平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1992 JANUARY 1月号 SOFT BANK MONTHLY

# MEGADRIVE

# ビープ! メガドライブ 480

1992年1月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻1号通巻85号
480 YEN

特集
MEGA-CDが、音楽の世界を広げる!?

いよいよ12月12日に発売される
MEGA-CDをリアルタイムレポート

特別付録
ノスタルジア1907
ポスター

別冊付録
アンデットライン
ダブルドラゴンII
完全攻略

とじこみ付録
BEメガ・ホットメニュー・スペシャル

アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝
ゴールデンアックスII/ファイティングマスターズ
スターフォースファリアーEX/信長の野望・武将風雲録
三國志II/太平記/ソーサルキングダム

MEGA-CD PRESS

アーネスト・エバンス/ソルフィース/精霊神世紀フェイエリア
ノスタルジア1907/ヘビーノバ/LUNAR/天下布武
アイルロード/惑星ウッドストック
コスミックファンタジーストーリーズ

シャイニング・フォース/ちびまる子ちゃん わくわくショッピング

# メガドライブソフトの最強クリーンナップ登場！

## GOLDEN AXE II

ゴールデンアックスII




基本システムはそのままにド派手に魔法や特殊攻撃をパワーアップしたスーパーアクション第2弾！

メガドライブ専用ゲームソフト
12月27日発売予定　6,000円
©SEGA 1991

## 忍者武雷伝説






戦闘は奥行きある３Ｄアニメーション。サンプリングによるリアルな音声で迫る戦国ＲＰＧシミュレーションゲームの決定版！

メガドライブ専用ゲームソフト
12月6日発売　8,700円
©SEGA 1991

## 時代の英雄たちが相討つ壮大な戦いのドラマ！

太平記の物語を背景に多彩な武将たちが戦いをくり広げる、バトルシナリオ方式を採用した合戦シミュレーションゲームだ！

メガドライブ専用ゲームソフト
12月13日発売予定　8,700円

©SEGA 1991
タイトル許諾©NHK-SW



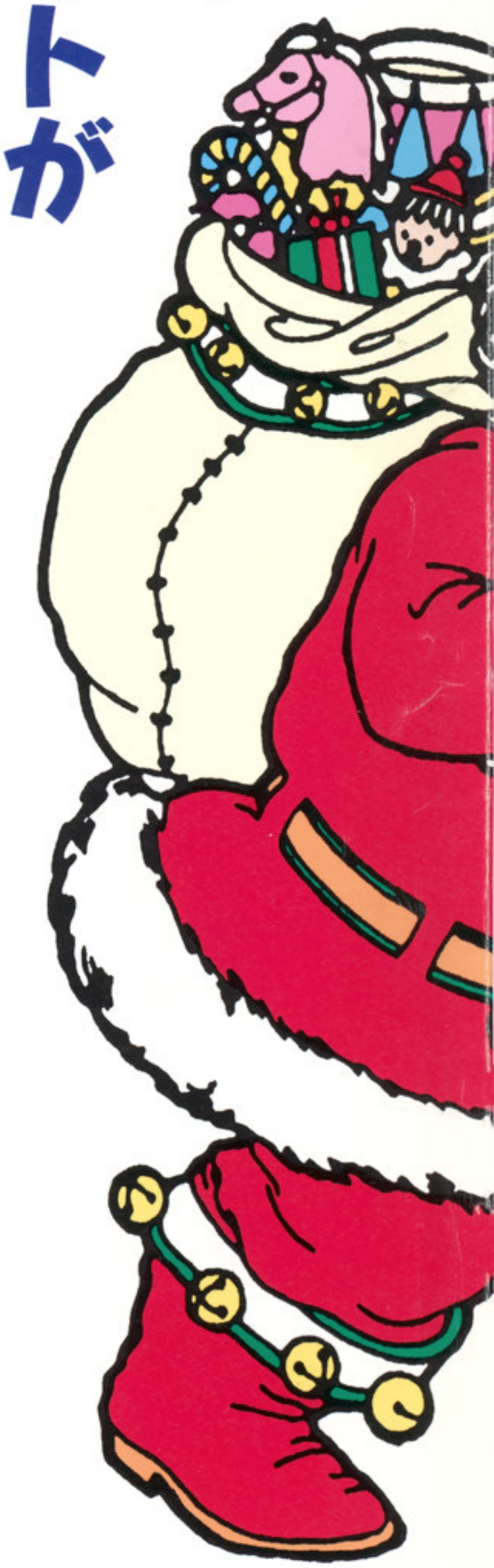


NHK大河ドラマ 太平記（たいへいき）




MEGA DRIVE
16ビット メガドライブ

# おもしろいゲームソフトがたくさん詰まっています。



※メガドライブソフトはメガドライブ専用のゲームソフトです。
※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。

# サンタクロースの
# ふくろの中には



## ゲームギアソフトの
## 快速ヒッター登場！

GAME GEAR ゲームギア




スペース ハリアー

ゲームギア専用ゲームソフト 12月28日発売予定 3,500円 ©SEGA 1991

アーケード体感マシンとして名作の呼び声高いスペースハリアーがそのイメージをそこなうことなくゲームギアに移植。オリジナルの敵キャラも追加して迫力の登場。





## ぶっとび回転アクションヒーローが
## ゲームギアに現われた。











SONIC THE HEDGEHOG

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

メガドライブからとびだした、ぶっとび回転アクションヒーローがそのスピードとともにゲームギアに登場！　音速も越えるソニックのスピードにキミは追いつくか！

ゲームギア専用ゲームソフト
12月28日発売予定 3,800円
©SEGA



GAME GEAR ゲームギア

ゲームギア 本体 19,800円

SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所　〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068(お客様サービスセンター)

SEGA

たのしいゲームソフトがやってきます。
メリークリスマス 1991。





















メガドライブ
## MD
# ドナルドダックのイッツ・ショータイム!
ゲームギア
## GG

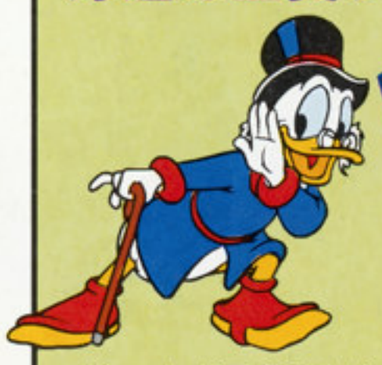
### 冒険は、一枚の地図からはじまった!

アイラブ ドナルドダック
## グルジア王の秘宝

メガドライブ専用ゲームソフト
12月20日発売予定　4,800円

人気者のドナルドダックが宝の地図をたよりに、秘宝を探す旅に出た。たくさんの難関を乗りこえて地球のどこかにかくされている秘宝を探し出せ。そこぬけにゆかいなアクションゲーム、いよいよ登場!

### 好運の金貨ラッキーダイムを取り戻せ!



## ドナルドダックのラッキーダイム

ゲームギア専用ゲームソフト
12月20日発売予定　3,800円

スクルージおじさんから好運の金貨ラッキーダイムをもらったヒューイ・デューイ・ルーイの3人がさらわれてしまった。ドナルドの行く手に立ちふさがる強敵をけちらして、おいっ子とラッキーダイムを見つけだせ!



© The Walt Disney Company

※メガドライブソフトはメガドライブ専用のゲームソフトです。
※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。

ゲームファンのみんなに、
とってもビッグなプレゼント!!



# セガ・ウィンターキャンペーン実施中!!

期間：1991年11月20日から1992年1月31日まで




いま、MEGA-CD・メガドライブ・ゲームギアのアンケートハガキを送ると
合計2,800名様に当たります。









## MEGA-CDでダブルチャンス!!

応募者の中から抽選で
毎週100名様(合計800名様)に

10,000 1万円
(郵便為替)
プレゼント

いま発売中のMEGA-CD・メガドライブ・ゲームギアのパッケージに入っているアンケートハガキを送ると、MEGA-CDなら一万円、メガドライブ・ゲームギアならSEGA賞・ソニック賞のいずれかを抽選でプレゼント。(一万円の抽選にもれた方もSEGA賞・ソニック賞のチャンスがあります。)アンケートハガキの「ご意見、ご感想記入らん」にSEGA賞・ソニック賞どちらかひとつ明記の上、SEGAまでご返送ください。なお当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。締切：1992年1月31日(当日消印有効)

抽選にもれても、SEGA賞・ソニック賞のチャンスが!!

## メガドライブ・ゲームギアでチャンス!!

SEGA賞



特製腕時計
(抽選で1,000名様)

ソニック賞



特製ゲームラック
(抽選で1,000名様)

※実際の商品は写真と若干異なる場合があります。ご了承ください。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
東品川事業所　〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068(お客様サービスセンター)

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

画面は、もっとリアルに楽しみたい。というわけで、テラドライブは640×480ドットの高解像VGA搭載。だから、きれい。だから、世界中のIBM PCソフトをたっぷり楽しめる。そのうえテラドライブはDOS/Vも標準装備して、続々登場するDOS/Vソフトに応えている。DOS/VはVGA環境を日本語で実現する画期的なOS。世界の人気ソフトが、キミのトライを待っている。




# AFTER VGA



Heart of china
（VGA版）

アメリカでのベストセラー
アドベンチャーゲーム。
256色デジタイズ取り込みの
画面とMIDI対応で迫力ある
サウンドがあなたを夢中にさせる。

© Dyramix, Inc. 国内販売元 シエラオンライン ジャパン

## みんなよりすごい。テラドライブでVGA。




画面はゲームコンストラクションです

DOS/V

### 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。

80286と68000、2つの頭脳が同時に動くテラドライブ。

日本アイ・ビー・エムとの共同開発により、純正IBM*1 PCボード搭載。

DOS/V対応。日本語MS*2 Windows V3.0対応。

ODAG
PC Open Architecture Developers' Group

# TERADRIVE

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

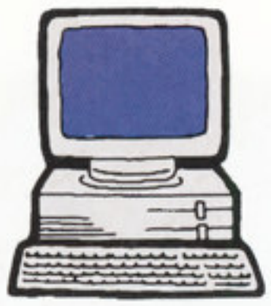
*1：IBMは米国IBM Corporationの登録商標です　*2：MS Windowsは米国マイクロソフト社の商標です
※ 画面はすべて当社TERA DRIVEでの撮影によるものです

### テラドライブには、このお店で出会えます。

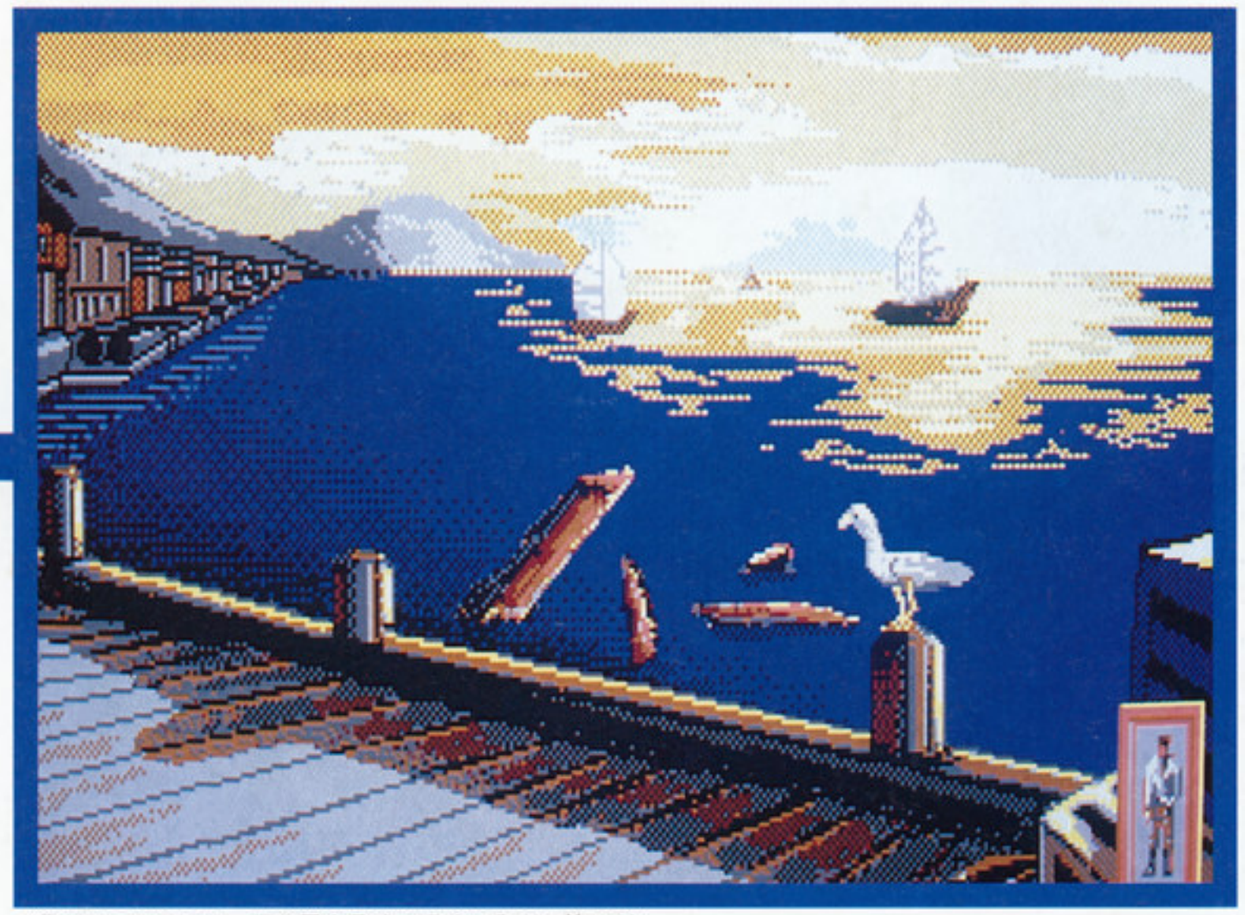
■北海道/東北
●デンコードー
函館本店 ☎0138-23-1121
大河原店 ☎0224-52-4433
仙台本店 ☎022-261-8111
盛岡本店 ☎0196-54-2772
八戸本店 ☎0178-44-4111
山形七日町本店 ☎0236-23-1055
秋田本店 ☎0188-34-3151
Dacひろさき店 ☎0172-34-6230
青森本店 ☎0177-23-2356
Dac平店 ☎0246-21-8585
Dac仙台東口店 ☎022-291-4744
●ヨドバシカメラ
仙台店 ☎022-215-1010
■関東
●ラオックス
新宿館 ☎03-3350-1241
THE COMPUTER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 ☎0286-63-4949
大宮店 ☎048-652-1831
横浜店 ☎045-641-7741
●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
●ムラウチ
八号館コンピューターフロア ☎0426-42-6211
●野島電気商会
大和店 ☎0462-62-5540
秦野店 ☎0463-83-1214
厚木店 ☎0462-23-7800
WILL店 ☎0427-58-1245
青梅店 ☎0428-32-1215
多摩センター店 ☎0423-75-3121
鴨宮店 ☎0465-49-1230
●上新電機
高崎店 ☎0273-63-6801
■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
寺池店 ☎0762-47-2524
金沢店 ☎0762-91-1130
富山店 ☎0764-32-3133
●すみや
パソコンアイランド静岡店 ☎054-255-8819
●MELVA
浜松本店 ☎0534-64-8412
浜松葵店 ☎0534-38-3535
島田店 ☎0547-37-7116
焼津店 ☎054-626-0181
静岡店 ☎054-254-5338
富士店 ☎0545-51-8022
沼津店 ☎0559-22 1858
草津店 ☎0775-63-2077
●T・ZONE
静岡店 ☎054-283-1331
■近畿
●CSK
マイコンショップCSK ☎06-345-3351
●ニノミヤ

## 誕生！テラネット。

テラネット入会金、アクセス費無料(電話代のみ)のパソコン通信ネット。
テラトライフ＆ソフト情報の提供を行い、テラトライフ、ユーザーの情報交換の場としても活用できます。
アクセスナンバー3745-7572、2400bps、MNPクラス5、81X



# BEFORE VGA



Heart of china
(EGA版)

©Dyramix,Inc. 国内販売元 シエラオンライン ジャパン



▶パズルコンストラクション
2CPU活用、テラドライブ専用ソフト。キミだけのパズルゲームが作れる。©SEGA




▶ペントハウス エレクトリックジグソー
ペントハウス誌のカバーガールを画面上で組み立てるジグソーパズル。
©Merit Software




▶Loom
ルーカスフィルムが新しい試みで作った中世ファンタジーのアドベンチャーゲーム。
©Lucas Film Games



▶DRAKKHEN
画期的な3Dグラフィックでプレイヤーを独自の世界へ。
©Info Games Dos/V版
国内販売元 コンピューターソフト





▶PAGE PRO-S
手紙やラベルを手早くきれいに仕上げる。DOS/V対応のカンタンワープロ。
©SEGA



▶MANHOLE
画面上でクリックしてみないと何が起こるかわからない不思議ソフト。
©Activision DOS/V対応版
国内販売元 亜土電子工業



▶Leisure Suit Larry
VGA対応ゲーム MIDIでゴージャスな音を。
©Sierra On-Line, Inc.




▶F29 Retaliator
フライトシミュレーターゲーム。ミサイルに詳しいマニアにはおすすめ。
©Ocean

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
パソコン和歌山店
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
●星電社

伊丹本店 0727-73-0551
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
長岡店 075-955-8401
●MELVA
春日井店 0568-85-8363

鳴海店 052-621-3744
■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
●株ニノミヤ
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
那覇店 098-862-7688
●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 〒140 東京都品川区東品川 1-31-5
株式会社 セガ・エンタープライゼスPC事業部

BM.12
資料請求券






## ソル・フィース

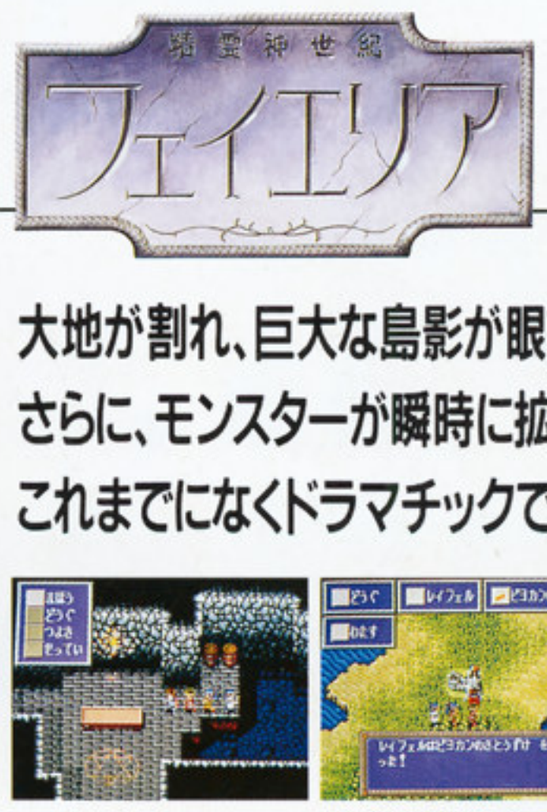
12月12日発売!!

名作X68000シューティングをメガCDに完全移植。
サイドビューの宇宙空間に超多関節キャラのオンパレード。
華麗なオリジナルプロローグを加え、スクランブルON!

ハードと同時発売








## 精霊神世紀 フェイエリア

1月中旬発売!!

大地が割れ、巨大な島影が眼前に迫る突然の天変地異。
さらに、モンスターが瞬時に拡大・縮小する大迫力の戦闘シーン。
これまでになくドラマチックでファンタジックなRPGデビュー!

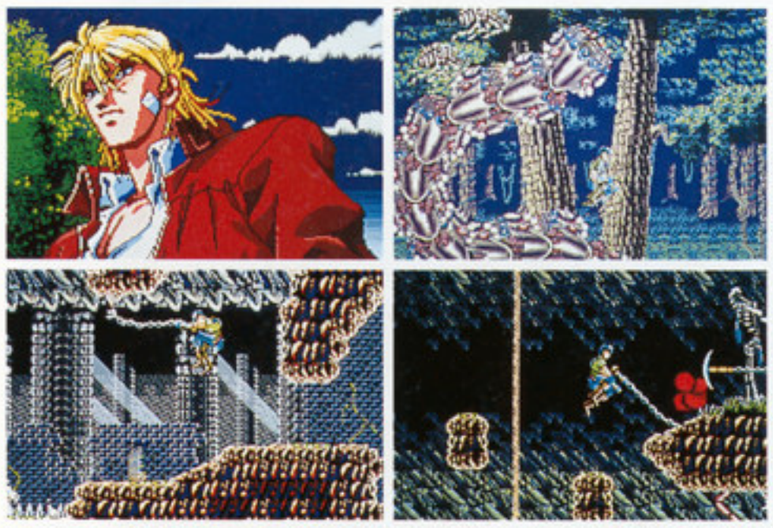


MEGA CD

# メガCD

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

多回転キャラが繰り広げる
超リアル・アクションシーンを満載。
大容量メガCDが放つ、ノンストップ・
ハードアクションゲームの決定版!



ビジュアル・スタッフ
演出・絵コンテ/山田勝久　作画監督/青木哲朗　動画制作/マッドハウス
キャスト
■アーネスト/矢尾一樹(「機動戦士ガンダムZZ」主人公ジュドー・アーシタ役)
■アネット/皆口裕子(「YAWARA!!」主人公　猪熊柔 役)
■堀川亮/鶴ひろみ/田中秀幸/佐藤正治
音　楽
伊藤浩樹(元エコーズ ギタリスト)/桜庭　統




**アーネスト・エバンス**
12月20日発売!!



# に衝撃走る!

ウルフ・チーム　ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

# 中嶋 悟、疾走る。

12月20日発売 価格¥7,800(税抜)

## メガドライブ参入第1弾!!

F-1グランプリ
中嶋 悟 監修
# F1 GRAND PRIX

8メガの驚異の走りが大接近！ レーシングゲームの常識をぶちやぶる迫力の全面スクロール体験。中嶋 悟の監修で堂々完成！

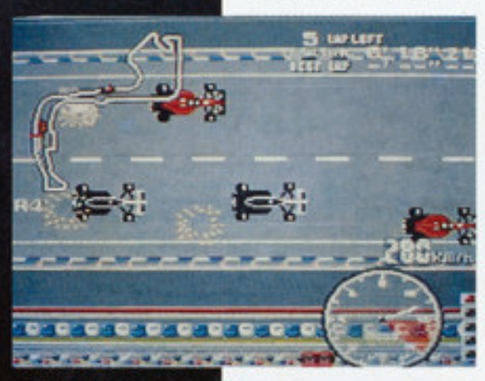
8メガ

MEGA DRIVE

GRAND PRIXは、三菱鉛筆の商標です

メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。









©VARIE 1991 MADE IN JAPAN

ゲームボーイ用ソフト

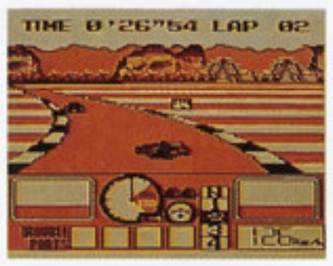
Nintendo GAME BOY

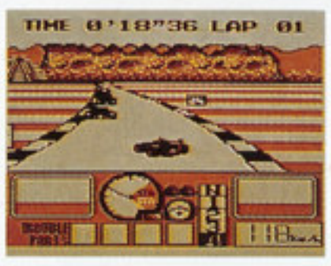
4 対戦型 1人でも遊べます

中嶋 悟 監修
# F1HERO GB
WORLD CHAMPIONSHIP '91
F-1ヒーローGB

## 12月27日発売
価格¥3,500(税込)

発売日が変更になりましたことを、お詫いたします。




中嶋 悟がゲームボーイに新登場。
全戦16コースをリアルに再現！ 本格的なマシンセッティングを可能にし、ゲームボーイ初のバックミラー表示がついた。4人用アダプターで、熱い対戦プレイを実現する。

ゲームボーイ用ソフト

人気アニメ「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」がレーシング・シミュレーション・ゲームになってゲームボーイに登場！
'92年2月下旬発売予定、(価格未定)乞うご期待!

新世紀GPX サイバーフォーミュラ

毎週金曜日 P.M.5:00～5:30
日本テレビ系で好評放映中//

©サンライズ・NAS・NTV 1991 ©バリエ・タカラ 1992
※画面は開発中のものです。

GAME BOY

新システム「レーシング・シミュレーション・システム」による白熱のシミュレーション・バトル。キミは、主人公「風見ハヤト」となって、手ごわいライバルをかわしながら、全8つのシナリオを戦い抜いていくのだ！ 豊富なイベントとアイテムをうまく利用するのが、勝利への近道。全シナリオをクリアーすると、感動のビジュアルシーンがキミを待っている!!

フルスロットル
アスラーダ全開



ファミコン用ソフト

# 中嶋 悟 監修 F-1 HERO 2
F-1ヒーロー2



'92年1月10日再販決定!!
価格¥5,900(税抜)

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

VARIE CORPORATION
株式会社 バリエ
〒169 東京都新宿区高田馬場1-7-6 丸おビル4F TEL.03-5272-3535代

ゲームボーイ は任天堂の商標です。

バリエ情報局 ☎03-5272-3660

突撃レポート

# 『ゲームソフトクリエイターの養成学校』

**ファッションの専門校としてお馴染の「バンタンデザイン研究所」から誕生した話題の「バンタン電脳情報学院」〝ゲームソフトクリエイター専攻〟に迫る。**

「ゲームソフトのクリエイターになりたい」今では、小学生男子の憧れの職業のナンバーワンになってしまったこの仕事、ある程度コンピュータゲームに親しんだ人なら、自分で作ってみたくなるのは小学生に限ったことではない。中村光一さんのような大スターも登場してきたし、ゲーム業界も優秀なクリエイターならいつでも大歓迎という状況だから、チャンスも大アリ。で、専門に学べる学校はないのか、と言えば、あります。恵比寿の「バンタン電脳情報学院」〝ゲームソフトクリエイター専攻〟がその一つ。母体はファッションデザイナー養成の総本山的学校「バンタンデザイン研究所」。ゲームソフトの学科ができたのは今年4月、現在で100名の学生が、明日のスーパークリエイターを夢見て頑張っている。



マッキントッシュIIFXが一人一台配備された通称：マック室はマニアにも納得、の充実の設備。

## 学生インタビュー



### 立石章三郎

ゲームに興味を持ったのが小学生のころ、インベーダーがはやってて社会的に問題になったでしょう。悪い子の遊び、って感じ。だからその〝悪さ〟が楽しくて入れこんでました(笑)。今は、コンピュータサウンドに凝ってます。ゲームに厚味を加えるのに大切ですから。



### 小川圭介

この学校の存在を知ったのが浪人時代。ゲームソフトの専門学科ができると聞いて、さっそくセミナーに参加して、講師の先生の業界物語を聞いて決めました。その先生、事務所が中目黒で住居が広尾。ゲーム業界自体、若い分野だから自分にもチャンスがあると信じてます。



### 波里心一

高校卒業後、ファミコン屋のバイトを経て、現在に至ってます。自分である程度お金を稼いで、両親を説得したという感じかな。親もあきらめましたね(笑)。将来は企画力のあるクリエイター目指して頑張ります。



### 松本剛

映画の特撮技術を志していたんですが、それを学べるいい学校がなくて、どうせ新しいことをやるならゲームソフトが面白いかな、と思い入学しました。ここでは、脚本からデザイン、サウンドまでをトータルに学ぶことができるので、自分に合ったものを見つけられる気がします。



NEC9801で自由にプログラミングを行う、自習時間も大切な授業の一つ。



### 森脇　裕之

ライト・アーティスト
バンタン電脳情報学院
CG講師

筑波大学院芸術研究科修了。89年山本寛斎氏のパリコレ、イベントに参加。「名古屋国際ビエンナーレ」にコンピュータを利用したライト・アートのオブジェを招待出品された。

「アートの中にコンピュータをはじめテクノロジーを取り入れてゆこう」というのが私個人の活動のスタンスです。作品を完成させてゆく過程で必要なテクノロジーを持ってくるという、その姿勢が僕達の取り組みとしては一番理想的ではないかと思います。テクノロジーが先に有って、さて、何に使おうか、ではなく、ツールとして使いこなし、創造力の手掛かりとしてゆくことが大切ですね。私がバンタンで教えているCGの講座も、ゲームソフトのクリエイターとして、どのように生かしてゆくか、プロレベルへ高めてゆけるかは個人の意識の問題です。それは、ゲームに限らずアートやデザインの教育は、自分達で切り開いてゆく気持ちが必要なんですね。コンピューターの世界はまだまだ開拓の余地があります。いろんな選択枝があります。今までになかった職業だって登場してくるかも知れませんね。



### 平林　久和

「株式会社インターラクト」代表
バンタン電脳情報学院　ゲーム概論特別講師

ゲーム業界に就職したい。でも、どうしたらできるのだろう？の疑問にバッチリお応えするバイブル「ゲーム業界就職読本」(アスキー出版局)が出版された。著者の平林氏はソフト会社のコンサルティングを行う「㈱インターラクト」の社長さんであり、バンタンでも教鞭を取っておられる偉い方なのだ。ゲーム業界を徹底的に調べ上げたデータ量はすごい、の一言。この一冊があればゲーム業界が全部見えてしまうのだ。

## 第一期最終入学相談会

12月9日(月)～12月28日(土)　午前10時～午後6時
(日曜・祝日を除く)　※お好きな日時をご予約ください

## 総合説明会

12月15日(日)・1月15日(水)　午後1時～3時
※電話かハガキにてご予約ください　場所：バンタン2号館

## バンタン模試Ⅳ

1月19日(日)　午後2時～5時
※電話かハガキにてご予約ください
受験料1,000円が必要です


**バンタン電脳情報学院**
**バンタンデザイン研究所**
お問い合わせ　フリーダイヤル　**0120-03-4775**　(入学相談専用)
資料請求は
〒150　東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-12B

GAME ARTS



イラスト/窪岡 俊之

©GAME ARTS
/STUDIO ALEX

# LUNAR
## THE SILVER STAR
## ルナ——ザ・シルバースター——

**MEGA-CD専用**

**近日発売 標準価格7,800円(税別)**

■MEGA-CDの大容量，高音質，高画面の特性を生かしたドラマティックRPG！　ついに登場!!

■迫真の戦闘システム，3Dファジーバトル!!
3D戦闘フィールドを個性あるモンスター達が縦横無尽にあばれまくる.

■制作スタッフは，キャラクタデザインに窪岡　俊之，シナリオに重馬　敬，デモンストレーション原画に鈴木　俊二と超豪華.

MEGA DRIVE

MEGA CD

MEGA-CD専用

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがＳＥＧＡ ＭＥＧＡ ＣＤ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-CD専用

近日発売 標準価格7,800円(税別)

■登場武将１２００人．そのすべてに個人グラフィック，家紋を用意．

■オープニングデモ，エンディングデモはゲーム アーツの技術を生かした実写動画を将用．

■メインプログラムで３０メガ，実写映像では８メガＲＯＭ９７個分の大容量を使用．その他ＣＤの生音によるミュージックを収録．

# 天下布武

## 英雄たちの咆哮

てんかふぶ

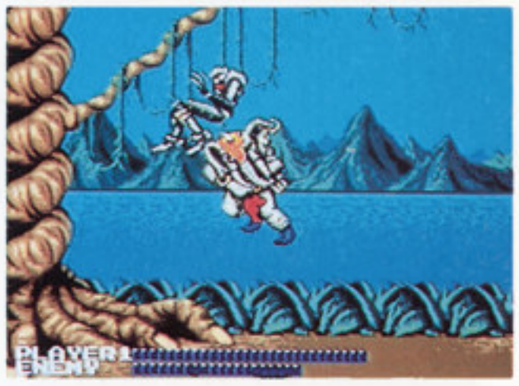
GAME ARTS 株式会社ゲームアーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03-3984-1136

MEGA DRIVE

# FIGHTING MASTERS

ファイティング　マスターズ







## 全12キャラクターから選択できる格闘アクションゲーム。

■独自のバトルスタイルを持つ個性的な12体のプレイキャラクター。
■変化にとんだ技と動きで、多彩なファイティングアクションを実現。
■究極のアクションを堪能（たんのう）させる、最終ステージ巨大ボスキャラ登場。
■壁、床、障害物など地形を利用した攻撃が可能。
■2プレイヤーによる対戦可能。

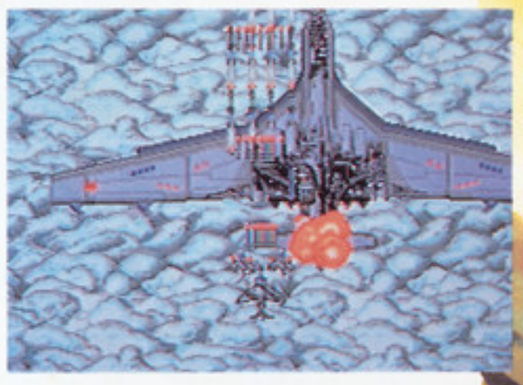
**好評発売中!!**
定価6,800円（税別）
©TRECO 1991

# 楽しさ全開。興奮



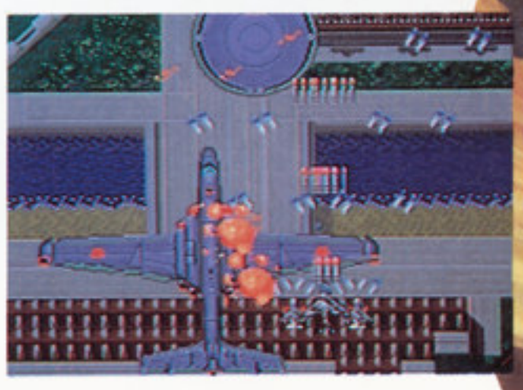
## MDユーザーの熱い要望に応えて超人気のアーケード・ゲームを移植。

ゲーマー達を熱狂させたあの「TASK　FORCE　HARRIER」が、装いも新たにメガドライブに登場。迫力ある12ステージに最終オリジナル面を加えて、さらにパワーアップ。アーケード版とは、一味違う展開と感動が楽しめるシューティング・ゲームの保存版だ!!



# TASK FORCE HARRIER EX

タスクフォース・ハリアー



**12月20日発売!!**
定価8,500円（税別）
©TRECO 1991

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。

# 指数200%。

TRECO

株式会社トレコ
〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2 UBG東池袋ビル6F
TEL:03-5950-3773

Torigawa

MEGA CD

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD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。

# ゲームを超えてシネマに迫る
# メガ-CDノベルズ

華麗なサウンドと洗練された映像。会話劇の中で展開する巧妙な心理描写。スリル満点、手に汗にぎるエンディングシーン。妥協なきリアリズムと美を追求し、アドベンチャーゲームを超えたシュールド・ミステリー・シリーズ「ノスタルジア」。いま新たな感動を載せ、NEWハードで駆動する。ゲーム新世代を魅了する知性遊戯、話題の推理ドラマがいよいよ始まる。




メガ-CD専用
シュールド・ミステリー・シリーズ

## ノスタルジア 1907

**12月上旬発売予定**

オリジナルサウンドトラックCD付
予価7,200円

**好評発売中!**

PC-9801シリーズ
X68000
オリジナルサウンドトラックCD付
定価11,800円(税別)





画面はメガCDの開発中のものです。

いつも何かが新しい
シュールド・ウェーブ
Sur Dé Wave.
シュールド・ウェーブ
株式会社　タケル
〒110 東京都台東区台東2-30-2
TEL.03-3839-1013(代表)

KOEI

# 光栄ゲームソフトフェア'91

# That's KOEI

## カレンダープレゼント

**またまた出ました、光栄からのお楽しみプレゼント!**
**光栄のゲームソフトをお買い上げの方先着20万名様に**
**特製オリジナルカレンダーをさしあげます。これはお得なラッキーチャンス!**
**日頃のありがとうの気持ちと、もっともっとたくさんの人に出会いたい、**
**そんな気持ちでお届けします。'92年も、どうぞよいお年を!!**

**◆期間/12月21日～(賞品がなくなり次第終了させていただきます)**
**◆対象商品/光栄パソコン・ファミコン・スーパーファミコン・メガドライブ・ゲームボーイ用ソフト**
**◆賞品/That's KOEIカレンダー**

**【That's KOEIカレンダー】**

その名の通り、これぞ光栄!というイラストの集大成!
おなじみ生頼範義氏が描く信長やナポレオンなどの
英雄の数々。未公開のものを含む12点がプラスチックケースに
入ってコンパクトな卓上カレンダーになりました。
豪華なラインナップで1年を楽しくお過しください。




ゲームソフトを始めビジネスソフトやCAI、出版や音楽など、「創造と貢献」の基本理念の基にKOEIは様々な分野に挑戦しています。

## 正社員募集

●**募集職種/(1)デザイナー**/CGデザイナー、エディトリアルデザイナー、グラフィックデザイナー、アニメーター**(2)パソコン・ワークステーション技術者**[C言語、アセンブラ(Z80系、8086系・68系・65系)を使用]/①シミュレーションソフトウェア技術者②OS、データベース、ネットワーク、LANに関するソフトウェア技術者③コンパイラ開発技術者**(3)出版・編集**(アルバイト同時募集中)**(4)営業(5)総務・人事・法務**●**資格**/大卒以上25～35歳位の経験者●**待遇**/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年3回('90年実績7.85ヶ月)、交通費全額支給、社保完備、独身寮、社宅、完全週休2日制、年間休日124日。●11月21日株式店頭公開。

◎希望職種明記の上、履歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡致します。秘密厳守。歴不返。
〒223横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社 光栄 総務部人事課B係 Tel.045-564-3111(直) 担当(杉山、小松)

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

KOEI

光栄ゲームソフトフェア'91

That's KOEI

カレンダープレゼント

# 三國志II

## ファミコン・スーパーファミコン




## メガドライブ版：12月26日発売!!

- スーパーファミコン(8メガROM・バッテリーバックアップ付・2ヵ所セーブが可能)
- ファミコン(4メガROM・特殊IC使用・バッテリーバックアップ付)
- メガドライブ(8メガROM・バッテリーバックアップ付)

各14,800円/withサウンドウェア(CD付)：各17,200円







3機種に共通対応、決定版のスーパーガイドブックと、ゲームBGMを美しくアレンジしたCD。どちらも好評発売中！

- スーパーガイドブック:980円
- CD:H29E-20009:2,987円(税込)
  CT:26CE-1009:2,678円(税込)

※画面はスーパーファミコン版のものです。










■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。045-561-1100(パソコン専用)・045-561-8000(ファミコン専用)

■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の商標です。/〈メガドライブ版〉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。
■価格には消費税は含まれておりません。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

SUPER famicom
LICENSED BY NINTENDO

FAMICOM FAMILY

MEGA DRIVE

# 信長の野望が

## 武将風雲録

## ソ・メガドライブで勢ぞろい。




**12月21日3機種同時発売!!**

- スーパーファミコン(8メガROM・バッテリーバックアップ付・2ヵ所セーブが可能)
- ファミコン(6メガROM・IC使用・バッテリーバックアップ付)
- メガドライブ(8メガROM・バッテリーバックアップ付)

各11,800円/withサウンドウェア(CD付):各14,200円







3機種に共通対応、決定版のスーパーガイドブックと、ゲームBGMを美しくアレンジしたCD。どちらも好評発売中!

- スーパーガイドブック(上巻12月・下巻'92年1月刊行予定):各980円(税込)
- CD:KECH-1007:3,000円(税込)
  CT:26CE-1009:2,678円(税込)

※画面はスーパーファミコン版のものです。













■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

# '91新創刊第3弾

# 12月7日

# DOS/Vマガジン

# 創刊

## ハードの壁を越えた高品位パソコン活用誌

毎月8日発売

A4変型判／本文160頁

予価780円

SOFT BANK

発行：ソフトバンク出版事業部

# FRAY

## ～修行編～

GAME GEAR

©MICRO CABIN CORP.

恋する乙女は強いのです！

パソコン版の超人気アクションゲーム「FRAY」が
GAME GEAR用にアレンジされて新登場!!
お話は少女フレイが魔法学校での厳しい修行に耐え、
マジックパワーを習得するまでの物語。
愛しのラトークのために、おもいっきり元気で
かわいいフレイがGGの画面狭しと大暴れ!



★コミカルキャラクター★
フレイはもちろん、敵側モンスターもとってもかわいくってコミカル！ユーモアあふれる個性的な動きも特長です。



★ビッグ7ステージ★
GG版にアレンジされた全7つのステージは、山あり、谷ありで、なんとシューティングステージではフレイが空を飛んじゃいます！



★カラフルマジックパワー★
ロッド(杖)&スクロール(巻物)のマジック攻撃は種類も豊富に大迫力！画面を覆いつくすスクロールマジックはモンスターを一瞬にして消去します。

※画面写真は開発中のものです。

12月20日発売予定

—SEGA ゲームギア用ソフト—

1 PLAYER

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 [redacted] の使用を許諾したものです。

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

TELENET

熱い戦いの果てに、いま、歴史と伝統の頂点に立つ。

3月発売予定

ザ・テニストーナメント'92

# グランドスラム

| | |
|---|---|
| 対戦モード | シングルとダブルスで7通りの組合せ。オリジナル選手による観戦試合。 |
| トーナミントモード | 世界4大トーナメント(全英・全米・全仏・全豪)出場。 |
| 選手モード | オリジナル選手の作成。パスワード処理。 |
| 練習モード | 実戦に近い対応でスキル(技術)の向上。 |

4メガカートリッジロム

価格6,800円

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。

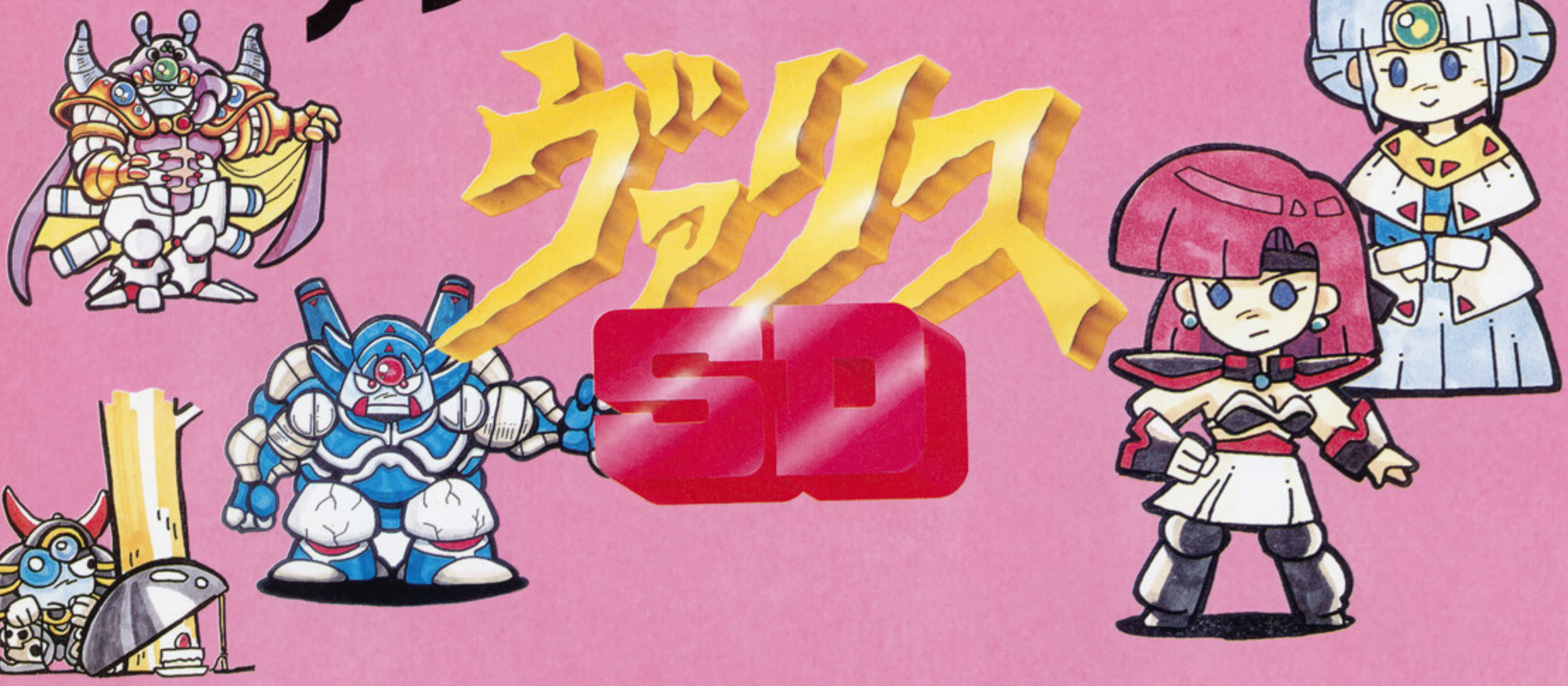
株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.(03)5394-6600

LASER SOFT

NAVIGATION
未来へ君と——レーザーソフト。



# あのヴァリスが大爆笑のアクションゲームに！




つらいことなんかブッとび!!楽しくって笑えちゃうアクションゲーム。
あの超かっこいい優子がキュートでかわいい戦士に大変身。
次から次とあらわれるへんてこボスキャラをキミはどうたおす？
コミカルタッチなヴァリスの世界。文句なく楽しめるぞ！

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

MEGA DRIVE

# 世界は今、新たなる冒険の予感。

遥か伝説の時、いにしえの国王が自らをかけて守ったと伝えられる平和。
国王は平和を守るために冒険を奨励し、称号を与え、彼らの名誉を讃え続けてきた。
今も、若者はみな冒険に憧れ旅立つが、
王国を取り巻く災いは次第にその力を増し、冒険者たちは次々と倒れて行く。
モンスターは王国のいたる所にはびこり、人々の暮らしを脅かしているのだ。
国王のひざもとランデールの街に冒険者カナンを父に持つひとりの少年がいた。
彼の父もまた帰らぬ冒険者のひとりであった。
少年は父の行方を求め、やがて父を越える冒険者となるために、
国王から冒険の許しの出る日、16歳の誕生日を待ち続けていた……。

メサイヤ MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314(代表)
お問い合せは ソフトウエアプロダクト部(直通)03-3486-6588 (受付時間)平日9時～18時

ファンタジーRPG

# Sorcer Kingdom

ソーサル キングダム

©1991 NCS Corp.

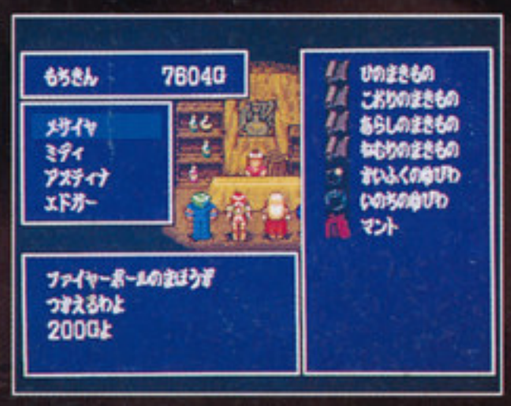
■メガドラの性能を極限まで追求した美しいグラフィック
■マルチクエストによるシナリオ構成で自由度アップ
■タクティカルバトルの採用でシミュレーションの要素をプラス
■経験値稼ぎとは違う無段階的に成長するアナログ成長システム

**'92年1月31日発売!!　価格¥8,800(税別)**

**8メガROMバッテリーバックアップ搭載**

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

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。

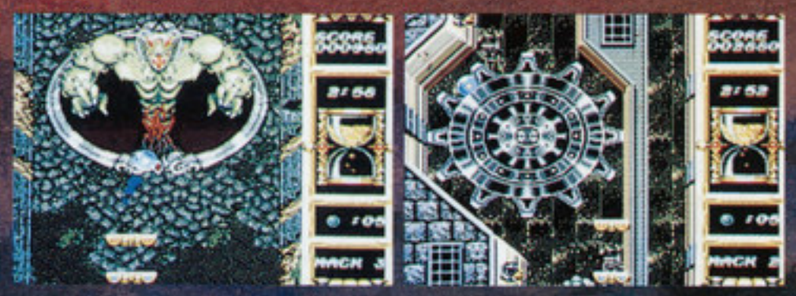
# Bad Omen

バッドオーメン

# 哀れ、時に翻弄されし者よ。

美しいグラフィック。
リアルなサウンド。
縦横にスクロールする
ブロックシューティング・ゲーム。
石柱と化した二人に
与えられた時は僅か。
天球を操り、
暗黒神を撃破せよ。

- 3種類に変化するパドル・フォーメーション。
- ストック&タイム制による緊迫したゲーム展開。
- じっくり1人プレイ、1人タイムトライアル、
  2人協力プレイの、楽しみ方3通り。
- 難易度で変わるマルチエンディング採用。



**'92年3月発売予定 予価6,800円**(税別)

株式会社ホット・ビィ 東京都新宿区小川町6-29朝倉ビル6F TEL.03-5261-3903

HOT・B



# アーケードの最新作、ダブル・バージョンで新発売



商品をお買い上げのうえ、パッケージ内のアンケートハガキを
送って下さった方の中から抽選で、本物の〝ベルリンの壁〟をプレゼント!!
はずれた人にも素敵なオリジナルプレゼントが再抽選で当たります。

GAME GEAR

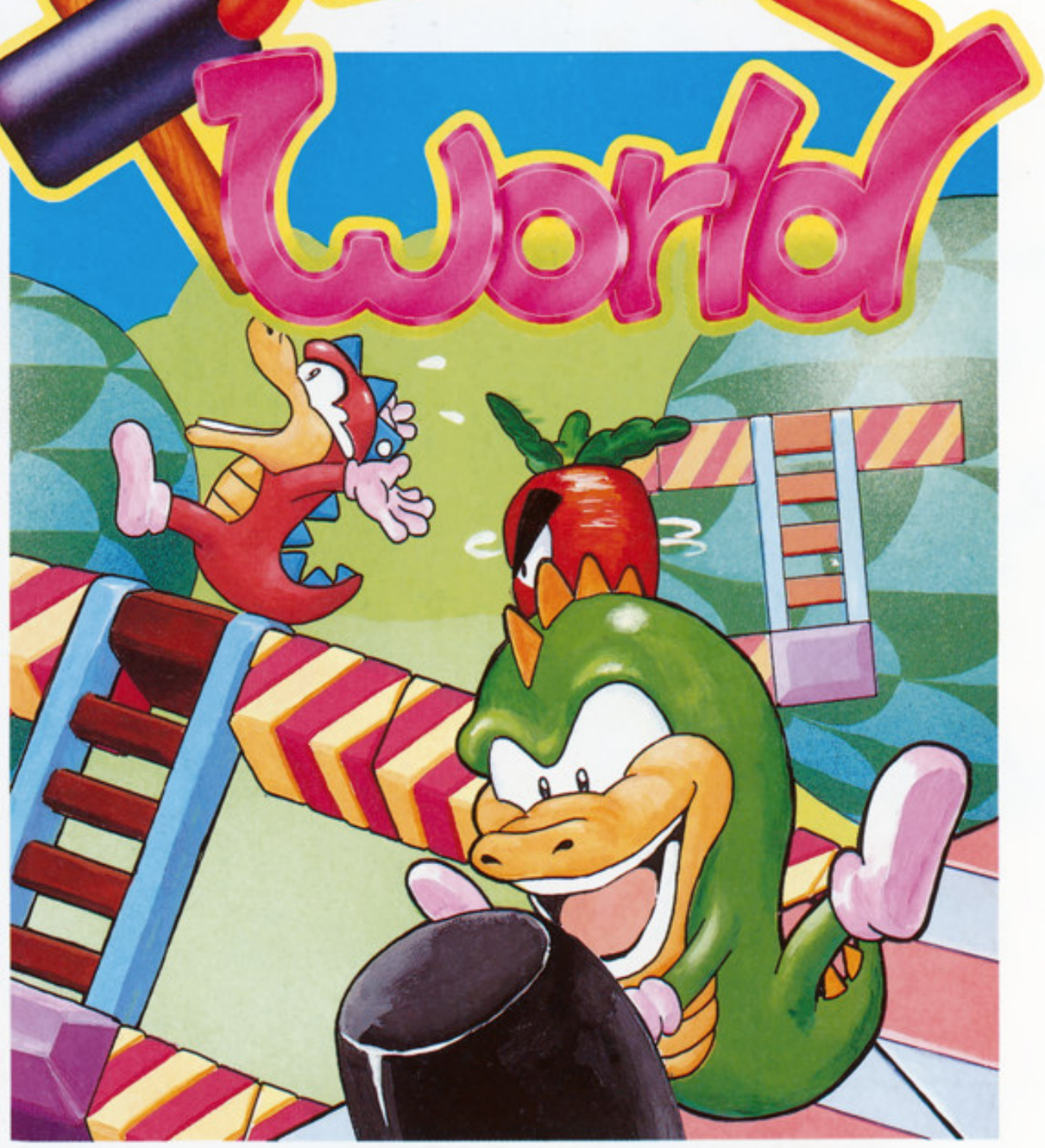
—THE BERLINWALL—

## ベルリンの壁



MEGA DRIVE

## クニクニ World



**ハンマーで穴を掘り敵を落として、やっつけろ!!**
**特殊アイテムは敵を倒して手に入れろ。**

2メガROM



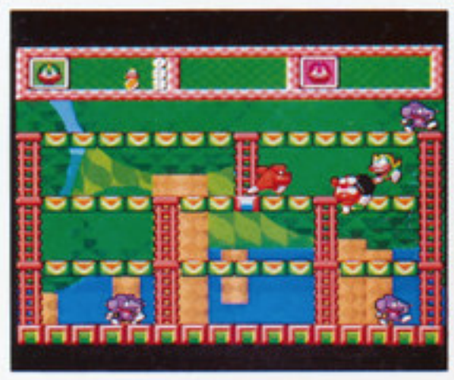


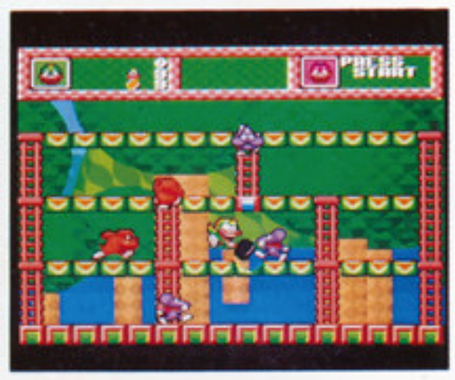
1
アーケードの最新ゲームをリメイクアップ

2
5ステージ、面クリア型のパズル・アクション

3
2人同時プレイが楽しめる

4メガROM





**好評発売中!!**
ゲームギア専用　¥3,800(税別)

社員募集!!
●ゲーム進行管理(企画進行)
●グラフィックデザイナー
●キャラクターデザイナー
詳しくはお電話で

**'92年1月末発売予定!!**
メガドライブ専用　¥6,600(税別)

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA GAME GEARおよび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。

KANEKO® KANEKO Co., LTD.
〒177 東京都練馬区石神井台8-23-21　☎03-3921-9661　商品のお問い合わせは☎0424-24-7752

MEGA DRIVE

MEGA CD

この商品は、株セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE CD-ROM 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。

# リップ新聞 Vol.1

発行 RIOT日本テレネット　編集人 遠藤笑二朗　発行日 平成3年12月8日



## スクープ！ミュージックヒロイン リップ

右の写真の女の子、とってもかわいいね。彼女の名前はリップ・ゲルソーク・ゼングルクル。魔導小学校に通う10才の魔女見習い…、つまり半人前の魔法少女だ。そう、すでに情報誌でも紹介され、秘かにメガドラユーザーの話題を独占しているこのコこそ、RIOTが来年春MEGA-CDで発売する、青春アドベンチャー作品「魔法の少女シルキーリップ」のヒロインリップだ！

修業のため人間界に降りてきた彼女の前には、意地悪なライバルや魔法を犯罪に使う魔導犯罪者など、様々な障壁が立ちふさがる…。

これからの続報に期待してくれ！




### これがフィールド画面だ！

「魔法の少女シルキーリップ」は、ジャンルとしてはアドベンチャーゲームとなるけど、マップ上の移動はみんなもよく知ってるフィールドマップ形式（見下ろしタイプって奴ね）を採用しているんだ。それも、今までなかなか見られなかった準原寸大マップで、リップが生活する町家や建物の内部も外観同様に、徹底的にこだわった物に仕上がっているぞ！（一部のウワサによると、徹底再現された屋内にはシャワールームも…）とにかく楽しみだ！このスーパーデラックスなフィールドマップにも注目してくれ!!

### スタッフ紹介

**企画・遠藤笑二朗**

私がこの作品の企画・原作をやっている遠藤です。あの悪名高きカルト格闘ゲーム「ビースト、ウォリアーズ」の企画が私のデビュー作品ですが。今回「リップ」では、前作の反省を含め、より異常、よりカルトな要素を盛り込んだ、全く安心感のない作品にしたいと考えています。ユーザーの諸君、今から首を洗って待っていなさい。



予価7,400円（税別）




魔法の少女 シルキーリップ

MEGA-CD 来年春発売予定

©TELENET JAPAN 1992

株式会社日本テレネット

F1 Game GrandPrix in MD

Part1

# Ayrton Senna's スーパーモナコGPII




昨年のベストゲームともいえるレースゲーム「スーパーモナコＧＰ」が、アイルトン・セナとの共同開発でさらにパワーアップして登場することが決定。グランプリ16コースに加えて、セナ自身が設計したオリジナルコースもあるので大きな期待をふくらませそうではないか。

**DATA**

セガ
'92年４月発売予定
価格未定
RAC／8M+B・B

## あの「スーパーモナコGP」がパワーアップ!

「スーパーモナコＧＰ」といえば、昨年の８月に発売されると同時に人気爆発。Ｆ１人気も手伝ってメガドライブのゲームの中で最も面白いとまでいわれたレーシングゲームだ。

そしてそのスーパーモナコをパワーアップした「スーパーモナコＧＰII」が登場することになった。今回の大きな特徴は、現役Ｆ１ドライバーで、今年２年連続３回目の年間チャンピオンを獲得した史上最速のドライバーといわれるアイルトン・セナが監修していることにある。

ゲームの詳しいシステムというものはまだわかっていないが、全16戦を戦うグランプリモードと好きなコースを練習できるモードは前作と同じように採用されるだろう。また、ギアはオートマティックとマニュアルの４速、６速を用意しているとのこと。

さて、気になるのはセナのかかわるところはどこだ？ ということになるが、やはり目玉はセナが独自に設計したオリジナルコースが収録されるということだろう。コースのレイアウトはまだわからないが、テクニック抜群といわれるＦ１ドライバーの中でもとくに定評のあるセナだけに、高速バトルの楽しさを味わいつつも、テクニカルなコーナーが連続する走りがいのある面白いコースになると予想できる。

また、レースの随所でセナ自身の声でアドバイスメッセージを送ってくれるというサービスもあるというから、レースゲームファンとしてもたまらないものがあるぞ。



この写真のようにセナの取り込み画像をたくさん見ることができるのだ。セナのアドバイスもあるぞ。


これは予選結果を見ているときのようすらしい。結果画面はどういったものになるのか?

シャンパンファイトということは、これは表彰台に乗った場合に見られるのかな。



前作のように、首を持ち上げるというウラワザはさすがに入れないのではないか?

これがモード選択画面。セナGPというのはオリジナルのコースを走るのかな?

## スーパーモナコGPIIはこうしてほしい

IIのシステムが決まっていないので、いまのうちに取り入れてほしいことを書いておこう。最も改良してほしいのは敵車とのバランスだ。また前作では上のチームにいくと敵なし状態になったのも不満だった。まずは各チームのマシンの差を小さくしてもらいたいのが一番の希望だ。もちろんそれに関連してセッティングができるようにするとか、周回数を増やしてピットの重要性を増すなどの改良も希望したいところ。操作性に関しては今のままでもいいと思うが、コンフィギュレーションモードを充実させて、もうちょっとシビアなモードを追加するのもいいかもしれないね。


コース脇のカンバンはなるべくカンベンしてほしいけどやっぱりあるのかな？

ピットの重要性を増すには周回数を多く設定できるようにするべし

シケインも300キロで走れるのが魅力といえば魅力だったが…。

## セナ3度目のワールドチャンプ獲得

今年のＦ１は結果的にはセナが優勝したわけだが、決して楽な優勝ではなかったといえる。確かにフェラーリの不調と開幕から４連勝したときにはこりゃ全部優勝するのではないかと思った人も多いだろうが、ウイリアムズ・ルノーの驚異的な活躍により、コンストラクターズとワールドチャンプの両方に危険信号がともったときもあった。結局のところラッキーもあってセナが優勝ということになったわけだが、やはりセナの実力がNo.1であることは誰もが認める事実だろう。来年もセナはチャンピオンシップの優勝候補最右翼として考えて差し支えないはずだ。

※写真は開発中のものですので変更される場合もあります

MEGA DRIVE

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

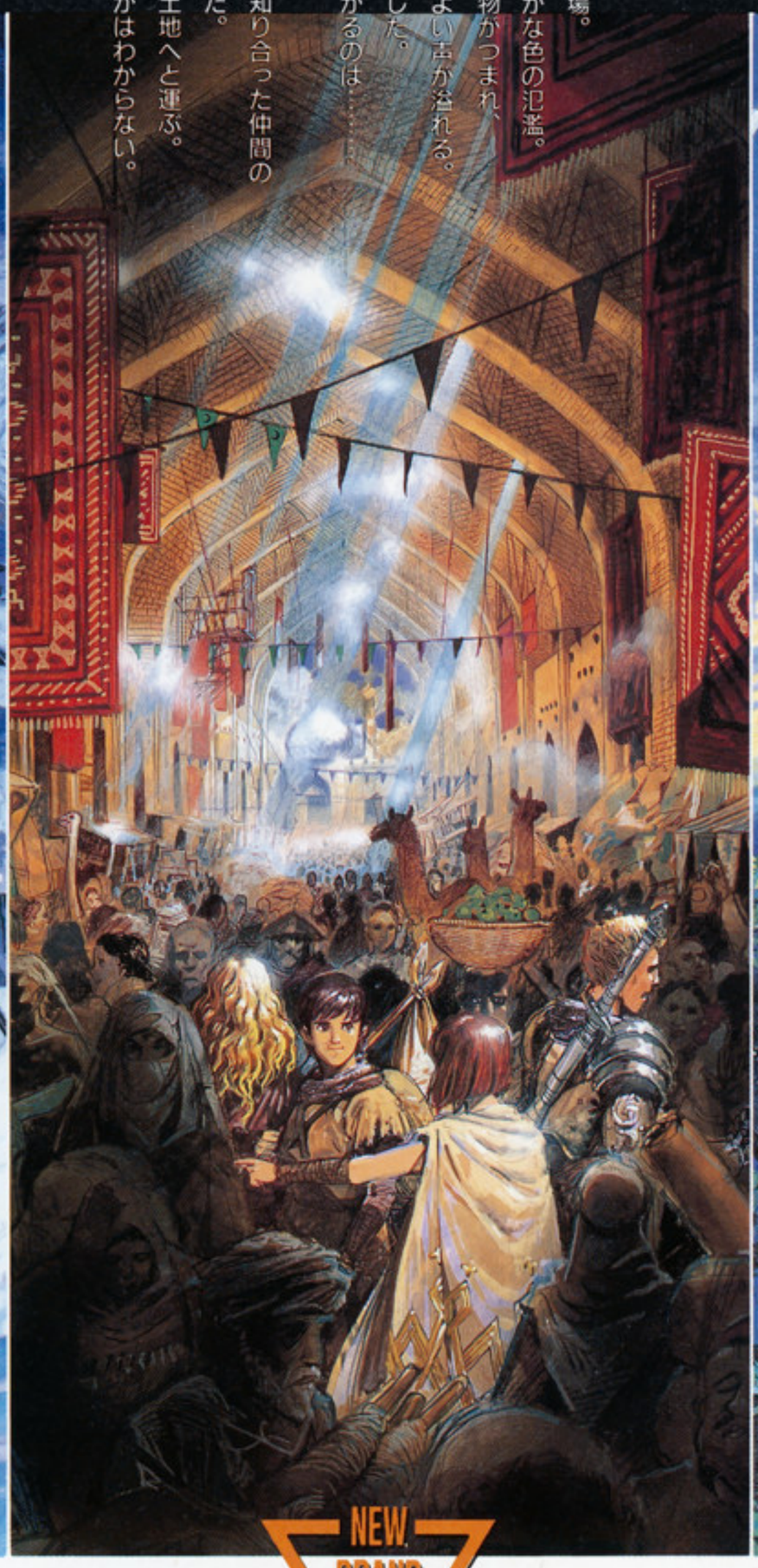
# 港のトレイジア

少年は足を止めた。もうずいぶんと歩き続けたのでここら辺で一休みしようと思ったのだ。適当な切り株に腰をおろし、筒に入った水を飲むふと、目の前に広がる風景に目を止める朝日に照らされ、鈍い鉛色からバイオレットブルーに輝き始める水平線舞い飛ぶカモメ達。ああ、あそこにかすかに見える帆は、早起きの爺さまの漁船をもう少したては、朝食の支度をする煙が家々からたち上がりはじめるだろう少年は思わず丘の端まで駆け出していた。あの町が嫌いなわけではない。ほんの少しだけ違う世界を見てみたいだけなんだ少年は胸に下げたロケットを握りしめる夜が明けようとしていた

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。

雪が止んだ。昨日までのあの激しさが嘘のようだ。悲しいほどに青く澄んだ空。雪をまとい輝く樹々。誰も口を開こうとしない。ただ、だまって見つめていた。白銀は少年に問う。・・・おまえは何処へ行くのか。・・・おまえは何を求めているのか。少年は少し眩しそうに目を細める。一陣の風が足元を吹き抜け、雪が舞った。







Illustration／MAHIRO MAEDA　Story／NEKO

© TELENET JAPAN 1992

NEW BRAND CAMPAIGN

## 浪漫と冒険のRPG物語（ストーリー）

予価8,900円（税別）
平成4年2月発売予定

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

F1 Game GrandPrix in MD Part2

# 中嶋悟 F1 GRAND PRIX

日本人として初めてＦ１にフルエントリーを果たした中嶋悟だが、残念ながら５年目のシーズンを迎えた今年で引退を決意。もはや中嶋の姿をサーキットで見ることはできないが、ゲームのなかでは現役バリバリだ。




**DATA**
バリエ
12月20日発売予定
7,800円
ＲＡＣ／８Ｍ

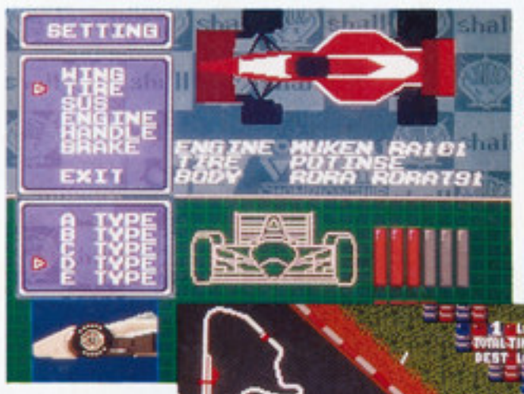
## 実力がないとイイチームにはいけないぞ

Ｆ１の世界は実力の世界。実力がなければいいスポンサーもチームもつかない。このゲームのグランプリモードでも同じこと。

まずは所属のチームを決めるためのテストを行う。このテスト走行でいいタイムをだすといいチームと契約することができる。ありがたいことにセッティングを変えながらテストランが何回もできるので、最もタイムのでるセッティングを見つけてから、テスト走行にチャレンジしよう。

テスト走行が終了するとタイムに応じて契約できるチームを選ぶことができる。この段階でいきなりいいチームと契約してもいいが、チームにはそれぞれノルマがあり、当然いいチームになるほど条件が厳しいのだ。そこらへんのバランスも考慮して契約しよう。ノルマをクリアできなければもちろんクビで、ゲームオーバーとなってしまうぞ。

チームと契約すると、いよいよグランプリが始まる。１つのグランプリはフリー走行、予選、決勝と進んでいきそれぞれにセッティングを変えることができる。




いきなり走行せず、まずはコースにあったセッティングを見つけることが先決だ。




走行の途中で雨が振ってくることもあるので、セッティングには気を使うぜ。




テスト走行でいい結果をだすとそれだけいいチームに行くことができるのだ。




しかし、チームのノルマを達成できないとクビになる。厳しい世界だ。

## スポットならすぐ決勝！

グランプリモードでは、せっかくチームと契約しても、全部予選おちだったりノルマが達成できずに途中でクビになったりすることがあるが、どうしてもこのコースが走りたいという場合にはスポットモードで遊んでしまおう。スポットモードならコースも自由に選べるし、車もマクラーレンやフェラーリなど好きなものでレースを戦うことができてしまうのだ。とりあえず決勝やいいチームで走ることの雰囲気をつかんでおくのもいいかもしれないね。



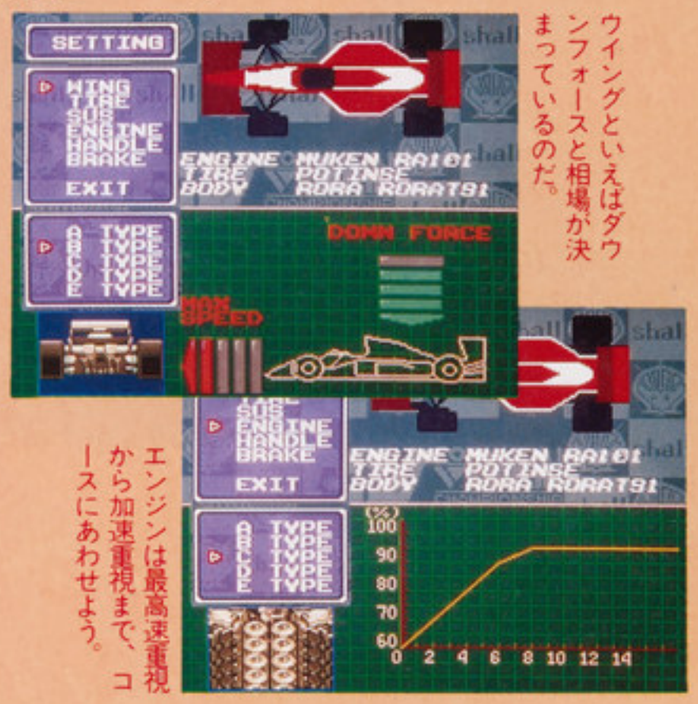

イタリアGPは連続したカーブも少ないので、初心者でもわりと走りやすくなっている。




車も選び放題。やはりここは深紅のフェラーリを選んでしまうのだ！。

## セッティングは難しいっす

このゲームでいい成績を出せるかどうかはドライビングテクニックとともにコースにピッタリのセッティングを決めることにかかわる。セッティング箇所はウイング、タイヤ、サスペンション、エンジン、ハンドル、ブレーキの６箇所で、それぞれ５段階の設定ができる。セッティングのポイントとしては、とりあえずテクニカルコースではダウンフォースなどコーナリングスピードを速くするセッティングにし、逆に長い直線のある場合には最高速重視にセッティングし、フリー走行を行いながら煮詰めていくのがいいだろう。



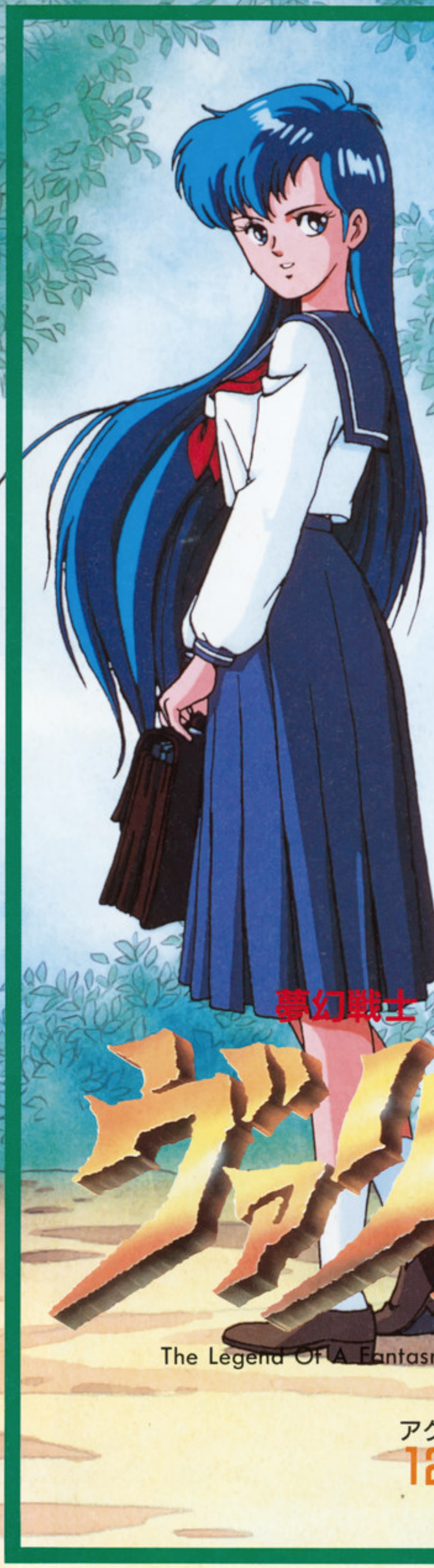

ウイングといえばダウンフォースと相場が決まっているのだ。

エンジンは最高速重視から加速重視まで、コースにあわせよう。

## 来年のF1に中嶋はいない

さて、このゲームの監修をしている中嶋選手だが、すでに今シーズンを終え、Ｆ１、及びその他レースドライバーとしての仕事から引退してしまった。

Ｆ１の５年間における中嶋の活躍は、鈴木亜久里や片山右京などの日本人ドライバーにＦ１への扉を開きＦ１界へのジャパンマネーの流れや、多くの人々の目をＦ１に向かせたという多くの偉業をあげられる。いつの日か違う形で中嶋がＦ１に登場してくることを待つことにしよう。



# すべてはあの日始まった…

麻生優子。17歳。
女子高に通う、ごく普通の高校生。
友と笑い、悩み、日々は平穏に流れるはずだった。
誰が、彼女を待ち受けている運命を想像できただろうか…。

夢幻戦士

# ヴァリス

The Legend Of A Fantasm Soldier

アクション/8M(メガ)カセット
**12月20日発売**
8,400円(税別)
©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。

# 時の狭間へ

ある日のこと、アサシンの若き首領サドラーの元へ、テンプル騎士団長〝ユーグ・ド・ペイン〟から密書が届いた。アラーの恵みを受けし聖地イスラムとアサシンを守るため、サドラーは戦いの渦へ自らを投じた！



# エグザイル

ARPG/8M(メガ)カセット
**絶賛発売中**
8,900円(税別)
バッテリー・バックアップ付
©TELENET JAPAN 1991

感動、ふたたび。

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

F1 Game GrandPrix in MD Part3

# F1サーカスMD

タイトル名からもわかるように、このゲームはＰＣエンジン版でユーザーに好評を得た「Ｆ１サーカス'91」のシステムをさらにパワーアップさせた作品だ。ついにあの超高速バトルがメガドライブでも味わえるぞ!!



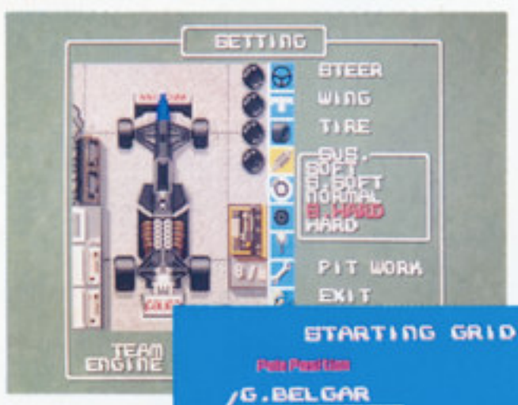

DATA

12月24日発売
日本物産
7,500円
4M＋B・3／ＲＡＣ

## F1マシンの超高速バトルを体験するにはコレ!!

Ｆ１マシンがたたき出す時速300km/ｈの世界というのは、我々の見る景色とは全然違った〝別次元の世界〟が広がっているとよく例えられることがある。もちろん、こんな世界を我々凡人ドライバーが体験できるわけもないのは当然のことだ。にもかかわらず、この「Ｆ１サーカスＭＤ」は数あるＦ１ゲームの中でも、その〝別次元の世界〟に近い体験させてくれるだけの魅力があふれたゲームに仕上がっているのだ。

その理由は「とにかくスクロールスピードがバカっ速い!!」、この一言につきるだろう。一見しただけでは真上から見おろしたオーソドックスなトップビュータイプのゲームだが、本戦時の超高速バトルはまさに他のＦ１ゲームでは味わえない〝別次元の世界〟となる。予選時のタイムトライアルや決勝レースでのタイヤ交換による駆引きも見事に演出されており、まさにマニア向けのゲームなのである。人間の動体視力の限界に近いスピードでマシンをコントロールする快感を味わってしまったら、もうキミはこのゲームのとりこだぞ。



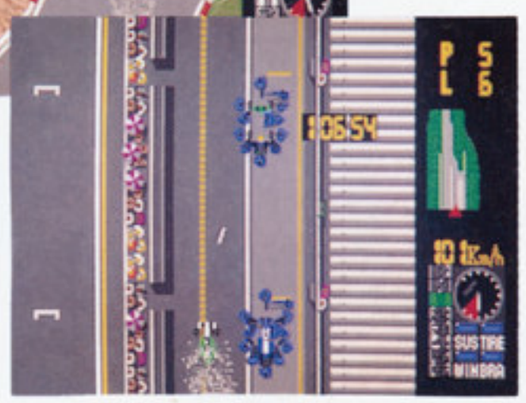

マシンのセッティング変更はウイング、サスなど全部で7項目。Ｆ１ゲームなら常識だね。




決勝レースのグリッド表示はまさにＴＶ中継のノリ。マニア心をくすぐる演出がいいぞ。




スタート時直前でいかに上位のポジションに飛び出せるかが、このゲームの鍵となるはず。




レース途中、突然雨が降ってくるアクシデント。ピットへ戻ってレインタイヤに交換だ!

## ひたすら上位グリッドを目指せ

このゲームにはトレーニング、ウォッチなど４つのゲームモードが用意されている。が、一番のウリがこのワールドチャンピオンシップモード。年間15戦のレースを走りきり、ワールドチャンプになることがキミの使命だ。

全国のサーキットコースを頭にたたき込め!

FREE RUN




何回でも走ることができるフリー走行。コースに合った最適のセッティングを見つけよう。

PRACTICE




予選のチャンスは２回のみ。スーパーラップを出せるかどうかはキミの腕にかかっている。




決勝レース。ムチャな走行をすると赤旗が振られて再レースなんて例も。

FINAL RACE

## 来季のF1シートを確保せよ!

もともとＦ１ＧＰは誰が一番速いドライバーなのかを競う、〝ドライバーの選手権〟的な意味あいを持ったレースだった。しかしホンダの圧倒的なエンジンパワーを見るまでもなく、近年のＦ１世界は優れたマシンを手に入れなければ勝てないシビアな世界となっている。つまり、いいチームに入ることが世界チャンプへの近道なのだ。もちろんこのゲームでも上位と下位チームのマシンパワーの差は歴然。いい成績を残せばシーズン中盤から上位チームの誘いがくるようになっているぞ。




雨のレースというハンデを逆に利用して、参戦１年目にして優勝をもぎとった天才ドライバー。すると、次のＧＰから……。




他チームから来季の契約をしたいという勧誘が来る。

Ｆ１チームは毎年エンジンやマシンが進化していくぞ。

## Team Lotus、栄光の歴史

来年度のＦ１ＧＰで、全戦にわたりニチブツはチームロータスを支援することを発表した。コーリン・チャップマンにより創立されたこのチームは、60年代後半から70年代前半にかけて数々の独創的なマシンを発表、ジム・クラークなどの偉大な世界チャンピオンを世に送りだした名門中の名門チームである。現在も活躍中のセナやマンセル、そして今年引退した日本の中嶋悟もこのロータスを駆っていたことを考えればその偉大さもわかることだろう。来年も中堅チームとしてひと暴れしてくれそうだ。

MEGA DRIVE

MEGA CD

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE CD-ROM 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。

# 銀河の平和は俺達が守る！

特報！メガCD用オリジナルオープニングビジュアル追加！
走る、跳ぶ、撃つ！大迫力のアニメーション更にパワーアップ！

# コズミックファンタジー Stories.

©TELENET JAPAN 1992 ©KAZUHIRO OCHI

NEW BRAND CAMPAIGN

原作・キャラクターデザイン　越智一裕
メカニックデザイン　小原渉平

**平成4年2月発売予定**

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

# 夢幻戦士ヴァリスの巻

出前ヂ

RIOT日本テレネット／12月20日発売／8,400円／ACT／8M

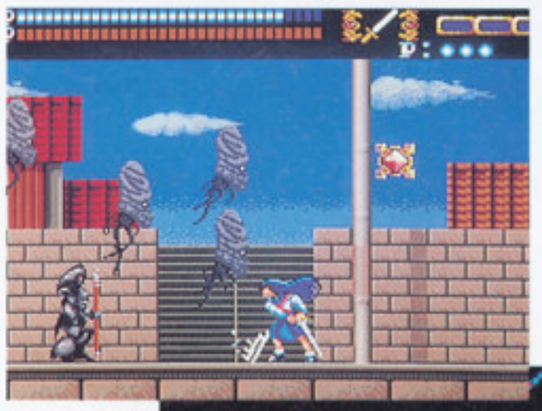



最初のパソコン版から数年に渡って続いてきたこのシリーズ。今ではPCエンジンでVIが発売されるまでになった。だが意外なことに第1作目の「夢幻戦士ヴァリス」は、家庭用ゲーム機にほとんど移植されていないので、基本ストーリーを知らない人が多いのも事実である。そこでMD版の登場とあいなったわけだ。

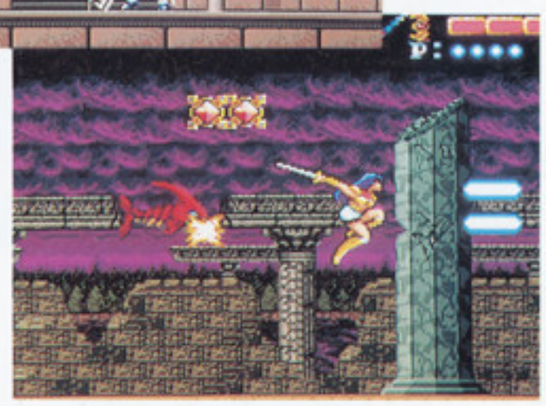
## ヴァリスシリーズの基本ストーリーがこれでわかるぞ

全7面のこのゲームは、ヴァリスシリーズのいちばん最初のエピソードを移植したものだ。ただし、ゲームシステムはパソコン版の「夢幻戦士ヴァリス」ではなく、すでにメガドライブで発売されている「ヴァリスIII」を踏襲したものになっている。

攻撃力のゲージ、キャラクターチェンジがなくなったことと、武器、魔法を使い分けられるようになったことなど、IIIとはゲーム性に違いはあるが、操作感覚はまったく同じものだと思っていいだろう。また、ボス敵を倒すごとに、そいつの使用する魔法を自分のものにできるという要素も加わっている。



1面は優子が通う学校の前から始まる。早めに武器アイテムを取らないと、接近戦しかできないぞ。



後半の面になると、優子のコスチュームも変わる。これはヴァリスIIIをプレイした人にはおなじみの戦闘服だ。



スタートボタンを押すと、奪った魔法の選択画面になる。残りMPに気をつけて選ぶように。



選んだ魔法は、上+Bボタンで使える。これはすべての敵に攻撃できる雷の魔法だ。

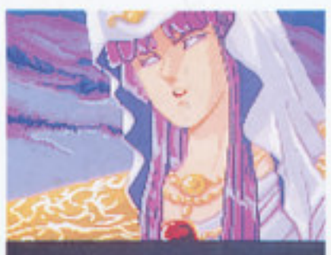
## お約束のビジュアルシーンも豊富

メガドラでは、いきなりIIIから発売されたために、それ以前のストーリーがいまいち説明不足だった感があった。

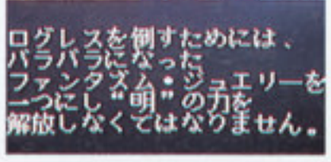
しかし、今回発売されるIをプレイすれば、話が前後するものの、ヴァリスの内容がしっかり理解できるのだ。もちろん、IIIと同様に8メガ容量を生かしてビジュアルシーンを要所に挿入してあるぞ。



優子は友人の麗子と、望みもしない戦闘をさせられる……。



夢幻界の女王ヴァリアは、心の中にある明と暗のバランスが取れているという理由で、優子をヴァリスの戦士に選定した。そして優子は何が起こっているのかわからないまま、戦いにおもむかされる。



ログレスを倒すためには、バラバラになったファンタズム・ジュエリーを一つにし“明”の力を解放しなくてはなりません。



地面から突然に現れた怪物が優子に近づく！



優子を襲うのかと思いきや、その怪物はヴァリスの剣を渡すと消えてしまった。



すべてを暗黒界に吸収しようとする、暗黒王ログレスが、最終的に倒さなければならない敵だ。

## 5種類の武器を使いわけよう

このゲームでは、同じアイテムを取り続けることで、それぞれ3段階までパワーアップする武器が5種類ある。

途中で違うものを取ると、武器の威力が最低状態になるので、注意しよう。

### BULLET



最初に手に入る武器で、わりと連射がきく。最強段階にならないと役に立たない。

### LASER



敵を貫通するうえに、威力もそこそこある。ただし連射はきかない。

### ALLOW



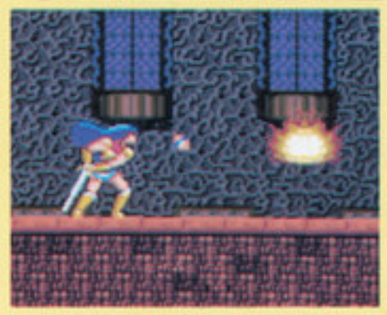
矢が敵を追尾する。威力と射出速度は最低だが、雷邪や麗子と戦うときは使える。

### CUTTER



射程距離はいちばん長い。使い勝手はいいが、後半面にしか出現しないのが難。

### GRENADE



単発の爆弾。威力はこれが最強なので、終盤はこれで進むと楽だ。

MEGA DRIVE

MEGA CD

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE CD-ROM 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。

# 超スケールで描くファンタジックRPGロマン

遥かなる昔、神々の戦いあり。
多くの者、これに巻き込まれ死す。
神々これを恥じ、大いなる力を封じ、地上を人間に託す。
悠久の時流れ、地上再び栄える。
封じられし神々の力、一冊の書物となりて彼の地にあり。
この書を制す者、世界を制すと伝えられん。

# DEATH BRINGER

デスブリンガー

予価7,400円(税別)

## 平成4年3月発売予定

©TELENET JAPAN 1992

NEW BRAND CAMPAIGN

**新ブランド記念キャンペーン実施!! オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう!!**

ポイントをためて、オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう!
これから平成4年3月まで、「RIOT」ブランドで発売する製品には、1製品につき1点のポイントがついています。集めたポイント数によって、オリジナル・テレフォンカードをプレゼント。キャンペーン対象製品については、弊社広告に「新ブランド・キャンペーン対象製品」の表示がありますので、注意して見てくださいね。詳しい応募方法は、製品についているマニュアルに掲載します。がんばって集めてたくさんもらっちゃおう!!

2点 オリジナル・テレフォンカード 1枚
4点 オリジナル・テレフォンカード 2枚
5点 オリジナル・テレフォンカード 3枚

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)5394-6601

RIOT
新ブランド・キャンペーン対象製品

まだあるぞ出前一丁
夢幻戦士ヴァリスの巻

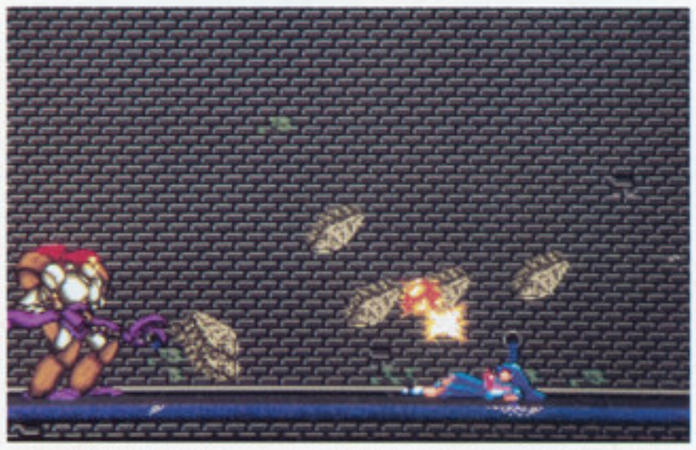
# 暗黒五邪神が護るジュエリーを奪え！

このゲームの目的は、夢幻界と現実界を破壊し、すべてを暗黒に塗りつぶそうと企む暗黒界の王〝ログレス〟を倒すことだ。しかしログレスは夢幻界の〝明〟の力をファンタズムジュエリーに封じることに成功し、それをバラバラにして配下の五邪神に持たせてしまったのである。

夢幻界の女王〝ヴァリア〟に呼ばれ、ヴァリスの戦士となった優子は、まず五邪神を倒してファンタズムジュエリーを揃えなければならない。なぜなら、ログレスに対抗するためにはジュエリーの力が必要だからだ。

優子はやつらを1匹倒すたびに、ジュエリーに封じられている魔法と、明の力を獲得し、さらなる戦いへとおもむくのだ。

## 地邪・ガイーダ



アースクェイクの魔法、ローリングアタック、岩石などで攻撃してくる。バレットの武器が最強段階になっていれば、強引に近づいて連射しているだけでもなんとか倒せるぞ。

### EARTH QUAKEで地鳴りを呼ぶぜ



奴が両手を挙げたときは地震がくるので、ジャンプしてやりすごそう。もっとも、たいしたダメージは受けないけどね。

## 水邪・ギーヴァ



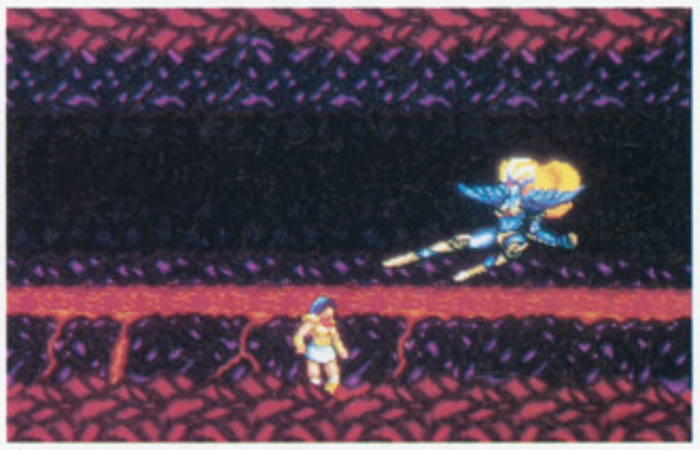
常に滞空しつつ、こちらの隊をうかがう敵だ。ときどき鋭いツメを突き刺しにくるので、スライディングでかわすといいだろう。こいつも適当に連射していれば楽に倒せるはず。

### ICE FEATHERがつき刺さる



アイスフェザーは距離をおいていれば、比較的よけやすい。

## 炎邪・ベノン



炎を自在に操りつつ、三角キックを食らわしてくる。このボスあたりから力押しが効かなくなるから、ちゃんと攻撃を見切って戦おう。

### 護りが堅いFLAME RING



龍の形をした炎を回転させ、鉄壁の防御をしく。この状態ではどんな攻撃も無意味だ。

## 風邪・アイザード



竜巻の魔法とブーメランの使い手。たいして強くないが、バリアを張っているときは完全に無敵だ。ちなみにこの名前は風邪と書いて「ふうじゃ」と読む。「カゼ」じゃないぞ。

### TORNADOで左右を一掃



トルネードは敵が使う場合は左右から竜巻がくるが、優子が入手すると左右に発射できるぞ。

## 雷邪・ヴォルデフ



双頭竜の動きは素早く、吐き出す弾をよけるのが大変だ。フレームリングで防御しながら、ギリギリまで近づいて最高段階のアローを撃ちまくろう。とにかく速攻あるのみ。

### ダメージ不可避のGIGA THUNDER



サンダーはフレームリングを張っていてもよけられないことが多い。

## ヴェカンタの戦士・麗子



ログレスの最後の手下は、優子の友人の麗子だ。これまでのボスとは比較にならないほど手ごわいので、双頭竜と同じ方法で強引に倒そう。デスフラッシュを使われる前に倒せ！

### 黒い閃光DEATH FLASH！



麗子は体力が少なくなると魔法を使う。避ける方法はないから体力を温存するしか対処はない。

MICRO WORLD

いま、伝説の嵐が

A storm of legendary force is brewing……

吹き荒れる！

ACTION GAME

# STORMLORD

戦略的なゲームプレイ。

A Riveting Game of Strategy

世界を感じるモダンなグラフィックス。

Dazzling Graphics

すさまじい音響効果。

Awesome Sound Effects

全米ヒットの「ストームロード」遂に日本上陸！

At last, this U.S. software sensation has arrived in Japan!

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。

マイクロワールド 株式会社

〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

# 生みの親 越智一裕が語る コズミックファンタジー秘話

'92年2月の発売まで、いよいよ秒読み段階に入ってきたコズミックだけど、今月も生みの親の越智一裕さんに隠れ話を聞いてみたぞ。少しでも情報がほしいキミ、こいつを読んでいまからワクワクしててくれよ。



漫画映画家
**越智一裕**

「六神合体ゴッドマーズ」の原画を手がけた頃から多くのファンのいる人気アニメーター。他の代表作としては「学園特捜ヒカルオン」「レディレディ」などがある。「コズミックファンタジー」は彼の手でより広い展開をしようとしている。

## ゲーム歴はけっこう古いですよ

――越智さんはゲームのほうもご興味がおありだそうですが、ゲーム歴みたいなものは？

越智■NECのPC－6001からですから、もう10年ぐらいになりますかね。

――ファミコンなどはどうです？

越智■ファミコンはしばらくの間手をつけないようにしていたんですけど、つけたとたんにハマりましたね。でも、僕自身は「コズミック」のようなRPG はそんなに得意じゃないんですよ（笑）。

――基本的にはアクションゲームとかシューティングですか？

越智■いえ、どちらかというと、わりと浅く広くという形が多いですね（笑）。とはいえアドベンチャーが一番好きなんですけどね。

――思い出に残るような作品はありますか？

越智■ゲームの仕事をはじめてから、あんまりゲームはやらなくなっちゃいましたけど、いまとなっては6001の頃の、テープロードに40分ぐらいかかる「信長の野望」が、苦労したぶん印象深いですね（笑）。

――お好きなアドベンチャーゲームでは、何かありますか？

越智■アドベンチャーも、あの頃のやつはすさまじいものがありましたからねえ（笑）。T&Eの「スターアーサー」シリーズとか、いまみたいにコマンド選択式じゃなくて単語を打ちこんで進めなきゃいけないというとんでもないシステムでしたから……。でも、ああいった苦労したものってやっぱりに印象残りますね。

――今後MEGA-CDが出ますけど、MEGA-CDでアドベンチャーをやりたいというのはないですか？

越智■僕自身ホントは「コズミックファンタジー」もアドベンチャーでやりたかったんですよね。ただやはり会社の方針というものもありますんでね（笑）。それにアドベンチャーですと、やはり毛嫌いしちゃうユーザーの方がいらっしゃいますし。

――メガドライブのゲームはいかがですか？

越智■そうですねぇ。最近メガドライブをやっと買ったんですけど、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」は面白いと思いました。最後まではやってないですけど（笑）、あのスピード感はすごいですね。

## あの絵柄は時代への反抗？

――最近は「コズミック」というキャラクター自体がフィギュアになったり、小説やマンガにもなったりしていろんな展開をしているようなんですが、小説化という話も進んでいるのですか？

越智■これから執筆する予定です。

――どんな感じのものになるのでしょうか？

越智■小説用にアレンジしてあるから、ちょっとストーリー内容は変わるかもしれませんけど、基本的にゲームの1からはじまってます。それから小説だけのオリジナルのストーリーを入れていって2につなぎ、全体的な世界観を作っていこうと思っています。

――マンガのほうはどうでしょうか？

越智■マンガはPCエンジンファンさんのほうで連載しているんですが、一応オリジナルのストーリーで時間的には2と新作の3との間をつなぐものになっています。

――ところで、「コズミック」といえば越智さんのあのキャラクターを思い出すぐらい、キャラクターたちに魅力がありますが、人気の秘密みたいなものっていうのはありますか？



今回新たに描き下ろされたビジュアルのひとつ。いまから楽しみ。

越智■そうですねぇ。ひとつ挙げられるのは、あのかわいらしい絵柄がウケてるっていうことがあるかもしれませんね。ちょっと前の漫画界のタッチってリアルなキャラが全盛だったんですけど、僕はあえてそれと逆の方向性をいってみたんです。まあ、それがいいぐあいに受け入れられたというところじゃないでしょうか。

――ゲーム化する際に気になることってありますか？

越智■コズミックのメインはやはりアニメ部分なんですけど、あれの動画もだいたい僕が描くんですよね。でも、ドット化してゲームとして上がってきたのをみるとたまにギャップがあったりして……。まあ、ここが本当のアニメの作業と違うジレンマですね。でも最近は技術がすごく高くなってきてますので、もっとスゴイものが作れるんじゃないかな。（終）

**MEGA-CD期待の新作**

## コズミックファンタジーストーリーズ

この2月に発売される「コズミックファンタジーストーリーズ」は、MEGA-CD版で1、2が1本にまとめられて入っているのだ。本格的なビジュアルもさらにパワーアップしてるから、この際本体ごと買っちゃえ。



## ●イラスト色紙●プレゼントだ！




先月号に引続き色紙希望者を募集するぞ。希望者は下記の欄外の宛先まで送ってね。

越智さんへのインタビューは今回で終わりになっちゃうけど、この2回の連載でみんなの期待が少しでも高まってくれればうれしいものだ。とにもかくにもPCエンジンのCD-ROM²で絶大な人気のあった作品だから、まだの人は一見の価値があると思うぞ。で、引き続き色紙の応募をするけど、締切は1月8日だからね。（〒108 港区高輪2-19-13NS高輪ビル3F、「越智一裕色紙係」まで送ってね。）

GAME GEAR

未来型バトルアクション・スポーツゲーム

# BUSTER BALL

## 究極の戦闘（バトル）スポーツ、出現！

今までのゲームに飽きたらないG.G.ユーザーに贈る！
地雷や電磁バリアをかいくぐり
未来メカ"バスタービークル"が激しく動き回る
ゴールめざしてシュートの連続
臨場感あふれるゲーム展開に、興奮しっぱなし
一人でも痛快。友だちとの対戦も白熱
未来型バトルアクションスポーツゲーム
これが〈バスターボール〉
君はもうゲームギアを手放せない




ゲームギア専用ソフト　VS 対戦ゲーム

- 容　　量：1M-ROM
- ジャンル：スポーツアクション
- プレイヤー数：1P、2P同時対戦
- プレイ時間：1試合10分程度
- 通　　信：あり

1992.3.20.(金)発売予定　予価¥3,800(税別)

■面倒くささを排除、誰でも攻撃OKの簡単ルール
■いつでもどこでもすぐにのめりこめる短時間ゲーム
■ゲームにメリハリをつける意外な仕掛けがいっぱい
■チーム、フィールド、タイム、モードが自由設定


RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810　TEL 092-771-3217



「この商品は㈱セガ・エンタープライゼスからSEGA GAME GEAR専用のソフトウェウとして、同社の登録商標 SEGA の使用許諾を受けたものです。」

# CONTENS

BEEP!メガドライブ　1992　1月号　JANUARY


新作ソフトをキャッチ・アップ!

## 新作スクランブル

P28
●Ayrton Senna's スーパーモナコGPII
●中嶋悟F1 GRAND PRIX●F1サーカスMD
P34
●夢幻戦士ヴァリス
P88
●シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟
●DAHNA女神誕生●アリシア　ドラグーン●ジョーモンタナ・フットボール2
●バトルマニア●マリオ・レミューホッケー●チェルノブ
●クルードバスター●テクモワールドカップサッカー92MD●新作ハミダシ情報

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

P121
●シャイニング・フォース
●ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング

とじこみ付録

## BEメガ・ホットメニュー・スペシャル

P61
●アイ ラブ ドナルドダック　グルジア王の秘宝
●ゴールデンアックスII●ファイティングマスターズ
●タスクフォースハリアーEX
P93
●信長の野望・武将風雲録●三國志II●太平記
●ソーサルキングダム

P126
特集 MEGA-CDが音楽の世界を広げる!?
MEGA-CD発売リアルタイムレポート

P130
MEGA-CDのニューディスク情報を一足お先に紹介

## MEGA-CD PRESS

●アーネスト・エバンス●ソル・フィース●精霊神世紀フェイエリア●ノスタルジア1907
●ヘビーノバ●LUNAR●天下布武●アイルロード
●惑星ウッドストック●コズミックファンタジーストーリーズ他






P38　コズミックファンタジー秘話
P41　ＢＥメガ・データランド
P46　ＢＥメガ・読者レース
P49　ジャムおじさんの本音で迫るＴＶゲーム業界
P50　セガ・ファルコム通信
P52　びーぷるランド
P77　お買得１本勝負ＢＥメガ・ドッグレース
P83　大胆不敵!/HYPER TECHNOLGY講座／阿木二百
P86　ＢＥメガ・ニュース&インフォメーション
P110　GENESIS情報局
P112　ソニック通信
P115　新連載　ウクレレ飯野のドレミファ・談
P116　熱血メガドラ宣言　光栄
P118　G.G.ソフトおすすめガイド'91
P154　ザＶＧ倶楽部
P156　メガドラ裏技リーグ
P158　HYPERセガ
P160　TERA COMMUNICATION
P162　BEEP!/　G.G.
P165　ＢＥメガ読者プレゼント

別冊付録

アンデットライン
ダブルドラゴンII
完全攻略


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!!



今月は各社の秋の自信作たちが多くランクイン。12月には待望のメガCDが登場するけど、今後のランキングがどのように推移していくかは非常に興味深いところ。好調なメガドラに拍車をかけるのか、それとも？

### 1位／NEW SOFT モンスターワールドIII



1054 POINTS

ポイント的にはそれほどでもないけど、かろうじて「ソニック」を撃墜。デキはマニアも納得するほどだから、けっこうイイぞ。

セガ／'91・10・25発売／7,000円／A・RPG／5M、B・1

### 2位／前回1位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ



971 POINTS

ついに首位の座はあけわたしたけど、あいかわらず定番的に売れてるみたい。次はもっと盛りだくさんな内容の続編を期待したいね。

セガ／'91・7・26発売／6,000円／ACT／4M

### 3位／NEW SOFT デビルクラッシュMD



943 POINTS

移植ものだけに爆発的に売れてるわけじゃないけれど、完成度のほどはさすがテクノソフト。ところでアレの続編はまだなのかな？

テクノソフト／'91・10・10発売／PIN／4M

### 4位／NEW SOFT 魔王連獅子



タイトー／'91・10・25
6,800円／ACT／4M

897 POINTS

こいつはタイトー久々の佳作だ。一部では品切れ店も出たみたい。

### 6位／NEW SOFT 戦場の狼II



セガ／'91・10・2発売
7,000円／ACT／8M

518 POINTS

久しぶりのカプコンゲームだけど、豪快なノリはあいかわらずだぞ。

### 8位／前回2位 プロ野球スーパーリーグ91



セガ／'91・8・30
6,800円／SPT／4M、B・3

312 POINTS

実名が使えるのはやっぱりいいもの。でもちょっとやかましい？

### 10位／前回 レッスルボール



ナムコ／'91・2・8
5,800円／SPT／4M

136 POINTS

対戦の熱中度はゲーム界でも1、2を争う？そろそろ続編は？

### 5位／前回 ふしぎの海のナディア



ナムコ／'91・3・19
6,500円／ADM／8M

658 POINTS

ときおり再販されてるのを見つけたらラッキー？　デキもいいぞ。

### 7位／前回5位 ギャラクシーフォースII

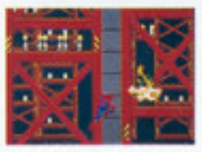


CSK総研／'91・9・13
8,400円／SHT／8M

461 POINTS

体感ゲームもののなかでは少々地味だけど、移植度はなかなかかな。

### 9位／NEW SOFT スパイダーマン



セガ／'91・10・18
6,000円／ACT／4M

195 POINTS

キャラにクセがあるけれど、慣れれば面白い？でもヘンなノリだよ。

# 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!!

最近出るソフトが少なくなってきてる気もするG.Gだけど、そろそろ市場も転換期にきてるのかな？　意欲作がほしいね！

| 順位 | 前回 | ゲーム名／データ | POINT |
|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 対戦型大戦略G<br>システムソフト／'91年9月28日発売／4,800円／SLG | 237 |
| 2 | 新 | ギャラガ'91<br>ナムコ／'91年10月25日発売／3,500円／SHT | 127 |
| 3 | 1 | エターナルレジェンド<br>セガ／'91年8月9日発売／4,500円／RPG | 122 |
| 4 | — | スーパーモナコGP<br>セガ／'91年8月9日発売／3,500円／ACT | 93 |
| 5 | — | まじかる☆タルるートくん<br>ツクダアイデアル／'91年7月5日発売／3,980円／SHT | 83 |

※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10月1日〜10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●ソフマップ

### 1 対戦型大戦略G



一つのマップ攻略にそれほど時間がかからないのがミソ。マニアから初心者まで遊べるぞ。

### 2 ギャラガ'91



あの「ギャラガ'88」がちょっとアレンジされてGGで登場だ。敵の動きは意外と速いぞ。

### 4 スーパーモナコGP



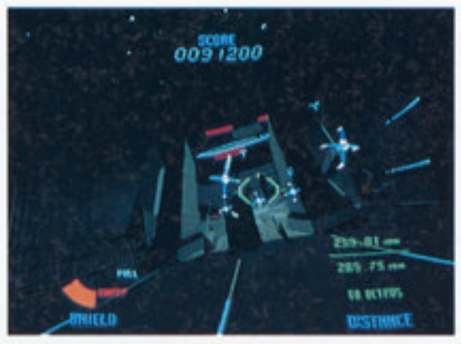
来年にはセナ監修の続編が出るとあっちゃあF-マニアはうずくでしょ。これもいいよ。

# USER DATA

## 移植希望ゲーム TOP 20

I WANT YOU! I WANT YOU!

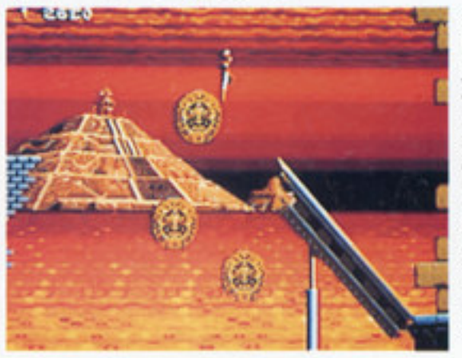
### メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!




最近各サードパーティのハード間での動きが目立つけど、今月はビック東海がメガドラ参入を発表したのだ。めでたい、めでたい。この調子で来年もメガドラファミリーが増えればいうことなしだね。

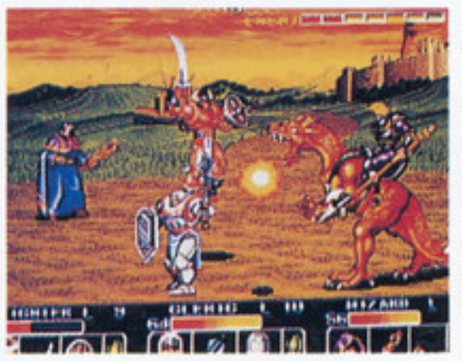
| 順位 | 前回 | ゲーム名／データ | POINT |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ストリートファイターII<br>カプコン／VG | 148 |
| 2 | 2 | サイレントメビウス<br>ゼネラルプロダクツ／パソコン | 62 |
| 3 | 4 | プリンセスメーカー<br>ゼネラルプロダクツ／パソコン | 61 |
| 4 | 5 | ロードス島戦記<br>ハミングバード／パソコン | 57 |
| 5 | 3 | コットン<br>セガ／VG | 45 |
| 6 | 15 | ラッドモビール<br>セガ／VG | 30 |
| 7 | 6 | ナイトストライカー<br>タイトー／VG | 24 |
| 8 | 18 | シムシティ<br>イマジニア／パソコン他 | 23 |
| 9 | 20 | ファイナルファンタジーシリーズ<br>スクウェア／FC他 | 21 |
| 10 | — | ワルキューレの伝説<br>ナムコ／VG他 | 19 |
| 11 | 14 | ザ・キング・オブ・ドラゴンズ<br>カプコン／VG | 18 |
| 12 | 17 | エメラルドドラゴン<br>バショウハウス／パソコン | 16 |
| 13 | 7 | 天地を喰らう<br>カプコン／VG他 | 15 |
| 14 | — | スターブレード<br>ナムコ／VG | 14 |
| 15 | 12 | 銀河英雄伝説<br>ボーステック／パソコン他 | 13 |
| 16 | — | D・Dクルー<br>セガ／VG | 12 |
| 17 | — | ドラゴンクエストシリーズ<br>エニックス／FC他 | 11 |
| 18 | 10 | G-L.O.C.<br>セガ／VG他 | 10 |
| 19 | 19 | ウィザードリィシリーズ<br>アスキー／パソコン他 | 9 |
| 20 | — | グラディウスシリーズ<br>コナミ／VG他 | 7 |

### 祝　チェルノブ



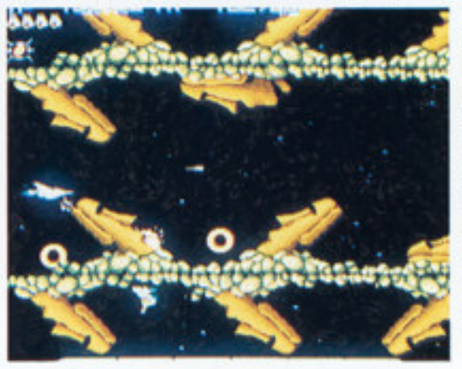
データーイーストが久しぶりにメガドラでリリース。ファンも多い原子力発電野郎が登場だ。

### 11　ザ・キング・オブ・ドラゴンズ



剣と魔法の世界を舞台にしたカプコンのファンタジーアクションゲーム。RPGぽさがイカス。

### 20　グラディウスシリーズ



PCエンジンにコナミが参入したんだから、メガドラにもと思うのは単なる夢か、それとも?

# SHOP DATA

## ビデオゲーム TOP 5

SHOW UP! SHOW UP!

### 最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

バーチャルリアリティとかポリゴンバリバリとかの最新ゲームもいいけど、やっぱり懐古主義も悪くない?　今月はそんな感じのするランクだぞ。

### 1　ボンバーマン




NEW FACE!

ゲームの面白さに新旧はないって典型だぞ。２人プレイがオススメ。

### 5　サンダードラゴン



「雷電」はメガドラにも移植されたけど、こいつはこのシリーズの最新作。激ムズ。

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | メーカー |
|---|---|---|---|
| 1 | — | ボンバーマン | アイレム |
| 2 | 1 | スターブレード | ナムコ |
| 3 | 4 | スーパーワールドスタジアム | ナムコ |
| 4 | 3 | ストリートファイターII | カプコン |
| 5 | — | サンダードラゴン | NMK／テクモ |

★調査協力店●キャンディ東大阪●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

# USER DATA

## 待望の新作ゲーム TOP 20

COME ON! COME ON!

### 発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!



ついにメガCDの発売日が12月12日に決まったけど、年内に発売されるソフトは6本だからまあまあの量といえるかな？　とはいえみんなの期待している人気作の発売がちょっと先なのはつらいところ。ま、いままでどおりROMでも期待作が控えているからそんなに慌てることでもないだろうけど、セガさんには両ハードに見合ったソフトを出し続けていってほしいよね。

### 脇役もイカス！ メガCD目玉のRPGだ!!

**1位**　（前回1位）　LUNAR THE SILVER STAR
ゲームアーツ／1月下旬発売予定／7,800円／RPG／CD



175 POINTS

当面はメガCDの看板ゲームになりそうな気配だけど、やっぱり登場キャラたちに魅力があると強いよね。脇役がいいぞ。

### パイの魅力がCDでも味わえるぞ！

**2位**　（前回4位）　聖魔伝説「3×3EYES」
セガ／発売日未定／価格未定／RPG／CD



92 POINTS

まだまだゲームの全貌が見えてきてないのに、この人気の高さはどうしたことか？　もうちょい気長に待つかな？

### 多人数入り乱れてのバトルに酔いしれろ！

**3位**　（前回2位）　シャイニング・フォース
セガ　3月27日発売予定／価格未定　RPG／12M、B・B



72 POINTS

今回の味方は半端じゃないほど増えていくのが大きな魅力。敵キャラもかわいいヤツからへんなヤツまで多彩だそ。

### パワーアップした演出は強烈だぞ！

**4位**　（前回3位）　ゴールデンアックスII
セガ／12月27日発売予定／6,000円／ACT／4M



60 POINTS

システム自体は前作とほとんど変わらないけど、画面演出のハデさはいかにも今風でイイ。豪快な技の数々も爽快だぞ。

### あのシューティングの名作の最新版だ！

**5位**　（前回10位）　スーパーファンタジーゾーン
サン電子／1月中旬発売予定／6,800円／8M



35 POINTS

あのオパオパが新兵器をひっさげて帰ってきた。新たなボスも個性的なヤツばかりだから、昔やった人も十分楽しめるぞ。

### 8位　信長の野望・武将風雲録




文化などの要素を入れた最新の「信長」だぞ。

### 10位　アイラブ ドナルドダック




キャラの表現はあいかわらず逸品。年末の目玉だ。

| 順位 | 前回 | ゲーム名／データ | POINT |
|---|---|---|---|
| 6 | 5 | 天下布武 英雄たちの咆哮　ゲームアーツ／12月25日 | 33 |
| 7 | — | 三国志II　光栄／12月26日 | 29 |
| 8 | — | 信長の野望・武将風雲録　光栄／12月19日 | 28 |
| 9 | 8 | 中嶋悟F1 GRAND PRIX　バリエ／12月20日 | 26 |
| 10 | — | アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝　セガ／12月20日 | 23 |
| 11 | 11 | 港のトレイジア　RIOT／日本テレネット／2月上旬 | 21 |
| 12 | — | ヘビーノバ　マイクロネット／12月12日 | 20 |
| 13 | 6 | ソーサルキングダム　メサイヤ（NCS）／1月31日 | 19 |
| 14 | — | ノスタルジア1907　ジュールド・ウェーブ／12月20日 | 18 |
| 15 | — | アーネスト・エバンス　ウルフチーム／12月20日 | 17 |
| 16 | 7 | ダークウィザード　セガ／発売日未定 | 16 |
| 17 | 13 | F1 サーカスMD　日本物産／12月24日 | 14 |
| 18 | 16 | パワードリフト　電波新聞社／発売日未定 | 13 |
| 19 | — | A列車で行こう　セガ／3月予定 | 12 |
| 20 | 20 | ソル・フィース　ウルフチーム／12月12日 | 11 |

※このポイントは11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。

© The Walt Disney Company

# 新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

## メガドライブ MEGA DRIVE

| タイトル | 発売日 | 価格 | データ |
|---|---|---|---|
| 惑星ウッドストック | 12月12日 | 6,800円 | セガ／RPG／CD |
| ソル・フィース | 12月12日 | 6,800円 | ウルフチーム／SHT／CD |
| ヘビーノバ | 12月12日 | 6,800円 | マイクロネット／ACT／CD |
| 太平記 | 12月13日 | 8,700円 | セガ／SLG／8M+B・B |
| 信長の野望・武将風雲録 | 12月19日 | 11,800円 | 光栄／SLG／8M+B・B（CDつき14,200円） |
| アーネスト・エバンス | 12月20日 | 7,300円 | ウルフチーム／ACT／CD |
| ノスタルジア1907 | 12月20日 | 7,200円 | シュールド・ウェーブ／ADV／CD |
| アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝 | 12月20日 | 4,800円 | セガ／ACT／4M |
| アンデッド ライン | 12月20日 | 8,800円 | パルソフト／SHT／8M |
| ダブルドラゴンII | 12月20日 | 8,800円 | パルソフト／ACT／4M |
| DAHNA 女神誕生 | 12月20日 | 8,900円 | アイ・ジー・エス／ACT／8M |
| タスクフォースハリアーEX | 12月20日 | 8,500円 | トレコ／SHT／8M |
| 中鵬悟F1 GRAND PRIX | 12月20日 | 7,800円 | バリエ／RAC／8M |
| 夢幻戦士ヴァリス | 12月20日 | 8,400円 | RIOT日本テレネット／ACT／8M |
| F1サーカスMD | 12月24日 | 7,500円 | 日本物産／RAC／4M+B・B |
| 天下布武 | 12月25日 | 7,800円 | ゲームアーツ／SLG／CD |
| 三國志II | 12月26日 | 14,800円 | 光栄／SLG／8M+B・B（CDつき17,200円） |
| ゴールデンアックスII | 12月27日 | 6,000円 | セガ／ACT／4M |
| ちびまる子ちゃん わくわくショッピング | 1月14日 | 6,000円 | ナムコ／TAB／4M |
| ジョーモンタナ2 スポーツトークフットボール | 1月24日 | 7,000円 | セガ／SPT／8M |
| JUJU伝説 | 1月31日 | 6,000円 | セガ／ACT／4M |
| テクモワールドカップ92 | 1月31日 | 6,200円 | シムス／SPT／2M |
| ソーサルキングダム | 1月31日 | 8,800円 | メサイヤ（NCS）／RPG／8M+B・B |
| 精霊神世紀フェイエリア | 1月中旬 | 7,400円 | ウルフチーム／RPG／CD |
| スーパーファンタジーゾーン | 1月中旬 | 6,800円 | サン電子／SHT／8M |
| Cal.50（キャリバーフィフティ） | 1月下旬 | 8,300円 | ビスコ／SHT／8M |
| ワニワニワールド | 1月下旬 | 6,600円 | KANEKO／ACT／4M |
| 鋼鉄帝国 | 1月下旬 | 7,800円 | ホット・ビィ／SHT／8M |
| LUNAR（ルナ） | 1月下旬 | 7,800円 | ゲームアーツ／RPG／CD |
| シーザーの野望2 | 2月14日 | 8,800円 | マイクロネット／SLG／8M+B・B |
| マリオ・レミューホッケー | 2月21日 | 6,000円 | セガ／SPT／4M |
| ロードブラスターズ | 2月28日 | 6,800円 | テンゲン／RAC／4M |
| 港のトレイジア | 2月上旬 | 8,900円 | RIOT日本テレネット／RPG／8M+B・B |
| バトルマニア | 2月下旬 | 6,800円 | ビック東海／SHT／4M |
| バッドオーメン | 2月下旬 | 未定 | ホット・ビィ／ACT／4M |
| コズミックファンタジーストーリーズ | 2月予定 | 6,980円 | RIOT日本テレネット／RPG／CD |
| シャイニング・フォース | 3月27日 | 未定 | セガ／RPG／12M+B・B |
| A列車で行こうMD | 3月27日 | 未定 | セガ／SLG／4M+B・B |
| ピットファイター | 3月27日 | 7,800円 | テンゲン／ACT／8M |
| クルードバスター | 3月中旬 | 未定 | データイースト／ACT／8M |
| スプラッターハウス2 | 3月中旬 | 未定 | ナムコ／ACT／8M |
| シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟 | 3月予定 | 8,800円 | ビクター音産／ACT／8M |
| 忍者外伝 | 3月予定 | 未定 | セガ／ACT／4M |
| ターボアウトラン | 3月予定 | 未定 | セガ／RAC／4M |
| まじかる☆タルるートくん | 3月予定 | 未定 | セガ／ACT／4M |
| TOEJAM&EARL | 3月予定 | 未定 | セガ／ACT／8M |
| ザ・スーパー忍2 | 3月予定 | 未定 | セガ／ACT |
| グランドスラム | 3月予定 | 未定 | 日本テレネット／SPT／4M |
| デトネイター・オーガン | 3月予定 | 未定 | ホット・ビィ／ADV／CD |
| 魔法の少女シルキーリップ（仮） | 3月予定 | 6,980円 | RIOT日本テレネット／RPG／CD |
| デスブリンガー | 3月予定 | 6,980円 | RIOT日本テレネット／RPG／CD |
| Ayrton Senna's スーパーモナコGPII | 4月予定 | 未定 | セガ／RAC／8M+B・B |
| 闘技王 キング・コロッサス | 4月予定 | 未定 | セガ／RPG／4M |
| 中鵬悟F1 HERO MD（仮） | 4月予定 | 未定 | バリエ／RAC／8M |
| 笑ゥせぇるすまん | 来春予定 | 未定 | セガ／ADV／CD |
| MDアレスタ（仮） | 来春予定 | 未定 | コンパイル／SHT／CD |
| アイルロード | 来春予定 | 未定 | ウルフチーム／RPG／CD |
| 魔天の創滅 | 6月予定 | 8,700円 | 講談社総研／RPG／8M+B・B |
| GODS | 7月予定 | 未定 | ビーシーエム・コンプリート／ACT／8M+B・B |
| チェルノブ | 来夏予定 | 未定 | データイースト／ACT／8M |
| 封神演義 | 来夏予定 | 未定 | ビクター音産／RPG／CD |
| 熱血高校ドッヂボール部サッカー編 | 来夏予定 | 未定 | パルソフト／SPT／4M |
| 修羅の門 | 来夏予定 | 未定 | セガ／ACT／8M |
| レミングス | 未定 | 未定 | サン電子／PUZ |
| RPG伝説ヘボイ | 未定 | 未定 | セガ／RPG |
| プリンス・オブ・ペルシャ | 未定 | 未定 | ビクター音産／ACT／CD |
| スラップファイトMD | 未定 | 未定 | 東亜プラン／SHT／8M |
| 魔獣羅 | 未定 | 未定 | セガ／ACT／4M |
| 牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？ | 未定 | 未定 | セガ／TAB／4M |
| 聖魔伝説「3×3EYES」 | 未定 | 未定 | セガ／RPG／CD |
| ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士 | 未定 | 未定 | セガ／RPG／CD |
| スーパーギャルズパニック | 未定 | 未定 | KANEKO／PUZ／CD |
| 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 | 電波新聞社／RAC／CD |
| 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 |
| 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 |
| ツインクルテール | 未定 | 未定 | WAS／SHT／8M |
| アルテイン | 未定 | 未定 | トレコ／SHT／8M |
| ミュータントハンター（仮） | 未定 | 未定 | トレコ／ACT／4M |
| 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 |
| 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 |
| ワールドラリー（仮） | 未定 | 未定 | ビスコ／RAC／CD |
| クライング・ドラゴン（仮） | 未定 | 未定 | トレコ／RPG／CD |
| ウイングコマンダー（仮） | 未定 | 未定 | セガ／SLG／CD |
| CD野球（仮） | 未定 | 未定 | セガ／SPT／CD |
| スウィッチ（仮） | 未定 | 未定 | セガ／CD |
| クイズ（仮） | 未定 | 未定 | セガ／TAB／CD |

## ゲームギア GAME GEAR

| タイトル | 発売日 | 価格 | データ |
|---|---|---|---|
| GGアレスタ | 12月20日 | 4,800円 | コンパイル／SHT／2M |
| ドナルドダックのラッキーダイム | 12月20日 | 3,800円 | セガ／ACT／2M |
| フレイ～修行編～（仮） | 12月20日 | 4,500円 | マイクロキャビン／ACT／2M |
| ARLIEL（アーリエル） | 12月26日 | 4,500円 | セガ／SLG／2M+B・B |
| ヘビーウエイトチャンプG・G | 12月27日 | 4,200円 | シムス／SPT／1M |
| スペースハリアー | 12月28日 | 3,500円 | セガ／SHT／1M |
| ソニック・ザ・ヘッジホッグ | 12月28日 | 3,800円 | セガ／ACT／2M |
| ファンタシースターアドベンチャー | 2月28日 | 3,800円 | セガ／ADV／1M |
| ポケット雀荘 | 2月上旬 | 未定 | ナムコ／TAB／1M |
| モンスターワールドII | 3月27日 | 未定 | セガ／ACT |
| シャダム戦記（仮） | 3月27日 | 未定 | セガ／RPG／2M+B・B |
| エイリアンシンドロームG・G | 3月中旬 | 4,200円 | シムス／ACT／1M |
| バスターボール | 3月中旬 | 未定 | リバーヒルソフト／ACT／2M |
| ファンタシースター外伝 | 3月予定 | 未定 | セガ／RPG／2M+B・B |
| ザ・プロ野球92 | 4月24日 | 未定 | セガ／SPT |
| ぎゅわんぶらあ自己中心派 | 4月予定 | 未定 | セガ／TAB |
| Ayrton Senna's スーパーモナコGPII | 6月予定 | 未定 | セガ／RAC／2M |
| フロッガー | 未定 | 未定 | セガ／ACT／1M |
| 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 |
| 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 |

## BEメガ編集部 チェック!!

最近になって各サードパーティの動きが活発になってきたけれど、しばらく音沙汰のなかったナムコがいきなりメガドラとG.G.で新作を出してきたね。一部でいわれていた撤退説もようやくこれで否定できたというものだ。また、時同じくしてデータイーストも新作を出してきたが、こちらはまだ他にメガドラ用のタイトルも動いているようだ。さらに日本物産も来年夏頃に向けてメガドラ用にシューティングのリメイクものを作っている模様……。まだまだ水面下ではいろんな動きがあるようだけど、今後はMEGA-CDでもにぎわってほしいものだよね。

# ソフトメーカー伝言板




## セガ・エンタープライゼス

MEGA-CDがついに12月12日新発売されます。ソフトとしては「惑星ウッドストック〜ファンキー・ホラーバンド」が出ます。ますます充実のメガ・ワールドの今後に大いにご期待ください。なお、従来どおりメガドライブとゲームギア用のソフトも続々新作ソフトを発売いたしますので、MEGA-CDともどもよろしくお願いします。

## RIOT日本テレネット

まず、おわびとお知らせです。メガドライブ版「イースIII」はメガドライブ初期ロットでは作動しません。ハードのほうにバグがあるらしいので、もしお買い上げ下さった方でまったく作動しない方はメガドライブのほうを修理してもらうことをお勧めします。当社のほうへ御一報下さっても結構です。宜しくお願い致します。(たかを)

## PALSOFT

待たせたな！　ついにパルソフトのメガドライブソフトが出るぞ！　私の一押しソフトは、なんといっても「アンデッドライン」。クレイジーモードでプレイすると、頭がクラクラして気持ちいいぞ。「熱血高校ドッヂボール部サッカー編」も早く内容を明らかにしたくてしょーがないけど、もうしばらく待っててくれっ！

## 光栄

メガドライブ版「信長の野望・武将風雲録」をプレイする場合、1回目は織田信長がやはり王道でしょう。でも慣れてきたら、ぜひとも宇都宮や姉小路でやっていただきたい。天下統一までの苦しい道のりも、慣れればすでに快感！　同じように「三國志II」の場合は、曹操や劉備の誘惑を振り切って金旋なんていいんじゃないですか？

## アイ・ジー・エス

もうすぐ冬休み、もうすぐ「ダーナ〜女神誕生〜」が20日に発売されます。豪快なアクションとハイテンポな展開で魅せる手に汗握る剣と魔法のハードアクションゲームだ。

はたしてみんなはやりごたえのある全6ステージをクリアできるかな？

(アイ・ジー・エス菊地)

## バリエ

11月14日、中嶋悟関係者によるパーティーがあった。「感謝の気持ちでいっぱい……」と涙ながらに語る中嶋サンを見て、何かグッと胸にきた……。長い間、本当にお疲れさま。そして、ありがとう……。いよいよ12月20日に「中嶋悟F1グランプリ」が発売！　中嶋のアツイ走りをゲーム中でもう一度！(高橋由美子ファンの担当より)

## トレコ

「ファイティングマスターズ」はいかがでしょう？　対戦プレイでワイワイやるのもいいですよ。多彩なパワーアップ攻撃が魅力の過激SHT「タスクフォースハリアーEX」も出ますのでよろしく。さて、これからの予定ですが、ROM、CDともに力を入れていきます。CD関連の話は近々発表できたらいいなと思っています。

## 日本物産

91年FIGPは例年になく興奮したネ！　結局マンちゃんのコースアウトと雨のクラッシュで終わったのは残念だったけど。チャンピオンマジックを計算したなんて83年のGP500以来だよ。チームロータスもそろそろチャンプ争いに参加してもらいたいね。ニチブツのマークをTV観戦の皆さんにも見てみらえるように。

## ウルフチーム

寒くて寒くて心まで凍えてしまいそうだけど、天気のいい日には海を見にいくのもステキ。冬の海はゴミも人も少ないから、デートの穴場かも？　ひとりぼっちの人も、せっかくロマンチックな冬の夜に寂しがるだけじゃもったいない。Silent Nightは「ソルフィース」でKiss-ing X'mas！

(こもも)

## シュールド・ウェーブ

MEGA-CD「ノスタルジア1907」へ、みなさん御声援ありがとうございます。これからもシュールドウェーブは、臨場感あふれる映画仕立ての「ノスタルジア」のようなゲームソフトを作っていきます。この新ジャンルのソフトを私たちは〝メガCDノベルズ〟と名付けました。みなさん、これからの〝メガCDノベルズ〟にご期待ください。

## マイクロネット

念願のMEG-CDを入手！　ここはもちろん、友達に自慢しない手はないよね。そこでお勧めは「ヘビーノバ」。対戦モードなら、友達に自慢しながら一緒に遊べるのがミソ。勝負に勝ったら渋くひとこと「俺の敵じゃあないな、修行を積んで出直してきな！」こたつでハードボイルドに決めてみよう!!　(ページボーイ)

## ナムコ

「ちびまる子ちゃんわくわくショッピング」は、すごろく型ボードゲーム。

このゲームの「コマ」が重なると合体したように見えたりもします。ところで、今一番のお気に入りは後ろにたまちゃん、前に花輪君の組み合わせ。三ツ編ヘアーのラブリー花輪君ってう〜ん、シャルマン。(ぱいん)

## マイクロキャビン

さて、さて、このコーナー3回目の登場マイクロキャビン、炎の営業マンこと伊藤です。今回GGで発売の「フレイ〜修行編〜」みなさん買ってくださいね。で、来年の話をすると鬼がなんとかいうけど、そろそろ来年のソフトを考えなきゃならないんだよネ。さて、なにがいいかな？　やっぱりメガドライブが良いのでしょうか。

## シムス

いよいよ「ヘビーウエイトチャンプ」がG.G.で発売です。通信機能での対戦は熱くなりますよ。

さらにG.G.で「エイリアンシンドローム」も開発中です。メガドラでは「テクモワールドカップ'92」も発売間近、こちらもよろしく！

今後、SIMSは期待のMEGA-CDをじゃんじゃん出していきますので、来年もよろしく!!

★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「BEEP！　メガドライブ」編集部まで言ってきてくださいね。




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1月6日、消印有効です)。

## オッズ表A

※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。

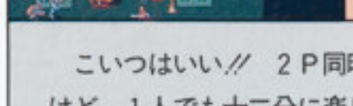
| 順位 | 前回 | ソフト名 | 全投票平均 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | 9.2074 |
| 2 | 2 | アドバンス大戦略ードイツ電撃作戦ー | 8.9645 |
| 3 | 3 | ラングリッサー | 8.6207 |
| 4 | 4 | ベアナックル | 8.4689 |
| 5 | 5 | アイラブ!ミッキーマウス!ふしぎのお城大冒険 | 8.3531 |
| 6 | ー | デビルクラッシュMD | 8.3333 |
| 7 | 8 | THUNDER FORCEIII | 8.2814 |
| 8 | 6 | アウトラン | 8.2559 |
| 9 | 7 | レッスルボール | 8.22 |
| 10 | 11 | スーパーモナコGP | 8.1646 |
| 11 | 12 | ザ・スーパー忍 | 8.1552 |
| 12 | 14 | スーパー大戦略 | 8.1255 |
| 13 | 13 | 武者アレスタ | 8.1098 |
| 14 | 10 | ふしぎの海のナディア | 8.0915 |
| 15 | 17 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場 | 8.0593 |
| 16 | 15 | シャイニング&ザ・ダクネス | 8.0512 |
| 17 | 16 | スタークルーザー | 8.0459 |
| 18 | 18 | 球界道中記 | 8.0133 |
| 19 | 21 | 重装機兵レイノス | 7.9237 |
| 20 | ー | 宇宙戦艦ゴモラ | 7.9 |
| 21 | 23 | ジョー・モンタナ　フットボール | 7.8716 |
| 22 | 20 | バハムート戦記 | 7.8651 |
| 23 | 22 | 鮫!鮫!鮫! | 7.825 |
| 24 | 9 | エル・ヴィエント | 7.8055 |
| 25 | 19 | マスター・オブ・モンスターズ | 7.75 |
| 26 | 26 | ゴールデンアックス | 7.7011 |
| 27 | 25 | ソーサリアン | 7.6871 |
| 28 | 27 | コラムス | 7.6483 |
| 29 | 29 | 大魔界村 | 7.6394 |
| 30 | 30 | アフターバーナーII | 7.6371 |
| 31 | 28 | ダライアスII | 7.6359 |
| 32 | 24 | ゼロウィング | 7.6213 |
| 33 | ー | 戦場の狼II | 7.619 |
| 34 | 31 | ファンタシースターII | 7.6175 |
| 35 | 33 | ヘルツォーク・ツヴァイ | 7.581 |
| 36 | 34 | グラナダ | 7.4811 |
| 37 | 37 | 空牙 | 7.4629 |
| 38 | 35 | ゲイングランド | 7.45 |
| 39 | ー | レンタヒーロー | 7.4285 |
| 40 | 36 | エレメンタルマスター | 7.4229 |
| 41 | 40 | ミッドナイトレジスタンス | 7.3942 |
| 42 | 38 | エイリアンストーム | 7.3872 |
| 43 | 39 | 三国志列伝~乱世の英雄たち | 7.3596 |
| 44 | 41 | ストライダー飛竜 | 7.3284 |

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。

## ◎本名馬紹介 見事な移植の本命だぞ。

### 6着 デビルクラッシュMD

前回ー



テクノソフト／'91・10・10
6,800円／PIN／4M

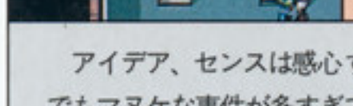
| | |
|---|---|
| 全投票平均点 | 8.3333 |
| 本誌の平均点 | 8.0 |

メガドラってこんなに色数が多かったっけ？と感動させられた。とにかくグラフィックが素晴らしく、見る者すべてを魅了させてしまうほどだ。肝心の玉の動きも完璧だから、ファンは買いだぞ。(埼玉県・小野目廉夫・23歳) こいつはスゴイ! 美しいグラフィックにノリノリのBGM。アトラクションにも飽きがこない。エキストラボールが少々取りにくくて、ボールに合わせた慣れが必要なのは難点かもしれないけど、さすがはテクノソフト。いい仕事するぜ。(神奈川県・小黒隆行・19歳)
★移植度は最高。ピンボールマニアは必携の本命だぞ。

## △穴馬紹介 「こいつは意外？」の穴馬だ。

### 20着 宇宙戦艦ゴモラ

前回ー



UPL／'91・9・30
7,500円／SHT／8M

| | |
|---|---|
| 全投票平均点 | 7.9 |
| 本誌の平均点 | 6.75 |

少しバランスが心配だったけど、とても遊べるソフト。アーケード同様、2人同時、協力プレイもできるし、ボス攻略も単に弾を当てるのではなく、弱点をたたくという点がよくできてていい。いままでにないものを感じるゲームだぞ。(京都府・宮川憲三・21歳) パワーアップすると自機が大きくなっていくのは斬新でいいけど、敵が多く出てくると動きがやたら遅くなるので困る。また自機のスピードがついてこず、1人プレイじゃかなりキツイ。BGMも少々ガッカリ。(大阪府・宮田英彦・19歳)
★個性の強い作品だけに賛否両論。あとは好みの問題か？

## ★新馬紹介 今月の新馬は「対抗」とまではいかないけれど、イイ味出してるゲームばかりだぞ？

### 33着 戦場の狼II

前回ー



セガ／'91・10・2
7,000円／ACT／8M

| | |
|---|---|
| 全投票平均点 | 7.619 |
| 本誌の平均点 | 7.25 |

こいつはいい!! 2P同時プレイじゃないのが残念だけど、1人でも十二分に楽しめるぞ!! 少し難しすぎるという声もあるが、メガクラッシュを使えば(きっと)クリアできる(と思う)ぞ!! グラフィックがキレイな半面、エンディングが大したことないんだけど、クリアに苦労したせいかスゴク感動した。こいつは買いだ!! (千葉県・渡口房幸・18歳) 移植度は最高だ。ただ当り判定がハッキリしないキャラが多すぎる。少しコリ方が足りない気がするのは残念。(京都府・岩村幸政・19歳)
★やっぱり難易度は高いけど、デキがいいから爽快だぞ。

### 39着 レンタヒーロー

前回ー



セガ／'91・9・20
8,700円／RPG／8M、B・3

| | |
|---|---|
| 全投票平均点 | 7.4285 |
| 本誌の平均点 | 6.5 |

アイデア、センスは感心するほどイイ。音楽も合格。でもマヌケな事件が多すぎて、ずいぶん歩かされた感じがするし、街の建物も同じようなものばっかし。また、オープニングに比べてエンディングも情けない。けれど全体的には、なかなか面白いゾ。とくに登場するキャラクターに親しみがあって、みんな好きにナッタヨ。(兵庫県・山口隼平・11歳) 全体的にかったるい感じがして、先に進める気力が出てこないのが残念。戦闘シーンも、「ヴァーミリオン」程度。(東京都・松村一朗・22歳)
★派手さに欠けるけど、徐々に盛り上がる展開はイケル？

## オッズ表A寸表

まずは良作ソフトが集まるオッズ表Aだけど、一番の注目は先月の大穴指定だった「エル・ヴィエント」の大幅ダウンだろう。まあ、今月のオッズでだいぶ落ち着いてきた感じがするから、もう少したてばだいたい定着するんじゃないかな?またこれと似た例といえる、今月の穴馬「宇宙戦艦ゴモラ」もしばらく今後の動向をみる必要がありそうだ。好みの分かれそうなゲームだけに、もう少し動きを観察したいね。あとテクノソフト久々の新作「デビルクラッシュMD」だけど、初登場6位は移植作にしてはかなり健闘しているといえる。これも今後要注目だね。それとほかの上位陣はほぼ安泰だ。

## ●その他欄外 こんなゲームもあるのだ。



セガ／'90・6・30
6,000円／ACT／4M

### 91着 前回85着 ゴーストバスターズ

| | |
|---|---|
| 読者 | 6.1296 |
| 本誌 | 6.5 |

雰囲気はとてもホラーしてよい。ほんの一部のありがちRPGモンスターを除いて、ゴーストたちもいい演技してた。ただあの妙に意地悪なマップと役に立たないアイテム類はなんとかしてほしかった。(埼玉県・阿久津裕史・22歳)

【場外馬券場I】まずはお詫びから。先月初登場した「ギャラクシーフォースII」だけど、本当のオッズは表組のほうの7.625だったんだ。ごめん!というわけでこれに一番近い予想をしてくれたのは京都府の玉置喜伸くん(7.6258)だ。ソフト1本だぞ!

# ▲単穴馬紹介
やる人によって評価が良かったり、悪かったり……。そんなやつが「単穴」ってやつだ。

## 61着 ヴォルフィード
前回60着



タイトー／'91・1・25
4,900円／PUZ／2M

| 全投票平均点 | 6.9133 |
|---|---|
| 本誌の平均点 | 7.25 |

いわゆる陣取りゲームだけど、99.9%を取りにいく面白さがわかれば、妙にハマれるゲームだ。とはいえ、本体のパッドではあまりにも操作性が悪いし、2人同時プレイができないのもおしい。続けてやると飽きやすいのはしかたがないが、気分転換でやるにはちょうどいいゲームかもね。（福島県・笹本光夫・17歳）残機があまり増えないのと、コンティニューがないのは残念だけど、PC版よりモードが多くて面白いし、値段も安いから買っても損はないと思う。（大分県・宇田津知春・21歳）
★もとは懐かしいゲームのリメイクだけど、味はあるぞ。

## 87着 まじかるハットのぶっとびターボ！ 大冒険
前回88着



セガ／'90・12・15
4,800円／ACT／4M

| 全投票平均点 | 6.2096 |
|---|---|
| 本誌の平均点 | 5.75 |

ハットくんの表情や絵の雰囲気が、けっこうマンガに似ているし、値段も安いのでファンだった人にはいいかもしれない。だけど、ゲームのほうはマップ構成が単調で自由度も意外に高いため、迷子になることもしばしばあった。あと、付属的についているアミダやスロットマシーンでハットくんの人数を増やせて、なかなか楽しい。でも少々工夫がたりないかな？（長野県・菊田浩二・16歳）このゲームを難しいっていう人もいるけど、1日で解けた。でもすぐに飽きた。（愛知県・那賀悟・19歳）
★キャラのデキは悪くないけどゲームのデキは普通かな。

## 95着 バーニングフォース
前回92着



ナムコ／'90・10・19
5,800円／SHT／4M

| 全投票平均点 | 5.9704 |
|---|---|
| 本誌の平均点 | 6.75 |

敵にぶつかってもダメージにならないはずなのがダメージを食らったり、エアプレーンのときに慣性がついていたりと、わざわざアーケード版をマイナス的にアレンジしているのはいただけない。最終面のボスの見苦しいまでのしつこさもちょっと……。でも音楽と3D感覚のデキはよかった。（福岡県・牛方徹・20歳）地面のスクロールはなかなかキレイで移植度は悪くない。だけど、弾の遠近感がわかりづらくバイクで左右にしか避けられないので、面白さがないぞ。（栃木県・加藤尚佳・19歳）
★スペハリっぽいノリだけど、盛り上がりに欠けるか？

## 102着 大旋風
前回94着



セガ／'90・6・23
6,000円／SHT／4M

| 全投票平均点 | 5.8488 |
|---|---|
| 本誌の平均点 | 7.5 |

画面はけっこうキレイでいいんだが、展開がどうも地味で単調すぎる。またEASYモードでもかなり難しいし、頼みの綱のヘルパーがなくなるとすぐにやられてしまう。さらにBGMや効果音も貧弱だし、スピードも遅いから、これまたすぐに追いつめられる。ちょっと期待ハズレなデキだった。（三重県・高野順一・17歳）このゲームの相手はイラク軍か!? 戦車ばかり出てきて戦闘機がまったく出てこない。こいつはゼロ戦対イラク軍といっても過言ではないぞ（笑）。（和歌山県・西村和樹・16歳）
★渋い味があるんだけど、やっぱり地味すぎるかなぁ？

# ●新着旧馬紹介
やっと登場したぜ。

## 83着 スーパーエアーウルフ
前回—



九娯貿易／'91・3・29
6,800円／SHT／4M

| 全投票平均点 | 6.1818 |
|---|---|
| 本誌の平均点 | 6.0 |

空中戦、地上戦、空中戦といった展開でゲームが進むけど、捕虜を救出しにいく地上戦はとにくかく蛇足。とくにホークのジャンプの描写が不自然で、マップも単調すぎる。空中戦に出てくるボスはなかなか個性的でいいんだけど、地球兵器離れした敵たちは「どこがエアーウルフなんだ？」といった感じ。取り込み映像もタンパク。（山形県・西本洋一・16歳）読者プレゼントでもらったのになぜか損した気になってしまった。エンディングなんかメッセージだけだぞー。（東京都・佐藤拓・18歳）
★ようやく10票集まったけど、こんなもんですかね？

# ✖ハズレ馬券絡介
オウチッ!!

## 124着 アレックスキッド－天空魔城－
前回120着



セガ／'89・2・10
5,500円／ACT／2M

| 全投票平均点 | 4.7641 |
|---|---|
| 本誌の平均点 | 4.0 |

それなりに遊べないことはないんだけど、やっぱりマークIIIの名作「ミラクルワールド」に比べると格段に落ちるデキ。なかにはコミカルなアイテムがあったりして悪くはないんだけど、運だけのジャンケン勝負はバランスを悪くしてるだけ。これは悲しいぜ。（埼玉県・杉村忠雄・21歳）確かにダラダラした展開なのは否めないが、きれいなBGM、絶妙な天空魔城の仕掛け、ほのぼのとしたノリは評価できると思う。いまなら安いから、みなさんいかがですかね（笑）？（神奈川県・金子浩・19歳）
★セガのもうひとつの顔役なのに。期待が高すぎたか？

## 場外馬券場 馬主の声

●「マスター・オブ・モンスターズ」には、こんど日本の鬼やねずみ男などをモンスターに入れた続編を出してもらいたいものだ。（秋田県・村井洋右・17歳）
●テレビでF1の実況中継があると、つい「スーパーモナコGP」のそのコースをやってしまうくせがあるのは、ぼくだけだろうか？（埼玉県・長峰崇・17歳）
●「アドバンスド大戦略」の細かさには脱帽した。よくぞ1号戦車のA型とB型を区別してくれた。ボードゲーム出身の私にとって、やはりこのソフトは全メディア中最良のSLGだ！（千葉県・小野裕樹・22歳）
●2年前「おそ松くん」を買ったが、まだ1回しかプレイしてないぞ。損した。（栃木県・市川克己・15歳）

## オッズ表B寸表

中堅どころのソフトが集まってくるオッズ表Bだけど、今月かなり注目されるのが、あの「ギャラクシーフォースII」の34ものランクダウンだ。前回のオッズがやや高い感があったとはいえ、ここまで落ちるとは予想外か？ あと、一部の読者から登場しないで心配されていた「スーパーエアーウルフ」だけど、ようやく10票集まって登場したからご心配なく（笑）。

## オッズ表B

| 順位 | 前回 | ソフト名 | 全投票平均 |
|---|---|---|---|
| 45 | 45 | ファステスト・ワン | 7.3012 |
| 46 | 42 | スーパーバレーボール | 7.2728 |
| 47 | 48 | 紫禁城 | 7.258 |
| 48 | 43 | 雷電伝説 | 7.2248 |
| 49 | 44 | ジノーグ | 7.2172 |
| 50 | 47 | Hard Drivin' | 7.1819 |
| 51 | 46 | アークス・オデッセイ | 7.1765 |
| 52 | 49 | 魔物ハンター妖子 第7の警鐘 | 7.1649 |
| 53 | 53 | プロ野球スーパーリーグ'91 | 7.1165 |
| 54 | 54 | ガイアレス | 7.0841 |
| 55 | 55 | エアロブラスターズ | 7.0803 |
| 56 | 52 | MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER | 7.0221 |
| 57 | 57 | ワールドカップサッカー | 6.9397 |
| 58 | 59 | THUNDER FORCE II MD | 6.9327 |
| 59 | 58 | ダイナマイトデューク | 6.9225 |
| 60 | 51 | 雀偵物語 | 6.9156 |
| 61 | 60 | ヴォルフィード | 6.9133 |
| 62 | 61 | ヘルファイアー | 6.887 |
| 63 | 50 | ポピュラス | 6.875 |
| 64 | 56 | マーベルランド | 6.83 |
| 65 | 62 | レインボーアイランド エキストラ | 6.7755 |
| 66 | 32 | ギャラクシーフォースII | 6.725 |
| 67 | 64 | ボナンザブラザーズ | 6.66 |
| 68 | 66 | Blue Almanac | 6.6545 |
| 69 | 69 | メガパネル | 6.6474 |
| 70 | 67 | サイバーボール | 6.5882 |
| 71 | 71 | 斬〜夜叉円舞曲 | 6.5872 |
| 72 | 68 | エアダイバー | 6.5412 |
| 73 | 65 | 尾崎直道のスーパーマスターズ | 6.5396 |
| 74 | 72 | デンジャラスシード | 6.5369 |
| 75 | 76 | ファイアームスタング | 6.4687 |
| 76 | 73 | TATSUJIN | 6.4214 |
| 77 | 70 | ヴァリスIII | 6.421 |
| 78 | 74 | キューティー鈴木のリングサイドエンジェル | 6.4159 |
| 79 | 75 | フェリオス | 6.3668 |
| 80 | 86 | メガトラックス | 6.366 |
| 81 | 77 | バトルゴルファー唯 | 6.335 |
| 82 | 78 | フォゴットンワールズ | 6.3271 |
| 83 | 81 | TEL・TEL スタジアム | 6.3187 |
| 84 | 79 | ディック・トレイシー | 6.3043 |
| 85 | 82 | スーパーハングオン | 6.3019 |
| 86 | 80 | バットマン | 6.2384 |
| 87 | 88 | まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険 | 6.2096 |
| 88 | — | スーパーエアーウルフ | 6.1818 |
| 89 | 87 | ヴェリテックス | 6.1785 |
| 90 | 83 | ヴァーミリオン | 6.1713 |
| 91 | 85 | ゴーストバスターズ | 6.1296 |

【場外馬券場2】お次の発表は、前回登場した「スーパーリーグ'91」の着順予想ゲームの当選結果だ。全球団実名使用が話題になったリアル野球の入場順位は、編集部予想よりやや高い53着（初登場時）だった。この順位をピッタリ予想した人は10名いたけど、ソフトプレゼントは厳選な抽選で東京都・西村敏記くん、埼玉県・島根恵一くん、富山県・目沢勝くんの3名に決定したぞ。おめでとう。

## オッズ表C

| 順位 | 前回 | ソフト名 | 全投票平均 |
|---|---|---|---|
| 92 | 89 | スーパーリーグ | 6.0577 |
| 93 | 91 | スペースハリアーII | 6.0366 |
| 94 | 90 | 時の継承者ファンタシースターIII | 6.0255 |
| 95 | 92 | バーニングフォース | 5.9704 |
| 96 | 63 | シャドーダンサー | 5.9701 |
| 97 | 84 | ワードナの森 SPECIAL | 5.9629 |
| 98 | 96 | クラックス | 5.9483 |
| 99 | 93 | ESWAT | 5.909 |
| 100 | 97 | アローフラッシュ | 5.8888 |
| 101 | 99 | モンスターレア | 5.883 |
| 102 | 94 | 大旋風 | 5.8488 |
| 103 | 95 | ウイップラッシュ | 5.8458 |
| 104 | 100 | サイオブレード | 5.7801 |
| 105 | 98 | レッスルウォー | 5.7449 |
| 106 | 101 | クラックダウン | 5.698 |
| 107 | 103 | TEL・TELまあじゃん | 5.62 |
| 108 | 102 | スーパーリアルバスケットボール | 5.6052 |
| 109 | 104 | DJボーイ | 5.5702 |
| 110 | 106 | 究極タイガー | 5.525 |
| 111 | 105 | マージャンCOP竜 | 5.4957 |
| 112 | 108 | ニュージーランドストーリー | 5.4227 |
| 113 | 107 | ダーウィン4081 | 5.4032 |
| 114 | 109 | FZ戦記AXIS | 5.384 |
| 115 | 110 | ファットマン | 5.3307 |
| 116 | 111 | 孔雀王 2 幻影城 | 5.2936 |
| 117 | 112 | ランボーIII | 5.1747 |
| 118 | 114 | アトミック・ロボキッド | 5.1447 |
| 119 | 113 | JUNCTION | 5.125 |
| 120 | 115 | ファイナルブロー | 5.1151 |
| 121 | 116 | スーパーサンダーブレード | 5.0384 |
| 122 | 118 | インセクターX | 4.9677 |
| 123 | 119 | ヘビーユニット メガドライブスペシャル | 4.7735 |
| 124 | 120 | アレックスキッド ー天空魔城ー | 4.7641 |
| 125 | 122 | 北斗の拳 新世紀末救世主伝説 | 4.722 |
| 126 | 117 | ストリートスマート | 4.6818 |
| 127 | 125 | スーパーハイドライド | 4.6726 |
| 128 | 123 | 史上最大の倉庫番 | 4.6049 |
| 129 | 121 | スペースインベーダー90 | 4.5 |
| 130 | 126 | 獣王記 | 4.4759 |
| 131 | 127 | AMBITION of CAESER | 4.4137 |
| 132 | 124 | ズーム! | 4.4028 |
| 133 | 129 | 火激 | 4.1969 |
| 134 | 128 | 四天明王 | 4.1556 |
| 135 | 130 | カース | 3.9857 |
| 136 | 131 | おそ松くん　はちゃめちゃ劇場 | 3.5335 |
| 137 | 132 | ラスタンサーガII | 3.4075 |
| 138 | 133 | XDR | 3.1527 |

### オッズ表C寸評

「初心者にはう〜ん」っていうオッズ表Cのソフトだけど、まずはあいかわらず、「ワードナの森」「ストリートスマート」がランクを落としているのが目をひくところだ。また、3点台の下位四天王もまったくの安泰だ(笑)。注目のビリ争いも3カ月連続「XDR」の手に落ちてしまったいま「ラスタンII」の記録を破るのは時間の問題か？　はたして次回は？

BE・メガ読者レース新聞 特別編集企画第2弾

# メガドラソフト　得意な馬場　不得意な馬場

| 得意順位 | 馬場名 | 出走数 | 平均点 |
|---|---|---|---|
| 1 | シミュレーション | 10本 | 7.4142 |
| 2 | レース | 6本 | 7.2619 |
| 3 | アドベンチャー | 2本 | 6.9358 |
| 4 | テーブル＋ピンボール | 5本 | 6.8849 |
| 5 | ロールプレイング | 8本 | 6.6769 |
| 6 | スポーツ | 15本 | 6.6769 |
| 7 | シューティング | 40本 | 6.442 |
| 8 | アクション | 44本 | 6.3142 |
| 9 | パズル | 8本 | 6.0685 |
| | 全ジャンル(読者) | 138本 | 6.5545 |
| | 全ジャンル(BEメガ) | 138本 | 6.6762 |

●上表の下2つは読者の全ゲーム平均点と過去のドッグレースの全平均点を参考までに載せたものです。







1年前にだれがこの状況を予測できただろうか？　とかくこの1年の急成長ぶりは見事のひとこと。2本の「大戦略」と「ラングリッサー」はメガドラユーザーなら一度は手にしたい作品だ。今後の展開も超期待だぞ。

レースものはそんなに多いわけじゃないけど、やっぱり「スーパーモナコGP」と「アウトラン」の2本の存在は大きい。年末はF1ゲームがっどっとでるし、来年はセナ監修の「モナコGPII」も出るから今後も注目だね。

## データの囁き　買い目はこれだ！

今回はデータシリーズ第2弾として、ゲームの平均点をジャンル別にランクづけしてみたぞ。これでメガドラソフトの得意なジャンルと不得意なジャンルが一目で分かろうってもんだ（ほんとかよ？）。

で、出た結果は上の表のとおりだけど、まずは1位にシミュレーションがきてるのはみんなの納得するところじゃないかな？　このジャンルはここ1年で急成長したジャンルだけど、最近は光栄参入があったことだし、今後も期待ができるジャンルでいるだろうね。ところで、ちょいと意外な3位のアドベンチャーだけど、これは2本しかないし、「ナディア」がひっぱってる部分も強いからあまりあてにできないかな。あと気になるのはメガドラが強いと思われてたアクション、シューティングでの低迷ぶりだね。この2つは出走数が多いだけに、今後の挽回はキツイかも……。んで最後だけど、メガドラが一番苦手の馬場(ジャンル)は結局パズルという結果に。これも「テト○ス」が出てれば違う結果になったかもねぇ。まぁ、とはいえメーカーさんもこれを参考にすれば、きっとハズさないんじゃない？

## BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

もうおなじみになった(？)「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインされるかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、光栄が自信をもって移植した名作「三國志II」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。はたしてこいつは何着にランクインするか、右のように書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

### 「三國志II」は何着だ？



### 今月の着順予想

編集部予想は19着だぞ(？)

## BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

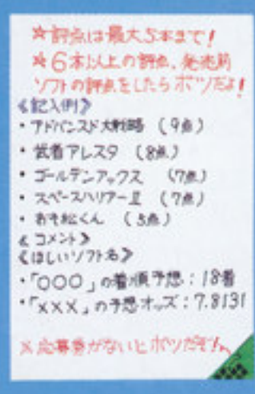
ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、セガのディズニーシリーズ第2弾「ファンタジア」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

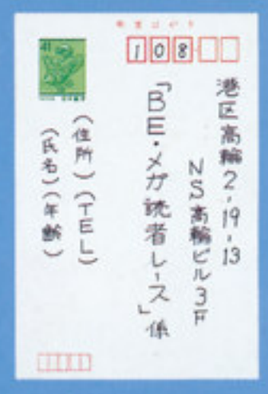
### 今月のオッズ予想



ドッグレースでは6.25だったけど、みんなの評価は？

## 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名に、いまだに人気の高い幻の「テトリス（ランボーIIIとの2イン1）」と好きなソフト1本をセットでプレゼント。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/）、③コメント(何でもOK)、④着順予想、オッズ予想（小数点第4位までを書いて)、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は1月6日だぞ。

### 今月のドッグフード！




やっぱり大きな声ではいえないテトリスだ。

## BE・メガ編集部総評

今月は上位陣も大きな変動なしだったけど、「レンタヒーロー」への支持者がけっこういたのは、ちょいと気になったところだ。だけど、総合的にはあんなものかなって感じだろう。また、発売されてもまだオッズ表に登場してないソフトがいくつかあるけど、なかには下位四天王の地位を脅かす大物ソフト(？)がいるかも……。で、次回は「モンスターワールドIII」ほかが登場予定。また見逃せないぞ！

【誌上欄外レース場】先々月で募集してた「アウトラン」のプロモードタイムアタックだけど、いきなり速い記録が送られてきたぞ。記録を出してくれたのは神奈川県の天野真一くんで、タイムは4分34秒14だ。こいつを超える記録を出した人にはソフトのプレゼントをしちゃうからドンドン送ってきてくれ（ただしプロモードで走ること)。また先月号のソニック<1－1>26秒も更新者を募集中だぞ。

読者レース応募券 1円

ジャムおじさんの

# 本音で迫るTVゲーム業界

Writing／ジャムおじさん



前号からはじまったこのコーナーを読者の方はどのように読んでくださったのだろうか？　今月はメガドラユーザー待望のＭＥＧＡ-ＣＤが発売される。僕も非常に楽しみにしている。そこで、今回も「ＭＥＧＡ-ＣＤの光と影」ということで思っていることを書いてみた。

## 第2回 MEGA-CDの光と影（2）

### 米国で大活躍するメガドライブ

さて、今回からＭＥＧＡ-ＣＤについてジャムおじさんが考えていることを書こうと思っていたんだけど、世界最大のゲーム市場である米国においてメガドライブがスーパーファミコンと互角以上の活躍をしているというニュースが入ってきたので、何はともあれこのニュースを取りあげてみたい。

メガドライブは、スーパーファミコンに先駆けこの夏までに米国では、150万台程度出荷されているが、この夏からは、スーパーＮＥＳも発売され、ビッグ2による激しいマーケット競争が展開されている。その状況はどうかというと、現在のところ大方の予想に反して、メガドライブはスーパーファミコンが発売されても、勢いが鈍るどころか売れゆきにドライブがかかっており、出荷台数は今年度中に300万台まで達するという見通しになっている。

この話題は米国でもマスコミに大きく取りあげられており、米国では最も普及している新聞である『USA　TODAY』（10月31日付）は、「任天堂はセガの活躍によって厳しい戦いを強いられることになろう」とメガドライブの活躍を一面で紹介していたり、有力な経済誌『Forbes』でも「ハリネズミの逆襲」と比喩して、任天堂のシェア独占に赤信号がともっていることを指摘している。

国内では、『週刊朝日』や『日本経済新聞』などがセガの健闘に注目した記事を掲載しているなかで、唯一専門誌であるファミコン雑誌だけが、あいも変わらずスーファミ天下太平的な論調で市場の構造的変化に目を向けることなく、メーカーべったりの内容でソフトカタログ的雑誌作りに励んでいる感じだ。

米国市場での活躍の要因は、前にも後にも「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の大ヒットにほかならない。シンプルな操作方法と前例のないスピード感、さらには派手な演出と3拍子そろったこのアクションゲームが、米国ではスーパーマリオに代わって、子供たちのアイドルになろうとしている。

### 日本市場の特殊性と発想の転換

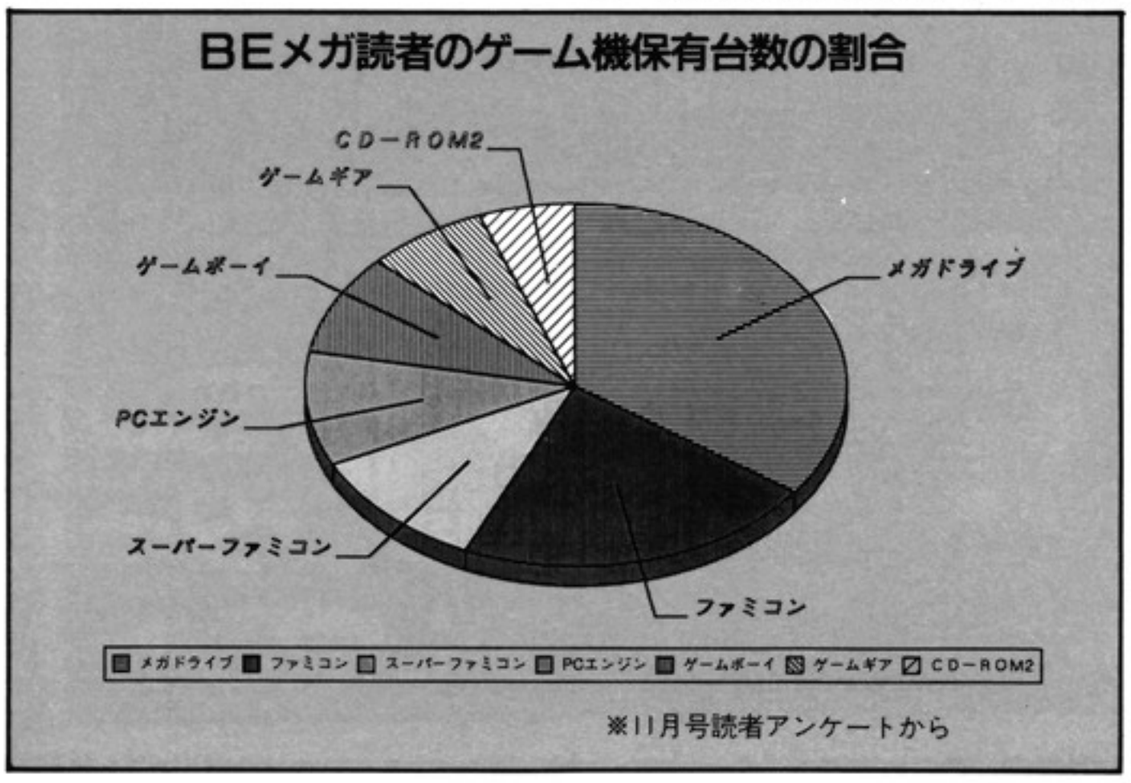
こうした動きを見るにつけ、結局この市場を制するのはソフトなんだなとつくづく実感してしまう。しかし、米国や欧州市場でのメガドライブの健闘による市場構造の変化が、すぐに日本へも影響を及ぼすかというと、そうでもなさそうである。依然として、スーパーファミコンに対するユーザーの信頼感は揺るぎないし、何よりもファミコン雑誌、流通業者をはじめ、多くの市場関係者がスーパーファミコンを支持し、ユーザーを誘導しようとしている。

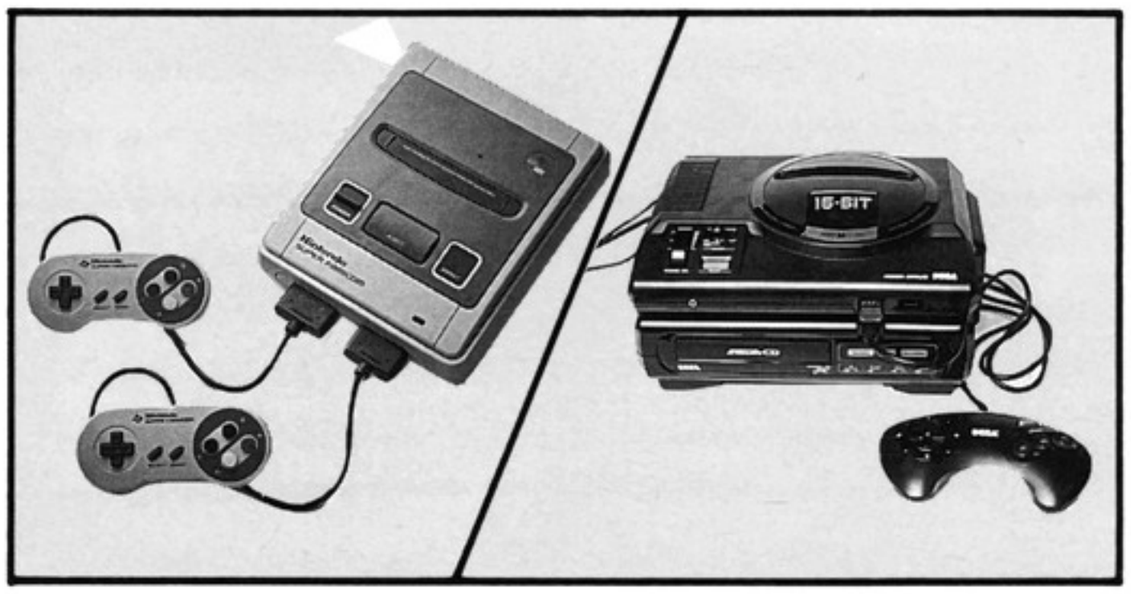
これは、一体何を意味しているのか？　これは行き着くところ、ゲームがビジネスとして成り立つうえで、ファミコンでの実績をつなげて商売ができる、いわばおいしいこの市場をできるだけ長続きさせたいという、企業として自然な発想なのである。だから将来どうなるのかよくわからないハードでリスクは背負いたくないというのが現状だ。成功している企業にありがちな企業行動の結果なのだ。

とすると、こうしたソフトメーカーには期待しにくい発想の転換を、ＭＥＧＡ-ＣＤでチャレンジしていくことが、ユーザーの期待に応える大きな出発点となるような気がしてならない。

幸い、ＭＥＧＡ-ＣＤに参入しているソフトメーカーを見ると、ゲームアーツ、ウルフチーム、セガファルコムをはじめ、アミューズメント追求に対するこだわりと、メガドライブを舞台に大きく成長しようとする意欲に満ちた、優れたスタッフがそろっている。あとは戦略である。

以下、次号から僕の考えているＭＥＧＡ-ＣＤ論を具体的に述べていきたい。



# Sega Falcom

ACT.3

セガ・ファルコム通信

*Knowledge which is felt*
*to be boring is of little use,*
*but knowledge which is assimilated eagerly*
*becomes a permanent possession.*

# MEGA-CDの自由度に期待！



## 元の"こだわり"を生かした移植をします

日本ファルコムでドラゴンスレイヤーシリーズをメインに、プログラムとプログラマーの統括をされてきた、木屋善夫セガ・ファルコム顧問にご登場いただいて、お話をうかがってみた。

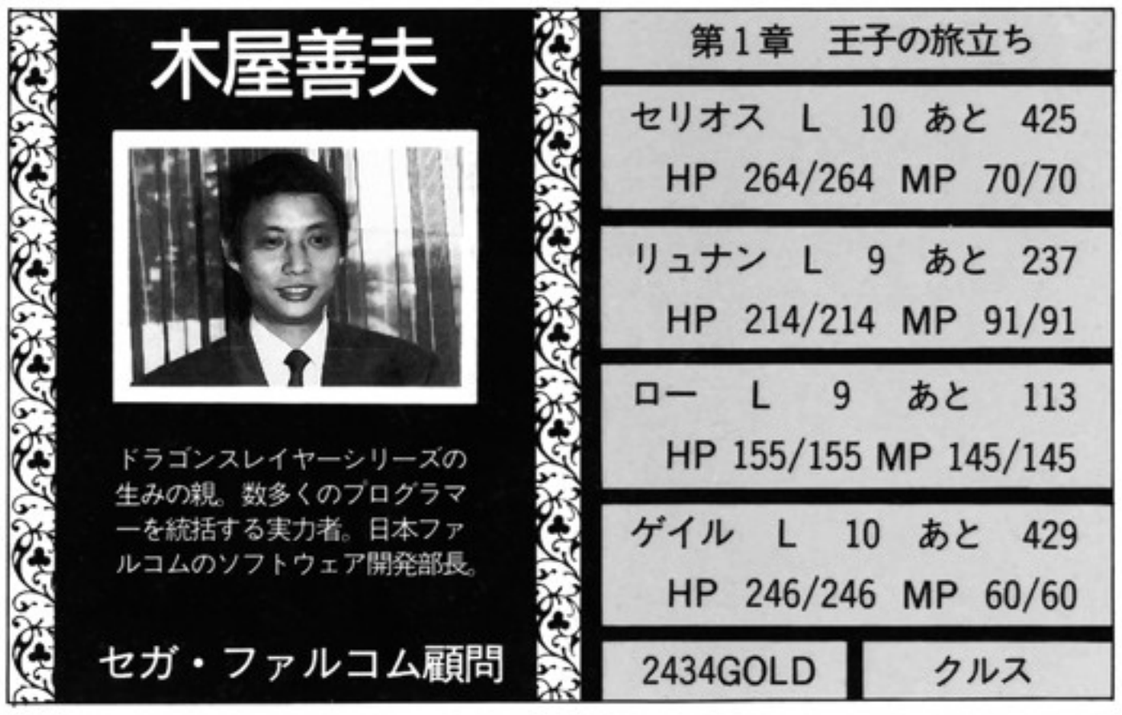
**木屋**　パソコンゲームを移植するとき、ハードの持っているすごい機能を、"パソコンの画面を出すため"だけに使っていることがあります。例えば、パソコンゲームの画面には、みんなワクがあります。"だから移植版にもワクをつけなきゃいけない"と、2重スクロールの1枚の画面を、ワクのためだけに使ってしまう。もったいないやりかたです。画面をワザと小さくしたいから、ワクを作ってるんですよ。本当は画面全部を使いたいんですが、処理スピードが追いつかなくなる。"だから、ワクをつけているだけ"なんです。私だったら、こういうことはやらない。せっかくあるハードの特徴を殺してしまったら、なんにもならないんじゃないかと思います。

実際、元を作った人でないと、"移植"はできないと思います。移すとき、細かいところをちょっといじることがあります。このとき、元のこだわりを知らない人でないと、肝心要のところが変わって、全体が崩れてしまうからです。

――CDのゲームは、今までのものと、どう変わっていきますか？

**木屋**　我々がたいへんになるだけですよ(笑)。容量が増えれば増えただけ、時間がかかりますから。プログラムだけを考えるとツラいです。CDはリードオンリーだからといって、500メガの容量のRPGを作っちゃったら、セーブデータだけで何キロバイト必要になることか。また、それをどこにセーブするか……悩んじゃいますね。

プログラマーとして見ると、やりやすいハードです。でも、CPUが3つも載っているなんて許せない(笑)。98よりすごい(笑)。個人的には、98につながるMEGA-CDを、出してほしいですね、「98DRIVE」(笑)。




## セガ・ファルコムがF3に参戦！

セガ・ファルコムが、"チーム・オブ・セガ・ファルコム"として、F3にエントリー！

実際のドライバーなどはレーシングチームTAKE ONEなので、セガ・ファルコムの社員が搭乗するワケではない。あしからず。

ゲーム業界だけにとどまらず、レース界にまで、その名を轟かせんとしているセガ・ファルコムの活躍は、目が離せないものがある。

次のF3レースでは、さっそうとチェッカーフラッグを受けるセガ・ファルコム・カーを見ることができるに違いない！




ファルコムキャラが、ひしめき合うカレンダー。毎月、めくるのが楽しみだ。

ファルコムから'92年卓上カレンダーを、抽選で5名にプレゼント！　〆切は、1月8日です。「ファルコム通信・カレンダー係」まで、ドンドン送ってちょ。

## ファルコムカレンダープレゼント

# S・F HOT LINE

S・Fとは、もちろんセガ・ファルコムの略。読者とセガ・ファルコムとのパイプ役をする、新コーナーです。よろしう。

## みんなとセガ・ファルコムを、つなぐ新コーナー

「セガ・ファルコムができて、とてもうれしい」、「セガ・ファルコムに、こんなことを伝えてほしい」、「質問があるんだけど……」などなど、たくさんの読者から、続々と手紙が寄せられた。

このコーナーは、セガ・ファルコムを応援してくれる、みんなの声に応えていくスペースだ。

こんなことを聞いてほしい、ご意見もうす、教えてほしいことがある、こんなゲームを出してほしい、企画書を書いたぞ、などあったら、ぜひぜひ手紙を送ってちょ。全員とまではいかないけれど、なるべく多くのお便りを載せていくつもり。もちろん、セガ・ファルコムの方からも、これまた全員とはいかないけれど、コメントをいただく約束になっている。送られてくる手紙は、必ず見ていただいているからね。とにかくよろしく。




福岡県／月成康子　●カラーで書いてくれたけど、白黒ページなんだ、ごめん。

## 移植希望のトップは、やっぱりイースだ！

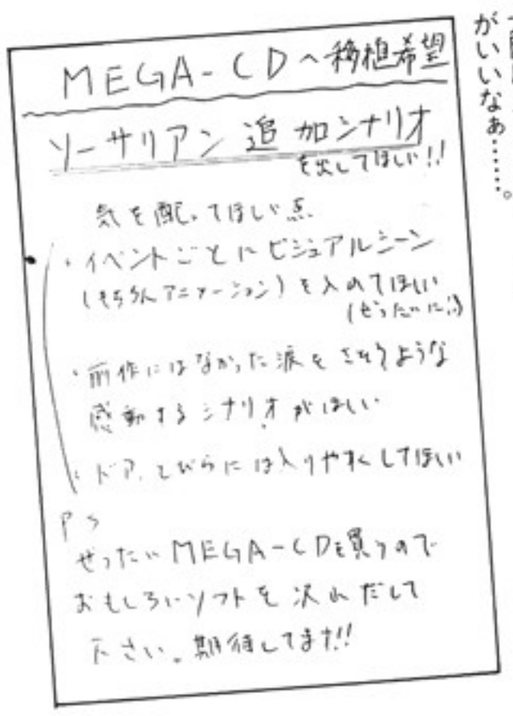
MEGE-CDへの移植希望を、現時点で統計を取ってみた。それが右の表だ。キミが入れた1票は、ちゃんと生きていたかな？　ちなみに、ここに載っていない「太陽の神殿」、「ドラスレファミリー」、「ロマンシア」、「ドラスレⅠ」は、それぞれ1票ずつ。でも、まだまだ移植希望のお便りは届いているので、がっかりしないように。

根強い人気で、1位を獲得した「イース」。Ⅰ・IIともに、堂々たる姿。やっぱり、いいものはいつまでたってもいいんだよね〜。

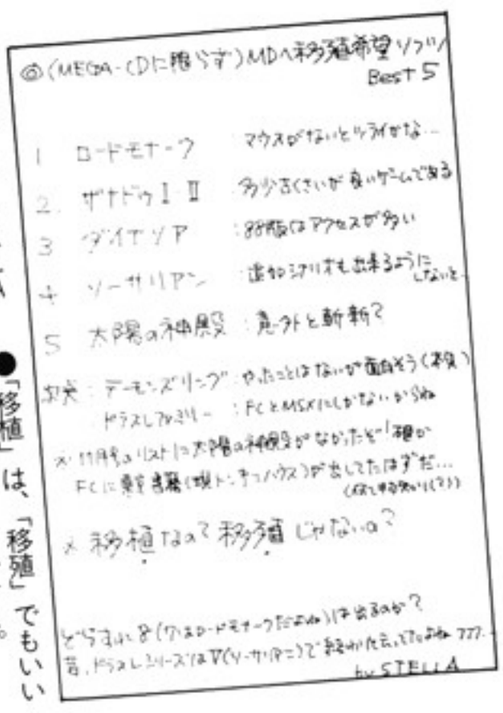
加藤社長にお見せしたところ、「ソーサリアンがこんなに票を集めるとは意外」、「デーモンズリングを知っている人がいるとはねぇ」とのこと（ちゃんとお見せしてるんだよ）。

はたして、セガ・ファルコムのMEGA-CD第1弾は!?　移植ものか？　それともオリジナルか？　まだまだお便り受けつけてます。「これを希望する」という人は、ドンドンお手紙ちょーだい。

| | | |
|---|---|---|
| 「イースⅠ・II」……10票 | 「ザナドゥⅠ・II」……3票 | ※なぜかPCエンジンCD-ROM²で出ている「イースⅠ・II」がトップ。「ブランディッシュ」も健闘。 |
| 「ソーサリアン」……8票 | 「ダイナソア」……3票 | |
| 「ブランディッシュ」…6票 | 「デーモンズリング」……2票 | |
| 「ロードモナーク」…4票 | 「英雄伝説」……2票 | |




大阪府／二見敬二　●追加シナリオ、ほしい！　戦国がいいなぁ……。




山形県／STELLA　●「移植」は、「移殖」でもいいそうです。でも通常は「移植」のほうだそうですよ。

## ファルコムさん、聞いとくれ！

ボクから、MEGA-CDへ移植してほしいソフトがあります。それは、「イースⅠ・II」です。そのワケは、PCエンジンのCD-ROM²でプレイしたとき、面白かったから。それに、リリアさんをとっても気に入ったので、MEGA-CDでもリリアさんに会いたい。ぜひとも、移植してほしいと思います。もし、移植するときに、PCエンジンのように、曲の途切れに注意して移植してくれれば、とってもスゴイゲームになるとボクは思います。

富山県／梅谷　誠／17才

ボクは、「イース」シリーズが大好きです。ぜひとも移植してほしい(MEGA-CDで)。だけど、ただ移植するだけじゃつまらないですよね。PCエンジンのまね、とかいわれるとシャクですし。

そこで、ボクは考えた、メガドラだけの何かを。そして、安易な結論にたどりつきました。「イースⅠ・II」を、横スクロールの「ワンダラース」タイプにしたら、むしろいいんじゃないか？と。頭の中(1ビット)で想定したらなかなかよかったですよ。

千葉県／亀田　勝／15才

## お便り大募集

というワケで、あっというまに終わってしまった、このコーナー。お便りは、まだまだ募集中。何かあったら、ぜひ1度ご参加ください。また、「こんなコーナーがあるといいぞ」というのも受けつけているぞ。なお、イラストはもちろん、ハガキのまま載せることもあるので、なるべく鉛筆では書かないでくれるとうれしい。

では、また来月号で。

〒108　東京都港区高輪2ー19ー13　NS高輪ビル
BEメガ編集部「セガ・ファルコム通信」係まで

# BEEPLE LAND びーぷるランド




## 今月の論

### がんばれゲームギア!

▶ GO! GO! GAMEGEAR!! ◀



発売されてはや一年以上たったゲームギア。当時は期待も大きかったけど、どうも最近元気がない。というわけで、がんばれゲームギア!

●年末年始にはいろいろ新作が出るみたいですね。じつをいうと僕もほしいんですが、なんとなく購買欲がわかないんですよ。だって、だってねー。「スペースハリアー」のサンプル写真でもなんかマークIIIと同じなんだもんね。あれじゃあんましほしくない。やっぱり、おおこれは!? というようなソフトを作ってほしいですよね。たとえば、海外用のソフト（マスターシステム）をゲームギアに出してしまうなんていいんじゃない？ どうせ同じZ80なんだろうから。もしかしてCPUだけでなくワークRAMやVRAMまで同じだったりして。ま、とにかくなにはともあれ、ゲームギアでしかできないソフトですね。人気の高い「ゴールデンアックス」なんてのも海外用にあるんだから、さっさと移植なさい。どうです、セガさん。

（島根県・小西大・24歳）

●このごろゲームギアの新作といえばセガばっかりで元気がない。そこで新しい周辺機器を出し、新たに宣伝することを提案します!! そもそもゲームギアの特長には、どこにでも持ち運べることがありますよね。そこに目をつけ考えたのは……ジャーン『SEGA・GEAR Navigation System』です。どうだ! びっくりだろ。ナビゲーションとは簡単にいうと今話題の画面の地図で目的地に誘導してくれるってやつね。まだまだ一部でしか使われていないナビゲーションがゲームギアでぐっと身近になるというわけです。しかも低コストパフォーマンスでセガはピカイチだからなんとかなる!? 持ち運べるということは友達同士でのドライブにギアナビゲーションで楽しく計画を立てることができ、十字キーなども有効に使える。マジでいいと思いますよ。スイッチONで「セ〜ガ〜」なんてね。セガさん! 作ってみたくありません？

（千葉県・大西彰・18歳）

●セガのファンはみんなわかっていると思うが、G.G.は毎年出るソフトが少なすぎると思う。友達もG.G.を持っているが、ソフトはモナコとＧＧ忍しか持っていない。なぜもっと買わへんのと聞くと、このごろ値段も高くなってきているしソフトもイマイチ……といっています。ソフト数も少ないからすぐ飽きるからだそうです。セガさんもメガドラやメガＣＤに力を入れていると思いますが、とにかく少しだけでもG.G.だけにできる感動の瞬間を見せてほしいです。

（兵庫県・浅井泰博・15歳）

●発売から１年たったG.G.だが、私にはハードにおいてもソフトにおいても魅力というものが感じられない。ハードのスペックや使い勝手の良さはハンディーゲームマシンの中でもトップクラスである。ライバルというべきゲームボーイのほうがゲームファンに支持され、そのＧＢよりも性能の良いG.G.が押されている要因は、ソフト自体にゲームファンが注目するほどのゲームがないことではないだろうか。またＭＤでも好評の「スーパーモナコＧＰ」や「コラムス」をG.G.でプレイする必然性がＭＤユーザーにとって意味のあることだろうか。１年前、とある中古ソフト店で発売されて間もないG.G.本体と「スーパーモナコＧＰ」があったことを思うと、ＭＤユーザーにとってG.G.とはあまり意味のないシロモノなのだ。むしろＰＣエンジンのようにマスターシステムとの互換性を保ったほうがG.G.にとってもマスターシステムにとってもよかったのではないか。そのほうが私にとっては魅力あるマシンと思えたはずです。少なくともメガドラでヒットしたゲームをG.G.に移植するようなことはひかえたほうがいいのではないだろうか。

（香川県・篠原一太・24歳）

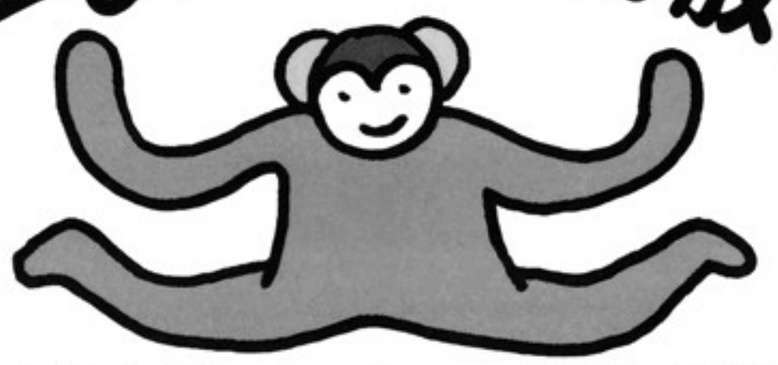
●じつは僕もゲームギアはほしいのですが、やはり購入を渋っているというのが実情です。うーん、現在のところコレだ! というゲームがないというのが原因ですかね？ それに案外どんなソフトがどのような評価を受けているかわからない、といった怖さもあると思います。事実僕もそうですしね。で、考えたのですが、本誌で行っている「読者レース」のG.G.版を始めてはどうですか？ ちょっと不安ですけど、盛り上がりますよ。

（山形県・STELLA・18歳）

3月号のテーマは……
開発者さん聞いてくれ
**メガCDのソフトはかくあるべきだ！です**

【ＢＥメガ総括】本体が発売されて、はや１年以上経つG.G.。最近ユーザーの多くの目がメガＣＤというニューハードに行っちゃってる上に、ソフトもありきたりなもので終始しているようじゃ、ユーザーは離れていくばかりだろうね。いまのG.G.に必要なのは、やっぱりこれでしかできないような魅力的なソフトの登場と、コンスタントなソフト供給だろうね。ちなみにソフト一覧は118ページを見てね。

# ゲー ん言いたい放題



●「レンタヒーロー」は面白い！
まず登場人物が一人一人本当によく性格設定されていて、不自然さがまったくない。そしてありがちな勧善懲悪をあざわらうかのようなブラックユーモアのちりばめられたシナリオも、じつはホットでハッピーなユートピア主義的な暖かいものが底に流れていて最後までとても楽しい気分で遊べるようになっている。ほんとにすごく身近に感じられるソフトだった。また「殺さない主義」もいい。アクション部分は、まあゲームをひきしめる香辛料のような役割をしているだけだから、あまり良いデキとはいえないけど、ボスなどもわりと楽に倒せるから、ゲームの流れを止められずサクサク進めていいんじゃないかな。RPGファンにはぜったいおすすめの1本だよ。

（京都府・小林拓自・19歳）

――評価の分かれている「レンタヒーロー」だけど、最初のダラダラした部分を抜けるとだんだん面白くなるという声が多いね。ヒマな人はやってみるといいかもよ。

●ゲーセンで「スパイダーマン」をやった帰りMD版の「スパイダーマン」を買った。アーケード版とはぜんぜん違う内容（だと思う）だし、グラフィックもヒドイんだけど、壁に張りついたりロープにぶら下がって移動したりと、アクションに関しては決して引けを取らないゲームだと思う。

しかしラストボスを倒してもスパイダーマンのウェップが残っていないとバグってしまうことは非常に残念。（初めてクリアできたとき、一瞬喜んだ後に画面がバグって本当に腹が立った）。アクションが素晴らしいだけに、もっと完成度を高めてから発売してほしかったですね。

（福岡県・広島正治・21歳）

――ところで、後半の公園でゴリラのあとに出てくる土潜りの怪人（？）の倒し方を知ってたら、ぜひ教えてくれ（超人バロムI（アイ）・健太）。

●ゲームギアの「まじかる☆タルるートくん」をやったのですが、はっきりいってガッカリしました。まずどこが悪いかというと、展開が単調というところです。面が変わっても、変わるのはグラフィックだけといっても過言ではないでしょう。それと岡田真弓さんもいっていましたが、低年齢層を狙ったわりにはキャラがカタすぎます。爽快感のカケラもありませんよ。アイテムもほとんど意味がないです。それにエンディングも「なにこれ」って感じです。このゲームでまともだったのはキャラのグラフィックだけです。まあゲーム作りが初めてのメーカーだったので、今回の反省点を生かして次回作に期待します。でも本当に残念です。

（埼玉県・まんきち・14歳）

――G.G.のソフトについては、118ページを見よう（こればっか）。

●やっぱり出ると思っていた「アドバンスド大戦略」のエンディング批判。でも私はあの淡々と流れる「リリー・マルレーン」には思わず目頭が熱くなりました。あの曲は……という解説を書こうと思ったのですが、最近読んだ大石英司の「極東戦域軍出動セリ」に歌詞の全訳つきで解説（？）があるので、興味のある人はそちらを参考にしてください（なんといっても放送時刻まで記述してあるのだ）

（東京都・相沢康一・25歳）

――またまた「アドバンスド大戦略」が話題にのぼってきたけど、あのゲームには制作者の執念みたいなものがあるよね。ほかにも何か発見があればドンドン教えてね。

# イラスト




岐阜県・KENTA




大阪府・道楽制作所

大阪府・MINO






大阪府・シュールな松平君

山形県・天野屋精肉店







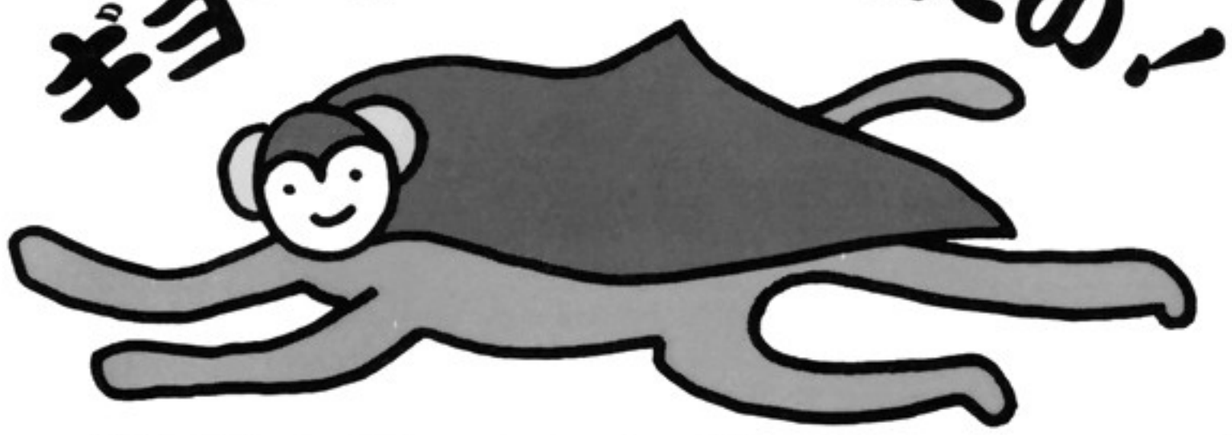
三重県
成家班
(17)




埼玉県
岡崎里志
(17)

【BEメガ質問箱】Q：最近BEメガを読んでいて気づいたんだけど、「新型バックアップ」のE・Eというやつは、バッテリーバックアップ（B・B）とどう違うんですか？（東京都・青木弘道・19歳）
A：簡単にいうとE・Eというのはバッテリーを使わずにROMに直接書き込んじゃう方式なのだ。つまりデータが電池切れで消えることはないわけだけど容量の関係で1つしか書き込めないのだ。

# ゲーカイに言いたい！



●発売も迫ったメガＣＤのラインナップを見るとやはりRPGとADVが目立つ。ＰＣエンジンのCD-ROM²が出た頃、友人の家でそのグラフィックとサウンドに感動し、はじめのうちは「これからはCD-ROMだ」などと思っていたが、落ち着いてくると、結局これらのゲームはグラフィックとサウンド、ただそれだけしかないのに気づいた。事実、PCエンジンCD-ROM²の初期には内容がおろそかにされたソフトが多かった。ゲームのよし悪しを決めるのはそのゲーム本来の内容であって、アニメ調のビジュアルを何十枚使うことや、有名な声優を起用することなどではないと思う。たぶんメガＣＤを買おうとしている人の多くは、そんなものにあの高機能を使ってほしくないはずだ。広がった可能性の中で、自由なアイデアでゲームを作ってほしい。移植ものだって、何も海外やパソコンを見なくても内容の良いものはいっぱいあります。個人的には農業SLG「大地くんクライシス」とナムコの名作「スターラスター」をぜひ移植してもらいたいと思う私です。

（愛知県・鈴木隆雄・22歳）

――こうした意見は先月号でもあったけど、やっぱりこのまま放っておくとメガＣＤソフトも内容のないゲームだけになっちゃいそうな気がして恐いよね。あの高性能はゲームの質や内容を退化させるために出たんじゃないってことを、もう一度メーカーさんには自覚してほしいよね。

●関西のソフトメーカーに言いたい！　どうしてメガドライブに参入しないんだ！　唯一出てるのはビデオシステムだけではないか。たぶん任○堂の圧力がかかってるのだろうけど、メガドライブユーザーはカプコン、コナミ、アイレム等関西系のソフトを望んでいるのだ。Ｘ68000のソフトを出しているコナミなどは、よもや「68000のプログラマーがいないよ～ん」と言えるはずもないぞ。だったらどうしてメガドラでできないのか。またカプコンもセガブランドで何本も出しているのなら、そろそろ本家で完璧な移植ものを出してはどうなのか。スーファミを買わずにメガＣＤを買うお金をせっせと貯めている人たちのためにも、とにかく関西系のソフトメーカーに参入していただくことを願うばかりである。

（京都府・角谷真・20歳）

――このネタは以前４コママンガで出たことがあるけど、関西系のメーカーは確かにメガドラには少ないよね。でも、コナミさんなんかＰＣエンジンにも参入したんだから、メガドラにきてもおかしくないよね。ホント何とかしてほしいもんだ。

●セガさんに言いたい！　それは最近あまり存在感のない（失礼）ゲーム図書館のことです。僕はぜひとも参入メーカーのみなさんにもゲーム図書館に参加させてほしいです。どういう形で参加させるかというと、ゲーム図書館上でのＣＭで新作ゲームのデモをやったり（見ているだけで楽しいし、ソフトを買う参考にもなる）、実験的な新しいゲームシステムのゲームを発表したりしてゲームの実験場っぽいところにするのがいいと思います（メガドラはオリジナルが弱いのですから、これで人気が出たソフトを商品化してほしい）。また、ユーザーがTERAで作ったゲームをプレイさせるとか、ゲーム大会なんかもいいですね（個人的には通信RPGがやりたい）。絶対メーカーにもユーザーにもプラスになると思います。とにかく、今のままではゲーム図書館というシステムがあまりにももったいないぃぃぃ!!!!（これらのアイデアは不可能じゃないと思うんですがね……。どうでしょうか）

（福島県・ＭＤオヤジ・17歳）

――ゲーム図書館へのサードパーティーの参加というのは、たいへん結構なことだろうけど、はたして各社さんがこのアイデアに乗ってくれるかという点が、まず大きな問題だろうね。だけど、ゲーム図書館もゲームギア同様そろそろ大転換が必要となってきてるんじゃないかな？　もっとこうすべきだっていう意見があればドンドン提案してみてね。

●メガドラが出てからずーっとたえず言われてきたことだけど、マークⅢのソフト。これはまだセガさんはソフトを出す義務がある。新ソフトを出すんじゃなくて、ヨーロッパ、アメリカのソフトをちゃんとマークⅢのソフトにあわせて2,000円ぐらいで出す。これぐらいでやってほしい。ゲーム図書館でもと思ったが、おれは持ってないのでイヤだ。それから医者アレスタ、君のメガアダプタはほこりをかぶってそうだから僕がもらってあげよーか？　それと「スーパーレーシング」と「ザ・サーキット」手に入れたいけど入らない。だれか1,000円ぐらいで売ってくれーっ！

（群馬県・高根沢哲広・14歳）

――メガドラ発売当初は必ず出すといっていたマークⅢソフトも、結局この３年間出なかったね。うーむ。これもなんとかしてくれい。

## ファステスト・ワン タイムトライアル 実況中継 LAP2

**BEST TIME TOP3　11月28日現在**

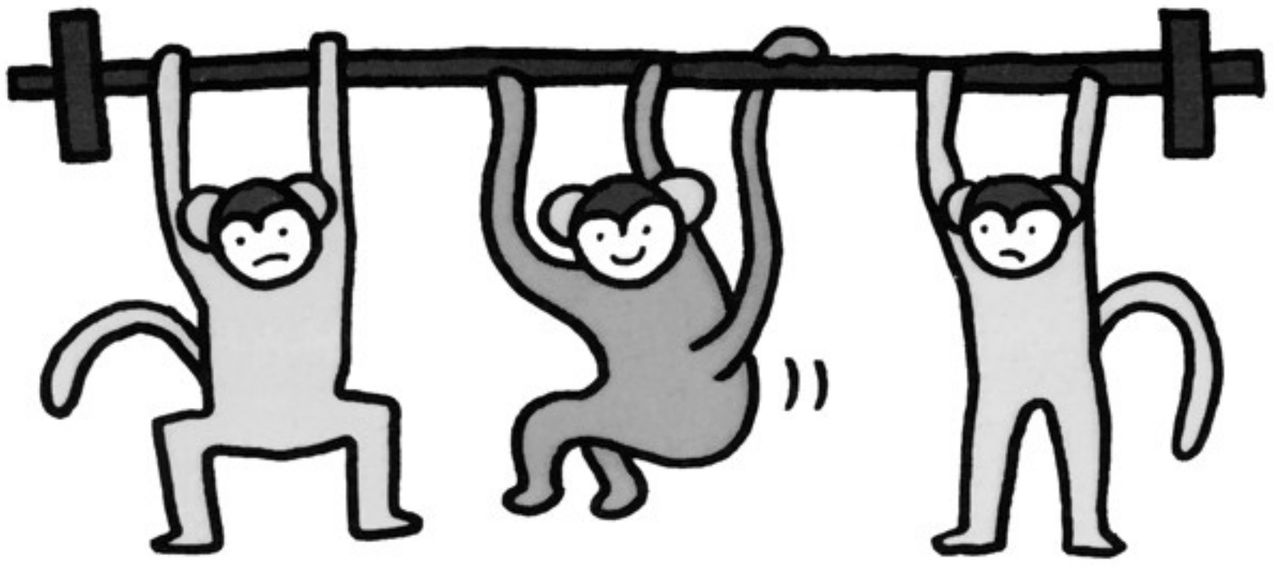
**❶1分23秒410：宮崎　孝（愛知県）**
**❷1分23秒517：林田哲雄（滋賀県・14歳）**
**❸1分23秒775：深沢博行（神奈川県・21歳）**

中間発表も全体のちょうど半ばにさしかかった「ファステスト・ワン」のタイムトライアルだけど、今月はなんといきなりビッグな超記録が舞い込んだぜ。上の経過発表を見てもわかるだろうけど、なんと１分23秒台がワンサカ！　しかも23秒台は５人もいるのだ。ちなみにヒューマンの小野崎氏も本腰を入れてタイムを出しにかかったけど、結局今月は１分25秒台をマークするに終ってしまった。おおっと！　ヒューマンチームピ～ンチっ!!　はたして来月は記録を抜けるのか？　次も見逃せないぞ。

協力：ＬＡジェットスタジオ




【いちゃもん言いたい放題】おいマイクロネット!!　誰も希望してないのに、勝手に「シーザーの野望２」なんか出すんじゃねー!!　それに「ヘビーノバ」も雰囲気が暗くて「やりてー」って思えてこねーぞ!!　もっとしっかりせいや。（埼玉県・ジャム＆岡田ファン・14歳）★ウルフチームは「狼の集団」と呼ばれるが、こももさんは大丈夫なのだろ～かと思ってしまう今日子の五郎（今日この頃）。（東京都・毛利源来）



# ビンビントーク & BEメガフォーカス



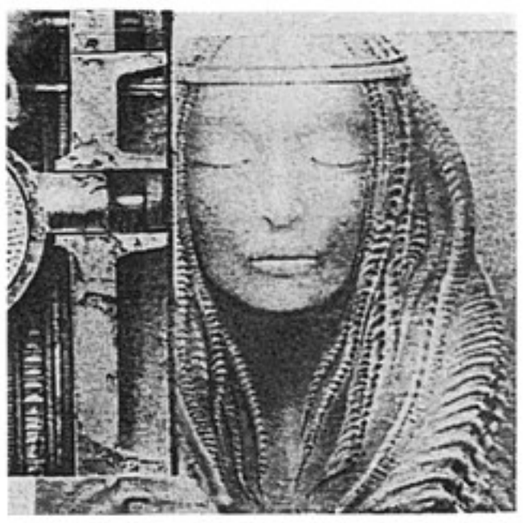
●今月のパクリ大賞はゲームアーツの「天下布武」だ!!　極秘に調査した結果、学研の歴史群像シリーズの表紙と「天下布武」のイラストに描かれている大名はクリソツ(死語)であることが判明した。これが偶然の一致といえるだろうか、いやいえない(反語)。セガもすごいがゲームアーツもやってくれるぜ!!

（広島県・佐藤文昭・16歳）

――はっはっはっ、こりゃ確かに似てるよな。う～ん、確かにどっから見てもそっくりだわ。今月の「ぴーぷる大賞」はこれで決まりかな？　……といいたいところだが、ところがギッチョン（死語）これは偶然の一致ではなく、必然の一致なのだよ佐藤君。この経緯を解説すると、①ゲームアーツさんはこの学研のシリーズの表紙を描いた人に、「天下布武」のイラストを頼んだ。②するとできあがってきたイラストは学研のシリーズそのまんまのようなタッチで、あがってきちゃったというわけだ（2段




論法)。だから両者の絵は似てて当然なのだよ。ま、これを見つけてきたのは誉めるから、我慢してくれ。んじゃ次だ。



●上の写真はＢＥメガの'91年1月号（P.54)に載っていたレコードジャケットの写真ですが、これはメガドラ版「スペハリII」のメデューサとそっくりです。1月号持ってない人はバックナンバーを買って確かめてみよう。

（和歌山県・安田健太郎・15歳）

――う～ん。やっぱりこいつがきたか。じつはあの記事（いまは亡きサウンド倶楽部ね）を書いたライターは、このことに気づいてたからわざわざこのジャケットを掲載してたんだよね。ま、1年経ってようやく気づいてくれた安田君は誉めてつかわすぞ。ほいじゃ、次ね。

●「レンタヒーロー」の町の名前は京浜急行線の駅から由来しているようだぞ。ちなみに挙げていくと、コージャ(糀谷)、オートリー(大鳥居：セガ本社はここにある)、グッズリバー(品川)、グリーンズ(青物横丁？)、マカタ（蒲田)、ビッグッド(大森)、ピーストライプ（平和島：※ピースが平和、ストライプがシマ)、ダハネ（羽田）といったところです。ところで最近セガのＣＭを見ないとあったけど、「魔王連獅子」と「ルナーク」のタイトーのＣＭを真昼間に見たぞ。



（東京都・山田聡司・18歳）

――ほほう、やたら大田区近辺のことに詳しいと思ったら、やはり大田区民だったか。確かに山田君のいうとおり全部当たっておるぞ。ちなみに我がソフトバンクも、この京急線の沿線にあるのだ（品川の隣の泉岳寺)。だから、いつもセガ取材にいってる我々もこれぐらいは知っていたぞ（ホントは分かんなかったのもけっこうあったりしたけど……)。とはいえ、よく調べてきたものだ。これも誉めてつかわすぞ。じゃ、次だ。



●11月号のＢＥメガに載っている「モンスターワールドIII」の広告は、以前にカルビーから送られてきた絵ハガキの背景にそっくりなので送ります。

（愛知県・リリパト・16歳）

●「モンスターワールドIII」の広告を見たとき目から眼球が飛び出すかと思った。あれはジグソーパズル界ではけっこう知られている“ノイシュバンシュタイン城”ではないか。ついにジグソーパズルにまで、その魔手を伸ばしはじめたセガ!!　次なる獲物はいったい……。

（大阪府・大石泰彦・18歳）

●おいセガ!!　あの「モンスターワールドIII」の広告の城の写真はサン電子の「紫禁城」の裏面で見れる「戦士の休息」の絵とおんなじじゃねーか。どーいうことだ、こりゃ!

（大阪府・千羽明彦・19歳）

――おおっと同じ写真に3つもネタがぶつかってしまったぞ。こりゃ要するに、あの城が有名な城でセガとサン電子がその写真を使ったわけかな。みなさんご苦労さま。

【今月のぴーぷる大賞発表】今月のネタもまあまあいい感じだったけど、どれもイマイチ突出したものがなかったかな？　で、今月の大賞受賞者は均差でジグソーパズルネタの大阪府の大石泰彦くんに決定した。ネタ的にはたいしたわけでもなかったが、なけなしのおこづかいをはたいてまで、証拠物件を買ってきてくれた行動力を称えたい。キミには希望ソフトを送りつけるから心して待っておれ。



# 12月号のゴメンナサイ

## I'M SORRY

●「エグザイル」の発売日が誌面で12月9日となっていましたが、その後12月6日に変更されました。

●P.46の新作紹介で「中嶋悟F1　GRAND PRIX」の価格が7,200円となっていましたが、正しくは7,800円でした。読者の方ならびに関係各社のみなさまに深くお詫び申し上げます。

●P.114のビデオゲーム紹介の写真に一部間違いがありました。大変申し訳ありませんでした。

●P.120の紹介記事で「ダブルドラゴンII」のタイトルが「スーパーダブルドラゴンII」となっておりました。読者の方ならびに関係各社のみなさまに深くお詫び申し上げます。

## ピープルランドへの投稿は……

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

●3月号のテーマは「メガCDのソフトはかくあるべきだ！」です。いまのCDソフトのラインナップや内容に対するみなさんのご意見やご要望などをお聞かせください。

**論**

| | |
|---|---|
| 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下さい。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&BEメガフォーカス | 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。またゲームのなかで「そっくりネタ」を発見したらBEメガフォーカスまで送ってね。こっちは特別プレゼントもあるぞ。 |
| BE・メガ質問箱 | ゲームのことやサードパーティ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。 |
| 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。どーんとこい！ |
| 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からな）。 |

なお、〝ぴーぷるランド〟採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト……2名(うち1本はBEメガフォーカスから)
●図書券1000円分……8名を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

**あてさき**

〒108 東京都港区高輪2-19-3 NS高輪ビルソフトバンク㈱
『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。

## 4コマまんが劇場 MDくん




岡山県・ニヤリ(15)

最近セガ周辺にいろいろ子会社ができてるけど、某ハードみたく作りっぱなしとかがないようにね。




長崎県・爆象(18)

ああ、テト○ス……。でももうこんな事件のあったことなんて知らない人も多いだろうな。ああ……。

## 11月号プレゼント当選者発表

①スパイダーマン（5名）
岩手県・菊地清彦、京都府・安田智子、熊本県・倉持忍
大阪府・南浩司、埼玉県・田中明

②デビルクラッシュMD（5名）
福島県・佐久間重男、東京都・成田和弘、新潟県・藤田智則
茨城県・小林文夫、埼玉県・山田健

③イースIII（5名）
東京都・立田悟朗、福島県・土岐広、山梨県・盛岡修平
宮城県・千葉次郎、北海道・小森由美

④モンスターワールドIII（5名）
広島県・佐々木篤史、東京都・塩浦隆広、埼玉県・竹内雅和
千葉県・戸田克夫、群馬県・柏田光則

⑤忍者外伝（3名）
山形県・三浦大佑、大阪府・佐藤憲治、神奈川県・新田健一

⑥ギャラガ'91（3名）
宮城県・橋本裕之、福岡県・西森太一、山梨県・西山和之

⑦3×3EYESテレカ(20名)
東京都・杉中直人、栃木県・松島洋、富山県・長草優子
東京都・三国伸、京都府・田中弘樹、神奈川県・春日英己
東京都・戸田崇仁、千葉県・尾本直樹、長野県・風間庸介
兵庫県・渡辺章人、福井県・竹内守、大阪府・松井基記
兵庫県・河合康一、大阪府・原真介、茨城県・大江俊之
青森県・川口和正、埼玉県・長谷川俊文、鹿児島県・豊田秀一
山梨県・秋元良彦、千葉県・野村妙子

★今月号ぴーぷるランド採用者プレゼント：(ソフト1本) 山形県・古関江津子、(図書券1,000円分)：兵庫県・浅井康博、福岡県・広島正治、埼玉県・岡崎里志、東京都・青木弘道、愛知県・鈴木隆雄、高知県・谷口貴之、福島県・緑川敏、和歌山県・安田健太郎★11月号読者レース当選者：和歌山県・木下昌俊、茨城県・工藤健二、宮崎県・笹田真、大阪府・林田智、栃木県・熊崎忠雄

# 海外ソフト専門ショップ

永久保存版広告！
切り取って保管して下さい

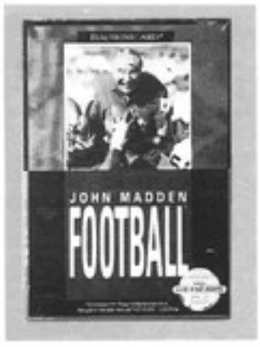
## 海外ソフト

当社の日本語マニュアルは、アメリカ著作権協会より正式に認可を受けたものです。

### ジェネシス

近ごろ日本でも雑誌などで話題になっているジュネシス(海外メガドライブ)。そのソフトをどこよりも速く大量入荷。ゲーム内容もアミガ等からのビックタイトルの移植が多くグラフィックの美しさ、なめらかな音声合成など日本では味わえないものばかり！ 今、ジュネシスが熱い！

★日本語マニュアルサービス中
（一部ソフトを除く）




### 海外マスターシステム

アウトラン3D、モノポリー等、日本で発売できなかった幻のソフトや未発表のアーケード移植など盛りだくさん。互換アダプターをソフトと本体の間に付けるだけで使用可能。ソフトも、ほとんどが3000円台という低価格。これであなたのメガアダプタやマスターシステムもよみがえる!!

※GGコンバータを使用すればゲームギアでも使用OK！




### NES

スーパーNES発売後も、NESの勢いはおさまる事を知りません。ますます磨きのかかったソフトが続々入荷！ オリジナル海外ソフトの種類、在庫量に関してはどこにもひけをとりません。
互換アダプター、NES本体、周辺機器なども多数販売中。

★日本語マニュアルサービス中
（一部ソフトを除く）




### 海外ゲームボーイ

液晶画面とはとても思えないグラフィックがすごい。ガントレットII、NFLフットボールなど日本では発売されていないソフトを販売中。
もちろん対戦プレイも可能。

日本のゲームボーイで、そのまま使用できます




### ターボグラフィックス

"ターボグラフィックス"とは海外版PC-Engineの事。驚く事にCDソフトに関しては互換性があり、日本のCD-ROM²で動作可能。もちろん音声は英語になっていてコレクションには最適。




### リンクスII

あのアタリのリンクスが、装いも改たに登場。軽量化、コンパクト化、バックライトのON・OFFなど充実した機能を満載。誰よりもリンクスワールドを楽しみたいあなたへ！
海外オリジナルソフトも多数入荷。
海外では50種類以上のソフトがラインナップされています。




## アーケードゲーム基板

本物のゲームのオモシロさを知って下さい！

**ゲームセンターで熱中したあのゲームたちが、家庭のビデオ・S端子のテレビで復活します。**

ゼロウィング、サンダーフォースAC(III)、雷電、ゴールデンアックス、エイリアンストーム、バーニングフォース、マーベルランド、フェリオス、タツジン、エアバスター(エアロブラスターズ)、鮫！鮫！鮫！、etc。
たくさんのゲーム基板を販売中です。ぜひ一度、コントロールBOXでPLAYしてみて下さい。
テストプレイは自由です。初心者大歓迎！





## AMIGA

並行輸入により激安価格実現！

**オリジナル スタータキット なんと ¥99,800(税別)**

A500本体、ジョイスティック、マウス、
A520ビデオアダプタ、コンセントアダプタ

★ ソフトウエア7種類 ★

ストリップポーカーII又はIII(アダルトソフト)、F/A18インターセプター、F40 Pursuit、インディージョーンズ、フュージョンペイント、英文ワープロ、PAL仕様ソフト用コンバータ

**CDTV なんと ¥149,800(税別)**

CDTV本体、リモートコントローラ、コンセントアダプタ付



## ★全品初期不良時、無料新品交換保証　★本体1年間無料修理保証

多数販売中！ AMIGA用周辺機器 ソフトウエア

**●通販リスト希望の方は、下記の物を同封の上請求して下さい。**

①返信用封筒を用意する(住所、氏名を記入の事)②希望リストをメモに書く(ジェネシス、NESを希望 etc)③リスト代金分の切手を入れる(ジェネシス、マスター、NES各カラー画面写真・解説付リスト…各300円、ゲームボーイ、ターボグラフィックス、リンクスII各リスト…各100円)

**リストは随時、追加変更されています。今後もご希望の際は同様にリスト請求して下さい。**




ゲームフリークのオアシス

## ㈱メッセサンオー

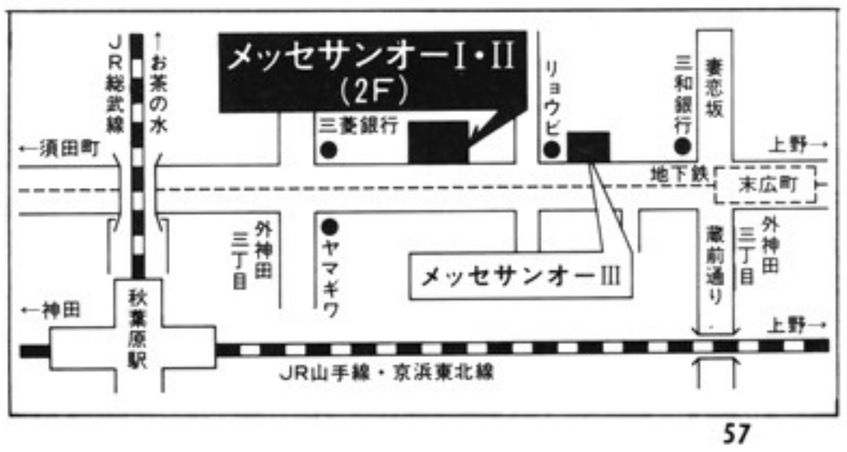
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

**通信販売実施中!!**

**☎03-3255-3452**

**営業時間10:00～19:30**

**年中無休**





# SEGA 専門店 サンタ

今月の期待の3本はこれだ!!

**ゴールデンアックスⅡ、ダブルドラゴンⅡ、ドナルドダック**

〒101 東京都千代田区鍛冶町1-10-4 丸石ビル ☎03-3258-9051〈代表〉

※商品は全て新品です。 ※新作ソフトは発売日にお届けいたします。

## 傑作

| | |
|---|---|
| ソニックザヘッジホッグ | 3,800円 |
| アドバンスド大戦略 | 4,500円 |
| シャイニング&ザダグネス | 3,000円 |
| ミッキーマウス | 3,000円 |
| ギャラクシーフォースⅡ | 4,900円 |
| ラングリッサ | 5,200円 |
| ザ・スーパー忍 | 4,400円 |
| ふしぎの海のナディア | 4,800円 |
| アークスオデッセイ | 4,300円 |

## SEGA ゲーム・ギア



**13,200円**

ゲーム・ギア ホワイト キャリーバック・チューナーパック付 24,000円

- 配送手数料800円
- 北海道・四国・九州・その他離島1,000円
- 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

### ゲーム・ギアー専用ソフト価格表

**1,800円コーナー**
ギアースタジアム
スーパーモナコ

**2,000円コーナー**
ウディーポップ
がんばれゴルビー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
スペースハリアー

**2,500円コーナー**
ギャラガ'91
サイキックワールド
ドラゴンクリスタル
忍者外伝
バックマン
パット&バター
ハレーウォーズ
ヘッドバスター
ドナルドダック
ソニックザヘッジホッグ
ゲーム天国
ベルリンの壁
ポップブレーカー
ミッキーマウス
琉球

**2,700円コーナー**
アックス伝説
グリフォン
ファンタジーゾーン
まじかるタルるーと

**3,000円コーナー**
エターナルレジェンド
ラスタンサーガ
ARLIEL

**3,600円コーナー**
大戦略
まじかるポピルズ

## SEGA メガドライブ



ゲーム図書館 8,500円

**11,100円**

- 配送手数料1,000円
- 北海道・四国・九州・その他離島1,200円
- メガブラスター……2,000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

## 好評 メガCD 受付中!!

| | | |
|---|---|---|
| LUNAR(ルナ) | 1/上 | ??円 |
| 天下布武 | 12/25 | ??円 |
| 惑星ウッドストック | 12/12 | ??円 |
| アーネストエバンズ | 12/20 | ??円 |
| ソルフィース | 12/12 | ??円 |
| ノスタルジア | 12/12 | ??円 |
| ヘビーノバ | 12/12 | ??円 |
| フェイエリア | 1/下 | ??円 |

## 数に限りあります メガドライブソフト バカ安 コーナー

**2000円コーナー**
- アトミックロボキット
- アローフラッシュ
- ヴァーミリオン
- ヴォルフィード
- S.R.バスケットボール
- サイバーボール
- ジャンクション
- スーパーハイドライド
- 大施風
- TEL・TELまあじゃん
- ヘルツォーク・ツヴァイ
- ムーンウォーカー
- ラスタンサーガⅡ

**1500円コーナー**
- インセクターX
- ウィプラッシュー
- カース
- ゴーストバスターズ
- スペースインベーダー
- ダーウィン4081
- ディックトレーシー
- バトルゴルファー唯
- ファンタシスタⅢ
- まじかるハット…/
- 四天明王

## 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〉

**ダブルドラゴンⅡ**
12月20日発売予定
サンタ価格 5,900円

**ゴールデンアックスⅡ**
12月27日発売予定
サンタ価格 4,000円

**信長の野望**
12月19日発売予定
サンタ価格 9,000円

**ドナルドダック**
12月20日発売予定
サンタ価格 3,200円

**F1サーカスMD**
12月27日発売予定
サンタ価格 5,100円

## 新作ソフト価格〈予約受付中〉

| | | |
|---|---|---|
| アンデッドライン | 12/13 | 5,900円 |
| 夢幻戦士ヴァリス | 12/20 | 5,800円 |
| DAHNA 女神誕生 | 12/20 | 6,000円 |
| 港のトレイシア | 1/下 | 5,900円 |
| スーパーファンタジーゾーン | 1/24 | 4,800円 |
| エグザイル | 12/6 | 5,900円 |
| 忍者武雷伝説 | 12/6 | 5,800円 |
| ファイティングマスターズ | 12/6 | 4,500円 |
| 三国志Ⅱ | 12/26 | 11,600円 |
| 太平記 | 12/13 | 5,800円 |
| 中島悟のF1 GP | 12/20 | 5,200円 |

## メガドライブ専用特売コーナー

| | | | |
|---|---|---|---|
| アウトラン | 2,800円 | 戦場の狼2 | 4,500円 |
| イースⅢ | 5,900円 | ソードオブソダン | 2,000円 |
| ESWAT | 900円 | ダイナマイトデューク | 3,000円 |
| ヴェリテックス | 3,000円 | 大魔界村 | 4,800円 |
| 宇宙戦艦ゴモラ | 4,000円 | ディノランド | 3,600円 |
| エイリアンストーム | 4,000円 | ハード・ドライビング | 3,000円 |
| エレメンタルマスター | 3,500円 | ビーストウォリアーズ | 5,500円 |
| ガイアレス | 3,800円 | ファイヤムスタング | 3,900円 |
| 火激 | 3,800円 | ファンタジア | 3,100円 |
| 球界道中記 | 3,800円 | ブルーアルマナック | 3,800円 |
| 究極タイガー | 2,900円 | ブロックアウト | 2,800円 |
| 空牙 | 5,300円 | プロ野球'91 | 4,400円 |
| クラックダウン | 2,000円 | ベアナックル | 4,000円 |
| ゲイングランド | 2,000円 | ポピュラス | 2,000円 |
| 三国志 | 3,000円 | マーベルランド | 4,800円 |
| サンダーフォックス | 4,800円 | マスターオブウェポン | 3,800円 |
| 斬〜夜叉円舞曲 | 1,800円 | マスターオブモンスター | 4,900円 |
| JMフットボール | 3,500円 | ミッドナイトレジスタンス | 3,800円 |
| ジノーグ | 3,500円 | メガトラックス | 3,000円 |
| 雀偵物語 | 4,800円 | モンスターレアー | 1,800円 |
| シャドーダンサー | 2,000円 | モンスターワールドⅢ | 4,500円 |
| 上海Ⅲ | 4,000円 | 雷電伝説 | 4,900円 |
| ジュエルマスター | 2,000円 | 乱世の覇者 | 6,500円 |
| 将棋の星 | 4,500円 | ルナーク | 4,200円 |
| ストライダー飛竜 | 4,200円 | レッスルウォー | 3,000円 |
| ストリートスマート | 3,800円 | レンタヒーロー | 3,300円 |
| スーパーエアウルフ | 3,500円 | ローリングサンダーII | 4,500円 |
| スーパーハングオン | 3,900円 | ワードナーの森 | 3,000円 |
| スーパーモナコGP | 3,900円 | ボナンザブラザーズ | 2,500円 |
| スパイダーマン | 2,000円 | バハムト戦記 | 3,000円 |
| マージャン道場 | 4,000円 | フェリオス | 2,000円 |
| セイントソード | 3,800円 | | |
| ゼロウイング | 3,800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
あんみつ姫　アシュラ
剣聖伝　ハイスクール奇面組
アレックスのミラクルワールド
グレートフットボール

**●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

**●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 | 〃 |
| スペースハリア | 2,000円 |
| 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(北斗の拳) | 〃 |
| 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 | 〃 |
| ドラゴンクリスタル | 〃 |
| 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 | 〃 |
| ソニックザヘッジホッグ | 〃 |
| ボナンザブラザース | 〃 |
| エイリアンストーム | 〃 |
| ランニングバトル | 〃 |
| ゴルフマニア | 4,200円 |
| R-TYPE ●ストライダー | 〃 |
| ゴールデンアックス | 〃 |
| ギャラクシーフォース | 〃 |
| シャドーダンサー | 〃 |

※以上の欧米バージョンソフトはGGアダプター を使用すればゲームギアで遊べます。

### 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 | 〃 |
| ランボーⅢ | 3,900円 |
| アサルトシティー | 〃 |
| レーザーゴースト | 〃 |
| 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 |

**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。
- FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456（TELは03-3258-9051 受付10:00〜20:00）
- マスターシステム欧米バージョンの裏ワザ希望の方は往復ハガキにてお問い合わせ下さい。
- 業者の皆さんへ、新品の買い取り致しますのでお問い合わせ下さい。

輸入代行スペシャリスト

フリーダイヤル
**TEL:0120-318388**



# タイゲン貿易

電話FAX葉書OK！　東京都千代田区外神田1-5-7　ニュー東和ビル302
FAX:03-3253-3231　受付:11:30～17:30（祭日のみ定休）

## NES

変換アダプター　¥2200

| | |
|---|---|
| リトルマーメイド | 9000 |
| バットマン | 8200 |
| NARC | 8200 |
| メガマン3 | 9100 |
| ソーラージェットマン | 5600 |
| スーパーオフロード | 8500 |
| ウルティマ1 | 7500 |
| バトルタンク | 7000 |
| ベースウォーズ | 8500 |
| ビートルジュース | 8500 |
| シルバーサーファー | 5800 |
| マージャンワールド | 9200 |
| アンタッチャブルズ | 8000 |
| メタルストーム | 8000 |
| ホイールオブフォーチュン | 8000 |
| TMニンジャタートル | 8400 |
| ヒーローズオブランス | 8500 |
| ウルティメートバスケット | 8500 |
| WWFレッスルマニア | 5500 |
| TECMOワールドレスリング | 8200 |
| ドラゴンウォリヤーズ2 | 9500 |
| クラッシュボール | 8000 |
| BエリオットNASCAR | 8500 |
| ドラゴンズレアー | 6500 |
| G.I.ジョー | 8000 |
| シンボアーズ | 8500 |
| バトルトーズ | 9000 |
| ドラゴンウォリヤーズ1 | 7000ほか |

値段はすべて送料税込みですよ

## GENESIS

変換アダプター　¥2000

| | |
|---|---|
| ファンタジア | 9100 |
| アイスホッケー | 9500 |
| フュータルリワインド | 7000 |

## GENESIS

変換アダプター　¥2000

| | |
|---|---|
| ストームロード | 9500 |
| スパイダーマン | 9100 |
| ハードボール | 9500 |
| スターコントロール | 9900 |
| トランポリンテラー | 9500 |
| ブロックアウト | 8500 |
| パリス3 | 9900 |
| ソード　オブバミリョン | 10300 |
| ブドカン | 8900 |
| サニーゴルフ | 6500 |
| J・マッデンフットボール | 9000 |
| PGAツアーゴルフ | 9400 |
| A・パーマーT／ゴルフ | 9200 |
| ストリートオブレージ | 9600 |
| ミッドナイトレジスタンス | 9100 |
| フェータルラビリンス | 7500 |
| 688アタックサブ | 10000 |
| | ほか |

## GAMEBOY

変換アダプター不要

| | |
|---|---|
| TMニンジャタートル | 7000 |
| ペーパーボーイ | 7000 |
| ガーゴイルクエスト | 6300 |
| ダックテールズ | 6800 |
| ドラゴンズレアー | 7000 |
| オペレーションC | 7000 |
| ボージャクソンB／F | 7400 |
| N.B.A.チャレンジ | 6000 |
| W.W.F.スーパースターズ | 6000 |
| ミッキーデンジャラス | 7000 |
| キャッスルバニア2 | 7400 |

## LYNX

| | |
|---|---|
| A.P.B. | 8200 |
| ブロックアウト | 7700 |
| ニンジャガイデン | 8200 |
| カリフォルニアゲーム | 8100 |
| ロボスクラッシュ | 9100他多数 |

## TURBOGRAFX16

変換アダプター　¥4900

| | | |
|---|---|---|
| シャーロックホームズ | CD | 9800 |
| J.B.ハロルド | CD | 9800 |
| ファイナルゾーン2 | CD | 9800 |
| ラストアラート | CD | 9800 |
| ヴァリス2 | CD | 9800 |
| ファイティングストリート | CD | 9800 |
| TVスポーツホッケー | | 9100 |
| ヨーブラ、キャンプカリフォルニア | | 9800 |
| テールスピン | | 9800 |
| ボンクスリベンジ | | 9100 |
| ボンクスアドベンチャー | | 9600 |
| ボンバーマン | | 8800 |
| | | ほか |

## SUPER-NES

変換アダプター　¥4700

| | |
|---|---|
| ウルトラマン | 9800 |
| ピットファイター | 9800 |
| ホームアローン | 9800 |
| | ほか |

## ゲーム機

| | |
|---|---|
| NESアクションセット | ¥21500 |
| NESコントロールデッキ | 17500 |
| GENESISユニット | 26500 |
| TURBO-GRAFIX16 | 21500 |
| T・G16　CD—ROM | 42500 |
| MASTER SYSTEM2 | 16000 |
| LYNX2 | 21000 |

**NEW LYNXが出た!**

**超小型、電力消費節約くん！**
¥21,000（送料消費税含む）

**LYNXソフトは任せてね！**
●ATARIジャケット ¥3,500

お待ちかね！ **ゲームジニー**
¥15,000（送料税込み）

AMIGA,IBM,MAC,COM,ATARI
全カラープライスリスト無料進呈

MULTI GAME DOCTOR あります
マルチゲームドクター¥170000

**きみのファミコン メガドライブでUSAオリジナルゲームが楽しめる！**
**変換アダプターできみも仲間入り**

# 第19回 通信販売 ホップ

価格案内(テレホンサービス) 03(3877)6241(代) 24時間
注文 お問い合わせ 03(3877)2711(代) 12:00～18:00

## スーパーファミコン (任天堂)

定価 ¥25,000(税込)

ロマンシングサガ (スクウェア)
(1/中) 定価未定

ダンジョンマスター (ビクター音産)
(12/20) 定価¥9,800 **¥7,750**

スーパーワギャンランド (ナムコ)
(12/13) 定価¥8,300 **¥6,650**

スーパー信長の野望 武将風雲録
(12/20) 定価¥11,800 **¥9,550**

SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語
(12/下) 定価¥9,500 **¥7,500**

| | | |
|---|---|---|
| JOE & MAC 戦え原始人 | 定価¥8,500 | ¥6,700 |
| ちびまる子ちゃん | 定価¥8,800 | ¥7,050 |
| ラグーン | 定価¥8,500 | ¥6,700 |
| スーパーファイヤープロレスリング | 定価¥8,500 | ¥6,700 |
| バトルコマンダー | 定価¥9,800 | ¥7,800 |
| スーパーフォーメーションサッカー | 定価¥7,700 | ¥6,150 |
| レミングス | 定価¥8,500 | ¥6,800 |
| サンダースピリッツ | 定価¥8,600 | ¥6,850 |
| F-1 GRAND PRIX | 定価¥8,800 | ¥7,000 |
| 弟切草 | 定価¥8,800 | ¥6,900 |
| スーパーチャイニーズワールド | 定価¥8,800 | ¥7,000 |
| シムアース | 定価¥9,800 | ¥7,800 |
| ファイナルファンタジーIV | 定価¥8,800 | ¥7,400 |
| スーパーマリオワールド | 定価¥8,000 | ¥6,450 |
| スーパーR-TYPE | 定価¥8,500 | ¥5,800 |
| エリア88 | 定価¥8,500 | ¥5,800 |
| 超魔界村 | 定価¥8,500 | ¥6,700 |
| F-ZERO | 定価¥7,800 | ¥4,800 |
| ガンダムF'91 | 定価¥9,500 | ¥6,200 |
| ポピュラス | 定価¥8,800 | ¥4,800 |
| がんばれゴエモン | 定価¥8,800 | ¥6,950 |
| イース3 | 定価¥8,800 | ¥5,800 |
| アクトレイザー | 定価¥8,000 | ¥2,950 |

## ファミリーコンピューター (任天堂)

定価 ¥14,800 **¥9,700**

ファミスタ'92 (ナムコ)
(12/20) 定価¥5,000 **¥3,650**

信長の野望・武将風雲録 (光栄)
(12/20) 定価¥11,800 **¥9,550**

| | | |
|---|---|---|
| ロックマン4 | 定価¥7,800 | ¥5,750 |
| テトリス2 | 定価¥6,500 | ¥4,750 |
| 爆笑/人生劇場3 | 定価¥6,400 | ¥4,700 |
| ヨッシーのたまご | 定価¥4,900 | ¥3,550 |
| SDガンダム・ガチャポン戦士4 | 定価¥8,500 | ¥5,000 |
| ファミコンジャンプ'91 | 定価¥8,500 | ¥6,300 |

ナイトガンダム物語、ガチャポン戦士3
ファミスタ'91、パチンコ大作戦
すごろクエスト、飛龍の拳スペシャル
ファイナルファンタジー3
リトルマーメイドJuJu伝説
**各¥3,150**

ハリキリスタジアム3、ラグランジュポイント
ワイワイワールド2、ナムコット麻雀3
北斗の拳4
**各¥2,900**

熱血硬派くにおくん
ツインイーグル、ファジカルファイター
クラックス
神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに
ヘラクレスの栄光
**各¥1,900**

ラサール石井のチャイルズクエスト
マルサの女、
スウィートホーム **各¥950**

## ゲームボーイ (任天堂)

定価¥12,500 **¥8,850**

| | | |
|---|---|---|
| サ・ガ3 | 定価¥4,900 | ¥3,600 |
| 桃太郎伝説外伝 | 定価¥4,500 | ¥3,400 |

サ・ガ2、ダブルドラゴン、ジーアームス
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
人生ゲーム伝説
**各¥1,950**

## メガドライブ ソニックバック (SEGA)

限定発売
定価 ¥21,000 **¥11,500**

ゴールデンアックスII (SEGA)
(12/20) 定価¥6,000 **¥3,900**

信長の野望・武将風雲録 (光栄)
(12/末) 定価¥11,800

太平記 (SEGA)
(12/13) 定価¥8,700 **¥5,700**

アイラブ ドナルドダック (SEGA)
(12/20) 定価¥4,800 **¥3,150**

F1サーカスMD (ニチブツ)
(12/27) 定価¥7,500 **¥5,200**

中島悟F-1 GRAND PRIX
(12/20) 定価¥7,800 **¥5,400**

忍者武雷伝説 定価¥8,700 **¥5,700**

## PCエンジン コアグラフィックスII (NEC)

定価 ¥19,800 **¥13,950**

スーパー桃太郎電鉄II (ハドソン)
(12/20) 定価¥6,800 **¥5,000**

ドラゴンセイバー (ナムコ)
(12/27) 定価¥6,800 **¥5,000**

沙羅曼蛇 (コナミ)
(12/6) 定価¥6,000 **¥4,450**

CD らんま1/2 とらわれの花嫁
(12/中) 定価¥6,800 **¥5,000**

| | | |
|---|---|---|
| ドラえもん、のび太のトラビアンナイト | 定価¥5,800 | ¥4,300 |
| SCD R-TYPE | 定価¥11,500 | ¥5,550 |
| グラディウス | 定価¥6,000 | ¥4,450 |
| SCD ドラゴンスレイヤー | | ¥6,800 |

## メガ-CD (SEGA)

(12/下) 定価¥49,800(予)

CD 惑星ウッドストック (SEGA)
(12/上) 定価未定

CD LUNAR-THE SILVER STAR-
(12/下) 定価¥7,800

| | | |
|---|---|---|
| CD 天下布武 | 定価¥7,800 | |
| CD 精霊神世紀フェイエリア | 定価未定 | |
| ファンタジア | 定価¥4,800 | ¥3,150 |
| 三国志II | 定価¥14,800 | |
| ベアナックル | 定価¥6,000 | ¥4,000 |
| ダブルドラゴン2 | 定価¥8,800 | ¥6,100 |
| ソニック・ザ・ヘッジホッグ | 定価¥6,000 | ¥3,900 |
| ギャラクシーフォースII | 定価¥8,400 | ¥5,850 |
| 三国志列伝 | 定価¥8,700 | ¥3,950 |

## PCエンジン スーパーCD ROM² (NEC)

(12/13) **¥47,800**

| | | |
|---|---|---|
| SCD 熱血高校サッカー | 定価¥7,200 | ¥5,300 |
| SCD キャンベーン版 大戦略II | 定価未定 | |
| CD イース(I,II) | 定価¥7,800 | ¥5,750 |
| CD イースIII | 定価¥7,200 | ¥4,800 |
| CD 天外魔境ジライア | 定価¥ | ¥5,350 |
| CD コブラII | 定価¥ | ¥4,800 |
| CD 三国志 | 定価¥ | ¥3,200 |
| F1サーカス'91 | 定価¥6,900 | ¥5,100 |
| パワーリーグIV | 定価¥ | ¥4,750 |

CD カルメンサンディエゴを追え
CD ソルビアンカ
CD らんま1/2、ワールドスタジアム'91
CD シャーロックホームズの探偵講座

## ゲームギア (SEGA)

定価 ¥19,800 **¥13,900**

| | | |
|---|---|---|
| ソニック・ザ・ヘッジホッグ | 定価¥3,800 | ¥2,750 |
| ドナルドダック | 定価¥3,800 | ¥2,750 |

スーパーモナコGP
ファンタジーゾーンギア
ハレーウォーズ、ギアスタジアム
スクウィーク、スーパーゴルフ
グリフォン **各¥1,900**

| | | |
|---|---|---|
| シャイニング&ザ ダクネス | 定価¥8,700 | ¥3,950 |
| スーパーモナコGP | 定価¥6,000 | ¥3,950 |
| 戦場の狼II | 定価¥7,000 | ¥4,700 |
| ラングリッサー | 定価¥7,300 | ¥5,100 |
| アドバンスド大戦略 | 定価¥8,700 | ¥5,650 |
| ブルーアルマナック | 定価¥8,700 | ¥3,850 |

クラックス、究極タイガー
ファイヤームスタング
シャドーダンサー
ダライアスII、ストライダー飛竜
シーザーの野望
スーパーエアーウルフ
バトルゴルファー唯
ヴォルフィード
**各¥2,900**

グラナダ
斬・夜叉円舞曲
ヘルツォークツヴァイ
ヴェリオス、まじかるハット
サイオブレード
**各¥1,900**

## PCエンジン DUO (NEC)

定価 ¥59,800 **¥43,350**

ファイナルソルジャー
パワーイレブン
**各¥3,100**

CD ロムロムスタジアム
青いブリンク、イメージファイト
トイショップボーイズ
CD みつばち学園
CD OEDO 808
ロードランナー、大旋風、ジパング
アドベンチャーアイランド
ヴェイブス
**各¥1,900**

謎のマスカレード、ジパング
ヴォルフィード
CD ロムロムスタジアム
サイコチェイサー
青いブリンク
**各¥1,500**

| | | |
|---|---|---|
| ネオジオ | 定価¥48,800 | ¥36,600 |
| キングオブモンスターズ | 定価¥19,800 | ¥14,500 |
| ASO II | 定価¥18,800 | ¥13,800 |

その他20種前後あります。

## ●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

※ふつうのソフト＝紙パコ入りのだいたいカセットぐらいの大きさのもの。

商品代 + 手数料(1本につき100円) + 送料(ふつうのソフト3本まで 300～500円)(本体とソフト数本ぐらい 700～1100円)

## ●注意

- 不良品、故障の場合はメーカーのサービスセンターに直接お問合せ下さい。当店では、修理はしておりません。
- 商品の返品・交換は致しません。
- 15日以上たっても商品がとどかず、何の連絡もない場合は、電話でお問い合せ下さい。
- 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。

あてさき 〒134 東京都江戸川区中葛西3-37-2 ㈱ホップ　郵便振替番号 東京0-365589 ㈱ホップ

この価格はすべて税込みです。新品のみ扱っています。　12月1日号
価格は相場によって変わる時があります。諸都合により品切れする場合があります。ご容謝ください。

BE-MEGA

# HOT MENU

SPECIAL PART 1


P61 グルシア王の秘宝
P69 ゴールデンアックスII
P73 ファイティングマスターズ
P75 タスクフォースハリアーEX


最新作のホットメニューをパッキング!

アイ ラブ ドナルドダック

## グルシア王の秘宝

先月に引続きアイ ラブ ドナルドダックの大紹介! 見かけによらず、けっこう手ごわいところもあるので参考にしておくれ。さあシュッポンを片手にドナルドダックと世界を駆け巡るんだ!

●セガ/12月20日発売/4,800円/ACT/4M






## ストーリー



ある日、スクルージおじさんの書斎をあさっていたドナルドダックは「グルジア王と隠されたダックの秘宝」という本を見つけました。大金持ちになれるぞ、大喜び!



さっそくドナルドダックは、ヒューイ、デューイ、ルーイの3人を連れて、宝探しの旅に出かけました。ところがその宝の地図が描かれた本を狙っているやつらがいたのです。



その名もビートのギャング団! 3人の甥っ子と、おまけでついてきたディジーを乗せたドナルドの飛行機を、ビートのギャング団の一味が追いかけていたのです!



先月に続いて、ディズニーのグレートファンタジーアクションゲームアイ ラブ ドナルドダックを大紹介! さらに先のステージまで、美味しいところを見せましょう!



©The Walt Disney Company

# 3つの国の6つのポイント

## 1 ドナルドはアクションスター

1カ月のごぶさただぜエブリボディ！ 今月も、このグレートゲームをイントロデュースしちゃうぜ。よろしくな。と、いってる余裕なんかないのでさっそくおさらいもかねてポイントをチェックしよう。まずは、Mr.ドナルドダックの動きをマスターだ！



うりゃっ！ ジャンプだ！ 足元を踏み外すと命がないぜ。いつも緊張して跳ぶことが重要なのだ。



せまくて歩けないところは、スライディングで進め。高校野球のスピリットだ。栄冠は君に輝く！



電線を滑車で移動。スピードが乗ってるときにいきなり乗り換えがあるぞ。タイミングよく次の滑車に飛び移れ！



とうもろこしを、バアッーとまき散らしてやろう。もったいないけど拾えないのであしからず。アイテムを地道に集めよう。

## 2 3つの武器をつかいこなせ

丸腰で冒険に繰り出すなんて、そいつはあまりにデンジャラスってもんだ。あらゆる武器を使いこなして、ビートのギャング団をけ散らしていこう。



**●シュッポン**
撃ちつけたシュッポンの柄に乗れるので、壁なんかの垂直移動ができるのだ。



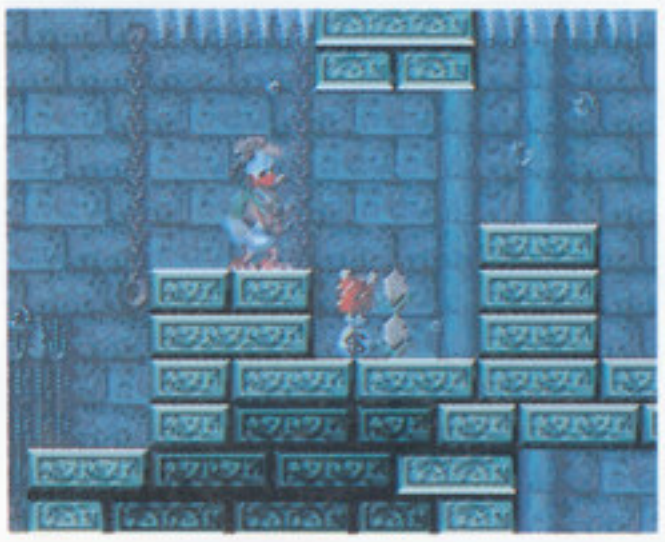
**●赤色シュッポン**
壁や樽など障害物を消して進め、おまけに敵も倒すことができる便利な武器



**●バブルガム弾**
シュッポン！ と撃ちつければ一定時間敵の動きが止められるぞ。

## 3 アイテムがなくっちゃね！

マップはとにかくすみからすみまでうろつきまわろう。アイテムをできるだけ集めれば、それだけクリアが楽になるっていうのは、これもう世界の常識ね。隣の全アイテム表を参考にしてくれ。



## ITEM アイテム



**●アイスクリーム**
1ポイントだけライフが回復する。食べすぎると虫歯になるかも。



**●肉**
こちらは全回復のうれしいご馳走。特上サーロインステーキか？



**●とうがらし**
5つ食べると、あまりの辛さに一定時間の無敵状態になるのだ。

## このルートで進め！

ドラキュラ伯爵を倒して、新しい宝の地図を手に入れるまでの前半のルートを、ここでまとめてみよう。どの場所も飛ばして進むことができないので、ちゃきちゃきクリアしていこう。前半なんかで手まどるな！



**アメリカ**
ここは壁につきあたるまで進める。とうがらしを5つ食べれば早いぜ。



**メキシコ**
3本のマップを通って神殿の手前まで進もう。足場に注意して進め！



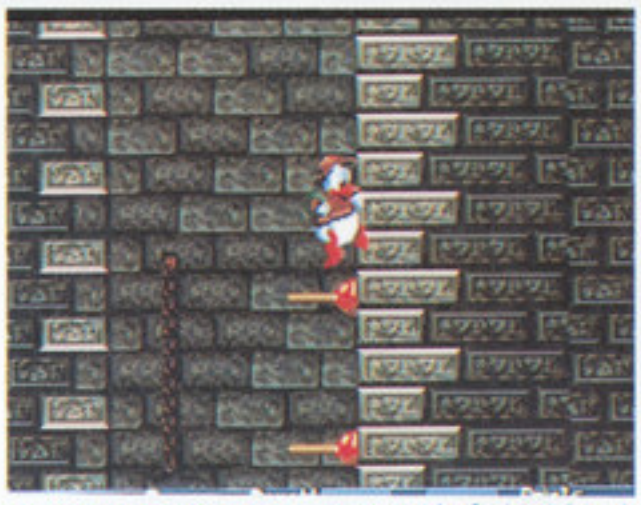
**トランシルヴァニア**
ここはドラキュラ城まで。1UPがあるので取りもらすな！



© The Walt Disney Company

## 4 トラップ! トラップ!

まあ、本当にどこのどいつが仕掛けたんだろうとグチのひとつもこぼしたくなるぐらい、各ステージ危険なトラップが用意されているのだ。失敗は一度で止め、学習することが必要なのだ。同じ失敗を繰り返してると、いつまでたっても進めないぞ。

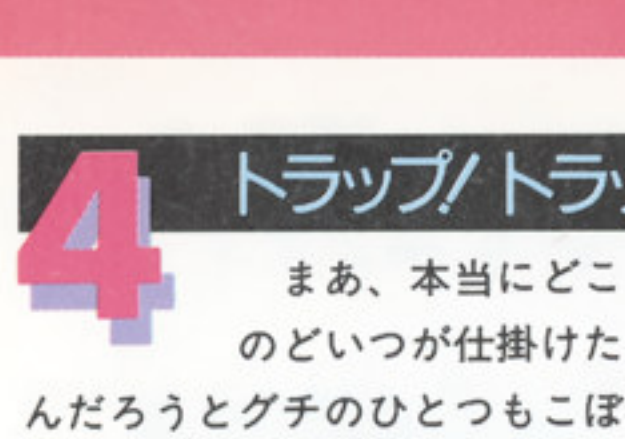


早く上がらなくちゃ、左から壁がどんどんせまってくるぞ! タイミングよくシュッポンを撃て。手に汗握るー!



だまされやすい場所。気がつかないと同じ所をぐるぐる回ることになるぞ。ブロックがエレベーターになっているから上へ行け。

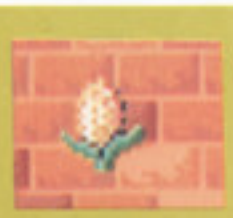
## 5 悪役続々登場!



なんといってもこいつが一番嫌なやつ。でっかいフーセンのようなゴーストが、突然ばらばらに分裂して襲ってくるぞ。とにかく逃げるしか方法はなし。スライディングではいつくばって逃げまくれ!

ビートのギャング団のほかにも、いろいろな敵が各ステージで待ち受けているぞ。どいつもこいつも、いちいちメンドーくせーなーっていうくらいジャヤしてくれるぞ。基本的にはシュッポンを撃っていればOK。





**●とうもろこし**
これは紹介したとおり武器になるのだ。以外とすぐになくなるぞ。




**●バブルガム弾**
これも強力な武器になる。最高50発まで持つことができる。




**●1UP**
あればあるほどうれしい1UP。お得な集め方は次のページに。



**●$袋**
スコアに大金が加算されるぞ。金の亡者になるのだー!

## 6 ドラキュラを倒せ!

トランシルヴァニアの奥にあるドラキュラ城、その一番奥の部屋にはドラキュラ伯爵が待ちかまえているのだ。こいつはとにかく手ごわい野郎さ。マントを閉じているときは攻撃してもムダ。マントを広げたときにシュッポンを撃て! 高い位置に移られたら、壁にシュッポンを撃ちつけ足場にしよう。



コウモリの動きは止められる。残りはスライディングでよけろ。



**アメリカ**
メキシコの神殿に入ることができるヒーローの鍵が手に入る。



**メキシコ**
危険いっぱいの神殿の奥で、赤色シュッポンが手に入るぞ。



**アメリカ**
ビルの屋上と電線の空中面。バブルガム弾が手に入る。そして……。

**トランシルヴァニア**



いよいよドラキュラ城。ドラキュラを倒して新しい地図を奪え!

# 新しい4つの冒険の世界!

## エジプト

プーヒャラ、プーヒャラと、アラビックな音楽が聞こえてきそうなエジプト面。特に目新しい敵はいないが、砂漠の砂には気をつけよう。メキシコにもあった流砂と同じものがここにもあり、こっちの流砂は距離が長く、砂の中から敵が現れるのだ。足元に気をつけながら、砂に飲みこまれないように進め!



ジャンプするときは、砂に飲みこまれないようにぴょんぴょんリズムよく跳んで行け!






マップの最後に肉が手に入るので、取りもらさないように。ピラミッドらしき遺跡があるが、ここは例によって行き止まり。次の国へ飛行機を飛ばせ!

## 南極

やってきました南の果て。ここは南極さいはての地。オーロラの美しいここでは、当然のように足場が全て氷。つるつるよく滑るので、いつもの感覚でやってると、思わぬところでミスってしまうのだ。銃を持った敵は爆弾を撃ってくるので、先手、先手で勝負したほうが無難。鳥も同じく爆弾を落としてくるのでメンドーくせー。



ペンギンはスライディングで攻撃してくるぞ。うじゃうじゃでてきてもあせらず騒がず、ジャンプでかわせ!



氷の滑り台に乗って、スーラスイスイとすべって行けば楽チン、楽チン。




氷の中に鍵を発見! でも取り出すことができない。俺の熱く燃えたぎる情熱で氷を溶かしてやる! なんて間抜けなことを考えている人は、さっさと次へ進みなさい。

## ズバリQ&A

できないよー、進まないよーと困っている人にちょいとアドバイスしちゃうぜ、ベイベ。俺もわかんないけど心配すんな。



### Q ドナルドを増やして進みたいのですが…



**A** トランシルヴァニアに戻ればOK。最初のほうに1UPがあるから、出たり入ったりを繰り返せば、すぐにドナルドがたまるってわけさ。

### Q バブルガム弾がなくなっちゃった!?




**A** バブルガム弾がなければ、ドラキュラ城でのドラルド増やしもできないもんな。アメリカをクリアすればジャイロがまた50発くれるので安心したまえ。



©The Walt Disney Company

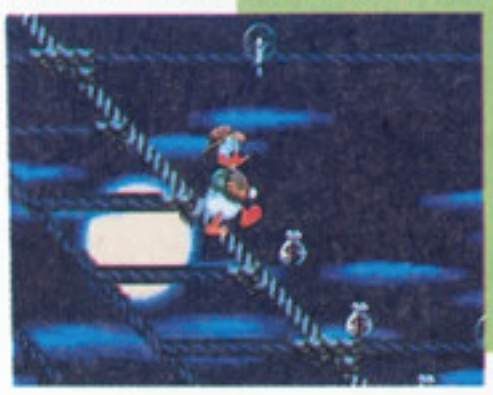
## バイキング

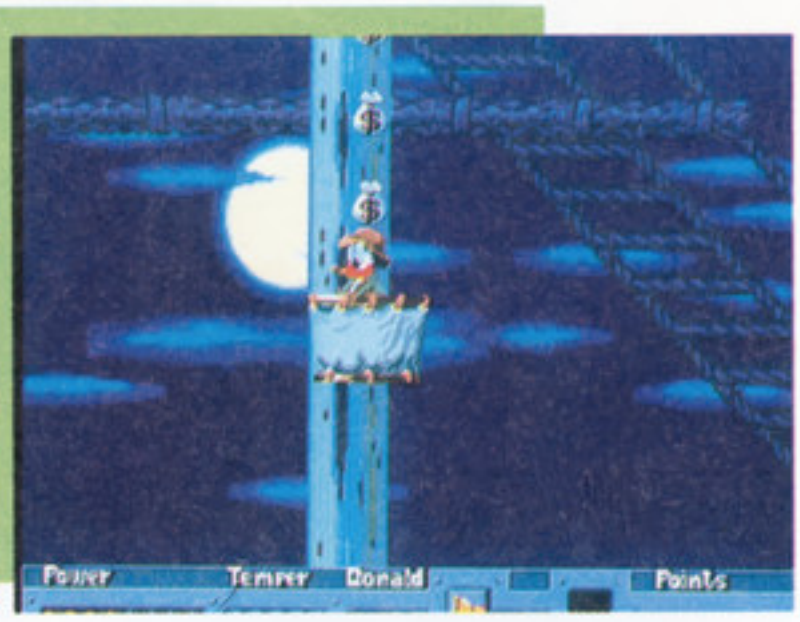
ゆらゆら揺れるバイキング船は、ビートのギャング団の他に弓矢を持ったバイキング達が襲ってくるぞ。マップは船の甲板と、マストをつなぐロープの上での２本構成。甲板の上では、敵はもちろん腐った床板にも注意しよう。マストの上は滑車を使った移動もあり、アメリカ面みたい。



樽に隠れたバイキング達は、バブルガム弾で倒せば、樽も消すことができ一石二鳥なのだ。

ロープの上やゴンドラなどお尻がムズがゆくなるような面。この面もビートのギャング団の爆弾に注意。






２本のマップをクリアすると、バイキングのお頭らしき、おっさんが困っているぞ。最近の若者は老人に親切にしないけど、見返りを期待してひとつ話を聞いてやろうじゃあーりませんか。

幽霊からこの船を取り返せば古文書をくれるんだってさ。



## マハラジャ

ここはディスコだ。違うって(マハラジャなんてディスコを知る者はもういない…)。実は、砂漠でラリーをするのだ。それはサハラじゃ。などとパープーなことを言っていると（オレだ）この面はクリアできないぞ。





ヘビ使いのフエの音符に当たると、体が動かなくなり、ヘビにいいようにいたぶられる！






ここまででまた一区切り。ここから他の３つの国に行っても意味がないので、このまま先へ進もう。宮殿の中には、鍵がなくても入れるぞ。

### ●トラ退治に挑戦しよう

マハラジャに賭けを申し込まれたぞ。庭に放してあるトラを退治すれば「スフィンクスの涙」をくれるって言ってる。グレート！　もちろん賭けに乗ろうぜ！　ところで、それって何に使うんだ？



ここでもとうがらしが手に入るので、一気に駆け抜けるっていうのもいいかもしんない。

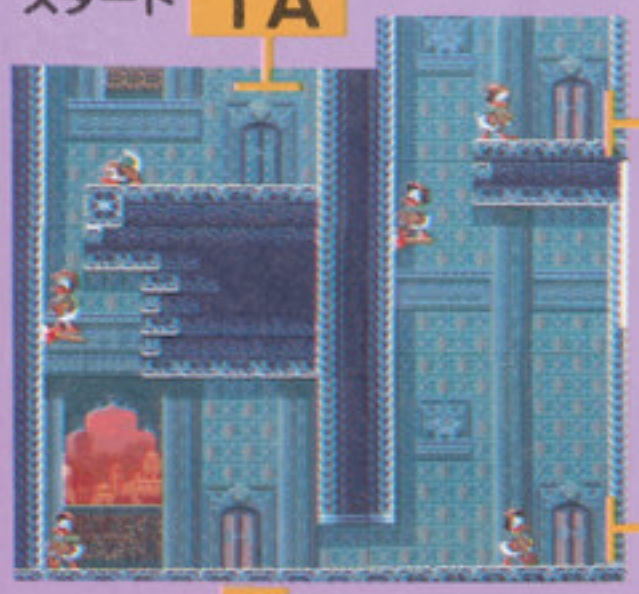


# マハラジャの宮殿！迷子のドナルド!?

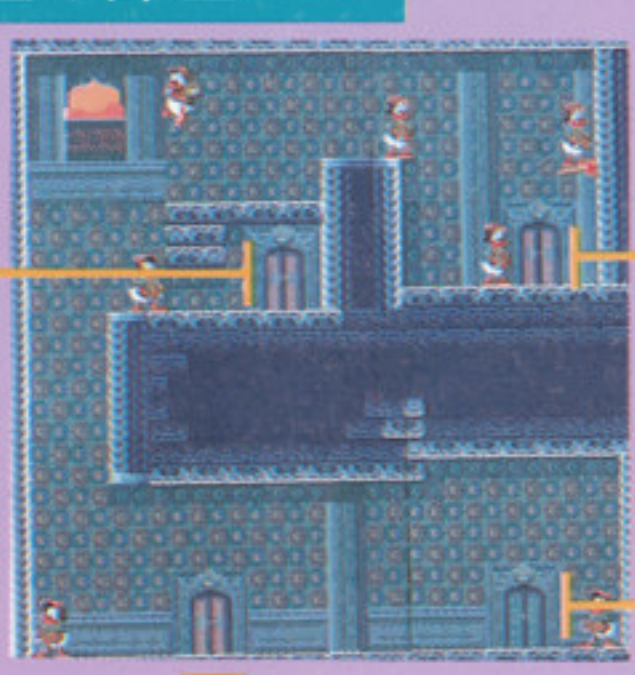
マハラジャの女王に提案された賭けは、迷路のようなこのステージをクリアしなければ終らない。ここで頭に入れておきたい法則は、ドアが部屋から部屋への移動の手段であること。そして、そのドアはそれぞれが入口、または出口専用であるということ（つまり一方通行ってこった）。どぅ・ゆー・あんだすたん？　ドアは6つの部屋を複雑に行き来していて、なおかつ同じドアに通じるものも多いので、迷子になること確実。



## 1の部屋




## 2の部屋




## 3の部屋




## 4の部屋




## フエつかい



フエ使いには、3発シュッポンを撃ちつければ動きを止められるぞ。音符はジャンプでよけろ。

## 最短ルート

面倒くさい人や迷路が苦手の人に最短ルートを教えよう（でも自力でやってほしい）。1A→1B→5B→5A→2C→6A→6Cだ。



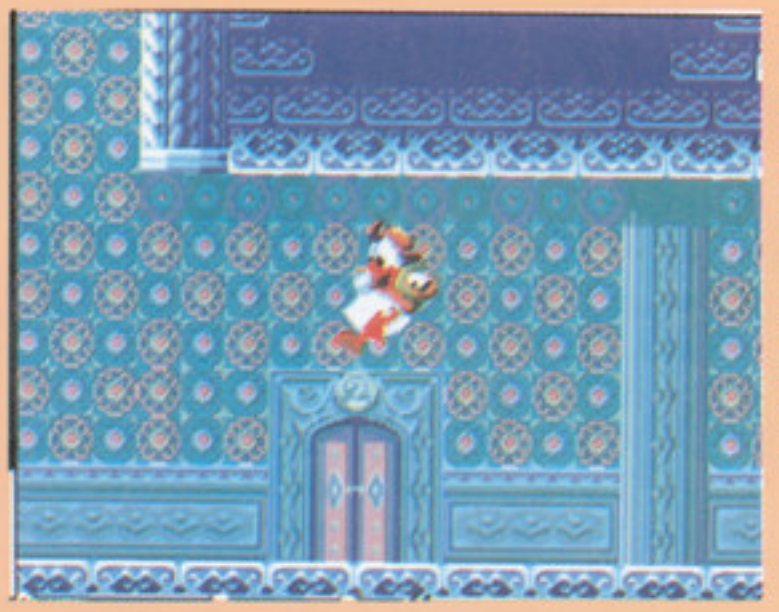
©The Walt Disney Company

## 宮殿の中では

このステージは、本当は下のマップを見ずに、なんとか自分の力でクリアしてほしいのだ。下に引き出したポイントの他、この迷路面では右のようなことに注意しょう。時間をかければゴールが見えるはず！



シュッポンを使っての移動は基本中の基本。上下に動いていないと、まごまごしちゃうのだ。



ドアの前に立つと移動してしまうので、入りたくないドアは飛び越そう。

## 5の部屋

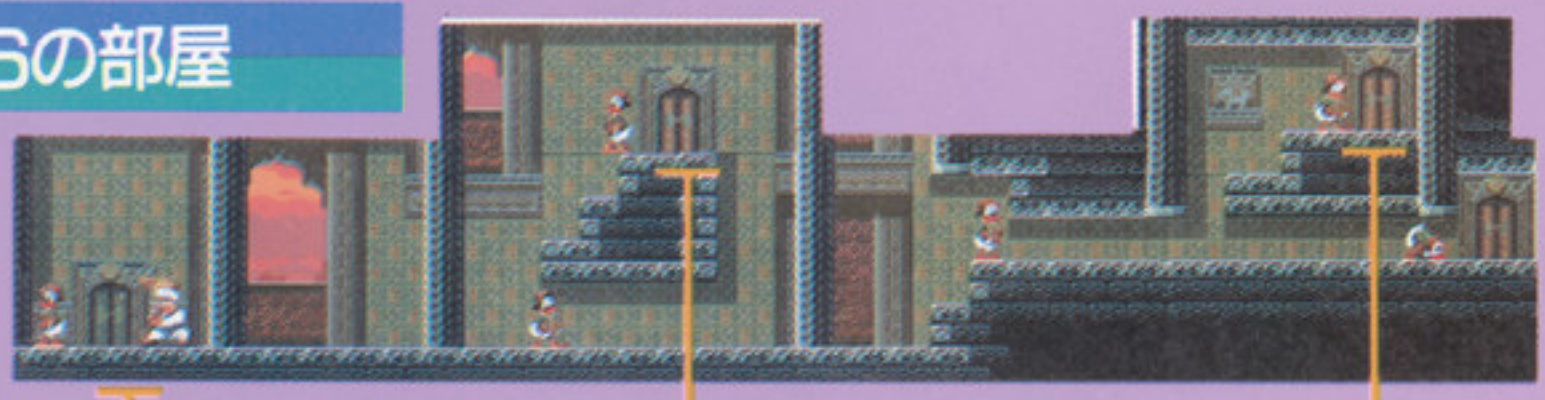





## ごちそうタイム

迷路面とはいっても敵がわんさかいるわけだから、うろちょろ迷子になっている人は、ライフがかなり減っているだろう。ここでは、部屋に入るたびに肉が出現するので、ぜひスライディングでごちそうになろう。ボスの前にここにきておくのもグーよ。

## 6の部屋




## ●トラの炎に気を付けろ

いよいよトラ退治の本番。トラは4つの位置をジャンプで移動して、炎を吐きつけてくるのだ。中央の位置でかがんでいれば、安全だが、それだけじゃあ倒せない。トラの動く反対側に立ち上がり、シュッポンを撃ちつけよう。1発撃ったら、すかさず安全地帯に移動すること。気長に倒すつもりで。



ここが安全地帯なのだ。ううーっ、けつが熱いなー。あせって立ち上がると黒コゲになるぞ！



# ピラミッドの中からまたまた大冒険!

## ピラミッド①

トラを退治して、マハラジャからもらった「スフィンクスの涙」を使えば、エジプトのピラミッドに入ることができるぞ。ピラミッドの中はとても広く、いくつかのマップに分かれているのだ。王の呪いがかかっているのかどうかは知らないが、やたらと難かしいぞ！　とにかく学習しろー!!





槍の突き出すタイミングは、とにかく覚えるしかないねー、うんうん。一度はミスる覚悟でどんどん進め！



この壁は動いているのだ。シュッポンを撃ちつけて、さっさと壁を乗り越えなきゃ押しつぶされるぞ！



うわあっと!!　落し穴だーっ、と思ったら何だ、アイテムがあるでやんの。ラッキー!!

## ピラミッド②

ここはとにかく足元が危ないのだ。最初の足場になるブロックは安全だけど、その後の足場ブロックは乗ったとたんに落ちちゃうぞ。テンポよく跳んで行けばOKだ！



ほら、ほら、ほら、ほら、どんどん進まないと炎の池にまっ逆さまに落ちちゃうぞ！



## ピラミッド③

ダッシュボタンを使ってひたすらつっきって行く面。普通にとろとろ歩いてちゃあ、背後からせまってくる炎に丸焼けにされちゃうぞ！　スライディングもボタン連射だー！



ダッシュで走っていれば、ギリギリ炎に追いつかれる心配はなし。



最後はヒュッーと落ちて、くいっと右の床に乗っかろう。シメが肝心ってやつね。

## ●あとはキミの出番かな!?

怪しげな小部屋…、恐る恐る進むと、なんといきなり背後を壁が閉ざしてしまうぞ！　なんてこった！　頭の上からは釣り天井が落ちてくる！　ぐわあー、もうだめだー！　あとはキミがやってくれー、頼んだぞおおおおっ!!!



ここはもちろんダッシュボタンで超ウルトラ急げ急げダッシュだー！　押しつぶされるなよおおおお!!



# ゴールデンアックスII




**剣と魔法を駆使して悪を討つ3人の勇者。彼らの前に、1・2面よりはるかにパワーアップした敵が立ちはだかる……。今回は中盤を中心に紹介。このゲームの魅力にさらに迫るぞ！**

セガ／12月27日発売予定／6,000円／ACT／4M



1面のボス「ミノタウロス」。手にしたモーニングスターの破壊力はすさまじいものがある。ダッシュして体当りをくらわすなど、ナカナカ素早い。



2面のボス・首のない騎士。リーチの長い剣で、遠くの勇者に攻撃をしかけてくる。また、盾ではじく、蹴るなど、技も多彩。

怪物どもに襲われて、すでに廃虚と化した村から勇者の戦いは始まる（1面）。敵を蹴散らしながら進む勇者。その先に待ち受けていたのは、牛頭人身の怪物ミノタウロスだった。しかし、これを難なく突破。

敵の前線基地である遺跡へと向かう勇者（2面）。数、攻撃のバリエーションともに増した敵が、彼の行く手をさえぎる。しかし、ついに基地のボスである、首なしの騎士と対決。悪戦苦闘の末、勝利し、次の戦いへと向かうのだった。

## ステージ3

### パワーアップした敵が勇者を襲う

崖淵に建つ廃虚が戦闘の舞台。1、2面で登場した敵が、さらにパワーアップして勇者を襲う。1面のボス・ミノタウロスが（しかも2匹）、中ボス的存在で登場するなど、難易度もだんだん高くなってきている。大ボスはリザードマンが4匹。体力、攻撃力、スピード、どれも技群の面倒な相手だ。



3面スタート直後。いきなり4匹のモンスターに囲まれてしまった。ぼやっとしてると袋叩きにあってしまう。必殺技で回避すべし。



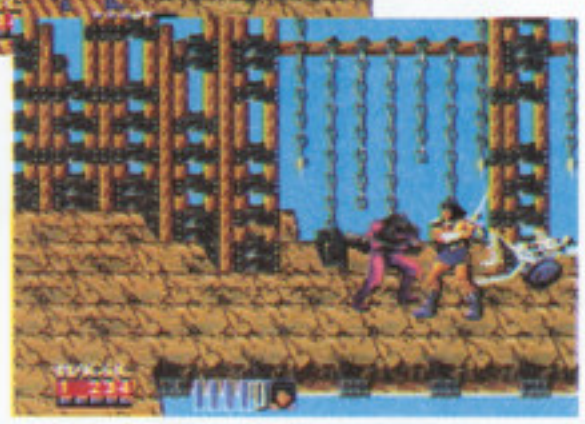
銀色のザコキャラが出現。ケタ違いの攻撃力で勇者に襲いかかってくる。徒党を組んで現れたときの連携プレイは、敵ながらスゴイものがある。




大ボス・リザードマン。迫力はないが、体力、攻撃力は3面のボス・首なしの騎士を上回る凄さ。オマケにしっぽまで使ってくる。



こんな所にミノタウロスが2匹も！



橋の上での戦い。一歩まちがえると死……。

# ステージ3無敵メモ

## ガケ下につき落とせ！



まず、ガケの側まで敵をおびき寄せる。



まず1匹目。体当りでつき落とす。ラク勝！



2匹目。かがんだスキに持ち上げ、投げ技で放り込む。どんな敵でも、イチコロなのだ。

3面は敵の強さもさることながら、ステージ中盤に大きな口を開けている穴もまたやっかい。しかし、これを戦闘時に利用すれば、これほど心強いものはない。どんなに強い敵でも、おびき寄せてガケ下につき落とせば、2度とはい上がってはこれないのだ。

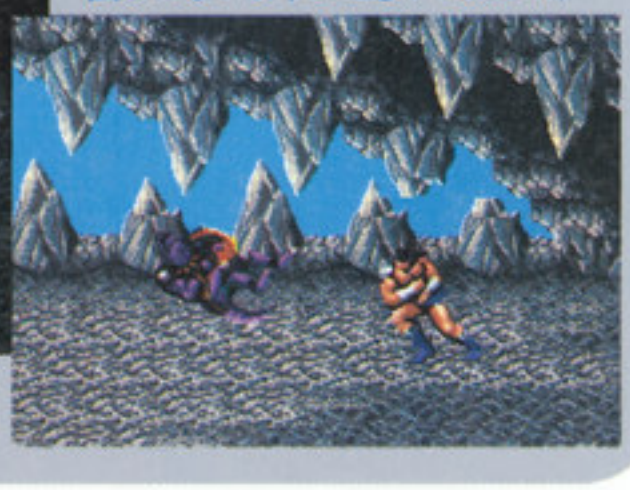
## ボスは魔法で弱らせてから

素早い動き、高い攻撃力を持つ3面のボス。まともに戦えばマイキャラが何人必要かわかったもんじゃない。しかし、こんな相手でも、最強の魔法を使って弱らせれば、1匹あたり数回攻撃しただけで倒せてしまうのだ。魔法は最後までガマンしよう。



最強の魔法で敵をキリキリ舞いさせる。敵はかなりのダメージを受けたはずだ。

体当り2、3発で倒せてしまう。後は囲まれないように注意すればOK。



## 敵を蹴散らす勇者の必殺技

### アックス

前方の敵を、剣を下から振り上げて斬り、振り向きざまにジャンプ。そして、そのまま後方の敵の脳天めがけて剣を振り下ろす。この技は、動きが遅く、定位置に敵がいないとうまくきまらない。



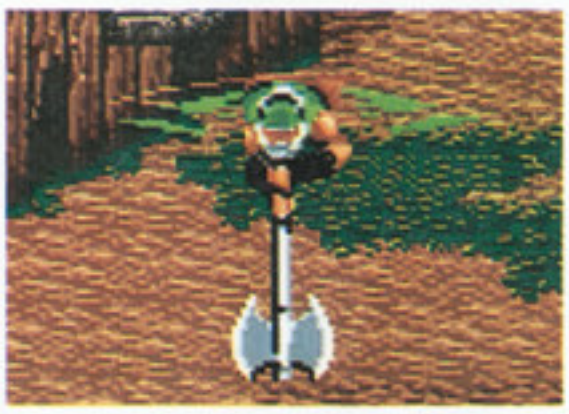
### ティリス



前方の敵を蹴り上げ、そのままバク転。後方の敵めがけてキックを放つ。技を繰り出すスピードはまあまあ。しかし、ジャンプした地点と、着地点がズレているため、別の敵に攻撃される可能性アリ。

### ギリウス

手にしたオノを軸に、コマのように回転して敵を蹴散らす。老体にムチ打つすさまじい技。攻撃前、攻撃後の立ち位置が同じなので、他の敵の攻撃を受ける心配がない。3人の中で一番使える技だ。



# ステージ4

## 溶岩地帯に待ち受ける恐怖

第4の舞台は、〝ドラゴンズスロート(竜の喉)〟と呼ばれる溶岩地帯。ここでは、スケルトンがイヤというほど出てくる。転がっている死体は、ほとんど攻撃してくると思っていいだろう。ボスは色違いのミノタウロス。1面をはるかに超えるパワーで、ますます倒すのが困難になっている。いつものように、魔法で弱らせてから、倒そう。



4面・溶岩地帯の始まり。ここで勇者を待ち受けるものは…?



なんと3面のボスがザコギャラとして登場。いやな所でいやなヤツに…。

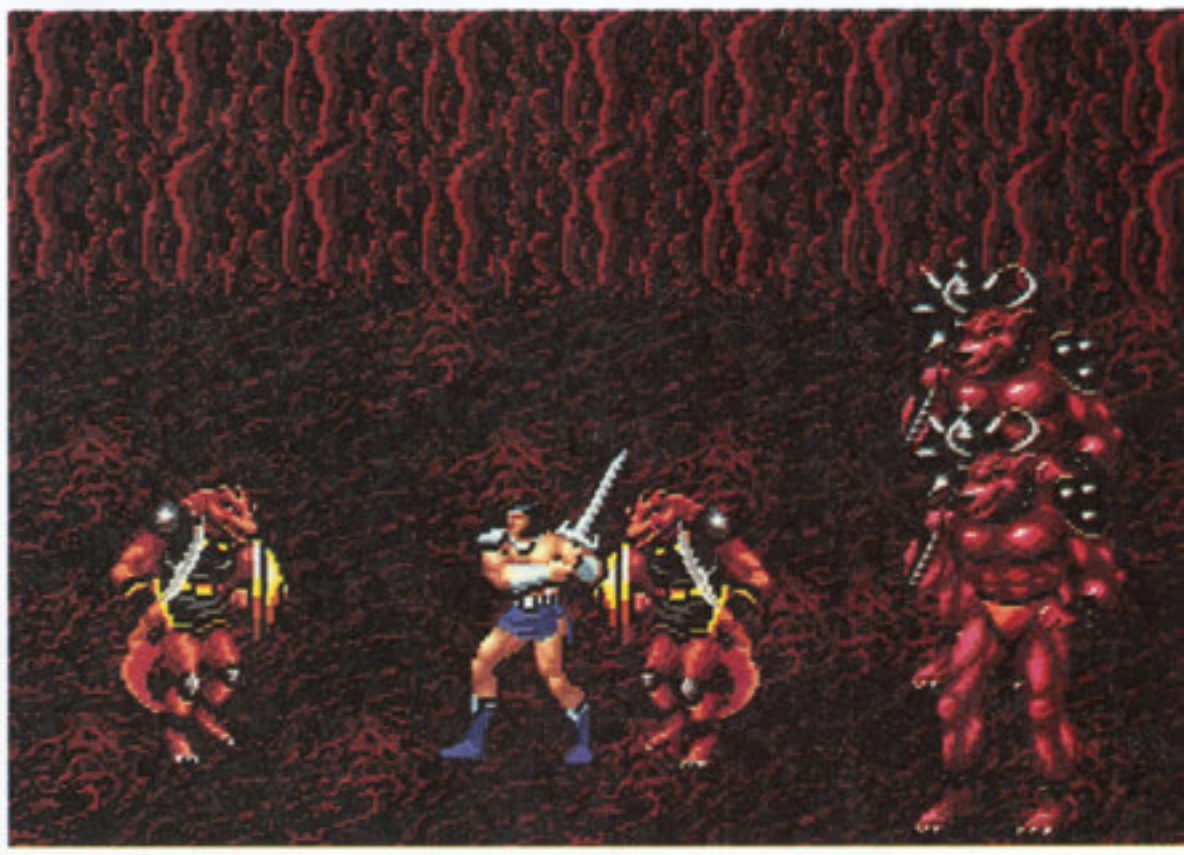
## 死体が次々よみがえる



灼熱地獄に散乱している死体。近づくと死体の1つが動きだした。まさかこの死体が全部そうなんじゃ…。



やっぱり…。死体が次から次へとよみがえってくる。いっぺんに相手にすると、命がいくつあっても足りない。



4面のボス・赤いミノタウロス。前ステージとは比べ物にならないほどパワーアップしている。さらに、パワーアップしたリザードマンのオマケ付き。最初に魔法を使って弱らせておこう。

## 油断大敵!キケンなザコキャラ

### ●ロングモーン



殴る、体当りなど、頭を使わない攻撃が得意。

### ●スケルトン



手にした大ガマで襲ってくる。スピードも速い。

### ●マジシャン



遠くから魔法で攻撃。倒すと魔法書を落とす。

### ●リザードマン



体力、攻撃力、スピード、どれもレベルが高い。

# ステージ4無敵メモ

## 連続体当りでラク勝！

最強の魔法をおみまいしても、まだ体力が余っている3面のボス。剣で攻撃してもヒットする確率は低い。しかし体当りなら、結構簡単にヒットする。画面中央にボスをおびき寄せ、1匹ずつかわるがわる体当りすれば、簡単に倒せてしまうのだ。



マイキャラの両わきにおびき寄せ、左右かわるがわる体当りをくらわす。敵の攻撃を受けないように、気をつけよう。

らくらくミノタウロスを倒せてしまった。ちょっと時間がかかるが、まともに戦って大ダメージを受けるよりはマシ。



## 乗り物図鑑

### A—TYPE



最もポピュラーな型のドラゴン。出現回数も多い。もともとは敵の乗り物だが、乗り手を落とすことによって、マイキャラが乗れるようになる。強靱な後ろ足から繰り出されるキックは強烈で、ザコなら1～3発で倒せてしまう。

### B—TYPE



トリケラトプスに似たドラゴン。出現回数はまあまあ多い。ニワトリのような2本の足で歩行し、二股に分かれた尾で敵を攻撃する。他のドラゴンにもいえることだが、放し飼いにしておくと逃げてしまうので、すぐに乗ろう。

### C—TYPE



A—TYPEの色違い。全ステージ中2、3匹と、出現回数は非常に少ない。Aとは違い、口から吐く炎で敵を攻撃する。しかし、生物ゆえ連射ができない。タイミングを間違えると、敵の攻撃を食らうので注意しよう。



敵を蹴散らす必殺キック。これをくらったときのダメージは大きい。マイキャラには受けたくない技だ。

尻尾をフリフリして敵を攻撃。技を繰り出すスピードが速く、敵に囲まれたとき役に立つ。





口から炎を吐いて攻撃。破壊力は3匹の中で一番強い。出現回数が少ないので、逃げられないように注意しよう。

# ファイティングマスターズ




**同じ条件下での１対１の戦い。これで負けたら自分が未熟だってコト。アクションゲームの対戦モードは、こんなサッパリした勝負ができる。これだから根強い支持があるのかも……。いいっすよ。**

トレコ／発売中／6,800円／ACT／4M

## かつての盟友たちがいま目の前に立ちふさがる

「ファイティングマスターズ」は、いま流行の対戦型アクションゲームだ。とにかく相手を２度と立ち上がれないようにする。デスマッチ形式なのだ。選べるキャラクターは全部で12名。個性派揃いだが、ひとり選ぶと、残りの11名はすべて対戦相手になる。一寸先は闇ですな。うむ。



神聖なる社の境内で!

砂一面のコロシアムで!

エコロジーな森なんかで!

## 12惑星闘士(ファイティングマスターズ)の方々



### LARRY

身長：57フィート
体重：220ポンド

プロレス技を多用するオーソドックスなヤツ。



### ELEPHA

身長：60フィート
体重：353ポンド

象野郎だけに、鼻を駆使した攻撃が得意。



### FLAMER

身長：64フィート
体重：231ポンド

あびせ蹴りが得意なマーシャルアーツタイプ。



### MORIN

身長：54フィート
体重：154ポンド

トンファーを使ったスピーディーな技が特徴。



### BEOWOLF

身長：60フィート
体重：209ポンド

サイボーグで、ブレイクダンスキックが得意。



### GOLDROCK

身長：55フィート
体重：999ポンド

見かけによらず柔道技が得意。巴投げは必見。



### TOMAHAWK

身長：55フィート
体重：198ポンド

羽を持っているので、空中戦だけなら強い。



### ZRYGUNTE

身長：56フィート
体重：242ポンド

技の数だったら誰にも負けないザリガニ野郎。



### MEDUSA

身長：51フィート
体重：397ポンド

スモウファイター。張り手技がいちばん有効。



### DRASON

身良：72フィート
体重：309ポンド

火を吐くのが得意。わりと大人げないよな。



### DIO

身長：55フィート
体重：220ポンド

とりあえず噛みついてくる植物人間タイプ。



### EYESIGHT

身長：57フィート
体重：242ポンド

リーチの長い右腕を使ったボクシングを展開。

# 豊富なモードと豊富な操作方法——ああ比類なき幸せ

ゲームモードは、一人で遊ぶ一人用と友達と対戦する二人用がある。人数に応じて選ぼう。

操作関係は、技の豊富さから考えられないが方向キーとボタンふたつ。Aボタンは使わない。これでキャラクターごとに技が違うんだから凄いよね。やるな。




コンピューター同士に戦わせて、技の研究をしよう。相性を確認するのもいいかもね。

## ①プレイヤー1 VS コンピューター

全部で12ステージの勝ち抜き戦闘合戦である。とにかく負けは許されない。




負けちゃってもコンティニューがある。やり直しのきく人生なのだ。

## ②プレイヤー1 VS プレイヤー2

ふたりでキャラクターを選んで対決する。先に2回勝ったほうが勝ちだ。




ズルイと言われようが、相手に勝てばよい。勝てば官軍の世界だ。

# スパークする王道な技の数々—ああ比類なき幸せ(あ、同じか)




ライトのなかから登場するキャラクター。イカした演出が憎い。憎い。憎いのだー。







頭が痛くなるようなパワーボム。とにかく技は多彩。







火を吐いて相手をいたぶる。あんまりいい趣味じゃないけどね。うん。




鼻は便利な道具である。長く生まれたコトに感謝せよ。




回転アタックの類だね。針ネズミじゃないけどさ。







こういうのもアリだからしゃあないな。大人の世界はこんなもんよ。



# タスクフォースハリアーEX



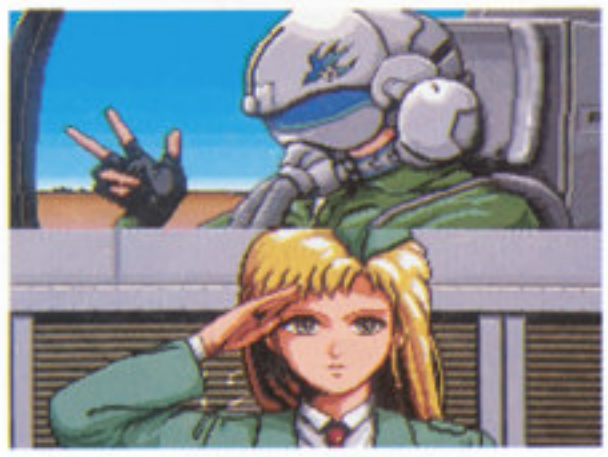

**ゲームセンターでシューティングマニアの注目を集めた「タスクフォースハリアー」のメガドライブ版だ。オリジナルステージが挿入されるなど、よりマニアックな改良がほどこされているぞ。**

トレコ／12月20日発売予定／8,500円／ＳＨＴ／８Ｍ

## クーデター鎮圧のため、ハリアーV発進！

東西の緊張が緩んだ20世紀の終わりに、東側軍部の旧体制派によるクーデターが起こった。旧体制派はその強力な軍事力をもって、全世界を恐怖に陥れた。これに対して国際安全共立機構は、技術を駆使して最新鋭機ハリアーＶを開発し、旧体制派の制圧に乗り出したのだった。

というわけで、この縦スクロールシューティングゲーム「タスクフォースハリアーＥＸ」でのプレイヤーの使命は、ハリアーＶのパイロットとなって、世界の平和を取り戻すこと。最終ステージまでの道のりは長いけど、雰囲気ある英語のサンプリングボイスや、美しいデモ画面が、キミの戦闘意欲をかきたててくれること間違いなしだ。



美しい恋人と仲間たちに見送られ、ハリアーＶとともに空に飛び立つパイロット。はたして無事、帰還することができるだろうか。

## アイテムで戦いを有利に進めよう

このゲームには、ハリアーＶを強力にバックアップしてくれるたくさんのパワーアップアイテムが登場する。これらをうまく使いこなすのが戦闘のカギだ。



### スーパーボム

画面上のすべての敵にダメージを与えることのできる、一撃必殺のボムだ。敵弾も消せるぞ。はじめから３発持っている。



### スネークアイ

ボムの一種。自機の真下に落下するタイプだ。連続して取ることによって、４段階までパワーアップする。連射も可能になるぞ。



### レーザーオプション

オプション機が２機ついて、多方向に弾を発射する。バルカン砲というかレーザー砲というか。攻撃力も相当あるぞ。



### ディスペンサー

長く縦方向に弾幕を張るタイプのボムだ。連射はできない。連続してとることによって、４段階までパワーアップするよ。



### ホーミングオプション

オプション機が２機ついて、ホーミングミサイルを発射する。勝手に敵を攻撃してくれるのでラク。ＢＥメガオススメの武器。



### クライスター

自機の真下に、大きな円の弾幕を張るボム。広範囲の攻撃ができる。パワーアップは３段階までだ。連射も可能になる。



### ミサイルオプション

オプション機が２機ついて、強力なミサイルを前方向に発射する。３つのオプションアイテムの中で一番破壊力がある武器だぞ。

### オプション機を使った４つのフォーメーション

これはＭＤ版のオリジナルシステムなんだけど、オプション機の位置を変えて、４種類のフォーメーションを組めるんだ。どれも一長一短の特徴を持っているぞ。たとえばアタックフォーメーションは、移動力はあるが被弾しやすい。いろいろ試してね。

ノーマル



ワイド



アタック



ディフェンス



# 変化に富んだ全12ステージ＋α

このゲームは全部で12ステージもある。そのほかにスペシャルステージも用意されているってんだから、手ごたえ十分だね。

さて、残念ながらこのスペースだけでは、とても全ステージを紹介することはできない。だから、アーケード版では出てこなかった、メガドラ版のオリジナルボスの登場する、6つの面をピックアップしたぞ。各面とも、とっても個性的でしょ？

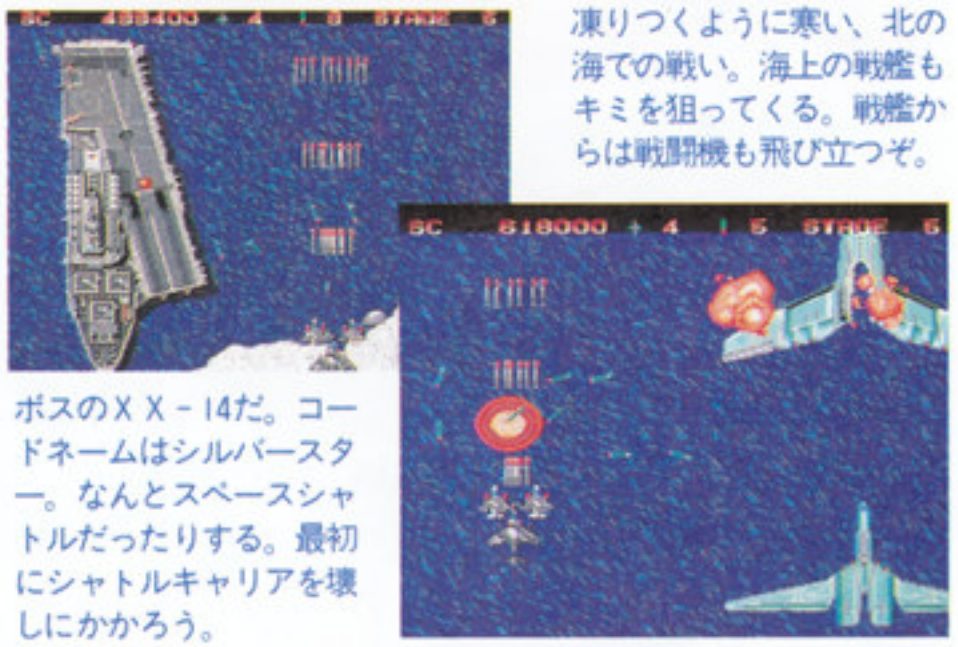
## MISSION 3



寒々とした空中での激しいバトルが続く。敵機のミサイルが雨のように降ってくるぞ。連射で切り抜けろ。

ここのステージのボスは大型爆撃機のＳＵ－45。ときどき、しっぽを開いて弾をばらまいてくるのだ。弾の間隔はかなり狭いので、うまく避けて。

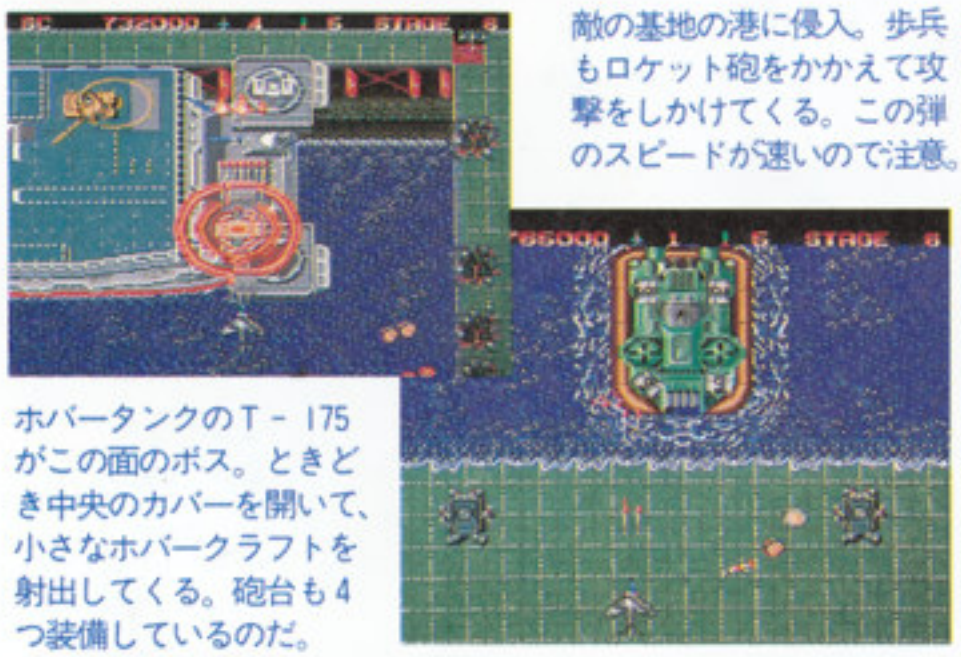
## MISSION 5



凍りつくように寒い、北の海での戦い。海上の戦艦もキミを狙ってくる。戦艦からは戦闘機も飛び立つぞ。

ボスのＸＸ－14だ。コードネームはシルバースター。なんとスペースシャトルだったりする。最初にシャトルキャリアを壊しにかかろう。

## MISSION 6



敵の基地の港に侵入。歩兵もロケット砲をかかえて攻撃をしかけてくる。この弾のスピードが速いので注意。

ホバータンクのＴ－175がこの面のボス。ときどき中央のカバーを開いて、小さなホバークラフトを射出してくる。砲台も4つ装備しているのだ。

## MISSION 7



美しい田園地帯を越えると、一大メトロポリスが広がる。キレイな背景に見とれていると戦車の攻撃を受けるぞ。

早期警戒機ＹＡＫ120。本体がやられると、背中にはりついていた円盤が単独で攻撃をしかけてくる。クルクル回りながら、うずまき状に弾をばらまく。

## MISSION 9



敵の砂漠基地の最前線だ。最終ステージも近く、ここらへんから敵の攻撃が激化してくるぞ。

この面のボスはスペースシャトル、シャトルキャリア、人工衛星の3つ。初めにキャリア、次にシャトル、最後に衛星の順に攻撃してくる。

## MISSION 10



敵の補給基地に潜入するぞ。めちゃめちゃに叩いて、敵軍の補給を妨げよう。建造物はすべて壊すことが可能。

レーザー戦車Ｔ－99ＲＳが、このステージのボス。ある程度ダメージを受けると、2つに分離するので注意。中央の円盤状のものを回して攻撃する。



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

## 1枠

発売中

### ファイティングマスターズ




トレコ／6,800円／ACT／4M

個性的な12人の惑星戦士のなかから1人を選び、対戦していく本格派格闘ゲーム。1人プレイの場合は最後に最強のボスが待っている。

## 2枠

12月20日発売

### アンデッドライン




パルソフト／8,800円／ACT／8M

パソコンで出ていた同名ゲームをパルソフトがアレンジ移植。アイテムをもちかえて、6つのステージを舞台にレオンが立ち向かう。

## 3枠

12月13日発売

### 太平記




セガ／8,700円／SLG／8M、B・2

NHKの大河ドラマをシミュレーションゲーム化。足利尊氏か楠木正成を選び、鎌倉時代末の混乱期を制す。戦闘にアクション要素あり。

---

### 岡田真弓



最近めっきり寒くなってしまって、コタツのお世話になる事が多くなってきた。一度入ると出るのがつらくなるから、自然とコタツのまわりには生活用品が山積みになっちゃう。我ながらだらしない。

登場するキャラクターが個性的。技もバラエティーに富んでいて、おまけにとっても派手だから、見ているだけでも飽きないね。そのわりに操作は単純だから、何も考えずに豪快に暴れまくることができる。ちょっとしたストレス解消にはピッタリのゲームじゃないかな。 **7**

主人公がレオンだけになってしまったのは少々寂しいけど、それ以外の点ではオリジナルよりよくできていると思う。ただ、難易度があまりにも高すぎるので、かなり腕の立つ人でないと遊べないんじゃないかな。スーパーイージーモードでもあれば助かったんだけど。 **7**

鎌倉時代の末期というとシミュレーションゲームとしては馴染みの薄い舞台だけど、NHKの大河ドラマが下敷になっているだけあって感情移入しやすい。いっそのことドラマの俳優さんをそのまま使ってほしかったところだけど、いくらなんでもそれは無理か。 **7**

### OLIX光治



最近立て続けに、テクノ世代の人気アーチストが復活している。立花ハジメにP-MODEL、LOGIC SYSTEMなどなど。これは一体どうしたわけだ、などと言わず、素直に喜ぶ私なのだった。来年はテクノ復活なるか。

仕掛けや演出、特にグラフィックなど、どうも洗練されていない気がするけど、遊んでみると意外に面白い。このテのゲームで大切な、各キャラクターの個性などは、よく考えられているように思う。ただし対戦でないと面白くない。1人でも楽しめるといいのだが。 **6**

ゲーム自体はオーソドックスにまとまっているが、難易度はかなり上級者向けになっている。使えない武器が多いため、武器の切り替えミスが命取りになったり、オリジナリティが薄いことが気になる。特殊効果についてはマル。ボスの攻撃方法は多種多様でいい。 **7**

まずとっつきやすいのがいい。ズラリ並んだコマンド群を見ると、頭が痛くなる私のような人でも、これなら遊べる、という気にしてくれる。雰囲気ある音楽やグラフィックもいい。戦闘時の操作が特殊でいいが、欲をいえば自動的に戦闘してくれるモードもほしい。 **7**

### 超人バロムI



バロロロローム！　ヘッヘッヘッ。ついにMEGA-CDが発売になるぜ。というわけで今月もゲームパワー満タンで変身できたが、エンジンのCDもオレは持ってるから、ちとゲームにはキビシクいくぜ。プロロロロッー。

「ファットマン」ほど操作にクセがないからやりやすいことはやりやすい。が、そのぶん単調になる部分もある。それとストⅡを意識しすぎて空回りしてるようなところがあるかもな。とはいえキャラはほどほどによく動くぜ。1回負けたら終わりってのはヒドいが。 **6**

全体の演出関係はかなりよくできている。「エレメンタルマスター」に似てるのだが、じつはあれよりはるかに燃えた。でもこれはかなり難しいぞ。まあ、一番使える武器が何かに気づけばサクサクいくんだがな。けどどこで死んでも最初に戻されるってのはイヤだぜ。 **7**

今はやりの、スクエアヘックス＋シナリオクリア制SLGなのだが、操作性とテンポに難がある。とくに戦闘シーンは時間がかかりすぎてつらいぜ。とはいえ、武将のグラフィックと、戦闘以外の演出はなかなかいい味出している。にしても「三国志列伝」に似てるな。 **6**

### ジャムおじさん



最近MEGA-CDを買おうかどうか迷ってる。個人的には期待の「LUNAR」が出るまで待とうかと思っているんだけど、いざ本体が発売されてるのを見たら、やっぱり衝動的に買っちゃうんだろうなあ。

動きはスムーズで、前作の「ストリートスマート」よりは音響効果とか、キャラの動きに改善が見られるね。基本的には対戦プレイが面白いんだけど、なかなかどうしてコンピュータもほどよく強くて楽しめる。でも技が少々ワンパターンぼくて飽きやすいかも。 **7**

おじさんはパソコン版のほうもやったことがあるんだけど、このメガドラへの移植はそうとう気に入った。第一に、作りがていねいだし、敵キャラたちもボスからザコまでかなり個性的なのである。とくに画面半分くらいの大きなボスがなめらかに動くのはすごいぞ。 **8**

以前出た「三国志列伝」の欠点を補って、バージョンアップした感じ。はじめはちょっと戸惑いがあったけど、やってみるとなかなかのめり込める。ただし、この時代を素材にとったのはイマイチのような気もするが……。でも出だしのストーリー説明は明解でいい。 **7**

| | 平均オッズ | 1枠 | 2枠 | 3枠 |
|---|---|---|---|---|
| | 6.5 | 8 | 7.25 | 6.75 |
| 岡田真弓 | | 7 | 7 | 7 |
| OLIX光治 | | 6 | 6 | 6 |
| 超人バロムI | | 5 | 5 | 5 |
| ジャムおじさん | | 4 | 4 | 4 |
| | | 3 | 3 | 3 |
| | | 2 | 2 | 2 |
| | | 1 | 1 | 1 |

## 4枠

12月20日発売

### アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝



セガ／4,800円／ACT／4M

去年のミッキーマウスに続き、あのディズニーの人気者ドナルドダックをゲーム化。グルジア王の秘宝を求め、世界を駆けめぐる。

| | 平均オッズ |
|---|---|
| 各ステージを必要に応じて行ったり来たりするのは少し面倒くさいけど、世界を股にかけて冒険する感じが本当によく出ている。もちろん、ドナルドダックの動きも最高にカワイイ。小さい子供にもウケそうだけど、なんだか変なところで意地悪だったりするんだよね。 | 7 |
| キャラクターの動きが細かく、かわいらしい。その反面、動きが1テンポ遅れるような気もするが、なれればなんでもない。マップ上をアッチコッチ移動してアイテムを集めるアイデアや、コミカルな音楽はなかなか。難易度は普通だが、謎解きで頭を悩まされるかも。 | 7 |
| へんに小難しい場所があるのと、プレイ時間が長くなりがちなのをのぞけば、全面を通して楽しめる。ていねいな作りのキャラクターと、凝った演出は「アイラブミッキーマウス」に匹敵するし、何よりもこの安価がうれしい。これなら定価で買っても惜しくないぜ。 | 8 |
| 期待が高い作品だけど、若干要素を詰め込みすぎてる気もする。今回はアドベンチャーぽいマップ移動があって、それに従いながら場面が変わっていくんだが、どうもそれがテンポを悪くしてる。対象年齢を考えるとメッセージも多すぎるのでは？でも完成度は高いぞ。 | 8 |

## 5枠

12月20日発売

### DAHNA女神誕生




アイ・ジー・エス／8,900円／ACT／8M

新規参入アイ・ジー・エスのオリジナルアクションゲーム。異形の者に連れ去られた姉と恩師を助けるために女戦士ダーナが戦う。

| | 平均オッズ |
|---|---|
| 仲間の怪物が一緒の時は面白いんだけど、主人公ひとりで戦ってると、キャラが小さいから見た目が地味だし、何よりも操作性が良くないのが気になる。でも、多彩な剣さばきをマスターすれば、けっこう楽しめるんじゃないかな。職人気質の人には向いてるかもね。 | 6 |
| グラフィックが個性的で、なんとなく緻密な感じがするのはいいのだが、肝心のゲーム内容、とくに難易度設定はよろしくない。同じダメージを受けるにしても、もう少し納得のいくダメージを受けたい。グラフィックなどの演出で、世界観を出せているのに残念。 | 5 |
| なんかキャラがふにゃふにゃ勝手に動く操作性は問題。動きのパターンも多いようでじつはそうでもない。せっかく8メガ使ってるんだから、もう少しなんとかできたと思うが……。人や馬に乗れるのは面白いけど、それをうまく生かしてないのは残念。ちと大味だ。 | 4 |
| オープニングや世界観の設定はなかなかいいんだけど、ゲーム自体はキャラが小さくて迫力不足。また真上へのジャンプがなくて、斜めにしかジャンプができないのもどうも不自然でやりづらい。色使いはなんとなくアーケードゲームっぽくていいんだけどね……。 | 5 |

## 6枠

12月20日発売

### ダブルドラゴンII




PALSOFT／8,800円／ACT／4M

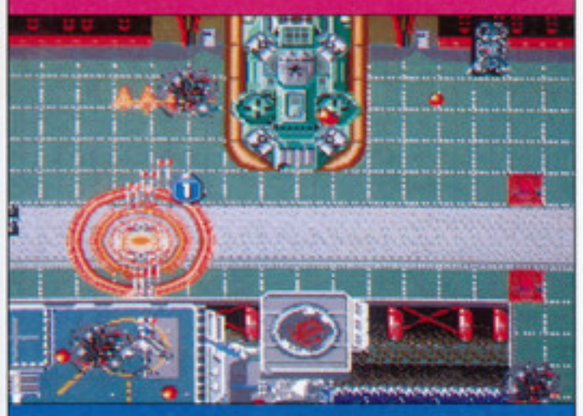
アーケード版でもおなじみのアクションゲームをパルソフトが移植。殺された恋人マリアンの仇をうつためビリー兄弟の復讐がはじまる！

| | 平均オッズ |
|---|---|
| Aボタンで左、Cボタンで右に攻撃するという操作方法は、個性的ではあるけどやりづらい。こういうタイプのゲームでは、変に無理をしないで、一般的に使われている操作方法を踏襲するのが一番いいと思うんだけど。殺伐としたストーリーながら、キャラクターが妙に可愛くて良い。 | 6 |
| アーケード版、ファミコン版と、個人的にお気に入りのゲームなのだが、メガドライブ版のデキには釈然としないものがある。スピードが遅かったり、グラフィックがヘンに平面的だったり……。もう少しメガドライブらしい、移植をしてほしかったと思う。 | 4 |
| 「アンデッドライン」のデキの良さに比べると、こっちはどうも見劣りする。キャラがそんなに出なくても処理速度がけっこう遅くなるし、絵もファミコンっぽい。一応同時プレイができるのはいいが、あっという間に全4面をクリアできるし……。ファンでも？だ。 | 4 |
| スクロールやキャラの動きがカクカクしてて、ぎこちない。面構成はアーケード版とほぼ同じでいいんだけど、どうもスピード感がない。もとが面白かった作品だけに、熱中できないこともないが、やはりちょっと……。値段も4メガにしては高すぎるね。 | 5 |

## 7枠

12月20日発売

### タスクフォースハリアーEX



トレコ／8,500円／SHT／8M

UPLのアーケードゲームをトレコが移植。12のステージにはオリジナルのボスも加わった。フォーメーションを駆使して戦え。

| | 平均オッズ |
|---|---|
| 最近よくあるタイプのシューティング。それだけに個性が弱い感じだけど、難易度はそこそこだし、基本はしっかり押さえてあるから、かなり気持ちよく遊べる。ステージクリア時に出てくるメッセージが英語なのが難点かな。オープニングデモが映画的でかっこいい。 | 7 |
| ゲームシステムやグラフィックなどは、一応アーケード版に似ているが、遊んだ感じは別物。アーケード版の、独特のハデさはなくなっているし、敵の動きが機械的なためか、単調に感じてしまう。またフォーメーションシステムを入れてるが、あまり効果がない気も。 | 5 |
| 「究極タイガー」よりは進化してるけど、きわだった個性が見られない。決してつまらなくないけど、少々地味すぎるかな。最近のシューティングはなんらかの要素でハデじゃないと見てもらえないからな。音声だけはメチャクチャカッコイイのに、ちと残念。 | 5 |
| 画面の縦横比率の違いのため、アーケード版と比べると微妙なバランスでやや難を感じるが、オリジナルのボスやビジュアルを多数入れたりして、ゲーム性を向上しようとしている姿勢は評価できる。とはいえ、もうこの手のシューティングも見飽きたかなぁ。 | 7 |

© The Walt Disney Company

## 8枠

12月20日発売

### 中嶋悟F1 GRAND PRIX



バリエ／7,800円／RAC／8M

今年限りで引退してしまう日本人初のＦ１レーサー中嶋悟が監修したトップビュータイプのＦ１ゲーム。好成績なら移籍も可能だぞ。

平均オッズ 6.5

セッティングのシステムは比較的わかりやすくなっていると思うけど、私のようなド素人の場合、理屈は理解できても、なかなか感覚がつかめない。それと、操作もけっこうシビア。私は何度コースを逆走したことか……。グラフィックなどは軽いノリで親しみやすい。 7

せっかく中嶋の名前を使っているのにもかかわらず、それらしい要素が取り込みの画像だけ、というのが寂しい。中嶋ファンが喜ぶような仕掛けがほしい。全方向にスクロールするシステムは斬新ではあるが、前方の様子を把握しにくく、遊びにくいのが残念。 6

ファミコンのディスクの「Ｆ１レース」な感じ。初心者は車が下を向いたときの操作に戸惑うかもしれないな。オレの場合、予選通過の狭き門はいくらやっても通れなかった。シビアすぎるぜ。中嶋のアドバイスはいまいち役立たずだしな。Ｂ・Ｂもほしかった。 6

Ｆ１ゲームの表現にもいろいろあるけど、これはコースのほうが固定されていて、車をそれにあわせて上下左右に操作しなければならない。だからこの操作になれるまではそうとう時間がかかる。好きな人にはウケるだろうけど、難易度が高いので爽快感はあまりない。 7

## 9枠

12月20日発売

### 夢幻戦士ヴァリス



RIO日本テレネット／8,400円／ACT／8M

パソコンで出ていたあのヴァリスの第１作目が、なんとメガドラ用にリメイクされて登場。システムもビジュアルもⅢに合わせてある。

平均オッズ 5.75

アクションの難易度は低めだけど、マップのせいで行き詰まってしまう箇所がかなりある。相変わらずビジュアルシーンには力が入ってるようだけど、これは先に発売されたⅢの方がレベルが高かったと思う。ヴァリスのルーツに興味のある人には貴重なソフトかな。 6

なんと元祖の『ヴァリス』が、いまどき発売されるとは。デモなどがパソコン版に忠実で、ファンにはうれしいかもしれない。が、ゲーム自体は最近のヴァリスに近い。というわけなので、最近のヴァリスが好きだ、という人は気に入るかも。ファンサービスぽいゲーム。 5

「ヴァリスⅢ」と比較すると内容が淡泊で、ビジュアルも少なくなったが、そのぶん難易度は控え目になっている。とはいえ、やっぱり音声はない。この手のソフトはこれからＣＤで多く出るだろうから、これはあくまでヴァリスのファン向けって感じだな。 6

もう５年以上前のゲームだから当然だけど、やっぱり古さは隠せない。どうもビジュアルシーン見たさにゲームをさせられてる気がしてくるのは残念だけど、このワンパターンがいいという声もある。でもそろそろ新たな付加価値をつけるべきではないのかな？ 6

## 10枠

12月19日発売

### 信長の野望・武将風雲録




光栄／1,1800円／ＳＬＧ／8M、B・1

「信長の野望」の最新作がメガドラにもついに移植。今回は文化や技術の概念が導入されたのが特徴。41人の戦国武将たちも魅力的。

平均オッズ 7.0

同じ時期に出る「三國志II」とほとんど同じようなシステムになっているから、あのパソコンっぽさについていけなかった人にはおすすめできない。ただ、こちらは日本の歴史物ということで、三國志に比べれば楽にゲームの世界に入り込んでいけるかもね。 7

イヤというほどたくさんの機種で動いているこのゲーム。それだけ人気があるのだろうが、どの機種も同じように見えるのは残念。完全に信長ファンを対象に作っているのだろう。コマンド数も新たに増えているので、信長ファン以外には少しついていけない部分も……。 6

速くっていいぜ、これ。全体的にコンピュータの思考時間が短いのでイライラすることもない。戦闘モードは嫌いだけど、昔から変わってないんだからこれが最良なんだろうな。淡々としたＢＧＭもあいかわらずである。やっぱり問題は価格だろう。どうにかならない？ 7

定番としての安心感のある作品だけど、なかなか奥は深いね。だけど、今回の作品で導入されてる文化度とかいった新要素は、やりこんでくると単なる足かせっぽくなってくるのが、ちょっとひっかかる。とはいえ光栄シミュレーションがメガドラでできるのは嬉しいね。 8

## 11枠

12月24日発売

### Ｆ１サーカスMD



日本物産／7,500円／RAC／4M、B・3

ＰＣエンジンで人気のあった同名ゲームの移植。トップビューで展開される超高速Ｆ１バトルが特徴。バックアップで記録も残せる。

平均オッズ 7.0

右上の方に縮小マップがついてるけど、これが役に立つのは、レース中にそっちの方を見ている余裕がある時の話。もうちょっと大きく、見やすい位置に表示して欲しかったなあ。セッティングのほうは、ここまでくると素人衆にはチンプンカンプンといった感じ。 6

ＰＣエンジン版は好評だったが、メガドライブ版の方が新しいだけあって、より親切設計になっている。とくに新設のマップ機能は嬉しい。３Ｄタイプと違い、見おろしタイプは視野が限定されるのが欠点だが、このマップのおかげでだいぶ和らいでいる。速度も速い。 8

ＰＣエンジン版におまけがついたようなものだけど、それがけっこうおいしい。「中嶋〜」と違ってスクロールが上方向のみだから、Ｆ１というよりカーブの厳しい高速道路を走らされている感じがするかもな。ゲームはあいかわらずメチャクチャ速えぇし、ムズい。 6

ＰＣエンジンの人気作の移植だけど、数あるＦ１ゲームのなかでもこれほどスピード感を味わえるソフトはないね。画面が見やすくなって、セッティング段階も若干細かくなってるのはいいけど15戦しかないのはなぜ？初心者にはキツイかもしれないがスピードは最高。 8

## 12枠

12月27日

### ゴールデンアックスII




セガ/6,000円/ACT/4M

名作格闘ゲームのオリジナル続編。新魔法と必殺技をひっさげてアックス、ティリス、ギリウスの3人が新たな敵に立ち向かう。

| | | 平均オッズ 7.25 |
|---|---|---|
| 魔法や技が格段に派手になったものの、それ以外はほとんど前作と変わらない感じ。安心して見ていられるのはいいけど、何かもうひと味ほしかったような気がする。イージーランクだと結構楽に先まで進めるけど、肝心の最終面がプレイできないというのは悲しい。 | 7 | |
| 音楽やグラフィックなどが、前作の雰囲気と少々変わるが、ゲームの面白さはそのまま。難易度設定も、相変わらずといいと思う。簡単なモードで練習すれば、初心者でも最後まで進める。各キャラについた新しい技もなかなかいいし、魔法のハデさも前作以上だぞ。 | 7 | ⑧ ⑦ |
| メガドラオリジナルで新作というのはうれしい限りだ。システムを少しいじってあるだけの完全な続編。が、挟み打ちにはあいかわらず泣かされるなど改善されてない部分も多い。もはやマンネリという声もあるが、遊べるからいいか。あと敵の死ぬ声がマヌケだ。 | 7 | ⑥ ⑤ ④ |
| システムが前作と同じままなので、アレッと思うけど、やりこんでみるとやっぱり面白い。しかも今回は魔法がハデなうえに使用量も調節できるようになってるから、かなり展開が楽。でも前作にいた変なハゲの兄弟やシーフみたいなコミカルな存在もほしかったね。 | 8 | ③ ② ① |

## 13枠

12月20日

### ノスタルジア1907




シュールド・ウェーブ/7,200円/ADV/CD

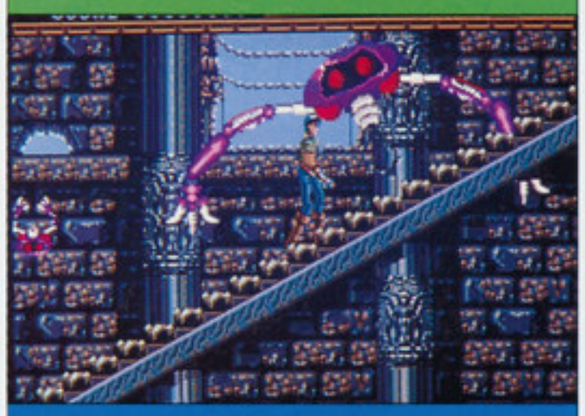
パソコンで出ていたアドベンチャーをCDで移植。事件に巻き込まれたヤマダカスケが豪華客船を舞台に活躍する。サウンドCDつき。

| | | 平均オッズ 7.25 |
|---|---|---|
| とにかく、全編ずーっとしゃべりっぱなしなのには驚いた。でもぜいたくを言うと、もう少し前半の台詞が自然な感じだったらよかったかな。一応アドベンチャーゲームなんだけど、謎解きを楽しむというより、映画を見るような気持ちで取り組んだほうがいいかもね。 | 8 | |
| 独特の雰囲気を持っている点は評価できるが、これをゲームとして楽しめるか、となると考えてしまう。なにしろ選択の幅がほとんどなく、しかもその選択も、正解以外を選んだらもう一度選ばされるから、結局は一本道のシナリオになってる。紙芝居といった感じだ。 | 6 | ⑧ ⑦ |
| ウリである「姿勢制御システム」は、一般的なアドベンチャーで遊んできた人の目には、けっこう面白く感じるんじゃないかな。が、プレイ時間はかなり短かいので、物足りなさを感じるかもな。悪くはないけど、ルパン三世のようなカスケの口調もちょっと気になったぜ。 | 7 | ⑥ ⑤ ④ |
| パソコンではすでに出ているゲームだけど、BGMや音声が入ってる分ゲームに厚みが出てるね。1本の映画のような作品だから、人によって好みがわかれるだろうけど、シナリオの秀逸さと爆弾解体の緊張感は高く評価したい。アドベンチャーファンはぜひとも買いだ。 | 8 | ③ ② ① |

## 14枠

12月20日

### アーネスト・エバンス



ウルフチーム/7,300円/ACT/CD

インディ・ジョーンズばりの主人公アーネスト・エバンスが活躍するアクションゲーム。ゲームの合間には豪華なヒジュアルもある。

| | | 平均オッズ 6.5 |
|---|---|---|
| うにょんうにょんと動く多関節キャラ、これを操るのが意外に難しい。これは腕に自信のある人向けだな。ビジュアルシーンはさすがに凄い！　で、細かい事をいうようだけど、ビジュアルシーンとアクションシーンのアーネストって、どう見ても別人じゃない？ | 7 | |
| 多関節うねうね関係は、見ていて気持ちがいい。が、マップや仕掛けにあまり変化が感じられないため、飽きがきやすいかもしれない。キャラクターの動きが特殊なのは、ゲームの面白さに影響しないけど、操作性や仕掛けまで特殊なのは少々困る。 | 6 | ⑦ ⑥ |
| 主人公が動きすぎてヘンである。敵は何も考えずにワラワラと襲いかかってくるなどゲームバランスが気になる。期待のビジュアルはそこそこってとこかな。あと、有名どころを使うのはいいが、声優さんとキャラのイメージが合ってない気も……。でも動きはクセになるぜ。 | 6 | ⑤ ④ |
| 話題の多関節キャラの“動き”に関していえば、「源平討魔伝」の影清以上だし、ゲーム業界一の“スゴザ”があると思う。でもそれとゲームの面白さとはやっぱり別。あいまいな当り判定と不親切さはやはり問題があると思う。ビジュアルシーンはなかなかいいけどね。 | 6 | ③ ② ① |

## 15枠

12月12日

### ソル・フィース




ウルフチーム/6,800円/SHT/CD

X68000で出ていた同名ゲームの移植。多関節で動く巨大な敵キャラが特徴。オープニング、エンディングのビジュアルもある。

| | | 平均オッズ 6.70 |
|---|---|---|
| 画面がゴチャゴチャしてて、見ていると鬼のように難しそうだけど、やってみると結構なんとかなっちゃうんだよね。まあ、どっちにしろ難しいことには変わりないけど……。生き物のように動く多関節の敵キャラの攻撃には、本当に心臓が縮みあがる思いがする。 | 7 | |
| X68000版のほぼ忠実な移植。オーソドックスなシステムであるが、だからこそ普通に遊べる。キャラクターも個性的で様々なパターンが見られるのはいい。最弱の状態では、まともに戦えないほど弱いのが気になるが、シューティングゲームとしてのレベルは水準以上。 | 7 | ⑦ ⑥ |
| とにかく多関節キャラ大放出で、見た目はそれなりにすごい。ただ、ボスやザコの攻撃は、一般的すぎて新しさはない。また、敵弾の見づらさや、触手の足の当たり判定が区別しにくいなど、ところどころに不親切さも目立つ。移植度は高いと思うよ。 | 7 | ⑤ ④ |
| パソコン版ではそこそこの人気はあったシューティングだけど、マイナーかな。シューティングとしてのデキはほどよくできてるんだけど、わざわざMEGA-CDで出すほどでもない気がする。またここでも敵が多関節で動くから見もの。ちなみに音楽はグラナダっぽい。 | 7 | ③ ② ① |

## 16枠

12月12日

### ヘビーノバ



マイクネット/6,800円/ACT/CD

なめらかに動くヘビードールで敵と戦う格闘ゲーム。対戦プレイと敵基地を突破する1人プレイあり。最強の戦士ヘビーノバを目指せ。

| | 平均オッズ |
|---|---|
| マイケル・ジャクソンと競演させたいぐらい滑らかなロボットの動きには感動。技も「派手」というより「美しい」と形容したほうがピッタリくる。でも、格闘するにはいささか遅すぎるような気が……。オープニングはカッコイイけど、歌がちょっとミスマッチ。 7 | 6.0 |
| 基本的に2人で遊ぶゲーム。ミニマルな攻撃を繰り返すコンピューターと戦っても、それほど熱くなれない。同程度のウデを持つ人と対戦すれば、結構楽しめるのだが、動きが自分の思うままにいかないのは、やはり少々気になる。ロボットの数が少ないのも残念。 6 | ⑥ |
| とってつけたような1Pモードは、はっきりいって蛇足だ。かといって1対1の対戦プレイは反応が遅いし……。対人間も対CPUもどうも洗練されてないんだな。動きがいいんだからもっと軽快さを重視すればよかったのでは？メッセージも肉声を入れるべきだ。 5 | ⑤ |
| 反転が遅い、空中では攻撃ができない、しゃがむと当り判定がなくなる……など、じつは少しやっただけで気づく部分がけっこうある。けれど攻撃のパターンをつかめば、なかなか楽しめる部分もあったりする。もう少し舞台設定とかをハデにしてもよかったのでは？ 6 | ④ ③ ② ① |

## 17枠

12月12日

### 惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド




セガ/6,800円/RPG/CD

セガのCD第1作は全6話のミュージカルRPG。ある惑星に落っこちたファンキー・ホラー・バンドが少年と出会ってひと騒動。

| | 平均オッズ |
|---|---|
| キャラクターがあんまり好みじゃないなあ……。悪いけど、こんなのが空から落っこちてきたら、私は卒倒しちゃうよ。でもそれぞれのキャラたちがしゃべるのはメガドラユーザーなら新鮮なはず。ミュージカルRPGというだけあって、音楽を使った演出はうまい。 6 | 5.75 |
| オープニングはそれなりにCDらしいが、ゲーム画面になると一気に普通のゲームになる。グラフィック、BGMともに地味。一応自社で出す本体同時発売のソフトなんだから、もっとCDならではのハデなゲームを出してほしかったが……。もうひとがんばりな感じ。 5 | ⑥ |
| オープニングはプロのボーカルでなかなか聞かせてくれるんだけど、ゲーム部分が普通すぎて、そこいらのRPGとはっきり差別化できていないのが残念だ。設定自体は悪くないんだから、もっとキャラクターを生かしてほしかったぜ。セガのCD第1弾としては力不足。 5 | ⑤ ④ |
| どちらかというとパッと見で損をしてる感じはあるけど、やりこんでみるとお手軽に楽しめるRPGではあると思う。でも、もう少し戦闘画面とか、イベントに力を入れてればPCの「天外魔境」クラスの大作になれたかもしれない。出だしの導入がいいだけに残念。 7 | ③ ② ① |

## 18枠

12月20日

### ドナルドダックのラッキーダイム



セガ/3,800円/ACT/2M

メガドラでも活躍するドナルドがG.G.でも登場。奪われた3人の甥っ子と幸運のラッキーダイムを取り戻すためにドナルドがいく。

| | 平均オッズ |
|---|---|
| 最初は難易度が高すぎるように思ったけど、一度コツをつかんでしまえばテンポよく遊べるようになる。ただ、そうなるまでにはかなり根気がいるから、小さい子供にはあまり向いてないかも。でも動きはドナルドの性格がそのまんま出ているようでほほえましい。 7 | 6.75 |
| メガドライブ版とは内容が違う。見た目は地味だが、結構遊べるのだ。とくに意地悪な仕掛けもなく、やられてももう一度挑戦したくなるという、難易度設定がいい。ただ各面がかなり長く、しかも一度死ぬとかなり前まで戻されるのがツライ。根気のある人向け。 7 | ⑦ |
| 多彩なキャラクターを生き生きと動かして、GGなりによくまとめてはいるが、なんかチマチマしている。難易度も高すぎじゃないが、序盤からきっちりした操作を要求されるので、そのへんは覚悟しておくように。以前出た「ミッキー」と比べるとあっちが上かも。 6 | ⑥ ⑤ ④ |
| ディズニーもののデキのよさはもはやセガの看板になるほど定評があるけど、このドナルドはちょっととっつきにくい部分があって、ミッキーほどのインパクトは感じれなかった。あいかわらずキャラの表情もよくて安心できるデキなんだけど、もうひとひねりあればね。 7 | ③ ② ① |

## 19枠

12月20日

### フレイ～修行編～



マイクロキャビン/4,500円/ACT/2M

パソコンRPG「サーク」で人気の脇役女魔法使いフレイが、恋する勇者ラトクのために魔導士を目指すヒロイックシューティング。

| | 平均オッズ |
|---|---|
| キャラクターがかわいいわりには難易度が高め。ヒットポイントの上限をもう少し多くしてくれれば助かったんだけどな。少し単調で、これといったセールスポイントがないような感じもするけど、コンパクトにまとまっていて遊びやすい。まあ無難な線ってとこかな。 6 | 5.75 |
| 意外にもシューティングゲーム。しかしこのスピードの遅さは、なんとかしてほしい。魔法を覚えるのが目的のハズなのだが、その魔法がボスシーンでは使えないなど、矛盾を感じる。よってボスシーンだけは、やたらと難易度が高い。当たり判定も雑な気がする。 5 | ⑥ |
| 要するに縦スクロールシューティングだが、特別に面白い要素があるわけではない。そのぶんキャラのホノボノした雰囲気と手軽さでフォローしている。最初は全体の処理速度の遅さにガックリくるが、スピードアップアイテムを買えば我慢できる程度の速度にはなる。 6 | ⑤ ④ |
| なんとなく学園もののような雰囲気があってほのぼのしてるのがいいんだけど、ゲームのテンポが遅すぎる。ステージごとに新しくもらえる魔法がけっこうハデでいいんだけど、使用回数も限られてるしなぁ。シューティングなんだから、もっと爽快感もほしかった。 6 | ③ ② ① |

## 20枠

12月27日発売

### ヘビーウェイトチャンプG・G



シムス／4,200円／SPT／1M

ヘビー級の世界王座を目指して戦う本格ボクシングゲーム。パンチとディフェンスを使い分けて４人の強敵たちを打ち倒せ。

| | |
|---|---|
| 画面が結構にぎやかなんだけど、それがかえってチマチマした印象を与えてるような気がする。少しぐらい背景が寂しくても、ボクサーを大きくしてくれたほうが嬉しい。とはいっても、観客がしっかり遠近法を使って描かれているのには感心しちゃったなあ。 | 6 |
| 同名の体感ゲームとは、全然違うゲームになっている。まず操作性に難がある。基本であるはずの攻撃に、十字キーの斜めを使うのはイカン。もっと素直なキーにしてもいいと思うのだが。それよりなにより、なぜこのタイトルを使ったのかが不思議だったりする。 | 4 |
| キャラクターが大きいせいか、操作性が悪くて、思い通りに選手が動いてくれない。おまけに移動は左右だけだから、追いつめられるとどうにもならない。やりこめばカッコ良く防御とパンチを決められるんだろうけど、そうなる前にストレスがたまってイヤになるぜ。 | 5 |
| この画面を見てマークIIIの「ロッキー」を思い出す人も多いだろうけど、基本的には画面構成も操作もあれとほとんど同じだ。でもやっぱり斜めに入れる操作は難しい。対戦相手も４人いるんだけど、最後の敵はロッキーのトラゴみたいで強すぎる。もう少しやさしく。 | 5 |

平均オッズ **5.0**

## 21枠

12月28日発売

### ソニック・ザ・ヘッジホッグ



セガ／3,800円／ACT／2M

メガドラで大旋風を巻き起こしたソニックがG.G.にも登場。仲間の動物たちを悪のドクターエッグマンから救うためソニックが戦う。

| | |
|---|---|
| まさかG.G.で例の「セ～ガ～」が聞けるとはね。そのうえCMと同じソニックのキャラつき！肝心のゲームの方も、雰囲気が良く出ている。でも、あのスピード感をG.G.で再現するには問題あり。速度はさすがだけど、背景がほとんど見えなくなっちゃうのよね。 | 7 |
| メガドライブ版の要素に、オリジナル要素を付加してある。これがなかなかよい。グラフィックやスピードも、メガドライブ版との差を感じないほどクオリティが高い。メガドライブ版を持っていても買う、という人がいても不思議ではないほど、よくできてるぞ。 | 7 |
| 「セ～ガ～」の音声と、独特のスピード感がしっかり移植されている佳作。G.G.でここまで作ったのは認めるが、面によってはやたら穴落ちが多くて、死にやすいのは腹が立つ。いちおうデキのいいゲームなんだから、気軽に遊べる程度のマップ構成にしてほしかった。 | 7 |
| 内容的にはメガドラ版とほとんど同じ感じなので、新鮮さというのはあまりないかもしれない。でも感覚はかなりメガドラ版に近いし、後半はオリジナルなのでけっこう楽しめる。スピード感が逆にアダになってる部分もあるけど、全体的にはなかなかのデキじゃない？ | 8 |

平均オッズ **7.25**




## BEメガ編集部

ついに今月からMEGA-CD用ソフトが登場したけど、まだ爆発的なパワーはないかな？　ちなみに今回紹介できなかった「天下布武」と「精霊神世紀フェイエリア」は次回のドッグレースに回させてもらったからね。今月はCDよりも、ROMのゲームに軍配だったかな？

今月はクリスマスも近いし、MEGA-CDも出るということで、本数的にはかなり賑やか。でも、それにしては内容がちょっと……。８点をつけてもいいかなと思うソフトも何本かあるんだけど、ユーザーを選ぶものが多いからなあ。「アンデッドライン」は上級者向けだし、F-1ものとシミュレーションは、人によって好みが分かれる性質のゲームだし。MEGA-CDのゲームは、どれもあと一歩という感じ。

今回はむちゃくちゃ本数が多いが、コレといったすごいソフトは、残念ながら見あたらなかった。とはいえ、メガドライブには「Ｆ１サーカス」や「ゴールデンアックスII」、G.G.にはソニックやドナルドなど、買ってソンのないゲームもしっかりある。さて期待のメガCDだが、残念ながら当分は様子を見た方がいいかもしれない。ハードを使いこなしたソフトが登場するのは、まだ先のようだ。これからの動きに注目。

今月は質より量って感じ。年末だってのにソニックや大戦略みたいな大モノがない。で、チェック入れたいのは「アンデッドライン」と「信長の野望」「アイラブドナルド」「ゴールデンアックスII」ぐらいかな。MEGA-CDのソフトラインナップは、新ハード発売当初に特有の状況だから、ゲームにうるさい人は無理してまですぐに買うことはないだろう。G.G.はやっぱり「ドナルド」と「ソニック」ってとこかな。

今月は待望のMEGA-CDのソフトにお目にかかることができたけど、僕としてはまだROMのほうのゲームに目がいっちゃった感じがある。具体的には「アンデッドライン」「アイラブドナルド」「Ｆ１サーカス」「ゴールデンアックスII」なんかがよかったけど、年末にじっくりやりたいRPGとかシミュレーションが不作なのは残念。その点CDの「ノスタルジア」はいいんだけど、１日で終るからねぇ。あとG.G.は「ソニック」ね。

HYPER TECHNOLOGY

# 大胆不敵！ HYPER TECHNOLOGY ・講座・

by 阿木二百

VOL.10

## SPLAT'ERSでキミも殺人鬼

かつてこのコーナーでは、確か1回目がそうだったと思うが、バーチャルリアリティー（仮想現実観）について書いたことがある。あれから何カ月かが過ぎ、巷ではこうしたコンセプトがすっかり定着したようだ。ゲーセンでも、超スゴイゲームシステムにお目にかかれるようになったのだが、キミも戦闘機やバイク、宇宙船などのシミュレーションでいつまでも満足しているわけではあるまい。

そんなとき、アメリカからまたまた（ちょっとアブナイ）進んだヤツがやってきたのだった。

### ●誰もが秘密探偵JA気分

といったって、近頃の若い連中には何のことやらわかるまい。リバイバルブーム（というよりもネタがなくて）昔の漫画が復活しているとはいえ、この望月三起也の名作は「新スパイ大作戦」のようには蘇らないのだった（それにしても彼は、映画からストーリーや見せ場を拾ってくるのがうまかったが……）。

……などと感傷に浸っている場合ではない。その「秘密探偵ＪＡ」の何巻目だったかに、潜水空母の中に射撃訓練場があって（様々なシチュエーションの中でダミーのガンマン相手に自分の判断力と射撃の正確さを競うのだが、何という荒唐無稽さ！）、そこに紛れこんだ敵のスパイ相手にJAが死闘を繰り広げるというものがあった。

それはもちろん実弾でという想定だったが、今のように中学生でもエアガンでコンバットゲームをやってしまうご時世ではなかった当時は、せめてこんなふうにリアルに遊べる射撃場があったらな、などと子供心に憧れたのだった。

Bullseye Softwareの「SPLAT'ERS」は、いうなればパソコン上でそんな願いをかなえたゲームなのだ。

### ●オブラートでくるんでいるが

実は開発元のBullseye Softwareは、フライトシミュレータでならした会社である。考えてみれば、昔からあったフライトシミュレータなんてものは元祖バーチャルリアリティといってもよいわけで、ただ言葉がなかっただけだ。

きっと「SPLAT'ERS」も、バーチャルリアリティの次の波などといった気張ったものではなく、シミュレーションゲームのごくまっとうな進化形として考えられたのだと思う。

ゲームシステムは、何層かに分かれた競技スペースがあり、16人のメンバーが二手に別れてフラッグの取り合いをするといったもの。フラッグは、各層のどこかにあり、エレベーターを使って階の間を行き来しながらそのすべてを捜し出して、最上階のセイフゾーンに持ち帰ったチームが勝ちである（すべてのフラッグが発見されたかどうか、また敵と味方の保有本数は画面下部のインジケーターでわかる）。

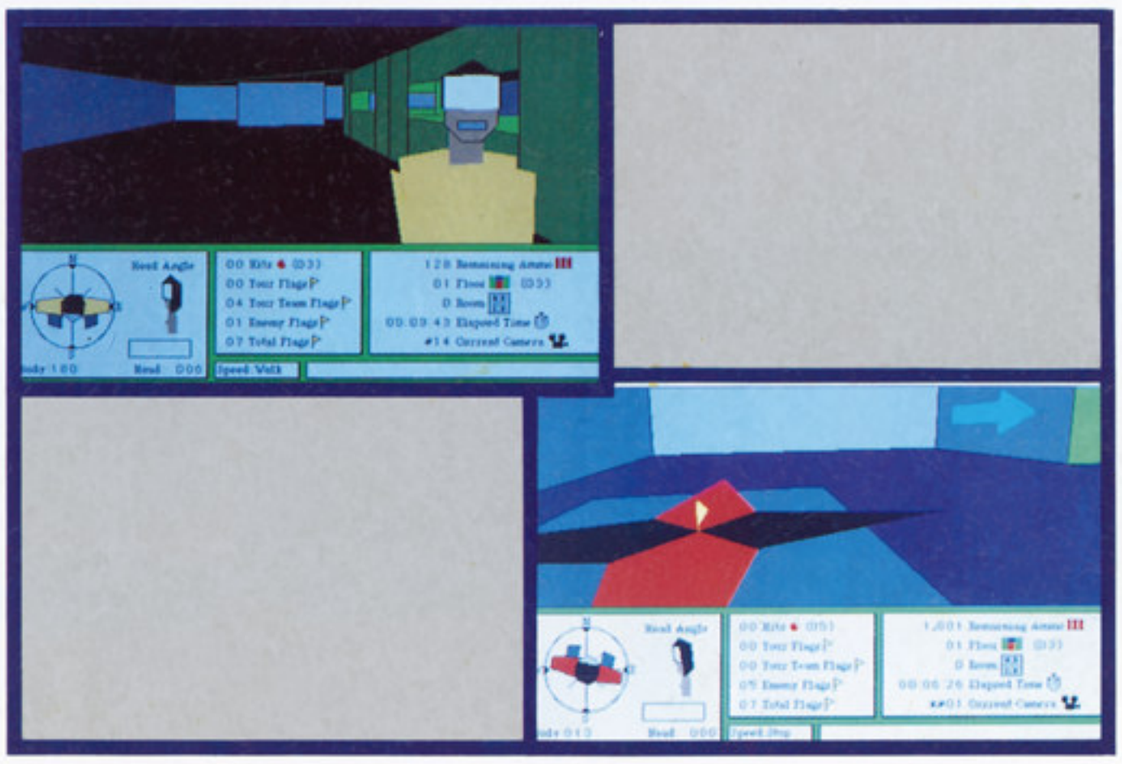
ポイントはこれがすべて３Ｄ画面で行なわれ、自分の視点から見た映像で進行するというところだ。マウスとキーボードを使って、その場で首だけ回したり、体ごと向きを変えたり、のろのろ進んだり、歩いたり、走ったり、しゃがんだり……。もちろん決め手は敵に狙いを定めてエアガンを撃つところだ（奪われたフラッグを取り返すには、フラッグを持った敵を倒してから体当たりする）。相手が自分に気づけば撃ってくるし、何人かに囲まれるとリンチのようになって悲惨だ（弾に当たると〝痛くて〟飛び上がるのだ）。

規定数の弾が当たるとあらかじめ設定された秒数は〝死んだ〟状態となり、動けない。まあ、これはスポーツとしてのルールなわけだが、死に方はなかなか派手で、首がスポーンと飛んでしまう（自分が死ぬと、宙高く舞い上がった首から見た風景がグルグル回るのは、筒井康隆の小説のようだ）。

考えるに、作者ははじめ、これを実際の殺人ゲームとして作ったんじゃないだろうか。だが、さすがに社会的な影響を考えたか、発売元のクレームがついて表面上はコンバットゲームを装ったのだろう。一応赤インクとはなっているが、命中した敵の服ににじむ血しぶきは、単なる赤い多角形が描かれるだけとわかっていてもなかなかのものだ。それから、こちらに気づいてツカツカと近づいてくる敵の無機質さもたまらない。

自分以外の15人が、自分の視界に入っていなくても、AI的にフラッグを捜して歩き回ったり、殺し合いをしているのもすごい。これがなぜわかったかというと、他の15人から見た風景をいつでも呼び出すことができるからだ（ゲームで自分が殺られるところを見られるようにしたのは、これが初めてだと思うよ）。

そんな、こんなで「SPLAT'ERS」は、これから通信対応になったりするのだろうが、ゲーム専用機でリアルな奴を見たいと思うのは、この阿木二百だけではないだろう。



キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO












ビューティ、ビューティ、ビューティ青春。
面白すぎて、どれを選べばいいか迷っちゃう、
タイトーのゲームだよ。



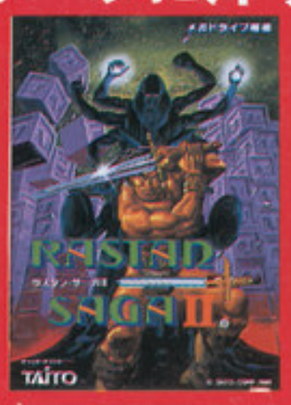
冒険に胸ときめかす、スポーツに汗する、闘いに熱くなる。




ニュージーランド
ストーリー
価格6800円




ファイナルブロー
価格6800円




ラスタンサーガⅡ
価格6800円




スペース
インベーダー90
価格5900円




レインボー
アイランド
価格6800円




ダライアスⅡ
価格8900円

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

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

MEGA DRIVE

# 駆け抜ける青春。














## 熱血少年・少女の血がたぎる、選りすぐりの13本好評発売中!




ヴォルフィード
価格5900円




ファイアー
ムスタング
価格6800円




セイントソード
価格6800円




サンダーフォックス
価格8500円




マスターオブ
ウェポン
価格6800円




魔王連獅子
価格6800円




ルナーク
価格6800円

WORLDWIDEな情報を先取り！

# BEメガ

## NEWS & INFORMATION



スクープ

## MEGA-CDは12月12日に堂々発売！

### 同時発売ソフトは「惑星ウッドストック」など3本

前号でも発売日は12月上旬ということで伝えてきたが、メガドラユーザーのみんなが今か今かと待ち望んでいるMEGA-CDの発売日がついに決まった。当初の予定よりはかなり遅れた12月14日。また、本体と同時発売のソフトはセガの「惑星ウッドストック」のほか、ウルフチームの「ソル・フィース」、マイクロネットの「ヘビーノバ」の3本。

同時発売を予定していたゲームアーツの「天下布武」は12月25日に発売する予定。また、「LUNAR」は1月下旬に発売される。両ソフトとも期待が高いだけに早く発売されてほしいところだろう。

そのほか、年内に発売されるのはウルフチームのアーネスト・エバンス」、ゲームアーツの「天下布武」、シュールド・ウェーブの「ノスタルジア1907」。

やっとMEGA-CD本体が発売されるわけだが、ソフトのほうは、というとまだまだ問題がありそうだ。とりあえず今年発売されるソフトは全部で6本になりそうだ。



メガドライブをパワーアップさせるMEGA-CD。CD-ROMの機能を生かしたゲームに期待したいものだ。

年末発売されるMEGA-CDソフト

12月20日　「アーネスト・エバンス」「ノスタルジア1907」

12月25日　天下布武

MD

## セガが年末、年始にMEGA-CDの発売を記念してキャンペーン

セガ・エンタープライゼスが今夏に発売した「ソニック・ザ・ヘッジホック」は国内だけでなく、海外でも非常に好調な売上げを示しているようだ。

アメリカでもスーパーNESの勢いを抑え、着々とユーザーを増やしているメガドライブ。来年には海外でもMEGA-CDが登場するということで盛り上がっている。

そんなセガは11月から行われている「セガ ウインターキャンペーン」を実施している。このイベントはクリスマスを含む年末から年始にかけて大々的に行われる。キャンペーンの内容はMEGA-CDを買った人でアンケートハガキを送った人の中から毎週100名に1万円をプレゼントするそうだ。メガドライブ、ゲームギアなどでもプレゼントを行うそうだ。



携帯用のゲームマシンとしてすっかり定着したゲームギア。購入するとプレゼントが当たる?

海外

## 東南アジアではこんなものが？マルチ・ゲームドクター日本上陸

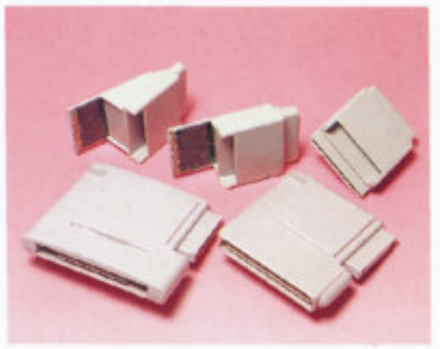
香港、台湾、韓国などの東南アジアの諸国ではファミコン、メガドライブ、スーパーファミコンなどのコピーソフトが出回っている。

これらの国には著作権というものがなく、国内で自由に販売されている状態なのだ。当然、これらのものを国内で販売することはできない。(なかには売られているところもあるけど)

ところで、今回とりあげるマシン「マルチ・ゲームドクター」は



8Mビットのメモリカードにゲーム内容を吸い込んでしまう。



各種ゲームマシンに対応した専用アダプター。

なんと各種のゲームカートリッジの内容をメモリカードに吸い込んでしまい、専用アダプターにセットすると、ゲームがプレイできてしまうのだ。いわゆる、書換えが可能なディスクを使ったのと同じなのだ。このマシン、ファミコン、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジンのほかゲームギアやゲームボーイ用まであるというから驚きだ。価格は一式で20万円以上するんだそうだ。

## メルヘンスポーツフェア'91で BEメガワールド・ゲーム大会…岡山

11月3、4日の両日、岡山県総合運動場で「メルヘンスポーツフェア'91」が開催された。会場にはBEメガワールドでおなじみの岡山放送主催によるメガドライブのゲームコーナーが設けられ、ゲーム大会が行われた。

ゲーム大会では県内から多数の人が詰めかけ、3日はPALソフトの新作メガドラソフト「ダブルドラゴンII」、4日はコンパイルのゲームギアソフト「GGアレスタ」で競い合った。小中学生から高校生まで幅広い年齢層プレイヤーで、タイムトライアル形式で行われたがゲーム大会で勝った人は意外とメガドラユーザーでなかったりと、面白い現象も起きていた。ゲーム大会のほかにも、近日発売予定の新作ソフトが数多くプレイできるようになっていた。



野外でゲームをするのもなかなかいいもんだ。



ダブルドラゴンIIのゲーム大会ではみんな必死であった。


新作ソフトには順番待ちができるほどのにぎわいだった。

### BEメガワールド特番放送は全国で

12月7日（土）岩手めんこいテレビ（岩手）午後2時30分、テレビ神奈川（関東）午後5時、新潟総合テレビ（新潟）午後5時5分／12月10日（火）テレビ新広島（広島）午後4時、テレビ熊本（熊本）午後4時、千葉テレビ（関東）午後4時35分、北海道文化放送（北海道）午後5時／12月11日（水）KBS京都（関西）午後4時30分／12月12日（木）サンテレビ（関西）午後4時30分／12月13日（金）三重テレビ（中部）午後4時／12月14日（土）岐阜放送（中部）午後1時30分、岡山放送（岡山、香川）午後1時30分、テレビ埼玉（関東）午後3時／12月16日（月）テレビ静岡（静岡）午後5時／12月19日（木）仙台放送（仙台）午後4時

## FM TOWNSがディスプレイ一体型に

CD-ROMが使えるハイパーメディアパソコンとして知られる富士通の「FM TOWNS」がマッキントッシュのような形になって登場した。

11月5日に発売されたこの「FM TOWNS II」は386SX（16MHz）のCPUを搭載し、CD-ROMドライブはフロントローディングを採用。そのうえ、10インチのCRTが装備しているのだ。価格は、1フロッピーディスクの「モデルUX10」が26万3,000円、2フロッピーディスクの「モデルUX20」が28万8,000円。また、その他6機種の新しいモデルも追加された。FM TOWNSといい、MEGA-CDといい、来年は、CD-ROMが強くなりそうだ。


マッキントッシュの一体型に似ているFM TOWNS II

## ドラクエグッズが多数発売 ドラクエVの発売はいつ

前号で紹介した新しい「ドラクエグッズ」が12月、そして1月にも発売されるのだ。

12月15日に発売される商品は、「ドラクエⅠ～III最強下敷」（各250円）、「ドラクエIV、V天空下敷」（各250円）、「ロトの剣（1/6モデル）2,000円（予価）。

1月19日に発売される商品はドラクエVのグッズで、カンペンセット（1,000円）、カンペン（600円）、ペンセット（1,200円）、シャーペン（300円）、ボールペン（黒200円）、サインペン（赤150円）、ラインマーカー（ピンク、黄150円）、クリアファイル（350円）、12センチ定規（200円）、けしゴム（100円）、ノート（280円）、レポート用紙（280円）。来年春ごろにはスーパーファミコンでドラクエVが発売されることだし、ドラクエファンには必需であろう。


うわさがいっぱいのドラクエVカンペンセット。

## CDはMEGA-CDでも聴ける

### MEGA SELECTION II

SSTバンドのベストセレクション第2弾。「ボナンザブラザーズ」「ターボアウトラン」など全10曲収録。

■12月15日発売／2,500円／ポニーキャニオン。




### DEATH BRADE/DATA EAST

アーケードゲーム「デス　ブレイド」がG.S.M.1500シリーズで登場。オリジナルバージョンでVOICE入り。

■12月15日発売／1,500円／ポニーキャニオン。




### ブライ　八玉の勇士伝説

元クリスタルキングの今給黎博美が作曲、リアレンジを担当。ゲーム中の代表曲を9曲セレクト。

■12月18日発売／2,500円／東芝EMI。




### STREET FIGHTER II ~場外乱闘編~

「ストリートファイターII」のゲームビデオ第2弾。今回は場外乱闘シーンを収録。珍プレイ、好プレイが続出。

■12月21日発売／6,800円／ポニーキャニオン。




## 年末はやっぱりイベント みんなでメリー・クリスマス!!

### 富士通電脳最前線'91 ハイパーメディアin東京ドーム

12月6日から8日までの3日間、東京ドームでは新しいFM TOWNS IIをはじめ、マルチメディアを意識したものがいろいろと展示される。そのほかいろいろなイベントも用意されている。なお、FM TOWNSのキャラクターには観月ありさが起用。

### '91ラジアニメ・ナムコ チャリティーX'masパーティー

12月25日（水）に年末恒例となった「'91ラジアニメ・ナムコチャリティーX'masパーティー」が行われる。場所はきゅりあん（品川区立総合区民会館）7Fイベントホール。楽しい企画がいっぱいあるそうだ。なお入場には整理券が必要。

# NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチアップ

# 新作スクランブル


シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟
DAHNA～女神誕生～
アリシアドラグーン
港のトレイジア
ジョーモンタナ・フットボール2
BAD　OMED
JuJu伝説
マリオ・レミューホッケー
ワニワニWorld
新作ハミダシ情報


## シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟

●ビクター音産／来年3月予定／8,800円／ACT／8M

アミガユーザーをとりこにした「シャドー・オブ・ザ・ビースト」が、いよいよメガドラで登場する。驚異の13重スクロールが完璧に再現されていることはいうまでもないが、キャラの細かい動きなどもアミガ版ソックリなのだ。ＢＧＭもメガドラ内蔵音源をうまく利用し、あのＰＣＭ音源による独特の雰囲気が忠実に表現されている。まさに遜色のない移植といえるだろう。

ゲームの内容は、一言でいうと殴る蹴るの痛快アクション。いやらしいデカキャラの攻撃をかわしつつ、数々のトラップ（罠）をくぐりぬけ、どんどん野獣たちの包囲網を突破していく。とにかく、海外ゲームの臭さがプンプン臭うアクションゲームなのだ。

アミガ版では、上ボタンがジャンプという、まさにイギリスならではの操作方法だったが、メガドラ版ではＡボタンがジャンプになっている。さすがはビクター音産、ちゃんと日本人向けにアレンジしてくれたようだ。もちろん、メッセージは日本語だ。

ゲームのほうもそろそろ完成が近いているようなので、あとは発売日を指折り数えて待つばかり。とにかく、何もかもオリジナル版そっくりな「シャドー・オブ・ザ・ビースト」。アミガユーザーの歯ぎしりが聞こえてきそうだ。メガドライブを持っててよかった。

### イギリス生まれのスゴいヤツ!

アミガユーザーが絶対に独り占めにしたかった傑作ゲーム「シャドー・オブ・ザ・ビースト」、満を持してついに登場!

### 見よ、このデカキャラ群を!

とにかく、おどろおどろしい野獣どもが画面狭しと大暴れするのが「シャドー・オブ・ザ・ビースト」の醍醐味。一筋縄でやっつけられないヤツらばかりだぞ!

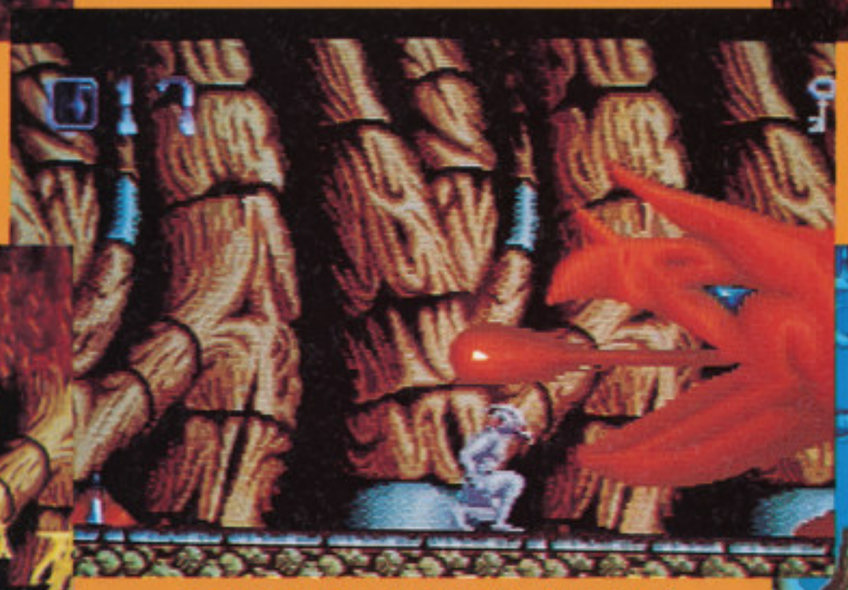
**敵も野獣!**
**自分も野獣!**



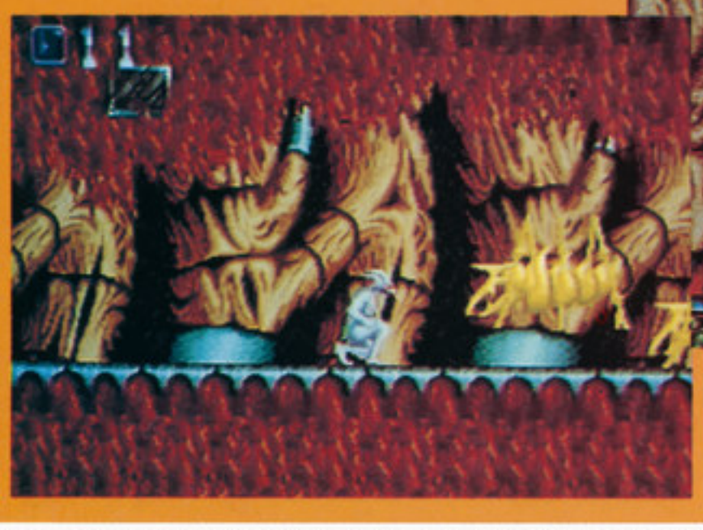
コイツはある重要なアイテムを持っているぞ。口から吐き出す炎には要注意。しゃがんで炎がとぎれるのを待ち、タイミングを見はからってジャンプで攻撃するといい。



パワーアップした主人公。今までパンチとキックのみだったことを思うと、この飛び道具は非常に便利。ボスにはかなり有効だ。



なんてデカいキャラなんだろう！もちろん炎に触れたらダメージを受けてしまう。コイツの弱点は口だ。



ピョンピョン飛び跳ねてくる敵。間合いに注意してパンチでやっつけろ!



いきなり駆け抜けるようにして出現する、謎の巨大怪鳥。しかも迷惑な置きミヤゲを残してくれる、とんでもないヤツだ。

© 1989、1990、1992 PSYGNOSIS LTD. ©1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.

# DAHNA～女神誕生～

●アイ・ジー・エス／12月20日／8,900円／ACT／8M

## 馬、巨人、怪物に乗ってダーナが走る！

馬、巨人、グリフィンを従えて、ダーナが陸に空に大暴れ。多彩な魔法攻撃を使いこなして、師匠マッシュと姉レジーンを救い出せ！

「ＤＡＨＮＡ～女神誕生～」では、プレイヤーが魔法を使うことで、馬、巨人、魔物の３種類のキャラクターを味方でき、戦えるのだ。ステージは全６面。主人公ダーナが繰り広げるアクションゲームなのだ。このダーナは６方向への炎攻撃や霧による無敵、画面上の敵全滅などの魔法攻撃、上突き、下突き、ほふく前進（？）などの多彩な攻撃手段を使いこなしてプレイするのだ。姉のレジーンと師匠マッシュを救い出すため、立ちはだかる敵をやっつけよう。




### 魔術師を倒してサクサクひろえ！

ヘンな服を着ている、この魔術師を倒すと、マジックボールか、ライフボールが現われるのだ。マジックボールを取るとマジックゲージに目盛りが１つ加算され、ライフボールを取ると体力回復できるのだ。


マジックボール


ライフボール

### こいつを倒せ！



### お助けキャラの登場！

**駿馬・ブレイヴァリー**



1面のボスキャラ。トミーウォーカーJrの愛馬だが、彼の死後ダーナに力を貸すことになる。早く走る能力は優れている。

**巨人・キド**



ステージ4の船上で捕らわれているが、足元の鎖を切ってダーナを助けにくる。パンチを連打して敵をやっつける。

**有翼獣・グリフィン**



師匠マッシュから与えられた有翼獣。口から吐き出す炎攻撃とダーナの斬攻撃がプラスされるとかなり強力なのだ。

## STAGE 1 ホルン

まず最初のステージでは、プレイヤーはガードやコウモリ兵、暗殺兵といった雑魚キャラの相手をしなければならない。ボスキャラはトミーウォーカーJr。駿馬ブレイヴァリーに乗って、空中から攻撃してくるので注意しよう。

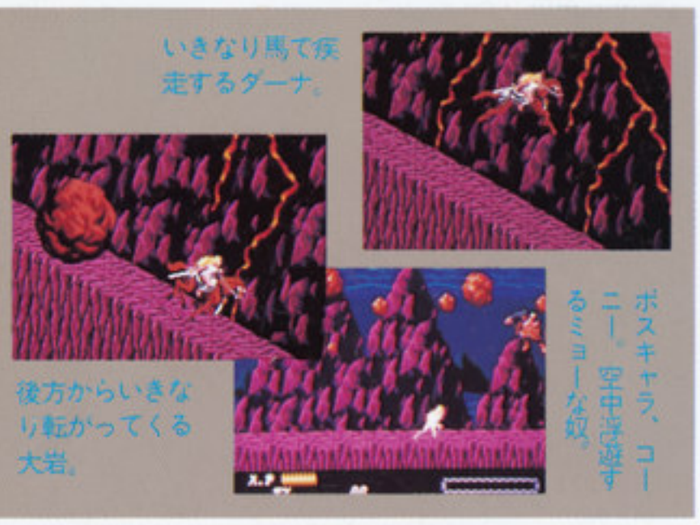

ボスキャラ、トミーウォーカーJr。空中から巨大な剣で攻撃してくる。


上空から槍で突いてくるコウモリ兵。なかなかうっとうしいぞ。

## STAGE 2 ホルン2

ブレイヴァリーに乗って、いきなり坂道を疾走するダーナ。ステージ２では坂道を駆け降りながら騎馬隊と戦う。その後は不安定な足場での戦闘。このステージのボスキャラはコーニー。分身して宙に浮いた岩を飛ばして攻撃してくるのだ。

いきなり馬で疾走するダーナ。



後方からいきなり転がってくる大岩。

ボスキャラ、コーニー。空中浮遊するミョーな奴。

## STAGE 3 闇の塔

このステージでは、師匠マッシュが捕まっている闇の塔が舞台である。歩兵や魔術師を倒して、上へ上へと登っていくのだ。ボスキャラは、ガラシという双頭の剣術使いだ。この敵は、４本の腕を振り回して攻撃してくる。まさに強敵なのだ。


マッシュを助けろ、塔を登れ登れ！

剣術使いガラシ、４本の腕で攻撃する、厄介な奴。

魔術師と歩兵は下の段から上突きで倒せ！

## STAGE 4 魔の海域

このステージでは、ダーナは師匠マッシュから託されたグリフィンに乗って戦う。コウモリ兵はうっとうしいので、さっさと炎で焼いてしまえ。ボスキャラは謎の軟体動物。甲板上のキドを助けてともに戦うことになる。


怪鳥と戦うグリフィン。矢を射ながら突進して撃しろ。

敵の軟体動物。キドの助太刀も欲しい。



# アリシア ドラグーン

●ゲームアーツ／来春発売予定／7,800円／ACT／8M

## パワーアップして、いよいよ登場!

システムに改良を加え、発売が延びていたアリシアの全貌が、見えてきた!

### 古くからの言い伝え

天空が二度目に落ちてくる時、
その地は大いなる災いを
受けることになる。
銀に輝く堕ちたる星は、
いつか蘇り、
再び滅びと繁栄をもたらすだろう。
大地と生命を司るもの、
その星を目指すべし。
遥か高き空に巣食う狂気の輩の窟への
僅かなる道はさすればひらかれん。

## 稲妻にパワーゲージがついた!

さあ、ひさびさにアシリア ドラグーンの情報をお届けすることにしよう。「最近アシリアドラグーンの情報がないけど、いったいどないなっとんじゃー!」とお嘆きの人が多いと思うが、単純に開発が遅れていたわけではない。ゲームの完成度やシステムなどをより高度なものにするため、各所にいろいろと手を加えていたというわけだ。

大きく変わったところは、メインの武器である稲妻に関してだ。アリシアの手から発射される稲妻で敵を倒して進んでいくという基本的なシステムは変わっていないのだが、従来の撃ち放題だった稲妻にパワーゲージが設定された。

つまり、パワーゲージは稲妻を撃ち続けると少しずつ減り、撃たないでいると少しずつ回復するという仕組みになっている。だから、常に稲妻を撃っていると攻撃ができなくなってしまうのだ。その代わり、ゲージがＭＡＸ状態で稲妻を撃てば、アシリアの前方に２本の稲妻がほとばしり、それぞれ右回りと左回りにアシリアのまわりを１回転する。稲妻がほとばしり豪快な攻撃ができるのだ。また、稲妻はアイテムによって破壊力が８段階にレベルアップしていく。レベルが上がったときには色が変わって合図してくれるぞ。






通常の稲妻攻撃では敵めがけて勝手に狙いをつけてくれるが、いつも思いどうりにいくとは限らない。




パワーゲージが最高の状態で稲妻を放つとアシリアを中心に円を描いて稲妻が動く。強力な攻撃だ。



教祖ドルガー。美形だが実は、コイツが悪の大ボスなのだ。

## オプションモンスターは頼もしい味方さ

アリシアのもう１つの特徴としてオプションモンスターがある。ゲーム中にオプションモンスターを召換して戦闘に参加させることでプレイヤーの戦闘能力を数倍に上げることができるし、オプションモンスターがレベルアップすれば、するほど戦いが有利になるのでぜひとも有効に使いたいところだ。

オプションモンスターは４種類いて、攻撃系と防御系に分かれている。それぞれが特徴ある攻撃法やバリアとなる防御法をもつが、同時に１種類しか召喚できないので、状況に合わせてうまく使おう。

しかし、オプションモンスターは、モンスターとはいえ、しょせんは生き物。当然ＨＰがあるし、０になれば死んでしまうので、決して無理をさせてはいけない。ダメージが貯ってきたら引っ込めるなり、他のオプションモンスターとチェンジする必要がある。ダメージの度合いはＨＰゲージでも表示されるが、稲妻同様に色の変化で示されるのでわかりやすいぞ。オプションモンスターのダメージは召喚していない間はゆっくりと回復するし、ステージをクリアすれば完全に回復する。もし死んでしまったら復活のアイテムを取るまでは生き返らせることができないので、決して無理をさせてはいけない。



オプションモンスターのファイヤー・ドラゴン。



コイツもオプションモンスター。サンダーバードだ。

## こ、こんな画面も……

女の子が主人公ということで、ビジュアルシーンを想像してしまいがちだけど、だらだら長いビジュアルはない。そのかわりに、アイキャッチ的にアリシアが登場する。開発中の画面を紹介しよう。



ステージが始まる前のグラフィック。左から右に動く。



こちらはゲームオーバー後の評価画面だ。

## ジョー・モンタナII スポーツトーク フットボール

●セガ／1月24日発売／7,000円／SPT／8M

### 実況中継さながらの音声は必聴！

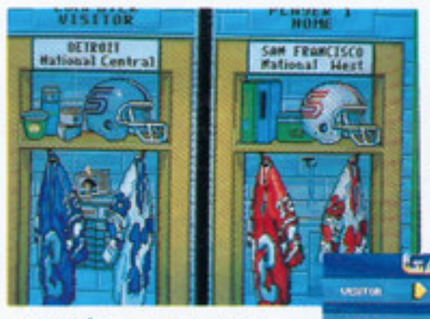
**フットボールファンを沸かせた「ジョー・モンタナ フットボール」が、さらにリアルになって再登場。とにかくよくしゃべるぞ！**

アメリカンフットボールの超有名選手ジョー・モンタナを起用して、リアルさでファンをうならせた「ジョー・モンタナ　フットボール」のパートIIが、早くも発売されることになった。この「ジョー・モンタナII」は前作と異なり、フィールド表示が縦から横に変更され、さらにリアリティを追求した作りになっている。

今回は最大のウリとして、タイトルにも表されているとおり、大容量をさいて豊富に音声を盛り込んである。これがどれほど豊富かというと、アメフトの試合中継の解説さながらに、試合中はほとんどひっきりなしに音声が流れているといったぐあいなのだ。

たとえば1stダウンの結果や、どこのポジションがどうこう、何ヤードゲインしたなどなど、本当にテレビで観戦しているかのごとく、うるさいぐらいに鮮明にしゃべりまくってくれる(もちろん英語)。おまけにジョー・モンタナもゲーム中に、ちゃんと選手として登場するぞ。

また、写真を見ておわかりいただけると思うが、グラフィックと選手の細かい動作もかなり強化されている。コンピュータの思考ルーチンもかなり頭が良くなり、本物の試合でできることはほとんど可能という、前作以上の本格派といえるだろう。




オプションには観戦モードや音声の有無のほかに、天候のオン、オフもある。試合中に雨が降ることもあるわけ。




これがチームセレクト画面。ユニフォームとヘルメットのデザインが次々と違うものに表示されるぞ。



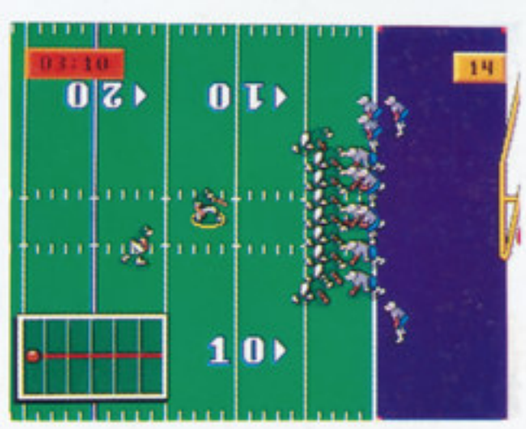
観客席にはいろいろなものが映し出される。





通常のゲーム画面はこんな感じ。もちろん、選手が並ぶあいだも解説が聞こえているのだ。

投げられたボールを選手がキャッチすると、その部分がクローズアップされて、ビッグサイズのモードになるぞ。



試合の行方を左右するエキストラポイントを狙っているところ。慎重かつ大胆に蹴れ！

## バトルマニア

●ビック東海／2月下旬発売予定／6,800円／SHT／4M

### メガドラ初のイロモノSHT?

このたび新たにメガドライブに参入したビック東海は、第1弾として「バトルマニア」というシューティングを発売することになった。内容は「大鳥居マニア」というヒロインを操作して、死の商人にさらわれたアセンブリ皇太子を救出すべく、全5ステージ＋αを戦いぬくというもの。彼女には常にオプション（?）として、「羽田マリア」というサポートがついていて、彼女をうまく使うことが攻略のカギになりそうだ。

各面の敵キャラは、お硬いゲームばかりのメガドラにはめずらしく、全編イロモノ（良い意味で）なものばかりだから、ひさびさに新鮮な感じのするゲームだね。



いちおうは普通のSHT。




1面のボスがさっそうと登場。怪しすぎる……。




各面のはじめには、スペシャルウェポンを選択。

## マリオ・レミュー ホッケー

●セガ／2月21日発売予定／6,000円／SPT／4M

### 氷上の格闘技で頂点を極めろ！

マリオという実在のアイスホッケー選手を起用したこのゲームは、「ジョー・モンタナII」と同じくジェネシス版とほぼ同時期に発売される。

氷上をツイーっと滑走する選手の動きは以外となめらかで、海外ソフトにありがちな大味さはなく、スピード感のある試合が楽しめる。

ゲームモードは普通の2人対戦やトーナメントの他に、シュートアウトや乱闘シーンのみのモードなど、気のきいたものが用意されていて末長く遊べそうだ。




バックの奪い合いで試合開始！




ゴール前でのぶつかりあいで白熱するぞ。



これが乱闘モード。きたるべき状況に備えて練習しよう。



シュートアウトでの2人対戦も楽しい。

## チェルノブ（仮称）

●データイースト／来夏発売予定／価格未定／ＡＣＴ／８Ｍ

### 戦う人間発電所が蘇る！

'88年1月にビデオゲームとして発表され、DECO マニアならご存知の「チェルノブ」が、とうとうメガドラで完全移植されることになった。このゲームの内容は、普通の炭坑夫チェルノブが爆破事件によって放射能を浴びて、その影響で得た能力を駆使しつつ、テロ組織と戦う異色なアクションだ。

当然、「ミッドナイトレジスタンス」に見られるように、データイーストならではの質の高い移植が期待できるものと思われる。ただ、移植にあたって、ビデオゲーム版の独特なグラフィックがメガドライブ用にアレンジされるらしいのだ。

ファンとしてはすべての点において忠実に移植してほしいかな？



操作方法とゲームシステムは、ビデオゲーム版とまったく同じになるようだ。



1面のボス。炎の前にいるのが主人公のチェルノブだ。

## クルードバスター

●データイースト／３月中旬発売予定／価格未定／ＡＣＴ／８Ｍ

### 最大の武器は味方を投げること！

これも昨年にデータイーストから発表されたビデオゲームの移植版で、同社ならではのセンスが光るワイルドな殴りもののアクションだ。奇形的なまでにごつい大男２人が、核戦争から20年後の世界で問答無用に暴れまくるさまは見ていて気持ちがいいぞ。

写真をご覧のとおり、２人同時プレイと途中参加も可能だ！　また、ちょっと見ではわからないと思うが、道端にある物体や敵などは、どんなものでもムンズとつかんで豪快に投げられるという、よくある殴りゲームと一線を画する要素もある。そして、所々には気のきいたオチャラケもあって、殺伐になりがちなゲームを楽しく盛り上げてくれるぞ。



いろんな物を力まかせに持ち上げて投げつけろ！



こんなにデカい廃車も2人にとっては武器なのだ。



ぶつかる瞬間にはアメコミ調の擬音が出るぞ。



自動販売機を殴ってジュースを取りだす。グビグビ飲んで体力回復だ。

## シーザーの野望2

●マイクロネット／2月14日発売／8,800円／SLG／8M+B・B

### シーザーの野望再燃！

以前にメガドライブで発売された「シーザーの野望」の続編が、今度はクォータービュー画面になって再登場することになった。

内容は前作と同じく野望に燃えるシーザーが主役で、リアルタイム要素とキャンペーンモード（今回は全16面だ）はそのまま受け継ぐ形になっている。ただし新しい要素として、キャンペーン以外のモードには、１人用モード（全20面）と人間２人での対戦モード（こちらは全44面）が加わった。

また、セーブはパスワード制からバッテリーバックアップ制に変わっている。他にも細部のバージョンアップがあるらしいので、情報が入りしだい掲載するぞ。




ポピュラスみたいなクォータービューになって、画面は前よりも見やすくなったかな？




ビジュアル部分もバージョンアップ。




これから制覇する土地を簡易マップで確認。

## 新作ハミ出し情報4本立て！

最後にセガのいちばん新しい作品をちょっとだけ紹介だ。詳しい情報は次号でやるぞ。

### ターボアウトラン

●３月発売予定／価格未定／ＲＡＣ／４Ｗ




アウトランは質の高い移植だったけど、これはどうなるかな？

### A列車で行こうMD

●３月発売予定／価格未定／ＳＧＬ／Ｂ・Ｂ




パソコン版のIに忠実な移植となるようだ。期待していいぞ。

### 修羅の門

●来夏発売予定／価格未定／ＡＣＴ／８Ｍ

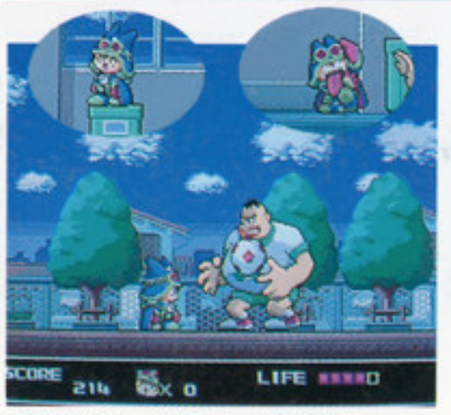



月刊少年マガジンで連載中のコミックをゲーム化！

©川原正敏・講談社

### まじかる☆タルるートくん

●３月発売予定／価格未定／ＡＣＴ／４Ｍ




あの"ゲームフリーク"が手掛けているキャラゲームだ。

©江川達也・集英社／東映動画

BE-MEGA

# HOT MENU

SPECIAL PART 2

シミュレーションファンにとって、待ちどおしい大作が目白押し!!

最新作のホットメニューをパッキング!

## 信長の野望
### 武将風雲録




**「三國志II」とともに、光栄ファンが待ちに待った大作「信長の野望・武将風雲録」がついに発売される。今回はシステムと、ゲームの注目部分に絞って紹介だ。**

●光栄／12月19日発売／11,800円(CDつき14,200円)／SLG／8M+B・B

天下を統一した織田信長も、最初は尾張の一豪族でしかなかった。

このゲームはそんな信長の時代背景をもとに、2つのシナリオが用意されている。1つは信長が尾張平定へと進む1555年の〝戦国動乱〟。2つめは、浅井・朝倉連合との姉川の戦いをへて三好、六角、さらに一向一揆と、複数の敵を相手に戦わなくてはならない1571年〝信長包囲網〟だ。この2つのうちでは、勢力が拡大した2つ目のほうが遊びやすいかもしれない。また、プレイヤーは各国どの大名からも始められるのだ。さて、今回はこのゲームのシステムと遊び方をわかりやすく紹介しよう。

## ゲームを始める前に　2つのシナリオの時代背景はこうなっている

### 戦国動乱

尾張での織田家一族の内紛をまとめ、さらに一向一揆を鎮めることなど、信長の天下への道のりはかなりつらい状況から始まるのだ。

唯一の救いであった美濃の斉藤道三との同盟も、1556年道三と義竜との親子の争いで破棄となる。信長にとってはとても天下統一どころではなく、他国へ攻めるだけの兵力や余裕がなかったのが、この1555年なのだ。

しかも、全国各地では、武田、上杉、今川、毛利など名だたる大名たちが割拠していた。信長を中心に時代が回るには、まだまだこれからといった時期が、この戦国動乱の時期なのだ。

### 信長包囲網

三河の徳川と手を組み、今川義元を倒し、美濃、伊勢攻略に成功して上洛を果たし、信長の勢力が拡大していった時期がこのころだ。

しかし、畿内には多くの反信長勢力が存在した。越前の朝倉、甲斐の武田、越後の上杉、相模の北条、安芸の毛利がそれだ。しかも、この時期、信長勢力の浅井長政が寝返ってしまう。そして、この浅井は朝倉と手を組み信長に戦いを挑んだ。この姉川の戦いで、浅井・朝倉連合は結局敗れたのだが、逆にこれに触発された、反信長勢力が打倒信長へと立ち上がってくる。これが信長包囲網の時代背景だ。

# これがおすすめの大名たち!!

ゲームタイトルが信長の野望だからといって、けっして信長が有利なわけではない。

このゲームは、全国のどの大名からでも始めることができる。ここではその中でも有名で実力のある大名たちを紹介しよう。

シナリオによっては、すでにいくつかの国の領地を取っている大名もいるので、シナリオを選び、大名の選択をする際には、よく各地の大名の領地の数を見ながらプレイヤーの国を選ぶことをおすすめする。入門者は島津がおすすめなのだ。

## 上杉兼信（越後）



越後の虎と呼ばれ、武田信玄のライバルでもある。家臣の武将に柿崎景家、宇佐美定満、北条高広などすぐれた武将がいる。冬に雪で閉ざされることさえなければ、天下を狙えた大名だった。

## 武田信玄（甲斐）



風林火山の旗のもとに、数々の名武将が集まっているのがこの国。

内藤昌豊、山県昌景、馬場信春、飯富虎昌、小山田信有、真田一族、山本勘介など本当に豊富な人材がいた。




## 織田信長（尾張）



織田一族の内紛や一向一揆などに悩まされ、国内統一が遅れたものの、柴田勝家、羽柴秀吉、佐々成政など武将に恵まれている天下統一までには長い苦難の道が待っている。

## 今川義元（駿河）



武田、北条との三国同盟をむすび関東の名将として名高い。今川義元自身は能力の高い武将であったものの、家臣に優秀な武将が少なかった。

桶狭間の戦いで信長に敗れる。

## 島津義久（薩摩）



九州一の名武将集団の国。国境が少なく。地の利を利用して九州制圧が可能なので、まさに初心者向けの国といっていい。

後年、徳川幕府を倒し、新政府を築いた国々の中心というのもうなずける。

## その他の有力大名

上の５つの国ほどではないものの、歴史上有名な大名たちがこれだ。上級者におすすめの国でもある。



## 長期戦必至!!　知っておきたい国造り重要ポイント

このゲームはある意味では、パラメータ・シミュレーションゲームといえる。それぞれのコマンドによって、各項目のパラメータを上げて、内外政の力をつけていかなくては、全国制覇の道はありえない。

そこで、国造りに重要な内政コマンドの項目を説明することにした。

これから説明する3つの項目は、全国制覇のためには絶対に数値を上げておかなくてはならない大切なコマンドなのだ。

### 治水・開墾

開墾は、荒れ地を農業用地に変え、石高を上げるコマンドだが、これのみを実行していると治水度が下がり、かえって収穫量が望めなくなる。しかもこの場合、台風などによって大打撃を受ける恐れも出てくるのだ。そこで、開墾と同時に治水度を上げ、米の収穫量を増やし、さらに災害の対策を行なうといい。

この2つのコマンドは、相互関係にあることを知っておこう。




▲開墾と治水、両方のレベルを上げてこそ石高が上がるということを知っておこう。

### 技術力

技術力というのは、その国の新技術開発力だ。この技術力が高くないことには、鉄砲や鉄甲船の製造はもとより、金山の発見など、内・外政に大きな影響を及ぼすものの生産ができないのだ。金山は、金の発掘により資金を調達でき、鉄砲や鉄甲船は戦さを有利に行なう重要な武器となる。とくに、鉄甲船がないと、海戦になった場合、非常につらいことを知っておこう。




▲技術力が低いことには、鉄砲すら手に入れることができないのだ。

### 文化度

これがけっこうややこしいコマンドで、大名の教養みたいなものなのだ。文化度を上げると、1月の徴税収量が増え、人事コマンドの効果も上がるのだ。

また、今井宗久から鉄砲や茶器を購入しやすくなり、茶器を持つことで、茶会を催し、参加させた武将に茶の湯の心得をさせることができる。

ただし教養が低いと、茶器を売ってもらえないのだ。




▲茶器を持っていないと、茶会を催すことができず、松井友閑にバカにされるのだ。

## 国内にさまざまな人が訪れるのだが……

ゲームが進むにつれて、諸国間を移動中の浪人が士官をもうし出てきたりと、国内にさまざまな人たちが訪れるのだ。その中に、けっこう変なイベントがある。山師という男が「金山を捜しましょう」といってくるのだが、うまくいけば安いお金で金山を見つけてくれる一方、じつは他国の忍者で、ごっそり技術力を盗まれてしまうこともあるのだ。

くれぐれも注意しよう。




◀金山を見つけてくれればいいが、他国の忍者が化けているときもあるのだ。

いざ合戦!!

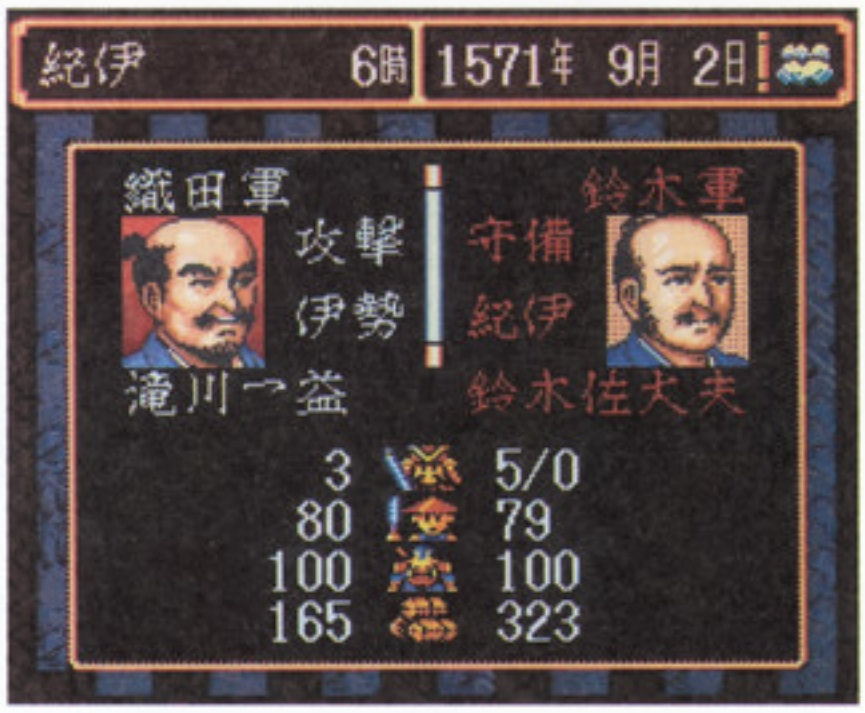
# 兵を増やせば領地を広げなくてはならない

ゲームが進むにつれ、武将や、兵士の数が多くなる。

それによって武将や兵士にお金や米などの捧禄を支給しなくてはならない。

他国からの侵略を防ぐため、各大名は、兵士、将軍を増やし、軍事費用がふくらんでいく。こうなると、自国の領地だけではまかないきれず、他国の領地を奪い、石高を上げなくてはならなくなる。

実際に当時の戦国大名たちも、このような状況から領地を広げていったのだ。つまり戦国の合戦は経済戦争でもあったワケだ。




## 合戦前夜

いよいよ合戦の説明だ。しかし、合戦に突入する前にやっておくコマンドがある。たとえば、あらかじめ攻める国に〝対外〟コマンドで調略を使い、工作や混乱で他国の力を弱めたり、同盟国に援軍要請をしたりするのだ。

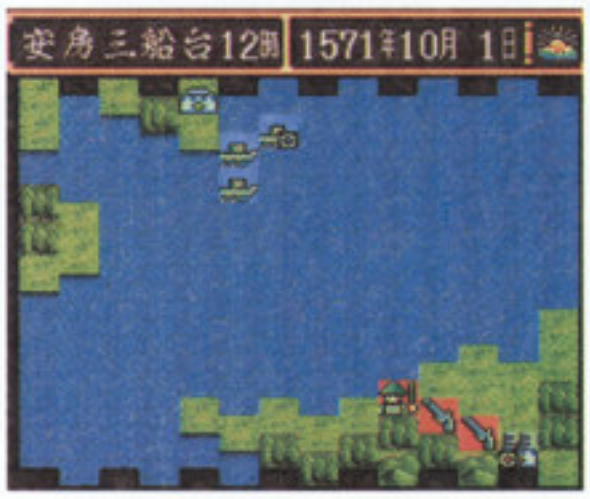
援軍は友好度が高く、攻める国に隣接している国でないと要請ができない。それゆえあらかじめ合戦前に援軍を求めるべく、攻撃する国の隣接国との好友度を上げておくのだ。




◀合戦の前に対外コマンドで、攻める国を混乱させよう。

## 合戦3つの戦い方

合戦には野戦、籠城戦（守備側のみ）、海戦がある。これらの合戦の際には、兵士を各武将に割り振り、さらに部隊の種類を決めるのだ。部隊の種類には足軽、騎馬隊、鉄砲隊があるが、それぞれの部隊に特徴があることを知っておくと便利だ。ちなみに、足軽は籠城戦で門壊などで使うといいし、鉄砲隊は間接攻撃ができるが、雨が降ると使えない。騎馬隊は移動力が高いため、野戦でうまく活用できる。また、海戦の場合、鉄甲船がないと、かなりつらい戦いとなるぞ。とにかく技術力が低いと不利な戦いとなるので、時間をかけてゲームをしないと勝利の道はないよ。




◀海戦は、ゲーム開始時は敗北必至と思っていい。




◀攻城戦は、城内を知り、足軽で門壊させるのがポイント。




◀鉄砲隊が多くいて、晴れの日の戦いは有利なのだ。

## ちょっとポイント

兵士を訓練し、訓練度を上げても、兵を雇うと訓練度が下がることを知っておこう。また、兵施しをして、忠誠度を上げ、戦闘力の高い武将で攻めることもポイントとなる。兵士の数が多ければ有利な戦いとなるが、費用もそれだけかかるのだ。

# 三國志Ⅱ




**パソコン版で大ヒットシミュレーション作品となった「三國志Ⅱ」。前回から引き続き、今回は4ページにわたりこの作品をじっくり紹介しよう。とくとご覧あれ！**

光栄／12月26日発売／14,800円(CD付き17,200円)／SLG／8M+BB

「三國志」は6年前、「三國志Ⅱ」は2年前に発売されたにも関わらず、いまだに人気を保ち続けている作品だ。そのゲームがついにメガドラに移植される。

面白さはやってみないとわからないが、まずはこの紹介記事を読んで、期待に胸ふくらませ発売日まで待とうではないか。

## 世は乱れ……


紀元二世紀末、中国後漢末期
悪政に苦しむ農民達が
大反乱を起こした


数年後、幼少の皇帝が即位し
宮廷内では、みにくい
権力争いが繰り広げられた

この混乱に乗じて、強力な
軍閥の一人である董卓が
首都洛陽に入城した

## 立ち上がった英雄たち！


悪政の限りを尽くす一董卓

「三国志」Ⅰの悪役スター(？)董卓だ。


乱世の姦雄一曹操

やはり「三国志」で一番のやり手は、この曹操だろう。


兵法の神、孫子の子孫に当るといわれている孫堅。

江東の虎一孫堅


劉備と義兄弟一関羽・張飛

「三国志」で一番人気があるのは劉備、関羽らしい。

## じゃじゃじゃじゃーん


中国統一の野望に燃える
英雄達が、今、立ち上がる！

## 「三国志」とはいったいなんぞや？

初めてこの物語（といっても史実だが）のタイトルを耳にした人はまずいないと思うが、あまりよく知らない読者のために簡単にお話ししておこう。

そもそもこの話は歴史上のことなので、どこからどこまでが「三国志」の区域、と完全に決まっているわけではない。だが、この物語の時代に差し掛かる目安として、漢の衰退とともに宮廷内の荒廃と政治の乱れ、ついには黄巾賊という民衆の反乱――このころから三国志の物語は始まっている（正史のほうは魏書、呉書、蜀書の3部構成になっている。正史に関しては次のページのコラム参照）。

物語は、その乱れた天下を再び統一するため、曹操や劉備を始め、各地からさまざまた英雄が登場し、中国全土統一（大義名分は漢復興）を目指すといった内容。最終的には曹操の魏、孫権の呉、劉備の蜀と、大陸は3分割(おおよそ)されるわけだが、3人とも天下統一することは果たせず、結局、曹操配下の武将司馬懿の子孫、司馬炎が晋王朝を築き、そこで中国全土は再び統一されるわけなのだが……。

この物語には正史「三国志（著：陳寿）」と羅貫中の小説「三国志演義」などがあるが、手軽に「三国志」を読んでみたい人には、横山光輝の漫画「三国志」や吉川英治の小説「三国志」がお勧めだ。また「三国志」の前後時代も知りたいのならば、陳舜臣の「小説十八史略（三国志の物語は6～7巻）」などがお手ごろだ。また、多少知っている人には光栄から出版された「超・三國志（原作：周大荒「反三国志演義」・訳編今戸榮一）」なども面白い。また、アニメでも現在放映（横山光輝「三国志」原作）されているので、活字が苦手な人はこちらをご覧になってはいかがかな？



左は光栄「超・三國志」。右上は吉川英治「三国志」。右下は横山光輝「三国志」だ。

# シナリオは6つあるぞ

左はそのシナリオでプレイできる君主、右上段の文章はそのシナリオにある背景、右下段の文章は簡単なシナリオの紹介である。

## シナリオ1・董卓の横暴(189年)

**選べる君主**
曹操　劉備　孫堅
袁紹　袁術　馬騰
劉焉　劉表　董卓
公孫瓚　陶謙
新君主

内乱騒ぎで連れ去られる帝と陳留王を董卓が見つける。彼は陳留王を皇帝にし、それ以後略奪の限りをつくす。各地で打倒董卓が掲げられた。

各地方の英雄たちの力が弱いので、新君主でも楽にプレイできる。地の利では董卓が有利。しかしシナリオ1は登場武将の数がまだ少ない。

## シナリオ2・曹操の雄飛(194年)

**選べる君主**
曹操　劉備　孫策
袁紹　袁術　馬騰
劉璋　劉表　呂布
李傕　公孫瓚
新君主

董卓は配下の呂布に殺され、その天下は終わる。かわりに曹操が天子を擁し許へ遷都。放浪していた劉備は、陶謙亡き後その徐州を任せられる。

地の利や人材に恵まれているのが曹操。人材では孫策、袁紹はバランスがよい。劉備、馬騰は知力、劉表は武力のある武将がほしいところ。

## シナリオ3・劉備の雌伏(201年)

**選べる君主**
曹操　劉備　孫権
袁紹　劉璋　馬騰
張魯　劉表
新君主

劉備は徐州を呂布(後、呂布は曹操に敗れ死亡)や曹操（劉備は袁術を破り徐州に戻った）に襲われ袁紹→劉表のもとへ。呉では孫権が即位。

曹操がやや有利だが人材では孫権も優秀。劉備は1国だが在野に諸葛亮孔明がいる。袁紹は病死（曹操に敗戦、病を患う）するので注意。

## シナリオ4・諸葛亮登場(208年)

**選べる君主**
曹操　劉備　孫権
馬騰　劉璋　金旋
韓玄　趙範　張魯
新君主

劉備の三顧の礼により孔明出廬。劉表は病死し、次男劉琮は曹操に降伏。劉備と孫権は同盟を結び、赤壁の戦い（208年）で魏を撤退させた。

相変わらず曹操は有利だが、孫権、劉備陣営の人材もかなりよい。馬騰、劉璋などはまだよいが、他の君主での統一はかなり苦しくなる。

## シナリオ5・関羽の奮戦(215年)

**選べる君主**
曹操　劉備　孫権
孟獲　新君主

劉備は荊州を平定し（後、呉にいくつか返還）益州（蜀）を取る。曹操は馬騰を殺害。曹操は魏王（216年）、劉備は漢中王（219年）となる。

やや曹操が有利だが、劉備（地の利、一騎当千の武将、軍師孔明）も孫権（劉備ほどではないが質のいい人材が豊富）もさほど変わらない。

## シナリオ6・三国の鼎立(220年)

**選べる君主**
曹丕　劉備　孫権
孟獲　新君主

関羽は呉の呂蒙の計に落ち殺され（219年）、荊州は完全に呉の領土となる。曹操は死去(220年)。数多くの英雄が死去していく三国の時代である。

武将が登場しなくなるので、人材の確保はしっかりと。曹丕は有利だが、反対に劉備はやや不利。新君主でのプレイは上級者でないと無理。

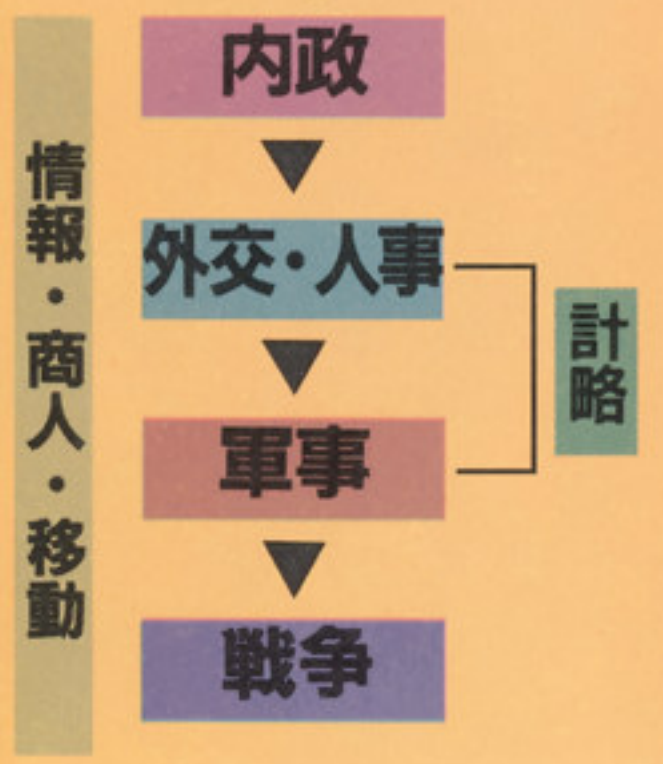
## 新君主とは?

「三國志Ⅱ」では、自分のキャラを作ることができる。誕生日も入力できるうえ、性別や歳、能力によってグラフィックも変わるのだ。

また、メガドラ版（スーファミ版）では、配下武将（歳と性別入力可。能力はランダム）も1人つけられるぞ。これは嬉しいね。




## 基本プレイはこんな感じ




「三國志Ⅱ」には、これだ、というプレイ方法がない。統一するにもさまざまな方法があるので、いろいろなコマンドを組み合わせ、臨機応変にプレイしよう。

とはいうものの、初心者では何かお手本がないと非常にプレイしづらい。そこで、基本的なプレイ方法をチャートで説明してみた。だが、これはあくまでもコマンドを1つ1つに分けて説明している。実際は、多種のコマンドを使用してターンを終わらせるだろう。なお、少々説明を付け加えると情報、商人、移動などは必要なときに使うコマンド。計略は人事・軍事にしか関わってこないコマンドだ。

なお、次ページではこれにそってゲームを紹介しているので、そちらも参考にしてほしい。

## "正史"と"演義"の違い

まずはっきり違うのは、"演義"のほうが蜀びいき、すなわち劉備陣営の立場から書かれている。正史はどちらかというと魏から見た立場で書かれているのだが。ちなみに日本で一般的に知られている「三国志」は、たぶん"演義"のほうだろう。なぜなら、横山光輝の漫画や吉川英治の小説もこちらを参考にして書かれているからだ（さきほど紹介した「超・三國志（反三国志演義）」は、さらに蜀びいきに書かれている）。

どちらが面白いのかなどと比べることはできないが（まぁ、歴史と小説では、"面白さ"の点に置いて小説のほうが分があると思うが……）、まず両方（やはり先に"演義"を読むのをお勧めする）とも読んでみて、その違いを確かめてみるのが一番面白い読み方だと思う。

貴方も覇者になれる

# 戦略虎の巻

それではシナリオ３の劉備でプレイしてみよう。このシナリオの劉備の領地は１国しかないうえ、曹操や孫権、劉表に囲まれている。

だが、配下は優れた武将が多く、人口も多い土地だ。やり方しだいでは、そう難しい状況ではない。それでは早速プレイしてみようか。



いかに早く領土を拡大できるかが成功のカギ。

## 1. まず国力をつけるべし

まず統治している国の内政に力を入れよう。戦争して国を早く大きくしたいところだが、まずその軍資金などを作らねばなるまい。やはり最初は地道な下積みが必要なのだ。さぁ、みんなで荒れ地を耕そう！



“施し”は魅力のある武将が効果的。

### 内政心得の条

#### ●民には米を施せ

最低民忠誠度が70以上なければ、いくら開発、治水度上げてもよい収穫は望めない。やはり君主たるもの、民衆の心をつかまねばイカンということでしょ。

#### ●最初は治水よりも開発重視

治水は７月の米徴収量や台風、洪水などの発生率に関係するが、開発は１月の金、７月の米徴収量に関係してくる。災害なぞランダムで起こるのだから、最初のうちはとりあえず無視して（季節の変わり目にセーブをしておくとよいだろう）開発重視でいこう。

#### ●馬鹿なヤツでも数いりゃ上がる

治水、開発は頭のいい武将ほど数値は上がるが、馬鹿なヤツでもまとめて３人ぐらいで開発させれば、それなりに上がる。とりあえず６月まではおバカさんでも開発させよう。ただしフルにお金を使うのはダメ（知力のあるものだが）。安く一気に上げたい時は、人数×100の３分の１くらいのお金が手ごろだろう。

#### ●臨時徴収は行なうな

臨時徴収は民忠誠度や信用度まで下がる。民忠誠はともかく、信用度はなかなか上げにくい。こういう非道な行為はよしましょう。

## 2. 同盟を結び、優秀な人材を集め、戦いに備えよ！

内政のメドがついたらお次は同盟を結んだり、人材を集めよう。だが最初のうちは人材集めにもお金がかかるので、自国内の武将の忠誠度を先にあげよう。



同盟は敵国から申し込む場合もある。とりあえず申し込みは受けよう。



おおっ、孔明を見つけたぞ。さっそく登用しよう。



このセリフをいえばほぼ敵は計にかかるぞ。

### 外交・人事・計略・商人心得の条

#### ●知力90未満の軍師は信用ならない

知力95以下でも時々はずれるのだが、90未満の武将はさらに危ない。外交や特に計略を使用する場合は必ずセーブを。

#### ●同盟国はたくさん作れ

同盟国の使いを自国でチェック（馬が通る道筋に自国数が多いとチェック率が上がるようだ）したら、あまり密書を読まないようにしよう。すると信用度が３上がる（読んだ場合は変わらない）。信用度は自国武将の忠誠度や武将の登用度などいろんな要素に関係してくる重要なパラメータなので、なるべく高くしよう。ただし自国内に忠誠度が低い武将がいる場合などは、その武将あての手紙（引き抜きなど）の場合もあるので、臨機応変に。なお、同盟関係はあまり信用するな。

#### ●米相場に気をつけろ

20～40くらいのときに売って50～70のときに買えば、かなりの金額の差が出る。特に辺境地ではこの効果は大きい。ただし、季節と国場所によって商人がいつもいるとはかぎらないので、必要なときは相場が悪くても取引するべし。

#### ●登用武将は配下が引き抜くのが基本

登用する武将はたいていの場合忠誠度が低いので、配下武将が引き抜き、君主はそのターンで褒美を与えよう。なお武力が強い武将には名馬を送るとよい。

#### ●計略は重要なコマンド

このゲーム、はっきりいって力押しよりも計略を使ったほうが楽に攻略できる。例えば戦争前に偽書で太守の忠誠度を下げ、作敵で内応して戦争時に寝返らせれば簡単にその国を取れる。武将も登用すりは忠誠度も割合高くなるうえ、戦争時にほかの武将も（運がよければ）捕まえる（太守を登用した場合その国にいる他の武将たちか敵君主への忠誠度が高いと、その武将はもとの本国へ帰ってしまう）ことができるからだ。

また君主と血縁関係がある武将は登用しにくいが、作敵なら通用するぞ。

また攻める国を違う国領で囲ってしまえば、その国の武将は逃げられず、武将を手に入れることができる。空白領ならば自国で囲ってしまえばいいが、敵国がいくつかある場合、背後（とは限らないが）の国に駆呑の計をかけてしまえばよい。１カ月たつとその国の太守は謀反を起こし、独立してしまうからだ。また独立した国の武将の忠誠度はおおかた（１時期）下がるので登用するにも楽なのだ。

#### ●太守は魅力の高い武将に

なぜなら、その国の武将に褒美を与えたとき、忠誠度の上がりかたはその太守の魅力に関係するからだ。また、反骨の相などが出ている武将は裏切りやすいので、太守や戦争時の総太将にするのは絶対にやめよう。

## 3.用意が整ったら、いざ敵国へ殴り込みじゃい!

軍備が揃ったらいざ、戦争へ。総大将はもちろんのこと、戦争に参加する武将忠誠度は100(せめて95以上)にしておこう。

また、セーブしておいたほうがいいぞ。




武将が12人いるうえ、兵力数も差がないが……。



だが、軍備はボロボロ。しかも武力武将に兵がついていない。これなら楽勝だな。

### 軍事・戦争前心得の条

#### ●必ず敵の状態をチェックしろ

まずどこかに攻め込もうと思ったら、その国の兵力数、軍事力(武装や訓練度)、人材の質、人口(どうせ攻めるなら多い国がよい)、忠誠度(高くても計略をかけて内通しよう)などをチェックしよう。

#### ●武器と訓練度は100にしろ

勝敗を決める重要なポイントは、やはり兵武装度と訓練度にある。機動力も訓練度によって決まってくるのだ。

#### ●兵糧は1カ月分よりも多めに

兵糧は1カ月分よりも多く持っていくことにこしたことはないが、同盟国と共同作戦をとっているならば、相手国の兵糧分も持っていかなくてはダメ。兵糧切れで負けるなんて一番みっともないぞ。

#### ●外交・人事関係はしっかりと

同盟国に攻める前は必ず同盟破棄を。また、太守を戦争に参加させる場合はあらかじめ太守を交代させておくとよい。なぜなら太守が戦争に参加すると必ず総大将になり、その月のターンが終了してしまうからだ。なお、同盟破棄や太守任命、同盟国との共同作戦申し込みは、本国でしかできないので注意。

#### ●総大将は信頼のおける優秀な武将に

やはり総大将は文武に優れた武将がベストだが、一般的には武力の強い信頼できる武将を総大将に任命しよう(総大将を伏兵隊にするならば知力の高い武将もよいが、突撃されないように注意)。また、裏切り度の高い呂布や張郃、魏延などは一騎討ち専用にして、用がすんだらすぐ本国に帰したほうが安全だぞ。



### 出陣だ!

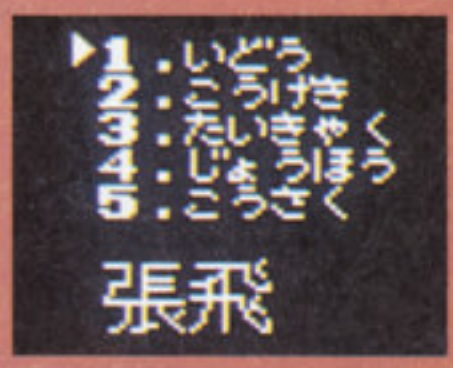
まず、武力に優れたものがいるのなら一騎討ちをさせよう。なお、敵からの一騎討ちを断ると、自国兵が1割弱去るぞ。

伏兵隊は知力武将が最適。知力のない武将は火計が効かない水上に配置しよう。特に城にいる武将は火計を使う場合が多い。また水上がない場合は、雨を狙って一気に囲んで攻撃せよ。

また敵の内応武将は寝返らせたらすぐ本国へ帰そう。大半は忠誠度が低いので、いつ寝返るかわからないからだ。




このように敵が援軍を要請する場合もある。援軍が来たらやっかいだぞ。




なお、"工作"は総大将のみ使えるコマンドなので注意しよう。




天候は戦局を左右するので、よく把握して攻撃しよう。

### 戦後処理

戦争が終わると、捕らえた武将の処置が表示される。さらに運がよければ、戦利品(アイテムとスーパーアイテムの2種類)が手に入るのだ。右でアイテムのみ紹介したので、スーパーアイテムは自分で探してみてね。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 書物 | 知力が上昇、忠誠度が100になる(一時的)<br>行道の書、覇道の書、王道の書 | 美女 | 魅力が上昇、忠誠度が100になる(一時的)<br>君主との相性がよくなる<br>芙蓉姫 郭氏 樊氏 鄒氏 弓腰姫 |
| 宝剣 | 武力が上昇、忠誠度が100になる(一時的)<br>王鱗の剣、破邪の剣、項羽の剣、青竜の剣 | 名馬 | 敵に捕まらなくなる<br>赤兎馬、的盧 |
| 玉璽 | 君主の信用度と魅力が100になる | 華陀の医学書 | ケガ人、病人が1カ月で治る |




劉表の長男、劉琦を捕らえた。さてどうしようかな?

**1国だったのに**



**一気に3国!**



しかし戦いはこれからだ。頑張らねば。

**総訓:セーブはこまめにせよ**

# 太平記




**鎌倉時代末期から南北朝の戦乱を舞台に、足利尊氏、新田義貞、楠木正成らの、天下をかけた戦いを忠実に再現した歴史シミュレーションゲームだ。**

●セガ／12月13日発売予定／ＳＬＧ／８Ｍ＋ＢＢ

## システムをちょっとおさらい

### シナリオを選ぶ

タイトル画面でスタートボタンを押すと、シナリオ選択画面に切り替わる。シナリオは２とおりで、足利帖と楠木、新田帖を選択することができる。

足利帖は足利尊氏の六波羅攻撃からシナリオが始まる。楠木、新田帖は楠木正成の赤坂城攻防から始まるシナリオだ。



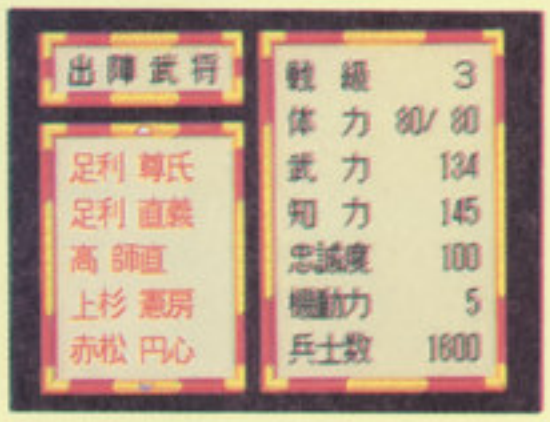

足利と楠木、新田では戦った戦場も立場も対照的だ。

### 出陣武将を選択

マップの初めに、出陣武将を選択することができる。

初期のシナリオでは、あまり重要ではないが、後半になると、味方の武将数が多くなり、全ての武将を出陣させることが不可能となってくる。

こうなったら、能力の高い武将を優先して出陣させるようにしよう。




能力の高い武将を選んで出陣させていこう。

### 勝利条件が違う

このゲームは、ただ城を占領したり大将の首を取っただけでは終わらないのだ。

マップによって勝利条件が違っていて、その条件を満たさないと、どんなに多く敵を倒しても勝利をつかむことはできない。

籠城戦あり、退却戦ありと、史実に沿った戦いが忠実に再現されている。




マップによって勝利条件がそれぞれ違う。

## これが時代背景　鎌倉幕府滅亡から南北朝の戦乱へ

鎌倉時代末期、幕府では北条氏の思うがままの専制政治がまかり通っていた。この賄賂（わいろ）が横行する幕府に、武士達の不満が爆発した。

公家一統の支配を目指す、後醍醐帝の命令を受けた楠木正成が赤坂城に挙兵した。正成は一度は敗れたものの、和泉、河内を制圧した。楠木討伐の命を受け出陣していた足利尊氏も楠木正成に呼応、兵を六波羅に向けた。

時を同じくして、鎌倉でも新田義貞が挙兵、一気に幕府を滅亡へと導いた。誰もが平和を確信したが、戦いはこれでは終わらなかった。

公家一統の支配を目指す後醍醐帝と、武士一統の支配を目指す足利一門との間に、また再び戦火が燃え上がった。

そして、味方どうしであった足利一門と楠木、新田一門が戦いの過中へ突入していく。



©NHK-SW ©1991 SEGA

# これが太平記の武将達だ

ここに紹介する武将たちは、太平記のストーリーで欠くことのできない面々である。敵味方に分かれて戦いにおもむく武将たちだ。

## 足利一門



### 足利尊氏

源氏の名門、足利の総大将。武力、知力、攻撃力、人徳、統率力の全てが優れている。尊氏の死は敗北につながる。



### 足利直義

足利尊氏の弟。武力、体力攻撃力で尊氏を上回る頼もしき味方。ときには尊氏の代わりに大将もつとめる。



### 高 師直

足利家第一の家臣。足利兄弟以外で統率力10を誇る強力な武将。初戦から主力となって戦うことになる。



### 佐々木道誉

敵になったり味方になったり、とにかく出入りの多い人物だ。ただし、敵になったからといって殺せない謎の人。

## 楠木、新田一門



### 楠木正成

後醍醐帝の要請を受け挙兵した河内の豪族。機動力こそ正季に劣るものの武力、知力、人徳に優れる。



### 楠木正季

楠木正成の弟で、楠木一門の武将の中で、正成に次ぐ能力を持っている。統率力8と高く、大部隊も統率できる。



### 新田義貞

京の挙兵に呼応して鎌倉を攻めた武将。後に尊氏と雌雄を決することとなる、強力な武将。



### 北畠顕家

足利尊氏、後醍醐帝に謀反の知らせを聞いて東北からとって返し、足利一門を九州へと追いやった武将。

## 敵を知り武将を知れば百戦危うからず

兵力500で、兵力4500を攻めるのは自殺行為だ。強い武将には、それなりの武将を当てないと兵のむだ使いとなる。カーソルを馬の上に合わせてCボタンを押すと敵のデータを見ることができるので、まず敵の兵力、次に戦級に注意しよう。たとえ兵力で勝っていても騎馬隊、弓隊の多くいる、戦級の高い部隊と戦うと、思わね被害を受けることがある。



# 地の利を生かして戦うべし！

マップ上には、山、森、町、村、神社、寺、川などがある。それぞれの地形をうまく利用して戦うことが勝利につながるのだ。



## 地形を利用した策略

策略は、地形を利用すると有効だ。たとえば敵が進んできそうな森に入り伏兵コマンドを選ぶ、そして敵が森にさしかかったとき奇襲をかけることができるといったぐあいだ。また籠城時に敵がまわりの森や山に入ったら火攻め、城壁に張りついてきたら落石などの策略がしかけられる。策略は、直接戦うことなく敵の兵力を減らすことができるが、能力の高い武将でないと成功率は低い。

## 地形の特徴をつかもう！

町や村では召兵、金・兵糧の補給、寺・神社では将兵の能力の向上ができ、森、山、川では移動スピードが落ちる。



### 城

城にこもったら決して出てはいけない。策略で敵を減らし、弓隊で迎え撃つ！　守りに徹してこそ籠城戦だ。



火攻め、落石、説得などの策略を使って敵の戦力を減らせ。

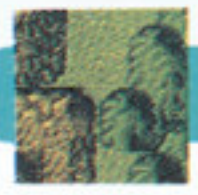


### 森

敵の出てきそうな森では伏兵、森の外では待ち伏せて火攻めが有利。逆に森にいると火攻めを食らうこともある。

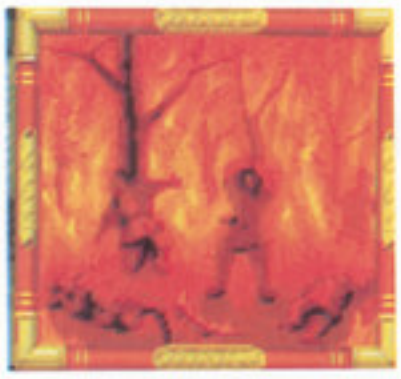


森では火攻め、伏兵などの策略をしかけることが可能。



### 山

茶色の山は通過不能、緑の山には入ることができる。森と同じく火攻めを使えるが、逆にやられないよう注意！



山で使える策略は火攻めだ。逆に火攻めを食らうな！



### 町・村

町や村では、金・兵糧の徴収、兵の召兵、その土地の武将を捜すことができる。医者がいると傷の治療ができる。



兵の補充、金・兵糧の調達、武将の探索、傷の治療ができる。



### 神社

武将が神社に参拝すると人徳のレベルを上げることができる。また探索でその地方の武将を探すことも可能だ。



神社に参拝することで、武将の人徳を高められる。



### 寺

武将がお寺で参禅すると知力のレベルを上げられる。

神社と同じく探索で武将を探すこともできる。



お寺で参禅することにより、武将の知力を高めよう。

どどっ！
といざ合戦だ!!

# これが合戦のシステムだ!!

敵と接触して戦闘になったら、敵の部隊配置をよく見て部隊調整を行い、次に敵の陣形に対抗するのに最適な陣形を選んで戦闘開始だ。Cボタンを押すと部隊指揮ができる。また、大将どうしが接触すると一騎打ちで雌雄を決する。



## 壱、部隊配置

最初に敵の配置部隊をよく見て、どの部隊を増やしたり減らしたりするかを決めよう。

速攻で勝負を決めたいときは騎馬隊を多くし、じっくりと守っていきたいときは弓隊を多く配置するといい。また、あまり部隊数を多くすると1部隊の数が少なくなるので注意。




どの部隊を主力にして戦うかを考えて、部隊の割りふりをしろ。



合戦が始まってから後悔しても遅いのだ。

## 弐、陣形選択

少ない部隊だと、左はじのくさび形陣形がおすすめ。攻めるのも守るのも無難にこなせる。中央の鶴翼の陣はよほどの戦力差がないと失敗するので注意。敵の騎馬隊、弓隊を確実に捉えることのできる陣形を選ぶのが、勝利への第一歩だ。




敵の陣形、部隊配置に対抗できる陣形を選択しよう。



強固な陣形でも、思わぬところから突破されることがある。

## 参、部隊の指揮

部隊が動き出したときCボタンを押すと、部隊ごとの兵に指揮ができる。敵が少なく、一気に攻められそうなときは突撃、敵の多いときはむやみに前進せずに、弓隊を中心に攻めてくる敵を迎撃しながら攻撃に移る方法が得策だ。この方法が一番被害が少ないのだ。



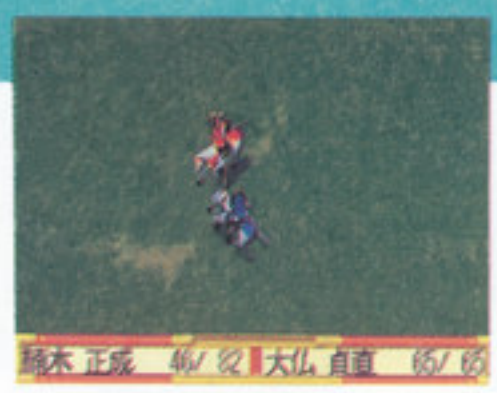

部隊ごとに戦闘指揮を出すことができるのだ。



守りから攻めへ移るタイミングが勝利のポイントだ。

## 四、一騎打ち

大将どうしが接触すると一騎打ちで勝負を決することとなる。弓か刀のどちらかで勝負を行うのだ。大将どうしの一騎打ちで勝利すると、どんなに多くの敵部隊がいても、その部隊は消滅してしまう。そのため、かなり効率はいいが、負けた場合こちらも全滅する。



馬上から矢を撃ち合って、先に倒れたほうが負けとなる。



敵の武将が踏み込んでくるタイミングを見極めて、斬りこもう。

# ソーサルキングダム




**季節はもう12月。「ソーサルキングダム」の発売まで、あと1カ月ちょっと。というわけで今回も前回に引き続いて、前半のストーリーをちょびっとだけ紹介しよう。早く発売日にならないかなあ……。**

メサイヤ／1月31日発売／8,800円／RPG／8M+B.B

## ファイターからバトラーへ…成長する冒険者

16歳の誕生日を迎えた主人公は、やっとランデールの王様から冒険者の資格が与えられる。長い間の夢だっただけに、感激もひとしおのハズだ。この思いを胸に、世のため人のためがんばりましょう。そうしましょう[2]。

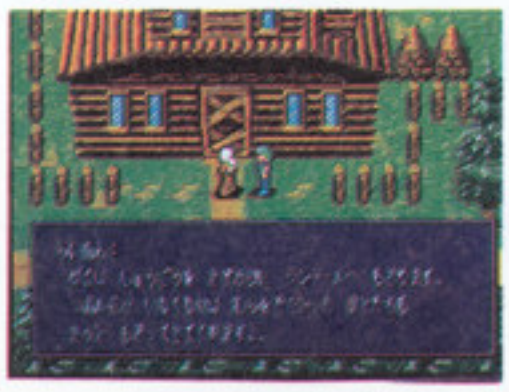
前回の記事では、最初の冒険のクレール村まで紹介した。称号でいうと、ファイターからバトラーにランクアップするところだ。序盤も序盤、まだ始まったばかりだが、ココで「ソーサルキングダム」の神髄をグッとつかんでいただきたい。セールスポイントのタクティカルバトルも理解しなきゃいけないし……。コツとしては、常に敵の背後にまわって攻撃するコト。こうすれば、反撃を食らわないぞ。間接攻撃のできないうちは、この基本を守って戦おう。基本だぞ。

### お礼です



ロマンには犠牲がいるのだ。ありがたく受け取れ。感謝の気持ちだ。

### 城へ行こう



よい行為をすると気分がよい。よし、王様のもとへ。

### バトラーに!!



王様に活躍を認められて、称号がランクアップする。もうしわけないが気分がいい。

## コボルド軍団との対決は?




ファイターになる前の試練、コボルト軍団との対決だ。体力を回復させて臨め。



一番強いのはこのコボルトキングだ。コイツに何度も攻撃されるとツライかも。

### ココに行こう



入り組んだ場所に行き、囲まれるのを防ぐ。これで1対1の対決にもちこめるぞ。

### 勝ちーの



あとは戦うだけ。弱いうちにこの戦法をとると、撲殺されるかも……。注意せよ。

### 次はエルフの村へ

# エルフの村ではどんなできごとが……





## ココがエルフの村だ

クレールの村に村人が戻り、活気があふれるようになった。レルクの森へ木を切りに行けるぞ。これで、エルフの村への道が開けた。さっそく行ってみよう。

エルフの村は、木が繁り、小川の流れる閑静な村だ。店も宿屋が一軒あるだけ。人と会話するしかないってワケ。村の長老に会って話を聞こう。モンスターの多い理由がわかるかも。



村に入った瞬間、次の場所を教えてくれる。御ていねいにどうも。でもちと休ませて。



雷が落ちるのは、珍しいコトかな？　行ってみろ。

## 長老の話を聞け！



エルフの役目は、岩を守るコトらしい。簡単そうに見えるが、大変なんだろう。

## エルフの長老と孫娘がいるぞ



封印の力が弱まったコトと、モンスターが増えた問題は関係あるのだろうか？　いまの時点では長老でもわからない。もちろん孫娘にもだ。



## ちょっといいはなし

## 逃げるコトは横着への道に続く

体力がなくなると、これ以上敵を相手にすると危険な状態になってくる。とっとと出口を目指したいが、敵がウジャウジャしてそれもままならない。そんなときは、逆に戦闘を仕掛けるのだ。そして、〝逃げる〟を選択しよう。すると、アラ不思議。画面が切り替わった場所まで戻されるのだ。これで素早く帰れるぞ。




戻りたいな、と思ったらバトルコマンドだ。体力と自信のあるうちは必要ないんだけどね。せっかく成長したんだから、セーブしたい。あとは逃げるだけだ。

## あっという間



これで画面の切り替わった場所へ移動できる。運がよければダンジョンの入り口にたどりつくだろう。ある程度奥まで進んでいると、途中止まりだな。たぶん。

## こっちに行くと

気になってしかたがないので、竜の首岩へ向かう。バキバキ稲妻が光りまくって、少々怖い。でも進もう。するとそこには、モンスターに囲まれた人が……。

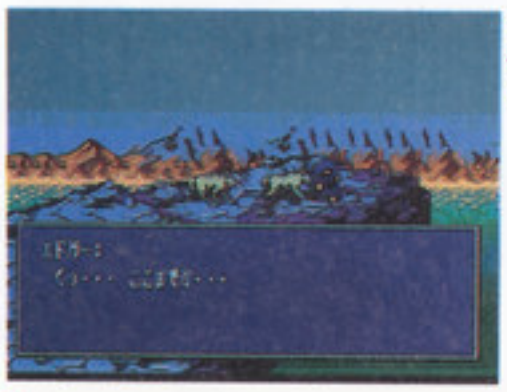


2秒ごとに稲妻がスパークする。藤岡弘も顔負けである。まあ、なんでもいいやね。



## あれは誰だ?

## エドガーだったのね



最後の魔力を使い果たしてうずくまる魔導士。ピンチ!



助けに入った主人公に礼をいうエドガー。冒険者たるものあそこで見捨てちゃイカン。



魔法使いによって飛ばされてしまったそうだ。魔法使いとは何者なのか。

## エルフにとって重要なオーブが盗まれた?

戦い終えた主人公とエドガーが世間話(?)をしていると、エルフの村が転覆するような事態が……。なんと、エルフのオーブが何者かによって盗まれてしまったらしい。そして、その犯人を追って長老の孫娘、アスティナがウルクの森へ1人で行ってしまったのだ。こうしちゃいられない。とにかく森へ行け。

## 突然事件が



息を切らして駆けてきた村人。物語の急展開を知らせる序章だな。心して話を聞こう。

## エドガーは行く



魔法使いの件は後回し。エドガーが行くなら行ってみよう。大丈夫だよ。

## アスティナが……



いくら長老の孫娘たって、1人で行くのは無茶だろう。ここで下がったら男がすたる。

## じゃあ行きますか



## オドオドする長老



オーブにはそんな効能があるのね。こりゃ、マズイ。

## ウルクの森はゴチャゴチャしてますな

ウルクの森は進路が非常にわかりづらい。初めてダンジョンらしいダンジョンの出現である。立ち止まって場所を確認していると、グリーンスライムやトロールが押し寄せてくるぞ。戦って体力を消耗していると、エルフのオーブを盗んだ怪物との対決に影響が残るだろう。それだけは避けたい。ポーションをごっそり持っていくといいかもね。



ホントの話、自分がどこにいるのかもわからんよ。

### いろいろいるよいろいろと



### スライムや

スライムはどっちが前だかわからない。うーむ。

### 毒注意



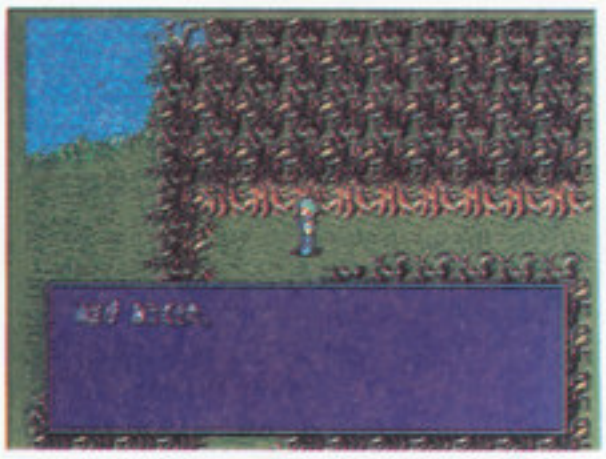
### これは

もちろん宝箱などのビッグな特典もある。体力回復関係のアイテムをガッチリいただこう。これなら戦いまくっても大丈夫でしょ。安心しよう。

### たかが森されど森なのね

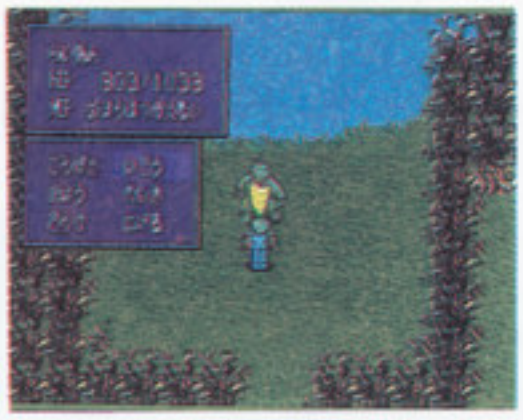
### こんなヤツも

## いよいよ怪物のいる(らしき)場所へ



うさんくさいスメルが漂う沼。どうやらココが怪物のアジトらしい。気を引き締めろ。

### 背後にまわれ



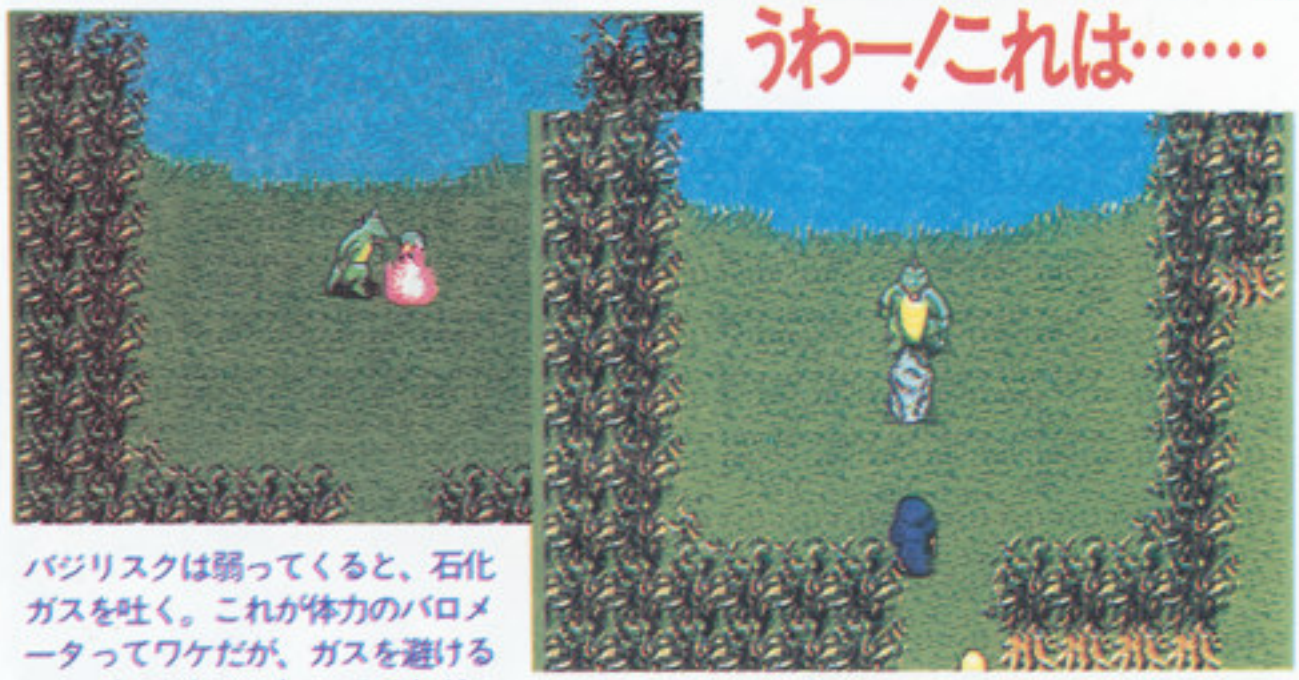
こんなヤツに正面から対決するのは危険すぎる。反撃を喰わないように。

### 地道にまわれ



しつこく背後から。自分の体力にも常に注意しよう。

### うわー!これは……



### これがバジリスクか!



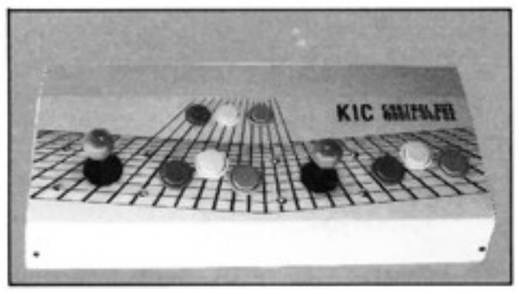
バジリスクは弱ってくると、石化ガスを吐く。これが体力のバロメータってワケだが、ガスを避けるコトができない。知ってても ガスを浴びてしまうのだ。では、どうしたらよいのか? それはゲームを遊ぶまでの楽しみってコトで。

### 冒険は終わってしまうのか?

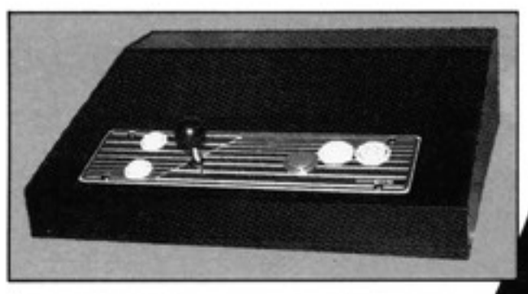
# 皆さんに親しまれて10年。
## ㈱キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。




1991年
COMBO AV
10年の実績を生かし、数々の改良が……。最新、最強のマシーン。




1988年
KIC-045 DX
ベストセラー。
多勢のマニアより絶賛の声々々　。



1986年
コントロールBOXの第一号。元祖です。



1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告……。

## 業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

アーケードゲーム専門店が秋葉原にオープン!!
基板在庫豊富・懇切丁寧。特価基板いろいろ!!
親切価格!!
マニアのみんなもそうじゃない人も、ゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!
――――――――― ぜひ、お立寄り下さい。

〒101 東京都千代田区外神田1-9-5 長嶋アルファービル




☆営業時間　PM1：00～PM7：00（水曜日定休）

# 秋葉原に直販ショップがオープンしました！

### ゲームライクなスペシャルバージョン出現

**すべてが標準装備**（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155㎜）

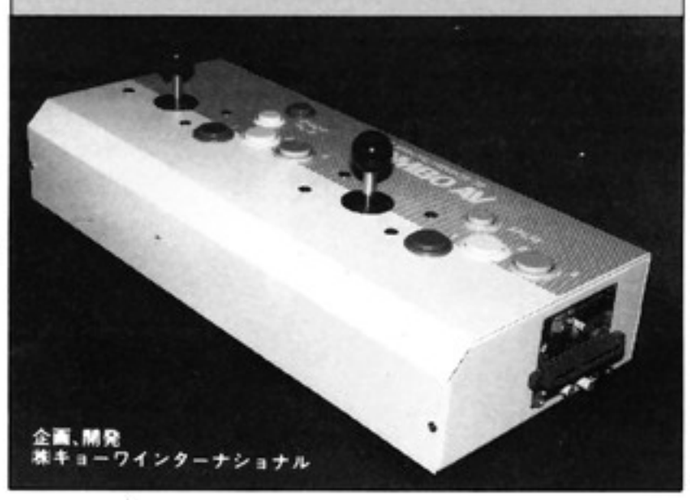
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック（ルーブレバー、センサー取付可）
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド＆ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源（国産品）で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付（取替もワンタッチ）
- ◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー（ファイヤー、ホンフ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定）
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可（ヒューズの取替も外部よりワンタッチ）
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換（コロンブスの卵参照）
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置　コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

**満足のいく性能で安心価格**
"コンボAV"

- ●Vタイプ（S端子、ビデオ対応）……¥34,000
- ●Rタイプ（RGB15又は21ピン対応）……¥29,000
- ●VRタイプ（上記両方対応＋RF付）……¥37,000

### いちばん新しいコントロールBOX ＝ "COMBO AV"

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン




### 高画質なS端子対応

■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK!!
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

朗報!! **適正電圧が一目で判る!!**（実用新案申請済）
**COMBO AVの付属品として電圧チェッカーが新発売!!**
使用する基盤によって適正電圧がそれぞれ違います。発光ダイオード5ヶによって適正値が表示されますので、とっても便利です。故障も未然に防げます。

- ●COMBO AV各タイプをご購入の方は無料で付属。（以前にご購入の方は送料共1,000円です）
- ●他社のコントロールBOXにも使用できます。
  JAMMAハーネス仕様……5,000円



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。
**COMBO AV 自作キット**
完成価格の各5,000円引きです！

キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
© JWP WAKO.
**制作取扱説明ビデオ付**

ホットな最新情報（在庫表）は62円切手2枚同封の上、右記へ！


**㈱キョーワ インターナショナル**
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
（東京都品川区西品川2-6-3）
TEL.03-5496-1046㈹ FAX.03-5496-1047

# 創世マシン

# GENESIS 情報局




## VOL.8 1991年の総括などをひとしきり——

by 麻川彩古

### けっこういい年だったみたい

早いもので、この連載も８回目、そしてもう師走なのだ。そろそろ今年を総括する時期がやってきたというわけだ。振り返ってみると、今年はGENESISにとっての輝かしい１ページを記した年だったなと思うのだ。

GENESISソフトのリリース本数が飛躍的に増加しているし、そのなかでもGENESIS用オリジナルソフトの割合がかなりのパーセンテージを占めている。

アメリカではこの秋、任天堂のSUPER NESの発売という一大イベントがあったにもかかわらず、落ちこみもなく順調に推移したといえるだろう。その原因はSUPER NESに対抗して、ハードの価格を下げ、SUPER NESより50ドル安く販売したこととソニックというハリネズミの救世主が現れたおかげだといえる。

それに『週刊朝日』に取材記事が載っていたから、もう知っている人がいるかもしれないけれど、アメリカではセガが任天堂に対して大胆な比較公告をＴＶで打って、評判にもなった。アメリカの経済雑誌『FORBS』では16ビットのゲーム市場ではセガが優位に立っている、と断言しているのだ。要するに日本でこそメガドラは、任天堂陣営に圧迫されているけれど、海外では互角以上の実績を上げているというわけだ。ちなみに両陣営の発表では、GENESISは来年３月までにアメリカで300万台、SUPER-NESは年末までに250万台の売上を見こんでいるという。

というわけで今回は、GENESISのソフトに関して今年のポイントをまとめてみよう。

### ソニック、マリオをKOか!?

ハリネズミ・ソニックの動きの速さと面白さは任天堂の定番キャラ、スーパーマリオブラザースをある意味で優るものだ。比較広告をあえて仕掛ける根拠がそこにある。アメリカでは秋から、GENESIS本体への添付ソフトが「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」になったので、GENESIS本体の普及にも一役かっているというわけだ。



GENESISのソニックのイラストは、さらに生意気。そこが魅力だったりして。

### こと欠かなかったEAネタ

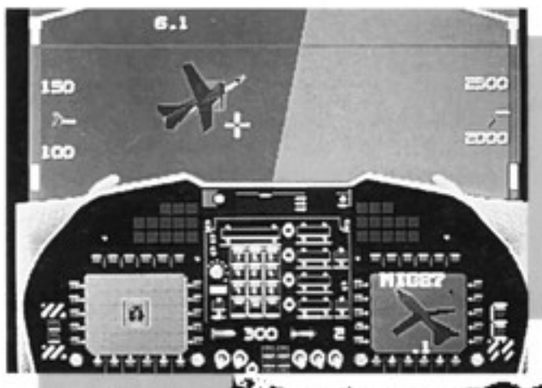
ともかく、ＥＡの勢いは留まることを知らなかった。リリースは昨年だけど、今年前半は「ポピュラス」の話題でもちきりで、とうとう日本でも発売されてしまった。

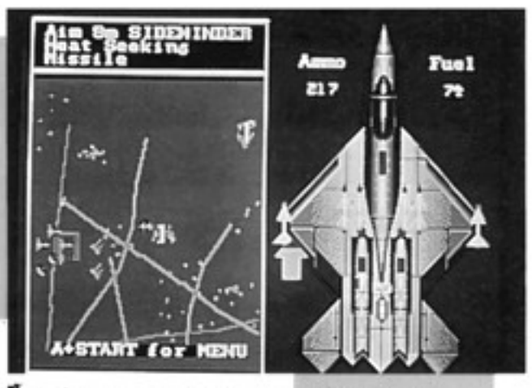
今年に限らずＥＡのスポーツゲームは優秀なものが多い。今年は「PGA TOUR GOLF」と「NHL HOCKEY」が出て、両方とも好評で迎えられた。

レースゲームの「ROAD RASH」もスピード感があって、パワフルだったし、年末には、フライトシュミレーターの「F-22 INTERCEPTER」もリリースされた。これは1988年の「Ｆ-18」から続くインターセプターシリーズのなかでも傑作と名高いコンバットフライトシュミレーターだ。イラク、ソビエト連邦、北朝鮮を舞台に100を超すミッションが用意されている。離着陸はもちろん、空対空、空対地の戦闘などさまざまな局面が用意されていて飽きがこない。




ＲＰＧ関連では「MIGHT&MAGIC」と「FAERY TALE ADVENTURE」「KING'S BOUNTY」なども発売されたが、なかでもファンタジーアドベンチャーRPGの「THE IMMORTAL」は注目株。プレイヤーがウイザードになり代わり、失踪した老師を捜すことが目的だ。もともとパソコンゲームの移植作だが、GENESIS版では、これまでになかったフルスクリーンのコンバットシーンを追加し、音楽にも力を入れて移植しているから、パソコンでゲームしていることがあっても、新鮮さを感じることができるだろう。「RINGS OF POWER」も新しいタイプのアドベンチャーゲームとして評価できる。高低の概念のあるプレーヤーの視点から見た３Ｄダンジョンものだ。主人公の魔術師は200以上の呪文を使うことができて、世界の秘密を見つけるために、11の冒険をするゲームだ。







上の2点は、「F-22 INTERCEPTER」フライトシュミレーターも、日本じゃ弱い分野だね。

「ROAD RASH」。バイクのレースゲームだけど敵軍への攻撃もある。けっこう過激。

パズルゲームでは日本でも出たのでおなじみの「BLOCKOUT」。そして名作「MARBLE MADNESS」。ただ、ボールを転がしていくだけのゲームなのに、奥が深い。この他にもグラフィックのみごとなローマ帝政時代の戦闘ゲーム「CENTURION」もリリースされた。とにかくＥＡのゲームは、今年も質量とも充実していたといえる。

## 新規のメーカー大量参入

今年はバリスティック（アコレイド社のGEMESISソフトブランド）、サイノシスなどか新たにGENESISに新規参入した。リリースは来年からだけど、イギリスのミラーソフトも参入が決まっている。これらのソフトハウスの優秀さはパソコンゲーム市場で実証ずみだ。

今年、バリスティックスから出たのは初めの12メガソフト「STAR CONTROL」と「HARDBALL.!」「TURRICAN」「ONSLAUGHT」などの４本が発売され年末には「MIKE DITKA POWER FOOTBALL」が予定されている。サイノシスはＥＡと提携して「SHADOW OF THE BEAST」「FATAL REWIND」の２本をリリース。ミラーソフトも「XENON２」「BACK TO THE FUTURE３」の２本が来年初頭に控えているので楽しみだ。ミラーソフトには、さらに「ALIEN３」の発売予定もある。

なんにしても参入メーカーの増加は心強いことだ。



バリスティックスの「STAR CONTROL」12メガの大作。



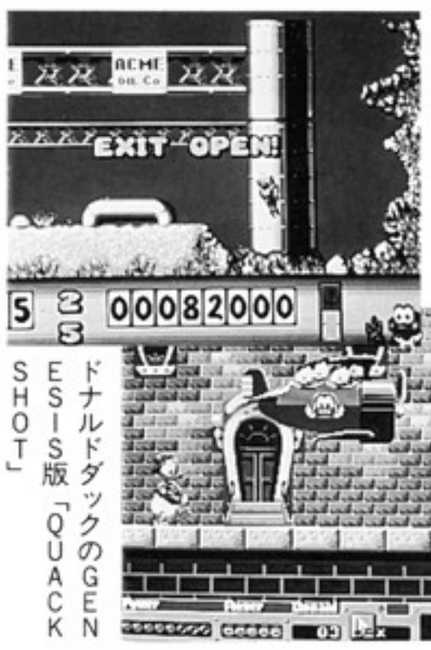
ミラーソフトのシューティングゲーム「XENON２」

## キャラクターゲームも目立った

そもそもＴＶアニメやマンガなどのキャラクターを使ったゲームは知名度もあって、販売に有利なのはいうまでもない。昨年アメリカでのミュータント・タートル（激かめ忍者ってやつだね）現象を見てもわかるとおり、アメリカのほうが日本よりキャラクターゲームが受け入れられやすいというバックグラウンドがあるみたいだ。特にアメリカンコミックスやディズニーのキャラクターは出せば、必ずある程度は売れる。今年はＥＡから「SPIDERMAN」、そしてNU VISIONから「SWAMPTHING」が出ている。

ディズニーのキャラクターも定番化した。ミッキーマウスの「FANTASIA」、ドナルドダックの「QUACKSHOT」が日本国内とほぼ同時期にセガ・オブ・アメリカから、たて続けにリリースされた。

そしてイギリス系のユーモアキャラクターにも面白いキャラのゲームも多かった。007をもじった「JAMES POND」と原始人「CHUCK ROCK」はかなりの支持を得たようだ。




みょーな味を出していた「JAMES POND」続編が楽しみ。

ドナルドダックのGENESIS版「QUACKSHOT」

## スポゲー天国USA

アメリカ人って、ホントにスポーツゲームが好きなんだよねえ。

昨年はジョー・モンタナとジョン・マッデンのフットボールゲームの話題でもちきりだったけど、今年は「NEL HOCKEY」と「MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY」のホッケーゲームが熾烈な争いが盛り上がりを見せた。ちなみに「MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY」は、国内で来年２月に発売予定なのはご存じのとおりだ。そしてゴルフフリークにはたまらないＥＡの「PGA TOUR GOLF」が出たのも今年のことだった。

新規参入のバリスティックも、わりとスポーツゲームを出すことに積極的で、野球ゲームの「HARDBALL.!」とフットボールゲームの「MIKE DITKA POWER FOOTBALL」を出している。どちらもなかなかデキがいいみたいだ。

アクションやシューテイングゲームには日本のユーザーから見て大味なものが多いGENESISオリジナルソフトだけど、とにかくスポーツゲームには優れた物が多い。システムや操作性、そして合成音声の使い方などまだまだ日本のメーカーが学ぶべき点があるようだ。しかも何より、驚かされることはアメリカの一流スポーツプレイヤーのゲームに対する理解の深さだ。ジョー・モンタナにしろマリオ・レミューにしろアメリカの国民的スターの名を冠したゲームが続々と登場している。




本邦初公開「MIKE DITKA POWER FOOTBALL」

## で、総括なわけだ

以上のようなことが、今年のGENESISソフトの目立った動きって、とこだろうか!?

とにかくアメリカの16ビット機市場でGENESISは、まだまだアドバンテージを保ちそうな気配だ。それにつれて、GENESISオリジナルソフトの動向も今後も活発になることだろう。

また、年明けにラスベガスで開催されるＣＥＳにはMEGA-CDも公式に出展されるという。アメリカのMEGA-CDの今後の盛り上がりにも注目したい。

そして今後の傾向として、GENESISオリジナルソフトが日本でもリリースされる動きがますます活発化していくことだろう。事実、セガ・オブ・アメリカ開発の「JOE MONTANAII SPORT TALK FOOTBALL」や「MARIO LEMIEUX ICE HOCKEX」などは、日本でもちょい遅れで発売されるし、ＥＡのソフトはセガが提携して、いつでも発売できる状態にある。それにTENGENの「PIT FIGHER」の「ROAD BLASTERS」なんかもアメリカとほぼ同時に発売される予定になっている。

何はともあれ、GENESISオリジナル面白いゲームがたくさんあるんだからアメリカ人だけにそれを独占させておく手はないってわけだ。ということで来年もよろしく。



SONIC! SOFTWARE PLANNING

# ソニック通信

We are the Game World!!

スポーツ

ACT4



# 内藤寛激怒!!

## 「ならば、オレは16メガで勝負する!!」

かねてから噂されていたクライマックスの内部抗争は本当だった。さる11月10日、ソニック通信特別取材班が新宿のクライマックス開発室を訪れたときのことだ。この日取材に応じてくれた内藤専務と田口総帥が、ささいなことから口論となり、ついには興奮した内藤専務がいきなりモニターを持ち上げて田口総帥に殴りかかるというハプニングに発展した。これについて高橋社長は、「２人とも過激な性格だということは知っていたが、こんなことになるとは……」と、いつになく慎重なコメント。田口総帥は内藤専務のこの攻撃に、「あいつは会社のガンだ。渋谷（道玄）に頼んで殺してもらう」と徹底抗戦の構え。内藤専務も〝ルネの怪人〟をバックに、「このままでは立場がない。今度発表する新作は16メガにして勝負する」といきまいている。

田口総帥はこの争いで、全治２週間のケガ。「幸い軽かったので、訴えるつもりはない」と話している。２人の抗争が長引くと、ゲーム開発への影響が懸念されるが、「元気があってよろしい」（セガ・青木企画制作部長）というわけにはいかないようだ。

---

たくさんのお便りありがとう！　メガドラおよびゲーム業界を、本気で応援してくれる読者が多くいてくれるのは心強いかぎりです。

ここのところ、「シャイニング・フォース」の開発の詰め段階で、社内も夜中まで灯りが点いた状態が続いています。シャイダクのときもそうだったのですが、この状態が続くほどに「ボクも年だなー」とつくづく思い知らされて、こんなときには「なんでゲーム作りを職業にえらんだんだろう？」と思わずにはいられません。特に今回のゲームに関しては、裏方部分がボクのテリトリーなので、ますます辛さが身にしみているのだと思います。ところが、ゲーム作りは麻薬のようなところがあって、わかっているのにまたやってしまうのです。しかも、根が凝り性なものですから、次から次にアイディアが浮んでは「なんとかできないだろうか？」と自分の首を絞める結果になる！　ことをやるのですから、もうこれは「救いようがないおおばかもの」といえるでしょう。しかし、そのおかげでしょうか？

このゲームのできがよい！　スタッフ一同で首を絞めあいながら、日夜完成を夢見ている今日このごろなのです。このゲームが発売されるころには、その次のゲームも詰め段階に入っているでしょうから、いつになっても安息の日々は遠いなー……。それでも、ゲームを作り続けていくであろうボクは、ただの愚か者なのでしょうか？

**ボクの怒りはスパークLV4**



## 高橋宏之's業界をおもしろくしたいよ〜ん!



別にふざけているわけではないのです。アイディアが、ヒラメいたところです。

# 内藤寛の*Here We Go!!!*

これから年末にかけて、すんごく忙しくなると思われるので、会社まで2分の所にマンションを借りて一人暮しを始めました。家を出るのは初めてのことなので、不安があったが、実際生活してみると楽しすぎるくらい。窓から東京タワーや新宿高層ビルが一望だし、夜中にお腹が空けば1階はファミリーレストラン、元祖ゲーマー大堀師範代と真夜中に歌舞伎町で遊んでも歩いて帰ってこれる便利さ。家具も新しく買いそろえたが、なかでも首の後ろの筋肉がおかしくなる通称"バキバキ"という持病を克服するために思い切って買った、ウォーターベッドの寝ごこちは最高！　ただし酔っ払って寝ると船酔いします。哀しいのは徒歩通勤のおかげでNSXに乗る機会が激減してしまったことだ。せいぜい日曜の朝に明治屋に買い物に行くくらいで、夜中の湾岸や横浜方面へ全然走りに行ってないので、そろそろ禁断症状が出始めてきた。う一来月は鈴鹿に走りに行くぞ！



## 田口総帥スペシャル
# 引っ越しはつらいよ

ここのところクライマックスでは引っ越しが流行っている。この1月の間に、僕を含めて3人が引っ越しているのだ。その動機が、生活に余裕ができたからではなく、ただ単に会社の近くに住まざるを得なくなってしまったためであるということはこの際どうでもいい。とにかく荷物が片づかないのである。今、僕の目の前には、中に何が入っているのか全然わからない段ボール箱が出になっている。眺めていてもしかたがないので手近な箱から開けてみることにした。いくつ目の箱を開けたときだろうか、僕は、えもいわれぬ懐かしい感じとともに1本の古めかしい笛を見つけたのだった。こ、これは…。「さくらぐみ・しぶやどうげん」笛にはそう書いてあった。忘れもしない、昔、道玄が僕に記念にといって無理矢理くれたものだ。ごていねいに住所まで書いてある…。何！　住所!?　しかもこの近くじゃないか！　待っていろ道玄！　すぐに見つけ出してやるからな！…うおっ！　夢中で部屋を飛び出そうとした僕は、思いっきり段ボール箱の山に突っこんでしまった。まずこの段ボール箱、かたさにゃなあ…。

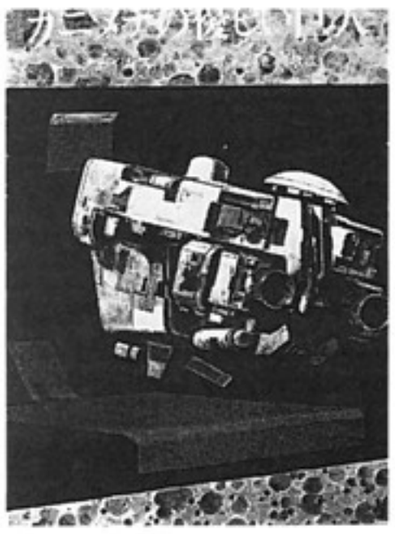
## 今月の格言

そして誰もいなくなった自業自得

某メーカーをはじめ、この業界はけっこうひどい目に会っている人が多い。そんないぢわるなメーカーからは、どんどん人間が辞めていってしまうという実話からきた戒めのお言葉なのだ。

## プロフェッサー田川
# 週末宇宙旅行

発信：木星／ジュピターV



ガニメデの優しい巨人
ジェームス・P・ホーガン
創元推理文庫

木星を巡る宇宙基地、ジュピターVの船外カメラは、突如外宇宙から現れた異星の宇宙船を捉えていた。

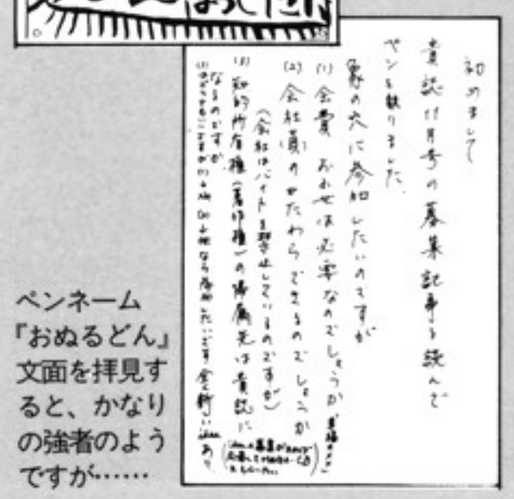
「総員緊急配置」緊張のあまりかすれた声。画像の下のほうには、宇宙船との距離と、推定到着時間が表示され、刻々とカウントダウンされていく。緊迫したひそひそ声の会話に、重い金属音が混じる。非常事態に備えて、隔壁が閉じられる音。

ジュピターV名物、ガニメアンとのファーストコンタクトの録画である。ジュピターVへの飛行に同乗したぼくは、さっそくビデオを借り出したのだ。実際に起こったのは13年前。その瞬間にここにいたかった。

宇宙の最前線に、13年遅れでたどりついた。次はどれほど引き離されていることだろう。それとも、少しでも追いついているだろうか？




京都府京都市
ペンネーム
『だーくげん』
S・フォース
これからも応援よろしく！



ペンネーム
『おぬるどん』
文面を拝見すると、かなりの強者のようですが……

ぬあ〜んと！　当ソニック通信では、熱狂的な愛読者の声に答えてハガキを紹介するスペースができたのだ。イラスト、質問のハガキ、電報、ワイロなんでも受けつけるぞ！　さすがセガの子会社のソニックが絡んでいるだけあって、セガグッズプレゼントが、どどっと用意されているから、ステキだ。

# ソニ通 MANIA 予告編

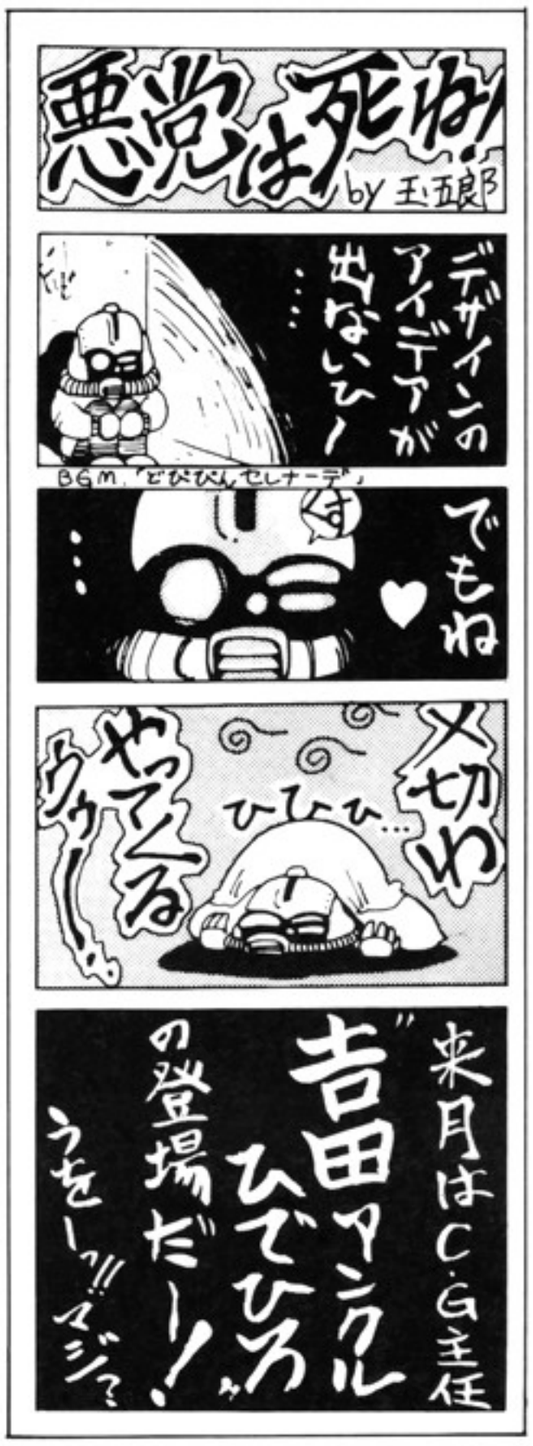
# シャイニング・フォース 制作日記

**ソニ通ならではのキワドイ情報満載!!**

ゲームの発売が来年３月27日と決定され、いよいよ大詰めとなった「シャイニング・フォース」。田口総帥の言葉ではないが、〝修羅場でゴウゴウ〟と制作は佳境に入っている。通常、ゲームカートリッジの最終ＵＰは「ゲームの発売の２カ月前」と相場が決まっているので、S.F.の場合は１月の末が締め切りということになるのだが、今回は12メガ。カートリッジの生産が２カ月前では間に合わないので、締め切りは12月末だということ。この本が発売されるころには、もうデバッグをやっているはずなのだが、果して……。で、今回は、最終段階での制作現場状況を紹介しておこう。

まず「〝引っ越し〟ブームが起こった。遅くなると家に帰るのがめんどうだからである。クライマックスには仮眠室があるし、ソニックには寝心地のいいソファーもあるのだが、やはり疲れは家に帰らないと取れないらしい。

そして、〝ケンカ〟だ。この段階までくると、モメごとはちょくちょく発生する。進行が遅れたりすると特に責められるので、みんな神経がピリピリしてくるわけだ。ゲームの内容にまつわるケンカも毎日のように起こっている。もっとも、こっちは、ケンカをやればやるほどゲームが面白くなるので、ユーザーにとっては喜ばしいことだと思うが……。




## ソニ通 MANIA

今月もたくさんのハガキを送ってくれてありがとう。ハガキがこのコーナーに載った方にはゴーカな？　プレゼントをお送りしますので首を長くして待っていてください。クライマックスへのファンレターも待ってますのでヨロシク。女性に限る!?

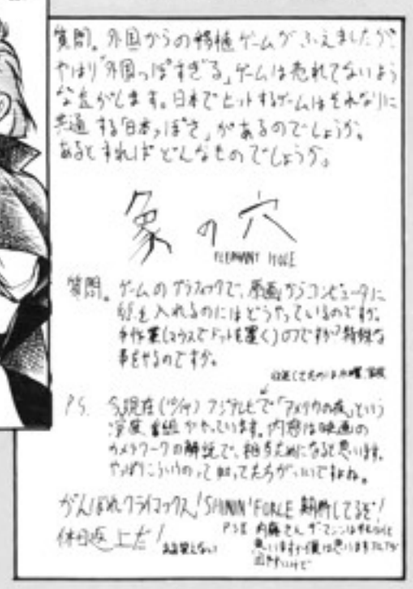



山形県『天野屋精肉店』社長で攻めてくるとは、ポイントが高いぞ！　しかも女性からとは。




福岡県『か―ばんくる』シャイダクの続編も、ホラ、すぐそこ？　にあるかもしれない。

東京都『Ａ・セガ』グラフィックについての情報もドンドン載せていくので、乞うご期待！







群馬県『飯塚昭博』こんな素朴な疑問が、ほしかった。また、変なアイディア待ってます。

## エンディング

セガ・ファルコム通信が企画募集をして、採用者にプレゼントを出しているのに、ソニックは何も出さないのか？　と、ソニ通スタッフは高橋社長からのおしかりを受けてしまった。そこで、今月から、企画やお便りの〝内容充実者〟にテレホンカードをプレゼントすることになった。ただのテレカでは面白くないので、高橋社長、内藤専務、田口総帥などから、手持ちのものをサイン入りで調達してしまうことにした（サインはいらないなんていわないでね）。

質問、企画は象の穴に、その他なんでもいいから、どんどんＢＥメガ編集部まで送ってほしい。「シャイニング・フォース」の質問でもいいぞ！

## ゲームデザイン 象の穴

段々参加者も増えて、高橋社長も調子が出てきたぞ。送ってきてくれた企画書は、すべて目を通しているので、バシバシ応募作品を待っているぞ。近いうちに「象の穴」特集を必ずするので待っていてくれ。

企画書のポイントは、どこにウリがあるか？　ということだ。つまり、何十ページも書いてきてくれても、このゲームはここがすごいというところがわからないとダメだ。たった一言でもスゲェといわせることができれば大成功だ。成功を祈る！

○神奈川県の匿名希望は、２通の力作を送ってくれた。２本とも新しいジャンルに挑戦した意欲作だ。高橋：発売すれば、ある程度人気が出るボードゲームに注目したのはグーだ。しかし、このゲームのためにメーカーがマルチタップを作れるか？　結局、企画書とは、メーカーとの戦いなのだ。（3ポイント）

シャイニング・フォースも完成間近。縁起がいいのでボーナス代わりに全員に１ポイントだ。

新連載

# INTERVIEW TO GAMMUSICIAN



# ウクレレ飯野の ドレミファ・談（だん）

文／カポネ飯野



**ハリア**
本名■未定
年齢■未定
職業■作曲家
現在、ＳＳＴバンドに所属。キーボードを担当。
次号は同じＳＳＴバンドのメンバーの誰かとお話するよ。お楽しみに。

## ＳＳＴバンドの巻（その１）

どうも、飯野といいます。イー アイ エムという会社でゲームの企画と作曲をしています。対談シリーズを始めますのでよろしく。今回と次回はＳＳＴバンドを紹介しよう。

### 最近うるさい音楽が多いよね（飯野）

**飯野**　ハリアさんって、ＳＳＴバンドでは、キーボード弾きなんですよね。僕もそうですけど。

**ハリア**　うん。だけど、ほとんど弾かないで打ち込んじゃうんだ。

**飯野**　弾くのがヘタになるよね。打ち込みするようになってから。

**ハリア**　そう、まったく（笑）。
ところで、飯野さんは最近のゲームの曲に対してどう思ってるの？

**飯野**　最近、ゲームのＢＧＭがＶＧＭになっているんですよ。バックグラウンドではなくて、ビデオゲームミュージックってやつ。

**ハリア**　そう、うるさいやつ（笑）。

**飯野**　曲としてはいいんだけど、果たしてそのゲームをバックグラウンドとして、ちゃんと盛り上げてるか？　っていうふうに考えると、疑問だなという曲が増えてる。

**ハリア**　僕、曲がじゃまで途中でやめたゲームあるんですよ。




「ボナンザブラザーズ」「ターボアウトライン」など強力アレンジバージョンを全10曲収録。




サングラスが渋いハリアさん




ウクレレで弾き語るウクレレ飯野。

### CD-ROMの音楽もやります（ハリア）

**飯野**　でもゲームの曲って難しいですよね、立場が立場だから。ゲームにおける曲のポジションというか……。

**ハリア**　何とまだ、某メーカーでは作曲料が1曲5,000円らしいですよ。がっくりしちゃうでしょ。

**飯野**　ホント？（驚き）飲み屋の流しだよねそれじゃ（爆笑）。セガさんのようにＣＤも出して、バンドもやってというところだとそんなことないんだろうけど。

**ハリア**　飯野さんはセガのゲームの曲では、どれが好きなの？

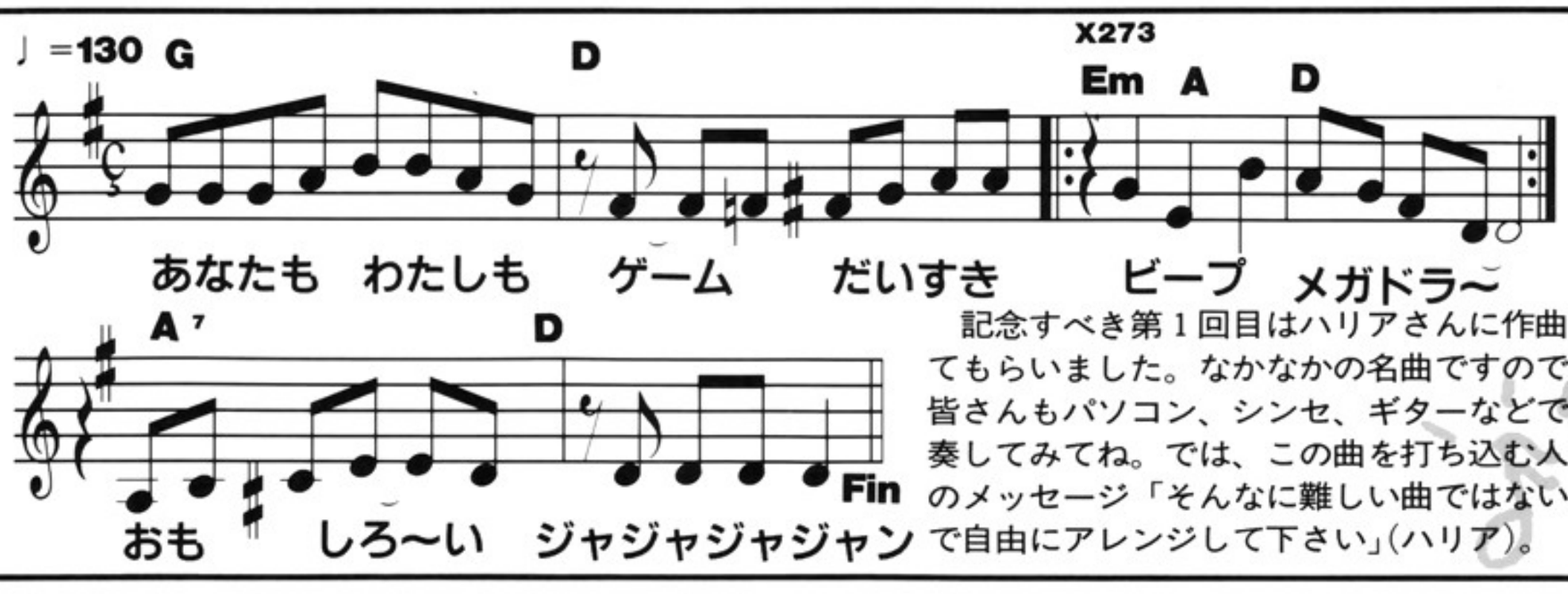
**飯野**　テトリス。変だものあれ。しばらく耳から離れない。（笑）
今後のＳＳＴの活動はどうなるんですか？

**ハリア**　12月15日にＣＤで「メガセレクションII」を出します。さらにアレンジではなく、オリジナル曲だけのＣＤも作ってます。あとはＭＥＧＡ-ＣＤ、いわゆるＣＤ-ＲＯＭ時代に向けて、今後ＳＳＴバンドのＣＤ生演奏を楽しんでもらおうとはりきっています。

**飯野**　いい曲を作りましょうね。

## みんなで弾こう BEメガのテーマ

作曲　ハリア
作詩　飯野
編曲　あなた




記念すべき第１回目はハリアさんに作曲してもらいました。なかなかの名曲ですので、皆さんもパソコン、シンセ、ギターなどで演奏してみてね。では、この曲を打ち込む人へのメッセージ「そんなに難しい曲ではないので自由にアレンジして下さい」（ハリア）。

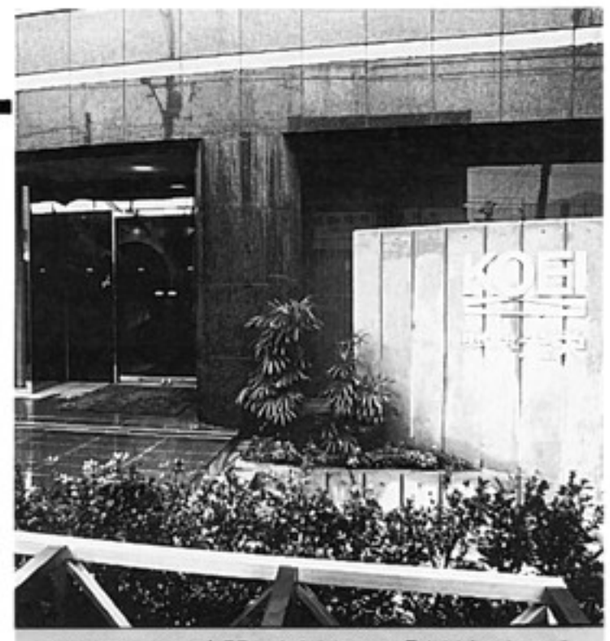
## 期待の参入メーカー

# 光栄社長インタビュー

独占

## メガドラに急遽参入した真意は？

11月号で、メガドライブへの参入が急遽発表された途端、大きな反響を呼んだ光栄。同社は歴史ものシミュレーションの老舗としてユーザーから絶大な支持をうけているメーカーだけに、今後の動向は非常に注目を集めている。そこで今回は光栄を訪ね、社長の襟川氏に真相を聞いてみた。



神奈川県の日吉駅からほんの5分ほどのところに位置する光栄の本社ビル。会社の設立は1978年だが、いまでは社員数約230名をかかえ、事業的にも書籍、雑誌、ビデオ、サウンドウェア、ほか多くのものに手を広げている。

## メガドラユーザーの年齢層はうちにうってつけ

**――急な参入の発表でしたが、メガドライブという市場に参入なさる経緯なり決め手というのはどこらへんにあったわけですか？**

襟川■ユーザーの方から「光栄のゲームを早くメガドライブに出してくれ」という要望が増えてきたのが、一番大きな理由ですね。

二番目としては、私どもは1つだけの機種用にゲームを作っているわけではなく、いろいろパソコンや家庭用テレビゲーム機に当社のゲームを移植していきたいと考えております。つまり、より数多くのお客様に、私どものゲームを楽しんでいただきたいわけです。

いってみれば、その2つが参入の理由ですね。

**――なるほど。ところで、メガドライブのハードなり市場は、ちょっと特殊だとよくいわれますが、社長はどのようにお考えですか？**

襟川■ハードはとにかくCPUが速いですね。実際に自分で遊んでみても、速いなと感じました。メガドラは68000ですよね。開発するにはちょっと大変なところもありましたけど、いいハードですよ。

**――市場などに関してはユーザー層が上だということもありますが。**

襟川■年齢層が上だというのはシミュレーションゲームにはいいですね。どちらかといえばRPG、アクション、シミュレーションと3つのジャンルを挙げると、シミュレーションが一番高年齢層に強いでしょう。そういった意味からするとメガドライブユーザーのコアとなる17～19歳にはちょうどいいのではないかなと思います。

前にセガさんが出された大戦略が非常に好評だったとうかがってますから、良質のシミュレーションゲームを開発すれば、お客様も喜ぶでしょうし、私どももやりがいがある仕事ができますね。

**――ところで、光栄さんはスーパーファミコンでもソフトも出されてますが、メガドライブ、スーパーファミコンの両者間で差別化とか方針の違いなどがありましたらおうかがいしたいのですが。**

襟川■差別化というのは、とくにしていません。当社としましては、パソコンで作ったものをほぼフルスペックでメガドライブなりスーパーファミコンなりに移植したいと思ってますので、差別化というのは基本的にないんです。

**――移植に関しては、メガドライブは色数が少ないということを開発の方がよく口にされるんですが、これはいかがでしたか？**

襟川■それほど気にはならなかったですね。歴史シミュレーションゲームというのはグラフィックだけで楽しむだけではなくて、戦略や戦術を競い、考えて楽しむ思考ゲームですから。もちろんグラフィックも重要でしょうが、それがすべてゲームの根幹に関わることではないと思います。色数が何色あろうがそんなには大きな問題ではないですね。

## 自信があるゆえの価格設定

**――これは多くのユーザーさんからよく聞くことなんですが、光栄さんのソフトは若干割高かなという意見がありますよね。そこらへんというのはどうでしょうか？**

### ちなみにファミコンで出された光栄の作品はこれだ！

「信長の野望・全国版」
「三國志」
「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」
「麻雀大会」
「信長の野望・戦国群雄伝」
「水滸伝・天命の誓い」
「維新の嵐」
「大航海時代」
「ランペルール」
「三國志II」
「ロイヤルブラッド」
「ファミコン・トップマネジメント」

じつは数えてみると、光栄の人気作品はファミコンにたくさん移植されていることがわかる。ここにはないが、ゲームボーイでも「信長の野望」が移植されているし、スーパーファミコンのほうにも光栄は参入している。市場さえ良好なら、積極的に参入するということだろうか。



株式会社光栄　代表取締役社長
**襟川陽一氏**

'50年、栃木県足利市に生まれ、'73年に慶応大学商学部を卒業。'78年に会社を設立して以来「世界No.1のソフトメーカー」を目指している襟川氏は、「今後もメガドライブには人気作品を移植していきたい」と語ってくれた。




最近はさまざまな分野でも光栄は活躍中だぞ。ここのはほんの一部。

襟川■う〜ん、そうですねぇ。まずひとつには、製造原価がパソコンのフロッピーディスクよりも、ROMのほうが割高だということがあげられます。これがまず大きな理由です。ですから、同じタイトルのゲームでもパソコン版とメガドライブ版とでは、やはり若干割高になったりしてしまいますね。

またゲームというのは、簡単に作ろうと思えば6カ月とか1年でできちゃいますよね。しかしながら、私どもは開発期間に約2年前後の歳月を費やして、多いときには10人をこえるようなチームで作るようにしています。そしてさらに、時間を十分に使って何回も何回も改善をし、常に自信のもてる商品を開発しようと心がけています。すなわち、私どもは必ず次の商品でよりよいものが出てくるように開発しているわけです。

まあ確かに、それでも若干高めの値段であるとは思いますが、他の商品から比べれば、それに上回る面白さを持っていると自負してますので、値段以上に楽しめるとご理解していただきたいと思います。

**――ところで、最近メガドライブで盛り上がりを見せているMEGA-CDなんですが、これに関してのご興味というのはありますか?**

襟川■はい、MEGA-CDは将来やりたいと思っています。

**――CDになると大容量になりますし、ことシミュレーションというものも作りやすいかと思うのですが、CD-ROMという媒体に関してはどのようにお考えでしょう?**

襟川■媒体としては非常に魅力を感じていますね。とにかくメモリ空間が広いですから、いろいろなことができるんじゃないかなと。とくに私どもはサウンドウェアというものを前から出してまして、オーケストレーションでやってますから、CDならばより臨場感のある映画のようなゲームができるのではないかなと思います。

それからグラフィックの面でも、従来メモリの制約でなかなか表現できなかったところもできるんじゃないでしょうか。まあ技術的には、当社はFMタウンズでもソフトを出してますので、まったく問題がありませんしね。

**――それでは、今後MEGA-CDの市場が軌道に乗ってくれば、積極的に参入ということもお考えなのですね?**

襟川■はい。

## 歴史シミュレーションは理屈抜きに面白い

**――具体的に御社のゲームについておうかがいしたいのですが、光栄さんといえば、みんな〝歴史もののシミュレーション〟というイメージを浮かべるかと思うのですが、なぜ歴史もので、なぜシミュレーションなのでしょうか?**

襟川■私がもともと歴史の小説が好きだということもあるんですが(笑)、シミュレーションゲームというのは、やはり擬似体験が楽しめるというのが一番の魅力だと思うんです。すなわち、シミュレーションの世界に入れば自分の好きなことが、好きな舞台でることができる。

歴史上活躍したいろいろな英雄や武将に自分がなり代わって、新しい歴史を作ることができればどんなに面白いだろうって思うんですよ。そういう気持ちと、シミュレーションゲームの擬似体験をするという特質が結びついて歴史シミュレーションゲームが生まれてきたんです。



「自分で歴史を自由に変える楽しみほど面白いものはないですよ」と語る口調は非常に実感がこもっていた。

**――歴史ものは素材として非常に面白いですが、今後現代ものに素材をとるということはありますか?**

襟川■ないとはいえないです。擬似体験する対象を何にするか、テーマを何にするかということでしょうね。ただお客様からいままでいろいろな評価をいただいている中では、歴史シミュレーションゲームが圧倒的に面白いという声があります。まあ、わからないですけどね。いまはいろいろファンタジーの世界とかSFだとか、あるいは現代の世界とかいろんなものがありますからね。

**――シミュレーション以外のジャンルというのはどうでしょう。**

襟川■シミュレーション以外のジャンルとしては、私どもではRPGとシミュレーションの融合した商品として〝リコエイションゲーム〟というシリーズを出してます。パソコンではいままで「維新の嵐」「大航海時代」そして最近出した「伊忍道・打倒信長」などがあります。このようにジャンルを融合した作品は、我々自身かなり面白いと感じていますので、今後も伸ばしていきたいですね。

**――最後にメガドライブユーザーに何かひとこといただきたいのですが。**

襟川■まずは大変お待たせいたしました(笑)。みなさんからたくさん激励の言葉や、早く出してくれというご要望もいただきましたが、いよいよ光栄がメガドライブで「信長の野望」と「三國志II」を発売いたします。両作品とも当社のゲームで1、2を争う名作ですので、存分にお楽しみください。また、歴史シミュレーションゲームというのは理屈抜きで面白いですから、未経験の方もぜひ1度チャレンジしてください。

**――今後も期待できそうですか?**

襟川■大いに期待していただきたいと思いますね。

## 光栄社長インタビュー後記




「三國志II」は非常に高い評価を得ている名作だ。




武将風雲録はシリーズの最新作。文化要素が重要だ。

今回のインタビューでは、光栄のメガドラへの意気込みを実感することができた。しかしながら、やはりソフトの値段についてはもう少しなんとかしてほしかったと思うのは、私だけではないだろう(あの話では、原価の安いメガCDになれば、値段は下げてくれるはずだが……?)。で、気になる今後の動向だが、感触としてはまずROMであと2〜3本だしてCDに移行するみたいだ(予想ね)。タイトルとしては「大航海時代」「ロイヤルブラッド」「提督の決断」または「ジンギスカン」「維新の嵐」あたりが、あやしいかな(これも独断予想)。まあ、とにかく今後も十分期待できるメーカーだ。

【欄外情報局】ここで耳寄りな情報をひとつ。12月21日以降光栄のソフトを買うと、特製の「That's KOEI カレンダー」が店頭で先着20万名にもらえるぞ。ソフトを買うならいまだね。というわけで、このカレンダーをBEメガ読者5名にプレゼントするよ。希望者は「光栄カレンダー頂戴」係まで送ってね。

BEEP! GAME GEAR SPACIAL 特別編

全ソフトリスト付き

# 買いたいソフトがすぐわかる G.G.おすすめガイド'91

**G.G.が発売されてからはや1年。で、この1年の間にどれだけソフトが出たのかを数えてみたら、なんと以下のリストに挙げた53本が年内に出そろうことがわかったのだ。G.G.のソフトって結構出てるんですね。そこで今回は、この全ソフトをジャンル別にわかりやすく解説してみたぞ。**

## アクション

**最もG.G.ユーザーに支持されているジャンル。ソニックも出ます**

| 順位 | ソフト名 | コメント | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン | メガドラ版ミッキーマウスのG.G.移植作 | 8.0 |
| 2 | ワギャンランド | ファミコン版をほぼ忠実に移植した作品だ | 7.25 |
| 3 | ペンゴ | ビデオゲームの名作、中間デモもそっくり | 7.0 |
| 4 | ワンダーボーイ | セガ版スーパーマリオと言えばこれですね | 7.0 |
| 5 | ウッディポップ | マークIIIからの移植、ブロック崩しゲーム | 7.0 |
| 6 | The GG忍 | G.G.オリジナルの「忍」、音楽は古代裕三 | 6.75 |
| 7 | デビリッシュ | 縦横スクロールのアクションブロック崩し | 6.75 |
| 8 | パックマン | 対戦パックマンという無茶(?)もできます | 6.5 |
| 9 | マッピー | 3つのゲームモードがついた新生マッピー | 6.5 |
| 10 | サイキックワールド | MSXからの移植、スーマリ型のアクション | 6.25 |
| 11 | がんばれゴルビー! | あの人がガンバルアクションパズルゲーム | 6.0 |
| 12 | ラスタンサーガ | タイトーの名作ビデオゲームをGGに移植 | 6.0 |
| 13 | ベルリンの壁 | 平安京エイリアンを真横で見た感じの作品 | 6.0 |
| 14 | スクウィーク | フランスからきたヘンなアクションパズル | 5.75 |
| 15 | 忍者外伝 | 忍者龍剣伝の雰囲気をうまくGGでも再現 | 5.5 |
| — | ドナルドダックのラッキーダイム | ミッキマウスの流れを次ぐ新作が登場 | — |
| — | フレイ〜修行編〜 | MSXの人気ゲームがGGでリメイクされた | — |
| — | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | 超高速の名作ソニックがGGで活躍するぞ | — |

さて、今回G.G.アクションの部第1位に輝いた栄光のソフトはあの「ミッキーマウス」だ。ディズニーの持つ世界をうまくゲーム化しただけでなく、実際に遊んでみても非常に完成度の高い一作となっている。ただ、今月発売される「ソニック」と「ドナルド」、この2作の出来がかなりいいようなので、もしかすると今後は順位が入れ替わる可能性がありそうだ。次点の「ワギャンランド」は、誰にでもお勧めできる作品なのが売り。アクションが得意じゃない人なら、「ミッキー……」よりこちらをお勧めしたい。

また、発売当初は評価が低かった「The GG忍」。じつはコレ、やり込むと結構面白い。発売当初は「スーパー忍」でおなじみの古代祐三が音楽を手掛けている、という路線で売られていたが、それよりもメガドラ版とは違うG.G.オリジナルの「忍」だと思えば今でも買いだ。「ワンダーボーイ」などのマークIII名作シリーズも、買いそろえる価値はあるぞ。

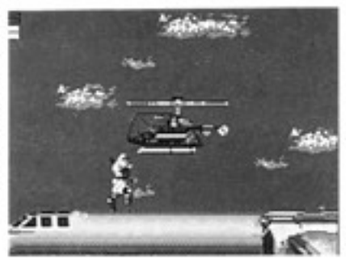


「ソニック」に並ぶキャラクターゲームの傑作、「ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン」。



ボスキャラとの神経衰弱合戦やしりとり勝負が楽しい「ワギャンランド」。女の子ウケするゲームだ。


木目の背景がプレーする者の心をなごませる!? セガが送るブロック崩しゲーム「ウッディポップ」。

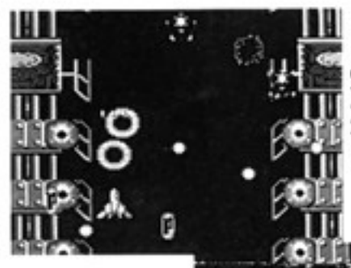

古代祐三が音楽を担当して話題になった「The GG忍」。PSG音源の古代サウンドが聞けるのだ。

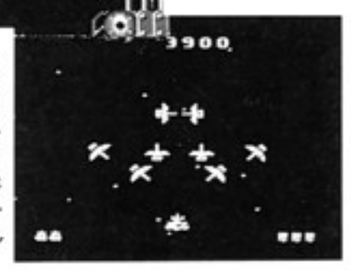
## シューティング

**意外と健闘しているシューティング。結構秀作もそろっているぞ**

| 順位 | ソフト名 | コメント | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | ファンタージーゾーンGear | マークIII版を大幅強化、背景の美麗さは○ | 7.5 |
| 2 | GGアレスタ | まさにコンパイルSHTの王道をいく一作 | 7.0 |
| 3 | ハレーウォーズ | 同名ビデオゲームの移植作、けっこう派手 | 6.25 |
| 4 | ギャラガ'91 | あのギャラガ88とはかなり違うゲームだ | 6.0 |
| 5 | G−L.O.C. | セガの同名体感ゲームをGG用に移植した | 6.0 |
| 6 | まじかる☆タルるートくん | タルるートがかわいい横スクロールSHT | 5.75 |
| 7 | スペースハリアー | 名作マークIII版スペハリをうまくリメイク | 5.75 |
| 8 | ポップブレイカー | 全50面、パズル的な攻略が楽しめるSHT | 5.5 |
| 9 | グリフォン−GRIFFIN− | お色気グラフィックを見るために遊べる? | 5.5 |

シューティングゲーム本来の楽しさである撃つ、避けるという醍醐味を味わいたいのなら「G.G.アレスタ」と「ハレーウォーズ」の2本で決まりだ。両方とも派手な自機のパワーアップ、サクサク進むテンポの良さでは他の作品の追随を許さない。また、「ファンタジーゾーンGear」のグラフィックの美しさはG.G.ソフトの中でもピカイチ。総合ポイントで1位に輝いた。「スペハリ」もいいぞ。


万人にお勧めできる数少ないシューティング、「GGアレスタ」。シューティングの王道だ。



G・G・オリジナルの新しい解釈を加えた移植作品、「ギャラガ'91」。トリプルファイター制が廃止に。

## パズル

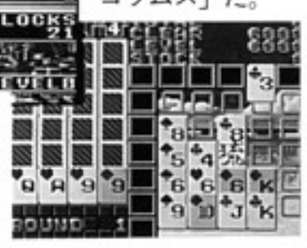
**「コラムス」熱、いまださめず! 頭の体操にはコイツが一番だよん**

| 順位 | ソフト名 | コメント | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | コラムス | ポストテトリスの地位を築いた永遠の名作 | 7.0 |
| 2 | キネティックコネクション | 頭がパニック。動く絵合せパズルがコレだ | 6.5 |
| 3 | 琉球 | ポーカーの役を縦横ナナメに作っていこう | 6.25 |
| 4 | JUNCTION | チクタクバンバンを発展させた感じの作品 | 6.25 |
| 5 | マジカル・パズル・ポピルズ | GG初のリジューム機能つきパズルゲーム | 6.0 |
| 6 | 紫禁城 | 同じ牌をあわせて牌を消す。抜け道を作れ | 6.0 |
| 7 | 倉庫番 | ほとんどのゲームマシンに移植された名作 | 5.75 |

ゲームボーイほどではないが、G.G.もパズルゲームが数多く出回っているハードだ。もちろん現時点での1位は本体と同時発売された「コラムス」。テトリスよりも複雑な戦略性を持っていて面白い。その他としては、動くジグゾーパズルこと「キネティックコネクション」に注目。「ポピルズ」も個人的に好みの作品だ。



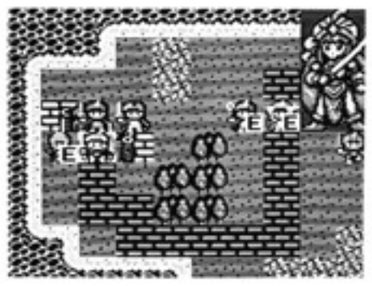
ポストテトリスの地位は揺るがず。本体と同時に発売された「コラムス」だ。


パソコンからビデオゲーム、家庭用ゲームへと次々に逆移植された「琉球」だ。

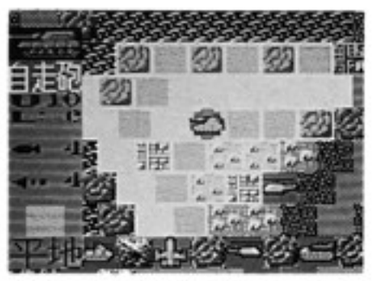
## シミュレーション　これからじわじわと人気が出そうなゲームジャンルはコレでしょう

| 順位 | ソフト名 | コメント | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | ARIEL | 完成度は一番、ファンタジーSLGの傑作 | 8.25 |
| 2 | 対戦型大戦略G | 一般の大戦略マニアも納得するデキばえだ | 7.25 |
| 3 | ヘッドバスター | ロボットをプラモ感覚で改造する楽しみだ | 6.75 |
| 4 | 斬GEAR | メガドラ版と比べるとかなりシンプルな斬 | 6.0 |

シミュレーションについてはこの際だからはっきり言ってしまおう。G.G.が出たばかりの時期に発売された「斬GEAR」と「ヘッドバスター」、この2作はふところがあったかければ買うべし。なぜかと言うと、「ARIEL」と「対戦型大戦略G」という素晴らしいSLGがここ最近になって発売されたからだ。この2作により、前2作は完全に過去のゲームとなってしまったと言っていいだろう。それくらいこの2つは完成度が高いのだ。SLGが苦手な人は「ARIEL」がお勧め。



とにかくG.G.を買ったら真っ先にプレイしてほしい作品、それが「ARIEL(アーリエル)」だ。

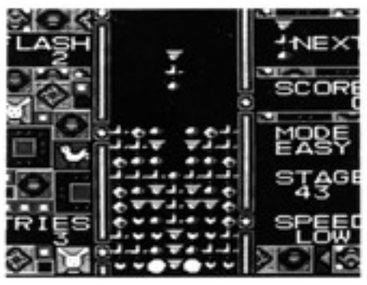


CPUの思考ルーチンが実は意外に強いと評判、システムソフトの本格的SLG「対戦型大戦略G」。

## テーブル　みんなでワイワイ集まるともっと楽しくなれる遊べるゲームたち

| 順位 | ソフト名 | コメント | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | 上海II | 面白さは保証付き、あの上海第2弾が登場 | 7.0 |
| 2 | 対戦麻雀 好牌 | 対戦もできる正統派2人麻雀ゲームなのだ | 7.0 |
| 3 | クニちゃんのゲーム天国 | 4つのゲームを一本にまとめたオムニバス | 6.5 |
| 4 | タロットの館 | 3種類のタロット占いができる変わりモノ | 6.0 |

過去のデータから「対戦麻雀　好牌」が1位になっているようだけど、麻雀ソフト関係では春に出る「ぎゅわんぶらあ自己中心派」に期待したいので紹介はパス。それよりもここで注目したいのは、「クニちゃんのゲーム天国」なのである。すごろくなど他愛もない4つのミニゲームを1本に収めただけの作品なんだけど、どれも結構遊べちゃうのである。旅行先にG.G.を持って行くときなんかでかなり遊べそうな気がする。「タロットの館」も変で面白いが、多分売れないだろうな。




「クニちゃんのゲーム天国」はアイデア的に斬新なものは何ひとつないが、かなり遊べるソフトだ。




過去発売されたG.G.ソフトの中でも「タロットの館」はかなり異質なソフト。占いができるだろう。

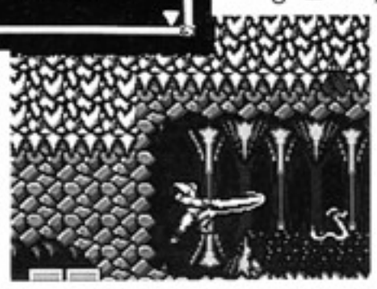
## RPG　ハンディゲームでRPGをしたい人は、この下の3本から選ぼう

| 順位 | ソフト名 | コメント | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | エターナルレジェンド | ドラクエ的な正統派のシナリオがいいぞぉ | 6.75 |
| 2 | ドラゴンクリスタル | ローグをビジュアル化したのがこいつか？ | 6.5 |
| 3 | アックス＝バトラー | リンクの冒険的な正統派アクションRPG | 5.25 |

RPGに関してはまだまだソフトの数が足りない（まだ3本だけ！）状況が続いている。とにかくRPGをやりたい！という人にはドラクエタイプの「エターナルレジェンド」がお勧めだ。また「アックスバトラー」も本当はもっと高い評価をされていいゲームだと思う。最初がとっつきにくいけど、後半は結構面白いのだ。「ドラゴンクリスタル」はRPGというよりはSLGに近い作品なので、この評価はちょっと高すぎなのでは？




オーソドックスなフィールド型RPG、「エターナルレジェンド」は初心者にも勧められる作品だ。

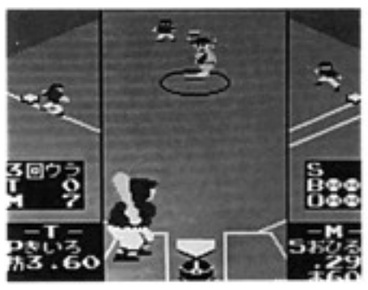


アクションRPGを遊んでみたい人だったら、この「アックスバトラー」をプレイしてみるべし。

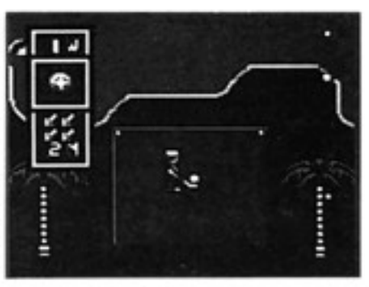
## スポーツ　万人に遊べるオールマイティーな人向けゲームがそろってるぞ

| 順位 | ソフト名 | コメント | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | ギアスタジアム | あのファミスタがGGでも遊べるのだ！ | 8.0 |
| 2 | ザ・プロ野球 | プロ野球選手たちが実名で登場する野球だ | 7.0 |
| 3 | スーパーゴルフ | リアルさではなく手軽さを重視したゴルフ | 6.25 |
| 4 | パット&パター | ビリヤードとゴルフゲームが一緒になった | 5.25 |
| — | ヘビーウエイトチャンプG.G | ゲームの雰囲気はマークIII版ロッキーか？ | — |

同じ野球ゲームではあるが、「ギアスタジアム」と「ザ・プロ野球'91」のどちらを取るか!?　これはもうユーザー個人の好みの問題だとしか言いようがない。でも、ギアスタのほうが知名度からいっても一般ウケすることは間違いないだろう。とりあえず野球モノはファミスタ関連を押さえておけば大丈夫、そう思わせるパワーがギアスタという名前にはある。現時点では、それ以外に無理して買うゲームはないだろう。「パット&パター」はゴルフゲームとはいえないので要注意。



野球ゲームの定番、ファミスタをそのままG.G.に再現。現在もユーザーに人気の「ギアスタジアム」。



とにかくルールを簡略化して単純に遊べるゴルフゲームにした点を評価したい、「スーパーゴルフ」。

## レース　数は少ないけど秀作ぞろいのレース。スピードの世界に憧れる方に

| 順位 | ソフト名 | コメント | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | スーパーモナコGP | あのモナコGPの感動をG.G.で体験しよう | 8.0 |
| 2 | チェイスH.Q. | ビデオゲームからの移植版、破壊の快感だ | 6.25 |
| 3 | アウトラン | ドライブ感覚は満点。セガの代表作の筆頭 | 6.25 |

レースゲームもRPGと同じくタイトル数が3本しかないが、3本通して遊ぶと「スーパーモナコGP」では極限のスピードを、「チェイスH.Q.」ではカーチェイスを、「アウトラン」では気ままなドライブ感覚をそれぞれ楽しめるようになっていることがわかる。つまり同じレースゲームでも楽しみ方が違うから、ユーザー側もそれほど困ることにはならないのだ。オフロードのレースゲームを誰か出してくれないかなあ……。




敵車にガンガン体当りするという、従来とは逆の発想がクローズアップされた。「チェイスH.Q.」。



"飛ばして走る"のではなく、"流して走れる"ドライブゲーム「アウトラン」。これもヒットしたね。

## ガイド総評

今回、この記事を書くにあたって初めてG.G.ソフトの一覧表を作ってみたんだけど、その結果いろいろ興味深いことがわかってなかなか面白かった。

例えば過去のG.G.ソフトをジャンル別にわけたとき、一番多いジャンルはアクションゲームだということぐらいはわかるんだけど、今月発売される3本を含めるとそのソフト数は18本、全体の3分の1近くも占めるなんてことが初めてわかったわけ。G.G.の本体が発売される当初から、「バックライトカラー液晶というハード性能を考えるとアクションゲームに強いハンディマシンになるのでは？」と予想してきただけに、それが今回のデータにしっかり反映されたと言えるわけだ。(ちなみに各作品に付けられたポイントは過去のドッグレース、および本誌でつけられた得点を高い順にリスト化したものです。編集部独自の評価なので、この順位はあくまで目安と考えてください)。

# アンケートハガキの書き方1(ワン)-2(ツー)-3(スリー)

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印のついている番号のものは、左のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

**●マークシートの記入例**

よい例 ●

悪い例 ✓ ●

**※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。**

（例1）

年齢12歳の場合 1 ● 3

（例2）

**これから買いたいと思っているゲームはなんですか？(023のとき)**

0 1 2 3
0 1 ● 3
● 1 2 3

## ❶ 性別

①男性
②女性

## ※❷ 年齢

## ❸ 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公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

## ※❹ MDソフトの所有本数は？

## ❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータマガジン ③月刊ＰＣエンジン ④マル勝ＰＣエンジン ⑤The スーパーファミコン ⑥メガドライブFAN ⑦ログイン ⑧コンプティーク ⑨HIPPON SUPER ⑩マル勝スーパーファミコン ⑪その他

## ❻ 本誌で面白かった記事を5つ下からあげてください。

## ❼ 本誌で面白くなかった記事を5つまであげてください。

①ＦＩゲームグランプリINMD
②BEメガデータランド
③BEメガ読者レース
④本音で迫るTVゲーム業界
⑤セガ・ファルコム通信
⑥びーぷるランド
⑦アイラブ　ドナルド・ダッグ
⑧ゴールデンアックスII
⑨ファイティングマスターズ
⑩タスクフォースハリアーＥＸ
⑪ＢＥメガドッグレース
⑫HYPER TECHNOLOGY講座
⑬ニュース＆インフォメーション
⑭新作スクランブル
⑮信長の野望・武将風雲録
⑯三國志II
⑰太平記
⑱ソーサルキンダム
⑲GENESIS情報局
⑳ソニック通信
㉑ドレミファ・談
㉒光栄社長独占インタビュー
㉓G.G.ソフトおすすめガイド'91
㉔シャイニング・フォース
㉕ちびまる子ちゃん
㉖特集MEGA-CDが音楽の世界を広げる
㉗アーネスト・エバンス
㉘ソル・フィース
㉙精霊神世紀フェイエリア
㉚ノスタルジア1907
㉛ヘビーノバ
㉜LUNAR
㉝天下布武
㉞アイルロード
㉟惑星ウッドストック
㊱BEメガ裏技リーグ
㊲ザ・VG倶楽部
㊳HYPERセガ
㊴TERA COMMUNICATION
㊵BEEP!／　GAMEGEAR
㊶付録ダブルドラゴン・アンデッドライン
㊷付録ノスタルジアポスター

## ❽ メガＣＤ本体はいつごろ買おうと思っていますか？

①予約してでも買う
②予約はしないが発売日に買う
③発売１カ月以内には買う
④発売３カ月以内には買いたい
⑤発売半年以内には買いたい
⑥発売１年以内には買いたい
⑦いいゲームが出たら買いたい
⑧お金がたまり次第買う
⑨いまのところ買う予定はない
⑩まったく買おうと思わない

## ❾ あなたがもっているマシンを教えてください(いくつでも)

①メガドライブ
②ファミコン
③PCエンジン
④PCエンジンCD-ROM²
⑤スーパーファミコン
⑥NEOGEO
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨PCエンジンGT
⑩PC9801シリーズ
⑪X68000シリーズ
⑫FMタウンズ
⑬TERA DRIVE
⑭その他

## ※❿ これから一番買いたいと思っているゲームは何ですか？

**（下から１つだけを選んで、３ケタのナンバーを使って答えてください。）**

001 アンデッドライン
002 太平記
003 アイラブ　ドナルドダック　グルジア王の秘宝
004 ダブルドラゴンII
005 DAHNA～女神転生～
006 タスクフォースハリアーEX
007 中嶋悟FI GRAND PRIX
008 信長の野望・武将風雲録
009 FIサーカスMD
010 ゴールデンアックスII
011 三國志II
012 アーネスト・エバンス
013 ソル・フィース
014 ノスタルジア1907
015 ヘビーノバ
016 夢幻戦士ヴァリス
017 港のトレイジア
018 惑星ウッドストック
019 精霊神世紀フェイエリア
020 ストームロード
021 ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング
022 ジョーモンタナ・フットボール２
023 JuJu伝説
024 テクモワールドカップサッカー92MD
025 鋼鉄帝国
026 スーパーファンタジーゾーン
027 Cal.50（キャリバーフィフティ）
028 ワニワニWorld
029 マリオ・レミューホッケー
030 コズミックファンタジーストーリーズ
031 ソーサルキングダム
032 シャイニング・フォース
033 忍者外伝
034 Ａ列車で行こう
035 ターボアウトラン
036 まじかる☆タルるートくん
037 TOEJAM&EARL
038 ザ・スーパー忍２
039 BAD OMEN（仮称）
040 デトネイター・オーガン
041 魔法の少女シルキーリップ（仮称）
042 デスブリンガー
043 Ayrton Senna's スーパーモナコGPII
044 闘技王　キング・コロッサス
045 修羅の門
046 シーザーの野望II
047 笑ゥせぇるすまん
048 ＭＤアレスタ（仮称）
049 魔天の創滅
050 封神演義
051 熱血高校ドッヂボール部サッカー編
052 天下布武
053 LUNAR（ルナ）
054 レミングス
055 RPG伝説ヘボイ
056 シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟
057 ピットファイター
058 ロードブラスターズ
059 プリンス・オブ・ペルシャ
060 スラップファイトＭＤ
061 魔獣羅
062 牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？
063 聖魔伝説「３×３EYES」
064 ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士
065 スーパーギャルズパニック
066 アリシア　ドラグーン
067 パワードリフト
068 ＳＤヴァリス
069 ファイヤープロレスリング外伝
070 F-Iコンストラクターズ(仮称)
071 ニンジャウォリアーズ
072 ツインクルテール
073 アルテイン
074 ミュータントハンター(仮称)
075 シムアース
076 ライズ　オブ　ザ　ドラゴン
077 ゆみみみっくす
078 新・覇邪の封印
079 シュバルツシルト
080 ワールドラリー(仮称)
081 クライング・ドラゴン(仮称)
082 アイルロード
083 ウイングコマンダー(仮称)
084 プロ野球92（仮称）
085 スウイッチ
086 クイズ（仮称）
087 グランドスラム
088 クルードバスター
089 チェルノブ
090 バトルマニア
091 スプラッターハウス２

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

PART 1


シャイニング・フォース P121
ちびまる子ちゃん わくわくショッピング P124


## シャイニング・フォース 神々の遺産




発売日に向けて徐々に制作ピッチも上がっている「シャイニング・フォース」。これまで、その世界観やひと味違った敵味方のキャラについて紹介してきたが、今月あたりから、その謎に包まれたゲームシステムについて探ってみたいと思ってんだけど！

セガ／92年3月27日発売／価格未定／RPG／12M+BB

### ゲームストーリーは一冊の本に収められている…

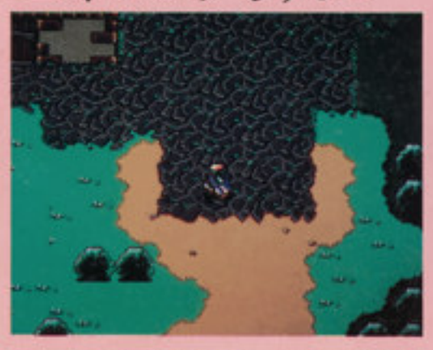



光の軍勢―シャイニングフォース―と、闇の軍勢―ルーンファウスト―の戦い……。その壮大な戦歴は、古い一冊の本にすべて書き残されている。とはいっても、これはゲームの中での話。実際には存在しない本なのだ。「シャイニング・フォース」のオープニングは、１人の女の子がプレイヤーとの出会いから始まる。そして女の子が広げている本をプレイヤーが読んであげる。そんな感じで壮大な物語「シャイニング・フォース」の扉が開かれるってワケだ。電源を入れるとタイトル画面が現れて、スタートボタンを押せといわれる。そんなゲームより何百倍も情緒あふれるオープニングでしょ。シャイダクの爺さんもほのぼのとさせるオープニングだった。爺さんのときに比べると、年齢がガクンと下がったけど、それはそれ。また、違う味があっていいもんだよ。ゲームを始めるたびに味わってほしいものだ。

そしてゲームはガーディアナの街から始まる。光の軍勢はココから出発するのだ。今回はこのガーディアナの街のようすも紹介するぞ。とはいっても完成版ではないので、雰囲気を重点に見ていただけるとありがたい。注目したいところは、家の中に入った瞬間、屋根が消えて、家の中にいながらまわりのようすが見られるコトだ。画面の切り替えもないからテンポがよい。街の中もサクサク行ける。

### 光の軍勢出発地点、ガーディアナの街はこんな風景になっているぞ

#### これが入り口



ガーディアナの玄関だ。門などはなく、開かれた街を想像させてくれる。

#### 教会の鐘がなる？



そんてもってこれが教会の玄関。お花畑が目にまぶしいぞ。

教会の中身はこんな感じ。この人は何を祈っているのかな？

#### 人もいます



栄えた街には人が集う。会話関係は残念ながら今回はパスってコトで。

#### 屋根が取れるのだ



これが屋根の取れた後の図。見通しクッキリ快適空間だね。

看板から想像すると、ココは酒場か？酒呑んでるんだろうな。

## システムをちょっと紹介

ゲーム自体はまだ完成には至っていない。現在開発中なので、これから話すシステムも変わってしまうかもしれないのだ。だから、「こんな感じのゲームになりそうだ」という雰囲気を感じとるぐらいに聞いていただきたい。「シャイニング・フォース」はぱっと見で、シナリオの合い間に会話シーンのあるシミュレーションに見えないコトもない。でも、基本的には、フィールドタイプのRPGなのだ。ストーリーに沿って戦闘をし、イベントをこなしていくと新しいストーリーが展開していく。細かいところをあげつらうと、そこまで単純な一本道なシナリオはないけどね。とにかく普通のRPGなのだ。ただ、その普通のRPGにバキバキ新しいエッセンスをふりかけてしまったってワケ。その結果、誕生したのがこのT-RPG(タクティクスロールプレイングゲーム)。戦闘に特徴づけされたRPGだ。

戦闘については後で詳しく触れるコトにする。キャラクターは、戦闘に参加できるのは全部で12人だけ。キャラクターの数が増えると、戦闘から外れるキャラクターも出てきてしまう。そんなキャラクターは、主人公のキャンプ地(本陣)で待機する。それが〝本陣システム〟だ。主人公はこの本陣で、助言を聞いたり、道具の受け渡しをしたり、メンバーチェンジをしたりする。まあ、本陣には味方の軍勢がすべて集まっているってコトだ。豪華絢爛、大名気分が味わえるってわけだ？



Fマークのついているキャラクターは戦闘に参加する。

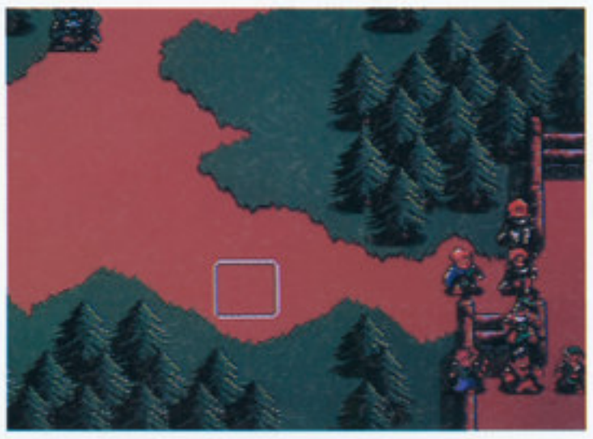
次の戦闘に連れていくキャラクターを選ぶ。何通りのパーティーが組めるのだろう。


パーティーを編成したら、テクテク目的地を目指す。残りは前の街の本陣に残されている。

## 戦闘時のコマンドは？

戦闘時のサブコマンド(直接、戦闘には関係ないヤツ)は、前号で未確定のアイコンを紹介した。とりあえずアイコンの中身は置いといて、コマンドの内容を突きつめていこう。

戦闘モードに入っているとき、フィールド上(キャラクター上ではない)にカーソルを持っていく。そこでボタンを押すと、現在の戦況が一目でわかるマップ、メッセージの選択、メッセージのスピード、などを選択できる。これが、戦闘中いつでも自由自在に選択できるというコトだ。このなかでもマップ表示は便利な機能なので、世話になる回数は多いだろう。


この状態でポンとボタンを押せば、アイコンが鬼のような素早さで出現する。あまりの速さにビビリまくるかもね。


これがフィールド上でのマップ画面。緑が自分のキャラクターで、赤は敵のキャラクター。絶対間違えるなよ。



これは前回も紹介したアイコン関係ですな。中身は依然として同じ。どうなる？

メッセージスピードは全部で4段階。この中から自分のテンポに合ったスピードを選択しよう。わりと重要。

戦闘時のメッセージはキャンセルできる。最初のうちはあったほうが便利だけど、慣れてくるとね……。

## これが戦闘モードだ！

たいがいのRPGの場合では、戦闘は場所に応じてある一定の確率で、敵が前触れもなく出現する。「シャイニング・フォース」では、この戦闘の部分がシミュレーションになっていてフィールド上、もしくはダンジョンの中で、敵味方が入り交じって戦いを始めるってわけだ。

具体的な感じは、右のフローチャートを見てくれれば一目瞭然。たいていのシミュレーションゲームは、自分のターンと敵のターンにはっきり分かれて戦闘するものが多い。

だが、「シャイニング・フォース」はちと違う。自分のターンとか敵のターンとかの概念が最初っからない。1ターン内で各キャラの〝すばやさ〟の値が大きい順にカーソルで攻撃可能キャラが指定されていく。要するに敵味方交代交代でもランダムでもなく〝すばやさ〟の順で敵味方のユニットに攻撃がまわってくるのがミソ。そしてカーソルが味方のキャラに合ったらプレイヤーはコマンドを入力するというわけだ。敵のターンのときただ漫然と待っている時間はない。先の読めない手探り状態の緊迫した戦闘が楽しめるわけだ。

## 敵もなかなか考えます

従来のシミュレーションでは、間抜けな動きや手にとるようにわかる動きをする敵キャラクターが多かった。でも、このゲームはそんなに甘くない。ときおり、あっと声を上げてしまうようなツボを押えた動きをする。一番やってほしくない動きから予想のできない動きまで、なんでもござれなのだ。これだけでも十分堪能できるぞ。



ノソノソ歩いてきて、マックスに標的を合わせるゴブリン。近場のヤツを狙えばいいのに……。



でもってグッサリやられる。体力のないキャラクターへの集中攻撃もあるので注意したいね。

## 攻撃キャラの指定



移動



移動せずその場で攻撃

## 行動を選択



## 徹夜明けでも大丈夫 これが攻撃行動だ!

攻撃行動をわかりやすくすると、だいたいこんな感じになる。もちろん敵も同じ行動をしているんだけどね。思考時間は速い。負けちゃイカンな。



タクティクス RPGっワケだ!



**たたかう**

剣などの直接攻撃から弓の間接攻撃まで。いろいろあるよ。



**まほう**

魔法は、単体に効くものから広範囲に効くものまであるぞ。



**もちもの**

道具を使って魔法を起こしたり、体力を回復したり……。



**たいき**

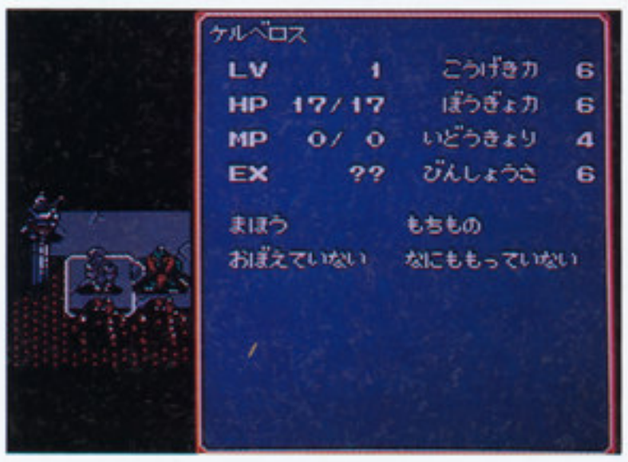
敵を選ぶ



## 撃退!



## 敵のパラメータもわかります




敵のキャラクターにカーソルを合わせて、ボタンを押してみよう。すると、自分のキャラクターと同じように敵のパラメータも見るコトができるのだ。これで予習し戦うようにすれば、火傷をするコトもないでしょ。

## 一撃必殺!クリティカルヒットの類

RPGの戦闘ではなじみの深いクリティカルヒット。威力絶大だが、めったにできないし、やろうと思ってできるものでもない。それだけに敵を一撃で粉砕してしまったときは、何物にも変えられない快感が体中にほとばしる。しかし、一般的にシミュレーションの戦闘ではクリティカルヒットを採用しているのはほとんどない。とりあえず採用されているので、うれしい話だ。さらに必殺の一撃や、首を斬り落とすなどとクリティカルヒットの効果も多彩である。しょっちゅう出てほしいが、それじゃありがたみがない。難しいところだが、あるだけ幸せだろう。




## 魔法の威力はハンパじゃないっすよ

### 選択して　対峙して　ちぇすと　どど~ん

まずは魔法の対象となる敵のキャラクターを選ぶ。やれ。





あとは戦闘シーンに突入するだけ。さあ、どうなる?

魔法のビジュアルは確定ではない。でも臨場感爆発!





このとーり。時代は魔法でしょと、思わざるを得ないね。

## いつも元気にヨーグルト




イカしたナイスガイとは一生よばれないヨーグルト。でもいいんだ。ホント。

# ちびまる子ちゃん わくわくショッピング




**まるちゃん、たまちゃん、花輪君、丸尾君のいつもの4人が、なんとお買物競争をすることになった。しかも優勝賞品は"望みを1つかなえてあげる"だ。はてさて一体このゲーム、誰が勝つかな?**

●ナムコ／1月14日発売／6,000円／TAB／4M

ようやく完成間近となった「ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング」。先月でも説明したとおり、これは先に発売されていたファミコン版をメガドラ用にアレンジした作品だ。

気軽に遊べるゲーム性はもとより、ほのぼのとした「ちびまる子ちゃん」の世界と、ナムコお得意のダジャレが、見事にマッチしているこの作品、みんなでワイワイ集まって遊ぶにはもってこいだぞ!



なんやかんや言っていても、仲のよいまるちゃんたちだ。

## これがお買い物旅行マップだ!



## プレイヤーはこの4人

### まるちゃん



ご在知、主人公のまる子。だがゲームではそうはいかない(?)。

### たまちゃん



まる子の一番の仲良し、たまちゃん。なかなかのしっかり者だ。

### はなわくん



キザだがなんか憎めない花輪君。今回の旅行出費は彼が負担か?

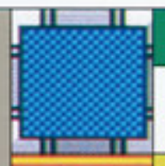
### まるおくん



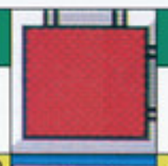
学級委員に命を燃やす丸尾君。今回のゲームのいいだしっぺだ。

## マス紹介

マスは全部で13種類。ただしイベントマスは全部で16種類ある。このイベントのマスでは、まるちゃんの祖父友蔵を始め、花輪君をこよなく愛すみぎわさんなど、たくさんの名(迷?)脇役が登場する。まさに4人の旅らしく、一筋縄ではいかないのだ。



**スタート地点**
スタート地点は各々の家に当るのだ。



**目的地**
遊園地、動物園などの目的地がこのマスだ。




**お金アップ**
ルーレットで増える金額を決めるぞ。




**お金ダウン**
ルーレットで減る金額が決定される。




**☺ポイントアップ**
ルーレットで増える☺ポイントが決まる。




**☺ポイントダウン**
ルーレットで減る☺ポイントが決定される。



**ピーヒャラ**
くじ引き。いろんなカードがもらえるぞ。



**お店**
お買物をするところ。いろんなお店があるぞ。



**いけずう**
表情ルーレット次第で、人の物を横取りできる。




**カードショップ**
お金や☺ポイントでカードを買えるマス。



**交差点**
何が起きるかわからない、イベントのマスだ。



**うさぎ便**
(運賃を払って)荷物を家に運んでくれるぞ。



**古い洋館**
イベントマス。アイテムが手に入るぞ。



**家**
プサディーの家、小島の民家。イベントマス。



**民家**
南の島。離れ島の民家。イベントマス。



**民家**
島のバンガロー、離れ島の民家だ。



**小学校**
小学校。当然、誰かがいるんじゃないかな?



**ヘルスセンター**
ヘルスセンター。一体誰がいるのかな?



**神社**
神社。ここで入るアイテムといったら……。



**友達の家**
ブー太郎の家、みぎわさんの家。



**友達の家**
はまじの家、関口君の家。



**中学生の家**
中学生のお兄さんと、お姉さんの家。

©さくらももこ／㈱さくらプロダクション・日本アニメーション1991 ©1991 NAMCO LTD

# さぁさ、みんなできる子のゲームで遊ぼうよ



## 基本プレイ

### 目的地を決める




自由に選べるわけではなく、ルーレット形式で決めるのだ。

### ルーレットを回す




基本はルーレットを使いコマを進める。カードを使えるのもこのモードのとき。

### 目的地につくまで進む




だが、途中にはさまざまなイベントがある。また、お店で買物することもできる。

## イベントあれこれ

基本的にイベントは、あるマスに止まったときに起こる。例えば下のマスなどだ。

### 交差点

落し物や人と出会ったりするのがこのマス。その状況が良くも悪くもなるのを決めるのは表情（悲しみ、普通、喜びの3種類）ルーレット次第だ。




たまちゃんの運命はいかに？

### イベントマス

イベントマスは全部で16あり、無条件で品物をくれるマス、条件つきで品物をもらえるマス、品物を任意に精算できるマスの3種類に分かれている。




う～ん、何が条件なんだろう？

## カードは32枚

カードは大きくわけて目的がはっきりしているメインカード、何が起こるかわからないサブカード、各友達の☺ポイントに投資する株カードの3種類があるのだ。



このように役に立たないカードもある。

### マラソンカード



1から12までのルーレットを回すことができる。

### 自転車カード



5から16までのルーレットを回すことができる。

### お金☺カード



持ち金すべてを8円につき☺ポイント1点にかえる。

### はらいたカード



腹いたを起こし、歩くたびに☺ポイント20点減る。

### いけずうカード



相手を選び、勝負して勝ったら持ち物を奪える。

### ツインカムカード




16マス進めることができる。

### ピタリカード



1から6マスまでの好きな数を進める。

### お金☺カード2



持ち金すべてを4円につき☺ポイント1点に換える。

### いちじくカード



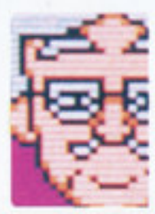
腹いたの人をもっとひどい腹いたにする。

### いけずうカード2



相手を選んだら勝負しなくても持ち物が奪える。

### ヒデじいカード



ヒデじいがどこかに連れてってくれる。

### リターンカード



自宅に即座に戻ることができる。

### カード☺カード



1枚につき100点で手持ちのカードをすべて☺ポイントに換える。

### スッキリカード



腹いたをたちどころに治せる。

### シールドカード



いけずうを防ぐことができる。ただし1回限り。

### チェンジカード



相手を選び、自分と相手のいる場所をかえる。

### カードチェンジカード



相手を選び、カードを全部自分のと交換する。

### カード☺カード2



1枚につき200点で手持ちのカードをすべて☺ポイントに換える。

### ショッピングカード



どこかのお店と連絡を取り、お買物できる。

### 保険カード



持ち物を奪われてもお金だけは戻ってくる。

### 宿題カード



ほかの人に宿題をおしつけ、3回休みにする。

### うさぎコールカード



うさぎ便を呼ぶことができる。

### 粗大ゴミカード



使うこともできない困ったカード。どうにもならない。

### どどいつカード



まるちゃんがどどいつを聞かしてくれる。

### ポンポコリンカード



何が起こるかわからないお楽しみカード。

### 優勝カード



5枚集めれば優勝できる、とんでもないカード。

### しあわせカード



持っていると8ターンの間いいことがある。

### 老人会カード



まるちゃんのおじいちゃんが老人会にでかける。ただそれだけ。

### まるちゃんカード



まるちゃんの☺ポイントの増減に反応する。

### たまちゃんカード



たまちゃんの☺ポイントの増減に反応する。

### 花輪君カード



花輪君の☺ポイントに増減に反応する。

### 丸尾君カード



丸尾君の☺ポイントの増減に反応する。

## ☺ポイントを集めろ！

☺ポイントは、店で品物を買ってうさぎ便で家に送ったり、☺ポイントアップのマスに止まることなどで増える。この☺ポイントの数で勝敗が決まるので、たくさん集めよう。

### "役"とは？

特定の品物を3～5個集めるとでき、役を作ると☺ポイントが増える。役物にはミカン、カメラなど、全部で73種類もある。



こんなおもしろい役もあるぞ。

## うさぎ便を使い精算しよう

品物を持っているだけじゃ☺ポイントは増えない。うさぎ便を使って、ちゃんと家に送ろう。また、役物はまとめて送らないと役の☺ポイントがつかないので注意。






役物はまとめて送らないと意味がないぞ。

**次回は実況生中継(?)でプレイ状況を報告する(予定)**

# 年忘れ大特集

# MEGA-CDが音楽の世界を広げる!?

MEGA-CD本体同時発売のソフト3本

12月12日、ついにメガドラユーザー待望のMEGA-CDが発売される。今年6月に開催された東京おもちゃショーで初登場して以来、約半年。やっとMEGA-CDがユーザーが手に入れられる。そのMEGA-CDに夢を乗せてみよう。

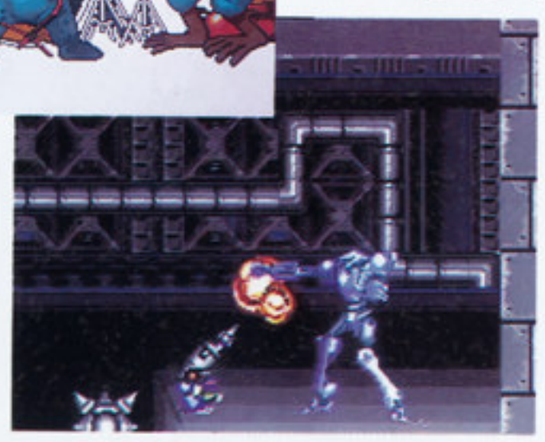
## ソル・フィース



## 惑星ウッドストック



## ヘビーノバ



## MEGA-CDはこうして接続する



メガドライブの底部に付属されている板をネジ止めする。



メガドライブをMEGA-CDの上に乗せる。

合体



そのままメガドライブを正面右側に押してスライドさせる。

メガドライブの拡張スロットのカバーを外す。そして、付属されている板をネジで止め、メガドラをMEGA-CDに乗せ、右にスライドさせるだけなのだ。









メガドラとMEGA-CDを合体させると、見た目では重そうに見えるが、実際は右の写真のとおり。また、初期バージョンより薄くなった本体は、音楽を聴く通常のCDプレイヤーよりもコンパクトになっている。主なスペックは以下のとおり。

### MEGA-CDのスペックメモ

- 大容量6Mビットバックアップ RAM搭載
- 高速CPUの採用
- 高速ピックアップ機能採用
- 座標変換ハードウェア搭載
- 据え置き型フロントローディング
- 8倍オーバーサンプリングデジタルフィルター
- ステレオ8チャンネルPCM音源
- CDGカラオケシステム対応

# さらに機能アップするMEGA-CD

## バックアップRAMカートリッジが使える

8月号特集ではバックアップＲＡＭが64Ｋビットあると紹介したがそのほかにも外付けの〝バックアップＲＡＭカートリッジ〟発売されるそうだ。詳しい仕様はまだわからないが、外形はゲームカートリッジと同じでMEGA-CD本体にあるバックアップＲＡＭと同じ役割をするらしい。ということはMEGA-CDでプレイしたバックアップデータが持ち運べるということだ。使い方はMEGA-CDのメニュー画面で選択するだけ。未確認情報だがＲＡＭカートリッジの容量はなんと４Ｍビットもある？もし、これだけの容量があれば、何も気にしないですむね。MEGA-CD本体にバックアップすると使い勝手は悪くないが持ち運びができない。その点ＲＡＭカートリッジだと、どこにでも持って行けるから、友達がMEGA-CDを持っていればどこででも好きなところからゲームが始められて便利なのだ。大作シミュレーションゲームもMEGA-CD用として続々と出てくるのでコツコツ型のユーザーにはうれしいところだ。

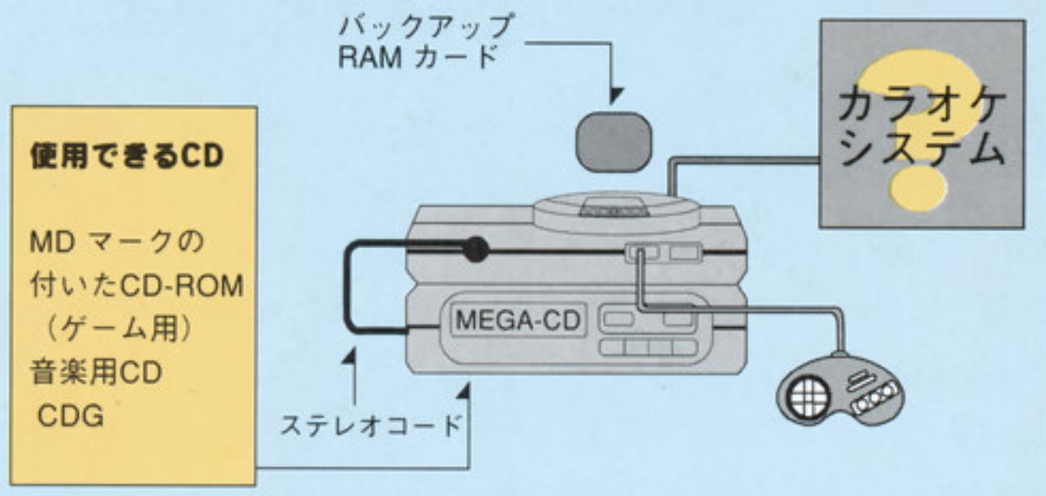



MIX端子とメガドラのイヤホン端子をつなぐとメガドラでもステレオに。



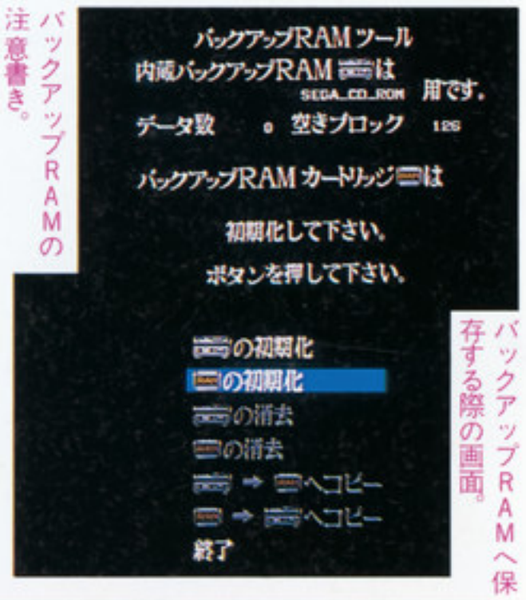
メガドラのゲームをステレオで聴く方法。なお、メガドライブでカートリッジゲームをプレイするときは、カートリッジがＣＤより優先する。

### 拡張性に富んだMEGA-CD




## さらに満足！別売りでカラオケも

最近はカラオケが日常的になってきた。ちょっと前までは「カラオケ＝中年」という図式が成り立つほどであった。ところが、今ではカラオケＢＯＸなるものの出現によりヤングの楽しみとなってきている。そんなカラオケを読者の方も一度はやったことがあるだろう。するとみんなも知っていると思うけど、ＣＤＧというものを使ったカラオケがあるのだ。前にも紹介したが、このMEGA-CDの特徴の一つにこのＣＤＧが使える機能がある。ということはカラオケ用のＣＤＧが使えるのだ。しかもMEGA-CD本体がカラオケ対応になっているから別売りの「カラオケユニット」（近日発売予定）、マイクなどがあれば簡単にカラオケができてしまう。これでコッソリ練習して腕を磨けば「いざ本番」というときにみんなを驚かすことができるのだ。これならMEGA-CDを買ってもらうときにお父さんやお母さんを説得しやすいね。




バックアップＲＡＭの注意書き。

バックアップＲＡＭへ保存する際の画面。

# MEGA-CDといえば……やっぱりSE～GA！(セガ)

## MEGA-CDの音楽担当者に聞く

――MEGA-CDのサウンドというと意外と語られていないと思うんですけど、実際どんなことができるんですか？

セガ■当たり前ですが、市販の音楽用CDが使えます。しかし、MEGA-CDは単なるＣＤプレイヤーではありません。ゲームマシンですから。そこで音源は業務用のゲームマシンと同じＰＣＭ８音を使ってクォリティは高くしてあります。

――その音源の話を聞かせてもらえますか？

セガ■MEGA-CDだと、ＰＣＭが使えるので、絵と音を別々に動かせるのです。ゲーム中、場所によって同じサウンドということもなくなりますし、メガドラＦＭ音源とＰＳＧ音源を使えばさらに音はよくなりますしね。

――MEGA-CDでゲーム音楽がどう変るのでしょうか？

セガ■ゲーム音楽は普通の音楽と比べて、たとえばタイトル音楽で30秒ぐらいの盛り上がりが必要なのです。あと、ゲームを展開するなかで、どの曲でどう構成するのかも考えなくてはならないんです。3分間でイントロ、サビというわけにはいかないですからね。今後、MEGA-CDとなると、それなりのクォリティの音にしなくてはならないし。これまで、ハードの制約からロックやフュージョンものが多かったが、これからはゲームにもいろいろなジャンルも出てきますし、そのゲームにあったかたちに変わっていくでしょう。

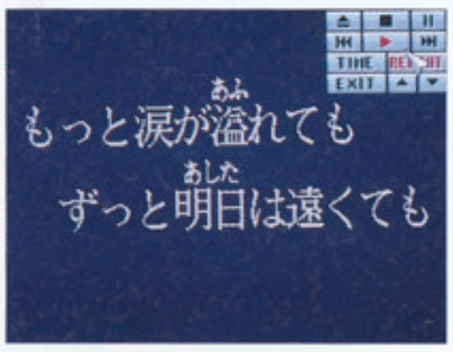
### 画面とともサウンドもすごいMEGA-CD



# カラオケを楽しむにはCDG

## パッド操作で頭だしも簡単

「いくら時代がマルチメディアに向けて動いているといってもまだまだカラオケぐらいしか使い道はないじゃないか！」という考えの人もいると思うので、ここらで開き直ってMEGA-CDのカラオケシステムについて具体的に紹介しよう。先ほど紹介したとおりCDGのカラオケソフトが発売されていて、MEGA-CDにも対応している。MEGA-CDだけでカラオケをやってもイマイチ迫力がない。そこで、別売りの「カラオケユニット」とマイク（ミキシング端子に接続）を用意しなくてはならない。おそらく、この「カラオケユニット」はマイクとミキシング端子の間に入るシステムだと思われる（あくまでも勝手な予測だけど、もしかしたらカートリッジ形態で、コントロールパッドで操作するのかもしれない）。でも、これだけでMEGA-CDが家庭用カラオケマシンになってしまうのだから意外と安い買い物かもよ。

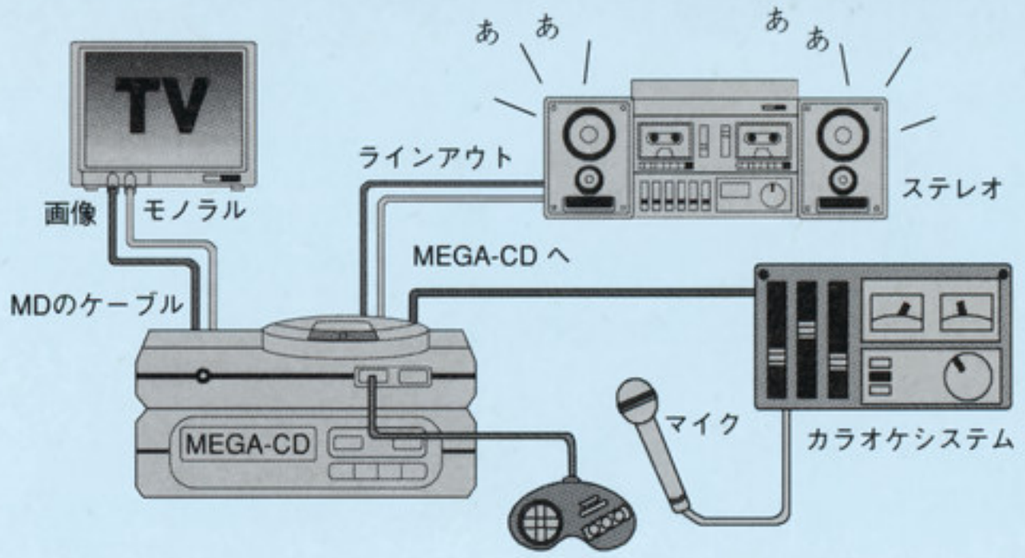


絵は静止画のみ、文字だけの表示だが、カラオケには十分。



写真はMIX端子にマイクを接続し、CDGカラオケを起動させたところ。マイクアンプをつなげれば自分にあった音でカラオケが楽しめる。

### カラオケを楽しむための接続例




## CDGでは文字や画像が表示

さて、CDGというの、かなり昔からある規格だっていうことをみんなは知ってたかな。今でこそレーザーディスクを利用したレーザーカラオケが主流だけど、少し前まではこのCDGを利用したカラオケが活躍していたのだ。多少現在の仕様とは異なるものの、思ったよりも歴史のあるものなのだ。そんなCDGが注目され始めたのもCDに記録できる情報量を利用した使い方が考え出されたからだ。CDGは音楽用CDのオーディオ信号領域以外にサブコードと呼ばれる3％程度の空き領域を利用してここに静止画のデジタル信号を記録してテレビ画面に再生するもの。カラオケとの相性は絶大だ。まだまだカラオケが主な使い方とはいえ、時代は着実にマルチメディアに向けて動いているのだ。



CDG対応の「ヴァリスIII」。名場面を静止画で表示。



高橋由美子ちゃんの「元気！元気！元気！」（ビクター音産）。4曲中2曲はカラオケ。

# CDGといえば……やっぱりKARAOKE(カラオケ)

## ビクター音産のカラオケ担当者に聞く

ビクター音楽産業でCDGカラオケを担当されている第1事業部の田畑英雄次長に今後のカラオケの展望を聞いてみた。

――御社でやっているCDGカラオケはどんなものなんですか？

田畑■CDGというのは音楽用CDに静止画データを入れた規格なんです。代表的なのはカラオケですね。また、新しい規格としてCD-EGというものがあるんですよ。今度、音楽ものソフトも発売しますが、CDGよりきれいな画面なんです。

――御社としては今後どんな展開を考えているのですか？

田畑■最近では新しい曲もすぐにカラオケでリリースしていますが、どう情報ネットワークを広げていくかがカギですね。

――オススメのソフトみたいなものはありますか？

田畑■個人個人の好みがありますからね。ただ、初めて買う人は知っている曲が入っているものが好まれるようです。

――今回、MEGA-CDが発売され、カラオケとゲームの接点ができたように思えますが。

田畑■MEGA-CD登場によってゲームユーザーのみなさんもカラオケを、またカラオケが好きな人もゲームをやるという感じに盛り上がっていけばいいですね。


ビクター音楽産業第1事業部の田畑英雄さん。



人気のある曲、知っている曲が入っているCDGカラオケ。



8センチCDに4曲入っている。頭出しで曲が選べるのが便利なのだ。

# もちろん音楽用CDも聞ける

**MEGA-CDの性能がここまですごくても、ソフトの内容が良くなければ意味がなくなってしまう。そこで、BEメガ編集部では、同じCD媒体を利用したゲームと音楽について、共通点と相違点を考えてみた。音楽用CDを創るときはどうやって創っていくのか、この時期一番の旬であるユーミンのアルバム「ドーンパープル」のディレクターを担当した東芝EMIの野村憲一さんにうかがってみた。**

## ユーミンとゲームとの共通点!?

「共通点はあるんですよ」

おーっといきなり心強いお言葉。しかし、ゲームとユーミンの音楽の間にどんな共通点があるのだろうか？　この疑問をとく前に、まずアルバムができるまでの過程を紹介せねばなるまい。

ユーミンの場合、毎年この時期にアルバムを出すためにレコーディングは、3月から10月ぐらいまでに行う。当然レコーディングをするには曲ができていなければならない。作曲の期間を入れると9カ月。ほぼ1年かかるのだ。ゲームを創るのと同じで、レコーディングも苦労が絶えないようだ。

「シンセの音とかで気に入った音ができないと、2日も3日もかけたりします。はたから見ているともういいんじゃないかって思うんですけど。けど、プロデューサーは『いや、この音の微妙な歪みぐあいがまだまだ』っていう感じでなんですよ」（野村さん）

しかし、そうやって何回も作りなおした音をあっさりとボツにしてしまうこともあるそうだ。これはゲーム制作にも共通していえることかもね。

## どちらもヴァーチャルリアリティ!?

さて肝心の共通点だが、実は意外なところにあった。それは想像力という点だ。ゲームではアドベンチャーとかRPGがそれにあたるのだろう。野村さんは「音楽にはヴァーチャルリアリティ的なところがある」という。

「ユーミンの曲って人の心の傷口に塩を塗るようなところありますよね。前に『トータル・リコール』という映画でもあったけど、人の記憶を現実に呼び覚ますのといっしょなんですよ。で、ゲームでもリアリティを追求していくでしょ。実は詞と曲でヴァーチャルリアリティは可能なんですよ。そういうとこ似てるかもしれないですよね」



「装置を身につけなくても詩と曲でヴァーチャルリアリティができるんです」と語る東芝EMI邦楽統轄本部第1本部野村憲一さん。

## マルチエンターテイメントを求めて

マルチエンターテイメントということばがある。文字どおりマルチにエンターテイメントするという意味だが、これが音楽とゲームではどう違うのだろうか。ゲームの場合は、ハードの性能やソフトの商品展開的な点に目がいきがちだ。しかし、「RPGだけは今までのソフトとは少し違う気がする」と野村さんはいう。

「これが心のリアリティを追求していくモノならゲームも同じだよね。疑似体験っていうの？　あたかも自分が主人公になれるっていう。自分とその中のものが混同しちゃうっていうところが似てるかもしれない」

また、ゲームと違う点も語ってくれた。

「“詞”です。いま、技術が進歩してていろんな機械があって試してみたんですけど、そういう小手先のテクニックではなくて詩の世界が耳に入ってきたとき、その世界がリアルに感じる。そこがゲームと違う点ではないでしょうか」

詞やゲームにしても、よいソフトでなければ売れないし、のめりこめない。

ところで、ユーミンをはじめスタッフの方々はかなりのゲームフリークらしい。野村さんのお話でもしきりに今話題のヴァーチャルリアリティについて触れていた。近い将来、音楽とゲームの境界線はなくなっているかもしれない。最初は共通点がないのではないかと心配したが、どうやらとりこし苦労だったようだ。

## ユーミンのニューアルバム「ドーン パープル」のテーマは“ザ・セカンドバースデイ”

毎年、この季節になると話題となるユーミンのアルバム。今年は11月22日に「ドーンパープル」が発売された。テーマは「ザ・セカンド・バースディ」。人間には誰にもひと皮むけるときがある。それは失恋だったり挫折だったりするわけだけど、そういったことを乗り越えて、いままでの世界がまったく違って見えたときが「ザ・セカンド・バースディ」なのだろう。



ジャケット写真にも詞や曲と同じようにインパクトがあるのだ。

今回のアルバムは、よりイメージしやすくなっている。それはもう一つのテーマ「トータル・リアリティ」からきている。一つの曲でも、人の思い出によってまったくちがった場所（それはインカ帝国だったり母親の胎内だったりする）をイメージすることができる。それは、アルバムを聴いた人がどこにトリップするかで決まるのだ。



今回のユーミンのニューアルバムにもコンピュータの曲があるのだ。

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

# MEGA-CD PRESS

アーネスト・エバンス／ソル・フィース／精霊神世紀フェイエリア／ノスタルジア1907／ヘビーノバ／LUNAR／天下布武／アイルロード／惑星ウッドストック／ハミダシ

祝

## ウルフチーム 年内発売CD 堂々完成！

ついに12月に入り、MEGA-CD本体発売もいよいよ秒読み段階へと差し迫ってきた今日この頃。それと同時に、ＣＤ対応ゲームも数メーカーから発売されるわけだが、ウルフチームからは本体発売同時にシューティングゲーム「ソル・フィース」、同月20日にはアクションゲーム「アーネスト・エバンス」の２本が発売される。あれだけの短期間にも関わら、年内に２本発売できるとは、ひとえにスタッフの頑張りのたまものだろう。



今までは数個のロムに分けてプレイしていたのだが、ついにゲームが完成したので、待望のMEGA-CDでプレイすることができた（画面はソル・フィース）。

また、この完成を記念して、ウルフチーム情報統括次長であり、現場責任者でもある宇野氏に、〝開発後記〟と称した感想文を書いてもらった。原文のまま掲載するのでその苦労話や喜びなどを、昔懐かしい原稿用紙や肉筆の文字からひときわ感じとってほしいと思う。



開発後記

ウルフチーム　宇野　正明

ソル・フィース、アーネスト・エバンスのマスターアップを迎え、彼は絶叫をあげながらベッドに倒れ込んだ。それをみんなのゲームボーイが見ていた。

ソル・フィースは、自機と敵の絶妙なバランス、そして回転もウルトラウルトラ連打で回るまわる、という感じのものです。

アーネスト・エバンスは、マップ上に敵キャラが乱れ乱舞という、ゲーム好きのゲーム好きによるゲーム好きのためのゲームです。

文章書き始めてから、今までくだらないウルフチームメーションを見続けてきたのはきっとゲーム革命を起こすマシンソフトになるでしょう。この素晴らしいマシンでゲームができるウルフチームの底力をお楽しみください。きっと満足出来ると思います。

ウルフチーム開発スタッフを代表して、宇野さんに書いていただいた「開発後記」。新しいハードのソフトを開発するのは本当に大変なものだが、無事開発が終了してよかったよかった。スタッフのみなさん、ご苦労様でした。

## 発売直前だからい・え・る 両ゲームへの率直な感想

本誌で紹介記事を担当してきたライターと担当編集者が、この両ゲームへの率直な感想を述べてみた。発売直前の今だからいえる、ああこの喜び。

### アーネスト・エバンス

12月20日発売／7,300円／アクション

多関節キャラ、アーネストの滑らかな動きと、豪華キャストの声優を起用した華麗なアニメシーンが最大のポイントであるアクションゲーム。また、「エル・ヴィエント」のアネットも登場。



| | ライター・戸塚義一 | 担当編集者・ウニャ |
|---|---|---|
| 魅力 | 各ステージごとに用意されたいろいろな仕掛けが視覚的に目新しく面白い。あとやはり、これがＣＤ-ROMパワーだといわんばかりのビジュアルのアニメーション処理はスゴイ。見てて思わずオオッと声を上げてしまったほどだ。 | このゲームの魅力は、多関節キャラ・アーネストの〝柔らかい動き〟や、途中に入るビジュアルシーンだ。特に、アーネストの動きは、従来の国産多関節キャラゲーム（源平討魔伝やレリクスなど）になかったものなので、一見する価値は十分にあるぞ。 |
| 感想 | 多関節キャラの動きは確かにリアル。敵キャラも普通のタイプと比べるとイキのよさが断然違う。ただプレイヤーキャラに関しては、多関節が災いしてか操作性があまりいいとはいえない。慣れるまで少々時間がかかるかも。 | 初めてこのゲームをプレイしたとき、「へンな動きをするキャラだな」と思いました。率直なところ。だけど逆に、今までこんな動きをするキャラゲームがあったのかな？という新鮮さを感じさせられました。しかしこのゲーム、かなり難易度が高いね。 |

### ソル・フィース

12月12日発売／6,800円／シューティング

X68000 からメガCDに移植されたパワーアップ型のシューティングゲーム。ボスキャラから障害物にいたるまで徹底した多間接キャラのオンパレードが続くさまは圧巻の一言につきる。



| | ライター・小林 仁 | 担当編集者・ウニャ |
|---|---|---|
| 魅力 | メガＣＤならではの機能を活かしたオープニング、やはりこれはＣＤ－ＲＯＭじゃないとできないものだと思う。また、思いっきりマニア向けにふったシビアなゲームバランス設定もよし。６面ボスの追尾レーザーを避けた瞬間の快感は本作ならではだ。 | 自機のパワーアップ方法が中央、右翼、左翼（画面では上中下）のどの場所でパワーアップユニットを取るかで、攻撃パターンが変わるという設定はなかなか面白い。また、非常に滑らかに動く敵キャラは、見ていて気持ちがよい。 |
| 感想 | もともとオリジナルのＸ 68000 版がよく出来たゲームだったから、それを忠実に移植したメガＣＤ版が面白いのは当然です。個人的にはメガＣＤ専用のステージを作ってほしかった。だって単なる移植なら結局オリジナルの面白さを超えられないもんね。 | 機体がやられると、すぐにパワーアップユニットが登場するんだけど、それなら最初から標準装備にしておいてくれてもよかったのに。だけど、敵キャラのスムーズな動きはとても気に入った。このゲーム、実は敵キャラがウリなんじゃないかな？ |

# 精霊神世紀フェイエリア

ウルフチーム／1月中旬発売／7,400円／ＲＰＧ／ＣＤ-ROM

## ウルフチームのMEGA-CD第3弾はコレ！

**「精霊神世紀フェイエリア」の発売日が刻一刻と迫ってきた。ということで、今回は序盤の展開を追って紹介するぞ。**



フェイエリアは基本的にオーソドックスなＲＰＧだが、従来のものには見られない独特のシステムもいくつかある。たとえば鍛治屋の存在。ここで装備品を打ち直すことによって、攻撃力や防御力を上げることができる。

また、同じ場所で異なる環境下（たとえば精霊像に話しかけると暗かった部屋が明るくなる）を表現するため、複数のマップデータを使うマルチマップシステムも採用している。従来のＲＰＧには見られなかった新要素だ。

## 嗚呼、ウルフチームと秋の空（今は冬だが）



そういえば以前、ウルフチームの某ゲームでも突然の仕様変更に悩まされたっけ。ああ、当時の記憶が……。

以前からフェイエリアの設定を紹介してきたけど、開発を進めるうちになんとキャラの設定の一部が大きく変更されることになった。何でも、新しい地形変化イベントを次々と考えてはプログラミングしていくうちに無理が生じてしまったからだとか。雑誌側としては頭が痛いけど、これでゲームが面白くなるんだから、まあ良しとしておこう（態度でかい）。

## オープニングデモをごろうじろ







オープニングデモのグラフィックが完成したので、その一部を紹介しよう。そして、実際のゲーム上では、先月号で紹介した銀河万丈さんのナレーションがこのグラフィックにかぶさるってワケだね。

# では、ストーリーを追ってみましょうか

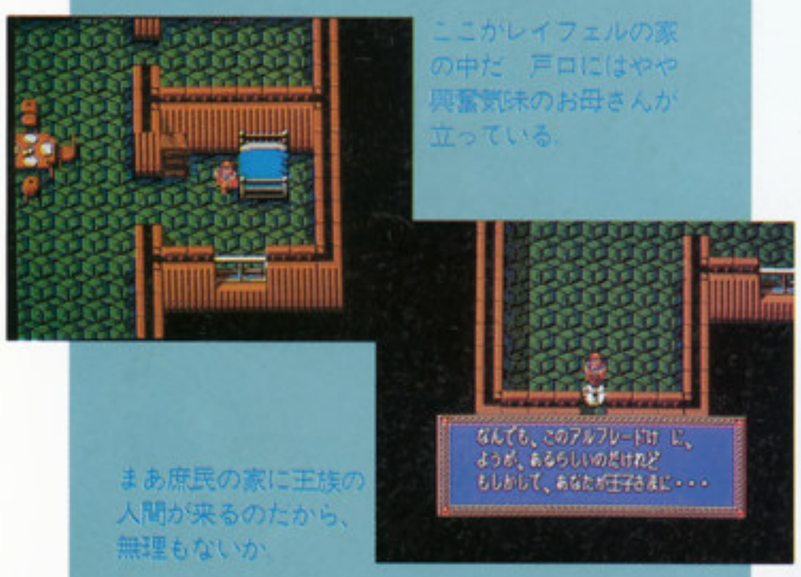
フェイエリアの物語は、主人公レイフェルの生まれ育った家から始まる。余談だけど、開発スタート時の設定では、レイフェルは一国の王子様だった。これは以前に紹介ずみだね。しかし決定バージョンでは、〝片田舎にすむアルフレード家の一息子〟という、なんとも平凡な設定になってしまった。アララ。

しかし、このアルフレード家というのが、どうやらこのゲームの中ではかなり重要な役割を占めそうな気配なのだ。

たとえば、ゲームの冒頭でジュネイル姫がお忍びでレイフェルのもとに訪れるシーンがあるのだが、この本当の目的が実は〝アルフレード家の人間〟に隠された秘密の調査だったりするワケなのだ。主人公の家系に隠された秘密とはいったい何なのだろう……。今後の展開が楽しみなところだ。

## 実家で目覚める朝

爽やかな朝を迎えたレイフェルのもとに、アトライノ城のジュネイル姫が訪れることになったが……。



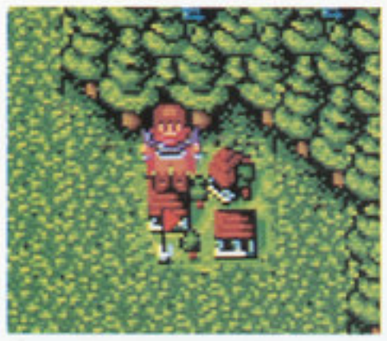

ここがレイフェルの家の中だ　戸口にはやや興奮気味のお母さんが立っている。

まあ庶民の家に王族の人間が来るのだから、無理もないか。

## なんてこったい

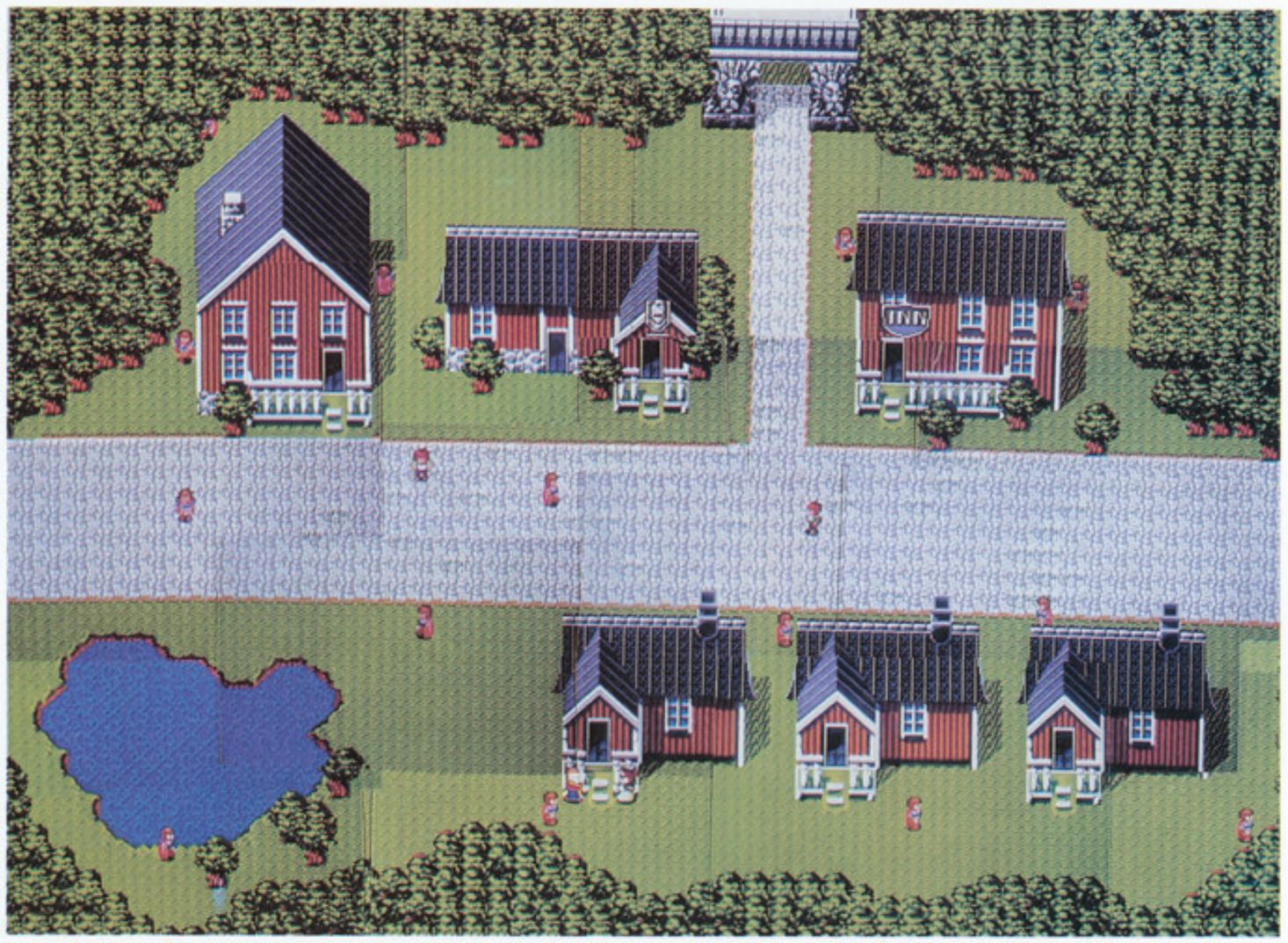



なんと姫がさらわれた！　誰が、一体何の目的で……、とにかく、助けに行かなきゃー。



# セルディアの村

大陸の西部の海岸線近くに位置するこの村は、本ゲームの主人公レイフェルの生まれ故郷なのだ。つまり、すべてはここから始まるってワケ。最初はこの村の周辺で敵と戦って、ある程度レベルを上げておこう。ＲＰＧの鉄則だな。うん（いばってどうする）。




## 近所のお店に立ち寄ろうっと

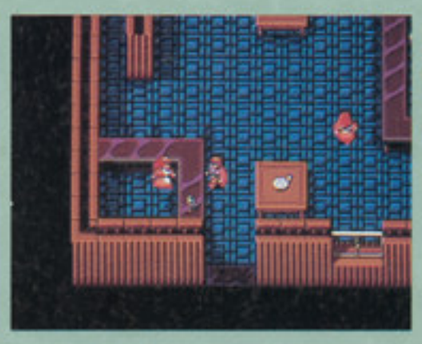
セルディアの村にある店は、宿屋と道具屋だけだ。まあ、田舎だからしょうがないけどね。とりあえず役には立つので、序盤は大いに利用しよう。

### 宿屋



比較的安価で泊まることができる。ＨＰ、ＭＰが回復するぞ。データのセーブもココで。

### 道具屋



冒険に必要なアイテムを売っている。不用アイテムの75％で引き取ってくれる。アイテムは売値

## まだこっちには行けない




村のすく南に橋があるけど、渡ろうとすると兵士達が厳重していて進めない。姫の誘拐と関係がありそうだ。

## ついでに民家にも立ち寄ろう




村の人々はレイフェルの知り合いだ。だから人見知りすることなく、気さくに話し回ろう。



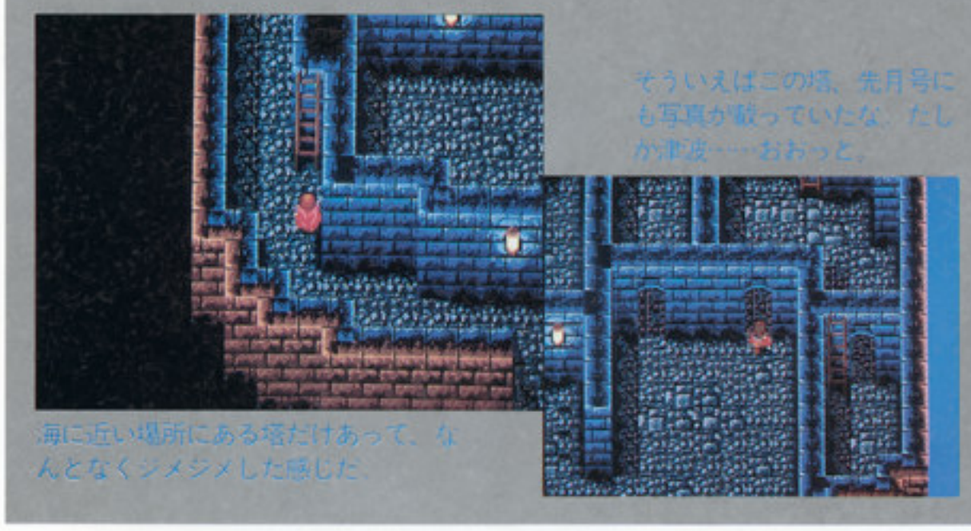

２軒隣の家に住むこのおじいさんは、進むべき方向を教えてくれる。サンクス。



## 岬の塔

さらわれたジュネイル姫が監禁されている（と思われる）場所が、この岬の塔だ。セルディアの村からしばらく北に進むと、簡単に見つかるだろう。なにはともあれ最初のクエストの冒険の舞台なので、気合いを入れて臨もう。ここではともあれ探索してみようか。

## それでは早速探索してみよう



そういえばこの塔、先月号にも写真が載っていたな。たしか津波……おおっと。

海に近い場所にある塔だけあって、なんとなくジメジメした感じだ。

マップ自体はそれほど複雑ではない。つねに上の階を目指して歩き回ろう。極端に強いワンダリングモンスターは出現しないので、塔内である程度経験値稼ぎをしておこう。最上階にたどり着いてガッカリ、てなことになるかもしれないからね（しらじらしい？）。

## 最上階におわす方をどなたとこころえる

ついに王女を発見！　カッコ良くふるまってポイント稼いで親しくなろうと思った矢先、どこからか怪しげな声が……。




王女は最上階の広間にたたずんでいた。案外、警備かゆるいなあ。

やっぱり戦うのか

と思いきや、王女をさらった張本人たちと戦わなければいけないようだ。あーあ。



## 要塞跡

救出されたジュネイル姫は、異変を感じとり、タルフォーを含む一行を連れて、アトライノ城へと戻っていった。レイフェルは姫のあとを追ってアトライノ城に向かう途中、胸騒ぎを感じて要塞の遺跡に立ち寄る。果たして、何が待ち受けているのだろうか……。

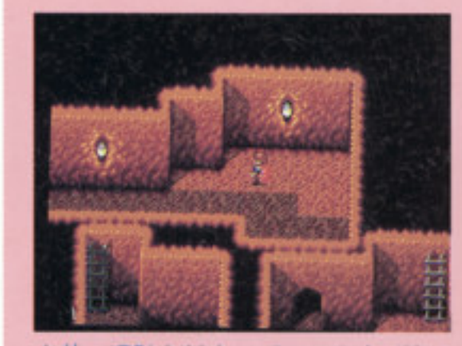
## トンビにアブラアゲさらわれたカンジ！




敵を倒すと待ち構えていたように神官騎士のタルフォーが現われ、姫を連れ帰ってしまう手伝えよな。

タルフォー登場

## ちょっと建て物に入ってみようか



大昔の遺跡だけあって、ひからびた感じだ（さっきと似た言い回し）。

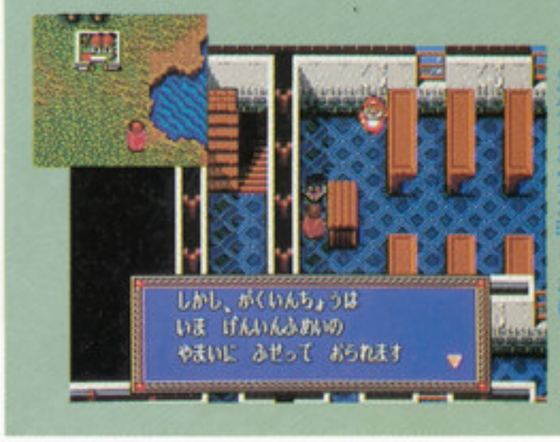


やはりマップはそれほど複雑ではない。親切設計といやあ親切設計だ。

スタート時には行けなかったセルディアの村の南には、アトライノへ通じる道が続いている。その途中に要塞跡があるわけだが、これを無視する手はない！

## 冒険はまだまだ始まったばかり

要塞跡以降は、タルフォーと行動をともにすることになる。そして姫のかわりに、ある事柄(ナイショだよーん)の調査をする事になるのだが、この辺りからゲームが本格的になってくる。以後の展開は、各自実際にプレイして確かめてくれ。




次の目的地は、魔法の研究が盛んなランフェールの町だ。ここで意外な事実が明らかに……。



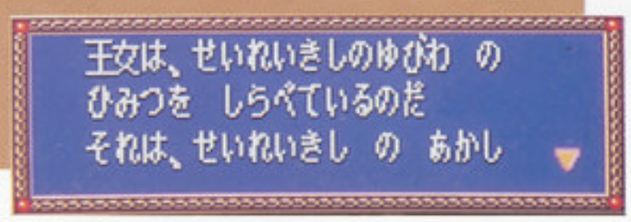
やや？

## 気まずい場面に出くわしたな




どうやら、ここで姫はもう一度敵に捕まり、タルフォーの活躍によって脱出したようだ。

鎧の戦士との戦闘が終わると、タルフォーは姫の旅の目的を教えてくれる。なーるほど。




しばらく進む、全身鎧で武装した戦士と、どっかで見たことがある男が言い争っている。そう、その男こそ姫の護衛の神官騎士、タルフォーなのだ！

# ノスタルジア1907

シュールド・ウェーブ／12月20日発売予定／7,200円／ＡＤＶ／ＣＤ-ＲＯＭ

## MEGA-CD発売まであとわずか

**そして、ノスタルジアの発売日までもあとわずかということで、今回は登場人物のプロフィールによる攻略を敢行。**

## 発売直前スーパーストラテジー

**もーう、い〜くつ寝ると発売日！　発売日には金持って、秋葉の店に走りましょ……というわけで（どんなわけだ?）MEGA-CD版ノスタルジアの発売を目前にひかえて、ゲーム中の登場人物のプロフィールと船内のマップを使いどこに誰がいるかを紹介しつつ、ゲームの攻略をしていこう。**

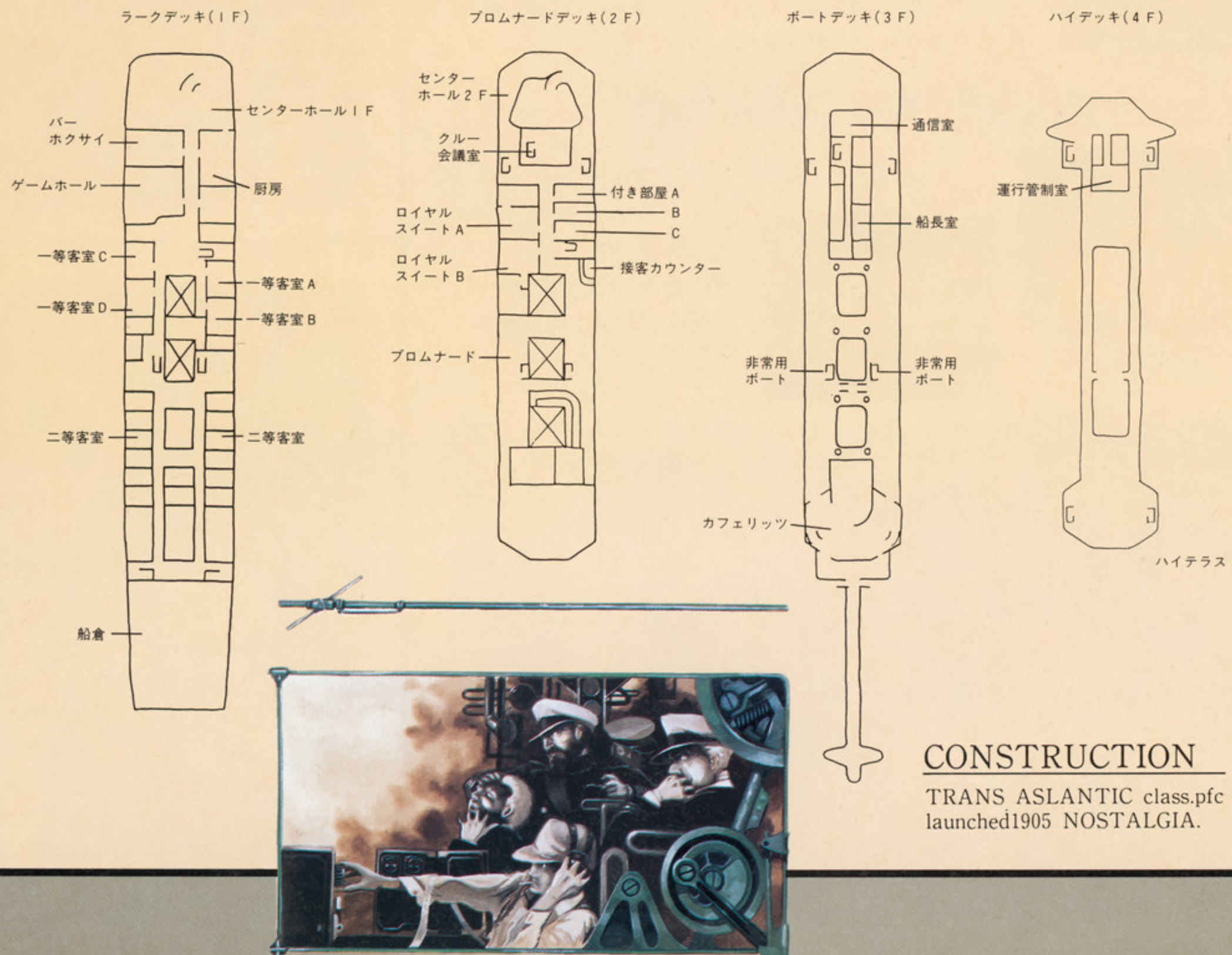
**まずは、下の船内マップをよ〜く見て船内の構成を憶えておこう。そして、ゲーム中にどこで何が起きたのか、そしてその事件の現場近くには誰がいるかを把握しておこう。**




誰がどこにいるか？　事件は船内のどこでおきたのか？　状況を把握することは事件解決（容疑を晴らすため）には、とても大切なことだ。




## ノスタルジア号船内案内図






CONSTRUCTION

TRANS ASLANTIC class.pfc
launched1905 NOSTALGIA.

## アクション1

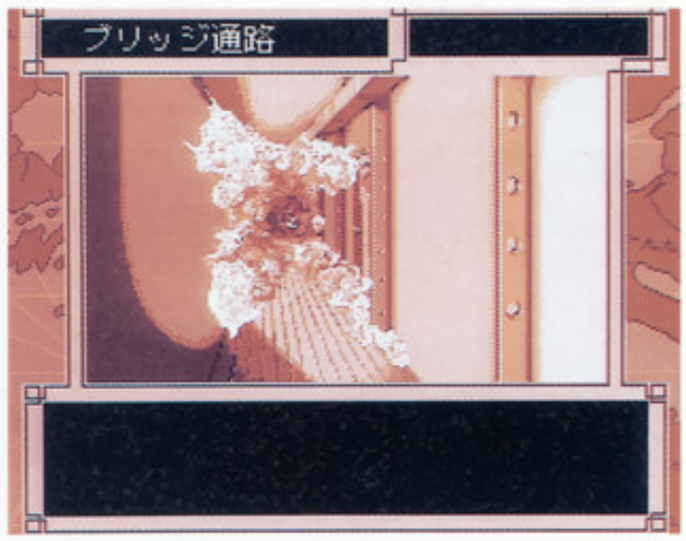
通信室にノスタルジアの爆破予告が入ったとほぼ同時に機関室が爆破された。

これによってノスタルジアは、航行が不可能になってしまったのだ。しかもこの爆発により、非常用ボートもすべて破壊されてしまい、乗客の脱出すらできない状態となった。

そして、機関室の次は通信室までも爆弾によって爆破されてしまい、ノスタルジアは大西洋上で陸との連絡も取ることができない状態にされてしまい、孤立無援の状態になってしまったのだ。




機関室が爆発され、ノスタルジアは前にも後にも進むことができなくなってしまう。




通信室までも爆破され、陸との通信もまったくできない状態になり、救援も求められなくなる……。

## アクション2
## ロイヤル・スイートA

プロムナードデッキ（2F）にある部屋。ノスタルジアで最も料金の高い部屋だ。ここには、ロイド保険の連帯保証人であり、卿称号を持つ英国紳士、ロバート・アッシュビーが泊まっている。

彼は、第一の爆弾（機関室に仕掛けられていた爆弾）が爆発したあと本国と連絡を取り、ノスタルジアに掛けられている保険金額を調べる。もし、ノスタルジアが沈むと連帯保証人として、彼と本国にいる彼の友人は完全に破産するというが……？

金銭面では、ノスタルジアが爆破、沈没すれば乗客と船員の中で最も被害が大きい人物である。

しかし身の危険は感じていない。




探偵デュナンを雇い、ノスタルジアの爆破犯人を捕まえろと依頼した人物でもある。

## ロイヤルスイートB

ノスタルジアにある2つの最高級室のもういっぽうには画商のジョルジュ・ブラックが宿泊している。

パリにおかかえの芸術家の卵達をはべらせ、殿様のような暮しをしている。日々人々にかしづかれており、それに慣れてしまったため傲慢な性格になってしまった、とってもイヤな奴。こういう奴は、一度痛い目に合わなければ、もう性格は直らないだろう。こいつから情報を聞き出すよりも回りの人間から情報を聞き出したほうがよっぽど早い。

悪いことはしないのだが、イヤミな奴なので、しだいにまわりのみんなに嫌われていくタイプの人間だね。




面構えから、脂ぎっていてあまり人に好かれそうもない。見るからにイヤミな奴だ！

## 付き部屋A・B・C

スイートルームの向いにある部屋。ここにはスイートルームに宿泊している人の付き人が泊まっている。船首から、A・B・Cと3部屋用意されている。

付き部屋Aには、ロバート・アッシュビーの執事オリーブ・ヴォイジーが泊まっている。

そして、付き部屋Bには誰もおらず、付き部屋Cにジョルジュ・ブラックの美人秘書、ルーティ・ルグランが泊まっている。ブラックがイヤな奴なので、当然彼女と話す機会が多くなると思う…とくに男性諸君はね。

余談だが、彼女はかつて探偵のレイモンド・デュナンと関係があり、いまだに彼に対して恋愛感情を持っているという企画設定があるとかないとか……。




付き人というからには、さぞかしご主人さまに虐待されているのでは？　とくにブラックの秘書のルグランは美しいから…ハァ…かわいそうに…ハァ…。

## クルー会議

プロムナードデッキ（2F）にあるクルーの会議室。何もすることのなくなった船長が必ずここにいる。

船長は、言葉遣いは悪いがカスケの言葉を信じ、真犯人捜索をカスケに命じた。なかなか頭の回転がよく、人のいい（信頼の出来る）男だ。彼ならば、カスケの知らないような情報をいろいろ教えてくれることだろう。カスケの隠れたパートナーといってもいいすぎではない。




時には、この狭苦しい部屋にむさ苦しい男たちが何人か集り会議をしている。

## バー・ホクサイ

メインデッキ（1F）にあるノスタルジアのバー。最初カスケがここの前を通り過ぎる時、キーリコフ・カモルビッチがひとりで酒を飲んでいるが、2度目にここの前を通る時には、彼の姿はここにはもうない。

マスターにキーリコフのことを訊いても、日本人が嫌だと言う理由で、カスケと話をしてくれないので、キーリコフの話はここで訊くことはほとんど（まったくといってよいほど）できない。




ここでは、キーリコフの後ろ姿をチラッと見ることができるが、彼と話したり彼のことをマスターに訊くことはできない。

## 一等客室B

自称、建築家のロシア人キーリコフ・カモルビッチが泊っている。彼のことは、1度バーで姿を見ているが話はしていない。2度目にバーの前を通ったときには彼の姿はなくこの部屋に帰っていたらしい。

彼は巨漢で無口なためとても怖そうに見えるが、ウォッカを飲むととても陽気になる。いかにもロシア人らしい性格だ。

しかし、酒を飲むと性格が変る人は、なにか悩み事を持っている人が多いという。

もしかすると彼も、なにか事件の秘密をにぎっているかもしれない。蛇のようにしつこく質問をして少しでも多く事件に関する情報を得よう。




お酒が入ると、陽気になるなんて現代のサラリーマンの様だ。サラリーマンの人達も色々なことでストレスがたまっているからな！。

## 一等客室C

ロイヤルスイートよりは劣るが、それでも一般の人は泊ることができないぐらい高い部屋。ここには、水晶玉を持った、謎の怪しげな女性ティアノンが泊っている。

カスケが最初に話しかけると、彼女は水晶玉に向い奇声を発し、ノスタルジア爆破の犯人を占う。

占いの結果は……そして彼女の正体は……ゲームの終盤で解き明かされるが、何と彼女は、○○国の△△だったのだ。オット！　口が思わず滑っちまった！　今回は、彼女についてこれ以上、言えね～言えね～も～う言えね～が、彼女の近くにはもうひとり怪しい人物が……潜んでいる。




神秘のベールに包まれた、天下無敵の女性。そのベールの下に隠された正体と、彼女の占いの行方は？

## 一等客室D

ティアノンの正体を知っているらしき人物、ルメランカがここに泊っている。

彼も正体を隠しているが、見るからに（格好が）とても怪しい人物。なにか大切なことを知っているような素振りを見せてカスケを翻弄する。

彼の知っている重要な秘密とは？　しかし、彼の情報は、本当に今回の事件に関係があるのだろうか？

ここは、カスケの話術にかかっている。言葉巧みに、彼から情報をうまく訊き出して、今後の捜査に役立てよう……？

ここが、リアルアクションアドベンチャーの最大の楽しみだ！

……ウム！




謎が謎を呼び、謎が謎をさそう。謎に包まれた謎の人物。まるで、ミスターXやミスターマリックのよう。

## 二等客室

１Ｆの船尾に位置する庶民用の部屋。ここには、カスケの部屋やデュナンの部屋がある。船首に向って右の部屋の群の中にデュナンの部屋があり、左側にはカスケやイリューシャ、カール老人の部屋がある。そのためか左側に泊っている人達は、カスケに協力的であるが、右側に泊っている人々は、デュナンのように非協力的な人が集っている。ここでは、カスケに協力的な人達をカスケ長屋の住人、非協力的な人々をデュナン派と呼んでいる。




カスケ長屋の人々は、いい人ばかり。地獄に仏とはこのことだ。とくに、パリの美術学校に通う女学生イリューシャとスイスの心理学者カール老人はカスケに対しとても友好的だ。イリューシャは、もしかするとカスケに恋心を……。




反対にデュナン派の人々は、探偵のデュナンを筆頭にカスケをノスタルジア爆破の犯人だと思い込んでいる人ばかり。デュナンに洗脳されたかのごとく、彼等はカスケとカスケ長屋の人達に対してまことにいやな奇声を上げ非難する。

## その他の人々

ノスタルジアの船内には、いままで紹介した人々のほかにも色々な人が乗っている。

例えば、プロムナードデッキ（2F）にいるロシアの作曲家のストラヴァンスキー。彼は、ロシア本国から亡命先をもとめて逃亡中だが、彼にロシアの霧について聞くとひどく脅えだす。なにかロシアの霧についての秘密を知っているはずだが、脅えて大切なことは何も教えてくれない。そして、彼のそばにいつも寄り添っている船内楽団の歌手シャネル。

彼女は、後半の事件を目撃しているかもしれない重要な人物だ。




フロムナードデッキにシャネルと一緒にいるストラヴィンスキー。彼もゲームの前半では重要な情報をにぎる人物だが……なかなか口を開いてくれない。そのうちに……。




カール・グスタフ・ユング。通称カール老人。カスケ長屋の住人で心理学者。フロムナードデッキの船首辺りにいる。ゲームの後半、あるものでその人間の心理状態を読んでしまう。



チャーリー。ノスタルジアの乗務員、第３の爆弾を発見し解体を試みる。この解体現場（プレイヤーが操作する）がゲームの終盤になって役に立つ。よく爆弾の構造を憶えよう。

## シュールド・ウェーブが語る！『ノスタルジア1907』の見どころ

いやー、正直言って今回の開発作業は大変でした。何しろ相手が世界初登場のメガCDですから。

とにかくメガCDのもつ豊富な機能を存分に使いながら、「ノスタルジア」の魅力、持ち味を失わないように心がけ開発しました。ちょっと見は渋めに見える「ノスタルジア」ですが、じつはいろんなことをやってるんですよ。

まずはボイス。PCMサンプリングで声優さんの魅力的な声をそのままCDにインプット！　フルアニメーションで動くキャラクターとの微妙なマッチングを見ていただきたいです。

次に音楽。この「ノスタルジア1907」ではメガCDのCD－DA、PCM音源、FM音源の３つの音源を使い効果音、BGMを作成しました。そして、その３音源をメガCDのサブCPUとメガドラ本体のメインCPU２つでコントロール！　これにより、オープニングのBGM、効果音からエンディングのボーカル入りテーマソングまで、メガCDの機能を存分に使って制作することに成功しました。ゲームの最中にはここらへんは一見なんでもないように聞こえてしまうでしょうが、その影にひそんだ努力と根性を感じていただければしあわせでございます。（堀田）




進むにつれて意外な展開をみせて盛り上がるストーリーはまさに絶品だ。



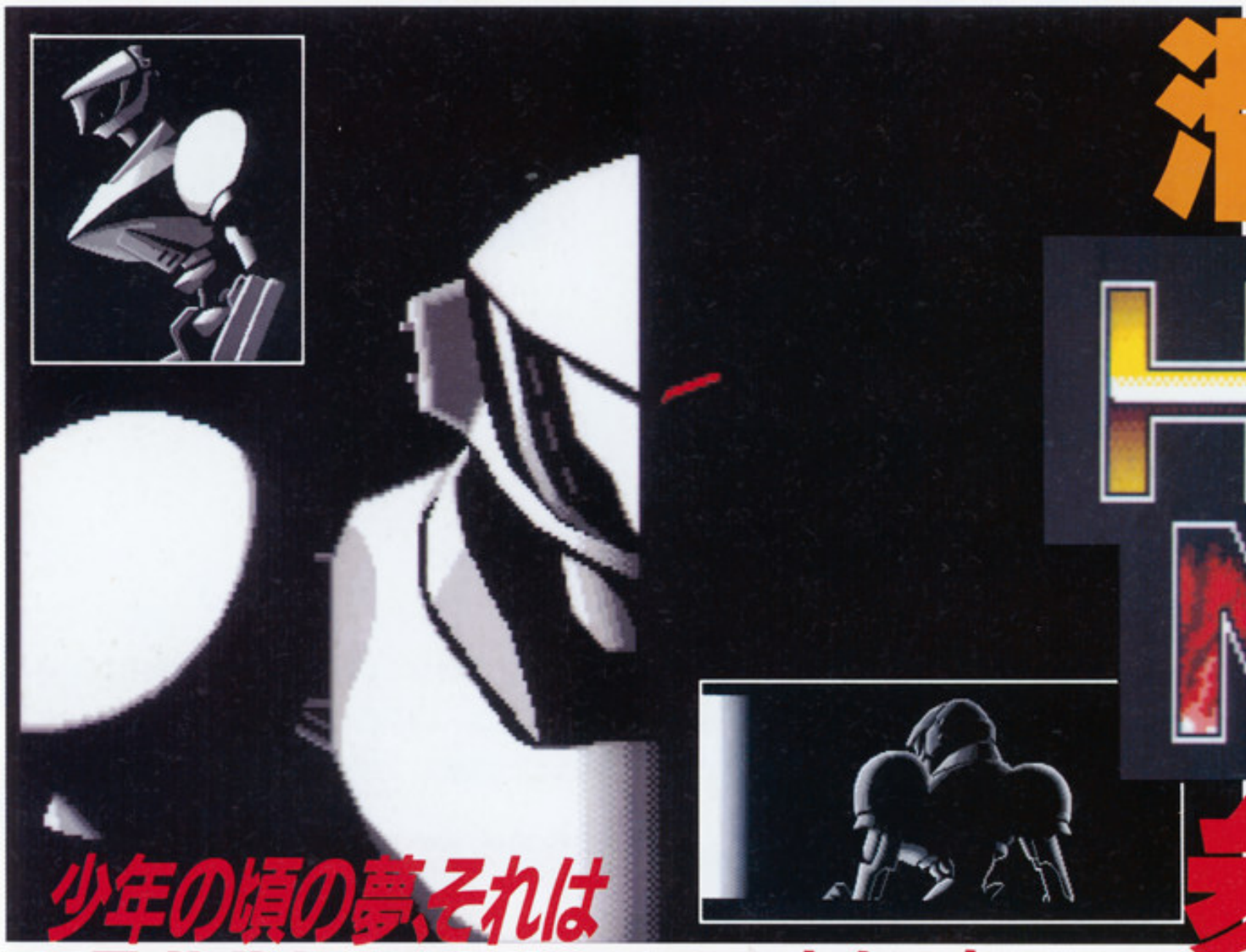

前のめりになって強気にでたり、後ろかがみで弱気をみせたりすることで展開も変わってくる。

# ヘビーノバ

マイクロネット／12月12日発売予定／6,800円／CD-ROM

## 近未来アクション、ついに発売

キャラクターの動きが、さすがCD!!　と、うならずにはいられないこの作品。本体と同時に発売とともに人気沸騰は確実!!

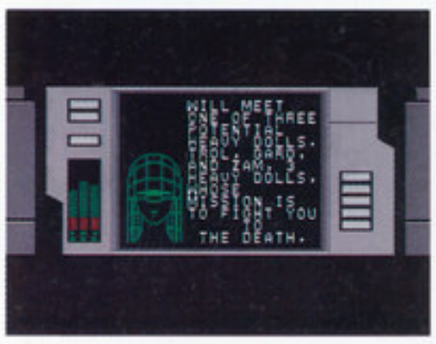


# 滑らか!! HEAVY NOVA 参った!!

## 少年の頃の夢、それは HEAVY NOVAになることだった…

### キミはニュータイプじゃない!

決してキミはニュータイプではないので、後ろの敵を察知したり、遠方にいる敵を感知したりできない。だから、このゲームでは、




最初にちゃーんと訓練学校に入学するわけよん。

訓練学校のお姉ちゃんからのキビシイお言葉。日本語だから、わかりやすくていい。

### 1Pは訓練から実戦へ

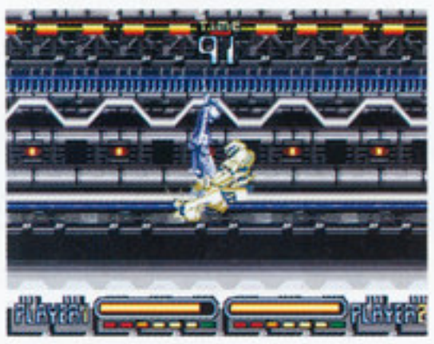
1プレイモードでは、訓練学校から始まる。訓練学校を無事に卒業すると、キミは立派な士官となり、実戦配置を命ぜわれる。実戦で好戦績をあげると〝ヘビーノバ〟になれる。



実戦ともなると、何といっても生死を賭けた戦い。あー、もよおしてきたよー。

### 2P! なぜそんなに熱い!?

このゲームの醍醐味は何といっても2プレイモード。いわゆる、〝ストリートファイター〟のような格闘アクションゲームに生まれ変わる。指がつることは必至。あちちち……。




２Ｐは熱い//　吉田栄作がコールドスリープするぐらい熱いのだ。ほんとに。

## この作品にみるMEGA-CDの実力とは!?

### 動くビジュアル

さすがCDROM。オープニングのビジュアルが、バリバリ動くぜ。このぶんだとエンディングは相当期待していいってもんだな。MEGA-CDバンザイ//



### 多関節のヘビードール

とにかく多関節//　滑らかすぎるヘビードールの動きには、ほとんどのユーザーが感心するハズ。これだけのアニメパターンを描き込んだ方にバンザイ//




### 音楽はやはり生音!

音楽は、MEGA-CDの機能をいかんなく発揮//　生演奏にとどまらず、歌まで入れちまったとは、よくやったぜマイクロネット。ギンギンのギターも渋いぜ。



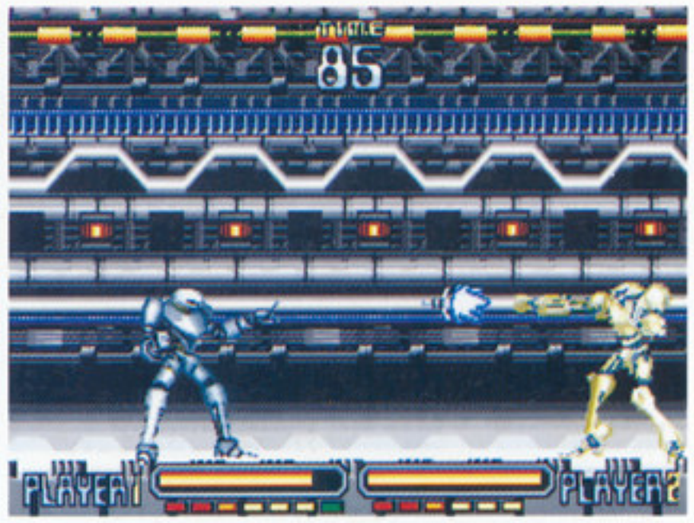
# 神様になるも鉄人になるもキミしだいだ!!

１Ｐ、２Ｐと共に重要なカギを握ってくる対戦モード。１Ｐでは、ボスとの対戦。２Ｐでは友人との熱き戦い。どちらのモードとも技を使いこなしてこそ勝利の女神はほほえんでくれるというもの。間合いとタイミングを憶えるのが勝利への近道。ガンガン練習して多種多彩な技の数々をマスターしてくれ。



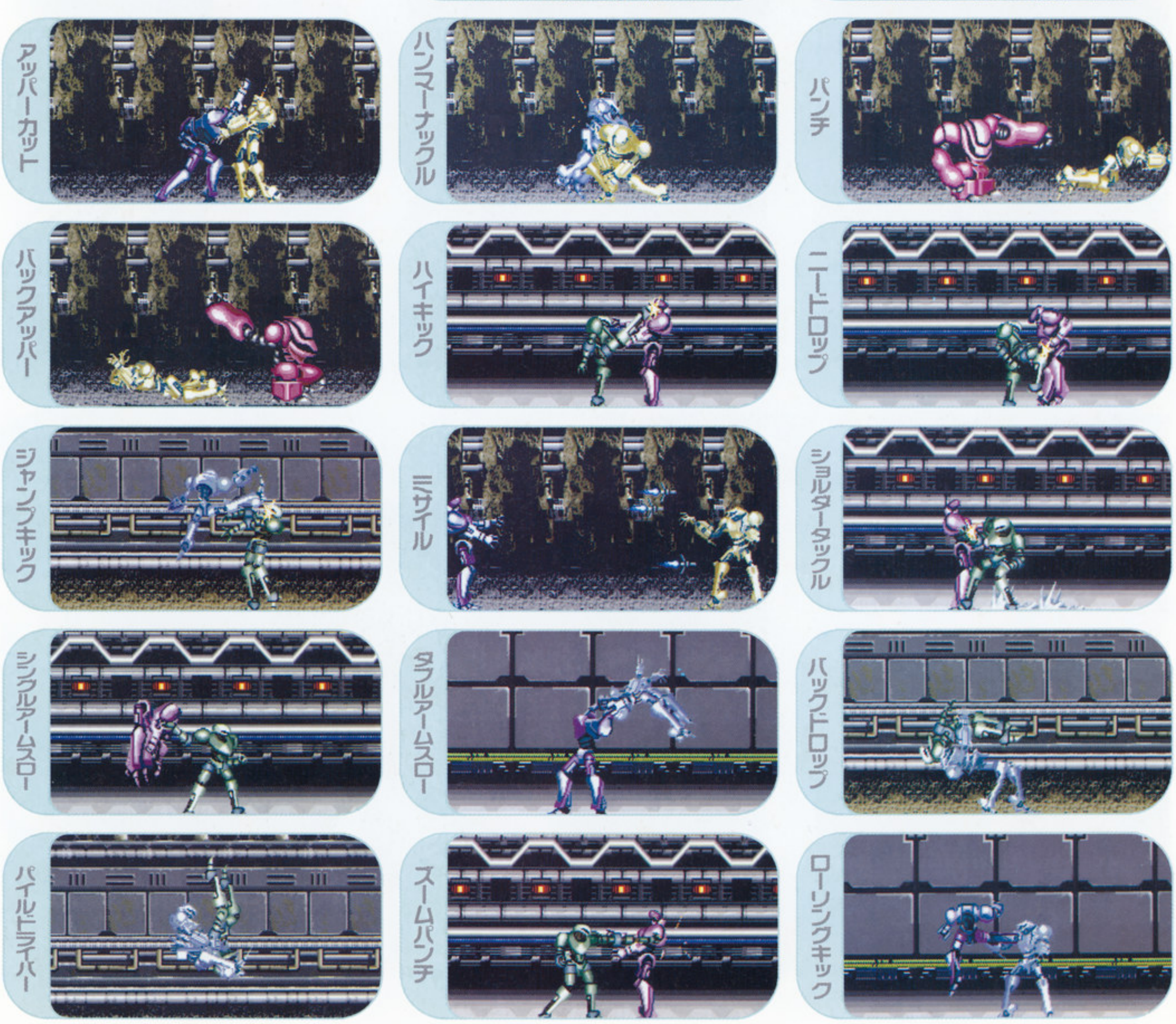

２Ｐでの対戦では、戦う相手によって使える技が変化したりもする。イダーが一番使いやすい。

出たぁー!! パイルドライバー!! ケンドーナガサキもビックリだぜ。痛そうだなー。



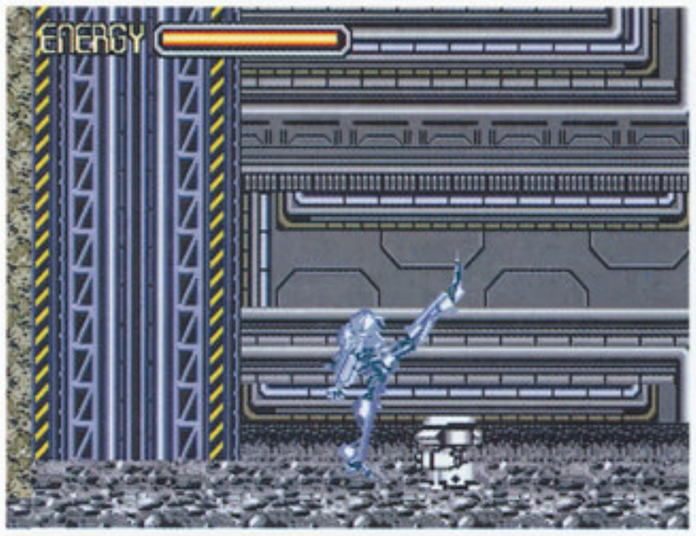

# すべての技を使いこなしてこそ「HEAVY DOLL」隊だ!!



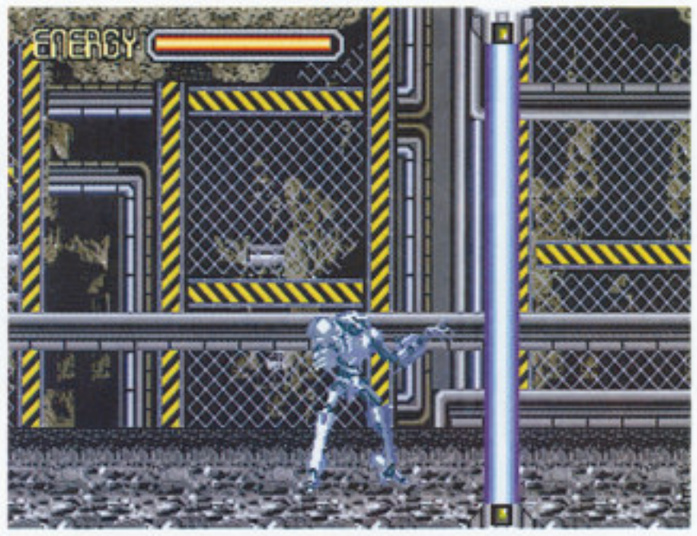



# MISSION 1-1 すべての操作をここで憶えろ!!

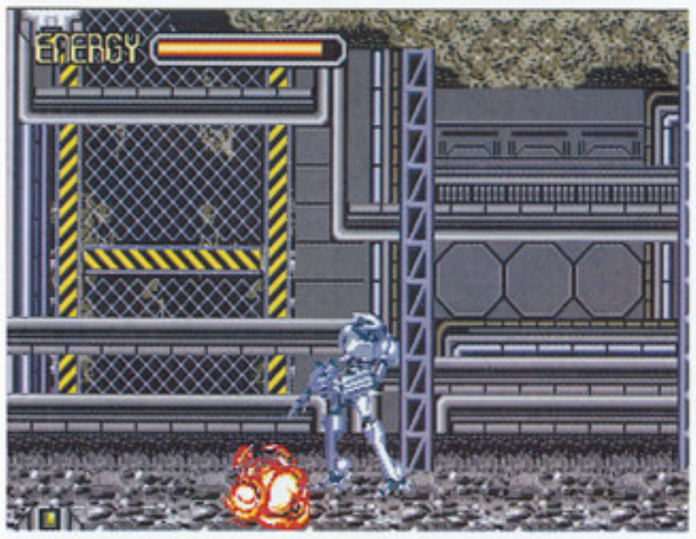
ヘビーノバの称号を得るためには実戦に入る前に、士官学校での訓練を完了させなければならない。このステージは、その第一関門というわけだ。ステージが始まると、何も攻撃してこない小型ロボットが、出迎えてくれる。ただ走ってくるだけなのでキックして倒してあげよう。その後の敵や仕掛けも単純明快、ビームの柱や地雷はダッシュしたり、ジャンプしたりすれば完璧だ。ちなみにジャンプの操作は、多少の慣性が動くので、このステージあたりで慣れておくと、大変よい。一本道なので迷うこともないだろう。



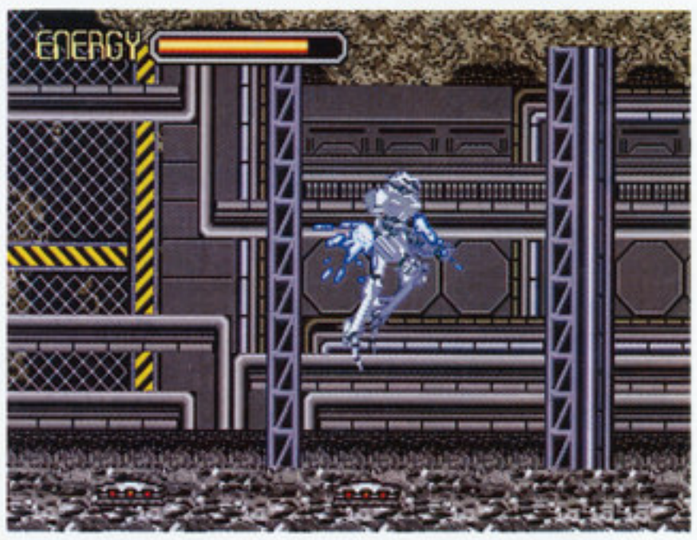
何を考えているのかわからない小型ロボット。うーん……!?



ビームの柱は当たると痛い。タイミングよく、ダッシュだ。



ジャンプのタイミングが悪く、イタイイタイの図。



地雷はこのようにうまくジャンプして、よけるように。

## 待ち受けるENEMY

### ●小型ロボット

何度も書いて申しわけないが、ただただ歩いてくるだけの小型ロボットくん。この子で、キックのタイミングを憶えるのには、いいかもしれない。ちなみに亀のごとく遅い。



### ●地雷

地雷は飛行ユニットが、落としてくる。地雷に当たると、当然のごとく痛い。ジャンプしてうまくかわそう。ちなみに、この飛行ユニットは無敵かどうか知りたいのだが……!?



### ●ジャンプロボット

ピョンピョンジャンプしてくるジャンプロボット（勝手な名称）。タイミングを合わせてキックすれば、何の問題はない。いわゆる、ザコキャラというヤツですなー、コレは!!



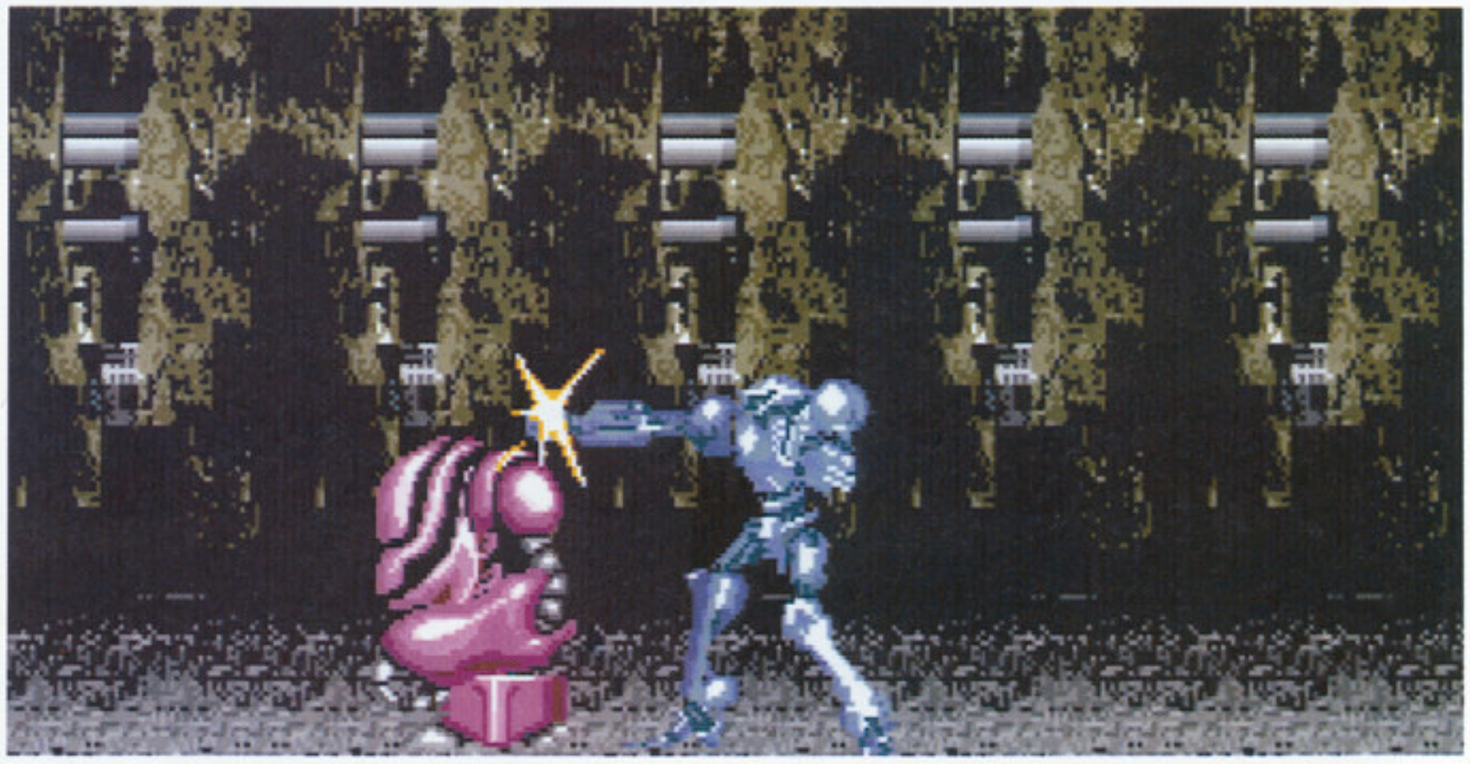
# 単位修得への壁・その1 イダー VS トロール

## そんなものか……

ミッション1－1のボスは、トロール。こいつは、あらゆる意味で重い!! 歩くのも重いが、攻撃も重い。でも、まぁーこいつを倒せば次の実戦へ進めるワケなので、ガンバって倒してちょ。対戦モードで練習するのもいいのよーん。



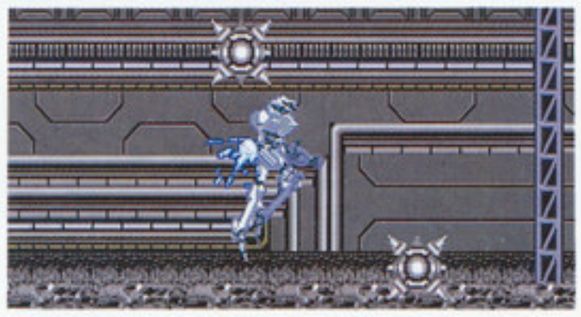
バックアッパーは痛いので気をつけてくれや。



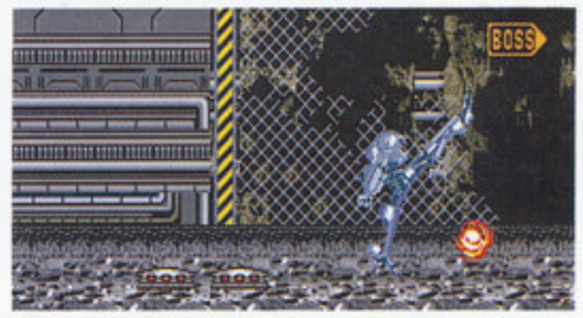
トロールを倒すには、ジャンプキック、接近戦のパンチが有効である。なぜなら、組み技関係がトロールに通用しないからだ。トロールはその重さゆえに、イダーといえども投げることができない。しかし、その重さが弱点ともいえる。そこを狙って、連続パンチ攻撃にハメてしまえば、後はスクラップになるのを待つのみ。まずは楽勝だぜ!!

# MISSION 1-2 マップも広くなり、敵の攻撃も激増!!

トロいトロールを倒したキミは、第2ステップの訓練に突入する。とはいってもそれほどに大変なステージではないので不安がらなくてもよい。このステージから浮遊機雷と花形満もビックリの鉄球が登場するぞ。



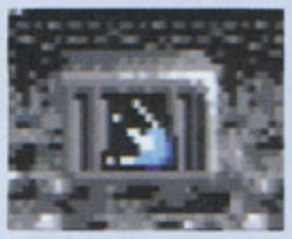
このあたりの機雷なら難なく、よけることができる。面が進むと配置がシビアに。




ボスの扉を開けるには、この装備をぶち壊す。実戦にも応用できるぞ。

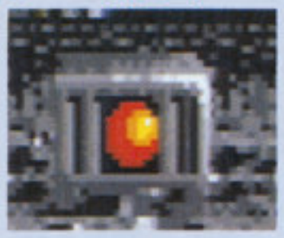
## 入手アイテム

### ●レベルUP



イダーの能力がレベルアップするアイテム。取り逃すなよ。

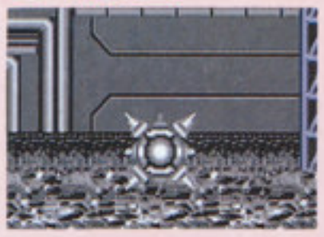
### ●エネルギー



困った時のエネルギー充電アイテム。実戦にも登場する。

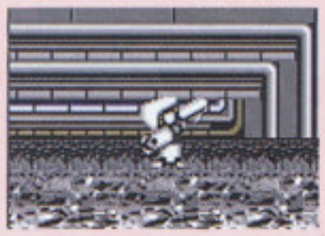
## 待ち受けるENEMY

### ●機雷



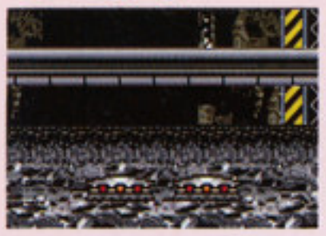
当たると痛い浮遊機雷。実戦の時は、イヤラシイ場所に配置してある。

### ●ジャンプロボット



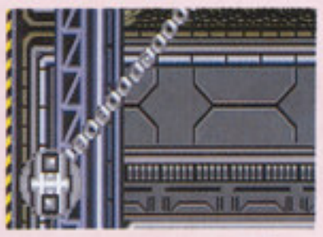
ほとんど間抜けなジャンプロボット。もう何も語ることはない。

### ●地雷



またまた出ました地雷たち。しかしこのステージでは、多く出現するのでツライ。

### ●鉄球

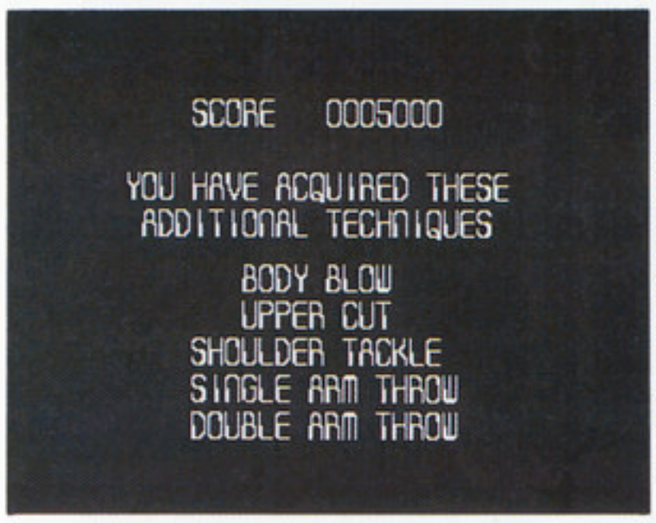


鉄球を止めるには、鉄球の先にある装置を倒さなければならない。

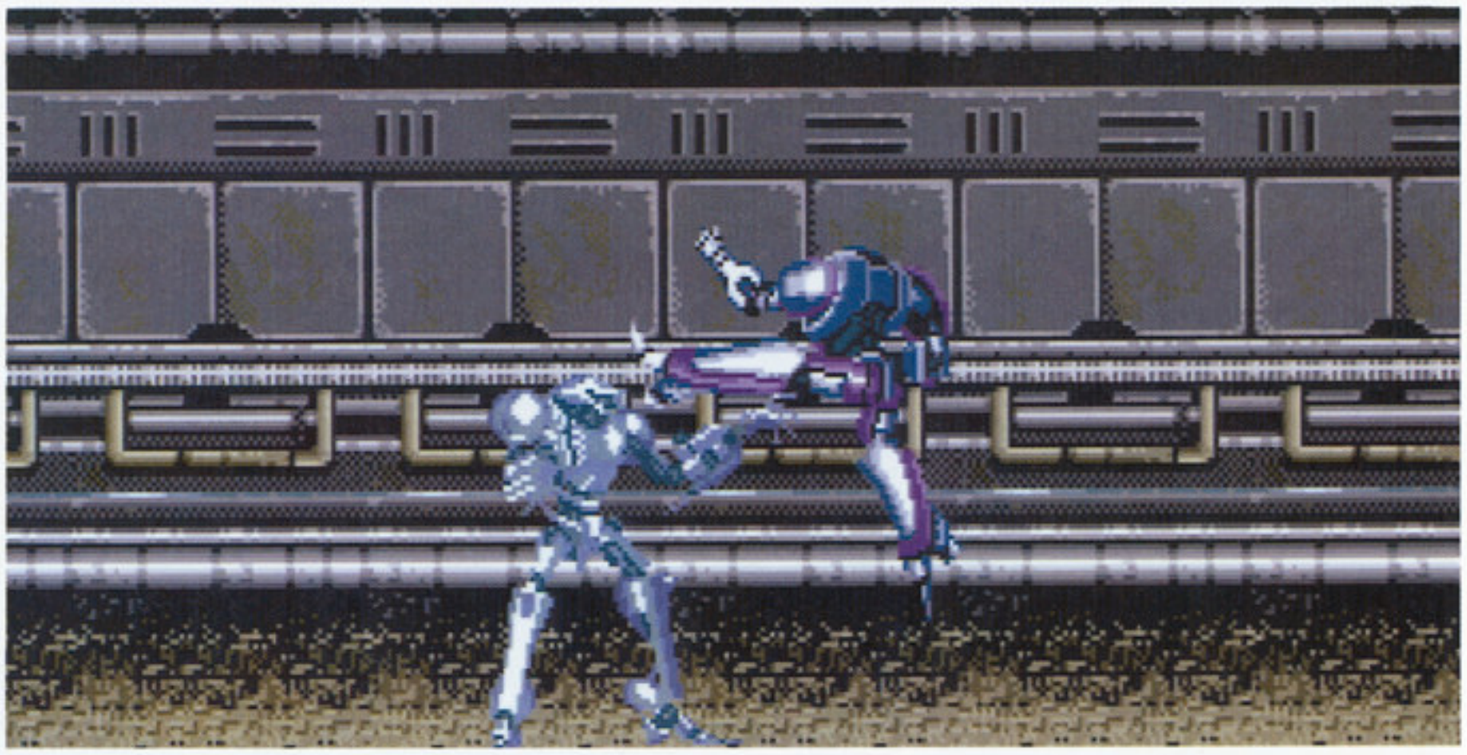
# 単位修得への壁・その2 イダー VS ガロ

## なかなかやる……

1－1の時のようにはいかない。1－2のボスがガロだ。彼の動きについていけなければ、実戦投入も苦しいといわざるをえない。この敵からは接近戦の組み技も可能となるのでダイナミックな戦闘が繰り広げられる。




ご覧あれ、これだけの技を修得したのだ!!



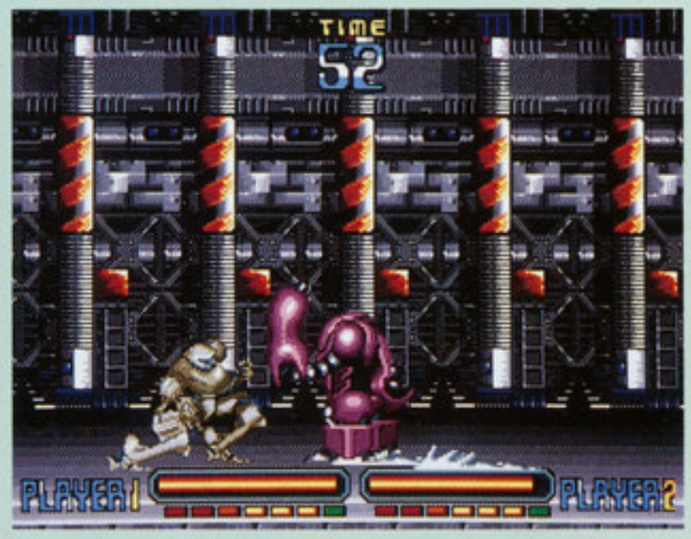
ボスとの戦いの前に、レベルアップのアイテムを取るのを忘れずに。でないと、痛い目に会うぞ!!　このステージのボスはガロ。ガロの繰り出す技に、苦しむことになるだろう。単位修得への作戦としてはヒット＆ウェイを心がけること。体力の消耗合戦になることはまちがいないぞ。ガロを倒せば卒業も近い!!

## ●マイクロネットは今、熱く語る!!（開発部長　中杉功）

この作品は当初8メガROMで企画していましたが、最近高くなりつつあるゲームの価格を下げる第1歩としてまずはみなさんに見守ってほしいです。

さて、肝心のゲーム内容ですが、とにかくキャラクターの動きを見てほしいですね。格闘ものゲームは数多くありますが、動きという点を非常に重視したことで他のゲームとかなり違ったゲームコンセプトを打ち出せたと思います。とくにこのゲームに関しては動きのパターンが秒間6～8コマもあるのですが、そのうえに自然界で物が動く際の"慣性重量"を考慮してあるのがスゴイところです。ですからロボットの重量感ある動きが、かなりよく出せたと思います。

あと、余談になりますが、開発秘話をひとつ。「札幌のある所にHEAVY NOVA担当者が住んでいた。彼は'91年ももはや開発をすませ、あとはのんびりしようとしていたそうな。ところが秋になって突然CD版という敵（納期が）が攻めてきた。男は戦った。なかなか家に帰れない日々が続いた。約2カ月後ようやく敵を倒した彼を待っていたのは、1歳10カ月になる息子からの"人見知り攻撃"だったとさ。めでたしめでたし」




開発陣は「CDとはなんぞや」から入り色々苦労があったという。とにかく凝ったロボットの動きを堪能してほしい。

# LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／1月下旬発売／7,800円／ＲＰＧ／ＣＤ-ＲＯＭ

## 世界の広さを堪能してほしい！

**底知れぬおくの深さを感じさせるＬＵＮＡＲ。発売は年明けになり少々遅れたが、内容の充実を目指して鋭意制作中だ。期待して待て！**

# 戦えアレス！ 迫りくるモンスターと！

いよいよ制作も最後の追いこみに入っている「LUNAR」。本誌のデータランドでも上位に顔を出している期待の新作だ。さて今回、新しい戦闘画面が上がってきたのでさっそく紹介しよう。

以前にも書いたように、「LUNAR」の戦闘は敵味方入り乱れて戦うシステムだ。このことが戦闘に戦略的要素をあたえ、よりリアルなゲーム展開を可能にしている。しかしリアルだからといってシミュレーションゲームみたいにめんどくさそう、なんてことはない。シミュレーションというより、むしろアクションゲーム的な画面構成で、しかも頭のいいＡＩがキミを支援してくれる、とてもユーザーフレンドリーなシステムなのだ。戦闘には、完全オート、セミオート、マニュアルの３つのモードが用意されているが「LUNAR」は完全オートでプレイすることを基本に作られている。だからプレイヤーは、アレスたちの戦いをじっくり見ながら好きなときに戦いに割りこんで指示を与えてやるだけでいい。そして、ストレスを感じさせない戦闘を引き立てるＢＧＭも忘れちゃいけない。戦闘のテーマ曲はなんと５回も書き直したというアップテンプでメロディアス、思わず口ずさみたくなるできだ。

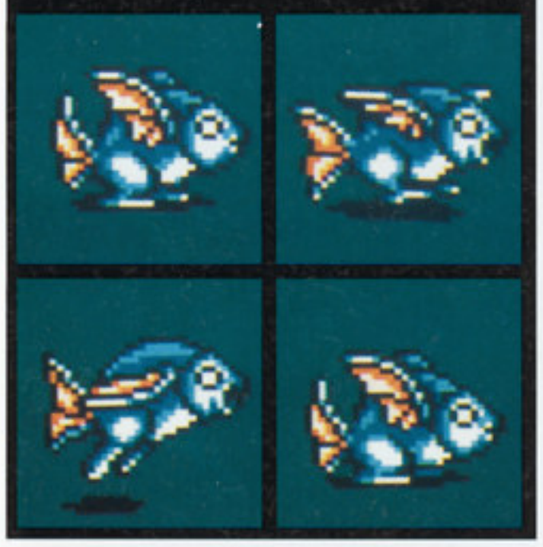



白竜の洞窟の中での戦闘場面。アレス、ルーナ、ラムス、ナルが激しく戦う。迫りくるモンスターたちが恐ろしい。この美しい背景の中で、動きのあるバトルが展開する。

## 初期モンスター大特集

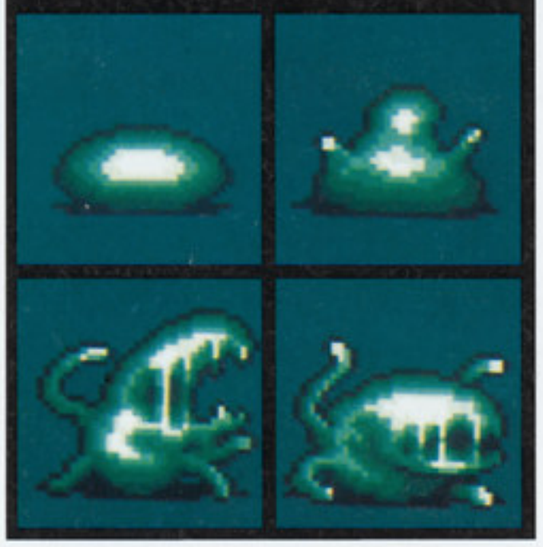
### デスカラシン

水棲系の大型生物が進化したモンスター。胸びれで滑空し、足で地上を移動することができる。普段は水辺か、湿地帯に生息する。慎重に戦えばさほど手ごわくはない。



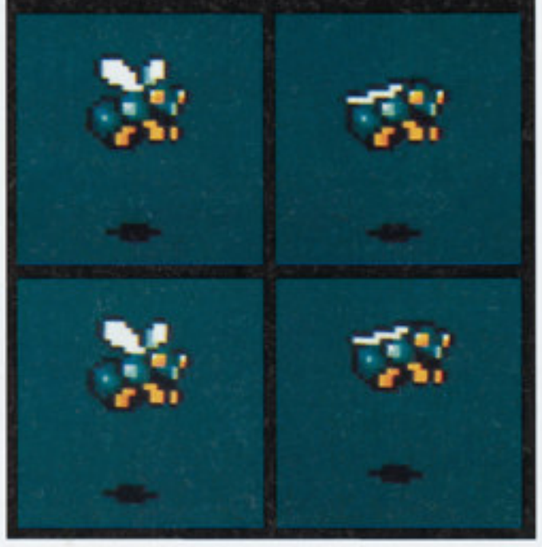
### スライミー

一般的に見られるジェリー状のモンスターよりも少々大型の生物。非常に低級ながら知能をもち、ときとしてに冒険者たちに襲いかかる。



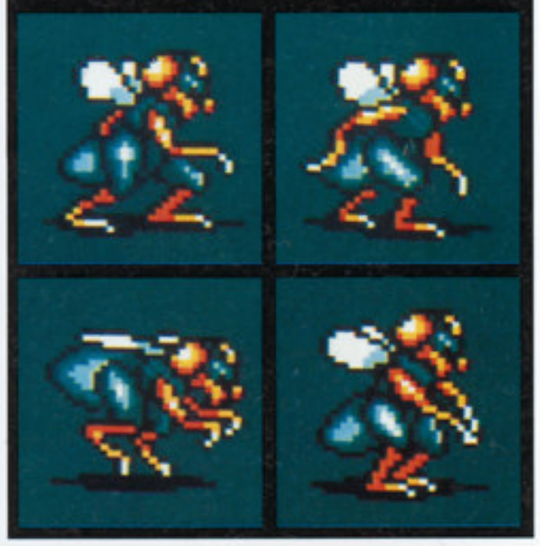
### クルフライ

大型のハエで、常に群れをなして襲ってくる。１匹１匹の攻撃力は弱いが、パーティーの中から１人選んで集中攻撃をかけてくる習性をもつため、油断できない。



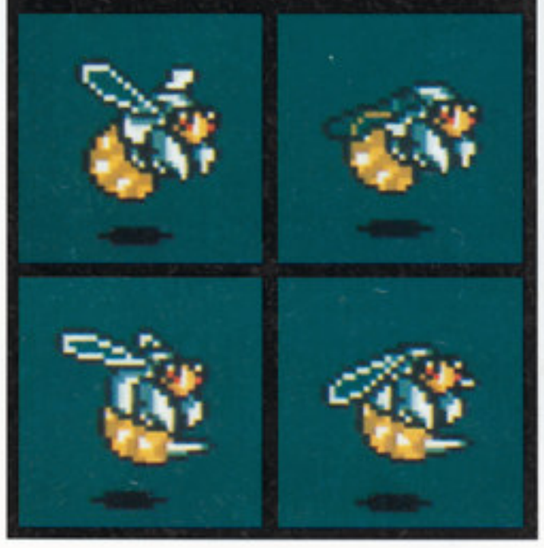
### マグフライ

クルフライの一種が進化したもので、知能が発達した反面、羽と中足が退化して飛べなくなった。死肉を非常に好み、わざわざ腐るまで待ってから食らうという。



### ビーラ

寄生バチの仲間が進化したモンスター。獲物を捕らえるための毒針の威力は、非常に強力である。ビーラと戦うときには毒消しの手段を用意しておかないと痛い目にあう。



### ヘルキメラ

巨大化した甲虫の一種である。その甲羅は、硬く簡単にはダメージを与えられない。普段は、夜行性で、ダンジョンなどにも多く生息する。



### カメカゲロン

大型のカメレオンの仲間である。保護色で姿を隠すと、ほとんど発見することができない。そして獲物にそっと近づき、長い舌を使ってひと呑みにしてしまう。



### ケイマームス

野ネズミがさらに進化し、知能をもったモンスター。ウサギのように地面を跳ねて移動する。前歯は、常に伸び続けるため、いつも何かをかじって手入れをしている。



©GAME ARTS/STUDIO ALEX

# こいつは便利！　アイテムは旅にも戦いにも役立つ！

「LUNAR」に登場するアイテムは、実に数が多くて豊富だ。しかも単に数が多いだけでなく、すべてのアイテムがドット絵に起こされている。これは、一見何でもないことのように思えるが、実はすごいことなのだ。普通、アイテムがたくさん出てくるＲＰＧでは、アイテムが文字だけしか表示されない。逆にアイテムのドット絵を表示しているRPGは、アイテムの数が少ない。だから「LUNAR」のように豊富なアイテムすべてをドット絵で見せることは、画期的なんだ。これも大容量のCD-ROMだからなせる技といっていいだろう。

ところで、「LUNAR」には、パーティーの持ち物と個人の持ち物の区別がある。パーティーのみんなが共用する袋があって、そこに誰もが、アイテムを入れておくことができ、その中のアイテムは、誰でも自由に使うことができる。しかし、これらのアイテムは戦闘中には使えない。離れて戦っているのに同じ袋からアイテムが使えるのは変だものね。ただ戦闘中でも、個人の持ち物（の袋）は使うことができる。個人の持ち物は１人８個までだけど、使いたくないアイテムは、自分の袋から出しておけば戦闘中にＡＩが勝手に使ってしまう、なんてこともない。親切設計だね。

## フル装備　のアレス



アレスは旅をしながら様々なアイテムを手に入れていく。フルアーマー状態になれば最強だ。恐れずガンガン冒険しよう！

## 武器



### ダガー

最初に手に入れる武器。あまり攻撃力の強くない小型で軽い剣である。ほとんどのキャラが装備できる。



### おの

本来、木を切るための道具だが、武器として使えばかなりの攻撃力を発揮する。ただし、腕力がないと使いこなせない。



### スリング

もともと狩猟用に作られた武器。ようするにパチンコの大型のやつだ。けっこう使える武器だ。



### ブーメラン

飛び道具だが投げた後、大きく弧を描いて手元に戻ってくるのが特徴。使うのに技術が必要とされる武器だ。



### クロー

動物の爪に似せて作られた、近接戦専用の武器。腕にはめて使用する。装着すると防御力も上がるぞ。



### ロングソード

刀身が細く非常に軽くてあつかいやすいうえに、高い攻撃力をもつ剣だ。中盤でかなり重宝する必須アイテム。

## 防具



### たびびとのふく

町や村を出て、旅をする人々に愛用されている厚手の服。防御力はあまりないが、とにかく丈夫。



### ブロンズのよろい

青銅を重ねて作った鎧だ。高い防御力をもつが少々重いのが欠点。ほとんどのキャラが装備できる。



### ジャケット

なめした革のひもでしっかりと縫い止めてある上着だ。防御力も少しはあり、男性なら誰でも着られる。



### きのたて

木の板に装飾をほどこして、魔法処理をした楯だ。装備できるキャラが多く、かなり重宝する防具だ。



### こうらのよろい

はるか南方に生息する巨大ガメの甲羅を使って作られた鎧だ。防御力も、かなり高くあなどれない。



### うでわ

魔法を研究するものたちに愛用されている腕輪で、女神アルテナの加護を受けるとされている。

## アイテム



### さわやかの葉

ＨＰを回復してくれる薬草。効果は強くないが、値段が安いので冒険の序盤からかなりお世話になるはず。



### みたまの笛

不思議な調べによって、戦闘不能になったパーティーメンバーの状態を回復する笛。ただし一度使うと壊れてしまう。



### おべんとう

１つで全員のＨＰを回復してくれる。ただしピクニック気分でのんびり食べないと効果がないので戦闘中は使えない。



### ようせいのはね

パーティーを最後に立ち寄った町や村までテレポートしてくれるアイテム。ただし、ダンジョン内では使えない。



### きよめの水

きよめの水を飲んだり、傷口に塗るとモンスターから受けた毒素が浄化される。とにかく、ありがたい水だ。



### てなげだん

敵に向かって投げつける小型の携帯用爆弾。攻撃力の弱いキャラなどにもたせてるとこりゃまたけっこう使える。

# ともに旅する心強い仲間たち



## アレス

この物語の主人公である15歳の少年。緑の瞳をもち竪琴の名手だ。物事をあるがままに受け止める柔軟な心をもつ明るい少年で、ドラゴンマスターダインに憧れ、冒険の旅に出たいと夢見ている。



## ルーナ

アレスの幼なじみ。歌がとてもうまい。孤児であり、幼い頃に拾われて以来、アレスの家で彼とともに育てられた。彼女の歌は、人の心を和ませモンスターを退ける強い魔法がある。



## ナル

アレスとルーナにいつもくっついている羽の生えたネコのような謎の生物。アレスやルーナとは、兄弟のように育てられた。ナルは思いっきり口が悪くアレスとはけんか友達だ。



## ラムス

村長の息子でアレスの友達。アレスよりもやや年上で、目はしがきき、頭の回転も速いが、村ではナマケモノの大ボラ吹きといわれ余り評判がよくない。アレスを白竜の洞窟に誘う。



## ナッシュ

魔法都市の魔法使い見習い。自分がエリートというウヌボレが強く、プライドが高い。魔法ギルドの宰相ガレオンの弟子で、彼に目をかけられているのが自慢のタネ。



## ミア

魔法都市の当主の娘で、深窓のお嬢さま。魔法の才能に長けているが、気弱でおっとりとしていて、将来当主を継ぐことに不安を抱いている。戦いには消極的だが、攻撃系の魔法が得意。



## ジェシカ

自由都市メリビアの総督、獣人メルの娘。父の前では猫を被っているが、本当は粗野で乱暴。アルテアの神殿で学ぶ神官の卵であり、魔法は回復系のものが得意。武器も使える。



## キリー

若くして山賊の長となった。男気があってけんか早く、背にバスタードソードを背負っていて腕っぷしは強い。自信過剰の露悪趣味的性格で女好き。でも幼なじみのジェシカに頭が上がらない。

なんといっても「LUNAR」のウリは、キャラクターの魅力にあるといってもいい。ひとりひとり深みをもったキャラクターたちが織りなす人間ドラマに、ぜひとも注目してほしい。

また普通のＲＰＧでは、パーティーの仲間どおしの会話は、あまりないが「LUNAR」は、違う。たとえば、アレスが通りすがりの人に話しているときなんかでも会話に仲間たちが参加してくることもある。

オレが、私がといった感じで、自己主張しながら気の利いたセリフで割りこんでくる仲間たち。彼らの個性的な姿が浮かんでくるようだ。

とにかく「LUNAR」のキャラたちは生き生きとキミたちに訴えかけてくるぞ。




# 空飛ぶ魔法都市。その名もヴェーン





魔法都市ヴェーンの美しい風景。歴史ある町並みが見る者を圧倒する。多くの魔法使いたちがこの街で暮らしてる。

街の一角に店が立ち並ぶ。看板のデザインも美しい。魔法都市なんだから何か特別なものを売ってるかも!?

ようやく３つめの街の情報を入手できたので、さっそく紹介しよう。２本の塔を備えたこの魔法都市ヴェーンは、偉大な魔導師たちが住んでいる「LUNAR」の世界で一番古い都市だ。この都市は魔法の力で宙に浮かんでいて、普通の人は入ることができない。入れるのは、試練を超えた、資格のある者だけだ。ヴェーンは、この世界の魔法の中心地であり、あちこちにある学問所では、多くの学生たちが明日を夢見て日夜勉学にはげんでいる。魔法を覚えるならやっぱり魔法都市ヴェーンに行かなくちゃ、なんてね。

またヴェーンは魔法ギルドを形成し、他の街とも契約を交わし絶大な権力を誇っている。かつての四英雄の１人でミアの母親でもあるレミリアが当主として、そして同じく四英雄の１人ガレオンが宰相として、この都市を治めているぞ。会いに行って話をしてみよう。



魔法都市ヴェーンは強力な魔法の力で空に浮かんだ浮遊都市だ。街の中へはどうやって入るのだろう。



多くの学生が魔法学などを学ぶ学問所の内部。アレスは、ここの学生たちと友達になれるのかな?

歴史的な書物が並んでいる大図書館。多くの知識がここに集められている。ドット絵の美しさに注目。

# これがLUNARを開発した精鋭スタッフだ!!



修羅場にもかかわらず残存エネルギーで笑顔を見せるゲームアーツ、アレックスのスタッフたち。その努力と根性が今、迫真のＲＰＧゲームを生み出す。

残念なことに「LUNAR」の発売は、来年の１月下旬まで延びてしまったが、今回は制作追いこみ作業に忙しい中、ゲームアーツとスタジオアレックスに取材をさせていただいた。

なにせ追いこみ作業の真っ最中。スタッフの方々も厳しいスケジュールと戦いながら、それぞれの仕事に真剣な表情で取り組んでいる様子がひしひしと伝わり、無造作に積み重なった資料の山がCD-ROM版RPG制作のハードさを物語る。発売は待ち遠しいが、さらに完成度の高い作品に仕上がることを期待して、もうしばらく待てといったところかな。今回インタビューはゲームアーツ社長の宮路洋一氏、プロデューサーの上坂　哲氏、そしてシナリオ担当の重馬　敬氏にシナリオ関係を中心にお話をうかがってみた。



シナリオの直しの最中。ギリギリまで、よりよいものにするつもり。



ドットを打つ女性社員の方。ここから美しい中デモが生まれた。

## LUNAR完成直前突撃インタビュー!!



「LUNAR」にかける思いをそれぞれに熱く語ってくれた。期待が高まる。

――まず、「LUNAR」のシナリオの特徴などについてうかがいたいのですが。

重馬　今までＲＰＧをプレイしてきて、ヘンだと思えることっていくつかあると思うんです。たとえば、村で老人に会って話を聞いて、それから大冒険をして戻ってきてみても相変わらずボケ老人みたいに同じセリフをいい続ける。ちょっとしたこだわりなんですが、今回は、そのへんをなんとかしたかったんです。

宮路　「LUNAR」って状況によってすごく細かく会話の内容が変化しますよね。雑貨屋なんかでも男の雑貨屋と女の雑貨屋がいて、応対のセリフが違う。

宮路　自然な感じを出すためにセリフは、バリエーションが多くて大変でしたよね。

重馬　いつもの1000倍ほど大変でした(笑)。

宮路　主要キャラの個性も前面に出てますね。

重馬　窪岡さんのキャラクターの力が大きいと思います。それに負けないように書いていたら個性が出ましたね。ただし主人公は全然しゃべらないし、無色透明なキャラです(笑)

宮路　それって大事なことだと思うんです。主人公に感情移入して、なりきるうえで。

重馬　あと、こだわった点は、ちゃんと大人が大人である世界、当たり前に生活している人々がいる自然な社会を描いてみたかった。

上坂　世界の広がり、雰囲気を主人公になりきって体感して見てほしいですね。

重馬　なりきる、という意味でこのゲームは非常にピュアなＲＰＧかもしれない。

宮路　コンピュータ臭くない当たり前のことを当たり前にやった記念すべき作品かな。

――MEGA-CDのゲームとして「LUNAR」の見どころは？

宮路　やはり音が、入るといいですね。音で受けるイメージが全然違いますから。

重馬　ルーナが歌うシーンが、いいですよ。今まで、話していた女の子が肉声で歌い出すと、おおっと(笑)。生音や肉声の使い方やビジュアルにしても、さっきのシナリオの話にしても、すごく当たり前のことを当たり前に感じられるように作っていったんです。それが正しい演出だと思っています。

宮路　いままでのゲームでは、容量が足りなくてできなかったベーシックなことをMEGA-CDの力を借りてやってます。そのベーシックさが、ゲームとして新しい感じですね。

上坂　発売が遅れましたが納得のいく作品に仕上げてますので待っててくださいね！



宮路洋一氏。ゲームアーツ社長。ゲーム業界やCD-ROMへの夢は熱く大きい。



上坂　哲氏。プロデューサー。発売日までお年玉の使いすぎにご注意を……。



重馬　敬氏。「LUNAR」のシナリオライター。小説作品は「サイレントメビウス」他。

## いよいよ発売直前次号予告!



今回は、モンスター、武器、防具、アイテムやキャラクターなどと情報満載でお送りしたが、いかがだっただろうか？　発売が延びたことは残念なことだが、その分納得のいくものになっているとのこと。

さて、次号では、ついにその姿を現す魔法世界ルナならではの60種類以上の魔法！　そしてオート、セミオート、マニュアルと３段階に姿を変えるＡＩバトル！　さらにいまだに謎につつまれたの敵の姿にも迫りたい！

# 天下布武 —英雄たちの咆哮—

ゲームアーツ／12月25日発売／7,800円／SLG／CD-ROM

## サクサク進むゲーム進行と進撃する快感を

今までシステム、戦闘、イベントなどと項目ごとに情報を紹介してきた。今回は、ゲームをしながら発売直前の実地演習だ！




## 実際にプレイしつつ要素を確認していこう

とうとう発売日が決定した。12月25日だ。年末ギリギリの発売である。これで年末年始の楽しみができたってもんだ。ああ、よかった。というコトは、この「天下布武」の記事は発売直前の情報ってことになる。この後におよんでまだシステム紹介なんてのをやっている場合ではない。ここらで、ゲームが実際にどうやって流れているのかを知らないと、ちとマズイでしょ。てなワケで、今回は実際にゲームを進めながらいままで紹介してきたところを復習していこう。しっかりついてこい。

燃え盛るタイトル画面が現れたらシナリオを選択する。シナリオは全部で4つ。ココでは、1555年から始まるシナリオ1〝群雄割拠〟を選んでみよう。すると、時代背景を説明するナレーションが流れるぞ。うなずきながら聞くとよい。そして、武将選択画面になる。群雄割拠の名のとおり、諸国乱立状態だ。とりあえず「天下布武」だけに尾張の織田信長でやってみる。上杉や武田のほうが楽だけどね。

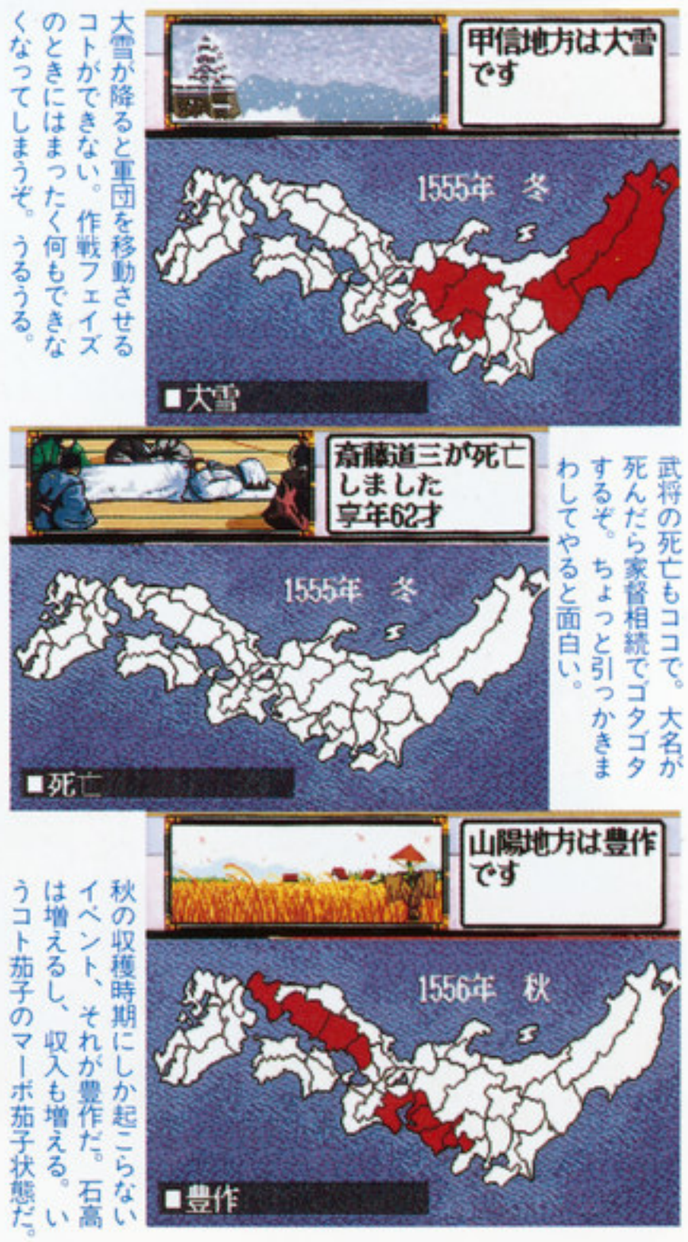
## ターンの初めはセーブをイベントは目白押しっす

武将を選択すると、このデータを保存するかを選択させられる。セーブできるのは1ターンに1度だけ。ターンの内容は下の表のとおりである。1つの季節が1ターンってワケね。とにかくセーブを選んでゲームを始めよう。

まずはイベントフェイズ。天災から人災まで多種多彩なイベントが次々起こっていく。イベントの種類は前号紹介したが、並べて見るのと、ゲームの流れで見るのではワケが違う。アラアラとあわてる間もなくイベントフェイズが経過する。天災は忘れた頃にやってくる、てな言葉がピッタシくるぞ。ちょっと違うような気もするけど、まあ、いいや。




シミュレーションで一番重要なコトはデータの保存だ。不利な局面で保存するとニッチもサッチもいかんぞ。




大雪が降ると軍団を移動させることができない。作戦フェイズのときにはまったく何もできなくなってしまうぞ。うるうる。

武将の死亡もココで。大名が死んだら家督相続でゴタゴタするぞ。ちょっと引っかきまわしてやると面白い。

秋の収穫時期にしか起こらないイベント、それが豊作だ。石高は増えるし、収入も増える。いうコト茄子のマーボ茄子状態だ。

### 季節の経過がターンの経過だ

セーブフェイズ → 水軍戦・野戦 城攻めフェイズ → 作戦フェイズ → 軍備 政略フェイズ → イベントフェイズ

ターン内の流れは左のとおり。実際自分で行動できるのは軍備・政略フェイズと作戦フェイズ、それに水軍戦・野戦・城攻めフェイズの3つである。セーブフェイズは、セーブをするかしないか決めるだけだ。とにかく3つのフェイズを掌握せよ。

## 軍備・政略フェイズなど堪能してみましょうかね

イベントフェイズが終わったら、富国強兵を目指す軍備・政略フェイズの始まりだ。このフェイズでは、移動、軍備、内政、調略、外交、人事、そして情報。さらに、またそれぞれに、いろんな項目があるのだ。こんなに膨大なコマンド群が用意されていると、やるコトが多すぎて、困ってしまうぐらいだ。

とりあえず、軍備を強化するのか、国内を豊かにして収入を増やすのか。国の方針を決定しよう。目標をもたないと、チグハグな国になって滅びるのも早いぞ。

この頃の尾張の国は、まだ信長によって統一されていない。国内統一を目指すには、軍備を整えるのが一番だ。ただし、周囲の状況は厳しい。北方は斎藤道三と同盟関係にあるので安心だが、東の今川義元や西の一向宗は強敵だぞ。手始めは、城の普請をして防御に力を注いだほうがいい。しゃあないわな。

## 肥沃な濃尾平野をもつ尾張の国はこんな状態の国




濃尾平野があるため、収入の高い尾張。他の国で始めたら尾張を早めに手中にしたい。今後の展開が楽になるもんね。

那古屋城 城状況 2軍団

| 名前 | 知行 | 身分 | 忠義 | 士気 | 熟功 | 武将 | 兵 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 織田信長 | 150 | 大名 | — | 25 | — | 1 | 30 |
| 丹羽長秀 | 10 | 重臣 | 19 | 10 | 5 | 1 | 2 |

まだ国内を平定していないため、初期状態の知行は高くない。しょうがないけど。

織田信長 軍団一覧 5軍団

| 名前 | 知行 | 身分 | 忠義 | 士気 | 熟功 | 武将 | 兵 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 織田信長 | 150 | 大名 | — | 25 | — | 1 | 30 |
| 丹羽長秀 | 10 | 重臣 | 19 | 10 | 5 | 1 | 2 |
| 森可成 | 05 | 重臣 | 15 | 10 | 3 | 1 | 1 |
| 池田恒興 | 10 | 重臣 | 15 | 14 | 8 | 1 | 2 |
| 佐久間信盛 | 15 | 重臣 | 16 | 13 | 23 | 1 | 3 |

元々尾張の兵は士気が低いと言われている。それはどうやらホントの話らしい。

織田家領内 城一覧 2城

| 城名 | 耐久 | 軍団 | 兵士 | 武将 | 国 |
|---|---|---|---|---|---|
| 那古屋城 | 18 | 2 | 32 | 2 | 尾張 |
| 鳴海城 | 4 | 3 | 6 | 3 | 尾張 |

なんと城は2つだけ。鳴海城がこの状態では……。那古屋城頼み。

斎藤道三と同盟を組んでいるのが唯一の友好的な関係かもしれない。

日本52ヶ国 国一覧

| 国 | 石高 | 商業 | 統治 | 鎮山 | 支配 | 城数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 相模 | 23万石 | 21 | 42 | 33 | 北条 | 城城城 |
| 駿河 | 12万石 | 22 | 40 | — | 今川 | 城城 |
| 遠江 | 17万石 | 29 | 33 | — | 今川 | 城城城 |
| 三河 | 25万石 | 3 | 13 | — | 混在 | 城城城 |
| 尾張 | 39万石 | 21 | 37 | — | 混在 | 城城城城 |
| 伊勢 | 44万石 | 5 | 19 | — | 混在 | 城城城 |
| 甲斐 | 17万石 | 5 | 51 | 52 | 武田 | 城城城 |
| 信濃 | 36万石 | 11 | 37 | 32 | 混在 | 城城城城 |
| 美濃 | 40万石 | 14 | 25 | 27 | 混在 | 城城城城 |

織田家 大名関係 85大名家

| 大名 | 領土 | 武将 | 重臣 | 総兵 | 水軍 | 関係 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 織田信長 | 19万石 | 5 | 4 | 38 | 0 | —— |
| 葛西晴信 | 16万石 | 1 | — | 32 | 0 | 通常 |
| 南部晴政 | 14万石 | 2 | 1 | 28 | 0 | 通常 |
| 大崎義直 | 12万石 | 1 | — | 25 | 0 | 通常 |
| 伊達晴宗 | 21万石 | 3 | 2 | 42 | 0 | 通常 |
| 蘆名盛氏 | 39万石 | 3 | 2 | 51 | 0 | 通常 |
| 相馬盛胤 | 30万石 | 2 | 1 | 60 | 0 | 通常 |
| 最上義守 | 7万石 | 3 | 2 | 14 | 0 | 通常 |
| 安東愛季 | 6万石 | 1 | — | 12 | 0 | 通常 |

同じスタートラインにいるのに国内を平定している大名もいる。ズルイ。

## 徴兵してみよう







数で圧倒しようと思って徴兵を試みたが、兵の数はこれで限度。ちと不安が増すけど、気を取り直していこう。

## じゃあ城の普請(ふしん)とか




攻めがダメなら守りを強化する。城のレベルを上げれば大丈夫だ。




とりあえず池田恒興に命令する。快く引き受けるぞ。当たり前だが。




その結果城の耐久度は16もアップ。これで一向宗なんか怖くない？




ためになるコトをいわれても意味がわからなきゃ意味がない。深謀遠慮って？




やるコトがなくなったら命令終了を選択して、次のフェイズに進もう。次は作戦フェイズだな。

## たかがカーソルされどカーソル……通常画面にも情報は詰まっているぞ

ウインドウを出さないメイン画面は、情報の宝庫だぞ。一番上の国の状態から軍団状況まで数字で表示されている情報がある。その他に城名のところが青のときは、雪などで通行できない。数字の情報から絵の情報まで……。情報社会の申し子みたいだね。さらに驚くのが、カーソルにも情報が詰まっているコトだ。カーソルが青のときは、その城は自分の持ち城だ。赤のときは、敵の城、緑なら同盟国の城ってコトになる。やるね。

### 自分は青







### 敵は赤

### 味方は緑



## やらなければやられるぞ 準備を整え軍団を進めろ

城の普請などで強固な守りを築いたら、今度は敵の城に攻めに入ろう。作戦フェイズでは、情報を仕入れたり、どこの城を攻めるか選んだりできる。どこの城を攻めるかは、軍備・政略フェイズのときに決めておかないと、軍団移動ができないから気をつけるコト。

織田信長の領域から一番弱そうな城を探してみる。すると、意外や意外、今川義元の勢力下にある水野信元の城が一番手ごろなのだ。一向宗の勢力下にある長島城や、同じ織田家でも敵対勢力の清洲城より弱いぞ。とにかくターゲットは決まった。あとは戦闘に向けて、準備するだけだ。バシッといこう。




長島城には、一向宗の本願寺の人間がいる。とても手ごわいのだ。

北の清洲城には同じ織田家でも、仲の悪い勢力が……。これも強い。

## 鳴海城に軍団を集結

作戦フェイズで戦争コマンドの「出陣」を選択する。あとは、出陣させる軍団を選択して、どこの城に出陣するかを決めるだけ。もちろん出陣できる軍団は、１つでもいいし、複数でもよい。最初のころは、不安なのでなるべく多数の軍団を戦闘に参加させよう。




男は黙って出陣コマンド。このコマンドを選択すると、体中の血が熱く燃えたぎる。闘争本能に火がつく瞬間だ。




出陣させる軍団を決める。Cボタンで軍団を選び、Aボタンで決定になるぞ。Bボタンはキャンセルのとき使うのだ。

## これが尾張の国近辺のようすだ！



## 狙いは水野信元の首だ

なるべくなら、もうちょっと国内を統一してから今川義元の勢力と対戦したい。でも、織田信友などと戦うには、ちと心もとない。時間がほしいところだが、ゆっくり富国強兵策を行なっていると、ページがなくなってしまうので……。とにかく織田信長自身に期待するしかないみたいだ。あとは任せたって感じ。




まだ始まったばかりなので、どこの国も勢力混在状態。石高は気にするな。




織田信長の力強いお言葉を聞いて出陣しよう。

## 戦闘する前は軍団移動で軍団を集結させなきゃね

出陣は敵の城が隣接してないと、行なうコトはできない。ターゲットの城が決まったら、その隣の城に軍団を集めなきゃいけないのだ。軍備・政略フェイズのときに、移動コマンドで軍団を移動させておこう。勢力が弱いころは、空き城を作らないようにしよう。みすみす敵勢力に取られてしまうからね。




空き城を作るのはイヤなので、丹羽長秀を那古屋城においていこうね。

これで実行を選ぶと、信長の軍団が鳴海城まで移動する。あとは出陣だ。



## とりあえず野戦ですね

水軍戦・野戦・城攻めフェイズでは、次々といろんな場所で戦いの火の手が上がる。自分の番がくるまでじっと眺めていると、戦いに負けて滅亡してしまう大名もいるだろう。そうなっては元も子もない。では、水野信元を征伐してやろう。勝ちどきをあげようぜ。




野戦になったら陣形を決める。軍団が少ないときは、違いはわからんのだが……。



色の変わってないところが行動範囲内だ。地形も考えてユニットを移動させよう。



敵のユニットに隣接したら攻撃をしかける。ボタンを押し間違えないようにね。




相手は水野信元だ。パラメータはこんな感じ。数は少ないから問題ないっしょ。

## 激突！




織田信長と水野信元の対決！　兵の数はまったく違うし、士気もね。余裕だ。

## おりゃあ〜

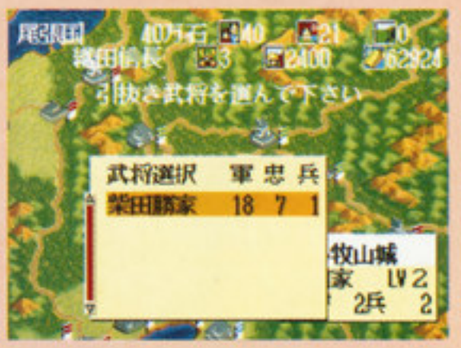


兵と兵とがぶつかりあう。強い者が勝つとは限らないので油断は禁物だぞ。




## 武将を引き抜くべし！

武将を増やすにはどうしたらよいか？登場してくれるのを待つのは待ちきれない人には、敵の武将を引き抜いてしまうのが手っとり早い方法だろう。能力が高くて忠誠心の低い武将を探す。逆に、引き抜きを命ずるのは忠誠心が高い武将に。ミイラ取りがミイラにならないようにね。




ターゲットは柴田勝家。軍事能力が18と強力なヤツだ。コイツが味方になってくれるとね。




自分の知行を分け与えて相手の報酬とする。ケチるとあんまり、よくないんじゃないの？




信頼のおける武将に、この任務をいいつける。丹羽長秀なら必ずやってくれるだろう。いけ。




てなワケで喜んで家臣になってくれる柴田勝家であった。これで織田家は安泰。やりーの。

## 史実の織田信長はどんな道のりで尾張を平定し勢力を強めていったのか

イベント、軍備と政略、作戦、戦闘、こんな感じでターンが終わり、季節が過ぎていく。わりと急ぎ足でゲームを進めてきたのだが、もちろんホントの織田信長はこんなふがいないコトはない。天下を治めんとした人物なんだから、当たり前といえば当たり前だが……。

1555年、織田信長は尾張平定に向けて着々と地盤固めをしていた。叔父の織田信光と呼応して、清洲城の織田信友を亡き者にする。その半年後、信光も亡くなり、尾張のほとんどが信長のものとなった。その後、同盟関係にあった斎藤道三が子の斎藤義竜に長良川の戦いで敗れる。信長のまわりはすべて敵対勢力になってしまう。

そして、1556年に織田信広が、翌年に織田信行が続々と謀反を起こした。だが、信長はこの難問をすべてクリアし、尾張を我が物とするのだった。そして今川義元が尾張へ……



織田信長。年少のおりは、〝尾張のうつけもの〟とよばれていたが、その後の天下人としての活躍はご存知のとおり。

# アイルロード

ウルフチーム／来春／価格未定／ＲＰＧ／ＣＤ-ＲＯＭ

## ウルフチーム期待の超大作RPG!

**ウルフチームのＭＥＧＡ-ＣＤソフトでは、唯一来春発売の「アイルロード」。スタッフの入念な作りぶりがうかがえるね。**



ＭＥＧＡ-ＣＤならではの贅沢なつくりのＲＰＧ「アイルロード」の発売は、どうやら来年の２月から３月あたりになりそうだ。まだしばらく先の話なのでガッカリした読者も多いと思うけど、時期的には、年末ドドッと発売されるＭＥＧＡ-ＣＤソフトのプレイにちょうど一段落つくころなので、あせらず気長に待つことにしよう。約束だぞ（何それ）。



かなり手の込んだ戦闘シーンと、美樹本晴彦デザインのキャラクターの魅力が見事にマッチしている。

現時点では、装備品やアイテムなどのグラフィック関係、そして主人公キャラクターの設定などが徐々に完成しつつある（キャラたちのイメージイラストとプロフィールを下で紹介しているので、ゲームの雰囲気をつかんでくれ）。オーディオ面でもかなり凝った演出が施される予定なので、そのへんの詳しい情報がはいりしだい、すぐ報告するぞ。



ゲーム中に登場するキャラクターたちの一部。しかし残念ながら現時点ではまだ確定していない。一体何人くらいのキャラが登場し、パーティたちにどう関わってくるのかも楽しみのーつだね。

## おまたせ 登場キャラ紹介

**これが美樹本晴彦デザインの「アイルロード」のパーティーキャラたち。彼らがゲーム画面ではどんなグラフィックになるのか今から楽しみだ。**



### ロール・エスクリーズ

明るく快活な18歳の青年。月の女神シャルムを主神とするシャルム真月教団の神官戦士だ。14歳のとき、最高司祭に見込まれて神々の語り手に任命された。



### タイルル・キュキナス

魔法が使える女盗賊。金目当てに悪徳宝石商人ビック・グロウリーに雇われ、そこでロールと出会う。裏表のないさばけた性格で、かなり感情を表に出すタイプなのだ。



### リニシャ・アライス

聖オアーテ教団の修道女。普段はおとなしいが一旦キレると手がつけられないらしい。物怖じしない性格と可憐なイメージから、地元のマドンナ的存在になっている。



### アーシャル・グロウリー

名前で見当がつくが、悪徳宝石商人ビック・グロウリーの息子である。父親に似ず気は優しい。おまけに腕力に優れ、剣さばきが達者山田太郎みたいなタイプ(？)だ。

# 惑星ウッドストック —ファンキー・ホラー・バンド—

セガ／12月12日発売／6,800円／RPG／CD-ROM

## セガの本体同時発売RPGなのだ！

ちょっと変わった魅力の宇宙人6人組、F.H.B。今回は迫力のオープングと、第1話の冒頭部分を紹介してしまおう。

## F.H.Bのオープニングは、アニメとセリフが飛びかうROCKショー!!

セガのMEGA-CD本体同時発売ソフト「惑星ウッドストック」は、豪華な声優陣を使ったアニメシーンが期待のＲＰＧだ。今回やっとサンプルバージョンを手にすることができたので、さっそく冒頭の場面から紹介しよう。

ホラホラ星のとんでもない常識のおかげでその星を逃げ出す羽目になったF.H.B のメンバー、アビビ、クラウス、バム、カルーン、メンデス、ワリィの6人は宇宙船でメチャクチャなワープを繰り返しながら宇宙をさまよううちに、とある惑星に墜落してしまった。

そのとき、この惑星のファンキー村に住む主人公の少年は、村の近くに大きな流れ星が落ちてきたと思い、こっそりその場所に行ってみた。ところが落ちたのは流れ星ではなく、得体の知れないヘンな乗り物。少年がおそるおそる近づくと、中からヘンテコな宇宙人、F.H.B のメンバーが降りてきた。不安げに少年を見上げるアビビに、少年は優しく手を差しのべた。2人は心を通わせる……。



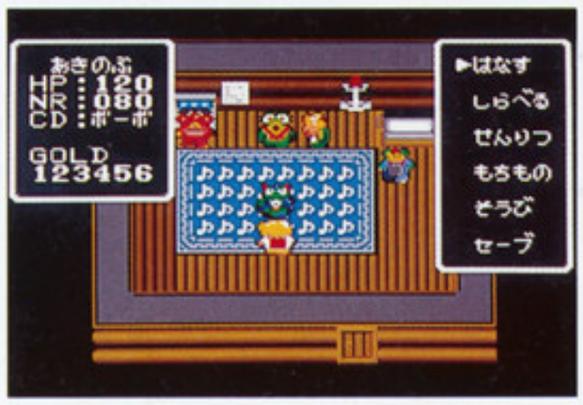
## ファンキー村に、たどり着いたF.H.Bの願いに少年は……

さて、主人公の少年は、とりあえず自分の家にF.H.Bのメンバーの面々を連れてくることにした。話を聞いてみると、宇宙船の墜落の原因は、ワープの最中に演奏に夢中になりすぎたせいらしい。こんな非常時にも演奏してるなんて、よっぽど音楽が好きなのか、はたまた単なるノンキ者なのか……。ちょっと理解に苦しんじゃうよね。

とにかくこのあたりのシーンは、声優さんがしっかり生音声でしゃべりまくる。CD-ROMのゲームならではの見せ場といっていい。連続写真で載せておいたので目を見開いてじっくり見るべし。

で、そのうちに、サックス担当のクラウスが、自分たちの命の次に大切な楽器を、宇宙船の中に忘れてきてしまったことに気づいた。リーダーのメンデスが、壊れた宇宙船に楽器を取りに行きたいといい出すんだけど、困ったことに、少年は、長老の許しがないと村から出られない。それを聞いたF.H.Bは、すっかりしょげかえってしまう。

そんな彼らの様子を見た主人公は、危険がいっぱいの村の外に出て、楽器を取りに行くことを決心してしまうのであった。ああ、毎度のことながら、ＲＰＧの主人公って、どうしてこんなにお人好しなんだろう。




主人公の部屋から、ゲームスタート。F.H.Bの連中がしゃべりまくる。




Ⓒ & Ⓡ HITSVILLE CO., LTD.／VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

## 失われた楽器を探すために〝せんりつ〟を手に入れろ！

少年がさっそく村の外に出ようとすると、案の定番人に通せんぼされてしまった。〝せんりつ〟を覚えていない者は、村の外に出ちゃいけないことになってるんだって。ちなみに〝せんりつ〟というのは、フツーのＲＰＧでいう魔法のようなものらしい。でも、〝せんりつ〟を覚えるには一体どうしたらいいんだろう。とりあえず村の中を徹底的に探索してみよう。ちょっと悩むかもしれないけど、〝せんりつ〟は意外にあっさり手に入るよ。

村の中にはいくつかの民家と、雑貨屋さんや食堂などのお店がある。村の中の様子は、オーソドックスなＲＰＧといったところ。だけど要所要所で、登場キャラが生音でしゃべってくれるぞ。スライさんの家の２階には、ヒロインのエリスちゃんもいる。彼女がまたカワイイ声でしゃべってくれるんだ（声優は、かないみか）。なにかとお世話になるので、彼女のところには足しげく通うことにしよう。

さて、やっとのことで〝せんりつ〟を覚えることができた主人公は、長老の許しを得て、ついに村の外へ飛び出す。この先一体どんな冒険が待ち受けているんだろうか？　なんだかワクワクしてきちゃうね。というところで、TO BE CONTINUED！




ヒロインのエリス。えっ、〝せんりつ〟がどうしたって？




えー、やっぱりダメなの？　長老様の意地悪。




長老の命令で通せない？　よし、長老に文句つけてやる。




見張り役のスレイさん。彼の頼みは聞いてあげよう。すると……。

## で、村から出られたわけ！






## MEGA-CDハミダシ情報

今回のMEGA-CD PRESSは、年内発売ソフトを中心に紹介してきたが、他のソフトも着々と開発進行中だ。まず、RIOTの「コズミックファンタジーストーリーズ」のMEGA-CD版の写真。これはPCエンジン版には、なかったオリジナルシーンだ。制作のほうも、順調そのもので、予定どおり来年２月には発売されそうだ。また、RIOTのMEGA-CD 2作め「魔法の少女シルキーリップ」も着実に制作進行中。

ところで、ユーザー期待のコンパイルだが、「笑ゥせぇるすまん」は、セガブランドから発売されるもよう。定番シリーズの「忍者アレスタ」は来春発売を目指し、いよいよ本格的に動き出したようだ。

さて肝心のセガ作品では「ライズ オブ ザ ドラゴン」の新着画面を入手した。IBM PCのアドベンチャーの移植だが、MEGA-CD版ではかなりアレンジが加えられるとのこと。発売は来春ごろか？



「ライズ オブ ザ ドラゴン」のーシーン。けっこう、血まみれ。



こちらも「ライズ オブ ザ ドラゴン」。サイバーな雰囲気が漂う。




学園ものっぽいノリが楽しみなシルキーリップ。近日登場予定だ。



今回の作品では各所で新たなビジュアルが挿入されているのだ。



いわずと知れたⅠの主人公ユウ。へんなヘルメットはあいかわらず健在だぞ？



こっちは２のヒロインのラーラ。なかなか元気そうでよろしい、よろしい。

今回は、ていねいな作りとかわいいキャラクターが好評の「モンスターワールドIII」を中心にまとめてみた。君はこれらの隠れ扉をいくつ知っていたかな？

# BEメガ裏技リーグ VOL.21

## ワンダーボーイV　モンスターワールドIII

### チャームストーンの使い方　補欠

プラプリル城下町の、リリパト村へ通じる扉の右には隠し扉があり、その中でチャームストーンを使うことができる。

ここでは、チャームストーンを2つ以上持っているときは、すべての魔法（リターン以外）を1つずつ、チャームストーンを1つしか持っていないときは「ハートのうつわ」と交換してもらえる。

（愛知県・石塚孝・14歳）



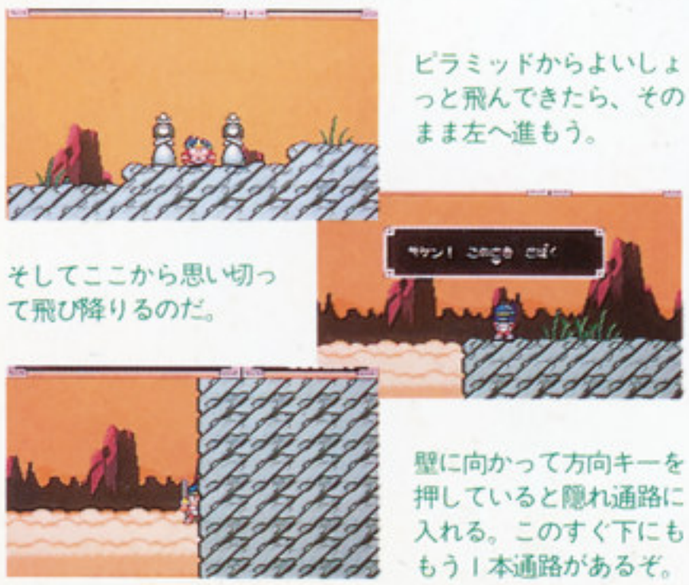

リリパト村へ続く扉のすぐ右に、このような隠れ扉がある。

ストーンをいくつ持っているかで、おじさんのメッセージが変わるぞ。

### 2つの隠れ宝箱　補欠

ピラミッドをクリアしたあと、その頂上からバーゴン山脈へ登り、そのまま左へ進むと絶壁がある。そこから思いきって落ちたら、すぐに右へ方向キーを入れると、隠れた通路が2つあり、その先で「シールド」と「パワー」の魔法が手に入る。

（大阪府・ASTAROT・19歳）



ピラミッドからよいしょっと飛んできたら、そのまま左へ進もう。

そしてここから思い切って飛び降りるのだ。

壁に向かって方向キーを押していると隠れ通路に入れる。このすぐ下にももう1本通路があるぞ。

### ピラミッドの隠れ扉　補欠

まず、ピラミッドの中央にある扉に入ったら、すぐ左にあるスイッチを押して下へ降りる。そのあと、落下地点のすぐ右にある段差の手前で上を押すと、隠れ扉に入れる。この扉の先には、リターン以外の魔法がすべて入っている、おいしい宝箱が置いてあるぞ。

（愛媛県・岩村幸政・19歳）




入ってすぐ左のスイッチを踏み、そのまま下へ降りよう。

実はこんな場所に隠れ扉があったのだ。ちょっとサギっぽいかな？



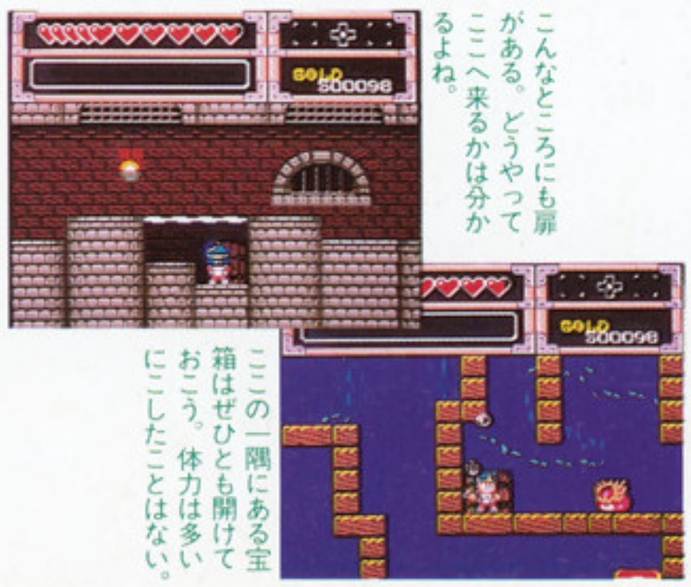

宝箱から魔法がワンサと出てくる。これであとの展開が楽になるね。

### 地下水路の隠れ扉　補欠

プラプリル城の地下水路で、段差のある水たまりに潜って（もちろんポセイドンのほこが必要）上を押すと、隠れ扉に入れる。

この扉は海中に通じていて、すぐ先には、「ハートのうつわ」が入った宝箱がある。

（福岡県・小宮誠・17歳）




こんなところにも扉がある。どうやってここへ来るかは分かるよね。

ここの一隅にある宝箱はぜひとも開けておこう。体力は多いにこしたことはない。

### 海中の隠れ扉　補欠

ゲームのスタート地点付近にある海中（プラプリル城の地下水路から通じる海中ではない）には、壁に囲まれていて取れない宝箱が3つあるが、実は隠れた扉を通ればちゃんと取れるのだ。その扉は以下の地点にあるぞ。

（東京都・最後の晩餐MAT・22歳）



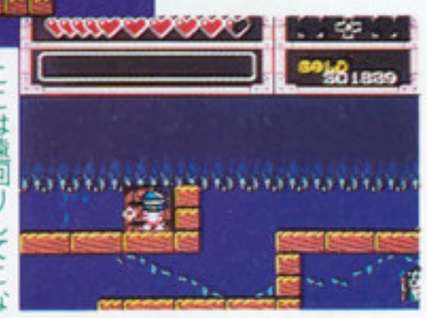

このように仕切られている宝箱が3カ所ある。どこから入るかは下の写真を参考に。




ここの扉は自力で見つけた人も多いと思う。いかにもありそうな場所だからね。




ここも意味ありげにくぼんでいる場所にある。近くにいるカニを片付けてから入ろう。




ここは遠回りしてこないとたどりつけない。マリンブーツを履いてないと面倒だぞ。

### ピグミー体軀の利用法　補欠

まずピグミーに変身できる装備をそろえて、体を小さくしたら、リリパト村にある遺跡に入る。そこからすぐ左下に降りたところにある細い隙間を通ると、その先に「ハートのうつわ」が入った宝箱がある。

また、ピラミッドの中央の扉から入って左下へ降りたところにも細い隙間があり、そこにも「ハートのうつわ」などが入った宝箱がたくさん置いてある。

（三重県・坂井聡・18歳）

## アドバンスド大戦略　―ドイツ電撃作戦―

キャンペーンモードの「シーライオン」と「コーカサス」で完全勝利をおさめ、そのあと「フレンチアフリカ」へ進み、そこでも完全勝利をおさめると、「ドイツ」マップの終了時とは異なる、もう1つのエンディングが見られる。

（千葉県・おたすけマン）



他のマップ経過はどんなでもいいから、とにかく「シーライオン」、「コーカサス」そして、この「フレンチアフリカ」で完全勝利をおさめよう。マニュアルに書いてある「史実と異なる結末」が見られるぞ。今回は特別にマップ分岐表も掲載するから、これを見て3つのマップを目指そう。果たして君は、インチキなしにこれらのマップで完全勝利を続けられるかな？　相当の戦略手腕がないと難しいぞ。

### 史実と違う結末（エンディング）へ進む条件　1軍

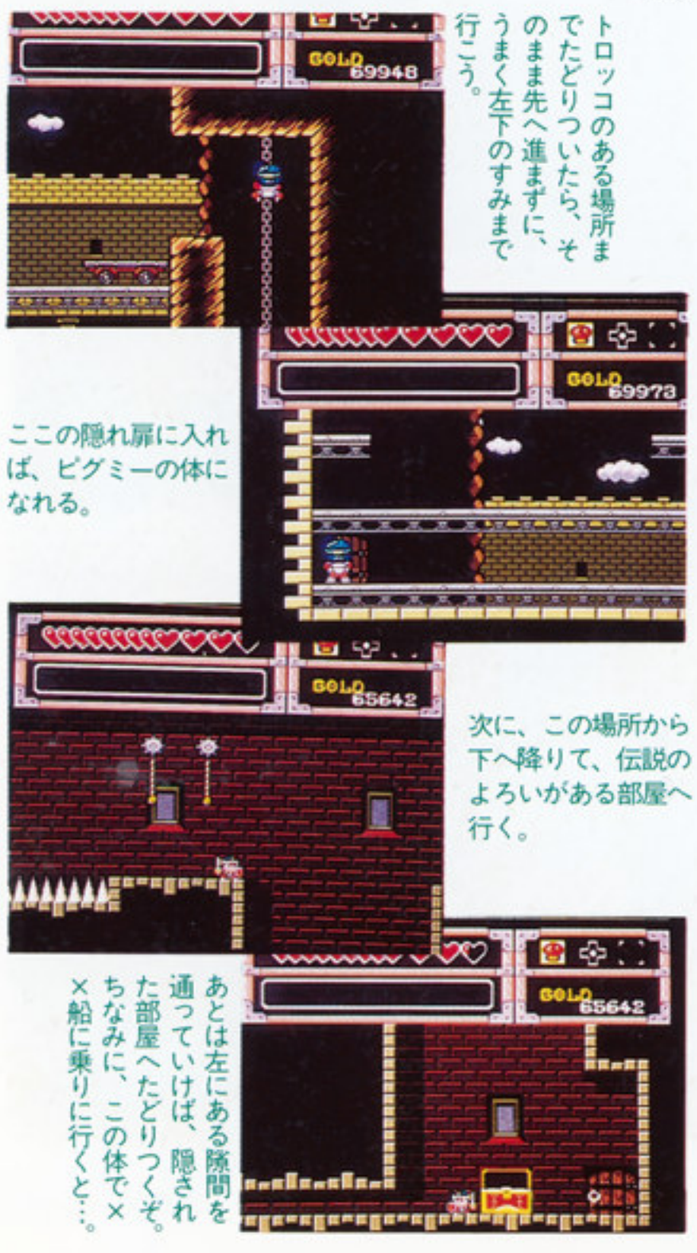
| マップNo. | シナリオ名 | 総ターン数 | 完勝期限 | マップ終了時の分岐先 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 完勝 | 勝利 | 引分 |
| 0 | ケースホワイト | 25 | 15 | 2 | 1 | 0 |
| 1 | ピョートルクフ | 30 | 15 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | ラドムホウイモウ | 30 | 15 | 4 | 3 | 2 |
| 3 | ビスカ　ガワ | 50 | 20 | 4 | 4 | 3 |
| 4 | ワルシャワ | 50 | 25 | 6 | 5 | 4 |
| 5 | デンマーク | 30 | 10 | 6 | 7 | 5 |
| 6 | ノルウェー | 60 | 30 | 7 | 8 | 6 |
| 7 | テイチ　ショコク | 60 | 30 | 9 | 8 | 7 |
| 8 | フランス　ソンム | 70 | 50 | 12 | 25 | 8 |
| 9 | フランス　マジノ | 50 | 30 | 10 | 14 | 25 |
| 10 | バトル　ブリデン | 60 | 30 | 11 | 12 | 13 |
| 11 | シーライオン | 70 | 40 | 14 | 12 | 13 |
| 12 | ユーゴスラビア | 35 | 20 | 15 | 13 | 12 |
| 13 | ギリシア | 55 | 40 | 16 | 26 | 13 |
| 14 | バルト　ショコク | 100 | 40 | 17 | 17 | 14 |
| 15 | スモレンスク | 110 | 50 | 18 | 18 | 15 |
| 16 | ウクライナ | 100 | 40 | 19 | 19 | 16 |
| 17 | モスクワ　4Pz | 70 | 45 | 36 | 21 | 20 |
| 18 | モスクワ　2Pz | 70 | 45 | 36 | 21 | 20 |
| 19 | ロストフ | 100 | 50 | 18 | 20 | 19 |
| 20 | セバストポリ | 70 | 20 | 21 | 22 | 20 |
| 21 | コーカサス | 120 | 65 | 32 | 22 | 22 |
| 22 | スターリングラド | 70 | 40 | 23 | 23 | 23 |
| 23 | ハリコフ | 110 | 50 | 24 | 24 | 34 |
| 24 | クルスク | 45 | 20 | 33 | 34 | 35 |
| 25 | キレナイカ | 70 | 35 | 27 | 26 | 25 |
| 26 | トブルク | 70 | 40 | 29 | 29 | 26 |
| 27 | エジプト　シリア | 60 | 35 | 28 | 28 | 26 |
| 28 | イラン　イラク | 80 | 45 | 31 | 26 | 26 |
| 29 | エル　アラメイン | 50 | 35 | 30 | 32 | 32 |
| 30 | ニア　イースト | 70 | 50 | 31 | 31 | 32 |
| 31 | トルコ　サンセン | 80 | 45 | 32 | 22 | 23 |
| 32 | フレンチアフリカ | 90 | 50 | 23 | 33 | 33 |
| 33 | シシリー | 55 | 30 | 37 | 34 | 34 |
| 34 | サレルノ | 80 | 55 | 37 | 35 | 35 |
| 35 | アンツィオ | 80 | 60 | 37 | 38 | 38 |
| 36 | ウラル | 80 | 50 | 21 | 20 | 20 |
| 37 | ノルマンディ | 55 | 35 | 39 | 39 | 38 |
| 38 | ファレーズ | 60 | 35 | 41 | 41 | 39 |
| 39 | アルンヘム | 40 | 25 | 40 | 40 | 42 |
| 40 | アルデンヌ44 | 60 | 40 | 41 | 41 | 42 |
| 41 | ブタペスト | 50 | 30 | 42 | 42 | 42 |
| 42 | ドイツ | 50 | 30 | ？ | ？ | ？ |

## モンスターワールドⅢ

### 最後の城でピグミーに？　補欠

最後の城で、トロッコに乗って進む場所まで来たら、途中でトロッコから降りて左下の隙間へ入ると、行きどまりに隠れ扉がある。ここに入ると体が小さくなり（ピグミーになる）、伝説のよろいがある部屋の狭い隙間も通れるようになるのだ。

（千葉県・ｂｙセンキュー・13歳）




トロッコのある場所までたどりついたら、そのまま先へ進まずに、うまく左下のすみまで行こう。

ここの隠れ扉に入れば、ピグミーの体になれる。

次に、この場所から下へ降りて、伝説のよろいがある部屋へ行く。

あとは左にある隙間を通っていけば、隠された部屋へたどりつくぞ。ちなみに、この体で××船に乗りに行くと…。

●裏技リーグ欄外編《モンスターワールドⅢ》【このゲームでは宿屋に泊まるときにはお金が必要だが、実はお金がまったくなくても、宿屋の人は「サービスしておきましょう」と言ってタダで泊めてくれるのだ。もちろん体力の回復とセーブもできる。】（埼玉県・須田昌志・17歳）←宿代ってセーブするための便宜的存在だったのかな？　アマに認定。

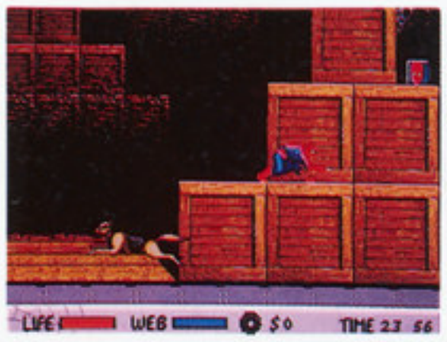
●裏技リーグ欄外編《球界道中記》【ワールドツアーのパスワード入力時に「ＫＩＫＵ」と入れると、「えかきのおかしら」というメッセージが出る。】（和歌山県・岩出栄人）←この裏技はもはやシリーズ化してしまったようだが、まだ他にもネタはあるだろうか？　アマに認定しよう。

## スパイダーマン

**ちょっと近道** ― アマ

レベルをNIGHTMAREにしてスタートすると、1面の倉庫で、なぜか荷物(コンテナ？)の2段目が通り抜けられ、中ボスのフォークリフトのいる地点まで近道ができます。

（福岡県・広島正治・21歳）




ただこれだけの技だが、ナイトメアは難しいのでけっこうありがたい。

## レンタヒーロー

**タナボタの1万ゴード** ― 補欠

各町にいる、お金をかけて勝負をしてくれる人に、所持金が1万ゴード以上のときに戦いを挑むと、戦わずして1万ゴードがもらえる。

（大阪府・中嶋啓之・15歳）




勝っても1ゴードという、無駄な勝負を引き受けると……。

その男気に感動して、ただで1万ゴードをくれる。ただしゲーム中に1回しか通用しない。

## 魔王連獅子

**ボーナスステージ** ― 補欠

一、二、四幕の写真の位置で、方向キーを上に入れると隠された部屋に入れる。ちなみに一、四幕の部屋にはアイテムがあり、二幕の部屋では体力の回復ができる。

（岐阜県・村瀬清孝・15歳）

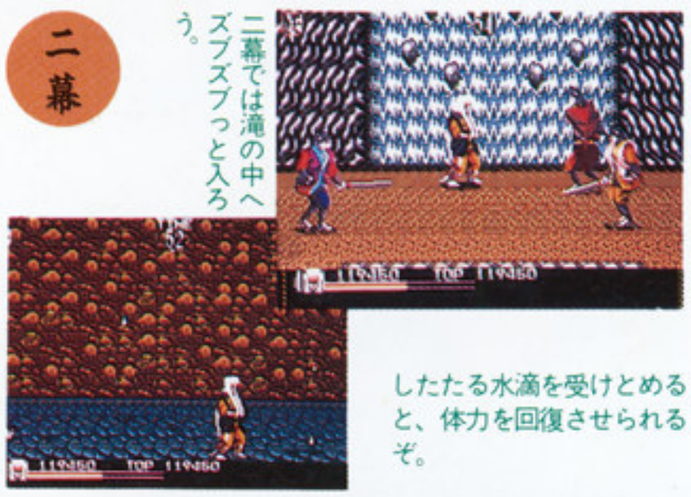
一幕



この襖を開けて隠し部屋へ入るのだ。敵は無理に片付けなくてもいいぞ。

ここにはアイテムが5箱ある。制限時間内にすべて開けてしまおう。

二幕



二幕では滝の中へズブズブっと入ろう。

したたる水滴を受けとめると、体力を回復させられるぞ。

三幕



霧が濃くてわかりにくいけど、うしろの建物の隙間に入ろう。

ここは一幕と同じくアイテムの宝庫だ。全部きっちり取ろう。

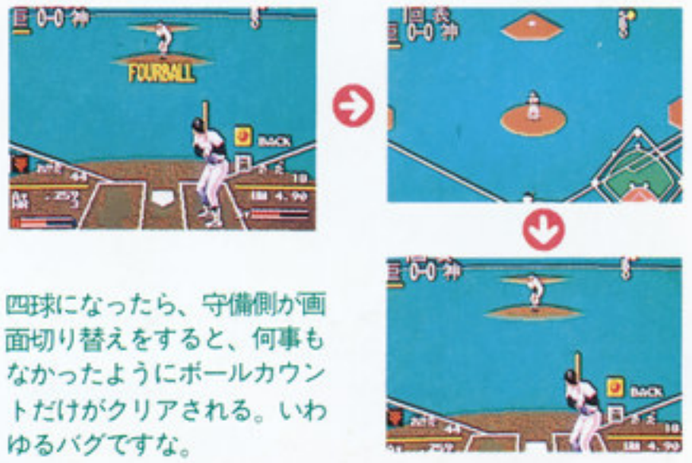
## プロ野球スーパーリーグ'91

**フォアボールが無効に** ― 補欠

どのモードでもいいから、フォアボールになった瞬間に守備側がBボタンを押して画面を切り換えると、ボールカウントが0にクリアされる。もちろん打者も進塁しない（ストライクのカウントはそのまま）。

ただし、ランナーがいる場合はランナーだけが進塁してしまうのが欠点。

（神奈川県・久木田圭介・11歳）




四球になったら、守備側が画面切り替えをすると、何事もなかったようにボールカウントだけがクリアされる。いわゆるバグですな。

## エル・ヴィエント

**便利なコマンド3種類＋1** ― 2軍

電源を入れてウルフチームの社名ロゴが表示されているときに、A、B、Cボタンを押しながらスタートを押すと、カラーバーが表示される。

また、プレイ中にポーズをかけたら、方向キーを「上、左、右、下」と入れる。そのあとAボタンを押すとスローモーション、Bボタンで面とばし、Cボタンで使用魔法を増やすことができる。さあ！　これでキミも1面からエクスプロージョンだ!!(笑)

（富山県・善光英昭）

●裏技リーグ欄外編《ゼロウイング》【ボンバーを使うときに、画面の右端に寄ってから撃つと、画面の左端でボンバーが爆発し、後方から出現する敵を倒せる。ただし、ボンバーの爆発は通常の半分ぐらいしか表示されない。】（京都府・ビッグマン・20歳）←使える状況は限られると思うけど、役に立つ技といえるだろうね。アマに認定だ。

### 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”までを編集部内で判定、選定するものです。

■同一の裏技が複数寄せられた場合は、そのなかから抽選で1名を選び、代表とさせてもらいます。

**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ださい。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

**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＋海外ソフト＋αのおまけつき！<br>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。こいつあ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。 | 補欠 | 2,000円分の全国共通図書券を進呈。<br>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。ちょっと吉いが「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GGソフト2本か、お好みメガトラソフト1本<br>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。 | アマ | 1,000円分の全国共通図書券を進呈。<br>ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。例えるなら「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。<br>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。 | 草野球 | 500円分の全国共通図書券を進呈。<br>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。 |

●裏技リーグ欄外編《戦場の狼II》【A、B、Cボタンを押したまま「オリジナルモード」でゲームをスタートすると、敵兵士の動きがやたらと速い、超難しいモードになっている。】（静岡県・暗・14歳）←これをやると、シャレにならないほど難しくなるが、クリアできる人はいるのだろうか？　補欠に認定。

話題のビデゲーをチェック!!

# ザ VG 倶楽部

THE VIDEO GAME CLUB

SNK／ネオカーニバル
餓狼伝説　宿命の戦い
ジャレコ／
ワンダーハンティング
カプコン／
キャプテンコマンドー

## SNKからネオカーニバル登場!!






▲「のらくろ」のキャラクターもぬいぐるみで登場だ。



▲「手塚治5」のぬいぐるみ。ひげおやじがおすすめ。



▶これは、チャップリンの映画シリーズのぬいぐるみ。



◀「ジャングル大帝」の主人公たちの動物キャラだ。



◀女の子向け「どろろんばっ！」のぬいぐるみ。



◀男の子向けの「サムライトルーパー」

クレーン機は、商品払い出し設定を4段階に調節する機能が付いているので、高確率でぬいぐるみを取ることもできる。また、ぬいぐるみも「鉄人28号」など今後ぞくぞくと登場するぞ。

## ワンダーハンティング




広い景品ルームとポップなデザインで、アイキャッチを計算した造りのクレーン機がジャレコの2人用「ワンダーハンティング」だ。

ぬいぐるみは、かわいいクリスマス向けの「クリスマスファミリー」がある。

また、狭いスペースでも設置できる「ワンダーハンティングミニ」もある。こちらは1人用だが、操作は2人用と同じ。





▶白を基調に、クリスマスのキャラクター、トナカイや雪だるま、ペンギンなどが勢ぞろいだ。




ＮＥＯ・ＧＥＯの新作の格闘アクションゲームがこの「餓狼伝説　宿命の戦い」。キャラクターがリアルで大きいため、プレイしているとついつい本気でゲームにのめり込んでしまうのだ。

プレイヤーは兄弟のテリー・ボガードとアンディ・ボガード、そして東丈の3人の中から選択してゲームを始める。全8ステージあるステージ中に登場する敵を倒していくのだが、それぞれのステージのボスキャラが格闘技の名人たちで、一筋縄では倒すことができない強者ぞろいなのだ。3人のそれぞれのワザを駆使して、ステージクリアをめざし熱い戦いを繰り広げよう!!




◀3人の中からプレイヤーを2人セレクトする。1人でも遊べるが、よりエキサイトするのは2人プレイだ!!




▶エリア3のボス、マイケル・マッスルに必殺技“空破弾”をきめるアンディ・ボガード。格闘技が派手で燃えるのだ!!






## 「ファイナルファイト」譲りの本格的格闘アクションゲームが、この「キャプテンコマンドー」だ。白熱する戦いに絶対おすすめ!!

「ファイナルファイト」、「ストリートファイターII」などでビデゲーファンの人気を独り占めしていたカプコンが、今度は4人同時プレイ可能の「ファイナルファイト」風アクションゲームを出した。その名も「キャプテンコマンドー」だ。

プレイヤーキャラは主人公の〝キャプテンコマンドー〟を始め、忍者の〝ショウ〟、エイリアンの〝ジュニティ〟、ロボットに乗った赤ん坊の〝フーバー〟とそれぞれがユニーク。とくにフーバーはロボットに乗って敵と戦っているので、途中で敵から奪ったロボットに乗るとロボットの2段重ね状態で攻撃をするので、見ていて面白い。

また、各々は必殺技を持っているが、この技を使うと体力が減ってしまうので注意しよう。

## 変化に富んだ9ステージ

このゲームは格闘シーンだけがウリではない。各ステージの構成がそれぞれ変化に富み、プレイヤーを飽きさせない作りになっているのだ。

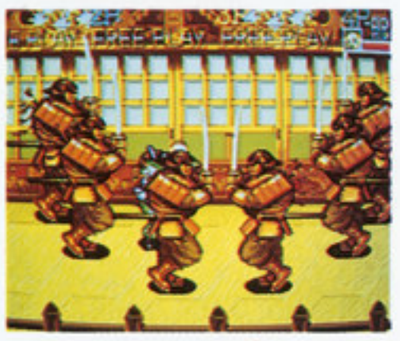
ステージは全部で9つ。犯罪超人がはびこるステージ1、恐竜や原始人と博物館で戦うステージ2、忍者屋敷での忍者との戦いのステージ3、犯罪超人が観客として観ているサーカスキャンプでの戦いはステージ4、ジェットボートでのシューティングゲームさながらの戦いを繰り広げるステージ5、狭い通路を利用した水族館での戦いのステージ6、宇宙船発射場地下基地での戦いのステージ7、宇宙船内部での戦いのステージ8、ジェノサイド宇宙基地での最後の戦いが繰り広げられるステージ9だ。この9つのステージがコマンドーたちの格闘場所だ。展開が派手なので次のステージが楽しみでワクワクするぞ。



◀ステージ2のボスキャラ〝シュトルム・Jr〟との戦い。



◀ステージ3の忍者屋敷で強敵〝武蔵〟に囲まれる!!



◀ステージ4、サーカスキャンプでの戦い。



◀ステージ5はジェットボートでシューティング!?

## これが4人の仲間の多彩なワザだ!!

このゲームの最大の特徴が、ボタンとレバーの組み合わせでできる多彩なワザの数々だ。

基本的には連続ワザ、移動連続ワザ、ジャンプワザ、ダッシュワザ、つかみワザがあり、これらのワザを何通りもの種類に使い分けることができるのだ。しかもこの他に体力は減るものの、近距離から仕掛けられる必殺ワザもあり、格闘技ファンには答えられない内容となっている。このゲームは慣れるほどにワザを駆使して遊べ、敵の攻撃さえかわすことができれば、必殺ワザ以上の破壊力を秘めたワザを使いこなしてガンガン敵を叩けるのだ。

### ショウ




◀体の周りに煙幕を張り、爆発を利用して敵を倒す必殺ワザ「スモーク・ボム」

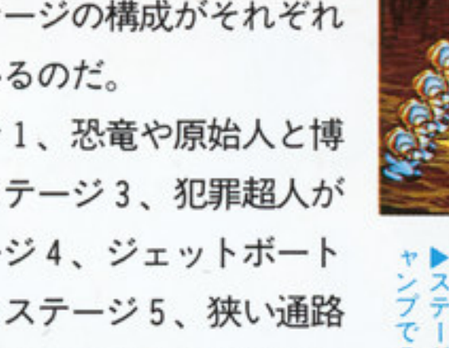
### キャプテンコマンドー




◀パワーグローブで電気と炎で敵を倒す必殺ワザ「キャプテン・コレダー」

### ジュニティ





◀体を回転させ、包帯をムチにして敵を攻撃する必殺ワザ「スピニング・アタック」

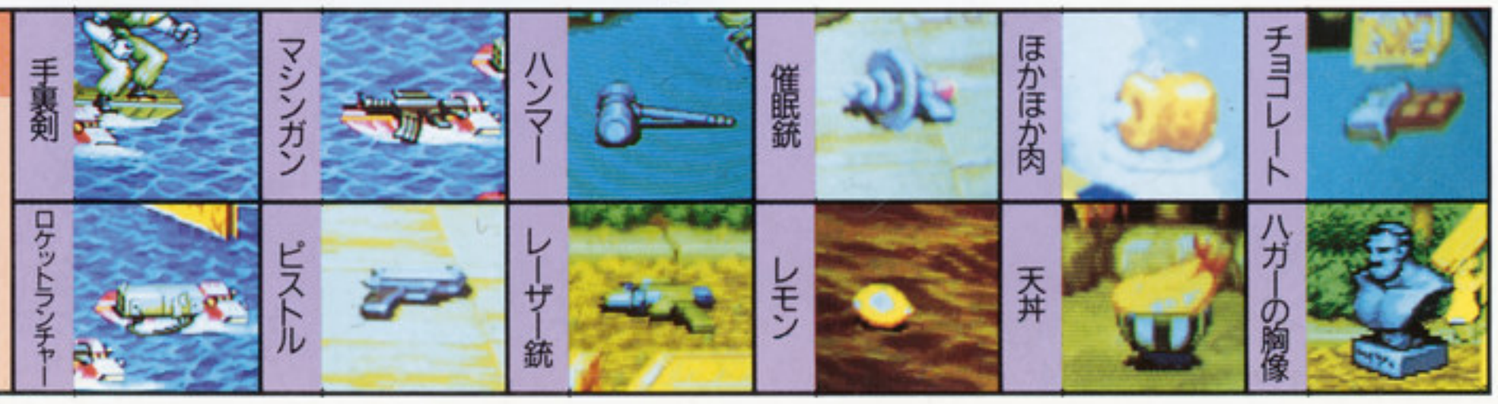
### フバー



◀ヒザから発射するミサイルで敵を叩く必殺ワザ「ニークラッシュ・ミサイル」

## 仲間を助けるアイテム

ドラム缶や木箱の中には、武器や体力回復などのアイテムがある。右にその1部を載せたので参考にしてくれ。しかし、〝ハガーの胸像〟っていうのはなんか笑えるよね。



Vol.9

# HYPER SEGA

「ラッドモビールSVをめぐる冒険」

# 電脳石火のサイバー・パーク



by 外神田総合信用探偵社




## アミュージアム

場所　千葉県木更津市大和1-2-1
木更津EPO B1
交通　JR木更津駅下車徒歩2分
営業時間　AM10：00～AM0：00

### 前回までのあらすじ……

俺は、外神田に事務所を構える、しがない私立探偵。助手は、短大生の亜紀と、猫のフレドーだけ。大阪はミナミの御曹司・山下の依頼を受け、AMマシン「ラッドモビール」のSVバージョンを探しているのだ。ただ1台しかない、この幻のSVマシンには、通常のものにはない21ステージ目が設定されてあり、その画面は平成4年4月4日午後4時4分にのみ見ることができるという。山下の指示の下に、全国を探し回る俺だったが、SVマシンはまだ見つからないのであった。

＊この物語はフィクションです。実在の人物、団体とは、関係ないんじゃないかと思います。

### 軟弱な内房線

たたきつけるような雨に、木更津の空は灰色にけぶっていた。行き交う人々は皆、早足に、靴のかかとで水しぶきを上げていた。

俺のスーツの肩に、傘からこぼれた雨の雫がジクジクと染み込み、ズボンの裾はグッショリと湿って、苛立つほど重くなっている。

本来なら俺は、中古の赤いダイハツ・ミラのエンジンをクタンクタンと言わせながら、せわしなく往復するワイパーの向こうにある、雨に濡れそぼった木更津の街並みを見ているはずだった。が、愛車は今、入院中なのだ。免許を取ったばかりの亜紀が、さっそく車庫入れに失敗してくれたのだ。

「ブツブツ言わないでよ」

「誰のせいだと思ってんだ？」

秋葉原から総武線で約2時間。途中で横須賀線に追い抜かれたのが、少し悔しい。だから錦糸町で乗り換えようと、言ったんだ。

「それも、あたしのせいなの？」



### 俺の捜査メモ



左から、中山智美ちゃん(18)。渡辺淳子ちゃん(19)。渡辺亜希子ちゃん(19)。日野伸美ちゃん(19)。趣味は、みんなカラオケだそーな。バイトの後で、7階のカラオケ・コーナーに行くことも。




「おまえがグーグー寝てるからだ」

「だって、仕事で疲れてたんだもん」

亜紀は内職で、ワープロの打ち込みをやっている。それで疲れるのは、おまえの勝手だ。

「いやあ、凄い雨ですねえ」

アミュージアムの真柄真一店長は、笑顔で俺たちを迎えてくれた。そして、表情も変えずにポツリと言った。

「この雨だと、電車が止まるかな」

雨なんか、大っ嫌いだっ。

### 火星は乾燥してて、緑もなく退屈？

木更津EPOは、ヤング・アダルト対象のファッション専門店である。その地下1階のフロアには、アミュージアムのエキセントリックな電脳空間が広がっている。



「電脳パビリオンへようこそ」
真柄店長、「火星に立つ」の図

「考えてみれば、未来世紀をイメージするAMセンターとしては、一番ストレートな表現形態かもな」

「そうかしら？」

天井から白いビニール・チューブが無数に走り、中でチカチカとオレンジ色の電光が駆け巡る。メタリックの岩のオブジェと、ピンク色をした砂岩質の壁。宇宙船のゲートのようなアーチと、古代遺跡のような石の柱。

サイバーパンクのイメージ。俺はそう思う。

「これは、火星のイメージよね」

亜紀が言った。すると、真柄店長は言った。

「中央のインフォーメーション・カウンターが宇宙船の発着場。そして宇宙船と、外の火星の風景。要するに、映画の、『トータル・リコール』のイメージなんです」

なんだ？　そりゃ。

「リコール社のシステムは、本当の経験と区別がつかない、夢の記憶を与えます、って。大掛かりな体感ゲームが多いのも、それを意識してるんじゃない？　ここでは、日常で体験できない、夢を経験できるって感じにね」

「おい、亜紀。言ってることがわかんねーぞ」

「たまにはSF映画とかも観ないさいよ。ゴッド・ファーザーとか、そんなんばっかじゃなくて。シュワちゃんの映画は人気なのよ」

そんなの、俺の勝手だろーが。



火星の洞窟に並んでいる
作業用クレーン？

## もう少しロマンのある夢を……

「ヤング・アダルトを対象にしてますし、EPO自体がそういうビルなんですが、そのわりには、いろんな世代の方が来てくれてます。家族連れとかもね。だから、もう少し小さい子供さんが遊べるようなマシンも、増やしたいな、なんて考えてもいます。もちろん、電脳パビリオンの名にふさわしく、最新鋭の体感マシンは導入していくつもりです」

真柄店長の、キリッとした笑顔に見送られて、俺たちはエスカレーターを昇っていった。出口で傘を開いた。夕暮れの空に、雨はまだ激しく降り続いていた。

と、亜紀の姿が消えていた。どこへ行ったんだ？

振り返った俺は、エスカレーターを上がった正面に、宝石専門のテナントがあることに気づいた。亜紀は出口へ向かわず、吸い寄せられるように真っすぐ進んだらしい。

「亜紀。電車が止まらねえうちに帰るぞ」

呼び戻すつもりで近づいていった俺は、そこで、店のねえちゃんに捕まった。

「今、オープン記念で、お安くなってますよ。クリスマスも近いことだし、このぐらい、彼女に買ってあげたら。ねえ」

なにが、ねえ、だ。誰が彼女だ。こら、亜紀、一緒になってうなずくんじゃないっ。

「これは夢かい？」

「もし夢なら、醒める前に、早く買ってね」

おいおい……。



アミューズアムのゲートをくぐると、そこは、もう、スペース・パーク。

7階カラオケ・コーナーは深夜2時まで。レンタル・ステージもあるぞ。

# 外神田総合信用探偵社NEWS

## セガ／情報ステーション

今月のイラストは、ちょっとお休み。イラストが描けないと、プレゼントがもらえないってのは、不公平だもんな。

普通のハガキを紹介しよう。紹介された人には、ソニックの人形をプレゼント。

まずは、京都府の西村浩クン17才、香川県のBEEP！くしだりこクン14才、大阪府のへぼきちクン17才。「ソニックの人形が近所にないっ！」というハガキ。まあ、俺が謝ってどうなるもんでもないが、人気者のソニックは忙しくって、補充もきかないくらいなんだそーだ。もう少し待ってくれ。きっと、キミたちの近くにも行くからな。

次に、先月号のハガキの質問に答えてくれた、福岡県のぬすいちクン。発売日に読んで、すぐに送ってくれたんだな、ありがとう。ついでに、ラッドモビールSVを探してくれると、ありがたいんだが。

それから、鳥取県の匿名希望15才。「UFOキャッチャーをやりたいんだけど、人目が気になって、恥ずかしい」だって？　恥ずかしいことなんか、あるもんか。今やUFOキャッチャーは、トレンドだぞ。亜紀なんか、人がいても割り込んでいくし、ガラスに顔の跡がつくくらいに張りついてるぜ。

そうそう、UFOキャッチャーといえば、亜紀のワガママに答えて、ワザを書いてきてくれた岡山県の亀岡明徳クン17才と、大阪府の福田耕児クン17才。福田クンは、「前の人が諦めたところで、取りやすくなってるのを狙う」と。亀岡クンになると、「友達にやらせて、取りやすくなったところで自分が取る」だと。でも、自力じゃ取れないワザってのは、ちょっと悲しくないかい？

「ヒモをひっかける」というのは岩手県の高橋豊クン15才。「横から見ると取りやすい」というのは大阪府の大橋栄一クン16才。なるほど、みんないろいろ考えてるんだな。

おっと、まだまだ紹介したいんだが、ああ、スペースがなくなってしまった……。

応募要領：ハガキに◇住所・氏名・年令・電話番号と内容（具体的に！）を明記のうえ、〒108 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「HYPER セガ」プレゼント係まで、送ってください。

### セガソニックホットキャンペーンへいこう

俺「12月下旬から来年1月にかけて、セガ直営のAMセンターでキャンペーンやるんだってよ」

亜紀「全国で約350店舗で実施される？」

俺「お店でソニックの『おみくじスクラッチカード』というのがもらえるんだけど、そのカードを削るとソニック特製グッズがもらえるんだってよ」

亜紀「景品はなんなの？」

俺「ソニックのマグカップ、ジグソーパズル、プレートキーホルダー、カイロ、えーとそれから……。亜紀、どこにいくんだ？」

亜紀「全国巡って景品を全部もってくるから！」

テラドライブの情報をキャッチアップ

# TERA COMMUNICATION テラコミ



## TERA SUMMIT IN 秋葉原ダイドーホール

前号のニュースでも少し触れたが、10月から11月にかけて全国4カ所で「TERA SUMMIT」が開催された。

10月26日、東京会場となった秋葉原・ダイドーホールでは開場時間前から待っている人がいたほど。秋葉原という場所がらか、立ち寄る人が多かったため、かなりの人で盛り上がっていた。会場内ではフライトシミュレータやドライビングゲームなど海外のIBM PCならではのゲームソフトがナント70種類もかわるがわる展示されていた。



「テラサミットへようこそ！」と気持ちよくあいさつしてくれる受付け嬢。会場内も人がいっぱいで明るい様子だった。

また、テラドライブのユーザーではなくても十分楽しめるように、メガドライブのコーナーも設置されていた。MEGA-CDの発売前ということで、「もしかしたらMEGA-CDのソフトが見られるかも……」と思って見にきた人もいたようだ。

めずらしいゲームに目がいってしまう。






話題のMEGA-CDも堂々展示。

### セミナーも開催されてたぞ

テラドライブならではのソフト「パズルコンストラクション」。TERA SUMMITでは実際にこのソフトを体験してもらうということでセミナーが行われていた。自分の好きな絵がゲームに取り込めるこのソフトにみんな真剣。ゲームデザイナーへの道は遠くはないぞ。



IBMソフトがジャンルごとになっている。



グラフィックエディットを体験。難しいかな？

### 発売決定!! プリンセスメーカー

PC-9800シリーズ版で人気がある「プリンセスメーカー」がテラなどのIBMマシンで動くようになるのだ。このプリンセスメーカー、知っているユーザーも多いと思うが、キャラクター育成シミュレーションゲーム。画面はVGA対応、音はMIDI音源対応、当然DOS/V対応という、豪華なソフトなのだ。TERA SUMMITでも絶えず人が集まっていた。このソフトの価格は14,800円。



TERA SUMMITでは予約販売もしていた。

## 話題のIBMソフト

### DOS/V対応の日本語IBMゲーム発売 ―― アスキー

#### ウイザードリィ・ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ

従来シリーズとはちょっと変わり、3Dダンジョンの要素を取り入れたRPGの新作ウイザードリィ。戦闘システムや魔法システムも一新された最近の話題作。価格は12,800円。

#### ウイングコマンダー

このゲームは3D画面表現による宇宙戦シミュレータなのだ。戦略的要素も多分に盛り込まれている。ただ、テラではイマイチスピード感がない。価格は14,800円。

#### スタントドライバー

よくあるF1などのカーシミュレータとは一味違うこのゲーム。ループコースを通り抜けるとカースタントはド迫力。価格は7,800円。

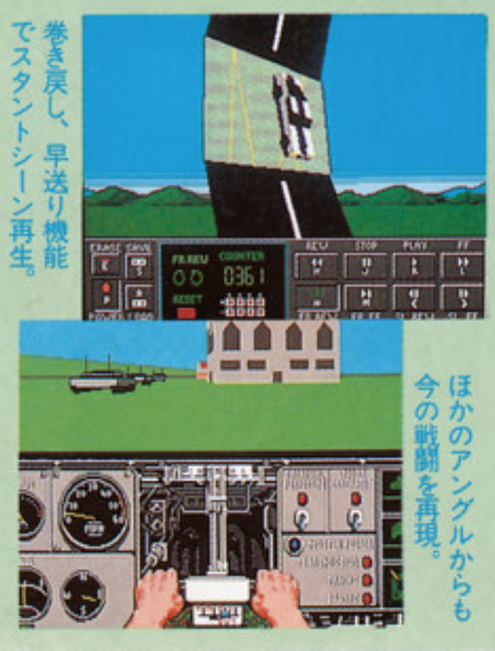
#### タンク

戦車部隊の指令官となり戦う、バトルフィールド戦車戦シミュレーションゲーム。通信対戦モードもあるので、また違った感じで楽しめる。価格は7,800円。




お待ちどうさま。日本語対応のRPGなのだ。

3Dによる「宇宙の現実感」が味わえる。



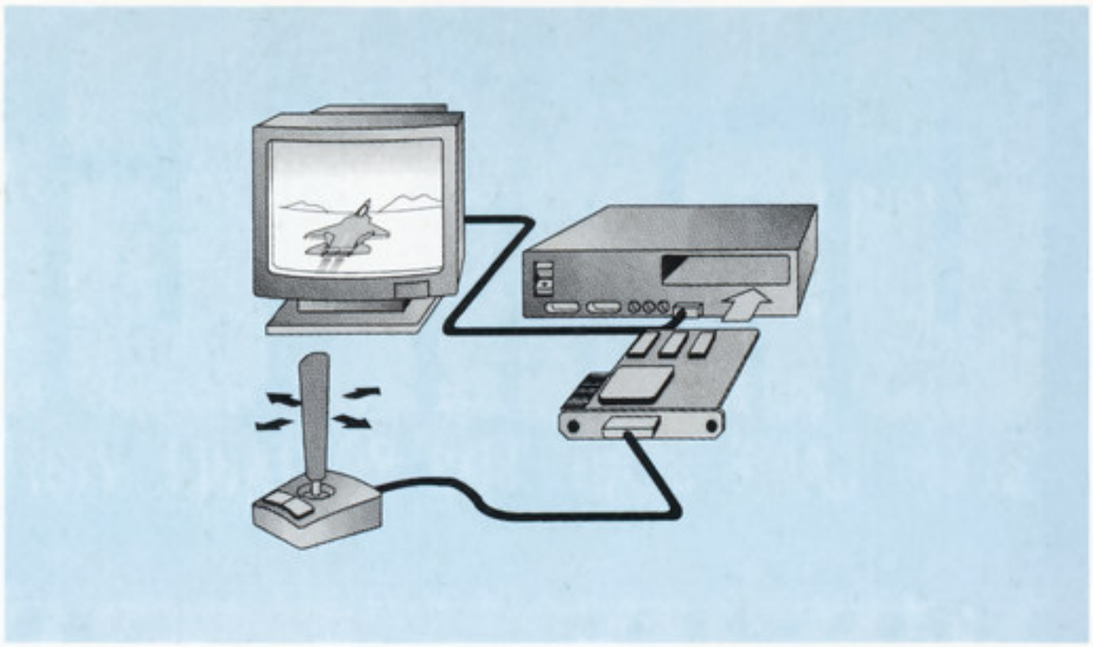

巻き戻し、早送り機能でスタントシーン再生。

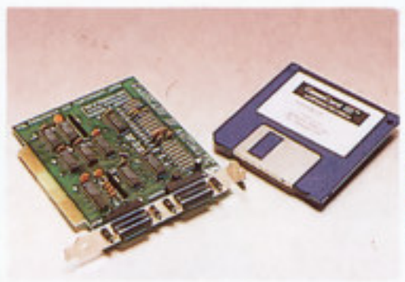
ほかのアングルからも今の戦闘を再現。

便利な周辺機器　ジョイスティック

## フライトシミュレータがリアルに楽しめる

IBM PCゲームといえば、フライトシミュレータだろう。そのフライトシミュレータもキーボード操作では迫力にとぼしい。そこで今回はジョイスティックを紹介しよう。テラにもメガドラ用のコントロールパッドはあるが、IBMソフトには対応しない。テラでジョイステックを使うためには、拡張スロットにゲームカードを接続して、付属ソフトで立ち上げなければならない。しかし、テラには拡張スロットが1つしかないため、ゲームカードを入れてしまうと、ほかのボードが使えない。IBM用の拡張ボードでは音源とゲームポートが付いている「サウンドブラスター」があるが、電源の関係でうまく使えないようだ。ただし、セガではサウンドブラスターなどを取付け可能にする改造を有料(8,000円）で行っている。今後、セガからも周辺機器を出すような噂もあるが、ぜひ実現してほしい。





ゲームカードをテラのスロットに差し込み、フロッピーディスクを起動。



これはコンパクトなタイプだが、ハンドルタイプのものもある。

テラネット情報　オープンな通信に!

ワープロソフトの「PagePro-S」に続き「AutoNet-S」も発売された。この通信ソフトにはTERA-NETへ自動的にアクセスできるので、会員も増えるかな？　そんなTERA-NETの会員には、ぜひメガドラユーザーも参加してもらいたい。テラ、メガドラと広い情報交換の場になるように盛り上げよう。

TERA-NETのアクセス
電話番号：03-3745-7572（5回線）
ボーレート：2400bps
（MNP 5対応）
プロトコル：8N1X
入会方法：オンラインサインアップ（無料）

SHOP紹介　タイゲン貿易

## ソフトを依頼されれば現地で購入!

「IBMのゲームソフトがほしいんだけど、東京や大阪に行かないと手に入らない」という人には待望のお店を紹介しよう。

この店は秋葉原にある。「なんだ、やっぱり東京か」と思いがちだが、このお店では電話でIBMソフトのほか、アミガ、ジェネシスなど海外版ソフトを注文できる。ソフトを注文すれば、海外を飛び回って探してくれるというのだ。



「遊びにきてね」とタイゲン貿易の荻野　宏さん。

このお店、最近ゲームの輸入代行を扱うようになった。本職はなんとブルドーザーを海外に輸出している会社ということだから、驚きだ。「アメリカ、東南アジアなどで売っている面白いものをお店にも置いているんですよ」（タイゲン貿易、荻野宏さん）。IBMソフトがほしい人は電話してみるといいかも。

問い合わせ先■03(3253)6698



通信販売のほかに店頭にもいくつか販売しているのだ。

プレゼント　テラのテレカ?

広告などですっかりおなじみになり、「テラドライブといえば高橋由美子」という代名詞までついた？　その高橋由美子のテレホンカードを抽選で5名にプレゼントしよう。パズルコンストラクションで作ったオリジナルゲーム、あるいはテラに関する意見、質問をハガキに書いて送ってね。今回の締切は1月8日必着まで。当選者の発表は3月号（2月8日売）のこのコーナーにてハガキを紹介する予定です。

あて先■〒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「TERAコミュニケーション・プレゼント」係まで。




新曲も続々出して人気も出てきた高橋由美子ちゃんのテレカだ。

INFORMATION　サポート情報

セガでは、TERA SUMMITの第2弾として、いろいろと地方を巡業する予定だそうだ。まず、手始めに仙台。この地方巡業は全国のテラドライブ各販売店において、IBMゲームのデモなどを行うというのだ。そこらへんでは見られない珍しいゲームが見られるので、全国各地で展開してほしいもんだ。それから、クリスマスのころにはテラを買うとオマケがついてくるという情報も入っている。すでにユーザー登録している人には送られてくる。あと、ユーザーサポートとしてもしサウンドブラスターなどを買ってしまった人には取付けサービス（有料）を、またモデル1、モデル2からモデル3へのグレードアップ（有料）も実施していくそうだ。くわしくはセガ・パソコンサポートセンター（電話 0120-417102）まで。



年末から年始にかけてキャンペーンがいっぱいなのだ。

# BEEP! GAME GEAR

1992,JANUARY,8TH

今月はアクションゲームが一挙に4本も発売される。その中でも注目株なのがセガから発売される2大キャラクターゲーム「ソニック」と「ドナルドダック」のふたつだ。いずれもデキは保証ずみなのでどちらを買うかは大いに迷うところだろう。そんな人はココを読め!!

"BEEP! GAME GEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

☆ドナルドダックのラッキーダイム☆フレイ~修行編~☆ヘビーウェイトチャンプG.G.☆ソニック・ザ・ヘッジホッグ☆ファンタシースターアドベンチャー☆

NEW SOFT REVIEW

## ドナルドダックのラッキーダイム

### デイズニーキャラクターの第2弾は、もちろんあのドナルドダックに決まり!

「ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン」がメガドラ版と時期をおいて発売されたのに対し、この「ドナルドダックのラッキーダイム」はメガドラ版と同時発売という形がとられている。とはいってもこの作品はメガドラ版を単に移植したものではなく、シナリオからゲーム内容までオリジナルのアクションゲームとして作られている。しかし、今読者が一番知りたいのは、ミッキーと比べるとどうなのか、ということだろう。

結論としては、この2作は見た目はともかく、ゲーム内容が全然違う方向性にあるため一概には比べようがない、と思うのである。簡単な違いをいえば、例えば前作は敵を倒すことよりも避けることに主眼が置かれたゲームバランスであったのに対し、こっちは敵を倒しながら進んでいくゲームバランスが組まれている。結果的にミッキーよりもテクニカルな操作が要求されるので、上級者向けのアクションだといえるかもね。

### ドナルドー家の危機!?

ヒューイ、デューイ、ルーイのラッキーダイムを取り戻せ!!




ディズニーキャラクターがたくさん登場するオープニングデモ。登場するキャラの名前を全部言えるかな?




### 7つのステージに分かれているのだ

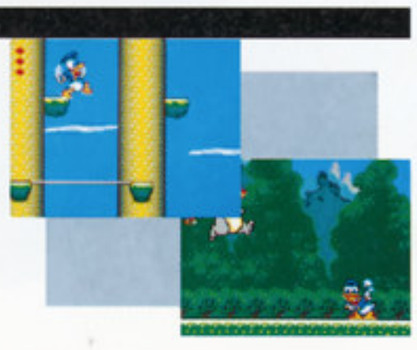


物語はまず3人の甥を助けてから悪い3匹のカラスを懲らしめ、最後に魔法使いの城へと出かけて行く。ステージの順番は好きに決められるぞ。

**STAGE1**

**カナダ**

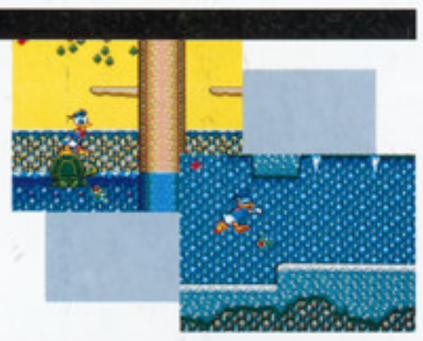
カナダのうっそうとした森での冒険。ドナルドに襲いかかる動物達を避けながら、ヒューイを見つけだそう!



**STAGE2**

**U.S.A**

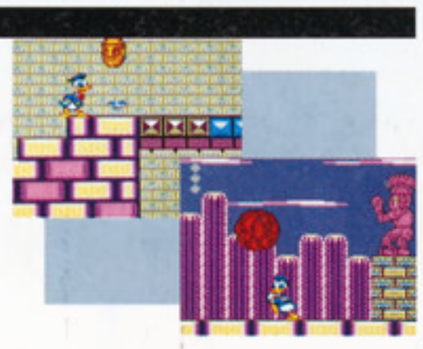
水の豊かな山奥が舞台。水中からジャマをしてくる敵を相手にしつつ、デューイを助けなくてはならない。



**STAGE3**

**南　米**

いにしえより邪神を信仰する秘境でルーイが捕らわれているという。神殿内のモンスターに気をつけよう。



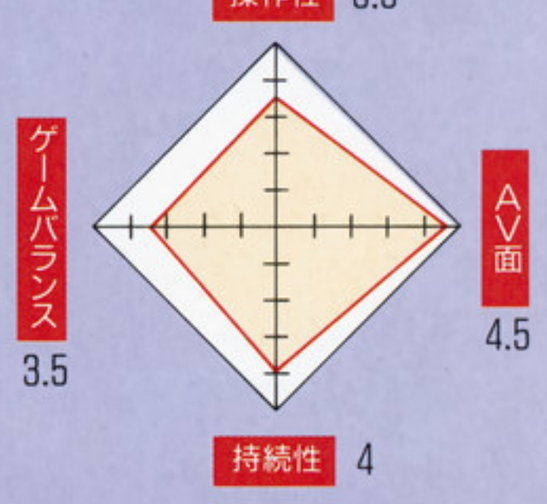



●セガ／12月20日発売／ACT／3,800円／2M

### ◀GAME EXPLANATION▶

今日はドナルドの甥っこ、ヒューイ、デューイ、ルーイの誕生日。スクルージおじさんは3人に10セント硬貨をプレゼントしました。「これは幸運を呼ぶラッキーダイムだ。わしもこれのおかげで大成功したんだよ」。そこへ突然現れたのが、3羽のカラスとマジカ テ スペル。彼らは3つのラッキーダイムと甥っこたち3人を奪ったのでした。ドナルドは彼らを取り戻せるのでしょうか?

〈評価ダイアモンド表〉




操作性は悪くないんだけど、ドナルドが使う武器はいずれも変わった使い方をしないとうまく扱えないものばかり。最初は操作にちょっと手間取るはずだ。ゲームバランスも全体的に見るとちょっと高めか。ただ、後半ステージではドナルドが寒がったり暑がったりと、キャラクターの細かい演出が効いているのには感心した。メガドラ版みたいに武器をもっと増やしてほしかった。

### ONE POINT REVIEW

ディズニーものの2作目だと知っていたから「ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン」を遊んだときほどの感動はなかった。ただ「ほほう、よくできてるじゃないの」と感心する部分が多い。要するに、手堅くカッチリまとめられた作品なのだ。ゲームの難易度が比較的高めなのが気になったが、万人向けのゲームには違いない。ミッキーとセットで。



© The Walt Disney Company

NEW SOFT REVIEW

# フレイ〜修行編〜

## つらい修行を乗り越えて(？) フレイは今日もがんばります！




●マイクロキャビン／12月20日発売／ACT／4,500円／2M

この「フレイ」の名前を知っている人は、かなりパソコンゲームのツウの人である。もともとフレイはパソコンゲームのＲＰＧ「サーク」の物語で登場した脇役の女の子だ。が、なぜか人気が集中(？)し、ついにサーク外伝という形でＭＳＸのアクションゲームになってしまったのだ。あまりの人気に近々98版も発売予定というからファンの力は馬鹿にできない。さて、G.G.版の反響やいかに？

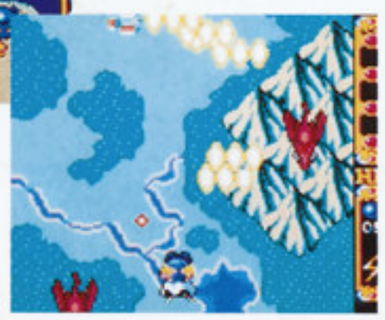


敵キャラのデザインはとってもユニークなものばかり。ヤラれたときのグラフィックがとってもお茶目だったりするのだ。




### SHOPで買いものうれしいナ♡

前のステージの成績が良ければ、先生からたくさんのメダルがもらえるはず。メダルが多いとパワーアップも簡単だ。



ゲーム中盤に用意されているシューティング面。中ボスも数体登場し、緊迫感あふれるゲームが楽しめるようになっている。

### 5つの魔法で敵を全滅させろ！



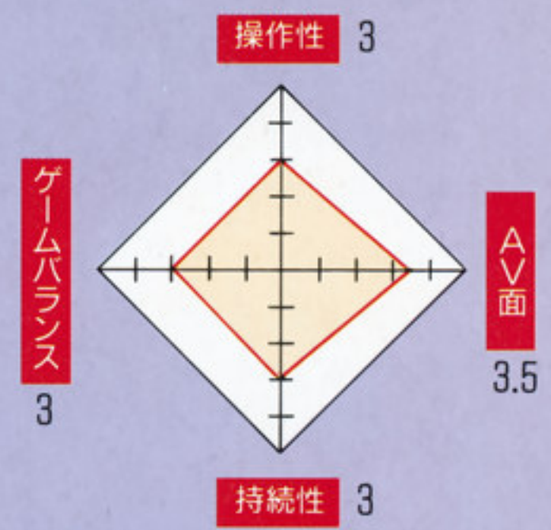




### ◀GAME EXPLANATION▶

ふとしたきっかけで勇者ラトクに恋した少女フレイ。「ラトクのために何かをしたい！」、そう思った彼女は魔法使いエンドラさんのアドバイスを受け、魔導士となりラトクを助けてあげようと決心しました。はたして彼女は魔法学校を卒業し、無事魔導士になれるでしょうか。

〈評価ダイアモンド表〉




フレイを始めとしたグラフィックはとってもカワイイんだけど、アクションゲームの部分だけを見るといろいろ言いたいことが……。もっとキャラ全体がキビキビと動くゲームにしてほしかった。派手な魔法は見る価値ある。

#### ONE POINT REVIEW

ステージ構成が最初は魔法学校での授業だったのに、後半から実戦でモンスターとの戦いになっていくという展開が面白かった。ただ全体的にゲームのテンポが遅いためか、実際にプレイしてみると不完全燃焼な状態になってしまうことがある。ウリである魔法も何回でも無制限に使えるようにしてほしかった。

NEW SOFT REVIEW

# ヘビーウェイトチャンプG.G.

## ボクシング界の最高峰、ヘビー級チャンプを目指すのだ




●シムス／12月27日／SPT／4,200円／1M

衛星放送ＷＯＷＷＯＷに世界ヘビー級ボクシングの放送権が渡ってしまって以来、民放で放送されるボクシングはバンタムやフェザー級の試合しか見れなくなってしまった。ま、その代わりこのクラスは日本人ボクサーが活躍したりするから番組はそれほどつまらなくはないんだけどね……。やっぱりＷＯＷＷＯＷ、受信契約しちゃおうかな。そんな悩める貴方に、「ヘビーウェイトチャンプG.G.」。

### 強いボクサーになるには？




相手のボクサーを倒すと、その結果によって次の試合までにマイキャラの能力パラメータにポイントを振り分けられるようになる。どんどん倒せばその分強くなれるのだ。




プレイヤーが操るチャレンジャーを叩きつぶそうとする世界ランカーは4人。彼らを倒せば世界チャンプはキミのもとに。




２つのパンチボタンを一定時間押し続けて気合いをためる(？)ことで、スーパーパンチを放つこともできるぞ。回数制限あり。

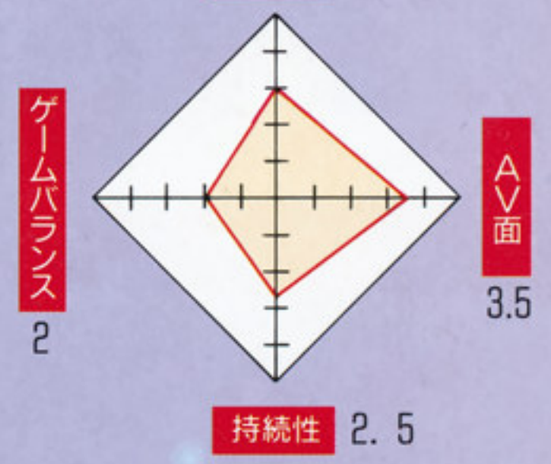



インターバル中に体力を少しでも回復させよう。10ラウンドを闘い抜け!!

### ◀GAME EXPLANATION▶

歴戦のヘビー級世界ランカーたちと闘い、キミは世界チャンピオンとなれるか!? G.G.初のボクシングゲームがついに登場。1試合10ラウンドのリングを4試合(ステージ)闘い抜けば世界チャンピオンとなれるのだ。通信ケーブルを使うことで人間どうしの対戦プレイも可能。

〈評価ダイアモンド表〉




汗が匂ってきそうな（ヤな表現だな）迫力のグラフィックはオレはボクシングをしているんだ、という気分を盛り上げてくれてヨイ。だがしかし！　この操作性の悪さには閉口モノ。ディフェンスもイマイチ使えないし……。

#### ONE POINT REVIEW

操作性が悪いよー、攻撃がしにくいよー。なんとこのゲーム、十字キーを斜め上下に入れないとパンチができないのだ。G.G.のパッドで斜めに方向を入れることがどれだけ難しいか、知らないんじゃないだろうか。アクションゲームに自信がある人にだけオススメします。私には難しすぎる……。

【G.G.HOTLINE場外編】

今月号の118ページから119ページ、「G.G.ソフトおすすめガイド'91」は読んでくれたかな？ このページこそは現在何が〝買い〟のソフトか、そしていま自分がほしいタイプのソフトが何なのかがすぐ探せるようになっている便利な（自分で言うか？）記事なのだ。とくにこの年末にG.G.を買った人には参考になると思うので、ぜひ読んでやってくださいね。ところで今月、初めて「ファンタシースターアドベンチャー」の画面を載せることができたけど、このシリーズの真打ちであるRPG「ファンタシースター外伝」は現在どんな開発状況なのだろうか。セガさんはよ教えてくれー。

NEW SOFT REVIEW

# ソニック・ザ・ヘッジホッグ

## まさかの「ソニック」、G.G.版も超音速感覚は健在だ！

今となっては恥かしい話だが、G.G.ソフトの発売予定表にこの「ソニック」の名前が初めて載ったときはG.G.担当者である筆者もちょっと驚いたものだった。「メガドラの機能を120%引き出したソニックがG.G.のハードで再現できるのだろうか……とね」。でも今回、実際に製品版を遊んでみてさらにビックリ。オリジナルであるメガドラ版の操作感覚と、G.G.版のそれが、ほぼ同じなのである！ 上下左右に超高速で飛び跳ねるスピード感、愛らしいソニックのパフォーマンスもしっかりと移植されており、今のところ全G.G.ソフトの中でベスト移植賞をささげるとすればこのゲームしかないだろうというぐらいよくできている作品なのだ。

余談だけど、実は海外では「ソニック」のマスターシステム版がすでに発売されているらしい。つまり、G.G.版はこのマスターシステム版をうまくリメイクしてできた作品なのである。うむ、海外パワーやはり恐るべし。

### 超音速 ソニックアクションがG.G.でも！



ソニックのパフォーマンスは一見の価値ありだぞ。

### オリジナルのSPECIAL STAGE!!

ゾーン1～4までの間にリングを50個以上持ってゴールにたどり着けばスペシャルステージに行けるようになる。ゴール手前のボーナスプレートに〝！〟の表示が出たら、それは次のステージから即スペシャルステージへ突入しますよ、という合図なのだ。



### STAGEの紹介だ

1 GREEN HILL



3 JUNGLE



5 SCRAP BRAIN



2 BRIDGE



4 LABYLINTH



6 SKY BASE





G.G.版だけの特徴に、ゲーム前のエリアマップの表示がある。これを見ることで、現在ソニックが島のどの位置にいるかがわかるわけなのだ。全6ゾーン＋α、各ゾーン3つのエリアをクリアし、君はドクター・エッグマンを倒すことができるかっ!?

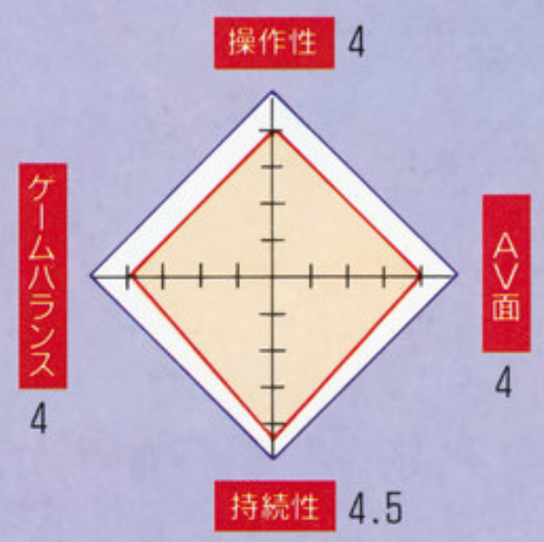



●セガ 12月28日発売 ACT 3,800円 2M

### ◀ GAME EXPLANATION ▶

ソニックが動物達と暮らすサウスアイランドは豊かな自然に恵まれた楽園だ。だがそんなある日、この島に眠る超物質〝カオスエメラルド〟を求めて悪のドクター・エッグマンがやってきた。彼は島の動物をカプセルに閉じ込め、島に自分のロボットを送り込んでしまったのだ!!

〈評価ダイアモンド表〉




ソニックをメガドラで初めて見たときに感じた感動をこのG.G.版でも味わえるはず。動きはかなりすごいと思う。ただ、プレイ中ときどき処理が重くなり、操作性が悪くなることがあるが、買って損のない一本ではある。

### ONE POINT REVIEW

この移植のデキはかなりのもの。あとはスペシャルステージの画面が回転してくれればいうことはない（無理か）。ステージ構成も縦スクロール面あり、強制横スクロール面ありと、メガドラ版よりもバラエティに富んでおりプレイヤーを飽きさせない。古代祐三が音楽を担当したことも大きなチェックだ。

NEW SOFT RELEASE

## ファンタシースターアドベンチャー

●セガ／1月発売予定／ADV／価格未定／2M

### G.G.初のコマンド型アドベンチャー

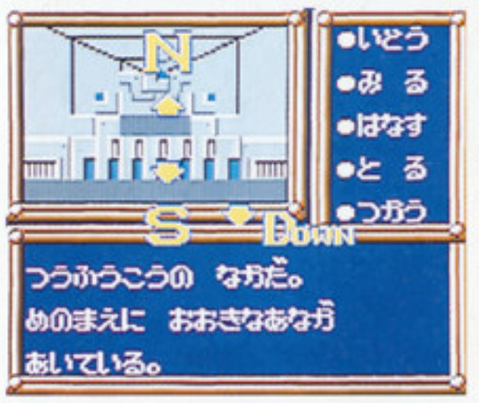
セガから突然飛び込みで入ってきたニュースだ！ あの「ファンタシースター（以下、PS）」が、アドベンチャーゲームとなってG.G.に帰ってきたのだ。物語は過去のPSのキャラが登場するのではなく、プレイヤーがPSの世界を使って活躍する外伝的な作品になるとのこと。「ファンタシースター外伝」も水面下で開発が行なわれているようだし、ファンは今後も目が離せないね。とにかく続報を待て！




デゾリス星のカーソンビル……？ 聞いたことがあるような、ないような名前だなあ……。今回は画面写真を数点もらっただけなので、実際のストーリーや世界背景はまだまだ謎に包まれたままなのだ。




物語の世界がどれだけの大きさなのかはまだわからないけど、ファンタシースターらしい近未来のSFチックな世界が広がっていそうだ。スペースポートがあるところを見ると、星間旅行もできそう。




移動は現在地点から東西南北（上下）にのびたカーソルを選択することでできるようになっている。行けることのできる方向はその場でコマンドカーソルが教えてくれるぞ。マップを作る必要アリか？




基本的にはゲーム図書館にあるアドベンチャーゲームと似たものになりそう。でも、ファンタシースターの名前がつく限りは過去のシリーズと何らかのつながりがあるように思えるんでけどねえ……。

# 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1月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は3月号の「びーぷるランド」で。

＊製品は都合上、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。
＊誌上で発売後1カ月以上経っても製品が届かない場合は、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。(TEL03-5488-1317)
＊宛先不明などにより、製品が返送されるケースがかなりあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

MEGA DRIVE&CD

## 1 忍者武雷伝説

5名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：12月6日
●価格：8,700円

打倒信長を目指し、武雷率いる風の軍団が今立ち上がる！　音とグラフィックは絶品もの、ラウンドクリア型シミュレーションだ。

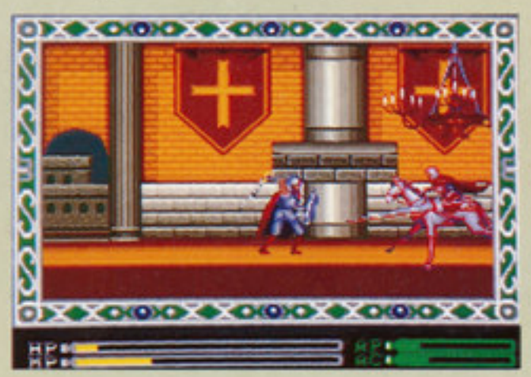



## 2 エグザイル

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：12月6日
●定価：8,900円

宗教色が濃い、独特の雰囲気を持つアクションロールプレイングがこの「エグザイル」。戦闘シーンは必プレイものだぞ。



## 3 ヘビーノバ

5名

●提供：マイクロネット
●発売元：マイクロネット
●発売日：12月12日発売
●定価：6,800円

期待のMEGA-CDソフト、ロボット格闘技アクションゲーム「ヘビーノバ」。対戦プレイはなかなか燃えるぞ！




## 4 アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝

5名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：12月20日
●定価：4,800円

ミッキーマウスのお次はなんとドナルドダックが登場！　ドナルドが秘宝を求めて世界を飛び回る痛快冒険アクションゲームだぞ。




GAME GEAR

## 5 アーリエル

3名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：12月13日
●価格：4,500円

九月姫さんのキャラデザインと、新しいタイプのシミュレーション性が爆発的人気を呼んでいる「アーリエル」。これはお勧めだ。

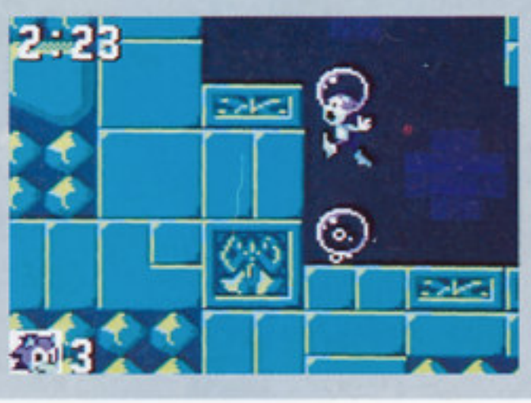


## 6 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

3名

●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：12月28日
●価格：3,800円

あのソニックが今度はG.G.で登場！　ステージ構成は多少変わったが、音速のような素早い動きはG.G.でも健在だぞ！




## 7・8 「ドラゴンクエストV」グッズ

**7.ポストカード：4名　8.天空下敷：5名**

●提供：エニックス
●発売元：エニックス
●発売日：発売中(カード)　12月15日(下敷)
●価格：150円)(カード)　250円（下敷）

エニックスから「ドラゴンクエストV」のポストカードと天空下敷をプレゼントだ！

8









7

# INFORMATION

**2月号は1月8日発売です。**

いよいよ待ちに待ったMEGA-CDの発売だ。とはいえ、ソフトの発売が思ったより遅れ、盛り上がりも中ぐらいといったところか。

だが、来年になってソフトが充実してくると、当然のようにゲームの流れはCDになってしまうのではないかと、余計な心配をしてしまう。

もちろんCDならではの質と低コストは魅力的だが、ロムですむようなものまで、無理してCDにする必要があるのかどうか。

ともあれ、今号で今年はオシマイ。来年は気分を一新して、よりユーザーフレンドリーな情報をお届けしたい。今年もご愛読ありがとうございました。

**質問テレフォン　03・5488・1317**


## S T A F F

●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
葛見由美子
セザール松本
大内めぐみ
錦織　正
(スタジオハード)
吉岡聖乃
荻野竜二
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)
藤原紀幸
河原　徹
(ZERO)
鈴木　剛
Special Thanks:
MEGA PLAY(Sendai publications)
TILT CONSOLES (Editions Mondiales)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
南雲靖士
大塚英行
吉村勇子
●編集協力
折原光治
森崎雄司
梶原　智
小林　仁
戸塚義一
鈴木智由
梅田浩二
ホンダ理子
八島久幸
小林直樹
赤司俊雄
●レイアウト
アートサプライ
石原賢二
ギャングランド
村田雅英
蝦名文伸
星　涼二
大橋広史
黒川浩二
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
石原賢二
山内　真
八重樫彩蔵
湯川安芸子
●校正　アレフ
●印刷　大日本印刷株式会社


1991 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁止します

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

8メガビット／
2人対戦可能
**来春発売予定!!**







©MICRONET 1992

あの英雄〝シーザー〟が再び目を覚ます。
君をヒーローにする映像と音楽、そして野望、栄光、
歴史が織りなすスペクタクル巨篇！
本格リアルタイム・ウォー・シミュレーション、
前作を遥かに超え、ここに登場!!

——シーザーの野望——

# AMBITION OF CAESAR II

リアルタイム・ウォー・シミュレーション
バッテリーバックアップ

MEGA DRIVE

**あの感動を超えて
今、再びここに登場！**

マイクロネット Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370

熱い興奮!! 君は宇宙最強戦士

# Heavy(ヘビー) Nova(ノバ)になれるか!?

MEGA DRIVE

MEGA CD

2人対戦可能




©MICRONET 1991

MEGA-CD

# HEAVY NOVA

定価6,800円

## —未来型格闘技のデスマッチ—

地球防衛軍の中核を為す部隊「Heavy Doll」隊。
そのパイロット養成所から今、壮大な物語が始まろうとしている……
目的はただ1つ!
宇宙で偉大な戦士だけに与えられる称号「Heavy Nova」を獲得すること!
君はHeavy Dollを操り、果たして宇宙最強の戦士になれるか?

**1991 12月発売予定**

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD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。

デビルクラッシュMD

# DEVIL CRASH MD

## 絶賛発売中!



World of Technology

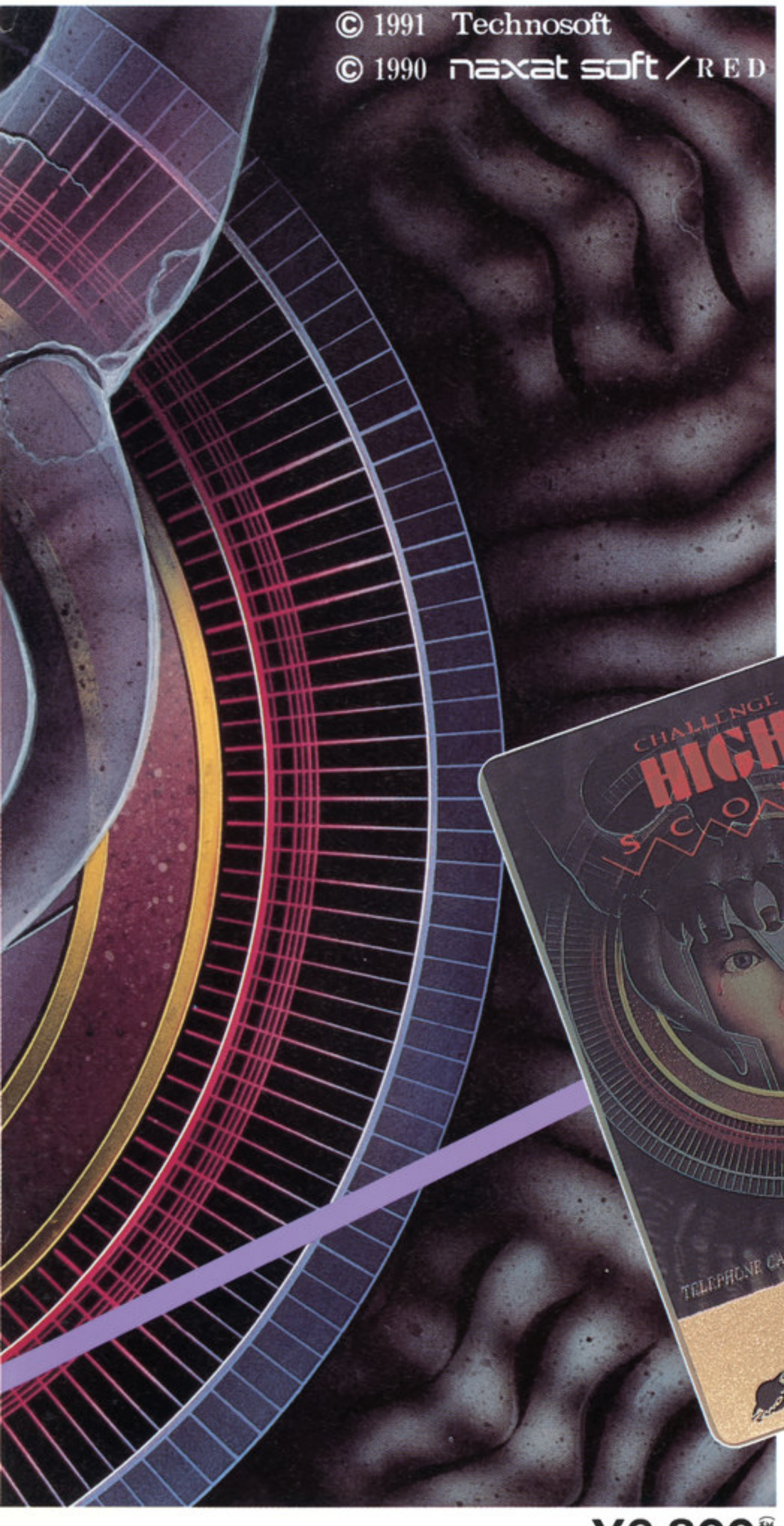
Tecno Soft®

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 [redacted] の使用を許諾したものです。










特製ゴールドテレカ




¥6,800(税別)

## デビルクラッシュMD ハイスコアチャレンジ キャンペーン実施中!

ハイスコア挑戦者の毎月上位100名様に特製ゴールドテレカをプレゼント!(同得点者多数の場合は抽選)
Wチャンスとして応募者全員の中から抽選でアーケードパワースティックをはじめ、素敵なプレゼントがもらえます。

### ハイスコア当選者発表

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 宮城県 | 千田 | 正孝 | 静岡県 | 杉山 | 尚志 |
| 秋田県 | 福島 | 隆行 | 静岡県 | 山田 | 真司 |
| 福島県 | 松浦美智子 | | 愛知県 | 藤井 | 慎一 |
| 福島県 | 斎藤 | 久雄 | 愛知県 | 久保田 | 健 |
| 茨城県 | 平田 | 正広 | 愛知県 | 相田 | 幸治 |
| 群馬県 | 大河原侯夫 | | 三重県 | 田端喜代正 | |
| 埼玉県 | 近藤 | 大輔 | 大阪府 | 川口 | 敏広 |
| 千葉県 | 熱田 | 秀明 | 大阪府 | 三嶋 | 由美 |
| 千葉県 | 増田 | 一成 | 大阪府 | 徳山 | 禎男 |
| 東京都 | 斉藤 | 純一 | 兵庫県 | 小嶋 | 浩 |
| 東京都 | 本橋 | 健志 | 兵庫県 | 橋口 | 信博 |
| 東京都 | 倉田 | 楽 | 兵庫県 | 有野 | 満浩 |
| 神奈川 | 浅野 | 慈之 | 和歌山 | 大野 | 雅隆 |
| 神奈川 | 武田 | 順 | 愛媛県 | 酒井 | 道雄 |
| 長野県 | 富田喜美雄 | | 福岡県 | 岩尾 | 嘉宏 |

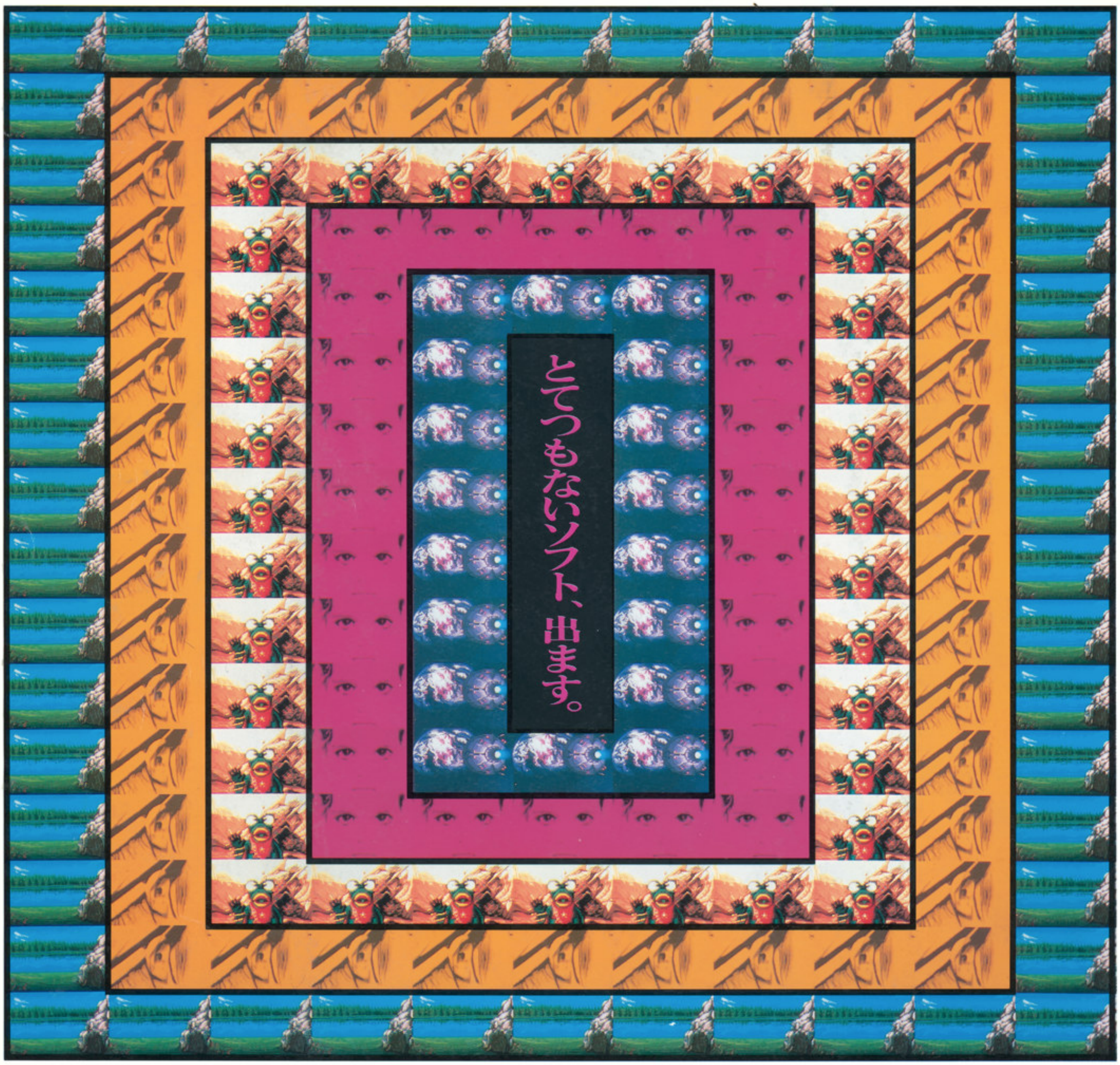
「敬称略」

ほか70名様には特製ゴールドテレカをプレゼントいたします。みなさんもどんどんチャレンジして下さいね!

株式会社テクノソフト
〒857 佐世保市福石町4-14 Phone 0956-33-5555

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒140 東京都品川区東品川1-31-5 東品川事業所 電話03(3742)7068
お客様サービスセンター ※メガCDをお使いになるには、メガドライブが必要です。

MEGA-CD専用ソフト 惑星ウッドストック―ファンキー・ホラー・バンド、登場。
12月12日発売 標準小売価格6,800円(税別) ㈱セガ・エンタープライゼス
©&®HITSVILLE CO.,LTD VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.




目も耳もぶっとんじゃう。

# メガCD新登場

ここから想像以上の映像と音がやってくる。●パソコン以上の大容量、6Mバッファ RAM搭載●高速移動ピックアップ採用で、アクセス時間、平均0.8秒を実現●高速CPU68000(12.5MHz)搭載●12月12日 発売 標準小売価格49,800円(税別)○期待のソフト、第一弾は「惑星ウッドストック-ファンキー・ホラー・バンド」●マルチメディアのスーパースター、ファンキー・ホラー・バンドの失われた楽器を探し求める、CD-ROMならではの初めてのミュージカル・RPG。音楽惑星の伝説の謎に君はどこまで迫れるか。

※メガドライブは別売です。




(わたしの性能は未来です。) メガドライブのハイパーアタッチメント MEGA-CD

Printed in Japan T1017659010488 雑誌17659-1

BEEP!メガドライブ
1992 1月号 JANUARY
1992年1月1日発行 (毎月1回1日発行) 第8巻1号通巻85号
発行人・孫正義 編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03-5488-1360 編集03-5488-1253
定価480円(本体466円)