平成2年6月16日 第3種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1991 AUGUST 8月号 SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ!メガドライブ 480

1991年8月号発行
(毎月1回1日発行)
第7巻8号通巻80号
480 YEN

別冊付録
雷電伝説
THE BOOK of RAIDEN TRAD

超難易度
シューティングを
完全攻略

アメリカ
MEGA PLAY誌提携

熱血メガドラ直伝

ビクター音楽産業

特別付録
ZONE1〜2完全マップ+その他ソニック情報満載!!

ソニック宣言

特集
MEGA-CD
ついに登場したMEGA-CDで
ゲームがどう変わる!?

アウトラン/ソニック・ザ・ヘッジホッグ/ベアナックル/空牙/球界道中記
ディノランド/ストリートスマート/マスター・オブ・モンスターズ/サンダーフォックス

NEW HERO!!

SONIC

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

THE HEDGEHOG

うわさだけで驚いていたら、

ハヤイ！スゴイ！カッコイイ！カワイイ！と、

ソニックのゲーム

ミラクルゾーンで宿敵Dr.エッグマンや

そしてそして、

もうすぐ君も、ソニックに出会えるぞ。



MEGA DRIVE

16-BIT メガドライブ



ゲームとプライズで 同時デビュー！



SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話 03(3742)7068 お客様サービスセンター

ゲーム史上最速アクション!!

ソニックに笑われてしまうのだ!!

街のうわさは騒々しいが、

パワーはそれだけじゃない。

エネミーとくりひろげるアクションの数々。

思わぬ場所でのドンデンガエシやデングリガエシ。

超高速ソニック回転……。



サウンドプロデュース：中村正人(ドリームズ・カム・トゥルー)

メガドライブ専用ゲームソフト ©SEGA 1991







ソニック・ザ・ヘッジホッグ　7月26日発売　6,000円(税抜・標準小売価格)

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

ゲームは自分でつくると、もっと面白い。



ルールを決める。キャラをつくる。
テラドライブの2CPUをフルに活用した
ゲームコンストラクション、いよいよ登場(8月発売予定)。

2CPUだから、それができる。

高橋由美子

テラドライブには、このお店で出会えます。

■北海道/東北
●デンコードー
函館本店 ☎0138-23-1121
大河原店 ☎0224-52-4433
仙台本店 ☎022-261-8111
盛岡本店 ☎0196-54-2772
八戸本店 ☎0178-44-4111
山形本店 ☎0236-23-1055
秋田本店 ☎0188-34-3151
Dac ひろさき店 ☎0172-34-6230
青森本店 ☎0177-23-2356
Dac平店 ☎0246-21-8585
Dac東口店 ☎022-291-4744
●ヨドバシカメラ
仙台店 ☎022-215-1010
■関東
●ラオックス
新宿館 ☎03-3350-1241
THE COMPUTER館 ☎03-5256-3111
吉祥寺店 ☎0422-21-3471
北浦和店 ☎048-833-8811
厚木店(オーディオ館) ☎0462-22-2722
取手店 ☎0297-74-1311
八千代台店 ☎0474-55-2261
サウンドショップ ☎03-3255-5301
●㈱CSK
マイコンショップCSK ☎03-3342-1905
●九十九電機㈱
パソコン本店 ☎03-3253-5599
●上新電機
渋谷店 ☎03-3496-4141
町田店 ☎0427-23-1313
八王子そごう店 ☎0426-26-4141
立川店 ☎0425-26-4141
本厚木店 ☎0462-25-1548
●T・ZONE
本店 ☎03-3257-2652
宇都宮店 ☎0286-83-4949
大宮店 ☎048-652-1831
横浜店 ☎045-641-7741
静岡店 ☎054-283-1331
●ヨドバシカメラ
西口本店 ☎03-3346-1010
上野店 ☎03-3837-1010
八王子店 ☎0426-43-1010
横浜駅前店 ☎045-313-1010
●サトームセン
駅前1号店 ☎03-3253-7993
メディアセンター ☎03-3256-3267
ラジオ会館 ☎03-3251-1464
相模大野店 ☎0427-41-7786
■中部/北陸
●ラオックス
ヒナタ・コンピュータ館 ☎0262-37-2221
松本中央店 ☎0263-36-7820
●㈱栄電社
春日井店 ☎0568-83-2515
メディア大須 ☎052-242-8591
テクノ名古屋 ☎052-581-1241
鳴海店 ☎052-895-2271
岡崎店 ☎0564-53-2722
小牧店 ☎0568-75-4261
下諏訪店 ☎0266-28-5701
インター店 ☎0572-23-5131
テクノ大須 ☎052-252-0181
テクノ豊橋 ☎0532-52-1231
●九十九電機㈱
名古屋1号店 ☎052-263-1655
名古屋2号店 ☎052-251-3399
●上新電機
大須店 ☎052-262-1141
寺地店 ☎0762-47-2524
金沢店 ☎0762-91-1130
富山店 ☎0764-32-3133
■近畿地区
●㈱CSK
マイコンショップCSK ☎06-345-3351
●㈱ニノミヤ
パソコンランドなんば店 ☎06-643-3217
エレランド ☎06-632-2038
日本橋別館 ☎06-633-2038
駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
京都店 ☎075-361-9166
パソコン奈良店 ☎0742-23-2003
パソコン和歌山 ☎0734-23-6336
姫路本店 ☎0792-88-2363
NINOX CORE 日本橋店 ☎06-647-2038
NINOX 高槻店 ☎0726-82-2001
●株式会社星電社
伊丹本店 ☎0727-73-0551

【ゲームコンストラクション】

Menu



Rule editor

ブロックの落下スピード、
落下の方向、ステージクリアの
条件などを好きなように
設定できます。



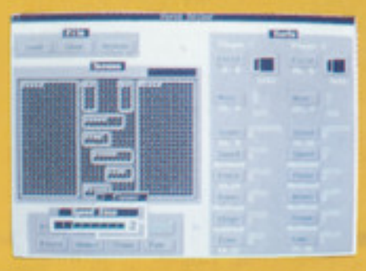
Sound editor

BGMを加工したり、
音程を選んだり、
自由にアレンジできます



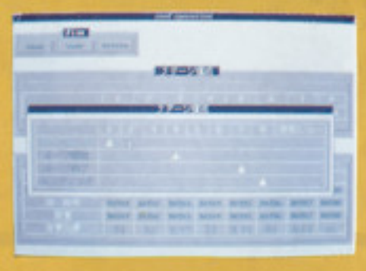
Parts editor

スコアなどのサイズや
位置を設定できます。



Background editor

背景を自由に設定できます



Graphic editor

キャラクターをはじめ、
グラフィックを自由につくれます。
カラーももちろん
キミのオリジナルで。



テラドライブの2CPUならこんなこともできる、って自慢しちゃうのが、自分でゲームをクリエイトするソフト、ゲームコンストラクション。その第1弾として登場したパズルゲームは、ルールやグラフィック、サウンドを自分で自由に決め、ゲームをクリエイトできる画期的なソフトだ。これはテラドライブの80286がゲームをつくって、68000のスプライト機能がグラフィックのスムーズな動きを可能にしている。アイデアしだいでブロックを下から上へ動かしたり、キャラクターを自分の顔にしたり、楽しみはいっぱい。ゲームの可能性をグンと広げた2CPU。これからは、テラドライブから目を離せない。

●80286、68000、2つのCPU搭載。IBM*1PC用ソフトも、メガドライブ用ゲームソフトも使えます。●高解像VGAで美しいグラフィック。FM音源で迫力あるステレオサウンド。●AV機器など周辺機器を接続して、楽しささらにパワーアップ。

●日本語DOS/V対応。日本語MS Windows*2 V3.0対応。

DOS/V



画面は「日本語MS WindowsV3.0」から転用しています

*1：IBMは米国IBM Corporationの登録商標です。
*2：MS,Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。

ふたつの頭脳が同時に動く未来性能。
2CPUパソコン、テラドライブ。

TERADRIVE

標準価格：MODEL 1 ¥148,000（税別）
MODEL 2 ¥188,000（税別）
MODEL 3 ¥248,000（税別）

宝塚店……■0797-84-0010
明石本店 ■078-917-5555
三木店……■07948-3-1630
西明石店 ■078-928-7165
淡路店……■07992-2-4453
伊川谷店 ■078-975-0080
西神プレンティ――――
――――■078-992-0030
西脇店……■07952-3-5401
豊岡店……■07962-2-2121
東加古川店 ■0794-25-2011
加古川店 ■0794-21-0551
姫路本店 ■0792-88-1717
竜野店……■07916-2-0030
赤穂店……■07914-5-1552

福知山店 ■0773-24-2001
三宮本店 ■078-391-8171
●上新電機
日本橋5番館――――
――――■06-634-1151
梅田店……■06-362-1141
ビジネスランド――――
――――■06-348-1881
コスモランド ■06-634-3111
U.S.LAND ■06-634-1411
日本橋1ばん館――――
――――■06-634-2111
テクノランド ■06-634-1211
メディアランド■06-634-1511
きしわだ店 ■0724-37-1021

高槻支店 ■0726-85-1212
せっつとんだ店――――
――――■0726-93-7521
ねやがわ店■0720-34-1166
ふじいでら店■0729-38-2111
千里中央店 ■ 06-834-4141
くずは店 ■0720-56-8181
京都近鉄店 ■075-341-5769
京都寺町店 ■075-341-3571
さんのみや1ばん館――――
――――■078-231-2111
にしのみや店■0798-71-1171
郡山インター店――――
――――■07435-9-2221
奈良1ばん館■0742-27-1111

姫路店……■0792-22-1221
和歌山店 ■0734-28-1441
阪急3ばん街店――――
――――■06-372-6912
■中国/四国
●ダイイチ
呉パソコンCITY――――
――――■0823-25-6511
広島パソコンCITY――――
――――■082-248-4343
岡山パソコンCITY――――
――――■0862-27-3011
高松パソコンCITY――――
――――■0878-23-4311
松山パソコンCITY――― ↗

→――――■0899-31-6711
五日市パソコンCITY――
――――■0829-24-2111
●ベスト電器
松江パソコンステーション―
――――■0852-31-6752
●㈱ニノミヤ
岡山本店 ■0862-45-2038
■九州
●ベスト電器
BM福岡店 ■092-741-7677
小倉パソコン館――――
――――■093-551-6281
久留米OA館■0942-38-0111
熊本パソコン館――― ↗

→――――■096-322-4180
大分店……■0975-34-1943
宮崎パソコン館――― ↗

→――――■0985-22-8325
●上新電機
熊本店……■096-359-7800

お問い合わせは、
パソコンサポートセンター
0120-417102へ。

受付時間／月～金 AM10:00～PM5:00

●くわしい資料をお送りします。右の資料請求券をはがきに添付し、お名前、年令、ご職業を明記のうえお申し込みください。〒144東京都大田区羽田1-2-12
株式会社 セガ・エンタープライゼスPC事業部

BM.8
資料請求券

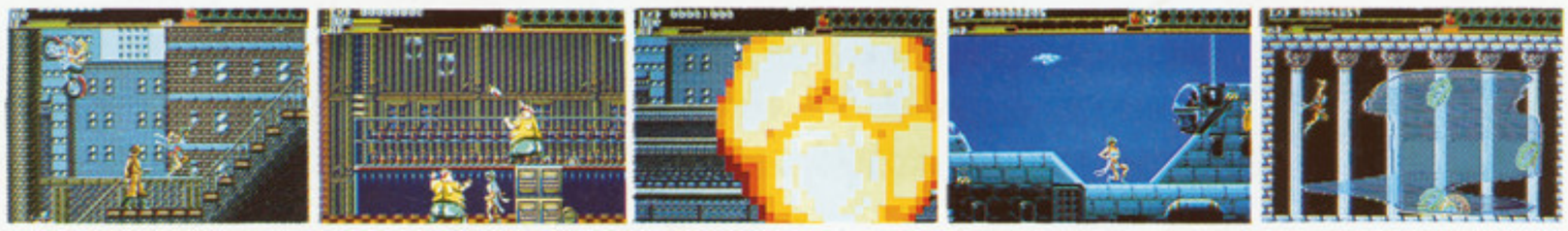
MEGA DRIVE

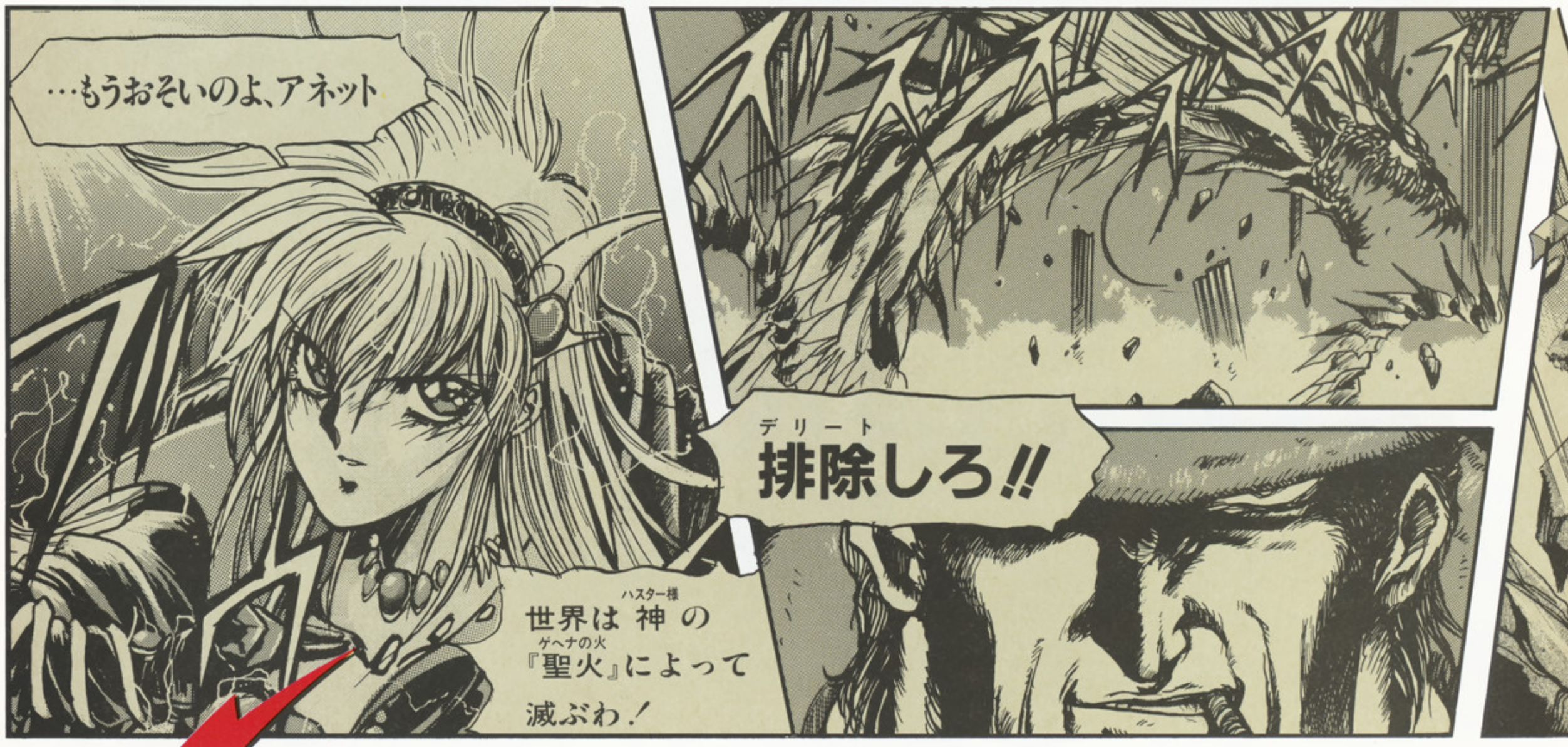
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

El Viento

ーエル・ヴィエントー

アーネスト・エバンス・シリーズ





WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル6F

スリリングなときめき、あげる。

ハラハラ、ドキドキの仕掛人グラナダ・スタッフが贈る
ノン・ストップ・スーパー・アクションゲーム！

《*Her name is ANNET*》
ヒロインは16才の女の子「アネット」。
150パターンに及ぶリアルなアクションシーン、
美しく個性的なビジュアルシーンがあなたを魅了する！

《*Caution! Blow Up!*》
天を衝く爆音、地をはう爆炎……、
拡大スプライトアニメーションによる、
一画面をまるまる使っての爆発シーンがあなたにせまる！

《*In AMERICA 1928*》
邪神「ハスター」の再誕を夙望する邪教団とアル・カポネ一味にとって、
唯一の恐怖は、「アネット」の存在であった。
ハスター封印の際にその大いなる力の波動を受けたアネットは、
魔術と武術を駆使し、次々に襲いかかる敵に立ち向う。
N.Y.に燦然と聳え立つ「エンパイアステートビル」では、
ハスター召還のための血の儀式が始まろうとしていた。
エンターテイメント性あふれるストーリーがあなたを誘う！



ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

MEGA DRIVE

全米格闘技
レジェンド

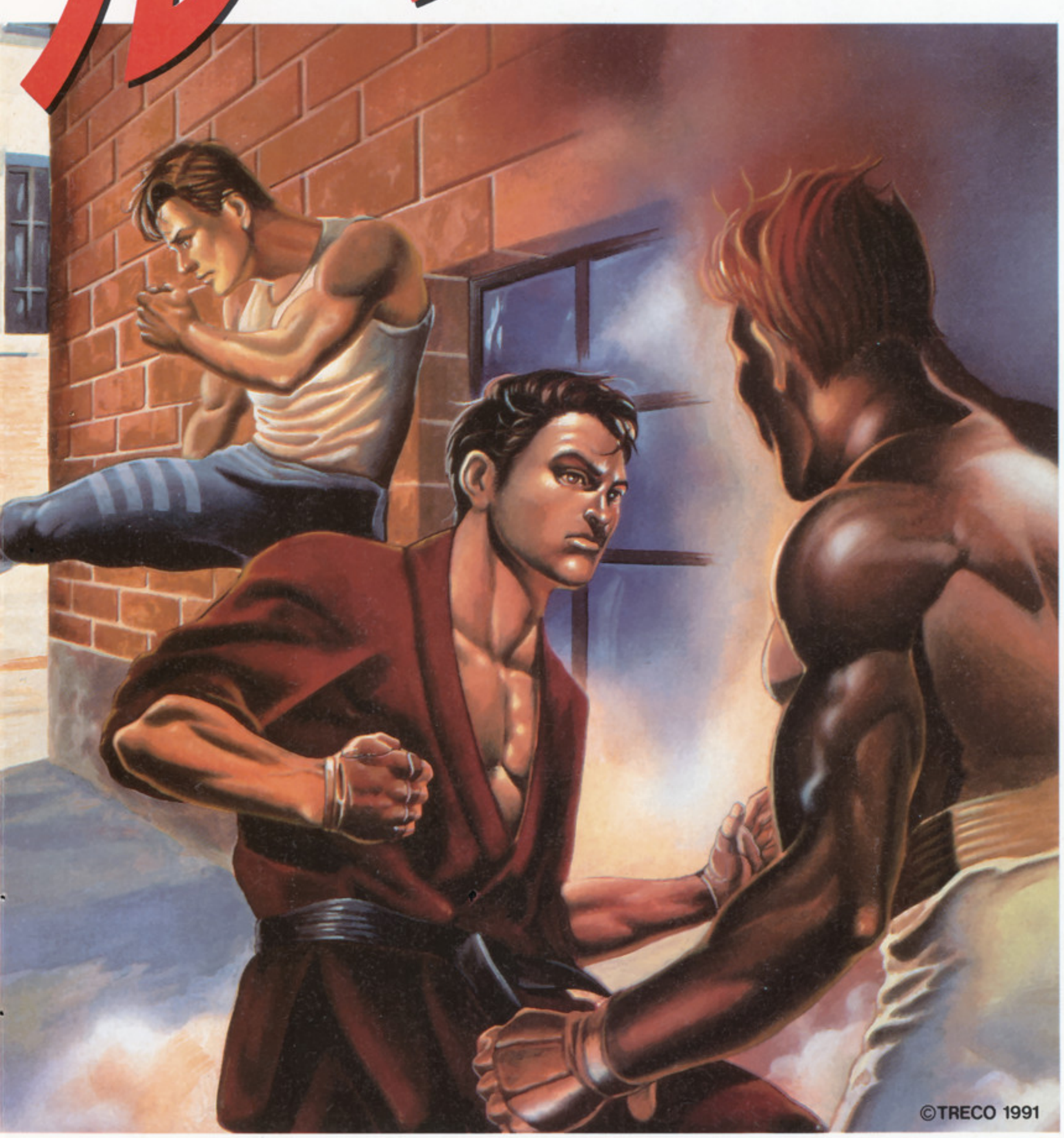


世界各地から一獲千金を狙って、腕自慢の猛者たちがアメリカに集結！
迎え撃つは空手家「ツトム・天野」とプロレスラー「ジョン・シュナイダー」！
必殺技、天野の爆裂拳がうなり、シュナイダーの回転旋風脚が炸裂！
栄光のチャンプ、賞金100万ドルは誰の手に？壮絶なバトルマッチがはじまる！

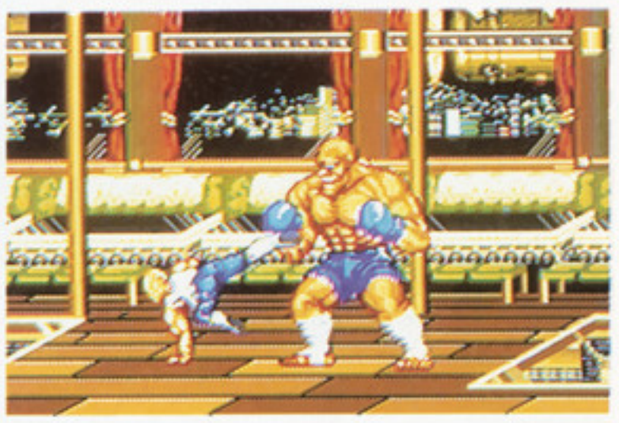
Street Smart

ストリート・スマート

大会
ル・ウォーズ開催









7月19日発売!

定価6,800円(税別)

©TRECO 1991

TRECO

株式会社トレコ
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5階
TEL:03-3847-0991

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

MEGA DRIVE

namcot

嗚呼…
灼熱の、ナムコット。

この夏、サンサンと輝く二つの太陽だ!!



MEGATRAX
メガトラックス

オフロード四輪バギー「ATV」の豪快な対戦バトル！ 息をのむ瞬間を、2人同時プレイでも味わえる。ジャンプ！ ドリフト！ ウォッシュボードを飛び越えてコングラチュレーションの声を聞け！



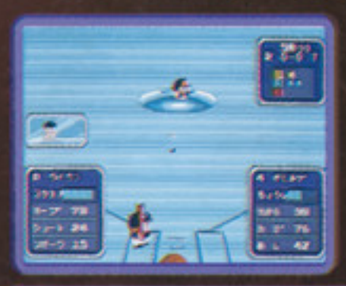


8月6日発売 6,000円(税別)



球界道中記

総勢779人のたろすけが、氷の球場、砂漠の球場と、異色の6球場で繰りひろげる大熱戦!? ダイナミック野球の球宴。リアリズム野球の殿堂。この夏、見逃せない一本。





7月12日発売 6,000円(税別)

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

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
© NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

電脳至上宣言!!

ゲームソフトクリエイター養成を目的に開講されたバンタンデザイン研究所の電脳クリエイション学部が、バンタン電脳情報学院として独立、来たる21世紀の電脳社会に向けて求められる人材育成を目指し、'92年度募集よりさらに充実の学科を新設します。



ゲームソフトクリエイター専攻

今年四月に開講した話題の学科。時代のニーズがレベルアップする中、人材不足が嘆かれるゲームソフトクリエイターを養成する講座。コンピューター知識、プログラミング能力に加え、デザインの感性を学び、業界のニーズに応えた人材育成を目的とします。

新設

サウンドクリエイター専攻

音符がかけなくても作曲ができ、一人でオーケストラ演奏もできるコンピュータを利用し、基礎から作曲プロデュース技術までトータルに学び、ゲーム、シネマの効果音やレコーディング技術を実戦レベルで身に付けます。

新設

アミューズメントロボット&トーイ専攻

優れた人工知能とデザインを重視した人間の感覚に近いロボットが、生活関連、社会で活躍しています。コンピュータ、機械技術、デザイン、立体造形をカリキュラムに、生活、商空間に夢を与えるヒューマンライクなロボット造りを目指します。

新設

オーディオビジュアルコーディネーター専攻

住・商空間における音、映像をいかに調和し演出するか。デザイン、ハイテク技術を総合的に学び、イベント、ミュージカルなどプロフェッショナルな環境におけるAVシステムのコーディネートを学びます。

新設

CG・VRクリエイター専攻

コンピュータグラフィックス(CG)とヴァーチャルリティ(VR)の技術を学び、インタラクティブシネマや体感ゲーム、医療シュミレーションソフトなどのあらゆる分野に生かせるクリエイターを目指します。

新設

情報通信システム専攻

ISDNに代表される情報通信の新しい手段は、通信の世界を飛躍的に拡大しました。コンピュータ、通信の両方向から学ぶ本科では、通信用ソフトの設計開発、電話交換機設備、保守デジタル制御機器の開発、設計等の技術者を養成します。

新設

システムエンジニア専攻

企業の経営戦略になくてはならない情報システムを構築できる人材。企業の活動に関する知識とコンピュータ技術をあわせ持つ技術者の需要が急増しています。コンピュータ技術をベースに、業務知識や情報活用技法を学び、ハイレベルな技術者を養成します。

新設

マルチメディアクリエイター専攻

音、映像、文字情報を同時に伝えるマルチメディアを利用し、プレゼンテーション、ビデオ編集、映像電子メール、シネマウエアとビジネスからアートまでジャンルをクロスオーバーできるマルチなソフトクリエイターを育成します。

人類が生み出したもう一つの頭脳、それが電脳（コンピューター）です。開発当初は、人類の左脳（計算力や論理作業）の役割を担った巨大な機械は、驚くほどに小型、軽量化し、さらに右脳（感性やクリエイティブ作業）の手助けとなり、今や手作業をもこなしてくれる身近かで便利なものになりました。

21世紀はそんな電脳至上の時代。自分を未来に運ぶ乗り物として、自由に操れる人材が求められているのです。ゲームソフトクリエイターの養成を目的に、今年四月に開講した、バンタンデザイン研究所、電脳クリエイション学部では、そんな21世紀の期待に応えて、さらに充実の新設学科を'92年度、開設募集いたします。

INFORMATION

バンタン電脳情報学院'92年度募集学部学科構成

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　マルチメディアクリエイター専攻
アミューズメントロボット&トーイ専攻　サウンドクリエイター専攻
CG・VR(景観、体感シュミレーション)クリエイター専攻
オーディオビジュアルコーディネーター専攻
情報通信システム専攻　システムエンジニア専攻

情報ビジネス学部

OA秘書専攻　広告ビジネス専攻
イベントクリエイター専攻　国際マネジメント専攻
国際トラベル専攻

地域別体験セミナー&説明会

7月13日(土)北海道ガイダンス
7月14日(日)北海道体験セミナー
7月14日(日)新潟ガイダンス
7月20日(土)愛知ガイダンス
7月21日(日)愛知体験セミナー
7月21日(日)静岡ガイダンス
※詳しくは下記までお問い合わせください。

カーインダストリアルデザイン専攻が新設!

ハイテクノロジー時代に伴いインダストリアルデザイナーに求められる技術やセンスは、急激に変化しています。毎年ニューモデルの登場が話題をさらうカーデザインの世界では、デザインが機能同様に重視される時代です。

バンタンデザイン研究所、インダストリアル・カーデザイン専攻では、イメージを立体的に考え具体化する為に必要な知識とセンスを集中的に学びます。

クリエイティブ体験セミナーVOL.3
(無料／初心者対象)

7月27日(土)・28日(日)　午後2時～5時
※詳しくは電話にてお問い合わせ下さい。

バンタンデザイン研究所
バンタン電脳情報学院
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3-1-3-7B

TENGEN
GAME GEAR

MAGICAL PUZZLE POPILS

ゲームギアを持ち歩きたくなっちゃうゲーム、遂に登場！その名は…マジカルパズル・ポピルズだ！

あの、知る人ぞ知る強者ゲームデザイナーMTJ氏が企画、テンゲンが開発したこの「マジカルパズル・ポピルズ」。なんと全100面ものアクションパズルがキミの挑戦を受けて立つ!! ルールは他のパズルと比較してもずば抜けて簡単だ。なのにこの奥深さ！



自作のマップを通信ケーブルを使って友達にあげよう！



鍵盤付きのウォークマンにも早変わりだ！



ゲーム機初!! リジューム機能搭載！

テンゲンならではの豊富なオプション機能、親切設計もキミを助けてくれるだろう。そうそう、親切設計といえば今回は携帯用に抜群の威力を発揮するビデオゲーム初のリジューム機能※も搭載しているから、電車の乗り換えの時にも慌てずスイッチOFF！スイッチを再度入れたらすぐ続きができるのさ！ ※特許出願中だったりする。

7月12日発売予定

標準小売価格4,800円(税別)



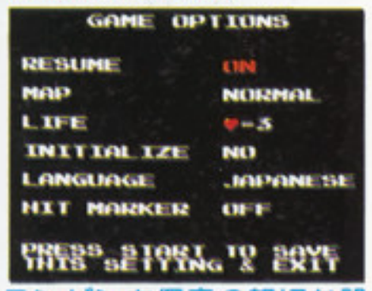
かわいらしいタイトル画面でしょ？



液晶画面なのにすごく見やすいのだ。



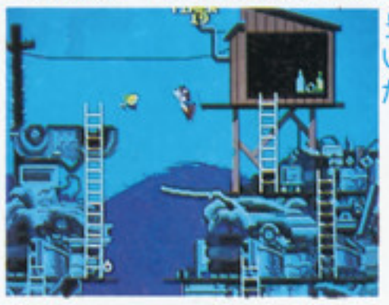
業界初?! 縮小マップ付きの面セレクトだ。



テンゲンお得意の親切な設定変更機能。

鋭意開発中！テンゲンのゲームたち
(写真はなんと！開発中のものです!)

PCエンジン版
Peter PACK RAT


豊かな表情と細かい動き。かわいいんだ、ピーターが。

PCエンジン版
MARBLE MADNESS



見ての通り。ほほほ！

PCエンジン版
マジカルパズル・ポピルズ


ギア版よりマップが広い！ まずはギア版で腕をみがこう！

好評発売中！テンゲンのゲームたち
(写真はなんと！製品版のものです!)

PCエンジン版
KLAX



アーケード版より良いデキと評判のパズルアクション。

標準小売価格
5,900円

メガドライブ版
HARD DRIVIN'



メガドライブの限界に挑戦。高速ポリゴン画像のドライブゲーム。

標準小売価格
5,900円

KLAX/Hard Drivin'/MARBLE MADNESS/Peter PACK RAT
©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD.

株式会社テンゲン
〒101千代田区岩本町2-19-5
情報電話:03(3865)7222

旅の途中で立ち寄った異国の市場。
様々な肌の色をした人々と鮮やかな色の氾濫。
道の両側にはありとあらゆる品物がつまれ
取り引きをする商人達の威勢のよい声が溢れる。
少年は軽い目眩を覚え、目を閉じた。
その闇の中にかすかに浮かび上がるのは……

「ねえ、あれ何かしら!?」
開いた視線の先には、前の街で知り合った仲間の
熱気に頬を上気させた顔があった。
新たな出会いは少年を見知らぬ土地へと運ぶ。
旅は続く。これから何処へ行くかはわからない。

港のトレイジア

©TELENET JAPAN 1991

Illustration / MAHIRO MAEDA
Story / NEKO

MEGA DRIVE

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

浪漫と冒険のRPG物語（ストーリー）

11月発売予定

NEW BRAND CAMPAIGN

株式会社日本テレネット

RIOT

新ブランド・キャンペーン対象製品

人気プログラマー対談

出前ノ丁

内藤　寛（クライマックス） VS 山本雅康（RIOT日本テレネット）

あの「シャイニング&ザ・ダクネス」の内藤寛氏と日本テレネットNo.1の実力派プログラマー山本雅康氏との対談が、ついに実現。現在メガドラ界でも注目のプログラマー2人が、最近活発なメガドラについて意欲的に語ったぞ。というわけで短期集中連載の第1回目は、話題もちきりのCD-ROMについてだ。



おもちゃショーで登場したMEGA-CD。今後のゲーム業界はCD-ROMが主役か？ 2人の実力派プログラマーが展望を語る！

MEGA-CDの性能はスゴイですよ

――今日はお忙しい中、どうもありがとうございます。でさっそくですが、最初の話題としては、やはりみんなが注目しているCD-ROMについていきたいんですが…。

先日の東京おもちゃショーではCD-ROM合戦という感じで、メガドライブとPCエンジンがそれぞれCD-ROMを出していましたよね。まずは、プログラマーの観点から各CD-ROMに関する期待とか見解というのをいろいろお話ししていただきたいんですが。

内藤　僕はCD-ROMの仕様って1回も見たことないんですよ。PCのもメガドラのも見たことなくてわからないんですが、まずひとつ言えることはCD-ROMだとデータを読み込むのに時間がかかるから、いかに多くのデータをRAMの中にとっておけるかというのが問題ですね。RAMの容量が少ないとかなり頻繁に読み込むことになるんで、そのへんの作り方がどうなってるのかなというのが興味ありますね。

あとは、CD-ROMになっちゃうと、グラフィックデザイナーがいちばん苦労するんじゃないですか？　その気になれば絵はいくらでも入りますからね。だから、どこで妥協するかという点を見つけるのが大変なんじゃないですかね。

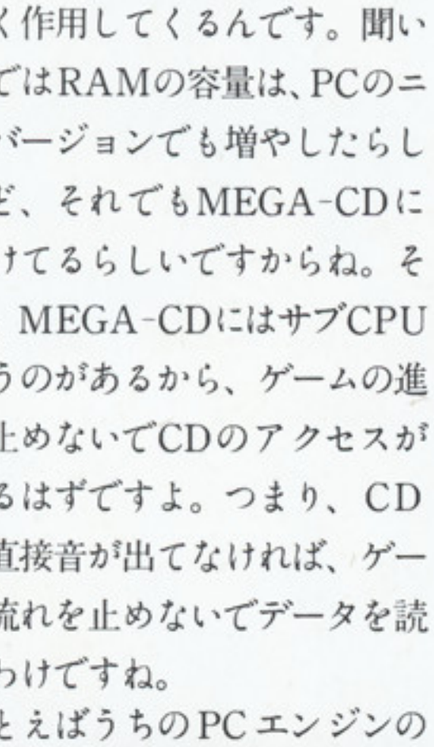
――絵なんかアニメ映画作ってるのと同じになっちゃいますからね。

内藤　そうですよね。こうなるとメモリがないからできないという言い訳ができませんからね。プログラマーにもこれはいえますけど。

山本　プログラマーがよくその技で逃げますよね（笑）。作りたくても容量が足りないからってね。

僕はPCのCD-ROM²でも作らしてもらってるんですけど、メガドラのCD-ROMの仕様も聞いたことがあるんです。うちとしても、MEGA-CDはやりますからね。でも、聞いたかぎりでは、MEGA-CDは僕が考えてたのよりずっと性能がいいですね。やっぱりCDはバッファ（RAM）のサイズが大事ですから、性能の問題もそれが大きく作用してくるんです。聞いた話ではRAMの容量は、PCのニューバージョンでも増やしたらしいけど、それでもMEGA-CDには負けてるらしいですからね。それに、MEGA-CDにはサブCPUというのがあるから、ゲームの進行を止めないでCDのアクセスができるはずですよ。つまり、CDから直接音が出てなければ、ゲームの流れを止めないでデータを読めるわけですね。

たとえばうちのPCエンジンのCDのゲームをやった人はわかると思うけど、ゲーム中に肉声なんかを使っちゃうと次の絵のデータを読むためにはその声を止めなくてはいけないんですよね。だけどMEGA-CDにはサブCPUがついてるから、音楽とか声の質を悪くしてサンプリングで我慢しようということになれば、まさにいつまでたっても止まらないCDのソフトができるわけです。



内藤寛　㈱クライマックス

昭和42年3月23日生（24歳）・AB型。「ドラゴンクエストⅢ、Ⅳ」のメインプログラマーとして活躍。昨年新会社を設立、メガドラ大作RPG「シャイニング&ザ・ダクネス」を手がける。最近は大きいプラモデルを作るのに凝ってるそうだ。



山本雅康　RIOT日本テレネット

昭和42年6月16日生（24歳）・A型。18歳の頃テレネットに入る。以後パソコンのX1からMSXなどの多くの作品を手がけ、メガドラでは「ガイアレス」「ヴァリスⅢ」のプログラマーとして活躍。現在はメガドラ版「イースⅢ」を製作中。

回転、拡大機能は使いきるのは大変？

――うーむ、なるほど。ところで性能といえば、今回MEGA-CDでは回転拡大ができるんですが、これはどうですか？

山本　これは人から聞いたので、どうだかわからないんだけど、あの機能はうまく使いきれるかどうかわかりませんねえ。

――といいますと？

山本　プログラマーの立場からいうと、あの機能を使うにしてもグラフィックデータをメモリに入れて作ってるだけなんですよ。結局基本的には自分でやらなければならない部分が多いですからね。以前に聞いた話なんでその後どうなったかわからないんですけど、MEGA-CDの機能を使うと、1画面全体を拡大させるのに7／60秒くらいかかるらしいんですよ。まあそれが本当なら、なめらかに画面を動かせるかどうか若干心配な部分があります。もしかすると、MEGA-CDの回転拡大機能だけでは、スーパーファミコンの「F-ZERO」とか「パイロットウイングス」のようにはいかないかもしれませんねえ。

――うーむ。内藤さん、どうですかいまの話を聞いてみて。

内藤　いやあ実際のところ、どうなんですかねえ（笑）。

山本　ま、逆にあんまり回転とか拡大とか使いすぎちゃうと、今度はプログラムを作るほうの管理も大変になってきますからね。

山本　うちの会社もPCエンジンのCDから入りましたからわかるんですけど、いつも問題になるのが、CDがついたからといって本体の性能はけっして変わっていないんだということなんです。なかにはCDがつくと本体性能までが良くなったと思ってる人も多くいますからね。まあ、今回のMEGA-CDはサブCPUがついて本体性能を補助的に強化してますから、いいですけど、だからといって飛躍的に性能が良くなると思い込むのも危険かもしれませんね。

ちょっとこぼれ話



メガドラの漢字表示って大変だから「イースⅢ」では第一水準の漢字は全部いれてあるんです。その点CDなら楽になるよ〈山本〉。それは助かるなあ。「シャイダク」のメッセージの漢字は全部僕が書きましたから（笑）〈内藤〉。

最近、ＪＲ東日本の吊り広告に小さな連載小説が掲載されていてちょっとした話題になっているんだけど、今回の対談もそんな気軽な感覚で読んでみるといいかもね。広告をパラパラ見ながら、ちょいと目を止めて読む。これがトレンディーってもんだぜ（大ウソ）。ところで、内藤氏は最近話題のホンダビートを買ったそうだ。社長の高橋氏は毎日ゴルフ三昧だというし…ああ、うらやましいなあ。

ARPG不朽の名作、
ベストクオリティでいよいよ登場！



イースIII

ワンダラーズ フロム イース

10月発売予定

©TELENET JAPAN 1991

MEGA DRIVE

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

NEW BRAND CAMPAIGN

株式会社日本テレネット

新ブランド・キャンペーン対象製品

ゼロウィング

ZERO WING

TM

絶賛発売中

価格8,000円(税別) 8メガROM

捕まえろ！投げろ！破壊しろ！

ニュースペースバトルストーリー

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。
東亜プランシューティングゲームの異色作！

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスが
SEGA MEGADRIVE専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標 SEGA の使用を許諾した
ものです。© TOAPLAN Co., Ltd. 1991

MEGA DRIVE

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

MEGA DRIVE

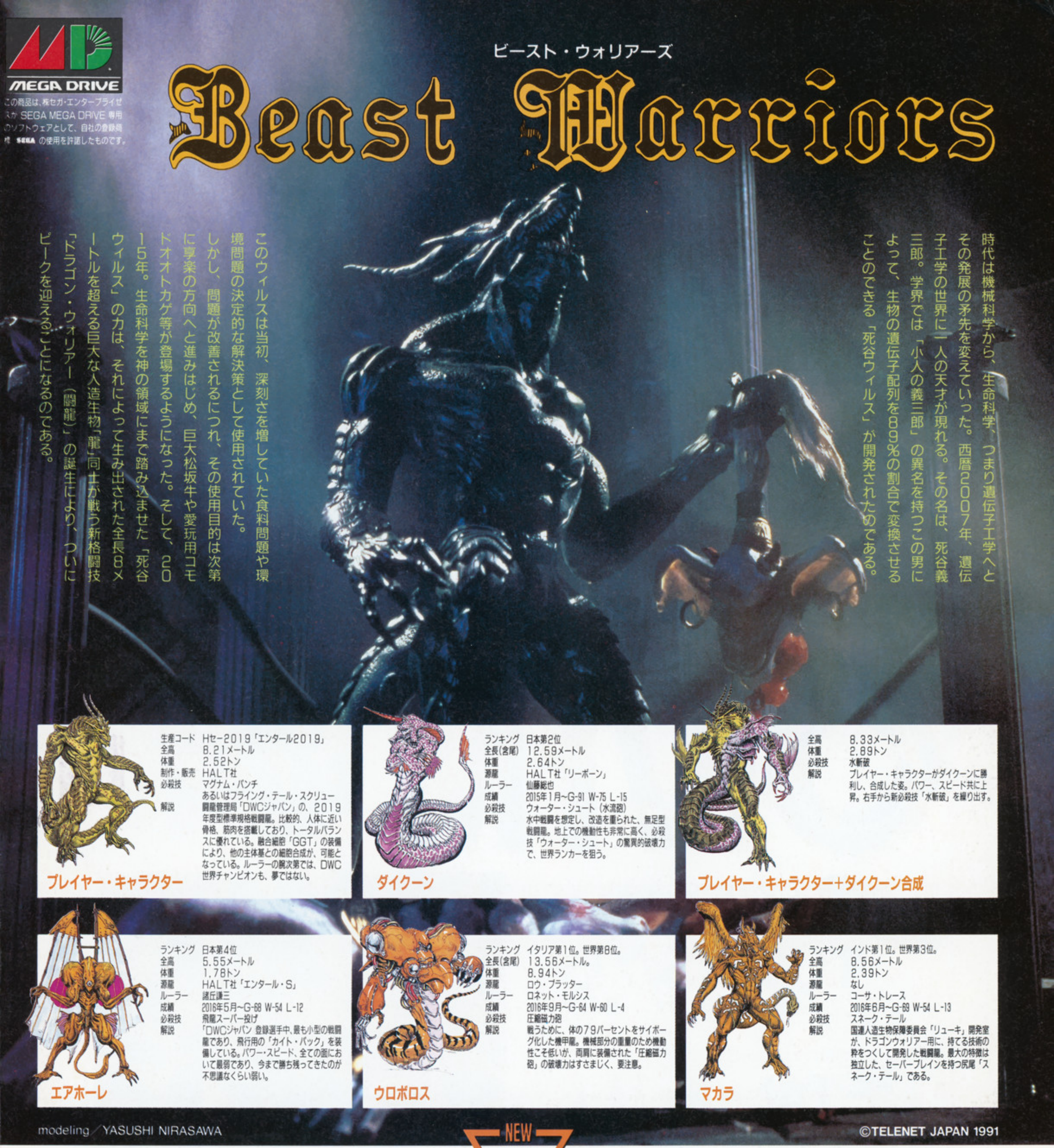
この商品は、株セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

ビースト・ウォリアーズ

Beast Warriors

時代は機械科学から、生命科学、つまり遺伝子工学へとその発展の矛先を変えていった。西暦2007年、遺伝子工学の世界に一人の天才が現れる。その名は、死谷義三郎。学界では「小人の義三郎」の異名を持つこの男によって、生物の遺伝子配列を89%の割合で変換させることのできる「死谷ウィルス」が開発されたためである。

このウィルスは当初、深刻さを増していた食料問題や環境問題の決定的な解決策として使用されていた。しかし、問題が改善されるにつれ、その使用目的は次第に享楽の方向へと進みはじめ、巨大松坂牛や愛玩用コモドオオトカゲ等が登場するようになった。そして、2015年。生命科学を神の領域にまで踏み込ませた「死谷ウィルス」の力は、それによって生み出された全長8メートルを超える巨大な人造生物「龍」同士が戦う新格闘技「ドラゴン・ウォリアー（闘龍）」の誕生により、ついにピークを迎えることになるのである。



生産コード　Hセー2019「エンタール2019」
全高　8.21メートル
体重　2.52トン
制作・販売　HALT社
必殺技　マグナム・パンチ
あるいはフライング・テール・スクリュー
解説　闘龍管理局「DWCジャパン」の、2019年度型標準規格戦闘龍。比較的、人体に近い骨格、筋肉を搭載しており、トータルバランスに優れている。融合細胞「GGT」の装備により、他の主体基との細胞合成が、可能となっている。ルーラーの脱次第では、DWC世界チャンピオンも、夢ではない。

プレイヤー・キャラクター

ランキング　日本第2位
全長(含尾)　12.59メートル
体重　2.64トン
源龍　HALT社「リーボーン」
ルーラー　仙藤総也
成績　2015年1月~G-91 W-75 L-15
必殺技　ウォーター・シュート（水流砲）
解説　水中戦闘を想定し、改造を重ねられた、無足型戦闘龍。地上での機動性も非常に高く、必殺技「ウォーター・シュート」の驚異的破壊力で、世界ランカーを狙う。

ダイクーン

全高　8.33メートル
体重　2.89トン
必殺技　水断破
解説　プレイヤー・キャラクターがダイクーンに勝利し、合成した姿。パワー、スピード共に上昇。右手から新必殺技「水断破」を繰り出す。

プレイヤー・キャラクター+ダイクーン合成

ランキング　日本第4位
全高　5.55メートル
体重　1.78トン
源龍　HALT社「エンタール・S」
ルーラー　諸丘謙三
成績　2016年5月~G-68 W-54 L-12
必殺技　飛龍スーパー投げ
解説　「DWCジャパン 登録選手中、最も小型の戦闘龍であり、飛行用の「カイト・パック」を装備している。パワー・スピード、全ての面において最弱であり、今まで勝ち残ってきたのが不思議なくらい弱い。

エアホーレ

ランキング　イタリア第1位。世界第8位。
全長(含尾)　13.56メートル。
体重　8.94トン
源龍　ロウ・ブラッター
ルーラー　ロネット・モルシス
成績　2016年9月~G-64 W-60 L-4
必殺技　圧縮磁力砲
解説　戦うために、体の79パーセントをサイボーグ化した機甲龍。機械部分の重量のため機動性こそ低いが、両肩に装備された「圧縮磁力砲」の破壊力はすさまじく、要注意。

ウロボロス

ランキング　インド第1位。世界第3位。
全高　8.56メートル
体重　2.39トン
源龍　なし
ルーラー　コーサ・トレース
成績　2016年6月~G-69 W-54 L-13
必殺技　スネーク・テール
解説　国連人造生物保障委員会「リューキ」開発室が、ドラゴンウォリアー用に、持てる技術の粋をつくして開発した戦闘龍。最大の特徴は独立した、セーバーブレインを持つ尻尾「スネーク・テール」である。

マカラ

modeling／YASUSHI NIRASAWA

©TELENET JAPAN 1991

狂気の色に染まる時……。

NEW BRAND CAMPAIGN

9月発売予定

株式会社日本テレネット

新ブランド・キャンペーン対象商品

X68000、X1、MZユーザーのための情報誌

Oh!X

7月号

特別定価600円
（税込）
毎月18日発売

特集

パーソナルツール, BASIC

●MAGIC. FNCの作成
●X-BASICの基礎
●身近なデータを加工する

tinyCalc応用編

X1用ゲーム

THE MASTER OF PAYMENT

特別付録

X-BASIC簡易リファレンスブック



TOWNSを始めとするFMシリーズのためのパソコン情報誌

Oh!FM

7月号

定価560円（税込）
毎月18日発売

特集

知的遊技はTOWNSから

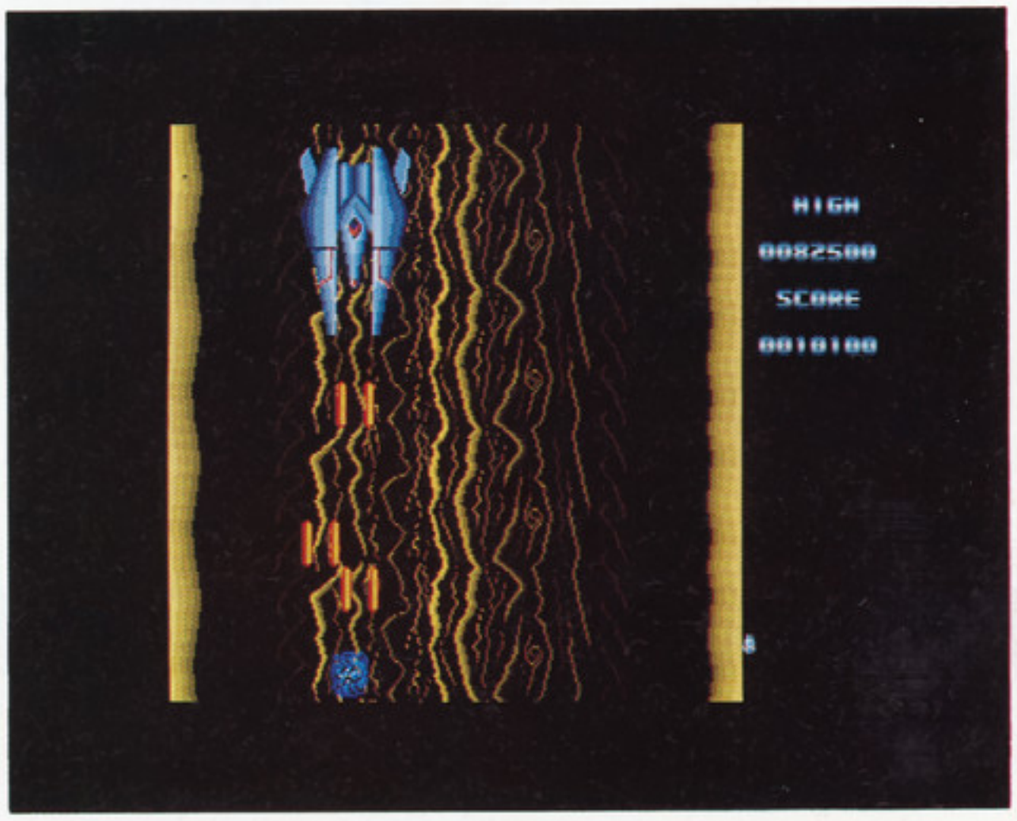
TOWNSの一般教養、教育、ホビー等のソフトを一挙紹介!!

AVシリーズ用超強力シューティングゲーム

「METAL-X-II」

TOWNS用HD接続テスト

マイコンショウ&ビジネスショウ・レポート



SOFT BANK
ソフトバンク出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
TEL：03-5488-1360

ゲーセン人間御用達。

虚空

【KU-U-GA】

T.M.

—OPERATION CODE—

"VAPOR TRAIL"

全てのシューティングファンに捧げる



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。

株式会社日本テレネット

8月2日発売決定!!

8M（メガ） 価格8,400円（税別）

©1991 DATA EAST CORP./©TELENET JAPAN 1991

SOFT BANK

ビープ！メガドライブ ラインアップ



5月号
●特集——PC DRIVE TERA●AOUショーレポート●別冊付録メガドライブJr——8Mシミュレーションゲームを2本立てで紹介●シャイニング＆ザ・ダクネス/ボナンザブラザーズ/ゼロウィング/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



4月号
●特集1——GENESISについて知りたい!!●特集2——'90年メガドラユーザー意識レポート●別冊付録メガドライブJr——シャイニング＆ザ・ダクネス/Blue Almanac/アークス・オデッセイ●ホットメニュー——ヴァリスIII/ミッドナイト レジスタンス/ラングリッサー/ゼロウイング



3月号
●特集——メガドラ版僕の私のバレンタインデー●特別企画——メガドライブ噂の真相●別冊付録メガドライブJr——春はやっぱりRPGだね!●熱血メガドライブ宣言——東芝EMI●ホットメニュー——ディックトレーシー/バトルゴルファー唯/ジョー・モンタナ フットボール



2月号
●特集——メガドライブ・アカデミー賞受賞作品発表●熱血メガドライブ宣言——ビスコ●G.G.ソフトこれを買え!●メガドライブ達人講座スペシャル●別冊付録メガドライブJr——新作シミュレーションをCATCH UP!●ホットメニュー——シャイニング＆ザ・ダグネス/ジノーグ

定価各480円(税込)・お近くの書店にご注文下さい

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 [redacted] の使用を許諾したものです。

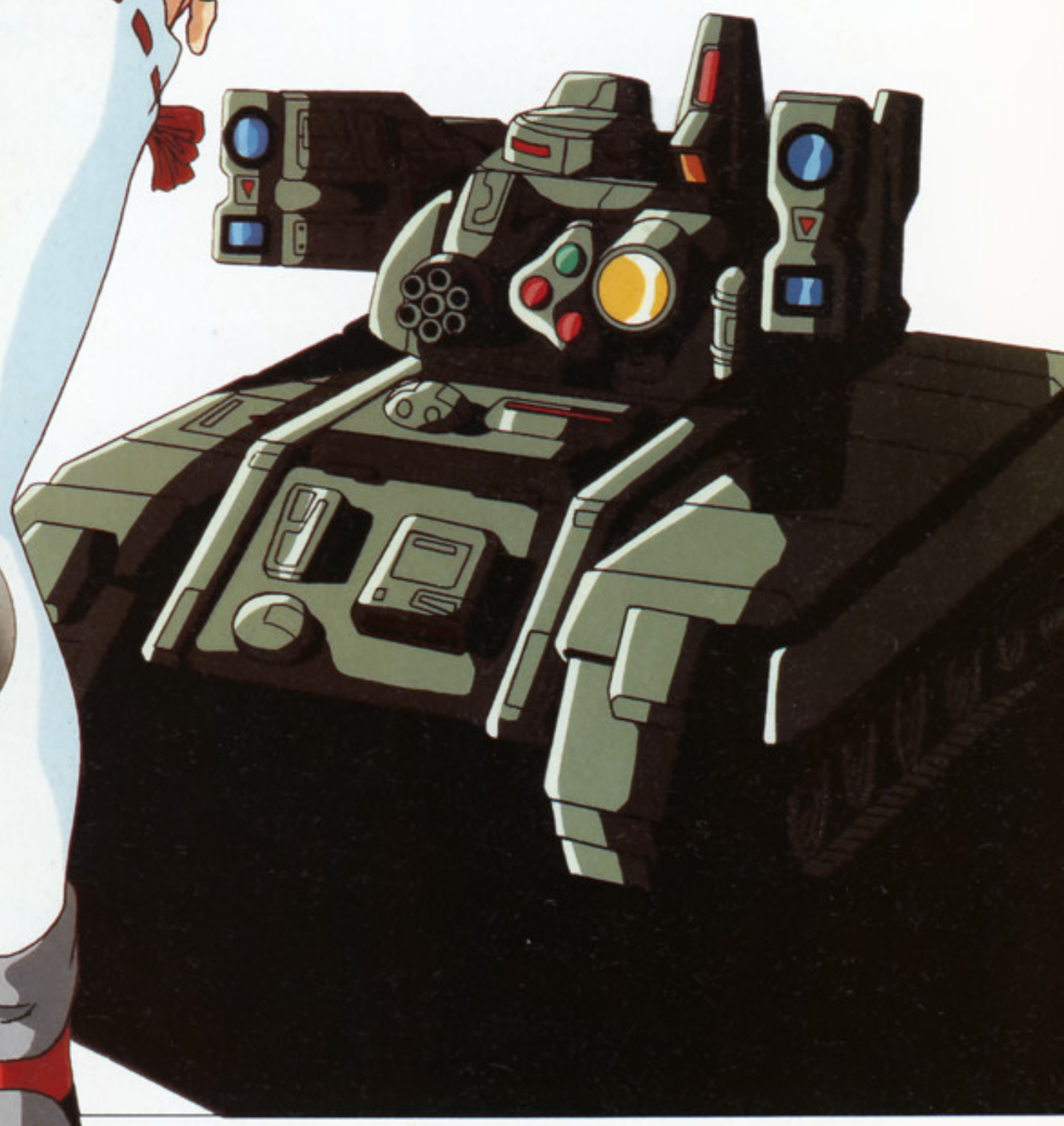
私、怒ったらコワイんだから。



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I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I国軍隊に戦いを挑んだのだった。

ご注意

※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。



グリフォン

GRIFFIN

7月26日発売

価格3,800円(税別)

©TELENET JAPAN 1991

株式会社日本テレネット

第一開発事業部　〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.(03)5394-6600



RPGファンのための読んで楽しむ事典

RPG幻想事典

早川 浩 著　定価1,550円(税込)
RPGの源泉である神話や中世の物語にさかのぼったり、モンスターや武器・防具などの由来を紹介。



幻想の日本を求めて

RPG幻想事典・日本編

ジャパネスク

飯島健男 監修　定価1,860円(税込)
『記紀』に見る神の時代、幻想物語を動かすキャラクター、武器・防具など知りたいことを満載！



RPG設定資料

魔法王国シムルグント

堀蔵人 著　定価1,860円(税込)
RPGは好きだけど、シナリオの作り方がわからない。もっとゲーム作りのアイデアが欲しいという人のために、世界設定・キャラクター・職業・武器・防具・アイテムなどを紹介。



隅におけないイイ話を満載！

すぎやまこういちの

ゲーム大博覧会

すぎやまこういち著 定価2,800円(税別)
レトロゲームからファミコン、ギャンブルまで、すぎやまこういちのエッセイと愉快な仲間たちとの鼎談を楽しく掲載。



日本初のピンボール・ブック

ピンボール・グラフィティ

定価3,700円(税込)
1965～88年までのピンボール約180台を一挙掲載。村上春樹・すぎやまこういちの書き下ろしエッセイ。特別読物「ピンボールの歴史」。実践ピンボール講座。その他ピンボール記事を満載！

ソフトバンク出版事業部

LASER SOFT

えっ！ヴァリス？

うそっ！ほんと！かっわいい！



知ってる？　あのヴァリスが
コミカルタッチで楽しめちゃうんだ。
超かわいい「優子」ちゃんを中心に
3人のキャラを自由にセレクト。
次々とあらわれるへんてこキャラを
かっこいいアクションで
ビシッとたおしちゃえ。
文句なくおもしろいヴァリス
の世界がキミを待ってるよ。

ヴァリス

SD

制作　レーザーソフト
発売元　株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575

HUMAN CREATIVE GROUP
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
☎0422(20)1521㈹
■ヒューマンテレホン通信
0422(20)0144
(毎月1日/15日に内容が変わります)
■ゲームに関するお問い合わせ
0422(20)3725
(月～金曜の午後2～6時)



フェニックスで幕を開け、全世界を駆け巡り1人のワールドチャンピオンを決定する91年F-1グランプリを忠実に再現。コースは全長、コーナー、起伏、気象条件までリアルそのもの。エンジン、ギア、タイヤ、ステアリング、ウイング、カラーリングまでマニアックにセッティングでき、さらにクオリファイ、ピットインにいたるまでF-1の緊張感をそのままゲームに反映。全16戦を競いあうワールドチャンピオンシップ・モードをはじめテストラン、2人同時プレイ可能なバトルの3つのモードを用意。手にアセ握る興奮のなか、君はF-1ワールドチャンピオンになれるか ——。
超マニアックF-1ゲーム、ファステスト・ワン。いま、君の挑戦は、グリーンシグナルにかわる。



MEGA DRIVE
メガドライブソフト
ファステスト・ワン
好評発売中!
税別価格 ¥7,500
(バックアップ付)

F-1全16戦の熱い闘い!そのすべてをここに再現。

ファステスト・ワン

TOSHIBA EMI
INVICTUS

マスター・オブ・モンスターズ
'91年7月26日発売
CD・ゲームミュージック、9月6日発売



選べる5人の魔法使い達

魔王の座に君臨すべきものは……。

ファンタジー・ワールド。そこは魔力に支配された世界。
魔王の座をめぐり、選ばれし魔法使いたちによって召喚されたモンスターたちが争う。
生き残ったものは成長し、より強力な能力を身につけ、
その変貌した姿を戦いの場へと運ぶ……。
パソコン・ユーザーから絶大なる支持をうけた話題作品からの移植、
メガドライブ版ファンタジー・ウォー・シミュレーション「マスター・オブ・モンスターズ」
君は果たして魔界に君臨できるか!?



すぎやまこういち音楽監修!!

- メガドライブ版オリジナルの"AI"機能搭載!
- 迫力のある戦闘アニメーション!
- 一目でわかるキャラクターの成長!
- オリジナル・システムによるゲームの高速化を実現!



※画面写真は開発中のものです。

Master of Monsters

ファンタジー・ウォー・シミュレーション〈マスター・オブ・モンスターズ〉
©1989 SystemSoft Reprogrammd By ©1991 TOSHIBA EMI

4メガROM　バックアップ・メモリー搭載　価格 ¥7,800(税別)

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

東芝EMI株式会社/マルチメディア事業部　TEL 03-3587-9005　〒107 東京都港区赤坂2-2-17

1991 9.13

銀河の果てが戦場になる!



植物惑星 マルクランド



砂の惑星 サラ



雲の惑星 オルセア

MEGA DRIVE

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

ギャラクシーフォースII

GALAXY FORCE II™

9月13日発売
¥8,400(税別)

8メガROM
アナログジョイパッド対応
(XE-1AP:電波新聞社製)

© SEGA 1988
REPROGRAMED BY CRI 1991



人工惑星 メガリオン



火山惑星 アシュタル

遠い銀河の果てに位置し、繁栄する平和な世界「ジュノス恒星系」
巨大な恒星ジュノスを中心として、その軌道上をまわる惑星には様々な生命がいきづいていた。
しかし、その平和な世界におそるべき軍事国家「第四帝国」が魔の手を伸ばそうとしていた。
破壊と殺戮により次々と惑星を侵略してきた「第四帝国」
その目的はジュノス恒星系の全惑星に軍事基地を建造し、巨大な要塞と化すことである。
一方、各恒星系が連合して結成した「銀河連邦」は「第四帝国」を倒すべく、
最強の戦闘部隊「GALAXY FORCE」を組織
ジュノス恒星系に向け出動を命じた。

CRI 株式会社CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1
TEL0423-75-1264 FAX0423-75-0095
●お問い合わせはハイコン本部営業部まで

Contents

BEEP！メガドライブ 1991 8月号 AUGUST

P41 新作ソフトをキャッチ・アップ！
新作スクランブル
●スーパーリーグ'91●RPG伝説ヘボイ●モンスターワールドⅢ
●レンタヒーロー●忍者武雷伝説●メガトラックス
●エル・ヴィエント●ギャラクシーフォースⅡ
●デビルクラッシュMD●タスクフォースハリアーEX

P47 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 ●アウトラン
P61 PART2 ●ベアナックル
●ソニック・ザ・ヘッジホッグ
●空牙
P101 ●球界道中記●超闘竜烈伝ディノランド
●マスター・オブ・モンスターズ
●サンダーフォックス

P89 特集
MEGA-CD
MEGA-CDついに登場！ メガドラソフトはこう変わる!?

別冊付録
雷電伝説 THE BOOK of RAIDEN TRAD
超難度シューティングを完全攻略

特別付録
ソニック・ザ・ヘッジホッグPRESS
ソニックV宣言 ZONE1～2完全マップ、その他


P74 好評企画 熱血メガドライブ宣言 ビクター音楽産業

P12 短期集中連載
人気プログラマー対談!!
内藤 寛(クライマックス) vs 山本雅康(RIOT日本テレネット)





P27 BEメガ・データランド
P32 お買い得一本勝負BEメガ・ドッグレース
P36 BEメガ・読者レース
P38 BEメガ・ニュース&インフォメーション
P76 大胆不敵／ HYPER TECHNOLOGY講座／阿木二百
P77 ゲームデザイナーの領分／門倉直人
P78 高輪健全倶楽部
P80 サウンド倶楽部
P82 新・TVゲーム市場最前線／ジャムおじさん
P84 ビープルランド
P117 BEEP／ G.G.
P120 メガドラ裏技リーグ
P122 アクションRPG小説「闘技王 キング・コロッサス」
P125 ザ・VG倶楽部
P128 HYPERセガ
P131 セガ・ゲーム図書館
P132 BEメガ読者プレゼント

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 縁(アート・サプライ)

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!



5月に発売された新作の本数が少なかったためか、売上げのランキングは先月とたいした変化はなかった。来月号は新作がドーンと発売されてるからランクの大変動が起こるかもしれないぞ。来月は要チェックだ！

1位／前回2位 ラングリッサー



1568 POINTS

メサイヤ(NCS)／'91・4・26発売／7,300円／SLG／4M、B・B

ついに「シャイダク」を蹴落としてトップの座に。その面白さは「ファイヤーエンブレム」以上との声も。一度はやってほしい作品だ。

2位／前回1位 シャイニング&ザ・ダクネス



1359 POINTS

セガ／'91・3・29発売／8,700円／RPG／8M、B・B

最近はキビシイ評価も送られてくるけど、まだまだ隠された楽しみも……。お姫様の三種類の攻撃方法は、けっこう笑えるかも。

3位／WEW SOFT ボナンザブラザーズ

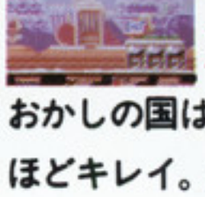


1212 POINTS

セガ／'91・5・17発売／ACT／4M

ボーナス面と2ステージ分がカットされちゃってるけど、やっぱりこの移植はウレシイ。ただし2人プレイじゃないとツライかもね。

4位／前回3位 三国志列伝 乱世の英雄たち



セガ／'91・4・26
8,700円／SLG／8M、B・B

871POINTS

デキは賛否両論だけどやっぱり三国志はシミュレーションの王様だ。

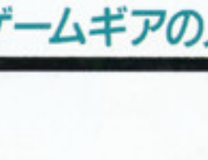
5位／前回— スーパーモナコGP

セガ／'90・8・9
6,000円／RAC／4M

863POINTS

新作がなくなると必ず上位に顔を出すモナコ。いまだ人気は衰えず。

6位／前回4位 レッスルボール

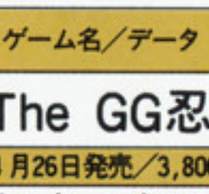


ナムコ／'91・2・8
5,800円／SPT／4M

635POINTS

対戦プレーの白熱度は保証つき。ぜひとも続編を作ってほしいね。

7位／前回— ゼロウィング

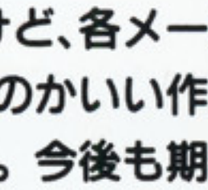


東亜プラン／'91・5・31
8,000円／SHT／8M

603POINTS

東亜プランの中でも異色のシューティング。完成度はかなり高いぞ。

8位／前回6位 バハムート戦記



セガ／'91・3・8
6,800円／SLG／4M、B・B

533POINTS

一度極めても違ったキャラで楽しめる。ベルフレイムは強いぞ。

9位／前回10位 火激

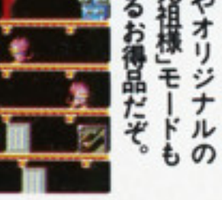


ホット・ビィ／'91・4・26
7,700円／ACT／5M

509POINTS

タイマン勝負で男の意地を見せろ。「やるじゃーん」の声はいいね。

10位／前回5位 アイラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険



セガ／'90・11・21
4,800円／ACT／4M

336POINTS

おかしの国は思わずヨダレが出るほどキレイ。敵もかわいいぞ。

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO! GO! G. G.! GO! GO! G. G.!

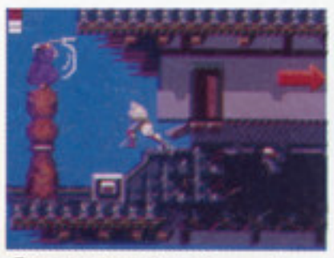
ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

年内には待望のRPGも充実してくるG.G.だけど、各メーカーも開発に慣れたのかいい作品が多くなってきた。今後も期待。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	3	The GG忍 セガ／'91年4月26日発売／3,800円／ACT	246
2	2	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン セガ／'91年3月21日発売／3,800円／ACT	172
3	新	マッピー ナムコ／'91年5月24日発売／3,500円／ACT	158
4	1	ギアスタジアム ナムコ／'91年4月5日発売／3,500円／SPT	120
5	—	スーパーモナコGP セガ／'90年10月21日発売／3,500円／RAC	78

※上記ランキングは以下の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5月1日～5月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOP ヤマシロヤ●おもちゃのマリア●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド

1 The GG忍



他のG.G.ソフトでは味わえない本格派アクション。今回はいろんな仲間の技が使えるぞ。

2 ミッキーマウスのキャスルイリージョン



ミッキーの顔が昔のバージョンという細かいこだわりも注目。新しいアイデアも満載だぞ。

3 マッピー

元祖マッピーに加え、対戦やオリジナルの「御先祖様」モードも遊べるお得品だぞ。

©1990 The Walt Disney Company Produced by SEGA Enterprises, Ltd All Right Reserved ©1983 1991 NAMCO ALL RIGHTS RESERVED

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

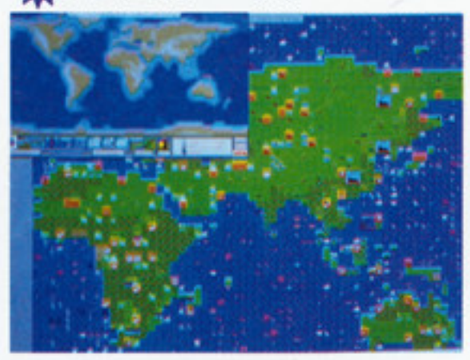


知ってる人も多いだろうが、MEGA-CDにあの「シムアース」が移植されることが決まったのだ。もしかしたら今後も海外のビッグタイトルの移植が期待できるかもしれないぞ？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターII カプコン／VG	208
2	2	ファイナルファイト カプコン／VG他	70
3	3	ドラゴンセイバー ナムコ／VG他	44
4	6	シムシティ イマジニア／パソコン	42
5	4	ロードス島戦記 ハミングバード／パソコン	41
6	8	天地を喰らう カプコン／VG他	40
7	5	ワルキューレの伝説 ナムコ／VG他	36
8	10	エメラルドドラゴン バショウハウス／パソコン	33
9	—	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	32
10	20	グラディウスシリーズ コナミ／VG他	30
11	7	Ysシリーズ ファルコム／パソコン他	29
12	13	パロディウスだ！ コナミ／VG他	28
13	—	G-L.O.C. セガ／VG他	25
14	—	コットン セガ／VG	24
15	11	ラッドモビール セガ／VG	22
16	—	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	19
17	9	ワールドスタジアム ナムコ／VG他	18
18	15	でたな！ツインビー コナミ／VG	17
19	—	R-TYPEシリーズ アイレム／VG他	14
20	16	ガンフロンティア タイトー／VG	17

※このポイントは6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。

シムアース



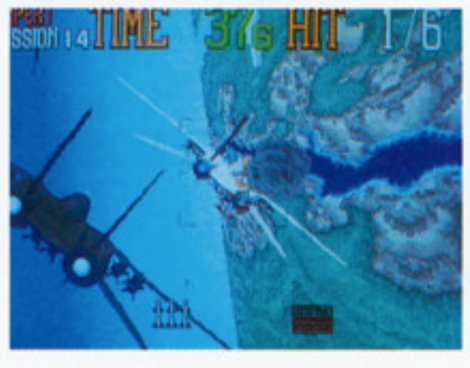
「シムシティ」が街を創るならこっちは惑星を創れてしまう。はやくプレイしたい大作だ。

6 天地を喰らう



あいかわらず移植希望が高いけど、移植するならアーケード同様アクションにしてほしいよね。

13 G-L.O.C.



MEGA-CDが出たんだから、こいつの移植もできる？ ゲーム性を高めて移植してほしい。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

「ストリートファイターII」は人垣ができるほどの人気だけどクイズゲームはみんなもうやりつくしたためか、のきなみランクダウン。次回は？

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	ストリートファイターII	カプコン
2	—	スーパーバレー'91	ビデオシステム
3	—	ウルトラマン	バンプレスト
4	—	ハットトリックヒーロー	タイトー
5	—	ファイナルラップ2	ナムコ

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

2 スーパーバレー'91



NEW FACE!

前作はメガドラでも出たばかりだけど、こっちもなかなかの人気だぞ。

4 ハットトリックヒーロー



サッカーゲームはやっぱりゲーセンの定番だ。2人対戦で盛り上がれ！

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!



前回まで上位にくいこんでいた顔ぶれがドッと抜けてメンバーも一新したけど、上位は質の高いソフトばかりで、まずはメガドラも一安心。ランキング的には「アドバンスド大戦略」の抜けたあと「ベアナックル」がいきなり1位になったのは印象的だったが、それにひきかえ「ソニック」がイマイチ伸び悩んでいるのも目をひく。もうひと押しの宣伝がほしいところか？

メガドラ版ファイナルファイトの登場だ!!

1位 (前回 —) **ベアナックル**

セガ／8月2日発売予定／6,000円／ACT／4M



173 POINTS

「ファイナルファイト」の移植の代わりと言ってもいい作品だが、完成度はかなり高い。古代サウンドも聴きのがせないぞ。

ついにあの名作が帰ってきた!!

3位 (前回 5位) **アウトラン**

セガ／8月9日発売予定／7,000円／RAC／8M



60 POINTS

長い間待たせただけあって移植度は全機種中最高といえるほど。この夏久々に熱くなれる1本になるんじゃないかな？

本格スペースシューティングがいま甦える!

5位 (前回 —) **ギャラクシーフォースII**

CSK総研／9月13日発売予定／8,400円／SHT／8M



39 POINTS

体感ゲーム最盛期の佳作がついにメガドラに登場。幻想的なビジュアルと音楽の移植のほどは注目だ。期待して待つべし。

この夏最高のアクションゲームだぞ!

2位 (前回 2位) **ソニック・ザ・ヘッジホッグ**

セガ／7月26日発売予定／6,000円／ACT／4M



136 POINTS

おもちゃショーで一番目立っていたソニック君。セガの新しいイメージキャラとして定着したか？絶対買いの一本だぞ。

たろすけだらけのコミカル野球だ!

4位 (前回 —) **球界道中記**

ナムコ／7月12日発売予定／6,000円／SPT／4M



52 POINTS

ナムコの野球は「ワースタ」だけじゃない。選手全員がたろすけだけど、データの量はこっちが上。変化球もひと味違うぞ。

7位 ワンダラーズ・フロム・イース



多くの機種で出てるけど全機種最高のデキが期待できるぞ。

11位 戦場の狼II



久々のカプコン作品の移植だ。オリジナルモードも楽しめる。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	13	マスター・オブ・モンスターズ	東芝EMI／7月26日	30
7	10	ワンダラーズ・フロム・イース	RIOT日本テレネット／10月下旬	27
8	—	ゴールデンアックス2	セガ／12月下旬	22
9	16	ストリートスマート	トレコ／7月19日	19
10	17	ソーサルキングダム	メサイヤ(NCS)／今秋予定	17
11	—	戦場の狼II	セガ／9月6日	16
12	19	空牙	RIOT日本テレネット／8月2日	14
13	—	メガトラックス	ナムコ／8月6日	13
14	—	SDヴァリス	レーザーソフト日本テレネット／発売日未定	11
15	14	レンタヒーロー	セガ／9月27日	10
16	—	港のトレイジア	RIOT日本テレネット／11月予定	9
17	—	スーパーファンタジーゾーン	サン電子／11月予定	8
18	—	エルヴィ・エント	ウルフチーム／9月下旬	7
19	18	F-1コントスラクターズ(仮)	セガ／発売日未定	5
20	15	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン／発売日未定	4

※このポイントは6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	発売予定日	価格	データ
球界道中記	7月12日	6,000円	ナムコ／SPT／4M
ストリートスマート	7月19日	6,800円	トレコ／ACT／4M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	7月26日	6,000円	セガ／ACT／4M
サンダーフォックス	7月26日	8,500円	タイトー／ACT／8M
マスター・オブ・モンスターズ	7月26日	7,800円	東芝EMI／SLG／4M+B・B
空牙	8月2日	8,400円	RIOT日本テレネット／SHT／8M
超獣竜烈伝ディノランド	8月2日	6,800円	ウルフチーム／PIN／4M
ベアナックル	8月2日	6,000円	セガ／ACT／4M
メガトラックス	8月6日	6,000円	ナムコ／RAC／4M
アウトラン	8月9日	7,000円	セガ／RAC／8M
ポピュラス	8月9日	6,000円	セガ／SLG／4M
ジュエルマスター	8月30日	6,000円	セガ／ACT／4M
宇宙戦艦ゴモラ	8月下旬	7,500円	UPL／SHT／8M
戦場の狼II	9月6日	7,000円	セガ／ACT／8M
ギャラクシーフォースII	9月13日	8,400円	CSK総合研究所／SHT／8M
レンタヒーロー	9月27日	未定	セガ／RPG
プロ野球スーパーリーグ91	9月中旬	6,800円	セガ／SPT／4M+B・B
エル・ヴィエント	9月下旬	未定	ウルフチーム／ACT／8M
ビースト・ウォリアーズ	9月下旬	8,400円	RIOT日本テレネット／SPT／8M
マスターオブウェポン	9月予定	未定	タイトー／SHT／4M
ドラゴンズアイ　プラス上海III	9月予定	5,800円	ホームデータ／PUZ／2M
将棋の星	9月予定	6,700円	ホームデータ／TAB／2M
魔獣羅	10月25日	未定	セガ／ACT
タスクフォースハリアーEX	10月上旬	未定	トレコ／SHT／8M
モンスターワールドIII	10月下旬	未定	セガ／ACT／5M+B・B
ワンダラーズ　フロム　イース	10月下旬	未定	RIOT日本テレネット／RPG／8M+B・B
デビルクラッシュMD	10月予定	6,800円	テクノソフト／PIN／4M
アンデッド　ライン	10月予定	未定	PALSOFT／SHT／8M
闘技王　キング・コロッサス	11月22日	未定	セガ／RPG／4M
忍者武雷伝説	11月下旬	未定	セガ／SLG／4M+B・B
Cal.50（キャリバーフィフティ）	11月予定	8,300円	ビスコ／SHT／8M
港のトレイジア	11月予定	未定	RIOT日本テレネット／RPG／8M+B・B
ヘビーノバ	11月予定	未定	マイクロネット／ACT
アーネスト・エバンス	11月予定	未定	ウルフチーム／ACT／CD
ソーサルキングダム	今秋予定	未定	メサイヤ（NCS）／RPG／8M
天下統一（仮）	今秋予定	未定	アスミック／SLG／8M+B・B
ダブルドラゴンII	今秋予定	未定	PALSOFT／ACT／8M
夢幻戦士ヴァリス	12月予定	未定	RIOT日本テレネット／ACT／8M
中嶋悟F1　GRAND　PRIX	12月予定	7,500円	バリエ／RAC／8M
エグザイル	12月予定	未定	RIOT日本テレネット／A・RPG／8M+B・B
精霊神世紀フェイエリア	12月予定	未定	ウルフチーム／RPG／CD
ソード　オブ　ソダン	12月予定	未定	セガ／ACT
RPG伝説ヘボイ	12月下旬	未定	セガ／RPG
ターボアウトラン	12月下旬	未定	セガ／RAC
ゴールデンアックス2	12月下旬	未定	セガ／ACT
JUJU伝説	12月下旬	未定	セガ／ACT
太平記	12月下旬	未定	セガ／SLG
スラップファイトMD	今冬予定	未定	東亜プラン／SHT／8M
ノスタルジア	今冬予定	未定	シュールド・ウェーブ／ADV／CD
デスブリンガー	1月予定	未定	RIOT日本テレネット／RPG／8M+B・B
ザ・コズミックファンタジーストーリーズ	来春予定	未定	RIOT日本テレネット／RPG／CD
牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？	未定	未定	セガ／RPG／4M+B・B
アリシア　ドラグーン	未定	7,800円	ゲームアーツ／SHT／8M
パワードリフト	未定	未定	電波通信社／RAC
スーパーファンタジーゾーン	未定	6,500円	サン電子／SHT
ソルフィース	未定	未定	ウルフチーム／SHT／8M
ベルリンの壁	未定	未定	KANEKO／ACT／4M
SDヴァリス	未定	6,800円	レーザーソフト日本テレネット／ACT／4M
ファイヤープロレスリング外伝	未定	7,000円	ヒューマン／SPT／4M
ちびまる子ちゃん	未定	未定	ナムコ
ファイティングマスター	未定	未定	トレコ／ACT
天下布武	未定	未定	ゲームアーツ／SLG／CD
F－1コンストラクターズ（仮）	未定	未定	セガ／SLG
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー／ACT
ヴァザム	未定	未定	トレコ／A・RPG／8M+B・B
アルテイン	未定	未定	トレコ／SHT
ルナーク	未定	未定	タイトー／ACT
シャドー・オブ・ザ・ビースト	未定	未定	ビクター音産／ACT
プリンス・オブ・ペルシャ	未定	未定	ビクター音産／ACT
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	未定	未定	セガ／RPG／CD
聖魔伝説「3×3EYES」	未定	未定	セガ／RPG／CD
シムアース	未定	未定	セガ／SLG／CD
ライズ　オブ　ザ　ドラゴン	未定	未定	セガ／ADV／CD
LUNAR（ルナ）	未定	未定	ゲームアーツ／RPG／CD
ゆみみみっくす	未定	未定	ゲームアーツ／ADV／CD
新・覇邪の封印	未定	未定	工画堂スタジオ／RPG／CD
シュバルツ　シルト	未定	未定	工画堂スタジオ／SLG／CD
封神演義	未定	未定	ビクター音産／RPG／CD
デトネイター・オーガン	未定	未定	ホット・ビィ／ADV／CD
ワールドラリー	未定	未定	ビスコ／RAC／CD

ゲームギア GAME GEAR

ソフト名	発売予定日	価格	データ
ラスタンサーガ	7月12日	4,500円	タイトー／ACT／1M
マジカル・パズル・ポピルズ	7月12日	4,800円	テンゲン／PUZ／1M+B・B
ファンタジーゾーンGear	7月19日	3,900円	サンリツ電気／SHT／1M
グリフォンーGRIFFINー	7月26日	3,800円	RIOT日本テレネット／SHT／1M
ワギャンランド	7月26日	4,000円	ナムコ／ACT／2M
アウトラン	8月9日	3,500円	セガ／RAC／1M
エターナルレジェンド永遠の伝説	8月9日	4,500円	セガ／RPG／2M+B・B
パット&パター	9月13日	3,500円	セガ／SPT／1M
忍者外伝	9月下旬	未定	セガ／ACT／1M
対戦型大戦略G	9月予定	4,800円	システムソフト／SLG／2M+B・B
ベルリンの壁	10月上旬	3,800円	KANEKO／ACT／2M
フロッガー	10月下旬	未定	セガ／ACT／1M
アックスバトラー	10月下旬	未定	セガ／ACT
クニちゃんのゲーム登場	10月下旬	未定	セガ／TAB
ARLIEL（アーリエル）	10月下旬	未定	セガ／RPG
スペースハリアー	12月下旬	未定	セガ／SHT
シャダム戦記（仮）	12月下旬	未定	セガ／RPG／2M+B・B
ドナルドダック（仮）	12月下旬	未定	セガ／ACT
ソニック・ザ・ヘッジホッグ（仮）	12月下旬	未定	セガ／ACT
フレイ～修行編～（仮）	年末予定	未定	マイクロキャビン／ACT／2M
ファンタシースター外伝	未定	未定	セガ／RPG／2M+B・B
テニス（仮）	未定	未定	セガ／SPT
エイリアンストーム	未定	未定	セガ／ACT
エイリアンシンドローム（仮）	未定	未定	シムス／ACT／1M
ヘビーウエイトチャンプ（仮）	未定	未定	シムス／SPT／1M
ボナンザブラザーズ	未定	未定	セガ／ACT
アレックスキッド（仮）	未定	未定	セガ／ACT
パズルX（仮）	未定	未定	セガ／PUZ
ミステリー（仮）	未定	未定	セガ／ADV
GGアレスタ	未定	未定	コンパイル／SHT

BE・メガ編集部チェック!!

さあーて、今回からスケジュール表にMEGA-CD用ソフトも加わって、今後の展開が非常に楽しみになってきたメガドラだけど、CDソフトに関しては本家本元のセガが、いまいち出遅れてるような感じなのは、少し気になるところだ。しかし、サードパーティに関しては今後も続々と吉報が入ってきそうだぞ。なかでも最近注目されているシミュレーション関係のソフトは、とある新規メーカーでのサポートが見込まれそうな噂もある。また、耳寄りな話としてはゲームギアで「フレイ～修行編～（仮）」を予定しているマイクロキャビンも来年をめどにMEGA-CDソフトを出したいとの意向だ。うまくいけば、パソコンなどで人気の高かった高橋留美子のアドベンチャーがMEGA-CDで楽しめるわけだ。各メーカーの動きは要注意だぞ！

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／A・RPG：アクションロールプレイング／PIN：ピンボール／B・B：バッテリーバックアップつき

ソフトメーカー伝言板



セガ・エンタープライゼス

東京おもちゃショーでも大好評だった「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が7月26日に発売されます。また、2人同時プレイができる格闘アクションゲーム「ベアナックル」を8月2日に発売します。両作品とも十分な告知ができず残念ですが、すべてが高レベルでまとまっている久々の〝燃える〟アクションゲームとしてお奨めします。

ナムコ

去る6月8日、第4回ナムコット出版社対抗ゲーム大会開催さる。BEEPさんは魔除けのためか、選手全員が仮装でのお出まし。ゲームのほうは、「球界道中記」で上位にくいこみましたが、総合5位。「5」にちなんで「またたびの木」と「たこ焼き器」というゴージャスセットが列席者の見守る中、しめやかに贈呈されました。(がんこ)

トレコ

最強のストリートファイターを目指して全米各地から強者達が集まった。彼らを制した者は巨額の富と名声が得られるという。まさにアメリカンドリームの実現だ。キミは果して彼らの挑戦に勝つことができるのか？「ストリートスマート」7月19日。街は戦場に変わる。合言葉は「己の拳がすべて」だ！　ヨロシク!!

タイトー

みなさん、おもちゃショーには来ていただけたでしょうか？　え？　遠いから行けなかった？そうですか。いやぁ残念ですねぇ〜。「ラスタンサーガ」あり、「サンダーフォックス」あり、そして最新作「ルナーク」も出展したんですよ。でもまあ来月号には写真がお見せできるかと思いますから期待して待っててくださいね。　(かーしま)

東芝EMI

みなさ〜ん、はじめまして！　メガドライブ新参入、東芝EMIのゆっくんです。当社注目の第1弾は7月26日発売のファンタジー・ウォー・シミュレーション「マスター・オブ・モンスターズ」です。迫力満点の音楽の監修は、なんとあの、すぎやまこういち氏。これはやらなきゃ損するよってことで、ヨロシク！　(価格は7,800円だよ)。

ウルフチーム

ハロー！　みんな元気？　夏だっていうのに、ワタシは3年ぶりに風邪をひいてしまって、最悪だよぅ。みんなは夏の予定決まった？　ワタシはひとつも決ってないの…。…さみしい。そうそう、「エル・ヴィエント」どうだった？　アネットって、すごーくかわいいでしょ？　どーぞアネットをかわいがってちょうだいネ！　(こもも)

RIOT日本テレネット

シューティングファン待望の「空牙」、一部の殿方の好きゴコロをくすぐる「グリフォン」がいよいよ発売されます。このあとも「ビースト・ウォリアーズ」「ワンダラーズ・フロム・イース」「港のトレイジア」など、話題作がいっぱい。あ、そうだ私が企画している「夢幻戦士ヴァリス」もよろしく。あのビジュアルは泣けるぞー。(猫)

テンゲン

最近楽しいゲームがないとお嘆きのキミに朗報！いよいよ超ドはまりゲーム、ポピルズの発売だ！ハードドライビンやPCのKLAXをお持ちの方なら、マニュアルまで手を抜かない当社のクオリティの高さはおわかりのはず。面は100面もあるし、携帯に抜群の威力を発揮する特許出願中のレジューム機能も搭載だ！　こいつは大満足を保証します！

アスミック

ファン待望の本格的戦国シミュレーションゲーム「天下統一(仮称)」、ついに今秋発売！　人気のパソコンゲームが初めて家庭用ゲーム機に移植されるぞ。ゲームの舞台は群雄割拠の戦国時代、信長、秀吉、家康がまだ若年の1551年から始まる。アスミックが放つおもいっきりの自信作、みなさん乞うご期待！

ゲームアーツ

「アリシアドラグーン」お待かねの皆さんゴメンなさい。現在大幅なバージョンアップの最中です。面白くなるまでは発売しませんから、安心してお待ください。それからCD版SLG「天下布武」と、RPG「LUNAR」はCDゲーム第1弾として開発絶好調です。MEGA-CDならではのオリジナルソフトをめざしていますので、応援してくださいね！

シュールド・ウェーブ

みなさん、はじめまして！　MEGA-CDで「ノスタルジア」を発売することになったシュールド・ウェーブです。今回のゲームはいままでのアドベンチャーゲームとは全然違ったシステムを使っています。緊張の連続の爆弾解体、リアルな尋問、セピア調のグラフィック、そしてCDならではのサウンド、肉声、効果音。どうぞご期待下さい。

バリエ

メガドラユーザーのみなさんはじめまして。今度メガドラに参入することになりましたバリエです。参入第1弾のソフトは、あの「なっとう走法」で有名な中嶋悟選手監修による「F1 GRAND PRIX」！　8メガ！　12月発売予定！　よろしくぅー！(おもちゃショーで某レースクィーンと写真を2枚も撮ったメガドラ担当者より)

メサイヤ(NCS)

大好評により「ラングリッサー」の再生産が決定しました！　いままで手に入らなかったみなさん、この機会にぜひお楽しみください。

ところで、いよいよ大作RPG「ソーサルキングダム」がその実態を明らかにしはじめました。従来の1.5倍強化(当社比)されたグラフィックをまずはご覧下さい！(自画自賛)。

システムソフト

「対戦型大戦略G」まもなく登場。
詳細は次号を待て！
(システムソフト)

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのＰＲや今後の戦略などを大マジメに(?)言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ！　というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『ＢＥ・メガ』編集部まで言ってきてくださいね。



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

先月は超多忙のため1回お休みさせてもらっていたジャムおじさんだが、今回はめでたく（?）復帰してきたぞ。最近は岡田真弓ちゃんも就職活動とやらでけっこう忙しそうにしてるんだけど、暇があれば励ましのファンレターでも書いてあげてちょーだいね。

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
TAS…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール

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。

	1枠	2枠
	7月12日発売	7月19日発売
	球界道中記	ストリートスマート
		
	ナムコ／6,000円／SPT／4M	トレコ／6,800円／ACT／4M
	「ファミスタ」で有名なナムコがおくる新タイプの野球ゲーム。全38チームから選択可能。キャラクターはすべてあの“たろすけ”だ。	ツトム天野かジョン・シュナイダーのどちらかで全米格闘技大会優勝を目指せ！　賞金100万ドルをめぐり壮絶な戦いがいま始まる！
岡田真弓	 「今の世の中、男は女に飢えてるし、女は男に飢えてるし」というでっかい声に思わずふり返ると、その声の主はなんと、某有名お嬢様学校の生徒（しかも中等部だった……）。ちょいとお嬢様方、親御さんが聞いたら泣くよ、本当に。	みんなのほとんどは「ファミスタ」なんかの操作に慣れているんだろうけど、こっちも基本操作がシンプルでなかなかいいね。「ファミスタ」と比べて外野が広いような感じがするのと、ほとんど盗塁が成功するのはちょっとアレだけど、悪いデキではないよ。 7	難易度が低いなあ、これはー。コンティニューは2回ほど使ったけど、この私がハードでクリアできちゃうんだもの。これで物足りない人は、思いっきり片寄ったキャラを作ってチャレンジしてみたらどうかな。なんかマニアックな楽しみ方だけど、スリルはあるよ。 6
OLE-X光治	 テクノの生みの親とも言える、偉大なバンド“クラフトワーク”が、約5年ぶりに新譜を出した。しかも今回はハウスだったりするので、とってもうれしい私なのだった。OMDもハウスになりつつあるし…って、マニアックな話でごめんね。	「ファミスタ」とはちょっと違う野球モノ。実際のプロ野球らしさではなく、あくまでゲームに徹したメチャクチャさがよい。感覚が「ファミスタ」と違うので、慣れるまで時間がかかる。アーケード版よりも気軽に遊べるし、異色野球モノとしてチェックするのもいい。 7	このテの格闘アクションものが流行なのだろうか？　アーケードも家庭用も、このタイプが多い気がする。で、このソフトだが、ちょっと単調な感じ。技の種類が少ないのが原因なのかもしれない。いまひとつ、セールスポイント（個性）が弱いのも気になる。 5
超人バロムI	 バロロロロォーム！　今月は評価する前からゲームパワーがみなぎってるぜえ。いまのパワーがすでに500バロムぐらいあるから、愛車のマッハロッドも音速を超えるんじゃねえかな（大ウソ）。ヘイそこの彼女ォ。ミラでいいなら乗せてやるぜ。	世の中にゃいろんな野球ゲームがあるけど、この「球界道中記」は見た目だけだとかなりのイロモノ野球に見えるかもしれないな。だが、やってみると結構しっかりした野球ゲームなのがわかる。若干バットが短いようなのが気になるが、データが細かいのはいいぜ。 7	敵と1対1で戦う格闘ゲームだが、そのわりにキャラが小さくて迫力に欠ける。またアーケード版でできた同時プレイができないのもスゴク残念だ。まあ難しくはないから、殴りモノ初心者用にはいいかもな。だけど、少々淡泊な作りなので飽きやすいかもしれないぜ。 5
ジャムおじさん	 超多忙なボクですが、なにを隠そう職場のパートナーである荒井さんの弟さんは本誌の読者とのことだそうだ。そこで一言…。「いつもお世話になってます。今後もBEメガをよろしく！」（ハハハ内輪ネタでごめんね）。	これまでの「ファミスタ」シリーズに安住せず、新しい試みを随所に行っている点は多いに評価したい。ただし操作感覚が少少違うので「ファミスタ」に慣れている人は戸惑うかもしれない。なかでも投球操作関係は変わってるけど、フォークボールはいいね。 8	ボクみたいなおじさんでもちょいとやりこめば、イージーモードで最後までいけちゃうお手軽さがいい。それにゲーム展開もスピーディだからサクサク進められて好感がもてるね。素直に見れば、なかなかまとまった1本なんじゃないかな。格闘ファンにはいいかもね。 8

平均オッズ	7.25	6.0
⑧		
⑦		
⑥		⑥
⑤		⑤
④		④
③		③
②		②
①		①

3枠

7月26日発売

ソニック・ザ・ヘッジホッグ



セガ／6,000円／ACT／4M

この夏話題のセガのニューヒーロー“ソニック”が活躍する超痛快アクションゲームがついに登場！高速回転攻撃でエッグマンを倒せ。

	平均オッズ 9.25
メガドラでここまでのことができるなんて驚きだな。しかも、これだけ盛りだくさんの内容で4メガとはスゴい。時間をかけて大切に作った成果がいたるところに見られるよ。いろんな意味でこんなに楽しく遊べるゲームは珍しい。ボスには少々泣かされるけどね。	9
ひさびさの快挙。とにかく単純にすごい。見る人々をうならせるほどすごい。ゲーム自体はマリオ系なのだが、独特のグラフィックとスピード感が個性になっている。音楽に少々不満がないわけではないが、それでもこのソフト、買ってソンすることはないと思うよ。	9
ようやく発売の「ソニック」だ。アクションゲームとしてのレベルは十分マリオに匹敵する。時間制限がないので初心者はおちついてプレイができるし、慣れれば芸術的にクリアできる。最後までいくのに時間がかかるけど、大まけにまけて満点だ！　久々にシビレるぞ。	10
これはズバリ、コンピュータゲーム版「トム＆ジェリー」だ。アメリカンな雰囲気のキャラに画面いっぱいに跳びはねる躍動感など、まさにアクションゲームの頂点に立つ完成度といえる。セガの新しい時代の予感をユーザーすべてに実感させうるゲームだろう。	9

4枠

7月26日発売

サンダーフォックス



タイトー／8,500円／ACT／8M

全5ステージで繰り広げられるサンダーとフォックスの超人的戦闘アクションゲームの移植。どちらかのキャラで敵要塞をクリアしろ。

	平均オッズ 5.25
もとはアーケードゲームだったそうだけど、例によって私は全然知らなかった。いわれてみればなるほどそういう雰囲気。倒した敵の武器をちゃっかり利用してしまうとは、セコい私の性分に合っている（……）。でも、少しばかり迫力が足りないんじゃない？	6
ゲームは同社の「ニンジャウォーリアーズ」っぽいんだけど、グラフィックや音楽、仕掛けなど、やはりニンジャ〜ほどすごくはない。アーケード版もそれほど有名だったわけではないのに、なぜ移植作に選んだかが気になる。作りやすさよりもユーザーが望む移植を。	5
目立ったビデゲーはひととおり見ているはずなのだが、こいつはあまり印象に残ってないなぁ。で、肝心のゲームなんだが、大味な感じがする。もとのゲームはシューティング面もあったらしいが、8メガで作るんならそういった見せ場も再現してほしかったぜ。	4
いかにもタイトーらしいゲームといえばゲームだが、そもそもこういったアクションゲームを8メガで出してくる姿勢には少し疑問を感じずにはいられない。「ダライアスⅡ」に比べれば移植のデキも中途半端だし、もっとほかに移植してほしいゲームもあるはずだが……。	6

5枠

7月26日発売

マスター・オブ・モンスターズ



東芝EMI／7,800円／SLG／4M、B・B

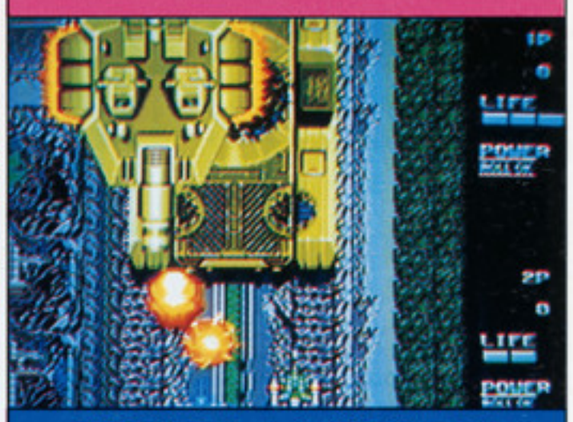
東芝EMIの参入第1弾はファンタジー版大戦略ともいえるウォーシミュレーションゲームの移植だ。音楽監修はすぎやまこういちだぞ。

	平均オッズ 7.25
見た目はものすごくマニアックだけど、これが意外にとっつきやすい。でも、そう思ってると変なところでけっこうマニアックだったりして、少しチグハグな感じを受けるかも。戦闘アニメーションは、キャラクターが大きくて、なかなか見応えがあるよ。	7
本格派のシミュレーション。登場するユニットがモンスターになっていて、RPG的要素を取り入れている。モンスターが成長すると、しっかりグラフィックも成長するのがいい。しかしユニットの性能表が省かれたりしてて、操作面で少々不満を感じたのは残念。	7
生産ではなく召還、間接攻撃は魔法、といったような感覚なので、現代戦慣れしたヤツにはイマイチピンとこないかもしれない。まずはどいつがどいつに有利な怪物かとか、覚えないとならんからな。それさえクリアすればそこそこ楽しめるぜ。BGMもけっこうイイぞ。	7
期待のメーカー東芝EMIの第1作だけど、音楽・画像・展開などなかなか見どころのある作品になっている。もとのゲーム自体が有名なだけにシミュレーションファンは要チェックじゃないかな。「大戦略」に比べるととっつきにくいけど、及第点はあげられるぞ。	8

6枠

8月2日発売

空　牙



RIOT日本テレネット／8,400円／SHT／8M

3機の戦闘機から1機を選び謎の軍事組織を叩き潰せ！　データイーストのアーケードシューティングの移植で2人同時プレイ可能だ。

	平均オッズ 7.0
確かに私にとっては難易度が高めなんだけど、意地悪じゃないから気持ちよく遊べるね。パワーアップは少々平凡だと思うけど、その分スペシャルユニットが豪快でいいよ。しょっちゅう使えるわけじゃないけど、一定時間無敵になれるローリングもありがたい。	8
アーケード版は音楽がすごかったけど、さすがにあの迫力をメガドライブで再現するのは無理みたい。肝心のゲーム内容だが少々アーケード版とは感覚が違う。面構成やグラフィックなど見た目は似ているんだけど、遊んだ感覚もアーケード版に近づけてほしかった。	6
開発はDECOがやったらしいが、「ミッドナイト」にはなかった音声合成はメチャいいデキだ。BGMもレベルが高いぞ。だが完成度が高いだけにカットされた部分も目立つ。同時プレイじゃないと死んだとき戻されるのもツラいぜ。けど2人で遊ぶとなかなかに楽しいぞ。	7
ごくオーソドックスなシューティングゲームだけど、もとのアーケードゲームがそこそこ人気があっただけに見せ場も随所に散りばめられている。2人でやっていると、ときどき処理が重くなったりするけど、ゲーム全体のデキはそれを補ってあまりあるものがあるぞ。	7

7枠

8月2日発売

超闘竜烈伝ディノランド



ウルフチーム／6,800円／PIN／4M

ウルフチームが放つオリジナルピンボールゲームはなんと太古の恐竜時代が舞台。恐竜のディノくんを操ってボスをやっつけろ。

		平均オッズ 5.5
なんか、ピンボールの「カキカキカキーン」ってな感じ（わかってもらえるかな？）が少ないんだよね。ボールのスピードが遅いからかな。ボールの跳ね返り方もワンパターンに見えるし……。キャラクターに恐竜を使うというアイデアは、変わってて好きだな。	6	
メガドライブでは珍しいピンボール。ボールの動きに合わせて画面が上下にスクロールするんだけど、どうもぎごちない。ボールの動きも全体的に不自然な気がするし、なにより仕掛けがどこかで見たようなモノばかりなのが残念。もう少しオリジナリティがほしい。	5	
ピンボールというのは仕掛けがいかに魅力的かがその面白さに関わってくるのだが、こいつはそういった部分がイマイチ弱い気がする。スロットがあるのは面白かったが、もう少しステージ数がほしかった。それと基本的な作りも少々粗いよなぁ。	5	
メガドラに少ないこういったジャンルに挑んだ姿勢は評価したいけど、ゲームのデキにはやや不満を感じる。やはりピンボールというからには、球の動きが一番気になるのだから、そのへんをうまく作っていれば印象もだいぶ変わったかもしれないな。次回作に期待だ。	6	

8枠

8月2日発売

ベアナックル



セガ／6,000円／ACT／4M

セガが放つ「ファイナルファイト」風バイオレンスアクション。2人同時プレイなら連携協力技も可能だぞ。音楽はあの古代祐三だ。

		平均オッズ 7.75
なんといっても2人プレイが最高！　うかつにパートナーに近づきすぎて、はがい締めにしてしまったときの恐怖といったら、もう……。ウリである協力技を使いこなすには熟練が必要だから、慣れるまではケンカの種になるかも。でもそのケンカがまた楽しいんだよね。	8	
これも流行の格闘技アクションタイプ。主人公3人がしっかり差別化されているし、技もそこそこダイナミックなので敵を倒す爽快感がある。またボスもカタイだけでなく、それなりの攻撃方法を発見せよ、という感じがあって好感がもてる。音楽もけっこういいね。	6	
出なかったのが不思議なぐらいな横スクロール型の殴りゲーム。敵キャラもかなりの数が出てくるし同時プレイもできる。これこそファンが待ってた格闘モノだろう。内容的には「ファイナルファイト」よりも「ルナーク」に近いかもな。やっぱ殴るのは気持ちいいぜ！	9	
移植希望の高い「ファイナルファイト」を十分意識しているのは間違いないが、2人連携プレイや随所にあるハデな演出などセガらしい作品としてうまく進化させている。とにかくいまの売れセンをかためた作りなだけに、マニア以外の人でもお手軽に遊べるぞ。	8	

9枠

7月12日発売

マジカル・パズル・ポピルズ



テンゲン／4,800円／PUZ／1M、B・B

巧妙に配置されたブロックを破壊しつつ悪者に捕えられているお姫様を救出しろ。いつでもスイッチが切れるレジューム機能つき。

		平均オッズ 6.0
難しいけど、やりがいのあるパズルゲームだね。メルヘンチックなキャラクターとは裏腹に、とても一筋縄ではいかないところがあるから覚悟を決めて遊んだほうがいいかも。ちょっと腹が立っても、何かの拍子にクリアできてしまったときの喜びは特大級だよ。	7	
キャラクターがかわいくて好感がもてるのだが、かわいさに似合わず難易度は高め。そもそもルールを把握するのも大変。だけどルールさえ把握してしまえば、あとはポンポン進める。パズルが好きな人ならかなり遊べるかもしれないね。気が短い人には不向きかもね。	5	
内容的にはG.G.向きのパズルゲームだけどルールや法則がすぐにわからず取っつきにくいかも。この手のゲームはすぐにルールがわからないとソッポ向かれちまうかもな。BGMはポップでイイが、内容はひねりすぎというか考えすぎというか。もっと単純でいいと思う。	5	
見た目に似合わず、シビアなゲームだ。ブロックを壊すタイミングとか順番なんかがかなり重要なんだよね。また設定モードの細かさやゲーム展開のこだわりなんかを見ていると製作者の信念みたいなものまで感じられるほどだ。とくにレジューム機能には感心するぞ。	7	

10枠

7月12日発売

ラスタンサーガ



タイトー／4,500円／ACT／1M

かつてアーケードゲームでヒットしたあの「ラスタンサーガ」がゲームギアに登場だ。勇者ラスタンを操り、宿敵のドラゴンを倒せ！

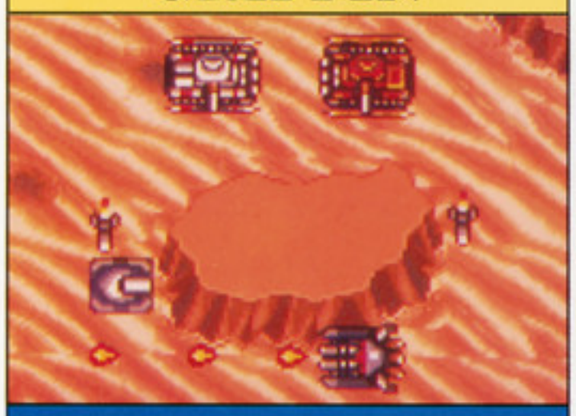
		平均オッズ 6.0
あらま、これまた懐かしいゲームだこと。目を引く派手さには欠けるけど、単純なだけに奥が深く、知らず知らずのうちにハマってしまう。ただしG.G.の方向キーだと、ちょっと操作に難アリかもしれないね。それにしても、私は原始的なマッチョマンって苦手だぞ。	6	
マニアの間で評判の高かったアーケードゲーム。グラフィック面でグレードが下がったのはしかたがないが、それ以外の部分はよくできている。仕掛けなども、かなりアーケード版に忠実。ただ操作系に少々クセがあるので、はじめて遊ぶ人はとまどうかもしれない。	6	
いきなり飛び出すヤリや、自由のきかないジャンプなどプレイヤーにストレスをためる部分が多い気がする。なんかヘンなところで難しいんだよな。他の部分はそこそこよくできてるだけになんかもったいない気がするぜ。やっぱりこれもG.G.向きじゃねーのかもな。	6	
基本的なマップ構成や仕掛けなどかなりアーケード版に近く移植されており、思わず懐かしさを感じるほどだ。だけど基本的なキャラの動きには少々問題点があり、アクション的にはストレスがたまる部分が多い。いいゲームだけにメガドラでの移植も期待したいが…。	6	



11枠

7月26日発売

グリフォン —GRIFFIN—



RIOT日本テレネット／3,800円／SHT／1M

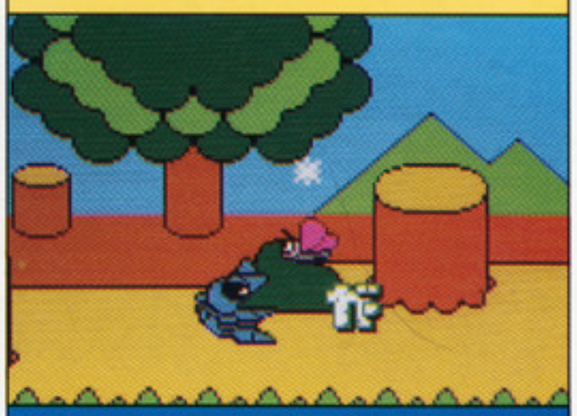
G国の次期主力戦車グリフォンにかわいいミントが乗り込み、単身戦いを挑むシューティング。各面クリア後はミントのデモがあるぞ。

	平均オッズ 5.5
展開が遅いけど、爽快感を求めるタイプのゲームじゃないから、これはこれでいいと思う。問題は例のクリアデモだな。絵自体はたいしたことないんだけど、なんかヒワイな意図を感じるんだよねえ。こうひねくれてると、ストレートに裸を出されるよりもヤナ感じ。	6
ゲーム自体は、ただの古いタイプなんだけど、面クリアーごとにネーチャンのグラフィックが出てくるのには参った。ゲームギアの画面では、あんまり意味がないと思うし、なにより絵がアッチ寄りなのが個人的に嫌い。ゲームはもうひと工夫あれば面白いかも。	5
ビジュアルがきれいなのはよっくわかった。でも、本当の部分でゲームに必要なバランスがよくないのが問題だ。なぜか面ごとに現れるHっぽい服着た女の子の姿を見るためにやらされているような気がする。やっぱ、麻雀ゲームじゃないんだからサア。	4
あのクリア画面は別として、ゲーム自体はそこそこ遊べるようになっている。敵の弾も大きくて見やすいし、案外G.G.向けのゲームなのかもしれない。気晴らしにやるにはいいのだが、面数もそれほどないので、もの足りないかも。しかしあのデモ画面はちょっと。	7

12枠

7月26日発売

ワギャンランド



ナムコ／4,000円／ACT／2M

ナムコの人気キャラクターのワギャンが島の平和を守るために立ち上がる。ボスとの対決は「しりとり」や「神経衰弱」で決めるのだ。

	平均オッズ 7.25
こういう、いかにもファミコンらしいゲームって、一番G.G.に合ってると思うんだよね。雰囲気からして手軽だし、鬼のような反射神経は要求されないから、G.G.の方向キーでも楽々操作できるしね。ボスとの対決方法は神経衰弱やしりとりなんだけど、意外に面白いよ。	7
ファミコン版とほとんど同じ。オーソドックスなアクションゲームなので、万人にオススメできると思う。難易度も悪くないので、何度も繰り返し遊べば、ある程度まで進めるはず。ファミコン版で好きだった、しりとりシーンもファミコン版に忠実なのでうれしい。	7
いろんな要素をうまく構成して、展開に飽きがこないように作ってあるのはさすがナムコだ。アクションの部分も慣れてしまえば簡単だし、シビアな操作を必要としないのも気に入った。それにしてもナムコのG.G.ソフトってどれも画面が見やすくていいよな。	7
とにかく誰でも遊べるような作りになっているのはスゴクいい。その気になれば横に寝ころびながらできるほどやりやすいんじゃないかな。もとはファミコンゲームだけど、オリジナルに近い感じだからみんな楽しめるだろう。女の子にも絶対オススメできるぞ。	8

BEメガ編集部

夏休みを標的にして各メーカーとも本命のソフトをぶつけてきた感じのする今月は、まさに質、量ともに豊作だった模様。なかでも注目の「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」に高得点が集中し、本誌史上最高の平均オッズがついたのも快挙といえば快挙だろう。まさに今が絶好調のメガドラはMEGA-CDの登場でさらに飛躍するか!?

今月は、本数に比例して遊べるソフトが多いから嬉しいね。まずはなんといっても4枠の「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」。これで6千円とは安い！　それに、6枠の「空牙」、8枠の「ベアナックル」も捨て難い。お金持ちの人は、思い切って全部買っちゃえ！　G.G.では、10枠の「ポピルズ」と12枠の「ワギャンランド」あたりがおすすめだけど、今月はレベルが高いから、自分の好みでソフトを選べば失敗がないと思うよ。

なにはともあれ、まずは「ソニック」を買おうじゃないか。アクションファンだけでなく、すべての人にオススメできるぞ。その他にも、シミュレーション野郎向け「マスター・オブ・モンスターズ」、ファミスタで育った人向け「球界道中記」などツブ揃いのラインナップとなっている今月なのだった。ゲームギアユーザーも「ワギャンランド」があれば、一カ月は楽しめるはず。あとハウス野郎は「ベアナックル」も忘れずに。

ソニックは勢いで10点つけてしまったが健太は9点と主張している。ま、これに関しては何も言うまい。みんな買えよ。「ベアナックル」は古代サウンドが秀逸だし、マルチエンディングというのも気に入った。次点は「空牙」マスター・オブ〜あたりだがこれは好みで買えばいいだろう。G.G.はあいかわらず小粒。とりあえずワギャンは抑えておいてもいいかもしれないが、G.G.に光が見えるのはいつなのだろうか！

今月ははっきり言って傑作が多い。ボクの場合はボーナスも出る時期だから思いきって「球界道中記」「ストリートスマート」「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」「ベアナックル」「ワギャンランド」あたりを買ってクーラーのきいた涼しい部屋で子供と一緒に楽しみたい。またアクションゲームばかりで疲れたら、「マスター・オブ・モンスターズ」もあるしね。それにしても今年は贅沢な夏が迎えられそうだ。ありがたや〜。



このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価（再評点）してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。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8月6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	全投票平均
1	—	ラングリッサー	8.5833
2	1	シャイニング&ザ・ダクネス	8.5264
3	2	アイラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険	8.3632
4	3	レッスルボール	8.3224
5	4	THUNDER FORCE III	8.2809
6	5	ふしぎの海のナディア	8.1883
7	6	ザ・スーパー忍	8.1837
8	7	スーパーモナコGP	8.1619
9	10	武者アレスタ	8.1009
10	8	スタークルーザー	8.0903
11	9	スーパー大戦略	8.0791
12	11	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	8.0433
13	12	バハムート戦記	7.924
14	13	重装機兵レイノス	7.8725
15	14	鮫!鮫!鮫!	7.8619
16	16	ジョー・モンタナ・フットボール	7.8246
17	—	三国志列伝　乱世の英雄たち	7.7586
18	17	ソーサリアン	7.7543
19	19	コラムス	7.7068
20	20	ダライアスII	7.674
21	24	アフターバーナーII	7.6562
22	21	ゴールデンアックス	7.6389
23	18	グラナダ	7.6366
24	23	大魔界村	7.635
25	22	ファンタシースターII	7.6241
26	15	ミッドナイトレジスタンス	7.5555
27	25	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.5306
28	26	ゲイングランド	7.4616
29	27	エレメンタルマスター	7.4546
30	30	ストライダー飛竜	7.3552
31	29	スーパーバレーボール	7.3227
32	31	Hard Drivin'	7.185
33	32	ジノーグ	7.1777
34	37	エアロブラスターズ	7.041
35	42	斬〜夜叉円舞曲〜	7.0312
36	35	MICHAEL JACKSON'S MOONWAKER	7.0308
37	36	ガイアレス	7.027
38	33	THUNDER FORCE II MD	7.0112
39	38	ヘルファイアー	6.9666
40	—	雀偵物語	6.9411
41	34	ダイナマイトデューク	6.9107
42	40	ワールドカップサッカー	6.9371
43	39	ヴォルフィード	6.925
44	28	魔物ハンター妖子	6.8648
45	41	レインボーアイランドエキストラ	6.8285

※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　賭ければ安心の本命だ。

1着　前回 —　**ラングリッサー**



メサイヤ(NCS)/'91・4・26
7,300円/SLG/4M、B・B

全投票平均点　8.5833
本誌の平均点　7.75

もうほとんど言うことはありません。バランス、テンポの良さは「ファイアーエンブレム」以上だし、レベルアップも楽しい。シミュレーション初心者の僕が全部クリアできるほどのバランスは絶品です。僕のような初心者は「ラングリッサー」をやると自信がもてますよ。まあ欲を言うと8Mでシナリオ数を増やしてほしかったけれど、そうしちゃうとバランスが崩れちゃうのかな？（山梨県・馬場竜一・15歳）★指揮官ルールは頭にくることもあるけど本命らしいデキだぞ。

△穴馬紹介　「こいつは意外」の穴馬だ。

17着　前回 —　**三国志列伝 乱世の英雄たち**



セガ／'91・4・26
8,700円/SLG/8M、B・B

全投票平均点　7.7586
本誌の平均点　5.25

これは面白いですよ！　僕が個人的に三国志ファンということもあるけど、一騎討ちは光栄版より良く必見ものです。確かにバランスは良くないけど、それも気にならないデキだと思う。（神奈川県・尾張智紀・17歳）コマンド数の多さ、マップの広さなどはいいが、戦闘に使う行軍モードは進むのが遅いし、一騎討ちで勝ったらあっけないほど簡単。レベルアップも変だし、見事に期待を裏切られた。（兵庫県・野口直毅・14歳）★まさに賛否両論！でもこいつは久々の穴馬か？

○対抗馬紹介　いつでも本命の足元をすくえるはずの実力者が「対抗」だ。こいつも買いかな？

15着　前回 14着　**鮫!鮫!鮫!**



東亜プラン／'90・11・2
6,500円/SHT/4M

全投票平均点　7.8619
本誌の平均点　8.25

今まで東亜プランのゲームは「こぢんまりしてるな」という気がしたけど、こいつはBGMのノリがいいしファイアービームも迫力がある。また敵のアルゴリズムもよく考えられており、シューティングの本質を忘れていないバランスの良さには感心させられる。6面の背景がやや寂しいけど、ほぼ完璧のデキだ。（福岡県・野田大介・14歳）ゲームバランスはいいんだけど、イマイチ地味で単調かなあ。（大阪府・田島瞬・20歳）★初心者から上級者まで遊べるバランスは見事だぞ。

23着　前回 18着　**グラナダ**



ウルムフチーム/'90・11・16
6,800円/SHT/4M

全投票平均点　7.6366
本誌の平均点　8.25

音楽、操作性ともにすごくいいゲームだ。各面のボスも攻撃方法が個性的でいいし（4面のボスはかったるいけど…）、爆発パターンもキレイで良かった。ただしライフ制だから、ある程度弾に当たってもあたりまえ的で、残機で勝負みたいな面があるのは残念かな。（福岡県・牛方徹・20歳）見た目は地味なんだけど、やると妙にハマって面白い。だけど全面通してクリアするのはかったるいかもね。（千葉県・安間真一・19歳）★ユーザーを選ぶかもしれないけど、意外に佳作だぞ。

●その他欄外　買いたかったけど、結局買わなかった…なんてソフトたちは、いまはどうかな？



36着　前回 35着　**MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER**

セガ／'90・8・25
6000円／ACT／4M

読者　7.0308
本誌　7.75

マイケルも監修しただけあってキャラの動きはさすがにいい。ダンスアタックも初めて見たら笑えることうけあいだ。展開がワンパターンで飽きやすいけど、お笑いソフトとしては一流だろう。（宮城県・今井敦・17歳）



79着　前回 74着　**サイオブレード**

シグマ商事／'90・4・27
8500円／ADV／5M.B.B

読者　5.7333
本誌　7.5

数少ないアドベンチャーだけど、それなりに雰囲気が出てるし展開も悪くない。だけど専門用語が多くて文がカタカナばかりなのは困ったぜ。なにより2時間位で終わる短さには泣いたぞ。（東京都・青山恭平・21歳）

〔場外馬券場〕：さーて、お待ちかねのオッズ予想ゲームの結果だけど、「三国志列伝」の予想にはみんなかなり苦戦したみたいだね。予想外の最終オッズに一番近い予想を出してくれたのは福島県の宮原隆人くん（7.7515）だ。キミには希望ソフトを送るからな。

オッズ表

順位	前回	ソフト名	全投票平均
46	—	ボナンザブラザーズ	6.7291
47	45	シャドーダンサー	6.6869
48	44	ヴァリスIII	6.6833
49	43	サイバーボール	6.6545
50	46	エアダイバー	6.6048
51	48	メガパネル	6.5862
52	47	デンジャラスシード	6.5714
53	50	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.5094
54	55	ディックトレーシー	6.4693
55	53	TATSUJIN	6.4404
56	49	バットマン	6.407
57	57	フェリオス	6.3649
58	51	ゴーストバスターズ	6.3432
59	59	フォゴットンワールズ	6.3056
60	54	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.2888
61	60	TEL・TELスタジアム	6.2843
62	61	スーパーハングオン	6.2696
63	62	ヴァーミリオン	6.123
64	—	火激	6.0769
65	52	バトルゴルファー唯	6.0333
66	63	バーニングフォース	6.0133
67	65	ESWAT	6.0094
68	64	スペースハリアーII	5.9818
69	66	スーパーリーグ	5.9686
70	68	時の継承者ファンタシースターIII	5.9196
71	72	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	5.8863
72	58	究極タイガー	5.8695
73	67	クラックス	5.8427
74	69	大旋風	5.8237
75	71	モンスターレア	5.811
76	70	ウィップラッシュ	5.7789
77	73	FZ戦記AXIS	5.7536
78	56	JUNCTION	5.75
79	74	サイオブレード	5.7333
80	75	スーパーリアルバスケットボール	5.7083
81	78	クラックダウン	5.6025
82	77	DJボーイ	5.5906
83	79	アローフラッシュ	5.5901
84	76	TEL・TELまあじゃん	5.5277
85	80	ファットマン	5.4555
86	82	ダーウィン4081	5.4423
87	81	ニュージーランドストーリー	5.3225
88	83	マージャンCOP竜	5.2816
89	86	アトミック・ロボキッド	5.2727
90	85	ファイナルブロー	5.2673
91	84	孔雀王2幻影城	5.2465
92	88	スーパーサンダーブレード	5.1895
93	89	ランボーIII	4.994
94	90	ヘビーユニットメガドライブ・スペシャル	4.9512
95	92	インセクターX	4.8571
96	87	AMBITION of CAESAR	4.8
97	91	ズーム！	4.7761
98	93	アレックスキッド－天空魔城－	4.7357
99	94	スペースインベーダー'90	4.6176
100	95	北斗の拳新世紀末救世主伝説	4.5738
101	96	史上最大の倉庫番	4.5166
102	97	獣王記	4.4763
103	98	スーパーハイドライド	4.4523
104	99	四天明王	4.1272
105	100	カース	3.887
106	102	おそ松くんはちゃめちゃ劇場	3.5138
107	101	XDR	3.4824
108	103	ラスタンサーガII	3.0555

▲単穴馬紹介（たんあな） デキは良かったのに、世間はイマイチ認めてくれないっていうのが「単穴」だ。

29着 エレメンタルマスター



テクノソフト／'90・12・14
6,800円/ SHT/4M

全投票平均点	7.4546
本誌の平均点	7.5

簡単だから、やりこめば誰でもエンディングが見れるだろう。火と風以外の魔法があまり使えないのとエンディングがありきたりなのを除けば特に問題のないゲームだ。今なら中古で買うのが手ごろじゃないかな。（宮城県・加藤正美）期待したほどスゴくはない。例によって音楽とグラフィックは文句がないんだけど、ビジュアルの演出はまだ甘い。魔法のチャージが遅いのも気になるし。（鹿児島県・須田直樹・18歳）
★設定は異色だけど、水準は高いから気軽に遊べるぞ。

50着 エアダイバー



アスミック／'90・3・9
6,800円/ SHT/4M

全投票平均点	6.6048
本誌の平均点	6.0

発売当時がちょうど「アフターバーナーII」と同じ頃だったのであまりいい評価を受けていないと、バーナーにはない敵の中ボスとのドッグファイトがあったりして結構面白かったと思う。ただし、コックピットが大きすぎて視界が悪いのは減点かな。（埼玉県・上山洋一・16歳）確かに中ボスのドッグファイトはいいんだけど、対大ボス戦になるとゲームが別物になってやる気が失せる。（東京都・安島輝久・21歳）
★これも賛否両論だけど、空中戦はなかなか燃えるぞ。

★新馬紹介 ニューホープのデキは？



RENO日本テレネット
8,400円/ TAB/8M

読者	6.9411
本誌	6.5

40着 雀偵物語

レベルをメチャクチャに上げてツミコミ技さえ覚えればもう敵なし。天和でアガった時の快感はスゴイぞ！ 価格が6,500円くらいなら絶対買いなのに。女の子がしゃべんないのも惜しいな。（東京都・平松孝次・21歳）



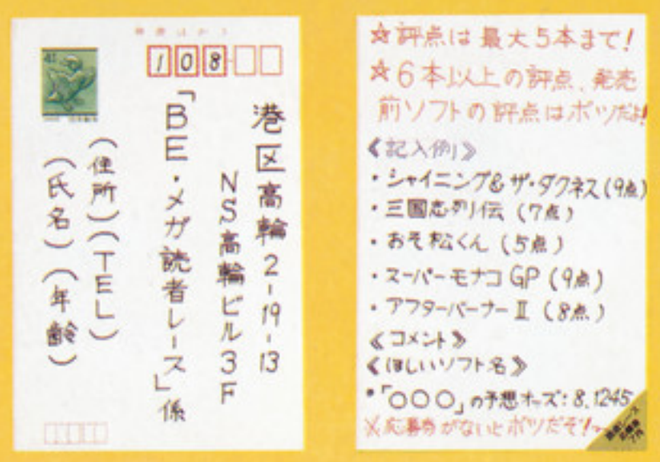
セガ／'91・5・17
6,000円/ ACT/4M

読者	6.7291
本誌	7.25

46着 ボナンザブラザース

難易度が低いうえに面数が少ないのですぐ解けてしまい全体的に物足りないような気がする。けど、独特なキャラや各種のデモなど凝った部分も多くなかなか味のあるゲームでもあるかな。（宮城県・佐々木英之・16歳）

BE・メガ読者レース参加者募集中!!



今回は参加してくれた人の中から5名様に、以前好評だった幻の「テトリス」と好きなソフト1本のセットをプレゼント。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8月6日だぞ。

今月のドッグフード！



あいかわらず大きな声じゃ言えない貴重品だぞ。

✖ハズレ馬券紹介 オーマイガッ!!



タイトー／'90・8・10
6,800円/ ACT/4M

読者	3.0555
本誌	6.0

108着 前回103着 ラスタンサーガII

いつもビリ争いをしてるけど、やっぱりメガドラ初期のゲームって感じ。そもそも絵がメガドラらしくないし、操作性も自由度が足りない。IIよりIのほうを移植すべきだったんじゃないかな？（岐阜県・葉山賢・18歳）

BE・メガ編集部総評

前評判も高かった「ラングリッサー」がいきなり首位を奪取したけど、上位はまだみんなハナの差だ。次回「アドバンスド大戦略」が出てきて順位がどう変動するか非常に興味深いところ。次も要チェックだぞ。

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

このゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（海外モノもOK）をあげちゃおうというゲームだ。今回はセガ自信のアクション「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を左上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



上位にくいこむのは確実そうだぞ。

話題の「スーパーモナコ」タイムトライアルだけど、いまのところ鈴鹿44秒95（東京都・平野崇くん）の記録は破られてない。この記録を破った人には希望ソフト2本の賞品を出すから、さらに挑戦してきたまえ（ただしフリープラクティス走行が証明できること）。また今回は並行して、モナコのコースの記録も募集するぞ（予選通過タイムは43秒70）。これ以上の記録保持者は証明物を送ってくれ。

BEメガ NEWS & INFORMATION

CD-ROMで話題を集めた今年の東京おもちゃショー

6月6日から9日まで千葉の幕張メッセで開催された「東京おもちゃショー'91」では、前評判どおりセガ・エンタープライゼスの「MEGA-CD」と日本電気ホームエレクトロニクスのPCエンジン「Super CD・ROM²」に話題が集まった。特に一般公開日だった6月9日には、「MEGA-CD」を一目見ようということで、順番待ちするほど大盛況であった。会場では、MEGA-CDのスペックや参入サードパーティー、発売予定ソフトのリストが発表されたほか、回転、拡大機能や実写取りこみのデモ画面が流されて、話題をよんでいた。

セガのほかに、テクノソフト、タイトーは独自のブースを設けて、メガドライブの新作ソフトを展示していたが、その他のサードパーティーはCSGブースに合同出席していた。ナムコの「メガトラックス」やサン電子の「スーパーファンタジーゾーン」、ゲームギアでは「ドナルドダック」「大戦略G」など話題ソフトのゲーム画面が登場していた。そのほか、ソニック人形が入ったUFOキャッチャーも並ばなければプレイできない状態。先月発売されたテラドライブにも人が集まっていた。一般公開日には「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のゲーム大会やMEGA-CDの説明、質問コーナーが設けられ、メガドラユーザーはかなり楽しめたのではないかな。



昨年と同じく幕張メッセで開催された「東京おもちゃショー'91」。海外からの見物客も増え、国際的なイベントになったって感じだ。

セガブース

ソニックをメインに！ MEGA-CDは大人気

セガのブースは、日本電気HEと隣合わせて位置していたため、いかにもCD-ROMで対決するという感じが見られた。MEGA-CDはいろいろと噂されていたこともあってか、自分の目と耳で性能を確かめようということで、展示場所では人が絶えなかった。また、一方ではメガドラの新作ゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」をメインに新作ゲームを各機種でそろえていた。そのほか、ソニック人形が入ったUFOキャッチャーも並ばなければプレイできない状態。先月発売されたテラドライブにも人が集まっていた。一般公開日には「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のゲーム大会やMEGA-CDの説明、質問コーナーが設けられ、メガドラユーザーはかなり楽しめたのではないかな。


会場内は大勢の人で熱気むんむん。セガからはうちわを配布。ソニックもうちわがあって涼しそうだね。



MEGA-CDが見たいんだけどなかなか見れないよ！


各サードパーティーからもメガドラ新作が勢ぞろい。

CSGブース

各メーカー、新作そろえユーザーにアピール！

コンシューマ・ソフトウェア・グループとして家庭用TVゲームを一堂に集めたこのブース。今年の2月から3月に行われたCSG新作発表会では、スーパーファミコンの新作が目についたが、今回のショーではメガドライブの新作が多かったようだ。アスミックの「天下統一」、サン電子の「スーパーファンタジーゾーン」、東亜プランの「スラップファイトMD」、バリエの「中島悟のF-1 HEROMD」、ナムコの「メガドラックス」など、タイトルが発表されたばかりのソフトの画面も動いていた。ただ、ブース内で説明している各メーカー関係者によると、「画面はショーにあわせて準備したもので、実際の画面は変わるかもしれない」ということだ。

今回、MEGA-CD用ソフトとしてシュードウェーブの「ノスタルジア」が登場するとの噂があったが、CD版の絵は出てなかった。



CSGブースはゲームしやすいように広々としていた。



新作をズラリと並べたナムコブース。


ユーザーはしっかり楽しんでいた。

タイトーはMD、GGの新作を公開 カプコンレースクイーンも応援に!?

独自にブースを設けていたタイトーでは、「マスター・オブ・ウェポン」「サンダーフォックス」などのメガドラソフトと、「ハレーウォーズ」「ラスタンサーガ」などゲームギアのソフトを出展。それぞれのゲームで存分に楽しめるように見やすい場所画面が置かれていた。新しいタイトルが出てくるかなと期待していただけに、ちょっとさびしい感じはあった。



「ハイポーズ」と笑顔でニッコリ応えるカプコンレースクイーン。



家庭用ゲームからビデオゲームまで出展していたタイトー。

一方、セガのブースと隣合わせたカプコンブースでは、セガのソニックに負けじとばかりに、カプコンレースクイーンが登場。先日鈴鹿で活躍したF-3マシンを傍らに華やかな雰囲気を醸し出していた。そこでは、「カプコンレースクイーンと写真を撮りたい」という人もずらりと並んだりして、ショーが開催している間、カメラのフラッシュが絶えなかった。隣にいるセガ関係者の視線もやはりそちらに向いていたような気がした。

テクノソフト、「デビルクラッシュMD」発表

テクノソフトは、おもちゃショー開催にあわせて「デビルクラッシュMD」をメガドラ用ゲームとして10月に発売することを正式に発表した。

「デビルクラッシュMD」は、ナグザットが開発したPCエンジン版「デビルクラッシュ」を移植したもの。ハードの優れたメガドライブへの移植には、かなり期待できそうだ。

テクノソフトは、今までオリジナル作品を中心に開発しており、移植は今回が初めて。「移植といってもほとんど最初から作っています」（テクノソフト下畠商品部長）とのこと。

「デビルクラッシュMD」のゲーム内容については、新作スクランブルで紹介しているよ。



おもちゃショーのテクノソフトブースでも出展された。



一晩夢中になったゲームというテクノソフトの大園富美男社長。



毎度恒例となっている編集部対抗ゲーム大会も行われた。

CESレポート

NESのニューマシン登場 アメリカでもゲームが花盛り

CESとは、アメリカで年に2回開かれる総合電子機器見本市のこと。ゲームマシンやソフトなども展示されるので、アメリカのゲーム状況を知るには絶対見逃せないショーなのだ。

それでは、さっそくゲーム関連のブースを紹介していこう。まず、ソニック。SFCのマリオと比較広告のように展示され、目立っていた。その他に、セガのソフトとしては、日本に先立ち発表された「ゴールデン・アックスII」。デキは前作以上でかなり期待できる作品だ。そして「ファンタジア」や「ドナルドダック」といったディズニーキャラのゲームも注目を集めていた。

ナムコのコーナーでは、日本ではまだ発売されてない「ローリングサンダーII」が展示されていた。気になるアメリカのサードパーティーのソフトだが、EAからは「パワーモンガー」「マイト＆マジック」。アコレイドからは容量12Mで初の「スタ



セガブース。今回は「SEGA DOES IT ALL」（セガはなんでもやっている!!）。

ーコントロール」など力作ぞろいで期待がもてる。

一方、任天堂のブースでは、初めて公表されたスーパーNES（アメリカ版スーパーファミコン）で一色。スーパーNESの本体は、SFCとはかなり異なった形状でカートリッジの互換性はないようだ。ソフトのほうは、マリオやF-ZEROを中心に「アクトレイザー」や「超魔界村」が出展されていた。

今回のCESではスーパーNESが発表され、日本と同様16ビットマシン戦争がアメリカにも上陸！といった印象だった。



ソニックVSマリオの展示。いかにもアメリカっぽい比較広告。



GENESIS版が先に発表される「ゴールデンアックスII」。



ナムコの「ローリングサンダーII」。日本でも発売されればいいが。



今回のCESで話題を集めたニューマシン「スーパーNES」だ。

テラドライブの2CPUパワーを体験してみよう

夏休みテラドライブキャンペーン

5月31日に発売されたセガのテラドライブ。2CPUを搭載して、メガドラとIBM PCの両方で同時に起動できる、ということは本誌の特集でも紹介したので、今さら言うまでもないだろう。


メガドラとIBM PCが同時に動くんだい。

ところで、そろそろ夏休みということで「今年はどこに行こうかな」と計画している人も多いことだろう。そこで、ちょいとお勧めのイベントを紹介しよう。8月11日から17日までの一週間、東京千代田区大手町の「IBM情報科学館」にてテラドライブでゲームが体験できるんだ。ここでは5台用意されたテラに10台のモニターが接続されていて、IBM PC用ソフトとメガドラソフトがプレイできるってなわけだ。この機会にテラについての疑問点があったら、解明してほしいなあ。場所は東京都千代田区大手町1-1-3大手町センタービル1階。開館時間は午前10時～午後4時30分。




WINDOWS 3・0も勉強できちゃうぞ。

「LINKS」はやはりグラフィックがいいね。

TheワールドグランプリFAIR開催 アウトランとスーパーモナコGPを体験

8月3日から11日まで開催される「The ワールドグランプリFAIR」で、なんとメガドライブの新作「アウトラン」をはじめ、MDソフトが体験できる。F-1ファン＆メガドラユーザーにはおいしいイベントだ。会場はCONVEX岡山。時間は午前9時30分～午後6時。


昨年はスーパーモナコGPが大人気。


スーパーモナコGPでレースを実感。

「BE メガ ワールド」が7月から放送開始 サマーカーニバルも岡山で開催

岡山放送ではMD、GGの情報を提供する「BE メガ ワールド」を7月5日から放送している。毎週金曜日の午後5時25分～30分まで。紹介予定ソフトは、7月5日「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」（セガ） Part1／7月12日「空牙」（RIOT日本テレネット）／7月19日「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」Part 2／7月26日「ファステスト・ワン」（ヒューマン）など。

また、7月20、21日には「BE メガ ワールドinサマーカーニバル」が開催。MD、GG新作ソフトが勢ぞろい。時間は午後5時から9時30分まで。場所は岡山県営グランド。

ゲームザウルス'91開催

8月6、7日の2日間、名古屋吹上ホール（中小企業振興会館）にて「ゲームザウルス'91」（中京テレビ放送主催）が開催かれる。

イベントではメガドライブなどの参入メーカー約40社が新作ソフトを展示する。なかには、初登場のソフトもあるという噂も……。

Theゲームパワーが好調

テレビ東京で放送されるTVゲーム番組「The ゲームパワー」が好調なんだって。この番組はセガ、任天堂、日本電気HEなどメーカーを問わずに情報を提供しようというもの。放送は毎週火曜日の午前7時20分から。君も早起きしてゲーム情報通になろう。

ハミダシ
カプコンゲーム大会：7月25日～30日（京都・大丸）、8月1日（池袋・東武）
ストリートファイターⅡチャンピオンシップ大会：8月6日（池袋）

GOODS ドラゴンクエストワールドグッズ

ドラクエファンには、耳よりな情報を紹介しよう。実は、夏休みに原宿竹下通りの「メッカ原宿」でドラクエグッズのイベント、キャンペーンが行われるそうだ。

おもちゃショーに出展されていたスライムホルダーやモンスター・シャーペンなどのオリジナルグッズが置かれているとのことだ。長い（短いという人もいるかもしれないが）夏休みに一度は立ち寄る価値がある場所だと思うぞ。


ドラクエグッズの数々。これだけ並ぶと壮観だね。

VIDEO ソル・ビアンカ2

NCSはNECアベニューと共同でオリジナルアニメーションビデオ「ソル・ビアンカ2」を発売する。昨年3月に発売された「ソル・ビアンカ」の続編で、前回同様、キャラデザインには恩田尚之が採用された。今回、ビデオ（9,800円、S-VHSは10,800円）のほかに、レーザーディスク（5,825円）、サントラ版CD（2,913円）も発売される。発売日はそれぞれ7月21日、8月7日、CDは発売中。


メンバー救出と獲物をめぐり壮絶な戦いが展開される。

© 1991 NCS, NECアベニュー, AIC

BOOKS RPGリプレイシリーズ

宙出版からRPGリプレイシリーズの「ウイッチクエスト・小さな魔女エディス」（上・下巻）〈冒険企画局編・イラスト／九月姫〉が発売された。上巻では冒険物語＋シナリオ、下巻ではRPGルールと分かれている。発売は主婦と生活社から。価格はそれぞれ750円。


ルール編の「小さな魔女エディス」下巻


リフレイ編の「小さな魔女エディス」上巻

ゲームミュージックフェステバル'91：7月30日、31日（中野サンプラザホール）

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

スーパーリーグ'91　RPG伝説ヘボイ　モンスターワールドIII
エル・ヴィエント　メガトラックス　ギャラクシーフォースII
デビルクラッシュMD　タスクフォースハリアーEX　新作ハミダシ情報

プロ野球
スーパーリーグ'91

●セガ／9月中旬発売予定／6,800円／SPT／4M+BB

本物指向のプロ野球！

あの「スーパーリーグ」がバージョンアップして帰って来た。今度は球団名と選手名がすべて実名になり、より本物らしくなったぞ。

野球ゲームは大好きだけど、色モノ野球ゲームにはどうしてもなじめないという人に朗報！

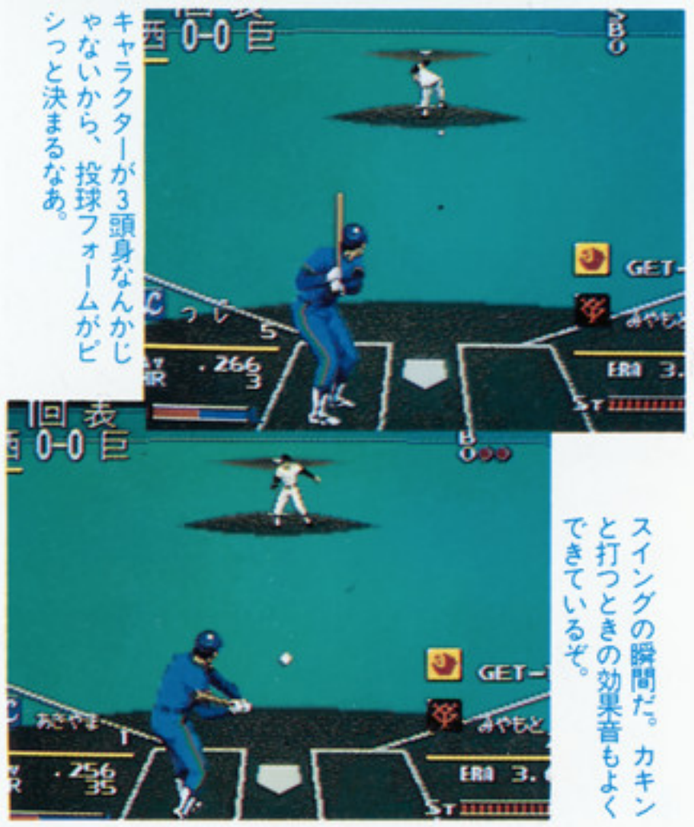
この「スーパーリーグ'91」は、ゲーム中に全12球団と選手名をすべて実名で登場させて（きちんと許可を得たのだよ）、本物のプロ野球の醍醐味（だいごみ）が楽しめるようになっている。もちろんそれだけではなく、ピッチング、打撃、送球の間合いもかなり実際の野球に近い感触があって、実にリアルなのだ。

また、その他の要素、たとえば選手のデータや観客の応援、審判の音声などにもかなり力が入っていて、テレビでプロ野球観戦をしているような雰囲気が味わえるぞ。とくに応援なんかは、チームごとに異っているという凝りようだ。

操作方法などは'89年に発売された〝スーパーリーグ〟とほぼ同じのようだが、ゲームのモードは〝ペナントモード〟〝2人対戦モード〟以外にも、〝オールスターゲーム〟などが用意されているので、野球好きならじっくりと腰をすえて楽しむことができそうだぞ。



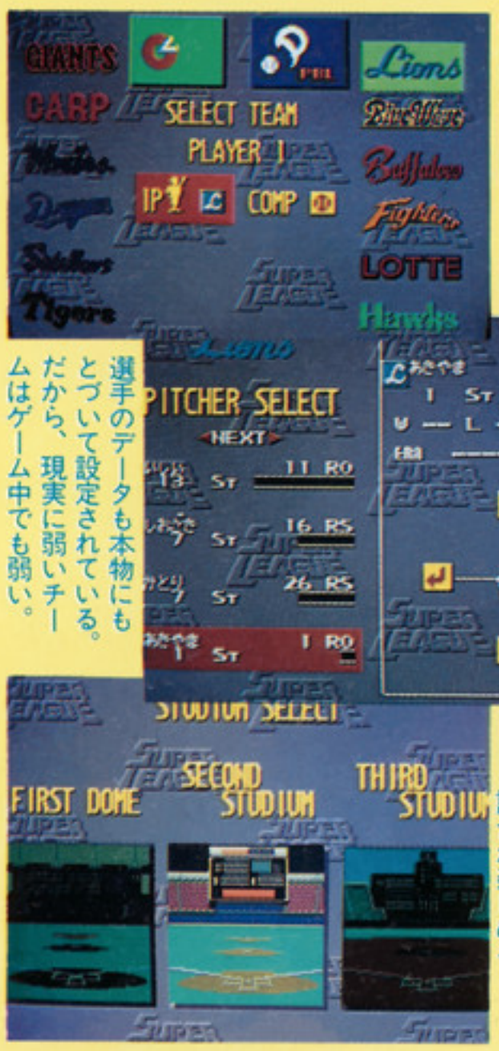
91年度版はけっこう通好みの野球ゲームかもしれない。



キャラクターが3頭身なんかじゃないから、投球フォームがピシっと決まるなあ。

スイングの瞬間だ。カキンと打つときの効果音もよくできているぞ。

ホンマもんの最新データ！



全12球団のなかから好きなチームを選んで対戦もできる。しかもすべて実名なのだ。

選手のデータも本物にもとづいて設定されている。だから、現実に弱いチームはゲーム中でも弱い。

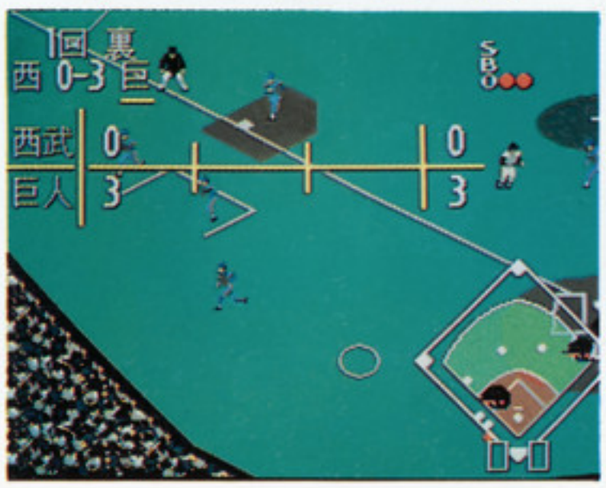
球場も3つのなかから選択できるようになって、いろんなケースの試合が楽しめる。

やっぱり気持ちイイ ホームラン！



ホームランを打つとバカでかい文字がゆっくりとスクロールしてくる。よく見えないけど背景の広告もリアルだぞ。

チェンジ!!



チェンジのときのスコア表示が、なんとなくテレビ中継ふうだね。

RPG伝説ヘポイ

●セガ／12月下旬発売予定／価格未定／ＲＰＧ

はたしてどんなRPG？

セガが提供するアニメをゲーム化した１本だ。でもまだ開発途中なので今回はプロモーション用の画面写真でガマンしてね。

知る人ぞ知る、セガがメインスポンサーをしているアニメ番組「ＲＰＧ伝説ヘポイ」がメガドラで登場することになった。

しかし現在のところ、ゲームシステムがフィールドタイプになること以外の細かい部分はわからないので、とりあえず「おもちゃショー」で流されていたプロモーションソフトの画面を掲載しておこう。

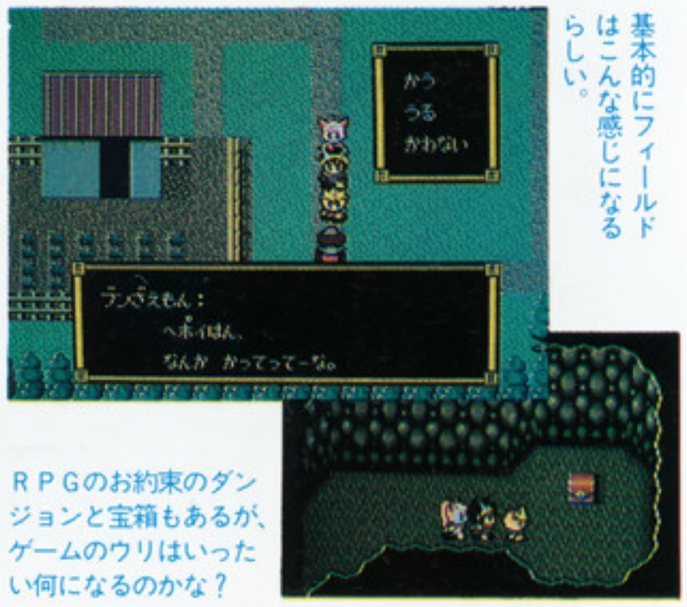
あとの続報は入りしだい伝えていくから待っていておくれ。







おもちゃショーで流れていたプロモーション画面だ。実際のゲームには出てこないかもしれないからね。



基本的にフィールドはこんな感じになるらしい。

ＲＰＧのお約束のダンジョンと宝箱もあるが、ゲームのウリはいったい何になるのかな？

ワンダーボーイV モンスターワールドⅢ

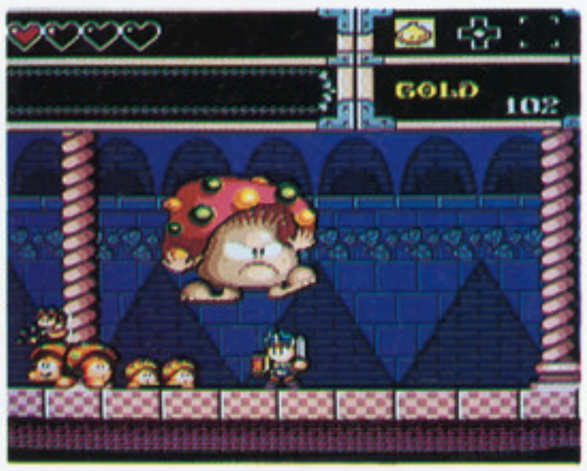
●セガ／10月下旬発売予定／価格未定／ＡＣＴ／５Ｍ＋Ｂ・Ｂ

これはアクションRPGかも…

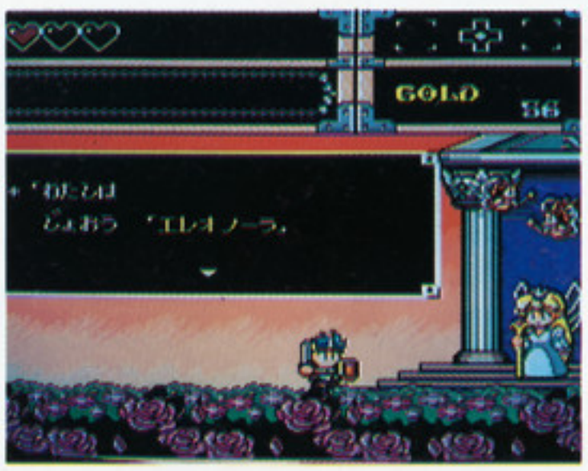
作りが非常にていねいで飽きのこないアクションだ。「モンスターレア」に飽きたらなかった人もこれなら大満足!?

ワンダーボーイシリーズの第５弾「モンスターワールドⅢ」について、前回に引き続き新情報をお知らせしよう。

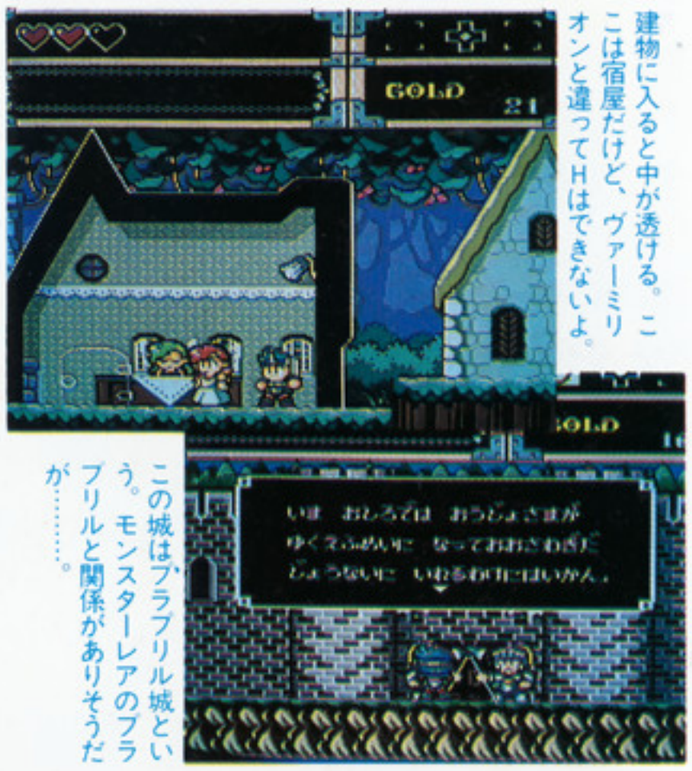
今回のⅢは「モンスターワールドⅠ」と違って、途中で買った武器などを付け替えられるし、あるときには情報を聞いてあちこちを歩きまわったりと、かなりＲＰＧ色が濃くなっている。しかも魔法までも使えるようになってるのだ。アクション性は高いが、これはけっこうアクションRPGとしても注目株だろう。



いちばん最初のボス、おばけキノコだ。小さい子キノコを大量に発射するぞ。



この女王におばけキノコの退治を頼まれたってわけだ。



建物に入ると中が透ける。ここは宿屋だけど、ヴァーミリオンと違ってＨはできないよ。

この城はプラプリル城という。モンスターレアのプラプリルと関係がありそうだが……。

この2作品も着々と開発が進んでいるぞ

レンタヒーロー●セガ／９月27日発売予定／価格未定／RPG

現在「レンタヒーロー」は、細かい調整とイベントの詰め込みに力を注いでいる状況だ。

ブリブリにカッコいい、アメリカのアクションドラマばりのオープニングも追加されて、カルト的な人気を博すＲＰＧになりそう？



一般人＆ヒーローという、２つの顔をもつ主人公。うーん、シブい！



タイトルには某映画配給会社のような演出もある。



ゲーム中にはへんなダジャレが山ほどある。このセンスについていけるかな？

忍者武雷伝説●セガ／11月下旬発売予定／価格未定／SLG／4M＋B・B

こちらの「忍者武雷伝説」は取りこみ画像が大量に追加されて、ますますシブい魅力に磨きがかかった。

音声＋鼓の「ヨォ〜、ポン」という、歌舞伎風のＢＧＭも一度は聞いてみる価値があるぞ。



圧政を強いる信長の前に、屍が山のように築かれていった……。



各シナリオの前に、こんな画面が見られる。

クリア条件を満たしていくタイプのシミュレーションなのだ。

メガトラックス

©1989 1991 NAMCO LTD.

●ナムコ／8月6日発売／6,000円／RAC／4M

画面から伝わる豪快な操縦感

ドリフト、ジャンプで敵車をブチ抜く爽快感が魅力の、アーケード「フォートラックス」が、スケールアップで登場!!





通信4人対戦で話題を呼んだ「フォートラックス」が移植される。なんといっても人車一体、マシンをぶつけあう迫力のバトルが、どのように再現されるか気になるところだが、この「メガトラックス」では「ファイナルラップ」が「ファイナルラップツイン」になったように、2分割画面で対戦を可能にしているのだ。

モードは下記の2つだけだが、遊び方が単純な分、設定やマシンが細分化され、〝レースゲームはナムコ〟という自信がうかがえる。つねにユーザーに対戦プレイの面白さを伝えてきたナムコだけあって、「フォートラックス」のできに関しても保証ずみだぞ!

重量感のあるジャンプ、コーナリング時のテールのすべりなど、オフロード四輪バギーの魅力をいかんなく発揮し、スリリングで豪快なゲームになっている。そのアツサは吉田栄作以上だ! 夏まで待つのがツライやつは、指をバキバキ鳴らして耐えろ!

USAチャンピオンシップモード(1P vs COM)

ATV	使用するマシンをセレクトする
BGM	レース中のBGMを選ぶ。BGMは2種類、効果音のみも可能だ
フリーラン	ラップ（周回）4以内で練習走行ができる。本レース前に十分走りこんで、コースを覚えておこう
ラップ	本レースでは3周に設定されている
スタート	レーススタート。本レースの始まり
パスワード	勝ち抜くと表示される

コンピュータと対戦する1人用モード。全16戦で、それぞれに特徴のある対戦相手がいる。1度負けてももう1度対戦できるが、2度は許されない。全16戦を勝ち抜いて、感動のエンディングを見よう。

VS2プレイヤーモード(2P対戦)

ATV	使用するマシンをセレクトする
トラック	9種類のコースのなかから、使用するコースをセレクトする。自分の得意コースを選ぶようにしよう
ラップ	最高9周までラップ数を設定できる
BGM	レース中のBGMを選ぶ。BGMは2種類、効果音のみも可能だ
スタート	レーススタート。対戦の始まり

※パスワードは1Pプレイのみ可能

1Pが上画面、2Pが下画面に別れて戦う対戦モード。1〜9の奇数セットレースマッチで過半数を勝った時点で勝ち。制限時間内にゴールできなかった場合はリタイアとなり、両者リタイアの場合は再レース。

三連ジャンプを決め 風を切り裂け! ATVの魅力満載の MEGATRAX

ATVとは全地形走破車＝オール・テレーン・ビークルの略で、アメリカを主な市場とする、日本生まれの四輪バギーのこと。ATVは現在4ホイールが主流となり、注目されている。

マシン	名　称	タイプ	馬　力	特　徴
	GREEN MONSTER	MT	75ps/9500rpm	最高速重視タイプ
	RED DEVIL	MT	65ps/8000rpm	加速重視タイプ
	BLUE THUNDER	AT	70ps/9000rpm	最高速重視タイプ
	YELLOW TYPHOON	AT	60ps/7500rpm	加速重視タイプ

















エル・ヴィエント

●ウルフチーム／9月下旬発売予定／価格未定／ACT／8M

本誌コミックも大好評のアクションだ

前号から紹介しているウルフチームのアクション「エル・ヴィエント」。今回はジェネシス版の画面で紹介するぞ。

本誌コミックでもお馴染みの、ウルフチームの新作アクション「エル・ヴィエント」を、今回もバッチリ紹介するぞ。

このゲーム、主人公アネットの自然な動きや派手な画面がウリのアクションゲームだが、その派手な画面の1つである〝爆発〟を処理しているのが、拡大スプライトである。

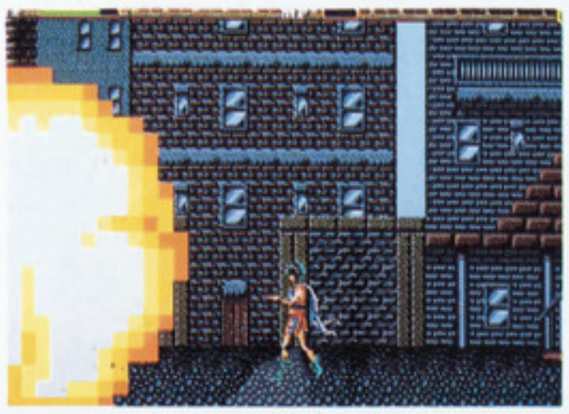
それではこの〝拡大スプライト〟を簡単に説明しよう。従来のゲームは、爆発をスプライトなどで表現していたが、このゲームでは、ＢＧ（バックグラウンド）と呼ばれている背景画面のアニメーションで処理している。普段は背景などの表示に使われているＢＧだが、書き換えて表示すれば、ちらつかない巨大な爆発を表現できるってわけだ。

そのうえ、ゲームデザイン的にすごいのはこれだけじゃない。何段階にも変形して攻撃してくる1面の戦車ボスや、ラスタスクロールで表現された半透明の動物細胞（細胞壁や葉緑素がない）のような2面のボスなど、ボスひとつひとつにも凝っている。

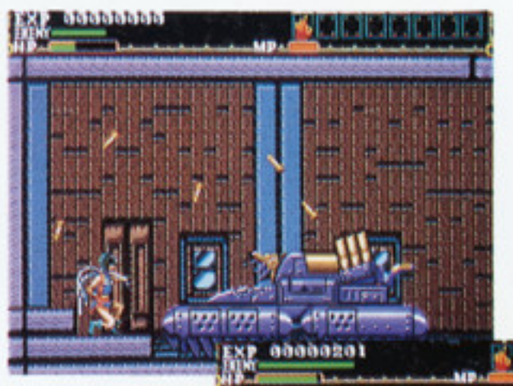
また、単なるザコキャラにもかなり個性がある。最初は比較的人間型の敵が多いのだが、ステージが進むにつれて、下水道内に現れるプニョプニョしたスライム、ハンマーみたいなモノを投げて襲ってくる地底人、多関節で動き回る巨大イモムシ、しまいには樽から飛び出してくる黒ひげ（黒ひげ危機一髪の黒ひげね）までが敵として登場してくるのだ。これだけ豊富な敵キャラをみるとザコキャラ1つにも手抜きをしないといったウルフチームの気概が伝わってくるよね。

そしてビジュアル面においても、かなり力が入っている。本誌好評連載中のコミックを読んでもらえばわかると思うが、あのかわいいアネットのビジュアルが画面いっぱいに表現されるのだ。もちろん、このゲーム自体のオープニングもかなりカッコイイぞ。

このようにアクション、ビジュアルの両面においてウルフチームの個性爆発のこのゲーム、なかなか期待させてくれる1本だ。



拡大スプライトの爆発。写真ではよくわからないけど、実際のゲーム中ではけっこう迫力がある。



1面のボスは巨大な戦車だ。壁を突き破って登場し、部屋の中だというのにいきなり砲弾を撃ってくるぞ。ちなみに3段階に変形する。



2面のボスは巨大アメーバだ。細胞質（?）中の核にダメージを与えないと倒せないぞ。しかし1面のボスよりはラク（?）かも。



＊画面写真は開発中のもの。

ギャラクシーフォースⅡ

●CSK総研／9月13日発売／8,400円／SHT／8M

ビデゲー版にどこまでせまれるか

マイケルジャクソンも持っているという超有名体感ゲームが、メガドライブでとうとう登場する！

ゲームセンターで、ものスゴイ人気を誇っていた「ギャラクシーフォースⅡ」。この体感ゲームが、ＣＳＫ総合研究所の手によって移植され、メガドライブで登場するぞ。

そもそもこのゲーム、ものすごいスペックを誇るビデオゲームのきょう体からの移植ということでかなり期待ができそうだ。ゲームの内容は、時間がたつにつれて、消耗するエネルギーを有効に使いながら、向かってくる敵キャラを撃ちまくるといったものだ。どれだけ忠実に移植されるかによって、このゲームの面白さがすべて決まってしまうと言っても過言ではないだろう。この開発中の画面を見たかぎりでは、かなり滑らかに動いている。また、スピード感もビデオゲーム版から忠実に移植されていると言える。ＣＳＫ総研もなかなかがんばっているなあ。画面シーンの数もまだまだ少ないし、画面自体にもまだまだ修正が加えられるのではないか。

さて、このゲームのウリである浮遊感覚についてだが、メガドライブのコントロールパッドで、あの浮遊感覚を出すのはちょっと難しいようだ。オプションモードの設定によって、パッドの押し続けた方向に自機を進み続けたり、指を離したらすぐ止まるモードで切り替わったりする。アナログジョイステックも対応しているので、持っている人はラッキーかな。そのほか、難易度の設定やサウンドテストモードなども含まれているため、いたれりつくせりって感じだ。

発売日の9月13日まで、まだまだこれからってところだ。新しいバージョンが届きしだい情報をお伝えする。ではまた。



パワーアップバーツを装着すると効果的だ。



おっと、巨大戦艦の襲来だ。気合い入れろよ。



惑星メガリオンに向けて、いざ発進だ！　これからが勝負だ。



惑星アシュタルでは、火竜フロミネンが攻撃してくるのだ。



だけど、先っぽを狙って撃つと、とっても気持ちがいいもんだ。



アシュタルの名物である火の玉や火柱が、君を襲ってくるのだ。



このコアを破壊すればミッションはクリア！　心してかかれ。先は近いぞ。

＊写真は開発中画面のものです。

デビルクラッシュMD

●テクノソフト／10月発売予定／6,800円(予価)／PIN／4M

世紀末的ピンボールなのだ!!

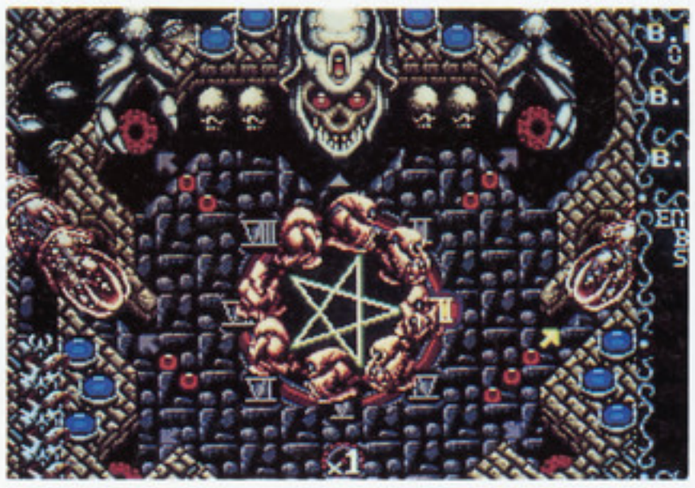
ＰＣエンジンで好評だった超個性的ピンボールゲームがバージョンアップされてMDに登場だ！

ＰＣエンジン版で大好評だったナグザットのピンボールゲーム「デビルクラッシュ」。その移植版である「デビルクラッシュＭＤ」の新しい情報が届いたので、ちょっと紹介しよう。

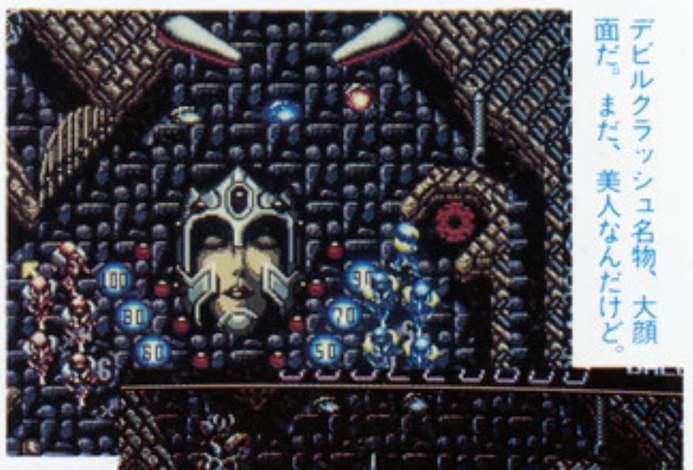
もともとこのゲーム、３画面縦スクロールのピンボールゲームで、今までにないグロテスクな画面からわき出る仕掛けが凝っていることでも有名だ。そして、これらの仕掛けも忠実に移植されているので、まずは安心といったところだろう。

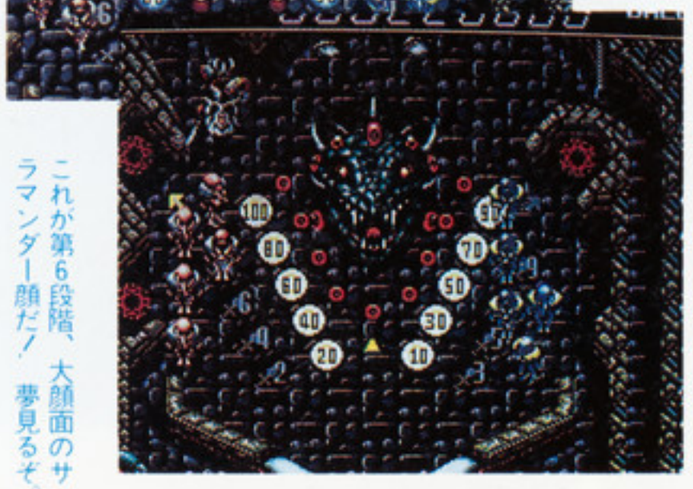
たとえば、デビルクラッシュならではの「大顔面」も忠実に移植されているので、あの奇妙なサラマンダー顔が君のメガドライブでもおがめるのだ。

オリジナルのファイナルステージもついたこのゲーム、現段階でのデキを見たかぎりでも買って損はないと思うが。



魔法陣＆魔導師だ！　とてもピンボールの画面とは思えんなこりゃ。


デビルクラッシュ名物、大顔面だ。まだ、美人なんだけど。



これが第6段階、大顔面のサラマンダー顔だ！　夢見るぞ。

©SEGA 1988 REPROGRAMMED BY CRI 1991　©1990 naxatsoft/RED © 1991 Technosoft

タスクフォースハリアーEX

●トレコ／10月上旬発売予定／価格未定／SHT／8M

フォーメーションを使いこなせ!!

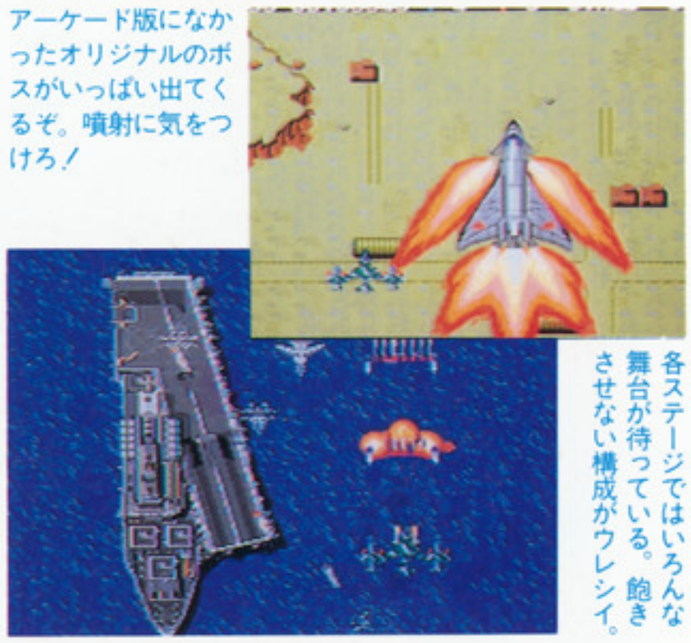
アーケード版「タスクフォースハリアー」が装いも新たになって移植されたぞ。最新鋭攻撃機ハリアーVで13のステージをクリアしろ。

UPLからアーケードゲームとして出されていた「タスクフォースハリアー」がパワーアップしてメガドラに登場することになったぞ。最近この手のシューティングが減ってきただけに、期待している読者の人もいるだろうけど、今回の移植ではかなりのアレンジが加えられているのだ。なかでも大きな変更点としてあげられるのはオープニング、中間、エンディングの各デモの挿入、7種のボスキャラの追加などだが、その他オプション機にはゲーセン版になかったフォーメーション機能がついているのだ。よりゲーム性を高めて登場する「タスクフォースハリアーEX」はこの秋、要チェックのゲームかもしれないぞ。



まず管制官からの指令を受ける。各面のクリア状況でおねーちゃんやおやじに変わるぞ。

かなり細かく描きこまこまれているグラフィック。各所で聴ける合成音声はけっこうイイぞ。



アーケード版になかったオリジナルのボスがいっぱい出てくるぞ。噴射に気をつけろ!

各ステージではいろんな舞台が待っている。飽きさせない構成がウレシイ。

新作ハミダシ情報

締め切り直前に入った新作情報コーナー。なお、写真はすべて開発中(メガドラ版画面)のものなのであしからず。

サン電子　スーパーファンタジーゾーン

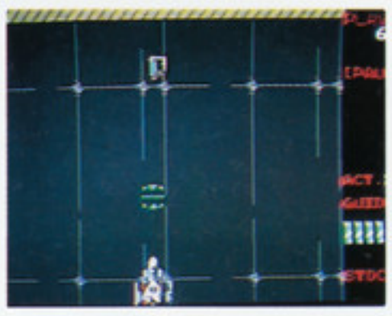
「ファンタジーゾーン」が、MD版「スーパーファンタジーゾーン」としてサン電子から登場。多彩なアイテムが魅力のファンタジーアクションゲームだ。



ビデオゲームのほか、他のゲームマシンでもおなじみの画面。メガドラ版でも忠実に移植されている。

タイトー　マスター・オブ・ウェポン

タイトーの次の新作は業務用からの移植「マスター・オブ・ウエポン」だ。発売は9月の予定、容量は4M。ちょっと古いゲームだけど、期待して待とうぜ。



ゲームはいわゆるゼビウスタイプのシューティングだ。多彩なボスや背景も見ものだぞ。

アスミック　天下統一(仮称)

パソコンゲーム「天下統一」の完全移植版。戦国時代が舞台のシミュレーションゲーム。どれだけオリジナルに近づけるか、アスミックに期待しよう。



城盗りがメインのこのゲーム。信長、秀吉、家康らに代わって「天下統一」をめざそう。

トレコ　ファイティングマスターズ

「タスクフォース」の次にくるトレコの新作がこれ。基本的に格闘ゲームなんだけど、12体のさまざまな種族から1人を選んで戦うのだ。異色の格闘ゲームだぞ。



個性的なキャラのなかから1人を選んで勝ち抜いていくのだ。こいつのブレイクダンスはイカスぞ。

ビスコ　Cal.50

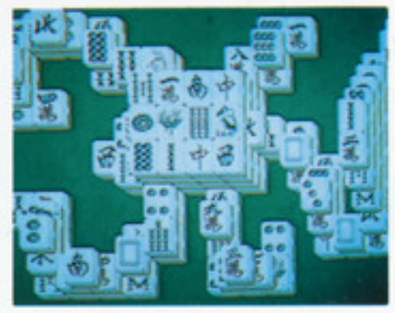
ビスコのメガドラ参入第2弾の作品は、16方向へ攻撃が可能な、戦争リアルタイムシューティングゲームだ。発売は11月頃の予定で、価格は8,300円。8M。



自キャラは、マップ上で上下左右自由に動ける。ボタンで撃ちたい方向を定めて撃つのだ。

ホームデータ　ドラゴンズアイ プラス 上海III

メディアジェニックの「DRAGON'S EYE」と「上海」がドッキング。「将棋の星」に続くホームデータからのメガドラ第2弾。中華風パズルゲームの定番。



牌の組み合わせで多くの配列が楽しめるパズルゲーム。上海IIIモードとしてグレードアップしている。

NCS　ソーサルキングダム

新写真を入手したのでさっそく掲載。オーソドックスなRPGを目指しながらもSLG的な戦闘や成長システムなど斬新な試みを採用。発売は秋頃だが次号から大々的に紹介するのでご期待を!

フィールド上をうろつく敵と遭遇すると、その画面のまま戦闘モードになる。



魔法王国"ソーサルキングダム"を冒険していくパーティー。グラフィックもリキが入ってるぞ!

マイクロネット　ヘビーノバ／シーザーの野望II

「雷電伝説」でおなじみのマイクロネットは11月くらいにロボットアクションの「ヘビーノバ」を出す予定だけど、「シーザーの野望II」も参考出品していたぞ。どちらもなかなかのデキだ。期待!

「ボトムズ」のバトリングを思い起こさせる雰囲気だ。ロボットの動きもリアルだぞ。



まだ参考出品だけど、かなり完成度の高そうなシーザーII。年末はまたこいつでハマれるかもよ。

©TRECO 1991

最新作のホットメニューを宅配します

E-MEGA MENU

BEメガホットメニュー

PART1

アウトラン　P47

アウトラン

発売まであと1カ月となった「アウトラン」。現在の開発状況は全体の約90%といったところだけど、セガが妥協を許さない作りをしただけあって、アウトランにはうるさいこだわり派をうならせるほど完成度が高めだ。



セガ／8月9日発売／7,000円／RAC／8M

あのスピード感がもうすぐ堪能できるぞ

この夏にようやく登場する「アウトラン」は、メガドラ発売当初から「いつになったら出るんだ」と言われ続けてきただけに、最近はとくにみんなの期待と注目を浴びているレースゲームである。

気になる完成度のほうは単刀直入にいうとスピード感、操作感覚など、かなりビデオゲーム版に近い。前号でも触れたとおり、マップ構成、音声、演出面についてもアレンジなしで、忠実に再現されている。もちろん「アウトラン」のお約束「ギアガチャ技」や「スタートのいけいけオジサン」、はたまた波打ち際を走ったときの「水しぶき」も入っていて、削除された要素はいっさいない。

セガからちょうど1年前（'90年8月9日）に発売された、「スーパーモナコGP」よりもコースのアップダウン、スピード感、障害物の大きさが強化されていて、さすがは8メガだと感心してしまう。

ただしアナログジョイパッドに対応していないのが、「スーパーモナコGP」と同様に、ちょっと残念なところだ。



障害物と障害物のあいだの隙間がわりとせまいから、走っていて気持ちいい。

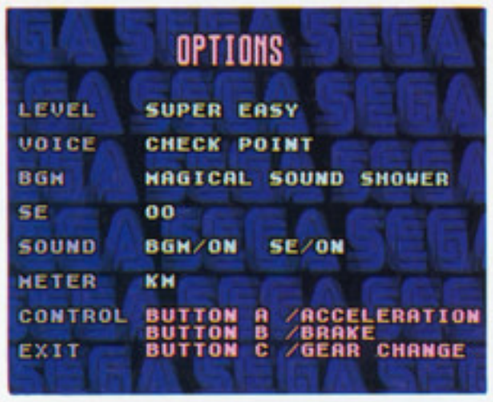
楽々に完走できるスーパーイージーモード!

「アウトラン」のオプションモードについている難易度設定は、なんと6段階に変更可能になっている。これは難しい順に〝プロ〟〝スーパー〟〝ハード〟〝ノーマル〟〝イージー〟そして〝スーパーイージー〟とくる。

実はこのスーパーイージーというのは親切なことに、スタート時のタイムが80秒、チェックポイント通過時に加算されるタイムが70秒というように、超簡単に設定されているのだ。

ゲームはあまりうまくないけれど、どうしても最後まで走りたいという人には、本当にうれしいモードだろう。

メガドラには〝イージー〟とは名ばかりで、ちっとも簡単にならないゲームが多かったから、このようにすべての人に最後まで楽しんでもらおうという姿勢は他のメーカーも見習ってほしいものだよね。



オプションモードでは3種類の音声とすべてのBGMが聞ける。おまけにスピード表示もマイルとキロメーターに切り替えられる。

BGMは全4曲

メガドラ版「アウトラン」にはビデオゲーム版と同じBGM3曲に加えて、オリジナルBGMの「STEP ON BEAT」が加わることになった。この曲は、前半がソウルフルでファンキーなフレーズかと思いきや、後半は一転してシャカタク風のフュージョンのノリがある。ざっと聞いてみての感想は正直なところ、他の3曲のインパクトが強すぎるせいもあるが、アウトランぽさがないような気がした。おそらく読者の意見も賛否両論かもしれないが前向きな姿勢にThanks.!



やっぱりこの曲よりはマジカルサウンドシャワーがいい。ヘッドホンで聞くと低音がズンドコと伝わってくるよ。

レースの流れはこーんなふう

スタート!



ビデオゲーム版なみの白煙を立てて、スタート地点につくテスタロッサ!

ホラホラ、早く行けっては



スタートしても走らずにいると、おじさんが旗を振ってイケイケする。それでも止まっていると……。



今度は右手をブイブイ振ってうながす。これでも走らないと……。

ブイっとすねてしまうのだ。

気をとりなおしてGO!



さて、本気で走るとするか。ギャラリーもいることだし。



背の高いヤシの木がズラズラと流れていく。

メガドラ版では、波しぶきもこんなに勢いよくはねる。

キッパリしたコース分岐



ＰＣエンジンやマークⅢ版と違って、道がチラチラと点滅することはないのだ。

どっちへ行こうかな?

最初のステージはここを過ぎると別れ道に出る。





うーん、とりあえず右へ行くか。それにしてもデカい看板だ、8メガはダテじゃないねえ。

チェックポイント!



この看板を越えれば次のステージへ進めて、残り時間が加算されるぞ。



スーパーイージーなら各ステージで一分をきれなくても、十分に間に合うから楽しいね。

ご機嫌ナナメの彼女をなだめてひた走る!



追突なんかすると彼女を怒らせてしまうぞ。



しまいにはソッポを向かれてしまう。ああ、情けない。

「ばかバカ馬鹿~」と背中を叩かれてしまった。

15コースをすべて制覇すると何かが起こる



実は、すべてのエンディングを見ると、あることが起きるんだ。



だけど、何が起こるのかは自分で確認したほうが楽しいぞ。



石柱のあるコースでは、ちょっとでもミスするとすぐクラッシュだ。

クラッシュ!!



高速で障害物に突っこむと、大惨事になってしまう。しかし２人は平気?

ムックリ起きてうなだれる２人。ヘタな運転はいかん。



ここの石柱は低いけど、左右の視界をさえぎるのでじゃまくさい。

砂漠ではもちろん砂煙を上げて走るのだ。

封印石を…

アネットを捕まえろ!!

El Viento

―エル・ヴィエント―

アーネスト＝エバンス・シリーズ

謎の男たちに宝石を狙われ、
逃げ出したアネットだが…!?

制作：秋篠　雅弘
原案：大西　一斗
構成：犬津山地塩
作画：上野　哲也
制作協力：ウルフ・チーム

逃がすなああ!!

ドン

ごっ…

ごめんなさい!!

うわっ!!

ててっ…

畜生、
どこ見てー

どけ

!!

どっ

どうしよう!?

DEAD END

!!…行き止まり？

ドカーン

ドカーン

ふはははは!!

ゼェ

ゼェ

バッ!!

もう逃げられんぞアネット!!

あ、
ああっ!!

あのチビ
あんな所に!!!

ああっ

くそっ!!　後を追えっ

ぺたっ

ヒュオオオオ

に…

ゼエ

ゴホッ

ゼエ

逃げなくちゃ…

ヨロ…

!!

…非常口の扉が開いてる!!

たっ!

ガチャ

主よ、感謝します

うぉはははははははあ!!!

ドド!!

きゃあああああああっ!!!

じりっ!!

さあアネット!!
今度こそ
封印石を渡してもらうぞ!!

来ないでください!!

いっ嫌!!

ふふ…ではここから
飛び降りてみるか？

ゴゴゴゴゴ

可愛い顔がぐちゃぐちゃになるぞ

さあ、どうしたアネット!!

あん？

石を渡すのか？
渡さねェのか!?

それ…あっ!?

ほっ…

本当に飛び降り
やがったあ!!?

何…娘を
取り逃がしただと？

そう…

やはり封印石は
あの娘が…

ジーキルを
呼び戻しなさい
彼は教団中央構成員
の１人…

トゥナ

派手な行動は
させないほうがいいわ

ふむ…

Ｎ・Ｙの教団支部に
連絡をお取りなさい!!

我々ハスター教団の存在を
外部に知らせてはならぬ!!

あの小娘が持つ
封印石を奪い取り

ゴゴゴゴゴゴゴゴ

偉大なる神
ハスター様を召換する
その時までは…!!

邪教団の追手がアネットに迫る!!

EL Viento CLUB

エル・ヴィエント・クラブ

Vol.1







アネットの秘密1

アネットです。エル・ヴィエント第二話、いかがでした？

今月から、わたしがエル・ヴィエント（めんどくさいからこれからは〝エル〟っていうね）の世界について、皆さんをご案内していこうと思っています。よろしくねっ。

§§§§§§§

まずは主人公（えへっ☆主人公だって）わたしと〝エル〟の世界についていくつか教えちゃおうかな。

〝エル〟は1920年代のアメリカが舞台になっているの。ちょっとみなさんにはなじみの薄い時代かも知れないけど、アル・カポネや禁酒法の時代っていえばある程度はイメージ湧くかなあ。

わたしはペルーの奥地にある村に住んでいたんだけど、いけにえにされかかっていたところを探険家のアーネスト・エバンスっていう人に助けられて、アメリカまで連れてきてもらったの。

アーネストさんは、〝エル〟のゲーム中には出てくるんだけど、残念ながらまんがの中では登場しないの。でもわたしとアーネストさんとの出会いと最初の冒険については、ウルフ・チームが次にメガドライブで発売するアクションゲーム「アーネスト・エバンス」でたっぷり見ることができるわ。だから今はちょっとないしょ…ね。

あとはわたしの服についてかな。ちょっと変なデザインでしょ？　え？　恥ずかしくないのかって？　そりゃ女の子だもん恥ずかしいに決まってるでしょ！　でも、あの服はわたしの村に伝わる巫女の正装なの。巫女のことやなんかは次の回で話すけど、あの服がないとわたしは、魔法が使えなくなっちゃうの。だからちょっと恥ずかしくてもあの服を脱ぐわけにはいかないっていうこと。……納得してくれたかな？

エル・ヴィエントについて

「エル・ヴィエント」ってタイトルとしてはちょっと変わっている方よね？　アクションゲームっていうよりは、ＲＰＧっぽいもんね。これはストーリーと関係してるんだけど、わたしが使うことができるのはわたしの敵である〝邪神ハスター〟が司る〝風〟の呪文なの。わたしは邪神の力を受け継いでいるんだけど、そのへんについては長くなりそうだから、また今度説明するねっ。

だからこのゲームのタイトルは風をイメージさせるものにしようって話になっていたの。

それで、「エル・ヴィエント」ってタイトルになったんだけど…みんな意味分かるかな？　多分わからないよね。これはスペイン語でズバリ〝風〟っていう意味なんです。

なんでスペイン語でつけたかですって？

ペルーは19世紀までスペインの植民地だったの。だからこういうタイトルになったのね。

あ……もうスペースがなくなっちゃったわ。次回はわたしの敵、ハスター教団についての説明をするね。それじゃばいばーい。

第14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)



LYNX(リンクス)(アタリ)



定価¥29,800
¥9,800

リンクス用ソフト
チップスチャレンジ
フルーライトニング
ライガー
エレクトロコップ
ガントレット
クラックス
など各種あります。
テレホンサービスへ!

※㊒は発売予定日

ファミリーコンピューター(任天堂)



定価¥14,800
¥10,300

ゲームボーイ(任天堂)



定価¥12,500
¥9,950

PCエンジン
コアグラフィックスII
定価¥14,800 (新発売)
TEL

PCエンジン用CDROM²システム(NEC)



定価¥57,300
¥37,000

メガドライブ(SEGA)



定価¥21,000
¥11,600

ゲームギア(SEGA)



定価¥19,800
¥14,700

スーパーファミコン

ステレオAVケーブル **¥1,250**
S端子ケーブル **¥2,150**

F-ZERO ¥5,900
バイロットウイングス ¥6,500
ジャンボ尾崎のホールインワン ¥7,000
ウルトラマン □

ポピュラス ¥6,850
ファイナルファイト ¥6,700
グラディウス3 ¥6,200
ビックラン ¥6,800

ドラッケン(クムコ) 定価¥8,500 **¥6,700**
ガデュリン(セタ) 定価¥8,800 **¥6,950**

スーパーウルトラベースボール(カルチャーブレーン) 定価¥8,800 **¥6,950**
イースIII(トンキンハウス) 定価¥8,800 **¥6,950**

スーパースタジアム(セタ) 7/2 定価¥8,800 **¥6,950**
機動戦士ガンダムF91(バンダイ) 7/6 定価¥9,500 **¥7,500**

バトルドッジボール(ハンプレスト) 7/中 定価¥ TEL
スーパーR・TYPE(アイレム) 7/中 定価¥8,500 **¥6,700**

がんばれゴエモン(コナミ) 7/下 定価¥8,800 **¥6,950**
エリア88(カプコン) 7/下 定価¥8,500 **¥6,700**

ファミコン

この他、相場のでた特価品はテレホンサービスでお知らせ致します。

すごろクエスト(テクノスジャパン) 定価¥6,500 **¥4,700**
役満天国(任天堂) 定価¥6,500 **¥4,700**

ラサール石井のチャイルズクエスト
マルサの女
ロードオブキング
各¥950

リトルマーメイド(カプコン) 7/19 定価¥5,800 **¥4,150**
ファミリーサーキット'91 7/19 定価¥7,800 **¥5,650**

西遊記ワールドII
ヘラクレスの栄光
仮面の忍者花丸
クラック
各¥2,750

JuJu伝説(タイトー) 7/19 定価¥6,800 **¥4,850**
くにおくんの時代劇だよ全員集合 7/26 定価¥6,500 **¥4,700**

ファイナルファンタジー3
ファイヤーエンブレム
おぼっちゃまくん
ジンギスカン
各¥2,900

マイライフマイラブ(ハンプレスト) 7/下 定価¥9,600 **¥6,900**
パチンコ大作戦(ココナッツジャパン) 7/下 定価¥5,900 **¥4,250**

ワイワイワールド2(コナミ) 定価¥6,500 **¥3,250**
じゅうべえクエスト 定価¥7,800 **¥5,350**

ファミコン用
RFスイッチ
ACアダプター
各¥1,200

スーパーチャイニーズ3
ハリキリスタジアム3
ベストプレープロ野球'90
各¥3,950

AVポーカー
アイドル四川麻雀
ソープパニック
AVドラゴン麻雀
定価¥7,800 **各¥5,450**

ガチャポン戦士3 英雄戦記 ¥4,800
SDガンダム外伝 ¥4,800
ラグランジュポイント ¥6,100

AVパチスロ
AV麻雀倶楽部 大都会
AV花札倶楽部
AVワールドカップサッカー
定価¥7,800 **各¥5,400**

忍者龍剣伝3(テクモ) 定価¥6,200 **¥4,500**
ボンバーマンII(ハドソン) 定価¥5,800 **¥4,150**

(ディスク用)
クイズ雑学オリンピックI・II
美少女コントロール
カジノでピンク
定価¥4,900 **各¥1,950**

ゲームギア

デビリッシュ
ザ・プロ野球'91
キネティックコネクション
各¥1,900

紫禁城
スクウィーク
ギアスタジアム
スーパーゴルフ
各¥2,050

ミッキーマウス
THE・GG忍
上海II
ワンダーボーイ
各¥2,700

マッピー
スーパーモナコGP
対戦麻雀ハオパイ
サイキックワールド
各¥2,700

ゲームボーイ

ゲームギア用
TVチューナーパック
定価¥12,800
¥9,900
ACアダプター
¥1,250

熱血高校サッカー部(テクノスジャパン) 定価¥3,500 **¥2,450**
スーパー桃太郎電鉄(ハドソン) 定価¥4,500 **¥3,200**

ドクターマリオ
スーパーマリオランド
テトリス
F1レース
各¥1,950

G-ARMS ¥2,400
SDガンダム外伝 ¥2,500
SAGAII ¥2,900
ゲームボーイウォーズ ¥2,450
レジェンド ¥3,200

PCエンジン

神武伝承
謎のマスカレード
定吉七番
飛装騎兵カイザード
プロディア
各¥900

暗黒伝説
ヴェイグス
サイバーコア
虎への道
これがプロ野球'89
各¥1,900

バルンバ
スペースインベーダース
バットマン
アームドF
ドラえもん
各¥1,900

ミスターヘリの大冒険
ヴォルフィード
ニュージーランドストーリー
ヘビーユニット
ニュートピア
各¥1,900

桃太郎伝説ターボ
スーパースターソルジャー
マニアックプロレス
ファイナルブラスター
ふしぎの国のアリス
各¥2,850

ワールドスタジアム'91 ¥3,800
ボピュラス ¥5,300
S.C.I. ¥3,200
ワルキューレの伝説 ¥4,400
ファイナルマッチテニス ¥3,100

1943改 ¥4,900
コラムス ¥4,550
ゼビウス ¥3,950
桃太郎活劇 ¥4,750
F1サーカス TEL

パワーイレブン(ハドソン) 定価¥5,800 **¥4,200**
ファイナルソルジャー(ハドソン) 7/5 定価¥6,500 **¥4,750**

F1サーカス'91(ニチブツ) 7/12 定価¥6,500 **¥4,750**
PC原人2(ハドソン) 7/19 定価¥5,800 **¥4,200**

レーシング魂(アイレム) 7/上 定価¥7,000 **¥5,100**
パワーリーグIV(ハドソン) 8/9 定価¥6,500 **¥4,750**

(CD ROM²用)
テコボコ伝説
鏡の国のレジェンド
みつばち学園
ロムロムスタジアム
ぎゅわんぶらぁ自己中心派
各¥1,900

(CD ROM²用)
ヘルファイヤーS ¥5,100
カルメンサンティエゴ ¥2,900
OEDO 808 ¥2,600
らんま1/2 ¥4,400
アベンジャー ¥1,950

(CD ROM²用)
天外魔境ジライア 定価¥7,200 **¥5,300**
うる星やつら CD付き 定価¥6,800 **¥5,050**

(CD ROM²用)
イースI・II(ハドソン) 定価¥7,800 **¥5,750**
イースIII(ハドソン) 定価¥7,200 **¥5,150**

(CD ROM²用)
コブラII(ハドソン) 定価¥6,500 **¥4,800**
三国志 ―英傑天下に臨む― 定価¥8,800 **¥5,850**

(CD ROM²用)
大旋風カスタム 7/下 定価¥6,800 TEL
シャーロックホームズの探偵講座 定価¥7,200 **¥5,300**

メガドライブ

ウイップラッシュ
ズーム
ヴァーミリオン
XDR
各¥1,800

DJボーイ
ヘルツォークツヴァイ
TEL TEL 麻雀
ゴーストバスターズ
各¥1,900

四天明王
ラスタンサーガII
ヘルファイヤー
まじかるハット
各¥1,900

クラックダウン
ガイアレス
AXIS―FZ戦記―
ダーウィン4081
各¥1,900

ストライダー飛龍
アトミックロボキッド
ヘビーユニット
ダイナマイトテューク
各¥2,900

モンスターレア
ダライアスII
シャドーダンサー
クラックス
各¥2,050

スーパーモナコGP ¥4,200
スーパーハングオン ¥4,200
大魔界村 ¥4,800
アフターバーナーII ¥4,950
究極タイガー ¥4,900

三国志烈伝 ¥6,000
ファイヤームスタング ¥4,700
紫禁城 ¥4,600
シャイニング&ザ・ダクネス ¥6,000

アドバンス大戦略 ～ドイツ電撃作戦～(SEGA)
定価¥8,700 TEL

マーベルランド(ナムコ) 定価¥7,000 **¥4,950**
エイリアンストーム(SEGA) 定価¥6,000 **¥4,100**

ファステスト・ワン(ヒューマン) 定価¥7,500 **¥5,300**
レッスルウォー(SEGA) 定価¥6,000 **¥4,100**

雷電伝説(マイクロネット) 7/6 定価¥8,800 **¥6,150**
球界道中記(ナムコ) 7/12 定価¥6,000 **¥4,150**

ベアナックル(SEGA) 7/19 定価¥6,000 **¥4,050**
空牙(RENO・日本テレネット) 7/19 定価¥8,400 **¥5,950**

サンダーFOX(タイトー) 7/26 定価¥8,500 **¥6,000**
ソニックザヘッジホッグ(SEGA) 7/26 定価¥6,000 **¥4,050**

メガトラックス(ナムコ) 8/6 定価未定 TEL
マスターオブモンスターズ(EMI) 7/下 定価¥7,800 **¥5,550**

アウトラン(SEGA) 8/9 定価¥7,000 **¥4,750**
ポピュラス(SEGA) 8/9 定価¥6,000 **¥4,050**

●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)(本体とソフト数本ぐらい 700～1100円)

※ふつうのソフト＝紙パコ入りのだいたいカセットくらいの大きさのもの。

●注意

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

ホップ

〒134
東京都江戸川区
中葛西3-37-2
㈱ホップ

テレホンサービス **03(3877)6241㈹** (24時間)
注文専用電話 **03(3877)2711㈹** (12:00～18:00)
郵便振替番号 東京**0-365589 ㈱ホップ**

この価格は通信販売専用価格です。(小学生以下の場合、保護者のみ受付けます)

※広告有効期間7月1日～7月末日迄



SEGA 専門店 サンタ

ソニックザヘッジホッグ サンタ価格3,900円

永遠の1本？7月26日発売

傑作ソフト
- アドバンスド大戦略 5,600円
- アークスオデッセイ 5,400円
- シャイニング&ザダグネス 5,400円
- ミッキーマウス〈7月末再販〉 3,000円

SEGA ゲーム・ギア



13,500円

ゲーム・ギアーオプション価格表

- ●TVチューナーパック……9,500円
- ●対戦ケーブル……1,000円
- ●カーアダプター……2,500円
- ●バッテリーパック……4,800円
- ●電池セット……600円
- ●AVケーブル……800円

●配送手数料800円
●北海道・四国・九州・その他離島1,000円

ゲーム・ギアー専用ソフト価格表

●配達手数料800円
●北海道・四国・九州・その他の離島1,000円

マッピー	2,500円	
琉球	2,600円	
ヘッドバスター	2,600円	
ミッキーマウス	2,600円	
ウッディーポップ	2,200円	
キティーコネクション	2,600円	
ポップブレーカ	2,600円	
スーパーモナコ	2,500円	
ギアースタジアム	2,600円	
ザ・プロ野球	2,500円	
サイキックワールド	2,500円	
ドラゴンクリスタル	2,500円	
バックマン	2,600円	
G-LOC	2,500円	
ベルリンの壁	2,800円	
ハレーウォーズ	？円	
ファンタジーゾーン	2,900円	
まじかるタルるーと	？円	
マジカルパズル	？円	7/12発売
グリフォン	？円	7/26発売
ワギャランド	3,000円	7/26発売
エターナルレジェンド	3,500円	8/9発売

SEGA メガドライブ



11,600円

●配送手数料1,000円
●北海道・四国・九州・その他離島1,200円

- メガドライブ専用RFスイッチ1,600円
- アーケード・パワースティック4,800円
- XMD-1RGBユニット……3,500円
- メガコントロールパッド……1,600円
- アスキーメガパッド……2,500円
- ACアダプター……1,200円
- ビデオ入力コード……800円

下記ソフトの予約はお早めに!!

ソニックザヘッジホッグ・アウトラン・ポピュラス・マスターオブモンスター・球界道中記 CD ROM予約受付開始

サンタ

〒101 東京都千代田区鍛冶町1-10-4 丸石ビル

03-3258-9051〈代表〉

メガドライブソフト バカ安 コーナー

数に限ります。早いもの勝ち

2000円コーナー
- ●ラスタンサーガII
- ●ヴォルフィード
- ●アトミックロボキット
- ●まじかるハット…！
- ●ジャンクション
- ●ヴァーミリオン
- ●スペースインベーダー
- ●TEL・TELスタジアム
- ●S.R.バスケットボール

1500円コーナー
- ●ファンタシスタIII
- ●ゴーストバスターズ
- ●カース
- ●ダーウィン4081
- ●ウィプラッシュー

3000円コーナー
- ●ハード・ドライビング
- ●モンスターレアー
- ●ダイナマイトデューク
- ●クラックダウン
- ●ゲイングランド
- ●ゴールデンアックス
- ●ムーンウォーカー
- ●バトルゴルファー唯

メガドライブ新作 サンタ特別価格

〈早いもの勝ち／予約受付中〉

雷電伝説
7月6日発売
サンタ価格 5,800円

ソニックザヘッジホッグ
7月26日発売予定
サンタ価格 3,900円

ポピュラス
8月9日発売予定
サンタ価格 3,900円

アウトラン
8月9日発売予定
サンタ価格 4,500円

戦場の狼2
8月30日発売予定
サンタ価格 4,500円

新作ソフト価格〈予約受付中〉

ストリートスマート	7/19	4,800円
マスターオブモンスター	7/下	5,300円
空牙	〃	5,600円
宇宙戦艦ゴモラ	〃	5,100円
ベアナックル	8/2	4,000円
プロ野球スーパーリーグ	8/30	4,400円
メガトラックス	〃	4,000円
ディノランド	〃	4,600円

メガドライブ専用特売コーナー

斬〜夜叉円舞曲	4,000円
シャドーダンサー	2,600円
エレメンタルマスター	3,500円
エイリアンストーム	4,000円
究極タイガー	4,000円
ガイアレス	4,600円
鮫！鮫！鮫！	4,400円
三国志	5,400円
雀偵物語	5,600円
スーパーモナコGP	4,400円
ストライダー飛竜	4,600円
ゼロウイング	5,400円
セイントソード	4,500円
ディックトレーシー	3,500円
ファイヤムスタング	4,600円
ブルーアルマナック	5,800円
ボナンザブラザーズ	3,800円
マーベルランド	4,800円
ミッドナイトレジスタンス	5,200円
レッスルウォー	3,800円
ワードナーの森	4,500円
スーパー忍	4,400円
大魔界村	4,800円
ふしぎの海のナディア	4,800円

マークIII・マスターシステム メガドライブ（メガアダプタ使用）対応ソフト

数に限りあります

●無料コーナー
ギャラクティックプロテクター
め組レスキュー
メイズウォーカー

●300円コーナー
星をさがして
天才バカボン
剣聖伝
アレックスのミラクルワールド
ハイスクール奇面組

●500円コーナー
アフターバーナー
ロードオブソード
熱球甲子園
マスターズゴルフ
麻雀戦国時代

●その他のコーナー

ファミリーゲームス	1,500円
アレスタ	〃
忍	〃
サンダーブレード	〃
ダブルドラゴン	2,500円

マークIII・マスターシステム 欧米バージョン アダプターAD300必要（AD300-2,500円）

●チョプリフタ	3,600円
●ブラックベルト	〃
●ゴーストバスターズ	〃
●ワールドカップイタリア	〃
●上海	〃
●ワールドゲームス	〃
●サマーゲームス	〃
●コラムス	〃
●アウトラン	3,900円
●ワンダーボーイ モンスターランド	〃
●カリフォルニアゲームス	〃
●獣王記	〃
●アメリカンベースボール	〃
●カジノゲームス	〃
●ビジランテ	〃
●タイムソルジャー	〃
●ワンダーボーイIII	〃
●クラウドマスター	〃
●テニスエース	〃
●ダイナマイトダックス	〃
●デッドアングル	〃
●スクランブルスピリッツ	〃
●サイコフォックス	〃
●バトルアウトラン	〃
●スラップショット	〃
●ダブルハーク	〃
●エリアアサルト	〃
●ESWAT	〃
●スーパーモナコGP	〃
●アレックス忍ワールド	〃
●ゲイングランド	3,900円
●サブマリンアタック	〃
●ジャングルファイト	〃
●サイバー忍	〃
●ムーンウォーカー	〃
●ミッキーマウス	〃
●エースオブエースズ	〃
●大魔界村	〃
●フォゴトンワールド	〃
●ディックトレーシー	〃
●ヘビーウエイトチャンプ	〃
●サイキックワールド	〃
●ランページ	〃
●ボンバレイド	〃
●R・C GP	〃
●スパイダーマン	〃
●ゴルフマニア	4,200円
●R-TYPE	〃
●ゴールデンアックス	〃
●ギャラクシーフォース	〃
●ストライダー	〃
●セガ・チェス	〃

光線銃用ソフト

●シューティングギャラリー	3,600円
●ギャングスタータウン	〃
●レスキューミッション	〃
●ランボーIII	3,900円
●アサルトシティー	〃
●光線銃	3,000円
●SGコマンダー	800円
●コントロールパッド	700円

やさしく思いやりのサンタ

申し込み方法

電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格＋配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意

商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●ソフトの配送手数料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●サンタの商品価格は全て、消費税が含まれています。小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。

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

PART2

ベアナックル　P61
ソニック・ザ・ヘッジホッグ　P66
空牙　P70

ベアナックル

メガドラにはこういった深く考えずに、殴って、蹴って、ブン投げて進むタイプのゲームが少なかったせいか、今、読者の期待が最も高まっている「ベアナックル」。キャラクターは巨きくはないけど、ガキゴキ殴る爽快感と古代サウンドが最高だ！



セガ／8月2日／6,000円／ACT／4M

メガドラの定番になりうる風格と器がある！

ＢＥメガ６月号のアンケート〝期待の新作ゲーム〟部門で、初登場にして堂々第１位を獲得したこの「ベアナックル」は、読者の期待を裏切らないゲームであることは保証するぞ。

内容は単純明快な〝殴りゲーム〟で、難しいことを考える前に、とにかく敵に拳や蹴りを叩きこんでしまえば勝ち！　みたいな、ぜい肉のない純粋な面白さをもっている。それに２人同時プレイ（途中参加も可能）もできて、最近のメガドラに欲求不満気味なユーザーにはうってつけだ。このゲームで一気に日頃のウサを晴らそう！

さらに、〝殴りゲーム〟に必要不可欠な、気合いのこもった音声もちゃんと用意されている。バックドロップなどの技が決まったときや、敵にとどめを刺したときに「えいっ」「ヘヤッ」だの「キャー！」「うおっ！」ってなふうにいちいち叫んでくれるのだ。しかも４メガという容量のわりには、音声の種類が多めに入っているのがうれしかったりする。

とにかく「ベアナックル」は、良い意味でセガお得意の隠し玉だから、発売日には買いそびれるなよ。

古代祐三サウンドが熱い！

メガドラユーザーに限らず、幅広い層に支持を得ている古代祐三が「ザ・スーパー忍」以来、実に１年と半年ぶりにサウンドを担当していることも見逃せない。なにしろ「ザ・スーパー忍」といえば、本誌で主催した第２回メガドライブ・アカデミーで、最優秀音楽部門賞の１位に輝いたゲームだからね。

「ベアナックル」においても随所に古代祐三独特のコブシがきいており、「ザ・スーパー忍」に劣らないハイクオリティなサウンドを提供してくれているから、古代祐三ファンならずとも一度聞いてみてほしいぞ。とくにボス出現時のサウンドは秀逸だ。

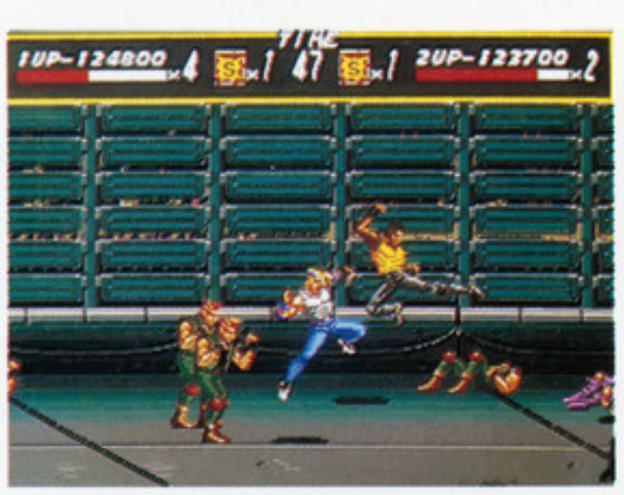
1人Pと2人Pではココが違う

このゲームの２人同時プレイは単に味方キャラが画面上に２人表示されるだけではなく、１人プレイ時と異なる点がいくつかある。

まず、アイテムが２人分出現すること。これだと食料も武器もＩＵＰも、おたがいに奪いあわなくてすむから、従来のゲームのように２人プレイで友情を壊すことはなくなるだろう。でも、ラウンドボスの人数もしっかり２倍になるんだよなあ。

次に、コンティニュー回数がそれぞれに３つずつ与えられてるのもいい。たいていの２Ｐゲームはクレジットを２人で共用していたけど、これならプレイがヘタな友人にクレジットを消費しつくされることもなくなるぞ。

そして最後の違いは、このゲームのウリの１つでもある〝協力技〟だ。これは２人が組み合って、強烈なショルダーアタックや回転キックを放つもので、決まったときの美しさと爽快さはなかなか気持ちイイぞ。



3人の音声もすべて異なるものが使われている。

しかもマルチエンディングだ！

実はこのゲームも「ザ・スーパー忍」と同様に、最終面をクリアしたときの条件によって、違ったエンディングが流れるようになっている。その条件というのは、実際にプレイしてもらえば理解できると思うので、ここでは詳しく触れないでおくけど、「１人プレイでは異なるエンディングは見られない」とだけは言っておこう。

シンプル操作で多彩な技が自由自在

主人公の操作方法はすべて共通だが、同じ操作をしてもゲーム中はそれぞれが得意とする格闘技を披露してくれるのだ。ここでは基本的な技から、華麗な大技までをすべて紹介していこう。解説の便宜上、攻撃がAボタン、ジャンプがBボタン、特殊攻撃がCボタンということになっているけど、ちゃんとキー配列はオプションで変更できるぞ。

●基本攻撃

敵に近づいてAボタンを叩くと、それぞれジャブ、正拳、水平撃ちができる。ここでボタンを連打するように叩くと連続技に移行していき、4発目には強烈な蹴りを炸裂させるぞ。



●ジャンプキック

Bボタンでジャンプしたあと、すかさずAボタンも押せばジャンプキックになる。敵に当たりやすいうえに、攻撃を受けにくいのが利点だ。



●バックヘアタック

敵が背後から近づいていて、振り向いてから攻撃すると間に合わない距離まできてしまったら、A、Bボタンを同時に押そう。振り向きざまに攻撃できるぞ。



●投げ飛ばせ！

敵を正面からつかんでAボタンを押すと同時に、自分が向いている方向の反対側に方向キーを入れると投げ技が炸裂！　投げた方向に敵がいれば、そいつも巻きこんでくれるぞ。



●敵をつかめば攻撃力が増加！

敵にフっと近づいていくと、体をつかむことができる。そして、正面からつかんだ状態でAボタンを連打すると、基本攻撃よりもダメージが大きい連続技がかけられるのだ。3人ともヒザ蹴り2発のあとに以下の技を決めてくれるぞ。



●つかんだときにジャンプすれば……

正面か背後から敵をつかんだときにジャンプボタンを押すと、敵の肩を軸にしてヒラ～リと反対側へまわれるのだ。ダメージを与える技ではないが、バックドロップを決めたいのに、敵を正面からつかんでしまったときに使える。



●バックドロップ

敵をうしろからつかんでAボタンを押すと、肉弾戦では最もダメージの大きいバックドロップが火を吹くぜい！　この技も敵を巻きこむから大いに利用するべし。



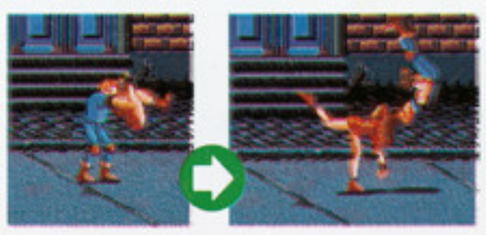
●両足蹴り

うっかり敵に背後からはがいじめされたら、ジャンプボタンを押してみよう。袋叩きにしようとする前方の敵に、両足で蹴りを食らわせられるのだ。これは見た目よりも遠くへ届くし、味方にはがいじめしてもらった場合も使えるぞ。



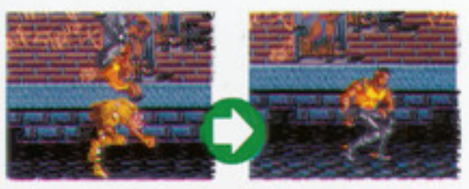
●首投げで反撃だ

敵にはがいじめされた場合のもう1つの脱出方法がこれ。前述の両足蹴りをしたら、足が地面につくかつかないかのタイミングでAボタンを押せば、敵の首を抱えて前方にブン投げられる。



●カッコ良く着地しようぜ!!

たま～に敵のなかには、投げ技を得意とするヤツもいたりする。しかし、投げられた場合はすぐに方向キーの上とジャンプボタンを押すだけで、受身をとって無傷で復活できるのだ。これはとっさに使えるようにしたいね。



協力技は2人の呼吸が命

このゲームのウリ〝協力技〟は、2人の呼吸がピタリと合ったときに炸裂する、超絶的に華麗な技である。ずば抜けて高い威力はもたないが、正攻法ではやりにくいボスなどに特に有効だ。

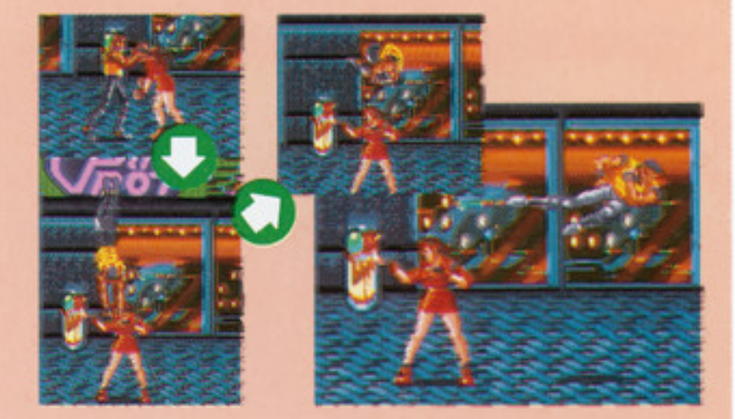
協力技①

味方を正面からつかんで、背負い投げ、巴投げと同じ要領で投げる技だ。投げられたほうは空中でキリキリと回転したあと、ショルダーアタック（アダム、アクセルの場合）かキック（ブレイズの場合）で攻撃する。タイミングを重要としないぶん、とっさに出しやすい技でもある。また、普通のジャンプキックよりも飛距離が段違いに長いので、敵との距離を一気に縮めたい場合に有効だ。



協力技②

味方を正面からつかんでからジャンプボタンを押すと、通常なら背後へ廻りこむところだが、この技の場合は味方の肩越しに回転ジャンプして、協力技①のようにショルダーアタックかキックをするのだ。これを使用するときは肩を貸すほうが何もできない（動くと失敗する）ので「飛ぶぞ～」と一声ぐらいかけてから実行に移すべきだろう。



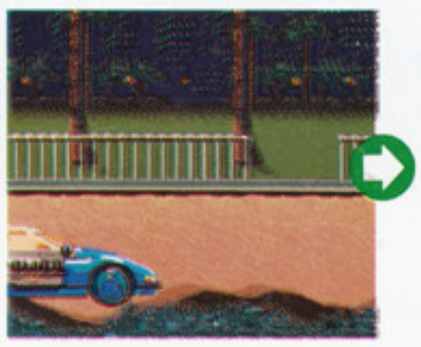
スペシャル・アタック

ゲーム中にCボタンを押すと、パトカーがどこからともなく援護に現れる。

彼らは3人を影ながら応援するかつての同僚たちで、警察専用の火器を惜しげもなくブッ放してくれるのだ。スペシャル・アタックは、画面上の敵すべてに多大なダメージを与えられるぞ。

ただし、使用回数は1ラウンドに1回ずつが限度で、アイテムを取るかラウンドクリア、もしくはミスするまでは2度と使えない。









1P側
ナパーム砲



2P側
ガトリング
ロケット砲

逮捕じゃ生ぬるい、鉄拳でヤツらの息の根を止めろ！

この街に犯罪シンジケートが根をはり、警察を支配下に置いたのは、いつのことだったか？　シンジケートは無法のかぎりをつくすゴロツキを放ち、街を完全に牛耳ってしまったのだ。この事態を見た3人の警官は、手錠を捨てて鉄拳での報復を決意し、暗黒街へ身を投じた。もちろん、やつらを壊滅させるためには情けは無用。敵の生命を奪うことも辞さない覚悟でだ。以下は、彼らが収集した、シンジケート直属の犯罪者リストである。

Y・シグナル　Height:181cm Weight:59kg



やせぎすな体格のせいで殴りかかることは苦手らしく、投げ技とスライディングを巧妙に使い分ける。しかし投げ技のえじきにされても、とっさに受身を取れれば怖くはない。むしろ、こいつが姿勢を低くしたあとの、スライディング攻撃のほうが避けにくい。



飛竜ばりのスライディング。



必ず投げ技を使ってくる。

ノーラ　Height:168cm Weight:??kg



いつもはある会員制クラブに勤めていて夜の女王様として君臨しているが、趣味と実益を兼ねてこの乱闘に参加したらしい。スキがあれば遠慮なくムチを叩きつけてくる、天性のサディスト女だが、ハイヒールのかかとで蹴るほど残酷でないのが唯一の救い？



ムチのリーチはけっこう長い。



殴るとへたばって擬態するタイプも。

ガルシア　Height:178cm Weight:75kg



もともとは街にたむろしていたチンピラにすぎないのだが、金でシンジケートに雇われたノンポリな連中だ。おもに普通のパンチかナイフなどの凶器で襲ってくる。見た目で区別はつかないが、性格が異なるものも多数存在していて、意表をつく攻撃をされることがある。



武器を持っているやつはけっこう強い



道端に座っているやつは、近づくとダッシュしてくるぞ。

白　鷹　Height:180cm Weight:69kg



以前は中国で少林寺拳法を学んでいたのだが、性格が悪に傾いたため破門されてしまったやつだ。シンジケートの一員になってからは拳法家の誇りを捨てて、残忍な技を平気で繰り出すようになった。冗談みたいなロングジャンプからの蹴りには要注意だ。



動きが素早いので、遠くにいても安心できない。



画面外からも飛び蹴りを放つことがある。

ジャック　Height:193cm Weight:73kg



常にタイマツをお手玉にしていて、ときどきそれを放り投げてくる。正面からつかみにいくと焼かれるので、投げ技にもちこみにくいヤツだ。昼間はアルバイトでサーカスのピエロをやっているのだが、それだけでは食えなくて夜はこの商売に手を染めている。



飛んでくる火はパンチで叩き落とせることも忘れずに。



ジャンプキックは防御されてしまう。

障害物を見たらアイテムだと思え

道端に何気なく配置されている電話ボックス、古タイヤ、ドラム缶などは、鉄拳を1発ブチこむことで破壊可能だ。しかも、その残骸から食料や武器が現れることがあるぞ。

これらのアイテムは、近づいて攻撃ボタンを押せば取れるが、使い方ひとつで進撃が楽にもなれば苦しくもなるから、それぞれの特徴をよ〜く覚えてから行こう。



単なる背景にしか見えない電話ボックスも、攻撃ボタンで破壊できる。でも、素手で壊したら痛いだろうな。



パリーンと砕け散るガラス。そして、中からは武器が現れる。ときどき何も入っていないこともあるけどね。

体力回復系

肉



これさえ食べれば首の皮一枚でつながっているような体も完璧にリフレッシュ。どんな病気でも肉を食えば治癒する貧乏人みたいだね。

リンゴ



シャクッと食べれば体力を少しだけ回復できる。意外に知られていないことだが、リンゴは疲労回復に良く効く果物なのだ。

得点アイテム

$袋



取ればスコアが1000点増える。ただそれだけ。たくさん集めても、アイテムショップが登場するわけではない。

金の延べ棒



これもスコアが5000点増えるだけのアイテム。そうかそうか、3人とも警察を辞職してからは、こうやって生活費を稼いでいたのか。

特殊アイテム

1UP



取れば残り人数が1つプラスされるアイテム。こんなに小さいのにちゃんとアダム、アクセル、ブレイズの3人を型取ったグラフィックになっているのが泣かせるねえ。

スペシャル



スペシャル・アタックの回数が1つ増える。非常にありがたいアイテムだけど、使いっぱしりにされる回数が増えて、かつての同僚たちはいい迷惑だったりして。

武器類

これらを使って攻撃すれば、素手のときよりも多大なダメージを与えられるけど、敵に殴られるか味方につかまれると地面に落としてしまうので注意だ。でも、いちおう落とした武器は3回まで拾いなおすことができることも覚えておいてね。それから、武器類は障害物だけでなく、敵から奪うケースもあるよ。

ビール瓶



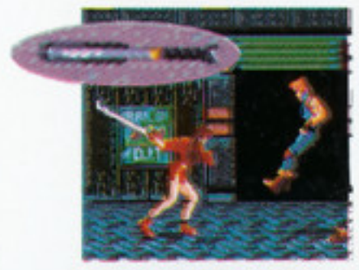
そのままだと振り下して使う平凡な武器だが、敵に1発当てると底が割れてナイフなみの殺傷武器になる。酔っ払いがバーで喧嘩するときに使うアレと同じだね。

ナイフ



敵が近くにいるときは腹部をザックリと切りつけ、遠くにいるときは投げつけて攻撃する。ただし、投げてしまうと1回こっきりしか使えない。

鉄パイプ・金属バット



ブワッと振り回して使う、最も威力のでかい武器。攻撃範囲が広いうえに、横の座標が少しぐらいズレていてもバコバコ当たるアバウトさが気持ちイイ。

コショウ瓶



敵に投げつけると瓶が割れて、中のコショウが煙幕のように飛び散るおかしな武器。煙にまかれた敵はムセかえって行動不能に陥り、そのあいだは好き放題に殴れる。

君の手足となるキャラは誰だ？

ラウンド１をスタートする前にはまず、アダム、アクセル、ブレイスのなかから君が使用するキャラを選択しなければならない。

ここはとりあえず、「好みのキャラを選ぼう」と言いたいところだが、１人プレイなら使いやすさでブレイズをお勧めする。２人同時プレイだったら、どちらかがアダムを選択しておくといいかな？



選択画面では、おのおのが通常攻撃の連続技を披露してくれる。ここでじっくり動きを見るのも面白いぞ。



アダム・ハンター

ボクシングが得意なだけあって攻撃スタイルが一番カッチョいいが、スピードが他の２人よりも劣ってがツラいし、バックへのアタックも一挙動でできない。しかしラウンド５の鬼姫＆夜叉に対してはジャンプキックがよく当たるので、１人で全ラウンドクリアを狙うのならかなり使える。開発途中版では〝ウルフ〟という名前だったが、完成バージョンで〝アダム〟に改名されてしまった。趣味はなぜか盆栽。



動かないと拳を回してヒマ潰しをする。



こいつは、たまに頬の汗をぬぐう。



アクセル・ストーン

面構えがいかにも主人公っぽいのだが、ジャンプ力が劣るためにヒザ蹴りの飛距離が短い。それがどうしたと思うむきは、いっぺん使ってみるといい。実際に使ってみると、この飛距離が意外とネックになるぞ。得意技はマーシャルアーツだが、趣味はビデオゲームだったりする。人は見かけによらないものだ。ちなみにこいつも完成バージョンでは名前が〝ホーク〟から〝アクセル〟に変更されてしまった。なぜだ？



長髪をかきあげる仕草がイカすぜっ。



ブレイズ・フィールディング

攻撃力がわずかに低いけど、それを補ってあまりある素早さが使いやすさの秘訣。ローリングキックや柔道技を含めた、華麗な動作にも捨て難い魅力があるぞ。このコスチュームもそうだが「エイッ」というかけ声がどことなく、アクションドラマに出演していたころの志穂美悦子を思い起こさせるね。それと、すでに流行は去ってしまったが、あのランバダのリズムに乗って踊り狂うのが趣味だそうだ。

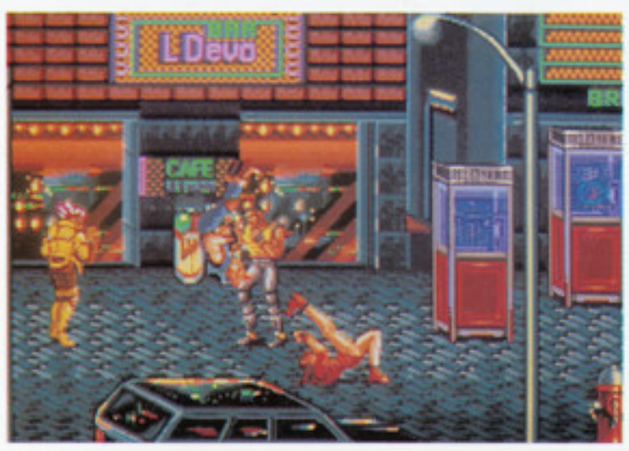
ROUND 1 ショッピング・モール

全８ラウンドにわたるこのゲームは、まずこの危険なネオン街から始まる。ここは見た目こそ華やかだが、市民の姿はどこにも見当たらない。いるのはシンジケートの手先だけだから遠慮なく暴れまくれ。



ムチで制裁を加えられて地面に横たわるブレイズ。

シャッターが開いて、建物内からも敵が登場する場面もある。



「えいっ！」というかけ声とともに巴投げが炸裂。



同時にジャンプキックを決めて、ダブルライダーキックと叫ぼう。

BOSS!! アントニオ

世界ブーメラン大会（何じゃそりゃ？）第３位の記録をもつ、イタリア系の男。距離をおいて戦うと巨大なブーメランを投げる。このブーメランは飛んでくるときよりも、ヤツの手に戻るときのほうを注意してよけよう。また、大男にありがちな均整の崩れた体のわりに、接近戦でのキック力も意外とでかい。



投げたブーメランが戻るのを待ってるときが、攻撃のチャンス。

正面から近づくとこうなる。ボスは縦軸からつかみにいくべきだ。

ROUND 2 スラム街

ただでさえ警察がアテにならない状況だというのに、３人はシンジケート壊滅のためにあえてスラム街へと潜入することに！

ここはレンガ塀に貼られたポスターがむなしく風になびいていて、えもいわれぬ寂しさを感じさせられるぞ。



無法地帯ではどんな手を使っても勝てばいいんだ。遠慮はいらないから、硬い地面に頭を打ちこんでやれ！



つかんだ敵をどう料理するかは、君のお好みしだい。ヒザ蹴り、投げ技、なんでもござれだ。



ときどき壁のポスターの角がピラピラ動くぞ。



今度はアダムがやられてしまった。ボクサーなら10秒以内に立ってくれい。

BOSS!! サウザー

このスラム街の黒幕的存在で、鋭利なカギ爪を付けた特殊な手袋をはめて襲ってくる。一気に距離を詰めてくる軽快なステップと長いリーチがうっとおしくて、殴ることもつかむことも困難なボスだ。おまけにジャンプキックを分身でかわしてしまう。あーもう、どうすりゃいいんだ！



ジャンプキックを分身してよける。まるで百裂拳か千手観音みたいだ。

こいつも正面から近づくと鉄の爪のえじきにされてしまう。手ごわいぞ。

ROUND 3 ビーチ・サイド

とっくに海水浴の時期は過ぎ去っているのだろう。荒々しい波が「ザ・スーパー忍」の埠頭の面をほうふつさせるラウンドだ。

そういえば、なぜか１ＵＰとか、ラウンドクリア時のボーナスポイント加算の効果音もよく似ているんだよなあ。



にわか雨が過ぎ去るたびに、敵が群をなして現れるから、ほてった体をさますヒマはない。



ラウンド３は古タイヤにアイテムが隠れている。遠慮しないでぶち壊すべし。



バカスカ殴れるパイプは、ボスのところまで持っていけば有利になるぞ。



アウチ！ 2人とも殴られているんじゃ協力のしようがないぜ。

BOSS!! アバデデ

かつて25人もの対戦相手を再起不能に陥れたという、プロレスラー崩れの白人野郎。なんと腕の太さが70センチもあり、こいつが繰り出すラリアットは、すさまじい破壊力を秘めているという。なんとかラリアットをかわせたら、ボディスラムにも注意しないと……。





ラリアットというより体当たりだな。

この技は受身がとれないので注意。



2人プレイだったらザコとボスを別々に引き受けると楽だ。うまくできればの話だけどね。

ROUND 4 工事中の橋

舞台は一転して高所での戦いとなる。この完成間近の橋は、あちこちに穴（？）が開いていて、うっかりＹ・シグナルに投げ落とされれば即死というおっかないスポットだ。狭い足場で前後からはさまれる難所もあるぞ。



このラウンドは投げ技をバンバン使って、効率よく進んでいきたい。



穴のある場所では投げ落とされないように、積極的に戦おう。



ほーら、けつバットをくれてやるぜ、こいつで穴に落ちてしまえ！



肉を胃袋におさめるためなら味方でも蹴ってやる！

BOSS!! ボンゴ

どういう原理なのか不明だが、口から火炎を吹きながら突進してくる巨漢の中国人だ。こいつは体重がありすぎて、バックドロップと投げ技はいっさい通用しないから、素直に殴り倒すしかないぞ。





バックドロップを決めたいところだが。

ムギューと潰されてしまう。ひでぇ！



炎は防御不可能だから、パンチを使った正攻法で対抗するといいぞ。

ROUND 5 客船の甲板上

今度は客船に乗りこんでシンジケートの本部へと肉迫する３人。しかしこの船はやつらの息がかかっていて、前後だけでなく意表をつく位置からも襲ってくる。ボスはコンビネーションが抜群の双子の日系人、鬼姫＆夜叉だ。こいつらは容姿での区別はできないが、主にジャンプキックを使うのが鬼姫で、投げ技を使うのが夜叉である。



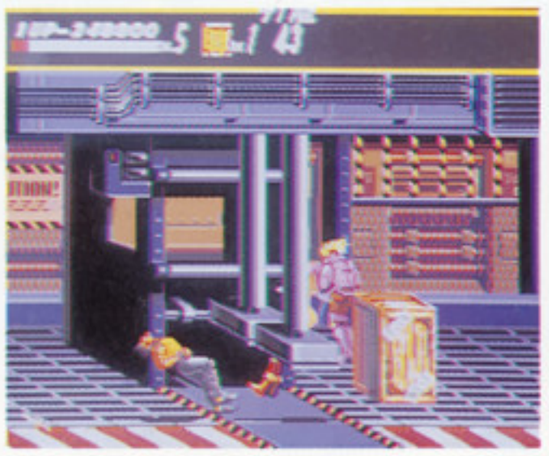
いっぺんに８人もの敵に囲まれると２人でも苦戦は必至だ。



プレイズにとっては、あまりいい気持ちのしないボスだなあ。もしかしてクローン人間？

ROUND 6 工場

地面のベルトコンベアや作為的に落下するプレス機などのトラップがある、あやしげな工場だ。壁が入り組んでいるうえに、中ボスとしてボンゴが再登場するので、２人同時プレイでもけっこう難しいラウンドといえるだろう。



プレス機はこちらが近づくと作動する。使い方しだいで敵を潰すこともできるが……。



コンベアの上では間合いの取り方が難しい。スクロールさせて戦いやすい場所へ行こう。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ



発売まであとわずか。スピーディーでキュート、フレッシュでハッピー。セガの明日を担う「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の続報だ。

今月は、メガドラの性能の素晴らしさをあらためて確認できるゾーン4の水中面と、夜の遊園地のような美しいゾーン5の紹介だ。

セガ／7月26日発売予定／6,000円／ACT／4M

ZONE 4 LABYLINTH



見よ！　水中面の美しさ！

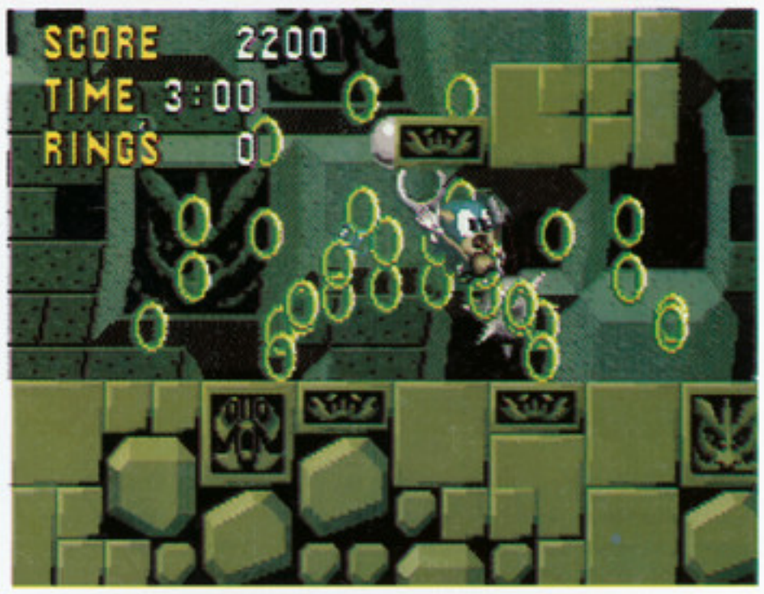
いまだかつて、こんなに美しい水中画面を見たことがあっただろうか。そんな気にさせるほど、このゾーンは美しい。ゲームをプレイしないで、思わず画面に見とれてしまっても何の不思議もない。

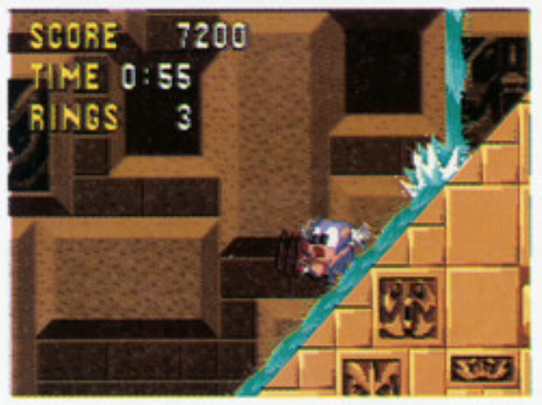
数ある特徴の中で、特筆すべきは背景のグラフィックだろう。今までのアクションゲームでは、水中シーンはせいぜい背景の海草が揺れていたりする程度だった。しかし、ここでは背景全体がユラユラと、実にリアルに動いているのだ。

また、ソニックの行く手をさえぎる多くのトラップも実にスリリングだ。トゲやジャンプ台、リフトなどのトラップを征するかどうかが、このゾーン攻略の決め手になるだろう。



ここは急流になっている。ヘタをすると、その先のトゲに刺さってしまうぞ。下へ移動してからボタンを押せば大丈夫。





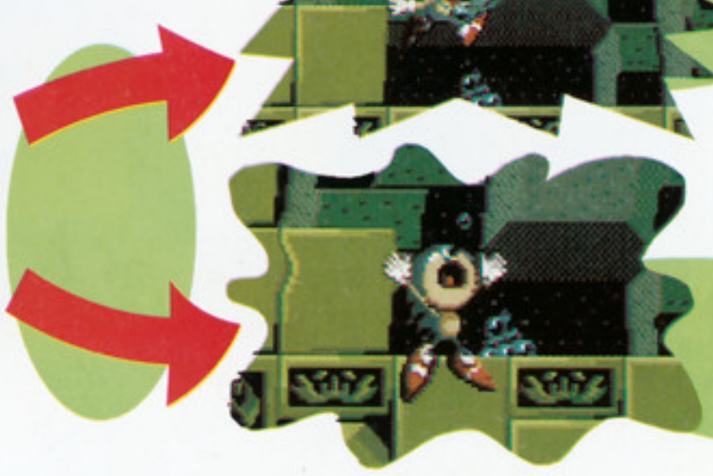
激しい水流に流されるソニック。そのままだと、ずっとこのままの無限ループになってしまう！　どこかに入口があるぞ。

息が苦しい！　早く呼吸しろ！

君は、水の中で何分息を止められるかな？われらのソニックはたった20秒しか水の中にいられないのだ。でも心配御無用。水中の地面から、ブクブクと泡がわき出ているところがある。その中の一番デカイ泡に触れると呼吸できるんだ。20秒っていうのはとっても短いからスリル満点のゾーンになっている。うまく息つぎしながら進め！



残り5秒になると、このように数字が表示される。そうしたら地面の泡に近づこう。



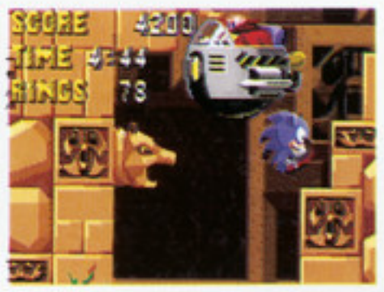
こんな感じで一番デカイ泡に触れると、ほら、ちゃんと呼吸するんだ。これでOK。

時間に間に合わないと、あーあ、おぼれ死んでしまうんだ。くれぐれも気をつけよう。



Dr.エッグマンを追え！

ハゲ頭の憎いヤツ、悪党Dr. エッグマンの登場だ。このゾーンでは、こいつは特に攻撃してこない。ただひたすら上に逃げるのみ。何とか追っかけようとするのだけれど、トゲや火を吐く銅像などのトラップが、じゃまをしてくるんだ。でも、それらのトラップを逃れてエッグマンに追いつけば大丈夫。情けないことに逃げて行ってしまうぞ。



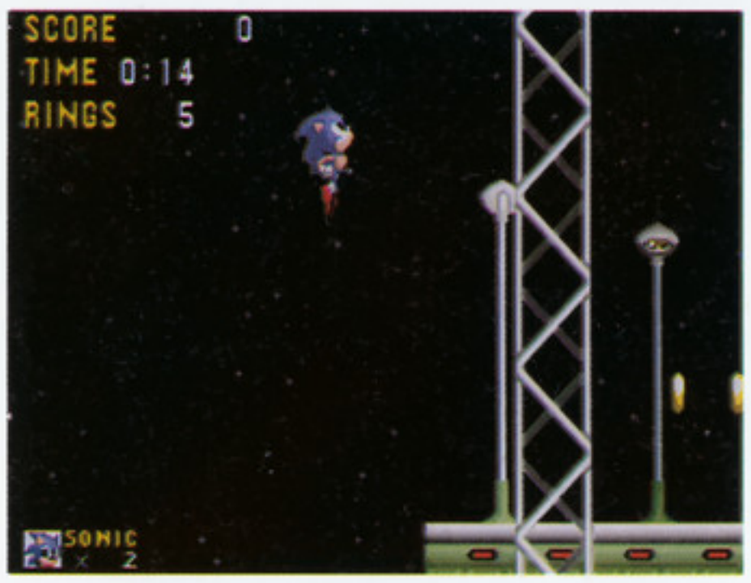
ここでエッグマンをむりやり攻撃しようとすると、まわりのトラップでダメージを受けやすい。ここはひとつ慎重に、ゆっくり上って行くのがベスト。



ZONE 5

STARLIGHT

走る！　跳ぶ！　落ちる！



スターライトゾーンは建設中の高層ビルが舞台。このゾーンの背景も並じゃない。スターライトの名が示すとおり、無数の星が輝き、遠くのほうに高層ビルのきらびやかな夜景が見られるんだ。しかも、星はただ光っているだけじゃない。ソニックが走ると、星も何種類ものパターンにスクロールする。その美しさはただモンじゃない。

それぞれのコースにはジェットコースターのような作りや、シーソーを使って上って行くところがあり、さまざまな仕掛けが使われているぞ。敵もだんだん強い奴らが登場してくるから、油断大敵、かなり難しいゾーンになっている。

最後のエッグマンもこれまた強い！

まさにソニック大遊園地！

かなり難しいゾーンだけど、とっても楽しくプレイできるのは、ジェットコースター風のコースがたくさんあるからだ。そのスピードの快感といったら、もう抜群。しかも背景が夜で、リングを取りながら垂直に進むところなんかキラキラ輝いたりして、こりゃ見事。



ゆるやかな坂が、だんだん急になってくる。全速力で走ってみよう。


何と、下に落ちながらリングを取っているぞ。こりゃキレイだ。


垂直に落ちた勢いで、グルリと一回転。これぞソニックの真骨頂。

ヒヤヒヤもののシーソージャンプ！

このゾーンでプレイヤーが一番ハラハラするのは、シーソーのあるところだ。要するに、シーソーの片側に乗って、もう片方にあるトゲ玉を上に飛ばす。そして、そのまま待っていると、トゲ玉がシーソーに落ち、ソニックがジャンプできるんだ。トゲ玉に触れると、ダメージになるので注意。これはかなりのテクが必要だ。



このようにジャンプし、シーソーの片側に乗ってトゲ玉を飛ばせ。


トゲ玉が落ちて、ソニックがジャンプ！　次のシーソーも同じパターンで行け！

今度のエッグマンはちょっと違う

前のゾーンでおくびょう者の本性を見せてしまったエッグマンだが、今度はやる気満々。宿敵ソニックにトゲ玉の嵐をお見舞いだ。対するソニックはシーソーでそのトゲ玉を飛ばし、エッグマンにぶつけなければならない。トゲ玉はしばらくすると、自爆するので注意。ここをクリアすれば、最終ゾーンも近い！



シーソーは全部で３つある。これらをうまく使ってトゲ玉を飛ばそう。



よし、うまくぶつけた！　エッグマンは動きが速いからよく見よう。



ピンチの大連続



右に敵がいるぞ。左に逃げようとしたんだけど、扇風機の風で逃げられない。ピンチだ！



こんな場合は、ジャンプして避けるしかない。この敵は自爆するので気をつけろ！



ゾーンの後半には、こんなにウジャウジャ、こいつらが天井にへばりついているのだ。



次なるZONEへ冒険だ!!

キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO

撃て、パワーアップしろ！ シューティングゲームが大変身！

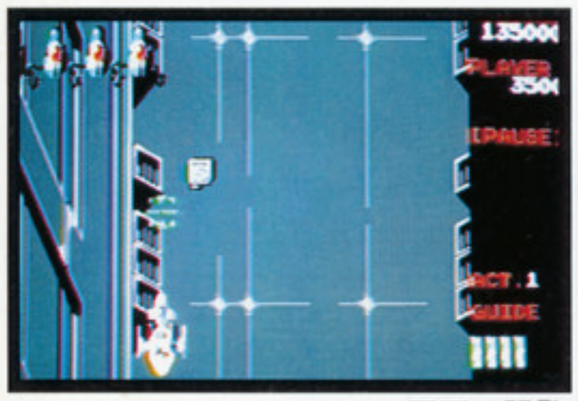
MASTER OF WEAPON

マスター オブ ウエポン

TM

ドッキン、ズッキンのラウンド構成。
美しいシーンに酔ってしまいそう！

- 基地・荒地・都市・ハイウェイ・巨大飛行機…
  などラウンド構成がとびっきりユニークだ。
- 変化に富んだシーンの中で、君の技が冴える。
- アイテムの数も7つと多彩、パワーアップして
  超人的な力を発揮しょう！





●画面は開発中のものです。

9月発売予定！
予価6,800円
※消費税は含まれておりません

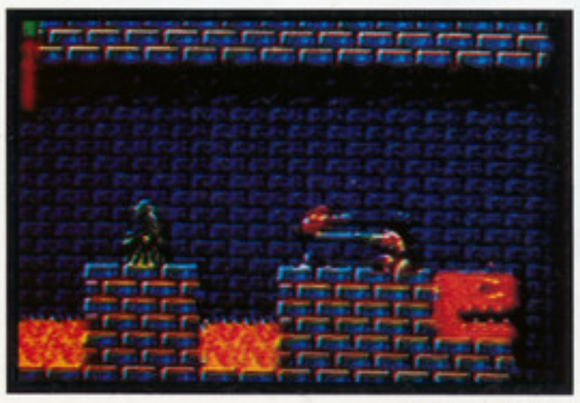


RASTAN

ラスタン・サーガ SAGA®

超迫力のアクションゲーム!!
5つの難関を突破して進め!!

●PCエンジンから、さらにグレードアップして遂に登場だ!!





●画面は開発中のものです。

8月9日発売！
定価4,500円
※消費税は含まれておりません





激動の時代を戦え、勝利はキミのものだ!!

アクションゲームの本格派。メガドライブに登場!! ド迫力満点、君を夢中にするぞ!!

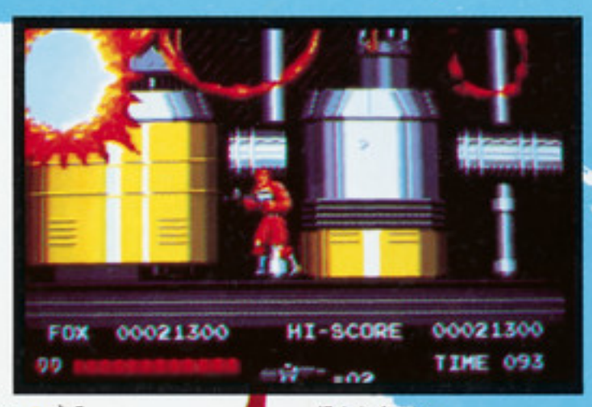
GAME GEAR

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



サンダーフォックス

THUNDER FOX™



●横スクロールに本格派アクションゲーム、全5ステージ。



MEGA DRIVE

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

株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーソフト情報局
東京03(3239)4000 高松0878(33)6340

©TAITO CORP. 1991

空牙—VAPOR TRAIL——



かつて、ちまたのゲーセン野郎をトリコにしたスーパー縦スクロールシューティングゲーム「空牙」が、ついにメガドライブに登場だ！　忠実な移植で、ゲーセンでの興奮がそのまま楽しめるぞ。最後にはオリジナルにはないスペシャル面もあって、まさにいたれりつくせりだ！

RIOT日本テレネット／8月2日発売／8,400円／SHT／8M

2Pシューティングの傑作、ついに発売!!

合言葉はバレルロール!

登場と同時に各地のゲーセン野郎のハートを奪ったウルトラシューティングゲーム「空牙」が、完全移植で発売されることになった。しかも、全5面をクリアしたプレーヤーのために、スペシャルステージまでついているのだよ！　もちろん、2人同時プレー可能で、機体も3種類のなかから選択可能だ。ゲーセンではまった君も、全然やったことのない君も、今日から友達と2人でバレルロールだ！



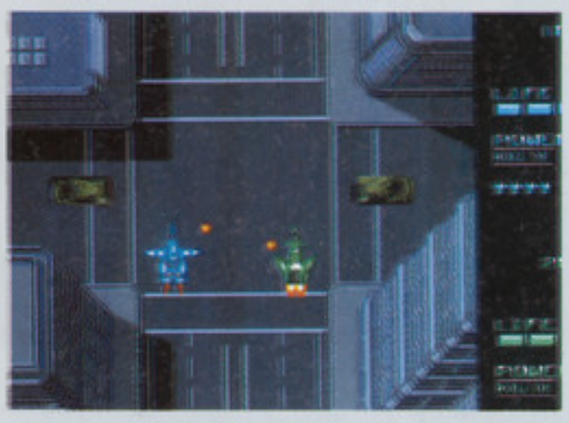
謎の軍隊の攻撃により、世界各地はほとんど制圧されてしまった。立ち上がれ、鋼の翼たちよ！

「空牙」4大特徴

プレーヤーをトリコにする、「空牙」ならではの4つの機能を紹介しよう！

1・2人同時プレー

特徴その1は〝2人同時プレイ〟。機体は青と緑に色分けされてるので、同じタイプの機体を選んでも間違えることはないぞ。



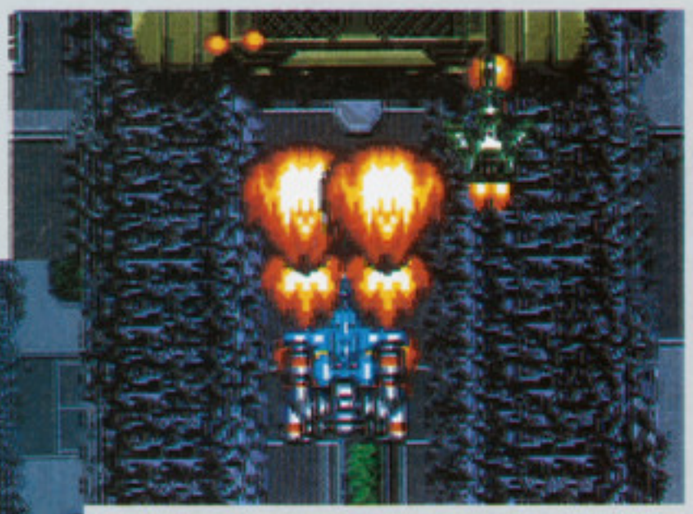
1人では難かしいステージも、2人でかかれば簡単にクリアできるのだ。

2・スペシャルユニット

特徴その2は〝スペシャルユニット〟だ。ゲーム中に出てくる〈S〉マークのアイテムを取れば装備完了。これを着けると、機体の種類によって異なった特殊攻撃（それもかなり強力なやつ）ができるのだ。いざとなったらこのアイテムを爆破することで画面上の敵を全滅させることも可能だぞ。



自爆させれば、画面上の敵すべてにダメージをあたえるぞ。



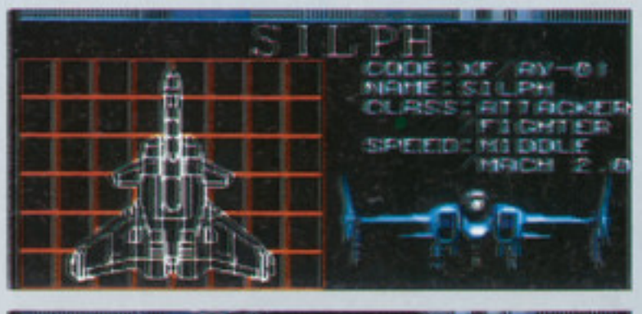
バルキリータイプの場合は、巨大な炎が噴き出すのだ。この武器は、けっこう強力だぞ！

3・3種類の自機

特徴その3〝機体選択〟。3種類の機体から好きなものを選んで出撃できるのだ。足は遅いが攻撃力が高い攻撃機、足も攻撃力も中ぐらいの戦闘攻撃機、足は速いが攻撃力はいまいちの戦闘機。君はどれを選ぶ？



バルキリーは、スピードは遅いが火力は充実。



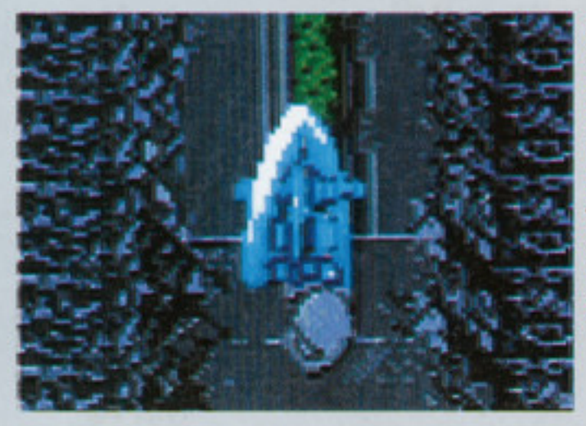
シルフは、スピード・火力ともに中ぐらいなのだ。



セイレンはスピード最高、火力最弱。後方も撃てる。

4・バレルロール

特徴その4は、いわゆる無敵状態になる特殊攻撃〝バレルロール〟。この状態で特攻をかけるときの快感は、格別なのだ！



これがバレルロールだ！　画面右のPOWERメーターがいっぱいのときでないと使えないぞ。

©1991 DATA EAST CORP. ©1991 TELENET JAPAN

STAGE 4 決戦！鋼の翼VS海の牙!!

後方の敵に注意せよ

ステージ4は海上での戦い。ステージ3までの戦いは前回紹介したが、このステージ4あたりから敵の攻撃がやたらイヤラしくなってくる。どのへんがイヤラしいかというと、後ろから突然現れて攻撃してくるやつが多いのだ。後方にも弾の撃てるセイレンタイプなら問題はないが、前にしか撃てないバルキリーなんかでやった日にゃアンタ、即死確実的な攻撃をしてくるのだよ。「それでもバルキリーが好きっ」という人には、前のステージで、スピードアップアイテムを少なくとも2つは取っておくことをおすすめしよう。とにかく、敵の弾数はこのステージあたりからグンと増えるので、くれぐれも慎重に行け！



波の表現は見事としかいいようがない！背景の美しさは保証できるぞ。



ステージの前半で、スペシャルユニットが手に入る。バルキリーかシルフなら、これだけでクリアできるぞ。



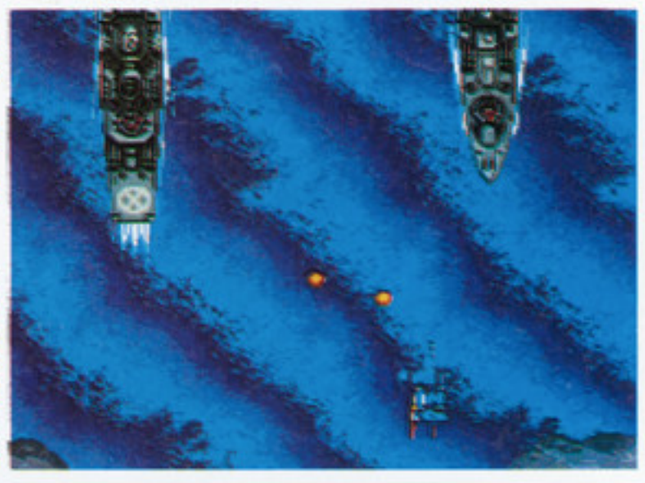
後ろから出現する敵も増えてくる。ザコとはいっても、取り囲まれて集中砲火をあびるとキケンだ！



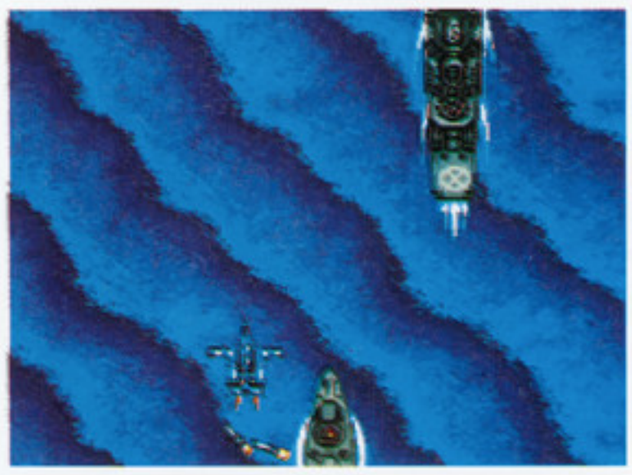
こいつは両端にあるユニットのどちらかをつぶさないと消えない電磁ネット。他に機雷なんかもある。

ひと味違う巡洋艦

このステージでは特定の「中ボス」は出てこないが、この巡洋艦はかなり強い。つまり中ボスが群れになって出てくるようなものだ。



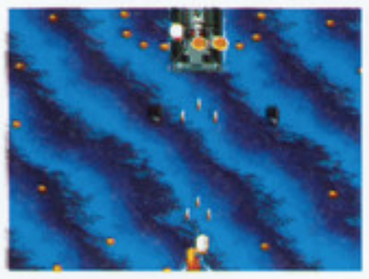
とにかくカタい！ 一隻にしぼって集中砲火をあびせても、まったく平気なのだ。



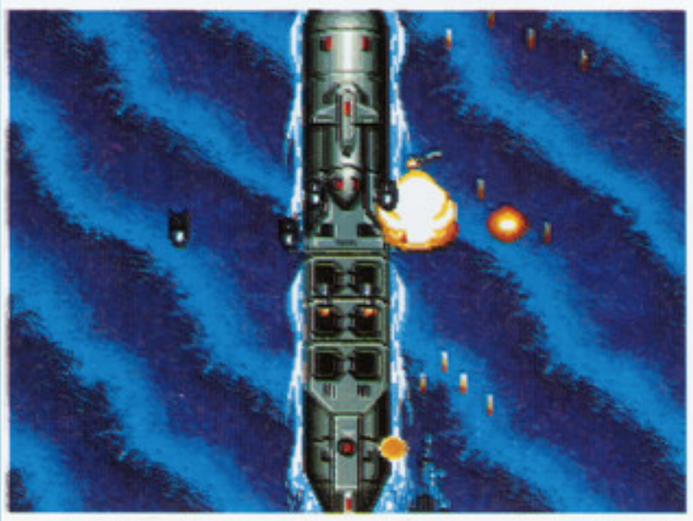
背後からホーミングミサイルをガンガン撃ってくる。対空バルカンも要注意だ。

「青の6号」もビックリ!? 合体サブマリン登場!!

このステージのボスは、前後に分離して攻撃してくる巨大な潜水艦だ。前の部分はかなり緊密に弾をまいてくるので、かなり危険。できれば、前の方を先につぶしておいて、後ろの部分はゆっくり片づけるようにしたい。強度は見た目ほどではないので、速攻でつぶすのだ！



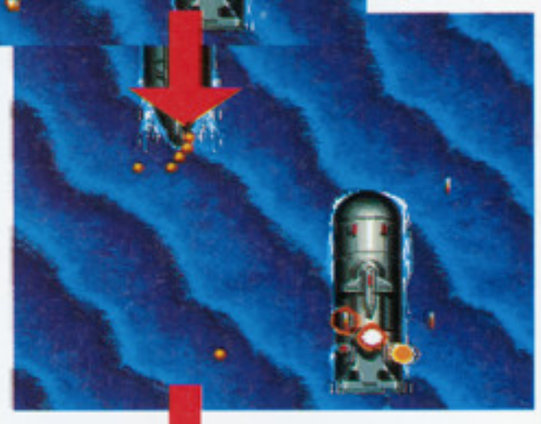
後部を先につぶすと、こんなとんでもない攻撃をしてくる。



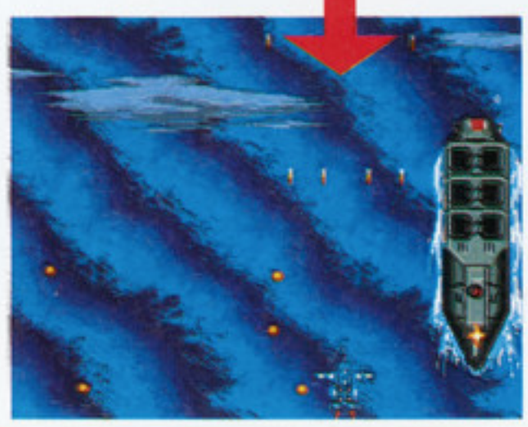
これが合体サブマリン。けっこうデカいのでビビるかもしれないが、合体しているときの攻撃はそれほど激しくない。



前後に分離したら、むやみに撃つのはやめよう。後部はわりともろく、その気がなくても撃沈してしまうこともある。



後部の砲撃は大したことはない。前部に攻撃を集中、一気にカタをつけるのだ。バレルロールを使うのもいいだろう。



前部を撃沈してしまえば、後はこっちのものだ。後部の弾幕は、バルキリーでも楽によけられる程度のものだ。

「空牙」攻略特別ふろく バレルロールはここで使え!!
ステージ4の巻

めったに使えぬ、虎の子の必殺武器バレルロール。このステージでは、下の2ヵ所で使うことをおすすめするぞ。



2隻の巡洋艦が挟みうち。火力が弱いときはバレルロールでつぶせ。



今度は後ろから2隻。逃げ回るより一気にカタをつけるほうがいい。

STAGE 5 いよいよ大詰め!!市街地上空の攻防

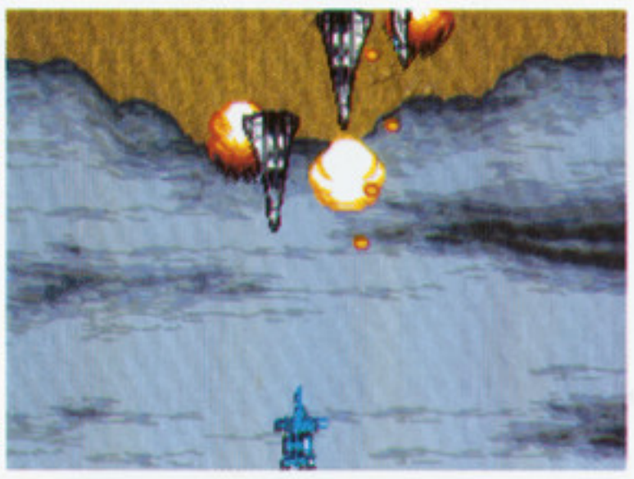
ザコキャラ最後の猛攻

ステージ5の戦闘は、市街地上空だ。とにかくザコキャラの攻撃がきびしい!　それもそのはず、ザコキャラの出番はこのステージまで。ここは、アーケード版の最終面にあたるのだ。当然、これまで以上に激しい攻撃がプレイヤーを待っている。

このステージをひとりで攻略するのはちと難しい。何しろザコキャラの数はもちろん、やつらの撃ってくる弾数がとんでもなく多いのだ。できれば2人でチャレンジするべし!



市街地上空からスタート。ステージ終盤とはいえ、敵の攻撃はかなり熾烈だ。



三角翼の戦闘機は、えらくスピードが速い。すでにザコとはいえない手強さだ。



市街地を抜ければ砂漠地帯。砲台も強度が上がっているから、けっこうつらい。



パワードスーツみたいなやつもガンガン出てくる。数が多いとやっかいな相手だ。

爆撃機の意外な弱点

このステージの「中ボス」クラスのデカキャラは、やたら爆弾を落としていく爆撃機。しかし、実はこいつ自体にいくら当たっても、自機にダメージはないのだ。セイレンタイプで前から近寄り、近距離射撃でやっつけろ!



本体の中心あたりにのみ当たり判定があるので、これぐらい重なっても大丈夫。これ以上後ろに下がると接触してダメージを受けるぞ。



こいつらは、何機もたて続けにやってくる。いつまでも1機にへばりついていると、後が苦しくなるのだ。適当なところで身を引こう。

「空牙」攻略特別ふろく

バレルロールはここで使え!!
ステージ5の巻

このステージではバレルロールを多用することになるだろう。なかでも絶対必要と思われるのは、下の2カ所だ。



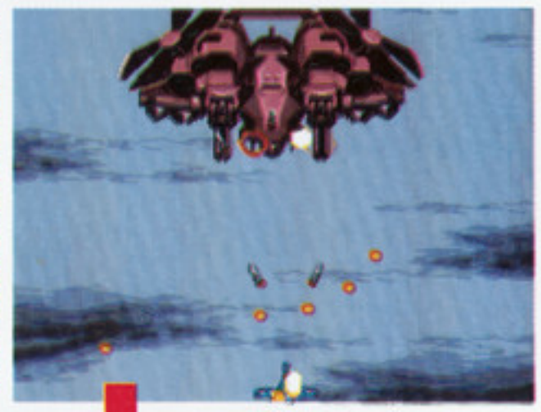
戦闘ヘリと戦闘機の合わせワザ。すべての弾をよけるのは不可能だ。



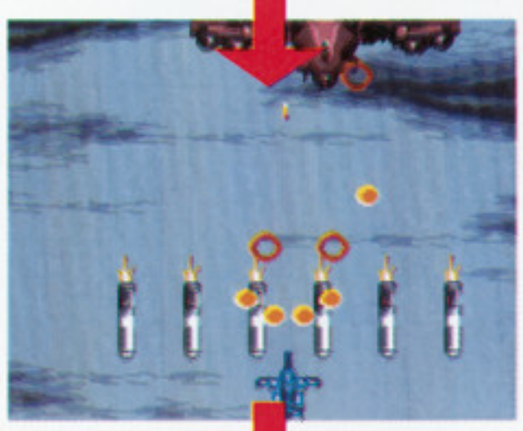
戦闘ヘリだけでもこの密度。火力に自信がない人は早めにロール!

暴虐の巨大ヘリコプター再び!

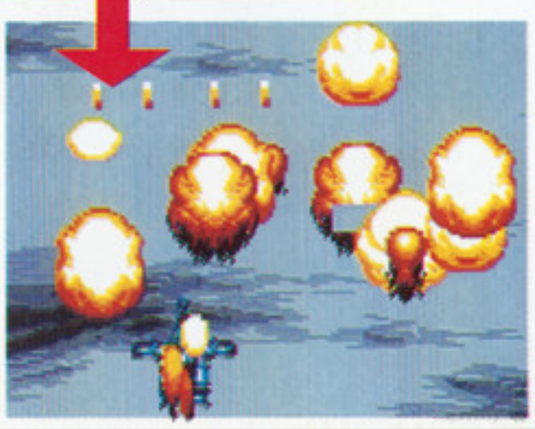
このステージのボスは、ステージ1に登場したボスとそっくり。しかし、強度は比べものにならないほど上がっている。攻撃も、ステージ1ではなかった大型ミサイルの弾幕をはるなど、そうとうの強敵だ。弾幕をよけるにはかなり精密なコントロールが要求されるので、覚悟しておこう。



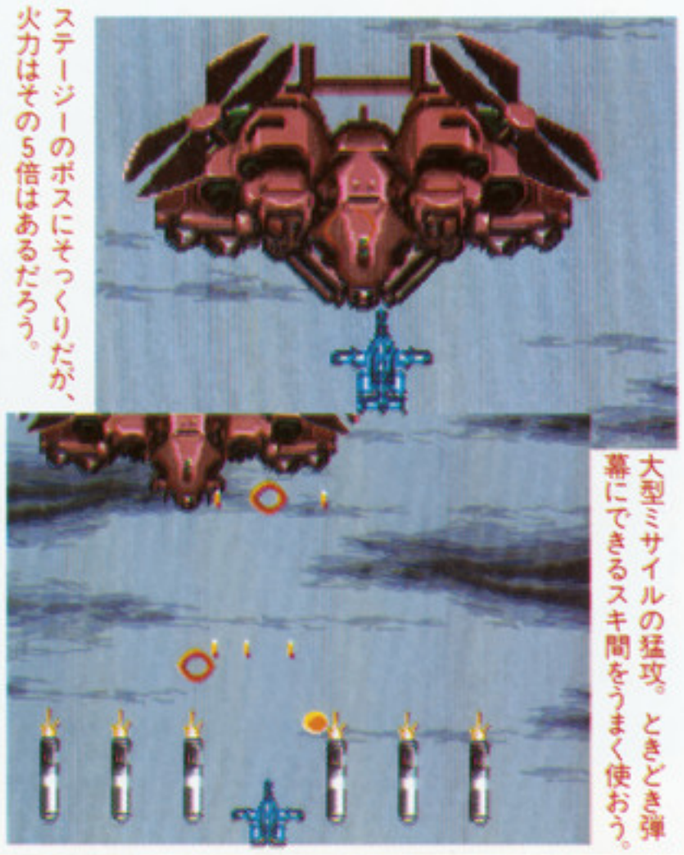
最初はバルカン砲での攻撃。弾はスキ間なく飛んでくるが、バルカン砲自体はけっこうもろいので、サクサクつぶしてしまおう。



これがウワサのミサイルシャワーだ!　ミサイルとミサイルの間のスキ間をすり抜けるには、名人級の細かい操作が必要だぞ。



ついにやった!　初めてきたときには、2、3機はつぶされるつもりでいこう。ここをノーミスでクリアするのはほとんど不可能だ。



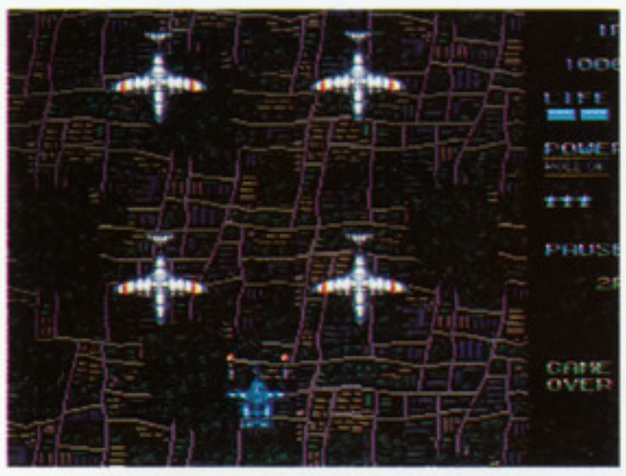
ステージのボスにそっくりだが、火力はその5倍はあるだろう。

大型ミサイルの猛攻。ときどき弾幕にできるスキ間をうまく使おう。

STAGE 6 最後の戦い！敵の秘密兵器をたたけ!!

最後のボスと一騎打ち

このステージは、アーケード版にはなかったスペシャルステージ、超巨大戦闘攻撃機との一対一の対決なのだ。アーケード版を極めた人も、苦戦まちがいなしの最強の敵だぞ！



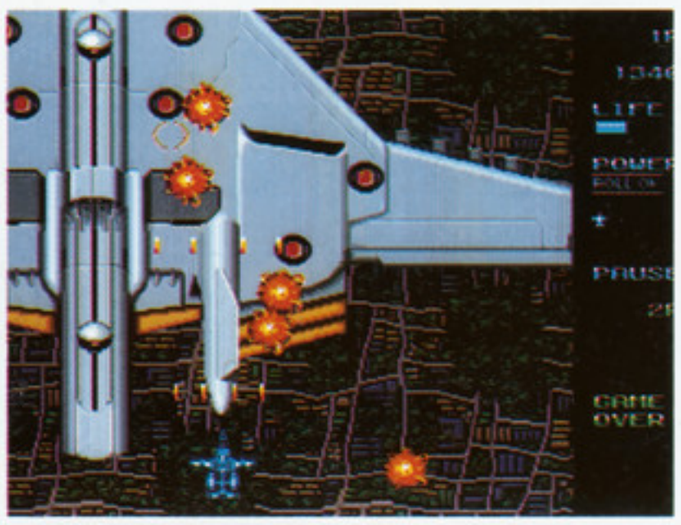
ステージ冒頭に輸送機の大群が。何も考えず、撃って撃って撃ちまくるのだ！



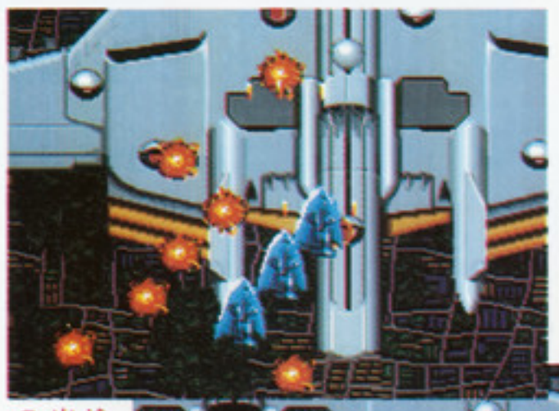
輸送機の残していったアイテムは取り放題。目いっぱいパワーアップしておこう。

ついに登場！無敵の超ド級戦闘攻撃機!!

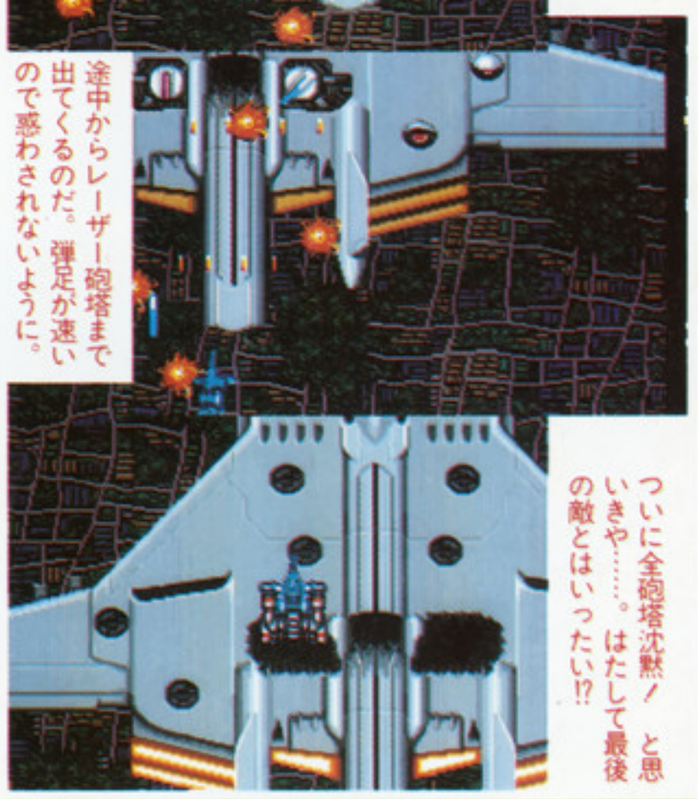
とにかく、何もいうことはない。砲台を根気よくつぶしていくしかないのだ。ただし、後部中央の移動する砲台は最後につぶすこと。こいつは、後から後から再生して出てくるのだ。いざというときのために、バレルロールを温存しておくのは言うまでもない。両翼からひとつずつつぶしていけば、やがて光明が見えるはず。と思いきや、なんとこのボスには秘密の機能が……。



この砲塔の数は、はっきりいってシャレにならない。ほとんどよけるだけで精一杯、といったところだろう。



どうしてもというときはバレルロール。しかし、全砲塔をつぶすことは不可能だ。



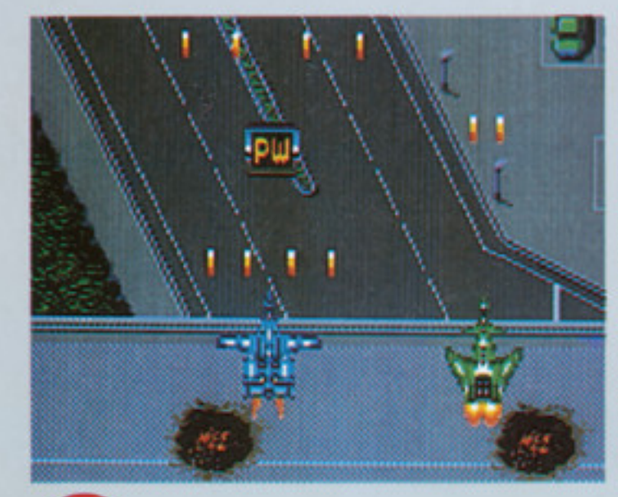
途中からレーザー砲塔まで出てくるのだ。弾足が速いので惑わされないように。

ついに全砲塔沈黙！　と思いきや……。はたして最後の敵とはいったい!?

ベスト・フォーメーションを探せ！

このゲームの醍醐味は、なんといっても友達と２人でのフォーメーションプレイ。それぞれの役割を決めて２機で戦えば、リアルな戦闘の感じが楽しめるぞ。

いちばん基本的なのは、受け持ちを画面右半分と左半分に分けるやり方。これは非常にわかりやすいし、機体もおたがい好きなものを選べばいい。少しなれてきたら、フォワードとバックスに分かれたり、受け持ちの敵を分けたりするのもおもしろい、(ザコをひょいひょいやっつける役と、カタい敵専門の火力重視の役など)。この場合、機体の選択も重要な要素になってくる。参考のため、下にそれぞれの組み合せを紹介しておこう。自分たちだけのフォーメーションを開発してみるのも面白いぞ。



友だちとふたりで、それぞれの機体の特長を生かしたコンビネーションプレーを楽しもう。仲間がいれば、勇気百倍だ！

A SEYLEN&VALKYRIE

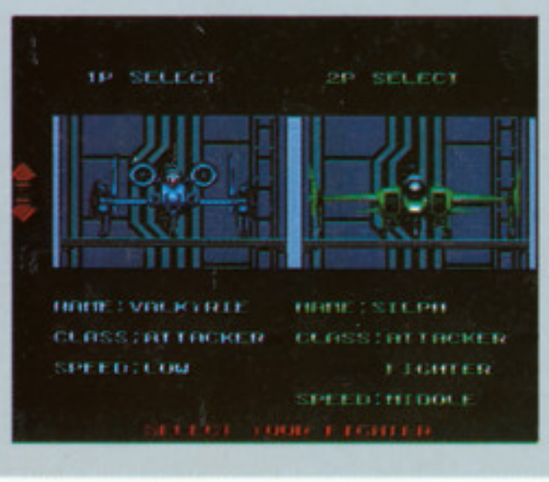
前方火力の強いバルキリーを前に立て、セイレンが後ろからの攻撃に備える。フォワード＆バックスの典型的組み合せだ。



バルキリーは足が遅い。スピードアップしてあることが必要条件だ。

B VALKYRIE&SILPH

シルフは、スペシャルユニットを装着すればかなり広範囲のザコを攻撃できる。バルキリーは大物に集中砲火だ。



シルフにSユニットを取らせれば、かなり強力なコンビになるぞ。

C SILPH&SEYLEN

Aのタイプに似ているが、バルキリーほどスピードに苦労しなくてすむ。楽にパワーアップできそうな場所でおすすめ。



アイテムでガンガンパワーアップするのなら、けっこういけるコンビだぞ。



メガドライブ新規参入メーカーに聞く

熱血メガドライブ宣言

ビクター音楽産業

MEGA-CD登場にあわせてCDタイトルを発表

今年の「おもちゃショー」で話題を集めたMEGA-CD。そのMEGA-CDでいきなり参入。それもオリジナルの「封神演義」で堂々と。その堂々たるビクター音楽産業にいろいろと聞いてみた。

メガドラへの開発態勢が整いゲームギアに続いて新規参入

BEEP!　御社はすでにゲームギアに参入されていますが、メガドライブには新規参入ということになりますね。今回参入されたいきさつを聞かせてください。

ビクター音楽産業(以下ビクター)　我社がニューメディア事業部を発足して家庭用ゲームマシンに最初に参入したのがファミコンだったのですが、ファミコンの場合、ちょっと出遅れまして、それではということで、PCエンジンには早くから参入しました。CD-ROMを搭載するという話もありましたからね。メガドライブにしても以前から態勢が整えば参入する予定でいたんです。そして今回、遅ればせながら開発態勢も整って参入することになったのです。

BEEP!　するとメガドライブは開発が難しいのでしょうか？

ビクター　というか、実はファミコン、PCエンジンが中心になって、なかなかメガドライブまでは手がまわらなかったのです。しかし、メガドライブにはやはりハードとしての魅力もありますし、ビジネスとしてもやっていけそうですし、実は、開発の問題だけではないのです。

BEEP!　ゲームギアからメガドライブへと参入されたメーカーは少ないと思いますが、なぜゲームギアのソフトから発売したのですか？



ビクター音楽産業ニューメディア事業部マーケティング部小森治信次長。

ビクター　ゲームギアからというか、たまたまゲームギアの「スクウィーク」が先にできたということなんです。ゲームギアについてはマシンとしてのクオリティもありますし、市場性もあるだろうということで参入したのです。

BEEP!　今のところ、ゲームギアの感触はどうでしょうか？

ビクター　難しいところですね。実際にハードの普及台数も見えていないし。かなり厳しいという声もありましたから。

BEEP!　ニューメディア事業部ではほかに何かやっているのですか？

ビクター　ゲームマシンのほかにパソコンでの事業も行っていますけど。コンピュータを媒体としたソフト作りを展開しています。

ビクター音楽産業ニューメディア事業部



1986年9月にファミコン「バナナ」でゲーム機参入。1988年9月には「魔境伝説」でPCエンジンに参入。1989年10月に発売した「鏡の国のレジェンド」は同社初のCD-ROMソフトとなった。以来、レコードからCDへの時代と変わるに従い、CD-ROMマガジンウルトラボックス、ROM²カラオケシリーズなど得意とするAVの分野にゲームを取り入れていった。そして今年5月に海外ゲームを移植した「スクウィーク」でG.G.に参入したのだ。

ゲームギア参入第1弾「スクウィーク」





この「スクウィーク」はフランスにあるインフォグラム社のアクションパズルゲームをゲームギア版に移植したもの。制限時間内にキャラを操作してタイルの色を替えるというシンプルなゲーム。

©Pubished under licence from INFOGRAMS.

MEGA-CD対応の「封神演義」発売は来年の夏に！

BEEP！　新規参入にあたってメガドライブのユーザーはどんなユーザーだと思っていますか？

ビクター　よくいわれるようにマニアックなユーザーだと思っています。他のゲームマシンのユーザーよりはゲームフリークといいますか、シューティング、アクションゲームが好きなヘビーユーザーが多いのではないんでしょうか。最近ではRPGもいろいろと出てきていますので、これからは変わってくるかもしれないとは思いますが。

BEEP！　先月催されたおもちゃショーでは、御社からCD-ROMのタイトルが発表されていましたが、メガドライブのCD-ROMの展開についてお聞かせください。

ビクター　メガドライブに参入した要素としてはまずCD-ROMということもあったのです。PCエンジンでCD-ROMについては、ある程度やってきていますし、発表されたMEGA-CDを見るかぎりでもPCエンジンでできなかったことも挑戦できそうですしね。

BEEP！　MEGA-CDの新しい機能を使って、具体的にはどんなゲームを考えていますか？

ビクター　具体的にどんなゲームを作るかは、これからです。ただ、ハードウェアのスペックを見ても、たとえば別にCPUがついたり、大容量バッファが乗っていたり、回転、拡大・縮小が使えるのでいろいろと利用したいと思っています。

BEEP！　CD-ROMの第1弾として「封神演義」があがっていますが、開発のほうはどうなっているのでしょうか。

ビクター　今のところは来年の夏ぐらいに出せるようにがんばっていますけど。この「封神演義」で様子を見て、その後どんどんCD-ROMソフトを増やしていきたいですね。そのほかカートリッジのほうでは「シャドー・オブ・ザ・ビースト」「プリンス・オブ・ペルシャ」も発売する予定でいます。

BEEP！　その新作のゲームなのですが、どんなソフトなんでしょうか？

ビクター　中国の古典をもとにした「封神演義」はオリジナルですが、後の2作は海外ものの移植です。

BEEP！　今後のラインナップはどんな予定なのでしょうか？

ビクター　従来から、海外のソフトとオリジナルのソフトの2本の柱で事業を展開しているのですが、特にメディアを問わずに海外のいいソフトはどんどん紹介していきたいと思っています。



ビクター音楽産業ニューメディア事業部マーケティング部南幸樹さん。

今秋には2作続けて発売へ 第1弾は多重スクロールが見もの

BEEP！　今年の予定としては？

ビクター「シャドー・オブ・ザ・ビースト」については今年の秋に、「プリンス・オブ・ペルシャ」も同時期に出す予定でいます。

BEEP！　今後、御社のゲーム作りの方針みたいなものはありますか？

ビクター　特にジャンルにこだわることはいたしません。移植、オリジナルを問わず、面白いゲーム、面白そうな企画があればバンバンやっていきたいです。CD-ROMもPCエンジンとは違った形でやっていきたいですし、ゲームだけでなく、メディアミックスとして他の分野にも広げたいと思っています。

BEEP！　新作のPRをお願いします。

ビクター「シャドー・オブ・ザ・ビースト」では多重スクロールによるグラフィックをはじめ、他のゲームにはないものがいっぱい取り入れられています。特にアクションシーンではアミガ版を越えているのではないでしょうか。「プリンス・オブ・ペルシャ」はパソコン版でも出ていますが、RPGとアクション要素を兼ねたものです。この2作ともかなり楽しめるのではないでしょうか。先になりますが、CD-ROMの「封神演義」も期待してほしいですね。

BEEP！　最後にメガドライブのユーザーに何か一言お願いします。

ビクター　参入第1弾「シャドー・オブ・ザ・ビースト」を見ていただければ、今後のビクターのゲームがわかると思います。ぜひ期待していてください。

第1弾、第2弾はグラフィックに期待 CD-ROM「封神演義」はオリジナルで

第1弾「シャドー・オブ・ザ・ビースト」は13重というとてつもない多重スクロールを採用。第2弾「プリンス・オブ・ペルシャ」はパソコン版において主人公キャラのなめらかな動きに定評があった。メガドラではさらに高度なグラフィックを採用して登場するのではないだろうか。

一方、CD-ROMとして発売が予定されている「封神演義」はまだ開発にとりかかったばかりという話。高性能といわれる「MEGA-CD」の特性をフルに使ったオリジナルゲームとしてかなり期待ができそうだ。



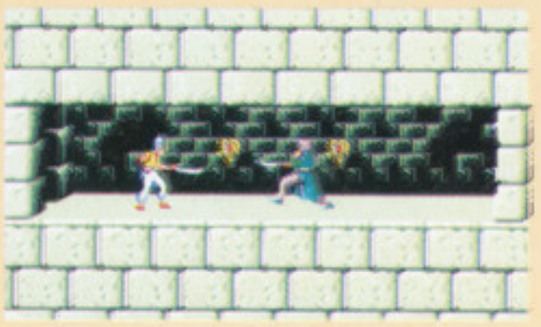
「シャドー・オブ・ザ・ビースト」のイメージイラスト

■多重スクロールを採用した「シャドー・オブ・ザ・ビースト」





■RPGとACTを融合した「プリンス・オブ・ペルシャ」





©1989, 1990, 1991 PSYGNOSIS LTD. ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.
©1989, 1991 BRODERBAND SOFTWARE.

※「シャドー・オブ・ザ・ビースト」の画面写真はパソコン版を使用しています。

HYPER TECHNOLOGY

大胆不敵！ HYPER TECHNOLOGY 講座

by 阿木二百

VOL.5 雨降りだからアニメでも作ろう

のっけからド〜ンと宣言してしまうが、今回はテクノロジーとゲームではなくテクノロジーとアニメーションツールの話をしたい。ゲームは多かれ少なかれ受け身的なものであるが、ここでちょいとコンピュータに対して積極的に働きかけてモノを作るということを考えてみたいのだ。まあ、これは阿木自身、ゲームもさることながら自分でアニメーションを作るということにも楽しみを見い出しているからで、話ついでに周辺の話題を探ろうという魂胆(こんたん)なのだが…。

19世紀の人は驚いた

そもそもアニメーションは、それ自体がひとつの画期的なテクノロジーだった。なにしろ絵に描いた餅(しら)(いや餅だけとは限らないが)が、あたかも生きているかのように動きだしてしまうのだ。はじめてアニメーションというものを見た人たちは、きっと今のバーチャルリアリティーを見るよりも大きな衝撃を受けたに違いない。

もちろん、ここでいうアニメーションとはテレビなどで見かける〝なめらかな〟〝総天然色の〟〝視点移動がものすごい〟やつのことではない。どちらかといえば、ノートの端にちょこっと描いたコマ落としの絵をめくって動かすパラパラ漫画に近いようなものだ。

時は19世紀前半、放射状に等間隔でスリットが切られた円盤の周囲に少しずつ変化する絵を描き、それを回転させながら鏡に移して、円盤の裏からスリットごしにのぞくと、アラ不思議。回転によるスリットの移動がシャッターの役目を果たして、止まっていた絵がアニメートされて動きだす（アニメーション作家の古川タクさんは、この仕掛けを〝驚き盤〟とよんでいる)。これの変形が、鏡がなくても使える円筒形のもので、この場合には円筒の内側に描いた絵をスリットごしにのぞく。言葉で説明すると「わっかるかなァ〜、わからねぇだろうなァ〜」の世界だが、作ってみるのが一番だと無責任なことをいってしまおう。

インタラクティビティで勝負

さて、驚き盤をのぞくと確かに今でも驚く。何に驚くかというと、こんな簡単なものでアニメーションができてしまうことにだ。だったらパラパラ漫画のほうが単純なのだが、驚き盤はくるくる回るだけでちっともアニメーションに見えない絵が、スリットをのぞいた瞬間に一斉に動きだす。この落差がタマラナイわけだ。これに比べるとパラパラ漫画はあまりにストレートすぎてツマラナイ。

いずれにせよ、うまくすれば100円に満たない材料費で、ここまで楽しめるとなると、安くても1、2万円はするコンピュータ（MacやTERAだと10万円単位だ)の立場はどーなるのか心配だ。

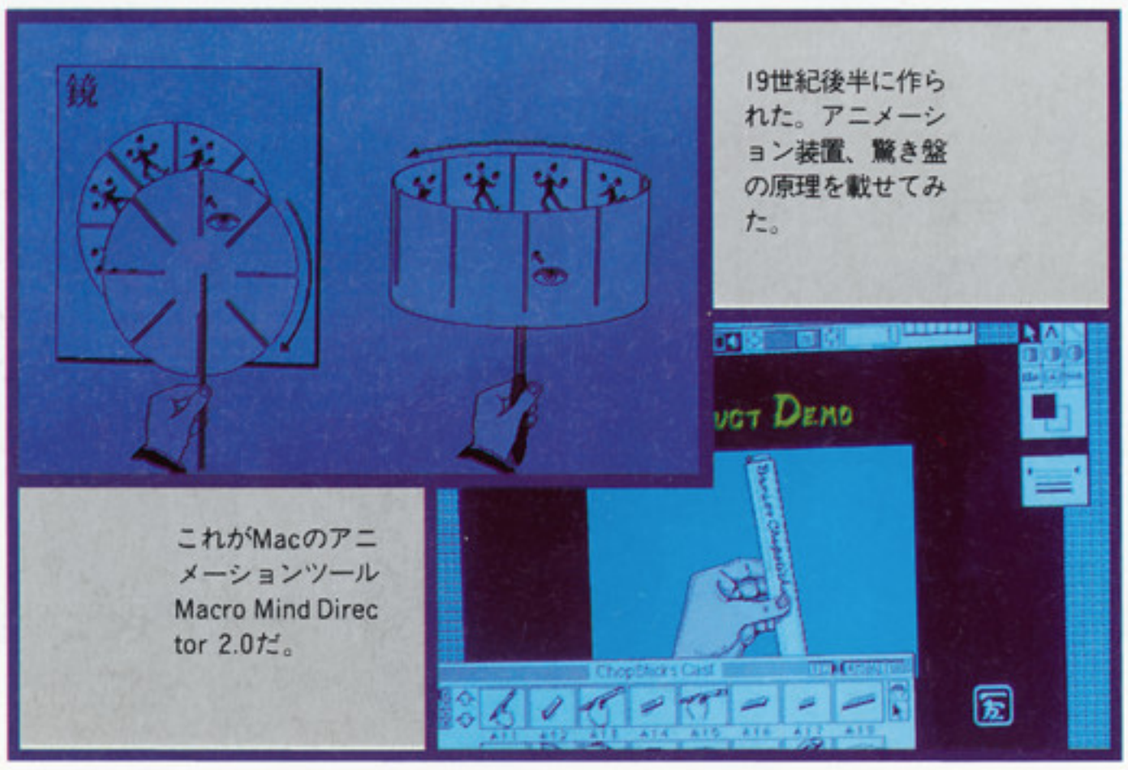
で、結局のところ、コンピュータを使うからには、パラパラ漫画や驚き盤ではできないこと、すなわちインタラクティブにストーリーが変化するようなアニメーションを作らなければ意味がないんでは、と考えるようになる。

インタラクティブというのは、よく「対話的」などと訳されるが、別にコンピュータが人生相談にのってくれるのではなく、単にコッチの出方でムコウの応対が変化すること。

今のところアニメーションツールでこれができるのはMac用のMacroMind Director 2.0（英語版）という奴だけだ。まず、キャスト（配役）とよばれるグラフィックオブジェクトをフレーム（アニメの1コマ、1コマに相当する）ごとに配置して場面場面の動きをつける。キャストは、動かしたいものの最小ユニットで、たとえば、ボスキャラを前後に動かしたいだけなら全体像を1つのキャストに割り当てるが、手足を別々に動かす場合には手も足も独立したキャストとして作る必要がある。

このまま動かせば、ただのアニメだが、Director 2.0には複数のフレームからなる場面にラベルをつけて、あるキャストをクリックしたらどこそこのラベルに飛べというような指示ができるのだ。だから、細かく作ればフルアニメーションのアドベンチャーゲームやRPGも可能。キャストが小さいとアニメーションの速度もけっこう早いから、アクションゲームも夢ではない。音だって、サンプリングして生のセリフや効果音が入っちゃうし、スタンドアロンで(つまり、単独のゲームとして）動くようにしてくれるユーティリティもついている。

だからもし、Macの Classic か何かを買いこんだ友達でもいたら、ちょっとマニュアルの英語がつらいけど、オリジナルのゲームをいっしょに作ってみるといい。受け身じゃなくコンピュータに向かったとき、キミはそのパワーに改めて驚くはずだ。初めてアニメーションを見た19世紀の人間のように……。



ゲームデザイナーの領分

第6回

キャラクターに〝いのち〟を吹き込むとは

門倉直人

5月△日
キャラクターに〝らしく〟色をつけるのは難しい

「心理システムはまだですか」とM君に言われた。「まだです」と僕。「一つは、頭の中にあるキャラクターのイメージがほとんど煮詰まりきっていないから。もう一つは、どうすれば〝人間関係〟がすっきりした多次元モデルで表現できるのかが、まだわからないから」。「じゃあ、いっそのこと今回は心理システムの搭載を見送るということで」とM君。「そうすれば絵の枚数も減るし、メモリの負担も軽くなる。さらにディスクの枚数も減って、開発期間も短くなり、定価も低くなる。――あらゆる意味でコスト＆リスクダウンですよ」。

確かにM君の言うとおりだ。主要なキャラクターがそれぞれの性格とそれに応じた心理傾向を持ち、人の気持ちを顔グラフィックの変化や台詞の口調、または自立した行動の変化としてちゃんと表現しようというのは、〝言うは易し行うは難し〟の典型みたいなものだ。

実は、人形のようなキャラクターにわずかでも〝いのち〟（らしく見えるもの）を吹き込みたいという願いから、人の心境をいくらかでも再現できるシステム＝キャラクターの心理・情動システムを組み込もうとしているのだが、これは簡単ではない。特に複数のキャラクターの間で、相互に作用しながら変化する〝対人感情〟を反映するようなダイナミック・システムは、それだけで立派なシミュレーションゲームになるだろう。これを行うためには、社会心理学の知識に触れておく必要がある。特に「認知一貫性の理論(theories of cognitive consistency)」とよばれるハイダー、ニューカム、オスグッド、フェスティンガーらの諸研究は必須の知識と言ってもよい。だが、ここは社会心理学の講義ではないのでコンピュータサイドの問題点に話を移そう。

キャラクターに人間味を与えることを目的にした場合、それができるかできないかは別として、まず「性格」とそこからくる「感情・情動の傾向」という要素が頭に浮かぶ。キャラクターの「性格」をゲームのなかに取り入れる際に、「感情」を推定すれば、キャラクターの顔グラフィックに表情の変化を適切に取り込める。また、「感情」が個性的に再現できれば、命令・提案・相談など、コミュニケーションの手段にも奥行きができ、いろいろなバリエーションも考えられる。そして他のキャラクターとのコミュニケーションそのものがゲームクエスト達成において重要な位置を占める。たとえば、冒険旅行をしている場合でもパーティーの成員間で意見が食い違うと、主人公キャラの決断にもリーダーとしての重みが増してくる。ただ、ここでの「性格」は「能力」とは異なる。従来のゲームでは、キャラクターの個性を「能力差」によって表現できても「性格差」による表現には手こずっているようだ。そこら辺の〝色〟は、時折イベントに盛り込まれるエピソードや、主人公キャラの命令を忠実に実行するか裏切るかの確率、そして疲労度や相性により、2、3の台詞まわしを変えることでしか表現されないのが現状だろう。もちろん「性格」によって課題に向かい、勇敢に取り組むか否かとか、「感情」によって顔の表情を変化させるとかいう試みはなされている。しかし、ここで重要なのは、それらがあくまでも「主人公キャラと1対1」でのみモデル化されていることだ。つまり、第3の要因が2人の間に入ってくることによって生じる妬みや愛憎、不安という複雑な感情は、再現することが困難なのだ。簡単にいうと3人以上の集団におけるコミュニケーション、あるいは〝集団の雰囲気〟といった部分は表現しづらく、たとえできたとしても不自然だ。だが、キャラクターの「性格」という〝色〟は、このような状況で初めて（ゲーム的にも）生きてくる要因なのだろう。



あるキャラクターに〝いのち〟を吹き込む心理システムとは、結局、そのキャラクターをとりまく他のキャラクターたちの心理とその他の周辺環境全体との相互作用を考慮しなければならないような大変な作業だ。しかも、これがゲームのなかで効果的に生かされるためには、グラフィックや台詞のパターンを信じられないほど増やさねばならず、メモリへの負担も当然、それに応じて増してくる。まさか感情を表に出さないキャラクターばかりにするわけにもいかないし、とにかく大変だ。が、それでも登場するキャラクターに心理的な深みを持たせたいと思うのは、同じようなクエストで出会ったキャラクターとの間にどれだけ人間味のあるコミュニケーションが成立したかとか、また、クエストの結果、生成されていく物語の厚みや、プレイヤーが感情移入できる度合いに直結すると考えられるからなのだ。その場合、キャラクターの内面的な感情だけではなく、キャラクター間に生じる感情のほうがより重要な演出効果になるだろう。そしてコンピュータだからこそ、この困難な問題に挑戦する意義が今日あるように思えるのだ。

このコーナーも今回でオシマイ。みなさんさようなら〜

涙の高輪健全倶楽部ギャラリー

最後のダメ押し1本勝負！ アヤシイ探検隊 in おもちゃショー

時は元禄3年。花の大江戸は神田。ここにさむとぼぶという2人の目明しがいた。

「ていへんだ、ていへんだ親分」

「なんでい、さむ。いったいどうしたっていうんだい」

「へい。実は、なんでもこの高輪健全倶楽部が、お取り潰しになるそうなんです」

「……そうか。いつかはこんな日がくるんじゃないかと思っていたぜ…。おい、さむ。今から幕張に出かけるぞ」

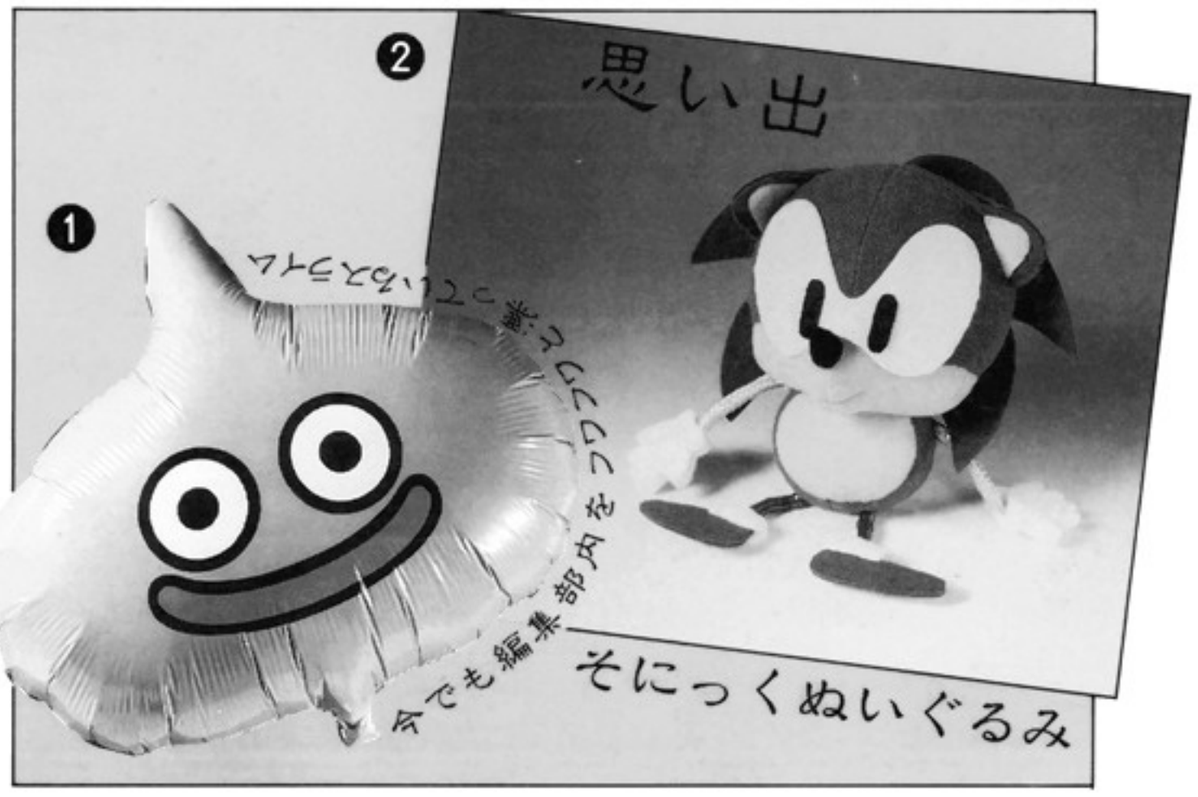
「？　そりゃまたなんで？」

「べらぼうめ。こっちとら江戸っ子だい。最後にぱあっと一花咲かさにゃ、お天道さまに申し訳ねえじゃないか。おい、お静。ちょいと出て来るぜい」

「あいよ、お前さん」

かくてぼぶとさむの両名は、幕張のおもちゃショーへ、最後の聞き込みに出かけていったのであった。





大衆嘘文化

ソニック音頭、巷で大流行！

「はぁ〜よよいの、よい、ソニック音頭でくるりん、パッ」

そろそろ夏も近づいてきた今日このごろ、この〝ソニック音頭〟が、巷で大流行しているとの噂を聞きつけ、さっそくセガブースの前にやってきた。

「おお、踊ってる、踊ってる」

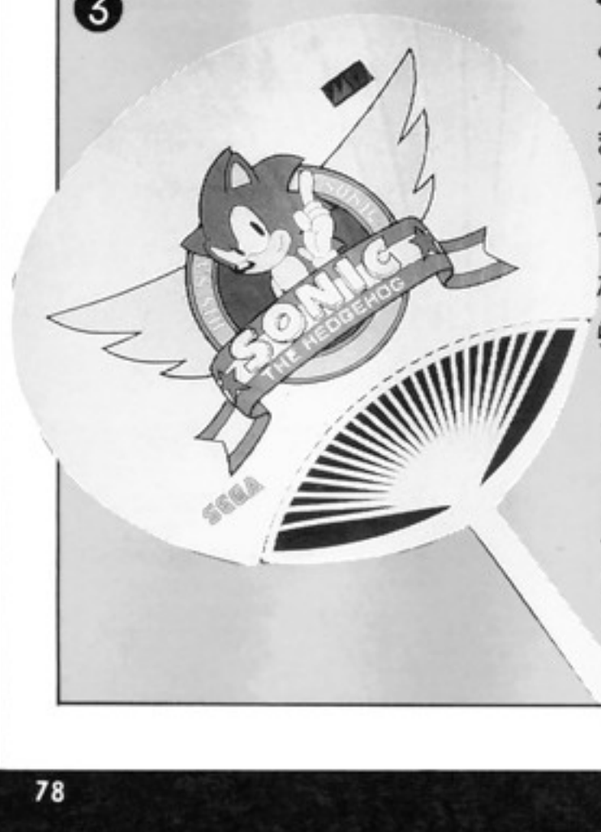
そう、この右の写真がソニック音頭である。セガブースの前で踊るソニックくんを、パシャパシャっと連続激写してきたので、じっくりと見てマスターしよう。今年の夏はソニック音頭でキメようぜ！　なんちて。



ソニック音頭大会レポート

優勝者にはうちわだ！

❸



◀優勝者には〝幻のバタバタ〟と呼ばれてる、〝ソニックうちわ〟が贈られ、受賞者今西二宗（いまにし・にそう）さんは、「これからも七転がり八度回転、頑張っていきます！」と訳のわからないことを行って、転がりながら帰って行った。

▶先日、〝ソニック音頭大会〟が東京で開かれた。会場はソニック野郎でワンサと溢れかえり、大盛況のうちに幕を閉じた。

❹

空中で踊り続ける今西さん。その華麗なテクニックに審査員一同は驚嘆の声を発した。

偽衝撃

宇宙人現れる！（仮称）

「バイト探しのためにこの地球にやってきました。今日はバンダイさんのブースでコンパニオンを務めています。ウソです」と、つまらない質問にもハキハキと答えてくれた彼ら。なかなかサッパリとした感じの若者であった。

余談だが、実はウルフチームさんでは、彼らの信者が多く、その証として彼らの姿人形や姿絵などを肌身はなさず持っているとかいないとか（大半ウソ、ちょっぴりホント）。

おおっ、これは……



目撃者である人々
（これまたウソ）

か～かきんきんか～きんきん

❺



ちょっぴり、ジェネシス（愛称ジェニー）

Bondwell社の“Quick Shot”シリーズのジェネシス版最新ジョイスティックが、この“QS-135 PYTION 3”と“QS-136 PYTION 4”だ。まあ、こんなモノも出品されてたよ、っていう話だけなんだけどね。



あぁ、懐かしの懐古じじぃ特集　その１

帰ってきた編集後記

●“かあかきんきん～”の火星人が、みんな仮性○○だったらどうしようか、と思うと暑さで夜も眠れない今日この頃いかがお過ごしでしょうか？　ちなミニ、ミニスカートが好き。金星人は、イカ臭そうでヤダ。

（近Ｙ、ＢＥメガ副編集長）

●ゴールデンウィークに大阪に行ってきました。大阪は素人女はかわいいけど、玄人女はかわいくない。チクショー！　金返せ！

（たけやん・ハード関係編集者）

●この前、内藤寛の愛車ホンダＮＳＸを対談の帰りに間近で見た（ちなみに内藤氏はオレと同じ吉祥寺に住んでるそうだ。今度一緒にドライブでも行きたいぜ）。オートマ車だったのは、ちょっと意外な感じがしたが、車高がやたら低いのは驚いたぜ。だけど、スタイルはオレのＺのほうカッコブーだったな。

（ジョージウエスト・データ関係編集者）

●先日、ナムコのゲーム大会に行ってきた。５位の商品（ウチは５位だったのさ）の中にでマタタビが入っていたので嬉しかった。今日はこれをオカズにして、うにゃうにゃ言いながらゴロゴロしよう。しかし暑いねえ。

（うにゃ・バラエティ関係編集者）





バイキンマンも飛ぶＢＥメガ編集部内（うにゃの机にて）。

通信販売

日光お茶の間ショッピング

蒸し暑くなってきた今日このごろ、みなさまいかがお過ごしでしょうか？　今日は３周年を記念して、特に大変お買い得な商品をご紹介したいと思います。

リンボーダンサーJr.

❻



今日ご紹介するのがこの“リンボーダンサーJr.です。この夏大流行のリンボーダンスが手軽に楽しめてしまうという、大変お買い得な商品です。素材はビニールなので、持ち運びに便利なうえ、高さも自由に変えられますので、赤ちゃんからご老人まで幅広くご利用いただけます。また、ミニ物干し竿としても使えますので、一家に１台は備えておくと大変便利です。今回はこれを特別に、１万円［税込み］でお分けしたいと思います。欲しい方は今すぐ、日光お茶の間ショッピングまでおハガキを。昨日の消印まで有効です。

注：本当の商品説明は下の欄外にあります。



今回をもって、“高輪健全倶楽部”は終了となります。まあ、短い間でしたけど、読者のみなさん、こんなくだらない記事に最後までおつきあいくださって、まことにありがとうございました。感謝感激の極みだよ～～～～～～～～ん。

だがしかし❼

といっても駄菓子じゃないが、これで終わると思ったら大間違い。いつかまた生まれ変わって参上するよん。ではそのときまで、みなさん。アッデュウ～。



注：記事中の商品はすべて91東京おもちゃショーで出品されていたものです。商品の説明は以下の通り……１エニックスブースで配られていたスライム風船　２セガブース内“ＵＦＯキャッチャーＤＸ”に入っていたソニック人形　３セガブースで配っていたソニックうちわ　４、５バンダイブースでの展示品　６株ヨネザワの“うちの子天才　リトルビック”　問い合わせ先03-3861-6361（ちなみにこの商品は、飛び越えて遊ぶおもちゃです）７株野村トーイの“センサードッグ　名犬ガードワン”　問い合わせ先03-3851-7211

サウンド倶楽部

ゲームミュージック紳士録 1

戸田誠司

Seiji Toda

明けても暮れてもゲーム音楽について考えるこのページ。今月から実際にゲーム音楽に携わっている人にインタビューをして、ゲーム音楽の実際を鋭くレポート。第1回目はナムコのリミックス盤のプロデュースも手がけるフェアチャイルドの戸田誠司に迫ったぞ！

マンチェスターっぽい音ができた

――7月21日に発売になる「765MEGA-MIX」というナムコのゲーム音楽のメガミックスのプロデュースをおやりになったということなんですが、それはどういったものなんですか。

戸田　最近ハウスとかリミックスという手法なりサウンドなりが、どういうわけかゲームをやっている連中も興味をもってきている。ヨーロッパなんかはみんなそうだからね。アミガなんかはみんなハウス。それがすごい好きで、去年ぐらいにアミガでI7BITユーザーグループだったかな、そういうグループがあって、そいつらのデモがすごく面白くて、ゲーム音楽とハウスという結びつきがどこかでできるといいなと思ったんです。プロデュースの話があったときこれは面白いなということでやってみたんですよね。

――ゲーム音楽のアレンジといえば現在はフュージョンが主流といった感じなんですが、ハウスということでどうでしたか。

戸田　面白かったですよ。ロンドンで初期にハウスを出したバンドっていうのはチープな楽器を使ってたりしたわけですよ。で、そのチープのよさっていうのはチープな楽器がないと出ないものだから、どうしてもスタジオじゃ出なかったりするんです。今回の場合はゲームライターの折原光治君や森崎雄司君たちがデモテープを作ってきたのがきっかけなんですが、そのテープを作ったままのセットをスタジオにもってきてもらったんです。だから意外とマンチェスターとかロンドンとかのハウスっぽい音に近いものができたんで、面白かったです。

CDでゲーム音楽を鳴らすのは御法度

――ゲームマシンの音自体もかなり進化してますが、そのあたりはどうですか。

戸田　相当いいところにきているとは思いますね。でも最近はCDの音を再生しちゃいますよね。そうするとはたしてそれがいいのか、ゲーム音楽を作っているやつらはCDで鳴らすのは御法度だというのがあってね。僕も後者の意見に賛成なんですが、それがどこかでひっくり返っちゃう気もしますね。

――CD-ROMがPCエンジンで出てますよね。メガドライブも秋には発売の予定ですし、ハードのほうの変化は著しい。しかし、逆にゲーム音楽というものはパワーダウンしている。ハードのクオリティとゲーム音楽の人気が反比例しているという気がするんですが。

戸田　音がよくないころのものはすごく特徴をもっていて、完全な矩形波だから、なにをやってもテクノになっちゃう。だからそれなりのマニアがいた。それがだんだん音がよくなればなるほど、ただの音楽になっていく。そうしたら問われるのはクオリティだけのような気がしますよね。以前のは特徴をもった音楽でありビートだったから、ああいうゲーム音楽しかなかったけど、いまは難しいところだと思いますよね。ただ、前よりパワーが下がっているということについては、基本的にゲーム音楽というのは、前の状態がおかしかったという気がするんですよ。だからいまの状況のほうが健全なんじゃないですか。映画音楽でもそうでしょ。すべての映画に音楽が入ってるけど、全部ヒットしてない。だからゲームも全部のゲームに音楽が入っていてもそのなかでクオリティの高いものが1本か2本ヒットしてみんなに受け入れられるという状況で、いまが健全な姿じゃないんですかね。

精神的に高揚するアクションゲームの音楽を作りたい

――ゲーム音楽の出始めのころはチープテクノといった感じの流れがありましたよね。それがアレンジバージョンが主流になってしまった。チープテクノはハードの音がよくなるたびに淘汰されて、結局テクニックに走ってしまった。でもゲームにとってはチープテクノが心地よかったんですけどね。

戸田　うん、やっぱり心地よく感じたんじゃないかなあ。

――戸田さんの「ウルティマ」（FC）にしても心地よさみたいなものがありますよね。

戸田　僕はホントはアクションゲームを1回やってみたいんだけど、やったのがロールプレイングだったんで、そういうジャンルには前から環境音楽っぽいのがいいと思ってたんです。いわゆるいい悪いではなくて、音楽がすごく強力なメロディをもったりすると、ゲームはループされるから飽きちゃうんですよ。変にマイナーなイメージ出されると、〝オレはそんなに悲しくねえぞ〟っていうのがあったり。鳴らしといてもぜんぜん気にならないような物を作りたいと思って、「ドラッケン」はそうしたんです。となりの部屋から流れてきてるような音楽でもいいし、それがなくてもいいけど、あったほうがいいですねって言われるようなものができればと。あとは、アクションゲームをやれたらやりたい。精神的に高揚するだけの音楽をつけたいという気がしますよね。アミガの「ゼノン」とかが気持ちよかったな。僕はアミガのアクションゲームの音楽とかすごい好きなんです。



〝ゲームの片手間に音楽をやっている〟とまで言われるほどのヘビーユーザーだが、やはりこうしてスタジオに入るとミュージシャン。カッコイイのであった。

はみだしシングル情報：「Silent Summer」／ribbon（ポニーキャニオン発売中）いままでよりもアダルトな雰囲気を出しているが、18、20、18という年齢のわりに若く見えるribbonなので、CDなどで歌だけ聴くのと、テレビなどで歌っているを見ると少し違う印象をもつかも。



PERSONAL DATA
とだ・せいじ

「Shi-Shonen」を経て、「フェアチャイルド」を結成。「探してるのにぃ」のヒットとともに人気も上昇中。ゲームフリークとして有名で、「ウルティマ」（FC）、「ドラッケン」（FM-TOWNS）の音楽も手がけている。

――最後にゲームミュージックに興味をもってる人とか、作ってみたいと思っている人へのアドバイスがあったらお願いします。

戸田　そのゲーム自体がどういうものなのか、どういう音楽が鳴ってたらいちばんいいかという、たとえばゲームやるときは絵と音の両方が相乗効果でよくなるかというのを考えるといいんじゃないかな。サウンドだから、メロディとかリズムということで頭のなかを固定しちゃうとよくないような気がしますよね。全体としてのサウンドだと思うから、ドラム、ギター、ベース、キーボードがあってシンセがメロディを奏でるなんていうパターンもあるけど、それにしなくてはいけないということはぜんぜんないわけだし。音質のクオリティが高くなると、ちゃんとした音楽にしなくちゃいけないと考えていくのは違うと思いますね。なんだかわからない音でガコンガコンいってたってそれがすごくカッコよかったり、ゲームにあっていればそれで充分なんだからね。

「756MEGA-MIX」



●アポロン●CD：¥2,000／CT：¥2,000
7月21日発売予定

ナムコの名作ゲームの音楽をハウス、テクノなどにアレンジしたアルバム。ゲーム中の効果音や音声にくわえ、ハウス好きな人におなじみの声ネタなどもたくさん入っていて面白いのだ。

GAME MUSIC 新作 REVIEW

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス Vol.5 ROLLING THUNDER2



●ビクター音楽産業
●CD：¥1,500
●発売中

このゲームの音楽の特徴はジャズだが、ピアノなどの生音よりもシンセ音を多く使うことで、ゲームミュージックとしてのノリの良さを出すことに成功している。

DOUBLE DRAGON 3・THE COMBATRIBES



●ポニーキャニオン
●CD：¥1,500
●発売中

ダブドラ3はオリジナルはファンク、アレンジはハウスとなかなかパワーあり。アウントや声ネタは音楽マニアならニヤリとくるが、もっと声が入ってるとよかった。

ファイナルファンタジーIV



●NTT出版
●CD：¥2,300
CT：¥2,000
●発売中

ゲームに先駆けてオリジナルサウンドを発売してしまうというFF。予想はしていたが、ゲーム中にこんなキレイなストリングスが聴けるといやでも盛り上がるぜ。

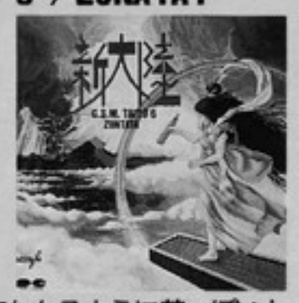
ドラゴンクエスト〜ジパングワールド〜



●アポロン
●CD：¥2,800
CT：¥2,400

邦楽器で演奏したドラクエで、以前ビデオでだたものの音楽版。このような企画のCDが出ることからも、ドラクエの人気のすごさというものがわかる。

新大陸 G.S.M. TAITO 6-/ZUNATAT



●ポニーキャニオン
●CD：¥2,500
●発売中

特徴はタイトルでわかるように昔っぽいところ。アレンジに関してもハウスなどの新しいノリを入れつつも、やっぱりどこかに古い感じがくわえられている。

LOOM／橋本一子



●メルダック
●CD：¥3,000
●発売中

話題のパソコンゲームのサウンドトラック。橋本一子とチャイコフスキーの組み合わせはまさに打ってつけ。2月に発売されたのだが異色の1枚としておすすめ。

THAT'S ATARI MUSIC



●ポニーキャニオン
●CD：¥2,500
●7月21発売予定

日本でもおなじみの海外ゲームの元祖サウンドを収録したインポートゲームマニアには涙もののアルバム。曲といい音色といい独特のサウンドは今聴いても面白いのだ。

カプコンの歴史



●ポニーキャニオン
●VHS：¥3,800
●発売中

タイトー、ナムコに続いてカプコンも登場。魔界村やエグゼドエグゼスなどをまとめて見ると、あらためて硬派なゲーム作りをしていることがわかる。

LIVE 情報

「ゲームミュージックフェスティバル'91」

昨年好評だった「ゲームミュージックフェスティバル」が今年も行われる。出演バンドはS.S.T.BAND、J.D.K.BAND、ALFH LYRA、矩形派倶楽部と超豪華。またそのほかにも、新バンドとしてデータイーストからGAMEDELICのデビューも決まっている。日程などは右のとおり。

▼GAMEDELIC



7月30日(火) 出演:GAMEDELIC、S.S.T.BAND、J.D.K.BAND 7月31日(水) 出演:ALFH LYRA、矩形派倶楽部、S.S.T.BAND
●会場：中野サンプラザ●料金：¥3,000、¥5,000（2 Days）●問い合わせ先：03(3221)3151

"オーケストラによる"ゲーム音楽コンサート

すぎやまこういちプロデュース「"オーケストラによる"ゲーム音楽コンサート」が9月15日、人見記念講堂で行われる。曲目はおなじみのドラクエIII・IVのほかにもファイナルファンタジーIV、スーパーマリオワールドなど盛りだくさん。また、発売に先駆けて「新・ゼルダの伝説」の音楽が公開される。



●日時：9月15日(日)開場13：30　開演14：00
●会場：昭和女子大学人見記念講堂●S＝¥3,000　A＝¥2,500●チケット＝チケットぴあ、チケットセゾンで発売中

はみだしリンダ情報：なんと、山本リンダのレコードが4つのレコード会社から発売されるのだ。ポニーキャニオン「HOUSE LINDA」を皮切りにビクター、ソニー、徳間ジャパンと8月末まで次々にリリース。ハウスありメガミックスありで、面白いのだ。いっぱいあってこまっちゃ〜うな〜。

新 ジャムおじさんの

Writing／ジャムおじさん
〈ゲーム評論家・本名:安田善己〉



TVゲーム市場最前線

第8回 “お待たせしました” ユーザーの期待度No.1のナムコに聞く

たいへん長らくお待たせしました。延び延びになっていた念願のナムコからついに話を聞くことができた。読者のみなさんもいろいろと聞きたいことがあるかと思うが、今回はジャムおじさんがユーザーの立場からバンバン聞いたぞ。



ナムコの新作が続々と好調 8月にはリピートも予定



自社のゲームには厳しい目で見ているナムコのコンシューマー開発部、桜井誠一部長。

ジャム　以前、このコーナーで「どのメーカーから話を聞きたいか？」というアンケートをとったところ、ナムコさんがダントツでトップだったんです。ユーザーから見ると神的存在なんですよね。そんなユーザーが聞きたいことのなかで「ふしぎの海のナディア」と「レッスルボール」がどうしても手に入らないということがあるのですが、再販の予定はないのですか？

桜井　「ふしぎの海のナディア」「レッスルボール」ともに8月ぐらいに予定しています。

ジャム　「レッスルボール」は、かなり評判が良かったということで、ユーザーは続編に期待していると思うのですが、どうなんでしょうか？

桜井　新しいルールを決めたスポーツということで、開発側では面白いと思っているんですよ。だけど販売のほうで問屋さんに面白さがわかってもらえなかったのか、あまり数が出なかったのです。それで、手に入りにくかったのです。

ジャム　この「レッスルボール」、やり始めるとすごく面白いんですが、どんなスポーツなのですか？

桜井　格闘技とアメリカンフットボールをプラスしたスポーツで、ルールは何でもあり。これならアメリカでも受け入れられるということで、相当早くから開発はしてましたね。

ジャム　ユーザーも、この「レッスルボール」でナムコもやっと本気を出してきたなと思ってきたようですね。一方、「ふしぎの海のナディア」について、ユーザーの反響はいかがでしたか？

桜井　NHKの放映が終わるころに発売したため、タイミングがよくなかったのですよ。もっと早く出せれば良かったんですけど、オリジナルですから、時間もかかってしまってね。それであまり多く作らなかったんですよ。

ジャム　製造本数を絞っていらっしゃるようですね。

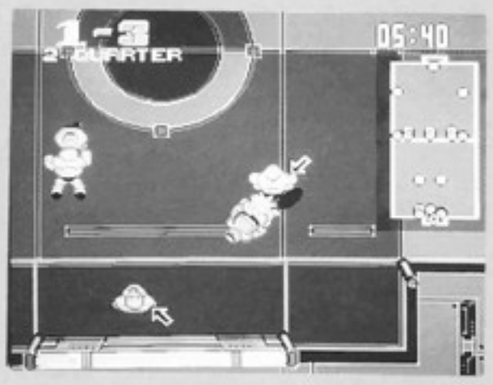
桜井　ナムコでは、在庫の分を安く売ってしまおうということは、やってないんですよ、半額以下で卸して安く売るという方法をとっているところもあるみたいですけど、今のところは考えていません。

ジャム　「レッスルボール」「ふしぎの海のナディア」の発売で、メガドラユーザーの間でナムコの存在感が日に日に高まってます。セガさんと同様にビデオゲームでのファンが多いと思いますが、御社がユーザーを引き付けている要因は何だと思いますか？

桜井　1つにはヒット作に恵まれたということではないかと思います。ビデオゲームにしても、ファミコン、メガドライブなどもそれほど数を出しているわけではありません。幸運にもヒット作がタイムリーに出たというだけです。

再販が予定されている2本

●レッスルボール



●ふしぎの海のナディア



格闘技＋アメフトというスゴイ設定は、従来のスポーツゲームの枠を打ち破ったようだ。一方、NHKのアニメで話題になった「ふしぎの海のナディア」は幅広いユーザーに好評を得ている。



メガドラにもナムコらしいソフトがそろってきた

ジャム　ナムコから続々とメガドラソフトが出てくると、もしかしたら、ナムコさんの代表作が移植されるのではという期待も出てくると思うのですが。個人的には、ぜひ「源平討魔伝」と「ワルキューレの伝説」を完全移植してほしいのですが（笑）。

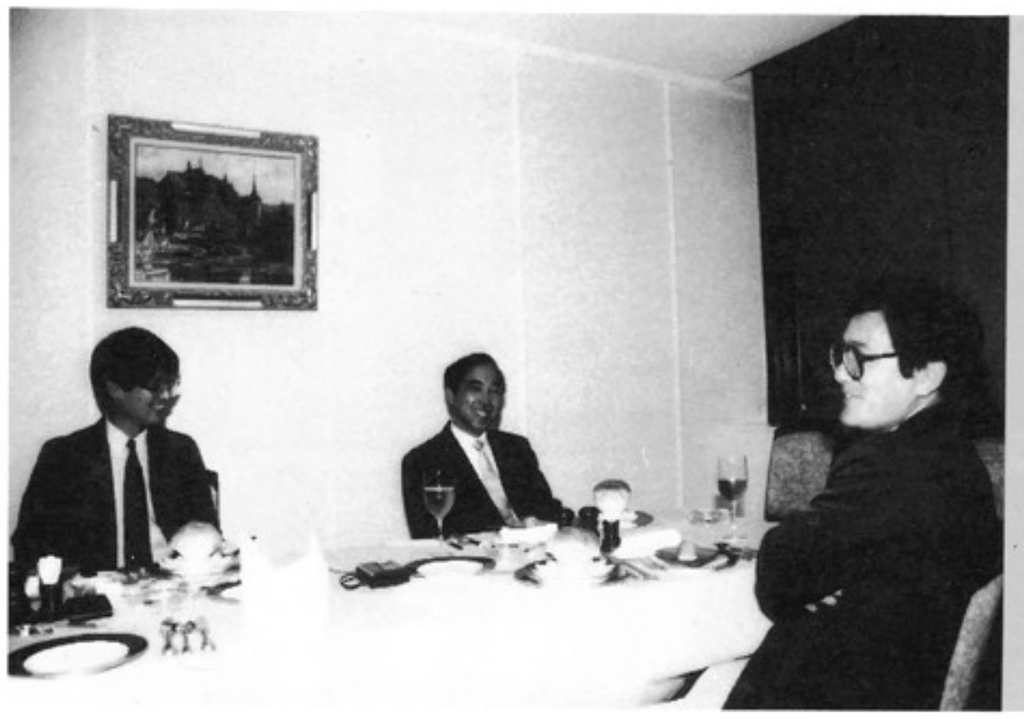
桜井　そこまでは、まだ考えてないですけども……。「源平討魔伝」というのは私個人としても面白いとは思いますけどね。ビデオゲーム版の「源平討魔伝」は新たな実験を始めたころに、突然出したんですよ。当時としては変わったものを出してみたんですけど、あまり良くなかったんですよね。

ジャム　ユーザーはあの拡大モードの動きなんかにそうとう引き付けられていると思うんですけど。「ワルキューレの伝説」のほうはどうですか？

桜井　そうですねぇ。これといって悪いところはないソフトだと思いますが。ストーリーもしっかりしているし、アクションシーンもストーリーに併せて、考えられていますから。また、かなり時間をかけて作りましたね。

ジャム　「ワルキューレの伝説」はいつもユーザーの移植希望ソフトのベストテンの上位に入っているんですよ。しつこく聞きますが、それでも、移植する予定はないんですか？（笑）

桜井　そういう情報は知っています。しかし、発売ということになるとまだまだですね。現在のところ、開発をする予定があるとも言えませんのでね。



左はナムコの社長室広報センター、赤倉一久さん。中央は桜井さん。手前はおなじみジャムおじさん。



「球界道中記」「メガトラックス」には期待十分

ジャム　今秋に向けて御社からもビッグタイトルが何本かラインナップされていますが、ユーザーに対してどのようにアピールされる予定ですか？

桜井　まず、「マーベルランド」はかなりいけると思ってるんですよ。これは回転機能が盛りこまれており、高いグレードで作られているのです。現在、調整の段階に入っていますが、オリジナルと比べても遜色のないデキなので楽しんでいただけるソフトだと思います。

ジャム　この「マーベルランド」は本誌のほうでも期待のソフトで高い順位ですし、幅広いユーザー層に受ける、大変面白いゲームだと思います。次に期待の野球ゲーム「球界道中記」なんですが、おもちゃショーで少しやらせてもらったのですが、「ファミスタ」とはちょっと違いますね。

桜井　確かにリアルさも１つの路線ですけど、ファミスタというのはあくまでもユーザーに楽しんでもらうために操作法も簡単にしてあります。一方、「球界道中記」では打ち方も難しいですし、球も３次元に表現されて曲がり方もファミスタ以上です。オリジナルと遜色ないデキだと思いますね。

ジャム　最後に８月に予定されている「メガトラックス」は？

桜井　期待できると思います。２人同時プレイもできますし。そのほか秋から年末にかけてのラインナップにも期待してください。

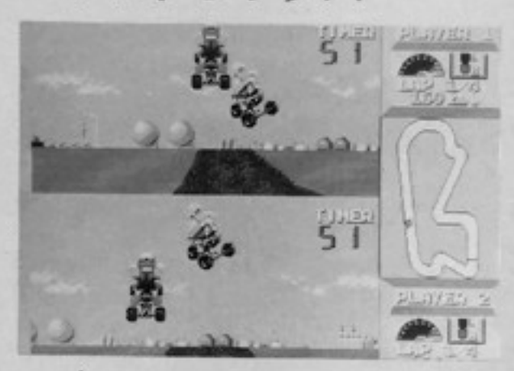
いわゆるナムコらしい新作２本

■球界道中記



ナムコの名作「ファミスタ」とは違った趣向の野球ゲーム。

■メガトラックス



２プレイもできるため、楽しさも倍増するゲームなのだ。

ナムコらしいゲームをいっぱい出してください！

以前から、御社のお話をたいへん待ち望んできたメガドラユーザーも多かったわけですが、



私も一ユーザーとして、この日を非常に楽しみにしていました。「ナムコもやっとメガドライブで本腰を入れるようになってきたな」というのが、私から見た率直な印象です。

何回もいうようですけど、個人的には御社の「源平討魔伝」と「ワルキューレの伝説」をぜひメガドラで出してください。ほかにも「ファイナルラップ」や「メタルフォーク」などいわゆるナムコの名作もメガドライブで楽しめたら、と思います。きっとユーザーも望んでいることでしょう。

今回、ナムコの桜井さんのお話から受ける謙虚な姿勢から、「ナムコの人気がどこにあるのかが伺われます。」遊び心を大切にしていく姿勢、これがナムコのゲームに対する取り組みだと思いました。そんなナムコだからこそ、熱狂的なファンをたくさん抱えているのでしょう。



（安田善己）

BEEPLE LAND

びーぷるランド



今月の論

セガ SEGA ガ

「最近セガの調子がいいんじゃない」ということは、みんな少しは感じてるかもしれない。だけど、セガさんにはまだまだ言いたいことがあるし、もっともっと頑張ってほしいところだ。というわけで、今回の論はセガに対するみんなの意見を集めてみた。

●TERAが発売され、CD-ROMも発表されましたけど、今回はそんなハード面の話はさておき、ソフト面での戦略について一言書かせてもらいます。結論からさきに言うと、「レコード会社を味方につけろ!!」と言いたいです。幸い、メガドラには東芝EMIが参入しているし、ゲームギアにもビクター音産が参入している（もうメガドラにも参入しているが…）。さらにここへキングレコードやコロムビアあたりが加わってきたら、かなりスーファミやPCエンジンなんかにも対抗できるんじゃないかと思います。前者はファミコンに「ジーザス」を移植して成功した実績がありますし、後者はかなりの数のキャラクターもののレコード、CD類を出してる実績があります。もしも、こうした関係の会社を味方につけることができたら、競合マシン側に押されていた「キャラクターソフトの数（もちろん内容も良くないとダメですが）」でもヒケを取らなくなると思いますが、いかがなものでしょうか？まあ、上の会社はほんの一例ですが、レコード会社を味方につければ、CD-ROMもけっこういいセンいけると思うし、ぜひともセガさんに考えてほしいところですね。

（宮城県・坂井善行・26歳）

●セガというと任天堂とよく比較される。だけど比較してみると、セガが任天堂ほど意欲的に製品を売ろうという姿勢がないのがよくわかる。それが如実に出ているのがテレビCMである。任天堂のCMはゲームの世界観がすぐにわかり、自信に満ちてインパクトが強く、話題性もある。それに比べてセガのCMは世界観がよく見えず、それに対する自信やインパクトもほとんどないといっていいくらいだ。またオンエアしている時間帯も任天堂がゴールデンタイムなどにガンガン流しているのに対し、セガのCMは深夜帯が多い。セガはハードの性能やソフトのクオリティでは他の対抗機種と互角、もしくはそれ以上のものがあるにも関わらず、世間では任天堂のハードやソフトが多くの人に支持されているのは、こうしたCM戦略に負うところも大きいといえるんじゃないだろうか。今からでも遅くはない。セガはもっとCMを流すべきだし、広報は人も代理店に任せきりじゃなくどんどんアイデアを出すべきだ。情報社会である現代において、CM戦略を活発にしないものは自由戦争における敗者だと思う。今後セガも話題作が多いことだし、もっと本腰を入れてCM作りをしてほしいと思う。

（香川県・篠原一太・24歳）

●セガはよく「メガドラをマニアックなイメージから脱却させたい」と言っているが、セガ自身が出すアクションゲームの多くが高難易度なのは、その言葉に反していると思う。確かにアーケードゲームからの移植なら多少難易度が高いのもわかるけど、「ミッキーマウス」なんかは難しいわりにコンティニューが3回しかないのは、だいぶイメージ的に損しているんじゃないかな。せめてコンティニューくらい無制限につけてくれても良かったと思うんですが（その点「大魔界村」は良かった）。これからもセガは「ソニック」や「ベアナックル」などアクションゲームの大作が控えていますけど、がんばれば誰でもクリアできるようなゲーム作りを今後は目指してほしいと思います。

（大分県・鈴木賀晴・21歳）

●常にニューハードの噂が絶えないセガだが、今回言いたいのはモデムのことだ。だいたいモデムが出てから対応ソフトは一体いくつ出た!!　5本とないはずだ!!　こっちはモデム対応のスーパーモナコが出ると、ずーっと信じていたのにいっこうに出る気配がない。セガもモデムの売上げを伸ばしたいのなら、モデム対応のモナコでも出してタイム競争大会などを開き、上位入賞者に賞品をあげるなどもっと盛り上げるべきだ!!　またユーザーを裏切ったと思われないためにも、セガにはもっとモデムで思い切ったことをしてほしい。

（大阪府・比嘉健仁・19歳）

10月号のテーマは…

セガのニューウェーブアクション

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」です

【BEメガ総括】「セガは宣伝がヘタだ」とか「ハードを乱発するわりにソフトが少ない」なんてことは昔から言われていたけど、やっぱりここらへんへの要望が強かった感じだね。特に最近は大作といえるゲームが続々出てきているだけに、セガにとっては十分な宣伝態勢が今後必要だろうね。あと、ユーザーの立場からすれば、モデムなど各ハードへのアフターフォローを充実してほしものだよね。

ゲーム言いたい放題



●このたび「ラングリッサー」をクリアしたので感想を書きます。まず、一番感じているのは心地よい達成感です。それぞれのシナリオが適当に歯ごたえのある難易度でパズルゲームをクリアするような達成感を抱かせてくれます。また、それと相まってストーリーや感情移入を促す成長の要素もよく、イベントも斬新で、ぐいぐいゲームに引き込まれていきました。しかし気になったところもあります。というのも、ストーリーの見せ方がやや強引で、離れたところにいるキャラどうしがいきなり会話をするのには笑ってしまいました。それに、勝利条件で「○○まで移動」とか「敵リーダーの撃破」などと言われても、結局はキャラをしっかりと成長させておかないと次のシナリオで勝負にならないので、経験値稼ぎのために敵を全滅させなければならないのも考えてほしかったところです。なんて、短所ばかり書いているようですが、私はこのゲームが「好き」です。メサイヤさんはぜひとも続編を出してください。そしてそのときには、もっと戦闘的要素を強化し、硬派のシミュレーションマニアもうならせてほしと思います。

（愛知県・T.S.・21歳）

――今月の「読者レース」でも見事1位に輝いた「ラングリッサー」だけど、みんなの感想はおおむね満足といった感じだね。キャラクターをゲームに取り入れたらピカイチのメサイヤさんには次回作も大期待といったところかな？

●「ボナンザブラザーズ」について一言！　オレはゲーセンでこのゲームにのめりこんだ。そして…メガドラで「ボナンザが出る！」というビッグニュースを聞いたので、速攻で買った。画面は○、オープニングも○。なのに期待していたオリジナルの面がない！　これはどういうことだ!!　ゲームのほうは30分でクリアした（オレはなかなかうまい）。これではノッポとデブもうかばれない。しかも10面までしかない!!　とはいえ、ここまでボロクソに言ったけど、2人でやるのには最高のゲームだろう（うんうん）。

（北海道・尾市守・13歳）

――とにかく見てるだけでも楽しい「ボナンザブラザーズ」だけど、イマイチ物足りなかったっていう声をよく聞くね。頭のテカリ具合いが悪いのはハードの問題だからしょうがないけど、せめて1メガでも容量をアップしてくれれば全面入ったんじゃないかなぁ。それと1人じゃキツイゲームかもね。

●セガの「三国志列伝　乱世の英雄たち」に言いたい。僕にとってこのゲーム、最初のころはとても熱中してなかなかやめられなかった。しかしやりこんでいくうちにパターン化してきて、他国へ1人で攻めても勝てるようになってしまった（武将が強いとき）。そのうえエンディングはナムコがファミコンで出してた三国志になんとなく似ていたような気がする。ゲーム全体の雰囲気もナムコの三国志に近いものがあったので、もっとオリジナリティのあふれるゲームにしてほしかったなぁ、と思う。

（山口県・水戸剛・15歳）

――賛否両論分かれる「三国志列伝」だけど、これもひとつの意見だね。まあ、このゲームはやる人によって意見が結構違ってくるみたいだから、お金と暇（とくに暇）のたっぷりある人はじっくりやってみてもいいんじゃないかな？

イラスト



大阪府・MINO



福岡県・いまだ椎



千葉県・村上宏樹（17）



大阪府・伊神央人（19）



埼玉県・鳩野由利（25）



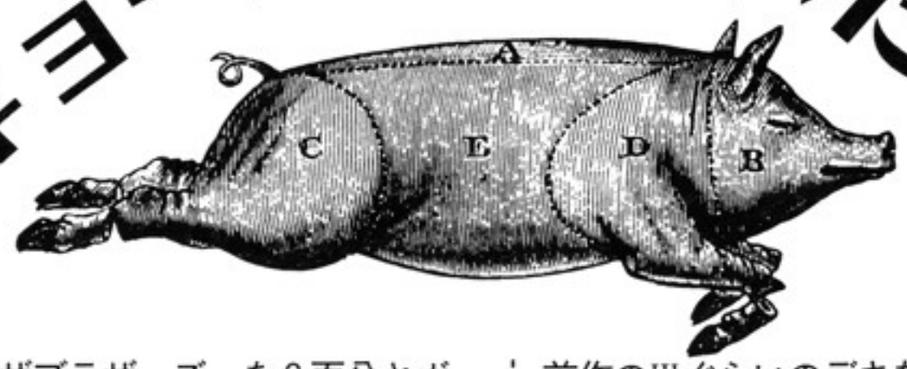
大阪府・兎熊猫



東京都・岡田隆広（18）

【いちゃもん言いたい放題】★カプコンのストリートファイターIIやファイナルファイトの移植を期待してたのに、セガはよく戦場の狼IIなんて作ってられるなぁ。戦場の狼IIが移植希望TOP20に顔を出したことがあるか？　（新潟県・かわうそ・13歳）。★なんじゃこの名前は。MEGA-CD…。もうひとヒネリだなあ。(愛知県・鳥山慶一郎・18歳)

ギョーカイに言いたい!



●日本テレネットに言いたい。今秋「イースIII」を発売するそうですが、それについていくつか言いたいことがあります。「イースIII」はファミコン、スーファミ、PCエンジン、そしてこのメガドラに移植される人気作品ですが、僕としてはなぜ「イースIII」を発売するのか納得がいきません。パソコン版をやっての感想は、僕も友達もI、IIのほうが、ずっと面白かったと思ってました。でも、発売が決まったからには、他の3機種のものよりよいデキのものを作ってほしいと思います。それには原作の完全移植という形でなく、IIIの話を中心としてI、II、IIIそれぞれのよい部分を取り入れて最高の「イースIII」を完成させてほしいです。もしも、それがだめだとしても、どんな形であれメガドラオリジナルという部分を絶対に入れてほしいと思います。そうすれば、他の機種の「イースIII」を持っている人もメガドラ版を買いたがると思います。それから「イースIII」の発売後、テレネットさんには「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」の移植をぜひともお願いしますね。

(埼玉県・ゲームこぞう・17歳)

――もはや他のゲーム機でも出しつくされた感じがする「イースIII」だけど、このメガドラ版はまさに全機種中最高のデキに仕上がりそうだ。まあ、基本的にもとのゲームを忠実に移植する方向で進められてるから、メガドラオリジナルの要素はないのが残念だけど、音楽は一度は聞く価値があるほどいいみたいだぞ。

●セガさんに言いたい。新作ソフトスケジュールを見ると、セガから発売されるソフトのほとんどが4Mになっていますが、これにはなにか理由でもあるのですか？最近はユーザーの目も肥えてきているのだから、ビデオゲームの移植などは8Mにするべきじゃないでしょうか。だいたいなぜ「ボナンザブラザーズ」を2面分とボーナス面を減らしてまで、4Mに入れたのかわかりません。8Mにすれば、完全移植ができたはずなのに……。こんな中途半端な移植では、ゲーセンで遊びまくった人には不満だとおもいます(本当は「エイリアンストーム」も8Mにしてほしかった)。ライバルであるスーパーファミコン対応ソフトがほとんど8Mだというのに、これではどんどん差をつけられてしまいそうです。今後セガさんが本当に他のライバル機種と対抗していこうと考えているのなら、無理に4Mロムにして出さないで、CD-ROMで完全な移植をしてほしいです。お願いします。

(東京都・木村茂信・25歳)

――うーん、そもそもメガドラのゲームっていうのは4Mの容量が基本みたいだから、ちょっとしたソフトにいきなり8Mを使うなんてことはできないだろうしねぇー(おっと、さっきと言ってることが違うぞ)。でも、そのゲームのファンだった人は中途半端な移植じゃ納得できないだろうし……。セガさんとしても、そろそろ4Mにこだわらないで完全移植を基本姿勢にすべき時にきてるのかもねぇ。

●テクノソフトに言いたい。移植もののピンボールゲームもいいが、それよりもユーザーは「THUNDER FORCEI V」の発売を待ち望んでいるはずだ。少なくとも、「デビルクラッシュ」の発売を望んでいる人よりも多いはずだ。いくらメガドラにシューティングゲームが多すぎるという意見があっても、前作のIIIぐらいのデキならば、誰もが買いたくなるだろうと思う。それにCD-ROMで発売すれば、CD-ROMを買おうという人も増えるんじゃないだろうか。とにかく、ROMであれCDであれ、年内発売をお願いします。

(埼玉県・女我寅惟歩・17歳)

――はじめテクノさんは、オリジナルのピンボールを出そうかと考えていたらしいけど、「テビルクラッシュ」の移植でテクノソフトの違ったイメージを出したかったみたいだね。今回の移植は本家のPC版よりよくできてるほどの素晴らしいデキだから、「THUNDER FORCEIV」の前に(出るかなぁ？)やってみるといいんじゃないかな。

●セガを含めすべてのメーカーに言いたい。メガドラでコンストラクションゲームを出してほしい。なぜならいくら名作といわれるゲームもいつかは飽きてホコリをかぶることは当然だからです。だけど、自分でゲームを作れば自分にあったゲームができるし、無限にゲームができます。第一自分で作ったキャラを動かして敵を倒すのはとっても楽しいです。ですから、各メーカーさんお願いです、パソコンなんかが買えないビンボー人にもゲームが作れるソフトを出してください。

(千葉県・飯島裕介・14歳)

――現状のメガドラ本体だけじゃ、コンストラクション専用のゲームなんかを作るのは無理だけど、TERAとかCD-ROMならなんとかできるかもね。こういった他にないことはどんどんセガさんにやってもらいたいものだよね。

●でかしたぞ、セガ!!　「ゴールデンアックス2」を出すとは!　オレが希望するのは、まず「本編はクリアすりぁ飽きるから、対戦のDUELモードに力を入れろー!」だ。DUELモードは、全キャラ(主人公、ザコから大ボスまで)で戦えるようにしてほしい。そして主人公はたった3人から選ぶんじゃなくて、20人くらいのなかから選べれば最高!　これぐらいやってくれれば8Mでも買うぞ!

(神奈川県・あぶさん・15歳)

――「ゴールデンアックス」は相変わらず人気が高いけど、ジェネシス版の写真を見る限り2のほうは結構スゴイみたいだぞ。詳しい情報が入り次第みんなにも知らせるから、待っててくれよ。

●6月号の高見沢明寛くん。僕も君と同じ気持ちです。僕はいま、すごくアドベンチャーゲームに凝っていて、何か買おうと思っています。なのに数が少なすぎます!　確かにいまはRPGやシミュレーションがはやってるかもしれません。しかし、ぼっ、僕は…アドベンチャーゲームがしたいんだっー。それなら、やっぱり「三毛猫ホームズシリーズ」や「神宮寺三郎シリーズ」、ちょっとコワイ「シャドーゲイト」なんかもひと味あって面白そうです。これらのソフトがメガドラで遊べるとしたら、考えただけでワクワクします。もうCD-ROMまで待てません。おねげーだ!!　お代官様、オラにアドベンチャーゲームを、8Mのやつを出してくれー!!

(広島県・広島弁)

――メガドラでアドベンチャーゲームが少ないのは、もうおなじみだけど、CD-ROMが発表されたからには、この手の分野のゲームをもっと増やしてもらいたいよね。そこんところ各メーカーさんは頑張ってくださいよ。ホント。

【BEメガ質問箱】(Q)僕のメガドライブは東亜プランのソフトをプレイするときに限り、スクロールが止まったり、敵が出なくなったりするバグが生じます。この場合リセットしなければどうしようもないので、結局エンディングを見たことは数えるほどしかありません。他のソフトは正常に動きますから、本体の故障とも思えないのですが……。どうしたらいいでしょう？(岐阜県・横山恵・19歳)

ビンビントーク



ろか、日ましに強力になっていた。戦争開始直後には、ソ連軍内には悲観につくしがたい混乱があり、モスクワからは、ただひたすら戦えという以外、何ら明確な指令は与えられなかった。退却を命令したり退却の事実を認めただけでも、指揮官はジャコバン風の銃殺刑に処せられた。その部隊全体が運命を共にすることすらあった。しかし戦闘開始十日目にしてスターリンは勇気をとりもどし、七月三日に、生涯初のソ連人民に対する演説を行なった。演説を聞いた人々はスターリンのグルジアなまりに驚いたものである。そして数週間後、スターリンはすでに首相の地位にあったが最高司令長官をも兼任することとなった。この時からスターリンは、他のどの戦争指導者よりも直接かつ個人的にこの戦いを指揮することとなったのである。ソ連軍の優秀な将官の多くは大粛清によって殺されてしまっていたため、主軸部隊を率いるティモシェンコは平凡な男であり、また南方にいるバドニーは自慢できるものはほおひげぐらいのものだった。しかし、それでも事態は変わりつつあった。ジューコフは、第二次大戦の最も偉大な将軍であると思われるが、すでにモスクワの前面に予備部隊を編成しつつあった。

致命的な時間のロス

ドイツ軍はその頃、ソ連侵略の最初の段階から内包していた問題に直面することになった。それはつまり、攻撃陣の中央と両翼のいずれに主力を注ぐべきかという問題である。これまでドイツ軍は三つの前線で同時進撃をすることでこの問題をはぐらかしてきてしまっていたが、これ以上そうした状態を続けることはできなかった。戦力が底をついてきたのである。ハルダーは「最初われわれはソ連軍の兵力を二〇〇個師団と評価していたが、今やその数は三六〇個師団となっている」と記録している。グデリアンが戦車の増強を要求した際、ヒトラーはそんな余裕はないと答え、さらに加えて「ソ連軍の戦

117 第五章 世界大戦の幕明け 1941年



●4月号のモナコギャルと同じようなネタを見つけたので送ります。発見したのは「スーパー大戦略」のエンディングに出てくる兵士たちの写真です。一応コピーを同封しておきますが、詳しくは新評論A.J.P.テイラー著『目で見る戦史—第二次世界大戦』のP.117を見てください（この本によるとあの写真は、ドイツ軍がまだソ連の冬将軍におびえることなく快進撃を続けていた頃のものだそうです。ちなみにこの本は第二次世界大戦の中でも、特にヨーロッパ方面について詳しく書かれているので、「アドバンスド大戦略」をやる前に読んでおくといいかもしれませんよ）。（北海道・中崎純一・21歳）

——おおっ、こいつはよく見つけてきたなあ。確かにどこから見ても「スーパー大戦略」のエンディング画面だぜ。うーむ、前回紹介した「ザ・スーパー忍」の千葉ちゃん（影の軍団）といい5月号のモナコギャル（プレイメイト）といい、セガのゲームにはまだまだこういったネタがありそうだな。ということで北海道の中崎、キミが今月号のビープル大賞（ソフト1本ね）に決定だ。まだまだこんなネタを見つけた人はどんどん「ビープルランド」まで送ってきたまえ。もしかしたら優先的にソフト1本が当たるかもしれないぞ。

●「シャイニング＆ザ・ダクネス」の効果音のことで気がついたんだけど、あれって「ダライアスII」の効果音とまったく同じ音が入っているような気がしませんか？「ダライアスII」のサウンドテストのやり方はみんな知ってると思うけど（15万点以上出してネームエントリーでZTTと入力するだけ）、そのNo.25が敵を切った音と同じ。2Aがひとつめキューブの出現時の音、2Fがビルボの呪文マインブレスの音（あっ、この2つの音は連射してみるとよくわかるよ）、そして36が普段の敵の出現時の音、それから31が会心の一撃（だったかな？）の音。そして最後にエンディング（「ダライアスII」）の音楽といっしょに流れるスズメの鳴き声が宿に入った時の声と同じだと思いますけどどうですか？　ところでこれを調べるのに間違うといけないので、わざわざソニーのステレオヘッドホンまで買いました。3,400円もしたんですよ。あつかましいのはわかっているけど、5月号でモナコギャルを送ってきた鈴木君がうらやましんです。おねがいー!!ビンボーな私にソフトをください!

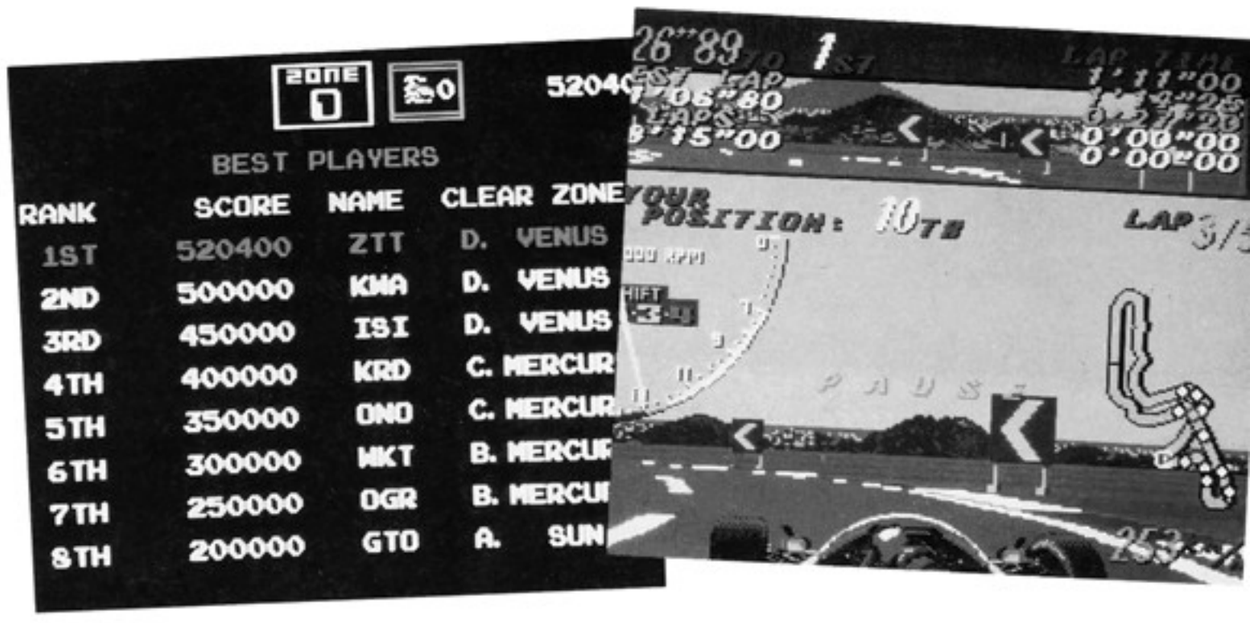
（大阪府・森野明寿・13歳）

——ウーン。こいつもよく調べてきたなぁ。なるほど実際に聴いてみると、どっちの音もすごくよく似てるぜ。しかも、わざわざ確かめるためにヘッドホンを買ってくるなんざ、見上げた奴だぜ。その努力に対してソフト一本あげよう、といきたいところだが、今月の欣ドン賞じゃない、ビープル大賞はもう大戦略ネタの中崎くんにあげちゃったし、ネタ的にも少しインパクトに欠けるしなぁ。というわけで、とりあえず今回は図書券賞で我慢してくれな。今後もネタさがしに精進したまえ。

●6月号「BEメガ読者レース」に出ていた鈴鹿の45秒75（フリープラクティス）はえらい速いですね!　立体交差をくぐってからのヘアピンカーブはいったい何速で回っているんですか？　ぜひそのスーパーテクのさわりだけでも教えてくださぁーい。ちなみに自分は46秒65がいまのところのベストラップです。問題はいかにあのヘアピンカーブでエンジン回転を落とさず、スピードを乗せていくかがポイントだと思うんですが…。よろしくお願いします。

（埼玉県・石崎昇・22歳）

——実はあの鈴鹿タイムトライアルはなかなか反響があったんだけど、あの記録を出したうちのライターによると、ヘアピンコーナーは4速で回り、ブレーキングを早めにして立ち上がりを速く（すなわちスローイン・ファースト・アウト）するのと、コーナーはラインのギリギリを攻めるのがコツだと言っていた。これを超える記録を出してきた他の読者の人もだいたい同じ走りをしていたから、もっと腕を磨けばキミにも記録が出せるかもしれないぞ。まだ記録は受け付けているから、みんなドーンと挑戦してきてくれよな。



【BEメガ質問箱】（左ページの答）最近のメガドラソフトはこういう話をよく聞くんだよね（特に新作に多い）。これはどうやらメガドラ本体にいくつかのバージョンが存在するために、生じているらしいんだ。つまり、古いバージョンの本体をもっている人は一部の新作がうまく起動しないことが、結構あるらしいんだ。でも、バグがひどい場合はセガに言えば本体を代えてくれるそうだよ。

4コマまんが劇場MDくん



愛知県
POO!
（16）

おおっ、確かにシステムソフトとマイクロキャビンなどのサードパーティはゲームギアだけじゃもったいないよな。ホントになんとかするんだMDくん。



岡山県
ニヤリ
（15）

メガドラの番組を作っても視聴率が上がらんというオチだろうが、実は岡山放送ではBEメガのテレビ番組が7月からオンエアされるのだ。5分の番組だけど、みんな見ろよ。

ビープルランドへの投稿は……

論

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

また、これをテーマにしてほしい！　という要望がありましたら、ハガキに書いて送ってください。

●10月号のテーマはセガのニューヒーロー「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」です。この夏最高のアクションゲームに対しみなさんの意見や要望などをお聞かせください。

ゲーム言いたい放題

メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見をなるべくコンパクトに書いて送ってください。できたら新作ソフトのほうがいいなぁ。

ギョーカイに言いたい！

ゲーム業界のメーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ド～ンと言っちゃえ！のコーナーだよ。

ビンビントーク

ゲームに限らず、あなたのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってね。

BE.メガ質問箱

ゲームのことやサードパーティーさんに対することなど、ふだん疑問に思うことを聞きたいっていう人のためのコーナーだよ。みんなの疑問には『BE・メガ』がその筋のプロに聞いて答えてあげるから、ドンドン送ってきてね。

いちゃもん言いたい放題

君らがヒジョーに頭にきたゲームやメーカーさんなんかに、3～4行で怒りの意見をぶちまける超過激なコーナーだ。ふだん言えないようなことも、ここでなら載せられるぞ。

イラスト

ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。

四コマまんが「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、“ビープルランド”採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト……1名
●図書券1000円分……3名　　を差し上げています。

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）『BEEP! メガドライブ』編集部（○○○○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。

6月号のゴメンナサイ



●P.31のドッグレースで「まじかる☆タルるートくん」と「ファンタジーゾーンGear」の写真が入れ違いになっていました。

●P.116の魔法一覧表でハイプリーストもスリープが使えました。

OH SHITS!!

6月号プレゼント当選者発表

①ラングリッサー（5名）
山形県・奥山仁、東京都・佐久間和彦、和歌山県・上野努、岐阜県・佐藤孝義、京都・高橋秀隆

②紫禁城（5名）
広島県・木崎勝、富山県・中田欣之、大阪府・横山友幸、兵庫県・北本和之、石川県・石丸伸行

③ボナンザブラザーズ（5名）
滋賀県・中村禎志、神奈川県・柏木文聡、茨城県・藤原雄治、神奈川県・香川信二、福岡県・小林貴文

④The GG忍（3名）
山梨県・功刀弘文、千葉県・石橋弘毅、千葉県・青島雅人

⑤マッピー（3名）
東京都・金澤義和、広島県・河埼浩郷、和歌山県・堀内博之

⑥スクウィーク（3名）
東京都・佐野浩、埼玉県・倉地智治、佐賀県・坂本孝夫

⑦テクノソフトCD（20名）
福岡県・石原直紀、三重県・川口祐之、大阪府・伊藤丈彦、長野県・井上征哉、福岡県・杉浦洋一、愛知県・川村直樹、滋賀県・井元順、大阪府・西山忍、広島県・前田英紀、広島県・山根剛、山形県・佐藤裕弥、埼玉県・落合宣哉、福岡県・松雄直樹、神奈川県・長谷川耕一、東京都・富田聡、兵庫県・三浦光司、沖縄県・宇良両吾、滋賀県・林一幸、東京都・森岡正信、静岡県・大嶽一浩

⑧ストリートファイターIIポスター（5名）
広島県・直井正吏、鹿児島県・古田美行、高知県・土井一仁、埼玉県・渡辺和彦、神奈川県・蓮沼雅樹

⑨ヘビーユニットCD（3名）
埼玉県・嶋田孝行、千葉県・鈴木朋秋、茨城県・本間潤一

⑩ヴェリテックステレカ（20名）
福井県・進藤高士、東京都・大島正浩、愛知県・永田茂寛、千葉県・穴沢正樹、兵庫県・長谷川和弘、兵庫県・山本眞寛、千葉県・泉宣俊、千葉県・藤川信泰、東京都・倉又弘道、福井県・高橋浩主
埼玉県・奥野順子、東京都・宮崎誠司、愛知県・古橋淳平
愛知県・石田佳広、千葉県・松島正幸、奈良県・安岡真二郎
茨城県・飯塚英紀、千葉県・小林紀子、宮崎県・深瀬大輔、神奈川県・春日英己

●今月号びーぷるランド採用者プレゼント：（お好みソフト1本）北海道・中崎純一、（図書券1,000円分）宮城県・坂井善行、大阪府・森野明寿、岐阜県・横山恵　●6月号「BEメガ読者レース」プレゼント：ジェネシス版「テクノコップ」とお好みソフトのセット（5名）広島県・泉兼正明、愛知県・藤井徳人、東京都・浅村武雄、福井県・西尾康允、静岡県・石野圭二

特集 MEGA-CDついに登場!

メガドラソフトはこう変わる!?

ついにメガドライブのCD-ROMが登場。その名は「MEGA-CD」。発売は今秋の予定だ。今回、このMEGA-CDについて徹底的に取材した。果たして、このMEGA-CDでどんなゲームが動くのか？もしかしたら、メガドラに革命が起こるかも…？



第1部

東京おもちゃショーでMEGA-CDが公開 スペックは予想以上

サウンドと回転、拡大縮小機能は他のマシンに比べてダントツ！

6月6日から幕張メッセで催されたおもちゃショーで、ついに「MEGA-CD」のスペックが公表された。その性能は予想以上だった。

メガドラ本体のあらゆる機能をコントロールするCPUは、MC-68000だということはみんな知っているところだが、このMEGA-CDでは処理速度(クロック周波数)がなんと12.5MHzの68000が搭載されている。メガドラ本体の7.6MHz比べて、かなり高速になる。このように処理速度が速ければ、当然キャラクターの動きも速くなる。つまり、開発側でも、速くてスムーズなアニメーションを作り出せるわけだ。



おもちゃショーに出展されていたMEGA-CD。メガドライブの下部に装着するようになっている。

MEGA-CDの主要スペック表		
CPU	MC-68000(12.5MHz)	
メモリ RAM	6Mビット	プログラム、ピクチャーデータ サウンドデータ用
	512Kビット	PCM用波形メモリ
	128Kビット	CD-ROM用データキャッシュ
	64Kビット	バックアップ用
メモリ ROM	1Mビット	CDゲーム　BIOS CDプレイヤーソフト CDカラオケ
サウンド	ステレオPCM8チャンネル サンプリング周波数MAX32KHz	
アクセスタイム	平均アクセス約1秒	
座標変換	2軸回転、拡大・縮小用演算ハードウェア搭載	
CD-AUDIO	16ビット 8倍オーバーサンプリングデジタルフィルター(D/A変換) フェードイン・アウト可能	

もっとも気になるメモリ関係では、CD-ROMから読み出したデータやプログラムを一時的に蓄えておくためのバッファRAMが充実しているのだ。プログラムや、アニメーションなどの画像データ、サウンドデータの読み出し用に6Mビット、PCM音声用のメモリは512Kビット、CD-ROMからのデータを蓄積するためのキャッシュメモリが128Kビット、バックアップ用に64Kビット用意されている。また、CDを起動させたり、CDと信号のやりとりするための命令が記録されているROMは、1Mビットである。

サウンドはPCM8チャンネル、サンプリング周波数が最大で32KHzと、ゲームセンターのゲーム機と同じ音源が搭載されている。

また、画面の拡大・縮小や回転が高速に行えるハード設計なんだ。しかも複雑な2軸回転も可能。

これらの性能から生まれるゲームはどんなものだろう。

2 軸回転機能で新しいジャンルのゲームが誕生する!?

MEGA-CDは、拡大・縮小、回転の処理をあらかじめハードの機能として持っている。これによりゲームのプログラマーは、単純な命令1つでこの機能を使うことができるのだ。だから、プログラム部分のメモリを節約でき、その分グラフィックデータを増やすことができるし、命令数の多いプログラムに比べてスピーディーな動きも可能。まさに、いいことずくめだ。

さらに、回転がただの回転ではなく、2軸回転という複雑な回転ができる。回転軸が2カ所あることによって、より複雑な動きを作り出せる。アクションゲームばかりでなく、RPGやシミュレーションなど、データ量の多いゲームでも簡単にこうした機能を利用できるわけだ。MEGA-CDならではの新しいゲームが登場する可能性も十分あるはずだ！



回転、拡大縮小機能はスーパーファミコンを超えている。


2軸の回転機能を持つことで3D感覚がいっそう増す。

音 楽用CDの音質と業務用ゲーム機なみの迫力！

ゲームの臨場感を作り出してくれるのは、やはりなんといってもサウンドだ。MEGA-CDはCD-ROMの性能を最大限、引き出せるサンプリング機能やコンピュータの音をリアルに再現することができるPCM音源機能が搭載されている。

まず、8倍オーバーサンプリング・デジタルフィルターによって、高音域のサウンドが大幅に向上されている。8倍オーバーサンプリング機能は、音楽用CDプレイヤーに搭載されているような高級機なみの性能だ。音楽用のCDプレイヤーとしても十分に楽しむことができる。



サウンドに関しては「ラッドモビール」に引けをとらない。

さらに、音源には業務用ゲーム機と同じ8チャンネルステレオPCM音源が搭載されている。

そのため、ゲームセンターのようにいくつものマシンが並んでいる場所でなく、家庭のなかでも、臨場感あふれる、クオリティの高いサウンドを聞くことができるのは、このMEGA-CDをおいて、ほかにはないであろう。

MEGA-CD

フロントローディングでスイッチはなし メガドライブには右サイドからの接続

本体のパネル前面は、メガドライブと同じサイズで側面から接続をするよう、あまりごてごてとした感じがしないすっきりとしたデザインになっている。

つや消しの黒のボディにディスクのローディング部分、インジケーションランプなどが配置されているが、スイッチ類はない。ゲーム機としては初めてのフロントローディングスタイルは、オーディオ機器なみの高級感を与えてくれるし、第一使いやすい。PCエンジンCD-ROM²では、どうしてこのフロントローディングが採用されなかったのか不思議なくらいだ。

さらに、フロントローディングは振動にも強い。それから8cm、12cmのCD両方に使用できる。大容量を生かした12cm盤のゲームもいいけど、8cmシングルCDで安くて面白いゲームなんてのも期待したいところだ。

インジケーションランプは、「PLAY」(プレイ)と表示された青いLEDと、「ACCESS」(アクセス)と表示された赤いLEDの2つが備え付けられていて、CDのアクセス状態やスタンバイの状態を表示している。また、その2つのLEDの下には親切にもLEDの点滅状態を説明する表示までついている。たとえば、両方のLEDが点灯しているときはCDアクセスの中。PLAYが点灯し、ACCESSが点滅しているときはCDアクセスの準備ができているとき、PLAYが点滅、ACCESSが消えているときはスタンバイ（待機）モード、PLAYが点灯してACCESSが消えているときは取り出し可能のサインといったぐあいだ。これだけわかりやすく表示していてくれるなら、初めてCDを扱うという人でもうまく扱えるだろう。

接続する場合、メガドラ本体の右側面部分を接続すると、メガドラ本体底部とMEGA-CDの上部もくっつくため、しっかりとした感じがして不安はない。

おもちゃショーでは、ボディの後ろの部分は見ることができなかったが、AV入出力端子が付いているそうだ。また、メガモデムもそのまま接続することができるようになっている。CD-ROMとモデムが合体したとき、また新しいジャンルのゲームが生まれる可能性も秘めている。



メガドラとの装着機構は正面向かって右側。



フロントローディング機能とACCESS、PLAYランプが付いているMEGA-CDの前面パネル。

アクセスは約1秒、スピーディーなアクセスでゲームの面白さ倍増

このMEGA-CDには新しく開発されたカスタムドライバーが採用され、CDのアクセス時間を平均で約1秒に高速化されている。データの配置がうまくいけば1秒以内でアクセスしてくれるということだ。

アニメーションなど、大量のデータを必要とする場合、次から次へとデータをいかにスムーズに読み出せるかでアニメーションの動きまで決まってしまう。そうでなくても、データ量やトラック数が多く、PCエンジンCD-ROM²を見るとデータの読み取りで異常にまたされることが多かった。データ読み取りで待たされるのは、ゲームの面白さを半減させてしまう。

データのアクセススピードが速いというのも、つきつめればゲームの中身の良さに深く関係してくるということになるわけだ。


PCエンジンコアグラフィックが装置できるスーパーCD-ROM²。


PCエンジンDuoシステムは車の中でもゲームができるというけど……。

カラオケのほかさまざまな利用もまだまだ広がるCD-ROMの世界

MEGA-CDは、このほかカラオケ機能も内蔵している。絵の出るカラオケで、こっそり個人レッスン。腕を磨いてみんなを驚かせることができるかもしれない。

CD-ROMの性能を存分に生かせば、さまざまなメディアとして利用していくことができる。

たとえば、CD-ROMによる図鑑や、辞典、百科辞典といったものでもCD-ROMなら1枚のディスクにいくつもの本を入れることができてしまう。そのほか、雑誌や写真集などもCD-ROMで見ることができる。そうした文字だけのものが、音楽入りになったり、写真がたくさんついてきたり、人の声までが入ってきたりしたら、今までにない、まったく新しい本のジャンルとしてCD-ROMによる電子出版が生まれてくる。

CD-ROMの世界はまだまだ広がりそうだ。


ふつうの音楽用CDはもちろん、カラオケ用のCD-Gも使えるんだ。


ビデオなどの実写をとりこめばゲームのほかにも利用できる。

MEGA-CD

MEGA-CDはメガドライブのゲームを変える!?

MEGA-CDの生みの親であるセガの佐藤秀樹さんに聞く

メガドライブの生みの親として知られているセガの佐藤さん。メガドラだけでなくメガモデム、ゲームギア、そして、最近発売されたテラドライブの開発も携わったことで、ユーザーにはおなじみの人だ。今、MEGA-CDが話題になっているが、これらが確かな情報ばかりではない。そこで、佐藤さんに本当のところを聞いてみた。



セガ・エンタープライゼス、コンシューマ研究開発統括本部副本部長佐藤秀樹さん

大容量バッファRAMが最大のウリ

――今回発表された「MEGA-CD」のねらいを教えてください。

佐藤　3年から4年と長い目で見た場合に、ソフトのことから考えてみると、やはり高機能にしなければならないと思ったのです。また、PCエンジンCD-ROM²が既に発売されていますが、このCD-ROM²の問題点、改善点などを考え、参考にしてかなり勉強しています。それに最近、パソコンからの移植が多くなり、特に海外からの移植も多くなってきていますから。そこで、大容量バッファＲＡＭ、回転、拡大縮小などの高い機能を盛り込まなければと思ってこのようなスペックにしたのです。

――今回、セガから海外のラインナップを見ると、パソコン版から移植されていますが、どんな感じで取り組んでいるのですか？

佐藤　ユーザーは、今までアクション、シューティングだけで満足していたのですが、これから流れは変わっていくと思うのです。これからはちょっと趣向が変わったもの、例えば、シミュレーションにＲＰＧの要素を取り入れたものというようにね。そんななかで海外パソコン版の移植を中心に取り組んでいるわけなのです。また、サードパーテ ィーも参入してほしいところもあ りますね。

――おもちゃショーで出展されていた日本電気ＨＥの新マシンについてはどう思いますか？

佐藤　今回、日本電気ＨＥさんは２Ｍビットに容量をあげていましたね。今までの4倍ですからすごいと思います。正直なところ、日本電気ＨＥさんのほうでどう出てくるのか分からなかったからね。まあ、様子を見て、今回スペック公開へと踏み切れたわけです。



6月初めに開催された今年のおもちゃショーにはMEGA-CDが登場!

――MEGA-CDの一番のウリはどこですか？

佐藤　やはりPCエンジンでもそうだったのですが、問題はアクセスでしたね。そこで、セガではアクセス時間を感じさせないように大容量バッファRAMを搭載したわけです。これが一番のウリですね。

――おもちゃショーで公開されたスペック表のバッファRAMについて詳しく教えてください。

佐藤　もともとCD-ROMは、540Mバイトという非常に大きなメモリが使えるのです。しかし、この大きなメモリを少しずつアクセスする（例えば、大きな池からひしゃくで一杯一杯、水をすくっていく）というのではきりがないですから。そこでドラムカンなどの大きな入れものを利用すれば、効率がよくなるってわけなんです。そこで今回６Ｍビットという大容量のバッファRAMを搭載したのです。

――この６Ｍビットは、実際にどう使われているのですか？

佐藤　６Ｍビットのバッファ RAMが、実は最適に配置化されているのです。砕いて言うと「溜めるところ」と「出すところ」が別々になっているということなんです。

――６Ｍビットの必然性はあるのでしょうか？

佐藤　ほとんどは「溜めるところ」になってしまうのですが、そのなかで「使うところ」にも割り当てられているわけです。

高速68000でバッファRAMの最適配置化

――MEGA-CD本体に68000(12.5MHzが搭載されているそうですが、このCPUは何に使うのですか？

佐藤　高速CPUを搭載することで、マイコンとしても機能するというわけです。このCPUがバッファRAMの「溜めるところ」と「使うところ」を別々に割り当てるのです。でも、別々だからといって相互にアクセスできないということはないのですよ。つまり、バッファRAMは最適に配置化され、「溜めておくところ」「吐き出すところ」「マイコンが占有するところ」が相互にアクセスできるのです。

――これで６Ｍビットが必要なわけですね。



「このMEGA-CDでマルチメディアの展開を図っていく」という佐藤さん。

佐藤　そうなんです。また6Mとは別にRAMの512KビットがPCM音源データ用として確保されているため、業務用と変わらないサウンドが可能なわけです。そのほか、キャッシュ用に128Kバイト、バックアップ用に64Kバイトですね。CD-ROMでは、データが書きこめませんから、本体にデータを確保するのです。また、このデータは一度電源を入れると、2年間は消えないようになっています。

――MEGA-CDで色数は増えているのでしょうか？

佐藤　今回、色数は増えていません。メガドラでは512色中64色が使えます。色数ではスーパーファミコンに負けますけど、アニメーションをたくさん使えば、メガドラも決して負けはしないのですね。

CD-ROMの開発は圧縮から内容重視へ

――セガではソフト的にどんな戦略を考えているのですか。

佐藤　今までROMの場合、8Mビットの範囲に抑え込まなければならないというように制約があったわけなんです。それが、バグの原因にもなったりするんです。しかし、CD-ROMを使った場合、開発側でデータの圧縮をしたり、この部分を削らなければならないというようなことは考えなくていいのです。ゲームをどうよくするかに集中できるわけです。これからは、今までできなかった贅沢なゲームが作れるため、今までにできなかったようなことをやっていきたいですね。例えば、大戦略シリーズなどでも、もっと巨大なマップを作ることが可能ですし、将来的にはマルチメディアをコンピュータ

ゲーム以外にもマルチメディアで展開

が制御するというようにできればいいですね。セガでもCD-ROMというメディアの将来を考えているという状況でしょう。何かが生まれるはずです。テラについてなんですが、基本的には接続できません。テラではIBM PCマシンという別の展開したいと思っています。

――ゲーム以外でも、電子出版のような可能性はどうでしょうか？

佐藤　もちろん考えています。電子出版で、今一番普及しているのは、ソニーのDD1(データディスクマン)ですが、MEGA-CDは、データディスクマンのように8センチCDにも対応しています。しかも、ROMカートリッジのスロットは、あいているのでそこからデータディスクマン用のOSを供給すれば問題はありません。ゲームのほかにもいろいろ考えています。もちろん、MEGA-CD独自のフォーマットで各出版社が作る場合は、セガとしては喜んで協力します。マルチメディアを目指していくうえ

CD-ROMならではのゲームに期待

と考えています。ただ、MEGA-CDは今のところゲーム主導ですね。とにかく、セガはMEGA-CDで、SOME THING NEWの要素をもった新しいジャンルのゲームと今までのゲームをさらに深化させたゲームという、この2つの方向性でソフトを作っていきます。

――ズバリ価格はどうでしょうか？

佐藤　5万円前後です。バッファRAMを2Mにして、回転、拡大機能を省いてしまえば、以前私が言ったように4万円を切る価格で出せますが、それではいいソフトが作れません。MEGA-CDは、今後3年から4年間は十分通用する性能をもっているのです。

――発売時期は、どうですか？今年秋という発表もありましたが。

佐藤　今年の秋になる予定です。ハードの詰めもありますが、やはりソフトの関係です。最初にいいソフトを出すということは大事なことですから。〝SOME THING NEW〟の要素をアピールしたいのでたいへんです。

――最後、メガドラユーザーに一言お願いします。

佐藤　MEGA-CDはセガのマルチメディア機器のファーストステップです。しかし、ファーストステップでありながら、ゲームはもちろん、ゲーム以外の分野にも広げて、今までにない、CD-ROMならではの新しいゲームを作っていきたいと思っています。期待していてください。



MEGA-CDは、テラにつながらないとのこと。

セガのMEGA-CDラインナップ

現在、発表されているセガのMEGA-CDソフトのタイトルは、「ダークウィザード 蘇りし闇の魔導士」「聖魔伝説3×3EYES」「シムアース」「ライズ オブ ザ ドラゴン」の4本。「シムアース」は、御存知のとおり地球そのものをシミュレートする海外パソコン版ソフトのビッグタイトル。「ライズ オブ ザ ドラゴン」も海外パソコンの新作アドベンチャーだ。残りの2作品は、RPG。ダークウィザードの脚本は、ファミコンの超有名RPGと同じ人が手がけているらしい。3×3EYESは、ヤングマガジン連載にしている高田裕三氏のマンガをゲーム化と、どれもユニークな作品だ。ちなみに4作とも、発売は来年以降になりそうだ。

あのシムアースがMEGA-CDに登場!!



MEGA-CDで「シムアース」がプレイできるよ。

※写真は、どちらもIBM-PC版です。



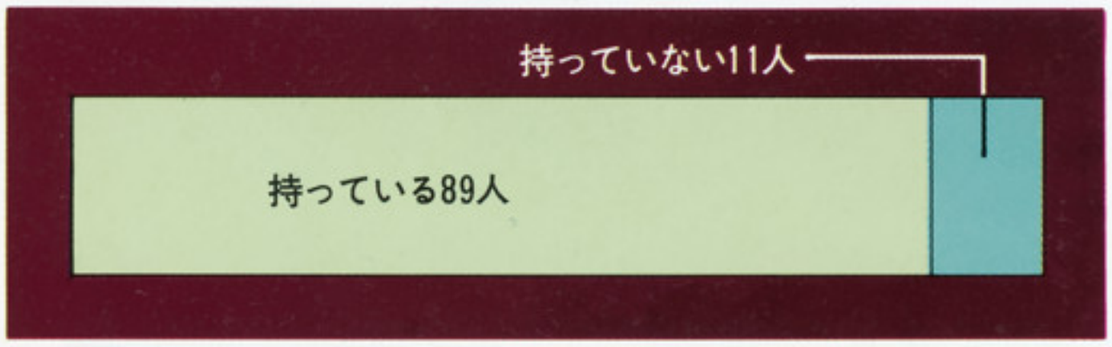
「ライズ オブ ザ ドラゴン」

おもちゃショーで「MEGA-CD」を見た人 100人に聞きました

MEGA-CDの印象は?

幕張メッセで開催された「東京おもちゃショー'91」で初めて公開された「MEGA-CD」。このショーの一般公開日だった6月9日には、MEGA-CDを一目みたいという人でセガのブースはいっぱいになった。この出展されたMEGA-CD、ユーザーはどんな印象をもったのだろうか、チョイト100人に聞いてみた。

Q1 メガドライブは持っていますか?

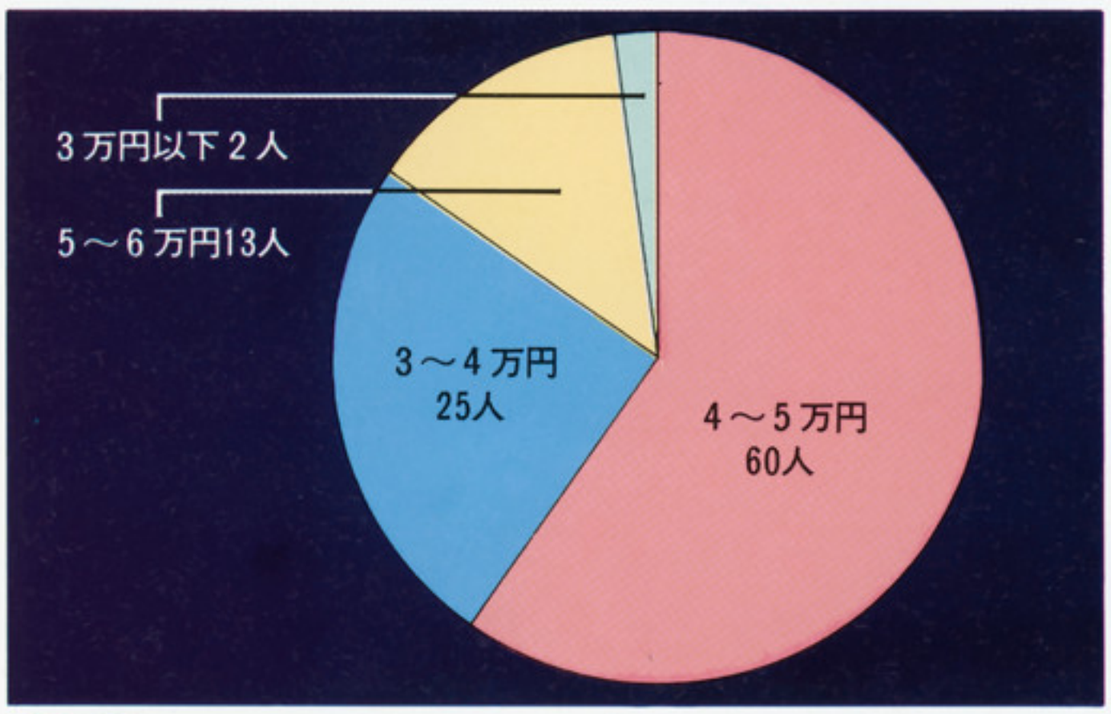


MEGA-CDはメガドライブに装着する周辺機器、ということで見にくる人も圧倒的にユーザーが多い。9割がメガドラユーザーであった。ゲーム情報誌で、いろいろ情報が氾濫(はんらん)しているため、自分の目で確かめたかったのだろう。また、メガドライブを持っていない人でも、このMEGA-CDを見て買いたいという声もあった。



セガブースでMEGA-CDを出展していたコーナー。

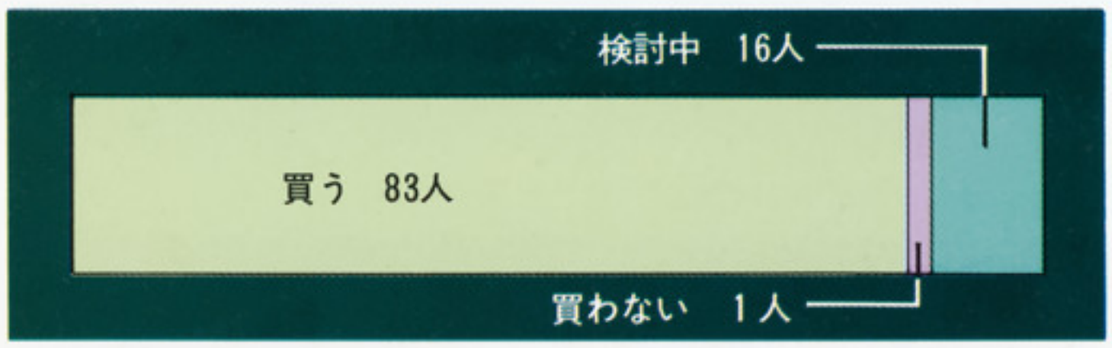
Q2 MEGA-CDの価格はいくらになると思いますか?



価格については、セガからも5万円前後と発表されている。実際、ブース内でこのMEGA-CDを見た第一印象として「いくらで発売されるか」と聞いたところ、4～5万円というのが最も多い。まあ、妥当なところだろう。やっぱり、誰でも安いにこしたことはない。一方でメガドラユーザーは「このハードだと高くなってしまうのではないか?」というようにこのMEGA-CDに意外と高級品意識をもっているようだ。この原因は、となりの日本電気HEブースで出展されていた「PCエンジン スーパーROM²」とスペックを比較した率直な感想からきたものではないだろうか。


自分の耳で聞き、PCM音源のよさを実感

Q3 MEGA-CDが発売されたら買いますか?



MEGA-CDを見て、ズバリ「発売されたら買いますか?」と聞いたところ、「買う」と答えた人が8割。「検討中」と答えた人は、「価格しだい」あるいは、「発売されるソフトによっては買う」と言っている。「買わない」とはっきり答えた人は、ほんのわずかであった。MEGA-CDの発売に併せて、ソフトもいくつか発売されると思われるが、このソフトの善し悪しも重要な購買要素になるだろう。

Q4 MEGA-CDを見ての感想

サウンドがいい	27人
すごい	19人
性能がいい	16人
デザインがいい	15人
グラフィックがきれい	14人
回転、拡大縮小がなめらか	11人
よくできている	8人
よく見ないとわからない	5人
コンパクトだ	4人
アクセスが速い	4人
まあまあ	4人
SFCを超えた	3人
スペックがすごい	1人
フロントローディングがいい	1人
予想よりよかった	1人
期待できる	1人

(複数回答あり)


ハードのスペックはすごいとユーザーは見ている。

Q5 CD-ROMのゲームで期待すること

RPGを出してほしい	24人
ビジュアルに期待	22人
新しいゲームを出して	19人
移植ソフトを出して	12人
サウンドに期待	10人
SLGゲームを出して	9人
ADVゲームを出して	7人
アクセスをもっと速く	6人
性能を生かしたゲームを	6人
シューティングゲームを	5人
アーケード版から忠実に移植	5人
PCエンジンよりすごいものを	5人
シナリオを重視して	4人
楽しいゲームを出して	3人
価格を安くして	3人
サウンドに期待	3人

(複数回答あり)


おもちゃショーでは高橋由美子の顔もデモ画面で流れていた。きれいだね。

第2部

ここまでできてる MEGA-CD用 ゲームソフト!?

スペックでは、文句なしといった感じのMEGA-CD。しかし、その性能を生かすソフトが、現れるかどうかが一番気になるところだ。MEGA-CDのラインナップにはどんなゲームがあがっているのか？　そしてメーカーは、どんなことを考えてソフトを開発しているのか!?　徹底取材してみた。

発表されたタイトルは、移植が中心 サードパーティーからのオリジナルに期待!

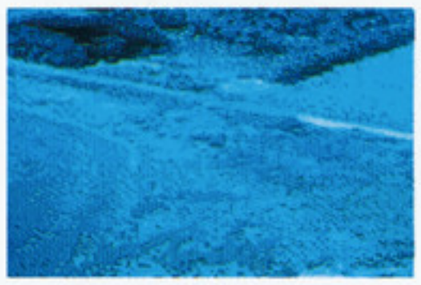
まず、右の表をじっくり見てほしい。これは、おもちゃショーで発表されたMEGA-CDソフトとサードパーティーリストだ。現時点で発表されているソフトのラインナップは、20本。その内訳は、他機種からの移植または、リメイク作品とMEGA-CDオリジナルがちょうど半々ぐらいだ。

移植作は、大方の予想に反してアーケード版からではなく、パソコンやPCエンジンからの移植作が目立っている。しかし、移植作といっても、当然MEGA-CDならではの機能を生かし、リニューアルされる。MEGA-CD版になり、これらのソフトが、どう生まれ変わるか今から楽しみだね。そして移植作でもう1つ目立つことは、海外パソコンからの移植「シムアース」と「ライズ　オブ　ザ　ドラゴン」がラインナップされていることだ。「シムアース」は、地球規模のシミュレーションとしてのビッグタイトルだし、「ライズ　オブ　ザ　ドラゴン」のほうは、日本ではまだなじみはないがシエラ・オンラインのアドベンチャーだ。スーパーファミコンや最近のGENESISのラインナップを見てわかるとおり、海外のユニークなパソコンソフトを移植するパターンは新しい流れとして見逃せない。MEGA-CDのソフト戦略がうかがえるソフトとして注目しておこう。

さてオリジナルに目を向けると

発売予定ソフトタイトル

タイトル名	メーカー名
ダークウィザード　蘇りし闇の魔導士	(株)セガ・エンタープライゼス
聖魔伝説「3×3EYES」	(株)セガ・エンタープライゼス
シムアース	(株)セガ・エンタープライゼス
ライズ　オブ　ザ　ドラゴン	(株)セガ・エンタープライゼス
アーネスト・エバンス	ウルフチーム
精霊神世紀　フェイエリア	ウルフチーム
スーパーギャルズパニック	(株)金子製作所
天下布武	(株)ゲームアーツ
LUNAR(ルナ)	(株)ゲームアーツ
ゆみみみっくす	(株)ゲームアーツ
新・覇邪の封印	(株)工画堂スタジオ
シュバルツシルト	(株)工画堂スタジオ
ノスタルジア	シュールドウェーブ〈(株)タケル〉
クライングドラゴン	(株)トレコ
ヴァイスII	(株)トレコ
ザ・コズミックファンタジーストーリーズ	(株)RIOT日本テレネット
アルスラーン戦記	ヒューマン(株)
封神演義	ビクター音楽産業(株)
ワールドラリー	(株)ビスコ
デトネーターオーガン	(株)ホット・ビィ
未定	(株)アスミック
未定	シグマ商事(株)
未定	(株)タイトー
未定	東芝EMI(株)
未定	東洋レコーディング(株)
未定	日本コンピュータシステム(株)
未定	日本デクスタ(株)



写真を画面に取り込み、アニメーションのような動きもできるんだ。



拡大・縮小機能の工夫とサウンドも加える実戦さながらだ。

LUNARやフェイエリア、封神演義とった見せ場を作りやすいRPGが多い。そんな中でも本体と同時発売になる戦国シミュレーション天下布武やキャラの動きのユニークなアクション、アーネスト・エバンスなどにも期待したい。そして3×3EYESやアルスラーン戦記、デトネーターオーガンなどのアニメ作品のゲーム化にも注目。MEGA-CDのアニメ処理の機能が活かせれば、けっこう質の高いメディアミックス展開が可能かもしれない。

とにかく、あっと驚く移植大作はちょっと少ないかもしれないが、実力派サードパーティーのオリジナル作品がこれだけ名を連ねていることは心強い限りなのだ!

回転、拡大・縮小機能がゲームに利用されたら

前でも言ったが、このMEGA-CDでは2軸での回転機能を持っている。回転、拡大・縮小というと真っ先に思いつくスーパーファミコンも回転軸は1軸。ところが、2軸回転機能が搭載されているMEGA-CDは、SFC以上の機能を持ち合わせていることになる。2軸回転機能とは、従来の回転機能に、もう1軸、組み合わさっているんだけど、いわゆる3Dグラフィックも、よりいっそうリアルな表現ができるわけだ。この機能に拡大・縮小機能を織りまぜ、さらに8音のPCM音源もあわせてしまえばアーケードなみのゲームも簡単に表現できるんだ。これに大容量のメモリもあわせてしまえば、全く新しいゲームも出てくるのではないか？　と期待したいのだが。



2軸の回転機能ではセガのロゴもこんな形に変化。(おもちゃショーのデモ画面から)

MEGA-CDタイトルのジャンル分け

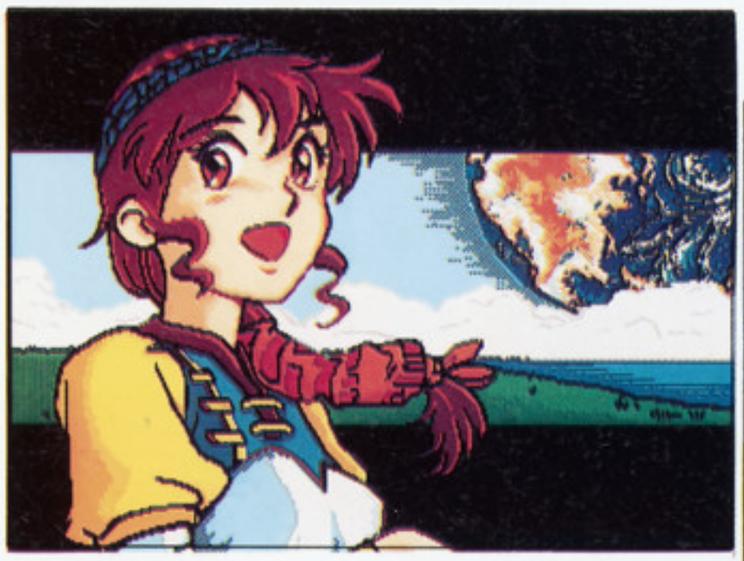
海外移植　2本	原作あり キャラあり　3本
シムアース ライズ　オブ　ザ　ドラゴン	アルスラーン戦記 デトネーターオーガン 3×3EYES
他機種から シリーズもの　8本	**オリジナル　7本**
スーパーギャルズパニック 新・覇邪の封印 シュバルツシルト ノスタルジア ザ・コズミックファンタジーストーリーズ スーパーギャルズパニック ワールドラリー ヴァイスII	ダークウィザード アーネスト・エバンス 精霊神世紀フェイエリア 天下布武 LUNAR ゆみみみっくす 封神演義 クライングドラゴン

おもちゃショーで発表されたタイトルは、果してどんなゲームなのか

やるからにはやる、ゲームアーツの2作品は本体同時発売予定！

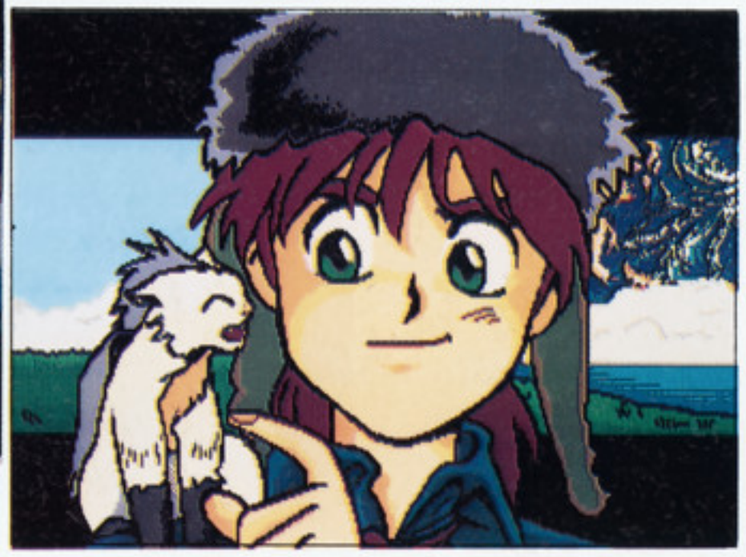
LUNAR―ルナー

MEGA-CD初のRPG「LUNAR」！　ゲームアーツが、初めからMEGA-CD用に企画した大作だ。MEGA-CDのためにアニメ作成ツールまで開発してしまった意気ごみに拍手なのだ！



背景に映っているのは、もしかして!?　果して、どんな荘大な物語が隠されているのか……。

アニメ『ふしぎの海のナディア』の窪岡俊之氏が、ビジュアルを担当している。



この日のためのアニメツール

MEGA-CD初のRPG「LUNAR」の開発コンセプトは、ＲＯＭカートリッジでは、できないＡＶ関係の充実を計ること。今までのＲＯＭのゲームで飽きたらなかった点を洗い出し、音声、動画機能なども積極的に使ってMEGA-CDらしいゲームにしていくとのことだ。具体的には、アニメ処理と声優の肉声を取入れ、ゲーム中の節目節目のイベントでアニメのビジュアルを多用するとのこと。そのためになんとゲームアーツは、MEGA-CDのアニメ作成ツールまで作ってしまったほどの力の入れようなのだ。さらに戦闘シーンもすべてアニメで動く。「LUNAR」はフィールドタイプのＲＰＧだが、戦闘シーンが始まると「ゴールデンアックス」のような、くんずほぐれずのリアルな戦闘画面になる。これもMEGA-CDならではの見せ場だろう。そして戦闘システムは、ビジュアル以外でもユニーク。ドラクエ方式のコマンド入力式なのだが、パーティーの各キャラそれぞれに魔法や武器を設定しておけばＡＩを使ったお任せファジーオートコマンドが使える。しかも細かく指示を出したいときには、複数の敵に対してリアルタイムにコマンド入力可能だ。

スタッフは超豪華！

ところで、「LUNAR」はスタッフも豪華。アニメ処理の原画は、ナディアの作画監督の窪岡俊之氏。シナリオは、映画「サイレントメビウス」の重馬　敬氏が担当している。現在制作状況は、50％ぐらいだが、MEGA-CDと同時発売になることは間違いない。



基本は、けっこうオーソドックスなＲＰＧだ。パーティーは最大5人。



街の中を歩くパーティー。主人公の後にいるモモンガーみたいなヤツは何者じゃ。



ＡＩでオートバトルも可能だが、戦闘中リアルタイムて細かい指示を出すこともできる便利なシステム。

ファジー理論の戦闘システム



ありがちな敵味方並んでの戦闘ではない。くんずほぐれずの戦闘は、アクションゲーム的な画面だ。

ゲームアーツとMEGA-CDは運命共同体なのだ！



右から、上坂さんと宮路武さん。すかさずポーズを決める芸達者！

ぎゅわん自己、アリシア以来表だった動きのなかったゲームアーツ。ところがMEGA-CDに向けて着々と準備をしていたのだ！ MEGA-CDにかける意気込みをさっそく聞いてみた。

上坂　哲　第１開発部部長（LUNAR担当）
今回のMEGA-CDゲームの目標は、ＡＶ面の充実ですね。

宮路洋一社長　Ａに関しては、今までのゲームは文字を読まなければいけなかった。それが、読むから聞くになるんです。そして、Ｖのほうは静止画から動画になるんです。この２つが当社のCD-ROMの最終的な目標。

宮路　武　第２開発部部長（天下布武担当）
「天下布武」のほうは、実写動画をメインに使っています。実写取り込みツールは、映像ソースをビデオの形で用意する。そしてビデオテープから使いたいコマを一枚ずつ取り出

天下布武

MEGA-CDならではの膨大なデータ量は、当り前。歴史の面白さを追求した戦国シミュレーション「天下布武」。ゲームアーツならではの実写取りこみ動画も、心底スゴそう！



データは膨大 武将総数1,200.！



これが登場武将のグラフィック。もちろん1,200人のうちのほんの一部だ。見るとわかるとおり1人1人の顔が、完ぺきに違う。よくありがちな、顔の輪郭や目や鼻などを組み合わせてパターンを稼ぐモンタージュは、ほとんど使っていない。これだけでも、ちょっと驚き。

見どころいっぱい、見上げたヤツ

ゲームアーツのMEGA-CDシミュレーション「天下布武」も、もちろん本体と同時発売。膨大なデータ量と、リアルなシステム、そしてゲームアーツ独自開発のツールで、ビデオからとりこんだ実写動画が「天下布武」のポイントだ。

当初8Mカートリッジで企画が立てられていたゲームだが、開発の初期段階でMEGA-CD用切り替え、企画当時400名だった武将数も、MEGA-CDに仕様を変えてから3倍の1200名。さらに城数128、国数48というように実写動画や肉声の部分を除いたゲーム本体だけでも30M以上の膨大なゲームへとみがきがかかってきた。



マップ画面。城の規模によってグラフィックが微妙に違う芸の細かさ。

楽しめるリアリティーを追求！

「天下布武」のデータは、単に膨大なだけではない。データの質、歴史的な事実の裏づけを第一に重視している。専門のスタッフが、武将の特性や合戦の経過を研究し、マップなども古地図をひもとき、当時を再現。「天下布武」の最大のウリは、こうした歴史のリサーチなのだ。

というとリアルだが複雑なシステムで時間がかかるゲームのように聞こえるが、4つのシナリオは、一番長いものでも15〜25時間で終わるように作くられている。当然、システムもデータの量に負けないようにシンプルでわかりやすく系統立てられているのだ。

そして、AV的な演出も、盛りだくさん。今回、掲載できなかったが、テレビ局のライブラリーにある合戦シーンのビデオを使った実写動画を採用。MEGA-CDならではのビジュアルを目指す。サウンド面でも武将が肉声でナレーションする。

MEGA-CDと同時発売の大作シミュレーション「天下布武」。開発状況は65%ぐらいだが、本誌が取材した限りでは、一番開発が進んでいるソフトなのだ。



敵味方が、向い合い陣を張る野戦フェイズ。地形も歴史どおりに再現。



戦闘シーンも、もちろんアニメ処理。鶴翼、魚鱗など陣系選択も可能。

超リアルなシステムを導入!!

「天下布武」は、歴史上に起こった有名な史実をより楽しみながら再現するため様々な工夫がなされている。天侯や水軍戦を取り入れるとともに、歴史と武将のドラマを楽しめるよう作りになっているのだ。たとえば今川の人質になっていた若き日の徳川家康の境遇を再現するため、降伏大名や寝返りといったヒューマンファクターの要素で盛り上げていく。



天侯や時間の変化も取り入れている。また、地方ごとに梅雨などの特色を出しているのだ。

してハードディスクにためこみ、メガドラ用の変換ツールでもとのビデオの1600万色から、16色、31色、46色、61色のどれかのモードに変換する。天下布武の場合は31色のモードでビスタサイズを使ってます。

上坂　アニメーション制作ツールのほうは、今まであったアニメフィルムの制作工程を生かして、いかに早く質のいいものを作っていくかを考えました。アニメの原画を原画のタップと同じものがついたイメージスキャナーで取りこんでいき、線を補正したり色をつけたりしてグラフィックを作っていく。それをタイムシートに合わせてコンピュータで制御する。本当のアニメフィルムの制作工程をコンピュータに置き換えただけで、最終的にセル画になるかモニター上の画面になるかだけの差だけです。毎秒10コマぐらいのフル動画が動かせるシステムです。

洋一　とにかくROMカートリッジは、アリシアが最後です。今までの制作ラインを全部CDにシフトしてます。これまでパソコンのゲームをずっとやってきて、パソコン版でも大容量のゲームを作ってきた実績もありますし。確かにまだMEGA-CDの能力の最大限までは行ってませんが、今後も、いかにCD-ROMらしいあっと驚くゲームを出していくか模索していきます。

ウルフチームの2作品はACTとRPGだ!

アーネスト・エバンス

ウルフチームのCD-ROM第一弾ソフトは、リアルな動きがウリのアクション「アーネスト・エバンス」だ。また、このゲームでは「エル・ヴィエント」のアネットも登場するのだ。

この「アーネスト・エバンス」は、多関節キャラがウリのアクションゲームだと、先月の“新作スクランブル”でも紹介したよね。まぁ今回は“CD-ROM特集”ということなので、ゲームの概要などは先月号を参考にしてもらって、今回はちょっと開発方面からこのゲームを紹介していこう。



多関節キャラは、より人間らしい動きをする。写真では十分に伝えられないのが残念だ。

アーネストが活躍する舞台だ!



“アーネスト”の生みの親 ウルフチーム企画開発者 若林大介さんインタビュー

――開発状況のほうはいかがですか?

若林　企画の立ち上がりは、去年の12月頃からです。まぁ、実際に開発することになったのは、今年の初め頃でしたけど。

――その頃からCD-ROMで出す予定でしたか?

若林　ええ、そうですね。

――ゲームとしての特徴は?

若林　多関節キャラがウリのゲームです。ステージ数は10ですが、そのステージ内はいくつかに分かれています。まぁ、このゲームはもともと、ウチで出したX68000版の「ソルフィース」というゲームを開発したプログラマーが作っているので、そのへんのプログラムを生かして作ったゲームというわけです。

――CD-ROMならではの特徴は?

若林　CD-ROMでしかできないこともいろいろありますが、なんといってもいちばんの利点は容量ですね。例えば8メガでビジュアルを重視すると、ゲーム自体がおざなりになる場合もありますし。まぁ、話が出たついでに断っておきますけど、グラフィックで容量埋めるっていうわけじゃありませんよ。ゲームの本質を生かしたビジュアルは、あくまでもオマケですからね。

――アクションゲームでCD-ROMを使うっていうことはどういうことなんでしょうか。

若林　アクション面では、まだハードの反応の中で研究してる最中です。とくに拡大縮小とかなどは、実際のハードで動きを確かめて、どのくらいのスピードやどのくらいのアクセスで抑えがきくかなど、まだまだいろいろ研究中ですけどね。でも、できる限り盛り込んでいきますよ。

――CD-ROMといえば、やはりビジュアルシーンが気になる点ですが、「アーネスト」ではそのへんはいかがでしょう?

若林　ビジュアルシーンはプロのアニメーションスタジオが手掛けています。セル枚数は約1000枚です。時間的には20～30分ぐらいになりますね。

――最後に一言お願いします。

若林　新しいハードというのは、いつやっても大変なものです。ゲームギアもそうでしたね。でも、せっかくこんな素晴らしいハードが出るのですから、一生懸命頑張って開発していきたいと思います。読者のみなさんも期待していてください。



左が「アーネスト」の担当の若林さんで、右がウルフの情報統括部の次長の宇野さんだ。

アーネストなぜなに辞典　その1
多関節キャラって?

「アーネスト・エバンス」のウリである多関節キャラとは?

従来のソフトでは、プレイヤーや敵キャラはすべてパターンで動いていたのに対し、この「アーネスト・エバンス」では、プレイヤーと敵キャラの一部を多関節キャラにしてある。

この多関節キャラの利点としてあげられるのが、まず自然な滑らかな動きだ。パターンによる“カクカクッ”とした動きではなく、関節ごとのパーツデータで動かしているのだから、より人間らしい動きになるのは当然だよね。

また、パターンで動かす場合は多くのデータ量が必要なのだが、多関節キャラの場合だとパーツごとのデータですむので、データ量の削減にもつながるというオイシイ利点もあるのだ。

アーネストなぜなに辞典　その2
アーネストとアネットの関係は?

「アーネスト・エバンス」と「エル・ヴィエント」。2つのソフトの相互関係はいかに?

この2作品は“アーネスト・エバンス・シリーズ”という、探検家アーネストとハスター邪教団およびアル・カポネとの戦いを描いたシリーズだ。

ちなみに、この「アーネスト・エバンス」はストーリーの第1話に相当し、ここではアーネストとアネットの出会い、ハスター邪教団の出現、サブキャラクターであるジークフリートとの出会いなど、「エル・ヴィエント」へと続く伏線的な事柄がいろいろと見せられている。ゆえに、ストーリー的に第2話に相当する「エル・ヴィエント」では、1話で謎となっていた部分が明らかになるという設定になっているのだ。

さて、気になるアーネストとアネットの出会いだが、これは、アーネストがペルーにある神殿の中でハスターのいけにえにされかかっている巫女、アネットを助け出すという設定になっている。

繰り返すようになるが、「アーネスト・エバンス」はCD-ROMで発売されるのだ。ということは、当然のことながら美しいビジュアルや声がふんだんに入る。その場面のビジュアルや声などは、「エル・ヴィエント」を先に遊んだ人にとっては、非常に楽しみなんじゃないかな?



運転するアネットに、敵を倒していくアーネスト。2人のコンビネーションも、このソフトの見せどころの一つだ。

精霊神世紀フェイエリア

年末に発売が予定されているこの「精霊神世紀フェイエリア」は、いわゆる正統派のRPG……と思ったら大間違い。実はこのソフトにはいろいろな工夫がなされているのだ!

この「精霊神世紀フェイエリア」は、一見見たところオーソドックなRPGだが、その理由はより多くのユーザーが遊べるようにという配慮からきてる。だが、“MEGA-CDだからできる”といったような斬新なシステムも採用しているとのことなので、いまから非常に楽しみだ。

とりあえず、いまの段階で決まっている“斬新”なシステムをちょっと紹介しよう。まず1つ目は“刻々と変化していく大地”だ。これは先月の新作スクランブルでも紹介したが、イベントをクリアしていくたびにマップの地形が変わっていくというものだ。大地に亀裂が走ったり、町が水没したりなど、パターンはいろいろあるが、これをCD-ROMのグラフィックや音声などで表現するのだから、かなりの迫力モノになることだろう。



従来のRPGの戦闘モードでは、1人1つの行動だったが、このゲームではステップ数だけ行動ができる。

2つ目に“表情豊かなモンスター”があげられる。従来のRPGでは、同じ種類のモンスターはみんな同じポーズをしていたが、このソフトではモンスターの状態によってパターンをつけている。その種類は“呪文を唱えている”“威嚇する”“警戒する”“ダメージによろめく”などいろいろあるのだ。パターン化しているモンスターにも表情をつけることで、マンネリ化を防ぐというわけだね。

そして3つ目が“戦闘システム”だ。これは1つ1つの行動ごとに必要ステップ数がそれぞれ設定されており、1ターン内は1024ステップまで動ける。レベルが上がれば、行動に必要なステップ数は減るので、1ターン内で何度でも行動(たとえば魔法を使う、攻撃するなど)できるというシステムを採用しているのだ。また、手間をかけたくないザコ相手に対しては、一度設定したら勝手にキャラが動くといった簡易戦闘もできる仕組みになっている。

ストーリのほうもなかなか変わっているが、今回はここまで。次号ではもっと詳しく紹介するので楽しみにしていてくれ!



CD-ROMは日本テレネットの十八番!! 第1弾は2本のRPGを1枚に移植!!

「ザ・コズミックファンタジーストーリーズ」

すでにPCエンジンのCD-ROM²のソフト開発で多くの実績をもっている日本テレネットだが、すでにテレネットはMEGA-CDの第1作として、「コズミックファンタジー」の1と2を一本に収めて移植することを決定している。「コズミックファンタジー」というとPCエンジンCD-ROM²の代表作品的なファンタジーRPGとして有名であるが、それの1と2が一本のソフトで遊べるなんて、なんとも嬉しい限りである。今回この2作品を移植することに決めたのは、やはり移植もののほうが開発が早くできるからとのことだそうだが、8月ぐらいにはこれ以降のCDの新作も発表するらしいので、今後も期待できそうだ。


ビジュアルシーンもウリだ。MEGA-CD版の開発は現在細かい部分の見直し中でプログラム的な作業はこれからとのこと。発売は来年の3月頃の予定だそうだ。



1と2では戦闘システムなどが異なっていたが、今回の移植では基本システムは2のほうに合わせるそうだ。新しいモンスターも見ものだぞ。(写真は1のほう)。

パソコン業界からシュールド・ウェーブも参入!! MEGA-CDの台風の目になるか

ノスタルジア

“シュールド・ウエーブ”というより“タケル”というほうが知られているかもしれないこのメーカー。ここもすでにMEGA-CD用のソフト開発に着手しているのだ。発売が決まっているのは「ノスタルジア」というパソコンアドベンチャーの移植だが、メガドラに少なかった分野のゲームなだけに、まさにユーザー待望のゲームであるといえよう。この「ノスタルジア」はタイトルからもわかるとおり、舞台が1907年という古い時代の設定になっており、画面もセピア色で統一されているのが特徴だ。開発は年内発売に向けて進んでいるが、なんとすでにMEGA-CD用にこの続編も企画中(来年夏予定)とのこと。要チェック。



展開はパソコン版よりも、より映画的な見せ方になるそうだ(写真は68版)。


声優さんも10人近く使うそうだ。臨場感あふれるゲームになりそうだ。


好評だった緊迫の爆弾解体シーンは2カ所から4カ所に増えるそうだぞ。

おもちゃショーで発売されたタイトル ——果たしてどんなゲームなのか？

スーパーギャルズパニック

金子製作所

MEGA-CDソフト発売リストでいきなりタイトルが出した金子の「スーパーギャルズパニック」。実は正式な企画の申請もこれからといった状況らしい。もとのゲーム自体いわゆる〝脱衣ヴォルフィード〟といえるシロモノだけに企画が通るかどうかも微妙だ。

クライング ドラゴン

トレコ

ＣＤソフトの開発が具体的に動きだすのは、来年くらいになりそうだというトレコ。そのトレコのＣＤ１作目は「クライングドラゴン」というオリジナルのファンタジーＲＰＧらしい。本格的な開発はこれからだそうだが、進められる部分はすでに着手している模様だ。

封神演義

ビクター音楽産業

CD-ROMの第１弾として予定されている「封神演義(ほうしんえんぎ)」は、中国の古い書物から起こしたオリジナル作品。CD-ROMに関しては、ＰＣエンジンでやってきたノウハウを生かしていきたいとのこと。発売は来年の夏ぐらいを目指しているという。

新・覇邪の封印

工画堂スタジオ

「新・覇邪の封印」では、以前マークⅢで出したＲＰＧの舞台設定などを踏襲していますが、ストーリーやシステムについてはオリジナル作品に近いですね。現在、まだ企画段階で、発売は来年夏以降です。MEGA-CDで初参入ということなのでよろしくお願いいたします。

ヴァイスⅡ

トレコ

トレコのＣＤソフトのタイトルとして、もう１本挙がっているのがこの「ヴァイスⅡ（仮称）」だ。舞台は未来のメガロポリス、世界観は映画「ブレードランナー」のノリらしい。３Ｄシューティングやカーチェイスありの近未来ハードアクションが楽しめそうだぞ。

ワールドラリー

ビスコ

MEGA-CDの回転機能をふんだんに使った今までになかったタイプのオフロード・ラリーゲーム。１ラウンドを走り抜くごとにドライバーズポイントが与えられ、その合計でドライバーズ・チャンピオンを目指します。〝ワールド・ラリー〟こうご期待!!

シュバルツシルト

工画堂スタジオ

ＳＬＧの「シュバルツシルト」もパソコン版をもとにしていますが、ストーリーや戦闘システムはオリジナルです。MEGA-CDは、CD-ROM²に比べて機能が高いので、その機能を生かすためにどういうアプローチをしていくかを現在、企画検討中です。

アルスラール戦記

ヒューマン

最近「ファステスト・ワン」をメガドラで出したヒューマンだが、MEGA-CDにもいち早く名乗りをあげている。タイトルは今夏、松竹系で公開される映画(原作：田中芳樹)タイトルだが、ゲームジャンルなどまだ未定といった状況。発売は来年末くらいか？

デトネーターオーガン

ホット・ビィ

MEGA-CD第１弾は、この８月に発表される超大作ロボットＯＶＡのＡＶＧ化だ！　進行状況としては、シナリオも固まり菊池通隆キャラのドット絵に全力をあげているところです。今後は、アニメのゲーム化を柱にどんどん発表していくので応援ヨロシクネ♡

タイトル未定のサードパーティー

アスミック

MEGA-CDソフト参入第１弾は、現在、企画検討中です。ジャンルも未定ですが、RPG、ADV、SLGなどCD-ROM向けのジャンルでゲームを開発したいと思っています。

東芝EMI

音は臨場感あふれ、絵もリアルなCD-ROMで迫力あるシミュレーションゲームなんか作れるのではないか。今度、「マスター・オブ・モンスターズ」も発売することですしね。

日本デクスタ

CD-ROMの前にROMカートリッジでメガドライブに参入します。発売は今年の年末ぐらいの予定。CD-ROMについては、まだ調整中ですが、今までにないようなRPGを考えています。

シグマ商事

CD-ROMシステム参入についてはただ今検討中です。ただこれから注目されていくメディアなので取り組む方向でいます。CD-ROM専用の新ジャンルを確立できれば○(マル)なのですが。

東洋レコーディング

CD-ROMのゲームを作る前に、まずカートリッジROMで参入しようと思っています。CD-ROMについては大容量のゲームも可能となり、CD自体の低価格化も期待できると思っています。

タイトー

最近契約がすんだばかりで、タイトルはまだまだ未定といった感じらしい。やはりここは「ナイトストライカー」など、業務用大作の移植を希望したいところだが…。

メサイヤ(NCS)

なるべく早く作品を出せるように企画検討中です。MEGA-CDは機能が高く様々なことができそう。PCエンジンで実績はあるが今までのような作りではユーザーが納得しないかも。

参入するとみられているサードパーティー

セガを除くこれら18社のほかに、コンパイル、サン電子、ＣＳＫ、テクノソフト、東亜プラン、パルソフト、日本物産、バリエ、マイクロネットなどがMEGA-CDに参入すると見られている。MEGA-CDを発売するときには、サードパーティーももっと増えてくるはず。

球界道中記



データのリアルさとプレイ感覚のダイナミックさをミックスしたらこーなった！　って感じの野球ゲームがこの「球界道中記」だ。「ファミスタ」とは違ったコンセプトによって作られたゲームだけど、面白さはお墨付きだ。ひょっとしてファミスタより燃えるかも……!?

ナムコ／6,000円／7月12日発売／SPT／4M



右も左も"たろすけ"だらけ

一見キャラクターが変わっただけのファミスタだけど、実際にプレーしてみるとどうも違う……これが球界道中記の第一印象だ。慣れないうちは思いどおりのコースに投球できないし、守備面でも若干の画面構成の違いのため戸惑いを感じるだろう。しかしいったん慣れてしまうと、このゲームの完成度の高さがわかってくる。選手のデータ項目は今までのアクション野球ゲームの中ではダントツに多いにもかかわらず、それらがうまく消化されているので複雑さを感じないのだ。決してキャラクターがかわいいだけのイロモノゲームじゃないので、本格的な野球ゲームファンにもおすすめできるぞ！



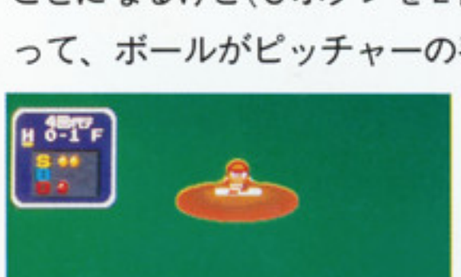
先月号で詳しく紹介したけど、球場は6タイプ用意されている。そのうち半分はイロモノときているから恐れ入る。

投の心得

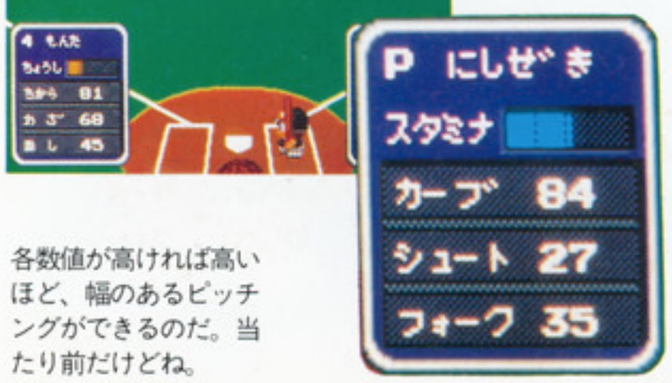
慣れると面白い。それが球界道中記のピッチングだ。多彩な変化球をバシバシ決めて、三振の山を築き上げるのだ！　狙え、沢村賞！

「ファミスタ」の場合、ピッチャーがボールを投げる動作は、①投げるマウンドの位置を決める②投げる③球種（カーブ、フォークなど）を選択するという順番で行われた。しかし「球界道中記」では①の前に“キャッチャーミットの位置を決める”という動作が導入された。つまりボールを投げる場所だけでなく、キャッチャーがボールを受ける場所も投げる前に決めるってワケだ。ボタン操作が1つ増えたことになるけど（Cボタンを2回押すことによって、ボールがピッチャーの手から離れるのだ）、そのぶん投球術の幅はグンと広がったぞ。とくに対戦プレーでその威力を発揮することは間違いなし！　ダマシすかしのテクニックの見せどころだ。

さて実際の球種は、カーブ、シュート、速球、フォークボールの4種類がある。選手のデータによって多少の差はあるが、各球種の軌道は他の野球ゲームに比べてかなりオーバーに表現されている。これは“変化球はバッターのタイミングを外すもの”という大前提をゲームの世界でリアルに再現しようとした結果だ。さらにフォークボールも絶対打てない球ではなくなっていたりと、ファミスタとのコンセプトの違いがはっきりしている。ゲーム的に、よりリアルさを追究しているのだ。



ボールの始点と終点、球種によって何通りもの軌道が再現できるぞ。



各数値が高ければ高いほど、幅のあるピッチングができるのだ。当たり前だけどね。

“スタミナ”に気をつけれー

ピッチャーのスタミナは投球するごとに減り（減る度合いは選手によって違う）、0に近づくにつれて球威が落ち、変化球のキレが甘くなる。さらに連打を浴びて大量得点を取られると一気にスタミナがなくなってしまう。しかし自分の攻撃の時に得点すれば回復するぞ。



“おも”はイロモノだ



PリーグのBチームのエース“おも”はすごいぞ！　フォークの数値が90(!)もあるので、球速の変化が並大抵ではない。さらに投球フォームも、ちゃんとお尻をプリッとさせるのだ。

© 1990 1991 NAMCO LTD.

打の心得

野球は点を取らなければ勝てないスポーツだ。当然といえば当然だが、これは重要なことだ。だから何が何でもかっとばせ！

一般的にバッティングで重要な要素といえば、バットの芯とボールのコースを合わせることと、タイミングよく振りぬくことがあげられる。２次元の画面上で動くゲームでは、これら２つの要素のうち、どちらか一方だけにテーマを絞ったほうがダンゼン面白くなるのだ。「ファミスタ」では前者が重要視されているが、「球界道中記」では後者のタイミングよく振りぬく技術が、ヒットを打つポイントになっているのだ。そのことは、バッターが連続してスイングできないようになっていることからもうかがえる。だから、とりあえずバットをボールに当てることを優先的に考えよう。

細かい点で注意することといえば、ピッチャーのところで代打を出した後の処理だ。次の守備になって、すぐ投手交替しないと、さっき代打で登場した選手がそのまま投げてしまうことになる！　たいていの野手は棒球しか投げられないので、余分なピンチを作る危険性が高いぞ。十分気をつけよう。

"ちょうし"はどうかね？

各選手には〝ちょうし〟というパラメータがあって、ヒットを打てば上昇し、凡打すると下降する。もちろんこの数値が高ければ高いほどヒットを打ちやすくなるのだ。適度なファジー感覚がいいね。





前ページでも書いたように、ピッチャーの投げる球は多彩だ。時にはヤマを張って勝負しよう。



地味だけど、送りバントも有効な作戦だ。転がる場所と選手の走力によっては自分も生き残れる。

やったぜホームラン



野球の華といえばやはりホームラン。プレーする球場によってホームランが出る確率が極端に変わるから面白い。一番打ちやすい球場は両翼フェンスが低いシップスタジアムだ。

守の心得

攻撃こそ最大の防御なり！　なんて言ってたら、野球に勝つのは難しいぞ。しっかり打って、しっかり守ってこそ勝利の女神が微笑んでくれるのだ。

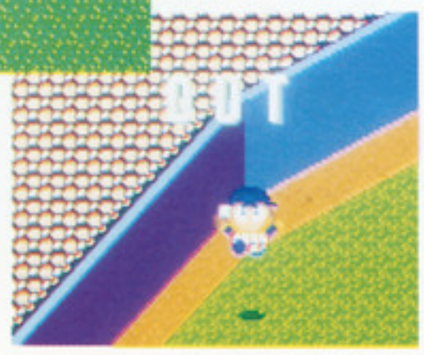
守備面での操作は、ファミスタとそれほど違いがない。ただビジュアル的にはだいぶ進化しているので、ファインプレーを決めたときなんかは感動モノだ。大洋ホエールズの新外人レイノルズのように、このゲームは守備でも十分魅せてくれるぞ！

操作で注意するの点は〝必要のないときにジャンプボタンを押さない〟ということだ。

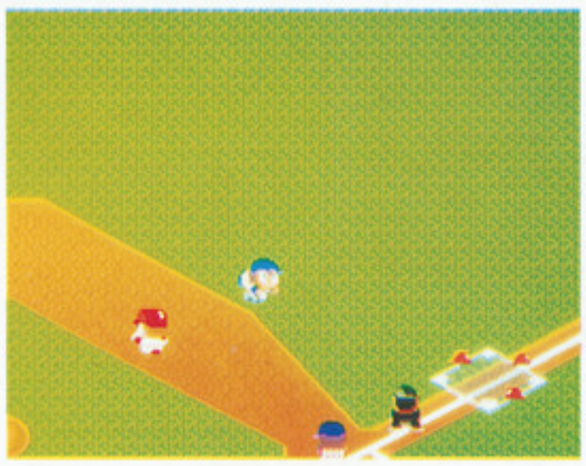
これがファインプレーだ！



方向ボタンを入れながらジャンプすると、スライディングになる。タイミングは心持ち早めのほうがベター。



上移動時かニュートラル状態のときは垂直ジャンプになる。頭上のライナーなどはこれでキャッチだ！



〝しゅび〟や〝かた〟のパラメータが、ゲームの流れを左右することもある。各ポジションの選手のデータを把握しよう。

抜けるか抜けないかの当たりには積極的に飛びついても問題ないけど、フェンスに当たったボールを取りに行くときや、フライの落下点に入ってからジャンプするのはエラーの原因にもなる。常に堅実な操作を心がけよう。

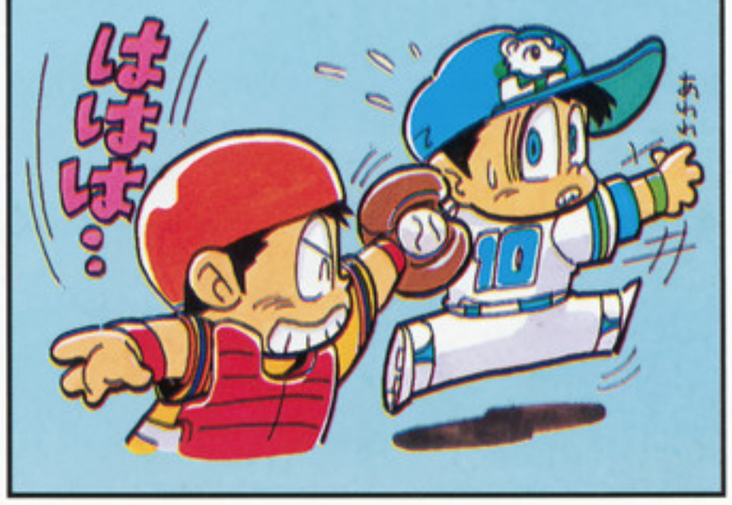
といっても、ときにはなんでもないゴロをトンネルしたり、フライを落としたりすることがある。こればっかりは選手のパラメータが関係しているのでどうしようもない。潔くあきらめよう。試合展開によっては、主力打者をひっこめてでも守備固めをしたほうが確実に勝利をモノにすることができるぞ。

ランナーに気をつけろ

打者が出塁すると、メイン画面にランナーのウィンドウが現れる。



これは単にランナーがどの塁にいるのかを表示するものではない。よく観察してみると、ランナーが盗塁しようとするときにはササッと塁を離れてリードをとるのだ。これさえ知っていれば盗塁される回数は半減するハズ。



Cリーグの全選手データを紹介だーい！

「球界道中記」には6つのリーグがあるけど、その中でも特になじみやすいCリーグのデータを紹介しよう。プレーするときの参考にしてくれ。表の見方は、左から選手名、投げ、打ち、パンチ力、打撃技術、足の速さ、守備力、肩の良さ、投手時の最高球速、投手時のスタミナ消耗度（数値が高いほどタフ）、カーブ、シュート、フォークのキレ具合を表す。なお打撃面に影響する〝調子〟の初期値は50（ワールドツアーモードでは例外あり）、投手の〝スタミナ〟の初期値は、どの選手も100だ。健闘を祈る！

Gチーム 攻撃力71 走力73 投手力81 守備力73 総合力75

名前	投	打	力	技	足	守	肩	球速	投	カ	シ	フ
しのしの	右	左	53	79	50	84	78	100K	0	0	0	0
かわぴー	右	右	46	69	74	96	88	128K	0	12	8	0
プレッチ	右	右	77	82	78	78	84	110K	0	0	0	0
はらはら	右	右	70	77	62	51	73	122K	0	0	0	0
よしむり	左	左	71	84	44	58	55	108K	0	0	0	0
おかやん	右	左	44	70	53	62	68	112K	0	0	14	0
こまのすけ	左	左	72	69	70	84	66	116K	0	0	0	0
むらら	右	右	68	52	51	70	80	110K	0	0	0	0
にしおば	右	右	38	55	66	70	75	136K	0	8	0	4
いもうえ	右	右	60	49	68	71	78	110K	0	0	0	0
おおまる	右	左	57	36	45	55	52	104K	0	0	0	0
おがりん	右	両	33	55	86	74	72	104K	0	0	0	0
もろき	右	右	61	49	68	52	65	108K	0	0	0	0
さいほう	右	右	18	18	68	92	78	144K	90	78	55	52
まっきい	右	右	19	14	60	78	80	148K	58	60	24	44
くわわ	右	右	20	23	66	88	75	146K	92	64	42	30
みやもも	左	左	8	10	62	78	77	145K	77	64	15	16
ここだ	右	左	6	12	70	52	80	142K	56	49	46	25
きだやん	右	右	16	14	72	77	77	152K	94	50	14	74

Cチーム 攻撃力70 走力73 投手力71 守備力73 総合力71

名前	投	打	力	技	足	守	肩	球速	投	カ	シ	フ
まえた	右	左	50	62	80	70	82	110K	0	0	0	0
しやうすけ	右	両	32	82	79	96	54	110K	0	0	0	0
のむりん	右	左	66	69	87	79	62	109K	0	0	0	0
アレッチ	右	右	75	78	60	44	64	115K	0	0	0	0
ホエレオ	左	左	82	50	48	78	78	111K	0	0	0	0
にしやん	左	左	63	70	57	59	64	128K	0	6	2	6
えっとう	右	右	58	48	50	46	67	112K	0	0	0	0
たっちゃん	右	右	33	55	44	80	72	112K	0	0	0	0
こばやん	右	左	67	68	52	51	64	112K	0	0	0	0
やまさん	右	両	52	72	75	84	84	120K	0	0	0	0
たかだわ	右	右	62	71	70	80	75	111K	0	0	0	0
おぼ	左	左	31	55	72	72	70	121K	0	0	0	0
おさまい	左	左	62	50	60	55	48	120K	0	0	0	0
かわぷち	左	左	9	7	74	76	72	144K	71	62	40	38
ささおば	右	右	18	8	72	54	74	148K	84	65	25	24
なかぼみ	右	右	16	15	63	72	73	142K	68	60	24	49
かわやん	右	右	11	18	58	69	72	136K	44	40	38	44
おおにょ	左	左	8	5	84	84	78	148K	40	55	52	62
つだちん	右	右	12	12	60	60	70	150K	34	24	29	60

Wチーム 攻撃力64 走力83 投手力72 守備力78 総合力72

名前	投	打	力	技	足	守	肩	球速	投	カ	シ	フ
やちち	右	両	29	65	88	83	82	111K	0	0	0	0
たかはぴ	右	両	28	40	79	70	82	115K	0	0	0	0
レノルズ	右	両	74	78	92	80	93	112K	0	0	0	0
パッチン	右	右	67	84	53	52	63	113K	0	0	0	0
たかぴー	右	左	60	82	81	84	78	120K	0	0	0	0
やまさん	左	左	36	64	80	80	80	115K	0	0	0	0
ゆみず	右	右	37	50	52	75	66	114K	0	0	0	0
たにちげ	右	右	52	38	51	69	83	120K	0	0	0	0
いちかか	右	右	31	60	44	73	70	119K	0	0	0	0
やしろ	右	右	58	52	46	52	55	114K	0	0	0	0
みやみや	右	左	27	70	64	68	78	122K	0	0	0	0
おおにょ	右	右	56	48	60	42	62	104K	0	0	0	0
ちょうちん	右	右	37	54	62	70	68	108K	0	0	0	0
のむりん	左	左	17	11	78	66	78	142K	73	53	25	45
なかやん	右	右	4	6	62	66	76	142K	80	48	28	40
さいほう	右	右	10	13	50	82	72	136K	50	48	38	63
かけほた	右	右	4	16	68	72	69	138K	54	44	12	52
にら	左	左	12	12	44	72	62	134K	40	44	40	44
えんぼう	右	右	15	17	48	71	76	140K	49	46	24	77

Dチーム 攻撃力76 走力65 投手力74 守備力76 総合力74

名前	投	打	力	技	足	守	肩	球速	投	カ	シ	フ
たつまき	右	左	61	76	80	93	74	118K	0	0	0	0
にむりん	右	右	48	62	56	70	72	132K	0	10	6	0
レイラル	左	左	80	76	58	72	78	121K	0	0	0	0
おちおち	右	右	84	90	52	69	66	114K	0	0	0	0
はいほう	左	左	78	58	54	49	77	107K	0	0	0	0
ながひま	左	左	51	64	74	87	83	104K	0	0	0	0
うーやん	右	右	77	66	64	56	76	110K	0	0	0	0
なかむり	右	右	50	50	45	61	90	118K	0	0	0	0
ぴっころ	右	右	60	52	70	80	90	135K	0	16	0	0
こうやん	右	右	46	40	70	72	76	103K	0	0	0	0
かわまま	左	左	52	50	52	53	59	119K	0	0	0	0
やまさん	右	右	46	30	48	54	78	120K	0	0	0	0
こもも	右	両	28	28	65	58	62	110K	0	0	0	0
にしもも	右	右	24	19	52	94	68	138K	82	49	65	50
アンソン	右	右	18	10	66	60	72	144K	72	50	51	40
こなつ	右	右	18	18	54	84	80	140K	50	49	24	52
やまもも	左	左	10	13	64	78	69	138K	50	40	25	46
よか	右	右	10	4	64	71	79	152K	68	64	25	24
かっくん	右	右	20	14	65	67	70	148K	34	42	42	68

Sチーム 攻撃力71 走力78 投手力69 守備力79 総合力73

名前	投	打	力	技	足	守	肩	球速	投	カ	シ	フ
いいで	右	右	44	69	81	68	84	111K	0	0	0	0
やだな	右	両	36	44	80	94	77	108K	0	0	0	0
オレイ	右	両	68	80	75	82	78	110K	0	0	0	0
ひぼさわ	右	右	75	78	69	74	80	140K	0	0	0	0
いけいけ	右	右	85	76	74	80	94	140K	0	0	0	0
あらら	左	左	60	66	62	64	63	103K	0	0	0	0
すま	右	右	45	68	52	74	74	132K	0	4	0	0
ふるちゃん	右	右	35	50	51	72	80	118K	0	0	0	0
はたはた	右	左	64	68	54	42	74	114K	0	0	0	0
となりの	右	両	32	34	79	69	69	109K	0	0	0	0
こがあ	右	右	57	48	60	76	78	136K	0	12	14	8
すぎおら	左	左	66	68	45	55	43	128K	0	2	0	0
じゅにあ	右	右	66	18	64	32	78	120K	0	0	0	0
ぎゃおす	右	右	28	9	58	51	73	142K	85	52	29	53
かわさし	右	右	6	8	56	71	74	146K	58	50	24	63
にしむり	右	右	8	10	60	66	72	144K	64	53	25	10
みやもも	右	右	7	4	59	60	69	134K	52	37	36	24
おばにゃ	右	右	14	17	68	69	71	138K	44	40	46	48
いっとう	右	右	18	14	57	84	70	144K	31	47	48	52

Tチーム 攻撃力72 走力73 投手力61 守備力69 総合力68

名前	投	打	力	技	足	守	肩	球速	投	カ	シ	フ
よしひほ	右	両	57	57	77	52	70	135K	0	11	4	0
わあだ	右	右	52	77	76	71	70	108K	0	0	0	0
オマケー	左	左	75	60	56	70	66	106K	0	0	0	0
おかたん	右	右	70	63	60	68	74	115K	0	0	0	0
ワイン	左	左	77	70	82	80	86	120K	0	0	0	0
やお	左	左	61	68	54	54	50	101K	0	12	4	0
やぎちん	右	右	72	50	61	58	76	129K	0	8	8	8
きと	右	右	40	43	42	68	66	112K	0	4	0	0
かねごん	右	右	61	31	60	66	70	107K	0	0	0	0
かなもも	左	左	28	44	55	55	56	106K	0	0	0	0
あゆみ	右	右	64	72	58	72	74	122K	0	0	0	0
よひだ	右	右	28	18	46	68	72	120K	0	0	0	0
やまわり	右	右	27	60	62	69	71	109K	0	0	0	0
のだて	右	右	14	10	63	60	61	146K	67	40	35	61
なかよし	右	右	9	9	68	68	68	146K	61	52	15	12
なかたこ	左	左	11	18	70	52	66	138K	60	49	13	40
にゃんこ	右	右	12	16	49	64	64	134K	38	51	42	26
ゆうせん	左	左	8	4	66	62	70	140K	54	54	22	39
くぼ	右	右	13	10	61	54	74	134K	34	38	38	30

'91

編集部対抗

ナムコゲーム大会

参加チーム ゲームボーイ、月刊PCエンジン、ソフトバンク連合軍（BEメガ、Theスーパーファミコン）、GTV、ナムコ、ヒッポンスーパー、ファミコン通信、マル勝連合軍（五十音順）

去る6月8日土曜日。あの編集部対抗ナムコゲーム大会が、2年ぶりにかえってきた！今回の種目はMD「球界道中記」、FC「ファミリーサーキット'91」、そしてPC「ワールドジョッキー」の3種目だ。

BEメガでは兄弟誌「Theスーパーファミコン」と手を組み、その名もソフトバンク連合軍として、恐怖（？）のナムコゲーム大会に（イロモノ第1位を目指して）出場することになった。さて一体どうなることやら……。

ナムコゲーム大会とは？

ナムコが編集部を招いて主催するゲーム大会。各チームともゲーム編集部としての名誉をかけ（ナムコは自社ゲームとしての）、手に汗握り種目ゲームをプレイするのだ。ただちょっぴり（？）乱痴気騒ぎが起こるが、基本的には和気あいあいとした楽しい大会なのだ。

10:30 MD「球界道中記」

■競技ルール

ドラフトでチームを決め、トーナメントで試合。ちなみに当誌はSチーム（ヤクルト）。引き分けはナシ。コールド試合の点数差は10点。



「戸塚ヤン坊がこない！　どうしよう」

そうなのである。我がソフトバンク軍団の第一選手である戸塚ヤン坊が、試合会場に現れなかったのであった。困った我らは、手近にいたOLIX光治を桃太郎侍に仕立て上げ、ピンチヒッターにしたのであった。

と、ここまではよかったのだが、桃太郎侍がボソリと「あのぉ、このゲームやったことないんですけど……」「……」

各社精鋭部隊を眼の前にして、ソフトバンク軍団はまさに風前の灯と化していたのであった。



桃太郎侍、頑張る！



「なんだぁ。カンタンじゃんか」と、調子にのっている桃太郎侍。まぁ、とりあえずは1勝できてよかったよかった。



「こうやってやるんです」「はぁ、なるほど」と、基本操作を教っている桃太郎侍

試合後の握手

2回戦、ファミ通との試合でコールド試合をかざった桃太郎侍。もちろんウチがボロ負け。でもキミはよくやったよ。うんうん。

13:30 FC「ファミリーサーキット'91」

■競技ルール

20分単位で3回、ブリテン、モナコ、フジの3コースを走り、一番早いタイムを競う。ナムコは画面3分の2を隠しハンデをつけた。



「ボクはファミコン持ってないし、レースゲームも苦手だから……」と、出場を渋っていた健太に、いい加減なことを言いまくり、なんとか出場させたまではよかったが、ナムコ大会で各選手の練習プレイを見ているうちに、健太はすっかり自信をなくしたようだった。

しかも、猛がいないので超人バロムIに変身することもできず、ゲーマーレベルがドンドン落ちているとのことだ（ホンマかいな）。あぁ、ソフトバンク軍団はまたもや第2の危機にさらされようとしていた（こればっか）。



和気あいあいとした会場。ちなみに、左にいる赤いスーツの人は健太ではなく、ナムコの選手、毛深イエティ原だ。



同じ表情している2人

真っ赤なライダースーツに身を包み、BEメガロゴシールをおでこに貼りつけ、試合に望む超人バロムI・健太。



ガックリ

ビリという結果に思わず肩を落とす健太。泣くな健太。来年の大会で頑張ればいいさ。ねぇ、ナムコさん。

©NAMCO.LTD

選手な人々

MD「球界道中記」



桃太郎侍

疾風のように現れて、笑いをとって帰って行った謎の人物。別名OLIX光治。今回はピンチヒッターとして登場。

FC「ファミリーサーキット'91」



超人バロムI・健太

アクションが得意な健太が、今回はレースゲームに挑戦。だが今回は1人。果たしてどこまで力を発揮できるか？

PC「ワールドジョッキー」



ザ・グレート・サミー（右）チャーリー留吉（左）

ザ・グレートサミーとチャーリー留吉。2人合わせて〝スーパーもっこりブラザーズ〟だ。今回は馬＆オヤジで登場。

ナムコな人々



がんのすけ

ナムコット広報百人衆の1人。今回の大会では実行委員長をつとめる。前回はチャイナ服を着て登場したらしい。



ノーム拓植

同じく百人衆の1人。大会では生物（なまもの）部長を務める。大会後のフォローは、まさに天性の才能といえよう。

BEメガな人



うにゃ

種別ネコ娘。いつもマタタビを持ち歩き、「うにゃ」と言うのがロぐせの編集者。今回はチームリーダーとして参加。

15:30 PC「ワールドジョッキー」



■競技ルール

4カ所の競馬場で、各チームとも2人ずつペアになってプレイする。各競馬場での1位が決勝戦へと進める。ファミリーモード、全16戦。

さて最後は、馬とオヤジに扮装したザ・グレート・サミーとチャーリー留吉の登場だ。2人とも実力がない分、イロモノでがんばろうという固い約束で結ばれていたが、チャーリーの1位という実力（？）でもろくも崩れた。

だが、チャーリーは、2人は1つだから1人では出場しないと言い張る始末。そこでサミーは、しっかり彼の手を握りしめ、「そばにいてやるから」と一言。

一見、愛が芽生えたかなと思わせられたが、なんのことはない。その格好で1人でいるのがお互いに恥ずかしかっただけなのであった。





後頭部がかわいい2人

「2人はこれから1つになるんですよ」と語り合う2人のまわりだけ、電気の明りが消された（ウソ）。

ナムコの受付け嬢と、ハイ、ポーズ。ちなみに机の上にあるのは優勝チームに渡される優勝鍋である。

馬も登場！

「馬が出場しちゃいけねえっていうのかよ」と審査員にからむサミー。誰もそんなこと言ってないってば。



イロモノな人々



勝新モドキ



野球選手も登場（ウソ）



GTVのインドマンにミスターX

そんでもって表彰式

最後の種目も終わり、無事（？）ゲーム大会は表彰式へと移った。まぁ、結果のほうは右の囲みを参考にしてもらおう。

ナムコのゲーム大会運営委員のみなさんを始め、参加された編集部のみなさん、本当にお疲れさまでした。



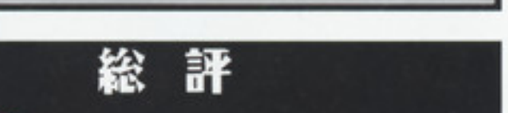
実行委員長であるがんのすけさんから賞状を授与する。まさに緊張の一瞬である……わけがない。

商品一覧（オリジナルグッズは各位共通）

1位　正賞：優勝鍋　副賞：全国共通お米券10kg分、流せる猫の砂
2位　溶接マスク、熊手&鎌セット
3位　ちびっこお風呂マット
4位　健康鉄ダルマ〝福ちゃん〟、ヴィクトリア人形
5位　マタタビの木、タコ焼き器
5位　トコロテン突き器、チャイルズの色紙
7位　アイスクリームディッシャー
8位　キッチンハイター

部門賞

球界道中記1位　大根と玉葱
ファミサキ1位　月桂冠
ジョッキー1位　人参20本
応援賞　おおきな葉っぱ



今回の珍プレイ





そのまま載せると法に触れるかもしれないのでわざと暗くして掲載した。どうしても葉っぱ部分が見たいという方は目を凝らして見るように。

総評

まあ、なんといいますか、うちがこんなに上位（といっても5位）に食いこむなんて思ってもみなかったんで……。

運がいいのか悪いのかよくわからないけど、本当にみなさんお疲れ様でした。選手諸君もわざわざイロモノをやってくれてありがとね。

たしかにうまくできました。

どうだ、オイラは馬並だぜヒヒーン



各部門試合結果

球界道中記（カッコ内はチーム名）

1位　ファミコン通信（L）
2位　マル勝連合軍（G）
3位　ヒッポンスーパー（C）
4位　ソフトバンク連合軍（S）
5位　GTV（W）
6位　ナムコ（T）
7位　月刊PCエンジン（D）
8位　ゲームボーイ（Bu）

ファミリーサーキット'91

1位　ファミコン通信
2位　ゲームボーイ
3位　GTV
4位　ナムコ
5位　マル勝連合軍
5位　月刊PCエンジン
7位　ヒッポンスーパー
8位　ソフトバンク連合軍

ワールドジョッキー

1位　ファミコン通信
2位　ナムコ
3位　マル勝連合軍
4位　ソフトバンク連合軍
5位　GTV
6位　ヒッポンスーパー
7位　月刊PCエンジン
8位　ゲームボーイ

総合優勝結果発表

1位　ファミコン通信
2位　マル勝連合軍
3位　ナムコ
4位　GTV
5位　ソフトバンク連合軍
5位　ヒッポンスーパー
7位　ゲームボーイ
8位　月刊PCエンジン

超闘竜烈伝ディノランド



タイトルだけ聞くとRPGっぽいけど、実はピンボール。メガドラでは初ジャンルだけに、期待がかかるところだ。でも、そんなに堅苦しく考えたくない。考えこんでプレイするなんて、似合わないゲームじゃないか。楽しくやろうぜ！　それが一番!!

ウルフチーム／8月2日発売／6,800円／PIN／4M

ピンボールってのは、誰でも気軽にプレイできていいやね!!

ボールを弾く。

このゲームに必要なのはそれだけだ。スロットがまわれば何がそろうか楽しみだし、無限コンティニューだから、いくらでも点数が稼げる。ギャラリーからプレッシャーがかかることもなく、魔法の知識も戦う技も、ユニットの性能も考えなくていい。ピンボールってのはなんとも気楽なゲームじゃありませんか。



ピンボールほどゲームの本質を現にしているモノはない。手軽が一番。



主役は

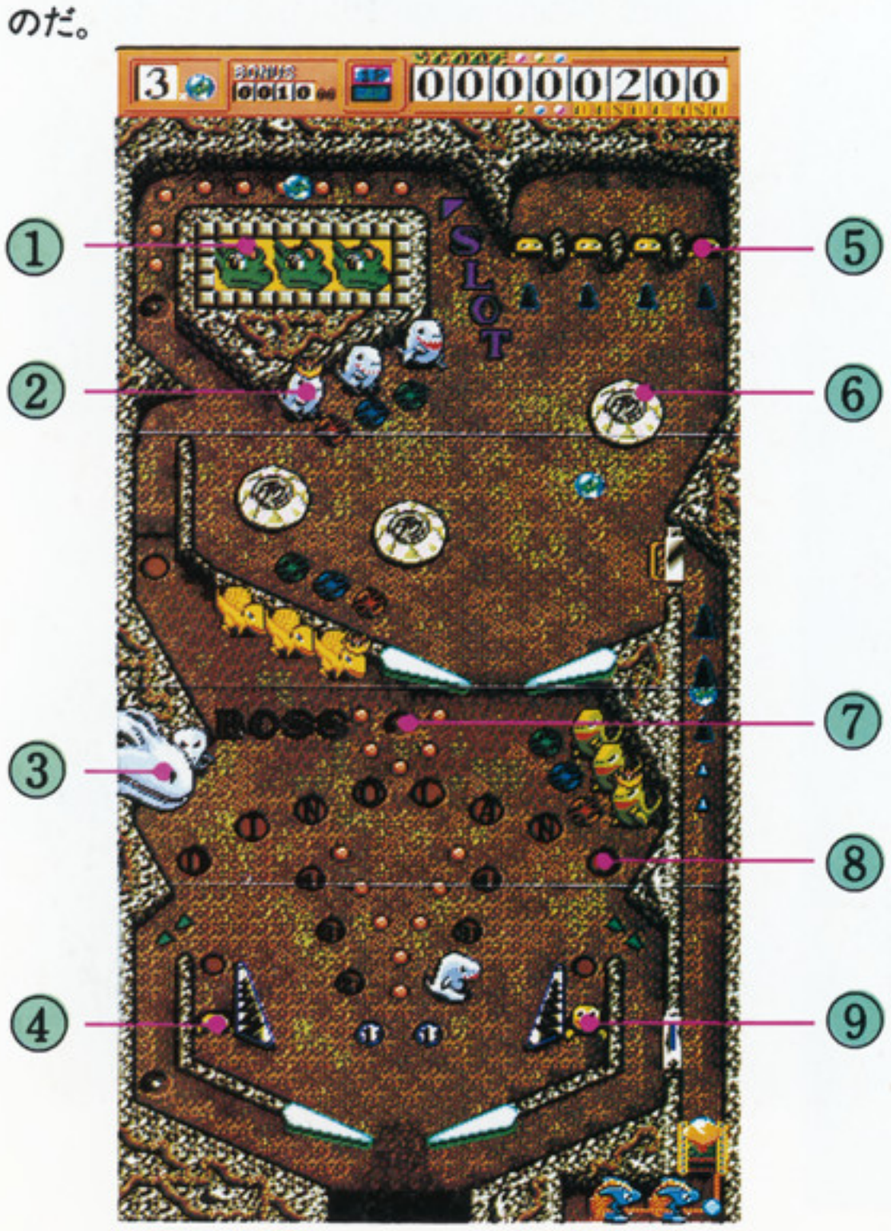


ボールを恐竜に変身させ、敵と戦わせることも。捕らえられたGFを助け出せ。

メインフィールドは“陸上”。ちょっと攻略してみようか……

それでは、さっそく本題に移ろう。

タイトルが「超闘竜烈伝」ってぐらいだから、フィールドも恐竜関係で構成されている。陸上・空中・海底、そしてボス面の4種類だ。それぞれ特徴を生かしたイベントが盛りこまれ、飽きさせない。いちばんの楽しみは、やはりスロットだろう。これはメインの陸上にしかないのだ。



❹·❾·❼ ストッパーを出せ

ボールがアウトゾーンへ落ちないよう、ゲームスタート時にストッパーを用意しておこう。これ鉄則ね。

下段のフリッパーの中央に設けるには、⑦のキックアウトホールに一度でもボールを入れればＯＫ。両サイドは、顔を出し入れしている④と⑨の恐竜にボールをぶつければいい。

これで、てっぺき防御のできあがり。安心してプレイを続けてちょ。



これがてっぺき防御の図。やってみるとわかるけど。かなり簡単に用意できるよ。

❸·❽ ディノサウルスの口を開けろ!

巨大な灰色の恐竜・③のディノサウルスは、通常、首を引っ込めている。が、ある条件を満たすと首を前に突き出し、口を開ける。こいつにボールを飲み込ませると、ボーナス点が得られるのだ。

では“ある条件”とは？　これも簡単。⑧の8つの文字・“DINOLAND”にそれぞれボールをぶつけ、ランプをつける。フィールド上をウロウロしている恐竜たちを利用すれば早いぞ。

飲み込ませて得点が表示されたあとはすごい勢いで吐き出す。このさい、アウトゾーンに落ちないよう注意するべし。



内気なのか、ボールに当たるのがイヤなのか、最初はこんなふうに引っ込めているだけだが……。



文字のランプがつけば口を開ける。

©1991 WOLFTEAM

❶ 回せ回せ！ スロットを回せ!! さて何がそろうか、お楽しみ

ボールを弾(はじ)いているだけでも十分楽しめるけど、やはり陸上のメインイベント・スロットにハマらなくちゃね。

上段右のフリッパーの中程から、スロット目指してボールを打ち出す！ ボールが通過すると絵がクルクル回転し、最終的に3つの絵柄が表示される。もちろん同じ絵をそろえるのが望ましいし、それによるボーナスもお得だ。

右に紹介したのが、その望ましい状態。2つそろえるだけでも、かなりの点数が得られるぞ。慣れてくれば何度も連続で回せるのでぜひチャレンジしてほしい。



絵柄は全部で5種類。3つそろう確率は少なそう？


になると……

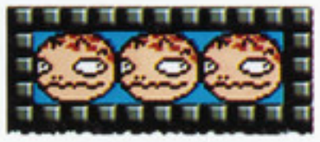
な、なんと1000000点のボーナス！

当編集部でそろった瞬間、全員が驚喜乱舞ガッツポーズ（死語）したほど、めったに見れないのだ。さすが主人公だけあって、やることが違うよね。


になると……

1UP!!

こっちのほうがお得だったりして……。画面の右上部から巨大なボールがクルクル舞って現れ、残数が増える。ディノくんよりそろいやすいので、狙うのもいいだろう。

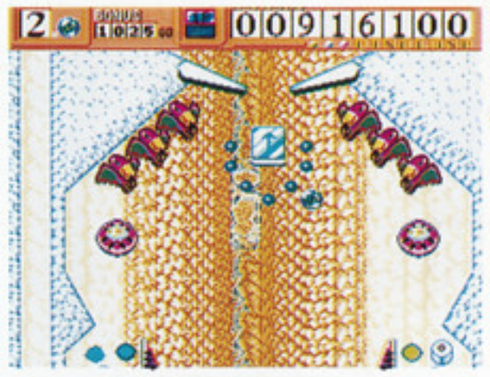

になると……

いきなりゲームオーバー!! ではなく、残数表示の横にボーナスと書かれたボードがあるよね。この点数をくれるのだ。

こいつはディノくんのGFをさらったボスなんだけど、ホントはいいヤツかもね。


になると……

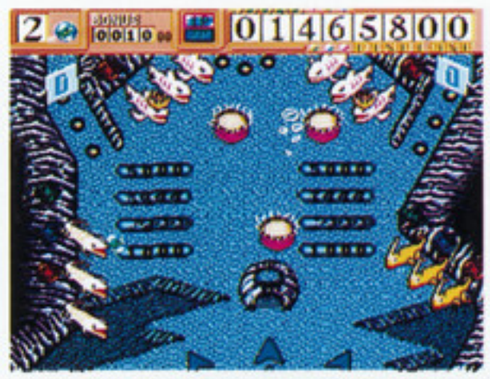
一気に空中のフィールドへワープ！ 一見カラスのようなテラノドンの絵です。



なんだか立体的なフィールド。まるでピンボールの台を立てたみたいに見えるのだ。敵も空にちなんだ恐竜が現れる。点数が得やすい感じも。


になると……

海底のフィールドへワープ！ アンモナイトがかわいいね。



海の底とはいっても、ボールのスピードは変わらない。登場する敵の種類が豊富で、バックもユラユラする、新鮮な感じを受けるフィールドだ。

❺・❻ バンパーを動かすな

首を出し入れしている⑤の恐竜にぶつけると、⑥のバンパーが移動する。通常の位置はマップのとおりで、ボールが当たると左に動くってワケ。

どうしてこれがマズいかというと、一目瞭然、ボールがスロットに入りにくいから。そのぶん点数がバカバカ入るけどね。



こいつを見ていると、バカにされたような気になってくる。もしかして、挑発しているのか？ ボールをぶつけてやると……。



バンパーが移動し、スロットへ入りにくくなる。もう一度ぶつければ直るけど。

❷ 王冠やろーを倒せ

②のパルボサウルスは、ボールのよく行く位置にいる。それだけに当てやすく、点数も入る。頭上に王冠をかかげたヤツは、なおさらだ。一発で倒せるし、それなりに点も高い。

やっつけるたび、隣のパルボサウルスに王冠が渡されていく。全員に当てても、時間が経てば復活するので、ぶつけがいのあるというもんだ。



倒した瞬間の表情。間抜けな表情が哀れさを誘う。ぶつけがいのある敵だ。



もちろん下段にもいる。グッタリしているのは、当てられたあとの姿。情けない。

❼ 6回入ればボス!!

⑦のキックアウトホールに6回入れると、ボールがディノくんに変身。GFを助けるため、ボスのところへ向かうのだ。

部屋に入った瞬間、ディノくんはボールに戻ってしまう。画面左下のゲージが満タンにならない限り、恐竜になれないのだ。ボールと恐竜の状態を交互に利用し、ボスを倒せ！



入るたびにランプがつく。5回入れば『BOSS』の文字が点滅し、あとー回よ、と教えてくれる。



フレンディーを助けよ!!



メーカー珍道中記

F3の巻

今回の主催　●RIOT日本テレネット●レーザーソフト日本テレネット●ウルフチーム

さる5月25、26日。鈴鹿でF3レースが行われた。んだからどーした、って思ったキミ、まだまだ業界についてアマイ。実はレースに参戦しているゲームメーカーっていうのは意外に多いもんなんだぞ。

今回このレースに参戦するメーカーは、日本テレネットグループ（以下テレネット）率いる"TAKE ONE"を始め、カプコンの"CAPCOM RACING TEAM"と、テクノスジャパン（以下テクノス）の"テクノスジャパンレーシングチーム"の3チームだ。余談だが、このレースにはマッチこと近藤正彦も参戦していた。

予選の順位は、1周のベストタイムで決まる。結果はテレネットが5位で2'05.980秒、カプコンが2位で2'05.388秒、テクノスが15位で2'07.359秒だった。もちろん3社とも決勝へ出場できるタイムだ。なかでも、本山哲さん（テレネットの選手）は、F3参戦2年目にしてはまずまず好調な走りを見せてくれた。

そして決勝。こちらはコースを17周した所要時間で順位が決まる。スペースがないので、いきなり結果を発表してしまうが、テレネットは7位で36'12.992秒。カプコンは4位で36'06.100秒。だがテクノスは残念ながら規定周回を走りきれなかった。カプコンのドライバー石川さんは、比較的安定した走りをしていたが、本山さんは5位に上がったり、10位に下がったりしたが、最後に奮闘し7位までにアップしてゴールしたのだ。

私はレースというものはあまり好きではなかったが、今回のレースを生で観戦して以来、「あぁ、レースっていいもんだな」とつくづく痛感してしまった。今後もメーカー参戦レースは続くので、機会があったらぜひ見に行って応援してあげよう。メーカーのまた違った一面が見られること間違いナシだ！

道中記うんちく話

F3

F1やF3000（F2）につながるミドルフォーミュラとして人気が高い。国内でも79年からシリーズが開始され、今年でもう13年目。マシンはF3000よりも一回り小さなシャシーに、市販車ベースの2000cc／4気筒以下のエンジンを搭載している。

TAKE ONE

"1位をとる"という意味。"TOPをとる"といった意味でこの名前をつけたらしい。

本山　哲さん

'89年全日本カートAⅡチャンピオンから、'90年にF3へステップアップ。第5戦西山台、第9戦西日本で5位入賞を果たしている。現在F3では最年少の20歳。

思いでPHOTO



鈴鹿サーキットの名物（?）ナムコの看板広告だ。



TAKE ONEのパドック。ここでマシンの調整が行われるのだ。



これがTAKE ONEのホスピタリティルーム。一般は入れない場所だ。



観覧車"ジュピター"に乗ると，シケインコースがバッチリ見える。



本選レース開始前。まさに緊張の一瞬である。



レースのもう一つの主役、レースギャル。んーいい眺めだなぁ。



今回の主役、本山選手なのだ。

レースといったらやっぱりこの人！



さて、今回の道中記のもう1人の主人公といえば、セガの企画本部企画渉外副部長の矢野さんだ。「スーパーモナコGP」の企画者であり、かつこのメガドラゲーム界にレースを広めた人である。そのうえ、48歳とは思えないとてつもないパワー（とくに女性に対して）には、もう脱帽モノのナイスミドルガイである。

左が矢野さんで、右がBEメガ副編集長の近藤だ。まったくベアルックなんかしちゃって。

と〜っても元気なセガの矢野さん





ウルフチームの女子社員や、レースギャルのマネージャーにまで手を出す矢野さん（注：この写真はほんの1部です。念のため）。

お疲れ様でした

参考資料：MIRION CARD CUP RACE ROUND2 SUZUKA

ストリートスマート

最近はカプコンの「ストリートファイターⅡ」に代表されるとおり格闘ゲームばやりらしい。この「ストリートスマート」も武器を持たずに腕一本で相手をぶちのめす灘の生一本なゲームである。もともとはゲーセンで稼働していたものだが、やるならやっぱりメガドライブだよな。



トレコ/7月19日発売/6,800円/ACT/4M

全米格闘大会で金と女を手に入れろ~STORY~

「な、ない!!　金がない!!」
サンフランシスコ空港でひとりの若者が叫んだ。空港で財布を盗まれてしまったのだ。
「あの中にはカードの類も入ってたのに……」
彼の名はツトム・天野。空手の会で師範代をまかされている日本人だ。彼の旅の目的は、アメリカでの武者修行であった。彼の会では他流試合を堅く禁じているのだが、自分の限界を知りたかった彼は、チャレンジャーとして行くあてもない旅を始めようとした矢先だった。
ルート101沿いのサンタクルーズで、ひとり路地裏で今夜の寝床を探していたとき、20メートル先で十数人の男が小柄なひとりの男を相手に乱闘しているのを見た。もっぱら喧嘩好きだった彼は、それを見るなりいてもたってもいられなくなって、分の悪そうなひとりの男の味方についた。彼は空手技である横蹴りと中段突きで2~3人を一気に悶絶させてしまった。しかし、戦っているうちに天野は不思議なことに気がついた。それは自分が倒した数以上に敵が減っていることだった。彼はそのとき、助太刀した男を見た。その男は、自分の体重の倍もあろうかと思われる男を肩に軽々と持ち上げ、背中をそり返して後頭部から相手を地面に叩きつけたのだ。それは今まで天野が見たことのない喧嘩殺法であった。
数分後決着はつき、4~5人の動ける男が相棒を引きずって退散していった。天野は助太刀した男を凝視したが、男はニヤッと笑って礼も言わずに去っていった（これがジョン・シュナイダーとの初めての出会いであった）。
翌朝、天野が職を探そうと市内に向かう途中、一枚の広告が目に入った。広告には、「'91レッスル・ウォーズ。優勝者には$100万とギャルからの祝福……」
天野は喜んだ。目標が決まったのだ。金も女も手に入り、そのうえ腕試しもできる。
彼は大会に出る手続きをとった。それからまもなくして大会で将来のライバルとなるジョン・シュナイダーと再会するのである。



日本では衆人の目が厳しいため、アメリカまで暴れに来たナイスな空手野郎だ。

ツトム・天野 and ジョン・シュナイダー

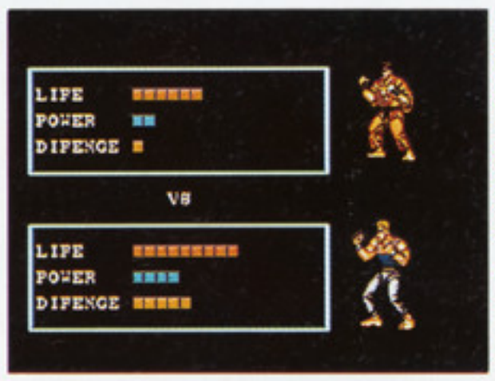


小柄な彼だが、これでもプロレスラーなのだ。体格差をどうはね除けるかが問題。

レッスル・ウォーズの段取りと掟を理解しよう

レッスル・ウォーズにルールはない。ただ、相手を二度と立ち上がれないように倒せばいいのだ。勝てば、それ相応の金と自分自身を強化するためのボーナスポイントが貰えるぞ。

①相手を知る



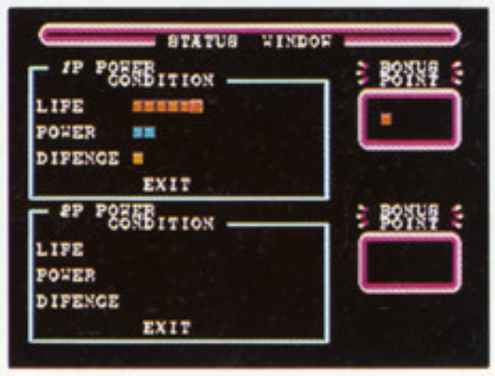
相手のパラメータをチェックして、対策を立てる。必ず自分より強い相手が現れる。ツライよ。

②相手と戦う



とにかく目前の敵を倒す。観衆は騒いでるだけだから、気にするな。制限時間があるので注意。

③ポイント振り分け



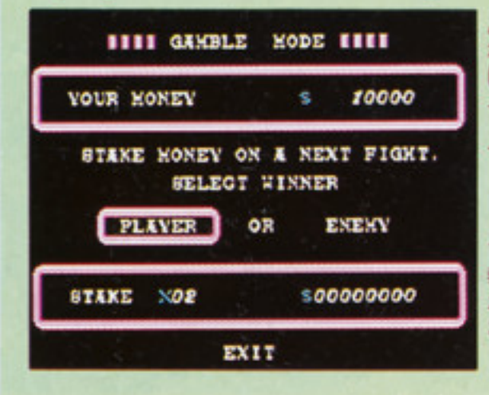
勝てば自分を強化できる。パワーアップして短期決戦に持ち込むのが美しい試合運びだろう。

④ギャルの祝福



1年間の恋人

ギャンブルモードとは?



貰ったファイトマネーを次の試合の勝負に賭けることができる。自分に賭けるのが当然だが、敵に賭けてもよい。金がたくさんあればエンディングで報われる。

©TRECO 1991

格闘技王も操作してやらなきゃタダの人だ

レッスル・ウォーズを制するカギは、コントローラーを操作する自分自身にかかっている。右の表を見て操作方法を頭の中に叩き込んでから、戦いに臨もう。空手家の天野、プロレスラーのシュナイダー、どちらも同じぐらいの強さなので、自分の気に入ったキャラクターを使えばよい。必殺技は強力だが、使うとライフゲージが減っていく。残り3ゲージになると必殺技を使えなくなってしまうぞ。



うなるー
うなるキックが
うなーるー



当たるー
当たるパンチが
あー当たーるー

誰でも王者になれる操作早見表

	ツトム・天野		ジョン・シュナイダー	
ボタン操作	中距離	近距離	中距離	近距離
Aボタン	中段突き	ひじ打ち	喧嘩殴り	ヘッドバッド
Bボタン	後ろ回し蹴り	回し蹴り	ローキック	ローリングソバット
Cボタン	ジャンプ		ジャンプ	
A + C	バク宙		バク宙	
B + C	必殺技(爆裂拳)		必殺技(回転旋風脚)	
C → B	ジャンプキック		ジャンプキック	
START	ゲームスタート／一時停止			
✚字キー	プレイヤーの移動			

腕だけには自信のある強者たちが続々と出現!

ボビー・ブラウ(21歳)

LIFE 9 POINTS
POWER 4 POINTS
DEFENCE5 POINTS
ノーマルファイター





やるなボビー

小柄でハンサムな顔つきのボビーは、中段突きや回し蹴りなどを多用する天野に似たタイプの男である。間合いを詰めて蹴りまくれ。

昇竜拳(ウソ)

サム・サンタナ(38歳)

LIFE 10 POINTS
POWER 6 POINTS
DEFENCE5 POINTS
飛び技が得意





サムは素早くてうざったい存在だ。ジャンプキックやヒップアタックを得意とした越中顔負けのファイトを展開してくる。必殺技を連発して沈めてしまうのがいちばん楽だが、外したときが怖い。端に追い詰めろ。

男一匹ケツが行く



マイク・バイアー(32歳)

LIFE 11 POINTS
POWER 10 POINTS
DEFENCE9 POINTS
デカイなりに強い





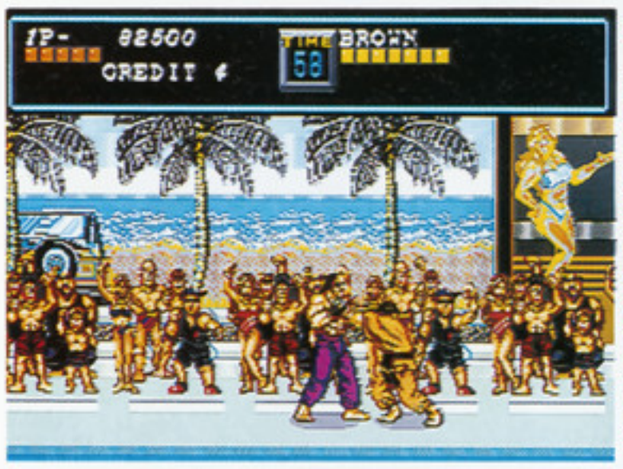
やれば飛べる

見た目どおりのパワーを持ったマイク。こんな彼がジャンプ技を使ってくるのだ。巨大な鉄の塊の飛行機が空を飛ぶのに似た驚きを憶えるだろう。とにかく接近戦に持ちこまれないように努力せよ。



ブラウン・サンタナ(39歳)





ブラウンはサムの兄だ。サムよりジジイのくせにさらに素早い攻撃をしてくるぞ。



ラリー・パウエル(19歳)



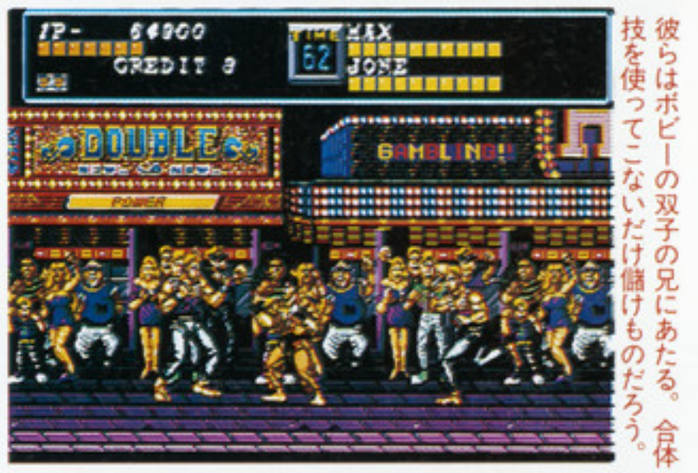


船の甲板で戦うふたり。なぜか観客はひとりもいない。

ラリーのしゃがみ蹴りは強烈。パンチとともに注意!

マックス・ブラウ(23歳)
ジョーン・ブラウ(23歳)





彼らはボビーの双子の兄にあたる。合体技を使ってこないだけ儲けものだろう。



マック・バイアー(30歳)
ベアー・バイアー(31歳)





マイクの兄弟だけあって体型がそっくり。息苦しい。うー。



トミー・ベイジ(45歳)



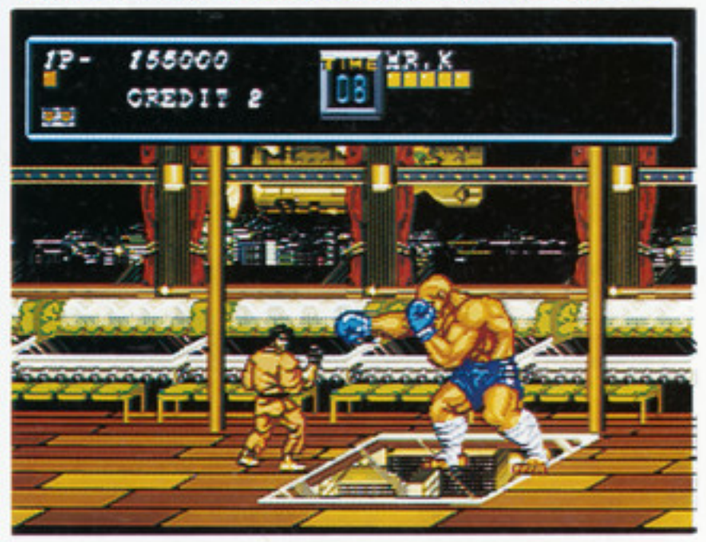


通称ハルク。名前は全然似てないので、ハルク・ホーガンから取ったと思われる。強いよ。

Mr.K(34歳)



ムエタイを使いこなす謎のオヤジ。強さ百連発なので、ライフが残っているうちに必殺技を連発しよう。あとは任せた。



金と女は誰のものに?

マスター・オブ・モンスターズ



3回目となったこのゲームの紹介。ファンタジーファンはもちろん、シミュレーションが苦手という人でも楽しめる内容のゲームだ。今回はキャンペーン1のシナリオ1、2の攻略方法から、おすすめモンスターや魔法、裏技まで紹介してしまうぞ。

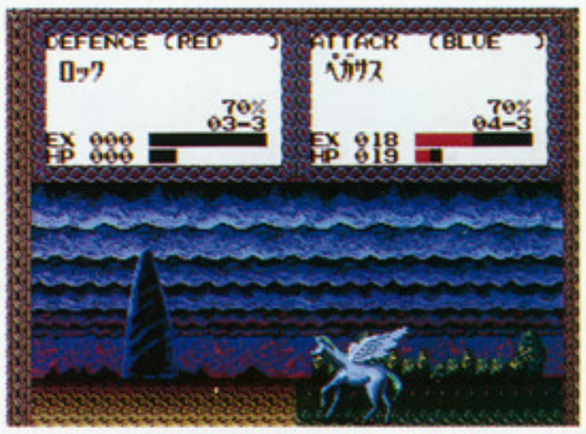
東芝EMI／7月26日発売予定／7,800円／SLG／4M+B・B

マップ1でモンスターを成長させておくのだ

キャンペーンモードでは最初のシナリオをクリアすると、次のマップに移ることができる。前のマップで召喚、レベルアップしたモンスターたちを次のマップに引き継げる点はうれしい。だが、シナリオが進むにつれ、敵モンスターも召喚し、強くなっていくことに注意しないと、手持ちのモンスターたちは敵の攻撃でボロボロになってしまう。それを防ぐためにもシナリオ1で、できる限りモンスターたちのレベルアップをはかろう。もう1つの注意点は、モンスターによってレベルアップの度合いが違うことだ。つまり次のシナリオで使えるモンスターをあらかじめレベルアップしておくことが大切なのだ。



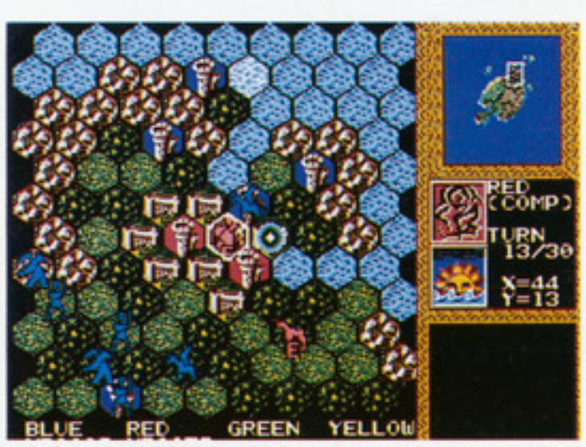




体力が同じぐらいの敵に攻撃をしかけるのがポイント。敵の体力が下がっていればベストだ。



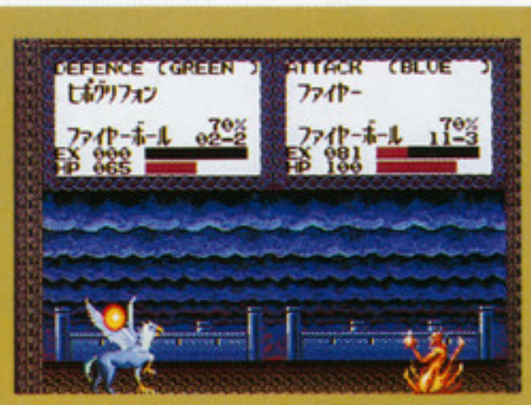
ペガサスからモノペガサスへレベルアップすると、移動力、攻撃力ともに高くなる。



マスターを攻撃する場合マスターの大魔法メテオに注意。周囲の流星から大ダメージを受けるぞ!!

2 精霊とマジックをうまく使え

いやな敵ほど、倒せばグングッと経験値が上がるもの。そんな敵を倒すには、精霊を使って体力をダウンさせ、大魔法〝マインドストーム〟でダメ押し。そこをモンスターで倒す。守りは大魔法〝ヒールオール〟がおすすめ。



プレイヤーの精霊は1つ。倒されないように使おう。攻撃がはずれるととっても悲しい。

1 レベルアップおすすめモンスター！

レベルアップの方法についていくつか紹介しておこう。下の4種類のモンスターの場合、まず精霊を使って相手の体力をダウンさせ、モンスター自身で倒すと楽にレベルが上がるのだ。それに比べて経験値の上がりにくいエンジェルやサーペント、それに体力が低いマーメイドはじっくりレベルを上げないとつらい。

ペガサス



移動の素早さは塔の占領にもってこい。モノペガサスなら1度に6回攻撃ができる。

マンティコア



レベルアップしたスフィンクスは移動が速いうえに、〝ヘルファイア〟の魔法が使える。

ローマン



移動力はそれほどでもないが、少ない魔力で召喚でき、早くレベルアップできる。

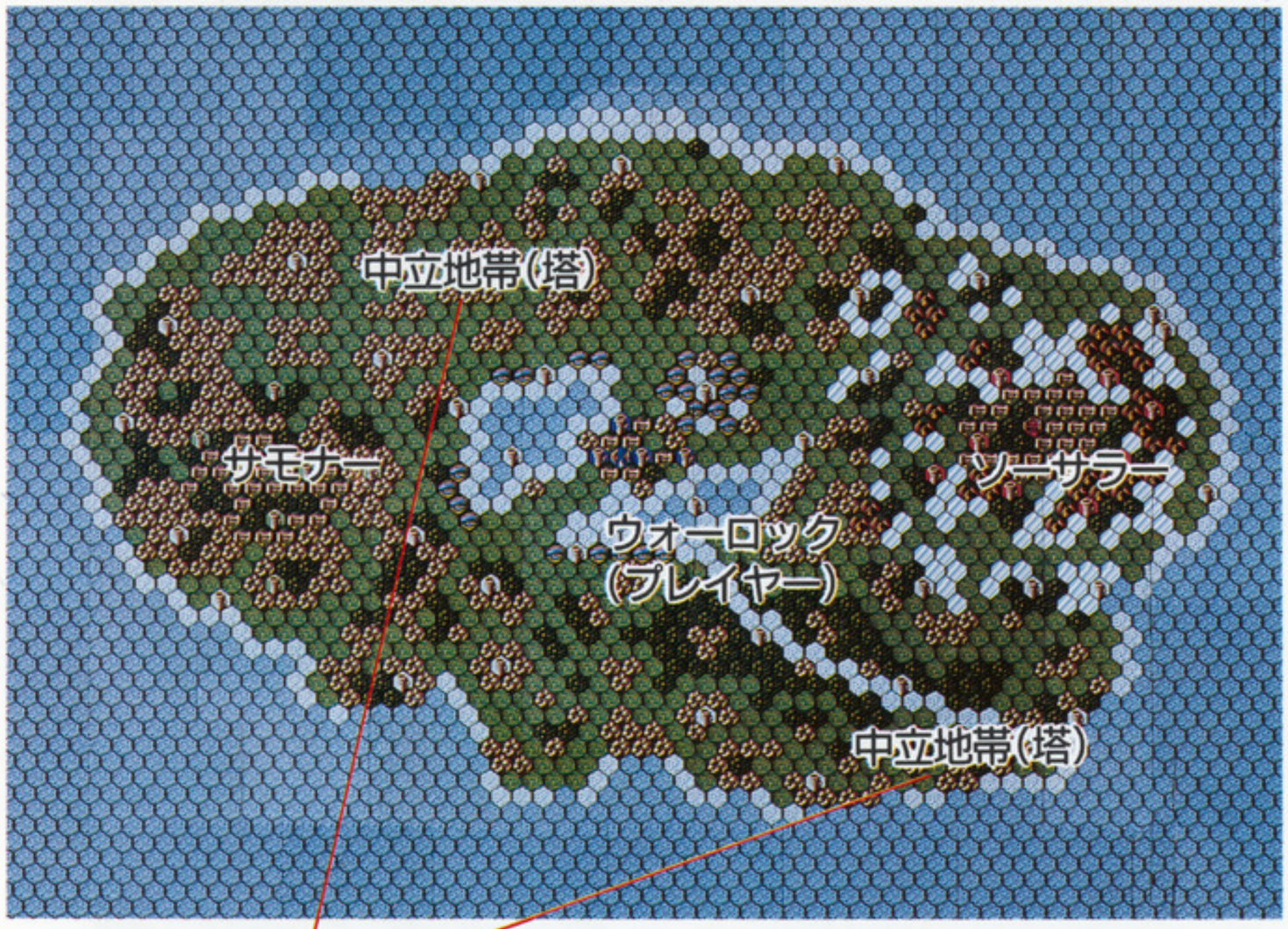
ドラゴン



体力、攻撃力があり、〝ファイヤーボール〟も使えるので、早くレベルアップができる。

© 1988 SYSTEMSOFT CORP. Reprogrammed by © TOSHIBA EMI CO,LTD.

シナリオ2はターン25以内で攻略がきつい



東南、北西の塔を取れ！

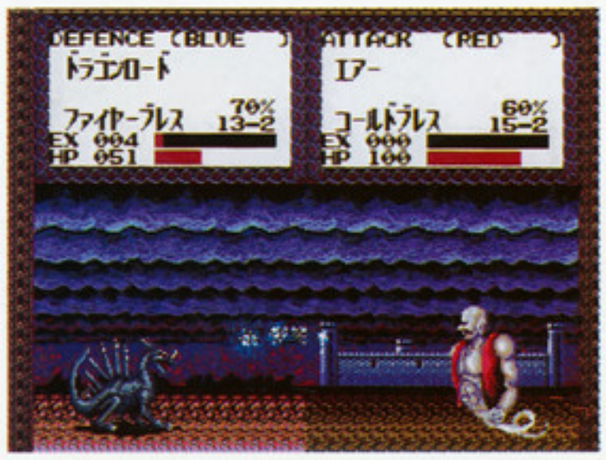
ここでは塔をたくさん取るにつきる。塔の数だけモンスターの召喚、配置ができるからだ。早いうちにどれだけ多くの塔が取れるかが、シナリオ攻略のポイントでもある。そのためには敵の攻撃から逃れやすいペガサスや、レベルアップしたモノペガサスを使って、東南、北西の塔をガンガン取ってしまおう。一方、攻めでは、別のモンスターを使うといった方法が効果的だ。

こんな大魔法の使い方があった

移動力がないモンスターでも召喚、配置したそのターンのなかで、ドーンと移動させる方法がある。マスターのまわりに召喚、配置させたモンスターを大魔法のストームを使って飛ばしてしまうのだ。そうすればコマンド命令が終了したモンスターでも移動できてしまう。ただし、海では動けないモンスターが、海上に飛ばされると逆にシナリオ終了まで移動できなくなるので注意しよう。

配置したモンスターがいきなり精霊に攻撃される！

シナリオ2では敵のマスターが2人になる。しかも西にサモナー、東にソーサラーとプレイヤーを挟んで配置されているため、モンスターをうまく振り分けて東西の敵2カ国へと進めていかなければならない。また、せっかく召喚、配置したモンスターが敵のターン中に精霊から攻撃を受けてしまう。そのため、体力の少ないモンスターを最初に召喚、配置すると敵のターンで倒されてしまうので注意。



体力のないモンスターの場合、1度の攻撃で倒されてしまうぞ!!

いやな敵モンスターはこれ

シナリオ2になると、プレイヤーのモンスターはレベルアップするが、同じように敵も召喚して強くなっているのだ。なかでもいやなヤツは、サモナーが召喚したヒポグリフォン。そのほか、サモナーやソーサラーが召喚したモノジャイアントには要注意だ。



体力、攻撃力をともに備え、そのうえソードパワーという魔法を使ってくるのでやっかいなのだ。1対1で戦うのは避けたほうがよい。精霊でさえも、こいつにかかるとダメージを受けてしまうのだ。



移動力、体力、攻撃力ともに兼ね備えている。1回の攻撃で2度ダメージを与えられる魔法〝ファイヤーボール〟を使ってくる。体力があるモンスターだけに、レベルアップは魅力だが、数匹でこられるとやっかいだ。

ちょっとキャンペーン2を覗(のぞ)いてみると……

今までキャンペーン1の攻略をしてきたが、キャンペーン2はどんな内容なのか？　キャンペーン2ではドラゴンも2種類、デーモン、レイス、ソルジャーなど12種類と、キャンペーン1より多くモンスターが召喚できる。ただし自国の塔の数が少なく、敵の城までが遠い半面、敵の塔の数が多い。このマップ、初心者では最初から苦戦することになるのだ。



サンダーフォックス



『サンダーフォックス』と聞いて「サンダー杉山がどうした？」などとボケをかます人はいない。でも「ゲーセンにあったよ」と、憶えている人も少ないだろう。稼働していた時期が短かったせいだが、遊ぶ機会のなかったゲームがメガドライブで遊べるんだから嬉しい限りである。

タイトー／7月26日発売／8,500円／ACT／8M

サンダーとフォックスが孤軍奮闘するぞ

先にも述べたが、「サンダーフォックス」はアーケード版からの移植作である。しかし、メガドライブに移植されるにあたって、いろいろ変更された点もある。たとえば、２人同時プレイができなくなったり、シューティング面がなくなったり等々……。残念なことも多々あるが、純粋なアクションゲームとして考えれば問題ないので、とりあえず気にしないということで。

ゲームを始めるときにメガドライブ版は、「サンダー」か「フォックス」を選択することになるワケだが、彼らはそれぞれ違った能力を持ってるのだ。でも、好みで選んでかまわんよ。

命令するだけなら楽だ

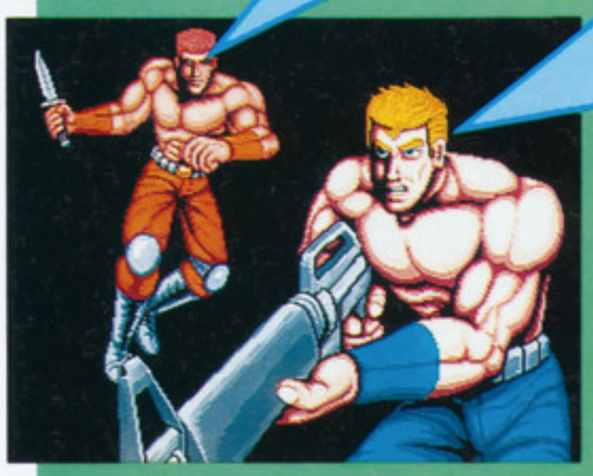


指令室で涼しげな顔をして指令を下してるかどうかは知らん。



スクリーンに映し出される文字の数々。指令の一部か紹介か？

おれがフォックス わてがサンダーや



タフすぎて損はない

テロリストはちょっとやそっとじゃ崩れないらしい

「サンダー」と「フォックス」の標的になるのが、残虐非道なテロリスト軍団である。やはりテロリスト相手では、なまっちょろい体で倒せるハズがない。体を鍛え全身是(これ)凶器のようにして、素手で倒すのだ。素足はムリだな。

ナイフで刺しプレイ



通常の攻撃方法は、ナイフで相手を刺すのみ。ナイフは必需品らしく、一生手放すことはない。接着されてるのでは？

飛んで蹴ってみる



AボタンとBボタンを同時に押すと、飛び蹴りができる。敵が集団で向かってくれば、なぎ倒すことだってできるぞ。

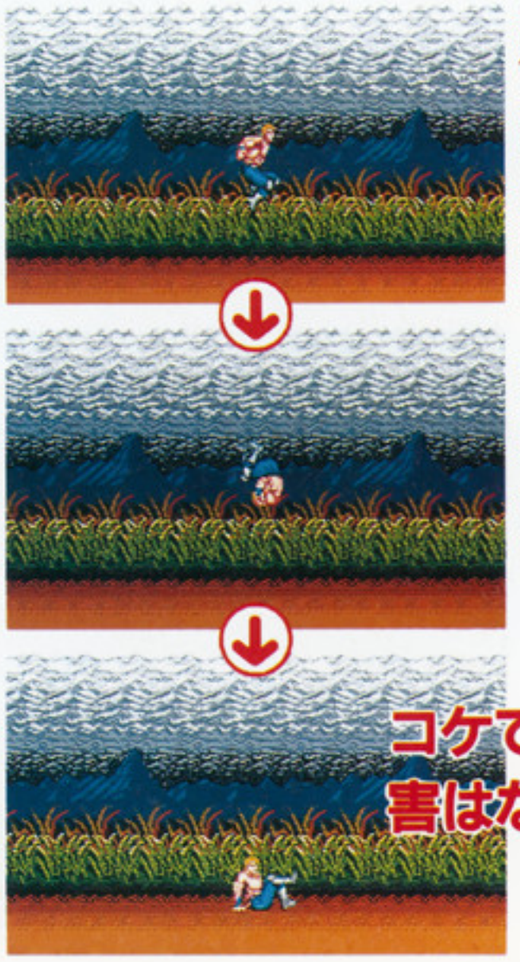
バク転ジャンプ

方向キーの上を押してBボタンを押す。バク転中は敵の弾や攻撃に対して無敵になるのだ。

回転アタック

方向キーの下を押してBボタンを押す。回転中は無敵になり、敵へダメージが与えられる。

ニャンと空中三回転

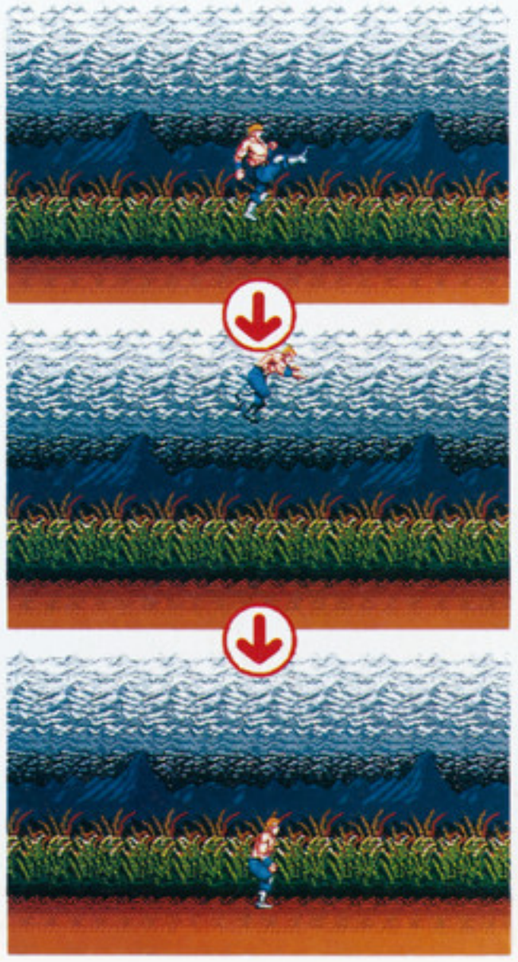


ジャンプより下に降りるときに使ったほうが効果的だ。

回転中は無敵だから下にいる敵へ攻撃可能なのだ。

コケても害はない

飛んでまわって着地せよ



とりあえず飛ぶ。助走などはいらない。とにかく飛ぶ。

バク転中は無敵なので、上の敵を攻撃するのに有効だ。

スタッと着地。通常のジャンプより高く飛べるぞ。

持つべきものは年上の女房より強力なウェポン!!

いくら強靱な肉体を用いても、飛び道具相手ではちと荷が重い。目には目を、ではないが、自分も武器を使えば問題ナシってことだ。ただしいくつも持てるワケではなく、どれか1つを選ばなければならない。残りの弾数を考えて慎重に選ぼう。ちなみに「サンダー」のほうが「フォックス」より弾数が倍になっている。「フォックス」は体術の使い手だからだ。

弾が惜しけりゃ振り回せ



銃火器を持っているときはAボタンでそれを振り回すことができる。ただし、手榴弾のときは通常通りナイフで攻撃する。

マシンガン



連射可能のポピュラーな武器。強力ではないが、使い勝手はなかなかよい。うむ。

バズーカ



バズーカ兵を倒すと出現する。画面内のすべての敵や障害物にダメージを与える。

火炎放射器



単発だが、押しっぱなしにしていると炎がのびる。進撃しているときは便利だぞ。

手榴弾

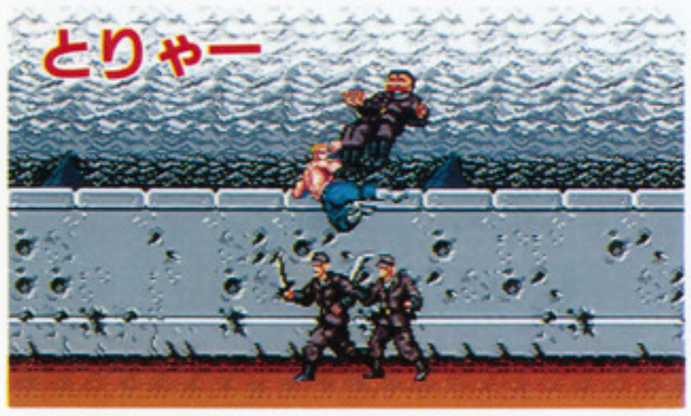


敵や障害物に当たると爆発する。地面に落ちたときは、転がって点滅して爆発。

STAGE 1 MISSON 敵の警戒網を突破して戦闘ヘリを破壊せよ



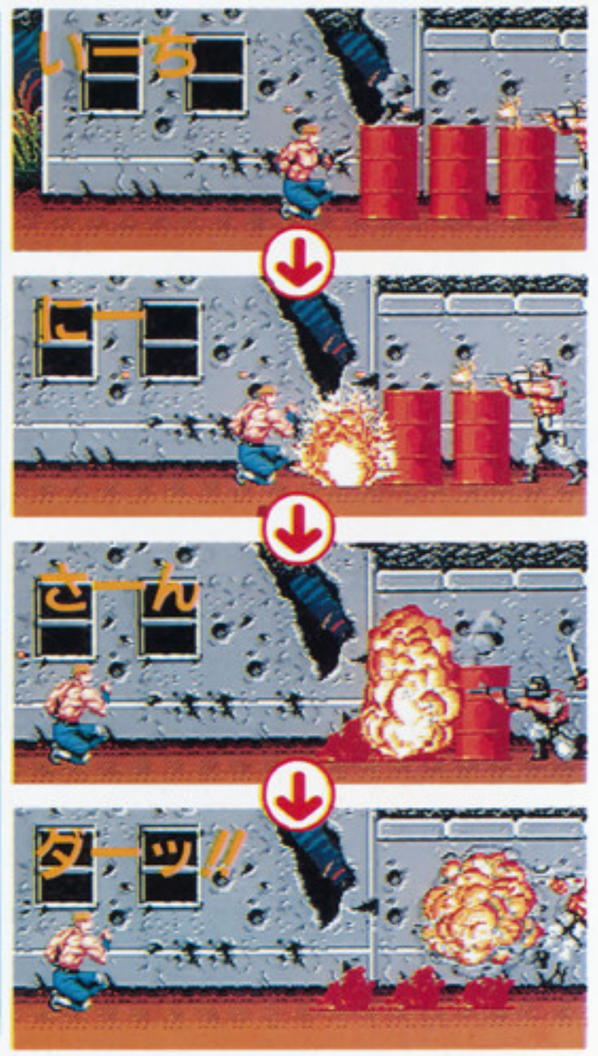
戦火にさらされた市街地を突き進むサンダー。最初はナイフしか持っていないので、ひとりひとり片づけるようにしよう。



ワラワラ群がってきたらナイフじゃラチがあかない。ここは飛び蹴りでなぎ倒せ。塀の上の敵はバク転アタックを使おう。







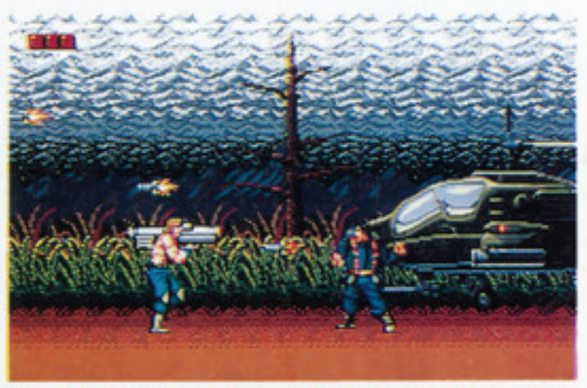
戦闘ヘリがサンダーの行く手を阻む!(1面ボス)



フォックスは体術に長けているので、ナイフを使った攻撃はお手のものだ。サンダーより強いかもね。



雨を避けて街外れまで行くと、ヘリが出現する。アーケード版では戦車だった。



ヘリと戦ってる最中に現れる将校らしき兵士。バズーカを撃てば、ヘリともども爆発に巻き込まれる。

STAGE 2 MISSION 空中要塞に潜入して機関部を破壊せよ



空中要塞の翼上には砲台が設置されている。接近して破壊せよ。

この人たちは



翼の上というのに、たくさんの兵士がサンダーを迎えてくれる。ナイフで応戦だ。



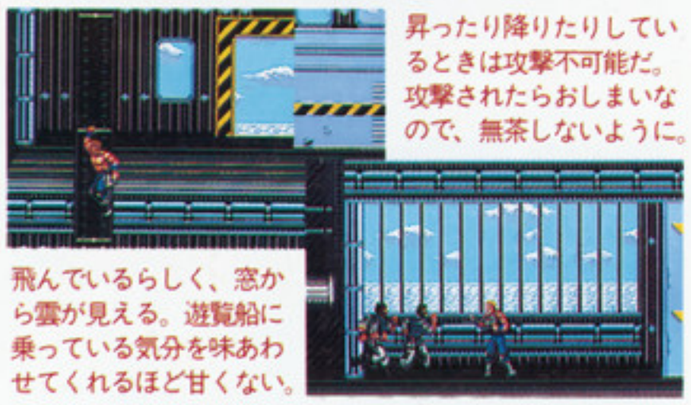
右端へいくと特殊兵らしき人が襲ってくる。耐久力があるので注意。

注意一秒、後悔5万年



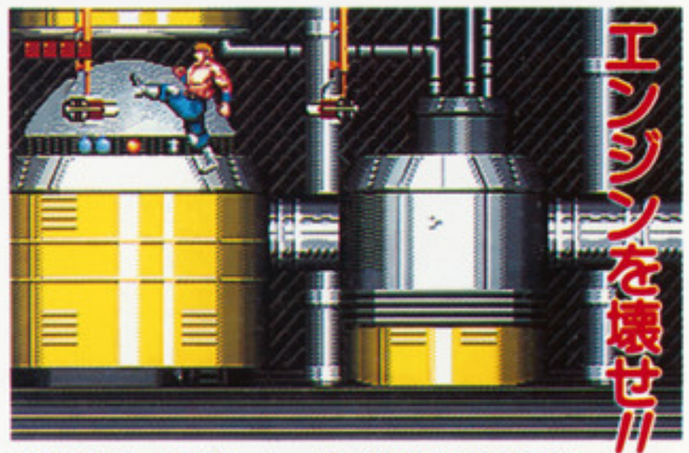
空中要塞の内部は、それほど凝った構造ではない。ながら進んでいると、ふしかし、油断していると今までと違った感覚に思わぬ出来事が降りかかる気づく。どうやら外に放ってくる。入ればわかる。り出されたらしい。

「ザ・スーパー忍」にもあったフィーチャーだ。忘れているだけあって久しぶりに放り出されるとショックがデカい。ちぇ。



昇ったり降りたりしているときは攻撃不可能だ。攻撃されたらおしまいなので、無茶しないように。

飛んでいるらしく、窓から雲が見える。遊覧船に乗っている気分を味あわせてくれるほど甘くない。



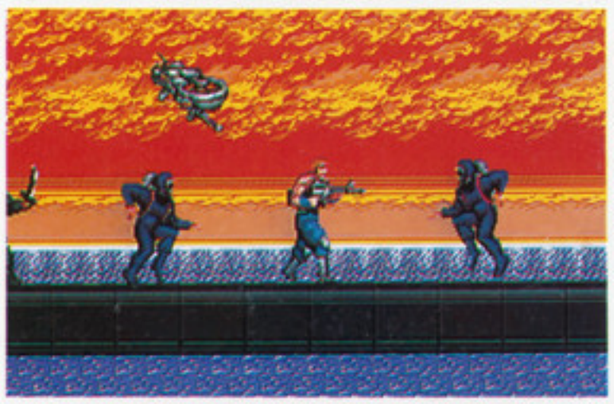
エンジンルームでは、レーザー攻撃をかわしながら本体を攻撃する。カバーの開いたときがチャンス。



エンジンを破壊したら空中要塞は落ちるだけ。脱出だ。

ここまで逃げてくれば、ミッションコンプリーツだ。

STAGE 3 MISSION 敵潜水艦を追跡して敵空母に潜入せよ



潜水艦に乗り込むため進撃するが、フロッグメンに邪魔される。うー。

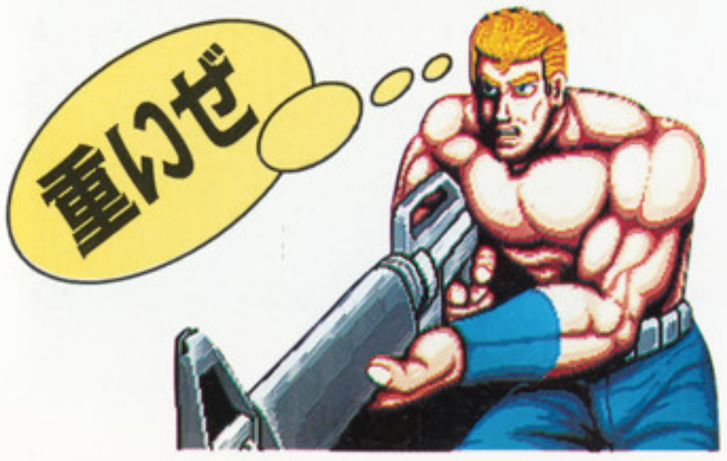


障害物に隠れていても横から見ればすぐにわかる。かわいいヤツだ。

潜水艦の上は整備されているため道路として使用可能だ。たぶん。



ハシゴを昇るときは武器を背中に担ぐ。重いけどしょうがないのだ。



火がつなる



火炎放射器兵はタチが悪い。上に回り込んで回転アタックで攻撃せよ。倒して火炎放射器を奪いとれ。

拙者がお相手致し候 これでもくらえ



槍を使いこなす3面のボス。マシンガンの弾を防御して、槍で攻撃してくる。現金掛値なしに強いぞ。

B-29を槍で突く男



名前は「GONZA」。たぶん「槍の権左」から引用していると思われるが、わかったところで何も出ないよ。

BEEP! GAMEGEAR

1991, AUGUST, 8TH

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

いやー、G.G.ソフトも一時はどうなることかと思ったけれど、今月は東京おもちゃショーのおかげで大収穫。そこで今回は、一挙に10本以上ものG.G.ソフトを紹介していくつもりである。それではページも少ないことだし、さっそく本題に入りましょう。

★ワギャンランド★マジカル・パズル・ポピルズ★ラスタンサーガ★グリフォン★ドナルドダック★フロッガー★クニちゃんのゲーム登場★対戦型大戦略G★他新作多数

NEW SOFT REVIEW

ワギャンランド

ナムコのG.G.ソフト第5弾はあの「ワギャンランド」の続編だ！

ファミコン版でおなじみのワギャンランドがG.G.になって帰ってきたぞ。G.G.版はストーリー的にはファミコン版「ワギャンランド2」の続編という形をとっている。つまり、この作品は「ワギャンランド3」ともいえるわけなのだ。このシリーズの面白いところは、ワギャンの攻撃が〝大きな声で相手を気絶させる〟といったホノボノとしたものになっているということだ。ゲーム自体の難易度もかなり低くおさえられているので、誰にでも楽しめるポイントの高いゲームとなっているぞ。

また、ゲームの最終目的はドクターデビルのいる空中城へ乗り込むことだが、この城に着くまでの道のりが一通りではないところがニクい。ワギャン島を舞台にしたステージは全部で22もあるが、そのすべてのステージをまわるには何度もゲームをプレイしないとならないようになっているわけだ。

さらにG.G.版ではオリジナルステージとしてコースターに乗っていく遊園地のステージや、3種類の乾電池によるワギャンのパワーアップなど新しい要素が増えているぞ。



●ナムコ／7月26日発売／4,000円／ACT／2M

今回の舞台はドクターデビルの空中城だ！





ワギャン島の中央に居座る空中城。あの城にドクターデビルがいるわけだ。



ワギャンのカワイイ大声攻撃。「ワギャー！」

ボスとの戦いはすべてパネルゲームで！

ワギャンランドならではのお楽しみとして、ステージクリア後に待っている各地のボスとの「神経衰弱」や「しりとり」合戦がある。頭の体操にぴったりだぞ！



画面の中にあるパネルをしりとりの要領で交互に選んでいこう。同じパネルでも読み方は何通りかあるぞ。

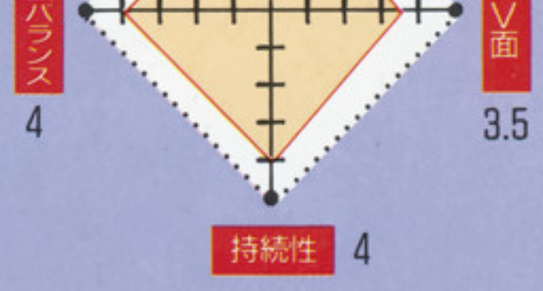


トランプでやる神経衰弱と同じ。同じ絵柄をそろえればポイントになる。これは記憶力の勝負だったりする。

GAME EXPLANATION

ワギャンとの戦いに敗れたドクターデビルは、ワギャン島を逃げ去っていきました。しかしあれから数年後、ドクターデビルはワギャンたちに仕返しをするために巨大な空中城を造り、島の中央の湖に浮かぶ小島を破壊してその上空に居座ってしまったのです／　旅先でその悪い噂を聞きつけたワギャンは舟で島の船着き場に到着しましたが、はたして城までたどり着けるのでしょうか!?

〈評価ダイアモンド表〉



操作性はほぼファミコン版と同じ。グラフィックが少し寂しいのでＡＶ面の点数がちょっと低くなっているものの、トータルとしてみると完成度は高い。アクションゲームが得意じゃない人でもそれなりに楽しめるのがこのゲームのいいところだ。持続性が4、というのは友達が集まっているときなどにこのゲームをプレイした場合。しりとりをするときなんか盛り上がること間違いなしだ。

ONE POINT REVIEW

これはいいぞ。とくにウレシイのは前作ワギャンランドのパターンをしっかり踏襲しているということだ。最後のボスとのパネルゲームによる対決やワギャコプターといった懐かしのアイテムはファンを狂喜させるに違いない。主人公のワギャンはかわいいし、ゲームもみんなで騒いで遊べるタイプだしと、ロングヒットになりそうな作品だ。

© 1987 1991 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

NEW SOFT REVIEW

マジカル・パズル・ポピルズ

中身がぎっしりつまった本格派パズルゲームついに登場!



●テンケン／7月12日発売／4,800円／PUZ／1M.B・B

話はちょっとずれるけど、最近のワープロに必ずついている機能に、電源を切る直前の状態を記憶している便利なレジューム機能なるものがある。では、それをゲームにもつけちゃった場合、はたして便利になるのだろうか？　その答えがこの「マジカル・パズル・ポピルズ」だ。もともとG.G.のように外で遊ぶとすぐに電池が切れてしまうというゲームマシンの性格上、こういった不慮の事態に備えることができるレジューム機能がついているのは非常に便利。お世話になるぞ。

POINT 1

テクニック重視のパズルゲーム

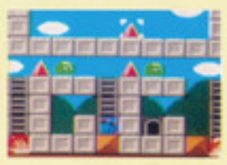


面構成は上級者もうなるぞ。

POINT 2

エディット機能

100面以上あるラウンドを解くのに飽きたら、自分だけのオリジナル面も作ることができるのだ。



POINT 3

かゆいトコまで手がとどく親切機能



レジュームが使える

ヒントが見れたり

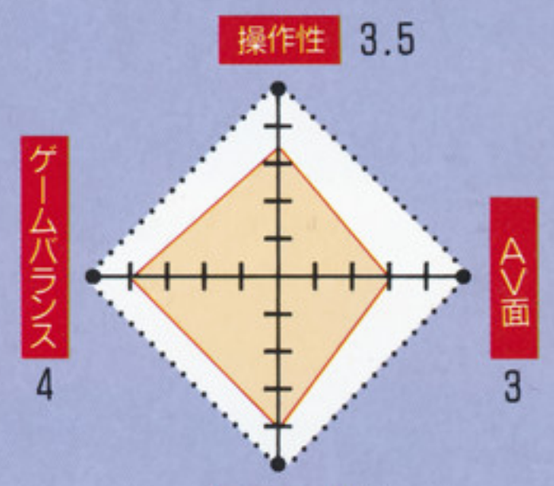


ポピルズは難易度やメッセージ表示などの細かい設定を変えることができる。ラウンドごとにヒントも見れるぞ。

GAME EXPLANATION

アラモ王子が離ればなれになったプリン王女を助けるために立ち上がった。キミはアラモ王子となってモンスターたちの攻撃をかいくぐり、各ラウンドに置かれているブロックをバキバキと壊していってプリン王女を助け出さなくてはならない。マニアックなパズルゲームだぞ。

〈評価ダイアモンド表〉



ゲームのでき自体はかなりよく考えられて作られているので、これ1本でしばらく遊ぶことができるはず。持続性は4.5あげてもいい。ただ、画面がゴチャゴチャしているのは損をしていると思う。G.G.ソフトのなかでは手に入れておいても損はないタイプのゲームだろう。

ONE POINT REVIEW

どちらかというとパズルゲーム上級者向きのゲーム。全体的にマニアックな作りがただよっている。後半のラウンドはより高度なテクニックが要求されるので初心者には難しすぎるのかも。ま、長く遊べるという点では一番いいとは思うが……。

NEW SOFT REVIEW

ラスタンサーガ

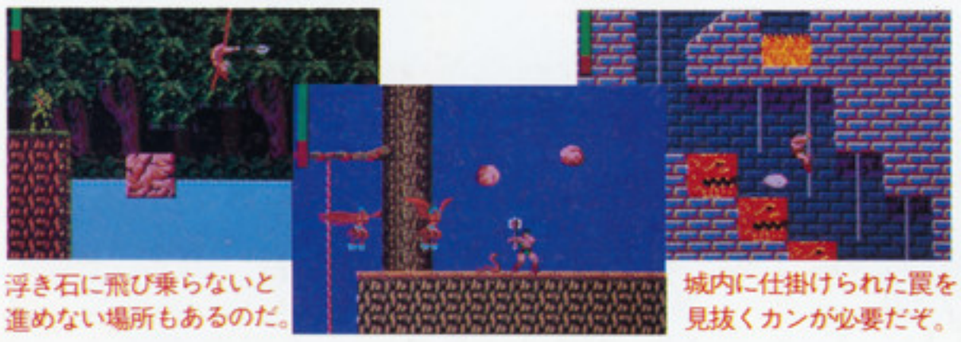
マッチョな勇者ラスタンを操り、ドラゴンを倒せ!



●タイトー／7月12日発売／4,500円／ACT／1M

「ラスタンサーガ」は数年前、アメリカの人気ゲームの投票で見事1位を飾ったタイトーの傑作アクションゲーム。コナンを思わせるマッチョな肉体を持つラスタンの姿にアメリカの少年たちはエキサイトしたのであろう。もともと、シンプルな操作方法や派手なキャラクターの動き、そして緊迫感あふれるBGMと、アクションゲームの面白さがギュッと濃縮されたような作品に仕上がっていたので大ヒットしたのも当然だといえる。G.G.版はオリジナルの雰囲気をうまく伝えているぞ。

全ステージに仕掛けられた無数の罠!!



浮き石に飛び乗らないと進めない場所もあるのだ。

城内に仕掛けられた罠を見抜くカンが必要だぞ。

ボスとの対決シーンもあるぞ!



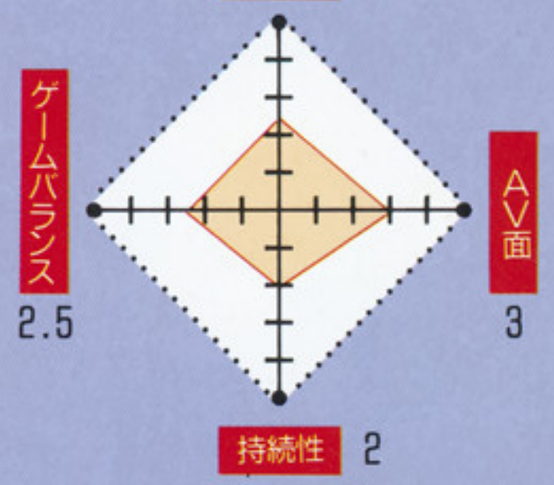
ボスは個性的なやつばかり。攻略法を考えろ。

勇者ラスタンを使いこなすのはキミしかいない!!

GAME EXPLANATION

私は賞金稼ぎをしながら諸国を旅しているラスタン。ある日、ヤーム国の姫が魔物にさらわれたという話を聞き、私はさっそく国王と面会した。見事姫を救いだしたあかつきには国の財宝をもらい受ける約束を取り交わしたが…。全7ラウンドからなる正統派アクションゲームだ。

〈評価ダイアモンド表〉



今回この記事を書くにあたってはじめてこのゲームのストーリーを知ったんだけど、ラスタンって勇者でもなんでもなくてただの賞金稼ぎだったんですねえ。G.G.版ラスタンは見た目と実際のプレイ感覚が、業務用とかなり違う。業務用で燃えた人はその落差にガッカリするかも。

ONE POINT REVIEW

壁にはさまれた狭い縦穴をジャンプで登っていくテクニックが使えたりと、オリジナルそのままの応用テクがそのまま移植されているのがウレシイ。でも、キャラクターの動きはイマイチだったな。

NEW SOFT REVIEW

グリフォン—GRIFFIN—

G.G.初のイロモノになるか？けど内容はマジメなシューティングだぞ!!



●RIOT日本テレネット／7月26日発売／3,800円／SHT／1M

画面を見るとかなりのインパクトを感じてしまうのがこの「グリフォン」。各面をクリアするたびに主人公〝ミント〟ちゃんの過激なグラフィックが拝めてしまうのだが、これで日本テレネットは世の青少年たちをたぶらかすおつもりなのだろうか。で、肝心のゲームの内容だが、これは普通の縦スクロールタイプのシューティングゲームに仕上がっている。地形によって武器をうまく使いこなしたりといった戦略性もあるが、やっぱりねえ…。





これがウワサのﾐﾝﾄﾞちゃんだ。広告もかなりHなものがあるぞ。



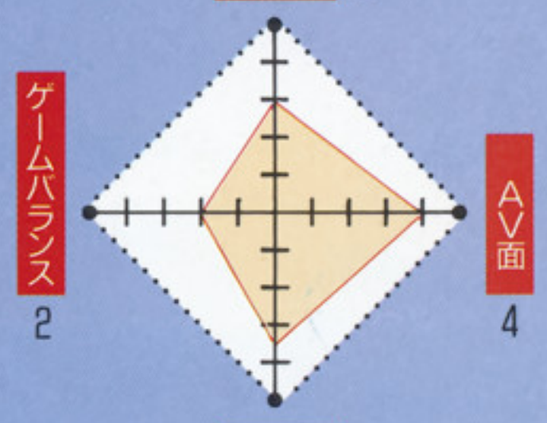
ステージが進むと肌の露出度も高く……。

こういうのを待っていた!?ビジュアルシーンに注目だ

GAME EXPLANATION

G国の次期主力戦車〝グリフォン〟は評価試験を終えて上々の成績を収めていた。しかしそんなとき、I国の軍隊はグリフォンの主任設計者である小林技官を突然さらってしまったのだ……！2種類の通常弾と1種類の特殊ウエポンをうまく使い、敵の戦車や攻撃ヘリを破壊せよ。

〈評価ダイアモンド表〉



AV面の4点は、左下に載っている2枚のデモ画面を見ていただければおわかりのとおり。コレだけで買ってしまう人もいるんだろうねえ。メインのシューティングゲームの部分は、そこそこ遊べるできとなっている。ただ、敵の攻撃パターンが単調なのは飽きる原因となるかも。

ONE POINT REVIEW

このゲームのすべてはステージクリアー時のデモにかかっている。と言っては失礼だが、多分読者のみんなもそう思うだろう。G.G.の液晶画面に映るミントちゃんのグラフィックにはいつもハッとさせられる。どことなくHな感じがするのだよ。

G.G. HOTLINE

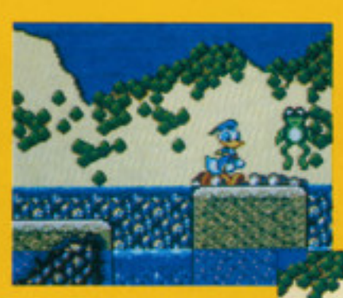
さる6月6日から9日まで幕張メッセで行なわれていた東京おもちゃショー。私、ホットライン担当者も行ってまいりました。で、当然取材先はセガのブースなんですが、「ソニック……」やMEGA-CDが発表されて騒がれていたすぐ横でG.G.の新作ソフトが大量にリリースされていたのには、もうビックリ。右に紹介する6本のほか、「エターナルレジェンド」や「パットアンドパター」が出品されていました。さらに出品はされてなかったもののマイクロキャビンから「フレイ～修行編～(仮)」、コンパイルから「GGアレスタ」の発表もあったぞ。



SPECIAL!! おもちゃショーで発表された新作がこんなに!

BIG NEWS!!

ミッキーに続きG.G.にあの「ドナルドダック(仮)」が登場！乞うご期待!!



ドナルドの動きはコミカルで見ているだけでも楽しい。期待の冒険アクションゲームだと思ってして間違いない



ドナルドの武器はハンマーだ。G.G.版ミッキーと同じく、キャラの動きのなめらかさは特筆モノなのだぞ。



山田邦子をキャラクターにした「クニちゃんのゲーム登場」。4つの小さなゲームがひとつにまとめられている、パーティーゲームなのだ。



セガの名作シリーズ、再び始動開始か？今風にアレンジされたゲームになった「フロッガー」だ。ピョコピョコ進めー！



担当者が現在イチ押ししているソフトがコレ。「アーリエル」だ。対戦プレイも可能なRPG風シミュレーションゲームだぞ。楽しみだ！



「アックス＝バトラー」。あのゴールデンアックスにRPG風の味付けが加えられた作品になっていたぞ。「リンクの冒険」っぽいかな。



本邦初公開、これがシステムソフトの「対戦型大戦略G」だ。本格的シミュレーションゲームがついにG.G.でも楽しめる日がきたのだ。

©1991 The Walt Disney Company Produced by SEGA Enterprises All Rights Reserved



バロォーム!!　今回はほとんど「ファステスト・ワン」づくしで固めてみたぜ。おっとこんな技、掲載するのが早すぎるなんていうなよ。使うかどうかはみんなにまかせるのが、このコーナーの基本だからな。このゲームにお手上げだったやつは役立ててくれ。

BEメガ裏技リーグ Vol.16

ファステスト・ワン

ノーダメージタイヤだぜ！　2軍

ワールドチャンピオンシップモードでネームエントリーの際に、「HAPPYNEWYEAR」と入力してスタートすれば、どんなにムチャクチャな走りをしようともタイヤがダメージを受けなくなるぞ。

（岐阜県・浅野政昭・18歳）



これでスタートすりゃあ、グリップ力が低下しなくなるぜ。それにしてもハッピーニューイヤーとは、なかなかシャレているな。

テストラン観戦モード　補欠

テストランのモードでコース、マシンセッティング、ラップ数を設定し終わったら、Bボタンを押したままスタートだ。こうすりゃコンピュータが変わりにテストランをやってくれるぜ。

（茨城県・小林寿・16歳）



ここでBボタンを押しながらスタート。



こうしてコンピュータの堅実な走りを見ておけば、ブレーキのタイミングやコーナリングが把握できるってわけだな。

看板ブチ抜き技　2軍

まずバトルモードの「1P VS 2P」を選択だ。これ以外のモードじゃできないから注意しろよな。

で、それぞれのセッティングが終わってマシンチェック画面になったら1P側は「上＋Bボタン」、2P側は「左＋ABCボタン」を押したままで、1P側がスタートボタンを押して始めるんだ。

すると、あの邪魔くせえ看板もライバルの車も当たり判定がなくなって気持ちよく走れるようになるってわけだ。

（千葉県・佐藤和秀・21歳）



くれぐれも言っておくが、できるのはこの2人対戦モードだけだぜ。



ここでコマンド入力しながらスタート。



看板に当たったときの音はするが、車はそのまま通過できる。



おたがいの車もすり抜けるから、オカマをほって友人に怒られなくなるかもな。

いきなりエンディング5連発　1軍

ワールドチャンピオンシップモードのネームエントリーで写真のように入力すれば、上位5チームのエンディングが何の苦労もなく拝めるぜ。

（東京都・立川までウトウト男・25歳）



全4種類のモードから、ワールドチャンピオンシップを選択。



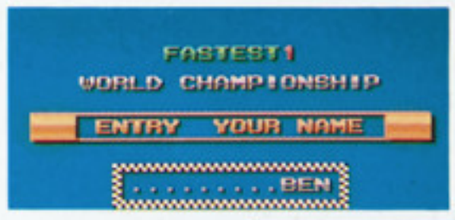
そしてコンティニューではなく、スタートを選択。あとは右の写真のとおりにネームエントリーだ。



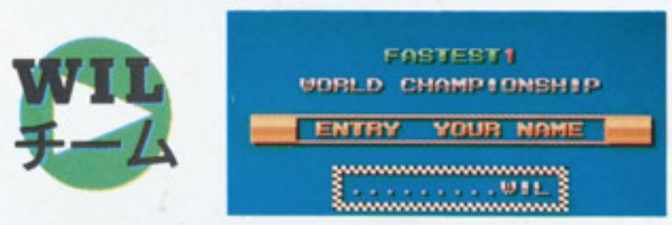
MACチーム



MOEチーム



BENチーム



WILチーム



TIEチーム

●裏技リーグ欄外編《ラングリッサー》【アーチメイジの魔法、アースクェイクを使って壊した壁は、マップのサイズを切り替えることで復活する。これをうまく使えば、敵から逃げたあとに道をふさいだりできる】（東京都・高橋正人・20歳）←バロムIが君を〝アマ〟に認定しよう。

紫禁城

101面からは背景一新で気分も新たに楽しめるぜ

エンディング終了後に裏面を見た！

2軍

100面をクリアして、エンディングが終わったら何もしないで2分ほど待っていると、意表をついて裏面（101面）のパスワードが表示される。この裏面は牌の配列も背景も全く新しいものになっているぞ。

（岡山県・ズックくん・20歳）



101面のパスワードだ！

パスワード：（ておおりこほんのちすもを）

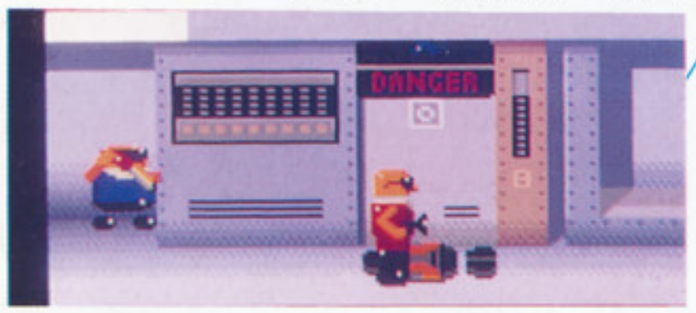
ボナンザブラザーズ

プレス機すり抜け技

アマ

2人同時プレイで4面のプレス機につぶされそうになったら、ジャンプしよう。するとプレス機につぶされないんだベイベー！

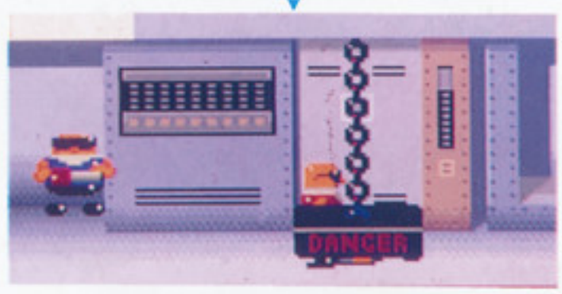
（山形県・横山和也・13歳）



2人同時プレイだと、このプレス機で味方殺しをうっかり（ワザとかもな）することがあるが……。



作動した瞬間にジャンプすりゃあ、すり抜けられるってわけだ。



下がりきったあともまったく平気。こいつぁ、気がつかなかったぜ。

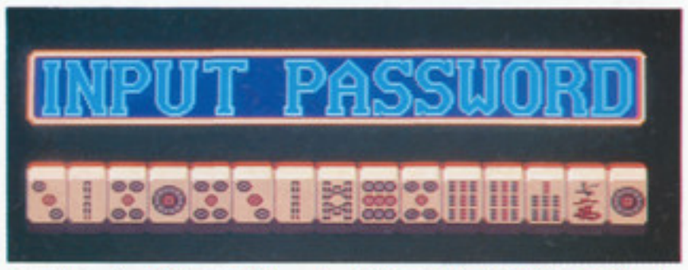
雀偵物語

ほぼ最強のパスワード

補欠

写真のようにパスワードを入力すると、レベルが26、EXPが2278に対して、技のポイントが9999の状態でスタートできる。

（秋田県・後藤将志・13歳）



こういった「強力パスワード」は今までにも何通か来ていたが、ほとんど不完全なものばかりだった。でも、こいつはほぼ完全な最強パスワードだ。麻雀が弱いヤツぁ、これでサクサク進んじまえばストレスがたまらなくていいぜ。

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ハガキの中から、技のグレイドによって毎号“大リーガー”から“草野球”までを超人バロムⅠが判定、選定するものだ。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は、そのなかからバロムⅠが1名を選び、代表とさせてもらうからな。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）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れ。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

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

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

大リーガー	お好みMDソフト1本＋海外ものソフト＋αのおまけつきだ！	補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。
	怒濤の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。		ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
1軍	お好みゲームギアソフト2本、もしくはお好みメガドラソフト1本（国内版に限る）。	アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。
	例としては、「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。		ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。たとえるなら「ＡＢＣ＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。	草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。
	ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう、濃厚な味わいの裏技がこれに値する。レベルとしてはシューティングゲームのパワーアップコマンド程度。		とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、ＢＥメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

アクション・RPG小説

闘技王キング・コロッサス

原作　荻野　真



11月に発売が予定されている「闘技王 キング・コロッサス」を発売にあわせて小説化。前編、後編の2回に分けてじっくりとアクションRPGを楽しんでみてほしい。この小説を読めば、さらにゲームを面白く楽しめるのではないかな。

前編

キャラクターデザイン　荻野　真／菅原　淳

© 孔雀堂

プロローグ

荒涼とした大地の果てに、廃虚は静かに横たわっていた。人影が死の都に入っていく。若い男だ。油断なく腰の剣の束に手をかけ、大股に足を運んでいる。ようやく成人したばかりと見えるが、その脚さばきは、修羅場をくぐり抜けてきた戦士のものであった。若者の右手の甲に施された刺青は、燃え上がる炎とも、また鎖を断ち切らんとする龍のようにも見えた。

遠い昔にもここを歩いていたような、そんな懐かしさが、若者には感じられた。ここが故郷なのか？　この奇妙な感覚はどこからくるものだろうか？

第1章

人、かくて剣取りて……

北国の森に、夕暮れが近づいていた。

少年が森のはずれの小屋に帰りつくと、老人はぼそっとつぶやいた。

「取り返してきたか」

少年は黙って鈍い銀色に輝く剣を机の上に置いた。姉は伏し目がちに老人の顔色をうかがっている。

老人は少年に顔を向けると擦り傷だらけの腕を見た。

「ザッカルとやったのか」

「いや。泉の半魚人をやっつけたら剣を返してくれると、あの盗賊と約束したから」

「やったのか」

「まあね」

少年は得意げに小鼻を指でこすった。

老人は剣を束から抜き、丹念に検分すると無愛想に言った。

「痴者。これが取り戻したと言えるか」

「だって、言われたとおりザッカルの奴から取り戻してきたんだよ」

答えるかわりに老人は、剣の先端を少年の鼻先につきつけた。刃先に醜い錆が浮き上がっている。

「はっ！　わしは元の剣を盗っ人から取り返せと言いつけたはずだ。錆びた剣とは言わなかったわい」

「だって3年も前に盗まれたやつじゃあないのか。だったらどうして今までほっといたんだよ」

「黙れ、おまえを拾ってやったのはわしだ。食わしてやった分の仕事をしろ！　この糞頭めが！」

ならばどうして自分を育てたのか……言い返そうとした少年は、それが10年このかた続けたむだな質問であることに、今さらながら気づいて口ごもった。老人と自分とは、いったいどんな関係なのか、姉と本当に血はつながっているのか、自分はそもそも何者なのか。みんなは、「いずれわかる」という返事でごまかしている。

不機嫌に黙りこくっている少年に、老人は容赦なく追い打ちをかけた。

「南のほこらにガナントという鍛冶屋がおる。研いでもらってこい。さっさと行け！」

少年は唇を噛むと、剣を手にドアを開けた。

「待って」

振り向くと、姉が少年の手を握った。手の甲の刺青を優しくなでてくれた。

「おじいさまを恨まないで。あなたが無事に戻ってきたため、心配していたのが、馬鹿らしくて、すねているだけなんだから。じゃ、気をつけて行ってらっしゃい」

少年は微笑んだ。姉の優しい言葉には不思議な力があるような気がする。心も体も、姉の慰めを聞くと洗われ、癒される感じがする。

「行ってきます」

少年が出かけた後、娘は糸車を回しながら老人に言った。

「おじいさま、なぜいつも辛く当たりますの。心配ばかりしているくせに」

「いずれ、いや、もうじきわかることだ。あやつには果たさねばならぬことがある。これはその始まりにすぎん」

自らに言い聞かせるようにつぶやき、老人は皺だらけの両手を擦りあわせた。その手の甲には、少年と同じ紋章が彫り込まれていた。

×　×　×

南のほこらに向かった少年は、その日が厄日であることをようやく悟った。

「こいつは見てのとおり、使いものにならんよ。大事な一人娘をさらわれたんだから、無理もねえやな」

呆然と仕事場に座りこんでいる鍛冶屋を取り巻いていた男たちの1人はそう言った。

「さらわれた？」

「そうさ、グリュード教徒の噂はおまえさんも聞いてるだろう？　とっかえ、ひっかえ、若い女を捕まえては、なんたら言う神様に捧げてるんだそうな」

日も暮れた頃に疲れ果ててたどりついたらこれだ。少年は泣きたい気分だった。もう老人の怒声はうんざりだった。

「なんとかできないの？」

「ふむ、娘を取り返せれば……そうさな、あんたやってみるかい？」

「俺が？　1人じゃ無理だよ」

「とは言え、俺たちは急ぎの仕事は抱えてないから、ガナントが立ち直るのを気長に待てばいい。困るのはあんただけだ」

少年は不機嫌そうに考えこんだ。

×　×　×

少年は呪符を固く握りしめ、岩棚を慎重に下っていた。用心深くなっているのは、なにもここがグリュード教徒の巣窟だからというだけではない。何から何まで気に食わなかったからだ。

昨日、くたびれ果てて引き返してきた少年が鍛冶屋の娘を取り返す約束した経緯を、おずおずと話すと、老人はいつになく上機嫌になった。グリュード教徒の神殿のありかを教えてくれただけでなく、信徒に紛れて潜入する方法まで授けてくれたのだった。まるで、今日のことがわかっていたかのように手回しが良かった。だが、老人が一つ一つ、知恵を授けるごとに、少年の疑念はつのった。

「じいさん、裏でやつらとつるんでるんじゃないねんかな？　だが何のために？」少年にはわからなかった。罠にかける目的のために彼を育てたとは思えないし、それでは老人に何の得もないではないか。彼の思考は、おのずと過去を遡っていった。もの心ついたときには、少年は「姉」と「老人」の３人暮らしであった。まるで、それが決まった役割であるかのように。そして来る日も来る日も、老人に怒鳴られながら、決して逃れられないという思いから言いつけに従ってきた。

「まるで、囚人か奴隷じゃないか。するとじいさんは番人か。姉さんは？俺は何なんだ？何が仕組まれてるんだ？」

そこに、少年の雑念を振り払ったものがあった。遠くから歌うような声が聞こえてきたのだった。少年は服の裾で掌の汗をぬぐうと、呪符を構え直して門に近づいていった。

門の前には武装した数人の男たちが、警戒していた。細めた両目は蛇のような冷たい光を放っている。少年は息を整えてゆっくりと番兵に向かった。用心深く、辺りを見回すと、塔の狭間から矢が狙っているのが見てとれる。

少年は手の震えをこらえながら呪符を番兵に渡した。舐め回すような番兵たちの視線に怯えを押し隠しながら、少年は挑むように兵士を見つめた。細めた両目の奥の瞳はどろんと開き、顔には赤い斑点が浮かんで熱気を帯びている。薬を飲んでいるのは明らかだった。

しばらくすると兵士たちは、あっけなく扉を上げて少年を通した。獣脂のともしびに照らされたほの暗い回廊の曲がり角まで来ると、少年は懐から短剣を引っ張り出して大きく息をついた。

あの歌うような声が頭上から聞こえてくる。

……称えんかな、いと高き神の名を
神は我が血にあり　神は我が肉と共にあり

胃を抉るようなぞっとする歌だった。

階段を登った少年は、開けた部屋にたどりついた。一団の人々が色鮮やかなローブをまとって群れている。奇妙なことに彼らは全く統制がとれていなかった。壁に向かって歌い続けている者もいれば、けたたましく笑っているものもいる。

「御帰還あそばされるぞ。お前も祈れ」

突然脇から声を掛けられた少年が、反射的に短剣を掲げて向き直ると、油ぎった男が体を左右に揺らしながら話しかけてきた。この男の顔も斑点を浮かべて熱を帯びていた。

「御帰還？」

「お前は新参か？　我が神官様に宿られるのだ。神の使わされた乙女を神が通じてな」

「そして我等も神を宿す。神官様が聖なる血を杯に分けてくださるのだ」

「我等は血で結ばれ、高められるのだ」

「飲め、前祝いよ」

いつの間にか彼を取り巻いていた群衆が、熱い薬の満たされた杯を突き出す。少年は杯を押し返した。

「ほほ、断ったぞ、こいつ。ほほほ」

引き攣った笑いを上げた男が、短剣を構えた少年の右手を指差して叫んだ。

「おお、聖肉杯授が望みかの？」

「ほほ、御覧。印がついておるわ」

「おお、気の毒に。おお、目出度い」

「お前は選ばれた。印だよ、はははは……」

男たちはてんでに引き攣るような笑いを立てて、音もなく円舞を始めた。

「待ってくれ、印とはこの手のことか。答えてくれ」

男たちは少年を忘れ果てて踊り興じている。少年は眼の前がくらくらした。これが酔うという感覚なら、酒など一生飲まないと少年は心に誓った。「御帰還」という言葉を思い出した少年は先を急いだ。

×　　×　　×

娘は、手足の自由を奪われて祭壇に繋がれていた。曇空の下、ローブをまとった男が白刃を頭上にかざしている。

いくつかの罠や隠し扉を抜け、塔の頂上にたどりついた少年が見たのは、そんな光景だった。

神官の顔に浮き出た赤い染みと飛び出しかけた両眼は、この男がどれだけ長く薬に浸っているかを物語っていた。少年は短剣を構え直すと、うめき声を上げて一直線に突きかかった。

神官は低い呻き声をあげると、剣を落として倒れた。少年は、短剣を神官の腹にねじこむように突き回した。しかし、狂った男はわめきながら、少年の背中に両手を回し、意外なほど強い力で締めつけた。二人はそのまま、祭壇のまわりを無様に転がり回った。

ようやく男を振りほどいた少年は、転がっている神官と祭壇の間を占めるように立つと、両手についた返り血をぬぐった。

ふらふらと神官は立ち上がった。少年は神官の青ざめた顔に歓喜の表情が浮かぶのを見て、背筋に冷たいものが走るのを覚えた。薬漬けの神官は何の苦痛も感じていないらしい。

「ほほ、面白い、わしを刺すとは！」

神官の目は、どんよりと曇っていた。

「印の男よ、今宵はお前を生贄にするとしよう。神が今、私にそう語られたのだ！」

恍惚とした表情のまま、神官はひとしきり軋るように笑うと、激しく震えて息耐えた。

少年は神官が死んだのを確認すると、娘を縛った縄を解こうと死体に背を向けた。その瞬間、背後から一瞬光が流れた。

少年が向き直ると、崩れ落ちた神官の死屍が黒く縮み、ぱっくりと開いた背中から人間の数倍はあろうかという翼が湧き出てきた。

呆然とする少年の眼の前で、それは翼を広げ、醜悪な真の姿をさらけ出していた。平たく潰れた頭部、つやつやと黒光りする翼、黄色い鉤爪。それはコウモリに似ていた。だが、それよりもはるかに巨大でいやらしいものだった。それは、あの軋るような声を立てながらふわりと宙に浮かんだ。すえた匂いが漂う。黒い影は両足の鉤爪を揃えると、少年に向かって降下していった。

今まで見たこともない相手、この世に存在しない敵だった。少年は、まっすぐ飛びかかってくる敵をかろうじてかわした。少年の顔面をかすめた敵は、嘲笑いながら、唸り声を立てると再び宙に静止した。

空から攻撃してくる相手と闘うのは初めてだった。少年は短剣を正面にかざしながら必死で策を考えた。再び敵は舞い降りてきた。左の二の腕に激痛が走り、少年は苦痛に顔を歪めた。老いた猫が鼠をいたぶるように、何度も飛びかかっては少年の肌を切り裂いた。

出血により意識が混濁し始めていた。視界はちらちらと揺れ、黒く滲んだ影が舞うのが辛うじて見えるだけだ。

「死ぬのか……」

ぼんやりと少年は思った。何でここで死なければならないのか。老人の顔が暗い視界



主人公が闘技場で戦うシーンは、やっぱりかっこいい。「これがゲームになる」と思うと、ワクワクするなあ。思わず剣を持って闘技場ということも……。

をよぎった。説明のつかない怒りが少年の内部から突如として沸き上がってきた。言いなりになったあげく、惨めに死ぬのは嫌だ。少年は叫び声を上げた。言葉にならない、獣じみた怒りの叫びだった。

とどめを刺すために、怪物はひらりと舞い降りてきた。少年は崩れかかった態勢をたて直すと、狙いを外した敵の下腹に、最後の力をふり絞って短剣を突き立てた。軋るような悲鳴がしばらく響きわたり、そして止んだ。

× × ×

疲れ果てて帰った少年を迎えたのは、いつもと変わらぬ老人のそっけない一言だった。

「娘は取り返したのか？」

少年は答えるかわりに、澄みきった輝きを放つ剣を老人に見せた。

「御苦労。その剣は取っておけ」

気前のよい言葉であった。少年は老人をまじまじと見つめた。黄色く濁った両眼に、紛れもない喜色が浮かんでいる。

喜んでいやがる。少年は老人が初めて見せた態度に戸惑いを覚えた。

「当たりまえだろ。あんた何もしなかったじゃないか」

老人は少年の悪態を面白がっているようだ。

一瞬白けた気分になった少年は、姉に手当てを受けると黙って寝室にもどっていった。

「偏屈が移ったかな」と考えた少年は、少々照れ臭くなった。あれほど老人にぶちまけたかった憤りが、かえって親しみとなっていたことを自分でも奇妙に思っていた。

明日からは違う日が始まりそうだ。そう思うやいなや、極度の疲労が少年を眠りに誘っていった。

土間では少年の姉が、糸車を片付けていた。

「あいつ、憎まれ口など叩きおって。どうやら解き放つ日も遠くないようだな……その日が来たら……その日こそ」

居眠りを始めた老人の背に、娘は静かに毛布をかぶせてやった。老人の皺の寄った顔に満足そうな笑みが浮かんでいるのに気づくと、娘は優しく微笑んで、蠟燭を吹き消した。

（後編に続く）



「ゲームの革命を起こしたい」と前号のインタビューでも言っていた荻野さん。漫画、ゲームだけでなく、小説でも革命を……。

お詫びと訂正

前号のページ記事中、「©1990　荻野　真　©1990　集英社」が抜けており、荻野 真さんおよび集英社には大変ご迷惑をおかけしました。

プレゼントのお知らせ

今回の小説化を記念して、荻野真さんのサイン入り色紙を3名にプレゼントしちゃう。あて先は、〒108東京都港区高輪2-19-13NS高輪ビル ソフトバンク(株)BEEP!メガドライブ「荻野真サインプレゼント」係まで。



荻野　真さん直筆のサイン入り色紙。かっこいい「孔雀王」のイラストが描かれている。ファンにはたまらないかも

話題のビデゲーをチェック!

ザ・VG(ビデオゲーム)倶楽部

今回のビデゲーは、静かなブームを呼ぶクイズゲームを中心に紹介だ!

セガ／クイズ宿題をわすれました SNK／クイズ大捜査線 THE LAST COUNTDOWN、2020 SUPER BASEBALL タイトー／ゆうゆのクイズでGO!GO! カプコン／クイズ三國志 知略の覇者 ワンダー3 データイースト／デス ブレイド

QUIZ GAME 女の子たちはクイズゲームに夢中!?

最近、街のゲームコーナーの様子が変わってきている。以前は名人といわれたゲーマーが、アクション、シューティングといったゲームマシンを占領していた。ところが、「テトリス」「コラムス」など、パズルゲームの出現によって今までのゲーマーに加えて、新たにサラリーマン、ＯＬなどが会社の休み時間や帰り道を利用して遊ぶようになってきた。さらに、「ＵＦＯキャッチャー」やクイズゲームの登場によって、買い物帰りの主婦軍団までがぬいぐるみをとっているのを見かけるという情報まで入ってきている。つまり、ゲームファンの年齢層が広くなり、特にサラリーマン、ＯＬがゲームファンとして定着し始めてきたのだ。そこで今回は、女の子に圧倒的人気のクイズゲームを特集してしまう。



▲めいぐるみの取りやすい場所と取りにくい場所がある。ＯＬ、サラリーマン中心のコーナーが狙い目だ。



▲マージャンゲームからクイズゲームへと移り変わり、今や女性でも楽しくゲームができるようになった。

QUIZ GAME 各社クイズゲームの傾向と対策

一言にクイズゲームといってもいろいろある。各メーカーとも、それぞれアイデア、趣向とも異なったゲーム作りをしている。クイズの内容も比較的簡単な出題から、上級者中心の出題までさまざまだ。この定番ともいえるクイズゲームに人気が出てきたのは、各メーカーがクイズという単純な素材を、いかに面白く味付けするかというゲーム作りの基本に帰ったからではないだろうか？　そこで今回は、新作ゲームを中心に各クイズゲームの特徴をチェックし、より楽しく遊べるように傾向と対策の紹介をしよう。ＳＨＴやＡＣＴが苦手、あるいは、女の子とクイズゲームをプレイしたが、問題に答えられずに恥をかいた経験がある人は必見。もしかしたらクイズゲームの王者になれるかも？

クイズ宿題をわすれました

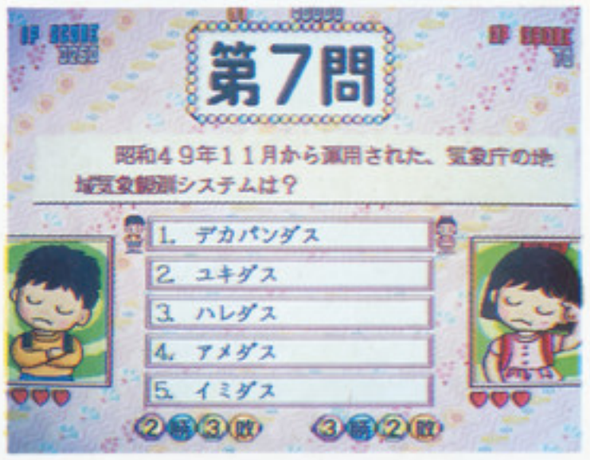
クイズに答えていくたびに、懐かしさがこみ上げてくる。温かさあふれたクイズゲームがこれ

セ　ガ

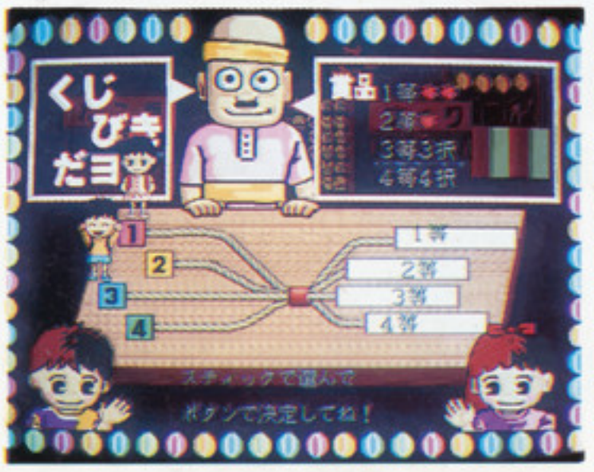


©SEGA 1991

最初に自分の生まれた年を設定する。すると、その年代にふさわしい問題が出題される。幼かったころの出来事が出題されるため、答えていくうちに昔を思い出し、懐かしさがこみ上げてくるゲームなのだ。２Ｐモードで、同年代の仲間や恋人とプレイすれば、クイズに答えていくうちに、意気投合すること間違いなし。出題される問題の難易度も高くないので、誰でも楽しめる。ボーナスステージではあみだくじなどのイベントもあり、順位によっては、おてつきアイテムがもらえるなど、親切な設定で心温まる内容だ。



▶年代にあった出題のため答えやすい。選択肢もユーモアが含まれている。



◀ボーナスステージの順位によって、アイテムが手に入る。

クイズ大捜査線
THE LAST COUNTDOWN

"ネオ"と"ジオ"の2人が協力してクイズに答える。ストーリーモードとスゴロクモードの2設定で楽しめる

S　N　K

©SNK CORP. 1991



このゲームは、映画、スポーツ、アニメ、文学・歴史、芸能・音楽、ノンセクションの6ジャンル、合計5,000問以上の問題が用意されている。最初にストーリーモードがスゴロクモードのどちらかを選択する。

すごろくモードはけっこうムズイ！

伝説の秘宝〝ナゾー〟を求めてクイズに答え、敵ネオナチスを倒すのが目的。このスゴロクモードでは4択オンリー。正解すると進むマス目が決まり、進んだ場所にはさまざまなイベントが用意されている。立ちはだかる敵によって、出題される問題の難易度が変わるため、ストーリーモードより難しい問題が多い。



▶2Pモードの場合は、相手のジャマができるため、かなりエキサイトする内容。ケンカにならないように注意!!



◀難問を出題するネオナチス将軍。最初の問題であるにもかかわらず、けっこう難しいのを出してくる。

ストーリーモードはさまざまな要素が入っている

クリス、あるいは、ジョージから事件が依頼される。2人のうち、どちらかを選択してゲームが始まる。アドベンチャー風にクイズを解いて情報を集め、ストーリーを展開していく。出題方式は4択クイズ、パネルクイズ、アップダウンクイズの3方式。そのほかゲーム内容にも変化がある。クイズの出題内容は中級クラスなので、クイズ入門者にはこちらがおすすめ。また、うれしいことに、途中にボーナスカードが用意されている。めくったカードによって2択、3択、ノルマ減、ライフ増、ジャンルチェンジなどと、条件が楽になるので事件解決に集中できる。



▲このゲームの主人公となる〝ネオ〟と〝ジオ〟だ。



▲最初に事件が依頼される。これはクリス編の始まり。



▲4つのカードをめくるボーナスステージ。



▲出題形式もさまざまで、出題する人物もおかしい。

ゆうゆのクイズでGO!GO!

ゆうゆが司会者となり、さまざまなジャンルの問題を出題する。上級者向けの本格的なゲームだ

タ　イ　ト　ー

©TAITO CORP. 1990／渡辺プロダクション

出題数は今までのクイズゲームのほぼ倍の10,000題だ。しかも11ジャンルから出題される超難問に答えることもさることながら、各ステージ、1問10秒以内で答えなくてはならない、厳しいタイム制限までついているのだ。出題の中には、高度なひっかけもあり、簡単に正解できない内容になっている。ノルマ数をクリアすると正解率まで表示されるので目標となる。このゲームなめてかかると、正解率0％ということも……。さらに突然ボーナスチャンスありと、上級者でさえ緊張するスリリングで超本格的なクイズゲームだ。



▶ゲームが始まると、〝ゆうゆ〟が挑戦者を盛り上げてくれるのだが……。



◀カップルでチャレンジしたのはいいが、あっと驚く難問に青くなる男性も……。

クイズ 三國志
知略の覇者

好評だった「クイズ　殿様の野望」のパワーアップ版。大陸全土にいる36の武将とクイズ合戦

カ　プ　コ　ン

©CAPCOM 1991

基本的なルールは前作と共通だが、内容ではパワーアップしているため、シミュレーション＆クイズファンを夢中にさせる。4人いる君主の中から1人をセレクトして、中国統一を目指す。特殊能力として、「会心の一撃」など、ゲーム展開を面白くするイベントが20以上。さらにＡＩ機能がパワーアップされ、クイズゲームということさえ忘れてしまう。



▲タイトル画面も、かっこいい！



▲4人の君主の1人、呂布奉先。なかなかカッコイ～！



▲36カ国の大陸ものということで全国統一が難しい。



▲シミュレーションとクイズのとりあわせが妙だ。

クイズゲーム以外の新作ゲーム紹介

2020 SUPER BASEBALL

NEO・GEOの新作ソフト。近未来を設定し、パワフルでサイバーなSF野球ゲーム

S N K

©1991 SNK CORP





▶登場する選手たちはみんなSF仕立てで、かっこいい。

パワーアップスーツや強化プロテクターを装着して、パワーアップさせた選手やロボットが繰り広げるSFプロ野球ゲームがこれ。「エキサイティングリーグ」「ファイティングリーグ」の2リーグ制で、年間15試合が行われる。

選手がパワーアップしているため、バッティング、守備ともスゴイ。球場には、ボールがバウンドしない〝ボールストップゾーン〟や通常の3倍ジャンプができる〝ジャンピングゾーン〟などサイバーな仕掛けがなされているため、エキサイトまちがいなしだ。



◀ジャンピングゾーンでボールをキャッチ。こんなに飛べてしまうのだ。

1つの基板で3つのゲームが楽しめる"ワンダー3"システムが、カプコンから新登場!

©CAPCOM

WONDER 3
3 GAMES IN 1 BOARD
W3

カプコンの新作ビデオゲームシステム、〝ワンダー3〟がこれ。3つのゲームとは、アクションゲーム「ROOSTERS」、アクションシューティングゲーム「CHARIOT」。パズルゲーム「ドンブル」だ。「ROOSTERS」は、ファンタジーの世界をリアルポップに表現したゲーム。「CHARIOT」は伝説の乗り物〝チャリオット〟を主人公が操り、冒険するファンタジーシューティング。そして、ウサギの〝ドン君〟とリスの〝ブル君〟が繰り広げるかわいらしいパズルアクションゲーム。とそれぞれ異なったゲームを1つのきょう体に収め、かわるがわる遊べてしまうという便利なシステムなのだ。



◀右はパズルアクション「ドンゴル」のタイトル画面だ。



▶「チャリオット」のタイトル画面。どんなゲーム内容なのか楽しみだ。



◀サブタイトルを見てみると、どうやら「チャリオット」と関係があるようだ。

働く業界さん

その3 **DECO** データイースト

社長室　宣伝担当 課長 竹内倫さん



今回で3回目の業界さん。初の男性登場だ。竹内さんはビデゲーから家庭用ゲームまでを担当し、データイーストのゲーム広報窓口として昔からおなじみの人。とても気さくな人柄はゲーム編集者に親しまれている。竹内さんなしではデータイーストを語れないほど。また、背が高く、ハンサムということから、きっと女性ファンも多いのではないだろうか？今回はこの竹内さんの配慮で、ビデゲー新作「デスブレイド」の資料が届いたのだ。



▶この「デスブレイド」は夏ごろビデゲーコーナーに登場する予定だ。



◀美しい画面とスリリングなシーンに期待度200%だ。

©1991 DECO

Vol.4

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

●前回までのあらすじ●

AMマシン「ラッドモビール」でただ1台、シリアル・ナンバーに“SV”と記されたものがあり、平成4年4月4日午後4時4分そのマシンにだけ21ステージ目が現れるというのだ。高田馬場にあるつかさウィークリーマンションを拠点として、そのマシンを探し回っている、大阪はミナミの御曹司、山下の依頼をつい引き受けてしまった私立探偵の俺は、今日もまた時給740円のアルバイト助手・亜紀とともに、全国のAMセンターを駆け巡るのであった。

＊この物語は全面的にフィクションですが、一部、実在の人物・団体等と関係があったりします。

夜のベッド・タウンに未来世紀のネオンが浮かぶ



スターベース河辺

場所　東京都青梅市河辺町10-10-1
交通　JR青梅線河辺駅下車徒歩3分
営業時間　AM10：00～PM11：45

1990年の魚肉ソーセージ!?

俺は朝からずっと、こんなところに1人でいる。なぜ1人でいるかといえば、ほかの人間が入れるスペースがないからだ。

ここがどこかって？　しゃがんで落ち着くところだ、そこまで言えばわかるだろ！

夕べ酒のツマミにしようと、冷蔵庫の奥から引っ張り出した、魚肉ソーセージがいけなかったのかもしれない。念のためにゴミ箱をあさり、破り捨てたビニール包装を探し出し、賞味期限ってやつを確かめてみた。消えちまいそうな細い数字で、“8月25日”と書かれていた。「なんでえ、だいじょうぶじゃねえか」と思いきや、よく見ると1990年のだった。

こういうときに限って、めんどうな電話がかかってくるものだ。

「チョイと青梅に行ってもらえまへんやろか」



この夜景…ハリウッドっぽくて、ちょっとヤルよね。

例の山下のヤローだ。歯の抜けたような声が、下っ腹に響いて悶絶しそうになった。

「スターベース河辺ゆう店がありますねん。あっこにもラッドモビールがあるんですわ」

青梅ぐらい、てめェで行けってーの。俺は今、それどころじゃねーっつーの。青梅なんて、高田馬場からなら、ヒョイっと新宿に出て中央線10番ホームから青梅特快に乗りゃ、1時間もかかんねえだろーが。

しかし、俺は椅子の上で右30度に身をよじらせながらも、条件反射のように「さっそく参ります」と答えてしまった。そして今、こ



スターベースの天井はコズミックロマンでいっぱい。

うして個室にしゃがんでいる。

とても任務の遂行は無理だ。だが、外神田信用総合探偵社には、俺以外にスタッフといえば、猫のフレドーと短大生の亜紀しかいない。まあ、猫よりゃ短大生のほうがマシだ。ここはひとつ、亜紀に行ってもらうとするか。



(ほら、後ろにグラスが並んでそーなカウンターでしょ。

亜紀ちゃんは名？　探偵

都会と違って真っ暗な夜空に、紫がかった青のネオンが浮かび上がっている。おっと、一瞬、プール・バーかなと思っちゃった。外壁はコンクリートを銀に塗装してあるんだけど、夜になると暗闇に消えてしまってネオンしか見えないのよね。

中へ入っても、ゲームの音って、そんなにしないし。それよりBGMのロックが目立っちゃって、やっぱりバーっていったほーがそれらしいんじゃない？　思わずカウンターに行って、指をパチンと鳴らしちゃったりして、「ドライ・マティーニを、リンスで」なあんてのが似合いそう。

「ウチはそういう店じゃないんですが」と、店長の川崎サン。おっとりとした、柔らかい感じのする人。くぐもった声が、ちょっとステキじゃない？

「でも、大人向けの、ちょっと進化した遊び場を意識しています。この辺は新興住宅地ですから、お客さんは、20〜30代のサラリーマンの方が多いんですよ。そういうサラリーマンたちが、会社の帰りにでも寄って、仕事の疲れを癒すような場所でありたいですね」

なるほどねえ。それでグッとアダルト向きに、カフェ・バー調なわけなのね。

「いえ、コンセプトは宇宙（スター）です。宇宙基地（スターベース）ですから」

ああ、そうなんですか。それは失礼しちゃいました。



インバーターじゃないのよ。惑星のイルミネーションだってば。

HYPER SEGA 女の子編



亜紀の捜査メモ

水野美加ちゃん（18）

短大生？　じゃあ、あたしとおんなじだ。

フーミンのファンだって？

「いえ、ユーミンです。あと、小田和正とか」

あ、そうなの。ところで、ねえ、なんでこういうバイトを選んだの？　ゲーム、好き？

「家から近いから」

なあんだ。あ、まだ募集してる。あたしも、ここでバイトしよっかな。

店長サンが指差す天井を見上げれば、ゴツゴツした惑星の絵をバックに、ロケットや人工衛星が浮かんでる。建物自体も、明るいところで見れば、月面基地って感じかしら。

店内は、なんか広々としてて、それに、すごく明るいの。あたしは、いいと思うんだけど、このレイアウト。変えちゃうんだって。どうしてかなあ？

「4月にオープンして、ようやく2カ月。そろそろ問題点が出てくる頃なんです」と。そこで店長サン、眼鏡の奥の細い目が輝く。

「実は、7月の初めにR360が入るんです。そのための準備でもあるんです」



出入口のまん前で川崎店長サン。「ここにR360を置きます」

ゲームギア G・Gプレゼント！

421-01
静岡県静岡市
藤本博之　17歳

「SEGAに対する質問なのですが……」

私は一昨年前から電車で各地を回っている時にゲームセンターを見つけると必ず入って行って必ず「アフターバーナー」を探していますがいっこうに見つかりません。「アフターバーナーII」ならあるのですがノーマルの「アフターバーナー」はもうないのですか??「II」ならばクリアーすることはできるのですが、「ノーマル」はまだ存在している時にかなりはまったんですが、まったくクリアーすることができなかった…　その屈辱をはらしたいので、まだ存在するのなら　その場所をおしえて下さい。よろしくおねがいします。　それがどこでも絶対に行きますから…

「一昨年前から『アフターバーナー』を探しています。『II』ならクリアーできますが、『ノーマル』は全くクリアーできなかったので、その屈辱をはらしたいのです。」（静岡県・藤本博之・17歳）

すまない。俺も探してみたんだが、「アフターバーナー」を見つけることはできなかった。セガに聞いたところでは、なんでも、全てのマシンでシステム基板ごと「アフターバーナーII」に移行してしまったんだそうだ。申しわけないがセガの直営店には全然ない、との返事だった。屈辱をはらしたい気持はわかるが、「アフターバーナーII」も「アフターバーナー」と同様に、名作だそーじゃないか。セガもエアーものの自信作の一つだと言ってたぞ。ここは男らしくあきらめ、「アフターバーナーII」を可愛がってやってくれ。

ゲームギア G・Gプレゼント!

こんにちは、毎月たのしく読ませてもらってます
いきなり本題にはいりますが、やっぱり、ゲーセンといえば うす暗いイメージが最初に思いうかびますが 近頃は とくにセガの店などは 照明も明るく本当に明るいイメージになって来ています だけど なくは ゲームをしている時に画面にうつりこむ 明りというか光が とても気になるのです(友人に聞くと そう気にならないといいますが)車のゲームをやるときには 特にうつり影響をうけます。例えば あるゲーセンの2台あるラットモービルで 1台は うつりこみがなく、もう1台は 左上すみに光がうつりこみます。この2台をやりくらべると 気の使い方が違うというか「あ 今の車みえなかった」というミスがでるとか出ないとかいう差がでます。僕が神経質といえばそれまでですがゲーセンの人は照明に気をつかっているのでしょうかというでしょうか。もしよければ調査して下さい

〒802 北九州市小倉北区
草野 俊一 26歳



「ラッドモビールについての依頼って、マジですか？」（茨城県・八助・17歳）

よく描けてるじゃあないか。気に入ったよ、俺は。だが、ラッドモビールの件は教えられない。秘密を守るのがプロだ。

「ゲームをしている時、画面に映りこむ照明が気になるんです」（福岡県・草野俊一・26歳）

俺は、ゲームをやる趣味はないが、やはり、テレビの画面に映る明かりは気になるほうだな。だから、ビデオは電気を消して視ることにしているぞ。

ハイ！　亜紀です。今回の、あたしの活躍は、どうだった？　次回からは、あたしが主役かな？

さて、八助クン。イラストを送ってくれたのは、キミだけだったのよ。ちょっと、カッコよすぎるような気がするけどね……。これがカラー作品だったら、もっと良かったんだけどなあ。でも、30過ぎのオジサンを描くくらいなら、今度はゼヒ、カラーであたしを描いてよね！

そして草野クン。あたしが、ちゃ～んと調査してきました。スターベースの川崎店長サンに聞いたところ、「自分で座ってみて、画面が見やすいかどうか、チェックしています」ということでした。それで、もし見づらかったら、レイアウトも変更しちゃうんだそーですよ。これで安心した？　セガのAMセンターは、気配りもバッチリってわけ。

ところで、このコーナーは、せっかくカラーページなんだから、もっとカラフルでキレイなお便りが欲しいなあ。こんな感じで、ハガキごと載せちゃうから、あたしが思わずゲームギアをあげたくなっちゃうよーな、ステキなハガキを送ってよね。待ってまーす！

猫の手を借りたい……

「はい、おみやげ」

「なんだい、これは？」

「あら、知らないの？　こっちがちびまる子ちゃんで、こっちがまるおクン」

夜の11時過ぎに、意気揚々と帰ってきた亜紀に対して、俺は、そんなことを聞きたくて、個室から出てきたわけではない。

「UFOキャッチャーってゲームで、あたしが取ったのよ」

「そんなことを聞いているんじゃない」

大声を出すと、下っ腹に響く。煙草を持つ指が震えている。

「で、どうだったんだ？」



まるちゃんと、まるおクンのツーショット。相性と100円玉12枚の結晶よ。

「とってもステキなところよ。思わず3時間もおジャマしちゃったわ。店長サンもいい人で、「アイスでも買ってきましょうか？」だなんて」

ええい。そういうことを聞いてるんじゃない、と言ってるだろーが。

「ラッドモビールは、どうだったんだ？」

「あ、見てこなかった……」

お、お前は……何しに行ったんだ……。

こんなことなら、猫のほうがマシだったかもしれない。俺はいささか後悔の念にかられた。なあ、フレドー。おまえだけさ、頼りになるのは。

だが、フレドーは「知らん」とでも言いたげに、キュッと目をつぶってニャーと啼いた。

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ゃいます。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、そのうえハガキを採用・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！）を明記のうえ、〒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SV」を捜せ！な～んて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！



セガ・ゲーム図書館Book Review

ピラミッドマジック オリジナル面募集のお知らせ!

今回は7月10日から始まる「ピラミッドマジック・オリジナル面募集」の応募要項をお伝えすることにしよう。これは今月から供給された「ピラミッドマジック・コンストラクションツール」で会員のみんなにオリジナルの面を作成してもらい、それを大々的に募集しようという企画だ。我こそはと思う会員は、応募要項をよく読んで、力作をどんどん送ってきてほしい。それから、もうしわけないけど今月から供給されている「ピラミッドマジックII」と、ゲームグランプリ作品「コラムス」の紹介は、スペースの都合上次回にさせてもらうぞ。

オリジナル面の作成にあたって

面を作成する際は、以下の注意事項に触れないことが条件となるので注意してくれ。なお、操作方法についてはコンストラクションツールについているものを読んで、よく理解しておいてほしい。

注意事項

●〝つた〟はゴールが上にある場合だけに使用する。写真のように、下から上へ移動するために設定してはならない。



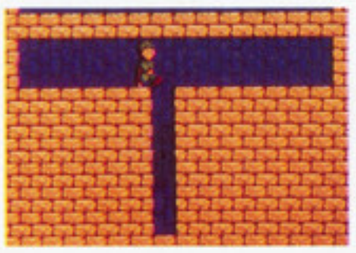
●入口と出口は必ず1つずつ設定し、大きさはどちらも2マス分までとする。また、画面の4すみには設定してはいけない。

●ツールのキャラクターに〝石板〟〝つぼ〟〝槍〟が入っているが、これは使用しない。

●石などは画面上に29個まで設定できる。

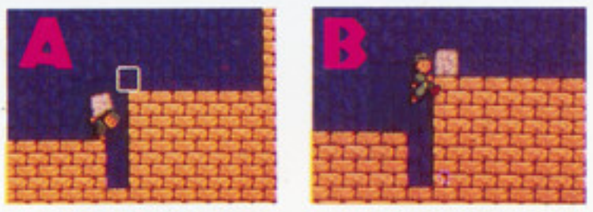
●難しいアクションテクニックを必要とするマップ構成はすべて禁止。純粋に思考能力だけで解けるマップを作成すること。

例①



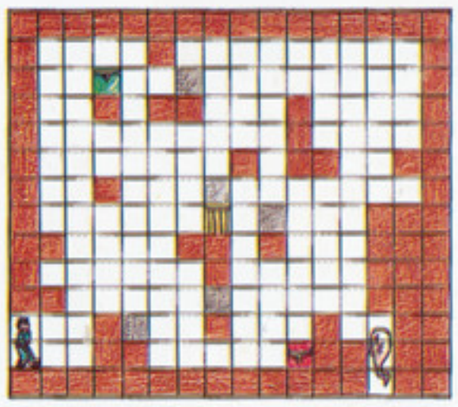
このように天井がギリギリまで低い場所では、1マス分ならジャンプで越えられるが、タイミングが難しいため設定は禁止とする。

例②



Aのように石を持ったままジャンプして、高さが最高になったときに、石を上へ置くことはできるが（写真B）、これもタイミングが難しく、置きそこなった場合はミスとなるため禁止。

応募用紙記入例



うまい絵でなくても大丈夫だから、石、宝箱、壁、プレイヤー、つた、幽霊といったすべてのキャラクターがはっきり判別できるように記入しよう。

左の応募用紙に石、壁、宝箱（3種類すべて）など、スタート時の配置をわかりやすく記入して応募しよう。もちろん会員以外でもOKだ。1人で複数の応募をする場合はコピーでもかまわないぞ。それから必ず、スタートからゴールまでに通過するルート、石をどのように移動させるかなどの解法を示した図解も別の紙に書いて送ってくれ。

「ピラミッドマジック・オリジナル面」応募用紙　※コピーでも可

●住所

●氏名　　●年齢　　●電話番号

●会員ＩＤ

キリトリ線

宛先

自作した面を書きこんだ応募用紙と、解法を説明した図（応募用紙に書いても可）を封筒に入れたら、下の宛先まで送ってほしい。1人で何通でも応募できるけど、住所、氏名、会員ＩＤはそれぞれに記入しておくこと。なお、募集期間は7月10日～9月10日（当日消印有効）の2カ月間だ。

〒144
東京都　大田区　羽田　1-2-12
株式会社　セガ・エンタープライゼス
セガ・ゲーム図書館事務局
「ピラミッドマジック」係まで

優秀作品に贈られる賞品はこれだ!

9月10日のしめきり以降に、すべての応募作品のなかからセガ・ゲーム図書館事務局が優秀なものを選び、それぞれに以下の賞品が贈呈されるのだ。単に難しい面を作れば入賞するという主旨ではないから、パズルゲームが苦手な君もひとつ挑戦してみたらどうかな？

●優秀作品賞（3名）
ゲームギア本体と最新ＧＧソフト1本
●佳作（10名）
メガドラ最新ソフト1本
●残念賞（計70名）
ソニックのテレホンカード（20名）
ソニックのマスコットぬいぐるみ（50名）

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8月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は10月号の「ビープルランド」で。

＊製品の都合上、発送に日数がかかることもあります。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カ月以上経っても賞品が届かない場合は、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。(TEL.03-5488-1317)
＊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。

MEGA DRIVE

1 雷電伝説

5名

●提供：マイクロネット
●発売元：マイクロネット
●発売日：7月6日
●定価：8,800円

ゲームセンターで相変わらず人気の高い「雷電」がメガドラに登場！ パワーアップが2種類しかないが、かなりハマるシューティングだ。



2 球界道中記

5名

●提供：ナムコ
●発売元：ナムコ
●発売日：7月12日
●定価：6,000円

「妖怪道中記」のたろすけが、今度は野球ゲームに登場！ ファミスタとはまた違った、イロモノ＆本格派野球が存分に楽しめるぞ！



3 空牙

5名

●提供：RIOT日本テレネット
●発売元：RIOT日本テレネット
●発売日：7月19日
●定価：8,400円

データーイーストのシューティングをRIOT日本テレネットが移植。3機の女神から1機を選び、ラグナロックから世界を救え！



4 ベアナックル

5名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：7月19日
●定価：6,000円

「ファイナルファイト」風のアクションゲーム。2Pプレイはもとより、協力技も可能だ。音楽はあの古代祐三が担当。



5 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

5名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：7月26日
●価格：6,000円

セガの超大作アクションゲーム。ハリネズミのソニックが、画面の中で大暴れするぞ！ まさにメガドラユーザー必携のソフトである。



6 ワードナーの森SPECIAL

5名

●提供：エイティブ
●発売元：ビスコ
●発売中
●定価：6,300円

ビスコの参入第一弾のソフト。数年前に人気のあったアクションを完全移植した作品だ。数々のトラップをクリアし、ワードナーを倒せ！



7 BEEP！メガドライブ ベスト・セレクション

10名

●提供：ポリスター
●発売元：ポリスター
●発売中
●定価：2,400円

〝BEEP！メガドライブ〟アカデミー賞を記念して制作されたCD。「ザ・スーパー忍」「アフターバーナーII」「スーパーモナコGP」など、全部で9タイトル26曲が収録。



8 ジェネシス情報誌〝MEGA PLAY〟

6名

●提供：BEメガ編集部

アメリカのジェネシス情報誌〝MEGA PLAY〟が本誌と提携。これを記念して6名の読者にプレゼント。ただし、全部英語で書いてあるので注意（当り前か）。



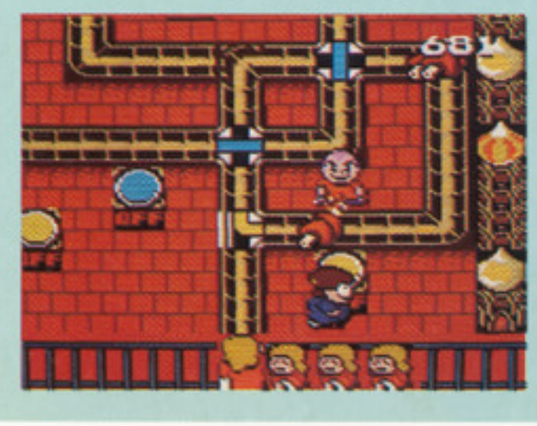
GAME GEAR

9 がんばれゴルビー

3名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：6月21日
●価格：3,500円

正義の味方ゴルビーが、民衆たちに物資を与えるアクションゲーム。得意の演説攻撃で敵をひるませ、ターンスイッチを切り替えろ！



10 ファンタジゾーンGEAR

3名

●提供：サンリツ電気
●発売元：サンリツ電気
●発売日：7月19日
●価格：3,500円

セガの名作シューティングが、装い新たにG.G.で登場。お買物アイテムや斬新なボスも豊富に揃い、オパオパJr.が活躍するぞ。



11 グリフォン—GRIFFIN—

3名

●提供：RIOT日本テレネット
●発売元：RIOT日本テレネット
●発売日：7月26日
●価格：3,800円

戦車グリフォンで、敵の軍隊を打ち破るというシューティングゲーム。クリア時に現れる女の子グラフィックもなかなかよい。



12 なんと先着順プレゼントだ！

CONVEX岡山オープン記念
TheワールドグランプリFAIR
〜F-1＆レーシングカーの世界〜
の入場チケットを、
●4枚セット(大人2枚、小人2枚)、25組に先着順でプレゼント！

●提供：OHK・フジテレビ

CONVEX岡山オープンを記念して、4枚セットで25組のBEメガ読者にプレゼントだ。場所は岡山。開催時期は8月3日〜8月11日の9日間。

PRESENTS

INFORMATION

STAFF

編集長
川口洋司
副編集長
近藤　裕
編集スタッフ
西村　亨
竹谷浩治
蔦見由美子
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）
折茂賢司
吉岡聖乃
萩野竜二
中島泰司
（ワークハウス）
田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
永富盛夫
金万義博
（ストロベリーファーム）
藤原紀幸
河原　徹
（ＺＥＲＯ）
SPECIAL THANKS:
MEGA PLAY(Sendai Publications)
編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
南雲靖士
吉村勇子
編集協力
折原光治
岡田真弓
梶原　智
小林　仁
戸塚義一
森崎雄司
鈴木智由
上坂　哲
小林直樹
レイアウト
アートサプライ
石原賢二
ギャングランド
沢田昭彦
田辺智代
土井野修清
蝦名文伸
星　淳二
（スタジオハード）
大橋広史
黒川浩二
（メディアミックス）
みずのけい
（ストロベリーファーム）
フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
イラスト
石原賢二
大谷かおり
ジャンパー山口
八重樫彩蔵
山内　真
印刷
大日本印刷株式会社



本誌が創刊したのは、2年前の7月。早いもので、3年目を迎えることになる。創刊した当初は、サードパーティーも少なく、メガドライブの将来もどうなるのか予想できないような状況だった。初の専門誌だったせいか、ゲームメーカーの大半はメガドライブに好意的でなく、取材もずいぶん苦労したことを憶えている。そしていま本誌は、読者もスタッフも増え、今号からアメリカのMEGAPLAY誌と提携し、海外の情報もコンスタントに届けられるようになったし、岡山・香川のみなさんには、今月から毎週金曜日に「BEメガワールド」（岡山放送）という番組でお目にかかれるようになった。ここまでなれたのも、読者の熱意のお陰である。改めてお礼を言いたい。

9月号は **8月8日** 発売です。

質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒント等は、お答えしません。

03・5488・1317 月曜日～金曜日の午後4時から6時

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の原稿をかける人、編集雑用のできる人を募集しています。

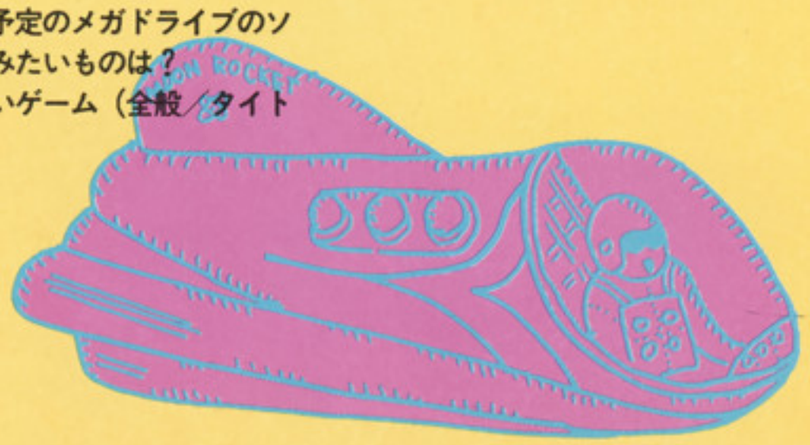
【資格】 18歳以上で東京近郊在住の人。ある程度文章力のある人（ライター希望の人のみ）、ゲーム以外にも趣味のある人。

【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。

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本誌のいいところはなんですか？
⑤本誌の悪いところはなんですか？
⑥本誌にあったらいいと思う企画があったら書いてください。
⑦あなたのまわりでゲームに興味をなくした人はいませんか？
①いる　②いない
※①と答えた人はその理由はなんだと思いますか？
⑧セガのCD-ROMに移植してほしいゲームは？
⑨8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？



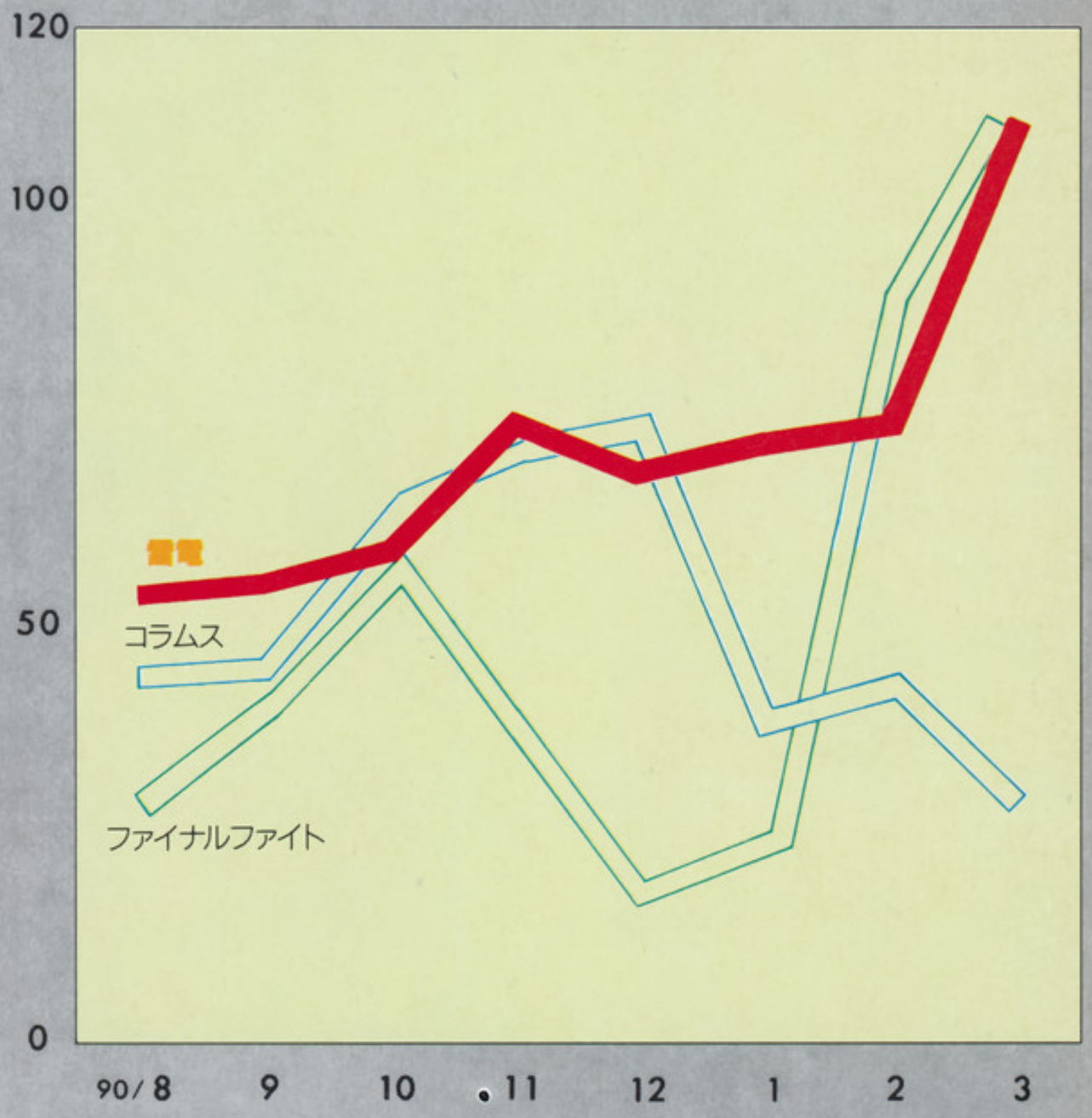
1991 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁じます。

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

雷電の人気はとどまるところを知らない!!

右のグラフは'90.8月～'91.3月までの、人気投票における得点数を月ごとに集計したものだ！

※月の総合得点は、ロケ別売上および、返送された「売上調査ハガキ」の1位10点～10位1点として換算し、合計得点を出し表にしたものです。



月の総合得点

ゲーム名＼月	90/8	9	10	11	12	1	2	3
雷電	54	55	59	74	68	71	74	109
コラムス	44	40	64	70	74	39	43	30
ファイナルファイト	30	44	58	39	19	24	88	112

資料提供 株式会社コインジャーナル

モニター大募集!!

抽選で10名様に、“セガ・テラドライブ„が当たる

マイクロネットでは、ゲームがとっても得意なモニターを募集しています。
シューティングゲームが大好きな人。新しいモノに興味がある人。
メガドライブが好きな人。ゲーム大好き人間なら誰にでもチャンスありです。

応募方法はとっても簡単！

7月6日発売『雷電伝説』スペシャルステージをクリアすると
マイクロネットからメッセージが出ます。そのメッセージを、ゲーム同封のアンケートハガキに書いて9月30日までに送ってください。消印有効、抽選で10名の方に、セガから発売の噂の新型パソコン、
“テラドライブ”を送っちゃいます！
アメリカのゲームがいち早く楽しめる“IBM－PC”を使うチャンスです！
我こそはと思う人は、『雷電伝説スペシャルステージ』にドンドン挑戦してください。



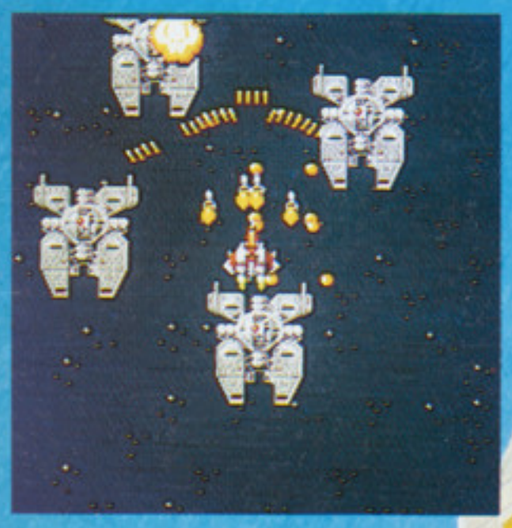
TERA DRIVEは、㈱セガ・エンタープライゼスが登録出願中の商標です。

MEGA DRIVE

ライデン

雷電伝説™

RAIDEN TRAD







全8ステージ＋
感動！スペシャルステージ。

遂にメガドライブに登場!!

『雷電伝説』は アーケードを超えた!!

8 MEGA-BIT MEMORY

7月6日発売
定価8,800円
8メガ・1人用

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

©MICRONET 1991
Licensed by
© 1991 SEIBU KAIHATSU, INC.

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。

MEGA DRIVE

●驚異の映像新世界!/メガドライブ衝撃のピンボール・ゲームデビュー!

●エキサイティングに進化した最強のグラフィック&BGM!

●感性あふれる、華麗なオリジナル・ステージ&サウンドの数々!

ピンボールの魔王

© 1991 Technosoft
© 1990 naxat soft / RED

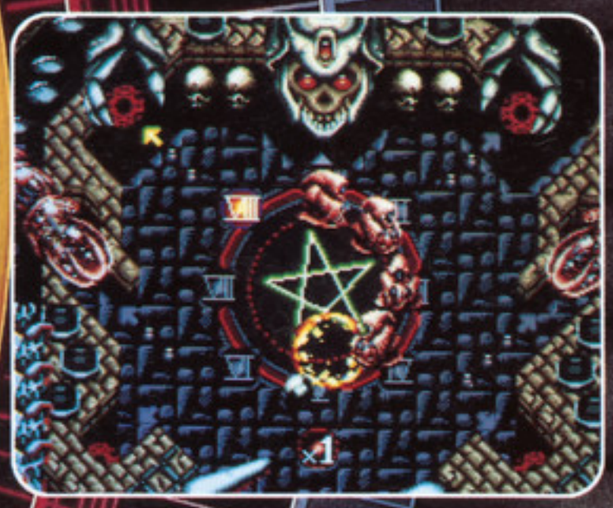
株式会社テクノソフト 〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 TEL 0956-33-5555代

World of Technology

Tecno Soft®

デビルクラッシュMD

DEVIL CRASH MD







接近中！

10月10日発売！

価格6,800円(税別)

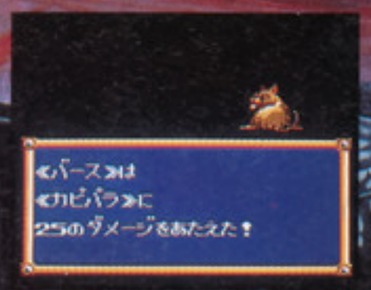


本誌7月号の弊社広告頁において「東京おもちゃショー」の開催日が誤って掲載されていました。読者ならびに関係者皆様にご迷惑をおかけ致しましたことをお詫び申し上げます。

BEEP! メガドライブ
1991 8月号
AUGUST
1991年8月 発行
(毎月1回1日発行)
第7巻8号通巻80号
発行人・孫正義
編集人・横木五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03-5488-1360 編集03-5488-1316
定価480円(本体466円)

GAME GEAR
ゲームギア





勇気の大冒険。

伝説の「黄金の国」を探す旅に出た若者たちが、
キャーッ誰も入ったことがない未開の地でくりひろげる大冒険。
G.G.初の本格的オリジナルRPG、待望の新登場。

カラーでゲーム、
カラーでテレビ!



ゲームギア 本体 19,800円
ゲームギア専用
TVチューナーパック 別売 12,800円
(画面は、ハメコミ合成写真です。)

※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。

エターナルレジェンド

Eternal Legend

永遠の伝説

バッテリーバックアップ機能付

ゲームギア専用ゲームソフト 8月9日発売 4,500円 ©SEGA 1991

SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話 03(3742)7068 お客様サービスセンター

Printed in Japan
T4911765908486 雑誌17659-8