平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! MEGADRIVE

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1992 MARCH 3月号 SOFT BANK MONTHLY

ビープ!メガドライブ

480 YEN
1992年3月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻3号通巻87号

'92セガ・パワーの登場

メガドライブ大ジャック!!

GENESIS-パワー全開CESレポート

どうなるビクターの一体型MEGA-CD!?

トイザ"ら"ス上陸の影響は!?

MEGA-CD PRESS

ドラゴンズアイル・ロード/LUNAR/天下布武/ダークウォーカー/電忍アレスタ/3×3EYES/デトネイターオーガン/精霊神世紀フェイエリア/MEGADRIVE

ターボアウトラン/シャイニング・フォース/港のトレイジア/シーザーの野望II
バトルマニア/鋼鉄帝国/ロードブラスターズ/トージャム&アール
アリシアドラグーン/シャドー・オブ・ザ・ビースト

別冊付録 BEEP! MEGA-CDコズミックファンタジーストーリーズ/魔法の少女シルキーリップ/デスブリンガー



シャイニング・フォース特別企画

スペシャル予約キャンペーン

シャイニング・フォース

SHINING FORCE

THE LEGACY OF GREAT INTENTION

神々の遺産

ライブシネラマRPG

エキサイティング&エモーショナル

最強のスタッフ!!

ゲームシステム、ビジュアル、サウンド。全てにおいて超一流スタッフを動員!
あのクライマックスが放つシャイニング・シリーズ第2弾。

かつてないゲームシステム!!

スピーディーな展開。戦略性にとんだ戦闘システム。
面白さを追求したらRPGはこうなった!

驚異の横長戦闘画面!!

画面せましと活躍するキャラクターはまさにビジュアル・インパクト!
ぜひ大画面モニターで体験して欲しい。







12メガ バッテリーバックアップ

SEGAだから、予約キャンペーンがこんなに面白い!!

キャンペーン期間 2/1(土)〜29(土) 当日消印有効

❶今すぐ官製ハガキで、下記の宛先へキャンペーンへの参加を申し込もう!! 〒144 東京都蒲田郵便局内私書箱35号「予約申込みキットD」係 ❷SEGAから「予約申込みキット(シャイニング・フォース特製パンフ付き)」が届く。❸キット同封の「予約申込みハガキ」に必要事項を記入する。 ❹予約申込みハガキを最寄りの小売店にもっていって、予約をする。(お店のハンコをもらおう) ❺そして、予約申込みハガキをSEGAに送ろう。(2月29日(土)当日消印有効) ❻ご予約いただいた方の中から抽選で50,000名様に豪華シャイニング・フォース・プレミアムブックが当る。

史上空前の50,000名様プレゼント!!!

※当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

官製ハガキは、2月20日までにおくってネ!





シャイニング・フォース〜神々の遺産〜

'92年3月発売予定 8,700円(予価)

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都蒲田区鵜の木1-31-5 電話03(3742)7068(お客様サービスセンター)

何に見えますか。



❶羽根をもがれたコウモリに見える。➡心がすさんでいます。惑星ウッドストックをやりましょう。
❷枯れた花に見える。➡生きかたが消極的です。惑星ウッドストックに積極的に取り組みましょう。
❸ファンキー・ホラー・バンドのアビビに見える。➡健全です。そのままのあなたでいてください。

MEGA-CD専用ソフト第1弾は、史上初のミュージカル・RPG。

惑星ウッドストック―ファンキー・ホラー・バンド―発売中。

惑星ウッドストックに墜落した「ファンキー・ホラー・バンド」。彼らの失われた楽器を求めて、あなたは冒険の旅へ。ファンキー村。ヘビメタ村。パンク村。ジャジータウン。レゲエ島。音楽がすべてを支配するこの惑星で、ファンキー・ホラー・バンドは自分たちの音楽を取り戻すことができるであろうか。★という期待のソフト「惑星ウッドストック―ファンキー・ホラー・バンド」は、メガCDの性能を思いっきり生かした初めてのミュージカル・RPG。★音楽ファンもゲームファンも、とことん満足してしまう、と大評判。★標準小売価格6,800円(税別)

C & R HITSVILLE CO.,LTD VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

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



●大容量6Mバッファ RAM搭載●高速アクセス0.8秒●高速CPU68000(12.5MHz)搭載●標準小売価格49,800円(税別)



(音も映像も新次元。) メガドライブのハイパーアタッチメント MEGA-CD
※メガCDをお使いになるには、メガドライブが必要です。

JAMMIN'!

メガドライブ専用ゲームソフト

ToeJam&Earl

トージャム&アール

ユニークな2人組の宇宙人が、ポップにノリまくって大活躍!!

6,800円(予価)3月13日発売予定

©1991 SEGA ©1991 JVP ©1991 SEGA Enterprises ltd.
"TOEJAM & EARL" is a trademark of JVP. All Rights Reserved.

サウンドと映像の衝撃ゲーム!



MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ









※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。



ソル・フィース

好評発売中!!

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!



アーネスト・エバンス

好評発売中!!

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!



精霊神世紀　フェイエリア

2月18日発売!!

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!

聖刀シャルマー、明光を放ち、邪を絶たん。

◆アドベンチャー要素を強く含んだルームモード。戦闘シーンは高さの概念を導入した3Dタクティカルバトルで進行。さらにゲームの中心となる3Dダンジョンは滑らかにスクロール。これらビジュアルシーン以外のシーンではより臨場感を増すことが出来る視点、プレイヤーキャラクターを画面に置いたLOOK・ON・EYEを採用。

◆キャラクターデザインには人気イラストレーター美樹本晴彦氏を起用。そのキャラクター達が活躍するビジュアルシーンの一部に実写合成を用いる。これらビジュアルシーン&イベントシーンでの声優による会話シーンはおよそ2時間に及ぶ壮大なものになる。

◆新機軸のシステムを満載し、プレイヤーの心を熱くするアドベンチャーRPG「アイル・ロード」、今春登場!



3月発売!!

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



イラスト／美樹本晴彦



アイル・ロード

MEGA CD

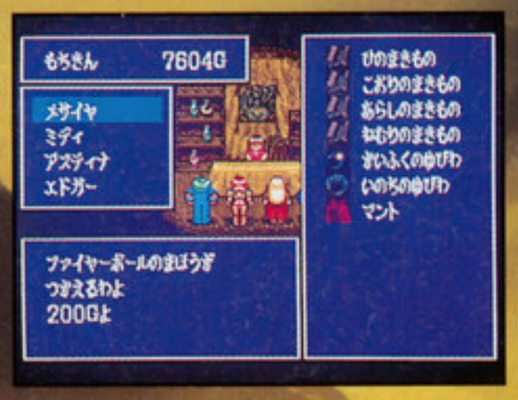
ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

MEGA DRIVE

■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断階的に成長するアナログ成長システム

大好評発売中!!　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、㈱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。

MASAYA メサイヤ

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3498-4649・50
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9～18時

そして、冒険の始まり。

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、やがて父を超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歳の誕生日をどれほど待ち望んだことであろうか。
旅立ちの日、少年は城門の前で番兵に向かい、誇らしげに告げる。
「冒険者カナンの息子が、16歳を迎え冒険のお許しを頂きにやってきました。どうかその道を開き給え。」
番兵は静かに門を開け、少年は国王のもとへと進んで行った…。
そして今、キミが刻む新たなる冒険が始まる。

ファンタジーRPG

Sorcer Kingdom

ソーサルキングダム

© 1992 NCS Corp.

PSYGNOSIS

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

MEGA DRIVE

なにもかもが超絶!

獣でもない。人間でもない。悲しきラプソディーがきこえる……

SHADOW OF THE BEAST

PCエンジン Super CD-ROM² でも近日発売

3月下旬発売!!

シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

¥8,800(税別)
8M(メガ)カセット



邪悪なビーストによって、魔性の姿に変えられた男が、人間の姿に戻るために立ち上がった。
広大で変化に富んだ舞台に繰り広げられる超壮絶なアクション・ゲームの登場だ!

100を超えるモンスター、超絶スクロール技術による画面構成、息を飲む動きと色使い、6つのステージに秘められた難解な罠とパズル、そしてなによりも高度なテクニックを必要とする難易度100%のアクション。すべてのアクション・ゲーム・フリークに自信をもってお勧めします。

SHADOW OF THE BEAST™ Published under Licence from PSYGNOSIS LIMITED. © 1989, 1990, 1992 PSYGNOSIS LIMITED. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
PSYGNOSIS and SHADOW OF THE BEAST™ are trademark of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved.



制作快調!

噂はメガCDだから実現する。
「プリンス・オブ・ペルシャ」

キャラの動きが凄い。迷宮に秘められたトラップが危険。
走ってジャンプして敵を倒して…… 興奮のアクション冒険ゲーム間もなく発売。

© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. © 1989, 1992 BRODERBUND SOFTWARE, INC.

MEGA CD

MEGA-CD専用

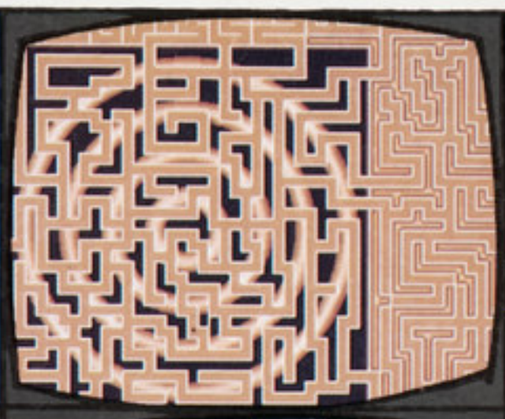
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

VANTAN DENNOH MONITER

デザインの専門校として25年の歴史と実績を持つ「バンタンデザイン研究所」。そのバンタンを母体にこの４月より誕生したのが「バンタン電脳情報学院」です。何といっても、ここのいちばんの特徴は“ゲームソフトクリエイター専攻”があること。

今、ゲーム業界は“優秀なクリエイター大歓迎状況”だから、ビッグになるチャンスは大アリ。ゲーム好きの人、コンピュータに興味のある人はのぞいてみる価値ありだぞ。スーパークリエイターになることだって夢じゃない！



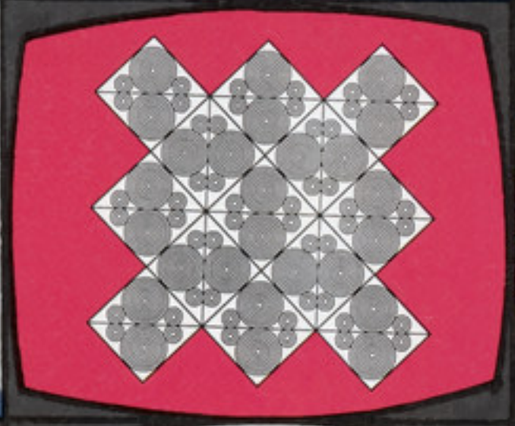


夏には勉強合宿も行なわれた



当院学生／
立石章三郎

将来はもちろんゲームソフトクリエイター。毎日が充実してます。









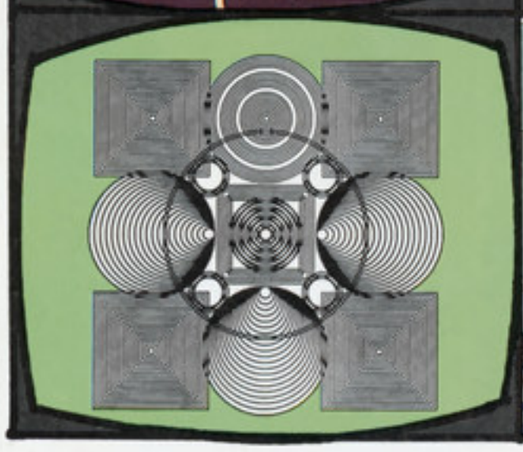




バンタン電脳情報学院CG講師／森脇裕之

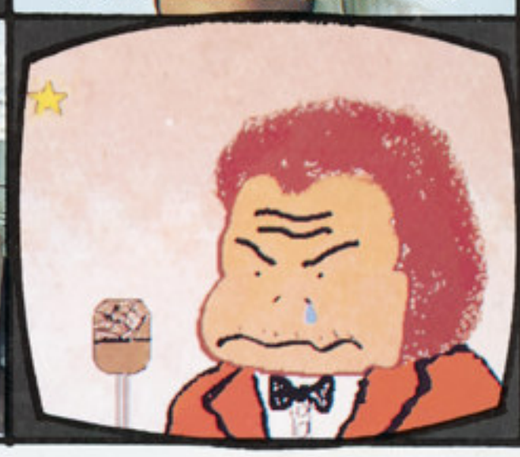
筑波大学院芸術研究科修了。
数々の作品は高く評価されている。

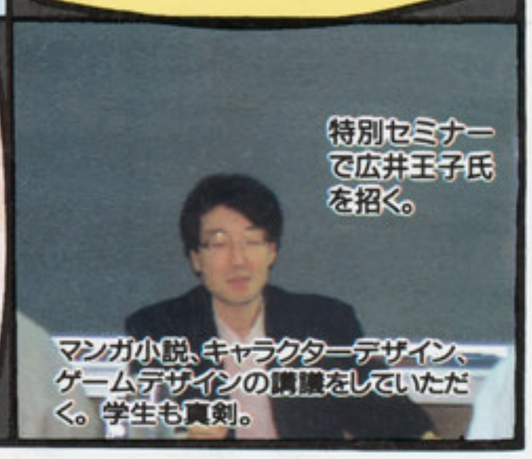






最新の設備マッキントッシュⅡＦＸなどを自由に使うことができる。自習も積極的だ。





特別セミナーで広井王子氏を招く。

マンガ小説、キャラクターデザイン、ゲームデザインの講義をしていただく。学生も真剣。

「バンタン電脳情報学院」でスーパーパワーを身につける。
「ゲームソフトクリエイター」になるいちばんの近道ね。

今や、男の子の「憧れの職業」No.1の「ゲームソフトクリエイター」。社会のニーズも非常に高まっているこの職業への近道、それは「バンタン電脳情報学院―ゲームソフトクリエイター専攻」で、スーパーパワーを身に付けること。きっと「夢」に追い付けるはずだ。

INFORMATION・INFORMATION・INFORMATION・INFORMATION・INFORMATION

第4回バンタン模試

バンタンの入試問題が気になる。自分のレベルがわからない。と不安をお持の方のためにバンタン模試を行います。本試験対策のためにもご利用ください。

※要予約、詳しくはフリーダイヤルにてお問い合わせください。受験料1,000円が必要です。

日時：2月16日(日) 午後1時～4時30分
場所：バンタン2号館
※要予約、受験料1,000円が必要です。

電脳情報学院'92年度昼間部募集中

•電脳クリエイション学部•

ゲームソフトクリエイター専攻　マルチメディアクリエイター専攻
サウンドクリエイター専攻
CG・VR(景観、体感シュミレーション)クリエイター専攻
オーディオビジュアルコーディネーター専攻

VANTAN
DESIGN DENNOH ADVANCED CAREER
バンタン電脳情報学院
お問い合わせ、資料請求は入学相談専用フリーダイヤル 0120-03-4775
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-2B

最終入学相談会

日時：2月17日(月)～29日(土)(日曜は除く)
午前10時～午後6時
場所：バンタン本館
※ご自由にお越しください。

追加募集発表

日時：3月8日(日)　午後1時～3時
バンタンデザイン研究所、バンタン電脳情報学院の追加募集学科が決定いたします。
詳しくは電話にてお問い合わせください。

GAME ARTS

戦国シミュレーション

天下

英雄たちの咆哮







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。

信長の野望 天翔記





好評発売中 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採用．
- ■ゲームは130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．

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

GAME ARTS



LUNAR

THE SILVER STAR

ルナ ―― ザ・シルバースター ――

イラスト/窪岡 俊之
©GAME ARTS/STUDIO ALEX

メガ-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。

なにかが潜む、暗闇の中に
紅く光る瞳、ふいごのような息、噛み合わされる顎、輝く爪
だれかが叫ぶ！　驚愕と悲鳴
そして、空気を切り裂き響きわたる。憎悪に満ちた獣の咆哮と、戦いの雄叫びとが！
行く手をはばむ怪物の一群
勇気ふるい、剣にぎりしめ、進め！　わかき冒険者たち!!











MEGA-CD専用
近日発売 標準価格7,800円(税別)

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 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

オリジナルサウンドトラックCD付
価格7,200円(税別)

ノスタルジア出航記念プレゼント。

商品に在中のアンケートはがきをお送りください。
先着500名の方にもれなくノスタルジア　オリジナルトランプをプレゼントします。



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

FAMICOM FAMILY

MEGA DRIVE

①ギルド
ここでアイテムが売買できる。
望遠鏡や六分儀、お守りや武器など、
手に入れると航海が楽になるものばかり！

②酒場
船乗り達の情報交換の場。
酒場女となじみになれば色々な情報が。
そのほかにも仲間や水夫を集めたり、
トランプでギャンブルだってできるのだ。

③交易所
旅にはお金は欠かせない。
ここで交易品を売り買いして資金づくり。
コショウやナツメグ砂糖など
各地の特産品でひともうけだ！

④王宮
ゲームのはじめは門番が通してくれないが、
やがて王様と面会できるようになる。
こっそり王女様に会えるのもここ。

⑤宿屋
主人公や仲間、艦隊などさまざまな情報はここで見ることができる。
泊ってぐっすり眠れば、また新しい一日が始まるぞ。



RPGのような
「リコエイションゲーム」第2弾は
わくわくドキドキの海洋冒険大ロマン！
旅立つ少年の行方に待つのは
大海賊に宝の山、そして未知の大陸——
楽しさいっぱいのぜいたくゲーム、
ついにメガドライブ版で登場!!

RÉKOEITION GAME

大航海時代

メガドライブ版:8メガROM・バッテリーバックアップ付(64キロS-RAM内蔵):11,800円'92年4月発売予定

●ファミコン・パソコン各機種:9,800円～11,800円/withサウンドウェア(CD付):12,200円～14,200円 好評発売中 ●ガイドブック:910円(税込) ●ハンドブック:1,860円(税込) ●CD:KECH-1002:3,000円(税込)

■お求めは全国の玩具店・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)
■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。

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

三國志 II

メガドライブ・ファミコン・スーパ



- メガドライブ(8メガROM・バッテリーバックアップ付)
- 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ヶ所セーブが可能
- 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)

各14,800円/withサウンドウェア(CD付):各17,200円



光栄の顔、『三國志』と『信長の野望』。ゲームソフトはもちろん、書籍・カード



三國志II
スーパーガイドブック

●B6判128頁 定価980円(税込)



歴史ifノベルズ
超・三國志(上・中・下巻)
今戸榮一訳編

●四六判上製 定価各1,500円(税込)



歴史人物笑史
爆笑三國志

●B6判 定価1,000円(税込)



光栄コミック
三國志 孔明伝
作:とんぼはうす
ストーリー協力:筧 十三

●A5判260頁 定価980円(税込)



三國志II
カードゲーム

●定価3,300円



三國志II
数々の民族楽器を駆使して完成。
これが向谷 実の「三國志」だ!

●CD:H29E-20009:2,987円(税込)
CT:26CE-1009:2,678円(税込)



スーパー信長の野望・武将風雲録
スーパー三國志II
スーパーファミコン版の2作を
オリジナル音源で楽しむ。

●CD:KECH-1023:2,500円(税込)

■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。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
FAMICOM FAMILY
MEGA DRIVE

信長の野望が 武将風雲録 ーファミコンで好評発売中!

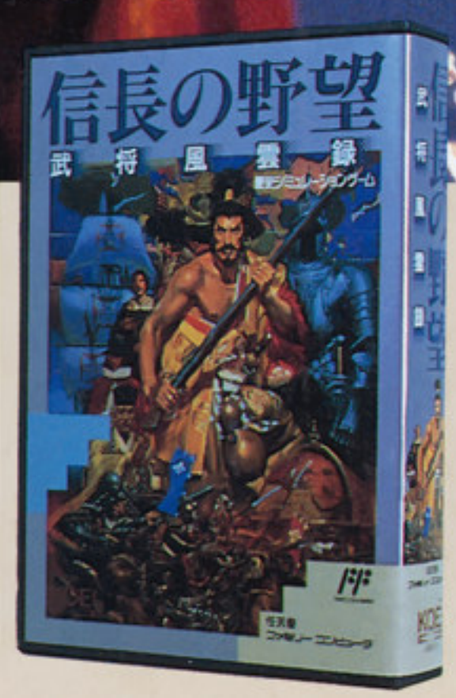
●メガドライブ(8メガROM・バッテリーバックアップ付)
●スーパーファミコン(8メガROM・バッテリーバックアップ付・2ヶ所セーブが可能
●ファミコン(6メガROM・特殊IC使用・バッテリーバックアップ付)

各11,800円/withサウンドウェア(CD付):各14,200円







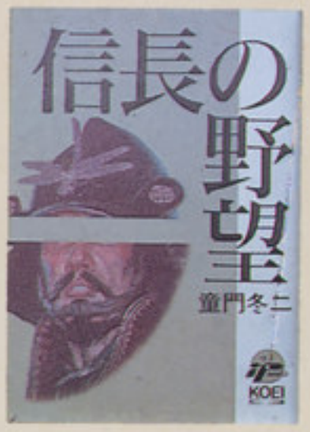




ゲーム・サウンドウェアもずらり登場。絢爛豪華なラインアップで好評発売中!!



信長の野望・武将風雲録 スーパーガイドブック
(上下巻)
●B6判128頁 定価各980円(税込)



歴史ifノベルズ
信長の野望 重版出来
童門冬二著
●四六判上製 定価1,500円(税込)



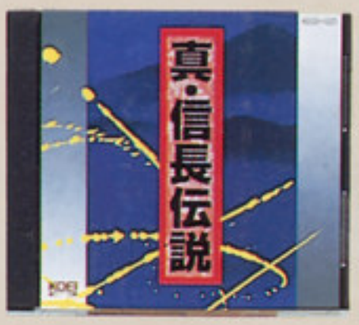
歴史ifノベルズ
信長の野望 覇王の海上要塞 重版出来
東郷 隆著
●四六判上製 定価1,500円(税込)



英雄パラダイムシリーズ
織田信長 危機から野望へ
●A5判144頁 定価1,480円(税込)



信長の野望・武将風雲録 カードゲーム
●定価2,800円



真・信長伝説
信長の生涯を音で綴る……
ファン必携の信長シリーズベスト盤!
●CD:KECH-1021:2,900円(税込)



信長の野望・武将風雲録
文化の薫りをきらきらに散りばめた、
これはまさに音の戦国絵巻!
●CD:KECH-1007:3,000円(税込)

■お求めは全国の玩具店・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)

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

MEGA DRIVE

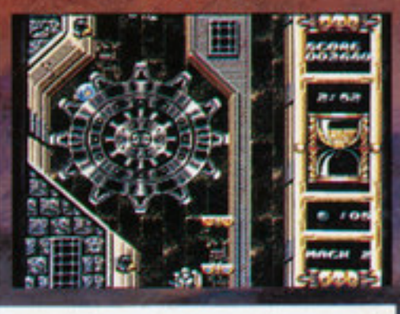
Bad Omen

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。

4月発売予定 標準価格6,800円(税別)

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

HOT・B

ゲームソフト

遊びの新領域を拓きます。

SIMS CO.,LTD.

《緊急速報！》

MEGA-CD

超大作、ファンタジーＲＰＧ「ヴァイ」制作開始

12月発売予定

MEGA-CD

アーケードで大ヒットした、クイズシミュレーションを

MEGA-CDで更にパワーアップ

8月発売予定

MEGA DRIVE

ＭＤ版「アウトラン」制作スタッフが新たな構想で

ドライブゲームに挑戦

9月発売予定

絶賛発売中　価格￥6,200(税抜)

TECMO WORLD CUP'92

テクモ ワールドカップ'92





●フィールドを駆け巡るリアルなキャラクター
●24チーム（国別）の中から好きなチームをセレクト
●ワールドカップと同じトーナメント方式（4チーム総当たりの予選リーグを勝ち上がり、12チームによる決勝トーナメントへ
●テクニックを磨く練習モード（1試合）付
●実際の試合と同様に同点時にはPK戦で決着
●2プレイヤーによる対戦プレーが可能

©TECMO,LTD 1990 REPROGRAMMED©SIMS CO.,LTD 1992

3月19日発売予定　価格￥4,500(税抜)

GAME GEAR

ALIEN SYNDROME

エイリアンシンドローム





●不気味なエイリアンが巣喰う宇宙船内の全5ステージ●プレーヤーの知的興奮を誘う迷路性マップ●時間内に捕虜を救出しないと宇宙船が爆発する、臨場感あふれるタイム性●8方向スムース・スクロールによる快適な操作性

©1987 SEGA/©1992 SIMS

Heavy weight

GAME GEAR CHAMP

ヘビーウエイトチャンプ

●4人の強豪が立ちはだかる勝ち抜き戦
●1度敗れてもリターンマッチのチャンス
●試合経験によってパラメータ（パンチ力、回復力、フットワーク）が成長
●個性あふれる5人のボクサーの中からセレクト（2P時）　1Por2P

好評発売中　価格￥4,200(税抜)

シムス株式会社 〒161 東京都新宿区下落合1-6-1 宮村ビル2F　PHONE 03-5389-6921㈹ FAX 03-5389-7035

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

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 の使用を許諾したものです。

リップ新聞♥vol.3

発行 RIOT日本テレネット　編集人 遠藤笑二朗　発行日 平成4年2月8日



わたしの家族を紹介します!!

こんにちは!わたしリップ!広告ページ前代未聞のスタイルで、業界でもすっかり有名になっちゃった、この「リップ新聞」今回は、わたしの家族を紹介します。



ケチャ

ケチャは魔法の国からわたしと一緒に、人間界へ降りてきた聖獣なの。一応リップのお目付け役ってことになってるけど、無茶な忠告ばかりするんだ。おまけに普段はわたしのペンダントに隠れているから気が抜けない!

ドメ大竹

シェイクおばさんのだんなさん。有名なファッションデザイナーで、家にいる時間も限られてるけど、とっても面白い人なの。物知りで、リップにもいろんなことアドバイスしてくれるんだ!

大竹シェイク

この人が、リップの人間界修業中の保護者になってくれるシェイクおばさん。もと魔法少女で、今では人間界でハンバーガー屋さんをやってるの。いつもは優しいんだけど、1度怒らせると大変!

スタッフ紹介



キャラクターデザイン
木下崇(写真右)
んだか。キャラデザ担当のソフィ(夜)木下です。リップは10才という設定だけど、大人のカラ(検閲)。ここだけの話、ビックリ(意味不明)の超ステキなビジュアル満載で歌っておどうサウンドプロデュース
梅津貴陽(写真左)
皆さん愛しあってますか?私の夢は、矢野顕子のような奥さんを貰って共にハイになることです。ちなみに私は梅津です。ビースト、ブロウニング、リップのBGMは私のドラマティックな愛情表現です。

レコーディング終了!



12月10日、六本木のワンダーステーションにおいて、「魔法の少女シルキーリップ」の主題歌レコーディングが行われた。この主題歌はゲーム中シナリオが変わる度に使用され、歌に合わせてTVアニメの様なビジュアルシーンが展開していくんだ!歌っているのは本篇でもリップ役を務める山本百合子さん。ゲーム史上最高の主題歌に仕上がっているから、期待してくれ!

これが戦闘画面だ!!





今回は戦闘画面を紹介
「魔法の少女シルキーリップ」は、魔女っ娘ゲームなので、戦闘はあまりメインにならないけど、ライバルのイザベラとの魔法勝負や敵との戦闘は、ばっちり気合いの入った戦闘画面で展開するぞ!
戦闘そのものは、おなじみのコマンド選択式戦闘でリップや敵の魔法は、効果が一目でわかるようにアニメーション処理!そして戦闘画面のもう1つの目玉は肉声による魔法呪文の表現だ。リップや敵が攻撃の度にしゃべりまくるぞ!
上…リップの攻撃♡
下…リップのダメージ



魔法の少女 シルキーリップ

MEGA-CD
3月発売予定
予価7,400円(税別)
©TELENET JAPAN 1992

新ブランド・キャンペーン対象製品
NEW BRAND CAMPAIGN

注目!
RIOTファン
感謝プレゼント!
その①

なんと合計250名様に豪華な
RIOTオリジナルグッズが当たる、
ファン感謝プレゼントが始まるよ!
何が当たるかは次のページ広告を見よう!

株式会社日本テレネット

SDヴァリスの巻

出前一丁

レーザーソフト日本テレネット／2月14日発売予定／6,800円／ACT／4M

テレネットの看板ゲームであるヴァリスシリーズが、今回は全キャラクターをデフォルメしたパロディアクションとして登場だ。4メガだから、いつものように豊富なビジュアルシーンはないけれど、ほのぼのしたデザインは見ているだけでも楽しいぞ。ヴァリスシリーズのファンなら要チェック！

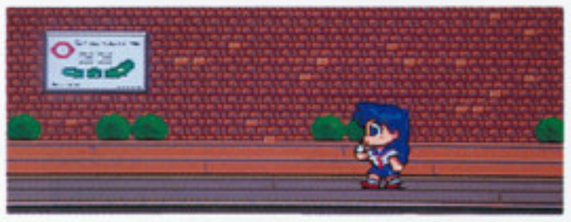


ヴァリスシリーズをパロったアクション

主役の優子ほか、ボスにいたるまでキャラクターをすべてデフォルメした「SDヴァリス」は、全5ステージで構成されるアクションゲームだ。さらに各ステージは通常面が2つにボス面が1つと、3つのACTに分かれている。

そして操作系は、ショット、ジャンプ、ボンバーというように、オーソドックスなシステムを採用した、遊びやすい作りになっている。また、ステージクリア後にはちょっとしたデモ画面もあって、ストーリーを展開してくれるぞ。

ちなみに、難易度は「見た目がかわいい感じだがゲームは難しい」というジンクス(?)のとおり、ちょっと高めになっている。だが、巨大な敵キャラ、笑えるザコなどを見るとなかなかの充実ぶりなので、ヴァリスファンならぜひともチェックするべし。



なにげなく街を散歩していた優子。そんなある日のこと……。



目の前にログレスによく似た者が現れた。そして、謎めいた言葉を残して去る。



奴はログレスなのか？　しかしログレスはすでに倒したはずだ。



ステージ2では麗子も登場。でも今回はあまり関係ない。

鍾乳洞で再会する2人。この場所の元ネタは「ヴァリスII」なのだ。



中ボスなどを倒すと、たまに新しい武器と戦闘服を入手することがある。装備はどんどん強いものと取り替えていこう。



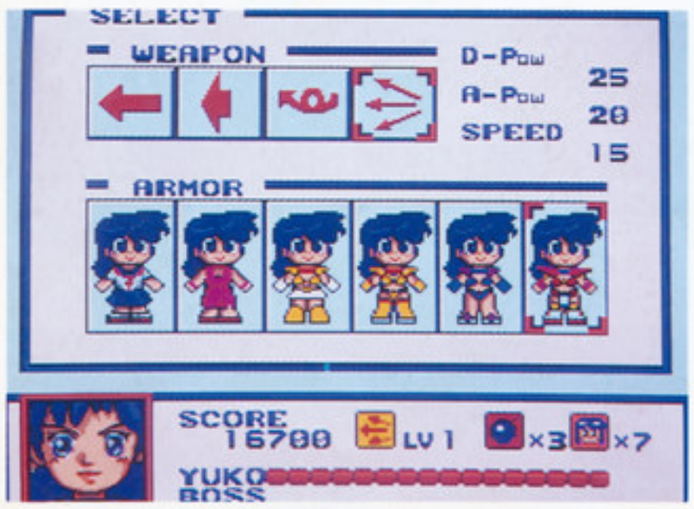
太いトゲでザックリと串刺しに。あまりの痛さにやられてしまった。こういうときは左下の表情も変わるぞ。



回数に制限があるが、すべての敵にダメージを与えるボンバーもある。画面はなぜか白黒になる。

武器と戦闘服は敵から奪って、どんどん強いものを装備！

ゲーム中に、倒した敵から新しい武器と戦闘服を入手できることがある。これらはスタートボタンを押すと表示されるセレクト画面で、いつでも変更できるので、ステージによって使いわけていこう。武器は威力と攻撃パターンに、戦闘服は移動速度、受けるダメージの大きさ、攻撃力に影響するぞ。



この画面で奪った装備を選択。右上に表示される攻撃力、防御力、移動速度の変化に注意。

ノーマル



ごく普通のショットを発射。最初から持っている武器で、連射もそこそこできる。他の武器を入手したら使い道がなくなるかもしれないが……。

ワイド



いちばん最初に奪える武器。当たり判定が大きいので、ボスの狙いにくい弱点を撃つときには有効。威力はノーマルとほぼ同じ。

ホーミング



誘導弾をビシバシ連射。ただし、威力は4種類のうちでいちばん低い。対処しにくい位置に敵がいるときは役に立つが、ボスにはあまり効かない。

3ウェイ



威力、連射、使いやすさはこれが最強。どんな局面にでも対応できる。これを入手したら武器セレクトがほとんど不要になるだろう。

X68000版より堂々の移植！

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 の使用を許諾したものです。

神々の戦いが集結し、
遥かな地へ去ってしまったと
伝えられる時から3800年……
人間は揺るがぬ繁栄の時代を迎え、
それは永遠に続くかと思われた。
……が、邪悪な芽は黄昏に
伸びる影の如くひっそりと、
しかし着実に主人公の周りにも
忍び寄っていたのである！



—秘められた紋章—

DEATH BRINGER

デスブリンガー



緊張感あふれる3D・RPG！
ダンジョン、建物内部、
また野外まで3Dマップで再現！

敵との遠近間を表現！
敵は突然現れるのではなく、遠くの敵は近づくにつれ段々大きく表示されるので、移動中に遠くの敵を発見したり、崩れた壁の向こうに居るモンスターを見つけたりすることが可能！それにより戦闘に入る前に、戦略が立てやすくなっているのだ！

スキル(技能)システムを採用！
デス・ブリンガーでは職業という概念は無く、全ての武器、魔法にレベルがあり、それぞれのレベルを使えば使うほど、それぞれのレベルが上がっていくので、高度の剣技と魔法の能力を合わせ持つ「魔法剣士」など、好みに応じた成長をさせることが可能。

ビジュアル原画を一新！
ビジュアルシーンは全カット越智一裕氏総監修の新作書き下ろし。CD-ROMならではの演出がゲームシーンをさらに盛り上げる！

新フランド・キャンペーン対象製品
NEW BRAND CAMPAIGN

3月発売予定

予価7,400円(税別)

© KAZUHIRO OCHI © TELENET JAPAN 1992

注目！RIOTファン感謝プレゼント！その②

これが豪華プレゼント賞品だ！どうしたら貰えるか気になる君は次のページの広告へ急げ！



「魔法の少女シルキーリップ」
CDケース(2個組み) 50名様



「未来少年コナン」
カードラジオ 50名様



「コズミック・ファンタジーストーリーズ」掛時計 50名様



「夢幻戦士ヴァリス」
Tシャツ 100名様

RIOT
株式会社日本テレネット

まだやるぞ出前一丁
SDヴァリスの巻！

ステージ3まで見てチョーダイ

ステージ1

まずはお約束どおり、人間界のステージから始まる。最初はノーマルショットしかないけど、まだ簡単だから、撃ちながら進んでいくだけでも大丈夫だ。

中ボスを倒すとワイドとチャイナドレスを奪えるので、さっそくワイドを装備しよう。チャイナドレスはあまり役に立たないから、着るかどうかは好みで決めてくれ。

新小岩の駅を通過すると、ステージ1からいきなり巨大なボスが登場するぞ。ごつい手にハリ倒されないように、顔面をビシバシ攻撃してやろう。



なんだか敵にしては怖くないヤツらが多い。しかしそれは最初のうちだけだ。

新小岩で恐竜っぽい敵と遭遇。しかし、この安全地帯にいれば後方からたぶってやれる。



こいつが最初の中ボス。この位置から攻撃しよう。

何も考えていないマヌケな敵もいるぞ。



太い指でニギニギしてくるボス。しゃがんでいればよけられるんだけどね。弱点の頭は2段ジャンプで狙おう。

ステージ2

人間界から夢幻界へと舞台が移り、敵がちょっとコワくなっている。おまけに、難易度がいきなり上がっているので、はじめはここでゲームオーバーになってしまうだろう。

すでに入手してあるヴァリススーツは、装備すると攻撃力が上がる分　、微妙な操作がしづらくなる。だから、途中の狭い足場を進むところでは、別の戦闘服を装備するといいかもしれない。

上へ登り続ける面構成のＡＣＴ２は、見えない場所にいる敵に頭をぶつけることがよくある。面倒でも個別に倒しておこう。



優子の真上にいるザコは、撃つと小さく分裂してどこまでも追いかけてくる。ちゃんと倒していかないと面倒なことになるぞ。



化け物のくせに、どこぞの方言でしゃべる中ボス。最初の難関かもしれない。ワイドビームで戦うのが有効だぞ。



ＡＣＴ２は上へ進む面。ザコは誘導弾にまかせていけば楽だ。



やっとステージ2のボスまで到着。剣から出る衝撃波がなかなか卑怯で、いかにも悪役らしい。



天から降る弾は、ワイドの上撃ちで対処するといい。タイミングが遅れると、このとおり。

ステージ3

今度は背景の色彩が鮮やかな、城内のステージへと突入だ。

ここまでくると、武器、戦闘服、ライフの上限も増えていて、バリエーションのある戦い方が楽しめるようになる。もっとも、それなりに敵の攻撃もキツくなっていて、うかれてばかりもいられない。

中ボスはクネクネしたドラゴンと、生物とも機械とも区別のつかないアヤしいやつの２匹だ。どちらも攻撃の手を休めるとつけあがるタイプなので、弱点を強引に狙って速攻でやっつけてしまおう。



ザコもますますヘンなのが多くなる。おまけにムチャクチャ強い。



ドラゴンは、常に攻撃をし続けないと体当りをしてくるぞ。



こいつは、下半分も破壊しないと倒せない。あ〜、うっとおしい。

とても生物には見えないが、これは自走砲なのだろうか？



頭からミサイルをドバドバ発射するとんでもないボス。３ウェイで顔を撃ってやるといいぞ。

正義の名において打ち破れ!!

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。

MEGA CD

コズミック・ファンタジーII冒険少年バン

平和な惑星イデアで暮らしているバンが狩りから戻ってみると、村はガラム軍と名乗る軍隊に襲われ、バンの幼なじみラーラがさらわれた後であった。ラーラは実はイデア王国の末裔であり、ラーラの持つペンダントは巨大な力を秘めていた。ガラムはその力を狙っていたのであった。バンは苦しい旅の末ガラムの城に入り込むが、そこでバンが見たものはガラムに催眠術をかけられた、ガラムの妻になってしまったラーラと、巨大な力を手中に納めたガラムであった。

この2つの冒険をまとめてプレイだ!

コズミック・ファンタジー

宇宙の犯罪を取り締まるため組織されたコズミックハンター。ユウはこのコスミックハンターの一員である。ある日、パトロール中のユウのもとに救助信号が入る。早速現場に駆けつけたユウは何者かの罠に陥り、惑星ノーグに落ちてしまう。その星は蘇った妖姫モルガンに今まさに支配されんとしていた。ユウは途中で仲間になった魔法使いの少女、サヤと共に惑星ノーグの平和を守るため立ち上がった。

コズミックⅠ、Ⅱが1枚のCDソフトに!
システム一新!更に遊びやすくなったぞ!
ビジュアル総枚数、何と1500枚以上!
読み込み無しのスピーディな戦闘シーンを実現
MEGA-CD用に新作オープニングを追加!

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







MEGA-CD用ソフト
1992年2月28日発売予定
定価7,800円(税別)

コズミックファンタジー Stories.

新ブランド・キャンペーン対象製品
NEW BRAND CAMPAIGN

新ブランド記念キャンペーン実施中!!
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、製品に付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

© TELENET JAPAN 1992 © KAZUHIRO OCHI

注目!
RIOTファン
感謝プレゼント!
その③

そして、その応募方法は?

商品に入っている応募券を官製葉書に貼って、希望商品を選んで送るだけ。送り先や応募方法など、詳細は応募券を見てネ!/応募券の入っている商品は次の5タイトルです。

MEGA-CD「魔法の少女シルキーリップ」「デスブリンガー」
「コズミック・ファンタジーストーリーズ」
PCエンジンCD-ROM²「夢幻戦士ヴァリス」「未来少年コナン」

RIOT

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

LASER SOFT

超人気シリーズ「ヴァリス」。
笑撃のアクションゲームに！

NAVIGATION
未来へ君と——レーザーソフト。



2.14(FRI)
発　売

ヴァリス SD

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

3月発売予定

TELENET

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。

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。

トーナメントモード

世界4大トーナメント(全英・
全米・全仏・全豪)出場。

熱い戦いの果てに、いま歴史と伝統の頂点に立つ。

ザ・テニストーナメント'92

グランドスラム

4メガカートリッジロム

価格6,800円

MEGA DRIVE

この商品はセガ・エンタープライゼスからSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウ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

CONTENS

BEEP!メガドライブ　1992　3月号　MARCH

最新ソフトをキャッチアップ!

新作スクランブル

P22 P43
●SDヴァリス
●A列車で行こうMD●ターボアウトラン●ペーパーボーイ●ランパート
●大航海時代●スライムワールド●バッドオーメン
●修羅の門●まじかる☆タルるートくん
●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

P61 PART1
●シャイニング・フォース●港のトレイジア
●シーザーの野望II●バトルマニア●鋼鉄帝国
●ロードブラスターズ●トージャム&アール

P105 PART2
●アリシア ドラグーン
●シャドー・オブ・ザ・ビースト

P97

特集 バブルがハジけても メガドライブはハジけず!?

P110 特別インタビュー '92年は 元気印のメガドラだ

P117

MEGA-CDのニューディスク情報を一足お先に紹介

MEGA-CD PRESS

●テラフォーミング●精霊神世紀フェイエリア●LUNAR●天下布武●ダークウィザード
●3×3EYES●デトネイターオーガン●電忍アレスタ●新作ハミダシ情報

P29　BEメガ・データランド
P34　お買い得1本勝負BEメガ・ドッグレース
P37　BEメガ・読者レース
P40　BEメガ・ニュース&インフォメーション
P42　BEメガ・ニュー・ビデオ・ゲームズ
P49　びーぷるランド
P54　ジャムおじさんの本音で迫るTVゲーム業界
P93　ソニック通信
P96　冒険者たちの肖像／司　史生
P97　大胆不敵! HYPER TECHNOLOGY講座／阿木二百
P98　セガ・ファルコム通信
P100　ウクレレ飯野のドレミファ・談(だん)
P101　アリシア　ドラグーン　BEFORE STORY
P130　HYPERセガ
P132　TERA COMMUNICATION
P134　BEEP!　GAMEGEAR
P138　BINARY ANALYSIS HISTORY OF THE TVGAMES／渋谷洋一
P136　メガドラ裏技リーグ
P143　BEメガ読者プレゼント



別冊付録
BEEP! MEGA-CD
コズミックファンタジーストーリーズ
魔法の少女シルキーリップ
デスブリンガー

カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺　縁

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!!



今回からMEGA-CD用ソフトも仲間入りしたけど、激戦の年末商戦の結果はご覧のとおり。ソフトのなかには、発売日の急な変更のあったものもあるみたいだけど、カセットもCDもいい勝負だったみたい。次回はどうかな？

1位 NEW SOFT アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝



1285 POINTS

去年の「アイラブミッキー」に続くシリーズということで手堅く1位を確保。今度はドナルドが秘宝を目指して世界中を駆け巡るぞ。

セガ／'91・12・20発売／4,800円／ＡＣＴ／4M

2位 NEW SOFT ファイティングマスターズ



1131 POINTS

ゲーセンで人気の「ストリートファイターII」っぽいということで人気もアップ？　個性的でユニークなキャラたちがイカスぞ。

トレコ／'91・12・6発売／6,800円／ＡＣＴ／4M

3位 NEW SOFT ソル・フィース



1124 POINTS

MEGA-CDと同時発売されたソフトだけど、ほどよくできたシューティングなだけにコンスタントに売れたみたい。多関節の敵もスゴイ。

ウルフチーム／'91・12・12発売／6,800円／SHT／ＣＤ

4位 NEW SOFT アーネスト・エバンス

あのアネットもビジュアルで友情出演。絵と声優は豪華だぞ。

ウルフチーム／'91・12・12
7,300円／ＡＣＴ／ＣＤ
1014 POINTS

5位 NEW SOFT ゴールデンアックス II

人気シリーズの続編だけど派手な魔法は見もの。対戦も熱いぜ。

セガ／'91・12・27
6,000円／ＡＣＴ／4M
1002 POINT

6位 NEW SOFT ヘビーノバ

なめらかなロボットの動きがウリの格闘もの。歌も入ってるぞ。

マイクロネット／'91・12・12
6,800円／ＡＣＴ／ＣＤ
918 POINTS

7位 NEW SOFT ノスタルジア 1907

MEGA-CDの機能を存分に使ったCD推理ノベル。シナリオも秀逸。

シュールド・ウェーブ／'91・12・15
7,200円／ＡＤＶ／ＣＤ
855 POINTS

8位 NEW SOFT 中嶋 悟 F1 GRAND PRIX

去年引退した中嶋悟監修のＦ１もの。上下左右にめまぐるしい。

バリエ／'91・12・20
7,800円／ＲＡＣ／8M
809 POINTS

9位 NEW SOFT 惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド

セガのＣＤ第１弾は、ミュージックを題材にした異色作なのだ。

セガ／'91・12・20
6,800円／ＲＰＧ／ＣＤ
648 POINTS

10位 NEW SOFT 信長の野望・武将風雲録

おなじみ光栄の有名シリーズ最新作の移植。でも値段は高い？

光栄／'91・12・19
11,800円/SLG/8M、B・I
627 POINTS



SHOP DATA

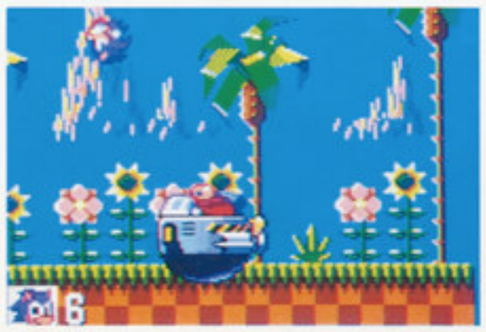
ゲームギアソフト売上げ TOP5

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

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

ここのところ元気のなかったG.G.だけど、今月は新旧あわせて人気作がランクイン。この調子が１年続けばいいけど？

メガドラに続いてダントツ人気で登場。G.G.版も例のセーガーがＣＭそっくりに入ってるのだ。



1 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

2 アーリエル



メガドラにしても売れるとの声もある面白さだぞ。

4 ドナルドダックのラッキータイム



おなじみドナルドがハンマー片手に活躍するぞ。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	新	ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ／'91年12月28日発売／3,800円／ＡＣＴ	280
2	新	アーリエル セガ／'91年12月13日発売／4,500円／ＳＬＧ	92
3	2	エターナルレジェンド セガ／'91年8月9日発売／4,500円／ＲＰＧ	78
4	新	ドナルドダックのラッキーダイム セガ／'91年12月20発売／3,800円／ＡＣＴ	75
5	—	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン セガ／'91年3月21日発売／3,800円／ＡＣＴ	73

※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12月1日～12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
●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!



例年この時期になると、各メーカーさんはそろそろ夏以降の新作を多数発表してくるんだけど、それといっしょに大物メーカーの参入発表でもあればいいけどね。でも大作ソフトの移植はあるかも？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターII カプコン／VG	132
2	3	プリンセスメーカー ゼネラルプロダクツ／パソコン	56
3	2	ロードス島戦記 ハミングバード／パソコン	33
4	4	サイレントメビウス ゼネラルプロダクツ／パソコン	31
5	—	キャプテンコマンドー カプコン／VG	29
6	—	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ カプコン／VG	28
7	15	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	27
8	9	シムシティ イマジニア／パソコン他	26
9	5	天地を喰らう カプコン／VG他	25
10	8	コットン セガ／VG	24
11	12	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	21
12	7	ナイトストライカー タイトー／VG	18
13	—	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	17
14	10	ラッドモビール セガ／VG	16
15	—	ワルキューレの伝説 ナムコ／VG他	15
16	—	グラディウスシリーズ コナミ／VG他	13
17	—	ブランディッシュ ファルコム／パソコン	12
18	—	エメラルドドラゴン バショウハウス／パソコン	11
19	11	スターブレード ナムコ／VG	10
20	14	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	9

※このポイントは1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。

祝 スピードボール2



CSK総研が「レッスルボール」の原型ともいえる海外パソコンソフトを移植。対戦が燃えるぞ。

祝 アフターバーナーIII



「ギャラクシーフォースII」に続きCSK総研がMEGA-CDに移植。アレンジ移植かな？

5 キャプテンコマンドー



人気作「ファイナルファイト」ゆずりの本格格闘ゲーム。4人のキャラが超個性的なのだ。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

最近は大型きょう体を使うゲームが当り前のように出回っているけど、これぱっかりはゲーセンの専売特許だからね。今回のNEW FACEもなかなかだぜ。

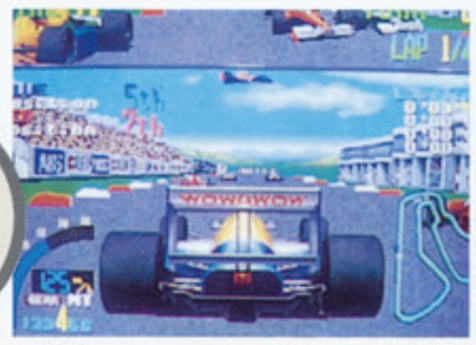
2 ソルバルウ



NEW FACE!

ゼビウスが最新CGを駆使して3D体感ゲームになった。まるで映画のようだぜ。

3 F-1エキゾーストノート



セガお得意のF1レースものの最新作だ。でっかい自車のグラフィックがイカスぜ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	ストリートファイターII	カプコン
2	—	ソルバルウ	ナムコ
3	—	F-1 エキゾーストノート	セガ
4	—	レッスルフェスト	テクモ
5	—	スパイダーマン	セガ

★調査協力店●キャンディ東大阪●フ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・ハイ・ロサ

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガトラ人気ソフトをCATCH UP!!



今月も上位陣に大きな変化はないけど、今後夏以降の新作ソフトが話題に出てくれば、またランキングも変わってくるんじゃないかな。もしかしたら、今年の夏ごろには去年のソニック並のヒット作がまた出るかもしれないしね……。それにそろそろMEGA-CDの開発にも各社慣れてくるだろうから、今後も両ハードともに期待できるんじゃないかな？

MEGA-CDイチオシの超大作RPGだ!!

1位 (前回1位) LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／発売日未定／7,800円／ＲＰＧ／ＣＤ



202 POINTS

発売日が延びちゃってからその後が気になるところだけど、MEGA-CDの牽引(けんいん)ソフトだけに早く完成してほしいね。う～ん。

原作ファンもうならせるハイパーメディアゲーム!

3位 (前回4位) 聖魔伝説「3×3EYES」

セガ／９月下旬発売予定／価格未定／ＲＰＧ／ＣＤ



66 POINTS

最近はコミックのほうが盛り上がりを見せているみたいだけど、ゲームのほうもはやくストーリーとか固定ししないかな？

電撃稲妻少女アリシアのフルアクションに注目

5位 (前回9位) アリシア ドラグーン

ゲームアーツ／４月下旬発売予定／7,800円／8M



20 POINTS

本誌ではアリシアの子どもの頃の話を載せてたけど、ゲームのほうでもアリシアが大活躍するぞ発売ももうすぐかな？

いまこそ明かされる意外な敵!

2位 (前回2位) シャイニング・フォース

セガ／3月20日発売予定／8,700円／ＲＰＧ／I2M、B・3



86 POINTS

ついに完成して、発売価格も決定した期待作だけど、今度の黒幕の敵には意外なヤツがいたりするのだ。これも見ものだ。

今年はゲーム界でもセナが王者となるか？

4位 (前回3位) Ayrton Senna's スーパーモナコGPⅡ

セガ／５月発売予定／価格未定／ＲＡＣ／8M、B・B



32 POINTS

今期のＦ１シーズンも始まろうって時期だけど発売もほぼそれに合わせてのものになりそう。画面写真は来月見れるかな。

6位 スプラッターハウスPART2



人気のホラーゲームがオリジナルで登場　期待大！

9位 ターボアウトラン



去年のアウトランの半分の容量だけど移植度はどうかな？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	—	スプラッターハウスPART２	ナムコ／発売日未定	18
7	8	港のトレイジア	RIOT日本テレネット／２月14日	16
8	14	パワードリフト	電波新聞社／発売日未定	15
9	17	ターボアウトラン	セガ／３月27日	14
10	10	ダークウィザード ～蘇りし闇の魔導士～	セガ／７月下旬	13
11	13	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン／発売日未定	12
12	—	修羅の門	セガ／７月予定	11
13	7	コスミックファンタジーストーリーズ	RIOT日本テレネット／2月下旬	9
14	—	クルードバスター	データイースト／２月28日	8
15	—	チェルノブ	データイースト／発売日未定	7
16	6	ザ・スーパー忍２	セガ／発売日未定	6
17	—	魔法の少女 シルキーリップ	RIOT日本テレネット／3月予定	5
18	—	F-1 コンストラクターズ(仮)	セガ／発売日未定	4
19	—	電忍アレスタ	コンパイル／６月予定	3
20	—	ライズ オブ ザ ドラゴン	セガ／４月予定	2

※このポイントは１月号の読者アンケートハガキをもとに　ＢＥ・メカ　編集部て算出したものてす

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGADRIVE

タイトル	発売日	価格	データ
港のトレイジア	2月14日	8,900円	RIOT日本テレネット/RPG/8M+B・B
SDヴァリス	2月14日	6,800円	レーザーソフト日本テレネット/ACT/4M
精霊神世紀フェイエリア	2月18日	7,400円	ウルフチーム／RPG／CD
ロードブラスターズ	2月28日	6,800円	テンゲン／RAC／4M
クルードバスター	2月28日	7,800円	データイースト／ACT／8M
コズミックファンタジーストーリーズ	2月下旬	7,800円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
バトルマニア	3月6日	6,800円	ビック東海／SHT／4M
TOEJAM&EARL	3月13日	6,800円	セガ／ACT／8M
鋼鉄帝国	3月13日	7,800円	ホット・ビィ／SHT／8M
シャイニング・フォース	3月20日	8,700円	セガ／RPG／12M+B・B
A列車で行こうMD	3月27日	6,800円	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
ターボアウトラン	3月27日	6,000円	セガ／RAC／4M
アイル・ロード	3月27日	未定	ウルフチーム／RPG／CD
ストームロード	3月中旬	6,800円	マイクロワールド／ACT／4M
シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟	3月下旬	8,800円	ビクター音産／ACT／8M
スライムワールド	3月下旬	6,800円	マイクロワールド／ACT／4M
グランドスラム	3月下旬	6,800円	日本テレネット／SPT／4M
魔法の少女シルキーリップ	3月予定	7,400円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
デスブリンガー秘められた紋章	3月予定	7,400円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
まじかる☆タルるートくん	4月24日	4,800円	セガ／ACT／4M
バッドオーメン	4月上旬	6,800円	ホット・ビィ／ACT／4M
デトネイター・オーガン	4月下旬	未定	ホット・ビィ／ADV／CD
アリシア ドラグーン	4月下旬	7,800円	ゲームアーツ／SHT／8M
大航海時代	4月予定	11,800円	光栄/RPG+SLG/8M/B・B
シーザーの野望II	4月予定	8,800円	マイクロネット/SLG/8M+B・B
ライズ オブ ザ ドラゴン	4月予定	未定	セガ／ADV／CD
中嶋悟F1 HERO MD	4月予定	未定	バリエ／RAC／8M
Ayrton Senna' sスーパーモナコGPII	5月予定	未定	セガ／RAC／8M+B・B
クイズスクランブルスペシャル	5月予定	未定	セガ／TAB／CD
スピードボール2	6月8日	6,600円	CSK総研／SPT
ツインクルテール	6月26日	未定	WAS／SHT／8M
ひょっこりひょうたん島	6月下旬	未定	セガ／ETC
魔天の創滅	6月予定	8,700円	講談社総研／RPG／8M+B・B
電忍アレスタ	6月予定	未定	コンパイル／SHT／CD
笑ゥせぇるすまん	6月予定	未定	セガ／ADV／CD
ドッジ弾平	7月10日	未定	セガ／SPT
ダークウィザード~蘇りし闇の魔導士	7月下旬	未定	セガ／RPG／CD
BURAI	7月予定	未定	セガ／RPG／CD
バトルスマッシュ（仮）	7月予定	未定	KANEKO／SPT／4M
天空烈伝武蔵（仮）	7月予定	未定	KANEKO／ACT／8M
GODS	7月予定	未定	ビーシーエム・コンプリート/PUZ/8M+B・B
熱血高校ドッヂボール部サッカー編	7月予定	未定	パルソフト／SPT／4M
修羅の門	7月予定	未定	セガ／SLG／8M
ペーパーボーイ	初夏予定	6,800円	テンゲン／ACT／4M
グレイランサー	初夏予定	未定	メサイヤ／SHT／8M
ランパート	今夏予定	6,800円	テンゲン／SLG／4M
アルスラーン戦記	今夏予定	未定	ヒューマン／RPG／CD
ココロン	今夏予定	未定	シュールド・ウェーブ／ACT／CD
ノスタルジアII（仮）	今夏予定	未定	シュールド・ウェーブ／ADV／CD
封神演義	今夏予定	未定	ビクター音産／RPG／CD
クライング・ドラゴン	今夏予定	未定	トレコ／RPG／CD
アフターバーナーIII	8月21日	8,400円	CSK総研／SHT／CD
プロ野球 92（仮）	8月予定	未定	セガ／SPT／ CD
聖魔伝説「3×3EYES」	9月下旬	未定	セガ／RPG／CD
シムアース	9月予定	未定	セガ／SLG／CD
ウイングコマンダー（仮）	10月予定	未定	セガ／SLG／CD
テラフォーミング	今秋予定	未定	パック・イン・ビデオ/SHT/CD
スティールタロンズ	今秋予定	未定	テンゲン／SHT
ロードライアット	今秋予定	未定	テンゲン／RAC
スウィッチ	12月予定	未定	セガ／CD
アスリート	年末予定	未定	KANEKO／ACT／8M
Cal. 50（キャリバーフィフティ）	未定	8,300円	ビスコ／SHT／8M
LUNAR（ルナ）	未定	7,800円	ゲームアーツ／RPG／CD
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
闘技王 キング・コロッサス	未定	未定	セガ／RPG／4M
スプラッターハウスPART2	未定	未定	ナムコ／ACT／8M
忍者外伝	未定	未定	セガ／ACT／4M
ゆみみみっくす	未定	未定	ゲームアーツ／ADV／CD
ザ・スーパー忍2	未定	未定	セガ／ACT
アルテイン	未定	未定	トレコ／SHT／8M
プリンス・オブ・ペルシャ	未定	未定	ビクター音産／ACT／CD
チェルノブ	未定	未定	データイースト／ACT／8M
レミングス	未定	未定	サン電子／PUZ／8M
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン／SHT／8M
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC／CD
F-1コンストラクターズ（仮）	未定	未定	セガ／SLG
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー／ACT
新・覇邪の封印	未定	未定	工画堂スタジオ／RPG／CD
シュヴァルツシルト	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

ゲームギア GAMEGEAR

タイトル	発売日	価格	データ
ファンタシースターアドベンチャー	3月13日	3,800円	セガ／ADV／1M
エイリアンシンドロームG・G	3月19日	4,500円	シムス／ACT／1M
バスターボール	3月20日	3,800円	リバーヒルソフト／ACT／2M
モンスターワールドII	3月27日	3,800円	セガ／ACT／2M
HYPERプロ野球92	4月24日	3,500円	セガ／SPT／1M
シャダム戦記（仮）	5月15日	未定	セガ／RPG／2M+B・B
ぎゅわんぶらあ自己中心派	5月予定	未定	セガ／TAB／2M
ひょっこりひょうたん島	5月予定	未定	セガ／ETC
Ayrton Senna' sスーパーモナコGPII	6月予定	未定	セガ／RAC／2M
ファンタシースター外伝	7月10日	未定	セガ／RPG／2M+B・B
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!!

最近はセガのアメリカでの好調ぶりを一般週刊誌なんかでも見かけるようになって、海外のゲーム市場の激動が伝えられているみたいだけど、今月は国内のスケジュール表のほうでも多くの変動があったぞ。まずはセガの「ヘボイ」「牛若丸」「魔獣羅」だけど、残念ながらこの3本はリストから消えてしまったのだ。でも一方ではテンゲン、KANEKO他多くのメーカーが次への始動を見せているのも見逃せないぞ。また、セガ、シムス、テクノソフトといったところも水面下で始動しているのだ。一部は今月号のなかでも触れてるけど、今年の夏も熱そうな予感がするぞ。

ACT：アクション／SHT：シューティング／RPG：ロールプレイング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
ARPG：アクションロールプレイング／PIN：ピンボール／B・B：バッテリーバックアップつき

ソフトメーカー伝言板



セガ・エンタープライゼス

「マリオ・レミューホッケー」の発売中止によりスポーツゲームファンの方々には申し訳なく思っております。

そのかわりといっては何ですが、3月には「シャイニング・フォース」をはじめ、強力なソフトがそろっておりますので、こちらのほうで思う存分楽しんでいただければと思います。2月のセガはカゼでチョット休みます。

RIOT日本テレネット

2～3月に、MEGA-CD用のタイトルが集中していますので、現在、スタッフがヒーヒーいっています。でも、楽しみにしているユーザーのみんながいると思えば何のその！「コズミック」「シルキーリップ」「デス・ブリンガー」の3本は、その分気合いが入ってますので、期待しちゃってくれよん!!

（RIOTたかお）

テンゲン

いよいよ2月28日、アタリゲームズの名作3Dカーアクションゲーム「ロードブラスターズ」がメガドラで登場です。大型きょう体に入ってないこと以外、移植度は満点。日本中のアタリファンが満足するものと確信しています。生産本数も非常に少ないので、手に入れられたキミは超幸せ者。さあ、爆走するしかない！

（JUN）

ビック東海

大鳥居マニアと羽田マリアが活躍する美少女シューティングギャグ、「バトルマニア」。ビック東海が放つ、いままでのシューティングゲームとは、ひと味もふた味も違う自信の一作だ。ぜひともみんなにプレイしてほしい。君も必ずや2人の美少女トラブルシューターのファンになることうけあいだ。それでは、ヨロシク!!

マイクロネット

前作から1年、リアルタイムシミュレーションの決定版の続編がついに帰ってきた。そう、とうとう「AMBITION OF CAESAR II」の発売間近です！ 今年のマイクロネットは自信を持ってこのゲームからスタートします。どうぞ皆さん応援よろしくおねがいします!! またMEGA-CD用ソフト「ヘビーノバ」も好評発売中です。こちらもヨロシク！

ナムコ

コートのエリを立てて夜の盛り場を歩く。酒の力を借りて100 Wの元気を灯す輩が行く。声をかける女たち。ストリートミュージシャンの帽子には、札ビラも入っている。いつでもヤケクソに明るい町だ。俺は目印のキャメルの空箱を拾い上げる。目を上げるとそこには今晩の対戦相手が冷たい笑いを浮かべているのだ。

（ポケ雀づけ）

ウルフチーム

節分も過ぎ、あとは暖かく華やいだ春を待つばかりですネ！ でもその前に、心が暖かくなるバレンタインデーを忘れちゃいけないわ！ こももからみんなにチョコを贈るわけにはいかないけれど、気持ちだけでも届くといいな……。ところで忘れちゃならないのが「精霊神世紀フェイエリア」みんなに楽しんでもらえるといいな！

（こもも）

メサイヤ

「おとうさん死なないで！」正直にいおう、シューティングゲームだ。いま時代は父権の復活、大切にすべきはお父さん。違うか？……そうか。父娘の絆を怒濤のごとく問い直すセンシティヴなストーリーに涙の遠慮は無用。ルーシア19歳が撃ちまくる新作的予感の「グレイランサー」は新緑が目に染みる頃、小雨降る店頭で。

（乱心のメサイヤ）

CSK総研

ついに実行の時がやってきました。えっ？ 何がって？ 決ってますメガドライブ熱血宣言です。なんてったって今年はみなさんの想像を上回るぐらいのラインナップが待ちかまえてるんです。

あの「ギャラクシーフォースII」を超えるBIGタイトルも……。

見ていてください！ 今年のCRIはやります！ 乞うご期待!!

ゲームアーツ

全国のゲームアーツファンの皆さん、こんにちは。毎日寒いですね。……ところでホットなニュースをひとつ。長らくお待たせいたしております「アリシアドラグーン」が、ついに完成いたしました。これもひとえにファンの皆さんの暖かい励ましの言葉があってこそ。

この春発売の「アリシア」にどうぞ御期待ください！ 買ってね。

ピーシーエム・コンプリート

前号から「GODS」で新参入した、PCM Completeです。もともと音楽系プロダクションとして「たま」「筋肉少女帯」他を擁し活動してきました。昨年、英国のスター・プログラマー集団「the Bitmap Brothers」と提携し、現在オリジナルチームが直接開発中！ 近々、画面の写真も英国から到着予定。ご期待ください!!

パック・イン・ビデオ

今月から参入に先駆け、開発状況等を少しずつご紹介していきたいと思います。とはいえこの新参者、世間知らずの未熟者でございます。みなさまどうぞ、お手やわらかに末永く宣しくお願い致します。社名に「ビデオ」とあるように、話題は豊富に持っているので、クロスメディアでおつき合いできるといいナと思っています。

コンパイル

やっと春らしくなって来ましたが、まだ寒い今日このごろですね。MEGA-CDソフト期待の星「電忍アレスタNobunaga and his ninja force」の開発は、スタッフ一同毛布にくるまりながらがんばってまーす。ユーザーの皆様に喜んでいただける作品に致したいと思いますので、一つご期待のほどよろしくお願い致します。

シムス

今年シムスでは、MEGA-CDで2タイトル(超大作RPG、クイズ)、MDを3タイトル(ドライブ、アクション等) 発売する予定です。くわしい内容は近々発表していきますが開発は着々と進んでいます。シムスブランドはまだまだマイナーですがゲーム内容はメジャーメーカーにひけをとらないと自負しています。どうぞよろしく！

★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『BE・メガ』編集部まで言ってきてくださいね。



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

お買い得一本勝負

BEメガドッグレース

ドッグレースもこのメンバーになってからそろそろ1年になるけど、また今年もメンバー交代の時期が近づいてきたみたい。近々岡田真弓ちゃんが就職のためにいなくなっちゃうけど、やっぱり次も女の子でいくからね。というわけで、どんな子がくるかはお楽しみ。

ＡＣＴ…アクション
ＳＨＴ…シューティング
ＲＰＧ…ロールプレイング
ＡＤＶ…アドベンチャー
ＳＬＧ…シミュレーション
ＳＰＴ…スポーツ
ＲＡＣ…レース
ＰＵＺ…パズル
ＴＡＢ…テーブル
Ａ・ＲＰＧ…アクションロールプレイング
ＰＩＮ…ピンボール
Ｂ・Ｉ…(例)バックアップＩ個

このコーナーの見方

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

	1枠	2枠
	2月14日発売	2月28日発売
	港のトレイジア	クルードバスター
		
	RIOT日本テレネット／8,900円／RPG／8M、B・3	データイースト／7,890円／ＡＣＴ／8M
	同じ港町で育った幼なじみのトレイジアと離れ、冒険の旅に出る少年の成長を描く浪漫RPG。１話完結型のシナリオで全５章構成。	多額の報酬のためならどんな仕事も受けるクルードバスターが悪の組織ビックバレーに戦いをいどむ喧嘩(けんか)アクション。２P同時あり。
岡田真弓	 専攻科の学生として一年間学校に残ったので、実は今二度目の卒業制作の真っ最中なんだよね。等身大の彫刻を作ってるんだけど、卒制展が終わった後の置き場所を考えると頭が痛い。まさか近所の公園に置き逃げしてくるわけにもいかないし。	ありがちなファンタジー路線とは一線を画した、異国情緒と郷愁あふれるＲＰＧ。大義名分があるわけじゃなく、こうして純粋に冒険だけを楽しむＲＰＧがあってもいいよね。でも操作がわかりにくくて面倒くさいのと、戦闘のテンポが遅いのはもったいないな。 7	画面上にある物は手当りしだい敵に投げつけるという豪快さは、数あるケンカアクションの中でも１、２を争うほど。それと随所にちりばめられたユニークな演出もいいね。私にはちょっと難しい部分もあるけど、それはこの豪快さに免じて許せるかな。２Ｐだと笑える。 7
OL－X光治	 なにやら有名になってしまった電気グルーヴだが、大晦日(おおみそか)、その電気のライブに行った。やはりお客さんはスゴい数。久しぶりにＭＣたっぷりで、大笑いしながら年を越せた。けど、正月は仕事で2度も徹夜するという素晴らしいものだった。	いままでのテレネットとは、ちょっと違った雰囲気がある。グラフィックの質も違うしね。が、ゲームのほうはなんとなく完成度が低いような感じだ。スクロールはガクガクするし、反応も鈍い気がする……。せっかく、いままでと違った展開を見せていたのに残念。 5	アーケード版同様なんでも投げられる格闘モノだけど、２人で遊ぶとこれがまた楽しくて、敵を倒すことも忘れて仲間を持ち上げるのに夢中になるほどだったりする。ただボスと戦うときは、体力消耗戦的になりやすく、ハラが立つかもしれない。ストレス発散向き。 7
超人バロムI	 ばろーむ・おーふっ……。う〜む、最近は、ずーっと変身できてたのに、ついにゲームエネルギーが切れちまったぜ。まっ、年末年始は飛ばしすぎたから、ここらへんで休憩しないと身がもたないからな。来月は本数が多そうだから、いっか。	普通のＲＰＧとは違った雰囲気のオープニングで始まるゲームだが、とにかく遅くてバランスが悪い。どの人がどの武器を装備できるかどうかのケアぐらいはしてくれてもいいと思う。戦闘も目新しいことをしようとしてるみたいだけど、どうもハズシてるな（猛）。 4	敵と障害物どころか、味方までもブン投げられるシステムが、普通の殴りモノにない爽快感を感じさせてくれる。見た目が大味なわりに、操作性が以外と滑らかなのも良い。ただ最後まで一本調子で盛り上がりに欠けるのと、エンディングの淡泊さは気になるな(健)。 7
ジャムおじさん	 つい先日、スーファミ用のCD-ROMの発表があった。これと似たようなことは約３年前にもあったけど、やはりこれは最近好調なセガへの任天堂の牽制なのかな？　ここはひとつ、国内有力メーカーの参入でセガには対抗してほしいけどどう？	キャラクターに「ナディア」の窪岡氏を起用したり、ストーリーで世間一般によくあるＲＰＧとは違う方向性を狙った企画力は高く評価したいが、肝心のゲーム本編がついてきていないように思う。もっと1つずつのイベントや戦闘にドラマがほしかったね。う〜ん残念。 5	いかにもアメリカ市場を意識したＤＥＣＯらしいゲームだけど、「え、こんなものまで投げられるの？」という豪快さは見ているだけでも楽しめる。また、各面のボスも、それぞれ特徴づけられてて、遊びがいがあるね。１人だと楽しさが半減するけどやる価値はあるぞ。 8

	平均オッズ	犬ゲージ
岡田真弓	5.25	⑥
OL－X光治		⑥
超人バロムI		④
ジャムおじさん		①

	平均オッズ	犬ゲージ
岡田真弓	7.25	⑧
OL－X光治		⑦
超人バロムI		⑤
ジャムおじさん		②

※２月21日発売予定だったセガの「マリオ・レミューホッケー」は急きょ発売が中止になりました。

3枠

3月6日発売

バトルマニア



ビック東海／6,800円／ＳＨＴ／4M

ビック東海参入第１弾。超Ａ級トラブルシューター大鳥居マニアと羽田マリアが、誘拐された皇太子を救うため死の商人に立ち向かう。

プレイ感覚は比較的普通なんだけど、敵キャラの面々や、随所にちりばめられた演出がものすごく変。余りの激しさに脳ミソがひっくり返るかと思っちゃった。私も笑えるゲームは好きだけど、ここまで激しいと、ちょっとついていけない。遊んだ後でドッと疲れる。 6

別の意味でマニアっぽいゲーム。申し訳ないが、個人的にこの手のギャグ(なのか？)にはついていけないので、ゲームには熱中できなかった。難易度はそれほど高くもないし、ゲーム自体も普通なんだけど、それゆえに飽きが早いと思う。もうひと工夫ほしいところ。 6

まさにＢ級のカルトゲーム。グラフィックも内容も悪くいえば内輪(うちわ)ウケな感じだけど、システムはわりとしっかりしていて、４メガにしては充実した内容だと思うよ。ただ見た目の変さで損しているのと、ゲームが簡単で、長く遊べないのが残念だね（健）。 8

なんとなくナムコの「ベラボーマン」みたいな変なノリがあって、おじさんは気に入った。とくにミョーな行動をとって笑わせてくれる各面のボスたちには愛着もわいたし、最終面ではちょっとした小技も見れる。ビック東海も１作目からガンバッてくれたなあと思う。 8

平均オッズ 7.0

⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①

4枠

2月28日発売

ロードブラスターズ



テンゲン／6,800円／ＲＡＣ／4M

アタリのアーケードカーアクションゲームをテンゲンが移植。邪魔する敵車を破壊して、全50のコースを燃料の続く限り駆け抜ける！

アメリカのテレビ映画によくあるカーアクションのように、あくまでもスピード感とカッコ良さを重視した感じ。実にテンポ良くステージクリアできるからなかなか爽快なんだけど、ちょっと一本調子じゃないかなあ。もっと面ごとに違った演出がほしかった。 7

リンクス版のデキに不満を持っていた人も、これなら楽しめるんじゃないかな。謎のテクノロック(？)風の音楽もグー。ゲーセン版のファンにはオススメ。逆にこのゲームを知らない人は、展開が単調に思えるかもしれない。気軽に少しだけ遊びたい人にはいいと思う。 8

古えのビデオゲームだが、こんなの覚えているヤツいないだろう。ちょっとマイナーすぎる。もとのゲームどおり、走って敵を倒すだけの淡々としたゲーム内容のままだ。妙なアレンジは必要ないと思うが、やっぱり最近のユーザーには向いてないんじゃない？（猛） 5

昔ファミコンにあった「マッハライダー」っぽい感じのゲーム。基本的にはアクセルもブレーキもなく、ただ弾を撃ちながら短いコースを走り抜けるわけだけど、このアメリカっぽい味には好みも分かれるだろう。でも、50のコースをこればっかり続けるのはツライね。 6

平均オッズ 6.5

⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①

5枠

4月発売予定

シーザーの野望II



マイクロネット／8,800円／ＳＬＧ／8M、B・2

ローマの英雄シーザーとなり戦いを進めるリアルタイムシミュレーションの続編。20面の１人プレイと16面のキャンペーンモードあり。

前作の評判があまり芳(かんば)しくなかったせいか（私はわりと気に入ってたんだけど）、あれとはほとんど別物の、「ポピュラス」を劇的にしたようなゲームになっている。でも今回採用した例のマルチ可変ウィンドウは、マウスがあってこそ便利な代物(しろもの)だと思うけどな。 7

前作とは変わり、けっこう完成度が高くなった。リアルタイムで進むという要素は、懐かしの名作「アートオブウォー（エレクトロニックアーツ）」を思わせてよいし、ウィンドウ的操作感覚も徹底されていて遊びやすい。でも、もうひと工夫あれば２点上がったのに。 6

さすがに前作ほどすごい泥沼状態や、忙しい操作に追われるだけの展開にハマることはないが、内容が騎士コマンドのみの「ポピュラス」みたいで、どうも戦略性に欠ける。ボタンを押し間違えたときのキャンセル操作も面倒だ。まだ仕上げが必要だったのでは？（健） 5

前回同様リアルタイム制をウリにしているけど、今回はマックっぽいウィンドウを採用してるのが特徴だね。対人戦なら問題ないけど、実際のゲームではこのウィンドウ操作で足を引っ張られて、負けてしまうことがけっこうある。コンピュータもあまり賢くないね。 6

平均オッズ 6.0

⑥ ⑤ ④ ③ ② ①

6枠

2月14日発売

SDヴァリス



レーザーソフト日本テレネット／5,800円／ＡＣＴ／4M

あの人気のヴァリスシリーズがついに2等身のコミカルタッチになって登場。幻夢皇帝メガスが12人衆を引き連れて次々と襲いかかる。

キャラがデフォルメされたというだけで、普段のヴァリスとの違いがあまり感じられない。いっそストーリーの方もギャグにしちゃった方が良かったんじゃないかな。キャラのデフォルメの仕方にも少々疑問が残るけど、ボスキャラのデザインはとぼけた味があって良い。 6

一見するとキャラクター同様、ゲーム内容までふざけていそうな気がするが、思ったよりまとまっている。ただし基本的には「ヴァリス」なので、このスタイルが気に入らない人は、これも好きにはなれないと思う。やはりファン向きのアイテムになっちゃうのかな。 5

安全地帯を知らないとクリア不可能だったり、強いザコを倒すために同じ場所を行き来させられたり……。とにかく、屈折した攻略を強制される感じだ。難易度が高いのはともかく、もっと素直に作らないとヴァリスファンにもつらいのでは？（健） 4

いいかげんそうなボスもちゃんと攻略パターンがあるのはいい。でも、やられるとステージの最初に戻されるし、こっちの動きに対し、理不尽なスピードの敵も多い。それと戦闘服の着替えもあまり必然性がなくて、どうも趣味っぽいね。やっぱりファン向けかな。 5

平均オッズ 5.0

⑤ ④ ③ ② ①

「シーザーの野望II」は今月扱っていますが、発売日が４月に延期されました。ご了承ください。

7枠

3月13日発売

鋼鉄帝国



ホット・ビィ／7,800円／SHT／8M

全編映画仕立てで展開するファンタスティックレトロシューティング。帝国の野望を砕くため、2タイプから戦闘機を選び発進せよ。

	平均オッズ 7.25
敵がパラパラと細かい弾をいっぱい撃ってくるんだけど、そのおかげで時々スピードが落ちる。でもまあ、これは何とか我慢できる範囲内かな。古い映画のような設定や演出、それにグラフィックとサウンドはまさに絶品。これは一度見ておいて損はないと思うよ。	8
グラフィックがいい。タイトルの通り、ものすごく重量感とか質感がある。8ミリフィルムを思わせる、チカチカしたデモも演出効果バツグン。でもゲームのほうは、システムがオーソドックスすぎて、その演出力が生かされていないみたい。もったいないなあ。	6
ジュール・ベルヌな世界の渋いSHT。まずはタイトルがカッコイイよな。難易度もそこそこ、死んでもパワーダウンしないのがいい。最初から最後まで映画的な演出で楽しませてくれるぜ。しかし最終ボスにはちょっと意表をつかれるな。攻撃も乱暴すぎるぜ（猛）。	7
設定は「天空の城ラピュタ」っぽいけど、雰囲気や音楽がとってもいいね。また、各面にストーリーをもたせて盛り上げてるのもスゴくうまい！　だけど、ゲームのほうはボスやザコの攻撃方法がどれも似かよってて新鮮味に欠ける気もするね。全体的には合格かな？	8

8枠

2月7日

ポケット雀荘



ナムコ／3,500円／TAB／1M

ナムコが放つ麻雀ゲームの決定版。11人の雀士と対戦できるフリー対局モードに加え、お家芸のクエストモード麻雀珍道中もついてるぞ。

	平均オッズ 6.25
ゲームギアでは「好牌（はおぱい）」以来2本目の麻雀ゲームだけど、非常にオーソドックスな作りであんまり目新しさはないみたい。外出先で手軽に麻雀を楽しむにはうってつけだけど、G.G.の画面で麻雀牌を見るのはやっぱり疲れるしね。でも対戦相手がユニークな点はマル。	6
ナムコお得意の、いわゆるクエストモード的なゲーム。確かにただコンピュータ相手に黙々と麻雀打つよりはいいけど、これもちょっとさびしい。ゲーセンなら脱衣すりゃいいけど、それができないのが家庭用の辛さか。まだクエストモードもので遊んでいない人向き。	6
ナムコにしてはこれといって目新しい要素はなく、ごく普通の内容。だが、業務用の脱ぎ麻雀を思わせるイカサマアイテムと画面処理で、そこそこ楽しませてくれる。おまけに、相手がときどきインチキくさい役満をツモるところまで似てる。普通なデキかな（健）。	7
一応3つのモードがあるけど、一番面白いのは11人の雀士と戦えるコンピュータ対戦だった。逆に期待していたクエストモードは買物とかできるわけでなく、ただ淡々と戦いが続くだけでイマイチ楽しめなかった。牌を使うパスワードも間違いやすいしね。ちょっと残念。	6



BEメガ編集部

今月は来月の新作ラッシュを前に発売本数も控えめだけど、各ソフトとも平均オッズの飛び出たものがなかったみたいだね。でも今月は平均7点以上出てるゲームは、なかなか悪くはならないから、余裕があれば要チェックかな。次はメガドラ、CD、G.Gで話題作が満載だから待っててね。

今月はもう少し大作がほしかったような気もするけど、「クルードバスター」が一番のおすすめ品かな。多少の難点はあるものの、「鋼鉄帝国」もなかなか。それから「シーザーの野望II」は、前作よりずっと一般受けするゲームになったと思う。あと、私はあまり高い点をつけなかったけど、イロモノゲームファンなら「バトルマニア」は見逃せないだろうね。それはそうと、MEGA-CDとG.G.に元気がないのは気になるな。

個人的な趣味で選ぶなら「ロードブラスターズ」。このゲームの面白さは、やっぱりやめられなくなってしまうトコロ。クセになるってヤツ。毎日5分づつ遊んでも飽きないと思う。それから友達といっしょに遊べる環境の人は、「クルードバスター」なんかもいいかもしれない。シミュレーションファンなら「シーザーの野望II」。こうして見ると、今月はけっこうツブぞろいかも。ゲームギアがさびしいのは残念だけど。

今月は「鋼鉄帝国」だと思う。実質8点に近い7点だ。ちょっと通好みだけど。発売は来月だがね。アーケード版ほど音声はないが、「クルードバスター」は問答無用な豪快さがナイス。2人同時プレイでも処理が重くならないしな。あと健太のやつは「バトルマニア」を推（お）してるぜ。これまた、あの独特のノリについてける人以外にはススメられないが、硬派なシューティングに飽きてるなら悪くないかもよ。

今月は本数が少ないけど、個性的でシブいゲームがそろってるね。なかでも参入第1作目から意欲的な作品を出してくれたビック東海の「バトルマニア」と、いままでのホット・ビィの作品とはひと味違う魅力のある「鋼鉄帝国」などは、セガのサードパーティ陣強化につながるいい作品だと思う。今後もこの調子で頑張っていってほしいよね。あと豪快なアクションゲームに飢えてる人は「クルードバスター」がいいよ。



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3月5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。

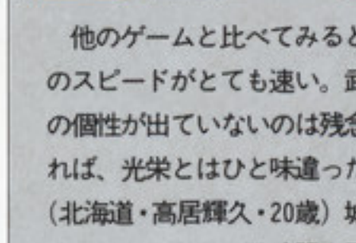
順位	前回	ソフト名	全投票平均
1	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	9.0151
2	2	アドバンスド大戦略 ードイツ電撃作戦ー	8.9434
3	3	ラングリッサー	8.6391
4	—	ノスタルジア1907	8.5
5	—	乱世の覇者	8.3636
6	5	アイ ラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険	8.3629
7	4	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	8.3481
8	6	ベアナックル	8.2889
9	7	THUNDER FORCE III	8.2654
10	8	レッスルボール	8.2383
11	9	スーパーモナコGP	8.1707
12	11	武者アレスタ	8.1441
13	12	ふしぎの海のナディア	8.1273
14	10	ザ・スーパー忍	8.1269
15	13	スーパー大戦略	8.1047
16	—	ローリングサンダー2	8.0833
17	16	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	8.046
18	17	スタークルーザー	8.0356
19	15	アウトラン	8.0329
20	14	球界道中記	8.0318
21	18	シャイニング&ザ・ダクネス	7.9821
22	20	重装機兵レイノス	7.9021
23	19	デビルクラッシュMD	7.8863
24	—	ファイティングマスターズ	7.8823
25	22	ジョー・モンタナ フットボール	7.8574
26	23	バハムート戦記	7.8406
27	24	鮫!鮫!鮫!	7.8241
28	28	レンタヒーロー	7.8181
29	27	マスター・オブ・モンスターズ	7.777
30	25	戦場の狼II	7.7746
31	—	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	7.7368
32	30	ソーサリアン	7.6991
33	29	ゴールデンアックス	7.6794
34	—	忍者武雷伝説	7.6666
35	32	アフターバーナーII	7.6492
36	33	コラムス	7.6483
37	31	ダライアスII	7.6468
38	—	ゴールデンアックスII	7.6363
39	34	ゼロウィング	7.6312
40	35	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	7.627
41	36	大魔界村	7.6206
42	37	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.5986
43	38	グラナダ	7.5044
44	40	ゲイングランド	7.4332
45	39	空牙	7.4186

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。

◎本命馬紹介

新時代を予感させる本命だ。

4着 前回 — ノスタルジア1907



シュールド・ウェーブ／'91・12・15
7,200円／ADV／CD

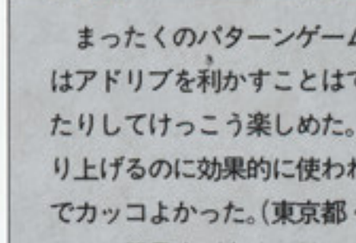
全投票平均点	8.5
本誌の平均点	7.25

最初のほうは少々ぎこちない部分もあるが、とにかく全編を通して登場人物がしゃべるのはスゴイ。また後半になるにつれ、ドンドン盛り上がってくる展開には久しぶりにのめり込ませてもらった。でも1日で終わるのと、終盤にかなり意地悪な部分があるのは減点かも。(東京都・新田信二・19歳) 選択の幅が少なくゲームとしては物足りないけど、1本のいい映画を観て、インディアンポーカーと爆弾解体を楽しんで、サウンドCDを買ってきたという感じかな(笑)。(兵庫県・浜端浩三・20歳)
★ゲームというより新手法の推理小説といった感じだぞ。

○対抗馬紹介

ようやく本領発揮？の対抗だ。

24着 前回 — ファイティングマスターズ



トレコ／'91・12・6
6,800円／ACT／4M

全投票平均点	7.8823
本誌の平均点	6.5

コレはなかなかのデキ。メガドラの格闘ものの中でもいいほうだと思う。よく動くし、イロモノキャラも笑える。ただしグラフィックと音がもう少し良ければね……。あとマルチエンディングだから、諦めずに頑張ったほうがいいぞ。(千葉県・安田琢・18歳) 技は一見多彩だが、与えるダメージが似ていて単調。またキャラクターも何かに似てるやつばっかりで、名前も安直。展開もひるませてから、組み合うの繰り返しだし……。ストIIノリを考えてるとハズすかも。(福岡県・宮嶋友之・14歳)
★トレコ初の大作？ 一応対抗だけど賛否両論あるかも。

△穴馬紹介

予想してたよりも高い評価の出た「穴馬」ソフト。いいか悪いかは、もうしばらく静観が必要？

5着 前回 — 乱世の覇者

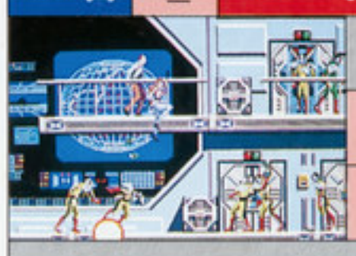


アスミック／'91・11・29
9,800円／SLG／8M、B・B

全投票平均点	8.3636
本誌の平均点	6.75

他のゲームと比べてみると、戦闘に重点を置き、進行のスピードがとても速い。武将の"顔"が見えず各大名の個性が出ていないのは残念だが、初心者向けと割り切れば、光栄とはひと味違った道を切り開いたといえる。(北海道・高居輝久・20歳) 城を攻略して領土を広げていくのは、かなりの戦略眼を要求され、じっくりと思考する楽しみがある。攻略フェイズで敵の思考時間が長い、武将の解任ができないなどの欠点はあるが、従来の戦国ものに飽きた人にはオススメだ。(埼玉県・古田賢太郎)
★パソコン版そのままの移植だけど、初心者にもいいぞ。

16着 前回 — ローリングサンダー2



ナムコ／'91・10・25
7,000円／ACT／8M

全投票平均点	8.0833
本誌の平均点	6.25

まったくのパターンゲームなので、あまりゲーム中にはアドリブを利かすことはできないけど、2周目があったりしてけっこう楽しめた。またサウンドもゲームを盛り上げるのに効果的に使われてて、スパイ大作戦みたいでカッコよかった。(東京都・平松孝次・22歳) 1人でやるには難易度が高くてけっこうツラいが、かといって前作になかった2人同時プレイでやってみても、武器補給は1人分しかないのでかえって難しくなったりする。全体的にB級作品ぽいノリだ。(静岡県・斉藤浩・21歳)
★今度はレイラも活躍できるけど、デキはそこそこかな？

オッズ表A寸評

良質ソフトの集まるオッズ表Aだけど、まずは初登場でいきなり上位につけてきた「ノスタルジア1907」「乱世の覇者」「ローリングサンダー2」が、次回以降上位に残るか落ちるかが注目されるところ。また、ついに7点台に落ちてしまった「シャイニング&ザ・ダクネス」も「シャイニング・フォース」の発売を前にもう少し頑張ってほしいところだが……。あと、期待されてた「アイラブドナルドダック」「ゴールデンアックスII」は、案外平凡な評点に落ち着いてしまった感じだ。結局名作と呼ばれた前作たちには両作品とも及ばなかったみたいだね。はたして次回は？

●その他欄外

ちょいと地味だけどイケル？



セガ／'91・11・1
6,000円／PUZ／2M

読者	6.9285
本誌	6.5

69着 前回 — ブロックアウト

3Dゲームだからテトリスとか、コラムスのようなとっつきやすさはないが、慣れてしまえばなかなかハマる。とくに対戦は相手にブロックを送れるので燃える！ でも、やっぱり操作性はイマイチ。(栃木県・草野昌明・19歳)

【場外馬券場I】まずは恒例オッズ予想ゲームだけど、今回初登場の「ファンタジア」のオッズはページをめくってもらうとわかるとおり、予想外の低評点4.9231だった。この難題に一番近かったのは、兵庫県の会本照利くん(5.2412)だ。ソフト1本送るぞ。

オッズ表B

順位	前回	ソフト名	全投票平均
46	56	宇宙戦艦ゴモラ	7.3913
47	41	ミッドナイトレジスタンス	7.3888
48	45	ファステスト・ワン	7.3461
49	42	紫禁城	7.3255
50	44	ストライダー飛竜	7.3219
51	43	三国志列伝〜乱世の英雄たち	7.3214
52	49	ジノーグ	7.3125
53	47	エレメンタルマスター	7.3033
54	46	エイリアンストーム	7.295
55	26	エル・ヴィエント	7.2871
56	50	アークス・オデッセイ	7.2818
57	51	雷電伝説	7.2302
58	21	ワンダラーズ　フロム　イース	7.225
59	52	Hard Drivin'	7.2012
60	—	ソル・フィース	7.111
61	58	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	7.0438
62	55	エアロブラスターズ	7.0424
63	53	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	7.0171
64	67	魔王連獅子	7.0
65	57	ヴォルフィード	6.9935
66	65	雀偵物語	6.9776
67	59	THUNDER FORCE II MD	6.9365
68	48	スーパーバレーボール	6.9304
69	—	ブロックアウト	6.9285
70	60	ワールドカップサッカー	6.9233
71	62	ヘルファイアー	6.9072
72	61	プロ野球スーパーリーグ'91	6.8842
73	64	マーベルランド	6.8346
74	66	レインボーアイランド　エキストラ	6.7945
75	54	ガイアレス	6.7647
76	69	メガパネル	6.7151
77	68	ギャラクシーフォースII	6.6818
78	73	サイバーボール	6.6531
79	63	ダイナマイトデューク	6.6467
80	71	Blue Almanac	6.6438
81	76	斬〜夜叉円舞曲	6.6188
82	77	デンジャラスシード	6.6146
83	72	ボナンザブラザーズ	6.5776
84	75	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.5606
85	74	スパイダーマン	6.5357
86	78	バトルゴルファー唯	6.5187
87	70	ポピュラス	6.5052
88	79	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.4705
89	81	TATSUJIN	6.4309
90	82	フェリオス	6.3977
91	88	TEL・TELスタジアム	6.3409
92	86	スーパーハングオン	6.3333
93	85	フォゴットンワールズ	6.3285
94	93	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	6.3088
95	80	ファイアームスタング	6.3079

オッズ表B寸評

中堅どころのオッズ表Bだけど、「エル・ヴィエント」と「イースIII」の大幅ダウン&A表落ちが目を引くところだ。この2作品は、ようやくこれで安定した評価を得たといえそうかな？　また、小さい動きでは「魔王連獅子」が7点台にアップしたのに対し、「スーパーバレーボール」「ガイアレス」が6点台に大幅に落ちたところが要注目だ。

★新着名馬紹介

名作の続編など、前人気も高かった血統のいい新着馬たち。前作とくらべてデキは越えてるかな？

31着　アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝



前回 —

セガ／'91・12・20
4,800円／ACT／4M

全投票平均点	7.7368
本誌の平均点	7.5

グラフィックはメチャキレイでよかった。各面も適度にスリルがあり、バラエティに富んでいてプレイヤーを飽きさせないと思う。しかしあの謎解きのイジワルさはヒドイ！　ハッキリいってあれでは低年齢層などには難しすぎる。（神奈川県・漆畑豪・15歳）　画面の背景や音楽はかなりイカスし、ドナルドのしぐさもカワイイ！　難易度もちょうどいいし、けっこう長く遊べた。ただ、いろんな場所に行かされるわりには単調な感じもする。ハデさが足りなかったかも？（兵庫県・山口隼平・11歳）
★フリーコンティニューだけどパスワードなしはねぇ…。

38着　ゴールデンアックスII



前回 —

セガ／'90・12・27
6,000円／ACT／4M

全投票平均点	7.6363
本誌の平均点	7.25

ドラムの効いたオープニングで酔いしれさせたわりにゲーム本編の内容はかなりあっさりしてる。使用量調節が可能になり、派手になった新魔法や新必殺技など、視覚的にはかなりのパワーアップをしているのは認めるが、叫び声や効果音などがセコくなったために全体的にインパクトがなくなってしまっている。また敵キャラも攻撃をかわしたりして賢くなっているものの、そのぶんガシガシ殴り合う爽快感も喪失してる。もっとユーモアと豪快さがほしかった。（千葉県・柿沼弘光・19歳）
★全体的に批判が多いけど、無難にはまとまってるかな。

▲単穴馬紹介

「こいつはいい」っていう人もいるけど、「全然ダメ」っていう人もいる……。それが「単穴」だ。

34着　忍者武雷伝説



前回 —

セガ／'91・12・6
8,700円／SLG／8M、E・E

全投票平均点	7.6666
本誌の平均点	7.75

これはいい!!　和風で独特なサウンドと綺麗なグラフィック。これは満点をあげてもいいくらい。だがしかし、全10章というのはあまりにも物足りなくて長持ちしないし、仲間が死ぬとリセットしか手がないのもキツイ。でも「ラングリッサー」にハマった人は買いだぞ。（東京都・小宮達司・15歳）　戦闘シーンや音楽はいいのだが、章の途中で中断できないというのは致命的で、かなりリセットボタンのお世話になった。また後半では弓兵と鉄砲が使えないのはマズイ。（奈良県・山本雄一郎・18歳）
★4メガを使った効果音は必聴モノ。初心者でもOKだぞ。

60着　ソル・フィース



前回 —

ウルフチーム／'91・12・12
6,800円／SHT／CD

全投票平均点	7.111
本誌の平均点	7.0

シューティングとしてのデキはなかなか。自機のパワーアップが上中下で別々の武器が使えるのはいいし、多関節でグリグリ動く敵キャラはさすがMEGA-CDといった感じ。しかしゲーム自体にあまり斬新さが感じられなかったのは残念。ビジュアルも各面に入れてほしかった。（奈良県・白江智律・17歳）　とにかくムズイ!!　敵の弾がハンパじゃない！　コンティニューが無限なのはいいけど、5面以降では5面からしか続けられないのはツライ。エンディングもちと寂しい。（埼玉県・高島正之・16歳）
★かなりオーソドックスだけどデキのほうは悪くないぞ。

96着　アーネスト・エバンス



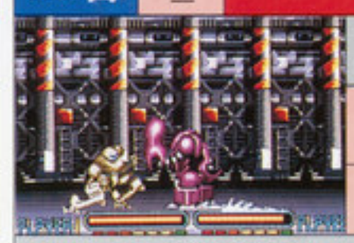
前回 —

ウルフチーム／'91・12・20
7,300円／ACT／CD

全投票平均点	6.3076
本誌の平均点	6.25

すっごく"変"なゲーム。多関節は確かにリアルだが、「だからどーした」な感じ。また、2面以降の敵はみんな固くてけっこう頭にきたし、ビジュアルシーンもいまいちストーリーがつかめない。ゲーム自体は「おそ松くん」並だが、声優陣はいい。（岡山県・和田哲幸・16歳）　キャラの動き、各面の仕掛けともにだいぶクセがあるが、やりこめば進める学習型ゲームかな。確かに難しいけど、豪華なエンディングには大満足。異色ゲーム好きの人や、アネットファンにオススメ。（埼玉県・久永勇・18歳）
★当り判定やビジュアルが若干粗いが、ファンにはいい？

126着　ヘビーノバ



前回 —

マイクロネット／'91・12・12
6,800円／ACT／CD

全投票平均点	5.4666
本誌の平均点	6.0

オープニングとBGMはなかなかいいのだが、肝心のゲームは操作性の悪さと動きの遅さで面白さが半減している。2P対戦はけっこう燃えて面白いのだが、空中戦ができないのは残念。1Pモードは敵に比べてロボットがうまく動いてくれないので、イライラするところもある。また面数が少ないのも不満。エンディングももっと力を入れてほしかった。（兵庫県・橋本哲弥・16歳）　CDのくせにストーリーや見せ方があまりにもタンパク。アクセスの遅さもヒドイと思う。（神奈川県・石岡浩・18歳）
★対戦プレイのデキは賛否両論だが、全体的に地味？

場外馬券場 馬主の声

●MEGA-CDと同時購入した「惑星ウッドストック」には一晩泣きあかしたものだ。（大阪府・4時です）
●「球界道中記」の最終戦の相手がナムコスターズだったのにはたまげた。（東京都・元井康夫・16歳）
●ウワサの「おそ松くん」を、最近むしょうにやりたくてしょうがない。（香川県・入江亨・18歳）
●「天下布武」の実写取り込み画像を友人に見せて、「これがNHKの新しい大河ドラマ信長だ」といいはったのは私です。（和歌山県・谷本貴洋・17歳）
●「倉庫番」で視力が0.5落ちた。（京都府・茂篭直樹）
●「モンスターワールドIII」は超面白いが、2回クリアすると飽きる。（神奈川県・松平祐慶・15歳）

【場外馬券場2】お次の発表は「三國志II」の初登場着順予想の結果だ……といきたいところだが、じつは「三國志II」は今回まだオッズ表に登場していないのだ。なんてこったいオーマイガーッ！　ま、こいつは発売日が当初より若干遅れたことや、価格が高いことなんかが関係してるんだと思うけど次回は必ず登場するみたいだから、とりあえず次号まで当選者発表は待っててくれよな。

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	全投票平均
96	—	アーネスト・エバンス	6.3076
97	87	ディック・トレイシー	6.2972
98	84	エアダイバー	6.2675
99	89	ジュエルマスター	6.2666
100	83	ヴァリスIII	6.2589
101	91	バットマン	6.2155
102	97	スーパーリーグ	6.1851
103	96	ゴーストバスターズ	6.1467
104	95	ヴァーミリオン	6.1441
105	90	メガトラックス	6.1091
106	94	ヴェリテックス	6.0555
107	98	時の継承者ファンタシースターIII	6.0473
108	99	スペースハリアーII	6.0412
109	100	シャドーダンサー	6.0247
110	102	ESWAT	5.9696
111	101	バーニングフォース	5.9372
112	111	TEL・TELまあじゃん	5.875
113	104	クラックス	5.8524
114	103	アローフラッシュ	5.8461
115	106	ウイップラッシュ	5.8374
116	108	サイオブレード	5.7924
117	105	モンスターレア	5.7903
118	107	大旋風	5.7716
119	109	ワードナの森　SPECIAL	5.75
120	110	クラックダウン	5.7268
121	92	スーパーエアウルフ	5.5555
122	112	DJボーイ	5.5522
123	114	スーパーリアルバスケットボール	5.5463
124	115	マージャンCOP竜	5.5118
125	118	ダーウィン4081	5.4745
126	—	ヘビーノバ	5.4666
127	117	ニュージーランドストーリー	5.4296
128	116	究極タイガー	5.4213
129	113	レッスルウォー	5.3396
130	120	ファットマン	5.2777
131	119	FZ戦記AXIS	5.2701
132	122	ランボーIII	5.209
133	121	孔雀王2　幻影城	5.2014
134	123	ファイナルブロー	5.1644
135	125	アトミック・ロボキッド	5.0731
136	126	スーパーサンダーブレード	5.0149
137	127	インセクターX	4.9701
138	—	サンダーフォックス	4.9285
139	—	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	4.9231
140	124	JUNCTION	4.8965
141	129	スーパーハイドライド	4.7459
142	128	ヘビーユニット　メガドライブスペシャル	4.7333
143	131	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	4.7306
144	130	アレックスキッド　ー天空魔城ー	4.7219
145	132	セイントソード	4.6153
146	134	史上最大の倉庫番	4.5581
147	137	AMBITION of CAESER	4.5294
148	136	獣王記	4.4543
149	135	スペースインベーダー90	4.3673
150	138	ズーム!	4.3621
151	133	ストリートスマート	4.2542
152	141	ソードオブソダン	4.2272

✖新旧ハズレ馬券紹介

予想どおりか予想外か？　今月は新旧2作でオーマイガーだぞ。

138着 前回— サンダーフォックス



タイトー／'91・7・26
8,500円／ACT／8M

全投票平均点	4.9285
本誌の平均点	5.25

ホントに8メガなのだろうかと思ってしまうデキ。面数も少ないし、グラフィックもちょっと……。2人同時でもなかったし。（三重県・坂田喜則・16歳）　いままでいろんな重火器アクションがあったけど、そのなかでもかなりイイほうの部類に入る。グラフィックもBGMもカスだが、爽快感はなかなかスゴイ。全部で5面までしかないのと最後のボスがバカ強いのは残念。（愛知県・伊藤剛・17歳）　価格が高くつまらない。こんなゲームを平気で作るとはさすがタイトーだ。（富山県・目沢勝・17歳）
★海外っぽい画面の雰囲気や大味さはまさにタイトー？

139着 前回— ファンタジア ミッキーマウス・マジック



セガ／'91・11・22
4,800円／ACT／4M

全投票平均点	4.9231
本誌の平均点	6.25

だいぶ期待していたのに何だこの内容は！　ヒップアタックはほとんど当たらないし、魔法はすぐになくなるし音楽は暗いしとハッキリ言って最低だ。（富山県・南部博文・22歳）　極悪な操作性のためにゲームの面白さが半減してしまっている。グラフィックは美しいがごちゃごちゃしすぎ。けど3面の楽しさは特筆もの！　エンディングは超極ショボイが、やってみる価値はある？（徳島県・豊田佳宏・17歳）　雰囲気をぶち壊す最終面の「お手上げゴリラ」にはマイッタ。（埼玉県・磯孝一・17歳）
★セガが放つ久々の大ハズレか？　EASYでもキツイぞ。

BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

もうおなじみの「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す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、名作シューティングのオリジナル決定版、「スーパーファンタジーゾーン」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でするぞ。



「スーパーファンタジーゾーン」は何着だ?

今月の着順予想
編集部予想は、14着だぞ（？）

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

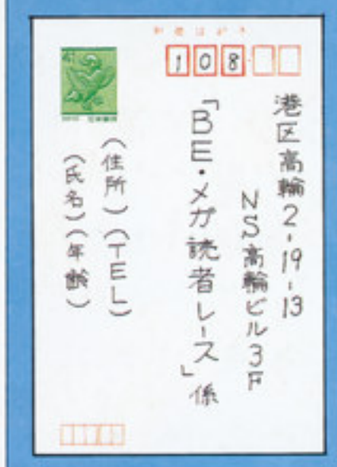
ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、MEGA-CD第一の大作といわれる「天下布武」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想



はたして上位陣をくつがえせるかな?

BE・メガ読者レース参加者募集中!!



☆評点は最大5本まで！
☆6本以上の評点，絵葉書ソフトの評点をしたらボツだよ！
《記入例》
・アドバンスド大戦略　（9点）
・武者アレスタ　（8点）
・ゴールデンアックス　（7点）
・スペースハリアーII　（7点）
・おそ松くん　（5点）
《コメント》
《ほしいソフト名》
・「○○○」の着順予想：18着
・「×××」の予想オッズ：7.8131
※応募券がないとボツだぞ！

今回は参加してくれた人の中から5名にジェネシスの名作の続編「JOHN MADDEN FOOTBALL92」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。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3月5日だぞ。

今月のドッグフード!



演出も細かくなった最高のフットボールゲームだぜ。

オッズ表C寸評

「初心者にはう〜ん」っていうオッズ表Cだけど、「アーネスト」と「ヘビーノバ」はいきなりこっちに登場だ！　さらにタイトー「サンダーフォックス」に僅差で負けての初登場となった「ファンタジア」の心境やいかに？　また、先月5カ月連続最下位を記録した「XDR」の座を前チャンプ「ラスタンII」が奪回したのも要注目だ。次回は？

順位	前回	ソフト名	全投票平均
153	140	四天明王	4.1397
154	139	火激	4.0853
155	142	カース	3.9937
156	143	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	3.4924
157	145	XDR	3.2507
158	144	ラスタンサーガII	3.2358

BE・メガ編集部総評

今月でこの読者レースのコーナーも1周年を迎えたけど、今回は新作ラッシュだったため、なんと開始以来初めて紹介ゲームが新作だけという事態になったのだ。とはいえ、まだまだ未登場の年末発売ゲームがあるから、今後も各ランクで大激戦が見られそうだぞ。

おっとそれから、次号からは当コーナーはついに4ページになってさらに情報満載でいくことになったのだ（予定ね）。こうなりゃ全ページ制覇するまで突っ走るから（ウソ）、みんなでもっとメガドラソフトを盛り上げようぜ。というわけで、次回は「中嶋」「サーカス」のF1ものと「信長」「天下布武」などの戦国シミュレーションが登場予定だぞ。

【誌上欄外レース場】前回はソニックI－Iの25秒クリアという大記録が送られてきたけど（ちなみに完璧な証拠ビデオつきだったのでいずれ誌上で攻略ルート紹介をやりたいものだ）、今月は「アウトラン」プロモードタイムアタックで4分33秒33の新記録が送られてきたのだ。送ってきてくれた千葉県の板岡錦くんにはソフト1本を送るからな。まだまだ記録は募集するからみんなドーンとこい！



WORLDWIDEな情報を先取り!

BEメガ NEWS&INFORMAITON



スーパーファミコンのCD-ROMは来年1月、日米同時発売!

価格はMEGA-CDより安く、2万7000円! RAMは8Mで3D処理強化!!

MEGA-CDが発売されて、もう2カ月がたつ。ということでMEGA-CDを持っている人もかなりいるのではないかな。そんななかでスーパーファミコンの陣営にも大きな動きがあったのだ。

ま、知っている人も多いとは思うが、1月9日に任天堂は「来年1月にスーパーファミコン用のCD-ROMアダプタを日米同時に発売する」と発表したのだ。

このCD-ROMの価格は2万7000円。このアダプタには任天堂が独自に開発した補助演算素子(パソコンなんかでいう数値演算プロセッサみたいなもの)が内蔵され、3Dグラフィックなどの処理がスムーズになる。

また、バッファRAMは8Mビット。CD-ROMを動かすためのシステムROMは2Mビット。形状はまだ明らかになってはいないが、スーパーファミコン本体底部に拡張バスがあることから、CD-ROMアダプタの上にスーファミ本体を乗せる形が予想される。

一方、ソフトメーカーのほうも50社がすでにライセンス契約していて、アメリカでも100社が契約する見込み。任天堂でも3種類のソフトを発売する予定だという。

そしてスーパーファミコンのCD-ROMというとソニーが開発中のCD-ROMを採用したゲームシステム「プレステーション」、あるいはフィリップスのCD-Iプレーヤーとの互換が問題となるが、任天堂ではソフトに互換性をもたせることも検討しているとのことだ。

すでに発売中のPCエンジンCD-ROM²、MEGA-CD、MEGA-CD一体型、そしてスーパーファミコンのCD-ROMということで、いよいよこれからはCD-ROMの時代到来といった感じだ。



スーファミでもMEGA-CDより低価格でCD-ROMアダプターが発売される。

MEGA-CDではCPUが2つ使えるということを忘れてはならない。



ナムコが二子玉川園に都市型テーマパークをオープン

テーマパークというとカッコいい響きがあるせいか、全国で次々に開設されている。ナムコはそんなテーマパークでも都市型(都市の部にあり、交通の便がいい)テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」を東京の二子玉川園に開設し、2月29日からオープンする。

このテーマパークは女性をはじめ若者向けに作られたロケーションなのだ。

施設内には人気の「ギャラクシアン3」をはじめ、「国際花と緑の博覧会」に出展され好評だったスーパーゲームライド「ドルアーガの塔」などのアトラクションもある。

場所は東急二子玉川駅東口から徒歩2分。営業時間は午前10時から午後10時まで(季節によって多少変わる)。入園料は大人800円、子ども400円。アトラクションは1回につき200~600円だぞ。



チケットは「カルラカード」という世界初のシステムが採用されている。パーク内での思い出を残すことができるのだ。

ナムコ・ワンダーエッグの完成予想図(夜景)

米モトローラのパンフにジェネシス登場 68000チップの代名詞はメガドラ!

とあるところから入手した1枚のパンフレット。見ると、表には68000チップの広告、裏を返すとジェネシス。文字はすべて英語。アメリカでのジェネシスの勢いはよく聞くが、このパンフレットによって証明された?(ちなみに68000は自動車にも組み込まれている)「68000チップのイメージを一般の人にわかってもらうために、日常生活で親しみやすいもの(ゲーム)をとりあげたのです」(日本モトローラ)とのこと。



ジェネシスの好調の現れ?

ミュージック



元ゴダイゴのタケカワユキヒデ氏がゲーム音楽で登場する!

最近のゲームミュージックでは有名人を起用して何かと話題となっているのはみんな知ってるよね。実はスーパーファミコンナ「ソウルブレイダー」の曲は昔ゴダイゴだった、あのタケカワユキヒデ氏が作曲してるのだ。同氏は「そばにゲームがないと仕事にならない」というぐらいのゲームフリーク。そのうえ、自分がするために買ったマシンなのに家族のほうがゲームがうまくなってしまっているというのだ。こんな氏だから出来上がりも上々。きっと聞いただけでイメージできるような作品になるだろうね。



「ガンダーラ」「銀河鉄道999」などで懐かしい声が聞ける。



2月21日、アポロンから発売。



ファルコム名作の難波氏が集大成CDを発売!!

「イース」「ソーサリアン」など数々のファルコムゲームの音楽をアレンジしてきた難波裕之氏。パソコンゲームファンなら一度は聞いたことがあるだろう。

実は、今回そのファルコムの名作シリーズを集大成したＣＤが発売される。そこで、難波氏にいろいろとお話をうかがったのだが、驚いたことに彼はパソコンを使わないそうだ。といっても楽器ですべてを賄(まかな)っているわけでもない。イメージをほかの人に打ち込ませているのだ。「ゲームはとくに嫌いじゃないんだけど、やりだすとハマってしまいますから」と難波氏。



曲をチェックしているときはさすがに真剣そのもの。



2月21日、キングレコードから発売。

OUTRUN／SEGA S.S.T.

●2月21日発売／ポニーキャニオン

「ニンジャウォリアーズ」に続くG.S.M.1500シリーズの第2弾は「アウトラン」。「パッシングブリーズ」が加わり、さらに充実。(1,500円)



サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1991

●2月21日発売／ポニーキャニオン

「ストリートファイターⅡ」「コットン」など1991年に話題となった曲を140分ギッシリと詰め込まれたベストアルバム。ゲームファンには必携。(3,500円)



パーフェクトセレクション ツインビー

●2月21日発売／キングレコード

パーフェクトセレクションシリーズ第4弾で「ツインビー」が登場。アーケード、ファミコンから12曲を厳選。全曲にRSSシステム(立体音響)を採用。(3,000円)



出たな!! ツインビー／XEXEX(ゼクセクス)

●発売中／キングレコード

コナミの「出たな!!ツインビー」と「XEXEX」がビデオで登場。ゲーム攻略の参考に。「出たな!!ツインビー」が6,000円、「XEXEX」が6,500円。





コンサート

ゲーム音楽でオーケストラが実現!! すぎやまこういち、ミルトン・クロッツが登場

ゲームミュージックというと家のなかで聞くもの、と思いがちだが、なんとオーケストラによる演奏が実現してしまうのだ。このゲームコンサートは「ゲーム音楽ファンタジー」という名のもとで行われる。指揮はドラクエの音楽で有名なすぎやまこういち氏、ミルトン・クロッツ氏という豪華版。演奏は東京シティ・フィルハーモニック管弦楽団など。なお、すぎやまこういち氏のトークも予定されている。

日時は2月23日(日)、東京・渋谷のＮＨＫホールにて午後2時開演の予定。Ａ席が3,500円、Ｂ席が2,500円。





クラシックとゲーム音楽にはつながりがあるかも?

ゲーム図書館

ゲーム図書館の新企画は2月末から〝セガGP〟がはじまるぞ!!

ゲーム図書館の新企画「セガＧＰ(仮称)」では、毎月違ったコースでグランプリレースを行い、６ヵ月間の最高ポイントを競う。高得点者は毎月表彰する。くわしくは次号で。

GOODS

光栄から「三国志Ⅱ カードゲーム」ほかCDなどグッズが続々と

光栄はパソコンやゲーム機で発売されている「三國志Ⅱ」のカードゲーム「三國志Ⅱカードゲーム」(3,300円)を発売した。また、「三國志Ⅱ」(2,900円)「真・信長伝説」(2,900円)も発売した。



マシンを持ってない人でも「三國志Ⅱ」が楽しめるのだ。

ハミダシNEWS

KANEKOは今年末にメガドラ、スーファミで発売予定の格闘アクションゲームのキャラクターを一般公募する。締切は2月29日まで(消印有効)。発表は4月中旬。くわしくは(株)インターステイト「格闘技ゲーム・キャラクター募集係」(TEL.0424-24-7712)まで。

BE MEGA NEW VIDEO GAMES

ビーメガ　ニュービデオゲームズ

今回はレース、シューティング、スポーツと、バラエティーに富んだ盛り沢山の内容だ。そのうえ、初陣ＵＰＬが、力作シューティングを引っさげて登場したのだ。



セガ・32ビットシリーズ「F-1エキゾーストノート」

セガシステム32の第４弾は「Ｆ－１エキゾーストノート」だ。２人用通信機能とセガ独自のコースが採用されている。32ビット処理の採用により、大きくなった自車が臨場感を与えてくれる。また高性能スピーカーを使ったエンジン音などのＳＥも魅力なのだ。

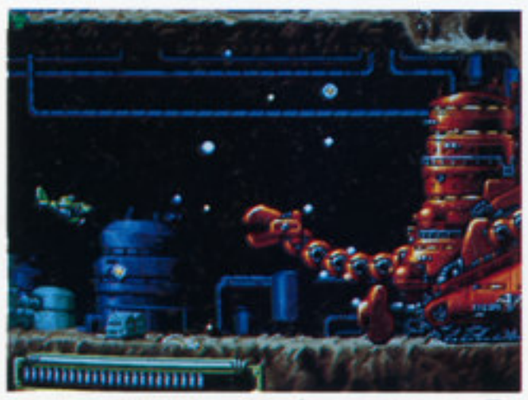


プレイヤーは赤か青のフォーミュラーカーを操り、４週で順位を競う。ハンドル、アクセル、ブレーキに加え、オートマ＋６速と本格的操作なのだ。



UPLからバリバリのシューティング登場！

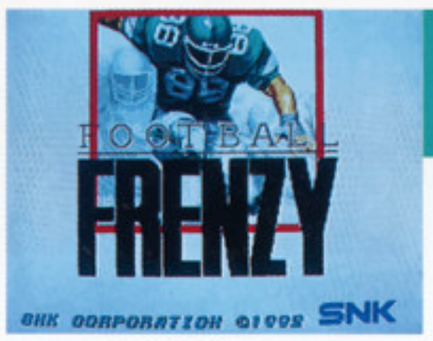
'92年、ＵＰＬの第１弾は切れ味抜群の「鋼鉄要塞シュトラール」。爆撃機を操る、横スクロールシューティングゲームだ。メカや背景といったグラフィックのレベルも高く、プレイヤーの武器やサウンドも超派手。さらに操作性もなかなか良く、シューティング好きにはおすすめの一品だ。このゲームはすでに、ゲームセンターに並んでいるハズ。ぜひプレイしてみてくれたまえ。



１ステージのタコに似たボス。ウネウネと足を使って攻撃してくるのだ。



廃墟の街上空に出現する巨大ボス。潜り込んだり、上から爆弾を落して、徹底攻撃しろ!!



NEO・GEO新作「フットボールフレンジー」

ＳＮＫの今年の第１弾は、スポーツゲーム「フットボールフレンジー」だ。

ＮＥＯ・ＧＥＯのスポーツゲームは毎回趣向を凝らした作品が多い。

「スポーツゲームとしてわかりやすいもの」を、基本コンセプトとしてゲームが作られているため、だれもが本格的なアメリカンフットボールが楽しめる。また、各プレイにおける選手のリアクションが、喜怒哀楽に富んでいるうえ、グラフィック的にも工夫されているのが特徴。

よくアメリカンフットボールのルールはわかりづらいといわれているが、このゲームでは、それらのことを考慮に入れ、各フォーメーションがとてもわかりやすく表現している。さらにパスシーンでは、ＵＰ画面によりキャラクターの動きをつかみやすくしたりと、親切設計なのだ。



ランプレイのシーン。ＵＰ画面で白熱すること間違いなしだ。選手たちのユニホームもカラフルなのだ。



ヒューマンの新作がこの春2本登場予定!!

ヒューマンの新作は、ファイティングゲーム「ＭＡＤ　ＤＡＮＣＩＮＧ」とドライブゲーム「ＦＲＯＮＴ　ＲＯＷ」の２作だ。「ＭＡＤ　ＤＡＮＣＩＮＧ」に登場する元横綱の雷電力、元ムエタイ世界チャンピオンのジョー・サワムラ、鞭（むち）の使い手の秋山祐子。この３人からセレクトして、悪の組織マッドダングースに戦いを挑む格闘ゲームなのだ。「ＦＲＯＮＴ　ＲＯＷ」は、縦画面上下２分割で、２人同時プレイ可能な３Ｄ感覚Ｆ－１ドライブゲームだ。このゲームには２つのモードがあり、白熱したドライブが楽しめる。今から期待！



これが格闘アクション「MAD DANCING」。



３Ｄ画面で本格的ドライビングが満喫できる「ＦＲＯＮＴ　ＲＯＷ」。

キミが選んだおすすめビデゲー募集

キミがお気に入りのビデゲーを教えてほしい。ゲームの魅力、設置場所（古いゲームの場合）などを簡単に明記し（100文字以内）下記まで送ってくれ。採用者には図書券500円を進呈するぞ。

●送り先●

〒108 東京都港区高輪2－19－13　NS高輪ビル
ソフトバンク　BEEP! メガドライブ編集部
「BEメガ　NEW VIDEO GAMES」係

©1991 SNK ©1991 UPL ©SEGA 1991 ©1992 ヒューマン

最新ソフトをキャッチアップ

NEW RELEASE SCRAMBLE
新作スクランブル

●A列車で行こうMD
●ターボアウトラン
●ペーパーボーイ
●ランパート
●大航海時代
●スライムワールド
●バットオーメン
●修羅の門
●まじかる☆タルるートくん
●新作ハミダシ情報

A列車で行こうMD　鉄道会社の社長さんって大変なのね

●セガ／3月27日発売予定／6,800円／SLG／4M＋B・4

ときは19世紀。あなたはA国大統領の特命により、大陸横断鉄道会社の社長に任命された。あなたは、会社を倒産させずに線路を西へ延ばし、１年以内に大統領列車を西海岸の別邸まで送り届けなければならないのだ……。

この「A列車で行こうＭＤ」は、一言でいえば鉄道会社を経営するシミュレーションゲームだ。ただ実際に遊んでみると、そんな言葉では語りつくせないほどいろんな要素が絡み合っているゲームであることがわかるはず。プレイヤーはA列車に乗りこんで線路工事の最前線に立ち、与えられた資金の中でやりくりしつつ各列車の運行状態や会社の経営状態にも気を配らなければならない。特にシミュレーションファンにはお勧の1本だ。

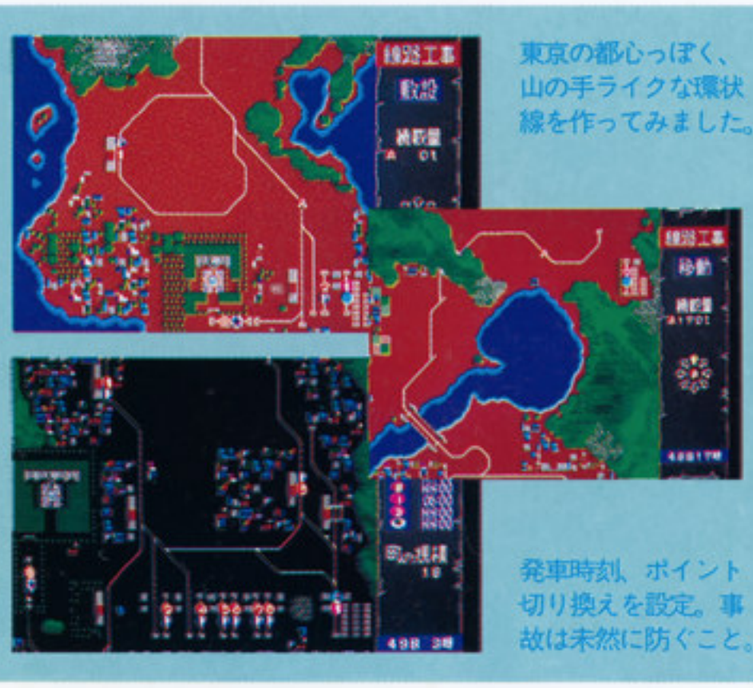


このゲームはリアルタイムシミュレーション。何もしなくても１日は確実に過ぎていくのだ。

ゲームはリアルタイムで進行するぞ



線路を設計!!



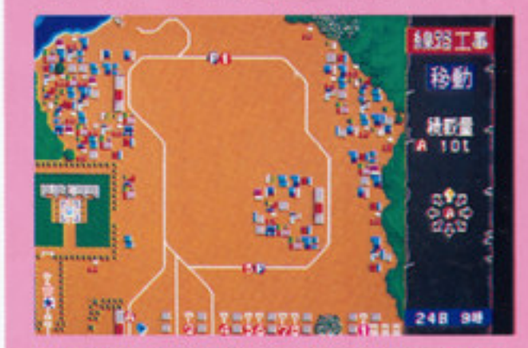
東京の都心っぽく、山の手ライクな環状線を作ってみました。

発車時刻、ポイント切り換えを設定。事故は未然に防ぐこと。

会社を発展させるためには、まず線路を敷設することから始めなければならない。線路の設計は計画的に、かつ素早い行動が望まれる。

都市計画シミュレーションでもある

鉄道によって交通が発達すると、人々が駅周辺に集まり町も発展する。町が大きくなっていく様は見ているだけでも楽しい。

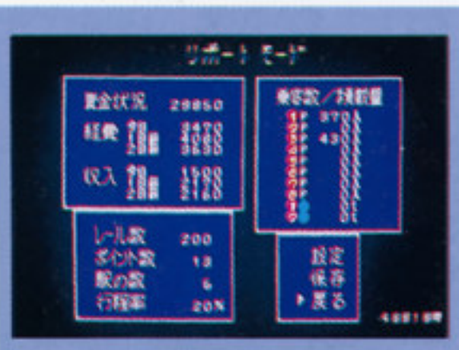


最初は小さい町なんだけど、ここに線路を敷いて列車を走らせることによって……。



ほーら、半年もたたないうちに町はこんなに発展する。駅ビルだって立っちゃうぞ。

会社経営



鉄道会社の収入が支出を上回るようになればしめたもの。さらなる発展を目指せ。

上にも書いてあるように、このゲームの最終目的は大統領列車をマップの最上部にある大統領別邸まで線路を敷くことだ。しかし、最初に与えられた資金だけではまず不可能。旅客列車を稼働させ、運賃を稼ぐことから始めていこう。

…残念無念…



この画面を見てしまったアナタ、残念でした。次回からはがんばろうね。

A列車が他の列車と衝突したり、会社の資金が底をついて倒産するとその場でゲームオーバーとなる。特に衝突事故には注意しよう。

©1989/1991 ARTDINK ALL rights reserved REPROGRAMMEDGAME ©1992 SEGA

ターボアウトラン

350km/hの快感に酔いしれろ!

●セガ／3月27日発売／6,000円／RAC／4M

アーケードゲームでも好評だった「ターボアウトラン」が、ついにメガドラで遊べるようになった。知らない人のために説明すると、もともとこのゲームは体感ゲーム最大のヒット作「アウトラン」の続編として作られた業務用の作品だ。ゲーム内容もターボによる強力なスピード感や自分の車を改造してパワーアップできるといったイベントがたくさん盛りこまれており、「アウトラン」とはまた一味違ったドライブ感が楽しめるゲームなのである。ゲーム画面もプレイヤーの操る真紅のオープンカーが微妙に変わった（一説では、テスタロッサからF40っぽくなったといわれているが……？）ことにはじまり、タコメーターの追加、速度計のアナログ表示など細部にまで変更が加えられている（気づいたかな？）。

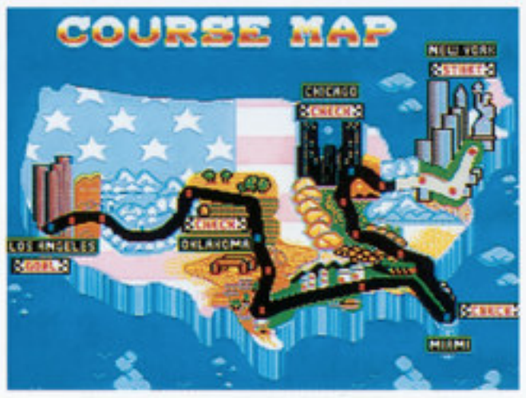
そこで今回は、具体的に前作との違いを6つのポイントに分けて紹介してみた。「ターボ」の名前はダテじゃないぜ!



名作「アウトラン」をチューンナップ!! 大幅にスケールアップしたその中身は!?

1 今度のレースはアメリカ横断だ!

この「ターボアウトラン」、基本的なルールは前作とほぼ同じ。つまり、プレイヤーは各コースに用意されたチェックポイントを制限時間内に通過しないと次のコースに進めないようになっているのだ。また、前作はアメリカの西海岸らしき場所を舞台にしていたが、今回はさらにスケールアップしてニューヨークからロサンゼルスまでのアメリカ横断（!）が目的となった。ただし、今回はコースがポイントごとに分岐していく形ではなく一本道となっている。



アメリカ全土を舞台にした今回のコースマップ。ニューヨークからＬＡまで突っ走る。なんか「キャノンボール」みたいですな。



最初にギアを選択。マニュアルは3速になった。



チェックポイントが各コースの最後にあるぞ。

2 ターボエンジンを導入!

タイトルにも〝ターボ〟がついていることからわかるように、実は、今回の目玉はこのターボエンジン導入にある。どれだけコレがすごいのかというと、このターボブーストを使うだけで自車のスピードが時速350キロ（!）に跳ね上がり、他車をガンガンブチ抜いてしまえるってんだからすごいモンだ。爆音と白煙と炎を吹きながら圧倒的なパワーで疾走する快感はターボならでは。使いまくれ!



…ただし… オーバーヒートにご注意!



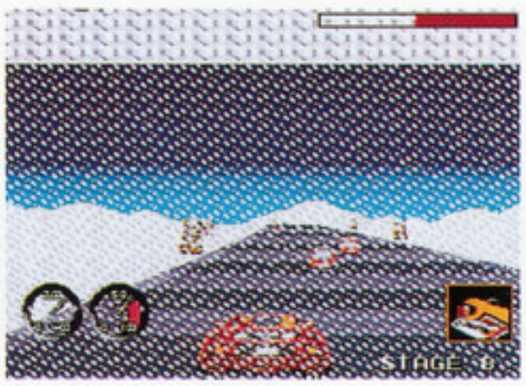
ターボは最高速を稼ぎたいときやスタート直前の急加速に有効な手段。でも、そのあまりのパワフルさにエンジンが耐えきれなくなるという落し穴もある。



ターボを多用するとエンジンがオーバーヒート状態になり、一定時間ターボが使えなくなる。

3 多彩なコース演出にも注目!!

舞台がアメリカ全土となったことで、各コースの演出もより多彩なものとなった。たとえば雪や雨が降るコースではプレイヤーの視界が悪くなり、スピードも落ちてしまう。コース内に置かれたドラム缶などの障害物もぶつかるとスピードが落ちるので注意しよう。



雪や雨が降っているとコースが非常に見にくくなる。Ｓ字コーナーに気をつけろ。

UP & DOWN



うひー、コースの先が見えない! カーブの途中がこんな状態だとあとが悲惨。



長い上り坂。ここを時速300キロ近いスピードで突っ走るのだから、恐い。

4 3つのチューンナップパーツで性能アップだ!!

各コースごとにチェックポイントが用意されていることは先ほど書いたとおりだが、さらにこのゲームでは4コースを走り終えるごとに大きなチェックポイント（インディアナポリス、アトランタ、オクラホマの3カ所）が用意されている。ここにたどり着くことができれば、自分の車にチューンナップパーツを組みこんでもらえる。パーツは3種類用意されているぞ。



最初のチェックポイントを無事通過すると……。



パーツが組みこまれ、自車の性能がアップする。



HI POWER ENGINE

トップスピードが上がる。安定した高速走行を求めたい人はコイツをチョイスすべし。



HI GRIP TIRES

コーナー時のグリップが上がる。チューンナップはまず足回りから、っていうでしょ？



SPECIAL TURBO

水温が上がりにくくなり、オーバーヒートが抑え気味になる。ターボ野郎はコレに限る。

5 全15コースに分かれた美しい景色が楽しめるぞ

このゲームではアメリカ全土を15のコースに分けている。が、大陸横断というとほうもない長距離を走行するのだから、各コースの性格がそれぞれ違うのは当り前。場所によっては雪道あり、砂漠あり、市街地あり、さらに深夜走行もありとコースごとに性格が特徴づけられているのだ。ここではニューヨークからダラスまでの画面を紹介してみた。その土地土地の風景や風土を味わいつつ走ろう。

START









CHECK POINT









CHECK POINT









CHECK POINT ?

6 ライバル、そしてパトカー新登場

サイレンを鳴らして追ってくるパトカーなど、今回から自車のジャマをしてくる敵キャラ（？）も登場する。ちなみに白い車のライバル車に抜かれたままだと、次のチェックポイントで金髪美女がライバルに乗り換えてしまうのだ……！



2台のオジャマ車に阻まれるとタイムロスは必至。ターボを使って一気に切り抜けろ。



お・ま・け



上位7位以内なら、ネームエントリーもできる。





コンフィギュレーションモードも充実。ゲームの難易度が5段階も分かれているのはオドロキ。



S.S.TBANDも参加してます

こんなトコでも活躍してたのね。

新作スクランブル

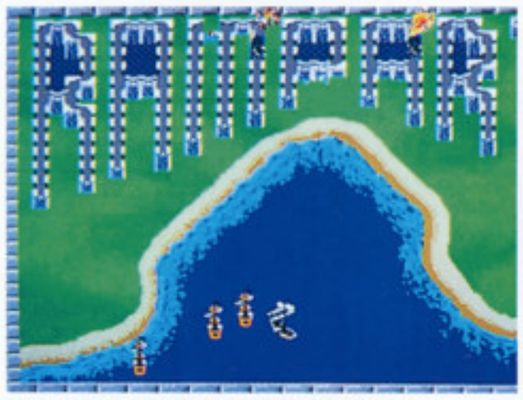
ランパート

対戦プレイが燃えるぞ

●テンゲン／夏頃発売予定／6,800円／SLG／4M

ビデオゲームやファミコンなどで人気を博した、アタリゲームズの「ランパート」がメガドラに移植されることになった。これは中世を舞台にした戦闘シミュレーションで、海外より攻めてくる敵をけちらしながら、自軍の領土を広げ、すべての地域を支配すればクリアという内容だ。

プレイヤーはおもに砲台の設置や、城壁の拡張、攻撃などでゲームを進行させるのだが、パズル要素やアクション性も絶妙にミックスされている。また、通常のＳＬＧとは比較にならないほど燃える対戦プレイも見逃せないぞ。



敵は海からくるヤツだけじゃないぞ。

アクション、パズル、ＳＬＧ的な戦略をこなして、敵の領土をすべて破壊すれば勝利となる。





負けてしまえば君には明日はない。ビヤ樽みたいな腹の死刑執行人に……。

ペーパーボーイ

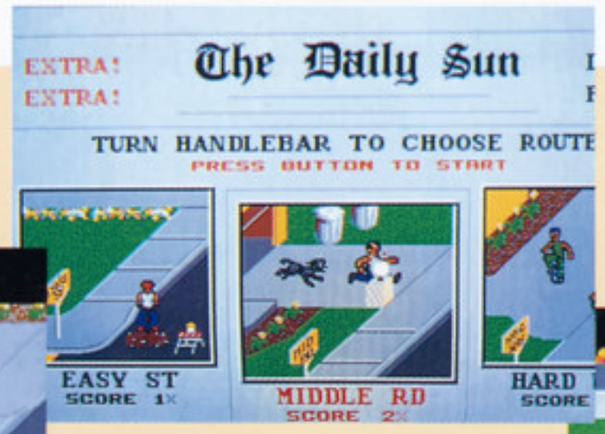
VG版を完全移植！

●テンゲン／夏頃発売予定／6,800円／ACT／4M

これも「ランパート」と同じくアタリゲームズの作品で、'85年にビデオゲームとして発売された、新聞配達少年を演じるアクションゲームだ。内容は、朝も早くから街路で自転車をこぐ少年を操作して、人々に正しい情報（新聞）を届けるというもの。しかし、意地悪な車、ノラネコ、ラジコン、酔っ払いなどが勝手気ままに動いていて、まじめな少年をおおいにじゃましてくれるのだ。

街路は車や障害物でいっぱい。勤労少年なんだから、ちょっとはいたわってくれ～。





難易度は３段階。それぞれ異なるじゃま者が登場するので、全部プレイしないと本当の面白さがわからないぞ。

１週間（７面）をクリアすると、ボーナスステージに行ける。無事に走破すれば街の人々が暖かく迎えてくれる。



大航海時代

1つの海を大冒険

●光栄／4月発売予定／11,800円／SLG／8M＋B・B

これはパソコンですでに同社から発売されている「大航海時代」のメガドラへの移植版だ。

ゲームの舞台は16世紀のポルトガルで、父の遺志を継いで帆船艦隊の提督となった少年が、公爵（こうしゃく）の座を得るために奮起する。

季節風や潮流を表現した広大なマップ、リアルタイムに行動する他の艦隊、商人との交渉など、豊富なデータとイベントがあり、現実の航海さながらのプレイが楽しめる。また、シナリオはプレイするたびに展開が変わるシステムだ。





海上での戦闘は当然船で行う。これは普通のウォーシミュレーションてな感じだ。

港では仲間を加えたり、ギャンブルで金を稼いだり、情報を得たりと、やることはたくさんある。



©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD.

スライムワールド

素晴らしく、汚く、ゾッとする大冒険

●マイクロワールド／3月下旬発売予定／6,800円／ACT／4M

マイクロワールドの第2弾は、LINXでも発売された冒険アクション「スライムワールド」の移植版だ。ちなみにLINXでは8人まで同時プレイができたが、メガドラ版は2人同時プレイまでになっている。内容は、新世界の探険家トッドとなり、スライムワールドの奥深くへ侵入するというもの。ステージは難易度の異なる全6面で、各面のスタート時には冒険のイントロダクションが入る。これには、ゲーム攻略のヒントなども入っているのでよく見ておこう。また、選んだステージによってオープニングデモが変わるぞ。

このゲームの特筆すべきところは、主人公のダメージの表現方法だ。トッドがスライムの溜め池に落ちたり、倒した敵が撒き散らす肉片などに触れると、体が少しずつ緑がかっていく。そして体が完全に真緑になったとき、トッドの命がつきてしまうのだ。そうなる前に、マップに散りばめられている池に入れば、トッドが水を浴び、体に付着した汚物を洗い流して元気百倍になるぞ。それから、このゲームをプレイするときには臭いもの、とくにヌカミソなんかを脇に置いておくと臨場感が増すかもしれないぞ？

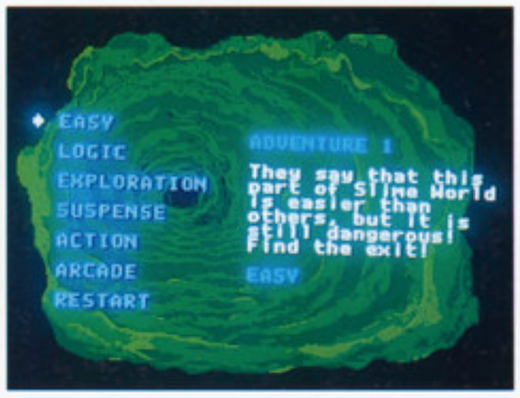


スライムワールドに降り立つトッド。

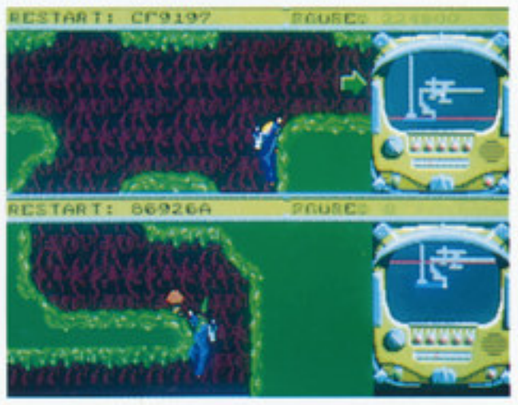


惑星全体がスライムで構成されている。敵も全てスライムの進化形なのだ。

ダメージを受けたら、即座に体を洗おう。早くしないとスライムに体を奪われるぞ。



ステージセレクト時にイントロダクションが英語で表示される。



2人プレイでは画面が分割される。協力しないとクリアは望めないぞ。

バッドオーメン

ホラー感覚満点のブロックくずし

●ホット・ビィ／4月上旬発売予定／6,800円／ACT／4M

今にして思うと、ブロックくずしというのは〝1画面内に配置されたブロックをすべて壊せばゲームクリアとなる〟という暗黙のルールに縛られすぎていたのではないだろうか……!?　そう思ってしまうほど、「バッドオーメン」は過去のブロックくずしのタブー(?)に挑戦した、斬新なブロックくずしなのだ。縦横無尽にスクロールするステージ構成やワープゾーン、巨大歯車といった仕掛けが随所に用意されており、とにかくプレイヤーを飽きさせない。

1人プレイ以外にもステージクリアまでの時間を競うタイムトライアル、2人協力プレイといったゲームモードがついているのもうれしいサービスだ。素早いゲーム展開に、キミはついていけるか!?

ステージ1～5を大公開!!

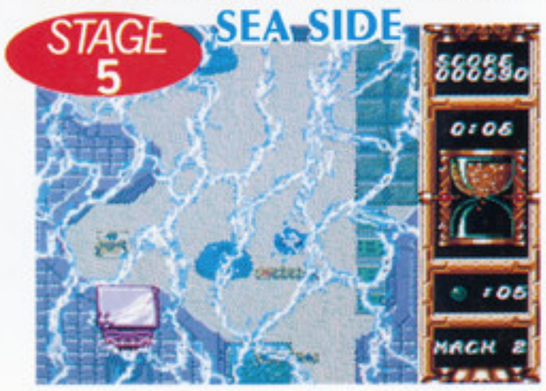
全7ステージで構成された「バッドオーメン」には、天空回廊や海中など、プレイヤーをあっと驚かせるような舞台が用意されている。各ステージの雰囲気に合わせて敵キャラが変化するのも楽しいぞ。



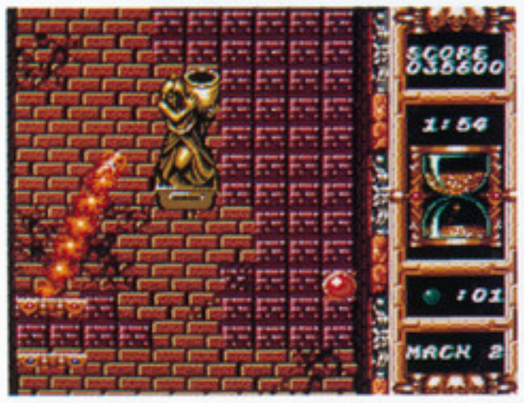




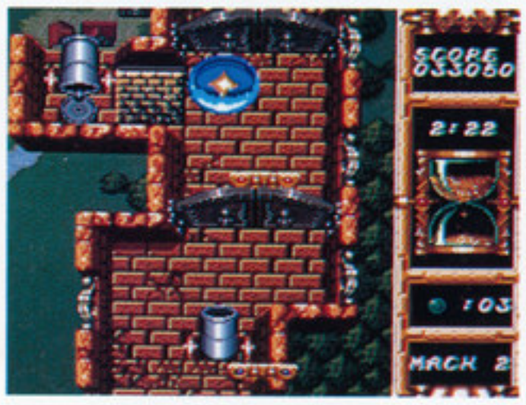




各ステージに仕掛けられた豊富なイベント群



各ステージの後半にはボスが登場。ボールを何度もぶつけダメージを与えないと倒せないぞ。



ボールが大砲に入ると、自動的に装填されてブロックやトラップを一気に飛び越えられる。

新作スクランブル

修羅の門

●セガ／7月発売予定／価格未定／SLG／8M

斬新な格闘シミュレーションとなるか？

©川原正敏・講談社

この「修羅の門」は、先月号ではまだゲームの内容が流動的だと紹介したが、このたびゲームシステムがほぼ決定したのでさっそくお伝えしたい。

基本的な内容は、まずアドベンチャーゲームのような構成から始まる。そしてストーリーが展開していくなかで出会った格闘家たちとコマンド入力タイプの格闘を繰り広げるというものだ。戦闘シーンでは主人公の陸奥九十九と対戦相手による技の応酬が、迫力あるアニメーションで展開されるぞ。

ただ、「ストリートファイターⅡ」のような格闘アクションを期待していた多数の読者をガッカリさせてもうしわけないが、残念なことにアクション要素はいっさいないとのこと。このゲームはコマンド入力オンリーの、いわば格闘シミュレーションとして新ジャンルを確立しそうだぞ。



物語は陸奥九十九が東京にやってきたところから始まる。



通りすがりの女の子が実は…。



コマンド入力はこんな感じ。下に表示されている体力と体の熱さ(？)が試合に影響する。





試合中には少年漫画のノリでうんちくを述べることもあるぞ。



主人公はでかいダメージを受けても簡単にはやられないのさ。

まじかる☆タルるートくん

●セガ／4月24日発売予定／4,800円／ACT／4M

多彩な魔法アイテムで大冒険

©江川達也・集英社／東映動画

前号でもチラっと紹介した「まじかる☆タルるートくん」。今回は新たに入手した最新の画面写真をお見せしよう。週刊少年ジャンプで連載中のマンガのイメージそのままに、タルるートやじゃば夫が活躍するさまは、見ているだけでも楽しそうでしょ？　もちろん、ゲーム自体もグラフィックに劣らないデキを保証するぞ。

ゲーム中ではソードペンをはじめとした、豊富なマジックアイテムを使えたり、独特のカワイさをもったキャラクターがたくさん登場して、原作ファンならずとも楽しめることうけあいだ。

でも、発売は予定よりもう少し遅れることになりそうだ。ここはひとつ、開発を手掛けているゲームフリークにがんばってほしいところだね。



敵にやられると「たるる～」と言ってコテッと倒れてしまう。



もしかしたらこのキャラは…。



このアイテムを使うと弾を発射できるぞ。



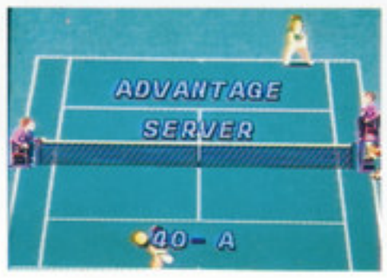
蹴られたボールに顔を描いて味方にするのだ。



キャラもすべて江川ふうデザインで統一。

新作ハミ出し情報!!

今月も新作がたくさんあったけど、メ切間際になってさらに、新情報が入ったぞ。まず、日本テレネットが出すメガドラ初のテニスゲーム「グランドスラム」が右手前の写真だ。さらにその下の「中嶋悟F－1 HIRO MD」も着々と完成に近づいているぞ。また「ペーパーボーイ」「ランパート」といきなり発表してきたテンゲンは「ロードライアット」「スティールタロンズ」も年末リリース予定だ。そしてテクノソフトファンお待たせのあのシリーズもついに始動するぞ！　詳細は次号を待て。



これが「グランドスラム」だ。オーソドックスなテニスゲームかな。



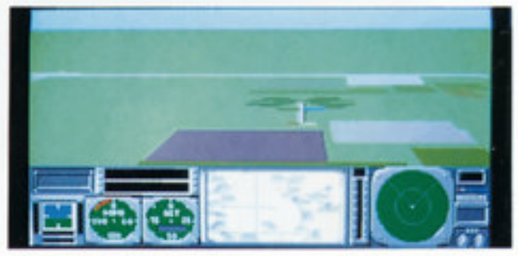
「グランドスラム」の選択画面。好みの選手を選んでライバルと戦え。



3Dタイプになってより臨場感が出た「中嶋」だ。2P対戦は上下分割でやるぞ。



ジャンプや横滑りありのオフロード「ロードライアット」だ。



ポリゴン処理がイカス「スティールタロンズ」

BEEPLE LAND

びーぷるランド



今月の論

MEGA-CDのソフトはかくあるべきだ！



初期タイトルもだいたい揃ったMEGA-CDだけど、発売ソフトはこんな感じのままでいいのかな？　というわけでみんなの意見を聞いてみたぞ。

●ズバリMEGA-CDのソフトはアーケードゲームの移植をするにつきます！　いわずもがなMEGA-CDは現行機種で最高の超ハイスペックがウリです。これはやっぱり日々進化しているアーケードゲームの移植に使わなくちゃ、もったいないでしょう。なんだかんだいっても、ゲームの花形はアーケードですよ。アーケードソフトが多けりゃ、だれだって自然とそのハードに振り向いてくれるもんです。というわけで、MEGA-CDのソフトは新旧問わず、いいアーケードゲームの移植をメインにすべきだと思います。

（神奈川県・北見聰司・21歳）

●今後のソフトについてまずいいたいことは「ゲームばかりにこだわるな」ということです。これはどういうことかというと、ゲーム以外のもっと自由な発想のソフトをラインナップに入れるべきだ、ということです。たとえば、プラネタリウムや図鑑、辞典などです。このほか、ＣＤのデータ量、高速のCPUを生かした、面白いアイデアのものがきっと創れるはずです。実際これらは、MEGA-CDをマルチメディアの中核にすえるために、絶対必要なものだと思います。ソフトメーカーには、ぜひともこのジャンルを切り開いていって、MEGA-CDをより発展させていってほしいものです。

（北海道・中川哲志・18歳）

●MEGA-CDのソフト開発において、各メーカーさんにはもっと柔軟な姿勢をとってもらいたい。セガさんはROMソフトのＣＤへの移植や、ROMとCDの両方発売はやらないそうだ。確かにそうすることでオリジナルが増えることはユーザーにとっても好ましいけど、やはりユーザーの希望が多いことはあえてやることも必要だと思う。ROMですでに出ているからといって「スペハリ」を出してはいけないということはないし、「ナディア」や「ソーサリアン」が人気ならばＣＤで続編を出せばよいのでは？　ともかくメーカーさんにはユーザーの本当に望んでいることを柔軟に取り入れてほしいです。

（山口県・青柳英明・20歳）

●僕がMEGA-CDのソフトに提案したいのは、各人のソフトに個性をもたせるということです。具体的にいうと、MEGA-CDにはバックアップメモリがかなり多くあります。またバックアップカートリッジ（＝発売予定）を使用すれば、データを持ち運びすることができます。これを利用して、キャラクターにユーザーの癖（くせ）を植えつけるのです。たとえば対戦型のアクションゲームは、一人プレイではつまらないけど人対人の対戦は燃える場合が多いようです。ならば、ゲーム中のキャラクターに操作する人の癖を記憶させ、それを別の人の所に行って自動で対戦できるようにするのです。これならば１人ででも対人間と同じような対戦が行え、さらに双方とも自動で対戦させれば、観戦もできます。これをもっと発展させれば、メガモデムを使用してキャラデータをセガに送り、全国戦を行うことができます。いうなればオリンピックのようなものですね。この対戦記録をビデオ化して販売したり、強いキャラデータを販売すれば、さらなる研究にもなり（将棋や碁のゲームのように）ゲーム寿命も長くなると思われます。いかがでしょうかね。

（徳島県・行成俊隆・31歳）

●当面MEGA-CDのソフトは「最低限このくらいのレベルは保つ」という基準作りが大切だと思う。事実メガドラの場合、初期からオプション連射の標準装備をしてそれが「当り前」となったことがソフトの質を上げてきたのだと思います。だからMEGA-CDでも「色違いなし」くらいは「当り前」にしてほしい。これはＲＯＭには絶対できないことだし、この「絶対できない」ってのがセールスポイントとして大きいと思います。これだけでも「ＣＤならでは」のイメージは確実に作られていくんじゃないですか？（北海道・Bloody・23歳）

5月号のテーマは

はたしていまは買いどきか？

MEGA-CD ソフトプレイ総評です

【ＢＥメガ総括】現在の家庭用ハードのなかでは一番のスペックをもつMEGA-CDも、発売されてはや２カ月になろうとしている。だが、計７本の対応ソフトが出たいまの現状はまだまだ満足のいくものじゃないだろうね。CD-ROMの場合、技術的なノウハウの蓄積が重要だから、すぐにいいソフトを出せというのも酷だけど、やっぱり企画のほうはバラエティに富だものにしてほしいよね。今後に期待だ。



ゲーム言いたい放題

●発売前から期待していた「F－1サーカスMD」を買った。このゲームのウリであるスピード感はPCエンジン版以上だし、グラフィックも二重丸。またPC版にはなかった「ミニマップ」も良い。が、あとから不満な点がいくつもでてきた。1つめはマシンの「セッティング」だ。どのコースも同じセッティングで走ったほうが速いのだ。これでは「セッティング」の意味がない。2つめはジャムおじさんもいっていたが、なぜ15戦しかないのだ。F－1は16戦と決まっているではないか。3つめはコンピュータが非常に遅いことだ。僕は「ジョーダングランプリ」で15戦中、11回優勝しワールドチャンピオンになった。なぜ「ジョーダン」が「マクラーレン」や「フェラーリ」、今季絶好調だった「ウィリアムズ」を押え優勝できるのか。もう少しコンピュータの走りを考えてほしかった。4つめは「タイヤ」についてだ。1レースの周回数を数十周に増やしても、数周しかしないレースの時と耐久力度が同じなのだ。そのため1レース（周回数を増やした時）に何回もタイヤ交換をしなければならないのだ。F－1は1レースに何回もタイヤ交換するか？　もっと考えてほしかった。もしも「F－1サーカスMD'92」を発売するなら容量も8Mにして、これらの悪い点を改良して、すばらしいゲームを作ってほしい。P.S これだけ悪い点を書いたが、買っても損はしないぞ。

（長崎県・青木武己・15歳）

――う～ん、速さがウリのこのゲームだけど、これ以上ないくらい細かくチェックしてくれたなぁ。ちなみに、15戦しかないのは日本物産がロータスをスポンサードしたのと関係してるんだよ。

●中島悟F1GPは熱すぎるぜ!!　このゲームはモナコGPと同じくらい燃えたが、しかし気に入らない所もあった。まず1つ目はトップビューのレースにありがちなコーナリングがやけに難しいとこである。2つ目は予選通過タイムがわからないということである。これは本当に困ったでー、次回作ではちゃんとしてやー。3つ目は予選の通過タイムがメチャメチャシビアだということだ。本選では敵車が遅くて、お前らホンマにあんなタイム出したんかとどなってしまう。4つ目は敵車どうしは当り判定がないのに、自車とはあるという点だ。これは非常にムカついた。しかも、相手のほうが立ち直りが速い。ムカつき倍増だった。次回作では改善を。しかし10点満点で8点はつけられる作品であったと思う。

（大阪府・がんばれ安田隆行・19歳）

――難易度の超高い「中嶋」だけど、チェックポイントはこんなものかな。今度は春に中嶋の新作が3Dタイプになって出るから、また楽しめそうだぞ？

●「天下布武」をプレイしました。会社生命をかけたというだけあってさすがに面白い。しかし、光栄シリーズに比べ、リアリティ重視、つまり、当時の弱肉強食がはっきりと表現されている（弱小大名が勢力拡大をしにくいなど）ので、面白くないと感じる人もいるかもしれない。僕も戦闘のアニメーションに声がないことや、1人でしか遊べないなどの不満を感じたが、戦争で武将の動かし方を考えないといけないことや大戦果の導入、降伏大名としてゲームを続けられる、そして映画ソックリのオープニング等たくさんの見せ場があるので、大作といえるデキだろう。

（兵庫県・砂田孝浩）

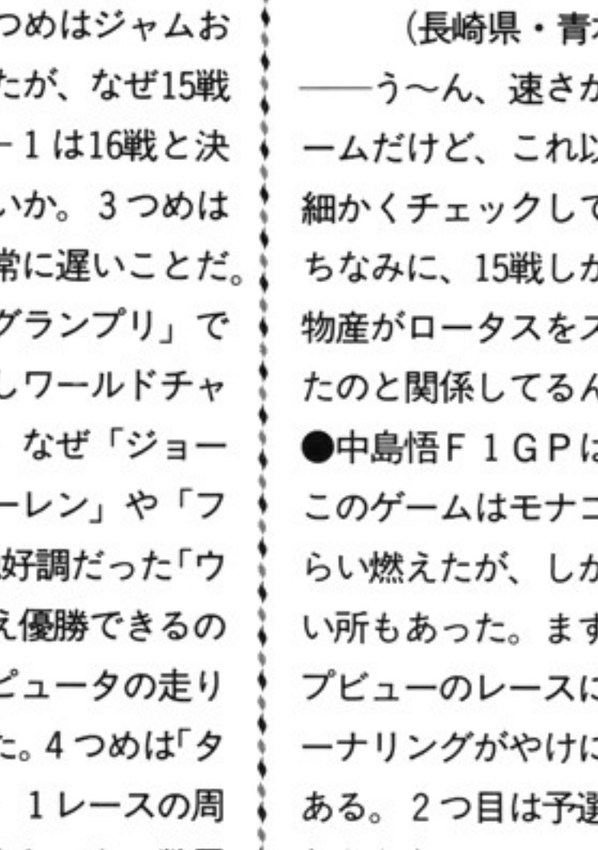
――初期のMEGA-CDソフトのなかでは、一番開発時間のかかってそうな「天下布武」だけど、やっぱりそれだけのものがある大作だぞ。まだの人はやるべし。

●「惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド」について。やってみた感想は、まあまあですね。でも、アニメーションのおかげで感情移入はしやすいですね。エンディングもよかったです。けど、やはり戦闘シーンが少しさびしいです。また、このソフトの目玉でありウリのミュージカルだが、これはよい。アニメーションして歌がガンガン流れる、歌は4曲もあるので驚きものでした。ただこのせいで全五章なのに三章しかなくなってしまったのが残念でした。全体的に見るとMEGA-CDの音楽機能は使いきってると思う。その他はちょっと……ですけどね。でも、損はしないと思います。見た目よりいいですよ。一度はPLAYを。

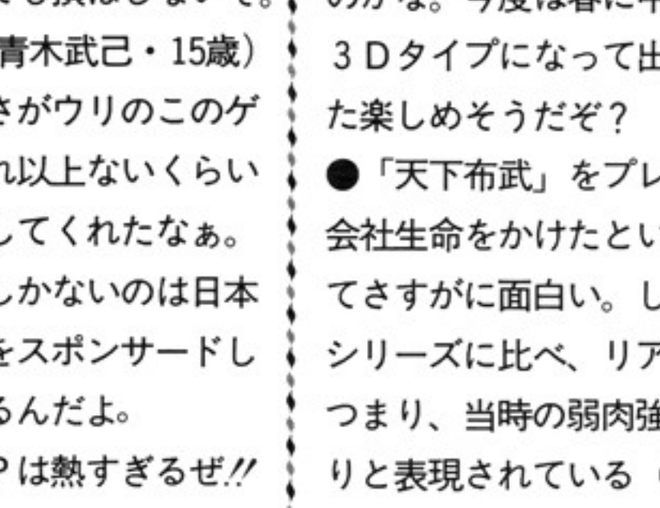
（岐阜県・高木友和・15歳）

――セガのCD第1弾として発売されたソフトだけに批判も多いけど、いいところもあるのかな？

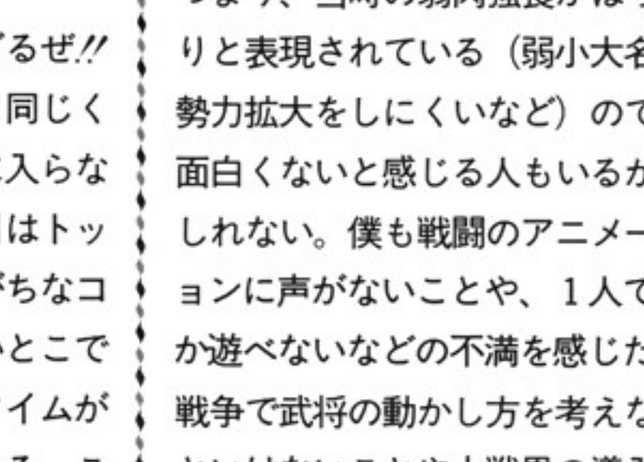
イラスト→



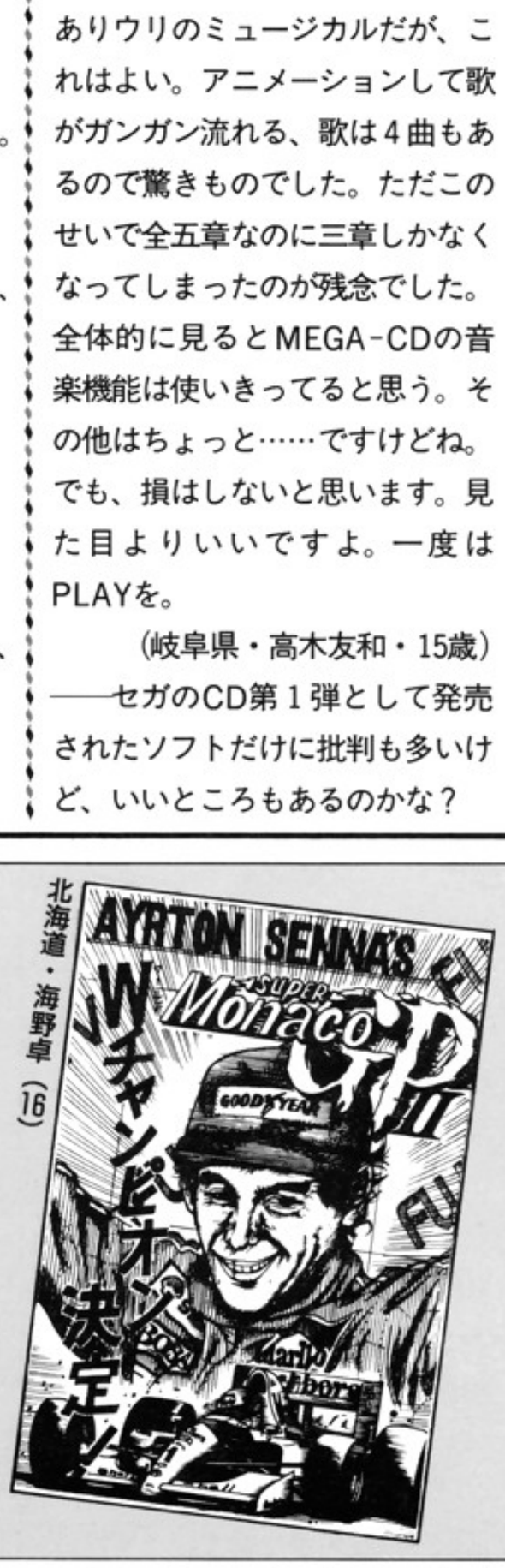
香川県・鳥羽まつり（17）



神奈川県・藤丸信明（17）



東京都・鈴木真也（17）



北海道・海野卓（16）

【BEメガ質問箱】Q：「アイラブドナルドダック」のエジプトで、天井が迫ってくる場所がクリアできません。どうにかなりませんか？（東京都・梶原信一）A：ここには絵が刻まれたブロックが4つ地面に埋まっているよね？　アイテムの「紙きれ」に書いてある順番にブロックの上でジャンプするといいよ。（シュッポンでクリアする方法を電話で読者に教えてしまった健太は反省してます）。

ギョーカイに言いたい！

●任天堂がCD-ROMを'93年1月に発売すると発表した。ずいぶん早いな、というのが正直な印象だ。日本市場だけを考えるなら当分CD-ROMは必要ないが、任天堂にはそうもいかない事情がある。なにしろ、アメリカでスーファミが全然売れてないのだ（とはいえ、200万台）。クリスマス商戦では、メガドライブはもちろんファミコンの売上にさえ劣っているという。売上高と経常利益の桁が同じという「超ボロ儲け企業」である任天堂（ちなみに任天堂の経常利益はソニーや三菱電機を超える。またセガと任天堂の売上高は4倍しか違わないが、経常利益は8倍近く違う）も、やっと危機感を持ち始めたというわけだ。2万7千円という低価格も、そのことを反映しているといえる。ただ、そのころにはMEGA-CDも実売価格が3万5千円位になっていると思われるので、それほどの割安感はないかもしれない。それにCD-ROMはゲーム業界の最終兵器なので、結局は機能が勝負だろう。2万7千円でどれだけのことをやってくれるのか、そこに注目していきたいと思う。とはいえどうせ任天堂お得意の「発売日のびのび」作戦が今回も実行されることだろうから、いまからどうこう騒ぐ必要もないのかもしれないかな。

（石川県・真田幸隆・21歳）

——スーファミ用CD-ROMについては、各ゲーム雑誌でもいちはやく報道しているから、知っている人も多いだろうけど、価格は2万7千円でMEGA-CDよりもハイスペックになることが予定されている（ちなみにRAMのは容量8M、平均アクセス時間は0.75秒だそうだ）。といっても、これらは机上の話だから実際にゲームソフトが動いているところを見ないとなんともいえないんだけどね。とくにCDソフトの場合は、開発ノウハウの蓄積がものをいうだけに、いまのうちにセガさんには頑張っておいてほしいよね。

●セガさん、MEGA-CDのTVコマーシャルを見ていて思ったのですが、「6MバッファRAM搭載」「アクセス時間0.8秒」「CPU68000搭載」などとうたっていましたが、はたして効果的でしょうか。最初から買うと決めている人は、もうMEGA-CDのことを十分知っているんじゃないですか？そもそもCFというものは一般客、素人客に売ろうとして行うものなのだから、もっとプレイする人自身の役に立つような内容にしてもらいたかったですね。

（山形県・STELLA・18歳）

——う〜む、内容の如何はともかく高橋由美子のG.G.や武藤敬司の「ゴールデンアックスII」など、最近のセガのテレビ宣伝はリキも入ってるんだよ。こうなりゃ、CM紹介コーナーとか作ろうかな。

●1月号の篠原さんの意見に賛成です。僕は、G.G.でマスターシステムのソフトが使えたらなあと思います。逆に、G.G.のソフトをマスターシステムやメガドラで使えても面白いと思います。もちろんこれを実行するには、作り手のほうは多少面倒を背負いますが、売上の面ではいままでと多少違ったものになるのではないでしょうか。これは、G.G.にとってもメガドラにとっても、お互い良い相乗効果を促すものと確信しています。なにしろ、メガドラ（やマスターシステム）はソフトの数が絶対的に増えるわけですし、逆にG.G.の市場が拡大されるも同然ですから、メガドラのサードパーティのG.G.新規参入も考えられます。セガさんもいまのやり方ではなまぬるいとしか言いようがありません。どうか、こういった消費者重視の思い切った行動をとってもらいたいと思います。

（福岡県・湯川道治・19歳）

——ハンディゲーム機が低迷してきているいま、新たな展開としてはこういうのもいいと思うね。

●セガ、マイクロワールドほか、海外ソフトを移植するメーカーに言いたい。移植するソフトを選ぶとき、もう少しよいソフトを出してほしい。なぜ、「ソード・オブ・ソダン」や「ストームロード」「スパイダーマン」なのでしょう？アメリカのソフトは、あまりアクションゲームはよくないといいますし、移植するならスポーツゲームのほうがよっぽど質が高くて、ジャンルを広げる意味でよいと思う。スーファミでもイマジニアが積極的に海外ソフトを移植してますし、ぜひメガドラでもセガやマイクロワールドにがんばってほしい。

（京都府・宮川憲二・22歳）

——ジェネシスはスポーツゲームのデキがいいもんな。どうですかね、セガさん。



神奈川県・佐藤孝彦（20）

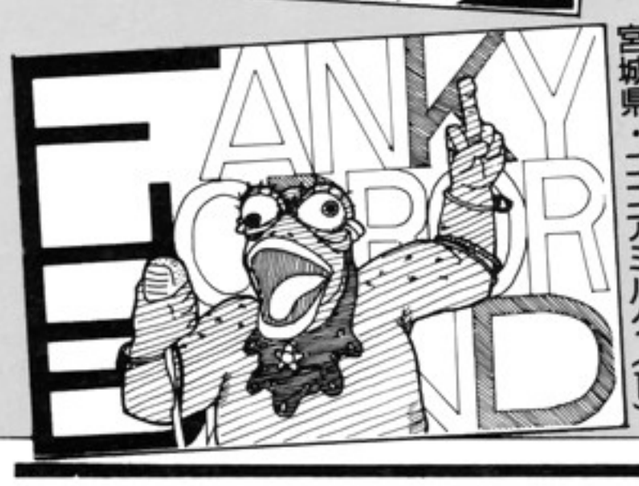




山形県・天野屋精肉店



大阪府・山口幸園（24）



宮城県・ココアミルク（19）



神奈川県・川久保考盛（18）

【いちゃもん言いたい放題】こらセガ！「ムーンダンサー〜妖精王の帰還」を発売（製作）中止にしておいて、「惑星ウッドストック」みてーなゲテモノソフトをMEGA-CDで出すなよ。あんなものはファミコンで出せ！　出せるだろ!!（本気と書いてマジと読む）とにかく、「ムーンダンサー」の開発を再開して、いますぐMEGA-CDで発売するんだ!!（岐阜県・OLIX連載復活希望・15歳）







●古いゲームでみんな忘れていると思うんですが、「スーパーハングオン」のパッケージの表と裏の絵にそっくりな写真を見つけたので送ります。これだけ似ているので、ほぼ間違いないと思います。おそらく文句のつけようはないでしょう。

（鹿児島県・栗野耕平・15歳）

――おおっ～！ こっこれはっ～！

1989年10月7日の発売以来、もはや忘却のかなたに消え去ろうとしていたあの「スーパーハングオン」の、2年半にもわたって隠され続けた真相がついに発覚だ～っ！（ちょっと大げさ）。ＢＥメガ編集部の独自の調査によると、ガッツポーズをしている左の写真はワイン・ガードナーで、ハングオン切ってる右のヤツはエディ・ローソンとわかった。どちらも世界で3本の指に入る最速のレーサーで現在はＧＰ500で活躍中だ。いままでこのコーナーもいろんなネタがきたけど、ここまでバッチリなのもかなりヤバイような気がするな。う～む、どうしてくれようかセガさん。ふっふっふっふっ……。ま、とりあえずこいつは大賞候補に確保しとくぜ。して、次は？

●「武者アレスタ」４面の赤い顔してビームを撃ってくる敵……。あれこそいまをときめく宮沢首相



のソックリさんに違いない！　なんだか破壊するのが楽しいぞ。

（東京都・まにまに・18歳）

――ほう、そうかそうかそりゃ楽しいな……（ちょっと呆れてる）。「武者アレスタ」は最近１年ぶりに再販されたそうだから、買いそびれてた人は買いに走って、宮沢を楽しんでやれ。んじゃ次。

ROLF

●フッフッフッ、小宮誠君。悪いがびーぶる大賞ソフトは俺がもらうぜ！　俺の家にはなぜかそのチーズが40個もあるんだ。１個編集部に送るから（箱についてる絵もいっしょに）、俺にソフトくれ！
Ｐ.Ｓ.　俺は受験生だというのに「レンタヒーロー」の地名を当てたんだ!!　だからソフトくれ。

（東京都・汗体臭・18歳）

――ほうほう。これが先月号で小宮くんの主張していたギリウスじーさんチーズか……（眺める）。ふむふむ、なぁーるほど（また眺めかえす）……。う～、どうでもいいけど、こりゃどう見てもただのバイキングじいさんじゃねーか。同じようなネタが10人近くからきたけど、とりあえず東京の汗体臭くんは勉強してな。





●イエーイ、とうとうやったぜ。「ベアナックル」のパッケージイラストのブレイズを見つけたぜ。コピーを送るぜ。イエーイ。

（福岡県・松隈康徳・18歳）

――おおっ、これもポーズがよく似てるぜ。ちなみに出典は「北条司ILLUSTRATION」だ。けど、松隈よ、いまどきイエーイはないぜ。イエーイは……。

ビンビントーク＆ＢＥメガフォーカス



よってらっしゃい、見てらっしゃい。ＢＥメガ名物のソックリネタ探しだよ。興味があるなら寄っといで

【今月のびーぶる大賞発表】ノッケからビッグなネタがきたＢＥメガフォーカスだけど、今月は中堅ネタもなかなか充実してたぜ（?）。とはいえここまでのものを出されたんじゃ、もはや今月のびーぶる大賞は決まったも同然かな？　というわけで今月は「スーパーハングオン」ネタを送ってきてくれた栗野耕平くんが大賞に決定だ。ソフト１本送るからな。他の人も今後も頑張ってくれな。

4コマまんが劇場 MDくん



茨城県
あるかりでんち(18)

やっぱり時代はCDだよな。各社いいほうへ行くのは当り前……。でも、これは困るぞ。

岡山県ニヤリ(15)

やっぱりセガの看板は「ファンタジースター」だぜ。父ちゃんも凍ってごまかしてる場合じゃないぞ。



びーぷるランドへの投稿は……

論

このコーナーは、毎回特定のテーマを決めて、それについてみんなで話し合おう、というコーナーです。ちなみに、テーマの分野は問いません(メインはゲーム)。また、これをテーマにしてほしい! という要望がありましたら、ハガキに書いて送ってください。

●5月号のテーマは「MEGA-CDソフトプレイ総評」です。初期のソフトが一応出そろって、一段落したMEGA-CDソフトのプレイした感想をお聞かせください。

ゲーム言いたい放題

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

ギョーカイに言いたい!

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

ビンビントーク&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ーさんに対することなど、ふだん疑問に思うことを聞きたいっていう人のためのコーナーだよ。

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(こっちのほうは痛烈な風刺を期待してるからな)。

なお、〝びーぷるランド〟採用者全員の中から抽選で
●お好みソフト……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2-19-13NS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。

2月号のゴメンナサイ

●新作スケジュール表の「スプラッターハウスPART2」のタイトルがプラッターハウスとなっていました。大変申し訳ありません。
●新作スクランブルの「バトルマニア」のところで大鳥居マニアと羽田マニアの写真が入れ違っていました。大変申し訳ありません。
●ホットメニュー「信長の野望・武将風雲録」のなかで、戦国武将の漢字表記に一部間違いがありました。大変申し訳ありません。
●MEGA-CD「3×3EYES」の紹介記事の一部でパイの名前がパオとなっていました。大変申し訳ありません。

1月号プレゼント当選者発表

①忍者武雷伝説(5名)
静岡県・堀池秀雄、埼玉県・長峰崇、福岡県・八木政文
千葉県・伊藤宏一、京都府・斉藤浩二

②エグザイル(5名)
埼玉県・加藤貴子、愛知県・山本勝紀、広島県・椎名信宏
長野県・田畑裕治、茨城県・町野和也

③ヘビーノバ(5名)
千葉県・戸澤宣彦、福井県・近藤靖浩、兵庫県・石川哲也
奈良県・篠原大作、京都府・伊藤敬治

④アイラブドナルドダック(5名)
富山県・岩谷公友、静岡県・日色誠、北海道・海野和隆
千葉県・辻健太郎、埼玉県・塚本信助

⑤アーリエル(3名)
兵庫県・奥山伊知朗、栃木県・丸山一裕、宮城県・中川清人

⑥GGソニック(3名)
長野県・平川洋一、北海道・田中馨太、山形県・長崎淳也

⑦ドラクエポストカード(4名)
大分県・宮本辰典、千葉県・松島正幸、沖縄県・坂本泰、神奈川県・朝倉邦夫

⑧ドラクエ下敷(5名)
神奈川県・矢作文夫、島根県・石本高志、山形県・小林正明
埼玉県・小間俊晴、千葉県・島康太郎

★2月号アカデミー賞プレゼント
●MEGA-CD本体(3名)
神奈川県・増子彰一、宮城県・佐々木稔、東京都・川村徹雄
●お好みメガドラソフト(20名)
京都府・大門正和、栃木県・大山直子、東京都・鈴木敏雄
茨城県・五藤俊次、神奈川県・新島克也、埼玉県・藤本守正
東京都・杉山豪、大阪府・村上綾
群馬県・坂井育正
静岡県・本庄英樹、新潟県・飯塚晴久、愛知県・大野祥一
岡山県・山本信夫、北海道・吉田勉、和歌山県・立石昭雄
愛媛県・水口陽介、長野県・高橋忍、青森県・勝部茂
東京都・臼井玲二、秋田県・福島孝弘

★今月号びーぷるランド採用者プレゼント〈抽選〉:(ソフト1本):神奈川県・北見聰司、(図書券1,000円分):徳島県・行成俊隆、岐阜県・高木友和、東京都・梶原信一、石川県・舘野正明、岐阜県・戸川正喜、神奈川県・川久保考盛、茨城県・木川田秀之★1月号読者レースセット当選者:群馬県・吉岡忠雄、東京都・三島秀則、長野県・古葉直之、三重県・足立幸司、滋賀県・中嶋圭一

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



TVゲーム業界は今年も絶好調と願いたいところだけど、果たしてどうなるのか？ MEGA-CDも発売されメガドラの勢いも盛んだが、TVゲーム全体はというとそうではなさそうだ。年末年始の商戦を振り返って、今年のMEGA-CDの戦略を考えてみよう。

第4回 MEGA-CDの光と影（4）

ゲーム市場における今年の展望は？

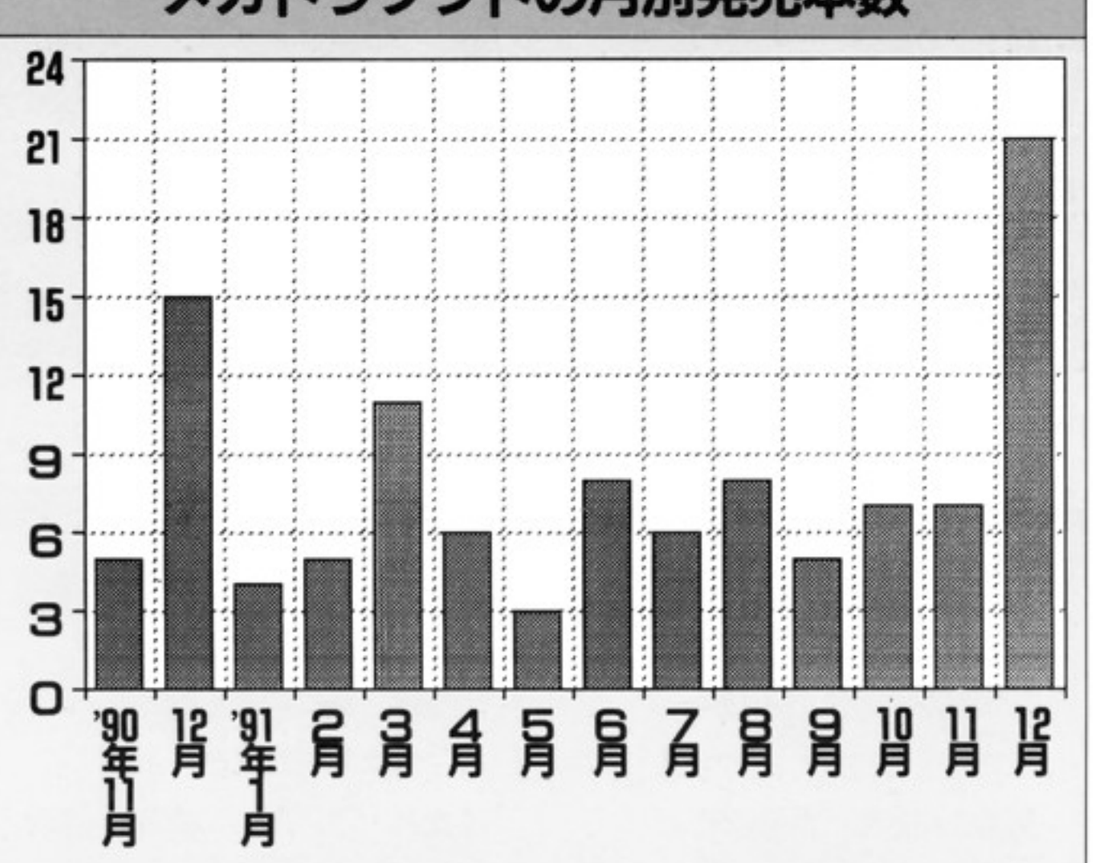
この業界最大の商戦時期である年末、年始を振り返りながら、今年のゲーム業界、さらにはMEGA-CDの戦略について考えていこうと思う。

まず、年末、年始のゲームの売上げ動向なんだけど、ひとことで言っちゃうと伸び悩んでいる。確かにメガドライブは世界市場で成長し、スーパーファミコンは国内市場でのシェア拡大しつつあるけど、ゲーム市場全体では固定的ユーザーのみに支えられる傾向が強まり、各種ハードがシェアの取り合いをしていて、食い潰しをしているだけにすぎない。

ソフトの売上げは確かに伸びているものの、これはゲームソフトの単価が高くなっていることによるもので、各ゲームソフトの売上げ本数はむしろ低下傾向にあるのだ。そんな状態で何よりも心配なのが、ゲーム市場全体を引っ張っていくビッグゲームが出てきていないことだ。どれもこれも、小じんまりした人気ゲームの続編か、あるいはパソコン版からの移植作ばかり。期待のスーパーファミコンにしても、現状のところは、小型ファミコン市場を形成しているにすぎず、その裏側ではファミコンの市場が急速に縮小しており、市場シェアの減少は防ぎようがないようだ。

なぜ、こうした状況になったんだろうか。これには、大きく分けて2つの要因があると思う。一つには、発売本数が一時期に偏りすぎていることである。年末、年始に発売されたゲーム数は100本を超えたが、僕が本当に買いたいと思ったゲームは3本だけである。もう一つは各社とも危機感はあるものの、目先の売上げに振り回され、長期的に見た戦略的作品の育成を怠っているのである。こうした傾向は、多機種で同じゲームを出してくるメーカーに顕著である。

メガドラソフトの月別発売本数



グラフを見てすぐわかると思うが、一昨年も、昨年も12月の発売本数が極端に多くなっている。いわゆる年末商戦、クリスマス商戦に合わせて力を入れた結果であろう。しかし、ゲームの内容はというと……。

MEGA-CDの基本戦略を考える

したがって、MAGA-CDにはメガドライブ市場だけに止まらず、TVゲーム市場全体を引っ張っていく機関車的ハードとなりうる戦略的オリジナル大作が期待される。またそういった作品を出すことにより、急成長をとげるチャンスが十分にあると見てよい。

そのためにすべきことは、まずソフトの絞り込みである。ゲームソフトの駄作乱発を避けるだけでも、十分にスーパーファミコンとの差別化は可能である。

マスコミは、発売本数が少ないだけでハードに元気がないと書いている。しかし、こうしたハードのあり方を理解していない記事は無視すべきであり、とにかくメガドライブでは大作、良作だけのハードというイメージを確立すべきなのではないだろうか。

最後に僕の個人的な感想だけど、現在のMEGA-CD発売予定ラインアップのなかで、この条件に合致しているのは、ゲームアーツの「LUNAR」だけのような気がする。ということで、そろそろ誌面もつきたので、以下、この続きを次号で展開してみたい。皆さんからの意見も、期待しているよ。

MEGA-CDでは期待大！「LUNAR」

「天下布武」に続くゲームアーツのMEGA-CD第2弾はRPGの「LUNAR」。メガドラのジャンル別ではRPGの人気がトップ。また、アニメーションに合わせて、声もゲームを引き立てることであろう。発売はもうじき。期待しようではないか。



CD-ROMということでアニメーションがふんだんに使われている。声や音楽にも期待はできそうだ。

メガドライブだけでなく、今後のゲーム市場にインパクトを与えるMEGA-CDソフトになりそうだ。



© GAME ARTS/STUDIO ALEX



SEGA 専門店 サンタ

3月はシャイニングフォースが楽しみだな!!

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

サンタのおすすめ新作ベストテン(1月〜3月)

①	シャイニングフォース 3/20 ☎	⑥	デビルクラッシュMD (再販) 4,500円
②	ソーサルキングダム 2/6 5,900円	⑦	港のトレイジア 2/14 5,900円
③	アリシア・ドラグーン ? 5,200円	⑧	テクモワールドカップ'92 1/31 4,100円
④	ターボアウトラン 3/27 4,000円	⑨	ジョーモンタナII 1/24 4,500円
⑤	スーパーファンタジーゾーン 1/14 4,800円	⑩	クルードバスター 2/28 ☎

1・2・3月のソフト

ちびまる子ちゃん 1/14	4,200円	A列車で行こう 3/20	4,400円
JuJu伝説 1/31	4,000円	シャイニング・フォース 3/20	☎
ワニワニワールド 1/31	4,500円	ピットファイター 3/27	5,200円
SDヴァリス 2/14	4,500円	グランドスラム 3/	4,500円
鋼鉄帝国 2/14	5,200円	グルードバスター 2/28	☎
シーザーの野望II 3/	5,200円	シャドー・オブ・ザ・ビースト 3/19	5,900円
ストームロード(米国) 3/	4,500円	スプラッターハウス2	☎
マリオ・レミューホッケー 2/21	4,000円	ターボアウトラン 3/27	4,000円
ロードブラスターズ 2/28	4,500円	TOEJAM & EARL 3/13	4,000円
バッドオーメン	☎	ファイヤープロレス外伝 3/	4,500円
バトルマニア 3/6	4,500円		

※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。

サンタのおすすめベストヒット20 (在庫のある中からあいうえお順)

アウトラン	2,800円	大魔界村	4,600円
アークスオデッセイ	3,500円	ドナルドダック	3,200円
アドバンスド大戦略	4,000円	バハムート戦記	3,000円
ギャラクシーフォースII	3,000円	ファンタジア	3,100円
球界道中記	3,000円	ベアナックル	4,000円
ゴールデンアックスII	4,000円	麻雀道場	4,000円
ザ・スーパー忍	4,000円	マスターオブモンスター	4,000円
シャイニング & ザ・ダクネス	3,000円	ミッキーマウス	3,000円
ゼロウイング	3,800円	雷電伝説	4,500円
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	3,800円	ラングリッサ	5,200円

SEGA メガドライブ 11,500円

ゲーム図書館	8,500円	メガアダプター	2,500円
RFスイッチ	1,600円	コントロールパッド	1,600円
ビデオ入力コード	800円	メガプラスターパッド	2,000円
ADアダプター	1,200円	アスキーメガパッド	2,500円
XMD-1RGBユニット	3,500円	アーケード・パワースティック	4,800円

メガドライブ専用ソフト

アトミックロボキット	2,000円	スペースインベーダー	1,500円
アローフラッシュ	2,000円	セイントソード	3,500円
アンデッドライン	5,900円	戦場の狼2	3,800円
イースIII	5,800円	ソードオブソダン	2,000円
インセクターX	1,500円	大旋風	2,000円
ヴァーミリオン	2,000円	ダイナマイトデューク	3,000円
ウィプラッシュー	1,500円	太平記	4,800円
ヴェリテックス	3,000円	ダーウィン4081	1,500円
ヴォルフィード	2,000円	タスクフォースEX	5,800円
宇宙戦艦ゴモラ	4,000円	ダーナ	6,000円
エイリアンストーム	4,000円	ダブルドラゴンII	4,900円
エグザイル	5,800円	ディックトレーシー	1,500円
S.Rバスケットボール	2,000円	ディノランド	3,600円
F1 サーカスMD	5,100円	忍者武雷伝説	5,800円
エレメンタルマスター	3,000円	信長の野望	8,000円
カース	1,500円	バトルゴルファー唯	1,500円
火 激	2,500円	ビーストウォリアーズ	5,500円
究極タイガー	2,000円	ファイヤムスタング	3,900円
空 牙	4,900円	ファンタシスタIII	1,500円
クラックダウン	2,000円	フェリオス	2,000円
ゲイングランド	2,000円	ブルーアルマナック	3,800円
ゴーストバスターズ	1,500円	ブロックアウト	2,800円
サイバーボール	2,000円	プロ野球'91	3,800円
三国志	3,000円	ヘルツォーク・ツヴァイ	2,000円
三国志II	10,000円	ボナンザブラザーズ	2,000円
サンダーフォックス	3,500円	ポピュラス	2,000円
斬〜夜叉円舞曲	1,800円	まじかるハット	1,500円
JMフットボール	3,500円	マスターオブウェポン	3,800円
四天明王	1,500円	マーベルランド	4,800円
ジノーグ	3,500円	ミッドナイトレジスタンス	3,000円
シャドーダンサー	2,000円	ムーンウォーカー	2,000円
ジャンクション	2,000円	夢幻戦士ヴァリス	5,800円
雀偵物語	4,800円	メガトラックス	2,000円
上海III	4,000円	モンスターレアー	1,800円
ジュエルマスター	2,000円	モンスターワールドIII	4,500円
将棋の星	4,000円	スタークルーザー	2,800円
ジョーモンタナF	3,500円	乱世の覇者	5,900円
ストライダー飛竜	4,200円	ルナーク	4,200円
ストリートスマート	3,800円	レッスルウォー	3,000円
スーパーエアーウルフ	3,000円	レンタヒーロー	3,000円
スーパーハイドライト	2,000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	2,000円
スパイダーマン	2,000円		

大好評!! メガCD(?円)とそのソフトたち

ソルフィース		デス・ブリンガー	3月
ヘビーノバ		デトネイター・オーガン	4月
ノスタルジア		電忍アレスタ	??
アーネストエバンズ		ゆみみみっくす	??
惑星ウッドストック		プリンスオブペルシャ	5月
天下布武		アイルロード	3/27
フェイエリア	2/6	ライズオブザドラゴン	4月
LUNAR	3月		
コズミック・ファンタジー	2/28		
シルキーリップ	3月		

SEGA ゲーム・ギア 13,200円

チューナーパック 9,500円
バッテリーパック 4,800円

カーアダプター 2,500円
AVケーブル 800円
対戦ケーブル 1,000円
ビッグウインドー 1,800円

ゲーム・ギア専用ソフト

1200円コーナー

ギアー・スタジアム
スーパーモナコGP

1800円コーナー

キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2000円コーナー

ウッディーポップ
がんばれゴルビー
サイキックワールド
ミッキーマウス
スペースハリア3

2500円コーナー

ギャラガ'91
クニちゃんのゲーム天国
ソニックザヘッジホッグ
ドナルドダック
忍者外伝
バックマン
バット&バター
ハレーウォーズ
ファンタシスター
ポップブレーカー
琉球

2700円コーナー

アックス伝説
グリフォン
まじかるタルるーと

3000円コーナー

エターナルレジェンド
ラスサンサーガ
ARLIEL(アーリエル)

3500円コーナー

大戦略 アレスタ
まじかるポピルズ

マークIII・マスターシステム用ソフト

(MDはメガアダプター必要…2500円)

無料ソフト

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

アシュラ
アレックスのミラクルワールド
あんみつ姫
剣聖伝
星をさがして

500円コーナー

アフターバーナー
熱球甲子園
ロードオブソード

その他

アレスタ 1,500円
サンダーブレード 1,500円
忍 1,500円
スペースハリア 2,000円
ダブルドラゴン 2,500円
ファミリーゲームス 1,500円

マークIII・マスターシステム用欧米バージョン

(アダプターAD300必要…2500円)

3600円コーナー

ゴーストバスターズ
コラムス
サマーゲームス
上 海
チョプリフタ
ドラゴンクリスタル
ブラックベルト(北斗の拳)
ワールドカップイタリア
ワールドゲームス

3900円コーナー

アメリカンベースボール
R・C GP
アレックス忍ワールド
ESWAT
エイリアンストーム
エースオブエースズ
エリアアサルト
カジノゲームス
カリフォルニアゲームス
クラウドマスター
ゲイングランド
サイキックワールド
サイコフォックス
サイバー忍
サブマリンアタック
ジャングルファイト
獣王記
G-LOC
スクランブルスピリッツ
スパイダーマン
スーパーモナコGP
スラップショット
ソニックザヘッジホッグ
大魔界村
タイムソルジャー
ダブルホーク

3900円コーナー

ディックトレーシー
デッドアングル
テニスエース
ドナルドダック
バトルアウトラン
ビジランテ
ヘビーウェイトチャンプ
ボナンザブラザーズ
ボンバレイド
ミッキーマウス
ムーンウォーカー
ランページ
ワンダーボーイIII
ワンダーボーイ モンスターランド

4200円コーナー

R-TYPE
ギャラクシーフォース
ゴールデンアックス
ゴルフマニア
シャドーダンサー
ストライダー
マークス
ラインオブファイヤー
※以上の欧米バージョンソフトは、GGアダプター(3500円)を使用すればゲーム・ギアーで遊べます。

光線銃用ソフト

ギャングスタータウン 3,600円
シューティングギャラリー 3,600円
アサルトシティー 3,900円
ランボーIII 3,900円
レーザーゴースト 3,900円
光線銃 3,000円
連射パッド 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 または03-3258-0333 (TELは03-3258-9051 受付10:00〜20:00)
- 不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

いい情報大発見！0990-30-0038番は
ゲームバンクは皆様に心からゲームを楽しんでいただくため

●会員になられた方には商品配送時に会員証をお送りいたします。

ゲームバンクの通信販売は、超特急便！ 発売中の商品は

メガドライブ専用ソフト

ゲームバンクお薦めソフトこの二本

毎度お世話になります。今回は申し上げる事はないの
シャイニング・フォース 3月27日発売 予約受付中 ☎

ヒューマンさん、よくやりまんな、たよりにしてまっせ！
サンダープロレスリング外伝 3月下旬 発売予定 予約受付中

MD・三国志 II
10,500円



5,200円

- ●SDヴァリス
- ●ストームロード
- ●バトルマニア

各 4,500円

- ●マリオレミューホッケー
- ●ソニックザ・ヘッジホック
- ●JuJu伝説

各 3,800円

- ●ソーサルキングダム
- ●シーザーの野望 II
- ●港のトレイジア

各 5,900円

MD・信長の野望
7,800円

忍者外伝
3月27日発売 ☎

クルードバスター
3月中旬発売 ☎

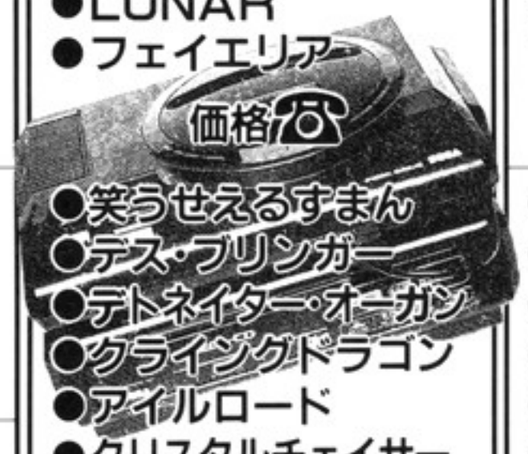
スーパー
ファンタジーゾーン
4,500円

メガCDソフト

お薦めいたします

- ●コズミック・ファンタジー
- ●魔法の少女シルキーリップ

予約受付中
近日発売予定 ☎



- ●天下布武
- ●LUNAR
- ●フェイエリア
- ●笑うせえるすまん
- ●デス・ブリンガー
- ●デトネイター・オーガン
- ●クライングドラゴン
- ●アイルロード
- ●クリスタルチェイサー
- ●ライズオブザ・ドラゴン

近日発売予定
予約受付中

メガCDロム
36,900円
送料 1,400円

スーパーファミコン専用ソフト

ゲームバンクお薦めソフトこの二本

文句なしに楽しめる、アクション&シューティングゲームだ
魂斗羅スピリッツ 2月28日発売 6,400円

スーファミで、ガチャポンが楽しめるとはありがたいです
SDガンダムX 3月上旬発売 予約受付中 ☎

ファイナルファイト・ガイ
アスキーパットを忘れずに？
3月中旬発売予定 予約受付中 ☎

- ●サンダースピリッツ
- ●ロケッティア
- ●S・T・G
- ●弟切草
- ●高橋名人の大冒険島
- ●ゼルダの伝説
- ●ソウルブレイダー

各 6,500円

キャプテン翼 III
会員特別予約 受付中

スーパー
信長の野望
7,800円

グレイバトル II
ラストファイターツイン
6,000円

ドラゴンスレイヤー
英雄伝説
7,200円

F1・グランプリ-X
7,300円

エキゾーストヒート
3月6日発売 6,600円

申し込み方法
商品申し込み方法はメモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格＋配送手数料を現金書留でお送り下さい。ゲームバンク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500円です。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
商品の仕入価格等の変動により店頭販売価格を変更することがあります。商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
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・沖縄・その他の離島は各商品とも200円プラスして下さい。●ゲームバンクの商品価値は全て、消費税が含まれています。

●郵便振替番号 東京7-156884・ゲームバンク

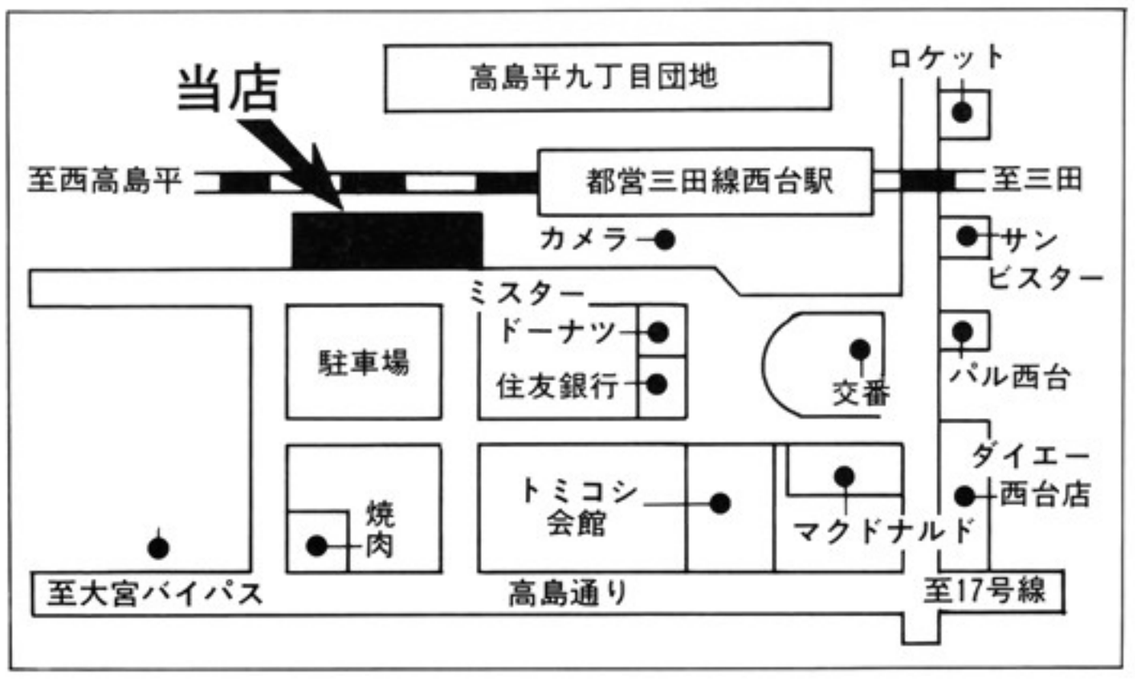
優しさ☆思いやり☆365日
☆マスコットイラスト募集！ 採用作品にはドラクエVを進呈☆

GAME BANK

〒175 東京都板橋区高島平9-1-9

TEL 03・3932・1138 代表

営業時間・AM10:00～PM8:00定休月曜日



ゲーム・ソフトの価値をあなたに真実と意をお伝えします
に熱意をもって安心と信頼をお届けいたします

翌日に、ご予約の商品は発売日に配達いたします!!

スーパーファミコン専用ソフト

シムアース
7,000円

スーパーチャイニーズワールド
6,000円

スーパーワギャンランド
5,900円

超人気だ!!
ロマンシングサ・ガ

- バトルコマンダー
- ドラゴンボールZ

発売中☎

発売中
会員価格
7,600円



- ディメンションフォース
- 戦え原始人
- ラグーン
- 悪魔城ドラキュラ

5,800円

- ハイパーゾーン
- スーパーE・D・F

各 5,200円

- ビッグラン
- スーパーR-TYPE

各 3,300円

SFC・ソフト 3月発売予定表

●R.P.M.レーシング	19日
●ウルティマVI	21日
●スーパーらんま1/2	27日
●スーパーヴァリス	27日
●トップレーサー	中旬
●バトルグランプリ	下旬
●ハットトリック・ヒーロー	27日
●サイバーフォーミュラ	27日
●カードマスター	上旬
●S・バーディラッシュ	中旬
●ラッシングビード	27日
●超攻合神サーディオン	中旬
●ヘラクレスの栄光	下旬

ご注意です

前回の広告でドラゴンクエストVの予約を受付ましたが、一月十二日で会員予約をメ切りました。その後多くの方々が電話予約をしないで代金を送金されていますが、当社は無断で送金されても商品の発送と返金の手続きは一切致しません。　以上

メガドライブ専用ソフト

F1・サーカスMD
3,800円

球界道中記
2,300円

ジョーモンタナIII
4,400円



- タクスフォース・ハリアー
- ダブルドラゴンII

各 5,500円

- ザ・スーパー忍（ニューバージョン）
- ちびまる子ちゃん

各 4,000円

セガ・コットン　アウトラン
製作開始
MD・MCD??

会員価格
2,000円

- スタークルーザー
- マーベルランド
- 火激
- 三国志列伝
- シャイニング&ダグネス
- ソードオブソダン
- ミッドナイト・レジスタンス
- ブロックアウト

各 2,000円

アドヴァンスド大戦略
会員価格
2,900円

- 雷電伝説
- 大魔界村

各 4,500円

- メガトラックス
- 戦場の狼III
- レンタヒーロー

各 2,800円

- ポピュラス
- バハムート戦記
- スパイダーマン
- ボナンザブラザーズ
- ジュエルマスター
- スーパーエアーウルフ
- MD・バットマン

各 1,700円

ファステスト・ワン
2,500円

- アークスオデッセイ
- スーパー大戦略
- ストリートスマート
- モンスターワールドII
- セイントソード

各 3,500円

- まじかるハット
- モンスターレアー
- クラックダウン
- ゲイングランド

各 800円

ファミコン・ソフト

- 光栄三国志
- マイライフマイラブ

各 4,000円

光栄ジンギスカン
2,500円

アスミッくんランド
4,200円

役満天国
3,000円

マリオ・オープンゴルフ
4,000円

ファミスタ'92
3,500円

PC・SCD他

SCD・ヒューマンスポーツ
2月下旬発売 **4,200円**

CD・シュビビンマンIII
2月21日発売 **4,800円**

SCD・熱血高校サッカー編
発売中 **4,900円**

SCD・ゲートオブサンダー
2月21日発売 **4,200円**

PC・スーパーCD・ROM²
34,500円
送料 1,400円

スーパーCD・ROM²
体験ソフト **700円**

マスターシステム用パット付
スーポーツP.サッカー **200円**

●午後3時までにご注文いただいた商品は翌日に配達いたします。（ゲームバンク会員のみ）　●広告有効期間は3月5日までです。

あ〜あ〜ダメ・ソフトを買っちゃった、グヤジ〜？ こんな経験はありませんか、ソフトを買う前に

☎0990-30-0038番にお電話ください。（情報料15秒10円 他に通話料が必要）

ゲーム専門誌各社が紹介する人気ソフト番付が信用できない、そんなあなたに最新のSF・MDソフトのベスト10情報をお伝えします。当社は全国ゲーム専門店の協力により各店の予約数を参考に毎月3回（1日・10日・20日）情報の内容を替えて情報を提供する番組です。（真実は一つ人気ソフトに駄作はありません）

第21回 通信販売 ホップ

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

スーパーファミコン（任天堂）
定価¥25,000 ¥6,950

ソウルブレイダー
1/31 定価¥8,800 ¥6,950

F-1 GRAND PRIX
1/下 定価¥9,700 ¥7,650

2/14 ドラゴンスレイヤー	定価¥9,800	¥7,750
2/末 魂斗羅スピリッツ	定価未定	
2/中 弟切草	定価¥8,800	¥6,950
2/28 ロケッティア	定価¥8,900	¥7,050
3/6 エキゾーストヒート	定価¥8,900	¥7,050
雷電伝説	定価¥8,700	¥6,850
スーパー三国志II	定価¥14,800	¥12,050
グラディウスIII	定価¥7,800	¥6,150
ファイナルファイト	定価¥8,500	¥6,700
ダンジョンマスター	定価¥9,800	¥7,750
スーパーワギャンランド	定価¥8,300	¥6,650
スーパーフォーメーションサッカー	定価¥7,700	¥6,150
シムアース	定価¥9,800	¥7,750
サンダースピリッツ	定価¥8,600	¥6,850
ファイナルファンタジーIV	定価¥8,800	¥7,050
超魔界村	定価¥8,500	¥6,700
レミングス	定価¥8,500	¥6,700
バトルコマンダー	定価¥9,800	¥7,800
エリア88	定価¥8,500	¥3,400
スーパーR-TYPE	定価¥8,500	¥3,250
ラグーン	定価¥8,500	¥6,700
スーパーE.D.F	定価¥8,800	¥5,950
ガンダムF91、イースIII		各¥5,900
ポピュラス	定価¥8,800	¥4,850
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 ¥9,950

2/中 F1サーカス	定価¥6,600	¥4,850
2/中 いけいけ熱血ホッケー部	定価¥6,200	¥4,550
2/末 プロサッカー	定価¥5,800	¥4,250
ファミスタ'92	定価¥5,000	¥3,650
テトリス2	定価¥6,500	¥4,750
SDガンダムガチャポン戦士4	定価¥8,500	¥6,250
がんばれゴエモン外伝2	定価¥6,980	¥5,150
ドクターマリオ	定価¥4,900	¥3,450
ファイナルファンタジー3		¥3,150
ファミコンジャンプII	定価¥8,500	¥6,250
ウルトラマン倶楽部3	定価¥7,800	¥5,750
ロイヤルブラッド、ランペルール		各¥4,900
第二次スーパーロボット大戦	定価¥8,200	¥6,050
ラグランジュポイント		¥2,900

ドラゴンボールZ、ガチャポン戦士3
おたくの星座、イースIII
じゅうべえくえすと 各¥3,100

ジュジュ伝説、
ナムコット麻雀3、ワイワイワールド2
リトルマーメイド、ファミリーサーキット
すごろクエスト、ハリキリスタジアム3
各¥2,900

ゲームボーイ（任天堂）
定価¥12,500 ¥8,950

メトロイドII	定価¥3,500	¥2,550
ヘラクレスの栄光	定価¥4,800	¥3,500
2/下 隠忍伝説	定価¥4,980	¥3,650
2/末 キャプテン翼 VS	定価¥4,200	¥3,050
桃太郎伝説外伝	定価¥4,500	¥3,300
ウルトラマン	定価¥3,500	

スーパーマリオランド、ドクターマリオ
テトリス、F1レース、ゴルフ
スーパーロボット大戦、人生ゲーム伝説
からくり剣豪伝ムサシロード
魔界塔士サガ、サガ2秘宝伝説
サッカー、カーブノア
ジーアームス、オペレーションガンダム
各¥1,950

メガドライブ ソニックパック（SEGA）
定価¥21,000 ¥11,300

1/31 ソーサルキングダム	定価¥8,800	¥6,100
1/31 テクモワールドカップ'92	定価¥6,200	¥4,250
1/24 ジョーモンタナII	定価¥7,000	¥4,550
2/21 マリオレミューホッケー	定価¥6,000	¥3,900
ゴールデンアックスII	定価¥6,000	¥3,900
ファンタジアミッキーマウスマジック	定価¥4,800	¥3,150
アイラブドナルドダック	定価¥4,800	¥3,150
信長の野望 武将風雲録	定価¥11,800	¥8,300
三国志II	定価¥14,800	¥10,800
ダブルドラゴンII	定価¥8,800	¥6,100
ジュエルマスター	定価¥6,000	¥1,900
シーザーの野望	定価¥8,700	¥2,950
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	定価¥6,000	¥3,900
ベアナックル	定価¥6,000	¥4,000
F1サーカスMD	定価¥7,500	¥5,200
太平記	定価¥8,700	¥5,800
エグザイル	定価¥8,700	¥4,950
戦場の狼II	定価¥7,000	¥3,900
シャイニング＆ザ・ダクネス	定価¥8,700	¥2,150
バハムート戦記	定価¥8,700	¥1,950
アウトラン	定価¥7,000	¥2,950
ポピュラス	定価¥6,000	¥2,100
アドバンスド大戦略	定価¥8,700	¥4,250
ギャラクシーフォースII	定価¥8,400	¥3,450
クラックス	定価¥5,800	¥1,900
三国志列伝	定価¥8,700	¥2,200
まじかるハット	定価¥4,800	¥950

メガCD（SEGA）
定価¥49,800

CD 惑星ウッドストック	定価¥6,800	¥4,750
CD アーネスト・エヴァンス	定価¥7,300	¥5,450
CD ヘビーノヴァ	定価¥6,800	¥4,750
CD ノスタルジア1907	定価¥7,200	¥5,050
CD ソルフィース	定価¥6,800	¥4,750
CD 天下布武	定価¥7,800	
CD フェイエリア	定価¥7,400	¥5,200
空 牙	定価¥8,400	¥3,950
レンタヒーロー	定価¥8,700	¥2,950
モンスターレア	定価¥6,000	¥950
クラックダウン	定価¥6,000	¥950
コントロールパッド		¥1,650

PCエンジン コアグラフィックスII（NEC）
定価¥19,800 ¥13,950

パロディウスだ！
2/中 定価¥9,800 ¥7,250

2/下 パチ夫くん十番勝負	定価¥7,900	¥5,900
2/末 改造町人シュビビンマン3	定価¥6,800	¥5,000
1/24 忍者龍剣伝	定価¥6,500	¥4,800
スーパー桃太郎電鉄II	定価¥6,800	¥5,000
沙羅曼蛇（サラマンダ）	定価¥6,000	¥4,450
グラディウス	定価¥6,000	¥4,450
F1サーカス'91	定価¥6,900	¥5,100
将棋 初心者無用	定価¥7,300	¥5,350
モンスタープロレス	定価¥6,800	¥5,000

PCエンジン スーパーCDROM²（NEC）
定価¥47,800 ¥33,450

2/末 SCD 未来少年コナン	定価¥7,400	¥5,450
2/21 SCD ゲイトオブサンダー	定価¥6,800	¥5,000
2/末 SCD ブロウニング	定価¥6,980	¥5,100
2/末 CD 雀偵物語2	定価¥4,800	¥3,500
SCD ポピュラス・ザ・プロミストランド	定価¥5,800	¥4,250

ワンダーモモ、ラビオレプススペシャル
イメージファイト、パワーイレブン、ビジランテ
ダウンロード、ダライアスプラス、オペレーションウルフ
桃太郎伝説ターボ 各¥1,950

ネクロマンサー、ガイフレーム
ブロディア、ドラゴンスピリット
ヘビーユニット
SG バトルエース 各¥950

PCエンジン DUO（NEC）
定価¥59,800 ¥43,350

SCD 体験ソフト集	定価¥1,000	¥700
SCD ドラゴンスレイヤー	定価¥6,800	¥5,000
SCD 天使の詩	定価¥7,400	¥5,400
SCD 熱血高校ドッジボール部サッカー編	定価¥7,200	¥5,300
SCD R-TYPE complete CD	定価¥7,500	¥4,950
SCD 斬・陽炎の時代	定価¥7,500	¥5,450
CD イースIII	定価¥7,200	¥3,900
CD らんま½とらわれの花嫁	定価¥6,800	¥5,000
CD スーパーシステムカード	定価¥9,800	¥7,950

CD ヴァリスIII、CD ヴァリスIV
CD 三国志、CD カルメンサンディエゴ
CD らんま½、CD ライザンバーII
CD アストラリウス 各¥2,950

ゲームギア	定価¥19,800	¥13,900
TVチューナーパック	定価¥	¥9,800
ソニックザヘッジホッグ	定価¥3,800	¥2,800
ドナルドダック	定価¥3,800	¥2,800
ギアスタジアム	定価¥3,800	¥1,800
ファンタシースターアドベンチャー	定価未定	
ネオジオ		¥34,400
メモリカード		¥2,600
コントローラー		¥4,750
スラッシュラリー	定価¥23,800	¥19,050
餓狼伝説	定価¥23,800	¥19,050
NAM-1975	定価¥13,800	¥9,850
キングオブモンスターズ	定価¥19,800	¥15,100
ASO II ラストガーディアン	定価¥18,800	¥13,950
2020年スーパーベースボール	定価¥21,800	¥18,550
ゴーストパイロット	定価¥19,800	¥15,050
ラ ギ	定価¥19,800	¥15,050
ニンジャコンバット	定価¥18,000	¥13,650

●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。 2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。

家族で楽しめる
ゲーム音楽とファンタジーの世界

ゲーム音楽ファンタジー

日　時：　平成4年2月23日(日)
開場13:00　開演14:00

会　　場：**NHK**ホール（JR渋谷・原宿から徒歩13分）

主　　催：***NHK*プロモーション**

協　　力：S.T.プラン

出　　演：すぎやまこういち（指揮とお話）
ミルトン・クロッツ（指揮）
東京シティ・フィルハーモニック管弦楽団

演奏予定：最新のゲームミュージックとディズニーメドレー
ほか

料　　金：A席　　￥3,500
B席　　￥2,500

発 売 日：平成3年12月10日(火) ～

電話予約：チケットぴあ（03-5237-9999）
丸井チケットぴあ(03-5385-9999)
チケットセゾン（03-5990-9999）

発 売 所：上記の全国プレイガイドにて発売

お問い合わせ
***NHK*プロモーション**
03-5458-1521

人気ゲームをオーケストラで！

SOFT BANK



RPGファンのための読んで楽しむ事典

RPG幻想事典

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



幻想の日本を求めて

RPG幻想事典・日本編

ジャパネスク

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



RPG設定資料

魔法王国シムルグント

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



日本初のピンボール・ブック

ピンボール・グラフィティ

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

ソフトバンク出版事業部

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HOT MENU

PART 1

シャイニング・フォース P61
港のトレイジア P67
シーザーの野望II P70
バトルマニア P73
鋼鉄帝国 P78
ロードブラスターズ P82
トージャム&アール P84

シャイニング・フォース～神々の遺産～

セガ／3月20日発売／8,700円／RPG／12M+B・3

第1章〝ルーンファウスト軍の侵略〟を紹介!



オープニングも完成しいよいよ冒険の出発だ

無事に完成を迎えた「シャイニング・フォース」だが、発売日も1週間ほど早くなった。これで連休を生かして遊べるぞ。あとはソフトと……、なんて歌っていないでとっとと遊びたいところだ。しかし、発売前に予習をしておくのも大切なことだろう。ゲームは全8章で構成されているが、今回ははじめの1歩の第1章〝ルーンファウスト軍の侵略〟を紹介するぞ。ちゃんと章ごとにタイトルがついているのだ。第8章までタイトルを教えてしまってもよいのだが、それは次回ってことで許していただきたい。とにかく話を進めてみましょう。始まりはガーディアナの町からだ。

見応え十分のオープニングを堪能(たんのう)しろ







さすが12メガの「シャイニング・フォース」。シャイダクとは大違いの豪華絢爛オープニングシーンが繰り広げられるわけだね。



お嬢さんは温和な顔へ……

オープニングで案内役を務める少女。以前写真を掲載したときは、表情がこわばっていてちょっと怖かった。しかし、月日が経ってゲームの完成を迎えると、表情が柔らかくなったようだ。ゲームを始める前にプレイヤーがビビッちゃいけないと思ったのだろうか？　その辺の真偽(しんぎ)は定かでない。ちなみにセーブできるデータは、3個までだ。

バリオスとの稽古から



騎士のバリオスと稽古に励む主人公の剣士。記憶喪失のため、自分の過去がわからない。うーむ、謎だ。



親友のロウに誉め讃えられる。自分のことのように喜んでくれる気遣いが実にうれしい。いいヤツだな。

バリオスの元に兵士が駆け寄ってくる。ガーディアナの城で何か起こったらしい。気になるぞ。



いったい何が起きた?

ガーディアナの王様から いにしえの城門探索を…

一見すると平和にみえるガーディアナの町だが、城からの命令により町の中から出られない。いったい町の外で何が起こっているのか。気になるけど、いずれわかることだ。調べる前にガーディアナの町を散策しよう。

ガーディアナの町は城のすぐ近くにある。そのためか、人々は外敵から守られ平和に暮らしている。教会もあるし、道具屋もある。ホテルもあれば、酒場もあるぞ。すべて看板がかかげてあるので、調べてみよう。建物に入れば、屋根が消えて内部が見える。人々の話に耳を傾けてみよう。何かわかるかもね。

ガーディアナの町から北に歩くと、そこはガーディアナ城だ。城門をくぐると騎士たちが訓練している。騎士は愛想が悪いので相手にせず、王様のところに行ってみよう。





王様とバリオスが話しているぞ。飛んで火に入る夏の虫かあ?



いにしえの城門で不穏な動きがあるらしい。探索を頼まれるってことは隠密行動ってことかな。イカスぜ。

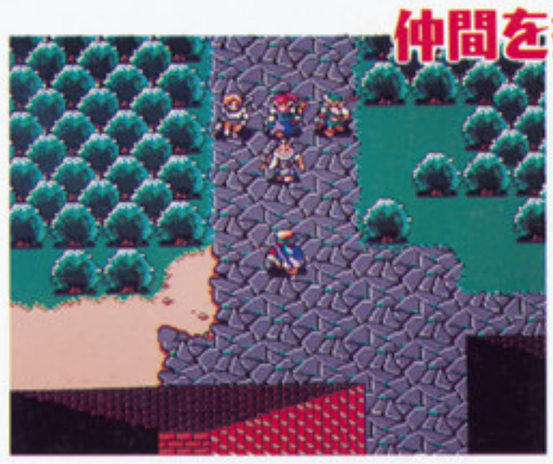


長いつき合いになる軍師のノーバだ。百戦錬磨な感じ。

主人公を認めようとしないのは、側近のオヤジ。



世話になっているバリオスに頼まれたら断れないぞ。



仲間を探しに行くと、仲間のほうから寄ってきてくれる。いい仲間を持って幸せだな。ほんと。



これが噂の本陣だ。戦闘前にはここで準備をすること。軍師ノーバの助言は聞いておいて損はないだろう。聞け。

仲間になってくれるのは この5人である!!

王様の命により、いにしえの城門を探索することになった。しかし、仲間を集めなければならない。適当な人材を探しに町へ戻ろうとしていたとき、数名の男女が主人公を呼び止める。そう、彼らが仲間になってくれる人たちだ。戦士に騎士、魔法使いにアーチャー。いろんな職業の方々が仲間になってくれるぞ。もちろん親友の僧侶、ロウも仲間になる。これで万事安心だな。


ケン
(騎士)


ラグ
(戦士)


タオ
(魔法使い)


ハンス
(アーチャー)


ロウ
(僧侶)



【戦闘その1】 いにしえの城門

いにしえの城門まで、馬車に乗ってゆったりやってきた一行。そこで見たものは何かを必死になって探しているルーンファウストの一味だった。一触即発状態になったとき、突然地震が起こり地割れが発生する。何かが起こりそうな予感のなか、戦闘が開始される。



探し物は何ですかと、ルーンファウストの方々に聞きつつ、戦闘体勢に入る。大人だよな。

突然、いにしえの城門に地震が襲いかかる。これでやられたら、死んでも死にきれない。

地震が！

戦闘時に注意したいのは、主人公を死なせないようにすることだ。特にドワーフ相手のときは細心の注意をはらうようにしよう。たんと経験値を稼いでいただきたい。健闘を祈る。

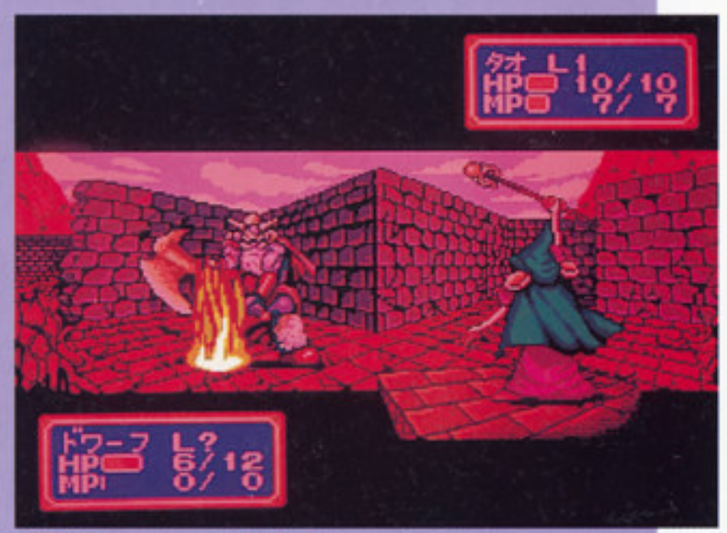


目の前に現われる物体は親でも倒す。これくらいの意気込みを持ってないと戦乱の世は渡れないぞ。たぶんね。

主人公の剣さばきは感服するが、防御力は弱すぎる。とどめを刺すとき以外は前面に出さないことだな。

ザコがたっぷり残っていても、ルーンナイトさえ倒せば戦闘終了だ。指揮官がいなければまるでダメらしい。

one point 戦闘時のアニメーションは省略できません！



戦闘時のメッセージは省略できる。しかしアニメーションは一生ついてくるぞ。ゆっくり観賞してくれ。

ガーディアナが危ない？



捨てゼリフを残してルーンナイトは他界する。はたしてガーディアナは無事なのか。それが心配ですな。

【戦闘その2】 ガーディアナに戻る

いにしえの城門にいたルーンファウスト軍はおとりだったのか。とにかくガーディアナが心配だ。地形が変わって迂回しなければならないが、ルーンファウスト軍を蹴散らして進軍しよう。山岳地帯はどうしても移動速度が遅くなる。間接攻撃のできるハンスを前面に出して、引き下がるゴブリンにダメージを与えよう。この戦闘ではハンスやタオに活躍していただくと、楽に進めるぞ。間接攻撃でいたぶり、他のキャラクターでとどめを刺せ。



どうやらガーディアナへの進行を邪魔する部隊が相手らしい。では、ガーディアナの町にはすでに誰かが侵入しているのだろうか？

地殻変動のため迂回して戻らなければダメだぞ。使った馬車はどこにいってしまったのかなあ。使わせてよ。

ポイントになるのは



この辺りで激しい戦闘が交わされる。地形効果を生かしつつ戦いたい。ドワーフが出てくる前にゴブリンを倒せ。

河越しで攻撃



橋を渡る前に弓や魔法でルーンナイトを倒しておこう。あとはドワーフだけだ。敵じゃないでしょ。

ガーディアナに戻ると……



one point 山小屋で体勢を整えろ





山小屋て教会と同じことができる。戦闘で死んだ人がいたら生き返しておけ。山小屋の外にはゴングがいる。

ガーディアナの町はボロボロ状態に……

ガーディアナに戻ったときにはすでに遅かった。ルーンファウストの襲撃を受けた後で、町の建物はほとんど崩壊していた。ガーディアナ城に行くと、ルーンファウストのカインが騎士バリオスと対決している姿が……。カインは圧倒的な強さを誇示して去って行く。バリオスや王様にも災難が……。悲しみにくれるひまもなく、一行は味方を増やすためにアルタローンへ向かう。出発する前にメイとゴートが仲間になってくれるハズだぞ。

カインとバリオスの対峙



王様の目前で行なわれる戦闘は、圧倒的なカインの強さを知らされる。メイの心中やいかに……。

無惨



屋根はなく、壁も崩れかかっている。それでもホテルは営業しているみたいだ。たくましいもんだ。

騎士は全滅?



あの騎士部隊が全滅? 信じられないことだが、事実には逆らえない。強すぎないか?

王様に何が起こったか



王女アンリのことを心配しつつ、王様はいろいろ話をしてくれる。ガーディアナの宝についても話してくれるぞ。

立ち上がる熱血ジジイ



大切なガーディアナの町を破壊されて怒りパワーが充填されるゴート。パーティーに加わって無念を晴らせ。

メイも仲間に



王様の言葉を聞いて、メイも仲間になってくれる。騎士隊長の娘が加わってくれれば怖いものなしだな。

アルタローンへ



【戦闘その3】アルタローンに向かう

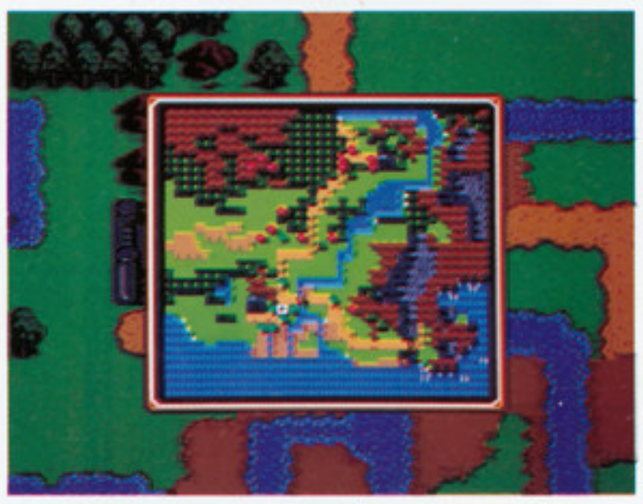
アルタローンはガーディアナの北東にある。普通に進めばすぐ着くけど、ルーンファウストのじゃまが入るぞ。移動距離の長いオオコウモリの餌食にならないように敵を引き付けて相手をしよう。ゴートが強いから大丈夫だ。

One Point リセットボタンを押してはいけない



味方のキャラクターがやられてしまうとリセットボタンを押してしまう。そんなクセがついている人は、いますぐ治さなければイカンよ。「シャイニング・フォース」は、味方が殉死しても教会などで生き返らせることができる。主人公が死ぬと、お金が半分になってしまうけど……。

マップは広い



マップ画面を見ると広そうな印象を受ける。実際移動する場所は限られているので、見た目にごまかされるな。

メイが行く



ケンより打たれ強く、重要な戦力になってくれる。やはりメイは頼もしい味方だ。

ゴートは酒さえ飲まなければ強いかもね。突貫小僧のように活躍してくれるだろう。

ゴートが戦う

飛行ユニット オオコウモリ見参!



この戦闘で注意するのはオオコウモリの存在だ。あらかじめ自分に都合のよい地形で待ち伏せて迎撃しよう。



アルタローンに着けばいいっすよ

平和な町アルタローン その本当の姿とは？

オオコウモリに悩まされながら、やっとの思いでアルタローンに到着する。外の激しい戦闘からは想像できないほど、アルタローンの人々は平和に暮らしているぞ。いくらルーンファウストの侵略について説き回っても誰ひとり信じてくれない。贅沢三昧にすごすだけだ。これではラチが開かない。アルタローンの王様に話して、どうにかしてもらおう。

アルタローンには武器屋があるぞ。金満状態のわりには品ぞろえが少ない。高級な武器はさばけてしまったのかもね。戦士系統のゴートやラグの武器を新調してあげよう。他の人は次の町にある武器屋に期待ってことで。道具屋も忘れずにのぞけ。



不気味なおね一さま



占い師となのるミシャエラ。ミステリアスな女性だが、景気の悪い結果しか話してくれない。いったい何者なのか。



この町にも本陣がある。本陣はキャンプみたいなものだから、どこに行っても存在するのだ。細かいことは気にするなよ。

本陣もあるよ



ガーディアナでのできごとがもう伝わっているぞ。これなら話が早い。みんなわかってくれるだろう。



アルタローンにもガーディアナの情報が入っている。きっと王様の耳にも入っただろう。城へ行け。



神父さんも因われの身になっている。ここでセーブすることも……。



牢屋の中で困っていると、誰かの足音がする。チップがきて助けてくれるのだ。どうなることかと思ったな。



脱獄に協力してくれたチップも仲間になってくれるぞ。これで僧侶が2人。体力回復屋が増えたね。



牢屋を抜けて本陣へ行こう。軍師ノーバの助言を聞いて、戦闘体勢に入る。さあ、平和を取り戻せ。

アルタローンの城ではたいそうなもてなしが

王様に話しをすると、地下室へ連れていかされる。なんかいいものでもくれるかと思えば、行ってびっくり見てびっくり。そこにはガーディアナをめちゃくちゃにした敵の姿が……。これはいったいどういうことかな？　まさか王様も仲間なの？



王様に連れていかれた先は、ルーンファウストのカインがいる場所だった。



あれがアルタローンの王様か。平和な国の王様だけにおっとりしているみたい。



哀れ、とらえられてしまった。いったいこれからどうなるのかなあ。

【戦闘その4】アルタローンでの市街戦

アルタローンの町の中で、ガーディアナの残党狩りを始めたルーンファウスト軍。このままでは町が危ない。追い払わなければ……。カインとの対決を予感させるが、ルーンファウストの使者に呼ばれて帰還してしまう。残りはスナイパーやダークメイジなどのザコだけだ。ピシピシっとやつけてしまえ。二手に分かれて進軍すると楽に進めるぞ。

one point 所持できるアイテムは1人4つまでだぞ



所持できるアイテムは武器も含めて4つまでだ。主人公にはいつも空きを作っておけ。作業上の問題ってヤツだ。

なんなんだ



カインの元に新しい情報が入ったらしい。詳しくはわからないけど重要な話みたいだ。ぜひ詳しく知りたいなあ。

スナイパーや



初めて間接攻撃のできるユニットが敵として出現する。射程に入ったらすぐに倒したい。囲んでバシッと叩け。

ダークメイジが



ブレイズのレベル2を使ってくるダークメイジ自分が使うよりダメージが高そうだ。ううう過酷。

one point 戦闘途中だってセーブできますよ



所用ができたら中断でゲームを終了しよう。戦闘中でも大丈夫だぞ。

二手に分かれて壊滅せよ



アルタローン中央の川を挟んで二手に分かれる。最終的には、挟みうちにしたいのよ。理想的な戦法でしょ。



こちら側の部隊は橋の前にいるルーンナイトがポインツだ。タオの魔法を使え。

そしてアルタローンに本当の平和が戻った

ルーンファウスト軍を撃破すれば、アルタローンはまた元どおりに戻る。そして平和ボケしていた人々もルーンファウスト軍の魔の手がここまで伸びてきていることを理解してくれるようになった。それだけでも大きな収穫だ。王様も改心してくれたのだが、いままで贅沢三昧な生活をしていたので何も援助してもらえないとのこと。しかし、新しい道は開けるだろう。その道を突き進むのだ。進め。

王様も



アルタローンの王様もよかれと思ってやったことだから許してあげましょう。心の広いところを見せろよ。

町の人も



町の人にも危機感がでてきたみたい。とりあえず自覚を持ってくれればうれしいっす。

リンドリンド（向かうのだった



通路を抜けて

この通路を抜ければ、そこには新しい世界が広がっているハズ。期待と不安に胸を膨らませつつ、扉を開けてみよう。リンドリンドはすぐそこだ。



ヨーグルト、満を持して登場する!!

イカス印のヨーグルト。いままで生態や行動パターンしか明らかにされていなかった。今回は、ヨーグルトの新しい写真が手に入ったぞ。ぜひ左の写真を見ていただきたい。懸命な読者様は気づいていると思う。これはいにしえの城門の右にある山小屋だ。この外にヨーグルトは立っている。それも海を眺めてだ(笑)。話かけると振り向いてくれるが、何も話してはくれない。また元どおりに海を眺めている姿に戻ってしまう。なんともイカしたリアクションをしてくれるヤツだ。彼が光の軍勢として参加してくれるのはいつだろうか？　詳細はまたの機会に。

続報を待て！

港のトレイジア

RIOT日本テレネット／2月14日発売／8,900円／RPG／8M+B・4

美しいロマンスに彩られた、詩情豊かな冒険物語



ロマンティックRPG

メガドラユーザー期待の大型ＲＰＧ「港のトレイジア」。このゲームは、主人公の若者がまだ見ぬ土地に待つ様々な冒険にあこがれ、さすらいの旅に出るところから始まる。ふるさとの港町に美しい恋人（彼女がトレイジアだ）を残し、冒険を求めて旅立つ若者。うーん、これぞ男のロマンじゃよ！　行く手には様々な事件が待ち受けている。はたして、若者は無事に旅を終え、美しきトレイジアの待つ港に帰りつけるのか。

とゆーところで、今回は、各シナリオにそって細かい内容を紹介していこう。


詩情豊かな港町と恋人に別れをつげ、旅立つ若者。


丘にたたずみ、町に別れを告げる。うしろでは馬車が静かに若者を待っている。


恋人トレイジアと楽しく過ごした、過ぎし日の思い出。２人は、このままでも十分に幸せだった。


人々は、２人がこのまま結ばれると信じていた。若者が旅立ちの決意を打ち明けるまでは……。


旅立つ若者に、トレイジアがそっと手渡したもの。それは、美しく輝くペンダントだった。

「サロンの国」

シナリオ 1

最初のシナリオはいわば入門編。パーティを組んで冒険に出発だ。

領主の陰謀をあばけ

ゲームは、主人公が山あいの街サロンに到着したところから始まる。街の人々に話を聞いてみると、近くの森で人々が怪物に襲われているらしい。しかし「なるほど、このシナリオの目的は森の怪物退治か」などと早合点（はやがってん）してはいけない。怪物討伐を呼びかけているのは街の領主だが、彼に対する人々の評価がバラバラで、ウワサだけでは本当のことがまったくつかめないのだ。

とにかく百聞は一見にしかず、街の人々の話を全部聞き終えたら直接話をしにいくほうがいい。


人々の話を聞いたら、領主の館へ行ってみよう。周囲の男たちに話しかけると、パーティが組めるぞ。

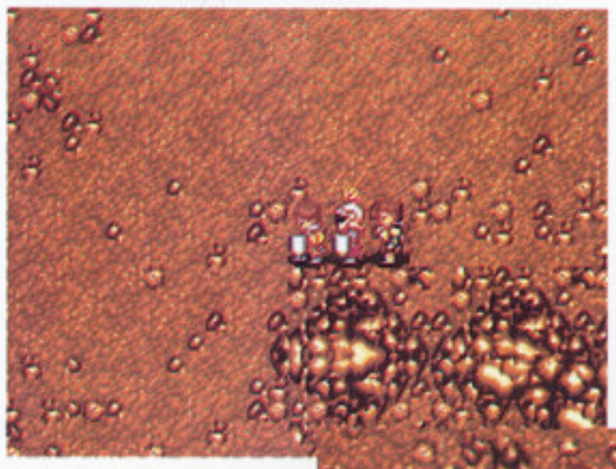


ワナにはまった主人公たち。後ろの通路は塞がれ、前にはミノタウルスが迫る！

領主の館にいくと、やはり怪物退治のために集まった３人の冒険者と会う。彼らとパーティーを組んだら、さっそく怪物退治に出発だ。

荒れ地の東を流れる川を渡れば、怪物の住む森は目の前だ。やがて、森の奥の洞窟に入りこむ主人公たち。しかし、そこで彼らを待っていたのは、思いがけないワナだった。なんと、パーティーの中に裏切り者が……！

領主は、怪物騒ぎによって街の強者たちを順次この洞窟へ送り込み、殺していたのだ。自分に逆らえる屈強な男がいなくなれば、サロンの街は彼の思いのままというわけだ。


洞窟を抜けると、見慣れない風景が広がる。北に行くと石の村だ。


村人と話したり、材木を探したりして、やっとの思いで手に入れたイカダ。領主め、待ってろよ！

入口への道をふさがれた主人公たちは、洞窟を抜け、石の村という集落にたどり着く。早く領主の正体を街の人々に伝えなければ！

村人の協力を得て、サロンの街に戻ってきた主人公たち。そこで、新たな仲間がパーティーに加わる。彼らを裏切った魔法使いを仇（かたき）と狙う、善の魔法使いだ。そして、抜け道から館に侵入した主人公たちは、領主と彼を操る魔法使いフロイドと対峙するのだが……。


サロンの街の入口で出会ったのは、正義の魔法使い。彼女が加わり、パーティはふたたび４人に。


武器庫から忍び込み、ついに領主＆悪の魔法使いと対決だ！

©TELENET JAPAN 1991

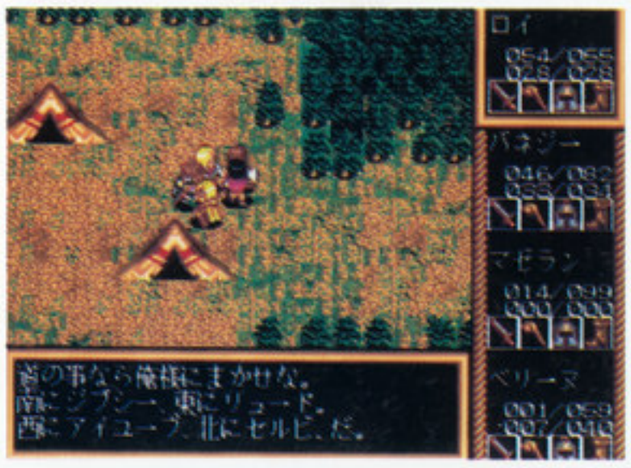
シナリオ 2 「千年王国」

第2のシナリオは、砂漠が舞台。
大国どうしの戦争を防ぐのだ！

憎しみの砂漠

サロンの街での活躍の後、しばらく一緒に旅することになった主人公たち。次に彼らがたどり着いたのは、砂漠の中にテントを張るジプシーたちの村だった。彼らの話によると、いまこの砂漠では、アイユーブとリュードという2つの大国がいがみあっているらしい。周囲の村や街の人々は、いつ戦争が始まるかわからない状況に戦々恐々としているのだ。

とにかく、それぞれの街の位置を聞いたら、



最初にたどり着いたジプシーの村で、2つの大国が争っていることを聞く。



砂漠のモンスターは強い。見かけはシナリオ1のものと変わらないが、実力は2～3倍はあるぞ！



イモ虫の怪物や、魔法使いなんかも出てくるのだ。はじめてのやつと戦うときは、くれぐれも慎重に。

ひとつずつ回って話を聞いてみよう。

まずアイユーブの国。この国は夜毎（よごと）リュードの兵士たちに夜襲をかけられているというのだ。これでは両国の間が険悪になるのもムリはない。ところが、次に訪れたリュードの国王に聞くと、そんなことはしていないという。どちらかの国王が主人公たちにウソをついているのか、それとも……？



たまたま通りかかった岩山の洞窟。見るからに怪しいやつが、とおせんぼしているのだ。



なんと！　やはりあの洞窟には賊が隠れていたのか。乗り込んでみれば、賊の正体がわかるかも！



洞窟の中は、階段の多いダンジョンになっている。出てくる敵も手強い奴らばかりなのだ。



洞窟の奥には、怪しげな兵たちがたむろしていた。夜襲の犯人はこいつらだ！

悩む主人公たちは、セルビ村という小さな村で新たな情報を得る。夜襲のあった晩、あやしい男たちが岩山の洞窟に逃げ込んでいったというのだ。真相を探るため、洞窟に乗り込んだ主人公たちは、そこで不審な男たちを発見する。結局、男たちは倒したものの、くわしい話を聞くことはできなかった。



アイユーブの王とリュードの王に洞窟の一件を報告。でも、どちらの王も信じてくれないのだ。

しかたなく引き揚げる主人公たち。しかし、洞窟を出たとたんに、全員が激しいめまいに襲われる。どうやら洞窟の入口に強力な呪いがかけられていたらしい。敵は強い力を持つ魔法使いだ。薄れゆく意識の中で、4人は恐るべき敵の存在を確信していた……。



砂漠一の知恵者、剣匠に相談すると、王子・王女誘拐というとんでもない作戦を授けられてしまう。



砂漠の平和を願う若い王子と王女は国どうしのしがらみを超えて、いつしかたがいに愛し合うように。

黒幕を倒せ！

たまたま通りかかった人に介抱されて意識を取り戻した主人公たちは、さっそく事の次第を両国の王に伝える。しかし、どちらの国王も彼らの言うことを信じようとはしない。

思いあまった主人公たちは、砂漠一の知恵者といわれる剣匠に会い、相談した。剣匠は、



危機一髪！　いざ開戦、という緊張を破ったのは、王子と王女の婚約宣言だった。

両国の王子と王女をさらう、いわばショック療法で両国王の目を覚ます作戦を提案する。

王子と王女の協力により、この作戦は成功した。砂漠の中央でまさに開戦しようとしていた両国王は、王子と王女の説得により、和解への道を進み始めたのだ。



結婚騒ぎで、両国間の戦争さわぎも立消えになってしまった。げにおそろしきは剣匠の知恵なり！



なになに、黒幕の軍事顧問が逃げた？　エーイ、乗りかかった船だ。やったろーじゃないか！

いまや親密な関係になった2つの大国にとって、気になるのは、両国を陥れようとした犯人のことだ。その正体は、アイユーブの軍事顧問だったのだ。この賊は、両国の和解を知るやいなや、砂漠の北の神殿に逃げ込んでしまった。両国の王から、賊の討伐を依頼された主人公たちは、快く引き受け、北の神殿に乗り込んでいくのだが……。



神殿で待っていたのは、邪悪な魔法使いたち。手強いぞ！

シナリオ 3

「冒険者の宿」

いろんな街が集まった階層都市が舞台だ。

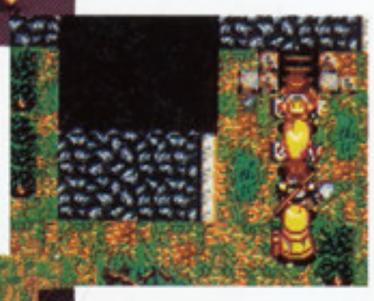
旅を続ける主人公たち4人が次に訪れたのは、冒険者の街。ここは、商人の街や魔法使いの街、盗賊の街など、様々な街が上下左右に重ね合わされた、階層都市なのだ。冒険者の街は、その入口にあたるというわけ。

ここでも事件が主人公たちを待ち受けている。この街では王と貴族の仲が悪く、なにやらあぶないムードがすべての街を包んでいる。

そんな折もおり、主人公は、旅立ちの時にトレイジアからもらった大事なペンダントをなくしてしまう！ 必死にペンダントを探して街々を回る主人公たちは、やがて王対貴族の確執に巻き込まれていくのだが……。



まずは冒険者の街で長老に会うのだ。ここで、次の街に行くためのカギをもらうことができるぞ。



カギをもらうまでは通れない階段。これが、各街をつなぐ通路なのだ。カギは街によってちがうぞ。



魔法使いの街には、その名の通り、魔法使いがいっぱい。ここの魔法学院に入りたいんだけど……。



トレイジアのペンダントが盗まれた!? 犯人はどうやら、盗賊らしい。盗賊の街に急げ！



ペンダントは盗賊の街の長が持っていた。ところが彼は主人公に妙な頼みを……。

シナリオ 4

シナリオ4は雪国だ！ 寒いぞー!!

小さな北の村についた主人公たち。最近は昔ほどではないが、魔法のさかんな土地だ。いま、この地で何か異変が起きているらしい。北の地で傷つき、この村で介抱されている男の話を聞くと、邪悪な魔法が使われようとしているようだ。男の話をもとに、北の地におもむこうとする主人公たちだが……。



街の中も、一面まっ白けの銀世界。見てるこっちまで寒くなっちゃう。早く宿屋であったまろう。



宿屋の2階にいる人物は、意外な事実を語った。ここにも悪の魔法使いの魔の手がのびてくるのか!?

目を見張るグラフィック&ユニークな戦闘システム

ロマンチックなゲームには、美しい絵が不可欠。もちろん戦闘もすごいぞ！

グラフィック

このゲームの大きなウリのひとつが、美しいグラフィックだ。ゲームの中の重要な場面や、ところどころの回想シーンで使われる画面いっぱいのグラフィックは、ロマンチックなゲームの展開とあいまって、プレイヤーをいともカンタンにゲームの世界に引き込んでしまうのだ。

戦闘画面で使われる、各種魔法のビジュアルも圧巻だ。炎系や氷系など種類も豊富で、戦闘の臨場感をガンガン盛り上げるぞ。



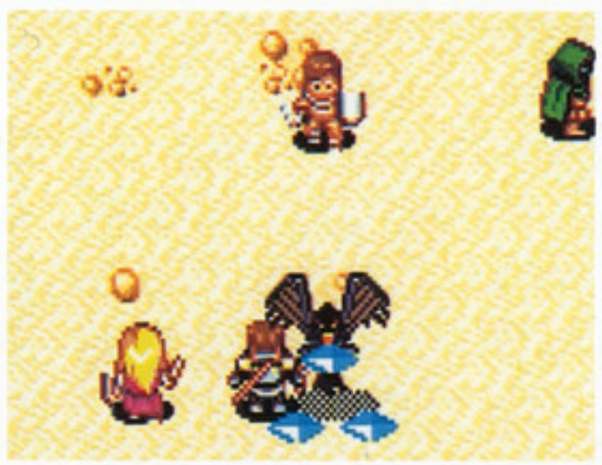
ハデさはないけれど、シブ目におさえた色調と配色が、いかにも上品な感じ。



炎系の呪文ハウ・カーン。火の玉が飛んでいって、敵に当たると爆裂するのだ。



明るい空を背に立てば、当然、顔は逆光で影に。このへんの細かさもウレシイ。



こちらは氷系の呪文フォン。氷の結晶が、敵めがけて高速で飛んでいくのだ。

戦闘システム

このゲームの戦闘は、ターン制でコンピュータと交互にカーソルを動かしてキャラクターを移動させ、接触すると戦闘に突入（ただし魔法と飛び道具は離れても使用可能）するというものだ。敵の動きを予測しつつ、間合いをはかって移動し、うまく先制攻撃を仕掛けるのだ。モンスター別に、独自のフォーメーションを開発するのも面白いぞ。



バラバラで戦っていては、効率よく敵を倒すことはできないし、孤立した仲間を助けるのも難しい。



これは凸型フォーメーション。1匹の敵を2人がかりで一気にやっつけていくことができる。

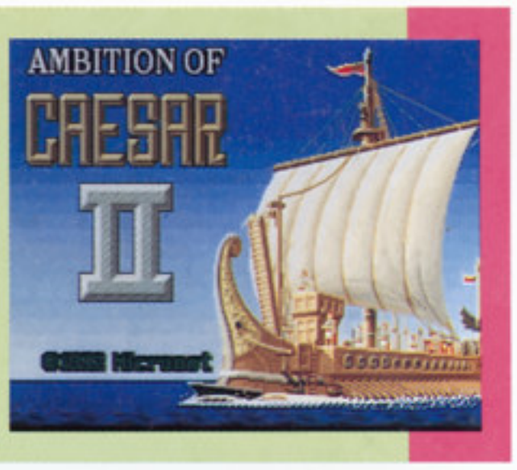


剣で攻撃をすると、ちゃんと剣を振っているのだ。細かいことだけど、こういうのもなんかウレシイ。

シーザーの野望II

マイクロネット／4月発売予定／8,800円／SLG／8M+B・2

ニュータイプのシミュレーションゲームがこれ！



マルチウインドウタイプのシミュレーションゲーム

マッキントッシュなどでは、マウスを使ったマルチウインドウタイプのゲームが常識なのだが、テレビゲームではマウスの存在がないことや、ジョイパットといった特殊性からまだまだこの手のゲームはない。このゲームはそういった状況のなかで、あえてウインドウタイプのゲーム作りにチャレンジしたユニークなゲームなのだ。



モードは3タイプ

このゲームは、１Ｐ用と２Ｐ用にそれぞれマップが用意されているので、２Ｐ対戦の場合１Ｐと違ったマップで遊ぶことができる。また他にもキャンペーンモードがあり、合計３つのタイプのゲームが遊べるのだ。

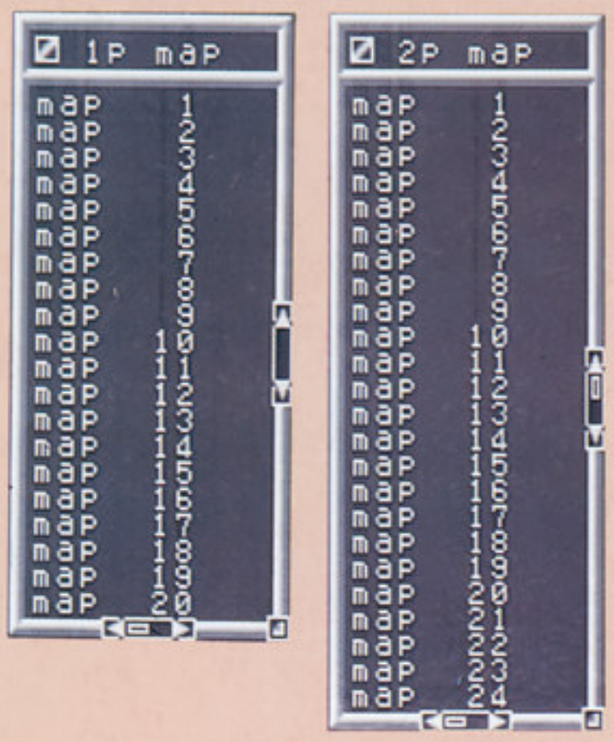
このゲームはリアルタイムシミュレーションなので、ゲームの操作方法に慣れるまではどうしてもコンピュータのほうが速く、プレイヤーが不利な場合が多い。最初は２Ｐで友だちと遊びながらゲーム操作に慣れると、１Ｐモードやキャンペーンモードでコンピュータ対戦をしてもあわてずにすむから、２Ｐから入るといいかもしれない。また、２Ｐは対ユーザー戦なのでエキサイトするぞ。

これがゲームセレクトメニューだ

まず電源を入れると、スタート画面が表示される。この画面上にウインドウが開き、モードの設定やマップのセレクト（１Ｐ、２Ｐの場合）、ゲームの難易度、データロード、サウンドテストなどの選択をすることができる。ウインドウ操作はゲーム中のウインドウもすべて基本的に同じ操作方法だ。

左上にある小さな四角がウインドウの開閉マークで、矢印カーソルをこの場所に持っていきボタン操作でウインドウの開閉ができる。同様にそれぞれのゲームセレクトメニューの文字の場所に、矢印カーソルを移動させてボタンを押せば、それぞれのメニューが開くようになっている。

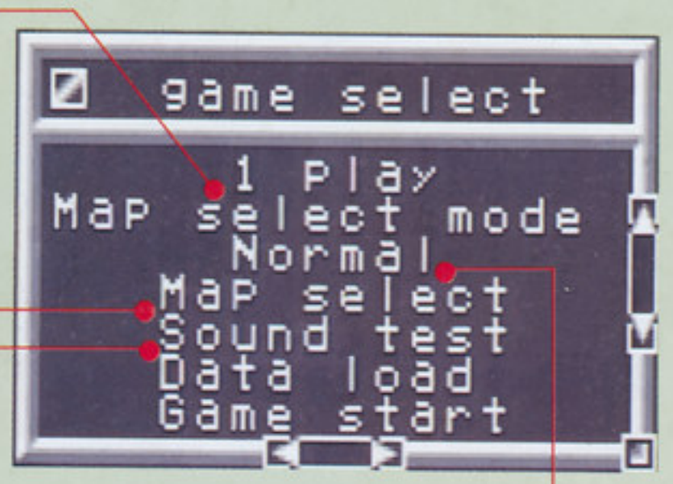
プレイヤーセレクトによるマップ選択



プレイヤーセレクトメニューは１Ｐと２Ｐが選択でき、それぞれが独自のマップを持っている。１Ｐは20のマップ、２Ｐは24のマップがあり、好きなマップからスタートができるのだ。

データロードとゲームスタート

セーブしたゲームのデータロードは、データロードメニューを選択することでロードができる。セーブは全部で２つできる。ゲームを始めからスタートする場合はスタートメニューを選択するとゲームが開始する。

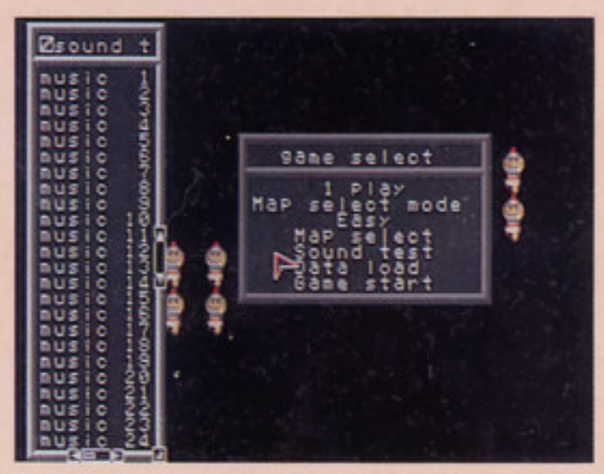


ゲームの難易度の切り替え

ゲームの難易度を変える。種類はベリーイージー、イージー、ノーマル、ハード、ベリーハードの５種類がある。

サウンドテスト

メカドラおなじみのサウンドテストモードがこれ。曲ナンバーを選びＡボタンでＢＧＭを聞くことができる。



◈1P、2Pではゲーム画面が違う◈

１Ｐと２Ｐをセレクトするとそれぞれ違ったマップで遊べることは先に書いたが、さらに大きな違いとしては、ゲーム画面が異なっている点があげられる。

１Ｐモードの場合はメイン画面が１つなので、シナリオ上のマップの全体を見渡すことができるが、２Ｐモードの場合ユーザー対戦なので画面が左右２分割されている。

そのため視野が狭く、うっかりしていると相手がすぐ近くまで来ていることに気づかずにプレイを続けることがありえるのだ。

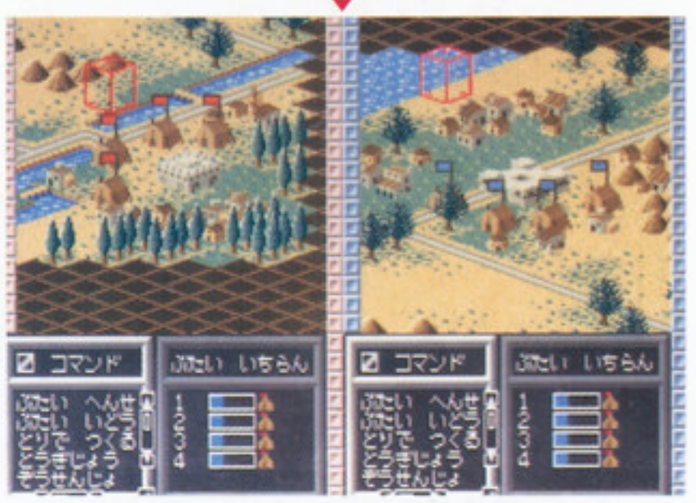
２Ｐでの注意は視野が狭い欠点を補うためにも、こまめに相手の動きに注意して、敵の侵攻のチェックをマップ画面の移動で確認することが大切だ。

こういうテクニックを２Ｐモードで覚えてしまえば、１Ｐでコンピュータと対戦したり、キャンペーンモードでプレイした場合でも、慌(あわ)てずにすむので、２Ｐ対戦モードからゲームに入って慣れていくと楽なのだ。ハンデが逆にゲームの慣れに役立つことだってあるというワケだ。



左右に分割された画面でのプレイはけっこうムズイ。





同じマップでも１Ｐと２Ｐでは、これだけマップの視野が変わってしまうのだ。

まずはウインドウの整理をしよう

このゲームはリアルタイムシミュレーションのため、ゲームが始まると敵は容赦(ようしゃ)なく行動を開始する。マップが狭く、敵の建物が近接している場合、まごまごしているとすぐ近くまで敵が攻めてきてしまう。

慌てる前に、ウインドウの整理をして、プレイに専念できる態勢をいち早く作ることが必要なのだ。まずウインドウの長さを広げ、コマンド操作ができるようにすること。そして不必要なウインドウは閉めてしまうことだ。

これだけはスタートしたら迅速(じんそく)にやろう。



やたらゴチャゴチャとウインドウを開いていると、操作しにくいだけ。不必要なコマンドがたくさんあるのだ。



とりあえず〝ぶたいいちらん〟のウインドウと〝コマンド〟のウインドウを開き、残りのウインドウは閉めてしまおう。

必要なウインドウはメイン画面のジャマにならないように!!

ウインドウの整理をしたら、次にするべきことは、なるべくメイン画面が見やすいようにそれぞれのウインドウの場所を移動させることだ。〝ぶたいいちらん〟のコマンドはできるだけ下に広げ、増えた部隊への命令が迅速にできるようにしよう。このコマンドはゲームをする上で〝コマンド〟と同様に大切な役割を果たすからだ。

ウインドウの配置はディスプレイの端にじゃまにならないように置くこと。また、ウインドウを重ねることもできるのだ。



ウインドウを画面の下に置くと、下へと伸ばすことができないので注意。とくに〝ぶたいいちらん〟が伸ばせなくなる。



右端がカーソルクリックに便利なので、右上からウインドウを並べるような構成で置くようにするといい。

ウインドウは〝コマンド〟と〝ぶたいいちらん〟の使い方がポイント

ゲームをプレイする上で、一番大切なウインドウは〝コマンド〟と〝ぶたいいちらん〟の２つだ。

〝コマンド〟はそれぞれのウインドウを開いたりするのに必要なウインドウで、さらに〝ぶたいいちらん〟と関連がある。

〝ぶたいいちらん〟はプレイヤーの部隊それぞれに命令を与えるために必要な頭脳のような役割を果たす大切なコマンドなので、このウインドゥを一番使いやすいように配置して構成するように心がけよう。

この２つのウインドウを自分なりに使いやすいように配置するといい。

また〝マップ〟ウインドウは、メイン画面を瞬時に目的の場所まで移動できるので〝コマンド〟の下に重ねて置いておくと操作が便利なのだ。



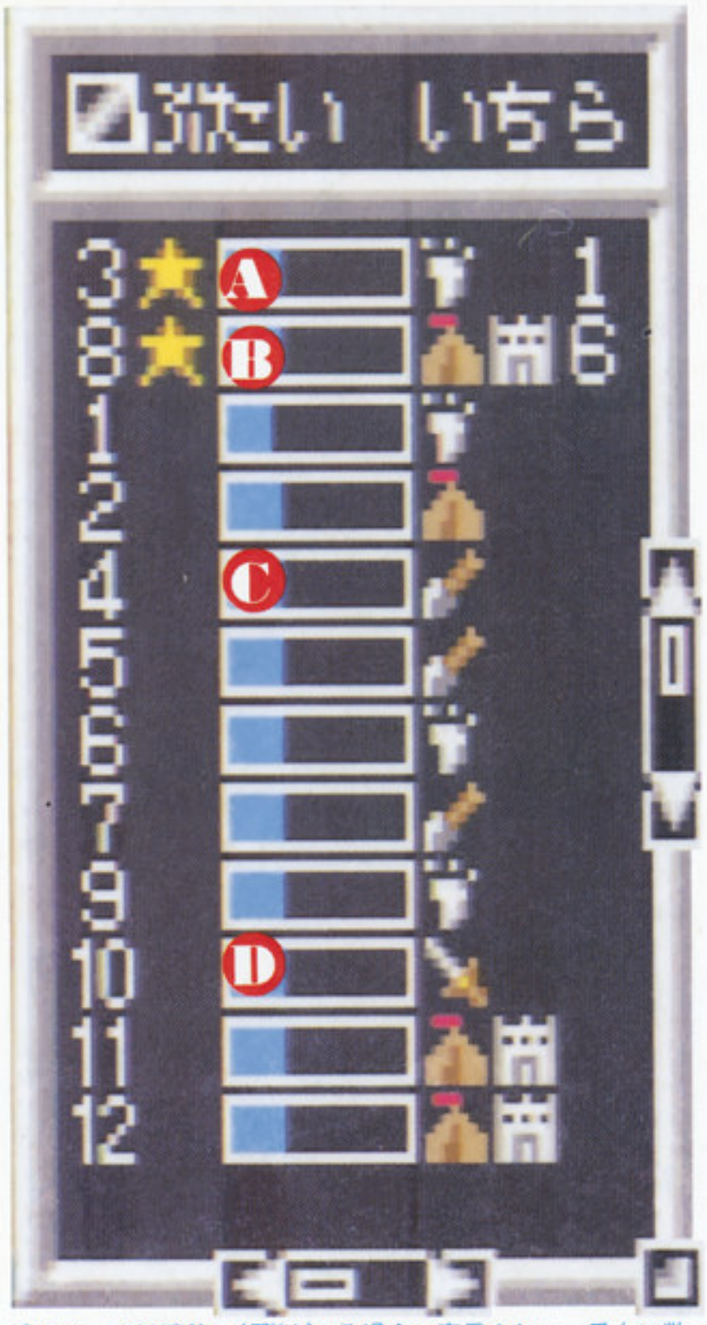
この２つのウインドウはそれぞれ関連性がある。

◈部隊表のマークをしっかり把握しよう!!◈

プレイする上で一番重要なウインドウとコマンド操作が〝ぶたいいちらん〟だ。ここでは、このウインドウの部隊表とマークの見かた、操作方法を紹介しよう。

〝ぶたいいちらん〟のウインドウを開くと、プレイヤーが操作できる全部隊がマークになって表示される。右の写真は〝ぶたいいちらん〟を大きく示したもので、写真の左の数字は部隊番号だ。その番号の右にある星印は他部隊を指揮下においている、指揮隊マーク。

中央の棒状ゲージは、各部隊の規模だ。その右にあるマークは、各部隊がどんな命令で行動しているかを表示しているマークで、写真上のAの部隊の足マークは移動しているという表示だ。また、Bのテントマークは待機中のマークで、プレイヤーが命令したコマンドが終了すると、待機中となる。Cは建設命令を受けているという表示で、砦(とりで)や闘技場などの建設をしている部隊に表示される。Dはその部隊が攻撃命令を受けて行動しているというマークだ。これらを整理するのが勝利へのカギだ。



城のマークは建物に部隊がいる場合に表示され、一番右に数字が表示されているのは指揮下の部隊ナンバーだ。これらの部隊一覧のマークをしっかりと覚えておこう。

町が大きくなり兵士が増えたら前線基地を作ろう

敵部隊を全滅させ、建物を破壊して勝利となる。そのために各部隊に命令を出すのだが、プレイヤーの砦から部隊を動かしたら、砦の上で〝へんせい〟コマンドを使い部隊を増やしていこう。時間が経つと、自然に町が大きくなっていき、部隊もそれによって増やしていける。余裕ができたら、次は防衛ラインとなる砦を作り、敵の侵入を防ぐことを考えるのだ。ただし建物は平地にしか作れないぞ。



ゲームスタート当初は小さな建物で、周囲にさほど家は建っていない。



ゲームが進み、時間が経つと、建物も大きくなり、周囲の町並みも増えてくる。まるで「シムシティ」みたいなのだ。

これが1Pのそれぞれのマップだ!!

1Pでプレイした場合のマップをナンバー順に4つ紹介することにしよう。初期のマップなので比較的簡単なマップだ。

MAP1



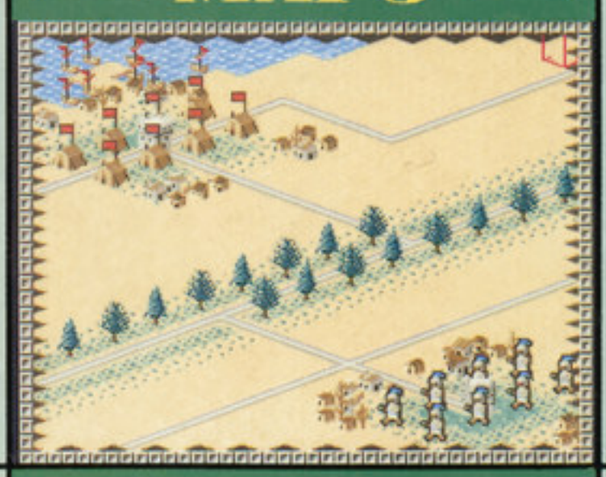
最初のマップだけに、お互いの建物や部隊の動きがよくわかるシナリオだ。中央に平地があるので、敵に砦を作られてしまうとつらくなる。早めに部隊を移動して中央の平地を占領し、編成した新部隊を投入して、敵を叩こう。

MAP2



港を後ろに控え、平地が主体のマップ。そのため早く砦を建設して拠点を作れば、敵の侵攻を食い止めることもできる。さらに攻められた場合、船に乗って間接攻撃も可能といった非常に有利なマップ。ぜひおすすめのマップだ。

MAP3



プレイヤーの建物のすぐ側(そば)に川が流れているために、川を使った防衛ができる。しかし逆に敵の建物付近が平地となっているため、砦の建設や、町などを大きくすることが可能だ。長期戦になると苦しくなる。敵の部隊を増やさないことも重要。

MAP4



広いマップのわりに、川が東西に流れているため、戦場が限られてしまう。敵の部隊は建物を守るように配置されていて、しかも一列に広がっている。プレイヤーは建物を取り巻く形で配置されているため、うっかりすると包囲される形になるのだ。

バトルマニア

●ビック東海／3月6日発売予定／6,800円／SHT／4M

ときにはこんなセンスに触れるのもいいモンだ



メガドラシューティング群に波紋を投げる1本

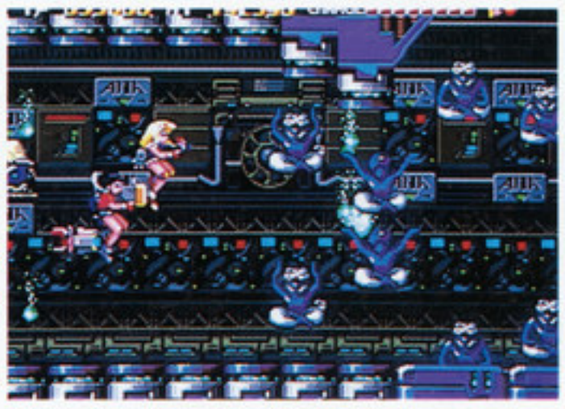
新たにメガドラ市場に参入したビック東海の第1弾は、すみずみまでイロモノのキャラクターとセンスで埋めつくされたシューティング、「バトルマニア」だ。とにかく、電源投入から最終ボスにいたるまで、同人誌っぽいノリのキャラクターや設定が楽しめるぞ。

ゲームシステムは、ショットの発射方向が前後のみの「フォゴットンワールズ」といった感じで、主役のマニアを操作して全5ステージ＋α を戦い抜くというもの。

画面から受ける印象がＰＣエンジンっぽいが、見た目のアヤしさとは対称的に、やってみるとシューティングゲームのツボをおさえた佳作だったりするのだ。

また、メガドラはシューティングに限らずゲームの背景世界やストーリーが四角四面でお堅い、悪く言えばありきたりなものが多いので、「バトルマニア」のようにくだけたイメージの作品は貴重な存在といえるだろう。

けっして万人向けのセンスではないが、Ｂ級、例をあげればファンタジーばかりのＲＰＧ界に殴りこんだ「レンタヒーロー」のようなノリがあるぞ。



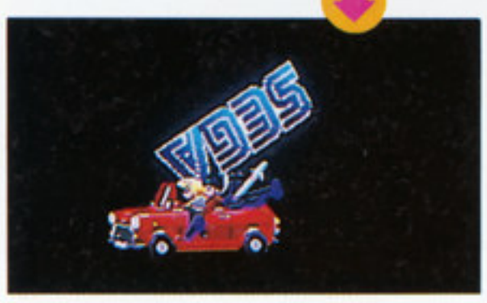
アイテムを取ったとき、ダメージを受けたときには、「ラッキー」、「OUCH!」などの音声も用意されている。



敵キャラクターはザコもボスも、同人的なデザインのものが山ほど登場する。他機種では珍しくもないのに、メガドラだと妙に新鮮。



全編イロモノに彩られたこのゲームは、メガドラ電源投入直後のセガロゴ表示から、すでにお遊びが始まっている。

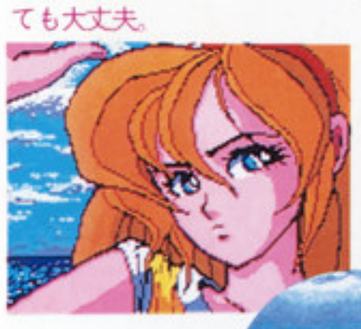


トラブルシューターの2人にかかればセガロゴもコロリと回転させられてしまう。ううむ、こんなことしちゃっていいのだろうか……。

シンプルでわかりやすいゲームシステム

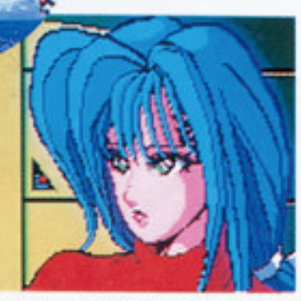
危険な仕事を金で請負い解決する超A級のトラブルシューター！

ガレージキットが趣味のオタクギャルで、モノマネが得意。皇室、芸能情報にめっぽう敏感だ。このゲームの主役であるが、前方のみにしか攻撃できない。当たり判定は彼女だけにあり、マリアとプローブは敵の弾に当たっても大丈夫。



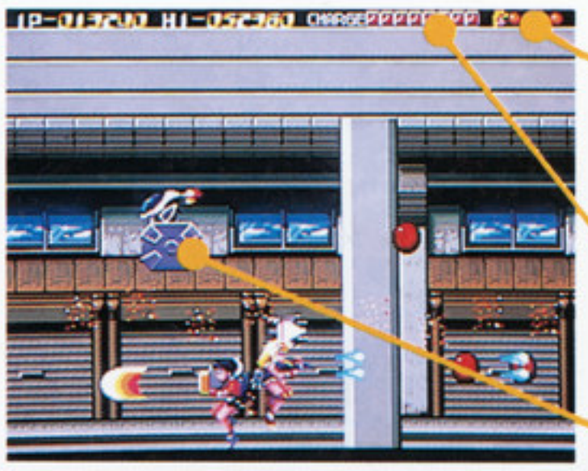
大鳥居マニア





羽田マリア

資産家の娘ながら自立した生活を目指してマニアと同居。土、日曜は神社で巫女のバイトをしてスノッブ化に歯止めをかける一方、マニアの仕事をサポートしている。ゲーム中では常にマニアの後方に位置し、ボタン1つで前方射撃、後方射撃に切り替えられるぞ。



ライフメーター

マニアの耐久力。敵に当たるたびに1つずつ減り、これがなくなるとゲームオーバー＆コンティニュー画面になる。お察しのとおり、残機制ではないぞ。また、スクロールで壁にはさまれると、ライフがいくつあろうが1発でアウトだ。

チャージゲージ

このゲージがいっぱいのときにプローブボタンを押すと、即座にプローブが攻撃してくれる。ただし、1回使ったあとはゲージが再び充電されるまでに、しばらく待たなければならない。くれぐれも使うタイミングはハズさないように。

パワーカーゴ YS-1

画面のあちこちから飛来してくる運び屋。コイツを破壊すると、何かと便利なアイテムを落として去っていく。アイテムの種類は以下の5つだ。

100円玉

コンティニュー回数（クレジット）が1つ増える。家庭用ゲームなんだから、コンティニューアイテムがわざわざ100円玉じゃなくてもいいと思った君、その理由は75ページを見ればわかる。

パワーアップ

マニアのショットの威力が、最高8段階までアップ。たくさん取ればプローブも単独攻撃ができるようになり、前方攻撃→回転＋爆弾投下攻撃というように進化するぞ。

ライフ

マニアのライフが1つ増える。ちなみにライフ数に上限はなく、クリア後も次の面にそのまま繰り越されるのだ。確実に取って耐久力を上げていこう。

スピードアップ

マニアの移動速度が7段階までアップ。最高段階でも操作性は落ちないから、出たらすべて取っていこう。

スピードダウン

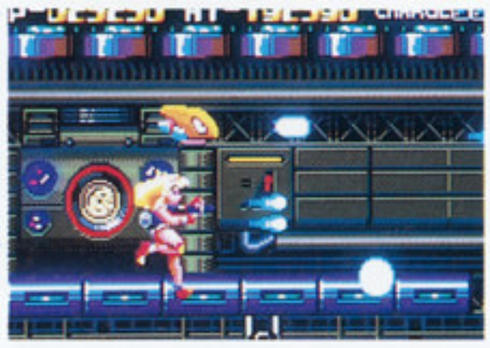
取るとマニアの移動速度が1段階落ちる。このゲーム唯一の邪魔アイテムで、へんなところによく出現する。

プローブは、ここぞというときにアナタのお役に立ちます。

各ステージが始まるまえに、まず秘密基地でスーパーウェポンのプローブを選択だ。4種類のプローブは、どれもハデで強力な攻撃をしてくれるぞ。それから、プローブは使用回数に制限がないから、もったいぶらずにどんどんブチかましたほうがいいよ。



方向キーの左右でプローブを選択すると、それぞれの特徴をマリアが教えてくれる。



プローブもマニアのパワーアップに合わせて、通常攻撃の形態を変えていく。

脇役の方々



パッチ大佐

トラブルシューターに指令を与える上司。仕事に口をはさむわりに手は出さない、けっこう得な人。



アセンブリ国王

人柄の良さだけがとりえの国王。あやしい日本語をしゃべる。



皇太子

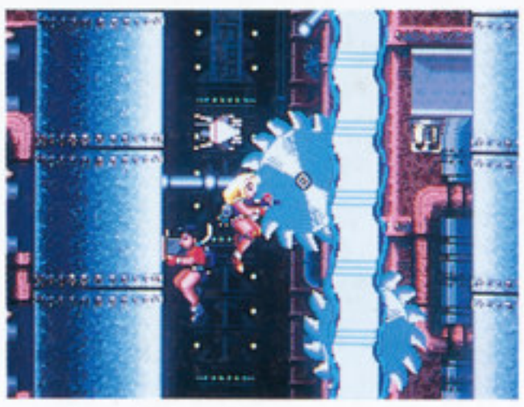
空港に着いたとたんドン・モルグスティンに誘拐されてしまった。彼を救出するのが今回の任務。



ドン・モルグスティン

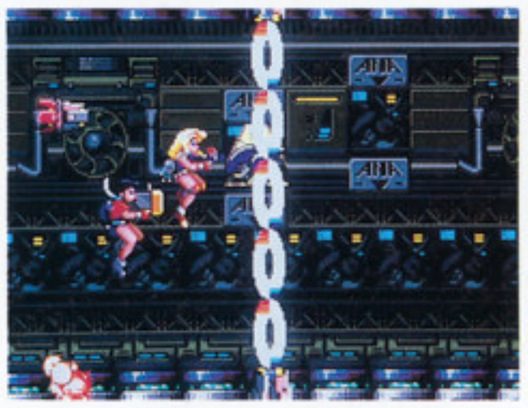
秘密結社「アナグラン商会」の会頭。死の商人でもある。その正体は謎に包まれているが……。

サンダー



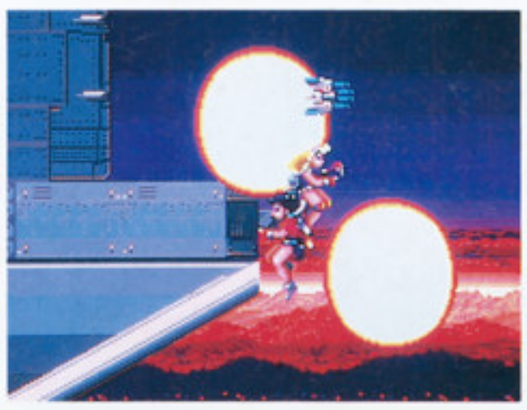
電磁誘導によりイナズマを落とす。画面全体をまんべんなく攻撃できるうえに、わりと威力もある。使い勝手の良さで、初心者、上級者ともにおススメ。

ワイパー



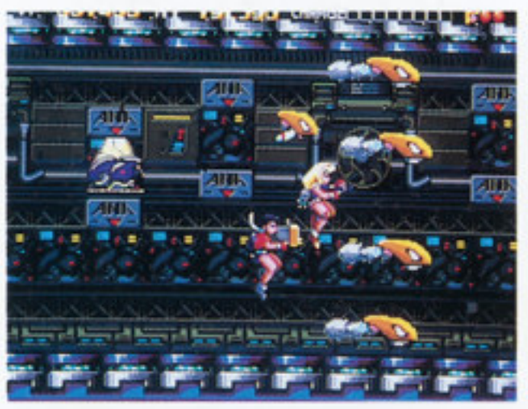
タテに伸びる鎖状のレーザーで、一定時間で消える。ボスの弱点に集中攻撃をかけるときに有効だ。また、方向キーの左右で動かせるが、狙った場所に置くのが難しい。

ゲーマー



2つの電磁シールドを回転させながら放射する。当たりさえすれば絶大な威力を誇るが、肝心なところでカラブリすることもしばしば。ボスの弱点に接近して撃つと効果絶大。

ミサイル



4連ミサイルを「ミッソー!」の音声とともに3回連続で発射する。あえて「ミサイル」と言わないところがミソだ。敵を貫通する強力な武器だが、前方にしか撃てない。

ステージ1 ガード下商店街

超A級トラブルシューター、マニアの今回の仕事は、死の商人ドン・モルグスティンにさらわれたアセンブリ国の皇太子を救出することである。マニアはドン・モルグスティンを追って、まずガード下商店街へと向かう。

ちなみに、このステージの途中に目蒲線らしき緑色の電車が走っている。どうやら背景は大田区・ＪＲ蒲田付近のガード下をモチーフにしているらしい。(おまけにマニア、マリアの苗字も京浜急行の某駅名そのままだったりする)。おっと、大田区民にしかわからないネタでスミマセン。



ステージ直前のデモ。楽屋落ちな会話だねえ。

愛車から武器を取り出したら戦闘開始!



生活くささが漂う商店街。バックには運賃の安さがとりえの目蒲線が走っている。



ステージーから敵の攻撃が激しく、マリアの方向切り替えをきちんとしないと、すぐに囲まれてしまうぞ。



高らかな笑い声とともにボスが登場。強いんだか弱いんだか、よくわからん容姿だ。



何の攻撃もしないまま倒れたと思ったら、今度は背後から再登場。ロケットパンチと頭が別々に近づいてくるぞ。



ボスを倒すと地下基地への入口が現れる。ごていねいにエレベーターガール(?)が案内までしてくれる。仮にも敵なのに…。

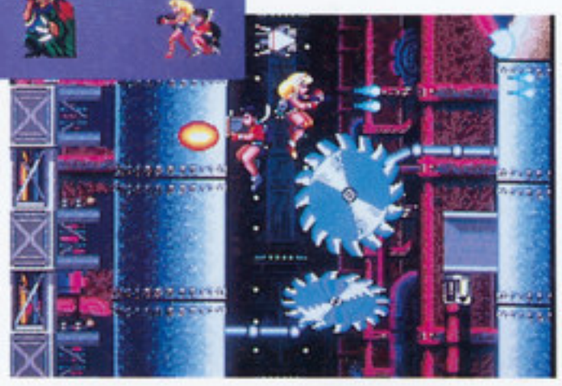
ステージ2　地下アジト

ここではガード下商店街から、旧日本軍の廃坑を利用したドン・モルグスティンの地下基地内部へと潜入する。敵はセッセと地下活動にいそしんでいるアナグラン商会どもだ。

このステージでは地形や障害物にはさまれやすいので、弾よけでむだな動きをしないように。しかし敵が上と下から出てきて難しいから、サンダーのプローブを選択しておくといいだろう。いちばん下まで降りきると、頭上からボスの土木作業ロボット(？)が登場。こいつは両手からパイプを発射して、マニアに誘導してくるぞ。



皇太子を救出。と思ったら今度は地下基地に逃げられてしまう。それにしても人質をオモチャにしているドンの性格って…。



強制下スクロール面だから、敵は確実に倒さないと面倒だ。とくに歯車はやっかいだぞ。



吹き出すガスやロボットにはさまれて大苦戦。こんなときは隠れライフアイテムがありがたい。

密室で中ボスと対決。吹き出すガスは触れても平気だが、移動のさまたげになってしまうぞ。



ボス対決の前のザコだ。この場所で、壁にマリアを引っかけて単独攻撃させる技を覚えておこう。あとで役に立つはずだ。



ボスの両手から出るパイプは、ファンタジーゾーンの最終ボスのアレに近い。動き回って逃げろ。



両手を破壊すると、発破をボロボロ放る。なんて物騒なヤツだ。

ステージ3　ギガ・フロップスの外周

地下基地を壊滅されたドン・モルグスティンは再び皇太子を連れ去り、巨大飛行艇ギガ・フロップスへと逃げこんだ。このステージはギガ・フロップスの前方から船底、後方へとまわりつつ、いたるところにある砲台を破壊していく某ビデオゲームふうの構成だ。途中には、どこかで見たようなロボットやら、意味不明なプロペラなんかが妙な雰囲気を出していて楽しいぞ。最後は飛行艇の動力を兼ね備えたボスを倒して、内部へ突入だ。



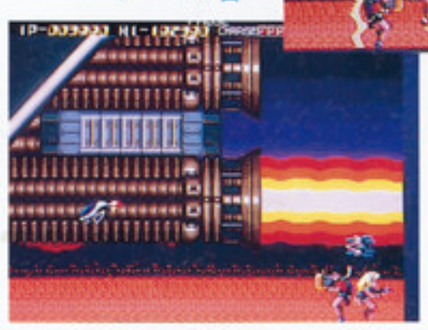
地下基地を壊滅すると、巨大な飛行艇が飛び出した。皇太子はこいつの中心部にいるらしい。まずは外周の破壊だ。



ギガ・フロップスにはいたるところに火器があり、容易には近づけない。マリアの武器と協力して各個撃破していこう。



底の部分にある砲台とバリア発生装置の混合攻撃がツラい。こういうときこそプローブを使わねば。



ズドムと飛び出す炎。これぱっかりは太刀打ちできないから、鎮静化するのを待とう。



上へまわりこむと砲台がズラリとお出迎え。このあたりからマリアを地形にひっかける技が真価を発揮するぞ。



モビルスーツとモーターヘッドを足したようなロボットが、ハッチから発進。



自転車で飛行艇の動力を必死に発電しているボス。ときどきひと休みなんかする、滑稽で憎めないヤツだ。

4ステージ以降は「こんてにゅ〜」して自分で見よう！

ビッグ東海の参入第1弾「バトルマニア」の発売も間近ってことで、おおざっぱに3ステージまで紹介してみた。本当は、もっと先のほうまで載せてもいいんだけど、この先はユーザーのお楽しみっていうことで、あえて割愛する。また、3ステージまでにも他に味のある演出がまだまだあるから、あとは4ステージ以降も含めて実際にプレイして確かめてほしい（他誌では5ステージまで載ってたぞ！　みたいな文句を言っちゃや〜よ）。

イロモノ作品はとかく駄作に見られがちだけど、これはゲーム性がわりとしっかりしていて、シューティングの水準を満たしていることは保証するぞ。嘘じゃなくて。



コンティニュー画面までイロモノにこだわった作りだ。巫女のバイトをしているマリアの前でマニアが必死に祈る。



スタートボタンを押すと、100円玉が賽銭箱に入ってプレイ続行。コンティニューアイテムが100円玉だった理由がわかったでしょ。



あとは、知恵と勇気とコンティニューしだい！

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

タイトーのメガドライブ・シリーズ13連発。

バンバンバンバンやろうぜ！



ミナノモノ、ヨクキクコトアルネ。
ナニゴトモ、サイショカラ、ウマクイカナイアルヨ。
ダカラ、ゲームモベンキョウモ、ガンバルアルネ。

'91.6.28発売



セイントソード
価格6800円

'90.9.7発売



スペース
インベーダー90
価格5900円

'91.7.26発売



サンダー
フォックス
価格8500円

'90.10.5発売



レインボー
アイランド
価格6800円

'91.9.25発売



マスターオブ
ウェポン
価格6800円

'90.12.20発売



ダライアスⅡ
価格8900円

'90.3.3発売



ニュージーランド
ストーリー
価格6800円

'91.10.25発売



魔王連獅子
価格6800円

'91.1.25発売



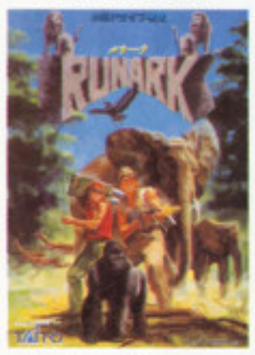
ヴォルフィード
価格5900円

'90.3.23発売



ファイナルブロー
価格6800円

'91.11.15発売



ルナーク
価格6800円

'91.5.31発売



ファイアー
ムスタング
価格6800円

'90.8.10発売



ラスタンサーガⅡ
価格6800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 ※消費税は含まれておりません。

今月の神の声。

「人生ゲーム」の運営会議

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。

鋼鉄帝国

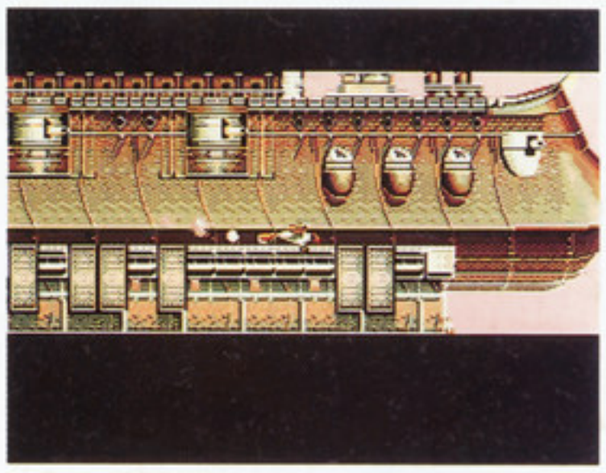


ホット・ビイ／3月13日発売予定／7,800円／SHT／8M

ノスタルジィを感じる空想世界で展開する空中戦

過去の人達が思い描いた未来の姿はこうであろう、と現代の人が想像した世界（複雑だな……）を舞台にしたシューティングゲーム。早い話が〝宮崎アニメ〟の世界をイメージしてくれればいい。巨大な浮遊空母やら、気球やら、鳥のような戦闘機やらが出現し、激しい空中戦を繰り広げる。

ステージごとに操作する自機を選択し、科学を悪用して侵略のかぎりをつくす軍事大国モーターヘッド帝国に攻め込むというストーリー。前月に引き続き、今月は全7ステージの中から中盤から後半にかけてのステージ3～6までを一気に紹介しよう。



母船から飛び立つプレイヤー、レトロっぽい雰囲気が感じられるでしょ。

どちらを選ぶかはプレイヤーの自由よ

エトピリカ



正面への攻撃のほかに、斜め下へ一直線に弾を撃つことが可能。対地戦に強い。

ゼッペロン

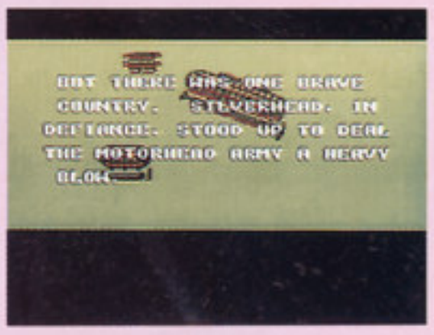


正面への攻撃のほかに、放物線を描いて爆弾を投下。ダメージに強いのが魅力。

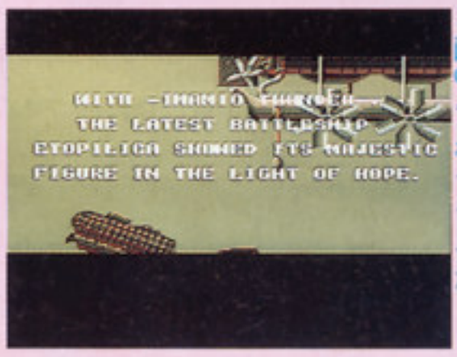
どこかなつかしい不思議な映像美



オープニングシーンをさーっと紹介しましょう。まずは中東っぽい雰囲気が漂う街の風景が描き出されていて……。



画面が上へと移動して、空を行き交う船の姿を写し出す。この間にもメッセージは流れ、物語の説明がなされている。



画面はぐんぐん上に上がり、ストーリー最後の説明が行われる。画面はチカチカしてて、まるで映画のようなイメージだ。

HOW TO ENJOY?

鋼鉄帝国を味わうための3つのポイント

1 自機の使い分け

ステージごとに自機を選択できることがこのゲームのポイント。おおまかに分けて対地戦ならエトピリカ、空中戦ならゼッペロンを選択するのが正しいと言える。



地上に砲台があって、これを攻撃しながら進みたいときはエトピリカを選択するのがよい。スピードもあるしね。



逆に空中戦主体のときはゼッペロンがいい。大きく、動きはにぶくても、なかなか破壊されないのが魅力だ。

2 前後ショットの使い分け

前だけでなく、うしろにも弾が撃てることを忘れてはいけない。ただし両方同時に撃つことはできないので、出現した敵に合わせて瞬時にどちらを撃つか判断しよう。



ま、基本的には前方向に弾を撃っているのがシューティングの基本。これならスクロールに合わせて出現する敵にも瞬時に対処できるし。



でも、こんな風にいきなりうしろから敵が出現することもある。逃げ場もないし、こういうときはとっさに後ろ向きに弾を撃たないとダメよ。

3 アイテムでレベルアップ

EXと書かれたアイテムを取ればレベルアップが可能。やられたらオプションはなくなるが、レベルはそのままだ。他にも有益なアイテムが数多く出現するぞ。



アイテムは数あれど、EXマークの書かれたアイテムだけは取りそこなってはいけない。経験値アップはゲームの基本だ。



ほうら、レベルアップすればこんなに破壊力が高くなるのだ。やられてもレベルが落ちないってのもいいよな。

ステージ3 ゲルムバーン上空

浮遊要塞と空中戦艦が接近。これを迎え撃て！

巨大空母も出現する雲の上での空中戦だ

モーターヘッド帝国と戦うために自国のシルバーヘッド共和国での戦いを終えた頃（ステージ1～2）、敵の巨大要塞や空母などが接近しつつあるとの情報が入った。これを迎え撃つため、プレイヤーは出発する。

このようなストーリーを持つステージ3は、雲の上を舞台にする空中戦主体のステージだ。前後上下から激しく出現してくる敵を倒し、レベルアップしながら進んでいこう。ステージ最後に出現する巨大要塞と巨大戦艦を倒せばステージクリアだ。



空中戦が主体のステージなので、前後への弾の撃ち分けが大切だ。



赤く染まった雲の上からステージスタート。どんどん進んでいこう！



途中にちょっと大きい敵がいたりする。でもこんなのはまだザコなのだ。



これは巨大要塞。こんなのがふわふわ移動して攻撃してくる。怖いな。



ステージ3のオープニングシーン。襲撃してきた敵を叩け、との指示がプレイヤーに与えられるのだ。

BOSS

巨大戦艦。これはそのオシリの部分。どれだけデカイかがわかるっしょ？ 倒すのは大変だ。



とてつもなく巨大な戦艦が相手。まずはザコキャラの発射口を壊すことから始めようか。

STAGE4 ガルダンディー海岸

共和国へ侵入し、敵国へひたすら突き進め！

敵の攻撃をかいくぐって海上を低空飛行

ゲームの舞台は共和国から帝国へ。味方軍との連携作戦の関係で、プレイヤーは海岸戦にある敵国の沿岸砲を叩くことが任務となる。砲台の立ち並ぶ沿岸部を低空飛行し、砲台を破壊していこう。

このステージでは下方向への射撃が得意なエトピリカを選択するのがいい。ただし、上空からは予告もなく砲弾が降ってくるので、画面下の砲台ばかりに気をとられることのないように。またザコキャラを振り落としてくる中型の敵は真っ先に倒すことを心がけたい。最後に海中から出現する潜水艦を破壊すればステージクリアとなる。



こいつが弾を降らせる要因だったようだ。レンガの部分を攻撃すれば壊すことができるぞ。もちろん壊さずに上を突破するのもいい。



空から弾が降ってきた。次々に降ってくるからリズムよくかわせよ。



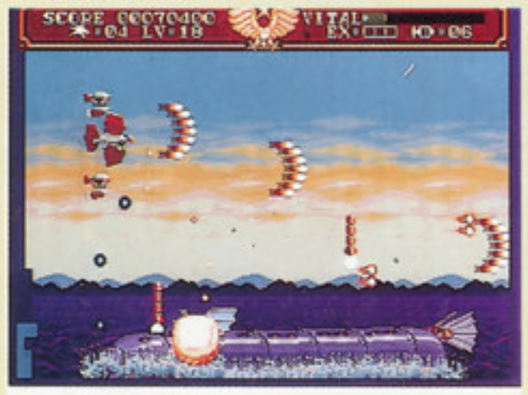
ステージ4も終盤。上からホバークラフトが降ってきた。倒せ倒せ！



ステージ4のオープニングシーン。軍全体の作戦のひとつとして、プレイヤーは沿岸地帯を攻撃するのだ。

BOSS

最初は潜望鏡だけ、続いて下の写真のように船体半分を出現させ、最後は空中に飛び上がって攻撃してくる潜水艦。ゼッペロンで戦うと苦労するんだこれが。



潜水艦。上にロケットを発射してくることさえなかったら、可愛いヤツなんだけどなぁ。

STAGE 5 帝国首都ダムド

ついに帝国首都に到着。が、そこで敵襲が！

夜間に出現した敵の激しい攻撃

陽導作戦などを駆使して敵国首都に到着したプレイヤーだったが、その行動は敵側に筒抜けだったらしい。プレイヤーが発進する前に敵国部隊の攻撃があり、味方空母がダメージを受けてしまう。どうにか飛び出したプレイヤーは、たったひとりで敵国首都上空で戦うことになったのだ。

さすがに敵国の真っただ中だけあって、攻撃はひたすら激しい。が、逃げ場のないプレイヤーは、淡く浮かび上がるダムドの街の風景を眼下に、低空飛行しながら敵戦闘機と戦うのだ。



夜の街を見ながら敵と戦闘する。ステージが始まったばかりなので、まだ敵の攻撃もそんなに激しくない。けど、いずれは激しくなるのか？



やっぱり激しくなった。それにしたって、街の上空のこんなに低いところで戦争なんぞをしてもいいものなのだろうか？　疑問である。



ステージ5のオープニング。ようやく目標にしていた街を発見した。クルーは喜んでいたのだが…。



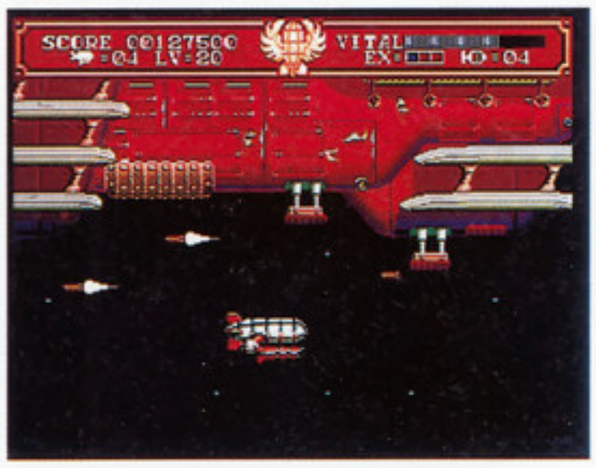
その直後、あわただしいサイレンの音とともに、警戒を示す赤ランプが点灯。げ、敵の急襲だ。いそいで発進して敵を叩き潰さなくちゃ！

帝国首都上空でひとり戦おう

ステージ5の後半は、ダムドの街を離れて逃げていく敵国の指令官を追っての空中戦。星の輝く夜空を背景に展開する。ここではステージ3で対戦した巨大戦艦が、普通のザコキャラとして出現(／)し、こいつを倒さないと本当のボスに会えないというハードさだ。戦艦の腹にある鉄板をはがし、その中にある心臓部に弾を集めて一気に破壊し、最後のボスまで到達しよう。



ダムドの街を越え、空高く舞い上がっての戦闘。UFOみたいなヤツが出現してきた。コイツはなかなか破壊できない強敵だったりする。



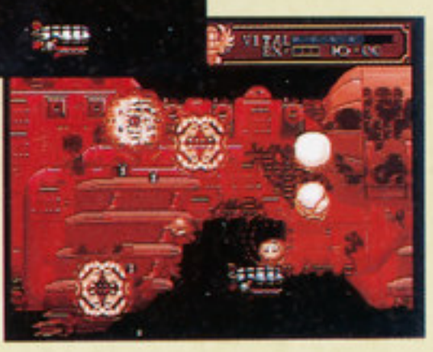
うわ、巨大戦艦だ。コイツはボスじゃないからね、念のため。

BOSS

ボスも同じく巨大戦艦。ただし、バリアのような電撃波のような不思議な攻撃があるため、うかつに動き回れない。最小限の動きで攻めていき、腹の中の心臓部を攻撃して破壊しよう。



コイツがボス。網のようなものを出してくる点だけパワーアップしている。接触しないように慎重に攻撃しなくては。

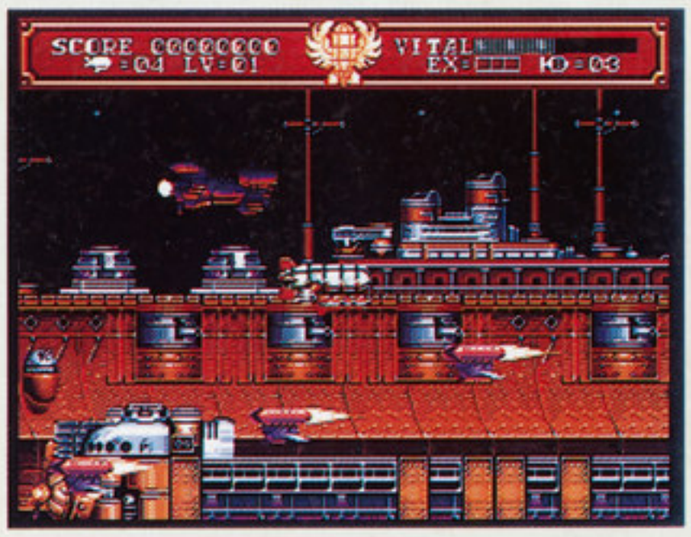


戦艦の腹の部分に穴を開けて、その中から顔を出す砲台みたいなものを破壊すれば、このように倒せるのだ。

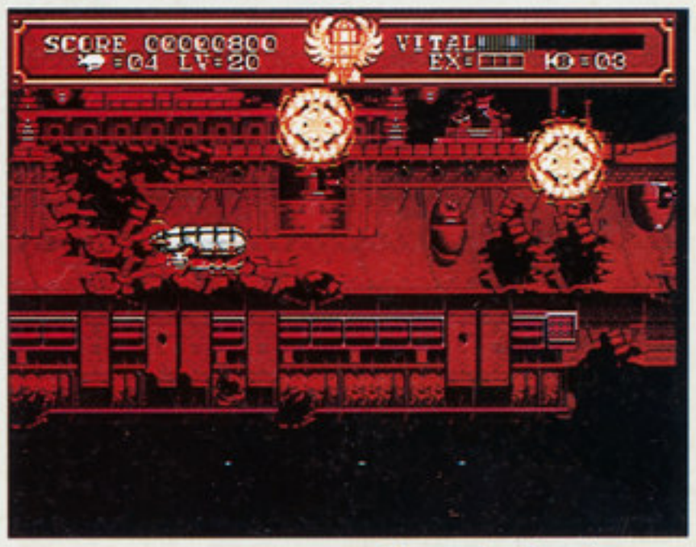
崩れゆく味方空母

ここからはひとりきりの戦いとなる

ゲームの設定では、プレイヤーは空母の中にいながら攻撃目標などの指示を受け、それから発進することになっている。が、ステージ5では、指示を受けている真っ最中に空母自体が攻撃を受けてしまう。緊急で発進したプレイヤーだったが、その目の前で今まで自分が乗っていた空母が激しい砲撃を受け、次々に破壊されていく。何度となく空母のまわりを移動して成り行きを見守っていても、いずれ空母は爆発し、消えてしまう。かくしてプレイヤーの孤独な戦いが、ここから始まるのであった。



母船を飛び立った直後。まだ母船は壊れてはいないものの、船のまわりは敵だらけ。ピンチなのだ。



とかなんとか思ってたら、いつの間にかボロボロになった母船は爆発してしまう。これでひとりぼっちだ。

STAGE 6 ガンズン要塞

首都を捨てた敵指令官を追って要塞の中へ！

激しすぎる攻撃を抜けていけ

夜も明け、朝日が差し込む大地を、プレイヤーは飛んでいく。帝国首都を脱出した敵国指令官を追って、帝国最大規模といわれるガンズン要塞に攻め込んでいたのだ。空中から、そして地上からの激しい両面攻撃が襲いかかるので気を引きしめていこう。途中に出現する戦闘車両を倒すと地上での戦いが終わり、ステージ6の後半部に突入する。

なお、戻る空母こそなくなっているものの、ステージごとの自機の変更は自由なままだ。



下はレール。上からは敵キャラ。なんか狭っくるしいな、このステージ。



砲台の山が待ちかまえていることも。多少のダメージは覚悟しなければ。



中ボスの戦闘車両。まずは突き出ている砲台から破壊することになる。

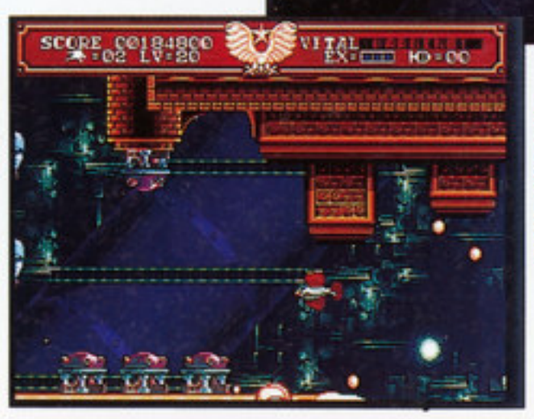
ロケット砲の内部での戦い

地上から突き出ている巨大な砲台の筒に飛び込むと、ようやく後半部、地中での戦闘となる。シューティングゲームでは珍しい斜め左下へのスクロールだ。巨大な建物が障害物になっているので、判断よくかわしていかないと押し潰されてしまう。また、橋のようになっている部分を爆破していかないと突破できないところもある。

これらの建物がなくなって広くなったな、と感じる頃にはボスが登場。いくつもの砲台から弾を出すので苦労するだろうて。



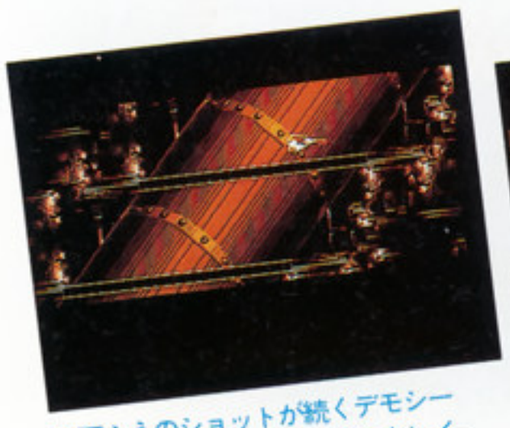
くるりと反転して、左下へと続く砲台の中へ。ここからシューティングゲーム史上でも珍しい左下への斜めスクロールが始まる。



巨大な障害物を避けていくだけで大変なのに弾まで撃ってくるなよ。でも砲台を破壊しているだけの余裕はないんだよな。

そして戦いの舞台は移り変わって……

ステージ6を突破すると、しばらくデモシーンが続く。砲台の筒の脇を降りていく自機。砲台に詰められる弾。そして激しい揺れとともに、砲台からは弾が発射され、天高く消えていく。続いて自機もそれを追って宇宙へと。……かくして最終ステージへ突入するのだ。



映画ふうのショットが続くデモシーン。セピア色の画面がとってもキレイ。



砲台に弾が込められた。敵の指令官はこれで脱出するつもりらしい。



ドーン、と弾が発射。続けてプレイヤーもそれを追いかけていくのだ。



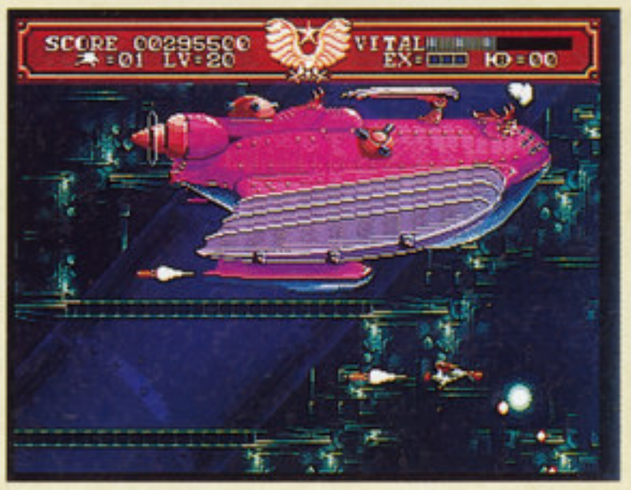
ステージ6のオープニングシーン(笑)。ただメッセージが出るだけのさびしいものになっちまったい。

BOSS

巨大戦艦やら戦闘車両やら潜水艦やらと戦ってきた後で見ると、たいして怖くなさそうだが、ダメージを与えられる箇所が小さく、かなりの強敵。甘く見るな。



ボスキャラ発見。この小さい敵が、巨大戦艦よりもタチが悪いヤツなのだ。



上にいられるとエトピリカが攻撃できねー。早く下のほうに降りてこいってのに！

指令官を追いかけて…

砲台に打ち出されてプレイヤーがやってきたところは、今までと雰囲気がガラリと違うが……。

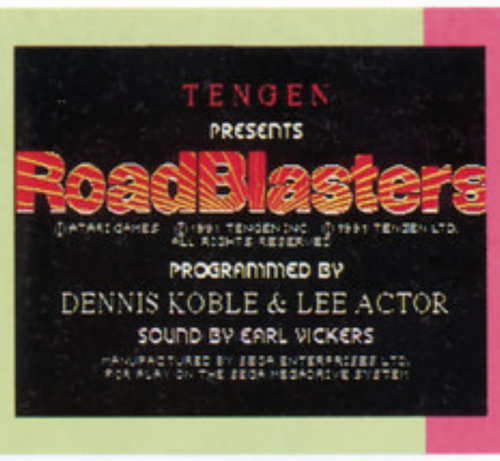


この先は見てのお楽しみ。

ロードブラスターズ

テンゲン／2月28日発売予定／6,800円／RAC／4M

レースとシューティングが合体した壮快なゲーム



もともとアメリカのゲームセンターで人気を集めていた「ロードブラスターズ」。日本では設置台数が少なく、実際に遊んだ人は少なかったはず。これは猛スピードで道を走りながら弾を撃ち、敵車を破壊しながら突き進んでいく壮快感バツグンのゲーム。ギアとかアクセルとかいう面倒くさい要素はなく、左右のコーナリングと、スピードアップ・ダウンの調整をするだけでいい簡単操作だ。

各コースはWAVEと呼ばれ、ここを燃料切れの前に走破すればクリア。スタート地点とゴール地点の中間あたりにはチェックポイントがあり、ここを通過すると燃料がフルになる。ただし、敵の車に衝突したり、弾に当たったりして爆破してしまうと、燃料が減ってしまうから注意しよう。だけど車にはレーザー砲が装備されているから、敵車や弾を撃ってくる砲台は破壊することができるぞ。ガンガン敵を壊して走っていこう。

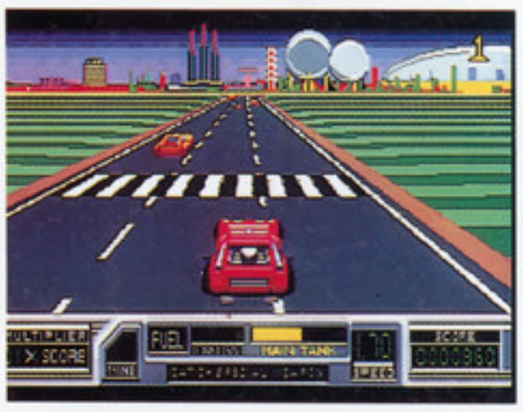
ゲームの流れ

スタート



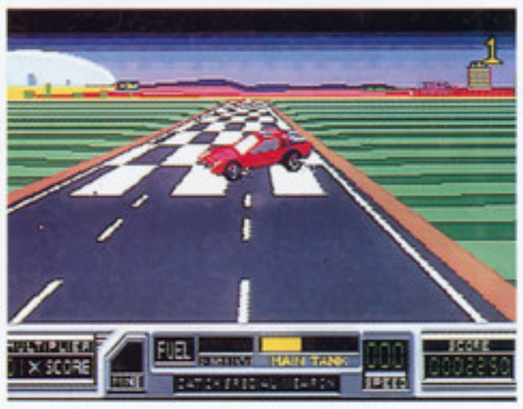
もうもうと煙を立てて車が発進。目指すははるか遠くにあるゴール。一気に走り切ろう！

チェックポイント



あ、横断歩道！　ノンノン、これがチェックポイントだってば。ここを通過すると燃料が回復！

ゴール



見事にゴールまで到着。タンクの燃料マークも余裕たっぷり。こんな感じでゲームは進む。

走る！



やっぱレースゲームっていうのは走りが大切。急カーブもなんのその、全開で行け。ただしハンドルを切りすぎるとスピンするよ。

撃つ！



正面にいる敵はレーザーでドカン！　気持ちいいぞ。

かわす



敵を破壊しないで、上手にかわすのもテクニックのうち？

美しいステージの数々

WAVEは全部で50種類。ここではその序盤とも言うべき5つのWAVEを紹介しよう。このあたりをクリアできるようになった頃には、だいたいのゲームシステムが理解できるようになっているはずだ。

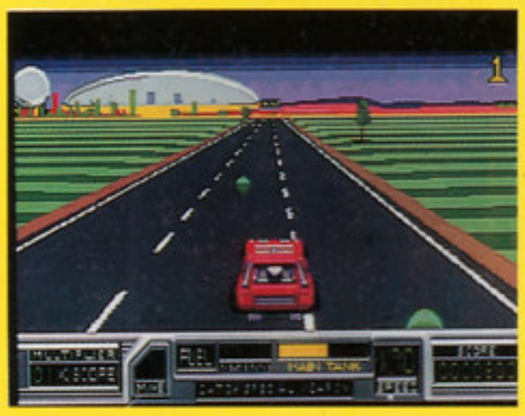
各WAVEに登場する敵車の数や、砲台や地雷などの位置、支援機が運んでくる特殊アイテムなどはすべて決っているから、どこでどのような行動をとればいいか把握することがクリアの近道だろう。

ちなみにゲームスタート時にはWAVE 1・4・11の中のどこからでも自由にスタートすることができ、なおかつWAVE11以降は4WAVEクリアするごとに、その時点でWAVEを選択し、先のWAVEにワープすることができる。

WAVE 1



ま、最初のコースだけあって簡単なのだ。コーナーもあまりないし、敵の車もほとんどいない。少し慣れると物足りなくなるだろうて。



ほんと車がいないなー。道に何かあったかと思ったら、燃料を補給してくれるカプセルだし。どうせだから全部拾っていこうか。

WAVE 2



続いて、2つめのコース。さっきよりは難しくなっていることは、画面に地雷があることからもわかるはず。数が少ないから踏んだらマヌケ。



さりげなく砲台があったりする。撃ってきた弾、確認できるかな。ちなみに弾をかわすときは砲台の方向に曲がる必要があるのだ。

©ATARIGAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD

アイテムを取ってガンガン進め

道にはアイテムが落ちている。みんな有益なものばかりだから、忘れずに取るようにしよう。とくに燃料を回復してくれるカプセルは大切だ。青カプセルは道にたくさん落ちているけど、燃料の回復はちょっとだけ。逆に赤カプセルは敵を破壊したときに希に出現するけど、回復力はバツグンだ。全部取ればゲームが楽になるぞ。

特殊アイテムもあるぞ

ときどき上空に支援機が出現して、補助アイテムを落としてくれる。これをキャッチすると、メチャ有効な武器を装備できるのだ。これで壮快感がさらにアップするぞ。

青カプセル

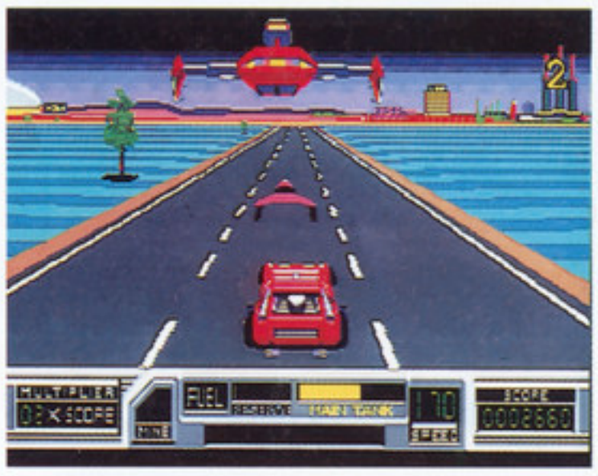


これを取ると少しだけ燃料が回復しますぜ。

赤カプセル



こっちはかなり燃料が回復しますぜ、旦那。



上空に出現した支援機。落下してくれたアイテムは4種類。のがすな！

ウージーキャノン



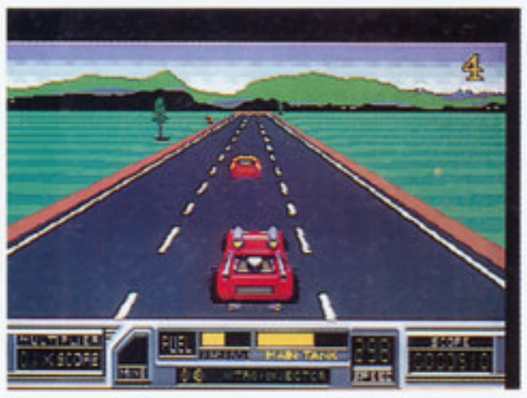
連射が可能になるウージーキャノン。ただし弾数制限あり。

クルーズミサイル



遠くに大爆発を起こすアイテム。その間は無敵になる。

ニトロインジェクター



画面を見ても気づきにくいけど、スピードが上がるのだ。

エレクトロシールド

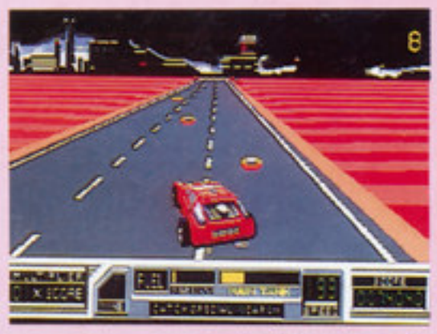


こちらは無敵になれるアイテム。敵に体当たりしても平気。

障害物もたっぷり

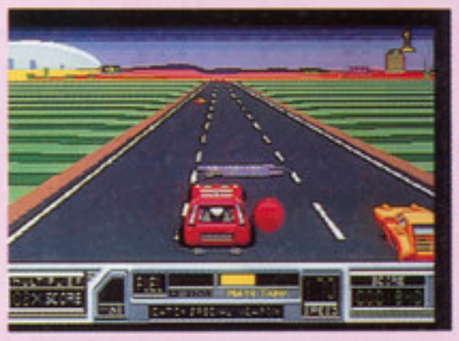
レーザー砲で敵を破壊するのが楽しいとはいえ、基本はレースゲーム。だから、プレイヤーの走りを妨害する要素がたくさん入っている。高スピードで走っていると、出現したかと思うとすぐにダメージをくらってしまう。どこにどんな障害物があるのか、確実に把握する必要があるのだ。

地雷



踏むとドカン！そして燃料を大幅に失う。踏みたくないなら場所を記憶すべし。

オイル



踏むとクルリと一回転する。その間操縦は不可能。敵に触れないことを祈るだけだ。

一般車



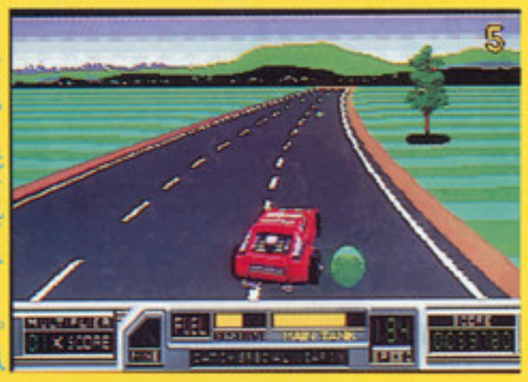
レーザーで撃っても破壊不可能な車。この写真のようにおおげさによける必要は、ない。

砲台

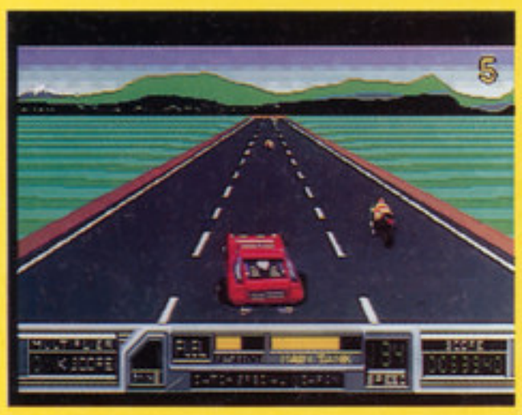


弾を撃ってくる砲台。猛スピードで走っていると、気づかぬうちに弾をくらってたりしてクヤシイ。

WAVE 5

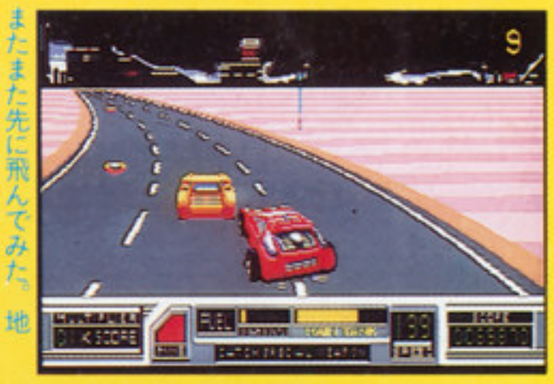


ちょっと先を見てみよう。風景が変っているし、コースも直線ばかりじゃなくなってきた。これはカプセルを取ろうとして失敗したところだ。

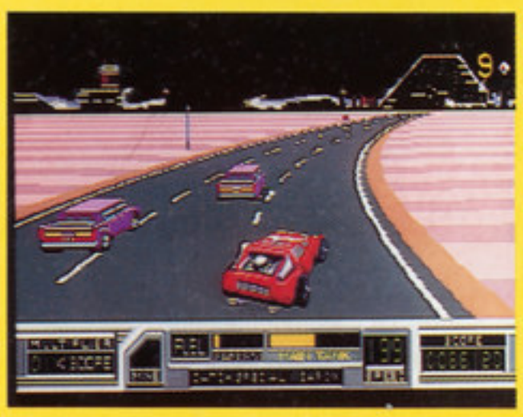


バイクが出現している。普通の車に比べて、小さい分だけレーザーが当たりにくいのだ。しかも脇を抜けようとすると体当たりしてくる。

WAVE 9



またまた先に飛んでみた。地雷もあるし、カーブも多いし、敵車も多いし、かなり難しくなってきた。うわ、ぶつかる寸前だ。ピーンチ！



破壊不可能な車がわんさか登場。こうなるとシューティングの要素はなくなって、純粋なレースゲームになっている。衝突しないようにしよう。

WAVE 11



ゲームスタート時に行けるコースの中では最難度のコース。元気よく煙をあげてスタートしたけど、どうなることやら。



複合コーナーがあったりしてなかなか難しいコースだけど、どうにか無事だ。ま、まだまだ序盤だからね。

トージャム&アール

セガ／3月13日発売／6,800円／ACT／8M

イカス宇宙人トージャムとアールがいきます!



宇宙船の部品を集めてとっとと帰ろうぜ

自慢の宇宙船で銀河をドライブする宇宙人のトージャムとアール。ところが隕石にぶつかり、地球へ不時着するハメに……。乗っていた宇宙船はバラバラ。部品は地球のいろいろな場所に散らばってしまった。とっとと部品を探し出して、宇宙船を復元しよう。

てな感じのお話で、ゲームは始まる。「トージャム&アール」は元々GENESISで発売されていたゲームだ。アメリカ人好みのゲームだから、日本人にはウケない。そう思っている人もいるだろう。しかし、そんな思いをすっとばしぐらい、イカしたゲームなのだ。日本人には決して作れない（だろう）味を知れ。



1人で探すのも2人で探すのも勝手気ままに

「トージャム&アール」は、宇宙船の部品を探して、もとどおりにするのが目的のアクションゲームだ。トージャム1人で探しても、アールと2人で探してもよい。宇宙船の部品は全部で10個。いくつもの階層に分かれているマップのどこかに落ちているぞ。1つのマップには、1つの部品しか落ちていない。エレベーターを駆使して探し出そう。

マップはゲームモードによって違うランダムを選ぶと、マップや敵キャラクター、それにプレゼントの出現する位置はゲームを遊ぶたびに違ってくる。〝フィックス〟を選ぶと、マップは固定でいつも同じ。ただし難易度はランダムより高くなっている。〝ランダム〟でいつも違う出会いを求めるほうがいいかもね。

オマケみたいなものだが、〝JAMOUT〟というモードがついている。ココで2人の宇宙人の軽やかなステップを堪能（たんのう）しよう。イカスぞ。

JAMOUTでLet's Dancing!



曲を選んで

曲を選ぶからって、ただのサウンドテストタイムと思っちゃダメだぞ。ショータイムなのだ。



踊りませう

2人が踊る。ただし、コントローラをいじらないと踊らない。踊らせるのだ。

WHO画面で人数を



トージャムで遊ぶか、アールで遊ぶか。はたまた、2人で遊ぶか選択する。職業選択の自由みたいなもんだ。

WHAT画面でモードを



ゲームモードを選ぶ。コントローラのボタン配置の変更や、オープニングのデモ画面に戻ることもできる。やるね。

©1991 JVP C 1991 SEGA I"TOEJAM & EARL" is a trademark of JVP.

画面の見かたを知っておかねばならんのよ



〈ランク〉
ポイントを上げると、ランクが上がる。ランクが上がると、ライフバーが長くなる。よし。

〈ライフバー〉
敵の攻撃を受けたり水中に長く潜っていたりすると、ライフが減っていく。良い食べ物を食べたり、魔術師に回復してもらったりせよ。

〈レベル〉
レベルは、トージャムとアールがどのマップにいるかを教えてくれるもの。つまり、マップの階級のことだ。ランクとは違う。

〈残り数〉
トージャムとアールそれぞれの残り人数を星で表示する。ゲーム開始時は、4人から始まるぞ。もちろんやられれば、減ってしまう。

2画面分割も



2人で遊ぶときは、画面が2つに分かれる。同じ場所にいるときは、自動的に一画面になるぞ。

部品をサクッと探しに行こうぜ、ブラザー!

トージャムたちは反戦的な宇宙人である。そのため、自分たちから攻撃することはできない。せいぜい忍び足をして、寝ている人を起こさないようにするだけ。なんとも頼りないが、これも試練と思ってあきらめるしかない。道端に落ちているプレゼントを利用して、なんとか乗り切ろう。成功を祈る。がんばれ。

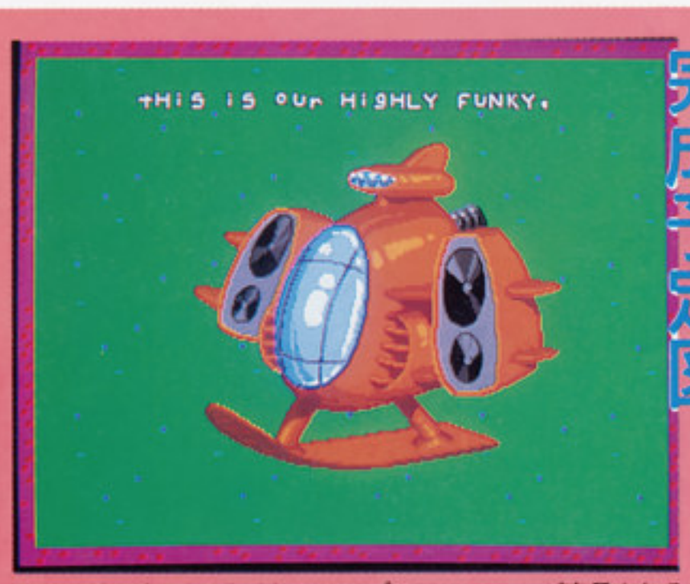
マップは階層形式になっているが、登るときはエレベーターを使う。降りるときは、マップの端から飛び降りるのだ。運が悪いと、下の階に足場がなくて、さらに下に落ちてしまうこともあるけどね。しょうがないよね。

部品を拾うと…



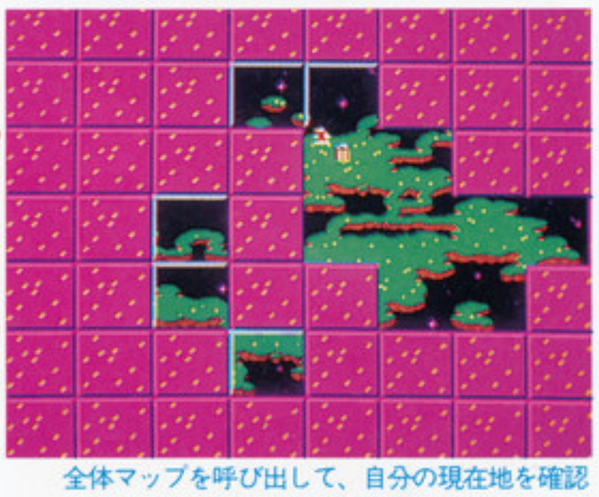
シャキーンと出ます

完成予定図



宇宙船の部品があるマップでは、ヒントが表示されることもあるぞ。全体マップ画面を呼び出して所在地を確認しよう。見えなかったら、歩き回るしかない。ああ、ツライ。

マップを見よう



全体マップを呼び出して、自分の現在地を確認しよう。歩き回らないと意味をなさないけどね。

食いしん坊万歳てか!



食べ物には弱い。すぐ拾って食べてしまう。マズイとライフが減る。

敵もイカスぜ!



常磐ハワイアンセンターにいるようなダンサー。近くに行くと踊らされてしまう。





お金を払うと、歌声で画面上の敵をやっつけてくれる。助かるっすよ。よいよい。

買い物ママさんはいつも不機嫌だ。育児に疲れているのだろうか? 避けておく。

プレゼントの使いかた



画面上に落ちているプレゼントは、役に立つものからショッキングなものまで、いろいろ存在する。使うときは、プレゼント選択画面でプレゼントを選ぶ。この画面でDROPを選ぶと、捨てることもできるぞ。最初のうちは、プレゼントの中身が不明なものが多い。でも、1回使えば同じ中身のものは識別できるようになる。使いまくれ。

使ってみましょう





特集

今年の注目3本立て

バブルがバジけてもはメガドライブバジけず!?

Ⅰ メガドラ絶好調・CES
Ⅱ 安くていっぱい・トイザらス
Ⅲ 不思議なマシン MEGA-CD一体型

昨年、流行語にもなった“バブル崩壊”。コンピュータの業界にも陰りが見えてきた感がある。しかし、メガドラは海外を中心に盛り返している。そして今年は？ そこで、今年1月にラスベガスで開催されたＣＥＳの話、今話題のトイザらス、そして注目のMEGA-CD一体型まで幅広く追いかけた。









Ⅰ メガドラ絶好調・CES



日本ではすでに一体型が話題になっているＭＥＧＡ-ＣＤ。ソフトも順次発売され、知名度もかなりのスピードで上がっている。ではソフトの互換性の面でメガドラと比較されるジェネシスは？　果たしてＣＤ-ＲＯＭでは互換性はあるのだろうか。

CESレポート　世界中の注目を集めてラスベガスで開催!!

全米のコンシューマが勢ぞろい!!

年に２回行われるＣＥＳ。今年冬のＣＥＳはラスベガスで行われた。ラスベガスといえば、世界的に有名なのはカジノ。だが、コンベンション施設も多いのでよく展示会も行われるのだ。ＣＥＳもその一つ。１月９日から12日の開催期間中には、世界中にあるさまざまなメーカーが出展しにくるだけではなく、ジャーナリストやバイヤー、会社の社長さん、コンパニオンのおねえちゃん、果ては近所の子供や巨大なマリオ風船まで来ているのだ。



すでに夏のＣＥＳの看板が飾られていた。やっぱり今年夏のＣＥＳはシカゴ。

このＣＥＳはみんなも知っているとおり、電気製品の展示会。だから普段よく使う腕時計からカー用品にいたるまで、幅広いジャンルの製品が展示されているのだ。展示会場は全部で５つ、そのなかでも一番大きいのがラスベガス・コンベンションセンター。このアネックス（別館ていう意味ね）に我々の目的地であるＳＥＧＡ、任天堂などの家庭用ゲーム機やカラオケメーカーのブースがあるのだ。

ジェネシスはスーパーNESを抑える

今回のＣＥＳで驚いたのは、家庭用ゲーム機のシェアがはっきり現れていたことだった。

ジェネシスは1989年にアメリカで発売されて以来、徐々にファンを増やしてきた。昨年にはＳＥＧＡ、任天堂のシェア比が６対４と、ＳＥＧＡはついに任天堂を追い越してしまった。そんなＳＥＧＡのブースでは、誰もが期待していたＣＤ-ＲＯＭの展示はなかったが、ジェネシスのソフトはいっぱいあった。

対する任天堂はといえば、駐車場スペースに独自のブースを設営し、ＮＥＳとスーパーＮＥＳの健在ぶりを見せつけていた。肝心の中身のほうは派手派手派手。ほかの展示会場とはまるで別世界のような、エンターテイメント性を全面に出したブース展開をしていた。けどやっぱりＳＥＧＡのほうがノリがいいんだよね。



電気製品の総合展示会だけあって冷蔵庫やエアコンなども展示されていた。



新時代のオーディオカセットとして期待が高いＤＣＣ。電気製品ならなんでもあった。

連日大にぎわいのセガ・オブ・アメリカブース

ソニックは健在!

さっきも触れたけど、ＳＥＧＡが去年のうちに一気に上昇気流に乗れたのはやはりソニックの影響が強いだろう。去年６月の値下げ作戦（189ドルから149ドルに、約5000円の値下げ）、それに同年７月のソニック発売、９月に行った任天堂との比較広告と、立て続けにユーザーを刺激したのだが、そのたびにソニックを活用していたのだ。

日本メーカーの展示したソフトのなかには「ヴァリス」のようにゲーム画面が日本版のまま出展されているものもあったけど、それはそれでご愛敬。もしかしてスクロールする電信柱を見た欧米人が、「オー！エキゾチックジャパーン！」と叫んだかも知れない。人生なんてそんなものの連続だ？



このソニックが会場を歩き回っていた。記念撮影でひっぱりダコ。

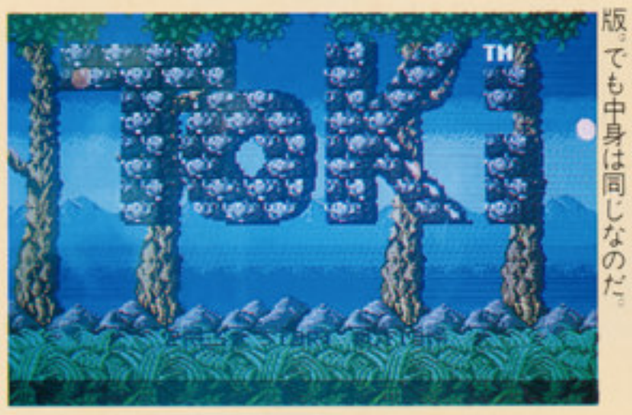


このスタッフがアー！だの、ウォー！だの叫びまくるのだ（ゲームはソニック）。

アメリカではRPGよりはSHT!

ところで、ここらへんでちょこっとだけ目についたソフトをあげてみよう。

「アフターバーナー」、アメリカ版 ＪｕＪｕ伝説「Toki」、「ヴァリス」、「ターミネーター」、「エイリアン」、「レミングス」、「スプラッターハウス」、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」。まあこのほかにもいろいろとあったわけだが、ジャンル的に見ると、やはり「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を中心にノリのいいアクションやガンシューティングなどがウケていた。スポーツもの（ボクシングや野球もの）は意外と大人の方にウケがよかったようだ。日本では、人気のＲＰＧが見あたらなかったのは、国民性の違いだろうか。こっちでは家にこもって「○△でクリアしたぜ！」というようなＲＰＧフリークはいないようだ。



この「Toki」はＪｕＪｕ伝説 の米国版。でも中身は同じなのだ。

アメリカのゲーム事情

IBM、ジェネシス、VGなどゲームの様子をレポート

アメリカではACT、SHTがウケる

ゲームがヒットする方法はたくさんあるけど、メガドラで一番てっとり早いのは、ゲームセンターで流行ったモノをそのまま移植することだろう。あらかじめヒットしているゲームを移植するわけだから、手掛けるメーカーにとって、これほど安い手はない。そんなわけで、少しCESから離れてアメリカのゲームセンターレポートをお伝えしよう。

アメリカに行ったことがある人（そんなお金どこにあるかと言われそうだが）なら知っていると思うけど、アメリカのゲーセンには大型きょう体が非常に少ない。たとえば、「ターミネーター2」に出てくるような、マシンの充実している施設はそれほど多くないのだ。米国ではビデオゲームをして遊ぶ時間がそれほど多くないのが現状。そんななかでいま一番といってもいいくらい、人気のあるのが、やはり「Final Fight」と「Street Fighter 2」。これは日本でも共通していることだ。ニューヨークでも、ラスベガスでも、ロサンゼルスでも、ゲーセンには人が絶えない。とくにニューヨークでは、そばに人がいるにも関わらず、「ウォー!」と叫びながらゲームしている人もいた。また、ガン・シューティングゲームも大人気。拳銃の国？　だけあって目の色がちがう。以上、この2種類が流行っていると見て間違いない。



イギリスのヴァージン・ゲームズの「ターミネーター」。

アメリカではVG、コンシューマとも好調

アメリカのビデゲーで面白いのが、マシンのきょう体。「アフターバーナー」、「ハングオン」、「インベーダー」、「パックランド」などおなじみのゲームがたくさんあるけど、そのどれもが立ってプレイするタイプなのだ。ゲームによっては操縦桿がついていたり、ハンドルがついていたりするけど、立ってプレイすることには変わりない。渡米してテーブルタイプのマシンを見たのは、リトルトーキョーのレンタルビデオ店にあった対戦型「コラムス」だけだった。あの最新型マシン「バーチャリティ1000SC」は、ラスベガスのカジノ内にあったものしか見れなかったが、おそらく大都市に2、3セットはあると思われる。映画ではかなり浸透しているヴァーチャル・リアリティだが、ゲーセンではまだそれほど普及していないようだ。日本でナムコが短期間ゲーセンに置いたとき同様、プレイするのに高額なのも難点の1つ。1度プレイするのに4ドルもかかるのだ。普通のマシンが25セントとして考えると高いかも。（1ドル＝約120円）



世界的にヒットした「レミングス」（ジェネシス版）。



スーパーNESを全面に押し出し、コンシューマで巻き返しを図る任天堂のブース。

アメリカではIBM PCのソフトからアーケードまでカバーしているコナミのブース。

スーパーファミコンのCD-ROMが日米同時に発表!!

ゲームもCDの時代に

さて、去る1月10日にウワサに出ていたスーパースファミコンのCD-ROMシステムが日米同時に発表された。「スーパーファミコンCD-ROMアダプタ」というのが正式名なのだ。

いつ出るかいつ出るかと噂ばかり先行していたこのシステムだけど、今回の発表だと平成5年1月に日米発売予定。平成5年ということは、来年の今頃なわけだからそれほど先の話じゃないよね。ソニーが開発中の「プレイステーション」と相互に互換をとることを技術的に検討中、ということなのでひとまず安心だ。気になる価格は27,000円（税込）とスーパーファミコン本体よりも少々高め。この値段も、ファミコンより2倍近い価格で売り出されたスーパーファミコンのことを考えるとそれほど混乱は起きないと予想される。あと1年あることだし、おこずかいとお年玉を足せば買える値段だね。来年の発売が楽しみだ。



スーファミ用連射スティック。こんなものもいくつかあった。

アメリカでも注目!!

この発表は日米同時発表ということなので、当然アメリカでも報道された。ただ発表が行われた当日はCESの開催期間中だったので、知っている人はそれほどいなかったようだ。

任天堂のほうでも、今回CD-ROMアダプタについてCESで発表するつもりは最初からなかったようだ。出展ソフトメーカーの人に質問している記者も何人か見られたが、不意をつかれたようなこの発表は、アメリカでも話題騒然となるに違いないだろう。



スーパーファミコンにCD-ROMアダプタが接続されるとはたしてどんなゲームができるのか？

海外ゲームの今後

今年国内に与える影響はいかに?

海外は海外なりのゲーム 日本はマニア向けに

ひとことで言って、今回の取材では噂どおり、日本がゲーム先進国ということを痛感させられた。セガにしろ、任天堂にしろ、出展ソフトメーカーの7割近くは日本のソフトメーカー。しかし、出展されているソフトは日本メーカーと現地や他の国のメーカーとでは、明らかに画面の構成やゲーム展開に違いが見られる。日本のゲームは美しい画面、ノリのいいサウンド、予想のできるストーリー展開といったものだが、欧米のゲームは総じてシンプルな画面、ミョーなサウンド、先読みのできないゲーム展開といった感じなのだ。これはゲームセンターにもいえることで、日本のゲームセンターのほうがおしゃれな雰囲気なのだ。日本では少し大きなところだとノリのいい音楽がかかっていたりするが、アメリカのゲームセンターにかぎっていえば、日本のそれより5年は遅れているという感じだ。昔はアメリカがくしゃみをすれば、日本は風邪をひくなんていわれてたけど、ゲームソフトに関していうと、日本とアメリカの立場はまるで逆になっている。

いま任天堂とセガがCD-ROMを発表したことでこうした動きは変わるかもしれない。セガも任天堂も、CD-ROMを新しいゲームジャンルを創造するためのものと位置づけている。ということは、これを機にいままでのゲームの流れが変わる可能性もある。これまでは各ジャンルごとに比較的分けやすかったものが新しい機能をもったゲームマシンの登場でジャンルの垣根が取り払われるかもしれない。

ときたま海外のソフトが日本のソフトに与える影響のことが話題になるけど、海外のソフト会社にとっても事情は同じこと。知らず知らずのうちに、日本のゲームソフトが海外に影響を与えているケースもあるのだ。著作権や海賊版のことなど解決しなければならない問題はたくさんあるけど、ソフトの内容にとってそんなことは関係ない。アメリカはアメリカで面白いソフトを作り出そうとするし、日本のそれとは違うマニアックなものができてくるだろうし、これまでのものよりもさらに拍車がかかって美しい画面とリアルな音源をめざしていくだろう。これからは、これらのソフトが互いに影響しあって、面白いソフトが作られるだろう。これからのゲームが楽しみだ。



今冬も無事に終わったWinter CES。次は5月にシカゴで会おう。



このなかから新しいゲームが世に羽ばたくのだ。

セガはMEGA-CDでさらにワールドワイドに展開!!

セガが昨年末、MEGA-CDを発売すれば、今度はスーパーファミコンがCD-ROMアダプタを発表する。まさにCD-ROM花盛りといったところだ。そんなCD-ROMの動きがアメリカではどうなのか?

MEGA-CDを世界中に!

日本ではすでに発売されているMEGA-CD。ソフトも次々に発売されているけど、「あー、いやー! もっと出してぇ!」って感じがする。

また日本ではMEGA-CD一体型の話題でもちきりだけど、アメリカではウンともスンともいってこない。

そこで、CES会場で取材していたとき、SEGAのスタッフにCD-ROMについて聞いてみた。意外とわかりやすく簡単に教えてくれた。果たしてジェネシス用CD-ROMソフトはどうなっているのだろうか?

「ジェネシス用CD-ROMについては、次回のシカゴで発表するらしい」という話。

正式名は「SEGA GENESIS MEGA-CD」。初期のソフトは日本で発売されたものと同じラインナップになりそうだけど、これはまだ教えられないとのことという。



CESではカートリッジで出展されていた「ヘビーノバ」。

国内、海外で同時ソフトは?

心配なのは、ソフトの互換性だ。ジェネシスとメガドラでは著作権の問題で、途中からカセットの挿入口の仕様が変わった。また、なかにはソフトがプログラム的に使えないものもある。このとき、SEGA側ではプログラム的な処理についてはソフトメーカーにゆだねたが、CD-ROMソフトに関しては最初から互換性をなくす方針らしい。こうなってしまうとせっかくの楽しみが半分以下になってしまう。でも、だからといってハードメーカーを恨まないでほしいのだ。SEGAもそこのところはわかっていているけど、互換性をもたせると香港産、台湾産をはじめとする海賊版ソフトの横行につながって大元のソフトメーカーが痛手をくってしまうのだ。

「残念ですが、海外での著作権問題が片づかない限りしかたないですね」と、そっけないお答え。いつの日か、両機に互換性を持たせたソフトが出るのを待つしかないのかしら。


ゲームギアに接続されたメガドラパッド。アメリカならではの周辺機器だ。

II 安くていっぱい・トイザらス



最近、やたらと世の中をさわがせている「トイザらス」。何がすごいっていうと、店の大きさと値段の低さ、それに品数が豊富なこと。第1号店は12月23日、茨城県稲敷郡阿見町に荒川沖店がついにオープン。アメリカの「トイザラス」がついに日本上陸したのだ。

トイザらス1号店オープン　オープン前に600人の行列ができた!!

天井まで積み上げられた商品!!

去る12月23日、トイザらス1号店がオープンした。トイザラスは、アメリカでは玩具、ゲームなどではダントツの世界最大の玩具小売チェーンなのだ。(以後、アメリカの現地法人は「トイザラス」、日本法人は「トイザらス」と表現する)

トイザらスといっても、聞いたことがない人が多いと思う。まあ、簡単にいうとメーカーから問屋を通さずに販売してしまうお店なのだ。問屋を通さずにものを仕入るために、大量の商品を扱わなければならない。そのため、在庫はいっぱいある、半面それらの商品を置くだけのスペースがなければならない。

というわけで、このオープンしたトイザらスの店舗は広いうえ、商品は利用者に見えるように天井に積み上げられている。

トイザらス、価格が安くなるっていう話もよく聞くが、これは問屋を経由せずに商品が入るため、手数料が省けるからなのだ。

すると、新宿などにある大手のディスカウントショップとはどう違うかということだが、ディスカウントショップではとりあえず1次問屋は通している。だから、ディスカウントショップより安く商品が手に入るのだ。

このトイザらスには玩具をはじめとして各種TVゲームが置いてある。

ユーザーとしては在庫がいっぱい、価格も安く商品もいっぱいあれば最高だろう。

「トイザらス　荒川沖店」
茨城県稲敷郡阿県町
JR常磐線・荒川沖駅から徒歩20分程度



トイザらスがオープンするということを聞きつけた人はなんと600人もいた。



店内では各メーカーごとにソフトが売られていて、ハードはまとめて別の場所に置かれている。

トイザらスは……だから安いのだ!!

玩具、おもちゃ類というのは、ほとんど定価で売られている。これは普通の玩具(TVゲームも玩具として扱われることにする)では、昔ながらのしきたりというか、1次問屋だけではなく、2次問屋、あるいは3次、4次と通すところがある、それが値引きされない理由なのだ。

では、なぜそんなに問屋を通さないといけないのかということになるが、メーカー側としては、ゲームを作ったけど、このゲームが果たして売れるのかどうか、というのはわからない。そこでTVゲームを何年も販売していて、ノウハウを知っている問屋に販売を請け負ってもらうのだ。TVゲームの場合、とくにヒット商品の識別が難しいため、思うように数がでないのが現場なのだ。

そして、肝心のトイザらスはどうなっているのかというと、実はメーカーと直接に取引して問屋をいっさい、通さないシステム。だから安いのだ。昨年、任天堂もトイザらスと契約を交わしたことで直接取引している、そのために任天堂インショップがトイザらスにはあるのだ。

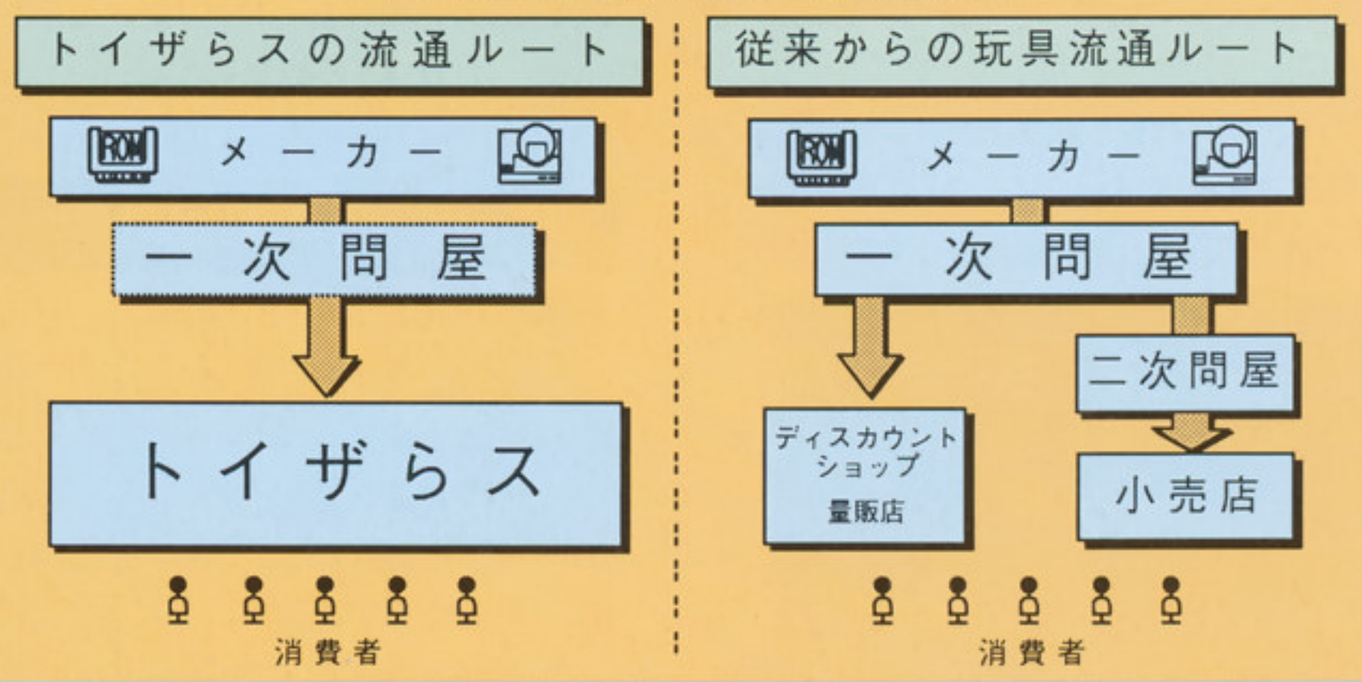
ただし、セガでは一次問屋を通し、トイザらスに卸(おろ)している。問屋さんを無視することはできないようだ。



ゲームソフトを買うにはこの黄色い紙をレジにもっていく。


ハードはズラリと並べられている。MEGA-CDもある。

トイザらスは従来の流通とこんなにちがう!



トイザらス2号店オープン

ブッシュ大統領も視察したのだ!!

2号店は関西に!! 利用客の反応はいかに!

1号店の荒川沖に続き、2号店は1月8日、奈良県橿原市に「橿原店」がオープンした。関西では1号店となるわけだが、この店内は荒川沖店まったく同じかたちの店舗なのだ。ということはアメリカのと同じなのだ。しかし、トイザらス1号店は町のショッピングセンターといった感じだが、この関西1号店である「橿原店」はちょっと違う。ゲームが楽しめるAMセンターがあるからだ。

トイザらス橿原店と同じ場所に、セガのAMセンター「ハイテクランド　セガ　ファンタジー　ワールド」が同居しているのだ（くわしくは次号のハイパーセガで紹介する予定）。

荒川沖店も橿原店でもTVゲームのハードやソフトを買うときは、ほかの商品を購入するときとは違う。ここでちょっと説明しよう。

まず、売り場から買いたい商品の黄色い札を取る（なかったら売り切れ）。それをレジにもっていって精算する。それから、商品引換所にいき、商品ととりかえてもらうのだ。金額は黄色い札に大きく書いてある。日本人にはちょっと慣れないシステムかもしれないのだ。



自転車などから日用品まで約1万5000点の商品がそろっているのだ。



任天堂のインショップもなかに入っている。セガのコーナーでは最新のソフトがデモっている。

今後、続々とオープンしていくトイザらス

アメリカからトイザらスが上陸して、2つのお店が立て続けにオープンしたわけだが、この2店に続き今後、神奈川県相模原市、福岡県新宮市、大阪府東大阪市にもオープンする予定だそうだ。これらの地区は大都市というよりはちょっと都市近郊といった感じの場所。交通の便は自動車が対象になるため、日本で合うかどうかはなんともいえない。

ところで、こう次々に日本に進出してくるトイザらスでは玩具、TVゲームのほかにも子供衣料品、文房具、自転車、その他日用品を扱っている。また、これらの商品を大量に仕入れ、仕分けするためにPOSというコンピュータを使ったシステムを利用している。

また、トイザラスはカナダ、イギリス、ドイツ、フランス、マレーシア、シンガポール、香港、台湾、スペインにも進出している。

ちなみに、日本トイザらスは1989年に設立され、日本マクドナルドとの合弁企業なのである。あのすさまじい勢いで店を増やしたマクドナルドとの関係があることから、今後、どんな展開になっていくかが楽しみだ。

トイザらス橿原店
奈良県橿原市葛本町字不経堂
近鉄・新ノロ駅からスグ



アメリカではトイザらスに対抗しているETC。だが、まだまだ。



店内にはジェシー君のぬいぐるみが動き回っている。

アメリカのトイザラスと同じ店内なのだ!!

ロサンゼルスでは

ところで、本場アメリカではどうなのか？

日本のトイザらスはアメリカのお店と同じに作られたわけだから、店内の様子はまったく同じ。「これ同じ場所だろう」と言われても、写真を見ただけでは納得してしまうだろう。

アメリカでは、このトイザラスが1978年に設立されて以来、店舗が増え続けて、全世界で700店舗以上の数になっているのだ。

ラスベガスでもTVゲームのコーナーが店内に設けられているほか、アメリカでは利用者のほとんどが自動車ということもあり、それに対応できるだけの駐車場も完備している。

アメリカでは問屋を通じての販売は少ない。それにトイザラスのほかも大きなショッピングセンターがあるが、だいたいビデゲーやAMマシンが置かれている。

余談かもしれないが、台湾などの東南アジアではTVゲームソフトの店とアーケードのゲームセンターが同居しているところもある。

日本にもこういう影響が出てくることが予想される。そんなゲームを売っているショップにもいろいろと変化が生じてくるのではないか？ 今後、このトイザラスの世界的な展開に注目していくと面白いだろう。



日本でオープンしたトイザらスと同じ商品陳列だけど、よく見るとマスターシステムなんかも置いてあった。

価格の札も日本と同じ黄色い札（いや、アメリカがもとだろうけど）。購入するときのシステムも同じ。



III 不思議なマシン・MEGA-CD一体型



昨年、ＭＥＧＡ-ＣＤの発表がまだ冷めきらないうちに、セガと日本ビクターが提携して話題となったＭＥＧＡ-ＣＤ一体型。今年春には発売されるということだ。そこで、今回大胆にもマシンの機能やゲーム市場への影響をいろいろと予想してみた。

これがMEGA-CD一体型だ！ AV機能を付加して一段とパワーアップ

カラオケ、マイクなどのオーディオ機能も？

この春、セガ・エンタープライゼスと日本ビクターからメガドライブとＭＥＧＡ-ＣＤの一体型マシンがほぼ同時期に発売されそうだ。現段階では、まだ噂にすぎないが（噂のわりには某ゲーム誌でとっくにすっぱ抜きがあり、当編集部にも問い合わせが多数あり）、メガドラ専門誌としても、何らかの答えを出さざるをえない状況になっている。というわけで、当編集部もＭＥＧＡ-ＣＤ一体型マシンについて予想してしまおう、というわけだ。

まず、マシンの名称だが、ＭＥＧＡ-ＣＤの上位機種ということで、スーパーＭＥＧＡ（メガドラのゲームにはやたらとスーパーがつく）、もしくはハイパーＭＥＧＡといった感じになるだろう。

で、その概要だが、セガも日本ビクターも本質的には同じ商品であるというふうに考えられる。なぜなら、どちらかの商品のスペックが劣っていたり、やたらとコストが安かったりすると、そのまま商品の伸びに直結してしまうからである。

もちろんデザインは、各社独自のコンセプトを全面に出してくるが、決定的な中身の差はまずないと考えたほうがよさそうだ。

で、肝心の中身だが、これは、原則的に現在のＭＥＧＡ-ＣＤシステム（メガドラ＋ＭＥＧＡ-ＣＤ）ではないかと思われる。というのも、ＭＥＧＡ-ＣＤの発売時期からまだ間がなく、よりよいスペックのマシンなど出すと、熱血メガドラユーザーは怒ってしまい、メーカーのイメージダウンになりかねないからだ。というわけで、基本システムはそのまま。そのほかの付加価値で勝負、というマシンではないだろうか。

そこで考えられるのが、最近のオーディオによくみられるカラオケ機能つき。ビクター音楽産業から出ている豊富なカラオケソフトも使えるし、最近のカラオケブームにぴったりのコンセプトでもある。もしかすると、マイク同梱なんてこともあるかもね。

以上あくまでも予想ということで、あれこれ考えてみた（下のイラスト参照）。最後に気になる値段だが、メガドラ＋ＭＥＧＡ-ＣＤで、合わせて６～７万円といったところだろう。とにかく発表が楽しみである。



ＰＣエンジンＤｕｏに似たタイプも予想される。ＣＤ-ＲＯＭドライブはフロントローディング？　それともフタを開けるタイプ？

日本ビクターとセガでMEGA-CD一体型の共同戦略

やはり価格が問題

やはり、一番問題は価格だろう。スーパーファミコンのＣＤ-ＲＯＭアダプターも27,000円と発表されていることから、ユーザーの買い控えも予想される。もともとこのＭＥＧＡ-ＣＤ一体型のユーザーは、メガドラ、ＭＥＧＡ-ＣＤのユーザーではなく、新しいユーザー、または他機種のユーザーが主となるため、付加機能には魅力いっぱい、というものを付けねばなるまい。カラオケ機能がつくのではないか、というのが大方の予想だ。カラオケソフトではＣＤＧというビクターが採用している規格があり、かなり低価格で市販されているため、徐々に盛り上がってくるのではないか。でも、やはり肝心なのはＣＤ-ＲＯＭのゲームソフトであろう。

新しい流通態勢に

前ページでトイザらスの話をしたが、ＭＥＧＡ-ＣＤ一体型を売り出す日本ビクターではビデオやテレビを販売しているルートを使うのではないかという噂。セガはいままでどおり玩具ルート。ちなみに、ＰＣエンジンの日本電気ＨＥも新しいルートで販売しようとしているようだ。



このコンポタイプの形はテラドライブを思い浮べるかもしれないだろう。

ソニック通信

We are the Entertainer !

責任編集
(株)ソニック
ACT6

SONIC!
SOFTWARE PLANNING

祝

シャイニング・フォース完成!!

“シャイダグ”と定価は同じで、容量は1.5倍！



〈○月○日　ソニック会議室にて〉

かんぱ～い!!

3月20日発売
驚異の8700円!!
12メガ!!

完成一歩手前だけど、社長がいないから完成パーティーだぜ!!

ついにシャイニング・フォースが完成！　皆さんの手元に届くのはまだ先ですが、制作スタッフの感想などを聞いてみようと完成記念パーティーを開きました。

ソニ通　皆さんどうもお疲れさまでした！

田口　ないしょですけど、まだ完成してないんですよ。デバッグ中でして、まだまだ直すところがいっぱいあるのに……。

吉田　ま、いいじゃないですか。こうして笑っていられるだけでも幸せってもんなんだから。ついこの間までは、みんな顔が引きつってたじゃない。

田川　社長がアメリカ出張だからいいでしょう。

田口　うーん、そういえば、今ごろ社長はパツキンのチャンネーとナニを……。

ソニ通　は、ははは……。ところで、皆さんに今回の苦労話や感動したことなどをお聞きしたいんですが。

吉田　大変でした。シャイダクのときは、グラフィックが僕１人で大変でしたが、今回は６人いて、もっと大変でした。物量が……。

角坂　吉田さんはマネージャーの役もしてたからなー。でも尊敬してます。ところでヨメの応募はなかったようですね。わはは……。

吉田　えーい、うるさい！　ほっといてくれ！

平下　僕はわりと後から参加したんですが、いきなり壮絶(そうぜつ)エフェクトを描かされてビックリでした。

田口　パツキンのチャンネーが。

田川　私はルーンファウストの参謀です。２を作りたい。

中島　とにかく描きました。戦闘背景だけで30枚以上！

宮崎　マップにキャラクター、いつまでやっても終わらない作業でしたが……終わりましたね。

田川　思考ルーチンは比較的楽でしたよ。早いうちにできあがってましたから。田口さんが大変だったんじゃないかな。

田口　パツキン…巨乳……。

内藤　ぎゃはははは！　乱入！

ソニ通　わっ！　なにすんですか、内藤専務！　……とにかく、皆さんお疲れさまでした。

全員　絶対買ってね！



パーティー会場に乱入した内藤専務。彼がかぶっているのが、ヨーグルト・ヘルメットだ。



人前に出るのをいやがるシャイな玉木くんは今回は「ひよこ」で参加。

出席者

SFスタッフ
クライマックス：田口・田川・内藤（以上プログラム担当）吉田・角坂・中島・宮崎・平下（以上グラフィック担当）玉木（キャラクターデザイン担当）　ソニック：折茂（進行担当）

内藤寛のHere We Go!!



内藤専務はもう次のゲーム制作に入っている。発表はまだだが、こちらのゲームも超大型。「ゆけゆけ　内藤くん！」だ。

最近僕の部屋にテーブルきょう体が搬入された。いっしょに何枚かの基板ももらったんだけど、その中にあの名作ゼビウスがあったので、さっそくプレイしてみた。僕の心に、このゲームを初めてプレイしたときの感動がそのまま蘇ってきた。ゼビウスは、当時高校生であり新米プログラマーだった僕に、深い感動とショックをあたえたゲームなんだ。しかし、当時に比べ腕は相当落ちていた。ソルの出現位置は？　スペシャルフラッグの場所は？　ゼビウスのすべてが見たい！　僕の腕では無理なのか……半分あきらめかけていた僕の前に１人の男が現れ、やにわにプレイしはじめた。百発百中のザッパー、正確無比なソルの破壊、むだのないソルバルウの動き！　ゼビウスのために生まれてきたようなこの男、いったいあんたは誰なんだ〜。はっ、僕は大変なことに気がついた。いつもいっしょに遊んでるこの人こそ世界一ゼビウスのうまい人だったのだ！　〝元祖ゲーマー・歩く歌舞伎町マップ〟で有名な、そう！　大堀師範代だ！　芸術ともいえる手さばきで、彼が16面をクリアしたその瞬間、僕の頬(ほほ)に一粒の涙がつたった。彼もやはり泣いていた。ありがとう大堀！　ありがとうゼビウス！

プロフェッサー田川の週末宇宙旅行

発信：天象庁防災部掃天課

僕が今年最初に派遣されたのは、昨年射ち上げられたばかりの日本の宇宙基地、天象庁防災部掃天課である。変な名前だって？　アースグレイザー……地球擦過(さつか)物体というものをご存じかな。公転軌道が地球のと交差していて、巡り合わせが悪ければ地球に衝突する可能性がある天体のことだ。最近なら1989年の３月23日、そんな１つが、地球から80万kmのところを通過した。その日、地球は大災害を、危ういところで逃れたのだ。もっとやばかった例だってたくさんある。そして有名なツングース隕石。やばいを通りこしてしまった例。

天象庁防災部掃天課は、そういう危険物を排除すべく活動しているのである。

「天象警報！　地球に近接軌道、レーダー反射像Ｓ級、軌道要素…」

突然のアナウンスにびびる僕ら。見学者に案内係の人が、

「今のは、まあこれぐらいの（と両手で抱えるようなしぐさで）星屑(くず)が、レーダー網に引っかかったということで……仮に地球に落ちたとしたら、大きめの流星になるでしょうね」と説明してくれた。

「回収しないんですか？」

「冗談。こっちはただの人工衛星、相手はまがりなりにも惑星ですよ」

「ああ……相対速度ですね」

その星屑はなにごともなく通りすぎ、流星にもならなかった。

というわけで、いいおみやげを拾いそこねたけれども、まあこんな風に、僕らの頭上は守られているのだった。



フロンティアーズ〈宇宙〉謎の収集／アイザック・アシモフ／青春出版社

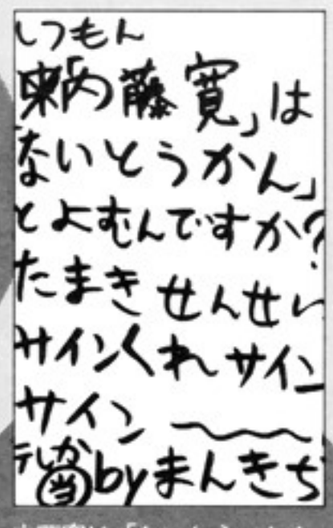




「ゆけゆけ内藤くん！」はシリーズ連載にしたいので、毎回送ってちょうだい…と、内藤専務が言ってます。

ついに来た！「シャイニング・フォース」のイラスト第１弾！　この人はうまい！「私のアシスタントにしたい」と玉木センセもおっしゃってます。





内藤寛は「ないとう　かん」と読むのが正しい。みんなには「かんちゃん」と呼ばれ、親しまれている。それにしてもおまえ、きたない字だなー。

ソニ通にもようやく、ハガキがたくさんくるようになりました。皆さんどうもありがとう。このコーナー連載中の先生方にもちゃんと見てもらってます。「返事を書く！」ともいってますので、じゃんじゃんお便りください。まってます！

ソニ通 MANIA

田口総帥スペシャル修羅場でゴウ！ ゴウ！3

田口・以下田　わははは！　シャイニング・フォースもいよいよ大詰め！　前々から恐れていたが、やはりサウンド要員がいない!!

道玄・以下道　ほっほっほ。そんなことだろうと思ってわしのほうから出向いてやったぞ。

田　ああ、忙しくて手が回らない！　こんなときに道玄がいてくれたら…。

道　だから目の前におるではないか！　こやつ忙しさでおかしくなったのか？　おい、こっちを向け！

田　はっ！　今誰か呼んだような。いかんいかん、忙しさで耳までおかしくなったか…。ああ、バグがとれない…。納期は迫るぅ…。

道　あわれよのう…。おい、聞こえないかもしれぬがよく聞け！　わしはこの日のために助っ人を探しに旅に出ていた。そして見つけたのがこの渋谷円山殿なのだ。

円山・以下円　田口殿、拙者（せつしゃ）が渋谷円山でござる。故あってそなたの助太刀をいたす。よろしく頼む。

田　円山…、そういえば昔、あわてて円山町にいってしまったこともあったっけ…。はあ…。

道　これはもうだめだな…。

円　田口殿！　安心なされよ。この渋谷円山がしかと申し受けた。

田　わーい、じゃギャラなしね！

道・円　おのれは永遠に寝とれ！

（ボカボカドカンガガガドカ！）

今月の格言



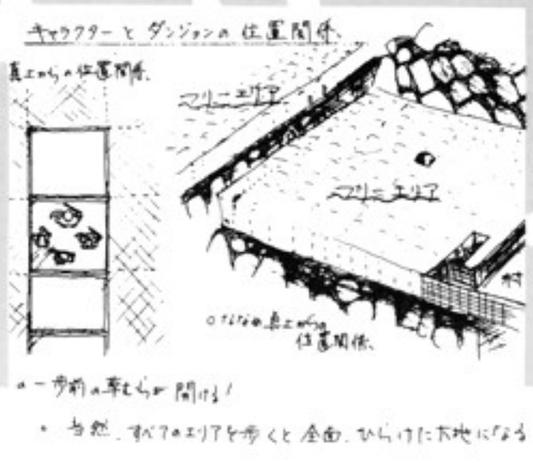
昔のことだからといって笑ってすませる場合と、そうはいかない場合があることのたとえ

今月はなんと24名からの、企画応募があった。うれしいばかりだが、「シャイニング・フォース」の納期と高橋社長アメリカ出張のため、とっても大変だった。ひとまずすべて確認のうえ、優秀者にポイントを進呈。象の穴メンバーとしよう。社長の代理は㈱ソニックの折茂が務める。

○まずは広島市の伊達。キミはよくメガドライブ市場を分析してるが、MEGA-CD用料理企画はユーザーが男なので却下だし、モンタナもすでに発売が決まっているぞ。

ゲーム企画は、どちらも分析が生かされている内容とは思えない。野球ゲーム企画「無敵のG」はその意味で、単なる「アイデア」でしかなく、この程度なら、毎日100本くらい考えられるぞ。ゲームシステムの構築こそが難しいのだ。**（1ポイント）**

○大阪市の水迫は2度目の参加。今回はなかなか面白いアイデアだが、これもジャストアイデア（思いつき）でしかなく、これを1つの面として、あと100くらい要素を考えなければ企画とはいえない。システムもこれだけでは弱い。**（2ポイント）**



○長崎県の浦川タコはオーソドックスなＲＰＧで参加。〝オーソドックス〟な企画はシステムが想像できるので、内容のみでれっきとした企画になっている。しかも浦川は、ＭＳＸのＲＰＧエディタで実際にプレイしている強みもある。キャラやマップなどもっと内容を追求してみよう。**（4ポイント）**

○東京都武蔵野市の中村は珍しいシューティングゲームでの参加。キミの企画は、絵もうまく、細かい設定がなかなかよくできている。ストーリーや面ごとの変化が書かれていないのが、残念。**（3ポイント）**

○最後に今回一番気合いの入った企画を送ってくれた兵庫県の針象(左図)。これに似たものは(株)ソニックでも企画していた。詳細は次号で紹介だ。**（5ポイント）**

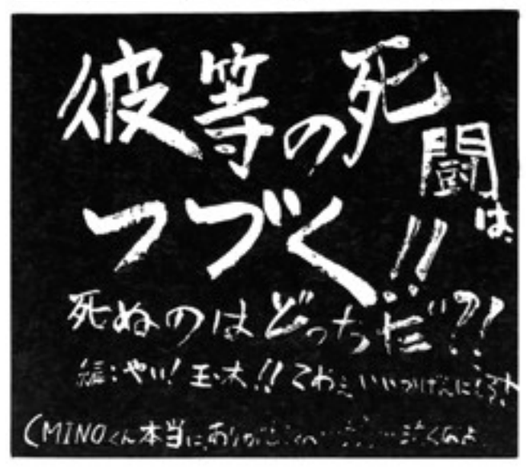
ゲームデザイン 象の穴











エンディング

12月31日・大晦日の朝、田口総帥はつぶやいた。「ほんとにこのゲームできるのかなー」だが、その翌々日（つまり1月2日）に出社してきたときにはなぜか明るい顔に戻っていた。「なんとかなるでしょ」がその時の彼の言葉。

こうして「シャイニング・フォース」は、元旦のみを休んだスタッフたちの驚異的な徹夜作業のおかげで、完成直前までこぎつけることができた。定価も8700円という、これまた驚異的な低価格で押さえられ、「セガもやってくれるなー」と一同大喜び。某社の某ゲームが同じ12メガで9600円らしいので、ひとまず勝利といったところだが、内容は、発売後の皆さんの評価を待つことになる。たとえ気に入らなくても、そこに「面白くて、みんなを感動させるゲームを作りたい」と徹夜でがんばったスタッフたちがいたことを忘れないでほしい。スタッフたちはゲームに命をかけている。その一生懸念な姿に、〝カンパイ〟。

好評連載

冒険者たちの肖像

EXCITING STORY



第2回 遙かなる北西の星(後編)

司 史生

冒険者たちの横顔をとりあげていくこのコーナー。2回目となる今回は、前号に引き続きフランクリンの北極探検の悲劇をお話ししよう。

誰もが生還を信じた探検隊が…

1845年、サー・ジョン・フランクリン率いる英国海軍の精鋭130名は、カナダ北部にある迷路のような海峡に突入した。霧と氷雪に閉ざされた北西航路を抜け、目指すは遙か太平洋。そこには、東洋との最短航海ルートがあるはずだった。

無論老練なフランクリンは、北極海の怖さを熟知していた。彼はこの探検隊のために3年分の食糧を用意していた。このとき、当時最新技術であった缶詰を大量に携えていたのだった。だがまさか、これが命取りになることは、神ならぬ身には予想もつかなかったのである。

月日は過ぎていった。人々は大英帝国の新たな領土を切り開こうとしている彼らの生還を疑わなかった。だが、音信不通のまま2年目に突入すれば、さすがに彼らを気遣い、捜索隊を派遣しようと提案する人々が出てきた。このとき皮肉なことに捜索隊派遣の声を封じたのは、フランクリンの決起を促したジェームス・ロスその人であった。彼は、尊敬する北極探検の大先輩が1年や2年でへたばるはずがないと思い込んでいたのだ。

ようやく3年が過ぎ、ロスが慌(あわ)てたときには遅かった。フランクリン隊は手紙一つ残さず、北西航路の霧の中に消えてしまったのだ。英国海軍は膨大な人数の捜索隊を数度にわたって送り出したが、以後ようとして行方は知れないままだった。

北極探検は悲惨な結末に！

彼らの遭難が明らかになったのは、フランクリンの出発から10年を経た後のことであった。捜索隊が発見した手紙や、バラバラになった残骸から察するに、フランクリン隊を乗せた2隻の探検船は、驚くべきことにまる2年も氷に釘付けとなっていたらしい。さらに放棄された船の周りにあった何千個もの缶詰には、砂が詰められ、積み上げられていた。当時最新の技術であった肉の缶詰が、実はほとんど不良品で食用に耐えられなかったらしいのだ。彼らは船と食糧を放棄し、食糧の現地調達を試みながら、氷雪吹き荒れる不毛の平原をカナダへと南下していった。それは、かの八甲田山雪中行軍すら顔色なからしめる悪夢の行軍だったのだ。

さすがのフランクリン卿も、この極限状況に老身が耐えられなかった。彼は飢餓と壊血病によって倒れた最初の犠牲者の中にいたのだ。衰弱していくにつれ、彼の薄れていく視界には1本の灰色の岬が見えていたのであろう。その岬こそ、彼の運命を大きく左右することになったジェームズ・ロスが18年前に発見し、尊敬すべき先輩に敬意を表して名づけたケープ・フランクリンであった。1847年6月11日、サー・ジョン・フランクリンは、彼の名を冠した岬を墓標として死んだ。そして、彼を埋葬した将兵も、遠からず後を追うことになったのである。

フランリンの精神は後世に継承

彼らの末路は、現地人の証言しか知る余地はない。エキスモーの老人は「見慣れない男たちがさながら幽鬼のようなありさまで、雪の中を南下していった」と語った。調査隊の一つは、おびただしい墓標とわずかな吹きさらしの遺体を発見した。その脇には海鳥の白骨が散らばり、さらに墓標の下の遺体すら食用に供した後があったという。……こうしてフランクリン卿と130名の男たちは、そのことごとくが北極の大地に帰したのであった。この大惨事に打ちのめされた英国海軍は、ついに北西航路開発を断念、北極探検は長い沈黙の時代に入った。

だが、フランクリン隊の犠牲はむだではなかったようだ。その後40以上派遣された救援隊と、のべ1000人を超える人々は、少しずつカナダ北岸の入り組んだ海路を解きほぐしていったのだ。

そして、彼らの死から60年が過ぎたとき、パナマ運河も着工し、学術的な興味の対象でしかなくなっていた北西航路を、一人のノルウェー人がついに突破することに成功した。彼の名はドアルト・アムンゼン。この偉大な探検家の生涯については、いつかまた紹介することにしよう。





大胆不敵

HYPER TECHNOLOGY講座

ハイパーテクノロジー

Vol.12 インタラクティブ・ムービーの襲来「スペースシップ・ウォーロック」

By 阿木二百

最終回となる（予定の）今回の原稿は、なんとアメリカで書いているのだ（BEEP！メガドライブ始まって以来の快挙?）。阿木二百も国際的になったものだ。この1年余りの間、テクノロジーを軸としてゲーム周辺の話題を取り上げてきたが、今後のゲームの方向性はと考えてみると、「オタクのためのTVゲームではなく、より一般的に映画をコンピューターライズしたインタラクティブ・ムービー」だろう。というわけで、このジャンルの記念碑的作品であるリアクター社の「スペースシップ・ウォーロック」を取り上げてみたぞ。

インタラクティブ・ムービーとは何ぞや

インタラクティブ・ムービーとは、観客（プレイヤー）が何らかのアクションを与えると画面からのリアクションが返ってきて、それがどんどんと進行していくエンターテイメントストーリーのことなのだ。

それじゃ、アドベンチャーゲームやRPGと同じじゃないかという声が聞こえてきそうだが、そのとおりとも言えるし、そうでないとも言える（どっちかはっきりしろ！）。

ま、映画には「芝居」の要素がありながら、誰も映画のことを「芝居」とは呼ばない。同じようにインタラクティブ・ムービーもゲームの要素はあるが、ゲームそのものではないという言い方が正しいだろうか？　謎ときやチーム構成に頭を悩ませるより、場面展開の面白さやイメージのカッコよさに重きを置いて、オタク以外の人間でも楽しめるようにしちゃったものと考えれば、ほぼ間違いない（ことにしておこう）。

漫画家とミュージシャンで……

で、今回取り上げる「スペースシップ・ウォーロック」を作ったのは、マイク・セインツという漫画家とジョー・スパークスというミュージシャン。この2人、実はリアクター社を設立した張本人でもあるが、今では2人とも肩書きに「元」がつくようになってしまった。ともかくプログラマーではない連中が、しかも2人だけで作ったところに秘密がありそうな気がする。

おかげで中味は、3Dグラフィックとビートの聞いた音楽がバンバン入って、CD-ROMでないと収まりきれなくなってしまったのだ。

CD-ROMのゲームというと内容をカバーするために必死で何かで埋めようとするが、ゲーム制作にあたり彼らのコンセプトを支えるためには、CD-ROMで可能になる大容量が必要だったというわけだ。

未来の世界が舞台のゲームなのだ

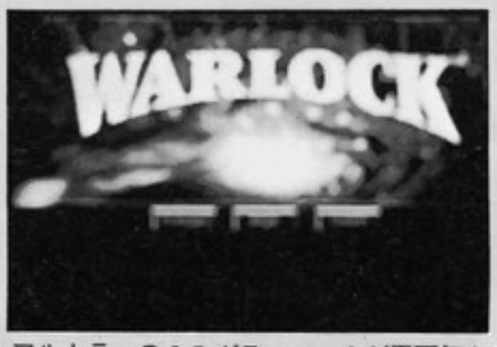
ところで肝心のお話なんだけど、クロルという異星人との戦いに敗れた人類は、地球を亜空間に隠されてしまう。そんな未来世界を舞台にしている。気がつけばプレイヤーは、カエル系宇宙人（?）の住むスタンプルという星の上にいる。先立つものは金。といいたいところだが、実は一文無し。そこで、金を求めてさすらうのだ。

しかし、行く手には強盗や警官に射殺されたりして、いいことがない。まあ何とかクレジットカードを入手して旅客宇宙船に乗り込む。その宇宙船の乗客のなかで、とある父娘から宇宙海賊船ウォーロックの噂を聞いた。だが、そのときに、襲撃を受けてしまう。

さ〜て、お立ち会い。海賊船に捕われの身となったプレイヤーの元に、船長のハマーがやってきて手下になれと言う。悪人のようなハマーが実は……というわけで、後はプレイしてのお楽しみ。3Dグラフィックの力の入れ方は半端じゃないし、アニメーションを見ているだけでも価値があると思わせるほどの仕上がりだ。

今のところはマッキントッシュ用だけだが、どうやらいろいろなところで移植話が進んでいるようだから、期待して待ちたいね（ジョー・スパークスはメガドライブのアメリカ版であるジェネシスのファンでもあるからして、MEGA-CDへの移植の可能性も大?）。

いつの間にかゲームに入り込んでいる



フルカラーの3Dグラフィックが雰囲気を盛り上げる。吸い込まれそうだ。


キャラの言うとおりにゲームを進めるところはアドベンチャーゲームといえる。


ゲームを進めて行けばいくほどインタラクティブな感じが出てくるぞ。


なんだ、このカエルみたいなバケモノは？　お〜。このバケモノはしゃべるぞ。

© REACTOR 1991

Sega Falcom

ACT.5

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

ますます高まる移植希望。1位はやっぱり「イース」

なんたってセガ・ファルコムへの期待はファルコム作品の移植。そこで今回は、〝読者が望む移植作〟をテーマに迫ってみたぞ。

●「ダイナソア」は、最近プレイしたＲＰＧの中で、けっこう気に入った作品。88版でプレイしたので、オープニングやエンディングに、ちょっと物足りないものがあったけど、MEGA-CDなら、その不満を解決し、さらによいものにできると思う。あと、敵とのエンカウントが多い。これは、レベルをステータスアップオンリーにして、技術を街で専門家に、レベルに応じて覚えさせればいいと思う。また、裏ゲームがあったけど、これもなんとかして入れてほしい。アッシュたちがMEGA-CDで活躍するのを期待しています。

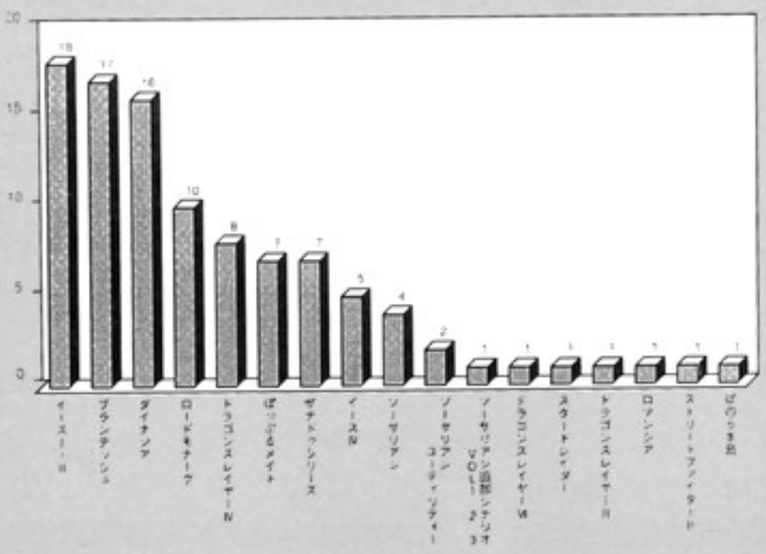
茨城県／石井　学

●以前、「デーモンズリング」の移植を希望した人がいたので、僕は「ギャラクティックウォーズ」と「ぱのらま島」を希望しよう。MEGA-CDでソフトを出すときの、オマケ程度でいいです。でも本命は「イース」!!

茨城県／ASMODEUS

――移植希望のコーナーは、いつもホントにたくさんの手紙がくる。集計したのでじっくり見てくれ!

移植希望を集計してみたぞ!



92年1月10日現在



千葉県／睦智一樹　●「ダイナソア」は、堂々3位だ。



秋田県／バグディウス
●キミの要望は伝えるぞ。



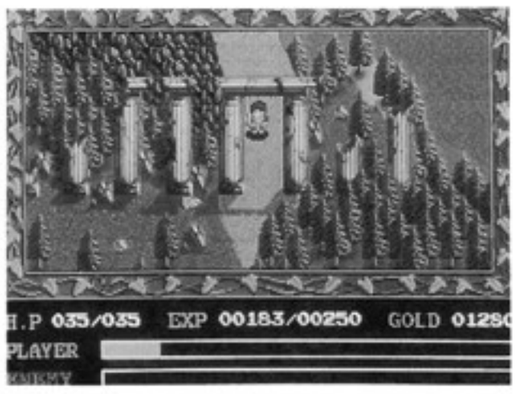
福岡県／かーばんくる
●このゲームも、人気高し。

移植希望ベスト5紹介

移植希望の中でも、とくに人気の高かった5ゲームを紹介しよう。はたして、セガ・ファルコム移植第1弾は、どのゲーム!?　期待して待っててね。

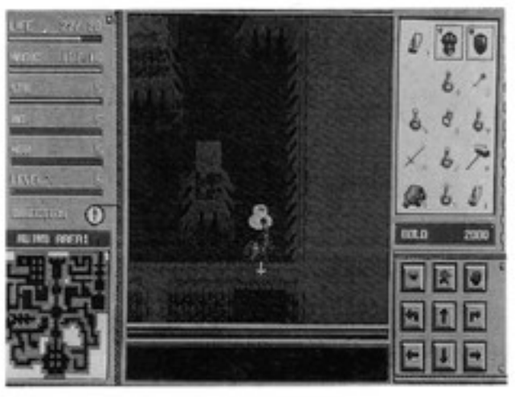
このコーナーではまだまだ、移植希望の手紙を受けつけています。キミたちの熱意を伝えられるよう、ＢＥメガもがんばるぞ!!

● イースⅠ・Ⅱ



PCエンジンCD-ROM²版の印象がよほど強かったのか。Ⅰ、Ⅱ両方まとめて移植してほしいと書いてくる。ダントツで堂々1位にランキング。

● ブランディッシュ



「イース」に負けじと、奮闘中。どのマシンにも移植されていないので、パソコンをもっていない人の期待が大きい。新しい作品だしね。

S・F HOT LINE

あけましておめでとう！……もう遅い？　♪も〜い〜くつ寝ると〜、おしょお〜が〜つ〜……あと320日以上あるのか…。

●セガ・ファルコムがどういったゲームを作るのかは、わからないが、私としては、テラドライブ用のゲームを、どこよりも先に出してほしい。「ソーサリアン」や「イース」、「ドラスレ」シリーズでもいいし、まったく別のゲームでもいいと思う。今までのゲームとは全く逆の考えのゲーム。例えば、ドラスレの逆パターンなどが面白いのでは？　ドラゴンが世界を征服するまで描き、悪いドラゴンが何匹かいて、それぞれのドラゴンをやっつけて、キング・オブ・ドラゴンになるといった感じのやつ。「ソーサリアン」みたく、追加シナリオみたくして、ソフトがどんどん増えていくといいと思う。

熊本県／堀田幸一

——テラドライブといえば、IBM PCコンパチのパソコンだ。パソコンといえば、ファルコムだ。ファルコムといえば、セガ・ファルコムだ(安直？)。だから、近い将来、なんらかの形で参加するかもね。

●セガ・ファルコムは、ファルコムの新作ソフトを、すぐ移植できる長所があると聞きました。だから、正直にいうと、今まで発売されたソフトは、すべてメガドラに移植してほしい。だって、メガドラユーザーなんだもん。どうしても〝メガドラ〟でやってみたいじゃないですか。でも、ぜいたくなことをいうようですが、オリジナルもプレイしたいです。

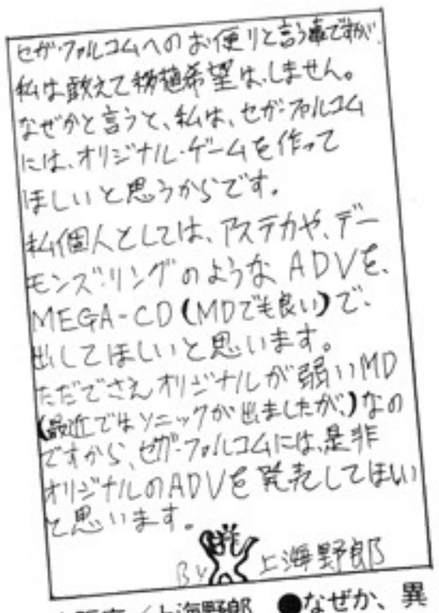
セガとファルコムが合体した、ある意味では、まったく新しい会社がセガ・ファルコムだと思います。だから、両方の長所をいかしたオリジナルゲームが、生まれてくることでしょう。セガファン、ファルコムファンの両方が、うなずけて、うなれるゲーム。それを作れるのが、セガ・ファルコムではないかと思うからです。

移植にしてもオリジナルにしても、もちろん早くプレイしたい。でも、中味の濃いやつを作るには、じっくり、ゆっくり、いろいろと検討する必要があるでしょう。でき上がったからといっても、納得できないものでは、セガやファルコムのゲームではないと思います。それなら、時間はかかっても自信を持って推すものを作ってほしい。

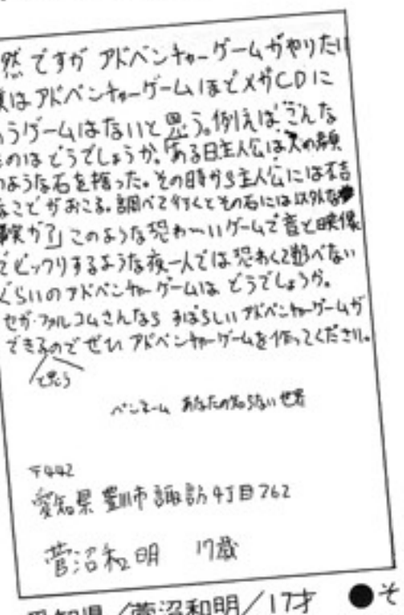
がんばってくださいとしか言えませんが、心から応援しています。

神奈川県／曽我　けい子／19才

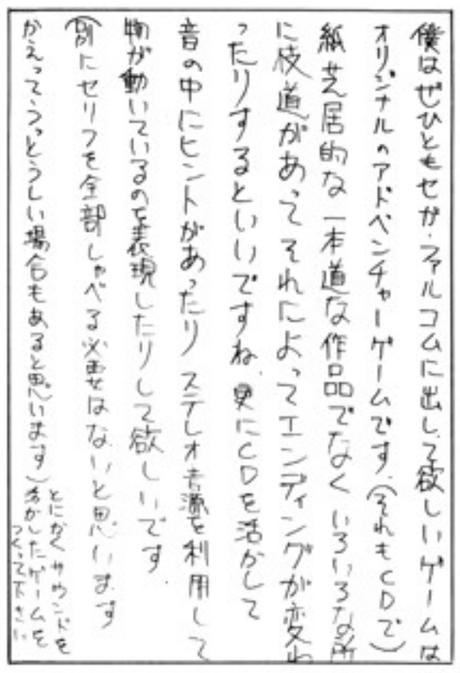
——親身になってのお便りありがとう。ラインナップが決まったら、真っ先にこのコーナーで発表しますので、応援してくださいね。次号もよろしく。



大阪府／上海野郎　●なぜか、異常に多いアドベンチャー希望のハガキのなかの、1枚。



愛知県／菅沼和明／17才　●そんなに怖いゲームだったら、女性や小さい子にはできないよ〜。



北海道／POP／19才　●まとめて3枚、アドベンチャー希望を載せてみた。ほかにもきっと、まだまだいるんだろう。

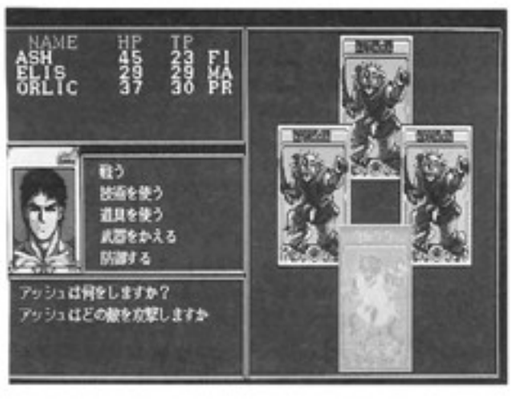
お便り募集中

この記事を書いている現在、手元には数十通あまりのお便りが届いています。どれもみんな、セガ・ファルコムの期待でいっぱいです。全部を紹介しきれないのは、本当に心苦しいけれど、きちんと渡しているので許してくださいね。

まだまだ続く、このコーナー。セガ・ファルコムへの希望や聞いてほしいことがあったら、どんどんお便りください。

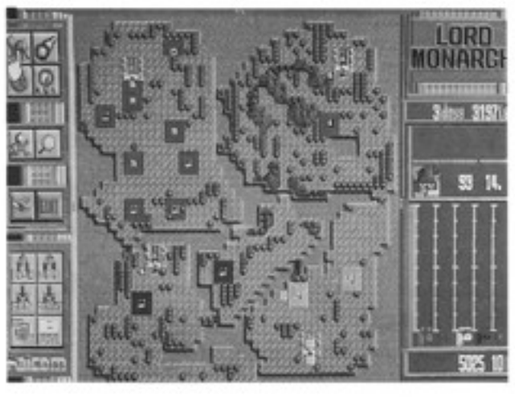
〒108　東京都港区高輪2−19−13　NS高輪ビル
BEメガ編集部「セガ・ファルコム通信」係まで

● ダイナソア



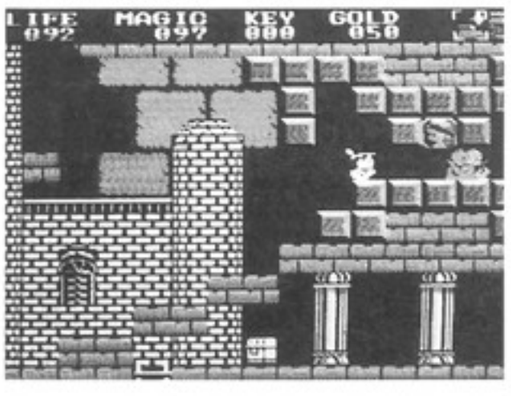
なぜか、女性からの票が多い一本。キャラへの感情移入の差だろうか。ここまでの3本は、一票差で競り合っている。不思議な現象だ。

● ロードモナーク



マウスの問題が気になりつつ、4位にランキング。忠実に移植するなら、なくてはならないアイテムだと思うけど……。

● ドラゴンスレイヤーIV



「ドラスレ」シリーズのなかでも、高い支持率を誇るIV。ファミコンとMSX版しか出ていなかったことが原因か!?

対談



ウクレレ飯野の ドレミファ・談（だん）

文／コマンタレ飯野



井上喜久子
本名■井之上喜久子（いのうえきくこ）。昭和39年9月25日生。声優、作詞家、歌手。平成元年4月より江崎プロダクション所属。「らんま1／2」の天道かすみ役で出演中。そのほか、ＣＭなどのナレーションで活躍中。

#井上喜久子さんの巻#

こんにちは飯野です。今回はＭＥＧＡ-ＣＤ期待のゲーム「LUNAR」のミュージックＣＤのレコーディング現場に行ってきました。なお、ＣＤは東芝ＥＭＩより４月22日発売。

いつもうがい薬を持っています

飯野　井上さんって「らんま１／２」の声優もやっているんですよね？

井上　ええ、天道かすみの役をやっています。

飯野　今回の「LUNAR」では主人公の幼なじみルーナ役だそうですが、アニメとゲームとでは役を演ずるうえで何か違うところがありますか？

井上　アニメよりも自分が想像して喋（しゃべ）る部分が多いですね。

飯野　井上さんの声って、もしかしてゲームをプレイするみんなの声になるんだ。

井上　そこが難しいところなんです。

飯野　声優をやってて、何か気をつけていることってあります？

井上　ええ、声が命なので、たとえばこの人風邪気味だなぁって思ったら、話した後、必ずうがいをするようにしてるんですよ。

飯野　僕、実は今、風邪ひいてるんですよ(笑)。うそうそ。

いや〜体にやさしい詩だこれは

飯野　ミュージックＣＤでは歌も歌って、作詞もするんでしょ？

井上　そうなんですよ。

飯野　どういったことをイメージして作詞したの？

井上　主人公ルーナの自然のなかで暮らす純粋な心をイメージしました。

飯野　体にやさしいって感じの詩ですね(笑)。

井上　主人公の思っている気持ちとかをできるだけ素直に詩にしました。

飯野　今回「LUNAR」の曲を歌ってみてどうでした？

井上　普段あまりないことなので、すごく楽しませてもらいました。すごくいい曲だったので気持ちよかったんです。

飯野　では最後に、今回のミュージックＣＤの曲をアレンジされた工藤崇さんよりメッセージをお願いします。

工藤　主人公のもつ竪琴を使ったノリのいいものにしました。

みんなで唱おう「センシティブ・ドリーム(仮)」



井上さん、作詞はよくされるんですか？工藤さんはWinkの作曲もされたとか？



風に舞い
自由に羽ばたく
鳥よ教えて
人は皆
悲しみ隠して
微笑んでるの？
ねぇ　心に
翼があぁあるなら
不安さえ
夢
今　見上げる
果てしない空の青い地球（ほし）
あぁ　不思議な
優しさで　愛を
いざなうの

朝露の
涙をぬぐった
花よ教えて
いつの日か
切ない想いも
淡く染まるの？
ねぇ　私は
旅立つ勇気さえも
解らない
でも
今　見つめる
あなたの瞳は青い地球（ほし）
あぁ　祈るの
永遠（とわ）の幸福（しあわせ）を
いつまでも

ララーラ



まん中で歌っているのは須藤まゆみさん

ららららラン

ええ、好きなので電車のなかでもどこでも……



アレンジを担当した工藤崇さん。

今回は作曲ではなくアレンジをやりました



邪悪な者の目覚め、魔人の繭、拡大する戦場、龍騎士対龍騎士、父の死……。そして１人残された幼いアリシアの弱々しい泣き声。世界を救う宿命を背負う少女アリシア。彼女の戦士としての覚醒をここに紹介しよう。

アリシア ドラグーン ALISIA DRAGOON

BEFORE STORY VOL.2 〝龍の血を引く者〟

文：ゲームアーツ　画：佐藤 肇

夢を見ていた。暗黒の霧と灼熱の大地の中にアリシアとその父はいた。
「朽ち果てろ！　その屍を永遠にさらせ！」
何物かの叫び。邪悪なる者の空気。それをアリシアが感じ取った瞬間。父の身体は千の刃に貫かれていた。軽い人形のように、刃に突き上げられた父の身体はいく度となく宙を舞う。血が、雨のごとくアリシアに注いだ。
「やめて！」
その瞬間、すべてがかき消えた。それは夢、しかし確実な思い出でもあった。

「**竜**のベッドの寝心地はいかがだったかな？」
ぼんやりとした意識のなかで、アリシアは男の声を聞いていた。
「お前は、新しい血を受け継いだ」
「お前は、新しい命を受け継いだ」
まるでまじないのようなつぶやき。
ザワザワとした、周りの雰囲気にアリシアは息がつまりそうだった。
弱々しいその質問の声に、応える者は誰もいなかった。
「わたしは誰なの？」
今のアリシアに思い出はあっても、記憶はなかった。
それが、彼女にとって幸福なことなのか、悲しむべきことなのか……。

「**竜**の血を引きし者よ！」
男はアリシアを抱き上げ、そして神殿にかざした。
このときからアリシアの運命は、大きく変わる。
龍の血を引く、この世でたった一人の戦士となったのだ。

ゆっくりと両手を合わせる。
心のなかで天空の精霊たちに祈りをささげる。
青白い光がスパークして、閃光が走る。
「どうしてこんなことをしなきゃいけないの？」
それは愚問だった。
「お前にはこの能力がある。だから、だ」
この答えになっていない言葉が唯一のものだった。

「おまえには大切な者がいるか？」
「いない、誰も、いない」
「現在も、未来も、そして過去にもいないのか？」
「知らない。わたしにはそんな人はいない。いなかったと思う……」
「私には護るべき聖なるものが、いる」
「じゃあ、幸せなの？」
「それはわからぬ。しかし生きる目標があることは確かだ」

「これは！　何だ！」
男は苦悩した。自分が命をかけて護りぬこうとした者が、かくも邪悪な光を持つ者だったとは。

「世界を破滅に導く、邪悪なる者ども、か……」
アリシアの父はよくそういっていた。
『いつか奴らはくる。その日のために我々はいるのだ』
一つ、二つと言葉を思い出していた。
「まさか……。私がいままでやってきたことは何だったのだ？」

錆びついた龍騎士の剣をじっと見つめる。
かって、自分は何をしていたのか？
今、自分は何をしなければならないのか？

紅蓮の炎に繭はつつまれる。
断末魔が、月が3回空を渡る間続いた。

私は、真実を見失っていた。わたしは贖罪(しょくざい)しなければならない」

男はやさしくアリシアの額に自分の額をつける。
「眼を閉じ、私の思いに胸を傾けろ」
コクンとアリシアは軽くうなずく。
「これからおまえにすべてを伝える。お前の記憶、父のこと、行くべき未来のこと、私自身のこと……」
あらゆることが虹のようにカラフルなイメージとなってアリシアの中に流れこんでくる。
驚き、戸惑い、涙が止まらなくなった。
『この男が、わたしの父を殺した人だなんて……！』

「私は、旅に出る」
最後に伝わったイメージは、その言葉だった。
「邪悪な者どもを生み出す星がある。封印の扉なら必ずそこへたどり着けるはずだ。アリシア、お前はもう十分一人で生きて行けるだろう。しかし、今持っているその力はとても危険なものだ。だから、再びその力が必要となるまで封じこめておく。いいな？」
その言葉に答える前にアリシアの意識は遠くなっていった。

やがて、すべての謎が解けるときがくる。
また、新たな出会いのときもくる。
しかし、その物語までには、いま少しの時間が必要だろう。

アリシアは眠っていた。
未来の自分の姿を見ていた。
恥ずかしくて、でも、その未来に少し憧れてもいた。

完…

アンケートハガキの書き方1-2-3（ワン　ツー　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？(031のとき)

● 1 2 3

0 1 2 ●

0 ● 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。

①出前一丁ＳＤヴァリス

②ＢＥメガデータランド

③ＢＥメガドッグレース

④ＢＥメガ読者レース

⑤ニュース＆インフォメーション

⑥ＢＥメガNEW VIDEO GAMES

⑦新作スクランブル

⑧びーぷるランド

⑨本音で迫るＴＶゲーム業界

⑩シャイニング・フォース

⑪港のトレイジア

⑫シーザーの野望II

⑬バルトマニア

⑭鋼鉄帝国

⑮ロードブラスターズ

⑯TOEJAM&EARL

⑰特集バブルがハジけてもメガドライブはハジけず!?

⑱ソニック通信

⑲冒険者たちの肖像

⑳HYPER TECHNOLOGY講座

㉑セガ・ファルコム通信

㉒ウクレレ飯野のドレミファ・談

㉓アリシアドラクーン BEFORE STORY

㉔特別企画'92年は元気印のメガドラだ

㉕シャドー・オブ・ザ・ビースト

㉖精霊神世紀フェイエリア

㉗アイル・ロード

㉘LUNAR

㉙天下布武

㉚ダークウィザード

㉛聖魔伝説　3×3EYES

㉜デトネイター・オーガン

㉝電忍アレスタ

㉞HYPERセガ

㉟TERA COMMUNICATION

㊱BEEP! GAMEGEAR

㊲ＢＥメガ裏技リーグ

㊳BINARY　ANALYSIS／渋谷洋一

㊴付録BEEP!／メガＣＤ(RIOT)

❽ スーパーファミコン用CD-ROMについてどう思いますか？（1つだけ選んでください）

①まったく興味がない

②興味はないが、気になる存在だ

③いいソフトが出ればぜひ買いたい

④買うのはMEGA-CDだけと決めている

⑤よくわからないがしばらく様子を見たい

⑥MEGA-CDともども買おうと思う

⑦ぜんぜん脅威とは思わない

⑧MEGA-CDを買って損したと思った

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 ストームロード

002 鋼鉄帝国

003 港のトレイジア

004 精霊神世紀フェイエリア

005 ロードブラスターズ

006 バトルマニア

007 シーザーの野望II

008 ＳＤヴァリス

009 コズミックファンタジーストーリーズ

010 アイルロード

011 A列車で行こうＭＤ

012 シャイニング・フォース

013 シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟

014 ピットファイター

015 スライムワールド

016 クルードバスター

017 魔法の少女シルキーリップ

018 デスブリンガー 秘められた紋章

019 大航海時代

020 バッドオーメン

021 TOEJAM&EARL

022 ターボアウトラン

023 グランドスラム

024 デトネイター・オーガン

025 Ayrton Sena'sスーパーモナコGPII

026 闘技王 キング・コロッサス

027 中嶋悟F1 HERO MD(仮)

028 電忍アレスタ

029 アリシアドラグーン

030 忍者外伝

031 まじかる☆タルるートくん

032 ザ・スーパー忍2

033 アルテイン

034 魔天の創滅

035 笑ゥせぇるすまん

036 GODS

037 封神演義

038 熱血高校ドッジボール部サッカー編

039 修羅の門

040 Cal.50(キャリバーフィフティ)

041 LUNAR（ルナ）

042 スプラッターハウスPART 2

043 ゆみみみっくす

044 プリンス・オブ・ペルシャ

045 チェルノブ

046 ファイヤープロレスリング外伝

047 レミングス

048 ノスタルシアII(仮)

049 スラップファイトＭＤ

050 スピードボール2

051 アフターバーナーIII

052 聖魔伝説「3×3 EYES」

053 ダークウィザート～蘇りし闇の魔導士

054 スーパーギャルズパニック

055 パワードリフト

056 F-1コンストラクターズ(仮)

057 ニンジャウォリアーズ

058 ツインクルテール

059 シムアース

060 ライズ オブ ザ ドラゴン

061 新・覇邪の封印

062 シュヴァルツシルト

063 ワールドラリー(仮)

064 クライング・ドラゴン

065 ウイングコマンダー(仮)

066 ＣＤ野球(仮)

067 スウィッチ(仮)

068 アルスラーン戦記

069 クイズスクランブルスペシャル

070 グレイランサー

071 テラフォーミング

072 ペーパーボーイ

073 ランパート

074 スティールタロンズ

075 ロードライアット

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HOT MENU

PART 2

アリシア ドラグーン P105

シャードー・オブ・ザ・ビースト P108

アリシア ドラグーン

ゲームアーツ／4月下旬発売予定／7,800円／SHT／8M

きらめく稲妻(いなずま)轟く雷鳴！ 我らが雷娘(アリシア)血風録!!

美少女は好きだがシューティングは苦手、という○○○(ピー)な君にも自信を持っておすすめできる、美少女シューティング「アリシア ドラグーン」。〝全方位全自動照準稲妻〟とＯＰＭ(オプションモンスター)システムで極上の操作性はソ連邦崩壊後最大の快挙である。

今月は太っ腹にもステージ１と２の全マップを一挙掲載。加えてステージ３と４も、少しだけだが紹介してみた。しかし、〝全方位全自動照準稲妻〟の凄さは実際にプレイしてみなければわかるまい、フォッフォッフォッ……失礼しました……。



STAGE1-1



START▶

1-1はほとんど練習面ともいえるお手軽ステージ。注意してほしいのは、〝全方位全自動照準稲妻〟といっても稲妻のパワーゲージがＭＡＸの時以外は、アリシアの向いている方向にしか攻撃できないということだ。

ＯＰＭはファイヤー・ドラゴンとブーメラン・リザードが使いやすくおすすめである。ただし、ＯＰＭは無敵ではない。ダメージを受けすぎて、死んでしまう前に交代させよう。



見たか！ 天下御免の光り技、全方位全自動照準稲妻の大威力。敵は幾万ありとても一網打尽のエクスタシー。



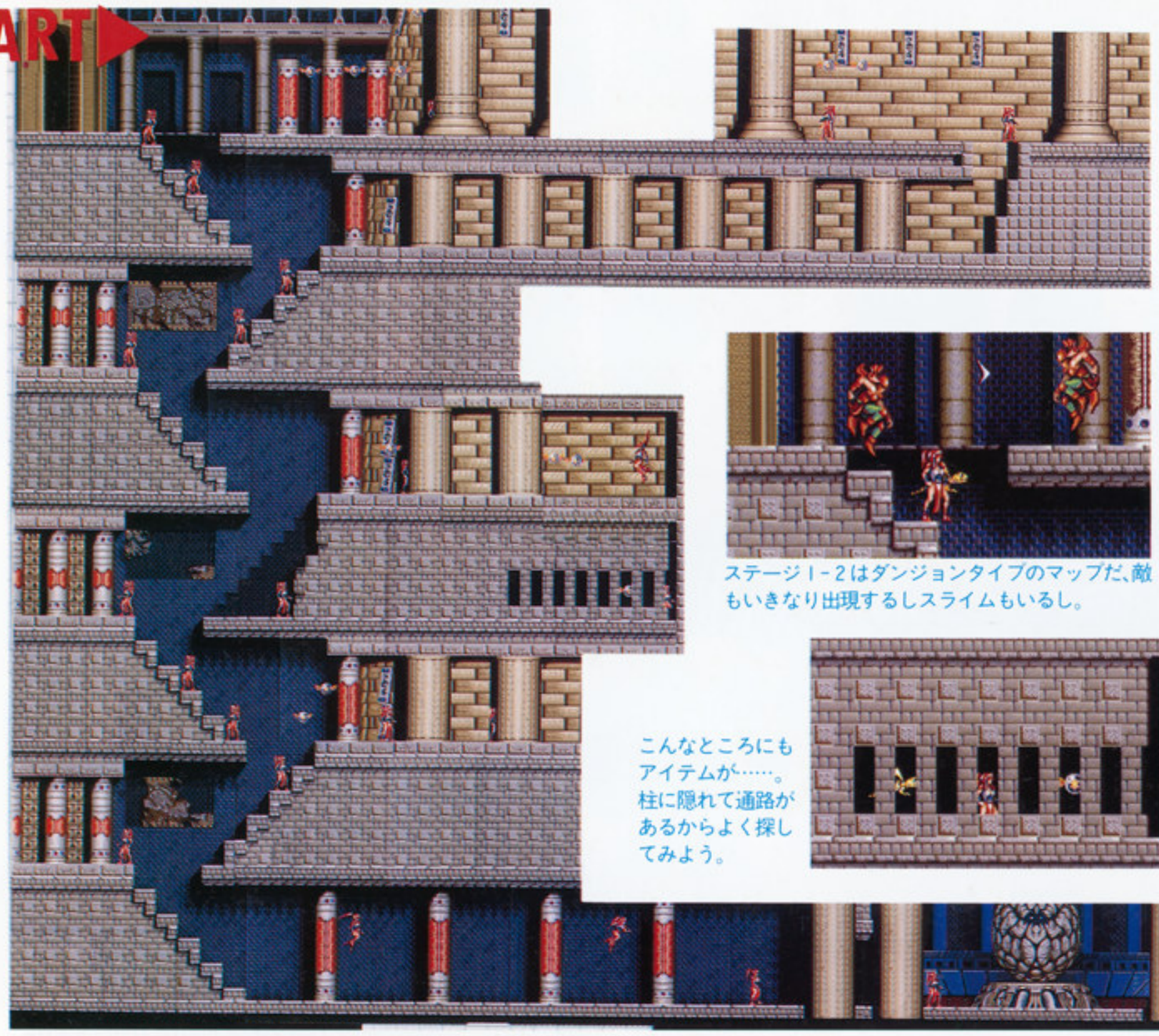
放出した胞子が発芽して、そいつが破裂するという２段階で攻撃してくるキノコ状の敵。意外とカタイのでＯＰＭと力を合わせて倒せ！



GO TO STAGE1-2▶

STAGE1-2

START



ステージ1-2はダンジョンタイプのマップだ、敵もいきなり出現するしスライムもいるし。

こんなところにもアイテムが……。柱に隠れて通路があるからよく探してみよう。

ステージ1-2もそれほど強い敵が出てくるわけではない。大事なことは、このステージのいたるところに隠されているパワーアップアイテムを探し出すことにあるのだ。

ジャンプすると見えるぎりぎりの位置にアイテムが浮かんでいたり、柱の裏側に隠し通路があったりするので、よく探すことが大切だ。アリシアとＯＰＭをこのステージで確実にパワーアップしておこう。

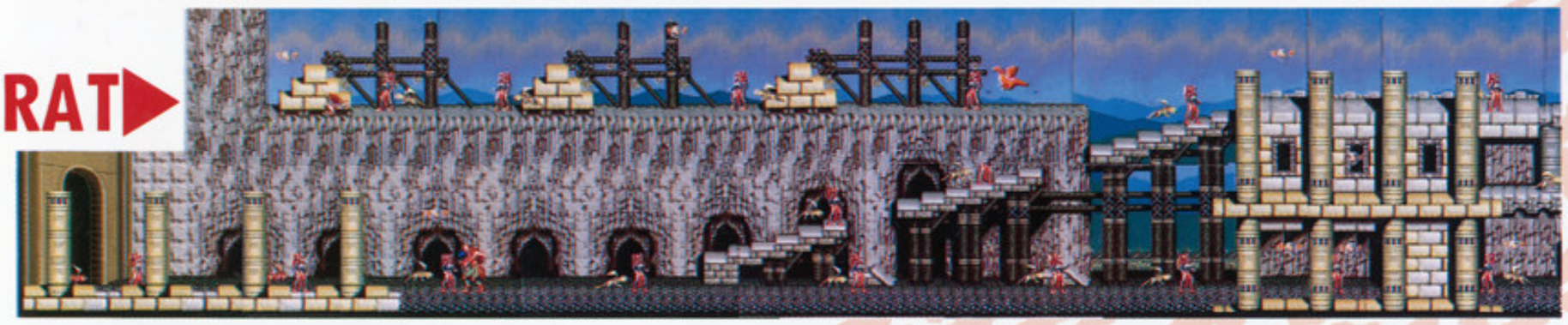


教祖ドルガー早くも登場、魔神のマユからいったい何が生まれるのだろう。

GOTO STAGE1-3

STAGE1-3

STRAT





頭上注意！　こいつが噂の岩石落とし野郎だ。



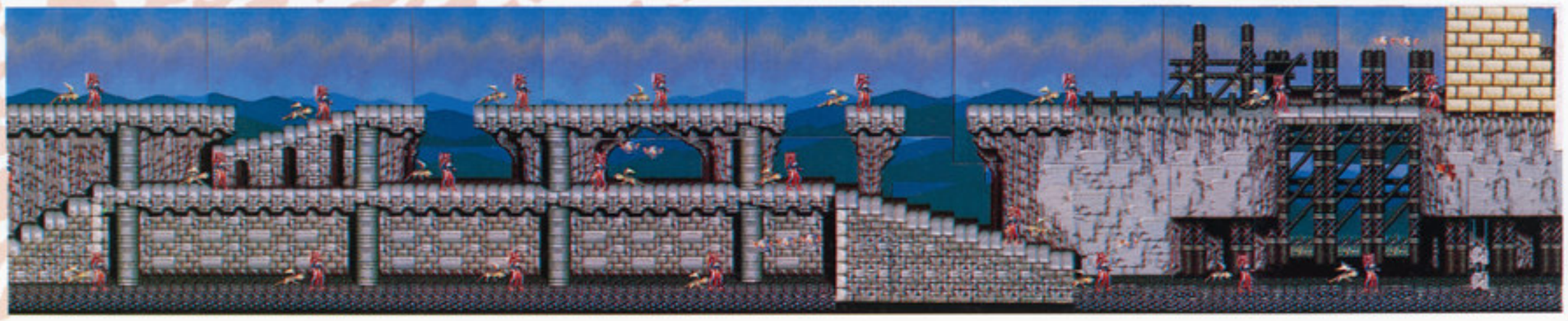
上を通ったときにはわからなかったが、この部屋は中に入るとアイテムが現れる。稲妻で入り口を壊すと入ることができるぞ。

ステージ１も後半になると敵の攻撃が激しくなってくる。このマップの最上段の右端と左端には、重要なアイテムがあるので必ず行って取ってこよう。

そしてお待ちかね、ステージボスのマール＆マーシュの登場だ。



ボスは２体出現するが、あわてなくても大丈夫。ブーメラン・リザードかファイヤー・ドラゴンのレベルを確実に上げておけば簡単に倒せるはずだ。



GOTO STAGE2

STAGE2

STRAT





いきなりトラップにつかまってしまった、こいつは痛そうだ！　水の中には何が潜んでいるかわからない。水面の動きにも十分気をつけよう。



こいつが２面の中ボス、水中魔獣マルマシだ。もちろん、倒さなければ先へ進むことができない。

空の上にはきっといいことがあるはずさ。





ステージ２は沼地での戦い。このステージには１と比べると短いものだが、途中には中ボスが待ちかまえている。

また、空の上のほうにはアイテムが浮かんでいるのでジャンプして必ず取ること。

ステージボスは水中魔獣ゲアベル、動きのパターンをよーく見きわめて、口を開いたときが攻撃のチャンスだ。



アイテムは必ず取りに行くこと。アリシアが近づかないと出現しないので、いろいろな場所へ行ってみよう。



ステージボスの水中魔獣ゲアベルの弱点はロだ。口を開けたときにしかダメージを与えられない。



GOTO STAGE2

STAGE3

ステージ３は巨大な飛行船だ。難易度もだんだん上がってきたので、油断しているとＨＰがゲームオーバー寸前、ということもよくある。ステージのはじめのほうに出てくる砲台はかなりカタイので、あわてて先を急がずに１つ１つ確実に破壊していくようにしたい。

内部は迷路状になっているが、矢印が表示されるので迷うことはない。しかし、メインのコースから外れたところに重要なアイテムがあることが多い。すべてまわろう。



いきなり抱きつくセクハラ野郎…と思ったらよく見りゃ女。こっちのほうが危ないかな。

スタート地点からすでに砲台に包囲されている。砲台を一つずつ壊していこう。



この面のボス寄生生物ガディムビル。わかりにくいかも知れないが、右上のほうに出てくる控えめな奴らがそうだ。

STAGE4

ステージ４はいままでとはうって変わって荒涼（こうりょう）とした岩山の風景だ。ここまでくると、敵もより強力に、そしてしつこくなってアリシアを苦しめることだろう。

せっかくレベルを上げたＯＰＭがダメージを受けすぎて死んでしまうことのないように、ＨＰの残りには十分注意しよう。





飛んできて頭の上から岩を落とすプテラノドン。やめなさいってば、危ないから。

ステージボスの巨大翼竜ヤーディット。翼をバサバサいわせながら火も吹きます。

シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟

ビクター音楽産業／3月下旬発売／8,800円／ACT／8M

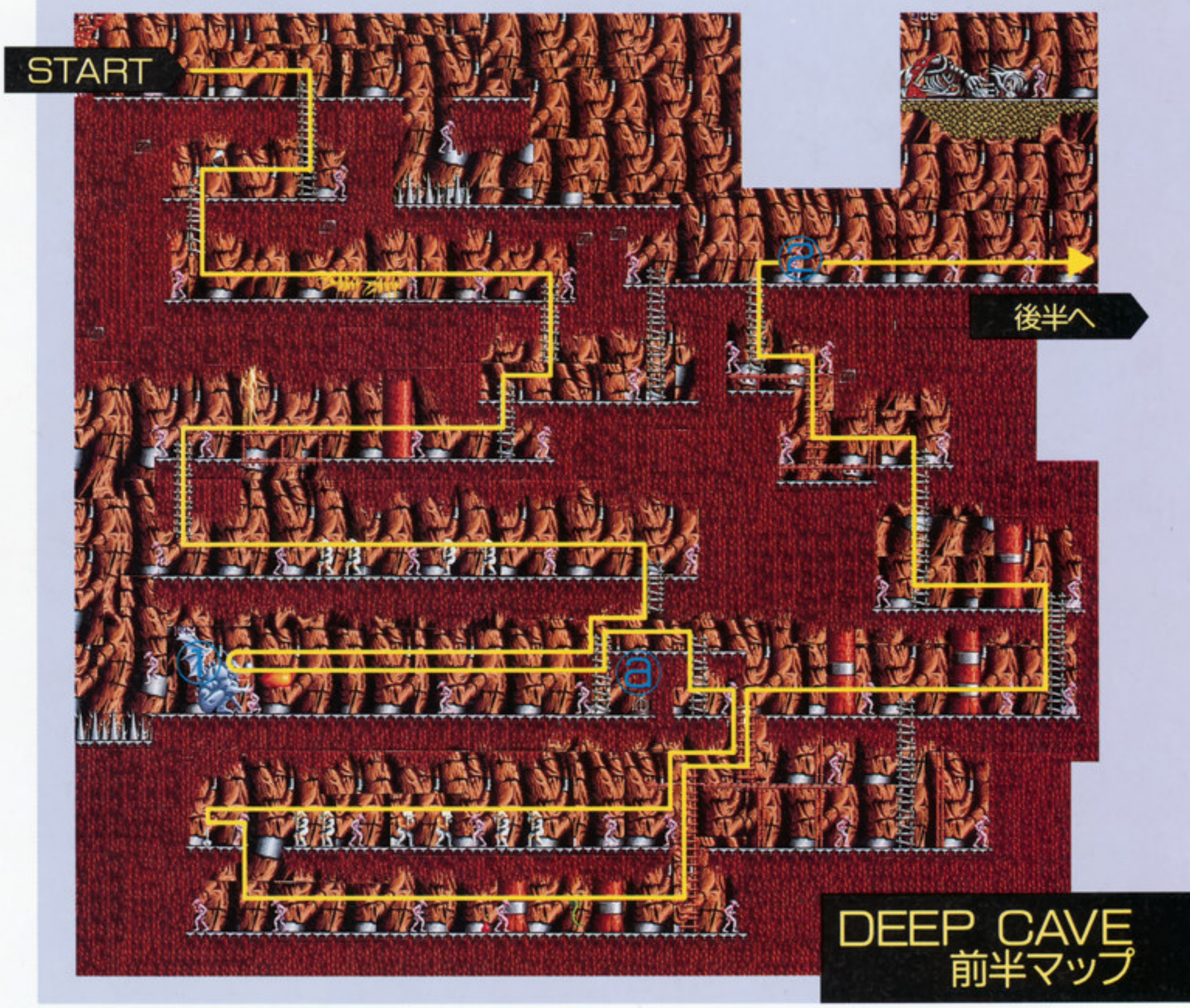
超エグアクションの最高峰をマップで大攻略!!



DEEP CAVE〜悪魔の洞窟〜に恐怖の侵入!!

先月は、この「シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟」の世界をざっと紹介したよね。今月は、スタート地点から左に進んだところにある、ＤＥＥＰ　ＣＡＶＥ（悪魔の洞窟）を完全攻略するぞ。クリアのコツは、マップを頭に入れることにつきる。だから、マップをよ〜く見て、プレイしよう。それから、理想的なルートも示しておいたぞ。これで攻略は大丈夫。自信をもって進んで行こう。





1 宝玉を壊すのだ

ここに火を吹くモンスターがいる。こいつは倒そうと思っても無理。全然ダメージを受けないぞ。とはいっても、こいつの攻撃方法は火を吹くだけなのだ。だから、近くまで寄って、火の出るパターンをよくつかもう。そして、こいつの持っている銀色の玉に向かってジャンプキックするのだ。



この姿勢からジャンプして玉にキックしよう。数回叩くと玉が消える。すると、キミは飛び道具が使えるのだ。

2 ボスまでの道

銀の玉を取ったら、そのまま上のマップの順路に従い、進んで行こう。それでそのまま下に降りていくと、鍵があるのに気がつくはず。結構ムズいけれど、これは必ず取るように。そうしないと、この先進めなくなるんだ。

ⓐワープゾーン

この記事を読んでいるキミだけにそーっと教えよう。実はこの悪魔の洞窟には、ワープゾーンがあるんだ。マップと写真を見てくれればよくわかるけど、王様の冠みたいな形をしているのがワープゾーンなんだ。





ワープゾーンに触れると画面がグニャグニャして、ステージの先のほうまで行けるぞ。

©1989,1990,1992, PSYGNOSIS, LTD.　©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.

DEEP CAVE 後半マップ

後半では、まず、ステージの中ボスとの対決が待っている。こいつを倒すと、ようやく後半のステージに行けるのだ。かなりやっかいだが、がんばれ！



3 巨大ボスを倒せ！

前半のクライマックス、そして、後半への入口となる中ボスとの対決がやってきた！　前のページにも書いたけど、飛び道具を手に入れたよね。とにかく敵に向かってそれを撃ちまくればＯＫ。こいつにちょっとでも触れると、どんなにライフがあっても死んじゃうから注意しよう。



こいつは左右にゆっくり移動しているだけだ。でも触れると死んじゃうから、逃げながら撃ったほうがいいぞ。

4 スイッチを切れ

ここになにか怪しげなスイッチがある。これはいったい何を意味しているのか？　でも、とりあえずスイッチを動かしてみよう。

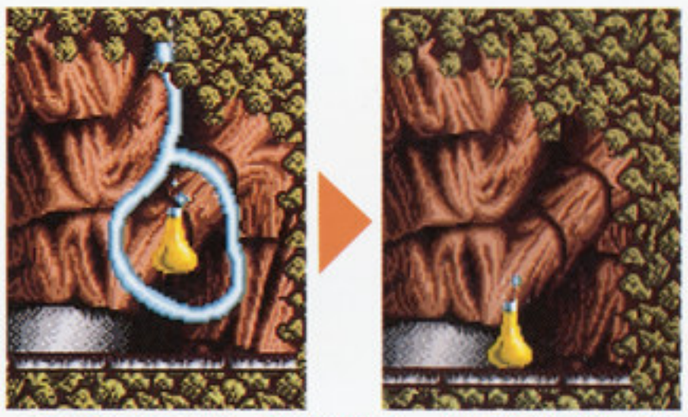
…しかし画面上は何の変化も起きない。でも、とにかくスイッチを下にしておいたほうがいいぞ。



キミの後ろにいる敵は、この位置にいると、もう襲ってこないから大丈夫だ。

5 バリアの中に

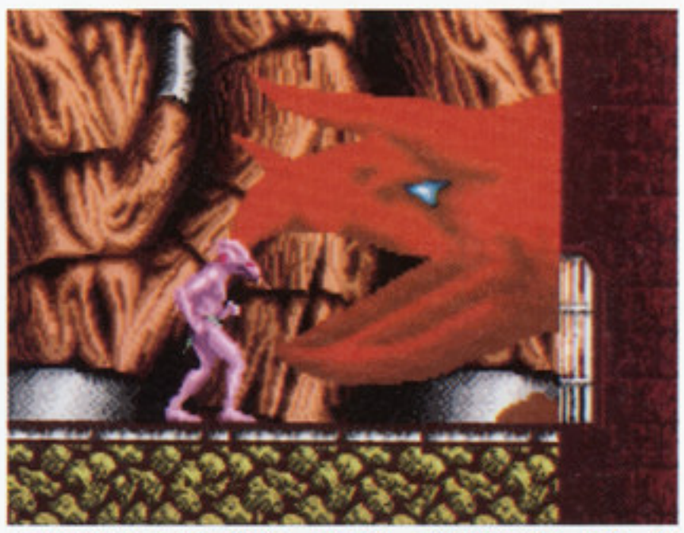
さっきのスイッチのナゾはここで解明される。スイッチを上げたままだと、写真の黄色いポーションのようなものの周りにバリアがある。これに少しでも触れてしまうと、またたく間に死んでしまうのだ。だから、下にしておけば、このバリアが消える。なるほどね。



この黄色いやつを取っておかないと、クリアは不可能。どのみち絶対に取らなきゃならないアイテムだ。

6 2番目のボスだ！

いよいよステージ最終ボスとの対決だ。何度も言うけど、さっきの黄色いポーションを取らないで、このボスと戦っても無理。絶対に死なないぞ。そのポーションを取ってはじめて攻撃できるぞ。



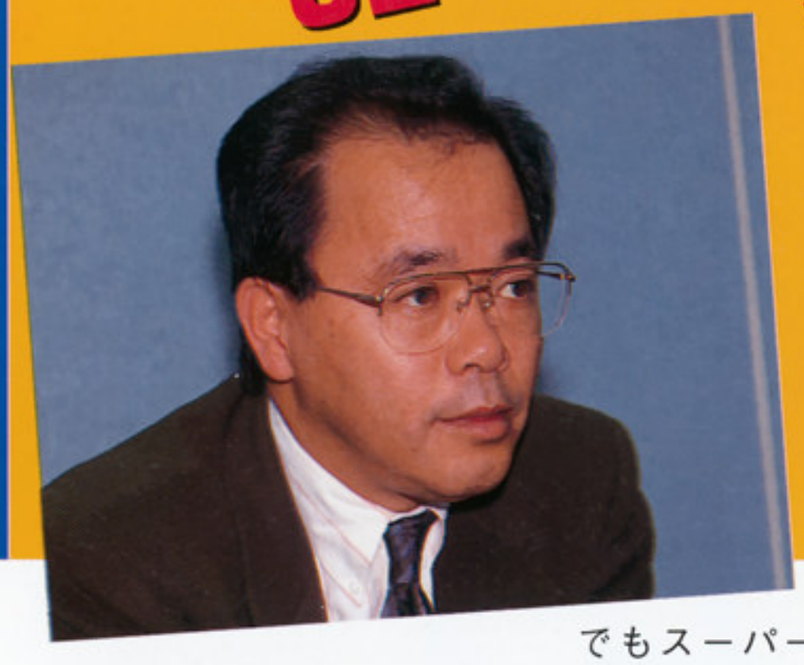
とにかくパンチの連続！　ひたすらこの攻撃に徹しよう。やっつけたらクリア。でも鍵を持ってないと出られないぞ。

ディーノの冒険はまだまだ続く

キミはこれを読めば、なんとかこのステージはクリアできるはず。しかし、まだまだ戦いは始まったばかり。このあとステージはさらに難しくなっている！　次号もこの先のステージを攻略していくぞ。かならず読むようにしてくれい!!

特別インタビュー企画

'92年は 元気印のメガドラだ



メガドライブ400万台
MEGA-CD50万台
ゲームソフト50本
今年のセガはやります

'91年はシャイダクやソニックのヒット、MEGA-CDの発売、そしてアメリカで好調なジェネシスと、話題にこと欠かなかったセガだが、今年は、ユーザーの期待するROMソフトのさらなる充実とCDソフトの拡充をめざして、どういう展開をとげるのだろうか。また、周辺のハードの発売は。読者がいま知りたいことのすべてがわかる、新春スペシャル企画だ。

'91はメガドラシェア拡大の年だった

――さっそくですが、去年はメガドラにとってどんな年だったのでしょうか？

鎌田　ＴＶゲーム業界全体から見ると横ばいの年でした。そのなかにあってセガは、国内での売上げだけを見ても前年度の６割以上アップしています。セガのシェアが伸びた年だったと思います。昨年末のクリスマス商戦のときも、メガドラやG.G.を多く取り扱ったショップが好成績を残しています。メガドラやG.G.が全国的に浸透してきたという感じです。そして昨年、一番インパクトのあった出来事は、やはり海外でのメガドラの快進撃ですね。たとえばアメリカでは、これまで任天堂のシェアが90％以上だったのですが「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の大ヒットやユーザーが買いやすい価格でマシン本体を提供したことが実ってか昨年６月ぐらいから徐々に上向きになりました。年末商戦でもスーパーＮＥＳに比べてGENESISが2.5対１の売上げを勝ち取っています。そういった海外のいい状況が、最近国内にもフィードバックされつつあります。たとえばアメリカの市場が好転しているので、いままでライセンス契約はしていてもサードパーティーとして名乗りを上げていなかったソフトハウスもメガドラに積極的になってきました。そういった意味では、今年はソフトのラインナップも任天堂陣営に負けない互角の勝負ができるでしょう。また、ゲーム以外の業界の方々もタイアップ企画などに積極的になってきています。流通のほうなどもアメリカの状況を見て、セガに対する取り組み方が以前とは違ってきています。



ご存じ「シャイニング・フォース」初の12M超大作だ。

――国内の場合、昨年でメガドラを引っ張ったソフトをあげると？

鎌田　やはりソニックです。アメリカのように爆発的なブームはなかったのですが、コンスタントに伸びています。アーケード版も出す予定ですし、今後もセガの看板キャラとして本格的に展開させます。

――海外の場合は、どうですか？

鎌田　海外の場合は、ソニックが間違いなくダントツですね。スーパーマリオと比較しても、動きは速いし、マリオが８ビット機から16ビット機になっても、あまり内容が変わらなかったのに対して、ソニックのほうはメガドライブの性能を生かしたスピード感が評価されたようです。とにかく、セガにとっては非常にエポックメイキングな年だったと思っています。

メガドラとMEGA-CDの2本の矢で！

――ところで、現時点でMEGA-CDの感触はどうですか？

鎌田　ユーザーの方は、ROMカートリッジではできないソフトを期待していると思いますし、当社もそれに対応すべく開発を進めています。MEGA-CDソフトは今後１作ごとにその特徴を生かした内容にしてユーザーの方々の期待以上に応えられるソフトを早期に出し、MEGA-CDのマーケットを確立していきたいと思っています。

――今年のMEGA-CDの出荷予定をお聞かせください。

鎌田　目標としては、メガドラ本体の累計の２割にもっていきたいと思っています。今、メガドラ本体が270万台ですから本来ならば50万台出ていなければいけないわけです。去年は、ハードの生産体制のことやソフトのライナップの問題もあり、８万台の出荷でした。「ＬＵＮＡＲ」が出る春ぐらいまでに、当初の発表どおり20万台にもっていきたいと思っています。そして、今年の末までに50万台を出荷する予定です。

――メガドラ本体は年内どれくらい出荷する予定ですか？



H・E事業本部　理事　今与志雄さん

鎌田　今年１年間でミニマム100万台、目標は150万台です。

――累計で400万台以上になるわけですね。MEGA-CD一体型や周辺機器に関してはいかがですか？

鎌田　一体型に関しては、ビクターさんと歩調を合わせて発表いたします。周辺機器に関してですが、カラオケユニットは夏ぐらいに発売を考えています。

今　これは、MEGA-CDに接続すればCD-Gのカラオケソフトが使えますし、普通のＣＤラジカセなどにつないで音楽ＣＤをかけてもカラオケが楽しめるユニットです。キーチェンジやエコーをデジタルで行い、普通の音楽CDのボーカルパートを消してカラオケにする機構もつけました。いろいろな使い方ができると思いますよ。それとバックアップカートリッジは、３月ぐらいになりそうです。

――アメリカでは今回のCESでMEGA-CDが発表になりましたが、アメリカでのMEGA-CDの展開についてはどうですか？

鎌田　日本に準ずる形で展開していくつもりです。アメリカのサー



ニューマシンのMEGA-CDにとって一番のポイントはソフトの充実。

ドパーティーが作っているオリジナルMEGA-CDソフトの開発もかなり進んでいますし、ソフトも十分そろった状態で発売できそうです。

――ユーザーとしては、スーパーファミコンのＣＤ-ＲＯＭアダプタが、やはり気になるんですが。

鎌田　当然、セガとしてもコストダウンなど、さまざまな対抗手段を講じていきます。一年後でしたら半導体の価格なども当然下がっていますし、不可能なことではありません。

今　今年はセガにとってCD-ROMの元年です。だから他社の動きよりも自力でCD-ROMの市場をどこまで広げられるかということに勝負がかかってくると思います。今年のセガは、メガドラのROMカートリッジソフトとMEGA-CDの２本の矢で勝負します。どちらの矢も相手に比べ、過不足なしと思っています。たとえば、今春にはROMカートリッジで「シャイニング・フォース」も出れば、CD-ROMで「ＬＵＮＡＲ」も出る。常に２本の矢で展開していく。１年の節々に両方のメディアでビッグタイトルを出していく予定です。

ビッグタイトルが続々登場！

――では、今年の目玉となるソフトは？　ROMカートリッジのほうからお願いします。

鎌田　３月には、「シャイニング・フォース」。そして４月～６月にはアイルトン・セナ監修の「Ayrton Senna'sスーパーモナコＧＰII」ですね。７月以降には「ドッジ弾平」、クライマックスの新作のアクションゲームの大作、「修羅の門」などが並んでいます。さらに年内ということならば、ゴールデンアックスの３作め、そして年末に「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の第２弾。あとユーザーの年齢層を広げるという意味で「ひょっこりひょうたん島」を予定しています。

――年々、ジャンル的にもバリエーションが出てきたような感じですが。

鎌田　どんな業界でもそうだと思うのですが、メーカーが自らマニアにターゲットを絞ってしまうと市場自体が尻つぼみになっていくと思うのです。ですからセガとしても極力ユーザー層を広げたいと思っています。もちろん、大作のRPGやシミュレーションなどは、作り続けていきますが。とにかく、今までＴＶゲームを遊んだことのない人にもメガドラソフトを親しんでもらいたいので、ユーザー層を広げていくチャレンジとしてディズニーのキャラクターものなども引き続き力を入れていくつもりです。



MEGA-CD期待のRPG「LUNAR」

――それではMEGA-CDのほうは、いかがでしょう？

鎌田　一番期待をかけているのは「聖魔伝説　３×３EYES」ですね。そして年末か年始に予定しているソニックのMEGA-CD版です。ROMカートリッジ版とは、別の切り口のゲームになりそうです。この２本が今年の柱です。

――ところで今年は、カートリッジ、MEGA-CD含めて何タイトルぐらいをお考えですか？

鎌田　ROMカートリッジは、セガブランドだけで30本ぐらいです。MEGA-CDでは20本ぐらいを予定しています。

――かなり多いですね。ユーザーの中にはこのままでは、ROMカートリッジのソフトが少なくなってしまうのでは、と不安がっている人もいますが、今のお話で安心しました。

鎌田　ソフトによって、カートリッジか、ＣＤか、どちらに向いているかという判断を的確にして、カートリッジでも十分面白いソフトは、カートリッジでどんどん出していきます。急にROMカートリッジのソフトのタイトルが減ることはありません。ご期待ください。

何が飛び出す？G.G.新戦略

年末年始は、売り切れ続出で好調でした。今後はハンディマシンとしての特徴をはっきり打ち出し、16ビットのメガドラとはまた違った20～30分気軽に遊べる作品を増やしていくつもりです。

――G.G.の戦略的ソフトというと？

今　昨年末でいえば、ソニックですね。気軽に楽しめてキャラもかわいいソニックやディズニーキャラのソフトは、今後も続けていくつもりです。今年前半でいえばやはり「Ayrton Senna'sスーパーモナコＧＰII」です。今、スキーバスでの貸出しも始めましたし、アウトドアや行楽のシーズンごとにG.G.の楽しさをアピールしていきたいと思います。今までのゲームにとらわれずハンディマシンの特質を生かした定番ゲームを充実させる予定です。

小林　そして、おもちゃ屋さんやＴＶゲームショップ以外でも、買えるようにしていきます。

――具体的にいうと？

小林　自動車用に特別にアンテナとＴＶチューナー、ゲームソフトを同梱した車載キット“COCKPIT TV”も限定発売します。これはおもちゃ屋さんでなくカー用品を扱うショップで販売します。

――今までと違ったゲームの楽しみ方を広げていくといった感じですね。本日はどうもありがとうございました。



H・E事業本部　取締役　鎌田繁雄さん



初公開！　これが車載用ＧＧセット「COCKPIT　TV」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

テラフォーミング／精霊神世紀フェイエリア／アイル・ロード／LUNAR／天下布武／ダークウィザード／3×3EYES／デトネイター・オーガン／電忍アレスタ／MEGA-CDハミダシ情報

テラフォーミング

パック・イン・ビデオ／今秋発売予定／価格未定／CD-ROM

シド・ミード氏は、かく語りき！

ビジュアルデザインにシド・ミードを起用し、話題の「テラフォーミング」。ミード氏に直撃インタビュー！

新しい分野に挑戦することは、楽しくクリエイティブなことだ！

――今回の「テラフォーミング」の制作過程をうかがいたいのですが。

ミード　今回は、ライトスタッフのゲームデザイナーである佐藤さんたちにロサンゼルスに来ていただきました。ストーリー展開や一番重要な8つのステージ構成と世界観、キャラクターやゲームシーンの原案などを話し合いながら、それにもとづいて私がデザインをし、それを映像へと発展させていきました。

――コンピュータゲームと、劇場映画のメディアの違いについてどうお考えですか？

ミード　劇場映画と比べると画面の解像度やサウンド関係など、いろいろなことで限界があります。でもゲームの場合は単に受身ではなく、プレイすると反応がある。インタラクティブであることが映画と違う点であり魅力です。だから楽しい（笑）。とにかく、自分の専門以外の分野に自分を投入し、その分野の専門家と技術的な壁を乗り越えていくことは、私にとって楽しくクリエイティブなことです。

――映画のようにＳＦＸで画像を作っていく場合とコンピュータグラフィックスで画面を作る場合の違いについてはどうですか？

ミード　コンピュータゲームの場合は、映画と比べて画面のサイズ、アレンジ、そしてシークエンスがだいぶ違います。ゲーム画面の場合、縦か横かのスクロールだけですし実際の映画と比べて演出としてちょっと平面的だと思います。「テラフォーミング」では、かなり三次元的な効果が出せたと思いますが。

――御存知のように、日本にはブレードランナーの熱心なファンが多いのですが。

ミード　ブレードランナーのことは、ワーナーブラザーズと話してみないと（笑）。

――ミードさんのデザインは、リアルで、科学的に見ても現実的にあり得そうなデザインが多いと思うんですが、今回の、デザインを見ると、生物的な印象を受けたんですが。

ミード　画面の解像度の関係でキャラクターが、16や32ドットと非常に小さいので、輪郭を単純化して識別しやすい形にしたんです。確かにある意味ではバイオテックでオーガニックなデザインを作るといった意味では、私にとってもチャレンジでした。



シド・ミード

1933年アメリカミネソタ州出身。インダストリアル・デザイナーとしてフォードモーター、USスチール社を経て、映画界進出。「スタートレック」「ブレードランナー」など数々の名作のデザインを手掛けたSF界の巨匠。

――最後にインダストリアルデザイナーとして、MEGA-CD本体のデザインについてご感想を。

ミード　実物を三次元的に見ないといいにくいんですが(笑)。コントローラーなどもゲーム内容と関連性をもたせて進化していけば面白いと思います。



シド・ミード氏の手による「テラフォーミング」のイメージイラスト。手前は、味方機か？発射しているのは、テレパシーに似たサイコエネルギーを増幅したビームらしい。

ち密に描かれたイメージイラスト。基地構造物内部か。手前の人間との比較でその巨大さがわかる。中央奥に伸びているのは、戦闘機発着用のハンガーだろうか。

テラフォーミングとは!?

「テラフォーミング」は、㈱ライトスタッフが開発する横スクロールシューティングゲーム。〝大気圏〟〝樹海〟〝火山地帯〟〝洞窟〟〝海底〟〝軌道宇宙〟などの8ステージからなり、ガイア仮説などを取り入れ惑星の生態系を強く意識した構成となっている。舞台は、はるかな未来。地球環境の悪化のため〝第2の地球〟を探すべく人類は旅立った。ある惑星にたどり着いた調査団は、その惑星自体が1つの意志をもっていることに気づく。そしてそれは惑星の全生命体の総意のようなものだった。人類は惑星意志とのコミュニケーションをとるため、行動を起こすのだったが……。

精霊神世紀フェイエリア

ウルフ・チーム／2月18日発売予定／7,400円／RPG／CD-ROM

精霊戦士の末裔は何かと忙しい

BGMも、CD-ROMを生かした豪華な作りのフェイエリア。たまには、音楽にじっくり耳を傾けてみるのもいいかもね。



対応ソフトも徐々に増えて、だいぶ活気づいてきたMEGA-CD。この「精霊神世紀フェイエリア」は本誌でも以前から紹介してきたMEGA-CDのRPGだけど、2月18日、ついに発売される。発売日を延ばして最終調整をしただけあって、全体的な完成度がかなり高くなっているぞ。ゲームシステムはオーソドックスながらも、MEGA-CDの性能を生かした贅沢な演出は一見の価値アリだ。「MEGA-CDで遊びたいけど、なんかどのゲームも難しそうで……」というユーザーにはもってこいのゲームだぞ！

さて、ゲームの序盤の流れは2月号ですでに紹介したけど、見逃したり忘れちゃったよーんという読者のために、プレイするうえでのアドバイスも交えて、簡単におさらいしておこう。これで序盤は大丈夫……のハズ!?



オープニングビジュアルから。かつてこの世界に吹き荒れた戦乱の数々。そして新たなたたかいが。

序盤でよく遭う怪物たちリスト

まだ未熟な主人公の経験値を上げてくれる親切な(？)モンスターたちを紹介。



ゴブリン

スライムと並ぶファンタジーRPGのザコ。ときどき笑い出したりして、何となくアブナイ。まあ笑われたところで別に困ることはないけどね。HPは15前後。



キラースパイダー

でっかい蜘蛛さん。なんとカニのように鋭いハサミをもっている。自分の出した糸を切るためかなあ。武器はもちろん、ハサミと粘着力のある糸。HPは15前後。



スパイクビースト

背中のトゲトゲがハリネズミを連想させる、わけないか。うずくまって防御体勢をとったり暴走したりと、なかなか芸達者な昆虫。HPが15前後と少ないのが救い。



ドカント

外見から察しがつくとおり、先に紹介した3匹よりもやや格上。レベルの低いうちにコイツに遭遇すると、かなり手こずるだろう。HPは20がおおよその目安。



ローグファイター

序盤の中盤（なんかヘン）で頻繁に登場する。パーティー全員にダメージを与える〝まわしげり〟なんて攻撃もする。まったく迷惑なヤツだ。HPは25弱と控えめ。



コボルト

他のRPGで登場するソレよりも身分が高い。良かったな、コボちゃん。でも、槍を振り回すのはあまり感心できんぞ。HPも35くらいあるし……。けしからーん！



ローグビューティー

小隊のリーダー的存在。ローグファイターを引き連れて悪さをする（どーゆーことかはプレイしてからのお楽しみ）。斧での攻撃は強力だぞ。HPは35以上40未満。



デススパイダー

一見キラースパイダーの色違いだが、よく見ると微妙に違う。しかし強さはケタ違いで、うっかりしていると痛手を追うことに。HPは40前後。ナメてかかるな。



ファイア・ビースト

一見スパイクビーストの色違いだが、よく見ると微妙に違う（とほほ）。パーティー全員に大ダメージを与える火炎攻撃に注意して素早く退治せよ。HPは40前後。



アンバー

全員にダメージを与える吹雪を吐くドラゴン。ファイア・ビースト同様、1匹ずつ確実にしまつしていかないと散々な目にあう。HPは45前後とやや高め。

読むと幸せになる 2月号のおさらい

セルディアの村



ゲームはこの村からスタートする。最初は村周辺でレベルアップにいそしもう。レベル3になったら北に向かおう。

道具屋		
	カイ・ポーション	4G
	ガル・スクロール	4G
	バーラ・スクロール	10G
	ダット・スクロール	15G

北の岬



村の北の海岸にある投身自殺の名所。もちろんウソ。

セルディアの村に訪れたジュネイル姫をさらった一行のアジトが、この北の岬。野外でも遭遇したゴブリン、キラースパイダー、スパイクビーストの他にもドカント、ローグファイターなどの強敵が登場する。回復の薬、カイ・ポーションを買いだめして戦いに臨もう。なおこの岬には、カイの魔法が入った宝箱がある。建物内部をくまなく調べることをお勧めする。

要塞



北の岬で姫を救出するとこっちに行けるようになる。

セルディアの村の南方、ランフェールの町へ向かう道の途中にそびえる古代の要塞遺跡。新たな敵が出現するココを攻略するには、レベル7以上でないと辛いかも（特に、地上2階に棲息するデススパイダーには注意）。普通に移動すればワリとあっさり神官戦士のタルフォーと合流できるが、ちょっと寄り道してガル（炎）の魔法とクーサ（睡眠）の魔法を入手しておきたい。

姫を追ってやってきましたマジカル・タウン



要塞を抜け、島の海岸線に沿って歩くと、やがて町が見えてくる。これが噂の魔法都市、ランフェールだ。タルフォーによれば姫の一行はこの町に来ているというのだが……なんと姫はそのままアトライノ城に帰ってしまっていたのだ！　残念！　しかし、ある兵士が姫からレイフェルたちへの伝言を受けていた。「魔法学院に行って、精霊の指輪について調査してください」

ではさっそくとばかりに魔法学院に行ってみると、どうも様子がヘンだ。

魔法学院をのぞいたれ



ランフェール魔法学院は5階建ての立派な建物だ。地下に特別研究室もあるんだって。

1階にある図書室にはフェイエリアの歴史や魔法についてのさまざまな記録があるぞ。

話したいときにアナタは病気



学院長のうめき声は魔物のようだ。そんなに苦しいのかねえ。

魔法学院の最上階にいる学院長精霊の指輪についてたずねようと思ったのに、学院長は得体の知れない病気にかかってうなされていた。彼の病気を治すには、町の南西の山脈に生えているミクダトの花が必要だそうだ。とゆーことは。

お願い鍛冶屋さん



鍛冶屋では有料で武器をレベルアップしてくれる。新たな武器を買い直す必要はない。

花を求めて山登り……



ランフェールの町から南に進み、つきあたったところで西に歩いていくと山脈への入口が見えてくる。元気良く入ろう。元気良く、な。

山脈内のマップはほぼ1本道なので、ためらわず進もう。怪物ではファイア・ビーストとアンバーが新たに登場する。どっちも強敵なので、十分にレベルを上げておこう。なお山脈にはミクダトの花以外これといって重要なアイテムはないので、あしからず。



山の表面と洞窟を出たり入ったりする。道程はけっこう長いので、花を入手したらダットの魔法で脱出しよう。

おおこんなところに



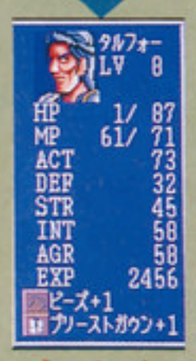
ワンポイントメモ

冒険者は簡単には死にませーん

このゲームには、死者を復活させる施設(しせつ)は存在しない。なぜならば、冒険者たちはHPが0になっても介抱してくれる仲間さえいれば(これが大事)生き延びることができるからだ。

ヤバイけど…





ほら、"死んだ"じゃないでしょ。でも全滅すると一巻の終わりだかんね。

大丈夫

ランフェールの町 お買い物リスト

道具屋さん その1



遠出をするときには、この店で売っているカイ・ポーションとカイハ・ポーションを買いだめしていこう。MPを回復するマジックハーブも忘れずに。

道具屋さん その2



バーラ、ダットの魔法を買うほど所持金に余裕がないときは1回だけ使用可能のスクロールで代用しよう。何より価格が安いのはありがたい。

魔法屋さん



ダンジョンなどから脱出するダットの魔法と、立ち寄った町にテレポートできるバーラの魔法は、少々値がはるけどぜひともおさえておきたい。

一般大衆の憧れ、アトライノ城に



ランフェールの町の北にある魔法研究所にいるリアンが、大陸にテレポートしてくれる。ありがとー。

ミクダトの花を手に入れ、魔法学院に戻って学院長に飲ませると、病気はケロリと直った。しかし喜んだのも束の間、学院長は「それはまた次の機会に……」といって取り合ってくれなかった。なんかスッキリしないけど、しょうがないから姫のいるアトライノ城に向かうことにした。魔法学院のエリート、リアンの助けを借りて大陸にテレポートし、王に謁見(えっけん)すると、新たな使命を授かることになる。

ほめられちゃった



このあとすぐ、異変が起きている町の調査を依頼される。こうなりゃもう、何でもやりますヨ！

運命の糸が見えるぜ



女雇われ兵、シフォンとはそっけない会話しか交わせない。でも近い将来、キミとともに旅をする気がするなあ。

ワンポイントメモ 優柔不断くんも安心

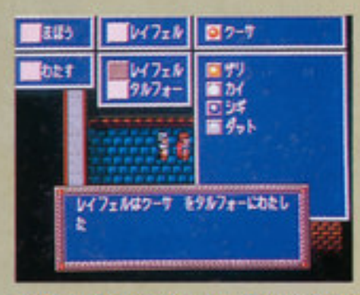
「たたかいだ」というメッセージが表示されている間は、戦闘コマンドの入力のやり直しができるぞ。



全てのコマンドを入力した後に取り消せるのはありがたい。

ワンポイントメモ 魔法は手渡し可能

このゲームの世界では、魔法は誰でも使用できる。よって「○○の魔法を渡す」なんてこともできるのだ。



ただし魔法の効力には個人差があるので、そのへんは注意。

揺れる村、アムソロスを調査してみよう



近ごろ地震が頻発(ひんぱつ)しているというアムソロスの町にやってくると、村人たちは表面的には普段と変わらない生活を送っていた。しかし一見ノンキそうな住民も、心の中は不安でいっぱいのようだ。中には、これらの地震の原因を「地形変化の魔法を操る何者かの仕業(しわざ)で……」と言う者もいる。この推測の真偽はともかく、レイフェルたちは地震の起こる直接の原因をつきとめなければならない。さっそく怪しい場所の調査に行こうとすると……。

まさかね



そういえば北の岬で起きた津波も、なんか不自然だったな。でも、こんな強力な魔法を唱えられる人物がいるのだろうか?

余裕の神父さん



住民はちょっとくらいの地震ではもはや動じなくなっている。慣れってヤツは恐ろしいもんだね、ホント。

突然、アレがきた!

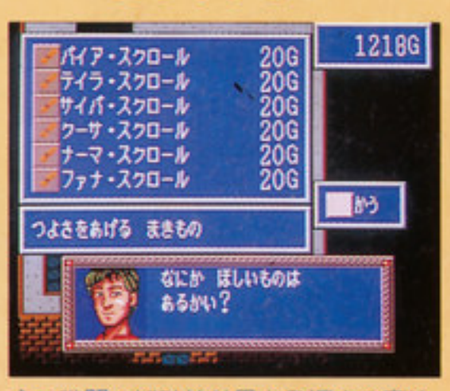


神父さんの話を聞いて地面に開いた穴を調べに行こうとすると、大きな揺れとともに地割れが発生。

町の外に出てみると、なんとさっきまでつながっていた陸地が完全に分離してしまった。あとで南に行こうと思っていたのにヒドイ！

アムソロスの村 お買い物リスト

道具屋さん



主に戦闘の補助的効果を発揮する魔法のスクロールを扱っている。

魔法屋さん



回復魔法レベル２のカイハは絶対買おう。余裕があれば将来用にアンチノも。

ストーリーは意外な方向に…

このあとアトライノ城に戻って王に地形変化の報告をすると、今度は再びランフェール魔法学院に行って今回の事件の分析を頼んでこいと命令される。しかし学院では別のトラブルが発生して……といったところで今月はおしまい。



リアンも仲間に加わって冒険も本格的になってくる。お楽しみはまだまだこれから！

アイル・ロード

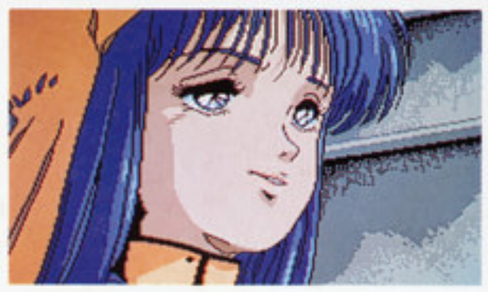
ウルフ・チーム／3月27日発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

イイ男、イイ女だらけでも、いいじゃん!!

ついに「アイルロード」の世界観が明らかになったぞ。ビジュアルシーンも多数入手できたので、一挙に大公開といこう。そらーっ!

美樹本キャラが華(ハナ)をそえる新感覚RPG






ゲーム画面の紹介ばかりでイマイチ全体像がつかめなかった感がある「アイル・ロード」だけど、発売日も近いということで、今回は主に各種の設定やサブキャラなどを公開しよう。「アイル・ロード」の舞台となる〝リュード〟は、アラビアと中世ヨーロッパの雰囲気が渾然(こんぜん)一体となったような世界だ。リュード12神を頂点とする神族と自由神ムゲラルを長とする暗黒系神族が存在し、また我々の世界とは全く違った進化をとげた生物たちも生息しているというから、まさにファンタジーの王道を行く設定だ。さらに加えて、この世界には魔導が存在する（大きく分けて万物の構成元素を分解、再構成して効果を得る〝源基魔導〟と、万物に宿る精神体を使役して効果を得る〝総霊魔導〟の2種類）。ゲーム中でもパーティーのメンバーや敵司祭、魔導師たちがこれでもかとばかりに使用するぞ。

先ほど暗黒系神族について少し触れたが、彼らは〝沈黙の時代〟に負のエネルギーによって生まれた邪悪な精神体であり、世界に秩序をもたらした神族と一対をなしている。暗黒神の長、ムゲラルが生み出した破壊を司(つかさど)るダダライアードや猜疑心(さいぎしん)の化身であるトロイ・スファルなどが強大な力を有し、ゲーム中でもその力を存分に見せつける。果たして主人公ロールたちとその一行は、暗黒神と直接対決することになるのだろうか……？



ビジュアルの美しさに自信アリ!

グラフィックの質の高さはウルフ・チームの伝統。キメの細かさに関してなら「アーネスト・エバンス」以上だぞ。





アイルロードの舞台の地理と歴史

知らなくてもプレイはできるけど、知っていればストーリーにより奥行きを感じることができるワールド設定も紹介しておこう。

神話の時代	始祖神がリュードの世界を創造してから、〝万物の法則〟が制定されるまでの時代。この時代末期に物質界が創造された。
沈黙の時代	神族が物質界の創造で費やした力を回復するため眠りについた時代のこと。また暗黒系神族はこの時代に誕生した。
古代紀	人々が台頭し始めた時代。世界は古代帝国ハスカードが支配していた。魔導のほとんどはこの時代に研究開発された。
六龍王時代	古代帝国ハスカードに代わって、六対の王と龍によって統治された時代である。
ハダシャルバ	一週間に渡ってリュードを襲った大災害。これによって幾多の大陸が沈み、現在(ホークリスク紀)の形になった。
ホークリスク紀	このゲームの実際の舞台となる、多数の国が乱立する他国家統治の時代。以降の歴史はキミが作るのだ(なんちて)。

レンスフィード国周辺

リュードには、南国ムード漂うマーディル海という海がある。その界隈には、クランティス島を筆頭に大小合わせて100を越える島々によって構成されるマディル諸島が存在する。この島々の1つであるレンスフィード島が、このゲームのメイン舞台なのだ。レンスフィード島は古くから神々の住まう土地として知られ、その恩恵を受けてきたとともに善と悪の神々たちの争いの場でもあった。島の各地に古代の遺跡や神殿が点在し、数多くの神話・伝承が語り継がれている。



移動でドキドキ！探索でワクワク！

このゲームは主に3D移動モードとルームモードの繰り返しによって成り立っている。3D移動モードは、いわば各ルームモードをつなぐパイプのようなもので、ここではワンダリングモンスターとの戦闘などが起こる。ルームモードでは室内を調査することによってアイテムを発見できたり、また各種イベントもここで展開する。

何かありそな気配



もうすっかりおなじみのルームモード。実際のゲーム画面ではカーソルが表示され、それを操作して探索するのだ。

ちょいと失礼しますよ



棚を調べているシーン。もし何か見つかったら、画面の左上に発見したアイテムが表示される。何かあるといいね。

方向転換はグルン



3D移動シーンの見どころは、背景グラフィックの美しさだけではない。進む方角を変えるときは下の連続写真からわかるように、いくつかのグラフィックの段階が用意されている。つまりシャイダクのような効果が施されているってワケ。

街の中も3次元

街中も、もちろん3D。上を見上げれば、青空も見えます。

「アイル・ロード」の街は、3Dフィールド上にある入口をくぐるといきなり見下ろし型面面になったりメッセージ表示だけになったりはせず、そのまま3D移動が続くのだ。前方にある民家やお店の看板がグングン拡大していくのは、いかにも街中を歩いているって感じで、なかなか楽しいぞ。

はたらくおじさん

武器屋

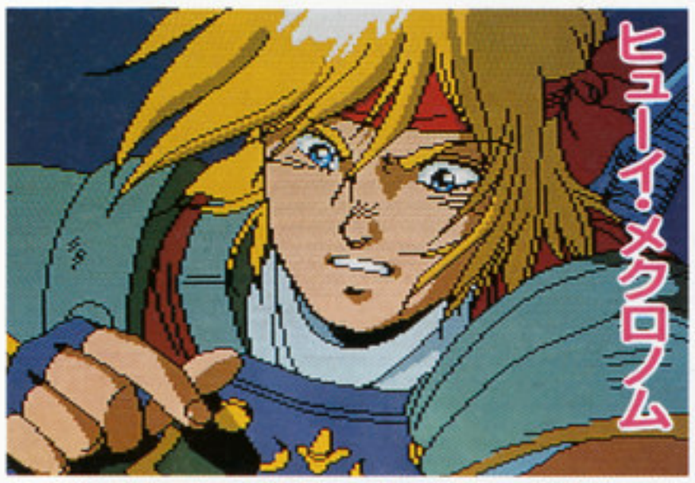
当然ながら武器や防具等のアイテムを売っている。買い取りはやっていない。

酒場

酒場では、客たちと会話することで様々な情報を入手できる。人に話を聞くのはRPGの基本ですな。

ストーリーをもりあげるワキ役の皆さん

いくら主人公が魅力的でも、脇をしっかりと固めるキャラクター陣がいなければ、なんとなく浮いた存在になってしまう。その点「アイル・ロード」は、以下に紹介するようにサブキャラも粒ぞろいだぞ。



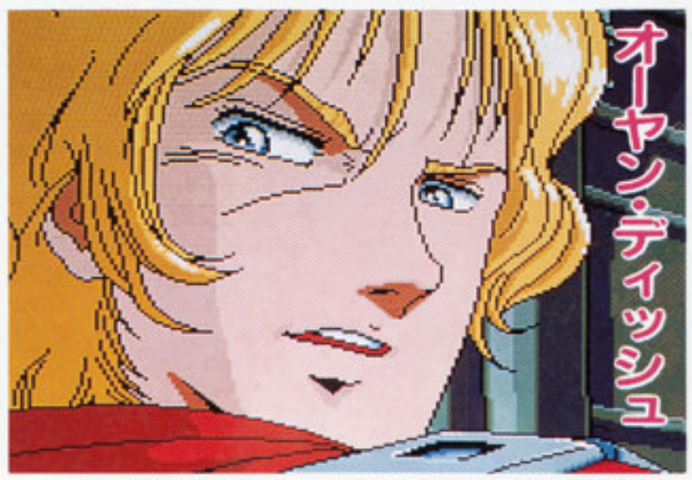
遊びグセのある冒険剣士。言葉がちょっぴり乱暴。それにしてもこの顔、誰かに似ている気がするなあ。あ、別に「マクロス」に登場したキャラに、じゃないよ。



悪徳商人ピック・グロウリーの配下の傭兵で、かなりの手練。ピックからの信頼も厚く、彼の重臣的存在だ。目的のためなら手段を選ばない卑劣な人柄。



パーティーのメンバー、タイルル・キュキナスの古い友人で、超一流のスリの技術を持つ女盗賊。セクシーダイナマイツなボディーで男をたぶらかすんだってサ。



スイロ自治区の区長。若い頃に見事な武勲を上げ、現在の地位を得る。こう見えても40代後半(ノ)だそうだ。悪魔に魂でも売り渡したのかなあ……。

チュシア・ロリク

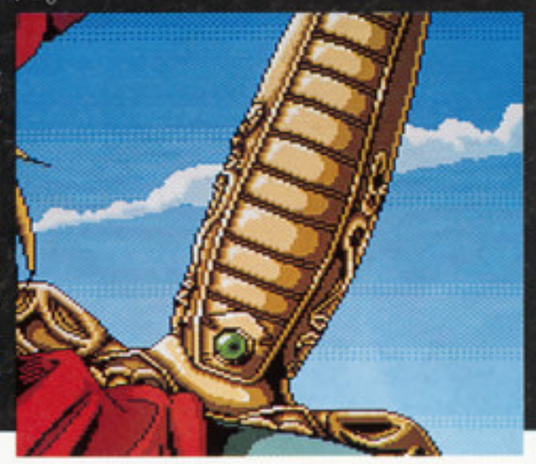
ケイドールの村に住む若きまじない師。主人公のロールに奇妙なまじないを教えてくれる。人を小バカにしたような笑いかたが特徴。

クシャナ・マティス・ア・カーン

猜疑神トロイ・スファルの妻にして魅惑をつかさどる暗黒女神。現在は神々の島のクシャナ神殿に封印されているという話だが……。

聖刀シャルマーとは？

聖刀シャルマーは主人公ロールの武器だ。しかしどうやらただの刀ではないようだ。来月はそのへんも詳しく紹介するのでお楽しみに。



風の噂によるとこの刀、意志を持っているらしいんですよ 泣いて笑ってケンカするのかな

LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／発売日未定／7,800円／RPG／CD-ROM

魔法と機械、謎が渦巻くLUNARの世界

ついにその姿を表した巨大な敵！　そしてブルグ村周辺マップも公開!!　まだまだ謎の多い「LUNAR」だけど発売までお楽しみに！



音の魅力もあふれるLUNAR！ 音楽CDも発売決定！



激しい戦闘場面。戦闘シーンの音楽だけでも３種類も用意されている。燃えて戦え！

もう半年近く、紹介を続けてきたが、いまだその全貌を表さない「LUNAR」。そのあまりの膨大な内容のため、まさに買ってみてのお楽しみという部分が多いようだ。

ところでみんなは、もうニューハードMEGA-CDに触れてみたかな。MEGA-CDといえば大容量とともに音の魅力も特徴だ。当然「LUNAR」も、音の魅力にあふれている。オープニングは、前号でお見せしたとおり、ハイレベルなグラフィックにノリノリの主題歌がついて、そんじょそこらのTVアニメ顔負けだ。そして戦闘シーンもカッチョイイ、ハイテンポな曲が緊張感をモリモリ盛り上げる。さらに中デモでは実際に声優さんの肉声で話すし、そのうえルーナや踊り子は歌まで歌ってくれる。しかもエンディングにはオーケストラが用意されているというんだからたまらない。

さて、この音の魅力盛りだくさんの「LUNAR」の音楽ＣＤの発売が早くも決定。レコーディングのレポートも、今月号のP.100に載っているからそちらも見てほしい。ゲーム本体以外にも、いろいろと盛り上がりを見せるLUNARワールド。ソフトの発売が、本当に待ちどおしいね。



早くルーナのきれいな歌声を聞いてみたいね。アレスがうらやましいぞ。

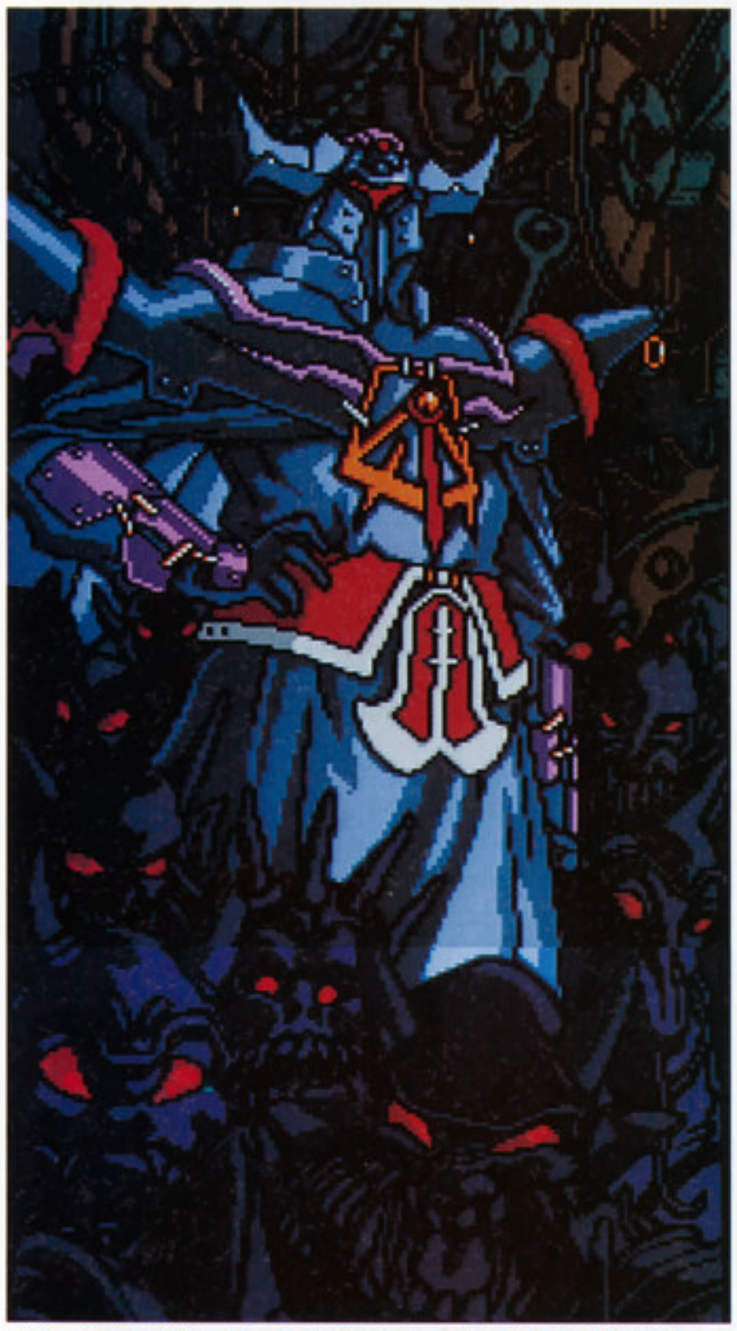






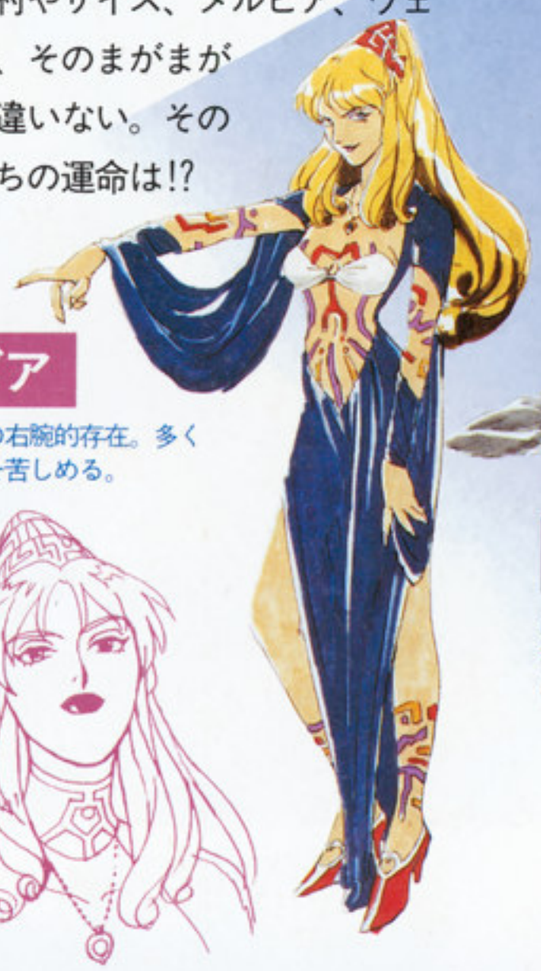
©GAME ARTS／STUDIO ALEX

謎につつまれた敵！ 魔法皇帝!!



多くの悪魔を従え、機械のテクノロジーさえも制する魔法皇帝。オープニングデモからの場面だ。

アレスたちの最大の敵となる〝魔法皇帝〟に関する情報を今回ついに入手した。さっそくお伝えしよう！　どうやらこの魔法皇帝は、魔法はもちろんのこと機械さえも操って世界制覇を狙っているらしいのだ。彼らは今、着実にその魔の手をＬＵＮＡＲワールド全体に伸ばしつつあるようだ。いずれ魔物たちは、平和なブルグの村やサイス、メルビア、ヴェーンの街々にも、そのまがまがしい姿を現すに違いない。そのとき、アレスたちの運命は!?



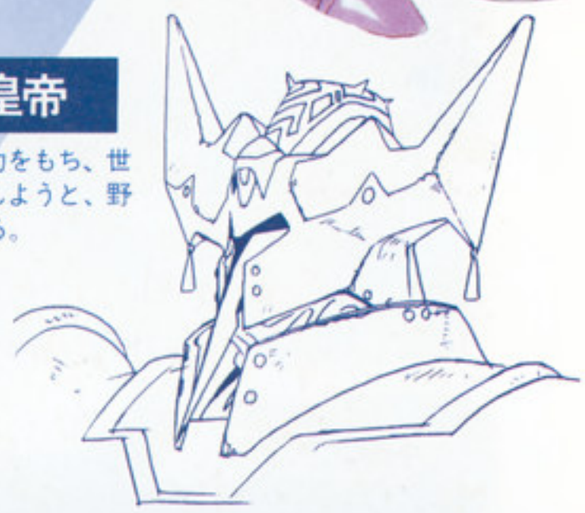
魔女ゼノビア

魔族の長で魔法皇帝の右腕的存在。多くの悪魔を従え、人々を苦しめる。



魔法皇帝

圧倒的な魔法力をもち、世界をその手にしようと、野心に燃えている。

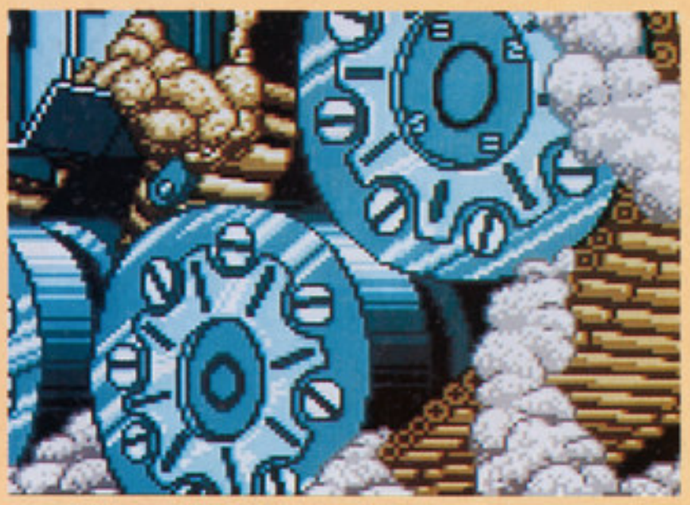


そして魔族、機械！

魔族と機械を従える魔法皇帝の圧倒的な戦力の一部をお見せしよう！　下の写真のキャタピラは、巨大な戦車の一部だろうか？　もしこれが戦車なら、その破壊力は想像を絶するものになりそうだ。はたしてアレスたちは、魔法力だけで魔法皇帝のテクノロジーに立ち向かっていけるのだろうか？

そしてまた、魔族も恐ろしい相手だ。普通のモンスターと違い、人間と同じかそれ以上の知恵をもち、冷酷に攻撃を仕掛けてくる。ずる賢い魔族たちは、あるときは闇に潜み、またあるときは人間に化けて突然襲いかかってくるので、十分に注意しなければならない。

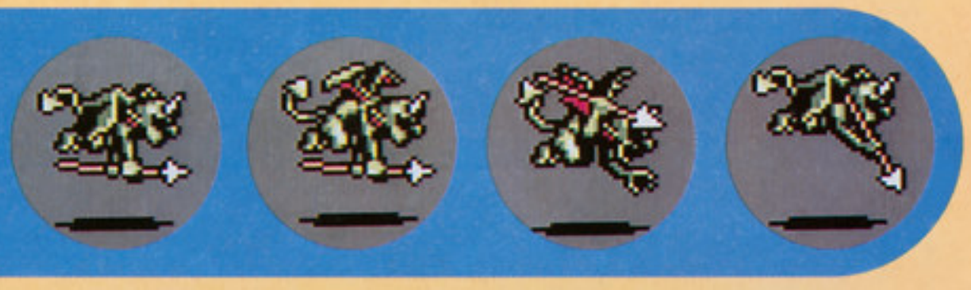
ここに紹介した悪魔や戦車のモンスターたちは敵キャラのなかでもザコのようだ。まだまだ強力な中ボスや大ボスが控えているはず。勇気をもってバリバリ戦おう。



この巨大なキャタピラは、魔法皇帝がその黒き野望を実現させるために作り上げたものだ。その巨大さはまさに脅威といえる。

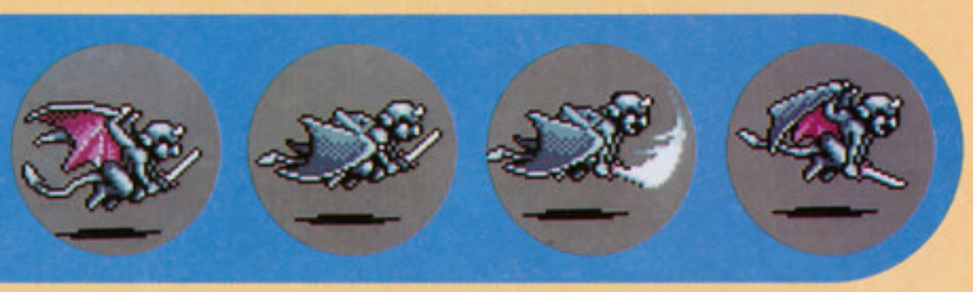
パイパー

素早く動きながら、鋭いヤリで攻撃してくる悪魔系モンスター。魔女ゼノビアに召還され使役されている。



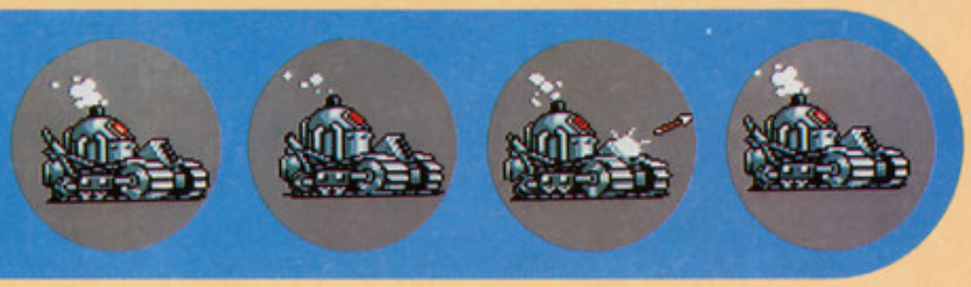
ガーゴイル

パイパー同様ゼノビアに使われている悪魔系モンスター。翼で飛行して、剣を振りながら飛びかかってくる。

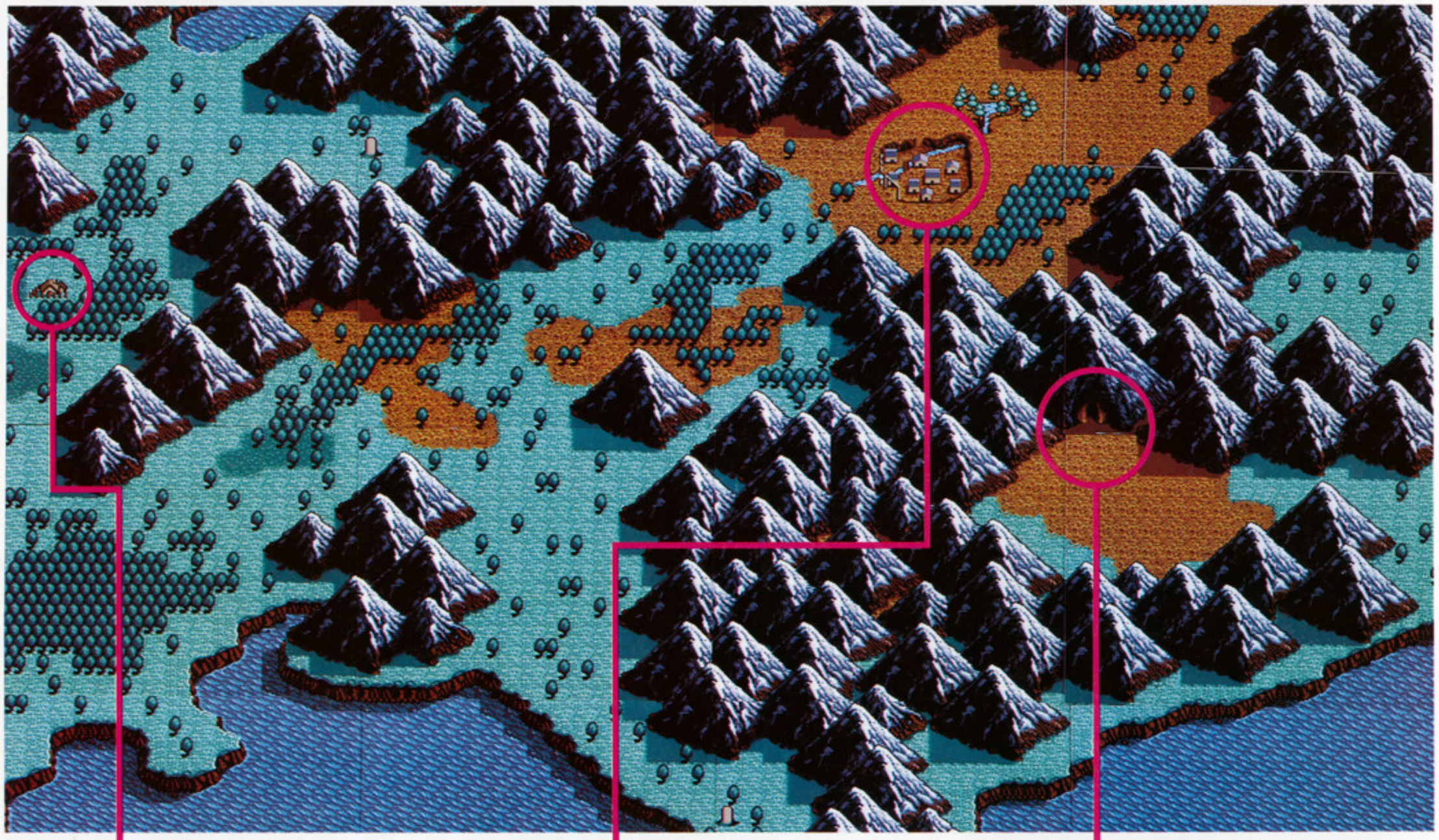


汽動戦車

蒸気テクノロジーにより作り出された戦闘機械。キャタピラで動き回りながらヤリを発射してくる。装甲は硬い。



よくわかるブルグ村周辺MAP



木こりの家



木こりの家のドット絵はとても美しい思わず寄ってみたくなる。

冒険の途中、木こりの家を訪ねてみると何やら木こりは困っている様子だ。困っている人がいたら助けあげるのはＲＰＧの基本だし、人の道というもんだね。



家の中で木こりが何かいってるぞ。ちゃーんと話を聞いてあげよう。



これはゴートの森。簡単なダンジョンになっている。そのうち行くハメに？

ブルグ村



主人公アレスと羽が生えた猫みたいな動物ナル。２人は、友達だ。



村の英雄ドラゴンマスター・ダインの墓の前でアレスはナルに会う。

もうおなじみのブルグ村。周りを山で囲まれているこの村でアレスは、ナルやルーナ、ラムスたちとのんびり暮らしているんだ。うまく冒険の旅に出られるかな？



村長の息子で、お調子者のラムスがアレスを白竜の洞窟への冒険に誘う。

白竜の洞窟



氷に被われたダンジョンは見ているだけでも寒そう。燃える勇気と根性で進め。

ブルグ村から近いようで意外と遠い白竜の洞窟。その中は、けっこう広いダンジョンだ。モンスターが、うようよいて襲ってくるぞ。目的のためには、逃げずにガンガン戦え！



そしてついに白竜と出会う。すごく恐そうだけど大丈夫だろうか？　食べられたりしないかなー。

LUNAR、そのシナリオの魅力は語りつくせない!?



たがいにクロスオーバーしながらアイデアを出し合って仕事を進めた感じという重馬氏と火野氏。

生き生きとしたキャラクター達の会話

――今回は、「LUNAR」のお2人のシナリオライター、重馬 敬さんと火野峻志さんにシナリオの魅力と特徴についてお話をうかがってみたいと思います。

重馬　まず、はじめに土下座いたします。発売が遅れてもうしわけありません……。すべては火野君のせいです(笑)。

火野　いきなりそんな！　僕にすべての罪をかぶせるんですか(笑)。

――ところでお2人の役割分担というのは？



しげま　けい
重馬　敬

小説家。「サイレントメビウス」の小説版などを手掛ける。現在、STUDIO ALEXに所属し、「LUNAR」ではシナリオだけでなくプロデューサー的役割も果たす。

火野　僕が実作業をやって、実作業に入る前の部分で重馬さんにアイデアなどを出してもらうという進め方ですね。まあ、はっきりと区別できませんが。

重馬　けっこうクロスオーバーしてるんですが頭使って難しいところは火野君、頭使わないで雰囲気ですませられるところは僕(笑)。

――論理担当と文芸担当という感じですか。

重馬　ええそうですね。ファジーとデジタル。

火野　そんな感じです。

――今回のシナリオでは、セリフ関係が膨大(ぼうだい)だったという話なんですが？

重馬　2万行以上で7千以上のメッセージ。

火野　キャラの総数も600人くらい。1人1人のセリフが何回も変わりますしね。メリビアの街だけでもメルの屋敷内の人を含めると60人以上います。

重馬　いったい誰が全員に話しかけるんだろう(笑)!?

火野　以前にあった村人などに、ふっとまた話しかけると別なことをいってくれる。そんな自然な感じのメッセージをかなりの種類用意しています。でも、ゲームを進めて行くうえで話しかけなくてもいいところが、かなりあります。

重馬　流れる雲のように、気が向いたときに話しかけると変わったことをいってくれて、気持ちよく冒険することができます。

――今回のシナリオでの目標は？

火野　そうですね。エンターテイメント、その一言につきます。ギャグも多用してますし。エッチも入ってるし。

重馬　君のあれはエッチじゃなくて下品ちゅうねん(笑)。

――ギャグっていうと具体的には？

火野　そうですね。性格に表裏のあるキャラとかはけっこう出てきますね。たとえばラムスのいるときは「坊ちゃん坊ちゃん」とかいってて、いなくなると「あのろくでなし」とかいい出すヤツとか(笑)。全体的に楽しくプレイできるように気を使いましたね。なるべく無味乾燥でない個性的なセリフを心がけました。で、書き終わってハッと気がつくいたんですが、性格の悪いヤツが多い。書いた人間の性格を反映しちゃったみたいで(笑)。



ひの　たかし
火野　峻志

「LUNAR」のメインシナリオライター。メールゲーム「蓬莱学園」(遊演体)でのアシスタントマスターなどの仕事を経て現在にいたる。ＲＰＧへの想い入れは深い。

――それぞれ印象に残ったキャラをあげると？

重馬　ラムスの彼女かな。あーいう女の子がいい。しかしナッシュは許せん！

火野　僕はやっぱりナルですか。一番多くセリフを書きましたし、口も悪いから印象に残ってますね。それとガレオンかな。

――最後に「LUNAR」の見どころを一言。

重馬　人の出会いと関係に注目してほしいですね。ドラマが作れたかなと。

火野　ＲＰＧとしてキャラとプレイヤーとの一体感を意識してシナリオを書き上げました。「ＬＵＮＡＲ」の世界を存分に楽しんでください。



次号予告

ついに強大な敵〝魔法皇帝〟も、その悪(あ)しき姿を現し、ドキドキに盛り上がる「LUNAR」。発売もだいたい3月末頃に落ち着きそうだという噂だし、春休みにガンガン遊べることを今から期待していよう。

というわけで発売も近づき開発も佳境に入った。次号こそは、アレスたちが使える「ＬＵＮＡＲ」ならではの60種類以上の魔法や、3Dファジーバトルのくわしい戦闘システム、そして新たなる個性的な敵たち、冒険の旅先で訪れる新しい町々などの情報をバリバリ取取し、紹介していこうと思っている。それに加えて今までの総括なども含め、大特集を組むつもりだ。

心して次号を待つべし！

天下布武—英雄たちの咆哮—

ゲームアーツ／発売中／7,800円／SLG／CD-ROM

エンディングはすべて見ましたか？

遊ぶたびにいつもバッドエンディングを見ている人はいるかな？　滅んだ経験を明日の糧として全国統一の夢を追い続けよう。がんばれ。

データの保存どきを間違えないようにせよ

シミュレーションゲームをたしなむとき、いつもうまくいくわけではない。ボタンを押し間違えたときや、不慮の事故で大切な武将が殉死してしまったときなど……。そんなとき、どうしてもやり直したくなる。とはいっても最初からやり直す気にはなれない。やはり、ちょくちょくセーブして、そのセーブした時点に戻ってやり直すのが普通ってもんだ。「天下布武」の場合、いつもセーブできるわけではない。季節の初め、イベントフェイズの前である。セーブフェイズがくるたびにセーブしていると、そのターンで失敗したときは問題ない。しかし、場合によっては1年前に戻らないとどうしようもないときがある。やばいな、と思ったらセーブしないのも1つの手ではあるな。各自考えよう。

チェック!!

織田家大名	織田信長								7名
名前	知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	勲功	兵	騎
織田信長	865	42	15	23	13	—	—	30	15
丹羽長秀	50	41	12	16	18	18	48	10	—
前田利家	30	38	11	10	21	19			
林通勝	20	62	6	11	10	13			
蒲生氏郷	80	20	16	10	13	23			
織田信雄	05	18	10	5	10	17			
不破勝光	05	22	8	3	10	14			

しつこいようだが、知行のチェックを欠かさず行なうこと。ほったらかしは、人道に反するぞ。与えるものは与えてやろう。

バキバキ働いているのに見返りが少ないと、やはりやってられないだろう。不満をもたれる前に対処せねば。



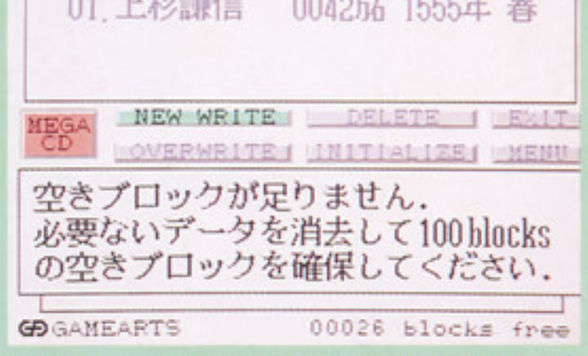
知行分けでしょ



大名直轄領が20万石を越していれば、兵は最高の40を保有できる。他の武将にも兵をたくさんもてるように知行を分けてやれ。

セーブが1つだけってのは……

「天下布武」のデータをMEGA-CD内にセーブできるのは1つだけだ。これは少ない。1つ重要なデータをセーブしてしまうと、あとは何もできなくなってしまう。もうちょっと選択の余地がほしいところだ。しかし、膨大なゲームのデータ量を考えたらしかたのないことかもしれない。やはりバックアップRAMカートリッジが早急に発売されるのを願うのみ。頼むよ。

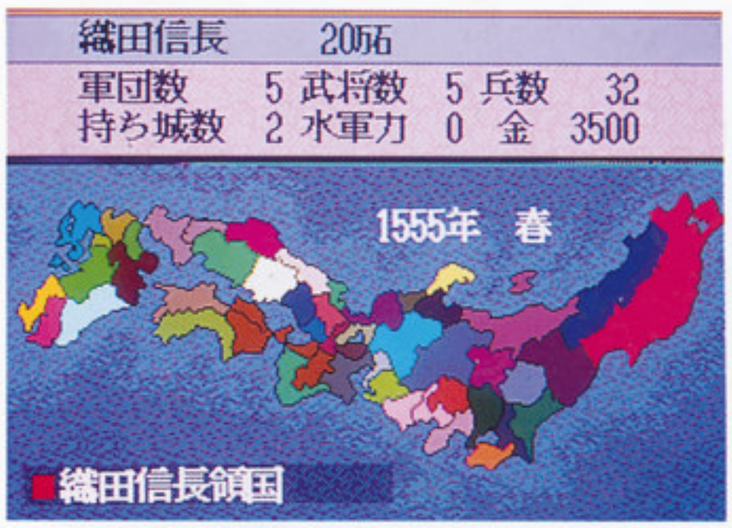


このとおり、空きがないのだ。他のゲームをセーブするスペースもない。これじゃあツラすぎるよな。

シナリオ"群雄割拠"有力10大名で堪能する〈2月号の補足と訂正〉

前号で"群雄割拠"の楽しみかたを紹介した。しかし、開発バージョンでプレイしたため、製品版とは若干違うものになってしまった。もうしわけない。スマンよ。てなわけで、今回はその補足をすることにしよう。

有力どころばかりで、これなら全国統一も成しとげられそうだ。この10名の大名で統一したら、今度はもっと弱小勢力で遊んでみよう。降伏大名の淋しさを知るのもいいかもね。



いきなり徳川家康を選んで、今川家の下で働くのも一興だ。全国統一した人もいるからね。やってみな。



越後国 上杉謙信

周囲を同盟国に囲まれている上杉家。黙っていても高梨家は降伏してくるぞ。まずは、徴兵を行い上杉謙信に兵を与える。そして、栃尾城に移動させよう。春日山城にいる柿崎景家と本庄実乃以外は、すべて栃尾城に移動させて沼田城攻めの準備にかかれ。上杉謙信に比べたら沼田顕泰はただの通行人。でも力攻めをするとツライので、2ターンかかってしまうかもしれないが、兵糧攻めで行こう。沼田城を奪ったら、強化して武田攻めに転じろ。その前に今川家に進物を送って同盟を締結しておくと楽かもね。あとは上洛するだけだ。

上杉謙信軍団にいる村上義清へ知行を分けて、兵をたくさん与えろ。

上杉謙信	軍団一覧						8軍団
名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
上杉謙信	160	大名	—	23	—	3	25
長尾政景	45	重臣	9	12	10	1	9
柿崎景家	75	重臣	18	11	11	1	15
直江実綱	20	重臣	16	11	29	1	4
色部勝長	25	重臣	17	16	21	1	5
大熊朝秀	25	重臣	7	15	22	1	5
本庄実乃	10	重臣	13	13	27	1	2
北条高広	35	重臣	5	20	11	1	7



相模・武蔵国 北条氏康

小田原城という巨大な城をもつ北条家。しかし、今川家と武田家との三国同盟を締結しているため、序盤ではただの城と変わらない。序盤で重要なのは江戸城だ。ここに戦力を集結し、扇谷上杉家の八王子城を狙う。山内上杉家は武田信玄にまかせて、扇谷上杉憲賢を潰す。そう、河越城まで手中に収めるのだ。ただし、手広くいかずに1つ1つ城を落として勢力を広げよう。河越城をモノにすると、沼田城を手中にした上杉謙信と対峙する。弱小勢力をまとめつつ。全面対決を避けること。関東統一が最初の使命なのだ。精進せよ。

あっちこっちに手を広げないで、団結して攻めこもう。一点集中だ。

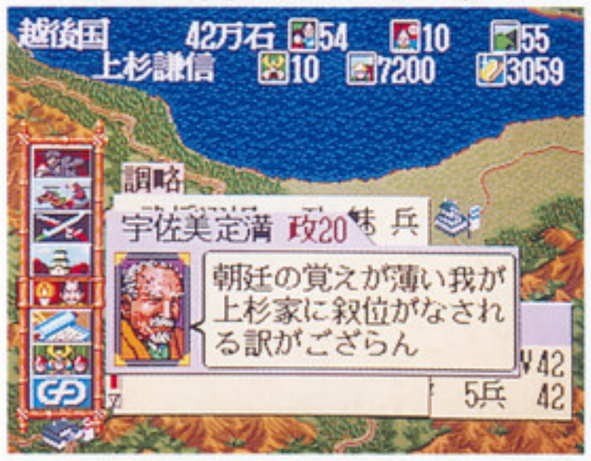
北条氏康	軍団一覧						8軍団
名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
北条氏康	50	大名	—	15	—	1	10
北条氏尭	40	重臣	22	7	6	1	8
北条綱成	75	重臣	20	11	44	1	15
高城胤辰	20	重臣	16	11	12	1	4
笠原綱信	40	重臣	16	9	23	1	8
遠山綱景	30	重臣	18	16	30	1	6
内藤康行	25	重臣	14	9	34	1	5
富永直勝	40	重臣	14	14	21	1	8

外交・調略コマンドの使いどきを知っておけ

他国をすべて攻め滅ぼせば、全国統一できる。当り前といえば当り前だが、それでは労力がデカすぎるだろう。利用できるものはなんでも利用し、弱小勢力は戦わずして屈伏させる。この繰り返しで全国統一をめざしたほうが、楽に達成できるハズだ。外交や調略コマンドを駆使して、気軽にいきましょう。

調略コマンドでは、寝返りを使って敵の武将の勢力を削減させる。外交コマンドの進物と同盟で強力な大名と結託する。脅迫を使って弱小大名を傘下に収める。この繰り返しだ。

朝廷工作などやらん



朝廷は黙っていても官位をくれる。わざわざ朝廷工作をする必要はまったくない。待てば海路の日和ありってヤツなのだ。

進物用と同盟用の武将を用意しておく

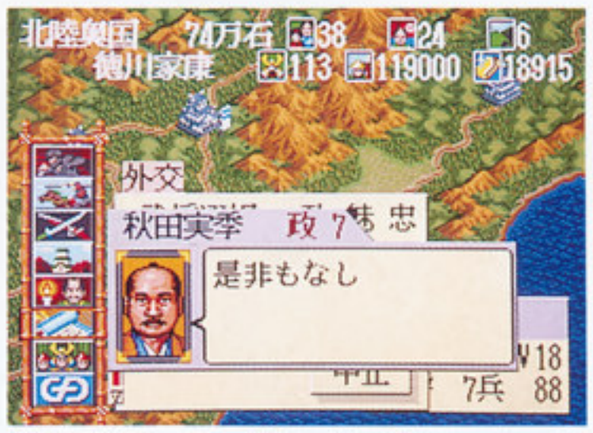


強大な勢力と戦闘を繰り返していたら、体がもたない。上洛したいが背後が心配だ。そんな悩みには進物作戦しかない。相手に進物を送って友好関係を深める。深まったところで同盟を締結させる。進物用の武将と同盟締結用の武将、2人用意しておくと同ターンで決着が早いぞ。

相手を屈伏させる快感



兵力の貧弱な弱小大名を選択する。強大勢力をもつ人にだけ与えられる楽しいひとときだ。みんなこれをめざしてきた。



強情な大名もいるが、賢明な大名は降伏してくる。彼らの捨てゼリフもまた風情があっていいもんだな。

降伏させてくださいませ

抵抗して滅ぼされたらすべて終わり。その前に不本意だが、降伏して強大な勢力の下に入ろう。ただし、残虐非道なことばかりやっていると降伏させてもらえないぞ。



こうやって大名は減んでいく。人が頼んでるのにね。冷たいよな。あーあ。



甲斐・信濃国

武田信玄

高遠城の木曽義昌は、最初のターンでいきなり降伏してくる。もう強力な武田軍団の標的は山内上杉家しかない。箕輪城はレベルが高いけど、全勢力を傾けて攻めれば問題なし。秋になるまでに滅ぼそう。箕輪城を手中にしたら、今度は上杉謙信との対決だ。軍団に余裕があるときは、沼田城攻めと海津城攻めを両方やってしまおう。しかし、春日山城に逃げられるとさすがの武田軍団でもツライものがある。誘導して上野国まで勢力をもってこさせよう。空き城だったら春日山城も怖くない。冬の移動不能な時期を生かして攻めること。

主力は武田信玄と武田信繁。ガンガン行ってもらえ。行くのみだ。

武田信玄 軍団一覧 7軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
武田信玄	220	大名	—	21	—	1	15
武田信繁	50	重臣	25	6	25	1	10
飯富虎昌	50	重臣	16	11	34	1	10
穴山信友	15	重臣	19	10	21	1	3
原虎胤	05	重臣	17	15	26	1	1
小幡虎盛	20	重臣	20	16	18	1	4
真田幸隆	50	重臣	15	16	47	1	10



尾張国

織田信長

まずは清洲城にいる織田信行の配下、柴田勝家を寝返らせたい。しかし、自分の出番がくる前に織田信行の出番がくると、柴田勝家は軍団長になってしまう。そうなったらもう諦めるしかない。織田信行が斎藤道三へ臣従する前に、織田信行を屈伏させるなり、潰すなりしよう。配下の武将が降伏してきたら、快く受け入れてやること。この次は、いよいよ今川義元との決戦だ。しかし、進物作戦で今川家と同盟を結ぶことも可能である。自分のほうが弱いだけに、できることなら戦いたくはない。史実に反するか、選択は自由だが……。

他のシナリオでは強大な勢力をもつ織田軍団。それが夢みたいだ。

織田信長 軍団一覧 5軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
織田信長	110	大名	—	25	—	1	15
丹羽長秀	20	重臣	20	10	6	1	4
森可成	25	重臣	15	10	4	1	5
池田恒興	20	重臣	15	14	9	1	4
佐久間信盛	20	重臣	17	13	24	1	4



駿河・遠江・三河国

今川義元

〝群雄割拠〟のシナリオ中、初期配置の段階で一番強力な大名は、やはり今川義元だろう。三国同盟により、進路は上洛のみ。狙いは一向宗門徒の集う岡崎城だ。軍事力のない今川義元は治水開墾をして、直轄領を増やす。ただし、今川義元には直轄領をあまり与えず、兵も与えない。せいぜい駿河国を耕してもらおう。余った直轄領は、知行分けで軍事力の高い武将に分ける。そして徴兵を行うのだ。段取りがすんだら岡崎城へ一直線。一向宗門徒をひねり潰せ。そして水野信元を屈伏させる。この後は織田信長を蹂躙するだけだ。

今川義元で外交を制覇したい。軍事関係は太原雪斎にまかせよう。

今川義元 軍団一覧 9軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
今川義元	65	大名	—	14	—	2	13
太原雪斎	50	重臣	18	10	73	1	10
今川氏豊	25	重臣	23	4	2	2	9
三浦義就	45	重臣	14	11	20	2	16
朝比奈泰能	60	重臣	19	10	6	2	19
葛山氏元	50	重臣	17	16	35	1	10
井伊直盛	35	重臣	19	5	11	1	7
岡部元信	40	重臣	23	16	12	1	8
徳川家康	40	外様	19	20	8	3	12

HEX戦のコツとは？ 戦闘に向けての心構え

どうしても消耗戦になってしまうHEX戦。もちこみたくないのは山々だが、もちかけられてしまったらしょうがない。泣き言を言わずに覚悟を決めろ。HEX戦の前に必ず兵力の少ない武将は参加させないようにしよう。部隊が少ない場合は、包囲効果狙いで参加させるのも１つの方法だ。しかし、士気が低いときは士気が減って敗走する恐れがある。いずれにしても状況に応じて臨機応変に対処せよ。戦場では大将狙いを心がけよう。

見えるまで待ってみろ

戦場では夜や悪天候で敵の部隊が見えないことがある。そんなときは、むやみに動かないほうがよい。一歩下がって敵の部隊が見えるようになるまで待つ。見えるようになってから、攻撃を仕掛けるのだ。見えないからって突入して被害を被ったり、退却して士気が下がったりするのは悲しいからね。人生は１歩下がって２歩進むものだ。たぶんそうだ。

敵よりも自分の兵数のほうが多ければ突っこんでもかまわない。序盤なら被害を少なく心がけること。



相手の陣形は？



敵の陣形は地形によって決まる。９種類もあるけど、実際に使われるのは３種類ぐらいだろう。戦う前に見極められるようにね。

攻められる前に



攻められるときは何やっても攻められる。戦闘時に退却すると士気が下がる。あらかじめ退却しておけ。

騎馬の別動隊を作ろう

敵の部隊は自分の大将に向かって進軍してくる。あらかじめ移動力のある騎馬部隊を１つだけ編成しておこう。自分の大将を使って敵を誘導し、騎馬部隊で敵の大将を回りこんで倒す。効果的だぞ。



お金に余裕があったり、馬の産地を押さえていれば騎馬部隊を作れ。



越前国

朝倉義景

朝倉家で一番軍事力の高い朝倉宗滴が、早いターンで臨終を迎えてしまう。最初から朝倉宗滴を戦力外として扱っておこう。使えるうちに使っておくほうがいいかもね。

朝倉義景は軍事能力も内政能力も地味な大名だ。直轄領は朝倉景紀と真柄直隆に分け与えて、兵をたくさんもたせよう。この小浜城にいる２軍団は田辺城へ。北庄城にいる軍団はすべて大聖寺城へ進軍させる。田辺城は城レベルが高いので兵糧攻めで落とす。大聖寺城は力攻めで一気にたいらげる。あとは城を補強して本願寺勢力から身を守ろう。西をめざせ。

雪で動けなくなったときを考えて戦闘に持ち込もう。城攻めは冬だ。

朝倉義景 軍団一覧 6軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
朝倉義景	125	大名	—	6	—	1	5
朝倉宗滴	75	重臣	18	18	63	1	15
朝倉景紀	60	重臣	18	16	42	1	12
堀江景忠	45	重臣	10	10	21	1	9
河合吉統	40	重臣	14	7	17	1	8
真柄直隆	40	重臣	15	12	6	1	8



和泉・阿波・讃岐国

三好長慶

保有する国の数は多いが、城の数は少ない。それが三好家の現状だ。方針として、堺城は城レベルを上げて防波提にする。当面は四国統一をめざす。これは前号紹介したとおりである。本願寺顕如のいる石山本願寺は、序盤のうちに総動員で潰すことも可能だ。しかし、城レベルが高いために時間がかかりすぎる。本願寺討伐は他の大名に任せておこう。四国の大名は三好家に比べたら、どこも弱小勢力ばかり。立ちはだかる壁はない。心配は九州や中国地方の強豪だ。水軍にお金をかけて、毛利水軍に太刀打ちできる水軍を作っておこう。

軍事能力に長けている武将はいない。団体行動で戦場に向かおう。

三好長慶 軍団一覧 7軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
三好長慶	85	大名	—	18	—	1	5
三好康長	30	重臣	5	21	5	2	10
岩成友通	25	重臣	8	12	9	1	5
三好長逸	40	重臣	7	8	29	1	7
安宅冬康	20	重臣	8	12	3	1	4
三好義賢	70	重臣	7	13	39	1	14
十河一存	50	重臣	10	12	16	1	10



安芸国

毛利元就

勇猛果敢な武将に恵まれている毛利家。しかし、陶晴賢や尼子晴久などの強豪がひしめく中国地方で生き残らなければならない。まずは徴兵。毛利元就はもちろん、吉川元春にも知行分けをしてから兵を与えてやろう。標的は陶家の亀尾城だ。郡山城は尼子家や陶家に攻められるだろうが、くれてやる気分でいよう。目標は中国地方統一だ。回りこんで制圧するような感じになる。陶家は九州地方に手を出すが、そうなったらしめたもの。水軍力をさらに高めて本州に戻ってこられないようにしよう。あとは尼子家を潰すだけ。楽なもんだ。

毛利元就は高齢なので、休む暇なく領土拡張に勤めよう。急げよ。

毛利元就 軍団一覧 7軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
毛利元就	125	大名	—	16	—	1	15
毛利隆元	10	重臣	24	10	8	1	2
吉川元春	35	重臣	24	14	17	1	7
熊谷信直	25	重臣	18	13	17	1	5
小早川隆景	55	重臣	23	16	11	1	8
桂元澄	25	重臣	16	10	16	1	5
宍戸隆家	20	重臣	21	10	22	1	4

全国統一できない人は"天下布武"の織田信長で

降伏大名で全国統一したことはあるが、自分の手で栄光をつかんだことはない。まだそんなことをいっている人もいるかもしれない。なにがなんでも全国統一したい人は、〝天下布武〟のシナリオで織田信長を選択しよう。織田信長が嫌いでしょうがないって人にはすすめないが、全国統一できるなら誰で遊んでもかまわないなら、織田信長しかいない。

すでに広大な直轄領をもつ織田信長。ゲームが始まったとたん、各国大名の贈り物攻撃を受けるだろう。いままでは自分が送りまくる

イケイケ状態でしょ



出てくる言葉は景気のいいものばかりだ。勝って兜の緒を締めるようにいつも緊張していないと、不安になってくるけどね。

立場だっただけに、これだけで狂喜乱舞するかもね。まあ、それはそれで受けとっておけ。

徳川家康とは同盟関係にある。そのため、東の武田勝頼を任せっきりにできるぞ。自分は西をめざすだけだ。軍団数も多いので、戦線も広げられるだろう。逆に軍団数が多いために悩みも出てくる。管理が十分行き届かなくて寝返られることだ。とくに明智光秀などは期待どおりに裏切ってくれるぞ。あり余る知行を分けて、忠誠を誓わせよう。まとめ上げたら毛利家との全面対決に向かうがよい。

石山本願寺を西へ行こう



強固な石山本願寺もたやすく潰せるぞ。織田信長の勢いの前では、一向宗もタジタジなのだろう。ああ、余裕っしょ。

東を徳川家康に任せて、自分は毛利征伐へ出発だ。もう敵は内部にしかいないのか？

織田家	大名関係					44大名家
大名	領土	武将	重臣	総兵	水軍	関係
畠山貞政	12所	1	—	24	0	通常
一色義道	16所	3	2	20	0	敵対
山名佑豊	13所	4	3	19	0	通常
尼子勝久	9所	5	4	12	0	同盟
浦上宗景	9所	1	—	16	0	通常
別所長治	12所	2	1	24	0	友好
宇喜多直家	52所	7	6	74	15	通常
毛利輝元	118所	15	7	185	63	険悪
十河存保	11所	2	1	22	10	通常

上級者向け この大名でやってみろ



〈本能寺炎上・明智光秀〉

本能寺で織田信長を倒した明智光秀。その後は羽柴秀吉に山崎の戦いで敗れ、敗走する。その途中で非業の死をとげる。史実はこのとおりだが、ゲームの中でも羽柴秀吉に悩まされる。織田信長の配下だった武将とはほとんど関係が悪い。そのためジリ貧状態に追いこまれる。やれば悲しさがわかるぞ。



〈関ヶ原・上杉景勝〉

西軍で豊臣秀頼の配下になっている五大老の1人、上杉景勝。史実どおり、いきなり謀反を起こしてみよう。しかし、豊臣家から謀反を起こすので、すりよる先は徳川家のほうになる。進物を繰り返して同盟を締結すれば、長生きできるだろう。難しい話だが……。徳川家康を倒すぐらいならできるんだけどね。



薩摩国

島津貴久

輩出される武将は軍事能力に長けたヤツが多い。しかし、ゲーム開始時はたったの4人。ちょっとツライが、2人ずつタッグを組んで九州を暴れ回ろう。宇土城の阿蘇惟前とは同盟関係にある。狙いは蒲生城と高山城。どちらも城レベルは低いので、簡単に落とせるだろう。兵がもったいないので兵糧攻めで落とすこと。その後は北上して南九州を制圧する。優秀な人材に恵まれているので、大友家との対決もさほど問題にならないだろう。脅威なのは中国地方からやってくる陶家と毛利家だ。対抗できるような水軍を育てておきたい。

九州を統一する頭には、全国に強大な勢力がゴロゴロしているぞ。

島津貴久	軍団一覧					4軍団
名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
島津貴久	75	大名	—	16	—	1	10
島津忠将	50	重臣	20	10	16	1	10
伊集院忠朗	25	重臣	16	16	60	1	5
伊集院忠倉	25	重臣	16	14	11	1	5



豊後国

大友宗麟

伊東義祐や阿蘇惟豊と同盟関係にある大友宗麟。最初の狙いは県城の土持親成だ。大友宗麟と立花道雪の2人を1グループ、残りの軍団をもう1つのグループとして考える。しかし、中津城に手を出すと、中国地方から陶家の触手が伸びてくるだろう。現時点で直接対決をするのは不利だ。城攻めが終わったところに全勢力を用いて対決しよう。水軍戦に持ちこまれると、圧倒的にやられてしまう。水軍力を強化している最中は、水軍戦をやらないこと。陶家と戯れていると、今度は南から島津家が接近する。いずれにしろツライ戦いだ。

鍵は立花道雪が握っている。彼の活躍なしに大友家の未来はない。

大友宗麟	軍団一覧					7軍団
名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
大友宗麟	185	大名	—	15	—	1	15
角隈石宗	20	重臣	16	11	3	1	4
立花道雪	30	重臣	24	14	18	1	6
吉弘鑑理	50	重臣	14	14	37	1	10
吉岡長増	20	重臣	15	10	26	1	4
小原鑑元	40	重臣	5	20	12	1	8
田原親宏	45	重臣	12	14	19	1	9

「天下布武」でギャラリーをうならせる遊びかた



ゲームアーツ第2開発部
岡野崇宏さん

ウッキー！　私が「天下布武」で雑用兼雑用を務めた岡野だ！　皆は私を“歴史おたく”などというが、これからは“歴史研究家”と正しい呼称でよんでくれ。ところで、もう「天下布武」はクリアしたかな？　ひととおり極めてしまった人に“反歴史プレイ”なるオタッキーな遊び方を紹介しよう。このプレイは史実では絶対起こりえないことを片っ端からゲーム中で実現しようという、ヒネクレ者の遊びである。以下そのほんの一端だ。

- 織田信長でプレイして今川家と同盟を結ぶ
- 浅井でプレイして朝倉を滅ぼす（目標3年）
- 松永久秀で足利義輝に降伏し忠誠をつくす
- 武田信玄でプレイして一族以外すべて追放
- 織田信長で本願寺と有効関係になる
- シナリオ4の徳川家康でプレイし石田三成を捕らえて、こき使う

ダークウィザード ～蘇りし闇の魔導士～

セガ／1月下旬発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

このゲームはSLG？　いやRPGだ!!

サクサクとテンポよく進めることができるＲＰＧの登場だ。やりたいことがすぐにできるからイベントがストレートにこなせるぞ。

闇の世界がいま再びやってくる

光と闇の概念を考え時間を有効に使おう!

以前にも紹介したが、このゲームには「時間」という概念がゲームに盛り込まれている。この“時間”が、ゲームの進行に現実感を与え、嫌がおうにも雰囲気をもりあげるのだ。聖王がヴェロネーゼの侵攻を阻(はば)んでいる間、そして敵の攻撃に会い、傷を癒(いや)している間にも時間は流れ、敵は古えの魔物を率いて世界を闇の大地にしようとしている。いままでにないこのリアルな概念は、これまでの冒険するだけのＲＰＧとはひと味違ったものになるはずだ。また、このゲームはヘックスという六角形のマスを使ってマップ上を移動していく。その移動のときも“時間”という考え方が、緊張感をあおってくれる。

“時間”をうまく利用すればゲーム展開は非常にスムーズに流れていくのだ。たとえば村に入って宿屋に泊まったときなどは、夕方に入れば次の朝までには体力は回復していることになる。逆に朝に宿屋に泊まってしまうと、次の朝までそこから動けなくなるので、その分時間がむだになってしまうのだ。もちろん宿屋ではなく休憩所のようなところでも時間がたってしまう。しかも、その間も敵はどんどん近づいてくる。これらをうまく使いこなせれば、面白いゲームとなるのだ。



闇の世界で支配する暗黒神アーリマン。

シミュレーションともいわれるが、ココがRPG

町には品がいろいろ! むだな経験値かせぎなし

さっき、ちょこっと町のことに触れたけど、「ダークウィザード」では町や村の中での移動のときにマップが出てこない。ではどうすればいいのかというと、コマンド入力で行きたいところを選択するのだ。たとえば宿屋に泊まりたいときは、コマンド画面で「宿屋」を選び、なかの人と話をして気にいったら泊まればいいのだ。こうすれば、宿屋にわざわざキャラクターを移動させる必要もない。これはパソコン用のゲームなどでは前からあった手法だけど、ゲーム専用機のソフトに登場するのは初めて。慣れるまでに時間がかかりそうだけど、慣れてしまえばこれほど便利なシステムはないだろう。なにしろ町の中でマップを歩く必要はないし、それにマップ上を歩いてお店や宿屋に入るのは、非常に時間のむだだ。前回、シミュレーション＋ＲＰＧのゲームだといった意味はこれなのだ。「ダーク」ではシミュレーションの優れたところを持ってきて、それをＲＰＧにも使おうというゲームなのだ。このシステムはこれまでのＲＰＧとは違った意味でテンポのいいゲームになりそうだ。



こんなふうにお店に入ってからは普通のＲＰＧと同じ。抵抗なく入って行けるのだ。

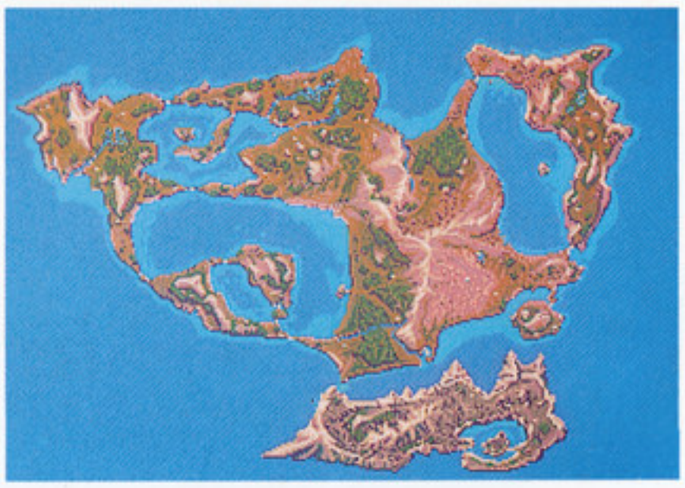
町にはいろんなところがあるのだ!!

場　所	特　徴
酒　屋	ここではお酒を飲んで体力を回復することができる。体力を回復するために宿屋に泊まるよりいいかも。
道具屋	ここでは武器以外の道具が買える。売り場の人が意外とかわいい。メッセージも言ってくれたりする。
広　場	町や村の中を歩けないかわりに、ここに行くといろんな人と話すことができる。ＲＰＧの基本なのだ。
教　会	お祈りをすると神様が出てきて……というのじゃなくて、広場と同じく情報入手の場。
武器屋	道具屋とともに買い物ができるお店。今までのものと同じタイプなので迷わず操作できると思う。
宿　屋	ここで泊まると体力が回復する。時間の概念をうまく使い、夜に泊まって時間を有効に使おう。
占師の家	ここではいろいろと運勢を占ってくれる。占師の言うことがゲームに大きく影響してくるかも……。
薬　屋	道具屋、武器屋などと同じように買い物ができる。薬屋というくらいだから、いざというときに役立つ。

大きな町、小さな町を考えて移動!!

ヘックスは大戦略ふう 町の大きさに注意

このゲームのノリがいい要因の一つがヘックスだ。ヘックスとは六角形のマスを組み合わせていったこの蜂の巣のようなもので、「大戦略」やテーブルトークをよくプレイする人にとってはなじみの深いものだ。「ダークウイザード」は通常、このヘックスで構成されたマップの上を移動して、敵の城に攻め入ったりするシステムになっている。しかも、アクションＲＰＧでも同じように「ダーク」ではこの同じマップ上に敵が移動してくるのが見える。つまり、自分が今いる位置と敵が今いる位置が一目でわかってしまうのだ。このため、より戦略的な攻撃を楽しむこともできるようになるし、験経値もためやすい。無意味に歩き回ることがないわけだ。そのほかヘックスの利点は、マップ上に表示される町や城の大きさがヘックスの面積でわかることだ。１マスだったら村、２マスは町、３マスだったら大きな町というような分け方ができるのだ。敵の城、自分の城の規模が一目でわかる。当然、小さな町より大きな町のほうが、情報や武器屋、薬屋の薬草の量、質なんかも豊富なはずだ。こんなふうに一目で現在の状況がつかめると、自分の位置を確認するのに歩き回るというような時間のむだをしなくてもすむようになる。現在のところまで制作快調な「ダーク」。今までのＲＰＧとひと味違ったテンポのいい作品になりそうだ。



開発は順調!/アニメシーンも着々と!!

何度も強調するようだけど、この「ダークウィザード」はヘックスが単位となってゲームを進めていく。全体のマップは右上のとおり。このマップに細かいイベントが盛り込まれている。

とこういう話をすると、シミュレーションゲームみたいでとっつきにくいなあ、と思われがちだけど、ＭＥＧＡ-ＣＤだからできるアニメーションを使った戦闘シーンなどによって、逆に違和感がなくゲームに熱中させてくれる。

今のところ開発も順調ということだし、アニメーションなどできあがりしだい、すぐに紹介するので期待して待とう。



オープニングアニメーションの１シーン。

聖魔伝説 3×3EYES

セガ／９月発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

コミックとはひと味ちがったゲームに?

CD-ROMということでアニメーション機能とかに目を奪われがちだけど、他の機能もすごいのだ。でもやっぱり動く絵には負ける。

MEGA-CDの発売で期待がさらに大!!

本体の機能をどれだけ使えるかが楽しみ

オープニングがかなり期待されている「3×3EYES」。なにしろMEGA-CDの大容量バッファＲＡＭを活用して、できるかぎりアクセス回数を減らすというくらいだからすごい。確かに今までのＣＤ-ＲＯＭを使ったゲームではバッファＲＡＭが少ないために何回もアクセスにいき、話の腰ならぬプレイの腰を折られることが多々あったのだ。それがなくなると思っただけでぞくぞくしちゃうね。なにしろＲＰＧは、データが異様に多いからどうしてもＣＤ-ＲＯＭを必要とするからだ。また、グラフィックスをMEGA-CDで処理して、今までにないなめらかな動きのアニメーションになるらしい。

コミックを、そしてこれまでのＲＰＧを凌(しの)ぐパワーで登場しそうなＭＥＧＡ-ＣＤ期待の新作だ。





© 高田裕三／講談社　ヤングマガジン

電忍アレスタ

コンパイル／6月発売予定／価格未定／SHT／CD-ROM

今年も春からアレスタ見参！

あのアレスタが、装いも新たにMEGA-CDに殴りこみ！　毎回ファンをトリコにしてるコンパイルだけに期待大のシューティングだ！



バーチャルスペースレジェンダリー

仮想空間戦国シューティングに進化!!

ＭＤシューティングの傑作「武者アレスタ」以来、沈黙を守っていたコンパイルがいよいよ動き出した。しかも今度のアレスタはMEGA-CD！　これはほっとけないぜ。

今度の舞台となるのは、戦国動乱の日本。織田信長の配下で活躍する忍者「電忍」たちの物語。邪教集団に洗脳された毛利・武田・上杉などの戦国武将を相手に、「電忍」操る鉄甲兵「電忍アレスタ」が、忍法とからくりウェポンを駆使して立ち向かうという設定。何といっても、シューティングの雄コンパイル。MEGA-CDで何をやってくるか？　これは目が離せないぞ！



◆ラウンドセレクト機能搭載!!

気になるステージ構成は、全８ステージ。しかも自国に隣接している国であれば、どこからでも攻め込むことが可能なのだ。つまりいわゆる、ラウンドセレクト機能つきというスグレもの。各ステージを攻略するためには、自分なりの戦略がモノをいうというわけだ。

ちなみに、読者の方々も気になっているであろう「武者アレスタ」で好評を得た好敵手の存在だが、この作品でも若干シチュエーションは違うものの存在するのだ。その名も「くのいち」!!　そして戦況を見つめる「黒い影」!!　と、まーこのようにストーリー展開も目が離せない。余談ではあるが、これからのシューティングはこういった演出によって、作品の出来、不出来が左右されてくると思うのである。それで、成功したのが、前作「武者アレスタ」なのだ。

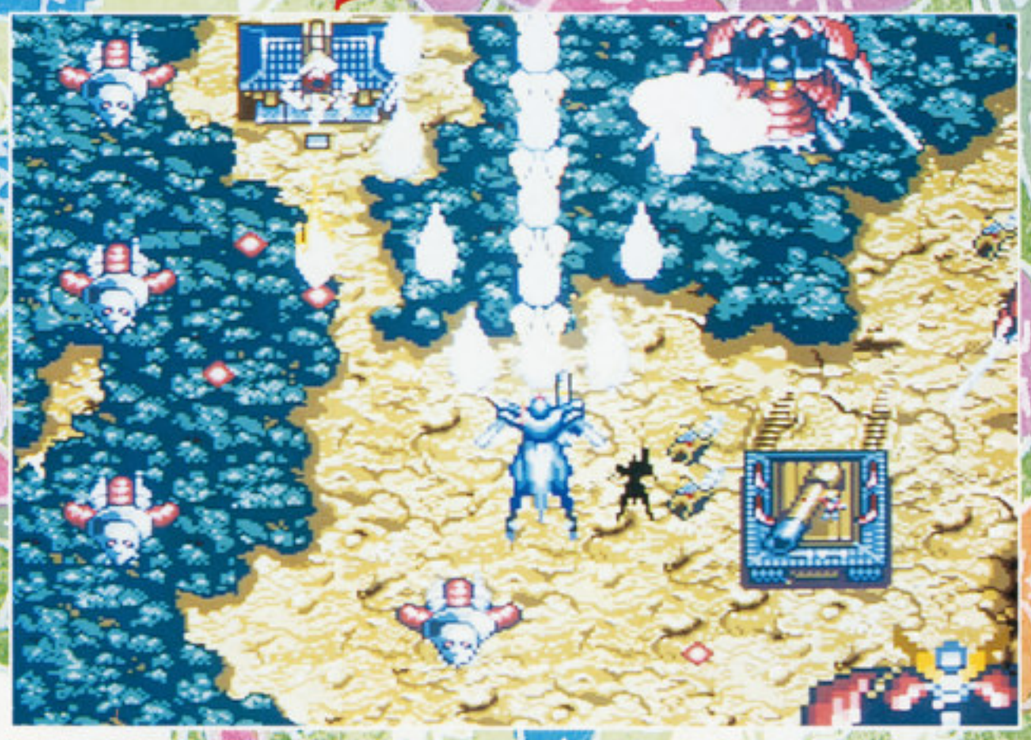


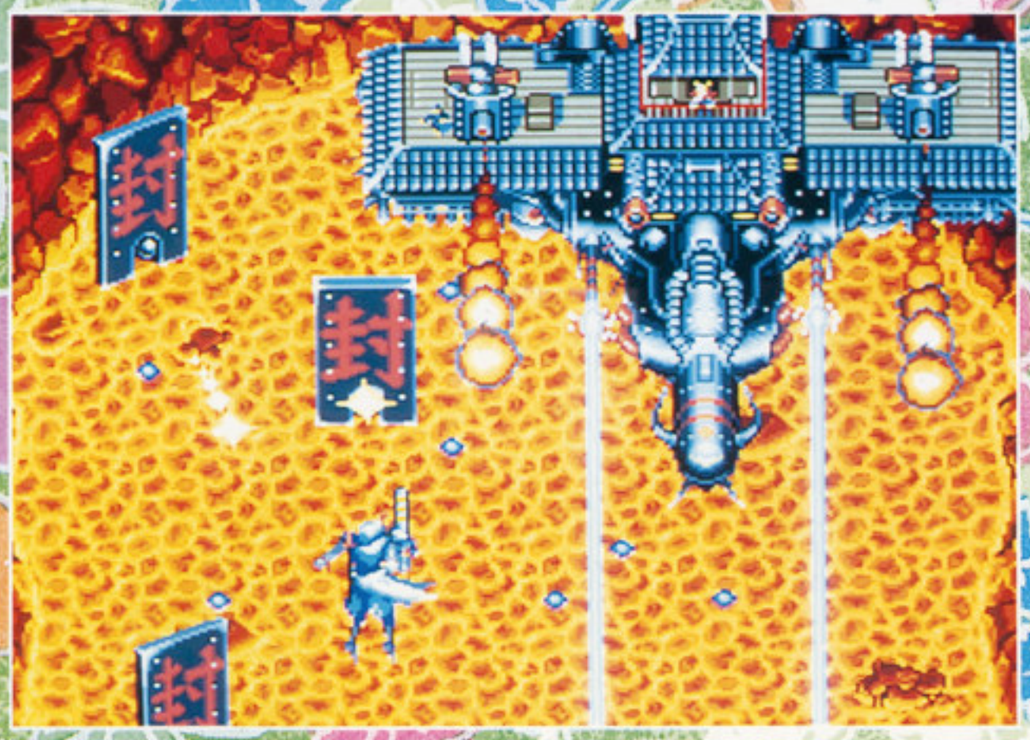
◆大迫力立体音響

さて、MEGA-CDといえば何といっても、その優れたサウンドである。今回も、コンパイルの鬼才「Ja(じゃー)ー・田中」が担当し、コージー・パウエルばり(?)のハードなサウンドを聞かせてくれることであろう。何はともあれ、シューティングファン以外の方にもお薦めできるであろうこのゲーム。今後も随時紹介していくので、お楽しみにいうところか。

Nobunaga and his Ninja force
© 1992 COMPILE

怒濤の迫力が戦乱の世を駆けめぐる!!





デトネイター・オーガン

ホット・ビィ／4月下旬発発予定／価格未定／ADV／CD-ROM

これは綺麗！ MEGA-CDのADVゲーム!!

ビデオアニメのセールスも好調なオーガン。ゲームの発売まで待てない人は、とりあえずビデオのほうを見て予習しておくように！

ファンお待ちかね、久々のオーガン情報だ！ このページを見てもらえばわかるとおり、だいぶゲームのほうもできてきた感じだね。もう知っているとは思うけど、このゲームは、ビデオアニメが原作となっているのだ。ということで、アニメの人気声優が当然のごとく、ゲームの世界でも活躍している。ゲームもずいぶん変わったもんだねぇ。(感動！)



いわゆるキャラクター紹介というやつだ！



敵ロボットもカッコよすぎるぜ！



主人公のトモル。懐古趣味がある、いきなヤツ。



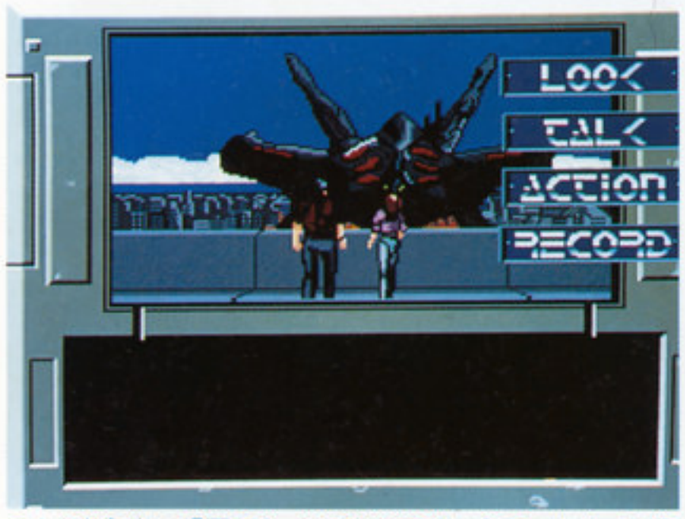
美剣陽子。EDFのエースパイロット。



神崎未知。トモルが憧れる天才少女。

今、アドベンチャーゲームはCD時代に突入!!

間違ってはいけない。ここに紹介している写真は、ゲーム画面だ。これはビデオの映像でも何物でもない。紛れもなくゲームの画面だ。もちろんアニメーションだってするし、声優の声だってする。CD-ROMに一番合っているジャンルは、ひょっとしたらアドベンチャーゲームなのかもしれない。今、オーガンは、その先陣を切る！



こんな何気ない場面でも、MEGA-CDというフィルターを通してみると、音や動きが伝わってくる。



MEGA-CDハミダシ情報

まずは30ページでも書いてるとおり、あのＣＳＫ総研が「アフターバーナーIII」を出すことが決定した。また去年の８月号の当コーナーのなかで書いてたとおり、シュールド・ウェーブは「ココロン」と「ノスタルジアII(仮)」の製作に着手しはじめてるぞ。とくに「ノスタルジアII」は前作とまったく違った時代設定と画面構成(今度はカラー)でくるそうだから、期待できそうだ。ちなみに、ＫＡＮＥＫＯの「スーパーギャルズパニック」は、当面企画が中断(中止？)とのことでスケジュール表からは削除したのであしからず。

また、セガの協同出資会社シムスも今年はMEGA-CDでＣ社の某有名クイズゲームのアレンジ移植と大作ＲＰＧをリリースするそうだから、期待できるぞ！ 詳細は次号だ！ あとセガ関係の話は110ページにあるから見てね。

Vol.11

HYPER SEGA

「ラッドモビールSVをめぐる冒険」

驚異的な大規模AMセンターの登場



by 外神田総合信用探偵社

前回までのあらすじ……

ラッドモビールSVとは、通常のものにはない21ステージ目が設定されている幻のAMマシンである。しかも、この画面は平成4年4月4日午後4時4分にしか見ることができない。大阪はミナミの御曹司（おんぞうし）・山下の依頼を受けた私立探偵の俺。時給740円のアルバイト助手・短大生の亜紀とともに、たった1台しかないSVマシンを探し回るのだが、見つからないままにタイム・リミットが迫る。

＊この物語は全面的にフィクションだということを、決して忘れないでほしい。

世間は平和。探偵はヒマ

秋葉原電気街のケバいネオンに囲まれた、万世橋ぎわの古びた雑居ビルのなかに、俺の経営する外神田信用総合探偵社がある。

MG5のシェービング・クリームとポマード、ナトリのくんせい、かっぱえびせん、わが愛猫フレドーのためのカルカンといった、数々の戦利品を抱えて帰ってみると、出迎える亜紀の表情は、いつになく険悪であった。

欧州の緑をバックにR360が回る。ここはシュパルツバルトかボヘミア森か。



理由は、すぐにわかった。俺のデスクの上に、山と積まれた請求書の束。まるで、放置されて干からびちまった鏡モチのようだ。

「どーゆー経営をすれば、こうなるワケ？」

「探偵と警察は、ヒマなほうが平和なのさ」

俺は冷蔵庫から、麦芽（ばくが）100%の缶ビールを取り出し、イカのくんせいを噛（か）んだ。

亜紀が言った。

「お正月に帰省してた友だちから聞いたんだけど、静岡にスッゴイAMセンターがオープンしたんだって」

「それが、どうかしたかい？」

「例の仕事の話よ」

例の仕事？　ああ、あれか。そういやあ、ここのところ山下からの連絡が、なぜかプツリと途絶えている。俺としては、そのほうがめんどーがなくていいのだが。

「タイム・リミットまで、あと2カ月よ。ここいらでパパッと片づけて、成功報酬をふんだくってやろうとは、思わないの？」

「そう簡単にいくもんじゃあないさ」

「とにかく、やるだけのことはやりなさいよ。



ただし、営業は午前0時まで。



ホテルの中はメダル・コーナー。シックな装いに、デート・スポット化しつつあるとか。

それとも、こんな調子で、あたしの給料、払えるのかな？」

「わかったよ」

俺は飲みかけのビールを流しに捨てて、食いかけのイカをフレドーにくれてやった。

国道沿いのミニ遊園地

亜紀の言う〝スッゴイAMセンター〟は、静岡市と清水市のほぼ中間、国道1号線沿いにあった。ちょうど東名高速を横切るあたりである。

「プラザアピア」屋上にちょこんとボーリングのピンが乗っかったこの建物は、ボーリング場、ビリヤード場、カラオケ・ボックスなどなど、あらゆる遊興産業が一同に会したかのような、複合レジャービルである。しかも、その一つ一つの規模がただもんじゃない。

なかでも最もただもんじゃないのが、2階の大半を占めるAMセンター「セガ・チャーリ

セガ・チャーリーワン

場所　静岡県静岡市中吉田15-8 プラザアピア2階
交通　静鉄美術館前駅下車徒歩5分
営業時間　AM10：00〜AM0：00





だけど中は美術館だったりする。

キングコングを上映中の映画館には、ビデオゲーム。

ーワン」。

「フロア面積としては国内最大です。2000人は収容できますね」

応対に出てくれた近藤博幸店長の言葉に、俺も亜紀もただ頷くばかり。

いろいろ広いとこにも行ったけどな。これはもう完全に、屋根つきの遊園地だぜ。

天井は高く、仕切りも柱もないフロアに、メリーゴーランドの電飾が目に眩しい。

近藤店長は言った。

「このビル自体を1個のレジャー施設と考えて、そのなかで、どんな客層でもどこかで遊べるというのが、理想でしょう。たとえば、ファミリー客ならウチにもどうぞって感じでね。だから、もっともっと遊園地化していきたいと思ってます」

なるほど。大掛かりな幼児向けの乗り物がいっぱい、それに充実したカーニバルゲーム。ヤングパパの家庭サービスには、うってつけかもしれない。

周囲の壁は、そのまま街並みになっている。

「オールディーズって雰囲気だな」と、俺。

「ハリウッドのセットみたいだわ」と、亜紀。

「イメージは、ヨーロッパなんですけど」とは、店長の弁。ということは、英語の看板から判断して、ロンドンはピカデリー・サーカスってところだろうか。

「ほら、見て、あそこ。キングコングよ」

亜紀の指差す先には、シネマの看板。それを見て、俺は思った。

やっぱ、アメリカなんじゃねーか？

飽きっぽいマニアには困ったもんだ

チャーリーワンにもSVマシンはなかった。まあ、そんなもんだろう。

助手兼経理兼フレドーのエサ係である亜紀は、ヒザの上にフレドーを抱いて、アメリカの構造不況のような請求書の束と格闘しながらも、新たなAMセンターの情報収集に懸命である。だが、俺はといえば、頭の隅で転職の2文字を転がしつつ、ビニール・レザーのソファに寝そべっている。

「要するに、ここんとこ、経費の入金がないのが、一番の問題なんだわ。ちょっと山下さんに、電話で催促してみてよ」

亜紀の10センチヒールで蹴りを入れられ、しぶしぶと受話器を取った俺は、ヤツが定宿にしている高田馬場のウィークリーマンションに、電話を入れてみた。

ところがである。山下は正月を前に、ここを引き払っていた。

俺は一瞬、このままシラバックレちまおうかと思ったのだが、そうは問屋がおろし大根ってヤツだ。まったく、亜紀のハイヒールは凶器だぜ。蹴られたむこうずねをかばいつつ、大阪はミナミにある山下の実家に電話した。

「いやあ、エライすんまへんなあ」

受話器の向こうから響いてくる、山下の無責任なセリフ。



こちらは深夜2時まで営業のメダルコーナー。ここは一昨年から営業してたんだそうな。

近藤店長（中央）が大きいのではない。後ろの家が小さいのだ。

「最近は、ラッドラリーっちゅーゲームに夢中やってん、コロっと忘れてましたワ」

「例のご依頼の件なんですが」

感情を抑えつつ、俺が経費の催促をしようとすると、その前に山下が、こう言った。

「ああ、アレね。もう、ええワ。それよか、あんさん。ラッドラリーのスペシャル・バージョンの噂を聞きましてんけど、そっち探してくれまへんやろか。なんでも平成5年の5月5日午後5時5分に……」

ガチャリ。

思わず、電話を切っちまったぜ。

★俺の捜査メモ★



左から保坂奈美ちゃん（19）、小栗久美子（20）、平井純子ちゃん（20）、西宮千砂子ちゃん（21）、白鳥淳子ちゃん（20）。趣味を聞いたら、一斉に笑ってごまかされちまった。

外神田総合信用探偵社NEWS

セガ情報ステーション

さてさて、思わぬ展開になってきた、「ラッドモビールSV をめぐる冒険」。スタッフ一同、な〜んにも考えてないんじゃないかと、最近では後ろ指をさされてます。

とにかく、行き当たりばったり、詰まってバッタリ。なすがまま、キュウリがパパってなこのコーナー。いよいよ問題の4月4日を前にして、次回の『HYPER セガ』は、果たしてどうなるのでしょうか。

そこで、相も変わらず、思いつき企画。題して、「大胆予想！　次回の『HYPER セガ』は、きっとこうなる!!」。

ラッドモビールSVは見つかるのか？　それとも突然、ラッドラリーSVをめぐる冒険になってしまうのか？　はたまた、見捨てられて打ち切られて新企画が始まるのか？

ハガキに君の予想を書いて、送ってちょーだい。抽選で、ソニックのジグゾーパズルとマグカップを、各10名にプレゼント。締切は3月6日まで（消印有効）だよ。

え？　ネタが浮かばないと、素直にそー言えって？

そりゃ、ごあいさつですな。

応募要領：ハガキに◇住所・氏名・年齢・電話番号と内容（具体的に！）を明記のうえ、〒108 東京都港区高輪2-19-13 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。なお、プレゼント当選者の発表は、発送をもって替えさせていただきます。

プレゼント



テラドライブの情報をキャッチアップ

TERA COMMUNICATION テラコミ



本場アメリカの「SPEED BALL 2」をテラで楽しもう!!

対戦型スポーツゲームが好きな君におススメの1本が、この「スピードボール2」だ。開発はイメージ・ワークス、販売元はコナミ。

実はこのソフト、ＣＳＫ総合研究所がメガドラに移植する予定なのだ。とりあえず、IBMPC版を紹介することにしよう。

このゲームの目的はただ1つ、相手のゴールにボールをたたきこむことだけ。ルールでは敵選手をぶん殴ってボールを奪いとることも認められている。だから、相手のゴールキーパーをぶん殴って、ダウンさせてからゆっくりとゴール、ってこともできるんだ。

また、相手チームとの戦力差が大きい場合でも、フィールド上に出てくるアイテムを取ると、選手のスピード、攻撃力、守備力が一時的に上げられる。これを生かせば逆転のチャンスも生まれてくる。

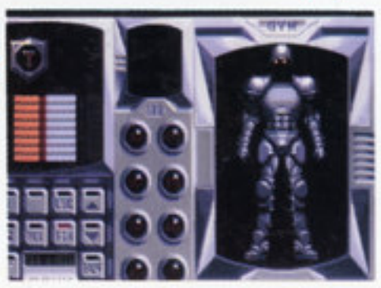
対戦プレイがあるのもうれしい。ぜひ仲のいい友人と対戦しよう。

さらに、リプレイ機能を使い、対戦プレイの名場面をディスクにセーブするのもいいんじゃないかな。

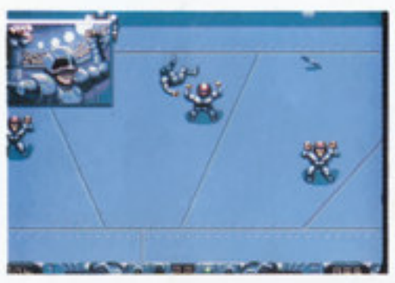
最後に、このゲームはジョイステイックで遊ぶこと。キーボードでの操作には無理があるぞ。



オープニングはVGAモードの美しいグラフィックなのだ。



各選手のパラメータをエディットすることもできる。近未来的な感じ。



ゴールを決めた瞬間。感動の名場面をもう一度リプレイできるのだ。



健闘空しく負けてしまった。寂しげなグラフィックが哀愁を誘う。

レッスルボールとくらべて……

ルール、設定など共通する点が多いナムコの「レッスルボール」にくらべてフィールドが狭く、1チームの人数が少ないため、人数にまかせて戦うのではなく、パスを確実に回しながら速攻で攻め込むことが大切だろう。

また、フィールドにあるアイテムをうまく使えば、土壇場での逆転も可能。最後まで勝負はわからない。偶然性が高いだけに面白味が増しているのだ。



どちらかというと肉弾戦の「レッスルボール」。



タッチダウンはスピードボール2にはない要素。

新作ソフト情報　ドラッケンが日本語化され好評発売中

ベストプレイベースボール

●アスキー／2月発売予定／9,800円

PC-98版をはじめ各パソコン版で発売されている「ベストプレイベースボール」がDOS/V版で登場。君の監督采配で、選手を動かし、チームを優勝へ導くシミュレーションゲームなのだ。



このゲームをやるとプロ野球監督の気持ちがわかるのだ。

フライト・オブ・ジ・イントルーダー

●アスキー／3月発売予定／9,800円

このゲームはベトナム戦争での激しい空中戦を題材としたフライトシミュレータ。全米でベストセラーとなった原作がもと。日本語訳「デビル500応答せず」（講談社文庫）をゲーム化。



13種類のミッションをクリアしていくゲーム。（画面は英語版）

ドラッケン

●セガ／発売中／9,800円

以前、紹介した「ドラッケン」がついにDOS/V版となって発売された。メッセージが日本語化されたので、今まで手を出せなかった君も3Ｄ世界へたやすく入ることできるぞ。



日本語化されてぐっと遊びやすくなった。待ちに待った日本語版ＲＰＧなのだ。

雀皇登竜門II

●セガ、ゲームアーツ／2月発売予定／9,800円

小島武夫プロ、伊藤優孝プロといった有名プロの対戦を見ることができる観戦モード搭載の本格4人打ち麻雀だ。自分の省力も判定してくれるので、かなり勉強になるぞ。



VGAモードの美しい画面で楽しめる超本格派の4人打ち麻雀だ。

©1991 Konami Inc. ©1990 Mirrorsoft Ltd. ©1990 The Bitmap Brothers. ©1989,1991 INFOGRAMES.

海外レポート　アメリカではまだまだIBMなのだ

CD-ROMもまだ!

CD-ROMといえばPCエンジンやMEGA-CDで有名。PC-98版にも最近CD-ROM対応の機種が発売されたのは知るひとぞ知る話。日本ではパソコン用のCD-ROMソフトは高価なうえ、種類も少ない。アメリカではどうなのだろうか？

アメリカでも日本とそれほど



ディスプレイが一体化のマルチメディアパソコン。

CD-ROMソフトの実状は変わらない。違うのはハードウェアの価格。多くの会社がIBM互換機を作っているため、日本よりも価格競争が激しいのだ。そうなるとどうなるかというと、CD-ROMドライブが標準搭載されたマシンの値段も自然と下がってくる。だが、ユーザーはもっと値段が下がるのを待っている。いわゆる買い控えってやつだ。ソフトもいろいろとそろってからということもあるだろう。アメリカではコモドールやAM-IGAのユーザーも多く、CD-TVに期待が高まっている。

PCといえばIBM

アメリカではどういうわけかわからんが、PCといえばIBM PCのことなのだ（日本ではPC-98のことをいうが）。最近、IBMはマルチメディアに関してもアップルとの提携話が出たこともあり、IBMマシンでも買い控えの感はあるが、どの道IBM全盛期はまだまだ続くのは確実。パソコンソフトの売り場を見ても、IBMアップル連合軍に占拠されているのである。



ディスプレイの奥行きが狭くなっている。

アメリカでは主流のIBM互換機。MID音源をつけると最高!

BOOK　PC GAME BOOK

海外ゲームを楽しみたいけど、いまいち情報が手に入らないと感じてる君にぴったりの本が発売された。この「PC GAME BOOK」には「レミングス」「4Dボクシング」など比較的最新のゲームから、「インディアナポリス500」といった名作ゲームまで、さまざまなIBM PCゲームが紹介されているのだ。また、国内、海外のIBM PCに関する情報、パソコン通信のフォーラムに関する情報、あるいはVGA、サウンドボードやMIDIなどの周辺機器に関する知識もこの1冊で得ることができる。海外ゲーム、あるいはIBM PC自体に興味を持ちはじめた人にはおススメ。



ビットマップ・ファミリー著、翔泳社から価格は1、500円で発売中。

インフォメーション　TERAの今後は?

セガではユーザーサポートの一貫としてモデル1、モデル2からモデル3へのアップグレード、拡張スロットにマイナス12ボルトの電源を供給して、サウンドブラスターやAdribボードが使用できる環境にするサービスを開始した（ともに有料）。「ハードディスク対応のソフトが増えていることなどから考えて、モデル3をおススメします。また、マルチボードのほうも春ごろには提供したいと思っています。それにユーザーの方が待望しているCD-ROMについては、今のところ企画検討中です。外付けするようになるでしょう」（セガ・PC事業部）とのことだ。今年もテラドライブに期待しよう。

TERAについての主な質問・意見

やはり、もっとも多かったのは「MEGA-CDとの接続」に関する質問だった。この件については前号でも掲載したとおり、TERAには接続できない。また、ソフトについてはセガ、アスキー、システムソフトなどのメーカーからDOS/V版が発売され、今後も日本語対応のソフトが増えていく予定だ。

プレゼント　高橋由美子テレホンカード

1月号のプレゼントで大好評だった「高橋由美子テレホンカード」を5名様にもう一度プレゼントしちゃおう。

高橋由美子ちゃんは最近ゲーム・ギアのTVコマーシャルにも出ていて、すっかりおなじみといった感じだね。希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、それにテラドライブに対する質問、意見を書いて、どんどん送ってね。

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「テラコミ3月号プレゼント」係。（提供はセガ・エンタープライゼス）。締切は3月8日。



当選者発表　1月号プレゼント

高橋由美子テレホンカード

栃木県西那須野町	薄根隆二さん
愛知県名古屋市	安西　崇さん
東京都目黒区	蓑田真一さん
宮城県志田郡	伊東　謙さん
静岡県浜松市	川島輝哉さん

※プレゼントは2月中に発送します。なお、2月号プレゼント「TERAトレーナー」の当選者は3月号に掲載します。

BEEP!

待望のスキーシーズン到来！　というわけで、さっそくスキーに行きました。目的地に向かう途中、G. G. のテレビは大活躍。ただ、電池は多めに持っていったほうがいいことも判明しました……。う〜ん。

★ポケット雀荘★モンスターワールドⅡ★HYPERプロ野球'92★ぎゅわんぶらあ自己中心派★

GAME GEAR

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

1991,MARCH,8TH

NEW SOFT REVIEW

ポケット雀荘

「麻雀珍道中モード」もついた!?　風変わり麻雀ゲーム

野球と麻雀、この２つはどんなゲーム機でも発売されている、いわば〝定番〟ゲームと呼ばれているヤツである（あ、海外生まれのリンクスは麻雀ゲームなかったっけ……）。で、もちろん我らがG. G. 様にもこういった〝定番〟はしっかりそろえられているのだが、「ギアスタ」など野球ゲームが複数のラインナップをそろえているのに対し、麻雀ゲームはなぜか「好牌」１つしか発売されていないのであった。じつは、この点は前から気になっていた。というのは、「好牌」はあまりにオーソドックスな２人麻雀ゲーム。普通に遊ぶぶんには問題はないけど、コンピュータ麻雀の醍醐味（だいごみ）(？)でもある〝イロモノ〟的要素がチト物足りない感じがするのである。

そこで、この「ポケット雀荘」の登場だ。とくに〝麻雀珍道中モード〟はかなりイロモノっぽくてヨイ。もちろんマジメな部分もきちんと作られているところは、このテのゲームの本家であるナムコならではだぞ。



●ナムコ／２月７日発売／ＴＡＢ／3,500円／１Ｍ

自由に選べる3つのゲームモード

1 フリー対局モード

選べる雀士は11人

１人で遊ぶならこのモードしかありません。ＡＶねーちゃんや芸能人、留学生といったキャラを相手に麻雀するのだ。



選んだキャラによって対戦中のセリフがまったく変わってくるのが楽しい。



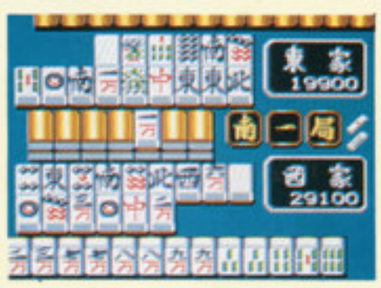
一番弱いＯＬ。タコ麻雀で恐いものなし？

お相撲さんでゴワス。結構強いでゴワス。

最強の雀士は実業家。金持ちは強いぜ！

2 通信対局モード

２台のG. G.、そして対戦ケーブルがあれば人間同士の対戦プレイも可能に。当然、相手の手牌は見えないようになっているぞ。



ルールも食い断、不聴流、箱割れアリナシなどの設定ができる親切さがウリ。

3 麻雀珍道中モード

ナムコお得意のクエストモードが麻雀になった!!

幻の牌……それは、古くから伝わる不思議な力を秘めた牌。それは、５つの牌からなる「名」「夢」「虎」「津」「都」（ナムコット）からなり、その全てを手に入れると雀士としての名誉を手にすることができるという。だがある日、暗黒雀士連合の手によって日本雀士会の金庫から５つの牌が盗まれた。プレイヤーはこの話を耳にしたさすらいの雀士となり、全国を旅するのであった……。ホント？



北海道から九州まで、全国を麻雀行脚するわれらがさすらいの雀士の姿。

その土地その土地の雀士と戦い、情報やアイテムを集めていこう。

対戦用アイテムはうまく使え



ザコ雀士などを倒すことで、イカサマ用の対戦アイテムがもらえたりするのだ。

5つの「幻の牌」を集めよう

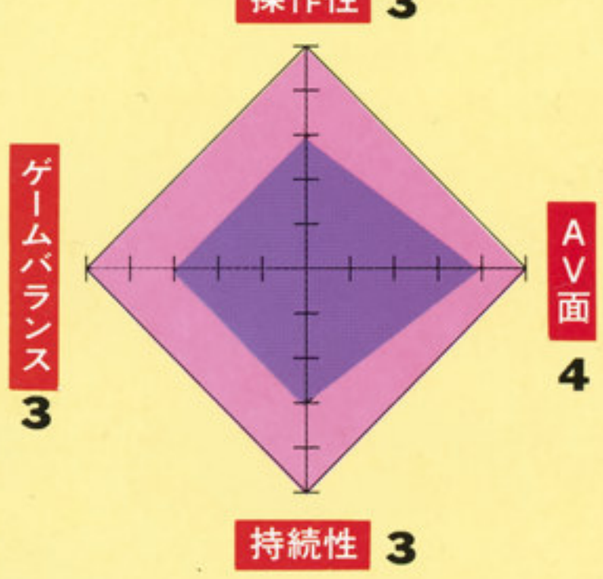


現在持っている移動用アイテム、入手した幻の牌を見るのは〝持ち物を見る〟で。

GAME EXPLANATION

１人プレイのフリー対局モード、２人で対戦する通信対戦モード、流れ雀士となって諸国をめぐる麻雀珍道中モードという３つの遊び方ができるG. G. 用の麻雀ゲーム。フリー対局は打ち合わせの異なる11人の雀士が用意され、自分の雀力に合わせた麻雀が楽しめる。麻雀珍道中はナムコのお家芸とも言えるミニクエスト。ＲＰＧのノリで楽しめるようになっているのが特徴だ。

〈評価ダイヤモンド表〉



麻雀そのものの強さは、よくある普通の麻雀ゲームとほぼ同じ。つまり、中で牌パイをいじくって軽くインチキするタイプである。いきなりドカンと上がられたり（驚異のツモパワーにはまいる）、逆にこちら側にいいツモがきたりするところは、いかにも（いい意味で）麻雀ゲームらしい。グラフィック＆サウンドも合格点。ただゲームのテンポがイマイチ遅い感じがする。

ONE POINT REVIEW

〝麻雀珍道中モード〟は他のナムコのミニクエストシリーズ同様、結構遊べるデキとなっている。ただし、実際のゲーム内容は敵との麻雀勝負の繰り返しになるため、ちょっと単調に感じるかもしれない。さらに、このミニクエストのパスワードコンティニューの方法は麻雀牌を使ったパスワードなのでよく間違える……。相手の思考時間も速くしてほしいな。

NEW SOFT RELEASE

モンスターワールドⅡ

面白さは保証済み！ アクションＲＰＧの決定版

メガドラ版で好評だった「モンスターワールドⅡ」のG.G.版が発売される。敵を倒しながらお金を集め、そのお金で武器や防具を買ってパワーアップするというシステムはオリジナルそのまま。もともとＲＰＧ風のアクションゲームとしてアーケード版から生まれた作品なので、アクションゲームとしてのデキも保証ずみだ。今回見せてもらった開発バージョンを遊んだ感じでは、グラフィックの質やキャラの動きもよく、かなり期待できそうな感じがする。要チェックの作品だ。



アーケード版「モンスターワールド」でもこんなダンジョンがあった。ダンジョン内部は結構広いぞ。



ボスキャラとの対決シーン。口から吐き出される炎のブレスをよけるのは至難のワザだ。



●セガ／3月27日発売予定／ＡＣＴ／3,800円／2Ｍ



前作でお世話になったショップも健在。貯めたお金で武器を買いパワーアップ。

NEW SOFT RELEASE

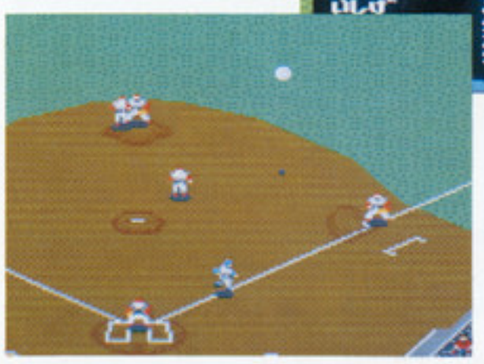
超(HYPER)プロ野球'92

'92年度版「プロ野球」はひと味違うぜ！

昨年発売された「ザ・プロ野球'91」がさらにパワーアップ！　今回も前作同様、実在のプロ野球選手がすべて実名で登場する。もちろん各チームの選手データも最新のものが用意されているぞ。しかし、何よりも前作と変わったのは、ゲーム画面の構成が「燃えプロ」のようなセンターから見おろしたＴＶ中継タイプではなく、「ファミスタ」のように視点がバックネット側から見たタイプになっていることだ。ハイパーはダテじゃないぜ。



西武ライオンズと広島カープのスタメン紹介。選手が実名で登場するだけで、雰囲気がかなり違う。



打者に打たれると画面が全景に切り換わる。前作よりファミスタ的な作りになったみたいである。



●セガ／4月24日発売予定／ＳＰＴ／3,500円／1Ｍ



秋山、デッドボール！　これは痛そう！　ただし、乱闘シーンなどのハプニングはないぞ。

NEW SOFT RELEASE

ぎゅわんぶらあ自己中心派

老若男女、みな「ぎゅわん自己」で遊ぶべし

みなさま、コレが「ぎゅわん自己」G.G.版の画面でございまーす。てなわけで、麻雀ゲーム界の傑作「ぎゅわん自己」の開発も着々と進んでいるようだ。この作品はなんといっても片山まさゆき描く同名漫画の世界が忠実にゲーム内で再現されているのがウリ。原作にあった各キャラの名セリフやポーズがゲーム中にポンポンと登場するだけでなく、普通の麻雀ゲームとして見てもテンポのいい作品に仕上がっている。詳細は次号以降でね。



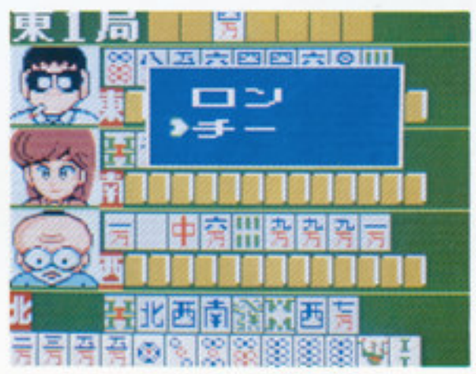
ミエちゃんから上がったところ。でも、かなり安い手であがっているためヘボい感じ。うう、すまぬ。



上の画面で上がった手の得点計算をしているところ。さっきのはリャンウーピン待ちだったんです。



●セガ／5月発売予定／ＴＡＢ／価格未定／2Ｍ



雀士のメンバーはまだ不明。ファンとしては、なるべく多くのキャラが出てほしいところ。

【GG HOT LINE】

先月のこのコーナーでは、「最近発売されるG・G・ソフトが少なくなってきてない？」とセガへの提言(文句？)を言ったつもりだ。言ったつもりなのだが、今月のこの大判振舞いに拍子抜けしたというか、ホッとしたというか、要するに「なんだセガさんも結構作ってるじゃん、疑ってすまんすまん」という感じだったのである。が、しかしだ。まだまだ安心はできないような気もする。「スーパーモナコGPⅡ」以降の発売スケジュールはまだ未定だしな。とりあえず、今月は状況静観ってところかな。

昨年の年末商戦でソフトがたくさん発売され、みんなもフトコロがさびしいんじゃ？
そんなときは新旧の裏技でソフトを骨の髄まで楽しんでくれ。

BEEメガ裏技リーグ Vol.23

ゴールデンアックスⅡ

魔法の書が200以上に！ 1軍

まずオプションで魔法をスペシャルに設定したら(他はどう設定しても良い)、普通にノーマルゲームを始め、どのステージでもいいからボスのところまで進む。

ボス対決で最後の敵を倒したら、すかさず魔法をためてゲージをすべて白く（このとき魔法の書は3つ以上持っていること）する。そして、魔法をためたままでボーナスステージに入ってしまおう。

ボーナスステージに入ったら魔法のボタンを離して、魔法書を1つも取らずに次のステージへ進む。すると、キャラクターがスタートと同時に勝手に魔法を使い、その直後には持っている魔法の書が200以上に増えているのだ。これでほとんど魔法が使い放題になるぞ。ただし、キャラクターの魔法レベルの上限を越えて魔法をためると、バグって処理が止まったりするので注意。

（埼玉県・ドナー・20歳）



ボスを倒したら、魔法をためてそのままボーナスステージへ。



この画面になったら魔法のボタンを離す。魔法の書は取るなよ。



次のステージが始まったときに、勝手に魔法を使えれば成功。



魔法の書が表示しきれないほど増えた。この技はどのキャラでもできるぞ。

忍者武雷伝説

1章クリアコマンド 2軍

どの章でもいいから、1P側のコントローラーでA、B、Cボタン、スタートボタン、方向キーの上を押したまま待つ。このときコマンドが表示されたらBボタンを押しなおして消そう。しばらくすると、数秒後にクリアBGMが流れて、クリア条件を満たしていなくても次の章へ進めてしまうぞ。ボタンは章が始まる前から押しておくと楽だ。

（愛知県・堀将也・13歳）



このようにコマンド表示がない状態で、すべてのボタン＋上を押せば、いきなりクリアできる。しかし、経験値はもらえないので、使える局面はあまりない。



この画面のうちからボタンを押しておけば確実に成功する。でも役立つのは最終章ぐらい。

レッスルボール

ボーナスポイントが995に 2軍

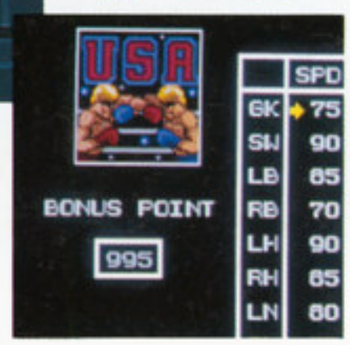
1Pリーグモードのパスワード入力画面のときに、「MWAKI」と入れると、なんとボーナスポイントが995もある状態で始まる。ただし、裏技で選択できる後半の4チームではできない。また、試合はいきなりアメリカチームとの最終戦になる。

（大阪府・ブラックタイガー・17歳）



995ポイントもあれば楽に優勝できるかな？

実は、このパスワードは本誌2月号99ページの、開発者メッセージの最後にヒントがあったのだ。君は気づいていた？



スーパーファンタジーゾーン

元祖のBGMでプレイ 補欠

タイトル画面で「GAME START」を選択したら、A、B、Cボタンを押しながらスタートボタンを押し、ゲームが始まるまでボタンを4つとも押したままにしておくと、元祖ファンタジーゾーン（ビデオゲーム版）のBGMでプレイできるぞ。

（東京都・片玉SERVICE・20歳）



A、B、Cボタンを押したまま普通にスタート。オプション設定は変えても大丈夫。



ゲームが始まるまでボタンを押しておけば、懐かしのBGMでプレイできるぞ。

中嶋悟F1 GRAND PRIX

コースを短縮 補欠

U.S.Aコースの最初のコーナーの手前にあるタイヤバリアは、隙間をくぐることができ、ここを左へ進むとコースを大幅に短縮して反対側に出られる。そのあとは普通に走れば1周まわったことになり、タイムがかせげる。

ちなみに、オーストラリアやモナコなどにも同じように通り抜けられるタイヤバリアがあるが、そちらはメリットがないので本選では入らないほうがいいだろう。

（岡山県・チャカつき男・20歳）



アメリカの第一コーナーは、ここからズルしてコースを短縮できるが、普通に走ったほうが速いかも。また、他のコースにも隠れた通路があるから探してみよう。

●裏技リーグ欄外編《夢幻戦士ヴァリス》【タイトル画面の表示中にA、B、Cボタンを押しながらスタートするとサウンドテストに入れる】（岐阜県・竹下雄二・16歳）←とりあえず言うことはなにもない。みんな自力で見つけたでしょ？　アマに認定。

●裏技リーグ欄外編《ＧＧアレスタ》【タイトル画面が表示されたら、1、2ボタンを押したままスタートボタンを押すと、サウンドテストに入れる】（宮城県・ジャムを持参・22歳）
←ゲームギアソフトはたいていこの方法でなんらかの裏技ができるから、これも自力で発見した人が多かったみたいだ。アマに認定。

タスクフォースハリアーEX

縦画面モード&無敵 1軍

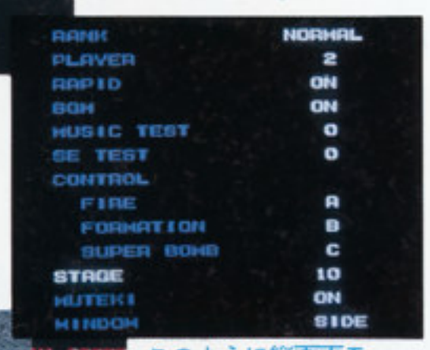
まず、電源を入れたら、Aボタンを押しながら1回リセットボタンを押す。そして、タイトル画面になったら、方向キーとボタンを「上、下、左、右、A、B、A、C、B」の順に押す。

そうしたら、すぐにコンフィグ画面に入ると、画面下のほうに無敵、面セレクト、画面サイズの設定が加わっているぞ。

（東京都・飯島昭・25歳）



いったんA＋リセットをしたら、タイトル画面でコマンドを入れて、すぐにコンフィグに入ろう。



すると3つの設定項目が新たに入っているぞ。



このように縦画面モードで遊ぶこともできる。ちなみにコマンド入力後は、ポーズをかけてからAボタンを押すと面とばしができる。Bボタンならスローモーションだ。

F1サーカスMD

サウンドテスト アマ

タイトル画面の表示中に、Aボタンを押しながらスタートボタンを押すと、サウンドテストモードに入れるぞ。

（石川県・河井勤・16歳）

アドバンスド大戦略

艦載機を自由に配置 2軍

これは艦載機をマップ内の好きな場所に飛ばすワザです。

まず、空母で「発進」コマンドを選んで艦載機を発進させ、次にその艦載機を「処分」します。そして、カーソルを好きな場所に移動させてからAボタンを押すと、処分したはずの艦載機がそこに登場します。

ただし、その場所についたとたん、なぜか敵が（たいていは、この技を行なう直前に戦った敵ユニット）攻撃を一方的にしかけてきます。ですから、この技を使うまえに対空力のないユニットと戦闘しておいたほうがいいでしょう。また、たまにバグりますのでセーブもしておきましょう。

（愛知県・伊藤雅人・21歳）



艦載機を発進させたら、画面に表示（移動）させずにいきなり処分してしまおう。いちおうセーブも忘れずに。

そのあと好きな場所でAボタンを押せば配置できてしまう。このとき、他のボタンは絶対に押さないこと。表示がバグるからね。



ただし配置したとたん、直前に戦った敵との交戦になる。未戦闘の場合は、こんな表示になるが、あとは普通にプレイ可能だ。

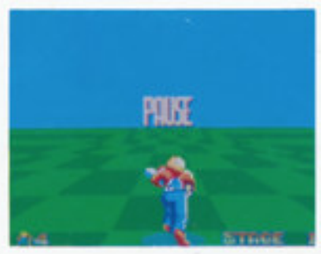
スペースハリアー(ゲームギア)

難易度設定&残機アップ 補欠

まず1ボタンを押しながら電源を入れ、タイトル画面が表示されるまでそのままでいると、「HARD」の表示が出て難易度が上がる。また、2ボタンを押しながら同じようにすると「EASY」の表示が出て難易度が下がる。

それともう1つ、方向キーの上を押しながら電源を入れて、そのあとスタートを選択すると、ハリアーの初期人数が4の状態から始められる。ちなみに、この技は難易度設定と同時に使うことができる。

（青森県・対馬伸行・13歳）



パスワード制とはいえ、残り人数は多いにこしたことはない。ついでにイージーにしておくといいぞ。

アーリエル(ゲームギア)

ヒーラーが最強キャラに 補欠

このゲームに出てくるヒーラーは、味方の治療以外は役に立たないキャラクターだが、なんとかレベル9まで育てあげると、他の誰よりも強いキャラクターになる。

（東京都・吉沢勝敏・19歳）



ヒーラーは8レベルでも戦闘力はこの程度。だから育てるのは無意味と思いがちだが…。



9レベルになるといきなり最強になってしまう。はっきりいって敵のボスより強いぞ。

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！
怒濤（どとう）の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。

1軍
お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。
「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。発見するのが困難なものも含むぞ。

2軍
3,000円分の全国共通図書券を進呈。
ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度なパワーアップコマンドって感じかな。

補欠
2,000円分の全国共通図書券を進呈。
ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。

アマ
1,000円分の全国共通図書券を進呈。
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。

草野球
500円分の全国共通図書券を進呈。
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。

●裏技リーグ欄外線《アウトラン》【ノーマル以上の難易度で、全ゴールを制覇したときに見られるエンディング画面で、Cボタンを連打してみよう。優勝カップを手渡してくれる女性が最後にデ～ンと現れるぞ】（東京都・加藤祐・15歳）←この画面は最高の難易度である条件を満たしても見られるらしいのだが、その条件は未確認だ。認定は補欠ね。

●裏技リーグ欄外編《ゴールデンアックスII》【2人同時プレイで、どちらか1人が敵にやられてライフが0になったら、地面に倒れるまえにもう1人が魔法を使うと、ライフが0の状態で復活することができる】。（茨城県・カズヒロ・15歳）←でも、もう1回ダメージをくらうと簡単にやられてしまうんだよね。アマに認定。



HISTORY BINARY ANALYSIS of the TV-GAMES

テレビゲームの歴史　文責：渋谷洋一



BINARY ANALYSIS

コンピュータ、それは現代社会において、いうまでもなく必要不可欠な存在である。ご承知のとおり、これまで私たちに図り知れない恩恵を与え続けてきた。物質面では無論のこと、精神面での潤い、すなわち〝文化〟に至るまで。

回りくどいいい方をしたが、その文化の代表格といったら、それはやはり、〝ビデオゲーム〟であろう。思えば、人類の曙が100万年前というが、文明と呼ばれるものが発生したのは、ようやく今から1万年前。さらに、今日の文明繁栄の支えである基礎である、コンピュータ技術が生まれてからは、まだ50年にも満たない。そして、今から約25年前、この人類の英知の結晶、人類が途方もない歳月を費やして到達した究極のテクノロジーから生まれた、僕らの世代の、僕らから始める新文化が誕生する。

それが〝ビデオゲーム〟である。そう考えた時、私はあらためて幸せを実感した。私たちはこの100万年分の25年の中に生き、ビデオゲームに出会えたのだから。

しかし、幸せというのは実に恐ろしい。幸せの大きさに比例して、その阻害要因である、不安というものにさいなまれることになるからだ。私たちのビデオゲーム文化が、ある重大な危機に直面していることに気づいたのも、そんな幸せな気分に浸っているときだった。

確かに、ビデオゲーム文化は着実に育っている。それについて意義を唱える者はいないだろう。ただ、文化の伝承についてはどうだろう？　つまりこの新文化、育ってはいるが、果たして残されているのだろうか？　後で振り返ったり、懐かしんだりすることは可能なのだろうか？

残念ながら、その答えは〝ＮＯ〟だった。過去の作品のそのほとんどは、そのユーザー、すなわちオペレーターなどの業者の作品に対する価値観の100パーセントを占める〝売り上げ〟に見切りがついた時点で、廃棄という運命をたどる。文化の足跡は消されていた。過ぎ去りし日の少年時代のあの日に戻させてくれる、そんな得難い存在が失われ続けている。きっと、私たちは歳を重ねるごとに、その価値の大きさを痛感することになるだろう。

では、業者がだめなら、メーカーはどうだろうか？　もちろん本来ならば、世界のゲーム業界のリーダーである日本の大メーカーなどには、これら過去の遺産を保存する義務があるともいえる。しかし、現実には一部の外国メーカーを除く、ほとんどのメーカーには、自社の作品の保存どころか、その関係資料すら見事に残っていない。このあたり、さすがは無節操文化王国おちゃらけ日本此処にあり、といったところだろう。

でも、ご安心を。そんな絶望的状況の中、この渋谷洋一が、「ならば新文化の伝承者になってやる」。などという思い上がった使命感を胸に抱き立ち上がったからだ。

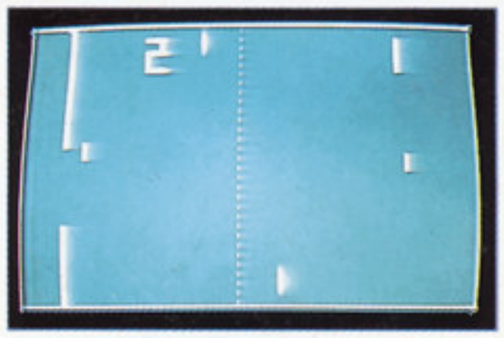
スクラップを逃れたゲーム基板を求めて日本全国津々浦々、北は北海道、石狩湾を望む氷点下の小樽。ホコリの積った倉庫内に詰めこまれたゲーム機の山の中から、夜を徹しての発掘作業。そして南は奄美大島。ハブの襲撃、地元荒くれ業者の焼酎攻撃に耐え、やっと持ち帰った基板１枚。さながらゲーム考古学者、インディージョーンズ博士だ。そんな映画の主人公ばりの大活躍を演じ、そのかいあって、古い物を中心に、ほぼ完璧に近い800種以上の作品をこの手中に収めることに成功した。また、同時にそれらの作品にまつわる貴重な証言を得ることもできた。

そして今回、ソフトバンク㈱の協力を得て、これらの作品を紹介する運びとなった。まあ、これでひと安心といったところ。といいたいが、まだ問題はある。集めてきたすべての基板が簡単に動くというわけではない。結線図がない基板はともかく、故障している物も案外多い。１枚の画面撮影のために、半田ゴテを握り配線、オシロスコープを眺め修理と、夜を明かすこともしばしばだ。当分は、また徹変の日々が続くことだろう。だが、私は決して挫けることはない。いずれ、貴方たちとゲーム博物館という形で会うまでは……。

博物館設立に関しては、然るべき立場にあるいくつかの日本の大手ゲームメーカーに相談してみようと思っている。そのリアクションはこのコーナーで逐一紹介していくつもりだ。まあ、楽しみにしておいてくれ。

HISTORY OF THE TV-GAMES

1972年ポン発表。そのとき日本の大手ゲームメーカーは!?



ノラン・ブッシュネルが『コンピュータスペース』の次に創り上げた大ヒット作品「ポン」。この写真はその続編である２つのラケット表示「ポンダブルス」。



国内のメジャーメーカーといえば、やはり当時からセガとタイトー。当時両メーカーの主力商品はジュークボックスで、そのレーコード収納枚数に凌ぎを削っていた。「ポン」発表の翌年そのコピー機である「エレポン」をタイトーが、「ポントロン」をセガがそれぞれ発表。



中村製作所（現在のナムコ）木馬それは体感ゲームのパイオニア。木馬といえばナムコ。ナムコといえば木馬。木馬と金魚すくいの水槽一つのリースから、ナムコの華麗なサクセスストーリーは始まる。

「ブレイクアウト」進化論

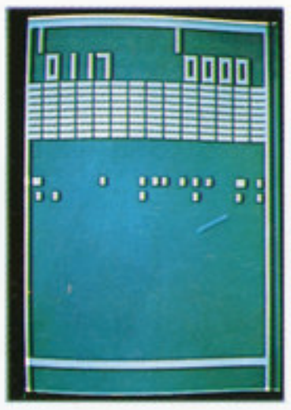
'76年「ブレイクアウト」(アタリ社)。世界的に大ヒットを飛ばした超名作。当時日本ではもっぱら〝ブロック崩し〟と呼ばれていた。球と同じ大きさまで縮むラケット。角と角とのドット単位の打ち返し。



'76年登場。大ヒット。



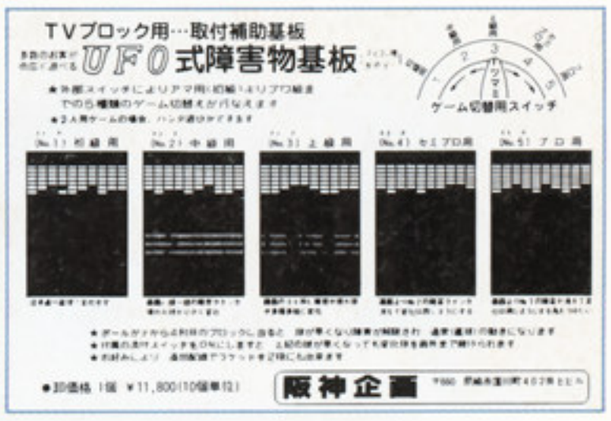
すぐに3桁を超えられる。



何十分も遊ぶ奴を強制排除。



ついに最初からスリップゾーン。



BINARY ANALYSIS

振り出しに戻る

ＴＶゲームの歴史を振り返るとき、必ず語らなければならないゲームがある。それは、空前絶後の大ブームを引き起こしたあの「インベーダー」でもなければ、伝説的ハッカー〝のろすけラッセル〟がＰＤＰ-１(デジタル・イクイップメント社の第１号コンピュータ)で走らせた、「スペースウォー」でもない。

世界初の業務用ゲームは1971年に発表された「コンピュータスペース」(ナッチング社)といわれている。今からなんと、21年も前のことだ。その翌1972年には、通称〝ＴＶホッケー〟とも呼ばれた「ポン」(アタリ社)が発表され、事実上、このゲームのヒットによって、TVゲームの存在は世に知らしめられたことになる。

ただ、実際に私たちが、〝TVゲームの原点として印象づけられたゲーム〟といって思い浮かべるゲームとは？「スペースインベーダー」？いや、きっと貴方なら〝ブロック崩し〟と答えてくれることだろう。

通称〝ブロック崩し〟、オリジナル正式名称「ブレイクアウト」(アタリ社)とは、２人用ゲームである「ポン」を１人で遊べるように改造された、「ポン」から約５年も後に発表された続編的ゲームだ。

内容は一見してわかる、単純そのもの。ハード的にも、「ポン」同様、マイコンチップ(ＣＰＵ)はおろかメモリＩＣすら使用しておらず、汎用ロジックＩＣのみで構成された原始的な代物だった。

しかし、このゲームは登場するやいなや、世界中を駆けめぐる大ヒットとなり、他のメーカーに大変な影響を与え、以後のゲームに図り知れない影響を与えることになったのだ。

他のメーカーが大ショックを受けたのは無理もなかった。当時、ＣＰＵこそまだとても高価で、普及していなかったものの、メモリＬＳＩの普及により、複雑なグラフィック表示が可能になり、各メーカーは表現力の追求に凌(しの)ぎを削っていた。結果、ＴＴＬメイン制御のため、基板のサイズは必然的に膨張していき、ついには畳サイズの基板登場間近か！　といったぐあいにまで昇りつめていた。だが、売り上げ的には、どれも鳴かず飛ばずの状態。

そんな中、〝振り出し〟ともいえる素朴な基板から、それまでのあらゆるゲームの存在を脅かす、超ヒットゲームが生まれたのだ。まさに、〝ブロック崩し〟の登場により、ＴＶゲームメーカーは〝振り出し〟宣告を受けてしまったのだ。

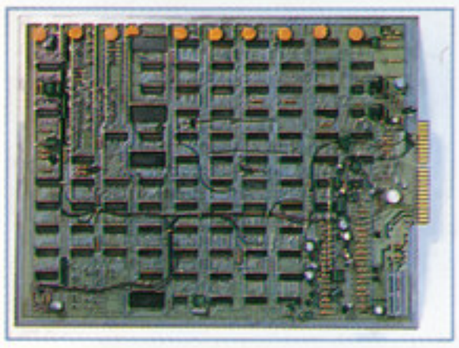
このコーナーの趣旨上、退屈なゲーム理論などは述べたくないが、ほんの少しだけがまんしてもらおう。基本的にコンピュータゲームとは、プログラマーの作製したプログラムという数式の解を求めるゲームであり、よって厳密にいえば偶然性に左右されることのない、パズル同様、数学的ゲームだといえる。プレイヤーはプログラマーに仕組まれたパターンを追い、解を求める。この解とは得点であり、もしくはステージクリアである。そして、この解を導くまでの奥行きがあるゲームほど、優れたゲームといえる。

〝ブロック崩し〟には、この理屈が、その単純なゲーム性の中に集約されていた。〝ブロック崩し〟は、初めて持ち機制を採用したゲームとしても有名だが、実際には、持ち機制を採用したのではなく、採用できたゲームなのだ。ミスすると不利になる、あるいは自機を失う。それを偶然性のないゲームに取り入れるということは、言い換えれば、それまでのタイマー制などと違い、必ず抜け道のある構成になっているわけであり、この構成こそ、以後のＴＶゲームに影響を与え、今日まで続いているＴＶゲームの理論の基本だといえよう。

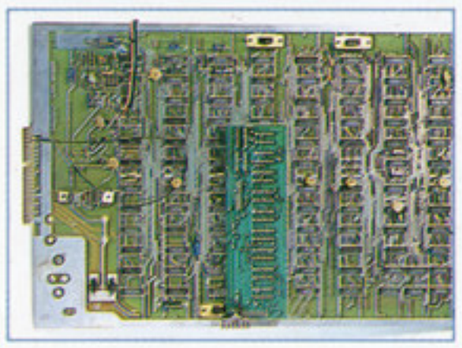
〝ブロック崩し〟以前のゲームの多くは、ピンボールや射的ゲームといった、メカニカルゲームのシミュレーション的ゲームにすぎず、コンピュータは単なる審判役かハリボテの絵や動きをまねる程度の役割しか担っていなかった。あの「ポン」登場以来、この間５年。

そして〝ブロック崩し〟ヒット以後、ＣＰＵを世界で初めて採用した、〝ブロック崩し〟のバリエーションゲームにあたる、通称〝風船割り〟オリジナル正式名称「サーカス」が発表され大ヒット。そして〝弾撃ちブロック崩し〟こと、あの伝説的超ヒットゲーム「スペースインベーダー」が登場する。この間たったの１年あまり……。

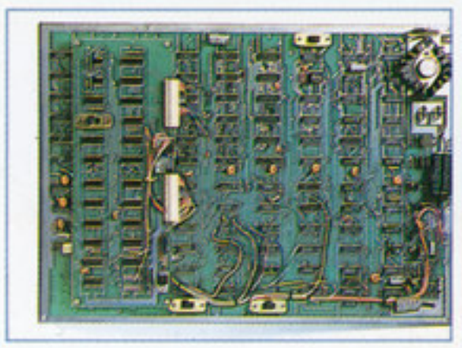
HISTORY OF THE TV-GAMES



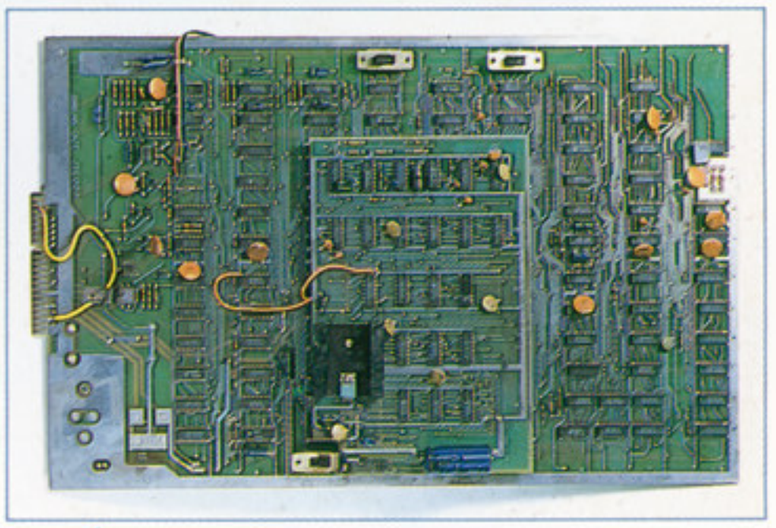
「ブレイクアウト」。オリジナルの基板は薄茶色。ハード的な構成は「ポン」とほぼ同じ。



うまい奴出現。そいつのためにスコア４桁表示基板搭載、「ブレイクアウト」改。



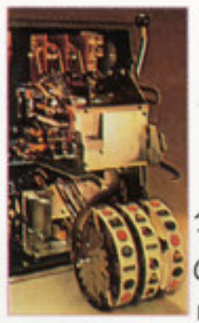
うまく長くやる奴出現。そいつらを駆逐するため、おじゃまむし出現基板搭載。「ブレイクアウト」再改良登場。



インサートコイン＆スリップゾーン表示基板搭載。

スコアが３桁から４桁へ変更するだけのためのサブ基板の広告。今では信じられない。



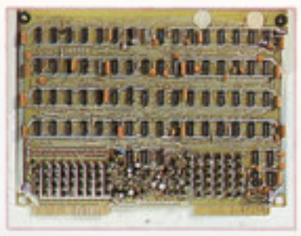


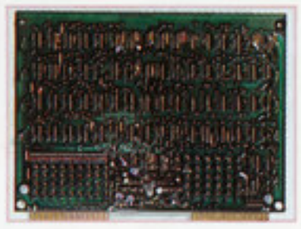
「スーパーコンチネンタル」内部。もはや芸術の域に達しているオールリレー制御の内部メカ。本地ベガスの名機。当時日本では通称〝スパコン〟。コインゲームコーナーや博打屋業界で一世を風靡した。





「ピカデリーサーカス」コナミ起死回生の出世作。当時全国の駄菓子屋を席巻した超名機今もって活躍中。これなくして今のコナミはない。





基板(コピー)裏話としても、もともと○○用に社運を賭けて開発されたが見向きもされず倒産直前までいったとか。





'77年「スーパーボーラー」(タイトー社)。投げた球はレバー操作で方向を変えることができた。

BINARY ANALYSIS

賭博にはじまり

世界初の業務用ビデオゲームは、1971年にＴＶゲームの父と呼ばれる未来主義者、ノラン・ブッシュネルが創り上げた「コンピュータスペース」(ナッチング社)。この記念すべき作品は、2000台しか作られておらず幻の作品となっている。ノラン・ブッシュネルは翌1972年にアタリ社を設立。社名のアタリは囲碁の〝当たり〟から由来(ゆらい)しているという逸話はあまりにも有名だ。そこでノラン・ブッシュネルは通称〝ＴＶホッケー〟と呼ばれた、「ポン」を開発。10万台を販売する大ヒットとなり、ビデオゲーム業界は事実上このときから始まった。以後、これをみたセガ・エンタープライゼス社からは「ポントロン」。タイトー社からは「エレポン」が発売され、それらもあわせてヒットとなった。

当時のゲームセンターは、アメリカから輸入したスロットマシン「コンチネンタル」、「スーパーコンチネンタル」(バリー社) やピンボール、ビンゴマシンなどであふれかえっていた。それらは元を正せば、すべてギャンブルのために作られたマシンだということに気づく。アメリカではピンボールですら、金を賭けて勝負を競いあう。

そして賭博は世界共通。西ドイツから「ロタミント」。イギリスからは「ペニーホール」と賭博機は本来の目的以外のアミューズメント、遊びの世界にも鋭く入りこんでいた。「ロタミント」は日本でも当時の喫茶店やバーの片隅には、そのコピーが置かれ、ひっそりとギャンブルを楽しむことができた。

そこでまったく新しい遊び、ビデオゲームが登場した。賭博場の延長上の雰囲気を持っていたゲームセンターを、純粋なアミューズメントの場という方向へ必然的にもっていった。そういった意味も含めると、「ポン」の功績は非常に大きいといえる。

1972年から始まったビデオゲーム業界。だが、「ポン」登場以来、「ブレイクアウト」が出るまで斬新なアイデアを持ったゲームは登場していない。当時のゲームメーカーは、すでにあるものの〝置き換え〟シミュレートばかりに力を注ぎこんだからだ。

ビデオゲームのジャンルには、いくつかの昔ながらの定番がある。コルク栓を圧縮したエアで飛ばす射的を模した、ガンシューティング。ロールに描かれた道を模型の車でコースをなぞるエレメカの流れを組んだ、レースやドライブを題材にしたレーシングゲーム。そして野球やボーリングなどの伝統的なスポーツのゲーム性を再現した、スポーツゲームだ。ただ、これらのものは、それまでにあったものの置き換えにすぎず、アイデア的には必然という言葉で片づけられてしまうものだ。

ガンシューティングの元祖といえば'75年「バレットマーク」(セガ社)。そしてタイトー社からは'75年に「ウエスタンガン」さらに'77年には「サファリ」、「サブハンター」「ガンマン」が登場。これらＴＴＬで構成された基板は畳半畳分の大きさまで肥大していた。さすがに「サファリ」に登場する鷲やライオンなどのキャラクターは、当時としては、いい動きをしていた。

古典的なレーシングゲームとして最も有名なのは、タイトー社の「スピードレース」だ。'74年に登場し、以後何度も改良を重ねられヒットし続けた名作。カラーグラフィックが美しい「スーパースピードレース」。テーブルきょう体でも発売された「ＴＴスピードレース」。改良された回数は5回を数えた。レーシングゲームだけではなく、以後の多くのゲームにその影響を与えた。俯瞰(ふかん)画面のレーシングゲームは今現在でも見られる。

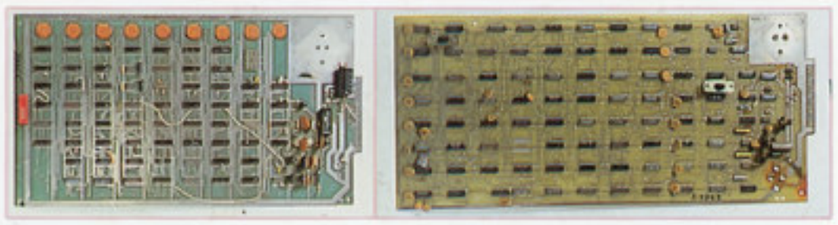
そして3Ｄ画面での元祖は'76年「ナイトドライバー」(アタリ社)。そしてウィリアムズ社の「ロードチャンピオン」。これらも以後のレーシングゲーム、特に3Ｄタイプのものに多大な影響を与えた。

またアタリ社は「スプリント2」を'76年に発表。一望できるフィールドは俯瞰画面で、これも後の固定画面のレーシングゲームに影響を与えた。そしてこのゲームでアタリ社は初めてＣＰＵ(モトローラ社8ビットＣＰＵ6502)を用いた。ちなみにタイトルの2は続編の2ではなく、2人同時プレイの2だ。以前にもアタリ社は、後に8枚のサテライト基板を搭載した8人同時プレイ「インディ800」を発表している。

HISTORY OF THE TV-GAMES



'70年に活躍した博打機ect。これもオールリレー式メカ作動のマシンでは、西ドイツの「ロミタント」などが有名である。〝ブロック崩し〟や〝ポーカー〟などのテーブル機が登場する前から、飲食店などではこれらのマシンが暗躍していた。



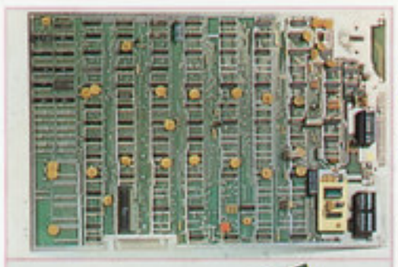
「ポン」(基板)と「ポンダブルス」(基板)。汎用ロジックだけで構成された草昧な基板。当時CPUはすでに存在していたがまだまだ高価なものだった。

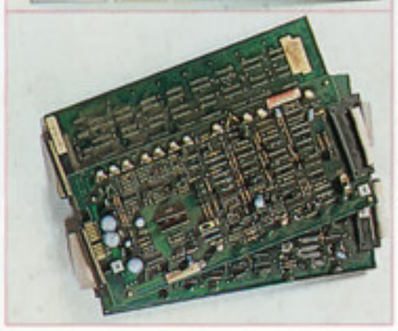


'73年「ポンダブルス」(アタリ社)。2つのラケット。



'74年「スピードレース」(タイトー社)。超名作。





'76年「スプリント2」(アタリ社)の基板。8ビットＣＰＵモトローラ社6502初搭載。下、「スピードレース」の基板。これはにＣＰＵは見られない。



うちにこんな楽しいゲームがあったなんて(T社員談)。



'77年「ハッスル」。(グレムリン社)。タイトー販売。



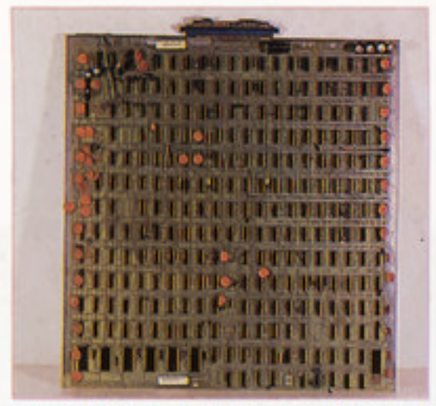
'76年「ボールパーク」タイトー社)。ちゃんと走ってる。

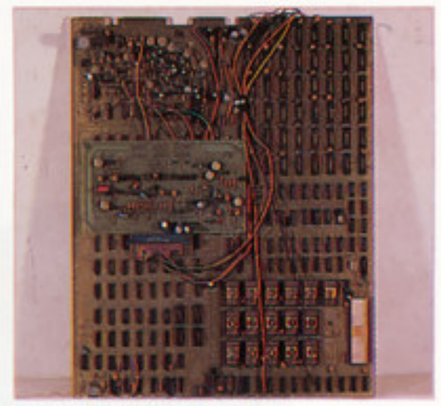
「バッターアウト」。はい、チェンジ、早く走って。





タイトー初のCPU搭載基板。インテル社の8080。あのZ80の前身である。





左'77年「サファリ」(タイトー社)。畳半分畳の大きさをもつ。右'78年「ゲッタウェイ」(ユニバーサル社)。業界初16ビットCPU。

BINARY ANALYSIS

スポーツゲーム。まず野球の元祖といったら'76年「ボールパーク」(タイトー)。タイトーCPU初搭載(8080)で、キャラクターはアニメーションして塁を駆けた。敵はビジター〝侵略者〟と表記されている。現在でも人気の高い野球だが、当時としてみると操作が複雑で、人々には受けいられなかった。そして当時流行していたボーリングは、同じくタイトー社が翌年に「スーパーボーラー」を発表。人らしい人(キャラクター)が登場する。レーンまで歩み寄るキャラクターをボタン操作で投げるポイントを決め、投げる。投げられた球はレバー操作により、ピンに接触するまで左右自在に方向を変えることができた。シミュレートではなく、ゲームらしいふざけた設定になっていた。

これらのガンシューティング、レーシングゲーム、スポーツゲームなどのジャンルは現在でも人気で、まさに未来永劫、不朽のジャンルといえよう。

「ポン」発売以来、斬新なオリジナル発想を持ったゲームは、まだそんなになかった。そんな中でひときわ輝いていたのが、アメリカはグレムリン社の作品だ。シンプルな構成に斬新なゲーム性を秘めた'76年「ブロッケード」。絶え間なく伸びるブロックの方向を変え、敵ブロックの動きを封じこめる。このゲーム設定は'81年ディズニー映画〝トロン〟に登場した〝ライトサイクル〟にも影響を与え、後にその映画を題材にしたリメイク版も登場する。だが、残念なことに日本にはほとんど輸入されず、マイナーのまま終わってしまった。そしてその翌年には、続編「ハッスル」が登場。そのゲームシステムは'81年「トロン」、'83年「ニブラー」(タイトー社)、'90年「ウィッツ」(セタ社)にも受け継がれているが、以後の作品はいずれもヒットと呼べるほどのものはない。

1976年、劇的に〝ブロック崩し〟「ブレイクアウト」(アタリ社)が発表される。「ポン」発表当時も多くの模倣やコピーが出回ったが、今度はさらに多くの模倣とコピーが出回った。ここで日本の大手ゲームメーカーはビデオゲーム業界としての基盤を作り上げる。

〝ブロック崩し〟は大ヒットし、遊園地やゲームセンター、飲食店やデパートの屋上、それに駄菓子屋とデジタルなコンピュータゲームという新しい遊びが大活躍した。持ち機3機という不変の法則を定義し、パズル的な楽しさを持った優れたゲームは、ゲーム業界ならず、人々の遊び様式をも変えた。素晴らしい革新的なゲームだった。しかもハードが貧弱なくせにだ。〝発想〟というものがゲームには重要で大切だってことを知らしめた作品でもある。

〝ブロック崩し〟は進化した、人々とともに……。〝ブロック崩し〟は面をクリアすると440点。2面で880点、そして3面は？　だが、3桁表示であるこのゲームは3面の途中でスコアが止まってしまった。そこで業者はサブ基板を追加して、4桁表示を可能にした。しかし、すぐに度を越したうまさのプレイヤーが現われ、何十分もマシンを独占。これではインカムが上がらない。

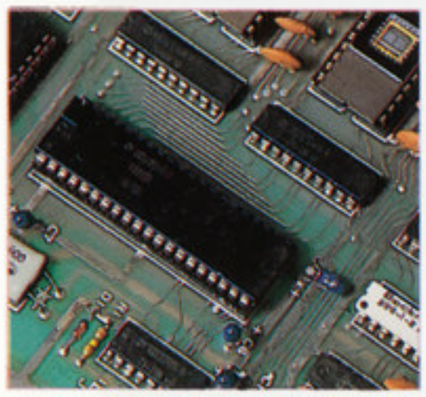
ついに困ったオペレーターの要求に答えたボードが出た。その名も〝おじゃまむしサブ基板〟これを追加することによって、〝おじゃまむし〟を画面上に発生させ、プレイヤーを強制的にゲームオーバーにしようというものだ。

コインを入れ、スタート。「ピ」フィールドから突如現われる球を打ち返す、「カン」。「ビ、ビ、ビッビッ、ビビビビ、カン、ビビビビ、カン」。「端からうまく消せた、ベストパターンだっ！」

無音で現われる白色の四角いドット。「じゃまくせ〜な〜」。プレイヤーはそれでもなおかつ球を打ち返した。すると、どうだろう。白色の四角いドットは、夜空の星のごとく増えていくではないか。反応速度の限界と連続するプレッシャーにたえかねてミス！

これでうまいプレイヤーを強制的に止めさせることができ、インカムが上がる!?　いや最初は皆だまされていたが、すぐにインチキサブ基板搭載の〝ブロック崩し〟は誰もやらなくなった。このように何週間もたたないうちに、〝ブロック崩し〟はプレイヤーの進化とオペレーターの商売根性とで、あっというまに変わり果てた。そしてコピー合戦が終わってからのこのゲームシーンは……。次号に続く。

HISTORY OF THE TV-GAMES

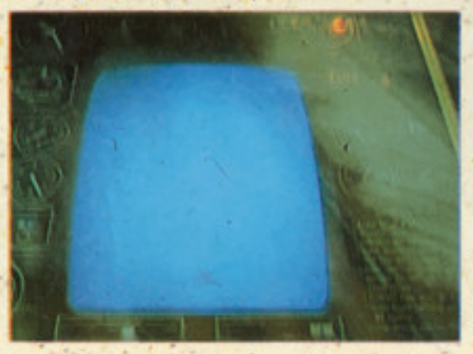


チップの窓から集積回路が見えているのが7204。通称〝マルヨン〟。4kビットの容量を持つROM。手前にひときわ目立つ大きい石は、インテル社の8080CPU。

世界初のシューティングゲーム発見!!

この発見は劇的だった。仕事の都合で遅れてしまって、やむなく発掘作業は深夜決行。天井の高い50坪の倉庫は真冬の寒さで凍りついている。「グオォー」。何かうめき声がする。近所に住む有名な異常者、〝クレイジーブラザーズ〟かっ!?　そんなハラショーな状況下、〝KAMIKAZE〟の文字を発見！　これが、幻のゲーム「カミカゼ」か。ほこりを払い除け、電源を入れる……。「くそっ、つかねぇ」。などと毒づいて、しばらく。ボワーっと出てきた画面上に……。

電源を入れ、待つことしばし。輝きをましたモニター上に「カミカゼ」が浮かび上がったのだが……。





'79年コナミ社の「カミカゼ」ではなく、正真証明76年「カミカゼ」(フジエンタープライゼス社)。

BEメガスポーツ

80円（税）

BEメガ編集部&
ヒューマン㈱主催

ファステスト・ワン FASTEST 1

全国レベルの激闘バトルついに終結!!

タイムトライアル優勝者決定!!

ヒューマン（チーム）敗れる!!

去年の11月号で堂々開幕したメーカー公認「ファステスト・ワン」タイムトライアルは今年の1月8日（消印有効）をもってついに最終募集を締め切った。おかげさまをもって多数の読者の方の参加を得ることができた本大会であったが、激闘の末、栄えある優勝は大阪府の伊藤孝君（タイム1分18秒731）に決定した。なお注目された「ファステスト・ワン」開発者のヒューマンチーム小野崎氏は、超多忙の身でありながら驚異的な追い上げを見せ、1分19秒610をマークするに終わった。

まずは参加してくれた方とヒューマン㈱への御礼をもって閉幕の言葉にかえたいと思う。　（ＢＥメガ編集部）



他の仕事で超多忙にもかかわらず好タイムを出してくれた小野崎氏。うーんサスガ！

発表!! ファステスト10

❶1分18秒731：伊藤 孝（大阪府）
❷1分19秒610：小野崎 武（ヒューマン）
❸1分20秒545：三田慶司（広島県）
❹1分20秒841：藤木直樹（岐阜県・19歳）
❺1分20秒917：岸 一生（和歌山県）
❻1分21秒021：小山謙太郎（長野県）
❼1分21秒795：雨宮浩二（神奈川県）
❽1分22秒148：小野和幸（北海道）
❾1分22秒168：池田 亮（鹿児島県）
❿1分22秒202：桜井 陵（千葉県・16歳）

BEメガチーム大惨敗!! ホンダべるの、いきなり解雇か?

ところで、本大会にはＢＥメガ編集部No.1ドライバーとしておなじみの〝メガドライバー〟ホンダべるの（櫛田理子）を投入していたのだが、大口を叩いていたわりには1分25秒381を出すに終わり、42人の読者にゴボウ抜きされるはめとなった。この記録を抜いていた応募者には約束どおり『新明解ナム語辞典』を送るからね（べるののバカヤロ〜）。



自らのふがいなさに、反省ポーズを取るべるの。本誌の仕事で頑張ってくれよな。

総評 BEメガ読者の超ハイレベルなバトルには脱帽!!

本大会は優勝賞品としてMEGA-CD本体が賭けられていたせいか、日々上位陣が変化する大激戦が繰り広げられた。今回のみんなのタイムのレベルの高さには、もはや脱帽といった感じだが、また機会があればこんな大会をやってみたいとは思うので、いろんなゲームで鍛えててくれよ。



参加者の応募ビデオ&封書。担当者はチェックで泣いた。

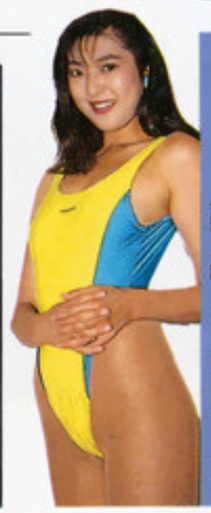
今大会の応募データ

●応募者総数：238名
●締切後応募失格者：12名
●組織応募失格者：3名

気になるプレゼント当選者は……

おっと、本大会には豪華なプレゼントが他にも用意されていたんだけど、ヒューマンの小野崎氏に勝ったのは1人だけなのでソフトプレゼントも1人だね。あとヒューマン特製タオルは右の20人に当たったぞ。

小川高生（大阪府）　郡山盛一（宮城県）
小沼正直（愛知県）　池田直樹（静岡県）
浜田成章（兵庫県）　古賀雄一郎（福岡県）
岡田稔道（茨城県）　斉木雅弘（東京都）
六車元樹（熊本県）　川那辺洋一（京都府）
形山健一（山口県）　須藤貢司（高知県）
北中健之（滋賀県）　中村松喜（佐賀県）
藤井浩司（青森県）　宮内智也（鳥取県）
岡部英広（福島県）　阿部好（秋田県）
石川真也（東京都）　神谷篤史（岐阜県）



ヒューマン速報!! 今年も注目だぞ

さてさて、ヒューマンさんの全面的な協力で本大会は無事成功に終わったけど、今年も「ファイヤープロレスリング外伝」や「アルスラーン戦記」を出してくるヒューマンは要チェックだぞ。ＢＥメガともどもヨロシクな。



年末に原宿であったヒューマンのクリスマスイベント風景。

BEメガ読者プレゼント 1992年3月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。表に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、3月7日(当日消印有効）です。当選者の発表は、本誌5月号の「びーぷるランド」で行います。

※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL 03-5488-1317）

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1992年1月末日までに発売されたメガドライブソフト（ＣＤを含む）あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入したものは、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。





3「三國志II」カードゲーム

3名

光栄の名作「三國志II」がカードゲームになって登場だ。みんなでわいわい楽しもう。

提供：光栄／発売中、3,300円(税別)



4 光栄ブックセット

3名

出版物も次々と発売する光栄。今回は右の3冊をセットにして3名様にプレゼント。

提供：光栄／発売中



5「サバイバルナイフ」(ストームロードロゴ入り)

10名

新たに参入したマイクロワールドからは、ウェンガーのサバイバルナイフを。

提供：マイクロワールド



INFORMATION

本誌を創刊してよかったと思うのは、次々に仲間が増えていくことである。最初の仲間は、もちろん読者のみなさんとセガ並らびにサードパーティーのメーカーのみなさん。いまではこれに海外提携雑誌4誌の仲間が加わった。今年は、仲間の輪がどこまで広がるのか楽しみだ。ともあれ、メガドライブのさらなる飛躍(ひやく)に期待したい。

4月号は 3月7(土)日 発売です。

質問テレフォン

03・5488・1317

月曜日～金曜日の午後4時から6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】（ライター希望者）18歳以上で東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。

（編集雑用希望者）体力に自信のある人。

【応募要項】ゲームに関する感想や批評(テーマ自由)を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤 裕
●編集スタッフ
西村 亨
竹谷浩治
三枝昭太
大内めぐみ
錦織 正
（スタジオハード）
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）
吉岡聖乃
鈴木 剛（Y2）
Special Thanks:
MEGA PLAY(U.S.A.)
TILT CONSOLES
JOYSTICK
(France)
SEGA FORCE(England)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
犬井政彦
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
櫛田理子
八島久幸
小林直樹
赤司俊雄
渋谷洋一
金井 修
●レイアウト
ラウンドアイ
渡辺 縁
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
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

1992 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁止します



いま、伝説の嵐が 吹き荒れる！

A storm of legendary force is brewing……

ACTION GAME
3月発売予定

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

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

MICRO WORLD

マイクロワールド
〒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

MEGA DRIVE

この商品は株セカ・エンタープライセスが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。

SLIME WORLD

「スライムワールド」

It's Melt, or be Melted!

落かすか、落かされるか!

Adventure Game

あなたは勇敢な銀河探険家です。気味の悪い生物がいっぱいの惑星ほど好きなものはないのです。
いま、まさに好奇心に胸おどらせて足を踏み入れる世界は……!?

ぜひ、日本の皆様もこの不思議な冒険の旅をお楽しみ下さい。

MICRO WORLD

マイクロワールド
〒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

TENGEN

ARCADE HITS THAT HIT HOME

MEGA DRIVE

アクセル全開！ 究極の 3Dカーアクションだ！

RoadBlasters

ロードブラスターズ



2月28日

メガドライブで

爆走予定！

標準小売価格6,800円（税別）



超高速スクロールでスピード感抜群／ バリバリ撃ちまくって邪魔者を蹴散らそう／

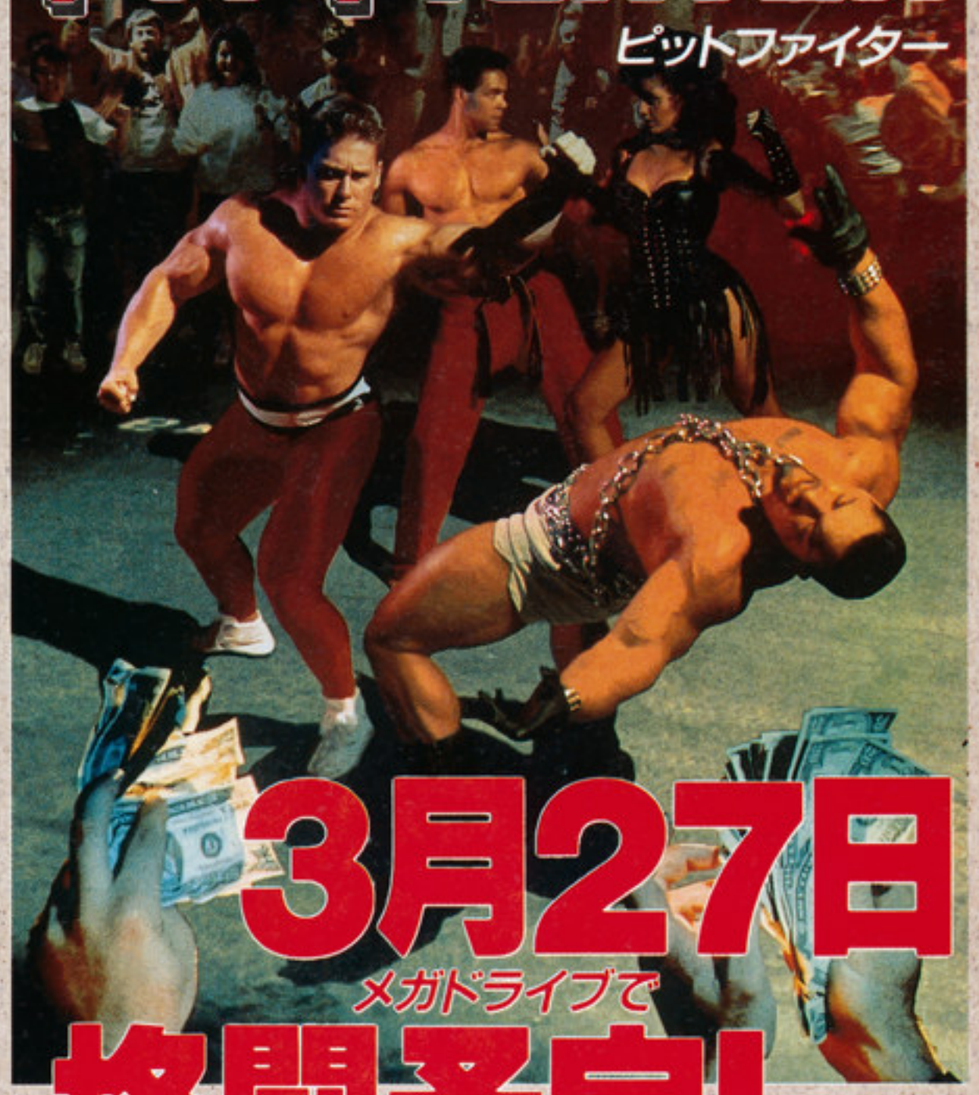


支援パーツでパワーアップすれば爽快感大爆発／

なさけむよう！ 強者格闘ゲームの 頂点に立つ！

PIT-FIGHTER

ピットファイター



3月27日

メガドライブで

格闘予定！

2P同時対戦可能！

標準小売価格7,800円（税別）



アーケードで大ヒットしたあのピットファイターが、メガドライブでいよいよ登場／



パンチ、キック、エルボー、裏拳、ひざ蹴り、回し蹴り、とび蹴り、バイルドライバー、凶器攻撃、何でもありだ!!

大好評発売中! テンゲンのゲームたち

PCエンジン版 **KLAX**



標準小売価格
5,900円
おもろいでぇ

メガドライブ版 **HARD DRIVIN'**



標準小売価格
5,900円
楽しいでぇ

ゲームギア版 マジカルパズル **ポピルズ**



標準小売価格
4,800円
（バックアップ機能付き）
はまるでぇ

ROAD BLASTERS/PIT-FIGHTER/KLAX/HARD DRIVIN'
© ATARI GAMES © TENGEN INC. © TENGEN LTD.

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

我が道に敵なし!!

史上最強のゲームソフト(SUPER CD・ROM²)「天外魔境II」
ゲーム・ミュージック、遂に登場!!

いよいよ7日発売!



FAR EAST OF EDEN

天外魔境 II

HUDSON MARU

●CD:NACL-1047 税込定価¥3,000(税抜価格¥2,913)

音楽:久石 譲/福田裕彦

★魅力のダブル特典★

1 初回購入者特典(敵なし特典)(商品封入)
オールカラー・キャラクターカレンダー

2 応募特典:カレンダー用卓上ケース
CD帯裏にある 敵なし!! 部分を切り取り下記宛先迄、ハガキに貼付の上送付して下さい。
抽選で3000名様にカレンダー用卓上ケースをプレゼント。(平成4年3月20日〆切)
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル NECアベニュー株式会社

発売元:NEC NECアベニュー株式会社/販売元:日本コロムビア株式会社 © HUDSON SOFT, © RED.

AMBITION OF CAESAR II



スピーディーなゲーム展開
リアルタイム対戦モード



自由にレイアウト
可変マルチウィンドゥ



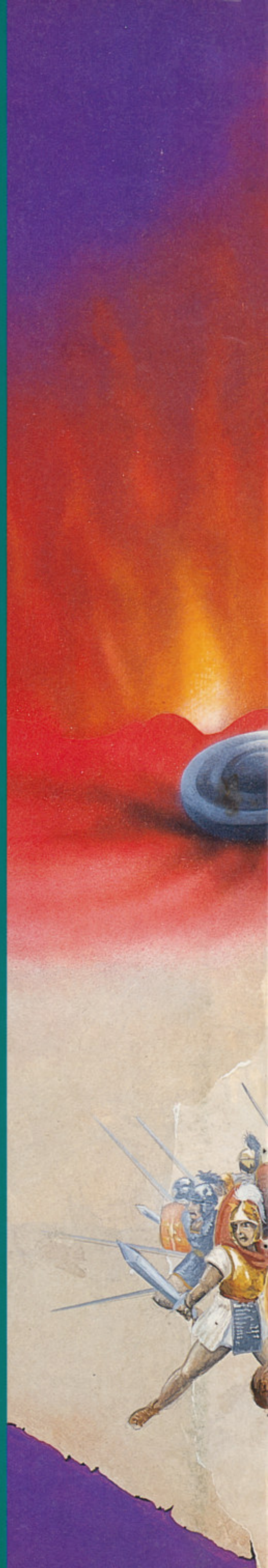
見やすい
クォータービュー画面

シーザーの野望II

いよいよ発売!!

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

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



MEGA DRIVE

歴史の足音が忍び寄る……
今、堂々の凱旋!!

株式会社 マイクロネット
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ムラカミBLD.3F
TEL：(011)-561-1370

MEGA DRIVE

MEGA CD

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスからSEGA MEGA CD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。



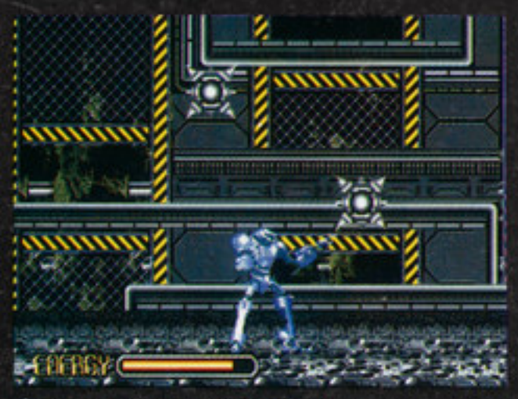
株式会社 マイクロネット
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ムラカミBLD. 3F TEL：(011)-561-1370

MEGA-CD

HEAVY NOVA

—未来型格闘技のデスマッチ—

目的は、ただ1つ。



敵のワナを蹴散らし、
ステージボスを倒せ!!



2P対戦可能!
ダイナミックな技の応酬!!

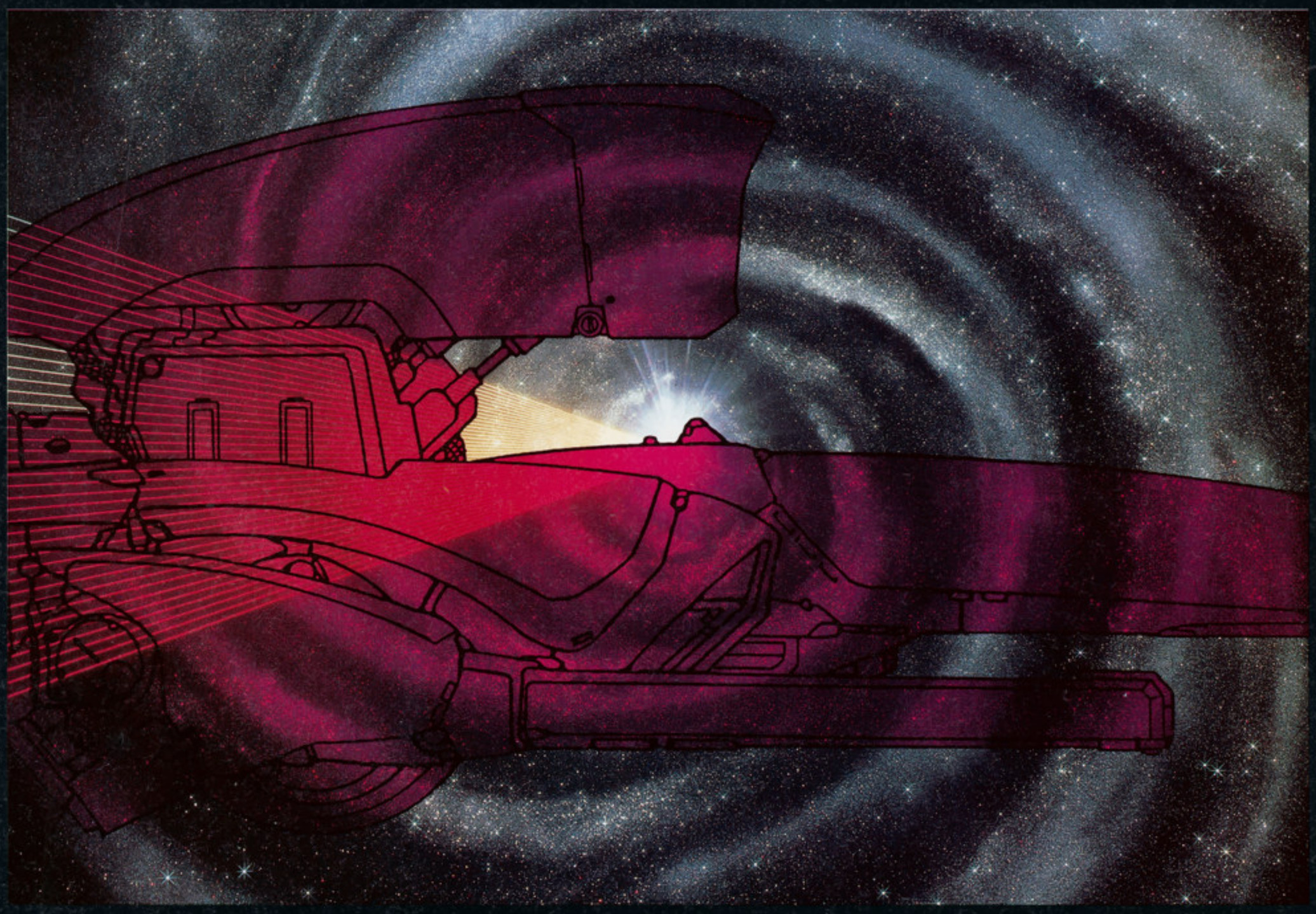
ヘビーノバ絶賛発売中!!

標準価格6,800円(税別)

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

World of Technology

Tecno Soft®



サンダーフォース 始動

株式会社 テクノソフト 〒857 佐世保市福石町4-14 TEL 0956-33-5555代

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

価格¥6,800(税別)

特製ゴールドテレカ

ハイスコア当選者発表

北海道	高橋	英明	神奈川	斎藤	匡史	岐阜県	小倉	孝之
北海道	山内	順啓	神奈川	南正覚	理	愛知県	加藤	久富
青森県	木村	善久	神奈川	青山	良二	京都府	和田	諭
宮城県	小松	英二	神奈川	西山	史郎	大阪府	北村	将之
宮城県	芳賀	良太	長野県	山崎	雅夫	兵庫県	樋口	孝庸
秋田県	村山	伸博	新潟県	荻野	亮司	和歌山	森田	佳克
群馬県	奥	智司	新潟県	神田	哲裕	広島県	石井	猛
埼玉県	元山	淳一	新潟県	中俣	厚	愛媛県	奥田	建治
東京都	古川	明仁	新潟県	竹内	直也	愛媛県	西隅	卓
神奈川	河野	誠	福井県	栗原	伸悦	宮崎県	小坂	隆二

「敬称略」

ほか70名様には「特製ゴールドテレカ」をプレゼントします。なおWチャンスの当選者発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。



© 1991 Technosoft
© 1990 naxat soft／RED

BEEP! メガドライブ
1992 3月号
MARCH
1992年3月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻3号通巻87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)

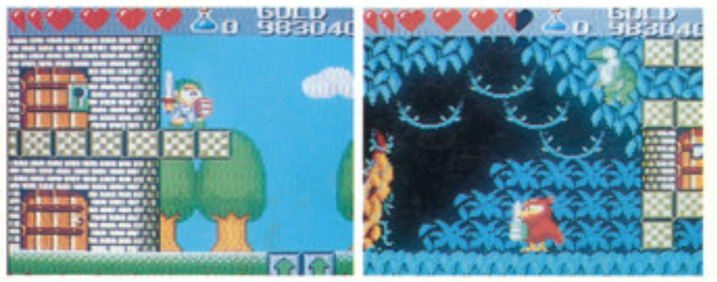
GAME GEAR
ゲームギア

苦労と、探しは、つきもの。

今や人気No.1! 楽しさ充実の決定版がG.G(ゲームギア)で登場。

呪いをかけられた少年ブック。どんな呪いも解くサラマンダークロスを追い求めて、モンスターワールドへと旅立つ。プレイヤーキャラクターの変身とコミカルさ、変化する多彩なゲーム性などアドベンチャーアクションの決定版!

MW



ドラゴンの罠(わな)
ゲームギア専用ゲームソフト
モンスターワールド II
3月27日発売予定 3,800円(税別) ©SEGA 1992

いつでも、どこでも、ゲームギア。



ゲームギア 本体 19,800円
ゲームギア専用
TVチューナーパック 別売 12,800円
(画面は、ハメコミ合成写真です。)

※ゲームギアソフトは、ゲームギア専用のゲームソフトです。
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

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)

Printed in Japan
T1017659030486
雑誌17659-3