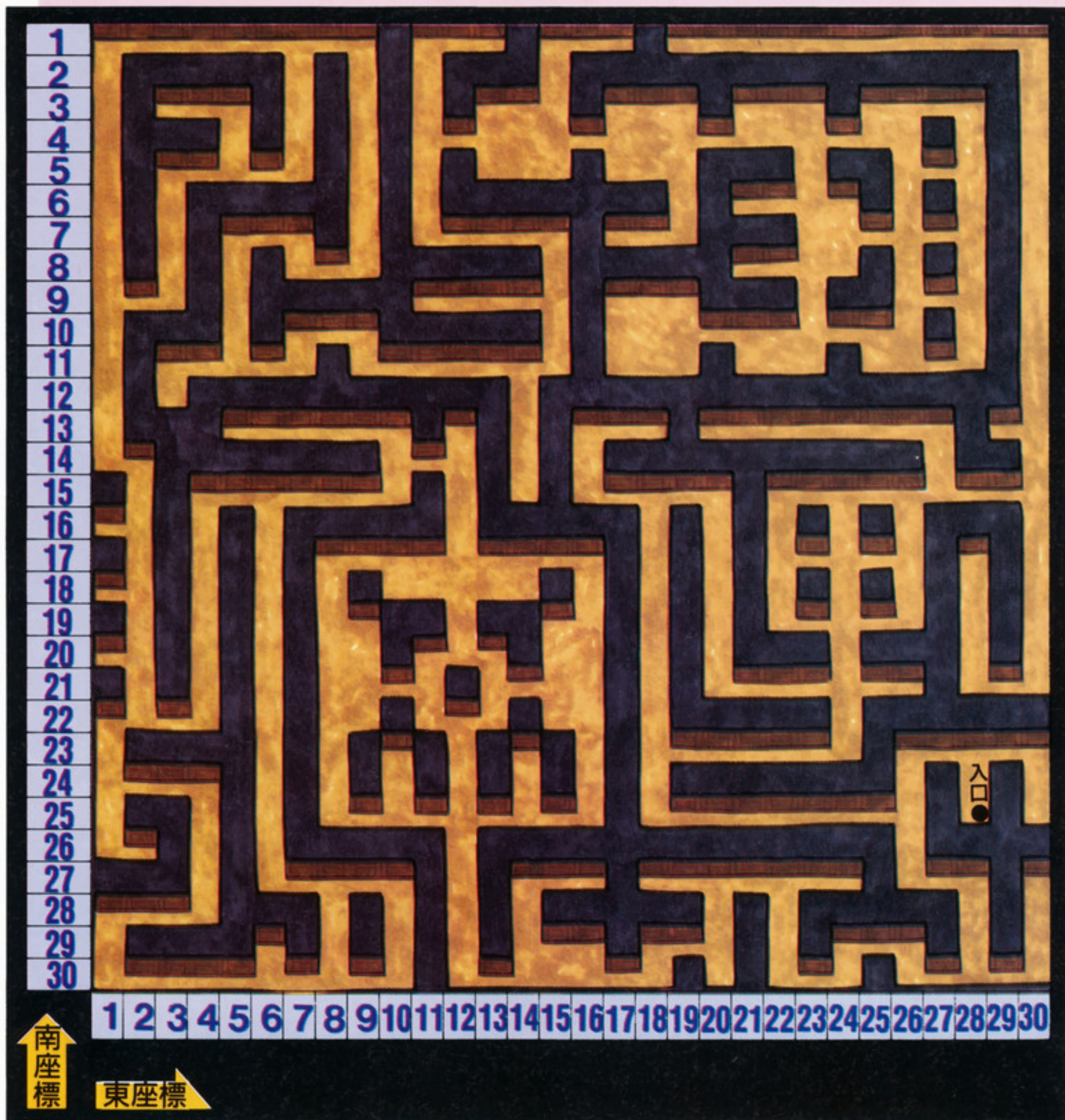
それと、命が惜しかったら宝箱はむやみに開けないほうがいいよ。



モンスター 名鑑

<p>マミー</p>  <p>腐った体で歩きまわり、しびれの粉をたまに撒く。ちなみに、その昔エジプトで死体保存に使った香油の名前が、そのままモンスター名になったとのこと。</p>	<p>ボーグル</p>  <p>こちらのレベルが高くなっていると、なりふりかまわず逃げ出す素直なヤツ。そのくせ逆のケースでは平気で弱いものイジメするくせに……。</p>	<p>ナーガ</p>  <p>精霊の一種で、いわゆる蛇神である。参考までに、ナーガとは男性の蛇神を指し、女性の蛇神はナーギーと呼ばれるそう。だからこいつも男の蛇神だろうね。</p>
<p>スラッシュバット</p>  <p>バット系は特殊能力がなく、色と名前が変わってもHPと攻撃力がわずかにアップしているだけなので、普通に戦っても差しつかえないだろう。</p>	<p>マタンゴ</p>  <p>おそらく大型菌類が進化、もしくは突然変異したものだろう。眠りの粉での攻撃に加えて、体を気張らせることで防御力を増強することができる。</p>	<p>ケルピー</p>  <p>北欧の伝説に登場する水の精ケルピーは、上半身に馬、下半身には魚の体をもつというのが通説だが、S&Dではちょっと毛色が異なりタツノオトシゴ風になっている。</p>
<p>まどうし</p>  <p>レベル1のアンチスペルおよびヘルブラストを唱える。いかにも悪の魔法使って感じだね。そのわりには、あまり手こわくないけど。</p>	<p>ジャックオキラー</p>  <p>わりと大量に現われ、レベル1のヒールを使用するが、MPが少ないせいか、すぐにタネ切れになる。倒したあとはとてもおいしい紫色のパンキンパイの材料に……なるわきゃない。</p>	<p>ビッグフット</p>  <p>“てかあし”を英語にただけの名前のせいかは知らないが攻撃方法も全く同じ。しかし攻撃力に一層の磨きがかかっていて、当たると超痛い。できれば最初のターンで全減させたい。</p>

英知の洞窟



別名 "忍耐の洞窟"

「神の試練」最後の洞窟ということもあって、プレイヤーを惑わせるようなトラップが、かなりある。それは、見えているなら何らかの手をつくせるタイプのものだが、残念なことに見ただけではまるでわからないようになっているのだ。つまり引っ掛かかってみるまでトラップの存在は確認できないってわけ。

ここで思わず「それじゃあ、この洞窟はクリアするのにけっこう時間がかかるんだろう？」と文句を言う人もいるかもしれないが、実はこのトラップに関しては救済措置がしっかり用意されていたりするのだ。

あとは詳しく書かないけど、マップのすみずみまで歩いてみればどういふことか理解できると思うよ。



● モンスター名鑑 ●

タランチュラ



極大なくもの糸を吐き出し、こちらの動きを封じようとする。だが“運”のパラメータが高ければ、そんなものにはめったに絡まりはしない。

ソーサラー



魔法使いの常なのか、やはりこいつもHPが低いので、だいたい一撃でカタがつく。それにしても、こいつのスパークを受けるとホントに心臓に悪い。

コカトリス



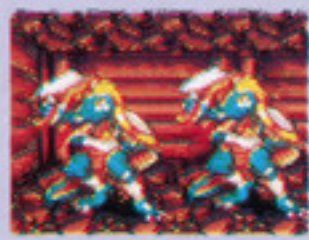
ファンタジーRPGにはよく登場する代表的なモンスターと言える。体がデカイので圧倒されがちだけど、実はHPが多いだけでそんなに強くない。

モア



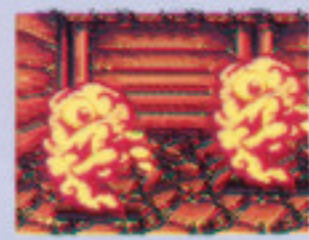
地球上からはすでに絶滅した動物なのでは？ っていうのは現実世界での話だよ。複数で登場したときは全員が一丸となって1人に襲いかかるという、特殊攻撃が最も怖い。

リザードマン



たぶん順調にレベルアップしていても、肉弾戦で1ターンで倒すのは難しいだろう。クイックを唱えて防御力を上げられると、ますます倒しにくくなる。

スモーク



「ダライアスII」のバイオストロングか？ はたまたクロワッサンのでき損ないか？ その正体は不明なれど、“冷たい息”が驚異となることは判明している。

ラビンスラナー



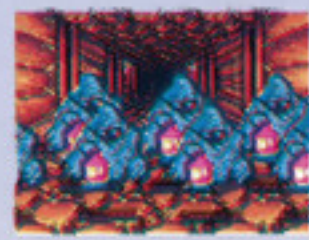
でかあしシリーズ最強にして、最後のタイプだ。“強烈なケリ”をぶち込まれたら、致命的なダメージになることは確実なため、どんな汚い手を使ってでも即座に倒せ。

レイス



レイスとは日本語で死霊という意味だ。こいつはブレイズさえ唱えなければけっこう愛らしいよね。ちなみに、犬の死霊をドッグレイスと……呼ぶわきゃない。

マイコニド



不利な状況に追い込まれても、あまり逃げようとはしない代わりに、超高速の細胞分裂により分裂して頭数を増やす。ヒマがあったらこれにて経験値を稼ごう。

シャイニング&ザ・ダクネス



ボナンザブラザーズ

セガ/5月17日発売/6,000円/ACT/4M

いきなり発売が決定して驚くやうれしいやらのアクションゲームだ。セガさんも作っているならもっと早く教えてくれればいいのに、本当にニクいことをしてくれるねえ。

2人で協力するか、それとも1人で行くか?

最近のメガドラは2人同時プレイが可能なソフトが増えてきていて、実にうれしいかぎりだね。5月に発売される、この「ボナンザブラザーズ」もビデオゲーム版にほぼ忠実な移植で、2人同時プレイで楽しめるようになっているのだ。

2人同時プレイはなんといっても、マップの広いステージや、分岐が多くて回り道をしなければならないステージに有効だ。お互いに別々なルートを通して、お宝を半分ずつ盗んでくれば、時間が節約できるうえに、見張

りにやられる危険も半減するからね。

でも、2人同時プレイは必ずしも良いことばかりじゃない。たとえば、片方の腕がヘタだと、仕事を手分けしても足を引っ張られるだけだし、すぐにゲームオーバーだ。その結果コンティニューの連続では、クレジットが底をつくだけだ。

まあ、どちらにも欠点と長所があるから、役に立つ相棒といっしょにやるか、一匹狼を気どって孤独にやるかは、好きなほうを選んでもらうしかないかな?

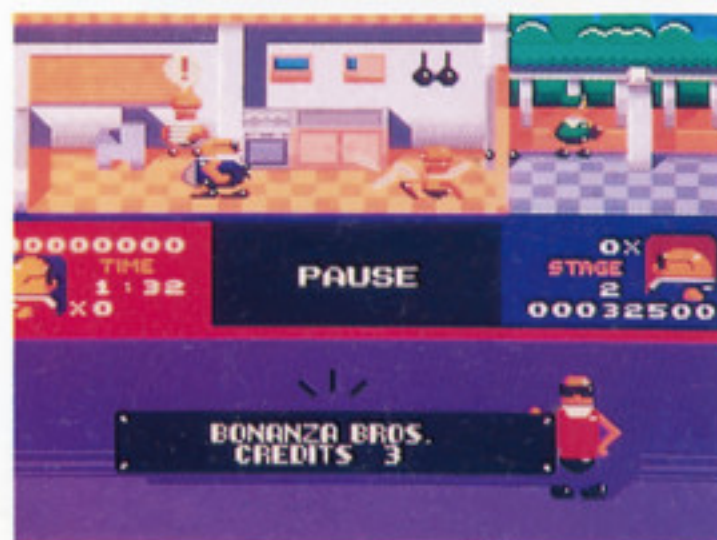
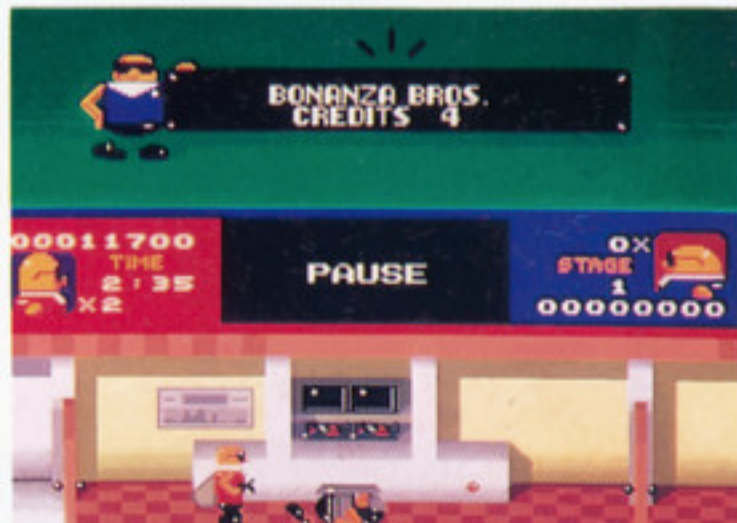
STORY

暗黒街とうたわれている「バッドタウン」には、善良な市民をおびやかす悪人ばかりが数多く住んでいた。そこで、この街から悪を一掃するために、正義の泥棒「ボナンザブラザーズ」に白羽の矢が立った。

彼らに仕事を依頼した謎の人物は、街に巣食う悪人の建物から、悪行の証拠となる金品を盗んでくることを要求したのである。「殺さず犯さず」という、昔ながらの義賊のポリシーをもつ2人は、闇にまぎれて悪の街バッドタウンへと向かった。

俺は1人で行くぜ!

1Pなら片われがジャマになることもないし、クレジットも1人じめだ。



バッドを差し替えれば好きなほうを選んで遊べるのだ。

持ちつ持たれつだぜ!

やっぱり2人がいいよな。俺は下を引き受けるから、2階を頼むぜ。



一度に2発ずつ撃てば、大男を速攻で気絶させられるぞ。

惜しくも削除された部分

「ボナンザブラザーズ」はビデオゲームからの移植にあたって、残念なことにボーナスステージが削除されてしまった。そして全12ステージが10ステージになったこともお伝えしておこう。その代わりにっては何んだが、数ステージごとにコーヒーブレイク的なデモが入っていて、これがけっこうユニークで楽しかったりするぞ。



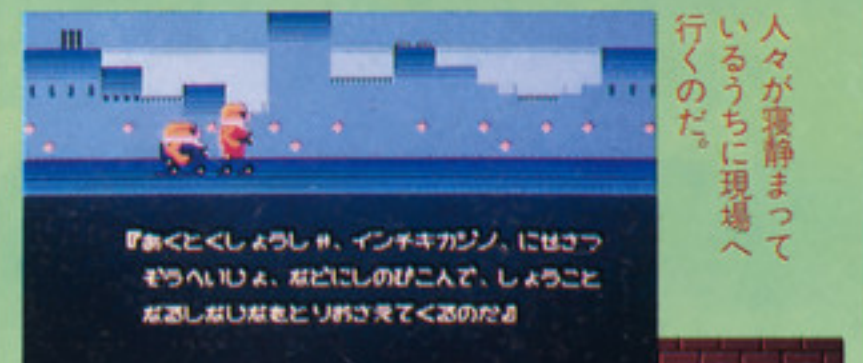
この画面が8ミリ映写機風に点滅していて、いい味を出してる。

番犬が追いかけてくるよー。



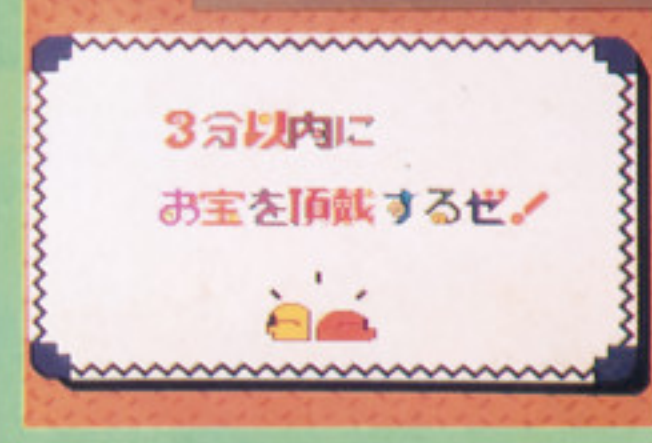
TVを見つめる2人。その画面に映っているものは?

なんかスパイ大作戦の指令を思い起こさせるね。



人々が寝静まっているうちに現場へ行くのだ。

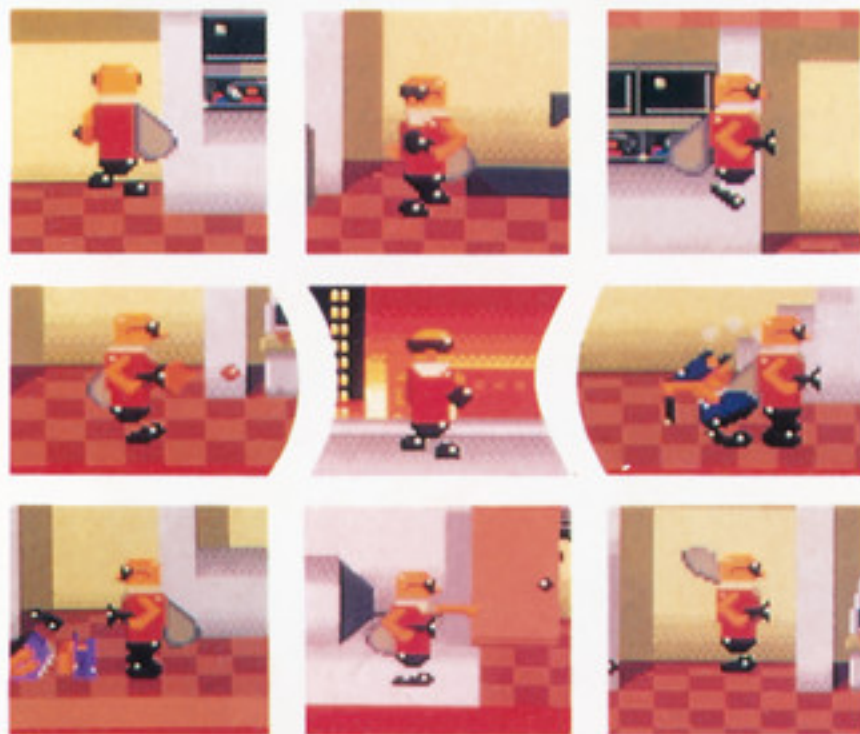
サーチライトに?人の指名手配状が照らされる。



この兄弟は仕事先に、必ず予告状を送っているのだ。

主役は俺たち2人だぜ!

ノッポ



「ボナンザブラザーズ～生死に関わらず彼らを捕らえた者には賞金100\$」と、指名手配されている彼らは、ぜんぜん容姿が似ていなくて兄弟とは思えないが、コンビネーションと泥棒の腕前だけは最高だ。

身長が高く、体がヒョロッと長いほうがノッポで、丸っこいほうがデブだ。2人の能力はほとんど変わらないけど、唯一、銃弾が発射される高さだけがズレている。

これは障害物の向こうにいる見張りを気絶させるときに多少の影響があるけど、どちらが使いやすいかは人それぞれかな?

デブ



HOW TO PLAY

8方向移動

方向キーは8方向への移動に対応していて、階段の昇り降り、お宝の奪取などは、これだけで行なえる。

壁ぎわに立って方向キーを押しつけるように入れば、半分だけ身を隠してガードマンたちに見つかりにくくなる。でも、あまり近くにいる場合は役に立たないので過信は禁物だ。欠点があるものの、このテクニックはかなり重要なのでいつでも使えるようにしたい。

お宝を奪取



金庫、札たば、俺はどんな物でも持てるぜ。

お宝を取ると「ワーハッハー」としゃべるぞ。

物陰に隠れる



壁に貼りついて気配を断て。

ビシャノうるさい蟻だなあ。

ショットボタン

見張りたちを気絶させるショックガンを撃つ。ただし、弾は1度に2発までしか撃てず、速度もちょっと遅いので、ムダに発射するといざというときに撃てなくなる。

また、ドアの前でショットボタンを押すと、ドアが向こう側に開く。そのとき見張りが近くにいれば、ドアにはさんで気絶させることもできるぞ。逆に見張りが開いたドアに自分をはさまれると、残り人数が減ってしまうデメリットもあるけどね。

銃で気絶させてしまえ



人は殺さず盗みだけをするので、この銃は殺傷能力がない。気絶させるだけだから、早く先へ行かないと見張り起きるぞ。

ドアも武器だ



ドアはショットボタンで開ける。

見張りをはさんだ。ひでえ話だ。

ジャンプボタン

段差のある場所を進むときや、台に置かれているお宝を取るときに使う。見張りの銃弾をジャンプでかわすこともできるが、タイミングが難しく、実用的じゃないから横の座標をずらしたほうが安全かも。



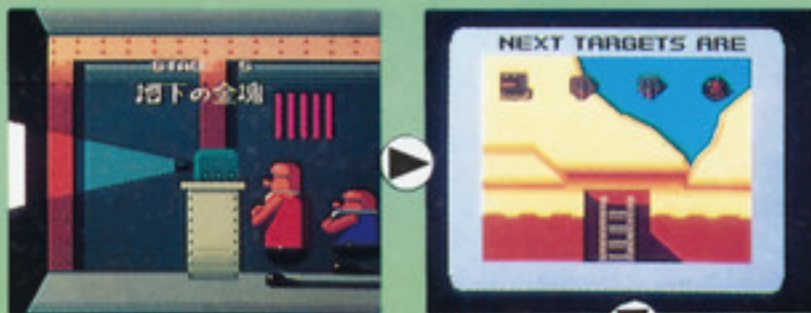
おっ、こんなところにお宝が。頂戴するぜ!

できればジャンプで弾をよけるなんてマネはしないほうが……。

ゲームの流れはこうだ

まずはボスから送られてきた8ミリフィルムで綿密な調査。

フムフム、お宝は4個だな。ようし出かけるか、兄弟!



間抜けな見張りともを気絶させて、その隙にいただきだ。ワーハッハー!



仕事は3分以内に終わらせないと人数が減るうえに、最初からやり直しになるぞ。

ヒマだから頭を整えておくか。おーい、こっちは終わったぞ。

お宝を全部盗んだらさっさとトランプするぜ!

悪の根城を見張る者たち

各ステージには、悪行が露見することを恐れて建物のオーナーが雇ったのか、ガードマンや機動隊がウヨウヨ歩いている。こいつらには、おのおの持ち場があって、

普段は一定の範囲内を行ったり来たりしているだけなのだが、ひとたびボナンザブラザーズを発見すると、頭に血を登らせて猛烈な勢いでおどりがかってくるのだ。

また、それぞれのキャラには性格があって、いきなり発砲してくるヤツ、1発では気絶しないヤツ、逆におびえて命ごいするヤツなど、実にユーモラスな連中ばかりなのだ。

ガードマン

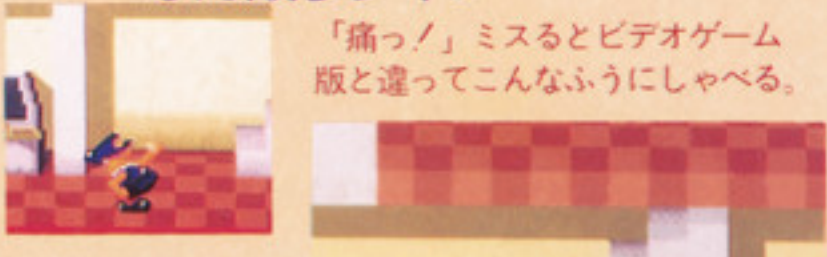
ガードマンは青、緑、紫の3タイプがいて、それぞれ微妙に性格が異なる。

青いガードマンは侵入者を見発見すると、警笛をピリリリッと鳴らして、近くにいる仲間を呼んでから警棒で殴りかかってくる。

紫のガードマンは天井に威嚇射撃をしてから銃撃戦にもちこんでくる。

そして、緑のガードマンは……単なる怠け者だね。困ったもんだ。

ぶん殴りタイプ



「痛ッ!」ミスるとビデオゲーム版と違ってこんなふうにしやべる。



銃撃戦タイプ



こちらが隠れると相手も隠れて様子をうかがう。頭がいいので倒すのが面倒だ。



怠け者タイプ

こりゃまた気持ち良さそうに寝ていること。

外を眺めているうちに通過しちゃえ。

機動隊

侵入者を見発見すると、大きな盾を構えて発砲、もしくは警棒で殴りかかってくる。

こちらに向かって来るときは盾で弾を防いでしまうので、正面きって戦うと確実にやられてしまうぞ。



これはまずい例。逃げるしかない。

頭から湯気を立たせて、激怒している。おお、恐い。

今は両わきがガララ空きの状態だ。

機動隊

倒すときは物陰に隠れて、背中を見せたときに撃てば楽だ。また、方向転換で盾を持ち変えた瞬間に、左右がガラ空きになることも覚えておこう。



ドアを素早く開けたら間髪入れずに撃ってしまえ。

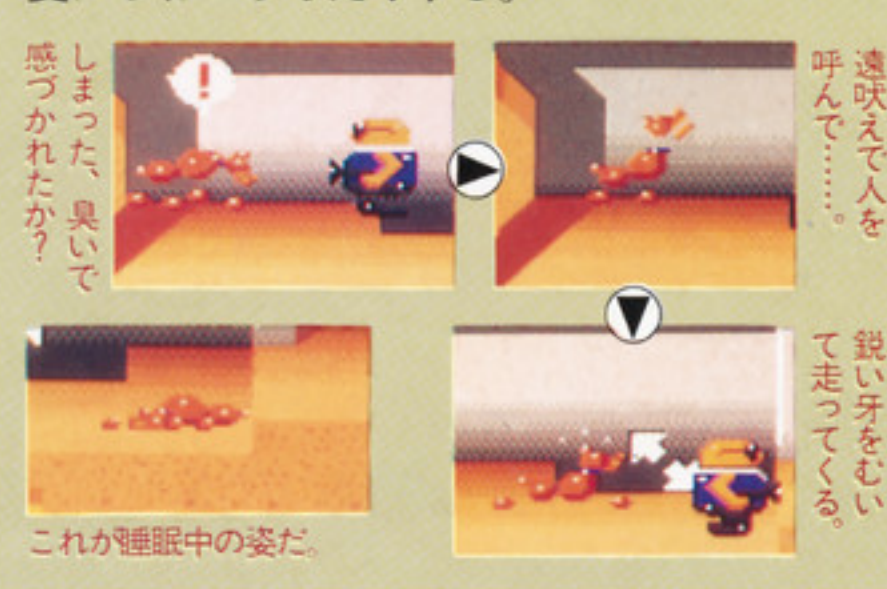
背中を見せた。今がチャンス。

ハデにぶつ飛んで気絶するぞ。

番犬

普段は地面をフンフンと嗅いでいるおとなしい犬だけど、怪しい人物には容赦なく咬みつく。たまに気分よく昼寝しているヤツもいるので、そばを通るときはコッソリと行こう。

気絶させたときの「アンアン」という声が変わにかわいかったりする。



しまった、臭いで感づかれたか?

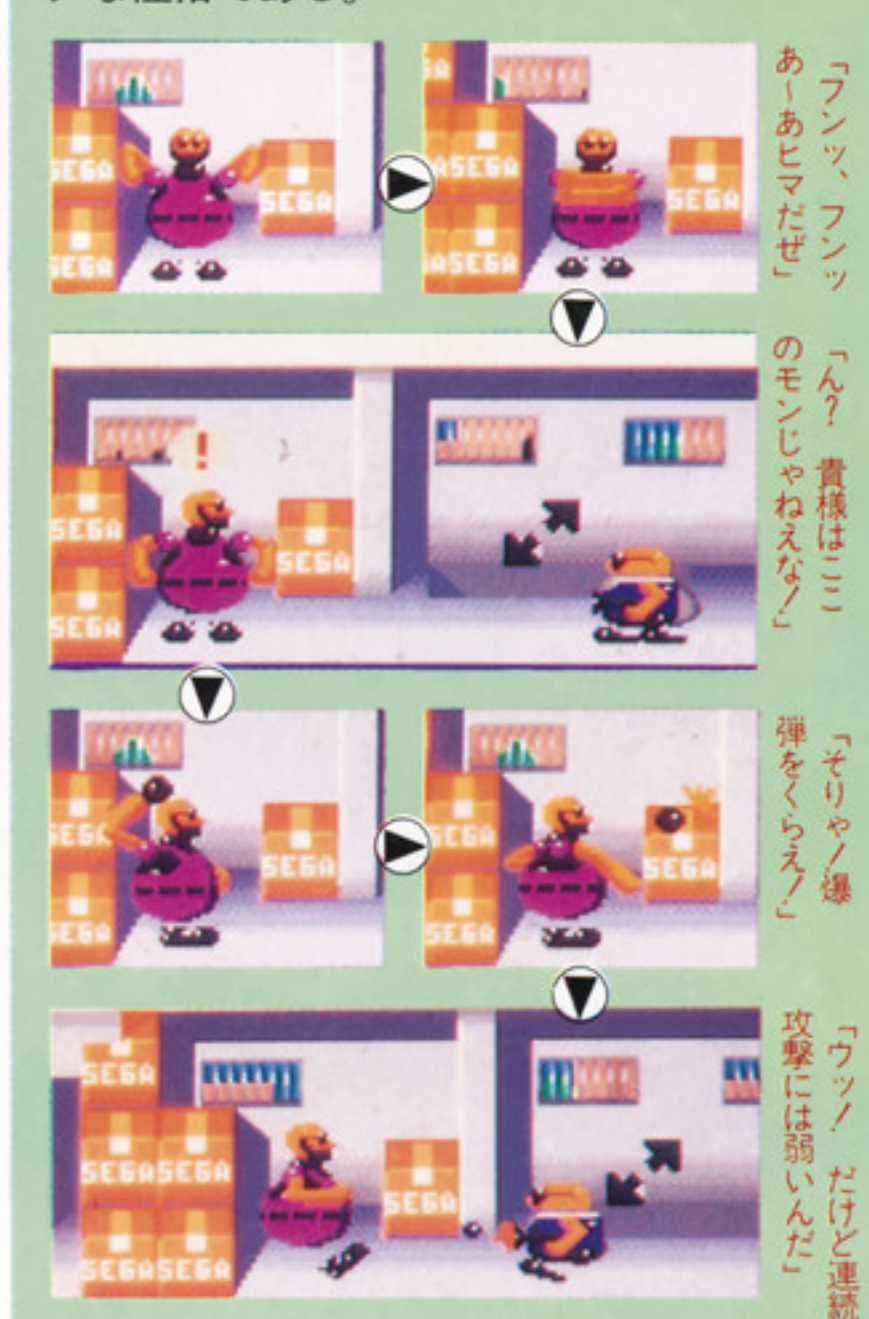
遠吠えで人を呼んで……。

鋭い牙をむいて走ってくる。

これが睡眠中の姿だ。

雇われ大男

怪力を持って余しているのか、ときどき両腕を交差させてカッポンカッポンとストレスを発散しているのが恐い。このゴツい男は4発撃たないと気絶してくれないうえに、爆弾を放り投げるとい、サディスティックな性格である。



「フツッ、フツッ あーあヒマだぜ」

「ん? 貴様は「こ」のモンじゃねえな」

「そりゃ爆弾をくらすえ」

「フツッ、フツッ 攻撃には弱いんだ」

コック

キッチンでお皿を抱えて忙しそうに働いている彼らは、小心者の一般市民なので、こちらの姿を見るとビックリして皿を落と

してしまうのだ。だから無理に気絶させなくてもいいぞ。ただし、皿を投げてくる強気なヤツがたまに混じっていることもある。



侵入者にびっくり仰天

お皿を全部割ってしまった。

あわわわ、命ばかりはお助けを。

皿を飛ばす豪快なヤツもいるぞ。

STAGE1

商社

最初のステージは悪徳商社だ。お宝は悪行の証拠となるフロッピーディスクや書類などが4つだけで、マップの作りも簡単だから、簡単にクリアできるだろう。

特殊なトラップは1つもないので、ドアはさみと銃をフルに使用すること。



最初のステージは2人じゃなくても簡単にクリアできるぞ。



ここは落ち着いて、機動隊が向こうへ行くまで待とう。



いちおうここが難関だ。ドアにはさまれないようにね。



と、言ってるそばからはさまれてどうする!



サイン! 捕まっちゃったよ。クサイ飯を食うのはやだよ。

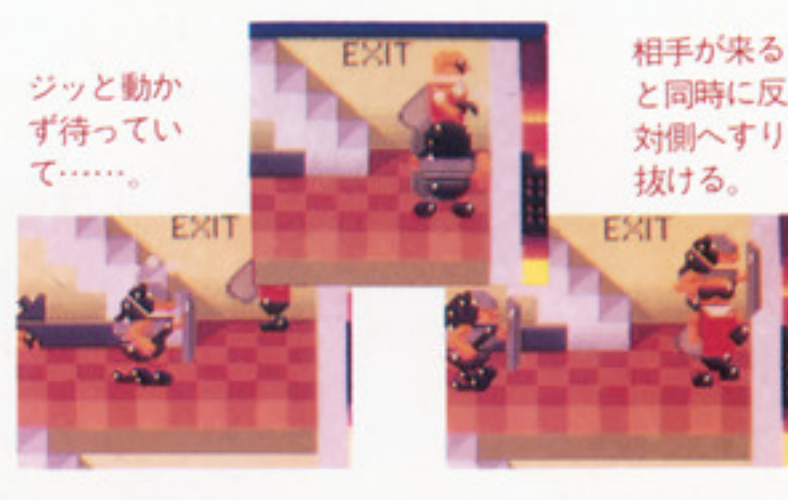
知って得する小技①

見張りを気絶させずにやり過ごす

出会った見張りをそのつど気絶させてから、先へ進むのがこのゲームの基本だが、時間を短縮したい場合などに使うと役に立つ技がある。

やり方は、見張りがこちらに向かって来たら横座標をずらして待ち、攻撃を加えようと近づいた瞬間に、反対側へ移動すればいい。こうすると、見張りをすり抜けることができるのだ。

これは、自分も敵も横方向にしか攻撃できないことを利用した技で、安全かつ確実に逃げるには最も有効な手段といえるだろう。



ジッと動かさず待っていて……

相手が来ると同時に反対側へすり抜ける。

知って得する小技②

スクロールアウト

機動隊を気絶させるのに失敗すると、ヤツは盾を正面に構えたまま追いかけてきてしまう。このとき小技①が使えない状態なら、こちらの足の速さを利用してひたすら逃げよう。画面内から消してしまえば機動隊は持ち場に戻るからだ。

その他の見張りや空き缶などにも有効な技なので、しくじったと思ったらすぐにその場から離れることを考えよう。



倒す前に見つかった、面倒な状況になったら……



反対側へ向いて、スクロールさせてみる。



再び進めば、ほら、もとどおりになっている。

STAGE2

大富豪の邸宅

さっきよりも少し広めになっていて、トラップもいくつか加わっている分、ちょっとだけ難しくなっている。

コーラ(?)の空き缶は踏むと思いきりコケてしまい、その痛みでしばらく起き上がれなくなってしまうのだ。しかも、あまりに大きな音を立てるため、そこいらじゅうからガードマンが殺到するぞ。



途中には滑車を使って進む場所もある。



空き缶を踏むとコケるぞ。

ミスにならないけど危険だ。



壁を突き破って侵入。体は大丈夫なのか?



このほうきは踏んじゃダメ。

テコの原理でポヨンと当たるのだ。



ガレージに駐車してある車にお宝が乗っていた。

STAGE3

カジノ

閉店後のカジノらしく、建物内に客は1人もいない。いるのは凶悪な見張りたちだけだ。このステージは機動隊が特に多いが、いちいち気絶させて進むよりは、小技を使ってやりすごしたほうが簡単な場合が多いぞ。

屋上にあるバネは、乗るとポヨヨーンと高いジャンプができ、その間は見張りたちの攻撃を受けつけないことを覚えておこう。

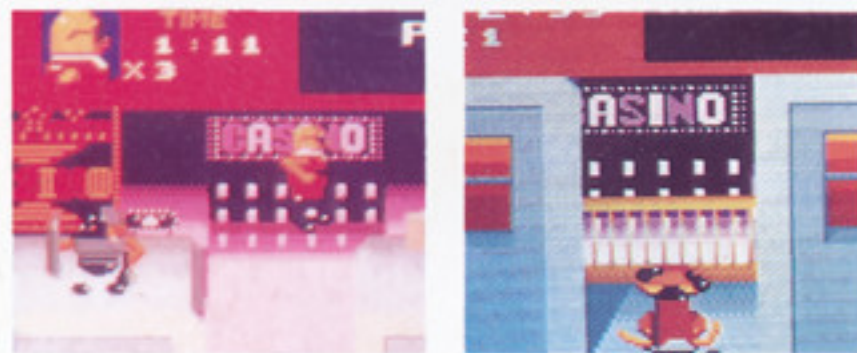


しょっぱなから雇われ大男をドアで退治。景気がいいなあ

さすがはカジノだ。スロットマシンがたくさんあるぜ。もつとも、ほとんどがインチキな物だろうな。



このステージは屋上に出てからが勝負のしどころだ。



ほらほら、こんなに高いジャンプができるんだぜ。 着地に失敗してもミスにはならない。念のため。



出口の前に立ちほだかるこの2人が最後の難関だ。

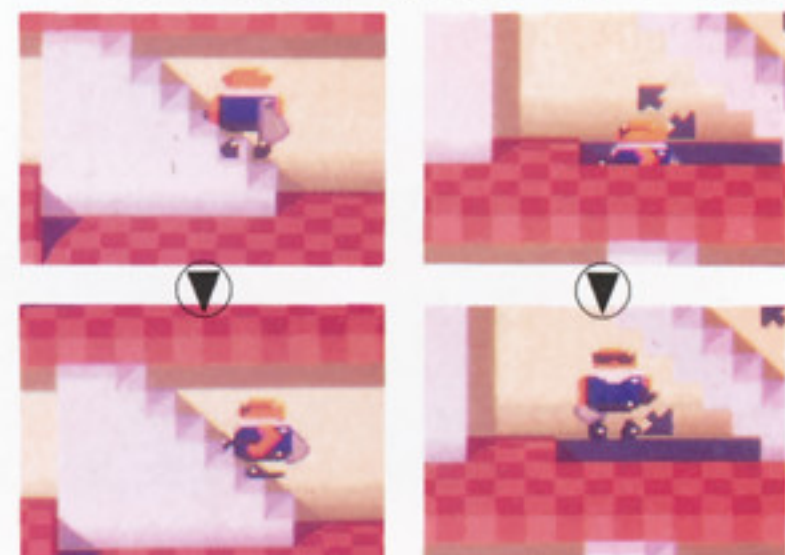
知って得する小技③

ジャンプで近道

全ステージクリアを目指すなら、階段を登るときも、素直に下から1段ずつ登っているようでは甘い。実は階段に向かって手前からジャンプすれば、なんと2段目にいきなり乗ることができるのだ。

これは一見、あまり役に立たないと思える技であるが、階段のそばに見張りがいて、まともに登ると危険な場合や、制限時間が迫っている場合に効果を発揮する。

できれば小技②と併用してほしい技だ。



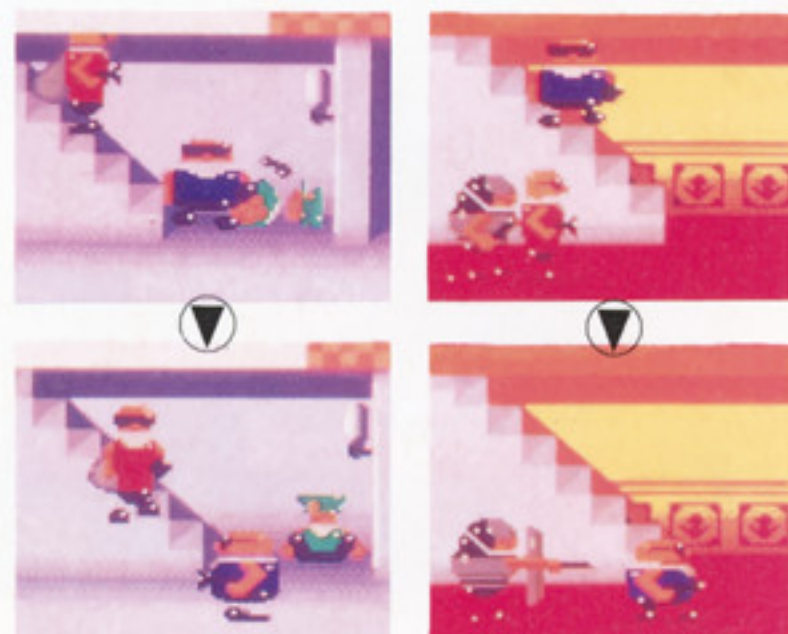
背後に警備隊がいるときは迷わずジャンプしよう。 だいたいこの位置なら一気に登れるぞ。

知って得する小技④

階段を素早く降りる

階段を降りる際にも、素直に最下段まで歩くことはない。残りが3段になったら手前に移動することで、一気に下の階へ着地できるからだ。この技は小技③と同じく見張りが階段のそばにいる場合に、状況に応じて使おう。

ちょっと使い方が小技②、③と重複する部分もあるが、知っていればいざというときに残り人数を減らさずにすむかもしれない。



4段の高さから一気に降りて時間を節約。 見張りのドまん中に降りるのはマヌケだね。

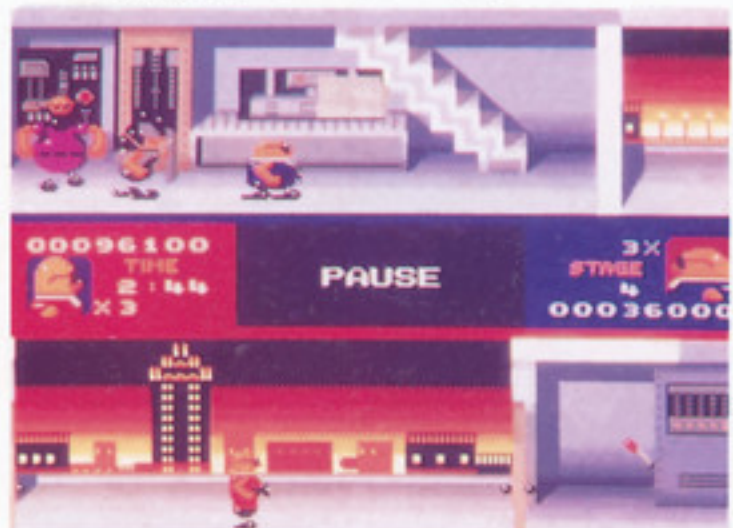
STAGE4

造幣所

ニセ札を印刷している造幣所から、その現物と原版を盗み出すステージだ。

中は広くて1人で仕事をするのが大変なマップだから、できれば2人で手分けするのが得策だろうね。協力のしがいがあるぞ。

ここには、ニセ札の印刷に使用されるプレス機があるので、うまく使って機動隊を薄焼きせんべいにしてしまえ。時間があつたらこれで点数稼ぎもできるよ。



おい、あるじゃないのニセ札がどっさり。



プレス機を使うときはレバーに近づけば勝手につかってくれる。



おいおい、俺まで一緒に潰すなよ。人数が減っちゃったじゃないか。



2人仲良くフタ箱に入られてしまった。情けない姿だなあ。



さあて、次の仕事先はどこになるのかな？

ゲームデザイナー の領分

第3回

終わりのない世界を実現する“自動生成”の 効果的な使い途は何か ①

間倉直人

ガムというお菓子は、お菓子が好きで好きでしかたがないという人が、ある日「いくら食べてもなくなるお菓子はないかなあ」と考えたことから発明されたと聞いたことがある。嘘か本当かはともかく、いかにもありそうな話だ。ところで、同じようなことがゲーム愛好家に関するものないだろうか。すなわち「いくらプレイしても飽きないゲームはないかなあ」と思った経験である。

2月〇日「いつも新鮮で飽きのこないゲーム」の可能性を話し合う

その日の主だった打ち合わせを終え、ところは近所の焼肉屋。とりとめのない雑談のなから話題を「僕の夢の1つは、何度プレイしても“新鮮さ”を失わない世界をコンピュータのなかに実現することなんですよ」僕の話にM君はちょっと思案したあとで、次のように受け答えた。「……いつか雑誌に書いていた“疑似生態系”をRPGなりシミュレーションゲームの背景世界として搭載するということですか？ うまく設計できれば、確かに“飽きのこないゲーム”に近づきますね」「うん。でも、とりあえずここではいきなり“疑似生態系”という大ぶろしきは広げずに、RPGなどのゲームで、何をどこまで自動生成させれば、“いつも新鮮なゲーム”に近づくかということを考えてみたいんだ……」

“自動生成”とは、文字通り「ものが自動的に作られ、また形成されること」という意味である。一番良いのは状況からフィードバックされた情報と、その情報を踏まえフィードフォアにより、仮構築される予告情報から「プログラム自体を逐次変形させていく」ことなのであるが、このような人工知能的システムを作って使いこなす

には、まだまだ困難が多い。

そこで次善の策として、“自動生成”させたいものを適当な大きさの要素に分解・パターン分類して、これらを融合させるときの規則と融合時に生じさせなくてはならない修正の法則を組み込むやりかたが出てくる。

有名な「シムシティ」や、ラブロックのガイア仮説をとりこんだ「シスアース」などの環境生成シミュレーションは、世界が“自動生成”していく楽しさをうまく表現した画期的なゲームソフトであった。

2月〇日「自動生成させたいもの」の意見を交換し合う

「……でも『シムシティ』や『シ

ムアース』も、繰り返しプレイし続けると、やっぱり飽きがきますよ」とM君。

「あのなかにプレイヤーの家なり、プレイヤーの担当する遺伝子とかがあったらどうかな」「でも、それも趣味の問題かもしれませんね。それですむソフトのような気がするし」「確かに——ところで、まず自動生成させたいものって何があるかな」「モンスターとかシナリオ、冒険の舞台とかなら、いままでに試みているRPG等のソフトがありますよ」「うん。そのなかで一番難しく、かつ重要なのはシナリオの自動生成だろうね。この件については、ものすごく重要だからいまはあえて触れないでとっておきたいんだけど。僕は、まずキャラク

ターに子孫を作らせたいんだ」「キャラクターが子供産むんですか？」「そうそう」「BGM“お産婆サンパとか”」「……(沈黙)」

「……とにかく、キャラクターのオート・ジェネレーション(自動生成)を活用したRPGタイプのゲームは面白いと思うよ。その場合にプレイヤーは——もちろんゲーム局面においては、あるキャラクターをプレイしているけど——ゲーム全体を通してみれば“ある家系”そのものをプレイしているといえるのだろう。これにはね、実は“歴史感覚”をいかにしてゲーム世界の雰囲気として有効活用することができるか、という点と関わっていると思うんだ」「ゲームが進むにつれ、自分の家系を振り返ったプレイヤーが“ああ！ 俺の家系はなんと呪われているのじゃああああ！”とか叫んで苦悩したり」(笑)「そんな数奇な運命が自動生成できるように作用できれば、最高のセッティングだね」「でもそれじゃまるで“愛と悲しみのポレロ”ゲームですよ(笑)。……難しいだろうなあ、作るの」「かえって挑戦のしがいがあるよ」「でも、それだけ長い時間感覚をゲームにもち込むとなると、結局、ものすごくたくさんの要素を自動生成させなきゃならなくなりますよ」「そうなんだよね。町や村がまったく変化しないっていうのもおかしな話になってくるし、新しい冒険・目的も設定できるようにしなくちゃならない」「とどのつまり、シナリオの自動生成が必要になってくるんじゃないでしょうか？」「う〜ん……そうなんだ」

(ゲームデザイナーの苦悩はまだまだ続くのであった。このあとの会話は来月号で)





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:安田善巳>

第5回 VGからメガドラへ拡大するデータイースト

ビデオゲームでは数々のゲームを出しDECIOの愛称ですっかりおなじみのデータイースト。昨年秋に参入を発表してのメガドラ市場の感触はどうか? 今後どんなソフトを出すのか? コンシューマ宣伝担当竹内さんにいろいろと聞いてみよう。



ビデオゲームを15年やって VG感覚に近いメガドラに移植を

ジャム 御社は昨年、メガドライブに参入を発表したわけですが、ビデオゲームではどれくらいになりますか?

竹内 今年で16年目になりますね。今まで15年の間ビデオゲームを出してきたのですが、メガドライブがビデオゲームに近いということもあってメガドライブに参入したんです。データイーストのファンといいますか、当社を昔から支持してくださっている方々にも迎えられたいと思ひまして……。

ジャム データイーストといえ、アメリカでもかなり有名みたいですね。

竹内 うちの会社の場合、実はアメリカの方が早いんですよ。日本が創業16年に対してアメリカが12年になります。いわば日本で創業してから4年目にあたる年にアメリカ現地法人ができたということですね。実際には、世界的に展開しています。

ジャム 以前、アメリカへゲーム市場の調査にいったことがあるの

ですか。御社はかなりすごかったですね。ところで、実際データイーストではメガドライブについてどんな取り組みをしているのですか?

竹内 最近では、「ミッドナイトレジスタンス」を3月末に発売しました。で、今後はビデオゲームのバージョンをメガドライブへ移植していこうと進めているところです。

ジャム ユーザーの視点から見ると御社のゲームはコナミのゲーム

が得意のジャンルに近いと思います。具体的には、ユーザーが安心してチャレンジできるような本格志向のゲームが多いのではないのでしょうか。御社の作品からはそのように感じられます。個人的には「チェルノブ」「エドワードランディ」なんか出してほしいと思っています。さらには、シリーズとなるようなゲームを出してほしいですね。御社には名作がいっぱいありますからね。

竹内 そうですね。(笑)



いかに100円を投入してもらおうか? それはアニメーションの“動き”!?

ジャム 御社はビデオゲーム、いわゆる業務用が中心ですが、メガドライブなどの家庭用ゲームとはどこが違うと思っていますか?

竹内 私たちは今まで15年間ビデオゲームを中心にやってきましたが、この業務用であるビデオゲームというのは100円を払ってゲームをしてもらいますから、どうしたら、もう一度100円を投入してもらえるかということになってくると思います。それに比べて家庭用ゲームというのはいくら難しくてもいつかはクリアできると思うのです。時間もお金も投入することはないわけですからね。

ジャム ビデオゲームでは具体的にどんなゲームを出そうと思っているのですか?

竹内 家庭用にはできないものをたくさん入れたいと思っていますから。その点を考えたのが、先ほど出てきた「チェルノブ」というゲームなんですよ。実際、開発からするとどうしたらアニメーションのような動きができるか。その動きがゲーム全体から見ると4割ほど占めていると思いますね。ゲームを面白くできるかどうかはこの“動き”ですね。

ジャム どうですか? メガドライブには。

竹内 候補に上がってますけど。



データイーストコンシューマ営業部 竹内 倫宣伝課長



難易度の設定でユーザーがエンディングまで見れるように

ジャム ユーザーの記憶を呼び起こすような、あるいはメガドライブでしか味わえない名作シリーズがいっぱいあると思いますが、移植は進んでいるのですか？

竹内 最近ビデオゲームで出した「ロボコップ2」の移植ができればいいのですが、ファミコンチックになっては意味がないですからね。ジャム あと、「ダークシール」なんかをメガドライブに移植すればいいと思うのですがねえ。

竹内 「ダークシール」に関してなんですけど。ユーザーには結構注目して頂きたいビデオゲームなんです。RPGではないし、そこでアクションRPGとでも言ってみましょうか。でもメガドラで出すと

したら、RPGにしたほうがいいかもしれないですね。

ジャム その際には、難易度を分けたオプションで、どんなユーザーでも最後までプレイできるようにしてほしいですね。

竹内 難易度の設定というのはメガドライブでは、ほとんど入っていませんがやはり必要なんですか。

ジャム 必要ですね。あれだけすばらしいゲームを最後まで見ることができないなんて、残念ですよ。

絶対に入れてほしいですね。「このゲームは簡単すぎる」というマニアックなユーザーの声に対してはハードモードで対応すべきです。



「データイーストはビデオゲームで15年間やってきました」と自信をもって語る竹内さん。



メガドライブにはハードウェアにあったソフトの移植を期待!

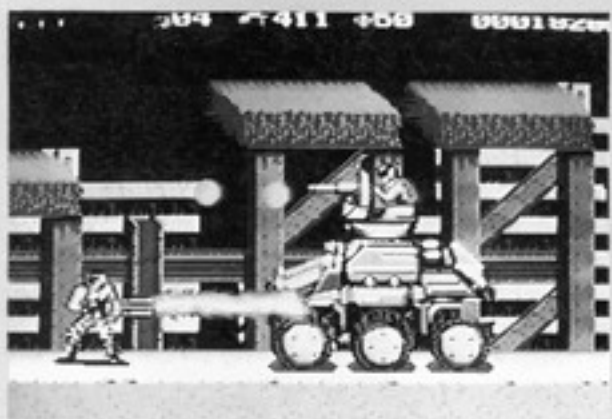
ジャム 御社では業務用ビデオゲーム、およびメガドライブなどの家庭用ゲームで、今後どんな展開を図っていくつもりですか？

竹内 昨年暮れにスーパーファミコンが発売され、業務用から家庭用までこれだけハードウェアがそろってくると、ソフトがどのハードウェアにあってくるかということになると思います。その選択ではスペック比較というだけでなく、本当に重要なのはマーケットなのです。そこで、ビデオゲームをメガドライブソフトに移植した場合はどうかということになってくるわけですが、ビデオゲームで人気があるゲームとなると、私たちも、「これが待たれているゲーム

だな」と思って一生懸命に作れるのですが。今のところメガドラでは様子を見ているというところですよ。ジャム ハードの選別の時代に入っているけど、今のところはファミコンがかなりの位置を占めています。今後どうなりますか。竹内 ビデオゲームではいろいろと作品を出してきましたが、ビデオゲームとの共通点があるメガドライブにおいてもスーパーファミコンが一般的だの、メガドライブがマニアックだのということではなく、家庭用ゲーム全体のユーザーを引っ張っていくようなゲームを作っていきたいと思っています。

データイースト期待のゲーム

ミッドナイト レジスタンス



3月に発売された「ミッドナイトレジスタンス」はデータイーストのメガドラ参入第1弾。ビデオゲームでの新作「ロボコップ2」(写真右)は、前作「ロボコップ」でできなかった2プレイを実現したゲーム。メガドライブへの移植が期待される。

ロボコップ2



ジャムおじさんからデータイーストさんへ熱いメッセージ

今回、数々の名作といわれるビデオゲームを作ってきたデータイーストの竹内さんから話を伺うことができ、非常にうれしいかぎりだ。私はもちろんの



こと、メガドラユーザーもデータイーストの新作ソフトにはたいへん期待していることだろうしね。また、「ダークシール」、「チェルノブ」、「ロボコップ2」がメガドライブに移植されるかもしれないという。これもまた、非常に楽しみなところだ。当然、メガドライブユーザーにとっては、待ち遠しいかぎりであろうしね。データイーストさんには、今後もこのようなビデ

オゲームの移植を中心にメガドライブの市場を質的に向上していく役割を果たしてほしいと思う。

今回の対談におけるデータイーストの竹内さんから伝わるゲーム市場への意気込みはこれからのデータイーストを象徴しているように思われる。メガドライブでは、今までの数々のビデオゲームの名作シリーズからの移植というだけでなく、オリジ



ナルもたくさん出してくださいます。ずばり、今後のデータイーストにたいへん期待しています。

(安田善己)

BEEPLE

LAND

びーぷるランド



●最初は、なんでこんなゲーム出すんだ、こんなゲーム出すくらいならワースタやファミスタ（あ、メガスタか）を出しゃいいじゃないか、と思っていたんですが、やってみて180度考えが変わりました。とにかく気持ちいいんですよ。ルールは至極簡単。殴る蹴るあり、バトルロイヤルあり。プロレスとサッカーとアメフトをいっぺんに遊ばせていただきましたよ、私は。殴る蹴るという闘争本能だけじゃなく、頭脳プレーの楽しみもちゃんとある。スポーツゲームのいいところを全部寄せ集めたという感じがしますね。最初はとてつつきにくく、難しい点や、ゲーム中にキャラが入り乱れると、わけがわからなくなるというところもありますが、これを除けば、最高に燃えられるゲームだと思います。2人ゲームが標準ですね。（佐賀県・レスルマスター・17歳）

●僕はこのゲームをプレイしてナムコさんの真心を知りましたよ。ビッグタイトルの移植は必ず売れるし、まずまずもって大ハズレがありません。しかしオリジナルを

今月の論



レスルボール

ナムコ
5,800円
SPT
4 M
'91年2月8日発売

さばくのは手探りの仕事だったでしょうし、ファンの反感も買うでしょう。それでもなおナムコさんがメガドラで新しいゲームをクリエイトするということはとてつもなく勇気のいることだと思いました。もちろんゲーム内容も素晴らしいですよ。1コのボールに敵味方一丸となってタックルする姿は、もうガキのケンカとしかたえようがないです。ちなみに補足としておきますが、レスルガールは次回のメガドラアカデミー助演女優賞の筆頭間違いなしです。肩が

出てるぶん、「天○○○○み」よりチャームングですよ。（静岡県・キューティー檜・17歳）

●電源を入れてまず目についたのは、あのオープニングのデモ画面だ。BE・メガでも紹介されていたが、あのデモはすごく気がひきまわってとてもよい。そしてバトルロイヤル。これはもう友達と死ぬほど燃えました。作戦がうまくいったときなんてもう最高!!パッケージの絵も非常にいいし。この球技を考えた人は天才だと思う。は

っきりいってファミスタシリーズより面白い。とつつきにくそうだから…、という人。このゲームは買ったらすぐバトルロイヤルを7回くらいやって、慣れてきたところで試合をやれば、もう面白いの極みです。唯一の不満といえば、試合中の音楽が聞こえにくいことかな。とにかく、安い/楽しい/燃える/ので買うべし!

（埼玉県・大久保慎・14歳）

●レスルボールに言いたい! まず、キャラが小さくゴチャゴチャして見にくい。ポイントを振り分けるだけでなく、そのチームだけの必殺技を入れたらよかった。アニメーションのスピードも速すぎてよく見えないのが、ちょっといかん。またサウンドテストも標準装備してほしかったし、フィールドのデザインも悪い（芝生とか）。けど、面白かったぞ。

（香川県・和泉光市・18歳）

——2人対戦で同じチームが選ばなくてくやしいが、ほとんどの人が絶賛に近い評価だった。ぜひ続編も作ってほしいゲームだ。

7月号のテーマは…

話題の大作RPG

「シャイニング&ザ・ダクネス」です。

●最近の私のイチ押し「ガイアレス」について（全体の概要についてはBE・メガを見ればわかるので省略する）。まず、プレイ感覚がとても新鮮だと思う。最近のシューティングによく見られるような、いわゆる寄せ集めソフトじゃないことに注目したい。実はゲームにとって、それが一番大切な事じゃないかと思う。なぜなら過去のゲームと同じ内容、同じ操作法、同じプレイ感覚で、そのくせ絵が違うだけのソフトを喜ぶ人はそういないだろうから。次にパワーアップのしかた。なんと敵さんから盗み取る！やってみなければ分からないなんともいえない快感（笑）。だけど、ひとつ注意しておきたいのは、難易度が相当高いうえにコンティニューが少ないこと。つまりマニアくん専用ということだ。以上まとめると、このゲームは誰でも薦めるとは言わないが「レイノス」「エアダイバー」「ヘルファイアー」あたりのソフトに理解のある人には、ぜひプレイすることを薦めるソフトだ。

（千葉県・飯田直之・18歳）

——「ガイアレス」のゲームコン

ゲーム言いたい放題



セプトはあのまま終わらずにもつたないよね。難易度に気をつけて続編をだしてくれないかな。

●こんにちは。しぶとくBE・メガ読ませていただいております。先日待ちに待った「バトルゴルフ一唯」を手に入れたのでひとこと。このソフトは最近シューティングで飽和状態になっているメガドラ界に一石を投じる快作であると断言します。内容的に言えば、アドベンチャー部分の素直に笑えるセリフと、それに反するシリアスなストーリー展開。さらにエンディングを見終わった後の充実感もなかなかのものがありました。ゴルフ部分についても、退屈なものではなくレイアウトや必殺技でゲー

ム性を高めている。そうしてこの両者が適度にまざりあい、テンポよく進んでのが気持ちいいのです。もちろん不満な部分も多々あるけど、心に残る一本（マジ）にははずだ、と思います。

（ソノシズセンス）

——ドッグレースでは惨々な評価だったけど、あの手のゲームが好き人にはいいかも。ゴルフ部分ももう少ししっかりしてればなあ。

●先日「エアロブラスターズ」を買いました。個性的な作品の目立つメガドラにとって、こういった正統派のゲームが出るということは一般のゲーマーもとつきやすく、非常に評価できると思います。また移植度も結構高く、今までの

弾よけシューティングのようにパターン化できないステージもあって面白いデキに仕上がっていますね。しかしながらこのゲーム、欠点も多くあって力不足を感じるころもありました。少しあげてみると、豊富なアイテムのわりに使えるものが少なく、しかも敵がカタいために爽快感が損なわれていること。面クリアごとに出てくるビジュアルが、スムーズなゲーム展開を半減させていること。エンディングもあっさりしすぎていて満足感が得られないことなどなど…。凝りに凝ったゲームを多くプレイしているメガドラユーザーには不向きなゲームかもしれません。2月号のドッグレースもINOさんが一番正確だったと私も個人ながら思います。かなり辛口でしたが、KANEKOさんもいいものを持っているので、これからもよいゲーム作りに励んでいただきたいと思います。期待しております。

（埼玉県・西のらふある・16歳）

——ここだけの話だけど、KANEKOさんはこいつの続編をメガドラで出すことを考えているとのことだ。本当に期待したいものだね。



大阪府・MINO



大阪府・伊神央人 (19)



静岡県・河合健治 (21)



愛知県・Be玉のためさん (18)

イラスト



愛知県・伊藤友香 (17)



東京都・みたかけふや (20)



東京都・たいちん (19)



埼玉県・茅たくみ (20)

●BE・メガ編集部さん、4月号でジュネシスはメガドラとフルコンパチとありましたが、某メガドラ専門誌では、カートリッジロックの関係云々で一部のソフトは使えないとありました。本当のところどちらが正しいのでしょうか？このままではTENGENの「クラックス」を買おうにも、こわくて手が出ません（とりあえずポピュラスは動きましたが…）。

（東京都・CSI・17歳）
——お答えすると、どちらも正しいってとこかな。メガドラ本体のカートリッジ挿入口に、パカパカ開くフタ（ホコリ防止用？）がついているけど、あれはカートリッジがうまく入っているかどうかもチェックする役割もしているんだ（フタが半開きだと電源が入らないようになっている）。ちなみにジュネシス版「クラックス」のような形をしたカートリッジではあのフタが完全に開かないためうまく作動しないけど、要はあのフタをとっちゃえばプレイすることはできるよ（余談だけど、うちの編集部のはみんなフタを取ってある）。
●ゲームギアのコントローラーの



操作性ははっきり言ってヒドイものがあると思います。現状のソフトではパッドを酷使するものが、まだまだ出ていないので目立ちませんが、このパッドではシューティングゲームなどにはまったく向きません。このままでは操作性の点から本体の販売台数が伸び悩み、はてはユーザー離れも進んでしまうのではないのでしょうか。個人的意見かもしれませんが、十字パッドが一番一般的で操作性が良いように思います。そこでメーカーの方に提案なのですが、ゲームギアに取り付ける十字形アダプターのようなものを商品化することは出来ないのでしょうか。セガは体面上できないと思うので（それで

もマイナーチェンジくらいしてほしいですが）、サードパーティの会社の方になんとかして作ってほしいです。

（長野県・小池明・18歳）
——こうした意見は結構あったみたい。確かに今のパッドはイマイチ操作性がよくないもんね。サードパーティの会社じゃなくてもいいから、オプションを作ってくれないかな。

●メガドラ版ソーサリアンが発売されて、もう一年が経つというのになかなか追加シナリオが出ない。まあもしかしたら最初から不可能なことだったのかもしれないけど、あの独特の世界をもっと楽しみたいユーザーはたくさんいるはずで

す。そこで僕はあることを思いつきました。そうです。モデムです。ソーサリアンのシナリオを一本単位ずつくらいならモデムを使ってシナリオを供給できるはずですよ。もしも「アドバンス大戦略」でやろうと思ってるなら、ソーサリアンでもやるべきです。いまユーザーの手にあるソーサリアンカートリッジをセガが安く回収してモデム対応に作りかえ、そしてまたみんなの手に「モデムソーサリアン」として配給する。そうすれば話題になること間違いなしだし、モデムもかなり普及するはずですよ。月1本シナリオ供給という形をとれば、開発側も「今月はどんなのにしようか」とやる気もわくと思います。とにかくどんな形にしようでも追加シナリオは出すべきです。セガさんお願いします。

（岐阜県・戸川正喜・15歳）
——あいかわらず追加シナリオの希望が強いソーサリアンだけど、モデムを使うっていうのは容量の問題もあるけど非常にいいアイデアかもね。「ソフトを回収して…」というのは、まあムリだろうけど。

ピンビントーク



●3月号の「ピンビントーク」のコーナーで「スーパーモナコGP」のギャルの話がありましたよね。僕はその本（『PLAYBOY—プレイメイト312』）を持っていますのでBE・メガ編集部に送ります。No271のクレア・ラムポーと、No277のマーシー・ルーニーですけど、はっきり言って超似ています。ところでこの本2,800円もしたんですよ。だからセガさんに何かもらって来てくれないですか。僕としては「バハムート戦記」がほしいです。

（千葉県・鈴木久康・16歳）
——よーし、でかしたぞ鈴木。左がその証拠写真だが（残念だが、すべては見せられない）、2人の写真が2ページ違いの所にあったことや、両者があまりにも似ていることからBE・メガ編集部としてもほぼこの写真が開発上使用されたものと断定した。まだモナコ開発者の小口氏には確認を取れてないが、とりあえず鈴木にはBE・メガ編集部から「バハムート戦記」を送ってやろう。こういったネタは今後も待ってるぞ。

●「シャイニング&ザ・ダクネス」の武器屋の左側の板みたいなのに顔が…。こいつは「ゴールデンアックス」で魔法の壺をシーフでは？ そーいや店のおやじはギリ

ウスに似てませんか？
（新潟県・かわうそ・13歳）
——うーむこれまた「そっくりさん」が出てしまったな。同じような意見が10人くらいからあったけど、やっぱりあの武器屋のおやじはギリウスがモデルだろうな。
●ひまだったのでソフトの箱を見たら、サン電子の「TEL・TELまあじゃん」の小さい文字のところで、「初級・中級～な省士たち！！」とかいてありました。これは「～な雀士たち！！」の間違いでないのですか？

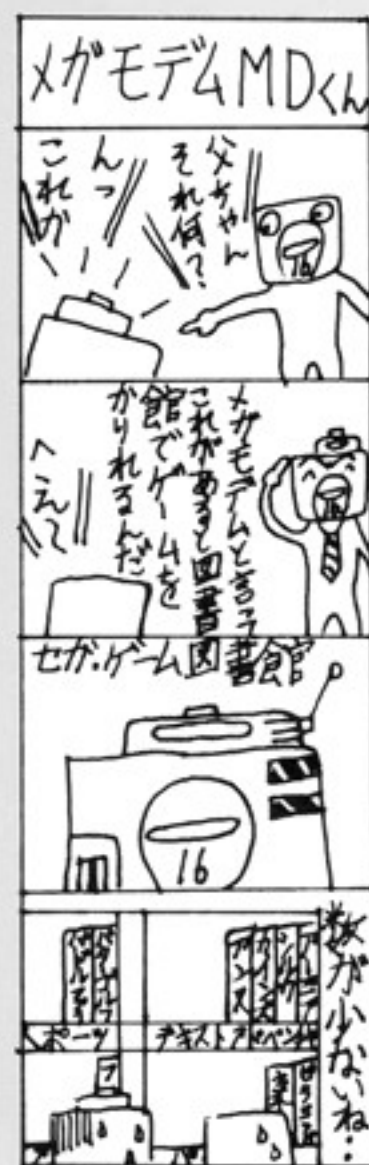
（富山県・早瀬昌毅・18歳）
——ははは、こいつは確かに誤植だなあ。まあ人には間違いというものがあるから、BE・メガともども許してあげてね（あれ？）。

4コマまんが劇場MDくん



静岡県
伊集院
(15)

うーむ、なかなか痛いところをついてるね。メガドラがダメならCD-ROMで出してくれないかなあ。



大阪府
小林義貴
(17)

メガモデムのユーザーからすれば、まさに共感ものの風刺だね。でも最近はいいいゲームも出てきているから許せるか。

4月号の ゴメンナサイ



- 本誌記事中で「ミッドナイトレジスタンス」の価格が6,800円となっていました。7,800円に変更されました。
- P.82の一番上の項目は「TERAに移植して…」ではなく「CD-ROMに移植して…」の間違いでした。

- 同じくP.82の一番下の写真で「ポピュラス」と「ダンジョンマスター」の写真が入れ違いになっていました。
- P.112、113の「三国志列伝」の人物の名前のふりがなに一部間違いがありました。
- P.135のアンケートハガキの書き方で「レッスンボール」とあるのは「レッスルボール」の間違いです。

ビーブルランドへの投稿は……

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)。

論

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。

●7月号のテーマは「シャイニング&ザ・ダクネス」です。いろいろな意見がでそうなこのゲーム、みなさんの率直なご意見をお聞かせください。ただし書くのは全部クリアしてからにしてよ。

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。できたら伸作ソフトのほうがいいなあ。

ギョカイ ゲーム業界に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に言いたい、ギョカイに何か言いたいことがあったら、ドーンと言っちゃえ/のコーナーだよ。

ピンピン 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。

ハガキに黒ペン(鉛筆やカラーは不可)で描いてね。

イラスト 四コマまんが「MDくん」も募集中だぞ(こっちの方は痛烈な風刺を期待してるぞ)。

なお、「ビーブルランド」採用者の中から抽選で●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。

おひらき

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク(株)
『BEEP! メガドライブ』編集部(〇〇〇〇〇〇コーナー)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。

3月号プレゼント当選者発表

- ① ディックトレシー (5名)
大阪府・本多 博 神奈川県・矢作文夫 神奈川県・屋久昭洋
東京都・小林浩二 東京都・馬場雅喜
 - ② レッスルボール (5名)
竹田安範 東京都・高村有和 大分県・山本高昌
岐阜県・三浦敬二 福岡県・戸川洋
 - ③ ジョーモンタナフットボール (5名)
岐阜県・尾崎朋也 京都府・村田拓巳 静岡県・高島泰永
福井県・古川健介 奈良県・村井達也
 - ④ バトルゴルファー唯 (5名)
長崎県・薦谷伸輔 新潟県・諸橋良明 大阪府・小西景子
広島県・矢野和樹 埼玉県・赤城博司
 - ⑤ 究極タイガー (5名)
新潟県・小林柳一 岩手県・宮本岳彦 愛知県・平野智広
奈良県・上村幸治 奈良県・岩田孝助
 - ⑥ ギャラクシーフォース (3名)
千葉県・浅野大作 岡山県・鈴木大助 埼玉県・佐野 実
 - ⑦ バトルアウトラン (3名)
秋田県・工藤寛之 宮城県・佐々木直 広島県・山岡 貞二
 - ⑧ ブラックベルト (2名)
山形県・佐藤治貴 東京都・須藤幸子
 - ⑨ F-16ファイティングファルコン (2名)
北海道・山崎智也 東京都・田中雄二
 - ⑩ ロードオブソード (2名)
愛知県・稲垣誠一 東京都・秋山伸
 - ⑪ NEO-GEOポスターセット (5名)
奈良県・安岡真二郎 愛知県・佐藤哲哉 富山県・望月武司
兵庫県・土井 昇 福島県・浜田雄一
 - ⑫ 美少女ソフトカタログVOL.2 (1名)
福岡県・小林啓司
 - ⑬ 蓬菜カードゲーム (1名)
宮城県・佐藤 尚
 - ⑭ カプコン「殿様の野望」ポスター (10名)
東京都・遠藤保昭 神奈川県・吉田雅人 岩手県・藤村卓也
新潟県・三崎 寛 埼玉県・小松光広 静岡県・樋口哲郎
東京都・福田和弘 滋賀県・坂本拓 京都府・西山 靖
神奈川県・遠藤 貢
- 僕の私のバレンタインデーサイン (各3名)
〈河田純子〉
山口県・伊与政哲也 千葉県・上原純一 大阪府・三木清一
- 〈中山忍〉
神奈川県・斎藤康弘 埼玉県・根津彰 北海道・鈴木賢吾
〈穴戸留美〉
東京都・小沢真也 福岡県・秋田智昭 兵庫県・小松雅美
〈田山真美子〉
新潟県・河内幸一 栃木県・柳田岳志 大阪府・山本幸司
ゲームソフト (各3名)

セガ (シャイニング&ザ・ダクネス)
島根県・田中敏明 大阪府・山口智広 京都府・平岡正義

ナムコ (レッスルボール)
京都府・川崎 航 長崎県・上野洋平 大阪府・菊澤秀和

タイトー (ヴォルフィード)
富山県・浦田恒則 東京都・三田隆 宮城県・亀山修平

ウルフチーム (超闘竜烈伝ディノランド)
栃木県・飯塚成紀 大分県・柘植圭介 東京都・工藤 司
ゲームアーツ (アリアシア ドラゴン)
山口県・小林真紀 兵庫県・中松茂和 福岡県・服巻洋利

日本テレネット (ヴァリスIII)
千葉県・米川義久 富山県・北野靖彦 茨城県・山口雄大

メサイヤ (魔物ハンター妖子)
大阪府・西山泰祐 岡山県・川田幸夫 東京都・谷村 博

講談社総研 (Blue Almanac)
千葉県・中村亜子 埼玉県・百目鬼弘 新潟県・神田哲裕

なお、チョコレートのはうは、名前を
発表しないでという女の方々の希望により、当選者には発送をもってかえさせていただきます。
●ジェネシス版「ポピュラス」とお好みソフトのセット (10名)
香川県・西口聖人・兵庫県・中西由紀子、福島県・津田嵩、京都府・中嶋広志、奈良県・相馬英二、宮城県・神田義三、千葉県・佐藤守、石川県・瀧満、埼玉県・高村文昭、長野県・植村和則

●5月号ビーブルランド採用者プレゼント
〈お好みソフト〉
千葉県・鈴木久康
〈図書券1,000円分〉
新潟県・田中健太郎、東京都・梶川貴洋、富山県・早瀬昌毅



今日も元気だ、おかめ納豆がウマイ!

高輪健全倶楽部

アヤシイ探検隊 一環七編

ソノ巻

今月の子供に夢を大人に童心を……



場所は東京・江戸川区。東西線葛西駅近くにこんな建物があった。その名も“芸夢屋”。見たところ、普通のゲーム屋(?)なのだが、ちょっとヘンなのだ。何がヘンだって? いたって単純な理由だが、それは遠くから見るとアヤシイ店なんだかゲームセンターなんだか、見分けがつかなくなってしまふのだ。

そんなの新宿や池袋あたりに行ったらいっぱいあるじゃない、と思うかもしれないが、近くにスーパーが建ち並び、しかも環七沿いにポツンと1軒だけ建っている姿は、通る者の目を思わず引き寄せてしまう魅力(?)がある。

残念ながらこの店は開いていなかった(店自体がやっているのかは不明だが)、ゲームセンターで遊ぶことはできなかった。ぜひ中に置いてあるゲームで遊んでみたかったものだ。うむ。

“子供に夢を大人に童心を……” っていうことは、子供は下のゲーム屋で、大人は2階のバブで遊べてことなのかな? それとも反対だったりして。しかしなかなか奥の深いキャッチフレーズだ。

どこ見て歩いてんじゃボケ



ジャジャ丸にぶつかり、ペコペコ謝ってる人。なんてウソ。ホントは販売機の缶ジュースを買って取りだしてる人。だからどうした。



↑その側面

これは店の側面。この2人の人物の壁画(じゃないな)には何か深い意味が隠されているのであろうか? しかしやっぱりな〜んかヘンだよなあ、これって。

ご、ごめんませい



ボブ&サムの今月のバンザイ

ボブ 今度ハ東京イガイモノセタイヤナ。ナァ、サム。
サム ンダング、ソーダガヤ。ミンナオタヨリ、ドンドンクレアルヨ。
ボブ オシエテクレタヒトニハ、オイラハゲームソフト、アゲタイナ。
サム ンジャオレッツハ、ホンガカエルケンデモアゲヨーカナ。
ボブ オウボハ、マズシャシントソレニツイテレポートオクレ、オクレ。
サム …… “送れ” と “おくれ” ヲ、ヒッカケタギヤガカ? ソリハ。

ソノ巻

今月の田舎のおみやげ



これはまったくの予定外の産物。取材に行くため、環七を通っていたところ、偶然目に入った建物だ。それにしても、“ゴルフ、カラオケの景品 田舎のおみやげに ビデオ・本” はともかく(そうでもないけど……)、なーんで田舎のおみやげに“ビデオ、本”なんだあ? もうわけがわからんぞ。それとも、雷おこしや草加煎餅よりも、今最も喜ばれる東京みやげだったのだろうか? よし今度おみやげにもってかえってあげよう(しないってば)。



◆半分消えかかっていてよく読めないが、どうやらビデオはアダルトビデオの類らしい。

◆ちょうど通りかかった小学生。なんとなく後ろ姿がかわいかったので載せてみました。しかしなぜか、この写真を見るとモノの衰れを感じてしまう……。なぜだろう?



よろず流行通信

身近で流行っているものを紹介するというこのコーナー。今回は、某社内で流行っているお遊び、「キーボード配列を変えちゃおう」を紹介しよう。

やりだしっぺ



まずこの人が最初の悪魔。狙うは当誌の編集長、川口洋司編集長のキーボードだ。

カワグチヨウジ



「濁点が2つないのか残念だなあ」とあまりに平然としている彼。さすが悪魔だ。

何も知らない編集長



写真を撮らせてと頼んだら、「照れちゃうなあ」などといった呑気な編集長。驚いた写真を撮るためだとも知らずに。

右
上
カ
ラ
ノ
続
キ



やっと気づいた編集長。しかしこれが彼を悪魔への道へと引きずり込む要因だったとは誰が思ったであろうか……などと誰一人として思わない。もともと素質があるから。

そしてまた悪魔が
1人誕生した



「自分だけなんて悔しい!」と、さっそく次なる標的を探す編集長。そしてまた悪魔の行為が繰り返されるのであった……。

何も知らず眠りこけるヤツ



何も知らず、幸せそうに別部屋で眠りこけている被害者。しかし、彼も数分後には悪魔と化しているのである。あな恐ろし。

そしてまたふりだしへ戻る

健全人語

身も心も健全な人になるためのお勧めモノ紹介コーナー。今回の提供者はこのバカページ担当のウマシカな編集者だ。



本ページ発足&担当編集者、葛見由美子。4月バカ付けて21歳になったが、よく高校生に間違えられる。しかし言動はかなりのババアと評判。

“ビスコ”ミニサイズ版 いちごクリーム味

ビスコといえば、むか〜しからあるグリコのお菓子だけど、つい最近ミニサイズのビスコを発見したので(前からあるかも知れないけどね)。しかも、いちごクリーム味だぞ。

味もこれがなかなかウマイ。1袋に5枚しか入ってないが、それがまたちょうどいい量で、思わず頬ずりしたくなっちゃう1品だ。



素朴な味わいのビスコ。"おいしくてつよくなる"のキャッチがよい。

葛西臨海公園と水族館

去年からオープンしている水族館だが、アタシはこの前ようやく行ってきた。とにかく公園や水族館とも、気分が清々になれるような場所だから、まだ行ってない人はぜひ行ってみるがよろし。うむうむ。

開園時間: AM9:30~PM5:00

(入場券の発売は4時まで)

休園日: 毎週月曜日



車で行くのもいいが、2階建てバスに乗って行くのもなかなかグー。

応募要項

今回までのコーナーは以下の6つ

- アヤシイ探検隊
- 赤茄子広告
- 大衆文学 学ゲイ座
- 服飾学院
- よろず流行通信
- 健全人語

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

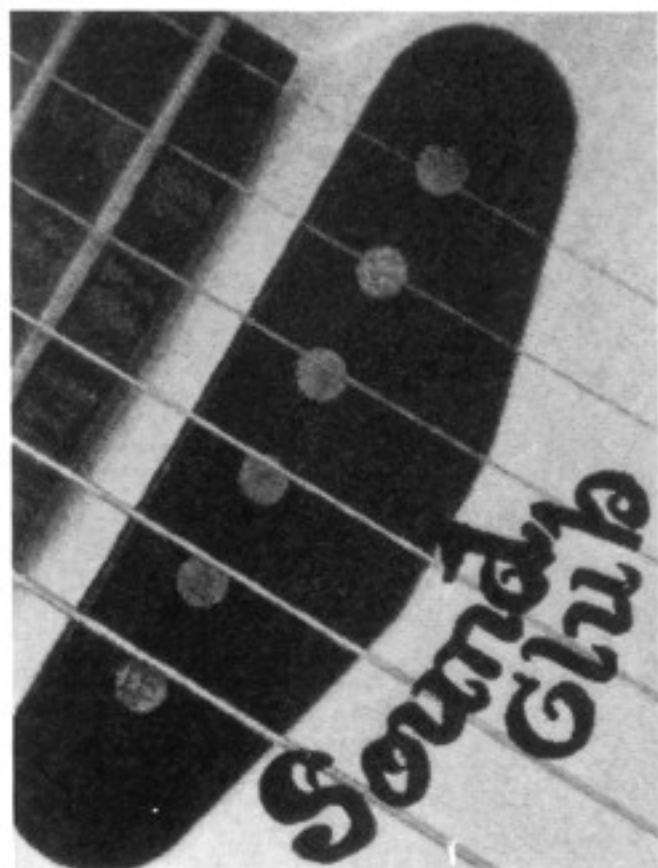
〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク株式会社
BEEP! メガドライブ編集部
高輪健全倶楽部

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。

ワ
ケ
ナ
イ

サウンド倶楽部

メガドライブアカデミー賞 記念CDに見る '90年版“サウンドショック!”



今月はメガドラサウンド について書くぞ!

こんにちわ。今回のサウンド倶楽部は、久しぶりにメガドライブのサウンドについてがんがん触れてみることにしましょう。

というのも、この前行われた(2月号でしたよね。たしか)メガドライブ・アカデミー賞のサウンド部門にランキング入りしたゲームのBGMを集めたオムニバスCDが発売されるということで、こり

メガドラのウリ “サウンドショック!”

ゃあタイムリー、というわけなのだ。

メガドライブが発売されることについてコピーをいまでも覚えているだろうか?

それは「ビジュアルショック! & サウンドショック!」だったわけだ(細かい違いを指摘しないように)。

で、この「サウンドショック!」

というのは、いままでの家庭用ゲームマシンよりも音源を強化したという意味。

当時でいえばファミコンがPSG×3(うち1音は三角波)、ノイズ×1、デルタ変調×1、FM音源×1(ディスクシステム使用時)。

少し前にでたPCエンジンが波形メモリ×6というものに対してメガドライブではFM音源×6、PSG×3、PCM×1という最大10音も発生できる音源を搭載したのだ。

FM音源の威力!?

メガドライブの音源でメインに考えられるのがFM音源。

これはすでに知っている人も多いが、ヤマハの音源チップで、パソコンやビデオゲーム、シンセサイザーなどに幅広く使われている。

一口にFM音源といっても種類があつて(知ってる人も多いでしょうが)、メガドライブに搭載されているのはOPNというタイプの

これがメガドライブ音楽賞の結果だっ!

- 1位 302票 ザ・スーパー忍
- 2位 236票 THUNDER FORCE III
- 3位 189票 ヴァーミリオン
- 4位 172票 ソーサリアン
- 5位 94票 MICHEAL JACKSON'S MOONWALKER
- 6位 43票 時の継承者 ファンタシースターIII
- 7位 41票 フェリオス
- 8位 38票 重装機兵レイノス
- 9位 28票 アフターバーナーII
- 10位 16票 ゴールデンアックス
- 11位 15票 バットマン
- 12位 13票 ヘルツオークツヴァイ
- 12位 13票 TATSUJIN
- 14位 11票 コラムス

BEEP! メガドライブ ~ベスト・セレクション



●ポリスター●CD¥2,400●4/25発売予定

そしてCD収録曲はこれっ!

ザ・スーパー忍

THE SHINOBI/NINJA STEP/SUNRISE BLVD/MAKE ME DANCE

ヴァーミリオン

VILLAGE(A)/DUNGEON

時の継承者ファンタシースターIII

新たなる旅へ/世界、世界2/ダンジョン

スーパーモナコGP

EXHAUST FUMES/CONTENTMENT

アフターバーナーII

FINAL TAKE OFF/CITY202/RED OUT

ゴールデンアックス

WILDERNESS/DEATH ADDER/BATTLE FIELD

重装機兵レイノス

THEME FROM ASSAULT SUIT LEYNOS/RUN CASTER/SURPRISE

コラムス

CLOTHO/LATHESIS/ATROPOS

TATSUJIN

BRAVE MAN~FAR AWAY/FRIEND/CRISIS

もの。同じチップを積んだものとしては日本電気のPC88シリーズ、富士通のFM-7シリーズ（あー、古い）といったパソコンが有名。

このFM音源を利用したことで音色のバリエーションが広がり、より迫力のあるBGMを鳴らすことができるようになったわけだ。

ただ、ゲームのなかにはFM音源を使いこなしてないものもあって、「逆サウンドショック!!」などといわれたものものもある。

そしてPSGだが、これは昔のビデオゲームやファミコン、パソコンなどでおなじみの音源（いちおう音源ね）だ。

この音を聴いたことのある人はわかると思うが、とても四角い音（なんちゅう表現だ）でゲームセンターなんかでも、FM音源やPCMが混ざってても、ひときわ目立つのですぐにわかるというもの。

昔のゲームなどBGMがそれほど重要視されていない時代は、効果音で威力を発揮していたが、BGMが注目されだすと、当然PSGでBGMを鳴らすようになるわけだが、もともとの波形が1つしかなく音色のバリエーションが少ないということで、あまり大げさなBGMは表現できなかった。

一時期は、コナミのMSX用サウンドカートリッジ（SCCってやつね）のように発音数を増やしたり波形を変えるということで見直されたが、FM音源が普及し、BGMが重要視されるとともに音楽には使われなくなり、もとの効果音の役割に戻った。

そしてメガドライブのサウンドの力強い味方がAD-PCM音源。

AD-PCMとはシンセなどでおなじみのPCM音源の1種（いわゆるサンプリング音源ってやつ）で、PCMよりも音質的には落ちるが、そのぶんメモリを効率的に使えるので、容量に制限があるゲームでPCMを使いたい場合にはピッタリのもの。

サンプリング音源ということはいまある音をそのまま取り込んで使えるというもの（もちろん加工できるものもある）だから、作る側はソースサウンドさえ見付けてくれば、あとはそれをサンプリングして使えばいいので（加工する場合もあるかもしれないが……）、人間の声からドラム、D-70（ローランド）やウエーブステーション（コルグ）といった有名シンセの音とかも鳴らすことができるというお得な音源なのだ。

といってもいいことばかりではなく、メモリ効率がいいといってもやはり音質をよくしたり長い時間サンプリングをしようとするともメモリをたくさん使ってしまうということと、メガドライブの場合はハードによる音程変化ができないので、楽器のように音程を付けて使用するものはソフトでサポートするか音程分だけサンプリングしなければならなくなるという欠点もある。

結局、メガドライブでは音声やドラムに使われていることが（オケヒットはなんかはつかったな）多いのだが、ドラムがPCMになっただけでもだいぶ印象が変わってくることには間違いない。

メガドライブアカデミー そしてCDへ

ということで、CDはポリスターから発売されるんだけど、『BEEP/メガドライブ』アカデミー賞のランキング（別表参照）に入ったものから、何曲かピックアップして収録しているわけだ（これもまた別表参照）。

みたところアーケードからの移植が目につくけど、やっぱりアーケードの場合はそれだけBGMにも力をいれているということもあるし、またそのBGMをメガドライブで（そっくりとはいかないが、それなりに）鳴らすことができるとなれば、上位に入ってくるのも

GAME MUSIC新譜REVIEW

ナムコゲームサウンドエクスプレス Vol. 4



●ビクター音楽産業●ナムコ
●CD ¥3,000 ●発売中

「ドラゴンセイバー」は大ヒットゲームとして有名な「ドラゴンスピリット」の続編。2枚組という大作でオリジナルとアレンジ3曲を収録。もちろん「隠しドラスピ曲」も収録されている。

なんといっても、音源がPCMになったことで深みのある音が出せるようになったことが目立つ。また、ドラスピの続編ということで世界観をそのまま受け継いだ音楽を表現しているの、ドラスピで使われた曲が混じっていても違和感を少しも感じることなく聴けるようになっている。

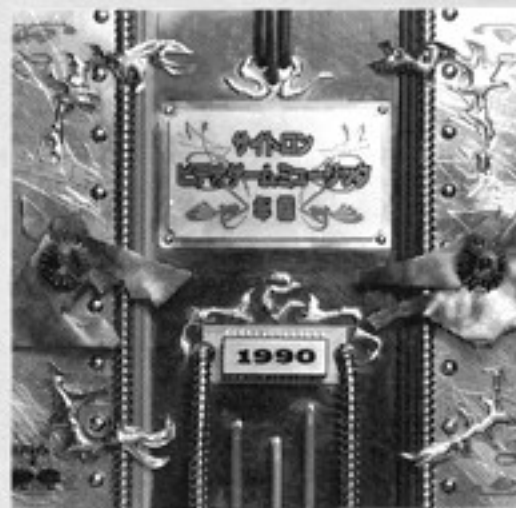
ゴルビーのパイプライン大作戦



●徳間ジャパン●徳間書店インターメディア
●CD ¥2,500 ●発売中

タイトルからして、なんとなくそこいらのゲームとは違ったような感じがするが、やはり音楽のほうもなかなかぶっとんでいて面白い。曲に関しては、白鳥の湖や展覧会の絵などおなじみのクラシックを含んだものでそれほど珍しくはないのだが、アレンジはブレイクビーツを使ったハウスに始まり、テクノっぽいものあり、メガミックスありという構成で、いまだきのアレンジという感じ。できれば声ネタを使った曲をもっと入れてほしかった。もちろんオリジナルサウンドも収録している。

サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990 No.1/2



●ポニーキャニオン●CD ¥4,500
●発売中

このアルバムはいわゆるベストアルバムで、昨年ポニー/サイトロンから発売されたゲームミュージックのCDからいろいろチョイスして1枚に収めてある。

構成は2枚組で、1枚は「ウイニングラン鈴鹿」、「マーベルランド」など10曲のアレンジバージョンを収録、もう1枚は「マーベルランド」など全5タイトルオリジナルサウンドを収録している。

昨年、お金がなくて思うようにCDを買うことができなかった人にとってはちょうどいいアルバムかもしれない。

ストリートファイター2/ALFH LYRA



●ポニーキャニオン●カプコン
●CD ¥3,500(2枚組) ●発売中

カプコン通算4枚目のアルバムは、なんとこちらでも2枚組の大作だ。収録曲目はアレンジが「ストリートファイター2」など4曲、そしてオリジナルバージョンが「ストリートファイター2」、「U.S.ネイビー」、「マジックソード」などの4タイトルで、SEコレクションも収録している。

また、今回からバンド名が「アルフ ライラ ワライラ」から「ALFH LYRA (アルフ ライラ)」に変わり、メンバーも一新。特典としてアルフの新しいバンドロゴの入ったステッカーが封入されている。

当然ということだろうか。

また、そのアーケードからの移植ゲームたちを抑えてトップの座に輝き、最優秀賞となった「ザ・スーパー忍」のサウンドはいいぞ!

ということで、今回はまた普通のサウンド倶楽部に戻ります。

あ、それから当コーナーでやってもらいたいことなどありましたらハガキください。

第11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 ² 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 アクトレイザー (エンニックス) 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 (コナミ) 定価¥8,500 ¥6,700	ファミコン パイロットウイングス (任天堂) 定価¥8,000 ¥6,500 ポピュラス (イマジニア) 定価¥8,800 ¥6,800	ファミコン スーパーマリオワールド (任天堂) 定価¥8,000 ¥7,000 ジャンボ尾崎のホールインワン (H&L 研) 定価¥8,900 ¥7,000	ファミコン ダライアスツイン (タイトー) 定価¥8,500 ¥6,650 BIG RUN (ジャレコ) 定価¥8,700 ¥6,800	ファミコン 通かなるオーガスタ (T&Eソフト) 定価¥9,800 ¥7,500 ウルトラマン (ハンタツ) 定価¥7,800 ¥6,100	ファミコン シムシティ (任天堂) 定価¥8,000 ¥6,350	ファミコン (4/下旬) ドラクエ (エムコ) 定価¥8,500 ¥6,600 ガデュリン (セガ) 定価¥8,800 ¥6,800
ファミコン 新・燃えろプロ野球 ロードオブキング チャイルドスクエスト 各 ¥1,000	ファミコン 飛龍の拳 マルサの女 クオース 各 ¥1,800	ファミコン 仮面の忍者花丸 アルカノイドII ハッピーバースディボックス 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 ヘラクレスの栄光 バジマヒーロー ファイナルファンタジー3 各 ¥2,800	ファミコン ベストプレープロ野球'90 (アスキー) 定価¥6,800 ¥3,950 SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 (ハンタツ) 定価 ¥3,950	ファミコン ワイワイワールドII (コナミ) 定価¥6,500 ¥3,850 ドラゴンボールZ (ハンタツ) 定価¥7,800 ¥5,900	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) 定価¥6,300 ¥4,400 ダブルドラゴン3 (テクニクスジャパン) 定価¥6,200 ¥4,400	ファミコン 大航海時代 (光栄) 定価¥11,800 ¥8,300 究極ハリキリスタジアム3 (タイトー) 定価¥6,900 ¥4,850
ファミコン 天地を喰らうIII (カプコン) 定価¥8,500 ¥3,600 ナムコットマーザンIII (ナムコ) 定価¥4,300 ¥3,600	ファミコン ラグランジュポイント (コナミ) 定価¥8,500 ¥6,100 おぼっちゃまくん (アスキー) 定価¥6,500 ¥4,600	ファミコン メタルマックス (データイースト) 定価¥7,800 ¥5,550 高橋名人の冒険島II (ハドソン) 定価¥5,800 ¥4,100	ファミコン 四川麻雀 アイドル四川麻雀 麻雀サミット 麻雀コンパニオン 定価¥7,800 各¥5,450	ファミコン AVパチスロ AV花札倶楽部 AVポーカー 定価¥7,800 各¥5,450	ファミコン ソープパニック パビヨンギャルズ AVワールドサッカー 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I 定価¥6,800 ¥4,650 美少女花札倶楽部I、II 定価¥4,300 各¥2,800	ファミコン (ディスク) 美少女麻雀クラブ マネーウォーズ 美少女コントロール など 各 ¥2,600
ゲームギア THE プロ野球'91 対戦麻雀八オバイ スーパーモナコGP 定価¥3,500 各¥2,400	ゲームギア サイキックワールド 定価¥3,500 ¥2,400 ウッディポップ 定価¥2,900 ¥2,100	ゲームギア タイトーチェイスHQ ミッキーマウス デビルッシュ 上海II 定価¥3,800 各¥2,700	ゲームギア THE GG 忍 (SEGA) 定価¥3,500 ¥2,400	ゲームギア 専用 TVチューナー パック 定価¥12,800 ¥9,900	ゲームギア パロディウスだノ (コナミ) 定価¥3,800 ¥2,700 R-TYPE (アイレム) 定価¥3,600 ¥2,600	ゲームギア スーパーロボット大戦 (ハンプレスト) 定価¥3,980 ¥2,850 カーブノア (コナミ) 定価¥3,800 ¥2,700	ゲームギア 熱血高校サッカー部 ワールドカップ編 定価¥3,500 ¥2,500
PCエンジン 謎のマスクレード 飛装騎兵カイザード 定価¥6,200 各¥900	PCエンジン スペースインベーダーズ パズニック バルンバ ビーボール 各 ¥1,850	PCエンジン キックボール ウォルフィード ロードランナー ヘビーユニット 各 ¥1,850	PCエンジン 桃太郎伝説ターボ 井慶外伝 メルヘンメイズ バットマン 各 ¥2,850	PCエンジン ワールドスタジアム'91 (ナムコ) 定価¥5,500 ¥3,900 おぼっちゃまくん (ナムコ) 定価¥6,800 ¥4,900	PCエンジン TVスポーツ フットボール (ビクター) 定価¥6,700 ¥4,700 1943改 (アグソフト) 定価¥7,200 ¥5,200	PCエンジン アドベンチャーアイランド (ハドソン) 定価¥5,300 ¥3,800 モトローダー2 (NCS) 定価¥6,500 ¥4,650	PCエンジン ポピュラス (ハドソン) 定価¥7,800 ¥5,700
PCエンジン (CD ROM ² 用) アハンジャー、ソルビアンカ レキオン、上海II J. ニクラウスゴルフ カルメンサンディエゴを逃え 各 ¥2,850	PCエンジン (CD ROM ² 用) 魔笛伝説アストラリス 定価¥6,300 ¥4,650 魔笛伝説ラ・ヴァル 定価¥7,200 ¥4,950	PCエンジン (CD ROM ² 用) 三国志 (アグソフト) 定価¥8,800 ¥6,350 エグザイル 定価¥6,780 ¥4,950	PCエンジン (CD ROM ² 用) イースIII (ハドソン) 定価¥7,200 ¥5,350	PCエンジン (CD ROM ² 用) コスミックファンタジー2 (LJ本フレネット) 定価¥6,780 ¥5,100	PCエンジン (CD ROM ² 用) エルティス 定価¥6,500 ¥4,750 ダウンロード2 定価¥6,800 ¥5,050	PCエンジン (CD ROM ² 用) パチ夫くん幻の伝説 定価¥12,800 ¥9,500 ハイグレネーダー 定価¥6,780 ¥4,900	PCエンジン (CD ROM ² 用) クイズまるごとTHEワルト 定価¥6,200 ¥4,450 ヘルファイヤーS 定価¥6,800 ¥4,900
メガドライブ E-SWAT ウィップラッシュ XDR 各 ¥1,900	メガドライブ 大旋風 DJボーイ ラストランサーガII 各 ¥1,900	メガドライブ TEL TELスタジアム サイオブレード コース 各 ¥1,900	メガドライブ ヘルファイヤー ダーウィン4081 アトミックロケット 各 ¥2,600	メガドライブ テンジャラスシード クラックダウン アローフラッシュ 各 ¥3,100	メガドライブ シャドーダンサー 定価¥6,000 ¥3,100 ダイナマイトテイク 定価¥6,000 ¥2,950	メガドライブ バトルゴルファー唯 定価¥6,000 ¥3,800 ストライダー飛龍 定価¥7,000 ¥3,600	メガドライブ シーザーの野望 定価¥8,900 ¥5,900 究極タイガー 定価¥7,500 ¥4,950
メガドライブ バハムート戦記 (SEGA) 定価¥6,800 ¥4,600 ディックトレイシー (SEGA) 定価¥6,000 ¥3,950	メガドライブ 魔物ハンター妖子 (NCS) 定価¥6,500 ¥4,400 不思議の海のナディア (ナムコ) 定価¥6,500 ¥4,300	メガドライブ シャイニング& ザ・ダークネス (SEGA) 定価¥8,700 ¥5,700	メガドライブ 斬〜夜叉門舞曲〜 (ウルフゲーム) 定価¥8,500 ¥5,700 ヴァリスIII (日本テレネット) 定価¥8,400 ¥5,450	メガドライブ ミッドナイトレジスタンス (データイースト) 定価¥6,800 ¥4,650 雀偵物語 (日本テレネット) 定価¥8,400 ¥5,700	メガドライブ ヴェリテックス (アスキー) 定価¥6,800 ¥4,650 スーパーエアウルフ (九條製薬) 定価¥6,800 ¥4,650	メガドライブ 火激 (ホットビイ) 定価¥7,700 ¥5,200 三国志列伝 (SEGA) 定価未定 ¥5,200	メガドライブ ゼロウィング (東亜ソフト) 定価¥9,000 ¥5,550 ランプリッサー (NCS) 定価¥7,300 ¥5,050

● 注文方法

- ① テレホンサービスに電話して、欲しいソフトを探す。値段も確認して下さい。
- ② 注文専用電話でソフトの予約、在庫確認をして下さい。送料、合計金額を聞いて下さい。
- ③ 郵便局から、現金書留か郵便振替で送金下さい。このとき、商品名を書いたメモを同封する。必ずおつりのないように(差額の返金はしません。)
- ④ 現金が到着してから、10日前後で商品が届きます。(郵便振替の場合は15~20日)

● 代金の目安

商品代 + 手数料 (1本につき100円) + 送料 (ふつうのソフト3本まで 300~500円) (本体とソフト数本くらい 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。
- 相場のでた安いソフトは、その時々によっていろいろあります。テレホンサービスで調べて下さい。
- ホップの価格は全て消費税込みです。
- 電話をして、4日以内の消印が有効です。これを過ぎましたら、電話注文をやりなおして下さい。



〒134
東京都江戸川区
中葛西3-37-2
株ホップ

テレホンサービス **03(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**

この価格は通信販売専用価格です。(小学生以下の場合、保護者のみ受付けます)

※ 広告有効期間4月1日~4月末日迄

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

- ゼロウイング ————— 61
- 超闘電烈伝ティノランド — 66

PART 2



ゼロウイング

東亜プラン / 5月31日発売予定 / SHT / 8M

期待のゼロウイングだが、発売のほうか1カ月ほど急に延びてしまった。東亜プランさんも、謝ってたからみんな許してあげてね。というわけで今月は4面まで行くぞ。

超・戦略的シューティングゲーム

「ゼロウイング」は、ビデオゲームから移植されたスーパーハードな横スクロールシューティングだ。ビデオゲーム版はあまりゲームセンターに出回らず、東亜プランのゲームとしてはなじみの薄い作品だったが、いまでも根強いファンが大勢いる。それだけ魅力のあ

るゲームだったのだ。

今回メガドライブに移植されたゼロウイングは、そのビデオゲーム版を忠実に再現しており、さらにオリジナルのオープニングデモまで挿入されている。操作性もよいので、アーケードでやりこんだ人も満足できるはずだ。

全8ステージには、強敵がそろっている。頭を使ってプレイしよう。



パワーアップ

バルカン

自機が、最初から持っている武器。威力は弱め。

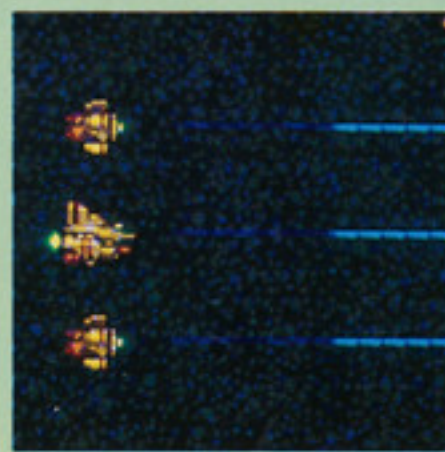


パワーアップすることにより弾数が増える。



レーザー

威力は弱めだが、敵を貫通できる。あまり使えない武器だ。



パワーアップすると、レーザーが太くなる。



ホーミング

かなり威力はあるが、弾のスピードが遅い。



パワーアップすると、すべての面で最強になる。



プリズナービーム

プリズナービームは、自機の第2の武器といっても過言ではない。ほとんどのザコを、引きよせることができるから、バリア代わりにもなるし、武器にすることもできるワケだ。



STAGE 1

1面といえども敵は強い！ 気を抜くな！

ステージ1は、小手調べのステージだ。敵のほとんどをプリソナービームで引きよせられるので、色々ためてみよう。

とりあえず、ゲームがスタートして、いくつかパワーアップアイテムが出るから、それを全部取ろう。オプションがつけば、地上物を楽に破壊できるので、かなり有利になるはずだ。また、武器は、ホーミングを使おう。なぜなら弾をよけているだけで、かなりの確立で敵に当たってくれるからだ。

途中に出現する、スーパーボンバーも忘れずに取っておこう。



出現するアイテムは、すべて取って進もう。特に、スタート直後は、たくさん出るので、取りのがさないように！



とりあえず、何にでもプリソナービームを放ってみよう。自分にあった(!?) シールドを見つけるのだ！



ボンバーは、出現したらスグに取ろう。3回までシールドの代りになるのだ。



中ボスが、カゴ(ワシ)の中であうこめいている。いよいよバトルだ！！

中ボス

レディ

この中ボスは、ボスと間違えるほど手強い。一定時間おきに（というかほとんど連続で）全方向弾を発射、さらにホーミングの火の玉までも撃ち出してくる。しかも、カタい。こいつには、ホーミングで攻撃しながら、ボン

バーを使うと、けっこう楽に勝つことができるはずだ。このへんでやられては、1面クリアも難しいぞ。

火の玉は、よけた方向に曲ってくるので、オプションでガードしろ！



全方向弾には、気をつけよう。ものすごく、よけにくい。また、これに気を取られて火の玉に当たらないように！

ボス

リング弾が驚異！ ハデス

1面のボス・ハデスは、リング弾を、乱射してくる。画面左はじで迎かえ撃とう。ホーミングを用意しておけば、弾をよけるだけ

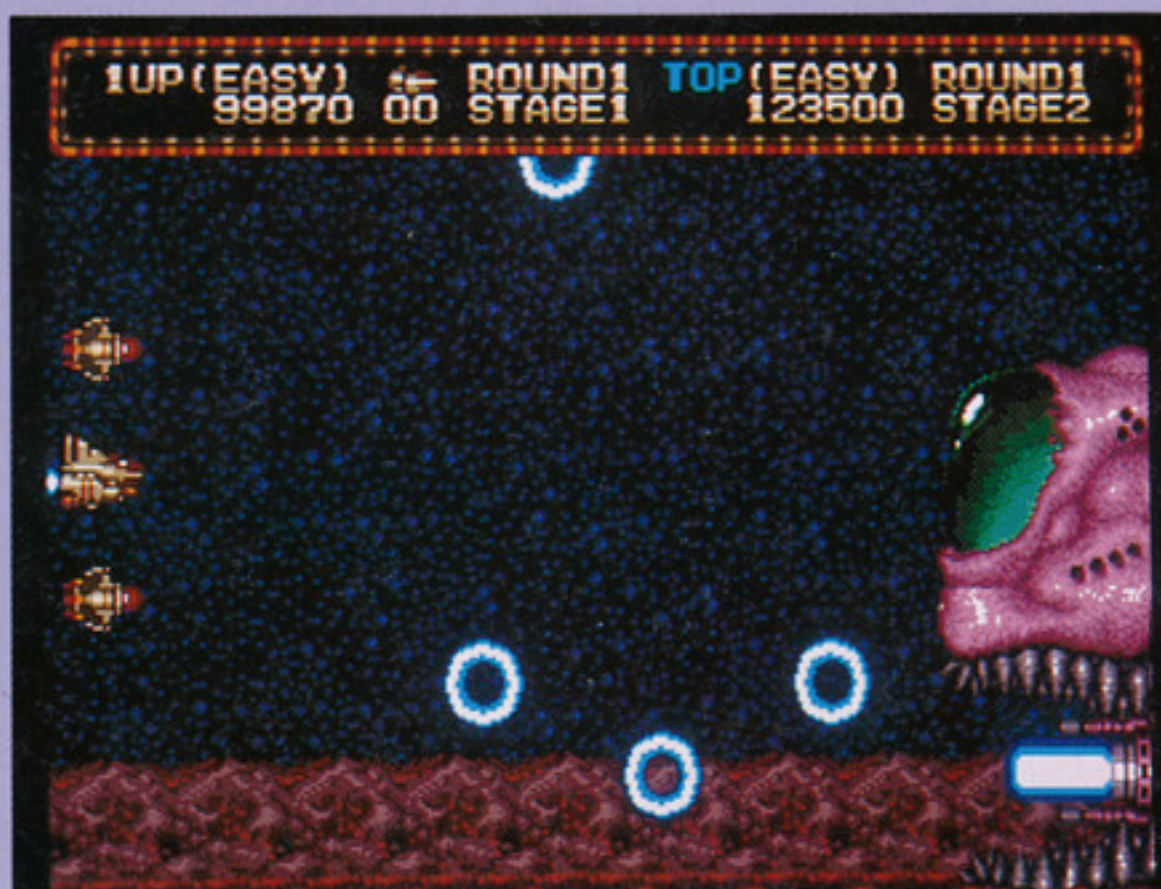
でも倒せるので楽だ。右上が安全地帯になっているが、倒せない。



ボスの頭のあたりは、いちおう安全地帯になっている。ただし、動かなければならないが。



リング状の弾は、波状攻撃なので、調子に乗って近づきすぎないようにしよう。



オプションで弾を防いで、ホーミングで攻撃しよう。

STAGE 2

空中の敵が手強い！ 頭を使おう

ステージ2は、ステージ1よりも、数段難しい。破壊不能な地上物や、カたい敵が、山のように出現するからだ。おまけに、敵の弾数も多いので、初心者は、必ずシールド代りに敵をキャプチュードしておこう。ボンバーが出たら、そっちにチェンジすればいい。

ほかにこのステージでは、同じ種類の敵がかたまって、1つの編隊として出現する。ホーミングか、レーザーを持っていれば、軽く切りぬけられるが、バルカンの場合は、かなり手こずるはず。パワーアップアイテムは、慎重に取ろう。



ステージ2には、破壊不能の地上物も。だがそれよりも、このステージでは空中の敵に気をつけろ！



このステージの空中の敵は、やたらとレーザーを撃ってくる。うかつに近づかないほうがいいだろう。



空中障害物地帯。撃てば壊せるがかなりカたい。



こいつは、ブリソナービームでつかまえる前にレーザーを撃ってくるぞ。

CHECK 障害物に気をつけろ！

ステージ1と違って、このステージでは中ボスは出現しない。しかし、それ以上に難しい、棒地帯というエリアがある。上下から出て来て、通り道を細くしてしまうというもので、破壊不能なのだ。

下から、柱がせり出てくる。このへんはまだいいのだが……。



簡単な切り抜け方というのは存在しないが、オプションの動きに、^{まど}惑わされないようにしないと、すぐに死んでしまうだろう。



柱を抜けたと思ったら、今度は通れない！でも、撃てば壊せるから、ご安心を。

ボス

2体登場!! ガイア

ステージ2のボスは、同タイプが2体出現する。最初の1体が現れたら、ボンバーと連射で、すぐ倒すようにしよう。2体目が出現

してしまったら、なるべくはなれて、左はしのほうで相手をしよう。



出現した瞬間に撃ちまくれっ！相当カたいが、それだけに、もう1体が出る前に倒せ！



スーパーボンバーは、はずすものすごくツライ。狙って撃とう！！



2匹目が出てしまった！こうなったら、あせらず持久戦に。

STAGE 3

細い通路、動く床!!

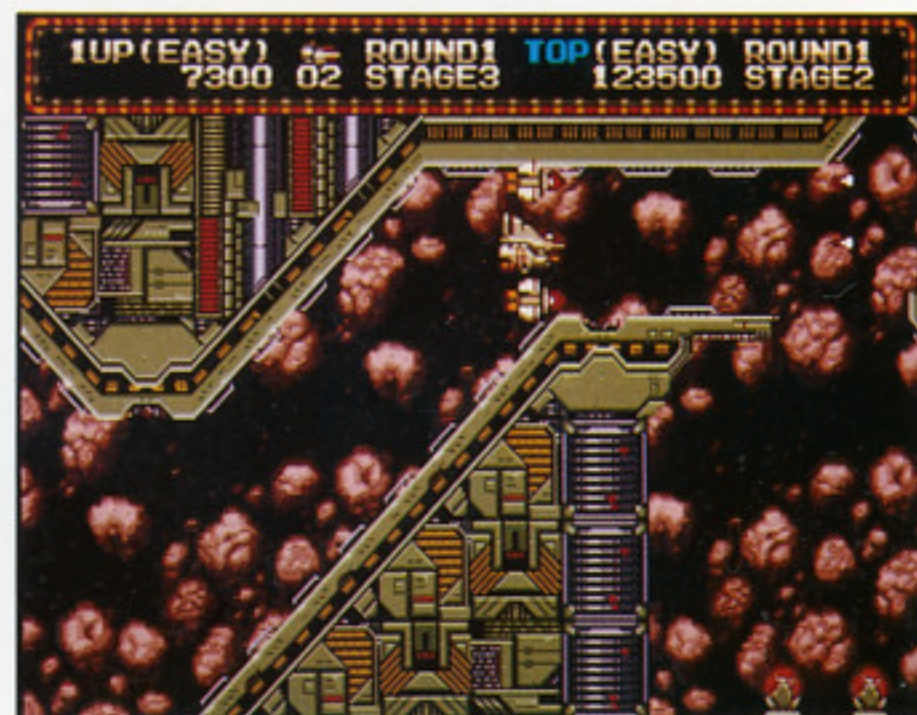
ステージ3は、最初のほうから、細い通路が迷路のように入りこんでおり、くぐり抜けるのに神経を使ってしまう。移動する床もあり、かなりアスレチックノリのステージなのだ。

このステージでは、スピードアイテムを取りすぎていると、かなり手痛いことになる。なぜなら、速すぎてよけいに動き、カベにぶつかるといことが起こるからだ。前のステージでスピードアイテムを取り続けた人は、よほど注意しないと、残機を失うことになる。

ほかにも、動く床を壊して先へ進むところなど、コントローラーさばきが大事なのだ。



このように、細い通路がステージのあちこちにある。コントローラーさばきが重要になってくる。



オプションの動きに惑わされて、カベに激突しないように。ちょっとしたミスが、死を招くぞ。



動く床が、行く手をさえぎる。ショットで破壊しよう。



全部で3機出現する敵。レーザーの波状攻撃を仕掛けてくるぞ。

中ボス

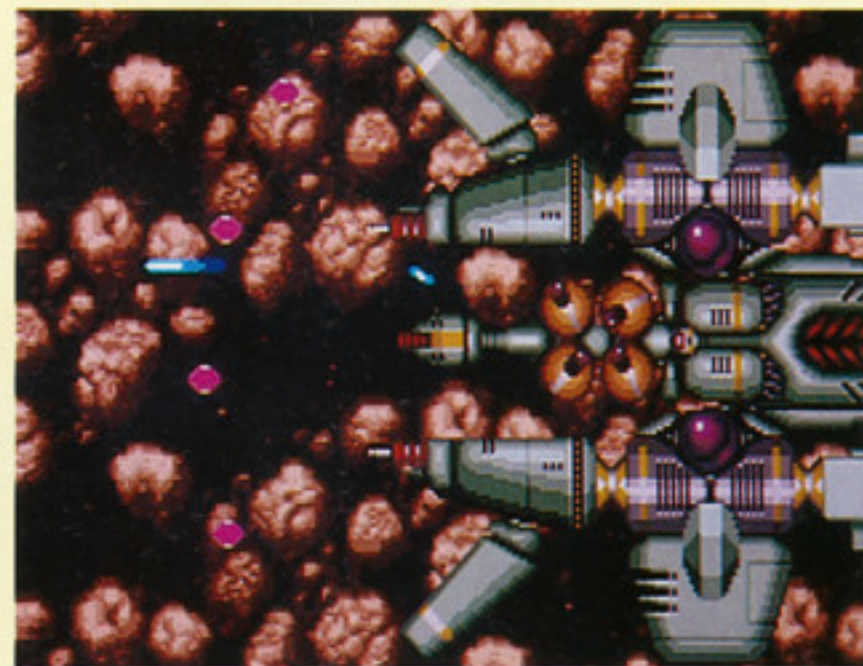
ブルアード

中ボスは、5WAYと、レーザーで攻撃してくる。この攻撃パターンは、ステージ1の中ボスに似ているので、比較的かわしやすだろう。

弱点である、6つのコアを破壊すると、倒

すことができるのだが、かなりカタイので持久戦を狙おう。ちなみに、レーザーはあまり効果がないぞ。

レーザー等を乱射してくるぞ。なるべく後方で戦おう。



弱点のコアは、全部で6個。1つ1つはそんなにカタくないので、落ち着いてこわそう。

ボス

巨大ロボット!! ガンサー603号

ステージ3のボスは、なんと巨大ロボット。レーザーとノーマル弾で攻撃してくるが、自機が正面へ移ると、火の玉を撃ってくる。な

なめ上のほうから、ホーミングで攻撃するしか、倒す方法はないだろう。



この細い通路を抜けると、ガンサー603号が待っている。



これがガンサー603号だ。各所の動きが、実にリアルだが、見とれて死なないように!



真正面で戦うと、火の弾が飛んでくるぞ。上の方で戦おう。

STAGE 4

短いステージだが、敵は強い!

ステージ4には、巨大な戦艦が出現する。それに関係して、さらに敵の攻撃がキビしいものになってくる。プリソナービームを、うまく活用しよう。

このステージでは、「ピピル星人」という、



スタートしてすぐ、下から空中機雷が出現。後方に下って連射しつつ様子を見よう。あわてるな!

下に見えるのが、巨大戦艦だ。スクロールの角度が変わったりするので、ぶつからないように注意しよう。



隠れキャラクターが登場する。何もないとこでプリソナービームを撃ち続けると、ピピル星人が登場、ボーナス得点が入るといものだ。どこにいるのか、探してみよう。

また、いきなり、画面下から出現してくる敵などもいるので、あまり下のほうや、前のほうに出ないことがポイントだ。

このステージは、このゲームの中で1番短かいので、がんばって進もう。



早めに敵を捕まえて、シールド代りに使おう。でないと、こいつにやられることに……。

ボス

ログスター

このボスは、戦艦と分離すると、弾を撃ってくる。攻撃方法は、ホーミングと多方向弾など。

いままでのボスと、とり立てて変化はない。ホーミングを使って、攻撃しよう。



ボスは、本体から切り放されて、攻撃をしてくる。かなり激しい攻撃だ。



なるべく離れて戦おう。

東亜プラン伝言コーナー

こんにちわあ。伝言板第2弾です。先月号ではアンケートの多数意見を2つ紹介しましたが、多かった意見で気になったのをもう1つ紹介します。

それは「メガドライブを見捨てないで!」という意見なんですが、なんかこう切羽つまったものを感じますよねえ。

確かに推定普及台数を見てみると、去年秋の段階でおおよそ、ファミコンが150万台、PCエンジンが240万台に対してメガドライブは120万台となっています。スーパーファミコンなど発売前にすでに150万台もの予約がありました。これをファンが見れば、いいソフトウェアメーカーがメガドライブを見捨ててしまうのではないかと感じてしまうかもしれませんね。東亜プランは以前からアーケードゲームの開発をメインにして今に至っています。昨年、家庭用ゲーム機分野に参入した今でもその方針は変わってはいません。メガドライブのユーザーにアーケードファンが多いという事実は、みなさんが東亜プランファンの核であることを表わしています。決して裏切るようなことがあってはならないと考えています。

ですから「メガドライブを見捨てる」なんてことは絶対ありませんから安心してください。この意見の発展型で「他のゲーム機に移植をしないで!」というのも少なからずあるんですが、これはちょっと過激なんじゃないんですか? 当社としても、できるだけ多くの人にうちのゲームを楽しんでもらいたいから将来的には他のメディアへの進出も検討しています。だからと言ってメガドライブをおろそかにすることはありませんし、ファンを裏切ることはないと思うのだけど……。他のメディアだとクオリティが落ちると信じているのかな? 当社のブランドで発売する限りそのようなことは絶対ないように努力することを約束します。

では少数意見もちょっと紹介しましょう。「鮫/鮫/鮫/」のワイドショットが2連射で残念だったという意見。申し訳ありませんでした。移植ものだと「ここはこうじゃなかった」というような文句が必ず出てきます。それは御存知のようにスプライトの表示可能数や容量など、ハードウェアに大きな制限が

あるからなのです。それで開発者は色々なことを妥協しなければならぬのだけれども、どうすれば元のゲームの面白さをそのままに移植できるかというところが腕の見せ所なのです。前述の件も、たとえワイドショットが2連射になっても敵やその弾とかを犠牲にするよりゲームの面白さを損なわないと判断したのです。決して手抜きではありませんから許してください。そのかわりゲームが面白くなかったらどんどん文句を言ってください。最後に「パッケージがダサイ」「おじさんの目がいやらしい」といったパッケージデザインについて。言い訳すると「カッコイイ」という意見もあるにはあるのですが、不評の方が圧倒的に多くて担当者は落ち込んでしまいました。はっきり言って好みの問題だからすべての人に好評を得るのはなかなか難しいよね。でも「東亜プランはセンスねえよ」なんて言われたらあまりに悲しいから精一杯がんばります。

今回はここまで。また機会があれば紹介します。これからも東亜プランを応援してください。

超闘竜烈伝ディノランド

ウルフチーム / 6月下旬 / 6,800円 / 4M / PIN

お待ちかねのピンボールゲームがメガドラにも登場だ。ピンボールといえば、フリッパーでボールを打つっていう単純なゲームで、誰でも手軽に遊べて面白いものなのだ。ようやくメガドラでも遊べるのが嬉しいね。

恐竜がボールだぞ

いよいよメガドラにもピンボールゲームが登場した。この「超闘竜烈伝ディノランド」は、恐竜社会をテーマにしたピンボールだ。

ピンボールといえばボールをフリッパーで操作するゲームであるが、このディノランドでは、このボールがディノくんという恐竜なのだ。ディノくんは、体をアルマジロのように丸まって敵に体当たりして、いろんな恐竜を倒すってわけだ。

陸上



右のターゲットがゴジラで、左のターゲットがカメラに似てるなあ。

陸上



陸上のフィールド。右下にはフリッパーショットを助けてくれる投石フラッザがいる。

陸上ボス



この恐竜は何だろ。さんしろうおの化け物みたいだ。

基本的な遊び方は、普通のピンボールと同じだ。まずは、プランジャーショットによりボール、つまりはディノくんをフィールドに送り出す。そして、その後はフリッパーでもって、ボールを操作して、恐竜のターゲットを倒したりするわけだ。当然、ボールをアウトゾーンに落としてしまうと、ミスだぞ。

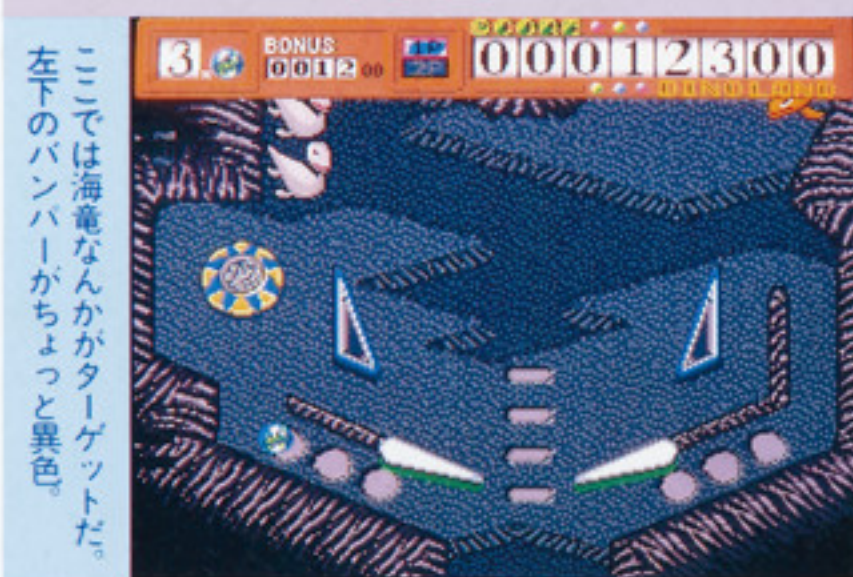
通常ディノくんはボールとなっているけど、ボスステージのときだけ、恐竜に戻ることができるぞ。ボスステージをうまくクリアするためには恐竜に戻ることが必要だ。

フィールドは陸と海と空だ

ディノランドには、3つのフィールドがある。陸上のフィールドと海底のフィールドと空中のフィールドだ。

陸上のフィールドは、一番ピンボールらしく、始めるのに相応しい基本的なフィールドだ。そして、次の海底のフィールドは、暗い雰囲気、まさに海の底って感じだ。最後の

海底



ここでは海竜なんかターゲットだ。左下のバンパーがちよっと異色。

海底ボス



巨大なやどかりが海底のボスだ。

陸上



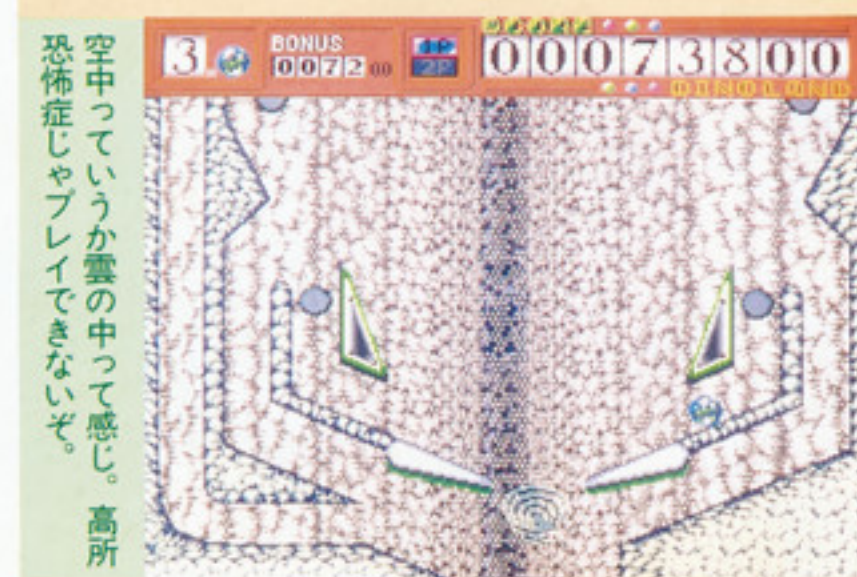
ピンボールにつき物のトップレールにバンパーがある。ドロップターゲットは恐竜。

空中のフィールドは、雲の中というか雲の上での戦いだ。

これらの3つのフィールドでは、それぞれのフィールドに合った恐竜がターゲットとして現れるぞ。

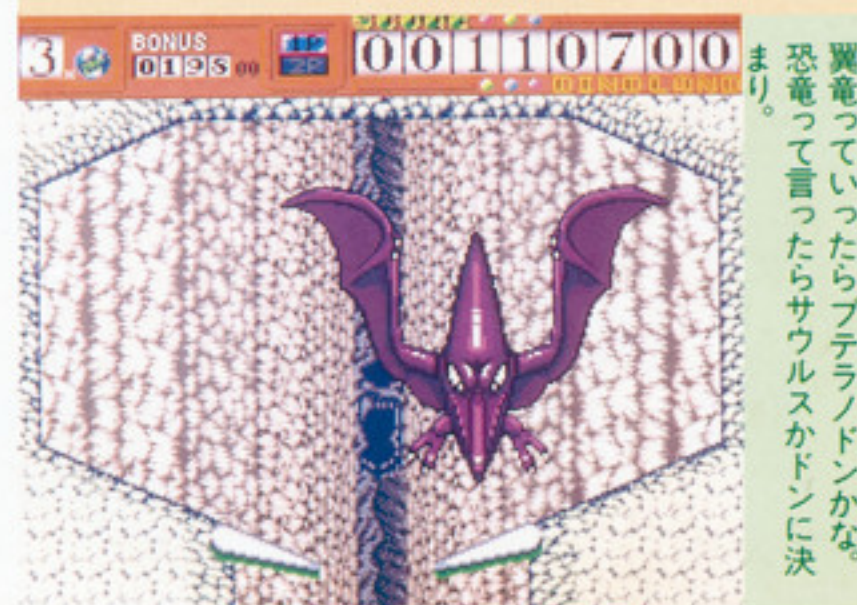
さらに、各フィールドは、それぞれにボスステージが設けられている。フィールドにおいて一定の条件を満たすと、ボスステージにチャレンジできるのだ。

空中



空中っていか雲の中って感じ。高所恐怖症じゃプレイできないぞ。

空中ボス



翼竜っていったらプテラノドンかな。恐竜って言ったならサウルスかドンに決まり。

ティノランドはピンボールゲームだが、そもそもピンボールとは何なのか知らない読者も多いと思う。実は、ピンボールとは半世紀以上もの歴史を持つトラディショナルなゲームなんだ。

その歴史は、1931年の「バリーフー」から始まるらしい。それは今で言えばコリントゲームに近いもので、プランジャーを使って、単に得点で示されるところにボールを入れればいいというものだ。

「バリーフー」から2年後には電気仕掛けのピンボール「コンタクト」が登場した。このマシンにはキッカーが搭載されていて、電気力によりボールを弾いてくれた。

さらに、ピンボールの最初の10年間には、テイルト装置、バックグラス/スコアディスプレイ、バンパー、ロールオーバーレーン(ス

イッチのあるレーン)といったパーツが開発された。

1940年代の後半、いよいよフリッパーが登場する。今では当たり前なのだが、当時としては画期的であった。なぜなら、このパーツの登場により、ピンボールが、単なるギャンブルマシンではなく、技術的な要素を持ったゲームとして理解されるようになったからである。フリッパーの登場は、実に様々なパーツの開発に拍車をかけた。サンバーバンパー(今では一般的な弾き返すバンパー)、スポットターゲット、スペシャルが登場した。

そして、'50年代に入り、スコアリールが採用され、今までは1人でしかプレイできなかったのが、複数のプレイヤーによってプレイできるようになった。また、この時期にマルチボールも登場した。

'60年代はパーツとフィーチャーの年代である。エキストラボール、ドロップターゲット、スピナー、ルーレット、アップポスト、ロールオーバーボタン、リボルビングターゲットなど実に色々なものが登場した。

'70年代になると、ピンボールの宿敵であるビデオゲームが登場し、ピンボールを脅かす。そして、これに呼応するかのように、1975年



年にはワリッドステートピンボールが登場する。これは電子ピンボールとも言い、スコアディスプレイにLEDを使用する等、IC化されたピンボールである。この電子化により、今まで機械的にやっていたため単純であったルール構成が、より複雑なものになってきた。

この後、多段構造やランププレーンが採用され、ピンボールは、立体的でスピーディーなゲームになる。また、ステータスレポートやハイスコアネームの登録といったサービス機能も充実し、さらに、ピンボールファンを楽しませてくれるようになった。

このように、ピンボールは今も着実に進歩を続けているのである。



超闘竜烈伝ティノランド

ピンボール年表

年度	主なできごと	年度	主なできごと
1930	ゴットリーブ社設立。	1969	「キャバレー」によりアップポストが登場する。
1931	世界初のピンボール「バリーフー」によって、ピンボールの歴史が始まる。 バリー社設立。	1970	セガ社が日本初のピンボール「ウイナー」を開発。
1933	電気式ピンボール「コンタクト」登場。	1975	世界初の電子ピンボールでは、スコアディスプレイがスコアリールからLED表示になる。「スピリット・オブ・'76」
1934	ハリーウィリアムスがテイルトを発明。「シグナル」 シカゴコイン社設立。	1977	スターン・エレクトロニクス社がシカゴ・コイン社を買収。
1935	バックグラスが装着される。「ロケライト」	1979	ピンボールが初めて話す。「ゴーガー」
1936	跳ねないバンパーが登場する。「バンパー」	1980	レーンチェンジが採用されプランジャーショットが楽になる。「ファイアーパワー」 2段フィールド、マグナセイブ、ミステリースコア、ボーナスボールといった革新的なフィーチャーを持つ「ブラックナイト」が登場する。
1946	ウィリアムズ社設立。 日本ではパチンコが開発される。	1982	3段フィールドの「ホーンテッドハウス」も登場し、多段構造のピンボールがやたらと出るようになる。
1947	フリッパーによりピンボールは技術的なゲームになる。「ハンブティダンブティ」	1983	ゴットリーブ社はミルスター社と社名を変更。
1948	弾くバンパーであるサンバーバンパー登場。「サラトガ」	1984	ゴットリーブ・ピンボールがプレミア社に引き継がれる。
1954	スコアリールが採用され、複数プレイが可能になる。 「スーパージャンボ」	1985	ジャックポット、ステータスレポートを持つ「ハイスピード」登場。この頃より、現在に近い高速立体ピンボールとなる。
1956	マルチボールマシン登場。「ボールズ・ア・ポッピング」では、ワイルドボールと言っていた。	1987	データイースト・ピンボール社がピンボールを開発。世界初のデジタルステレオサウンドのピンボール「レーザーウォー」を世に送り出す。
1960	アド・ア・ボール(エキストラボール)登場。「フリッパー」	1988	バリー・ミッドウェイ社は業績悪化のためウィリアムズ社に買収される。ダブルユアスコアといったすごいフィーチャーが出始める。「ジョーカーズ」
1962	ドロップターゲット登場。「バガボンド」	1989	自らが振動する画期的マシン「アースシェイカー」が登場。
1963	スピナー登場。「スイング・アロング」	1991	ドットマトリクスディスプレイを搭載した「チェックポイント」は今までにない演出を行う。
1964	マッシュルームバンパー登場。「モンテカルロ」		
1966	閉じるフリッパーであるジップフリッパーが登場。「バザー」 ランダム制度の始まり、ルーレットが登場。「ア・ゴー・ゴー」		
1968	現在の一般的なサイズのフリッパーであるロングサイズフリッパーが登場する。「ヘイバーナーII」		

キャッチ・ザ・ハート

TAITO



ファイ

FIRE

特集

IBM互換機の TERA!

ソフトの世界が
広がる
新しいハード



P A R T 1

TERAの本体を 徹底解剖

昨年10月、初めてTERAの情報が入ってから5ヶ月。発売予定の4月から6月という時期をそろそろ迎えようとしている。そこで、今回はTERAについて徹底的に解剖してみた。

CD-ROM用の拡張スロット

先々に予定されているCD-ROM専用の拡張スロット。本体の上部手前に接続するかたち。背面にはモデム用のコネクタもある。

メガドライブカートリッジスロット

メガドライブ用のゲームカートリッジを挿入すればふつうにゲームが楽しめる。従来のメガドラでは縦に差し込んでいたが、TERAでは横差し。

MD/PCの切り替えとリセット

このスライドスイッチでMDとPCの画面を切り替える。ただし、その場合にはリセットがかかり、データは消えてしまう。近くにあるリセットボタンはメガドラ用のボタン。

コントロールパッド

本体に1台のコントロールパッドが標準で装備している。このコントロールパッドでPC部のカーソルの移動も可能。カーソルの設定はセットメニューが用意されている。

音量調節とステレオPHONEジャック

TERA本体にはFM音源が内蔵されているため、ゲームサウンドをステレオで楽しむことができる。



TERAで何ができるのか?



ディスプレイ

本体の発売に併せて専用ディスプレイも発売されるといわれている。VGAをサポートしているため26万2144色中の256色表示が可能。映像端子からはTVにも接続できる。

ハードディスクドライブ

この部分は3モデルそれぞれ異なっている。モデル1では、カラ、フロッピーディスク2基モデルではフロッピーディスクドライブ、ハードディスクモデルでは30Mバイトのハードディスクドライブが内蔵されている。

フロッピーディスクドライブ

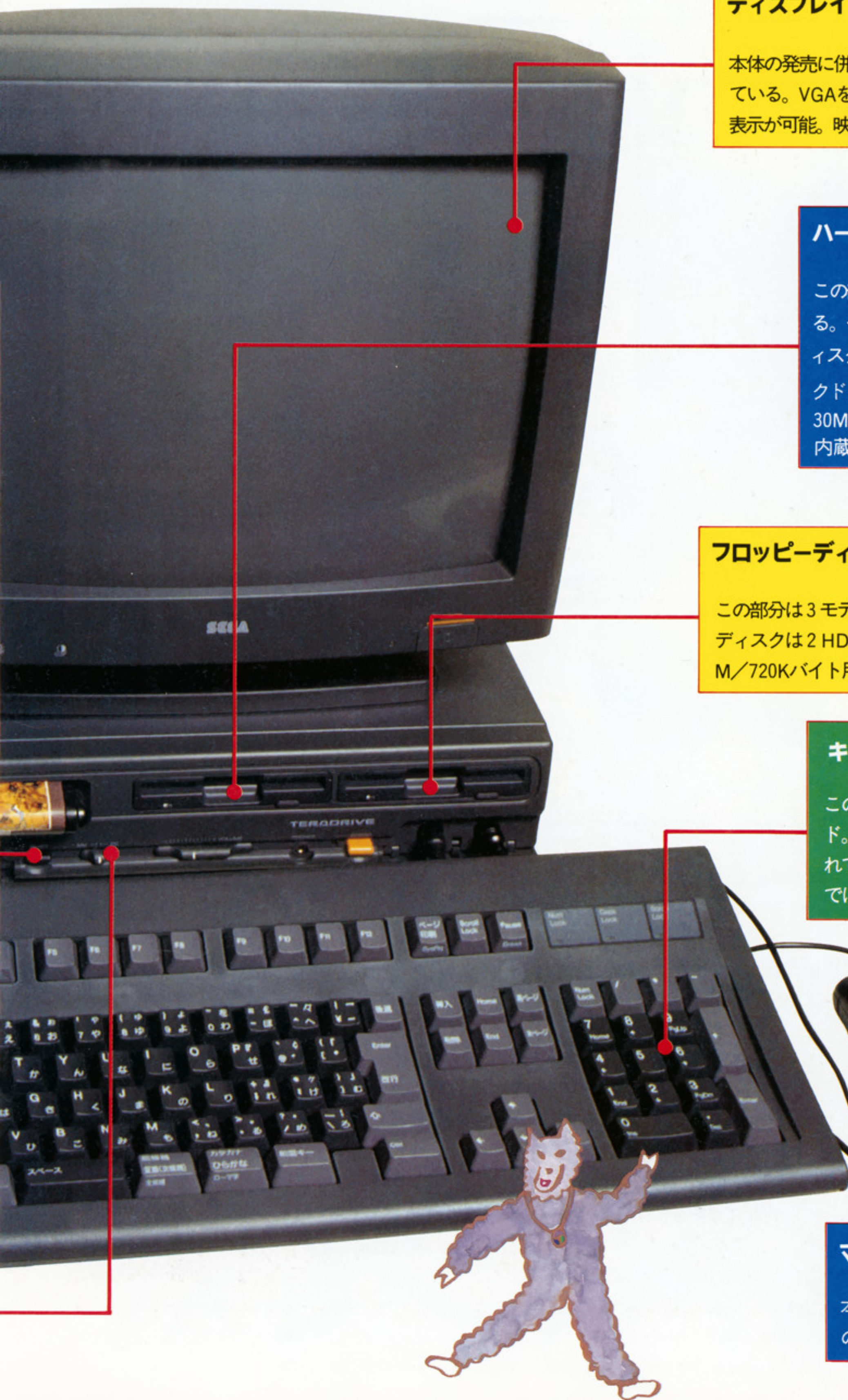
この部分は3モデルとも共通となっている。使えるフロッピーディスクは2HDと2DD。ただし、PC-98などとちがひ、1.44M/720Kバイト用である。

キーボード

このキーボードはIBM日本語標準キーボード。海外むけに13種類のキーボードが用意されている。でもゲームではあまり使わないのでは?

マウス

本体全面から接続して使う。このマウスは、IBMのゲームソフトの操作性を向上させる。



キーボードのほかジョイパッドやマウスでゲームソフトが楽しめるのだ!!



TERAの1FDD標準モデル。低価格での発売が期待される。

IBM PS/2 Model 30 286互換機とメガドライブの両方を1台にしたうえ、両方の機能に互換性を持たせた「テラドライブ」(以下TERA)。昨年11月の発表によると今年の春に発売予定という話であった。

現時点でも、まだ発売日が具体的に決まっていなかったが、そろそろ発売が予想される時期である。メガドライブのユーザーにとってはこのマシンで何ができるのか、どんなソフトが動くのか、気係りなところだと思う。そこで、今回、TERAが発売される前ということで、もっとも新しい情報を加えながら紹介していきたいと思う。

TERAはフロッピーディスク1基を搭載した標準モデルとフロッピーディスク2基モデル、それに30Mバイトのハードディスクを備えたハードディスクモデルの3タイプが発売されるという。

このTERAの本体には、メガドラが付いているにもかかわらずコンパクトなサイズとなっているのが特徴だ。他機種のパソコンに比べても小さいほうだし。また、デザインでもCDプレイヤー、ビデオデッキのようなブラックの本体は、まるでオーディオ装置を思わせるかのようである。「オーディオラックに入るぐらいの大きさ」とセガの開発者も言ってい



本体前面の右下にあるマウス、キーボード接続用のコネクタ

るくらいだ。

問題の本体内部についてなんだが、メガドライブに搭載されているCPUである68000とPS/2 Model 30 286に搭載されている80286の2つのCPUを装備していることも今までの情報から知っている人も多いことだろう。実はこの2つのCPUがお互いに別々の処理ができる。つまり、データに互換性をもたせているのである。このため、メガドラソフトがIBMの画面で見れたり、逆にIBMのソフトがメガドラ画面で見ることができる。

実際に画面を切り替える際には本体前面にあるMD/PCを切り替えるスライドスイッチによって切り替える。ただし、そこで注意しなければならないのは画面を切り替えるとリセットがかかってしまうことである。つまり、画面を切り替えるとデータが消えてしまうのだ。また、TV、モニタの同時表示が可能

となっている。

ユーザーにとって最も気になる価格に関してはセガのほうでも今、検討中ということらしい。しかし、他のパソコン、例えばPC-9800シリーズの価格よりは、低く設定されることが予想される。

TERAの最大の特徴やはり数多くあるIBMのソフトが走ることであろう。特にゲームに関しては後のコーナーでも紹介するが、メガドライブのゲームソフトとはひと味違った感じのゲームが楽しめるわけだ。

この多種多様なゲームソフトに対応してTERAにはコントロール・パットのほか、キーボード、マウスとあらゆる操作が可能になっている。

なお、キーボードとコントロール・パットが1台は標準で添付されている。このキーボードは今のところ13種類ほど作るという話。世界で標準機とされているPC/ATマシンに



本体前面の左下にあるコントロール・パッド接続用コネクタ

併せて、TERAも各国に対応しようという試みをしているのではないかとと思われる。標準添付されているコントロール・パットは、メガドライブで使用しているものと同じもの。本体前面左のほうに2つ装備されているので対戦モードにも対応している。また、PCでもコントロールパットが使用できるのである。PCで使用するにはセガが開発したメニュープログラムでボタンの設定ができる。これでIBMのゲームソフトが使い慣れているコントロールパットでプレイできるのだ。

パッド接続コネクタとちょうど反対側の本体の前面右下にはキーボードとマウスがそれぞれ接続できるようになっている。パソコンではキーボードとマウスの操作が当たり前になっているが、メガドラユーザーにとってはおそらくまた、違ったゲームの楽しみ方ができるのではないかと。

ビデオ出力と VGAが使用できる

どんなマシンでゲームをプレイしていて、どうしても気になるのがグラフィックとサウンドであろう。このグラフィックとサウンドは、実際ゲームの内容を引き立てる要素も持っている。特にグラフィックの善し悪しはゲームのイメージを変えるほど重要である。

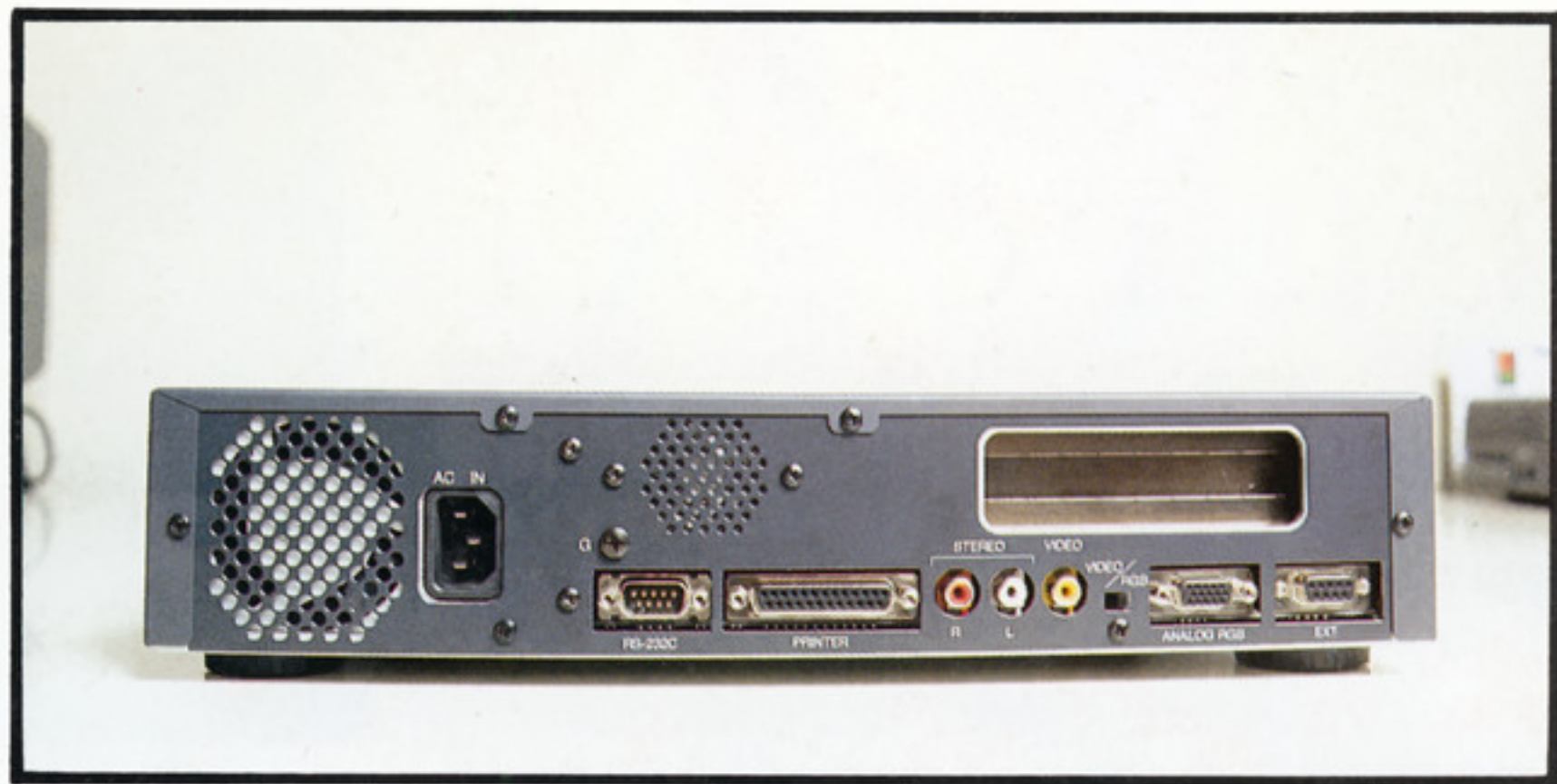
そこでTERAなんだけど、本体のPC側にVGAという高解像グラフィックモードが使えるのである。このVGAというグラフィックモードは後で詳しく説明するが、簡単にいうときめ細かいグラフィックスが楽しめるモードなのである。一般的なパソコン、例えばPC-9800シリーズでは640×400のモード4096色中16色表示になっているが、VGAでは640×480モードで262144色中256色表示。

このVGAモードのグラフィック画面を見れば一目瞭然だと思うが、グラデーション(微妙な色の変化によって自然に近い色を出すこと)が非常にきれいだという印象を与えてくれるだろう。

このグラフィックスが生きてくるソフトはやはり、シミュレーションやアクションゲームではないか、後のソフト紹介コーナーでもパイロットシミュレーションの迫力はぜひTERAで試して見たいところだ。

メガドライブのモードとして従来から使用している映像ビデオ端子も背面に装備されているため、そのままテレビに接続することも可能。AV機器と接続することによって拡張性はもとより、新しい使い方も考えられるのではない。

サウンドに関してはメガドライブ部のFM



これがTERAの背面だ。パソコン周辺機器だけでなく、Vもつなげちゃおう。 A

音源によりステレオサウンドを楽しむことができるようになってきている。本体前面のステレオPHONEジャックにヘッドホンをつないだり、背面の音声出力端子からステレオに接続すれば、ゲームサウンドの効果をより上げることができるだろう。

TERAの背面を見てみると他のパソコンとはやや違っているのだ。拡張性を重視したマシンであるPC/ATの互換機ということで拡張が1スロット装備されている。しかし、このスロットに増設用のボードを装着するには上蓋を外さねばならないため、慣れている人でないと難しいところだろう。もし、スロットを装着した場合には接続コードが外に出せる部分が用意されているなど心にくい配慮もされている。

このスロットはMIDI音源ボードを入れるとFM音源とはまた違った楽しみかたができると思う。このMIDI音源についても後で説明する。ただ、製品の種類が少ないため、TERAの発売に併せて、オプションとしてサードパーティーからのサポートに期待したいところだ。

また、ゲーム図書館を利用したいとユーザーの要望にも応えて、専用のポートを用意しているところもにくいところだ。このポートは前面上部にあるCD-ROM用のポートと接続されている。先々発売が予定されているCD-ROMにも対応しているところがこれまた、にくいところだ。

そのほか、ふつうパソコンに付いているプリンタポート、RS-232C(モデムや入出力装置を接続するシリアルポート)、パラレルポートが装備されている。

ハードの面だけでなく、ソフトウェアを制御するオペレーティング・システムにおいても最近パソコン業界で話題を呼んでいるIBMの日本語DOS/Vが対応しているほか、今年になって発売された日本語対応「Windows 3.0」の登場で操作性が向上した。このTERAはそろそろ発売ということで期待もだんだんと高まっている。

このようにTERAは拡張性を重視したPC/ATを受け継いだマシンとなっており、ただのパソコンゲーム用マシンとは違うのである。

フロッピーディスクモデルとハードディスクモデル



フロッピーディスクドライブを2基搭載したモデル



30Mバイトのハードディスクを搭載したパワフルなモデル

P A R T 2
IBM PC / AT
ソフト編

世界標準機である IBM PC のゲームが走ることも TERA のウリ。
IBM PC ゲームはそれこそ一生やってもやりきれない数ほどある。
日本で手に入りやすく英語力もそれほどいらぬ話題作を紹介!



一生やっても、やりきれないソフト資産に頭が南瓜!?

夕焼け小焼けで陽が暮れてセガのおTERAの鐘が鳴る……などといった場合じゃない。IBM PC/ATソフト編のはじまりなのである。現在、セガでは68000と80286を積んだTERAの特徴を生かした専用ソフト(ゲームコンストラクションツールなど)を開発中だが、その実態がわかるまでもう少し時間がかかりそうだ。しかし、たとえT

ERA専用のソフトが、まだないにしてもIBM PC/ATのコンパチマシンであるTERAは、当然そのソフト資産が活用できるわけだ。なにせ世界の標準機IBM PCである。リストも作れないほどの本数のゲームがある。そして英語版であることをがまんすれば、国産マシンにまだ移植されていない最先端のゲームがいくらかでも楽しめる。しか

も、TERAの場合、最近IBM PC用ゲームソフトの標準となっているVGAを最初から組みこんである。VGAモードのくわしい解説はPART3に譲るとして、VGAの640×480ドット、256色の画面はPC-98に比べ段違いのクオリティであることを一言つけ加えておこう。それでは、さっそく国産ゲームとは、ひと味違ったゲームの数々を紹介していくぞ。

ハヤリの環境シミュレーションを誰よりも早くプレイしたい!

最近話題の環境シミュレーションなどをいち早くプレイできるのも、世界標準機ならではの利点。いまとなってはPC-98に移

植されスーパーファミコンにも移植される「SIM CITY」だが、IBM版は、とっくのとうに発売されていた(英語版だけだね)。「SIM

EARTH」にしても、いまのところIBMとマックで出ているだけ。とにかく世界中の最新ゲームをプレイできるのだ。

SIM CITY

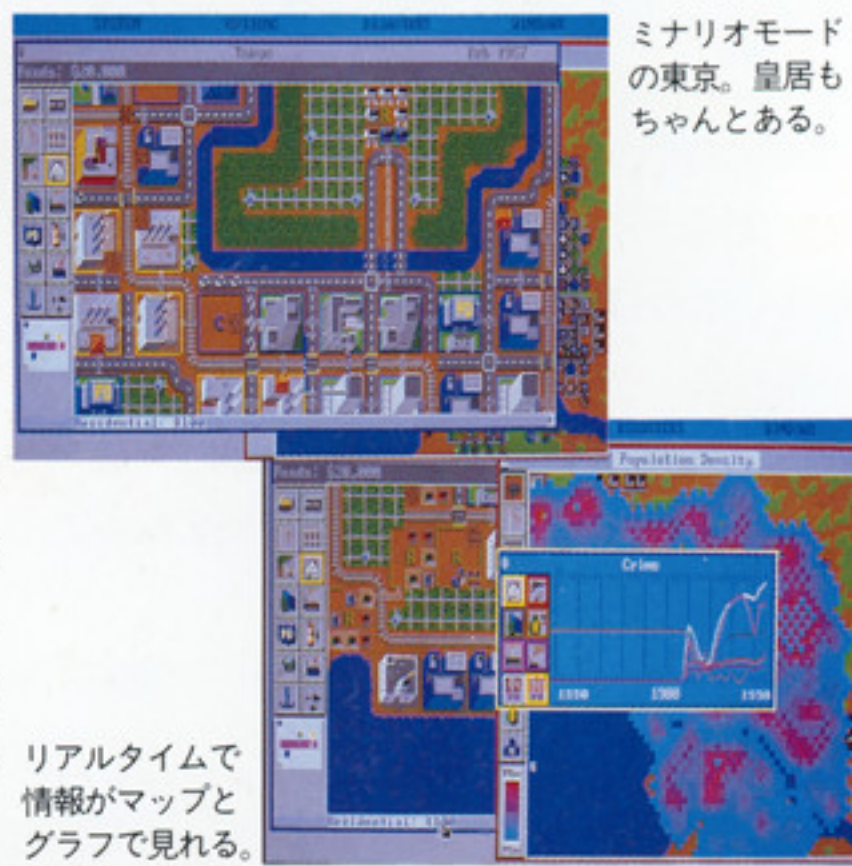
●Maxis/環境シミュレーション

シミュレーションの新たな展開に乗り遅れるな!

近ごろの国内主要機種(ゲームマシン、パソコンを問わず)で人気のあるゲームは、そのかなりの数が海外産である。中でもかなりヒットしたゲームが、この「SIM CITY」だ。

このゲームは、いままでにないほど斬新な要素をたくさん含んでいる。これまで戦闘をシミュレートしたゲームは、数限りなくあったが「SIM CITY」のテーマは、都市のシミュレートだ。プレイヤーは市長の役割を

して都市をどんどん発展させていくのが目的だ。市長の役目というのは案外多い。税率の設定から区画整理など、猫の手も借りたいほどの忙しさ。居住、商業、工業の3大要素をバランスよく調和させ、理想の街を作らなければ、住民は他の土地へ移ってしまう。公害や交通渋滞なども頭痛のタネになる。そんなわけで「SIMCITY」は、都市の成長過程を体験できる傑作ゲームだ。

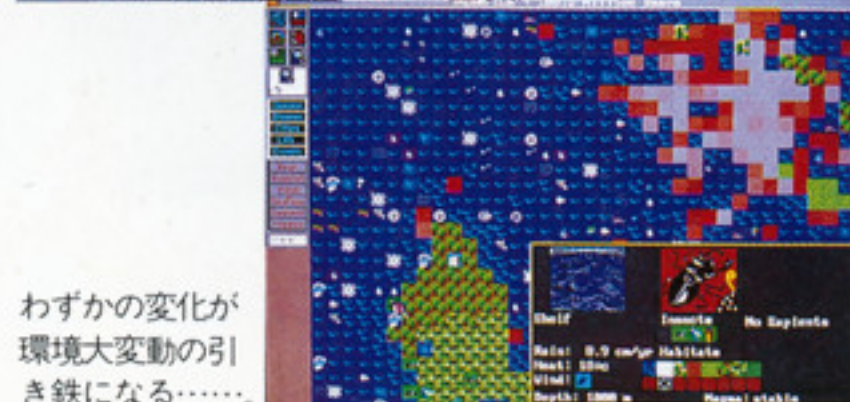


ミナリオモードの東京。皇居もちゃんとある。

リアルタイムで情報がマップとグラフで見れる。



こんなにもたくさんウィンドウを開けるぞ。



わずかな変化が環境大変動の引き鉄になる……。

SIM EARTH

●Maxis/環境シミュレーション

惑星規模の環境シミュレーションなのだ

「SIM EARTH」という名前からも想像できるように、「SIM CITY」のMAXIS社の新製品である。「SIM CITY」に劣らず、なかなかの秀作だ。

「SIM CITY」が都市をシミュレートしたものなら、この「SIM EARTH」は惑星をシミュレートしたものといえる。なんと大胆にも、自分の思いのままに地球をいじれるのだ。地軸の傾きから大気成分、生態系までも自

分の思いのままに操作できる。

ただし地球に文明を築かせるには、かなりの専門知識が要求されるかもしれない。それゆえに生命が誕生するとうれしいし、いかに生命が貴重かがわかる。運だけでは生命は生まれないのだ。

環境破壊が進む現在、この「SIM EARTH」をプレイしてみて、人類の行く末を考えるのも悪くはないだろう。

*このコーナーで紹介しているソフトは、すべて英語版です。

より実物に近くがキーワード。実物を操縦できそうな気にさせるシミュレーター

IBM PC/AT と国産マシンとの圧倒的な違いは、航空機や戦車、潜水艦などのシミュレーターの豊富さだろう。日本の多くのゲームが、

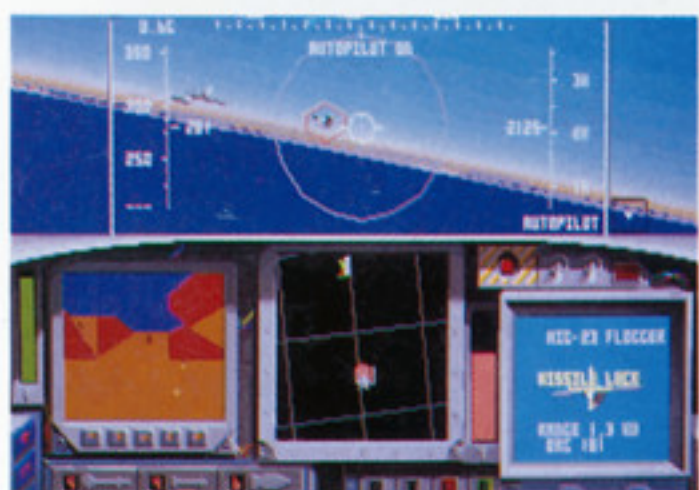
操作系を抽象化してアクションを重視し、ゲームとしての爽快感を目的としているとすれば、こちらのコンセプトは、ただひたすら「よ

り現物に近く」である。最初は、ちょっととつきにくい操作に慣れてしまうと、その本物指向に病みつきになってしまうのだ。

F-15 STRIKE EAGLE II

● MICRO PROSE / シミュレーション

フライトシミュレーターのベストセラー



ヘッドアップディスプレイにM1 G23を捕足。後は撃つだけ。

もともとIBM PC/ATというマシンは、フライトシミュレーターが豊富なことでも知られている。なかでもMICRO PROSE社は、この「F-15 STRIKE EAGLE II」などのヒット作を続々生み出しているメーカーだ。このゲームには数種類のミッションがあり、それぞれマップや攻撃目標が異なる。現代の空中戦でのパイ

ロットには、反射神経や体力だけではなく、膨大な情報を処理する能力も必要とされるが、そのへんも細部まで本格的に再現されている。



自機を横から見るとこうなる。



こちらは、コックピットから左方を見ている画面。スロットルを握る手が妙にリアル。

Red Baron

● Dynamix / シミュレーション

第一次世界大戦の騎士道精神がよみがえる



随所にこうしたイラストが使われていて、雰囲気盛り上げる。

アメリカのフライトシミュレーターには、なぜかF-15やA-10などの最新鋭機と第一次大戦の複葉機をモチーフにしたものが多い。タイトルのRed Baronとは、第一次大戦の伝説的撃墜王リヒトフォーヘン男爵のこと。当時の写真や描き起こしイラストを取りこんだ画面は感動ものだ。もちろん自機の視点を変え

て様々な角度から見ることもできるし、ビデオデッキを操作するように自分のプレイを再現できるリプレイモードもついている。



これが基本的な、コックピットから見た画面。目標はツェッペリン飛行船だ。



視点を変えて自機の動きを見ることが出来る。自分のプレイを再現して見ることも可能。

M1 TANK PLATOON

● MICRO PROSE / シミュレーション

湾岸戦争にも登場したM1戦車の操縦を超リアルに再現!



静止画だとちょっとダサイけど、実際はかなりリアルな動きをする。

M1エイブラムズ戦車をシミュレートしたゲーム。細かい計器類や武装などは実車を調べつくしたとしか思えないほど忠実に再現。しかも操縦席と砲座、機関砲座それぞれの視点で画面が用意されており、戦車の各クルーの気分が味わえる凝った作りになっている。目標をターゲットサイトに捕らえて放物線を

描いて飛んで行く砲弾が当たったときなど、感激もひとしお。なんとなく実物の戦車を操縦できそうな気分になってしまうのがコワイ。



マップ画面上で、敵の位置や地形などを把握して戦略を立てることが勝利への第1歩。



このゴリラ顔の指揮官が作戦の説明をしてくれる。眉毛の動きが面白い味出してる。

SILENT SERVICE II

● MICRO PROSE / シミュレーション

SINK THE YAMATO!



画面に入りきらないほど空母信濃はデカイ。倒しがいがあがる。

第二次世界大戦中の米潜水艦作戦をモチーフにしたシミュレーションなのだが、こいつは燃える。強大な日本の艦隊にたった独りで戦いを挑んでいるような、男のドラマを味わうことができる。潜水艦という巨大なメカを操作する関係上、キーボードの役割を覚えたり、ゲームのコツをつかむまではかなり時間

がかかり、ちょっといらだつが、マスターしてしまえばゲームの奥の深さを骨の髄まで堪能できるはずだ。



彼方に敵の船団が現れた。まともに戦っては勝ち目はない。急速潜航して迎え撃つ。



見よ！これぞ256色のパワーだ。グラデーションが超キレイだね。さすがVGA。

さすがモータリゼーション発祥の地。ドライブゲームも腐るほどある

IBM PC/ATのゲームで、これまた目立つものにドライブシミュレーターがある。しかも、そのほとんどが航空機や戦車のシミュレータ

一同様、実物指向のポリゴン3Dゲームだ。道路からはずれて道なき道を通り走ることができるし、視点も様々に変えられて楽しむこ

ともできる。最近「ラッドモビル」で話題のワイパーの作動なんてのもほぼ常識、カーラジオの選曲までできるゲームもあるぞ。

Test drive III

● Accolade / ドライブゲーム

ポリゴン系は、お手のもの / いたれりつくせりのドライブシミュレーター



ランボルギーニ・ディアブロの取りこみ画面だ。



あらゆる操作が実車のままだ。運転感覚も現実に近い。

ポリゴンもののドライブシミュレーターはたくさんあるが、その中でも群を抜いた完成度だ。ポリゴンは面単位で処理を行うため、3D処理はすごいがディテールの

乏しい画面になりがち。だが、このゲームではデジタル化したダッシュボードのグラフィックとうまく組合せ、本物の公道を走っているような気分になれる。

Out Run

● セガ / ドライブゲーム

メガドラではなかなか発売されないけど、IBMでは出ます



このと派手な転倒シーンはまさしくアウトラン。



もちろんおなじみの曲が選べる。

IBMのマシンにはスプライトやスクロールの機能などはないのに、フルグラフィックスだけでよくここまで再現できたと思う。スムーズさやスピード感には多少欠ける

ものの、道のアップダウンや、トラックなどもちゃんと移植されており、マークIII版のアウトランよりはよいくらいだと思える。

ジャンルの豊富さと奥の深さはゲームマシンや日本のパソコンの比ではないのだ!

IBM PC/ATのゲームは、ほんとに数え切れないほどある。ジャンルのにもありとあらゆるものが網羅されているし系統的に

も新しい試みのゲームが続々と作られている。なんだかんだいっても、アクションゲームとシューティングゲーム以外は、アメリカの

ほうが日本より、まだまだ先を行っているんじゃないかと思ってしまう、今日この頃なのだ。

KING'S QUEST V

● SIERRA ON LINE / アドベンチャー

奥行きのある取り込み画面上をキャラが歩く。信じがたい操作感覚 /



この画面の中をキャラが歩いていくなんて /



なかなか、エキゾチックなトリーキングツリー。

アメリカのベストセラーアドベンチャーの最新作。アドベンチャーといってもコマンド選択式タイプとはまったく違う。奥行きのある画面中をプレイキャラが歩き回

り様々な行動をしていくリアルなシステム。まるで映画の画面の中に入り歩き回っているような感覚だ。英語がわからないと、ちとキビシイが見ておいて絶対損はない。

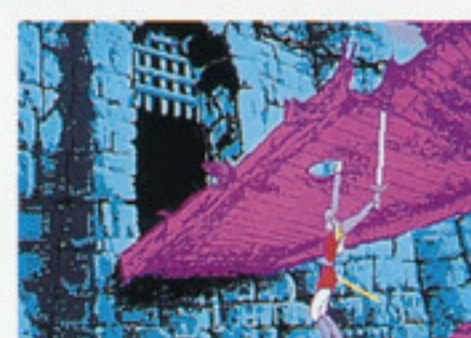
Dragon's Lair

● Merit Software

かつてゲーセンでお世話になったLDゲーム



テレビアニメのようなスムーズな動きだ。



アクションの豊富さは、瞬きする間もないほど。

数年前に日本にもゲーセンに登場したので、覚えている人もいるだろう。ゲーセン版は、セル画のアニメを容量にまかせてLDに記憶して動かしていたが、あれだ

けのアニメ画面をすべてコンピュータでやってしまうんだから、アメリカ人の根性には恐れ入る。ただし、ハードディスクがないとディスク入れ替え地獄に陥る。

Pipe Dream

● LUCASFILM GAMES / アクションパズル

ゲームボーイ版もあるけれど、こちらが本家。病みつきになり夢に出そうなハマりゲーム



ステージが変わると背景も変わるのだ。



流れ出る緑色の液体。なんかバスクリンみたい？

何種類もあるパイプをうまくつなげて、流れてくる水を規定の距離に流してやれば面クリア。だが思ったとおりにはパイプが出てくれない。いかに先を読んでう

まく配管していくかがポイントとなる。単純だけど奥が深く長く遊べるパズルゲームだ。IBM PC/ATには、こんなしゃれたパズルゲームがたくさんあるぞ。

SHAKEY'S 3D POOL

● MICROPLAY / テーブルゲーム

なめまわすような3Dの視点は、プレイしてみなきゃわからない /



画面をグリグリ回していると気持ち悪くなりそう。



本物のビリヤード台が目の前にあるようだ。

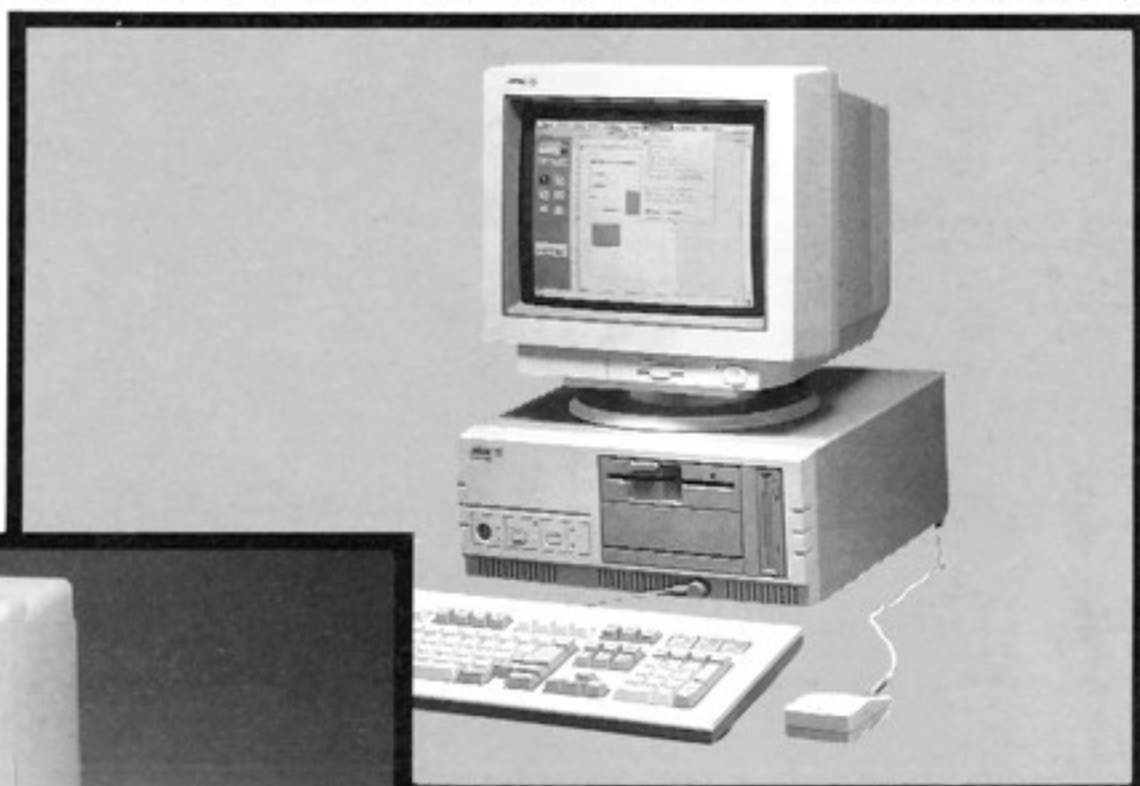
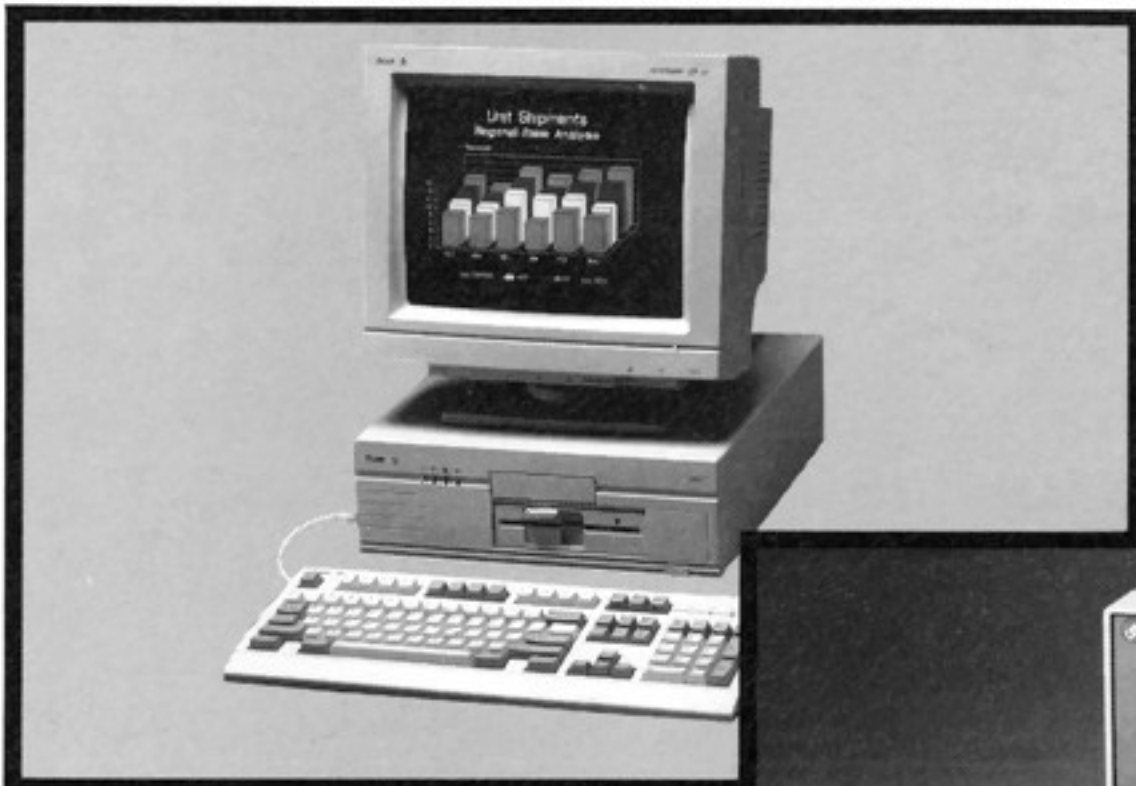
ビリヤードゲームというとなんとなく地味なイメージがあるが、立ち上げてみたらビックリ仰天(死語)。名前通りに画面がグリグリ動きまわり、まるで、ハンディ

カメラでビリヤード台を写しているようにリアル。しかも、ボールが止まっていようと転がっていようと平気で視点を変えられるのだ。これも実物指向の賜か？

P A R T 3

IBM PCってなんぞや!

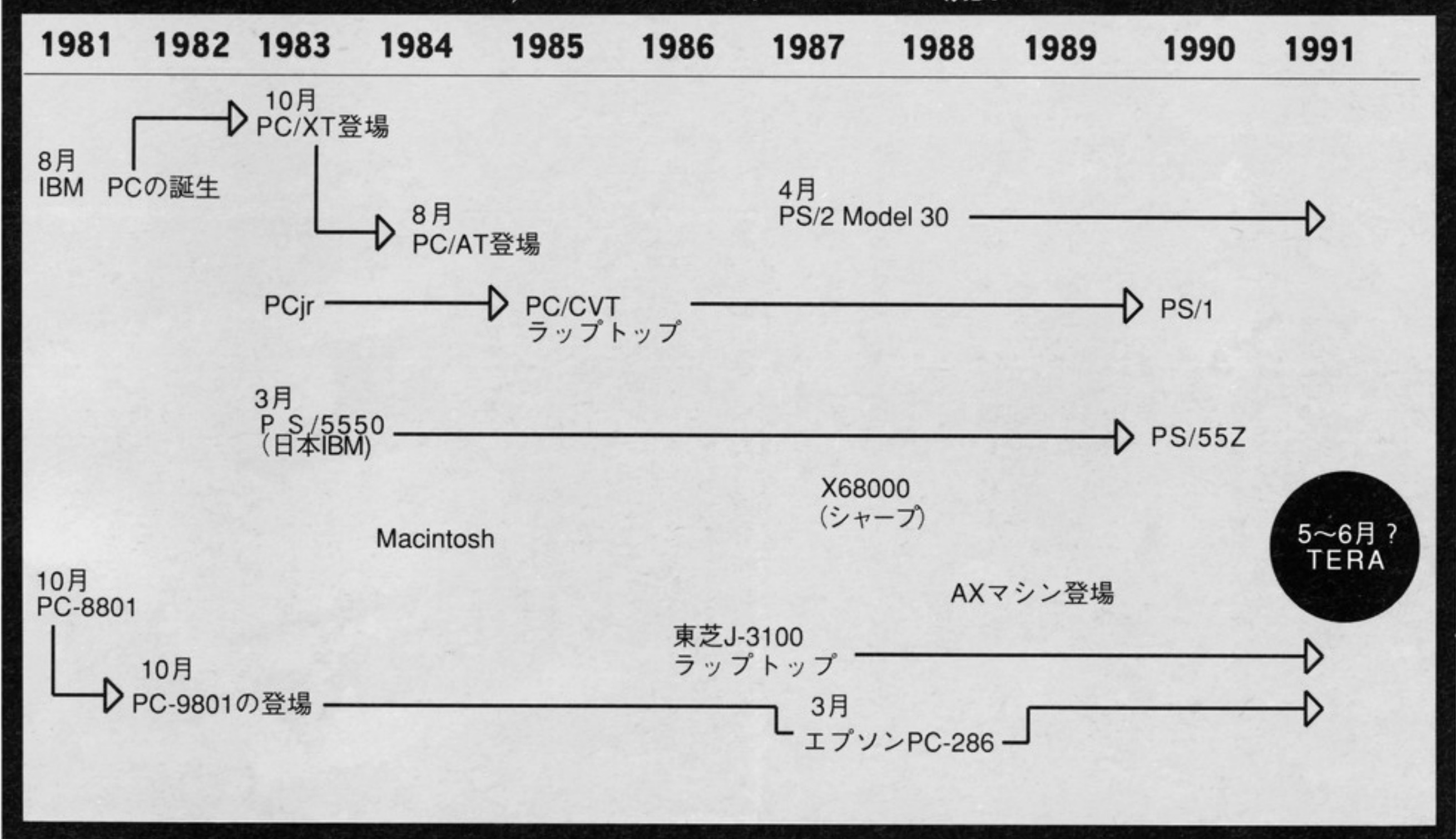
TERAは本誌でも何度も紹介しているが、IBM PC/AT 互換機とメガドライブを1台に収めたマシンであるということは、いまさら言うまでもない。しかし、メガドラユーザーにとってIBM PC/AT 互換機についてもピンとこないと思うし、実際にIBM PC/ATって何だろうということになってくる。そこで、このコーナーではIBM PC/AT 互換機について徹底的に追求してみた。



文/荻窪 圭

拡張性を重視したPC/ATコンパチマシン

PC/ATコンパチマシンの流れ



まず IBM PCの歴史のお勉強でもするか

IBMという会社がある。とってもでかい世界のコンピュータ会社だ。いくら日本電気ががんばっても、IBMは大きい。“ビッグブルー”といわれているくらいビッグだ。日本でも大手の商社や銀行はIBMの何10億円もするコンピュータを何台も使っている。

そのくらい大きな会社だから、やることも大胆である。昔、IBMがパソコンを作るぞ、って宣言して作ったマシンが“PC”なのだ。PCはパーソナルコンピュータの略。考えてみたらとんでもない話で、これはテレビに“TV”って名前をつけて売るとなるものだ。

このIBMのPC、つまりIBM PCだが、これがまた売れた。アメリカでPCといえばIBM PCを指すくらいだ。売れたうえにオープンアーキテクチャ（とにかくオープンだっていうこと）だったから、いろんな会社がIBM PCの真似っ子パソコンを作った。そして、ますます広がった。

IBM PCの登場は1980年。PC-9801が出るより前の話だ。

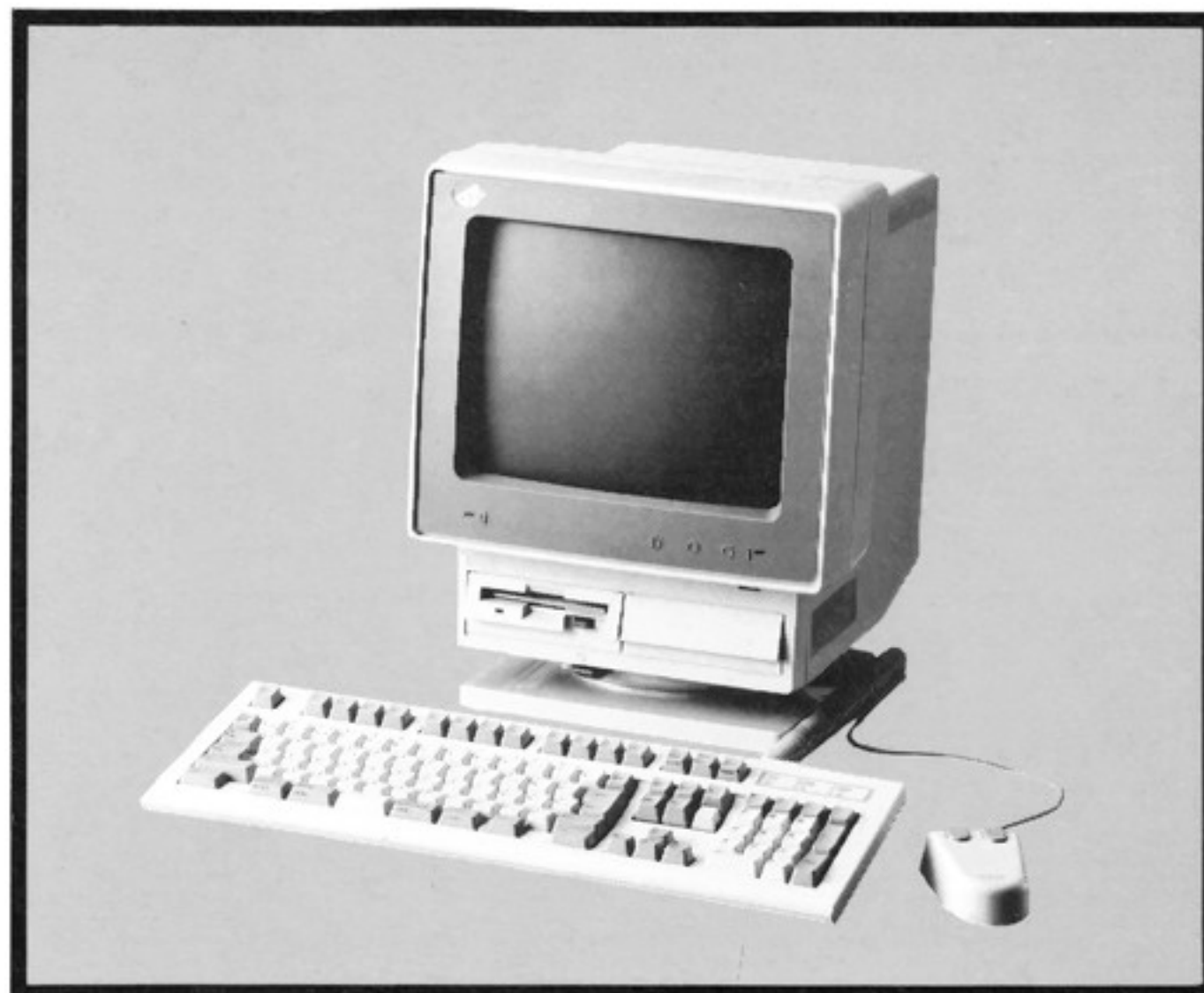
アメリカで成功したIBM PCが日本へ進出するかと思いきや、そんなことはなかった。日本IBMが出したのは5550というばりばりのビジネスマシン。当時のIBM PCは解像度が低くて、そのまま日本語を使うのは難しかったからIBM PCとの互換性はなかった。

IBMはやがて1983~84年にかけて3つの製品を出した。PC/XTとPC/ATとPC Jr.だ。前者2つは成功を収めたのだが、PC Jr.はコケた。

ついでに、日本進出をくわだてたIBM PC互換のJXもコケた。

だいたい、IBMは何の略かというと、インターナショナル・ビジネス・マシズなのだ。ビジネスの会社であって、エンターテインメントは得意ではないのだ。コケるべくしてコケたといえよう。

その頃、海外では日本のメーカーはこぞってIBM PCの互換機を作っていた。日本電気も海外で



本格的なIBMマシンのPS/55Z

はPC-9801ではなくIBM PC互換機を作っている。そんなとき、東芝が逆輸入した日本語化パソコンJ-3100を日本で発売する。これがけっこう好評を得た。この成功が、後のDynaBookを生むことになる。いわゆるAXパソコンも逆輸入日本語化パソコンである。

そして、日本IBMも重い腰を上げ、IBM PCがPS/2という新機種に移ったのと合わせてPS/55という後継機を出す。これはIBM PCのソフトと日本語のソフトを両方、動かせるものだ。

ここで奇妙な状況ができあがった。J-3100もAXもPS/55も英語のソフトはいいのだが、日本

語のソフトは互いに専用のものしか動かないのだ。これは困った。

この困った状況を打破しようと、日本IBMはDOS/V登場させた。これが1990年。VGAに対応したIBM PCならどれでも日本語が使えるよん、ていう画期的なシステムだ。そして1991年。日本IBMとセガが共同開発したDOS/V対応のTERAが発売される、というわけ。今度はコケない、なぜなら、売るのは日本IBMじゃないから。

ふう、長かった。まあ、IBM PCの歴史はDOSの歴史であり、互換機の歴史であるといえよう。とにかくIBM PCはビデオでいうVHSのようなものなのだ。

VGAって何?

IBM PCは日本のパソコンと違って、グラフィック性能が固定されていない。グラフィックボードというやつを入れればどんなパソコンだって(DynaBookだって)粗いから細かいのまでグラフィックを選ぶことができるのだ。

そういうわけだから、カラーのグラフィックだけをとってみても、IBMが出しているものが4つ。他のメーカーが勝手に作っているものはそれこそたくさんある。

IBMが出している4つは、CGA、EGA、VGA、XGAだ。

CGA: 320×200ドット 4色。D-

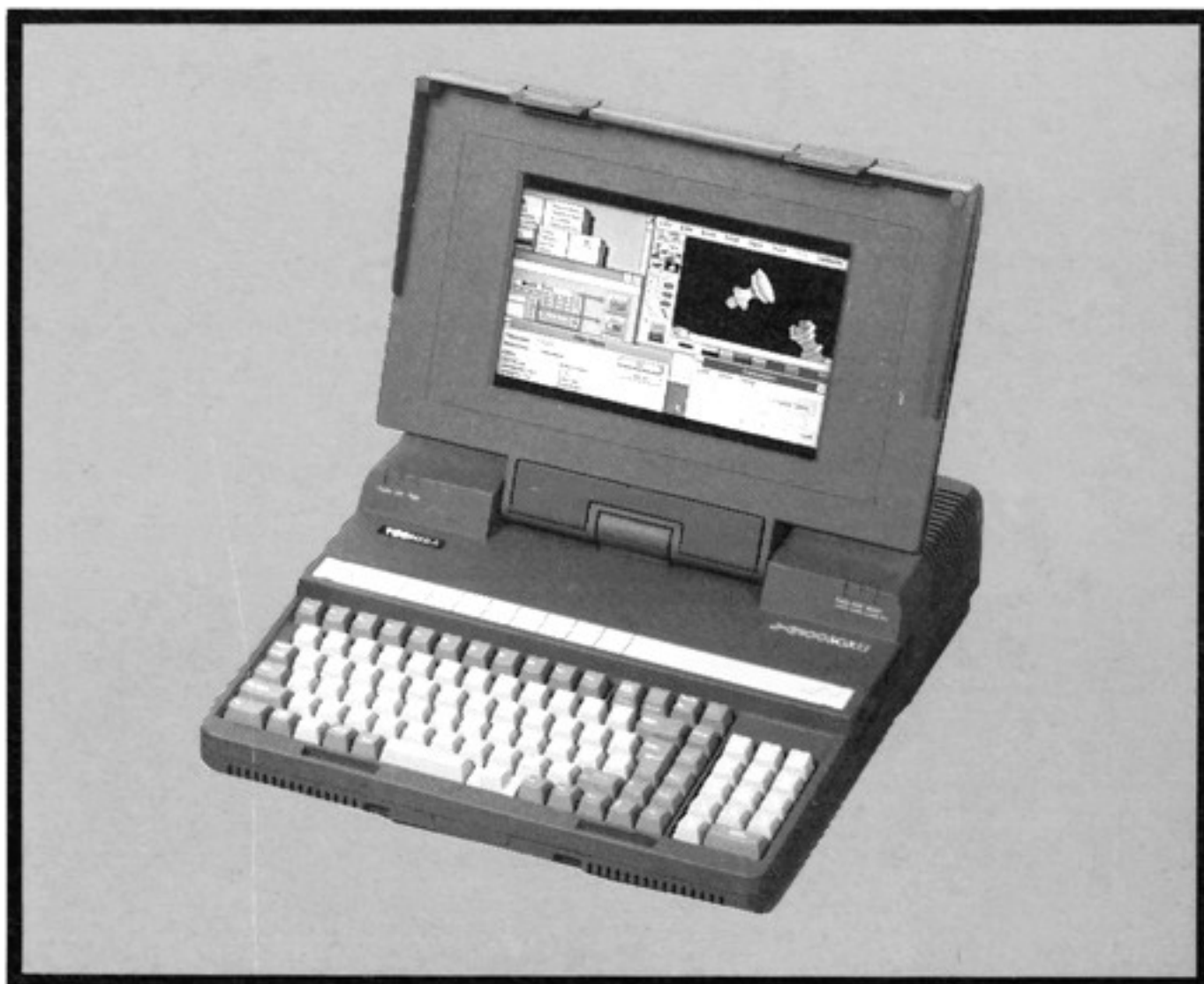
ynaBookが採用。

EGA: 640×350ドット 16色。AXが採用。ゲームに多い。

VGA: 640×480ドット 16色。あるいは320×200ドット 256色。DOS/V、TERAが採用。今の流行。ゲーム画面がきれい。

XGA: 1024×768ドット。超きれい。次世代の標準か。

ちょっとややこしいが、VGAは細かい絵はそれなりに、色数の多い絵もそれなりにこなしてくれるおいしいやつなのである。X68000ほどではないが、PC-9801よりずっときれいなのだ。



PC/AT互換機として定着した東芝のJ-3100シリーズ

IBM PCを日本のパソコンと比べてみると

じゃあ、IBM PCってのはどんなパソコンか。果たしていいパソコンなのかどうなのか？

話をわかりやすくするために、日本のパソコンと比較してみよう。ホビーマシンの代表としてX68000、オッサンマシンの代表としてPC-9801に登場を願った。どちらも16ビットでIBM PCとはまったく異なったパソコンだ。

1) ゲームソフトの数

IBM PC: 数万本
PC-9801: 数千本
X68000: 数百本

とこれはもう勝負にならない。なんてたって、1億2000万人の日本だけで使われるパソコンと、欧米や世界中のその他の国(ソ連やらイラクやら台湾やら)で使われるパソコンの違いだ。もっとも、ゲームって、英語のゲームである。しかし、だ。アドベンチャーやRPGみたいにマニュアルやゲーム中のメッセージが重要なものを除けば、「英語だって困らないぞ!」である。現に私だって英語

はパッパラーだが問題なく「シム・アース」や「インディ500」で遊んでいる。それにアメリカのゲームにはヘンなのが多い! っつのもハイポイントだな。

2) グラフィック性能

X68000: 65536色(512×512ドット)
: 16色(768×512ドット)
PC-9801: 16色(640×400ドット)
IBM PC (VGA)
: 256色(320×200ドット)
: 16色(640×480ドット)

IBM PCとPC-9801はもともとビジネスマシン。でも、アメリカ人はビジネスマンもゲームをするから256色モードも必要なのだ。16色固定のPC-9801よりずっといい。

3) サウンド

X68000: FM音源8音+AD-PCM1音
PC-9801: FM音源3音+SSG3音
IBM PC: ビープ音

うーん。サウンドなんて無視しているところが硬派なIBM。しかし、サードパーティからFM音源やらサンプリング音源やらいろいろと周辺装置は豊富だ。

4) ジョイスティック

X68000: 端子標準装置
PC-9801: オプション(あまり普及していない)
IBM PC: なし(ただし、サードパーティから豊富に出ているからサウンドと同様、豊富だ)

5) CPUとOS

X68000: CPU 68000
: OS Human-68k
PC-9801: CPU V30~486
: OS MS-DOS
IBM PC: CPU 8088~486
: OS PC-DOS
まあMS-DOSとPC-DOSは同じ

ようなものだ(マイクロソフト社がBMに頼まれて用意したのがPC-DOS、それを他のメーカーに自社ブランドで売ったのがMS-DOSだと思ってくれ)。Human-68kはDOSではないがDOSに似せて作られている。

6) とにかくにも

IBM PCというのはやたらとスケールが大きい。ゲームからビジネスまで、ノートブックからデスクサイドまであまりにもバリエーションがありすぎるのだ。だからひとつひとつのスペックにはあまり意味はない。



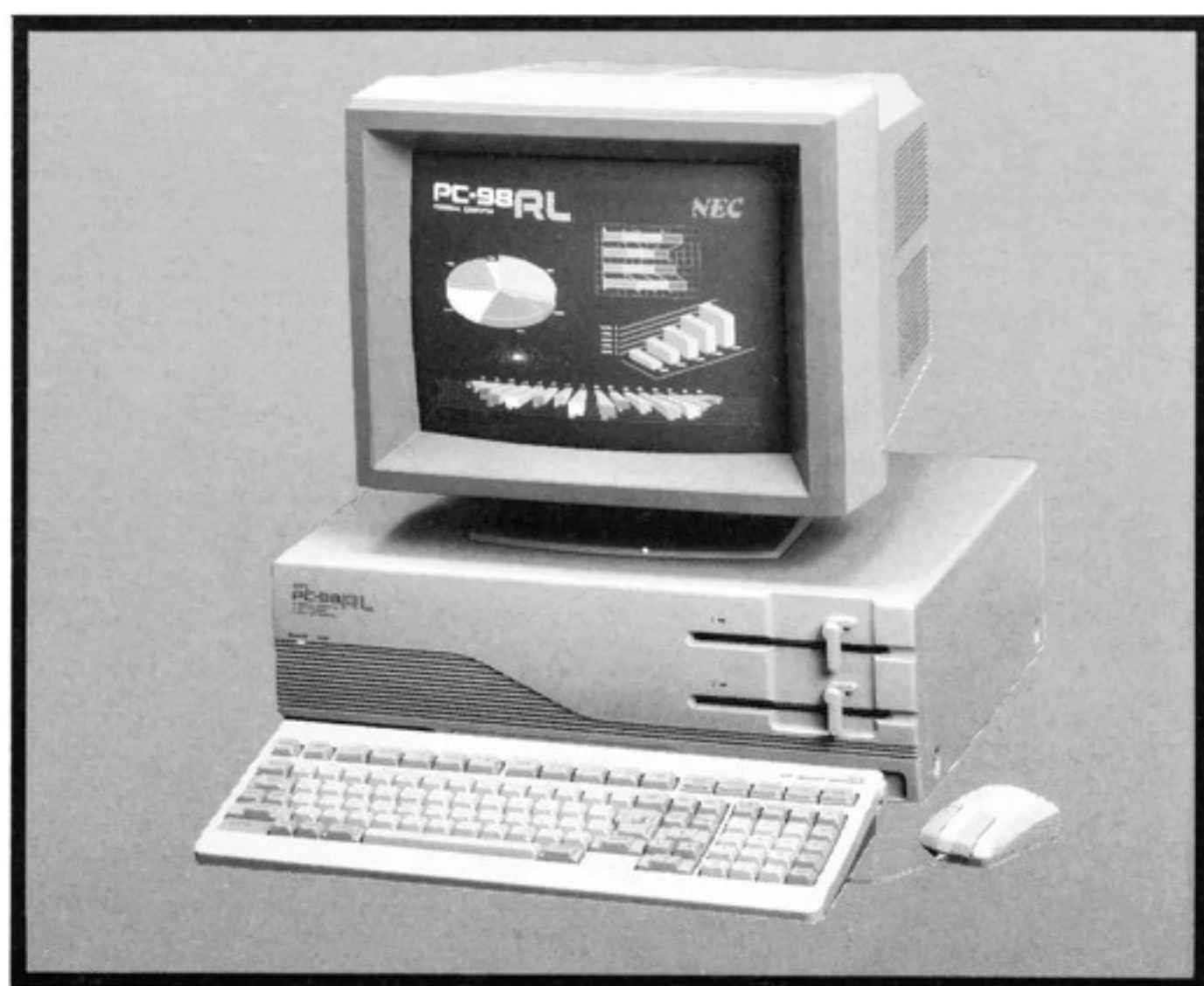
512×512ドットで65536色のグラフィック機能をもつX68000

68000と80286はどこかが違う!

世の中のパソコンを大きく2つに分けると、CPUにインテル社の8086シリーズを使っているものとモトローラ社の68000シリーズを使っているものになる。メガドライブやX68000やMacintoshが68000。Macintoshに至っては、68020、68030といった高級なヤツまである。ラインナップ見るとわかるとおり、グラフィックを重視したエンターテイメントパソコンだ。

対して8086シリーズは、PC-9801、IBM PCなどビジネスパソコン系に多い。8088、8086、80286、386、486と種類も豊富。

もともとインテルのCPUは電卓上がりで、モトローラのCPUはミニコン下がりといわれていた。電卓や制御機器からのし上がってきたのが8086で、ミニコンピュータ(といっても何千万もする)をちっちゃくしたようなのが68000というわけだ。プログラミングは68000のほうがしやすいといわれている。だからエンジニアの使っているワークステーションは68000系が多かった。じゃあなぜインテルのCPUがここまで普及したか? ちまたではこういわれている。「IBMが採用したから」ちゃんちゃん。



日本国内で標準機となっているPC-98000シリーズ

ところでTERAって なんなのさっ!?

さて、問題のTERAである。こいつは日本のパソコン市場を揺るがすくらいの可能性を秘めたパソコンだ。本当にそうさぞ。私がいうのだから間違いはない。

ところで、TERAは2つのブロックに分かれている。MD部とPC部だ。MDのほうはみんなよく知っているはずだからいいよね。ちゃんとゲーム図書館も使えるし、CD-ROMもつながる。ただ、コンピュータの走るスピード、クロック周波数が、従来の7.6MHzに加えて10MHzも使えるようになった(68000の10MHzといえばX68000と同じ)。これはPC側が10MHzの80286を使っているからだ。そのPC側を説明しよう。

IBM PCといってもいろいろ種類があるが、中身はIBM PS/2 Model 30ってやつだ。PS/2はPC/ATの後釜^{あとがき}なんだが、中身はおなじだと思ってい。IBM用って書いてあるソフトはそのまま走る。フロッピーディスクがPC/ATの5インチから3.5イ

ンチに変わったくらいだ。ソフトを買うときは3.5インチディスクが入っていることを確かめよう。古いゲームだと5インチのみ、ってこともあるからね。

PC側のCPUはインテルの80286で10MHz。

パソコンの性能を測るときに重要になるメモリは標準で1Mバイト。最大で2.5Mバイトだ。よくMDやらファミコンなんかで4MのROM / なんていっているけど、あれは4Mビットのこと。1バイトは8ビットだから、4Mビットってのは0.5Mバイトにすぎない。

グラフィックはVGA。CGAやEGAも大丈夫だからIBM PC用のゲームソフトはほとんどすべて動く。スプライトはもってないけど、ゲームはガンガン動く。

問題は日本語だ。IBM PCは日本語のことなどこれっぽっちも考えていないからね。しかし、漢字を代う仕組みはちゃんとある。日本IBMが開発したDOS/Vも日本語が使えるのだ。ワープロの

一太郎もあるぞ。

外部記憶装置。これは3.5インチの2HD。上位機種ではハードディスク(30Mバイト)内蔵のやつもある。2HDといってもPC-9801やDynaBookの2HDとはちょっと違う(IBM PCの2HDのほうが容量が多い)ので、他のパソコンとデータのやりとりをするときには2DDを使おう。2DDならパーソナルワープロの文書もたいてい読めるぞ。

続いて周辺機器。プリンタやモデム、マウスなんかはそのまますながら。ディスプレイもアナログRGBのきれいなやつだ。また、ATのハーフサイズスロットってや

つを1つもっているから、アメリカ製やら香港製の得体のしれない変な拡張ボードも使える。

このままではただ1つの箱に2つのマシンを詰め込んだだけのようだが、あにはからんや。PC側からMDのジョイパッドやFM音源を使ったり、逆にMDからPCのフロッピーディスクやキーボードを使えるようになっているのだ。もちろんソフトが対応してなきゃだけど、未来は明るい。

もし親兄弟がPC-9801を買おうとしていたら、後ろから肩をとんとんと叩いて、「今ならTERAがいいでっせ」と方針変更させてい



VGA対応のディスプレイで高解像度グラフィックが表現できる。



CPUには68000と80286が搭載されているTERA

MIDIとFM音源やサンプリング

さっきIBM PCのサウンドはビープ音だと書いたけど、FM音源ボードやMIDIインターフェースボードなどをサードパーティーがいろいろ出している。FM音源ボードといってもいろいろ種類があるが、ゲームのほうでもいろいろな音源ボードに対応しているので、有名どころ(何が有名かはそのうち明らかにしていこう)を買っておけば心配はない。"サウンドブラスター" っていうのがサンプリングできたりジョイスティックもつかなかったりしてお得なんだけど、ちょっとボードが大きいとでTERA

に入るかどうかわからないのだ。

さて、日本でもX68000やPC-9801などMIDI対応のゲームが出てきた。アメリカでも事情は、似たようなもので、BGMがMIDI対応のゲームもある。MIDIってのは知っていると思うけど、シンセサイザなんかを制御するための規格だ。MIDIインターフェースボードをPCに差し込み、それとMIDI対応のシンセ(安いやつを除けばほとんどが対応している)をつなだけ。パソコンでシンセをコントロールできる。これでBGMはパソコンを超えた本物の音になる。

IBM PCゲームは、 こう遊べ!

日本では、ほとんど遊べないカーシミュレーションものとフライトシミュレーション。おすすめはこの2つだ。なかなか移植されそうにないしね。「インディ500」や「テストドライブIII」なんかはものすごくリアルで、「スーパーモナコGP」とはまた違った緊張感あふれるゲームだ。公道ものはなんと左ハンドルに右側通行(当たり前か)。フライトシミュレーションにいたってはA-10、ステルスからソ連のSu-25までいろんな戦闘機がリアルなゲームになっている。特に戦争ものリアルタイムシミュレーションは戦闘機から潜水艦、戦車まで超豊富だ。

IBM PCがどんなところで使われているのか、うかがえる楽しい機能がIBMPC用ゲームのいくつかに備えられている。通称「ボスキー」、くわしくは「ボスが来たキー」だ。ボスってのは上司のこと。ゲームの最中にこのキーを押すと、画面がさっと「表計算ソフト」や「ワープロ」などビジネスソフトに切り替わるのだ。もちろん、画面だけで、本当にビジネスソフトが動くわけではない。だって「会社でゲームをしているのがボスにばれないようにするための機能」なのだから。このくらいアメリカ人は大人もゲームする。だから、IBM PCのゲームの多くはハードディスクにコ

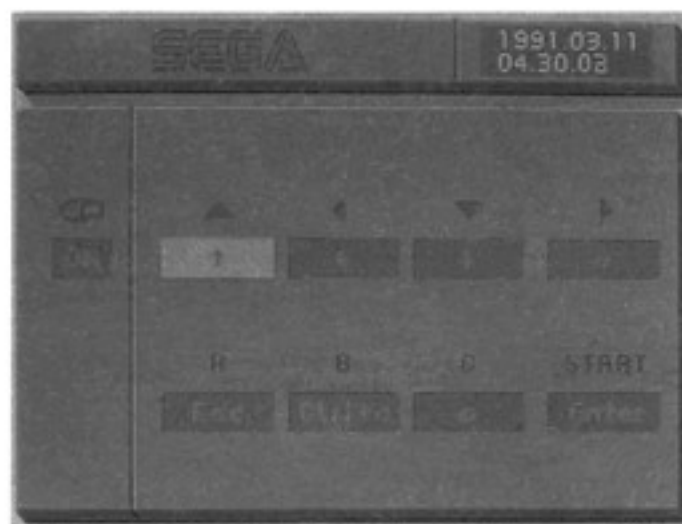


▲TERA用に用意されるメニュープログラム。アイコンをクリックすると……。

▼フロッピーディスクやハードディスクのファイル名が一覧できるユーティリティソフトとなっているのだ。



▼今何時何分か知りたいとき教えてくれるんだ。



▲このメニューによりメガバットのボタン設定が行える。



▼これがあのうわさのWindows 3.0。



▲アイコンをクリックするだけでファイルが立ち上がるのだ。

ピーできるようにしている。ハードディスクがあれば、ゲームディスクはなくてもいつでも仕事を中断してゲームができるわけ(いつでもゲームを中断して仕事ができる、という説もある)。これは超便利だ。日本ではまだそういうゲームは少ない。シャレっ気の違い。

アメリカ人だって、戦争ばかりしているわけではない。TERAを買うならハードディスクつきだ。だが、何よりも楽しいのはクソゲー探し。スケールが違う。これはいいぞ。後は、そのゲームが3.5インチディスクであることを確かめて買えばいいだけだ。

Windows 3.0って何ができるの?

いま、パソコン界はこいつの話題でもちきりだ。Windows 3.0。いままでのDOSにこいつを載けるととっても使いやすくなり、未来が開けるといふ代物だ。マウスぐりぐりのGUIってやつだな。こいつはIBM PCのVGAで動く。日本のパソコンで動く日本語版もあるけど、ちょっと違うんだよな。TERAだと、VGAだから英語版Windows 3.0が使えるのだ。さらに、DOS/Vから英語のWindows 3.0を走らせて、その上から日本語ワープロ一太郎dashを使う、っていう複雑な荒業までこなす。DOS/V

V用の日本語Windows 3.0もあるけど、やっぱり、英語のほうがぐっと雰囲気が出てカッコいい。ただ、Windows 3.0を使うにはRAMを増設して(2Mバイトは必要だ)、ハードディスクもつける必要がある。ちょっとお金はかかるけど、流行だからね。あと、英語版しかないけれど、ジオワークス社のアンサンブルってやつが同じくマウスぐりぐりするシステムで、Windows 3.0よりカッコいい。Windows 3.0用のソフトは走らないけど、マウスでぐりぐりするだけならこっちもいいぞ。

DOS/Vってな〜に?

DOS/Vって気軽に書きちゃったけど、正式にはIBM DOS J4.0/Vだ。DOSっていってもPC-9801とかが使っているMS-DOSと同じ。JってのはJAPANESEのJだ。DOS/Vって何か、っていうと、VGAを搭載したIBM PC(およびその互換機)を使って日本語を使うためのシステムだ。いままでは日本語が使えるように設計されたパソコンでないと日本語が使えなかったんだけど、DOS/Vってのをを使えば、アメリカに売っているIBM PCや日本の企業がアメリカで売っているIBM PC互換機でも日本語を

使えるのだ。そうすると、ワープロしたりパソコン通信したりしている時は日本語のソフトで、ゲームするときはアメリカのソフトで、ってのが簡単に実現できる。さらに、IBM PCがこのDOS/Vってのを(登録さえすれば)みなさん使ってもいいですよ、って宣言したのだな(オープンアーキテクチャ)。これはいろんなメーカーからDOS/Vパソコンが出てくるということだ。DOS/Vが使えるTERAは史上最強のゲームパソコン(ワープロもできませ)ってわけだ。あとはAmigaでも買えば完璧!

P A R T 4
SHOP 編

IBMソフトが売っている店は意外と少ない!

ラオックス ザ・コンピュータ館

ホビーコーナーにはゲームソフトが盛りだくさん!



←秋葉原にドンとそびえ立つラオックス ザ・コンピュータ館。

→ホビーソフトのコーナーにはズラリと新作ソフトが勢ぞろい。

IBM PC/ATコンパチマシンのTERA。やはりIBM用のゲームソフトが買えなければ、話にならない。だがIBMのソフトを扱っているSHOPは意外と少ない。そこでこのコーナーでは紹介できるだけ紹介してみた。

ゲームソフトは館内入った1階に他のパソコン用ソフトと併せて並べられている。そのなかでIBM用のソフトは東芝のJ-3100シリーズやAXパソコン用の隣に置かれているのだ。店員さんの話だと「PC/AT互換機用ソフトとして商品をまとめているのです。うちではアメリカに売っているソフトを並行輸入するといったことはしていませんが、比較的新しいものを置いていると思うのです。名が知られているソフトなら手に入れやすいのではないかと。」

このザ・コンピュータ館にはIBMのコーナーも設けてあり、IBMのマシンのサポートも行なっている。TERAが発売されれば、この館にも置くと店員の話だが、その際にはIBM用ゲームソフトをいっぱい集めて、ホビーコーナーが今以上に充実することを期待したいものだ。

ラオックス ザ・コンピュータ館
1F
■問い合わせ先
TEL 03(5256)3111 (代表)

T-ZONE

TERAの実物が展示
海外ソフトでは日本一かも



←いわゆる売れ筋ソフトが並べられているのだ。

→ここには輸入モノのソフトが置かれている。珍しいソフトも多いのだ。

秋葉原の電気街にあるT-ZONEの3階には海外からの輸入ソフトが並べられている。特にIBM用のゲームソフトの数はかなりのものだ。

世界のIBMマシンということで海外ソフトのコーナーを設けているT-ZONEには外国からの観光客もよく見にくるということだ。

また、同館5階にはTERAが展示してあり、実際にデモが行われている。そのほかにもIBMのコーナーを特別に設けているた



↑T-ZONEの5階にはなんとあのTERAが展示されているのだ。め、最新情報を得るにはいい場所かも。

T-ZONE 3F
■問い合わせ先
TEL 03(3257)2690

ロビン電子

VGAやMIDI対応ソフトの充実を図る

秋葉原電気街から少しはずれたところにあるこのロビン電子の店内では、いつもIBM用ゲームソフトのデモが行われている。特に人気のあるフライトシミュレーションソフトが流れている。

この店は海外用のパソコンやソフトが売られていて、マッキントッシュも置かれているものの、ほとんどIBMの

専門店のような感じであり、IBMコンパチマシンから、拡張用の周辺機器まであらゆるものが置かれているのだ。

この店にTERAが置かれるかは、まだはっきりとは決めてはいない。

店の人によると、TERAの発売によってゲームソフトを置くところも広くしたいという。また、そのゲームソフ

トもVGAモードに対応したものやFM音源よりも音がよくなるMIDI音源が使えるソフトをもっと多くしていく予定。そのため、「VGAに対応したTERAには↓店の前にはちょっとめずらしいものも置かれている。



とても期待しています」とのこと。

ロビン電子
■問い合わせ先
TEL 03(3255)6027 (代表)



↑よく見ると珍しいソフトもある。コーナーをもっと広くする予定だと。

J&P

テクノランド

昨年10月、大阪・日本橋に誕生したJ&Pテクノランド。世界的な規模をもつこのコンピュータストアの2Fにワールドコンピュータソフトのコーナーがあるんだ。このコーナーには、IBMのほかマッキントッシュなどの海外版ゲームソフトがズラリと並んでいるのだ。

このコーナーを担当している羽木さんの話によると、「売れ筋はやはりSIM EARTHですね。ただ、私のおススメはTest Drive III。でも全体的にIBMのゲームではシミュレーションものに人気が集まっていますね」ということだ。

テクノランドは1Fにもゲームコーナーを設けているが、それもパソコンのゲームソフトのコーナーだけでなく、メガドライブなどのゲーム機コーナーもあるのだ。



↑ J&Pテクノランドの羽木さんおススメの「Test Drive III」。
←このコーナーも広くするそうだ。

IBMゲームソフトの大規模な販売を展開 海外ソフトの拡充を図るJ&Pの各店

テクノランドの八幡店長も「2Fのゲームコーナーはもっと広くするつもりです。また、IBMに関するコーナーもどんどん大きくしていきます」と意欲的だ。

以前、TERAを使い、ゲーム大会を行ったことがあるが、かなり反響があったとのこと。もし、TERAが発売されれば、このテクノランドでメガドライブとIBMソフトの両方が手に入るというわけだ。

上新電機テクノランド2F

■問い合わせ先

TEL 06(634)1211 (代表)

USランド

テクノランドからでんでんタウンに沿って少し離れたUSランド。ここはJ&Pの海外ソフトを専門に扱っているお店で、マッキントッシュとIBMのソフトが中心に置かれている。海外ものが目当てという人ならこのUSランドの方が探しやすいだろう。

上新電機USランド

■問い合わせ先

TEL 06(634)1211 (代表)



↑ J&Pの海外ソフト専門店。ここには外国人の姿も。

渋谷店

渋谷の道元坂にあるJ&P渋谷店。1FのホビーコーナーにはIBMのゲームソフトが多数置かれている。店員の話によると「売れ筋はやはりSIM EARTHですね。あとはF-15、F-19などの戦闘シミュレーションゲームが売れています」とのことだ。

上新電機 渋谷店

■問い合わせ先

TEL 03(3496)4141



↑「TERAについてはまだまだ情報不足」と店員の話。

プラスワン

欲しい海外ソフトがあれば、取り寄せます!

秋葉原から少しはずれにあるこのお店、売り場がパソコンのショールームになっている。店内に入ってみると、ビジネス用のソフトが多いように感じられるが、IBMのゲームはかなり置かれている。店員の話だと「海外のソフトに関しては専門に1人を置いているので、欲しい海外ソフトがあればすぐにでも取り寄せられます」ということだ。また、TERAについては「価格が低くなればいいのですがねえ」と。

関西電機プラスワン

■問い合わせ先

TEL 03(5687)6905



↑千代田区岩本町にあるプラスワン。ショールームにゲームソフトがあるのだ。

ビレッジセンター

よいソフトを厳選して置いています

神田神保町の本屋街から少しはずれたところにあるこのビレッジセンターにはIBM、マッキントッシュなどの海外のソフトが置かれている。そのなかでも特に数多くあるがIBM用のゲームソフトで、かなり厳選されたものとなっている。また、IBM互換機、周辺機器なども置かれている。

本屋街のそばということもあってか(関係ないかもしれないが)、海外の雑誌のバックナンバーも数多く置かれているのもこの店の特



↑数多いIBMソフトの中からいいものを厳選して置いているそうだ。

徴であろう。

ビレッジセンター

■問い合わせ先

TEL 03(3219)6113

数々の名作ゲームをてがけた シエラ オンラインジャパン

1980年5月にケン&ロバート・ウィリアムズによって設立されたシエラ オンラインは、カリフォルニアのコースゴールドにある。この会社はアドベンチャーゲームに初めてグラフィックを取り入れたことで有名だ。

シエラ オンラインジャパンの

長野社長は「シエラのゲームはゲームのもとになる1枚1枚のアニメーションによって3D感覚で奥行きのあるグラフィックスで作られています。そのアニメーションを作るアーティストはかなり力を入れてますからね」とゲームについて話してくれた。



シエラオンラインジャパン代表取締役社長 長野英一さん。ゲームサウンドにはちっともつるさいぞ。

シエラ オンラインでは会社設立からアドベンチャーゲームを中心に開発してきている。同社の代表作には「King'sQuestシリーズ」があり、全米では150万本を出している。同シリーズはVGA対応によりリアルなゲームとなっているのだ。例えば、川の流れやキャラクターの移動などは自然な動きとなっている。「スーパーファミコンに負けないですよ」（長野社長）というほどにまるで映画の世界なのだ。これでしゃべったら、本当に映画になってしまうほどだ。

アドベンチャーゲームでこんな画面が。まさにアドベンチャーなのだ。



また、「IBMのソフトは数多くありますが、ほとんどがシミュレーションですね。そのシミュレーションゲームではプレイしたことをもう一度再生できるような機能もついているのですよ」（長野社長）とも語っている。

一方、長野社長は低価格が予想されるTERAについて、「VGAモード、特にDOS/Vが使えるTERAが早く出てほしいですね」と期待している。

シエラオンラインジャパン

■問い合わせ先

TEL 03(5261)0970



King's Quest IVのグラフィックはリアルだ。水の流れなどはアニメ並み。

シミュレーションの老舗 マイクロプローズジャパン

「F-15 STRIKE EAGLE」や「GUN SHIP」などのベストセラーで知られるマイクロプローズ社。海外では、フライトシミュレーターなどで本格的なこだわりをもつメーカーとして高い評価を受けている。そのマイクロプローズ社の日本法人であるマイクロプローズジャパンの創設は4年ほど前。以来、IBM PC、AMIGA、

アタリST、マッキントッシュ版などを日本に紹介し続けてきた。そしてPC-98、X68000、FM-TOWNSにも自社の名作も積極的に移植している。

現在マイクロプローズジャパンでは、IBM PCなどの海外マシン用のソフトを約30タイトル発売中。すべて英語版だが他の海外ゲームメーカーと違い日本語版マニュアルをつけて販売するなど、日本のユーザーに向けての細かい心遣いがうれしい（ただし、マイク



代表取締役社長 小沢コンラッドさん。ゲーム業界のダジャレ・キングとして超有名。パソコンゲーム界の生き字引だ。

ロプローズジャパンを通さない並行輸入ものもあるので要注意）。

今後マイクロプローズジャパンでは、TERAをはじめIBM PCコンパチマシンが今後普及していけば、IBM PC用のゲームの日本語版の開発も考えていくとのこと。TERAユーザーになったら絶対チェックのメーカーだ。

マイクロプローズジャパン

■問い合わせ先

TEL 0423(33)7781



もちろん日本語版パンフも出している。



英語マニュアル以外に日本語マニュアルつき。この心遣いが、うれしい。

[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12回 幕張メッセAOUショーの巻

こんにちは、花粉症の症状が出始めたORIXです。不思議なことに、症状が出る年と出ない年がある私ですが、今年はどうやらイヤな年になりそうです。どなたか、いい薬をご存知の方は教えてください。

さて本題に入ります。春といえばAOUショー(*1)。今年も幕張メッセ(*2)で2月26日~27日に(*3)開催されました。26日にいろいろ見てきたので、今回はAOUショーについてお話ししたいと思います。

まず最初に目についたのがナムコ。「ドライバーズアイ」という、3画面ウイニングランが強力でした。これはすでにゲームセンターにも出てますね。他にもいくつか出品されていましたが、まだゲームセンターで見られないモノは「ローリングサンダー2」(*4)と「ウイニングラン'91」(*5)、「ゴリーゴースト」(*6)くらいなモンではないかな。

次にセガのブース。ここでは「AS-1」という、遊園地など向けの大型マシンが目を引きました。わかりやすくいえばディズニーランドのスターツアーズですな。他には、すでに出回っている「ラッドモビール」(*7)、「クイズ宿題

を忘れました」(*8)というへんな名前のゲームくらいですかね、出品されてたのは。

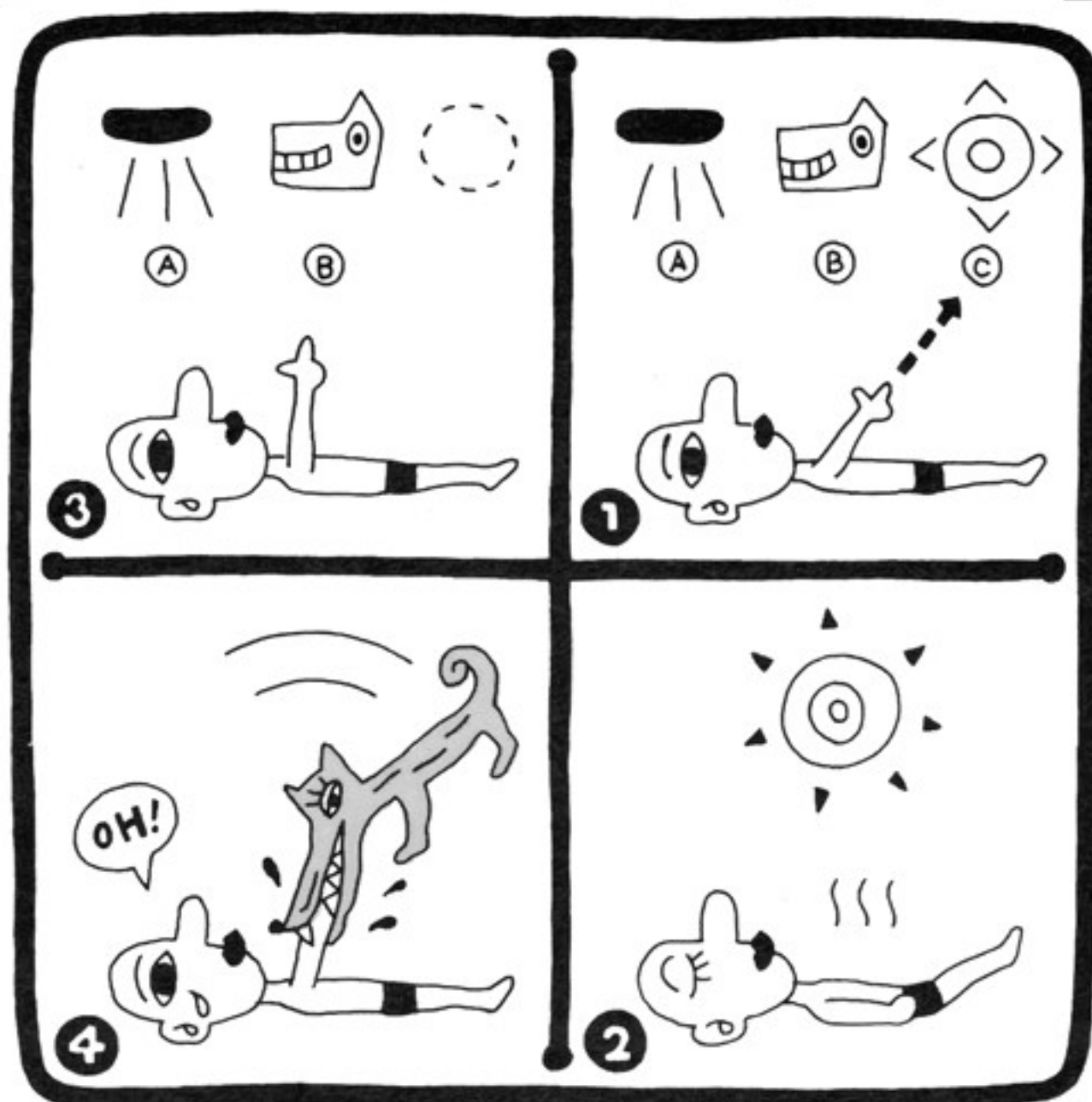
コナミはというと、自慢のカスタムビデオ処理チップ(*9)を使用したゴルフゲームがありました。これはスゴイ。まるでTVでも見ているように、なめらかにリアルに画面がボールを追います。コナミの目玉はコレだと思いました。

タイトーもセガのような、大型モノを出品していたようです。これについては、私はよく見れなかったので不明です。他に2人で遊

べるフザけたゲーム、「ニンジャキッズ」や、ゆうゆ出演の「ゆうゆのクイズでGO/GO/」などなど、たくさんの機種が出品されました。

他のメーカーで個人的に注目のゲームは、SNKの「ASOII」(*10)ですかね。これはずいぶん昔にゲームセンターで見かけた「ASO」の続編です。昔からのゲーム野郎は、つつい期待してしまうのでは？ ちょっと画面を見た限りでは、相変わらず意地悪なゲームでした。

各ブースをまわっていて、いろいろな人に会いました。なんとBEEP時代に活躍していた氷水芋吉先生(笑)がいるではありませんか。でも友だち関係はここで話



しても読者様が全然喜ばないので書きません(笑)。

そしてなんとスーパーマリオで有名な宮本さんも、わざわざ幕張まで足を運んでいたそうです。残念ながら、私は見られなかったのですが、見た！という人が数名いました。

というわけで、各社のブースを一通り見たあと、「アイレムの占い」で遊んで帰ってきたのでした。さすがに幕張メッセは広いので、混雑もそれほど気になりませんでした。

ただ難点は遠いコトと、メシを食う場所が限られる、ってコトでしょうか。

今回のショー出品作品を見てい

て感じたのは、どの会社も守りに入っているような気がしたことでした。

どのゲームも案外面白そうだし、遊んでみたくなるのですが、なんとなく普通のゲームだったりするんですね。

スーパーファミコンという比較的ビデオゲームよりの家庭用マシンの出現後ということもあり、なかなかビデオゲーム業界はツライ時期のようです。

各社開発陣様には、ゼヒともがんばってほしいトコロです。

というわけで、今回はこれでオシマイ。次回は何をやるか、まったく決めてません。では次回までさよーならー。

*1 春といえばAOUショー
そんなコトをいうのはゲーム野郎だけ。

*2 幕張メッセ
すごく広いけど、すごく遠い。

*3 2月26日~27日
26日は招待客のみの入場。27日は

入場料を払えば一般の人を入れる。

*4 「ローリングサンダー2」
2人で遊べる「ローリングサンダー」。

*5 「ウイニングラン'91」
コースが変更された(ドライバーズアイと同コース)ウイニングラ

ン。

*6 「ゴリーゴースト」
ハーフミラーを使った3Dシューティング。雰囲気独特でよい。

*7 「ラッドモビール」
ルーフミラーにぶらさがっている「ヘッジ・ホッグ」人形がかわいい。

新システム、system32を使用。

*8 「クイズ宿題を忘れました」
名前のわりには普通の内容。

*9 カスタムビデオ処理チップ
去年も、出品されていたチップ。

*10 「ASOII」
NEO-GEOユーザーは家で遊べる。



創世マシン

GENESIS 情報局

by 麻川彩古

是即、海外メガドライブ情報なのだ!

VOL・1 基本の復習&エレクトロニック・アーツ

基本を復習しとくか

わざわざニューヨークまで行って、「ポピュラス」のGENESIS版を8,000円も出して買って来たアホなライターというのはワタシのことだ。

でも、しかたがないのさっ。銀座のまんなかでソフト買おうたって、博品館かデパートしかないようなもので、駆け足の観光ツアーでディスカウントショップが手近に見つからなかったのよ。しかも、ニューヨークってところは税金が高い。8.25%の税率は痛かったぞ。ま、ソフト買いにニューヨーク行ったわけでもないわけで…。

さて、先月号で5ページにわたって特集を組んだから、GENESISの名前はもう当然知っているよね。もちろん、それは聖書の創世記のことじゃないし、ジェームズ・P・ホーガンのSF小説「創世

記機械」のことでも、フィル・コリンズがいたバンドの名前でもない。そう、1年半前にアメリカで発売された、アメリカ版メガドライブのブランドネームがGENESISっていうわけだ。アメリカ人にメガドライブなんていってもチンプンカンプンで通じないぞ。

で、ホーム・エンターテイメント業界の日米ブランド・ネームを考案してみたい。相関関係を図式化したものを見てほしい(下図参照)。

どうして、どこもかしこも日本とは違う名前をつけたがるんだろう。ややこしくて、しょうがない。ちなみに韓国版マスターシステムはゲームボーイっていうらしい。

でもって、アメリカでは、まだスーパーファミコンが発売されていなくて、今年秋という話だ。で、

いまから、どんな名前がつけられるのかが、楽しみだったりする(SUPER NESだったら、お笑いだ)。

さて、アメリカでのGENESISの様子はどうかっていうと、さすがにNESを脅かすまではいっていない。NESの出荷台数が3,000万台、対するGENESISが百数十万台というところ。

でも、わりと好調に売れているのは、やはりゲームのクオリティではGENESISに軍配があがるからなんだろう。

ハードが普及すれば、それだけソフトも売れるのは明白な事実。しかも、アメリカって国は日本と並ぶ、ゲームソフト大国だ。

それでどういうことが起きるかという、アメリカのソフトハウスがセガ・オブ・アメリカのサードパーティーとなって、オリジナルのソフトをGENESIS用にどんどんリリースすることになるのだ。

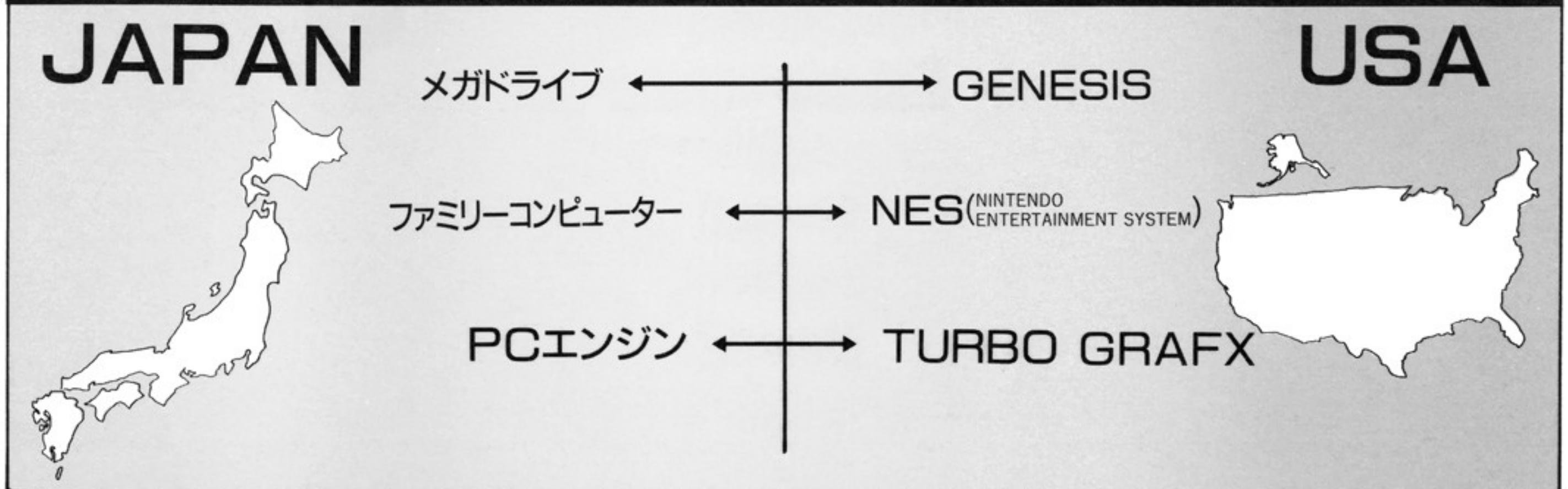
日本では見たことも聞いたこともないようなソフトが増え続けているのは確かだ。

ソフトがそろえば、気になるのは互換性。メガドラとGENESISではCPUの仕様が少し異なっているって話だけど、うれしいことに、GENESISのソフトがそのままメガドラで動いてしまうのは承知の事実。カートリッジの形が違うので、メガドラで使うときはちょっとコツがいるけどね。

これがNESの場合なんかだと、カートリッジのピンが72もあって、ファミコンの60に対応していない。そこで、カートリッジ・コンバーターが必要だが、互換がとれないソフトもある。また、TURBO GRAFXはI/Oを変えてたりするんで、互換性なし。

というわけで、なんの小細工なしでメガドラで走ってしまうGENESISのソフトは無視するわけにはいかないだろう。

日米ゲームマシンネーミング・バトル



EAは要チェック!

GENESISのソフトメーカーのなかでもエレクトロニック・アーツという会社は要注意。冒頭の「ポピュラス」はここから出ているのだ。古くは「マーブルマッドネス」から最近ではルーカス・フィルムの「ナイト・シフト」まで100タイトルにのぼるゲームソフトを所持している。一時期パソコン版ソフト販売用の日本法人が、あったほどの老舗である。そして、エレクトロニック・アーツ期待のGENESIS用ソフト新作情報が入ってきたので、ドドーンと紹介してしまうぞ。

3月にまず「JAMES POND」がリリースされることが決定。これはイギリスのミレニアムというソフトハウスの開発したコミカル・アクション・ゲーム。アミガとアタリST用で去年のクリスマスシーズンに発売されたばかりだ。池のシークレット・エージェント、

ジェイムズ・ポンド（おちゃめでキュートなキャラクターだ）が12のミッションに挑んでいく。ポンドに与えられた最初の使命はマッド・サイエンティスト、ドクター・メイビーに囚われた6匹のロボスターを救い出すこと。さもないとロボスターが料理人の餌食に。

そして名作「DARK CASTLE」のリリースも決定した。もともとは、シリコン・ビーチ社のマッキントッシュ用のアクションゲームだが、好評だったため、マッキントッシュでは続編まで発売されている。このゲームがメガドラでできるなんて、なんという幸福。春の発売に向けて、ただいま移植中。

最後の1本が「MIGHT & MAGIC II」だ。いわずとしたRPGのビッグネーム。パソコン版では、CRONという世界を舞台に6人のキャラクターを動かすことができたのだが、GENESIS版は

どんな仕上がりなのだろう。英語でRPGをプレイするのは、最初はつらいけど、クリアしたときの充足感はいくらでもないもの。RPGファンは期待して待て。

ところで、「ポピュラス」の原作者ピーター・モリニューの次回作「POWER MONGER」。いまのところアミガとアタリSTでしかプレイできないがエレクトロニック・アーツが版權をもっている。

このゲームこそ早くGENESISに移植してほしいよね。

もし、「ポピュラス」みたいにメガドラで発売されなかったとしても、せめてGENESISでプレイできるわけだし。

とまあ、こんなところで第一回目は、おしまい。今後もGENESIS情報をがんがん紹介していくつもりなので、質問、意見などあれば手紙に書いて送ってくれ。



イギリスのパソコンゲーム雑誌「ZERO」に載っていた「JAMES POND」の紹介記事。画面はアミガ版だ。カエルと魚のできそこないみたいなへんなヤツが、PONDだね。なかなかいい味出してるでしょ。

GENESIS 名作探訪

BUDOKAN THE MARTIAL SPIRIT

●エレクトロニック・アーツ

先月号の特集でもちょっと触れた「BUDOKAN」に再度チャレンジしてみよう。このゲームは大きく分けて、トレーニングモードと実戦モードの2つのモードがある。まず、トレーニングモードは、師匠の道場で4種類の格闘技を練習するのだが、それぞれに20種類以上もの技があるのだ。しかも、たった1つのボタンと方向キーだけで全ての技をコントロールするのだ。それこそ血のにじむような苦労が必要。まさに青春スポ魂モノの世界である。

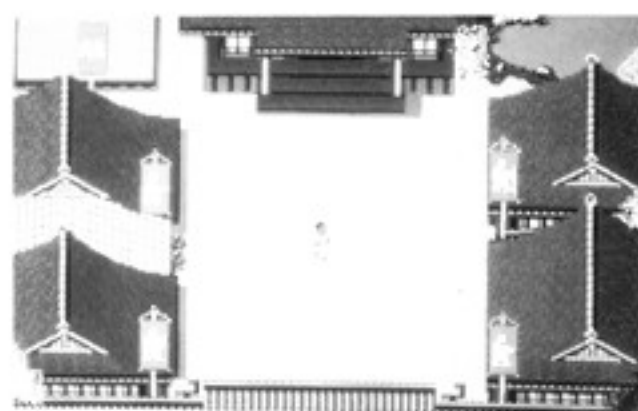
ある程度自身がついたら、組手で実戦の感覚を養うことになる。ここで、このゲーム独特のパラメータが登場する。それが

“気”だ。気は何もせずじっとしていると貯っていき、貯めた値によって相手に攻撃を加えたときのダメージを増大させる。

道場で、十分な鍛錬を積んだら、いよいよ武道館へ乗りこむ。道場からいきなり新幹線に乗りこむとたちまち、武道館に到着だ。そして、ここ武道館で対戦相手をすべて倒せば、“マスター オブ ブドウカン”の称号を得られるというわけだ。

このへんまでは「ベストキッド」のダニエル君になったように進むのだが、いきなり雰囲気が香港のカンフー映画のようになってしまう。

なぜなら、対戦相手たちが、もうめっちゃくちゃなのだ。空手



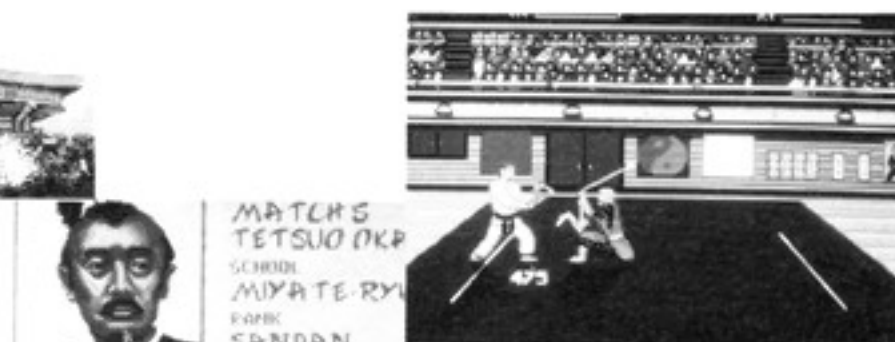
まず、はじめに道場で修行しなければならない。武道マスターへの第一歩だ。



BO（ボではない格闘技のことである）の道場で修行中。



新幹線に乗るとすぐ、あ〜ら不思議武道館に到着。対戦者は、OKABEさんだ。



これが武道館での晴れ舞台。“気”を貯めて敵を倒せ!

の達人の寿し職人だとか、武道を極めるためにサラリーマンをしている殿様だとか、インチキなヤツばかりなのだ。日本人な

ら、まず笑わずにはいられない。マニアの間でカルト的な人気を誇る「BUDOKAN」。とにかく一度はプレイすべし!

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 ★は日本語マニュアルサービス中

“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	8,000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	7,800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	8,200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	8,000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	7,800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。
★ レイカースvsセルティックス	8,800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。
石道	8,000円	古代文明より伝わる、石版上に色や形を合わせて宝石を置くゲーム。ジェネシスならではの画面の美しさ。

● NESソフト ★は日本語マニュアルサービス中

“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	3,200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	7,700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います。バッテリーバックアップ有。
ドラゴンウォーリアII	9,300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。(ツインファミコンでは動作不可)
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がロム版となってNESに登場。バッテリーバックアップ有。
★ 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。
★ イモータル	7,500円	アミガの人気タイトルの移植。魔法使いが迷宮へと降りていくファンタジーアドベンチャー。詳細なキャラの動き、MDと見間違えほど完成度の高い画面等、技術の高さが実感できる。
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。
マーブルマッドネス	6,500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。
キャッスルパニア	5,800円	あの名作ディスクゲーム「悪魔城ドラキュラ」がNESのロム版となって登場。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	7,700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。
リンクの冒険	7,700円	ゼルダの伝説パート2。ロム版となってNESに登場。バッテリーバックアップ有。

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. 下の注文メモに必要事項をご記入し合計金額(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。

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

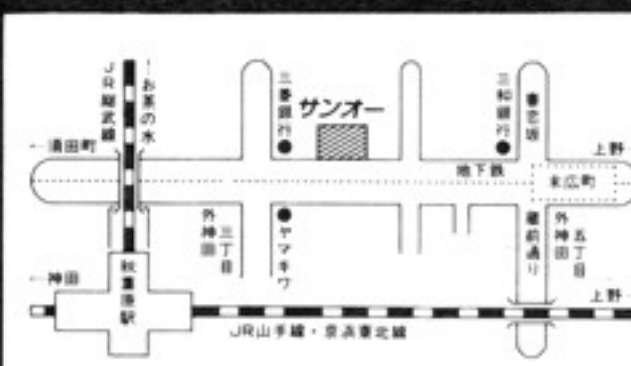
☎03-3255-3452

受付時間

月曜～金曜 11:00～19:00

※表記価格は、消費税込の通販専用価格です。尚、価格は予告なく変更する場合がありますのでご了承下さい。

店頭販売もしておりますので
お気軽にご来店下さい。



地下鉄 末広町 下車1分・JR 秋葉原駅 下車3分

住所	〒		
氏名		電話	
ソフト名	(本)	(本)	(本)
合計金額 (商品代+送料)	ご覧になった 雑誌名		

HYPER



TECHNOLOGY

大 胆 不 敵 !

H Y P E R

T E C H N O L G Y

講座

by 阿木二百

V O L 2

ブロック崩しの未来

ゲームに思い出が寄りそい、思い出にゲームが語りかける。嗚呼(なるこではない、ああだ)ゲームは世に連れ、世はゲームに連れて変わるものだ(とってしまっよいいものだろうか?)。

私の若いときなんか、「Pong」1つでハイになれたものだったが……。

というわけで今回は、手を変え品を変え不死鳥のごとく蘇り、再び新たなブームの兆しを見せるブロック崩しの新趣向をMacintoshの世界からお届けしよう。

ズバリ、「テトリス」&「コラムス」に続く、はまりゲームは「Diamonds」だ!

ゲーム自慢、にしひがし

ゲームは文化のバロメーター。その国生まれのゲームを見れば、国民性やものの考え方がわかるという。たとえば、日本のゲームは細部に凝る。ストーリーもさることながら、大技だけではファンが納得しない(というより、作り手のほうで不安になるんだろうな、きっと)。その結果、これでもかといわんばかりのディテールの応酬である。と、その間隙を突いて、「テトリス」などのシンプルなゲームが市場を席卷する。

このへんのメカニズムはアメリカにおける日本車の受け入れられかたと似ているので、ちょっとおさらいしてみよう。

アメリカ人は、心情的にはアメリカ車のファンだ。でかいボディに大パワーで押しまくる車が、本当に

好きなのだ。だから(やや短絡的だが)彼らに小型車を作らせても、あまりツボを押さえたものができるあがないし、「こんなものでいいんだろうか、いや大衆が我々に求めているのはもっと違うところにあるはずだ」という不安に襲われる。ところが、よくできた小型車(ま、たいていは日本車なんだけど)が入ってくると、それなりに売れてしまう。ポイントは「よくできた」という部分だ。要は、自分たちには性格その他の問題から特定の製品が作り出せないからといって、必ずしもそうしたものを受け入れる下地がないというわけじゃないってことなのだ。

お国自慢という観点から見れば、「テトリス」なんか、いかにも雪に閉ざされて他にすることがないソビエトらしさが出ている(その方面の人、ゴメンナサイ)。あるいは「シムシティ」にしても都市計画がうんぬんされるようなレベルがあり、かついまなお都市作りが進んでおり、そのうえゴジラを知っているような国でないと、こんな発想自体が出てこない。

さてそこで、今回の目玉である「Diamonds」はなんと本邦初のスイス製なのである。絶えず侵略の危機に脅

かされてきた歴史をもち、ブレンネリのおウチがある(はずの)スイツァランドの特徴がよく表わされているから、心して見るようにね。

ブロック崩し=パドル+パズル性=Diamonds

これまでブロック崩しといえば、パドルをコントロールし、ブロックを崩すというパターンが多かったが、「Diamonds」にはパドルがない。パックは常に上下に移動していて、これを左右にカーソルキーで直接コントロールしてしまうのだ。

これはスイスの国民皆兵制度を反映したもので、国民1人1人が自らの意思で動いてこそ国を守ることができるという哲学を具体化したものといえよう。

…ま、それはさておき、パックは自分と同じ色のブロックだけを崩すことができる。また、途中でブラシの書かれたブロックに当てれば、そのブラシと同じ色になる。まさに列国の顔色をうかがいつつ、自らの意思も通すといった風情だ。

…ま、それはさておき、+印の

ブロックはアウトで、これに当ててしまったらその回は終了する。

基本的には、これだけの単純なゲームなの

だが、ブロックの並べ方でとんでもないパズル性が生まれたりする。たとえば、1面ではスタート時のパックが水色でまず水色のブロックを崩していく必要があるが、水色のブラシのブロックを崩し終わる前に他の色のブラシブロックに触れたら、もうその面をクリアすることはできず、+印ブロックで自爆するしかないのだ。

面が進むと、同じ色の鍵を取っておかないと崩れないブロックや、パックの動きを左右逆にしてしまうブロックなどが現れてキミの平衡感覚を破壊することうけあいだ。

\$20で正規ユーザー+エディタ

「Diamonds」はシェアウェアとあって、ただで入手できるが気に入って遊ぶなら作者に\$20を送金する、という太っ腹なシステムで流通している。

正規ユーザーになれば、最新バージョンと面のエディタがスイスから(何も強調することはないが)送られてくるのだ。いわばお試し期間付きのゲームというわけで、良心的このうえない。

私はいまから「Diamonds」を編集部を持ちこみ、編集作業を中断させる試みを行おうと思っているが、おそらくスイスの陰謀はこれで先進各国の主要産業を停止させ、国力を奪って平和の維持に務めるということなのではないだろうか。

予言しよう。「Diamonds」は必ず近いうちに国産機に移植またはパクられるであろうことを……。



パッと見、単純そうに見えるけれど、知らず知らずのうち、ハマリこんでしまうのは悲しい性である。

BE~MEGA HOTMENU

BEメガ・ホットメニュー

- ラングリッサー————— 90
- Blue Almanac————— 98
- アークス・オデッセイ—— 105
- 斬〜夜叉円舞曲〜———— 110
- ヴェリテックス————— 112

PART3



ラングリッサー

メサイヤ(NCS)/4月26日発売/7,300円/SLG/4M+BB

メガドラファン待望の、超大型本格シミュレーションゲーム「ラングリッサー」。RPG風の味つけと個性的な指揮官に、発売前から話題が集まっている、期待の新作だ！今回は、全20ステージのうち、前半の10ステージを完全紹介するぞ。

波乱万丈大活劇

いよいよ発売の迫った、本格シミュレーションゲーム「ラングリッサー」。二転三転しつつ、意外な方向に展開していく壮大なストーリーやRPGの成長システムを取り入れたクラスチェンジなど、見所はかなり豊富。

秘剣をめぐる冒険が、いま始まるのだ！

ステージ1

「王城脱出」

秘剣ラングリッサーを狙うダルシス帝国は、秘剣を封印してあるバルティア城に攻めてきた。王子レディンはからくも脱出するが……。

ステージ1の敵は並の強さではない。はっきりいって歯が立たないので、戦わずに逃げるのが正解だ。マップの端にタッチすれば脱出成功。城内の上の端が最短距離だ。



マップは普通の広さだが、歩き回る必要はほとんどない。2ターンで脱出可能だ。

父王や側近たちに別れをつけ、レディン王子は、城を脱出して一路サルラスへ。



不気味な黒雲の立ちこめる中、一心に呪文を唱える魔法使い。激しいカミナリとともに、その手のひらに奇妙な光を放つ青白い球体が出現する。



やがて青白い球体は、分裂しながら魔法使いの周囲を回り始めた。その数がだいに増えるにしたがって、球体の動きはますます激しくなる。



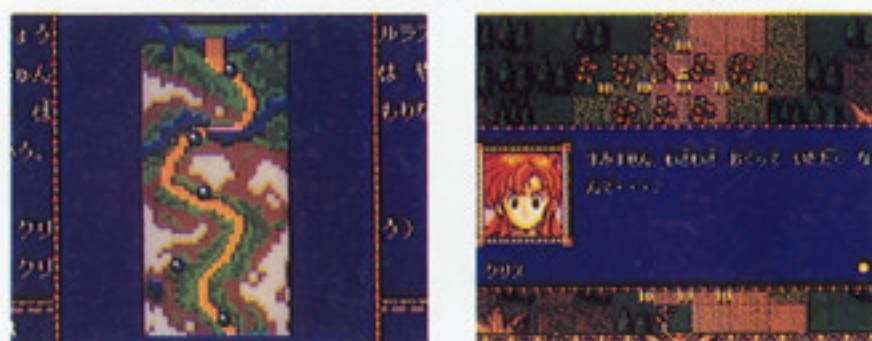
夜空に飛び去った青白い球体は、やがて3つの火の玉となって、バルティア城に魔法による先制攻撃だ！ ついにダルシス帝国の侵攻が始まったのだ！

ステージ2

「サルラスへ」

脱出した王子とヴォルコフは、サルラスを目指す。途中出合った巡礼団とともに道を急ぐ王子たち。だがその前に盗賊団が！ はたして彼らはサルラスにたどり着けるか？

巡礼団は勝手に動くので、護衛しにくい。彼女たちの動きを予測しつつ兵を展開しよう。王子の経験値を上げるチャンスでもある。



マップの上端に抜ければクリアだが、むしろ盗賊を全滅させるほうが速い。

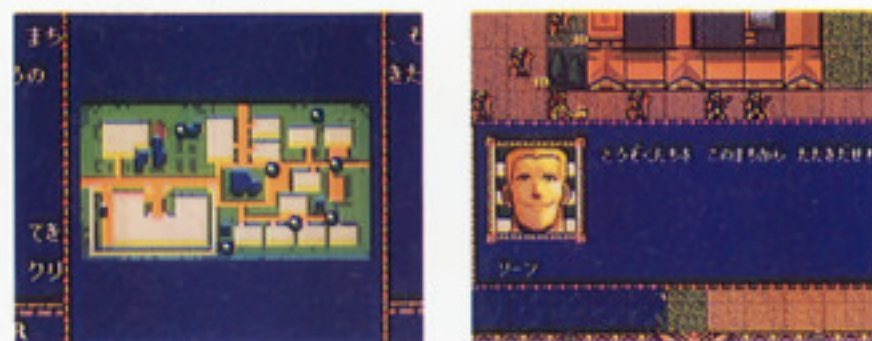
女ばかりの巡礼団をサルラスに送り届けることに。彼女たちを盗賊から守らねば。

ステージ3

「襲撃」

サルラスの街で休息するレディンたちに、先ほどの盗賊団が襲撃をかけてきた。巡礼団を守りつつ、敵の首領を倒せ。

敵は、教会の巡礼団を狙う隊と本隊との2隊に分かれる。まず巡礼団に近づく隊をけちらしてから本隊に向かおう。ヴォルコフで弱らせてレディンでとどめを刺すのがベストだ。



横長のサルラスの街が舞台。散開した敵に気を取られて分散せず固まったほうがいい。

後に仲間となる指揮官ゾーン。この時点で敵にやられても、次のステージで復活してくる。

ステージ4 死霊の森

モンスター大襲来!

バルティア落城の知らせを受けたレディン王子たちは、ホーキング公の援軍を待たず、一足先にバルティア城に向かう。しかし、その途中通過しようとした森には、スライムの大軍が彼らを待ち受けていたのだ!

はっきり言って、スライムたちの強さは並じゃない。一行の兵力ではどうあがいても勝ち目はないのだ。ではどうすればいいか?

このステージの勝利条件は、「10ターン生き延びること」。つまり、逃げまくるのだ。

しかし、マップを見ればわかるとおり、一行は完全に包囲されている。まったく戦闘を行わずに逃げきることは不可能だろう。

しかし、指揮官クラスでもスライムと互角に戦える者はいない。勝ち目がない以上、戦闘は兵士にまかせて指揮官は身の安全をはかるべし。だからといって兵士をたくさんやとう必要はない。いざというとき楯にしたり、おとりに使う程度の部隊があれば十分だろう。



河を越えるのにあまり手間取って、後ろからスライムたちに追いつかれることも。



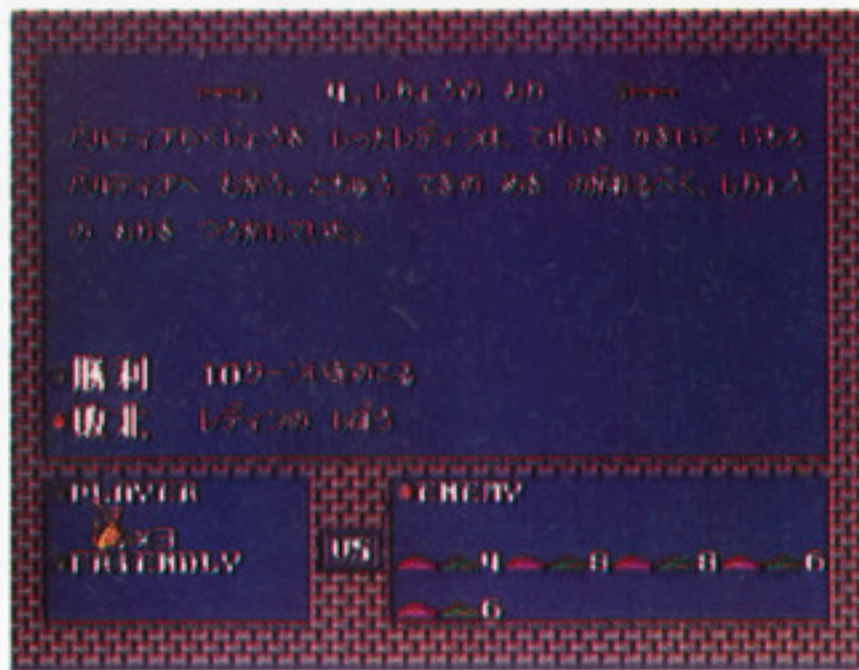
巡礼団の少女クリス。レディンに淡い恋心を抱き、ソーンとともに彼らに合流する。回復系の魔法が使える。

ホーキング公の部下ソーン。公の命により、レディンたちの後を追って死霊の森で合流。以後、ともにダルス帝国と戦う。

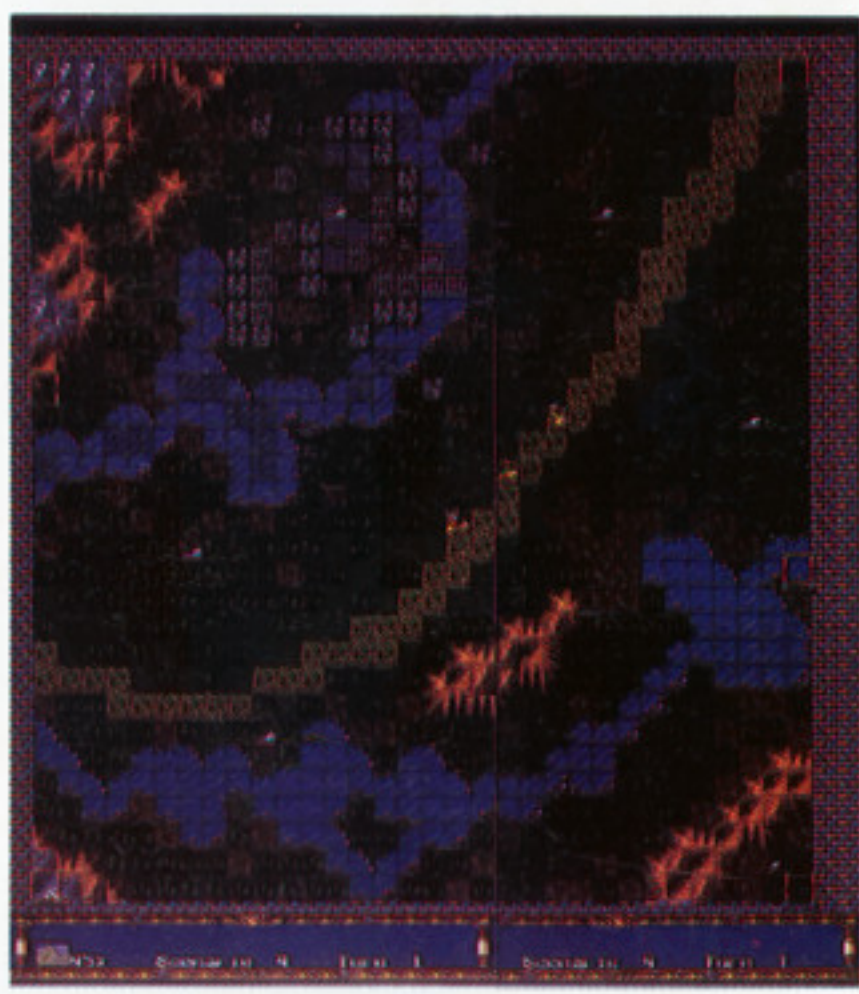


弓隊なんかでは、とてもじゃないが歯が立たない。

プロローグ



マップ



ステージ4必勝攻略法

1 逃げ道は左下方



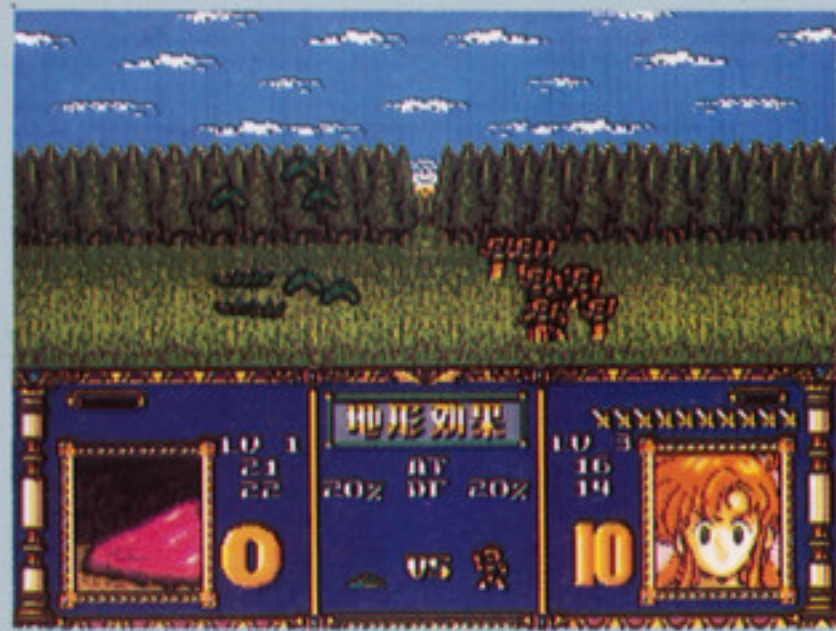
何ターンか持ちこたえれば、マップの左下のほうから味方の援軍がやってくる。うまく彼らの後ろにつくためには、なるべくマップの左下に近い位置にいるほうが有利だ。ゲーム開始と同時に下に向かって移動し、河を渡った後、左に向かって進むのがベストの退却法だぞ。

2 しんがりはヴォルコフ



ステージ4の時点で最強の指揮官といえ、当然ヴォルコフのはず。後ろから追撃してくるスライムたちを食い止めるには、彼の部隊が適任だろう。ただし、このスライムはヴォルコフ本人でも手こずる強敵。部隊は必ず指揮範囲内に置いておくことが重要だ。

3 援軍にすべてを任せ



味方の援軍はおもにガードマンで構成されている。戦闘能力は低いですが、彼らはスライムの弱点である火を武器にしているのだ。ことスライムに関しては、指揮官クラスの戦果を期待できる。援軍と合流したら、いたずらに兵を失うよりも、後ろに控えて戦況を見守るほうがいいだろう。

ステージ5 帝国軍親衛隊

黒騎士ランス登場!!

援軍と合流し、バルティア城へ向かうレディン王子たち。一行はやがて、山間の狭い場所にさしかかった。山を越えるには3本の細い道のうち、どれかを通らねばならない。だが山の反対側では、レディンのライバル・黒騎士ランスが、騎馬部隊を率いてレディンたちを待ちかまえていたのだ。

このステージは、敵の出方を見つつ味方部隊の順列を組替えれば、かなり楽に突破できるぞ。騎馬部隊には弓隊を、弓隊には歩兵をぶつけるようにすればいい。ただし、戦場は狭い山間なので、敵と接触できるのは先頭の

敵の主力は騎馬部隊だ。ライトエルフの弓隊が活躍することになる。



混戦になってしまうと、兵の相性もなにもない。できるだけ避けたい状態だ。

部隊だけ。敵の先頭部隊の種類に合わせて、後続の部隊と入れ替わり立ち替わり、1つずつつぶしていくべし。

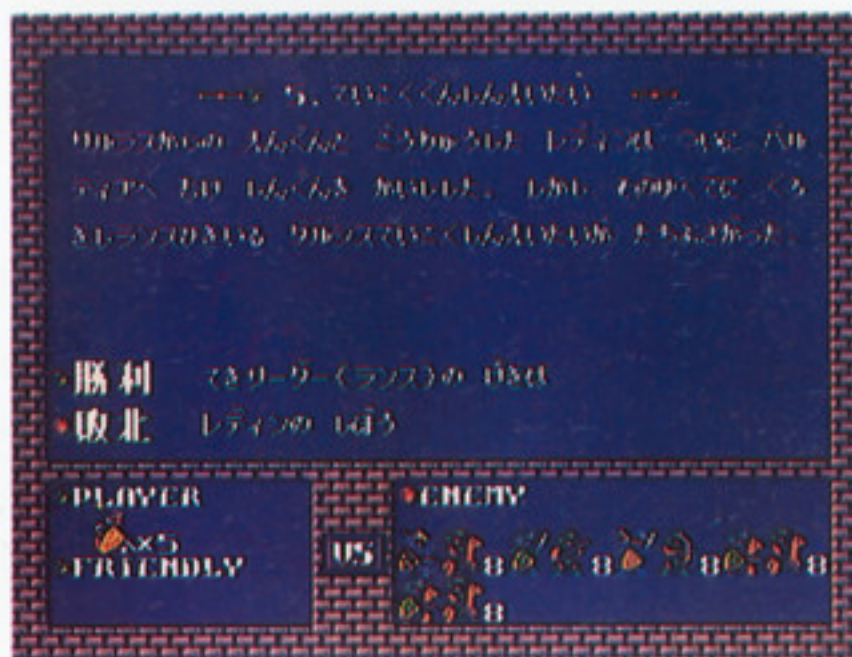


敵の残党がレディンを狙った矢に倒れるウォルコフ。以後はウォルコフ抜きでの戦いなので、他のメンバーをなるべく育てておきたい。

バルティアの老練な指揮官、ウォルコフ。死霊の森のモンスターとさえ互角の戦いのできる強者。指揮能力も高く、彼の指揮下にある部隊が全滅することはめったにない。バルティア城脱出以来、レディンの支えとなっていたが、再びバルティア城を見ることなく敵の凶弾に倒れる。



プロローグ

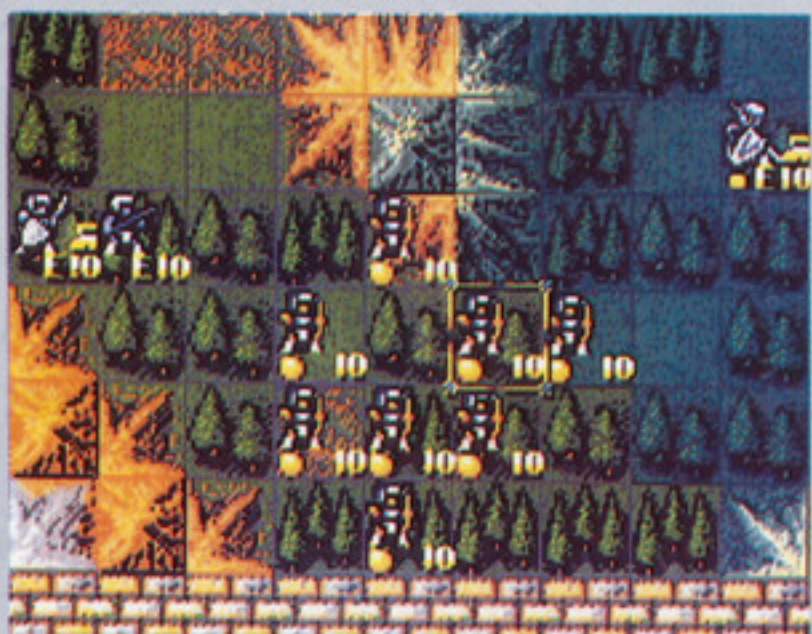


マップ



ステージ5必勝攻略法

1 先頭はライトエルフ



敵は、騎馬部隊を前面に押し出してくる場合が多い。こちらは当然、レディン率いるライトエルフの弓隊を先頭に立てるのがベストだ。ただし騎馬部隊の後ろからやってくる歩兵部隊が前面に出てくる前に、ウォルコフの騎馬隊と入れ替わらなければならない。弓隊だけで突出するのは危険だぞ。

2 地形を活用せよ



山と平地では、戦闘時の地形効果がまるで違う。先に山を占拠すれば、平地の敵は簡単に倒せるぞ。逆に、先を急ぐあまり平地にそって移動していると、山すその高台に移動した敵に痛い目にあうことがある。そうならないためにも、ある程度の兵を山すそに配置しておこう。

3 不意討ちに気をつけろ



ほとんどの場合、主戦場はマップ右下の盆地になる。しかし、敵は必ずといっていいほど別動隊を繰り出してくるはずだ。

騎馬隊が、マップ左上の橋を渡って、後ろから不意討ちをかけてくるのだ。こちらも橋の手前に別動隊を置き、本隊が後ろを突かれぬように気をつけよう。

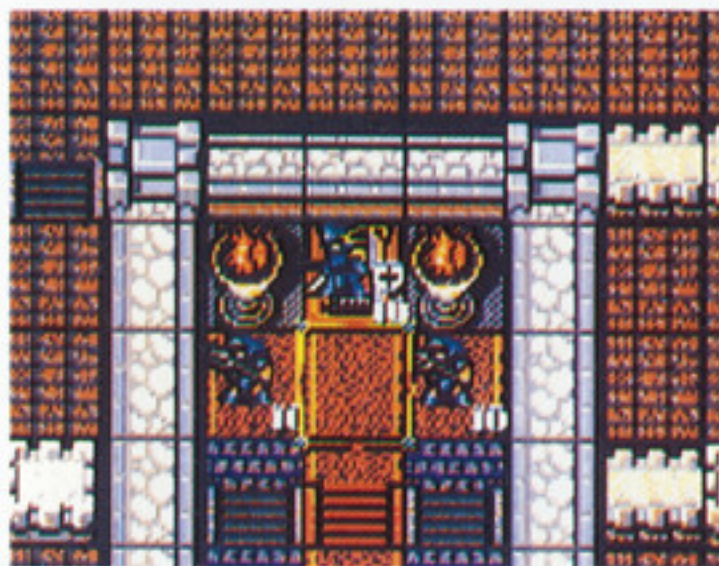
ステージ6 バルティア城の攻防

城を奪回せよ!!

ついに生まれ故郷の城・バルティア城に戻ってきたレディン王子。だが、城は敵の占領軍司令官ゼルドの指揮の下に防備を固め、レディンたちを迎え討とうとしていた。

このステージは、ゲーム中初めての城攻めのステージだ。これまで非力であり役に立たなかったガードマンが、その才能を発揮するステージでもある。つまり、ガードマンは上下差のあるところ（城壁の上と下など）での戦闘にこそ、その実力を発揮するのだ。いったん城に入れば、かなり働いてくれるぞ。

司令官ゼルドを倒せばクリアだが、余裕があれば足場を固めて全ての敵を倒して経験値を稼ぎ、最後にゼルドを倒すようにしよう。



司令官ゼルドの周りには、ロイヤルガードの部隊が2隊ひかえている。かなりの攻撃力があるので、油断は禁物だ。



ガードマンは、上下差さえあれば上からでも下からでもかなりの攻撃力を示す。

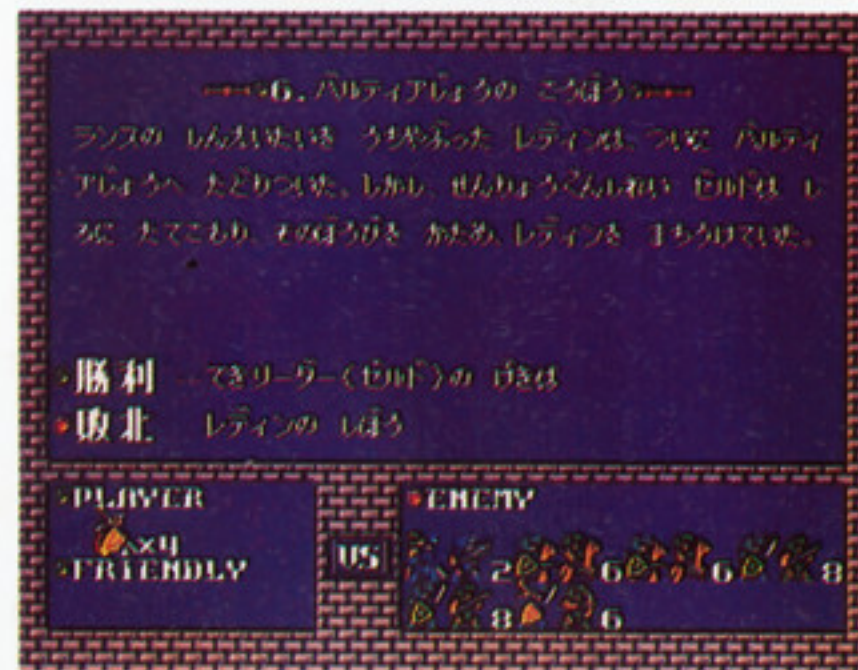
城での戦いにも地形効果はある。城壁に登れば、かなり有利に戦闘ができるぞ。



元王国水軍指揮官のティラー。城の地下に幽閉されていたが、レディンに救出され、以後行動をともにする。

元王国魔導士ジェシカ。秘剣ラングリッサーの秘密を知る唯一の人物。ティラーとともに救出され、レディンたちとともに戦う。攻撃系の魔法を使う。

プロローグ

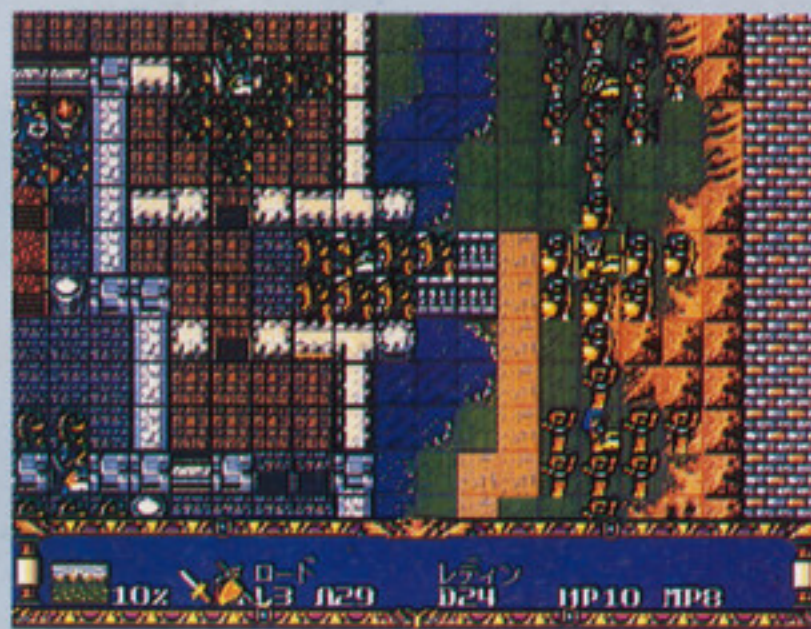


マップ



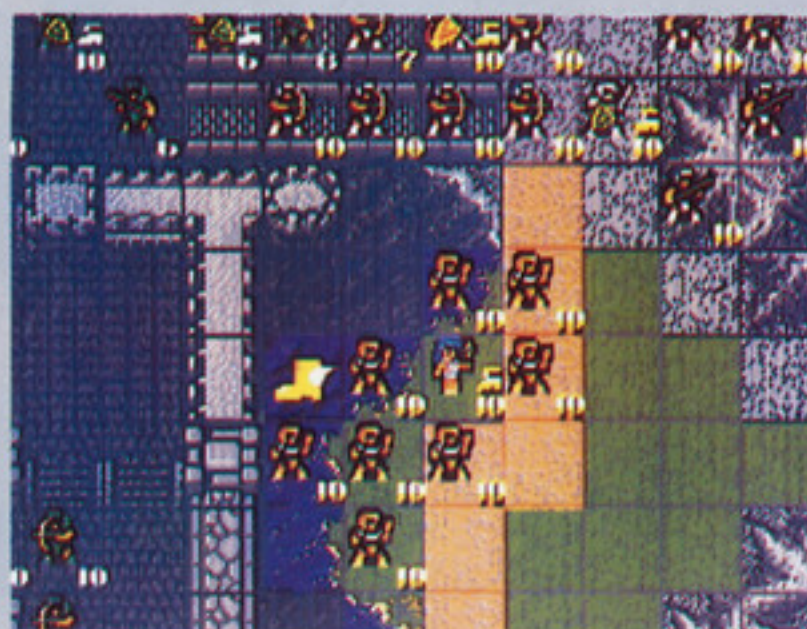
ステージ6必勝攻略法

1 部隊配置が重要



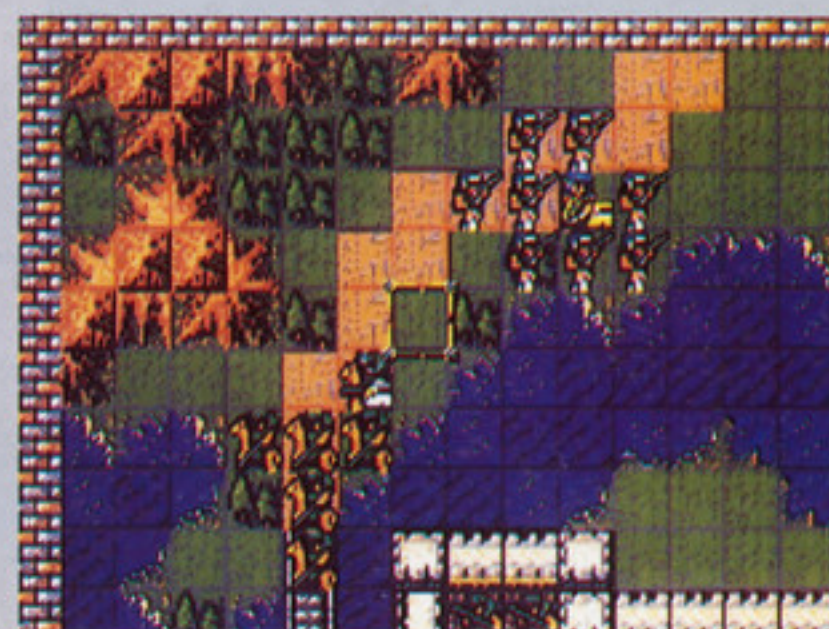
城の入口は橋になっていて、騎馬部隊が守りを固めている。味方の部隊のスタート地点は、入口の目と鼻の先。そんなところに歩兵を配置したら、入れ替えをしているうちに全滅だ。騎馬が相手なら、当然、弓部隊を先頭に立てて戦闘にのぞみたいところ。初期配置を間違えないように。

2 入口は2つ



城に入るには、必ず左右の橋のどちらかを渡らなければならない。もちろん守備隊がいるので、けっこう手こずるだろう。そこで、ほとんどの人間は、堀を渡って城壁にとりつけば……と考えるはず。ところがどっこい、味方が城内に突入するまでは、城壁に登ることはできないのだ。残念!

3 逃げるが勝ち!



城の入口は2カ所だが、弓部隊は1隊しかない。この場合、無理に歩兵やガードマンを突っ込ませるよりも、退却して反対側にいる主力部隊と合流するほうが得策だ。弓部隊を先頭に立てた主力部隊は、守備隊を倒して入口を確保したら、退却してくる部隊の援護に向かおう。

ステージ7 砦の勇者

プロローグ

とか 決死の渡河作戦

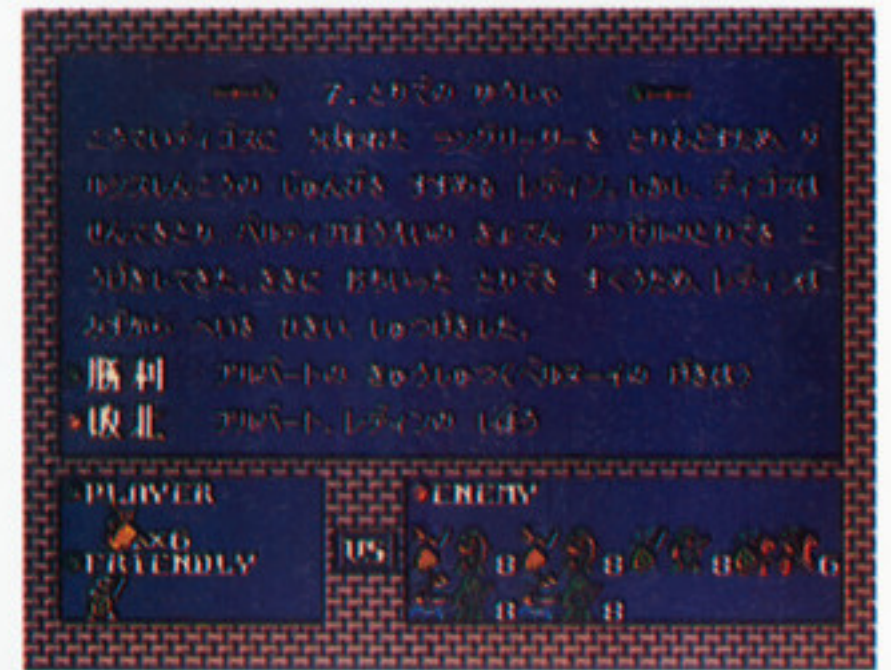
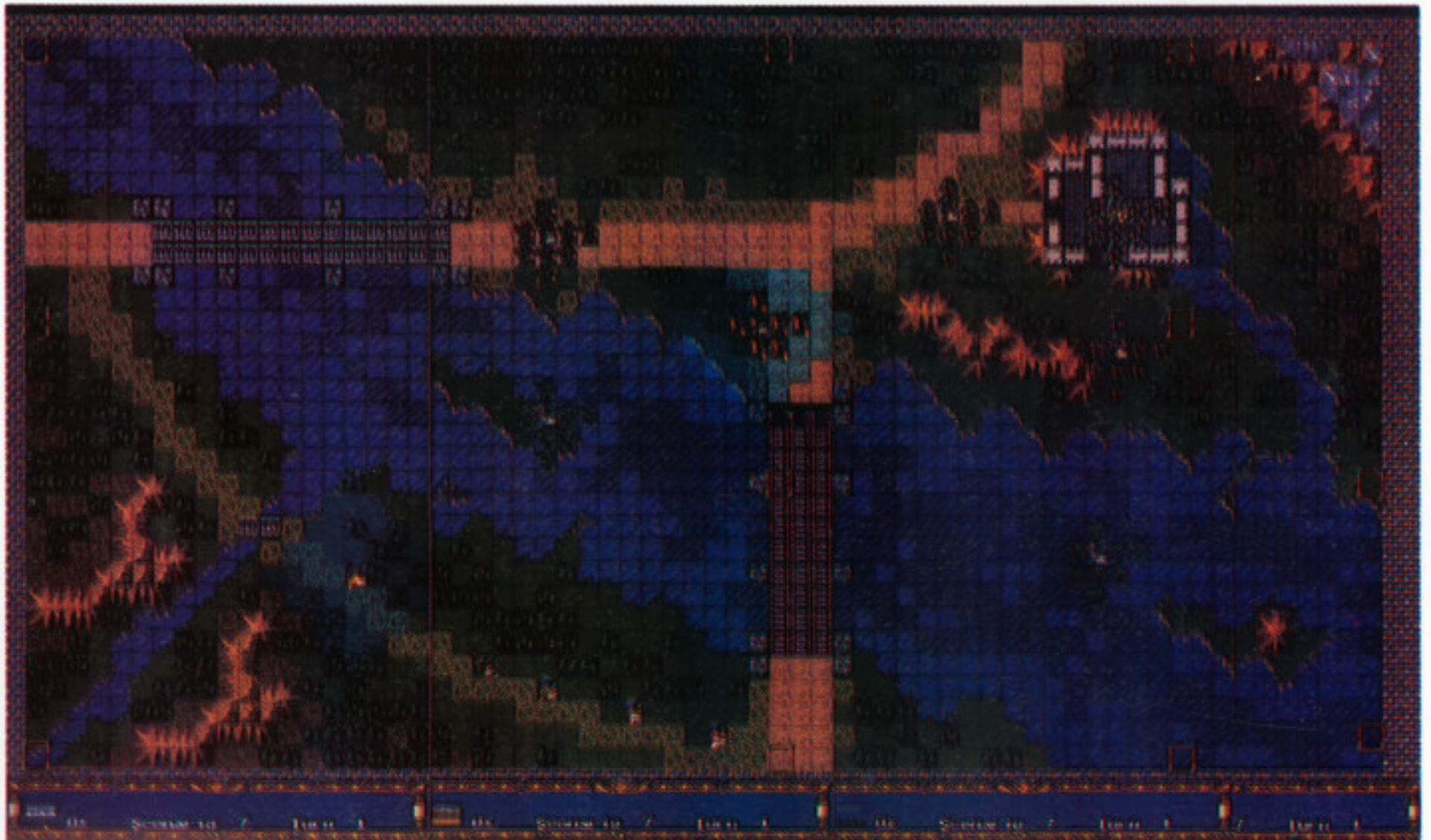
ダルシス帝国に向けて出撃の準備を進めているレディンたちのもとに、急使が届いた。バルテイア防衛陣の拠点、アンゼルの砦が敵、ダルシス帝国軍に取り囲まれているらしい。知らせを聞いたレディンたちは、急いで砦に駆けつける。しかし、砦のそばには、敵の部隊が広がり、レディンたちを待ち受けていた。

このステージでは、砦が落ちる前に敵をけちらし、砦を守る指揮官アルバートの命を救わなければならない。砦にたどり着くには大きな河を渡らなければならない。敵の水軍の動きに注意が必要だ。

砦の守備隊長アルバート。少数の部隊で砦を守っている、戦上手な男だ。砦での彼の戦い方は、かなり参考になるはず。この後、レディンたちに合流する。



マップ

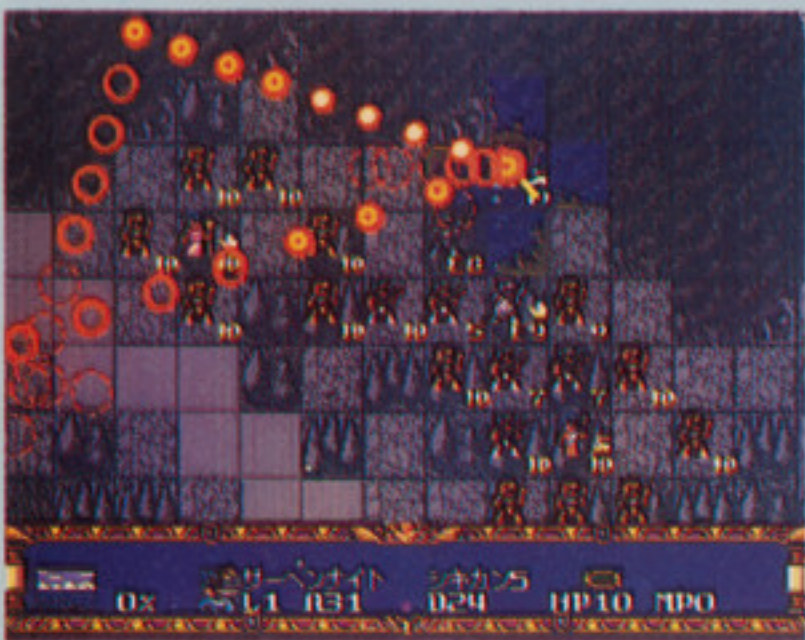


砦では激戦が繰り上げられている。守っているのはアルバートの部隊だけだ。

水中のリザードマンと戦うのは不利だ。常に水際をさけて移動しよう。

ステージ7 必勝攻略法

1 サーベンナイトに注意



敵の水軍は2部隊、どちらもサーベンナイトの率いる精鋭部隊だ。陸上に引っ張り出さないかぎり、味方の部隊ではなかなか歯が立たないだろう。しかも、指揮官のサーベンナイトは陸上でもかなりの耐久力と攻撃力を持っている。ジェシカの魔法でジワジワとHPを奪っていこう。

2 常に最大速度



このステージは、時間との戦いだ。とにかく、アルバートが生きているうちに砦にたどり着かないことには話にならない。その他の部隊に気をとられず、まっすぐ砦を目指すのだ。後続がつかえてしまわないように、ユニットを進めるときもなるべくムダのないように考えてやろう。

3 水軍を活用せよ

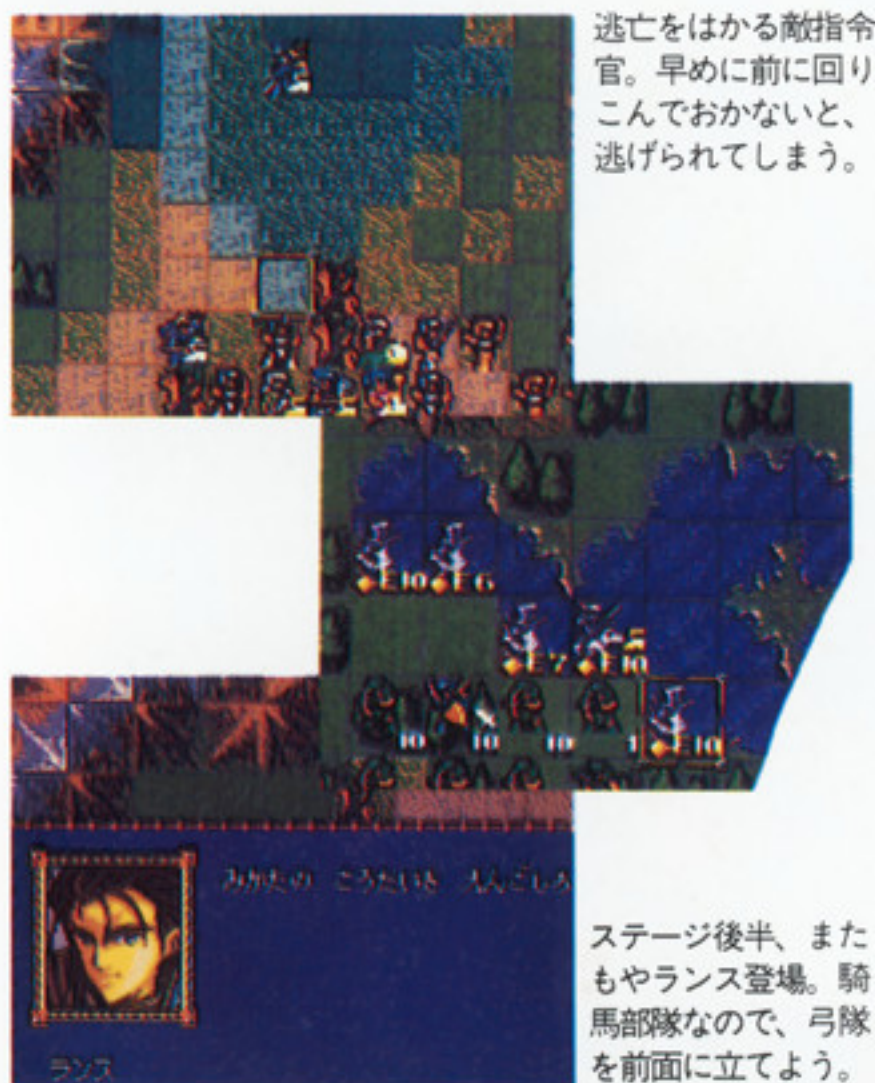


水軍は水中での移動速度が高い。直接河を渡れば、向こう岸で待ちぶせている敵部隊に、河から側面攻撃をかけることができるぞ。待ち伏せ部隊をけちらしたら、陸上におびき出した敵の水軍のところに移動し、逆に河から背後を突いてやろう。使いようによってはかなりの戦力になるはずだ。

ステージ8 追撃

敵指令官を追え

アンゼル砦の攻略をあきらめた帝国軍は、増援部隊に撤退を命じる。しかしこれを見逃すレディンたちではない。すぐさま砦をたった彼らにアルバートの部隊も合流し、後退する敵部隊に追撃をかけた。やがて大きな森の手前で敵軍に追いついたレディンたちは、一気に攻撃をかける。



逃亡をはかる敵指令官。早めに前に回りこんでおかないと、逃げられてしまう。

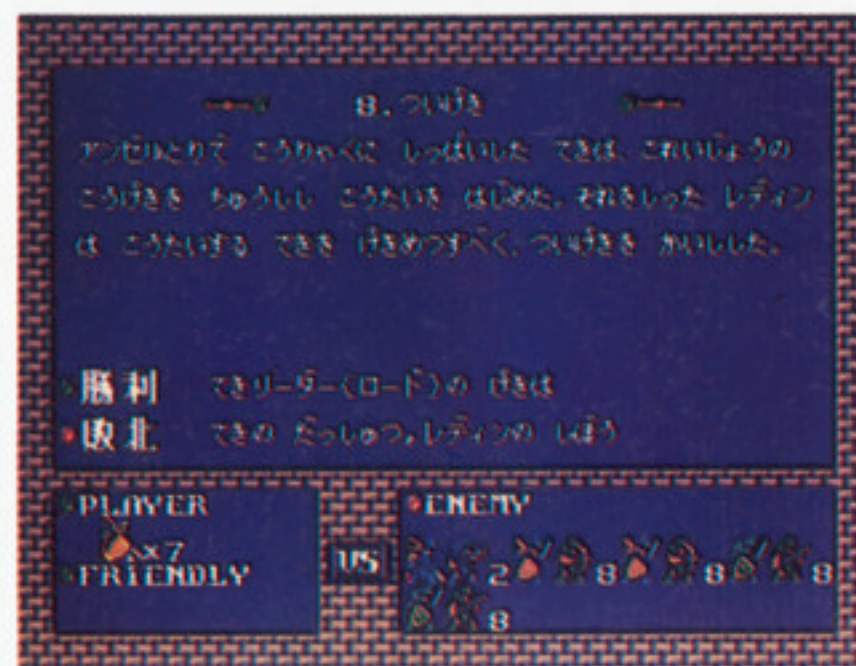
ステージ後半、またもやランス登場。騎馬部隊なので、弓隊を前面に立てよう。

このステージでは、マップの端にたどり着くまでに敵の指令官を倒せばクリアだ。敵は、歩兵のソルジャー部隊や弓部隊が入り混じって、かなり攻めにくい陣形をとっている。最初の一撃である程度たたいておかないと、かなり苦しい戦いになるだろう。あまりグズグズしていると、マップ左下のほうから敵の援軍もやってくるぞ。地形を利用しつつ、指揮官を先頭に積極的に討って出るのが一番いい戦法だ。

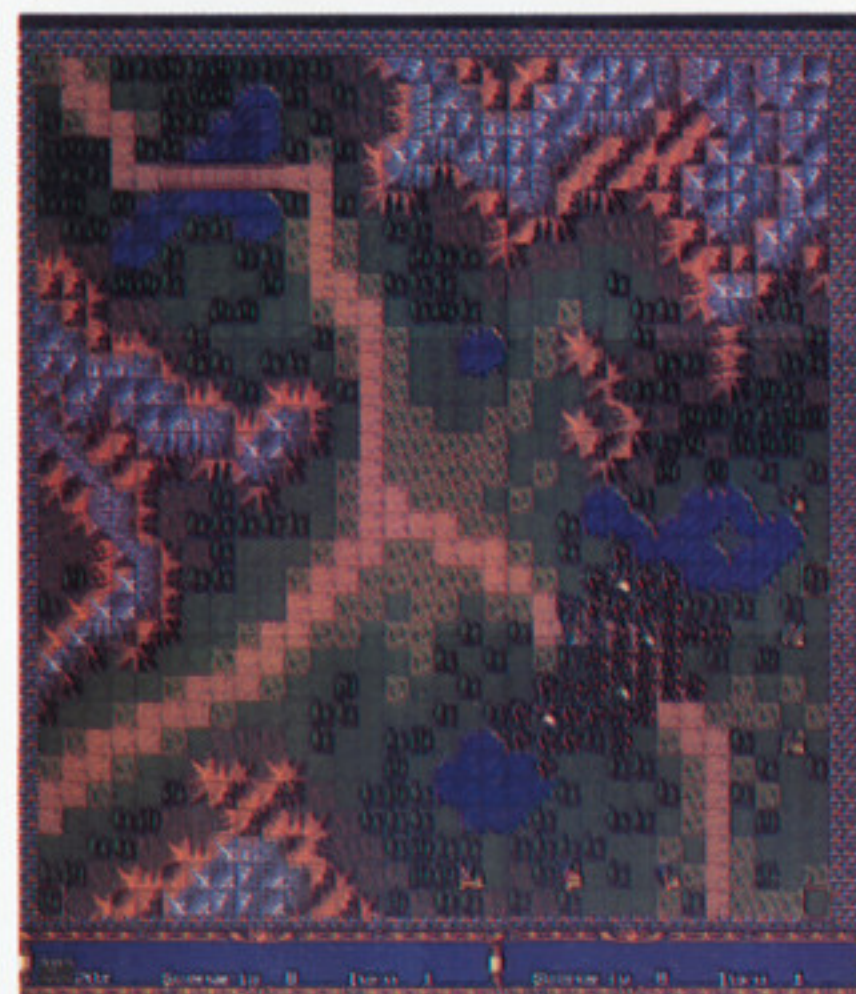


黒騎士ランス。レディンのライバル的な存在で、ことあるごとに邪魔をしにくる。敵の援軍として登場することが多く、常に騎馬部隊を率いている。慎重にあたれば、いい経験値稼ぎの対象になるだろう。ただし、本人のクラスはなかなか高いので、油断すると大事な指揮官を倒されることもある。

ブローグ

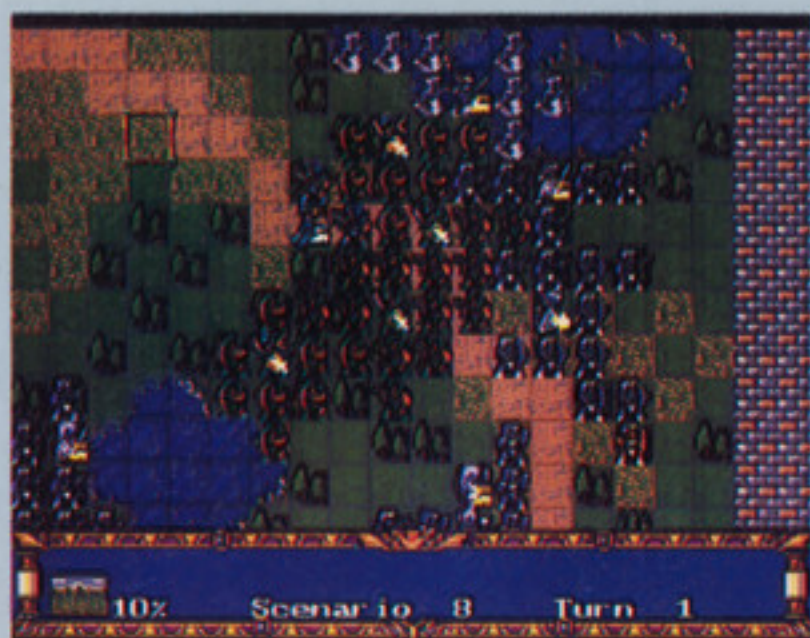


マップ



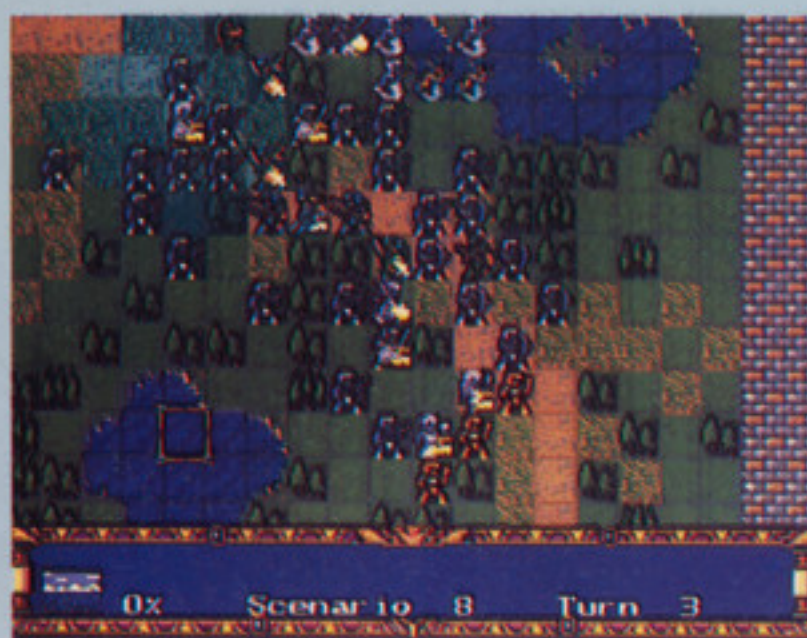
ステージ8 必勝攻略法

1 速攻で前に回り込め



敵指令官の逃亡を防ぐには、とにかく前に回りこんで、敵軍の頭を押えこまなければならない。本隊が後ろから敵の切り崩しにかかるのと平行して、1部隊は池を迂回しつつ、ひたすら前進させなければならない。あまり弱い部隊では意味がないので、中堅以上の力をもった部隊を選ぼう。

2 地形をよく見ろ



敵は、ほとんど巨大な混成部隊のようになっている。弓兵と歩兵が入り乱れているので、兵を使い分けるのは困難だろう。ここではむしろ、地形効果を活用することをおすすめする。水群が池から攻撃するのはもちろん、弓兵や歩兵も、森の中から攻撃すれば成果もかなり違ってくるぞ。

3 追い討ちは手堅く



後方追撃部隊が気をつけなければならないのは、あせって突出してはならないということだ。敵が密集隊形を組んでいる以上、こちらも密集隊形で行くのが定石。単独で前に出すぎると、取り囲まれて袋叩きになってしまうだろう。指揮官を中心としたかたまりで行動し、少しずつ切りくずせ。

ステージ9

怪物出現!!

レディンたちの動きを察したダルシス帝国軍は、ワース河にそって防衛ラインを引いた。渡河行軍で強行突破をねらうレディンたち。

そこに突然、モンスターたちが現われた。敵味方に関係なく、手近な部隊に襲いかかるモンスターたち。さらに、そのモンスターを追って、黒騎士ランスも……。果たしてレディンたちはこの防衛ラインを突破できるか？

このステージは、レディンがマップの上の端にたどり着けばクリアとなる。しかし、モンスターを除けばそれほど怖い敵はいないはず。とりあえず河を渡ったら、すぐに脱出す

橋がないので、直接河の中を進む。だが水中では移動速度がかなり落ちるのだ。



ここでもランスが登場だ。岸辺で待ち伏せされるとかなり苦戦しそう。

るのはもったいないぞ。その他の指揮官の上陸を援護し、全員そろったら倒せるだけの敵



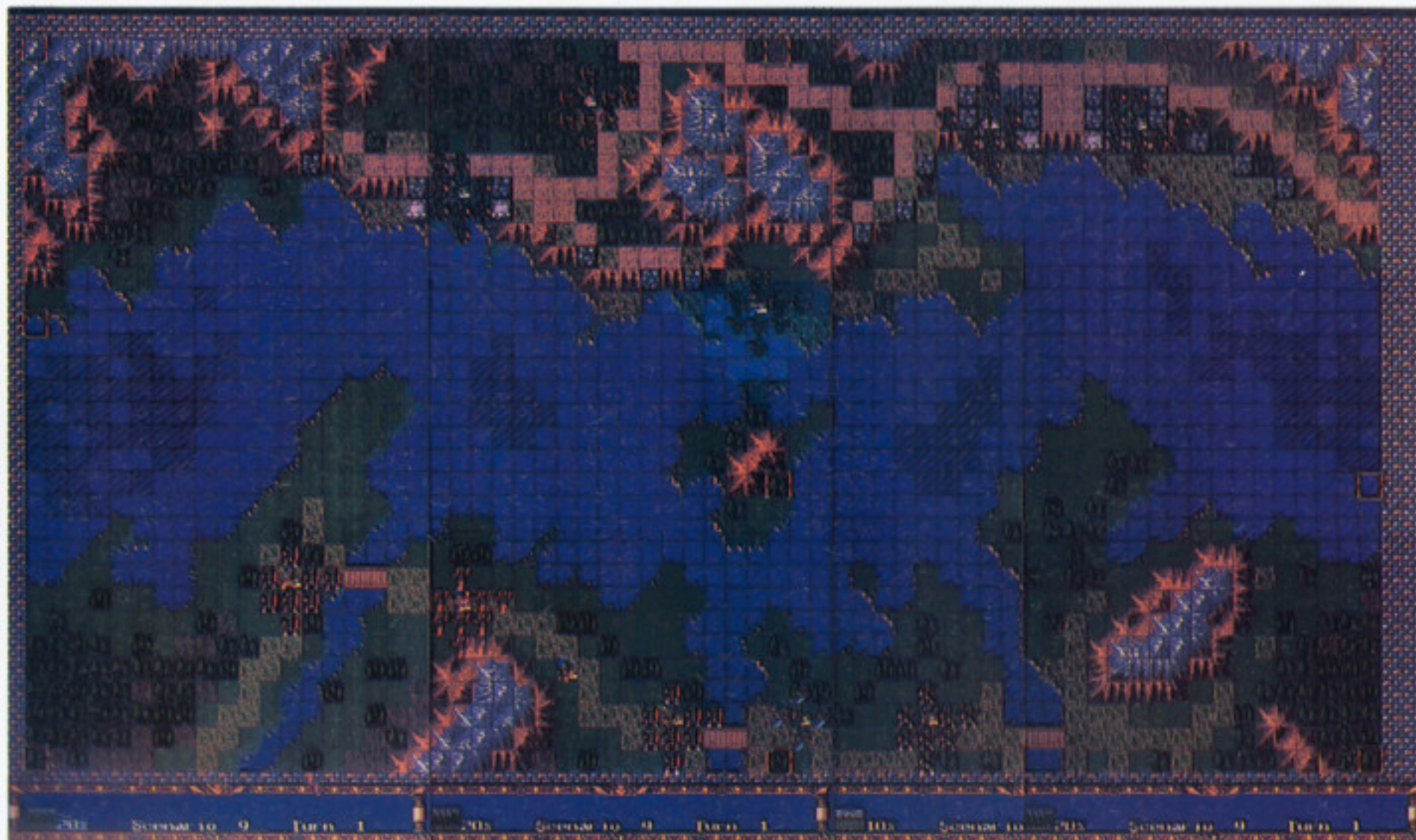
突如現れる怪物。水中では、ほとんど勝ち目はない。

を倒して、経験値を稼いでおくのだ。



怪物は、敵味方に関係なく手近な部隊に襲いかかるのだ。

マップ

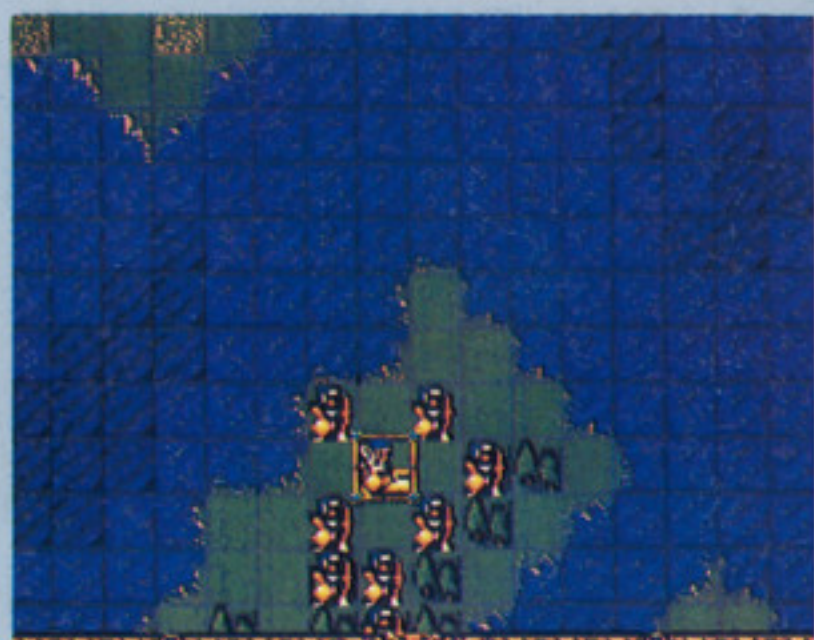


プロローグ



ステージ9 必勝攻略法

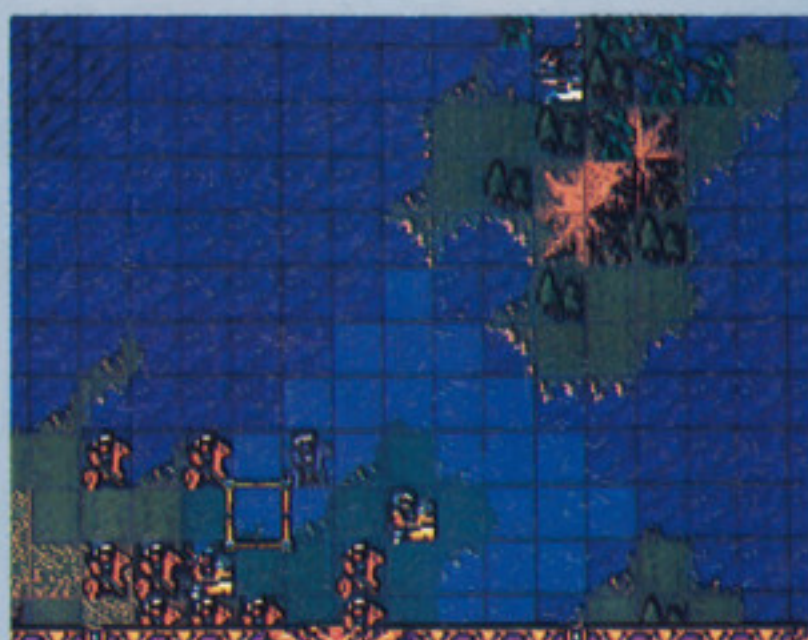
1 河を渡るポイントは？



水の中に入ると、水軍以外の部隊は移動スピードがガタンと落ちる。そこをモンスターに襲われればひとたまりもないぞ。

おすすめの渡河ポイントは、マップ中央より少し右の、岬のように突き出したところだ。ここだと、待ち受けている敵軍がモンスターとはち合わせする形になる。

2 全員渡る必要はない



このステージのクリア条件は、レディンがマップ上端に脱出すること。つまり脱出するのはレディンだけでいいということだ。水軍を引きついたり、モンスターを牽制するための部隊は、河の反対側に残していても次のステージではちゃんと復活してくる。無理に全員が河を渡る必要はない。

3 マーマンで露はらい



こちらが河を渡り始めると、敵の部隊も河に入って接近してくる。このまま河のまん中で戦闘に入れば、五分五分の戦いだ。

しかし水軍ならば、地形効果を生かして、かんたんに敵を圧倒できるはず。河を渡る時は、まず先頭にマーマンの水軍を押し立てて、敵をけちらしつつ進もう。



Blue Almanac

●講談社総研 / 5月25日発売 / 8,700円 / RPG / 8M+BB

シナリオ1をクリアし、無事にテラスレイド星から出発した。次に向かう星が今月紹介するロトス星。さてさて、いったいこの先どうなることやら……。

シナリオ 2 舞台はロトス星へ

ロトス星に着いたのはいいが……

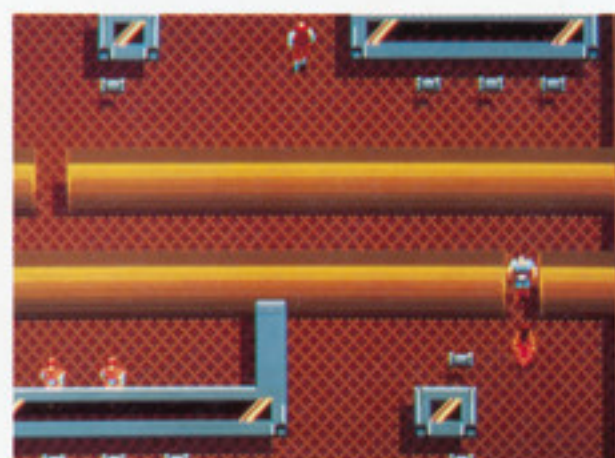
無事ロトス星に着き、マルグリットと別れたのはいいが、空港からはパスポートがないと出られない。しかしマルグリットから、「ロビーの受付嬢がパスポートを用意してくれています」と聞いていたので、とりあえず安心だ。

パスポートを手にして無事チェックを通り過ぎると、いきなりある女の子が「私の兄に似てるわ」などといいつつ駆け寄ってくるのだ。オイオイ、人違いだつてば、お嬢さん。

人間違いに気づいた彼女は「また、どこかでお会いしましょう」と言いつつ、握手を求

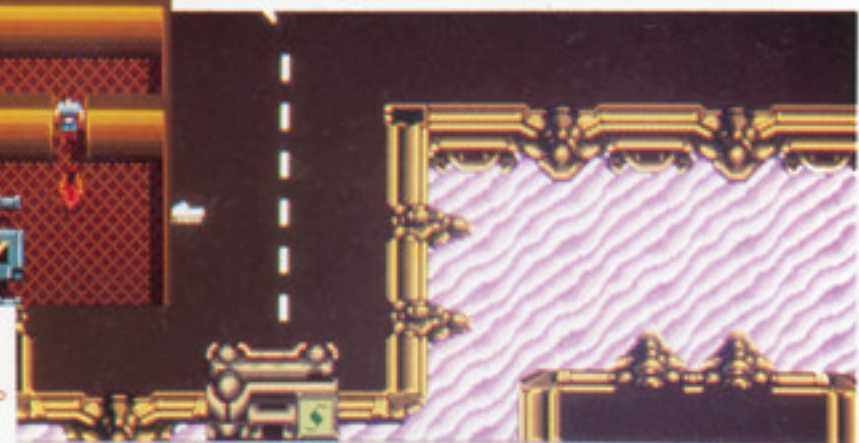
めてくる。まあ、ちょっとうさんくさいが、カワイイ女の子の手を握れるなんてまさに男冥利(?)。素直に握手しちゃおっと。

空港を出ると、仲間のハルクが「んじゃ、俺たちはここで別れるぜ。用があったらプロウシティのバブに来てくれや」と言いつつ、さっさと別れて行ってしまふのだ(前号付録参考)。ま、しゃーねーな。



この女の子とは、あとでちょっと変わった形で会うことになる。

ハルクとの別れ。まあ、このセリフからすると、また会うことになりそうだな。



「ロトス星までのやくそくだ。おれによろがあるから プロウシティのバブにいる。じゃあな。」

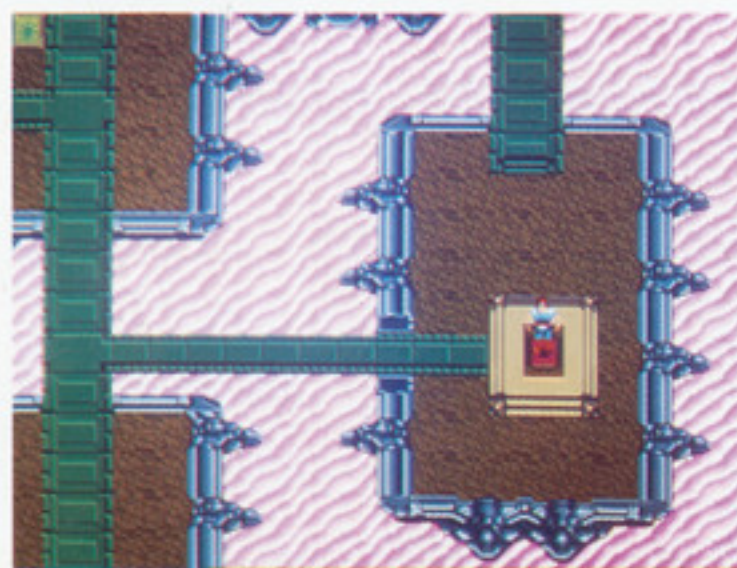
ええっ? いったい俺が何をしたっていうんだよお

ハルクと別れたのはいいが、とりあえず何もすることがない。まあここはひとつ、ハルクとロトス星の銘酒で一杯やろうかなと思ひ、さっそくプロウシティのバブに行ってみた。

バブに入ると、数人の客に混じって、ハルクが1人、カウンターで酒を飲んでた。お、こいつは好都合、さっそく一杯やるかなと思ひ、ハルクに近づき「よお、元気?」と声をかけてみた。するとハルクは人の顔を見るなり、「よう。お前、着くそうそう何してかしたんだ? 警備隊がさんざんお前のこと探し回ってたぜ」と半分ニヤケた顔をしていた。

ええっ? 俺、何にもしてないぜ。ここに来てからしたことなんて、女の子と握手したことぐらいだし。まさかあれがここでは犯罪行為だったとか……そんなバカな。そういやここに来たとき、リブシティの警備所長がゲイルに代わって以来ぶっそうになったって、どっかの客が話してたな。よし、ここはひとつリブシティに行って真相を確かめてみるか。

しかしこの時、店を出た直後、警備隊に捕まるなんて俺は夢にも思わなかったよ……。



プロウシティへ着いた。さあ、ハルクはどここのバブにいるのかな。



嘘だろ? 俺、何にもしてないぜ。お前、もう出来あがってるんじゃないの?

「お前、いいじゃあないか。お前、お前さんのこと、きまぐつていたぞ。だから、まらわっているのや。」



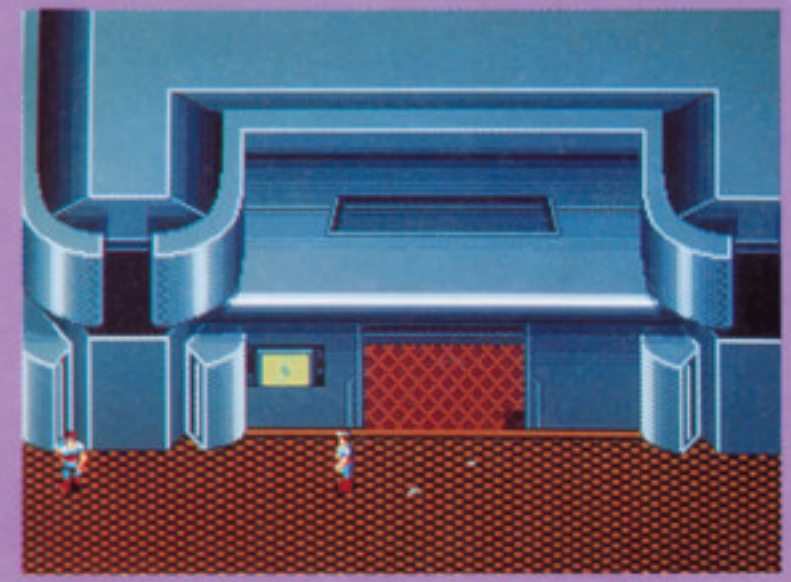
「お前、お前さん、まやくとりひきのようぞう、たいする。」

ち、ちょっと俺が何をしたっていうんだよ。コ、コラ、人の話を聞けつてば。

実はコイツが犯人だったりして

空港に向かって左のスミに、主人公そっくりのキャラには会ったかな? 実はコイツが犯人なのかもしれない。そして、あの女の子が探していたのも、実はコイツだったのかもしれない。

まあ、どっちみち彼とはまた会うことになるので、ひとまずこの話はここでやめておこう。しかし人間違いの多い星だなー、ここは。



世の中に、自分に似た人間が3人いるとはいうが、まさか異国の地ならず、異星であってしまうとはねえ。

最初の町、プロウシティ

いきなりハルクが主役に

なんといきなり主人公が交代してしまうという大展開。プレイヤーはここでハルクとなって、ゲームを進めていかなければならないのだ。そこでこれからハルクがしなければならないことを、簡単に箇条書きにしてみた。

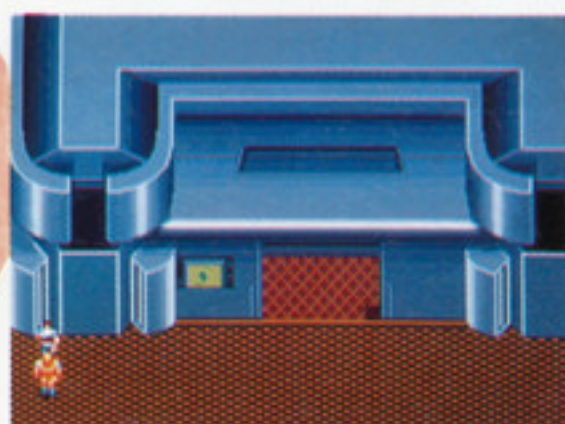
- もとの主人公を助けだすこと。
 - 空港に行き、主人公のソックリさんと会う。
 - ブレインソードを警備隊から返してもらう。
- 当面はこの3つを目的に、ゲームを進めよう。



いきなり主役になってしまったハルク。まあ、人生に一度はそんな時がある(?)もんさ。

さて、ここで慌ててリブシティに行っちゃいけない。まず、ハルクの装備を充実させよう。リブシティはモンスターがうようよしている町なのだから。しかし、先にリブシティに行くより、もとの主人公と似ている男に会いに行ったほうがいいかもしれないぞ。

この男はまだ空港にいるかな? とりあえずリブシティに行く前にここへ来てみよう。



やっぱりコイツが犯人だったけど……

ハルクが話かけるといきなり「やあぼくはエスペリア人。人のすがたをまねできるんだ」なんて明るく答えてくるこの男。いったい何者なんだ。「握手をすると、その人に変化できるんだ」だって? そうか、あの人間違いをした女の子だったのか、コイツは。

しかし、こいつのおかげでハルクは花の主役になれたわけなんだが。えっいっしょにもとの主役をさがしてくれるって? ラッキー!



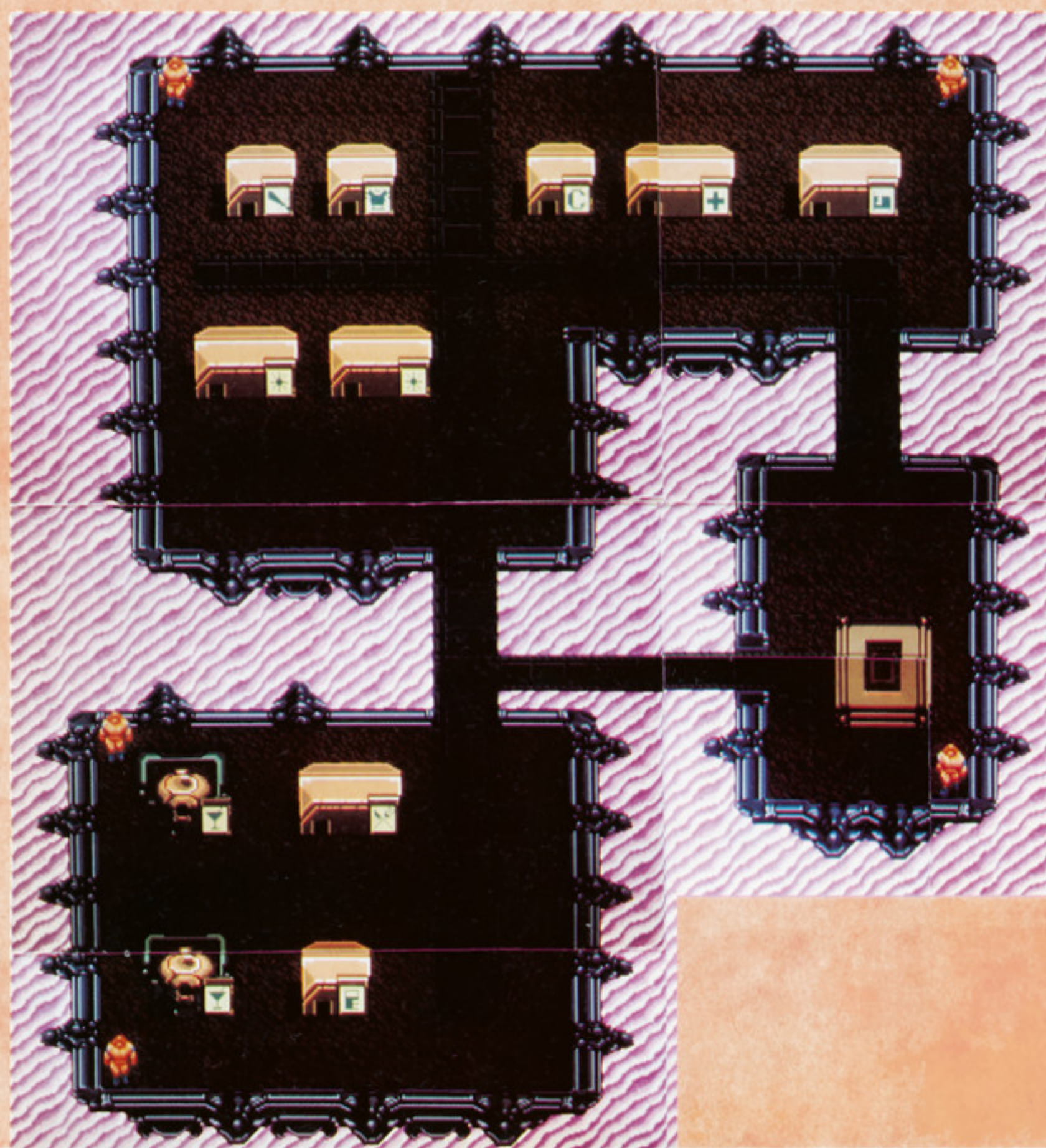
変化した僕に勝てれば協力してやるよだって? すると……

この男に話かけるとすべてのカラクリがわかるのだ。

「おれはエスペリア人。人のすがたをまねできるんだ。さあ、おれと一緒にこの町を救おう。」

プロウシティMAP

ロトス星で最初に訪れる町が、このプロウシティ。主人公がいきなりハルクに代わってしまうのでまず装備を整えよう。

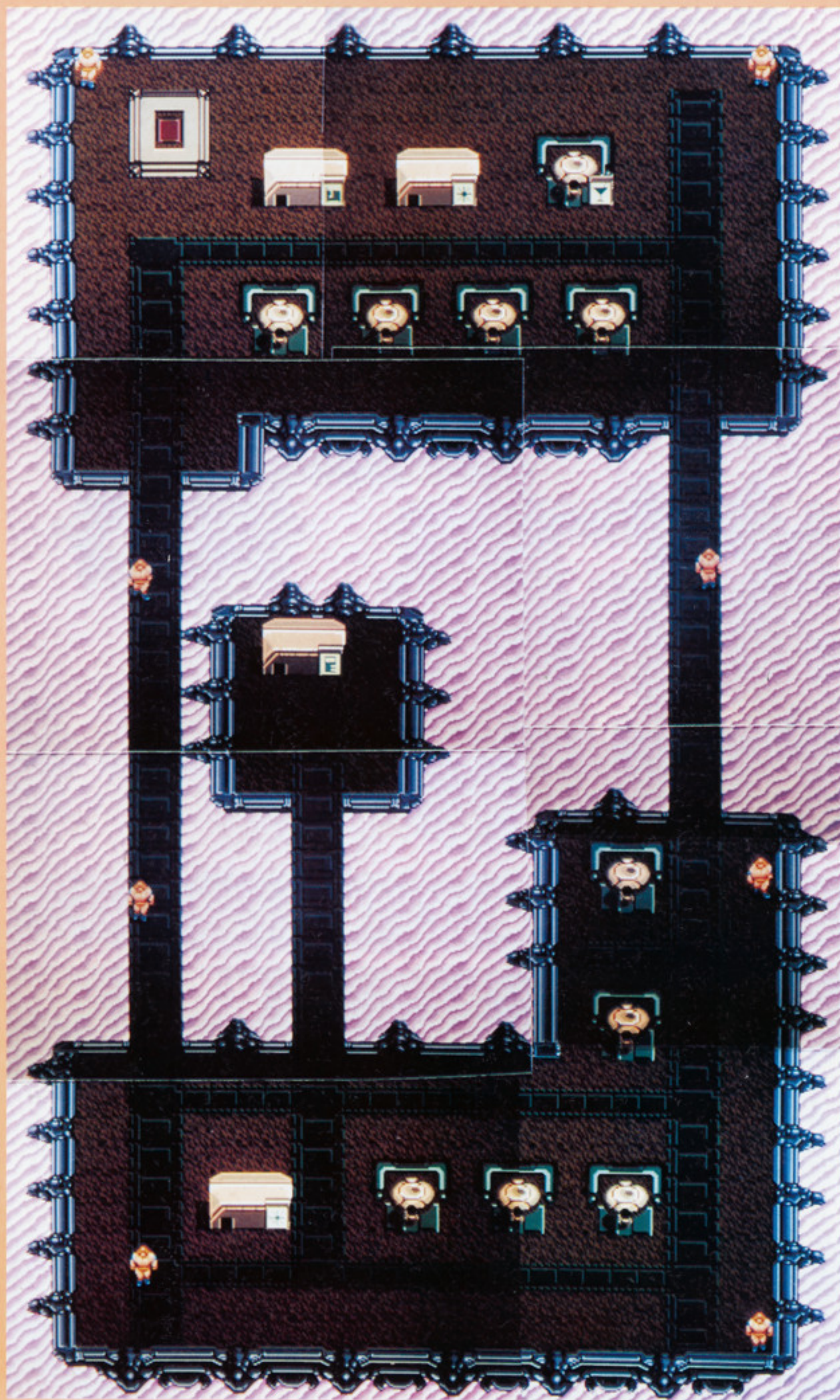


ブルー・アルマナック

プロウシティで売っているアイテムリスト

防具屋		武器屋	
グラウプロテクタ	112	バズーカ	550
アイアンシューズ	160	ファイアガン	1500
チームプロテクタ	250	グローブ	100
		サポータ	100
道具屋			
フレイルボム	30	アイテムはそれぞれ名前と値段をのせています。道具屋に売っているアイテムはフォースアイテムといって使うとフォースと同じ役目をする	
シャワーボム	155		
ブラスト	160		
ファイアーボム	127		

リブシティMAP



まずはエスペリア人を 追ってリブシティへ……

プロウシティにいたエスペリア人はハルクと握手をしたあと「キミと同じに変化したボクに勝ったら仲間になる」と言っていたが、はたしてそれはどういうことなのだろうか？ まずは、そのなぞを解くためにリブシティにいてみることにしよう。

リブシティはバーにいた客がいていたようにモンスターがでる町。ステップホンを出たらまず南にむけて進み、町の中央にある道具屋に向かおう。そこにハルクに化けたエスペリア人がいるのだ。

エスペリア人を見つけたらさっそく戦闘だ。まず負けることはないと思うが、念のために回復アイテムを持っているとよいだろう。後は運しだいだ。

戦いに勝つとニックネームをつけるようにいってくるのでいかした名前をつけてやろう。



おお、いたいた。逃げも隠れもせず、こんなめだつところにいるなんて……。えらい！

さのうの敵は今日の友。ひとつよろしくというわけで。せつかくき たんだ道具屋にもよれよ。



「さのうの敵は今日の友。ひとつよろしくというわけで。せつかくき たんだ道具屋にもよれよ。」

おお、ファイティングポーズが カッコイイぜ！

ハルクそっくりになっているエスペリア

人だが、よくみると微妙に色がちがってたりする。戦闘シーンがカッコイイので、ふたりとも素手で戦わしたいところだが、戦闘力のことを考えるとそうはいかない。しかし、なんとみたって最強タッグだぜ。

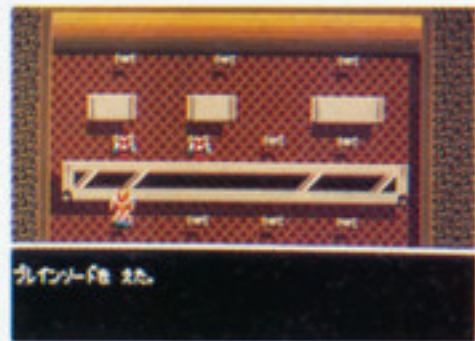


仲間も出来たしイッキにいくぞ!

まずは……

ブレインソードをとりこく

身をていしてハルクに託したブレインソード。その行為をムダにはいけない。まず警備隊の事務局にいったり取り戻そう。



託されたブレインソードをしっかりと受けとるのだ。

リブシティのペルソナトリップ

夢によっていろいろな物語を擬似体験するペルソナトリップ。ハルクはなぜか本来の結末とは違うビジョンをみてしまう。



ハルクはなぜへんな結末ばかり見してしまうのだろうか?

プロウシティの病院

ペルソナトリップでへんな結末ばかりみてしまうハルク。係員のすすめでプロウシティの病院にいるディック先生という人をたずねるのだ。



ディック先生はここじゃなくて、2階の方にいるぞ。

そして……

エスペリア人を仲間にして、ブレインソード→ペルソナトリップ→病院のディック先生と進んできたなら、次にディック先生のいる病院へ娘の目を治すために来ているお母さんと話そう。そして、そのすぐ近くにいる人がくれるフレーバという麻薬の情報を聞きのがさないようにしなくてはならない。ここでこの2つの情報を手に入れておかないと、先にはすすめないぞ。

そのあと、リブシティのパブでフィリップ先生に会おう。ここでは次に何をしたらいいのか教えてくれるからそのとうりに行動しよう。

また、余力があるようなら道具屋で“エンゼルドラッグ”と“ポケット”を買っておこう。きっといいことがあるぞ。



フィリップ先生がパブにいる。だが先生は自分の家ではなさそうになってしまう。



“M”とはいったいなにものなのだろう? ハルクは連邦の人間だったというし。

いったんプロウシティへ戻るのだ

フィリップ先生のおかげで“M”という男がハルクを記憶喪失にし、さらに顔まで変えてしまった張本人だということがわかったのでさっそく連邦の情報局に行くことにしよう。ここなら“M”が何者なのかわかるはずだ。案の定“M”の正体はマックという情報局員だとわかった。彼はすでに退役し、今は食堂を営んでいるようだ。

さっそくたずねていくとマックはカウンターにはいなく、地下室にいた。しかも連邦の警備兵といっしょだった。

ハルクがたずねるとマックは事の真相を話し始めた。そしてすべてを語り終えたあと、彼は連邦兵とさしちがえて死んでしまうのだ。



情報局で“M”のことを聞く。ここではちゃんとお役所仕事をしているので、左から順に手続きさせられるのだ。

食堂の地下ではだれにとってもつらい運命が待っていた。



パブの親父にエンゼルドラッグをわたすとお礼にと密売人パウロに合うための暗号が手に入るぞ!

この娘はもしや……

この目の見えない女の子、ハルクの手をさわってお父さんみたいっていつている。ハルクはどうやら記憶を消されたうえに顔を整形手術で変えられてしまっているらしいので、彼は実はこの娘の父親なのではないのか? という疑問がわいてくる。いずれにしろマックの証言がすべてを明らかにするだろう。



目の見えない女の子と妹をまもる小さな兄妹。悲しいが美しい。

リブシティで密売

マックがいまわの際に残した言葉を彼の奥さんに伝えると、ロックガーデンへのステップコードを教えてくれる。しかしロックガーデンはいつも霧がかかっていてそのままではまともに進むことができない。とりあえず密売人のパウロのところへ行ってフォッグイレースを買いに行くことにしよう。

さあよいよ地下刑務所口トスプリズンに突入というわけだけど、ここで装備の確認を

しよう。どうしても必要なアイテムは“ブレインソード”と“フォッグイレース”の2つだ。このふたつのアイテムを持たずにロックガーデンにいったら意味はないから十分気をつけよう。



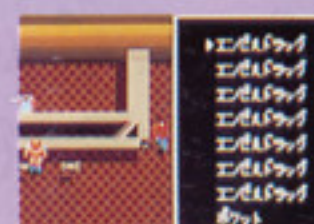
密売人パウロ。密売しているだけあって、密売するアイテムをうつつてるのだ。



ここがロックガーデンの始まり。とりのこしのアイテムはないかな?

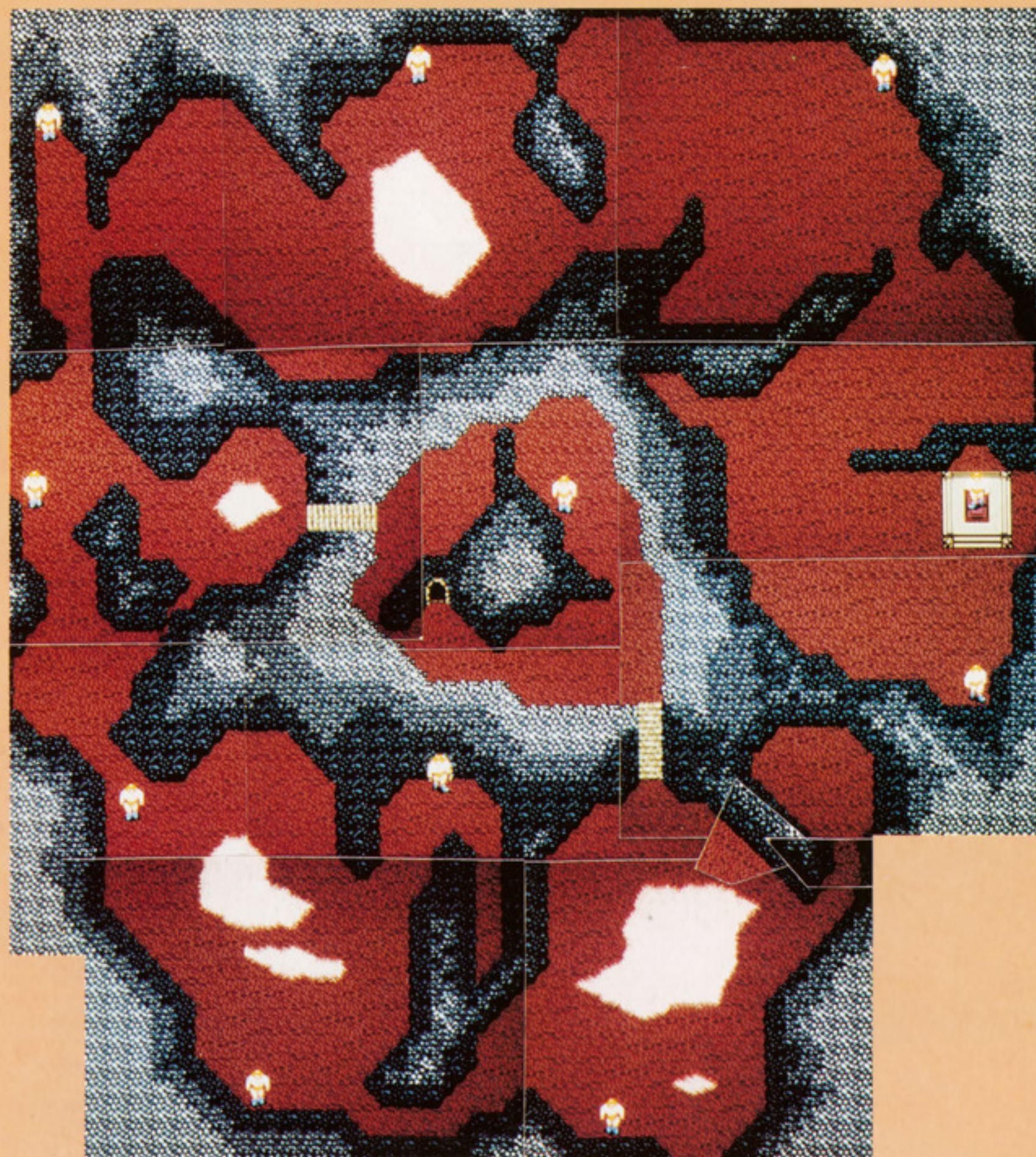
便利アイテム“ポケット”

主人公たちは普通は7個までしかアイテムを持ってないが、このポケットを買っておくと合計14個まで持てる数が増やせるのだ。

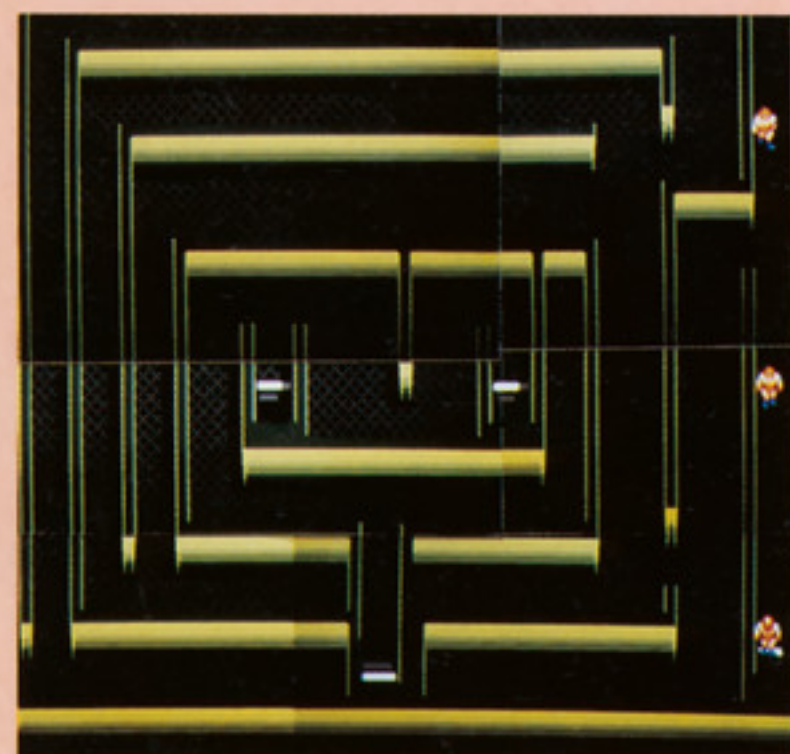


これなら長旅もOK。なかなかいいアイテムだこと。

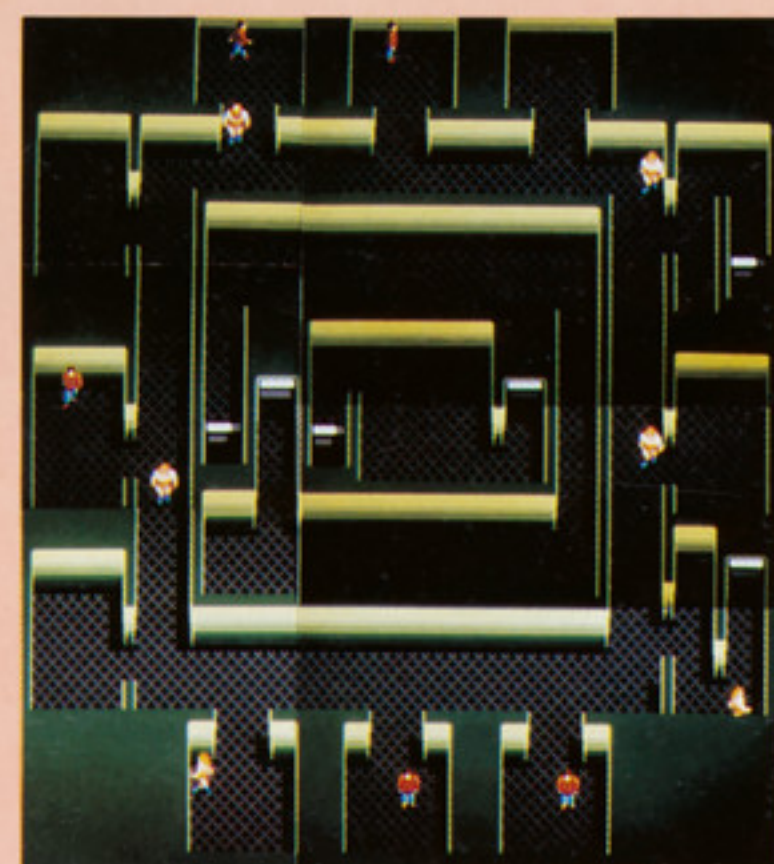
ロックガーデンMAP



ロトスプリズンB1



ロトスプリズンB2



まずは、霧をすかし見ることが出来るアイテムを入手しよう

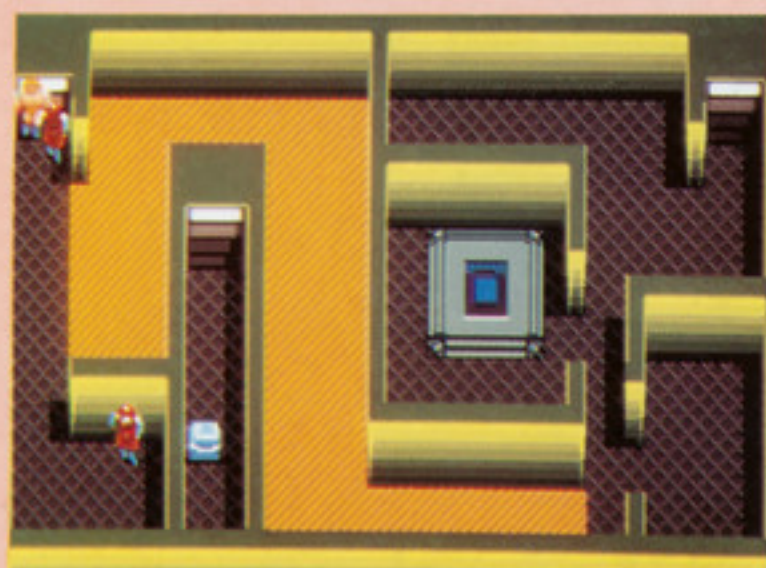
ロックガーデンへのステップホンをぬけると、情報通り霧だらけで視界はまったくよくない。そこでさっそくフォッグイレースを使いたいところだが、ここはひとつがまんして

進もう。やがてロックガーデンの左上にくると、いきどまりになっているところがあるのでここで使うのがいいだろう。

フォッグイレースの効果で霧がはれると、上のほうにダンジョンの入口がみえるので、まずはここに入ろう。ダンジョンの中は一本道なので迷わず進めるはずだ。

しばらく行くと、ダンジョンの中をさまよっている人がいるのでまよわず声をかけてみよう。実はこの人、霧をすかして見ることのできるレッドゴーグルを売っているというありがたいお人なのだ。

ロトスプリズンB3



ここでフォッグイレースをつかおう。するとダンジョンの入口がみえるはず。



このダンジョンはこのアイテムうりのほかは重要なものはない。奥へいっても行き止まりだ。

いよいよロトスプリズンに突入だ

レッドゴーグルを手にいれたらロックガーデンをさらに奥へと進んでいこう。しばらく歩くと次のダンジョンが見えるが、攻略の順番からするとこれは後回しになるので、とりあえず先に進もう。ロックガーデンのちょうどまんなかあたりに最後の入口があるからこちらから入ろう。

ロトスプリズンに入ったあとは左ページのマップを参考にしてもらえばだいたいわかるとおもうが、基本的にはB 1→B 2→B 3→

B 2→B 1そして署長のいる最後の部屋という順番に進めばいい。途中B 3のところで通行止めにあうが、簡単にクリアできるので大丈夫だぞ。

さて、B 3の写真を見たときづいたと思うけど、ここにはステップホンが設置してあるのだ。そう、一度ここまで来てしまえばあとはどの町からも出入りは自由。あとは元の主人公を助けだすだけだ。このシナリオもそろそろ終盤に近づいてきたぞ！



ここにステップホンがある。一度町にかえって回復＆アイテム補給をしよう。

救出成功！ やっと主人公がもどったぞ！ 結局シナリオ終わっちゃったけどね。

麻薬「フレーバ」を手にいれろ

署長のいるところまでくると、あのハルクにばけているエスペリア人が「俺が署長のところへ来たかった本当の目的は「フレーバ」という麻薬だ」いいだす。ここはさからわずに、そこにいる署長に話かけよう。すると「フレーバ」のうけわたし場所は港だとアッサリと教えてくれるのだ。そして牢屋にとじこめられている主人公を助けだそう。そうすればあとは帰るだけだ。主役がもとにもどって3人になったところでさっそく港へいこう。

港の倉庫の中で、麻薬のうけわたしをやっている男をみつけて話かけると、以外とあっさり「フレーバ」をわたしてくれる。

さて、手に入れるものも手に入れたしそろそろ次のシナリオに行きたいところだがここであわててはいけない。だれか「フレーバ」をほしがっていたひとがいたはずだ。そうあの親子、ハルクの娘だ。プロウシティの病院にまだあの母親はいるはずなので、「フレーバ」を手渡しにいこう。



署長といってもたんなるいくじなしなのね。ちょっとおどせばこの通り。



これで女の子の目も見えるようになる。うーんいいことしたあとは気分がいいなあ。

アイテムはつかたらなくなってしまう。特殊アイテムの「フレーバ」もその例外ではない。母親にわたしたらまた取りに港へいこう。さてもう一度「フレーバ」手にしたら、すべて終了だ。あとはこのロトス星を出るだけだ。



この男が「フレーバ」をわたしてくれる。麻薬の取引だということにあっさりしすぎ？

エスペリア人の船にのって次の星へ

すべてのことをやり終えたら次はどうやってこの星から出るか考えなくてはならない。その答えはロックガーデンの入ってないダンジョンの(上の文章参考)なかにかくれているので、まずはそこへ行こう。

中へ入るとたくさんの階段がある。そこへいくとアイテムが取れたりするが、かんじんの答えフロアにあるので探してほしい。中はそんなに広くはないし、右下あたりにやたら

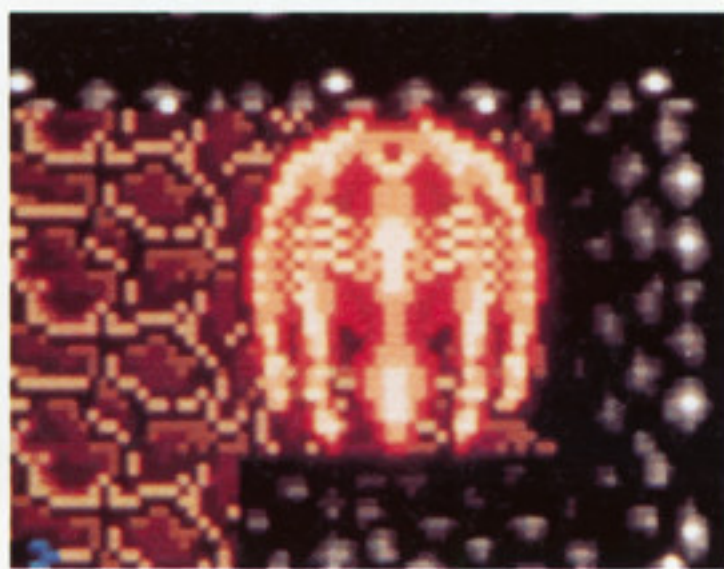
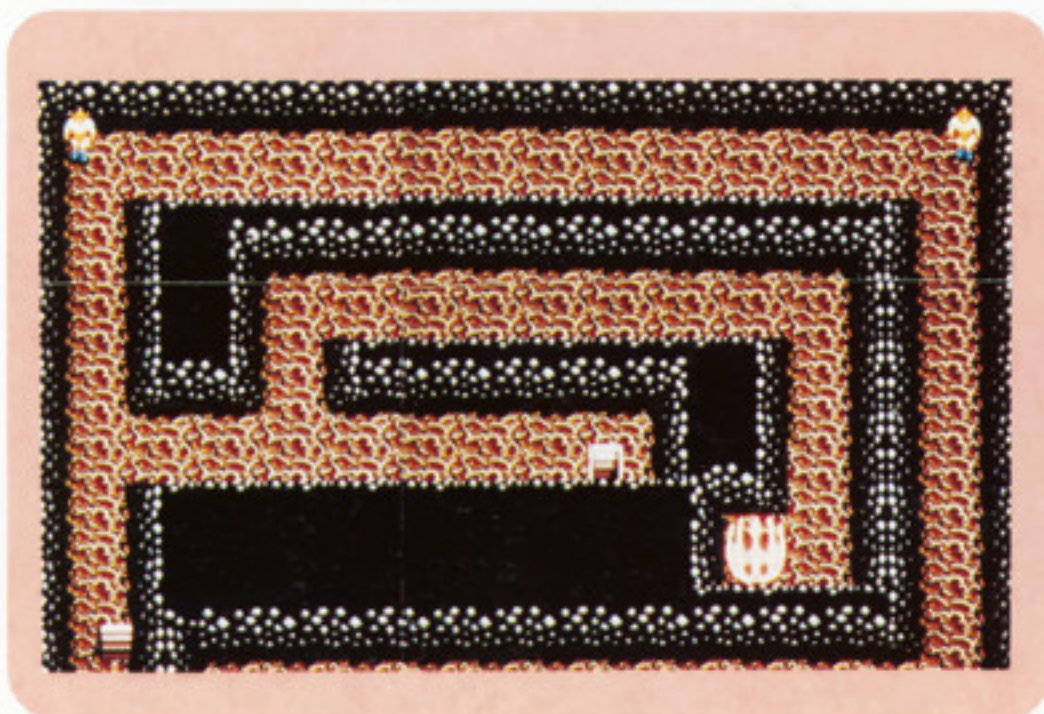
と目立つものがすぐに見えるので、そこに向かって進むのだ。

ここまで来るとエスペリア人は「俺の船で送ったあと、俺は別れるよ」といいだす。そう、この物体はエスペリア人の船だったのだ。しかも送ってくれるというのだ。まったくありがたい。ようやくこれで次の星へいけるぞ！ さっそく乗りこもう。そのまえに大事なアイテムはしっかり回収しておこうね。



普通の別れはつらいものだが、コイツはもうかつたんだからいいか。でも、密輸の手伝いとは……。

「ありがとう。ここにローコンクリートがあるのを思い出したんだ。」



これが船だったとは、さあさっそく出発だ！



冒険はまだまだつづく
次のページでシナリオ3を
少しだけ紹介するぞ

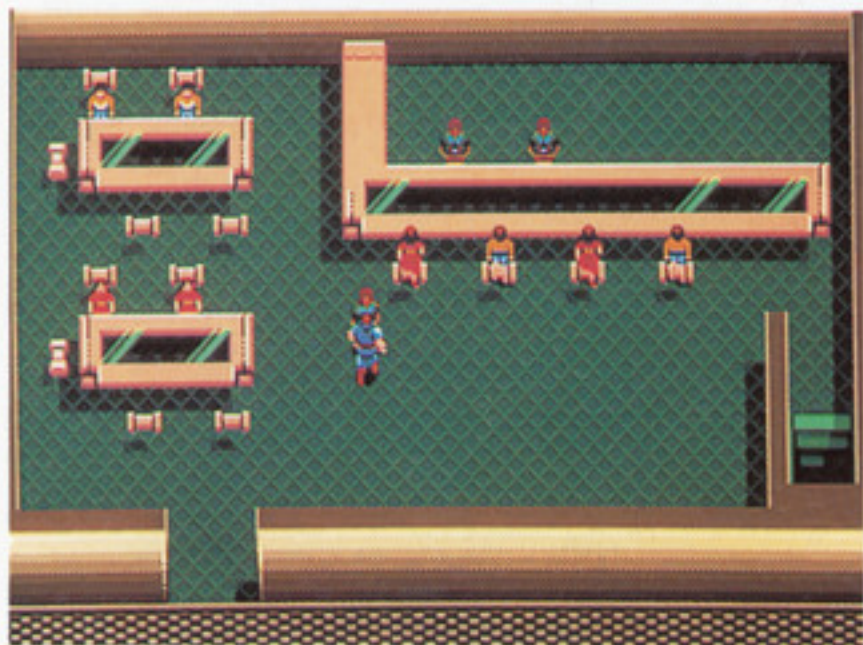
ブルー・アルマナック

シナリオ3 シャリル星



「あなたを おまちしていました。
シャールレージュの みこたちに お話しください。
シャリルキャッスルで おまちしています。」

いきなりシャリルキャッスルにきてくださいといわれたって
困るよなあ。



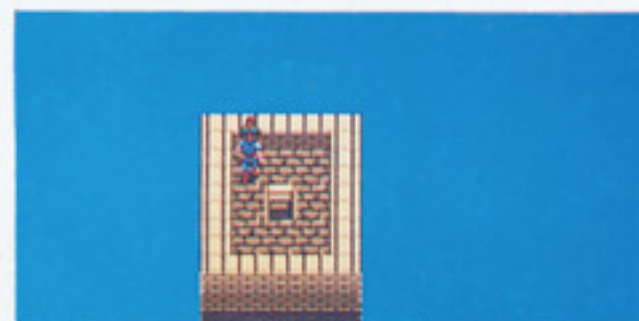
食堂にたくさんのひとたちが集まっている。どうやらわか
れがちかづいているらしい。



「ザリルせい は ラランぐんが
せんりょうしてしまった。
やつらは なにが もくてきなんだろう。」

ラダン軍がプリンセスを人質に？ しかもラダン軍のいるダ
リル星を破壊するらしい。

シャリル星に降りたつとまずエスペリア人
と別れることになる。だが、それもつかの間、
港の出口でまちうけている女の人にいきなり
シャリルキャッスルでまわっているとつげられ
てしまう。なにがなんだかよくはわからない
が、ここはおとなしくいったほうがいいだろ
う。なにしろほかにあてがあるわけじゃない
しね。



「ザリルせいも おんがに ちかづいてきました。」

この村にはとんでもない
秘密がまっている。ピン
トは、時間をこえる魔法。

この人はいったいなにを
しているのだろう。星が
よくみえるって？



「おにいちゃん、こんにちは。
わたしは シャリルせいのプリンセス ラナ。
みんなの はなしを きいてくれた。」

「プリンセス・ラナと はなしましたか？」

呼ばれて行ったはずなのにいきなりこんな
ことを言われたってこまっちゃうよな。自分
で来いといってくせに。でもふつうプリンセ
スってキャッスル
にいないか？ う
ーん、いったいど
こにいるんだろう
？



シャリルキャッスルへ行き話をきくと「プリ
ンセス・ラナと話しましたか？」といわれてしま
う。しかしそのプリンセスはどこをさがして
もいない。いったいどうなっているのだろう。
しかたがないので町の人たちに話を聞いてい
くことにしよう。

食堂になにやらたくさんの人がいるが、ど
うやら別れを悲しんでるらしい。話を聞くと
シャリル星と二連星のダリル星がいちばん近
づく日、それを「はるのひ」とよび、その8

年おきにやってくる日をさか
いに、それまでいっしょに育てた
男の子はダリル星のほうへ行か
なければならないらしいのだ。
シャリル星には女しか、ダリル
星には男しか住めないらしい。

さらにミリタリーベースへ行
くと、ダリル星はラダン軍に占
領されてしまったということだ。
はたしてこの先は一体どうなる
のであろうか？

ブレインソードとフォースの使い道

ブレインソードは主人公が装備するが、レ
ベルとともに攻撃力が変わるのでレベルが低
いとまったくやくにたたない。フォースはブ
レインソードを装備していないと使えないの
でレベルが低いときはすこし厄介だ。



シューアントガム 1
ホウレンパイヤ 1
HP: 224 HP: 244 HP: 226

ファイア系のフォース。ゴフ。火
柱がすごい。



シューアントガム 1
ホウレンパイヤ 1
HP: 204 HP: 229 HP: 226

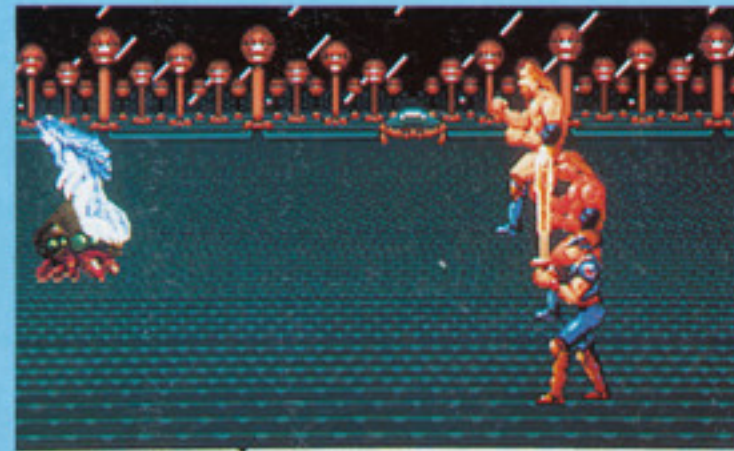
アクア系のフォース。ロフ。
光につつまれて回復するの
だ。



シューアントガム 1
ホウレンパイヤ 1
HP: 204 HP: 214 HP: 226

ウィンド系のフォース。ズ
。結構はではでしい。

モンスターの中にはフォースでしか倒せない
敵もいるので、レベルを上げてエレメント
の特性やFPを上げなければならない。とい
うことは、どの武器よりもまず先にブレイン
ソードの攻撃力を上げておこう。なかなか大
変だと思うが、ここはひとつ頑張るしかない。



シューアントガム 1
HP: 204 HP: 214 HP: 226

デス系のフォース。ドフ。ぶきみなや
つが……。



アークス・オデッセイ

ウルフチーム / 6月14日発売 / 8,500円 / ARPG / 8M

「アークス・オデッセイ」はビジュアル面に凝っている。それもただ美しいだけでなく、各シーンにはちゃんと意味があるのだ。ゲームを進めるうちにそれがわかってくるぞ。

パソコン版「アークス」の続編じゃないよ

ちょっと発売が延びちゃった「アークス・オデッセイ」。今まで何度か紹介してきたが、今回はステージ1からステージ3までを徹底解剖するぞ。とその前に、このゲームについてサラッと紹介しておこう。

この「アークス・オデッセイ」は、フィールドを斜め上から見下ろした、いわゆるクォータービュー画面のアクションRPG。古代の邪悪な魔女カストミラの復活を防ぐため、2人の勇者が“神の泣く穴”に挑んでいく、といったストーリーだ。プレイヤーはもちろんその勇者となり、7つのステージを怪物と戦いながら駆け抜けていくのだ。

各ステージには必ず何らかの仕掛けが施さ

れていて、その謎を解かなければ先へは進めない。マップ上のどこかにいる味方キャラの助言に耳をかたむけ、自分の知恵も働かせて仕掛けに挑もう。見事解決するとステージボスとの一騎討ちになり、そいつを倒すとステージクリアとなる。

基本的にはこの繰り返しでゲームは進行するけど、ステージごとに違う巧妙な仕掛け、ストーリーに直結した美しい背景グラフィック、ドラマチックなイベントなどによって、常にワクワクしながらプレイできるのだ。おまけに2人同時プレイも可能、パスワードによるデータセーブもできるから、じっくりと楽しめるぞ。

遥か昔、アルカサスの地で起こった2大魔女の戦い。その決着はいつかに見えたが……。



オープニングデモで、最大のヤマ場がこのシーン。視点がグッと動き、止まった直後に激しい魔力合戦が始まるのだ。

個性的な4人の勇者たち

プレイヤーが選択可能なキャラクターは以下の4人だ。それぞれ使用武器、魔法の最高レベルなどが違うので、自分の好みに合ったタイプを選ぼう。外見だけで決めてもいいけどね。



ジエダ・チャブ

アルカサスの若き騎士。情熱家で修業三昧の日々を過ごしており、格闘技術は並みの騎士より上だ。切れ味の鋭さゆえ真空波を発するティアマットの剣を武器として使っている。(初期HPゲージ4、最大魔法レベル4)



エリン・ガーシュナー

女だてらに放浪の戦士で、数々の戦いを勝ち抜いた猛者である。最も扱いにくい武器といわれるチェーンソードを使いこなす。攻撃ボタン連打でチェーンを振り回す。(初期HPゲージ3、最大魔法レベル3)



ディアナ・フィレリア

エルフの一部族の長であり、弓の名手でもある。性格は穏やかだが、かんぜんらうあく勧善懲悪主義者のため、些細な悪事も許さない。彼女の放つ矢は地形に反射するので、場所によっては使える。(初期HPゲージ5、最大魔法レベル4)



ヴィド・シア

知識の探求には時間と労力を惜しまないことで有名な魔学者。古来の邪神を欺いたことによってウイispを意のままに操れるようになった。攻撃方法はもちろんウイisp飛ばし。(初期HPゲージ4、最大魔法レベル5)

第一章 神のいない神殿

第一章の主な舞台は、神殿跡からその奥に入り口を構える洞窟内だ。最初のステージだからといって「まずは慣らし」なんて軽い気持ちでプレイしていると、あっというまに

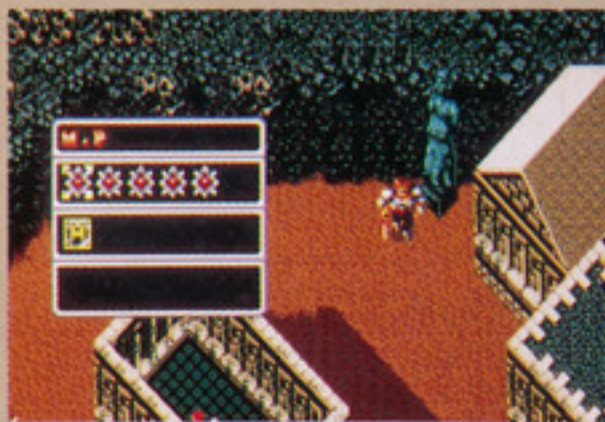
ゲームオーバーになってしまうぞ。つねに慎重に移動し、障害となる怪物を確実に倒しながらプレイすることをオススメする。

なおプレイしたてのうち、敵の攻撃があ

まり激しくないところで、武器の威力や射程距離、防御のタイミングなどをチェックしておこう。能力レベルアップの際に、何かと参考になるはずだ。

レアティ、勇者に己れの力を託す

まず序盤は、“神の泣く穴”の入り口付近の神殿跡。スタート地点からしばらく進むと、光の魔女レアティをかたどったと思われる像があるので必ず近づいてみよう。レアティから魔力をもらえるぞ。



「レアティの最後の力」として、魔力のクリスタルを5つ授かった。乱用はよくないが、使い惜しみもしないように。

3本の滝の謎

男の話によると、3本ある滝のうち、どれか1つの滝の裏側が奥の水源地に通じているようだ。その滝を確かめる方法は男が教えてくれるぞ。しかし、滝付近の怪物の攻撃はかなりキツイので、ある程度のダメージは覚悟しておこう。



かなりわかりにくいけど、真ん中の滝の裏側には宝箱がある。でも無理して取りに行く必要はないよ。

魔物の巣となった洞窟内

ここから怪物との戦闘が一気に本格的になるので、心してかかろう。それにしても洞窟内は妙に湿っぽいなあ。その原因は、奥地にある大水源から流れてくる大量の水にあるらしいのだが……。



巨大ヤドカリはこともあろうに自分のヤドを飛ばす。でもスベアのヤドもいっぱいあるみたい。

人がいたぞ!



スタート地点から少し進んだ位置の広間に、一人の男がたまたまいた。

俺は滝の向こうの牢から、命からがら逃げてきた。他にも仲間が捕らわれている。

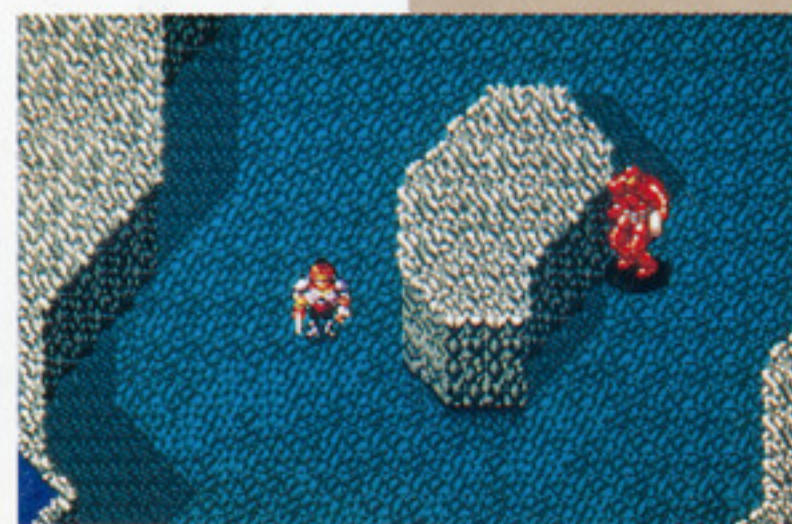
どうやら滝の向こうの牢に行くハメになりそうだ。勇者はつらいよ。



なんか画面がグラグラ揺れると思ったら、このカエルのジャンプのせいかな。こりやマイッタ。

滝の向こうには…

全身レッドの大男が第一章のボスだ。動きはキビキビしているけど足は遅い。ひたすら主人公を追いかけ、丸い弾を投げて攻撃してくるぞ。倒すと“能力の宝玉”が入る。



地形と相手の機動力のなさを利用してこのような位置関係にする。あとはときどき誘い出してヒット&アウェイ。

レベルアップは2通りあるのだ

ステージボスを倒したときに現われる“能力の宝玉”は色が変わる。赤の状態を取ると攻撃力が1段階上がり、青の状態を取るとHPゲージが1増える。このレベルアップは以降のプレイにそのまま継続される。

また、宝箱などに隠されている“魔力のクリスタル”は、最高6つまでストックできる。このアイテムのストック数と主人公キャラの最大魔法レベルの範囲内ならば、

魔法レベルを自由に設定できるのだ。このへんは「ゴールデンアックス」の魔法システムによく似ている。

能力の宝玉 魔力のクリスタル



第二章 美しき魔窟

滝の番人を倒し、門を抜けてしばらく進むと、水量豊かな場所に出た。そこはまるで、湖の上に通路が浮いているかのようだ。この場所のどこかに、冒険者たちが捕われている

牢屋があることは間違いない。

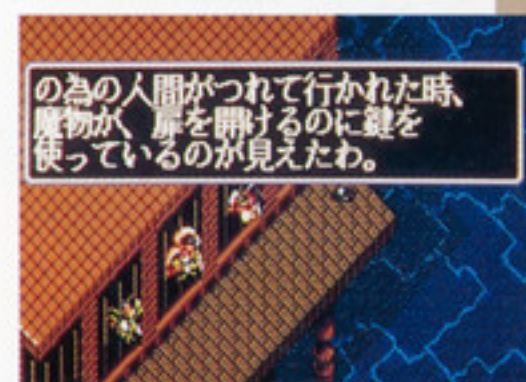
「早く助け出さなければ……」別れ際に男が言った“いけにえ”という言葉が、勇者の焦燥感をいっそう掻きたてる。そんな彼をあざ

笑うかのように、怪物たちは容赦なく襲いかかる……とまあ、二章のストーリーはこんな感じだ。飛び道具による敵の攻撃がかなりキビシくなるので、覚悟しておこう。

ユラユラ揺れる水の上を駆け抜ける!

スタート地点から左に進んでいくと、例の牢屋がある。ここに捕われた人々は、カスタミラ復活の儀式的いけにえにされてしまうのだ。これを黙って見過ごすわけにはいかない!

大タコは足を伸ばして攻撃してくるぞ。



この為の人間が連れて行かれた時、魔物が扉を開けるのに鍵を使っているのを見えたわ。

何とか助け出してやりたいが鍵がないとダメみたい。



イソギンチャクの群れに守られている宝箱。武器の射程が短いと、取るのに苦労する。

牢の鍵を手に入れた!

水源の出口近くの宝箱を開けると探し求めていた牢屋の鍵があった! 大急ぎで戻ろう。

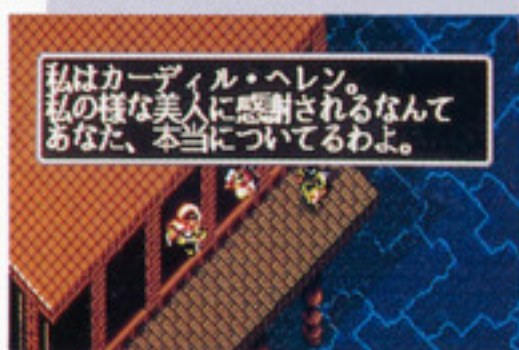
気になる橋



マップ左上にあるこの橋にはあるモノが隠されているのだ。

牢屋を開放、水源から脱出せよ

助けた冒険者のうち、1人を仲間にすることができる。



私はカーディル・ヘレン。私の様な美人に感謝されるなんてあなた、本当についてるわよ。



この水源の出口は、鍵がねえと……前かねえ。俺は、やつらに捕まる前に、

右から2番目の男は、水源から脱出するヒントを教えてくれた後、絶命。



ある場所で水源の出口の鍵を手に入れないと扉は開かないぞ。

この中からパートナーを選ぼう

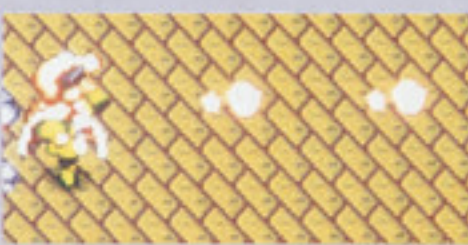
カウテガ・イ・ハーク

もとアルカサス王国の騎士だったが、11年前から相棒とともに賞金稼ぎになる。彼の投げる斧はブーメランのように戻ってくるので、追っ手を振りきるのに役立つ。



フレイア・アシナイ

代々の邪教狩人の血筋に生まれ、幼いころより光の魔導師として教育されてきた。彼女が放つ光の魔法は敵を追尾する。言うまでもなく、使えるキャラだ。



カーディル・ヘレン

ある国の貴族の次女だったが、形式ばった生活に嫌気がさして家を飛び出し、盗賊になる。武器のナイフは、敵に命中すると内部の延焼液が四方に飛び散る。



扉の向こうには……

ステージボスはどうやらこの巨大ガメのようだ。口から炎を、手からツメを飛ばして攻撃する。しかし、武器を連射すれば意外にあっさり倒せるのだ。拍子抜けしながら甲羅の上に乗ってみると……。



きさま如き、魔皇3人衆の手を助ける必要もない。このわしが、きさまの命を



突然甲羅が水上を動きだし、そしてどこからともなく声が聞こえてくる。巨大ガメは前座にすぎなかったようだ。このあと真のステージボスとの激しい戦闘が始まる。



宝箱の中身一覧表



生命のランプ

HPが回復する。危ないと思ったら迷わず使おう。迷うとたいい、もう死んでいるぞ。



ハンディウィスプ

火の玉が主人公の周りを回って、敵の体当たりを防いでくれる。いわゆるバリア。



エレメントパーティ

精霊たちが死の舞いを踊り、画面上の怪物を一掃してくれる。けっこうコワイな。



死なずの薬

この薬を身に振りかけるとしばらくの間無敵状態になる。ステージボスとの戦闘時に。



リバースドール

これをもっていけばHPが0になっても一度だけ復活できる。身代わり人形ってワケ。



清き能力の解毒草

魔法を封じる毒攻撃を浴びたら、あわてず騒がずコレで中和しよう。



清き体の解毒草

HPがどんどん減っていく毒攻撃を受けても、コレを使えばたちどころに治るのだ。

第三章 悪魔の儀式

舞台は死者の集うピラミッド。それは、静かにそびえる古代の王の象徴。だが、死者は安らかに眠りはしない。生に対する執念から蘇った靈魂の群れが勇者を襲う。さらにその

奥深くでは、邪悪な魔女の復活を促すための怪しげな儀式が行なわれているという。今日もまた、いけにえの悲痛な叫び声が暗黒にこだまする……。

第二章まではマップが比較的わかりやすかったのに対し、この章ではやや複雑になっている。ピラミッドの外側と内側を行ったり来たりするうえに著しい階層の移動もあるぞ。

入り込んだ構造のピラミッド内を進め

前半は、ピラミッドの前衛部分での戦いだ。ここも一刻も早く抜けて内奥部に侵入したいところだが、あせりは禁物。あちこちに配置されたアイテムは、確実に入手しよう。



魔導師はガイコツ戦士を復活させる不思議な能力を持っているので、早めに倒そう。



中には宝箱だらけの部屋もある。アイテムは6つしか持ち運びできないので、手持ちの不用品はさっさと消費して、必要なものだけを所持しよう。なおこの部屋は、少し寄り道をしないと発見することができないぞ。



ピラミッドの内側、壁に人間の白骨死体が掲げられていたりして、とても悪趣味だ。

！アナタは……

ピラミッドを歩いていると、上の階層に見覚えのある人影が見受けられる。もしやと思って近づいてみると、やはり水源の牢屋に捕われていた冒険者の1人だった。多少の目的の違いはあると向かう方向は同じなので、こういう形の再会は何となくうれしい。彼(彼女)は何らかの情報を教えてくれるので、今後のゲーム展開の参考にしよう。なお再会できるキャラは、主人公がパートナーにしたキャラによって違うので(もちろんセリフも違う)、一度クリアしても全部のキャラを試してみよう。彼(彼女)とは、その後も何度か会うことになる。



このなかで行なわれている邪悪な儀式が、カスタミラの力を強めています！

剣と台座の深い関係

いよいよピラミッドの内奥部にやってきた。扉は数多くあるのだが、その大部分が固く閉ざされている。扉の前にすえてある台座に何か秘密があるようだが……。



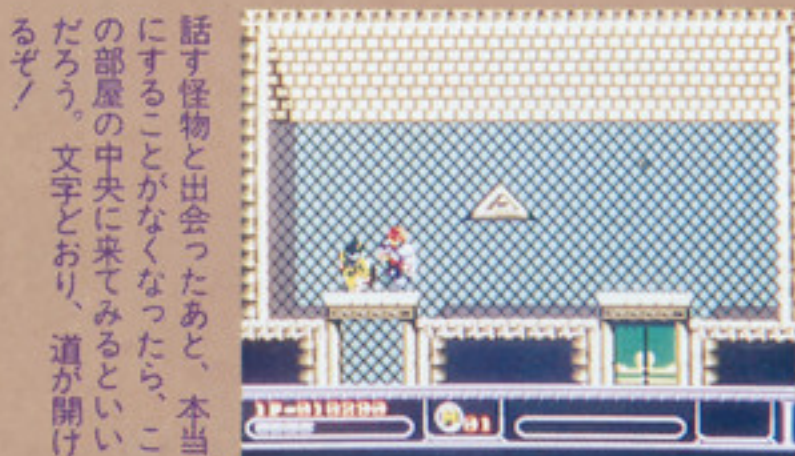
台座とは物を載せる台のことだが、これは何を載せる台なんだろう？

どうも様子がヘンだ

その部屋には1匹の怪物と1本の剣があった。襲ってくる気配はないのでおそるおそる近づいてみると、何としゃべりだすではないか！



このピラミッドは邪悪な魔法になっており、いくつかの扉は呪いによって封印されている。



話す怪物と出会ったあと、本当にするのがなくなったら、この部屋の中央に来てみるといいだろう。文字とおり、道が開けるぞ！

しまった、ワナだ！

ある部屋に入ると、剣が床にささっていた。ラッキーと思って近づくと……。



突然、入り口から大量のミノタウルスが現われ、あっというまに囲まれた。ここはおとなしく従うしかない。

再び1人に……

連行されていくパートナー。このあと勇者は巨大グモとの一騎討ちを余儀なくされる。



敵から逃れたのはいいものの、再び1人で冒険することになった。ツライ。

防御ノススメ

攻撃ボタンをずっと押し続けることにより、防御体制になる。これを使いこなせるようになればプレイの幅が広がるぞ！



怪物が使う飛び道具を防ぐのに、防御は最適だ。タイミングをとりながらジワジワと近づけば、無傷で倒せるだろう。注意する点は、防御は全方向に対して有効ではないこと。前方のみだ。

世にも恐ろしい光景



偉大なるカスタミラよ！！ この者の血によりて汝が力を




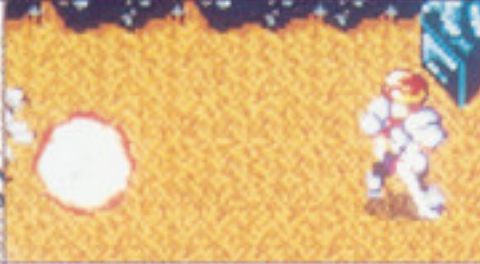













ある部屋に入ろうとすると不気味な声が聞こえてきた。もしや……。

これは便利! 魔法一覧表

主人公キャラは、希望魔法レベルに相当する個数の「魔力のクリスタル」と引き替えに、そのレベルの魔法を唱えることができる。つ

まり、レベル3の魔法を唱えたければ、クリスタルを3つ消費しなければならないのだ。途中で他のレベルの魔法を唱えなくなった

ときは、新たにクリスタルを消費し直さなければならない。レベルをコロコロ変えるのはクリスタルの無駄使いということを忘れずに。

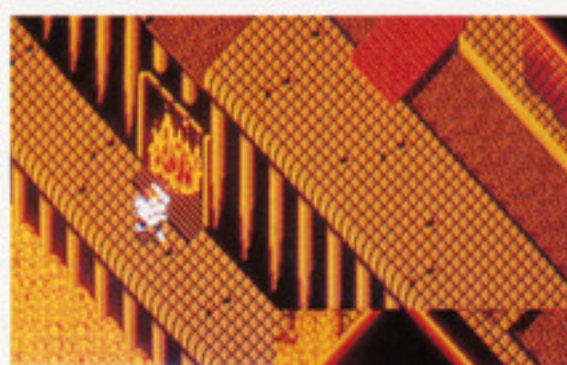
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	
ジエダ	 一定時間、敵の攻撃によって受けるダメージを半減させる。残りHPが倍になったと考えればいい。(使用回数2)	 前方へ火の球を発射する。敵や壁に当たると4方向に破裂し、その破片で敵にダメージを与えられる。(使用回数20)	 前方に向かって火の鳥を飛ばす。敵や壁に当たると一定時間火柱になり敵にダメージを与え続ける。(使用回数10)	 火の鳥の4方向バージョン。広い場所で大勢の敵に囲まれたときなんか威力を発揮しそうだ。(使用回数5)	ARCUS ODYSSEY	
エリン	 「清き体の解毒草」と同じ効果があるんだけど、あまり使う機会がないかもね。ハズレな感じ。(使用回数2)	 敵を貫通するウェーブを前方に向けて発射する。チェーンソードの射程外の敵の攻撃に使おう。(使用回数15)	 前方へ竜巻を発射する。竜巻は敵を貫通し、壁に反射する性質を持つ。どっかで見たよ一な……。 (使用回数8)	ARCUS ODYSSEY		
ディアナ	 これははっきりいって、使えます。何とんでもHPがフルに回復できるのだから。バシバシ使え! (使用回数1)	 緑色に光る球体を発射する。それもただの球体ではない。なんと、敵を追尾する誘導弾なのだ。(使用回数15)	 やはり敵を追尾する誘導弾を発射する。違う点は、敵にあたると4方向に光の弾が飛び散ることだ。(使用回数10)	 光の弾のシャワーを降らせて、一定の範囲内の敵を全滅させるという、強力なシロモノだ。(使用回数3)		ARCUS ODYSSEY
ヴィド	 「清き能力の解毒草」と同じ効果。エリンもそうだけど、もっと使える魔法にしてほしい。(使用回数2)	 前後左右の4方向に、青い火柱を発生させる。こんなハデな魔法がレベル2とは、ヴィドって……。 (使用回数15)	 火の球が渦巻き回転しながら、あらゆる方向へ飛んでいく。いかにも蹴散らすって感じで気持ちいい。(使用回数10)	 敵を追尾するライトニングボルトを発射する。多くのモンスターを感電死させられる。(使用回数3)		

アークス・オデッセイ

これから先、一体どうなるのだろうか

というわけで今回はステージ3までをざっと紹介してみたが、ゲームの雰囲気はわかっていただけただろうか? 実際にプレイして楽しんでもらうために、露骨な解法は極力おさえてあるけど、あちこちにちょっとしたヒントがあるので、どうしても先に進めない人は、この記事を開から開までじっくり読めば何かがわかるはずだ。

なお来月号では、ステージ4以降を詳しく紹介するので、興味のある人は楽しみに待っててくれ。



ここが四章のスタート地点。部屋への入り口があるみたいだけど、炎によって入れないようになっている。



灼熱の舞台での敵は、巨大ゴキブリとトビトカゲか。相手に不足はないけど、ゴキブリはやっぱりヤだな。



部屋の奥にまつられているものは何だろうか? 番人がいきなり攻撃してくるってことは、よほど大事なものに違いないね。



これがステージボスのようだが、果たしてどんな攻撃をしてくるのだろうか……といったところでオシマイ。



斬〜夜叉円舞曲〜

ウルフチーム/発売中/8,500円/SLG/4M+BB

4カ月続いた「斬〜夜叉円舞曲〜」の解説も今月が最後。そこで今回は、60人いる武将の中から特に有能な武将たちの紹介と、宝物の効果についてのレポートを行ないたい。まあ、いままでの総まとめだと思って読んでみてくれ。

隠された背景を知ろう

この「斬〜夜叉円舞曲〜」はシミュレーションゲームという形をとってはいるものの、実際にプレイしてみるとかなりアドベンチャー色の濃い作品なのだということがわかる。この理由は、“常識とのギャップ”が逆にプレイヤーの想像力を自由に働かせてくれるからではないだろうか。たとえば、映画「戦国自衛隊」は史実に大幅な解釈を加えることでフィクションの世界をマジメに作り出したか

らこそ、娯楽映画として面白かった。そう考えると、このゲームで呪術が飛び交う合戦シーンなどはまさに角川映画が得意とする“歴史ファンタジーもの”に通ずるミスマッチ感覚、荒唐無稽な面白さがあるのである。たとえば、歴史上で織田信長を暗殺した明智光秀が、実は夜叉の1人だったという設定。これもこのゲームならではの面白い解釈だと思う。もし歴史上実在した武将達が呪術を使っていたら、もし戦国時代に本当に光と闇の戦いがあったとしたら……。この「斬」には

こういった想像力がかき立てられる何かがあるのかも知れない。



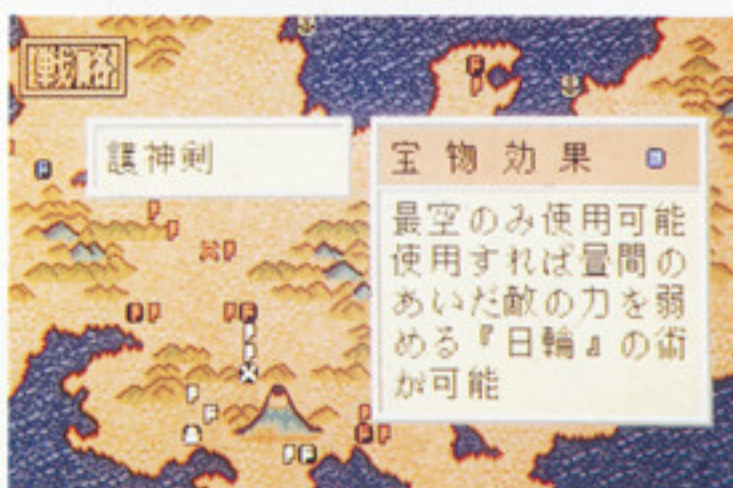
〜夜叉円舞曲〜の展開上、重要な武将の個人データを紹介

斬の世界で登場する武将の名前は、実際に実在した武将の名前が使われている。しかし、このゲームの世界に登場する武将は「史実とは異なる武将たちなのだ」ということを肝に銘じておきたい。斬の世界にのめりこむには、まずその世界背景を知ることから始めるべきなのだ。

夜叉陣営	最空(足利義考)	九条院伊織	明智光秀	上杉輝虎	龍造寺胤久
魔空陣営	織田信長	豊臣秀吉	徳川家康	南部信直	斉藤道三
中間陣営	北条氏康	伊達正宗	武田信玄	長宗我部元親	今川義元

宝物は呪術と同等の効果

このゲームが他の歴史シミュレーションと根本的に違うところに「呪術が使える」点があることは何度も述べた。ただ、そこで気になるのが呪術を使えない中間陣営の立場である。呪術はその陣営が信奉する神（夜叉は毘沙門天、魔空は死魔神）の力を借りて使うため、神を信じない中間陣営は呪術を行使することができないのだ。確かに、このゲームで呪術の恩恵を受けられない中間陣営は他の2つの陣営に比べて色々不利な点が多い。しかし、中間陣営には伊達正宗や武田信玄、上杉輝虎などの魅力的な武将が多く存在するし、



まず、宝物探査で全国各地に封印されている宝物の場所を把握しておこう。



宝物は一定の妖力で封印されているので、同等の妖力を使って封印を解くのだ。ついに宝物を入手！宝物の鑑定は、位階の高い武将にやらせよう。



何よりも「呪術を使えないハンデをどう克服するか」という上級プレイヤーならではの楽しみが残されている。それに中間陣営は呪術を使えない代わりに、呪術と同等かそれ以上の効果を発揮する「宝物」と呼ばれるアイテムをうまく使えば何とかできるのである。気をつけてほしいのは、夜叉、中間、魔空それぞれの陣営にしか使えない宝物もある、ということだ。また、宝物は鑑定して効果を調べないと使えないことも覚えておこう。

中間陣営も呪術が使える

基本的に、中間陣営に属する武将はたとえいくら知力や妖力があっても呪術が使えない。しかし、実は「宝珠」と呼ばれる宝物を使うことで中間陣営でも呪術を使用することができるのだ（このアイテムについては、下の宝物効果表を参照のこと）。伊達正宗をはじめ堀江景忠や島左近、毛利元就など呪術を使う資質のある武将は中間陣営にもいるのだ。

宝物効果一覧表

「斬〜夜叉円舞曲〜」に登場する宝物の種類は、ここに紹介する16の宝物だけではない。全国を統一する前に、ここで紹介していない宝物がどれくらいあるのか、探してみたらどうかな？

護身剣	夜叉	最空と伊織用にふた振り存在する死魔神に対抗するための剣で、使用すると敵の力を弱める「日輪」、「月輪」の術が唱えられる。	夢見石	中間	諜報を無条件に成功させることができる。浅井長政が最初からもっているアイテムなので、積極的に使うべし。消費妖力2。
魔神の書	夜叉	織田信長のみ使用可能。使用すると対象国に魔空界を一時的に発生させ、さらにその国内の全武将にダメージを与えることができる。	妖地石	魔空、中間	使用武将は呪術属性を地系に変更可能。ただし、むやみに変えると後か面倒なので注意が必要。全部で5系統ある。消費妖力1。
龍王刀	夜叉、中間	使用すると龍王を召還することが可能になる。敵の城の妖力を減退させる「龍王」とは違う効果をもつのだろうか？ 消費妖力4。	百鬼丸	魔空、中間	戦闘中に百匹の魔物を呼び出して襲わせて相手にダメージを与える攻撃呪術、「百鬼夜行」の術を使うことができる。消費妖力3。
嵐召刀	夜叉、中間	使用すると人工的に台風を起こすことが可能になる。「台風」の呪術と同じ効果で、敵の城の守備兵を激減させる。消費妖力5。	賢者の石	夜、魔、中	戦闘中に使用すると兵士の士気が上昇する。ヒットポイントが増えるなんてことはないので、御安心を(?)。消費妖力3。
黄皇剣	魔空、中間	イナゴの王である「黄皇」を召還することが可能。イナゴに国土を襲わせ、対象国の国土を荒廃させることができる。消費妖力6。	修羅の剣	中間	戦闘中に使用すると自軍の士気が上昇する。中間陣営だけが使える特殊なアイテムなので、効果的に利用しよう。消費妖力1。
疫鬼の呪符	魔空、中間	疫病を蔓延させることが可能。対象国の兵士数を激減させることができる。天災を意識的に起こすことができるアイテム。消費妖力6。	正宗	夜叉、中間	このアイテムを所持している武将は武力が上昇する。持っているだけで強くなれるのが楽でいい。武力の低い武将に持たせてあげよう。
豊作の祭器	夜叉、中間	豊作を起こすことが可能。対象国の国土を潤わせ、兵士数を大幅に増やすことができる。ありがたいアイテムだが消費妖力が10必要だ。	沙羅	夜叉、中間	所持武将は武力、知力が上昇。龍造寺家の血を引く彼女を早めに捜して手元においておけば、後々の戦いは楽になるだろう。
ユダの十字架	魔空	敵味方の区別なく雷を落とすことができる。ただ、味方にダメージを与えてもあまりいいことはないと思うが……。消費妖力3。	地の宝珠	中間	所持武将は地系の呪術を使用可能になる。中間陣営はこれを持っていれば呪術が使えるようになっている。全部で5系統ある。



VERYTEX

——ヴェリテックス——

アスミック / 発売中 / 6,800円 / SHT / 4M

前号から特集しているVERYTEXの丸ごとレポートの第2弾。今回はステージ4からラスト・ステージ6まで、詳しく教えてあげちゃう♡ このレポートをしっかりと読んで、後は実戦あるのみなのだ!

いよいよクライマックス!

と、いうわけで今回はステージ4から、いよいよファイナル・バトルのステージ6までを、徹底的に詳しくお知らせしちゃおう。何しろハードなシューティングといわれているVERYTEXの後ろ3ステージだから、大、大、大ハード! なことは大いに請け合っちゃう。

消息を絶った戦艦アフロディーテはどうなってしまったのか? そして惑星シラクサでVERYTEX隊を待っていたものは何なのか? 多くの謎がファイナル・バトルで明らかになるだろう。そのためには……、このレポートを読んで戦いに備えないとダメなんだね。

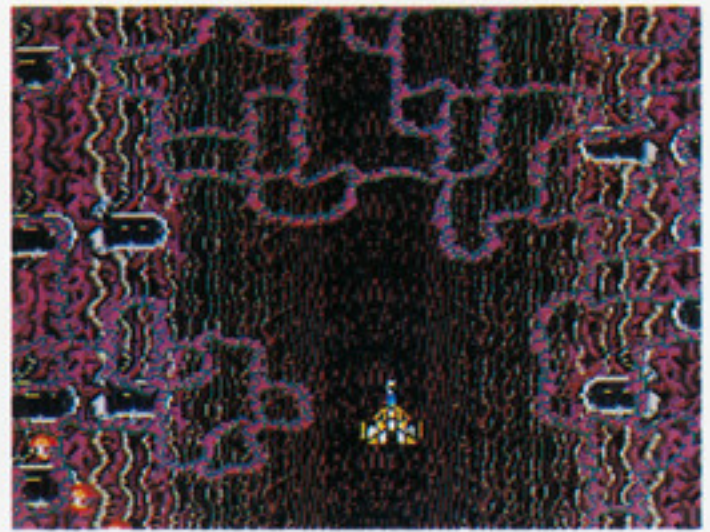


あーおい海ー、しーろい雲ー。暗い宇宙空間にほっかりと浮かんだ満月、いや、満シラクサだ。

こいつがワウサの超巨大戦艦なのだ! もちろん、見てくれだけじゃなくて、火力も絶大。とにかく強いのだ。



うーむ、この内臓感覚がなんともはや、たまらん! ネチヨネチヨ、グログロのデリインデリインなのだ。



ウーム! 思わずうなる、この奥行きのある深い背景画面。高所恐怖症の人にはできないかも。恐怖の立体感覚なのだ。

ステージ4 シラクサを捜せ!

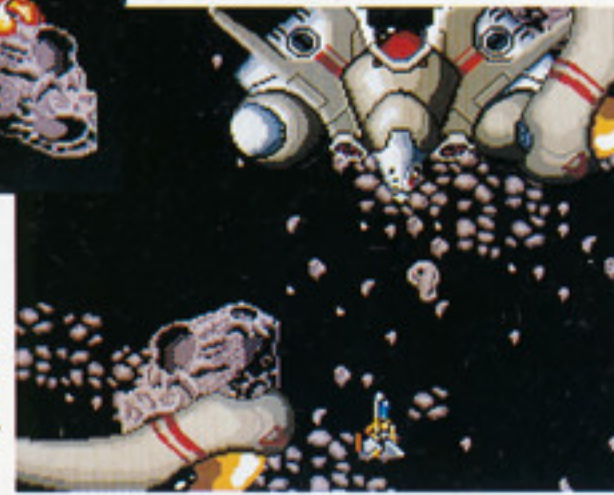
このステージ、右の写真を見るとわかるように隕石群がビュンビュンと画面を流れて行くグラフィックなのだ。その時困るのがチビっこい敵の姿をじっくり見逃してしまうこと。しかもそいつが体当たり攻撃を仕掛けてくるから大変なのだ。アホみたいなザコに殺されて泣かないよう左右の安全確認を怠らないように。お褒めはレーザー砲だ。固い敵でもひとふりだぜい!



シラクサは廃墟と化していた。VERYTEXは戦艦アフロディーテの行方を求め再び宇宙に。

と、いうわけで隕石が飛んでいる。見えるかどうかわからないが実は左右から特攻を仕掛けてくる例のザコも写ってるのだ。

んで、彼がボス君だ。腕をブーメランみたいに交互に飛ばして攻撃してくる、ドツキとなる程、お茶目な奴なんだ!!



出現アイテム

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	2
ホーミングミサイル	2
ボム	0
シールド	3

ポイントはここだ!!

1 宇宙のフセイン君



前半の強敵はコイツだ。何か、上からミサイルが降ってくるなー、と思ったら要注意。ハッチを開くとミサイルをバラまく嫌な奴だ!

2 シールドを追え!



シールドを取れるチャンスは3回だ。前半、中盤、後半と別れている。もしもこれを取り逃がすようなことがあると先は見えてるぜ!

3 2人は仲良し?



ステージなかば、2機同時に現れてX攻撃(古い)を仕掛けてくるのがコイツだ。思ったより固いので、レーザーがないとキツイぞ!

4 背中を取られるな!



後ろから忍び寄る黒い影! それはこの人。2機から3機、まとまって襲ってくる、掟破りの反則野郎なのである。

ステージ5 宇宙物量戦!?

宇宙空間での激しいバトル、それがステージ5だ。ここらへんに来ると、しょっぱなからワサワサと敵が出てくるので、まったく息をつく暇のない戦いになる。まず重要なのは取れるアイテムは全て取っておくこと。それから、このステージの最初、敵はいきなりバックアタックを掛けてくる。のんびり前から敵が降りてくるのを待っていると即ゲーム・オーバー。辛い戦いだけど明日を信じて戦うのだ。



宇宙空間での激戦を切り抜けて、戦艦アフロディーテからの通信をキャッチせよ!

このザコキャラの数! ただの物量戦ではなくて、沈んで弾を避けたりと芸が細かい。

表のようにアイテム類は豊富。これを上手く生かせるかどうかでステージ6に進めるかどうかが決まる。

出現アイテム

ノーマルショット	7
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	0
ボム	2
シールド	3

ポイントはここだ!!

1 青い色したデカイ奴!



突如背後から現れる超巨大戦艦。弾丸のシャワーに君は耐えられるか?

2 ザコたちの敗者復活戦



と、いうわけだ。リターン・マッチである。ワラワラと湧き出るポーフラ君は、侮れない。

3 復活! 宇宙要塞



正確にはルーキーの要塞君だけど、前に出てきた戦艦と一瞬間違える。一瞬だけけどね。

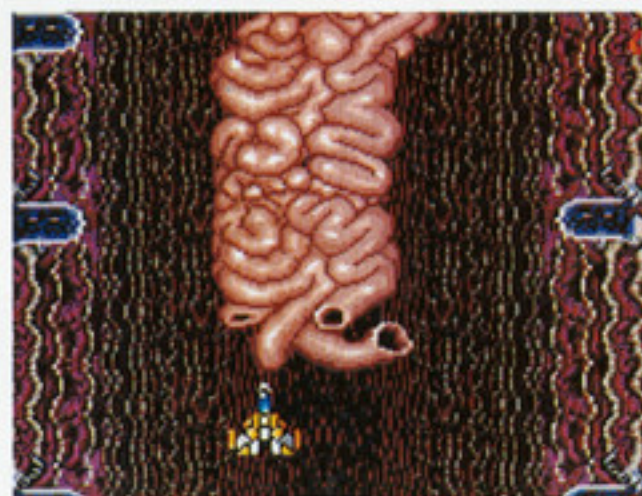
4 居合抜きの達人



このボスは超強力。ミサイルをばら撒き、剣を手にしたと思うと、テレポート殺法だ!

ステージ6 地獄のラストファイト

いよいよ最終面だ。惑星シラクサの奥深く、胃が悪くなりそうなグチョグチョ世界が展開する。内蔵のオバケみたいな背景。ギーガーの絵のような、奥行きのある画面の中でVERYTEX隊の見た物は何なのか? 何なんでしょ? うーん、柘榴みたいな、細胞みたいな、何だか分からん物なんだけど、オゾマシイってことは確か。とにかくシラクサを救えるのはVERYTEX隊だけだ。ガンバってくれ。



ドロドロのファイナル・バトル。この戦いを切り抜けて惑星シラクサを救い出せ!

見てくれ、この脳ミソの破片みたいな謎の物体。こんな奴がゾロゾロ出てくんだゾウ。

このステージ、よく出てくるエビみたいな敵キャラ。エビは鏡餅にくっついてるってーの!

出現アイテム

ノーマルショット	3
ストレートレーザー	1
ブーメランレーザー	1
ホーミングミサイル	1
ボム	3
シールド	1

ポイントはここだ!!

1 メカ兄弟に気をつけろ



順調に戦闘を続けると、出ました続けて2機の大物。似ているけど戦闘パターンが違う。

2 大蛇が来る!



肋骨みたいな骨の林の間から、ヌルヌルッと現れる大蛇。とっとと蒲焼にしてやろう。

3 魔法の空飛ぶ壁



おっと、いきなりアラビアンナイトかな?バラけて挟み撃ち攻撃を仕掛けるヤな奴だ。

4 暗闇を抜けると……



こ、この画面いっぱい広がった物体は、いったいなんなんだあーっ!

試射会レポート - Part 2

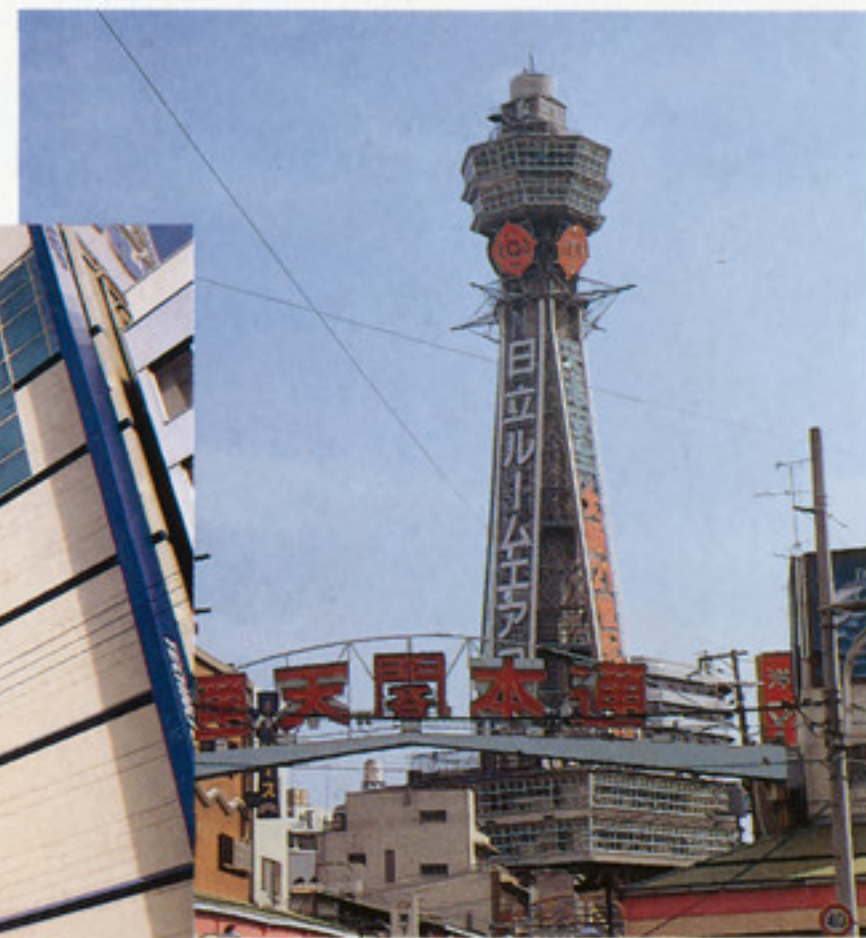
前号の予告したとおり、今回はなんと大阪・日本橋からの試射会レポート。果たしてだれが、前回までの記録を破ることができるか。大阪ユーザーの健闘に期待しよう。



▲大阪弁独特の語り方で笑いを誘い、ゲーム大会をさらに盛り上げてくれたアスミックスの仲田 熱さん。



▲大阪の電気街「でんでんタウン」のなかでもっとも目立つJ&Pテクノランド。ここが試射会会場だ。



▲ひと際高くそびえ立つ大阪の名物「通天閣」。東京とはひと味違った雰囲気である。

高々とそびえ立つ大阪のシンボル通天閣を傍らにどしどしと構えた東洋最大のコンピュータランドといわれるJ&Pテクノランド。3月10日にこの会場で開かれた試射会はなんと入口のまん前で行われたのであった。

この日開かれた試射会ではなんと30分前に100人を超えるほどの人数で盛り上がり、2時を待たずにゲーム大会が始まった。

大会が始まるとゲームを行っているモニターの前にはゲームの順番を待っている人だけでなく、ギャラリーもモニターに目も奪われ、あたりの人はずっかりゲーム大会に夢中にな

っていた。

今回、ゲーム大会の進行を務めたアスミックスの仲田さんは「ほんまに、大盛況ですな。東京よりぎょうさん来ておりますやろ」と大阪弁独特の口調でたんと話してくれた。

午後3時30分には参加者は180人に達し、受付が打ち切られたが、ゲーム大会には最後まで注目しているギャラリーは何人もいた。

前号に引き続き今回ゲーム大会取材したわけだが、東京と大阪ではそれぞれ違った感じはあるが、両地域のユーザーともメガドライブに対する愛着みいたいのものが感じられた。

最終結果

- 1位 多田 聡君 (神戸) 56,250点
 - 2位 岡 徹也君 (新宿) 56,150点
 - 3位 田中竜彦君 (大阪) 55,250点
 - 4位 加藤祐一君 (名古屋) 55,200点
 - 5位 柴崎 賢君 (池袋) 54,850点
 - 6位 亀井義広君 (銀座) 54,400点
 - 7位 宮井昌夫君 (横浜) 54,200点
 - 8位 大橋 充君 (池袋) 54,150点
 - 9位 藤田多田信君 (大阪) 54,000点
 - 10位 石井康博君 (大阪) 53,950点
- (11位以下の選手の健闘を讃える)

▶ゲーム大会会場はあふれんばかりの人でいっぱい。みんなモニターを取り囲んでしまった。



▶J&Pテクノランドでの優勝者、田中竜彦君。ゲームギアをかかえ、喜びでいっぱい。



▼大阪のメガドライブユーザーは東京のユーザーとちよとばかしちがうでえ。

▼200人近く詰めかけたゲーム大会も終わり、最後に記念撮影。ハイ、ポーズ。



▲ヴェリテックスGOのかけ声のもとスタート。まわりに見つめられてみんな真剣そのもの。



特製オリジナルテレカの当選者発表

東京都・大森輝伸、東京都・松井愛二、神奈川県・岩崎峰之、兵庫県・大路剛、神奈川県・井上晋一、福岡県・戸根正運、東京都・松井愛二、大阪府・井村正、宮城県・斉藤聡夫、神奈川県・広瀬稔、東京都・小田伸一、静岡県・望月裕一、大阪府・藤岡秀昭、広島県・山本啓介、福岡県・中島充、兵庫県・安藤俊哉、東京都・野村健司、兵庫県・植良純也、福岡県・倉原幸治、山梨県・中込貴之、千葉県・仁科智之、東京都・玉野英明、兵庫県・小山太郎、大阪府・山本裕二 (他132名)

NEW SOFT REVIEW

スーパーゴルフ

気分はグアムかサイパンか? 南国気分で遊べるゴルフゲーム



もしかすると、ゴルフというのは本来難しい紳士のスポーツなんじゃないかと思う。ウッドやアイアン、パターなどの14本ものクラブを適切に選択し、風向きと風速を毎回チェックしていかなければならない。しかし、この「スーパーゴルフ」ならそんな心配も御無用。個性あるゴルファーが貴方を待っている。

美しいリゾートコース攻略しよう!



ホールごとのレイアウトはじつにすっきりとした印象を受ける。コースの全体マップも見ることができるぞ。

CADDIE TP

最初に個性ある4人のプレイヤーの中から好きなタイプを選ぼう。飛ばし屋や寄せの名人といったクセのある連中がそろっているぞ。

プレイヤーを選んだらお次はキャディの選択だ。彼らはプレイヤーの不得意な部分を助ける不思議な力を秘めているのである。

CHARACTER TP

NEW SOFT REVIEW

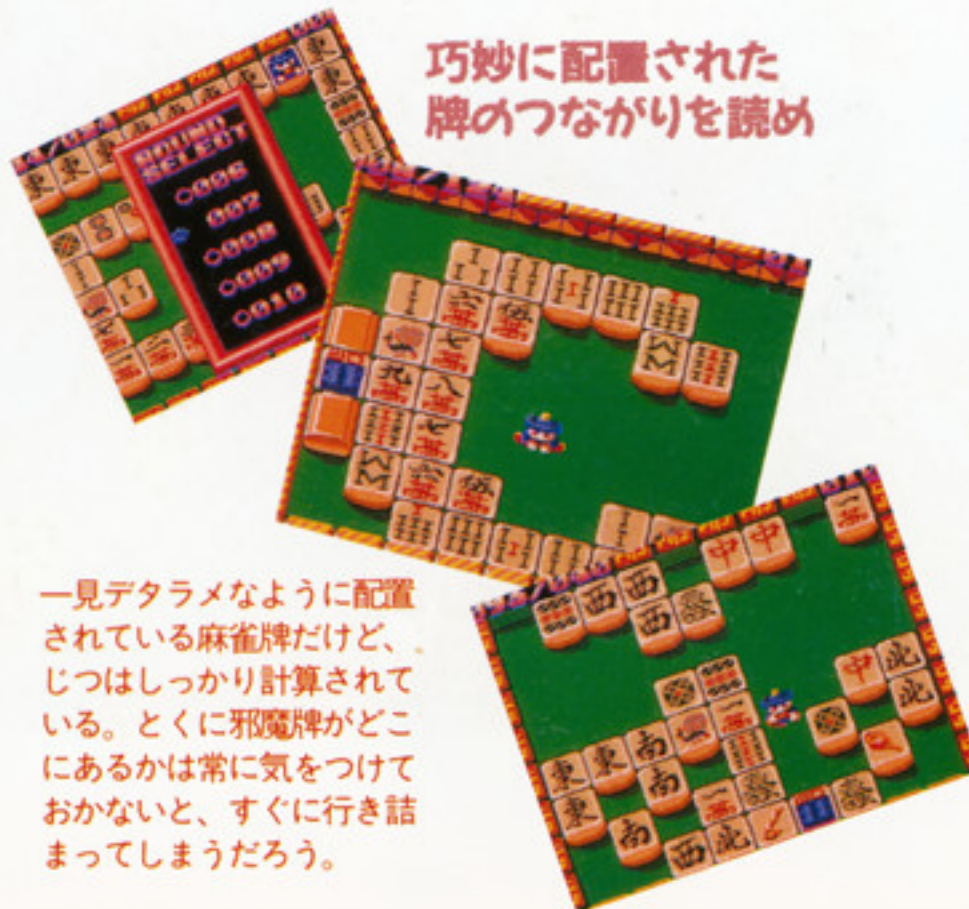
紫禁城

パズルゲーマーをうならせる渋いゲームデザイン



上海がヒットして以来、麻雀牌を使ったパズルゲームが増えたと思うのは気のせいだろうか。この「紫禁城」もそんな麻雀牌を使ったゲームのひとつ。実際に遊んでみると上海とはまったく別物のゲームで、ルールもわかりやすくそれなりに面白いことがわかる。ハンディマシンのパズルゲームとして見ると、なかなかよく出来ている一本だろう。

巧妙に配置された牌のつながりを読み



一見デタラメのように配置されている麻雀牌だけど、じつはしっかり計算されている。とくに邪魔牌がどこにあるかは常に気をつけておかないと、すぐに行き詰まってしまうだろう。

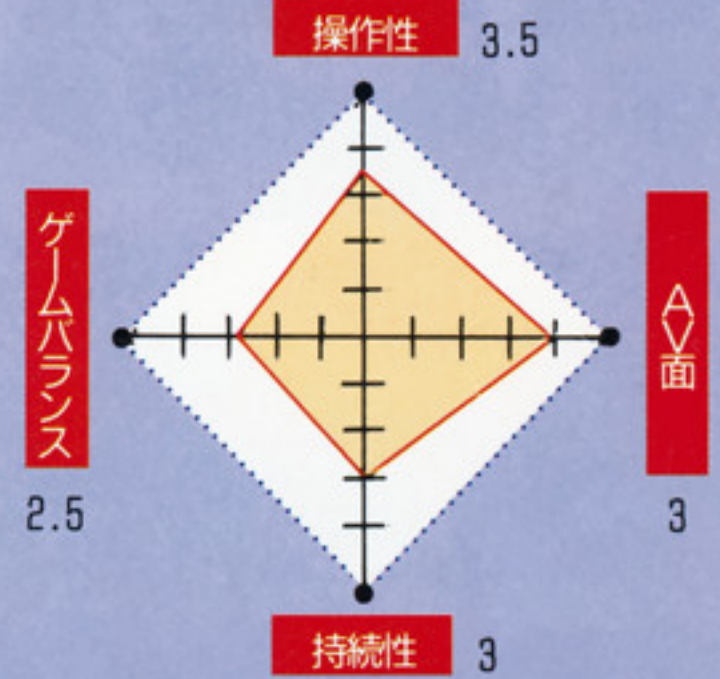
ルールはとってもシンプル

麻雀牌は消滅するか、邪魔牌に変化するかの2通りしかないのだ。

GAME EXPLANATION

G.G初のゴルフゲームとして発売される「スーパーゴルフ」。これについて麻雀、野球に次ぐ3大定番ソフトのゴルフゲームがG.Gで遊べるようになったわけだ。ゲームはストロークプレーとマッチプレーの両方が選べる。最大4人のコンペ形式で遊ぶことも可能。

〈評価ダイヤモンド表〉



操作性が非常にいいし、南国をイメージしたコースのグラフィックも見やすく合格レベルにある。ただ、あまりにゴルフゲームとしては簡単なため、緊張感が希薄に。

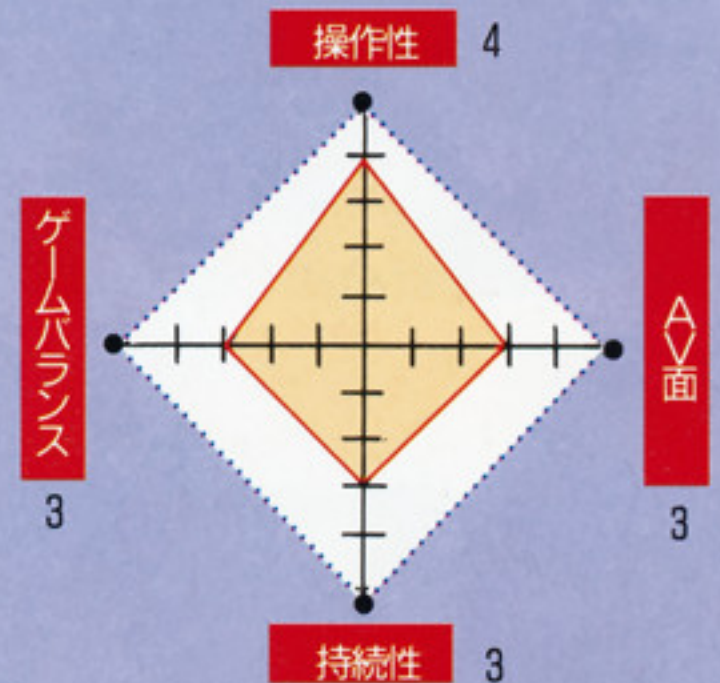
ONE POINT REVIEW

操作性がシンプルに徹している点がいいが、そのシンプルさが逆に問題でもある。ちなみに、私は初めてプレーしてイーブンパーで回ってしまった。運が良ければ初心者でもアンダーで回れちゃうイージーさは、好みが変わるところだろう。肩の力を抜いて遊べる、まともな一本ではある。

GAME EXPLANATION

同じ模様の牌どうしを接触させて消滅させ、プレイヤーが操るキョンシーを扉にゴールさせるのが目的のパズルゲーム。5ラウンド分クリアするごとにパスワードが表示され、かわいいキョンシーたちのデモが流れる。邪魔牌を増やさないように牌を動かしていくのがコツだ。

〈評価ダイヤモンド表〉



間違った操作をしたときなどに、一步手前の状態に戻してくれるヘルプ機能がついていたり親切な操作性に好感が持てる。中華風のBGMも雰囲気が出るね。

ONE POINT REVIEW

可もなく不可もなく、という印象を受けるのは私だけではないはず。パズルゲームとしては良くできているけど、逆に「これだっ!」と言える画期的な部分もないんだよね。パズルゲームが好き人や、時間つぶしがしたい人だったら損はしないはず。ただ、後半のラウンドはそれなりに難しくなるので根気のない人にはちょっと辛いかも。

NEW SOFT REVIEW

ギアスタジアム

野球ゲームの定番、「ファミスタ」がG.Gでも遊べちゃうのだ

さすが、ナムコが本気になると強い！ ついに来ました、「ギアスタジアム」。細かい操作性などの解説は来月にまわすとして、今回は本家本元の「ファミリースタジアム」とどの辺りが違うのかを紹介していこう。まず、ナムコスターズ、メジャーリーグズを含めた14のチームの選手データはすべて一新。ファインプレーやエラーもオリジナル通りに移植されている。どうやら、データの的にはファミスタ'91を参考にして作られているようだ。

球場はふたつ用意されていて、センターが122メートル、両翼100メートルの人工芝の緑

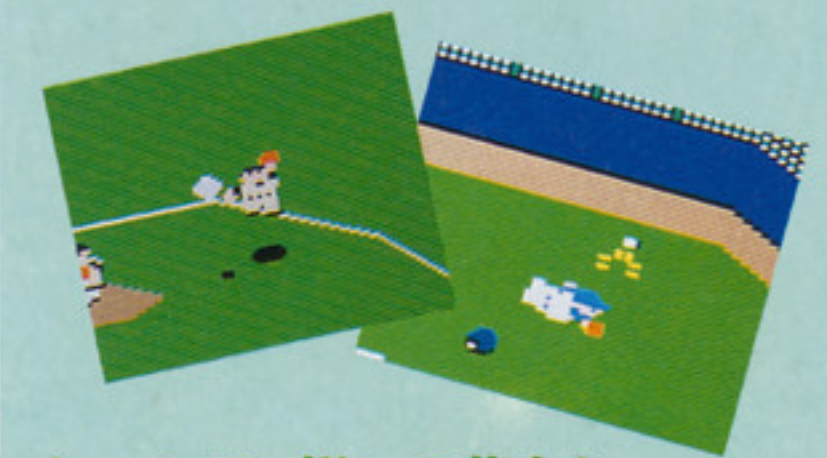
も鮮やかなまりん球場と、センター118メートル、両翼91メートルの天然芝を使ったかわさき球場が選べるようになっている。ふえいふえいのような奇をてらったような球場はギアスタでは用意されていないみたいだ。

さらに、ファミスタ（というよりギアスタなんだけど）では初めて、ピッチャーにも打率データがつくようになった。やっぱり、ピッチャーがみんな1割5分じゃおかしいもんね。ホームラン時の祝福もタンカーや飛行機が飛んでいくという演出がされているし、なんでもアリのギアスタになっているわけだ。

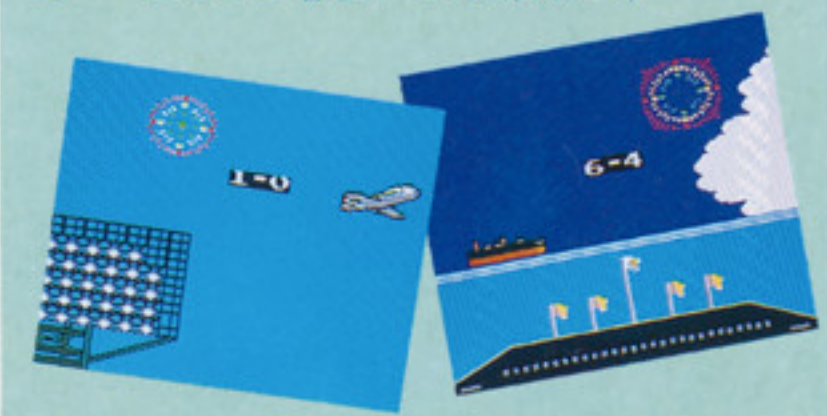


●ナムコ/4月5日発売/3,500円/SPT/1M

ファインプレーも、



ホームラン祝いの花火も、



み〜んなソックリ!

本家ファミスタにあったこういった細かい演出もG.Gで完全に再現しているぞ。

これからは「ファミスタ」ではなく「ギアスタ」とお呼び下さい!?

見よ!何から何までオリジナルそのままのデキ

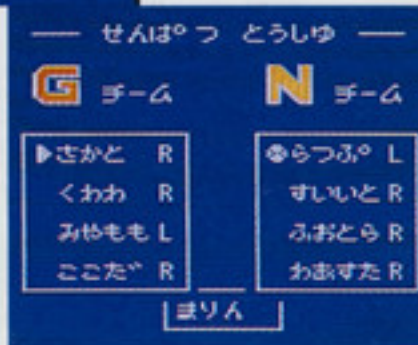
チームは全14球団



ライオネルズやガイアンツ、おなじみのチームが選べるようになっているのだ。

先発を決めよう

4人いる先発の中から誰を選ぶかはキミの自由。スタミナの配分やリリーフのことも考えて起用しよう。



これぞファミスタ!ではなく、ギアスタ!なのであります。

NEW SOFT REVIEW

マッピー

あの「マッピー」に、G.Gオリジナルのゲームモードがついたのだ

「パックマン」、「ギアスタジアム」に次ぐナムコのG.Gソフト第3弾がこの「マッピー」だ。このゲーム、ビデオゲームやファミコンでヒットしたゲームなので知っている人も多いことだろう。ニヤームコたちが盗んだアイテムをねずみの警官マッピーが取り返していくというコミカルなアクションゲームで、当時ゲーセンで爆発的にヒットした作品なのだ。今回発表されたG.G版はビデオゲームと同じ横スクロールモードを始め、G.Gオリジナルの上下スクロールモードである「御先祖様の挑戦」、さらに相手とスコアを競う対戦モードの3つが用意されている。画面を見ればわかる通り完成度はかなり高そうだぞ。

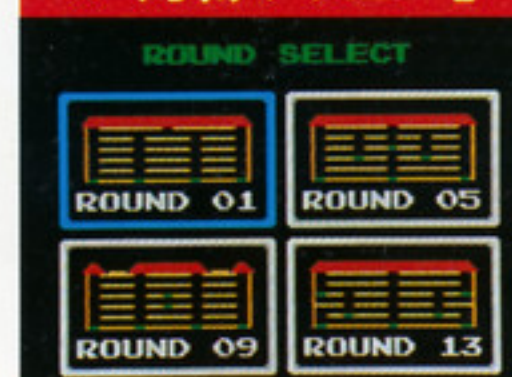
追加されたオリジナルゲーム

★「御先祖様の挑戦」



G.Gオリジナルのマップで展開される新しい「マッピー」。時代を越えてマッピーが大活躍するというゲームモードだ。

★「対戦マッピー」

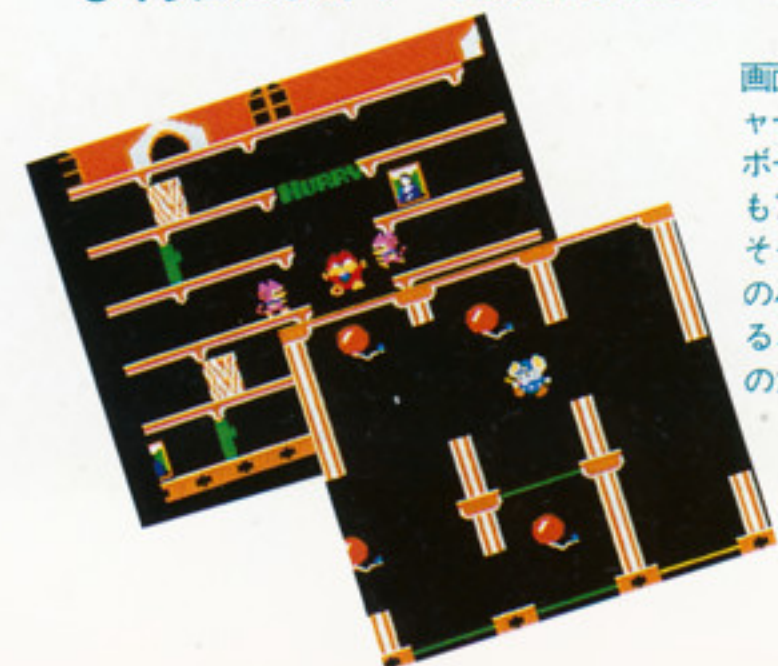


2台のG.Gをつないで、規定のステージを終わらせてからその得点を競い合うというゲームモード。対戦は燃えます。



●ナムコ/5月24日発売/3,500円/ACT

もちろんビデオゲーム版の移植もバッチリ



画面の配置からニヤームコの動き、ボーナスステージもアーケード版とそっくり。ナムコのパワーはとどまることを知らないのだろうか?

NEW SOFT RELEASE

ファンタジーゾーンGEAR ~オバオバJr.の冒険

●サンリツ電気/7月発売予定/3,900円/SHT/1M

幻想的なグラフィックがウリです



セガの代表的な名作シューティング「ファンタジーゾーン」がG.G.に移植中。マークⅢ版よりもさらに美しくなったグラフィック、各ラウンドの最後に待ち受けるオリジナルのボスと、なかなか期待できそうな感じがする一本ではないだろうか。パワーアップアイテムの種類についてはまだ詳しくコメントできないけど、お金をためてショップでアイテムを購入する独特のゲームシステムはオリジナルそのまま。早くお買物をしたいものである。



画面の発色数がアップして、さらに幻想的なファンタジーゾーンの世界が広がっている、よね?

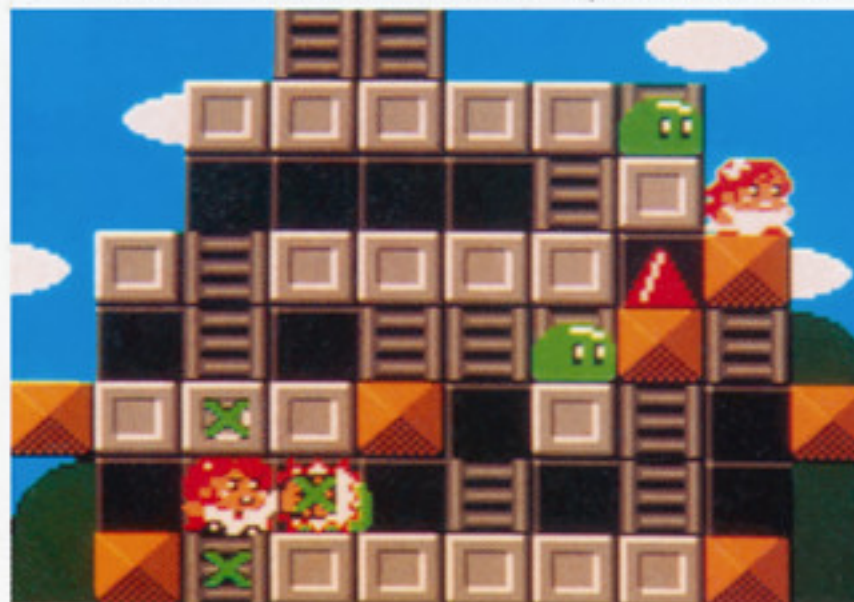
敵キャラも全部新しく変わっている。でも、この面にポッピーズがないのは残念だな。



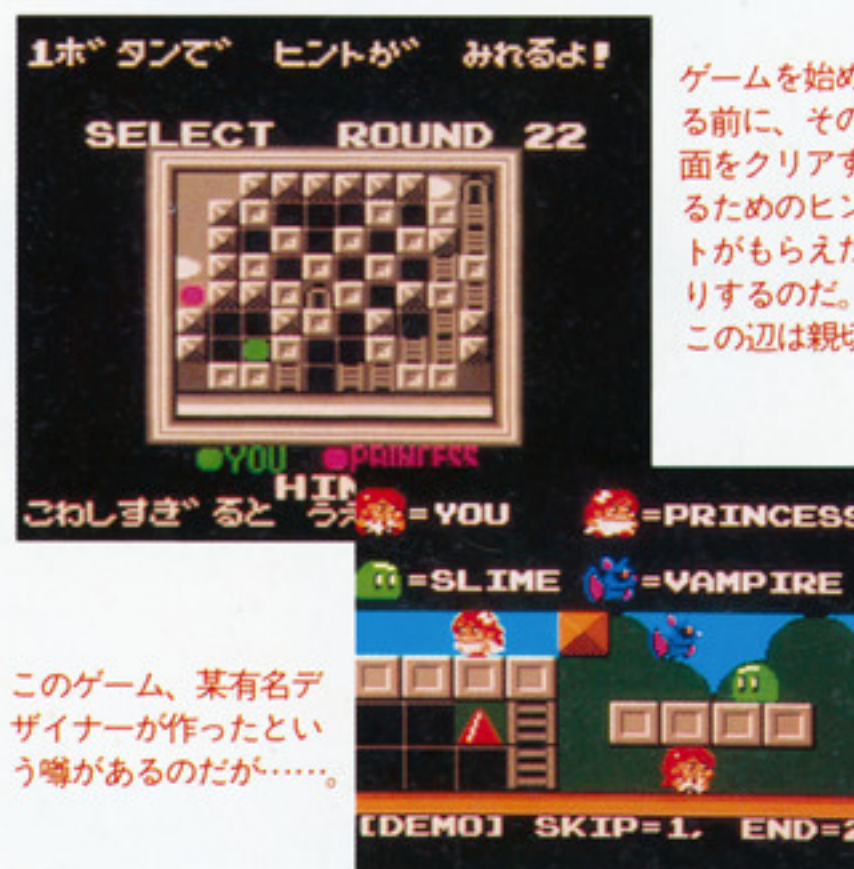
マジカルパズル ポピルズ

●テンゲン/6月下旬発売予定/価格未定/PUZ/1M,B・B

G.G.のパズルゲームの決定版となるか?



海外版「クラックス」、「ハードドライビン」などメガドラで渋いゲームを出していたテンゲンがG.G.に初参入することになった。気になるゲーム内容は、巧妙に配置されたブロックを壊しつつ悪者に捕まったお姫様を救出するという面クリア型のパズルゲームだ。敵キャラやトゲに触れないように、よく考えてブロックを壊していこう。スイッチを切ってもその場から再び遊べるレジューム機能を搭載したこのゲーム、次号の情報を待て!



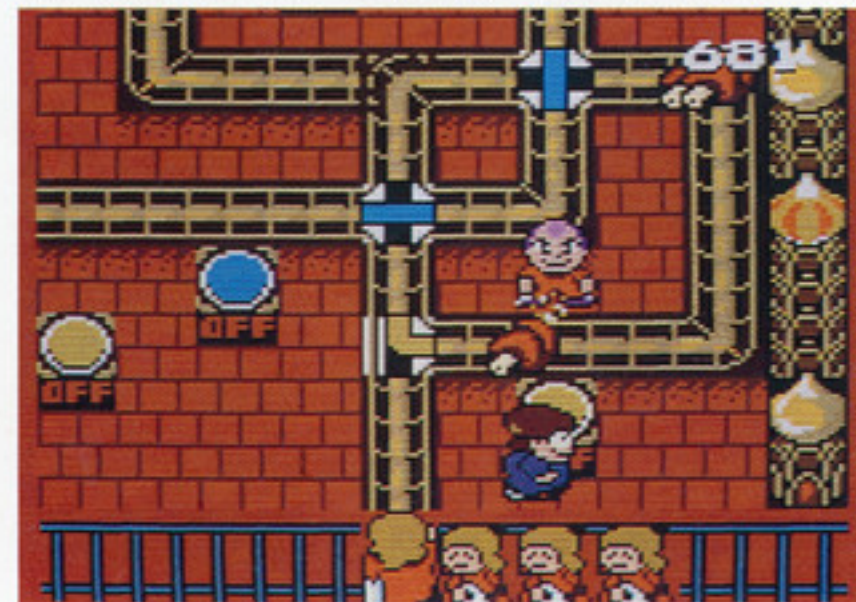
このゲーム、某有名デザイナーが作ったという噂があるのだが……。

ゲームを始める前に、その面をクリアするためのヒントがもらえたりするのだ。この辺は親切。

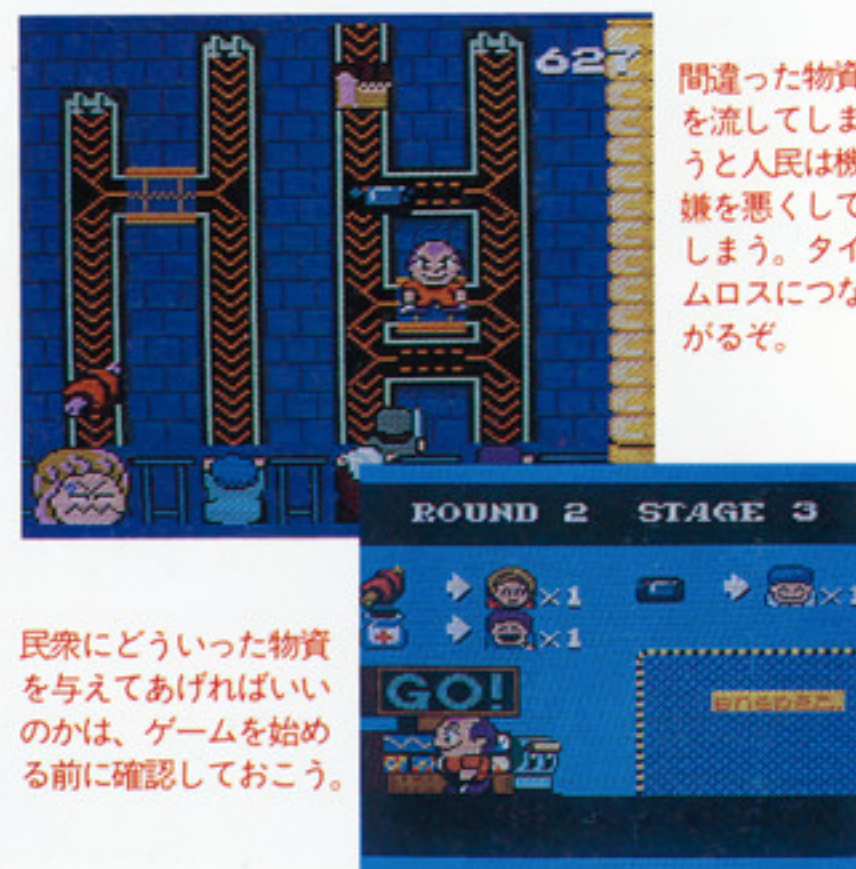
がんばれゴルビー!

●セガ/6月14日発売予定/3,500円/ACT/1M

ついに見せますゲーム画面! これがゴルビーだ



出るのかどうか心配だった「がんばれゴルビー!」が、ついに6月に発売されることに決定した。で、ゲーム内容はというと、これまた驚きのアクションゲームなのである。プレイヤーは正義の味方ゴルビー君となり、工場内の設備を操作して物資がくるのを待っている民衆に必要なモノを届けてやるのだ。工場内ではゴルビー君の活動を邪魔しようとする警備員や兵隊が襲ってくるが、得意の演説攻撃でこらしめることができるのだ???



間違った物資を流してしまうと人民は機嫌を悪くしてしまう。タイムロスにつながるぞ。

民衆にどういった物資を与えてあげればいいのかは、ゲームを始める前に確認しておこう。

G.G.HOTLINE

今月のニュースはすごいぞ。なんと、ついにセガが本格RPGをG.G.で発売することを発表したのだ。気になるタイトルは「ミレニウム」。右にその画面を載せてみたけど、どう? 期待しちゃうでしょ。容量は2メガ+バッテリーバックアップで、トレジャーハンター見習いの少年アルヴィンの冒険を描いたフィールドタイプのRPGになるとのこと。それから、以前からG.G.の発売日リストに載っている「RPG(仮称)」というタイト

ついにセガが本格派RPGを発表! 期待していいぞ

ル。どうやら情報筋によると、セガが過去に発売した「3DタイプのRPG」の外伝だということだ。これも結構期待しちゃうでしょ。また、先月紹介したカネコのパズルゲーム「ベルリンの壁」についての情報をひとつ。このゲーム、4月発売のG.G.版を皮切りにメガドラ版、アーケード版と順々に発表するとのこと。大きなイベントも企画しているとのことなので、早めにG.G.版を遊んでおけば何かあるかもよ。



フィールド画面。NPCなどの仲間と一緒に行動することになるらしい。早くプレイしてみたいものですね。



戦闘シーンはテキストタイプ。オーソドックスな作りではある。

カネコ期待のパズルゲーム「ベルリンの壁」。いろんなメディアでプレイできるぞ。



Monthly Beep

Sega Game Library Book Review

セガゲーム図書館BOOK REVIEW

ファンタジースターII テキストアドベンチャー ユーシスの冒険

4月より
供給中

今月のP.S. II テキストアドベンチャーは主役のユーシスが登場だ。今までとはちょっと展開が異なり、彼が11歳のときから話が始まるぞ。子供時代のユーシスは冒頭のほんの少しだけで、実際のゲーム中ではすぐに青年

になってしまうのだが、けっこう演出的にはいいものがある作品だ。

ユーシスがいかなる過程を経て1人前の男に成長したのか、P.S. IIをプレイした人ならぜひとも確かめてみてほしい。



剣の天才とも呼ばれたユーシスは、オコーナーに敗北を喫した。そして自分の技量がいかにかに微々たるものであったか。



幼少時代の物語はごく短いもので、やはり後半は青年になったユーシスが主人公なのだ。8年ぶりに孤児院に帰ってきた彼を待っていたものは？

STORY

A.W.1274年のモタビア星。この頃ユーシスは11歳、前年の事故で両親を失い、ハセオの孤児院で育てられていた。成績優秀、スポーツ万能の彼は、孤児院でも皆から一目置かれる存在である。特に、剣技にかけては天才児とうたわれ、その名はハセオ全域に響き渡っていた。しかし当時の彼はその名声に酔いしれ、おこりたかふった性格であった。

ある日、孤児院の近くにあるソードシムに剣の達人が来ているとの噂を聞いた彼は、さっそく試合を挑みに駆けていったが、運命は実に苛酷な試練を、11歳の少年に与えようとしていた……。

ハイパーマーズブルズ

4月より
供給中

先月の「バトルファイター」に続いて、またもやノリのいいアクションゲームが現われた。このゲームは懐かしのビデオゲーム「モトス」に似たシステムで、自分以外のマシンを体当たりでバリアにはじき飛ばす、面クリゲームだ。そして、「バトルファイター」と同じく、白熱の2人対戦プレイができるぞ。

対戦プレイは、1人プレイのときと面構成や敵の数は同じだが、1つのフィールドの中に1P(青)と2P(赤)のマシンが同時に存在している。ルールは交互にフィールドをセレクトしていき、先に相手を3回バリアーに当てれば勝利となる。ここでは、自分が得意とする地形のフィールドをセレクトすることが大事かもね。また、最初のうちは2人が協力して他の敵をかたずけて、1対1になってから改めて戦うという戦法もあるぞ。協力すると見せかけてだまそうちなんかすると、人間関係にヒビが入るから絶対にやめようね。



2人対戦プレイは交互に面をセレクトして、先に3回勝てば終わりだ。

先にザコをかたずけるか、それとも相手に体当たりをぶちまけますか？



この面は中央のスイッチを3つ押すと、左右のバリアーが接近する仕掛けがある。うまく使えば楽に戦いが進む。



これが自機。2Pの場合は赤い機体になる。

とにかく何も考えずに敵をバリアーにはじき飛ばせばいいのだ。

今後のゲーム図書館の展開はどうなる？

残すところ、あと2本だけとなったテキストアドベンチャーだが、5月の末には遅れに遅れた「ルドガーの冒険」が登場しそうだ。本当はゲーム図書館の開館と同時に供給される予定だったんだから、本当に長いこと待たされたって感じがするね。

そして、シリーズ最後を飾るのはお待ちか

ねの「ネイの冒険」だ。セガの方の話によると、ドラマティックな展開で、泣かせてくれるストーリーになるとのことだ。

次回の予定は、思考型ゲーム「メガマインド」(これはボードゲームのマスターマインドに近い内容だ)と、ようやく完成にこぎつけた「ピラミッドマジック完成版」だ。

テキストアドベンチャーシリーズが一段落したあと、どんなラインナップが控えているかが気になるところだけど、最近の展開からすると、毎月2本発表される新作のうち、1本がセガの懐かしいビデオゲーム移植で、もう1本がオリジナルものになるのでは、と予想しているが、みんなはどう思う？

今回からは
G.G 裏技も
加わって
内容一新!

B E

メガ

裏技リーグ

Vol. 13

MEGA DRIVE

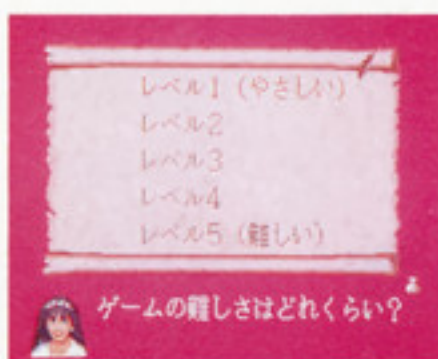
バハムート戦記

エル=モアの妹

3A

タイトル画面の表示中に、Aボタンを2回以上押してからNEW GAMEを選択すると、ルール設定の背景がピンクになり、ミノタウロスも女の人になる。しかも、プレイヤー選択のときに、エル=モアがエル=ウィンに変わるぞ。(福岡県・三浦成幸・20歳)

このときの操作に関しては、色とキャラが異なるだけで。



エル=ウィンは、シェルファをも凌ぐ魔法使いだ。

ぎゅわん自己道場

これぞ本当の“裏技”

2A

マークⅢ用のソフト「ウディポップ」についているパドルコントローラーを、メガドラの2P側に差します。このときつまみは左いっぱいに戻しておきます。そして、このままクラス対抗戦を始めると、普段は使えないオープンと自動処理モードが使えます。

また、この状態でクラス対抗戦のパスワードを「東、南、西、北」と入力すると、ミュージックギャラリーに入らず、いきなり退学の画面になり、そのあとエンディングが始まります。(大阪府・戦争反対・19歳)



パドルコントローラーがなければメガドラのパッドを分解して、上下左右、スタートボタン、Cボタンを押さえておけば同じ効果が得られるぞ。

スタークルーザー

ゲートキーを増やす

2A

このゲームは、ダンジョンに入り直すと敵が復活するが、一度開けたゲートはそのまま開いている。これをうまく利用すればゲートキーを余分に持つことができるぞ。例えば、海王星では一度クリアしたあとに再びダンジョンに入れば、キーを持った敵が2機復活しているのだから、これを倒せばいい。キーを取ったらダンジョンに入り直して予備のキーをたくさん持っておこう。これなら後半でキーを持った強敵と戦わなくて済むので便利です。

(愛知県・アラブおじさん・18歳)



このとおり、キーを余分に持って先に進めるのだ。

キーを持った敵を何度も復活させよう。

シャドーダンサー

平和な報酬

1A

影の舞(影)は、ひたすらに敵を殺さずに進むべし。体当たりと忍犬を駆使してひたすら進むべし。特例として忍術を使う事のみ許されるなり。さすれば「平和な報酬」として金拾萬両を授かる事請け合。然し、この技、現状の×国籍×を暗示しているかの有様なり。

唯、ひたすらに敵を殺さずに進むべし。体当たりと忍犬を駆使してひたすら進むべし。特例として忍術を使う事のみ許されるなり。さすれば「平和な報酬」として金拾萬両を授かる事請け合。然し、この技、現状の×国籍×を暗示しているかの有様なり。

(東京都・悠沢遊犬・19歳)

つまり、敵を忍術以外で倒さなければ、10万点のボーナスが入ることだね。



スーパーモナコGP

クローン人間セアラ

2A

ワールドチャンピオンシップ1年目で、リゲルにいるコットマンに2回続けて挑戦し、2回とも負ける。そのあと違うチームに移ったコットマンに2回挑戦して、今度は2回とも勝つ。そうしたら、どこかのチームにセアラがいるはず。この方法を繰り返せばセアラが増えます。以下は、セアラが3人いる状態のパスワードです。

(滋賀県・モアイな奴・18歳)

パスワード

06RS B252 G030 0010
0EG8 T132 4C56 ONE8
000A FG88 0200 0000
0020 0000 G300 92A0



リゲルにいるセアラのクローンに挑戦すると、なぜかエラーが出る。なんか、すっごいマヌケだね。

バトルゴルファー唯

サウンドセレクト

1A

タイトル画面のとき、Bボタンを押しながらスタートボタンを押すとサウンドセレクトになる。

(東京都・よみうりたろう・22歳)



BGM、効果音、音声にいたるまで、すべて自在に聞くことができても、どうして裏技にしてあるんだろう。

※裏技リーグ欄外編「ガイアレスでW0Zに128回学習させると、隠れ武器を装備」(東京都・邑囊・21歳)→君には1Aをあげよう。

レスルボール

サウンドテスト 2A

カラテスラッシャーズを選択して、パスワードを「KWGEN」と入れると、サウンドテストになる。

(大阪府・土屋慎太郎・14歳)

カラテスラッシャーズを選択。ただし、2Pじゃだめだぜ。



「KWGEN」と入力。これって、何か意味のある言葉なのかな?

SOUND TEST 0
MUSIC TEST 0

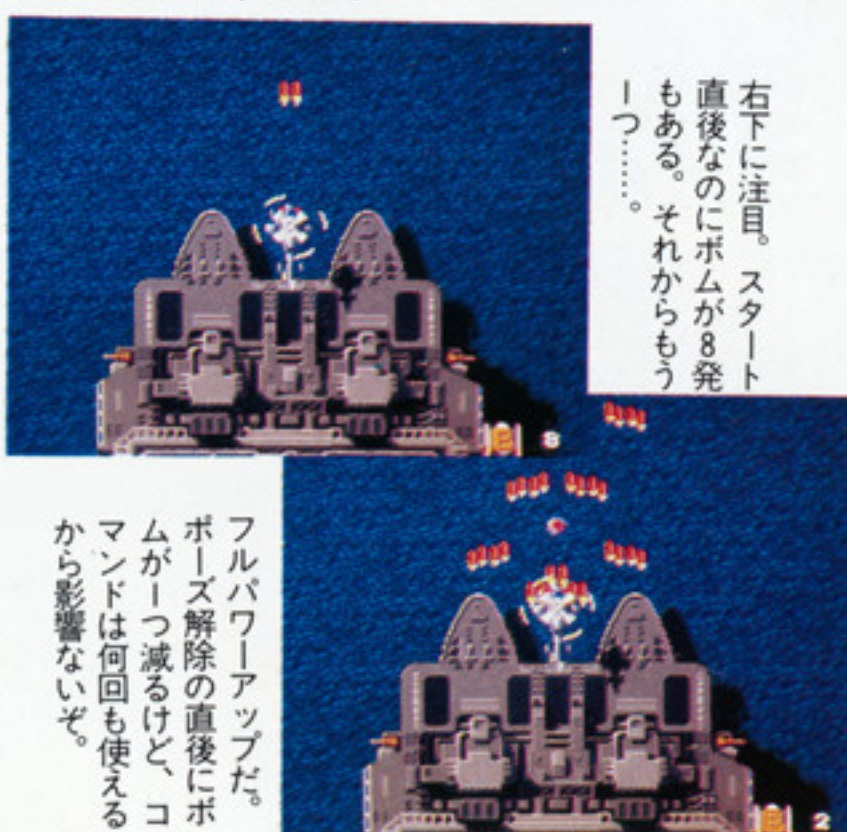
ずいぶん画面が寂しいな。まあ、BGMがしみじみ聞けるからいいか。

究極タイガー

パワーアップコマンド 3A

ゲーム中にポーズをかけた後、方向キーを上、下、右、左に入れて、Aボタンを押したまま解除すると、ショットパワーが最高になる。同じように方向キーを入れて、Bボタンを押したまま解除するとボムが8発になる。

(三重県・恐怖の前立腺男・24歳)



右下に注目。スタート直後なのにボムが8発もある。それからもう一つ……。

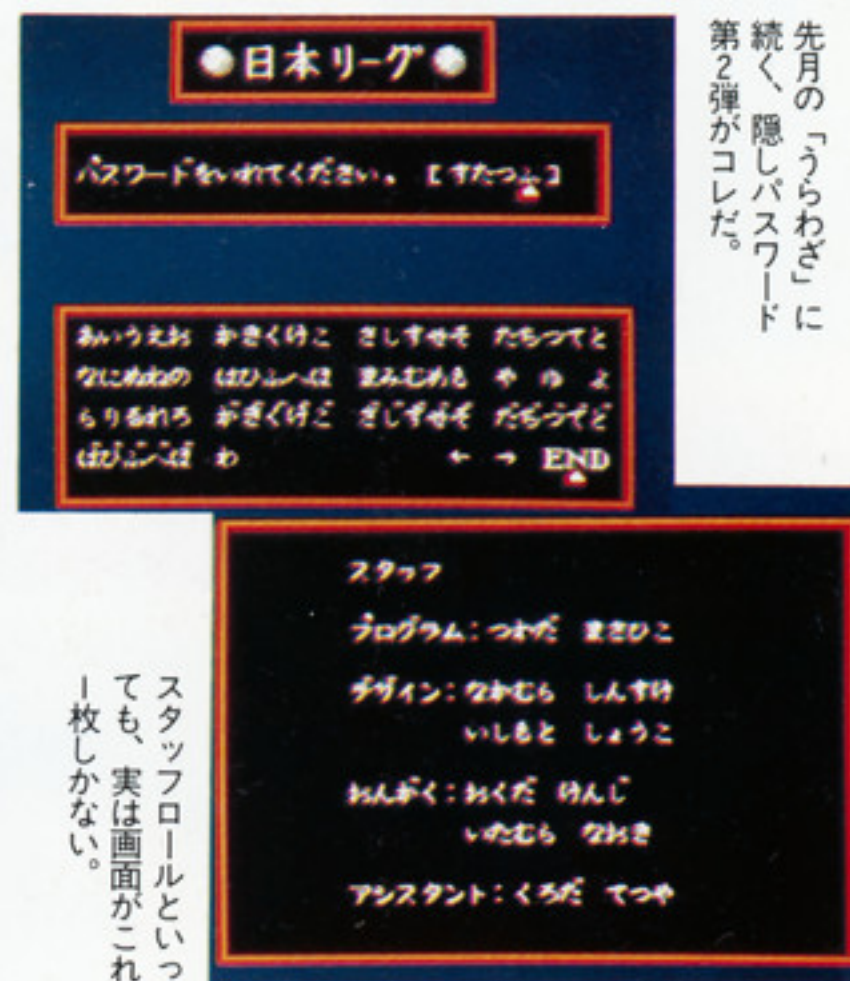
フルパワーアップだ。ポーズ解除の直後にボムが1つ減るけど、コマンドは何回も使えるから影響ないぞ。

スーパーバレーボール

スタッフロール 1A

日本リーグか世界リーグのパスワード入力で、「すたつふ」と入れるとスタッフロールが見られる。

(福島県・長谷川大・14歳)



先月の「うらわぎ」に続く、隠しパスワード第2弾がコレだ。

スタッフロールといっても、実は画面がこれ一枚しかない。

GAME GEAR

サイキックワールド

サウンド&面セレ 2A

タイトル画面で左上と1、2ボタンを押しながらスタートすると、サウンドテストと面セレクトができるようになる。

(東京都・市川潤也・13歳)



面セレに加えてESPが最高の状態で遊べるぞ。

タイトル画面で、左上+1、2ボタン+スタート。

THEプロ野球'91

名球会チーム 1A

コンピュータとの対戦を選択して、自分のチームを決定後、対戦相手が決定するまでに方向キーを「右、左、右、左、右、左、右、左」の順に押せば、名球会と対戦できる。

(埼玉県・都築直子・27歳)

選手名	打順	ポジション
1 しば	5	投手
2 あひと	6	捕手
3 あう	7	一塁手
4 せし	8	二塁手
5 中	3B	64
6 中	2B	24
7 中	1B	262

王、長島など、往年の選手ばかり揃っているチームだ。



ユニフォームも真っ赤で一色だったりする。

ワンダーボーイ

エリアセレクト 2A

タイトルで方向キーの上とスタートを押したままにしておくと、1~9エリアまで自由にセレクトできる。

(岩手県・小野寺淳・13歳)



スタート直後も方向キーを上に入れたままにしておけば、エリア表示が9まで上がる。

裏技大募集!

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられた裏技ハガキの中から、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、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、メジャーリーグは希望するソフトを1本(メガドラカゲームギア)。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どしどし送ってください。

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具体的に書いてください。また、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

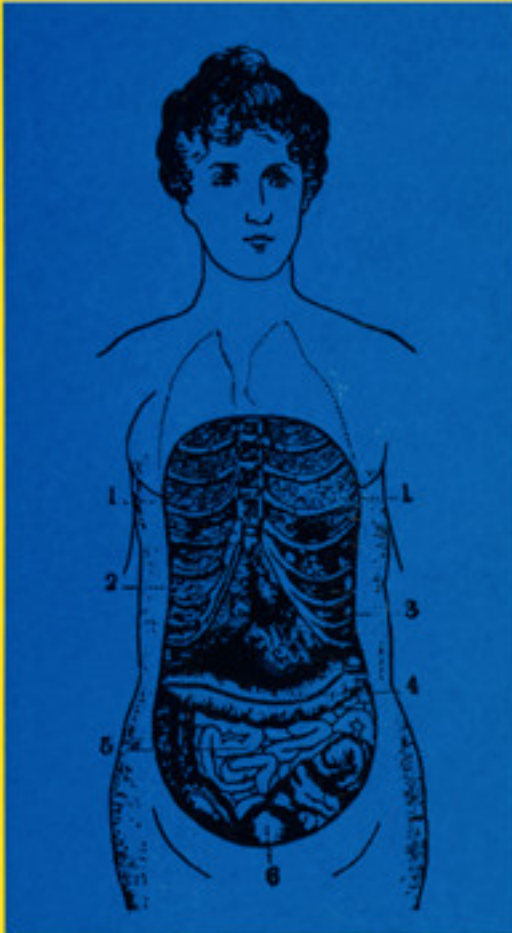
〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク株式会社
「BEEP/メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

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.4
龍巻のPIEの巻

季節の変わり目は鼻の通りが悪くなってうっとうしいが、元気か。ハードなスケジュールも笑顔で乗り切る池田貴族だ。今月のゲストは、バンド仲間、AURAのPIE。

PIEと貴族、現在のバンドブームとゲームを語る



PIEと貴族は、仲のいい友だち。ゲームギアの野球大戦も和気あいあいって、感じなの。

貴族 勝手に噂が飛びかっちゃう。PIE オレたちは、あまり気にしてないけど。自分たちは自分たちでマイペースでやってるから。貴族 バンドブームって最初はイカ天から火がついたよね。いまでは、番組も終わって「バンドブームは、去った」といわれてるけど。PIE ま、人はどうかかわからないけど、オレは自分の信念でこれからもやっていくつもり。貴族は、そのへん、どう思ってるの？ 貴族 一番、危惧しているのがさ、マスコミにハマられて一昔前のグループサウンズみたいになっちゃうこと。ああいうふうになることだけは、バンドブームの末期にしても避けたいね。「自分たちだけは生き残るんだ」といっても、流されちゃったらそれでおしまい。PIE 何も考えないでポーっと

しているやつら、多いもんね。貴族 ブームに乗って流されるのは簡単だけど、問題はその後だよ。一時の現象でかたづけられちゃったら、いままで何のためにやってきたの？ って感じ。PIE けっこう昔から貴族はさめてたところあったもんね。貴族 だから戦略のないやつ、ポリシーのないやつは、これからどんどん解散していくだろうね。PIE マラドーナも引退だしな。



牡牛座AB型、春の野を駆け巡る牛のようにさわやかで意気盛んな池田貴族ちゃん。

サッカーのマラドーナも引退だしな

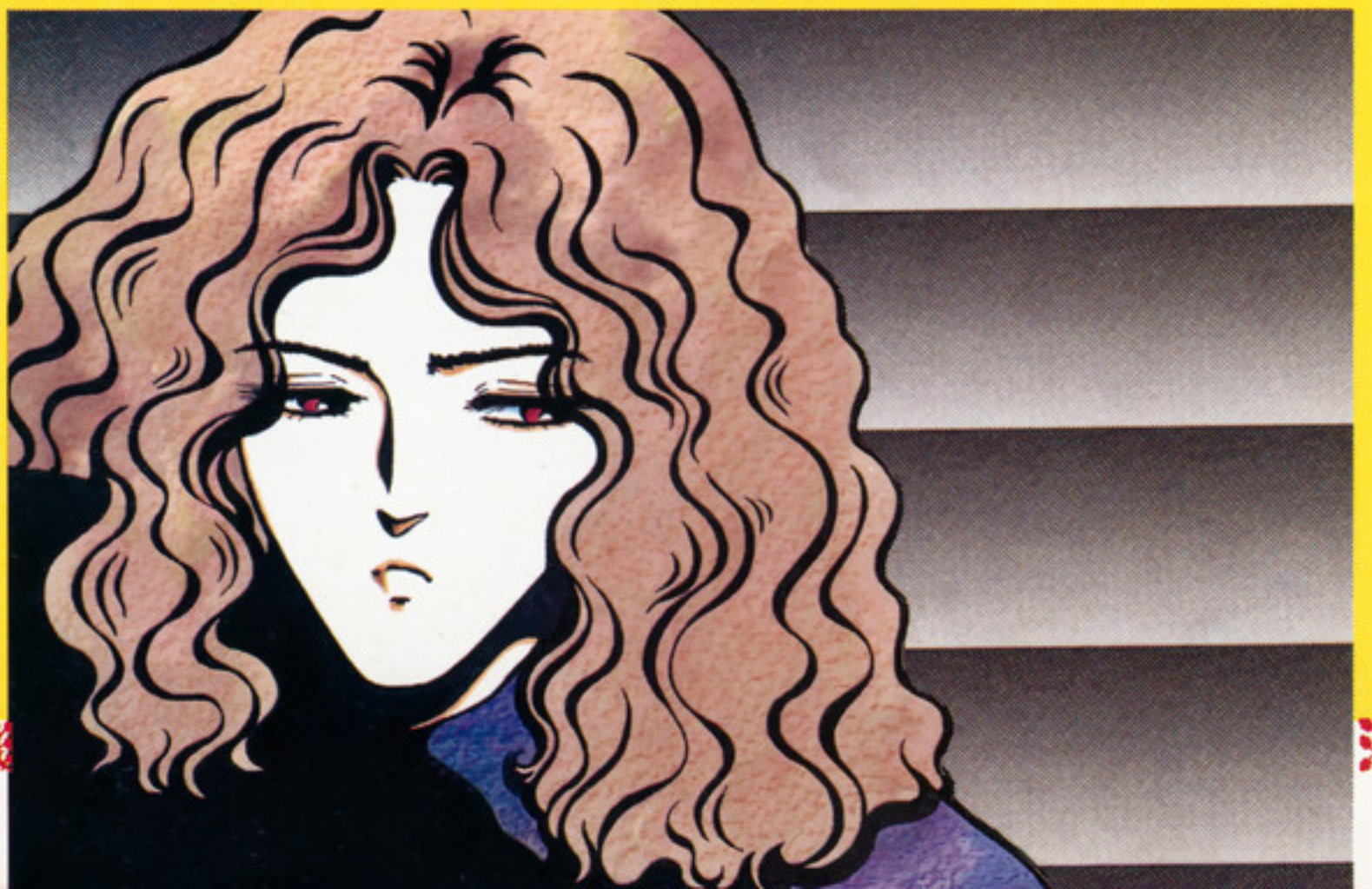
さて、今回のお客さまはAURAのギター、PIE（ピー）である。同じイカ天出身であり、ときどきテレビでいっしょになったりして、仲のいいお友だちなのだ。

貴族 久しぶりだね。まず、最近のバンドの状況について話そうか。PIE バンドの状況……。解散バンド、多いよね。うちもね、解散だとかいろいろいわれてる。

京王線

京王線が嫌いだ。正確に言うと、上北沢駅が嫌い。乗降客が多いのに、改札が1つしかないのが許せない。しかも、踏切を渡らねば駅に入れない。なんといっても許せないのがとなりの桜上水駅での特急通過待ち、および急行、快速、通勤快速の待ち合わせだ。これが、まるで銀座ジュワヨクチュール「マキ」のCMのように3連続で起こるのだ。一歩手前で10分近く足止めを食らう悔やしさは相当なものだ。もう一点許せないことがある。冷房がない車両が50%も存在していたことだ(4年前のことだ)。ここは本当に東京なのか？ と悩んだものだ。私は、上北沢で4年過ごした。その間、この状況に慣れるどころか、いま思い出しても腹が立つ。しかし、芦花公園よりはました。桜上水、上北沢、八幡山、芦花公園という順に駅は並んでいるんだが、なんと八幡山でも通過待ちが行われる。これは悲惨としか言いようがない。やはり、京王線は嫌いだ(同じ京王帝都の井の頭線はよい)。

貴族のささやき



イラスト/武田うずら

ファンタジーもいいけど、 スポーツもね

貴族 さて、明るい方向へ話をも
っていこう(笑)。PIEは、ゲー
ム大好きなんだって？

PIE けっこうマニア。昔はね、
テレビゲームとかって大嫌いだっ
たの。ところが、ふとしたきっか
けでドラクエを知っちゃたんだよ。

貴族 そりゃマズいな(笑)。

PIE オレにとっちゃあ新鮮な
感覚だったんだよね。アイテムを
探して広い世界を歩き回って、で、
それでも足りなくてまた謎を解く
ために探し回る。だんだんやって
いるうちに、その世界にのめりこ

んじゃってさあ、何日間も徹夜し
ちゃって。最初はドラクエIIから
入ったの。

貴族 ゲエッ、一番めんどくさい
やつ。

PIE んで、IやってIIIやって。

貴族 ドラクエが好きなんだっ
たら、メガドラの「シャイニング&
ザ・ダクネス」も間違いなく好き
になるよ。なんたってドラクエの
プログラマーが作ってるからね。

PIE ほんと？ じゃ絶対買う。
やっぱりさ、剣と魔法のファンタ
ジーの世界だよ。あとオレが好き
なのは、スポーツもの。悪いけ
どオレ、センスいいよ。

貴族 オレはへた。

PIE 実際にバンドのメンバー
と野球チームを作っているんだよ。
レッズなんかすごくはりきってる。
でも試合はいつも負けてる(笑)。

貴族 いいね、それ。オレはサッ
カーチームを作りたいな。でも最
近あんまり身体動かないんだよ。

PIE オレも。だから野球チー
ムでは、監督やってんの。でもゲ
ームではメチャクチャ強いよ。

貴族 ゲームギアなら持ち歩ける
しね。レコーディングの待ち時間
とかにもってこい。この「THE
プロ野球'91」が、またいいんだよ。

ただし4番打者しかホームラン打
てないんだけど(笑)。スタジオに
入るとずーっとやってる。



今月のPIEちゃん「AURA BIG
WILL SPECIAL TOUR 19
91」が、いよいよ4/23から始まり、日本
全国をまわる予定。東京は6/22・23の中
野サンプラザホールで。問い合わせ：キョ
ードー東京TEL 03-5237-9000

PIE やっぱり好きな音楽やっ
て、好きなゲームで遊んで、食事
して……っていう生活が一番幸せ
だよ。

貴族 そう、そのためにはもっと
もっと努力しなくちゃ。今日は、
どうもありがとう。

PIE ほいじゃまたね。



龍巻のPIE。ご存知、AURAのギタリス
トである。

愛のお便りコーナー

★私はremoteの「ANCE
STORS」が大好きだ。中
でも10曲目の「ALL NI
GHT? ALL RIGH
T!」がすこぶる好きで、毎
日のよーに聞いている。で、
最近ふと思ったんだけど、こ
の曲の途中、2度目の「ささ
やくハリアップ〜」という
ところで、別の人の声で「ハ
リアップ」といっているの
が聞こえるのです。これは、
俗にいう霊の声ではないでし
ょうか？ うお〜こわいぜ！
(新潟県・横野りゆうち/18歳)

◎セカンドも期待してくれ。

★ホワイトデーに愛を告白し
たら、あっさりふられました。
ボクの心はもうズタズタです。
(東京都・豆麻呂/19歳)

◎1度や2度の失敗でくじけ
んじゃないぜ。クリスマスが
あるんやんかよ。

★僕の父はオナラをするとき
必ず「高木!」といってから
する。

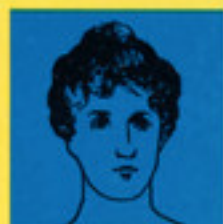
(神奈川県・K吉/16歳)

◎「♪ピバノンノン」で応酬
してやれ。

このコーナーへのお便りは
〒108 東京都港区高輪2-19-
13 NS高輪ビル「BEメガ
編集部 貴族の愛のお便りコ
ーナー係」までよろしくね。



今月の貴族ちゃん 5/25にサードシ
ングル、6/25には待望のセカンドアルバムを
発売予定。また6/1は渋谷オン・エアで
リサイタルを開く。舞台の私に熱いラブ
コールを送ってくれたまえ。なお、渋谷での
リサイタルビデオも好評発売中だ。



今月のコメント

まずは「ゲイナランド」。動きがセコイのがちと気になるが、戦闘作戦を自分
で考えるという点においては優れている。湾岸戦争のおり、フセイン、プッ
シュに対する怒りをこめてやるにはちょうどいいソフトであった。彼らのせい
で、remoteの海外レコーディングがふいになったのだからな。スタジオまで
おさえてあったというのによ。クスン。

アイラブ! ミッキーマウスは非常にできがいいのでおすすめだ。適度に難し
くて、適度にラク。つまりバランスがいいということだ。キャラにしてもバックの仕上がり
にしても、マリオよりいいかもしれない。あんまり宣伝されてないみたいだけど、このソフトは
女のこにもおすすめだ。なんた
ってミッキーちゃん、かわい
いもんね。

今月はこの2本かな。来月も
出てこいシャザーン、って感じ。
バイビー。



「ゲイナランド」。シブメでいい味
出してるぜ。



貴族のホラー日記

●月〇日「玄関をキレイにしないと運が悪くなる」というギボ先生の教えに従
い、一生懸命お掃除した。先生によると、玄関というのはその家に住む人の心
を反映しているのだそうだ。玄関にクツやゴミが散らばっていたりするのはも
つてのほか、玄関脇に置いてある金魚鉢の中が手入れ不足でタニシが繁殖した
りするなんてのは言語道断である。

●月〇日 テレビで演奏していた時、全然関係ないところでコーラスが入って
きたのでびっくりした。「キャ」とか「ヒーッ」という女の声だ。最初
はうちのベースが歌ってるのかと思ったのだが、後で聞いてみるとマイクを
オフにしていたのだという。これはたぶん、私に憑いている霊の1人がやっ
たのに違いない。ただし、水子の霊ではないぞ。

▼諸君からの「本当にあった怖い話体験談」も募集中だ。乞う
手紙。



Vol. 7

HYPER SEGA ハードボイルド・ミステリー

ラッドモビールSVをめぐる冒険



外神田信用総合探偵社

'60年代調ディスプレイがいかにも〈自由ヶ丘的〉



しがない私立探偵の俺の前に現れたひとつの事件、ひとつのゲームマシン……。俺と時給740円のアルバイト助手・亜紀の冒険が、いま始まった。

※注=この物語は1部フィクションになっております。

俺・亜紀・フレド

秋葉原電気街のケバいいネオンに囲まれ、万世橋ぎわに身をすくめるように建つ雑居ビルの中に、俺の経営する《外神田信用総合探偵社》はあった。

シェービングクリーム、ジレットの替刃、春日井のグリーン豆、かっぱえびせん、そしてわが愛猫フレドのための缶詰キャットフードといった戦利品の詰まったビニール袋をガサガさいわせながら帰ってみると、陰悪な表情で亜紀が俺を待っていた。

「なあに、またパチンコなの？ もうちょっと悔い改められないものかしら、そういうあんたの後ろ向きなライフスタイル……」

「クラレツでも放り込んでやらないとそのうるさい口が閉じられないのか？ きみの分のおみやげならちゃんとあるんだぜ」

俺は手にさげた袋からかりんとうを出して見せたが、彼女はそれを無視してふたたび机

の上のパーソナル・ワードプロセッサに向かった。勤務時間中に、亜紀はそのワープロ打ちの内職に精を出しているのだが、俺は文句を言うようなことはなかった。なぜなら《外神田信用総合探偵社》は、エアコンのサーモスタットの切り替わる音がいちいち気になるほど閑散としていたからだ。

亜紀がキーボードを忙しげにパタパタ叩く姿を眺めながらいつものように商売替えのことを考えていると、彼女の膝の上にいるフレドが、俺をなぐさめるようにむしゃぶりついてきた。じっさい、いいやつなんだ。ほんと。ちょっとトロイところがあって、近所の野良猫どもにも相手にされないようだが、俺にとっては唯一の理解者だった。

……その時、電話が鳴った。

「《外神田信用総合探偵社》です」間髪を入れずに亜紀が受話器を取る。「ありがとうございます」彼女の唇に愛想笑いが浮かんだ。どうやら久々に仕事の依頼が入ったらしい。

依頼人登場！

依頼人は、何と高田馬場にあるつかさのウィークリーマンションに居をかまえていた。

エイジス自由ヶ丘

場所 東京都目黒区自由ヶ丘1-14-10

サーカスビル1・2階

交通 東横線・自由ヶ丘駅より1分

営業時間 AM10:00~AM0:00

「わい、山下いいますねん」と関西弁で名乗る、いかにも風采のあがらないその男を俺はうさんくさそうにしげしげと眺めた。こいつ探偵料のほうはちゃんと払えるんだろうな、と思いながら。

ところがである、男は、その左門豊作を思わせる容貌とは裏腹に大阪はミナミの金持ちの御曹司だったのだ。そして、俺に依頼したのは、セガの体感ゲーム機「ラッドモビール」を、探せということだった。なんでえ、ンなもん、そこらのAMセンターに行きゃあ、かんたんに見つかるじゃあねーかと思いきや、ところがギッチョンチョンだった。

俺とはまったく無縁の世界の話とわかっていいのだが、「ラッドモビール」とは大陸横断レースを題材にしたレーシングゲームで、初の32ビットCPU(なんだそりゃ?)を搭載、リアルなビジュアルが話題のマシンなのだそう。山下というこの依頼人は、ただ1台しか存在しないそのスペシャル・バージョンを探して、日本中を行脚しているのだという。そして、この部屋を拠点に東京のAMセンターも巡った。だが、見つからない……そこで、捜査のプロである俺に依頼が舞い込んできたわけだ。しかし、金持ちのほんほんならウィークリーマンションなんか借りるなっつーの。宿賃をけちらさないで、それなりの一流ホテルに泊まりなさい。

さて、問題のスペシャル・バージョンであるが、どこが違うかといえば、通常は20ステージで構成されているこのゲームが、そのマ



ラッドモビールの背後にまわりこみ、
シリアルNo.を確認する吉本店長と
亜紀。

シンに限って21ステージ目が設定されているというのだ。しかも平成4年4月4日午後4時4分にしかその画面は現れないという(ほんとかよ、そんな話?)。それでもまあ、依頼人は「これを見つけるためなら金に糸目はつけへん」とおっしゃるし、俺もあれこれ仕事を選べる状況じゃなしと、とにかく「ラッドモビールのスペシャル・バージョン」を来年の4月までに見つけ出すという一件を引き受けることにした。

俺と自由ヶ丘との和解

「ほな、まず、自由ヶ丘のエイジスにでも行ってもらいまひよかあ。あっこはゲーム機が^{ぎょうさん}仰山あるらしい聞いてますよってに」と言う依頼人の言葉に従い、俺は、時給740円で雇っているアルバイトの秘書兼経理兼フレードのエサ係である短大生の亜紀——今日の彼女は消防車のように赤いツーピースを着ていた——と中古のダイハツ・ミラでその店に向かった。

エイジス自由ヶ丘は今年1月にオープン。'60年代アメリカ調ディスプレイとロフトふうの凝った内装が自慢の洒落た店だった。

「なんだか、とっても〈自由ヶ丘的〉なお店じゃなあい」と亜紀が言った。

そこで俺は、さて〈自由ヶ丘的〉とはなんであるのか? と考える。……俺は東京生まれだが、育ちが荒川区のせいか東部地区の世情は理解できても、東横線沿線の高級住宅街の空気はどうも肌に合わない。かりにこちらが歩み寄りを見せたとしても、向こうのほうで俺を拒絶しているように感じる。なるほどエイジスに来店する客もエルメスや、ルイ・ビトンといったブランド品を身につけているのが目にとまった。それにしても女性客がたくさん入るAMセンターである。アベックも多い。

俺と亜紀は、エイジスの吉本店長に頼んで、「ラッドモビールのシリアル・ナンバー(機械の裏側に入っている通し番号のこと)を見せてもらうことにした。探し求める機械には、シリアル・ナンバーの最後に「スペシャル・バージョン」を意味する“SV”の記号がついているのだ。

吉本店長とともにラッドモビールの背後に回り込む。……あった! これがシリアル・ナンバーだ!! 「361495」……だが、“SV”は



'60年代アメリカ調のインテリア。
亜紀のツツア線もはかなかたせ。



ロフト風の天井を自慢する吉本店長。

なかった。一瞬、サインペンで書いたろうかなあー、とも思ったが、それもむだなあがきというものだ。

結局ここで、SVマシンは見つからなかったが、吉本店長は気さくない男だった。「エイジスができたことによって人の流れが集まり、まわりのうどん屋さんや中華料理屋さん、ブティックにもお客様が集まれば」というような話をしていた。「それが、この店を通じて地域社会に貢献することなんです」という。その言葉に、俺はカミソリ負けしたあごをなでつつ感服した。それとともにもったいぶったイメージだった自由ヶ丘という街に、どこか下町的な人情を感じたのだった。

中古の赤いミラのエンジンをクタンクタンふかしながら、俺は亜紀にいった。

「エイジスって名前の意味を知ってるか?」

「どんな意味?」

「^{エイジス}《AGES》……^{セガ}《SEGA》のさかさまさ」

「やるじゃん」

俺はやっぱり名探偵なんだ、と思いながらエイジスを後にし、次なるAMセンターへと向かって行った。

CHECK POINT!

《外神田総合信用探偵社NEWS》

セガ/情報ステーション (亜紀からのお知らせ)

このコーナーでは、読者の皆様からの様々な[おもしろ情報]、[当コーナーに対する要望(意見)]、[セガに対する質問]、その他どんなささいなことでも受付し、コーナーにて紹介しちやいます。そして、応募してくれた読者には抽選で50名様に毎月セガ提供のオリジナルボールペンを、その上ハガキを採用・紹介された読者には、セガの「ゲームギア」を

プレゼントしますのでどしどし応募してね。……よ・ろ・し・く♡

応募要領

ハガキに◇住所・氏名・年齢・電話番号と内容(具体的に/)を明記の上、〒108東京都港区高輪2-19-13NS高輪ビル/ソフトバンク株式会社/BEEP/メガドライブ編集部「HYPERセガ」プレゼント係まで送ってください。なお、当選者の発表は発送をもって替えさせ



ていただきます。
〈俺からの一言〉
「ラッドモビールのSV」を捜せ/な〜んで難しい依頼じゃなくて、例えばキミタチのなかで



昔懐かしの「こんなゲームを捜してほしい」なんてカワイイ希望だったら、俺が無料で捜査してあげちゃうから。何でも書いて送ってくれよな。……待ってるぜ!

話題のビデゲーをチェック!!

ザ・VGG倶楽部

2月26・27日の両日、幕張メッセで開催された「AOU'91エキスポ」に出展した新作紹介だ。

セガ/AS-1、R-360、ラッドモビール、コトトン、宿題わすれました、タイトー/D³BOS、レイジングヒート、ニンジャキッズ、ゆうゆのクイズでGOGO、ヒット・ジ・アイス、ハットリック ヒーロー、嗚呼 栄光の甲子園、ナムコ/ドライバースアイ レース、ウイニングラン91、ローリングサンダー2、ゴリーゴースト、スティルガンナー、コナミ/でたな/ツインビー、ゴルフング グレイツ、カプコン/アタックス、ストリートファイトII、アイレム/覇沙夢、ガンフォース、データイースト/ロボコップ2、ジョー&マック戦え原始人、チャイナタウン、ジャレコ/シスコヒート、E.D.F.、テクモ/ストライク ガンナー、SNK/クイズ大捜査線、ASOII、ウェイヴ/あしたのジョー伝説、サミー工業/ダンク・スター

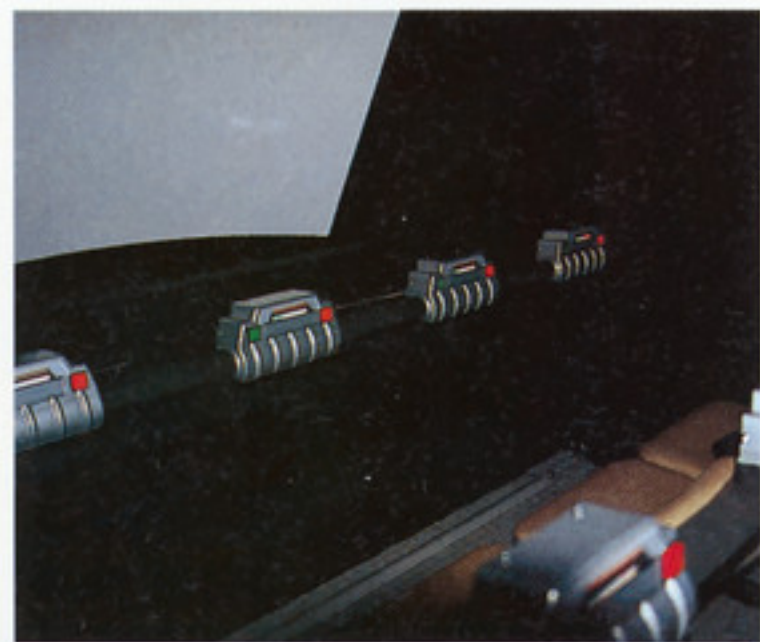
新作ゲームとファンで洪水の会場

幕張メッセ会場は、ショーの開催日がわずか2日間しかないということで、関係者、ファンを含め、いつもながらのにぎわい。出展社数はビデゲー以外のメーカーを含めると46社、出展小間数529小間と前年比28%アップで、同エキスポ最大規模となった。

会場に入ると、ビデゲーサウンドとファンの洪水、我先にとゲームきょう体へ群がるファンでいっぱい。人気ゲーム、話題のゲームは午前中に行かないと遊べない、体感できないというにぎわいだった。

今回の特徴は、アミューズメントパークに力を入れているセガが「R-360」に続き、8人乗りの大型きょう体（きょう体というよりスペースマシン）「AS-1」や、32ビットシリーズ第1弾「ラッドモビール」を出展、タイトーの「D³BOS」とともにアミューズメントの

「AS-1」きょう体の中。ゲームマシンというよりも、ミニシアターだ。



可能性を広げた。コナミは「でたな/ ツインビー」や「ゴルフング グレイツ」といった中身の濃いゲームで勝負、さらにカプコンは前作でも人気があった「ストリートファイト」をパワーアップさせた「ストリートファイトII」でファンを釘づけにするなど、各社のカラーが色濃く出ているといった印象を受けた。

また、ビデゲーだけでなく、メダルコーナーでも大型マシンの登場と、狭いスペースから広いスペースを使ったアミューズメント展開を繰り広げようという狙いのゲームが出展されてきたのも特徴。

その半面、テーブルタイプゲームは、つぶよりのゲームが数多く出展されていたにもかかわらず、大型ゲームに目を奪われてしまった印象も見逃せず、その結果「AS-1」「R-360」「D³BOS」にファンが殺到するという状況だった。

さらに、コンシューマゲームがビデゲーに限りなく近づいてきているだけに、テーブルタイプゲームは、スクリーンを大画面にしたり、サウンドをパワフルにしたり、ゲーム内容をパワーアップさせたりと、メーカー側での試行錯誤、あるいは苦勞がうかがえた点も、今回のショーの大きな特徴だった。

F1チームもあり、きょう体もシステムも、限りなく実車に近づいてきた。



カーレース体感物は、あいかかわらずファンが集中していた。



テーブルタイプもアップライト、通信、ステレオサウンドなど様々な進化を遂げている。



メダルゲームもビデゲー化して、大型マシンへと変わりつつある。



やっぱり主流は体感もの

カーレース、カードライブ、ドックファイトといった体感きょう体は、通信機能、32ビットマシンへと限りなく進化をとげているだけに、ショーでの話題をさらっていた。中でも前回のショーで最も話題をさらった360度回転きょう体「R-360」「D³BOS」に続き、多人数スペースきょう体「AS-1」は整理券を配っての試乗と人気集中していた。これが本当にゲームかと思いたくなるほどビデオ体感ゲームが進化していくのを見ると、限りない技術者の苦勞と夢、努力には驚くばかりだ。

ただ前回参考出展されていたナムコの「アンドアジェネシス」が見れなかったのが心残り。次回秋のショーではぜひ出展してほしいと祈るばかりだ。

D³ BOS

タイトー C.TAITO 1990 共同開発
株日精紡テクノビーグル NHK

評価 ★★★★★

「R-360」同様、360度の回転で、さまざまな体感ができるきょう体。「R-360」と



違い、ボックスタイプで2人乗り。そのため、外部からモニターで確認でき、さらに「R-360」同様にギブアップ装置も付いている。女性はスカートでも安心して体感できる。

ラッドモビール

セガ C.SEGA 1991

評価 ★★★★★

業界初の32ビットCPU搭載のドライブゲーム。全米横断を目標に、全20のラ



ウンドを走破する。雨が降ると、ワイパーを使ったり、夜になるとライトをつけたりとよりリアルになった操作が好評。シフトレバーがなくなったため、初心者でも楽しめる。

AS-1

セガ C.SEGA 1991

評価 ★★★★★

エンターテインメント業界初の“ムービングライド”。映画の世界の音と映像に動



きを加え、体ごとゲームや映像の世界が体験できる。8人乗りの動くコックピットとシネマサイズのスクリーンを搭載。まさに体感ミニシアターといった感じ。

ドライバーズアイレース

ナムコ C.1991 NAMCO

評価 ★★★★★

フォーミュラカーきょう体と、3画面モニターを使った、大迫力のレーシングシミュレーションゲーム。オリジナルコースを含め、目の前に広がる3画面分のコース



体感は圧巻。カーレースファンにはおすすめ。前回は参考出展だった。

シスコヒート

ジャレコ C.1990 JALECO

評価 ★★★★★

昨年のショーに出展、話題を呼んだゲーム。サンフランシスコを舞台に、ゴール



デンゲートからトレジャーアイランドまでのコースをアメリカンポリスたちがデッドヒートを繰り広げる。エキサイティングな公道レースゲームだ。

R-360

セガ C.SEGA 1990

評価 ★★★★★

前回のショーで話題をさらったきょう体。360度自由に回転することで、今まで



体験できなかったさまざまな体感が楽しめる。「G-L.O.C」を組み込んだドックファイトゲームの他、様々なゲーム、映像が体感シミュレートできる。安全性もバツグン。

ウイニングラン91

ナムコ C.1991 NAMCO

評価 ★★★★★

「ウイニングラン」シリーズの91年度版の新作ゲーム。最高8台までのきょう体を



つなぐことにより、通信ゲームが楽しめる。この、プレイヤー対戦ができることでエキサイトしたF1シミュレーションが楽しめる、体感ゲームだ。

レイシングヒート

タイトー C.1991 TAITO

評価 ★★★★★

ユニークなのは、2人用のコックピットタイプのF1レーシングゲーム。フロ



ントビュータイプで、通信システムを使い2台のきょう体をつなげば、4人までの同時プレイが可能だ。

テーブルタイプの主流、アクションゲーム

各社のゲーム作り、趣向が反映しているのが、シューティングとアクションゲームだ。とくにアクションゲームのジャンルは、イベント作り、アイテムの工夫と、毎回出展される新作は、それぞれゲームに特徴があり、ユニークなゲームが多い。

海外向けを狙った傾向が強いゲームジャンルでもあることが、「ロボコップ2」「ローリングサンダー2」「サンダーゾーン」などのゲームからもうかがえる。

また、限りなくビデゲーに近づいてきた、コンシューマゲームへの移植を考えて作っているメーカーも数多く、つぶよりのゲームが出展されていたのもこのジャンルの印象だった。

ローリングサンダー2

ナムコ ©1991 NAMCO

評価 ★★★★★

1989年に発売された「ローリングサンダー」の第2弾。アクションにシューテ



ィングなどのさまざまな要素を盛りこみ、前作以上にゲーム内容、スケールをパワーアップしている。2人同時プレイも可能だしファンには応えられないゲームのひとつだろう。

サンダーゾーン

データイースト ©1991 DATA EAST

評価 ★★★★★

4人同時プレイができる、海外向けの大型きょう体として作られたSFアクションゲームだ。国内版は4人の中からセレクトして、2人まで同時プレイが可能。悪のテロリスト集団にそれぞれ特徴ある武器を持つソルジャーが立ち向かう。



国内版は4人の中からセレクトして、2人まで同時プレイが可能。悪のテロリスト集団にそれぞれ特徴ある武器を持つソルジャーが立ち向かう。

ストリートファイターII

カプコン ©1991 CAPCOM

評価 ★★★★★

アクションとスポーツの混合ゲーム。

8カ国の格闘技の達人たち相手に繰り



広げる格闘ゲーム。5分3本勝負で2本を先取すると勝ち。タイムオーバー時は残りのバイタリティーの多いほうが勝ち。得意技を使って戦うなどエキサイティング間違いなしだ。

ロボコップ2

データイースト ©下記欄外に表示

評価 ★★★★★

映画でおなじみのロボット刑事が、悪と戦いを繰り広げるアクションゲームが



これ。前作「ロボコップ」よりさらに派手になり、2P可能でゲーム内容が広がった。また、ステージによって3D画面シーンなどステージごとに変化をつけているのも特徴。

ガンフォース

アイレム ©1991 IREM

評価 ★★★★★

コンピュータに制御された海上要塞に侵入した2人の兵士が繰り広げる、近未



来を設定したアクションゲームがこれ。敵を倒したりボックスを破壊すると、出現するアイテムを取り、プレイヤーの武器を4種類にパワーアップできる。2P同時プレイも可能。

コットン

セガ ©1991 SEGA

評価 ★★★★★

魔法使いのかわいい女の子が、魔法を使い敵と戦う、セガとしては異色のアクションゲーム。キャラクターがとてもかわいらしく、それでいてしっかりと高い難易度設定は、ビデゲーファンにとってうれしいかぎりのゲームだ。



魔法使いのかわいい女の子が、魔法を使い敵と戦う、セガとしては異色のアクションゲーム。キャラクターがとてもかわいらしく、それでいてしっかりと高い難易度設定は、ビデゲーファンにとってうれしいかぎりのゲームだ。

ジョー&マック 戦え原始人

データイースト ©1991 DATA EAST

評価 ★★★★★

さらわれた村の娘を助けるために、石オノや骨を武器に暴れ回る、原始時代を設定としたアクションゲームがこれ。恐竜やマンモスと戦い、無事敵の種族から娘たちを救いだすと彼女たちからうれしいごほうびがもらえるのだ。コミカルな内容がたまらない。



さらわれた村の娘を助けるために、石オノや骨を武器に暴れ回る、原始時代を設定としたアクションゲームがこれ。恐竜やマンモスと戦い、無事敵の種族から娘たちを救いだすと彼女たちからうれしいごほうびがもらえるのだ。コミカルな内容がたまらない。

ニンジャキッズ

タイト ©1991 TAITO

評価 ★★★★★

愛敬のある4人の忍者人形? が繰り広げる異色のアクションゲーム。きょう



愛敬のある4人の忍者人形? が繰り広げる異色のアクションゲーム。きょう体を2つつなくことで、4人同時プレイができるという点もユニークだ。奥行きのある画面もさることながら、忍法を使ったりなどとゲームの幅が広いのも特徴。

シューティングはつぶぞろい

目の肥えた上級者のファンが多いジャンルとして定着しているシューティング。それだけにこのジャンルの出展作品は数は少なかったものの各社つぶぞろい。中でもコナミの「でたな! ツインビー」、SNKの「ASOII」はシューティングファンが待ち望んでいただけにいいデキとして仕上がっていた。逆に言えば、単純な設定でいかにファンをエキサイトさせなくてはならないかがこのジャンルの特徴。文句なしにストレスを解消をしたい人はこのジャンルがおすすめ。今回のショーには出展されていなかった東亜プランの作品、きっと秋のショーにはお目見えすると思うので、ぜひ期待したい。



でたな! ツインビー

コナミ ©1991 KONAMI

評価 ★★★★★

「ツインビー」シリーズの新作。とてもきれいなパステルカラーや音声合成など、より派手に進化。全7ステージで初心者でも充分楽しめるバランスとなっている。



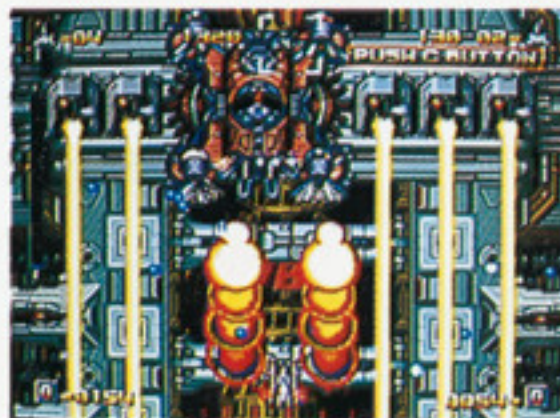
STG
ストライクガンナー
テクモ ©1991 TECMO
評価 ★★★★★

異星人から地球を取り戻すために、新鋭機「ストライクガンナー」を操る。3つのパワーアップキットと10のウェポンユニットでパワーアップ、2P合体プレイが可能。



ASOII
SNK ©1991 SNK
評価 ★★★★★

前作「ASO」をさらにパワーアップしたのがこれ。操作性重視のため、前作のアイテムを厳選、各ステージに変化を持たせた内容もファンにとってはうれしい限り。



E.D.F
ジャレコ ©1991 JALECO
評価 ★★★★★

前回のショーでも参考出展されていたが、さらにゲームバランスを整え、パワーアップ攻撃も派手になった。近未来設定のSFシューティング。



異色のガンシューティング

出展ゲーム数は2つと少なかったものの、根強いファンが定着しているのが、このガンシューティング。

以前は各メーカーが特徴あるゲームを発表、名作も生まれ、今でも根強くビデゲーコーナーで楽しまれている、寿命が長いジャンルでもある。

特徴としては外づけのガン数により、数人とゲームを競うことができるために、上級者同士が腕を競うことが可能。そのためエキサイトした戦いが楽しめるのがこのジャンルの特徴。

また女の子や友だちと、わいわいにぎやかにプレイできるのも好評な原因の1つ。

ゴースト
ナムコ ©1991 NAMCO
評価 ★★★★★

ビデオとジオラマの合成により、今までは実現できなかった世界を表現しているガンシューティングならではの内容。部屋の中に出現するかわいいゴーストを倒し、得点を競うゲーム。



スティルガンナー
ナムコ ©1991 NAMCO
評価 ★★★★★

近未来設定のSFガンゲーム。アップテンポのストーリー展開と、3Dタイプの画面がファンには応えられない。しかも迫り来るモビルスーツを着た敵テロリストたちとの戦いは初心者、上級者ともに思わず興奮。



定番となったクイズ&パズルゲーム

クイズ大捜査線

SNK ©1991 SNK

評価 ★★☆☆

2人の主人公が異なったストーリーを進んで、クイズに答えてゲームクリアをしていく。ゲーム内容にはストーリーモードとすごろくモードがあり、さらに対戦型など、さまざまな工夫が凝らされている。みんなですわぐにはもってこいのゲーム。

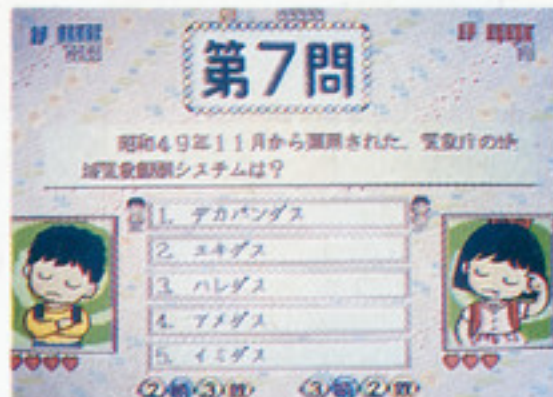


宿題わすれました

セガ ©1991 SEGA

評価 ★★☆☆

プレイヤーの生まれた年代が設定でき、そのころの状況をクイズとして出題する。ノルマをクリアすると年代が変化、クイズに答えながら懐かしさがこみあげてくる、とてもノスタルジックな設定が心温まる。友だちとの2Pがおすすすめだ。



ゆうゆのクイズでGOGO

タイトー ©1991 TAITO

評価 ★★☆☆

タレントのゆうゆがクイズの進行・出題者となり登場するクイズゲームだ。正解率システムを採用した点が特徴。ゆうゆが演じるノリのいい司会が、ゲームのテンポを作り出している。ゆうゆファンにはたまらないゲーム。

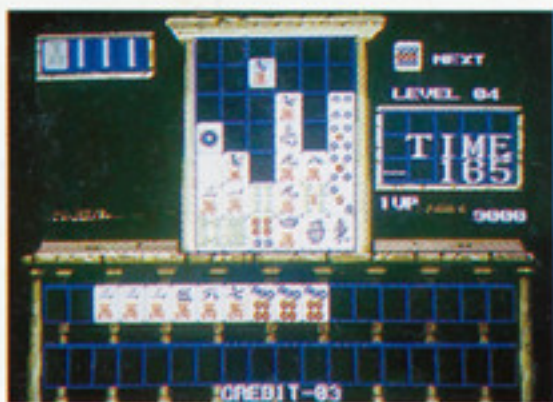


チャイナタウン

データイースト ©1991 DATA EAST

評価 ★★☆☆

麻雀牌を使った、新しいタイプのパズルゲーム。3つの牌を組み合わせて役を作り、最後に頭を作ればステージクリアと麻雀の要素が入っている。モードが4つあり、さらに「オールマイティ」アイテムなど、麻雀初心者は遊びながら役を覚えられる。



アタックス

カプコン ©下欄外に表示

評価 ★★☆☆

異次元からのバイオモンスターが挑戦者となる、ちょっと変わったパズルゲーム。赤と青のコマを交互に進めていき、すべてのタイルを埋めつくしたとき、コマ数の多いほうが勝ちというシンプルな内容。画面の雰囲気は異色。



覇沙夢

アイレム ©1991 IREM

評価 ★★☆☆

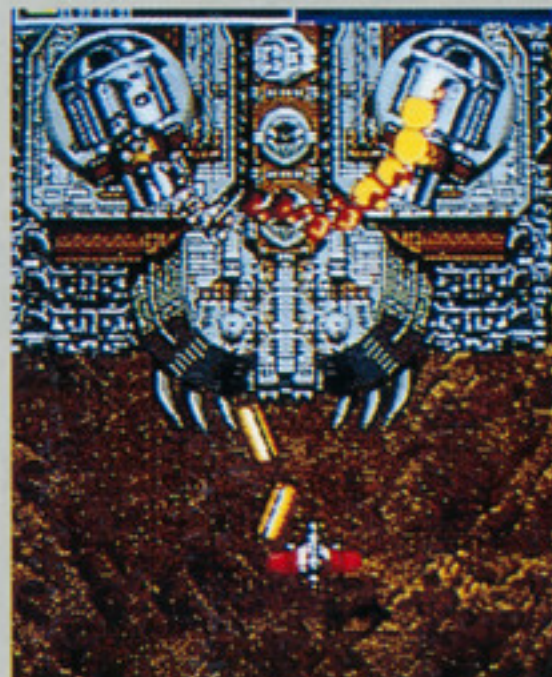
麻雀の牌を使ったパズルゲーム。同じ牌で両側からはさむことで、牌を消していくシンプルなもの。タイム制なので、失敗しても時間が残っているかぎり、何回でもチャレンジできる。ステージ全26面構成で、ステージの牌構成は無量大。



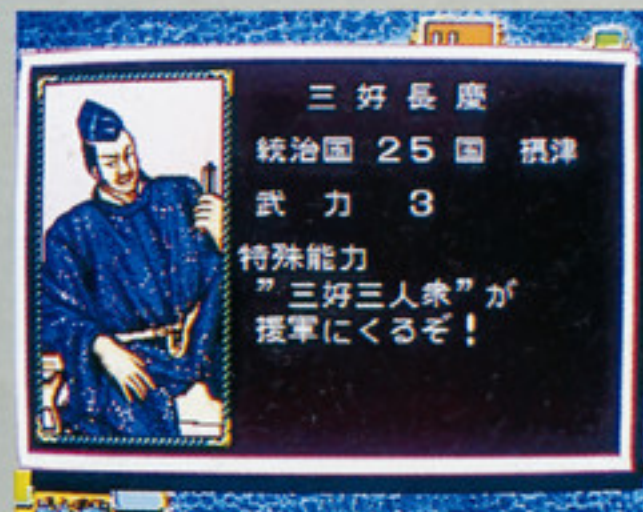
AOU'91エキスポまでをふり返って

前回のショーと今回のショーの間で谷間となった時期に発表されたゲームのなかには、今回のショーに出展すれば、十分にインパクトがあるデキのゲームがいくつかあったので、ちょっと紹介しよう。まずタイトーのSFシューティング「ガンフロンティア」だ。ひさびさに変化に飛んだ内容と企画に驚いた。そしてNEO・GEOの「ラギ」。パステルカラーの美しいアクションゲームで、ファンも多い。さらに、クイズものでは、カプコンの「クイズ殿様の野望」。

この3つはおすすすめだ。



凝りに凝った内容に取材してびっくりしたのが、この「ガンフロンティア」だ。



シミュレーションゲームをバロツてだれでも楽しめるクイズゲームにしたアイデアはすごい。



この「ラギ」の発売を待ち望んだNEO・GEOファンもいたほどのパランスのいいアクションゲーム。

各社試行錯誤のスポーツゲーム

一時期、熱狂的な野球ゲームファンもいたこともあり、各社がさまざまな野球ゲームがビデゲーに登場して数々の名作を生み出した。さらにコンシューマゲームとブームが飛び火したものの、今回スポーツゲームではさすがにアイデアで各社悩んでいるという感はない。その中でコナミの「ゴルフンググレイツ」は群を抜いて完成度、企画ともに驚かされた内容だった。まさにゴルフ場をシミュレート上下・左右とグルグルと映像が動くさまには思わずアングリ。きっかけさえできれば、まだまだ1つのテーマでもさまざまな表現ができることを証明したジャンルでもあり、かえってこれからが楽しみなジャンルだ。

ゴルフンググレイツ

コナミ ©1991 KONAMI

評価 ★★★★★

コナミが独自で開発した、PSAC2という画像特殊効果ICによって可能とな



ったゴルフシミュレーションゲーム。広大なゴルフ場のデータを取り込み、あらゆる視点から表現することができ、360度上下・左右の視野でゲーム画面が見れる点に注目。

ダンク・スター

サミー工業 ©1991 SAMMY

評価 ★★★★★

NEO・GEOゲームの新作。8チームの中からチームをセレクト。チーム対戦を繰



り広げる、バスケットボールゲーム。微妙なテクニックの再現、ディフェンス・オフェンスといった緻密な作戦も可能で、バスケットファンにはたまらない内容。

あしたのジョー伝説

ウェイヴ ©下欄外に表示

評価 ★★★★★

ちばてつやの漫画でおなじみの「あしたのジョー」の原作をもとに開発したボクシングゲーム。数々のストリートファイトを戦いながら、世界チャンピオンをめざす。10ステージ構成。横画面、縦横スクロールでストリートファイトとボクシングの交互構成。



ヒット・ジ・アイス

タイトー ©1991 TAITO

評価 ★★★★★

アイスホッケーをシミュレートしたスポーツゲームがこれ。コンピュータとの対戦の他に2人同時プレイができることで、アイスホッケーファンにとっては、実戦以上にエキサイトできるゲームのつくりとなっている。



ハットリックヒーロー

タイトー ©1991 TAITO

評価 ★★★★★

サッカーをシミュレートしたのがこのゲーム。キャラクターがリアルなだけに、ついついゲームにのめり込んでしまう。最大2P同時プレイが可能なので、対戦プレイでエキサイト間違いなしのゲーム。



嗚呼 栄光の甲子園

タイトー ©1991 TAITO

評価 ★★★★★

あれだけたくさんあった野球ゲームも、今回はこの1作だけ。高校野球をテーマに個性豊かなキャラクターを設定している。プロ野球ゲームでは味わうことができないコミカルなアクションなどを盛り込んでいる点が特徴の1つ。



ビデゲー
ホット
ニュース

NEO・GEOが安くなる!

レンタルでは物足りない、欲しいけれどちょっと手の届かない価格。こんなファンにとってうれしい話。

なんとNEO・GEハード、ソフトが7月1日から安くなるのだ。家庭用ハードは48,800円(メモリーカード別売)ソフトも以下のとおりだ。NAM-1975(13,800円)麻雀狂列伝(15,800円)、トッププレイヤーズ・ゴルフ(21,000円)、ベースボールスターズ・プロフェッショナル(18,000円)、マジシ

ャン・ロード(15,800円)、ライディング・ヒーロー(21,000円)、ニンジャ・コンバット(18,000円)、ザ・スーパー・スパイ(19,000円)、サイバー・リップ(18,000円)、ジョイジョイキッド(13,800円)、リーグボウリング(16,800円)、みなさんのおかげさまで(21,000円)、ゴーストパイロット(19,800円)、戦国伝承(19,800円)、キングオブザモンスターズ(19,800円)、ラギ(19,800円)、ASOII-ラストガーディアン(18,800円)

MD 5本

GG 3本

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5月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は7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 ゼロウイング

- 提供：東亜プラン
 - 発売元：東亜プラン
 - 定価：8,000円
- 3種類のショットとプリソナービームを使い、8つの防衛基地を破壊するシューティング。

5名



2 Blue Almanac

- 提供：講談社総研
 - 発売元：講談社総研
 - 定価：8,700円
- フルアニメーションの戦闘シーンがウリの、宇宙を舞台にした壮大な完全オリジナルRPG。

5名



3 三国志列伝

- 提供：セガ
 - 発売元：セガ
 - 定価：8,700円
- シミュレーションの定番的素材「三国志」が、独自のシステムを取り入れメガドラにも登場。

5名



4 アークス・オデッセイ

- 提供：ウルフチーム
 - 発売元：ウルフチーム
 - 定価：8,500円
- RPG的要素を取り入れたアクション。クォータービュー画面と2P可能が嬉しい。

5名



5 雀偵物語

- 提供：RENO日本テレネット
 - 発売元：RENO日本テレネット
 - 定価：8,400円
- 麻雀をしながら情報を集め誘拐事件を解決していく。華麗なグラフィックは必見。

5名



6 ギアスタ

- 提供：ナムコ
 - 発売元：ナムコ
 - 定価：3,500円
- 不朽の名作「ファミスタ」が、ついにゲームギアにも登場したぞ！

3名



7 スーパーゴルフ

- 提供：シグマ商事
 - 発売元：シグマ商事
 - 定価：3,800円
- ゲームギア初のゴルフゲーム。個性ある4人のキャラクターやキャディが選択できるのだ。

3名



8 ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン

- 提供：セガ
 - 発売元：セガ
 - 定価：3,800円
- 初の2メガROMを採用したアクションゲーム。内容はメガドラ版とほぼ変わらない。

3名



9 「Blue Almanac」テレカ

- 提供：講談社総研
 - 非売品
- 「Blue Almanac」のオリジナルテレカ。シブめのデザインがかっこいい。

5名



10 宙ブックス・ファンタジー・パルズ・RPGリプレイシリーズ

- 提供：宙出版 ●発売元：主婦と生活社 ●価格：各750円
- 先月の「BEメガNEWS」で紹介した本。今回はシリーズ第6巻「おねがい / ご先祖さま予言者たちの神殿」と第7巻「光と闇のレジエントIII 闇の町ティモス」をプレゼント。

5名



11 TECNO SOFT MUSIC COLLECTION Vol.3

- 提供：BEメガ編集部 ●発売元：テクノソフト ●価格：2,300円
- 昨年当誌11月号で行なった通信販売で、すぐさま売り切れになってしまった、テクノソフトの第3弾CD。内容は「サンダーフォースIII」のオリジナルアレンジバージョンが収録されている。
- 今回はなんとこのCDを20名にプレゼントするぞ！ 運悪く買えなかった人はこのチャンスを見逃すな。

20名



STAFF

編集長 川口洋司	菅尾治彦
副編集長 近藤 裕	荻窪 圭
編集スタッフ 西村 亨 竹谷浩治 葛見由美子 セザール松本 大内めぐみ 錦織 正 羽山大輔 (スタジオハード) 萩野竜二 (ワークハウス) 田中成美 田中裕也 (メディアミックス) 木本久美子 (木本事務所) 永富盛夫 金万義博 (ストロベリーファーム) 藤原紀幸 (ZERO)	レイアウト アートサブライ 石原賢二 ギャングランド 沢田昭彦 田辺智代 土井野修清 渡辺玉美 蝦名文伸 星 淳二 (スタジオハード) 黒川浩二 (メディアミックス) 木村謙一 (ストロベリーファーム)
編集アシスタント 佐々木功一 稲元徹也 南雲靖士 秋山未来 吉村勇子	フォトグラフ 鬼頭栄次 佐々木彩子
編集協力 井上 滋 折原光治 岡田真弓 小林 仁 戸塚義一 森崎雄司	イラスト 大谷かおり 川島星河 中元正敏 森コギト 山内 真 山本光彦
	校正 アレフ
	印刷 大日本印刷株式会社



質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒント等は、お答えしません。

03・5488・1317 月曜日～金曜日の午後4時から6時

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の原稿をかける人、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。

前号から、さらに読みやすく、読みごたえのあるように、という motto で、少しずつスタイルを変えているが、前号について多くの読者のみなさんから、お便りをいただいた。「前々号のハガキでマンネリ化を指摘したらそれに応えてくれてうれしい。(埼玉県岩槻市/新井守くん)「最近読むというより見るという感じが強くなったように思えます。単純な新作紹介誌にはなってほしくありません。(福岡県福岡市/高田正昭さん)「特集ページにまだもの足りなさを感じる。(石川県加賀市/西沢輝明さん)「これからも業界の内部へとするどくつっこむ記事をお願いしますね。」(静岡県富士市/鈴木三記さん)ほか多くのみなさん、ご意見どうもありがとうございます。今後よろしく。

6月号は

5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 ⑮無職 ⑯主婦 ⑰その他

④「バハムート戦記」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「ふしぎの海のナディア」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

⑥「ヴァリスIII」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「シャイニング&ザ・ダクネス」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。

⑨5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?

AMBITION OF
CAESAR

シーザーの野望
 定価 8,800円
 (消費税別) 1人用, 8メガ



壮大さを誇る 8メガビット!!
 リアルタイム・ウォー・シミュレーション

絶賛発売中

© KONAMI 1991 © Micronet 1991

JUNCTION
 ゲーム・ギア・ジャンクション

1MEGA-BIT/1人用
 定価 3,000円
 (消費税別)
 Licensed by KONAMI



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。

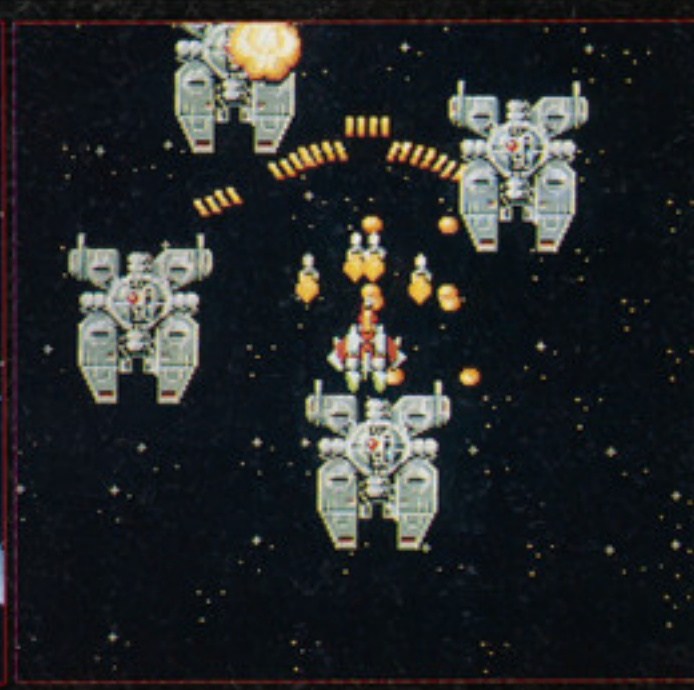
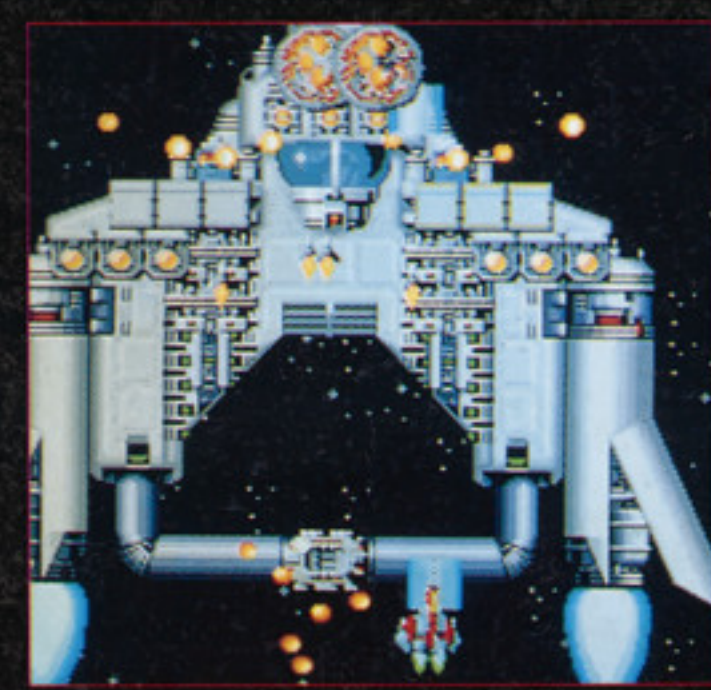


雷電
 RAIDEN DI

遂にメガド



LICENSED BY
 SEIBU KAIHATSU, INC, © 1991



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。

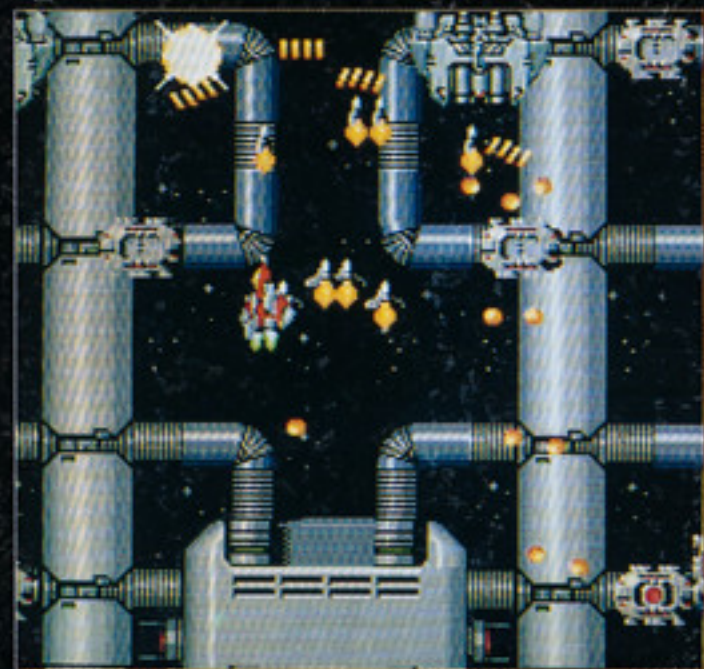
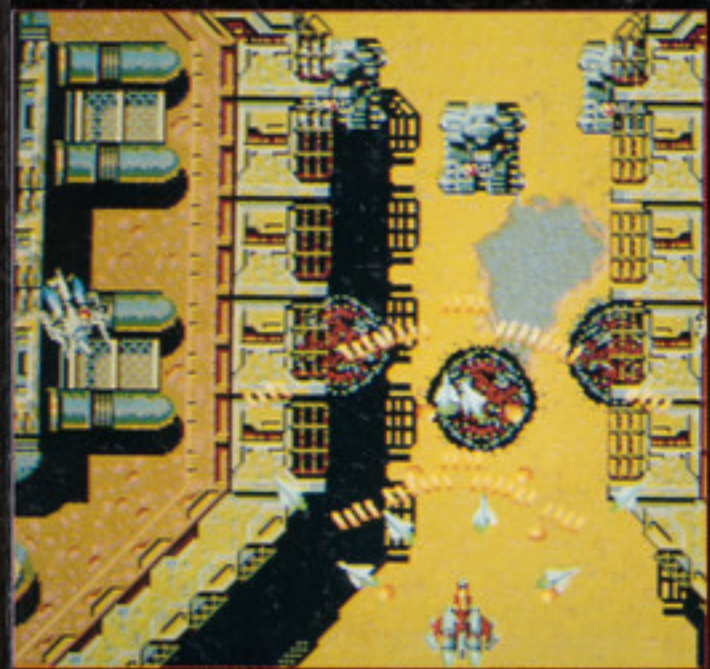
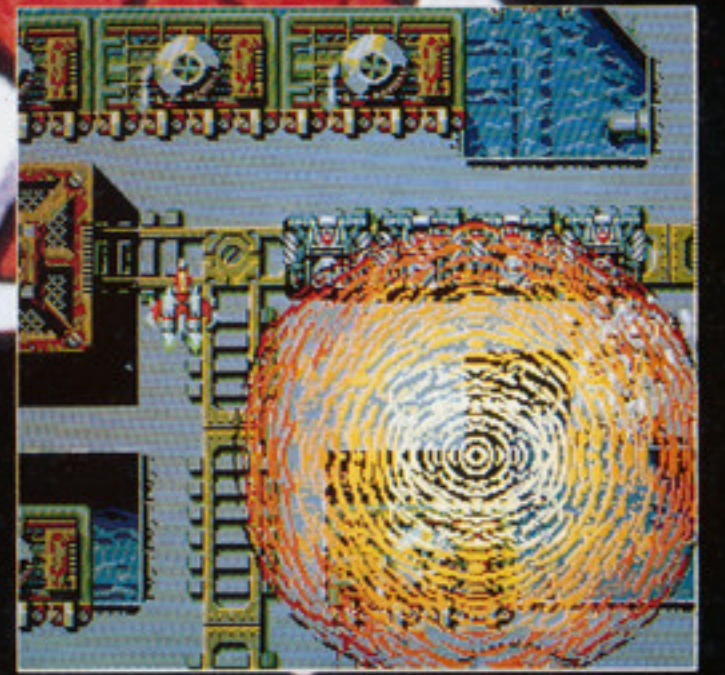
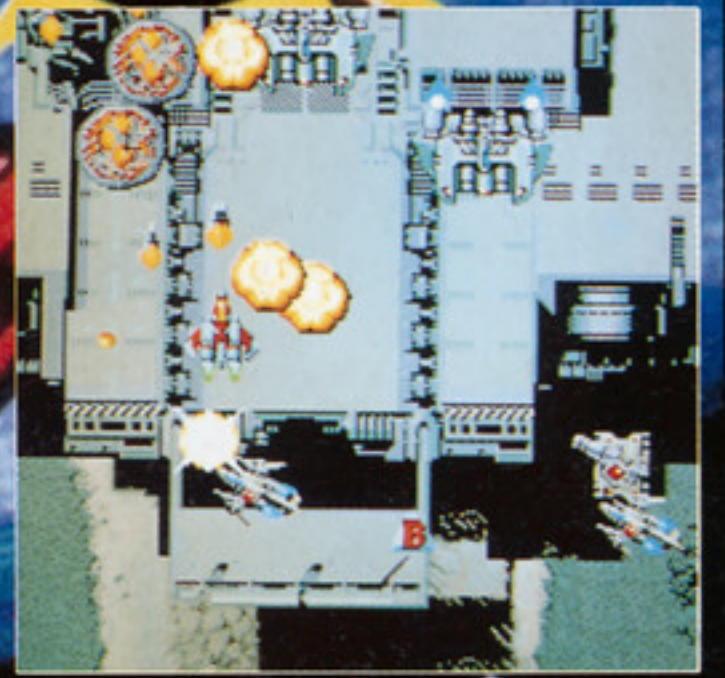


轟轟 TM RAIDEN ^{TRADE}

SENSU

ライブに登場!!!

COMING SOON!



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の構成になるなど、シューティングゲームに求められる要素を随所に導入しました。そのほか兵器の強化、キャラクターの大型化、自機のスピード調節機能の搭載など広範囲においてもパワーUP!!

更に音声面ではクリアなボイスとサウンドに加え、効果音までもステレオ対応で臨場感をいっそう強化。魅力あふれる機能を満載し、STGファンの期待に応えます。

価格¥6,800(税別)



ファンタジーアクションシューティング

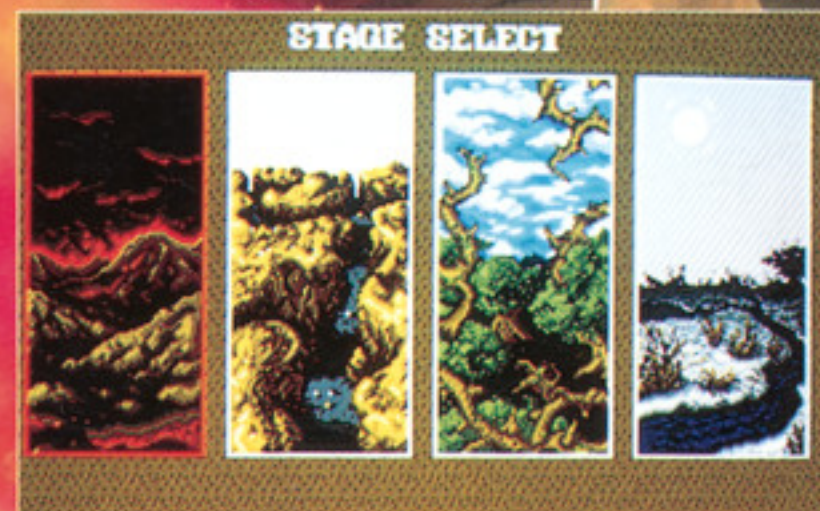
ELEMENTAL MASTER

エレメンタル マスター

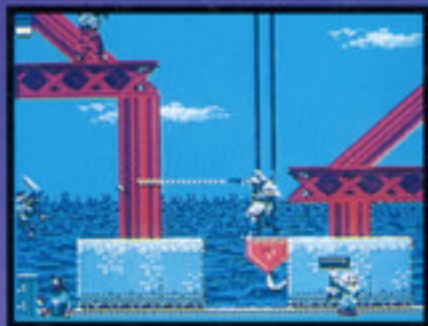
ここに、新たな伝説がはじまる

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



その武術、体術、忍術を限界まで極めた男たちは、
またも現れた悪の前に立ちはだかった。
常に最強であるために、真の平和を守る使者たちは、
自らの命を賭け、強大な力に挑んでいく……。

荒れ狂う時代を救う者がいる。

ハンディマシンでハードに遊べる忍者アクションゲーム。

The GG 忍

ザ・ジージーシノビ

4月26日発売 3,800円 ©SEGA 1991
MUSIC©1991 YUZO KOSHIRO

ホワイトカラー限定発売!
4月下旬発売



GG-WHITE
ゲームギア

オシャレなキャリングケースに入
った白いゲームギア特別限定発売/
本体+専用TVチューナーバック付
キャリングケース入り 34,800円

*ゲームギアソフトは、ゲームギア専用のゲームソフトです。
*表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。
*画面は、八メタみ合成写真です。

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