

MEGADRIVE

ビープ/メガドライブ 480 YEN

1992年7月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻7号通巻91号

MEGA-CD PRESS

アフターバーナーⅢ/デトネイター・オーガン
BURAI/メリーゴーランド
ライズ・オブ・ザ・ドラゴン/サンダーstormFX
プリンス・オブ・ペルシャ/ワンダードッグ ほか

サンダーフォースⅣ/ロイヤルブラッド
闘技王キング・コロッサス/グレイランサー
スプラッターハウスPART2/ダイナブラザーズ ほか

特集

アイルトン・セナズ

スーパーモナコGPⅡ

SPECIAL ヨーロッパ転戦中のアイルトン・セナの魅力に迫る!

別冊付録

LUNAR

THE SILVER STAR

WORLD GUIDE

ボリュームUP!

遥かなる時空の彼方で息づいている。



SEGA

株式会社

セガ・エンタープライゼス

東京都港区新橋2-1-1 電話 03(6742)7068 各店舗サービスセンター



大容量の可能性が実現した感動領域RPG!

DARK WIZARD

MEGA-CDディスク

ダークウィザード 蘇りし闇の魔導士

聖王と呼ばれる4人の若者が、光と闇、正と邪の覇権をかけて闘いの時を迎えていた。悪魔の化身との戦闘シーンはもとより、フルアニメーションのビジュアルシーンが随所で見られる驚異のRPGに、シミュレーションの要素を加えたゲーム展開。そして、マルチクエスト・マルチシナリオの興奮が物語を予想外の展開へと導いて行く。この先は、4人のキャラクターが、運命の扉の向こうで待っている。



4人のキャラクターそれぞれに、壮大なドラマが用意されている
マルチシナリオ・ゲームシステム!

善の種族の
聖王2人!



ウェンリーク9世



聖騎士シオン

闇に仕える
聖王2人!



妖術師イメルダ



闇くぐつ師アモン

近日発売 価格未定

©1992 SEGA/シナリオ&監修 寺田憲史



運命に導かれた闘技伝説を解く壮大アクションRPG!

KING COLOSSUS

メガドライブカートリッジ

闘技王キングコロッサス

生い立ちも自分の名前さえも失った一人の少年がいた。彼の右手の甲には消えることのない紋章があり、それが何を意味しているのかわからなかった。

荒野で、洞窟で、そして闘技場での闘いが、少年をたくましい青年へと成長させて行く。彼の記憶を取り戻すためには、闘い続けることしかないのか…。

運命の扉が開くとき、新たなる展開が主人公の行く手に待ちかまえていた。



ストーリー監修、キャラクターデザインを荻野真氏が担当。
全編で荻野ワールドが展開しているぞ。



6月26日発売 8メガ 5,800円 予価

©SEGA 1992 Based on the story and characters created by MAKOTO OGINO

メガドライブのハイパーアタッチメント

MEGA-CD



メガCD 49,800円

※メガCDをお使いになるには、メガドライブが必要です。

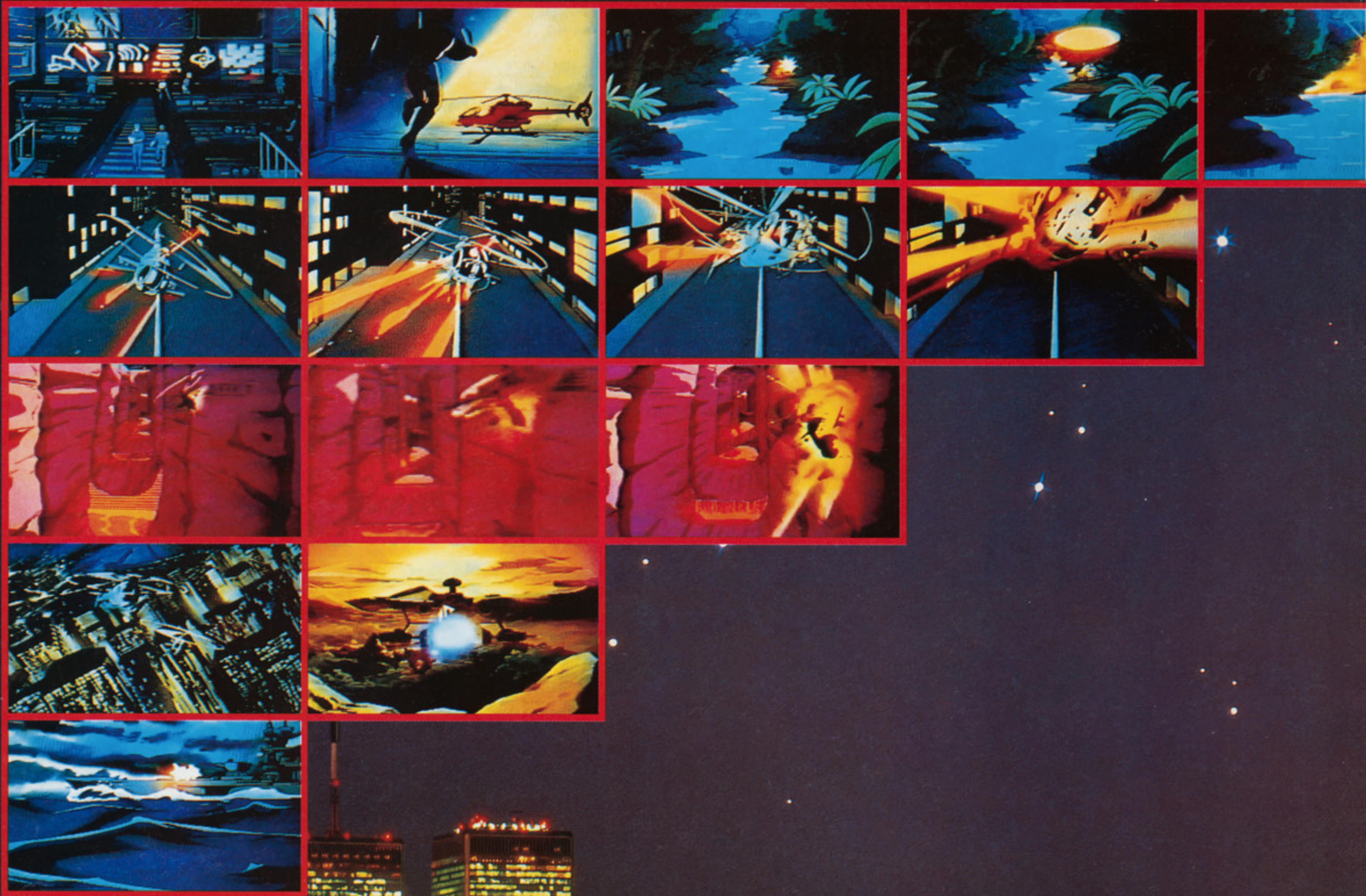
近未来型マルチAVマシン

WONDERMEGA



ワンダーメガ 79,800円

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。



〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F



メガCDスペックに挑む!!

THUNDER



STORM FX
サンダーstormエフエックス

3D音響を積載し、最新鋭“LX-3 FX”遂に天翔

いま蘇醒する3Dバーチャル・シューティング

ノンストップ! 10,000グラフィック・フルアニメ
クリティカルテクノロジー! 3D音響“バイノーラル”搭載
紛争解決! ワンマンPeace-Keeping-Forces

7月発売予定



画面は開発中のものです

© 1992 DATA EAST CORP/TELENET JAPAN-WOLF TEAM.

ウルフ・チーム ゲームズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565



LUNAR

THE SILVER STAR

ルナ —ザ・シルバースター—



メガ・CD専用

この商品は、株セガ・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  の使用を許諾したものです。



MEGA-CD専用
近日発売 標準価格7,800円(税別)



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

アトラクティブ・ファイター
雷撃一閃！ 魅惑の戦士、
今ここに出陣す！！



ゲームアーツが誇るテクノロジーとプロフェッショナルなメンバーが融合して完成した、
ハイ・アクション・シューティングゲーム！

- 8メガロム採用／全8ステージ 12エリア
総画面数「433画面」
- ストーリー&ヴィジュアル監修：GAINAX
- キャラクター・コンセプト&イメージ・ヴィジュアル：幡池裕行
- アリシア・アニメバターン：「80種類」
- モンスター・デザイン：佐藤 肇
敵キャラ総数：「68体」
敵キャラ・アニメバターン：「1368種類」
- 音楽：メカノ・アソシエイツ
BGM：「32曲」〈ステレオ対応〉
効果音：「85種類」

メガドライブ用 ファンタジーアクションゲーム

好評発売中 標準価格7,800円(税別)



アリシア ドラグーン



この商品は株式会社ゲームアーツがSEGA
MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の
登録商標「MEGA DRIVE」の使用を許可したものです。



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

イラスト／幡池裕行

AFTER BURNER III™

8月発売予定

価格:8,400円(税別)
アナログジョイパッド(XE-1AP)対応。



天空を切り裂く
フライングコンバット!

Photography by Frank B. Mormillo



あの3Dシューティングゲームの名作
「アフターバーナー」が更にアレンジ、
グレードアップされてメガCDで登場!

※画面は開発中のものです。



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(代)

メガドラ、メガCDにニューパワー注入。
シムス自信の3連発、近日発売!



メガ・CD専用

'92・8月発売予定 価格未定

© CAPCOM 1991 Reprogrammed Game © SIMS 1992

驚異の新感覚3Dレースゲーム出現!!

あの『アウトラン』スタッフが、送り出す自信作!
アウトランユーザーも、そうでないユーザーも、
これは“買い”だ!!

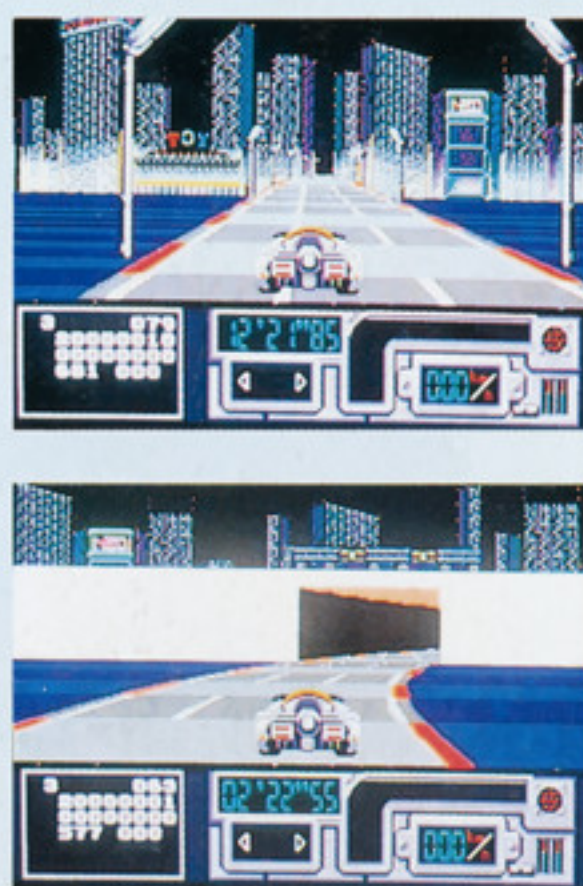
- スクロール・スピードが、早くなった。(120%当社比)
- MD版アウトラン同様の、スピード感あふれる3D処理。
- コースデータ的大幅アップ、アウトランは計15ステージ。
J.Hはなんと50ステージ以上!!



ジャンカーズハイ

メガドライブ専用

'92・8月発売予定 価格未定



最終兵器「ランドメイル」をめぐる
ドラマチックRPG、
いよいよ公開迫る!

イラストレーター
キャラクターデザインに鏡泰裕。
アニメーター
ビジュアルアニメーションに石井康雄を起用。
画期的なファンタジーワールドを実現。



シムスの本格オリジナルRPG第1弾

Vay

「ヴァイ〜流星の鎧〜」

メガ・CD専用

'92・12月発売予定 価格未定

*ゲーム画面は開発中のものです。

この商品は、株式会社セガエンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用、および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。



ゲームで遊び ゲームを学び ゲームで稼ぐ

ゲームソフトのスーパークリエイターを養成するバンタン電腦情報学院

コンピュータゲームのデザイナー、プログラマーの養成を目的に'91年4月、100名の学生を迎え開設された「バンタン電腦情報学院」。今年は、学生数も新生を含め300名を超え、Machintosh IIFX、FM-TOWNS、IRIS Indigoなど、強力な電腦機材が勢揃い。ゲームのカテゴリーに囚われず、マルチメディア、CG、バーチャルリアリティー、SFXなど、21世紀の電腦社会に貢献する次世代のスーパークリエイターを育成します。

6.20(土) 14:00~17:00 大阪地区 電腦クリエイターセミナー 6.21(日) 11:00~17:00 ガイダンス

バンタン電腦情報学院のコースアドバイザー&電腦講師が大阪に参上。皆様の聞きたい事、進路相談はガイダンスで。業界裏話し、最新情報の入手はセミナー（無料）で。

6.21(日) 14:00~17:00 電腦クリエイターセミナーVOL.Ⅱ

ゲームソフト、マルチメディア、CGなど最新鋭の機材をフルに活用して行われる、セミナー（無料）は参加自由、返信用ハガキでご予約ください。

7.12(日) 11:00~17:00 北海道地区・仙台地区ガイダンス

バンタン電腦情報学院のコースアドバイザーが北海道・仙台に参上。皆様の聞きたい事、進路相談にバッチリお応えいたします。

7.19(日) 11:00~17:00 静岡地区ガイダンス

バンタン電腦情報学院のコースアドバイザーが静岡に参上。皆様の聞きたい事、進路相談にバッチリお応えいたします。

7.18(土) 14:00~17:00 名古屋地区 電腦クリエイターセミナー 7.19(日) 11:00~17:00 ガイダンス

バンタン電腦情報学院のコースアドバイザー&電腦講師が名古屋に参上。皆様の聞きたい事、進路相談はガイダンスで。業界裏話し、最新情報の入手はセミナー（無料）で。

7.13(月)~18(土) 10:00~18:00 (内1時間) 入学相談会

皆様の聞きたい事、進路相談など、専門のコースアドバイザーが個別にお応えする相談会です。お好きな日時をご予約ください。

VANTAN
DENNHOH
INTELLIGENCE
COLLEGE



バンタン電腦情報学院

〒150 渋谷区恵比寿南3-1-8-6B

お問い合わせ先

0120-03-4775 [フリーダイヤル]

オーガン 発動!

23世紀末、突如地球に対する侵略を開始した異星生命体イバリュウダーの圧倒的戦力の前に人類は絶滅の危機を迎えようとしていた。
そして、イバリュウダーに襲われたトモルの前に現われた白き鎧「オーガン」は、トモルに合身メカを求める。
何故彼はトモルを選んだのか? オーガンの真意とは? そしてイバリュウダーの正体とは? 数々の謎を秘め、今、新たなヒーローの物語が始まろうとしている。

ゲーム界期待のニューマシン、
あのメガドライブCD-ROM「MEGA-CD」(セガ社)で登場!
■OVA顔負けのフルアニメーション
■1巻+2巻のオリジナルストーリー
■ゲームだけのオリジナルキャラ登場

©ホット・ビィCDARTS

オリジナルビデオアニメ

デトネーター・オーガン ①～③ 好評発売中

- | | |
|----------------------------------|-------------------------|
| 1.<誕生編> VHS:POVH-2010 ¥9,800(税込) | LD:POLH-2010 ¥9,800(税込) |
| 2.<追走編> VHS:POVH-2011 ¥9,800(税込) | LD:POLH-2011 ¥9,800(税込) |
| 3.<決戦編> VHS:POVH-2012 ¥9,800(税込) | LD:POLH-2012 ¥9,800(税込) |

サントラCD 各¥2,800(税込)

デトネーターオーガン1～3好評発売中

小説デトネーターオーガン①～③

柿沼秀樹・著 角川書店スニーカー文庫より好評発売中



メガ・CD専用

この商品は、株セガ・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。



7月上旬発売予定
標準価格 7,800円 (税別)

史上最強のヒーローが誕生

DETONATOR

オガン

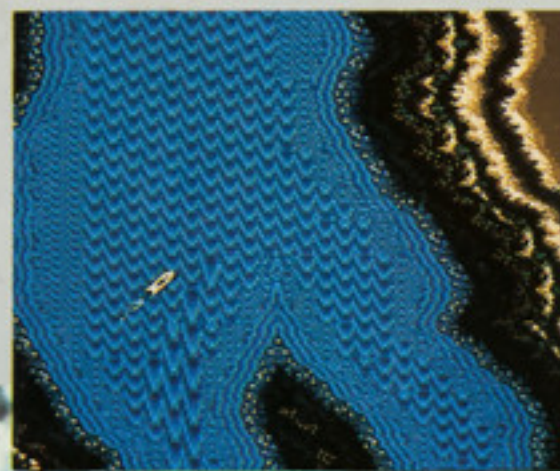
HOT・B®

株式会社ホット・ビー

〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F TEL.03-5261-3903



世界記録を目指せ!



写真・資料提供 アラスカ州観光局

壮快なキングサーモンのトロリングを忠実に再現
真上見おろしの斬新な視点による白熱のファイトシーン
美しいアニメーションで展開するエキサイティングなイベントの数々

メガ・ドライブ初のフィッシングシミュレーション

KING SALMON

ザ・キングサーモン

7月17日発売予定 標準価格 6,800円 (税別)

HOT・B®

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

イギリスの片田舎。
ある日、ビリー少年は空から落ちてきた不思議な犬と出会う。
一見普通の犬と変わらないこの犬は
実は、地球の平和を守るスーパーヒーロー
ワンダードッグだったのだ。

地球の平和は僕が守る。



WONDER DOG ワンダードッグ

日本ビクターから発売になったCD-ROM内蔵
一体型マルチアミューズメントプレイヤー
WONDER MEGAの
マスコットキャラクター「ワンダードッグ」が
主人公で大活躍。

オープニングやエンディングの楽しいアニメは
もちろん、背景の多重スクロールや
大仕掛けのトリックなど「MEGA-CD」の
機能をフルに活かしたグラフィック。

歩く、走る、跳ぶ、穴を掘る、空を飛ぶなど
多彩な動きとコミカルなキャラクター。

サウンドは勿論CD再生。
迫力一杯の音がゲームを盛りあげます。

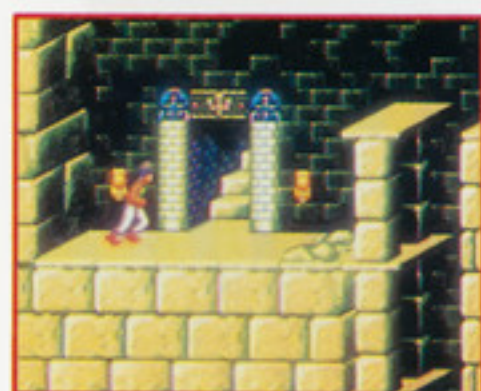
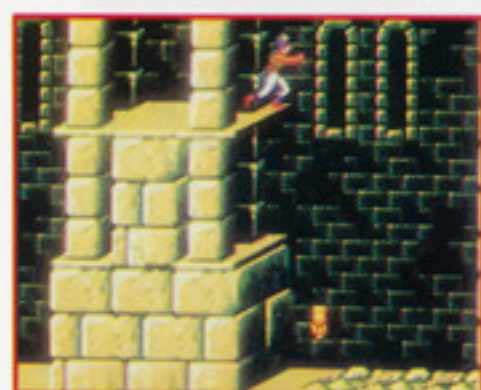
スリル満載の横スクロール型の
アクションゲームで「MEGA-CD」の
新しい魅力を満喫下さい。



近日
発売予定
価格未定



捕えられた姫を救うために、
生死を賭けた戦いが始まる。
待ち受ける敵、幾層にも連なる迷宮、
頭脳を試す罠……
ペルシャの宮殿を舞台に展開する、
息もつかせぬ、これが大活劇。



リアルで滑らかなキャラクターの動きと迷宮内に秘められた様々な仕掛け。完成度抜群のアクション・パズル・ゲームとして世界中を驚かせた、あの「プリンス・オブ・ペルシャ」が、ふんだんに取り入れられたアニメやCD音源を多用した音楽、そして見事なゲーム・バランスとMEGA-CDならではのクオリティーでいよいよ登場！

堂々の大活劇！

近日
発売予定
価格未定

PRINCE of PERSIA™

プリンス・オブ・ペルシャ

残された道は闘うこと、
それが小さな魔女の運命だった……。



プロローグ:主人公サリアが事件に関わるエピソードが語られる。



会話シーン:ファンタジーの設定がゲームの雰囲気盛り上げる。

新生ブランド**WAS**衝撃のデビュー作!!

魅了する華麗なグラフィック!!
臨場感あふれるファンタジーの世界!!

簡潔操作、これがシューティングの基本形!



3種類の武器の切替えはボタンひとつのワンアクション。

ファンタジー世界のモンスターが続々登場!



ゲーマーに馴染み深いモンスターがリアルに動き襲いかかる。

8メガをフルに使った超美麗グラフィック!

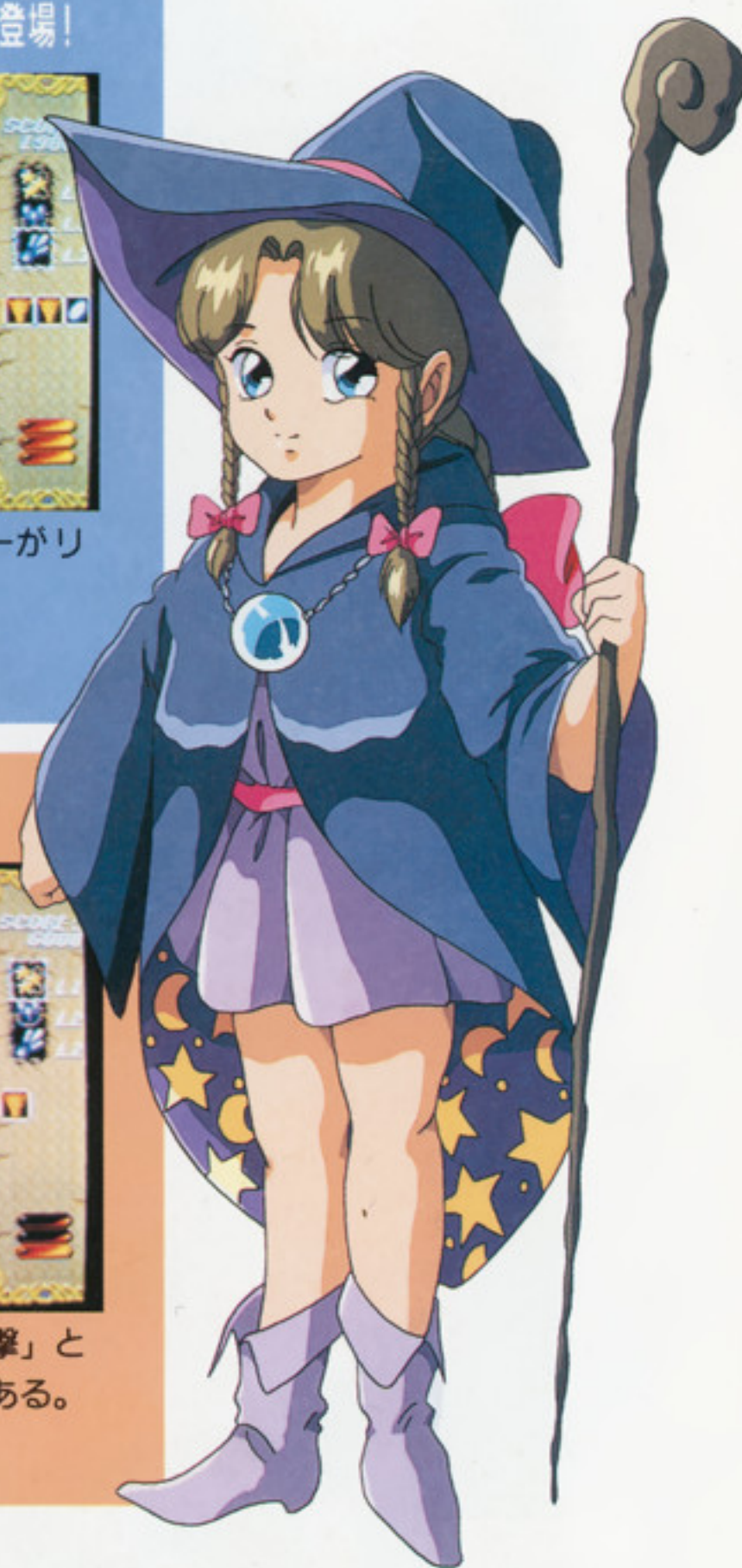


炎がゆらめく溶岩の洞窟。趣向を凝らしたステージの数々。

一撃逆転の攻撃魔法は迫力!



画面全体を焼き尽くす「火竜炎撃」と強力な光の魔法「貫通光弾」がある。



ツインクル テール
Twinkle Tale
ファンタジー シューティングゲーム

7月24日発売!!

定価7,800円 (税別)

© TOYO RECORDING CO., LTD.

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

WAS

Wonder Amusement Studio

SINCE 1990



東洋レコーディング株式会社

〒169 東京都新宿区高田馬場2-6-11

TEL. 03-5272-3311

ついに

スピードボール2

SPEEDBALL™

②

スクランブル! ゲーム開始の合図が鋼鉄のピットに響きわたる。今日の相手はスーパーナッシュワン。WSL最高のゴーリーがいる…。味方からパスを受けて左サイドからゴールの上段へ叩き込む。躊躇なくジャンプするゴーリーの背中に、渾身の力を込めたタックルがめり込む…。リーグ最高といわれていた戦士がまた一人消えていく。このタフなゲームではよくあることだ…。ハードでクールなバイオレンスアクションでこの夏、熱くなれ!!

4メガROM

価格: 6,800円(税別)



スピードボール2 6月19日新発売。

リアルなコックピットから、緊張感あふれるドッグファイトが楽しめる。

誌上予告! 8月新発売予定【アフターバーナーⅢ】

メガ・CD専用 FM-TOWNS版も予定。



※写真はFM-TOWNS版です。

さらに



CRI初のオリジナル・ゲーム「ダイナブラザーズ」が、新発売されます。あの香山リカ先生が監修した、コミカル戦略シミュレーション・ゲームとして新登場。草食獣・肉食獣・卵食獣など、宇宙人たちを、どう撃退するか、その戦略性を徹底的に競うものです。恐竜たちは自分で行動し、そのつどマップも変化。しかもプレイヤーの操作に応じて敵側の攻撃パターンも変わるなど、驚きのぶっ飛びゲーム。すでにシミュレーション・マニアの間では、頭の体操が行なわれていることが確認されました。

★ゲーム発売まで待てない方のために、先着1,000名の方にマニュアルを差し上げます。年齢をお書きの上、下記住所までお葉書でお申し込みください。6月中の消印有効。

8メガROM SLG

価格：8,800円(税別)



ダイナブラザーズ 7月24日新発売。



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

CRI 株式会社CSK総合研究所

〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL0423(75)1345 FAX0423(75)0095

●くわしいお問合せはアミューズメント事業部までどうぞ。

好評発売中!

【ギャラクシーフォースⅡ】

価格：8,400円(税別) ©SEGA 1988
REPROGRAMMED BY CRI 1991



TENGEN

AN ATARI GAMES COMPANY

ARCADE HITS THAT HIT HOME



街はもう
大騒ぎ!!

PAPERBOY

前代未聞!?
アメリカ生まれの新聞配達ゲーム!
街の奇妙な住人たちと繰り広げられる
愉快、痛快、ノンストップアクション!

失敗ばかりしているとペーパーボーイ
くびになる! こんな記事が...

新聞配達も楽じゃない



6月26日 メガドライブで 配達予定!

標準小売価格 6,800円(税別)

大好評発売中!
テンゲンのゲームたち

PCエンジン版 クラックス



単純ルールで奥が
深いパズルゲーム
いたれり、つくせり
の親切設計で、快
適な操作性

標準小売価格
5,900円(税別)

メガドライブ版 ハードドライビン



アーケード版同様
の高速ポリゴン処
理をメガドライブ
で実現! 豊富なゲ
ームオプションで
飽きさせません

標準小売価格
5,900円(税別)

ゲームギア版 マジカルパズル ポピルス



全 100 面の可愛い
パズル
バックアップ機能
(リジューム機能)
はじめ、各種オプ
ションも充実

標準小売価格
4,800円(税別)

メガドライブ版 ロードブラスタース



目にも止まらぬ超
高速スクロール
豪快にして爽快、
カーアクションの
決定版!

標準小売価格
6,800円(税別)

メガドライブ版 ビットファイター



デジタル画像の
リアルなキャラが
大暴れ
2人同時プレイ可
能、超過激、強者格
闘ゲームの頂点!!

標準小売価格
7,800円(税別)

映像と 対話

ビジュアルカンバセーションで行こう!!

VCSとは、Visual Conversation Software (ビジュアル
カンバセーション ソフトウェア) の略で「映像と対話できるソフト」

という意味から名付けられた、新ジャンルの名称です。

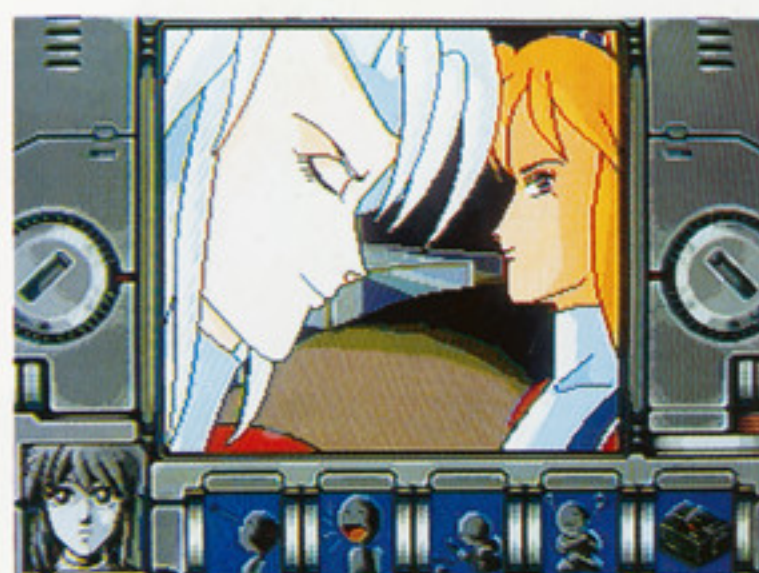
ユーザーとの対話性をプラスした「第2のテレビ」の事です。

最近良く聞かれる、インタラクティブ・ムービーや

デジタル・コミックがこの中に含まれます。CD-ROM+

DAPSだからこそ出来た、ふつうのゲームとは

一味違う感動が体験できます。



この商品は、(株)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。



DATAWEST ACTIVE PICTURE SYSTEM

特許出願中

驚異のノンストップ・アニメーションシステムDAPSを搭載。

ブロンウィンがMEGA-CDで活躍する!

M E R R Y G O R O U N D

THE 4TH UNIT SERIES.

タイトル:MERRYGOROUND THE 4TH UNIT SERIES メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ/ジャンル:VCS※1/メディア:CD-ROM/

対応機種:MEGA-CD/主要機能:DAPS(DATAWEST ACTIVE PICTURE SYSTEM)※2・DAPS-REPLAY※3/総動画枚数:約2,500枚

※注1:VCS.....Visual Conversation Software(ビジュアル カンバセーション ソフトウェア)の略。「映像と対話できるソフト」という意味。

※注2:DAPS.....Datawest Active Picture System(データウエスト アクティブ ピクチャー システム)の略。

「ダップス」と読む。データウエストが開発した、ビデオのようなアニメーション(動画)とセリフ(PCM)、効果音(PCM)、BGM(内蔵音源)を、CD-ROMの容量が許す限り、連続的に再生できるシステム。

※注3:DAPS-REPLAY...最後までプレイが終わった後、途中のコマンド入力なしにオープニングからエンディングまでを一気に見る事の出来る機能。今回のメリーゴーランドをDAPSリプレイで見た場合、総再生時間は約45分。

KOEI

FAMICOM FAMILY

MEGA DRIVE

遙けき國の幻想物語。

「イシュメリア」という、モンスターと人間が共存する不思議な島国をご存じだろうか？

今、この国で若き貴族達が、悪の王・エセルレッドを倒すために立ち上がる。

イシュメリアの平和のために、そしてとらわれの姫を救うために……

鍵を握るのは、恐るべき力を秘めた王冠「ロイヤルブラッド」

ファンタジーの魅力を満載した、誰にでも楽しめるシミュレーションゲームが

ついにメガドライブ版でパワーアップして登場。



イマジネーションゲーム

イマジナリ ROYAL BLOOD

メガドライブ版:9,800円

●ファミコン/パソコン各機種:7,800円-9,800円/withサウンドウェア(OD付):10,200円-12,200円●ハンドブック:1,600円(税込)
●サウンドウェア OD:KECH-1015:2,900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)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。
なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び貸貸(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。メガドライブ版はこの商品は、株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■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)

きんぎょ
貴様は此処で
こころ

死んで
逝け

忍電 スプラ

Nobunaga and his Ninja force
© 1992 COMPILE

のーみこねこね
COMPILE



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
の使用を許諾したものです。 SEGA

92年夏発売予定!

株式会社 コンパイル

■会社案内発送のお知らせ 当社コンパイルに興味を持ってる1993年新卒予定の皆さんに、会社案内を無料発送させていただきます。会社案内希望の方は、葉書に住所・氏名・年齢・電話番号・学校名を記入の上、「会社案内請求」係まで御連絡下さい。
■正社員募集のお知らせ 当社コンパイルでは、現在企画・プログラマー・広報・総務・営業の正社員募集中 / 面接希望の方は、葉書に住所・氏名・年齢・電話番号・希望職種・コメントを記入の上、「コンパイルで働きたい」係まで、御連絡下さい。経験者大歓迎!!
■宛て先(会社案内・正社員共通) 〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 株式会社コンパイル

■24時間、コンパイル最新情報がすぐに聞ける! 面白情報いっぱいだせ!! コンパイルユーザーテレホン(082)263-6165にジャック・オン!

熱い戦いの果てに、いま歴史と伝統の頂点に立つ。

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。

6月12日(金)
発売予定

ザ・テニストーナメント'92

ダブルス

4メガカートリッジロム

価格6,800円



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

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

このビルが、そうくりコンピュータゲーム専門!

かつて、これほどまでのゲーム専門店があっただろうか?

巨大ゲーム帝国、動き出す。

コンピュータ

全館コンピュータゲーム専門!
ファミコンからマッキントッシュ・アイビーエムなど
世界のゲームソフトが大集合!

フロアごあんない

- 5F** IBM・MAC・AMIGAなど世界のホビーパソコン
(ハード&ゲームソフト)・サブライ用品
- 4F** FM TOWNS X68000・MSX(ハード&ゲームソフト)
ソフト自動販売機"武尊(タケル)"・サブライ用品
- 3F** PC9801 & PC8801(ハード&ゲームソフト)
ソフト自動販売機"武尊(タケル)"・サブライ用品
- 2F** メガドライブ・PCエンジン(ハード&ソフト)
ゲームグッズ・ゲームミュージック・ゲーム攻略本
ゲームビデオソフト・サブライ用品
- 1F** ファミコン&スーパーファミコン(ハード&ソフト)
任天堂エンターテイメント



LaOX
THE COMPUTER GAME 館

LaOX

THE COMPUTER GAME 館

TEL/03-3251-3100

ラオックスザ・コンピュータゲーム館(秋葉原駅徒歩4分)
〒101 東京都千代田区外神田1-8-8 (P) 駐車場完備

最新の活用情報をやさしく伝える、400万の全PC98ユーザーのバイブル

PERSONAL COMPUTER MAGAZINE PC-9801活用誌

**SOFT
BANK**

Oh!PC

毎月1・15日発売
定価560円(税込)

■巻頭特集

PC-9801活用のための主なカテゴリーを網羅しています。専門用語を極力抑え、視覚効果の高い図版を多用した「誰にでも理解できるわかりやすい」内容になっています。

■第2特集

中規模のテーマや機動力を生かしたリアルタイムの話題を取り上げます。

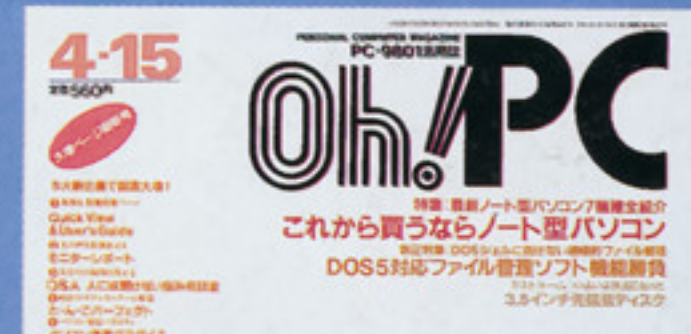
■テストルーム

ハードウェアの購入を考えているユーザーへ、活用目的に合った機種選択を可能にする客観的テスト結果を提供します。

■体験版ディスク:5"2HD

本誌の活字情報に体験版ディスクを組み合わせて、読者はPC-9801の世界を実体験できます。

(ディスク付録は不定期に年間10回前後付きます)



そのほか、
PC-9801に関する
すべての活用情報を満載!

ソフトバンクの定期雑誌

技術情報誌			機種別誌		
C言語技術情報誌	C MAGAZINE	毎月18日発売	総合テスト情報誌	パソコンマガジン	毎月18日発売
ウィンドウ環境を活用する専門誌	THE WINDOWS	毎月8日発売	X、MZシリーズ情報誌	Oh!X	毎月18日発売
技術者必携の受験誌	月刊 情報処理試験	毎月8日発売	FMシリーズ情報誌	Oh!FM TOWNS	毎月18日発売
コンピュータ時代を読む トレンド・マガジン	THE COMPUTER	毎月18日発売	DynaBookシリーズ活用誌	Oh!Dyna	毎月18日発売
LAN導入・活用誌	LAN TIMES	毎月8日発売	DOS/Vパソコン活用誌	DOS V magazine	毎月8日発売
PC&WS活用を支援する 情報誌	PC&WS WEEK	毎週水曜日発売	スーパーファミコン 専門誌	The スーパーファミコン	隔週金曜日発売
			メガドライブ専門誌	BEEP! MEGADRIVE	毎月8日発売

●上記すべての雑誌はお近くの書店でお買い求めできます。●定期購読ご希望の方は、書店でお申し込みになるか、直接弊社にお問合せ下さい。

ソフトバンク出版事業部

〒108 東京都港区高輪2-19-13
電話 03(5488)1360:営業局

別冊付録
LUNAR
THE SILVER STAR
ボリューム
UP!

P43

P61

P126

P79

P97

新作ソフトをキャッチアップ!

新作スクランブル

- G-LOC●タイトーチェイス H.Q.2●提督の決断
- ひょっこりひょうたん島●炎の闘球児ドッジ弾平
- オリンピックゴールド
- ヴィクセン357●サイドポケット
- Junker's High●GODS●騎士伝説
- チェルノブ他

最新作のホットメニューを宅配します

BEメガ・ホットメニュー

PART 1

- THUNDER FORCE IV●ロイヤルブラッド●闘技王キングコロッサス
- グレイランサー●ペーパーボーイ●ダイナブラザーズ

PART 2

- スプラッターハウスPART2●スピードボール2
- ツインクルテール●TOP PRO GOLF

特集 アルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ SPECIAL

ヨーロッパ転戦中のアルトン・セナの魅力に迫る!

MEGA-CDのニューディスク情報を一足お先に紹介!

MEGA-CD PRESS

- アフターバーナーⅢ●ブライ八玉の勇士伝説
- デトネイター・オーガン●メリーゴーランド
- ライズ オブ ザ ドラゴン●サンダーストームFX
- プリンス・オブ・ペルシャ●ワンダードッグ
- ダークウィザード●電忍アレスタ
- カプコンのクイズ殿様の野望●Vay～流星の鎧●ナイトストライカー他

P26 BEメガ・データランド

P31 お買い得一本勝負BEメガ・ドッグレース

P34 BEメガ・読者レース

P38 BEメガ・ニュース&インフォメーション

P40 BE MEGA NEW VIDEO GAMES

P41 BE MEGA GENESIS INFORMATION

P42 RACING FREAK

P49 びーぶるランド

P54 セガ・ファルコム通信

P56 シムス通信

P58 マルチメディア宣言! / 阿木二百

P78 TALK & TALK 香山リカ●矢野一隆

P85 ソニック通信

P88 ジャムおじさんの本音で迫るTVゲーム業界

P89 新連載! エリックのくぎづけ! ゲーム体験記

P90 CRYING PRE STORY

P92 緊急レポート 狙われたTVゲーム業界

P94 新連載! BE MEGA パラノ帝国

P95 冒険者たちの肖像 / 司 史生

P121 BEEP! GAMEGEAR

P122 BEメガ裏技リーグ

P126 新連載! サンダーバズ ARE GO GO!

P134 TERA COMMUNICATION

P136 BINARY ANALYSIS HISTORY OF THE TV GAMES

P140 BEメガ読者プレゼント



SHOP DATA

メガドラソフト売上げ

TOP10

SOLD OUT!

SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月も新作でにぎやかなランキングになっているけど、1位を制したのは超低価格が話題になった「タルートくん」だった。ソフトの高額化が一般的になってきている昨今、こうした質のよい低価格ソフトが多くなるといいよね。



1位 NEW SOFT まじかる☆タルートくん

2549
POINTS

制作にはあのゲームフリークが携わっているから、デキのほうも安心。かわいい音声も入ってて大人から子供まで楽しめる1本だぞ。

セガ/'92・4・24発売/3,880円/ACT/4M

2位 前回 1位 シャイニング・フォース

1917
POINTS

ゲーム本編もさることながら30人の仲間の使い分けも楽しいぞ。隠れキャラのハンゾウやムサシ、ヨーグルトは仲間にできたかな?

セガ/'92・3・20発売/8,700円/RPG/12M、B・3

3位 NEW SOFT アリシア ドラグーン

864
POINTS

長い間ファンを待たせた電撃稲妻少女アリシアがようやく発売。売り切れ店も多いけど、硬派のアクション派にはやりがい十分だぞ。

ゲームアーツ/'92・4・24発売/7,800円/ACT/8M

4位 前回 3位 ターボアウラン

スピード感は悪くないけど、前作に比べるとパワー不足かな?

セガ/'92・3・27
6,000円/RAC/4M
423 POINTS

5位 NEW SOFT バッドオーメン

自由自在に動くバーが魅力の新ブロック崩し。ガンガン進め。

ホット・ビィ/'92・4・17
6,800円/ETC/4M
386 POINTS

6位 前回 4位 サンダープロレスリング列伝

選手や技がやや少ないけど、プロレスマニアは要チェックだぞ。

ヒューマン/'92・3・27
7,400円/SPT/4M
277 POINTS

7位 NEW SOFT 鋼鉄帝国

空想世界の設定の重厚なシューティング。映画ばい展開もグー。

ホット・ビィ/'92・3・13
6,800円/SHT/4M
238 POINTS

8位 NEW SOFT A列車で行こうMD

パソコン版のIの忠実な移植作。列車の運行管理は難しいぞ。

セガ/'92・4・10
6,800円/SLG/4M、B・4
211 POINTS

9位 前回 7位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

セガのシンボルといえるソニック。アニメ調のCMもイカスぜ。

セガ/'91・7・26
6,000円/ACT/4M
183 POINTS

10位 NEW SOFT 大航海時代

RPG要素も入った光栄リコエーションゲーム。交渉も楽しい。

光栄/'92・4・29
11,800円/SLG/8M、B・1
92 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!!

最近発売本数が少ないといわれてるG.G. だけど、大作やサードパーティソフトも出る予定だからひと安心? 今後もGO。

1 ソニック・ザ・ヘッジホッグ



メガドラ版に先がけて続編の発表もあったソニック。今度の舞台はどんな感じかな?

2 モンスターワールドII



5 ギアスタジアム



やっぱりG.G.の野球はギアスタジアムで決まりかな。

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	1	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	241
2	3	モンスターワールドII セガ/'92年3月27日発売/3,800円/ACT	189
3	4	エイリアンシンδροーム シムス/'92年3月19日発売/4,500円/ACT	140
4	2	ファンタースターアドベンチャー セガ/'92年3月13日発売/3,800円/ADV	137
5	—	ギアスタジアム ナムコ/'91年4月5日発売/3,800円/SPT	66

※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、リンクアップしたものです。集計期間は4月1日～4月30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!!



先月あたりから嬉しい移植作が増えて
いるメガドラ関係で、またまためでたい
移植が発表されたぞ。他にも、今月はバ
ンダイの参入という嬉しい発表もあった
のだ。詳しくは各コーナーを見るべし!

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シリーズ カプコン/VG	159
2	2	ロードス島戦記 ハミングバード/パソコン	50
3	3	プリンセスメーカー ガイナックス/パソコン	41
4	4	コットン セガ/VG	30
5	8	サイレントメビウス ガイナックス/パソコン	29
6	5	キャプテンコマンドー カプコン/VG	26
7	7	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア/FC他	24
8	19	アラビアンナイト セガ/VG	23
9	12	天地を喰らう カプコン/VG他	18
10	9	銀河英雄伝説 ボーステック/パソコン他	17

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
11	17	ドラゴンクエストシリーズ エニックス/FC他	16
12	20	ゼクセクス コナミ/VG	15
13	—	ワルキューレの伝説 ナムコ/VG他	14
14	6	シムシティ イマジニア/パソコン他	13
15	—	三國志III 光栄/パソコン	12
16	18	ウルフファンク データイースト/VG	11
17	—	餓狼伝説 SNK/VG	10
18	13	Ysシリーズ ファルコム/パソコン他	9
19	—	F-1エキゾーストノート セガ/VG	8
20	10	ウィザードリィシリーズ アスキー/パソコン他	7

※このポイントは5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 タイトーチェイスH.Q2



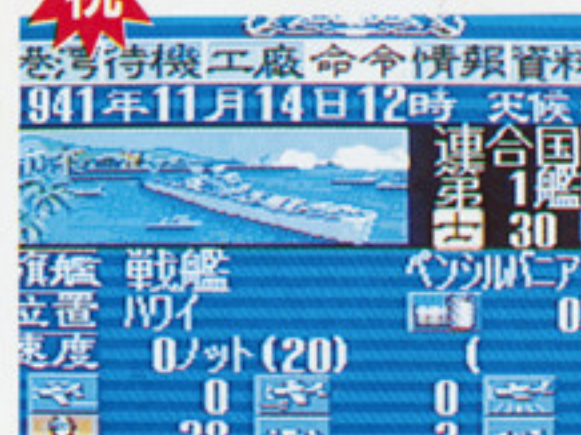
あのタイトーの痛快カーアクションが帰ってきた。今度は3種類の車が選択できて爽快だぞ!

祝 ナイトストライカー



ついにMEGA-CD用にタイトルが大作を発表! 近未来が舞台の3Dシューティングだ。

祝 提督の決断



またまた光栄のシミュレーションが移植決定。太平洋戦争の艦隊戦がじっくりと堪能できるぞ。

※「ナイトストライカー」の写真はアーケード版です。

SHOP DATA

ビデオゲーム

TOP5

SHOW UP!

SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

もうゲームセンターにも登場してる「ストリートファイターII」のおかげで、当分の間は格闘ブームが続くかな? 今年の夏も対戦が熱いぜ。

1 ストリートファイターII'



NEW FACE!

5 クイズ地球防衛軍



リドル星人が送り出すクイズ獣に地球防衛軍が立ち向かう。2人同時参加可だ。

四天王でもプレイ可能なダッシュ。キャラも微妙にマイナーチェンジされてるぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	—	ストリートファイターII'	カプコン
2	2	F1エキゾーストノート	セガ
3	—	スーパーワールドスタジアム	ナムコ
4	—	サッカーブロー	SNK
5	—	クイズ地球防衛軍	タイトー

★調査協力店●キャンディ東大阪●ブレイシィ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●バイ・ロサ

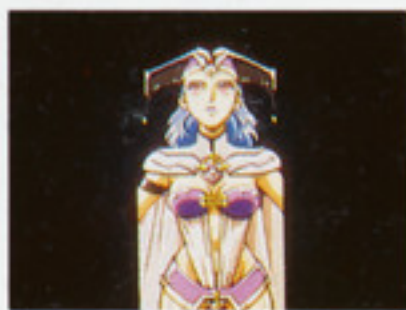
USER DATA

待望の新作ゲーム

TOP20

COME ON!

COME ON!



発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

今月の上位3本はここ2カ月のうちに発売されてしまうけど、話題の新作発表が続いているだけに、今後はランキングの動向が気になるところだね。最近はおリジナル作品が上位を占めていたメガドラ市場だが、今後は移植作との競争が激しくなりそうぞ。今月発売される「LUNAR」の後の座ははたしてどのソフトがくるか? 次号以降は見ものだ。

ようやくMEGA-CD最大のRPGが登場だ!!

1位

(前回1位)

LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ/6月26日発売予定/7,800円/RPG/CD



188
POINTS

半年近く待たされたMEGA-CDの期待作もいよいよ今月発売だ。派手な演出よりも奥深いシナリオをじっくり堪能しよう。

2部構成の演出で送る至高のシューティング!

2位

(前回2位)

THUNDER FORCE IV

テクノソフト/7月24日発売予定/8,800円/SHT/8M



70
POINTS

容量も倍になって前作をはるかに超える壮大さが備わったIV。今度は4面プラス5面の2部構成で盛り上げ方もスゴイぞ。

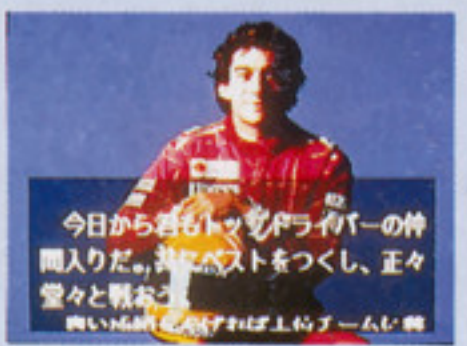
ついにベールを脱いだ最高のF1ゲーム!

3位

(前回5位)

アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ

セガ/7月17日発売予定/7,800円/RAC/8M、B・B



63
POINTS

画面構成はほとんど前作どおりのモナコIIだが、道幅やアップダウンはよりリアルになってるぞ。79ページの特集も必見。

おもちゃショーにも出展された年末の期待作!

4位

(前回3位)

聖魔伝説「3×3EYES」

セガ/12月発売予定/価格未定/RPG/CD



62
POINTS

なかなか情報の入ってこなかった「3×3」も、先日のおもちゃショーには出展されていたね。来月はまだ少し見れるかな。

パワーアップが魅力のバリバリシューティング!

5位

(前回4位)

電忍アレスタ

コンパイル/9月下旬発売予定/価格未定/SHT/CD



40
POINTS

開発はやや遅れぎみの「電忍アレスタ」だが、今回は面クリごとのデモもバリバリ入ってるのだ。爽快感もバリバリだぜ。

10位 メリーゴーランド



新手法のビジュアルカンパセーションに期待大だぞ。

17位 ヴイクセン357



魅力的なキャラクター満載のメサイヤオリジナルSLGだ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	—	魔法の少女シルキーリップ	RIOT日本テレネット/6月19日	36
7	17	アフターバーナーⅢ	CSK総研/8月予定	28
8	—	サンダーstormFX	ウルフチーム/7月10日	24
9	—	スプラッターハウスPART2	ナムコ/8月4日	21
10	—	メリーゴーランド	データウエスト/今夏予定	19
11	13	ゆみみみつくす	ゲームアーツ/発売日未定	18
12	7	修羅の門	セガ/8月14日	17

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
13	6	アルスラーン戦記	ヒューマン/今夏予定	16
14	—	熱血高校ドッジボール部サッカー編	PALSOFT/7月下旬	14
15	12	ライズ オブ ザ ドラゴン	セガ/8月予定	12
16	—	デビッドロビンソンバスケットボール	セガ/7月14日	11
17	—	ヴィクセン357	メサイヤ/9月予定	9
18	—	カプコンのクイズ殿様の野望	シムス/8月予定	8
19	—	チェルノブ	データイースト/7月下旬	7
20	—	ツインクルテール	WAS/7月24日	6

※このポイントは5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。

新作ソフトスケジュール

N	E	W					
S	O	F	T				
S	C	H	E	D	U	L	E

メガドライブ

MEGA DRIVE

タイトル	発売日	価格	データ
グランドスラム	6月12日	6,800円	日本テレネット/SPT/4M
TOP PRO GOLF	6月19日	8,800円	ソフトビジョン/SPT/8M
スピードボール2	6月19日	6,800円	CSK総研/SPT/4M
魔法の少女シルキーリップ	6月19日	7,400円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
ロイヤルブラッド	6月25日	9,800円	光栄/SLG/8M+B・B
闘技王 キング・コロッサス	6月26日	5,800円	セガ/RPG/8M+B・B
ペーパーボーイ	6月26日	6,800円	テンゲン/ACT/4M
LUNAR THE SILVER STAR	6月26日	7,800円	ゲームアーツ/RPG/CD
ワンダードッグ	6月下旬	未定	ビクター音産/ACT/CD
サンダーストーム F X	7月10日	未定	ウルフチーム/SHT/CD
炎の闘球児 ドッジ弾平	7月10日	未定	セガ/SPT/4M+B・B
デビッドロビンソンバスケットボール	7月14日	4,800円	セガ/SPT/4M
キングサーモン	7月17日	6,800円	ホット・ビィ/SLG/4M
アイルトン・セナ スーパーモナコGP II	7月17日	7,800円	セガ/RAC/8M+B・B
グレイランサー	7月17日	8,300円	メサイヤ/SHT/8M
ひょっこりひょうたん島〜大統領をめざせ!	7月24日	4,800円	セガ/TAB/4M
ダイナブラザーズ	7月24日	8,800円	CSK総研/SLG/8M
ツインクルテール	7月24日	7,800円	WAS/SHT/8M
THUNDER FORCE IV	7月24日	8,800円	テクノソフト/SHT/8M
オリンピックゴールド (仮)	7月24日	未定	セガ/SPT/4M
機動警察パトレイバー 98式機動せよ!	7月下旬	7,800円	マーバ/ADV/4M+B・B
熱血高校ドッジボール部サッカー編	7月下旬	8,800円	パルソフト/SPT/4M
チェルノブ	7月下旬	7,800円	データイースト/ACT/8M
プリンス・オブ・ペルシャ	7月下旬	未定	ビクター音産/ACT/CD
デトネーター・オーガン	7月予定	7,800円	ホット・ビィ/ADV/CD
ダークウィザード〜蘇りし闇の魔導士	7月予定	未定	セガ/RPG/CD
スプラッターハウスPART 2	8月4日	5,800円	ナムコ/ACT/8M
ゼノン2	8月5日	9,800円	ピーシーエム・コンプリート/SHT
修羅の門	8月14日	未定	セガ/SLG/8M
サイドポケット	8月上旬	7,800円	データイースト/SPT/8M
ライズ オブ ザ ドラゴン	8月予定	6,800円	セガ/ADV/CD
アフターバーナー III	8月予定	8,400円	CSK総研/SHT/CD
レミングス	8月予定	未定	サン電子/PUZ/8M
Junker's High	8月予定	未定	シムス/RAC/8M+B・B
カプコンのクイズ殿様の野望	8月予定	未定	シムス/Q1Z/CD
ランバート	8〜9月	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
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	今夏予定	未定	データウエスト/VCS/CD
ブライ 八玉の勇士伝説	9月10日	未定	セガ/RPG/CD
沈黙の艦隊	9月18日	未定	セガ/SLG/8M+B・B
電忍アレスタ	9月下旬	未定	コンパイル/SHT/CD
提督の決断	9月予定	14,800円	光栄/SLG/8M+B・B
ヴィクセン357	9月予定	未定	メサイヤ/SLG/8M+B・B
プロ野球'92 (仮)	9月予定	未定	セガ/SPT/CD
天空烈伝武蔵	10月上旬	未定	KANEKO/ACT/4M
魔天の創成	10月下旬	8,700円	講談社総研/RPG/8M+B・B
タイトーチェイスH.Q 2 (仮)	10月予定	未定	タイトー/RAC/4M
ポップンランド	10月予定	未定	シュールド・ウェーブ/ACT/CD
シムアース	10月予定	未定	セガ/SLG/CD
笑わせえるすまん	10月予定	未定	セガ/ADV/CD
ウイングコマンダー	10月予定	未定	セガ/SLG/CD
R.B.I. 4 ベースボール	10月予定	7,800円	テンゲン/SPT/8M
スティールタロンズ	10〜12月	未定	テンゲン/SHT
ロードライアット	10〜12月	未定	テンゲン/RAC
テラフォーミング	今秋予定	未定	バック・イン・ビデオ/SHT/CD
パワーアスリート	11月下旬	未定	KANEKO/ACT/8M
ガントレット	11月予定	未定	テンゲン/A・RPG
マジンサーガ	11月予定	未定	セガ/ACT/8M
ゴールデンアックス III	11月予定	未定	セガ/ACT
G-LOC	11月予定	未定	セガ/SHT/8M
アークス I・II・III	11月予定	未定	ウルフチーム/RPG/CD
GODS	12月4日	9,800円	ピーシーエム・コンプリート/ACT/8M+B・B
DEVASTATOR	12月中旬	未定	ウルフチーム/ACT/CD
騎士伝説	12月下旬	未定	講談社総研/SLG/8M+B・B
聖魔伝説「3×3 EYES」	12月予定	未定	セガ/RPG/CD
Vay〜流星の鎧	12月予定	未定	シムス/RPG/CD

スイッチ	12月予定	未定	セガ/ADV/CD
天舞メガCDスペシャル	12月予定	未定	ウルフチーム/SLG/CD
ノスタルジアII	12月予定	未定	シュールド・ウェーブ/ADV/CD
銀河鉄道999	12月予定	未定	RIOT日本テレネット/RPG/CD
Cal. 50 (キャリパーフィティ)	未定	8,300円	ビスコ/SHT/8M
BLACK HOLE ASSAULT	未定	未定	マイクロネット/ACT/CD
III RD WORLD WAR	未定	未定	マイクロネット/SLG/CD
サイボーグ009	未定	未定	RIOT日本テレネット/ACT/CD
ゆみみみつくす	未定	未定	ゲームアーツ/ADV/CD
ぎゅわんぶらあ自己中心派II (仮)	未定	未定	ゲームアーツ/TAB/CD
スーパーシルフィード (仮)	未定	未定	ゲームアーツ/SHT/CD
バトルスマッシュ	未定	未定	KANEKO/SPT/4M
大封神伝	未定	未定	ビクター音産/RPG/CD
忍者外伝	未定	未定	セガ/ACT/4M
ザ・スーパー忍2	未定	未定	セガ/ACT
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
ニンジャウオリアーズ	未定	未定	タイトー/ACT/CD
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
ナイトストライカー	未定	未定	タイトー/SHT/CD

ゲームギア

GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
ぎゅわんぶらあ自己中心派	6月12日	3,800円	セガ/TAB/2M
オリンピックゴールド(仮)	7月24日	未定	セガ/SPT/2M
ファンタシースター外伝	8月7日	未定	セガ/RPG/2M+B・B
アイトンセナ スーパーモナコGP II	8月下旬	未定	セガ/RAC/2M
バットマンリターンズ	8月予定	未定	セガ/ACT
炎の闘球児 ドッジ弾平	8月予定	未定	セガ/SPT/2M
シャダムクルセイダーへ遥かなる王国	9月予定	未定	セガ/RPG/2M+B・B
ヘアナックル	11月予定	未定	セガ/ACT/2M
The GG忍2	12月予定	未定	セガ/ACT
ソニック・ザ・ヘッジホッグ II	12月予定	未定	セガ/ACT
フェイスボール2000	未定	未定	リバーヒルソフト/SHT/2M
GPライダー	未定	未定	セガ/RAC
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!!

まずは、以前このコーナーで書いたことのあるバンダイ参入と「バトレイバー」の復活がめでたく発表された(販売は系列のマーバ)が、まだまだおいしいウワサは絶えないぞ。数日後にはあのシャイニングシリーズ最新作も公開予定だ。待て次号。



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 / VCS: ビジュアルカンバセーションソフトウェア / 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



光栄

いよいよ夏到来ですね。夏といえば海、海といえば……そう「提督の決断」です。なんと、あの本格派シミュレーションが、ついに発売されることになりました。太平洋戦争の日米艦隊決戦をテーマにしたこのゲーム、シブサワ・コウが開発に5年かけただけあって、すでに発売中のパソコンゲームは高い評価を受けています。ご期待ください。

セガエンタープライゼス

今月は、29日にメガドラで「闘技王キングコロッサス」、12日にはゲームギアで「ぎゅわんぶらあ自己中心派」を発売します。どうぞ楽しんでください。

また、今月中旬からアイルトン・セナをポルトガルのロケで撮った「スーパーモナコGPⅡ」のテレビCMをオンエアする予定です。みなさん、よく見てください。

ホット・ビィ

「デトネイター・オーガン」のビデオ版全3巻も発売され、オーガン熱も高まっている今日この頃、いよいよMEGA-CD版の「オーガン」が登場します！ CD-ROM特有の豊富な音声データを生かして、ビデオ版と同様の声優陣が、とにかくしゃべるんです！ ゲームのオリジナルストーリーも楽しめて注目度、No.1！ ご期待ください。

RIOT日本テレネット

おまたせしました！ 発売が延びていた「シルキーリップ」は、ようやく6月19日発売となります。首を長くしていたみなさんもう少し待っていてくださいね。『銀河鉄道999』『サイボーグ009』と秋以降のMEGA-CDは話題作が目白押し！ こちらも応援してください。もちろんオリジナルも考えてますよん。

(たかを)

ウルフチーム

「あち〜」なんて言葉が聞こえてきそうな夏！ 花火に盆踊りにナンパにサーフィン。楽しいことが目白押しだね。こもこもが一番ワクワクするのは盆踊りかな……。着なれない浴衣に身を包んだら、みんなはドキドキしてくれる？ でも、きっとみんなのことだから、MEGA-CDの新作「サンダーstorm F X」にドキドキしてるわね、ぐすん。

(こもも)

マイクロネット

見た？ 見た？ おもちゃショーで見ましたか？ なかなかパワーアップされていたでしょう！ 動きも満足してもらえましたか？ えっ！ おもちゃショーにきていない？ それは残念。でも安心して下さい。おもちゃショーで見た人も見ていない人も、やっぱり楽しめちゃう通称ヘビーノバⅡ、順調に開発中です！

(ページボーイ)

コンパイル

コンパイル10周年記念作品「電忍アレスタ」。奇抜な着想と、CDの容量をフルに使った演出がスゴイ。シャープなアレスタのアクション！ 驚きの武器バリエーション！ 4画面にわたる超巨大敵キャラ！ ダイナミックなCDサウンド！ 現在デモグラフィック好調製作中。ゲーム部分はしっかり練り込んで、着実に進行中。……時に隠された地獄が蘇る！

データウエスト

データウエストです。ども。メリーゴーランドはもうすぐです。MEGA-CDで、当社自慢のアニメシスシステムDAPS(ダップス)を採用しました。ユーザーの入力したコマンドに対し色々な反応が返ってくるという、新しいシステム(ビジュアルカンバセーションソフトウェア)も手伝って、今までになかった新しい感動が味わえるのですよ。期待してくださいな。

データイースト

4年前に業務用版として登場した「チェルノブ」。当時は某国で似たような名前のゲンバツがモンダイを起こしてしまったので、意外な人たちからも話題にされて、ケッコウな騒ぎでした。そんな偶然がなくても「チェルノブ」は独特の世界観、流れるようなアニメーションでも話題騒然でした。MD版「チェルノブ」は当時のままです。お楽しみに。!! (タケ)

メサイヤ

「グレイランサー」はあくまでも硬派のシューティングです。けっして主人公のルーシアが「お父さん、死なないで!!」と祈るお涙頂戴物語を狙っているわけではありません。このゲームの一番の特徴は、7つのガンナーシステムと7つのガンナーパーツの組み合わせで、ゲーム性が大きく変わってくるところでしょう。

(美樹子21歳)

パルソフト

PALSOFTの新作「熱血高校ドッジボール部サッカー編」がいよいよこの夏発売だ！

メガドラユーザー納得のゲーム内容と必殺シュート！ タックルが乱れ飛ぶ豪快な試合展開に注目！

今年の夏は「熱血高校〜」で燃えようぜっ！ おりゃ!!

(PALSOFT TAMIX)

ピーエムコンプリート

このページを借りて、当社ラインナップの変更をご報告させていただきます。7月末に発売予定だった「GODS」は、ソフトの改善とラインナップの変更のために12月4日の発売となりました。ビットマップ・ブラザーズファンの皆様、いま暫くお待ちください。また、8月5日予定で「XENON 2」の発売が急遽決定しました。こちらにご期待ください。



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

表紙のほうが先月号から変わったBEメガだが、内容も少しずつマイナーチェンジを加えていく予定だ。というわけで、来月からこのドッグレースもちょいと手を加えてパワーアップを図ろうかと考えているのだ。今度くる新メンバーにも期待しててくれよな。

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
QIZ…クイズ
B・1…(例)バックアップ1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を犬を走らせます。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。

青山ようこ



大学で「情報の理論」という授業があります。担当はアイドル研究(?)などで有名な稲増龍夫助教授。トレンドドラマのヒットの原因などを、面白くかつ学問的に話してくれます。いつもこんな授業ばかりだといいのになあ。

OLIX光治



現在友人たちと一緒に、自主制作盤(CDね)を制作している。夏には完成する予定なんだけど、某Y.KとかS.Hといったゲームミュージック界の有名人(?)も参加しているのだ。もしほしい人がいたら、私宛に手紙とかくださいませませ。

超人バロムI



バロローム。今月はゲームが粒ぞろいなので、久しぶりに変身できたぜ。これでやっと青山ようこにオレの雄姿を見せられたな。で、急な話だが来月からこの枠に強力な助人を呼ぶことになった。誰がくるかは来月号のお楽しみだぜ。

ジャムおじさん



最近セガの人と会う機会が多いが、みなさんから現状を冷静に捉え、改善していこうとする姿勢をひしひしと感じられた。ボクも思わず頑張れとエールを送りたくなった。最近例の裁判にも勝てなかったけど、負けずに頑張ってるほしいな。

1 枠

6月19日発売

TOP PRO GOLF



ソフトビジョン/8,800円/SPT/8M

ソフトビジョン参入第1弾。南国を舞台にゴルフトーナメントを勝ち抜け。マッチ、ストロークの2人対戦あり。15人の選手選択可能。

平均
オッズ
6.5

距離に合わせてクラブを選び、だいたいの当りをつけるだけ。そんな程度で、コツさえつかめば、結構楽しめます。しかもクラブごとの飛距離も画面で見れたりしてすごく親切。個人的には、ムサイおじさんたちより、華やかな女子プロでプレイしたかったですけどね。

7

最初にコースを立体的に見ることができののだが、ほかのゲームと違ってワイヤーフレームで表示されるのがシブイ。こういう部分からオリジナリティを出そうとしているのは、すごくよい姿勢だと思う。ゲーム自体はオーソドックスなので、初心者でも普通に遊べる。

6

原色を使った派手なグラフィックや細かいウィンドウ表示にはそそられるが、ボールを打つ操作が今までのゴルフとはかなり違ってとまどう。とくに一度アプローチしてしまうとやり直しがきかないのは困る。よくできてるが他機種のゴルフと比べると不満も多いな。

6

選べる選手が多かったり、視覚部分を重視した作りは、ゴルフゲームをよく研究していいね。ただし、一般的なゴルフゲームと比べると、スタンスが設定できないとか、ラインが読みづらいとか、細かい点が気になるかもしれない。でもつつきやすいから合格かな。

7

2 枠

6月19日発売

スピードボール2



CSK総研/6,800円/SPT/4M

海外パソコンゲームの名作をCSK総研が移植。近未来の世界で展開する格闘アメフトゲームが登場だ。2人対戦プレイで燃えろ!

平均
オッズ
6.5

さすがアメリカのゲームという感じが、豪快です。単純明快です。試合中はなにも考えず、体当たりばかりしている。そういうゲームなんです。普通の格闘モノは技の出し方が複雑で、ストレス発散のつもりが、逆効果なんてことも……。そんな時は、これです。これ!

6

私はThe Bitmap Brothersのファンなのだが、このゲームは彼らの作品。独特のグラフィック、テクノな音楽などが、すごくセンスいいと思う。けどゲーム自体は普通なんだよね。操作性がおおざっぱなので、細かな操作が好きな人には向かないかもしれない。

7

「レススボール」の元祖登場。操作が簡単だし、フィールドも狭いから感覚はかなり違うけど、俺はこっちのほうが気に入った。グラフィックが金属質で味も出てるしね。でも音楽や効果音がショボくて迫力に欠けるのはナンだ。それにしてもパッドでやると指が死ぬ。

7

いってみれば格闘ハンドボールなのだが、ルールが単純なおかげで誰でもすぐに遊べる。でも結局のところ、やることに限られているため、単調な点の取り合いに陥りやすい。とくに投げたい方向に投げられないことが多いのはイタイね。対戦もいかに飽きやすいかな。

6

3 枠

6 月25日発売

ロイヤルブラッド



光栄 / 9,800円 / SLG / 8M、B・2

光栄シミュレーションにファンタジー要素が導入されたイマジネーションゲーム。4つのシナリオを6人の個性ある領主で制覇せよ。

光栄さんには珍しいファンタジーものSLG。なーんて、じつは中身はいつもの光栄さんでした。相変わらず内政関係はマメにやらなきゃダメみたい。疫病とか洪水なんかもあったし。ファンは安心してプレイできます。そうでない人も入門用にいいかもかもしれません。

平均
オッズ
6.25

ちょっと毛色の違う光栄のシミュレーション。面白い点としては、アドバイスをしてくれる人がいること。4人のアドバイザーがいるけど、案外役に立たないのはただけじゃない。とくに宇宙人みたいなヤツは、ダジャレばかりでダメだ。デキのほうは普通な感じだ。

7

6

内政などは他の光栄作品に近くてまずまずの完成度だが、戦闘システムに戦略性があまりないのが気になる。最初のファミコン版をそのまま移植するんじゃなくて、改良もしてほしかった。ひたすら本陣に突っ込んでくるだけの敵の行動には悲しいものがあるぞ。

6

5

4

3

2

1

システムは「信長」なんか似ているが、内政よりも外政重視になってるね。光栄では異色のファンタジーものだけど、雇えるモンスターが地域によって違うのでまあまあ楽しめるかも。難易度は低くてSLG初心者向けだが、戦闘システムは根本的に古すぎるのでは？

7

6

5

4

3

4 枠

6 月26日発売

ペーパーボーイ



テンゲン / 6,800円 / ACT / 4M

'85年にアタリゲームズが出した新聞配達ゲームの移植。月曜から日曜までの一週間、街の妨害者を避けながら配達し有名人になろう。

やっぱり、これもさすがアメリカ！新聞配達をゲームにするという発想がニクイ！ちょっと自転車か運転しづらいけど、つつい何回もプレイさせられてしまいます。バリバリに派手なゲームとか好きな人には、オススメできないけど、私は好きです。

平均
オッズ
6.75

7

6

5

4

3

2

1

7年も前のアタリの名作がメガドラに登場。しかも移植のクオリティは上々。テンゲンの移植はハズレがなくていいよね。音楽の雰囲気も少々違うなど細かい部分で不満もないわけじゃないけど、面白いからいいか。ユーモアのわかる人なんかにはグーだよ。

7

6

5

4

3

2

1

移植は完璧なので、ゲーセンでハンドル握って遊びまくった俺にはうれしいかぎり。もとを知らない人にとってはアビール要素が低い、殺伐とせず平和な設定のゲームもたまにはいいぞ。なにしろ笑えるトラップが多いしね。でもコンティニューがないのは厳しい。

7

6

5

4

3

2

1

いつもシブイ移植をしてくるテンゲンだが、このゲームもシブイぞ。基本的には新聞を配って回るだけの単純なゲームなのだが、なかなか適度に真剣にさせられる。ヒマつぶし用にはちょっと難しいけど、コレクターは要チェックだね。マニュアルもいい味出てるぞ。

6

5

4

3

2

5 枠

6 月26日発売

闘技王キングコロッサス



セガ / 5,800円 / A・RPG / 8M、B・3

キャラデザイン、シナリオなどにあの荻野真氏を起用したアクションRPG。自らの出生の秘密を求め、あくなき戦いの旅が展開する。

久々に単純に遊べるA・RPGに会えました。とにかくバシバシ敵をやっつけて、ガンガン経験値を稼ぐ！最近のA・RPGは手ごたえありすぎて、ちょっと敬遠気味だったもので……。マッピングもほとんどいらないし、後半の仕掛けもなかなか秀逸で楽しめますよ。

平均
オッズ
7.0

7

6

5

4

3

2

1

初めてこのゲームで遊んだとき、すぐ死んでしまってハラが立ったけど、少し遊んで操作に慣れたら、面白いように先に進んだ。イベントが適度にあり、つい先が見たくなってしまう。最初のとっつきにくさを差し引いても、結構評価できる。全体的に地味ではあるけど。

7

6

5

4

3

2

1

「ゼルダの伝説」風A・RPG。シナリオが凝りまくっているものの、それがグラフィックに生かされてないのは残念。やりだせばサクサク進んで2〜3日で終わるけど、先に進むと新しい武器などが気持ちよく使えるのはいい。やや物足りない気はするが、安いからいいか。

6

5

4

3

2

1

じつはこのゲーム、ストーリーが意外にドラマチックでしっかりしているのだ。やはりそこらのプランナーでなく、あの荻野真が監修しただけはあると、やりこめば感じるはず。敵の動きはやや画一的で地味だけど、やってみる価値はある掘出し物とおじさんは思うぞ。

8

7

6

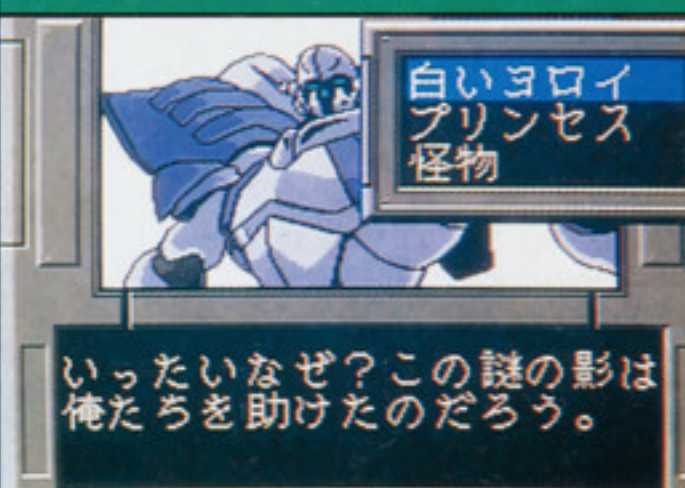
5

4

6 枠

7 月発売予定

デトネーター・オーガン



ホット・ビィ / 7,800円 / ADV / CD

オリジナルビデオアニメで好評だった同名アニメをホット・ビィがアドベンチャーゲーム化。イバリユーザーの侵略に立ち向かえ！

いやはや、なかなか面白いゲームです。元々ビデオアニメだったとはいえ、昔のサンライズ系のノリを軽くしたような感じでおいしいところが詰まっていますね。アドベンチャー部分のコマンド入力ややや単調だけど、アニメの主人公になりたい人にはいいですよ。

平均
オッズ
7.0

7

6

5

4

3

2

1

ビデオで出てるアニメを、ゲーム化したものだが、ゲームもかなりビデオ的(紙芝居的)な仕上がりになっている。ゲームではビデオにないオリジナルキャラを入れたりして工夫はしているけど、アドベンチャー部分が古いタイプなのは残念。もうひと工夫あれば……。

7

6

5

4

3

2

1

アドベンチャーといっても、深刻な謎解きよりスピーディーに物語が進行するタイプだ。もとのアニメは観たことないが、ゲーム部分もビジュアルアニメも、わりとしっかり作られてて気に入った。ノリのいいまま最後まで遊べんだけど、半日で終わるのはねえ。

6

5

4

3

2

1

いままでのホット・ビィの作品とはノリが少し違うね。本物みたいによくしゃべって動くアニメはいいんだけど、アドベンチャー部分に寄り道が少なくて、やや一本道すぎる気もするかな。最近流行のデジタルコミックとしては合格だが、ラストが打ち切りのすぎでは？

8

7

6

5

4

7 枠

6月26日発売

LUNAR
THE SILVER STAR

そうそう……
前から気になってはいたが……
君の持つ竜の指輪は？

ゲームアーツ/7,800円/RPG/CD

ゲームアーツがMEGA-CDで贈るファンタスティックロマンRPG。英雄ダインに憧れる少年アレスの成長を雄大な冒険とともに描く大作。

ついにMEGA-CDに本格的RPGが出てくれて感激です！もちろん、CD-ROMの特性を利用したアニメーションや歌といった心にしみる演出も気に入ったけど、土台がしっかりしたRPGなのがウレシイ。とくに戦闘の曲はサイコー！ ついフルコーラス聴いてしまいます。

9

見た目が某「イー〇」シリーズみたいだけどクオリティは高いので合格点。ゲーム内容も意外とオーソドックスで、ゲームのストーリーに入りこみやすいかも。MEGA-CDの中では、秀作に入ると思うが、どうせなら戦闘シーンもうひと工夫ほしいところか。

7

大作というイメージが先行している「LUNAR」だが、やってみた感想はそこそこ派手という感じだ。ゲーム内容も新しい試みというより他のゲームのよいところをうまく吸収している感じ。天外Ⅱなんかと比べるとやや地味で超大作とはいわないが一見の価値はあるぞ。

7

ガンガン動くビジュアルとか、見た目の派手さとかはあまりないけど、ストーリー展開とかセリフ回しなど全体的な雰囲気はとていい。キャラやシナリオ設定も一流どころを起用しているだけに、一般ウケもいいだろう。殺伐としてないところも評価できるね。

9

平均
オッズ
8.0

8 枠

6月下旬発売

ワンダードッグ



ビクター音楽/価格未定/ACT/CD

ワンダーメガのイメージキャラクター「ワンダードッグ」が活躍するアクションゲーム。ワンジェル星からきたジョーイが悪を撃退！

えっ、これって「ソニック」の犬バージョンじゃないんですか？ 穴を掘れるとか工夫は感じられなくもないんだけど、あの爽快感はまるでなし。それと描き込みは細かいのに、どうして、どうして犬がかわいくないのぉ！ 私はただでさえ猫派で犬はだめなのに！

6

気になるのが操作性。操作はマリオなどと同じく攻撃、ジャンプ、ダッシュなんだけど、それを3つのボタンで操作するのはかなりキツイ。ソニックは1つなんだからせめて2つのボタンにしてほしかった。仕掛けも意地悪で爽快感もイマイチ。ハデな演出もほしいね。

5

ジャンプの高さギリギリの場所へ飛び移り、それに失敗すると一気に下まで落下。そして1からやり直し……。と、1面からこんな感じでテンポが悪く、爽快感に欠ける。グラフィックやボスのデザイン、動きのユニークさなど、素材はけっこう悪くないだけに残念。

4

第一印象は「まじかるハット」や「アレク」など古いゲームっぽいね。基本的にジャンプ力が足りないし、耳の設定もイマイチ生きていない。ソニックのスピード感がウケている昨今、いくらマスコットとはいえ、もう少し時流に合わせたゲーム作りがほしかったが……。

5

平均
オッズ
5.0編集
部
B
E
M
E
G
A

今月はG.G.ソフトがなかったものの、なかなか粒ぞろいのラインナップになったね。オッズを見ると評論はやや押え気味だけど、やっぱり「LUNAR」が期待通りの点数だね。これでMEGA-CDユーザーがまた増えるかな？ このほかは各人の好みが出てくるけど、どれも捨てがたいデキだぞ。

このコーナーを担当するようになって3カ月。そろそろ私の好みが変わってきました？ 当然今月の「わたしのお気に入り」は「ペーパーボーイ」です(笑)。ただし、アメリカのならなんでもいってわけじゃなくて、あやしい雰囲気とブラックなユーモアがあるものに魅かれます。もう1つは「LUNAR」。2Dで、世界観や雰囲気のよいRPGは大好きです。これはホントに「オススメ」です。

今回のラインナップも、どうもいまひとつな感じがするが、とりあえずMEGA-CDを持っている人は「LUNAR」がオススメかな。これといった目新しさはないけど、普通にまとまっているし、ちゃんとCDっぽくできている。「ペーパーボーイ」をゲーセンで遊んでいた人は、これもチェック。海外系が好きな人は「スピードボール2」などいいかもしれない。ほかはちょっとパスかな。GGソフトが一本もないけど、来月に期待。

今月は、MEGA-CDならやっぱり「LUNAR」でしょう。本体をすでに持っているなら買って損はないはず。持っていない人も、考えときかな。カートリッジはめずらしく各ジャンルが出そろった感じ。いい傾向だぜ。で、個人的にだが健太は「キングコロッサス」が気に入ったらしい。まあ、そんなに見た目ほど悪くないゲームのはずだ。おいら猛は「スピードボール2」がお気に入り。音が貧弱だが単純な面白さがいっぱい。

今月は久しぶりに話題作が多い月だったね。そろそろ暑くなってきてじっくりゲームに取り組みたいおじさんとしては、やはり「LUNAR」をまず押さえたい。ただし、アクションRPGの穴馬として「キングコロッサス」もぜひオススメしたいな。両方ともホントにじっくり遊ぶにふさわしいゲームだぞ。また他では「オーガン」「GOLF」「ペーパーボーイ」あたりもチェックしたいところ。うーんなかなか豊作だなあ。



読者参加型企画

BE・メガ読者レース

Vol.16 JUDGEMENT OF THE READER
BY THE READER FOR THE READER

◎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	シャイニング・フォース	9.0904
2	3	アドバンス大戦略 ードイツ電撃作戦ー	8.8873
3	4	天下布武 英雄たちの咆哮	8.7963
4	5	スーパーファンタジーゾーン	8.7411
5	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	8.7358
6	6	ラングリッサー	8.635
7	8	アイラブ! ミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険	8.3604
8	10	レッスルボール	8.3562
9	—	鋼鉄帝国	8.3333
10	9	THUNDER FORCE III	8.3251
11	7	信長の野望・武将風雲録	8.2828
12	17	ふしぎの海のナディア	8.239
13	13	武者アレスタ	8.2343
14	11	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	8.2092
15	16	レンタヒーロー	8.198
16	14	スーパーモノコGP	8.1538
17	15	ザ・スーパー忍	8.1289
18	12	ベアナックル	8.1165
19	20	三國志II	8.112
20	27	バトルマニア	8.0833
21	21	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	8.0816
22	18	スーパー大戦略	8.0552
23	19	デビルクラッシュMD	8.0537
24	23	スタークルーザー	8.0212
25	24	球界道中記	8.0129
26	26	アウトラン	8.0075
27	25	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	7.9801
28	22	ワンダラーズ フロム イース	7.9793
29	31	シャイニング&ザ・ダクネス	7.9582
30	29	戦場の狼II	7.9213
31	—	トージャン&アール	7.9166
32	28	重装機兵レイノス	7.9102
33	32	ジョー・モンタナ フットボール	7.9015
34	36	マスター・オブ・モンスターズ	7.8476
35	30	ノスタルジア1907	7.8466
36	33	忍者武雷伝説	7.8333
37	37	F1サーカスMD	7.8333
38	34	鯨ノ鯨ノ鯨ノ	7.832
39	35	バハムート戦記	7.8106
40	39	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	7.7757
41	44	クルードバスター	7.7666
42	—	ピットファイター	7.75
43	43	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	7.6924

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。

※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介 本命だけど、やや穴馬?

9着	前回	鋼鉄帝国
	—	ホット・ビィ/92・3・13 7,800円/SHT/8M
		全投票平均点 8.3333
		本誌の平均点 7.25

シブイねえ、このゲームは、映画のような演出に美しいスクロール。ゲーム内容にこれといった目新しさはないが、結構ハマる。弾をよけるのもじつに楽しい。難易度もそこそこで、まとまっているが、エンディングはショボすぎたかな。(愛知県・田口信行・15歳) グラフィックやメカ設定などに関してはピカイチ。いままでのホット・ビィとはひと味違う(笑)。演出も結構よかったけど、ボスの単調さと最終ボスの攻撃のヒドさはマイナス。でも基本的にはいいデキだ。(三重県・斉藤直規・18歳)
★統一された雰囲気は拍手もの。でも内容は普通かな?

○対抗馬紹介 デキはなかなかの「対抗」だ。

42着	前回	ピットファイター
	—	テンゲン/92・3・27 7,800円/ACT/8M
		全投票平均点 7.75
		本誌の平均点 7.0

キャラの型や動作がリアルで面白い。「突き」や「蹴り」がよく研究されていて、3人の個性もキチンと分けられている。とくにタイのスピニングキックは決まると気持ちがいい。ちょっとチマチマしてるけど、ぜひプレイすべし。(島根県・曾田博・28歳) キャラクターは小さいものの、取り込み画像のおかげで迫力バツグン! 思ったより技が多いし、自分で工夫して戦い方を学んでいけるので、なかなか飽きない。でもA、B、Cすべてのボタンを組み合わせた操作はキツイ。(群馬県・早川和也・13歳)
★裏世界っぽい雰囲気は最高。格闘ファンは要チェック。

オッズ表 A 寸評

まずは良質、人気作が集まってくるA表だけど、前回に引続き「シャイニング・フォース」が1位を確保した。いまのままだと、当分の間は首位に変動がなさそうかな? また、首位の安泰をよそにあの「ソニック」がいきなり5位転落という波乱も起きてるぞ。かつては6カ月間首位にいたという栄光を背負った「ソニック」も、発売から1年近くになる今では、やや色あせつつあるのか? その他「鋼鉄帝国」の大健闘や「トージャン」のA表入りなどが目につくけど、次回も維持できるかに注目だ。

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7月6日、消印有効です)。

△穴馬紹介 「やっぱり??」な穴馬だ。

31着	前回	トージャン&アール
	—	セガ/92・3・13 6,800円/ACT/8M
		全投票平均点 7.9166
		本誌の平均点 7.25

ひょっとしたら本編よりデモのほうがイカス? とにかく海外の匂いがブンブンの1本。友達とやればハマることうけあい! しかあし、ビール片手にデモ観戦もいいゾ。(長野県・岡本勝哉) ファンキー! 手放してほめたい作品だ。だが、マップがえらく広いし、敵はこの上ないほど陰険。マップ規模変更や難易度設定があれば満点だった?(埼玉県・阿久津裕史・22歳) このソフトにはゲーム性なんてものは期待してはいけない。もはや音楽ソフトに近いゲームだ。(埼玉県・春日博之・20歳)
★妙なノリのお笑いソフト。コレクターなら必携だぞ?

△連下馬紹介 安いからオマケにどう?

150着	前回	Art ALIVE
	—	セガ/92・3・27 3,800円/ETC/2M
		全投票平均点 5.5454
		本誌の平均点 5.5

やってみればわかるが、色数が多く用意されているものの、結局使える色数は少ない。曲線も描きにくく、思いどおりに描けない。セーブができないのは一番の難。(茨城県・白幡知之・16歳) パッドの操作では細かいところまで描けないので投げ出しやすい。またセーブもできないので、落書きみたいな絵しか描く気が起きなかった。やりこめば、それなりにうまくなるが、やっぱりマウスなりバックアップがほしかったところ。全体的にどうも中途半端なソフトだ。(大阪府・串本達彦・17歳)
★デキのほうは不満もあるけど、手軽で安いのはいい?

●その他欄外 たまにはキャラゲーもいい?

161着	前回	孔雀王2 幻影城
	150着	孔雀王のファンなので思わず買ったが、マークIII版にあったアドベンチャーモードをなくしてアクション性を高めているのはよかった。画面や音楽もまあまあで、いまなら中古屋で安く買えていい?(熊本県・藤本貴良・17歳)
		セガ/89・11・25 6,000円/ACT/3M
読者		5.2304
本誌		6.0

【場外馬券場】まずは毎度恒例のオッズ予想の結果だ。今回登場したヒューマンの「サンダープロレスリング列伝」のオッズは6.24だ。けっこう近い予想者が多かった中、これに一番近かったのは岡山県の本所浩二くんだった(6.2451)。ソフト1本だぞ。

▲単穴馬紹介 10票集まるのに苦労した2本と、期待度のわりに……の2本。賛否分かれる「単穴」だ。

98着	前回	夢幻戦士ヴァリス
	RIOT日本テレネット/'91・12・27 8,400円/ACT/8M	
全投票 平均点	6.6363	
本誌の 平均点	5.75	

全体的に難易度は下がったが、敵キャラのいやらしい動きはIII同様健在(笑)。でもビジュアルシーンがIIIに比べて少ないような気がするのには残念。ボスキャラを倒したときに手に入るファンタズム・ジュエリーは最後までほとんど意味がなかった感じがしてならないが……。 (千葉県・廣畑満義・18歳) 前作に比べればゲームとしてのバランスはだいぶよくなっているけど、ボス攻略が結局力押しになってしまう。ゲームの絵がかなりチャチなままなのも改良がほしい。 (東京都・天野富雄・19歳)

★ようやく登場の元祖。進化したのはビジュアルのみ？

112着	前回	ワニワニWorld
	KANEKO/'92・1・31 6,600円/ACT/4M	
全投票 平均点	6.4	
本誌の 平均点	6.0	

操作がシンプルでとつきやすいのはいいのだが、自分の移動スピードに比べて敵のほうが速すぎるため、バランスが悪く面白味に欠ける。オープニングが飛ばせないのとAボタンが使用不可なのも不満。(大分県・宇田津知春・21歳) 1人でプレイすると1回で飽きるが、2人でやると結構遊べる。ボスの意外な動きも面白かったがエンディングは少し短くて物足りない。(福岡県・藤原英治・13歳) ボーナスステージの女の子の顔のロットマシーンはなんなんだろう。(東京都・原泰紀・20歳)

★こっちは半年ぶりに登場。かわいいキャラはイケルぞ。

121着	前回	サンダープロレスリング列伝
	ヒューマン/'92・3・27 7,400円/SPT/4M	
全投票 平均点	6.24	
本誌の 平均点	5.25	

メガドラのプロレスゲームとしてはいいデキだが、同社の他機種版と比べるとレスラーの数やハデさがかなり落ちる。技のひとつひとつに迫力がほしい。(千葉県・森島隆・17歳) キャラの動きが悪すぎるし、タッグでの自由度がまったくない。そのほか2Pタッグ戦で勝ち抜きがないなど不満だらけ。これではせっかくの新技もいきてこない。(東京都・橋爪健太・21歳) グラフィックは汚い、よくバグる、操作性ダメと三拍子揃ってるけど、対戦だけは超燃える。(千葉県・比嘉忠史・14歳)

★期待も高かっただけにスケールの小ささは残念かな？

128着	前回	コズミック・ファンタジー Stories
	RIOT日本テレネット/'92・3・27 7,800円/RPG/CD	
全投票 平均点	6.0833	
本誌の 平均点	7.0	

ビジュアルなどはかなりスゴイし、物語のはじめもサクサク進んで面白い。しかし途中から「何だコリヤ」というほどバランスが悪くなり、敵から逃げ回らないと先に進めなくなってくる。ミスだらけのマニュアルも頭にくるし、バンははじめから使えないはずの魔法まで使えたりして、頻繁にバグも起こる。ストーリーがいいだけに残念。(北海道・秋田谷聡・14歳) 石化だの眠りだのを使う敵が多く、メチャクチャ不親切。フィールドはショボいしBGMも地味。(東京都・坂尻正一・27歳)

★バランスの悪さに批判続出！ 頑張れ日本テレネット。

✕ハズレ馬券紹介 話題性はあったけど、完成したらオーノーだったソフトたち。やってみてもオーマイガー!!

157着	前回	港のトレジャ
	RIOT日本テレネット/'92・2・14 8,900円/RPG/8M・B・4	
全投票 平均点	5.3076	
本誌の 平均点	5.25	

スクロールや操作性もヒドイが、戦闘システムはもっとヒドイ。魔法使いか魔法を使ってこないゲームは、はじめて見たぞ!! 展開もやたらと時間がかかるし、単調だ。ゲームの雰囲気やグラフィックは好きなのに……残念。(兵庫県・橋本哲弥・16歳) 何だ、このソフトはノ移動はガクガクするし、BGMは変だし、戦闘はかったるい。シロートの作品みたいだぞ。(岐阜県・加納晋史・25歳) 操作性、絵、音楽すべてFU○K。パッケージイラスト以外は完璧なク○ゲーだ。(山形県・菅原純・22歳)

★漢字表示や雰囲気はよかっただけに、今後に期待かな。

166着	前回	ターボアウトラン
	セガ/'92・3・27 6,000円/RAC/4M	
全投票 平均点	5.1	
本誌の 平均点	5.5	

スピード感だけは前作「アウトラン」を上回っているが、動きは粗いし、背景のグラフィックもチャチで、前作よりプレイ感覚がかなり落ちる。全体的に完成度は低くてイマイチ。(福岡県・松本謙一・17歳) これは納得いきません。「アウトラン」をやった人ならわかると思うけど、もう少しどうにかしてほしいです。それにしてもあの雨はヒドイ。(山梨県・三井謙二・16歳) うおーなめるなセガ!! こんな「ターボアウトラン」じゃねー! 音楽も最低!! (東京都・小野剛春・18歳)

★看板の体感ゲーム移植なのに、オーマイガーだぜ!!

馬場の声

- 「ダブルドラゴンII」を友達といたら「これファミコンじゃろ?」といわれた。(山口県・大濱光)
- 「シャイニング・フォース」の本棚にBEメガなんかがあるのは笑えた。(長野県・清水一樹・16歳)
- 「おそ松くん」のロットでイヤミがそろうとどうなるか誰か教えてくれ。(茨城県・芳賀博・21歳)

- 「F1サーカス」同様「三国志II」もFC版やSFC版の裏技が使えるぞ。(熊本県・家入雅治・17歳)
- 「スーパーバレーボール」にコートチェンジがないのにはまいった。(香川県・村上哲哉・16歳)
- 「A大戦略」で経験値250のデマークが異様に頼もしいのはなぜなんだ?(群馬県・新井理晃・16歳)

【場外馬券場2】お次は前回初登場した「シャイニング・フォース」の着順予想の結果だ。こいつが登場したときの順位は編集部予想よりも高い1着だったけど、あてにならない予想屋にも惑わされず見事これを予想した人は、なんと346人もいたのだ。というわけで厳正な抽選の結果、ソフトプレゼントは三重県・中川聡博くん、神奈川県・小屋原智一くん、愛知県・鈴木利枝さんの3名に決定したぞ。

順位	前回	ソフト名	全投票平均
44	41	ソーサリアン	7.6889
45	38	乱世の覇者	7.6716
46	42	ゴールデンアックス	7.6555
47	45	アフターバーナーII	7.6423
48	47	ゼロウィング	7.6271
49	51	ローリングサンダー2	7.6176
50	48	コラムス	7.6106
51	46	大魔界村	7.5915
52	49	ダライアスII	7.5785
53	50	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.5619
54	60	ソーサルキングダム	7.5217
55	52	ゴールデンアックスII	7.4828
56	58	エレメンタルマスター	7.4574
57	56	空牙	7.4387
58	54	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	7.4313
59	40	グラナダ	7.4044
60	55	アンデッドライン	7.3888
61	53	宇宙戦艦ゴモラ	7.3658
62	59	ミッドナイトレジスタンス	7.3516
63	61	ジノグ	7.3343
64	57	ゲインランド	7.3232
65	65	エル・ヴィエント	7.3157
66	62	ストライダー飛竜	7.3063
67	63	三国志列伝〜乱世の英雄たち	7.2918
68	64	ファステスト・ワン	7.289
69	73	スーパーバレーボール	7.2857
70	66	エイリアンストーム	7.2531
71	68	紫禁城	7.2173
72	67	アークス・オデッセイ	7.1851
73	69	ファイティングマスターズ	7.1666
74	71	Hard Drivin'	7.1373
75	74	雷電伝説	7.0495
76	75	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	7.0442
77	70	魔王連獅子	7.0281
78	76	THUNDER FORCE II MD	6.9922
79	78	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	6.9864
80	77	ワールドカップサッカー	6.9762
81	91	ガイアレス	6.9496
82	80	エアロブラスターズ	6.9288
83	79	マーベルランド	6.9223
84	82	ソル・フィース	6.9033
85	84	ヘルファイアー	6.8703
86	85	プロ野球スーパーリーグ'91	6.8459
87	72	太平記	6.825
88	89	レインボーアイランド エキストラ	6.782
89	81	雀偵物語	6.7802
90	88	ダイナマイトデューク	6.7597
91	93	アーネスト・エバンス	6.749
92	92	シャドーダンサー	6.7099
93	94	バトルゴルフアー唯	6.7065
94	100	ギャラクシーフォースII	6.6746
95	90	テクモワールドカップ'92	6.6734
96	96	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.6387
97	99	斬〜夜叉円舞曲	6.6377

◎オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	全投票平均
98	—	夢幻戦士ヴァリス	6.6363
99	86	精霊神世紀フェイエリア	6.6272
100	101	サイバーボール	6.5945
101	98	メガパナール	6.5939
102	95	デンジャラスシード	6.5703
103	83	ヴォルフフィード	6.5697
104	103	中嶋悟F1 GRAND PRIX	6.5581
105	87	ブロックアウト	6.5555
106	97	Blue Almanac	6.5204
107	102	ボナンザブラザーズ	6.5169
108	111	エアダイバー	6.4636
109	105	フェリオス	6.4302
110	116	エグザイル	6.4285
111	104	TATSUJIN	6.4116
112	—	ワニワニWorld	6.4
113	107	フォゴットンワールズ	6.3805
114	109	TEL・TEL スタジアム	6.3609
115	106	ポピュラス	6.356
116	108	バットマン	6.3507
117	110	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.3333
118	112	スーパーハンガオン	6.312
119	114	スパイダーマン	6.2894
120	118	ヴァリスⅢ	6.2537
121	—	サンダープロレスリング列伝	6.24
122	121	ディック・トレイシー	6.1923
123	120	ESWAT	6.1553
124	119	ヴァーミリオン	6.1333
125	113	まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険	6.093
126	122	時の継承者ファンタシースターⅢ	6.0907
127	115	スーパーリーグ	6.084
128	—	コズミック・ファンタジーStories	6.0833
129	124	ファイアームスタング	6.0784
130	117	スペースハリアーⅡ	6.0557
131	123	メガトラックス	5.9574
132	125	ヴェリテックス	5.9523
133	127	ゴーストバスターズ	5.9375
134	139	ワードナの森 SPECIAL	5.9166
135	131	バーニングフォース	5.8888
136	128	ジュエルマスター	5.8461
137	133	アローフラッシュ	5.832
138	126	タスクフォースハリアーEX	5.8
139	132	将棋の星	5.8
140	140	スーパーリアルバスケットボール	5.7828
141	134	サイオブレード	5.7808
142	135	クラックス	5.7631
143	136	ウィップラッシュ	5.7442
144	129	大旋風	5.7137

オッズ表
B・C
寸評

中堅どころの集まっているB・C表だけど、まずは単穴の「ヴァリス」「ワニワニ」「サンプロ列伝」「コズミック」がそろってC表にランクインだ。とくに期待も高かった後者2本のこの結果には少々残念なところがあるね。その他のところでは「グラナダ」「ヴォルフフィード」「ブロックアウト」「大旋風」あたり的大幅ダウンが気になるところかな?

名馬の厩舎

Written by 渋谷洋一

これに賭ければ……

Vサイン!

16R 13着

武者アレスタ

出走回数

16



親馬	東亜ブラン
誕生日	'90・12・21
売値	6,800円
馬場種別	シューティング
馬体重	4M、コンティニュー
騎乗定員	1人プレイのみ

過去の着順成績

⑪ 7 9 10 9 10 11 14 13 13
11 12 16 13 13本16レースの
読者平均オッズ

8.2343

BEメガ編集部
の平均オッズ

7.75

厩舎情報
武者アレスタ
ひとくちメモ

東亜ブランの参入2作目だが、制作はコンパイルのオリジナル。和風な舞台設定もさることながら、疑似拡大縮小など数々の演出も話題をよんだ。ラウンドセレクト（リセット10回後タイトル画面で左下を押しながらオプションへ）や、ゲーム中にポーズ時にするフルパワーアップ（B 2回、C、B 2回、C、上、下、A）、残機5機追加（右、下、右、下、左、上、左、上、B、C、A）、オプション20機増加（上3回、下3回、左3回、右3回、C、C、B、A）は重宝する。

ファックユー、アスホール。渋谷洋一だ。俺は、建設的なゲームってのがどうも苦手だ。キャラクターを育てたり、街を造り上げたり……。めんどくさくって、かったるくてしょうがねえ。もうすでに死期を感じ、死に急いでいる俺にとっては時間の無駄だぜ。ジワジワ、ジワジワ一ときて、達成したときにドカンとくる快感。それもまあいい。だが、やはり快感はドカドカッと、最高のヤツを絶え間なく連続的に味わいたいものだ。全身がアドレナリン漬けにでもなっているような、漲る快感ってヤツをよ。

というわけで、俺は破壊的なゲームが最高に好きだぜ。ゆえに、シューティングゲームは己の悦楽の信条に最も適ったゲームジャンルといえるだろう。そんななか、結構世話になったゲームといえば、やはり家庭用ゲーム、なかでもコンパイルのゲームがあげられる。ザナック（アレスタ）シリーズはいちおう一通りプレイしてきたな。で、この「武者アレスタ」だが、こいつは一連のシリーズと設定がかなり異なり、日本風な要素を取り入れてるのがイカスぜ。敵なんかもザコ1匹から細かい動きを見せてくれるし、3〜4面の次から次へと展開する魅せ場も

結構感動させてもらった。

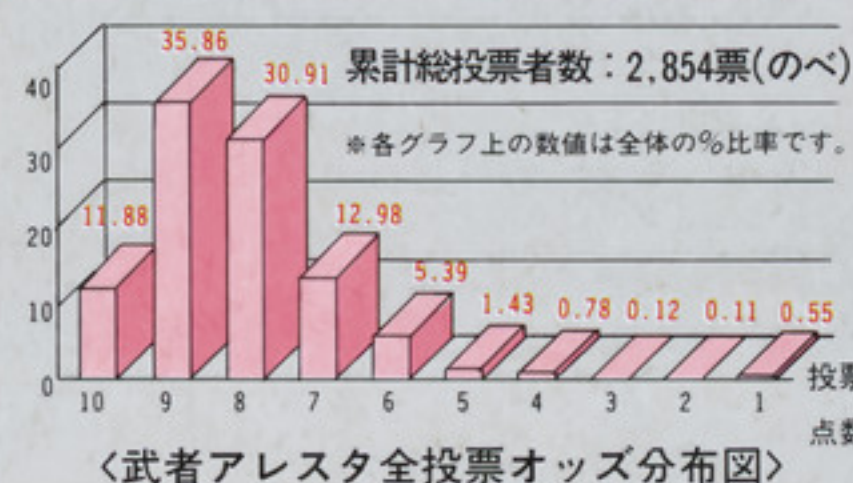
だが、この「武者アレスタ」、とりあえずドカドカッという快感がそれなりにあって楽しませてはくれるが、やはり不満点もいくつかある。ひとつには、誰もがいうことだが、画面が結構見にくい。ハードなシューティングだから、自機や敵の弾やらが入り乱れて見にくいのはしかたがないが根本的に各キャラクターの色調に問題があるように思う。よく、バレーボールでドギツイ色やまぎらわしいパターンのウェアを着て、相手の目を錯覚させるって、あれ。どうも正統派でない感じがしてムカっとくるぜ。それとスッキリしないのは、かなのか力なのかハッキリしないチョコベビーみたいなパワーチップ。あれをセコセコ取られるのは、セコビッチな感じがして、ワイルド好きな俺にしてみるとミョーにプライドが傷つくぜ。てなわけで、「電忍」ではセコビッチはやだぜ、ベイベー。



今月は再びあの渋谷洋一が書き手だ。来月いよいよドッグレース登場か?

BEメガデータ馬券

読者レース開始時からいい位置につけている「武者アレスタ」だが、実際の市場ではほとんど再販されておらず入手困難も手伝って人気は高い。ストーリーと絡んだ7つのラウンドと、6種のオプションフォーメーションを使ったド派手な画面効果も根強い人気の秘密か。批判派がやや多いけど、9点台が一番多いのは納得かな? コンパイルの集大成だぞ。



読者にまかせろ!

武者アレスタ 白黒情報

まずテレネット顔負けのオープニングがイカス。ゲームのほうも演出がハデでとくに3面の床がはがれ落ちるシーンは感動もの。しつこく出る大亜もすごい。パッケージの絵を除けば満点のデキだ。(奈良県・白江智律・17歳) 画面にぎわいシューティングとでもいいましょうか、遊べるゲームだと思う。ただ、いい気になってやっているといつのまにかやられてたりすることもある。(東京都・河津陽隆・23歳) なんかただ弾をたれ流しているだけみたいでそれほど面白くなかった。(北海道・屋代久富・19歳)



典型的なパワーアップ重視型なので好き嫌いもハッキリしてるみたい。フルパワー時に弾を見失いやすいなどの声は「電忍アレスタ」でどう反映されるか?

名馬に送る
今月の格言

俺はチョコベビーはキライだ! (渋谷)
追伸、今度は「中華アレスタ」を出すべし

【謎の予想屋怪情報局!】ふっふっふっ……。オレがあてにならない予想屋である(クソー!)。ここではソフト獲得のために極秘予想を提供しているのだ。前回ははずしたが、今回は違うぞ(ホントか?)。というわけで「タルート」の着順だが、低価格への評価やデキを考えてオッズは8.16程度すなわち、ズバリ16着になると見たぞ。マジで自信があるぞこれは。ソフト希望者は信じるべし!

対決

小学館全面(?)協力特別編集企画 PCエンジン 買うのはどっちだ!?

順位	先月	ゲーム名	ポイント	ジャンル	メーカー名
1	3	天外魔境Ⅱ 卍MARU	1369	RPG	ハドソン
2	1	イースⅠ・Ⅱ	1168	A・RPG	ハドソン
3	2	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	791	TAB	ハドソン
4	4	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	598	A・RPG	ハドソン
5	5	天外魔境	442	RPG	ハドソン
6	6	パロディウスだ!	380	SHT	コナミ
7	8	ボンバーマン	334	ACT	ハドソン
8	9	ファイアープロレスリング 2nd bout	305	SPT	ヒューマン
9	11	F1サーカス'91	300	RAC	日本物産
10	7	PC原人2	268	ACT	ハドソン
11	10	イースⅢ	247	A・RPG	ハドソン
12	16	桃太郎伝説Ⅱ	240	RPG	ハドソン
13	17	出たな! ツインビー	209	SHT	コナミ
14	13	R-TYPE I	153	SHT	ハドソン



これぞCDの本領発揮といえる「天外Ⅱ」。最高のデキだぞ。



2年半も前のなのに、見劣りしない名作「イースⅠ・Ⅱ」。

順位	先月	ゲーム名	ポイント	ジャンル	メーカー名
15	12	スーパーシュヴァルツシルト	116	SLG	工画堂スタジオ
16	—	夢幻戦士ヴァリス	110	ACT	RIOT
17	14	改造町人シュビビンマン2	103	ACT	メサイヤ
18	15	らんま1/2〜とらわれの花嫁	91	ADV	メサイヤ
19	18	コスミックファンタジー2	84	RPG	レーザーソフト
20	19	グラディウス	81	SHT	コナミ

※このランキングは「月刊PCエンジン」7月号の「読者アンケートTOP・20」のデータを提供してもらったものです。なお、緑オビのソフトはCD専用ソフトです。

宿敵分析! メガドラvsPCエンジン!!

さて、毎度恒例のデータ企画だけど、今回は6月号の「お花見座談会」でお世話になった『月刊PCエンジン』さんの全面協力を得て、PCエンジンとメガドラの比較をするという超大型(ウソ)特別企画を立ててみたのだ。すでに400を超えるソフトを出しているPCエンジンは、メガドラとどう違うのか? 結構興味深いものがあるぞお! で、さっそくデータを見ていくと、CDの威力を生かしてか、PCエンジンには圧倒的にRPGが多いことがわかるね。まだまだRPGに弱いメガドラと比べると、こいつは大きな違いといえるだろう。また、移植もののシュ

ーティングが結構強いことも目につくところ。

上位20本のメディアを見るとCDが9、カードは11と、衰退気味のカードがかなり頑張っているのも意外な気がするかな。それとこの表ではあまりわからないけど、最近「カプコンワールド」などのクイズものや、「らんま1/2」「YAWARA/(発売予定)」など、デジタルコミックといったジャンルがかなり充実しているのもPCエンジンの特徴だ。メガドラはシミュレーション系が強いのは先月のここで書いたけど、今後は良き先輩として、メガドラにもこういったジャンルの充実を期待したいものだよ。

BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「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、超低価格が話題を呼んだセガの「まじかる☆タルートくん」が、初登場したときの着順予想をしてみようぞ。キャラクターゲームとしてデキもよかったこのゲームは、はたして何着にランクインするか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上でするぞ。



「まじかる☆タルートくん」は何着だ?

今月の着順予想
編集部予想は、
26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、ゲームアーツの話題のアクションゲーム「アリシア ドラグーン」の平均点予想をしてみようぞ。

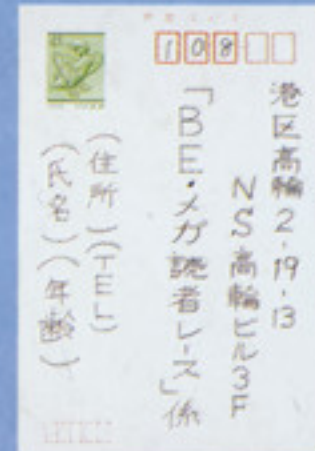
こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。



今月のオッズ予想
超難しかっただけに、評価は分かれるところかな。

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、発売前ソフトの評点はボツだよ!
※「BE・メガ読者レース」係
(氏名) (住所) (TEL)
(年齢) (年齢)
※「BE・メガ読者レース」係
※「BE・メガ読者レース」係



今回は参加してくれた人の中から5名にジェネシス版のリアルなドライブシミュレーション「TEST DRIVE II」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7月6日だぞ。

今月のドッグフード!



「ハードドライビング」を超えるデキだぞ!

BE・メガ編集部総評

先月に続くトップの安泰をよそに最近「ソニック」が急激に失墜しつつあるのは残念というべきか? このままでは「シャイダク」の二の舞にもなりかねない情勢の中、次回での挽回を見せてほしいものだ。一方、最下位帝王の座をめぐる戦いも、下位の多くの強者をなぎたおして独り進むMEGA-CD將軍「ウッドストック」の動向が気になる所(笑)。下剋上もあった新四天王体制も含め、次回も必見だ!

順位	前回	ソフト名	全投票平均
145	141	TEL・TELまあじゃん	5.6769
146	137	クラックダウン	5.6715
147	138	モンスターレア	5.6331
148	142	ダーウィン4081	5.6168
149	143	DJボーイ	5.5471
150	—	Art ALIVE	5.5454
151	144	マージャンCOP竜	5.531
152	147	FZ戦記AXIS	5.509
153	146	ニュージーランドストーリー	5.4525
154	130	ルナーク	5.3913
155	145	ビースト・ウォリアーズ	5.3888
156	149	ファイナルブロー	5.3297
157	—	港のトレイジア	5.3076
158	148	ファットマン	5.2926
159	153	究極タイガー	5.2727
160	156	スーパーエアウルフ	5.2608
161	150	孔雀王2 幻影城	5.2304
162	151	ランボーⅢ	5.202
163	152	サンダーフォックス	5.1481
164	155	アトミック・ロボキッド	5.1428
165	154	ヘビーノバ	5.121
166	—	ターボアウトラン	5.1
167	157	スーパーサンダーブレード	5.0688
168	158	インセクターX	5.0
169	168	JUNCTION	4.8378
170	160	レッスルウォー	4.7814
171	163	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	4.7743
172	165	AMBITION of CAESER	4.7619
173	164	アレックスキッド 天空魔城	4.7337
174	162	ファンタジア ミッキー・マウス・マジック	4.6225
175	166	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	4.5692
176	179	火激	4.5416
177	169	スペースインベーダー90	4.5238
178	170	獣王記	4.4839
179	174	スーパーハイドライド	4.4244
180	167	マスターオブウェポン	4.421
181	173	ズーム!	4.4022
182	171	史上最大の倉庫番	4.3846
183	159	ダブルドラゴンⅡ	4.3243
184	161	超闘竜烈伝ディノランド	4.1875
185	175	ストリートスマート	4.1724
186	172	セイントソード	4.1612
187	178	カース	4.1166
188	176	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	4.0728
189	177	四天王王	3.7413
190	180	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	3.4724
191	181	XDR	3.2709
192	182	ラスタンサーガⅡ	3.1964
193	183	ソードオブソダン	3.0073

オッズ表 D 寸評

下位争いが熾烈なD表だが、今月は下位四天王の「火激」が「四天王王」にその座を奪われ、遠流の刑に処された(笑)。一方ヤンキー政権「ソダン」の最下位帝王の座を奪うべく日本の「ウッドストック」が四天王に肉薄! 緊迫の次号を待て!

【謎の予想屋怪情報局2】おっしやー!!ここはこの道25年(大ウソ)のオレに「アリシア」のオッズ予想は任せろやー!!我が情報局は編集部の読者レース委員会(あるのかそんなの?)にスパイを送りこんでいるので、情報は確かだぞ。んで、さっそく「アリシア」のオッズだが、ゲームが超難しいためやや低く予想もできるが、アリシアファンの投票も考えて8.0061とみた。信じろやー(あやしい)!!

読者レース
応募券
7月

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★WORLDWIDEな情報先取り!

BEメガ



NEWS & INFORMATION



EVENT

F-1体感マシン6台をズラリと並べてレース体験! 「スーパーモナコGPⅡ」「LUNAR」も登場

毎年、ゴールデンウィークに行われる国際スポーツフェアも今年で10回目。ここ数年すっかりとF1がブームが続いたため、イベントF1きょう体を6台つなげ、「スーパーモナコGPⅡ」によってゲーム大会が開催された。本チャンレースさながらの感覚だ。



トもF1中心となっていた。

一方、メガドライブでもF1レースゲームも多くなっているというのが現状。そんななかで、セガ



セガが誇る大きょう体「AS-1」。このマシンに一度は乗りたいたいという人で賑わっていた。なかなかの人気。

も、このイベントに出展していた。今回セガブースの目玉は、メガドラの新作「スーパーモナコGPⅡ」がなんと実車を使ったきょう体に搭載され、実際のレース感覚で楽しめるようになっていたこと。期間中には、6台のきょう体が通信モードで競われ、賑わっていた。

そのほか体感ゲームでは、「AS-1」、新開発のCGを使ったゲーム「B.V.」も出展されていた。また、MEGA-CDでも注目の「LUNAR」も初登場。「ス

国際スポーツフェア



「LUNAR」もユーザーの前に登場。



新作「スーパーモナコGPⅡ」も登場。

ーパーモナコGPⅡ」「中島悟 F1 HERO MD」などのレースゲームが中心に出展されていた。

PRESS

ウルフ・チームがMEGA-CDの新作「D-1デバステイター」発表

ウルフ・チームからMEGA-CDの新作が発表された。タイトルは「D-1デバステイター」。近未来の東京を舞台にしたSF作品だ。侵略者デバステイターは、スピードの狭間に高速空間と呼ばれる疑似空間を作り侵略を開始した。時速300キロのカーチェイスをへて疑

似空間へ突入。そして激しいロボットメカの戦闘が繰り広げられる。

ところでこの「D-1デバステイター」は、OVAを中心にした大がかりなメディア・ミックス展開を予定している。今年12月にタカラからOVAとLD、ワーナーミュージックジャパンから11月CDにイメージアルバム、そしてムービックからキャラクターグッズ、



ORIGINAL TAKARA1992 TELENET JAPAN/WOLF TEAM



発表会にはウルフチームやOVAの西村純二監督、大平直樹作画監督、声優陣などが勢ぞろい。

海洋堂からガレージキットといった水も漏らさぬ展開を計画 중이다。ウルフ・チームは、今回ゲーム部門を一手に引受け、来年2月にMEGA-CDでRPG、今年12月にSFCでバトルアクション、来年2月にPC-98版でシミュレーションゲームを発売する予定。他のマシンからも出るけど、MEGA-CD版がOVAの雰囲気が一番近いデキになりそうだ。期待せよ!

主題歌「Follow YOU」を歌う神子雅ちゃん19歳。



声優の富水みーなさん、関俊彦さん、冬馬由美さんたちも笑顔で登場。

CHIP

ハドソンが新チップ開発 新しいマシンの登場か?

ハドソンは、今後期待のマルチメディアに向けて、32ビット半導体カスタムチップ「HuC62（ヒューC62）シリーズ」を開発した。新開発のチップはデジタル動画を表現するのに優れたチップのた

め、いま話題となっているCD-ROMを使ったゲームマシンに搭載されると現行のマシンより優れた機能が発揮することが予想される。

このチップを使ったゲームマシンに期待したいところだ。

EVENT

WONDERMEGAでイベント!
カラオケやゲームでサークル選び

カラオケ、音楽、ゲームが1台で楽しめるWONDERMEGA。

そのWONDERMEGAを使って楽しむイベントが、去る4月26日に「28'S GINZA」で開催された。

このイベントの内容は、ハッキリいうと大学のサークル・オリエンテーション。大学のいくつかのサークルの代表者と入部希望者との交流の場。WONDERMEGAを使い、カラオケやイントロ当てゲーム、クイズが楽しく行われた。

WONDERMEGAがあればイベントも楽しさ倍増って感じた。



クイズスクランブルでは解答者だけでなく、ギャラリイも参加していた。

ファイリングカップル5対5などのイベントもあり、盛り上がり続けた。

VIDEO

吉本軍団の“激烈バカ”
PIVとセガで共同制作

5月15日、「吉本軍団/激烈バカ」(7月24日発売 14,800円レンタル有り)の完成発表会が行われた。少年マガジンで好評連載中の原作を総勢35人の無敵の吉本軍団で実写化したのだ。実は、このビデオ、パック・イン・ビデオと共同でセガが、制作・販売を行う。ハイテクアミューズメントの先端を走るセガは、映像分野にもゲームのノウハウも生かし、今後も積極的に行うとのこと。だから楽しみ。



応援に駆けつけた西川きよしのきついツッコミに、トミーズの2人がぼやく場面も。



現在人気急上昇中のトミーズをメインに51本ものショートコントが連発!

SCHOOL

エニックスアカデミーの特別
講演にソニックの高橋氏

「僕も何十万本も売れるゲームを作りたいなあ」と思っている人もいるだろう。そんな夢のような話だよ、と諦めるのはまだ早い。最近はゲーム制作者の専門学校が続々と開校しているのだ。「エニックスアカデミー」もその1つ。エニックスといえばドラクエを連想するが、直接的な関係はない。今年4月に開講したこの学校では、ゲーム作りの基礎から教えている。教科書も独自に制作したものを使うという力の入れようだ。また、特別講演を随時行っていて、「シャイニング・フォース」でお

なじみのソニックの高橋社長の特別講演も開かれた。講演中、みんな真剣そのもの。一生懸命勉強して、いいゲームを作ってもらいたいね。



ゲームについて話し出すと熱くなる高橋さん。

みんな真剣に話を聞いているのだ。

有線

「どらごんTVゲーム情報」で
新作情報を先取り

前号でも紹介した光陽の有線放送「どらごんTVゲーム情報」。この放送を聴くためには、大阪有線マルチ440が必要。チャンネルK-30C hで聴くことができる。現在、チューナープレゼント中。



TEL

ヒューマンがダイヤルQ²で
豪華声優陣を起用!

ヒューマンのダイヤルQ²が今月5日より、5タイトルに増えた。16歳以下禁止だけど、0990-336-871で聴けるのだ。有名な声優陣を起用してるのも要注目だぞ。



恋愛ものの番組に出ていく声優、皆口惜ずる収録風景。なかなか豪華。

NEW RELEASE GAME MUSIC

ネーベルヴァーク

タイトーの「ギャラクティックストーム」「ウォーリアーブレイド」の2大タイトルを収録。タイトルファンならたまらないCDとなるだろう。ポニーキャニオンから発売中。価格は3,200円。



餓狼伝説ラストリゾート

ネオジオでおなじみSNKの「餓狼伝説」と「ラストリゾート」がG.S.M.1500シリーズで登場。「ラストリゾート」ではアレンジも収録。ポニーキャニオンから発売中。価格1,500円。



意外なくだもの

立体CDを採用したヴァーチャルオーディオシリーズの第4弾「意外なくだもの」。ヘッドホンで聴くと効果バツグン。6月19日、ポニーキャニオンから発売。価格は3,200円。



DARK SEAL II

データイーストのアクションRPG「ダークシールII」のサウンドがCDに収録。ゲームリックに加え、今回は葛生千夏さんも起用。6月19日、ポニーキャニオンから発売。価格は1,500円。



Sound Locomotive

矩形波倶楽部でおなじみの古川もとあきのソロアルバム「Sound Locomotive」。プロデュースは是方博邦氏。6月24日、キングレコードから発売。価格は3,000円。



プリンセスメーカー

キャラクター育成型シミュレーションゲームで話題を呼んだ「プリンセスメーカー」のゲームミュージックCD。6月21日、NECアベニューから発売。価格2,800円。



BE MEGA NEW VIDEO GAMES

ビーメガ ニュービデオゲームズ

今回のビデゲーは、ナムコのアミューズメントパワーを考えるとともに、「コスモギャングズ ザ ビデオ」の紹介、そしてNEO・GEOの新作ゲームを紹介してみた。



新作ゲームが発表されるたびに、話題になるナムコ。ゲーム内容に加えて、ワンダーエッグといったアミューズメントパークに代表されるナムコが考えているアミューズメント構想も、非常に気になるところだ。大型きょう体「スターブレード」「ソルバルウ」「バチャリティ1000SD」などから、ナムコのパワーがひしひしと伝わってくる。それだけに、どうしても大型きょう体が注目されるところだが、テーブルきょう体も負けてはいないのだ。今回紹介する「コスモギャングズ ザ ビデオ」はキャラクターのかわいらしさと、レトロなゲーム作りから、女性層を含めて誰でもが楽しめるゲーム内容となっているのだ。



THE VIDEO

ゲームマニアにとっては「ナーンダ、昔流行ったギャラガやギャラクシアンタイプのゲームか」と思われそうだが、この「コスモギャングズ ザ ビデオ」は、レトロなゲーム内容をしっかり今風にアレンジ



されているのだ。なかでもコスモギャングズたちとの戦いが、ちゃんとストーリー上で設定されている。

シューティングの要素にストーリー性を加え、チャレンジングステージでのイベントのかわいらしさなど、コスモギャングズたちのキャラクターの魅力がうまくアピールされているのだ。

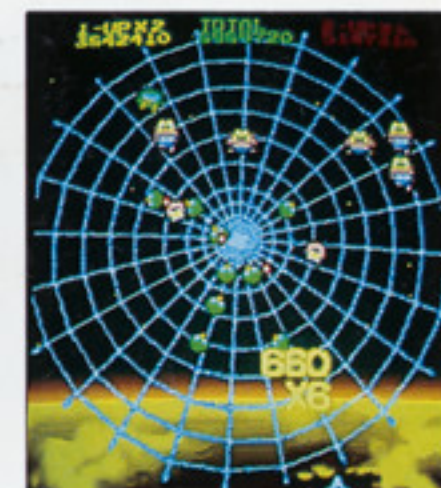
昔のゲームを知っている人は、こ



ちょっと見た目では、レトロっぽい感じがするが、グラフィックはとても美しい。



画面上に渦巻きが出現。これで、敵に大きなダメージを与えることができる。



コスモギャングズたちを倒すと、アイテムが出現。取ると、さまざまな武器が使える。

のゲームを見て「あっ、このゲーム、知っている」、「このゲームだったらわたしでもできる」と思い、そんな気持ちでプレイを始めるに違いない。そしてプレイしてみると、コスモギャングズたちのかわいらしさに、ついつい引き込まれてしまう。そんな誰でもが手軽に遊べるゲーム内容なのだ。

もちろん、2Pでもプレイできるため、女の子とのプレイなんかもいいかもね。



途中のチャレンジングステージでは、元祖「コスモギャングズ」が遊べてしまう。

NEO・GEO情報 キング・オブ・ザ・モンスターズ2

NEO・GEOファン、プロレスファンにとって、けっこうエキサイティングなゲーム「キング・オブ・ザ・モンスターズ」の続編が登場した。

新作では、戦う相手がエイリアンとなり、格闘場所を世界規模に拡大されている。また、HP & 残機制のシステムで、持ち数が1つ減り、手持ちを失った時点でゲームオーバーとなるのだ。



ビルなど建物を破壊してアイテムを取ったり、2段階のパワーアップができるなど、前作に続き、エキサイトするゲーム作りになっているのだ。



NEO・GEO用
オプションも
発売中!!

NEO・GEOを、ビデゲー並みの美しい画面でプレイしたい。そんなユーザーの願いをかなえてくれるのが「NEO・GEO専用RGBコード」だ。価格はなんと1,560円/ ただし21ピンのついたRGB対応のテレビが必要。ほかに「RFコード」(1,560円)も発売中だ。ぜひほしいオプションだよ。

BE MEGA GENESIS INFORMATION

BEメガ・GENESISインフォメーション

「F15 STRIKE EAGLE」や「F22 INTERCEPTOR」など、デキのいいフライトシミュレータを発表しているEAの最新作「DESERT STRIKE」を紹介!

DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF

●ELECTRONIC ARTS

ELECTRONIC ARTSから発売された「DESERT STRIKE」は、ヘリコプターでの戦闘をシミュレートしたゲームだ。とはいっても、純粋なフライトシミュレーターではなく、普通のシューティングゲームっぽい。フライトシミュレーターほどの複雑な操作と知識を必要とせず、簡単にヘリコプターの操作が楽しめるはず。

ちなみにヘリコプターのフライトシミュレーターは、IBM PCソフトなどに数多くある。中でもMICRO PROSE社の「GUNSHIP 2000」は本格的で名作といってい。さて話を「DESERT STRIKE」



マップ画面。自機の位置やターゲットの位置が一目でわかる。こまめに確認しよう。

に戻そう。タイトルからもわかるとおりこのゲームは湾岸戦争を題材にした戦闘シミュレーションだ。画面表示は、斜め上から見降ろしたようになっている。もちろんヘリコプターのコックピットから見る視点ではないので、フライトシミュレーターファンには物足りないかもしれない。でも、逆にいえばシューティングゲーム感覚で手軽に楽しめるゲームともいえる。

ゲームをスタートすると、まずミッション内容を伝えられる。最初のミッションの場合、レーダーサイトを破壊する、発電所を破壊、味方のスパイの救出、敵飛行場の



ターゲットに関する情報や自機の現在の状態なども教えてくれる。



ターゲットの発電所を攻撃! 武器は、対地ミサイル2種類とチェーンガンだ。

ベルジャを湾航行中の母艦から発艦してターゲットに向かう。リアルなグラフィックが、そそる。



破壊、などといった内容だ。これらの目的を1ずつ達成し、すべてをクリアしたら、母艦に戻りミッションクリアとなる。

さっそく母艦を発進して、最初のターゲットである、レーダーサイトに向かってみよう。最初のうちはヘリコプターの操作に、少しとまどうかもしれない。「DESERT STRIKE」の操作は、いわゆるラジコンカー的な方式だ。十字キーの上下で前身後退、左右で機体を左回転右回転させる。まずはこの操作に慣れるのが先決だろう。

フィールドには、ターゲット以外のいろいろな敵がいる。道路を走るジープ、検問所、歩兵などなどだ。その中でもとくに注意したいのは、高射砲、ミサイルランチャーなどの対空火器だ。とくにミサイルランチャーは強敵で、対空ミサイルを食らうと、ヘリコプターは

一発で破壊されてしまう。なるべくなら近づきたくない敵だ。

さてターゲットに向かう際、役に立つのがレーダー画面。各種ターゲットの位置はもちろん、それ以外の砲台などの位置もわかる。スタートボタンを押せば、いつでもレーダー画面を見ることができるのでこまめにしながら、正確にターゲットに近づいて行こう。

また敵の建造物の破壊跡に、燃料や弾薬などの補給物資が落ちていたり味方の兵士が隠れていることがある。近づいてウィンチを降ろせば補給や救出ができるぞ。

かなりの難易度の高いゲームだが、操作自体は単純で遊びやすい。キャラの動きなどは、海外ゲームらしく細かいので、見ていだけでも飽きない。機会があったら、ぜひ一度プレイしてみしてほしい。



最初のターゲットであるレーダー。ターゲットの周りの対空火器に注意しろ!



ELECTRONIC ARTSの新作3本をまとめてプレゼント!!

なかなか手に入れにくいGENESISソフトだが、今回紹介した「DESERT STRIKE」と「F22」、「JORDAN VS BIRD」を各2本ずつプレゼントするぞ。ちなみに「F22」は本格的コンバット・フライトシミュレーター。「JORDAN VS BI

RD」は、3つのモードがついたバスケットボールゲームだ。ハガキに希望ソフト名、このコーナーへのご要望などを書いて本誌GENESIS係まで。メ切は7月8日当日消印有効。なお当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。



'92 JSPC第2戦 '92全日本F3第3戦

BE MEGA RACING FREAK Vol.2

ニッサン完勝で富士を制す!!



今回は5月3～4日、快晴の富士スピードウェイで開催された全日本F3第3戦とJSPC（全日本スポーツプロトタイプカー）耐久選手権第2戦のレポートだ。

JSPC ニッサン1-2-3-4フィニッシュ!

今年のJSPCの見どころはニッサン（4台）VSトヨタ（3台）VSマツダ（2台）のメーカー対抗戦だ。とりわけニッサンとトヨタはメンツをかけた熾烈なチャンピオン争いを繰り広げた。中盤から終盤トップを快走し優勝かと思われ

たエッソトヨタはミッション系トラブルで長時間ピットインを強いられトラブルのなかった星野・鈴木組カルソニック・ニッサンがトップでチェッカーを、以下ニッサン車3台が続いてゴール。この日まさにニッサン・デーとなった。

序盤トップ走るをYHPニッサン。子供の日に合せエア取り入れ口が鯉のぼりしている。



コクヨテイクワンニッサンとギャル。



リア1枚ウィングの③リードと⑧高村の一騎打ち。ヘアピンでのバトルだ。

F3 A・ロード開幕3連勝!!

F3はリードと高村の一騎打ちの様相を呈した。1.2km日本最長の富士のストレートがバトルの舞台。トップで高村のマシンがストレートを駆ける。その真後ろにリードがつけスリップストリームを使って1コーナーで高村を刺す。次の周回では高村がスリップから

首位へ。時速300kmオーバーの熱いバトルが2度3度と1コーナーで展開され、結局最終ラップの1コーナーで高村をパスしたリードが開幕3連勝を飾った。



カプコンチームF3ドライバース川 朗は5位入賞。



CCガールズもキャーギャルに変身。コクピットのリード。ミラー越しの目が鋭い。

RESULTS

JSPC

OS.No.	Driver	Machine
1 1	星野一義 鈴木利男	カルソニックニッサン
2 61	岡田英樹 T・ダニエルソン	コクヨテイクワンニッサン
3 27	V・バイドラー、M・マルティニ 金石勝智	フロムエーニッサン
4 24	長谷見昌弘、影山正彦、J・クロスノフ	YHPニッサン

F3

1 3	A・リード	ファミリーマートRT35
2 19	高村一明	CABIN RT35無限
3 8	J・ビルニューヴ	ITO HAM TOM'S 032F
4 4	井上隆智穂	SUPER NOV F392

最新ソフトをキャッチアップ!

新作スクラブル

- G-LOC
- タイーチェイスH.Q.2(仮)
- 提督の決断
- ひょっこりひょうたん島
大統領をめざせ!

- 炎の闘球児 ドッジ弾平
- オリンピックゴールド (仮)
- ヴィクセン357
- サイドポケット
- Junkers High

- チェルノブ
- GODS
- 騎士伝説
- XENON2

- CRYING
- 忍者外伝
- レミングスほか

G-LOC

はな
ドッグファイトで空に華を描け!

●セガ/11月発売予定/価格未定/SHT/8M

完成度ゲージ  40% 1人プレイのみ

大型きょう体のみならずR-360でも好評だった、セガの人気体感ゲームである、あの「G-LOC」がとうとうメガドラに移植されることになった!

ゲームシステムはゲームセンターのものと同じで、一定時間内に敵機を可能なかぎり撃墜し、定められたポイントを稼げば次のステージに進めるというものだ。

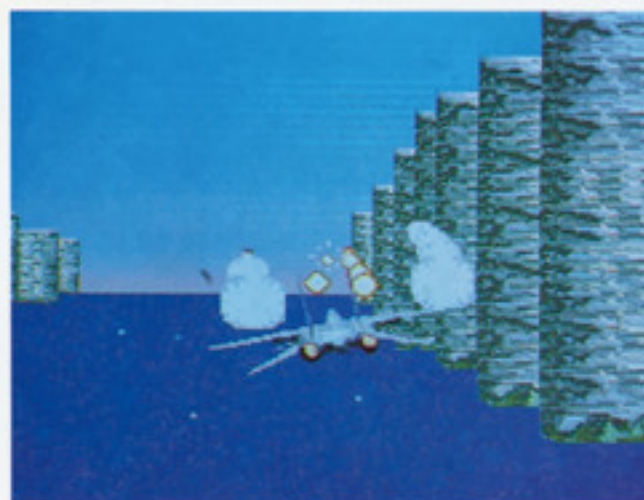
移植にあたっては、とくに変わったアレンジはしておらず、スピード感あふれるドッグファイトをほぼ忠実に再現している。

いまのところ開発状況は40%ほどなので、移植度に関して言及するのは次の機会にしたい。だが、今回の取材で見たところ、動きはかなりなめらかで、敵機の表示も大きく感じられたぞ。

また、地面や背景のグラフィックはハードの性能に制限されてしまうのは避けられないようだが、そのぶんゲーム性の移植には力を注いでいくそうだ。

とりあえずいまは完成版のデキ

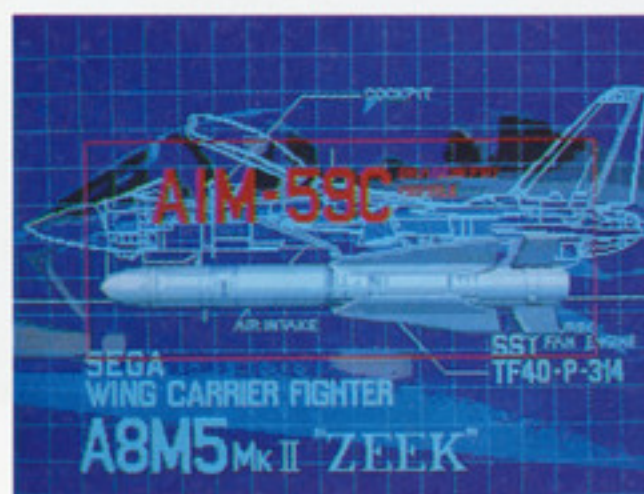
に期待しつつ、続報を待っていてくれ。



左右が石柱にはばまれているステージ。ミサイルが白煙を立てて飛んでいく。



ロールシザーによる敵弾の回避もこのとおり、しっかり再現されている。



通常はコクピットからの視点でドッグファイトを展開する。時間内に効率よく敵機を叩け!

後方から敵機に相対されると視点が変わるぞ。



おおっと、セガロゴがこんなにカッコよくなっている!



ネームエントリーがちょっとおしゃれ。タイプライターの文字配列がちゃんと本物と同じだ。芸が細かいなあ。



デモも忘れずに移植してある。いい雰囲気でしょう?

タイトーチェイスH.Q2(仮)

タイトーが人気作をひっさげて帰ってきた!

●タイトー/10月発売予定/価格未定/RAC/4M

完成度ゲージ

90% 1人プレイのみ

このごろは新作の予定がほとんどなかったタイトーだが、このたびあの名作「チェイスH.Q」をバージョンアップして移植することが決定した。

「チェイスH.Q」とは、車で逃走した凶悪犯人を覆面パトカーで追いかけて、ガンガン体当りをくらわせて逮捕するという、痛快なカーアクションだ。

もちろんメガドラ版もいちおう同じシステムとなっているが、ス

タート時に乗りこむ車は3種類から選択できるようになった。

この3つの車には速度、体当りのパワー、立ち直りの早さという性能も設定されているのだ。



犯人の車に、後ろから横からバコバコぶつけろ。

3回まで使えるニトロ加速や、味方ヘリの助けなどもきっちり再現されているから、ファンならずとも期待だ!



味方ヘリが、道案内や援護をしてくれる。



こんな車に追われる犯人は、さぞかし怖だろう。

車の性能一覧表。コンボイは文句なしに強いが速度がイマイチだ。

提督の決断

連合艦隊を自在に繰る楽しみ!

●光栄/9月発売予定/14,800円/SLG/8M+B・B

完成度ゲージ

80% 2人対戦可能

パソコンで好評を博した、あの「提督の決断」が早くもメガドラに移植されることになった。

このゲームは、1941年12月8日に起きた真珠湾攻撃の直後の太平洋戦争をテーマにした、ウォーシミュレーションなのだ。

プレイヤーは日本軍、もしくは連合軍の艦隊指令長官となって、「日米交渉決裂」から、「大和特攻」までの全9シナリオを制覇してい

く。

ゲーム展開は、海上での戦闘のほか、艦船建造の計画、戦略会議、物資の補給などとなっている。

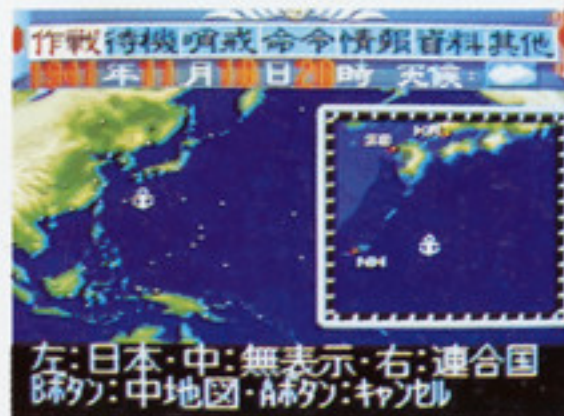
これらの多角的な要素をうまく指揮するのが、長官としての醍醐味となるだろう。

もちろん光栄の作品群に見られるような豊富なデータも健在だ。

たとえば実際の太平洋戦争で活躍(語弊があるかな?)した将校

が約40名も登場するし、「ドイツの降伏」や「ソ連の参戦」などの歴史的イベントも起こるのだ。

おまけに登場する艦船にいたっては約270もあるというのだから、



左:日本・中:無表示・右:連合国
ボタ:中地図・Aボタ:キャンセル

ウォーシミュレーション好きにはたまらないだろう。

コンピュータ相手の戦闘はさびしいという向きは、2人で激しい対戦に没頭するのも一興だ。



将校の顔が濃い。

ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ!

みんなで遊べるスゴロクゲーム

●セガ/7月24日発売/価格未定/TAB/4M

完成度ゲージ

100% 4人まで対戦可能

©井上ひさし/山元護久・ひとみ座・NEP

君は、かつてNHKで放映された、とんでもない懐かしいテレビ番組「ひょっこりひょうたん島」を知っているだろうか。最近衛星放送でリメイクされたから、見たことはなくても名前ぐらいはご存じのはず?

その「ひょうたん島」が、年齢を問わず誰でも楽しめる、スゴロクゲームとして登場するのだ。登場人物はドン・ガバチョ、トラヒゲ、博士、サンデー先生と、番組

ではおなじみのキャラクターたちだ。プレイヤーは好きな人を操作して、ひょうたん島の次期大統領となるべく各地で演説をする。

内容は、最初に設定した演説会



お助けキャラがいれば海賊も怖くない。

場すべてを、先を争ってまわり、最終的に総合ポイントが多い人が勝ちという、オーソドックスなものだ。これはナムコの「ちびまる子ちゃん」に近いといえはわかるかな?



演説会場に一番乗りすれば、大統領への道が近くなる。



デパートでは効果的なアイテムを購入しよう。

4人が立候補するきつかけを解説するデモ。絵がクリソツだ。

炎の闘球児 ドッジ弾平

いまやドッジボールも格闘技だ!

●セガ/7月10日発売/価格未定/SPT/4M+B・B

完成度ゲージ

100% 2人対戦プレイあり

©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©1992 SEGA

テレビ東京のアニメ番組と月刊『コロコロコミック』の連載で現在も進行中の「ドッジ弾平」が、スポーツゲームとして発売されることになった。主人公はもちろんスーパードッジ（普通のドッジボールじゃないのだ）のチームを率いる、小学1年生の弾平だ。

ゲームのモードは、弾平たちが世界一をめざす「勝ち抜き戦」の他に「コンピュータ対戦」、「2人対戦」、「闘球リーグ」、「炎の猛特訓」がある。各7人で構成されるチームは全部で15だ。

しかも、選手にはそれぞれ名前のみならず、試合中の顔のグラフィックまで個別に用意されているのだ。すごい凝りようだね。

それから、熱血スポ根マンガには必要不可欠のハデな必殺シュー

トもあるぞ。これは約6種類ほどだが、どれもが絶大な威力を秘めているのだ。

ちなみに必殺シュートを補球してすぐに投げ返すと、そっくりそのままの威力で相手に投げることができる。じつはこれがこのゲーム最大の醍醐味で、とくに2人対戦プレイで返し技の応酬になるとメチャクチャ熱いんだよこれが!

とにかくおせじ抜きで面白いから、少年スポーツ漫画のノリを肌で実感したい人には強力にプッシュしたいな。



スポーツものには、やはりライバルの存在は欠かせない。でも小学1年生なんだよなあ。



上に表示してあるのは各選手の体力、すなわち耐久力。1発ぐらいなら根性で耐えるのだ。



このパラメータの優劣が試合に影響する。

ツルツルすべる氷上や、砂地などの変則的な試合場もある。わずかな操作がアウトを招く。



初心者には操作方法のコーチをしてくれる。

燃えさかる炎のシュートだっ!!



オリンピックゴールド(仮)

連射速度で金メダリストをめざせ

●セガ/7月24日発売/価格未定/SPT/4M

完成度ゲージ

100% 1人プレイのみ

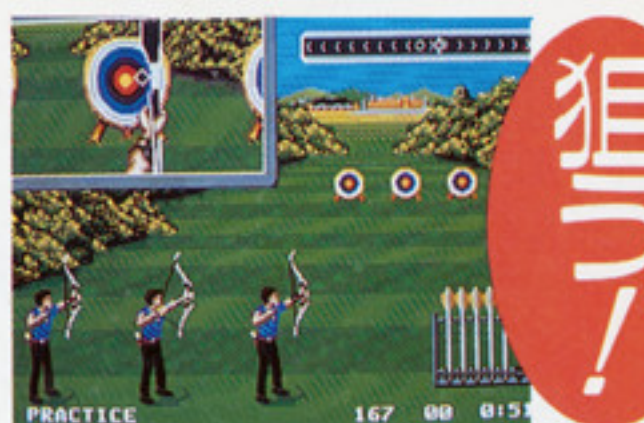
JVL 25-24

もうすぐ開催されるバルセロナオリンピックにあわせて(?), 昔懐かしい連射命のスポーツゲームが登場だ。

連射が命といっても、このゲームは2つのボタンを交互に叩くという操作が基本なので、連射機能付きのパッドを使おうなんて考えは通用しないぞ。あくまで自分の手で、つまり実際にスポーツをするのと同じように体力を削って記

録に挑戦するのだ。

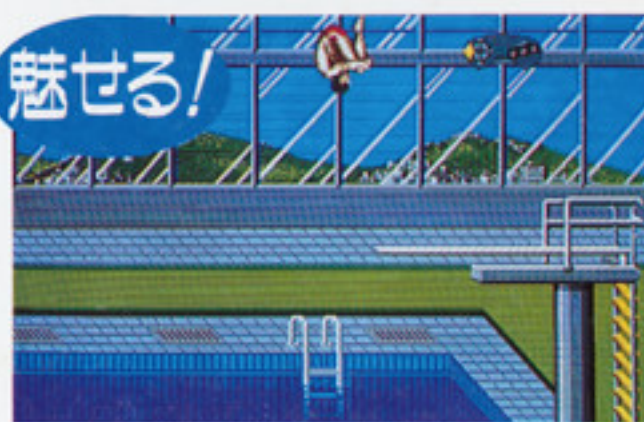
出場できる競技は、アーチェリー、水泳、棒高飛びなど、全部で7種目。これらをボタン2つの連射、方向キーの微調整、ボタンを押すタイミングといった、あらゆる操作方法を駆使して制覇するのだ。ひょっとしたらこのゲームを極めることで、指先が極限まで鍛えられて、他のジャンルのゲームにも強くなれるかもしれないぞ?



狙う!



アーチェリーはグラグラ揺れる視点を調整しつつ、中央に照準を合わせる。集中力がすべてだ。



すばやい操作で華麗な演技をするのだ。



跳ぶ!

これは見てのとおり棒高飛び。動きが細かいぞ。



越える!

ハードルはボタン連打とジャンプの複合操作。



泳ぐ!

水泳は連打+ターンの技術が要求される。



投げる!

この競技はボタンを押すタイミングが重視される。投げたあとはオタケビをあげよう。



走る!

これは走りオンリーだから、2つのボタンの連打で勝負。リズムカルにいこう。



OFFICIAL LICENSEE ©1992. AU rights reserved.

ヴィクセン357 忍び寄る敵機を迎撃せよ!

●メサイヤ/9月発売予定/価格未定/SLG/8M+B・4

完成度ゲージ  30% 1人プレイのみ



宇宙からの侵略で、多大な被害を受けた地球では、＜ガード＞の開発が進み、量産化が実現した。重き世代兵器として注目視されている＜ガード＞の開発に着手し、成果を上げていた。その秘密実験を行うべく、＜ガード＞では、この一歩を始める。宇宙からの侵略で、多大な被害を受けた地球では、＜ガード＞の開発が進み、量産化が実現した。重き世代兵器として注目視されている＜ガード＞の開発に着手し、成果を上げていた。その秘密実験を行うべく、＜ガード＞では、この一歩を始める。

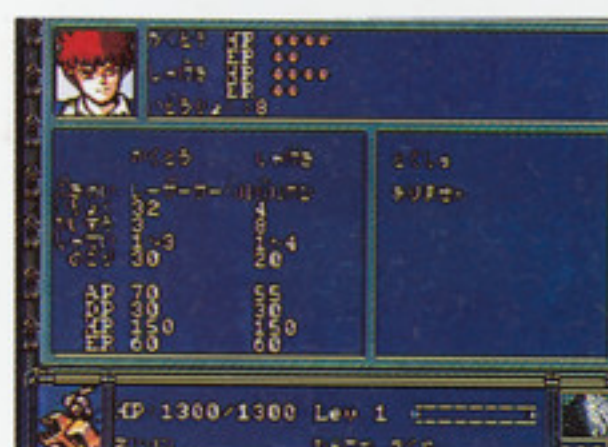
甲兵を選んでいくと、楽に進められるってことだ。装甲兵の攻撃方法は、基本的に格闘か射撃で行われる。格闘というのは、肉弾戦のことで相手に与えるダメージは大きいが反撃される恐れがある。逆に射撃は遠距離から攻撃できるし、反撃されることはない。でも、威力は格闘ほどではないぞ。装甲兵によって格闘に向いているヤツや射撃に向いているヤツとに分かれているので、きちんと情報コマンドでそのキャラクターが乗りこんでいる装甲兵の特徴をつかんでから攻撃に臨むようにしよう。40種類以上にのぼる装甲兵たちの攻撃シーンは、想像以上に見応えがあるぞ。早く実際に見たいものだ。



これがフィールド画面。ベースを破壊されたら負け。注意せよ。



装甲兵たちのぶつかりあい。高らかな金属音が聞こえてきそう。



情報コマンドで装甲兵とキャラクターの状態をチェックするのだ。



会話がサクサク進んでいく



戦闘開始前と終了時にキャラクター同士の会話がある。その話を聞いて、今現在主人公たちが置かれている立場を把握しよう。次に何をすべきか必ずわかるはずだ。

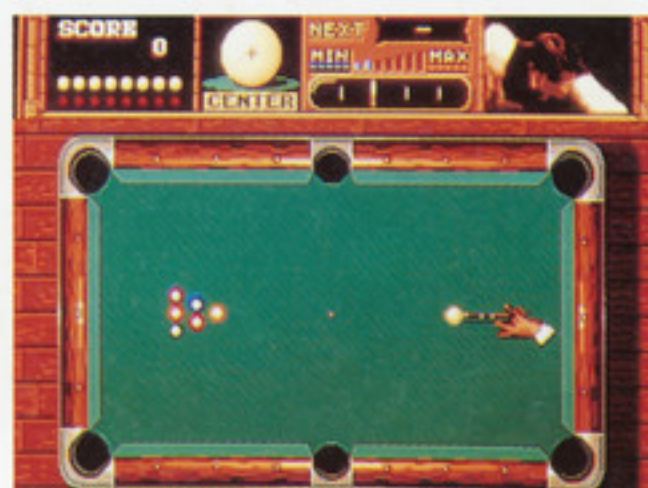
サイドポケット ブレイクナインを決めろ!!

●データイースト/8月上旬発売予定/7,800円/TAB/8M

完成度ゲージ  100% 2人対戦プレイあり

一時期大ブームを引き起こしたビリヤード。その当時は卓球場が次々とビリヤード場になったものだ。いまはカラオケにお株を奪われてしまった感があるが、それでもビリヤードを愛する諸君、朗報だ。ファミコン版でも好評だった「サイドポケット」が出るのだ。遊び方はビリヤードそのもの。キューをボールに当てる位置や、力の入れぐあいも加減できるし、慣れてくると角度の計算などを

考えたテクニックも駆使できるはずだ。ゲームモードはポケット、9ボールはもちろん、障害物を避けてボールをポケットに落とすト



これがメインのゲーム画面。見やすく、操作しやすいのが初心者にもウレシイところだね。

リックゲームまでそろっているぞ。グラマラスなお姉様たちも登場して、アダルトな雰囲気盛り上げているのだ。



サウンドチェックモードをジュークボックスに見立てている。うーん、ニクイ!!



メニュー画面から、さつそくイカした彼女が登場!



今度の女の子も上玉。本当のビリヤード場にはこんなお姉ちゃんはいないんだけどね。

Junker's High

近未来3Dレーシングゲーム

●シムス/8月発売予定/価格未定/RAC/8M、B・B

完成度ゲージ

60%

1人プレイのみ

今まで「サイバーロード」という名前で紹介してきた、シムスのドライビングゲームのタイトルが、「Junker's High」に変更になった。このゲームは近未来都市の公道を舞台とした、疑似3Dビューのレースものだ。開発スタッフは、あの「アウトラン」を作った面々ということで、もう期待するっきゃないって感じ。名前からしてトリップしそうなこのゲーム、そーとーな快感をプレイヤーに提供し

てくれそうだ。

まず、スクロールスピードが速く、その疾走感がたまらない。もちろん「アウトラン」よりも断然速くなっているよ。

そして、直角コーナーやアップダウンを多用したコースレイアウトは超スリリング。なんとトンネルのなかにまでアップダウンがついており、まるでジェットコースターのような感覚で、プレイヤーをとりこにしちゃう。ステージも

50以上用意されており、1度手をついたらやめられそうにないぞ!

スクロールスピードが速い! 疾走感がたまらなく気持ちいいぞ。やっぱりレーシングゲームはスピード感が命。



ただでさえ道幅が狭くて、危険なポイントであるトンネルにも、アップダウンがある。ジェットコースター感覚だ。

スピーディ! スリリング!

GODS

英国の芳香が漂うパズルなのだ

●ピーシーエム・コンプリート/12月4日発売/9,800円/ACT/8M、B・B

完成度ゲージ

95%

1人プレイのみ

英国で有名なビットマップ・ブラザーズ制作の「GODS」はすでに完成に近いのだが、権利の関係の変更で発売が延びてしまった。しかし、メガドラ版はオリジナルの英国版よりもグレードアップをはかるそうだから、パズルゲーム好きならずとも期待できるんじゃないかな?

それに、ピーシーエム・コンプリートは「XENON」をはじめ、

ビットマップ・ブラザーズ制作のソフトをこれからもリリースしていくそうだから、海外ものを敬遠しがちな人もチェックしてね。

タイトル画面を見てもわかるとおり、リギリシヤ神話モチーフ。



一見普通の横スクロールアクションに見えるが、パズル的要素が豊富なユニークなシステムだ。

ショップの中は、こんな感じ。アイテムもユニークなものが、そろっているぞ。



騎士伝説(仮)

メガドラ初の戦車戦SLGだ

●講談社総研/12月下旬発売予定/価格未定/SLG/8M、B・B

完成度ゲージ

20%

1人プレイのみ

これは、第2次世界大戦におけるドイツ軍と連合軍の戦争をモチーフとしたゲームだ。これまでもウォーシミュレーションは、機種を問わずたくさん発売されてきた。しかし、これは今までのものとは異なり、戦車で戦闘を中心にシミュレートしている異色作品なのだ。ユニットのデータは戦車が主役というだけあって、巡航速度、旋回に要する半径、戦車長や経験値など、通常のシミュレーシ

ョンと比較するとかなりの凝りようだ。また、マップは航空写真をデジタイズしたリアルなものになるとのことだ。まだ制作にとりかかったばかりだが、続報が入りしだい紹介するので期待して待て!



敵戦車と接触。デジタイズした戦車兵が、リアルだ。



戦闘シーンではウィンドウが開いて、敵との距離などさまざまな情報が得られる。

マップ画面は、クォータービュー形式。森や建物などの地形を生かした戦闘になりそう。



●チェルノブ

デコファン必見の名作

●データイスト/7月下旬発売/7,800円/ACT/8M

完成度ゲージ

100% 1人プレイのみ

長いことお待たせしたが、あの「チェルノブ」のメガドラ版がとうとう完成した。

いちばん気になる移植度はデータイスト入魂のデキで、グラフィック変更をのぞけばオリジナル

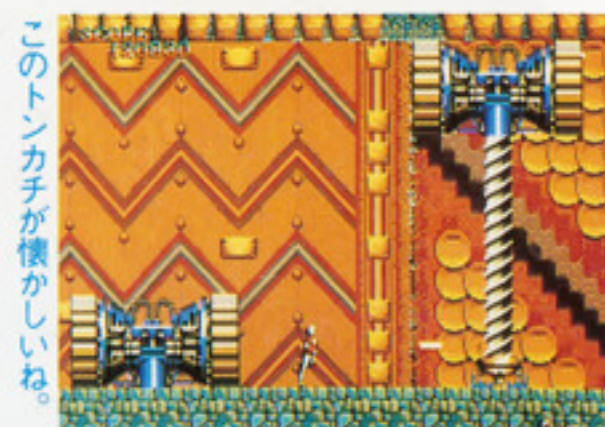
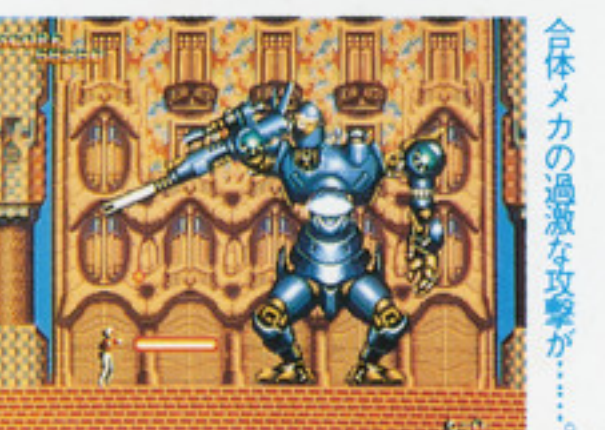
の内容をほぼ再現しているぞ。気持ちいいほどなめらかなチェルノブの動きも文句なしだ。今回は完成版の写真を中心に紹介するから、じっくりと見てくれ。



MD版には完明なデモつき。



このセリフあつてのチェルノブだっ！



新作ハミダシ情報 from 東京おもちゃショー

メガドライブ編

今月は初紹介の新作も多かったけれど、昨日までやっていた「東京おもちゃショー」には、とびこみの最新作も出展されていたぞ。

今回はそのなかでも入手できた「ゼノン2」「CRYING」「忍者外伝」「レミングス」の画面を最後に掲載しておこう。ここらへんの新作情報は来月以降でもやるから、いまから要チェックだ。

本誌の小説「1212X」はタイトルが「CRYING」となった。製作も快調。



期待の忍者アクションゲーム「忍者外伝」も登場していたぞ。雲田氏は「ベアナックル」+「ザ・スーパー忍」ばい、「龍剣伝」ファンは注目だ。



ついに「レミングス」もその姿を現した！メガドラ版には30面のオリジナル面と「へべれけ面」もあるぞ。



ゲームギア編

おもちゃショーで元気があったのは、なにもメガドラだけじゃないぞ。ちゃ〜んとゲームギアの新作、期待作も展示されていたのだ。

とりあえず入手した写真はゲームギアの「ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグII」と「The GG忍2」の2本だ。どちらもゲームギアの人気作の続編だからファンもホッとしたかな？続報は次号だ。待つべし。



敵はやっぱりエッグマン？新メカもぞくぞく出てくるかな。



なんと今度はソニックが乗り物に乗るようだ。楽しそー。



トラップもガンガンあるみたいだぞ。メガドラ版はいつ出るか？



こっちは「GG忍2」。今度も仲間忍者がいるかもね？

BEEPLE LAND

ビーふる
ランド



6月って嫌いだ、
うっとうしいし、
なんたって特別な
休みが1日もない。
よし、このコーナ
ーで楽しんで、ハ
ガキを書くんだ。
そしたらきっと、
あしたは晴天だ!!

今月の論



メガドライブの発色性能論争

ハガキの量で、この問題への関心の大きさを再認識。メガドラの色数は弱点なのか!

●視覚的効果が効くのは、低年齢層の人だと思う。新たに、その層を獲得したいのならば、色数は絶対増やすべきだ。

(奈良県・木村浩介・14歳)

●よいゲームであるには、グラフィックも綺麗でないといけない気がします。ハードはソフトの進化についていかないとダメです。MDユーザーが他機種に浮気しないようぜひ強化をお願いします。

(岐阜県・P-T・17歳)

●MDは鮮やかさの点で他機種に劣っている。だから性能を高める装置を出してほしいと望むのはごく自然なことだと思う。改善されればアーケードメーカーも自社ゲームを高いレベルで移植でき、サードパーティーとして参入しやすくなるのでは。

(東京都・佐渡強・23歳)

●いまはいいけど、1~2年先がどうなるか心配だ。僕はもう、新しい時代だからハードを出すという繰り返しいやだ。ユーザーはそんな金持ちではない。色数を増やすアダプターを出してほしい。

(大阪府・ひみつ・14歳)

●僕は他の機種も持っていますが、友人がやりたいと言うのはいつも

SFC。いくらゲームが面白くてもグラフィックが悪いと、やる気にならないと言います。くやしい!

(滋賀県・メガドラ命・15歳)

●色数とグラフィックの良さは必ずしも比例するものではありませんが、多い方が表現力が増しより良いものが作れます。「絵がきれい=楽しい」と考える人も多いはず。

(埼玉県・ぬりえ)

●「MDは64色で十分、ソニックを見ろ」と言う奴もいるがそれは違う。200本近いソフトの中でキレイだなと思わせるものがいくつある? 限られた色では、一点に凝れば他が見劣りする。SFCにCDがでたらひとたまりもないぞ。

(新潟県・原田信秋・19歳)

●「16色×4パレット」ということで、どうしても安っぽくて淡泊な画面になっているものが見られる。移植では、余計な苦勞を強いられることもあるのだろうが独特のにじみ効果(?)も狙って使えとは思えない。ゲームは絵だけじゃないけど、値段を上げずに強化できれば理想だなあ。

(東京都・イースター・24歳)

●たとえば「LUNAR」では設定画と少し色が違ったり、少ない。色

数が多ければ、画面も美しくなるし、色の振り分けに頭を悩ませることもないはず。ただ今はMEGA-CDが出たばかりなので、他も強化できるパワーアップキットを2~3年後に出してはどうだろうか。

(福岡市・Mr.70年代・21歳)

●うまく色数を強化しても、それはニューハードであって、3年の資産はすべてパーになってしまう。絵の優劣は使う絵の具数や画用紙で決まるものじゃない。細やかな心配りが大切だ。

(東京都・寺木慎一・22歳)

●MD歴2年だが、色が少ないと感じたことはない。それにこだわる人たちは他機種を気にしすぎて単純にゲームを楽しむことを忘れてる。色がもっとあったほうがイイと思う人は他で楽しめばよい。

(千葉県・ヴィドロ・24歳)

●アーケードなどの「完全無欠移植」にさえこだわらなければ何の問題もないはず。もともと限界の

ある家庭用ゲームと比べるのがいけないのです。現にオリジナルゲームは文句のつけようがないものもある。MD本来の能力を生かすべき。(栃木県・地球BAKA・19歳)

●いったいメガドラに何を求めるのかだと思う。今はまだ各機種間に性能差などがあり、個性を発揮しているが、すべての機種が実写風のグラフィック、フルオーケストラばりのサウンドを目指し、それを実現してしまったら何を基準に選べばいいのだろう。敵将も言っている、ソフトが大事だと。G.G.に対して、ゲームボーイはモノクロではないか。ここはひとつ、名を捨てて実を取れ。

(福島県・大島昌史・26歳)

●本体の性能ではなくそれを引き出す開発側のセンスだろう。まだメガドラの限界が見えたとは言いがたい。いずれ出る新型機。強化はそのときでも遅くないのでは。

(熊本県・豊永展輔・17歳)

SEGAは こう考えている

アダプター方式での強化は可能です。確かに、色数が多いほうが非常に美しく見えますが、データ量が増えてしまいます。MEGA-CDで強化しなかったのはCDの容量は多いのですが、CD自体の転送能

力が150Kバイトと低く、転送時間がかかり、ゲームとして使用するにはきつくなるからです。ですから、からむやみに色数を増やすのは問題があります。また大きな理由としてはコストがかなり高くなるためです。やってみたいと思いますが。(ハードウェア開発担当者)

いまこそ言いたい

ゲーム雑誌は
こうあるべきです

9月号
の
テーマは



ゲーム 言いたい放題

●「中嶋悟F-1HERO MD」正直なところ、このゲームは中嶋さんの名前だけで売ろうとしたように思える。3D処理は粗いし、GPモードのフリー走行がないと、ちょっと遊びづらい。ゲーム自体の雰囲気も暗いね。前作のほうが、システム的には良かったと思う。まだ改良の余地があったのではないかな？ このデキで満足しているのは、中嶋さんに失礼ってものだ。バリエさんにはこれまでの経験をいかして、レースゲームの頂点に立てるものを作っていただきたい。

(福岡市・熱茶・22歳)

——雰囲気か暗いのは、中嶋さんにあわせたからか？ (失礼) 個人的には中嶋ファンなので、「セナ〜」みたいなソフトには、負けてほしくないんだけどなあ。

●「ノスタルジア1907」は良い！ お気に入りの1本だ。ゲーム展開が早く、アドベンチャーが苦手な私でもすんなりとのめり込めた。会話に出てくる登場人物がすべてしゃべるのもまたよい。爆弾解体のところも、いつ爆発するかわか

らない緊張感、成功したときの充実感、失敗して「ドカーン」と大爆発したときの絶望感がミックスされていて、なかなか楽しませてくれる。エンディングも花マルをあげたいくらい。しかしセーブがないのは欠点。まあ1日で終わるゲームだから必要ないと思うけど。なにはともあれMDのアドベンチャーの中で最高傑作だと思う。IIも出るそうなので期待したい。今度はセーブつけろよ!!

(愛知県・古代祐三大百科・17歳)

——あの声と話し方にはだいぶ、好き嫌いがあったみたい。今後は、ゲーム選択の要素にもなりそう。ちなみに、あれは山田康夫にやってもらえばよかったのにねえ、ふ〜じこちゃん。

●「まじかる☆タルートくん」オープニングの「セ〜ガ〜」からびっくりだが、ゲーム中もしゃべりまくるので、もっとびっくり。とくに2面のミモラには大笑いである。音楽もいいし、グラフィックもなかなか凝っていて、これで3,880円なんだからお得なゲームで

ある。唯一、操作性の点で、方向キーが少し斜めに入ってもしゃべんだり、早い操作を要求されたりするところが気になるが、それ以外は問題ないし、手ごたえもある。キャラクターものだからと敬遠するには、もったいないほどの秀作だ。

(北海道・上野浩明)

●春のセガ押しソフト「まじかる☆タルートくん」を買いました。いまだこんな値段でソフトを売っているのは、たぶんセガくらいでしょう。内容ですが、単純におもしろい。ゲーム、シナリオ、キャラクター、パステルカラーの色彩、この3つが非常に似合った作品だと思います。これはミッキーやソニックなど一連のセガアクションゲームの伝統を受け継いで、たいへん完成度が高いといえます。細かいことを言えば、走り方について説明書になかったり、雲に飛び移りながら移動する面がくどいということがありますが、ゲーム内容はキャラにぴったりではないでしょうか。「タル」は他機種でも出ていますが、やはりMD用が一番のデキでしょうね。

(奈良県・メガドライバー雅・19歳)

——「やってくれるよ、セガさん」って思った人は多いんじゃないかな。3,880円という勇気ある(?) 試み、買ってほしいなあ。

●他機種になるがPCエンジンの勝負作、「天外魔境II」について。はっきり言ってすごい一言。ゲームをしていて何度も「おおっ」と声を出してしまったほど。終わらせるのに100時間近く、1ヵ月を要したが、その間すこしも飽きさせなかった。菊五郎を倒したときはこれ以上の演出ができるのかと思ったが、その後のイベントの数々は、菊五郎の存在すら忘れさせるほど。Duoを買ってでも、やってみる価値があると思わせるものだった。はたして「LUNAR」はこれを越えることができるのか。とにかく機種を問わず、こんなすばらしいゲームがもっと出るいいですね。

(仙台市・カブキ団十郎)

——他機種からの刺激をということと載せてみた。「ワンダーメガを買ってでもやる価値がある〜」という感想が送られてくる日を、待ち望んでいる担当です。

さて、今月は「コズミックファンタジー」への怒りのハガキが、とっても多かった。「ディスクを叩き割りたいくなる。」なんていうのもあったけど、みんな「でも今後に期待してます。」って締めくくっている。ほんと、そんな声にこたえてほしいな (暴動が起こる前に…笑)。

イラスト



三重県・成家班(17)



兵庫県・内田豪(19)



福岡県・かーばんくる



滋賀県・木戸直樹(15)



香川県・鳥羽まつり(17)

ギョーカイに

言いたい!



●最近発売されたソフトについて、雑誌の評が気になる。「シャイニング・フォース」は敵の動きに戦略性がないと低い点数。「シーザーの野望II」についてはポピュラス的ゲームになってしまっていると、これまた否定的な点がついている。確かにこのふたつコテコテのSLGということで売られていればこの評価でも文句はいえない。しかし前者はSLGとして開発されておらず、後者は、はじめからポピュラス風を狙ったとすれば、別の評価のしかたがあると思う。近ごろマンネリ化してきたゲームアイデアの一方で、ユーザーが今までの枠にとらわれない新しいゲームの登場を待っていることも確かだ。それにはメーカーの努力も必要だが、新しいアイデアを受け入れる、ジャンルにとらわれない暖かい目も必要ではないだろうか。

(名古屋・鈴木隆雄・22歳)

●よく「あのソフトはつまらん、金返せ!」みたいな発言を聞くけど、俺に言わせりゃ買ったほうが悪い。こう言うとみんなの反感を

買うだろうけど、「どうしてそんなの買ったの?」って感じだよね。ソフトって1本、6,000円くらいが相場でしょ。10代の人間にとってこの金額はけっこうしんどいよ。だからこそ、買うと決めたらとことん調べまくるもんね。「それじゃあ売り切れちゃうじゃないか」って言う人もいるけど大丈夫。秋葉原に行けばきっと見つかるよ。

(千葉県・高橋康夫・17歳)

——うーん、かなりの読者を敵にまわしたみたい。ペンネーム希望じゃないけどいいのかな。

●セガさんに低価格のMEGA-CD一体型機を発売してほしいです。ワンダーメガは、ゲームだけをしたい人が買うには高すぎます。そこで本体のデザインなどはワンダーメガのものを流用し、MIDI端子・DAP機能・カラオケ機能をなくし、さらに可能ならばDAコンバーターもMEGA-CD並にします。ゲーム機能だけにしぼると同時にコストダウンをはかればいいと思います(ただし映像端子は便利なので3つとも残してほしい)。

(大阪府・小倉力・19歳)

——CD一体型が出たら、買い換えようと思ってたユーザーもいるみたいだね。それにはちょっと高いかな。新機能もいいんだけどね。

●MEGA-CDの新作の画面写真がだんだん増えはじめ、さあいいよという段階になってきたが、写真で興味を失うソフトもある。僕はその一因として文字の善し悪しがあると思う。CDの特性としてRPGやSLGが多い傾向があるが、これらのジャンルに欠かせない「文字」がファミコンのように貧弱で、小さいものを使用したソフトはそれだけで安っぽく見える。いろいろ制限はあるが少なくとも「かな文字」オンリーはよしてほしい。「容量の関係で…」が死語になりつつある今、ユーザーフレンドリー^{かたまり}の塊であるようなソフトを望む。

(愛知県・ブ)

——ファミコンやってた頃、つらかったのは、絵でも音でもなく、やっぱり、見づらい文字を読むことだったなあ、うん。

●先日、友人から「ファンタシースター」を借りてプレイし、これなら買ってもいいなと思いました。しかし、今では東京のほとんどのお店でこのソフトを扱っておらず、あちこちで探しましたが見つけれませんでした。そこでセガサー

ビスセンターに電話をかけ在庫を聞いたところ「残っていません。」といわれ、再販の予定もないとの返事。ショックでした。最近のソフトからすれば見劣りはしますが、新参ユーザーからみればほしいものもあるのです。メガドラにはソフト資産が生きるようなゲーム機になってほしいものです。マスターシステムソフトとはいえ、いままでのユーザーのためと思って投資してみたらどうでしょうか。ゲームの中の伝説を、ほんとうの伝説にしてほしくありません。

(大田区・ピポピポ丸・18歳)

——流通の問題はMD側の大きな弱点だろうね。中古市場の成立ということも考慮しなきゃならないけど、早急に検討してほしいね。

●「Art ALIVE」は出たけど、音楽ソフト「Music ALIVE」はない。そこで以下の機能があるソフトを提案します。●自分で作曲できる●作曲したものを好みの楽器で演奏できる●アレンジができる●市販CDも同様にできる。技術上無理かもしれませんが、こんなソフトが低価格でできれば、一般ユーザーが増えると思います。

(愛知県・庄司政史・16歳)

——音の機能はいろいろと拡張されてるから、出るかもね。

●列車事故だ、なんだで本誌が手



神奈川県・藤丸信明(17)



宮城県・鹿野護(19)



神奈川県・砂月綾

に入ったのは何と11日。悲しかった…ウルウル。九州だもんね。ゲーム機はたくさん持ってるけど、ソニックがいちばんイイです。

(福岡県・マリ・19歳)

●「お〇松くん」よりさらに下に3本ものゲームがランク付けされているとは…。いったいどんなゲームなのか試してみたいという危険な衝動にかられて困っています。

(神奈川県・フジタ・25歳)

●もーべんきょーしたくない。

(神奈川県・オオノ・15歳)

●社会人になるとゲームする時間がなくなってしまう。イヤダ〜ッ。

(愛知県・カズアキ・18歳)

●メガドラボーナスで買いました。

(新潟県・フジタ・23歳)

●ついにワンダーメガ出ましたね。私なんかC Dを買って損したと思っています。すぐに出ると知ってたら、買いませんでしたよ。それがもうくやしくてくやしくて。

(東京都・アラタ・18歳)

●ワンダーメガの最大の利点をMEGA-C Dユーザーから言わせてもらえば、電源コードが1本ですむコト。

(北海道・ヨシキ・21歳)



(高知県・毛利源来・18歳)

●ワンダードッグは必ず「ウンコ頭」と呼ばれてしまうでしょう。

(東京都・ハシズメ・17歳)

●ワンダードッグの額は喜んでるカエルに見える。

(愛知県・ヤマグチ・15歳)

●私は4月号からこの雑誌を買いはじめました。MD本体も買ったばかりで何もわからないけど、ヨロシクノ (千葉県・クミコ・16歳)

●バトルマニアの弁当箱を踏むのは最高だ。C Dのほうは、いまひとついいソフトがないなー。ところでMDソフト所有本数100本以上のときはどうするのでしょうか。

(静岡県・オオノ・17歳)

——とりあえず99本でお願い。

●浪人してしまったあ。推薦でK大に合格するように頑張りたい。ソフトも当たった。でも受かるまではやらん。

(兵庫県・ワダ・18歳)

●今、僕は入院中です。

(佐賀県・オオシマ・16歳)

——そうかそうか、がんばれ。

●アンケートハガキを出した日は家庭訪問の日です。ただそれだけ (岩手県・サカシタ・12歳) —その週って、早く帰れるんだよね。うらやましい。

はげめ。何も様々。

(愛知県・イトウ・18歳)

——わかりました。

●笑ってくださいこのだじゃれ。

ハングライダーはいつ飛んだ〜、5時はんぐらいだ〜

(旭川市・マツムラ・13歳)

——はっはっは……しーん。次回作に期待 (実は好きなんだなあ)。

●大学に入ってまでマークシートに直面するとは、なんて本だ。

(北海道・ナオヒロ・18歳)

ピンビントーク ひとこと Special

アンケートの「ひとこと」には、^{げきれい} 激励 (ありがとう)、質問、注文、お叱り、それからみんなの近況なんかをちゃんと書いてもらってる。「たまには使ってみませんか」っていう声にお応えして、今月は特番を組ませてもらったよ。

●読者レースの渋谷洋一のコメントからは何かの熱意を感じた。いーぞーいーぞー GO!! GO!!

(愛知県・イトウ・21歳)

●メガドラマンの復活をお願い。

(滋賀県・サワダ・17歳)

●どのくらいの学歴があればB Eメガ編集部に入れますか?

(宮城県・イトウ・16歳)

●自分は将来絶対にゲーム雑誌編集者になりたいと思います。それには編集者の専門学校を出ればなれるのですか。それとも高校をでていきなりなれますか。

(埼玉県・ハシモト・15歳)

——いきなりはムリかもしれない。

●就職活動はきびしい。会社資料は届かないし、どーすりゃいいの。 (宮城県・ササキ・20歳)

●「惑星ウッドストック」の新品がなんと480円(税別)で売られていたぞ。合掌……。

(大分県・トモハル・21歳)

●うちの会社は4月29日は休みじゃないんだ。何を考えているんだ。

(東京都・フルタ・22歳)

——儲けじゃないの?

●現在、仕事の都合で研修所に入れられておまして、4ヵ月ほどゲーム断ちの状態となります。せっかくMEGA-C D買ったのに…。

(群馬県・ナカガワ・23歳)

——ゲーム断ちだけ? アレも断たなきゃいけないとか… (かわいそー)。

●……誤植が多い……

(兵庫県・ニシモト・21歳)

——申し訳ない。さて、以下はビ

ンビントークへのハガキだよ。

●先日、「ゴールデンハンマーIIをください」と言って、店員を困らせている人を見かけた。

(茨城県・毒霧・16歳)

——クイズハンターだよ、そりゃ。

●私は「ゴールデンアックスII」のためにメガドラ買いました。いまどきこんな人いるのか? (だってゲーセンにないんだもん)

(水戸市・キリン)

●「これは買うぞ!」というゲームが、最近あまり出ないのでお金が余ってしまっている。うれしいんだか、悲しいんだか…。

(豊橋市・岩田章雄・22歳)

●シャイニング・フォースやりたさに、メガドラを買いましたが、プレイしてみても見直した私です (今まではマイナーなゲーム機と思っていたので)。このまま腐らせるのはもったいない。

(相模原市・徳長英明・22歳)

●ニッポン放送「OH! デカナイト」で、伊集院さんがメガドラをけっこうプッシュしてたのはうれしかったなあー。

(秦野市・アルバトロス・16歳)

——このまえ聴いたら、スーパーファミスタのこと言ってた。浮気もーん。

●バックアップ電池が切れたらどうしよう? 時計の電池みたいにおもちゃ屋さんで新しいのと換えられればいいのと思う今日このごろです。(埼玉県・鳩野由利・25歳)



——懐かしい〜岡田真弓ちゃんからの近況報告が届きました。ゲームをやる暇がないと言いつつ、シャイニング・フォースのラストを2度も見ているとか。さすが。

4コマ
まんが 劇場 MDくん

→ 岐阜県
ナイス好き
(17)

もしかして安さに
敏感なお母さんたち
にウケるかも。
安さ爆発みんなのメ
ガドラ〜(スマン)

← 札幌市
小寺基
(19)

子供を思う気持ちは泣かせるが、こりやないぜ。ク○ゲなんかムリに売りこんじゃダメだよな。



ビーふ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。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。

●9月号のテーマは「ゲーム雑誌はこうあるべきだ」です。ゲームをとりまく現状をふまえ、専門誌に必要なこと、不必要なこと。役目やこれからの可能性についてみんなの持っている希望や考えを聞かせて下さい。

ゲーム言い放題 メガドラのソフトをプレイして感じた喜びや怒りをハガキでぶつけてください。たくさん読者が注目しているソフトのほうがいいなあ。

ギョーカイに言いたい！ ゲームのギョーカイ（メーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど）に何か言いたいことがあったらこの場を使おう。

ピンピントーク まさにBEメガ読者の無法地帯。ゲームに限らず、君たち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。一発ギャグもOK。ノリのよさで勝負だ。ハガキのまま掲載されると特別プレゼントもあるぞ。BEメガフォーカスは「そっくりネタ」に加えて、面白い写真も大募集中だ。

いちゃもん言いたい放題 君らがヒジョーに頭にきたことを、3〜4行でぶちまける超過激なコーナーだ。小さなコーナーの好条件をいかして、ふだん言えないようなことが、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。常連になんか負けるな。初投稿者は大歓迎だ。待ってるよ。

四コマまんが「MDくん」 ネタには困らぬ(?)MDくん。痛烈な風刺を期待してるぞ

なお、「ビーふるランド」採用者全員の中から抽選で

●お好みのソフト……2名（うち1本はハガキ掲載者を優先）

●特製テレフォンカード……10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2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク株
「BEEP! メガドライブ」編集部 (〇〇〇〇〇〇コーナー)係まで
*住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

6月号のゴメンナサイ

●BEEPLE LAND P.53の4コ

マまんがのところで、投稿者名がぬけていました。東京都のヴァフィオン団1号さん、ごめんなさい。

●BEEPLE LAND P.53のゴメンナサイの中で「熱血高校ドッジボール部」とあるのは間違いでした。かさねがさね大変申し訳けありませんでした。

5月号プレゼント

当選者発表

①お好みメガドライブソフト (30名)

宮城県・佐藤大樹、愛知県・榊原浩和、滋賀県・池木樹、福島県・天野康弘、新潟県・新保忠、愛知県・渡辺靖、東京都・井川浩二、奈良県・加藤誠二、福井県・工藤邦彦、長崎県・浦田圭子、長野県・相田圭二、静岡県・原哲也、沖縄県・新村邦彦、兵庫県・古田明、東京都・上野恵一、宮城県・横田哲夫、茨城県・石橋亮、神奈川県・中井宏一、石川県・南広和、東京都・小山真美、千葉県・川口歩、兵庫県・笹井信二、長野県・小林正、鳥取県・中屋周一、福岡県・木庄恵一、埼玉県・高島秀明、神奈川県・児玉昇、長野県・城崎貴文、宮城県・松木伸治、北海道・田中瞳

②お好みゲームギアソフト (5名)

茨城県・山下大輔、愛知県・長谷部友和、宮城県・関祐二、山口県・小林恒夫、埼玉県・野田誠一

③「ノスタルジア1907」トランプ (10名)

広島県・里健一、徳島県・黒川宏純、大阪府・前川育也、北海道・久末龍也、沖縄県・東竜太郎、新潟県・斉藤隆夫、福井県・宮川俊則、千葉県・中村勇一郎、長野県・酒井拓生、新潟県・関谷政則

④「コズミック・ファンタジー」ポスター (5名)

愛知県・山本勝紀、滋賀県・今村郡真、岐阜県・桐田真一、群馬県・藤田憲一、静岡県・浅沼俊倫

⑤「スライムワールド」ペンセット (10名)

東京都・久保正章、埼玉県・川島努、大阪府・田中真紀、宮城県・本木弘之、青森県・田窪信二、大阪府・吉田哲夫、福岡県・久保田隆一、大阪府・中山真、宮城県・吉井弘和、東京都・多田信夫

⑥ピクチャー音産Tシャツ (6名)

滋賀県・市本和之、大阪府・児玉誠、香川県・亀山達也、福井県・山本猛、兵庫県・上田周一、茨城県・波形浩

Sega/Falcom

ACT.9

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

セガ・ファルコム耐久レースに参戦!!

本来ならば、ビッグ・ニュース
がお知らせできるはずだった「セ
ガ・ファルコム通信」。その代わり
といっはなんだけど、今までお
届けしていなかったセガ・ファル
コムのトピックスを紹介したいと
思う。

以前にも書いたとおり、セガ・
ファルコムの野望はデカイ。メガ
ドライブやMEGA-CDで、クオリ
ティの高いソフトを発表していく
ことはもちろん、エンターテイメ
ント全般に関してさまざまなアン
グルからトライしていこうという
のがセガ・ファルコムのコンセプ
トだ。そして、その一環が、今回

紹介するレース活動ってわけ。

セガ・ファルコムは、今年度から
レーシングチーム「TAKE ONE」
をスポンサードして全日本スポー
ツプロトタイプカー耐久選手権に
参戦している。4月に行われた鈴
鹿のレースでは、6位の好成績を
上げて、活躍中だ。

ちなみにチーム「TAKE ONE」
は、日本テレネットやマイクロネ
ットもスポンサードしている。な
んとなくメガドラパワー炸裂とい
った感じかな? これを機会にセ
ガ・ファルコムのレース活動にも、
応援よろしく!



レース前の車体チェック。緊張がみなぎ
るピットクルーたち。ドライバーは、チ
ーム「TAKE ONE」の岡田氏だ。



入念なチェックが勝利を生む。このポリ
シーは、まるで本家ファルコムのような。
もちろん、セガ・ファルコムも。

ボディの
横に輝く
ロゴ!!

ボディの横に、小
さくではあるけれど、
見慣れたロゴを捜し出せるだ
ろうか? そう、我らがセガ
・ファルコムの社名ロゴだ。
カラーでお見せできないのが
残念だが、赤く……赤よりも
赤く輝いているぞ。この車体
が、耐久レースの舞台を駆け
抜けたのだ。



ここに

Sega/Falcom

注目しろ!!

'92全日本スポーツプロトタイプカー耐久選手権シリーズ

第 1 戦

インターナショナル
SUZUKA500kmレース

開催日: 4月18日/公式予選
4月19日/決勝レース
開催地: 鈴鹿サーキット
入場者数: 決勝日/20,000人
予選: 7位 決勝: 6位

第 2 戦

全日本富士1000kmレース大会

開催日: 5月3日/公式予選
5月4日/決勝レース
開催地: 富士スピードウェイ
入場者数: 決勝日/63,700人
予選: 7位 決勝: 2位

S・F HOT LINE

梅雨の季節がやってきた。
毎日ジメジメしていて、
あ〜うっとおいしい！ なんか
パツとしたことない
だろうかねえ……。

●移植をするなら、「ドラゴンスレイヤー」シリーズ（I〜IVぐらい）をCDにまとめて出してほしいです。とくに「ドラスレI」やIIの「ザナドゥ」には、最近のゲームよりも優れたゲーム性があるので、逆に新鮮なのでは？

ビジュアルをうまく使って「ドラゴンスレイヤー伝説」を説明してくれたりしたら、ドラスレファンは大よろこびすると思います。

北海道/金澤 大/16歳

●僕はぜひ、「ソーサリアン」をM

EGA-CDに移植してもらいたいです。それは、PC-88版の発売から何年も経っているのに、いまだに高い人気を誇っている名作だからです。つい最近では、ハード的に無理といわれたMSXで発売されるなど、その人気は衰えを知らないようです。移植は、できればパソコンユーザーの人にも受け入れられるように新たなシナリオで、しかもMEGA-CDならではの美しいビジュアルシーンを入れるなど、原作プラスアルファの内容に

してもらいたいです。そしてゲームシステムもいま現在発売されているゲームを考慮して、新たに「平成版ソーサリアン」として改良して出してもらいたいです。あと追加シナリオを定期的に低価格で販売してくれればバッチリです。なんたって「ソーサリアン」の売りの1つは、追加シナリオですからね。とにかくセガ・ファルコムさんには期待してます。

北海道/垣口洋勝/17歳

——みんな、いつも熱心な便り
ありがとう。セガ・ファルコムへの
意見は、ちゃんと伝えているぞ。

第1弾の発表できなくて

ごめんなさい

先月号で約束した、セガ・ファルコム第1弾ゲーム発表の件ですが、契約などの関係で、現在もまだ明らかになっていない状態でふ。もうしばらくお待ち下さい。お願いします。大人の世界って難しいね。

○

○



●東京都/熊谷 将



●栃木県/地球バカ



●神奈川県/亀有ブラザーズ



●福岡県/かーばんくろ



●新潟県/平井伸幸

いいたいコラム

セガ・ファルコム取締役 矢野一隆の 仁義なき業界オチ③

タベ（5月15日）は、セガのサードパーティーミーティングがあった。そのパーティーの後、RIOTの福島事業部長、ウルフチームの秋篠事業部長、マイクロプローズジャパンのコンラッド小沢社長、そしてサミー工業の服部課長と、新宿でとりあえずカラオケ、ということになった。服部さんは、昔タイトーにいた頃「服部名人」といわれたヒト。うんと古いゲーマーなら知っているかもしれない。

ともかく、この年になると、夜は飲むというのが習慣となっていました。この方法以外、外のヒトとコミュニケーションをはかる手段が思いつかないのだ。飲むといっても、ただ飲みまくるグループと、カラオケグループに分かれていて、タベはカラオケのほう。このメンバーは、比較的マトモなほうで、酔うと小沢社長のダジャレが増えるぐらい。ハワイ生まれのオカシナ外人(?)。このグループ

でジェントルなのは、ビクター音産の本多理事。ただ会社の本業ガラ歌は上手だが、ノルと長い。六本木、渋谷で必ず4〜5軒。

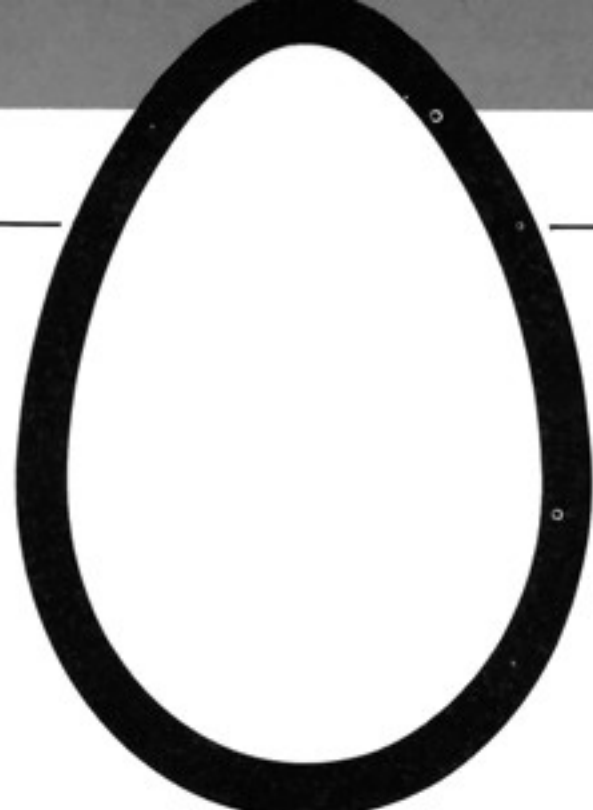
長いといえば、必ず朝までなのがナムコの浅田取締役。みんな都心に住んでいるので、夜明けにタクシーで帰ってしまうが、野田市に住んでいるボクは、蒲田の飲屋街から早朝出勤ということになる。

ソニックの高橋社長もカラオケ狂。セガの青木部長と3人、新宿でカラオケリスト全曲を朝8時までかかって歌ってしまった。さすがに声がかれ、3日ほどカラオケを休んだ。

でも圧巻なのは、徳間書店インターメディアの山森隠居（名刺に

本当にそう書いてある）。先日の夕方の方の社内パーティーでバレリーナの仮装をし、そのまま夜の銀座に繰り出した。彼の場合は、その奇行が有名なのであまり驚かれなかったせいか、去年はとうとうシカゴで大サワギ。パーティー会場に飾ってあった風船を20本くらい腰につけ、空を飛ぶように両手をパタパタさせ、カラオケへと向かったのだ。店では「クレージージャパニーズ」とよばれ、ウケていた。

さてタベは、その後六本木に移り、店のオンナのコのオシリにタッチ。六本木ではボクの左手は「ゴッドハンド」とよばれていて、必ずツキが回るそうだ。役得とでもいうのだろうか。



SIMS CO.,LTD.

シムス通信

6月8日(月曜日)発行 ©SIMS co.,LTD 1992 ©SOFTBANK CORP 1992
第000003号 月刊 編集協力『BEEP/メガドライブ』編集部

Vol.3

特別座談会

ヴァイ

Vay 主要キャラに突撃インタビュー

Vayのキャラに首ったけ!! お願いだから
読みとばさないでね♡

主人公 ハイベルガー



主人公。ハイネロア国の王子。
ひとこと：「両親の仇、ダーネック国を倒すまでがんばります」

前回登場したLEHTOです。今回は、シムスの年末のRPG「Vay」のキャラに突撃インタビューを敢行します。ゲームでは声優さんの声も入るから期待しましょう。

LEHTO「みなさん、お忙しい中ありがとうございます」
ハイベルガー「どういたしまして」
レイファン「これを見てみんなが応援してくれれば、あたしたちも有名人になれるかもね」

ネーナ「え、本当？ 私がヴァイのアイドル、ネーナです。よろしく」

ポトル「バラドルの間違いじゃないの？」

ネーナ「言ったわねー、ポトル！」

LEHTO「まあまあ、落ち着いて…。ところで一人、足りませんねえ…」

ハイベルガー「しょうがないなあ、ランスはよくあるんですよ」

レイファン「さすらいの吟遊詩人」

女格闘家 レイファン



女格闘家。かぎ爪を使う。
ひとこと：「ダーネックを倒して、世界一の格闘家を目指すの(笑)」

だものね(笑)」

LEHTO「話を戻しましょう。ハイベルガーさん、今回は「伝説の鎧」を求めて旅に出るんですよね？」

ハイベルガー「そうです。その伝説の鎧さえあれば、ダーネックなんてあっという間にやつつけられるんですが……」

ポトル「伝説の鎧は、ランドメールっていうらしいよ。おっと、これはまだ言っちゃいけないんだっけ？」

レイファン「話をそらそうとしないの、ポトル。ええと、でね、その伝説の鎧なんですけれど、じつは過去にあるいきさつがあって、どうやらその鎧は封印されているらしいの……」

ネーナ「えーっ、じゃあ鎧の封印を取り除かないといけないのぉ？ 大変そう……」

ハイベルガー「大丈夫。封印を取

狩人 ポトル



ハーフエルフの狩人。魔導士オットーの弟子。ひとこと：「ハイベルガーにはおいらの助けが必要さ」

り除く方法はわかっているんだ。みんなボクを信じてついてきてくれ！」

ポトル「さっすが、主人公」

ネーナ「ハイベルガー、大好き！」

LEHTO「なんか、盛り上がってますねー。ところでみなさんの旅の目的について教えてくださいませんか？」

ハイベルガー「両親の仇、婚約者を奪ったダーネック国のジールを倒すことです。エリン姫！ それまでどうか無事でいてくれ！」

ポトル「おいらは年老いた魔導士オットーに代わって、ハイベルガーを助け、ダーネックの野望をくぐり抜けるんだ」

レイファン「じつは、みんなに内緒にしてる使命があるんだけど……でも、いまはジールを倒すことがメインかな」

魔法使い ネーナ



女魔法使い。ボナーレン国の皇女。ひとこと：「大魔法使いになるのが夢です。お風呂が大好き」

吟遊詩人 ランス



吟遊詩人。傭兵でもある。ひとこと：「戦争は好きじゃない。でも、やるるときやるぜ！」

ネーナ「わたしはダーネックにさらわれてしまった、お父さんを助けたいんですけど…」

ランス「おや、もうみんな集まったのか。すまない。新しいサーガを作ってたもので…」

レイファン「遅いわよー、いつも」

ハイベルガー「彼がランスです」

LEHTO「とと……、せっかく全員そろったのに、どうやらスペースがなくなっちゃいましたね。次号に続くかな？」

あぶない連載! シムスが暴く(秘)ソフト情報

セ○のファ○コンソフト開発計画!!

今月は、またまた自称業界通の100kgのプーが、みなさんに面白くて非常にあぶない香りのするお話をしてあげましょう(笑)。

私もこの業界は長いので、いろいろとあぶない話は知っているのですが、今回はたぶんもう時効だと思うので、こっそり(どこが)面白いことを教えましょう。

時効というぐらい古い話なんです(時効じゃなかったりして……)、ボクの友人が手掛けかけた某大手メーカーセ○の「ファ○コンソフト開発計画」について暴きます! (伏せ字にする意味ない?) ……あれは、まだ彼がプログラマーになりたての頃、彼の手元に1台の開発基板が届きました。友人「こ、このポロいベニヤ板は何ですかあ?」

上司「あ〜これか? これはセ○で作った花札屋マシン用の開

発基板だ」

友人「え、これでホントにそんなもの開発できるんですか?」

上司「ああ、できるとも。なんでも、これを使ってモ△コG○とスター××はもう作ったっていう話だし、第2弾も開発中ということだよ」

友人「うう……」

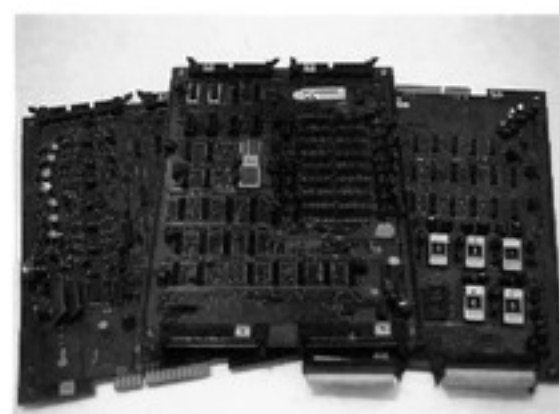
……ということで、彼はそのポロい開発基板を手にセコセコとあるアップルのソフト(古う。笑)の移植をしていたそうです。

ですが、ある日……

上司「ずいぶん苦労しているねえ。でもキミ、もうそれは作らなくてもいいから」

友人「ギクッ! そりゃないですよ。いくら作るのが遅いからってクビにしくったっていいじゃないですかあ」

上司「違うよ、バカ。じつはな、



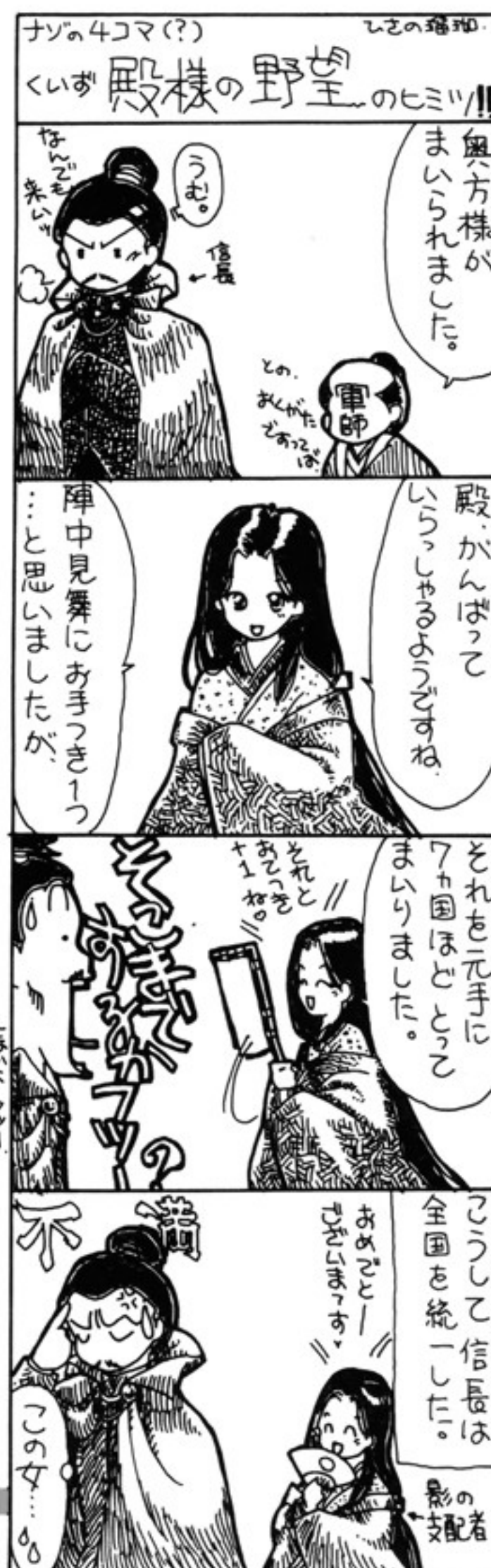
これが証拠品か?セ○には花札屋の配下を望んだ時期が!

結局花札屋のマシンのゲームは発売しないことに決まったらしいんだ。セ○の社長からの命令でな……」

友人「ありゃあ……」
……てなわけで、壮大な計画(?)のもとに進められた「セ○のファ○コンソフト開発」は闇から闇へと葬られ、セ○は現在花札屋さんの良きライバルとして存在するにいたったのです(むむ?)。

ちなみにこのときの幻のソフトの開発基板はいまでも彼の机の中に眠っているそうです。けど、あとでわかったことですが、彼の使っていた開発基板は動作不良の欠陥品だったみたい……(笑)。

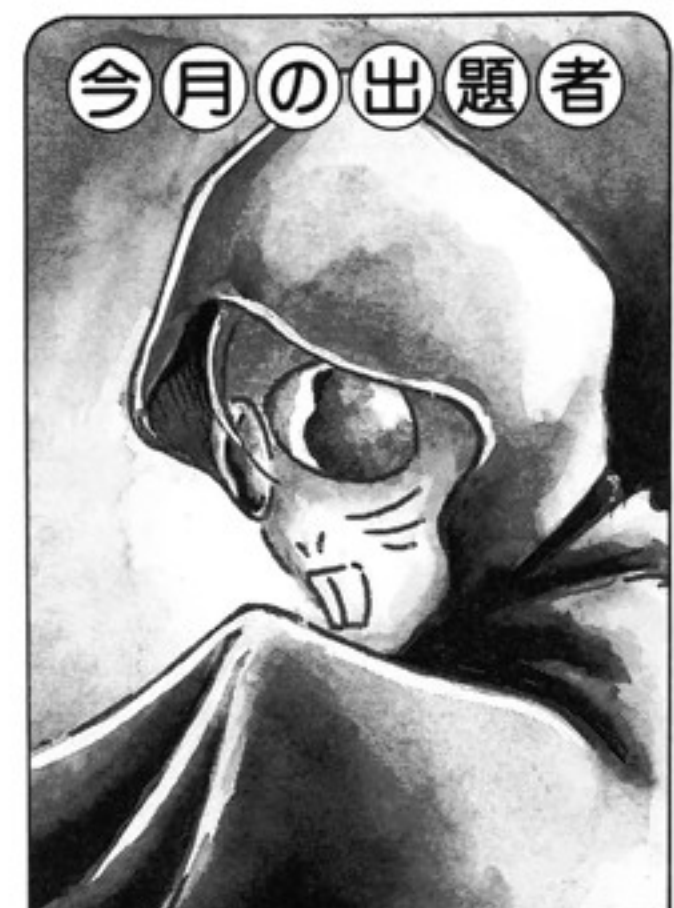
ま、セガさんにもこういう時代があったという話ですね(実話)。チャンチャン。ふうー、今月はちとあぶない話だったぜ。え? だからどうしたなんていわないでね。



奥方が来るとあつぎが1つふえるのはアーケードと同じぢや。

風雲志夢守城

対決! クイズ殿様の問題②



志夢守城忍軍

ねずみ忍者

今回はわたくし、ねずみ忍者が出題します。前々号、前号と続いたシムス通信ですが、コーナーの中にそれぞれ1つずつ間違いがあります。さて、それはなんでしょう(笑)。また、前号のシムスの広告にも間違いがあります。それはなんでしょう(笑)。

すっげー難しいだろ? ゲゲ。わかった人は答えをすべてハガキに書いて、〒108 港区高輪2-19-13 NS高輪ビル3F「BEメガ・クイズ殿様の問題②」係まで送るんだな。抽選で3名にシムスのソフトとBEメガテレカが当たるぞ。

おたより コーナー

うおおー、ご好評の(?)シムス通信にはこのところゾクゾクとハガキが送られてきているのだ。

シムシティーが街を作ってラムアースが地球を作るのなら、シムスは酢を作るのですか?

兵庫県・色須魅亜

まずはシムス通信に届いた第一号のハガキを紹介したいところだが、なんじゃこのネタは〜(怒)!! こ、これが記念すべきシムス通第1号の投稿かあ! シムスは酢なぞ作っておらんぞ。ネタを再提出すべし。とりあえず、色須魅亜くんには粗品を送るけど、郵便屋に感謝せい。

今月は見事編集部には1番乗り、2番乗りを飾ったハガキを内容に関わらず載せちゃうぞ。ラッキー!



福岡県・松井勲

続いて惜しくも2着だった福岡県のいわおくんのハガキだ。「サイバーロード(旧仮称)」は「ジャンカーズ・ハイ」と名前を変えたのは前号で紹介したとおりだ。ちなみに「サイ○ー○ー○ユラ」とは、なんら関係はないぞ(笑)。というわけで、キミにも粗品を送るからな。

マルチメディア宣言!

文/阿木二百

第4回 L-ZONEが開くインタラクティブ・シアターの世界

前回に引き続き、「L-ZONE」を紹介しよう。今回は「L-ZONE名所案内」と題して、主要なハイライトシーンをお送りしよう。欧米でのショーイングでも、国際レベルと言われた、超弩級の3Dグラフィックスをとくにご覧あれ。

Macintosh Games



オープニングからQuickTime

「L-ZONE」は、浮遊するディスプレイモニターに案内され、ドーム都市に近づくシーンから始まる。じつはここに「Quick Time」のムービーが使われていて、CD-ROMから直接データが呼び出され、それっぽい映像とノリのよい音楽が流れるのだ。ここで現

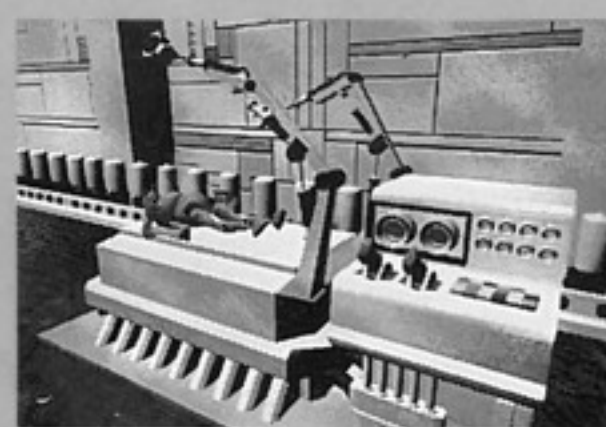


れる「L-ZONE」の「L」に向って進むと入り口が見える。

壊れたロボット

バーナーで焼き切らないと開かないハッチドアや瞑想用の水槽などを経て、やっと生物的なものに出会った。といってもロボット、しかも壊れている。制御卓からエネルギーが注入されるとムックリ起き上がるが、や

がて倒れてしまう。合掌。

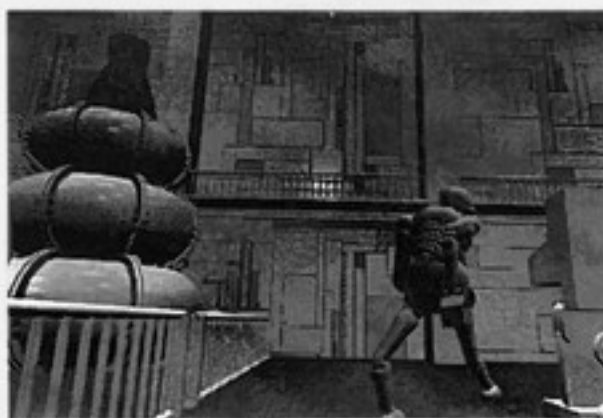


人間が棲んでいたのか?



都市内へはクサビ型のトランスポーターで入る。ガルウィングドアが開くと「プシュ」と音がするのがリアルだ。この都市には人間くさいところがある。人間が住んでいた?

よたよたロボットを追う



ロボットより先に進もうとすると、先導するかのように後ろから追い越して、きしみながら部屋の奥へと歩いていく。これは何かあるぞ。と追って行くしかないだろう。

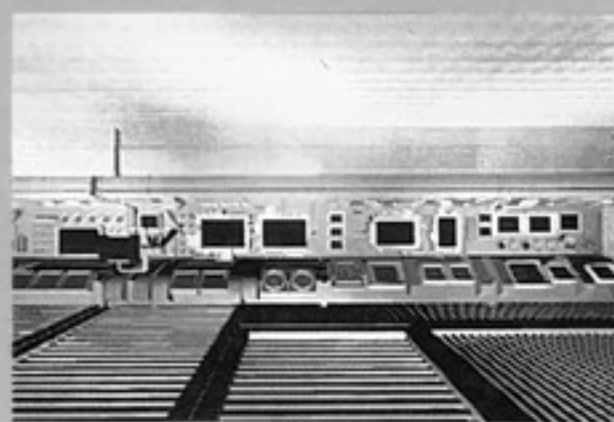
謎の回転音響塔が出現

ガサゴソやっているうちに、工場のような場所に出た。制御卓の1つをいたずらしていたら、突然メガホンつきの塔がニョッ

キリと。さらにボタンをいじっていると、リズムをとりながら回転し始めた。これは終業時刻のサイレンだったのかも……。

松本零士的“コンパネ”?

お次は工場とはうって変わって、小綺麗なコントロールルームだ。画面上にあるほとんどのディスプレイモニターが「Quick Timeムービー」を映し出せるようになっている。もうこの世界では、当たり前のようになってしまう。逆に感動は少なくなってしまった。そのほか、「宇宙戦艦ヤマト」などSFマンガでおなじみの松本零士氏なんかが好き



そうなコントロールパネルなんかもある。ここから先に進むには、「ドアらしくないドア?」を開けることができれば先に進まないのだ。

3種の武器が使える射的場

ロボットは途中で見失ってしまった。しかし、クリーンルームに入るときのように光の消毒を浴び、謎の実験場やカプセル型的高速エレベーターユニットを通過するうちに、いよいよこの世界の核心に近づいてきたような気がしてくる。突然現れた射的場では、N社の担当者が「どうもウチの製品には似合わない」

と難色を示すほど残酷なシーンを見ることができる。ま、ロボットを標的にして3種の武器で溶かしたり、破壊したりするだけなんだけど、描写がまたリアルなんだ。むごいと思いつつ、射的場を後にすると、まだまだ先があることを思い知らされるのだが……。うん、種あかしはこのへんにしておこうか。

ドーム都市を後にして

繰り返しいうことだが、「L-ZONE」はゲーム性があまり強くない。ちょうど映画や芝居がゲーム性をもっていないのと同じだ。それでも楽しめるのは、いままでにないものだからである

う。評価は人によってさまざまだろうが、これは必ず記念碑的な作品になる。キミも機会があればぜひ本物を見て、これからのマルチメディアといわれるソフトのあり方を占ってみよう。



SEGA

専門店

サンタ

ルナが出るぞ!! ヤッタ?
セナも来るぞ!!

郵便振替番号 東京5-708150(有)サンタ

商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

☎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(5月~7月)

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| ① セナ スーパーモナコGP2
7/17 5,200円 | ⑥ デビットRバスケットボール
7/14 3,300円 |
| ② サンダーフォースIV
7/24 5,900円 | ⑦ グレイランサー
7/10 5,700円 |
| ③ ドッジ弾平
7/10 ☎ | ⑧ グランドスラム
6/5 4,500円 |
| ④ 中島悟のF1ヒーロー
5/15 4,900円 | ⑨ キングコロッセア
6/26 4,000円 |
| ⑤ ツインクルテール
7/24 5,200円 | ⑩ ロイヤルブラッド
6/30 7,000円 |

5~7月のソフト

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 中島悟のF1ヒーロー
5/15 4,900円 | グレイランサー
7/10 5,700円 |
| カメレオンキッド
5/29 4,400円 | ドッジ弾平
7/10 ☎ |
| シーザーの野望II
5/29 4,400円 | デビットRバスケットボール
7/14 3,300円 |
| グランドスラム
6/5 4,500円 | キングサーモン
7/17 4,500円 |
| キングコロッセア
6/26 4,000円 | セナ スーパーモナコGP2
7/17 5,200円 |
| ロイヤルブラッド
6/30 7,000円 | ひょっこりひょうたん島
7/24 3,300円 |
| ペーパーボーイ
6/26 4,500円 | ツインクルテール
7/24 5,200円 |
| スピードボール
6/19 4,500円 | ラングリッサー
7/1 5,200円 |
| トッププロゴルフ
6/19 ☎ | サンダーフォースIV
7/24 5,900円 |
| スーパーファンタジーゾーン
7/30 4,900円 | チェルノブ
7/1 ☎ |

サンタのおすすめベストヒット20(在庫のある中から
あいいうえお順)

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| アウトラン 2,800円 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ 3,800円 |
| アークスオデッセイ 3,000円 | ソーサルキングダム 4,800円 |
| アドバンスド大戦略 4,000円 | 大魔界村 4,600円 |
| ギャラクシーフォースII 3,000円 | ドナルドダック 2,800円 |
| ゴールデン
アックスII 3,000円 | バハムート戦記 2,800円 |
| ザ・スーパー忍 4,000円 | ベアナックル 3,800円 |
| シャイニング&
ザ・ダクネス 2,000円 | 麻雀道場 4,000円 |
| シャイニングフォース 4,900円 | マスターオブモンスター 2,000円 |
| スーパーモナコGP 4,000円 | ミッキー・マウス 3,000円 |
| ゼロウィング 3,800円 | 雷電伝説 3,000円 |

メガドライブ 11,800円

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

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| ART ALIVE 2,600円 | ダライアスII 2,800円 |
| アトミックロケット 2,000円 | ちびまる子ちゃん 3,800円 |
| アリシア・ドラグーン 5,200円 | ディックトレシー 1,500円 |
| アローフラッシュ 2,000円 | ディノランド 2,800円 |
| アンデッドライン 5,000円 | テクモワールドカップ 4,100円 |
| イスIII 5,800円 | TOEJAM & EARL 4,400円 |
| ヴァーミリオン 2,000円 | 信長の野望 8,000円 |
| ウィブラッシュ 1,500円 | バッドオーメン 4,500円 |
| ヴェリテックス 3,000円 | バトルマニア 2,800円 |
| ヴォルフ 2,000円 | バトルゴルフファースト 1,500円 |
| 宇宙戦艦ゴモラ 4,000円 | ビーストウォリアーズ 4,800円 |
| A列車で行こう 3,500円 | ファイヤムスタング 3,000円 |
| エグザイル 4,800円 | ファンタジスタIII 1,500円 |
| SDガンダム 2,800円 | フェリオス 1,500円 |
| F1サーカスMD 3,800円 | ブロックアウト 2,000円 |
| エレメンタルマスター 3,000円 | プロ野球III 3,800円 |
| カーズ 1,500円 | ヘルツォーク・ツヴァイ 2,000円 |
| 球界道中記 2,800円 | ボナザブラザース 2,000円 |
| 究極タイガー 2,000円 | ボビュラス 2,000円 |
| 空牙 3,800円 | まじかるタルーくん 2,600円 |
| クラックダウン 2,000円 | まじかるハット 1,500円 |
| クルードバスター 5,200円 | マスターオブウェポン 2,800円 |
| ゲインランド 2,000円 | マーベルランド 2,800円 |
| ゴーストバスターズ 1,500円 | ミッドナイトレジスタンス 3,000円 |
| サイバーボール 2,000円 | ムーンウォーカー 2,000円 |
| サンダープロレスリング外伝 3,800円 | モンスターレーサー 1,800円 |
| 三国志 2,000円 | モンスターワールドIII 3,000円 |
| 三国志II 8,000円 | 乱世の覇者 5,900円 |
| サンダーフォックス 1,500円 | ルナーク 3,000円 |
| 新〜夜叉明舞 1,800円 | レスルウォー 3,000円 |
| シャドウオブザビースト 4,900円 | レンタヒーロー 3,000円 |
| シャドウダンサー 2,000円 | ロードバスターズ 4,500円 |
| ジャンクション 2,000円 | ローリングサンダーII 4,500円 |
| 雀魂物語 4,800円 | ワードナーの森 2,000円 |
| 上海III 4,000円 | ワニワールド 4,500円 |
| ジュエルマスター 2,000円 | |
| ジュジュ伝説 3,200円 | |
| 将領の星 4,000円 | |
| ジョーモンタナF 3,500円 | |
| スライムワールド 4,500円 | |
| スライダーク 4,200円 | |
| ストームロード 2,800円 | |
| ストリートスマート 3,800円 | |
| スーパーエアウォフ 3,000円 | |
| スーパーハイドライト 2,000円 | |
| スーパーハンガオン 3,900円 | |
| スタークルーザー 2,800円 | |
| スパイダーマン 2,000円 | |
| スペースインベーダー 1,500円 | |
| セイントソード 3,500円 | |
| 戦場の狼II 2,800円 | |
| ソードオブソダン 1,000円 | |
| ダイナマイトテューク 3,000円 | |
| 太平洋 2,800円 | |
| 大航海時代 8,800円 | |
| ターボアウトラン 3,600円 | |
| ダーウィン4081 1,500円 | |
| タクスフォースEX 4,800円 | |
| ダーナ 3,000円 | |

- | |
|-------------------------|
| 武者アレスタ 4,500円 |
| エイリアンストーム 3,000円 |
| ジョーモンタナII 3,000円 |
| ダブルドラゴンII 3,000円 |
| 忍者武雷伝説 3,000円 |
| ファステストI 2,000円 |
| ファンタジア 2,000円 |
| ブルーアルマナック 2,800円 |
| メガトラックス 2,000円 |
| 港のトレイシア 3,800円 |
| 夢幻戦士ヴァリス 3,800円 |

ワンダーメガ受付中

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| ヘビーノバ 2,000円 | ウッドストック 1,500円 |
|---------------------|-----------------------|

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| アーネストエバンズ 3,800円 | クイズスクランブル 4,600円 |
| コスミック・ファンタジー 5,500円 | デトネーター・オーガン 7月 |
| ソルフィース 3,800円 | ワンダードッグ 7月 |
| デス・プリンガー 4,800円 | LUNAR 6/26 |
| 天下布武 3,800円 | メリーゴーランド 6月 |
| ノスタルジア 3,800円 | シルキーリッパ 7月 |
| フェイエリア 4,800円 | ダークウィザード 7/30 |
| アイルロード 5,500円 | プリンスオブペルシャ 7月 |

- | | | |
|-----------------------|------------------------|-----------------------|
| ゲーム・ギア 13,200円 | チューナーバック 9,500円 | カーアダプター 2,500円 |
| | バッテリーパック 4,800円 | AVケーブル 800円 |
| | ビッグウインド 1,800円 | 対戦ケーブル 1,000円 |

ゲーム・ギア専用ソフト

- | | | |
|-----------|--|---|
| 1200円コーナー | 2500円コーナー | 2700円コーナー |
| ギア・スタジアム | ギャラガ'91
クニちゃんのゲーム天国
ドナルドダック
コラムス 琉球
バックマン 紫雲城
バット&バスター
ハレーウォーズ
ファンタジスタ
ポッププレーヤー
モンスターワールドII
エイリアンシンドローム
バスターボール | アックス伝説
グリフォン
まじかるタルーと

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
プレイ アレスタ
まじかるボビリス |

- | | | |
|---|---|--|
| 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) | 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) | 3900円コーナー
ディックトレシー
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
ボナザブラザース
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 |
|---|---|--|

- | | |
|---------------------------|---|
| 無料ソフト | 3600円コーナー |
| ギャラクティックプロテクター
め組レスキュー | ゴーストバスターズ
サマーゲームス
上海
チョプリフタ
ワンダークリスタル
ブラックベルト(北斗の拳)
ワールドカップイタリア |

- | | |
|--|--|
| 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 | 3900円コーナー
アメリカンベースボール
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
エリアアサルト
カリフォルニアゲームス
カリフォルニアゲームス
クラウドマスター
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
サガイヤ(ダライアス)
ファイナルパブルポブル |
|--|--|

- | | |
|--|--|
| 500円コーナー | 光線銃用ソフト |
| アフターバーナー
熱球甲子園
スポーツパッドサッカー
ロードオブソード | 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コマンド 800円
コントロールパッド 700円 |

- | |
|---|
| 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
ダブルドラゴン 2,500円
ファミリーゲームス 1,500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。

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。詳しくはお電話にて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。●業者からの売り込み歓迎、ただし新品に限ります。

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配達になります)

第25回 通信販売



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

スーパーファミコン (任天堂)
定価 ¥25,000 **¥17,400**

(6/10) ストリートファイターII
(6/19) ~ (7/末) 入荷分随時受付予定

(6/26) 甲子園2 定価 ¥8,900 **¥6,700**
(6/26) キャメルトライ 定価 ¥8,500 **¥6,400**
(6/26) PGAツアーゴルフ 定価 ¥8,500 **¥6,400**
(6/26) アストラルバウト 定価 ¥9,300 **¥6,800**
(6/中) 飛龍の拳S 定価 ¥9,700 **¥7,300**
(6/下) ライトファンタジー 定価 ¥8,900 **¥6,700**
(6/下) スーパードンクショット 定価 ¥8,600 **¥6,450**
(6/末) SDガンダムX 定価 ¥9,500(予) **¥7,400**
(6/末) スーパー将棋 定価 ¥8,800 **¥6,600**
(6/末) 横山光輝三国志 定価 ¥9,500(予) **¥7,100**

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

(6/25) ドルアーガの塔 定価 ¥6,800 **¥5,000**
(6/26) 高橋名人の冒険島 定価 ¥6,500 **¥4,800**
(7/10) ソルジャーブレイド 定価 未定 **TEL**

アイドル花村ファンクラブ 定価 ¥8,900 **¥6,550**
究極麻雀アイドルグラフィック 定価 ¥8,900 **¥6,600**
パロディウスだ! 定価 ¥9,800 **¥7,250**
サラマンダ、ちびまる子ちゃん 各 **¥3,400**
ダウンロード、パワーイレブン
CD コブラII
CD カルメンサンディエゴを追え
ゴモラスピード
ミスバグ大冒険
各 **¥1,950**

ネオジオ (SNK)
定価 ¥48,000 **¥34,400**

コントローラー **¥5,200**
メモリーカード **¥2,600**
(6/末) キングオブモンスターズ2 定価 ¥25,800 **¥20,650**
ラストリゾート 定価 ¥22,800 **¥18,250**
ベースボールスタープロフェッショナル2 定価 ¥23,800 **¥19,050**

(7/3) パロディウスだ! 定価 未定 **TEL**
(7/10) ゆうゆのクイズでGOGO! 定価 ¥8,500 **¥6,400**
(7/24) T.M.N.T. 定価 未定 **TEL**
(7/上) プリンスオブペルシャ 定価 ¥8,800 **¥6,600**
(7/中) サンドラの冒険 定価 ¥8,300 **¥6,250**
(7/末) キャプテン翼III 定価 ¥8,900 **¥6,700**
甲竜伝説ヴィルガスト 定価 ¥9,000 **¥6,750**
斬IIスピリッツ 定価 ¥9,800 **¥7,350**
マジックソード 定価 ¥8,500 **¥6,400**
F-1 GRAND PRIX 定価 ¥9,700 **¥7,650**
スーパーアレスタ 定価 ¥8,700 **¥6,550**
スーパー上海ドラゴンズアイ 定価 ¥7,800 **¥5,850**
バブルビーチの波濤 定価 ¥9,800 **¥7,350**
スーパーバーティラッシュ 定価 ¥8,800 **¥5,900**
スーパーファイアードレスリング 定価 ¥8,500 **¥6,400**

PCエンジン3D-ROM2 (NEC)
定価 ¥47,800 **¥33,450**

(6/25) SCD トップをねらえ 定価 ¥6,800 **¥5,000**
(6/下) SCD F1サーカススペシャル 定価 ¥7,900 **¥5,850**
(6/下) CD らんま 1/2 定価 ¥7,200 **¥5,300**
(6/12) CD 太閤記 定価 ¥8,500 **¥6,300**
忍者龍剣伝 定価 ¥6,500 **¥1,950**
ヘビーユニット 定価 ¥6,600 **¥800**
ドラゴンセイバー、ファイナルラップソイン
トイレキッズ、グラディウス
SCD R-TYPE、熱血高校サッカー編
SCD ヒューマンスポーツフェスティバル
SCD イース3
CD 熱血高校サッカー編
CD ヴァリス4
各 **¥2,950**

ミュージーシオンネーション 定価 ¥21,800 **¥17,450**
ニンジャコマンドー 定価 ¥23,800 **¥19,050**
餓狼伝説 定価 ¥23,800 **¥19,050**
サッカーブロール 定価 ¥21,800 **¥17,450**
スラッシュラリー 定価 ¥23,800 **¥19,050**
あしたのジョー伝説 定価 ¥19,800 **¥15,850**
クイズ迷探偵ネオ&ジオ 定価 ¥21,800 **¥17,450**

ナイトガンダム物語 定価 ¥9,500 **¥7,100**
高橋名人の大冒険島 定価 ¥8,500 **¥4,900**
ファイナルファンタジーIV 定価 ¥8,800 **¥6,850**
ロマンシングサガ 定価 ¥9,500 **¥7,400**
ソウルブレイダー 定価 ¥8,800 **¥5,900**
ダンジョンマスター 定価 ¥9,800 **¥4,900**
まじかるタルーとくん 定価 ¥8,000 **¥5,600**
ウルトラマン 定価 ¥7,800 **¥5,900**
サンダースピリッツ 定価 ¥8,800 **¥5,900**
S.T.S.ストライクガンナー 定価 未定 **TEL**
ポピュラス 定価 ¥8,800 **¥3,100**
スーパー伊忍道 定価 ¥11,800 **¥7,100**
スーパーヴァリス、サーティオン 各 **¥5,900**
スーパーEDF、ロケットピア 各 **¥4,900**
悪魔城ドラキュラ 定価 ¥8,800 **¥5,200**

PCエンジンCD-ROM (NEC)
定価 ¥59,800 **¥39,950**

(SCD) 天外魔境II 定価 ¥7,800 **¥5,750**
(CD) 改造町人シュビリンマン3 定価 ¥6,800 **¥3,100**
(SCD) 未来少年コナン 定価 ¥7,200 **¥2,950**
(SCD) プリンスオブペルシャ 定価 ¥6,800 **¥3,100**
(CD) 雀偵物語2 出動編 定価 ¥4,800 **各 ¥3,500**
(SG) 大魔界村 定価 ¥10,800 **¥2,900**
ワンダーモモ、スクウィーク
ドラゴンスピリット、イメージファイ
タイルフレーム、死霊戦線
ネクロマンサー、ソルソン2
ダライアスプラス、ラビオレプススペシャル
ビジランテ、プロディア
桃太郎伝説ターボ
各 **¥950**

クロスソード 定価 ¥21,800 **¥17,450**
ASOII ラストガーディアン 定価 ¥18,800 **¥15,050**
キングオブモンスターズ 定価 ¥19,800 **¥15,850**
エイトマン 定価 ¥21,800 **¥17,450**
ジョイジョイキッド、リーグボーリング
NAM1975、ザスーパーパイ
麻雀狂列伝、マジシャンロード
ニンジャコンバット 各 **¥8,950**

メガドライブ (SEGA)
定価 ¥21,000 **¥11,400**

ワンダーメガ (SEGA)
定価 ¥79,800 **¥57,900**
(6/25) ロイヤルブラッド 定価 ¥9,800 **¥6,850**
(6/26) デビットロビンソンバスケットボール 定価 ¥5,800 **¥3,800**
(7/10) ドッジ弾平 定価 未定 **TEL**
(7/17) スーパーモナコGPII 定価 ¥7,800 **¥5,100**
中島悟F-1 HEROMD 定価 ¥7,800 **¥5,450**
シャイニングフォース 定価 ¥8,700 **¥5,700**
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**
サンダーブレスリング列伝 定価 ¥7,400 **¥3,950**
信長の野望 武将風雲録 定価 ¥11,800 **¥6,950**
三国志II 定価 ¥14,800 **¥7,950**
太平記 定価 ¥8,700 **¥1,950**
JuJu伝説
ジョーモンタナ2 フットボール
モンスターワールド3
A列車で行こうMD
SDヴァリス、夢幻戦士ヴァリス
シャドウオブザビースト、戦場の狼II
ダイナマイトデューク、究極タイガー
ブルーアルマナック、シーザーの野望
各 **¥2,900**

ファミリコンジョビューター (任天堂)
定価 ¥14,800 **¥9,600**

(6/10) 三国志II 覇王の大陸 定価 ¥6,900 **¥5,100**
(6/26) エスパードリーム2 定価 未定 **TEL**
(6/26) びっくり熱血新記録 定価 ¥6,500 **¥4,800**
(6/26) CAPCOM バルセロナ'92 定価 ¥6,500 **¥4,800**
ガチャポン戦士4 定価 ¥8,500 **¥4,900**

ゲームボーイ (任天堂)
定価 ¥12,500 **¥8,500**

ナムコクラシック、テトリス
スーパーマリオランド
ドクターマリオ
ヨッシーのたまご 各 **¥1,950**
充電式アダプター **¥2,950**

メガ-CD (SEGA)
定価 ¥49,800 **¥35,900**

(6/12) LUNAR THE SILVERSTAR 定価 ¥7,800 **¥5,500**
CD クイズスクランブルスペシャル 定価 ¥6,800 **¥4,750**
CD 魔法の少女シルキーリップ 定価 未定 **TEL**
CD デスプリンガー 定価 ¥7,400 **¥5,200**
CD コスミックファンタジーストーリー 定価 ¥7,800 **¥5,500**
CD 精霊神世紀フェイエリア 定価 ¥7,400 **¥5,200**
CD 天下布武 定価 ¥7,800 **¥5,600**
CD 惑星ウッドストック 定価 ¥6,800 **¥950**
CD ソルフィース 定価 ¥6,800 **¥2,450**
CD アーネストエヴァンス 定価 ¥7,300 **¥1,950**
CD ヘビーノヴァ 定価 ¥6,800 **¥2,450**
CD ノスタルジア1907 定価 ¥7,200 **¥3,900**
CD バックアップRAMカートリッジ 定価 ¥6,300 **¥4,650**
ファンタジア 定価 ¥4,500 **¥1,950**
クラックス、ロードプラスターズ
ポピュラス、ファイアームスタング
スーパーエアウルフ、ちびまる子ちゃん
ゴーストバスターズII、ワニワニワールド
ソードオブソダン
各 **¥1,900**
シャイニング&サタクネス、バハムート戦記
クラックダウン 各 **¥1,200**

第二次スーパーロボット大戦 定価 ¥8,500 **¥4,900**
ファミスタ'92 定価 ¥5,000 **¥2,900**
ファイアーエンブレム外伝 定価 ¥6,800 **¥5,000**
すごろクエスト 定価 ¥6,800 **¥1,950**
熱血高校ドッジボール部、TMNT2
森田将棋、天地を喰らうII
ファイナルファンタジー4
各 **¥2,950**

ゲームギア (SEGA)
定価 ¥19,800 **¥12,950**

ゲームギア専用TVチューナーバック **¥9,900**
ドナルドダック
ソニックザヘッジホッグ 各 **¥2,650**
ジョーモンタナフットボール 定価 未定 **TEL**
(6/12) きゅわんぶらあ自己中心派 定価 ¥3,800 **¥2,650**

●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、現金書留が郵便振替で送金下さい。このとき、商品名を書いたメモを同封する。必ずおつりのないように。(差額の返金はしません)
- ④ 現金が到着してから、10日前後で商品が届きます。(郵便振替の場合は15~20日)

●代金の目安

商品代 + 手数料 (1本につき100円) + 送料 (ふつうのソフト3本まで 300~500円) (本体とソフト数本ぐらい 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、修理はしてありません。
- 商品の返品・交換は致しません。
- 15日以上たっても商品がとどかず、何の連絡もない場合は、電話でお問い合わせ下さい。
- 相場での安いソフトは、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 株ホップ

郵便振替 番 票0-365589 株ホップ

この価格はすべて税込みです。新品のみ扱っています。 6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。

THUNDER FORCE IV	P61
ロイヤルブラッド	P65
闘技王 キングコロッサス	P68
グレイランサー	P70
ペーパーボーイ	P74
ダイナブラザーズ	P76

THUNDER FORCE IV

テクノソフト/7月24日発売予定/8,800円/SHT/8M

完成度ゲージ

80%

1人プレイのみ

8Mでグレードアップした「IV」が着々と完成へ



● 新しいサンダーフォースのウリはココだ!!

メガドライブでもっとも人気のあるシューティングゲームといえば、この「サンダーフォース」シリーズだろう。X68000から移植された「THUNDER FORCE II MD」、アーケード版にまでなった「THUNDER FORCE III」の2作は、間違いなく名作といえる。

そして今回の「IV」となるわけだが、前作とほぼ同じゲーム内容の横スクロールシューティング。なんといっても今回のウリは、8Mと前作の2倍もの容量を使い、いろいろな新しい試みをしていること。それらの要素を1つずつ見ていくことにしよう。



各種武器を状況に応じて使い分け、突き進むのだ。先は長いぞ!

その1 上下スクロール

このゲームは、ただの横スクロールゲームではない。上下にもスクロールすることで、マップに幅をもたせているのだ。もちろん各面の背景は、前作を超えるほどの緻密さを誇っている。容量が2倍になったことが、ここにも反映されているってことだ。



雲が流れる様子などは凝ったグラフィックが使われている。

基本的には横スクロールだが、上下の移動範囲も画面より広くなる。

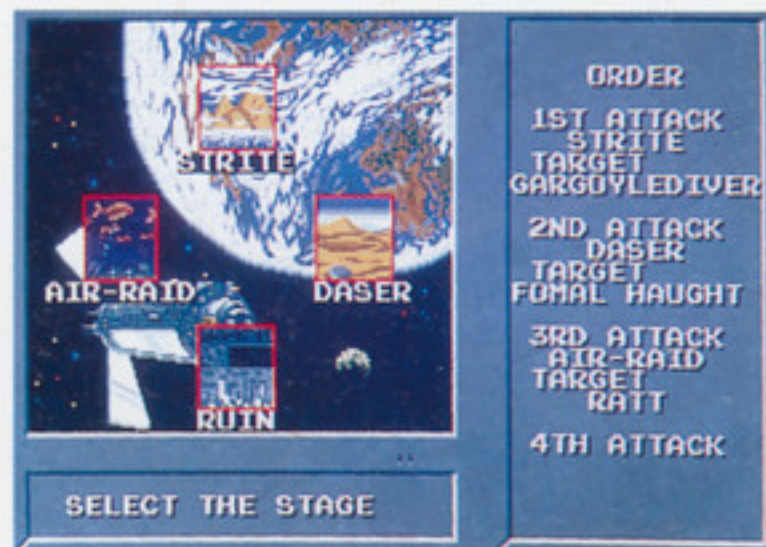


©1992 Technosoft. *画面写真はすべて開発中のものです。

その2 面セレクト

前作の「III」にもついていた機能。前作では1から4面までの好きな面からスタートできたが、その後は順番が決まってしまった。たとえば3面から始めたら、4、1、2、という順番に決まってしまう。

しかし、「IV」では1面から4面まで、あらゆる順番で遊べるのだ。それもクリアしたら次の面を選ぶのではなく、最初にすべての面の順番を選べるのでスムーズに進行できる。



プレイする面がスライドする。自分の好きな順番でゲームスタートだ。

その3 スピードコントロール

最近のシューティングゲームによく見られる、自分の操作する戦闘機のスピードを調整する機能。「THUNDER FORCE III」では、エンジンの出力をパーセンテージで表示し、ボタンを押すとスピードを4段階に変更できた。今回の「IV」ではさらに細かくスピード調節ができるようになった。ボタンを押したままにすると、1%きざみでスピードが変更できるぞ。

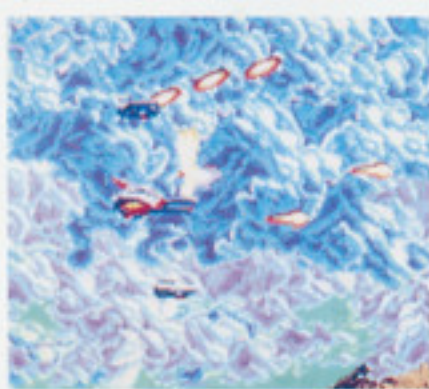


スピードコントロールが細かく調整できるため、いらだつことはないぞ。

兵器マニュアル

TWIN SHOT

最初から持っている武器。前方に弾を連射する。それほど強くないが、ザコなどには十分強さを発揮する。ボスにはツライかも。



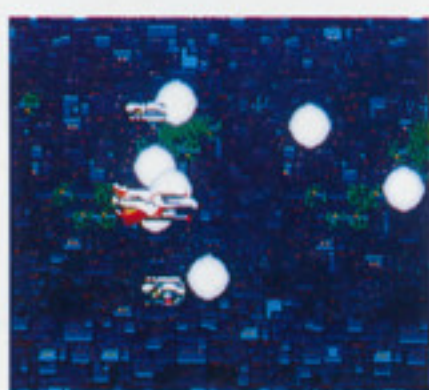
RAILGUN

バックショットが、アイテムによりパワーアップしたもの。後方にレーザーを発射。威力はあるが、連射性はバックショットより劣る。



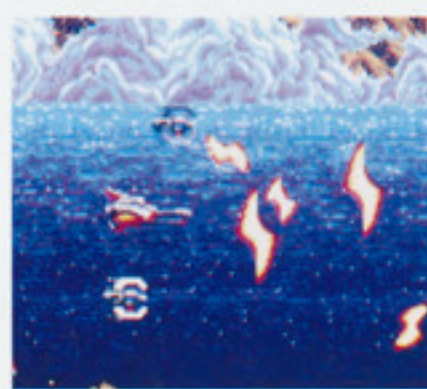
HUNTER

敵を自動的に追尾してくれる、カシコイ武器。しかし弾自体の威力は強くない。他の武器で破壊できる壁を壊せないのが大きな欠点。



BLADE

ツインショットが、アイテムによってパワーアップしたもの。もちろんパワーは、ツインショットを上回る。ボスにも有効な武器だ。



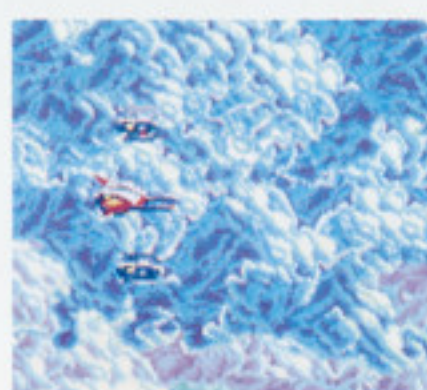
SNAKE

ライネックスの上下に爆弾を投下する。破壊力はバツグンで、しかも地面を這うように進む。しかし前方への攻撃が甘くなるのが欠点。



CLAW

自機の周囲を回り、敵の弾を防いでくれる。こいつがいてくれるおかげで攻撃範囲も広くなり、最高の攻撃力を得る。



BACK SHOT

前方と後方に弾を連射する。ツインショットよりも弱い、最初から装備されているのでありがたい。後方の敵に対抗するにはコレ。



FREE WAY

今回の新兵器だ。十字キーを入れている方向の逆方向に、放射状に弾を発射する。使いこなすのに、ずいぶん時間がかかりそう。



SHIELD

ライネックスの周囲を回転するユニット。敵の弾を防御してくれたり、武器を強化してくれたり、とにかくありがたいユニットだ。



STAGE 2

スペースコロニーでの攻防

ヴィオスの侵攻により、平和だったコロニーは廃墟（はいきょ）となってしまった。そのコロニー内部で、敵軍と戦うステージだ。ステージが始まってスグ、上に移動すると壁にぶつかってしまう。まずはここに注意しよう。

何度も登場する機雷（きらい）のような敵は、倒すと数発の弾を発射する。この弾はまっすぐ飛ばずに、放物線を描くように下に落ちていくので、気をつけて避けよう。

途中に出るハンターは、必ず取っておく

こと。ロボット型の敵やボスと戦うときに役に立つはずだ。

中ボスは扇状にたくさんの弾を発射してくる。弾のスピード自体は遅いので、よく見れば避けられる。ひたすら避けながら連射していれば勝てるだろう。



上と下にある壁には要注意。ぶつかるとうる。死んでしまうぞ。



中ボスはたくさん弾を出してくるので、落ちついて攻撃しよう。



敵の機雷には注意しよう。まっすぐ落ちてくると思ったら、大間違い。

ボスはこちら倒せ！

2つの巨大な砲台を持つこのボス。最初はこの砲台から1発ずつの弾を発射するが、片方が破壊されると、残りの片方の砲台から同時に3発の弾が発射される。なるべく画面左側で戦うようにしよう。

破壊された砲台も攻撃を仕掛けてくる。レーザーのような長い光線が発射してくる

のだ。これまた避ける以外に方法がないので、とにかく画面左側で避ける。

ボスの弱点はこの砲台ではなく、じつは中央にあるコアなのだ。ここを狙うこと。レーザーと一緒に発射される弾を避けながら、コアめがけて連射だ。弾を避けるときに必要以上に動いてしまい、レーザーに当たることのないように。なお、エンジン出力を50%くらいに落としておくと安全だ。



レーザーを発射してくるボス。なるべく画面の左側で戦おう。



敵の攻撃が激しいところだ。まずは弾を避けるのが先決。攻撃はそれから。

STAGE3

敵の攻撃をすり抜け、逆襲だ

オーン軍の爆撃機が、大編隊を組んで飛来してくるステージ。とにかく敵の攻撃が激しいので、敵の攻撃パターンを覚えるしかない。

まず前半は、爆撃機が落とす爆弾に注意。爆撃機の下を通過すると、今度はレーザーを発射する敵もいるから素早く通り抜けよう。さらにタチの悪い敵になると、画面から消える寸前に、誘導ミサイルを発射してくる。

中盤になると、急に照準のようなものが表示される。これは敵の砲台の照準で、照準の

場所に弾が飛んでくる。常に円を描くように動かしていないとやられてしまうぞ。

後半には爆撃機の大編隊が飛来する。超高速で飛来するうえ、ザコ敵も編隊で出現する。幸い、画面右からしか敵は登場しないので、前方に連射しながら敵を避けよう。



敵の厳しい攻撃。この場を早く逃れたいところだ。まずは攻撃パターンを覚めよう。

ミサイルが数発落ちた。まともに受けるため破壊力があるので注意。



いつばいいるザコ敵をなめてかかると、後で痛い目に合うんだぞ。



ボスはこう倒せ！

このボスの攻撃は2種類。ライネックスがボスよりも後方にいるときは、円形のレーザーのような攻撃をしてくる。この弾はライネックスの攻撃を無効にするため、敵への攻撃がしにくくなる。

ライネックスがボスの前方にいるときは、ミサイルランチャーのような連続ミサイル

攻撃を仕掛けてくる。このミサイルは破壊できるので、バックショットなどで戦おう。

この2つの砲台を破壊すると、ボスの弱点であるコアが出現する。このときボスの中央ハッチから、誘導ミサイルとザコ敵を射出してくる。なるべくボスの上方には行かないようにしたほうがよい。ちなみにコアは、前方からは攻撃しにくい。よって後方に回り込み、とにかく連射して倒そう。



ボスが後方にいるときはバックショットなどをうまく使い、戦おう。



破壊した砲台から現れたハッチ。こいつを狙ってやっつけろ。

STAGE5

後半につなげる中間地点

前半の最終ステージ。1から4面までは、好きな順番で遊べたのだが、この面は1から4面をすべてクリアしないと、見ることはできないのだ。

この面ではスタート時、ユニットが2つ登場する。この直後に、ザコ敵が多数出現する。ザコ敵とはいっても、3方向に弾を発射するうえ、編隊を組んでたくさん登場する。ここで止まることは禁物だ。また、常に上下に移動していないと死んでしまうぞ。

その後、1面で登場した戦艦が再登場。多数の砲台があるので、ハンターやスネークを使って、壊しながら進もう。戦艦の前部まで進んだ後、再び後部に戻ることになる。戦艦の上部か下部か、好きなほうに進めるが、砲台を壊されたほうに進もう。



いきなり、編隊を組んで3方向に攻撃してくる。上下に移動しながら、避けよう。

ここではスネークが効果的だ。戦艦の砲台に向かって撃つのだ。



戦艦の下部に沿って進み、戦艦の砲台を壊しながら進んでいこう。

ボスはこう倒せ！

中ボスとボスが登場するこのステージ、じつは両方とも倒せない。中ボスは一定のダメージを与えると逃げてしまうし、ボスはまったくダメージを与えることができない。

中ボスの攻撃は、多方向に広がるレーザ

ー砲がメイン。レーザー砲を画面左端で、上下に避けよう。

ボスはまったく歯が立たない。なにしろこのボスのレーザー砲は、あの巨大戦艦をも倒してしまうほど、強力なのだ。

とりあえず、ボスはどこかへ行ってしまう、この場は助かる。このままでは勝てないので、武器をパワーアップ。後半へ移る。



中ボスとの攻防。とりあえず攻撃を仕掛けよう。中ボスはじきになくなってしまう。

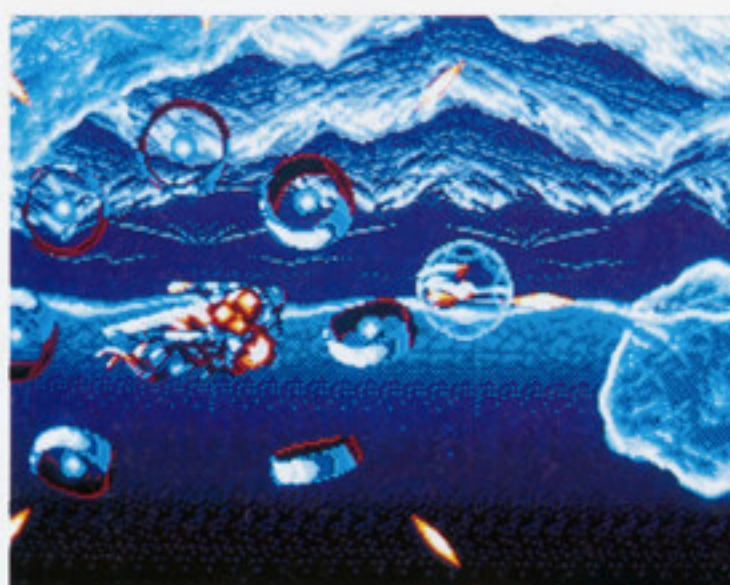


ついにボスとの対決だ。それにしても強い。どっか行ってしまうまで待とう。

STAGE6

惑星ヴォルバドス

このステージ6から第2部に突入する。このステージの舞台は惑星ヴォルバドス。この惑星では地表全体が氷河で覆われているため、水中に潜っての戦いとなる。水中ということでおお敵も海洋生物が中心なのだ。クラゲや魚のようなものが攻撃してくるぞ。ここまできると中ボスなんかも手ごわくなってくる。攻撃しても、再生するやつもいるぞ。



氷河の下での戦い。水中ではさまざまな海洋生物が攻撃してくるぞ。

ゆうゆうと泳いでる魚のようだが、こいつがつかまってきて、攻撃するんだ。



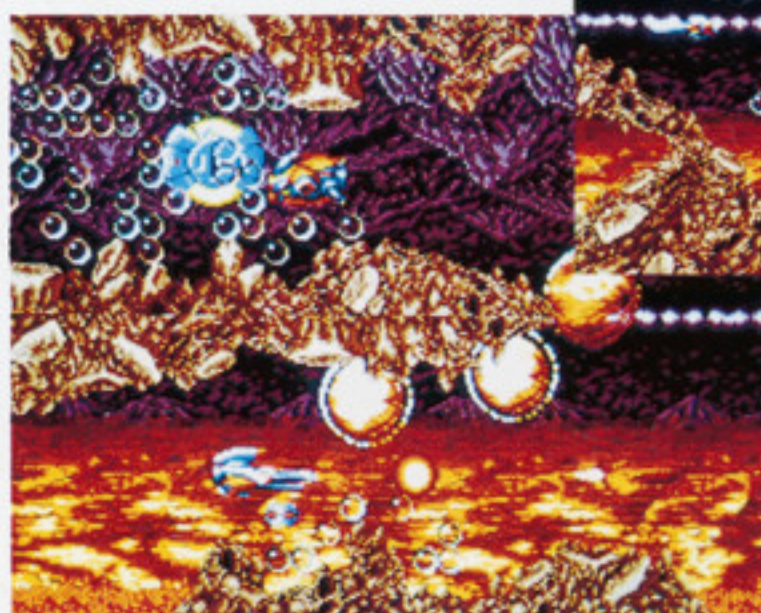
このステージも上下スクロールができる。ブレードも効き目が弱くなったかな？

STAGE7

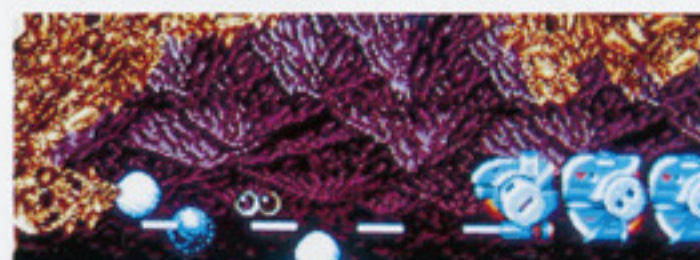
惑星デスビオ

ステージ7は惑星デスビオでの戦いだ。この惑星は火山活動によりマグマや毒ガスがところどころで吹き出している。画面を見ても熱さがにじみ出てきそうな感じだ。灼熱のゾーンを避けながら、ライネックスを操作し、突き進もう。これから向かってくる敵はなかなか死ななかつたりするので、慎重にプレイしよう。先はまだまだ長いぞ。

まるでアワのようなものがいっぱい出てきたが、あれが毒ガスなのだろうか？



いきなりの火山爆発で溶岩が吹き出してくるかもしれない。油断するな。



上は崩れ落ちそうな岩、下はムンムンと溶けてしまいそうなマグマ。



THUNDER FORCE IVの新作発表会から 恒例の編集部対抗ゲーム大会も開催



話題作の発表会ということで、セガの鎌田繁雄、H.E.事業本部長も駆けつけていた。



前作の「サンダーフォースIII」をはるかに超えるできだと語るテクノソフトの大園富美男社長。

去る5月8日、東京・全日空ホテルで「THUNDER FORCE IV」の新作発表会が行われた。

「THUNDER FORCE IV」を開発したテクノソフトは、一昨年に「THUNDER FORCE III」を発売し、多くメガドラユーザーの心を射止めた。その続作にあたる今回の作品だけに、前評判は非常に高くなっている。

テクノソフトの大園富美男社長も「CDソフトが増えているなかでROMカートリッジもまだまだ健在」と自信をもって語っていた。

そして、毎回恒例となっている編集部対抗ゲーム大会も行われた。本誌編集部をはじめ、メガドライブFAN、HIPPON SUPERノ、ファミコン通信、マル勝スーパーファミコンから編集部代表が集い、競い合った。今回は



ゲーム大会の進行役の新井さんは「IV」の開発担当者だったります。

各編集部とも強力メンバーをそろえ、ゲーム大会にのぞんでいたようだ。ゲーム中も真剣だ。



HIPPON SUPERノ編集部が優勝したが、ちなみにBEメガ編集部はOLIX光治が出演し、マル勝に続く3位だった。無念。

メーカーさん
から
ひとこと

「III」が最高だったので、「IV」のできが心配だ、という方がいらしゃると思いますが……。大丈夫です、テクノソフトは期待を裏切りません。「IV」は「III」を上回っています。何といてもメーカーのいうことですから間違いありませんヨ。

ロイヤルブラッド

光栄/6月25日発売/9,800円/SLG/8M+B・2

完成度ゲージ

100%

2人同時プレイあり

人間とモンスターが共存するファンタジーSLG



剣に魔法、そしてモンスターが交錯する「ロイヤルブラッド」の世界

人間とモンスターが共存する島国、イシュメリアを舞台にして繰り広げられるファンタジーシミュレーション「ロイヤルブラッド」。プレイヤーは、国を支配している暴君エセルレッドと対立する独立貴族の1人となり、最終的には6つの宝石（魔術師）と王冠を集めてイシュメリア全土を制覇し、新しい王となるのがこのゲームの目的である。そのために

は、宝石魔術師やモンスターたちの力を借りて領土を広げ、民に善政を施しながら国を統一していかなければならないのだ。

このゲームでは、従来の光栄シミュレーションに見られなかった要素がある。それは大雪や疫病といった天災イベントのほかに、国に住んでいるモンスターが引き起こすモンスターイベントだ。具体的に言うと、プレイヤ

ーが統治している領土で善政を行えば、エルフなどのラッキーモンスターが現れてさまざまな手助けをしてくれるが、逆に戦争に明け暮れて領民の生活を顧みなければ、デュラハンなどのイーグルモンスターが現れ、悪政に拍車をかける行為を行なうのだ。

とまあ、簡単にゲームの概要&特徴を説明したところで、今回はシナリオ1をサンプルにして、ゲームの大まかなプレイ方法を紹介しておこう。

シナリオ 1

えらばれし6人の貴族たちは国王エセルレッドを倒すためにあがった。その中でももっとも力をもっていた貴族がエランとレッドワルトである。イシュメリアにふたたび平和をとりもどすには、全ての領地を支配し、6つの宝石と王冠を手に入れ、ロイヤルブラッドをもとどおり復活させなければならない。長い「聖戦」の末だが、こうして幕を開けた。

シナリオ1・エランとレッドワルト

シナリオ1で選べる貴族は、エラン、レッドワルト、ランフランク、ガッシュの4人だ（他はコンピュータが担当）。ちなみに、各貴族が最初から所持している宝石魔術師は、下の図の通りである。この宝石魔術師は、戦争時に第5部隊（1～4部隊は兵士、5部隊は

モンスターや特殊傭兵、宝石魔術師のいずれか）として活躍するほか、全部（全員？）集めるのも目的の1つだ（あと王冠ドラゴン）。

まずここではエランかレッドワルトのいずれかを選ぶとラクにプレイできるぞ（エランのほうが、多少主人公的な感もあるが……）。



レッドワルト・ライル

イシュメリア歴代の王に、文官として仕えてきた名門ライル家の当主。学者の家系であり、頭脳での勝負を得意とする。ブランシェ家とは大猿の仲である。

ミーティア

隕石を落下させる魔法を使う、イシュメリア最強の魔術師。攻撃形態は間接攻撃（サンダラス、ポイズンも同様）で、体力は160。序盤から終盤までかなり役に立つ。



ガッシュ・クリサリス&チル



←コーラル家と火山地帯の覇権を争っている。
→風の魔力を持った女魔術師。体力は130。



ランフランク・コーラル&フレイム

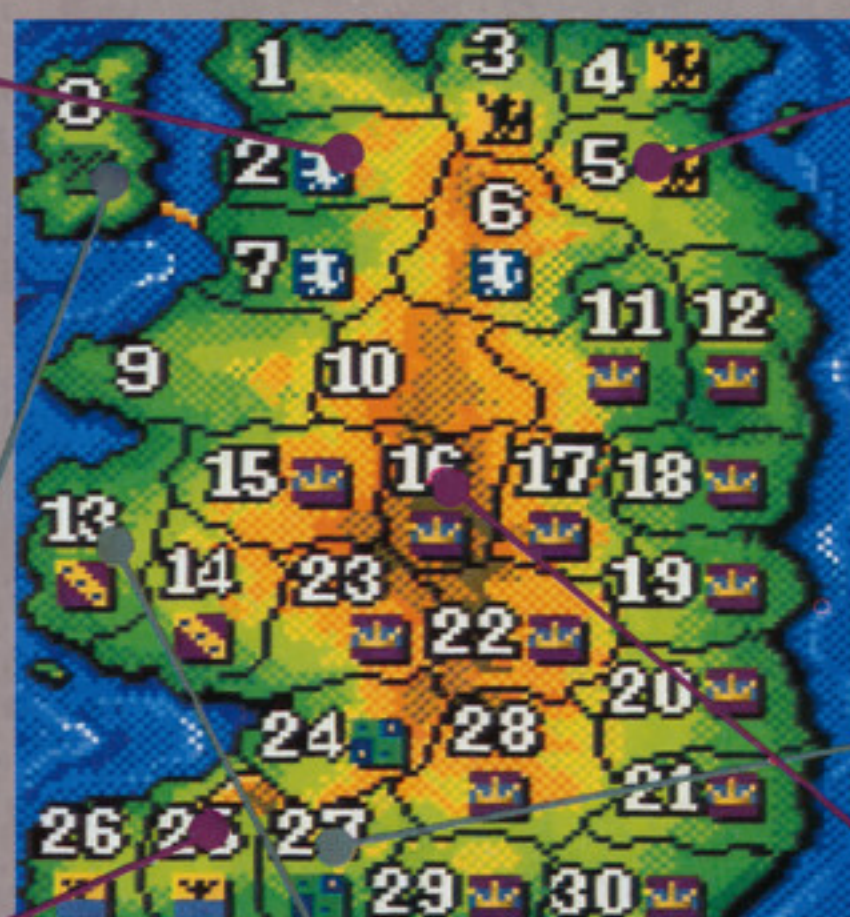


←別名灼熱公。火山地帯を領するため、大地震に悩む。
→炎の魔力を持った魔術師。体力は140。



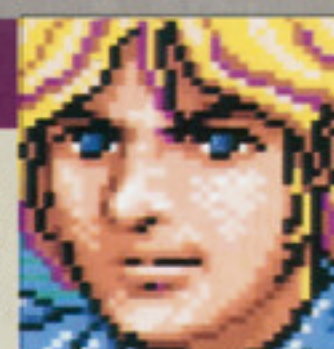
イシュメリアMAP

シナリオ1の各貴族配置図である。またシナリオごとに、登場してくる貴族や、その貴族に味方している宝石魔術師も変わる。



エラン・ブランシェ

イシュメリア歴代の王に、武官として仕えてきたブランシェ家の当主である。軍事力が高く、新王の最有力候補の1人である。ライル家とは大猿の仲。



サンダラス



大地に稲妻を落とす魔術師。攻撃形態は間接（直接攻撃はフレイム、マシェーティ、チルの3人）。体力は150とミーティアに劣るが、戦闘時の移動力は彼より高い。

イリアス・フェリアス&マシェーティ



←元辺境伯。離れ島を治め、平穏な暮らしをしていた。
→氷の魔力を持った女魔術師。体力は120。



レアンデル・モーブル&ポイズン



←森の民を従え、新興勢力を築いたモーブル家の当主。
→紫色の毒の霧を吹きかける魔術師。体力は110。



エセルレッド王&王冠ドラゴン



←イシュメリア国の王。彼を倒し、王冠を手に入れなければならない。
→王の第5部隊として登場するドラゴン。その力はかなり強力である。



攻略に入るその前に……

ゲームの流れ

まず基本的なゲームの流れとしては、

1. 領内の内政にいそしむ
 2. ある程度力を蓄えたら他国と戦争
 3. 領土を広げつつ軍備の増強&領内の内政
 4. 6つの宝石と王冠を集め、全領土制覇
- とまあ、こんな感じなのだが、場合によってはいきなり戦争から始めてもかまわない。ちなみにコマンドは、軍事、民政、対外(外交)、その他(情報、領主交替など)の4種類に分けられる。

それではさっそく、シナリオ1のレッドワルトでプレイ方法を紹介していこう。

MAIN画面



①貴族の紋章②当主(領主)の顔③領民データ(左上段から金、作物、兵数。右上段から統治度、土地価値、防災度)④コマンド⑤当主(領主)名、領地番号⑥領地名⑦身分(当主・領主の区別)⑧年・月季節⑨領主形態マーク(楯:当主在国、剣:領主が統治、旗:当主の直轄地、城:委任国)⑩マップと各領地の所有者を表す貴族マーク

戦闘画面



①攻撃側統率者(当主又は領主)②持ってきた作物の量③あつた何日もつた④戦場フィールド⑤攻撃側部隊とデータ(1:重装騎兵、2と4:重装歩兵、3:長弓兵、5:モンスター、特殊傭兵隊、宝石魔術師のいずれか)⑥戦争開始時期と戦場名、戦争開始からの経過日数と時間(グラフィック表示)⑦守備側統率者⑧本陣⑨守備側部隊とデータ



1. まず領内を豊かにする

我がライル家は、イシュメリア歴代の王の文官として務めてきた名門である。しかも国の最強魔術師ミーティアがついているので非常に心強い。

国の基本は領民である。そこでまず最初は、領内の開墾、防災対策、領民への施し(統治度UP)などを行おう。開墾や統治度を上げれば、9月の収穫率(金、作物)が増加するし、防災度を上げれば天災(国価値、統治度、兵士数などがダウン)が起きても被害が少なくてすむぞ。

またイシュメリアには、人間の手助けをするラッキーモンスター(LM)と、害を及ぼすイーグルモンスター(EM)が住み着いて

いる。善政を行なうとLMが現れて、お金や作物などをくれるのだが、内政を怠るとEMが現れて悪さをするので気をつけよう。



どちらをおこないますか?
開墾 ▶ 防災

3月に災害が起こる可能性があるの
で、まずは最初に防災。また領民の
統治度が低い場合は、早めに作物を
施しておこう。

モンスターとの正しい交際

モンスターイベントに登場するモンスターは以下のとおり。
●ラッキーモンスター(数値UP)……エルフ(統治度)、レッドキャップ(土地価値)、エアリアル(防災度)、ファールゴルタ(作物)、レブラホーン(金)、フェイ(兵数)、ユニコーン(政治・軍事力)、グウレイグ(魅力・名声)
●イーグルモンスター(数値DOWN)……ピクシー(土地価値)、ブラックアニス(統治度)、デラハン(防災度)、オビシュキ(作物)、ホブゴブリン(金)、シュリーカー(兵数)



ラッキーモンスター
ユニコーンは、当主
(領主)の政治力、
軍事力をUPしてく
れる、いいヤツだ。
こういうヤツとはど
んどんつきあいたい。



イーグルモンスター
ブラックアニス(人
喰い魔女)。子供をさ
らって、領民の統治
度をさげる。こんな
やなヤツとは絶対に
つきあいたくない。



2. お金が入ったら戦の準備

ライル家に負担するミーティアじゃ。わしら宝石魔術師は、戦争時に強力な戦力になるぞ。だが戦争後3カ月間は休まなくてはならないがな。

国内の力がある程度蓄えられたら、次は他家と戦争だ。その際に兵が少なければ「雇用」コマンドで兵を雇おう。この兵は第1～4部隊に所属することになる。



雇えるモンスターや傭兵は、地域によって違う。雇う時は
お金や当主の名声を考えよう。
また3、6、9、12月に維持
費がかかるので注意。マス目
の見方は、中央の青い部分が
ユニットで、赤い部分が攻撃
範囲となる。直接攻撃のみ、
間接攻撃のみ、または両方と
も可能な者に分かれるので、
そのあたりも考慮しよう。

また戦いの勝敗は、特別部隊である第5部隊の力で決定される(特に序盤戦)。第5部隊



神の使いの水龍、パスハ。彼は1回
だけ力を貸してくれる守護神として
登場する。彼も第5部隊となる。

エセルレッド王の第5部隊として登
場する王冠ドラゴン。少ない兵数で
戦うと、ドラゴンの噴く炎によって
一瞬のうちに灰にされてしまう。

王冠ドラゴンは強い!



となるのは、各家に荷担している宝石魔術師(家によってはいない)や、軍事コマンドで雇ったモンスターか特殊傭兵部隊(お金がかかる)だ。だが、十分な名声(領地が増えるとUP)もないのに強力な部隊を雇うと、領内から去ったり(傭兵)、領内を荒らされたり(モンスター)するので注意。



3.戦いを繰り返し、領土拡大

ブランシェ家とライル家は、永年にわたり宿敵の間柄だった。しかしようやく冷戦状態に終止符がうたれ、実力行使に移る時がやってきた……。

戦争画面に移ると、攻撃側、守備側とも第1～5部隊（いない場合は表示されない）に分かれる。1～4部隊の特徴は以下のとおり。

- 第1部隊：重装騎兵（直接攻撃）
移動力、攻撃力ともに一番高い
- 第2・4部隊：重装歩兵（直接攻撃）
攻撃力は騎兵に劣るが、柵を作れる
- 第3部隊：長弓兵（間接攻撃）
攻撃力は騎兵と大差ないが、守備面では他

の部隊と比べ少々弱い

なお柵を作ると、敵はその柵を壊さない限りそれより先には進入できないので注意。

1日は、朝・午前・午後・夜の4ターンに分けられ、攻撃側は5日間で勝負をつけなければならない（守備側の勝利）。攻撃側の勝利条件は、守備側の本陣に進入したり、守備側の部隊を全滅させることだ。また、守備側の作物がなくなった場合でも勝利となる。



攻撃は、後ろ→横→前の順に大きなダメージを相手に与えることができる。なお前から攻撃した場合は、敵の反撃がある（直接攻撃の場合のみ）。

兵が少ないうちは、強力な力を持っている第5部隊によって勝敗が決まる。なお、寝返る心配はないので安心を。



4.全土制覇をめざして

レッドワルトはあのエランを倒し、日に日に巨大な力を蓄えていく。だがわしを倒すことはできんぞ。こちらにはドラゴンがいるのだからなっ！

レッドワルトでプレイした場合、ちょっと手強いのが王エセルレッドとブランシェ家だろう（エランでプレイした場合はライル家）。



かつては同等の勢力を誇っていたブランシェ家だが、今では斜陽のとき。我が軍門にエランが降るのも、そう遠くはないだろう。

だがどちらかを倒すと、サンダラス、もしくは王冠ドラゴンが手に入るので、戦況はぐっとラクになる（他の宝石も入る場合もある）。

6つの宝石がそろったぞ！

ブランシェ家を倒し、ようやく6つの宝石を集めた。しかもエラン自身も、私に力を貸してくれるというから、こりゃ幸先いいわい。



まあ、領地の大きさからいって最後に潰すのはエセルレッドになりそうだが（他のシナリオだと多少状況は変わる）、中盤以降はゲーム展開がかなりラクになるので、サクサク進めることであろう。

こーなりや終わり！



レッドワルト様、何をしますか？
残すところあと一つ。いよいよエセルレッド王との対決だ。このレッドワルト自ら成敗してやるぞっ！

そしてイシュメリア王国は平和になった



とまあ、簡単なプレイ手順を紹介したので、プレイ前にちょっと参考にするといいかも。また本文中では紹介できなかったが、じつは最終的にお姫様を助けるという展開になるのだ（オープニングで出てくるが……）。そちらのグラフィックも楽しみにプレイしてくれ。



ようやく王冠ドラゴンが手に入った。序盤の頃は君に何度悩まされたことか。今さら力を貸してやるというわね……。ああ、もっと早く出会えていたら、君のこと、好きになっただろうかもしれないのに。

シナリオはあと3つ



メーカーさんからひとこと

このゲームには、しっかりとした歴史が設定されています。もちろん架空のものですが、そのへんのファンタジー小説に勝るとも劣らないストーリーなんです。くわしくは『ロイヤルブラッド ハンドブック』に載っています。どうぞ御一読ください。

闘技王キングコロッサス

セガ/6月26日発売/5,800円/A・RPG/8M.B・3

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

あの荻野真が総合プロデュースしたアクションRPG



シナリオはしっかり、アクション性もバッチリの大巨編なのだ

ヤングジャンプなどで活躍中の、人気漫画家荻野真氏が、キャラクターデザインなど総合プロデュースを手がけたアクションRPG巨編、それが「闘技王キングコロッサス」だ。荻野氏が担当したということで、シナリオもたいへんよく練られている。自分の出生のことすら知らない、みじめな境遇の主人公が、数奇な運命に翻弄されながらも、徐々に力強く成長していくようすは、まるで人気コミックのようなストーリー展開で目が離せないぞ。

しっかりしたシナリオとともに、このゲームを支えているのは、そのアクション性の高さ。このタイプのA・RPGではあまりお目にかからない、ジャンプ操作が加えられている。そのため、正確に幅跳びをしなければ行くことのできない場所があったり、ジャンプしながら剣を出すことによって攻撃力が上がったりするなど、アクションプレイの幅がグンと広がっているのだ。アクション部分もRPG部分もリキの入ったA・RPGってとこかな。



27種類も用意された多彩な武器などを冒険中に手に入れ、強くなっていく主人公。魔法も使える。

このタイプのA・RPGにしては珍しく、ジャンプすることができる。よりアクション性が高まった。



辛く苦しい冒険のなかで、少年は自分自身を探していく

QUEST1.....南西の洞窟

自分がどうしてここに住んでいるのか、それさえ知らない境遇の主人公。わかっているのは、右手の甲に不思議な紋章が押されていることと、老人に育てられたこと、そして姉がいるということだけだ。

そんな疑問を抱くヒマもない毎日を、主人公の少年は送っている。老人の言いつけに従

って、危険なところを冒険するのが彼の日課だ。また今日も老人に呼びつけられ、昔、彼が盗まれたという鉄の剣を取り返しに、盗賊の住む南西の洞窟へ行くことになった。洞窟には邪悪な力を持った生物が住んでおり、たいへん危険ではあるが、口答えでもしようものなら、老人から辛い仕打ちを受けなければならない。たよりない装備で、少年は南西の洞窟へ入って行くことにした……。



全体マップ。目的地をカーソルで選ぶと、画面はゲームフィールドに変わる。



どなりつけるだけが能のじいさんと……

やたらどなってばかりのジジイ。主人公の育ての親だが、愛情のかけらもないようだ。

巨人の星に出てくるような影で見守る姉さん

主人公を影で励ます、星明子的な姉。ジジイに口止めされており、多くを語らない。

いったいオレは何者なんだあああ~~~~っ!?

わけのわからぬまま少年は旅立つ……



洞窟の奥深くに、盗賊のザッカルがいた。泉の半魚人を倒せば、鉄の剣を返すと言う。



迷路状の洞窟は、爆弾などの道具がないと進めないところも。爆弾は敵を倒すと手に入る。



泉に住む半魚人を倒すめだ!!

ザッカルに会ったあとで泉を訪れると、半魚人が出現する。すぐ水中に陰れてしまうので、攻撃しにくい。オーラシールドの魔法でバリアを張れば、敵弾を気にせず攻撃できて、効率がいいぞ。

QUEST2.....ガナントのほこら

南西の洞窟で無事に半魚人を倒し、盗賊ザッカルにふたたび会った。約束どおり、鉄の剣を返してくれた。そうそう、そのとき、ザッカルは少年の右手の紋章を見て、なにか言いかけてやめたのだ。やはり、紋章には秘密があるらしい。さて、少年は剣を持って、老人の待つ小屋に帰った。すると老人はそれを見て、さびているとイチャモンをつけはじめ



ほこらの入り口に立っている男の情報では、ガナントはどこかに隠れてしまったらしい。



ガナントらしい人物はスグに見ることができるのだが、なんとこの部屋には入り口がない。どうすればいいの。

たのだ。南のほこらにガナントという腕のいい鍛冶屋がいるから、さっさと直してもらってこいだって。ひとことぐらいお礼を言ってもよさそうなもんだけどなあ……。

ガナントのほこらの入口には、1人の男性が立っていて、ガナントがどこかに隠れてしまったと途方にくれている。なんとか探し出せるだろうと侵入してみると、南西の洞窟よりも危険な敵でいっぱいだ。おまけにガナントらしき人物は、けっこうスグに発見するこ

とができたが、なんと彼がいる部屋は入り口がないのだ。いったいどうすれば、彼に会うことができるのだろうか。



老人の次なる言いつけは、さびた剣を修理してもらってこいことだ。



ガナントを探す男がここにも1人。彼を花の怪物から助け出すと、ガナントの娘のネックレスをくれるのだ。どうやらガナントは、娘を誰かに誘拐されて、悲しみにくれているらしいぞ。

南西の洞窟では水に飛び込むと、隠し部屋へ行くことができる。ここでも、床の穴にワザと落ちてみると、新しい展開があるかもしれないね。とりあえず、落ちて死なないので安心を。

QUEST3.....グリュードの塔

上の記事にさりげなく書かれたヒントを頼りに、ガナントのいる部屋にたどり着き、娘のネックレスを見せると、彼は娘を助けてほしいと泣きついてきた。なんでも、邪神教の教祖に、いけにえとしてさらわれてしまったらしい。お礼になんでもするからと言うので、鉄の剣を彼に預け、とりあえず老人の小屋へ帰って状況を報告することにした。

まだ剣は直らないのか!と、どなることが予想された老人は、意外にもガナントの娘を助けに行くことに協力的で、邪神教の総本山であるグリュードの塔に入るための、しもべのしるしというアイテムまで用意してくれた。いいところもあるじゃん。

で、グリュードの塔へ行くと、入り口に立っていた信者が、もうすぐいけにえの儀式がはじまるから急げと言う。こりゃたいへんだ。しかし塔のなかには、さらに強い魔物がウジ

ャウジャ。信者たちは、魔物に攻撃されても平気なのだろうか。その信者たちは、ホールに集まって儀式のはじまるのを待っていた…。



ガナントの娘は、邪神教の教祖にさらわれていた。助けにいこうぜ。



御堂に集まって、儀式が始まるのを待つ、邪神教の信者たち。怪しいなあ。そのなかにひとり、少年の紋章の秘密を知っているヤツがいる。話を聞こう。



像をある位置に動かせば、祭壇の扉が開く。その位置は司祭がなかにメモしているぞ。



祭壇に捧げられているいけにえは、ガナントの娘ではないか! 一刻も早く救出したいところだが、邪魔が入る。

QUESTはまだまだ続く

ガナントの娘を救出して、ガナントのほこらに帰ると、修理済みの鉄の剣を受け取ることができた。それを持って老人の小屋へ帰ると、ジジイはなにやら感慨深げに、お前の力

をためすときが来たようじゃなどつぶやく。どうやら、この迷いの森の冒険が、ジジイの最後の言いつけになりそうだ。

そのあと、少年は紋章の秘密を知り、さらに自分の出生の秘密を探るために、冒険を続けていくのである。



老人が少年の力を試すために選んだのは、迷いの森だった。ここでは落し穴などのトラップに、苦労することだろう。

開発者さん
から
ひとこと

キングコロッサス、通称『禁コロ』を担当しました「つつちー」です。音関係も気合い入れてます。で、お値段はというと、5,800円とお安くなって(安けりゃいいってもんか?)ますので、ひとつよろしく! PS:『禁コロ』は使用上の注意をよく読んでお試下さい。

グレイランサー

メサイヤ / 7月17日発売 / 8,300円 / SHT / 8M

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

オープニングデモは十分見ごたえあるぞ



ガンナーについてじっくり考える

自機グレイランサーに付随する2つのオプション。それがガンナーである。ガンナーに始まってガンナーに終わるほど、このゲームでのガンナーの担う役割は大きい。バラエティに富んだ7種類の特性を理解しないことにはどうにも進めないのだ。なんてったって、ガンナーの特性を選ばなければゲームを始められないしね。でも発売前のゲームだから、自分でやって判断しろといわれても無理なこと。記事を見て参考程度に頭の片隅に残して

いただきたい。ちなみに7種類の特性のうち役に立たないものはない。しかし、それは装備する武器によって役に立たなくなることがある。結局は、ガンナーと武器の相性を考えて使えってことだ。詳細は来月号で説明する。

ガンナーと武器の組み合わせ



ガンナーと武器を組み合わせることにより、さらなるパワーが発揮されるのだ。

ガンナーの特性は、コンティニューのときに変更できる。このときだけしかダメ。

コンティニュー時に変更可能

横着な人たちのために

自分好きなゲームに変えるための機能、それがオプション画面だ。ここでは、ゲームの難易度、ボタンの配置、デモ画面の有無などの設定を変えられる。その他にボタンを押さなくても自機から弾を勝手に出してくれる機能もついているぞ。忙しくて両手を使ってられないという人はぜひ使っていただきたい。横着だけど。

設定しよう
そうしよう



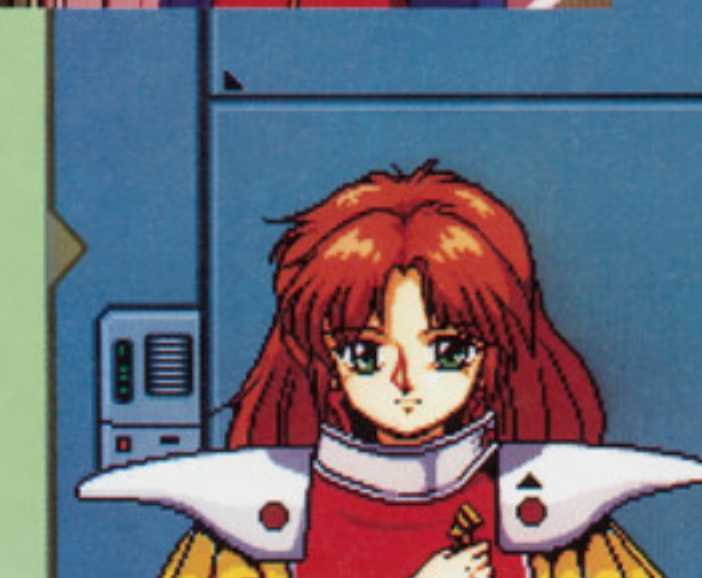
文字が並んでいるだけなので一見地味に見えるが、その役割はとてつもなくデカイ。すごいぜ。

実演します



今月もガンナーセレクト画面だ。実際に敵が出現し、ガンナーがどんな特性をしているか実演してくれるぞ。

よくわかるオープニングデモ



ルーシア登場。ここで父の知らせを聞く。しかし、どうすることもできないのだ。悩むぜ。

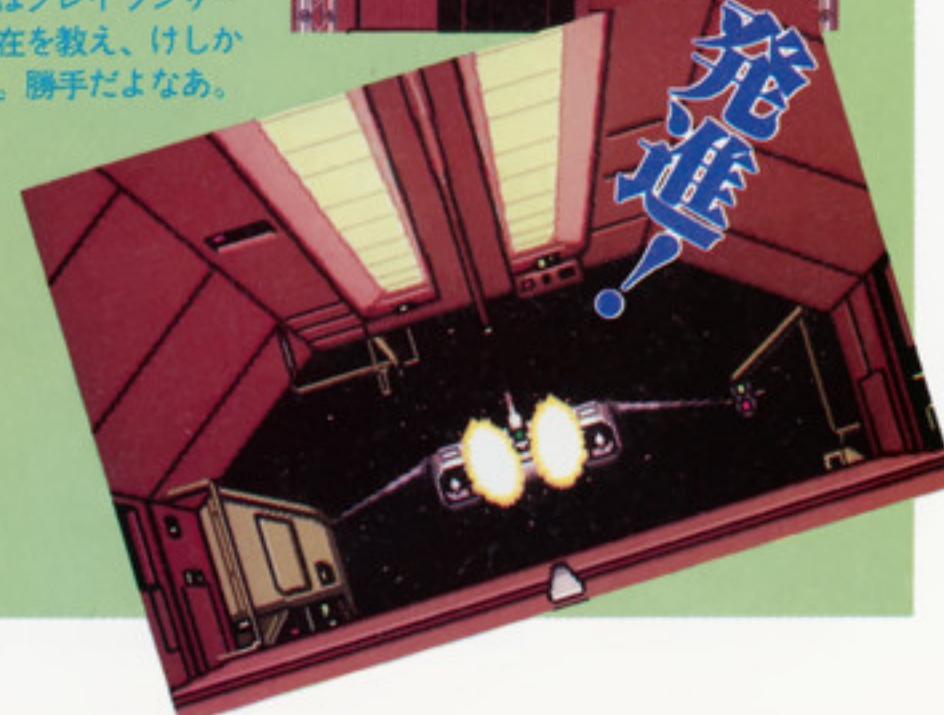
「グレイランサー」は、撃って避けるだけのシューティングゲームではない。お話しに沿ってゲームが進められていくのだ。主人公のルーシアが敵に捕獲された父を助けるため、最新鋭戦闘機グレイランサーに乗りこんで飛び立つのがオープニングでのお話。ステージをクリアするごとにそのお話が進んでいく

けしかける同僚



同僚はグレイランサーの存在を教え、けしかける。勝手だよなあ。

グレイランサーに乗りこみ



父の安否を
気遣う
ルーシア

STAGE 1 木星リング

発進直後は木星付近だ。土星のリングは有名だが、ここでは木星のリング内を進まなければならない。そのため、リングの材料とな

っている隕石群がルーシアに襲いかかってくる。どれが障害物で、どれが敵かを判別するのが難しいぞ。

デカイよー

序盤からツライ



背後に見えるのはどうやら木星みたい。せっかくだから大赤斑も見せてほしいっすよ。

序盤とは思えないような厳しい攻撃。まだガンナーも1つしかついてないのになあ。



背景を見ているヒマはない



コイツは障害物をガンガン投げてくる。ゴミばかり投げるなんてエコロジーの時代に逆行してるぜ。

モノを投げるな

STAGE 2 惑星ネレディー

木星を抜けると、そこは惑星ネレディー。地球と同じように大地には海が広がっている。もちろんグレイランサーは海の中であろうとピクともしない。怖がらずにザブンと潜って

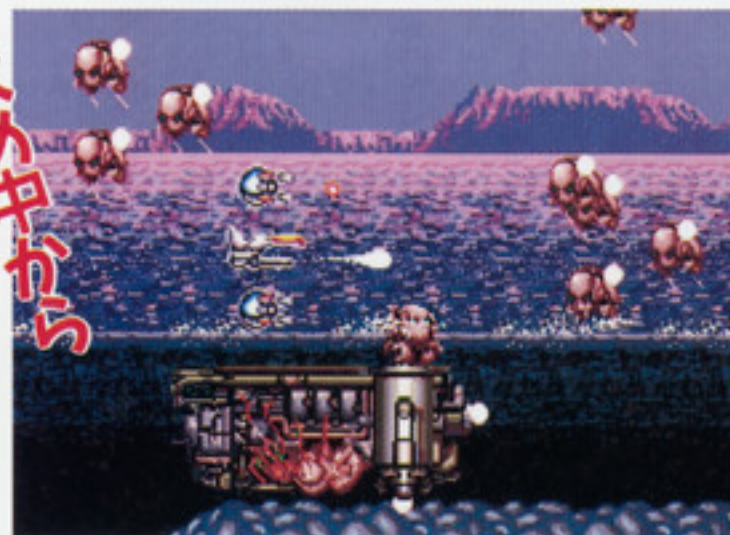
しまおう。ただし、海の中からもグレイランサーを撃墜させようと敵が執拗な攻撃をしかけてくるぞ。空と海で板挟みにならないよう、常に逃げ場は確保しておきたいところだ。

チャプチャプしてます



海の中に入ると、ちゃんと水しぶきが出る。目を凝らして見ないとわからないほど小さいけど、雲は細かい。

水の中からも



どこからでもしつこく攻撃してくる敵の方々。他にやることはないのかと思うぐらいにしつこいぞ。

上からも



後ろからレーザーを放ちながら接近する。ガンナーの向きを固定して後ろに弾を撃ちまくるべし。

やめてー

イカのようなボス。イカだけにイカス。ああ、恥ずかしいっす。

STAGE 3 惑星エノラ

暗い雰囲気のある惑星エノラはほとんどが鍾乳洞で構成されている。当然、その鍾乳洞の内部を飛ばなければならない。空洞から突然出てくる敵に注意しながら、縦横無尽に攻撃しよう。壁にぶつかって落ちたくはないもんね。

洞窟ですな



気分まで滅入ってくるような洞窟内。武器だけでもこんなときは派手なものを使って明るくいきたいよな。明るく。

やっぱりバウンドでしょ

上にも横にも



行き止まりまで行くと、今度は縦にスクロールするぞ。どっちに進むかわからなくなるなんてことも。

焼け!!

暗いときは火で焼きつくす。これが人間の心理ってのもでしよ。それしかないよ。



撃つなー!

メーカーさんからひとこと

8 Mの大容量だからこそ実現できた23種のサンプリング音声、30カットを超えるビジュアルは、ゲームを盛り上げることに間違いなし。操作関係の機能も充実しているぞ。末永く遊べる1本、ぜひお手元に。私がいうんだから間違いなし。私って誰? (ディレクターS)



この商品は、株式会社セガ・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。

9月発売予定!!

アルナスとリリスはある村で騎士に出会った。
彼もまた悲しい定めを背負った男であり、二人は彼に力を貸すのであった。
旅の途中で奇妙な出来事に巻き込まれた二人は、賢者の力を借り、何とかそれを切り抜けた。
旅の途中、幾多の強敵が二人に襲いかかった。しかし、二人には力を貸してくれる仲間達もいた。
忍者もその中の一人であった。
二人は彼らの協力を得て何度となく危機を乗り越える事が出来た。
戦いの中で皮肉な運命に傷つくアルナス。そんな彼の心を、リリスの優しさが癒していく。
アルナスを待ち受ける者は、いったい何者なのか、そして彼の宿命とは…。

8メガROMバッテリー
バックアップ搭載
価格未定



魔天の創滅

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

アルナス、
お前の後ろに立つ
何者だ!!
愚は



ペーパーボーイ

テンゲン / 6月26日発売 / 6,800円 / ACT / 4M

完成度ゲージ

100%

2人交互プレイあり

1週間の新聞配達で有名になりましょう



新聞配達野郎の武器はやっぱり新聞しかないでしょ

新聞配達のバイトをしたことがあるか？

数年前はバイトといえば新聞配達ってのが当たり前だったが、最近のアルバイト情報誌で募集広告を見ることは少ない。毎日早起しなきゃいけないし、雨や風の強い日も配達しなきゃいけない。それに、新聞配達をするよりもっと楽しくお金になるバイトが多いってのも敬遠される理由のひとつだろう。しかし、新聞配達をして有名になれるのだったら話は別だ。それもたった1週間(この1週間がツライのだけ)配達するだけで……。そんなうまい話などないと思う人もいるだろうが、ゲームの中だったら納得いくだろう。それがこの

「ペーパーボーイ」ってわけだ。

この「ペーパーボーイ」は、元々ゲーセンで稼働していたゲームだ。7年も前のことなので知らない人もいるだろう。覚えている人は知らない人に教えてあげよう。不思議な魅力を持ったこのゲームのすばらしさを……。

投げ込む



手首のスナップをきかせて新聞を投げる。風にのせるようにして遠くに飛ばすのが配達の極意だぞ。



紙は石より強い

新聞を窓ガラスにぶつけると、ガラスは割れてしまう。新聞購読者の家の窓ガラスを割っては絶対にダメだ。

配達する道順は自分で好きに選ぶことができるぞ

3つのコースから



ゲームを始める前にコースを選ぶ。初めて遊ぶときは黙って一番左のコースを選択すること。高望みは危険。

新聞配達には自転車に乗って行なわれる。そして、新聞をポストか玄関先に投げ込めばよい。わざわざ自転車から降りてポストに新聞を入れる必要はまったくない。そればかりか、自転車から降りられるのは1日の配達が終わった後だけだ。止めることすらままならない。そうはいってもただ新聞を投げ込むだけだったら誰でもできそう。すぐに1週間配達できて、一躍有名になるのも簡単だと思った人

もいるだろう。しかし、そうは問屋が卸さない。街に住んでいる人たちは、人に道を譲るなんてことは全然気にしていないのだ。そのため、障害物となる住人たちを避けつつ、新聞を配らなければいけないぞ。新聞配達のコースは3つ用意されてるけど、どれもこれも一筋縄じゃいかない。もちろん日が進むごとに住人たちの妨害は厳しくなる。世のため人のために新聞を配っているのに厳しいっす。

EASY STREET

一番難易度の低い配達コースだ。新聞配達の初心者には、このコースで配達の基本を学ぶといいだろう。新聞をポストに投げ込むには日々の練習あるのみだぞ。



簡単といっても道を追うことにほとんど難しくなっていない。

MIDDLE ROAD

中級の新聞配達コース。簡単なコースを制覇した人や平凡な生活に飽きて刺激を手とり早くほしい人にオススメだ。住人の妨害をサラリとかわす技を覚えろ。



慣れた人はこのコースで真価を発揮してほしい。そして次の道へ

HARD WAY

一番難易度の高いコース。新聞配達のスぺシャリストが進むべきコースだ。スぺシャリスト用だけあって当然難しいけど、もらえる点数は一番高い。挑戦せよ。



新聞を配ることより障害物から身を守るほうが大変なコースだ。

新聞配達のおまげまな掟を知れ

新聞は日刊紙「デイリー・サン」。この新聞を月曜日から日曜日の1週間配達するのだ。朝刊しかないので配達1日1回。いったん自転車を走らせたり、配達が終わるまで止まれないぞ。障害物にぶつかって自転車から転げ落ちてしまうと、ライフが1つ減ってしまう。ライフが全部なくなると、新聞配達をクビになってしまうので注意すること。その他に新聞をきちんと配らなかつたり、購読家の花壇を荒したりすると、その翌日から購読をキャンセルされてしまうのだ。新聞を配達する家がなくなったら、もちろんクビになっ

てしまう。障害物ばかりに気をとられず、確実に1軒だけは新聞を配達しよう。1軒でもお客がいるうちは商売になるのだから……。



配達しなくてよい家は窓を破壊して点数をたっぷり頂こう。



車は危険
おばちゃんの運転する車は危険極まりない。もっとゆっくり行こうぜ。



ネコに注意!!
動物の習性をきちんと判断しよう。



ジャンプせよ
道路の盛土はジャンプ台だ。うまく着地できればボーナスがもらえる。前方に気をつけて。



完璧な配達をめざせ!!

購読者の家すべてに新聞を配達すると、通常入る点数の2倍もの点数が支給される。さらに以前購読をキャンセルした家の1軒が、再び新聞を購読してくれる。新聞配達冥利につける瞬間だ。めざそう。



なんと懲りずにまた購読してくれるらしい。今度は逃げられないようにちゃんと配達しよう。



毎日毎日作業内容は同じだが、神経のすり減る作業だけにストレスがたまるだろう。がんばれ。



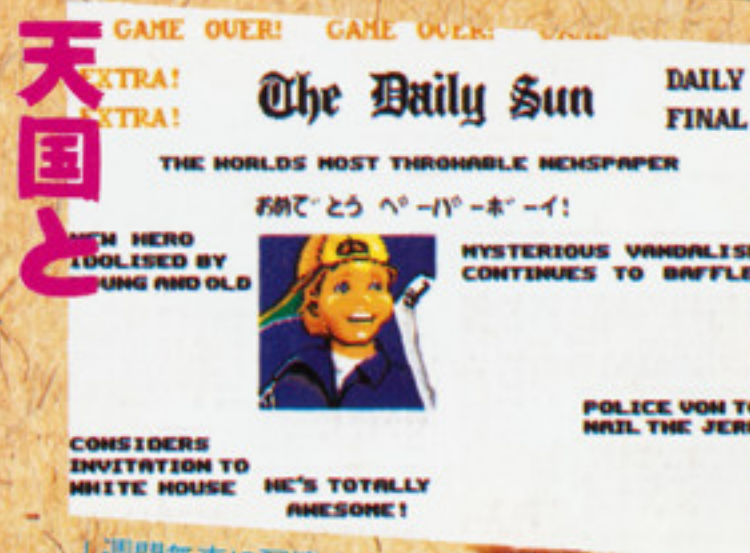
新聞を配達する前にどの家へ新聞を配ればいいのか教えてくれる。何軒配るかだけは必ず見ろ。

配達後はトレーニングを

1日の配達が終わると今度は自動的にトレーニングモードに突入する。障害物を華麗な自転車さばきでくぐり抜け、たくさんある的に新聞を投げつける。時間制限があるので、とっととゴールに行け。



新聞配達野郎が新聞の一面を飾るとき



1週間無事に配達すれば、みんなからほめられたえられる。ああ、やってよかったな。

新聞配達をクビになると、クビになったことが堂々と新聞の1面で紹介される。これだったら1週間配達しなくても十分有名になれるでしょ。ちと情けないけど。



努力が実らずクビになってしまった。ああ、こんな結果で有名になりたかないぞ。ちえ。

地獄が

メーカーさんからひとこと

ゲーセンで新聞配達を楽しんだあの頃の思い出をテンゲンは配達します! 移植度抜群だから、アタリファンは見逃しちゃだめだよ。あ、普段まじめに新聞配達している皆様は、たいへん良い機会なので、ここぞとばかりにうっぴんを晴らしてね。はばないすでー!

ダイナブラザーズ

CSK総合研究所 / 7月24日発売予定 / 8,800円 / SLG / 8M

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

表情豊かな恐竜くんたちが暴れまくるぜ!!



侵略してきた宇宙人をたたきのめせ!!

かわいい恐竜くんたちが、大活躍してくれる「ダイナブラザーズ」。なんと、監修したのは今や大人気の香山リカ先生だ。気になるストーリーは? 5種類の恐竜たちは、ともに助け合い、

幸せに暮らしていた。ある日、宇宙船に乗って宇宙人たちが攻めてきた。恐竜たちは力を合わせて戦ったが、全滅寸前に。そのとき、「THE EGG」の奇跡が……。



懐中電灯を持ち、洞窟に刻まれている文字を読む恐竜くん。片手で壁をさわりながら、歩いていく。



システムをしっかり把握しよう!!

まず、プレイヤーは「THE EGG」となる。そして、5種類の恐竜を育てていくのだ。恐竜を育てるときは、草食獣と肉食獣のバランスをよ〜く考えること!! コマンドを決定するときはCボタン。キャンセルはBボタン。カーソルを動かしたいときは、Aボタンを押しながら十字キーで操作しよう。

育てる恐竜は5種類!!

それでは、育てなくてはならない恐竜くんたちを紹介しよう。恐竜は、草食獣2種類、肉食獣2種類、卵食獣1種類の計5種類だ。

8種類のコマンドを使い分けろ!!

恐竜を動かしたり、育てていくためのコマンドの紹介だ。しっかり覚えて、どんどん恐竜を増やし勝利を手に入れろ!!



すてご

繁殖型草食獣
「THE EGG」の
パワーの供給源。



とりから

防衛型草食獣
怒らせると、恐い。肉食獣を、倒すこともある。

ピーちゃん

卵食獣
敵地まで走っていき、卵を食べる。戦わない。



あろ

迎撃型肉食獣
近くの敵に攻撃。「THE EGG」の守り役。

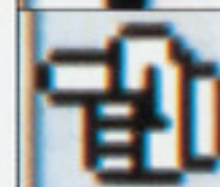
ていらの

攻撃型肉食獣
敵に向かって戦っていき、食べてしまう。



雨

恐竜の近くに降らせ、草を生育させる。草原では草の成長が早くなる。



誘導

個体と全体(草食獣のみ)の2種類があり、目的地に恐竜を導く。



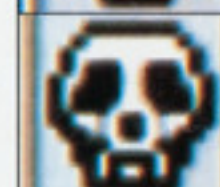
創造

「THE EGG」から作られる、恐竜の種類を選べる。



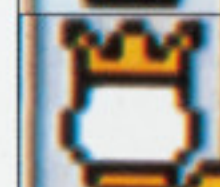
突然変異

放射能にあたった卵は、違う種類の恐竜の卵に変更できる。



天災

パワーの数により、5種類の天災を起こせる。有効に使う。



THE EGG

どこにいても一瞬のうちにTHE EGG上の拡大画面に移動できる。



マーキング

生物にマークをつける。キャッチコマンドによりその生物が拡大される。



キャッチ

マークがついている生物の上に、拡大画面を移動させるコマンド。



天災コマンドを上手に使おう!!

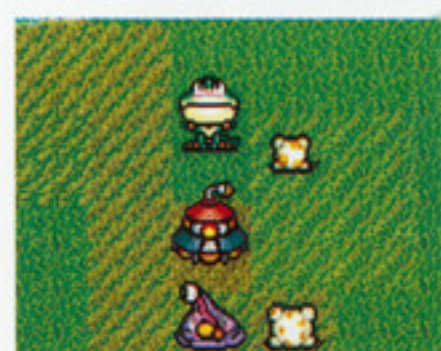
天災には5種類あり、それぞれ必要とするパワーが違う。ほとんどは敵に使うが、味方に使えるものもある。また、天災攻撃をするときは、敵の基地をよく見回して、そのつど有効と思われる天災をしかけよう。天災コマンドを使うには、パワーは1000以上であること!!

	落雷 電気ショックにより、瞬間的に卵を孵化させる。味方に使おう。		洪水 敵が集中しているところで。カーソルの中の敵は、ほとんど流される。ただしパワーは4000以上あること。
	旱魃(かんばつ) 太陽熱により、カーソル内の植物を枯らす。敵の草食獣がいるところに。		メテオ 宇宙から流星を呼び寄せて落とす。落ちたところは、火事になる。雨を降らさないかぎり燃え続けている。
	地震 地震を起こすと、カーソル内の卵が割れる。敵の卵が多いところに。		



ステージ1でクリアの手順を覚えよう!!

それでは、ステージ1を例にしてゲームのやり方を紹介していこう。気をつけることは1つ。誘導コマンドを使うと、恐竜は指定した場所まで進む。が、途中底なし沼や水たまりにはまって死んでしまうことがあるので上手に目的地まで運んであげよう。



卵食獣のびーちゃんは、口いっぱい卵をほおばって食べてしまうのだ。

ほらほら、見て!! 恐竜くんたちは、こうして戦っていくのだ。どんどん倒せ!!

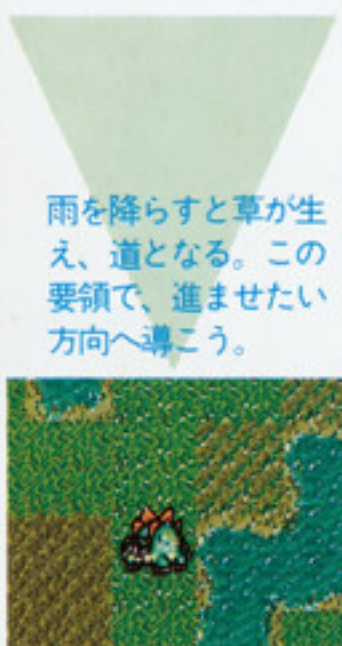


1 草食獣から育てていこう!!

まず初めに、繁殖型草食獣のすてごから育てよう。また、防衛型草食獣のとりけらも、すてごの30%ぐらいの割合で育てていくこと!!



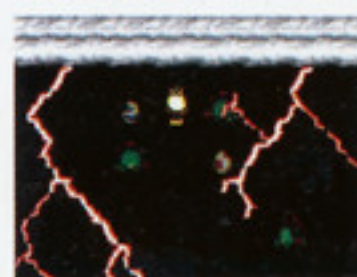
すてごは、パワーの供給源。卵も、よく産んでくれるしね!!



雨を降らすと草が生え、道となる。この要領で、進ませたい方向へ導こう。

2 肉食獣を少しずつ育てる!!

草食獣が7~8匹程増えたら、肉食獣を1匹、卵食獣を1匹と徐々に増やす。あろは、3匹ぐらいで「EGG」の番人に。



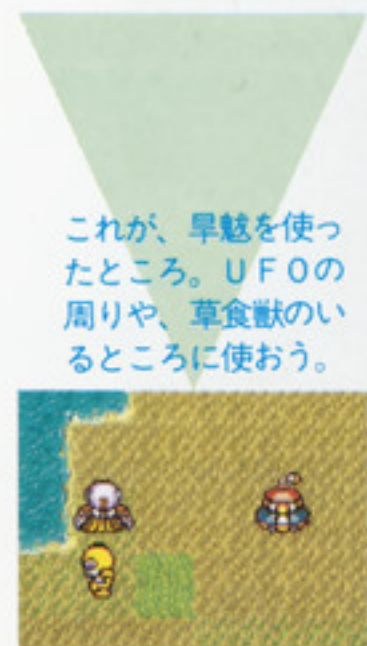
稲妻を落とすと、卵がすぐ孵化する。早く卵を孵化させたいときに、落とそう。



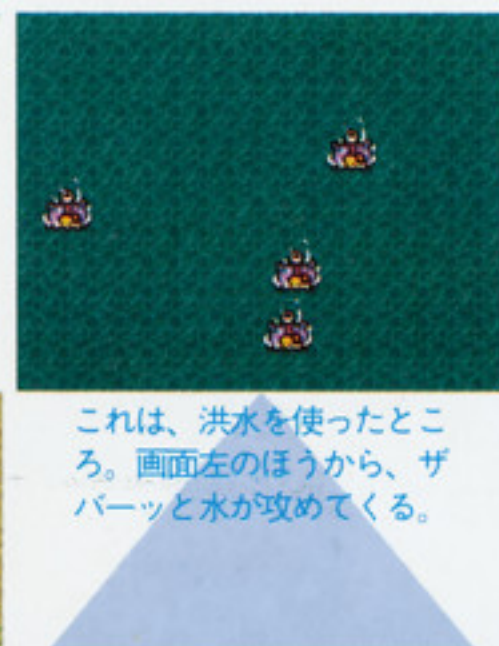
肉食獣が孵化した。ていらいのは、敵を求めて出動するぞ!!

3 敵の動きも要チェックだ!!

自分の恐竜をある程度増やしたら、敵のほうを偵察しよう。パワーがあれば、どんどん天災攻撃だ!! 敵を全滅させろー!!



これが、旱魃を使ったところ。UFOの周りや、草食獣のいるところに使おう。



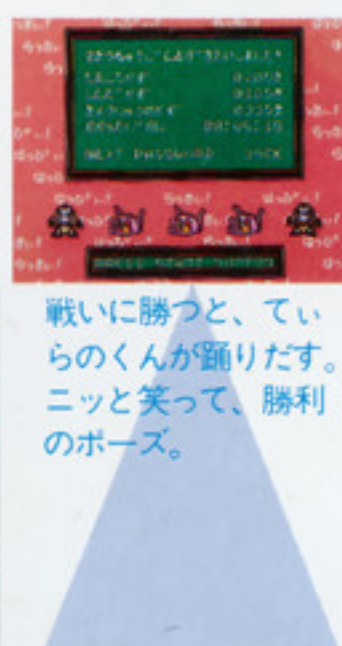
これは、洪水を使ったところ。画面左のほうから、ザバーッと水が攻めてくる。

4 UFOを破壊したら勝ち!!

UFOが爆発するシーンになったら、戦いに勝ったことになる。おおまかなやり方は、わかったかな!? キミは、どう戦ってみる?



やったー!! 恐竜くんたちの大勝利!! この調子で、最後の面まで突撃だー!!



戦いに勝つと、ていらいのくんが踊りだす。ニッと笑って、勝利のポーズ。



メーカーさん
から
ひとこと

ダイナブラザーズは不思議なゲームと呼ばれています。新しいシミュレーションシステムに加えて、いろんな要素があるからでしょうか? とにかく、月並みなソフトに飽きた方に、超自信を持って、おすすめします。女の子にも、うけますよ。買っておどろいてね!!

香山リカ●精神科医。現代思想誌から週刊誌まで幅広く活躍。リカちゃん先生の愛称で親しまれる。著書『リカちゃんコンプレックス』

だからゲームはやめられない!

CD-ROMはムズかしい

矢野◎最近のゲームの傾向、たとえば売れるものと売れないものが非常に極端だという現象をどう思いますか?

香山◎ゲームソフトを買う前に、いろいろな情報を仕入れていて、ユーザーはとてもシビアになってますよね。だから、だれが見ても面白くないものはやっぱり売れてないっていうか(笑)。だれが買うんだろうというものは、結局だれも買ってない。

矢野◎ゲームマシンが16ビットになり、今度はCD-ROMになって、いろいろなことができるようになってくる。ところがそうなったときユーザーは、いったいどんなゲームを望んでいるのか、よくわからないんですよ。

香山◎容量が大きくなると、いたれりつくせりのものを見せられるって感じでね、ユーザーの許容量を越えて情報が入ってくるんですよ。たとえば、「ファイナルファ

ンタジーⅣ」なんか立ち入る隙がないというか。かえてそういう気持ちになっちゃうこともあるんですよ。

矢野◎これまで、ゲームソフトを作る側は、いろいろなハード上の制約があるなかで、苦心惨憺して作ってきた。ところが、いまでは16Mもあり、さて今度はCD-ROMだ。なんでもできるから、なんでもやりなさいって言われたときに困ってしまうんですよ。

香山◎そうですね。

矢野◎生音楽が使えるとか、ビデオから画像がゲームに取り込めるとか言っても、じゃあそれをどう使うんだという問題にぶつかる。CD-ROMだからアニメを使って、いい音楽を入れて、でもその次に何をやったらいいんだということになってくる。

香山◎「スペースインベーダー」なんて、こっちがイメージを膨らませてプレイする楽しみがあったんですよ。それがいまでは、イメージ的に完成されたものが画面に

出てくる。これまでユーザーがイメージを補充していたことも、やらなくていいようになってきたんですよ。

矢野◎「テトリス」はどうでした?

香山◎「テトリス」は、はまりましたよ。うん。なんであんなにやり狂ったんだろう(笑)。

矢野◎あれは米国のCESで、IBM版のものをを見つけましてね、買って帰ったら、社内の開発者のなかで流行ったんですよ。それで、これは面白いからやろうって企画書を提出したんですけど全然通らない。こんな馬鹿なゲーム、絶対に売れないとまで言われましたよ。それで、その企画が1年間ストップしてしまった。その間に、セガのエンジニアのだれもがやるようになってしまった。それでようやく業務用を作ったんです。で、ゲームセンターに出したところ、大ヒットでしょ(笑)。

メジャーになるとつまらない

香山◎たいていの場合は、いままであったものの知識から引っ張り出してきて、組み合わせたりするでしょうけど。「テトリス」は、創作という面が大きいですよ。

矢野◎「テトリス」は、けっこう女性に受けたんですよ。

香山◎病院に来る女の子でも、ゲーム好きだって言う子はけっこういますね。で、どんなゲームをするのって聞くと、やっぱり、マリオとか多いですね。病院では、ゲームボーイを使って、対戦型「テトリス」とかやってますよ。話題の接点をゲームで見つけたりして

ね、治療に役に立っています。

矢野◎大人になると忘れちゃうんですよ。子供のころすごく面白かったことを。大人になるとどうでもよくなってしまふ。そういう意味でゲームのマーケットは、メジャーになっていると言われるけど、全然なっていない。どちらかと言うと、受験勉強の阻害要因のように見られている。

で、ゲームをやってる人間は少数派になっていく。まあ、コミックも30年ぐらい前は、世間からそう見られていたから。最近では、コミックを大人が読んでてもバカにされることはない。

だからゲームもいつかそうなる。と思っているんだけど、ペーパーメディアと違うような気もする。でも、ゲームがメジャーになってしまうと面白くないですよ。

香山◎成熟してしまうと、ちょっとね。

矢野◎万人が認めるメディアになって、なんでもゲームでやるんだってことになったらつまらない。

香山◎そうですね。

矢野◎あいつが知らない攻略法を知ってるとかね。あいつより一歩先にやったとか。そういうささやかな楽しみがあるからこそ、ゲームは楽しいと思うんだけど。(完)



※香山リカさんの著書『リカちゃんコンプレックス』(著者サイン入り)を抽選で2名様にプレゼントします。ハガキの裏面に、彼女が監修したCSK総合研究所のゲーム名と氏名、住所、電話番号、年齢を書いて送ってください。あて先は、本誌編集部リカちゃん係まで。

AYRTON SENNA'S SUPER Monaco GPⅡ SPECIAL

特集▶BE MEGA

アイルトン・セナを

超える者たちへ!



91 MONACO GP PHOTO/N・KUZUMI

92 MEXICO GP
PHOTO/N・KUZUMI



■アイルトン・セナ プロフィール

1960年3月21日ブラジル生れ 血液型/B型+ 優勝回数/33回(歴代2位) ワールドチャンピオン/3回(88、90、91年) ポールポジション獲得数/60回(1位) 総獲得ポイント数/499(2位)(92サンマリノGP時点)

↑昨年第4戦モナコGPでのセナの雄姿。このグランプリで前人未踏の開幕4連勝を達成した。が、今年マンセルがこの記録を破る5連勝を達成し、今年第6戦となったモナコGPで6連勝を狙う。←メキシコGPでのセナ。マシンの仕上がりにめげずに、がんばってほしい。

がんばれアイルトン・セナ!!

AYRTON SENNA

連続チャンプに赤信号

F1 GP16戦のうち、もっとも華やかな雰囲気^{はなやかな}に包まれるのがモナコGPである。予選が木曜日からスタートする唯一のグランプリであり、金曜日はレースがオフ^{オフ}となって、そこかしこでパーティーが催^{もよほ}される。そしてその主役がF1パイロットたちだ。この日ばかりはレーシングスーツからタキシードに着替え、奥さんや彼女を同伴して王室やチーム主催のパーティーへとおもむく。このF1ウィークの最中、お金持ちはホテルのベランダから、もっとお金持ちはクルーザーやヨットの上からF1を観戦する。他のグランプリでは味わうことのできない華やいだ光景がここモナコにはあり、FISAの規格に照し合せればとても公認はおりない公道

サーキットにおいて、伝統とヨーロッパ文化を色濃く描き出すグランプリとして今日に至るまで継承^{けいしょう}されている。

運命を決するモナコGP

この公道をもっとも得意とするのがアイルトン・セナだ。過去3年間表彰台の真ん中はセナの指定席となってきた。

しかし、中嶋悟をして「プロストの走りならボクでもできるが、セナの走りは無理^{くろう}」と言わしめた天才セナが今年苦悩^{くろう}に満ちている。ウィリアムズ・ルノーを駆るナイジェル・マンセルが開幕5連勝の新記録を打ち立てたサンマリノGPで、3位フィニッシュのセナがゴール直後コクピットの中で失神している姿がその苦悩^{くろう}を如実^{じょじつ}に物語っていた。

それほど現在のウィリアムズ・ルノーFW14とマクラーレン・ホンダMP4/7

Aとの間にはマシン性能の差が生じてしまっている。セミ・オートマチック、アクティブ・サスペンション、トラクション・コントロールシステムなど最新ハイテク技術ぎっしりのウィリアムズと、すでにオールディーズになりつつあるマクラーレンマシン。セナが必死にがんばっても、1周1秒以上の差をつけられてしまう。1000分の1秒を争うF1の世界で1秒の差は絶望的。その絶望と直面しながら走らなければならないセナ。

今年のモナコGPはチャンピオン争い^{てんのうざん}にとって天王山といえる。ここで、セナが勝てばまた鈴鹿でのチャンピオン決定戦にまでもつれこむ可能性の出てくる。逆にマンセルがぶっちぎるようであれば、16戦全戦ウィリアムズ・ウィンなんてこともありえる。運命のモナコGP、その結果はすでに出ている。果たして……。

セナ、スーパーモナコGPⅡを語る

昨年のF1日本GPの前日の10月17日、アイルトン・セナは滞在先のベイサイドのホテルを出てベンツで大田区にあるセガ本社へと向かった。「スーパーモナコGPⅡ」の監修に関わる契約のためだ。そして、「アイルトン・セナスーパーモナコGPⅡ」発表記者会見を行なった。

この席で、セナがこのゲームに対するアドバイスをしない、さらに彼が設計したコースをイ

ンプットすることなどが発表された。

また、ユーザーに対するメッセージとして「このゲームをつうじて、モータースポーツに興味を持ってもらえればうれしい。そして、ユーザーとモータースポーツとの接点となればと思っている」と語った。

3日後、セナは鈴鹿で3回目のワールドチャンピオンを決定したのだった。



↑F3マシンで「スーパーモナコGPⅡ」を運転するセナ。→セガ本社で記者会見するアイルトン・セナ。



AYRTON SENNA'S SUPER Monaco GP II SPECIAL



アイルトン・セナ スーパーモナコGP II

■セガ/7月17日/7,800円/RAC/8M+B・B

アイルトン・セナ監修により、さらにリアルにさらにグレードアップして「スーパーモナコGP II」が登場した。セナの思想がつめこまれたこのゲームのリアリティー、モード、操作性、全チームを誌上で先取り紹介だ!!

PRODUCED UNDER THE SUPERVISION OF AYRTON SENNA AND AYRTON SENNA DA SILVA PROMOTIONS LTD.

MODE

ワールドチャンピオンシップモード& セナ設計オリジナルコースを疾走!



3つのモードセレクト画面。遠く神を見ているようなセナの視線がCGでよく表現されているのだ。



SENNA GPの3つのコースレイアウト。みんなテクニカルだ。

このゲームには“SENNA GP”“WORLD CHAMPIONSHIP”“FREE PRACTICE”の3つのモードがある。

この中でセナ監修ならではの“SENNA GP”だ。これは、セナが実際にカート用に設計したブラジルにあるコースと、このゲーム用に新しく設計された2つのコースが入っている。セナの好きなコースは鈴鹿とエストリル。モナコも得意としているところを見ると、高速サーキットよりテクニカルコースが好きなんじゃないかな。やっぱ、テクニカルなほうがドライバーとしての腕が発揮されやすいから。そんなセナの思想が3つのコースには反映されている。この3コースすべてクリアするとセナのサイン入りスーパーライセンスがキミのものに!

“WORLD CHAMPIONSHIP”モードにはビギナーとマスターの2つのレベルが設定さ

れている。マスターでの目的は現チャンピオンのセナに勝ち、ワールドチャンピオンになること。今年のマンセルの心境だね。ただし、スタート時点ではマンセルより境遇はかなり悪く、下位チームから出発しなければならない。そしてレース前に自分より上位クラスのドライバーをライバル指名して挑戦する。ライバルに勝ち続けるとチーム移籍が、できて上位へとステップアップしていくわけだ。思えばセナだって84年のブラジルGPでトールマンからデビューして以来、ロータス、マクラーレンとステップアップして現在の地位を確立したのだ。セナを超えるためには、実力つけて一步一步確実に上位を狙うことが大切なのだ。そのために用意されたのが“FREE PRACTICE”。ここでびっしり練習して本番に望むのだ。

セナを超える日を目指して!

OPERATE

快感のグリップ



ミッションセレクト画面。オートマ、4速、7速から選ぶ。なぜ6速がないんだろう。

このゲームで何が快感って、タイヤのグリップ力のいいこと。ステアリング（コントローラーのことだけど）を切ったとおりにマシンが動いてくれる。この種のレースゲームではタイヤのグリップ力が弱いものが多く、カーブではかなり減速しないと曲り切れなかったり、すぐにオーバーステア（ステアリングをきったよりも曲ってしまう）が出てカウンターを当てないとダメって、やつもあつたりする。だけど、F1中継を見ているとわかるが、コーナリングのときにカウンターを当てたり、ラ

リーのようにテールを流して曲るなんてマシンは皆無だね、雨やスリップしたときは別だけど。

たとえば鈴鹿の130Rをベルギーなんか5速全開で走り抜けているが、ほとんどのF1ゲームでそれやるとコースアウトしちゃう。でも「アイルトン・セナ」はμ（ミュー＝路面の摩擦度合い）が高いので全開での突っ込みが可能となっている。自分が思ったようにコーナリングしてくれるマシン、これは操作していて実に気持ちいいのだ。

アイルトン・セナを超える者たちへ!!

REALITY モナコのトンネルを再現

TUNNEL Monaco GP



トンネルに突っ込んだ瞬間、バックミラーに外の風景が。

このサーキットの最大の特徴は、一速時速40kmまで減速するステーションヘアピンと、その先の右にゆるやかにカーブするトンネルだ。トンネル通過の際、暗闇の中から出た瞬間、目の前が真っ白になるともいわれ、ドライバーにしてみれば勇気と技術が試される。トンネル内で2速から6速へシフトアップし、この先のヌーベル・シケイン手前がモナコでの最高速を記録する場所である。



トンネル内はゆるやかな右カーブだ。

トンネルの出口。ここからトップスピードへ。



このサーキットの最大の特徴は、一速時速40kmまで減速するステーションヘアピンと、その先の右にゆるやかにカーブするトンネルだ。トンネル通過の際、暗闇の中から出た瞬間、目の前が真っ白になるともいわれ、ドライバーにしてみれば勇気と技術が試される。トンネル内で2速から6速へシフトアップし、この先のヌーベル・シケイン手前がモナコでの最高速を記録する場所である。

PIT

ビギナーではマシントラブルがないのでピットの必要はないが、マスターになると接触、コースアウトによりエンジンやタイヤなどのパーツにダメージを受ける。トラブル発生即ピットインだ。



ピット作業風景。スプリントレースなのでピット・インはなしにしたい。

接触!!

このゲームでは接触がけっこうシビアに判定される。

とくにポイントとなるのがスタート時だ。中段あるいは下位からのスタートでは、前のマシンを抜こうとしてタイヤの接触がしばしば起こる。また、自分がとろとろ走っていると後ろから追突されることもあるのでバックミラーにも注意したい。



前のマシンと接触。マシンの後部から白煙が見える。

立体交差—鈴鹿



前方に鈴鹿の立体交差が。リアリティを感じる一瞬。



バックミラーに立体交差が見え前方にヘアピンが迫る。

16戦のうち、唯一鈴鹿だけにある立体交差をばっちりシミュレートしている。立体交差をくぐると次はヘアピンだぞと、減速ポイントを教えてくれるわけだ。また、コースのアップダウンがシミュレートされているのもグー。できれば、壁に突っ込むといわれるスパのオー・ルージュの上り坂はもっときつくしてほしい。

SLIP STREAM



前のマシンの後方からの追い抜きは快感。

ストレートで前車のスリップストリームに入って追い抜く気持は快感。一歩間違えるの接触ノの緊張感あり。

CLASH!!

コースアウトしてタイヤバリアに激突ノ、タイヤふっ飛んでリタイヤつてケースもしばしば。この当たり判定が微妙で、スピードが出てなければコース復帰可能だ。ヤバイと思ったからブレーキングノ

RAIN

前作との相違点の一つがウェットコンディションだ。雨はスピードや方向によって変化するようにになっている。また、コース幅も5種類用意されていて、モナコGPは実際のように狭くて追い抜きが非常に難しくなっている。もっとも苛酷なレース、雨のモナコGPを再現させることも可能だ。



雨のサーキットでは方向によって雨足も変わってくる。



高速で衝突するとタイヤがふっ飛んで即リタイヤとなる。

AYRTON SENNA'S SUPER Monaco GPⅡ SPECIAL

AYRTON SENNA Computer Graphics

このゲームではセナのアドバイスが各コースに入っており、セナが各コースをどう考えているのかわかって興味深い。そして、多彩な写真の取りこみによるCGがレース気分を盛り上げてくれるのだ。

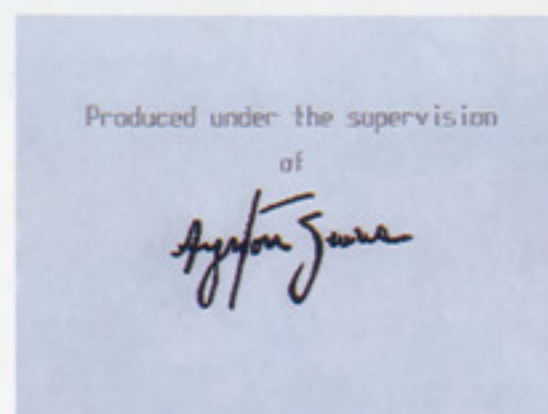
アイルトン・セナを超える者たちへ!!



これから1年間、16レースをベストをつくして共に戦おう。
目標はワールドチャンピオンだ。



このコースは僕の故郷のブラジルに、ゴーカート用のコースとして実際に僕が設計してつくったものなんだ。



左がこのゲームの中に登場するアイルトン・セナのサイン。右はセガ本社を訪れたときにF3マシンにしたセナ直筆のサインだ。

COMMENT of McLaren-Honda in SANMARINO GP

がけ 崖っぷちマクラーレン&セナ

マクラーレン・チームのレース後のコメントはチャンピオンに向けて厳しいものであった。レース直後、脱水症状で失神したセナは「レース中、マシンの震動から肩の筋肉に痙攣^{けいれん}が起きて、ドライビングへの集中力の維持が難しかった」

総帥ロン・デニス「アイルトンの3位という結果は予選における我々のパフォーマンスレベルをそのまま反映したものだ」と受け取っている」

安岡章雅ホンダチームリーダー「再度のフォーメーションラップのため、エンジンの温度が予想より上がりすぎてしまった。この状況下でアイルトンはよくやってくれたよ」

モナコGP後はもっと元気なコメントを聞きたいね。



92 SANMARINO GP Photo/N.KUZUMI



Driver

Team

A. SENNA

MADONNA

ALL DRIVER'S LIST

目指すはチーム・マドンナのセナだ!

ワールド・チャンピオンシップモードで戦うF1パイロットは16チームの16人。16チームは下のようにS~Dまで5つのクラスに分れている。Sはもちろんアイルトン・セナ。クラスによってエンジンなどマシン性能が違っている。自分のレベルに近い上のパイ

ロットを指名してライバルとして、徐々に上位クラスへとステップアップしていかなければならない。逆に挑戦されて下位チームへ移籍させられることもあるというシビアな世界。現実でも女性パイロットのアマティがクビを切られたのは記憶に新しいネ。

Sクラス



DRIVER

NAME: A. SENNA

NATIONALITY: BRAZIL

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

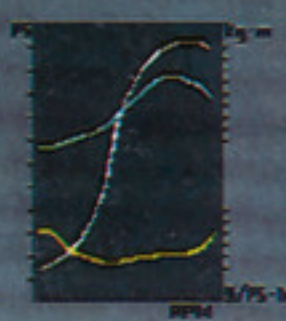
CHASSIS: MADONNA 477

ENGINE: MADONNA V12

MAX POWER: 770

RACE WITH HIM?

YES NO



N. JONES

MILLIONS



DRIVER

NAME: N. JONES

NATIONALITY: ENGLAND

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

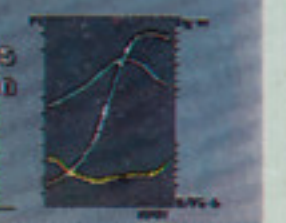
CHASSIS: MILLIONS 33

ENGINE: GENERAL V10

MAX POWER: 750

RACE WITH HIM?

YES NO



I. GERMI

FIRENZE



DRIVER

NAME: I. GERMI

NATIONALITY: ITALY

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

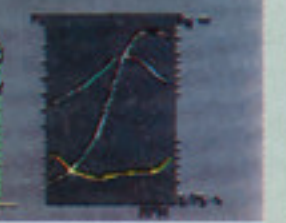
CHASSIS: FIRENZE 300

ENGINE: FIRENZE V12

MAX POWER: 740

RACE WITH HIM?

YES NO



P. WHITE

BLANCHE



DRIVER

NAME: P. WHITE

NATIONALITY: AUSTRALIA

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

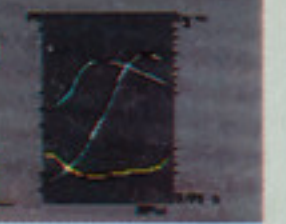
CHASSIS: BLANCHE 31

ENGINE: V10 V12

MAX POWER: 730

RACE WITH HIM?

YES NO



G. GOULD

TYRANT



DRIVER

NAME: G. GOULD

NATIONALITY: CANADA

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

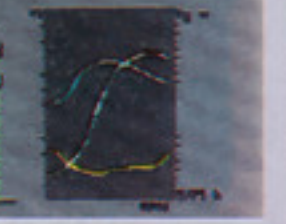
CHASSIS: TYRANT 032

ENGINE: MADONNA V12

MAX POWER: 750

RACE WITH HIM?

YES NO



L. DUFAY

JOKE



DRIVER

NAME: L. DUFAY

NATIONALITY: ITALY

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

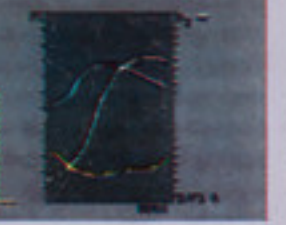
CHASSIS: JOKE 777

ENGINE: DUKA V10

MAX POWER: 700

RACE WITH HIM?

YES NO



Bクラス

Cクラス

K. ALFVEN

DARDAN



DRIVER

NAME: K. ALFVEN

NATIONALITY: FINLAND

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

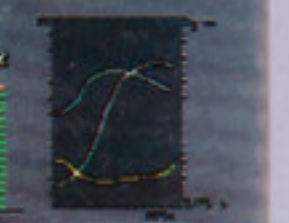
CHASSIS: DARDAN 132

ENGINE: JUST V10

MAX POWER: 710

RACE WITH HIM?

YES NO



J. NONO

MINARAE



DRIVER

NAME: J. NONO

NATIONALITY: ITALY

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

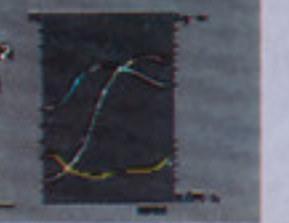
CHASSIS: MINARAE 132

ENGINE: FIRENZE V12

MAX POWER: 740

RACE WITH HIM?

YES NO



W. DEHEHE

LOSEL



DRIVER

NAME: W. DEHEHE

NATIONALITY: BRAZIL

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

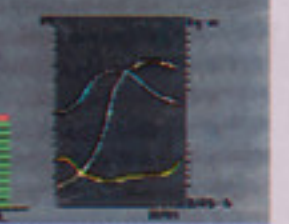
CHASSIS: LOSEL 120

ENGINE: JUST V10

MAX POWER: 730

RACE WITH HIM?

YES NO



P. ARAI

LARES



DRIVER

NAME: P. ARAI

NATIONALITY: JAPAN

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

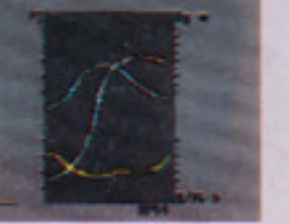
CHASSIS: LARES 12

ENGINE: DUKA V12

MAX POWER: 710

RACE WITH HIM?

YES NO



J. RAMPAL

FEET



DRIVER

NAME: J. RAMPAL

NATIONALITY: FRANCE

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

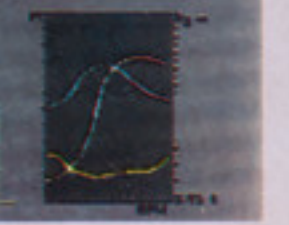
CHASSIS: FEET 13

ENGINE: MADONNA V12

MAX POWER: 730

RACE WITH HIM?

YES NO



Dクラス

BEEP

SERGA



DRIVER

NAME: BEEP

NATIONALITY: JAPAN

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

CHASSIS: SERGA 1000

ENGINE: 000000 F12

MAX POWER: 750

RACE WITH HIM?

YES NO



T. CHARDIN

RIGEL



DRIVER

NAME: T. CHARDIN

NATIONALITY: FRANCE

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

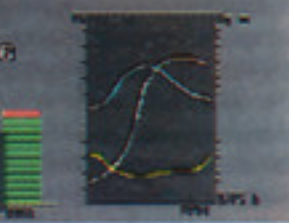
CHASSIS: RIGEL 30

ENGINE: RSH V12

MAX POWER: 750

RACE WITH HIM?

YES NO



M. BLUME

BESTWAL



DRIVER

NAME: M. BLUME

NATIONALITY: GERMANY

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

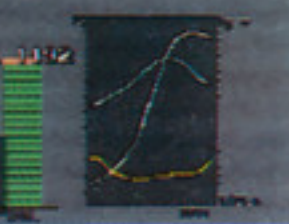
CHASSIS: BESTWAL 1012

ENGINE: DOND V10

MAX POWER: 750

RACE WITH HIM?

YES NO



K. YEPES

MOON



DRIVER

NAME: K. YEPES

NATIONALITY: EL SALVADOR

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

CHASSIS: COOL 10

ENGINE: YEPES V12

MAX POWER: 730

RACE WITH HIM?

YES NO



A. DELVAUX

COOL



DRIVER

NAME: A. DELVAUX

NATIONALITY: BELGIUM

DRIVER'S POINT: 0

MACHINE

CHASSIS: MOON 232

ENGINE: RSH V12

MAX POWER: 750

RACE WITH HIM?

YES NO



Aクラス

Bクラス

ソニック通信

Sonic & Climax are Go !!



責任編集
(株)ソニック

ACT10

内藤寛の Here We Go!!

スーパーモナコGP II
スペシャル

僕は愛車のNSXで、昨年初めてスズカを走った。そのときの感動は、まさに筆舌^{ひつげつ}につくし難いというやつで、同じクルマでも、普通に道を走るのとはまったく違った世界があることを知った。そして、レースゲームはこの“サーキットでのドライブ感”を伝えるものでなければならないと思う。

今回、「アイルトン・セナズ スーパーモナコGP II」をプレイして、僕の体の中にあのサーキットの感覚がよみがえった。現在発売されているレースゲームの中では、もちろんこれが最高峰。スズカに限っていえば、微妙なアップダウンやカーブの感覚など、まさにそのまゝ。僕が走ったあのコースが見事に再現されている。前作と比べてもタイヤのグリップ感が増



内藤寛スズカサーキットを疾走するの図。迫力満点だ!!



↑「スーモナII」は過去のレースゲームの中で最高」という内藤くん。そういえば、他機種でもF-1ゲームの数は多いけど……。
←「できることなら数100億円かけてアーケードのレースゲームを制作したい!」などとわめいている内藤くん。やはり彼は単なるイケイケ野郎だったのか!? ところで、やはり予想どおり寛ギャルは応募がなかったよーん(とほほ)。



し、アーケード機と比べてもひけをとらないすばらしいデキだ。他にもギアシフト、加速感、ブレーキング、コーナリング、ライバル車の動きなど、どれをとってもこのソフトの将来性に期待してしまう。できることならシリーズ化して、どんどん実車感覚に近づいてほしい。リッター200馬力を超えるハイパワーがステアリングならぬコントローラーに伝わるようなゲーム。僕もこれを超えるレースゲームを絶対作りたい!!!!

この人に注目!! 大堀師範代登場

突然だが、クライマックスに殴りこみをかけた人を紹介しよう。すでにご存知の人もあると思うが、あの師範代大堀康祐氏だ。これからこの人がいったい何をするのかそれは次号で明らかにされる?

昨夏までは某ソフト会社でサラリーマンを続けていましたが、性格上会社勤めはムリだということを知りました。しばらく充電期間ということでプータロー(プロスロッター)生活を送っていたところ、内藤くんの誘いにより今回のプロジェクトに参加することになりました。半年ぶりのゲーム制作。やるからには、徹底的にこだわるつもりなので超期待してください!!



今回は、去る5月12日に行ったエニックス・アカデミーの特別講義について報告しましょう。

今まで、ボクらの感覚では「どうやってゲーム作りを教えるのかな?」と思っていたのですが、しっかりしたカリキュラムが組まれていることに、まずは驚かされました。しかも、生徒の皆さんの明るさと、ムンムンと伝わってくるヤル気は、こちらがタジタジするほどでした。「この中から、次代の担い手が出てくるかもしれない」と思わずにはいられない! というのが正直な感想でした。

さて実際、特別講義ということで簡単な紹介を受けた後、ボクなりのゲーム作りの考え方などをしゃべり始めました。みんな恐いほ

ど真剣に話を聞いてくれるので、ヘタにいい加減なこともいえませんが、本当は、もう少しジョークなどをまじえながら肩のこらないような内容にしようかとも思っていたのですが、みんなの真剣さにほだされて講義内容も真剣そのものになり、チョッピリ堅苦しいかなと思ったりしました(生徒の皆さんゴメンネ)。後半は、それを反省してゲーム業界のよもやま**ばなし**や爆弾発言なども思わず飛び出して、手に汗にぎる2時間半でした。その講義が終わった後がまた大変で通路を生徒さんが埋めて、矢継ぎ早の質問責めやら「シャイニング・フォース」の寸評やらで講師の方々の先導で引き上げる始末でした。そうそう、これにはまだ続

きがあって、ここの生徒さんなら、ボクらのゲーム作りを手伝ってもらえるかもしれないとゲームデザイナー・アシスタント(つまり弟子)の募集までしてきてしまうしまつ。なんともはや、しまらない幕切れとなってしまいました。

しかし、普段こういったフレッ

シュな人たちと接する機会が少ないせいか、生の声が聞けるというのは嬉しいものですし、機会があればまたやってみたいという気になるものですね。そのためには、前にも増してゲーム作りにはげみ、もっと内容あることを用意できるようにならないといけないな……。



読者の皆さんのおかげで、「シャイニング・フォース」も好調な伸びを示しています。



「シャイニング・フォース」の感想、お便りください。みんなの声が聞きたいよ〜。

た ぐち どー げん がく げん どー しゃー 田口・道玄の格言道場

道 まずは①、愛知県のペンネームの作品。
田 最初からこれか?
道 そうだ。
田 おまえら! クソゲーネタ以外思いつくのか!
道 お前も人のことをいえた義理ではなからうが。
田 馬鹿を言うな! 俺の

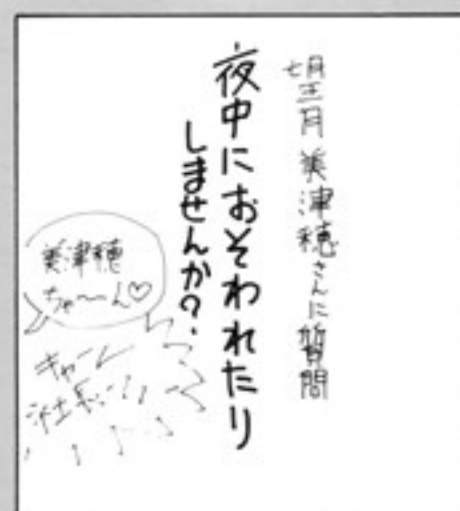
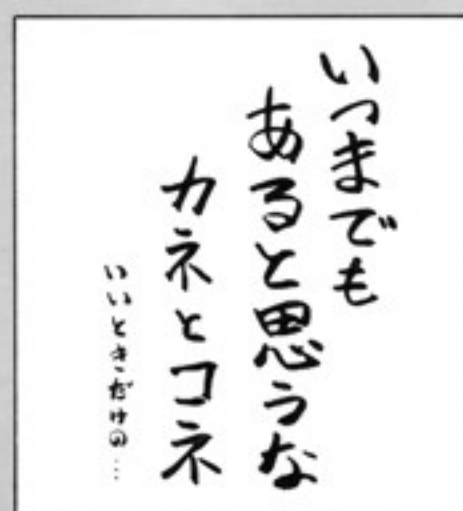
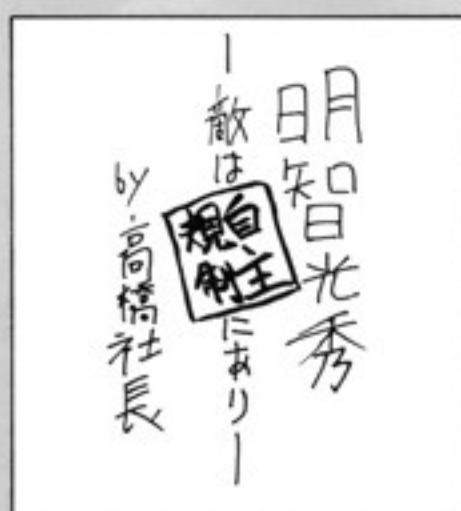
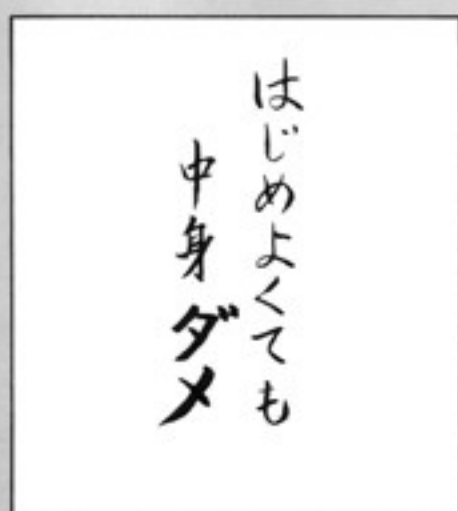
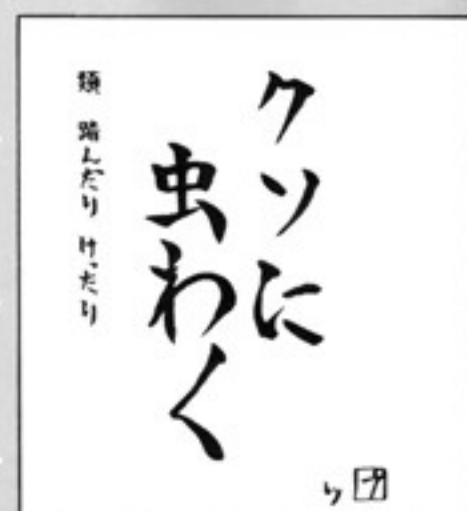
格言はだな、もっとこうひねりが加わって……。
道 伊藤みどりぐらいか?
田 はあ?
道 ②、東京都H I R A。
田 ……あ。の。な。あ。道玄、何とかいってくれ。
道 何とか。さ、次だ次。
田 ……③、千葉県栗原章の作品。一部不適当な

表現が含まれていたため、修正をさせてもらった。
道 ほう、では何と書いてあったのだ? どれどれ。
田 わーっやめろやめろ! めくるんじゃない。だいたい固有名詞はまずいっていつてるだろうが!
道 そんなに文句があるんだったら見本を見せて

もらおうではないか。
田 いいだろう。おほん。
④、東京都田口泰宏。どうだぐうの音もでまい。
道 ぐうぐうぐう…。
田 寝てるのかーっ!
道 まあまあ、少し落ち着いたらどうだ。次、⑤、千葉県の栗原章の作品。
田 おいっ! これのどこ

うアレだな。
田 それは強情っていうの!
道 そうかそうかでは…。
田 それは往生! 農場! 工場だ、登場だっ! もういい!

が格言なんだ! あれ? いないぞ。どこへいった?
道 (遠くの方で) 美津穂ちゃん♥
望月 キャー! なにすんですか! (ベシッ! /)
田 あ〜あ……。
道 ……そ、それでは諸君、ま、また来月お会い…し…よう…… (バタッ! /)。



プロフェッサー田川の 週末宇宙旅行

発信：火星／赤道付近

(前回まで) 火星に大気圏を蘇らさんとするエオス計画の見学に、火星を訪れた筆者は、またしても散歩中に道に迷ってしまった。

あたり一面見渡す限り、気の毒なほど荒れ果てた、赤錆色の荒野だった。エオス計画の完成予定は何世紀も先だが、本当にうまくいくのか心配になってくる。

「イカス扮装だね」

「うわあああーっ」

誰もいないと思っていたので、背後からの声に、ぼくは死ぬほど驚いた。

「そ、その格好はいい……」

ぼくの標準的な気密服を扮装なぞといいながら、その男の身なりときたら、ヘビメタと歌舞伎が不倫したみたいだった。

「君と同じだよ。SF大会に出るんだろ。コスプレって楽しいね」

「コ、コ、コスプレ……」

そのとき、彼の手の指が六本あるのに気がついた。火星古代文明の遺物に、完全な火星人の骨格があった……。

「あなた……火星人居るか……」

「いや、青い第三惑星から来たインベーダーだ！」

「まじめな話です、ぼくはそこからきたんだ、あの青い星から！」

ぼくは西の空を指差した。ひとときわ明るい地球と、そのかたわらの小さな月。

火星人は爆発したように笑いだし、突然透きとおって、やがて消えてしまった。

次号に続く。

BRADBURY 火星年代記

レイ・ブラッドベリ
小笠原豊樹訳



火星年代記

●ハヤカワ文庫／レイ・ブラッドベリ
／小笠原豊樹訳

今月は今までの参加メンバーのポイント集計を発表する予定だったが、都合により来月号回しになってしまった。お許しいただきたい。



さて、今月は「第2段階象の穴」について説明しよう。

ゲーム企画は誰にでも簡単に立てることができる。問題は「その後どうするか？」で、将来ゲームデザイナーを目指そうとするなら、その先をクリアしなければならない。第2段階は「企画書」から「原案書」の段階に入るというものだ。原案書は企画書のようにアイデアのみではなく、相手に、より具体的なゲームの完成形を伝えるための書類で、これをメーカーに提出して審査してもらうのだ。もちろん、

ん、売れそうにないと判断されればそこでボツ。採用されると、その先にはさらに「仕様書」(第3段階)の制作という地獄が待っている。それをクリアして、初めてプロジェクトとして成立(第4段階)し、予算がおりるのだ。まさに千里の道。いい加減な気持ちでは、「象の穴」には参加できないぞ。

第2段階に進むことができるのは、今まで象の穴で紹介され、5ポイント以上獲得した作品のみとする。これらの作品にさらに磨きをかけ、ゲームの原案を固めていくのだ。具体的には、

- ・コントローラー操作環境
- ・パラメータなどのシステム
- ・グラフィックイメージ
- ・シナリオイメージ(世界観)
- ・メッセージイメージ
- ・プログラムの検討

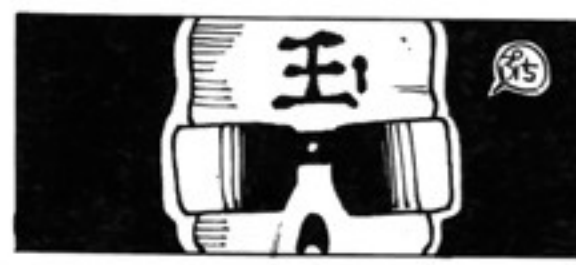
- ・ゲームプレイ時間
 - ・対象年齢／難易度の設定
 - ・ビジネス的な検討(価格など)
 - ・メディアミックス展開
- などを細かく作成して「第2段階象の穴」あてに送ってほしい。

第1段階メンバーも引き続き募集している。諸君の参加を待っているぞ！



なお、今月のポイント獲得者は東京の有賀宣治、「すごろく天国」というバラエティゲームでの参加だ。これはぜひ第2段階に進んでほしいので5ポイントだ。

ゲームデザイン 象の穴



ヤケクソ……

エンディング

前々からお伝えしてきた、内藤寛の16メガ新作ゲームの発表が遅れていることをおわびいたします。もうちょっとできてか

ら発表したいということで制作が遅れているわけではないのでご安心ください。みんなが「あっ!!」と驚く内容であることだけは、お伝えしておきましょう。次号で大々的に発表することになります。お楽しみに。

「シャイニング・フォース」に関するお便り、たくさん届きました。ページの関係で紹介できなくてごめんなさい。イラストを送ってくれた遊一郎くん、筆安くん、晶田さん、茅たくみさん、森谷くん、コーちゃん、神風くん、栗原くん、

福本くんどうもありがとう。それから、今月は5枚の森智子さん、いつもどうもありがとう。その他、たくさんの人が感想などを送ってくれました。みんな、どうもありがとう——!!

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

最近、セガ関係の話題は新聞などで取りあげられている。それだけ一般的になってきたということだろう。今回はセガをTVゲーム業界の背景的なところから見ていこうと思う。

追跡シリーズ メガドライブが危ない! (3) 今こそ新しい飛躍のチャンス、思い切った戦略を!!

低迷期に直面し 保守化が進む

今まで3回の追跡シリーズでは「メガドライブが厳しい局面にある」ということを指摘してきたが、このことで業界各方面から予想以上に大きな反響をもらった。今後のTVゲーム業界を占ううえで、メガドライブが注目を集めていることを改めて実感した。ちなみに個人的にも、メガドライブとPCエンジンには大いにがんばってもらいたいところである。

このTVゲーム産業が、単なる「任天堂ビジネス」となり、一般産業と認知されることなく終わるのか、あるいは多様な担い手が集まり、ハード・ソフト両面にわたる技術革新や自由競争により発展

をとげていけるのか? 結局、一般産業として競争が成立しうるだけのシェアが構成され、現在の独占状況が改善されなければありえないことである。

昨年からの景気後退局面に入り、こうした気概を有していたソフトメーカーが、めっきり少なくなってきた。「そんな思いより、企業として存続していくのがやっと」というのが各ソフトメーカー経営者の偽らざる気持ちであろう。こうしてサードパーティーが次々に保守化していくのは止むをえないものの、いつまでもこうした状況が続けば、この業界にある二重構造化がより際立ってくるような気がする。すなわち、ハードメーカーは、サードパーティーをクッションにして、好不況などの市場環境の変動を乗り切ろうとする。昭和

30~40年代、日本経済において顕著な動きとして存在した「下請け形態」が1つの例である。

こうしたある意味で時代遅れの構造を打破できるのは、根本的に業界のあり方を変える気概と実力を有しているメーカーしかない。つまり、現状でこの担い手はセガ以外に考えられないわけだ。やや大げさではあるが、今後のセガの生きざまが業界の将来を左右すると言っても過言ではない。

今こそ抜本的見直しのチャンス

これまで、セガは、ある意味で任天堂のやり方を模倣し、二番手として成功をとげてきた。そしていま、セガは任天堂との差別化を図らなければ、大きく水をあけられてしまう時期に直面している。しかし、逆の意味では自らを変える大きなチャンスでもある。

しかし、メガドラサードパーティーはスーパーファミコン陣営での下請け化へ再び進行しているが、

こうした動きはこれまでとは違って、あまり持続力がないように思われる。なぜなら、スーパーファミコン好調の裏側には、ファミコン、ゲームボーイの市場縮小化が伴っており、任天堂といえども一方的に市場を拡大できる状況にはないからである。こうした「ゼロサム」の状況において各ソフトメーカーが再びスーパーファミコンにシフトしても、いままで1タイトルあたりの売上げがファミコンより2~5倍程度大きいというスーパーファミの優位性も変化していくことになるだろう。現にスーパーファミコンのソフトではメガドライブ以下の本数のものも出てきているようである。これは、ソフトの質にあまり差がない以上、当然出てくる帰結である。その点では全世界的にグローバルな市場展開を図っているメガドラ陣営のほうが逆に活性化してくる可能性も高い。

それでは、セガはどういった戦略をとればよいのか? 具体的な提案は来月号以降に述べてみたいと思う。

ハードの伸びが期待! MEGA-CD「LUNAR」



MEGA-CDが発売されて半年になる。この「LUNAR」こそハードを引っ張れそうだ。

アーケードでの人気強し! SFC「ストリートファイターII」



アーケード版で人気の「ストII」がスーパーファミに移植。メガドラ陣営も気になるところ。

MAINICHI

新毎日

夕刊

毎日新聞東京本社 電話03-5561-0001 東京5561-0001 毎日新聞東京本社

しめらない、かたまりない
お料理に、食感に!

エンリッチ塩

©マル二株式会社

ヒマラヤ細胞繁盛記 2
許被告を脱税で再逮捕 10
「三連」社長ら4人逮捕 11

セガ、57億円で和解

米発明家との控訴を断念
特許権侵害訴訟

東欧支援で日米副大統領

新聞でも大きくとりあげられたセガの著作権問題。アメリカの著作権問題も一応解決はしたが……。「毎日新聞5月13日付夕刊」から

エリックの連チャン道楽コラム

くぎづけ! ゲーム体験記



エリック・C・セデンスキー

1963年12月24日生まれ、28歳。アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身。1985年、日本語習得のため、初来日。1986年、GM（ゼネラル・モーターズ）社に日本語通訳として勤め、翌年、再度来日。通訳、翻訳、コンピュータ関係の仕事を経て、4年前から国際ビジネスコンサルティング会社に在籍。本職のかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。現在はメガドラに夢中(?)。

これまでになかった切口が、B E メガに登場! 日本の遊び文化に絶大な関心を持つ、外人エリックがメガドラを発見。連載第1回目は「外人だってやってます!? MD」

パチンコでは師匠だ

1985年に初めて日本に来たとき、私は学生だったから、あまり遊ぶための時間とお金はなかった。ゲームセンターには1回も行かなかったし、パチンコは月に1回程度しかやっていなかった（それでも多い?）。1986年には、アメリカに帰国し、日本語通訳の仕事をした。じつはこの時たくさん稼いだので、1987年に、再来日したときは時間的にも経済的にも余裕ができた、今まで知らない日本、つまり、文化の裏側、具体的には、日本の遊びを知るのに一生懸命になった。

基本的に、私は遊び好きな人間だ。いちばん好きなのがギャンブルであるが、なかでもパチンコは、得意中の得意だ。本格的な研究を始めたのが1989年。1991年の夏には、世界初の英文のパチンコの本「WINNING PACHINKO」を、チャールス・イ・タトル社より出版した。そんなわけで、パチンコに関するいろいろな記事を書くようになったのだけれども、その話はセガとメガドラに、ぜんぜん関係ないから、これ以上は、ふれないでおこう。

アタリに燃える

むかし、「スペースインベーダー」や「パックマン」などが流行

ったとき、わたしはビデオゲームが大好きだった（もちろんいまだに大好きだ）。よく、ゲームをやりこめ、ボーリング場に行ったものだが（いや正しくは、ボーリングのついでにゲームをしたというべきか）、やがてそれでは飽きたらず、新聞配達で稼いだ金でアタリ社のゲームマシンを買い、すぐに数十本のソフトもそろえた。しかし、その後、ビデオゲームの第一ウェイブが終わり、私もゲームをやらなくなってしまった。

思い出の土曜日…

セガを初めて知ったのは、1989年の暮れである。日本の文化の裏を勉強するために、テレビマンガをよく見ていた時期だ。いちばん好きだったのが「おそ松くん」であった（本当ザンス!）。はっきりいって、「おそ松くん」を見ることで、文化の勉強ができたかどうかはわからないが、とにかく面白かったのだ。毎週土曜日になると、欠かさず見ていた。「おそ松くん」が、なくなってしまって本当に残念だ。懐かしと思うときには、セガの「おそ松くん」で遊んでいる。で、番組途中では、セガが毎回、「大魔界村」の宣伝をしていた。だんだんあのCMにつられて、知らないあいだにものすごく、メガドライブがほしくなった。



1990年の正月のことである。ガールフレンドと、たまたま池袋のディスカウントストアに行ったら、メガドライブが安く売られていた。「ほしいなあ」と言うと、彼女は「それはオモチャだよ。子供じゃないでしょ」と言った。「でも大魔界村をやりたい。すごく面白そうだから」と説得した。「じゃあ買ってあげるけど、ソフトは自分で買いなさい」と、言われ、正月のビデオゲーム売り場の長蛇の列に入った。彼女はメガドライブを買い、わたしは、「おそ松くん」「ザ・スーパー忍」そして待望の「大魔界村」を買った。その後は、『BEEP! メガドライブ』を発見し、1990年2月号の情報のおかげで、「ザ・スーパー忍」をクリアした。それがきっかけで予算が許す限り、ゲームソフトを買うようになったのであ

る。そしていま、メガドライブとMEGA-CDを合わせて、60本位のソフトがある。そのうえ、マッキントッシュコンピュータが2台（モデム、予備ハードディスク、CD-ROMがついている）あるので全部で200個ぐらいのゲームソフトを楽しんでいる。

現在は、パチンコ、マンガ、競馬、日本の文化などいろいろと勉強させてもらっている最中だ。こういうエッセイも書くようになったので、ますます、ビデオゲームの世界、とくにメガドラについて、いろいろな発見ができたと思う。

次号より、読者のみなさんと一緒にさまざまなことを考えながら、勉強したいので（希望があったら編集部の方にハガキで知らせてほしい）よろしくお願いします!

CRYING

正式タイトル決定!

PRE STORY
Volume.3 文●三方原 宏

1212Xの正式タイトルが、ついに「CRYING」に決定! 制作も今秋発売に向けて順調に進行中だ。PRE STORYも、いよいよゲーム本編の舞台となる惑星アヴァロンに移行。アヴァロンの悲劇の幕開けは近い……。

アヴァロンの目覚め

ロンド座C 8283。

通称“アヴァロン”という惑星である。

環境は、きわめて地球に似ている。“アヴァロン”の生物は、まだ原始的な状態である。地球と同様なH₂Oのたまった広大な場所——海に、アミノ酸のかたまり、タンパク質の集合体として活動を開始した、という段階にすぎなかった——。

しかし、その“原始的な命のプール”は、とても平和で静かなときをすごしていた。

地球からの観測によっても、C 8238がそういう星だということは十分予想することができた。それゆえに、この星を観測した天文学者たちは、静けさと平和へのあこがれの気持ちをこめて、ニックネームをこの星にあたえたのである。“アヴァロン”と——。

その静かな“海”に今、大きな波紋が起きている。

静寂を突き破る、恐るべき落下の風切り音。

巨大な水柱が上がり、小規模の水蒸気が立ち登る。

大きな波が広がっていた。

地球から、この“アヴァロン”を目指してきた無人宇宙船が着水したのだ。

波がおさまった。

水面には、この星の静けさを破った無人宇宙船が浮かび上がっている。

無人宇宙船外壁の小さなハッチが開いた。ここには環境を測定するための各種センサーが収められていた。

大気成分、海水成分。

まず、この2つがアナライズされていく。

次に、光度。そして紫外線の割合。

さらに飛来する各種の宇宙船についても、正確なアナライズが行なわれていく。

無人宇宙船のメインコンピュータは、静かに働き続けていく。そして次々に“アヴァロン”の環境を解析していった。

これらのデータは、生データとして地球および有人宇宙船エクスカリバーへと送信されていた。

それと同時に集積したデータが地球型人類の生存にとって適しているかどうかというアナライズが行われていく。

“アヴァロン”をより、地球に近い環境に“改造”していくための前段階の準備である。

環境改造を行うための植物相を決定しなければならない。そして、データをもとにして“ウィルス”を使って地球型植物を改造する作業が開始されたのである。

コンピュータは、大気の一酸化炭素を減らし、酸素をたくさん生

産するような植物の生産を決定した。

次にそういう植物を作り出すためのウィルスの構造が決定される。遺伝子に新しい生命機能のメッセージを伝えるための構造である。

“ウィルス・シンセサイザー”は、決定されたウィルスの構造を作り出していく。その“構造”どおりに変化したウィルスは“生産用”に特に用意された植物細胞群のなかへ入れられ、ウィルスは増殖していく。

増殖されたウィルスは、今度は目的の情報操作がなされているのか、毒性などを発するような誤データが入っていないかなどのチェックを受けた後、テストルームで植物の試験的改造が行われる。

このチェックがすんだ段階で、初めて機内で実際に改造が行われていくのである。

改造された植物群は、小型無人機によって、アヴァロンの“大陸部”へと、種子の形で運ばれていく。そして散布され、やがて芽を出した新植物は、“大気改造”を行っていくのだ。

こうした過程をへて、ようやく惑星改造の第一歩、大気成分の变成作業が始まったのである。

静かに美しく、天文学者たちのファンタジーを刺激した星に突然こうした変化が訪れた。

この星——“アヴァロン”の平和はこうして崩されていくことになったのである。

人間という小ざかしい侵略者のために——。

夢の啓示

有人宇宙船エクスカリバーは、不気味なほどの沈黙と暗黒の中を亜光速航行に入っていた。

惑星改造計画の理論的リーダーであったアーネスト・タカガワの息子、ジェイムズ・タカガワを含め100人がコールド・スリープ下で、アヴァロンを目指し乗船している。

エクスカリバーは、パイロットをも必要のない有人の“無人宇宙船”なのである。

ジェイムズは、コールドスリープ下で“夢”を見ていた。

理論的には、コールドスリープ時には脳細胞の活動レベルも低下しているはずなので“夢”を見ないとされている。しかし、実際にコールドスリープ体験者の23%の人間が“夢”を見た、と報告しているのである。睡眠のシステムを徐々に解明しつつあった脳生理学会は、この報告に大きなショックを受けた。脳は精密測定装置によっても、脳細胞の活動は、きわめて低下している。まったく停止しているといっても過言ではない。にもかかわらず、コールドスリープ下で夢を見るときは……。

さっそく、多くの生理学者がこの問題に取り組んだ。しかし、なかなか解答は得られなかった。ま

たこの研究を通じて、1900年代後半の“脳死”という概念が、まったく非科学的であったという厳しい指摘がなされた。

脳のシステムには、まだまだ謎が多すぎた。だが事実、コールドスリープ下のジェイムズは、色彩をともなった夢を見ているのだ。

夢の中でジェイムズは、父アーネストとともにいた。

鮮やかな緑。草原の中のようなところどころ、愛らしい花が見えている。

少し寒い、心地よいそよ風が、草原の上を駆け抜けていく。

青い空が広がり、絹のような雲

も少し見える。

すでに環境破壊によって地球では、あまり見られなくなった、こんな光景の中で白髪の父、アーネストが立っている。

満足げにこの自然をながめているのである。

ジェイムズは満足していた。どうだい、父さん。これが僕たちが作ったアヴァロンだよ。

父さんの夢だった星だよ——。

エクスカリバーは、アヴァロン

の引力圏内に入り、コールドスリープが解除されていった。

夢か——。

今から実現しなくては——。

ジェイムズは心を引きしめていった。さあ、大気圏に突入するぞ——。

エクスカリバーは、先に到着し

た無人船によって、緑の地に改造された大陸に無事着陸した。

地球型に近くなった大気を、ジェイムズたちは胸いっぱい吸いこんだ。こうして、“アヴァロン”上での生活が始まった。

TO BE CONTINUED

ENEMY

ウイルスで異化した悲しきスライムたち

今回紹介するのは、いわゆる“スライム”型の生き物たちである。

RPGなどで、おなじみの生命体で、どこかグニグニとしていて、姿形がはっきりしないというイメージの連中だ。

それが“スライム”型なわけで、文字どおり、つかみどころがない種族なのである。

実は、この連中には、2種類の形態がある。

まず第一の型。単細胞生物のタイプである。単細胞生物というのは、理科の授業に出てきたと思う。

身近な例としては、ミドリムシとか、アメーバとかが、あげられることと思う。

ようするに、生物の体を構成する基本単位を細胞とよぶが、たった1個の細胞によって、個体が成立しているのを単細胞生物というのである。

人間は脳だ、筋肉だ、肝臓だと、

さまざまな器官がさまざまな別の細胞によって構成され機能しているが、これをオール・イン・ワンでまとめているのがミドリムシたちなんですね（筆者もときどき単細胞、といわれるが）。

で、この単細胞が巨大化してスライム型をした一群を形成している。彼らには感覚器、つまり目鼻は実際になく、身体どこからもうる感覚——光、音などをうけつけ、生きている。そして、身体全体で他の生物をくるむようにして捕食し、消化していくのである。

もう一方の群は、いわゆる“群体”である。同種の単細胞生物がよりあつてきた、一見ゼリー状の塊である。

未成熟とはいえ、主として感覚機能をつかさどるもの、運動器として働くものなどに役割が分かれている。

彼らには、擬態をとるものもいる。他生物への外見上のメタモルフォーゼを行うのである。

一口にスライムといっても、なかなか楽しい。そして悲しい連中なのである。

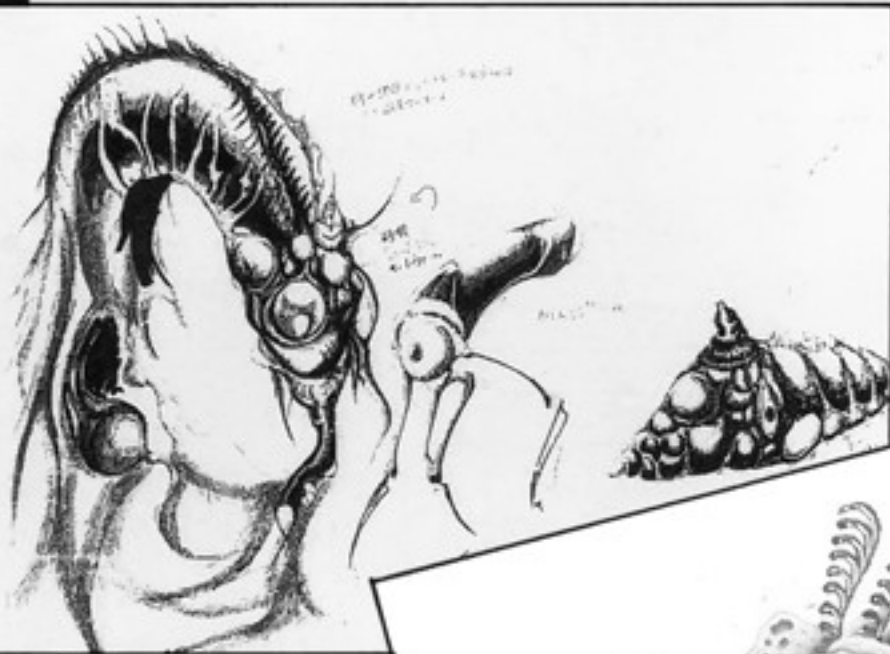
進化形態2

進化形態3

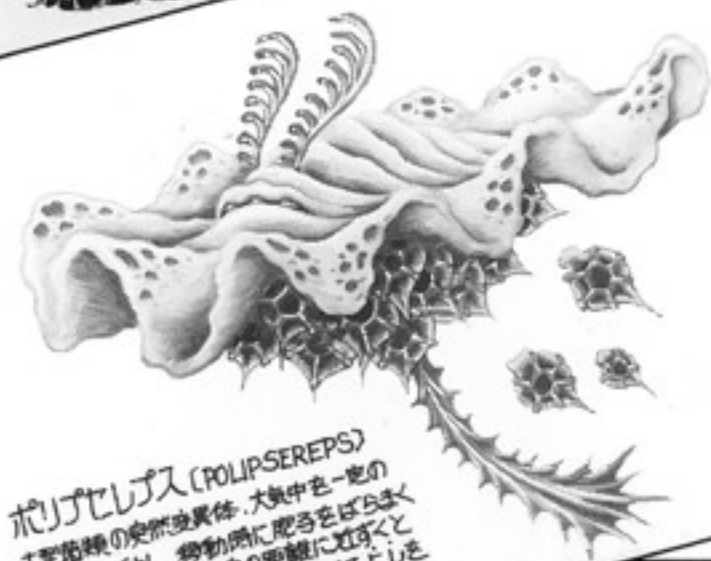
進化形態1

読者応募ENEMYキャラ優秀作発表

愛知県／薦谷宏治さんの作品



埼玉県／大橋郁彦さんの作品



ポリプセプス (POLIPSEPS)
大型節脚の突然変異体。大群を一定の
動きで移動し、移動時に足をばらばら
に振り回す。動きはウミウシに似てると
思われる。動きはウミウシに似てると
思われるようにして大群を移動する。

4月号で募集したENEMYキャラ募集。300通を超える力作の山が築き上げられセガ制作スタッフと本誌編集部も感激の嵐。制作スタッフが一同に会してじっくり選考した結果、優秀作は以下に決定！

●MEGA-CD当選者

愛知県・薦谷宏治／山口県・尾崎博和／埼玉県・大橋郁彦／東京都・中村諭貴彦／栃木県・小野口正浩

●メガドラソフト当選者

神奈川県・西田寛明／新潟県・野上哲也／岡山県・三田有記／愛知県・峰本和幸／愛知県・船橋雄一／熊本県・永田義博／宮城県・加藤公臣／鹿児島県・大吉博文／福岡県・牛方徹／広島県・堀尾直樹／大阪府・宮地和英／京都府・山口貴弘／岩手県・中嶋大／東京都・中根雅明／三重県・下森稔／鳥取県・赤井紳介／愛知県・

藤吉祐輔／東京都・豊田俊也／北海道・入倉俊二／神奈川県・藤丸信明

●グッズ当選者

山形県・本間政道／静岡県・高木慶介／宮城県・清水素行／大阪府・田中宏政／長野県・長野定良／大阪府・西川元紀／長野県・HOT／大阪府・迫井宏文／東京都・渡辺教児／山形県・田崎剛／北海道・吉田晃／大阪府・奥村和生／埼玉県・今真美／宮城県・十倍渉／新潟県・中沢理洋／青森県・山本茂人／栃木県・加藤孝規／東京都・小林浩介／神奈川県・中川祐貴／奈良県・北窪健一／広島県・神岡健二／長崎県・松尾武彦／福島県・金子純一／埼玉県・十倉英夫／千葉県・伊東繁／大阪府・岩谷久美／鳥取県・松下義巳／広島県・古賀康隆／宮城県・松本邦彦

狙われたTVゲーム業界 セガ「特許侵害」 訴訟問題の行方

緊急レポート

去る5月13日、セガはアメリカの発明家ジャン・コイル氏との特許紛争で、和解が成立したことを発表した。和解金は、約57億円。「不当な拡大解釈」として一時は徹底抗戦の構えを取っていたセガは、なぜこのような道をたどったのか、追跡リポートする。



一件でしかなかったのである……。

では、コイル氏の「音が変化すると、それに反応して映像が変化する」という特許とは、いかなるものであったのだろうか？

コイル氏の特許とは、自分の娘の誕生日のプレゼントとして作ったおもちゃから考えついたといわれるとおり、非常に単純な特許である。セガでは警告状が到着したあとに外部の技術者に依頼し、約1カ月間をかけてコイル氏の特許を忠実に再現した試作品を作製した。だが、その結果は「シロ」と断定するにいたった。なぜなら、コイル氏の特許は音声信号が発信されなくては画像が出せないのに対し、セガのゲームは画像と音声があまったく別々に独立しているため、音声のあるなしに関わらず画像を出すことができるからである

(図1と右ページの写真解説参照)。すなわちコイル氏の主張である「音と映像が一緒に変化していれば特許侵害だ」という論法は完全な拡大解釈でしかなく、言いによっては普通のテレビまでも訴えられるほどの超拡大解釈も可能なものだったのである。

警告状から1カ月後、ロサンゼルス裁判所から正式な訴状が届きコイル氏は1800万ドル(約25億円)を要求、そしてその2週間後には280万ドル(約4億円)の和解金支払いも提案してきた……。

「技術的にはセガの技術はどこから見てもまったくコイル氏の特許に抵触していないし、このような拡大解釈を認めたのでは今後も第2、第3のコイルにつけられる……」そんな思いがセガ首脳部を徹底抗戦へと導いたのである。

ついに徹底抗戦を断念「和解」の背景には多くの問題が山積している……

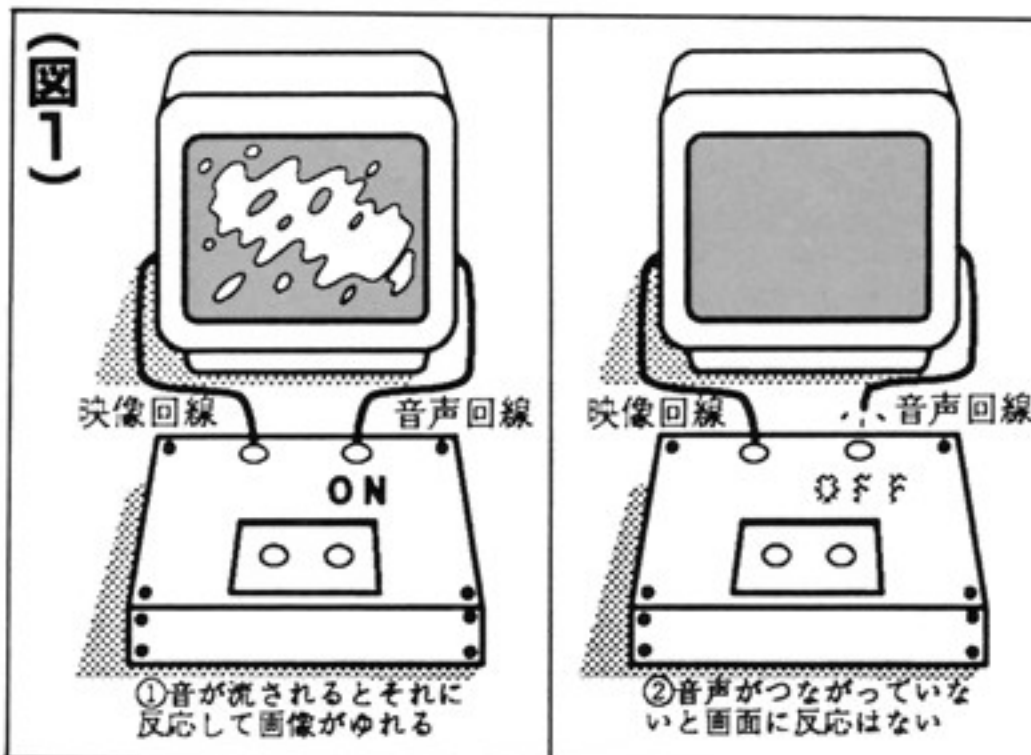
日本人の感覚でいえば、ほとんど言いがかりに近いこのコイル氏

の提訴に対し、セガ側は「法廷に持ち込めば負けるわけがない」と

単純なペーパー特許ゆえにセガは裁判に持ち込んだ

事の起こりは'90年4月4日にセガ・エンタープライゼスに届いた1通の警告状にさかのぼる。警告状を送ってきたのは、アメリカのジャン・コイル氏。アメリカに数多くいる無名の個人発明家の一人である。警告状の内容は、セガの製品にはコイル氏の特許が無断で使われていることを警告し、コイル氏との特許使用料契約をするようにせよ、というものであった。海外へ製品を輸出する際には、

当然のことながらその輸出先の国の特許に抵触してはならない。現在売上げの約5割を海外事業が占めているセガ・エンタープライゼスでは、そういった事前の特許調査が自社にある法務部という部署で、万全を期して行われている。にもかかわらず、このような特許紛争は年々輸出量の伸びとともに増え続けているのが現状である。コイル氏による警告状も、いわばこうした特許紛争のなかの小さな



コイル氏の特許とは図のように音と映像の回路が直接結ばれているもので、音の回路がつかない状態では音が流れると画面上の映像が反応する、といった単純なものでしかなかった。音声回路をはずせば、当然画面は反応しなくなる。



考える一方で、いくつかの不安もないわけではなかった。それは、アメリカの裁判における陪審員制度や、できたものよりアイデアそのものを重視するアメリカの特許に対する思想の違い、そして任天堂がすでにコイル氏と和解していることなどへの不安であった。

アメリカと日本との特許関係の紛争は、最近でいえば一眼レフAF（オートフォーカス）カメラの自動焦点技術をめぐり、166億円の和解金をハネウエル社に払うことになったミノルタも、セガと立場はよく似ている。ミノルタのもつAF技術はまさに時代の最先端をいく高度な製造技術であるのだが、訴えたハネウエル社は特許を使って一度もAFカメラを製造したことはないのである。すなわちハネウエル社は「腫分割方式」という、いわばペーパー特許を盾にして訴えを起こしたのに、裁判でも負けることがなかったのだ。

アメリカでは技術の中身や作られた製品よりも、アイデアそのものを重視する思想傾向があり、コイル氏のようなペーパー特許でも、勝訴した例はいくらでもある。任天堂が早々にコイル氏と和解したのも、そんな思想背景を察知していたからといえるかもしれない…。

4月11日の午前、セガ首脳部の心の隅にひっかかっていた不安は現実のものとなった。ロサンゼ

ス連邦地裁の陪審はセガが特許侵害をしたとして3300万ドル（約44億円）の支払いを命じる評決を下したのである。「技術論で押せば、十中八九勝てる」と確信し、法廷に実演証明のための機材を持ち込んだセガ側の自信のほどは、先ほどのアメリカの特許思想と、一般市民が評決を下す「陪審員制度」の前に、もろくも崩れ去っていった。技術論で攻めたセガ側に対し、「あの任天堂も和解したのだから……」といった既成事実論で臨んできたコイル氏側の法廷戦術も一般市民である陪審員へのアピール度は高かったといえる。

そして5月13日、東京証券取引所において午前11時より緊急に開かれた記者会見で、セガはコイル氏にほぼ全面譲歩し、約57億円を支払うことで和解したと発表した。ロスの評決が出てから一カ月、一時は控訴も主張していたセガとしては、この和解への決断は意外なほど早かったといえる。「(正しいと思うことをひっこめるのは)あまり好ましくないが、ジェネシスを300万台売った米国市場の重要さと、特許訴訟における陪審員制度の壁を考慮すると、ここらで事を収めるのが適当と判断した」

確固とした自信を持ちながらもロスで敗れたショック、コイル氏側がロス評決の3倍の賠償金や販売差し止めを求めてきたことなどを総合的に考えると、セガのこの早期の決断は賢明な判断だったといえるのかもしれない。任天堂との競争や、好調なアメリカのジェネシス市場……。これらはコイル氏の問題とは引き換えにはできないものがあつたのである。「販売差し止めだけは避けねばならない」そんな現実的な問題を前にセガとコイル氏との特許紛争は決着をみた。

今回の訴訟問題に対する 大手ゲームメーカーの反応は…

○任天堂

当社としましては、この件に関してはすでに終わったことですので、とくに関心はありません。他社さんの動向に関しても、とくに感じるところもないです。

○日本電気ホームエレクトロニクス

当社は直接の当事者ではありませんし、詳細もわかりませんので、とくに答えはできません。また、今後のために特別な調査をしているということもありません。

○カプコン

こういったことに関してはコメントは控えたいと思いますので、ノーコメントとしてください。

○コナミ

ノーコメントです。

○タイトー

セガの処置は、セガの立場において最善の判断をしたものであると思います。この件に関しては、当社としては注意深く受け止めています。

○ナムコ

今回のことは関心をもって受け止めています。

る。一方のセガは裁判を経て57億円で和解した。ちなみにハネウエル社と戦ったミノルタは、その裁判費に40億円もかかったという……。拡大解釈の最たるものともいえるコイル氏の特許がこうした形でセガに勝ったことは、今後海外で活躍してる他の大手ゲームメ

ーカーに火の粉が飛ぶ可能性は大いにある。今回の訴訟問題に対するアンケートでは、各社ノーコメントながらも、次の標的にされることを心配するメーカーもあった。そうなったとき、和解するかどうか、各社とも難しい選択を迫られることになる。

特許紛争はこれで 終わったわけではない……

米国の特許は、承認から17年間認められることになっている。幸か不幸か、コイル氏の特許は今年の8月に期限切れとなる。それまでにコイル氏が他の大手メーカーに接触を持とうとするかどうかは不明だが、アメリカの特許の有効範囲がこれほど広いとわかったいま、いつ第2のコイル紛争が起きるとも限らない。特許紛争はこれで終わったわけではないのだ……。

5月13日付「電波新聞」記事。特許問題は現在他社でも多くかかえている。海外進出をするかぎり、こうした問題はつきまとわって来るといえる……。

任天堂を逆提訴 マスクROMで
「サンタクラ（米カリフォルニア州）IIAP・DJ共同」製造時に内容を盗み込む読み出し専用メモリ（マスクROM）の著作権侵害で任天堂から訴えられているユニテッド・マイクロエレクトロニクスとユニコン・マイクロエレクトロニクス社の非難に、クロエレクトロニクス社の同社は11日、任天堂と米国の子会社を被告としてサンフランシスコ地裁に逆提訴した。ユニテッド・マイクロエレクトロニクス社の非難に、クロエレクトロニクス社は11日、任天堂と米国の子会社を被告としてサンフランシスコ地裁に逆提訴した。ユニテッド・マイクロエレクトロニクス社の非難に、クロエレクトロニクス社は11日、任天堂と米国の子会社を被告としてサンフランシスコ地裁に逆提訴した。

レポート後記

今回のコイル氏との和解金は約57億円。ロス評決で示された44億円より多いのは、今後セガのサードパーティに訴訟が起きないようにするための「予防費用」と金利などが加算されているためである。和解金はセガ・オブ・アメリカと分担し、本社で約38億円支払うものの、セガの'92年度3月期の経常利益は85%増の好決算のため経営上の影響はない。今回の訴訟の結果は、セガにとって高い授業料となったが、よい経験だったといえそう。

もはやセガだけの問題ではない!! 他の大手ゲームメーカーも狙われる?

任天堂はコイル氏に推定で4億円を払って和解したといわれてい

BE MEGAパラノ帝国

EMPIRE OF THE BE MAGA PARANOIA

ゲームは、なぜゲームの文脈の中でしか語られなかったのか？ ゲームの奥底に潜むエッセンスを世間の動きをのぞき見しながら、いろんな側面から掘りじくり返したい！ てなわけでThe Bitmap Brothersネタだよ。



VOL.1

「XENON2」とThe Bitmap Brothersのテクノな関係

イギリスのゲーム制作集団に、The Bitmap Brothersというチームがある。近々、彼らの手による「XENON2」や「スピードボール」そして「GODS」といった作品がメガドライブソフトとして日本に上陸する予定だ。彼らはRENEGADEというゲーム制作ブランドに所属しているが、イギリスのゲームファンには超有名な存在。彼らの作るゲームが高い完成度を誇っているのも大きな理由の1つだが最大の理由は、音楽に力を入れていることだ。そこで The Bitmap Brothers の代表作、「XENON2」である。縦スクロールのシューティングゲームで、見た目も内容もオーソドックスだ。しかしこのゲームは、かなり話題になった。なぜなら、BGMとして使われた曲が、当時大人気のハウスミュージックバンド「BOMB THE BASS」のヒット曲「MEGABLAST」だったからだ。このころのハウスミュージックはアシッドミュージックともいわれた、かなりエレクトロカルでテクノな音楽である。このビートが、ゲームにピタリとシンクロし新たな快感が生まれたのだ。

最近のゲームミュージックが、どれも似たような曲になってきた、という現状に気づいている人は少なくない。その昔、まだゲームミュージックがPSGという音源チップを使って演奏されていた時代（同時に3つしか音がでない）、あの細野晴臣氏の手によって単なる

BGMから作品へと昇華させた。当時のゲームミュージックは、そのチープな音源ゆえに、テクノポップと共通点があった。それが音源の発達とともに、より「普通の」音楽へと変化していったのだ。その結果、どこにでもありそうなポップスへと、ゲームミュージックは変わり果ててしまった。これは進化ではない。むしろ退化である。しかし「XENON2」の出現により、再びテクノ風ミュージックに近づき始めた。これはハウスミュージックの流行、浸透に起因する。大部分のハウスクリエーターは、「KRAFT WERK」の大ファンであり、意識しているかどうかは別にしてテクノの影響が感じられる。ただ、現在クラブで人気の音は、「デステクノ」とよばれている、まあハッキリいって、踊るためだけに生まれた下品なサウンドだ。良質のテクノミュージックとはほど遠いが、テクノという言葉が息を吹き返したことは事実。

さて、The Bitmap Brothersの話に戻そう。彼らのゲームの音楽は、現在NATION12というハウスユニットが担当している。このユニットの中心的存在なのが、知る人ぞ知る初期「ULTRVOX」のリーダーJohn Foxx。テクノファンの間では名の通った人物だ。また「BOMB THE BASS」のリーダーTim Simmonも参加している。彼らはもちろん、イギリスで12インチシングルなどを発売しているが、その曲からはテクノの

強い臭いが感じられる。

テクノミュージックの影響を受けたハウスは、イギリスやデトロイトに多い。イギリス北部にシェフィールドという都市があるが、そこからはたくさんのテクノハウスユニットが生まれている。代表としてあげられるのが、WARPというレーベル。「LFO」や「SWEET EXORCIST」、「TRICKY DISCO」といったユニットは、どれも現代風テクノだといえる。中でもSWEET EXORCISTは、エレクトリック系バンドとして有名な「CABARET VOLTALRE」のRichard Kirkが参加している。

ところで昨年、あの「KRAFT WERK」も新譜を出した。THE MIXというアルバムは、彼らの曲を彼ら自身がハウスリミックスしたものだ。2枚のリミックスシングルも発売した。日本でもハウスっぽい曲がヒットしているようだが、その大部分はハウスの表面だけをなぞった、モノマネ的な曲だ

といわざるを得ない。もちろん日本にも面白いハウスバンドはあるが（電気GROOVEとかね）、それは少数。ゲームミュージックでも、いくつかのタイトルでハウス風の曲を使用しているが、納得のいくものはまだまだないのが現状だ。

ゲームミュージックが面白みを失いかけた今このとき、The Bitmap Brothersをきっかけに、再び魅力的なものになろうとしている。面白いものはどんどん取り入れる。こういう精神こそ、ゲームをより面白いものへと変えていくと思う。ハウスミュージックにしても、ハウスっぽいものを使うのではなく、本物のハウスを使う。質の高いものを使うことによって、面白さが本物になるのだ。ユーザーは二セモノよりも本物を選ぶのは当然だろう。世界でも有数のゲーム先進国でありテクノ先進国でもある日本。音楽、ゲームともに、ぜひその実力を発揮してほしいものである。（文/OLIX光治）

INTO THE DRAGON

「XENON2」に使われている「MEGABLAST」が収録されている「BOMB THE BASS」のアルバムだ。ちなみに彼らは去る6/6、川崎クラブチッタで初のライブを行なった。読者の中にも見に行った人がいるかも。ただ現在、彼らのサウンドは、アシッドミュージックからはかけ離れてしまったが……。



冒険者たちの肖像

EXCITING STORY

第6回 砂漠を越えた青春

司 史生

今回は日本人の冒険者を紹介しよう。日本人だけでなく、世界中の冒険者があこがれたシルクロード。そのシルクロードが横たわる中央アジアの争いは昔も今も絶えない。

日本から18歳の若者がシルクロードへ探検

シルクロード。あなたはこの言葉に何を連想するだろうか？ ラクダが行き交うオアシス、美しい歌姫、英雄たちの興亡……。しかしそこが、中央アジアを征服するためのカギとなっていた場所だったことを忘れてはならない。とりわけ、20世紀初頭に到来した西域探検のブームと帝国主義の時代とは、切り放して考えることはできない。そんな帝国主義国家の政府は、単なる学術的成果だけを期待したわけではなかった。そんな時代に、日本からも西域探検隊が派遣された。

しかし、日本から派遣された西域探検家が、18歳の若者だったことを知る者は少ない。

この若者の名は橋瑞超。彼は名古屋で生まれ、浄土真宗の僧侶の子として育った。体形は小柄だが、勉強はできた。学校の成績はトップクラス。そのうえ、少女と間違われるような美少年だったという。

そんな彼に注目した浄土真宗西本願寺派の法主・大谷光瑞は瑞超を正式な僧侶に任じた。光瑞が瑞超に命じた初めての仕事は、タクラマカン砂漠周辺の仏教遺跡調査だった。畏敬する日本宗教界の指導者から大任を命じられたため、瑞超は、喜びと不安が入り交じっていた。それから5年間、瑞超はタクラマカン砂漠を縦横に探検することになった。

瑞超を支えたのは信仰心と敬愛の念

瑞超が歩んできた足跡は、タクラマカン砂漠周囲の交易ルート全域にわたっている。ただ、交易ルートといっても、砂漠のなかにある道のことである。そこでは盗賊団や流砂、狼の襲撃などの危険が常につきまとう。中国革命は目前にせまり、西域全体が不穏な空気に包まれていた。あるときはトルコ人に変装して警戒の目を逃れ、またあるときは、飢えと高山病に苦しみながらチベット高原を徒歩で渡らなければならなかった。20歳

になるか、ならないかの年でこのような重大な責任を背負った彼を支えていたのは、僧侶としての信仰心と、彼を引き立てた光瑞への敬愛の念だった。

瑞超が成果をあげる一方で時代は戦争へ

瑞超はウルムチ、トルファン、そして楼蘭などを調査し、貴重な古文書の発掘をした。彼の興味は仏教関連の遺跡に集中していたが、かのヘディンやスタインなどの学者と比較しても、恥じることのない堂々とした成果だった。

日本の一青年が、宗教界の支援を受けながら立派な成果をあげていることに、シルクロードを研究している学者たちは驚いていた。

ヘディン博士は、発見した楼蘭の位置を大谷光瑞に連絡し、瑞超の手柄にしようと手助けしたが、一方でライバルとしてあからさまに敵意を燃やしていた学者も少なくなかったようだ。

瑞超の探検を快く思わなかったのは、ライバルたちだけではなく、

イギリス政府は瑞超のインド通過を許可しなかった。ロシアや清国も警戒の目を向けていたからだ。中央アジアの支配を狙う各国は、十分な資金を使う青年探検家の存在を不気味に感じていた。瑞超は純粋な情熱をもってしたが、時代は正反対のスパイ戦争の渦中にあった。



橋 瑞超 (たちばな りゅうしょう)
(1890~1968)

そんななか瑞超は、ついに探検を断念せざるをえなくなった。本国で思いもつかないできごとが起こったのだ。探検などの事業に大金を費やした大谷光瑞法主に対して、西本願寺教団の内部から不満が吹き出したのだ。光瑞は法主の座を退き、西域探検について触れることをいっさい禁じられた。そして、瑞超はあらゆる発掘品を処分するように命じられた。わずかに残った資料も、第2次世界大戦の空襲で大半が消失してしまったのであった。

中 中央アジアをめぐる野望は今も昔も絶えない

橋瑞超の人生は、あまりにも早く絶頂を迎え、過ぎ去ってしまった。彼には60年の歳月が残されていたが、世捨て人のようにひっそりと生きていただけだった。彼が青春を賭けた西域探検は人々から忘れ去られ、中央アジアが探検の舞台となることもしだいに少なくなっていた。

1992年の今日に起こったソ連崩壊は、アジアを揺るがし、野望と謀略の舞台としての中央アジアが再登場しつつある。しかし、探検がスパイ戦争と結びつくことは、もうないだろう。

もしかしたら、そんな日が再び来るかも？ 情熱を秘めた1人の若者が、勇気と知恵を武器にして、動乱渦巻くシルクロードを越えて、行くような日が……。

さて、次回からは趣向を変えて、小説のなかの冒険者の姿を取り上げていくことにしよう。



アンケートハガキの書き方1-2-3

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※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていただきます)。

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

(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 性別

- ①男性
- ②女性

※2 年齢

3 学校・職業

- ①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※4 MDソフトの所有本数は?

5 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 ⑨HIPPOON SUPER ⑩マル勝スーパーファミコン ⑪その他

6 本誌で面白かった記事を5つ下からあげてください。

7 本誌で面白くなかった記事を5つまであげてください。

- ①BEメガデータランド
- ②BEメガドッグレース
- ③BEメガ読者レース
- ④ニュース&インフォメーション
- ⑤BE MEGA NEW VIDEO GAMES
- ⑥BE MEGA GENESIS INFORMATION

- ⑦RACING FREAK
- ⑧新作スクランブル
- ⑨びーぶるランド
- ⑩セガ・ファルコム通信
- ⑪シムス通信
- ⑫マルチメディア宣言!
- ⑬THUNDER FORCE IV
- ⑭ロイヤルブラッド
- ⑮闘技王キングコロッセ
- ⑯グレイランサー
- ⑰ペーパーボーイ
- ⑱ダイナブラザーズ
- ⑲だからゲームはやめられない!
- ⑳特集 スーパーモナコGP II
- ㉑ソニック通信
- ㉒本音で迫るTVゲーム業界
- ㉓くぎづけ!ゲーム体験記
- ㉔小説CRYING PRE STORY
- ㉕緊急レポートセガ特許紛争の行方
- ㉖BEメガバラノ帝国
- ㉗冒険者たちの肖像
- ㉘アフターバーナーIII
- ㉙BURAI 八玉の勇士伝説
- ㉚デトネーター・オーガン
- ㉛メリーゴーランド
- ㉜ライズ オブ ザ ドラゴン
- ㉝サンダーストーム
- ㉞プリンス・オブ・ペルシャ
- ㉟ワンダードッグ
- ㊱ワンダードッグ マンガ
- ㊲ダークウィザード
- ㊳電忍アレスタ
- ㊴BEEP! GAMEGEAR
- ㊵BEメガ裏技リーグ
- ㊶サンダーバズARE GO GO!
- ㊷スプラッターハウスPART 2

- ㊸スピードボール2
- ㊹ツインクルテール
- ㊺TOP PRO GOLF
- ㊻TERA COMMUNICATION
- ㊼BINARY ANALYSIS/渋谷洋一
- ㊽付録 LUNAR

8 ゲーム中のサウンドはどのくらい意識していますか

- ①今以上の効果装置を買いたい
- ②特別な周辺装置を揃えている
- ③グライコ、DSP等の効果を使う
- ④AV機器につないでいる
- ⑤外部小型スピーカーをつけている
- ⑥テレビの音(ステレオ)でよい
- ⑦MDのヘッドフォン端子でよい
- ⑧テレビの音(モノラル)でよい
- ⑨サウンドは全然気にしない

9 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
- ⑨MEGA-CD
- ⑩PC-9801シリーズ
- ⑪X68000シリーズ
- ⑫FMタウンズ
- ⑬TERA DRIVE
- ⑭WONDERMEGA
- ⑮その他

※10 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教えてください。)

- 001 LUNAR THE SILVER STAR
- 002 TOP PRO GOLF
- 003 スピードボール2
- 004 ロイヤルブラッド
- 005 闘技王キングコロッセ
- 006 ペーパーボーイ
- 007 ワンダードッグ
- 008 サンダーストーム
- 009 ランバート
- 010 魔法の少女シルキーリップ
- 011 炎の闘球児ドッジ弾平
- 012 デビッドロビンソンバスケットボール
- 013 キングサーモン
- 014 アイルトン・セナズスーパーモナコGP II
- 015 ひょっこりひょうたん島
- 016 ダイナブラザーズ
- 017 ツインクルテール

- 018 グレイランサー
- 019 熱血高校ドッジボール部サッカー編
- 020 プリンス・オブ・ペルシャ
- 021 THUNDER FORCE IV
- 022 ダークウィザード
- 023 ゼノン2
- 024 電忍アレスタ
- 025 ライズ オブ ザ ドラゴン
- 026 アフターバーナーIII
- 027 Junker's High
- 028 カブコンのクイズ殿様の野望
- 029 修羅の門
- 030 ポップンランド
- 031 アルスラーン戦記
- 032 メリーゴーランド
- 033 ブライ 八玉の勇士
- 034 魔天の創滅
- 035 ヴィクセン357
- 036 プロ野球'92
- 037 沈黙の艦隊
- 038 天空烈伝武蔵
- 039 聖魔伝説「3×3 EYES」
- 040 シムアース
- 041 笑ッせえるすまん
- 042 ウイングコマンダー
- 043 スティールタロンズ
- 044 ロードライアット
- 045 テラフォーミング
- 046 サイボーグ009
- 047 パワーアスリート
- 048 マジンサーガ
- 049 ゴールデンアックスIII
- 050 G-L.O.C
- 051 アークスI・II・III
- 052 GODS
- 053 騎士伝説
- 054 Vay~流星の鎧
- 055 スウィッチ
- 056 天舞メガCDスペシャル
- 057 ノスタルジアII
- 058 銀河鉄道999
- 059 ガントレット
- 060 ゆみみみくす
- 061 チェルノブ
- 062 サイドポケット
- 063 ぎゅわんぶらあ自己中心派
- 064 スーパーシルフィード
- 065 バトルスマッシュ
- 066 大封神演伝
- 067 スプラッターハウスPART 2
- 068 忍者外伝
- 069 ザ・スーパー忍2
- 070 レミングス
- 071 スラップファイトMD
- 072 パワードリフト
- 073 F-1コンストラクターズ
- 074 ニンジャウオリアーズ
- 075 新・覇邪の封印
- 076 シュヴァルツシルト
- 077 ワールドラリー
- 078 機動警察パトレイバー
- 079 ナイトストライカー
- 080 提督の決断
- 081 タイターチェイスH.Q.2
- 082 オリンピックゴールド
- 083 BLACK HOLE ASSAULT
- 084 IIIIRD WORLD WAR

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

アフターバーナーIII	97
BURAI	100
デトネーター・オーガン	102
メリーゴーランド	106
ライズ オブ ザ ドラゴン	108
サンダーstormFX	110
プリンス・オブ・ペルシャ	112
ワンダードッグ	114
ダークウィザード	117
電忍アレスタ	118
クイズ殿様の野望/Vay	119
ナイトストライカー他	120

アフターバーナーIII

操作性がウリのCDシューティング

CSK総合研究所 / 8月発売予定 / 8,400円 / SHT / CD-ROM

完成度ゲージ  70% 1人プレイのみ

前号はオープニングのアニメーションを紹介したが、今号はゲーム中の戦闘シーンや兵器を紹介しよう。

セガのアーケードゲームに、体感ゲームシリーズというものがある。「アウトラン」や「スペースハリアー」、それに「ハングオン」など有名な作品としてあげられる。もちろん、「アフターバーナー」も、その体感ゲームシリーズの傑作の1つだ。

アーケードから生まれた「アフターバーナー」は、その後いくつかの続編ゲームを生みだしている。マイナーチェンジ的な「アフターバーナーII」、ミッション性重視の「G.L.O.C.」、そしてその発展系といえる「ストライクファイター」などが、その流れを汲むゲームとしてあげられる。

一方、「アフターバーナー」シリーズではないが、同じくセガの「ギャラクシーフォース」も、「アフターバーナー」の影響を強く受けたゲームといえるだろう。「アフターバーナーII」は、X68000やメガドライブでは電波新聞社から、FM TOWNS用ではCSK総合研究所



Photography by Frank B. Mormillo

から発売されている。そして今回、ついに「ストライクファイター」の発展型ともいえる新作「アフターバーナーIII」が登場するのだ。しかもMEGA-CD用として。

オープニングデモや戦闘中のBGMなど、演出面で大きな進歩が予想される、この「アフターバーナーIII」、はたして内容はどのようなのだろうか。

3機のきれいな編隊だ



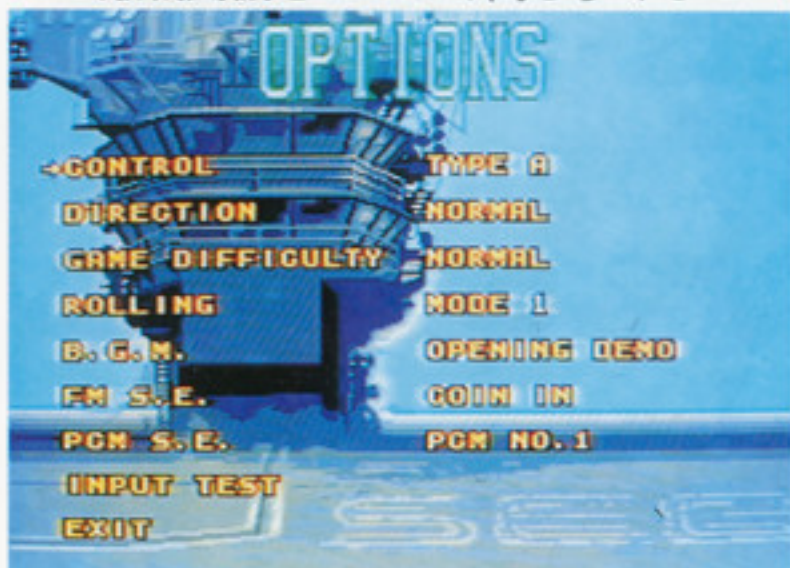
迫力満点のオープニング!!

好きなモードを選んで いざ出撃!!

「アフターバーナーIII」がいままでの「アフターバーナー」シリーズと違うのは、いくつかのモードが用意されているという点だ。これらのモードのなかから、自分が遊びたいモードを選んで、ゲームをスタートさせるのだ。

いったいどんなモードが用意されているのだろうか。気になる人も多いと思う。さっそく各モードを説明しよう。

まず通常のアーケードモード。これは迫りくる敵戦闘機をとにかく倒しまくるモードだ。



オプション画面でBGMを含むサウンドや難易度などいろいろと設定できる。

元祖「アフターバーナー」のようなものだと思うてもらえばいいだろう。爽快感を味わいたい人は、このモードで遊ぼう。

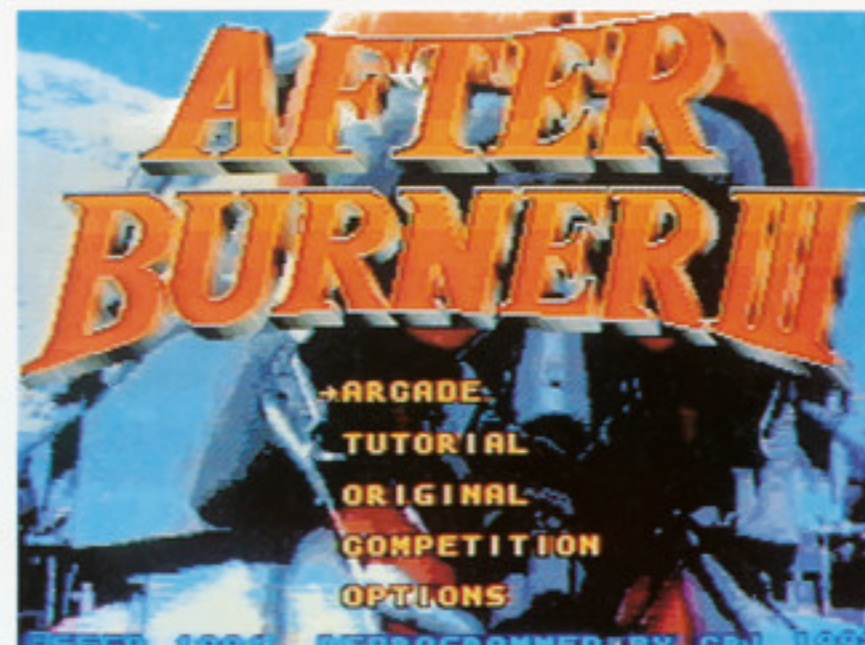
さらに撃墜するまでの時間と撃墜数を競い合うコンペティションモード。ここでは、素早く狙いを定め、たくさんの敵を倒すことが重要となる。

そして、チュートリアルモード。このモードは、アーケードモードの練習用で、チュートリアル(家庭教師)というくらいだから、何度やられても大丈夫。

画面写真にはないが、もう1つ、上級者向けにエキスパートモードが用意されるそう。現段階では詳しいことは不明だ。

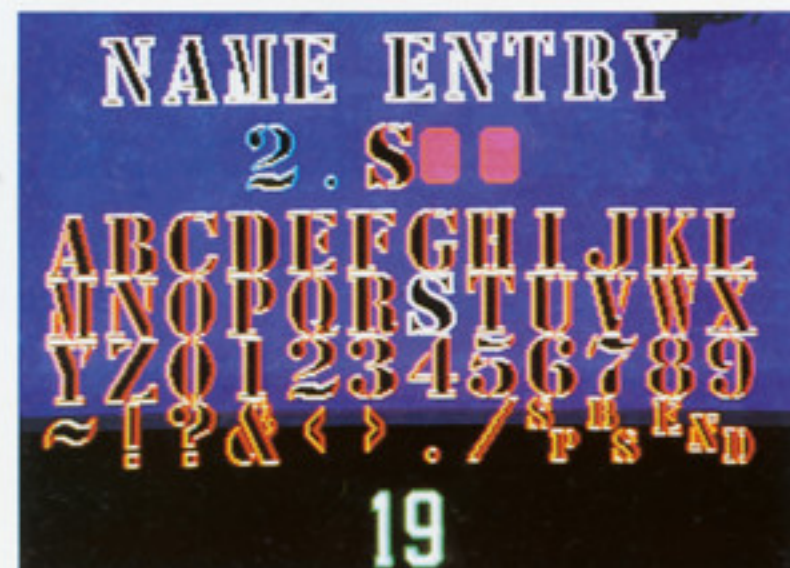


パッドのアサインなどが設定できるコントロールラインアップ。



「アフターバーナーIII」のタイトル画面。3モードと、各種の設定ができるのだ。

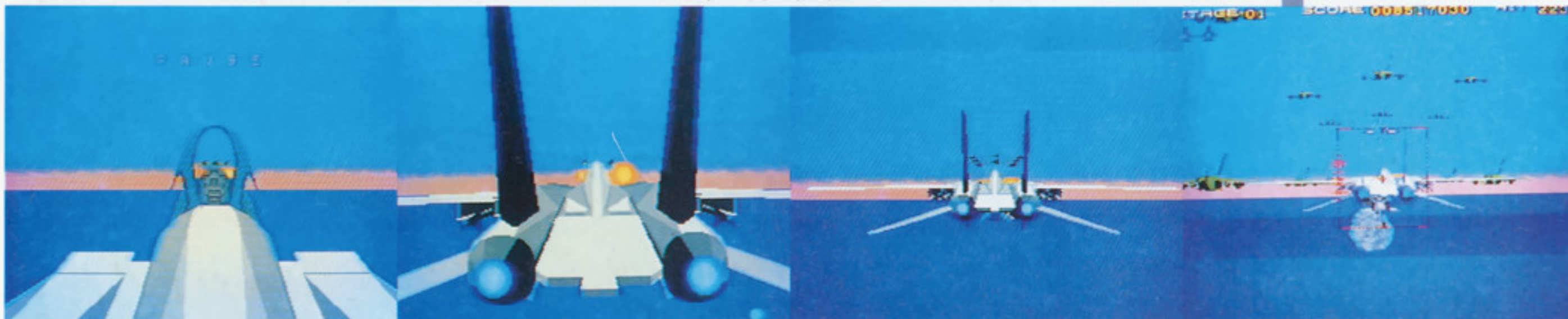
この4つのモードが用意される。気分によって楽しみ方も変えられるってわけだ。もちろん、どのモードを選んでも、操作方法などは変わらないので安心してくれ。



アーケードと同様にネームエントリーもできる。最高点は誰かな?

視点を変えて戦える!

これまた、いままでの「アフターバーナー」シリーズでは見られなかった演出だ。今までは、常にコックピット後方からの視点でゲームが展開されたが、「アフターバーナーIII」で



はコックピットの外から、あるいはコックピット内部からの視点でもプレイできるようになった。

また、後ろから敵が近づいてきた場合には、視点が自動的に変わってくれるのだ。これを「ダイナミックコックピットシステム」というらしいが、非常に視点移動がなめらかで、と

ても自然な感じがするのだ。まるで映画でも見ているような、臨場感のあるゲームが楽しめるってわけだ。ゲームをプレイしていても、自分の乗っている、F14(のような)戦闘機の雄姿が見られるのがやはりうれしいところだ。自分の手で早くプレイしてみたいところだろう。

敵の攻撃も厳しいぞ!

「アフターバーナー」シリーズで遊んだことがある人は、敵の攻撃がかなり厳しいという印象をもっていることであろう。前半は、ただフラフラ前方から近づいてくるだけの敵戦闘機も、中盤以降になり、多数のミサイルを撃ってきたりするのだ。さらに、ある戦闘機は後方からバルカン砲で攻撃してきたりするのだ。

ただし、「アフターバーナーIII」ではコックピットに短距離用レーダーが装備されている。これがまた便利なのだ。これをよく見ていれば、近づいてくる敵の戦闘機の位置や機数などがあらかじめわかるのだ。これでかなり戦いやすくなるであろう。しかし、戦闘中にじっくりとレーダーを見ている余裕はないだろうけど……。

また今回のIIIでは、今までにないタイプの敵が登場するかもしれない。まだわからないが、情報が入りしだいお伝えしよう。



敵からのミサイルが真正面からくるぞ。迫力はあるが、こうくと意外と避けにくいものだ。

機体を傾けて 敵の攻撃を避けよう!

実際の戦闘機マニアなら、敵のミサイルを避けるために、チャフやフレアなどといった兵器があることぐらいは知っているだろう。しかしこのゲームでは、それらの兵器は用意されていない。なぜなら、このゲームは単純に、空中戦の醍醐味、派手さ、爽快感を味わってもらうためのゲームだからだ。

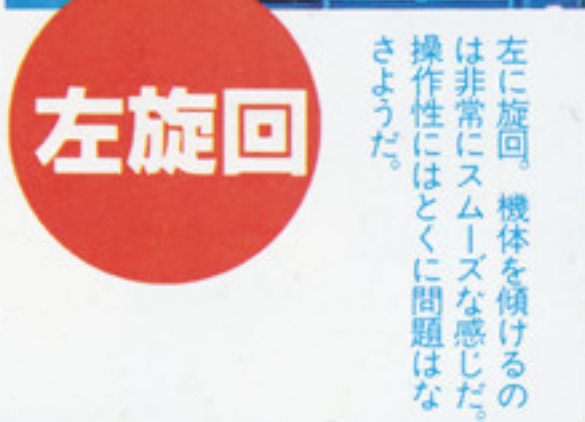
もし、敵のミサイルが向かってきた場合、操縦桿を素早く操って、ミサイルを避けなければならない。これがこのゲームの面白いところだ。難しい知識は抜きにして、操縦桿を動かせばその方向に機体が動き、放せば、その状態のまま飛行する。また操縦桿を左右どちらかに入れ、素早く反対側に入れることで、機体がロール（空中回転）する。これは敵ミサイルを避けるときに、役立つのだ。

上から敵を見下けると、自分の飛行位置が定まる感じがした。この位置から攻撃を仕掛けるといいかも。

上へ

右に旋回するのだが、自分がいるコックピットから見ると回転しただけのような感じ。

右旋回



左旋回

左に旋回。機体を傾けるのは非常にスムーズな感じがした。操作性にはとくに問題はなさそうだ。



下へ

見上げるように敵機を見る感じ。爆弾など落としてくるかも? ちょっとミサイルが避けにくい。

敵を撃つためのおもな兵器

バルカン

どの戦闘機にも必ずといっていいほど装備されている兵器。とにかく高速で弾を吐き出す機関砲だ。実際の戦闘機に装備されているバルカン砲は、数秒撃ち続けられれば弾がなくなる（それほど高速）が、ゲームでは弾数制限はない。撃ちまくれ。



ミサイル

一度ロックオンすれば、あとは自動的に敵を追尾してくれる、頭のいいミサイル。これも弾数制限はない。どんどん撃てば爽快感を味わえる。ホンモノのF14戦闘機にはものすごく高性能のレーダーが搭載され、同時に8つの敵を追尾できる。



アフターバーナー

これは武器ではないが、後方からの敵を振り切ったりするのに有効。エンジンの再燃焼装置、わかりやすくいうと、自動車というターボみたいなものだ。急加速できるが、燃費が悪いのが欠点。これもまたゲーム中、何度でも使える。



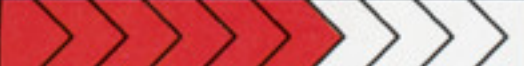
オープニングのナレーターは青森 伸さん

MEGA-CDソフトでは、オープニングビジュアルにナレーションが入るのがすっかりお決まりになってきた。やはりこの「アフターバーナーIII」でも、ゲームを盛り上げるためのナレーションがオープニングに入る。今回、ナレーターを担当したのは青森伸（あおもり・しん）さん。以前、劇団やアナウンスなどの活動をしていたそうだが、

現在はシグマセブンに所属している。ちなみに趣味は釣り（フィッシング）。NHKで放送された「獅子の時代」、NTVの「気になるあいつ」のナレーションという実績もある。イメージ的には、テレビの報道アナウンサーのようなシブめの語りなので、逆にそれがゲームに緊張感を与えることになることだろう。



セガ/9月10日発売予定/価格未定/RPG/CD-ROM

完成度ゲージ  60% 1人プレイのみ

パソコン版で登場してから、様々なハードに移植された名作RPGの登場。壮大なストーリーと個性的なキャラに注目!

BURAI 八玉の勇士伝説

ストーリー重視のRPGがMEGA-CDに登場だ!!

練られたストーリーの超大作RPG!!

はるかなる宇宙に浮かぶキプロス星。この星は、キプロス王家の統治により、そこかしこに、争いの火種が見えかくれしているものの、人々は平和に暮らしていた。しかし、そんな平和な時代も闇の神帝ダールをよび起し、力を得た皇帝ビ

ドーと七獣将によって、瞬く間に打ち破られてしまう。闇の力に唯一対抗できる、光の神帝リスクが降臨した光の御子は、生まれたばかりの赤ん坊で、8つの玉の宿命を帯びた、8人の勇士の集結を待っていた……。

南総里見八犬伝をモチーフにした、練りに練られた物語がキミを引きつけるぞ!!

美麗!! アニメーション

パソコン版では、総分数40分にもおよんだアニメーションが話題になったが、MEGA-CD版も40分とはいかないものの、アニメーションが盛り込まれている。しかも、パソコン版では表現できなかった、キャラクターの声も聞けるのだ!!



これはオープニングアニメの一部。声優の台詞もバッチリ決って、スムーズに動く。オリジナルアニメでも見ているような、錯覚に陥ること間違いなし!!



光の御子の下に集う八玉の勇者たち

青玉の勇士

ザン・ハヤテ

物語の主人公。怒ると手がつけられなくなる暴れん坊で、思いこんだら、どこまでも突っ走る熱血野郎の海賊だ。海賊ゆえにビドーに捕まってしまう、牢屋につながれている。

赤玉の勇士

マイマイ・プロット

ゴンザの妹で、予知能力を持ったウォッシュ族の女の子。八玉の勇士の使命感が強く、両親の仇を倒そうとしている兄に、八玉の勇士の使命を説得しようと試みる。

藍玉の勇士

ゴンザ・プロット

クマのぬいぐるみのようなプロット族のゴンザ。両親の仇のナインテールを探して、妹のマイマイと旅をしている。怪力の持ち主で優しい性格をしているが、仇討ちに固執しすぎて、マイマイは不満に思っている。

緑玉の勇士

ロマール・セバスチャン7世

貴族の長男で、科学にも興味を示すめずらしい人物。剣の腕もかなりの実力があり、単調な貴族の生活を捨て、サーカスの曲芸師になり世界を旅して回っている。竜巻の術もこころえた人物だが、女性に優しく、詩を好むヘンな性格。

紅玉の勇士

リリアン・ランスロット

結婚を約束した、幼なじみを探して旅を続けている針使いの少女。たくさんの針を使い分けることによって、敵を攻撃したり、仲間を治療したり、ときには人の心までも自在に操ることができる。子供っぽい性格で、気性が激しいが、素直で涙もろいロマンチックな一面も合わせもった少女だ。

黄玉の勇士

クーク・ロータム

念術師の家系に生まれたクークは、他人に心を開こうとしない臆病者だが、動物の言葉を話すことができ、どんな動物とでも友達になれるらしい。潜在的な能力は計り知れない人物だ。

白玉の勇士

幻 左京

天空に住む神帝で、竜族の頭領でもある氷竜の化身。ダールやリスクと同等の力を持ち、芸術的な水術を操ることができる。無口なため冷たい印象を受けるが、実は人情家。彼は不老不死だ。

紫玉の勇士

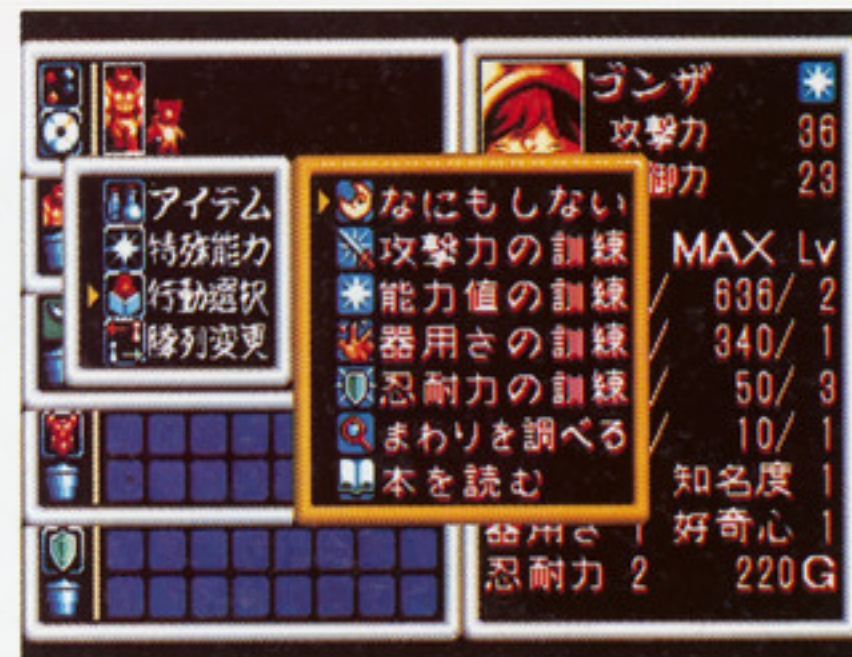
アレック・ヘストン

占い師一族の長老で、勝手気ままでいたずら好きな性格。物語中ではトラブルメーカーだが、数々の強力な魔法を使いこなす男。

今までとはちょっと変わったシステムを採用!!

「BURAI」は、単なるストーリー重視のRPGではない。その練られたストーリーをさらに盛り上げるため、ゲーム全体のシステムもこれまでのRPGとは、ひと味もふた味も違うシステムが採用されている。たとえば重要な敵キャラ（ボスなど、名前付きのヤツ）は、ストーリーの流れの中で条件を満たしていない

と倒せないし、次々とわいてくるザコも、プレイしているキャラが武器をもっていなくても、特殊能力で簡単に倒せたりする。また、プレイヤーのキャラは、ザコとの戦闘では、危なくなると離脱するので、死ぬこともない。これもストーリーを生かすための工夫なんだね。



●フィールド上では…

フィールド画面は、一般的なトップビュー画面。ここでは、主に戦闘やアイテムの装備などができる。やることはほかのRPGと変わらないが、細かいところが違っている。たとえば、フィールド画面に表示されているステータスグラフは、八玉の勇士にちなんで、体力・攻撃力・特殊能力の項目が玉で示されている。



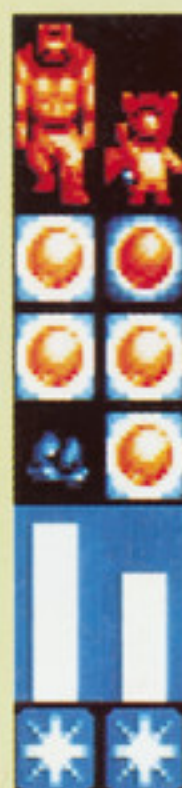
ステータスの項目は、玉で表されるんだ。

キャラの能力を訓練で上げることができる。行動選択で項目を選べば、戦闘やフィールドを歩いているだけでもどんどんレベルアップしていくぞ。キャラに合わせて訓練しておこう



ステータス

- 現在のメンバーを表示▶
- 現在の体力を表示▶
- 現在の行動力を表示▶
- 現在の特殊能力を表示▶
- 訓練している能力のグラフ▶
- 訓練している能力▶



●町の中では…

キブ12星にある町や村でも、他のRPGと同様にアイテムの売買や体力の回復ができる。商店や病院に入ると、画面が少し暗くなって、店主の顔や商品のリストが表示される仕組みになっている。ムダな店内グラフィックを省いて簡素化しているため、ゲームがスピーディーに展開するのだ。

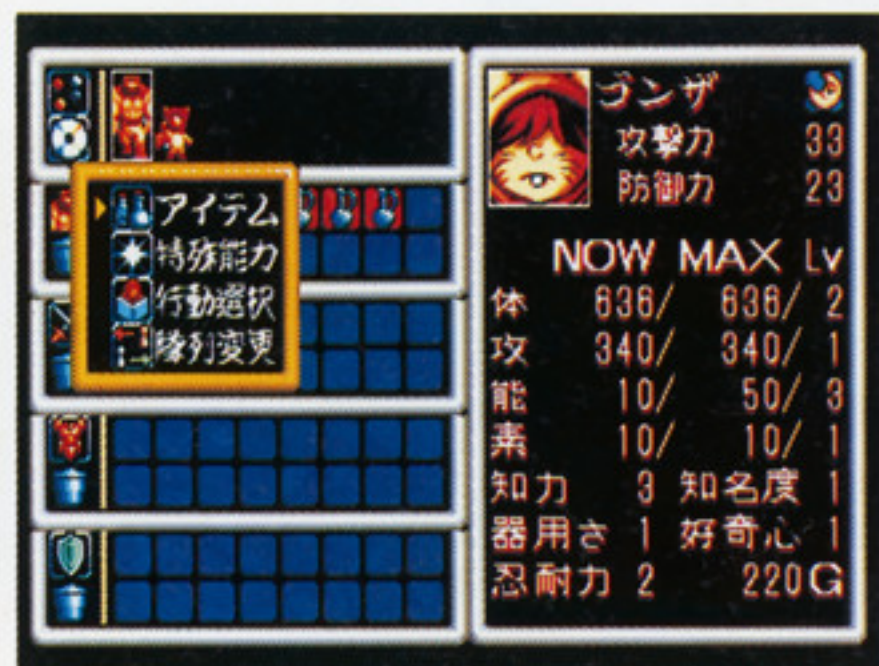


町の住人との会話シーンも店での会話と同じ処理がなされている。住人は、みんなおかしな方言で話しかけてくるぞ。

店に入ると店主と商品リストが表示される。商品リストの下に町並みが見えるので、どこになにかあったか迷わずにすむ。

●メニュー画面では…

パーティーの状態を確認するメニュー画面は、イベントや戦闘時以外に呼び出すことができる。メニュー画面では、ステータスの確認はもちろん、各種アイテムの使用・装備、隊列の変更、各種能力を高める訓練をする、行動選択などの項目が用意されている。ここで特に重要なのは行動選択だ。他のRPGでは、レベルアップするためには戦闘するしかなかったが「BURAI」では行動選択で積極的に低い能力を強化していけるのだ。



●戦闘では…

モンスターとの戦闘は、オーソドックスなコマンド選択方式を採用し、親切で操作性も抜群。白熱した戦闘が楽しめる。また、戦闘システムの特徴の1つ、特殊能力を使っている戦闘は、破壊力がすさまじく、ザコとの戦闘で重宝することだろう。それぞれのキャラに武器

アイコン



八玉の勇士たちは、強力な特殊能力を身につけている。どんどん使って敵をなぎ倒していこう!!

を装備させれば、格闘戦を挑むこともできるが、強力な特殊能力を使ってバシバシ敵をやっつけていくのがいい。ただし、特殊能力にもステータスがあるため、玉の状態には注意しておこう。



まれに、敵の後ろをとることもできる。最初の一撃が決まるので、後ろについたら一気にカタをつけよう。

デトネイター・オーガン

オーガン!! と、叫ぶのはMEGA-CDだけ…

ホット・ビィ / 7月発売予定 / 7,800円 / ADV / CD-ROM

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

毎月紹介してきたオーガンだが、今月はいよいよ完成版でゲームの核心に迫ってみようと思う。はたしてそのデキはいかに!?



これから発売される期待のソフトコーナーでも人気かなり出てきたこのゲーム。オーガンファン^{アドベンチャー}のあなた、そしてADVファンのあなたはこの作品にかなりの期待を抱いているだろう。はたして、アニメはちゃんと動くのか!? 常に声優さんの声は聞けるのか!? などなど、様々な疑問が脳裏をかすめていると思う。今回届いたサンプルロムでその辺りの疑問に終止符を打てた! オーガンファンは必見のデジタルコミックADVに仕上がっていたのだ! 皆で叫ぼう「オーガン!!」。

デトネイター・オーガンは期待どおりだった…

TALK

オーガンは、喋る。しかも、ほぼ全編通して喋りまくる! 台詞もさすがに基となったOVAがしっかりしているだけあって、渋い台詞を吐くぞ。このゲームは基本的に、会話シーン、戦闘シーン、ビジュアルシーンが絡み合いながら進行していく。ファンも納得だ。

ANIMATION

ストーリーの進行上、重要なシーンでは、ビジュアルシーンが入る。ここでは完全にアニメする。これがなかなか粋な演出を随所で魅せてくれるのでゲーム進行の妨げにならない。また、戦闘シーンや会話シーンでも動き、そして喋る。デジタルコミックの波がついにMEGA-CDを襲撃!



麻里「真道君は、踊らないの?」

こちらの対応によっては会話している相手の表情が変化する。こういう細かい演出が大切なのだ。



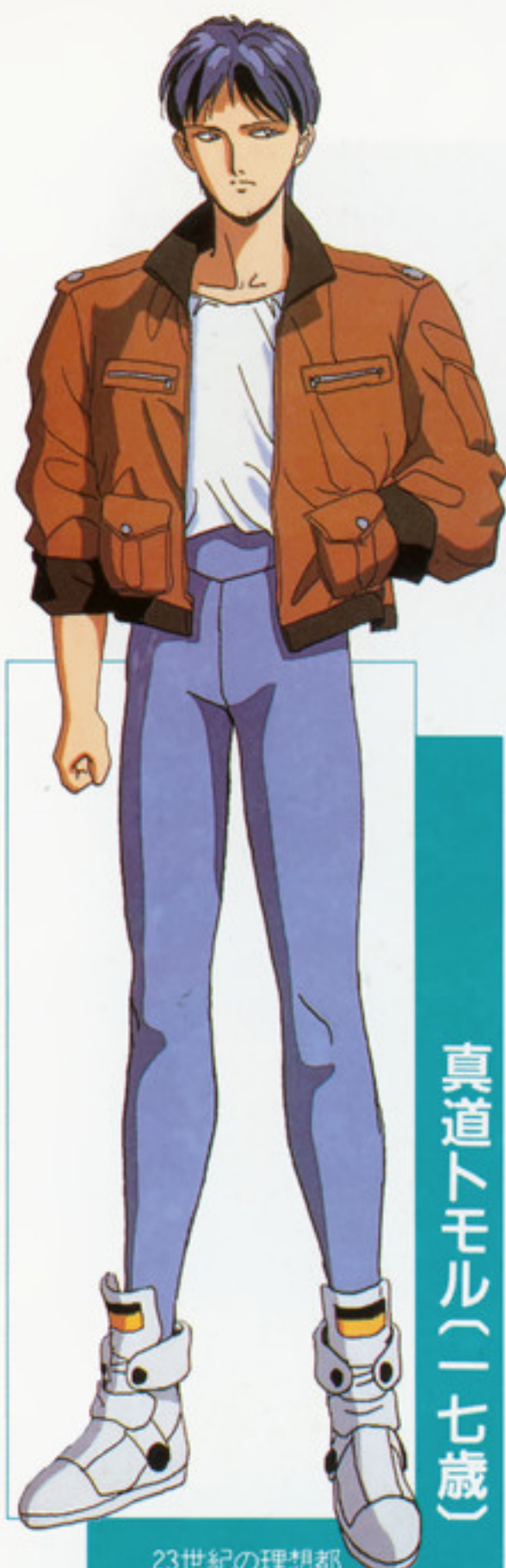
さらに、エイドは、コードルを放った。

戦闘シーンでは、コマンドで選択した様々な攻撃が裂烈する。攻撃を受ければ、ちゃんと「痛い!」(さすがにオーガンが痛いとは言わないが…)という声を発声するのだ。



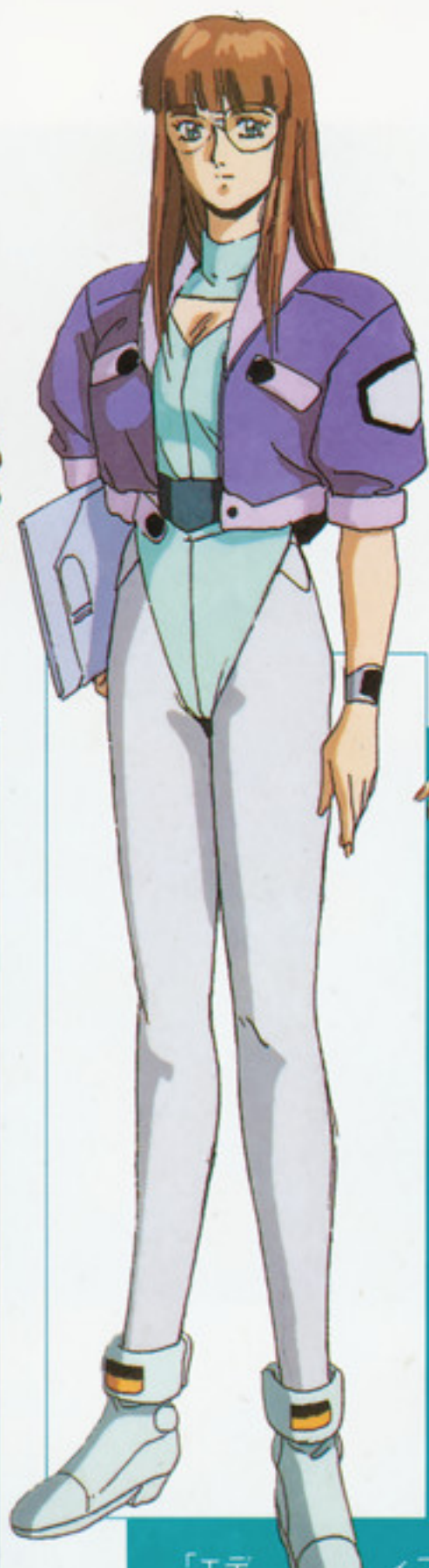
メ・ガ・C・D・も・こ・れ・で・安・心・ネ・!!

オーガンの
魅力タップリな
キャラクターを
大紹介!!



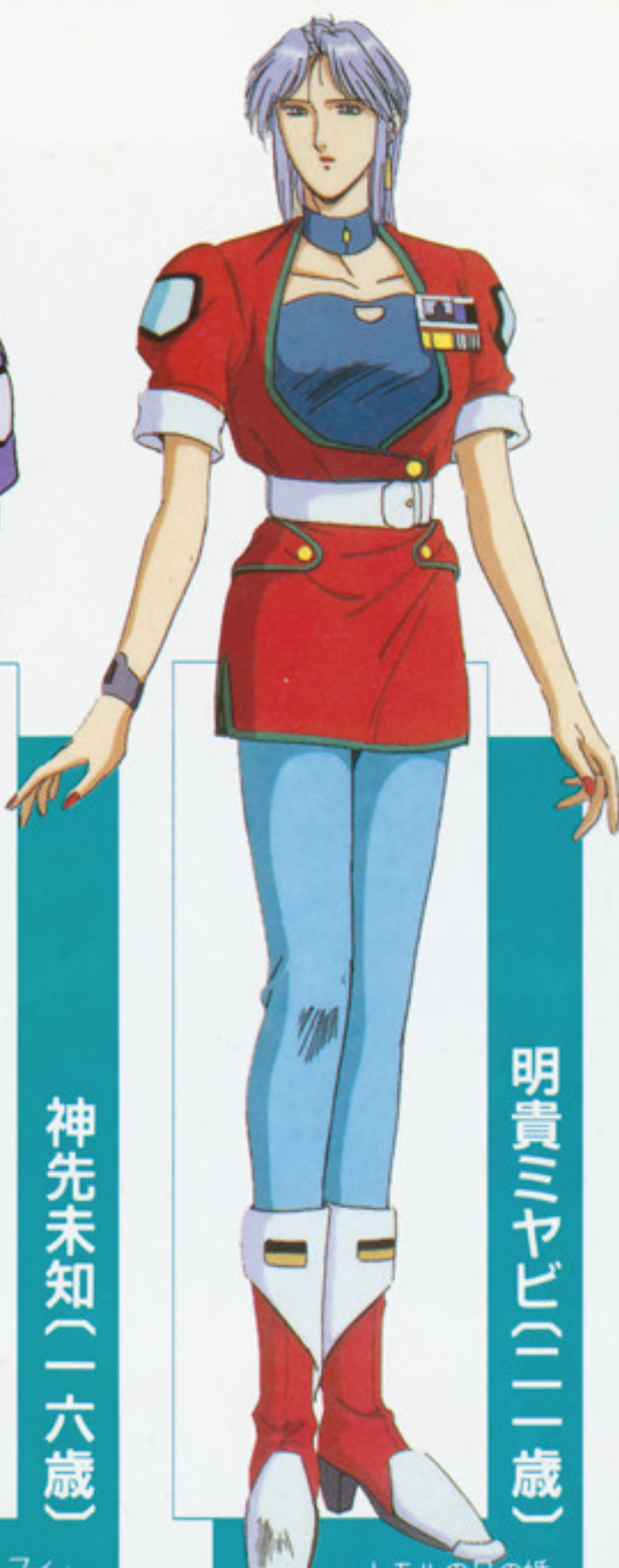
真道トモル(一七歳)

23世紀の理想都市の中で、人生に目標を見いだせないまま暮らしていたが宇宙より飛来した「オーガン」にパイロットとして選ばれ、強大な敵イバリュウダーと戦うこととなる。



神先未知(一六歳)

「エディフィ」局員として有機コンピュータ「アイザック」とコンビを組む天才少女。太陽系外から電送されたデータから「オーガン」を再生した最高責任者。



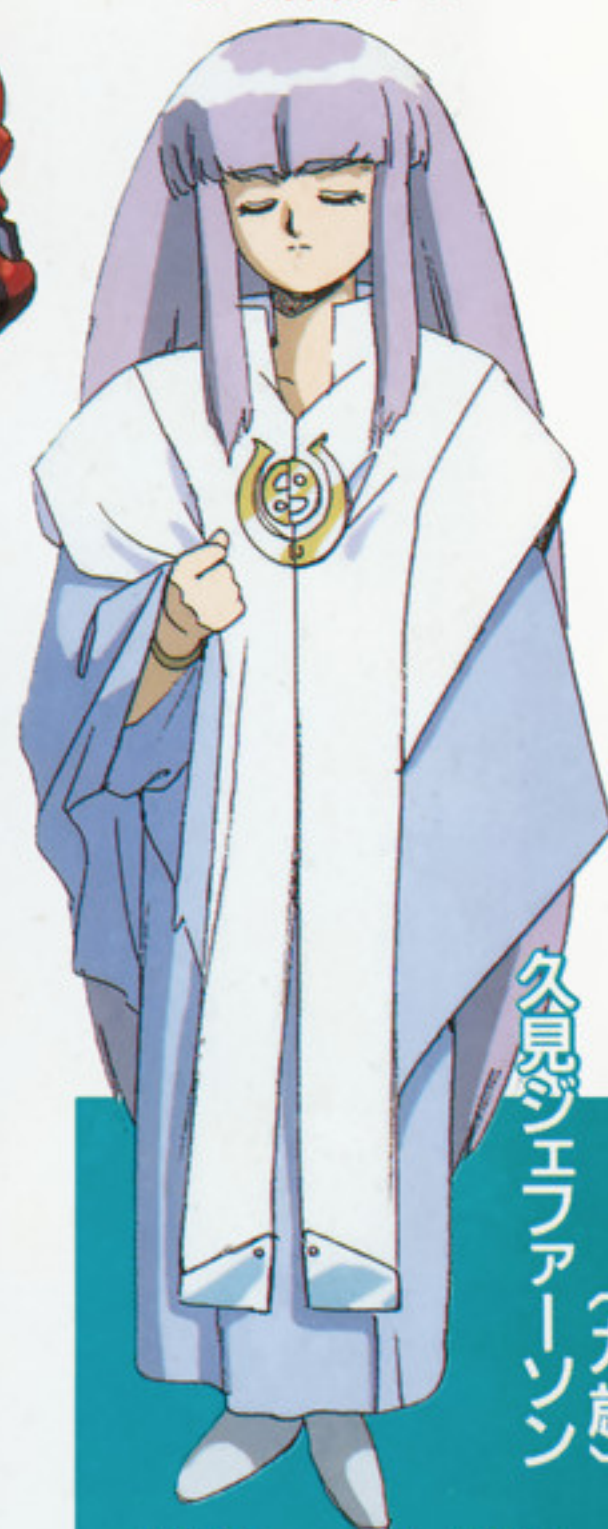
明貴ミヤビ(二二歳)

トモルの兄の婚約者で、未知と同じく「エディフィ」に勤務している。トモルの身のまわりの世話をしてくれる、良きお姉さん的存在。



美剣陽子(一九歳)

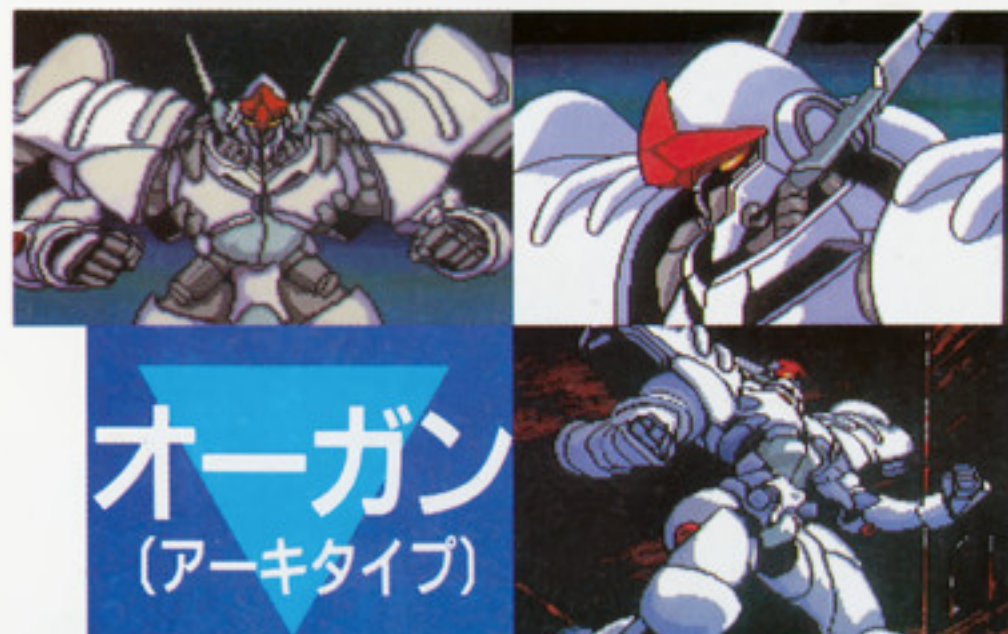
「エディフィ」航空隊バードマン中隊の隊長を務める。この時代には珍しく勝気な性格で、男言葉を使うが、抜群にグラマラスな女戦士である。



久見シェファアソン(九歳)

数千年に一度、現れるといわれる予言者。視力はほとんどないが、強力な念動力で未来をことごとく予見する。出生やその他はいっさい不明の謎の少女。

イバリュウダーズ



オーガン
(アーキタイプ)

元イバリュウダーの突撃隊長だったが、イバリュウダーの現状を疑問に思い仲間を裏切って逃走。追撃者の手により月面上で戦死する。だが、以前より自らのライフデータを秘かに地球に向け電送しており、未知の手によって再生。トモルをパイロットとすることにより覚醒する。



總統ミーク

イバリュウダーの最高権力者。3人の司令官以外、誰もその姿を見たことがない存在。おそろべき予知能力を持ち、すべてのイバリュウダーを統轄する。



ゾア総司令

イバリュウダーの戦術面においての最高司令官。また、總統ミークの命を代弁する権力者でもある。ゲーム上では残念ながら、オーガンとの直接対決はない。



ラング

オーガンの直属の上官で突撃隊長を統轄するヘッド・デトネーターと呼ばれる司令官。オーガンの裏切りを償わせるため、「ドーラ」とともに地球へと飛来する。



リープ

スカウトと呼ばれるイバリュウダー戦闘中隊の偵察員。戦闘パートナーだったオーガンの脱走の真実を知るためラングたちの後を追って地球へ。未知にコンタクトを行う。

今月はいよいよゲームの序盤をくわしく紹介する

オープニング

宇宙を駆ける幾つかの彗星。それらは、お互いに牽制し合いしだいに地球へと近づいてくる。その彗星の1つこそ、いままでの自らの行為に疑問を持ち、仲間であるイバリューダーを裏切り脱走した「オーガン」であった。しかし、追撃者たちの手によって傷つき追い込まれた「オーガン」は、地球の衛星である月で最後の戦いを挑み、それを退けるが自らも致命的なダメージを受け、月面上でその最期を遂げたのだった。

23世紀末。トモルは、パスフーの中で謎の白い鎧と出会い、こう告げられた。「地球に危機が迫っていると……」。



パスフーでプリンセスを救出して、初めての戦闘へ……

パスフーそれは睡眠中の脳波に作用し、「夢」を創ることのできるシステム。トモルは、アルバイトでこのパスフーシステムソフトのプログラミングをしている。ゲームは冒頭この「夢」の世界から始まる。トモルがプログラムしたソフトは、謎の地下迷路の中でとある国のプリンセスと出会い、彼女につきまとう敵から彼女を救出するというもの。その「夢」の中で順調にパスフーを楽しんでいたトモルであったが、プリンセスを建物の屋上まで救

出したときに異変が起こる。追っ手が、プログラミングした覚えのない怪物に成り変わってしまったのだ。トモル絶体絶命！ このピンチにまたもや、プログラミングした覚えのない謎の白い鎧が出現。怪物を撃退し、トモルにこう告げたのだ。

「トモルよ、いまこの地球に危機が迫っている」と……。まさにいま、この白い鎧の出現によってトモルの運命が大きく変わろうとしていた……。



こんな奴らイチコロだぜ！俺のパンチを受けてみな。ほーらみる、たいしたことはないぜ！



おいおい、マジかよ！？！こんなパスフーにプログラミングした覚えはないぜ！

戦闘コマンド選択で



攻撃パターンは人によって様々なバリエーションがある。やり方を間違えるとゲームオーバーになってしまうので気をつけるように。

戦闘は、表示されたコマンドから選択し入力することによって行われる。ただ単に、攻撃すればいいというものでもなく、その敵に応じた戦闘方法を見つけることが重要になってくるのだ。

オーガン登場!?



マホロバで友人と会うトモル。平和の中にも一抹の不安が…

パスフーのおかしな現象に不安を抱いていたトモルであったが、そんな不安を打ち消してくれるのが友人たちの存在なのだ。彼は、学校の帰りに友人のノックとファーストフード店で待ち合わせをする。そこにたまたま訪れていたクラスメイトの麻理に出くわす。そしてひょんなことから、ディスコへ行くことになるが、ここで麻理に明日映画に行かないかと誘われてしまう。ずいぶん積極的な娘だなーなどと思いつつ、結局OKを出すトモル。ちなみにディスコに行かないで、ミヤビ姉さんのマンションへ行ってみると、何とミヤビ姉さんの風呂上がりの艶姿を拝めるぞ。そんなことはどうでもいいとして、ミヤビ姉さんの勤める情報局を見学できることになったそう。トモルいわく「ヤッリー!」。



これが親友のノック。かなり軟派な奴で女の子なら手当たりしだいに声をかける。



トモルの同級生の杉本麻理。後にトモルの精神的な成長にかかわる。



それにしても、まだ17歳の俺には刺激的すぎるような気が。



ミヤビ姉さんのビジネススーツ姿も何ともりりしい。

TV電話がイカス!!



トモルが部屋に帰ったときに、「テレホン」を調べてみよう。すると、留守番電話が入っていたり、電話がかかってきたりするのだ。こういった演出は、ゲームの中での生活感が出ていて非常によい。インターフォンのSEも雰囲気が出ていてなかなかいいぞ。

ミヤビのオフィスを見学。しかし普通のオフィスではなさそう…

ミヤビ姉さんが迎えにきてくれて、情報局へ直行。ミヤビ姉さんが見学の許可をとりにいっている間に、デスクの上で、館内のデータの入ったディスクを発見。これがあれば館内を一通り探索できそうだ。ディスクによると、この建物は地上6階、地下3階建ての構造になっている。これらのフロアをとりあえず、見てまわることになりそうだ。さあ、徐々に解明されていく、情報局の隠れた素顔とは何か!? 続きはソフトの発売を待て!



おいおい、いきなりそんなこと言われてもねー。



いやー、運動ですかー。しますします、何でもします!!



地下の駐車場のジャガーの中から身分証明書カードを発見!



声優さんたちのサイン色紙をプレゼント

ここで、突然だがホット・ビィさんより嬉しいプレゼントだ。MEGA-CD版「デトネーター・オーガン」に出演した声優さんたちの連名サイン色紙を2名さまにあげるよ〜ん! あ〜なんて太っ腹なんだホット・ビィさん!! てなわけで、この色紙を希望する人は、〒108 港区高輪2-19-13 NS高輪ビル3F「BEメガ・オーガン色紙おくれ」係までハガキを送ってね。締切は7月6日消印有効だぞ。

メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ

新システムを搭載したADV出現!!

データウエスト/今夏発売予定/価格未定/VCS/CD-ROM

完成度ゲージ

90%

1人プレイのみ

FM-TOWNSのアニメーションが大評判の人気シリーズがついにMEGA-CDに完全移植! これは必見なのだ!!



この動きは タダものではない!!

「第4のユニット」シリーズはパソコンユーザーなら知っている

第4のユニット



東京上空で、謎の航空機事故発生。奇跡的に1人の少女が助かる。それがブロンウィン。つまりこのシリーズの主人公だ。そして、死の商人WWWFとの抗争を描いた1作目。

第4のユニット2



4番目のバイオニックソルジャー(BS)とは何か、この作品で解明される。BSとはクローン技術により造り出された、生体兵器でありブロンウィンもその1人であると。

デュアル・ターゲット—第4のユニット3—



この作品のポイントは、何と云っても、ブロンウィンがクローンでなく、オリジナルであることが判明すること。しかし、それゆえなぜ彼女に能力があるのか? という疑問が…。

Zero—第4のユニット4—



越中(生体、遺伝子工学のエキスパート)が監査局にクローン疑惑をかけられてしまう。捜査に乗り出したブロンウィンは、監査官ゼロの正体を知るのだった……。

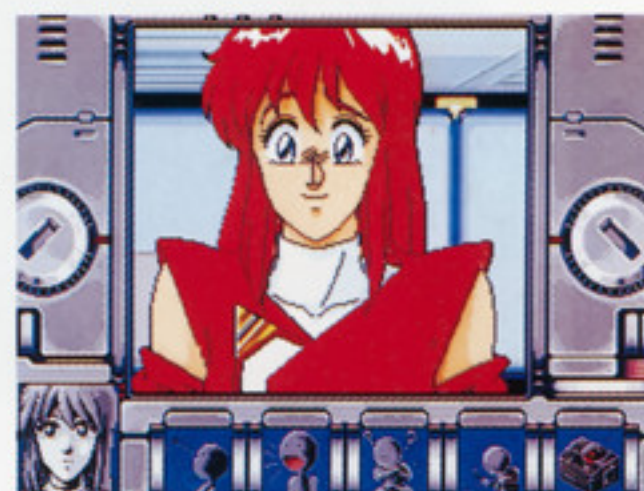
D—Again—第4のユニット5—



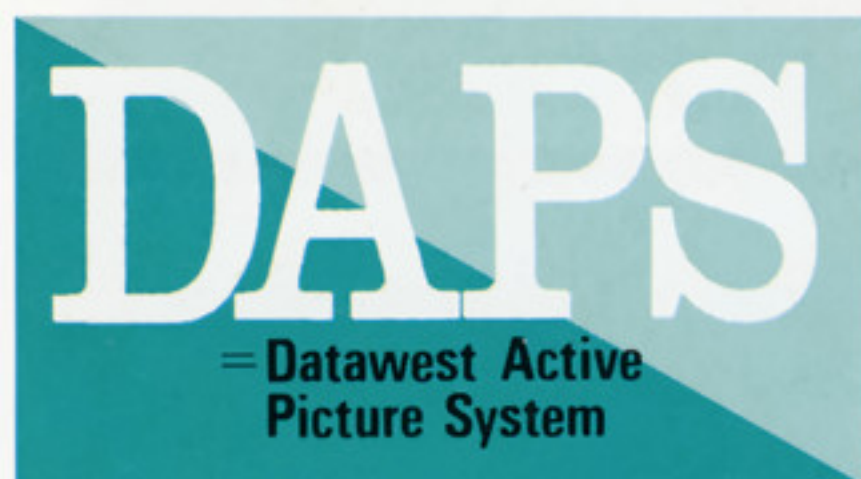
ダルジィ(オリジナル・マトリクス。ブロンウィンのライバル的存在)と再会するが、彼女も何者かに命を狙われている。WWWF崩壊にかかわる組織「アインハイト」の謎!?

メリーゴーランドは6作目

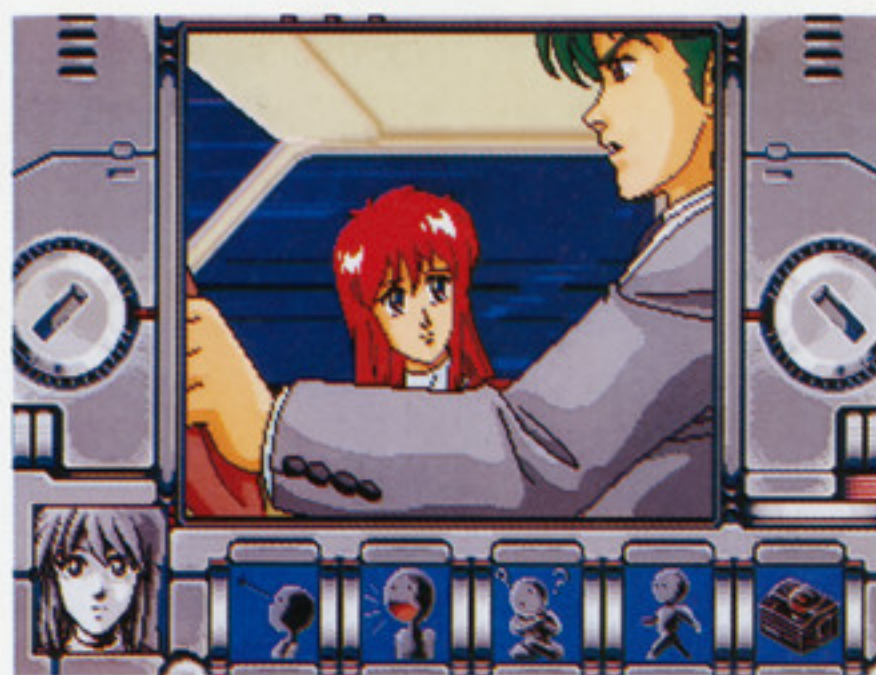
そしてこのメリーゴーランドはシリーズ6作目に当たる。5作目までが第1部WWWF編として完結。この作品から、第2部アインハイト編がスタート。またこの作品から、DAPSシステムを搭載することになった。



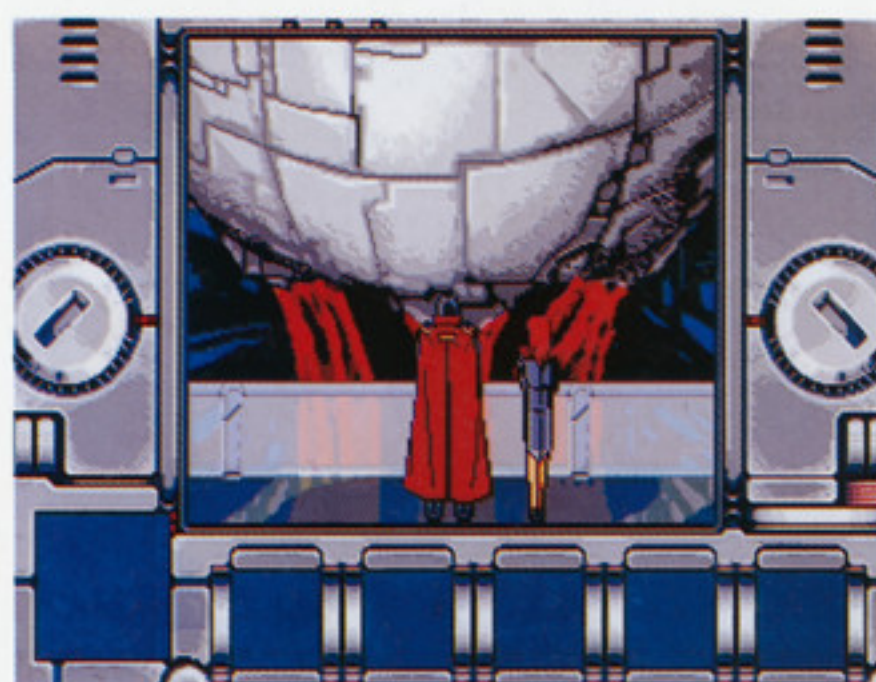
業界騒然!! DAPSシステムとは!?



さて、DAPSとはいったい何なのか? これは、データウェストが独自に開発した動画システムだ。アニメーション(動画)+台詞(音声)+効果音+BGMの完全同時平行再生をCD-ROMの容量が許す限り、連続して再生することが可能になった。これにより、ゲームという世界を超越して、あたかもアニメの中に自分自身が存在するような感覚を味わえるのだ。また、DAPS-REPLAYシステムを採用することによって、エンディング後、オープニングからエンディングまで一気に再生することができる。ちなみにメリーゴーランドの場合は、総再生時間45分だ!



アイコンを選択するとアニメ+音声で反応が返ってくる。

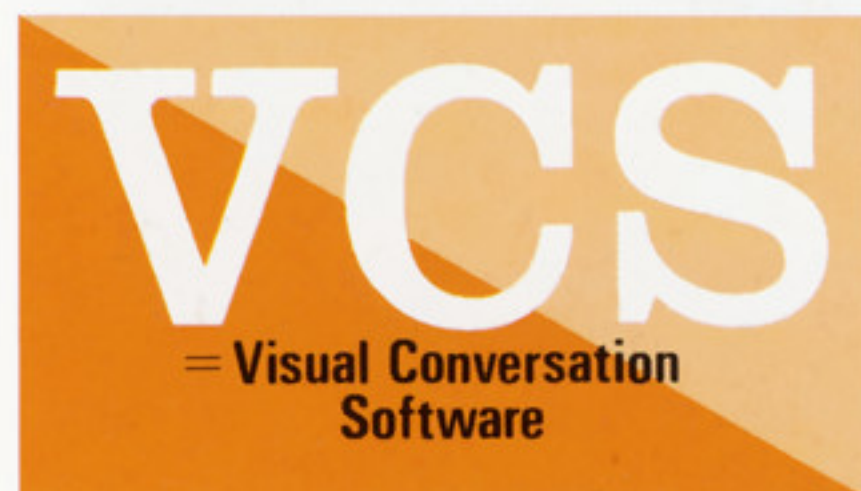


ロード時間はほとんど感じられず! さすがMEGA-CD!

すばる動き!!



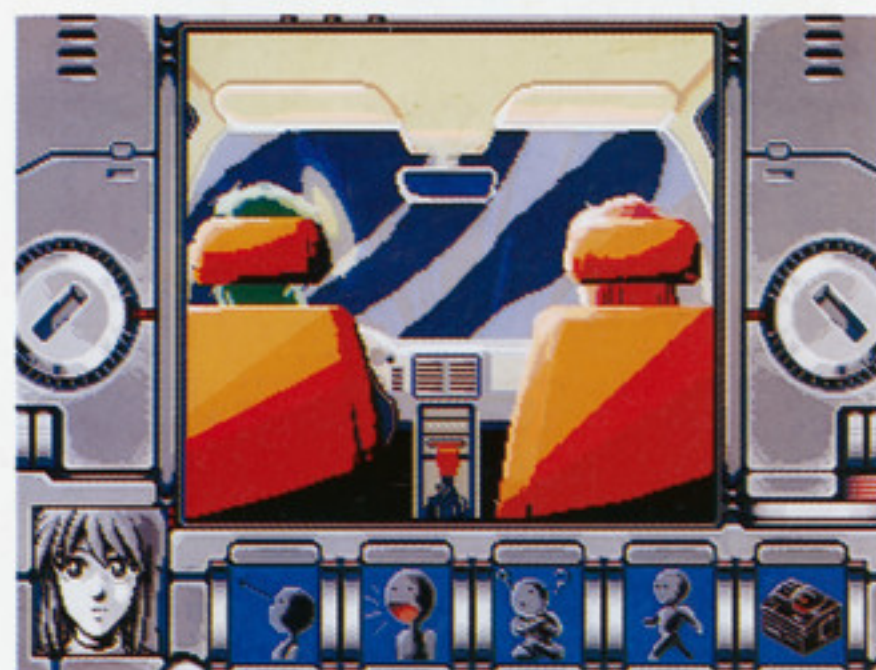
ボトルに反射した人物が、台詞をしゃべっている。なかなかニクい演出だ。秒間6~15コマのアニメで動く。



このページのタイトルの部分のジャンルを見て、おや(!?)と思った人はなかなか鋭いぞ。そう、このゲームをジャンル分けすると、「VCS」というまったく新しいジャンルに当てはまる。これは、「映像と対話できるソフト」という意味から名づけられた新ジャンルなのだ。最近話題になっているインタラクティブムービーや、デジタルコミックがこれに

当てはまる。

新しいゲームシステムが枯渇している昨今、このような新しいジャンルが生み出されたことは、大変喜ばしいことだ。これからのVCSのさらなる進展に注目してほしい。



会話は人物の位置で左右のスピーカーに振り分けられる。



あまりジロジロ見ていると...



顔に何かついているか!?

祝

新規参入メーカー データウェスト

ついにというか、やっとというかパソコンメーカーの中では最古参のデータウェストがメガドラ陣営に参入してくれた。パソコン界にくわしくないあなたでも、PCエンジンのROM²で発売中の「ライサンバー」シリーズならご存じのことと

思う。あの超絶グラフィックと、ハードな難易度で人気を博しているあのシューティング作品だ。余談だが、こちらのほうの移植も期待したい。また、この「第4のユニット」シリーズでは、すでにFM-TOWNSで7作目が、リリースされている。これは、この作品の反響によっては移植されるであろう。この他にも推理スリラーADV「ナイトメア」などがある。

WYATT 第4のユニット7



さらに進化した、DAPS。動画枚数は何と4万枚/というバケモノソフト。

現在DAPS搭載ソフトは全5作品。どんどん移植してほしいものだ。



セガ/8月発売予定/6,800円/ADV/CD-ROM

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

ライズ・オブ・ザ・ドラゴン

ブレイド・ハンター・ミステリー

これがブレイドの部屋だ! 操作系を大公開

オリジナルのIBM PC版は、マウスで操作するゲームだったが、コントローラーでも違和感は、まったくない。安心して遊べ!



まずはブレイドの部屋を 端から端まで見てみよう

ブレイドの部屋ははっきりいって狭い。ワンルームマンションらしいが、掃除などとは無縁の生活を送っているらしく、服などが脱ぎ捨てられたまま放置されている。方向キーでカーソルを動かし、Bボタンで調べてみる。手に取るときにはCボタンを使う。狭い部屋だからって手を抜かず、きちんと調査せよ。



先月号ではアクションゲームのアーケードシークエンスを紹介した。アドベンチャーゲームになんでアクションがついてるの? と疑問に思う人もいるだろう。でも、主人公は殺人事件の依頼がきた私立探偵である。真相に踏みこめば、少々の危険はついてくるものだ。でも、それが言葉で表されてもあまり恐怖は感じない。実際に狙われるのなら、本当に銃弾が飛んでこない^{りんじゅう}と臨場感も湧かないだろう。そのためのアクションゲームだと思ってくれればいい。足かせとは違うのだ。

さて、先月約束したとおり今月はゲームのシステムについて触れていこう。かといって、アドベンチャーゲームで内容を細かく紹介し

ポケットのでかいのと 丈夫だけがとりえの 合成革のコートだ



Bボタンを押すと、カーソル上のものを音声で説明してくれる。いちおうこの声がブレイドの声だぞ。



Cボタンを押すと、カーソル上のものを動かしたり、手に取ったりすることが出来る。やってみろ。

部屋の位置関係を しっかり確認しよう

当たり前だが、ブレイドの部屋は一軒家ではない。そのため、部屋から出てもすぐには外へ出られないのだ。外へ出るにはエレベーターを使わなくてはならない。エレベーターホールに行くには、自室から左の空間でEXITする。するとエレベーターホールに行くことができるぞ。ちなみに右の空間でEXITすると、工事中の廊下に到達する。工事のため、足場はとても不安定だ。ウロウロするのはやめておこう。画面奥に行くと今度はバスルームがあるぞ。

エレベーターホール

バスルーム



工事中の廊下



では自分で遊ぶときに興味がそがれるものだ。まずは主人公のブレイド、彼の部屋でどんなことができるかをチェックしていく。ゲームはこの部屋から始まるわけだから、自室がゲームを理解するための説明書になるってわけね。とにかく調べて調べて調べまくるのだ。



飯のタネである ビデオテレホンだ

パソコンのようなものにループを当てて接近すると、モニターがアップになる。これはビデオテレホンといってテレビ電話みたいなものだ。このビデオテレホンに仕事の依頼が舞いこんでくる。連絡が入っているかもしれないので電源を入れて調べてみよう。右上にあるのはビデオテレホン操作するリモコンだ。これを使って調べたほうがずっと早いぞ。スロットにはIDカードを挿入しなければならない。カードがないと起動できないってことかな? 重要なものだから必ず確認しておこう。ちゃんとFAXもついている。



これが大事なビデオテレホンだ。このディスプレイに相手の顔が表示される。ってことはこっちの顔も?



電話だけにセールスマンまで相手にしなくちゃならないぞ。

服を着なければ 部屋の外には出られない

操作方法も理解したし、部屋の中もあらかたチェックした。もうそろそろ外へ出てもらわなければならないことはないだろう。いざ外の世界へ、といいたいところだが、ちょっと待て。服やコートが部屋に転がっているってことは、ブレイドは服を着ていないってことだ。素っ裸じゃ外には出られない。まず服を着よう。

服を着ないまま
外出しようなんて
俺もジャンキー以下だな



パンツ一丁のまま外に出ようとする、ブレイドの声で自分を嘆く。外出する前に気づいてよかった。

インベントリ画面にて



A ボタンを押すとインベントリ画面になる。この画面でブレイドの状態と持っている品々をチェックするのだ。セーブやロードもこの画面で行う。重要な画面なのだ。

準備が整ったところで 外出してみましょう

服も着て銃も装備したら、いよいよ外出。エレベーターホールに行ってみよう。ここから上のボタンを押すと屋上へ、下のボタンを押すと出口に進めるぞ。迷わず下に降りて出口をめざせ。新しい展開が待っているぞ。

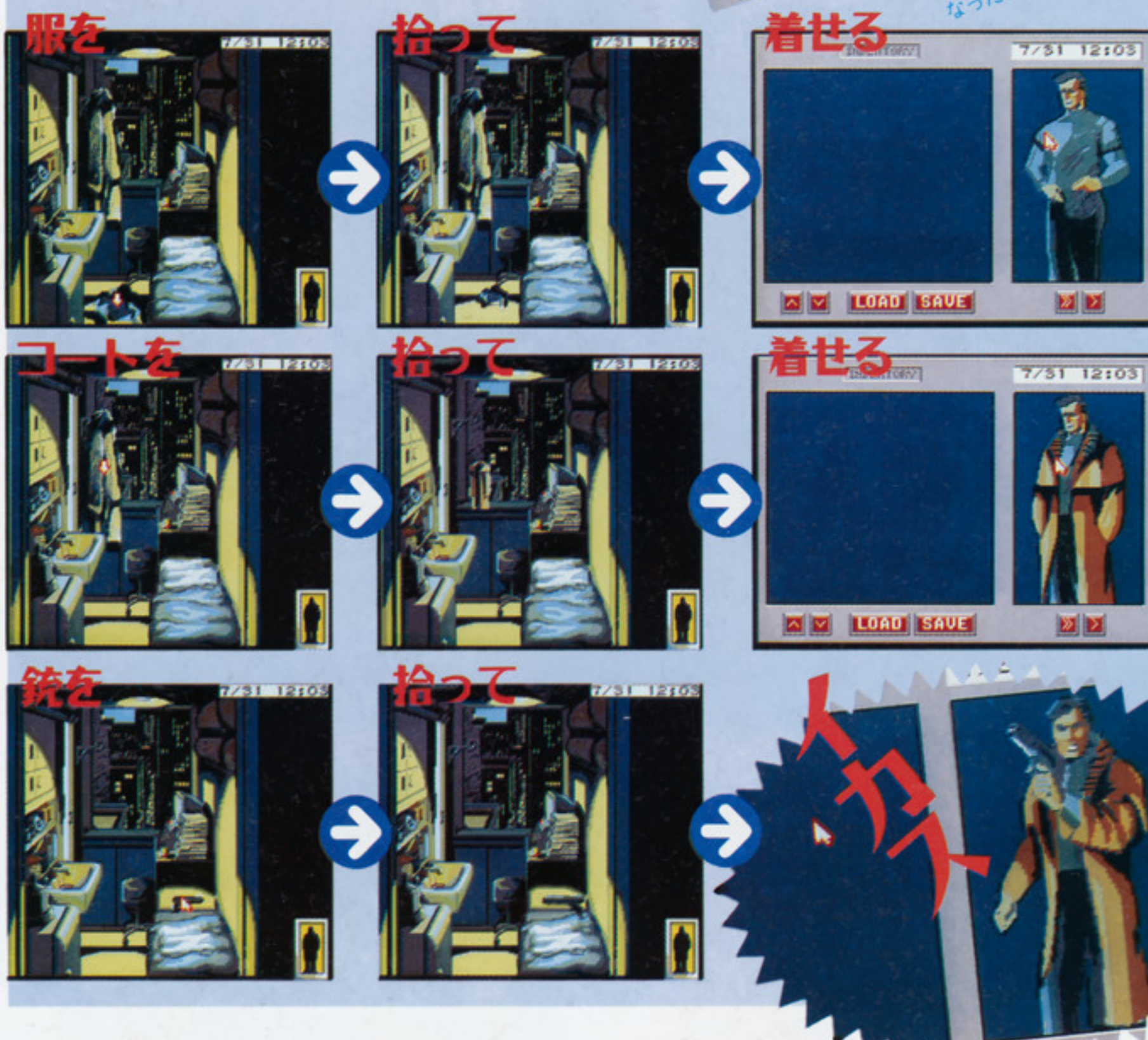


エレベーターのボタンを押して上へ上るか、下に降りるか決めよう。屋上を見てから下に行ってみよう。

パンツ一丁では探偵も 格好がつかないでしょ

ゲームが始まったばかりのときのブレイドは、パンツしかはいていない。これじゃ、外へ出たら怪しまれるし、丸腰だけに危険すぎる。捜査なんてできるわけがない。まずは部屋で服を拾って、画面右下の人のマークに持っていく。今度はAボタンを押してインベントリ画面に切り替えて、パンツ一丁のブレイドのところに服を合わせて着せてやろう。これでひと安心だ。

実際に服を着てもらおう



IBM PC版ではパンツは白だった。どうして青になったのだろうか。謎だ。

屋上はこれといって何もなさそう。これならいきなり下に降りちゃってもよかったんじゃないの？



上に行く
下に行く
外に出られるぞ

これは何？



エレベーターホールから下に降りると、そこは地下鉄らしき場所。カーソルがリレーに変わるときがあるので、そこをチェックすれば外出できる。



いきなり出てきたのでどこに行ったらいいかわからない。当たり前だけど、捜査方針を立ててから外出したほうがいいぞ。ただ単に町をさまよっても何も解決しないからね。ほんと。

完成度ゲージ

60%

1人プレイのみ

MEGA-CDの容量を生かすにはLDゲームを移植する。そんな試みが動き始めた。結果は写真を見て判断せよ。



出撃を予感させるオープニング
デモ。緊張感が漂う中にもカッ
コよさがにじみ出ている。

光が反射してきちめくヘルメッ
トに戦いへ臨む意気込みが感じ
られる。この後、どのような運

敵機が



こちらの姿を確認して急接近してくるヘリコプター。この間のアニメーションはカクカクせず、スムーズに進む。



SCORE 急接近する!

戰鬪機



1秒間に6画面の書き換えでガンガン流れる
ノンストップアニメーションの美しさに照準
を合わせることも忘れるほどトリコになる。

洞窟などの暗い場所も、壁がいきなり現れたり、カクカク接近したりしない。ビデオを見ているように情景が流れていく。イカス。

暗い場所は
飛ぶことさえ危険だ



大爆発!!



LX-3FXが世界を駆け抜ける



掲載されている写真はすべてMEGA-CD版のものだ。先月号に載せたLD版の画面と比較すれば、^{いらいもくろく}一目瞭然。^{せんしよく}遜色のないデキに仕上がっている。さすがビジュアルには定評のあるウルフ・チームだ。後は動いてくれるだけ。まあ、1秒間に6画面の書き換えを行って25分間もノンストップでアニメーションするらしいから、写真を見て目をつぶり脳裏にその写真を思い浮かべる。そして、その浮かんだ光景

をアニメーションさせたその姿が画面上で見られるってことだ。ドキドキするよな。そしてもちろん、プレイヤーの操作で展開が進んでいく。アニメーションが次々に繰り広げられるのだ。データの量を考えただけで目が回りそう。

洋上にも



地球上での海と大陸の比率は7対3だ。てなわけでここがどこの海域かは戦っている人たちがゲームを作った人しか知らない。でも、じゃまする奴らはバキバキ撃って破壊しよう。

大山脈を越え



そびえ立つ山々を眼下に眺めながら飛ぶLX-3FX。高度で気圧が低かろうが、気温が下がろうがビクともしない。やはり戦闘用ヘリはこうでないと困る。

敵機にばかり気をかまけていると、急激な地形の変化についていけないぞ。いつも周囲には気を配れ。



ローマ時代の建築物を思い起こさせる美しい遺跡が連ち並んでいる。この上空でも戦いが繰り広げられるぞ。



この渓谷は世界的に有名なグランドキャニオンみたいだね。渓谷内は岩々のため、見通しがすこぶ悪くなっている。注意して飛ばないとイカンぞ。



目の前に絶壁が!

バイノーラルサウンドってなんだ?

ヘッドホン再生することで音響に立体感が得られる収録方法の1つ。これは無指向性の小型マイクロホン2つを人の頭の形をしたダミーヘッドに取りつけて收音する。このようにして収録すると、人間の聴覚能力に忠実な音を収録できるのだ。そして、収録された音をヘッドホン再生して聞くと、

再生音なのに音源の方向や距離がわかるほど生々しい音として聞こえるってワケ。たとえば、コンサート会場でバイノーラル収録した音をヘッドホンを通して聞くと、あたかも自分が会場にいるかのような臨場感が楽しめる。「サンダーストームFX」は、このバイノーラル収録が採用されているのだ。

イカスぜ! 戦車突撃野郎



プリンス・オブ・ペルシャ

これぞ決定版! リアルアクションの最高峰!!

ビクター音産/7月下旬発売予定/価格未定/ACT/CD-ROM

完成度ゲージ

80%

1人プレイのみ

PC-98版やPCエンジン版で燃えた人たちはもちろん、初めてプレイする人も超ハマリのアクションがやってきた!



いろんな機種から発売されている「プリンス・オブ・ペルシャ」。そのなかでもピカイチのできを誇るのがこのMEGA-CD版だ。現在、開発も順調。PC-98版やPCエンジン版で燃えたキミたちはもちろん、初めてプレ

スーパーリアルなアニメーション! これこそ正統派の動き!

イする人もかなりの期待をしていい。オープニングとエンディングには超リアルなアニメーションが映し出され、パソコンの「ペルシャ」ファンも大喜びのゲームになっているのだ。マップや基本システムは従来のパターンだけど、キャラの動きがいかにもこのゲームらしくてグー。決定版といってもいいデキだ。



「プリンス・オブ・ペルシャ」といえば、なんといっても、登場するキャラの動きがリアルなのが最大のウリだよね。開発している人の話によると、主人公の動きは、じつに100

100パターン以上の動き! スリル満点の制限時間プレイ!

パターン以上の絵が使われているらしい。もともとは、実際の人間の動きをビデオに収め、そこからプログラムしていくという途方もない作業から始まったんだ。いかにこのゲームがリアルにできているかわかるよね。ゲームの制限時間は60分。果たして時間内に王女を助けることができるのか?



このゲームはアクションゲームであると同時に、すぐれたアドベンチャーゲームでもある。複雑怪奇なダンジョン風のマップを通り抜けるためには、かなりの技術が要求されるのだ。そしてマップのいたるところにいる番兵とかガイコツ兵士といった敵と戦わなければならない。武器は剣のみ。シンプルだけど、戦闘のダイゴ味が感じられるぞ。これぞ、アクションの基本、てヤツだね。敵との間合いをとりながら、一気に剣を振りかざしてみよう。とにかく制限時間が短いから早くやっつけてしまおう。



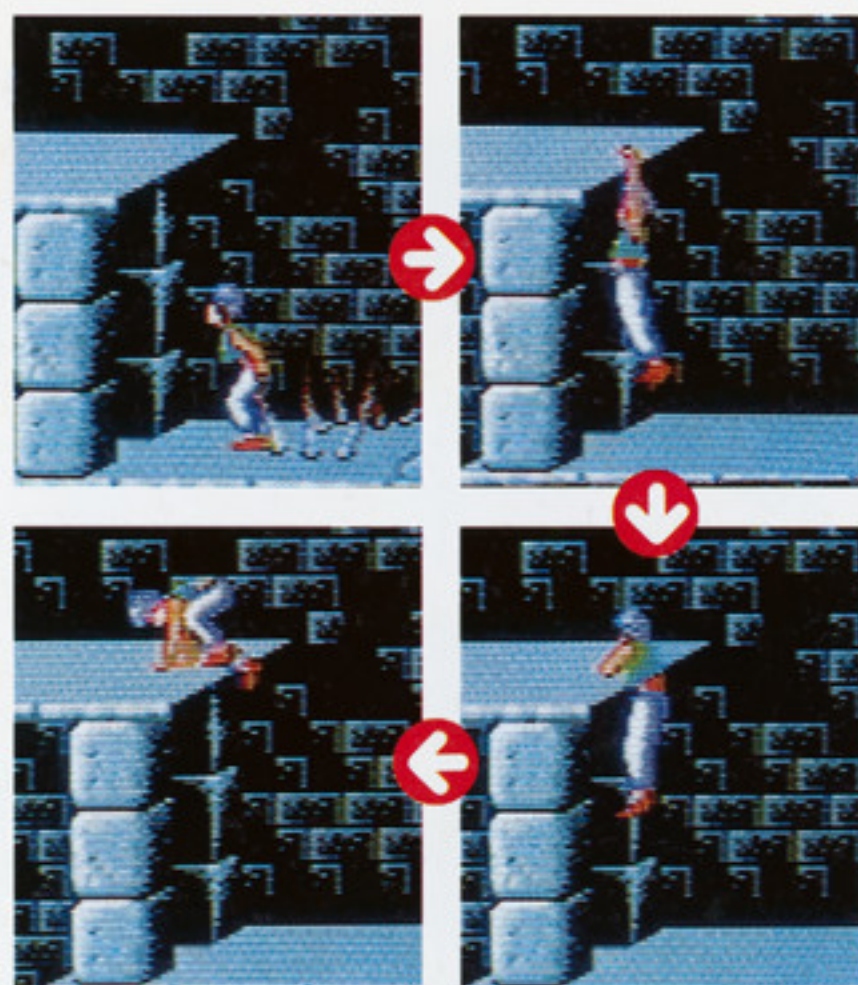
武器は剣だけ。でも間合いをとったり、相手の剣を防いだり、相手に斬りつけたら、けっこう奥が深いのだ。



もちろん敵も黙っちゃいない。油断すると、すぐに近寄ってきて斬りつけてくるから要注意。

Moving キャラの動き

前のページでも紹介したとおり、このゲームに出てくるキャラの動きはまるで本物のようだ。MEGA-CDの大容量だからできたこのすごさ！ といってしまうとそれまでだけど、きっとこのゲームを開発した人たちは、かなりの苦勞をしたんだろうなあ。このクネクネしたリアルな動きはクセになりそうだ。主人公の動作はこれまたオドロキの20種類以上！ ちなみに例を挙げてみると、「走る」「すり足で歩く」「急停止する」「方向転換する」「ジャンプ」「助走ジャンプ」「飛びつく」「登る」「降りる」「ぶら下がる」「飛び降りる」「しゃがむ」「くぐる」「拾う」「薬を飲む」などなど……。どうだ、参ったか。これだけの動作が人間ソックリに動くんだ。うーむ、プレイできる日が待ち遠しい！



こころでちよいとひと休み。
え、この背中が反り方がオツだね。



Trap トラップ

このゲームは、キャラの動きのリアルさがウリだけど、それだけじゃない！ ギロチンや飛び出す針、落とし穴といったトラップが待ちかまえているのだ。ゲーム攻略のカギは、このトラップのパターンを把握することにつく。

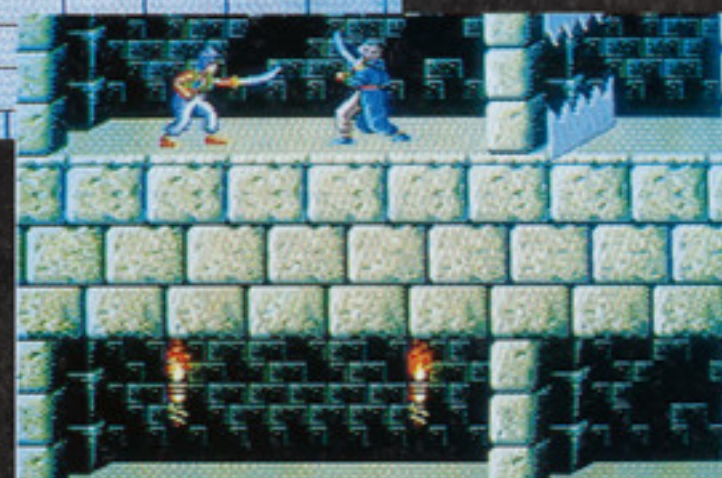


ステージは全部で12だ!!

ステージは全部で12。基本的にはPC-98版やPCエンジン版とマップ構成は同じなんだ。マップのくわしい説明は来月号で紹介するぞ。難易度はちょっと高めだ。今月は少しだけ紹介しておこう。



ちょっとトロピカルな雰囲気も感じさせるステージ。右側のギロチンがコワイ。おっとポーションもあるぞ！



敵との戦いだ。防御にはかり気を取られていると、後ろのギロチンで人間ミンチにされちゃうから気をつけてね。

これは、床から針がとび出しているところだ。ジャンプして飛び越えてもいいし、すり足で通り抜けてもOK。刺さると一瞬にしてフリダシになってしまうんだ。

ビクター音産 / 6月下旬発売予定 / 価格未定 / ACT / CD-ROM

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

今月はさらに先のステージを紹介しよう。またステージ1をマップつきで攻略だ。

ワンダードッグ

あのワン君が地球を救いにやってくるのだ

さらに新しいステージを大紹介!!

開発も順調。今月はさらに新しいステージが紹介できるのだ。地球にやってきた悪の軍団どもを倒していったワンダードッグことジョーイ君は、敵を追って宇宙へ飛び出した! 宇宙に出て最初のステージは月面での戦いだ!

月面ステージ

先月までは、地球上のステージを紹介してきたよね。今月からは宇宙が舞台になるぞ。手始めに月面のステージをお見せしよう。よくアクションゲームで水中面があると、キャラは水のなかを泳いでいる感じを出すために、ゆっくり動く。それと同じように、この月面ステージでは重力が軽いのでキャラのフワ〜ッという動きが楽しめるぞ。それに敵も可愛くてクレイジーな感じがとってもグー。

ますますクレイジーな敵ども

このようにリフトをどんどん跳びながら落ちていくところがあるんだ。地球の面よりジャンプしたときの動きもゆっくりしてるぞ。



こいつはよくこの面に出てくるヤツだ。動きがチョコチョコしていて可愛いのだ。



キツツキのような敵。油断すると、クチバシで突つかれるぞ。



頭にある感覚のようなもので攻撃してくる。空を飛んでるものもいるんだ。



おお、これはデカイ! でもなにかボーッとした敵だなあ。



画

面中央に小さい点みたいなのがあるよね。

こ

いつかいきなりでかくなって敵を降らしてくるぞ!

う

かうかしてるともう1体やってくるのだ。ヒエ〜ッ!

最初のステージをMAPで紹介!

さて、こちらのページでは、いよいよマップによる攻略をしていくぞ。基本的には、横スクロールのアクションだけど、単純に横オンリーのマップにはなっていないのだ。縦方向にもかなり進めるようになってる。マップを見

ると、木がたくさんある。どうやら上にも行けるようだ。それから、やたらに敵の数が多い! うかうかしてると、すぐやられてしまいそうだ。このパターンの地形を3つ越えると、いよいよボスキャラ登場となるのだ。



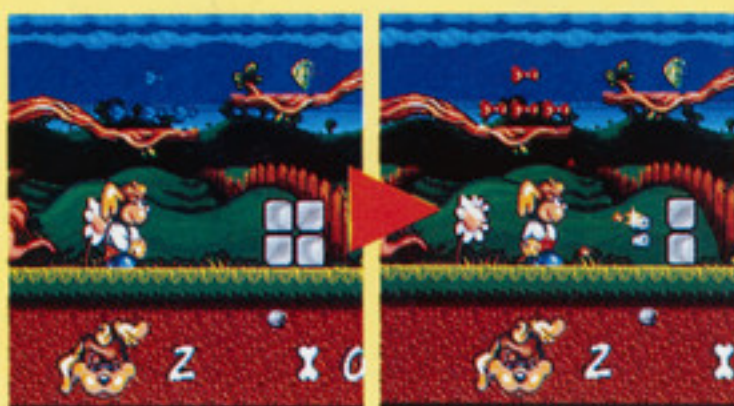
木の上にも行けるのだ

さすが大容量のゲームだけあって縦方向にもかなり行けるのだ。ジャンプして木の枝に乗ってみよう。どんどん登っていくとイイコトがありそうだ。



ブロックは星でこわせ

マップのめところどころには、行く手をさえぎるブロックがある。ジャンプしても飛び越せない場合はどうするか? そう、我らがワンダードッグとジョーイ君には、“星投げ攻撃”があるのだ。これでブロックは木っ端みじんだ。

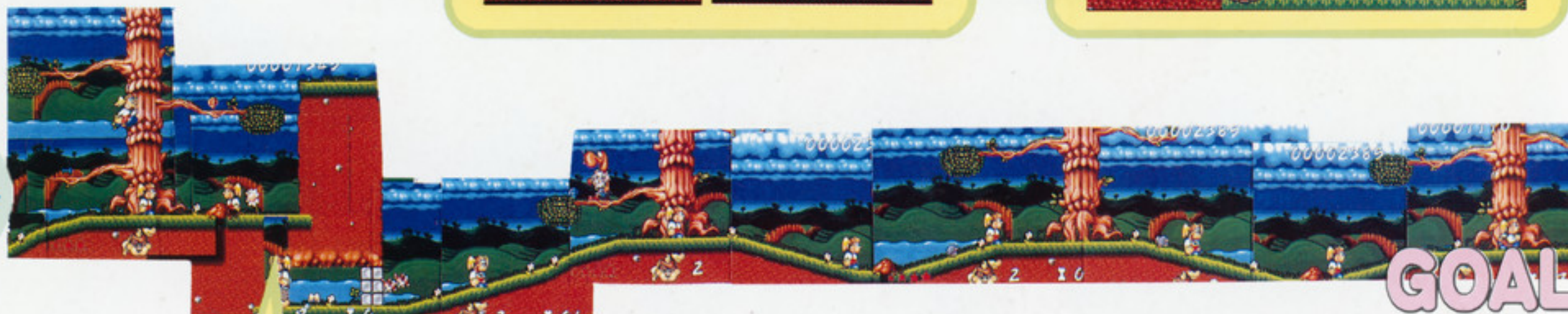


中間ゲートの後が痛い

アクションが苦手な人のために中間ゲートが設けられているんだ。死んでしまってもゲートのめところから再開できる。でもすぐ後にトゲがあるぞ。



つづき▶



穴を掘って一気に進め!!

ジョーイ君のもう一つの得意技は、穴を掘ることなんだ。ジャンプしても向こう側に行けない場合は、じっと下を見てみよう。ほら、地面の色がほかのところとちょっと違うでしょ? そこをグリグリと穴を掘って進むんだ。そうすれば必ず先に進めるだろう。



まわりの地面の色と比べてちょっと色が薄い。そこをグルグル回転して穴を掘っていくのだ。こういった箇所はわりと多いので覚えておこう。

穴が掘り終わったら右へ進め。するとまたブロックが見えてくるんだ。これはまた“星投げ攻撃”でこわしてしまおう。ただ、敵も出てくるので用心してね。

次号を待て!!

次号はさらに新しいステージを大特集/ 期待して待ってね。



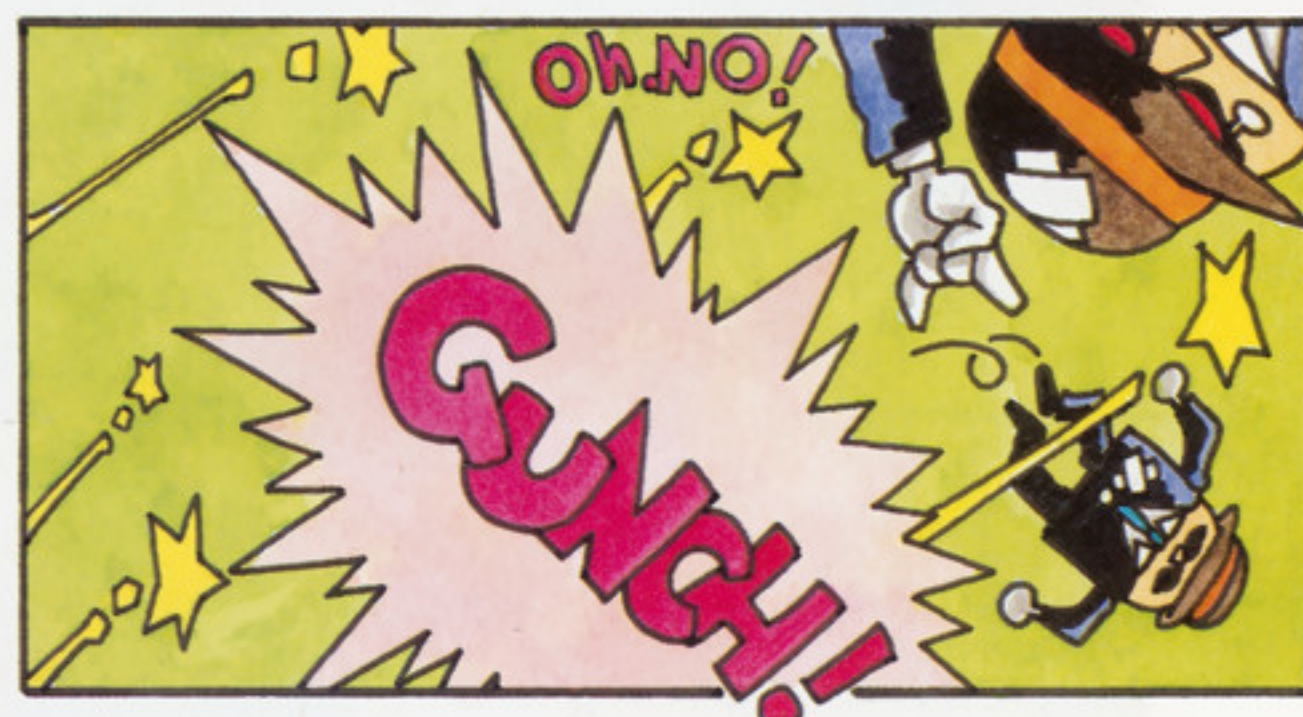
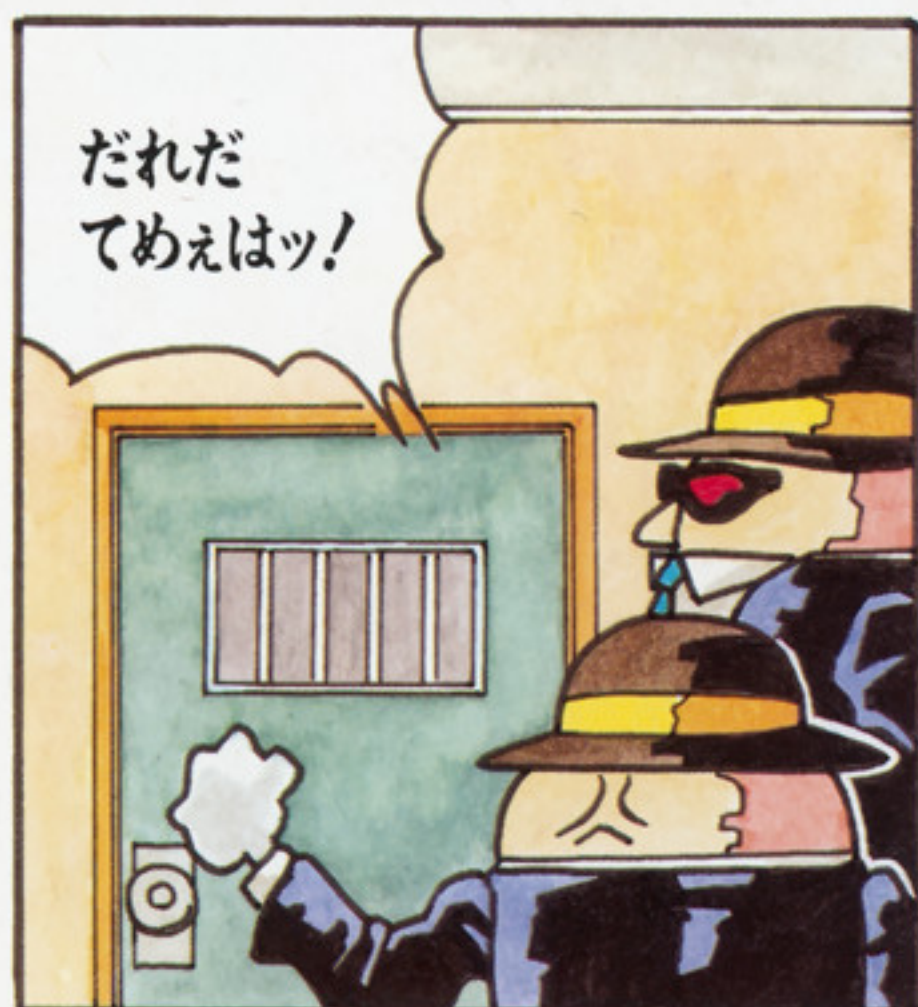
謎の宇宙人にさらわれてしまったビリーとダイアナ。そこに現れたのは……!?

それ行け! ワンダードッグ!!



第3回 救出

作 向井ひろのぶ



次号予告……ワンダードッグとして目覚めたジョーイ。そのとき……。最終回〈別れ……〉

ダークウィザード ～蘇りし闇の魔導士～

期待のフォーメーションRPGを総ざらい！

セガ/7月発売予定/価格未定/RPG/CD-ROM

完成度ゲージ

60%

1人プレイのみ

完成に向けて急ピッチで進む「ダークウィザード」。おもちゃショーにも出展されてた期待作の魅力を総チェックだ!!

「ダークウィザード」には こんな楽しみがいっぱい!!

6月7日のおもちゃショーでも登場していたセガ期待のフォーメーションRPG「ダークウィザード」。会場ではビジュアルのデモやメインマップなどが見られたので、行った人はだいぶ期待が高まったんじゃない?

現在の開発状況はシステムも確定し、急ピッチでソフト化が進められているところだ。また



物語の発端となるアビス城。ヴェロネーゼの野望はここからはじまったのだ……



当面の敵となるヴェロネーゼ。だがその背後には……



ヴェロネーゼの助言から生まれた四天王が各地へ飛ぶ。

プレイヤーとなる4人の聖王それぞれのオープニングデモも完成しつつあるのだ。

本誌での紹介も、もはや半年以上になる「ダークウィザード」だけど、今回は発売間近ということで魅力の総チェックするぞ。

チェック ① キャラの成長するサマは「ウィザードリィ」以上に楽しめる?



街中には店屋もあり、情報収集源にもなる。制圧した街には当然行きき自由だぞ。

このゲームはフォーメーションRPGと呼ばれているが、PRG本来の楽しみも多いぞ。というのもキャラの設定と成長が非常に細かいからだ。登場する各キャラには光と闇と中立という3つの属性が存在し、仲間にできる者は巧妙にバランスが取れている。ここらは名作「ウィザ

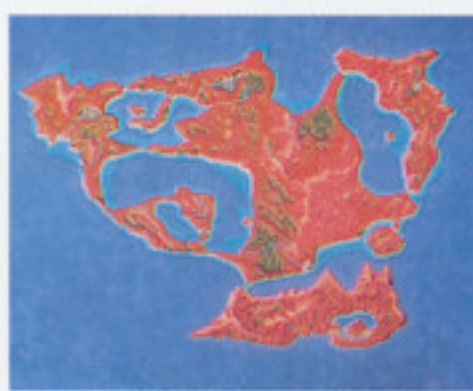
ードリィ」ほいが、この「ダーク」にはさらに細かいクラスチェンジがあるのが最大の魅力だ。戦士がファイター、ナイト、パラディンとなり、ドラゴンパイパーがドラゴン、ドラゴンロード、ファイヤードラゴンと成長していくのだ。この成長過程にはマニア以外でもハマるはずだぞ。



戦闘画面はファイアーエムブレムっぽい。各ユニットにクラスチェンジがあるのだ。

チェック ② 攻略マップは23! 新機軸のターン概念が生む新たな戦略性

闇の魔導士ヴェロネーゼと四天王の侵攻によって、ついに北西の一角に追いつめられた人々……。プレイヤーの反撃は、この残された一角からはじまるのだ。ゲーム上では右の世界地図は23のマップに分割されており、各マップの敵城を落とせばマップクリアとなる。ただし、次の



目指す最終目標は南の果てに在るヴェロネーゼだ。



最後に残された地が出発点。領土を再び取り戻すのだ。

マップに進む際には確保した城に守備兵力を残さねばならないぞ。ちなみに、守備兵力のターンを越えても次のマップが攻略できないと城は再び取られてしまうのだ。ここらへんの駆け引きは、戦略的にも深みがあるぞ。



これが戦場となるフィールド。ヘックスはオンオフもある。城を落とせば面クリアだ。

チェック ③ マルチプレイヤーでマルチエンディングだ!!



これが4人の聖王。キャラごとに展開が全然違うぞ。

プレイヤーの使う聖王は4人いる。光の属性をもつウェンリーク9世(男)とシオン(女)、闇の属性をもつアモン(男)とイメルダ(女)。4人の聖王にはそれぞれシナリオの途中でアドバイザーとなる2人の従者が出てく

るのだが、当然各聖王によってシナリオもエンディングも違っている。もちろんしっかりしたビジュアルシーンつきだから、全員でクリアせずにはいられないはず。封印されている暗黒神アーリマンが復活するか否かでも展開は変わるから、長く楽しめることはうけあいだぞ。



ゲームの展開次第ではヴェロネーゼも違う行動を……



ついに次号より大紹介!
待て続報!! ワハハハ!

コンパイル／9月下旬発売／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ



50%

1人プレイのみ

先月のビューティフルなオープニングビジュアルに続き、今月はイカした中間デモのビジュアルを公開するぞ。

電忍アレスタ

中間デモのビジュアルが手に入りました



着々と開発の進む「電忍アレスタ」。開発の方々は世間様が休んでいるゴールデンウィークも返上して、開発に取り組んでいたい。発売を待ち望む者としては、まず開発陣の意気込みに感謝しよう。そして、皆様が季節の変わり目などで体を壊さないよう祈りつつ、「電忍アレスタ」が無事に発売され

る日を指折り数えて待っていよう。

現在の進行状況だが、ビジュアルを先行して製作しているため、先月のオープニングデモに続き、ステージクリアごとに入る中間デモの一部が完成した。今回紹介する中間デモは、ステージ4の後に入る予定のものだ。どんな感じになるかという、自分の城で風呂に入っているアスタロスの元に配下

のくのいちが、電忍がステージ4をクリアしたことを報告する。ざっとこんな感じだ。アスタロスってのは詳細は不明だけど、最終的な大ボスとなるはずだ(?)。とにかくどうなるかはくわしくわかりしだい紹介しよう。その他には、ステージ1のマップが完成したという噂もちらほらと入ってきている(まだか?)。あと一息。期待して待っていようぜ。

バリバリ野を進み



バキバキ弾を出しながら空をさっそうと飛ぶ電忍。行く先には何かあるのだろう。

眼下に人家を眺め



下に見える家々は忍びの里のものらしい。敵の攻撃から守るべし。

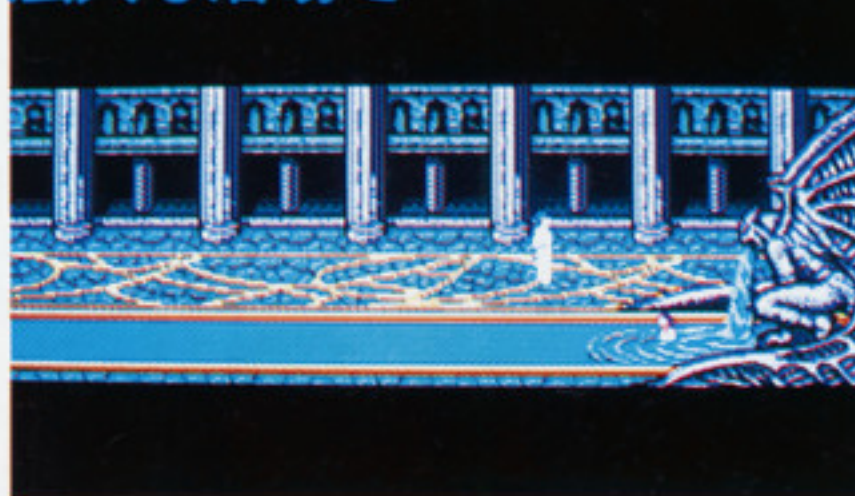
城門で対決!



城門の前には、一見してボスかと思われるような図体をした機械野郎。コイツの攻撃方法はいったい?

コイツが噂の中間デモである

広大な浴場で



とにかく大きい。一流旅館の温泉かと思うような広さの風呂場である。こんなところに1人入るなんて贅沢の極みだな。

配下のくのいちが



くつろぐアスタロスの元にどこからともなく配下のくのいちが出現する。忍者は影、というのもうなすけるね。

戦況報告を



電忍の進み具合をアスタロスに逐一報告している。この結果を聞いてアスタロスは何を考えるのだろうか?

ダイナマイツなアスタロス



風呂からあがるアスタロス。その体はとっても美しい。湯上がりの女の人つてのは独特の色気があるわな。ああ、いいよな。



アスタロス城をめざせ!

カプコンのクイズ殿様の野望 MEGA-CD版のイベントはひと味違う

去年のアーケードのクイズゲームのなかで一番の人気を誇る、カプコンの「クイズ殿様の野望」が、シムスによってMEGA-CDに移植されるってニュースは、前号などですでお知らせしたとおりだ。念のため、ゲーム内容を簡単に説明しておく、プレイヤーは天下統一を目指す戦国時代の武将となって、敵国に攻め入る。その戦闘方法がなんと4択のクイズなんだな。その国の武将が出すクイズに

正解して、土地を奪っていくのだ。MEGA-CD版はアーケード版をなぞらえながらも、いろいろとパワーアップしているぞ。全問題が音声で出題されることや、領土を取り合う対戦モードが追加されたことは前号で書いたので、今回は新しい情報を紹介しよう。

新しく追加されたものとしては、ボーナスゲームがある。これは特定の国を領土にする^{もと}と発生するミニイベントで、的当てなど5種類あり、成績によってはジャンルセレクトの権利が与えられるなどの特典があるんだ。もちろん、成績が悪いからといって、クレジットが減ったりすることはないぞ。

イベントといえば、アーケード版では大名には寿命^{じゅみょう}があって、死亡することもあったんだけど、MEGA-CD版ではプレイヤーの大名は不死身になったんだ。ホッとひと安心。

また、大雪などのイベントも、アニメなどの処理で、凝ったものになりそうぞ。

シムス/8月発売予定/価格未定/QIZ/CD-ROM

完成度ゲージ

60%

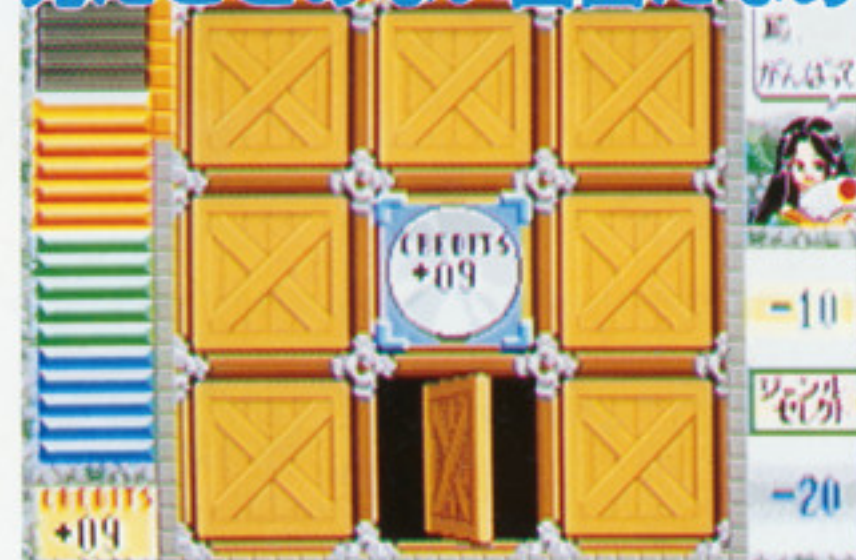
2人協力プレイあり

約4000のクイズの問題は、アーケード版のものを中心に、古いものは変更されている。もちろん新問題も入ってるぞ。



これが通常の画面だ。前号に掲載した写真とは微妙に違う。改良されてるぞ。

見たことのない画面だなあ



ムムッ、これはアーケード版では見たことのない画面だ。これがボーナスゲームなのか。どうやらおみくじらしい。



パッケージイラストだよ〜ん

パッケージのイラストなんぞもできあがって、いよいよ開発も大詰めで感じかな。なんとも戦国シミュレーションのようなイラストですな。

Vay 〜流星の鎧〜 ユニークなキャラたちを紹介しよう

ファンタジーとサイバーな機械文明という、対照的な2つの要素を同時に描いた、本格的RPG「Vay」。その登場キャラクターは、テーブルトークRPGを意識して、一風変わった設定になっている。今回はパーティーのイラストも発表されたことだし、個性的なキャラたちを紹介することにしようかな。

まずは主人公の騎士、ハイベルガー。イラ

ストのまんなか描かれているのが彼だ。ダーネック国に滅ぼされた国の王子で、両親を殺され、婚約者をさらわれた不幸の人。この不幸はダーネック国により世界的に広がっており、それを食い止めようと立ち上がったワケ。趣味はそれゆえ世界平和だそうぞ(笑)。

イラストの前列の右に描かれているのは、ウィザードのネーナ。彼女も父をダーネックにさらわれた皇女だ。おてんばでわがままで魔法使いに憧れているというめちゃくちゃな性格は、パーティーの台風となる可能性大。ちなみに趣味は温泉めぐりだって。

ハイベルガーの右隣りは、吟遊詩人のランスだ。リュートをもっているなど、優雅なのかと思えば、今は傭兵稼業^{ようへいかぎょう}に身をやつした、すれた性格なんだとき。意外だね。

こんなユニークなキャラたちと、どこでどういった出会いのか、興味はつきないけど、今は想像力を働かせて待っててね。

シムス/12月発売予定/価格未定/RPG/CD-ROM

完成度ゲージ

20%

1人プレイのみ

魔法とモンスターと人類が共存する惑星に降ってきた、鎧をめぐる物語だぞ。年末期待のRPGはこれで決まり!

個性的な5人パーティーなのさ!



前列左のハーフエルフの少年ボトルと、後列左の女格闘家レイファンは本文で紹介できなかったが、やはり個性的だ。



こちらパッケージイラストだよ〜ん

これが舞台となる、人間とモンスターの共存する惑星なのだろうか。その惑星の2つの大陸が、戦いに巻き込まれる。

ナイトストライカー

※写真は業務用のものです。

完成度ゲージ

20%

1人プレイのみ

タイトー/発売日未定/価格未定/SHT/CD-ROM

「ルナーク」以来の長い沈黙を破って、タイトーが初のCDソフトを発表した。しかもそのタイトルは、かねてからユーザーの希望が高かった、あの「ナイトストライカー」だ！

これは、深夜の街を飛行可能なシブい車で疾走する、「スペースハリヤー」タイプの3Dシューティングだ。もっとも、ゲームセンターで遊びまくった人も多いだろうから、あれこれ説明する必要はないかな？

発売日はまだまだ未定だが、早ければ年末ごろにはユーザーの手に届くかもしれない。タイトーの代表的な作品だけに、時間がかかってもいいから納得のいく完成度になることを期待したいね。



やったぜタイトー！俺は信じていたぞ！

ニンジャウォリアーズ

※写真は業務用のものです。

完成度ゲージ

20%

2人同時プレイ可能

タイトー/発売日未定/価格未定/ACT/CD-ROM

メガドライブの草創期から発売スケジュールに名をつらねながらも、なかなかその実体を現さなかった「ニンジャウォリアーズ」がCDで発売されることになった！なんでも、この作品は当初ロムカセットで開発していたのだが、2人同時プレイを再現するためにMEGA-CDにシフトしたそうだ。

メガドライブには無理にロムで作って、面が削除されたり、オリジナルとかけ離れたものになった移植が多いので、このように思い切

った姿勢は感嘆に値するだろう。「ナイトストライカー」と同じく、まだ画面写真が公表できる段階ではないが、完成版およびこれからのタイトーに大いに期待しよう。



他機種で発売された「ニンジャ」は納得のいくデキではなかったため、CD版に期待だ。

III RD WORLD WAR

完成度ゲージ

30%

1人プレイのみ

マイクロネット/発売日未定/価格未定/SLG/CD-ROM

マイクロネットも今月に入ってから2本の新作を発表した。そのうちの1つがこの「III RD WORLD WAR」である。

これは、ごく近い未来の地球を

舞台にしたウォーシミュレーションだ。プレイヤーは、豊富で細かいデータを把握しながら、本格的な戦闘を展開していく。

戦闘シーンは例によって「シー

ザーの野望」シリーズでおなじみの、リアルタイム形式を採用しているぞ。

まだ開発が始まったばかりなので、今回はタイトル画面でガマンしてね。



BLACK HOLE ASSAULT

完成度ゲージ

30%

2人対戦プレイ可能

マイクロネット/発売日未定/価格未定/ACT/CD-ROM

MEGA-CDの本体と同時に発売された「HEAVY NOVA」の続編が早くも登場することになった。

基本的に内容は同じだが、前作であまり評判のよくなかった通常マップを削除して、純粋に2体の

ロボットどうして戦うゲームになるようだ。

前作は、その名のとおり「ヘビー」な作りだっただけに、この続編で巻き返しをはかってほしいところだね。



こちらはデモの一部。気のせいかもしれませんが、顔がオーガス（オーガンではない）に似ているような……。

MEGA-CDハミダシ情報！

今月はとびこみ情報も満載だったMEGA-CDの新作だが、最後は最新のゲーム画面紹介で締めくくるぞ。まずは、長らくその実態が不明だったセガの「スウィッチ」。こいつは先日のおもちゃショーにも出ていたけど、画面の雰囲気からして楽しそうでしょ。アクションに対するギ

ャグは、なんでも2000発(?)というから、変わった面白さが期待できそうぞ。また「ノスタルジアII」と「スーパーシルフィード(仮)」も始動開始だ。こっちは来月以降の紹介を待つべし。



ADVといってもかなり変わったシステム。いろいろなシチュエーションの中でスイッチを押して行くと何かトでもないことが……。



98版の「ノスタルジアII」。今度の舞台はハイジャック機上だ。ポリゴンやフラクタル画像を使った3Dシューティング「スーパーシルフィード」に期待。

BEEP!

GAME GEAR

★ドッジ弾平★オリンピックゴールド★

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

1992, JUNE, 8TH

NEW SOFT RELEASE

ドッジ弾平

完成度ゲージ

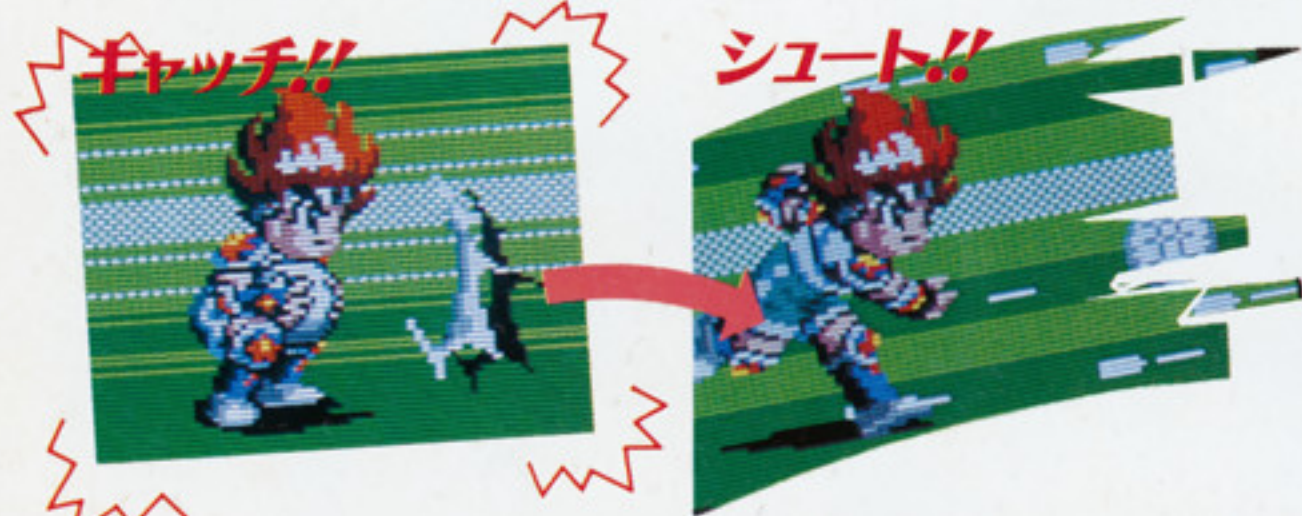
60%

2人対戦プレイあり

コマンド方式を採用したドッジボールゲーム!!

コマンド方式を採用したスポーツゲームと言えばテクモの「キャプテン翼」がよく知られているが、それをドッジボールゲームに見立てたのがこの「ドッジ弾平」だ。ストーリー

ーは主人公ー撃弾平を中心とした少年ドッジボールチーム「たまがわ」がドッジ大会に出場して優勝を目指す、というもの。反射神経よりも試合を組み立てていく戦略が重要だ。



●セガ/8月発売予定/SPT/価格未定/2M



NEW SOFT RELEASE

オリンピックゴールド(仮)

完成度ゲージ

100%

2人対戦プレイあり

バルセロナ目指し、目標はでっかく金メダル!!

スペインで開かれるバルセロナオリンピックを前に、G.G.でオリンピックを題材にしたスポーツゲームが発売されることになった。この「オリンピックゴールド」の特徴は、画面写真を見てももらえればわかるようにグラフィックのクオリティーが非常に高いこと。マークIII版の改良とはいえ、そのデキはかなり

のものと思ってもらっている。

競技種目は、下に載せた5種目以外に110mハードル走、飛び込みの計7種目が用意されている。ゲームの内容は、基本的にはボタン連打とタイミングが勝負の「ハイパーオリンピック」形式。対戦ケーブルを使っの2人対戦プレイは熱いぞ。世界記録の壁を破れ!



●セガ/7月24日発売/SPT/価格未定/2M

豊富な競技種目に注目

100m走



砲丸投げ



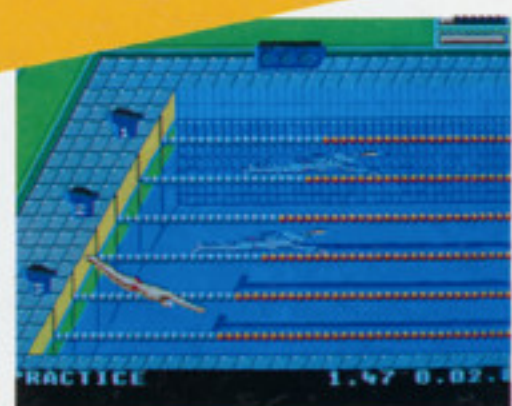
アーチェリー



走り高跳び



水泳



BEメガ裏技リーグ

Vol.
27

「アリシア」は意外と難易度が高くて、悲鳴をあげている人が多いようだ。だけど超Aランクの称号を授かるツワモノもいるってんだから、世間は広いよね。

アリシア ドラグーン



ステージセレクト&無敵コマンド

まず電源を入れたら、「GAME ARTS」の文字が表示される前からAボタンを押したままにしておく。そして「GAME ARTS」の表示が消えたらAボタンを離す。次に「GAINAX」の表示が出る前からBボタンを押したままにしておき、表示が消えたらBボタンを離す。最後に「MECANO ASSOCIATES」の表示が出る前からCボタンを押しておき、同じように消えたら離す。

そのあと、メインタイトルが表示されないうちにスタートを押すと、いつもと違う効果音が鳴るので、普通にゲームを始めよう。

このコマンドを入力したあとは、2P側のパッドで表のような操作が可能だ。また、1P側のパッドとの組み合わせで、さまざまなパワーアップを得られる。ただしこのコマンドを使っているあいだは、ゲームオーバー後のランキングが表示されなくなる。

(東京都・フログM)

2P側パッドの操作方法

Aボタン	ポーズをかける。連続して押すとコマ送りになる。
Bボタン	Aボタンでかけたポーズを解除。
Cボタン	1回押すごとにステージを細かい区切りごとにとばせる。また、押した直後に右の組み合わせでボタンを押すと、1～8のステージを直接セレクトできる。



スタートすると一見はいつもとまったく同じようだが……

ステージ	対応ボタン	ステージ	対応ボタン
1	Cボタン	5	A+Cボタン
2	Bボタン	6	A+Bボタン
3	B+Cボタン	7	A+B+Cボタン
4	Aボタン	8	スタートボタン

1P側パッドの操作方法

上	アリシアのHPが最大値まで回復。
左	稲妻レベルが1段階アップ。
右	召喚中のオプションモンスターが1レベルアップ。

モンスターセレクトボタン	アリシアがドカドカ攻撃を受けてHPが底をついてもやられなくなる。いわゆる無敵状態。これを使うとゲームがつまらなくなるので、どうしてもクリアできない人だけ使おう。
稲妻攻撃ボタン	稲妻がとてつもなく強くなってしまふ。どれだけ強いかというと、最終面のボスすら一撃で倒せるほど。絶対に自力でクリアしてから使うべきだろう。

※2P側のAボタンでポーズをかけたら、1P側のパッドで各ボタンを押したまま、Bボタンで解除(2P側)すると、この表のとおり効果が得られるぞ。

港のトレイジア



シナリオセレクト

まず普通にゲームを始めたら(ロードでもよい)、主人公を操作して、てきとうな障害物に下からぶつかる。そして1P側のパッドを上に入れたまま、2P側のパッドのBボタンとスタートを同時に押そう。タイミングが合えば、主人公が障害物をつきぬけられるようになるはずだ。

あとは、2P側のAボタンを押すだけで次の章へ、Cボタンを押せば1つ前の章にワープすることができるぞ。また、2P側のA、B、Cボタンを押したまま戦闘シーンに入ると、方向キー(2P側)の上下で、強制的に戦闘に勝つコマンドが出せるのだ。

(埼玉県・戸田信義・15歳)



シャイニング・フォース



隠れ月光石

船の上でのいちばん最初の戦いで、戦闘中に以下の位置を調べると、「月光石」が手に入る。しかしこのアイテムは、使い道がないうえに、売ることもできないのだ。

(奈良県・多賀智英・15歳)



いまさら入手したところで「月のしずく」が作れるわけでもないし。何のためにあるのかな？

月光石



「かくちゃん」を発見

最終章のいにしえの城での戦闘中に、マップ左上の断崖を調べると「かくちゃん」が見つかる。これも効果は不明だ。

(茨城県・ASMODEUS・18歳)



3匹のコロッサスがボスのときの戦闘で、ここを調べる。これも開発者の1人なのかな？

かくちゃん



「てっぽう」を発見

第5章の船上での戦い(2回目)で、戦闘中に船の先端の右下を調べると、隠れた宝箱があり、「てっぽう」が手に入る。でも使い方はわからない。

(鳥取県・三和住吉・20歳)



てっきり弓矢系のキャラクターが装備できるのかと思ったが、単なるアイテムのようだ。

てっぽう



ヨーグルトとの邂逅・その①

1章のアルタローン内での戦闘が終了したら、アルタローン城内の右の通路に行く。そして箱が並んでいる場所を下から通ろうとすると、ヨーグルトが猛スピードで去っていく。

(兵庫県・坂東淳・14歳)



写真の位置で壁にそって下から進む。するとヨーグルトが顔見せ(?)に出てくる。うーむ……。



「ようじ」を発見

ドラゴニアでバリュウを仲間にしたあとの戦闘中に、神殿の左にある石を調べると、隠れた宝箱から「ようじ」が出てくる。これもアイテムの1種類だけど効果は???

(東京都・坂本哲也・19歳)



この石を調べるとつまようじが出る。歯のすきまを掃除しろともいうのだろうか？

ようじ



ヨーグルトとの邂逅・その②

第7章の街のなかで、本陣のまわりを壁つたいに左まわりで2周したら、写真の位置まで進む。すると、ヨーグルトが上から走ってきて、壁にぶつかる。

(東京都・木村孝)



本陣の壁にピッタリくっつく感じで、入口から左まわりで2周する。あとは最後に右へまっすぐ進む。

例によってヨーグルトが来て、意味不明な行動をして去る。



章と戦闘を自由に選択

まず2P側のパッドの上+スタートボタンを押しながら電源を入れる(リセットでも可能)。次にSEGAのロゴが表示されたらA+Cボタン(2P側)を押さえて、そのままロゴの表示が消えるまで待つ。

タイトル画面になったら普通にメニュー画面に入り、適当なデータをロードする。そして「わー たのしみー! はやく〜」のメッセージが表示されたら、1P側のパッドのAボタンを押したままにしていると、1〜30までの戦闘を選択することができる。また、このときAボタンではなく、Bボタンを押していると1〜8章の選択、Cボタンならいきなりエンディングに進むことができる。

ただし、セーブデータがすべて消えるバグが発生することがあるので、この裏技を使う

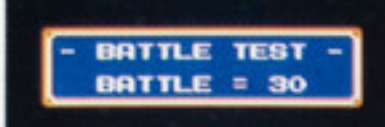
ときは注意(覚悟?)するように。

(東京都・藤沢滋)



コマンドを入れながらリセット、もしくは電源を入れて、ロゴが消えるまで2PのA、Cを押す。

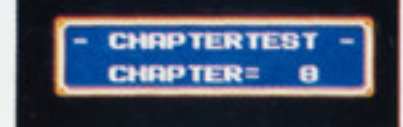
Aボタン



Aボタンで戦闘の選択になる。ただし1戦闘かぎりのプレイで、物語を継続することはできない。だけど、主人公が「禁断の箱」持っていて……。

ここまでメッセージを送ったら、A、B、Cのいずれかを押す。

Bボタン



Bボタンで章の選択。当然ながらセーブや次章への物語の継続はできない。データが消える危険を冒してまでする必要はないから、知っておくだけにとどめよう。



ヒール4の有効距離を延ばす

ヒールのレベルが4まで使えるキャラの番がきたら、行きたい位置に移動し、ヒールの魔法を選択する。

そしてレベルを3に合わせて、魔法の有効距離が表示されたら、Bボタンを1回だけ押してキャンセルする。

そうしたら方向キーをいじらずに、再びAかCボタンでヒールに決定すると、通常は隣接している味方にしか使えないレベル4のヒールが、有効距離3で使えるようになる。

(東京都・波多野志朗・20歳)

まじかる☆タルートくん



ステージセレクト

電源を入れたあと、タルートが「セ〜ガ〜」と言っているときに、2 P側のパッドのボタンを「A、B、C、C、B、A」の順に押す。すると、オプションモードのいちばん下に「MAP」の項目が加わっていて、方向キーの左右で好きなステージを選べる。
(東京都・生みそずい・19歳)



バッドオーメン



持ち玉が99でスタート!

タイトル画面でスタートを押して、ゲームモード選択の画面になったら、方向キーの左とA、Cボタンを同時に押す。そのあと1 Pか2 Pモードでゲームを開始すると、なんとボールのストックが99もある状態でプレイできるぞ。
(熊本県・キャットウーメン・18歳)



この画面で左+A、Cを同時に押すだけで……



ボールが99になる。これでハードもオッケーさっ!

裏技大募集!

ハガキの方

宛先

- 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、技のグレードによって毎号「大リーグ」から「草野球」までを編集部内で判定、選定するものです。
- 採用者には規定の謝礼+本誌オリジナルテレホンカードを贈呈します。
- 同一の裏技が複数寄せられた場合は抽選で1名を選び、採用させていただきます。

ハガキ(封書可)の裏に、ゲーム名と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。

〒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

デスプリンガー 秘められた紋章



いつでもどこでも好きな場所にワープ

ゲーム中に、2 P側のパッドの上を押しながらスタートボタンを押すと、すべての町とデモ画面が選択できるモードに入れる。
また、スタートボタンのかわりにCボタンを押した場合は、そのとき自分がいるマップを上から見たモードになり、方向キーで好きな場所に移動することができる。

ちなみにこのモードの見方は、「C」が敵、もしくは町の人。「E」は部屋、木のすきまなど。そして「P」は主人公たちを示している。
(愛知県・鈴木太積・12歳)



2 P側の上+スタートで面セ(つていうのかな?)だ。



2 P側の上+Cの場合、自分のいる座標を示したあと……



好きな位置にワープできる画面に。マッピングが楽だね。

コズミックファンタジーStories



ザコ敵が出現しなくなる

電源を入れたら、すぐに2 P側のパッドの左+スタートボタンを押し、そのままSEGAのロゴが消えるまで待つ。そして普通にゲームを始めたら、フィールドを歩いているときに2 P側のスタートボタンを押すと、ザコ敵がいったい出現しなくなる(もう1度スタートを押せば解除できる)。

また、Cボタンでシステム・コマンドを表示させてから2 P側のスタートボタンを押すと、障害物などを自由に通過できるようになるのだ。

(岡山県・トミー・15歳)



ゲームが立ち上がるまでコマンドを入れておく。

次にこのウィンドウを出して、2 P側のスタートを押す。



山でも海でも歩いてしまうのだ。RPGにありがちな、わざと遠回りさせられる地形も最短距離で進めるぞ。

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる!

大リーグ	お好みMDソフト+海外ソフト+αのおまけつき!	補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。
	怒涛の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつあ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。		ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
1軍	お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。	アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。
	「無敵コマンド」や「すべ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。		ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。たとえなら「ABC+スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。	草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。
	ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。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。		とりたてて役に立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ぞ。

サンダーバース ARE GO GO!

RESCUE.001

かつて本誌に連載していた「達人講座」が終わって久しいが、いまでもゲームにつまづいた読者からの質問ハガキは絶えない。そこで今月からQ&Aコーナー復活とあいなった。第1回はびーぷのランドの「質問箱」などにきた過去のハガキから、採用者を選ばせてもらったぞ。



エターナルレジェンド



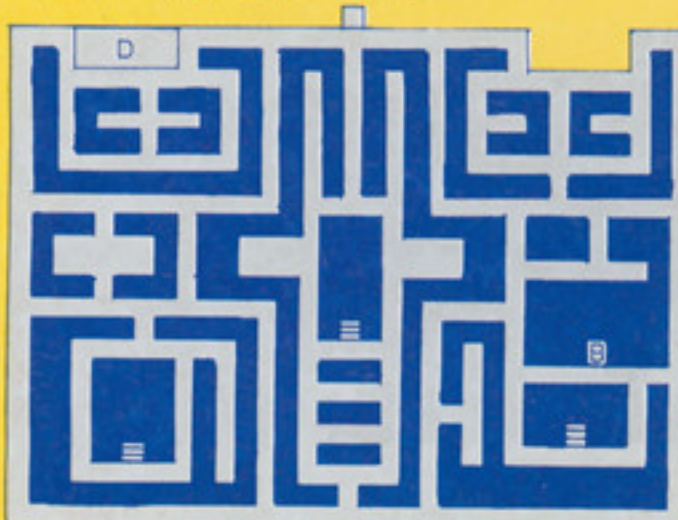
遭難1

アークザラックで王様に「黄金のナイフ」を奪われたあとダンジョンに放りこまれましたが、ここから脱出できません。同じように放りこまれた人々は「サイクロプスを倒せ」と言うのですが……。ちなみにレベルは40です。(香川県・西口聖人)

救出1

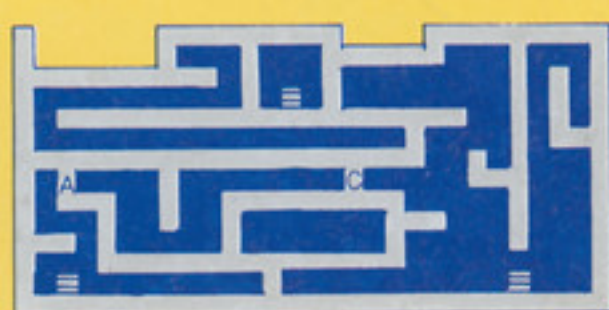
ここはタダで休める部屋があるかわりに、面倒な手続きをふまないと脱出できない場所なのだ。クリアの方法は、まずA地点で「アミュレット」を拾って、B地点の隠し部屋にいる人にそれを見せる。あとは下の解説を読んでパッパッと脱出しよう。

地下1階簡略マップ



とりあえずB地点でアミュレットを見せると「これでサイクロ

地下2階簡略マップ



プスを倒せる」と教えてくれるので、次にC地点でサイクロプスを退治しよう。最後はD地点のファーマシーの奥から退却だ。

ショートレビュー

GG初の本格的RPGとして発売されたこの作品は、バランスに少し難があるものの、無難にまとまっている佳作といえる。また、エンディングのクレジットで明かされるが、じつはあのゲームアーツが一部の開発に携わっているのだ。



紫禁城



メーカーに問う!

「紫禁城」でCボタンを押しながら電源を入れると、各メニュー画面に文字が浮き出ますが、なにか意味が? (東京都・ピエール瀧と食人族)

サン電子より

「そうですか。それはちょっと知らなかったですねえ。おそらくたいした意味はないと思いますよ。たぶん容量が少しあまっていたので、開発が入れたんでしょう。ま、深く考えないでいいですよ(笑)」(サン電子・山本)

TB本部より

う〜む、裏技の類かと思ったら深い意味はなかったのか。1年間も気にしていたピエール君、納得してくれた?

コンストラクション

エディット
エディットプレイ
コンストラクション 終了

問題の画面・ローマ字でうすく「紫禁城」と書いてある。

ショートレビュー

けっこう楽しみながら進められ、パズルゲームとしては良作である。ほどほどに頭を使う難易度も魅力。200面をクリアしたツワモノは、サン電子のネット(ゲーム図書館)で発表されている、ユーザーの自作面に挑戦してみても?



重装機兵レイノス



遭難2

先日「レイノス」を買いましたが、難しくて4面までしか進めません。でも去年のBEメガを見ると「レイノス」には裏技があるらしいじゃないですか。いまだにクリアできない僕にぜひそれを教えてください。(宮城県・田畑秀樹・13歳)

救出2

まず1ステージで武器を選択したらA、Cを押したままスタートを押すと「一休みするかな」というセリフのあとに、懐かしのゲーム電卓の「インペーター」が遊べる(知らない人は20代以上の人に聞け)。え? 知りたいのはこんなんじゃない? こりゃ失礼。

●AIMINGモードを変更する

プレイ中に、スタートボタンで装備変更ウィンドウを表示させたら、A、Bボタンを押しながらCボタンを押す。すると右下に小さな文字が出てAIMINGモードが変更できる。

●無限コンティニュー

ゲームオーバーになったらすぐにコンティニューせず、オプションに入ってスタートを押す。するとコンティニュー回数が9に増える。回数を消費して残りが2回になったら、同じ方法で再び9回にできるぞ。

●武器を全部そろえる

1ステージで、突撃艦だけを破壊し、スコアが2,800点の状態クリアすると、次のステージから武器がすべて使える。ただし、1回でもコンティニューするとスコアに準じた武器しか使えなくなるぞ。



スタートを押すと、こんな画面になって回数が増える。

ショートレビュー

このゲームが超絶的な難しさながらも根強い人気を誇るのは、ロボットアニメ仕立てのストーリーとツボにはまった演出がその理由だろう。豊富な武器を使いわけるとソノものがある。冬ごろにはスーファミで続編の予定もある。

遭難者からの連絡を待つ!

●「サンダーバース本部」では、MD、CD、GGのソフトをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問(疑問)をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制(半分ウソ)となっているのでハガキが封書で発信してくれたまえ。
●なお採用者には全員に特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト(次回より)を贈呈する。

救助の発信先

〒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
「サンダーバース」係まで

●(へこいつはサンダーバースの手に負えない!)「スパイダーマンの最終面で、時限爆弾の解除方法とキングピンの倒し方がわかりません」(東京都・バロム・健太)誰か知っていたら職権濫用の健太に教えてやってください。それから、同じようにここで遭難している読者がいたらハガキを出そう。次々号のこのページで扱うかもしれないぞ。

スプラッターハウスPART2

P126

スピードボール2

P128

ツインクルテール

P130

TOP PRO GOLF

P132

スプラッターハウスPART2

ナムコ/8月4日発売/5,800円/ACT/8M

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

あの忌まわしい悪夢が再びやってくる



数年前にゲーセンで人気のあったアクションゲーム「スプラッターハウス」。その作品が
いよいよメガドライブでも遊べるようになる
ぞ。しかも続編の形として……。前作を終わ
らせた人は、ハッピーエンドにならなかった
エンディングを見てわだかまりが残るという
か、その後の展開が気になって夜も眠れなく
なるなんてことがあったかもしれない。しか
し、そんな疑問はこのゲームをやることで
すべて解消される(と思う)。もう、自分の目
で確認するしかない。もちろん、前作を知ら
ない人でも十分楽しめるぞ。基本的なシステ
ムはまったく同じだし、ストーリーの面から見
ても前作を知らなければ面白さがまったくわ

からないなんてことは天地がひっくり返って
も絶対ないのだ。でも、知っている人のほう
がより深く「スプラッターハウス」の世界に
入りこめるんだけどね。まだ地道に稼動して
いる貴重なゲーセンがあったら、ゲーセンの
親父に感謝しつつ、必ず復習しておこう。



捕らわれたままのジェニファア。
彼女はいつかどこにいったか。
気になるっす。



ヘルマスキの
力を借りて



新ウェストへ

わかりやすく読みやすい字幕スーパー搭載

これなら英語を覚えるための教材としても使えること間違いない。このゲームが文部省推薦となる日も近いかな?



近頃のゲームはやたらと英語を使ってい
る。そのため、見た目はカッコいいだけで
意味がまったくわからないなんてことは
日常茶飯事だろう。しかし、このゲームは
英語が表示されると必ず日本語訳が画面右
に表示される。これでよくわからなかった
英語の羅列も意味が手にとるようにわか
って寸法だ。英語を読んだから日本語を
読み、意味を確認するのが美しい読み方だ。

重量感のあるアクションも健在!

ヘルマスクをかぶった主人公のリックは、がっしりとした体の持ち主だ。そのため、素手で殴ったり、蹴りつけたりするとそれだけで相手はふっ飛んでしまう。しかし、俊敏な動きは苦手。スピードを生かした攻撃にはちょっと弱いのだ。そんなもさもさした感じの動きをするリックだが、この動きはゲーセンで動いていたのとまったく同じ動きだぞ。どっしり構えているリックの動きを堪能しつつ、相手をなぎ倒す。味わい深いアクションゲームだ。もちろんアイテムでの攻撃もできるぞ。

飛んで

Bボタンでジャンプする。ボタンを長く押すほど、滞空時間が長くなるぞ。

目をかっぼじってよく見ましょう

うしろを見せたりして

方向キーを上に入れると奥を向き、壁のものを取ることが可能。

アイテムで攻撃も

アイテムを拾ってAボタンを押すと、アイテムで攻撃ができる。腰に入れてアイテムを振り回そう。

スライディングだ!

しゃがんで攻撃したりジャンプして攻撃したりすると、ぶっとい足からキックがくり出される。パンチよりちょっと長いのだ。一番基本的な攻撃がこのパンチである。アイテムをもっていないときにAボタンかCボタンを押すと強烈なパンチが飛ぶのだ。

パンチして

ジャンプした後、着地寸前に方向キーを下に入れながらAボタンかCボタンを押す。すると、スライディングキックができる。

全8ステージをドキドキしながら進んで行こう

前作の舞台となったウエスト館は、燃え落ちて見るも無惨な姿になっている。今度はこの朽ち果てた館から通じる新ウエスト館での行動が中心となってくるのだ。ジェニファーを救うためだったら後戻りはできない。行くしかないのだ。ステージは全部で8つ。8つのステージもまた2つ3つに分かれている。そして、必ずステージの最後にはひとくせもふたくせもあるヤツらが待ちかまえているのだ。緊張感を保ちつつ、先を急ぎましょう。

お約束ですな



前作と同じように最初はリックが倒れている。詳細は不明だが、シリーズの伝統は、しっかり踏襲してる。うむ。

襲ってくる

水中からも

フライングファンはピラニアよりも凶暴なヤツだ。水のなかから出てきた瞬間、食いついてくる

天井の穴から次々とロープにつられた敵が降りてくる。4つ同時に降りてきた日には、もうパニック状態だ。

リックの得意技、スライディングキックを敵が使ってくるぞ。こっちもスライディングをしないと、相討ちになってしまうぞ。

上からもくる!

突如、空間に浮かびあがる巨大な顔。弱点の目をめがけて攻撃するのだ。

デッドマンの集合体、デッドマンファットだ。コイツがウエスト館から地下の入り口の手前で待ちかまえている。拳に力をこめて倒せ!

ビッグなヤツ

この顔は?

メーカーさんからひとこと

今回も派手に怪物どもをぶち倒すリック君ですが、その肉塊を見て、おいしそうだと思えたら、かなりのスプラッター通です。ちなみに、デッドマンは焼き海老のような、ボディーイーターは塩辛のような味がすると、1面のボス、デッドマンファットはっています。

スピードボール2

CSK 総合研究所 / 6月19日発売 / 6,800円 / SPT / 4M

完成度ゲージ

100%

2人対戦プレイあり

近未来の超バイオレンス・ボールゲーム!

近未来痛快球技 いよいよ実戦編

前回でも紹介した、近未来スポーツゲーム「スピードボール2」。今回は、さらに一步踏みこんで、実際にゲームを楽しむうえでの応用テクニックを紹介しよう。

プレイヤーはセカンドリーグ（全16チームのうち、上位8チームがファースト、下位8チームがセカンドリーグなのだ）の最下位チームからスタート。選手を育てるモードと、実際に試合するモードの両方をうまく使いこなさないと、ファーストリーグへの昇格・優勝はむずかしいぞ。それぞれのモードの必勝法を紹介するので、参考にしてほしい。

投げる、走る、跳ぶ、タックル。一つのボタンで様々なアクションが楽しめる。



勝利のカギはマネージメントにあり!!

オンボロ選手も、うまく育てれば一流プレイヤーになれるのだ!

マネージャー



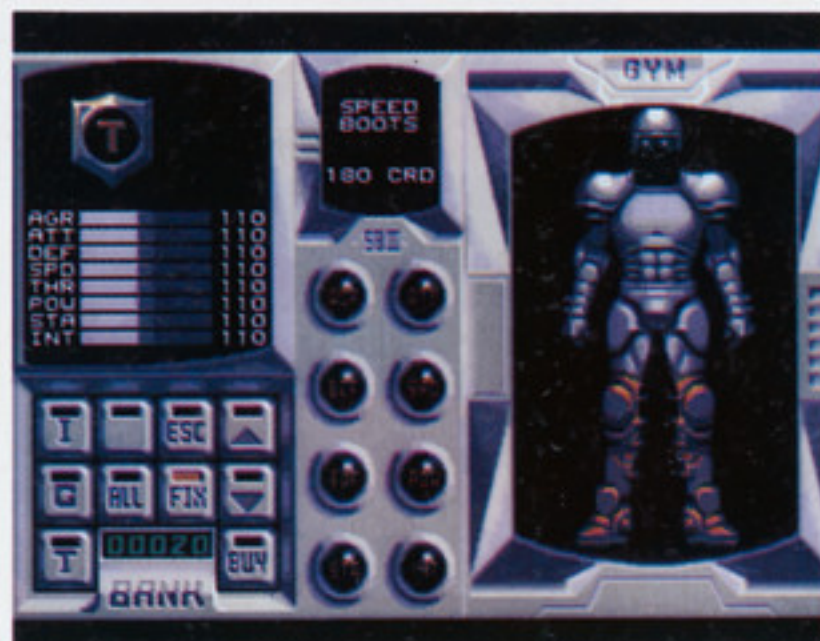
上がマネージャーモードの基本画面だ。ここでは、FIX（次の対戦相手との能力・成績の比較表）やSTA（前の試合結果表）、そしてTAB（リーグの順位表）を見ることができる。こういったデータを見ながら戦略を立てていかないと、長いリーグ戦を乗り切ることはいかないぞ。

次の対戦チームと、現在のチームのデータを比較すれば、どの選手の能力をどれだけ強化すべきかがおのずと見えてくる。長期的な展望で計画的に選手を育てるためには、まずここで綿密にデータをチェックするべし。これがリーグ優勝への近道だ。

NO	PT	SCORE	STYL	PLAY
0001	0000	0000	0000	0000
0002	0000	0000	0000	0000
0003	0000	0000	0000	0000
0004	0000	0000	0000	0000
0005	0000	0000	0000	0000
0006	0000	0000	0000	0000
0007	0000	0000	0000	0000
0008	0000	0000	0000	0000
0009	0000	0000	0000	0000
0010	0000	0000	0000	0000
0011	0000	0000	0000	0000
0012	0000	0000	0000	0000
0013	0000	0000	0000	0000
0014	0000	0000	0000	0000
0015	0000	0000	0000	0000

次の対戦相手と自軍の比較表。両チームの各ステータス平均値が表示されるのだ。

ジム



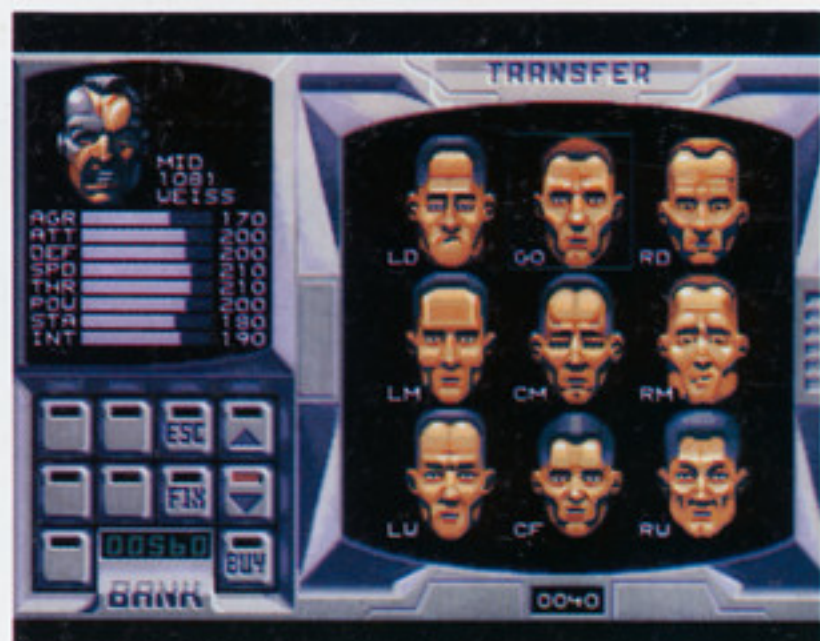
マネージャーモードで“GYM”を選択すると、このジムに入ることができる。ここでは、お金を使って選手たちの能力をアップできるのだ。選手の能力は、体力や遠投力、耐久力、タックルの破壊力、スピードといった数種のステータスに分かれているので、各ポジションごとに選手をじっくり調整しよう。フォワードやディフェンスとい



パンチ、タックルの破壊力を強化し、こう快な速攻型チームにすることも可能。

った各ポジションの選手だけでなく、全体的にパワーアップすることも可能。戦略的に強化の必要なポジションを優先的にパワーアップして、残ったお金で各選手のステータスを細かく調整するのがベストだ。

トランスファー



もともとチームにいるスタンダードプレイヤーの代わりに、能力の高いフリーのスタープレイヤーをお金で雇う。要するにトレードだ。スタープレイヤーは各能力ステータスの初期値が高いので、あまりお金をかけなくても即戦力として活躍してくれるのだ。しかも、トレードの際、放出した選手にこれまでジムでつぎ込んだ金は、すべて戻ってくるというありがたいシステム。

1度雇ったスタープレイヤーを放出すると



スタープレイヤーはステータスの初期値が高い。ちなみに普通の選手は全部10。

きも、契約金がまるまる戻ってくるのだ。お金がたまったら、どんどんスタープレイヤーを入れてチームを強化しよう。

試合で役立つ実践テクニック

ここからは、実際の試合で使う応用技術だ。使いこなせば、リーグ優勝も夢じゃない!

① パス&タックル攻撃で敵を圧倒

このゲームでは、ボールを持っている選手はタックルができない。それを利用するのがこの技だ。進路上にいる敵選手にわざとボールをパスし、敵がボールを取った瞬間にタックル!

敵が転んだ瞬間に、持っていたボールはタックルした選手の手に戻る。そのままだとボールを持って、らくらく敵のディフェンスを通過できるのだ。



まずは正面からいきなりパス。タックルされるギリギリまで近づいたほうが成功しやすい。

敵がボールを持ったらすかさずタックル。タイミングがズレいとパスされてしまうぞ。

② ジグザグ走行

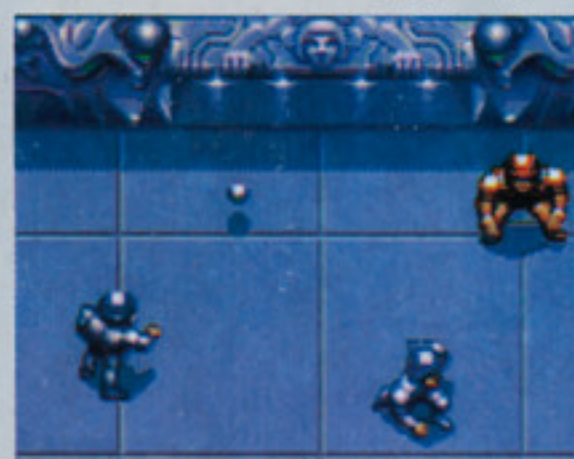
ディフェンスを抜くもっともオーソドックスな方法は、敵のタックルをかわすこと。その際に有効なのが、ジグザグ走行だ。敵の目前で急に進路を変え、敵の突進をかわすのだ。



この走法は、敵に追いつかれそうなきに有効だ。この写真の場合は、ここで右に曲がれば敵はついてこれないだろう。

③ 飛び出し注意!!

このゲームでは、キーパーはゴール前以外にもかなり自由に動き回ることができる。もちろん有利な点も多いが、一つ間違えるとゴール前がガラ空きになってしまう。キーパーの操作は慎重に。



キーパーは、ゴール前に張りついて、どこからシュートされてもいようにするべし。動きすぎるとゴールがガラ空きになる。

④ ボールのコースをよみ壁パスで速攻

どうしても敵のディフェンスを抜けない場合は、壁のパウンドを利用してパスを通すという技をためてみよう。このゲームでは、投げたボールの勢いは壁に当たって



この角度で壁にボールを当てれば、ちょうど敵のゴールの少し左のあたりにボールが通はれるはずだ。

も変化しないので、ほぼ狙ったところにボールを送りこむことができるのだ。味方選手の配置を頭にたたきこんでおけば、簡単に敵ゴールへと迫ることができるぞ。



ゴールそばには必ず味方のフォワードがいる。この辺りでの壁パスの成功率は、意外と高いものなのだ。

⑤ 敵を引きつけろ

次はパスについてだが、敵にカットされずにうまくパスを通すコツは、なるべく敵選手を自分の近くに引きつけてからパスすることだ。ただし、タイミングがズレるとタックルをくらうので要注意。



敵がスライディングしてくる直前にパス。いまスライディングしているやつにパスカットされる心配はないのであせんな。

⑥ スコアマルチプレー

フィールド中央の左右の壁にはスコアマルチプレーがある。ここにボールを当ててランプをつけておくと、すべての得点が1.5~2倍になるのだ。多少不利な戦いでも、これを使えば形勢が変えられるぞ。



ここにボールを投げこむと、投げたチームの色のランプがつく。1つつけば得点が1.5倍、2つつけば2倍になるのだ。

⑦ 貫通弾でらくらくゴール

壁のエレクトロボナスに当たったボールは貫通弾になり、敵選手がキャッチできなくなる。この状態でゴールにシュートすれば、立ちふさがりキーパーがハジキ倒せ、確実に得点できるのだ。



貫通弾であれば、真正面からシュートすればいい。キーパーをハジキ飛ばせて、100%確実に得点できるぞ。

メーカーさんから
ひとこと

6月19日にいよいよ「スピードボール2」が発売。超過激なフューチャースポーツで、ひと足先に熱い夏を体感しよう! 互角でもハ
ンデありでも楽しめる対戦モードでさらに熱く燃えるぞ! 7月「ダイナブラザーズ」、8月「アフターバーナーⅢ」も期待!!

【ゲーム大会のお知らせ】6月20日(土)午後3時、21日(日)午前11時から「スピードボール2 達人大会」を開催します。場所は東京・秋葉原アルゼンムセン本店、飛び入り参加自由、豪華な景品がもらえるぞ。くわしくはCRIまで(電話 0423-75-1345)

ツインクルテール

WAS/7月24日発売予定/7,800円/SHT/8M

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

少女が闘う! マジカルシューティング!!



敵を知らなきゃ勝てないよ!!

前回、前々回とステージ別の攻略をやってきたけど、今回はちょっと趣を変えて、敵キャラに目を向けてみよう。まずここでは、ボスキャラ以外のものを対象に難敵をあげてみた。題して「嫌な敵ナンバー1!」。といっても、

ここにあげたキャラは、筆者の独断と偏見によるもの。どれも難敵なのだが、ここに載っていないものでも、やっかいな攻撃をしてくるキャラは存在するのだ。ここに出てないからといって、なめてかかると痛い目にあうぞ!

嫌な敵 No. 1 モンスター編

オーロフ城とエラン城で登場するこのモンスターは、一見石像のようになっている。それが一体ずつ目覚めたように動き出し、攻撃してくるのだ。動き出してからしばらくは旋回しているが、その間に倒すようにしたほうがいいぞ。



嫌な敵 No. 1 トラップ編

さてさて、今度はトラップ編。こいつはオーロフ城内に設置されていて、矢を放ってくる。一気に駆け抜けようとする、必ず矢に当たってしまうという嫌な奴。矢が放たれる間合いをじっくりと観察して、うまく通過するのだ!



嫌な敵 No. 1 障害物編

障害物ではあるが、モンスターともトラップともいえるのが動く壁(?)。これに攻撃をして顔がついているのだ。この顔は倒せるけど壁は倒せない。壁は飛び越すことができないから、間を抜けながら顔をつぶしていくしかないのだ!



ボスキャラ大紹介

ステージ4 ドーラ城

ジャイアントスパイダー

炎、小グモ、クモの巣という3種の攻撃をしてくる。クモの巣はダメージを受けないが、動きが遅くなってしまうのだ。



ステージ7 ザード山脈

ドラゴンナイト

こいつは先にナイトを倒さないと、ドラゴンを攻撃できないのだ。要注意ポイントはドラゴンの連続攻撃。



さあ、ここでは各ステージのボスキャラを一挙に紹介しよう！さすがにボスキャラだけあって、一癖も二癖もあるのがそろっているぞ。ここに書いた特徴をしっかりと頭に入れて戦ってほしい。そしてステージ7をクリアすると、最終ステージへ突入するのだ！

ステージ3 バイン大峽谷

デーモニックトレント

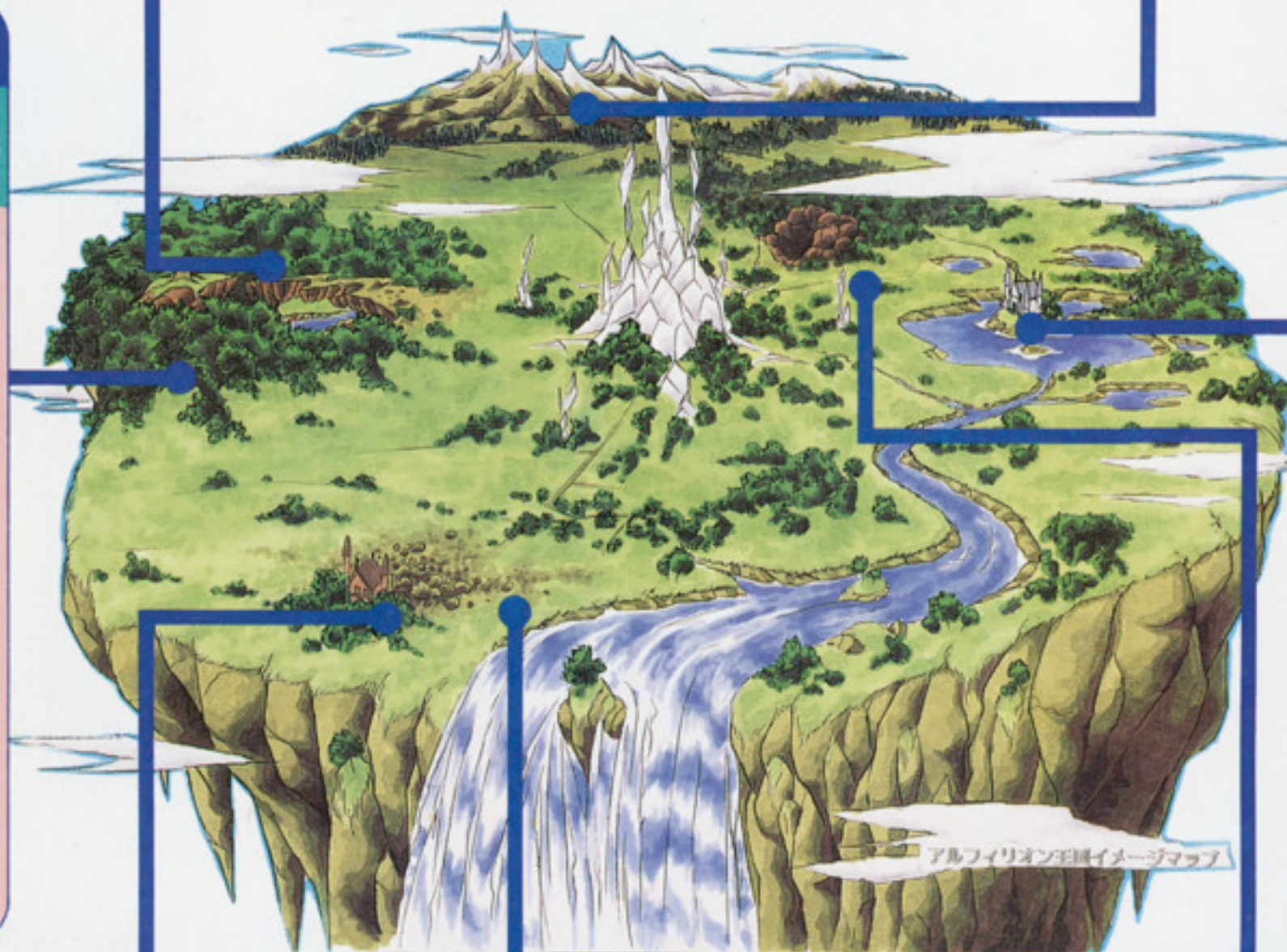
トゲ状の木ノ実を打ち出し、根を突き上げ、口からビームを吐いてくる。敵の本体が動かないので、攻撃を見切りやすいと思いがちなのが落とし穴。根に注意！



ステージ6 エラン城

デーモン

とにかく強い！魔法陣状のバリア、炎とビームのかなり速い攻撃、攻守ともにすごい奴なのだ。敵の攻撃の間をぬって根気よく攻撃するしか手はないぞ！



ステージ2 オーロフ城

ゴーストナイト

攻撃はパンチと頭部からのビームだけで、弱点は胸の丸いところ。序盤のボスだけに、それほど強くはないぞ！



ステージ1 タロン平原

キメラ

最初に対戦することになるボスがこいつだ。3つの頭が別々の攻撃をしてくる。とくに体当たりには注意が必要だ！



ステージ5 リエルドの洞窟

ヒドラ

ヒドラの3つの頭は何度か再生される。再生されなくなるまで、攻撃の手を休めてはならないぞ。



メーカーさん
から
ひとこと

皆さん、はじめまして！ WAS (Wonder Amusement Studio) です！ 新規参入という移植が多いのですが、我々は、ゲームソフト産業活性化のためにあえてデビュー作をオリジナルでいきました。次回も意欲作を制作中です。今後の活躍に期待してください！

TOP PRO GOLF

ソフトビジョン/6月19日発売/8,800円/SPT/8M

完成度ゲージ

100%

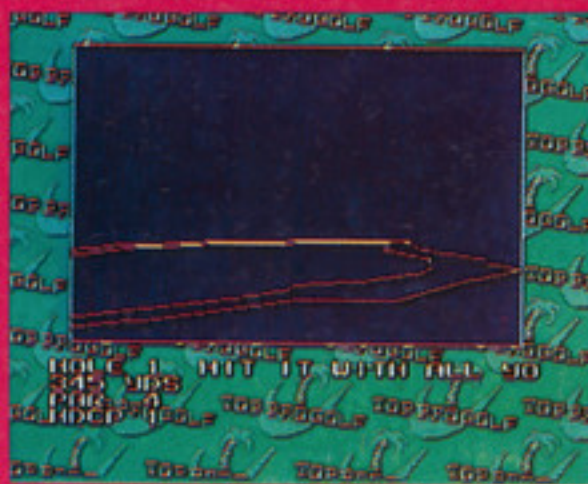
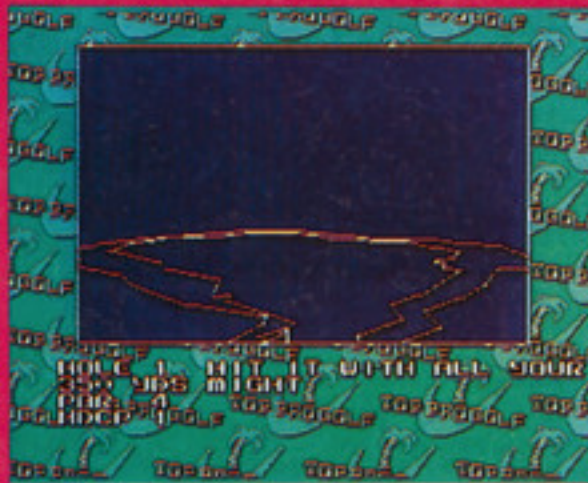
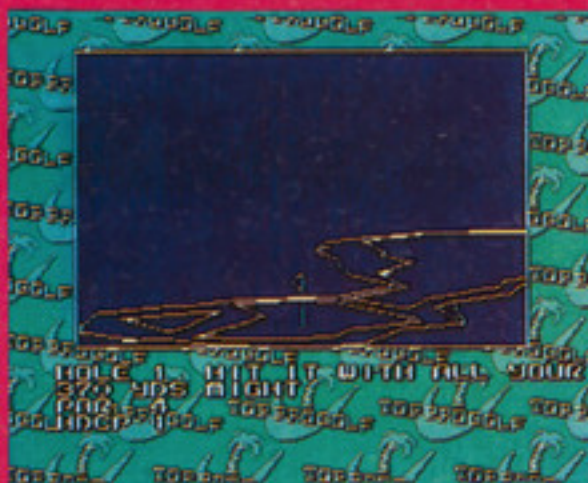
2人対戦プレイあり

強風吹き荒れる海辺のコースでレッツ・プレイ



美しいビジュアル

各ホールでプレーを始める前には、以下の写真のようにコース全景を見せてくれる。低空飛行するヘリコプターにカメラを設置し、自由自在に飛びまわって写した映像のような感じだ。ホールの攻略の参考にはならないけど、美しいデモーションは見ただけで気持ちいいのである。



南国でリゾートゴルフ気分なのだ

青い空、澄んだ海、南国の木々に白い砂浜。海辺に位置する18ホールがこのゲームの舞台。15人も準備されているトッププロの誰かを操作して、この難コースを攻略しよう。吹き荒れる強風と、段差のあるグリーンがプレイヤーを苦しめるぞ。

南国風で美しい。スコア表示画面も



れる強風と、段差のあるグリーンがプレイヤーを苦しめるぞ。



風は強いし、バンカーは多いし、コースはトリッキーだし、攻めごたえのあるコースなこと。ホントに。

トリッキーなコースもいっぱいだあ



左は海、右はラフ、正面から強風。距離が短くパー5とはいえ、難しい。



2打目で海を越えることになる3番ホール。第1打の落とし場所が難しい。



島から島へと渡り歩いていく6番。ミスショットが許されない難ホールだ。

ゲームを彩る4つのゲームモードの紹介

ストロークプレイ

いわゆる普通に18ホールをプレイするモード。コースに慣れるためにも、初めはこのモードで練習しよう。どのトッププロでプレイするのが自分に合っているかを探すため、いろいろなプロでコースに挑戦してみては？



ま、練習用のモードといえる。好きなゴルフアワーで好きなようにコースを攻めてくださいな。楽しくね。

マッチプレイ

各ホールごとのスコアで勝負する1対1の対決モード。2人プレイによる対戦も、コンピュータとの対戦も可能。コンピュータとの対戦では、戦う相手をこちらで設定することができる。



1対1の対戦。コンピュータが操作するプレイヤーの実力はこっちで設定できる。

ショット方法を説明しちゃうぞ

ショット方法は以下の写真①～④の通り。クラブ選択によって距離を決定し、打つ方向を決め、ボールにどんな回転をつけるか設定し、最後に打力を設定する。

打力のメーターはボタンを押すと上昇し、放すとショットしてくれる。ただしちょっとでもメーターがオーバーしてしまうとチョロし



グリーンを上から見たところ。傾斜がわかるかな。



ボールを打ち終わったところ。ナイスショットだ。

てしまうのだ。なお、グリーン上も同じ方法でのショットとなる。ただし網目に表示されるグリーンの傾斜を読まないでダメだよ。

①クラブ選択



画面左下に注目。ここで飛距離を確認しながらクラブを選択する。

②方向選択



画面右上に注目。この十字マークで打つ方向を決定。もつと左かな。

③打点選択



画面左上に注目。赤い線が交差する点を打ち、ボールを変化させる。

④打力決定



画面右下に注目。このメーターで打つパワーを決定。フルで打て。

トーナメントプレイ

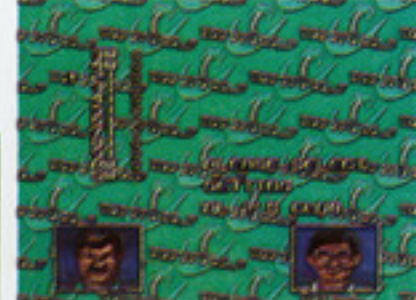
本物のゴルフの試合のように、18ホールを戦った最終スコアで優劣を決定するモード。各ホールを終了するごとに、自分が何位にいるかが表示される。もちろん他のプレイヤーの成績も時間とともに変化していく。



プレイ方法はストロークプレイと同じだけど、各ホール終了後に成績が見れるのが特徴だ。

ハンディマッチプレイ

対戦方法はマッチプレイと同じだが、各ホールで勝った側が、負けた側のクラブを1本奪うことができる（ドライバー、パターは不可）。負け続けるとクラブがどんどん減っていくというサバイバル・ゲームになるのだ。



基本的にはマッチプレイと同じルールなんだけど、勝つとクラブを奪えるのがスリリング。

美しきビジュアル②

ボールがどこにあると、その地点から見た風景が3Dで表示される。その場所でグルリとまわりを見れば、360度の風景を見ることも可能。まるで本当に南国のゴルフ場にいる気分が味わえるのだ。感激！



テラドライブの情報をキャッチアップ!

TERA

テラコミ COMMUNICATION



「インディアナ ジョーンズ」の最新作だ

MEGA-CDでも移植予定の作品を一足お先に紹介しよう!

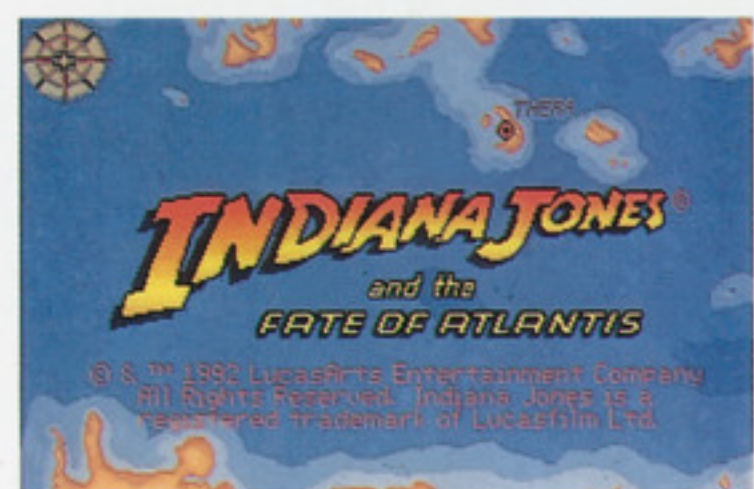
Indiana Jones and the Fate of Atlantis
Graphic Adventure

「インディアナ ジョーンズ」の最新作は、日本名で「アトランティスの運命」というサブタイトルがついている。このシリーズは、ゲームより映画のほうでおなじみだろう。

実際、アメリカでは4月から新しいシナリオで、TV放映しているそうだ。その作品がいち早くゲームとなったというわけだ。この作品を開発したルーカス・フィルム・ゲームズは、前号で紹介した「モンキーアイランド2」など数々のアドベンチャーゲームの作品を発売

している。

これらの作品を見ると、やはり映画を作っている会社だけあって、ゲームも映画と同じようにストーリーに凝っているものが多い。今回の新作では、ストーリーだけでなく、グラフィックもVGAを採用し、かなり凝ったものになっている。しかし、開発がアメリカなので英語という欠点はあるが、マウス対応、アイコン表示、コマンド形式のメニュー画面



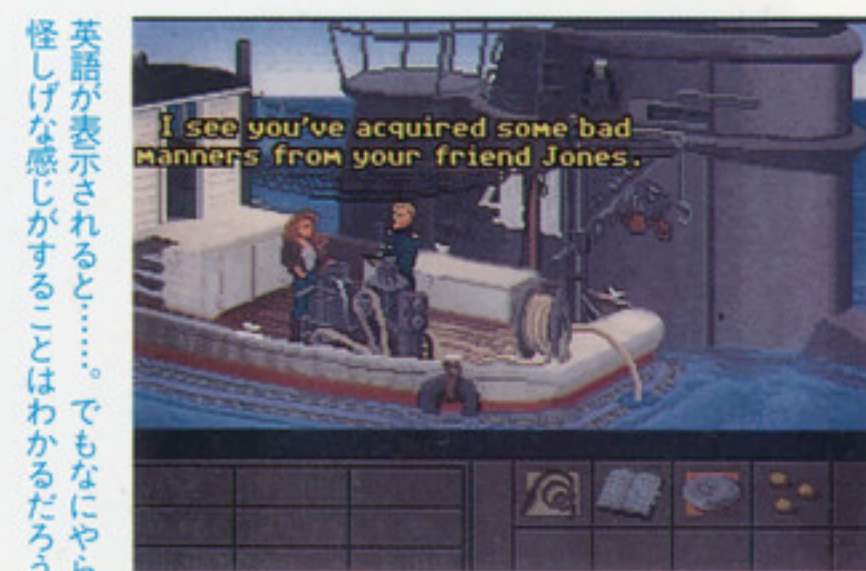
これが新作インディアナのタイトル画面だ。映画のようなストーリーが君を待ち受けているぞ。

などがうれしいところ。とりあえずハイライトシーンをとくにご覧あれ。



男と女が密談。船にでも乗せてもらおうというこんなたんなのか?

お宝を求めて海底を探索。ネックレスのほかに何かはないのかな?



英語が表示されると……。でもなにやら怪しげな感じがすることはわかるだろう。



妙なところに迷い込んでしまったぞ。こちらが出口か?



宝は持ち去られた後か。箱だけ残されているが、中はカラ。

MEGA-CDではココを移植して!!

前作ではアドベンチャー的な感じよりは登場するキャラクターのやりとりがけっこう笑えた。今回の作品もところどころに笑える場面が盛り込まれている。それにやはり、リアルなグラフィックがゲームを引き立てている。

メガドラでも最近、IBM PC版からの移植タイトルが多くなっている。ちなみにこの作品もMEGA-CDで発売が予定されているのだ。開発はビクター音楽産業。じつはビクターとルーカスフィルムは共同制作の契約を結んでいるのだ。ゲーム内容もス

トーリー重視なだけに、けっこうハマるタイプのゲームなのだ。こんなアドベンチャーゲームを日本語環境、それもMEGA-CDでプレイしてみたいものだね。ビクター音楽産業に期待しよう。



VGAを使ったグラフィック。緻密な背景の絵がMEGA-CDでどう表現される?

新作ソフト情報

日本語の指示で操作しやすいフライトシミュレーター！

フライト・オブ・ジ・イントルーダー

ついにDOS/Vの日本語環境でプレイできるフライトシミュレーターが発売された。アスキーから、価格9,800円で発売中。

このゲーム、英語版では過去2回ほど紹介したが、今回は日本語バージョンを入手したので紹介することにしよう。

ところで、DOS/Vだから、といってどう変わったんだ、フライトシミュレーターは英語だからいいんだと意見をお持ちのか



画面の上のほうにカタカナで日本語される。



コンピュータが敵機の居場所を教えてくれる。

たもいるかと思う。マニアの方に言わせれば、ごもっとも。しかし、IBM PC版をはじめとしてフライトシミュレーターは全体的に難しすぎる。それに付属されているマニュアルは分厚くすべて英語。なかなか取っつきにくい。このゲームでは日本語マニュアルに加え、日本語の表示。いままで手を出せなかった人でも入りこめるようになっている。そこで、この「フライト・オブ・ジ・イントルーダー」なんだが、入門ソフトといえるほどやさしくはないが、興味がある人ならきっと楽しめるはずだ。



困ったときにはレーダーが頼り。あくびして大丈夫かな。



テラでは面白いといわれるフライトシミュレーターだが……。



自分の視点を自在に変えられる。



障害物の位置もコンピュータが教えてくれる。

パズルコンストラクション

コンストラクションでもココまでできる!!

テラドライブならではの機能を使い、オリジナルのゲームが作れるセガの「パズルコンストラクション」。今回も作品が送られてきた。以前ゲームを作ってきた井東晃くんって覚えているかな。じつは再び新しい作品を送ってくれたので、紹介しよう。今回の作品はかなりの力作だ。タイトル画面なんかも作ってくれた。ここまでくると本格的なゲームも作れるんじゃないのかな？



このゲーム画面は横スクロール。しかし、ソニック（ピース）は上から落ちる。

井東くんはなんとゲームのタイトル画面までも作ってくれたのだ。

●パズルコンストラクション作品募集●

今回紹介した井東晃くんのように、「パズルコンストラクション」でオリジナルのソフトが作りたいという人はハガキに「ゲームが作りたい」と書いて送ってください。抽選で、「パズルコンストラクション」を送りますので、送られてきた方はゲームを作ってフロッピーディスクを送ってください。力作は誌面で紹介します。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)/BEEP!メガドライブ編集部「TERAコミ パズルコンストラクション」係まで。(締切は7月8日(水)必着)

MAGAZINE

シエラ・マガジン

「キングスクエストV」や「ライズオブザドラゴン」など数々のアドベンチャーゲームを出しているシエラオンラインから発行されている季刊雑誌シエラ・マガジン「INTER ACTION」が発行された。シエラのゲームはもちろんのこと、海外の情報などが盛りだくさん。人気ソフトBEST10、新作ソフトの情報もあるよ。



英語が少しわかる人なら読みこなせるのではないかな？

プレゼント

フライト・オブ・ジ・イントルーダー

アスキーから発売中の「フライト・オブ・ジ・イントルーダー」を3名にプレゼントしよう。希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、テラドライブへの意見・質問を書いて、〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル/ソフトバンク(株)/BEEP!メガドライブ編集部「テラコミ7月号プレゼント」係まで送ってね。



締切は7月8日(水)必着。(提供:アスキー)

BINARY ANALYSIS

HISTORY of the TV-GAMES



TVゲームの歴史 第5回 文責：渋谷洋一／監修：漆原龍之介

“ポストインバーダー”を狙う

1978年、空前絶後の大ブームを呼び起こし、一大社会現象にまでなった大ヒットゲーム。タイトル「スペースインバーダー」。その大ブームに便乗しようと、チャンスを狙っていた山師が、当時それこそ様々にごろごろと湧いてきた。インバーダー基板をコピーして、一攫千金を得ようとする者。街の空き地を突貫

工事でゲームセンターにして、この期に一気に金を巻き上げようとする者。一丁「インバーダー」を、俺も作ってみるかと思見、実行する者。そんな者たちのおかげで、「インバーダー」はアツという間に飽和状態になり、インバーダーブームは意外にも早く終焉を迎えた。

今回からは、それら各社のインバーダー基

板を改造、ROM交換などをして、“ポストインバーダー”を狙った作品を紹介。これまでのゲームに比べ、ゲーム内容も複雑になってきているので、多数のビジュアルを用い、作品1つ1つを丹念に解説していく。“インバーダー”からソフト的に大きく進化、変貌した、多彩で鮮烈なビジュアルと内容を感じてほしい。

1978 SEGA/「HEAD-ON」

1979年当時、テレビや週刊誌などで盛んに“ポストインバーダー”とうたわれていた。セガの「ヘッドオン」。

5つのレーンからなるサーキットを、上下左右にある車線の無い部分でレーン変更し、ドットを消しきるのが目的だ。真正面から衝突してくる敵の赤い車は、1面2面では1台。3面4面では2台。なんと5面以降では、一度に3台も登場する。見てわかるとおり、たいへんシンプルなゲームデザインだが、そのゲーム性は奥が深く、必然的に面ごとに攻略パターンが違って来る。敵車の台数とその速度の調整だけで、プレイヤーを熱くさせる素晴らしいゲームバランスを取っているのは見事だ。

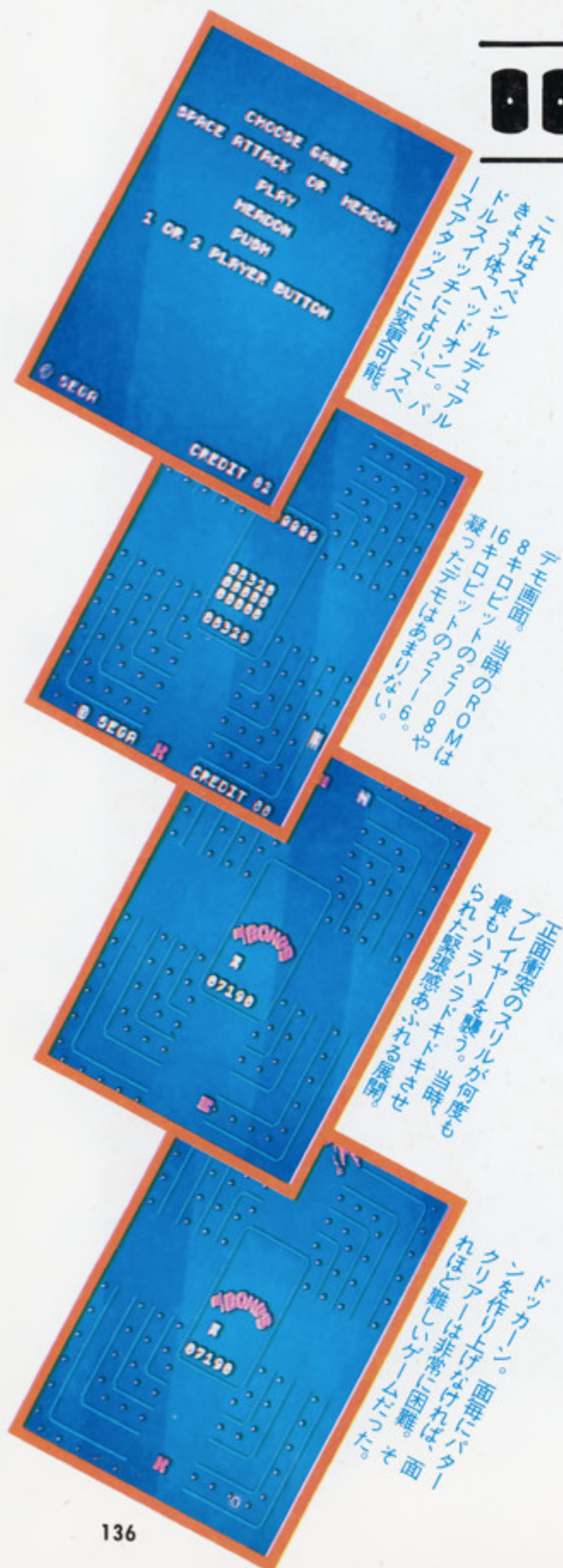
常に正面衝突の死と隣合わせのスリルが心臓に響き、プレイヤーに強度なプレッシャーを与え続ける。難易度は高く、面ごとに攻略パターンを作り上げなければ、面クリア

一は、ほぼ無理といっているほど困難。当時、上手といわれたプレイヤーは面ごとの完全な移動パターンを作り上げ、頭の中にあるパターン図を追いつながらプレイしていた。

基板にはグレムリンの社名が印されている。「ヘッドオン」という日本人の感覚からは発想できないようなネーミングはやはり、外国人が創り上げたものであろう。

「ヘッドオン」はアップライトきょう体の他にも、スペシャルデュアルと呼ばれたテーブルきょう体でも遊ぶことができた。このスペシャルデュアルとは「スペースアタック」と「ヘッドオン」が1つのきょう体に収まったもので、パドルスイッチによりどちらかのゲームを選択できた。

アップライトきょう体は横画面なのに対し、スペシャルデュアルきょう体では縦画面表示に変更されているが、ゲーム内容に一切の変更はない。



1979 UNIVERSAL/「GALAXY WARS」

インペーダーブーム直後、発売された数あるゲームの中で、最も「ポストインペーダー」にふさわしいと目されたのが、ユニバーサル「ギャラクシーウォーズ」だ。

ゲーム内容は'77年セガの「スコードロン」をヒントにしたもので、ロケットを発射し、隕石群をかわし上空のUFOを撃ち落とすというもの。UFOを撃ち落とし、得られるスコアはロケットとUFOの3段階に分かれた接触点で決定する。「インペーダー」のUFOの法則性を弾の発射数から接触点に変更したもので、ロケットを発射させるたび、毎回高得点を狙うという、プレイヤーにとって非常に射幸心をあおるものだった。

ロケットを発射し、UFOを撃ち落とすという設定は単純なものだが、その難易度は非常に高く、全33面をクリアすると表示される「ギブアップ」を出せるプレイヤーはほとんどいなかった。特定の面数をクリアすると「ベリーグッド」、「ワンダフル」、「ファンタスティック」など、プレイヤーをはげましてくれる。次のメッセージは何だろうと、プレイヤーの探求心をくすぐり、面を追って増える隕石の数やUFOの弾がプレイヤーを熱くさせた。プログラム容量は「スペースインペーダー」とまった

く同じの6キロバイトだが、その内容はまったく同じとは信じられないような奥行きのあるものだった。

当時、街のあちこちで林立した「インペーダー」だけのゲームセンター、「インペーダーハウス」。その中に占めるゲームの半数程度を、この「ギャラクシーウォーズ」が埋めつくした。その理由は何だろう。

抜きん出たゲームの仕上がり、プレイヤーを興奮させる攻略法の数々、外国旅行が当たるキャンペーン。いや、それはコピーの問題だ。「コスミックモンスター」の基板は「インペーダー」とコンパチブル。ゆえに「ギャラクシーウォーズ」もタイトー系インペーダーボードで動きそうな気がするが、ユニバーサルオリジナルの「ギャラクシーウォーズ」は1/0のICが抜けていて、電源を入れソフトがそれを確認すると、ゲームが立ち上がるようになっていた。コピープロテクトがしっかり掛かっていたのだ。

だが、その後なぜかユニバーサルはタイトーと不可思議な販売許諾契約を交わした。その契約の詳細は不明だが、発売されたタイトー版「ギャラクシーウォーズ」には、従来のタイトーインペーダーボードが使われていた。プロテクト用プログラムは除去され、インペーダーボードで直接動く、「ギャラク

シーウォーズ」が誕生したのだ。

これは事実上、「インペーダー to ギャラクシーウォーズ」改造キット見本の発売にほかならなかった。

「インペーダー」以前にはCPUプログラムを用いたゲーム基板はほとんどなく、TTL-ICで構成された基板ばかりだった。よって当然、コピーというものは基板ごとそっくりコピーするのが常識だった。だが、CPUが登場し、プログラムROMを交換するだけで、ゲームが変わるようになると、コピー問題は一変する。それまでは基板ごとコピーしていたので、一部の業者にしかそんな芸当はできなかったが、便利なマイコンが登場するとROMライターさえ購入すれば、個人レベルでコピーが簡単にできてしまうことになった。

当時、ROM書きこみ機は安いものでも数十万円したが、「ギャラクシーウォーズ」はきょう体こみで70万円。数千円のEPROMを6個買ってくれば、それまで使っていて、もう稼ぎのなくなった「インペーダー」が、ポストインペーダーと目されるほど人気のある「ギャラクシーウォーズ」に変わるのだ。この「ギャラクシーウォーズ」改造をきっかけに多数のオペレーターがROMライターを購入し、ち

よっとした改造ブームが起こる。一応「TTギャラクシーウォーズ」もROMを読み出す順番をソフト的に変更してあったが、ハードの知識がある業者はチップセレクト線やROMソケットを増設して、コピーした。「ギャラクシーウォーズ」は必要以上に出回った。配線コネクタの形状もスタンダードなものだったので、テーブルきょう体の使い回しがきき、結果、ゲームセンターで使われなくなったきょう体が駄菓子屋などにも流れ、何年も永く我々の目に映るようになり、名作といわれるようになった。

これだけメジャーなゲームになった「ギャラクシーウォーズ」だが、結局、ユニバーサルはあまり儲けることができなかった。マイコンチップの登場により、新たなコピー問題が浮び上がり、各メーカーは深刻に頭を悩ますことになった。

だが、タイトーはすぐに続いたのヒット作、「ルナレスキュー」を発表するが、新しいコピー対策はまるでなされていなかった。当然のごとく、「ルナレスキュー」もROMライターをもつ多くの業者に数多くコピーされてしまった。



●●●●●● GALAXY WARS instruction card ●●●●●●

スロット王、ユニバーサル。そのアメリカはラスベガスにおけるスロットのシェアは、現在実に80パーセントともいわれている。そして日本ではパチスロ。コンチネンタルの違法連チャンが、各新聞で取りざたされたのは記憶に新しい。そのユニバーサルと、もう1つのパチスロ界の雄が、サミー工業だ。このインストラクションカードが示すとおり、現在のパチスロ界の両雄が、その昔アーケードゲーム業界でも良きライバルとなっていた。両社の成功の歴史は、アーケードゲームからだ。

遊び方

- 硬貨を投入し、1人又は2人用のボタンを押して下さい。
- ファイアーボタンでミサイルを発射させ、更に押しつづけると、ミサイルのスピードが速くなります。
- レバーでミサイルを左右にコントロールしてUFOを攻撃して下さい。
- UFOの真下に命中させると、高い得点になります。
- 3,000点以上得点すると、発射台が1台増えます。

得点



〈UFO〉
50点〜500点
1バターンに1回のボーナス得点として600点のチャンスがあります。

ユニバーサルオリジナル、インストラクションカード。ハイスコアを得るためのポイントや、その得点の変化、メッセージまでも表示したいへん凝った親切なもの。

ハイスコアの秘訣

ハイスコアの秘訣は、それはUFOのどこにミサイルを撃てるかです。ミサイルのどの部分が撃たれても、得点に変わりますが、ミサイルの先端をUFOのどこに当てると、得点が高くなります。



(C) A. 800点の得点



(A) 500点の得点



(B) 200点の得点

得点の配分

得点数	A	B	C
1	150	100	50
2	250	200	100
3	350	300	150
4	450	400	200
5	550	500	250
6	650	600	300
7	750	700	350
8	850	800	400
9	950	900	450
10	1050	1000	500

(5段階以上はくり返し)

画面のメッセージ

次の画面表示をクリアし、高得点になると画面にいろいろなメッセージが表示されます。

- 3連射クリアー——GOOD!!
- 7 ——VERY GOOD!!
- 10 ——WONDERFUL!!
- 15 ——FANTASTIC!!
- GIVE UP!!

GIVE UP の出せるプレイヤーは競合相手のヒーローです。挑戦してみてください。

ギャラクシーアタック

遊び方

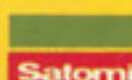
- 1人でも2人でも遊べます。
- 1人用……¥100(硬貨)……1ゲーム。
- 2人用……¥200 ……1ゲーム。
- 1人用・2人用いづれかのボタンを押して下さい。

Sammy GALAXY ATTACK

- ファイアーボタンでミサイルを発射させ、更に押しつづけると、ミサイルのスピードが速くなります。
- レバーでミサイルを左右にコントロールして、UFOを攻撃して下さい。
- UFOの真下に命中させると高い得点になります。
- 3,000点以上得点すると、発射台が1台増えます。



50点〜500点
1バターンに1回のボーナス得点として、600点のチャンスがあります。



サミー工業株式会社

サミー工業の「ギャラクシーアタック」は、「STギャラクシーアタック」ゲーム内容は「ギャラクシーウォーズ」とまったく同じだが、UFOのグラフィックがユニークなものに変更されている。

●●●●●● 1979 DECO/「ASTRO FIGHTER」 ●●●●●●

「アストロファイター」は街で見られるそのほとんどが、白黒モニターが使用されていて、このカラー版の「アストロファイター」は、あまり見かけることはなかった。

だが、当時このカラー版「アストロファイター」を一度目にした者は、それまでにない鮮烈なグラフィックに圧倒された。

それもそのはず、グラフィック方式はフルグラフィックで、ドット単位の8色カラー。当時最高のハードが搭載されていた。ROMの容量は12キロバイト。「インペーダー」の倍。そしてRAMの容量は3倍だ。

しかし、驚くべきは「スペースファイター」のハードスペックだろう。「アストロファイター」は、「スペースファイター」からの改造だから、ROM容量こそ増えているが、ハードスペック的にはまったく同一ということになる。当時のDECOの技術力は他のメーカーに比べ、相当抜きんでたものがあつたのだろう。

まず、「アストロファイター」を目にして驚くのはデモンストレーション時のタイトル表示だ。ライン文で書かれたようなタイトル文字がつつらと書かれ、自機がそれを一文字ずつ撃ち落としていく。

その爆発パターンも美しく凝ったものだ。

そして次に驚くのは、なにげなく流れる背景の星々だ。星々が7色に輝き、ゆっくりとスクロールしながら、下降してくる。それまでの真っ黒一色の背景とは大きく違い、豪華さを感じるものだ。

そしてさらに驚くのは、その効果音の素晴らしさだろう。クォーン、クォーンという発射音や、キューン、キューンというボス出現の鮮烈な音にはリバーブが効いていて、60年代SF映画に出てくるような独特の雰囲気を出していた。

コインを投入し、ゲームをスタートさせる。4種類の敵の多彩なフォーメーションとアルゴリズム。その戦闘には攻略的な要素がそれぞれあり、しかもシューティングゲームといえど、その倒す順番に重要性があって、このゲームはパズル的な面も持ち合わせていた。今のシューティングゲームとは違い、激しく動いて連射して敵を倒すというのではなく、敵の動きを予想し、1発1発狙い撃って戦う、奥の深い戦闘だった。

最後はボスとの一騎討ち。左右に広がるオーロラが7色に輝く様に圧倒。とても美しく感じた。

■■■■■■ ASTO ASTRO FIGHTER demonstration ■■■■■■



これが「アストロファイター」のデモ画面。当時これほど凝ったデモは非常に珍しく、見るものを圧倒させた。ライン文で命令されたかのようなタイトルがつつらと表示され、自機がその文字、一文字一文字を撃ち落としていく。さらにその爆発パターンの多彩な色彩に、プレイヤーは圧倒される。

これは当時では大容量の領域に入る、12キロバイトのROM容量によって実現されたものだ。現在のDECOのゲームもデモのできには、素晴らしいものがある。

STAGE 1



敵キャラは、ボーリングのピンを逆さまに並べたようなフォーメーションで出現する。



隙間なくフォーメーションを組んでいるので、連射すればバンバン当たり、連続的に破壊できる。



敵をすべて倒さないと、自機は一段上昇してしまい、その面のはじめからやり直しになってしまう。

STAGE 2



横一直線、2列に並んで出現。下降してくるときの動きがとてみやすい。動きを先読みして撃て。



攻略のポイントは必ず端から順々に倒していくことだ。そうしないとかなり痛い目にあうことに……

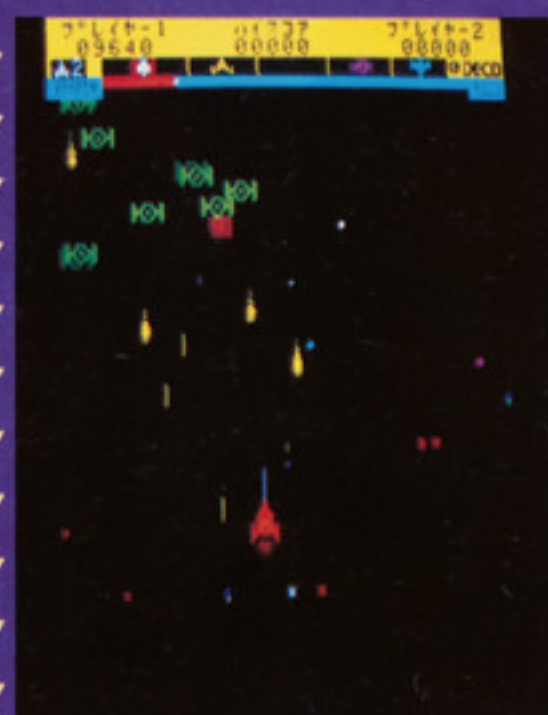


そらみたことか。敵の斜めからの攻撃に、絶えられず死んでいく悲しい姿。

STAGE 3



*スターウォーズ*に登場するタイ
ファイターをモデルにしたであろ
う「アストロファイター」3面の敵



たまにいっぺんに固まった状態で出現する。こういうときに狙い撃つと、よく弾力激をすり抜ける。



斜めに大きく動く、そのアルゴリズムはつかみどころがなく、このゲームで最も難しい面とされる。

STAGE 4



縦一列、3機編隊で攻撃してくる
4面の敵。連射して攻撃すればい
いが、たまに弾が敵をすり抜ける。



3発目の弾を発射したと同時に、横へ移動し、即座に次の攻撃に移る。それほどシビアな戦闘だ。



ボスを何度も倒し、何周もした状態では、このようにいっぺんに大編隊で敵群が攻めてくる。

fighting the BOSS



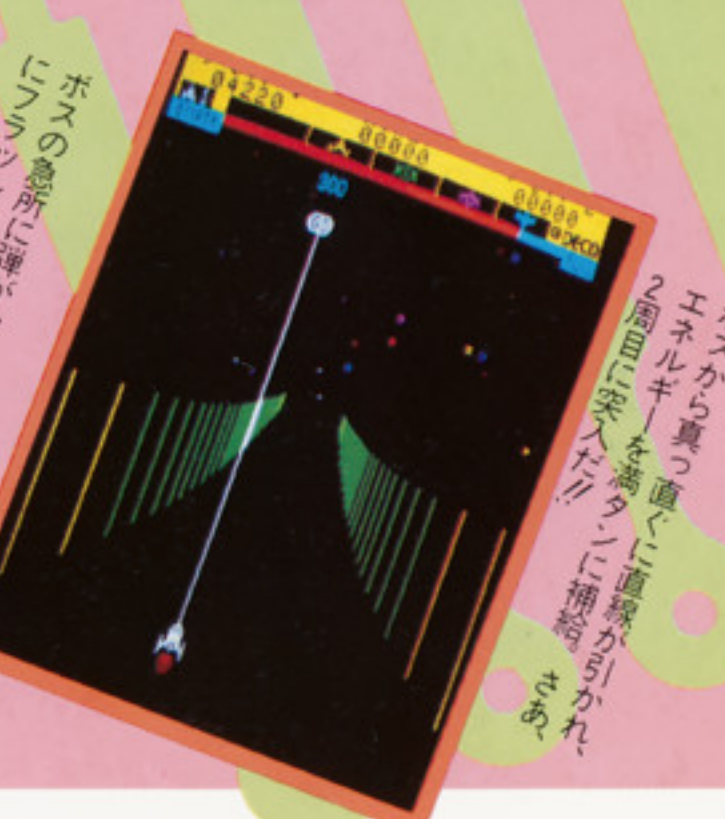
キーユン、キーユンという独特な効果音が響く。急所は小さく、なかなか当てることができない。



左右に広がるオーロラが、七色に美しくグラデーションを描きながら、雲間を盛り上げる。



ボスの急所に弾が命中、
にフラッシュ。幻の一万点は出せず、300点。
画面が真っ黒く、
くそっ！



ホスから真つ直ぐに直線が引かれ、2周目に突入だ!

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、連絡先を忘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、7月8日（当日消印有効）です。当選者の発表は、本誌9月号の「びーふるランド」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6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せん。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。

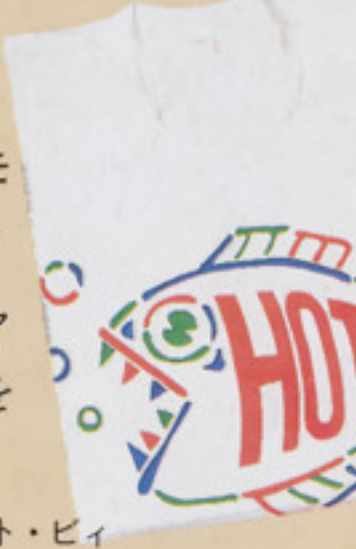


3 Tシャツ(M・Lサイズ)

各3名

「キングサーモン」のホット・ビィからTシャツを。サイズを明記のこと。

非売品/提供: ホット・ビィ



4 美樹本晴彦サイン入り「アイル・ロード」ポスター

10名

大好評の「アイル・ロード」ポスター。今度は美樹本氏のサイン入り。



非売品/提供: ウルフ・チーム

6 マンガ「シャイニングフォース」テレカ

あれから5年後の世界を「月刊少年キャプテン」で好評連載中。

5名

非売品/提供: 月刊少年キャプテン編集部



5 「魔天の創滅」テレカ

正統派RPG「魔天の創滅」テレカをプレゼント。

非売品/提供: 講談社総研



7 「WONDERMEGA」テレカ

お遊び革命起こるか「WONDERMEGA」テレカを日本ビクターから。

非売品/提供: 日本ビクター



8 「サンダーフォースIV」ダイジェストCDシングル

5名

最新作ついに登場。発売まで待ちきれない人のためのスペシャルCDシングルだ。

提供: テクノソフト



INFORMATION

6月初旬に開催されたトイショーに、MDの新作がかなり出展されていたが、とりわけ現在のMEGA-CDの状況を考えると、1日も早くこうしたラインナップの発売を切望したいところだ。ゲーム産業の主役はとにかくソフト。雑誌がいくら盛り上げて、脇役ばかりの映画では面白くないように、ゲームはソフトがなければ始まらないのだ。さて、次号は、創刊3周年記念特別号だ!

次号は
7月8日(水)
発売です。

質問テレホン

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歳以上の東京近郊在住で、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。

S TAF F

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤 裕
●編集スタッフ
西村 亨
竹谷浩治
石坂英作

大内めぐみ
錦織 正
(スタジオハード)
中島泰司

佐々木博行
梅岡 昇
(ワークハウス)
田中 茂
遠藤ひろき
(メディアミックス)
吉岡聖乃
鈴木 剛(MUSE HOUSE)
藤森英明
野安幸男
(ターニングポイント)
Special Thanks:
MEGA PLAY(U.S.A.)
TILT CONSOLES(France)
MEGA FORCE(France)
SEGA FORCE(England)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
吉田 滋
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原 智
小林 仁
戸塚義一
鈴木智由
楠田理子

渋谷洋一
金井 修
永田洋子
石渡健太
●レイアウト
渡辺 緑
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
水野康子(Y2)
●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
吉村勇子
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

発売日延期のお知らせ

メガCD用ソフト「魔法の少女シルキーリップ」は、更に良い内容にするために、
6月19日に発売日を延期させていただきます。

楽しみにしている皆さんには、
大変ご迷惑をお掛けいたしますが、
素敵なゲームをお届けする事をお約束いたしますので、
もうしばらくお待ちくださいね。



ごめんなさい...

魔法の少女

シルキーリップ

メガCD用ソフト
予定価格 7,400円(税別)
© TELENET JAPAN 1992



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

ユーザーホットライン 03-5394-5510 どこよりも早くRIOTの新作情報が聞けるぞ。



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。



●クォータービュー画面

斜め上から見たマップでは戦闘シーンや、砦の建つ様子、地形の様子など、より立体的にリアルさを表現しています。



●可変ウィンドウシステム

普段よく使うウィンドウは画面に開いておき、あまり見ないウィンドウは閉じておくこともできます。これにより、最も見やすい画面レイアウトを創り出して、プレイすることができます。



●リアルタイム対戦モード

2人同時対戦が楽しめるモードです。画面が左右に分割され、左側(赤)が1P、右側(青)が2Pのゲーム画面になります。

絶賛発売中
定価8,800円(税別)

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

歴史の足音が忍び寄る……

あの英雄“シーザー”が再び目を覚ます。

君をヒーローにする映像と音楽、そして野望、栄光、歴史が織りなすスペクタクル巨篇！

本格リアルタイム・ウォー・シミュレーション、前作を遥かに超え、ここに登場！！



●ストーリー

古代ローマ時代、市民の衆望を担うが故に、元老院の怒りを買った英雄
ジュリアス・シーザーがいた。

しかし、彼はその軍事的才能と雄弁により市民への影響は大きく、その失脚は
ローマ帝国の混乱を招く恐れさえあるため、元老院は直接手を下せないまま、
彼の政治的能力を不本意ではあるが拡大させてしまった。

そこで元老院はローマ帝国軍のもうひとつの雄、ポンペイウス軍と密約を交し
彼を合法的かつ隠密に失脚させる策を企て、先ず彼をローマから遠ざけるため
属領視察の名目で遠征の命を出す。

その遠征のおり、ローマから一通の命令書が下る。—アジア地域において
不穏な動きがある。貴殿は軍を動かし、速やかに鎮圧せよ。—

彼はその文面に陰謀の香りを愉しみつつ、船の進路を変えるのだが…。



AMBITION OF CAESAR II

シーザーの野望II

株式会社 マイクロネット



この商品は、株セカ・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

2年の沈黙を破

サンダーフォースIV

THUNDER FORCE IV

- 2部構成シナリオによる壮大なゲーム展開。
- 強力なアイテム群を満載、シリーズ最強NEWウェポンも登場！
- 迫力ある大画面、上下自由スクロールモードを新搭載。
- 華麗なグラフィックによる衝撃の多重スクロール・シーン！
- 全ステージを多彩に演出するクリアなサウンド、更にステレオ対応の効果音もクオリティアップ！

'92年7月24日発売！

価格8,800円(税別)

り、シリーズ最新作ついに登場!!

絶賛の嵐を巻き起こしたスーパーSTG「サンダーフォースIII」から2年
大容量8メガROMを得て、更にハイパワーSTGとして生まれ変わる。

限定プレス
5,000枚

シングルCDの御案内

オリジナル8cmCD「サンダーフォースIV」スペシャル
ダイジェスト」ゲームにさきがけ限定販売。

「サンダーフォースIV」のゲームシーンを熱く演じる大
迫力サウンド/アレンジバージョン1曲を含む全6
曲を収録/ソフトの発売まで待てない君は、今すぐ
申し込みよう!

CDをご希望の方は、①住所②氏名③年齢④職
業(学年)⑤電話番号⑥CDの枚数を明記し、CD
1枚につき郵便局の定額小為替1,000円(消費
税、送料込)を同封して、当社へお送りください。尚、
商品はお申し込み受付後10日程でお届けいたし
ます。

【宛先】〒857 佐世保市福石町4-14

株式会社テクノソフト

「TF4ダイジェストCD」係

ただいま好評
発売中です!



●開発中のバージョンにつき、製品版とは多少内容が異なる場合がありますので、ご了承ください。●限定製造ですので、7月以降は当社へ在庫の確認をされてからお申し込みください。

●'93年春完成 新社屋



スタッフ募集!

(年齢22才位まで)

●プログラマー

詳しくは電話にて
ご連絡ください。

〒857 佐世保市福石町4-14
株式会社テクノソフト「人事課」
TEL (0956) 33-5555

●オリジナルACボード





ツガンと登場!! 片山まあじゃんここにアリ!
ぎゅわんぶらあ じこちゅうしんは
自己中心派
6月12日発売予定 3,800円(予価)
麻雀ゲーム ©1992 SEGA ©片山まさゆき/講談社
©1992 GAME ARTS/YELLOW HORN.

"ハンディゲームの基本は麻雀!"というワケで、麻雀を知らない人でも、指導者がついて教えてくれる親切設計。24人のキャラの中から選べる超個性的な対戦相手は、原作のファンなら感涙モノだ。もちろん友達との対戦プレイもOK!



協力が、対決か?

対戦型ソフト2本!!



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 電話 03(3742)7068 お客様サービスセンター



AERIAL ASSAULT™

～エアリアル アサルト～ 6月5日発売予定
3,500円(予価) シューティングゲーム ©1992 SEGA

撃つ。とにかく撃つ。パワーアップアイテムを取って強くなる。そしてひたすら撃ち続ける。ステージは海上、雲海、基地、宇宙と、各面の大ボスを倒すごとに変わってゆく。ストレートであるが故に、正しくオモシロい"エアリアルアサルト"登場!!



美しいグラフィックと、抜群の操作性の。
"真・シューティング"



ゲームギア本体 19,800円
ゲームギア専用TVチューナーバック別売 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。

