平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1992 9月号 SEPTEMBER

SOFT BANK MONTHLY

BEEP! MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

1992年9月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻9号通巻93号

480 YEN

別冊付録
MEGA-CDソフトカタログ
イエローページ
'92年夏
全国版

MEGA-CD PRESS

ダークウィザード サンダーストームFX
アフターバーナーIII ライズ オブ ザ ドラゴン
電忍アレスタ スイッチ

ランドストーカー
提督の決断/CRYING/ヴィクセン357

特報!
ファイナルファイト
あのカプコンの名作がMEGA-CDで登場

特集
THE SERIES
制作スタッフが明かすメガドラ続編の行方!
ソニック2、ベアナックル2、FSIVなどの大作を徹底調査!

© セガ・エンタープライゼス

MEGA CD

世界を救う軍勢は、闇の者か、光の民か！



DARK WIZARD

『ダークウイザード ～蘇りし闇の魔導士～』 ©SEGA 1992 シナリオ&監修 寺田憲史



MEGA-CDディスク
9月発売予定 6,800円予価

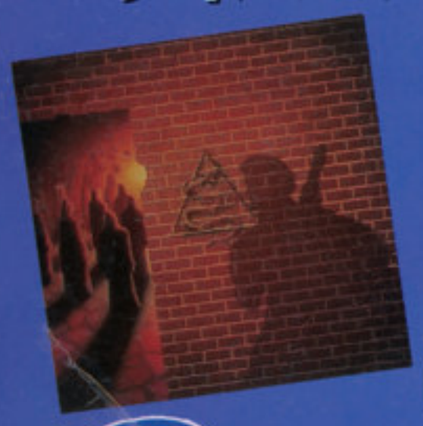
ハイクォリティ・サウンドとフルアニメーションの衝撃がたっぷりと楽しめ、さらに、MEGA-CDディスクならではの壮大なゲーム空間が、ファンタジック・ワールドで展開する超話題作。登場する4人の主人公それぞれに、想像を超えた運命があり、数々の試練が行く手に待ちかまえている。このマルチプレイヤー、マルチエンディングの醍醐味が、もうすぐ君のもとへ…。







サイバーパンク・ハードボイルド!



ライズ・オブ・ザ・ドラゴン

Rise of the Dragon

MEGA-CDディスク 8月21日発売予定 6,800円予価

Copyright © 1991 Dynamix, Inc., Eugene, Oregon USA. All rights reserved.
Original characters are copyrighted characters of Dynamix.
The trademark "Rise of the Dragon" is owned by Dynamix. Unauthorized use is prohibited.







メガドライブのハイパーアタッチメント

MEGA-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。



SEGA

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

MEGA DRIVE

修羅の門

阿修羅の技を極めし者、陸奥圓名流の奥義を授く。

Characters ©川原正敬／講談社 Video Game & Computer Program ©1992 SEGA



戦乱の時代に生まれた阿修羅の技、陸奥圓明流。
その奥義は、五体だけを使って相手を倒す究極の格闘技だ。
それゆえに、鬼神の使う技と恐れられた、最強の武術なのである。
そして今、陸奥圓明流の継承者、陸奥九十九は、
修羅の門をくぐろうとしている…。

メガドライブカートリッジ
8月7日発売予定 6,800円予価

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の
カートリッジがついてくる!

メガドライブ プラス ワン

超高速アクションゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のゲームカートリッジが入っている限定パッケージなのだ！さらに、アンケートはがきに必要事項を記入して送ると、発売予定の「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」が、抽選で200名様に当たります。
応募締切：1992年9月30日（当日消印有効）



メガドライブ +1 プラスワン

めちゃラッキーな
トクダネです。

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

バーチャルアドベンチャー



オレの名は、ライル。
世界中をまたにかける、トレジャーハンターさ。
「キング・ノールの財宝」っていう、
今までとは、ケタちがいのお宝の話を聞いたとき、
オレの五臓六腑は、ブルブルふるえたぜっ！
プチデビルの「フライデー」といっしょに
財宝の眠るという、メルカトル島に行くのさ
そこから先は……あんた次第だぜっ！

LAND STALKER

ランドストーカー

～皇帝の財宝～

驚異の新システム(DDS520)により、ついに実現した立体電子世界。——今、ゲームは二次元から三次元時代へ。

ヒレ DDS 520
Diamond Shaped Dimension System

*DDS520：菱形で構成された3次元空間システム







メガドライブ +1 プラスワン



ラッキーなトクダネ!!

人気ゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホック」が、ついてくる、お得なメガドライブプラスワンに入っているアンケートハガキを送ると、抽選で200名様に年末発売予定の「ソニック・ザ・ヘッジホック2」が当たります。
応募締切：1992年9月30日(当日消印有効)

ランドストーカー
～皇帝の財宝～

9月発売予定 8,700円 予価

16メガ
バッテリーバックアップ



SEGA

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

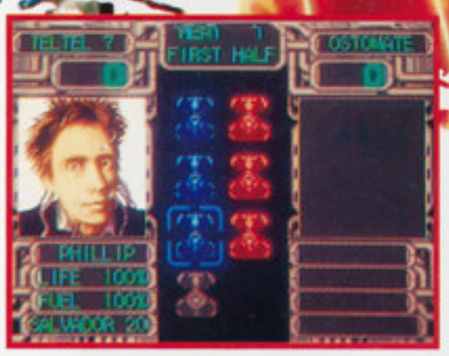
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです

MEGA DRIVE

Victor

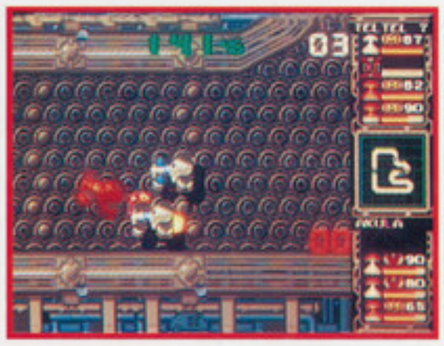
これまでは格闘技には

カー・アクションのスピードと興奮にローラー・ゲームのスリルをミックスした全く新しいカー・レース・ゲームの登場だ。









近未来ハイパー・カー・アクション・ゲーム

メタルファング

METAL FANGS

用意された32人の変化にとんだプレイヤーから4人を選択して1チームを編成。「攻撃」と「守備」に分かれて対戦し、決められた時間内にどれだけ周回出来るかのポイントを争います。相手を妨害したり、クラッシュさせたりと作戦を考えながらのプレイは、まさに格闘技。

9月25日発売

希望小売価格
¥6,800
(税別)

© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16



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

メガCDだけのバーチャ

MEGA CD

体験しよう“メガCD”の迫力

サンダーストームFX夏休み全国大会　8月1日～8月31日
お近くの「ポスター、のぼり、ソニックシール」のあるお店で開催
（一部参加店では限定店舗のみ実施します。くわしくは各店にお問い合せください。）

LDゲーム・シリーズ
第1弾
8月下旬発売!!

■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

THUNDER STORM FX

© 1992 DATA EAST CORP/TELENET JAPAN-WOLF TEAM

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル6F



時空少女レイカがメガCDでタイム・ワープ!
時を翔ける美少女バーチャル・アニメ・アドベンチャー

ルLDゲーム・シリーズ!!

MEGA CD

LDゲーム

アーケードで８年程前、全盛を極めた体感ゲームの先駆的ゲーム。当時最新のレーザーディスクを駆使し、多くのファンを得たが、メンテナンス上の営業理由でゲーム・センターから姿を消した。しかし現在、２ＣＰＵを搭載した“メガＣＤ”の登場に至り、遂に、家庭用ＴＶゲームでの体感プレイが実現可能となった!!

■タイムマシン強奪犯・ルーダを追って過去・未来■時の狭間に仕掛けられた罠をタイム・ストップで切り抜けろ!■多数の分岐がレイカの運命を左右するマルチ・ストーリー■ディフォルメ・キャラにカワイク瞬転、ノンストップ・フルアニメ10,000枚

LDゲーム・シリーズ
第2弾
近日発売!!

TIME GAL
ータイム ギャルー

© TELENET JAPAN/WOLF TEAM 1992,LICENSED BY TAITO CORP

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

LUNAR

THE SILVER STAR

ルナ――ザ・シルバースター――



MEGA-CD専用

好評発売中 標準価格7,800円(税別)

GAME ARTS 株式会社ゲームアーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL.03(3984)1136(平日10:00～17:00)

MEGA DRIVE

MEGA CD

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．

薄暮にそまる大地．やがておとずれる闇．
その残光をさえぎり立つ影!!　それは!!









イラスト/窪岡 俊之

©GAME ARTS/STUDIO ALEX

キャッチフレーズなんて、ホントに、いらん。

AFTER BURNER III

TM

アフターバーナーⅢ



あの名作、アフターバーナーが帰ってきた。4大特徴はこれだ!!

①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。
②メガCDの機能をフルに活かした、ハイパー・サウンドとリアルグラフィック。
③プレイヤーの視点に合わせて、前後に動くダイナミック・コックピット・システム。
④アフターバーナー・レベルは、スロットルでクイック・コントロール。

今秋新発売予定

メガ-CD専用
FM-TOWNS版も予定

©SEGA 1991
REPROGRAMMED BY CRI 1992

価格8,400円(税別)

おくれて ごめん



売れ行き絶好調!!
(スピードボール2)
4メガROM 価格6,800円(税別)

©1991 The Bitmap Brothers
ALL RIGHTS RESERVED
©1992 CRI

MEGA CD　MEGA DRIVE

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

あの香山リカ先生も、実は、やっとる。

ダダダダーン

TM



ていらの　あろ　ぴーちゃん　とりけら　すてご

まったく新しい、コミカル戦略シミュレーションゲーム、7大特徴!!

①弱肉強食の世界を再現。食物連鎖生態系シミュレーション・システム。
②思わずニッコリの超かわいいキャラクターが登場。
③多種多彩な美しいマップがダイナミックに変化。
④キャラクターそれぞれの性格で、抜群の戦略性を体感。
⑤プレイヤーが攻撃するたびに、動きを変える宇宙人ロジック。
⑥ルールを覚えるために〝れんしゅう〟面も挿入。
⑦ゲーム好きの精神科医、あの香山リカ先生がしつこく監修。



香山リカ先生

7月24日新発売

8メガROM SLG　価格8,800円(税別)

©CSK 1992
CRI 1992



好評発売中!!
(ギャラクシーフォースII)
価格8,400円(税別)

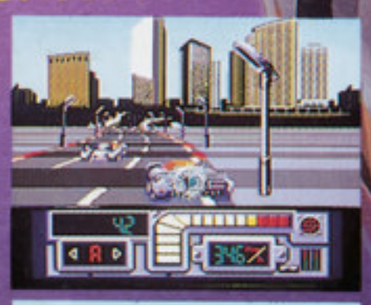
©SEGA 1988
REPROGRAMMED BY CRI 1991

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
●詳しいお問合せはアミューズメント事業部営業部までどうぞ。

SIMS

あの『アウトラン』スタッフが送り出す自信作！
驚異の新感覚3Dレースゲーム出現!!

時は近未来、サイバネティックカーで疾駆する若者たち。アクセル全開でコースをクリア、クラッシュ覚悟の壮烈なタイムアタック。ベストラップを叩き出せ!!









● 未来都市・ドームシティを舞台としたタイムトライアル・レースゲーム。 ● MD版アウトラン同様の3D処理。スクロール・スピードはさらに速く（当社比120%）。コースはさまざまな分岐を見せて飽きさせない。 ● この疾走感は、まるでジェットコースター・フィーリング。さらにトンネル、隠し道路、ジャンプ台、落とし穴などTVゲーム機では今まで見たことのないトラップの連続で、息もつかせぬスリリングな展開。 ● バックアップRAM搭載で、リプレイと全てのタイム記憶が可能。タイムを競い合うことができる。

© SIMS 1992

'92 8月 発売予定

ジャンカーズハイ

8メガROMバッテリーバックアップ搭載

メガドライブ専用　価格未定

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㈹

※ゲーム中の画面は開発中のものです。ゲームの仕様は変更されることもあります。

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

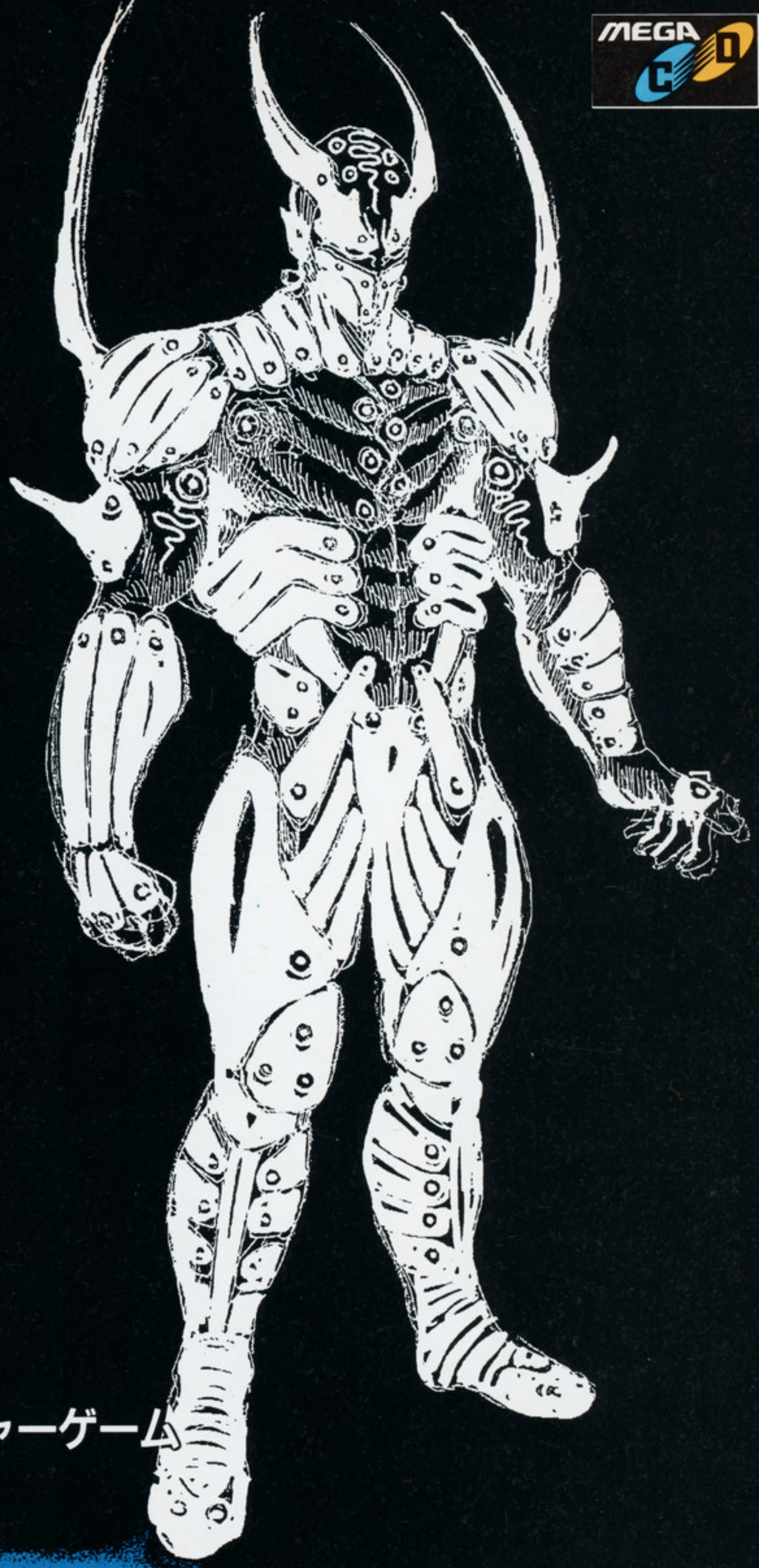
MEGA DRIVE

閃（せん）光（こう）！

ニューヒーロー誕生！
その名は、
サンダー!!

LIPシステム第2弾

Language・Instructive・Picture・System。
「魔法の少女シルキーリップ」で開発されたシステムで
対話によりプレイヤーのステータスや属性などが変化していく。
通常のADVのように行動やセリフを選択するのではなく
キャラの感情を選択して会話をするのが
LIPシステムの大きな特徴となっている。
今回の「Aランク サンダー」では
システムが更にバージョンアップされている。



スーパーヒーロー アドベンチャーゲーム

A-RANK

サンダー

原作・企画　遠藤正二朗
イラスト　韮沢　靖

'92年・冬 発売予定
価格未定

©TELENET JAPAN 1992

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。

株式会社日本テレネット

KOEI

伝説の超大作、ついに発動。

パソコンゲーム界をうならせた、あの超弩級ウォーSLGがやってくる！
赤城、加賀、大和——巨大戦艦を操る提督、あなたの手に太平洋の運命が握られるのだ。
詳細なデータ、リアルなHEX戦、豊富なアニメーション……SLGの神髄を、しかと見よ!!

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

MEGA DRIVE

メガドライブ
スーパーファミコン
9月下旬
発売予定



※画面写真はメガドライブ版のものです。

提督の決断

スーパーファミコン（8メガROM バッテリーバックアップ付）・メガドライブ（10メガROM バッテリーバックアップ付）：14,800円

●パソコン各機種:14,800円～16,800円/withサウンドウェア(CD付):17,200円●ハンドブック:1,860円(税込)●サウンドウェア CD:H29E-20006:2,987円(税込)/CT:26CE-1006:2,678円(税込)



フルオーケストラでおくる
巨匠入魂の一大交響詩！

■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、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■ スーパーファミコンは任天堂の商標です。/<メガドライブ版>この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。 ■価格には消費税は含まれておりません。

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

MEGA CD

今、万感の思いを込めて
気笛が鳴る……

名作アニメ、ついにアドベンチャーゲーム化！

GALAXY EXPRESS

銀河鉄道999

©松本零士・東映動画 ©TELENET JAPAN 1992

'92年12月発売予定 価格未定

聞いているかい！RIOT提供のラジオ番組「田中真弓と伊倉一寿のアニメドッカン」
JOQR文化放送（月～金23:20～23:30）

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。

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

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

KOEI

蒼き狼と白き牝鹿
元朝秘史
発売記念

伝説 光栄特別試写会に

協賛：㈱セガ・エンタープライゼス・東宝東和㈱・日本電気㈱・富士通㈱
協力：Oh! PC編集部・コンプティーク編集部・Theスーパーファミコン編集部・BEEP!メガドライブ編集部・ポプコム編集部・マイコン編集部・マイコンBASICマガジン編集部・マルカツスーパーファミコン編集部・ログイン編集部(アイウエオ順)
後援：駐日モンゴル国大使館・日本モンゴル文化交流協会

「信長の野望」「三國志」と並ぶ光栄・歴史三部作「蒼き狼と白き牝鹿」——史上最大の帝王、チンギス・ハーンの物語を日蒙共同でついに映画化!!

モンゴルからユーラシア全体へと瞬く間にその勢力を広げた奇跡の英雄、チンギス・ハーン。彼の偉業が今、自らが築いた国・モンゴルの力でスクリーンによみがえる！
時は12世紀末。何世紀にも渡る略奪と争いの歴史に、モンゴルの民は疲れ果て、古来より伝わる救世主『蒼き狼』を待ち望む日々が続く。そんなある日、王家の血をひく草原の勇者・エスゲイにひとりの男子が誕生した。彼の名はテムジン。彼こそが後のモンゴル族のハーン(王)、チンギス・ハーンの尊称を受ける男だったのである——モンゴル民族唯一の書『元朝秘史』に基づき、ドラマティックに、ダイナミックに、『蒼き狼』チンギス・ハーンの生涯を描き出す超大作。撮影期間3年、登場する人馬はのべ10万騎。まさに破格のスケールで13世紀のロマンが再現される！

東宝東和配給・世紀の大作「チンギス・ハーン」の公開に先駆けて、光栄は特別試写会を開催！全国6ヶ所・合計5千組1万名様を抽選でご招待いたします。しかも、来場された方にはダブルプレゼント！どうぞ、ふるってご応募ください。

【ダブルプレゼント賞品】
- ●日本電気㈱：PC-9801FA……6名様
- ●富士通㈱：FM-TOWNS……6名様
- ●㈱セガ・エンタープライゼス：メガドライブ……12名様
- ●光栄：ファミコンソフト「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」……100名様
- ●光栄：サウンドウェア「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」(CD/CT)……1,000名様
- ●光栄：「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」ジグソーパズル……4,000名様

その他多数の賞品があります。

【応募方法】官製ハガキに、住所・氏名・年齢・職業および希望の会場名をご明記の上、下記宛にお送りください。
(アンケートハガキは無効です)
〒108 東京都港区高輪2-19-13NS高輪ビル
ソフトバンク㈱BEEP!メガドライブ編集部「チンギス・ハーン」試写会係 宛

【応募締切】平成4年8月25日(当日消印有効)

【当選発表】ご招待券の発送をもって発表にかえさせていただきます。

【試写会日程・会場】
- 9/10(木) 大阪地区：厚生年金大ホール(6:00開場/6:30開演)
- 9/14(月) 東京地区：渋谷公会堂(6:00開場/6:30開演)
- 9/16(水) 札幌地区：共済ホール(6:00開場/6:30開演)
- 9/21(月) 名古屋地区：愛知(県)勤労会館(6:00開場/6:30開演)
- 9/23(祝) 福岡地区：都久志会館(1:30開場/2:00開演)
- 9/25(金) 横浜地区：神奈川県立青少年ホール(6:00開場/6:30開演)

チンギス・ハーンの激動の生涯をゲームで体験！KOEIの『蒼き狼と白き牝鹿』シリーズ好評発売中!!

愛に生き戦いに生きた英雄、チンギス・ハーン。
彼が抱いた夢が、ロマンが今、コンピュータゲームで再現される。
裏切りの続く日々の中で、血の絆がどれほどの力を持つか？
そして愛する人のために戦う男は、どこまで強くなれるか……？
あなたがチンギス・ハーンその人になった時、全てがわかる。



蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

- ●ファミコン/パソコン各機種：9,800円
withサウンドウェア(CD付)：12,200円
- ●ハンドブック：1,860円(税込)
- ●ガイドブック：910円(税込)
- ●サウンドウェア CD:H29E-20002:2,987円/CT:26CE-1002:2,678円(税込)

蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

- ●パソコン：PC-8801SR以降・PC-9801VM/UV以降(9月発売予定)：9,800円
withサウンドウェア(CD付)：12,200円
- ●サウンドウェア CD:KECH-1029:2,900円(税込)



株式会社 光栄



の蒼き狼、スクリーンに再来!!
カップルで1万名様ご招待!

チンギスハーン

豪華ダブル
プレゼントつき!!





チンギス・ハーン

モンゴル文字復興に伴う教育募金のお願い

みなさんは『モンゴル文字』をご存知でしょうか?チンギス・ハーンがウイグル文字を原型にして作らせた長い歴史のある文字ですが、1950年より使用を制限されていました。現在では、この『モンゴル文字』を復興する運動が進められ、1994年に公式文字として書物・教科書等に再度使用されることが決定していますが、モンゴルでは、それに必要な印刷設備や費用が大幅に不足しています。

今回の募金はその運動を援助し、青少年の教育を少しでも手助けをするために行われます。集められたお金は、モンゴル大使館を通じて、教科書の制作等の資金として運用されます。

下記の金融機関にてお取扱いいたしますほか、試写会当日の会場でもお受けいたしますので、みなさまのご好意をお待ちしています。

横浜銀行日吉支店 普通1109554　　富士銀行渋谷支店 普通2608018
住友銀行渋谷東口支店 普通1398076　さくら銀行渋谷西支店 普通3630900　「モンゴル大使館 元朝秘史(ゲンチョウヒシ)」係

CONTENTS

別冊付録
（MEGA-CD ソフトカタログ）
イエローページ
'92年夏全国版

新作ソフトをキャッチ・アップ!
新作スクランブル　P37
●スーパーHQ●忍者外伝
●エアマネジメント●ロードライアット
●ガントレット●パワーアスリート
●メタルファング●スティールタロンズ
●メガロマニア

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　P41
PART1
●提督の決断●CRYING〜亜生命戦争〜
●スプラッターハウスPART2
PART2　P61
●ランドストーカー〜皇帝の財宝〜
●熱血ドッジボール部サッカー編MD
●修羅の門●ランパート●サイドポケット
●ヴィクセン357

特集 THE SERIES　P97
制作スタッフが明かす続編の行方!
ソニック2、ファンタシースターIV、ベアナックル2などの大作を徹底調査!

特報! ファイナルファイトMEGA-CD(仮)　P34
あのカプコンの名作がついに登場!

特別企画
LUNAR座談会だ!!　P104
制作スタッフと語る
MEGA-CD大作RPGのその後

MEGA-CD PRESS
MEGA-CDのニューディスク情報を一足お先に紹介!
P97●ダークウィザード●アフターバーナーIII
●サンダーストームFX●電忍アレスタ
●ライズ オブ ザ ドラゴン●ブライ 八玉の勇士伝説
●モンキー・アイランド●ウルフチャイルド
●PRESENCE ノスタルジアII
●カプコンのクイズ殿様の野望●スイッチ
●天舞メガCDスペシャル●アークスI・II・III
●アルスラーン戦記●BLACK HOLE ASSAULT

P17 BEメガ・データランド
P22 お買い得一本勝負BEメガ・ドッグレース
P24 BEメガ・読者レース
P28 BEメガ・ニュース&インフォメーション
P30 BEメガ・ニュービデオゲームズ
P31 BE MEGA GENESIS INFORMATION
P32 BEメガCM探偵団
P33 BE MEGA RACING FREAK
P48 マルチメディア宣言／阿木二百
P49 びーぷるランド
P54 シムス通信
P56 ソニック通信
P58 クライマックス・エンターテイメント 絶頂王国
P85 BE MEGA パラノ帝国
P88 CRYING PRE STORY
P90 ジャムおじさんの本音で迫るTVゲーム業界
P91 セガ・ファルコム通信
P92 エリックの連チャン道楽コラム くぎづけ!ゲーム体験記
P93 冒険者たちの肖像／司　史生
P94 メガドライブはどこへ行く
P129 TERA COMMUNICATION
P130 BEEP! GAMEGEAR
P132 サンダーバーズ ARE GO GO!
P134 メガドラ裏技リーグ
P136 BINARY ANALYSIS HISTORY OF THE TV GAMES
P140 新連載! OH! NEOGEO
P141 BEメガ読者プレゼント





カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺　縁（アート・サプライ）

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブの売上げ動向をANALYZE!!



今月は期待作、異色作などがなかなかにぎやかにランクインしてきたなか、MEGA-CD用ソフトのほうがカートリッジをリードする形になったみたいだ。今後MEGA-CDにも注目作が多くなってくるから、カートリッジとの争いが見ものだぞ。

1位 NEW SOFT LUNAR THE SILVE STAR



3409 POINT

ようやく発売されたMEGA-CD期待のRPG「LUNAR」が見事トップに。サクサク進むテンポのよさと秀逸なシナリオはやる価値ありだ。

ゲームアーツ／'92・6・26／7,800円／ＲＰＧ／ＣＤ

2位 NEW SOFT 魔法の少女シルキーリップ



1241 POINT

あの究極のギャルゲーがなんと２位をキープ。先行イメージと違って(？)内容がなかなか濃いと評判だ。ＴＶアニメノリがイカスぞ。

RIOT日本テレネット／92・6・19／7,400円／RPG／CD

3位 前回2位 まじかる☆タルるートくん



474 POINT

あいかわらず好調な超低価格ソフト。デキのほうも安心なものがあるので、みんなにオススメできるね。今後もこの路線は定着か？

セガ／'92・4・24発売／3,880円／ＡＣＴ／4Ｍ

4位 前回3位 アイル・ロード



３Ｄダンジョン内は新たな試みも多いぞ。美樹本タッチも健在。

ウルフ・チーム／'92・5・29発売
7,800円／RPG／CD
382 POINTS

5位 前回1位 シャイニング・フォース



現在のメガドラソフトの代表格ともいえるRPG。キャラが最高。

セガ／'92・3・20
8,700円／RPG／12M、B・3
337 POINTS

6位 前回6位 中嶋悟F-1 HERO MD



解説者として活躍中の中嶋悟だけど、シリーズは不滅です？

バリエ／'92・5・15
7,800円／RAC／8Ｍ
330 POINTS

7位 NEW SOFT シーザーの野望Ⅱ



お得意のリアルタイムシミュレーションだ。忙しいぞ。

マイクロネット／'92・5・28
8,800円／SLG／8Ｍ、B・2
233 POINTS

8位 NEW SOFT グランドスラム



メガドラ初のテニスゲームはデキもなかなか。キャラも豊富だ。

日本テレネット／'92・6・12
6,800円／SPT／4Ｍ
170 POINTS

9位 前回5位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ



メガドラ本体と同梱されるほどの人気。最高の高速アクション。

セガ／'91・7・26
6,000円／ACT／4M
89 POINTS

10位 NEW SOFT スピードボール2



やっぱり人気の近未来格闘アメフト。対戦プレイは超白熱モノ。

CRI／'92・6・19
6,800円／SPT／4M
78 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!!

久しぶりに新作が多くてにぎわったG.G.ソフト。夏休みの行楽には、ＴＶチューナーつきでぜひもっていきたいよね。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	－	ぎゅわんぶらあ自己中心派 セガ／'92年６月12日発売／3,800円／TAB	136
2	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	73
3	－	ジョー・モンタナフットボール セガ／'92年５月22日発売／3,800円／SPT	65
4	－	エアリアルアサルト セガ／'92年６月５日発売／3,500円／SHT	52
5	－	ひょっこりひょうたん島 セガ／'92年６月２日発売／3,500円／ACT	40

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は６月１日～６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●シータショップ溝ノ口

1 ぎゅわんぶらあ自己中心派



すでに全機種制覇を成し遂げた麻雀ゲームの定番ソフト。G.G.版はキャラも多いぞ。

3 ジョー・モンタナフットボール



小さいながらも本格的なアメフトを再現してるぞ。

5 ひょっこりひょうたん島



懐かしいTVキャラたちが島を舞台に大活躍だ。

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!!



今月は超めでたいことにあの「ファイナルファイト」の完全移植が決定したのだ！　だいぶ以前から噂はあったが、このたびついに日の目をみたわけだ。この他「タイムギャル」の移植も決定してるぞ。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターⅡシリーズ カプコン／VG他	233
2	2	ロードス島戦記 ハミングバード／パソコン他	48
3	3	プリンセスメーカー ガイナックス／パソコン	46
4	6	三國志Ⅲ 光栄／パソコン	43
5	8	コットン セガ／VG	30
6	9	アラビアンファイト セガ／VG	22
7	18	ウルフファング データイースト／VG	21
8	10	サイレントメビウス ガイナックス／パソコン	20
9	13	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	19
10	11	天地を喰らう カプコン／VG他	17
11	16	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	16
12	5	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	15
13	20	餓狼伝説 SNK／VG	14
14	—	天外魔境シリーズ ハドソン／PCエンジン	13
15	4	キャプテンコマンドー カプコン／VG	12
16	17	ゼクセクス コナミ／VG	11
17	14	Ysシリーズ ファルコム／パソコン他	10
18	—	F-1エキゾーストノート セガ／VG	9
19	12	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	8
20	7	シムシティ イマジニア／パソコン他	7

※このポイントは7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 ファイナルファイト



移植機種はMEGA-CD。カプコン全面協力で完全移植を実現するぞ。詳しくは34ページだ。

祝 AYA



データウエストのサイキックディテクティヴシリーズ。DAPS搭載のアダルトなゲームだぞ。

祝 幻影都市



マイクロキャビンのMEGA-CD第一作は、サイバーパンクな雰囲気の超伝奇RPGなのだ。

※「ファイナルファイト」の画面はX68000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!!

世間はあいかわらず「ストリートファイターII」ブーム一色だけど、まだまだ王者の座は安泰かな？
メガドラへの移植の可能性は、はたして…。

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	—	コカコーラ・スズカ8アワーズ	ナムコ
3	2	F1エキゾーストノート	セガ
4	—	ウォリアーブレード	タイトー
5	—	コズモギャング・ザ・ビデオ	ナムコ

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

2 コカコーラ・スズカ8アワーズ



NEW FACE

通信対戦はもちろん、シンプルな操作で体感できるナムコの最新バイクレースだ。

4 ウォリアーブレード



2画面きょう体で展開する剣と魔法の大迫力アクションだ。マッチョふたたび。

©CAPCOM 1989 ©NAMCO

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!



前回までの上位陣ソフトが発表されて、今月は大波乱の上位ランキング。来月以降は「ソニック2」「ファンタシースターⅣ」などの超期待作がどう食い込んでくるかが見ものだが、それに続く「ファイナルファイト」の登場などで、年末にかけてのメガドラ、MEGA-CDは急加速で盛り上がり中だ！　次のポストに立つソフトは何か？　こりゃあ面白くなってきたぞ。

話題沸騰のLDゲームの移植がついに登場!!

1位（前回6位） **サンダーストームFX**

ウルフ・チーム／8月28日発売予定／7,800円／SHT／CD



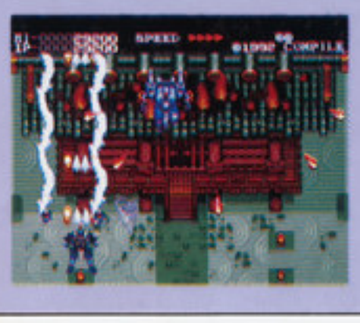
90 POINTS

なんといきなりトップに立ってしまった「サンダーストームFX」。デキのほうもスゴイの一言。このアニメには驚くぞぉ。

ストーリー性も深まってアレスタが華麗に舞う！

3位（前回4位） **電忍アレスタ**

コンパイル／10月下旬発売予定／価格未定／SHT／CD



32 POINTS

除々にではあるが、その全貌が見えつつある電忍も最近になって急ピッチで進んでいるようだ。パワーアップもド派手だ。

はたしてシリーズ最高作になれるか？

5位（前回5位） **アフターバーナーⅢ**

CSK総研／11月20日発売予定／8,400円／SHT／CD



22 POINTS

発売日が急に延びてしまったバーナーⅢだが、敵を撃ち落とす爽快感はなかなかだぞ。期待を込めてもう少し待とう。

メガドラRPGの新たな看板となるか？

2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



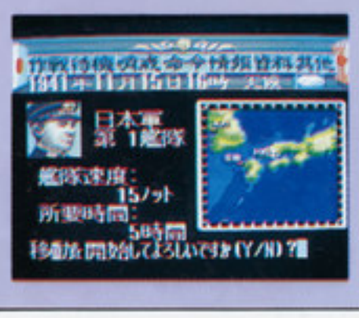
56 POINTS

先月新画面が出てホッとしたけれど、開発のほうも着々と進んでいるぞ。来月からは定期的に見れそうだから待つべし。

壮大なデータとともに日米艦隊戦が始まる！

4位（前回ー） **提督の決断**

光栄／9月24日発売予定／14,800円／SLG／8M、B・B



24 POINTS

初登場でいきなり上位にきた光栄の超大河シミュレーション。データの量と難易度の高さは、ハンパなものじゃないぞ。

7位 機動警察パトレイバー



長いことファンを待たせたパトレイバーいよいよ登場。

13位 ダークウィザード



セガ期待のオリジナルフォーメーションRPGだ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	—	シルフィード(仮)	ゲームアーツ／来年1月	21
7	—	機動警察パトレイバー	マーバ／9～10月	20
8	7	メリーゴーランド	データウエスト／発売日未定	19
9	15	G-LOC	セガ／11月予定	18
10	—	ナイトストライカー	タイトー／発売日未定	16
11	20	ゆみみみっくす	ゲームアーツ／発売日未定	15
12	13	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	ウルフ・チーム／11月予定	14
13	—	ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	セガ／10月下旬	13
14	12	ゴールデンアックスⅢ	セガ／来年3月	11
15	—	Junker's High	シムス／10月上旬	10
16	9	アルスラーン戦記	ヒューマン／発売日未定	9
17	—	F-1コンストラクターズ(仮)	セガ／発売日未定	8
18	—	ヴィクセン357	メサイヤ／10月予定	7
19	—	サイボーグ009	RIOT／来年2月	6
20	10	カプコンのクイズ殿様の野望	シムス／10月上旬	5

※このポイントは7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。

©HEADGEAR・EMOTION・TFC・SHOGAKUKAN ©MABA 1992

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売	価格	データ
提督の決断	9月24日	14,800円	光栄／SLG／8M+B・B
キングサーモン	9月26日	6,800円	ホット・ビィ／SLG／4M
チェルノブ	9月予定	7,800円	データイースト／ACT／8M
ランドストーカー～皇帝の財宝	9月予定	8,700円	セガ／RPG／16M+B・B
機動警察パトレイバー～98式起動せよ！	9～10月	7,800円	マーバ／ADV／4M+B・B
スーパーH.Q.	10月2日	6,800円	タイトー／RAC／4M
忍者外伝	10月30日	未定	セガ／ACT／4M
CRYING～亜生命戦争	10月30日	未定	セガ／SHT／8M
Junker's High	10月上旬	未定	シムス／RAC／8M+B・B
レミングス	10月下旬	7,800円	サン電子／PUZ／8M
ホリフィールド	10月下旬	未定	セガ／SPT／4M
サイドポケット	10月予定	7,800円	データイースト／SPT／8M
ランパート	10月予定	6,800円	テンゲン／SLG／4M
エアーマネジメント・大空に賭ける	10月予定	11,800円	光栄／SLG／8M+B・B
ヴィクセン357	10月予定	未定	メサイヤ／SLG／8M+B・B
ミッキー&ドナルド（仮）	11月27日	未定	セガ／ACT／8M
パワーアスリート	11月下旬	8,500円	ナグザット／ACT／8M
魔天の創成	11月下旬	8,900円	講談社総研／RPG／8M+B・B
R.B.I.4ベースボール	11月予定	7,800円	テンゲン／SPT／8M
ガントレット	11月予定	未定	テンゲン／A・RPG／8M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	11月予定	未定	セガ／ACT／8M
マジンサーガ	11月予定	未定	セガ／ACT／8M
G-LOC	11月予定	未定	セガ／SHT／8M
Cal. 50（キャリバーフィフティ）	11～12月	8,300円	ビスコ／SHT／8M
ゼノン2	12月4日	9,800円	ビーシーエム・コンプリート／SHT／8M
GODS	12月4日	9,800円	ビーシーエム・コンプリート／ACT／8M+B・B
ベアナックルII	12月予定	未定	セガ／ACT／16M
ザ・スーパー忍2	12月予定	未定	セガ／ACT
中嶋悟 F-1 スーパーライセンス	12月予定	未定	バリエ／RAC／8M+B・B
スティールタロンズ	12月予定	未定	テンゲン／SHT
メガロマニア	12月予定	未定	CRI／SLG／8M
ブギウギボーリング（仮）	12～1月	未定	ビスコ／SPT／4M
ロードライアット	1月予定	未定	テンゲン／RAC
キャプテンアメリカ アンド ジ アベンジャーズ	1月予定	未定	データイースト／ACT
ゴールデンアックス III	3月予定	未定	セガ／ACT
騎士伝説	3月下旬	未定	講談社総研／SLG／8M+B・B
ファンタシースターIV	93年	未定	セガ／RPG
メタルファング	未定	未定	ビクター音産／RAC／4M
パチンコクーニャン（仮）	未定	未定	ソフトビジョン／ETC／8M
天空烈伝武蔵	未定	未定	KANEKO／ACT／4M
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ／SLG／8M+B・B
F-1コンストラクターズ（仮）	未定	未定	セガ／SLG
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン／SHT／8M
ボールジャックス	未定	未定	ナムコ
ファイナルファイト MEGA-CD（仮）	12月予定	未定	セガ／ACT／CD
聖魔伝説「3×3EYES」	12月予定	未定	セガ／RPG／CD
プロ野球スーパーリーグCD	12月予定	未定	セガ／SPT／CD
Vay～流星の鎧	12月予定	未定	シムス／RPG／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
PRESENCEノスタルジアII	12月予定	未定	シュールド・ウェーブ／ADV／CD
シムアース	12月予定	未定	セガ／SLG／CD
ウルフチャイルド	年末予定	未定	ビクター音産／ACT／CD
シルフィード（仮）	1月予定	未定	ゲームアーツ／SHT／CD
サイボーグ009	3月予定	未定	RIOT／ACT／CD
スイッチ	3月予定	未定	セガ／ADV／CD
ウイングコマンダー	3月予定	未定	セガ／SLG／CD
幻影都市	来春予定	未定	マイクロキャビン／RPG／CD
マイトアンドマジックIII	来春予定	未定	CRI／RPG／CD
AYA	未定	未定	データウエスト／VCS／CD
IIIRD WORLD WAR	未定	未定	マイクロネット／SLG／CD
ゆみみみっくす	未定	未定	ゲームアーツ／ADV／CD
ぎゅわんぶらあ自己中心派2	未定	未定	ゲームアーツ／TAB／CD
笑ゥせぇるすまん	未定	未定	セガ／ADV／CD
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	未定	未定	データウエスト／VCS／CD
アルスラーン戦記	未定	未定	ヒューマン／RPG／CD
モンキー・アイランド	未定	未定	ビクター音産／ADV／CD
アークスI・II・III	未定	未定	ウルフチーム／RPG／CD
銀河鉄道999	未定	未定	RIOT／RPG／CD
大封神伝	未定	未定	ビクター音産／RPG／CD
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC／CD
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー／ACT／CD
ナイトストライカー	未定	未定	タイトー／SHT／CD
シュヴァルツシルト	未定	未定	工画堂スタジオ／SLG／CD

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
アイルトンセナ スーパーモナコGPII	8月28日	3,500円	セガ／RAC／2M
シャダムクルセイダー～遥かなる王国	9月11日	未定	セガ／RPG／4M+B・B
ファンタシースター外伝	9月25日	4,500円	セガ／RPG／2M+B・B
バットマンリターンズ	10月23日	3,800円	セガ／ACT
IN THE WAKE OF VAMPIRE	10月上旬	4,500円	シムス／ACT／2M
ベアナックル	11月予定	3,800円	セガ／ACT／2M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	11月予定	3,800円	セガ／ACT
The GG忍II	12月予定	3,800円	セガ／ACT
クニちゃんのゲーム天国II	12月予定	3,800円	セガ／TAB
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
ボナンザブラザース	未定	未定	セガ／ACT

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売	価格	データ
サンダーストームFX	8月28日	7,800円	ウルフチーム／SHT／CD
ブライ 八玉の勇士伝説	9月10日	未定	セガ／RPG／CD
ライズ オブ ザ ドラゴン	9月11日	6,800円	セガ／ADV／CD
タイムギャル	9月下旬	未定	ウルフチーム／ACT／CD
カプコンのクイズ殿様の野望	10月上旬	未定	シムス／QIZ／CD
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	10月下旬	6,800円	セガ／RPG／CD
電忍アレスタ	10月下旬	未定	コンパイル／SHT／CD
BLACK HOLE ASSAULT	10月予定	6,800円	マイクロネット／ACT／CD
ワンダードッグ	10月予定	7,200円	ビクター音産／ACT／CD
ポップンランド	10月予定	未定	シュールド・ウェーブ／ACT／CD
アフターバーナーIII	11月20日	8,400円	CRI／SHT／CD
Aランク サンダー	11月予定	未定	RIOT／ADV／CD
テラフォーミング	11～12月	6,800円	バック・イン・ビデオ／SHT／CD
デバステイター	12月中旬	未定	ウルフチーム／ACT／CD

BE・メガ編集部 チェーック!!

今月はあの「ファイナルファィト」がついに噂の段階から抜け出して、めでたく現実のものとなったけど、ようやくMEGA-CDも本領発揮といったところかな？ スケジュール表のほうにもナムコをはじめ、各社の新作がドンドン入ってきているから、今後の情報には目が離せないね。年末にかけてまだまだ面白い話題はつきないぞぉ。

それと、下の写真は急きょ入った新作「ホリフィールド」だ。



現ヘビー級チャンピオンを起用したボクシングだ。

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／QIZ：クイズ／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



セガ・エンタープライゼス

夏のまっただなか、セガのお兄さんたちはゲームザウルス'92で全国を飛び回っています。『BEEP!メガドライブ』発売日の8月8日は、仙台プラザ、11日、12日は静岡産業館、14日、15日は福岡九電記念体育館、18日、19日は名古屋吹上ホールです。みなさん、セガ・ブースで楽しんでください。

ウルフチーム

各地でたくさんの花火大会が開催されましたね。こももも、あちらこちらの花火大会を見物したけど、終わってしまうと妙に淋しい、クシュゥ。夏はまだまだ続くので元気ださなきゃって思ってます。ファイトッ! そうそう、夏のしめくくりには「サンダーストームFX」がまってます! みんなの期待にそえるといいナ。8月28日発売だぞ。(こもも)

ゲームアーツ

MDユーザーのみんなはいま夏休みの人が多いと思うけど、このお休み中、MEGA-CDは必要だよね。まだ持っていない人は、買って「LUNAR」をプレイしよー。そして秋からの新作「ゆみみみっくす」「ぎゅわんぶらあ自己中心派2」「シルフィード(仮称)」に備えなきゃね。ゲームアーツの技術力を駆使した、ハマるゲームをお楽しみに。

シュールド・ウェーブ

ごぶさたしてます、シュールド・ウェーブです。BEメガ読者レース、ノスタルジア1907へ投票いつもありがとうございます。「PRESENCEノスタルジアII」の98版がとうとう上がりました。これからいっきにMEGA-CDへ移植! お楽しみに。「POP'NLAND」も、いよいよ大詰めにきています。当社ならではのアクションゲームです。期待してください。(ホッタ)

CRI

まずはじめに、発売日変更のお詫びを申し上げます。8月末→11月20日に変更になりました。皆さんの期待をになって頑張っていましたが、諸般の事情(文切り型で恐縮です)で……「アフターバーナーIII」……待っててください! ゲームザウルス'92。8月7、8日(仙台)、11、12日(静岡)、14、15日(福岡)、18、19日(名古屋)でお目にかかりましょう。

データウエスト

いきなりですが、新作を作ってるぞ、というお知らせです。もちろんMEGA-CD用で、タイトルは「サイキックディテクティヴシリーズVol.3 AYA(アヤ)」といいます。これもFM-TOWNS版からの移植になりますが、MEGA-CDならではという部分もあります。当然DAPSを搭載し、アニメが楽しめます。詳しい情報はもう少し待ってくださいね。

テンゲン

今年のテンゲンは燃えているのだ。あ、火事じゃないよ。10月発売予定の「ランパート」に続いて「R.B.I.4ベースボール」「ガントレット」「スティールタロンズ」「ロードライアット」。あうあう。すべての作品が例によってハイクオリティ(確定)かつ即日完売(予定)だ。どうしても手に入れたい人は、テンゲンの社員になるか、お店に予約しよう! (JUN)

マイクロネット

マイクロネットの新作「ブラックホール・アサルト」を、実際にプレイしてみたい、動いているところを見てみたい……、そ〜んな人に耳寄りな情報です。いま、全国各地で開催中の夏休みイベント、ゲームザウルス'92に出展中! 新しいロボットたちが、みんなの挑戦を待っています。ドンドン遊びに来てね。

(PAGE−BOY)

ナムコ

「スプラッターハウスPART2」に続いて、今度まったくのナムコオリジナル作品が新登場します! その名も「ボールジャックス」。

11月に発売予定のこの作品は、ひさびさの〝対戦もの〟。いまのところ内容はヒミツです。



(ばいん)

ビクター音産

しかし、「プリンス・オブ・ペルシャ」というゲームは、達者な者がやると凄いぞ。剣を交えての戦い方もカッコよさが違うし、とてもじゃないが届きそうもないところを飛び越えていったり、いやはや手に汗握る冒険活劇じゃ。拙者も精進して、いつかは剣豪と呼ばれたいもんじゃが、この夏のゲームショーにはちと間に合わんかもしれんわい。……。

ビスコ

読者のみなさん、久しぶりの登場のビスコです。さて、長らくお待たせしていました「Cal.50」が12月発売予定となりました。以前雑誌で画面写真等を見た人もいると思いますけど、絵も大幅にグレードアップしています。乞うご期待!!! また新作ゲームも順調に開発進行中。ジャンル、タイトル等は……左のスケジュールを見よう。 (いっと)

ヒューマン

ヒューマンがお贈りするMEGA-CD用シミュレーションゲーム「アルスラーン戦記」は小説版第1部全7巻の内容をゲーム化しています。まだ映画に出てこないキャラクターも映画化に先駆けて登場してしまう、まさに豪華な設定です。

みなさん「アルスラーン戦記」にご期待ください。

(ヒューマン久保)

メサイヤ

人に歴史有り。差し詰め、重化学工業到来時の工場で働く油まみれの若者のように、一列にずらりと並べられた電子機器の前で何かに取りつかれたように黙々と働くプログラマー土田にも密かに愛する人がいた。だが時間は彼を解き放してはくれない。愛する女性との逢引を狂おしいほど望んでいても「ヴィクセン357」の待田玲子の風になびく髪が…続く(キ)

RIOT

シルキーリップで「女王になれない」とか「女王にならねぇぞ!」というお便りをもらいますが、スバリ! なれます。なれなかった君は評価ポイントが低いのです。いくつ以上でなれるかは秘密だけど、もう1度チャレンジしてみ。リップが面白かったと思う子は、LIPシステム第2弾の「Aランクサンダー」にも期待してクレヨン。 たかを(今年で三十)

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

お買い得
一本勝負！

BEメガドッグレース



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

最近ドッグレースは点が甘い、なんて声が一部で聞かれるけど、これはソフトの質が高くなっている証拠なんじゃない？　とはいえ、今後もユーザー本位の評価を心がけ、キビしく点をつけていく予定だから、みんなもソフト購入の目安にしてやってほしいな。

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
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。４人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。

なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。１つの「参考意見」として考えてください。

1枠

9月11日発売

ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー



セガ／6,800円／ADV／CD

バックアップ(3)／1人プレイのみ

海外IBM-PCで人気の本格推理アドベンチャーを完全移植。2035年のロスを舞台に、私立探偵のウィリアム・ハンターが怪死事件を捜査していく。

	平均オッズ
青山ようこ	7.25
OLーX光治	
ハイローラーズ	
ジャムおじさん	

Game Beginner Girl



じつは香水が大好き。とくにディオールのプワゾンという大人っぽい香りが一番のお気に入りです。でも50mℓで、１万円もするの！　オシャレもしたいしゲームもほしい。難しいお年頃なんです（笑）。

手応えズッシリなアドベンチャーです。さすがにアメリカのゲームの移植だけあって絵も硬派。ストーリーはハードボイルドの王道という感じ。主人公と恋人とのやりとりはアダルトな雰囲気が漂っているしね。でも、恋人役の声はどうも絵と違いすぎるのはなぁ……。 **6**

Foreign Game User



いよいよthe orbが来日だ。原稿執筆中、ニューアルバムの〝u.f.orb〟も発売されて、うれしいコトの連続。それから、自主制作のCDもすべて完了。問い合わせいただいた方々もうすぐ発送できますからねー。

雰囲気は結構シブくまとまっている。とくにサイバー系が好きな人にはいいはず。文字選択がなく、話すのも考えるのも音声で出るのは新しいが、一度聞きのがしてしまうと二度と聞けないことが多い。やはり文字で確認したいとも思う。内容も少々わかりにくいかな。 **7**

Game Mania Group



イー！　戦闘員Ａである。渋谷元帥はゲームに対して常に厳しい目をお持ちだ。イーッ！　それゆえ元帥はお気に召すソフトがあるときしかソフト評をやられないのだ。よって、今月は最悪である（待てやー）。

海外作品の移植に失敗しがちのセガも、ようやく作品選択に成功した気がする。確かにアクション部分は幻滅だが、イメージに合った音声や原作版そのままのグラフィックがシブイ。「お子様はお断わり」といわんばかりに知的な推理を要求されるのもナイスだ。（超） **8**

General Game User



ずっと隠していたけど、じつはボクは阪神ファンなのだ。今年はなんだか調子がいいみたいだけど、これなら早く最新データの入った野球を楽しみたいもの。う〜ん、どこでもいいから早く出さないかなぁ。

できることを入力しまくればいいようなアドベンチャーと違い、行動ひとつにも適度の思考を使うのはいいね。カーソルでいじれるものがわかりにくいとか、画面が暗いとか好みも分かれるところだが、雰囲気そのものは抜群だ。このテの世界が好きな人にはオススメ。 **8**

2枠

9月10日発売

ブライ八玉の勇士伝説



セガ／価格未定／RPG／CD

バックアップ(3)／1人プレイのみ

八犬伝をモチーフにした人気RPGをパソコンから移植。闇の皇帝ダールを倒すべく八玉の勇士が集結する。荒木&姫野キャラによるデモつき。

	平均オッズ
	6.0

パソコン版で遊んだ時、一目で気に入ったゲームです。カッコイイお兄さんは出てくるし、カワイイ男の子もいるし、おまけにストーリーが泣かせるんです。これぞ女の子にスペシャルオススメのゲームなんじゃないかしら？　アニメーションも多くて、退屈しないしね。 **8**

パソコン版から話題にはなっていた作品だけど、どうも大味な感じがあって、自分に合わなかった記憶がある。MEGA-CD版も、デモ以外のフィールド画面がイマイチだし、戦闘や回復などもいたるところで不親切さが目立つ。とくに体力を見れない戦闘シーンには閉口。 **5**

パソコン版のリメイクなのだが、結局パソコンゲームの雰囲気から抜け切れていないのが残念。地味な画面レイアウトも、もう少しなんとかなったと思うが‥。ビジュアルシーンも量は多いが、デキのほうは普通程度。全体的にもう少し気合いを入れてほしかったデキ。（戦） **5**

元についていた各キャラセレクトがなくなり、強制的にゴンザ、マイマイの章から始めねばならないのは残念。また、戦闘システムも拡大縮小を使った視覚的なものに簡略化されているのだが、やや逆効果の気もする。シナリオ自体はなかなかないいだけに残念だなぁ。 **6**

©1992 Dynamix, Inc
イラスト／荒木伸吾＆姫野美智　©荒木プロダクション　©1989　リバーヒルソフト／バンドラボックス／荒木プロダクション　REPROGRAMMED GAME ©1992 SEGA

3枠

発売中

炎の闘球児ドッジ弾平



セガ　3,500円／SPT／2M

パスワード制／1人プレイのみ

同名のコミックマンガをゲームギアにもゲーム化。コマンド方式によるゲームシステムで、戦略的にスーパードッジの試合を展開していく。

	平均オッズ 4.5
メガドラ版と違って、こちらはコマンド入力式。アクション性はまったくないけど、私はこちらのほうがいいな。寝っころがって遊べるんだもん（笑）。弾平の必殺シュートの動きもカッコイイしね。ちょっと単純だけど、誰でもすぐにできるのがいいんですよね。	6
メガドラで発売されたものとは、ゲームのシステムがまったく違う。アクション性をほとんど削除しているのだが、これはG.G.の画面の小ささを考えれば妥当なセンかな。ただし結果的には、勝負の気持ちよさがほとんどなくなっている。もうひと工夫ほしかったところだ。	5
コマンド方式を否定するわけじゃないが、どうも作りが中途半端な気がする。せっかく顔などのグラフィックに凝っているのに、フィールド画面ではどのキャラも同じに見えてギャップがきついし…。やっぱメガドラ同様に普通のゲームを作ってほしかったぜ。（超）	3
FC「キャプテン翼」のドッジボール版とでもいえるが、あれに比べると自分で選ぶ選択肢が非常に少ないので、単調で全然熱くなれない。キャラの会話等は子供にウケるだろうが、ゲーム自体はただボタンを押しているといった感じ。ファンじゃないとちょっとねぇ。	4

4枠

8月28日発売

アイルトン・セナ スーパーモナコGPII

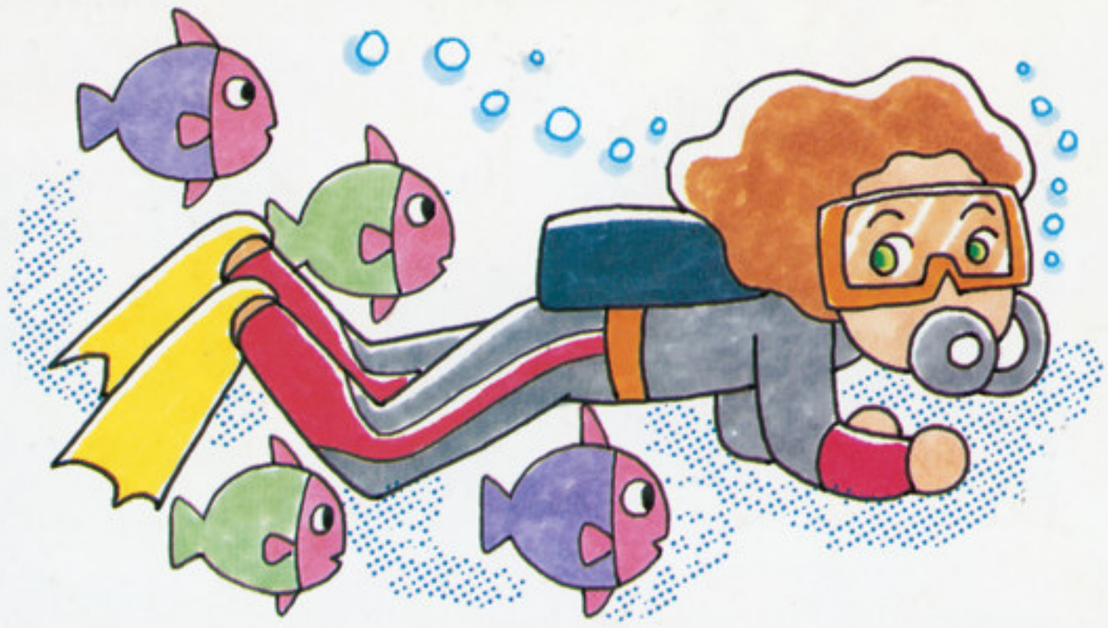


セガ／3,800円／RAC／2M

パスワード制／2人対戦プレイあり

MD版と同じく、あのアイルトン・セナが監修のレースゲーム。コースは'91年度のものを採用しており、MD版にないセッティング要素もある。

	平均オッズ 5.75
メガドラ版とも比べてみても、劣らないデキです。ちょっと適当にやってるとシビアにスリップしたり、コースアウトするしね。しいて物足りなかったところを挙げれば、風景があんまりキレイでないことかな。ま、ゲーム自体の面白さには関係ないけどね。	7
思ったよりスムーズに動くのでビックリ。でも内容のほうは、他のレースゲームとあまり変わらない、ありがちなゲームになっちゃってる。だいたい画面上に敵車が実質1台しか出てこないので緊迫感がなくて寂しすぎる。セナもいいけど、やっぱそれだけじゃね。	5
上下に2分割された画面以外、前作と大きな変更点がないようだが、前作で不評だった不自然なコーナリングが改善されたことはいい。ノーブレーキでS字を切り抜けたときに快感をしっかり味わうことができるようになったのだ。でもスピード感はイマイチか…。（戦）	5
前作よりも操作感覚がかなりよくなっているのはいいが、G.G.版はいまひとつセナ監修という気がしないね。それに新しく入ったセッティングの要素も、どうやれば速くなるのか分かりにくいし…。全体的に海外マスター版の焼き直しだけど、そこそこ遊べる程度かな。	6



from BEメガ編集部

先月はソフトが20本もあったけど、今月はその反動のためかたったの4本となってしまった。しかもMEGA-CD 2本、G.G.が2本と、メガドラカセットがないという異例の事態だったのだ。ま、先月扱ったソフトで発売日が延びたものも結構あったから、寂しい人はそっちを買おうね。

ぐぁんばれRPG！

今月はいきなり本数が激減したけど、私には面白いものばかりだった。なんといっても、アクション性のあるのがたったの1つだけってのがいい（笑）。おまけにそれは大好きな「スーパーモナコ」だし。で、今月のお気に入りは「ブライ」。これはオススメもしちゃいます。パソコン版は、発売日の朝アキバにかけつけた記憶が…。RPGの少ないメガドラで、グラフィックに力の入ったRPGが増えてきてウレシイかぎりね。

量より質なのかな？

先月のラッシュとは比べものにならないほど、タイトル数が少ない。ま、数より質で勝負だよね、といいたいところだけど、今回はどうも……。ま、G.G.ソフトで久しぶりに普通に遊べるものが出たのは嬉しいけどね。「ライズ　オブ　ザ　ドラゴン」も、あやしい雰囲気が魅力でいいんだけど、MEGA-CDだからなー。本体ごと買いたくなるような、すごいゲームがいくつか出れば、購入するんだけどね。いまのところはパス。

元帥のお言葉なし

イーッ、渋谷元帥はお怒りである！　元帥は元来上質なアクションもしくはシューティングゲームをお望みな性格である。よって元帥のコメントは「……ない」のお言葉だけであった。ただし、「ライズ　オブ　ザ　ドラゴン」は今月の中ではシナリオ、内容ともにオススメできる1本だ。残念ながら元帥とはソリが合わなかったようだが、他のハイローラーズの間では好評であった。元帥のお心を動かすソフトはいずこに……。

CDの充実に注目

夏休みも真っ盛りだというのに、今月は発売本数の異常に少ない月になっちゃったね。強いていえば、やっぱり「ライズ　オブ　ザ　ドラゴン」が注目ソフトなんだろうけど、かなり好みが分かれそうだからねぇ。とりあえず、MEGA-CDソフトの幅広い充実を体験するためにやるのも悪くないぞ。年末にかけて「ファイナルファイト」とかが出てくるみたいだし、そろそろMEGA-CDも買いごろなのかもしれないなぁ。

© こしたてつひろ／小学館／テレビ東京　©1992 SEGA
© PRODUCED UNDER THE SUPERVISION OF AYRTON SENNA DA SILVA PROMOTIONS LIMITED. © 1992 SEGA



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9月4日、消印有効です）。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第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。

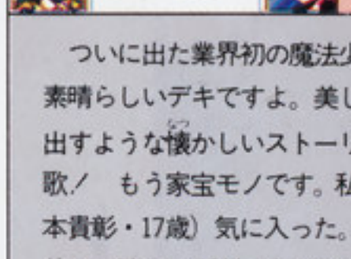
順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	シャイニング・フォース	RPG	9.055
2	—	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.9615
3	2	アドバンスド大戦略―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.8919
4	3	天下布武　英雄たちの咆哮	SLG	8.7236
5	4	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.7009
6	5	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.7004
7	6	ラングリッサー	SLG	8.6301
8	16	アリシア　ドラグーン	ACT	8.4476
9	7	レッスルボール	SPT	8.358
10	8	アイ ラブ!/ ミッキーマウス!/ ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3578
11	9	THUNDER FORCEIII	SHT	8.3321
12	13	まじかる☆タルるートくん	ACT	8.3155
13	—	魔法の少女シルキーリップ	RPG	8.2857
14	10	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2817
15	11	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2729
16	14	レンタヒーロー	A-RPG	8.2677
17	12	武者アレスタ	SHT	8.2487
18	23	鋼鉄帝国	SHT	8.2264
19	15	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.2088
20	18	スーパーモナコGP	RAC	8.1612
21	19	ザ・スーパー忍	ACT	8.13
22	20	ベアナックル	ACT	8.1207
23	22	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.112
24	17	三國志II	SLG	8.0898
25	21	バトルマニア	SHT	8.0649
26	24	スーパー大戦略	SLG	8.0495
27	26	スタークルーザー	ADV	8.0393
28	27	球界道中記	SPT	8.0146
29	25	デビルクラッシュMD	PIN	8.005
30	28	アウトラン	RAC	8.0027
31	30	戦場の狼II	ACT	7.986
32	31	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9392
33	34	ワンダラーズ　フロム　イース	A-RPG	7.9337
34	29	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.9288
35	32	重装機兵レイノス	ACT	7.9145
36	33	ジョー・モンタナ　フットボール	SPT	7.8875
37	37	鮫!/鮫!/鮫!	SHT	7.8424
38	35	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.8362
39	38	F1サーカスMD	RAC	7.8333
40	39	バハムート戦記	SLG	7.8147
41	41	アイラブドナルドダック　グルジア王の秘宝	ACT	7.7771
42	40	ノスタルジア1907	ADV	7.7652
43	36	忍者武雷伝説	SLG	7.738
44	43	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7055
45	44	ソーサリアン	A-RPG	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

MEGA-CD期待の大作PRGがついに登場。こいつは安心してできる「本命」馬だぞ。

2着　前回 一　**LUNAR THE SILVER STAR**



ゲームアーツ／'92・6・26
7,800円／RPG／CD

全投票平均点	8.9615
本誌の平均点	8.0

はっきりいって面白い。「アッ」と驚く展開に、思わずロずさむ素晴らしいサウンド、迫力のボーカル入りオープニングなど、どれをとっても最高のデキだと思う。ただし、難易度が低く2日で解けてしまったのは残念だ。けれどこの感動は忘れられないものがある。何度プレイしても飽きがこないこのゲームは絶対買いだぞ。（静岡県・稲田英明・15歳）最初ははっきりいってかったるかった。しかしヴェーンあたりからは不思議と楽しくなり、最近には珍しいほどハマってしまった。タイトルで〝ゲームアーツ〟といわない、数人しかしゃべらない、ボスが弱い等不満も多いけど、本当に良質のソフトだ。（愛知県・清水健・17歳）確かに見た目は地味な普通のRPGかもしれない。しかし進めば進むほど味が出てくるストーリー展開やシブイBGMはスゴイ！　エンディングはイマイチだが、その手前のイベントのセンスには感心させられた。まさにドラマチックRPGだ。（大阪府・森下恭志・22歳）親切、親切、親切のかたまり。それゆえ、一度もヤバイという危機感がなく、あくまでスムーズなのは嬉しくもあり、悲しくもある。ゲームとしては及第点だが。（東京都・佐藤拓・18歳）まず絵のショボさに幻滅。操作性の悪いのも×。さらにアイテム、魔法の効果がわからなく、不親切な面が多い。後半でクライマックスを迎え、最後のボスとの決戦に興奮!…と思いきや、ボスの地味さと弱さに興ざめしてガックリ。MEGA-CD最高のRPGではあるが、やや残念。（岡山県・ニヤリ・16歳）

★期待の高さに対して少々不満あり？　でも大体好評だ。

△穴馬紹介

予想以上の結果を出した「穴馬」2本。評価はどうあれ、今後の動向には怖いものあり？

13着　前回 一　**魔法の少女シルキーリップ**



RIOT日本テレネット／'92・6・19
7,400円／RPG／CD

全投票平均点	8.2857
本誌の平均点	7.0

ついに出た業界初の魔法少女もの！　これはなかなか素晴らしいデキですよ。美しいグラフィック、昔を思い出すような懐かしいストーリー、そしてベリーグッドな歌！　もう家宝モノです。私は絶賛します。（北海道・坂本貴彰・17歳）気に入った。とにかくスゴイ作品だ。そりゃ、確かにダダっ広いマップやムダなコマンド、あまり必要のない戦闘の不満もある。しかしシナリオ、BGM、街のディティールなどへのこだわりは圧巻!!　オープニングも超イカス!!（静岡県・新間基雄・17歳）

★予想に反して（?）大反響。あの歌はみんなが覚えた？

77着　前回 一　**ロードブラスターズ**



テンゲン／'92・2・28
6,800円／RAC／4M

全投票平均点	7.1818
本誌の平均点	6.5

ゲームのほうはただ単に弾を撃って突っ走るだけという単純なものだが、サイバーな感じのBGMや、最小限の（笑）パワーアップユニットの装着は快感。あっという間にやられたときの憤り、徹底したワンパターンもなかなかイカスぜ。（東京都・林久利・19歳）スクロールのスピードがすごく速くて、気持ちがいい。ただゲーム自体はやっぱり単調で、長時間やるにはつらいものがあるかな。（東京都・石井賢一）シンプルでよい。それに説明書も楽しくて好感がもてるね。（埼玉県・町田恭佐・18歳）

★根強いファンが多い？　このノリは相性が必要かな？

オッズ表A・B寸評

まずは良作、人気作、中堅作が集まってくるオッズ表A・Bについて見ていくけど、今月は中堅に動きがない一方で、上位陣のほうは大きな変動が出ているぞ。なかでもCD期待の「LUNAR」が2位に入ってきたことは、ほぼ予想どおりであったものの、「アリシア」が急進して8位、「リップ」が13位に入ったというのは非常に目を引くところだ。これらははたして、世代交代の予兆なのか、それとも単なる一発屋でしかないのか？　興味深いところだ。来月以降の新作ラッシュも絡めて今後は要注意だぞ。

●その他欄外

懐かしいアクションだ。



メサイヤ／'90・3・30
6,200円／ACT／4M

読者	7.9145
本誌	5.75

35着　前回 32着　**重装機兵レイノス**

味方はあてにならないし、操作性はよくないし、敵の攻撃も半端じゃない…と逃げ回り三重苦のゲームだが、ロボット好きならのめり込めるストーリーがとてつもなくいい。ガンダム世代必携のソフトだ。（神奈川県・河崎貴信・21歳）

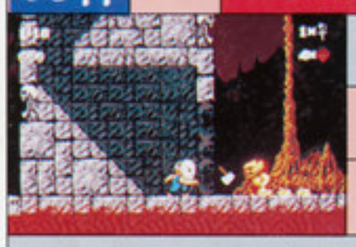
【場外馬券場I】まずは毎度恒例のオッズ予想の結果発表だ。前回登場した「アリシア ドラグーン」のオッズは8.1818（初登場時）だったが、なんと熊本の中山研二くんはピッタリ当てたのだ。やるなぁ、ということでピンホール賞ソフト2本だ。

▲単穴馬紹介

よくもあり、悪くもあり…の「単穴」ソフト。今月は古株、新作いろいろ6本だぞ。

93着 カメレオンキッド

前回 —



セガ／'92・5・29
6,800円／ACT／8M

全投票平均点	6.8181
本誌の平均点	7.0

見た目は地味なんだけど、こいつは味のあるゲームだ。とくにハエや戦車に変身したときの主人公がいい。セガの海外移植モノらしからぬデキ(？)にビックリ。(東京都・木村良行・21歳) よくあるマリオタイプのアクションかと思いきや、次々と変身するキッドの姿がなかなか面白くて、結構楽しめた。ただし、それぞれの面がかなり長く、面クリアしても達成感があまりないのは残念。キャラもイマイチ小さいから、操作が軽すぎる気もする。後半の難易度は高いよなあ。(三重県・柏原修一・17歳)
★オーソドックスでいて新しい？　九変化がイカスぜ。

115着 DAHNA女神誕生

前回 —



アイ・ジー・エス／'91・12・20
8,900円／ACT／8M

全投票平均点	6.5384
本誌の平均点	5.0

全体的に地味なうえに大味で、体力回復のシステムなどに問題があるものの、アクションゲームの醍醐味が味わえる佳作。各シーンが比較的短くて、明確に異なっているためテンポもなかなかいい。とくに、自分がデカキャラになって小さいキャラを蹴散らしていくのは快感だ。イージーでは誰もが最後までいけ、ハードでは剣さばきが楽しめる、といったバランスもいい。ただし、ジャンプの操作はかなりシビアなので、ジョイスティックは必需品なのが少々残念。(京都府・中敷領孝能・27歳)
★ようやくの登場だが、女性キャラはなかなかいいかも。

124着 アイル・ロード

前回 —



ウルフ・チーム／'92・5・29
7,800円／RPG／CD

全投票平均点	6.387
本誌の平均点	5.25

とにかくグラフィックがきたない。ストーリーや展開などは悪くないのだが、ラストのほうはちょっとあわてすぎた感じ。オートマッピングがないのは、あまりにもつらすぎる。もう少し考えて作ってほしかった。(奈良県・植田正幸・19歳) ビジュアル、アイデアは素直に誉められる。しかし、ダンジョンでの動きが粗く、字が読みにくいなど、細かい点での不備が目立った。街ごと3Dにしたのも、やや失敗のような……。買い物をするにもひと苦労とはなにごとじゃ。(千葉県・高橋勉・15歳)
★美樹本ビジュアルはいいんだけど、ちょっとツライ？

143着 SDヴァリス

前回 —



レーザーソフト／'92・2・14
6,800円／ACT／4M

全投票平均点	6.1
本誌の平均点	5.0

2頭身になった、といっても難易度の高さはあいかわらず。やられれば最初に戻されるし、おまけにコンティニューもない。チャイナドレスなどのコスチュームをいろいろ着替えて変える攻撃もあまり意味がないし……。おふざけも、ここまでくるとちょっと。(宮城県・沢田幸康・20歳) な、なんだこのフワフワした操作性は。とにかく優子の動きが軽すぎて難易度が上がっているとは。中ボスやボスの攻撃も単調でしつこい……が、ヴァリスファンなので大目に見るか。(三重県・斉藤直規・18歳)
★これまた半年ぶりの登場。無敵の裏技もあるから安心？

157着 クラックダウン

前回 153着

セガ／'90・12・20
6,000円／ACT／4M

全投票平均点	5.7059
本誌の平均点	6.25

980円で買ったけど結構遊べるゲームかな。でも画面がなんかセコセコしてるし、音楽も軽くて雰囲気に合ってない気がする。そのうえ、2人でやると処理が遅くなるのも気になるところ。1人でやっても単調だし、全部回るのもツライ。(大阪府・橋田俊紀・16歳) ゲーセンの感動が再びよみがえるってな感じでテレビの前で盛り上がれる。チマチマと動くキャラたち、弾数制限のあるこのスリル！　随所に取り入れられた思わずほころぶ演出！　傑作だと思うけどなあ。(福島県・荒木真一・17歳)
★緊迫の爆弾設置が楽しめる佳作？　でも少々地味かな。

159着 クイズスクランブルスペシャル

前回 —

セガ／'92・5・29
6,800円／QIZ／CD

全投票平均点	5.7
本誌の平均点	5.75

メガドラ初のクイズだけど、なんかいまひとつ物足りない。答えに間違えても、正解が表示されないし、緊張感もなくダラダラといってしまう。そのうえシステム的にも古いし……。まあいいやって感じのデキ。(埼玉県・神岡雅和) 問題の内容が古くて全然面白くないし、ボーナスイベントも変。全体的に地味。(千葉県・三田博史・16歳) 動物たちの不条理なギャグや、ジャンルもレベルもない強引な設定なども、開き直ればそこそこ楽しめる。ちゃんとランダムに出題されるし。(京都府・高木清)
★初のクイズゲーム。もっとメジャー感がほしかった？

場外馬券場 馬主の声

●「ピットファイター」で敵にツバを吐きかけられるとマジに腹が立つ。(滋賀県・市本和之・25歳)
●「サンダープロレスリング列伝」のオッズ予想で0.0001差で負けてしまった……。あんたにオレの気持ちがわかってたまるか。もうオレのことなど放っておいてくれ(泣)。(高知県・香月経武・19歳)
●「カース」の1面の平和な感じが、なんだかホッとさせられていい。(宮城県・伊藤陽一・14歳)
●「ファンタジア」を「アイラブ！ミッキーマウス」と間違えて買ってしまった。(埼玉県・小林光・16歳)
●「タルるートくん」で、にるるが出てくるらしいけど、どこにいるの？(愛知県・武藤博道・17歳)
●「おそ松くん」のスロットでイヤミが揃ったらリボンが全部なくなった。(大阪府・宮地和英・12歳)
●ヨーグルトの攻撃は、トイレでぶるるっともよおしたみたいに見えるぞ。(東京都・長谷川聡・18歳)

オッズ表B

※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。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
46	42	クルードバスター	ACT	7.6666
47	47	ゴールデンアックス	ACT	7.6555
48	46	乱世の覇者	SLG	7.6551
49	48	アフターバーナーII	SHT	7.646
50	45	トージャム&アール	ACT	7.6363
51	51	コラムス	PUZ	7.6124
52	49	ゼロウィング	SHT	7.603
53	53	大魔界村	ACT	7.5867
54	54	ピットファイター	ACT	7.5797
55	55	ダライアスII	SHT	7.5701
56	52	大航海時代	SLG	7.5625
57	50	ローリングサンダー2	ACT	7.55
58	57	ソーサルキングダム	RPG	7.5463
59	56	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.5245
60	58	エレメンタルマスター	SHT	7.484
61	59	ゴールデンアックスII	ACT	7.4566
62	61	空牙	SHT	7.4269
63	60	グラナダ	SHT	7.3955
64	62	ジノーグ	SHT	7.3631
65	65	エル・ヴィエント	ACT	7.3409
66	66	ゲイングランド	ACT	7.3121
67	68	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3095
68	69	スーパーバレーボール	SPT	7.3051
69	67	ストライダー飛竜	ACT	7.3047
70	70	三国志列伝〜乱世の英雄たち	SLG	7.2894
71	71	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2765
72	64	アンデッドライン	ACT	7.2692
73	63	ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング	TAB	7.2424
74	74	ファイティングマスターズ	ACT	7.2239
75	72	紫禁城	PUZ	7.2179
76	75	アークス・オデッセイ	ACT	7.1884
77	—	ロードブラスターズ	RAC	7.1818
78	73	エイリアンストーム	ACT	7.1593
79	76	Hard Drivin'	RAC	7.1369
80	77	ファステスト・ワン	RAC	7.1037
81	80	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0673
82	79	雷電伝説	SHT	7.0492
83	82	ワールドカップサッカー	SPT	7.0057
84	81	THUNDER FORCE II MD	SHT	7.0024
85	78	魔王連獅子	ACT	7.0
86	84	エアロブラスターズ	SHT	6.9275
87	83	ガイアレス	SHT	6.917
88	88	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	ACT	6.8881
89	87	ヘルファイアー	SHT	6.8828
90	85	マーベルランド	ACT	6.8753
91	86	ソル・フィース	SHT	6.875
92	89	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8554
93	—	カメレオンキッド	ACT	6.8181
94	92	雀偵物語	TAB	6.8172
95	96	バトルゴルファー唯	SPT	6.7961
96	94	ダイナマイトデューク	ACT	6.786
97	95	レインボーアイランド　エキストラ	ACT	6.7515
98	97	シャドーダンサー	ACT	6.7314
99	91	太平記	SLG	6.7288
100	98	アーネスト・エバンス	ACT	6.7089
101	100	ギャラクシーフォースII	SHT	6.6901
102	129	将棋の星	TAB	6.6896

【場外馬券場2】お次の発表は、前回登場した「まじかる☆タルるートくん」の着順予想の結果だ。こいつが登場したときの順位は、欄外予想屋と3着違い(う〜む惜しい？)の13着だったけど、正解者は、やや少なめの25名だった。この中でソフトの当選者は抽選で、京都府・藤島五月くん、東京都・三宅正志くん、富山県・岩崎洋一くんの3名に決定したぞ。おめでとう。希望ソフト1本送るよん。

オッズ表C

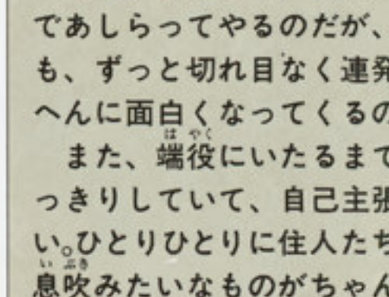
順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
103	93	ドラゴンズアイ　プラス上海Ⅲ	PUZ	6.6666
104	101	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.6625
105	99	斬〜夜叉円舞曲	SLG	6.6439
106	104	メガパネル	PUZ	6.6111
107	90	夢幻戦士ヴァリス	ACT	6.6086
108	103	サイバーボール	SPT	6.6017
109	103	テクモワールドカップ'92	SPT	6.597
110	105	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5921
111	125	JuJu伝説	ACT	6.5882
112	106	デンジャラスシード	SHT	6.5694
113	110	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.5612
114	108	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5433
115	—	DAHNA 女神誕生	ACT	6.5384
116	109	Blue Almanac	RPG	6.5233
117	107	中嶋悟F1 GRAND PRIX	RAC	6.4876
118	114	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.4744
119	112	エアダイバー	SHT	6.4577
120	119	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4256
121	115	フェリオス	SHT	6.4188
122	116	TATSUJIN	SHT	6.4128
123	117	フォゴットンワールズ	SHT	6.3937
124	—	アイル・ロード	RPG	6.387
125	120	ブロックアウト	PUZ	6.3829
126	121	バットマン	ACT	6.3718
127	122	ポピュラス	SLG	6.3393
128	123	スーパーハングオン	RAC	6.3221
129	127	ファイアームスタング	SHT	6.2372
130	113	サンダープロレスリング列伝	SPT	6.2156
131	126	ヴァリスⅢ	ACT	6.212
132	131	エグザイル	A・PRG	6.2058
133	128	Art ALIVE	ETC	6.1785
134	111	A列車で行こうMD	SLG	6.1578
135	133	ディック・トレイシー	ACT	6.1545
136	124	スパイダーマン	ACT	6.1379
137	130	ヴァーミリオン	A・PRG	6.1365
138	118	ワニワニWorld	ACT	6.1333
139	132	ESWAT	ACT	6.1312
140	135	スーパーリーグ	SPT	6.1121
141	134	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.1043
142	136	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	ACT	6.1034
143	—	SDヴァリス	ACT	6.1
144	137	スペースハリアーⅡ	SHT	6.0771
145	138	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.0
146	140	ゴーストバスターズ	ACT	5.9066
147	141	バーニングフォース	SHT	5.9041
148	142	ヴェリテックス	SHT	5.8837
149	139	ターボアウトラン	RAC	5.8545
150	145	サイオブレード	ADV	5.8093
151	146	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.8055
152	154	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.7894
153	147	アローフラッシュ	SHT	5.7846
154	144	メガトラックス	RAC	5.7692
155	148	クラックス	PUZ	5.7692
156	149	ウイップラッシュ	SHT	5.7347
157	153	クラックダウン	ACT	5.7059
158	151	大旋風	SHT	5.7038
159	—	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.7

一発大穴 研究

穴を狙えば……Vサイン？

Written by 超人バロムI(健太)

18R 16着 レンタヒーロー



親馬	セガ
出生日	'91・9・20
売値	8,700円
馬場種別	ロールプレイング
馬体重	8M、バックアップ3
騎乗定員	1人プレイのみ

出走回数	9
過去の着順成績	39 28 28 31 21 16 15 14
本18レースの読者平均オッズ	8.2677
BEメガ編集部の平均オッズ	6.5

厩舎情報 レンタヒーロー ひとくちメモ

セガのメガドライブソフト61本目。あの「シャイニング＆ザ・ダクネス」以来、半年を経て登場したセガのオリジナルアクションRPGは、現代世界を舞台にしたギャグ満載の変身ヒーローものだ(ちなみにモデルはセガ本社の京急線近辺)。ひょんなことからスーパーエナジーコンバットアーマーを手にいれた主人公がレンタヒーローとなり、街の難(？)事件を次々と解決していく。おまけの名作ゲームBGM集（タイトルの選択画面時に上を押しながらAを押す）は感涙ものだ。

絵は「ヴァーミリオン」みたいにチャチ、戦闘シーンのアクションも駄作の一歩手前ぐらいに大味、しかも街には命を狙う殺し屋がいておちおち歩けず、主人公は体力とスーツのバッテリーの両方に気をくばらなきゃいけない……といったように、「レンタヒーロー」には多くの欠点がある。しかしながら、このゲームにはそれらを帳消しにしてあまりある魅力があるのだ。

どこらへんがいいかというと、まずどいつもこいつも力の抜けるような、しょうもないシャレで力押ししてくるメッセージがいい。たとえばダハネ警察を襲撃したダイナマイトドッグスの一員が、主人公と闘う前は「お命頂戴！」と息まいていたのに、やられた途端に「許してちょーだい」とほざく。最初は〝つまんねー〟と鼻であしらってやるのだが、こんな調子のギャグも、ずっと切れ目なく連発されているうちに、へんに面白くなってくるのである。

また、端役にいたるまで登場人物の個性がはっきりしていて、自己主張しているところもいい。ひとりひとりに住人たちの生活臭というか、息吹みたいなものがちゃんと漂っているのだ。コージャ病院から抜け出したサランちゃんが、難しい手術を受ける決心をするくだりや、仲間のレンタヒーローが何人も登場したときなど、どれもたいしたグラフィックではないのに、それぞれ口調と性格づけがしっかりしているので、いつのまにか感情移入してしまうのである。

ところで、主人公は事件を解決したあと、余ったお金をアーマーのレンタルをしているセカに寄付して、より強力な武器などを作ってもらえるわけだが、これによって従来の経験値システムをうまく排除しているのはスゴイといえる。こうした、新しいものを創造しようとする姿勢は非常に評価したいところだ。

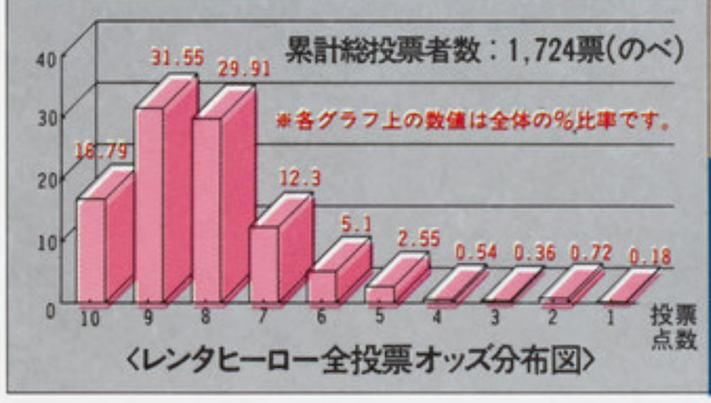
それと、後半になってくるとシナリオ的に感動させられるイベントが多いことも、指摘しておきたい。主人公がヒーローとして精神的に成長していくさまには、多くの人が感動するはずだ。数々の欠点もあるが、このセンスのわかる人にはぜひ遊んでもらいたい作品だ。



今回の書き手はバロムI健太。ハイローラーズで永久に変身可能となった。

BEメガデータ馬券

1月号で初登場（オッズは7.4285）以来、赤マル急上昇中の「レンタヒーロー」だが、地味な印象があるものの得票分布は意外と安定している。多くの欠点を指摘されながらも高い人気を保っているのは、全編に徹底されたパロディ＆ギャグ精神と、後半で展開されるシリアスさの絶妙なバランスのせいか？最後までやらないと本当の面白さはわかるぞ。



〈レンタヒーロー全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！ レンタヒーロー白黒情報

不親切な暗号があったり、お金をためる意味がなかったり、同じところをいったりきたりするのは残念だが、現代的な設定や仕事を受けて報酬をもらうなど従来のRPGと違うところがいい。（長野県・笹平雄二・16歳）個人的には好みだが、戦闘がパンチとキックだけなうえ、絶対に逃げられないのはペケ。システムもかなり大ざっぱな作りではあるが、後半のシナリオは感動できた。（東京都・野口雅之・21歳）設定は面白いけど、ゲーム自体はかったるくて、やってられなかった。（岡山県・小林寛人・16歳）



基本的に完全な一本道タイプだから、途中で挫折した人も多いみたい。設定、システムを生かした続編ははたして出るのか？読者の要望もかなり多いぞ。

穴馬に送る今月の格言

続編はMEGA-CDの目玉にするべし！ 追伸、今度の敵は悪の科学者コイルか？(笑)

【謎の予想屋怪情報局I】はろー。オレが噂の予想屋だ。前々回の「タルるート」の予想は惜しくもはずしちまって、信じてくれた人(そんなのいたのか？)を裏切っちまったが、前回の「LUNAR」の予想はピッタシだったから、腕のほうは信じてくれていいぜ。で、右のページの今月の着順予想の「モナコⅡ」だが、ズバリ前作は超えるとみて20着と予想するぞ。おぉりゃあ、一発信じてみろやー!!

分析

BEメガ読者レース新聞特別編集企画

どっちがウケる!? 移植ゲームVSオリジナル!

移植ゲーム種別血統ランク表 VS オリジナルゲーム血統値表

順位	出　身	本数	全投票平均
1	パソコン	26	6.9857
2	他機種	9	6.7136
3	アーケード	71	6.3324
4	海外全般	8	5.7155
	移植総合	114	6.4367

出　身	本数	全投票平均
オリジナル	94	6.6728



読者レースの上位陣はほとんどがオリジナル作品である。



パソコンものの移植作品は、やっぱり歓迎されるよね。

データの囁き 狙い目はこれだ!

さてさて、毎度恒例のデータ企画だけど、今回はメガドラソフトのウケセンを解明すべく、移植ものソフトとオリジナルのソフトとの徹底比較をしてみたのだ。これさえ見ればメガドラソフトの現状を見事なまでにマーケティングできるうえに、メーカーさん側のソフト戦略の企画も立てやすくなるって寸法だ(大げさな……)。

というわけで、さっそくデータを見ていくと、まずは海外ゲームの移植ものはユーザーのウケが一番よくないみたいだね。代表作には、一時期騒がれた「ポピュラス」なんかがあるけど、やっぱりここらへんは輸入の際に日本向きのアレンジがされないなど文化の違いが問題にあるのかもね。次にアーケードの移植ものだけど、これは元のゲームが絶対的な基準となりがちなので、やっぱり厳しい目で見られやすいんじゃないかな。ちなみに移植ものの中で、本数がズバ抜けてるのも要チェックだろう。

それから、他の家庭用機からの移植が少ないのは予想どおりといえば、予想どおりだけど、一方でパソコンゲームの移植ものが一番ウケがいいのは、ちょっと意外なところだね。やっぱり高いパソコンゲームが家庭用機で手軽に遊べるのは大きな魅力ってことなのかな。で、総合的な結論に移ると、移植ものとオリジナルとではオリジナルのほうが強いということがいえるようだ。これは今月のトップ10を見てみても明解にわかるところだろう。というわけで、メーカーさんもここらへんをちょっとした参考にしてみると、なかなかいいんじゃない?

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、「アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。セガの人気作にセナの監修つきと、大きな話題をまいたこのゲームは、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。



「アイルトン・セナ スーパモナコGPⅡ」は何着だ?

今月の着順予想

編集部予想は、18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(ピタリ賞なら2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、テクノソフトの最新話題作「サンダーフォースⅣ」の平均点予想をしてもらおう。

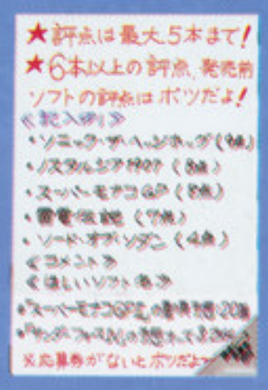
こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想



超ド派手だけど、前作を超えられるかな?

BE・メガ読者レース 参加者募集中!!





今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシス版のリアルな戦闘ヘリゲーム「DESERT STRIKE」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9月4日(消印有効)だぞ。

今月のドックフード!



戦場の臨場感は迫力モノだぞ!

BE・メガ編集部総評

今月は「LUNAR」「シルキーリップ」等の話題作が登場して、上位陣の動きに活気があったけど、さらに新作の出てくる来月以降が5カ月連続トップを確保できるか興味深いところだ。世代交代も含めて新王者が誕生するか?

一方、最下位帝王争奪戦も大混戦で見どころたっぷりだぞ(笑)。上下の覇権を賭けて次号も必見だ。

オッズ表C・D寸評

ハズレの多いC表に、ほとんどハズレのD表だが(ヒドイ)、とにかく最下層部の争いが熱い(笑)/ まずは、3点台の陣地に突入し、悪の帝王ソダンを倒すかと思われていた暴走将軍ウッドストックだが、なんと今月「ダブドラⅡ」「ディノ」の凶敵に下剋上されるという波乱が起こった。超絶2点台の帝王ソダンを頂点に、下位七人衆体制突入だ/

【謎の予想屋怪情報局2】おりゃりゃりゃー。あいかわらず商売繁盛の予想屋だ(ホントかね)。さて上のダブルチャンスのオッズ予想だが、今月の題目の「サンダーフォースⅣ」は、前作のデキとⅣの評判をもとに考えると、最終的なオッズ予想は、う〜む、えりゃあ〜。はい8.2564とみたぞ(あまり根拠なし)。てなわけでソフトを希望する迷える子羊たちよ、ここは一発信じたりぃや(あやしい)。

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
160	155	ダーウィン4081	SHT	5.6822
161	150	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.6811
162	156	モンスターレア	ACT	5.5465
163	143	コズミック・ファンタジーStories	RPG	5.543
164	158	マージャンCOP竜	TAB	5.5298
165	157	DJボーイ	ACT	5.5074
166	159	FZ戦記AXIS	ACT	5.5
167	160	ニュージーランドストーリー	ACT	5.4791
168	152	ジュエルマスター	ACT	5.4411
169	161	ビースト・ウォリアーズ	ACT	5.4285
170	163	スーパーエアーウルフ	SHT	5.3928
171	162	ファイナルブロー	SPT	5.3636
172	164	ファットマン	ACT	5.3063
173	165	究極タイガー	SHT	5.2948
174	167	孔雀王2 幻影城	ACT	5.232
175	169	ランボーⅢ	ACT	5.1864
176	172	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1442
177	173	ヘビーノバ	ACT	5.1081
178	170	ルナーク	ACT	5.1
179	174	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0656
180	178	マスターオブウェポン	SHT	5.0
181	175	インセクターX	SHT	4.9882
182	171	サンダーフォックス	ACT	4.9687
183	168	デスブリンガー —秘められた紋章—	RPG	4.875
184	179	AMBITION of CAESER	SLG	4.8444
185	176	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.7664
186	177	JUNCTION	PUZ	4.7631
187	180	レッスルウォー	SPT	4.716
188	181	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.7008
189	166	港のトレイジア	RPG	4.6415
190	182	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.581
191	183	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.5606
192	184	スペースインベーダー90	SHT	4.5151
193	185	獣王記	ACT	4.4846
194	186	火激	ACT	4.4461
195	187	ズーム!	PUZ	4.3799
196	188	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3774
197	189	史上最大の倉庫番	PUZ	4.3423
198	190	ストリートスマート	ACT	4.2315
199	192	カース	SHT	4.2158
200	193	セイントソード	ACT	4.0476
201	195	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.9208
202	191	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.8888
203	194	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.8333
204	196	四天明王	ACT	3.8267
205	197	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.4652
206	198	XDR	SHT	3.314
207	199	ラスタンサーガⅡ	ACT	3.1581
208	200	ソードオブソダン	ACT	2.9282

オッズ表D

BEメガ ← WORLDWIDEな情報を先取り!

NEWS & INFORMATION

ニュース アンド インフォメーション



SONIC ソニックが新宿アルタの大画面で回転!

7月5日(日)、人気テレビ番組「笑っていいとも」などの収録でよく使われる、新宿のスタジオアルタで「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のゲーム大会が行われた。ソニックといえば、6月に開催されたおもちゃショーで続作「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」が登場したりと話題は豊富。昨年はメガドラ好調の立て役者となり、ゲーム発売から1年たった今でも、依然として大人気。そんなソニックが新宿アルタの大画面に映し出されたのだ。ゲーム大会は選ばれた4人によって競い合われ、午後1時、午後3時の2回行われた。ソニックのゲーム画面がアルタの大画面に映し出されると、通りがかりの人の視線も集中。セガもソニックをより多くの人に知ってもらいたいということで、このようなイベントを催したようだ。こんなゲーム大会が今後も何回か行われるといいね。



さすがにアルタの大画面でソニックが飛び回るとゾクゾクするなあ。

ARCADE AMショーでセガの新開発「VR」が登場する?

今年のAMショーは8月29日(一般公開日)と前号でもお知らせしたが、そのAMショーでセガの新作ゲーム「VR(ヴァーチャルリアリティ)」が出展される。このVRはセガの新しいCGボードを採用したもの。しかもAMショーではF3のきょう体に組み込まれ、設置される。実際はイラストのようなきょう体でアーケードに登場するがその前にAMショーでプレイしてはどうかな。今回から場所が幕張メッセとなりスケールアップ。8月29日のAMショーがいまから非常に楽しみだね。





新CGボードを採用。

サウンドも超リアルなのだ。

VR 芝浦ゴールドにF3マシン登場 VR(ヴァーチャルリアリティ)の競演だ!!

AMショーで登場する「VR」が、一足お先に「芝浦ゴールド」に登場した。7月10日に開催されたイベントでは国際シンポジウムやパーティーが行われ、いつもとはちょっと違った雰囲気。普段は活気あるこのディスコもこの日はF3のビデゲーきょう体や、思わず吸い込まれそうなイルミネーションが幻想の世界をかもしだしていた。「芝浦ゴールド」では、ときどきイベントが行われるけど、次はどんなイベントか?



F3のきょう体でVRが体験できる。かなりリアルだ。



自分の動きに併せていろんな模様に変わるイルミネーション。

夏休みイベント情報

◆ゲームザウルス'92
(午前10時～午後5時)
8月7、8日仙台・仙台プラザ
8月11、12日静岡・静岡産業館
8月14、15日福岡・九電記念体育館
8月18、19日名古屋・吹上ホール

◆ゲームミュージックフェスティバル'92
開演17:00／東京・日本青年館
1日券3,500円、2日券6,000円。
8月22日 J.D.K.BAND, GAMADELIC, ZUNTATA／8月23日 ALFH LYRA, S.S.T.BAND、コナミ矩形波倶楽部
くわしくはグローバルエンタープライズ(03-3496-1341)

◆AMショー(午前10時～午後5時) 8月27、28、29日 幕張メッセ

◆'92くりくりMEGA BATTLE
7月28日(火)～8月9日(日)／池袋メトロポリタンプラザビル8Fメットホール(10時～13時、14時～17時30分) 入場無料／60台のメガドラで新作ソフトに挑戦。

◆GO NAGAI'WORLD'92／8月21日(金)～9月2日(水)／場所:池袋PARCO／入場料400円(小学生以下は無料)/ファンにはたまらない永井豪の作品展示会。メガドラでも発売される「マジンサーガ」のデモも公開されるそうだ。

◆サンダーストームFX夏休み全国ゲーム大会(8月1日～31日) ポスター、のぼり、ソニックシールのある全国800店で開催。くわしくはムーミンまで(03-3455-6161)。

◆CSG新作発表会
■大阪会場:マイドーム大阪・3F
(大阪市中央区本町橋2-5)
9月6日(日) 11時～17時 一般
9月7日(月) 10時～16時 流通
■名古屋会場:吹上ホール
(名古屋市千種区吹上2-6-3)
9月9日(水) 9時～17時 流通
■札幌会場:アクセス札幌
(札幌市白石区大谷地2-2-7)
9月16日(水) 9時～16時30分 流通
■福岡会場:福岡国際センター
(福岡市博多区築港2-2)
9月18日(金) 9時～16時30分 流通
■東京会場:池袋サンシャインシティ
(東京都豊島区東池袋3-1)
9月20日(日) 11時～17時 一般
9月21日(月) 10時～16時 流通

ハミダシNEWS■毎週金曜日、午前0時～1時放送中の「伊集院 光のoh!デカナイトスペシャル」(ニッポン放送)で、8月7日からクライマックスの内藤 寛社長を迎え、「ランドストーカー」の制作裏話を紹介するそうだ。8月21日には伊集院氏と内藤氏によるトークショーも実施。眠い目をこすりながら聴こう。

EVENT

BEメガワールドコーナーには新作ソフトがいっぱい登場！

7月18、19日の2日間、「BEメガワールド」でおなじみの岡山放送主催の「おかやまサマーカーニバル'92」が開催された。

当日は大勢の人が詰めかけ、会場は熱気ムンムン。特設の水上ステージでは人気アイドル田村英里子ちゃんのコンサートも行われた。



ここがBEメガワールドの会場。当日は真夏の熱気ムンムン。

そんななか、「BEメガワールド」のコーナーでは、メガドライブ、MEGA-CDの新作ソフトがズラリと展示。本誌のアンケートでも人気の高いウルフチームの「サンダーストームFX」、海外ゲームを移植したテンゲンの「ガントレット」「ランパート」、そして「アイルトン・セナ　スーパーモナコGPⅡ」には人気が集中。ゲームギアでも「オリンピックゴールド」などがプレイできた。

なお、今月の番組は「修羅の門」とGG「炎の闘球児　ドッジ弾平」。



テンゲンから発売される海外ソフトから移植ゲーム2作も好評だった。



「サンダーストームFX」の人気は強し。絶え間なくプレイされた。

MEGA-CDの新作ソフトもズラリと登場!!


GG「オリンピックゴールド」に熱くなっているようだ。



レーサーの気分になり、「アイルトン・セナスーパーモナコGPⅡ」をプレイ。

DRINK

ソニックがイメージキャラになったオシャレなビタミン飲料が発売!!

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」がおもちゃショーに出展され、ソニックがさらに盛り上がってきている。今度はそのソニックをイメージキャラクターにしたマルチビタミン飲料が発売された。

このマルチビタミン飲料「アサヒアクアVセガソニック缶350」は、アサヒビールとセガが提携して販売したもの。さっぱりとしたグレープフルーツの味で、ビタミンが10種類含まれている。

この商品はセガのアミューズメントセンターを中心に販売されるが、コンビニエンスストアやスーパーにも販売される。もちろん、自動販売機でも買える。当面は首都圏が中心だが、全国にも広く販売されるそうだ。



1缶、350mℓ入りの「アサヒセガソニック缶350」(110円(税込))。

GOODS

ゲームデザイナーになりゲーム開発？光栄から新しいカードゲームが発売

光栄はカードゲームシリーズの第4弾として「ゲームデザイナーの野望〜社長、承認してください」を発売した。このゲームでは、プレイヤーは87枚のカードからそれぞれ7枚ずつもち、残りのカードをめくってゲームを進める。通常のトランプゲームのような感じでゲームをしていき、最終的に自分の好きなゲームジャンルのカードをそろえ、ゲームが完成したら勝ち。途中でチャンスカードなどもあったり、逆にもう一度やり直しというカードもあったりと簡単には勝負がつかない。これらのカードが予想外に出てくるところが面白いのだ。プレイ数は3〜8人。簡単なルールなだけにだれでも楽しめる。価格は2,800円。



カードゲームでゲームデザイナーになれる？将来ゲームを作りたいと思っている人におススメ。

ゲームミュージックCD

サイバリオン

スーパーファミコンから発売されたアクションゲーム「サイバリオン」がゲームミュージックCDで登場。すぎやまこういち＋松尾早人の作曲で全12曲をフルアレンジ。8月12日、東芝EMIから発売。2,500円。



DARIUS

タイトーの人気アーケードゲーム「ダライアス」がG.S.M.1500シリーズで登場。オリジナルロングバージョン、S.Eコレクションのなどを収録。8月21日、ポニーキャニオンから発売。1,500円。



魂斗羅スピリッツ

スーパーファミコンで発売された「魂斗羅スピリッツ」のサウンドCDが登場。ゲームのサントラ全曲とシリーズ6作のダイジェストを収録。8月21日、キングレコードから発売。2,800円。



エスパードリーム めもりあるべすと

名作「エスパードリーム」と新作エスパードリーム2のサウンドトラック全曲、それにテレビCMで流れたバージョンを収録。暑い夏をしのぐサウンド?なのだ。8月21日、キングレコードから発売。1,500円。



ドラゴン創世紀

3Dタイプの RPG「ドラゴン創世紀」を音楽CD化。メイクバージョン（オリジナル音源に手を加えたもの）を3曲収録しグレードアップ。パソコンソフトと同時期の8月21日、アポロンから発売。2,800円。



アクアレス

エグザルトのX68000版ロボットアクションゲーム「アクアレス」がサウンドCD化。今回、アレンジャーにT.K. Gullive を起用。オープニングで彼の演奏を収録。8月21日、アポロンから発売。2,600円。



Heal Ring〜やすらぎの指輪

杉本理恵の久々のニューアルバム。このアルバムには、おなじみの「イース」をはじめ、いろんなゲームの曲を収録。谷山浩子の曲も2曲入っている。8月21日、キングレコードから発売。3,000円。



誰かがあなたを愛してる

ファルコムのボーカル曲で数々の作品を残し、数多くのファンに支持されている南翔子のニューシングル。9月26日にはアルバムも。8月21日、アポロンから発売。1,000円。



ハミダシINFORMATION■「RIE SUMMER MEETING '92」ニューアルバム発売記念ミニコンサート／8月23日(日)東京・銀座山野楽器本店7Fイベントスペース（午前11時から）、8月25日(火)大阪・江坂ブーミン・ホール（午後12時から）、8月26日(水)名古屋・栄・03(午前11時から)。くわしくは「Rie Station (03-3418-6864」まで。

BE MEGA NEW VIDEO GAMES

ビーメガ　ニュービデオゲームズ

今回は前号の予告どおり、「ウォーリーをさがせ！」の紹介だ。そのほか期待の新作ゲームも続々と登場したぞ。

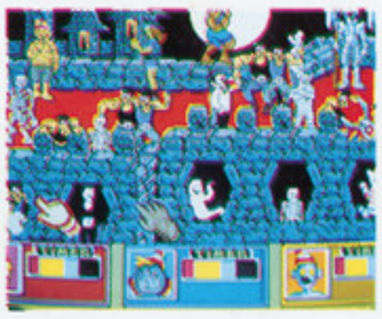
セガの「ウォーリーをさがせ！」はまさに電子出版ゲームだ!!



絵本の持ち味をそのままビデオゲームで再現したのが、この「ウォーリーをさがせ！」だ。いままでのビデオゲームとはひと味違い、絵本のグラフィックをゲームとして楽しめるのだ。まさに電子出版のゲームといえよう。

ウォーリーさがしはスピードが決め手!!

このゲームの特徴は、やはりトラックボールで操作することであろう。ボールで移動し、ボタンで決定するというシンプルな操作方法は、誰でも楽しめる。画面上にチラチラと見え隠れするウォーリーを、瞬間的にトラックボールで見つけ出す〝ウォーリーさがし〟は、スピードが決め手になるので男性向け。いっぽう、〝間違いさがし〟は、男性よりも記憶力があるといわれる女性向け(？)といえるだろう(ホントかな)。友だちや恋人どうし、あるいは3人プレイ可能だから、家族でも夢中になって楽しめるゲームなのだ。



洞窟から顔を出すウォーリーをトラックボールで瞬時にチェック。



ツボから出てくるウォーリーを見つけ出すウォーリーさがしだ。

間違いさがしは白熱するぞ！

ウォーリーさがしと前後して出てくるのが、この間違いさがしだ。最初に表示される画面と、光ったあとに表示される画面とを見くらべ、変化した部分を探し当てるのだ。最初に表示される画面をちゃんと記憶しておかないと、まちがいを見つけることができないで、タイムオーバーになるぞ。シンプルなゲーム内容だが、やってみると意外に難しいぞ。とくに男性よりも女性とプレイしたほうが、冷や汗ものになるかもね。ちなみに、このゲームは3人までプレイできるから、仲よし3人組でも楽しくプレイできるのだ。



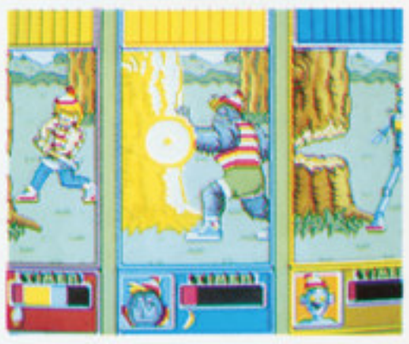
最初に表示される画面。この画面をしっかり覚えておこう。



果たしてどこか変わったのか？　じつは間違いが2つあるのだ。

ボーナスステージもおススメだ

このほかにボーナスステージもあるぞ。このボーナスステージでは、3人で木を切り倒すスピードを競ったり、握力の力くらべをしたりと、体力勝負になっている。熱くなってつい我を忘れてしまうと、次のステージに影響が出てくるのでほどほどにね。



ボーナスステージの1つ。連打（ボタンの連射）で、木を切り倒さなくてはならない。まさに体力勝負。

セガの新作は「スタジアムクロス」と「ゴールデンアックス」

この「スタジアムクロス」では前後左右に動くライディングキャビネットきょう体を採用。モトクロスのダイナミックな走行感覚とジャンプ時の飛距離感覚がこのきょう体で再現できるのだ。また通信機能で最大8人までプレイ可能。このほか、「ゴールデンアックス」の新シリーズも登場だ。くわしくは次号で紹介する予定だぞ。



ハンドル操作やムービングでウィリー走行や大ジャンプもできる。



人気の「ゴールデンアックス」シリーズの最新作がついに登場した。

バンプレストからウルトラマン倶楽部とマクロスが登場

バンプレストから「ウルトラマン倶楽部」と「超時空要塞マクロス」がビデゲーで登場する。「ウルトラマン倶楽部」は8ステージで全48面構成。ウルトラマン8兄弟のなかから選択し、画面内の怪獣すべてを倒すとステージクリアとシンプルなゲームなのだ。また、マクロスは縦スクロールタイプのシューティングゲームだ。



人気の「ウルトラマン倶楽部」と「超時空要塞マクロス」。

コナミの「X-MEN」は6人同時プレイ!!

アメリカンコミックのキャラクターを使った、コナミのアクションゲーム「X-MEN」は、なんと最高6人までの同時プレイができ、しかも2画面専用きょう体という、ユニークなゲームなのだ。このゲーム内容は極めてシンプル。6人のヒーローがそれぞれ持っている得意技を使い、画面上に登場する敵を倒していくという内容。ほかのゲームより画面が横長のため、視野が広くなり、ゲームにのめり込みやすいのもこのゲームのウリのひとつだ。



コナミの新作はアメリカン・アクションだ。

Where's Wally? © Martin Handford 1992 © SEGA 1992 © BANPRESTO © 円谷プロ © BIG WEST © THE UNCANNY X-MEN and all Marvel characters:TM & © 1992 Marvel Entertainment Group, Inc. ALL Rights Reserved. © 1992 KONAMI ALL Rights Reserved.

BE MEGA GENESIS INFORMATION

BEメガ・GENESISインフォメーション

今回は、スポーツゲームの2本立て。GENESISには優秀なスポーツゲームがそろっている。しかも、日本じゃあまり見られないジャンルのスポゲーが多いのが特徴だ。

ARCH RIVALS

●FLYING EDGE

これは一見するとただのバスケットものに思えるだろうが、じつは普通のスポーツゲームとはチト毛色が異なり、1チームが2人の選手で構成されている。しかも特徴はそれだけでなく、相手選手からボールを奪うためなら、本来は反則となるはずのパンチやタックルをかますことが可能なのだ。感じとしては、コナミのアーケードゲーム「パンクショット」を想像してもらえればわかりやすいかな?



ボールを持った相手の背後からパンチ。まさにケンカバスケだ。

ゲームの印象は、とにかく全体的に流れがスピーディーで、プレイ感覚が気持ちいい。選手の動きや観客などのグラフィックパターンも、躍動的、生き生きしているという表現がピッタリだ。でも、ちょっとコンピュータ側のシュートが決まりやすいのは気になるところかな?

それにしても、こういった作品を見るにつけ、スポーツものは海外メーカーのほうがセンスが上だとつくづく感じさせられてしまうね。



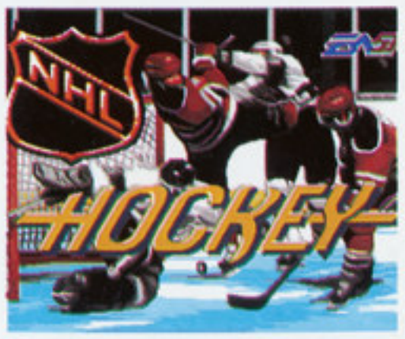
タックルで妨害しようと思ったら、あっけなくかわされてミジメ姿態をさらすの図。



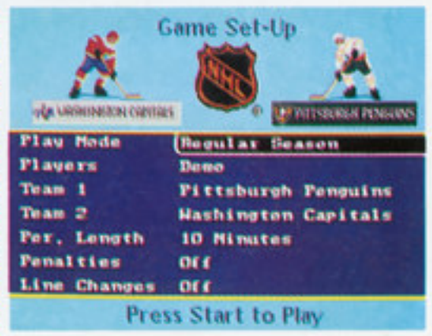
ジャンプしてから力いっぱいシュート! ボードをガシャンと割る瞬間に思わずエクスタシー。

NHL HOCKEY

●ELECTRONIC ARTS



日本じゃいまいち人気はないが、アメリカではメジャー。



ルールの設定も可能。設定によってはペナルティなしにも。

アイスホッケーもまた、日本ではあまりなじみがないが、フットボールに比べてルールがわかりやすいこともあり、日本でもたくさんゲーム化されている。このゲームも、先ほど紹介したフットボールと同じく、Electronic Artsのゲームだ。海外ゲームをチェックしている人なら、この会社名を知らない人はいないほど有名。

話を戻そう。このゲームでは、まず、ルールや遊び方を簡単に覚えてもらうために、観戦モードがついている。まずはこれを見てみよう。そしてある程度ゲームを把握(はあく)したら、実戦でコンピュータと勝負だ。

操作方法は単純だが、アイスホッケーの基本となる動作は、すべてフォローしている。たとえばフェイスオフ時のタックル、ダッシュ、ホークチェックなどなど、ほかのゲームでは見られないような、本格的な動作も可能になっている。

このゲームは本格派でありながら、初心者でも遊べるように工夫された、バランスのいいゲームといえるだろう。



シュートボタンを押したままにしてパワーを貯めれば、強烈なシュートを打てるぞ。



アイスホッケーに殴りあいはつきもの(?)。そんなシーンまでゲームに入っている。

まぼろしホッケーゲームコラム

この画面に見覚えのある人、いる? そう、セガから発売間近に急きょ発売中止となった「マリオ・レミューホッケー」というゲームなのだ。なぜまぼろしになってしまったかいまだ謎だ。(ホント?)。



突如発売が中止になってしまった「マリオ・レミューホッケー」SOA制作のソフトだ。

海外ソフトに身近に触れてほしい!

今回も、またまたメッセサンオーさんの協力でプレゼントを送るぞ。まず、賞品はGENESISの「BULLS VS LAKERS」(バスケのゲームだよ)、「NHL HOCKEY」、「JOHN MADDEN FOOTBALL」を各1本。そして、マスターシステム版の「MONOPOLY」と「GALAXY FORCE」を各2本。

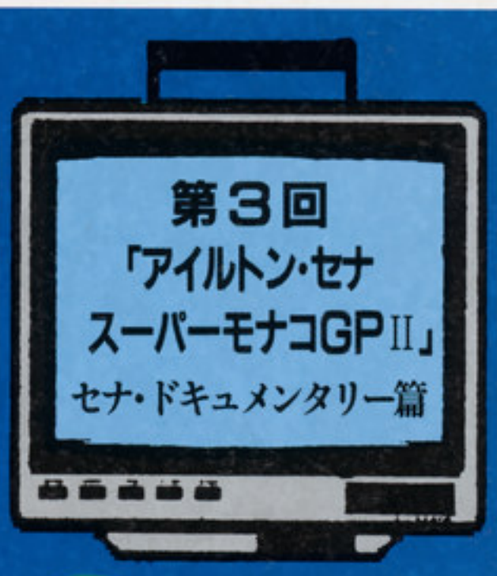
応募方法はハガキに、ほしいソフト名とこのコーナーへのご希望などを書いて、

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル BEEP./メガドライブGENESIS係まで。

〆切は、9月8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。



※紹介ソフト プレゼント賞品提供/㈱メッセサンオーII 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 TEL 03-3255-3452



BEメガ CM 探偵団

「団長、最近のセガのCMって、ものすごくよくできてません？」「うむ。世界のどこも敵ではないぞ(大胆)。それよりな、団長はカッコ悪いから今後は隊長と呼べ」「はぁ……」

好評オンエア中

「アイルトン・セナスーパーモナコGPII」

セナ・ドキュメンタリー篇　30Seconds

放映期間:'92年6月18日～／ロケ収録:5月12日／製作:㈱電通㈱ヴィス
監督：大嶋繁／出演：アイルトン・セナ／資料提供：セガ宣伝部

今回のCM紹介はあの「アイルトン・セナスーパーモナコGPII」のCMだ。セナ自らが積極的に出演に協力し、海外でのロケが敢行された臨場感あふれるこのCMには、多くの人が目を引かれたはず。

ちなみにセナがしゃべってくれるのは30秒スポットのほうだけなのだが、残念なことに短い15秒スポットのほうの放映が多いそうだ。

今回は特別に30秒スポットを完全紹介するからよ～く見るべし。

① セガロゴ静かに入る



② 舞台に入ってくる男が……



③ 爆発炎の文字がバーンと入る



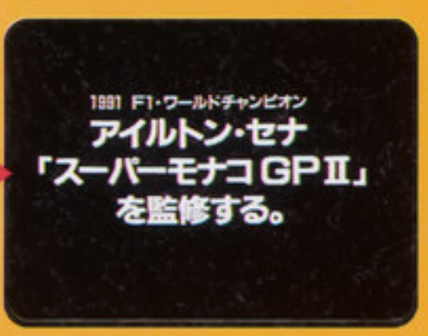
（エキゾースト音が激しく響く）

④ 光のなかをゆっくり歩くセナ



（BGM流れ出す♪）

⑤ フェードアウトして文字が浮かぶ



⑥ レースに対する思いを語るセナ



「(セナ)Win to be No.1…」

⑦ 振り向いて勝者の笑みをみせる



「and to have fun this race.」

⑧ ゲーム画面映る(5位走行中)



「(ナレーション)アイルトン・セナの」

⑨ コントローラーを握るセナ



「感性がレーシングゲームを」

⑩ グイッと操作に力が入る



「さらなる進化へと」

⑪ ゲーム中でもトップに！



「みちびく」

⑫ セナ、アップで……



「(セナ)and the challenge！」

⑬ タイトルロゴ入る



「(ナレーション)アイルトン・セナ
スーパーモナコGPII、メガドライブから」

⑭ ポーズをとるセナ



「レーシングゲームのNo.1グリッドへ」

⑮ いつものエンド♪



「セ～ガ～♪」

END

制作よもやま話



CMロケは5月12日、ポルトガルリスボン郊外のティレス空港内で行われたのだ。

今回のセナのCMですが、冒頭のシーンはセナがレース場に向かう感じをイメージしてまして、彼がレースにおけるシビアさなどを実際に語るというドキュメンタリータッチに仕上げてみたんです。とはいえ、実際にセナ氏が撮影に割ける時間が1時間ほどしかなかったものですから、事前のセッティングや手配には非常に気を遣いましたね。それとセナ氏自身、俳優さんというわけではないので、目線やポーズの取り方など、うまく決まるまでに苦労したようです。撮影中セナ氏は「私は今回、人間的な面で競争し、勝ち、そしてナンバーワンになるという〝チャレンジ〟と〝楽しさ〟とを同時に伝えようと努力しました。このゲームを楽しんでください。できるだけ楽しむのです。ゲームをすることで創造力を磨き、私やゲームのテクニシャンたち、そして、自分自身に勝とうとしてください」と語ってくれました。このCMはヨーロッパと北米、南米、ブラジル、アジアでも放映が予定されていますが、ぜひセナ氏と自分に挑戦してほしいと思います。　〈セガ宣伝部〉

【CM探偵団情報大募集中！】キミの好奇心を直撃するCM探偵団では、常時みんなの情報を募集しているのだ。懐かしいメガドラ関係のCMについての調査依頼や、キミの貴重なCMのビデオテープなどの提供等なんでもOKだぞ。採用者には希望ソフト1本とBEメガ特製テレカをプレゼントするから、ドンドン送ってきてくれ。で、次回のネタはセガCM名(迷)作特集でいく予定だぞ？　乞うご期待。

'92全日本ロードレース選手権シリーズ第6戦　鈴鹿

BE MEGA RACING FREAK vol.4





珍事！同着1位250cc 1／1000秒まで同じ

6月21日に行われた全日本ロードレース選手権第6戦鈴鹿200kmは、バイク野郎真夏の祭典鈴鹿8耐（8時間耐久ロードレース）の前哨戦として、興味深いレースが展開された。中でも250ccクラスでは岡田忠之と原田哲也がドッグファイトをサーキットいっぱいに展開。両者38分18秒811でチェッカーを受け同着1位となった。



キリンメッツの寺岡幸子ちゃん。161cm・B82・W58・H84。笑顔がグー。

TT-F1は永井康友優勝

8耐前哨戦メインレースの750ccクラスTT-F1は、スタートから混乱が続いた。まず柳川明、塚本昭一、青木正直がスタート直後に転倒、ポール・ポジションの武石伸也も途中コースアウトし順位を大きく下げるしまつ。さらに有力ワークスライダーたちもリタイヤしていき、結局ただ1人残ったワークスライダーの永井康友（YZF750）がタイヤ交換を行って急追するS・ジャイルス（モリワキ）を振り切り優勝を飾った。

次回はいよいよ8耐レポート。バイク大好き人間必見なのだ！



250cc同着1位となった2台。



こちらはアイレムのレーシングギャルなのだ。手に「ダイナウォーズ」のゲームが。





表彰台の中央に岡田・原田の2人が立って両者優勝（250cc）。

↑スターティンググリッドについたスタート直前のTT-F1マシン。
←アイレムマシンの雄姿。↓125ccクラス表彰式。優勝は一宮義文。





500ccは②藤原と⑥本間のトップ争い。結局藤原が優勝。

緊急スクープ！

あの「ファイナルファイト」がMEGA-CDに移植決定!!

ファイナルファイト MEGA-CD（仮称）

カプコン全面協力！



完成度ゲージ ?% ●セガ／12月発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM



これが初公開画面だ!!

これが初公開のCD版の画面だ。まだ敵キャラなどは入っていないが、かなりイメージに忠実といえる。キャラの比率もアーケード版と同じだぞ！

MEGA-CDにも春がきた!!

かつてゲームセンターに登場して以来、超大ヒットを飛ばし、その後に出たすべての横スクロール殴りアクションの基本となった、あの「ファイナルファイト」の発売が決定した!!　緊急に発表されたこのビッグニュースについては、かねてから水面下での噂はありはしたが、この時期に急遽発表されたことに業界人や多くのユーザーが驚きを隠せないことだろう。

しかも、移植される機種はMEGA-CDなのだ！　昨年12月の登場から現在まで、本体普及を伸ばす決定的なメジャータイトルに欠けていたMEGA-CDだっただけに、今回の「ファイナルファイト」の移植決定には非常に大きな意味があるといえよう。この移植を皮切りに、待望の〝アーケードの大作移植〟の波が一気にMEGA-CDで急加速するかもしれないぞ。超期待だ。

カプコンの全面協力により、最高の完全移植を実現！

すでに説明不要なまでに浸透してしまった「ファイナルファイト」は、'89年12月にカプコンから発表されたアーケードゲームだ。いままでには、スーパーファミコンとX68000に移植されているが、満を持して出されるMEGA-CD版では、カプコンの全面協力という強力なサポート体制を武器に、アーケード版の完全移植が目指されている。

それゆえ、今回の移植にあたっては背景、演出部分の省略は一切なく、キャラクターの大きさや動きのパターンもすべて〝本物〟に忠実に作られるのだ！　とにかく期待して間違いはないぞ!!

©CAPCOM 1989 ©SEGA 1992

スーパーファミコン版

カプコン／'90年12月21日発売
8,500円／8M



スーパーファミコンの初期作品。本体の処理速度の都合上、画面には敵が3人までしか出てこないうえ、1人プレイ専用だ。また、使用キャラも容量の都合でコーディーとハガーの2人からしか選択できず（ガイとハガーのバージョンもあり）、ステージや演出もいくつか削除されてる。

X68000版

カプコン／'92年7月17日発売
9,800円／FD2枚組



最近発売されたX68000版。アーケード版同様3人から選択しての2人同時プレイが可能だ。敵も画面上に4人（2人同時でも）まで表示される。ステージの削除はなく、音声や動きのパターン等ほとんど完全な移植といえる。ちなみにオープニングのジェシカは、ちゃんと下着姿だ笑。

MEGA-CD版

セガ／'92年12月発売予定
価格未定／CD-ROM



期待のMEGA-CD版では、カプコンの全面協力のもと、CDならではの大容量を生かし、キャラのパターンや大きさ、音声やステージ数などすべてが完全に再現される予定だ。また、処理速度もアーケード版と同等のスピードを確保し、おまけのオリジナルプレイモードも加わるらしい。



開発スタッフ直撃インタビュー!!

「ファイナルファイトMEGA-CD(仮称)」はこうなる!!



取材はメガドラの3つの専門誌の合同取材で行われたのだ。

去る7月15日、世田谷区にある某所において、「ファイナルファイトMEGA-CD(仮)」の制作スタッフへの取材が行われた。当日は本誌の他メガドラ専門誌の取材陣が集い、合同の取材という形で開発の方々にインタビューが行われた。ちなみに今回「ファイナルファイト」の移植を手掛けることになった開発チームは、セガの子会社ではなく、外部のスタッフがあたっている。これに関してのセガの青木部長の答えは、「実力を考慮してのこと」とのことだった。なお、ここの関発スタッフのうちわけはグラフィック担当が4人、メインプログラムが3人の、合計7人となっている。また、開発室のかたわらにはカプコンから直接送られてきた貴重なアーケード資料や、「ファイナルファイト」の本物の基板などが置かれており、開発環境も完璧だ。

今回は、「ファイナルファイトMEGA-CD(仮)」の全貌に迫るべくメインの開発スタッフに直接疑問点をぶつけてみたぞ。



グラフィック関係を担当しているT・Hさん。



おもにプログラム関係を担当するH・Yさん。

2人同時プレイはあるのか?

これはズバリ「あります!」という答えを期待していたのだが、現在のところはまだ未定とのこと。しかしながら、開発自体は基本的に2人同時プレイを再現する方向で進められているから、安心していいぞ。

それから、画面内に同時に表示されるキャラクターも処理速度からいって、まず最低限5〜6人(マイキャラを含む)は確保するという話だ。

ま、2人同時プレイの実現について障害となりそうなのは、難易度のバランス調整上のことだそうなので、多少敵の出現パターンが変更されてもいいから2人同時プレイはぜひ再現してほしいよね。

ちなみに、スーパーファミコン版の「ファイナルファイト」は容量の都合でキャラが2人からしか選択できなかったが、MEGA-CD版では事実上容量が制限されないため、コーディー、ガイ、ハガーの3人は確実に収められるとのことだ。つまり、「ガィでプレイをしたいために別バージョンを買わなければならない」なんて心配はしなくてもすむのだ。今回はコーディーの絵が見られなかったけど、ここらへんは確実に保証するぞ。



X68版で初再現された2人プレイ。CD版も当然再現。

MEGA-CDオリジナルモードとは?

今回のMEGA-CD版には、特別な付加価値としてオリジナルのゲームモードが加わる予定もあるのだ。具体的にどんなものが入るのかは、まだまだ未定だが、すでにアイデア自体はいくつか提示されている。

いまのところ有力候補にあがっているのは「タイムトライアルモード」だ。これは制限時間内にどれだけの敵を倒し、かつスコアを稼げるかを競うモードで、一種のボーナス面に近いノリがあるといえよう。ちなみに、このモードのためだけのオリジナルステージが作られる可能性もあるらしいぞ。連打のパンチが爽快だったゲームだけに、まさにぴったりのモードかもしれないね。

また開発スタッフの話によれば、「時間が許す限りオリジナルモードは、いろいろと盛り込みたいです」と楽しみなコメントを聞けたから、まだまだ他にもモードがはいってきそうだぞ。勝手な編集部予想としては、「ファンタジーゾーン」にあったような「ボスキャラオンパレードモード」や、いま流行の「1対1の対戦モード」なんかが面白そうだが、とりあえずは期待していよう。



いま流行の対戦モードなんかができたら面白いかもね。

キャラクターパターン、背景、演出をすべて再現!



CD版のハガーだ。背景もドット単位で忠実に再現。

スーパーファミコン版の「ファイナルファイト」では、8メガの容量しか使えなかったせいもあって、アーケード版からカットされた部分が多い。具体的には、①2人同時プレイができない、②使用キャラが2人しかいない、③同時表示される敵が3人までしか出ない、④オープニングデモが若干違う、⑤4面のエレベーター面がないなどいろいろある。このほかにも細かくみれば、ボイス関係の一部や、キャラクターの動きのパターン、そして面と面とのつながりなどの演出が省略されていることが見つかる。だが、今回のMEGA-CD版ではここらへんの省略部分はすべて完全に再現されるのだから、ファンとしては嬉しいものがあるといえよう。しかも、キャラクターや背景などのグラフィック関係は、今回の移植ではすべてアーケード版からデータが直接吸収され、キャラの大きさはおろか、動きのアルゴリズムやパターンなどまったくの削除なく同じものが作られているのである。だから、最初から最後まで演出や背景にもカットはなく、アーケードそのままのものが楽しめるといっても過言ではないのだ。ただし、色数がどうとか、背景が3重スクロールしている部分とかはハード上のことなので勘弁してほしいとのことであった。とはいえ、取材時に見れたガイ、ハガーなどの開発中キャラの動きは本当になめらかで感動ものだったぞ。完全再現に期待しよう。



CD版では4面、エレベーター面も再現されている!

ファイナルファイトMEGA-CD特報

なぜCDソフトとなったのか？

ところで、この「ファイナルファイトMEGA-CD（仮）」の発売が予定されている今年の年末には、セガの「ベアナックルII」も発売予定だが、内容の似たゲームをどうして同時期に出すのだろうか？　これについては次のような納得のいく回答を得られたぞ。

「『ファイナルファイト』はやはりネームバリューのある作品ですので、MEGA-CDの性能を提示する意味でもここはひとつ自由度の高いCDで完全移植を目指したほうがいいと判断したからです。『ストライダー飛竜』などの経験から、やはりカートリッジではアーケードの移植に限界があるとわかっていますから。それに、これからMEGA-CDを普及させるための戦略という要素もあります。また『ベアナックル』は日本だけでなく、海外でもかなりの人気が出て、看板ゲームとして定着してますので、こちらはあくまでもセガオリジナルの路線という形で今後もカートリッジで展開したいと思います。それと、MEGA-CDを持っていないユーザーにも大きいキャラが暴れまわる格闘アクションを楽しんでもらいたいですしね」

う〜む。ユーザーライクな配慮だね。



年末の『ベアナックルII』はカセットユーザー用に。

BGM関係も最強に

ＣＤソフトの「大容量」以外の長所、それはどんな音でも流すことが可能なことだ。それゆえ「ファイナルファイトMEGA-CD（仮）」においては、ゲーム中のBGMはアーケード版以上のものが聞ける予定だ。すなわち、ＣＤならではの生音を利用し、アレンジバージョンの強力なBGMを作る方向で進められているらしい。とりあえず、素材として本物のアーケード版が手元にあるのだから、最強のBGMが堪能できることは確実だぞ。

それから、スーパーファミコン版では一部削除されていたキャラの豪快な音声も、もちろん完全に再現される予定だ。「おりゃあ！」「でぃやあっ！」「うおおっ！」という血管が切れそうな迫力のあるコーディー、ガイ、ハガーの音声や、殴りの効果音など、ゲーム中に聞けるものはすべてもらさずにアーケードのマスター基盤から直接収録されるので、サウンド関係も文句のつけようのない完璧さが期待できるはずだ。

カプコン全面協力とは？

このMEGA-CD版の開発にはカプコンの全面的な協力がなされるのは前述したとおりだが、ここで具体的にカプコンがどのように関わるかも気になるところだろう。

今回は基本的には現場の開発スタッフが資料と基板をもとに開発を進めていき、その節目ごとにアーケード版のスタッフ（！）に状況を見てもらうという進め方をする。この時点でカプコン側は「ここはこうしたほうがいい」といった感じでアドバイスをしたり、場合によっては直々に手伝ったり（！）と、まさにいたれりつくせりなのだ。

事実スーパーファミコン版は容量や本体性能の制約のため、カプコン側としても反省点があるらしく、MEGA-CD版にはカプコンのスタッフ自身かなりの期待を寄せているとのこと。全面協力というのは名ばかりのものではないから安心していいぞ。

CDの読み込みも問題なし

ところで、アーケード版とまったく同じの膨大な量のグラフィックパターンを使うとなれば、「ゲーム中のアクセス回数も増えるのでは？」という心配をしてしまうところだが、そのへんもしっかりクリアされる。アクセスはせいぜいステージクリアごとだけに限定され、プレイ中にいきなり動きが止まってしまうような情けないことにはならないぞ。

コンティニューも業務用に忠実に

スーパーファミコン版ではコンティニューすると、ステージの始めに戻されてしまったが、すべてにおいて忠実な移植をめざすMEGA-CD版では、嬉しいことにアーケード版と同じくその場から復活できるようになるぞ。ただし、無限コンティニューになるかはいまのところ未定だ。

キャラは3つ歳をとった？

ちなみにデモ画面でコーディーは'67年の4月生まれとなっていたが、MEGA-CD版でもここらへんの数値は変更されない。アーケード版で22歳だった彼は、MEGA-CD版では25歳という設定で登場するわけだ。

今後の作品ははたしてどうなるのか？



次は当然ダッシュがほしいところだが、はたして……。

今回の突然の「ファイナルファイトMEGA-CD（仮）」の発売決定に驚いた人も多いだろうが、こんなビッグタイトルがMEGA-CDで完全移植（しかもカプコンの全面協力で！）されるとなれば、当然みんなの興味は今後の移植作品、ならびにMEGA-CDの戦略について集まることだろう。

当日の取材時にはやはり「ストリートファイターII」についての可能性を問う質問も出されたが、これについては残念ながらノーコメントであった。だが、セガの青木部長の興味深いコメントは聞くことができた。

「メガドライブ初期に出たカプコンの『大魔界村』もそうであったけど、こういった人気アーケードゲームの移植は、ハードの売上台数を伸ばすだけでなく、そのハード自体の性能が試されるという大切な部分もあるんです。だから、これがうまくいくといかないとでは大きな違いが出てくるんです。まあ、いまいえることはこの『ファイナルファイトMEGA-CD（仮）』をかわきりに、今後もアーケードのビッグタイトルが出てくるといいなぁ（笑）ということです。ですから、とりあえずは期待して待っててください。」

ここらへんに関しては、本誌編集部としてもこれ以上は触れることができないが、まずは期待して待っていようではないか。

さて、最後に気になる「ファイナルファイトMEGA-CD（仮）」の価格についてだが、今回の作品にも最近セガのソフトのひとつの看板となっている低価格路線は生かされるとのことだ。ほぼ完璧な移植なうえに値段も安いとなれば、願ったりかなったりといえよう。とりあえず、今回の「ファイナルファイト」の移植はMEGA-CDにアーケードものが増えていく大きな第一歩として、今後も注目したいところである。



「大魔界村」登場は初期のメガドラの可能性を高めた。

最新ソフトをキャッチアップ！

NEW RELEASE SCRAMBLE
新作スクランブル

- ●スーパーH.Q.
- ●忍者外伝
- ●エアーマネジメント・大空に賭ける
- ●ロードライアット
- ●ガントレット
- ●パワーアスリート
- ●スティールタロンズ
- ●メタルファング
- ●メガロマニア

スーパーH.Q.
どかないヤツぁはじき飛ばせ！

●タイトー／10月2日発売予定／6,800円／RAC／4M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

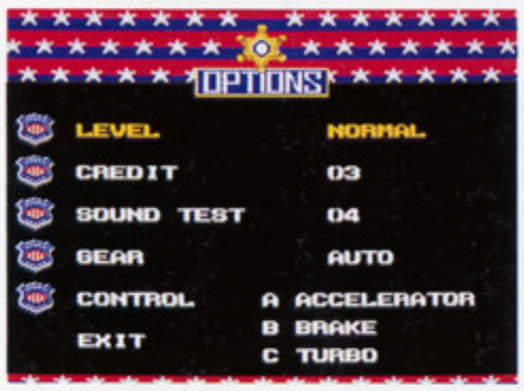
ひさびさのタイトー作品であるこの「スーパーH.Q.」は、かつてゲームセンターで稼働しまくっていた「チェイスH.Q.」を微妙にアレンジした移植ものだ。

見た目は普通のレースものだけど、じつはゲームの目的は速く走ることではなく、車で逃走中の凶悪犯人を追うことにある。

プレイヤーは、最初に同僚のナンシーから無線で連絡を受けて、犯人の乗っている車の特徴と走行地点を教えてもらう。そしておもむろに3種類の覆面パトカーから1台を選び、警官となって犯人の追跡を開始するのだ。

走行中の最初の目的は、一般車や各種の障害物をよけながら（ときにはハネ飛ばしながら！）できるだけ早く犯人の車を発見すること。そしてなんとか犯人に追いついたら、次はその車にバコバコと体当たりをくらわせるのだ。しつこく当てていくうちに、犯人の車はだんだんボロボロになっていって、最後には走行不能になるぞ。

あとは勝手にクリアデモになって、犯人を逮捕したことになる。これで1ステージ終了だ。ただし、制限時間内に車を壊せないとゲームオーバーだ。走行中は、アーケード版と同じく3回までニトロによるターボ（一定時間スピードアップ）が使用できるぞ。



いちおう操作はオートマ設定もある。コンティニューが3回までなのはチト少ないかな？

局面に応じて愛車を選択



愛車はそれぞれ速度、攻撃力などの性能が大幅に異なる。ときにはコースの状態によって使い分ける必要もでてくるぞ。

緊急連絡、犯人の車を追跡せよ！



まず同僚のナンシーから通信が入る。残念ながらゲーム中は、ここにかぎらず音声はひとつも入っていない。



ナンシーは、ついでに逃走中の車の特徴も教えてくれる。しっかり覚えておけよ。

犯人の車を見つけたらガシガシ突け！



犯人を発見！ うしろから横から体当たりを見舞ってやろう。



一般車を脅かすかのように走るトラック。





道路の障害物に乗りあげると、片輪走行やジャンプができる！



犯人の仲間がヘリから爆撃してくることも！

ええい、往生際の悪いヤツめ！



おとなしく捕まればいいのに、あくまでも銃で抗戦する不届き者。その行為、断じて許さん！



犯人を逮捕したらステージクリア。次の獲物はどこのどいつだ。

忍者外伝
隠密行動こそ忍者の掟!

●セガ／10月30日発売予定／価格未定／ACT／4M

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

ゲームギアでもすでに同タイトルの作品が発売されているが、この「忍者外伝」は、もともと元祖はファミコン版なのだ。でも、メガドラ版はオリジナルの技も入っていたりして、事実上は別ものの作品という感じだ。

今回の写真はほぼ完成に近いものだが、詳しいシステムなどはまだ不明だ。でも、いかにも忍者くさい投げ技などが楽しめるアクションになりそうだぞ。



まず、デモでストーリーが紹介されたあと、次のステージへと展開していく。

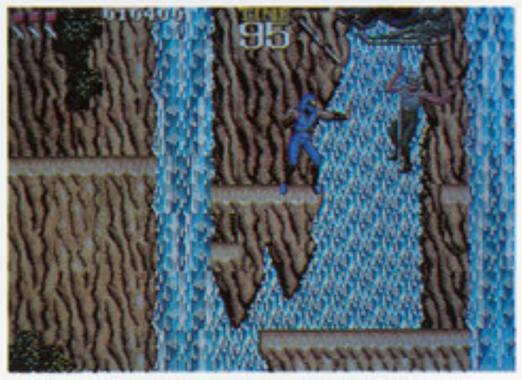
「この男を知らないか？」とたずねてみたものの、冷たい応対であしらわれる。





線路上での戦い。まさか列車にひかれるなんてことはないだろうな？





男をしめあげ、情報を得たらナイアガラへ。

エアーマネジメント・大空に賭ける
世界の空を制するのは誰か?

●光栄／10月発売予定／11,800円／SLG／8M

完成度ゲージ 100% 4人まで対戦可能

光栄のゲーム？　すわっ歴史モノ！　かと思いきや。このゲームはSFC版でも好評の、航空会社経営シミュレーションなのだ。まず4つの会社から1つを選択して、プレイヤーはその会社の社長に就任する。そのあとは他の3つのライバル会社と競いながら、さまざまな戦略を練る。世界中の22都市を自社の航路でつないでいこう。そして最終的には、世界中の空のネットワークを手中に治めるのだ。

シナリオは1963年～95年の「航空輸送時代の幕開け」と、1983年～2015年の「近未来」の2つ。これを選び、難易度、本社都市などを設定してゲームスタートだ。最初は資金も航空機も少ないゾ。

このゲームは、現在の航空業界や世界状況をかなり忠実に反映させている。現実と同じような感覚で乗客が望む航路を考えたり、安全性やサービスなどを充実させていかなければならない。

航空機の売買やキャンペーンなどの8つのコマンドを駆使し、常にデータをチェックして、航路を拡大していこう。経営戦略を誤ると、あっという間に倒産だ。勝利条件はかなりキツイぞ。



これがメイン画面。資金は常に気になるところだ。



ゲーム中では、実際に飛行している20種類の航空機が登場する。

ロードライアット
豪快なオフロードレースだ

●テンゲン／1月発売予定／価格未定／RAC

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD.

去年、アタリゲームズから発売された3Dタイプのオフロードレースゲーム「ロードライアット」は、ほかのレースゲームにはない魅力を満載した、迫力あるゲームだ。

プレイヤーは4WDのヘビーバギーを操り、オフロードレースに参加する。全部で11種類ものコースがあり、それらのコースで勝ち続けるのが目的だ。各コースは、背景、仕掛けともに変化に富んだものなので、飽きることはないぞ。

またオフロードという特性を生かし、ダイナミックなゲーム展開が楽しめる。横すべりあり、大きなジャンプあり、はたまた転倒ありという、ほかのレースゲームでは味わえない、ハデなゲーム展開になっている。この爽快感を味わえるのも、もうすぐだ。



全部で11種類のコースがある。敵を蹴散らしながら、すべてのコースを走破せよ。



最近のアタリゲームズのゲームらしく、取り込み映像を上手に使っているのだ。



コースによって、路面状況や背景などが変わる。走るのが楽しいぞ。

ガントレット
アクションRPGの元祖が今、蘇(よみがえ)る

●テンゲン／11月発売予定／価格未定／A・RPG／8M

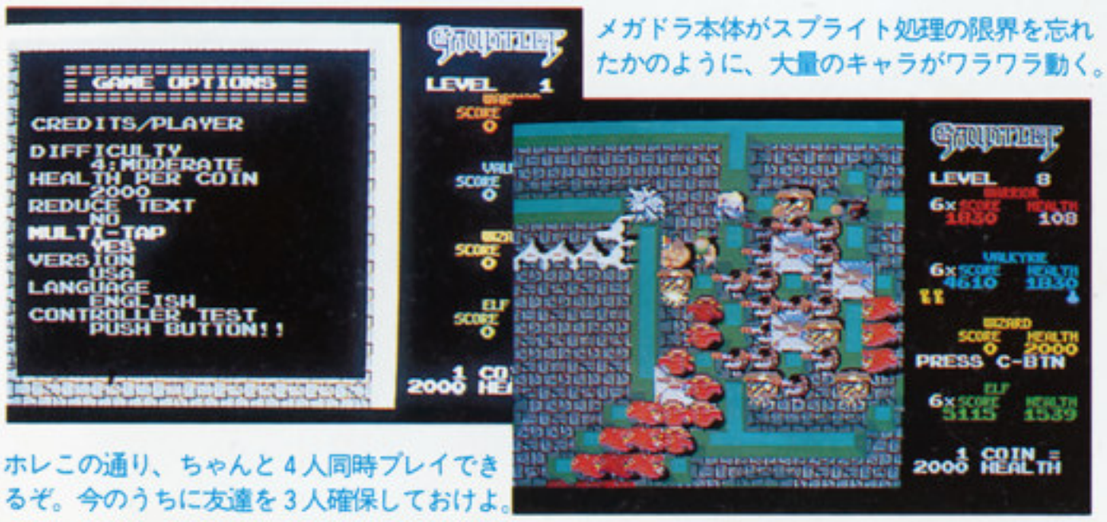
完成度ゲージ 70% 4人同時プレイ可能

©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD.

ビックリ 4人同時プレイが、できまーす!!

先月号の新作スクランブルでは〝もしかしたらアレみたいな機器が……〟なんて意味深なシメかたをした「ガントレット」だけど、そうなんです！　最高4人まで同時プレイが可能になるマルチタップユニットが、やはりテンゲンから発売されるらしいのです。ハラショー！このマルチタップユニット、今後のメガドラソフトをますます面白くしそうな存在なので、とりあえず「ガントレット」のソフトとセットで購入しておきたいね。

そうそう、アーケード版のファンが気になるゲーム自体のデキだけど……ハッキリ言ってなんの問題もありません。開発途中バージョンを見た限りでは、操作性は良好、グラフィックはアーケード版そのまんま。そして何より驚いたのは、フィールドがモンスターだらけになっても（このウジャウジャ感がガントレットの醍醐味(だいごみ)のひとつなんだよね）処理速度がほとんど落ちないということだ。プレイ環境設定面でも特筆すべき要素が満載なんだけど、そのへんの詳しい内容は次回以降ということで。



メガドラ本体がスプライト処理の限界を忘れたかのように、大量のキャラがワラワラ動く。

ホレこの通り、ちゃんと4人同時プレイできるぞ。今のうちに友達を3人確保しておけよ。



これがマルチタップの試作品。製品版では半分くらいの大きさになるそうだ。価格は未定だが、ご安心を!?

パワーアスリート
格闘技世界一をめざせ！

●KANEKO／11月下旬発売予定／8,500円／ACT／8M

完成度ゲージ 90% 2人対戦あり

格闘モノ乱立のいま、プレイヤーが求めているのはキャラクターの個性ではないだろうか？　このゲームに登場するのは、個性あふれるファイターたちばかりだゾ。

日本では歌舞伎(かぶき)の家元、中国では中国拳法の使い手といった基本（？）のキャラが待ちかまえているのだが、なんと常夏(とこなつ)の島ハワイにも強者(つわもの)がいるとか。一般公募されたキャラとともに、とくに注目したいところだ。ステージは他にもアフリカやタイなど全部で8つ用意されている。当然、好きなキャラクターを選んで2人対戦プレイもできるぞ。技や動きのパターンもかなり豊富なので、迫力満点の戦いが楽しめることだろう。



こーんなアブナイ飛び道具もアリ？　当たったら痛いぜ。いや確実に死ねるな……。



当然あります。必殺のはどーけん……じゃないけど、気合い攻撃の気孔拳。とにもかくにもこれをマスターしよう！

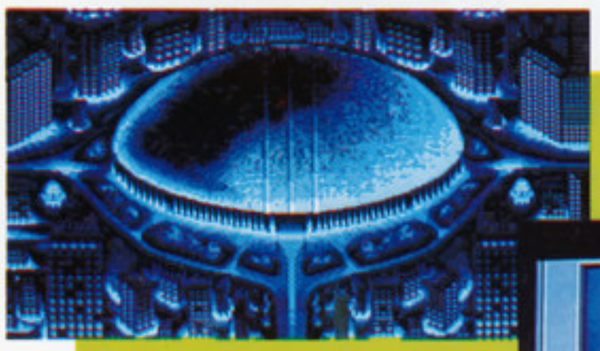
これが戦闘シーンの数々！



ハワイキャラ、ウォーレンの大ジャンプ！　ううむ。このあとどんな技を繰り出すのか？

空中戦は中国拳法の使い手が得意とするところ？　どこかで見たようなキックも使いこなす。





オープニングの1コマ。いったいここでどんな闘いが繰り広げられるのだろうか…。



端正な顔立ちの2人だが、これでメチャ強い格闘家なのだ。しかしカッコイイよな…

スティールタロンズ
リアルなポリゴン戦闘だ

●テンゲン／12月発売予定／価格未定／SHT

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD.

去年発売されたばかりのアーケードゲーム「スティールタロンズ」が、早くもメガドライブで登場だ。「ロードライアット」同様、マニアックなゲームでおなじみの、あのアタリゲームズの作品をこれまた忠実な移植でおなじみのテンゲンが移植する。

ゲーム内容は、アーケード版に忠実。ポリゴンで処理された画面をヘリコプターで飛行し、全部で12あるミッションを次々クリアしていくのだ。もちろんこれらのミッションは、どれも難しいぞ。それもそのはず。このゲームは、超エリート戦闘部隊である「スティールタロンズ」への入隊試験の一環、という設定になっているからである。

ポリゴンで表示される戦闘ヘリのカッコよさはハンパじゃないぞ。アタリゲームズファン、ポリゴンファンはもちろん、それ以外の人も要チェックだ。



従来の家庭用ゲームにはない本格的なポリゴン処理が特徴



実戦以外のミッションも用意されているが、難しいぞ。



コックピットも緊張感の漂う本物指向。戦闘もののファンにはたまらないはず。

メタルファング
白熱するカーアクションゲームだ

●ビクター音産／発売日未定／価格未定／RAC／4M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイ可能

©1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

この「メタルファング」は、敵味方とも4台のマシンを1チームとして、規定周回数を競い合うカーバトルレースゲームだ。

基本的に各マシンがコースを1周すると1ポイント。また、攻撃側のみ、最後尾に発進したマシンが守備側のマシンを1台追い抜くごとに1ポイント追加される。さらにミサイル、バルカンといった武器による攻撃で相手マシンをすべて破壊したときにボーナスが5ポイント追加され、その時点でレースは終了。そのあと攻守がチェンジして1セットが終了する。

結局、32人いるファングたちをどう操るかが勝負の決め手なのだ。


ファング選択。イギリスのバンドでみたような顔がある?



サイバーで近未来な感じが漂う画面だ。

武器を用いて相手チームの全滅を狙え。



ついに相手チームに勝ったぜ。

レース後、賞金を賭けてダブルアップ。

メガロマニア
神様になって種を増やすメガロマニア!

●CRI／12月発売予定／価格未定／SLG／8M

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

©CRI ©IMAGEWORKS ※画面は開発途中のもの。

「ダイナブラザーズ」に続くCRIのメガドラシミュレーション第2弾は「メガロマニア」だ。

このゲーム、ヨーロッパではIBM PC版、アミガ版、そしてヨーロッパのメガドラでも発売されている。今回の作品はこれらの移植となるわけだ。とりあえず、ゲームの内容を簡単に説明しよう。

このゲームは「自分が神の立場になって自分の種族を勝利に導く」といった目的にそって進めていく。すると「ポピュラス」を思い起こす人も多いだろう。この「メガロマニア」も、まさしく「ポピュラス」の後継的なゲームなのだ。

このゲームのカギは種族の文明のレベルだ。最初は石と棒で戦っていた連中も文明レベルが上がれば、最終的に空飛ぶ円盤やレーザ砲で戦える。敵の種族を全滅させるためにどんどんテクノロジーレベルを上げ、高度な武器を開発しなくてはならないのだ。



テクノロジーレベルが9500BCのときの武器は石。


人をかけるほど武器の製造時間は速くなる。



9000ADに達すると深い採掘坑が掘れるようになる。



ゲームの目的は28の島を支配下におくことだ。

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HOT MENU

PART 1

提督の決断 P41
CRYING〜亜生命戦争 P44
スプラッターハウスPART2 P46

提督の決断

光栄／9月24日発売／SLG／14,800円／8M+B・1

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

超上級者向け太平洋戦争シミュレーション!!



歴史を知らずにプレイするなかれ!!

最近の光栄のメガドラソフトは「ロイヤルブラッド」や「大航海時代」とシミュレーション入門者用のソフトが続いたのだが、今回紹介する「提督の決断」は歴史シミュレーション超上級者向けのソフトなのだ。太平洋戦争についての状況をくわしく知っている人にはたまらないソフトなのだが、軽い気持ちでこのソフトを買った人には、まったくお手上げといった内容なので心して購入すべし。

ゲームスタート時、大日本帝国海軍のそれぞれの将校のパラメータ設定をするのだが、真珠湾攻撃を指揮した南雲忠一指令長官や栗田健男、山本五十六ぐらいはわかるものの、それ以外の将校になると、お手上げといってもいい。とりあえずゲームを始める前に、20世紀の歴史15（平凡社）や近代日本の戦歴（フットワーク出版社）光人社のもろもろの太平洋戦争についての本を読みながらプレイすることをおすすめする。まぁそれだけ歴史を知れば知るほどに面白い内容のゲームでもあるわけだ。ちなみに光栄からハンドブックが出ているので、参考にするのもいいと思う。



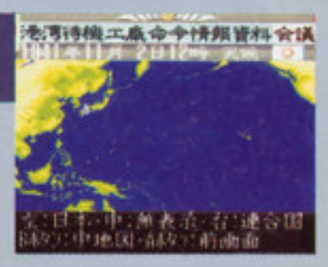
最初に各将校たちのパラメータ設定をする。知っている人は、ここで夢中になる。

コマンド操作 3つの基本計画

艦隊の移動・攻撃などのHEX画面を覚える前に、メインコマンドで使う下の3つの画面の使い方を覚えよう。

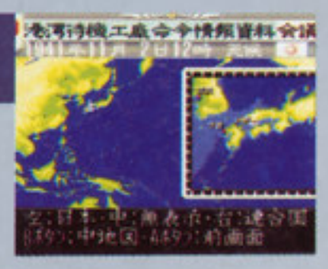
大地図画面

太平洋上にある各拠点が点滅しており、方向ボタンの左右で両軍基地が表示される。



中地図画面

大地図画面でBボタンを押すと、艦隊周辺の拡大マップが大地図画面上に出現する。



MEIN画面

各種コマンド操作を行なう画面。大地図、中地図HQを見ながら行なう。洋上、寄港の2つがある。



ちょっと歴史に触れてみると、こんな感じなのだ!!

1920年代、日本はアメリカ太平洋艦隊が日本の委任統治領に攻撃を仕掛けてくることを予測していた。そのため、連合艦隊司令長官に任命された山本五十六は、海軍戦略を体系的に改善。アメリカ海軍を出撃前に叩(たた)いて壊滅すれば、2年の間は東南アジアへのアメリカ進出を食い止められるだろうと予測したのだ。そのために、アメリカ太平洋艦隊に大打撃を与えるべく真珠湾攻撃を敢行(かんこう)したのだ。

しかし、真珠湾攻撃は成功したものの、日本にとって驚異となる航空母艦を叩くことができず、その後ミッドウェイでの戦いで日本海軍は大損害を受け、アメリカは結果的に太平洋での日本軍の制海権、制空権を掌握(しょうあく)した。

各コマンドをしっかり覚えておかないとゲームが先に進まない

このゲームは、非常にコマンド数が多い。これらのコマンドがいったいどんな役割をするかを覚えておかないことにはゲームを進めることが難しい。そこで、まずはこれらのコマンド操作を表にしてみた。寄港・洋上各コマンドをしっかり覚えよう。ゲーム進行はこのコマンドを覚えてから進めることだ。

寄港コマンド

艦隊が港にいるときに命令を出すコマンドがこれ。戦略目的などの作戦会議から、艦隊編成など、出撃前に行なうコマンドだ。ちなみにシナリオによっては洋上コマンドから始まるものもある。

港湾

補給	艦隊に燃料、兵員、航空機を供給するコマンド。まず寄港中の艦隊一覧から補給する艦隊を選び、航空機、兵員を補給。次に兵員輸送船に兵員補給、艦隊燃料の補給率の順で補給をすべし。ただし基地の航空機を艦船に補給することはできないので注意。
休暇	疲労度が高くなった艦隊の乗組員に休暇を与えるコマンド。期間は3～20日を設定でき、休暇中は補給・修理など艦隊に関するコマンド操作はできない。さらに伝染病にかかった場合、すみやかに基地に寄港して休暇を実行すること。
出港	艦隊を出港させるコマンド。第1艦隊が出港すると、洋上コマンドに切り替わり、4時間ごとにターンが回ってくる。その他の第2～16艦隊は、出港時に基地攻撃、艦隊攻撃、情報収集、寄港の4種のコマンドの中から任務を指定し、以後寄港するまでコマンド入力はできなくなるので注意。
非常招集	休暇中の乗組員を呼び出し、非常招集をかけるコマンド。ただし、非常招集をかけた場合、乗組員は休暇前より疲労感が増すので注意。
機雷敷設	基地沿岸に機雷を敷設し、敵の侵攻を防ぐコマンドだ。ただしコマンド1回につき1個で、基地1つにつき最高3個しか敷設できないのだ。
機雷撤去	一度敷設した機雷を撤去するコマンド。1回で1個だけしかできない。
機雷位置	敷設した機雷位置の確認をするコマンド。基地のHEX画面に切り替わり、機雷位置が表示される。ターンのコマンド回数には入らないので便利。

待機

1日	1ターン分待機する場合に使うコマンド。
補給終了	補給中、補給完了まで待機させるコマンド。
修理終了	応急修理中、修理完了まで待機させるコマンド。
指定日数	任意（1～30日）の日数待機させるコマンド。
待機解除	待機している艦隊の基地を呼び出し、待機解除をするコマンド。

工廠

応急修理	艦隊に属する艦船の中から、とくに破損のひどい1カ所を短期間に修理するコマンド。基地の資材を消費し、消費量は1項目7となる。艦船一覧から修理する船を選択、修理項目を指定するのだ。修理項目は、1艦船に対して、対艦、対空、装甲、速度から1つを選ぶ。修理には日数がかかる。
完全修理	母港のみで行え、艦船を完全に修理できる。電波探信儀、電波照準儀など技術力の上限まで性能を上げることもできる。修理期間はある程度の月数がかかるので注意。また艦隊に属している場合は完全修理ができないので、艦隊編成から除艦で外し修理すること。
艦船改修	母港で艦船を他の船種に改造するコマンド。正規空母→戦艦、弩級戦艦→正規空母、軽空母→巡洋艦、巡洋艦→軽空母に改造できる。期間は3～12カ月かかり、資材、燃料、工業力が必要となる。また、艦隊に属している場合は改修できないので注意。
艦船建造	母港のみできるコマンドで、艦船の建造ができるコマンド。減少した艦船数を補うため、沈没した艦船がない場合は建造できない。また、新造艦の性能は技術力によって決まる。また、技術力がないと新造できないので、技術力を上げてから建造するようにすること。期間は6～24カ月かかる。
新型機	空母を新型戦闘機搭載用に改造するコマンド。母港でのみでき、新型戦闘機開発後にしかコマンド実行ができないので注意。
ロケット弾	空母、戦艦、巡洋艦、新型潜水艦をロケット弾を搭載できるように改造するコマンド。改造期間は1カ月単位で、搭載するロケット弾の数と工業力によって異なる。ロケット弾開発後しか使用できないので注意。

命令

艦隊	艦隊の状況を見たり、索敵情報の確認、命令の変更をするコマンド。1ターン中何度も実行でき、5つのコマンドがある。位置：大地図上での艦隊の位置表示。索敵：各艦隊が発見した敵艦隊の情報を見れる。第2～16艦隊の情報を見ると、第1艦隊に情報が登録される。艦船：艦隊編成の艦船一覧データ。輸送：艦隊同行輸送船データ。任務：第1艦隊以外の任務。
基地	味方の基地を呼び出し、状況、索敵記録の確認、補給指示を出すコマンド。1ターンで何度も呼び出し可能。位置、索敵は艦隊同様で、補給は基地の燃料、資材、航空機、兵員の補給をするコマンド。補給指示を出すとすぐに補給されるが、次回の補給は母校からの距離により日数がかかるので注意。
艦隊編成	編成する艦船と輸送船の選択。旗艦の司令や司令官の任命をするコマンドで寄港中艦隊は寄港中の艦隊編成コマンド。2つの艦隊を合流させる合流。2つに艦隊を分ける分離。未編成艦船による新艦隊の編成の新規。艦船を艦隊から除き未編成にする除艦。艦隊の輸送船を増減する輸送がある。
艦隊処分	破損のひどくなった艦船を味方の手で沈没させるコマンド。

情報

無線封止	艦隊、基地間の無線を中止し、敵の傍受を阻止するコマンド。索敵情報などが入らなくなり、第1艦隊が攻撃を受けるとオート戦闘となる。
敵作戦	このコマンドは敵重要拠点の情報を探り、敵艦隊が出現する可能性の高い基地を表示する。情報収集力が高いほど、報告が入る確率が高くなる。
工作員	会議で送った敵基地の工作員を呼び出し、破壊活動や、情報収集をする。破壊工作には、飛行場や飛行機の破壊をする機体。砲台破壊の砲台。燃料焼失の燃料。敵基地周辺の住民感情を低下させる住民の4つがある。
戦果	互いの軍沈没艦船と現存艦船を確認するコマンド。
報告義務	どの艦隊に、潜水艦発見の報告をさせるかを選択するコマンド。
艦隊支持	大地図上にどの艦隊を表示させるか選択するコマンド。

資料

国力	国力データを表示するコマンド。
人材	将校データ一覧を表示するコマンド。
他国	日本、連合軍（アメリカ）以外の国データを表示するコマンド。
艦船	修理中または建造中の艦船を表示するコマンド。艦名とグラフィック、修理や建造完了までの期間が表示されるので、編成するときなどはあらかじめ確認しておくと便利。
作戦目標	両軍の基地データ一覧を表示するコマンドで。所属欄に日の丸表示が日本。星条旗が連合軍基地である。基地を選択すると、中地図での位置確認ができる。また、作戦目標の基地名司令表示ができる。
勝利条件	今プレイしているシナリオの勝利条件が確認できるコマンド。

会議

目標決定	軍の重要作戦目標基地の変更をするコマンドで、シナリオ1でのゲーム開始時に行う会議と同じ内容。戦況の悪い場合、陸軍が一方的に案を出してくるので注意。
外交政策	同盟国や中立国に交渉団を送るコマンド。技術供与要請、武器供与要請、同盟、外交団招待のコマンドがある。交渉の結果がでるまでには日数がかかるので注意。
基地政策	本土以外の基地住民に、物資の供給、懐柔策をとったりするコマンド。艦隊が寄港している場合、住民が政策に応じやすいが、使役をするような政策を行うと基地友好度が低下するので注意。コマンドには、燃料供出要求、資材供出要求、食糧分配、待遇改善がある。
技術開発	予算をかけた国の技術力向上のコマンド。
兵器生産	新型機やロケット弾などの新兵器の開発向上のコマンド。早い時期に兵器を生産していると有利。
国内政策	産業育成、宣伝活動といった国内の政策を決め、士気を上げたりする。
工作員	敵基地に工作員を送り込み、情報収集をするコマンド。

洋上コマンド

第1艦隊が出港している場合に行うコマンドがこれで、シナリオによってはすでに出港し、洋上コマンドから進めるものもある。ターンは寄港中が1日1回12時間というのに対して、洋上コマンドは1日6回4時間ごとに回ってくる。それだけで洋上では緊迫しているというワケだ。

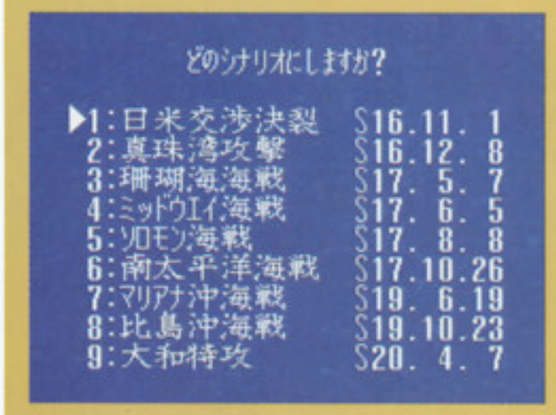
作戦	移動	艦隊を目的位置へ移動させるコマンド。停船中は艦隊速度を指定し、目標位置を中地図で指定する。艦隊の速度が速い場合は燃料の消費が大きくなり、目標までは直進しかできないので、途中に陸地がある場合、移動できなくなるので注意。また、移動中に攻撃を実行したり、敵襲に遭ったりした場合は戦闘後自動停戦するので注意。
	空撃	空母に搭載した戦闘機や雷撃機を発進させ、航空隊のみで攻撃をかけるコマンド。艦船ごとに雷爆機に爆弾や魚雷を装備、爆弾は基地攻撃、魚雷は艦船攻撃に装備する。空爆には装備の準備が必要で、準備ができたら攻撃目標位置を指定する。準備期間は発進機数に比例、魚雷を積むと長くなるので注意。艦隊の移動は準備中にも続行でき、夜間の空撃はできない。
	砲撃	艦隊で攻撃をかけるコマンド。攻撃できる範囲は中地図の目盛りで1目盛り分。また直掩を行っている場合、その戦闘機も参加することとなる。
	上陸	砲撃を行いながら、兵員を敵基地に上陸させるコマンド。艦隊位置から中地図の目盛り2分の1以内の基地に上陸が可能。
	ロケット	洋上から敵基地へ向けたロケット弾の発射をするコマンド。範囲は艦隊から6目盛り以内で、命中率は艦隊練度に影響される。
待機	4時間	1ターンパスする場合に使うコマンド。
	目的地	目的地までの所用時間の間、コマンド入力をパスする場合に使用。
	明朝まで	翌日の8時のターンまで待機する場合に使用するコマンド。
	待機解除	基地に待機中の艦隊がいる場合、基地を呼び出して待機を解除する。
哨戒	索敵機	偵察機を飛ばして、周辺に敵艦隊がいるかどうかを探るコマンド。艦船ごとに画面に表示される9方向の中から偵察機を飛ばす方向を指定する。
	直掩機	敵襲に備え、戦闘機を飛行させて艦隊護衛をするコマンド。昼のみに実行でき、夜は着艦してしまう。
	索敵記録	発見した敵艦隊の情報を表示するコマンド。発見したデータの一覧から、地図上に表示するコマンドを選択する。
命令、情報、資料		寄港コマンドでの内容と同じ。
基地	隊形	艦隊航行中の各艦船の配置を決定するコマンド。配置は4種類あり、HEX戦が開始すると選択した隊形で戦闘が始まる。隊形には対空戦用、追撃戦用、砲撃戦用、水雷戦用の4種類がある。
	訓練	艦隊、航空機など艦船・航空機の乗組員の練度を上げ、戦闘時の命中率の向上を図るコマンド。訓練は2日かかり、その間は艦隊は停船状態になる。また、燃料費と乗組員疲労度が若干上がるのに注意。
	特別食	乗組員に食糧を分配し、宴会を開いて慰労するコマンド。艦隊士気が上がり、疲労度が減少するが特別食は基地で、補給中に10日分しか積み込めない。
	寄港	艦隊周辺の味方基地に寄港する場合に使用するコマンド。母港に第1艦隊が寄港すると、戦績が採点され、今までの戦果が0に戻る。

いよいよゲーム開始、いざ心してのぞめ!!

コマンド操作や時代背景がわかったら、いよいよゲームスタート。ただしそれでも、一筋縄ではいかないのだ。そんなわけで、このゲームをプレイするにあたり、2つのことを知っておくと比較的楽にゲームへと入っていけるのでアドバイスをかねて下記で説明することにした。また、簡単なシナリオ真珠湾攻撃の参加将校を右に列記したので、ゲームをするうえで参考にしてほしい。

1 シナリオによって難易度が大きく違う

このゲームには9つのシナリオが用意されている。これらは上から年代順になっているため、ともすると1番を選んでしまうが、長期戦シナリオは1と9なので、注意して選ぼう。



最初にプレイする人は、実際勝利を収めた、2の真珠湾攻撃がいいだろう。

2 まずは0人プレイでゲームを見てみよう

このゲームは0人から2人でプレイができる。システムやコマンド操作がどうしてもわからない人は、まず0人プレイでゲームウォッチをしてみるといい。これによってゲームの流れや操作方法が参考になると思う。



0人プレイのウォッチでゲームを進めると、敵の動きもわかり作戦がたてやすいのだ。

ちなみに真珠湾攻撃の部隊はこの編成だったのだ

部隊(艦)			職	官	氏名
第一航空隊司令部			司令長官	中将	南雲 忠一
			参謀長	少将	草鹿龍之介
			参謀副(首席)	中佐	大石 保
			同(航空甲)	同	源田 実
			同(航空乙)	同	吉岡 忠一
			同(航 海)	少佐	雀部利三郎
			同(潜水艦)	中佐	渋谷 龍穐
			同(通 信)	少佐	小野寛治郎
			同(機 関)	機少佐	坂上 五郎
			機関長	機大佐	田中 実
			軍医長	医大佐	新井 甫
			主計長	主大佐	清水 新一
第一航空戦隊	赤城		艦 長	大佐	長谷川喜一
			飛行長	中佐	増田 正吾
			飛行隊長	中佐佐	淵田美津雄
	加賀		艦 長	大佐	岡田 次作
			飛行長	中佐	佐多 直大
第二航空戦隊	司令部		司令官	少将	山口 多聞
			参謀(首席)	中佐	伊藤 清六
			同(航 空)	中佐	鈴木栄二郎
			同(通 信)	少佐	石黒 進
			同(機 関)	機少佐	久馬 武夫
			機関長	機大佐	篠崎 磯次
	蒼龍		艦 長	大佐	柳本 柳作
			飛行長	中佐	楠本 幾登
	飛龍		艦 長	大佐	加来 止男
			飛行長	中佐	天谷 孝久
第五航空戦隊	司令部		司令官	少将	原 忠一
			参謀(首席)	中佐	大橋 恭三
			同(航 空)	少佐	三重野 武
			同(通 信)	少佐	大谷藤之介
			同(機 関)	機少佐	吉田 毅
			機関長	機大佐	牟田 菊雄
	瑞鶴		艦 長	大佐	横川 市平
			飛行長	中佐	下田 久夫
	翔鶴		艦 長	大佐	城崎 高次
			飛行長	中佐	和田鉄二郎
第三戦隊	司令部		司令官	中将	三川 軍一
			参謀(首席)	中佐	有田 雄三
			同(砲 術)	中佐	竹谷 清
			同(通 信)	少佐	森 虎男

部隊(艦)			職	官	氏名
第三戦隊	司令部		同(機 関)	機少佐	竹内由太郎
			機関長	機大佐	奥村 敏雄
	比叡		艦 長	大佐	西田 正雄
	霧島		艦 長	大佐	山口 次平
第八戦隊	司令部		司令官	少将	阿部 弘毅
			参謀(首席)	中佐	藤田 菊一
			同(水 雷)	少佐	荒 悌三郎
			同(通 信)	大尉	矢島源太郎
			同(機 関)	機少佐	佐藤 良明
			機関長	機大佐	松島 悌二
	利根		艦 長	大佐	岡田 為二
	筑摩		艦 長	大佐	古村 啓蔵
第一水雷戦隊	第司令部		司令官	少将	大森仙太郎
			参謀(首席)	中佐	有近 六次
			同(砲 術)	少佐	三上 作夫
			同(通 信)	大尉	岩瀬 恭助
			同(機 関)	機少佐	吉川 積
			機関長	機大佐	田辺 保里
	阿武隈		艦 長	大佐	村山 清六
警戒隊	第17駆逐隊		司 令	大佐	杉浦 嘉十
		谷風	同	中佐	勝見 基
		浦風	同	中佐	白石 長義
		浜風	同	中佐	折田 常雄
		磯風	同	中佐	豊嶋 俊一
	第18駆逐隊		司 令	大佐	宮坂 義登
		不知火	駆逐艦長	中佐	赤澤次津雄
		霞	同	中佐	戸村 清
		霰	同	中佐	緒方 友兄
		陽炎	同	中佐	横井 稔
	秋雲		同	中佐	有本輝美智
哨戒隊	第2潜水隊		司 令	大佐	今泉喜次郎
		伊19	潜水艦長	中佐	楢原 省吾
	伊21		同	中佐	松村 寛治
	伊23		同	中佐	柴田 源一
補給隊	第一補給隊	極東丸	特務艦長指揮官	大佐	大藤 正直
		健洋丸	監督官	大佐	金桝 義夫
		国洋丸	同	大佐	日台 虎治
		神国丸	同	大佐	伊藤 徳堯
	第二補給隊	東邦丸	同(指揮官)	大佐	新美 和貴
		東栄丸	同	大佐	草川 淳
		日本丸	同	大佐	植田弘之介

メーカーさんからひとこと

かなり本格的なSLGですから、攻略するためには数多くの情報を的確に把握することが大切です。そのためにも活用してもらいたいのが「提督の決断ハンドブック」。パソコン版をもとにした内容ですが、十分に役に立つはずです。発売前にぜひ読んでみてください。

CRYING～亜生命戦争～

セガ／10月発売予定／価格未定／SHT／8M

完成度ゲージ 70% 2人同時プレイあり

2P協力プレイありの超グロテスクSHT.!



遺伝子工学で作られた生態系が狂ったっ!!!

セガ・オリジナル・シューティングゲーム「CRYING」。すでにプレストーリーが本誌連載中なので読者にはおなじみだと思うけど、だんだんゲームとしての形ができてきたようだ。なんといってもエミネー（敵キャラクター）をはじめとするグラフィックデザインが印象的。狂った生態系の惑星を舞台に、微生物や軟体動物、寄生虫などが巨大化したり、合体したものなどが続々登場し、生物的な不気味さを表現している。また、２人同時プレイが可能。２人で協力して敵に向かえば、クリアもいくらか楽になるって寸法だ。



このゲームのウリはなんといっても気持ち悪いキャラクターにある。しかも、動きもグロイ。

２人同時プレイがあるので遊び方の幅も広がる。アイテムの奪い合いに注意しておくれ。

自機は4種類

自機は昆虫型、魚型の２系統で、それぞれ２種類の計４種類。どちらもオプションを装備し、昆虫型と魚型ではステージによって移動スピードと攻撃方法が違う。



左側の２つが昆虫型で、右側の２つが魚型。空中では昆虫型が、水中では魚型のほうが動きが速いのだ。

攻撃方法はとても多彩でワンダフル!

タメてOK! 連射もOK!

自機の攻撃は連射による通常弾とボタンを押し続けて一気に放つ〝気合い弾〟がある。気合弾は通常弾の数倍の威力で強力。選んだ自機によって異なった広がり方をする。このへんの選択は好みの問題かな。



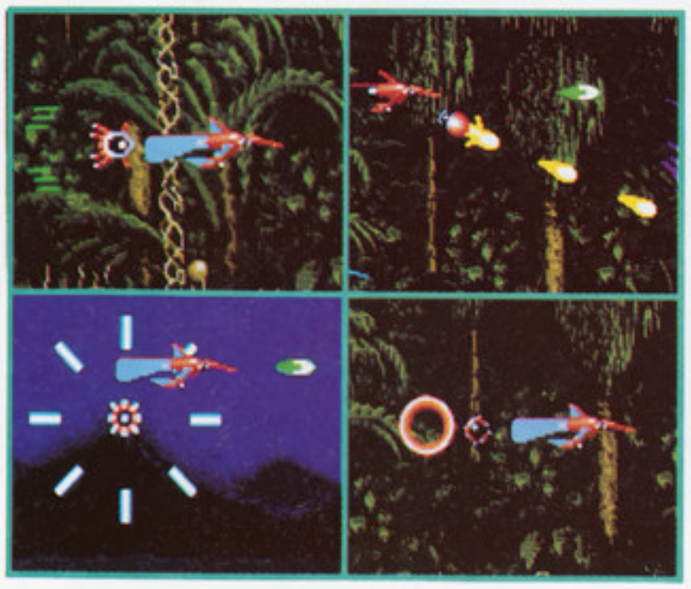
オプションもヤル気十分



自機をサポートするオプションは、ステージ中に出てくるパワーアップアイテムを取ることによって攻撃方法が変化する。同じ色を取り続けるごとに１段階ずつ３段階まで攻撃の威力がアップする。また同じ色のアイテムでも自機の種類によって異なった攻撃方法になることもある。なお今回の紹介はまだまだ開発途中の段階で、今後変更の可能性もあり、もしかしたら小説のコーナーに応募されたアイデアが採用されるかもしれないぞ!

昆虫型の場合

緑はワイドショット、黄色は連射弾という普通のパターン。青は全方向攻撃レーザー、赤は反射リングレーザーと個性的な攻撃方法だ。



魚型の場合

緑と黄色は昆虫型と同様の攻撃方法だが、青は水玉のような連射弾、赤は自動追尾レーザーとなかなか使える攻撃方法になっている。



STAGE3(植物面)

熱帯シャングルに古代の植物という、このゲームのストーリーをそのまま反映したようなステージ。ジャングルの所々には破壊された「生物改造研究所」の残骸なども見うけられる。エネミーのほうは、昆虫型のザコから長い体をクネクネとうならせながら飛んでくるヘビのようなもの、伸び縮みしながら自機に体当たりをしてくる寄生虫型の強敵までいろいろなタイプが登場。ステージの途中ではカニのような中ボスが、ステージの終わりにはウツボのようなボスが待ちかまえている。

気持ちの悪いウネウネ君



その1
細長いヘビのようなエネミー。気合弾を放ってやっつけろ!



その2
幅広いタイプはなかなかカタイ。体当たりされないように注意して攻撃だ。

黒光りするニクイ奴



ちぢんでー
黒光りするカラダをい思いきり縮めて、攻撃の態勢に入った。小さなヤツにも気をつけろ!



のびてー
一気に伸びて、自機に体当たりをかましてくる。なかなか避けられないんだなこれが。

コミカルにダンシングするカニ?



長い足を思いきり伸ばして威嚇している。ハサミを狙って攻撃しよう。



こちらはかがんだ状態。お腹からチビなエネミーも出てくるので注意。



一回やり過ごしても、また後から襲ってくるので、しっかり破壊しろ。

BOSSですね



とってもウツボなやつ。攻撃すると後退するが、画面端に追いつめられたときは危険。

STAGE4(洞窟面)

ステージ4は洞窟。この洞窟は鉱物試掘用の坑道として使われていたもので、細くて上下していたり、迷路とまではいかないもののまっすぐには進めないような構成になっている。登場するエネミーで特徴的なのはスライムのような柔らかさをもった寄生生物タイプ。束になって道幅一杯に広がっているものや坑道のスキマに潜んでいてプレイヤーが接近するとニュルリと姿を現すものなど数種類ある。その他にも、暗闇を好むコウモリ型やステージ3同様の昆虫型のザコ・エネミーも登場。

パワーアップがいっぱい



中には敵エネミーがくる場合もあるので、パワーアップだけに意識をもっていかれるなよ。

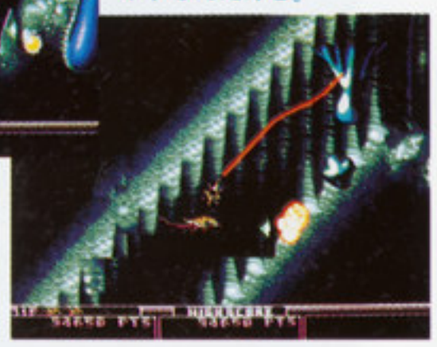


違う色のアイテムがすぐ隣に並んでいるので、色の取り間違いをしないように注意しよう。

いい質感だしてるね



こっちの粘りけのある色使いもなかなかグロくてグッド。でも、そんなのに感心しているとやられてしまうぞ。

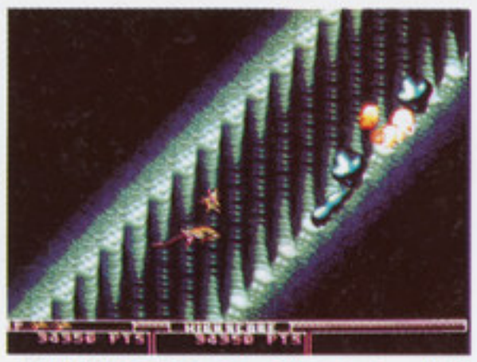


このツヤツヤ感がとってもいい味出してるよね。破壊するのがちょっぴりもったいない気がするんだけど。

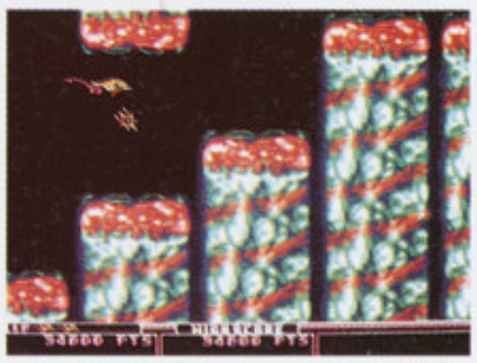
洞窟内はいろんなパターンがある



細い下り通路を降りると、そこにはコウモリがいる。気合いをためておけ!



上りにはスライムのようなエネミーが! 壁には当たらないので安心してね。



壁に当たらないのはいいが、移動範囲が狭くなってしまうのはツライ。

気持ちの悪いイモ虫



イモ虫は外皮が非常に固いので、気合弾を何発もブチ込まなければならない"疲れるぞ。

メーカーさんからひとこと

このゲームは久々のセガのオリジナルシューティングとして期待どおりのできばえです。気味の悪いキャラクターがウヨウヨ登場してきます。アイテムも多彩、グラフィックも世界観をうまく表現しています。眠れない夜はシューティングでスカッとしてください。

スプラッターハウス PART2

ナムコ／発売中／5,800円／ACT／8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ



リックの最後の闘いが始まる…

ヘルマスクから、「復活の秘儀」の存在を知らされたリック。毎晩、悪夢の中で助けを求めるジェニファーを救出するため、リックは再びヘルマスクの力を借りて、新たなるウエスト館と向かった……。

今回は、最終面となるステージ8と、知ってウレシイ（!?）ちょっとしたテクニックやチェックポイントを紹介する。はたしてリックとジェニファーは、再び幸福な日々を手にすることができるのか……？



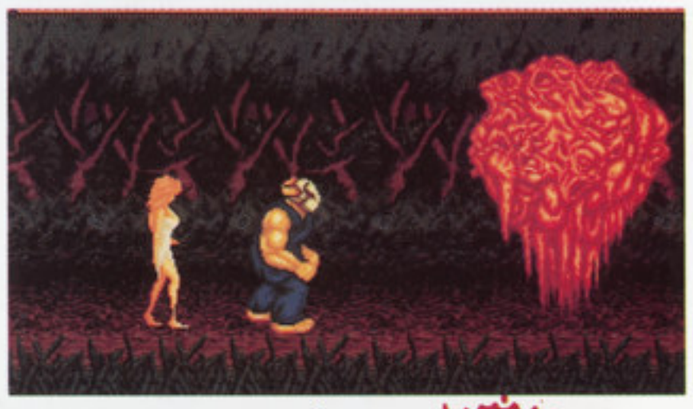


禁断のステージ8を大公開!!

復活の秘儀を行うことは、同時に、古代に封印された「忌まわしき神々」を解放することを意味していた。そればかりか、復活したジェニファーは、死の世界へと引き戻されてしまった。リックは、ヘルマスクの導きで死の世界へとおもむき、ジェニファーを生きとし生けるものの世界へと連れ出した……。

ステージ8では、ジェニファーの復活とともに現生へと解放された「忌まわしい神々」と闘い、すべての惨劇に終止符を打たなければならないのだ。

時間と空間の歪みが、館を崩壊させはじめた。まずは、この呪われた館から脱出しなければ……。残された時間は少ないぞ。





ここのダムデッドは、何度攻撃しても、立ち上がってリックに向かってくるぞ。



ジェニファーとともに館を脱出した。しかし、本当の闘いはこれから始まるのだ。





スライディングをマスターせよ!!

リックのアクションは、前作からほとんど変化していない。しかし「スライディング」の操作のタイミングは、この2ではかなりシビアなものになっている。着地の瞬間に、方向キーの下プラス攻撃ボタンでスライディングしてくれるはずなんだけど、キーを入力するタイミングは、かなり微妙。着地ギリギリまで待って、心もち遅めに入力するのがコツだ。

スライディングが自在に出せないようでは、クリアはかなりツラくなってしまうかも。



敵の少ないステージ1で練習してみよう。まずは大きくジャンプして……。



穴を飛びこし、リックが着地の体制に入ったところで、ちょい遅めに下＋攻撃ボタン。



で、スライディング。タイミングは、何度も練習して体得するしかないのだ。



©1988 1992 NAMCO LTD, ALL RIGHTS RESERVED

ジェニファー救出のための ワンポイントチェック

スライディングは重要だけど、オールマイティではない。多用すると命取りになってしまう場面だってある。また、無秩序に動いているかのように見える敵にも、案外パターンがあったりするもの。そんなちょっとしたテクニックや敵の攻撃パターンを知っていれば、リックの受けるダメージは最小限に押さえられる、つまりジェニファー救出の可能性が、ぐっとアップするはずだ。

スライディングで進め!!

スライディグは、前作ほど万能なテクニックではなくなってしまっている。しかし、スライディングを使わなければ進めない、またはダメージを受けやすい場面もかなり多いんだ。たとえばステージ4の橋を渡るシーンでは、スライディングなしでも進めないことはないが、使ったほうがラクだし安全だ。

また、ステージ7の後半の強制スクロールシーンでは、連続でスライディングを出していかないと、クリアは難しいだろう。




オールで化け物をぶっとばーす!快感なのだ。



だけど、やっぱり連続スライディングのほうが確実。

パターンを見切れば……

ステージ2のボス・デーモンフェイスの飛ばしてくる浮遊物体のパターンは3つ。すべて右パンチで倒せるもの、すべて左パンチで倒せるもの、左パンチで2つ同時に倒し、すぐに右を向いてパンチする……というものだ。3つ目のパターンは、タイミングや位置がちょっと難しいけれど、写真を参考にがんばってほしい。





タイミングをつかめ

ステージ8の船のシーンに手こずる人も多いハズ。だけどじつは、敵が飛ばしてくる毒矢は、すべてジャンプでかわすことができる。比較的ラクに落とせるのは、最上段に飛んできたヤツだ。落とした触手は、拾えば武器として使えるぞ。





ここでのスライディングは厳禁!!

スライディングは便利だけれど、絶対に使っちゃいけない場面もある。たとえばステージ4に登場する新ウエスト館の門番は、スライディングで攻撃してくる。そのため、スライディングで応戦すると、敵にダメージを与えることはできるけれど、リックもダメージを受けてしまう。ここでは、敵のスライディングをジャンプでかわし、しゃがんで攻撃、というパターンが正解。

ステージ5の図書館のシーンでは、スライディングで進むほうが有利に思われるかもしれない。しかし、立ち上がる瞬間にダークネイルに囲まれてしまうことが多いため、スライディングは使わないほうが無難なのだ。









メーカーさんからひとこと

スプラッターの世界になじむと、奇々怪々の怪物たちも、ずいぶん可愛く感じるものです。4面に出る大ダコの怪物「ヘルテンタクルズ」など、ペットとして飼えば、どこまでも一緒についてきて、可愛いものです。飽きれば酢だこにすればいいし、一石二鳥です。

新機軸を求める君に!!　文／阿木二百

マルチメディア宣言!

第6回 これからど~なるマルチメディア



このコーナーでは、今までにマルチメディア絡(がら)みのソフトをいくつか紹介してきた。しかし、どんなに面白いソフトが出てきても、自分のマシン（メガドラやMEGA-CD）で見られないんじゃつまんな~いという人は、きっと多いに違いない。そこで今回は、これからのマルチメディアの行方を追ってみることにした。

CD+MIDI= 迫力サウンド

まずは身近なところからいこう。日本ビクターとセガの「WONDER MEGA」には、御存知のようにMIDI OUT端子というのがついている。「いったい何のために？」と思った人も多いのではないかな。

いまのところ、具体的にどんなソフトが使えるのかは明らかにされていないが、この端子がついている以上、MIDI楽器のコントロールが可能になるのは間違いない（ついていながら役立たずでは、〝人間の盲腸〟のようなものだ）。

MEGA-CDやWONDERMEGAにはPCM音源があるのに、なぜMIDIに注目したいのかは、やはり迫力が違うからである。音楽ライブのような、あふれる臨場感セッションなどにも応用できるし、楽器側の音源を使えば本体のメモリも減らせる。演奏スピードの調整なども自由自在だ。ま、そんなわけで、マルチメディアのマシンとは、〝単体で閉じてしまうことなく、広がりをもった展開ができる〟というのが結論その1である。

デジタル動画の普及は近し

音ばかりでなく映像も負けてはいな~い。セガと提携した日本ビクターは、最近オランダのフィリップスと共同でCDデジタル動画の新規格を発表した。

基礎の基礎から話すならば、CDってのはその成り立ち上、1分間に9Mバイトのデータしか転送できない。ということはだ、1秒間に150Kバイト程度のデータ量なのだ。さて、ビデオ画像は1秒間に30コマだから、え~と1コマあたり150÷30＝5Kバイトで何とかせにゃならんてわけ。フルカラー画像でまともにやったら、1コマあたり1Mバイト（＝1024Kバイト）は下らないので、な、な、なんと200分の1程度に圧縮せんことにはCD-ROMからのビデオ動画の再生はできないのじゃ。

てなわけで、CD動画の歴史は画像データ圧縮の歴史であった。もちろん1画面ずつやってたんでは追いつかないから、前の画像と違う部分を記録するなど、さまざまなテクニックが展開された。その集大成の1つがMPEG（動画像圧縮の規格）で、今回のビクター、フィリップスの規格がMPEGをベースにしている（このほかにも似たような規格としてDV1などがあって、こちらはマイクロプロセッサで有名なインテルがいち押しだ）。

でもって、ビクターとしてはカラオケ市場をおもなターゲットにし、汎用のCDプレーヤーに追加する動画アダプターなんぞも発売されるようだから、当然WONDERMEGAなどへの応用も期待できるってんで、結論その2は〝フル動画の夜明けは近し〟としておこう。

プレイヤー環境はど~なる?

しかし気になるのが、これら規格をプレイバックする環境だ。

今でさえ、メガドラのソフトはスーファミでは走らんし、他機種で人気のゲームがあっても横目でにらむばかりなり。CDの規格にしたって、音楽用CD-DAに始まり、CD-G、CD-V、CD-ROM CD-Iなどとゴロゴロあり、音楽用CD以外はほとんど互換性がないのが現状。CD-Iなんぞソフトを作ること自体が大変だしね。

そこで決定打となりそうなのが、アップルとIBMで設立したカレイダ社の新規格である。これはMacや、Windows、OS/2といったパソコンの環境と、東芝などの家電メーカーが来年夏をメドに発売する専用プレーヤー用とがある。このカレイダフォーマットで保存できれば、どんな規格で作られたソフトでも再生できる。そこで結論その3は、〝業界全体にとって理想のマルチメディア環境がいよいよ生まれそうだ〟ということ。MIDIもCD動画もカレイダも、今年秋から来年夏にかけて、大きな動きがありそうなので要注目だ。



VHSビデオテープ並みの画像をCDから映し出すことができるようになる。（日本ビクターの新規格発表会から）





MIDIOUT端子がついて、将来的にいろんな可能性が考えられている日本ビクターの「WONDERMEGA」。今後、電子出版メディアへの対応もうわさされている。

電子出版のニューメディアとして期待されている「データディスクマン（DD-10）」。ソフトも100種類以上になり、ゲームソフトのタイトルも期待されている。

BEEPLE LAND

びーぷるランド

長〜い夏休み。ゲームをやるには最適だね。あっ、エアコン入れたらブレーカーが…。あれカミナリが落ち…。不適かな？



今月の論



ゲーム雑誌はこうあるべきだ

ゲーム雑誌は、広告誌？　攻略本？　いったい何が必要なんだろう。みんなはどう思う？

●最近のゲーム雑誌にはいくつかの不満があります。まず、ゲーム雑誌というのはゲームに関する情報を含めて、よりユーザーに楽しんでもらうためのガイド的役割を持っていると思います。ところが新作RPGのの発売直後にマップを公開したり、無敵コマンドを公表したりと、ゲームの面白みをなくすようなことが多い。こういったことはやめるべきではないでしょうか。仮に掲載するとしてもある程度時間をおくべきでしょう。

それから、どの雑誌も同じ情報が掲載されているので新鮮さがありません。１人のライターがいくつもの雑誌で書いているのもその要因だと思います。オリジナリティで勝負してほしいですね。

（香川県・篠原一太・25歳）

●昔から気になっていることがある。絵や動きについては細かく書いてあるのに、音のことが少しも触れられていない。音もゲームの良し悪しに関わるものになってきているのだから、専門誌なら触れるべきだろう。“音楽性”を書けとまでは言わないが、せめて音響や音色がどうなっているかぐらいは書いてほしい。

（愛知県・松下正樹・17歳）

●僕はゲーム雑誌をすべて読んでいるので、だいたいわかるけど、とにかく評価がぬるい。悪いところを書かずに、そのゲームの“ウリ”ばかり書くから読者はだまされるんだ。一番むかついたのは「惑星ウッドストック」の評価のとき「ＣＤならではの音の攻撃」なんて書いてあって、プレイしたら「ゴーン」って音。あれが旋律か!?　クソゲーをほめるとはなんてことだ。情報は正確にしなければ信用がなくなってしまうぞ。

（兵庫県・ＬＵＮＡ・17歳）

●ただ情報を伝えるだけの時代は終わったと思います。大切にしていかなければならないのは、やはり読者の声でしょう。そのためにも読者参加のページなどの充実が必要だと思います。投稿ページの多い雑誌はハガキの出しがいがありますし、その意見は、メーカーさんもより注目してくると思います。読者ページというのは読んでいても楽しいですからね。

それと、これからはハードごとの専門化がより進むのではないでしょうか。次々に増えていくソフトをすべて網羅（もうら）するのはたいへんです。中途半端な総合形式では、ツライものがあるでしょう。仮に総合誌でいくならば、大きなボリュームで徹底的にフォローするか、あるいは週間発売による迅速（じんそく）な対応が望まれます。

（埼玉県・STELLA・19歳）

●「こうあるべきだ！」なんて決めつけてしまって、どれも同じになってしまったら、良くないのであまり論ずるべきではないかも……。ただ、やっぱり面白くなければ読者はついてこないし、あんまりフザケすぎも「バカにするなよッ」と思われてしまうでしょう。やはり対象とするハードの弱みを、きちんと見つめて、それを読者と一緒にどう改善していこうかという取り組み方をしてほしい。「ゲーム雑誌」＝「ゲーム広告」といったように、いいことばかり書いてあって、やってみたらじつは……という「うそつき雑誌」だけはもういらないです。

（大阪府・山口幸園・25歳）

●ゲーム雑誌は、新作の紹介と、そのゲームの評価（良い点はもちろん、悪い点もはっきりと。決してプレイしたときの楽しみを減らすようなことは書かない）。それと発売済みゲームの攻略法。普通はこんなものでいいだろう。だが、できれば読んでいて笑えるような記事がほしい。とくにハードに関することや、ソフト制作に使われているテクニックなどの紹介を、面白くギャグをまじえてやってもらいたい。ただの攻略本みたいではつまらない。

（山口県・米田康明・23歳）

●専門誌はユーザーが読んで役立つ情報や話題を載せてほしいから、よりマニアックである必要があるかもしれない。だが、そのハードを持っていなくても楽しみ続けることができれば、理想だと思う。現状のゲーム誌は、ソフトを持っているか、買うという前提がないとあまり見るところがない。

（宮城県・ＥＸＥ・21歳）

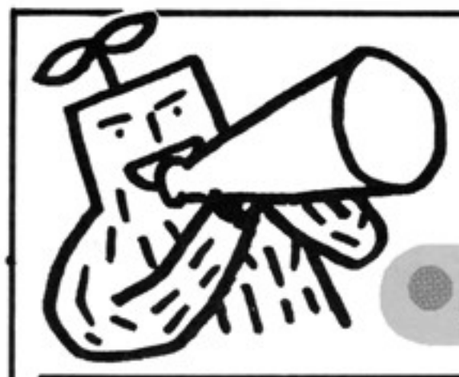
11月号のテーマは

大ブームの最中（さなか）ですが

ストⅡなんて面白くない!?

です。

【ＢＥメガ総括】テーマは〝こうあるべき〟だったけど、実際は、いろんな雑誌がそれぞれの個性を出せれば、読者のみんなも一層楽しめるんじゃないだろうか。どの意見が正しいとは、言えないけれど、ＢＥメガとしての答えは、今後の誌面作りに出していけると思うよ。もちろん誤った情報を流さないように気をつけたい。それは結果的にゲーム界をダメにしてしまうからね。



ゲーム言いたい放題

●約6カ月待ち、ついに待望の「ＬＵＮＡＲ」をプレイしました。発売延期には泣かされたので、言いたいことはたくさんありますが、まずプレイ時間について。クリアまで2日というのは、今までの主要ＲＰＧがこれくらいだったことを考えると妥当な線でしょうか。戦闘シーンは想像していたより戦略性が弱い。普通に戦うのはめんどくさくて、魔法を使うとき以外はずっとＡＩだよりでした。う〜ん、あとひとひねりというところでしょうか。音楽関係、これはいい。いいったらいい。オープニングの歌がとってもステキで、思わず何度も聞いてしまうほど。グラフィックはかなりシブイ。色数が少ないからでしょうけど、いい色なんだこれが。

とにかく、色、音楽を筆頭にすべて◎のデキです。「天外魔境II」を“動”のソフトとすれば、こちらは“静”のソフトでしょうか。バリバリのアニメが随所に出てくるわけでもなく、超ハデな戦闘シーンを繰り返すわけでもありません。ただ、いたる所にちりばめられた、作者のこだわりともいえる細かい演出が「ＬＵＮＡＲ」独特の世界観をぐっと持ち上げてくれる。噛めば噛むほど味の出るスルメ的深さのソフトだ。色数が多くてハデな演出だけが、良いゲームの条件ではないと思い知らされました。

（和歌山県・老終・17歳）

●「ＬＵＮＡＲ」をやるためにMEGA-CDを買った。で、内容はというと、まずオープニングのデモアニメーションはとても良くできている。ただ、あの歌はちょっとマイナスだと思う。ゲーム自体はサクサクとよく進む。レベルが楽に上がるし、イベントをこなすと経験値がもらえるのもいい。戦闘も普通のRPGより面白く、ＡＩがついているおかげでずいぶん楽だった。魔法もきちんとアニメーションが入るし、強力な魔法で敵を全滅させたときの気分の良さはもう…。ストーリーはメガドラゲームのベストと言っていい。意外な展開に息をのむシーンさえあった。BGMもCDを買って来たくなるほど。お気に入りは戦闘シーンとフィールドでの曲。ついつい聴きいってしまう。エンディングはまさに涙ものでした。細かいところを言うと、壁にぶつかると避けて歩いてくれることと、少し離れていても、Ａボタンを押すと会話ができるという点は、他のソフトも見習ってもらいたい。あと、キャラがやたらにしゃべらないところもいい。音声が多いとゲームに水を差す感じがするのでよくないですから。ボスが妙に弱かったり、魔法が多すぎるというマイナス点はあるものの、感情移入がこれほどできたのははじめて。

（長野県・清水一樹・17歳）

●やっと発売された「LUNAR」。オレはこのためにMEGA-CDを買った。さすがに完成度は高いが不満な点もいくつかある。まずは声。個性的なキャラがたくさんいるのに、しゃべるのは4人。しかもセリフが少ない。2つめはビジュアル。なければいけないということはないけどこれも少ない。3つめは戦闘。敵が弱すぎるし、自分のキャラが死なないので緊張感がまったくない。最後に一番言いたいことは、ＣＤソフトなのにプレイ時間が短すぎる。20時間で解けてしまった。この不満は半年以上待たされたユーザーなら誰もが思うことだろう。ゲームアーツさんにはこれらを解消するためにもぜひIIを作ってもらいたい。

（千葉県・石島十三郎・19歳）

●「ＬＵＮＡＲ」のベストキャラは何と言ってもジェシカ!!　メッセージを読んでいるとひじょーに女の子らしいところがあって、そこがまた可愛い。おてんばでケンカが好きでも女の子らしい部分をちゃんと持っていて、感動。そのくせキリーに対して素直になれないところがまた可愛い。一番好きなのはリトンの村でのキリーとのやりとりでしょうか。でも、やっぱりエンディングのワンシーンが最高です。その後が気になります。ぜひ続編を。

（東京都・カオリ）

――最近このコーナーへの投稿は、ちょっと寂しかったんだけど、今月は「ＬＵＮＡＲ」の感想がたくさん届いて特集みたいになってしまった。ほんとうに「ダメ」っていう人がいないので、まだの人は安心してやっていいんじゃないかな。ところで、一番最後のような感想は、まるで映画やドラマを見た後のみたいだけど、このコーナーでは、あまりなかったよね。これからは、こういう映画のような作品も増えてくるから、こんな切り方の意見も待ってるよ。

イラスト



北海道・セルジュ荒川（19）



千葉県・睦智かぐや（17）

東京都・葛野ぴー（14）





山口県・水上岳（18）



埼玉県・け一太君



【言いたい放題欄外編】あ〜もう頭おかしくなりそうすっよ、先生。「ガントレット」といい「R. B. I. 4ベースボール」といい「チェルノブ」といい「惑星ウッドストック」といい（最後のはもちろんウソだよ〜ん）。おいこら他機種!　マネができるならしてみろ。僕ら純粋なセガ信者は「ストII」もマウスも某RPGも、これぽっちもうらやましくないぜ!!（たぶん）（埼玉県・角昌太郎・20歳）

ギョーカイに言いたい！

●メガドラのファンタシースターシリーズ。いよいよIVも出るという人気RPGですが、その記念すべき第一作には、ついぞお目にかかったことがありません。もうメガドライブからのユーザーも多いことだし、IVをやる前に内容をよく知っておきたいので、リメイク版を出してはどうでしょう。またPSシリーズ以外にも、マークIIIなどで、人気の高かったものは、メガドラ用を出してほしいです。

（千葉県・秋山徹也・20歳）

――某DQシリーズでは、新作の前におさらいをするのは常識になっているよね。そのへんは見習ってもいいんじゃないだろうかね。

●よくやったぞタイトー!!　とまずはほめたたえようではないか。「ナイトストライカー移植決定」この朗報にいったいどれくらいのゲーセン小僧が涙しただろうか!?思えばタイトーにはいつも失望させられた。メガドラ参入の知らせに狂喜したは良かったが、出るゲームはどれも小粒ソフトばかり。予定タイトルに「ニンジャウォリアーズ」が入っても、一向に未定の域を出なくて、僕は落ち込んでいた。ラスタンのことでメガドラユーザーからいつも非難を浴びせられてきたタイトー。「うるさい、タイトーの実力はこんなものじゃない!!」と心の中で叫んではいても、口に出せば、虚しく空を斬るのみ…。だがこれからは違う。CDで発売ということは、あのBGMも再現してくれるに違いない。これほどまでに胸を熱くさせてくれるゲームはない!!　ガンバレタイトー、GO!GO!

（熊本県・豊永展　17歳）

●マーバさん、「パトレイバー」の画面を見ましたが、あれは危ない。ファミコン全盛期ならあの程度でもいいかもしれないけど、今は時代が違います。それにメガドラユーザーは比較的年齢層が高く、しかもあの原作自体、完成度が高いので、小手先のごまかしキャラものでは、間違いなくボロクソに叩かれますよ。

（東京都・石尾雅之・20歳）

●日本テレネットさん、今度「銀河鉄道999」をゲーム化してくださるそうで、メガドラ＆999ファンである僕はたいへん期待しています。しかし一方で、あのイメージを壊さずにゲーム化できるのか不安です。とくに御社は最近あまり評判がよくありません。リバイバルブームに乗っただけのありがちな紙芝居を展開することだけは絶対避けてください。お願いします。

（茨城県・象パオーン）

●じつはダウンタウンのゲームを作ってほしいのです。もちろんMEGA-CDで。オープニングは、取り込み画像で2人のおしゃべりが3分ぐらい入ります。そしてゲーム内容は、いくつかのショートゲームで構成します。ストIIのように松ちゃんと浜ちゃんが対決するアクションゲーム、ショートコントのような簡単なアドベンチャーゲーム、架空のUFOキャッチャーを操作してダウンタウン人形を取るゲームなど、いろいろ取り混ぜて。想像しただけでも楽しそうでしょ。もちろん2人のファンじゃなくても楽しめるデキじゃなきゃだめです。

（宮崎県・カレーライス・17歳）

――本人たちが企画に参加したらすごい罰ゲームを考えるだろうなあ。他にもゲームにしてみたいものがあったら、企画を書いてみよう。







北海道・大魔王アリー



大阪府・みさき淳（23）



北海道・PAPAN（18）



東京都・にんじん（19）



大阪府・宇岐（18）

宮城県・キミーリ（15）

（つづき）いちゃもんじゃないけど、7月号のうしまたにんげさん。じつは僕、最近メガドラに飽きたらマスターシステムで遊んでます。というわけでうしまた（略）さんに仕えます。（茨城県・良質ソフトをMDに・12歳）やい、8月号の石川達也!　同じハガキを2カ所に出すとはなんだ。おまえはハガキ職人失格じゃ!!　浮気をするなとは言わないがせめて内容ぐらい変えろ。（東京都・石上裕・20歳）

びーぷる ビンビントーク

●MEGA-CD 買いました。で、ソフトは「アイル・ロード」を買いましたが、最高です。最高につまりません。大切なカセットを売ってまで買ったのに…トホホ…。

（愛知県・トシアキ・16歳）

●先日、「おそ松くん」を3,200円で買ってしまいました。その後どうなったかはご想像にまかせます。

（千葉県・サトコ・19歳）

――想像を絶するので、ぜひハガキに書いて送ってちょーだいね。

●自分はイラストは描けないけど見るのは好きです。でも最近はアニメ調で「うまい」と言われるイラストが大半なので物足りなく感じています。もうすこし味のあるのが見たいのですが。

（埼玉県・渡辺一実・21歳）

――下のイラストはいかがでしょう。ペーパーボーイだと思うが…。

●渋谷洋一氏のバイナリーアナリシス。リキが入ってて毎回楽しみにしているけど、4回目でやっとインベーダーが終ったってことは、現在のストIIまでたどり着くのに、あと何年かかるのだろう？

（大阪府・ひさお・18歳）

●7月号で「ソフトを買うときは調べまくる」と言っていた高橋さんへ。わたしも同感ですね。「シャイニング」など、これはハズレないなと直感したものはすぐ買いますけど、それ以外は様子を見たほうが無難でしょう。しかしあなたの言っていることにはひとつ間違いがある。それは秋葉原に行ってもないものはないということです。「デビルクラッシュMD」と「魔王連獅子」を発売日に買いのがして以来、探してるけど、ないっス。というわけで再販してくれー（けっきょくこれが言いたかった）。

（埼玉県・まんきち・15歳）

●「デトネイター・オーガン」と「テッカマン・ブレード」は顔や武器がそっくりだ。どーなんや、はっきりせんか!!

（埼玉県・ＪＦＫ・14歳）

――最近めっきり減ったフォーカスネタだけど、まだまだ募集してるよ、証拠をそえて送ってね。

●「メガドラも最近はほこりをかぶりがち」という人たちはほんとうのゲームの楽しみ方を知らないのだと思う。たとえばエンディングを見るだけとか。

（埼玉県・ユウジ・17歳）

――では、ほんとうの楽しみ方とはどういうことかな？

●面白そうなソフトは必ず試験期間の近くに出る。テスト勉強ができないじゃないか!!

（千葉県・アリアリ・17歳）

●「ＬＵＮＡＲ」の発売日が延びて「危険物取扱免許」の試験に重ならないと喜んでたら、7月1日からは…期末試験だった～!! みなさんもこんなもんでしょう。

（福岡県・まこと・17歳）

●ガレオンはハゲじゃなかった。

（愛知県・アキラ・20歳）

――ルー大柴はハゲじゃないのにアレのＣＭをやっている。（ぜんぜん関係ないなあ、このコメント）。

●夏はスイカに限ります。

（茨城県・やすたか・17歳）

●「ストリートファイターII」が面白くないと思っているのは、僕だけでしょうか？

（千葉県・ユウ・16歳）

――11月の論で聞いてみましょう。

●自分はゲームが大好きな18歳の浪人です。今は受験のためゲームをやめているのですが、やっている頃は「もういい歳なのだからゲームをやめたらどうか」と両親や兄、そして友人に言われていました。自分はゲームが好きなので、当然その言葉に反感をもちましたが、やはり自分も内心では「ゲームは子供の遊び」と思っているところがあって、言い返すことができませんでした。こんな自分はこのままゲームを続けるべきでしょうか。また、もしそうならまわりの者にはなんと言えばいいのでしょうか。まじめです!

（広島県・そば玉ダブル・18歳）

――ゲームを受験勉強の息抜きに活用したっていうハガキもくるよ。とにかくみんなの意見を聞いてみましょう。しかしペンネームが深刻さを吹き飛ばしたような気がするんだけどなあ…。

●突然ですが現在、メガドラとその他で、どちらを買うか悩んでいます。雑誌を見た限りではメガドラのほうがいいように見受けられるのですが、初心者の悲しさ、もっと強い要因がほしいのです。そこでみなさんに教えてもらいたい。メガドラの長所（いまさらＣＰＵが68000だ! なんていうのは、なしですよ）と短所を。ちなみに僕は98ユーザーですが、メガドラのサードパーティーにはパソコンソフトメーカーが多いので驚いています。

（石川県・ぱいπパイ・20歳）

●DATA LANDには売上トップ10や移植希望ゲーム等が毎回載っていますが、以下のようなデータを取ってみてはどうでしょうか。1. 続編が出てほしいゲーム　1. ゲームギアで出てほしいゲーム　3. 好きなメーカー　4. がんばってるメーカー　5. 新規参入希望メーカー　ぜひやってみてください。

（岩手県・セガドライブ・24歳）

――今月は「目が覚めたら隣に寝ていてほしくないものベスト3」というのが送られてきた。3位の小錦は良かったのだが、オチの1位がいま1つ、（いや、2つかな）だったのでボツ（ごめんね）。でも、次回作は期待しているぞ。みんなも面白いテーマ（ゲームに限らないよ）と、その個人的ランキングを書いて送ってくれ。いいテーマだったら、その翌月号で大アンケートを取るかも!?



（兵庫県・AD1992）



（宮城県・キミーリ）



（神奈川県・遊一朗・17歳）

【今月のびーぷる大賞】どーも、そっくりネタを縮小してから、ハガキが小粒になってしまった。というわけで今月は抽選にさせてもらうね。ところで来月からは、なんと!! びーぷるランド投稿者の中から3人にソフトが当たるようになるからね。いや～ハガキの出しがいがあるってもんだ。良かった良かった。というわけで、期待してるぞ。ババンババンバンバン宿題やれよ、じゃまたね～。

4コマまんが劇場 MDくん



➔岡山県・ニャリ(16)
いつまでも振り返ってたら進歩が無いよな父ちゃん。でもやりたいなあ。

➔兵庫県・YOUくん(18)
なるほどそうか…っておい!山田くん、ざぶとん全部取りなさい!!

びーぷるランドへの投稿は……

論	●11月号のテーマは「ストⅡなんて面白くない!?」です。スーファミに移植されたとはいえ、メガドラへの移植希望の声は高まるばかり。ストⅡそっくりのゲームも出て来そうな雰囲気です。面白い、面白くないも含め、あなたの意見や考えを400字程度にまとめてハガキで送ってください。また、テーマの希望も募集しています。
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。
ゲーム言いたい放題	●ソフトを診察(プレイ)して、診断書を書いてください。不健全なヤツ(?)には、どうすれば良くなるか処方箋もつけてあげよう。
ビンビントーク	●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、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。BEメガフォーカスの「そっくりネタ」、なんでもベスト3も大募集。
いちゃもん言いたい放題	●ヒジョーに頭にきたことをぶちまける超過激なコーナーだ。小さなコーナーだから、ふだん言えないようなことも載せられるぞ。
イラスト	●ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。常連なんかに負けるな。初投稿者大歓迎だ。
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、〝びーぷるランド〟採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト……2名
●特製テレホンカード……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㈱
『BEEP! メガドライブ』編集部（○○○○○コーナー）係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

8月号のゴメンナサイ

ＢＥＥＰ/GAMEGEAR P.130の中で「オリンピックゴールド」の価格が13,800円となっていましたが、3,800円の誤りでした。
クイズＢＥメガでGO! GO! P.82の中でエリック氏のスペルが「Elic」になっていましたが、「Eric」の誤りでした。

7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）
岩手県・山川宗磨、東京都・星野亮、広島県・荒木泰輔
福井県・永田憲男、島根県・安達正文・茨城県・山田和孝
福岡県・高田美和子、東京都・梶塚宣誉、長野県・甲斐拓也
千葉県・細川修、茨城県・三ツ矢勝、広島県・沖島早苗
大分県・山口敏郎、兵庫県・平川博志、東京都・品川茂浩
千葉県・河野慎一、東京都・工藤知子、神奈川県・及川和也
沖縄県・若林誠一、東京都・松田弥生、千葉県・千葉健志
兵庫県・田宮文夫、青森県・宮下光男、秋田県・市村太
福島県・荻野勝司、青森県・三浦千奈美、神奈川県・石上裕
香川県・竹内貴文、神奈川県・棚橋章、東京都・稲葉静夫

②お好みゲームギアソフト（5名）
千葉県・高田幸吾、埼玉県・森永桂、徳島県・関屋秀明
山形県・大林靖彦、大分県・近田知治

③「ホット・ビィ」Tシャツ（6名）
山形県・松田満、宮城県・佐々木大奈、埼玉県・角昌太郎
広島県・三原辰司、愛知県・勝山毅、愛知県・木村俊明

④「アイル・ロード」ポスター（10名）
三重県・斉藤直規、滋賀県・種村直典、東京都・伊東裕一
静岡県・望月靖久、京都府・川瀬秦毅
熊本県・荒瀬景水、千葉県・昼田哲郎、埼玉県・鈴木基代
岡山県・小野正雄、新潟県・神田哲裕

⑤「魔天の創滅」テレカ（5名）
大阪府・長島有希、愛知県・鈴木通隆、兵庫県・藤田勉
岐阜県・鷲見泰史、千葉県・富岡章

⑥「シャイニング・フォース」テレカ（5名）
福島県・鈴木恵美、北海道・勢旗直紀、北海道・坂本貴彰
神奈川県・田中信夫、兵庫県・三千田善行

⑦「WONDERMEGA」テレカ（5名）
愛知県・平崎慎二、長野県・大堀五郎、東京都・井上力也
福島県・外石和彦、大阪府・平田邦夫

⑧「サンダーフォースⅣ」CD
広島県・飯野敏、滋賀県・三島貞夫、長崎県・沢田知春
埼玉県・北村正洋、東京都・橘川博行

★採用者プレゼント：ソフト：大阪府・成田美香、宮崎県・前田修一、：テレカ：千葉県・本吉智子、愛知県・木村俊明、愛知県・松下正樹、茨城県・山成正宏、千葉県・秋山徹也、埼玉県・渡辺一実、埼玉県・角昌太郎、福岡県・小宮誠、大阪府・深居早苗、北海道・有衛康治★７月号読者レースセット当選者：栃木県・田嶋久克、岩手県・木村雅一、福岡県・寺山優作、宮崎県・高木優子、東京都・杉村勇

SIMS CO.,LTD.

シムス通信

8月8日(土曜日)発行 ©SIMS CO.,LTD 1992 ©SOFTBANK CORP 1992 Vol.5

第000005号　月刊　編集協力『BEEP!メガドライブ』編集部

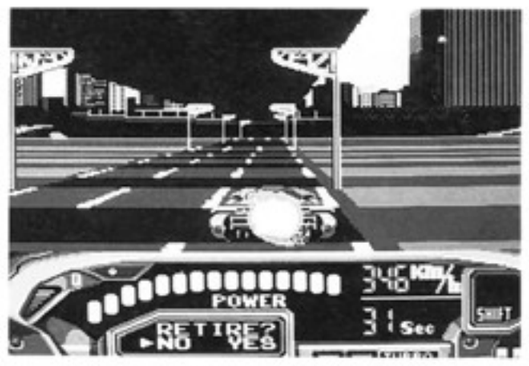
特報 「Junker's High」試乗会開催!! ゲーム大会参加者大募集だ!!



シムス初のオリジナルソフト、「ジャンカーズ・ハイ」の発売を記念して、シムス・ＢＥメガ主催、セガ協賛「ジャンカーズ・ハイ試乗会・大ゲーム大会」を東京と大阪で開催するぞ。日時と場所は、８月26日13時から東京秋葉原ラオックスゲーム館においてと、８月28日13時から大阪上新電機テクノランド店においての２回だ。

参加希望者はハガキに希望する場所（東京or大阪)、住所、氏名、職業、電話番号を必ず書きこのページにある応募券を貼って（ないものは無効!)、〒161 東京都新宿区下落合1-6-1 宮村ビル２Ｆ シムス株式会社 「ジャンカーズハイ試乗ゲーム大会」係まで送ってください。抽選で50名様を試乗会に優先招待します。なお、惜しくも招待にもれた人にも、抽選で粗品のプレゼントがあるぞ。当日のゲーム大会優勝者には豪華賞品も用意していますので、レースゲームの腕に自信のある人、賞品に興味のある人はドシドシ応募してきてね。試乗会で燃えろ!





未来版アウトランにいち早く試乗できるぞ。

大盛況 おもちゃショー後始末記



ショー当日の様子。人混みのなかでも、シムスのソフトを見てくれるのは嬉しいものです。

去る６月４日～７日に、幕張メッセにおいて「'92東京おもちゃショー」が開催されました。そのもようを私LEHTOがお伝えします。

当然のことながら、わが社からも「Junker's High」と「クイズ 殿様の野望」をセガブースにドーンと? 出展してました(大いばり!)。

当日は「殿様の野望」のほうがデモのみでプレイができなかったのですが、「Junker's High」は実際にプレイできるもの（約60%の完成度）だったので立ち止まって遊んでいく人も多くおり、貴重な参考意見を述べてくれた方もいました(これって本当にありがたいんですよね)。

一般日はサードパーティー質問コーナーなどもあり（なくて良かったのになぁ……(笑))、大勢の人がセガブースを訪ねてくれて、終日非常に盛り上がりました。

他社の製品もバラエティ豊かなうえ、かなり工夫を凝らしていたので「わが社も頑張らねば!!」なんて思ったりして(ウソ…笑)。

とにかく、７日だけで約２万５千人も（スゴイ!）訪れたセガブースは大盛況で幕を閉じました。来年も楽しみだなぁ

シム通 おたよりコーナー





今月はクイズ応募者からのコメントを少々。まずは長野県の手塚くん。きれいなイラスト入りの年賀ハガキにあった「このハガキの風景でも見て、まあ落ち着けや」のひとことが疲れはてたスタッフの一部に大ウケでしたよ…(苦笑)。次は千葉県の宮沢君のコメント。「四コマのひさの瑠珈・大先生はシムスの人ですか?」…これをきっかけに、彼女のあだ名は「大先生」となってしまいました。別に漫画家さんじゃないのに(笑)。２人には特別に粗品をあげるよ。

Junker's High 試乗会 応募券

こわ〜い読切

シムスが語る納涼怪談物語(実話)
呪われたバイク通勤プログラマーの巻

どうもこんにちは、100kgのプーです。毎度恒例のあぶない話のコーナーなのですが、季節がら今月はこわーい話(?)をしたいと思います。ふふふふふふ（ネタがつきたのではないぞ……うぅ)。

さて、この業界では2輪（バイクね）で通勤する人が多く、通勤途中に事故などで怪我をする人もいるのです（かくいう私も一度、車に喧嘩を売ってしまって全治2カ月の大怪我、バイクは大破ということもありました(笑))が、彼もまたバイク通勤者だったのです。

そう、あれは私が会社（まだボロビル時代のセガ）に入って初めての夏、お盆休みが明けて1週間ぶりに出社したときの話です。

その日、私が出社すると机の上にはお饅頭が置いてありました。そのお饅頭は休み前に彼に買ってくるように頼んでおいた地元の名物です。私はさっそくお礼をいわねばと思い、彼を探しましたがどこにも見あたりません。そのとき、なにげに窓から外を見ると、そこの駐輪場で、彼がちょうどバイクをいじっているのが見えました。私はとっさに「おーい○○!!　おーい!……聞こえないのかぁ？」と声をかけましたが、どうやら彼の耳には届かないようです。「しょうがない、あとにするか……」私はそのまま自分の机に戻り仕事を再開しました。



それから数時間経って、お昼すぎのことです。部長がみんなを集めて「○○君が今日、出勤途中に事故にあい亡くなったと連絡があった……。バイクで通勤していたらしいが詳しいことはまだわからんらしい。このなかにもバイクで通勤している者もいると思うが十分注意してほしい」

「へぇ、○○君がねぇ…えっ!……だって先刻……」部長の話をＴＶを見ているようになにげに聞いていた私ですが、はっと我に返って……「部長!!　それは人違いじゃないでしょうか？　僕は先ほど彼を見かけましたし、彼からこのお饅頭を……あれっ？」

見ると朝にはあったお饅頭の箱が見るも無残に潰れ、さらには中身までなくなっていたのでした。

彼は本当に、事故にあって死亡していたのです。駆けつけた救急隊員に「お、おまんじゅうを……」そういい残して……。思えば私がふと窓を見たのも「虫の知らせ」だったのかもしれません……。

そして、いまでもその会社では夜になると聞こえるそうです「お、おまんじゅう……」と……。フフフ。涼んでいただけましたか？



編「あのう、今回の4コマまんがのオチは…？」LEHTO「あ、ゲームネタがなかったんで(笑)、意味はないですよ。そろそろVayですかねぇ」編「……」

風雲志夢守城（シムス）対決！ クイズ殿様の問題④

今月の出題者



志夢守城大奥
瑠珈姫

今回は私、「瑠珈姫」が出題いたしましょう。正解者にはおてつき……じゃなかった、賞品を抽選で差し上げます(笑)。さて、問題です。「Junker's High」に登場する自機○○○○○××○カーは、一定時間を走行するとある装置が働きます。さてそれは何でしょう？

①ターボ②タンボ③ターボー

また、××にはなんという言葉が入るでしょうか？　ほっほっほっ、挑戦者はハガキに答え(２つ)を書いて、〒108 港区高輪2-19-13ＮＳ高輪ビル３Ｆ「ＢＥメガクイズ殿様の問題④」係まで送るのよ。抽選でシムスソフトとＢＥメガテレカが当たるわよ。７月号当選者は長野県の手塚さん、千葉県の宮沢さん、大阪府の長島さんです。

7月号クイズ殿様の野望②の答えだよーん

答え

●Vol.1(５月号)ではハガキの宛先が「システム通信」になってました。
●Vol.2(６月号)では、クイズの答えが６つなのに一部で７つと書いてありました。
●６月号の広告で、「アウトラン」が「アウトライン」になっていました(笑)。すみません。

以上の３つが正解ですが、その他にもいくつかあったようなので結局応募者全員のなかから抽選を行いました（いやーははは、どうも)。

シムス通信はみんなのハガキを大募集中!!

技術で勝負のシムス㈱がお送りするシムス通信（略してシム通）では、最新ゲーム情報、あぶない情報などを提供する一方で、みんなのハガキも待っているのだ。イラスト、マンガ、ギャグなどなんでもＯＫ。あぶない質問も受けつけるぞ。みんなで〒108　港区高輪2-19-13ＮＳ高輪ビル３Ｆ「ＢＥメガ・シムス通信」係まで、ジャンジャンハガキを出そうぜ。採用者には素敵なプレゼントを送るからね。

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

THE ソニック通信

第1回・社内ストII大会開催!!

メガドライブ専門誌で、そして何よりセガの子会社がこんなことをやっていいのだろうか!?　しかし、去る7月9日、ストIIブームの渦中にある株式会社ソニックで、「社内ストリートファイターII大会」が開催された。

社員はもちろん、外部スタッフや、話を聞いてかけつけた某ソフトバンクのスーパーファミコン誌のストII担当ライターなどがエントリー。総勢9名が、熱い闘いを繰り広げた。ちなみに試合はトーナメント方式で、時間無制限・全員パッドという条件でなのだ。

エントリー
社長…ブランカ
高橋…E・本田
OL岡田…春麗
（以上社員）
大堀師範代…春麗
武内…リュウ
溝口…ガイル
山本…リュウ
田口総師…ダルシム
ウメ（ソフトバンク代表）…ケン
プログラマーの小寺氏も参加の予定だったが、大学の謝恩会委員になったため欠席(笑)。

優勝賞品は、社員一同「アレですよ、アレ…フフフ」としかいわなかったため、何を考えたのか、ソフトバンク代表のライター・ウメ氏が「やはりアレといったらコレでしょう!」と、エッチTシャツを着てくるハプニングもあった。しかし、優勝を豪語していたわりに、一回戦で敗退。来月から、彼にストIIの仕事はくるのだろうか…?　ソニック社員一同、ウメ氏の将来を案じているが、何もしない（笑)。

本人の名誉のため、ウメ氏はスティック派のため、パッドは苦手(にがて)であることをつけ加えておこう。



これが大会参加者だ！　師範代の「どすこい」ポーズがイカス。試合前だけど、なごやかでしょ。



白熱!!

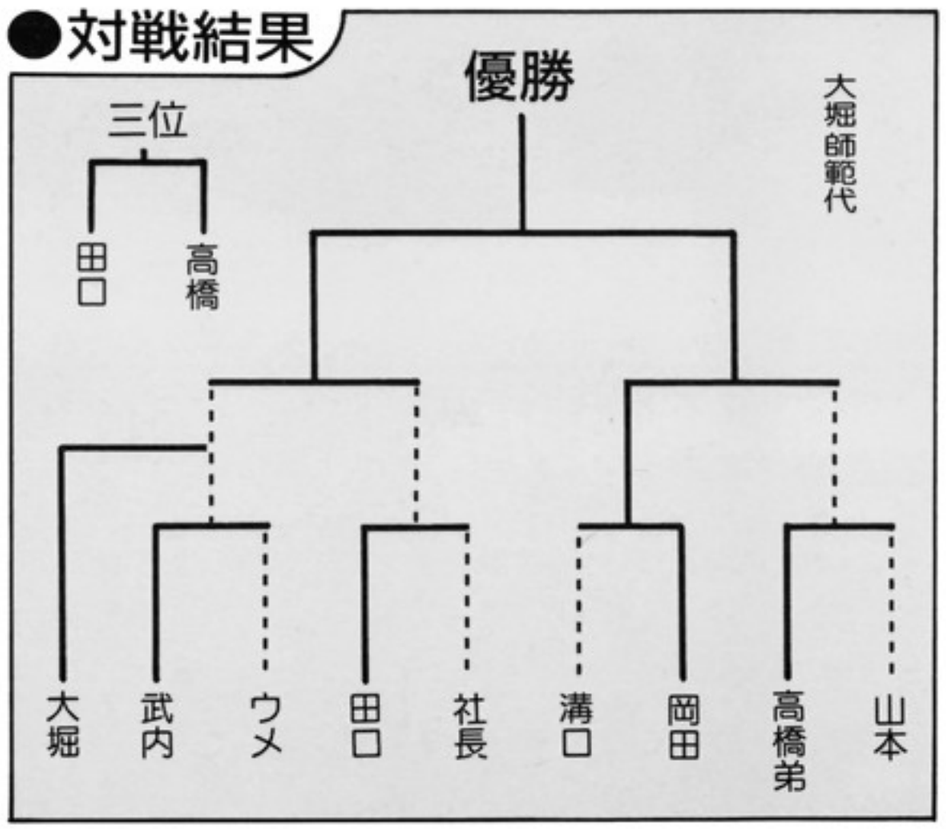


優勝決定戦。春麗VS春麗だから、まさに「つかみあい」だ。





●対戦結果



○そして優勝者と賞品は…!!

優勝決定戦まで勝ち残ったのは、大堀師範代（クジにより一回戦シード）と、意外にもOL岡田。ディスプレイ上では、春麗と春麗の華麗なる女の闘いが繰り広げられた。大堀師範代は、大会開始直前まで、ゲーム開発による疲労のため仮眠をとっていたにもかかわらず、2セット先取でストレート勝ちをおさめた。

わくわくの優勝賞品、セガのゲームハード「ファミリードライバー」が社長から大堀氏に手渡された。

ちなみに、参加賞はアマンドのケーキと缶ジュース1本だった(笑)。





高橋宏之の 業界をおもしろくしたいよーん



今回はスペースが少ないので、前回の続き！　ハードの限界について語ってみたいと思います。

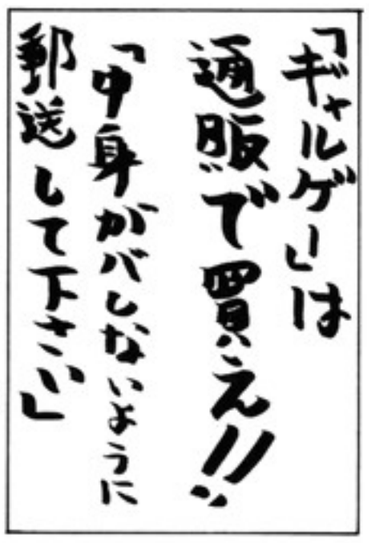


ワープロに向かって、真剣にお仕事する社長。この約3分後に、ストIIが行われた。

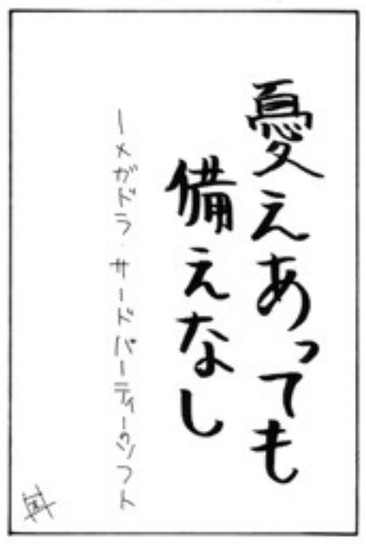
専門誌などを読んでいるとよく目にする「ハードの限界」とは、いったい何でしょう？　この言葉は、実はとっても都合のいい言葉で、作り手側からユーザーに対する殺し文句として使われると、発信したときものすごい威力を発揮します（もしくは、発揮するんじゃないかと信じられている言葉です）。でも、少しでもコンピュータをかじったことがある人ならばわかるとおり、それを越えることなどできはしないのです。ですから、もし仮に「ハードの限界に挑戦した！」とかのコメントを見たときには、今までのプログラムのセオリーと違うことを試みたか、誰もやらないような複雑（面倒）なことをやっているんだなと思うべきでしょう。だから実は「ハードの限界に挑戦」したり「ハードの限界を越えた」りしたものは、それだけ「工夫をして頭を使いました」という意味だったんです。最近、ストIIなどの読者投稿で目にする言葉に「スーファミにしてはよくやってる」とかは「？」と首を傾けてしまうのです。これって、ほめ言葉なんでしょうか？　ね。

田口道玄の 格言道場

道　おおっ！　せっ狭いぞっ！
田　そういうなって。ストIIでスペースとられちゃったんだよ。
道　納得いかん。担当者を出せ。
田　まあまあ、最初は千葉県の栗原章の作品。そうそう、通販といえば怪しい広告がよく雑誌に載ってるよな。
道　住所が郵便局止めになっておるから連絡のしようがない。それで何度泣かされたことか…。
田　お前何か買ったのか？
道　はっ！　い、いや、私は何も知らんぞ。なんとか2号なぞ見たことも聞いたこともない。本当だ。
田　何をあわててるんだ？　次は東京都の木川貴。だけどなあ、あんまりサードパーティーにけんか売らないほうがいいと思うんだけど。
道　そのとおりだ。それに近ごろサードパーティーだけではなく…。
田　だーっ！　そこまでだっ！！　それ以上いったら刺されるぞ。
道　うむ。夜道は気をつけよう。
田　最後は愛知県のプ。
道　起死回生ではないのか？
田　その生のところで死んじゃうわけだな。かわいそうに……。
道　踏んだり蹴ったりだな。
田　踏んだり蹴ったり殴ったり、ヨガファイアーでボコボコだあ。
道　お主、このごろストレスがかなりたまっておるようだな。来月の増ページ格言大会でじっくりと聞いてやるからそう思え。
田　え？　あの、ちょっと……。



千葉県・栗原章



東京都・木川貴



愛知県・プ

ソニ通 MANIA



岐阜県・RUIN



千葉県・栗原章

今月も、たぁーくさんのおハガキありがとうございました！　ちなみに、ソニ通はとぉーってもおハイソで上品なコーナーなんですよっ。先月が悪かったのかなぁ……。これからも、お上品で楽しいイラストをたくさん送ってちょーだいね。「シャイニング・フォース」の感想や、ＯＬコーナーのタイトルに使う似顔絵（けっこう穴場かも）も、お待ちしてます。シャイニング・フォースのキャラクター人気コンテストは、今月で締め切っちゃいますよ。

今月のすごいで賞



大阪府・松本まさひで
…す、すごすぎる…社員一同

●エンディング

今月はストII大会のため、弟子コーナーとＯＬコーナーをお休みさせていただきました。来月は、きっと…。待っててくださいね。

最近、就職シーズンのせいか、求人の問い合わせの電話をいただくことが多いのですが、ソニックの採用は経験者のみ…なんです。新卒の方の採用は、原則として行っていませんので、ごめんなさいね。それでは！　また、次号のソニ通でお会いしましょう。

クライマックス・エンターテイメント

絶頂王国

CLIMAX ENTERTAINMENT

エキサイティング連載
ACT2

PKO法案はともかく——内藤寛



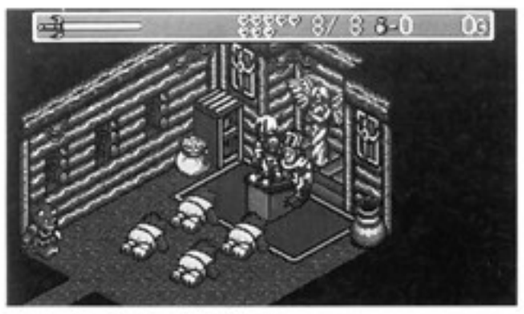
クライマックスがなぜCD-ROMの開発をやらないのか？　とよく質問されますが、CD-ROMのハードを持っていないからやらないんだよ〜ん。……というのは冗談で、ホントは容量の問題なのだ。今、16メガで1年かかっているものを540メガもの容量で開発すると、単純に計算しても33.75年もかかっちゃうんだよ〜ん。25歳のボクはなんと！　58.75歳になっちゃうんだナ、これが。2本も作った日にゃあ、92.5歳……と、まあこんなわけでクライマックスではCD-ROMの開発は今のとろこまだ検討中。あしからず。

さて「ランドストーカー」の開発は極めて順調（?）に進んでますが、発売されたら、ゼヒ遊んでもらいたい。ポイントはナナメ。なんとパッドをけなげにもナナメに入れると、ちゃんとナナメに動くのサ。操作性に気を使ったので、やりにくいことはないと思うけど、慣れるまでにはちょっと時間がかかるでしょう。一度慣れてしまうと中毒になり、道を歩いていてもナナメが気になるようになっちゃいます。横断歩道とか、敷石とか、思わずジャンプなんかしちゃったりして。ただし、クセになって人の頭の上や犬に乗ったりしちゃうと怒られるので気をつけましょう。他人の家にズカズカ入って、物を投げたりしてもまずい。

てなわけで、クライマックスもファンクラブを作ることにしました。会長はウチの社員の「もっちぃ」なので、もっちぃあてにどしどし応募しよう。ちなみに会員番号1番はもっちぃ（2番はボク）。



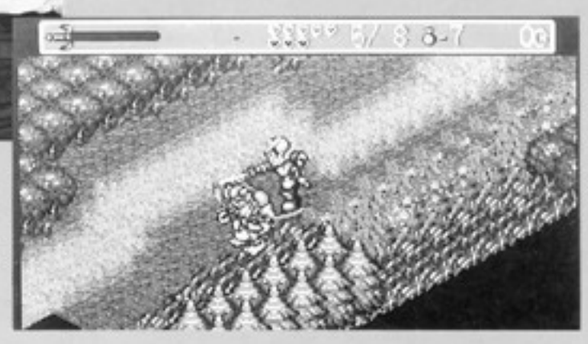
犬に乗っておサンポ。ルンルン。「ランドストーカー」では何にでも乗れちゃうのだ。



教会で祈っている原住民。略して〝いのりげん〟。ライルは失礼にも机に乗ってる。

大堀師範代の ランドストーカー 制作レポート

今日も元気に打ち合わせ中の師範代と内藤社長。こんな調子で、はたして本当にゲームは完成するのだろうか……？　だが、大方の予想に反して完成に1歩ずつ近づいているのだ（ような気がする）。



こんにちは、師範代大堀が送る今月の「ランスト」制作レポートです。今月はマップがどうやってでき上がるかをお伝えしましょう。

マップをデザインするマップ班はボクを含めて4名で、1つのダンジョンごとに担当が決まっています。この担当者が1部屋1部屋アイデアを考えながら、ひし形の自家製方眼紙（何語？）にデザインを書きこんでいきます。

当初、250枚の予定だったこのゲーム、200枚を越えたころに内藤社長の「520枚はいるよ〜ん」の一言でみんなぶっ倒れたのです。(DDS520の名称の由来はこれ)。それでもなんとか気を取り直し、デザインを続けました。やがて春が過ぎ、梅雨の6月中旬、マップ枚数は500枚に近づき、「今度こそ完成だ！」と思いきや、内藤社長、今度は「トラの子の1メガもマップにまわすから、あと200枚入るよ〜ん」（ふざけるな！）ということになったのです。

こうしてできあがったデザインをグラフィック班6名がドットに落し、それを〝嫁に来い〟吉田クンがチェックし、LAN（通信機能）を通して内藤社長の元へ送るというわけです。

次号はゲーム完成祝い特集（ほんとかー？）の予定です。

リールとともに人生は回る（大堀）

ランスト追いこみのため、家にある衣類をすべて会社に搬入、1週間泊りこむハメに。おかげでスロットにはほとんど行けず、収支はさんたんたる結果に。来月こそはこの穴埋めをと思うのだが、仕事はもっと忙しくなるのでは……トホホ。

今月の収支　**+10万円**

だれも知らなかった(当たり前だ)スタッフたちの素顔

その1

宮崎龍四郎

この人の実力は「ランドストーカー」で十分に発揮されている。もともとアニメ会社で作画監督をしていた人で、友達の関係で某アーケードゲームの制作会社に入社したのがこの世界に入ったきっかけ。つまり、つい先日まではアーケードのグラフィックを描いていたのだ。28歳独身。A型。音楽や映画の鑑賞が趣味。



その2

平下陽二郎

この人もアニメ出身。まだ若いが秘めたる才能はなかなかのもの。「ランドストーカー」ではマップとキャラのグラフィックを担当している。大のゲーム好きで、先日も数十万円のストIIダッシュのアーケード基板をボーナスをはたいて購入してしまった。敵の動きなど、彼のチェックが入るとメチャクチャきびしい。22歳独身。A型。







玉木先生の4コママンガが読めるのはBEメガだけ。励ましのお便りを出そう（わはー）。

新連載小説 宇宙船物語

今月からプロフェッサー田川の連載SF小説が開始する。スペースの関係で文字が小さくなってしまったけど読んでね。

アンドロメダ2号の打ち上げ準備は最終段階に入った。あわただしくチェックリストが読みあげられ、すべてが確認されると、発射可能時間帯を待つわずかな空白の時間が訪れた。

狭い操縦室だった。アンドロメダは、外見の優美さに比べると、中身はがさつもいいところだ。軽量化のためにいろいろ抜き取られ、幽霊みたいになったノートパソコンとか、ロシア語と英語と日本語が油性マジックで書いてある、手製のアルミのスイッチボードとか、得体の知れない装置の隙間に、無理やり押しこまれたような操縦席に収まってみると、どうやって入ったんだか自分でもわからないくらいだった。

それでも小さな窓があった。その向こうは、1月の透きとおった空だった。

秒読みが始まった。

夏休み・宇宙飛行士訓練体験合宿は、馬酔木が丘スペースパークの、年に一度の大行事である。日本中から、宇宙マニアの中高生たちが、夢を求めて集まってくる。そして2週間の（本物より安全で楽で、しかも適度にそれらしい）特訓を終えると、いっぱしのスペシャリスト気分で、満足な顔をして帰っていくのである。ちょうど今のように。

ミハイル・グズネツォフは宇宙飛行士候補生（客のことをここではそう呼ぶのだ）を訓練するインストラクターだった。崩壊したソビエト連邦から夜逃げ同然で脱出して8年。いい仕事だと思っている。元・本物のスペシャリストには、最善ではないが、おおむね満足できる。そんなことを考えながら、解散してゆく候補生たちの後姿を見送っていると、帰らないのが2人いた。

「よお……やっぱりいたのか」

森山葉子と松本慎平は、パークの常連だった。合宿に毎年参加する候補生は珍しい。自然、インストラクターたちとも顔見知りになっていた。候補生はいくつかのグループに分かれて行動するので、今回は顔をあわせる機会がなかったが、たぶんきてるんじゃないかな、とはミハイルも思っていた。

「お別れがいいたくて」

葉子がいった。

「おれたち、来年は高2なんです。大学受験があるから……たぶん合宿にはもうこれないと……」

「長い間ありがとうございました、ミハイル・ミハイラヴィチ。最後のチャンスでしたけど、いい思い出になりました。さよなら、先生」

勉強したな、とミハイルは思った。ロシア語では、尊敬する相手に呼びかけるとき、相手とその父親の名前を使う。

発音はまだまだだが……。



その夜、ミハイルは寝つけなかった。ベッドに入っても、葉子の言葉が気にかかっていた。最後のチャンス……彼もまた、時間切れを間近に控えていた。

36歳。本物のスペースミッション、子供相手の訓練のまねごとではなく、彼が本当に宇宙に出るチャンスは、はたしてあと何年残っているのか……。

スペースパークのインストラクターは、いい仕事である。しかし、最善ではない。ミハイルは眠るのをあきらめて灯りをつけた。本棚に隠した、磁気テープの黒い箱を取り出し、考えこむ。それは彼の切り札だった。宇宙への扉を開く鍵であった。

夏の夜、じっくりSF小説を読む……そんなリッチな気分をあなたに（田川）

Oh!! CLIMAX

今月は一番しんどい月。「ランスト」のメ切が秒読み段階なのです。〝いいものを早く〟と、眠る時間も削ってがんばるスタッフに激励のお便りをガシガシ送ってくださいね。イラストも大歓迎!!　（千葉県に鈴木久康！　ブタで悪かったわね…ばかぁ！　もっちぃ）



宮城県　23歳のプータロー

千葉県
鈴木久康



SEGA 専門店 サ★ンタ

ランドストーカー9月、ファイナルファイト12月、
ロードス島戦記3月、さすがセガ！
これからも楽しみだ!!

郵便振替番号　東京5-708150㈲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

※商品は全て新品です。　※新作ソフトは発売日にお届けいたします。●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。

サンタのおすすめ新作ベストテン(7月〜9月)

①	ランドストーカー 9/25 ☎	⑥	修羅の門 8/7 **4,000円**
②	セナ スーパーモナコGPII 7/17 **5,200円**	⑦	グレイランサー 7/17 **5,700円**
③	サンダーフォースIV 7/24 **5,900円**	⑧	チェルノブ 9/ **5,200円**
④	スプラッターハウス2 8/4 **4,000円**	⑨	ツインクルテール 7/24 **5,200円**
⑤	ドッジ弾平 7/10 **2,600円**	⑩	デビットR バスケットボール 7/10 **3,300円**

7〜9月のソフト

デビットR バスケットボール 7/10	3,300円	修羅の門 8/7	4,000円
ドッジ弾平 7/10	2,600円	ひょっこりひょうたん島 8/7	3,300円
セナ スーパーモナコGPII 7/17	5,200円	熱血ドッジ サッカー編 8/7	6,000円
グレイランサー 7/17	5,700円	キングサーモン 8/下	4,500円
サンダーフォースIV 7/24	5,900円	提督の決断 9/21	11,000円
ツインクルテール 7/24	5,200円	メタルファング 9/25	☎
ダイナブラザーズ 7/24	6,000円	ランドストーカー 9/25	☎
スプラッターハウス2 8/4	4,000円	チェルノブ 9/	5,200円

サンタのおすすめベストヒット20 (在庫のある中からあいうえお順)

アウトラン	2,800円	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	3,800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	2,000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	3,000円	ラングリッサ	5,200円
コラムス	3,000円	雷電伝説	3,000円

メガドライブ ソフトラインナップ

ART ALIVE	2,600円	テクモワールドカップ	4,100円
アトミックロボキット	2,000円	TOEJAM & EARL	2,800円
アフターバーナーII	3,800円	トッププロゴルフ	6,000円
アリシア・ドラグーン	5,200円	中島悟のF1ヒーロー	4,900円
アローフラッシュ	2,000円	バッドオーメン	4,500円
アンデッドライン	5,000円	バトルマニア	2,800円
イースIII	5,800円	バトルゴルファー唯	1,500円
ヴァーミリオン	2,000円	ピーストウォリアーズ	4,800円
ウィプラッシュー	1,500円	ファイヤムスタング	3,000円
ヴェリテックス	3,000円	ファンタシスタIII	1,500円
ヴォルフィード	2,000円	フェリオス	1,500円
宇宙戦艦ゴモラ	4,000円	ブルーアルマナック	2,800円
A列車で行こう	3,500円	ブロックアウト	2,000円
エグザイル	4,800円	プロ野球'91	4,500円
SDヴァリス	2,800円	ベーバーボーイ	4,500円
F1サーカスMD	3,800円	ヘルツォーク・ツヴァイ	2,000円
エレメンタルマスター	3,000円	ボナンザブラザーズ	2,000円
カース	1,500円	ポピュラス	2,000円
カメレオンキッド	4,400円	まじかるタルるートくん	2,600円
球界道中記	2,800円	まじかるハット	1,500円
究極タイガー	2,000円	マスターオブウェポン	2,800円
キングコロッサス	4,000円	マーベルランド	2,800円
空牙	3,800円	魔物ハンター妖子	2,800円
クラックダウン	2,000円	ミッキーマウス	3,000円
グランドスラム	4,500円	ムーンウォーカー	2,000円
ゲイングランド	2,000円	モンスターレアー	1,000円
ゴーストバスターズ	1,500円	モンスターワールドIII	3,000円
サンダーブロレスリング外伝	3,800円	乱世の覇者	5,900円
三国志	2,000円	ルナーク	3,000円
三国志II	8,000円	レッスルウォー	3,000円
斬〜夜叉円舞曲	1,800円	ロードブラスターズ	4,500円
シーザーの野望II	5,400円	ローリングサンダーII	3,800円
シャドーオブザビースト	4,900円	ワードナの森	2,000円
シャドーダンサー	2,000円	ワニワニワールド	4,500円
ジャンクション	2,000円		
雀偵物語	4,800円		
上海III	4,000円		
ジュエルマスター	2,000円		
JuJu伝説	3,200円		
将棋の星	3,000円		
ジョーモンタナF	3,500円		
スライムワールド	4,500円		
ストライダー飛竜	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		
スーパーエアウルフ	3,000円		
スーパーハイドライト	2,000円		
スーパーハングオン	3,900円		
スタークルーザー	2,800円		
スパイダーマン	2,000円		
スピードボール2	4,500円		
スペースインベーダー	1,500円		
ゼロウィング	3,800円		
セイントソード	2,800円		
戦場の狼II	2,800円		
ソードオブソダン	1,000円		
ダイナマイトデューク	3,000円		
太平記	2,800円		
ターボアウトラン	3,600円		
タクスフォースEX	4,800円		
ダーナ	3,000円		
ダライアスII	2,800円		
ちびまる子ちゃん	3,800円		
ディックトレーシー	1,500円		
ディノランド	2,800円		

レンタヒーロー 2,000円
サンダーフォックス 1,500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
信長の野望 6,000円
メガトラックス 2,000円
港のトレイシア 3,000円
夢幻戦士ヴァリス 3,800円

メガドライブ 11,800円／メガドライブプラス1 13,800円

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

ワンダーメガ メガCD受付中

バックアップRAM 4,600円

ヘビーノバ 2,000円　ウッドストック 1,000円

アーネストエバンズ	3,800円	LUNAR	5,500円
コズミック・ファンタジー	3,800円	サンダーストームFX	5,600円
ソルフィース	3,800円	ライズオブザドラゴン	4,600円
デス・ブリンガー	4,800円	プリンスオブペルシャ	5,500円
天下布武	3,800円	アルスラーン戦記	?月
ノスタルジア	3,800円	メリーゴーランド	?月
フェイエリア	4,800円	電忍アレスタ	4,600円
アイルロード	5,500円	ブライ	9月
クイズスクランブル	4,600円	ダークウィザード	4,600円
デトネイター・オーガン	5,500円	ワンダードッグ	5,000円
シルキーリップ	5,100円	ファイナルファイト	12月

ゲーム・ギア 13,200円

チューナーパック 9,500円
バッテリーパック 4,800円
ビッグウインドー 1,800円
カーアダプター 2,500円
AVケーブル 800円
対戦ケーブル 1,000円

1,200円コーナー
ギアースタジアム、斬ギア

1,800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2,000円コーナー
がんばれゴルビー
ウッディーポップ
サイキックワールド
スペースハリア3
ドッジ弾平

2,500円コーナー
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
紫禁戦
バット&バター
ハレーウォーズ
ファンタシースター
ポップブレーカー
モンスターワールドII
バスターボール

2,600円コーナー
グリフォン
まじかるタルるート
オリンピックゴールド
セナ スーパーモナコGPII
バットマンリターンズ
ソニックザヘッジホッグ
エターナルレジェンド
ラスタンサーガ
ARLIEL(アーリエル)

3,000円コーナー
フレイ、まじかるボピルズ

●マークIII・マスターシステム用ソフト

(MDはメガアダプター必要…2,500円)

ギャラプロ	0円	アフターバーナー	500円	ファミリーゲームス	1,500円
め組レスキュー	0円	熱球甲子園	500円	ダブルドラゴン	2,000円
スポーツパッド	0円	アシュラ	500円	スペースハリア	2,000円
ミラクルワールド	300円	ロードオブソード	500円		
あんみつ姫	300円	アレスタ	1,500円		
剣聖伝	300円	サンダーブレード	1,500円		
星をさがして	300円	忍	1,500円		

●マークIII・マスターシステム用欧米バージョン

夏休み特別価格（アダプターAD300必要…2,000円）

3,300円コーナー
ゴーストバスターズ
サマーゲームス
上海
チョプリフタ
ドラゴンクリスタル
ブラックベルト(北斗の拳)
ワールドカップイタリア

3,600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
エースオブエーススズ
エリアアサルト
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)
ディックトレーシー
テッドアングル
テニスエース
ドナルドダック
バトルアウトラン
ビジランテ
ヘビーウェイトチャンプ
ボナンザブラザーズ
ボンバレイド
ミッキーマウス
ムーンウォーカー
ランページ
ワンダーボーイIII
ワンダーボーイ モンスターランド

3,900円コーナー
R-TYPE
ギャラクシーフォース
ゴールデンアックス
ゴルフマニア
ストライダー
マークス
ラインオブファイヤー
スーパーモナコGPII

以上の欧米バージョンソフトは、GGアダプター(3,500円)を使用すればゲーム・ギアで遊べます。

光線銃用ソフト

ギャングスタータウン	3,300円
シューティングギャラリー	3,300円
アサルトシティー	3,600円
ランボーIII	3,600円
レーザーゴースト	3,600円
SGコマンダー	800円
コントロールパッド	700円

●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)●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

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

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

●ソフトの配送手数料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
●サンタの商品価格は全て、消費税が含まれています。小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
●FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051 受付10:00〜20:00)
●書留の場合はおつりのないようお願いします。　●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HOT MENU

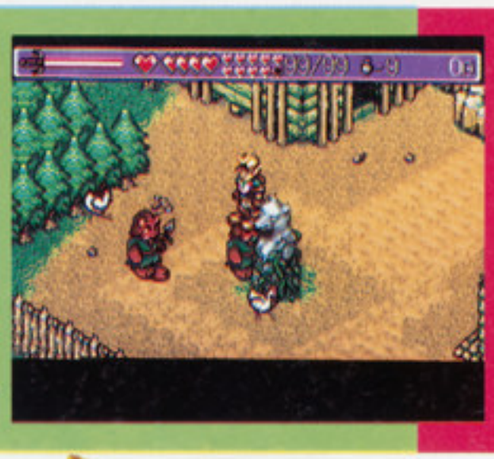
PART 2

P61 ランドストーカー
P74 熱血高校ドッジボール部サッカー編MD
P76 修羅の門
P78 ランパート
P80 サイドポケット
P82 ヴィクセン357

ランドストーカー ～皇帝の財宝～

セガ／9月発売予定／8,700円／A・RPG／16M+B.B

完成度ケージ 70% 1人プレイのみ



ただ剣を振り回すだけでなく駆け引きが重要だ



トレジャーハンターのライルとフライデー 2人の珍道中はどこまでも続く……

先月号でやっと発表になったクライマックスのアクションRPG 「ランドストーカー」。メガドライブで初めての16メガソフトとあって期待している人も多いだろう。発売まで数カ月を数えるだけになっているが、そのわりには情報が明確になっていない。特にストーリーに関してはプロローグ部分の情報しか入っておらず、やきもきさせてくれる。今月は先月に引き続き「ランドストーカー」の世界ではどんなことができるのか。そして、地続きになっているマップはどういう構成になっているか。それにストーリーに関連する「ランドストーカー」の世界について紹介しよう。さらに出現する敵キャラクターとどのように戦うかも載せておくぞ。ちょっとは先月号で紹介したこととダブってしまうけど、その辺はご愛嬌(あいきょう)ということで許していただきたい。そうそう、主人公のライルとフライデーの出会いのエピソードにも触れておく。人間関係の予習として頭に入れておこう。



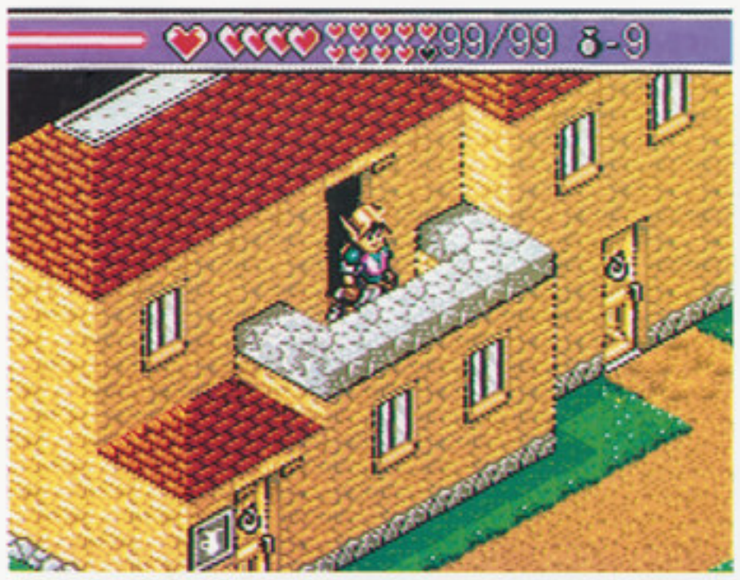
会話はこのように行われる。まだメッセージ部分は完成してない。開発中なのだ。



頭のいい敵キャラクターだとこちらの攻撃を避けたりする。こちらも頭を使おう。



何やら怪しげな雰囲気のする場所だ。今にも壁際の影像が襲ってきそうな……。



「ランドストーカー」の世界ではまだまだできることがたくさん用意されているぞ

建物の裏側で何かが起こったり、高いところから飛び降りたり、それに人の頭の上に乗っかってみたり……。これが先月号の記事で紹介した「ランドストーカー」の世界でできることの片鱗（へんりん）だった。こうしたことは従来のゲームでは絶対できないことだったり、うまく表現されていても現実の世界とは違い、あくまでもゲーム上での表現でしかなくて、見た目どおりに表現できているゲームはなかった。しかし、「ランドストーカー」ではこれらが当たり前のように表現されているだけに留まらず、さらにリアルな行動ができるようになっている。

物を持ったり投げつけたり朝メシ前だ

家の中に漠然（ばくぜん）と置かれているツボ。このツボの中身はなんなのかは、わからない。ただ、1ついえることは、ライルは、このツボを使っていろいろな行動をすることができるってこと。ツボを頭の上にかかげたまま、歩いて移動したり、かかげた姿勢からツボを投げ飛ばしたりすることもできる。現時点でわかっているのはこのことだけだが、ツボを使って攻撃することもできそうだ。もちろん、ツボをもったまま移動することができるので、高いところへ行くときの足場としても使える。ツボを利用したパズルなどもゲーム中に登場しそうだぞ。また持ち運びできるのは、ツボだけではなさそうだ。他のアイテムも使い方によってツボに近い使い方ができるかもしれない。ただし、宝箱に関しては〝開ける〟というアクションがあるから無理そうだけどね。



置いたとき

ツボを置いただけだと自分の目の前にツボが振り降ろされる。



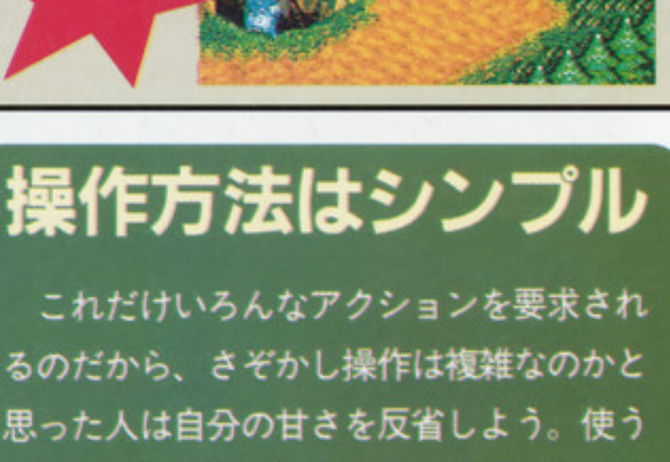
投げたとき

投げ飛ばすと遠い場所にツボを置くことができる。使い分けろ。



人の頭の上にも

先月はライルが人の頭の上に乗れることを紹介したが、実は人の頭の上にモノを乗せることも可能だぞ。



つぼを

持って



投げる

画面内に表示されている情報は見た目以上にもりだくさん

ゲーム中にいつも表示されている情報は、画面上にあるウインドウ部分だけ。メッセージ関係の情報が画面下に表示される。画面上のウインドウにはいろいろな情報が並んでいるけど、大まかにいうと4種類に分けられる。左から魔法のエネルギーゲージ、体力のハート大中小とその現在の数値と上限、体力回復の薬（エケエケの実）の残り数、そして金貨の枚数だ。このように必要最小限の情報が表示されているわけだ。ハートは小さなハート10個分が中のハート1個分に、中のハート5個分が大きなハート1つ分に相当する。最初は小さなハートが4つしかないけど、イベントをクリアしたりアイテムを取ることによって増えていく。



操作方法はシンプル

これだけいろんなアクションを要求されるのだから、さぞかし操作は複雑なのかと思った人は自分の甘さを反省しよう。使うボタンはアクション用のA、Cボタンとジャンプやキャンセル用のBボタンだけ。サブ画面を呼び出すスタートボタンを入れても3つだ。AボタンとCボタンは同じ役割だ。これでややこしくなることもないでしょ。



基本はモノや人に近づいたらAボタン。これさえ覚えておけば苦労はしない？

高さを生かした楽しいことがいっぱい

どうやって登ったの?



「ランドストーカー」のシステム〝DDS520〟では高さが15段まで表示できる。これを利用していろいろ楽しめるのだ。ライルのジャンプで登れる高さは1段だけ。そのため、階段や段差はたいてい1段ずつ作られている。しかし、そのままでは2段の高さのところに登ることはできない。そこでまず1段の高さに登り、それから2段の高さに飛び移るってわけ。

高さの違いを利用せよ



階段の高さは1で表現されている。ライルは高さ1の場所にしかジャンプできないのだから、2以上だったらよじ登るしかないものね。犬やニワトリも1だぞ。





高さが1の犬から高さが2の人の上に飛び移る。この繰り返しをすればどんな高い場所にも登れそうな気がするけど、15段までしかダメ。それでも難しいけどね。

見えないところで何が起こっている

先月も紹介したが、「ランドストーカー」では建物の裏側に回りこんで隠れることができる。ただ隠れるだけではなく、隠れたままいろいろなアクションまでできるのだ。まずは右の写真を見ていただきたい。いつもは画面の中央にいるライルがどこにも見あたらないぞ。しかし、いないわけではない。地形に隠れて見えないだけなのだ。現に右の写真ではライルはツタを登っている。見えない場所にツタはあるし、階段もある。

見えないからって諦めないでいろいろ試してみよう。



ああ、ライルはどこに行ってしまったの? と探す前にコントローラーをいろいろ動かしてみよう。



行き止まりに見える場所でもいろいろ試してみると案外簡単に脱出できたりする。何事も挑戦することが肝心。

こんな登り方もあるぞ

上へ登る方法は何も階段を登るだけではない。ハシゴやツタなどをつたわって登ることもできるぞ。この場合ちゃんとヘコヘコとアクションしながら昇降する。その他にはさっきも触れたけど、物の上に乗ってさらに高い場所に飛び移るという方法もある。歩いている人や動物を利用すれば普通では登れないようなところまで登ることができるって寸法だ。さらに考えれば物の上にまた物を置いて、またまた物の上に置いて、また……というぐあいにするとさらに高い場所に登れるかもしれないぞ。

ツタや



森などにあるツタは、ライルは苦もなく登っていく。よほど腕力が強いのだろう。やるな。

ハシゴや



飾りのように見えるハシゴも登ってみると、ホントに登れてしまう。登っても何もないけど。

物の上から



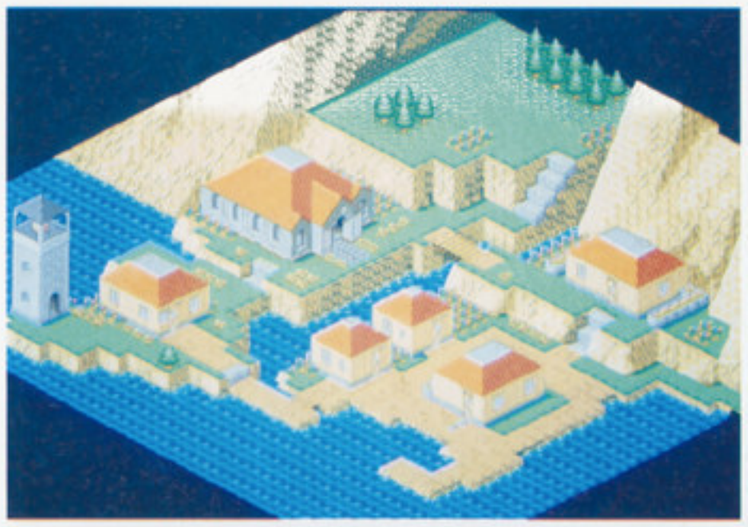
人や動物を利用しようとすると、なかなか目的の場所に近づいてくれなくて困ることも。

「ランドストーカー」の世界を構築し続ける内藤社長に聞く!



今時点の進行状況は順調です。現在マップは95%ぐらいできていて、ほとんどつながっています。イベントももう構想は、できているのであとは入れるだけです。

ゲーム中の仕掛けも、迷いの森などは、ハマると思いますよ。トラップにしてもイジワルな部分も確かにありますが、それを全部攻略しないとエンディングが見れないということはないんです。全部攻略した人にはそれなりの楽しみがあるという感じですね。プレイヤーの足かせというよりは、驚かしてやろうという仕掛が多いんです。最終的にマップは680ぐらいになりそうです。そのマップを全部攻略しなくてもエンディングは見れます。セーブ画面で進行度のパーセントが表示されるんですけど最後までいっても100%にならないということもあるわけです。逆に、いかに少ないパーセントで終るかという遊び方もできますね。でも、作ったからには100パーセント周ってほしいですね。これから製品になるまでには厳密にバランスを取るつもりです。面白くなると思いますのでよろしく。



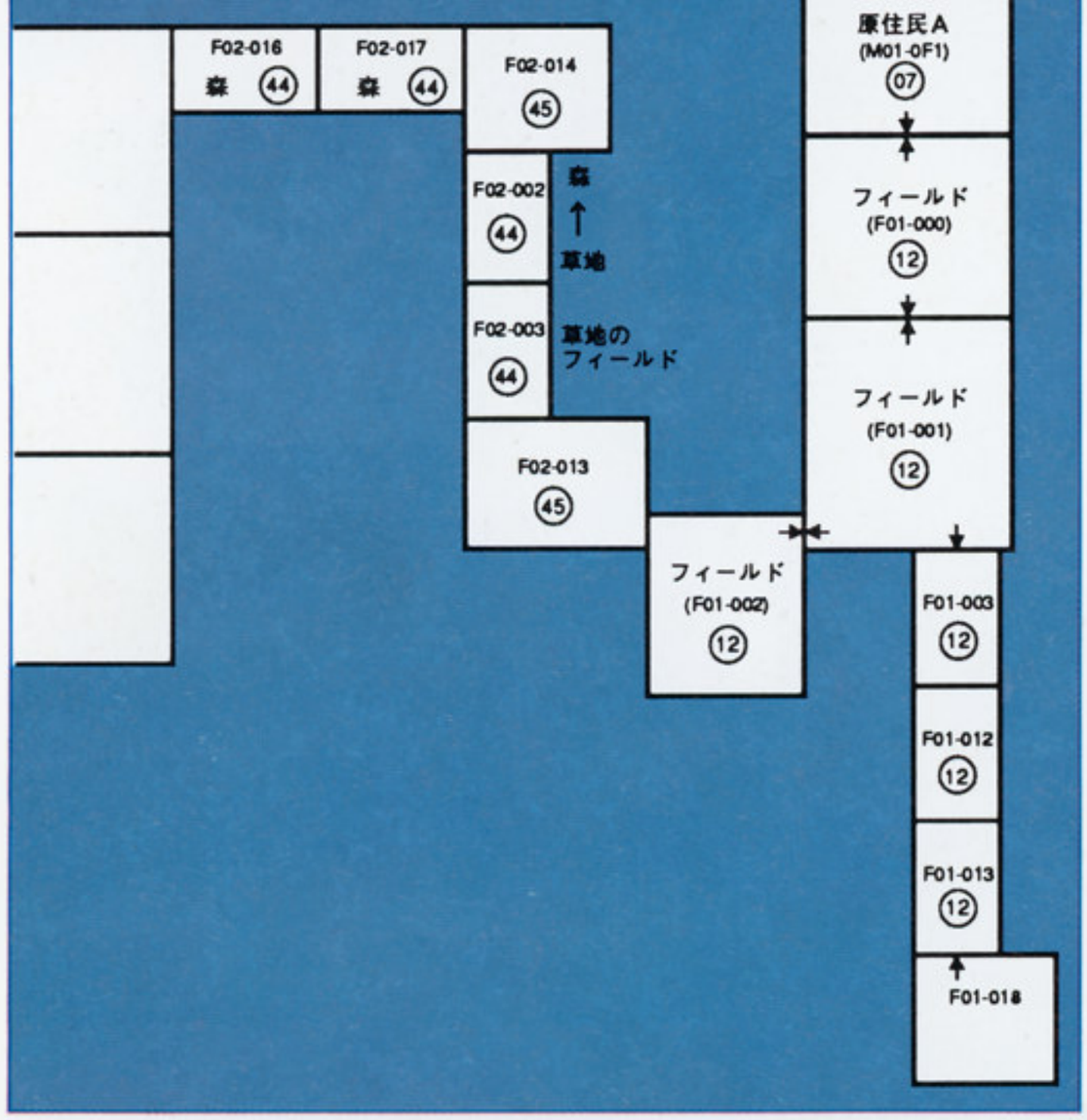
マップのつながりはこんな感じだ

マップはフィールド上でも町の中でも縮尺は同じ。すべて地続きになっている。だからといってどこまで進んでも行き止まりがないってわけでもない。マップは1つではなく、いろいろな部分が集まって全体の世界が構築されている。大きなマップもあれば小さなマップもあり、その数の総数は700近くにもなる。

マップとマップのつながりは、同じ高さのものはベロとよばれる出っぱりどうしで接続されている。このベロの上に乗ることでその先にあるマップへ移動できるのだ。上下のつながりは、矢印の向きに進むことで先のマップへ進む。場所によってはワープポイントがあり、そのポイントから切り替わる場合もある。

こんなぐあいに700近くのマップが……

マップのつながりを2Dの平面に直すとこのような図になる。結局は1つ1つのパーツでできたマップの集合体だ。この繰り返して様様なマップがつながれていく。広いっすよ。



多彩なマップがライルを待っている

マップは広いフィールド用のものから家の中などの狭いものまで多種多彩だ。〝DDS520〟の名のとおりその数は520以上にもなるのだが、もちろん同じような形のマップはほとんど見られない。家の中の家具の配置さえ同じものがないのだ。ただでさえマップの原形がすべて違うのにその上に乗っかっている木や草、それに各キャラクターが様々な地形とマップを連発させる。冒険が進むたびに新しい感動が生まれることうけあいだ。先へ進む喜びってヤツですな。「ランドストーカー」のマップは、平原あるし森もある。町もあれば村もある。城もあれば洞窟もある。こう並べていくときりがないけど、とにかく量的にもたくさんあるし多種あることをわかっていただきたい。その種類についてはまだゲームが完成してないので全部を一度に見せることはちょっとムリ。次号での情報を待っててくだされ。

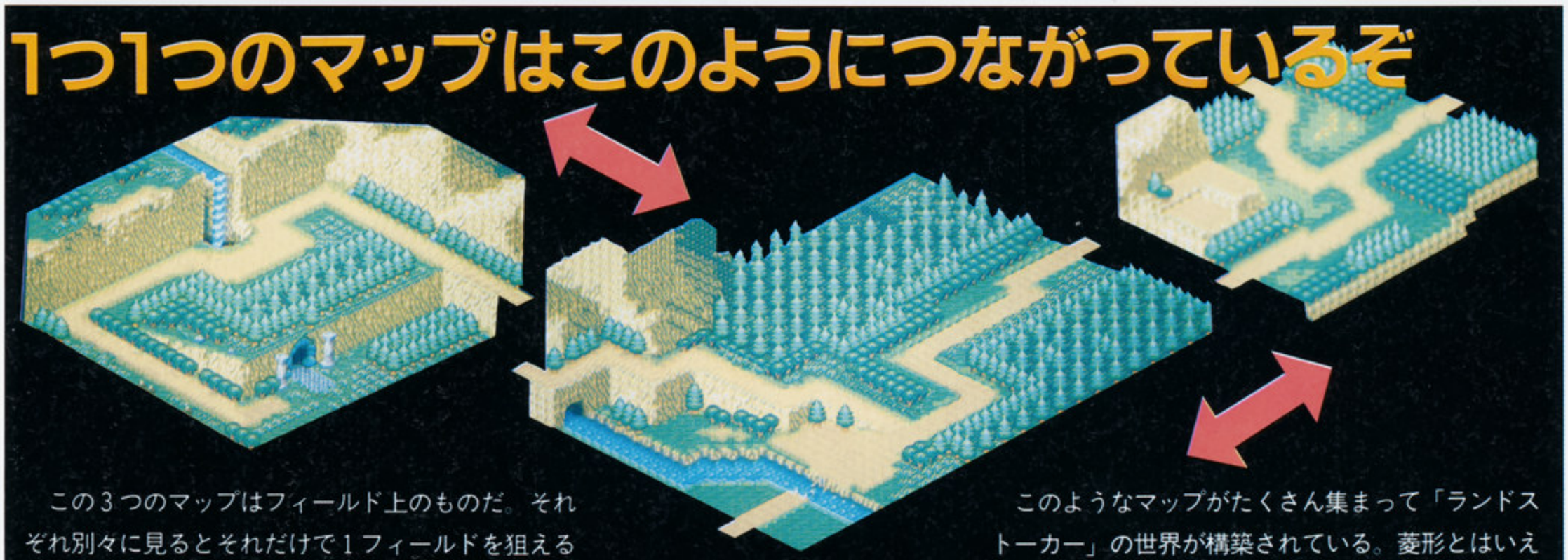


たかがフィールド。されどフィールドである。単調に見えるマップでも隠れた場所に何かが。



歩いていくとこのような場所に……。洞窟の入口かはよくわからないけど、新しい展開が待っているのは確かだ。

1つ1つのマップはこのようにつながっているぞ



この3つのマップはフィールド上のものだ。それぞれ別々に見るとそれだけで1フィールドを狙えるものと思えるが、これはただのパーツなのだ。マップの端のベロに乗ることで次のマップに切り替わる。

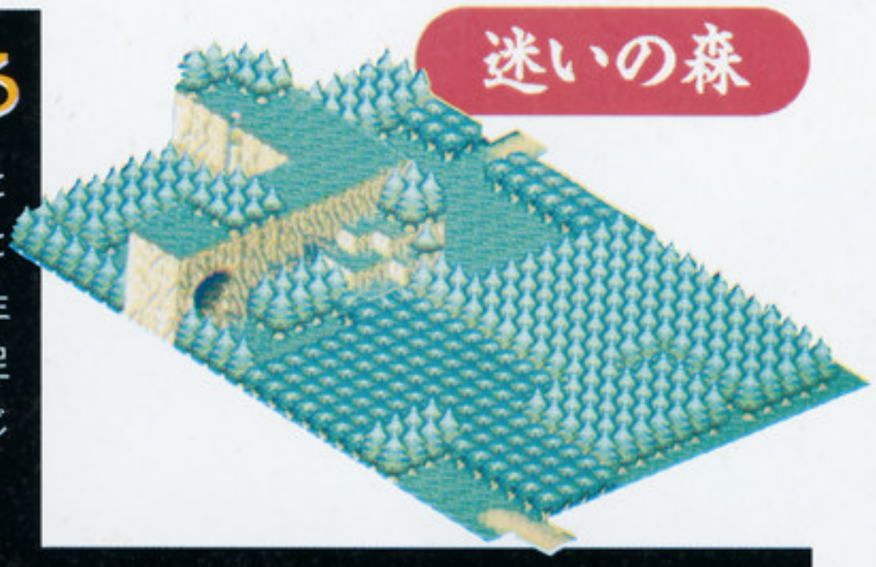
このようなマップがたくさん集まって「ランドストーカー」の世界が構築されている。菱形とはいえ2Dに直せば平面になるのだ。マップのつながりを考えるときは3Dだからって意識することはない。

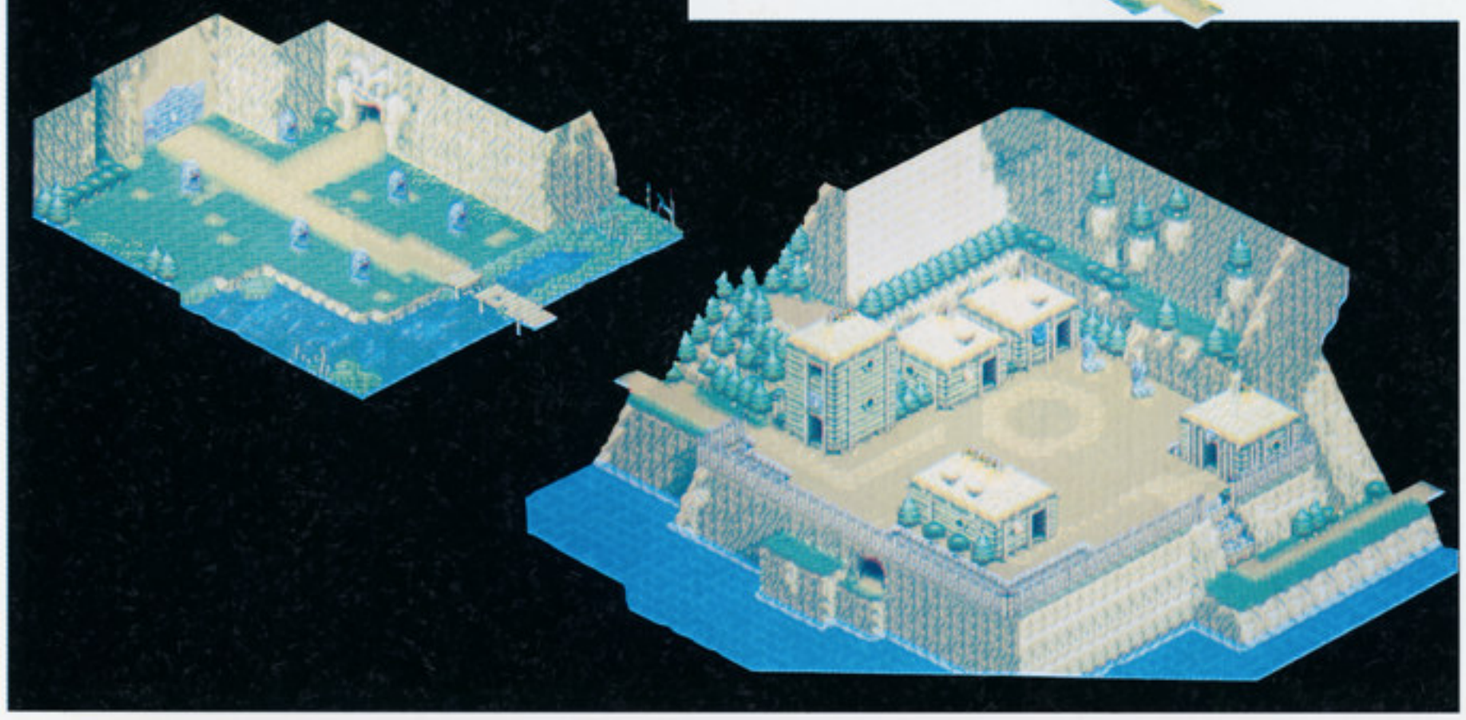
複雑な森の世界を歩きまわれ

従来のゲームで表現されていた森というと、緑の上に木がパラパラと並んでいるだけのものが多かった。草原との違いは敵が出現しやすいことだけで、森だから迷いやすいという実際の世界ではよくあることが表現されていなかった。迷路状態になっている森にしても、ただややこしいだけで木と木の間をぬうようにして進むなんてこともありえなかっただろう。しかし、「ランドストーカー」の世界でいう森は今まで見た森とはまったく違うものだ。ホントに〝迷いの森〟の称号がピッタリくるような構造になっている。一説によるとパズルゲームに近くなっているというが、あながちウソではない。この迷いの森は、敵が出現しない（今の時点だけかもしれぬが）。そのため、ちょっと進み方に失敗してもすぐにやり直しがきく。ややこしいうえに敵にからまれたりするとストレスがたまるだけだしね。だから仕掛けを純粋に楽しめるぞ。今回は一部のマップと写真を紹介しよう。とくと見よ。

こんなマップもある

町のマップにしても先月紹介した町とは全然雰囲気が違う。どちらかというと先月の町が近代的な産業にもとづいて生活している場所なら、この町は自給自足で生活して他とは交流がなさそうな感じだ。この他にも町はたくさんあるぞ。







見えない場所から突然出現するライル。登ってたのね。



足場を飛び跳ねつつ渡る。とがった木の上に落ちることはない。



場所によっては飛び移りに失敗するとまた最初からやり直しなんてところもある。無造作にガンガン行かず慎重に進め。

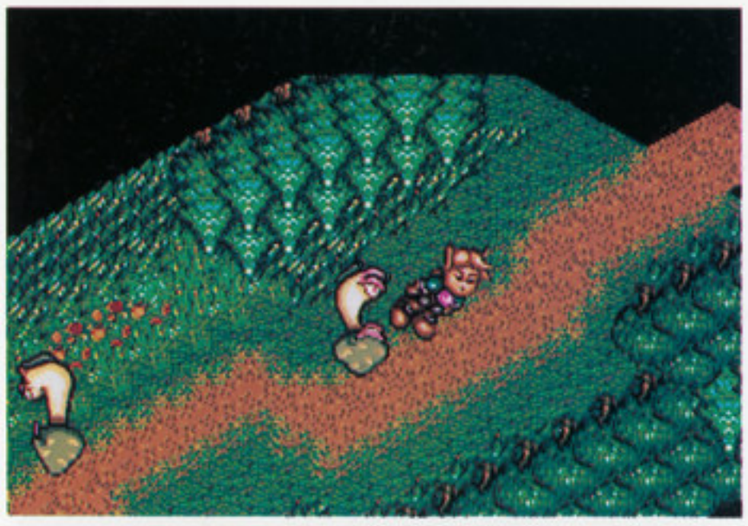


トンネルを抜けるとそこは……。といっても別に変わったことはないんけどね。でも目を離すと状況がわからなくなるぞ。

「ランドストーカー」のマップをつなぐ土建屋大堀師範代に聞く

僕は、企画が立ち上がってからの途中参加ですが、敵のアルゴリズムとマップを作る作業を担当しています。実際には、システムがらみのこともやっています。今現在、マップのツメをやっているところです。マップは最終的に700枚弱になるわけですが、一枚のマップに最低２個のベロ（他のマップにつながる場所）があります。でかいマップだと12個ぐらいですね。それを内職のオバサンみたいに１つずつていねいにつないでいます。後は、膨大な量の敵とトラップの配置です。これは、ひと部屋ひと部屋手作りです。苦労していることといえば、やっぱりトラップを考えることでしょう。最初の100部屋ぐらいはアイデアも豊富でしたが、段々頭がボロゾーキンのようになってしまってアイデアが似てきてしまう。そして敵の動きですが、普通のＲＰＧとは違い、凝ったつもりです。ＲＰＧともアクションゲームの敵とも違っていうのは、プレイヤーとの間合いを敵が見ているんです。その間合いによってワルサを仕掛けてきたりするんです。「ファイナルファイト」とかに近いかもしれませんね。もちろん、逃げたりよけたりする奴もいるんです。敵は全部で７～80ぐらい出てきます。色違いキャラもいますが動きは全部違います。自分でいうのもなんですが、だんだん遊べるゲームになってきたな、という感じですね。誰が買っても損はしないなって感じのゲームです。みなさんぜひ買ってください！





登場するキャラクターたちは魅力たっぷり

「ランドストーカー」での主人公は、ライルというフォレスト・エルフのトレジャーハンターだ。このライルという名前は最初から決まっているのでプレイヤーが自由に名前を変えることはできない。このライルと彼が背負っているリュックに忍びこんでいるサッキュバスのフライデーが、一緒に冒険をするわけだ。またこの2人にしつこいぐらいに関わってくるのが、同じトレジャーハンターのカーラとズワム、それにグースの3人組だ。狙っている獲物がライルと同じってことがよく出会う理由の1つだが、彼らの出会いについては後のページで紹介しているのでそちらを読んでほしい。メルカトル島に何があるのか……。

ゲームの目的は皇帝の財宝を探すこと

ライルの最終目的は、キング・ノールの財宝、すなわち皇帝の財宝を探すことにある。キング・ノールの財宝とは、ゲームの舞台となるメルカトル島を含む一帯を治めていたノール王の財宝のことだ。ノール王はかつてこの地を長い間統一して支配していた。そのため、故キング・ノールの名前は現在でも人々の間で伝え続けられている。しかし、それは歴史に名高い暴君としてのものだった。彼はぜいたくの限りをつくして宮殿を造り上げ、そこには世界中の宝が大量に運びこまれていた。そしてその専制政治は民衆に労働と収入を上回る重税を強要していた。そのため、民衆は3人のレジスタンスの指導者とともに立ち上がった。そして、長い戦いの結果キング・ノールを宮殿の奥まで追い詰めた。しかし、その奥には王と側近の大魔道士クフィルの姿はなかった。莫大な財宝とともに……。

その後たくさんの人々が財宝の行方を調べたが発見できなった。一説によると破滅を予期した王が隠したというのだが……。



ライル
種族：フォレスト・エルフ
年齢：88歳

ライルが生まれたのは大陸の内陸部に位置する森の中にあるエルフの村だ。そこは絵に描いたような平和な村だった。自由気ままに育ったライルだったが、やがて大きく育つにつれ、退屈な村の生活に飽き、村を出たいと思うようになった。ある日、そんなライルの前にダインという1人の年老いたホビットが現れた。ダインは、世界中をさまよい歩いたという経験の持ち主で、ライルにたくさんの珍しい話を聞かせてくれた。当時まだ子供だったライルはダインの話に深い感銘を受け、自分も世界中を冒険してみたいと決意を抱くようになる。やがて、ライルは成人し、1人で旅立つことを両親に告げた。エルフとしては半人前のライルがそんな冒険の旅に出ることを、もちろん両親は反対した。だが、ライルの熱心さは人並外れていた。ライルの両親説得は3カ月間繰り返され、父もついに冒険を許さざるをえなかった。こうして旅に出たライルは後にトレジャーハンターとして名を馳せることになる。

フライデー
種族：サッキュバス
年齢：推定120歳



サッキュバス（小悪魔）という種族の女の子、フライデー。彼女はメルカトル島で生まれた。彼女が生まれて間もなく大陸から軍隊が島に上陸し、得体の知れない工事を始めた。フライデーの両親を含む部族の住民たちも工事に駆り出され、逆らうとその場で殺された。この工事こそ、キング・ノールが莫大な財宝を隠すため、島の地下に宮殿を建設する工事だった。そして工事終了と同時に秘密を守るため工事にかかわった者は全員殺害された。フライデーの村も焼き払われ、両親や村の人々も殺されてしまった。フライデーは当時彼女の面倒を見ていた老サッキュバスとともに逃げ、かろうじて難を逃れたのだった。

冒険の舞台となる国々の背景

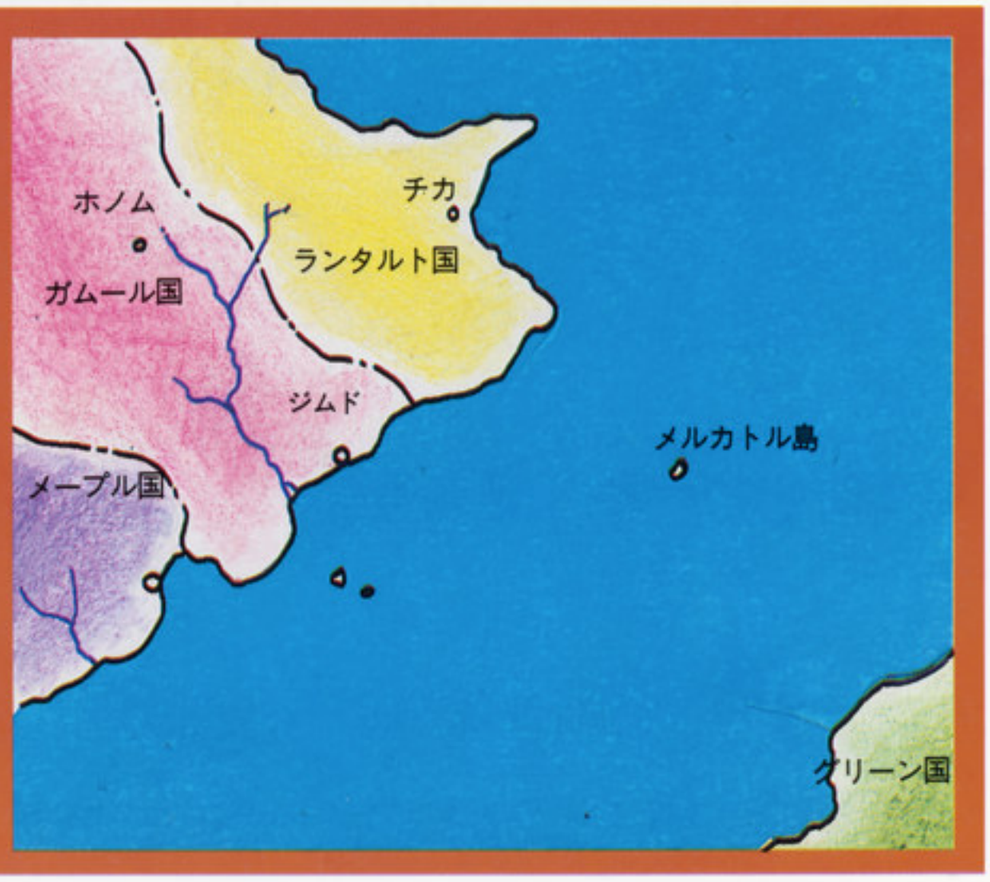
この時代、大陸は3つの国に分かれている。ノールを駆逐した3人の指導者が領地を3分割したのがその起こりで、それがランタルト国、ガムール国、そしてメープル国である。

メープル国は、その肥沃な土地と温和な民族性がそうさせたのか、農業を主としている。人々は互いを尊び、すべての感謝を地上のすべてにささげていた。

ランタルト国では、学問を重んじ数多くの学者を輩出している。そして、商売上手な少数民族のために商業が盛んで、軍事面は専守防衛の立場をとっている。

ガムール国は違っていた。皇帝と一部の高級官僚は大陸制覇の野望を抱き、軍備を充実させて周辺諸国を紛争に巻きこんでいた。ついには、メープルとランタルトまでを我が物にしようと決意していた。

抵抗を見せる2国に対して、ガムール皇帝はノールの財宝を探し始めた。さらなる軍事強化を企んで……。



ゲームの舞台となるメルカトル島だ！



ライルとフライデーに様々な人物が絡み合う

登場人物がライルとフライデーだけだったら何も考えずに目的の財宝目指して突き進むだけでいいのだが、そうは問屋が卸さない。同じようにノールの財宝を探しているトレジャーハンター３人組がいる。彼らとは行く先々で出会うことだろう。どうなることやら。

キング・ノールの財宝を狙ってるらしい謎の３人組。誰かに雇われたのか、あるいは自らの意志でなのか、しつこくフライデーを追いかけ回す。正体はまったくもって不明だ。カーラはズワムたち２人に対して絶大な権力をもつが、それが彼らの行動を不可思議にしている原因でもある。とにかくわけのわからぬヤツらだ。ライルの行く先々で現れて、必ずじゃまをする。

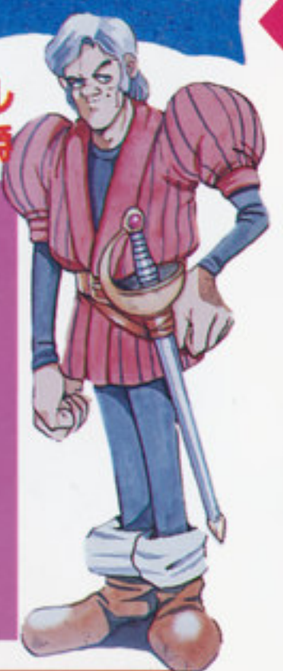

グース


ズワム


カーラ

メルカトル公爵

皇帝ガムールの命によりこの島に派遣された。本来は貴族なので、こんな田舎の島にいることに決して満足していない。つまり、いろいろな野望を胸に秘めている人物である。領民には、人望があるのか、かなり尊敬されているようだが……。



「ランドストーカー」の世界をまとめ続ける折茂部長に聞く

今回のシナリオは、おおもとに玉木君のマンガがあったんです。それにみんなのアイデアを山のように出し合って、そのなかから拾い集めてまとめていきました。今までＲＰＧの主人公というのは目立たない、没個性的な主人公が多かったわけですが、今回はアクション性が強いので、主人公の個性を全面に押し出しました。まず主人公のキャラクターをどうするかというところから進めていったわけですね。主人公は、最初から脳天気な冒険野郎ということに決めていました。その後のシナリオ作成は、システムにあったシナリオを作るという考え方です。まず、ゲームの面白さを優先して、それにシナリオを当てはめてるといった感じですね。新システムで新しいゲームを作るためにわざとシナリオや設定には柔軟に対処しているんです。たとえば、ダンジョンのマップや仕掛けを作ってから、それに対応するシナリオがらみのものを作るというパターンです。ある人が、黒沢明の映画の作り方に近いといっていましたが、確かにＲＰＧのシナリオの作り方としては特殊だと思います。最終的にうまくまとめることができれば結果的にいいやり方だったといえるでしょう。





ただ剣を振っているそれだけじゃダメだぞ

敵のモンスターはフィールド上にウヨウヨ棲息(せいそく)している。彼らを倒せばアイテムや金貨が手に入るぞ。「ランドストーカー」は経験値で体力が成長するのではなく、ハートのうつわをイベントやダンジョン内で集めて成長するのだ。攻撃力も剣を買うことでパワーアップする。だから、むやみに戦う必要はない。そうはいってもいざというときの場合も考えて日頃から戦って訓練をしとかないとツライ。敵も頭がいいからね。こちらも勉強しよう。

敵モンスターは個性的なヤツらばかり

「ランドストーカー」の舞台となるメルカトル島にはたくさんのモンスターが住んでいる。彼らは縄張り意識が強いのか、見慣れない人物を見かけるとすぐによってきて攻撃を仕掛ける。これはどのモンスターについてもいえることだが、見つからなければ大丈夫ということだ。しかし、そう簡単に隠れながら進めるものではない。そのためといってはナニだが、攻撃できるようにライルは剣をもっているのだ。この剣は最初に装備しているものはお世辞(せじ)も高級品とはいえないが、斬れることは斬れる。でも、もっと斬れ味がいいものでないと逆に斬りつけられて終わりってこともある。装備を整えることにも気を配ろう。



飛び跳ねて移動するスライム。スライムにもいろいろな色があるので一度横に並べてみたいね。



ライルの姿を見つけるとモンスターは追いかけてくる。意地でも戦いたいらしい。でも逃げる。

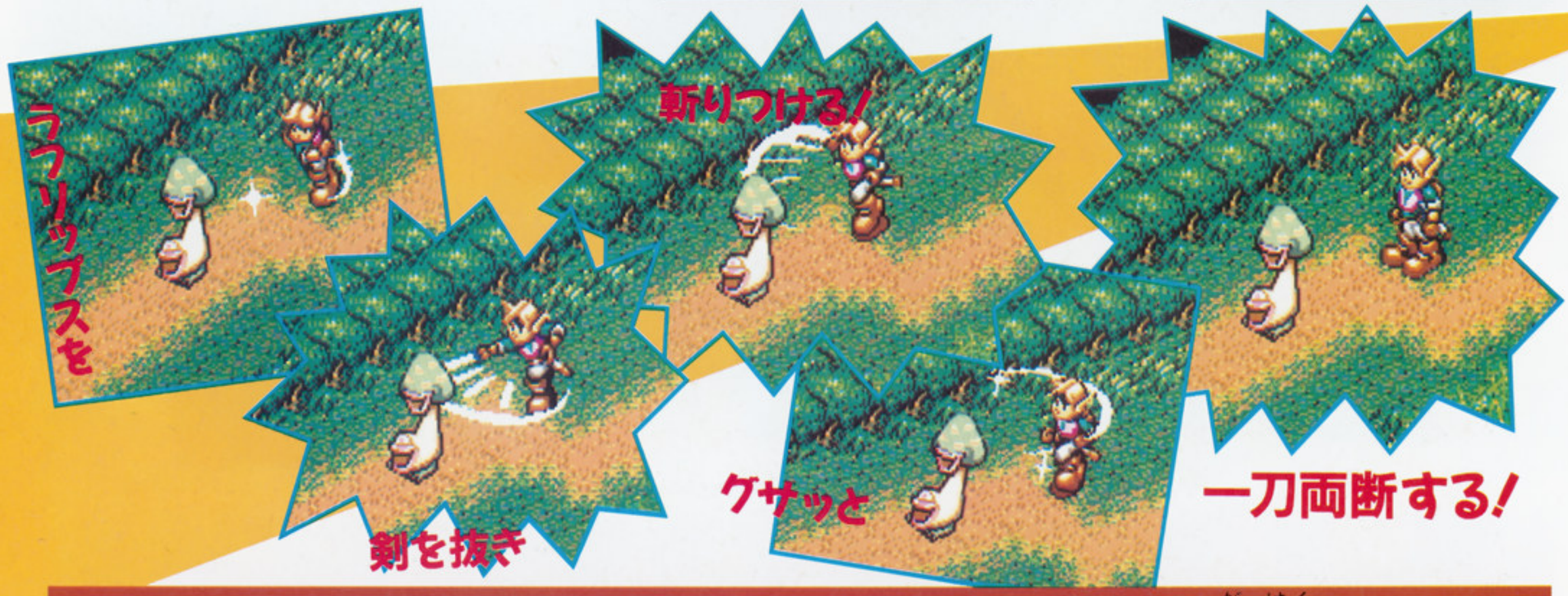
敵をバッサリ斬りつける



襲ってきたら剣を振り回して応戦。まるで子供が泣いたときに両手を振り回すみたいに向かってくる。



場合によってはこちらの改撃を避けつつ踏み込んでくるヤツがいる。コツを覚えるまでは逃げるのみ。



「ランドストーカー」のキャラを続々と産み出す玉木画伯(がはく)に聞く

「シャイニング＆ザ・ダクネス」、「シャイニング・フォース」に続いての参加ですが、今回のキャラはＳ＆Ｄの雰囲気(ふんいき)に近いですね。内藤社長の持ち味が、生きた冒険活劇調のキャラです。ゲーム自体が新システムなので冒険の場所が広がり、主要キャラの厚みが出できたと思います。ライバルの女性キャラ、カーラについてなんですが、最初、『ルパン三世』の峰不二子みたいな色っぽいキャラにするつもりでしたが、冗談(じょうだん)で仲間を２人描いたら『タイム・ボカン』のマージョ様みたいになってしまいました。ギャルゲー通の僕としては、さらに精進(しょうじん)していきたいですね（笑）。フライデーは、主人公のＨＰ回復のために内藤社長と相談して作ったキャラです。とにかく今回は、アクション性が強いので、ディティールや動きも凝っています。敵キャラにも、相当力が入っているので期待してください。



メルカトル島にお住いのモンスターの方々

オーク・ソルジャー



この世界、ほぼ全域にわたって生息する、鬼人族の一種。兵士として雇用されたオーク（鬼）族をこのようによんでいる。繁殖力が極めて強く、あらゆる気候に対して優れた順応力を見せる。相当な生命力をもち、動作は緩慢なものの、圧倒的な筋力を誇る。知的レベルは竜人族やエルフ族に比べると、かなり低い部類に入る。しかし、彼らの間での言語は存在するようで、同胞間で意志の疎通をはかりながら、集団行動をとっている。

スライム



大気を漂う魔法元素の影響によって、自然発生した生物。有史以前からこの世界に存在している生物と伝えられ、古き時代からその名前が知られているにもかかわらず、くわしい生態などは未だに解明されていない。

基本的に彼らは肉食（と思われる）で、その柔らかい身体で相手を包み込み消化する。身体のほとんどが水分で構成され、表面はゲル状の物質で覆われている。身体の中心部には消化用の強酸を持っていると伝えられる。

ラフリップス



全高１メートルを越える巨大な食肉植物。いにしえの魔道士によって創造された生物と伝えられており、きのこを巨大化したような姿とカサの部分にある肉食獣のような顎、捕食者を認識することのできる眼球を有し、本来は根であろう部分は動物、特に２足歩行をする動物のように進化している。そして、わずかながらの知能に準じて捕食者を求めて行動することができる。基盤が植物であるものの、このモンスターは酸素呼吸をする。

スケルトン



バルハラ（黄泉の国）より、魔道士もしくはネクロマンサーの手によって召喚されたアンデッドモンスター。スケルトンの強さは、死霊ゆえに眠らず、疲れを知らず、死を恐れず、ひたすら召喚主の命ずるままに敵対する者へ死と破壊をもたらすため。多くの場合、骸を触媒として死霊の戦士……スケルトンを産み出す。だが高度な暗黒魔法を駆使するネクロマンサーともなれば、ドラゴンの牙などで無数の強力なスケルトンを産み出せる。

リザードマン



主に湿地帯などに生息する爬虫類的な亜人類。一見したところ竜人族（ドラゴンニュート）に似てはいるが、竜人族ほど知能は高くないし、言語も彼らの種族間で意志の疎通をする程度でしかない。

彼らの皮膚は非常に厚く、ショートソードやスピア程度では致命傷はおろか流血させることすらできない。また彼らの筋力はオーク族の筋力をはるかにしのぐ。武器は叩き軌ったり潰したりできる武器を好んで使う。

ラルバ



黄泉の住人といい伝えられている。人族の顔をもったミミズの化け物。ミミズとはいえ全長は２メートルにもおよび、地中を移動しながら死者の腐肉を食う。彼らはかなり貪欲で、目当ての腐肉が見つからなければ生きている者にも襲いかかり、その肉をも食べようとする。

ラルバの中も複数の種類がいることが確認されている。そのなかには襲いかかるときに毒霧を放ちながら突入してくるものもいるといわれている。

モノコーン トルーパー



主にガムール領の平野から山岳地帯に生息している。首から上が一角獣の亜人類だ。彼らは強力な戦闘種族として知られており、傭兵とよばれる連中のなかには必ずといっていいほど彼らの種族の名があげられる。

俊敏なフットワークと彼ら独特の格闘術は、他の種族の追随を許さない。リザードマンやウルフリングたちでさえ、モノコーントルーパーの存在には一目も二目も置いているといわれているほどである。

スティンクス



メルカトル島に古くから生息している人の顔をした鳥。俗にいう人面鳥だ。全高はだいたい1.5メートル程度で雑食性。木の実や小動物、その他にも大型動物の死肉など、なんでも食べる。

自分のテリトリーに関しては異常なほどに固執する生き物だ。そのため、自分のテリトリーに侵入した者は、たとえ自分の天敵であっても勇猛果敢に襲いかかっていく。

体全体から腐敗臭のような匂いをいつも漂わせている。

グロウゴースト



ノール王の魔法実験の副産物。死者の亡骸を集め、そこより抜け出てくる魂を実体化させることに成功したものがこのグロウゴーストだ。ノール王が当初から狙ったことかどうかは今となっては知るよしもないが、グロウコーストとよばれるこれらの霊魂たちは、生命をもつ者の精気を吸い取ろうとして群がってくる。命ある者への妬みや憎悪の念がある限り、彼らは無限に沸き出てくる。彼らを浄化するには亡骸の山を壊すしかない。

ハングマン



俗称で〝死をもたらす者〟ともいわれている不死身の化け物。ノール王の邪悪な暗黒魔法によってこの世に転生してきた。彼らは高度な殺戮呪文を自由自在に操ることができる。そして、ノール王の王座を侵そうとする者に確実な死をもたらす。いうなれば、ハングマンはノール王の財宝を守る番人的な存在なのだ。彼らと戦わなければ、ノール王の財宝を手に入れることができない。でも、どうやったら退治することができるのか……。

レイブンズシャドウ



メルカトル島に生息する巨大な昆虫。「ランドストーカー」のゲーム中に登場する羽虫はレイブンズシャドウの雌で、雄は成虫になっても芋虫の姿のまま変わらない。ただし、脱皮を繰り返して巨大化していくが……。

他の生物の身体に産卵して、幼虫を寄生させる。幼虫は、宿虫となる生物の養分を吸い取って成長する。そして最後には宿虫を食い破って外に飛び出す。この飛び出した姿がゲーム中の羽虫ってわけだ。

モノアイ



メルカトル島の先住民であった種族。他の原住民に比べると文化レベルはかなり低い。そして、狩猟民族のため数は意外に少ない。

他の大陸から様々な種族や文化が流入してきたとき、彼らはかなり迫害されたらしい。そのため、他の種族の姿を見ると有無を言わさず攻撃してくる。

３メートルを越える背丈から繰り出されるこん棒の一撃は、彼らがこの島で最強の狩猟民族だったことを裏づける。

カオスビジター



その名の示すとおり〝混沌（黄泉の国）よりの来訪者〟。この世界にも伝わる伝承で、ノール王は財宝収集だけでなく、錬金術や死者の蘇生や転性魔法にも熱心だったといわれている。特に死者の蘇生や転生魔法に関しては世界中の文献や魔法、宗教や邪神伝承を調べるほどの入れ込みようで、一説によるとノール王は魔法を完成させたとも……。

カオスビジターも魔法実験によって偽りの生命を与えられたいにしえの死者といわれている。



開発者さんからひとこと

この本が出る頃には、全員雑巾（ぞうきん）の絞りかすのようになっているでしょう。「ランドストーカー」の大変さは、算数の面積と容積の計算の違いを思い出してもらえればわかります。次元が１つ増えるのが、いかにすごいことか。さて、次は何をつくろうかなーっと……！

BE MEGA HOT MENU SPECIAL

熱血感動小説!?

ランドストーカー ～皇帝の財宝～ PROLOGUE

ランストは、単なるアクションRPGにあらず！　ストーリーだってこのとおり、というわけで、BOY MEET THE PETIT DEVILだ！

キング・ノールの財宝は、どこだ！

ガムール国、カルバの街。

ライルがふらりとこの街に立ち寄ったのは、偶然である。気まぐれといえば気まぐれ、とにかく特に目的があったわけではなかった。とはいえ、こうして数日間もこの街に滞在しているのは、トレジャーハンターとしての彼一流のカンが働いていたからなのかもしれない。

トレジャーハンター――いつのころから彼はこうよばれていた。自分からそう名乗ったこともないし、職業としてその響きはあまり説得力をもたない。でもライルは、この世界ではちょっとは名の知れた男なのだ。しかし普段の彼は、そんなことはおかまいなしだ。

「私、トレジャーハンターをしております」と朴突と言う自分の姿を想像しただけで、吹き出してしまう気がして背中がむずがゆくなってしまう。とどのつまり、宝物探しをしている冒険家なのである。さしてその自分に誇りをもっているわけでもないのに、どうしてそんなことをしているのか？　ただ、血が騒ぎ出すからである。そして1つわかっていることは、財宝に対して鼻が利くということであった。彼はいままで、数少ないヒントでたくさんの財宝や遺跡をいち早く発見してきた。この鼻の感覚こそが天才トレジャーハンターの名をほしいままにしてきたライルの秘密だった。

ライルは、ときどきなぜ危険を冒して冒険をしているのか？　と他人に聞かれることがある。たいていの場合は適当に名声のためであるとか、ロマンのためであると答えることが多い。でも女性には、こう答えるように決めている。

「わけ？　それは財宝たちが〝せっかく美しく作られた姿を明るい場所に出て人々に見られたい。私を連れ出しにきて〟とよんでいるからさ。そしてキミはどこか暗いところに連れて行ってと瞳が語っているよ」と。

本人は、気に入っているセリフらしいが、こんなセリフに引っかかる女は、メープルの田舎町にだっていやしない。

実際ここ数年の間、天才トレジャーハンター、ライルも色を失っていた。伝説の宝石〝スピリット・オブ・ノール〟のためである。

〝スピリット・オブ・ノール〟は、数百年この地を統治していた暴君キング・ノールの隠し財宝の1つといわれている、秘宝中の秘宝である。

この宝石1つを追い続けてあっという間に数年のむだな歳月が流れてしまった。なにせ、キング・ノールの財宝といえば、なに1つ手がかりがなく、トレジャーハンターにとっては、これに手を出すことはタブー視されていたのである。しかも、その存在は単なる伝説かもしれないのだ。

いつもの鼻を頼りにお宝を探し始めたライルだったが、いっこうにキング・ノールには近づけず、いつもの〝におい〟は薄れていくばかりであった。それが、このカルバにきたときに久しぶりにあの感覚が蘇ってきたのである。

プチ・デビルとアヤシイ凸凹トリオ!?

カルバのメインストリートは、人であふれていた。ぶらぶら歩いているライルに雑貨屋のオヤジが威勢よく声をかけてきた。

「にいさん、いいものあるよ。買っていかないか？」しゃがれているが、よくとおる声だ。

「なんだい」ライルは、ぞんざいに返事した。

「エケエケの実さあね。このへんじゃめったに手に入らねえよ。いいから、1つ食べてみなよ。最高にウマいよ」

「いらないったら」

「食べなきゃわかんないよ。ホラ」

そういうとオヤジは、むんずとライルの腕をつかんで捕まえ、むりやり奇妙な実を口に入れてしまった。

「うわっ！　なんだこれ」胸一杯に異様な酸っぱさがこみ上げてきた。酒を飲みすぎた次の朝より気持ちが悪くなってきた。

「酸っぱいぞ、オヤジ！　酸っぱいだけでなんの味もないじゃないか」

雑貨屋のオヤジは、浅黒い顔を真っ赤にしてやり返してきた。

「なんだい兄さん、この味がわからないのかね？　ああ、情けない……もういいよ、俺だって味音痴には売りたくないやね」オヤジは肩を震わせながら、店の奥へ引っこもうとした。

「待て！」ライルは大声でいった。またはじめちまったかオレは……彼は胸の中でつぶやいた。

「まだ、なにかいいたいのか？」オヤジはあきらめ顔だ。

「味音痴とは俺のことをいったのかい？」事実ライルは味のわからない男なのだ。さらに困ったことにそのことは、本人が一番よく知っているはずなのだが、そのことを認めたくないのである。そのくせ甘いものを辛いといっては、いつもつかみあいのケンカを何度もしているのである。

こうなったら、後には引けない。

「そのエケエケとかいう実を全部買ってやる。いくらだ」

「お兄さん、むりしちゃだめね」

「いくらだと聞いているのだ」

「全部で12個、金貨70枚ね。他ならこの倍はしまさあね」オヤジはくしゃくしゃの笑顔で答える。

「わかった、ホラ金貨70だ！」

「まいどあり」

結果的には、ライルは駆け引きに負けた格好になる。しかし、妙な満足感のある買い物だった気がする。

「しかし、こんなものどうしようかな」エケエケの実をバッグにしまいながら、つぶやいた。そして、歩き始めようとしたその刹那、何かが視界をよぎったような気がした。

「お待ちよ！　小僧」突然とがった女の声がライルの思考をさえぎった。

ライルは声のするほうを向いた。そこには気の強そうな女が、細い奴と丸い奴をしたがえて立っていた。なおも女は続けた。

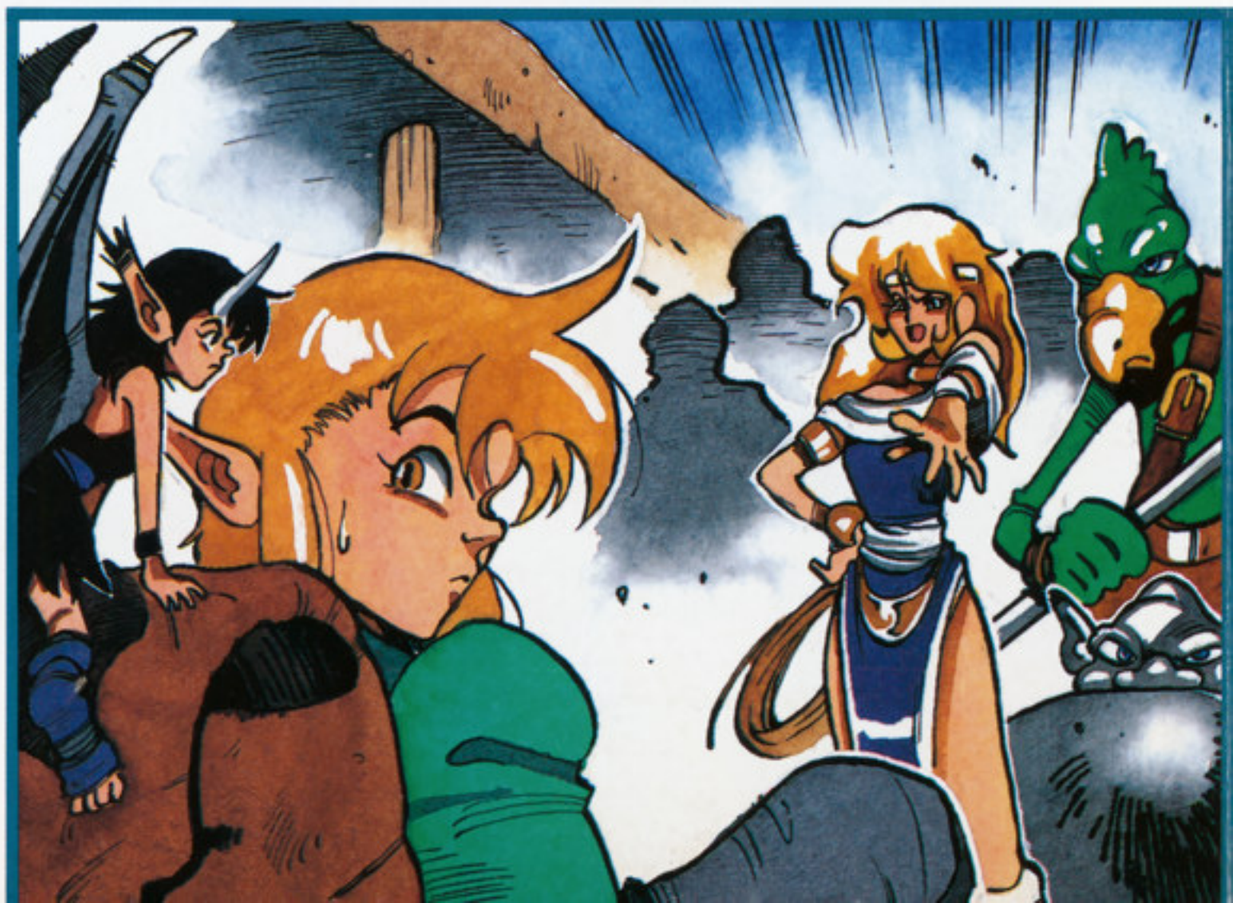
「いい子だから、背中のバッグをこっちに渡しよ！　逆らうと痛い目にあっちゃうよ」

「あうよー」

「そういうこと」うしろの細い奴と、丸い奴が声をそろえていった。

いままで修羅場をいくつもくぐりぬけてきたライルも、その妙な3人組の登場には、あっけにとられてしまった。現れ方もそうだが、その珍妙な姿のアンバランスに笑いを誘われそうだ。

オレは、とんでもないアホに絡ま





れたのか？

　すると、バッグの中から、ささやく声が、

「逃げてー」

「逃げろといわれたって……」なおも、ライルは立ちすくんでいる。3人は、にじりよってきた。

「なにしてんのよー！　逃げなさいってば！」バッグの声が今度は、大きな声でいった。

「逃げるったって、なんでこのオレが!?」

「ハイハイ、いい子だね。バッグの中身を見たらすぐ返してあげるからさ」ボス格の女は、手を差し出しながら、怪しい笑みを浮かべてますます近づいてくる。よく見りゃ、わりといい女だ。

　ライルは、後ずさりしながら、バッグに話しかけた。

「なんなんだ、バッグのおまえは？それにわけのわからないこいつらは？」

「あたし、キング・ノールの財宝のことを知っているの。だから追われているのよ」バッグが、とんでもないことをしゃべった。

「なにっなんだって！」こうなると、ライルの反応は速い。持ち前の脚力で脱兎のごとく逃げ出した。軽やかなステップで人をかき分け、店先のワゴンを2つぶっ倒したところで、小さな路地の物陰に隠れた。はるか背後で、あの変な女の金切り声が聞こえた。その声が通りすぎた後、ライルはバッグを開けた。中から羽の生えた肩に乗ってしまいそうな小さい女の子がで出てきた。

「さっき気になることをいったな、おまえ」

「フライデーよ、よろしくね」

「名前なんかどうだっていい、キング・ノールの財宝のことだ。くわしく教えてくれ」さすがにライルの声は、あせっていた。あんなに苦労して何も手がかりがなかったキング・ノールの財宝の秘密がつかめるのだ。

「まあ、礼儀知らずね。ただじゃいやよ」フライデーと名乗るプチ・デビルは答えた。

「命の恩人だぞ、オレは」

「……そうね、じゃあ、ホントにあるということだけ教えてあげるわ」

「どこだ、どこにあるんだ？」ライルはもう自分を見失っていた。

　だが、フライデーはそっけない。

「たのむ、教えてくれ！　もう何年もその情報を捜しまわってあちこち旅してきたんだ」

　フライデーの羽をつかんで、ライルは必死に懇願する。

「知らないものは、知らないって」

「いや、なにも知らない奴があんなに追いかけ回されるものか！　絶対何か知っているはずだ」こうなれば、ワラだって蜘蛛の糸だって、こいつの羽だってつかんで聞き出してやる、と思った。

「知らないってば」

「そうだ、金貨だ、金貨を払おう。いくらほしい？」

「金貨なんていらないよお」

「じゃなにが望みだ！」

「あたしの召使いになってくれたら、ちょこっとだけ教えてあげてもいいわ……」フライデーはいたずらっぽい目でライルを見上げた。

「召使いだと、おっおまえなあ」

「いやなら、無理に頼まないけど」

「わかったわかったよ、フライデーさま。おっとオレはライルってんだ」

「じゃあ、ライルあたしについておいで！　いざ！　出立じゃ！」

「まいったね。ふう」まいったといいながらも、ライルは、体内の血がどくどく巡り始めてきたのを感じていた。

メルカトル島へ出立だぁー！

　ビバークを続けながら、2日ばかり歩いただろうか、2人は巨大な鳥の巣にたどり着いた。この2日、キング・ノールのことはお互いに口にしていなかった。ライルは聞きたくてたまらないのだが、あんまりしつこくするとカゴの鳥が逃げてしまうようにフライデーに逃げられるような気がしたからだ。フライデーのほうも、そんなライルを見透かしたかのようにたわいもない話しかしない。プチ・デビル――小悪魔とは、よくいったものだ。妙に感心して、納得してしまった。

　フライデーは、何事もなかったように鳥の巣に入って行った。ライルもその後に続いて登った。

　そこには、巨大鳥がいた。デルトリッヒIII世というらしい。

「こんにちは、デルトリッヒIII世さん」フライデーは、ライルを招きながらあいさつした。

「んー、んー、んーん」デルトリッヒIII世の返事だ。

「メルカトル島まで2人よ」

「金貨200」無愛想に答えるデルトリッヒIII世。

どうやらこいつの背中に乗ってメルカトルに行こうというのか……。

「あんたホラ早く払ってよ」

「オレがか？」

「そうよ、3人しかいないのに他の誰が払うっていうの？」

「わかった、わかった、とほほ……、ホイ200」

「乗りな」相変わらず不愛想だ。2人がデルトリッヒIII世の背中に乗ったかいなかのそのとき、

「見つけたよっ、もう甘い顔はしないよ。観念しな」あのマヌケな3人組だ。

「あらっ、ライルあんたけっこうもてるんだね」フライデーはノンキだ。

「目的は、おまえだ、お・ま・え」

　ライルは、頭痛に襲われた。

　ぶわっ。無愛想なデルトリッヒIII世は、無愛想に飛び立った。

「うわっ、にげるーなよー」細いほうの奴だ。

「キー、おまえたちなにグズグズしてんだい。ボヤボヤしないで、早くおいき！」

「へーイ」調子っぱずれな返事もすでにむだだった。

　デルトリッヒIII世のはばたきの突風で丸いほうの奴が飛ばされた。ボスの女と細い奴もなぎ倒され、鳥の巣の下へと転げ落ちていった。

「バカバカ、またおまえたちのせいで取り逃したじゃないか」

「鳥を取り逃したかあ、さすがカーラ様、お上手」

「あたしゃ情けないよ、グワムもグースもムチおしおきだからね」

「ひぇー」2人の絶叫は、デルトリッヒIII世の上のライルたちにもとどいたハズだ。　〈プロローグ完〉

MEGA DRIVE

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

10月発売予定!!

漆黒の闇と静寂があたりを支配する夜、
家路に向かう一人の男があった。
その男の名はザファン・ウォンロー、
王室の特別諜報部隊の隊長である。
ふと空を見ると
何かを抱えた怪しげな生物を見つけるが、
その時すさまじい轟音と同時に
一筋の雷がその生物を貫く。
落下地点には焼け焦げた生物と
赤ん坊の姿があった。
また不思議な事に
その赤ん坊は全くの無傷であり、
ザファンは抱き抱えた時に
その子に生えている
天使の様な羽根に気がつく。
彼は重い宿命の様なものを感じとり、
この子を自分の子として
育てる事を決心する。
アルナスと名付けられた赤ん坊は
ウォンロー夫婦に育てられ、
16年の歳月が流れた。
その頃になると近くの町や村に
モンスターが出現し
世界が混乱状態になってきた為、
ザファンは王より
その原因を調べる命を受ける。
ある夜、ザファンは全身に
深い傷を負って家に戻って来た。
そしてアルナスに自分の意志を継いで
王に仕えるように言い、
また最後に何か言いかけて息絶える。
父の遺言どおり
王の元に赴いたアルナスは、
この世界の今の状態や
父についての話しを聞き
旅立つ事を決心する。
旅の途中で幼なじみのリリスに出会い
また力を貸してくれる仲間達にも
出会う事ができた。
そして幾多の奇妙な事件、
危機を乗り越えて旅を続ける。
戦いの中で皮肉な運命に傷つくアルナス。
はたして、アルナスの宿命とは
どの様なものか?
また、彼を待ち受ける者は
いったい何者であるのか?

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、
お前の後ろに立つ影は
何者だ!!

熱血高校ドッジボール部サッカー編MD

パルソフト／発売中／8,800円／SPT／4M

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

あのくにおくんがサッカーで闘うのだ



格闘スポーツゲームのナイスな移植

ファミコンやＮＥＳ（任天堂エンターテイメントシステム）で好評を博した異色スポーツゲームが、このたびメガドライブに移植された。移植度も高く、テクノスジャパン独特のアクション性を重視した操作性や、個々のキャラクターの持つ雰囲気と必殺シュートもすべてそのまま再現されている。

ただひとつ残念な点は、ＮＥＳではＮＥＳサテライトというオプションをつけることによって４人同時プレイができたが、メガドラ版ではそれができないところだ。



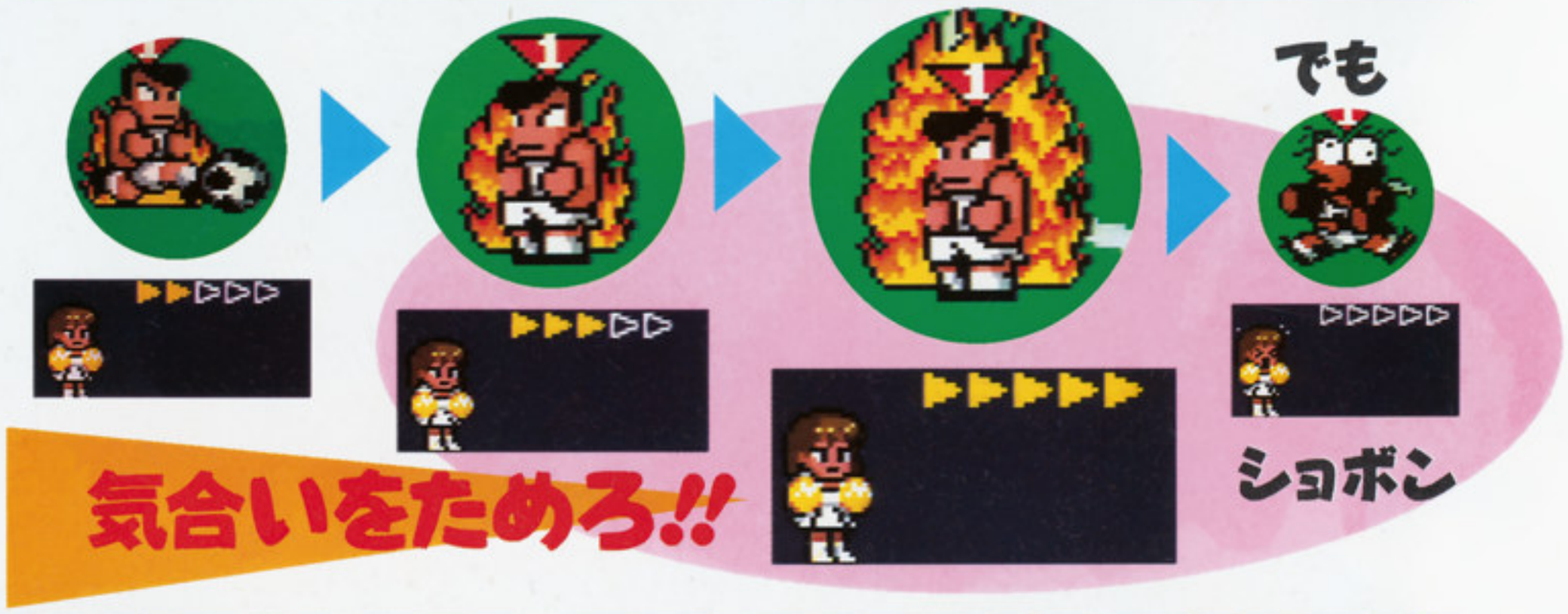
アクション性を重視した過激なスポーツゲームがこのシリーズの特徴。



４人同時プレイはできないが、２人同時プレイはできる。

いや!! 単なる移植ではなくスーパーな移植だ!!

ファミコン版では、必殺シュートをビシビシとくり出すことができて試合展開が単調になってしまったが、メガドラ版では気合いシステムの導入により、必殺シュートを出すためには気合いをためなければならない。これによって試合展開が引き締まり、たとえ対戦相手がコンピュータであったとしても熱い試合になる。また気合いのたまりぐあいによってシュートやディフェンディングのアクションが変わり、見た目でも試合展開を盛り上げてくれる。まさにスーパーな移植だ。





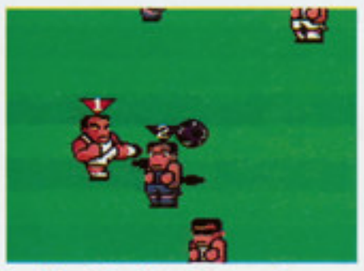
©1990 TECHNOS JAPAN CORP. ©1992 PALSOFT

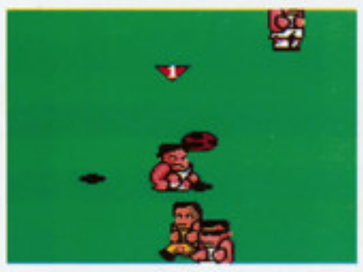
シュートの種類も多彩

熱血高校の選手は1人につき1種類のシュートが出せる……ということは、1チーム6人（トーナメントモードでは、選手が少しずつ増え最大10人）なので、プレイヤーの操作する選手を替えることによって6種類（10種類）の必殺シュートを撃つことができる。

それぞれの必殺シュートには特徴があり、どの選手でプレイするかによって試合展開も変わってくる。勝つためには、見た目の派手なシュートを出せる選手より、確実に敵のゴールを狙える選手を選ぶのがベスト……。


尺取りシュート


ピカピカシュート


レトロシュート


カックンシュート



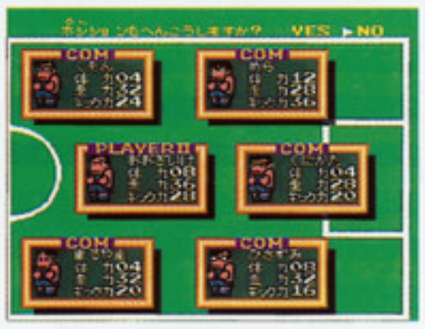
トーナメントモードでは多くの敵が待ちうける

別名シナリオモードと呼ばれるものがこれだ。ある日、くにお率いるドッジボール部にサッカー部のマネージャー「みさこ」が姿を現したところからゲームがはじまる。

みさこは、食中毒でダウンしたサッカー部の選手に代わって、くにおにサッカーの試合に出てくれとたのむ。はじめは嫌がっていたくにおたちであったが、みさこの一言で、サッカーの試合に出場することを決意したのだ。



優秀院付属高校

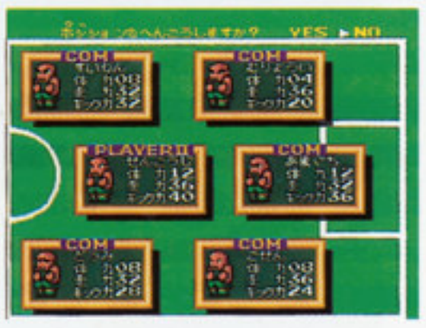


勉学にいそしむ生徒の多いガリ勉サッカー部。頭脳的なパスワークを得意とし、点差をつけると奮起するが、スポーツが苦手な選手が多く、くにお率いる熱血高校サッカー部の敵ではないはず。

このチームの必殺シュートは、キックと同時にボールが四角く変形し、的確にゴールに向かってくるので気をつけるようにしよう。相手がボールを取ったら、素速くタックルでボールを奪い返せ。



七福学園高校



この高校は宗教系の高校で、勝敗にはあまりこだわらないように思えるが、実際はタックルなどの攻撃に打たれ強く立ち直りが早い。一見ひ弱そうに見えるが執念で食い下がってくるぞ。このチームの必殺シュートは、キックと同時にボールが木魚に変わる通称「名無阿無シュート」だ。このチームにはタックルが通用しないので、ボールを取られないように足の速い選手を中心に試合をしよう。



死愚魔高校

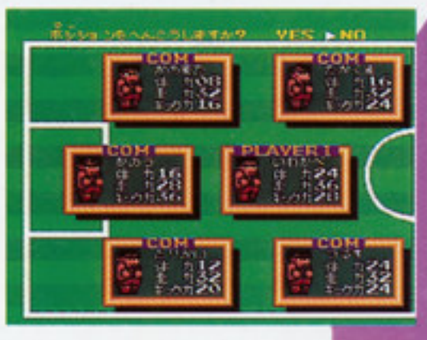


元暴走族のメンバーが中心のサッカー部。さすがに元暴走族の選手が多いだけあり、攻撃的な試合運びをしてくる。個々の選手の足も速く、トーナメントモード第一の難関がこのチームといえるぞ。

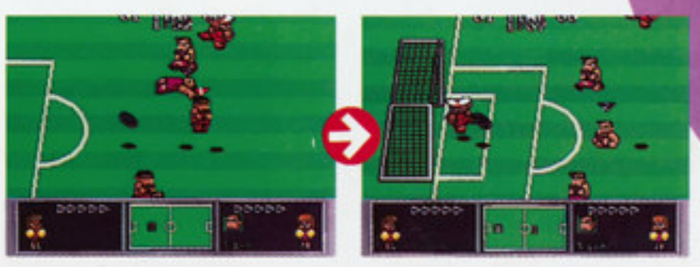
このチームの必殺シュートはボールの動きに派手さはないが、威力が強力な「盲滅シュート」だ。攻撃は最大の防御ということで、シュートされる前にタックルで攻撃をして相手の動きを止めよう。



マタギ学園



足は遅いが、熊をも倒す突撃力と、タックルをしてもすっくと立ち上がる打たれ強さを持った野性的なチーム。このチームも対七福学園高校の時と同様に足の速い選手を中心にして、ボールを取られないような試合展開をしよう。またこのチームの選手は足腰が強く、必殺シュートの威力もあなどれないものがあるぞ。ボールを取られた時の素早い対応（ディフェンスとオフェンスの切替）が必要だ。





メーカーさんからひとこと

MD版に入った新要素、能力や疲労度、シュートの威力による「キーパーのキャッチミス」。FC、PC版では必殺技を撃つたびに途切れがちだったゲーム進行が、乱戦気味になってよりエキサイティングに変身。チームごとの個性も極端でサンプリング音声がイカス!!

修羅の門

セガ／発売中／6,000円／SLG／8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

陸奥圓明流千年の歴史に敗北の二字は…ない



月刊「少年マガジン」に連載中の「修羅の門」。千年の歴史をもつ古武術、陸奥圓明流の継承者である陸奥九十九がすべての格闘技相手に戦っていく……というような内容の漫画だ。その「修羅の門」がゲームになった。概要と遊び方は先月号の記事に任せるとして、今月はどのように戦ったら陸奥圓明流千年の歴史に汚点を残さずにすむか説明しよう。ちなみに遊ぶ前に原作を読むと、5万倍は楽しめるぞ。

ROUND1 木村指導員〈神武館空手〉

最初に対戦するのは、神武館の指導員の木村だ。指導員とはいえ全日本空手道選手権大会で5位に入った実力者。油断は禁物だけど、苦もなく勝てるだろう。練習ステージと思ってシステムを理解しながら戦うこと。

戦いが始まって木村が攻撃してきたら、避けたりせずにブロックで受けよう。相手の攻撃を受けることによって、本気度（画面下中央の人型で示されている）が上がり、大技が出やすくなるのだ。こっちの攻撃はすべて気合を最高値まで溜めて蹴り技を連発しよう。間合いさえ悪くなければ必ず当たる。九十九の「オレもそろそろ……」のメッセージが出たら、気合を溜めて間合いを詰め、弧月で決めよう。



ガードは甘い

間合いがよほど悪くなければ、攻撃はかわされない。気合を最高に溜めて技を出していけ。

弧月は相手に密着するほど間合いを詰めて出す。ちょっとでも離れたらダメだぞ。

最後は弧月

ROUND2 泉 敏彦〈神武館空手〉

神武館のトップ4、四鬼竜と戦うことになった九十九。まずは全日本選手権4位の泉と対決だ。泉は〝鳥人〟と呼ばれているだけあって、体のバネを生かした空中戦を得意としている。飛び蹴り中心の戦いを挑んでくるが、パワーはないので無茶しなければ大丈夫だ。

開始直後は間合いを詰めて対峙しよう。そして気合が溜ったら前蹴りだ。その後も間合いは詰めたままにしてもいいが、技の威力は弱いからすべてブロックして本気を溜めたほうがいい。間合いを離して空中戦を挑む。ある程度追い詰めると飛燕連脚を使ってくるが、これもブロック。今度はこちらが気合を溜めて飛燕連脚を使おう。すると、泉は紫電三連脚で向かってくる。これもブロックしたら、またお返しに紫電三連脚を使う。これでよし。



飛燕連脚に注意

飛燕連脚はブロックで受ける。ヘタに避けようとするのは無謀だ。耐えて耐えろ。

九十九の放つ紫電三連脚は、泉の技とは違って四連脚になる。これじゃかなわんよ。

紫電三連脚で決め

ROUND3 陣雷 浩〈神武館空手〉

次の相手は、全日本選手権2位でハリケーンソルジャーの異名をもつ陣雷だ。試合ではなくケンカの戦いかたをするため、遊び気分で戦うのは危険すぎる。気を引き締めよう。

開始早々陣雷の回し蹴りが飛んでくる。これを浮身で受けるとメッセージが出るが、原作を読んでないと理解できない。戦いに影響はないので気にするな。回し蹴りはブロックできるがローキックは難しい。どうしてもくらってしまうだろう。しかし、くらった後九十九の「次からは……」のメッセージが出る。その後陣雷が正拳突きを仕掛けてきたら、返し技の蔓落としでダメージを与えろ。最後は気合を溜めて間合いを詰め、無空波（虎砲）だ。



ローキックは強烈

ローキックは浮身で衝撃を逃すことができない。ツライぞ。

返し技を使おう

返し技が決まれば、こちらはダメージをくらうことがない。

ROUND4 海堂 晃〈神武館空手〉

百年に1人の天才といわれている全日本選手権1位の海堂。攻撃の避けかたは舞いを舞っているような華麗さがあり、ミリ単位の見切りをバキバキやってくる。避けられてもヤケを起こさず地道に攻撃せよ。

開始直後に間合いを広くとろう。そうすれば海堂の攻撃はほとんど（すべてではない）見切れるぞ。気合が溜ったら間合いを詰めて攻撃すればよい。見切り合いになるが、海堂の「そろそろ……」というメッセージの後は、気合を溜めれば無空波（虎砲）が出せる。これはかわされないが2発目はかわされて回し蹴りをくらってしまう。そしてブロック不可能な双竜脚の連続攻撃が始まる。常に間合いを詰めて気合を溜めさせるな。最後は本気と気合を溜めて本当の無空波を出すだけ。ムズイよ。



見切れ

間合いを十分にとっておけば、海堂の攻撃も避けられる。これは楽だぞ。

虎砲も避ける

1発目の虎砲は50ダメージ与えらるが、2発目は10ダメージももらうのだ。

©「修羅の門」Characters ©川原正敏／講談社 Video Game & Computer Program ©1992 SEGA

第2部は全日本異種格闘技選手権大会が舞台となる

ROUND5 竹海直人〈キックボクシング〉

タイ遠征を延期してまで大会に出場してきたのは、キックボクシング界の宮本武蔵と呼ばれる竹海だ。キックボクシングの回し蹴りはムエタイの流れを汲み、あらゆる格闘技の蹴りのなかでも最大の破壊力をもつといわれている。キックの対処法が試合の鍵を握るぞ。

竹海はキックでの間合いを取ろうとするが、うかつに接近すると肘と膝のコンビネーションが待っている。肘はブロック、膝は力で振りほどけ。序盤は近距離からの回し蹴りを竹海にブロックさせて、ジワジワ体力を奪おう。そして、竹海がフックやストレートで向かってきたら返し技の蛇破山でやり返す。しかし、2回目の蛇破山の後で竹海が笑い出す。これはラジャダムナンの奇跡と呼ばれ、竹海の猛攻が始まる合図だ。正拳突きは膝蹴りで、蹴りはハイキックで返されてしまう。でも、気合を溜めての回し蹴りを連発すれば大丈夫だ。



ROUND6 羽山 悟〈シュートボクシング〉

シュートボクシングはキックボクシングに投げを加えた格闘技だ。その代表は羽山だが、この試合にはグローブを外して臨んできた。そのため、グローブをはめているときのパンチより数段強力だ。浮身とブロックをうまく使い分けて、攻撃を弱めてから受け止めよう。

試合開始直後から羽山は多彩な攻撃を仕掛けてくるが、すべてブロックし気合を溜め回し蹴りを使おう。必ず相打ちになるがお約束なので我慢すること。間合いは詰めすぎると投げ技が待っているので、広くとったほうがいい。中盤になってストレートや連打を仕掛けてきたら、返し技の牙斬で応戦。無傷で14ダメージ与えられるぞ。しかし牙斬も3回までしか効かない。4回目は牙斬封じで17ダメージくらってしまう。でもその後、蛇破山が使えるようになるので、ストレートにはそれで対抗せよ。最後は気合を溜めて雷を使え。





ROUND7 飛田高明〈プロレスリング〉

新格闘技王の飛田高明は、所属するプロレス団体をクビになる覚悟で大会に出場してきた。巨体から見てわかるとおり強烈なパワーを誇る飛田は、一発一発の攻撃がとても重い。しかし動きは遅いので確実に攻撃を当てていけば勝機は摑めるだろう。地道さが肝心だ。

飛田の攻撃は間合いが遠いときは見切り、近いときは浮身を使う。気合が溜まっているときは思い切ってブロックしよう。関節技は、力で振り切って避ける。自分から関節技をかけるときは、気合を溜めて間合いを詰めよう。ただし1度しか通用しないが……。飛田のパンチは飛燕十字蔓、蛇破山、肩固めの順に返す。蛇破山は1回しか効かないが、飛田のセリフの後で奥義が使えるようになるので我慢して攻撃を受けろ。離れては双龍脚、接近しては虎砲で攻撃する。最後は間合いを広くとって龍破だ。間合いが難しいので気をつけろ。



ROUND8 片山右京〈鬼道館空手〉

鬼道館1の実力者、戦慄の貴公子片山右京が準決勝の相手だ。海堂と並び天才と称されているのは伊達ではない。こちらの攻撃をほとんど見切ってしまう。普通の攻撃なら諦めもつくが、陸奥圓明流の奥義まで見切られてしまうのだからニッチもサッチもいかない。いかに攻撃に堪えるかが試合の行方を占うぞ。

序盤の片山の攻撃は浮身で耐える。浮身で耐えると気合が溜らないが、ここが堪えどころ。我慢せよ。相手の意表をついて蹴り返すのも有効だがそう何度も決まらない。気合を最高に溜めたら接近して虎砲を放つ。ここで菩薩掌を使われて激しいダメージを受ける。この菩薩掌は2回受けたら負けるぞ。今後の間合いは広くとれ。陣雷の「龍破しか……」のセリフが出たら間合いを広くとって龍破を使う。破られてもその後の菩薩掌と虎砲の撃ち合いには勝てるようになるハズだ。頑張れ。



開発者さんからひとこと

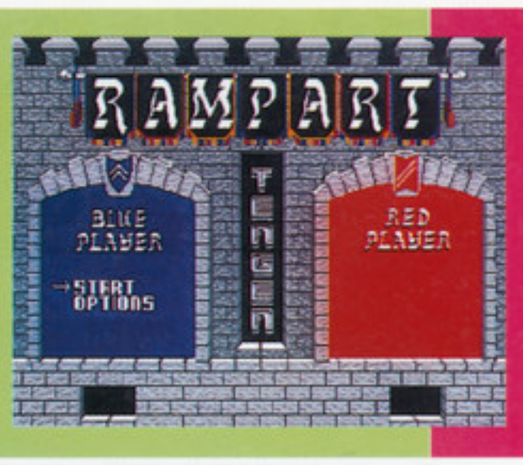
対不破戦のコツをお教えいたしましょう。距離と本気から出せる技の関係を理解して、絶対に当たる技だけを出す。不破が見切ったりブロックしただけでも、不破の本気は上昇し、より強力な技をしかけてきます。つまり、ムダな攻撃は一切しないこと！　これがコツ。

ランパート

テンゲン／10月発売予定／6,800円／SLG／4M

完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイあり

コントローラーを握る手が熱いぜ!!



アクション&パズルにシミュレーションの要素がプラス

ランパートには「城壁」とか、「守備・守り」といった意味があるそうだ。でも、「守備・守り」といったおとなしいイメージからは想像もできない、ハードな砲撃戦も楽しめる。中世ヨーロッパの砲撃戦をテーマにした、とてもユニークなアクション・パズル&シミュレーションだ。'91年にアーケード版で登場したゲームなので、すでにゲームセンターなどでおなじみの人も多いのでは？

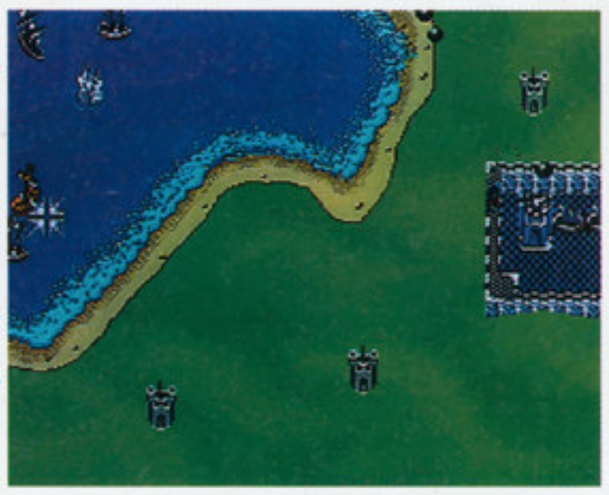
ゲームのルールはいたって簡単。敵の艦隊と砲撃戦をくり広げ、一艦でも多くの戦艦を撃破する。敵の砲撃がやんだら、ランダムに現われるブロックを使い、敵に破壊された壁を修復。これを何回かくり返して、規定点に達すればステージクリア。もし壁を修復しきれずにタイムアップすると、ゲームオーバーとなってしまうので注意しよう。

パズル



某パズルゲームのように、ブロックをクルクルまわしながら、城壁のすき間にハメ込むのだ。

手に汗握る砲撃戦



敵を砲撃するときは敵の耐久力、移動方向などを考えてから、狙って撃つべし!!

&戦略性



最初の城の選び方から攻撃、壁の修復法まで、すべてのフェイズに戦略がからんでくるぞ。

1ターンの間にやるべきことは全部で3つある

ゲームの進行は、シミュレーションのようにターン制になっている。しかも1ターンは3フェイズに分かれているので、アクション性が強いといっても、ゆっくり落ち着いてプレイできるのだ。これなら1フェイズごとに一息つけるから、指先が不器用だとしても大丈夫。パズルゲームにありがちな、ゲーム中に指がつるという心配もないぞ。

1 砲台の設置



最初の陣地を決めたら、次は砲台の設置だ。設置できる砲台の数は、ターンごとに増えていくぞ。

2 砲撃戦



砲撃は敵とプレイヤーが同時にするのだ。限られた時間内で、できるだけ多くの戦艦を撃破せよ。

3 壁の修復



城壁の修復はこのゲームのなかで一番緊張する。もし時間内に終らなければゲームオーバーになるぞ。

憎き敵の3戦艦

プレイヤーの城壁を砲撃してくる戦艦のタイプは全部で3つで、それぞれに違った特性と攻撃方法を持っているのだ。それらを全て頭に入れておかないと、こちら側の攻撃にロスが出てしまうので注意しよう。ちなみに戦艦を攻撃する順番だが、敵の数が少ない場合は黒い戦艦からがおススメ。黒い戦艦が砲兵を上陸させる前に、すべて沈めてしまいたい。敵艦隊の数が増えてきた場合は、大砲2発で撃破できる茶の戦艦から狙い、少しでも早く敵の火力を減らそう。

戦艦 茶



ただ砲弾を撃ってくるだけのザコキャラだ。戦艦のなかでは一番もろく、プレイヤー側の砲弾を2発くらうと沈んでしまう。

戦艦 黒



接岸して砲兵を上陸させてくる。上陸した砲兵に城を囲まれると落城してしまうので早めに沈めるのが得策だ。砲弾4発で撃沈できる。

戦艦 赤



耐久力が高く、弾を6発撃ち込まないと撃沈できない。しかもコイツが撃ってきた弾のあとには火がついて、ブロックが置けなくなる。

※画面は英語モードのものです。

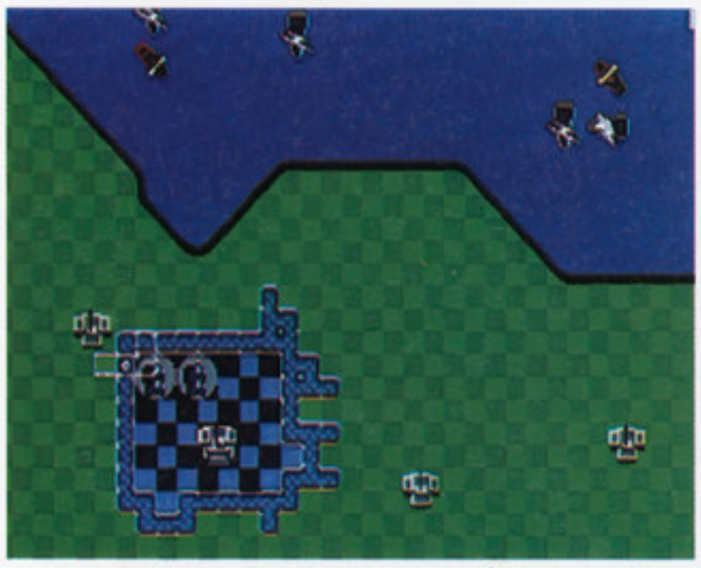
©ATARI GAMES ©TENGEN INC.©TENGEN LTD.

勝ち負けのポイントは壁の修復にあり！

城を修復する時間は、ノーマル時で22秒だ。その間に敵の砲撃で壊された壁を、ブロックですき間なくふさがないとゲームオーバーになってしまう。22秒というのは決して長い時間ではないので、その点を心してプレイしてもらいたいものだ。

そういった点を考えてみれば、敵の戦艦を1艦でも多く撃沈することも大切だが、城が修復できなくてはお話にならないということがわかる。つまり、このゲームでは、砲撃のテクニックよりも、壁を修復する早さが勝負を大きく左右しているってわけ。敵の戦艦を1艦も撃沈できなくても、確実に壁を修復できるテクニックさえあれば、このゲームでは絶対に負けはないのだ。

急げ、急げ、急げ〜ッ!!



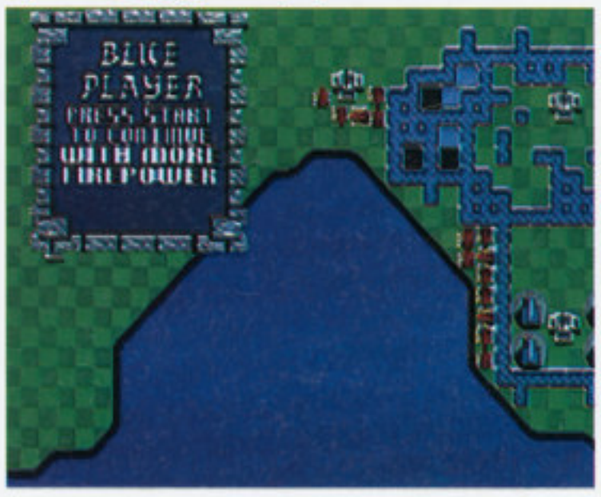
時間は1秒たりともムダにするべからず！　城壁の修復が早く終れば、それだけ早く次の手が打てるのだ!!

砲台が増えて攻撃力アップ



最初に選んだ城を修復すると、1ターンにつき2門の砲台が増えるぞ。だから増えた砲台を置くスペースは、必ず確保するようにしよう。

ゲームオーバー

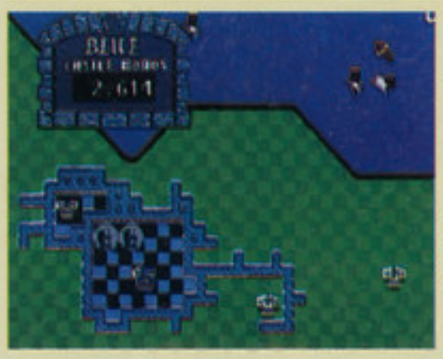


1ブロック分でもすき間が空いているときに、残りタイムがゼロになるとゲームオーバーになるので気をつけろ。

時間を有効に使おう

城壁を修復するだけじゃ能がなさすぎる。ゲームに勝つためには、できるだけ早く修復を終らせて、残った時間を有効に使うのだ。次に紹介する手を実践すれば、ゲーム展開がかなり有利になるぞ。

近くのお城を囲む



最初に選んだ城以外をブロックで囲むと、城1つにつき砲台が1門ずつ増える。これを利用して砲台をガンガン増やせ。

敵の砲兵を囲む



上陸した砲兵は、ブロックで囲むと消すことができるのだ。

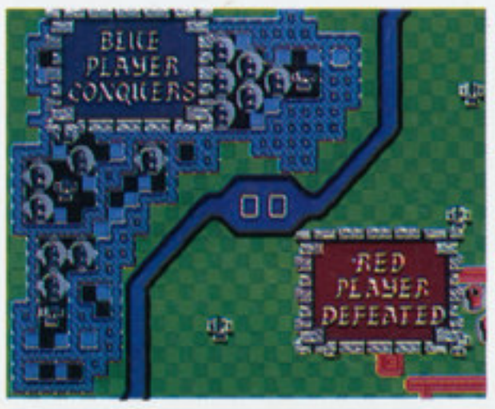
対戦モードならさらに白熱したゲーム展開が楽しめる

このゲームの醍醐味は対戦プレイにあり！といっても過言ではないほど、このゲームの対戦プレイは面白い。1Pモードでプレイしてもかなり楽しめるが、対戦プレイなら少なくともその10倍は楽しめるはずだ。

1Pモードのときは、メチャクチャに大砲を撃ちまくり城壁を修復するだけで、なんとなくゲームが進んでいく。ところが対戦プレイの場合は、砲台を増やすことが勝負のポイントとなる。そのためにお互い城の拡張に走りだす。

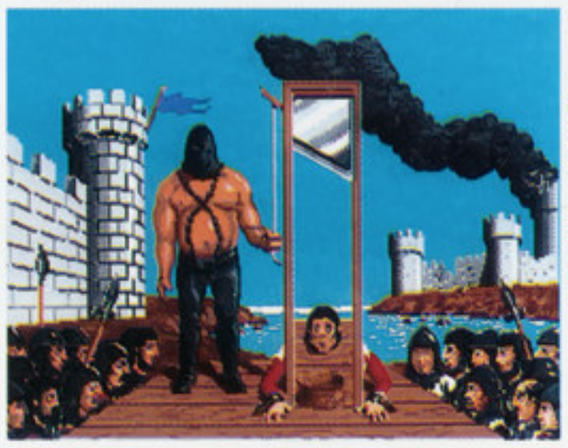
砲台を1門でも増やすためには、城を1つでも多く城壁で囲まなければならない。しかし、あまり欲張りすぎると、時間内に城壁を修復できなかったりする。そのへんのかけひきに緊張感があるし、友達の意外な本性が見えたりするから非常に面白いのだ。

勝てば官軍



相手がコンティニューをすべて使い終ればキミの勝ち。ちなみにコンティニューは3回までだ。

負ければ賊軍



勝負に負けた奴には、世にも恐ろしい処罰が待っている。ギロチンで首を切られてしまうのだ。グラフィックが妙にリアルだぞ。

対戦モードでは火力の多さが鍵

対戦プレイで相手に勝つための基本は、砲台の数をできるだけ多く増やすことだ。そして、相手が城壁の修復に追いつかなくなるくらい、ガンガン撃って徹底的に城壁を破壊してやろう。

砲台を増やして



ほかのお城をどんどん囲んでできるだけ砲台の数を増やせ。

ドカドカ攻撃



相手の城壁を砲撃するときはできるだけ弾を分散させよう。

メーカーさんからひとこと

画期的なゲームシステムと興奮爆発のバトルを、テンゲンはメガドライブに砲撃します！　1人プレイは白熱の楽しさを、対戦プレイは友達の本性をあなたに知らしめます。青少年は興奮する。大人も怪しいビデオで興奮せずに、ランパートで健全に興奮しよう！

サイドポケット

データイースト／10月発売予定／7,800円／TAB／8M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

ビリヤードゲームの決定版ついに登場!





随所に現れるこのおねーさん、マネージャーなのかな？

ポケットゲームをリアルに再現!!

業務用ゲームとして登場してから6年。本物のビリヤード同様に根強い人気をもつ「サイドポケット」が、グレードアップしてメガドライブに登場だ。

ロサンゼルスのハスラーがアメリカ5都市（ステージ）を股にかけ修行するメインゲームをはじめ、対戦モードにトリックゲームと内容も充実。おもいっきり楽しめるぞ!

内容もさることながら、美麗グラフィックも一見の価値あり! 左の写真のおねーさんや、ステージを移動するときの画面は感動モノ。ゲーム画面のビリヤード台も見逃しがちだが、なかなかのものだ。

また、画面ばかりでなく、もうひとつチェックしてほしいのはサウンド。球が落ちたときの音は良い音を出しているぞ!

アメリカ5都市を制覇しろ!!

このサイドポケットには、ゲーム中のBGMが聴けるJukeboxと、4つのゲームモードの計5つのモードが用意されている。

なかでもメインのモードは、アメリカの5つの都市を渡り回るものだ。

5つの都市に各1つずつステージが用意されており、それぞれのステージの条件を見事クリアすると、次のステージへと進むことができるのだ。

だが、この条件というのがなかなかくせもので、けっこう苦労することになるだろう。条件というのは、規定の点数に達することはもちろんのこと、ステージ2以降は用意されたトリックゲームを解かないと進めないのだ。

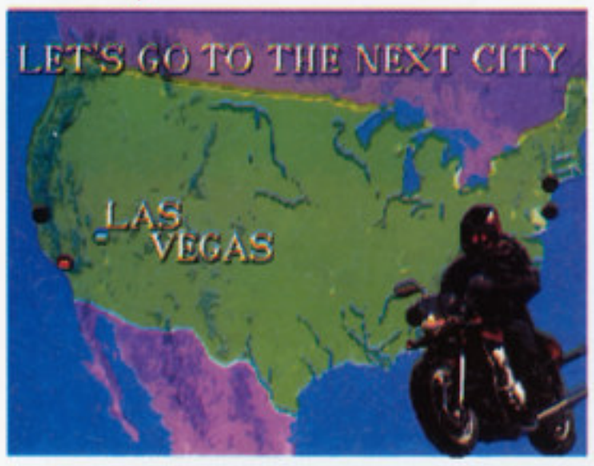
しかし、そんな苦労も楽しめるほど、よい仕上がりになっていることは保証つき! きっとのめり込むことができるはずだ。

点数は続けて的球をポケットするか、的球の番号を小さいものから入れていけば、高得点を得られるようになっているぞ。続けざまにポケットするのはわりと難しいから、番号の小さいものから入れるように心掛けよう。

トリックゲームについては、トリックゲームモードで練習を積むことをお勧めする。



STAGE 1 LOS ANGELS



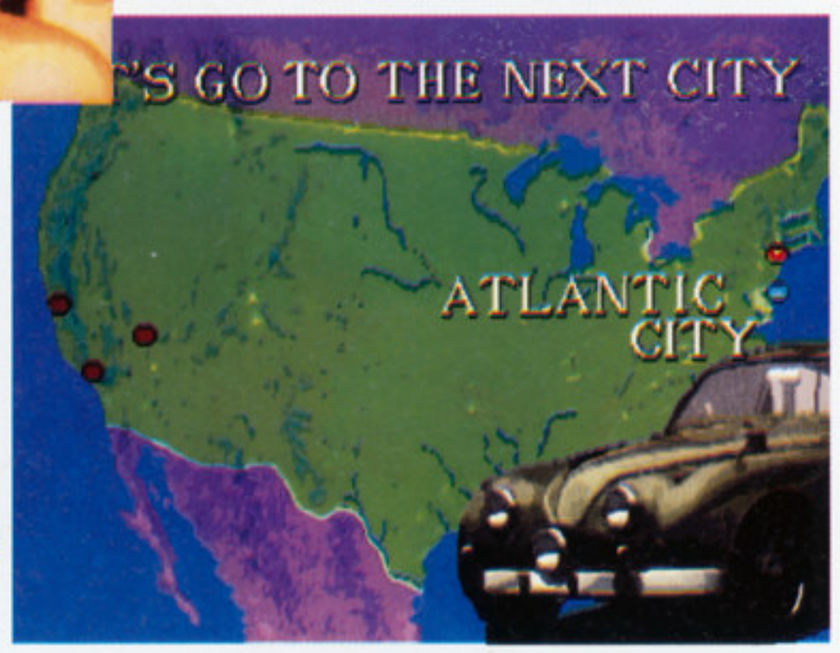
STAGE 2 LAS VEGAS



STAGE 3 SAN FRANSISCO



STAGE 4 NEW YORK



STAGE 5 ATRANTIC CITY

ポイントをおさえて勝ち進め!!

手球の突き方が大事!!

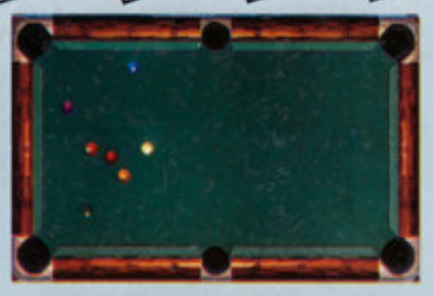




ビリヤードにおける最大のポイントは球の突き方だ。手球を意のままに操れるようになれば高得点につながる。

このゲームでもそのへんは同じだ。全部で44ある撞点（キューで球を突く位置）と、力の入れぐあいによって変わる球の動きを把握できれば、勝ったも同然!　面白いように球を落とせるはずだ。

球の動き全てを把握できないまでも、どの突き方でどんな変化をするかくらいは覚えてないと、つらい戦い（?）を展開することになるぞ。右にあげたようなことぐらいは、マスターしておこう!



まずはフォロー。これは手球が的球にあたってからも進むもの。的球が連なってるときなどに使える打ち方。



次にドロー。これは的球にあたってから、手球が戻ってくるというもの。ポケット際の的球を落とすのに有効。



左右どちらかを打つと、的球やクッションにあたってから曲がる変化をする。野球のカーブやシュートと同じだ。



最後にマッセ。基本的にはドローの強力版だが、マッセ3で打つとジャンプボールが打てるのだ。

ボーナスポケットをのがすな!!





ポケットに星マークやゾーンマークが出現することがある。ここに的球を入れると、点数や手球が増えたり、トリックゲームのチャレンジができたりするぞ。出現したら狙っていくのだ。

スーパーボールで一気にクリア!!

SUPERのマークがついた的球に手球を当てると、手球はすさまじい勢いで台上をかけめぐり、的球を一掃する。ただ手球をポケットに落とす確率も高くなるから要注意だ。



VSモードも充実!!

このサイドポケットは対戦モードも楽しめるぞ。ちなみに対戦ものには2種類ある。1つは1人用と同じポケットゲーム。そしてもう1つは、数年前のビリヤードブームの主役ともいうべきナインボールだ。

これでプールバーまで行かなくても楽しめる!?



ゲームは、3、7、15セットの中から好きなものが選べるぞ。もちろん数多くセットを取ったほうが勝ちだ。



9ボールとは、台上の的球を番号の少ないものから当てていき、9番のボールを先に落したほうが勝ちなのだ。

トリックゲームで頭の体操!!（古い!）



パネルは全部で19枚。パネルの裏に隠されているのははたして何……。

トリックゲームとは、台上の的球（1～6個）を1打で指定のポケットに入れるゲームだ。

中にはワイングラスがおいてあるものも出てくるが、当然これを割ってもいけない。球の動きを計算したうえに、計算したとおりに打てる技術がなければダメなのだ。

問題は全部で19問。難問、奇問が勢ぞろいしている。頭をフル回転させて解いていくのだ。1問解けるごとにパネルが1枚開いていき、全部解けると……。この先どうなるかは、自分の腕で確かめて!



NOマークのポケットに入れても、グラスを割ってもダメ…。



そこはだめ!!



あーあ……割れちゃった!

メーカーさんからひとこと

名作と呼ばれるものは、いろいろな分野に数多く見受けられるものです。長い歴史を持つギョーカイはさておき、TVゲームの中にも『名作』と呼ばれるソフトがいくつかあります。ビリヤード・ゲームの「サイドポケット」もそんな『名作』のひとつです。（タケ）

©1992 DATA EAST CORPORATION

ヴィクセン357

メサイヤ／10月発売予定／価格未定／SLG／8M+B・4

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

AD2396……何かが動き出す！





●邑澤拓也　22歳　ＡＢ型
曲がったことが大嫌いという熱血漢。感情が激しいため、少々先走りするクセがあるが、努力と根性は人一倍ある。本編の主人公だ。

ストーリー重視のSFシミュレーション

個性あふれるキャラたちの繰り広げるストーリーが魅力のＳＦシミュレーション「ヴィクセン357 」。プレイヤーは、主人公邑澤拓也（むらさわ・たくや）となり、突如現れた謎のベクター（多機能型戦闘兵）を撃退するところからストーリーが始まる。シナリオは全部で16面。各面をクリアするごとにシナリオが展開していき、またそれによって次のシナリオのクリア条件も変化する。

システム自体は、以前にメサイヤが発売したソフト「ラングリッサー」によく似ている。このゲームをプレイしたことがある人は、まず操作方法で頭を悩ませることはないだろう。とはいってもこのゲーム、メインコマンドが全部で５つと大変コンパクトにまとまっているので、シミュレーション初心者にとってもプレイしやすいゲームである。

迫力あるロボットバトル、それに乗りこむキャラたちの個性あふれる会話、そしてバランスよく調節されたゲーム展開、今回はこの「ヴィクセン357 」に登場するメインキャラを中心に、ゲームの背景、最大の見（魅？）どころ、ゲームシステム、そしてシナリオ１を簡単に紹介しよう。



仲間になる人物は全９人（この写真では７人しかいないが）だが、全員が最初から登場するわけではない。シナリオが進むにつれてメンバーが変化していくのだ。

BACK STORY

バックストーリー

AD2384に始まった異星人との戦争は、高機動人型兵器システム（ザード）の活躍により地球側は辛くも勝利を収めた。この後、地球は人種を越えた国家形態へと移行し、各国家は異星人の侵略に備えるという名目で、新たにザードの研究開発を行った。そしてついにザードを上回る後継機種を生み出すにいたった。それが多機能型ロボット戦闘兵（ベクター）である。

AD2396、新生国家の１つであるメリズマハーブでもベクター開発に成功した。その試作品に乗りこむ特殊部隊“スラッシュ”の一員である邑澤拓也は、同部隊のマックとハリーとともにハーブベースで演習を行っていた。だが拓也は、部隊が別々に演習を行うこと、機体データに不明な点があることに疑問を感じていた。

そんなある日、突如謎のベクター部隊がベース周辺に現れた。最新鋭機の演習でベースを離れていた拓也たちはただちに援護に向かうが、彼らが到着した頃すでに交戦は始まっていた。



●ニーナ・ロウリエ　20歳　Ｂ型
少々男勝りな性格だが、基本的には明朗活発なおしゃべり好きの女の子。チェイ・ウォンとは訓練生時代からの仲間。

●ベン・バスク　62歳　ＡＢ型
現役バリバリのハッスルじいちゃん。少々頑固な性格が難だが、大胆な行動力と的確な判断力をかね備えている、歴戦の強者である。

●チェイ・ウォン　20歳　Ｏ型
おとなしい女の子だが、一度怒るとそのキレ方はチームで一番だとか。ニーナとは絶妙なコンビプレイを披露してくれる。

"ヴィクセン"の醍醐味はこの2つ!

華麗なアニメーションで見せる戦闘シーン



登場するロボット兵器ベクターとそれらが搭乗する艦船（基地）を合わせて、全部で40種類以上ものユニットが登場する「ヴィクセン357」。戦闘シーンでは、これらのユニットが全て巨大なグラフィックで表示され、迫力ある戦闘を演出してくれる。

攻撃は大きく分けて格闘・射撃の2種類だが、各ベクターが搭載できる武器にはいくつかの種類がある。またベクター自身も格闘・射撃ともに得意なタイプ、またはどちらか片方が得意なタイプ、そして水陸タイプや空母タイプなど、他様々な種類に分かれている。

様々な人間模様がうかがえる会話シーン

会話は敵、味方関係なく行われる。主にシナリオ開始直後とクリア直後に交わされ、状況説明や流れなどを説明してくれるのだ。

またシナリオ中心のＳＬＧだけあって、それぞれのキャラの性格に合わせた個性的な会話が、ゲーム途中でも頻繁に現れる。この会話シーンがゲームをより面白くしてくれるぞ。





●マック・ライアン　23歳　B型
陽気なお調子者で、無類の女好き。だが射撃に関してはチーム中No.1の腕前を誇る。また、いかなる状況でも軽薄に徹しているため、苦戦中の隊員にとっては精神的救いとなっているとか。

●町田玲子　24歳　A型
美しさと気品をかね備えた才女。面倒見がよいため、チェイやニーナからお姉さんのように慕われている。だが内面は激しい気性の持主で、かなり負けず嫌いな性格らしい。



●ハリー・ギブソン　31歳　A型
物静かな性格で、徹底した合理主義者。少々キザな面もある。拓也とマックのいい兄貴分だが、チェイからは父親感覚で慕われている。

HOW TO PLAY

ゲームの流れと手順

ゲームの流れは以下の図のとおり。クリア条件から外れると（例えば拓也の死亡）、ゲームオーバーとなる。なおセーブは途中でも可能。

プロローグ
まず、オープニングデモでシナリオの背景が説明される。

会話モード
シナリオの流れなどを簡単に教えてくれる（途中でも現れる）。

自軍ターン
ユニットに命令を与え、作戦行動を行う（ＮＰＣユニットは不可）。主に移動、攻撃（射撃・格闘）、情報のコマンドを使う。

敵軍ターン
敵軍が作戦行動を行うターン。プレイヤーは観戦するのみ。

勝利/セーブ
シナリオに勝利すると、セーブができ、次のシナリオへと移る。



●エディ・レイ　27歳　O型
気は優しく力持ち、涙もろくて人情味にあふれるという体育会系肌の元プロフットボール選手。メカニックに強く、整備士としての手腕は超一流。

スラッシュ部隊、ただちに出撃せよ！

それではシナリオ１を例にとり、簡単なマップの説明をしよう。まず自軍の基地では、傷ついたユニットを修理（体力回復）することができる。なおここが破壊されるとゲームオーバーになる場合が多いので注意しよう。自軍は主にスラッシュ部隊である。プレイヤーが動かせるユニットで、メインの駒となる。

なお、マップ上では山、川などの地形によってそれぞれ防御率の効果が違う。重要な点なので、よく考えてユニット移動させるべし。

基地



自軍の本拠地。基地や艦船などは敵を攻撃できるが、工場などの場合は攻撃不可なので気をつけよう。

自軍

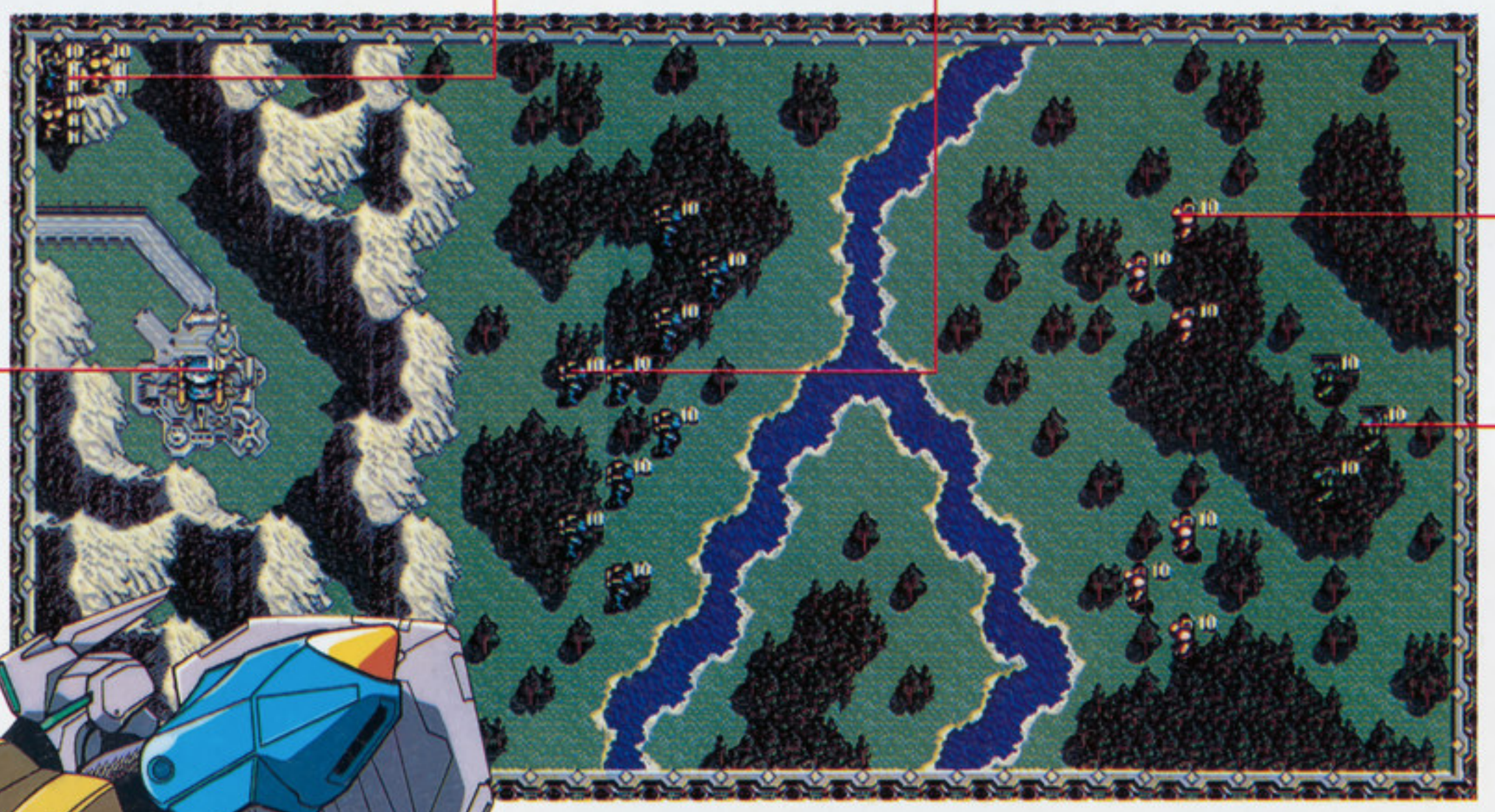
このシナリオ１では、スラッシュ部隊は拓也、ハリー、マークの３人だけだ。他の仲間とはシナリオが進むにつれ合流することになる。



NPC



自軍のユニットだが、プレイヤーが命令を下すことのできないユニット。ときには仲間もNPCとなるらしい。



敵軍



ザコ敵。シナリオクリア条件のほとんどは、敵の大将とザコ敵を全滅させることにある。

ボス



ほとんどのシナリオに登場するシナリオ中一番強い敵。中にはいいヤツもいる……かな？



射撃、格闘ともにバランスのとれた高性能汎用型ベクター。拓也が最初に搭乗しているロボットである。陸戦用なので、水上戦は少々苦手とする。

これらのコマンドを駆使し、敵を全滅せよ！

この他にも、基地や艦船に戻ったベクターが使用できるコマンド〝搭載（ベクター修理）〟や、基地や艦船に隣接したときに使える〝補給（弾補給）〟コマンドがあるぞ。

移動

ユニットを移動させるコマンド。なお移動距離は、地形や搭乗しているベクターによって変化する。



格闘攻撃

接近戦用。敵の反撃があるうえ、敵の艦船に対しては攻撃できないが、射撃戦のように弾が切れることはない。



情報

敵、味方のデータを見ることができるコマンド。何回でも見ることができるので、思う存分使ってくれ。



射撃攻撃

中・遠距離戦用。敵の反撃がなく、特に攻撃できないものはないが、弾切れには注意。切れたらすぐに補給しよう。



発進・特殊

〝発進〟はベクター発進コマンド（基地と艦船）。〝特殊〟は様々な機能があり、一部のベクターと艦船が使用可。



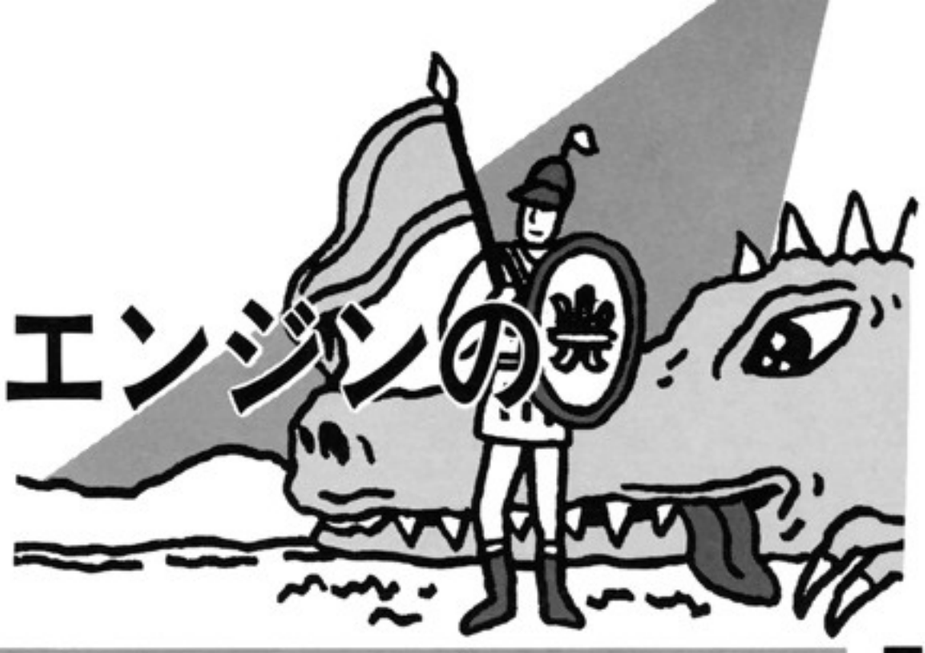
とまぁ、「ヴィクセン357」の雰囲気をざっと紹介したがいかがだったかな？　今回は簡単なキャラ紹介とシステム紹介のみで終わってしまったが、次回は序盤の攻略を紹介する（予定）なので楽しみにしていてくれ。

開発者さんからひとこと

この「ヴィクセン357」、普通のシミュレーションとはチョット違います。メカは40種類以上あるし、戦闘はアニメーションだし、キャラは表情豊かに会話するし、様々なイベントでストーリーは盛り上がるし、やっぱメサイヤはやるな！

連載コラム VOL.3

鋼鉄帝国とディファレンス・エンジンのスチームな関係



BE MEGA パラノ帝国 EMPIRE OF THE BEMEGA PARANOIA

鋼鉄帝国を覚えてる!?

ちょっと前、といったってもう半年ぐらいたってしまっているけどホット・ビィから発売されたシューティング「鋼鉄帝国」を覚えているだろうか。横スクロールで、前後にショットを撃ち分けるシステムがユニークで、シューティングとしてのデキもなかなかな逸品だった。だけど「鋼鉄帝国」の最大の特徴は、そのよく統一のとれた世界観だったと思う。自機は鳥型戦闘機エトピリカと飛行船型のゼッペロン。最終ステージでは、ジュール・ベルヌの『月世界旅行』よろしく、宇宙空間での戦闘を楽しませてくれた。ビジュアル的には、宮崎 駿の「天空の城ラピュタ」あたりも、ほうふつさせるけど、マニュアルにもあるとおり「溶鉱炉と、ボイラーのくすぶる中、有能な科学者たちの熱い視線に見守られ、今、奇跡の発明がなされようとしていた……」なんてところは、スチームパンクの香りをぷんぷん匂わせてるみたいだ。そこで今回は「鋼鉄帝国」を肴にスチームパンクについて語ってみたい。

サイバーとスチーム

サイバーパンクがどんなものか、先月の文章で少しはわかってもらえたかな？ で、パンクはパンクでもスチームパンクという言葉を知っているだろうか？

サイバーパンクほど知名度はないかもしれないけれど、ＳＦの1つの潮流にもなってるわけで、サイバーからスチームへの連続講義というのもシャレてるかもしれない。なにしろ、サイバーパンクを代表する2人の作家、ウィリアム・ギブスンとブルース・スターリングが「ディファレンス・エンジン」というスチームパンク小説を共作してんだよね。

スチームパンクとはもともと3人のＳＦ作家、ティム.パワーズ、ジェイムズ.Ｐ.ブレイロック、Ｋ.Ｗ.ジーターがまだ駆け出しだった頃、地元のパブに繰り出してはアイデアを出し合い、そのうちヴィクトリア朝時代のイギリスを舞台にした小説が生まれたというわけだ。

ティム・パワーズは「THE ANUBIS GATES」(1983)を書いて第2回フィリップ.Ｋ.ディック記念賞を受賞した。この作品は19世紀初頭のロンドンが舞台で、魔術師が古代エジプトの神々を呼び出そうとしたら、20世紀の人間が間違って呼び出されてしまったという冒険活劇だ。

そして、ブレイロックが「ホムンクルス」(1986)で第5回ディック記念賞を受賞する。これも霧けぶるロンドンを舞台に奇人、変人が登場する痛快な小説だ。

さらに「ドクター・アダー」や「グラス・ハンマー」など先鋭的で危険な近未来を描いて、スチームパンクとは無縁に見えたジーターまでもが「悪魔の機械」(1987)を書いてしまった。

もともとスチームパンクは「シャレ」から生まれた言葉だった。



右：ディファレンス・エンジン（角川書店刊）。左：THE ANUBIS GATES。

当時、騒がれていたサイバーパンクにひっかけて、ジェイムズ.Ｐ.ブレイロックが言い出した言葉で、「ホムンクルス」でディック記念賞を受賞したときのコメント中の言葉なのだ。

ディックといえば、この3人がディックの生前に親しく交際していたことで有名で、ディック門下生の彼らがディック記念賞を受賞するというのは何かの因縁だよね。

ともあれスチームパンク、それは19世紀のヴィクトリア朝を舞台にした、なんでもありのマッド・ファンタジーといったものでありましょう。

ディファレンス・エンジン

で、ギブスン＆スターリングの「ディファレンス・エンジン」なわけだ。この小説、チャールズ.バベッジの考案した蒸気駆動のコンピュータが実現していたら、いったい世界はどうなっていたかという改変世界ＳＦ。そこはバイロン卿がイギリスの首相になり、福沢諭吉が蒸気コンピュータの輸入に奔走するという世界だ。究極のプログラムに従って自走する蒸気コンピュータ。スチームパンクにサイバーパンク的な色合いが加味された小説、それが「ディファレンス・エンジン」だ。

というわけで、「鋼鉄帝国」のゲームをプレイして思ったのだが、これって、シャレでスチールパンクって名づけることができるんじゃないだろうかってこと。設定は近未来になってるけど、軍事国家モーターヘッド帝国、独裁者サウロンの政権掌握なんてところはドイツ第三帝国あたりから。浮遊城なんてのは「天空の城ラピュタ」の影響だと思う。けれど、それでもなにか新しい世界をそこに発見することができそうだ。テーマ曲「鋼鉄行進曲」の調べを聴きながら、スチールパンクをプレイしようじゃないか。

（文／麻川彩古）

☆遊びが拡がる第二ステージ

《バーコードバトラーII》

特別価格 6,200円
基本送料800円

一般商品に使用されているバーコードに、RPGの主人公やアイテムが存在、強さの序列がスケールアップ!
メモリーバックアップSAVE&LOADシステム採用、ファミリーコンピュータ接続対応可能ニューマシン!

予約販売受付中☆

●午後3時までにご注文いただいた商品は翌日に配達いたします。(ゲームバンク会員のみ)広告有効期間は8月末日までです。

☆スーパーファミコン☆



¥16,800 基本送料 ¥1,600

スーパーマリオ・カート	8月27日発売	¥6,900			ファイナルファンタジーV	12月発売予定★会員限定予約受付中	
真・女神転生	11月発売 予約・受付中				リターン・オブ・双截龍	10月16日発売	¥6,600
					スーパープロフェッショナルベースボールII	発売中	¥6,800
					ぎゃんぶらあ自己中心派・麻雀指南	8月18日	¥6,700
飛龍の拳Gファイター	¥6,800	ソニックプラストマン	¥6,500		パチンコウォーズ	¥7,200	キング・オブ・ザ・モンスターズ ¥6,600
マリオペイント	¥7,400	大戦略エキスパート	¥7,400		3×3EYES 聖魔降臨伝	¥7,200	キン肉マン ¥6,000
アクスレイ 9月	¥6,700	SD機動戦士ガンダムV作戦	¥6,000		スーパー桃太郎伝説II	¥6,700	スーパーウルトラベースボールII ¥7,000
SDガンダム 9月	¥7,200	ヒーロー戦記 9月	¥7,300		初代熱血硬派くにお君	¥6,800	CBキャラウォーズ ¥6,500
アクスレイ 9月	¥6,700	悪魔城ドラキュラ	¥3,800		アクロバットミッション 9月	¥6,700	アダムス・ファミリー ¥6,600	アースライト ¥6,500
イーハトーヴォ物語 9/11	¥ ☎	ウルティマIV	¥5,800		ウルティメイトフットボール 7/24	¥6,600	エキゾースト・ヒート ¥6,200	SDガンダムX ¥7,200
エス・ティー・ジー	¥3,800	F1グランプリ-X	¥6,800		がんばれゴエモン	¥5,800	ガンフォース 9月 ¥6,500	ガーディアンブレイド 9月 ¥6,500
機甲警察メタルジャック	¥6,600	キャプテン翼III	¥6,800		キャメルトライ	¥6,400	ぎゃんぶら自己中心派 ¥6,700	キング・オブ・モンスターズ ¥6,600
キン肉マン	¥6,000	銀河英雄伝説 9月	¥7,400		拳闘王ワールドC・P	¥3,800	サイバリオン ¥6,500	3×3EYES ¥7,200
サンダースピリッツ	¥3,800	サンドラの大冒険	¥6,400		斬IIスピリッツ	¥7,200	シェラザード伝説 12月 ¥ ☎	CBキャラウォーズ ¥6,500
ジャンボ尾崎のホールインワン	¥5,800	初代熱血硬派くにお君	¥6,800		鈴木亜久里のF-1ドライビング	¥6,600	ステルス 9/25 ¥7,300	ストリートファイターII ¥7,500
スピンディジーワールド	¥6,600	SMASH・TV	¥3,900		スーパーアレスタ	¥6,200	スーパー伊忍道 ¥4,600	スーパーヴァリス ¥3,900
S・ウルトラベースボールII 8月	¥6,900	スーパーF1サーカス	¥6,600		スーパーオフロード	¥5,400	スーパー将棋 ¥6,600	スーパー大航海時代 ¥9,200
スーパーダンクショット	¥6,500	スーパーバーディー・ラッシュ	¥3,800		スーパーファイヤープロレス	¥6,500	スーパーファミスタ ¥5,900	スーパーフォーメイションサッカー ¥6,200
S・プロフェッショナルボール	¥6,800	スーパーボウリング	¥6,300		スーパー麻雀	¥6,200	スーパー麻雀大会 9月 ¥7,400	スーパーマリオワールド ¥5,800
スーパー桃太郎伝説II	¥6,700	スーパーギャンランド	¥4,800		ゼルダの伝説	¥4,800	ソニックプラストマン ¥6,500	ソングマスター 9月 ¥ ☎
大戦略エキスパート 9月	¥7,400	ダイナウォーズ	¥6,600		高橋名人の大冒険島	¥4,400	T.M.N.T.タートルズ ¥6,500	超攻合神サーディオン ¥2,900
ドラゴン・クエストV	¥9,600	ドラゴンスレイヤー	¥3,800		ドラゴンボールZ・サイヤ伝説	¥6,800	中嶋悟スーパーF-1ヒーロー 10月 ¥ ☎	ナグザット・スーパーピンボール 9月 ¥ ☎
ハイパーゾーン	¥3,200	パイプドリーム	¥5,700		パチンコウォーズ	¥7,200	バトルグランプリー ¥3,800	バトルコマンダー ¥6,800
バトルドッジボール	¥6,200	ハットトリックヒーロー	¥5,800		パロディウスだ!	¥6,500	飛龍の拳スペシャル ¥7,200	PGAツアーゴルフ ¥6,500
ファイナルファイト・ガイ	¥6,800	ファイナルファンタジーIV	¥6,800		ファランクス	¥6,800	プリンス・オブ・ペルシャ ¥6,600	ブレイゾン ¥6,500
ペブルビーチの波濤	¥4,800	HOOK	¥6,400		北斗の拳5 天魔流星伝	¥6,800	ポピュラス ¥2,900	炎の闘球児ドッジ弾平 ¥6,500
ホームアロン	¥6,600	魔訶・魔訶	¥6,500		まじかるタルる〜トくん	¥3,800	マジックソード ¥5,800	マリオペイント ¥7,400
武者・豪槍神雷伝説	¥5,800	MOTHERII 9月	¥ ☎		ゆうゆうのクイズでGoGo	¥6,400	横山光輝・三国志 ¥7,200	46億年物語 ＊発売延期です。
ライト・ファンタジー	¥6,700	ラグーン	¥4,500		リターン・オブ・双截龍	¥6,600	ロケッティア ¥2,900	ロマンシング・サガ ¥4,800

スーパーCDソフト・コズミックファンタジーIII 9月25日発売 ¥5,800

CD・アストラリウス	¥3,800	CDシャーロック・ホームズ	¥1,800		SCスーパーR・タイプ	¥2,200	PC桃太郎伝説II	¥2,800	PCパワーイレブン ¥1,800
CD・ぎゃんぶらあ自己中心派	¥3,800	CDウルトラボックス6号	¥3,300		SC熱血高校サッカー編	¥1,800	PCパワーイレブン	¥1,500	PCハットリス ¥1,200
CDらんま1/2 活劇	¥1,800	CD太平記	¥3,300		SCドラゴンナイト2	¥5,800	PC・出たな!ツインビー	¥3,800	PCワンダモモ ¥1,200
CDらんま1/2 花嫁	¥2,000	SCシャドー・オブ・ザ・ビースト	¥2,500		SCコズミックファンタジー	¥ ☎	PC太平記[NHK]	¥1,500	PC究極麻雀アイドル ¥5,900
CD雀偵物語2 出動編	¥2,500	SCブロウニング	¥3,800		SCファージアス邪皇帝国	¥ ☎	PCパロディウスだ!	¥6,800	PC花札ファン倶楽部 ¥5,900

楽しさ☆思いやり☆365日

GAME BANK

〒175 東京都板橋区高島平9-1-9
都営地下鉄三田線西台駅高架下

TEL 03・3932・1138 代表

営業時間・AM10:00〜PM8:00 定休月曜日

商品のご注文方法

◉商品代金を送金する前に、電話で買いたい商品の在庫確認と予約をしてください。◉メモ用紙などに、お客様の郵便番号・住所・お名前・電話番号・予約商品名を書いて、商品代金と配送手数料を合計した金額を、必ず、現金書留で一緒にお送りください。◉郵便振替を利用される方は、(通信欄)に商品名・電話番号・会員は会員番号を必ず記入してください。◉ソフトの配送手数料は1回の配送につき、1本〜4本まで、800円〜1,400円です、5本以上の場合は5本目から1本につき、100円プラスしてください。詳しいことは電話でおたずね下さい。◉ゲームバンクの通信販売は会員制です。※会員以外の方は別途入会金500円を加算してください。

★郵便振替番号 東京・7-156884番ゲームバンク★

当社の販売商品は全て新品です、中古商品の販売は一切いたしておりません。

夏休み！宿題はともかく、

ゲームバンクは、会員総数58,000名様に
支えられた、ゲームソフトの銀行です。

安いことはいいことだ、今月限りの

メガドライブ[ソニック・ザ・ヘッジホック付]
プラスワン超特価 12,800円 基本送料1,600円

売り切れ御免超特価！

WONDER MEGA



¥57,400 送料¥1,600
MDバックアップRAM ¥4,400

修羅の門 ¥4,800

青重なソフト・価値あるソフト・お一人様一本限定/売り切れ御免
北斗の拳・大魔界村 各¥2,800

☆グラナダ☆ 今月限りの激安価格です ¥900

スタークルーザ 1000本限定価格 ¥1,500

☆フェリオス☆ 売り切れ御免"今月限り" ¥800

魔物ハンター妖子 もう/これっきり価格 ¥1,600

アウトラン	¥2,200	アリシアラグーン	¥5,200	アンデットライン	¥2,800	ヴァーミリオン	¥1,200
ヴォルフィールド	¥1,600	エグザイル	¥3,800	A列車でゆこう	¥2,800	エレメンタルマスター	¥1,800
火激[カゲキ]	¥1,800	カメレオンキット	¥4,400	球界道中記	¥2,500	究極タイガー	¥1,800
キングサーモン	¥4,800	クラックダウン	¥1,200	クランドスラム	¥4,400	クルードバスター	¥4,800
ゲイングランド	¥1,500	ゴールデンアックスII	¥2,800	サイオブレード	¥1,800	サイドポケット	¥5,600
三国志II[光栄]	¥7,800	三国志列伝	¥1,800	サンダーフォースIV	¥5,800	サンダーフォックス	¥1,800
紫禁城	¥1,800	ジェルマスター	¥1,800	ジノーグ	¥1,800	シャイニング&ダグネス	¥1,500
JUJU伝説	¥1,800	修羅の門	¥4,800	シーザーの野望II	¥5,200	スタークルーザ	¥2,800
スーパーエアーウルフ	¥1,800	スーパーサンダーブレード	¥2,800	スーパー大戦略	¥3,800	スーパーモナコGPII	¥5,200
スペースハリアーII	¥2,800	スライムワールド	¥4,500	セイントソード	¥1,800	ソーサルキングダム	¥4,800
大旋風	¥1,800	ダイナブラザーズ	¥6,200	太平記[NHK]	¥1,400	大魔界村	¥4,800
ダーウイン4081	¥1,200	ダーナ女神誕生	¥3,800	達人[タツジン]	¥2,200	ちびまる子ちゃん	¥3,500
デイックトレイシー	¥1,200	TEL・TELスタジアム	¥1,800	テクモ・ワールドカップ	¥3,800	デビット・ロビンソン	¥3,200
トップ・プロゴルフ	¥6,200	ドナルドタック	¥2,200	トージャム&アール	¥2,800	忍者武雷伝説	¥2,200
バトルマニア	¥2,500	バットオーメン	¥4,200	バットマンMDー	¥1,800	バハムート戦記	¥1,500
ファーストテストワン	¥2,200	ファンタジースターIII	¥1,500	ファンタジア	¥2,500	フォーゴットンワールズ	¥2,200
ヘビーユニット	¥1,800	炎の闘球児ドッジ弾平	¥2,800	北斗の拳	¥4,400	まじかる☆タルるートくん	¥2,500
港のトレイジア	¥2,500	夢幻戦士ヴァリス	¥3,800	ムーンウォーカー	¥1,900	メガトラックス	¥1,800
モンスターワールドIII	¥2,200	モンタナ・フットボールII	¥2,200	雷電伝説	¥2,800	ラスタンサガーII	¥1,800
レンターヒーロー	¥2,200	ロイヤルブラット	¥7,200	ロードブラスターズ	¥3,800	ワードナの森	¥1,800

熱血高校ドッジボール部サッカー編	¥6,400						
炎の闘球児ドッジ弾平	¥2,800						
デビットロビンソン・バスケットボール	¥3,200						
ひょっこりひょうたん島	¥3,200						
チェルノブ	¥5,600	オリンピックゴールド	¥3,200				
キングサーモン	¥4,800	スプラッタハウスII	¥4,200				
ツインクルテール	¥5,500	サイドポケット 8月	¥5,600				
ダイネブラザーズ	¥6,200	ジャンカーズハイ	¥ ☎				
ヴァーミリオン	¥1,200	ウイップラッシュ	¥1,200				
エレメンタルマスター	¥1,800	ガイアレス	¥1,800				
究極タイガー	¥1,800	ぎゃんぶらあ麻雀道場	¥3,800				
クルードバスター	¥4,800	グレイランサー	¥5,800				
サイドポケット	¥5,600	ザ・スーパー忍	¥3,800				
サンダーフォックス	¥1,800	サンダープロレス列伝	¥3,800				
シャイニング&ダグネス	¥1,500	シャイニングフォース	¥5,200				
スタークルーザ	¥2,800	スパイダーマン	¥1,800				
スーパーモナコGPII	¥5,200	スピードボールII	¥4,500				
ソーサルキングダム	¥4,800	大航海時代	¥7,800				
大魔界村	¥4,800	ダブルドラゴンII	¥3,800				
ちびまる子ちゃん	¥3,500	ツインクルテール	¥5,500				
デビット・ロビンソン	¥3,200	闘技王K・コロッサス	¥3,800				
忍者武雷伝説	¥2,200	熱血高校サッカー編	¥6,400				
バハムート戦記	¥1,500	ピットファイター	¥4,400				
フォーゴットンワールズ	¥2,200	ベアーナックル	¥3,800				
まじかる☆タルるートくん	¥2,500	魔物ハンター妖子	¥2,200				
メガトラックス	¥1,800	モンスターレア	¥1,200				
ラスタンサガーII	¥1,800	ラングリッサー	¥5,400				
ワードナの森	¥1,800	ワニワニ・ワールド	¥1.600				

MEGA-CD



¥29,800 送料¥1,600

ダークウィザード・蘇りし闇の魔導士	¥4,800			ルナ[LUNAR]	¥5,600	アイルロード	¥5,600
BURAI 八玉の勇士伝説	9月10日 ¥ ☎			シルキーリップ	¥5,200	アーネストエバンス	¥2,800
ライズ・オブ・ザ・ドラゴン	8月発売予定	¥4,800		ワンダードック	¥ ☎	コズミックファンタジー	¥4,600
カプコンのクイズ殿様の野望	8月発売予定	¥ ☎		クイズスクランブル	¥4,600	精霊戦士フェイエリア	¥4,200
電忍アレスタ 9月	¥ ☎	メリーゴーランド	¥ ☎	デトネイターオーガン	¥5,200	ソル・フィース	¥3,300
アフテバーナIII 9月	¥ ☎	クライングドラゴン	¥ ☎	サンダーストームFX	¥ ☎	天下布武	¥2,500

●広告の価格は通信販売の価格です。店頭価格は店頭で発売いたします。(広告有効期間8月末日まで)

"ウッソー！またハズレソフトを買っちゃった、グヤジー"こんな経験おまへんか？

☎0990-30-0038番にお電話ください。(情報料・都内1分間約40円)

ゲームバンクのテレホンサービスは、皆さんの知りたいゲームに関する情報を正確に、より早く提供する番組です。
たとえば！◎全機種のゲームソフトを総合した予約の人気順位◎専門誌も知らないマル秘の特ダネ裏話などの情報。
君の欲しいゲームソフトが当たるクイズもあるよ！番組の最後のキーワード・希望ソフト名と番組を聞いた月日を
ハガキに書いてゲームバンクに送ってネ。締切りは毎月25日だよ！ただし毎月応募総数500名様で締切ります。
抽選の上で毎月5名様に、ご希望のソフトをあげちゃうよ！当選者の発表は賞品の発送をもって換えさせてね。
ゲームバンクのテレホンサービスは貴方の貴重な情報源です。(提供番組の内容は毎週月曜日に変更いたします)

セガ・オリジナルSHT　開発CODE　NO.1212X

CRYING

PRE STORY ～亜生命戦争～

最終回　文●三方原　宏

惑星アヴァロンにバイオ・ハザード発生！　惑星の生態系は、音を立てて崩れ出す。人体までも異化していくレトロ・ウイルスの猛威。絶望的な状況のなか、ジェイムズの父が密かに開発していた生命飛行体が発進した……！

アヴァロンを救え！

ジェイムズ・タカガワは苦悩した。

（このままでは、この異常なバイオ・ハザードの原因を究明し、鎮静化を図るどころか、この星〝アヴァロン〟そのものが〝死の星〟となってしまう……）

自室に1人、ジェイムズはこもっていた。72時間、ブッ続けで原因究明のために働いていたのだ。

休みなど、とりたくなかった。自分の命を短くすることになっても、父と、彼自身の夢であったこの星を守りたかった。

だが、スタッフたちが、それを許さなかった。皆が、ムリヤリ、ジェイムズを自室に押しこんだ。

「ジェイムズ。気持ちはわかるが、休んでもらわなければ困る！　今、もし君が倒れでもしたら、取り返しのつかない戦力ダウンだ！」

「そうだよジェイムズ。休むのもスタッフの義務というものなのさ」

そういわれて、自室に押しこめられたのだ。ジェイムズはアスピリンの錠剤と地球から持参した、とっておきのバーボンを胃に流しこんだ。

（……父さん、あなたは、この酒が好きだったな……）

バイオ・ハザード激化

突然変異を起こした生命改造ウイルスの増殖は続いていた。アヴァロンの移民たちは、まずこのウイルス増殖用タンクを燃やそうとして専門スタッフを送りこんだ。

完全滅菌スーツを着た4名のスタッフが、装甲車に乗って〝植物栽培〟のためのフィールドにあるウイルス研究所および増殖のためのドームに送りこんだのである。

植物栽培フィールドに入ったスタッフは、息をのんだ。突然変異ウイルスは、植物や動物を完全に異化させていた。攻撃性をおびた、彼らは装甲車を襲いはじめた。

「あッ、ドームから何かッ……」

という通信を残して、装甲車からの連絡が途絶えた。

異化生命たちは、あらゆるフィールドへと進出しはじめた。

〝ＣＩＴＹ〟とて、例外ではなかった。

突風とともに植物フィールドにいたはずの〝不定形生物〟たちがＣＩＴＹに飛来した。それははじめは、雨粒ほどの小さな生物でＣＩＴＹの一般の〝移民〟1人1人にも対応できるレベルであった。移民たちはハンディ・ガスバーナーやエレクトリック・ショッカー（これは、先端に電極のついたバー状の護身用武器）などで、小さな不定形生物を殺していった。

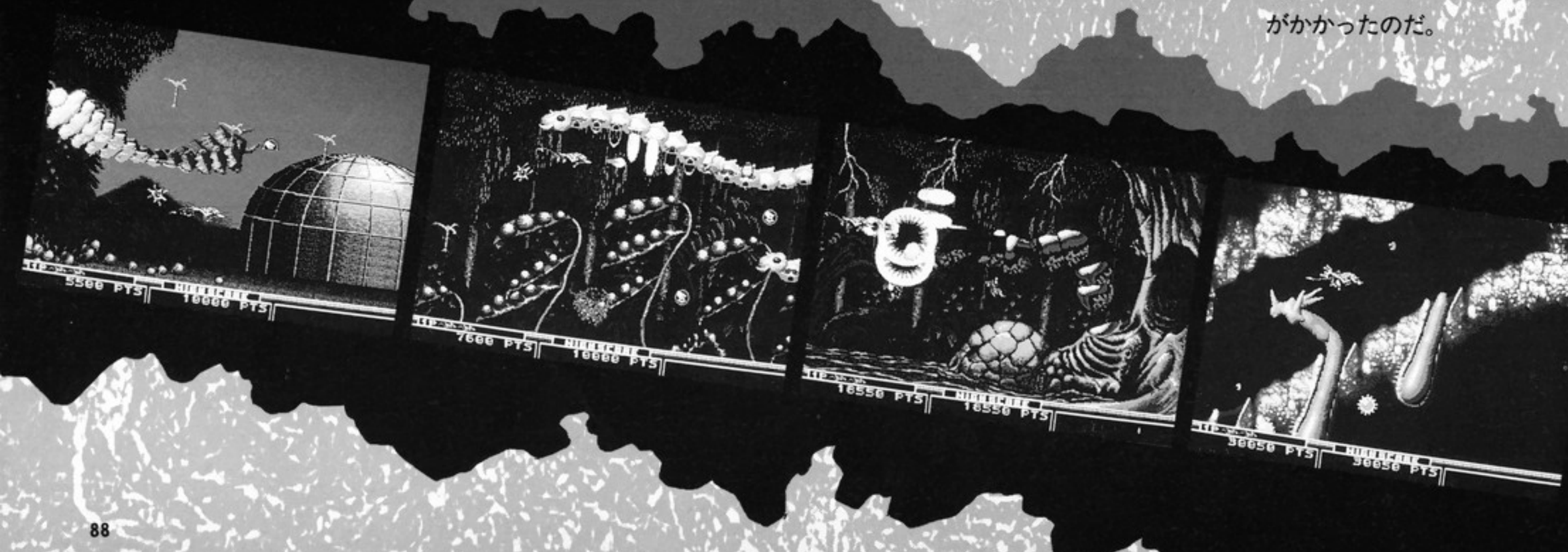
だが、だんだん数が増えた。飛来した生物の一部は建築物の金属表面を体皮から出る酸性の分泌物によって溶かし、無機物でできているＣＩＴＹにある建築物の機能をも侵していった。

さらに、他の一群は、群体として共生することを学習し、巨大な生命体となってＣＩＴＹの住民の前に立ちはだかった。ＣＩＴＹに張り巡らされた高速移動用の高架レールは完全に機能がマヒし、ここにいたってＣＩＴＹの住民の恐怖ははじめて具現化し、一部でパニックが起こった。

不定形ではない、多種の生命もＣＩＴＹの境界線を破って侵入しはじめていた。

人体感染の恐怖！

ジェイムズの睡眠はきっかり2時間で中断された。緊急呼び出しがかかったのだ。



「すまないジェイムズ、恐れていたことが起こった！」

ジェイムズがベッドから、はい出てきて、メディカルセンターに飛んでいったとき、突然変異ウイルスに侵された〝人間〟のはじめての死亡者が出た。

「ついに、ウイルスが人間にも…」

死んだ移民の顔は、全面がガン化して目も当てられなかった。

「他にも感染者はいるのか!?」

「ああ……少なくない……」

「た、対策はッ!?　ワクチンの開発はッ……」

「無理だ……。ウイルスの〝変異方向〟が、一定じゃないんだ」

「……同一種、とは限らないのかクソッ……」

居住区で大きなパニックが起こった。ウイルスできわめて急激に〝変異〟した〝人間〟が攻撃性を強く帯び、他者を襲ったのだ。

〝彼〟は殺され、解剖された。消化器には〝不定形生物〟が寄生していた。解剖した医師たちは吐息をつき、一部の器官のみを標本とし、屍体を焼いてしまった。

ＣＩＴＹの住民たちは疑心暗鬼（ぎしんあんき）に陥（おちい）っていた。

誰が感染しているかわからない。誰が異化するのかわからない。

ジェイムズらリーダーは、非感染者を再びコールドスリープにつかせることにした。コールドスリープ下の感染は、まずないだろう。

しかも、最後まであきらめずに一部のスタッフは活動を続ける。もし、そのスタッフが失敗したら、コールドスリープについていたグループが、さらに対策を引き継ぐのだ。この星を死なせてはならない。

最期の望みをかけて…

ジェイムズはコンピュータの吐き出したレポートを受け取った。

衛星軌道上の〝彼〟が、動き出したのだ。亡き父の作り出した、生命マシンの融合体。自己判断能力を有し、自分で生命体として〝進化〟することが可能な究極の生物兵器。

そして〝彼〟は、生命改造ウイルスのあらゆる変化タイプにも強いはずだ。そうであってくれ……。

ジェイムズは祈っていた。

コントロール・センターのレーダーを見ていたスタッフが叫んだ。

「未確認飛行物体ですッ」

ジェイムズは、いった。

「……いいんだ。〝彼〟は味方だよ」

「味方……？」

「オヤジ……アーネスト・タカガワが最後に作り出した惑星改造計画用の〝生物兵器〟さ。攻撃する飛行体とでもいおうか……」

「知りませんでした」

「トップシークレットだからな。できれば……目覚めさせたくなかった……」

「ど、どうしてそんなものを…？」

「アヴァロン破壊用の〝ＢＯＭＢ〟をコントロールするコンピュータが〝生物〟たちに侵されはじめている。それに異化した〝亜生命体〟たちを、すべて地表から除去せねば……」

「……そんなに強力なんですか」

「……自己進化能力がある。自分で他の生命体の能力を分析し、取りこんでしまうのさ」

センターの窓から誰も見たことがない生命飛行体が見える。〝彼〟はＣＩＴＹに侵入した生物たちを次々に殺していく。コールドスリープに入らなかったスタッフは叫んだ。

「救世主だぜッ、ありゃ！」

ジェイムズだけは、暗い表情を変えることがなかった。

（結局人間は、他の生命を大量に殺りくするだけの存在なのだろうか…？　教えてくれ、父さん…）

ジェイムズは、窓から〝彼〟を見送っていた。〝彼〟の姿は、植物フィールドの中へ消えていこうとしている。巨大な目をもった飛行生物が〝彼〟を襲っている。

〝彼〟は、必死にそのモンスターと戦っている。それがジェイムズの目に移った。

やがて視界から〝彼〟が消えた。

「さあ、センチになっている暇（ひま）はない！」

ジェイムズは、叫（クライング）んだ。そうだ、この星を殺してはならない。

そうだろう、父さん……。

END



そして、BIO FIGHTER 発進！

こうして、激烈を極めるバイオ・ハザードに対抗するため生命飛行体の活躍がいよいよ、はじまる。この後のストーリーは、実際のゲーム中のステージ構成にそって展開されることになる。アーネスト・タカガワが開発した究極の生物兵器である自機をゲーム中で操作しながらプレイしながら想像力を働かせて、「ＣＲＩＮＧ」の世界観に、どっぷりと浸かってほしい。

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

追跡シリーズ メガドライブが危ない！

Part5 いまこそ実力派サードパーティーと個性あるソフト戦略を！

世の中は夏休み。読者のみなさんもこの夏休みを利用してゲームの攻略に夢中であろう。今回はセガがどんなサードパーティーと協力していけばよいか提案していこうと思う。

個性を失いつつあるセガのソフト群

ゲームアーツの大作RPG「LUNAR」の発売で、MEGA-CDにも最近、活気が感じられるようになってきた。だが、メガドライブ全体のマーケット動向を見るかぎり、少しずつであるが、スーパーファミコンに差をつけられつつあるように思うのは、僕だけではあるまい。

今から2～3年前のメガドライブといえば、発売されているソフトの本数は少なく、レベルの低いゲームも少なからずあった半面、何かしら光る個性的なソフトも存在した。とくにアーケードゲームからのタイムリーな移植作が目立っていたようだ。たとえば、「大魔界村」、「ストライダー飛竜」、「鮫!/鮫!/鮫!」など、センスのあるソフトが発売されたことで、「アーケードマシンの興奮が家庭にもやってきた」とセガのコアユーザーは当時大喜びしていた。

現在では、カプコンの「ストリートファイターII」がスーパーファミコンに移植され、大人気を呼んでいるからとくに感じるのかもしれないが、かつてセガの専売特許であったアーケードからの移植路線でも、セガの個性が失われつつあるように思える。

確かに、最近のメガドラソフトはRPG、シミュレーションといったジャンルを重視することで、より多くのユーザーにハードを所有させようとしている。しかし、実際にユーザーの関心が高まり、購入されているのは、せいぜいクライマックス、ソニックのゲームぐらいであり、シリーズ化やサードパーティーへの波及効果にはおよんでいない。

スーパーファミコンと真っ向からぶつかり合うような大作も必要だが、メガドラソフトにハードならではの個性が出てこないと、ユーザーはついてこないように思う。

一方、ＰＣエンジンも最近元気が出てきたようだ。その理由として日本ファルコムなどから出るパソコンゲームの人気作が、ほかのハードに先駆けて体験できることが大きな個性として光っている。

それにくらべてメガドライブといえば、スーパーファミコンとぶつかり合う大作は出てきてはいるが数は少ないし、パソコンゲームからの移植については、ＰＣエンジンのあと追いでしかない。

実力派サードパーティーに個性あるソフト戦略を

大作路線と同時に、メガドラの個性をにじみ出させるような差別化路線が必要となってきている。

そのためには、セガだけががんばっても限界があるわけで、実力派サードパーティーとの緊密な連携がより求められているといえよう。その1つはアーケード路線の追求であるが、そのためには家庭用に移植されていないヒット作を多く有するメーカー、たとえばデータイースト、タイトーとの関係を強化することが不可欠である。

また、アーケード路線だけでなく、パソコン分野でもデータウエスト、ガイナックスといった実力派ソフトハウスを全面的にバックアップし、メガドライブだけで体験できるソフトの数を増やしていくことが必要になるであろう。

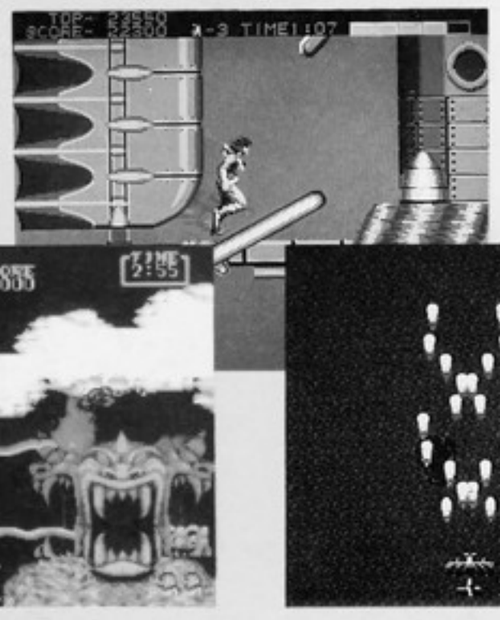
単なる高級ソフト、人気路線ソフトの品揃えでなく、〝メガドライブ百貨店〟でしか味わえないソフトが増えてこないと、今年の秋口からのスーパーファミコンの攻勢に対し、互角で張り合うことは極めて難しくなるだろう。

アーケードからのタイムリーな移植でヒットした代表作

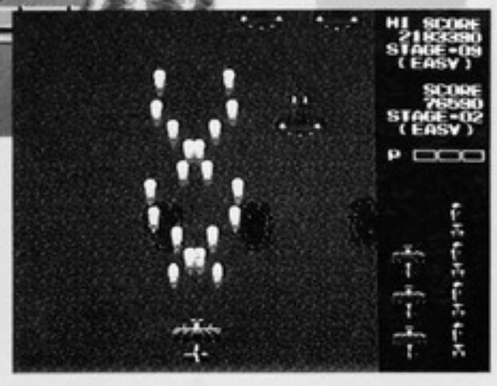
●大魔界村

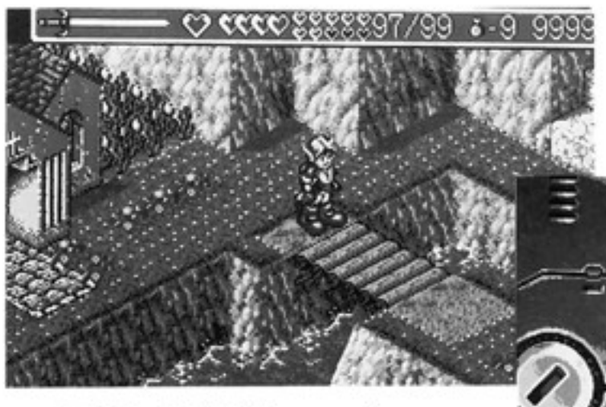


●ストライダー飛竜



●鮫!鮫!鮫!





▲ランドストーカー

クライマックスの新作ソフト「ランドストーカー」。16Mのアクション RPG。期待の大作ソフトだ。これから秋にかけて注目度No.1 !?

▼メリーゴーランド

DAPS システムを導入したアドベンチャー。データウエストが FM-TOWN Sから移植。これからのMEGA-CD ソフトでは画期的なシステムだ。



Sega Falcom

ACT.11

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

S・F HOT LINE

タイトル発表は、もう少しまってってね。というわけで、お便り中心でGO！

S・Fも、もうすぐ1年になります。が、いまだにタイトルは出ず……。契約の件もわかりますが、オリジナルでも何でもいいです。早くタイトルを出してください。とにかく、総合誌のソフトラインナップでこれは！　と思わせるタイトルが必要だと思います。早期のタイトル発表を！

●東京都　もりたとおる　25歳

98版の「ポップルメイト」をやった。すっげーよかった。88をもっていなかった僕は、これをやりたいがためにパソコンを買ったのだ。この感動をみんなに伝えたい!!　そのためにも、できればMEGA-CD（カートリッジでも可）に移植してください。

●福岡県　水野康男　18歳

「ソーサリアン」を移植してください。何本出ても絶対に買います。MEGA-CDだと嬉しいなぁ。

●北海道　脇山義昭　19歳

というわけで、早く期待にそえる発表をしてもらいたいね。



●東京都　鈴木直也



●三重県　成家班と成龍



●千葉県　睦智一樹



●大阪府　北千里

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④

「アニメーションでオープニングのデモが20分以上続き、登場人物は1,000人以上！　シナリオは大河小説に匹敵（ひってき）する大長編で、マップも広大！　随所（ずいしょ）にアニメーションが挿入されるほか、音楽もＣＤと同じクォリティで流れ、ゲームをクリアするまで何カ月も楽しめる」某エンターテイメンツ専門誌の編集長によると、現在CD-ROM ゲームとして発売されているゲームソフトの多くは、残念ながらこうした旧来の発想のうえで作られている。だがCD-ROM ゲームの制作には、新しいテクノロジーの導入とともに、開発スタッフの発想の転換が不可欠に迫られているわけだ。ところが大変なんだよナ、これが。まず、プレイヤー側の問題。容量が増えるし“CD-ROMドライブ”という高いハードも買わされてるから、出てくるゲームはROMカートリッジより数段もレベルが高いはずと思いこんでいる。

次にソフト会社側の問題（セガ・ファルコムではない）。CD-ROMゲームを出す理由は、光メディアの新しい可能性を追求することもあるのだが、実際は生産コストの低さとか（開発費ではない）、ＣＤをプレスする製造メーカーが無数にあって納期も早い、商売のしやすいメディアだからということのようだ。ソフト会社によっては、開発技術、開発ツールさえ整えば、とりあえずＣＤソフトをと、考えるトコロが出てきても不思議ではない。わかっているヒトはわかっていると思うけど、マルチメディアというもの、実現しようととなると、そう簡単なことではない（別にセガ・ファルコムのＣＤソフトが、なかなか発表にならないいいわけではないよ）。

たとえば、マルチに映像、CD-DAサウンドを採用するといっても、まずデジタイズ（アナログデータをデジタルデータに変更すること）しなくてはならないし、この手のデータは目いっぱい量が多いから、いくらCD-ROM の容量が多いといってもデータ圧縮をしなくてはならない。おまけにシステム側に読みこむ時間が極端に遅いときてるから開発テクニックを考えただけで気が遠くなるのです。

というわけでまだ当分はプレイヤーと開発会社（プログラマー個人の感性ではないよ）のギャップは、続くのだよね。

エリックの連チャン道楽コラム



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。国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピューターゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。海外の移植ソフトって英語の音声がわかるともっと面白いんだって。ゲーム英語教室開講希望者、ハガキ待つ!!

くぎづけゲーム体験記

EX.3 早くMEGA-CDと対話がしたい!?



私が初めてCD-ROMベースのゲームを試したのは、マッキントッシュだった。「スペースシップワーロック」(以下SW)というビデオゲームのデモを見たとき、「これはすごく面白そうだ。ぜひ自分でやってみたい」と思ったのだった。そしてそれからわずか1週間後、私のマッキントッシュには14万円もするCD-ROM装置がフックアップ(接続)されていた。

SWは「インタラクティブ・ムービー」すなわち「プレイヤーと対話する映画」という新しいゲーム分野を築いたことで話題を呼んだマック用のソフトだ。じつに3Dグラフィックスとサウンド効果がすばらしい。画面に出ている行きたい場所を示し、ボタンを押すだけと、操作は非常に簡単だ。ただ、登場するキャラたちと話をしたいときは、適当な言葉をキーボードを使って入力しなくてはならない(残念ながら相手は英語しか話さず、日本語は理解してくれない)。失礼な言葉、あるいは侮辱的な言葉を入力すると、殴り合いになるか殺される。おまけに、はやく殺されたときは、自分の脳味噌が研究所に送られて、「これほどバカな人の脳の実験は初めてだ」と罵倒されてしまうのである。

SWの目的は宇宙人とのさまざまな闘いをしながら地球を救うことだ。仲間を作り、お金を稼ぎ、武器をそろえ、旅に出る…とまあRPGにはありきたりのストーリーだが、SWが異色の作品と言われる理由は、一番最初に犯人を捕まえて、政府から報奨金をもらい、旅の仕度が整っても、すぐに地球を救わなくてもかまわないということだ。つまり、自分のペースで自由に行動ができるし展開もある。街にはバーがあって、そこでは宇宙人が怪しげな曲に合わせてストリップショーまでやっている。ここには好きなだけいることができて、惑星スペシャルカクテル「リキッドロボトミー」などという正体不明の飲み物を試すこともできる。ビールかウイスキーなら、5、6杯で酔うのだが、このカクテルは2杯で酔っぱらってしまい、「店を出て下さい」と言われてしまう。

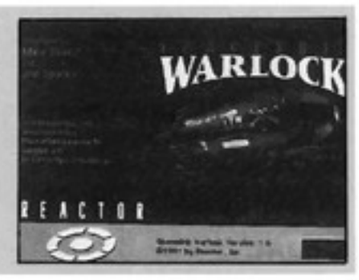
とまあ、ゲーム中の楽しいエピソードについて語ろうとしたら来月に続いてしまうのでこの辺でやめておくが、じつは、このSWをイメージしてMEGA-CDを購入した。「ああ、SWみたいなゲームがたくさん出るといいなあ」と期待していたが、最初に「惑星ウッドストック」をプレイしたときそれは見事に裏切られた。その後いろいろなMEGA-CDソフトを買ったけど、まだまだ満足できるものに出会っていない。とにかく一番失望したのはグラフィックである。こんなに立派なCDテクノロジーを持っているのに、どうしてあいかわらず、チビで見づらいキャラばっかり出てくるのかと、メーカーさんに質問したい。マッキントッシュと比較してはいけないが、まだまだ力を出しきっていないと思う。最近はグラフィックが比較的良いものも出始めたけど、アニメじゃなくて、リアルな3DCGを入れたらもっと良くなるはずだ。

おまけにCDソフトがもっとも得意なはずの音楽と音声という点でも、MEGA-CDゲームには、まだまだ改善の余地がある。ほとんどのゲームは「ぴっぴっぴ」という迫力のない音楽しか使わないし、音声もなんか子供っぽくて満足できない。「惑星ウッドストック」はロックバンドの話もあるのに、感動するような曲がまったくない。

たぶん私は最高の「スペースシップワーロック」を知っているからこういう極端な意見が言えるのかも知れない。確かにSWはその芸術性からも大人が楽しめる歴史的なソフトであると思う(実際さまざまな賞をもらっている)。だからMEGA-CDユーザーがこれを1回やれば、現在のソフトラインナップに疑問を感じてしまうだろう。そこで提案がある。MEGA-CDソフトの開発者はSWをしっかりと体験したうえで、美しいグラフィック、すばらしい音楽、迫力ある音声の入ったソフトを作ってほしい。

GAME 初体験のススメ
インタラクティブムービー

マックのCD-ROM装置普及を加速させたといわれるほどヒットしたSWの制作者たちが、このゲームを、こう呼んだ。interactivityとは、対話性とか双方向性と訳されている。つまり、機械からの一方通行じゃなくて、プレイヤーの行為に応じて物語の展開を変えていく。ゲーム自体は、アドベンチャーの発展系ともいえるけど、これまでと比べると、謎解き要素はあるものの、ゲーム性はあまり高くない。それよりも、画面の美しさ(リアルさ)、音楽、ストーリーや見せるための演出、そして、それら全体のバランスが追求されている。これって映画に求められていたものだよね。以上の2点は、CD-ROMになって、容量の制約がなくなり、大量のデータが入れられるようになったことで可能になった。これまでの古い(?)概念では、位置づけられないから生まれた言葉なのかな。



冒険者たちの肖像

EXICITING STORY



冒険者のプロフィール

本名：アレクサンダー・ジョーンズ／性格：苦労性／出身：地球／出典：ゴードン＆ディクスン／戦闘：ふつう／知性：ごまかし上手／体力：よい

最終回　地球大使とクマちゃんの惑星　　司　史生

今回取り上げるのはユーモアSFの傑作「地球人のお荷物」の主人公、アレクサンダー・ジョーンズ氏。嫌々ながらあらゆる冒険をさせられる、じつに苦労性の冒険者だ。

悪夢の冒険(災難)の始まり

このアレクサンダー・ジョーンズ氏、主人公なんだか被害者なんだかわからない、じつに不幸な人物である。ジョーンズの肩書きは地球政府のトーカ星駐在大使だ。何だか偉(えら)そうだが、これには特別なわけがある。

ごく普通の宇宙パトロール隊員だった彼は、ある日、辺境にある未開の惑星トーカに不時着した。それがジョーンズの災難の始まりだった。彼は原住民のトーカ人と仲よくなり、そのまま地球人の代表としてトーカ人を見守り、援助することになった。

トーカ人は、SFで最もユニークな宇宙人だろう。ずんぐりむっくりの格好で、ボタンみたいな目と鼻をしている。そう、ぬいぐるみのクマちゃんを大きくしたと思えばよい。頭はよくて、性格は善良、体力とスタミナにあふれ、情熱的かつ空想的。ただ1つ欠点があるとすれば、物語に熱中し、主人公に同化してしまうことだ。

そんな連中がエキゾチックな地球の文化に接触したらどうなるか？　そう、惑星あげてのお祭り騒ぎ(というか悪夢)。彼らは、自分たちの社会を小説や映画に出てくる地球そっくりに改造してしまったのだ！

地球上のあらゆる冒険を体験

トーカ星は、たちまちのうちに地球の社会と、ありとあらゆる有名人物（と自称するクマちゃんたち）で覆(おお)いつくされてしまう。

森にはロビン・フットが潜(ひそ)み、アーサー王と騎士たちが駆け回り、平原にはインディアンと騎兵隊、海では海賊船やネモ艦長、ついでに球場にはベーブ・ルース……。考えただけで気がおかしくなるような冒険世界が、トーカ人の日常となってしまう。

かくてジョーンズ大使は、遊園地と仮装大会をごっちゃにしたような大騒ぎのなかで、トーカ人の相談役として駆け回ることになる。なかでもたいへんなのが、アクションドラマに染まったトーカ人たちの起こす事件だ。あるときはカリブの海賊を鎮圧し、またあるときはサハラ砂漠にいる外人部隊にぶちこまれ、さらに突然世界征服に着手したナポレオンの暴挙を阻止(そし)したり……。

結果として地球のありとあらゆる冒険アクションを、次から次へと体験するハメになってしまうのだ。

トーカ人のウルトラマン的存在に

なんとかトーカ人の社会発展を援助し、ほかの星々と交流を始めても、これから先がまたひと苦労なのだ。地球外務省にトーカ人の代表を連れていけば、スパイ小説にハマったクマさんたちが、あちこちに侵入して騒ぎを起こす。あるいはトーカ星に逃亡したエイリアン犯罪者を捕まえようとして、ずんぐりむっくりのシャーロック・ホームズからワトソン役を振られてしまう。挙げ句の果てにトーカ人は、ジョーンズの宇宙船をハイジャックし、彼を〝銀河パトロール隊長〟と決めこんで〝悪の帝国〟の巨大宇宙戦艦に戦いを挑(いど)むハメに。こうしてアレクサンダー・ジョーンズの苦労と冒険は、宇宙のはてまで続いていくのだ。

そこでジョーンズは、クマさんたちの非常識なペースに巻きこまれまいとしながら、なんとか事件を解決し、彼らを宇宙人たちの仲間に入れさせようと悪戦苦闘(あくせんくとう)する。つまり、トーカ人にとってジョーンズは、無邪気な騒ぎの始末をつけてくれるお助け宇宙人であり、ウルトラマンみたいな役回りなのである。もっとも彼にしてみれば、波瀾万丈(はらんばんじょう)の大冒険なんていい加減にしてくれ、と言いたいに違いないが……。

さて、回を重ねてきましたこのコーナーも今回をもってとりあえずお別れ。それではいつの日か再会のときまで、さようなら！

出典：「地球人のお荷物」（早川書房）

メガドライブはどこへ行く

BEEP!メガドライブ編集部

ほしいソフトがなかなか手に入らない、メガドライブのソフトに以前のようなパワーが感じられない、というような読者の声が最近多い。前者のメガドライブソフトの流通問題は、以前本誌でジャムおじさんが訴え、かなりの反響が寄せられたが、今回はなぜユーザーたちが、メガドライブのソフト(MEGA-CDも含む)にかつてのようなパワーを感じなくなってしまったのか、という問題に迫ってみたい。

最近メガドライブのソフトにパワーがない、と訴えるユーザーが多い。これは切実な問題だ。

「最近本当にほしい、と思わせるようなMDゲームがない!」(東京都杉並区／村上京一さんほか)、「いまセガが取り組まなければ本当にアブナイと思うのですが」(和歌山県橋本市／中原朋幸さん)など、ユーザーたちは、なぜこうした不満をもらすようになったのだろうか。

去年の夏は燃えていた

ここらでちょっと昨年のいまごろを振り返ってみよう。

あのころ('91年7月)は、ちょうど「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が発売されたばかりで、いきなり本誌読者レースの1位に初登場したのが10月号のこと。

ちなみに9月号の同1位が「アドバンスド大戦略」、8月号の同1位が「ラングリッサー」、7月号の同1位が「シャイニング&ザ・ダクネス」と、いまでも人気が衰えない強力なラインナップがズラリと顔を揃えていた。

こうしたソフトは、当然のようにその前号で読者待望の新作ゲーム・チャートの上位になっており、それぞれに高いポイントを獲得していたのである。

たとえば、ソニックは9月号で136ポイントで2位、なんとこの号の1位は「ベアナックル」で173ポイントだったのである。

そして、「アドバンスド大戦略」は7月号の同チャートで213ポイントを取り1位を獲得していた。

このように、確かに1年前はユーザーも燃えていたのである。

ところがいまは、どうなのだろうか。

'92年8月号の同チャートを見てみると、期待度のパワーダウンの様子がよくわかる。

ちなみに、1位「サンダーフォースIV」が72ポイント、2位のモナコGP IIが68ポイントという具合になっているのだ。

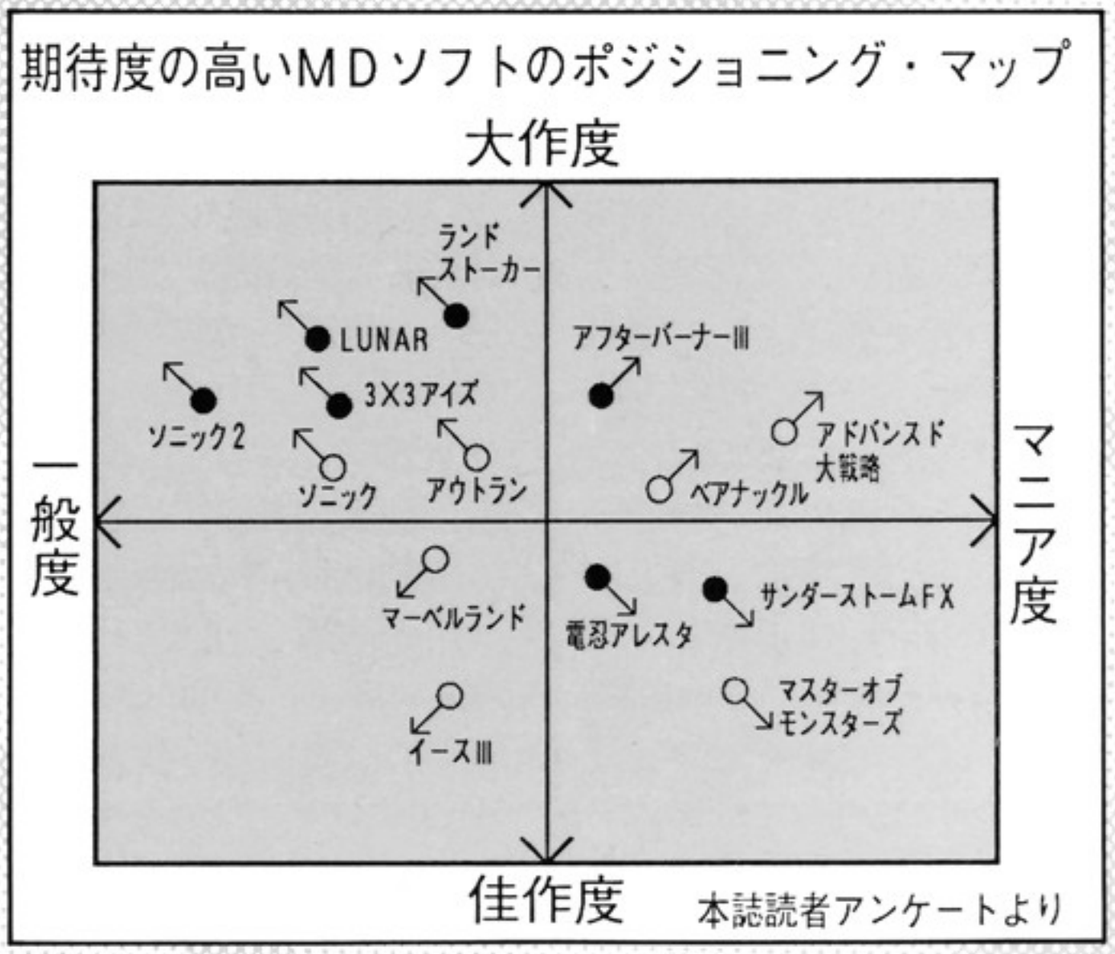
去年の夏のユーザーの熱気はどこへ行ってしまったのだろうか。



続編も期待の「ベアナックル」。

ラインナップの満足度は

そこで、ユーザーのパワーダウン＝ラインナップへの不満、という仮定のもとに、ソフトが適正にリリース予定されているのかどうか、という点をチェックしてみることにした。



というのも、ユーザーの期待度のパワーがゲームマーケットに及ぼす影響は、かなり大きいからだ。

対象となるのは、去年と今年の同時期でユーザーの期待度が大きいソフト(5～7月の期待のソフト)それぞれ7本。各ソフトについて、ユーザーがどういう位置づけにあると思っているのかを、読者自身が判断したポイントをもとに作成したものである。

このマップを見ると、だいたい次のようなことがわかる。

①今年の期待ソフトは、去年に比べてバランスが片寄っている。

②今年の期待ソフトは、去年に比べて大作・一般志向である。

こうした傾向の違いで、すべてが判断できるわけでは決してないが、冒頭で述べたユーザーのパワーダウンの一因を作ってはいないだろうか。

もちろん大作・一般志向は、歓迎したいし、メガドライブの将来を考えた場合とても重要なことだと思う。

また、マーケットが厳しい昨今、打ち上げ花火的なソフトが必要なのも十分理解している。

すべてを承知のうえで、将来のことを考えて、あえて言わせてもらえば、メガドライブ(MEGA-CD)のトータルのラインナップを考えた場合、バランス感覚を忘れないでもらいたいと思うのだ。

大作をホームランにたとえると、ホームランしか狙っていない試合は、大味で面白味に欠けるような



この大戦略を越えるSLGは出るか。

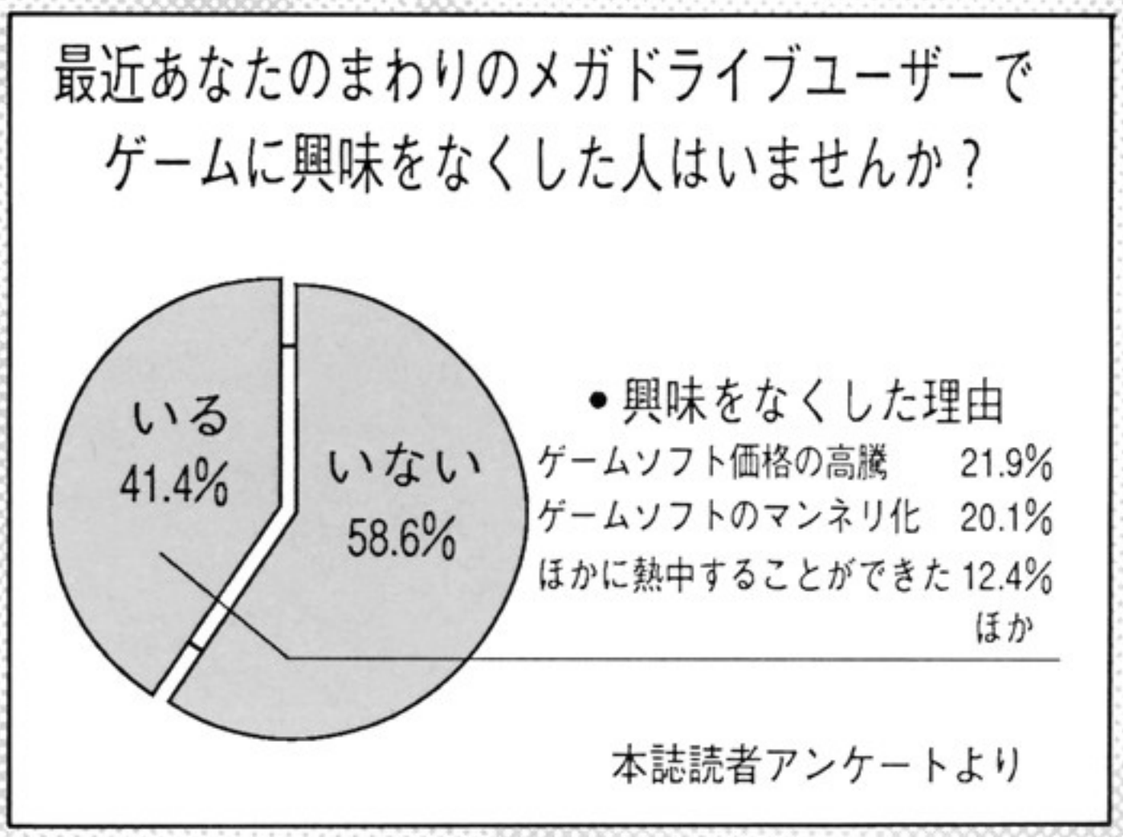
もので、やはり、クリーンヒットやテキサスヒットがあり、ホームランがあるからこそその存在が光るというもの。

「レッスルボール」や「ふしぎの海のナディア」「ラングリッサー」といったヒット性のゲームがあるからこそシャイニング・シリーズも輝くというものだろう。

セガには、こうしたバランス感覚を忘れて、一発ホームラン病にはなってほしくないと思うのだ。

いつ出るかわからないホームランを待つ間、ユーザーはたぶん離れていくだろう。数は少なくても得点につながるヒットを続けることによって、MDチームとしての強さも印象づけられると思う。

パワーはチーム全体のイメージだから、メガドライブ・ソフト群としてのパワーが強烈であればあるほど、ユーザーは納得して、それぞれ期待感を高めるのではないだろうか。



もうひとつの問題が

メガドライブのソフトに最近パワーがない、とユーザーが思っているもう一つの理由に、ユーザー自身がゲームにやや飽きている？という点も指摘できるのではないだろうか。

本誌が行った調査によると、別表のようにかなり深刻なデータが出ている。

メガドライブに興味をなくした理由としては、ゲームソフト価格の高騰、ゲームソフトのマンネリ化を挙げた人が最も多い。

こうした現象は、いまに始まったことではないが、年々増加傾向にあるのは事実である。

これは何もメガドライブに限ったことではなく、テレビゲーム業界全体の問題だろう。

今日のゲームソフトが売れない原因、逆に言えば、売れる商品が非常に限定されてきた原因は、ユーザーがゲームを見放したのではなく、意外にゲーム業界がそういう要因を作ってきたというところにあるのではないだろうか。

これをメガドライブというハードの問題に置き換えてもいいだろう。

実際最近の本誌読者のデータを見ても、メガドライブのゲームを



「スイッチ」で新たな展開が!?

プレイしなかったら何をやっているのかというと、他機種のゲームを楽しむ時間が増えた(15.8%)、TVを見たり本を読む時間が増えた(14.4%)、勉強や仕事の時間が増えた(14.2%)といったところが多くて、とりわけ何かに熱中しているということではないようだ。

つまり、ユーザーが望んでいるようなゲームソフトが適正な価格で発売され、しかもその数カ月先に次のそうした類のソフトが発売予定になっていれば、ユーザーは安心してそのゲームマシンについてくるだろう。

こうして考えると、メガドライブのマーケットには、まだまだ潜在的なパワーがあるのではないかと思う。ただ、パワーをユーザーにアピールするだけのソフト群がないだけではないか。

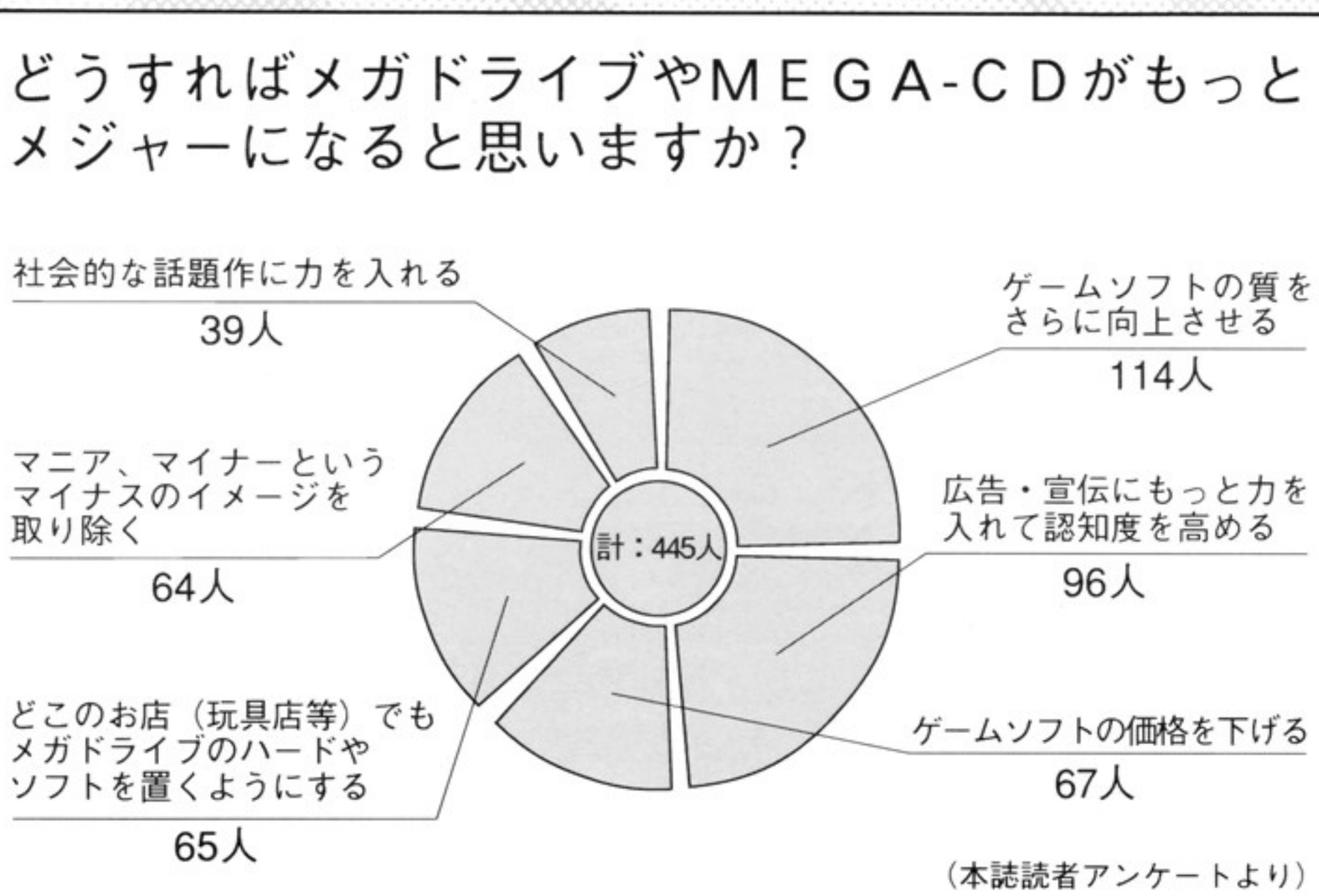
次へのステップのために

以上述べて来たように、メガドライブはまだまだ可能性のあるマシンだと思う。

だから、大作だからとか、人気キャラだからヒットしそうというメーカーの都合だけで、リリースソフトを考えるのではなく、ゲームソフトを買うのは誰か、ユーザーは本当に何を望んでいるのか、ということをいま以上にセガが考えてくれれば、少しは明るい展望も見えてくるのではないか。

年末や来春に発売予定の大作RPGよりは、とにかく今月、来月に買って楽しむ“確実に面白い”1本のゲームが必要なのである。

ユーザーのパワーが回復するのは、いったいいつなのだろう。



アンケートハガキの書き方1(ワン)—2(ツー)—3(スリー)

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印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ってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例 ●

悪い例 ✓ ●

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例1）

年齢12歳 ①● ②○ ③○

の場合 ①○ ②● ③○

（例2）

これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（031のとき）

●○○ ①○○ ②○○ ③○○

○○● ①○○ ②○○ ●○○

○●○ ①●○ ②○○ ③○○

❶ 性別

①男性

②女性

※❷ 年齢

❸ 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※❹ MDソフトの所有本数は？

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータマガジン ③月刊ＰＣエンジン ④マル勝ＰＣエンジン ⑤Theスーパーファミコン ⑥メガドライブFAN ⑦ログイン ⑧コンプティーク ⑨HIPPON SUPER ⑩マル勝メガドライブ ⑪その他

❻ 本誌で面白かった記事を5つ下からあげてください。

❼ 本誌で面白くなかった記事を5つまであげてください。

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

⑦BEメガCM探偵団

⑧BE MEGA RACING FREAK

⑨ファイナルファイトMEGA-CD特報

⑩新作スクランブル

⑪提督の決断

⑫CRYING～亜生命戦争～

⑬スプラッターハウスPART2

⑭マルチメディア宣言！

⑮びーぷるランド

⑯シムス通信

⑰ソニック通信

⑱クライマックス絶頂王国

⑲ランドストーカー

⑳熱血高校ドッジボール部サッカー編

㉑修羅の門

㉒ランパート

㉓サイドポケット

㉔ヴィクセン357

㉕BEメガパラノ帝国

㉖小説CRYING PRE STORY

㉗本音で迫るＴＶゲーム業界

㉘セガファルコム通信

㉙くぎづけ！ゲーム体験記

㉚冒険者たちの肖像

㉛メガドライブはどこへ行く

㉜特集 THE SERIES 続編の行方

㉝LUNAR座談会

㉞ダークウィザード

㉟アフターバーナーIII

㊱サンダーストームFX

㊲電忍アレスタ

㊳ライズ オブ ザ ドラゴン

㊴ブライ八玉の勇士伝説

㊵スイッチ

㊶アルスラーン戦記

㊷BLACK HOLE ASSAULT

㊸TERA COMMUNICATION

㊹BEEP！GAMEGEAR

㊺サンダーバーズARE GO GO！

㊻BEメガ裏技リーグ

㊼BINARY ANALYSIS／渋谷洋一

㊽OH！ NEOGEO

㊾付録 MEGA-CDソフトカタログ

❽ 最近ゲーム以外で関心があることは何ですか？

①ＴＶ、映画、演劇

②音楽、コンサート

③スポーツ、アウトドア

④自動車、バイク

⑤コンピュータ

⑥ファッション、美容

⑦勉強、アルバイト、仕事

⑧ゲーム以外は関心がない

⑨その他

❾ あなたがもっているマシンを教えてください(いくつでも)

①メガドライブ

②ファミコン

③PCエンジン

④PCエンジンCD-ROM²（DUOを含む）

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

※❿ これから一番買いたいと思っているゲームは何ですか（下から1つだけを選んで、3ケタのナンバーを使って答えてください。）

001 チェルノブ
002 キングサーモン
003 提督の決断
004 サイドポケット
005 ランパート
006 メタルファング
007 ランドストーカー
008 機動警察パトレイバー
009 スーパーH.Q.
010 忍者外伝
011 CRYING～亜生命戦争
012 Junker's High
013 魔天の創滅
014 R.B.I.4ベースボール
015 エアーマネジメント・大空に賭ける
016 ヴィクセン357
017 レミングス
018 パワーアスリート
019 ゼノン2
020 GODS
021 ミッキー＆ドナルド
022 ガントレット
023 マジンサーガ
024 ゴールデンアックスIII
025 G-LOC
026 騎士伝説
027 Cal.50（キャリバーフィフティ）
028 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
029 中嶋悟 F-I スーパーライセンス
030 ステールタロンズ
031 ロードライアット
032 キャプテンアメリカ アンド ジ アベンジャーズ
033 ファンタシースターIV
034 天空烈伝武蔵
035 ベアナックルII
036 パチンコクーニャン（仮）
037 沈黙の艦隊
038 ザ・スーパー忍2
039 F-Iコンストラクターズ
040 スラップファイトMD
041 ファイナルファイトMEGA-CD（仮）
042 メガロマニア
043 サンダーストームFX
044 ライズ オブ ザ ドラゴン
045 アフターバーナーIII
046 プリンス・オブ・ペルシャ
047 アルスラーン戦記
048 ブライ　八玉の勇士伝説
049 電忍アレスタ
050 ダークウィザード
051 ワンダードッグ
052 カプコンのクイズ殿様の野望
053 ポップンランド
054 アークスⅠ・II・III
055 Aランクサンダー
056 テラフォーミング
057 デバステイター
058 聖魔伝説「3×3EYES」
059 プロ野球スーパーリーグＣＤ
060 Vay～流星の鎧
061 天舞メガCDスペシャル
062 PRESENCEノスタルジアII
063 銀河鉄道999
064 スイッチ
065 サイボーグ009
066 ウイングコマンダー
067 BLACK HOLE ASSAULT
068 IIIRD WORLD WAR
069 ゆみみみっくす
070 ぎゅわんぶらあ自己中心派2
071 シムアース
072 笑ぅせぇるすまん
073 シルフィード
074 大封神伝
075 パワードリフト
076 ニンジャウォリアーズ
077 シュヴァルツシルト
078 ブギウギボーリング（仮）
079 ナイトストライカー
080 ウルフチャイルド
081 ホリフィールド
082 モンキー・アイランド
083 AYA
084 タイムギャル
085 メリーゴーランド
086 ボールジャックス
087 幻影都市
088 マイト アンド マジックIII

特集 THE SERIES シリーズ

制作スタッフが明かす続編の行方!!

ソニック・ザ・ヘッジホッグ 2

'92年12月発売予定



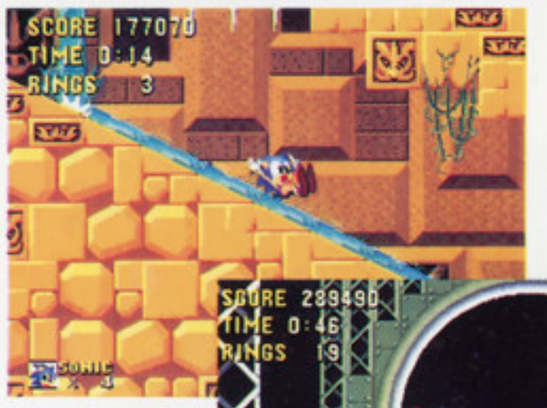
どうやら、秋から年末にかけてのセガの動きに目が離せなくなりそうだ。現在アメリカで任天堂と激しく競走しているセガにとって、この秋以降のソフト戦略がスーパーNESとジェネシスのシェア争いのカギを握っていることはまず間違いない。そんななかで年末にセガが出す最強の切り札が、この「ソニック・ザ・ヘッジホッグ２(以下ソニック２)」なのである！　思えば昨年の年末から続いているセガの好調ぶりは、すべてこの「ソニック」がきっかけ。１年の開発期間を経た今度の「ソニック」は、すべてにおいてスケールアップされている。今まで「ソニック２」の情報は海外に比べて日本のほうが遅れ気味だったんだけど、今回BEメガと提携関係を結ぶ海外のゲーム総合誌「エレクトロニック・ゲーミング・マンスリー」(画面左)の協力により、くわしい情報をお届けできることとなった。ただ現時点では未確認部分も多いので、あくまでご参考ということで。そうそう、新旧「ソニック」のタイトル画面を見比べると「２」のほうがソニックの顔がカワイクなっているぞ。気づいたかな？



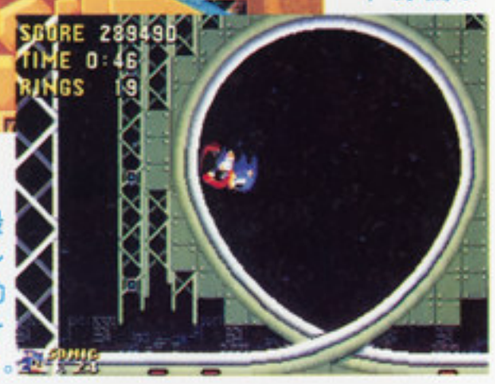
ついにベールを脱ぐか？ ソニック2開発者は1と同じ

前作「ソニック1」を制作するにあたって、セガがメガドライブの最強スタッフを集めて〝ソニックチーム〟を組ませたというのは有名な話。もちろん新作「ソニック2」も、前作と同様のチームが開発を担当しているとのこと。はっきり言って、セガがこの「ソニック2」に投入する力は並のものじゃないようだ。

さらに、今回の「ソニック2」の開発は日本ではなくアメリカで行われているということにも注目したい。こう書くと「えっ、前作と同じチームが作っているんじゃなかったの？」なんて疑問も生まれてくると思うけど、要するにこれは前作のスタッフがSOA（セガ・オブ・アメリカ）に出向（しゅっこう）して開発に当たっているから。メガドライブの人気を広げるため、ワールドワイドに展開する宿命を授けられた「ソニック」シリーズ。そんな「ソニック」シリーズだからこそ、メインのマーケットとなるアメリカのユーザーの声が一番届きやすい現地で開発しているのかもしれない。うーむ、まさに必勝体勢でのぞんでいるセガ。これで日米の連係プレイもバッチリだ!?



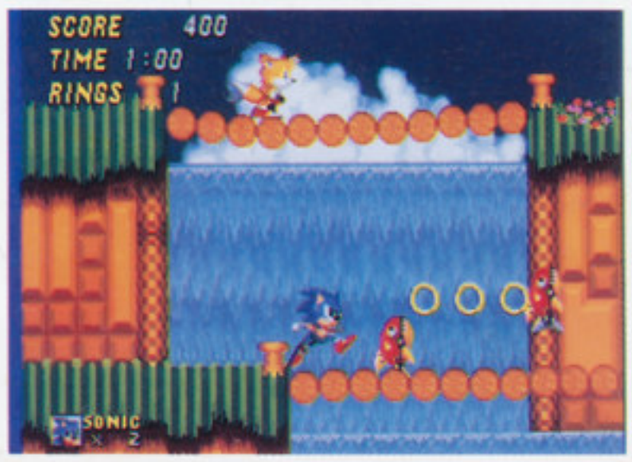
滝に流されるソニックちゃん。ソニックも驚いた顔をするときがある、という証拠写真？



「ソニック1」で最も有名な宙返りループの場面だ。助走してスピードをつけてから渡ろう。

ステージは35面にも!!ソニックがタイムトラベルする？

前作「ソニック1」のROM容量が4メガだったのに対し、今度の「2」は何と2倍の8メガが採用されている。これにより、まずステージ数が前作が18面＋αからなんと35面（＋α？）にパワーアップ。さらに驚くべき新フィーチャーとして、ソニックは今回タイムトラベル（時間旅行）の能力を身につけているという。「エレクトロニック・ゲーミング・マンスリー」誌によれば、〝今度のソニックにはワープソニック・スピードに達すると時間を旅することができる能力がある〟らしい（ただ、実際にどこまでスピードを上げればタイムトラベルすることができるのかは今のところはっきりしていない）。タイムトラベルで行ける時代は、恐竜時代の沼地から公害だらけの未来都市とさまざま。また、前作で用意されていたスペシャルステージがあるのかどうか、またあったとしてもその内容に変更点があるのかといったことも現在は不明である。Dr.エッグマンが狙っていた〝カオスエメラルド〟も今度の物語に関係してくるのかどうかも、興味のつきないところだろう。



画面の雰囲気は前作にそっくり。どんな時代に行けるのか、今から楽しみだよね。

ちなみにソニック1では

前作のステージ構成は、全6ゾーンがそれぞれ3つのアクトに分かれていた。各ゾーンの舞台もピンボール面、水中面、高速スクロール面とバラエティあふれるものだった。「2」はどうなるのかな？



クリアして誇らしげなソニック。2はどんな演出があるのだろう。

HIGH SPEED LOOPだ!

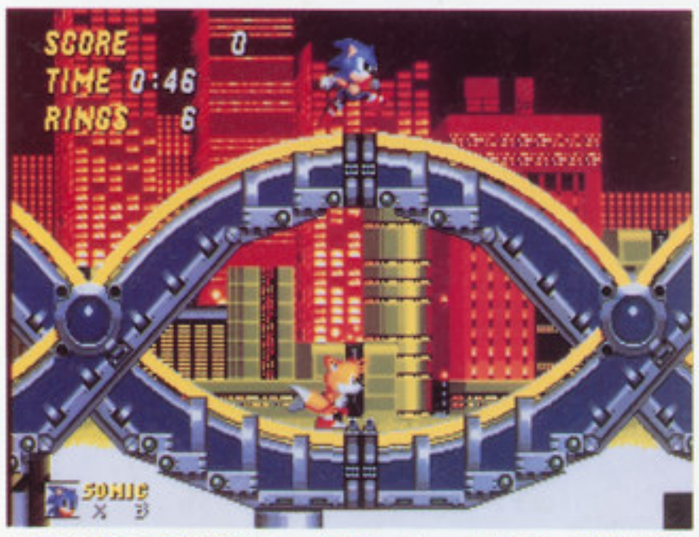
「ソニック」の人気の秘密のひとつに、超高速でカッ飛んで行く圧倒的なスピード感があることは間違いないだろう。が、今やもうあれしきのスピードでは驚いてはならない。なんと「ソニック2」は、前作よりもさらに最高速度がアップしているというのだ！　そのうえ下に載せた超々高速ステージ〝コークスクリューループ〟を一気に駆け抜ける大ワザや、スーパーソニックスピン、ニューサイドキックという新たな攻撃方法も追加されているらしい（これも未確認）。時間の壁を突き抜け、過去や未来にも行けるようになった新ソニック。もはやソニックは〝ソニック（音速）〟を超えた!!

ニューキャラテール登場！2PLAYも!!

今まであえて触れなかったけど、カンのいい人なら「ソニック２」の画面写真でソニックの後ろにオプションのようにくっついているキャラクターがいることに気づいただろう。そう、実は今回の「２」からソニックの仲間として新たなキャラクターが登場することになったのだ。ソイツの名前は、２つのしっぽを持つキツネの〝テール〟。ソニックがデビューしたときは「ちょっと小生意気だけどかわいいヤツ」という印象だったけど、テールの場合は一言で「かわいい！」と思えるキャラだ。つまりマリオにヨッシー（ルイージ？）がいるように、ソニックには今後テールが弟（妹かも）分として登場するわけだ。

さて、テールという新キャラクターの追加により、今回の「ソニック２」は新たに２人同時プレイができるようになっている。ちなみに２人プレイのときはソニックとテールは別々に操作できるようだが、１人プレイのときもテールが登場するらしい。この場合は、テールがソニックの後ろにオプションのようにくっついて一緒に冒険することになる。テールがソニックと同様の能力を持っているのかどうかはまだわからないけど（テイルも回転ジャンプをするのかな？）、これによって１人プレイと２人プレイでは攻略のしかたも変わってくるのかもしれないわけだ。

しかし、この「ソニック２」を見るとセガは本当にうまくソニックというキャラクターを業界に定着させたと思う。今や「任天堂と言えばマリオ、セガと言えばソニック」だもんね。でも、もしテールが最初にセガのキャラとして売り出されていたとしたら……。たぶん、マリオと同じイメージまでにはならなかったと思う。マリオに対抗するため、あえて〝アク〟を持たせたキャラのソニックを立てたセガの戦略はすごい。とりあえず今後は、２匹の活躍に乞うご期待ってところだ。



上下に分かれて進むソニックとテール。１人プレイではこの２人（２匹？）をどうやって同時に操作するのだろうか。

はい、テールが正面を向いてます。小生意気なソニックに比べ、テールはかわいさ重視。ファンが増える可能性はアリだ。



そして、今回のDr.エッグマンの陰謀は…!?

海外版「ソニック」では〝Dr.ロボトニック〟と名づけられているDr.エッグマン。前作ではすべての生物にエネルギーを与える超物質、〝カオスエメラルド〟を狙ってサウスアイランドにやってきたところをソニックにバキバキに撃退されていた。今回はそんな〝宿敵（とエッグマンだけが勝手に思い込んでいるらしい）ソニック〟を倒すため、数々のパワーアップを経て登場する。ロボスワットチームという新しいロボット生物軍団を組織しているだけでなく、エッグマン本人も必殺技〝デスエッグ〟でソニックを苦しめるとか……。でも、彼の野望を食い止めるのはソニックしかいないぜ！

ちなみにソニック１では

大きいコトを言っているわりには、ソニックに毎回あっさり倒されていたのがDr.エッグマンだ。結構弱いのね。



もうベコベコにヤラれてしまう。だって弱いんだもん、エッグマンって。

2th dayに何かが起こる!?

セガ開発関係者特別インタビュー

――◎なかなか明らかにならない２ですが？

セガ関係者（以下セガ）◎近々詳しいアナウンスをしますが、ソニック２のTWOとTUESDAYのTUEをかけた「火曜日には何かが起こる」というイベントを全世界的に展開しようと考えています。発売も世界同時です。

――◎世界的にというのは初めてですね？

セガ◎発売日まで同時に設定というのは初めての試みです。

――◎その発売日はやはり年末の火曜日？

セガ◎それもまもなくお知らせできるでしょうクリスマス商戦用に考えていますからあまり遅くはならないでしょうね。

――◎スタッフは前作と同じですね？

セガ◎基本的には同じプログラマーやデザイナーです。開発メンバーはアメリカにいますけど、日本で実績のある者ばかりです。現地のスタッフも力のある人たちです。単に１の続きということではなく、１のイメージをもたせつつも、ソニックとテールで、もっとすごいことをやるぞという構想のようです。

――◎年末の作品の中では世界的にみても一番大きなタイトルになりますね？

セガ◎アメリカや、ヨーロッパでは、キャラクターものや、スポーツ関係が当たっていますが、その中でも一番注目されています。

――◎CD-ROM版については……？

セガ◎こちらはまだ詳しくお知らせできる段階ではないのですが、開発は国内です。いずれにしてもソニックを使ってゲームを作る場合、それは並のレベルではないということです。かなりのモノにします。とにかくソニック２はクリスマスに向けて猛ダッシュというところなので、期待していてください。



ソニックのオリンピックバッジ。ヨーロッパで配られているんだって。いいな。

ファンタシースターIV

'93年発売予定

PHANTASY STARの感動が甦る!!

「III」から約2年。セガの名作中の名作、「PHANTASY STAR」の「IV」が長い構想を経て、ついに動き始めた!!

ダークファルスの再臨により、脅(おびや)かされるアルゴル太陽系。邪神に立ち向かうのは、はたして誰か!? アルゴル太陽系の未来は? 光か、闇か? そして、ダークファルスを完全に葬(ほおむ)り去ることはできるのだろうか!?

シリーズを経るごとに、壮大になるストーリーに感動した。「I」の3Dダンジョン、「II」の戦闘時におけるフルアニメーション、「III」のマルチシナリオなど、新システムにチャレンジする心意気が好きだった。期待の超大作「IV」もきっと、斬新(ざんしん)なアイデアとシステムで、驚かせてくれることだろう。







シリーズ of PHANTASY STAR

期待の内容は、シリーズをまとめる、いわば〝完結編〟になるらしい。時代は「II」と「III」とのあいだ。マザーブレイン崩壊後、「ライアとオラキオの戦い」を迎えるまでに起きた出来事として展開されるのだろう。また、舞台は「I」と「II」と同じ、なつかしのアルゴル太陽系の中で、モタビア、デゾリスなどの各惑星間を行き来することになりそうだ。



「AW2284」ということは、「I」から1942年後に起きた出来事になるのだ。

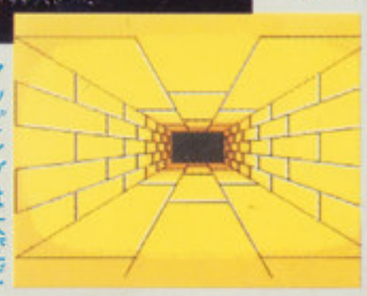
ファンタシースター

記念すべき第一作目。主人公アリサが、兄の遺志を継いで国王ラシークを倒す旅へ。タイロンやルツ・ミャウなどの仲間とともに、アルゴル太陽系を駆け巡った。

当時の大容量・4メガを使ったマスターシステム版。ビジュアルと3Dダンジョンが話題を呼んだ。



主人公もさることながら、ビジュアルが非常に美しいのだ。



マッピングは大変だったけど、感動した3Dダンジョン。

ファンタシースターII

アリサの活躍が伝説となった、1000年後の物語。突如(とつじょ)発生したバイオモンスターに、戦う意志と誇りを持った主人公たちが挑む。

登場人物の設定がしっかりしていて、感情移入ができた。戦闘時におけるフルアニメーションは、今でも人気が衰えない。



プログラマーの苦労がうかがえる、戦闘時のフルアニメ。



アリサ以上の人気を誇るネイ。登場人物は個性が強いぞ。

ファンタシースターIII

文明の記録が神話となり「ライアとオラキオの戦い」も伝説となったころ。オラキオの血を受け継ぐ主人公が、モンスターに奪われた花嫁を奪回すべく旅に出る。

2人いる結婚相手のどちらを選ぶかによってストーリーの変わる、マルチシナリオが注目された。



ところどころに「II」の名残りを感じられるのが嬉しかった。



2人いる結婚相手の、どちらを選ぶかに悩まされた。

ファンタシースターⅣへの希望 USERS VOICE

期待の大きなＰＳⅣは「こうしてほしい」というユーザーからの希望の声も多いぞ。その一部を紹介しよう。君と同じ意見ある？

●今までのシリーズに出ていたキャラを出してほしい。コールドスリープさせておいて、主人公たちが起こすといった感じ。「II」におけるルツのように、主人公たちのアドバイザー的役割にするとか……。

●戦闘は、ぜひフルアニメーションにしてください。できれば「II」のように、敵も主人公たちもガンガン動くような感じで。

●「III」のように、自分の動かすキャラがコロコロ変わるのは、ナニかと大変です。愛着が湧く頃には、もう次の世代になっているから。やっぱり主人公は、最初から最後まで1人のキャラで通してほしいです。

●「IV」のストーリーやグラフィックのあちこちに、シリーズに関連した出来事をからめてほしい。たとえば全体マップで、ガイラがパルマにぶつかった形跡を残しておくとか。

●最終ボスの前に、もう1人ボスを出してみてはどうでしょう。「I」のラシークのときは、びっくりしたけど、ハラハラできて面白かった。でも、ラシークを倒したあとは、どんな方法ででもいいから、全体力回復できるようなイベントを入れてください。

●ダンジョンは、やっぱり３Ｄがいい。「II」や「III」のような、ただイジワルなだけの迷路はやめてほしい。

●ミャウがラエルマベリーを食べて変身したようなイベントがあるといいな。で、変身していくところがアニメーションすると、もっといいと思う。

●サウンドに期待します！　「II」の戦闘の時のような臨場感がほしい。

●ネイシリーズの武器や防具、古代のアイテムなどを出してほしい。フロームーバーやアイスデッカーの復活も期待したいぞ。

●メッセージは、漢字をガンガン使って読みやすくしてほしい。「Ｉ」のようなカタカナだけの表示は、読みづらいし感情移入ができないから。

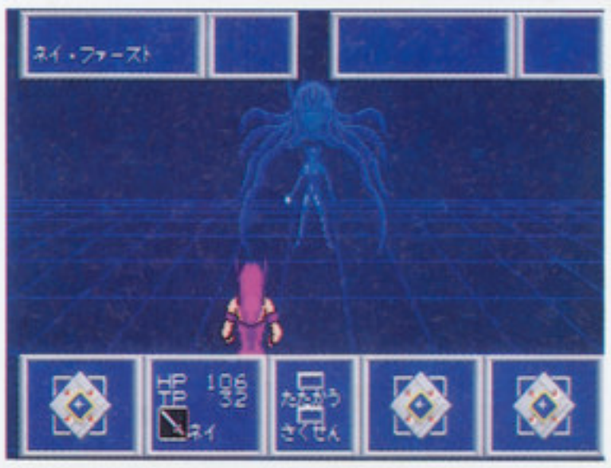
●「IV」はロムになるのでしょうか、ＣＤになるのでしょうか。シリーズものだから、できればロムで統一しほしいんですけど……。

●たとえば「II」で、ネイとネイ・ファーストが出会ったときとか、ネイが死んじゃうときとかといったストーリーの山場には、ビジュアルシーンを入れてほしい。

●どこででもセーブできるシステムにするか、ビジフォンのようなアイテムを作ってほしい。ただしアイテムの場合は、手に入れやすくしてほしい。



ミャウが変身するシーン。ラエルマベリーが、なかなか手に入らなかった。「I」



ネイとネイ・ファーストとの戦い。姉妹が傷つけあう悲しいイベント。「II」

PSⅣはこうなる!!　開発者インタビュー

スタートしたばかりでまだまだ全貌がわからないＰＳⅣだけど、最後に開発スタッフに直接インタビューしてみた。どんな作品に仕上がるか、ここから想像してみよう。

――◎ついにＰＳⅣが発表されましたが、企画のきっかけは何だったのでしょうか？

よしぼん（キャラクターデザインとストーリーを担当、IIでもキャラクターデザインを担当した）◎ちょうど個人的に「やってみたい」と思っていた時期と、会社からの「やってみないか」という話がうまいぐあいに合ったんです。それで内々に一緒にやってくれそうな人に話をして、立ち上げになりました。

――◎Ⅳの世界感はＩからIIIの流れでいうとどの位置になりますか？

よしぼん◎Ｉ、IIに直結しています。IIIは番外編のようなものでしたから、舞台を戻してＩ、IIを色濃く反映させたものにします。Ｉ、IIを歴史として持つ時代という感じですね。ひとつの太陽系の中を、あちこち移動したノリをもう1回やってみようと。それから、いままでのシリーズで謎だった部分や、わからなかったことを解明する話にしたいと考えています。

――◎まとめになるわけですね？

よしぼん◎そうですね。一応、あの世界の話の結論を出すというか、流れを整理するというのも、最初の目的でしたから。初めてプレイするユーザーが楽しめることはもちろん、ＩからIIIまでをやったユーザーには「ああそうだったのか」と感じてもらえるでしょう。

――◎作業的には今、どんな状況ですか？

セガ開発部長◎基本的な方向性が定まったといったところです。もう一回基本システムに戻って、さらに新しいシステムをどのように導入しようかと試行錯誤しています。

――◎シリーズを通すという意味でＲＯＭになるのですか？

よしぼん◎ＲＯＭの予定です。容量はまだ未定ですが。

セガ開発部長◎どのくらいの大きさになるか、まだ見えないんですよ。プログラマーやサウンドクリエーターに参加してもらい、全体のボリュームを把握して、では、このぐらいにしよう、といった作業をしているところです。

――◎最後に「こういうふうにしたい」という意向をお話いただけますか。よしぼん◎ＰＳはＩ～IIIを通してビジュアルで見せるＲＰＧというのが基本でした。Ⅳもそのつもりです。

IIのアニメーションバリバリの戦闘シーンをさらに充実させたいと思います。

ＬＯＣＫＹ☆Ｐ（今回初参加、システムとメッセージ担当）◎クオリティーを高めるためにもがんばります。

Ｌ．Ｃ．（同じく今回初参加、戦闘シーン全般を担当）◎戦闘のパラメータ、計算式、流れ、それから背景の設定を詰める作業をしています。やるべき所は緻密に作ってあって、プレイしたとき「おお！」って思えるものを作りたいです。

ベアナックル2

'92年12月発売予定／ACT／16M

BN2が16Mで、帰ってきた！

あの「ベアナックル」が、前作の実に４倍の容量、16Mになってやってくる。メガドラの16Mソフトとしては、「ランドストーカー」に続く第２弾だ。前作と比べて一番の特色は、その大容量を生かした作りだろう。４Mだった前作に比較すると、プレイヤーキャラが１人増え、しかもキャラの大きさも約1.5倍。前作でも定評のあったキャラの動きにも、さらに磨きがかかり、動きもより滑らかで、プレイヤーキャラの繰り出す技も４人合計して50以上に増えている。そして、面数こそ前作と同じ８ステージだが、これまた大容量を生かし、敵キャラも多彩だ。とくにボスクラスは、20種以上が登場予定という。もちろん、サウンドも１同様、古代祐三が担当。16Mならではのサンプリングを多用したサウンドに期待したい。

とにかく、この「ベアナックル２」。２Ｐ同時プレイや協力技といった、１の長所を受け継ぎながらダイナミックに成長させた快作に仕上げるとのこと。年末のビッグタイトルとして期待したい。



こ、これはどこぞで見たような必殺技。流行に敏感なのもＢＮの特徴!?

斜めスクロールのマップも登場し、ステージに変化を与えている。



ちなみにベアナックル1では

４Ｍとは、思えないほどのデキだったが、今から見るとやはりキャラは小さいめだし、敵のバリエーションも少なかった。



アクセルとアダムの名コンビ。２では、アダムは登場しない。

AXEL



１でもおなじみ、ナイス・ガイ。得意なパンチ攻撃もパワーアップ。



大胆に相手を投げつける、バックドロップも、よりいっそう派手に。

パワーを生かしたパンチ連打がアクセルの真骨頂なのだ。動きのパターンも細かいぞ。

BLAZE



趣味のランバダをボディービルに変えて（ウソ）、たくましくなったブレイズ。



新たに加わった投げ技、ともえ投げ。コスチュームも、あい変わらずセクシー。

こ、これはまたかの有名な…。華麗な技で敵をしとめるブレイズ。髪を上げるしぐさも健在。

MAX



元プロレスラーの新キャラ。１で誘拐された所長の友人という設定だ。



豪快なドロップキックも、キメてくれる。凶悪な顔身体だが、頼りになるヤツだ。

４人のなかで一番デカイ。チョップ攻撃の強烈さは、さすがもとプロレスラーといったとこ。

SAMMY



ローラーブレードをはいて、軽快な動きを見せる子供キャラ。



ちなみに、このサミーは１に登場していたアダムの弟という設定なのだ。

ローラーブレードを使った回転キックが、得意技。キャラの特徴を生かした演出だね。

セガ開発部高見部長に聞く

高見◎セガのゲームというのは一般的に続編がなかなか飛躍できない。１である程度成功しても、２ではそこそこというように、マーケットの期待をよく裏切る（笑）。そのへんを非常に意識しています。仕切直しというか、１をやっていないと、２が面白くないということは、絶対にありません。２から１を見直してもらうこともできる、そんなゲームです。１を作ったときから、この手のゲームは２Ｐができなければと思っていました。ただ容量を考えると、大きなキャラにすることは、動きがもたついてしまうのではないかという不安があったのです。今回は16メガですから約1.5倍のキャラによる２Ｐ協力プレイができるところがウリです。前作では、４メガということで敵が少なくて物足りないという声もありました。そこで我々としては、ステージのバリエーションはもちろん、敵も増やす。それからプレイヤーキャラクターについては、これでもかというパターンを入れ動きをよくしました。キャラの動きだけに、４メガを使ってます。前作と同じ容量だったらこれで終わりですよね。（笑）。とにかく「ベアナックル２」はソニック２同様、起爆力のあるソフトだと思っています。アメリカでは前作が30万本以上でしたし。ＳＦＣのストIIの勢いに押されないような強力なタイトルにしたいです。



「ザ・スーパー忍」や「ミッキーマウス」などの名作を手がけた高見部長に期待!!

気になるあの続きはどうなる？

三国志III	制作進行中	春に出たパソコン版が空前の大ヒットを飛ばしたほどですから、前向きに検討中といえます。発表は内緒です。
ザ・スーパー忍II	制作進行中	価格等は未定ですが、12月発売を予定しています。前作を上回る作品をお届けします。
ラングリッサー2	企画中	ここまで指示されておいて開発しないわけにはいかない義侠心と、巧妙心に誘われ、前向きに精進の毎日です。
LUNAR2	企画中	初作に引き続き、ストーリーは重馬敬氏、イラストは窪岡俊之氏。スタッフの意気込みが感じられる作品ですよ。
ぎゅわんぶらあ自己中心派2	制作進行中	51人のメンツが東京麻雀ランドに大集合！　ストーリーモード、デート麻雀モードが見ものです。期待してね。
レッスルボール2	未　定	本誌読者の再販希望ベスト3に入っている人気ソフトだが、現在のところ続編制作の話はないようだ。(編)
サンダーフォースV	未　定	IVはVを出す前提で制作しましたが、いつ続編を発表するか、またROMかCDかについてはいっさい未定です。
スーパー大戦略2	未　定	某S社で、現代戦の続編をMEGA-CD用に制作中という話です。販売は93年春頃らしいですが……。(事情通)
レンタヒーロー2	未　定	前作は、テーマの割に演出がイマイチだったが、次回作はどうなるか。具体的な話はまだないようだ。(編)
エル・ヴェント2	未　定	とくにＢＥメガ読者の応援が強い作品ですから前向きにご意見を受けとめております。
ソーサリアン2	未　定	噂によれば企画にはあがっているらしい。ただ、どういうソーサリアンになるかは不明。こうご期待。(編)
ゴールデンアックス3	制作進行中	価格は未定ですが、近日登場を予定しています。４人のキャラクターは全員新規のものになります。お楽しみに。
スーパーモナコGPIII	未　定	ゲーム自体ではなく、版権問題が企画を左右するとの噂あり。今度もセナを使うのか、それとも……。(編)
シャイニングフォース2	企画中	大人気作の続編だけに、出さざるをえないだろう。もしかすると、来年には発売されるかも……。(編)

ソニック高橋社長が語るSF2

シャイニング・フォースが発売されてから半年がすぎようとしています。評判のほうも、まずは良かったのでひと安心…しているわけにもいかず、㈱ソニック一同忙しい日々を送っているところです。今現在、不肖ボクとフォースのメインプログラマー田口、システムおよびトークの小寺、ディレクションに高橋といった企画・開発スタッフに、外部の大物を迎えて、1本企てているところです。もうしばらくしたら詳しいタイトルが発表できると思います。このメンバーですから期待して待っててください。



㈱ソニックも設立されて一年がすぎた。さらに面白いゲームを開発するために、後進の育成にも励んでいる高橋社長。

そしてメガドライブは続く…

今回の特集はいかがだっただろうか？　第1弾が結構よかったりすると、その続編をプレイしたくなるのが人情というもの。そうしたソフトをずらりと並べてみたが、だいたい70％ぐらいの確率で続編が企画されるようだ。

ところで、海外の提携誌から入った情報によると、CD-ROM版で「ストライダー飛竜」が開発中との。真相はそのうち明らかにしたいが、こうした続編ものではないが完全版(MEGA-CD版「ファイナルファイトMEGA-CD(仮)」のように)もメガドライブの今後展開に大きな役割をはたしそうだ。

ともあれ、今秋以降のメガドライブに期待しようではないか。



特別企画

GAME ARTS & STUDIO ALEX

LUNAR 座談会だ!!

そしてLUNAR2は!?



LUNAR関連記事連続掲載1年+1カ月記念

MEGA-CD本体と同時に発表された「LUNAR」。BEメガにとっても1年あまり紹介し続けた、感慨深い作品だ。スタッフに集まってもらい「LUNAR」を振り返り、そして〝2〟の話を聞いてみた!

今だから、いえる LUNARあれこれ

――今日はゲームアーツとスタジオアレックスのみなさんに集まっていただいたんですが、まずはじめに「LUNAR」の立ち上げた、とっかかりというのは？

重馬　富さんが、ちょうど仕事がなかったときだったんですが、RPGを作りたいといってきたんです。しかも、コンシューマーで。

宮路　それで、たまたまゲームアーツでやりましょうということになったんです。

富　やはり、信用できるゲームを作ったところじゃないとという気がしたんです。昔からゲームアーツさんのゲームは見てました。硬派だし、手は抜かないし、納期遅らしてでも完成度上げるし（笑）。ファンとして好きでしたよ。実際に内部に入ってみてこんなにつらいとは思わなかった（笑）。

――最初のイメージと完成したものとは、かなり違いますか？

富　初期のプロットからは、大分違ったものとなりましたが、よくなったと自負しておりますが、いかがですか重馬さん。

重馬　うん、そうですね。

富　最初の形態は、飛行船と100隻の帆船と移動する10台の機械城と魔法集団、そして蒸気機関のロケットが、飛び回る〝宇宙大戦争〟みたいな感じだったんです。とにかく全部動かして派手にするつもりでした。ルーナが歌を歌うと100隻の帆船が全部沈んでしまうとか。

重馬　最初の頃はスチームパンク色が、もっと前面に出ていたと思います。

富　スチームパンクというより、戦塵を越えていく若人の努力という感じじゃないですか。

重馬　うーん。ちょっと口でいうのは恥ずかしいけど。

――「LUNAR」ってけっこう、のほほんとしてて、さわやかな感じに仕上がっていましたが、もっとハードな感じだったんですか？

富　あの作風は、そのままなんですが、そういう雰囲気の中で、ドラマとして展開していくという感じだったんです。だっておかしいじゃないですか、ファンタジーの主人公が、目をとんがらして息まいているの。のほほんとした雰囲気の中で、派手にやりたかった。

――つくづく「LUNAR」のキャラクターは個性的でしたよね。

富　わりかし、自分たちと近い身の回りにいるような人がいっぱい出てますから。

火野　ラムスが、もっとも有言実行で、一番やることやったのはラムスだったと思うんですが。

重馬　そんなかっこいいもんじゃなくてラムスの場合は、自分にこういう能力があるからこういうことをしようと計画するんじゃなくて、たまたまやりたいことがあったから、やったという感じ。でも、それが本当なんだと思う。

富　僕と重馬さんは、ラムスタイプなんですよ。とにかく、いろいろな人にやろうぜ、やろうぜとけしかけて、みんなをひどい目に会わせる。でも結果的にうまくいったので許してもらっちゃう(笑)。もし、できなかったら袋だたきに会うという、ぎりぎりのラインで僕と重馬さんは生きていますね(笑)。

重馬　いきなり本質をつく発言。

富　アレスタイプはいないですね。

重馬　彼は無色透明ですから。

宮路　ミアは？

重馬　井上喜久子さん(笑)。誰というわけではないけどいますよね、なにもかも1人で背負っている子って。キャラに関しては、窪岡さんの絵がとてもよかったですね。顔の表情とかも描いてもらったんです。ジェシカとかは、キリーを思い浮かべている表情なんかを見

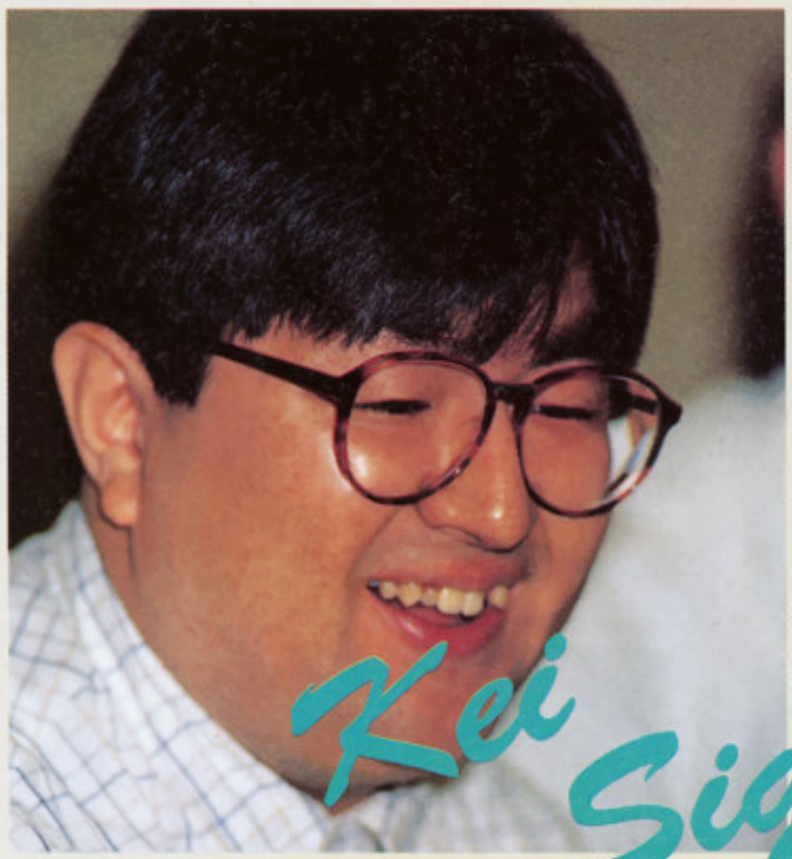


宮路 洋一

ご存知、㈱ゲームアーツの代表取締役社長。「LUNAR」では、プロデューサーといった役どころ。「LUNAR」でもゲームに対する相変わらずの厳しい目で、完成度の高い作品に仕上げた。

Youichi Miyaji

重馬 敬



スタジオ アレックス所属。本業は、小説版「サイレントメビウス」などを著した小説家。「LUNAR」では、もちろんシナリオを担当。「LUNAR」の世界の基調には、重馬氏の個性がにじみ出ているような気がする。

Kei Sigema

富 一成



スタジオ アレックス所属。「LUNAR」の押しも押されぬチーフプログラマー兼監督。じつは、あの名作「夢幻の心臓」や「スタートレーダー」を作った知る人ぞ知る名プログラマーなのだ。

Kazunari Tomi

て「なんだオマエってこういうやつだったんじゃん」という感じで、キャラ作りの面で非常に助かりました。

火野 窪岡さんの表情集は、本当にイメージがつかみやすくて助かりました。僕は途中から参加したのですが、あれを見てイメージがポンと伝わってきましたね。

――7月号の付録にも載ってたやつですね。キャラのイメージは、かなり早くから固まっていたのですか？

重馬 キャラが固まるのは早かったですね。

LUNARを総決算すると!?

――「LUNAR」を作っていて苦労した点や印象に残ったことを一言ずつお願いしたいのですが。

富 最初のうちは、プログラマーが不足で、それが解消されると、こんどはアイデアを実現するためのマンパワーが足りなくなってきて、さらに音のほうを新たに入れたいという欲求が出てきて2～3新たに音をとってもらったんです。欲求不満のかたまりという感じがあります。だから今度やるときには音楽のスタッフにも最初から最後までつきあってもらって作りたい。それとプログラムについては、ゲームデザインをしてからプログラムをしようと（爆笑）。

火野 でも、プログラマーではない僕から見た感覚では、富さんの頭の中にあるゲームデザインを実現するためにプログラムがあるという感じがしましたけれど。

赤司 富さんのやり方を見ていて、いくらでも時間をあげたくなる。究極の富さんのゲームというのをぜひ見てみたい。

――重馬さんは、どうですか？

重馬 シナリオを考えている時間が少なかった。1年半の実作業を考えるとシナリオ以外でもやらなければならないことが山ほどあったのがつらかったですね。

富 重馬さんは、単にシナリオといっていますが、シナリオを巡るすべてのことをやっていたんですよね。このシナリオを実現するためにはこのマップが必要であるとか、そういう発注作業もしてました。文章だけ書いていたわけではありませんから。

――宮路さんはどうですか？

宮路 僕がつらいわけないじゃないですか（笑）。

富 宮路さんには苦労かけました。

重馬 発売日が、延びて何回もあやまりにいったじゃないですか。

上坂 長かったなあと。ソフト作りで、初めて身体を壊すという体験もしたし、いろいろ経験させてもらいました。

宮路 でもMEGA-CDのハードも、いくらか動いたしね。

火野 僕は、重馬さんと富さんがいて、すでにレールが敷かれていたのですごくやりやすかった。僕は、やりたい放題やらせてもらったという感じですね。

赤司 僕は作業しているうちに、こんなことやったらカッコイイと思ったことがどんどん実現できたのが楽しかった。ビジュアルのラフを描いたら鈴木さんが、それを実現してくれたり。感謝してます。

――ところで、ユーザーの反響をどう感じてますか？

宮路 アンケートハガキが、1日100枚ぐらいは来る。僕は、アンケートハガキを全部読むことにしているんですが、「LUNAR」だけは読み切れない。こんなことは初めてです。だいたい意見は、まとまっていて、〝面白かった〟〝CDらしい演出には、もう少し気を配ってほしかった〟〝次回作に期待する〟の3点セットですね。

富 「LUNAR」は、ちょっとおとなしい、もうちょっと派手にしてほしいという希望がありますね。たしかにそうかもしれない。

重馬 天外IIと比べてる人がいて、色でイメージするなら天外IIは、赤で緑で金色で派手。「LUNAR」は、蒼で白でさわやかというのがあって。確かにそのとおりだと思いました。最初から主人公に人殺しをさせたくないなと思ってたんです。少年が旅に出るのに人殺しをするのは、やだなあというのがあった。それが全体の雰囲気を決めちゃったんだと思います。

――CD-ROM時代のRPG像みたいことについてどう思いますか？

富 「LUNAR」だけについていえば、絵はCDになれば必ず他のメーカーも充実させてくるだろうと思っていました。だから「LUNAR」の場合、音を主体のゲームにしようと考えたんです。主題も、歌とか琴とかに関係のあることにして、機械が出てきたら歯車の音も出すようにしようというふうに考えてました。

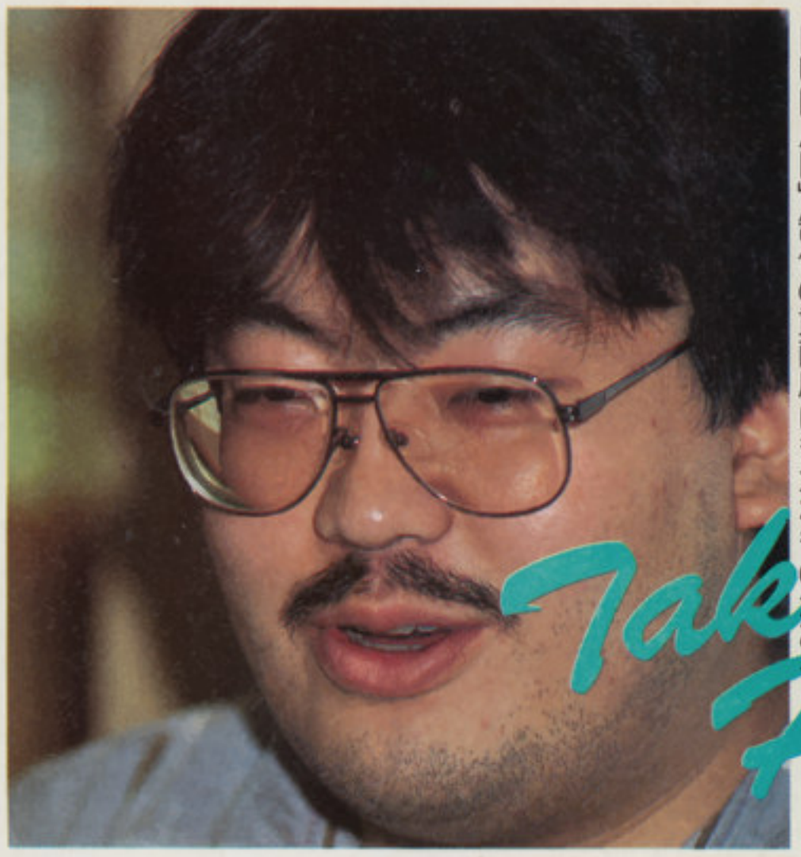
赤司 メリビアに入港するときの鐘の音なんか、よかったですよね。

富 あれは気に入ってます。音の密度は、非常に高いです。絵を一枚入れるより音を1秒流したほうが情報量として高い。音にはもっと力を入れて行きたいですね。

――大容量ということで、シナリオの量も膨大だったと思いますが。

重馬 あれは、富さんにだまされたんです（笑）。最初シナリオを書いたときに少ないといわれ、いざ上がったら多すぎるといわれた。実はサバを読まれていたわけです。でもやって、よかったと思います。

宮路 でもROMカートリッジじ



火野 峻志

スタジオ アレックス所属。「LUNAR」のメインシナリオライター。メールゲーム「蓬萊学園」のアシスタントマスターなどもしている。RPGに対する造詣は深く「LUNAR」制作の貢献度は多大なものがある。

Takasi Hino

スタジオ入らなかったね。

富 MEGA-CDでなければだめ。ほかのCDでは入らなかった。

火野 ぜったい人が見ないようなむだなところに、いいセリフがあるんですよ。牢屋のところとか…。

そしてLUNAR2はどうなる!?

――このへんで「LUNAR2」のことをうかがいたいんですが。

宮路 2はまだ、決まっていないといえば全然決まっていませんね。

重馬 井上喜久子さんをもっと出したい。美人の声優さんをもっと出したい（笑）。

富 ヴェーンのような浮遊都市が7つぐらい空を飛んで、100隻のメルの艦隊がローレライの歌に沈められる（笑）。『ベン・ハー』みたいなスペクタクル。

重馬 僕は前からいってるけど『リボンの騎士』のように少女と少年の内面が揺れ動く話でいきたい。

宮路 窪岡さんは女子魔法学園ものを作りたいとかいってたね。

火野 善意に解釈すると1は華やかさがたりなかったということですかね（笑）。僕は謎の少女を出したい。これにはこだわってるんです。それと漠然とした話ならRPGのRPGたる部分である先がみたいというドキドキする感覚を出したいなと思います。

富 1を作ってて思ってたんですけど、ストーリーがゲームを引っ張ってた部分がすごく大きい。システムやビジュアル、戦闘でも引っ張る予定だったですが、そのへんを、もう少し伸ばしたいですね。

上坂 ××のナルを出してほしい。

火野 それオフレコですよ。

宮路 ストーリーは、いろいろ皆さん考えているみたいなんですがプロデューサーの立場からいえば、予算を倍にしてでも、やりたいことをやってしまおうかなと。声優は、1は4人でしたが、2ではかなり増やしますよ。ほんとは、全部音声対応のRPGを作りたい。世界初めてだと思うし。

富 それは無謀でしょう（笑）。世界初でも面白いかどうかは別。

宮路 主要キャラの人間は、きちっとしゃべったほうがいいと思うんですよ。全部音声対応という無謀なことはやらないと思いますが。

――それでは、最後に一言。

上坂 読者のみなさん、長い間応援していただきありがとうございました。これからもがんばります。

富 僕はゲームを作っているうえで、完成したゲームは振り返らないような方針をもっています。「LUNAR」は、終りました。次から始まるのは「LUNAR2」という別のタイトルのゲームです。まったく違います。そこのところよろしく、お願いします。

重馬 とりあえず、嫁さんがほしいので募集中ということでよろしくお願いします（笑）。



赤司 俊雄

スタジオ アレックス所属。ビジュアルやサウンドなどの演出関係を手掛ける。ゲーム中でセンスのいい小技もいろいろキメてくれた。GAの内田専務とともに雑誌関係の広報も行う。本誌もお世話になりました。

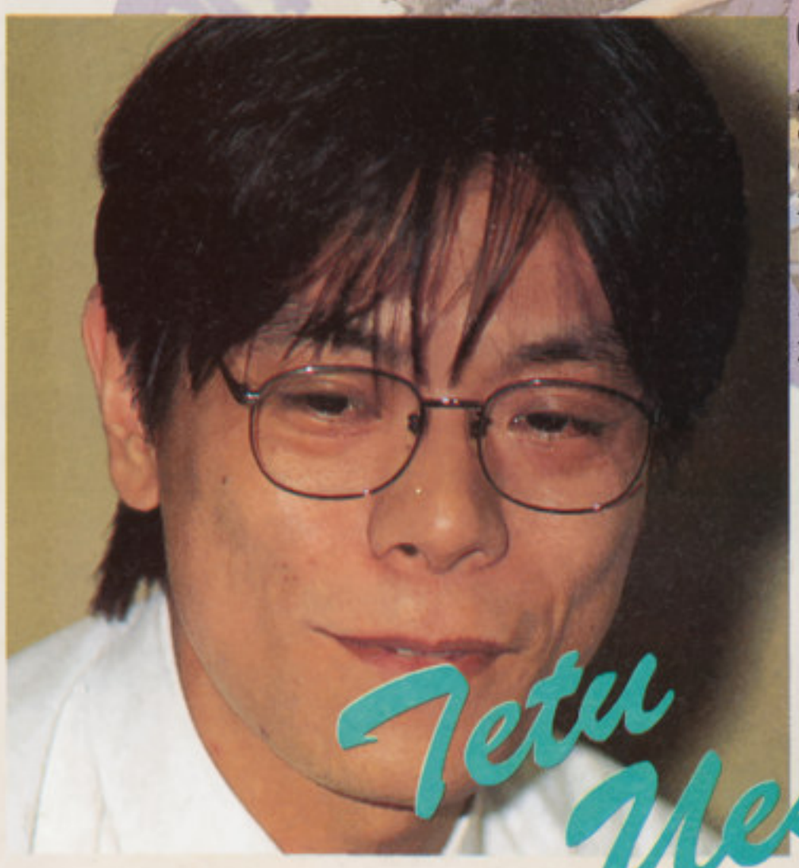
Tosio Akasi

火野 とりあえず「LUNAR2」動いてます！ MEGA-CDを買って1をプレイし、2に期待してください。

赤司 「LUNAR2」でも、熱く燃えるドラマをきっちり乗っけたいと思います。あと読者の方が1で感じられた不満は僕ら自信が感じている不満といっしょだと思うんです。その不満を解消した2を作りますのでよろしくお願いします。

宮路 僕は、逆にいうと1の不満を送ってほしいですね。いままでのRPGの不満なども含めて。とにかく、2で燃えつきるという姿勢で臨んでいきます。2にしても1で我々が語りきっていて満足していれば、2も作らなかったと思いますし。今日集まった人間にしても、1でここまでやれたのに次はというわだかまりがあるからだと思うんです。このわだかまりをぶつけるというのが2の姿だと思ってます。

〈END〉



上坂 哲

BEメガでも、おなじみの上坂さん。本人いわく、「社長が、プロデューサーならコ・プロデューサー的な存在。ゲームアーツ・サイドでの制作現場の実質的な責任者といったところでしょうか。

Tetu Uesaka

てなわけで、LUNAR感想文募集！

宮路社長がいっていたように「LUNAR」に関する不満や感想を募集する。応募された感想文は必ずスタッフに届けるし本誌でもフォローしたい。BEメガ「LUNAR」感想文係まで！

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足先に紹介します

P107……ダークウィザード
P110……アフターバーナーⅢ
P111……マイトアンドマジックⅢ
P111……AYA
P112……サンダーストームFX
P115……電忍アレスタ
P116……ライズ オブ ザ ドラゴン
P118……ブライ八玉の勇士伝説
P120……モンキー・アイランド
P121……ウルフチャイルド
P122……天舞メガCDスペシャル
P122……アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
P123 PRESENCEノスタルジアⅡ
P123…カプコンのクイズ殿様の野望
P124……スイッチ
P127……アルスラーン戦記
P128……ブラックホールアサルト

ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士～

完成まであとわずか！　しばし待て!!

セガ／10月下旬発売予定／6,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ　70%　1人プレイのみ

今月のダークウィザードはCD-ROMならではのゴージャスなオープニングデモからどぉーんと大紹介、しかと見よ！

闇の魔導士ヴェロネーゼの復活…



300年前、「闇の宝珠」によって封印された暗黒神アーリマンは1人の老いた魔導士、ヴェロネーゼによって護られていた。

ヴェロネーゼは不死の術を操るという大魔導士ギリアムの一番弟子である。彼は封じられし邪術に手を染めたために師、ギリアムの怒りを買い、こうした苦行を強いられていたのだった。

ヴェロネーゼはギリアムに不死の術をかけられ、封印された暗黒の島ヴィオスディアで永遠に「闇の宝珠」を守護することを命じられたのだ。死ぬことすらできない時の無限地獄のなかで、ヴェロネーゼの心には人間すべてに対する憎悪が芽生えていった。



暗黒の島ヴィオスディア

300年をかけて島の封印を解いたヴェロネーゼは、島の奥深くに眠る暗黒の力を得て闇の大魔導士として復活を遂げた。

ヴェロネーゼの野望は「闇の宝珠」の封印を解き、世界を再び暗黒神アーリマンの支配する闇に塗りかえることだ。はじめに彼らは自らの肋骨から魔軍の四天王を産み出した。

聖王ウェンリーク8世率いる正規軍は、魔軍の圧倒的な戦力によって敗走に敗走を重ね、最果ての地クェンティンに追い詰められていた。世界はいよいよ暗黒の闇につつまれようとしている。

かくして闇の魔導士ヴェロネーゼの復讐劇がはじまったのである。



ヴェロネーゼの肋骨から生まれた魔軍四天王。魔軍を直接指揮する。

4人の主人公 それぞれの出発(たびだち)

「ダークウィザード」では、善悪男女4人のキャラクターの中から主人公を選んでプレイできるのはすでにお伝えしたとおりだ。

主人公を選ぶとアニメーションが始まる。ここでは、それぞれのキャラクターがどのような経緯で聖王となったのかが説明される。



ウェンリーク9世

父の聖王ウェンリーク8世が魔軍の刃の前に倒れたために、正当なる後継者として聖王を襲名した。しかし、婚礼の最中、魔軍の襲撃を受けたウェンリーク9世は、彼をかばったヘレーヌ王女をも失ってしまう。愛する者を次々に奪われた9世は復讐の念を胸に、魔軍へ戦いを挑むのだった。





アモン

ヴェロネーゼの闇の力は魔物の活動をも活発にしていた。世界征服を企(たくら)む吸血鬼アモンはある夜、聖王ウェンリーク8世を暗殺し、その姿を借りて聖王になりすました。アモンの最終目的は、ヴェロネーゼを倒し自らが世界の支配者になることである。しかし、従者であるニールとナナは自分たちの主人が吸血鬼であることをまだ知らない。しかも、ニールは名うてのヴァンパイア・ハンターであるのだ。

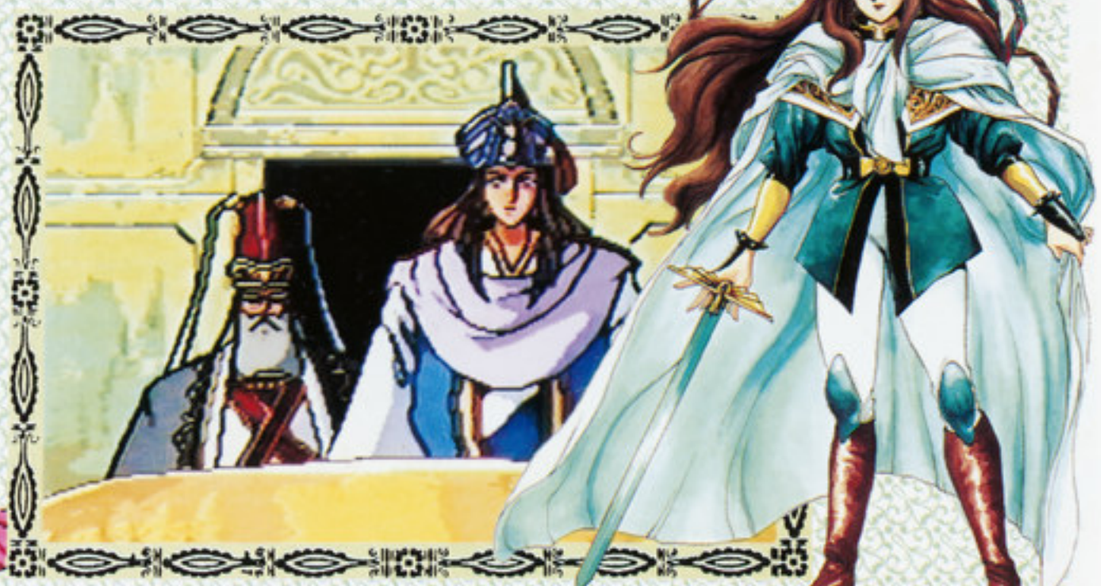


シオン

魔軍に対する最後の砦(とりで)であるクエンティン城。そこの第二騎士団の団長を務(つと)めるのがクェンティン最強の騎士、シオンだ。彼女は、生前の聖王ウェンリーク8世が最も信頼を寄せていた聖騎士でもある。

魔の軍勢との戦いのさなか、ウェンリーク8世は無念の内にその生涯を終えた。そして、遺言によって聖王の称号を受け継いだのがシオンであった。彼女は打倒ヴェロネーゼを前聖王に誓う。





イメルダ

聖王ウェンリーク8世に妹を殺されたと思い込んだ魔導士イメルダ。その復讐のために彼女は闇の魔力を身につけ聖王を暗殺するが、それは闇の魔導士ヴェロネーゼの策略であった。自分が利用されていたと気がついたとき、彼女は自らが聖王となり、本当の敵ヴェロネーゼを討つために魔の軍勢に戦いを挑むのだった。



物語はクェンティンの町から始まる

物語の始まりは、正規軍が追い詰められた最果ての地クェンティンである。

ゲームはまず一般的なＲＰＧのように町の中を探索することから始まる。クェンティンの町では、酒場、道具屋、長老の家、広場などに立ち寄り、町の人から情報を聞き出したり必要なアイテムを買い集め、きたるべき魔軍との戦いに備えるのだ。

操作方法はウィンドウに現れた場所やコマンドの表示をカーソルを使って選択していくという「ウィザードリィ」方式。もちろんＣＤならではの豊かなグラフィックも見物だ。



町の人々との会話の中には、後々のヴェロネーゼ軍との戦いのヒントが隠されていることもあるようだ。ゲームが進み、魔軍の支配から町を解放することに成功したら、買い物ばかりに夢中にならないで、情報収集を忘れないようにすること。

魔の軍団との戦い

魔軍と戦うためには戦力が必要である。プレイヤーが使えるユニットはヒューマン、エルフ、ドワーフなどのヒューマノイドタイプと、スケルトン、ドラゴンなどのモンスターの２タイプだ。戦力の補充はヒューマノイドならお金で雇用し、モンスターなら魔法によって召喚することになる。ユニットには聖王の属性によって契約できないものもある。





ヒューマノイドの場合。種族によって特徴がある。



モンスターは特性をよく見極めて召喚しよう。

楽しみなユニットのレベルアップ

ユニットは戦いの経験を積むことによって、より強力なユニットにレベルアップする。また、ヒューマノイド系ユニットはレベルアップする際に僧侶や魔法使いなどにクラスチェンジ（転職）もできるようになっている。



戦いは続く…

このゲームではひとつの城を攻略するルートは複数存在する。つまり、敵の城へ攻め込んでいる最中に留守にしていた味方の城が敵の攻撃を受けて陥落してしまうこともあるのだ。そうさせないために、他の城を攻めるときは敵軍の侵攻可能な城にはある程度の守備隊を残しておかなければならない。そして攻撃隊はその守備隊が敵の攻撃に持ちこたえている間に戦闘を終え、帰還しなければならないのだ（守備隊を派遣しなかった城は無条件で敵に占領されてしまう）。すなわち、持てる兵力の大部分を攻撃部隊に投入しようとするなら、少ない守備隊が持ちこたえられる短期間のうちに戦闘を終わらせなければならず、長い期間戦おうと思ったらそのぶん攻撃隊の戦力を守備隊に回さなければならないのだ。

戦闘が終わると戦略画面となり、情報の収集や部隊の整備や補充を行い、次の戦闘に備えることになる。



戦略画面のコマンドである。ここで自軍の戦力を整備し、戦略を考えるのだ。ここでセーブもできる。



戦略マップ。次に侵攻する場所を決める。自軍の城と魔軍の城はシンボルによって区別されている。



攻撃部隊が予定のターン数で帰還できなかったときは、その城は敵軍の手に渡ってしまう。



自軍が勝ち、魔軍が敗走していく際に敵の直属の四天王が残していく捨てゼリフ。古風なのが泣かせます。

アフターバーナーIII

単なる業務用の移植作品じゃないぞ

ＣＳＫ総合研究所／11月20日発売予定／8,400円／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

緊急特報！　「アフターバーナーⅢ」の発売が、急きょ11月に延期されてしまったというのだ。延期になったその真相とは？

地上面での攻防も楽しみのひとつ！

映画「トップガン」を観たことがある人なら、高度１万メートルの上空で繰り広げられるドッグファイトがどんなにエキサイティングなものなのかは、すぐに想像できるだろう。同じように「ファイヤーフォックス」は、地上スレスレの攻防戦を疑似的に体験することができる映画だった(観たことあるよね?)。

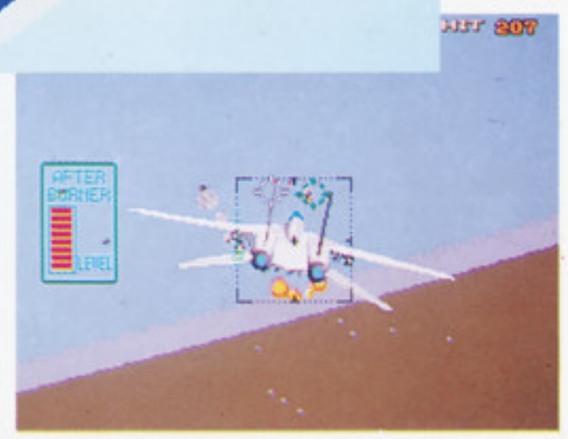
「アフターバーナーIII（以下ＡＢIII）」は、通常の空中戦と地上戦、この２つを両方楽しめるような作りになっているのだ。ステージ5と14に設けられた地上面の迫力は、まさに「ファイヤーフォックス」のノリ。敵基地内の通信塔や戦車をバリバリ破壊していく爽快感は、このゲームならでは。破壊こそ美学だ！



至近距離からの攻撃！　戦車（高射砲）攻略は基本的に速攻重視。当たり前か。



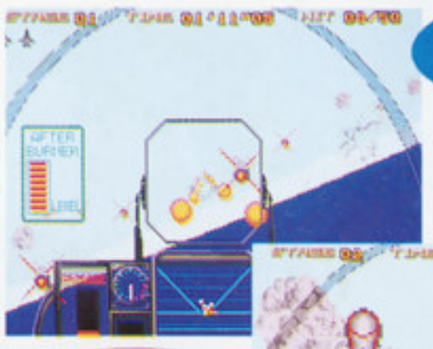
敵機からのミサイル攻撃をロール（機体回転）で避けろ！連続攻撃を避けるのは大変だ。



後ろから敵機に狙われている最中は、コックピット内から機体の後方に視線が移る。

発売は延びたけどそのぶん内容充実!!

今月は、ちょっと残念なニュースをお伝えしなければならない。８月下旬に発売される予定で開発が進められていた「アフターバーナーIII」なんだけど、開発を行っているＣＲＩがより完成度の高い作品にするため、急きょ発売を11月に延期したと発表したのだ！　ガーン。ゲームのほうはすでにある程度遊べるバージョンになっていたというのに……。これは、おもにグラフィック関係に手直しが入るため。11月に期待しよう！



アーケード

セガの本家「アフターバーナー」に準ずるモード。攻撃しまくり。



エキスパート

アーケードモードでは満足できない上級者のためのモードだ。



チュートリアル

セガの業務用体感ゲーム「ストライクイーグル」を移植したモード。



コンペティション

タイムトライアルなどの変則的な遊び方ができるモードだ。

ＣＲＩに聞け!!

先月のＢＥメガ８月号で、ＣＲＩの開発スタッフに突撃インタビューを敢行したことを覚えてるかな？　そのときのこぼれ話を紹介しよう。

――ＢＧＭのうち一番驚いたのは、ネームエントリーのときの曲でした。あのＢＧＭは？

鯨井「ああ、あのハウスっぽい曲ですか。今



ウワサのネームエントリー画面。ここで流れるＢＧＭがハウスラップふうでヨイ。

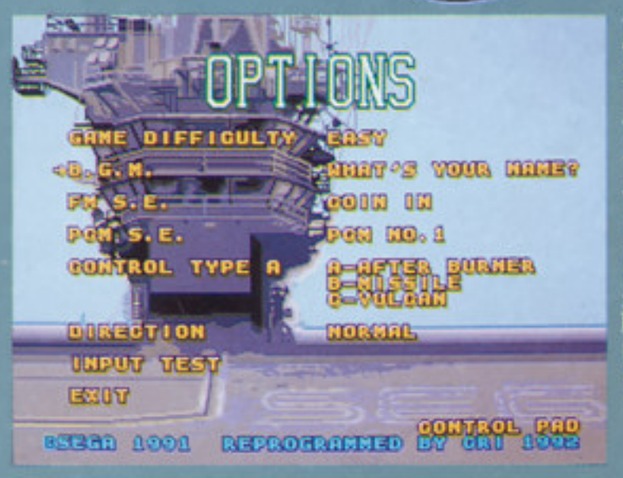
BGMにも注目してほしい！

番外編

までのシューティングって、激しい曲が多いですよね。そこで今回は曲のクオリティを重視するということで、あえて趣向を凝らした作りにしてみたんです。今回のアレンジもＪＡＬのＣＦ曲を作ったスタジオ・ミュージシャンにお願いしてるんです」

開発中の「ＡＢIII」をプレイして一番印象的なのは、ゲーム中流れているオリジナルＢＧＭだ。ＡＢといえば普通エレキがギンギン鳴っているアップテンポなＢＧＭを想像すると思うけど、MEGA-CD版はハウスあり、イージーリスニング(？)ありといったバラエティーあふれる構成になっている。その理由をプログラム担当の鯨井さんに聞いてみた。

――MEGA-CD版はオリジナルのＢＧＭが



タイトル画面でオプションを選択するとサウンドテストでＢＧＭが聴けるぞ。

使われているようですが、これはなぜですか？

鯨井「BGMに関しては、FM-TOWNS版でオリジナルにしたときも賛否両論あったんです。でも、MEGA-CDというハードは音楽用ＣＤが聴けますよね。せっかくＣＤなんだから、この音を生かさない手はないと思ったわけです。メロディーラインは多少残ってますけど」。

© SEGA 1991 REPROGRAMMED BY CRI 1992.

AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズVol.3

FM-TOWNSの超人気シリーズ MEGA-CD版発売決定!

データウエスト／発売日未定／価格未定／VCS／CD-ROM

完成度ゲージ 40% 1人プレイのみ

データウエストの噂の新タイトルは、CD-ROMに革命をもたらした、あの「ＡＹＡ」だった。さっそく第一報をお伝えしよう。

人の心に潜入するサイコアナリスト、彼を待つ依頼とは…!?

「メリーゴーランド」は残念ながら発売が延びてしまったが、その代わりに新作「ＡＹＡ」が発表された。この「ＡＹＡ」はデータウエストのシリーズの１つである、サイキック・ディテクティヴシリーズの１作品なのだ。

サイキック・ディテクテイヴシリーズとは、第４のユニットシリーズとは、また違った方向性をもったシリーズだ。主人公は探偵の降矢木和哉は、人の〝こころ〟の中に潜入する能力をもつサイコ・アナリストと呼ばれている。パソコン版でも、これら一連のシリーズはすべて、ストーリーや雰囲気に独特のものがあり、これまでにない衝撃を与えてくれた。それがついにMEGA-CDに登場するのだ。もちろんDAPS搭載。こいつは期待の１本だ。

当然DAPS搭載なのだ!!





今回のストーリーは降矢木のもとに同業者の桐生五郎が訪ねてきたところから始まる。はたしてその依頼とは?



降矢木には恋人の梨絵香がいる。一仕事を終え、彼女の家を訪ねるのだが、彼女はいなかった……。

マイト アンド マジックⅢ

ジェネシスでおなじみMMシリーズの最新作

CSK総合研究所／来春発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 10% 1人プレイのみ

ＲＰＧファン待望の３Ｄダンジョンタイプの「マイト アンド マジックⅢ」がMEGA-CDに登場。今回はIBM PC版の紹介だ。

海外の大作RPG「MMⅢ」がMEGA-CDに登場する!!

ジェネシスや国内、海外の各種パソコン版で人気のＲＰＧ「マイト アンド マジック」の第３弾がMEGA-CDに移植される。

もともとこのゲームはＡＶ(AUDIO&VISUALの略ね)効果が凝っている。決して強力な性能を持っているとはいえないIBM PC版のオープニングで、しっかりアニメーション&音声合成が入っていた、というすごいゲームなのだ。はたして、MEGA-CDへはこのグラフィックとサウンドがそのまま移植されるのだろうか。グラフィックに関しては、かなりズゴい仕上がりになるのは間違いなさそうだぞ。

もちろんゲーム自体の内容も抜群。豊富な謎、広大なフィールドとＲＰＧの王道となる超大作に仕上がるのを期待しよう。

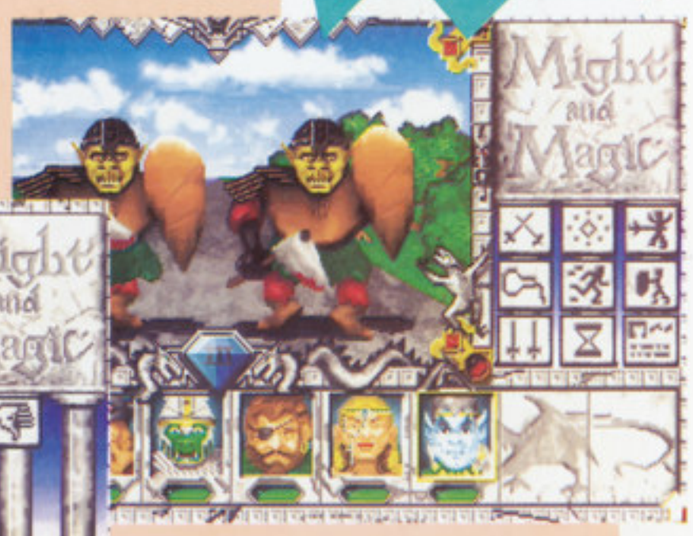


最初の街がココ。悪党シェルテムの陰謀を暴くため冒険の旅が、今始まるのだ。



街の中にある武器屋。この主人もじつはアニメーションしている。どうMEGA-CDで再現されるか。

このグラフィックがMEGA-CDで実現!!



街の外に一歩踏み出すと登場するゴブリン２匹。凶悪そうに見えるがじつはそんなに強くない。

※画面写真はすべてIBM PC版。

©NEW WORLD COMPUTING.

サンダーストームFX

これで納得、MEGA-CD

ウルフ・チーム／8月28日発売予定／7,800円／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

今月はステージ4から5の名場面を大紹介。また、驚異の大迫力サウンド、バイノーラルの実体にも迫ってみたぞ！

LDソフト









かつて、アーケード野郎やレーザーディスクゲーマーたちを熱くさせたこのゲーム。このソフトをプレイしていると時代の流れを感じてしまうのは、私だけではあるまい。こんな、化け物ソフトをリアルタイムで遊べるなんて、しあわせでっせー！

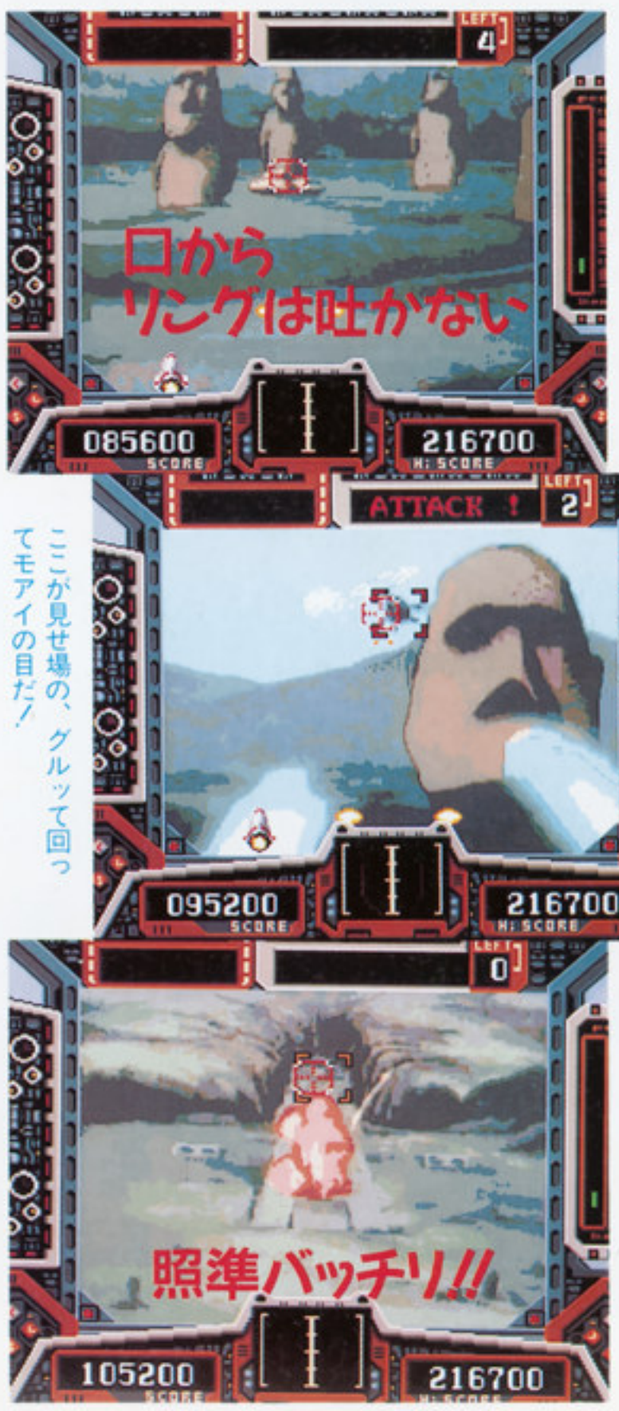
EASTER ISLAND

イースター島での戦い モアイ像は壊しちゃイヤ!!

先月紹介した、軍艦ステージを越えるとそこは、モアイで有名なコナミ。いや、違った、イースター島です。序盤戦はイースター島上空の空中戦である。ここを難なくクリアすると、いよいよモアイステージへ突入。ここの見せ場は何といっても、モアイ像の周りをグルッと回るところ。ヘッドホンをしてプレイすることをお勧めする。モアイ像を越えたら最終砲台を撃って、ここのステージはクリアです。



まずは、イースター島上空での空中戦だ。次々に迫りくる敵の迎撃機を撃破するべし。ここは連射パッドを使用して楽に勝ちたいところ。照準から目を離すなよ！



モアイ像は、ただの遺跡。攻撃はしてきませんので、あしからず。

ここが見せ場の、グルッて回ってモアイの目だ！

ここを撃破するとステージクリア！意外と短いステージなの。

ポイントはココだ

矢印にはしたがいましょう

このステージは、他のステージに比べて比較的、短い構成になっているので、ポイントは意外と少ない。その中で、強いてあげるとすると、空中戦からイースター島内陸部へ移る間の場面。狭い岸壁を通過することになるのだが、ここで見落としがちなのが、方向を示してくれる矢印。うっかりして岩肌にドッカーン、なんてことがないようにしましょうね。



道が狭いといってもこのゲームの場合はあまり関係ないのだけれど……。

FOREST

森林地帯の秘密基地を撃破せよ!

イースター島で、モアイ像の迫力に酔いしれた後はこのステージである。ここの流れとしては、森林を抜けて渓谷(けいこく)を通り、そして敵秘密基地内へ潜入。秘密基地を撃破してステージクリアといったぐあいだ。このステージの見せ場は、何といっても秘密基地を発見したあたりの場面から。狭い基地内を敵の砲台を壊しつつ進むのだが、ここがもう、大迫力!迫りくる壁がなんともいえずリアルだぞ。そのほかにも、森林地帯の対戦車戦や渓谷での空中戦など、飽きさせないぞ!



渓谷を抜けると前方に敵の基地が見えてくる。



まずは敵迎撃機との空中戦をご覧ください。



渓谷の岩をくり抜いて建造した敵の基地だ。ド迫力!



森林内では、突然、戦車が出てくるので気をつけること。



基地内ではなにやら方向を示してくれる矢印なども。

ポイントはココだ

3機編隊に要注意!

このステージのポイントは、ステージ冒頭にいきなりおとずれる。森林内に突入させじと、敵の迎撃機3機編隊がキミを襲(おそ)う。出現位置を暗記して素早く照準を合わせる努力をしよう。また、森林内での敵戦車の出現パターンも、絶対に暗記すること。対空用と対地用のボタンを押し間違えやすいので、それも要注意だ。



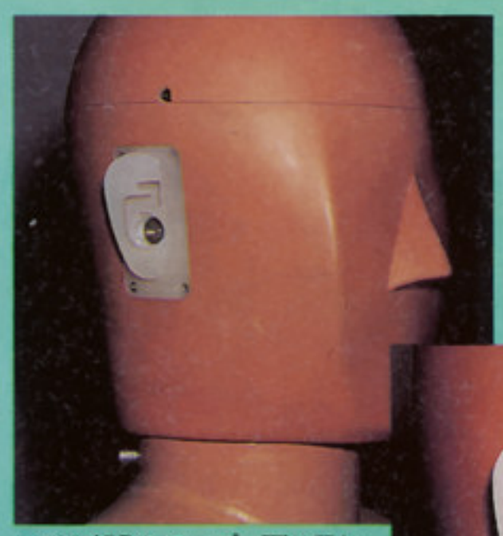
ごらんのように3機編隊が速攻を仕掛けてくる。序盤だからといって、油断しているとやられるぞ。



忘れちゃいけない3次元立体音響、バイノーラルサウンド

以前にも紹介したとおり、「サンダーストームFX」には、バイノーラルサウンドが採用されている。この方式は音源の方向や距離が3次元的に生々しく再生されるのが特徴だ。実際のゲームでいえば、爆発音や敵機のエンジン音などが、画面に合わせて近づいたり遠ざかったりと非常にリアルに迫ってくる。バイノーラルサウンドを作成するには、ダミーヘッドと呼ばれる人間の頭部を模したものにマイクを装着して録音する方法とコンピュータを使って計算して作る方法がある。サンダーストームの場合はこの2つの方法を組み合わせて作られている。サンダーストームのバイノーラルはヘッドホン用に作られているので、ぜひヘッドホンで楽しんでほしい。


今回、サンダーストームのバイノーラルサウンドを作成した日東紡音響エンジニアリングのスタジオ。スピーカーで再生するバイノーラルサウンドもある。


これが、ダミーヘッド。耳にマイクが装着されている。


マイク部分のアップ。耳と同じ間隔につけられたマイクや頭部の形によって実際の人間の耳に聞こえる状態に近い録音が可能。

ROME

古めかしい街の上空でバリバリの近代戦

ステージ6はローマの古い町並みが舞台だ。風化して黄土色になった建物が、とてもキレイに再現されているぞ。とくに、山の緑とのコントラストは最高だ……などと、のんきにグラフィックの美しさの説明をしている暇(ひま)はない。ステージ5まではわりとスンナリ進めた人も、このステージでは相当苦労するハズだからだ。今までにはなかった高等な操作テクニックが要求されるので（くわしくは右のカコミ参照)、気を引きしめてプレイしよう。



前半の難所、上空戦。何度かプレイしてパターンを覚えよう。



いかにも遺跡っぽい場所からスタート。ターゲットの照準はかなり小さくなっているので、正確な操作が要求されるぞ。



ターゲットの照準が出るタイミングを見切るのだ！　このへんは、何回もプレイして覚えるべし。

ポイントはここだ

よけからの素早い攻撃

このステージの難易度を上げている原因がコレだ。なにしろよける方向の表示が終わったら即ターゲットの照準カーソルが出現するので、まさに息つく暇もない。これが連続するってんだから、ほとんど運まかせに操作するしかない？



CAVE

サンダーブレード現象しまくり！（たぶん）

とても攻撃が激しいステージ6をクリアすると(担当者は泣きました)、舞台は一転して静寂(せいじゃく)ムード漂う洞窟に移る。背景の奥行き感もLDゲームの移植ならではという感じで、とても自然だ。ああ、このまま何もおこらずに脱出できればなあ……なんて思っていられるのも最初のうちだけ。中盤あたりから敵戦闘ヘリが、3機編隊で次々と襲ってくるのだ。ターゲットの照準カーソルが小さいうえに、ワープに近い状態で移動するので(ヒドイ！)けっきょくは難しいステージなのね。



背景に見とれたかったら、うまい人がプレイしているときにそっと横から見せてもらうのがいいでしょう。プレイ中は、それどころじゃないしね。



洞窟の中でヘリをぶっこわしたら、すごく危険なんじゃないのかね。

ポイントはここだ

途中からはじまる地点

ミスしたあと、ステージの最初に戻されるのも腹が立つが、中間地点からの再開で、いきなりターゲットの照準カーソルが出ているのも困りモノ。



知らないと、確実に1機失ってしまう。こんなのわかるワケないでしょー！（「だから笑介」風)。

注意！

正々堂々プレイしようね

開発途中バージョンでは、対空バルカンはボタンを押していれば途切れることなく連射ができる。しかし製品版では、一定の時間押し続けているといったん途切れ、もう一度押し直さないと発射されないようになった。連射可能時間の目安は画面右のメーター表示でわかるようになっているが、けっきょくは自分で連射しないとダメなのだ。



この記事の写真を見ると、ちょっぴりズルをしてプレイしていることがわかるぞ!?

電忍アレスタ

使い勝手の良い武器を自分で判断せよ

コンパイル／10月下旬発売／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

ストーリーや中間デモなどの大まかな情報しか入ってこなかった「電忍アレスタ」だが、今月は武器関係の紹介をするぞ。

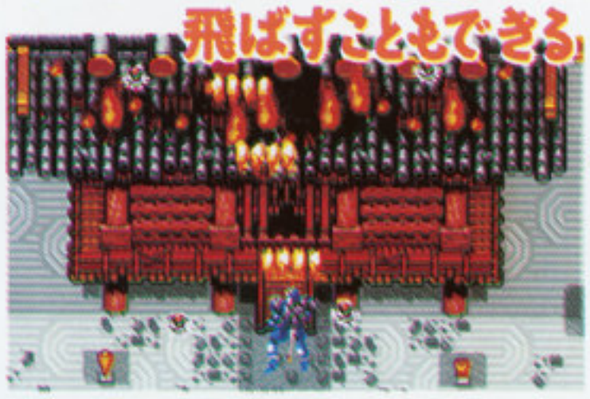


今までは写真と資料で紹介してきたが、今回はステージ１だけプレイできるサンプルが編集部に到着したのだ。こいつはおもちゃショーに出展されていたものと同じバージョンだが、とりあえず通常弾はパワーアップするし特殊兵器の数々も入っている。しかし、敵キャラクターのほうはまだまだ開発中らしく、今後も調整が入るようだ。ステージ１のボスにあたる兄弟子の鉄は、なかなか序盤のボスとは思えない厳(きび)しい攻撃を仕掛けてくる。動きに惑(まど)わされてやられてしまうこともしょっちゅうだ。着々と完成に向けて進んでいることは間違いない。敵についてはもう少し完成してから紹介することにしよう。



そんなわけで今回は武器とオプションについて説明するぞ。オプションは最初から装備されていて、このオプションから特殊兵器が発射される。そのためオプションを飛ばすと特殊兵器は使えない。詳しくは下を見よ。

オプションユニットを飛ばすこともできる



オプションユニットの太郎丸と次郎丸。攻防一体の優れたヤツだ。フル稼働させて楽をしよう。

通常弾はチップを集めてパワーアップ!!

アレスタの本体から発射されるのは通常弾だけだ。決められた敵を倒すとチップを落としていく。このチップを集めることによって通常弾の同時発射数が増えたり、１発あたりの威力が強くなったりする。ただし、撃墜されるとまた弱い最初の状態に戻ってしまう。

最初は弱い

最初から強かったら何の苦労もない。弱かったら弱いなりの努力を。



集めよう

チップを集める。むやみに弾を撃つとチップが散らばってしまう。効率よく回収。





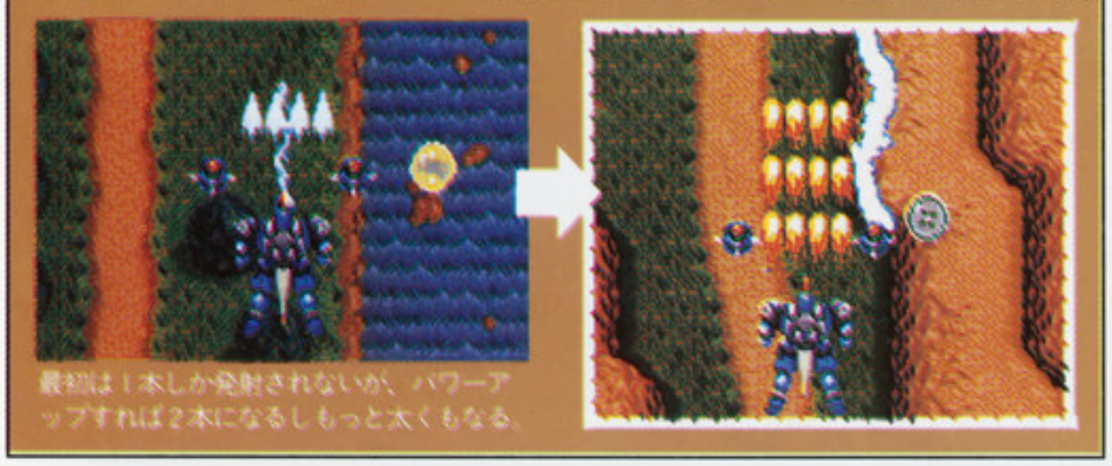
たくさん集めればこのとおりたくましくなる。まだ強くなるぞ。

アレスタの装備できる特殊兵器はこの４種類だ

特殊兵器はアイテムを取って選ぶ。同じ物を取ると強くなるぞ。

〔雷閃波〕

レーザー系の兵器。強力な雷を前方に放出し、直線上の敵を一掃する。ボス相手に有効な武器。



最初は１本しか発射されないが、パワーアップすれば２本になるしもっと太くもなる。

〔風魔手裏剣〕

多方向に手裏剣を撒き散らす。パワーアップすれば後方への攻撃もできるので最初はこれで…。



１発あたりの威力は強いほうではないが、後方からの攻撃を考えると重宝な存在だぞ。

〔飛影滅風陣〕

オプションを回転させる。接近してきた敵に体当たりできるし、バリアとしても使えるぞ。



攻撃と防御をかね備えているが、守りの要素が強い。ピンチのときに使うといいぞ。

〔爆柳鳳仙花〕

物に触れると大爆発を起こす大量の小型爆雷をオプションユニットから放出する。結構ハデだ。



パワーアップすると花火のように爆発を起こすので、ちょっと画面が見にくくなる。

ライズ オブ ザ ドラゴン

ブレイド・ハンター・ミステリー

捜査のとっかかりを説明しましょう

セガ／9月11日発売／6,800円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

なんでも物事は最初が肝心(かんじん)だ。出だしで詰まっていては捜査も何もない。当たり前と思われることでも一応やっておこう。

「ライズ　オブ　ザ　ドラゴン」の発売時期がやっと間近になった。毎月ページを割(さ)いて紹介してきたが、ここでもう一度情報を整理してみることにしよう。

IBM-PCから移植されたアドベンチャーゲームだが、従来の文字情報はほとんど生音でしゃべる。画面上の気になる場所にカーソルを当ててボタンを押せば、それに関する情報が音声で提供される。条件によって3種類の選択肢が用意され、選んだ項目によってその後の展開が変わってくる。ちょくちょくセーブしながら進んだほうがいいみたいだね。

ゲーム開始直後は何をやればいい？

ゲームは主人公の探偵ブレイドの部屋から始まる。最初は何をやったらよくわからないが、この部屋の中で操作系統を確認しておけ。



キャビネットには鍵がかかっている

キャビネットの鍵は部屋の中にはない。どこかに置き忘れたみたいだ。

バスルームも確認せよ

シャワーとトイレがセッティングされているバスルーム。他には何もないように見えるけど、中央のメディスンキャビネットを開けてみよう。この中にはジョイスプレーと救急キットが入っている。とりあえず持って行こう。いつか使うぞ。



ちゃんと水が流れる。面白がって何度やってもいいことはないぞ。

オープニングをじっくり見よう



スタートボタンを押さずにゲームをおとなしく眺めていると、タイトル画面とスタッフロールが順番に流れる。このへんもパソコン版とまったく同じだ。だからといってどうもこうもないが雰囲気はそのままなのでいいよね。うむうむ。



ゲームをスタートさせると、プロローグにあたるオープニングデモが流れる。ここで何がどうしたのかぐらい理解しよう。

ブレイドの自室を検証



バスルームへ

ハンガーのコート
ポケットがでかいのと丈夫だけが取柄の合成革のコートだ。出かける前に着よう。

➡工事中の廊下へ

キャビネット
ここにカーソルをあてるとカーソルが虫めがねになる。接近できる合図ってわけだ。それにしても鍵はどこか？

ビデオテレフォン
このビデオテレフォンターミナルで外部との連絡を取り持つ。重要な機材だぞ。

エレベーターホールへ⬅

洗面所
いつもポタポタと水滴が垂れている締りのない蛇口。ここも水をジャバジャバ出すことができる。楽しいよ。

ベッド
5万年ぐらい洗ってないようなシーツが敷いてある。この中に拳銃が置いてある。

服
まず服を着なければすべてが始まらない。パンツの上からコートは着られないぞ。

常識でやってはいけないことはゲーム上でも同じことらしい



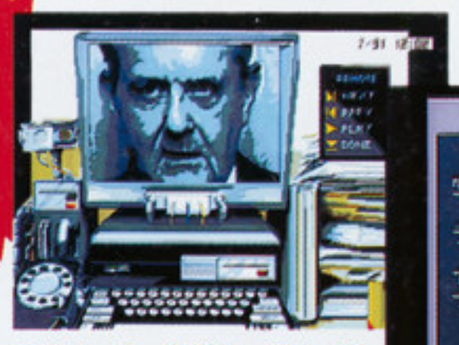
足場の不安な場所に踏み込んでも落ちてしまうだけ。常識で物事を考えろ。

世の中にはできるけどやってはいけないことってのがたくさんある。例えば、パンツ一丁のまま外出すること。これはワイセツ物陳列罪にあたるのかはよくわからぬが、とりあえず誉められたものではない。すぐに周囲の人が警察を呼んで、お巡りさんに連行されてしまうだろう。そんなマネを実際にするヤツもいないと思うが、ゲーム上だとつい忘れてやってしまうことがある。しかし、運が悪いとゲームオーバーなので、常識をもって動け。

捜査の依頼はビデオテレフォンから

部屋の中をぐるっと周回したら、ビデオテレフォンへとカーソルを合わせて接近しよう。赤いランプが点滅しているときは、何か情報が入っているときだ。電源スイッチを入れてリモコンを使って情報を呼び出そう。全部で3種類の情報が入っているが、一番重要なのはやっぱり市長のものだ。すぐに再生してみよう。どうやらこれは捜査の依頼らしい。再生が終わるとファクシミリに写真が送られてくる。これが市長の娘（今回の被害者）ラーラの死体写真だ。捜査の資料としていつも持ち歩いておこう。市長の話によるとラーラが出入りしていたプレジャー・ドームに行けば、何かわかるかもしれないとのこと。さっそく行ってみよう。もちろん他の情報も聞いておけ。





このメッセージがあってやっと捜査の第1歩が踏み出せるのだ。

これが送られてきた写真。どうにもこうにも不気味。



アニスのお怒りが凝縮されている。このままじゃマズイっすよ。

写真を受け取る

重要 IDカードを忘れるな

ビデオテレフォンのスロットに入っているID カード。これがなければビデオテレフォンは動かないし、自室にも入れない。自室はオートロックなので、いつもカードを所持してないと部屋に入れなくなってしまう。カードを使ったら必ず確認せよ。



花を買うときもカードを要求される。この場合は見せるだけなので、迷わず差し出そう。必ずインベントリー画面に戻すのを忘れるな。

シティ・ホールに行ってアニスの機嫌をとろう

デートをすっぽかしてしまったため、アニスの機嫌が悪い。ブレイドの片腕となる人だけにこのままでは捜査に支障をきたす。それにキャビネットの鍵も預かっているらしい。市庁舎が閉まる前に行かないと会えないぞ。まずはシティ・ホールに行け。



花を買っていれば渡して機嫌を直してもらおう。花がなくても懇切丁寧に説明すればわかってもらえるぞ。

そしてプレジャー・ドームへネタを集めに行く

アニスをなだめたら今度はネタ収集に動かなければならない。市長にいわれたとおりプレジャー・ドームに行こう。ドーム内にうさんくさそうなヤツはたくさんいるが、まずバーに行って調子のいい情報屋と交渉してみよう。







そして捜査は続く……

ところかまわず寝るのはやめろ

先月も説明したが、ブレイドは規則正しい生活を送っている。0時に眠くなり、1時になると本格的に寝てしまう。場所が自室ならいいが、路上でも眠くなったらお構いなしだ。しかし、路上で寝るなんて寝てる間に何を奪われても文句はいえないぞ。大事なものでも簡単に紛失するので、寝るなら絶対家で寝ろ。



路上で寝るなんて命が惜しかったらやめておけ。急いで自室に帰らないとその後がツライ。

ブライ　八玉の勇士伝説

改良型ブライ出現す!!

セガ／9月10日発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

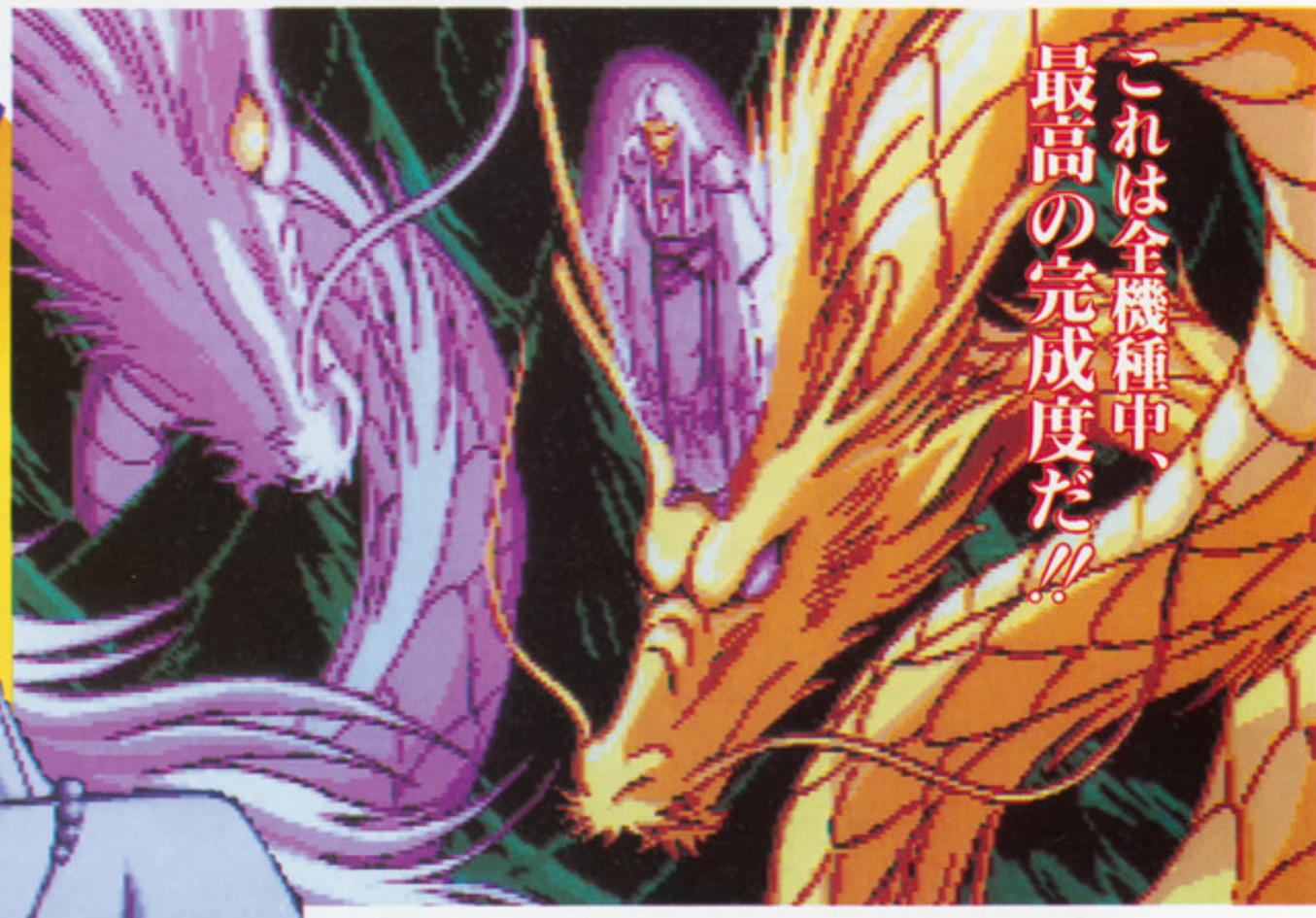
MEGA-CD版のブライは全機種中でいちばんユーザーフレンドリーなのだ。操作性、サウンド、ともに合格点だぞ！

八玉の勇士そろうとき、キプロス星に何かが起こる!!

人気RPGがMEGA-CDに移植ということで楽しみにしている人も多いと思う。この作品はシナリオに「ラストハルマゲドン」の飯島健男を起用。全8章からなる壮大な物語である。パソコン版では、すでに続編も発売され期待は高まるばかりだ。







第一章《ゴンザ・マイマイの章》のエンディングに涙…

悲惨!!　マイマイ死す!!

藍玉と赤玉の玉をもつゴンザとマイマイ。先月号では、マイマイが何者かによって連れ去られたところまでを紹介した。さて今月は、気になるその後の展開を紹介する。マイマイを誘拐(ゆうかい)されて、途方(とほう)にくれてばかりはいられない。ここはひとつ、ヒューイ島北東にある怪しげな塔にチャレンジしよう。



ヒューイ島支部長は意外と弱かったりする。



マイマイの遺言を胸にいまゴンザが旅立つ。





この後、お兄たまの登場！2人で仇討だ!!

マイマイ談「私は死んでないでちゅ」

塔の中を探索していくと、ボスらしき影。近づくとなんとそばには、吊(つ)るされるマイマイ。ボスを倒してマイマイを助けるがときすでに遅し。が、これはゴンザを光の御子(みこ)の元へ向かわせるための、マイマイの演技。マイマイが塔を出ると、親の仇(かたき)ナインテール出現。ここでゴンザと合流し仇討ちを挑むが、ナインテールの傍(かたわ)らには子供たちが…。そしてナインテールは親の仇ではないと判明。真の仇は誰!?

あんたの演技はアカデミー賞モノでちゅ。

光の結界破れる 5日前に到着……

イラスト／荒木伸吾＆姫野美智©荒木プロダクション　©1989　リバーヒルソフト／パンドラボックス／荒木プロダクション　REPROGRAMMED GAME©1992 SEGA

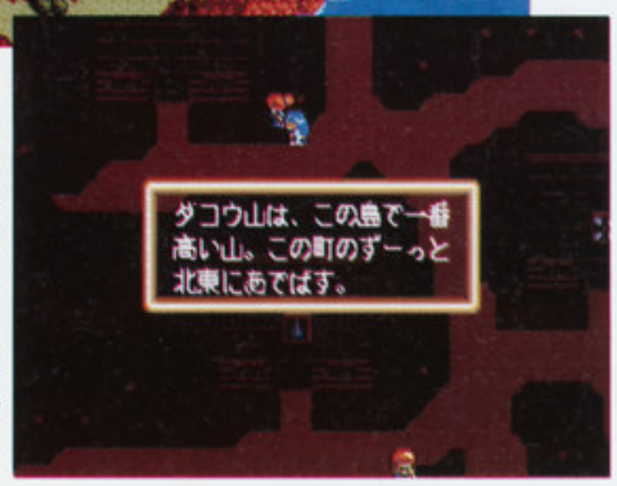
第二章《白玉の勇士　幻　左京の章》

金竜・銀竜とともに最強の勇士がキプロスに降り立つ！

白玉の玉をもつ最強の勇士、幻左京。彼の能力は八玉の勇士の中でも並外れている。しかし天上界に棲む彼は、地上界に降りるにあたりその力を金竜・銀竜とともに自ら封印するのであった。まずは、町で装備を整え、彼の目的のひとつであるダコウ山に向かおう。



地上に降り立った左京。まずは町を捜して装備を整えろ。



町で情報収集。とりあえずダコウ山に向かうことにする。

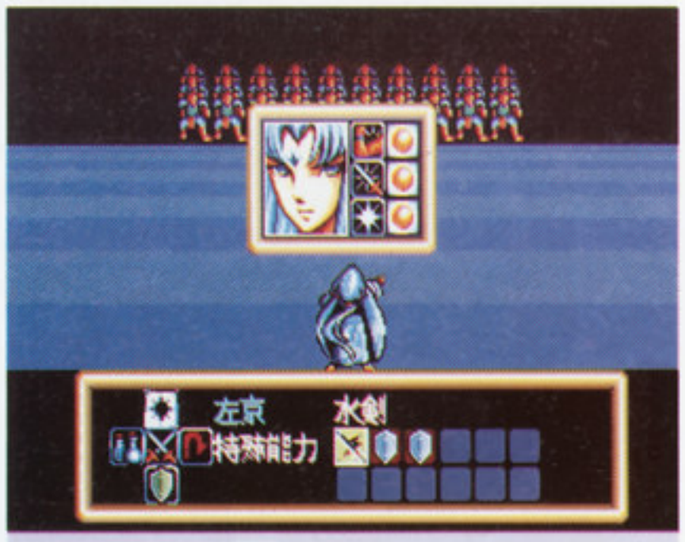


ここがダコウ山だ。はたしてこの向こうに待ち受けているものは!!



アスロンズを手に入れたら、町の交換所でお金に換えてもらおう。

幻　左京 プロフィール



一見、人間に見えるが、その正体は天界に住む神帝で、竜の一族の頭領・氷竜である。本領を発揮したら驚異的な強さを誇り、芸術の域に達する水術は、まさに天下一品といえよう。冷たい男に見えるが、本当のところは心の奥に熱い炎を燃やす人情家。不老不死がために、悲しい過去を背負っている。

アスロンズを売ってお金を貯蓄

このゲーム、町中でいきなり高価な武器を売っていたりする。戦闘していてもなかなかお金は貯まらないので、戦闘後に敵が落としていくアイテムを売ってお金を貯めよう。アスロンズはとくに高く売れるぞ！



ここでいろいろなアイテムを売って、お金を貯め、キャラクターにあった装備に買い換えよう。このゲーム、ガンガン敵がアイテムを落としてくれるからおいしいのよ。

ダコウ山に到着！キプロス星に降りた左京のもうひとつの目的とは!?

ダコウ山に到着した左京の目的はかつての恋人、かえでの墓参りをすることであった。左京はその昔人間の娘に恋をした。しかし己の生い立ちのため、２人の恋の結末は悲しいものになって当然であった。かえでの墓の目前にきたとき、左京はその光景に顎然とする。ビドー軍の鉱山開発のために、かえでの墓は跡形もなく消え去っていたのだった。怒りに震える左京はその側近、金竜・銀竜を呼び出し、本来の姿、氷竜に戻るのであった。そして鉱山撃滅のために圧倒的な力で邪悪な敵を粉砕するはずであった……。



どうだ、これが左京、いや、氷竜の本当の強さなのだ！



鉱山の鞭使いの少年も彼らの前では赤子同然。強すぎでっせー！





待ち受ける刺客たち!!
左京の身に何かが起きる!!

モンキー・アイランド

新感覚アドベンチャー、今ここに登場!!

ビクター音楽産業／発売日未定／価格未定／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

IBM PCからの移植タイトル。アメリカの香りがプーンと匂う ルーカスフィルムの名作アドベンチャーを本誌初公開。

MEGA-CDの画面写真を 初公開!!





MEGA-CDでも こんなにキレイ!!

オリジナルゲームは1990年にIBM PC用に発売され、アメリカ国内で大反響をよんだルーカスフィルムゲームズのアドベンチャーだ。これが今回MEGA-CDに移植される。

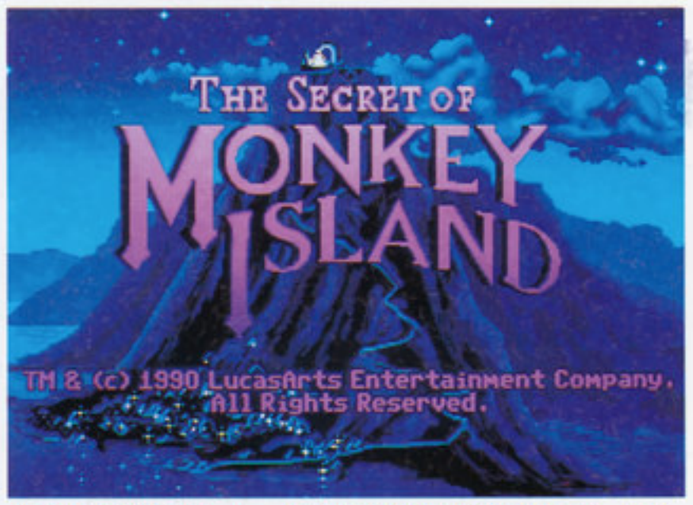
左に掲載されている写真がそのMEGA-CD版の画面写真だ。色数的には、少々見劣りするが、どうしてどうして大したデキではないか!

今後のMEGA-CD版の情報には期待しちゃうね。

●オリジナルゲームはルーカスフィルムが制作

1990年にルーカスフィルムが制作した「モンキー・アイランド」は、「マニアック・マンション」「LOOM」に続く一連のアドベンチャーシリーズの集大成として発売された。画面上にあるものをマウスでクリックするだけで進められる簡単操作と、ユーザーを引きつける奇想天外なストーリーが大反響をよび、その年数多くの賞を受賞したゲームなんだ。





タイトル画面には、ルーカスの名前が光り輝いている。もちろんMEGA-CD版にも……。

少年は夢と希望で 3つの試練を のりこえる

このゲームでプレイヤーは、海賊を夢見る少年(グーニーズもそうだったかな?)ガイブラシ・スリープウッドとなり、メレ・アイランドにやってくる。ここで少年は、老人から海賊になるための3つの試練を与えられる。

少年は、真の海賊になるため、その試練に向かって果敢に挑戦する。しかし、少年が一目惚れをした女市長が海賊も恐れる幽霊船長のル・チャックに誘拐され、成り行き上、市長を助け出さなければならなくなってしまう。

少年は、市長と幽霊船長の行方を追って、モンキー・アイランドへと旅立つ……はたして少年は、幽霊船長の手から無事市長を助けだすことができるのか?

そして、3つの試練をのりこえて立派な海賊になることができるのだろうか……?



老人から3つの試練を与えられ、メレ・アイランドに降り立つ少年。ここから少年の未知の冒険が始まる。





メレ・アイランドの酒場には、大勢の海賊が骨休めをしている。ここで、情報を聞こう。



酒場にいた海賊の1人に情報を聞いているところ。ここではコマンド選択方式で会話が進む。



この島がメレ・アイランドだ。ここに真の海賊になるための3つの試練が少年を待ち受けている。

*画面写真は、一部分を除きFM TOWNS版のものを使用しています。

© 1992 LUCASARTS ENTERTAIMENT CO.

ウルフチャイルド
超美麗グラフィックアクションが登場

ビクター音楽産業／年末発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

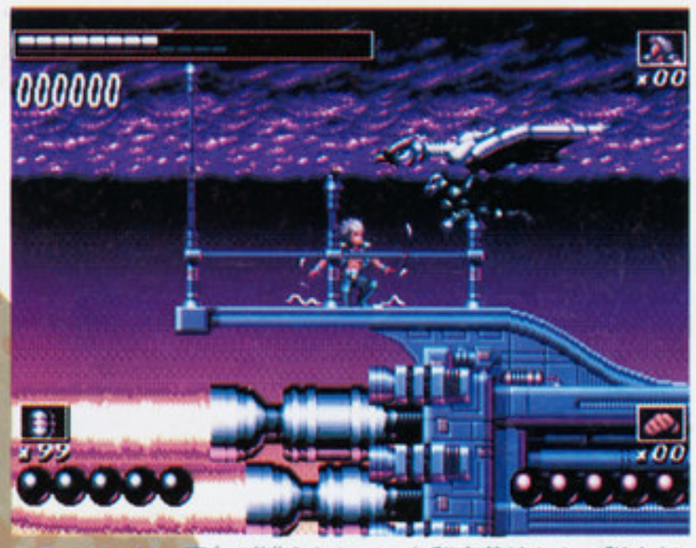
ビクター音産の新作攻勢第2弾！ このソフトは、ヨーロッパで普及しているパソコン「アミガ」版からの移植だ！

父を助けるため青年は行く

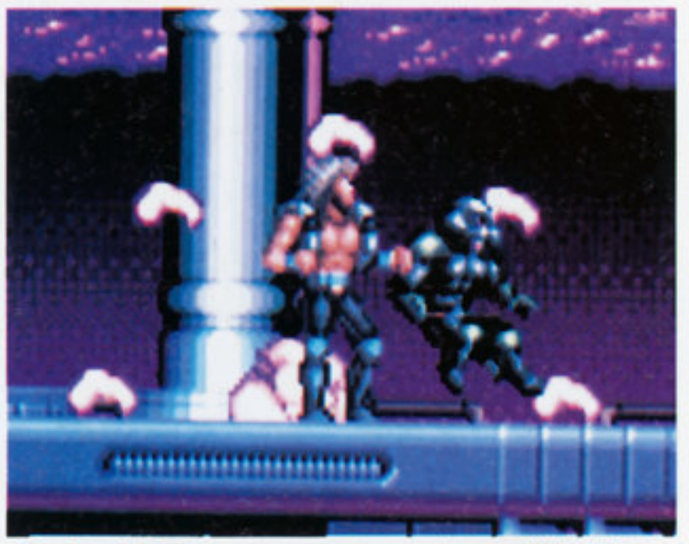
世界的遺伝子工学の権威を父親にもつ青年。ある日幸福な青年の前に、悲劇は突然舞いおりた。父親が、何者かの手によって連れさられてしまったのだ。青年は、父親の行方を追い、ある島を発見する。秘密軍事工場では、謎の組織が父親に獣人を作らせていた……。青年は父親を助けるため、１人で島に乗りこむが、捕えられてしまう。

そして、青年までも、獣人に改造されてしまうのだ。しかし、人の心をもった青年は、島を抜け出し、謎の組織への復讐を始める。

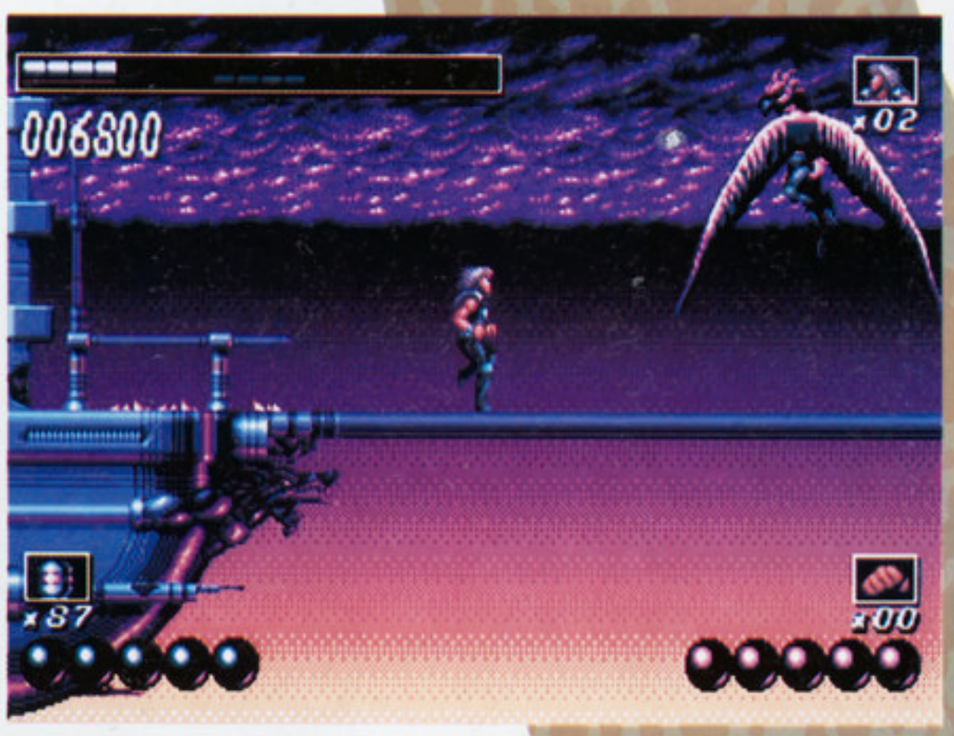
プレイヤーは、アイテムを取ると獣人（ウルフチャイルド）に変身できる。父親を助け出すためには多くの敵を倒し、突き進まねばならないぞ。



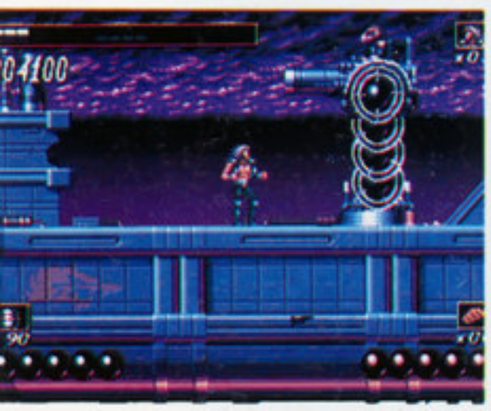
ステージ１は、青年が捕えられていた秘密基地からの脱出だ。青年に執拗に迫りくる敵をなぎ倒せ。


主人公の攻撃には、パンチのほかにアイテムの爆弾がある。爆弾は強力だが、数に制限があるらしい。


主人公の攻撃は、基本的にパンチ。そのほかにも多くのアクションパターンをもっている。



アクションを駆使して多くの敵をなぎ倒しながら進むとステージの最後には、鳥のように翼を広げたボスキャラが主人公を待ち構えている。どのような攻撃を主人公に仕掛けてくるか、今からとても楽しみだ。



ゴッゴッ……と（ん～しょ～ん!!



バイタリティーアイテムを取って左上のバイタリティーゲージをいっぱいにすると、ウルフチャイルドに変身できる。ウルフチャイルドになると攻撃力も防御力もアップする。しかし、一定のダメージを受けると人間に戻ってしまうので注意が必要だ。

ステージ2は…



深く暗い森林の中!!

ウルフチャイルドに変身すると、８種類の飛び道具で攻撃できる。

＊画面写真は開発中のものです。

© 1992 CORE DESIGN, LTD. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

天舞メガCDスペシャル
三国志マニア御用達シミュレーション

ウルフ・チーム／12月下旬発売予定／価格未定／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

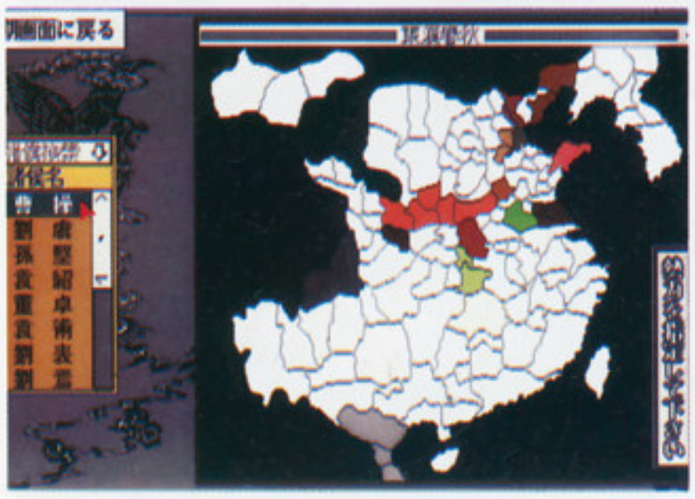
MEGA-CDソフト開発に意欲的なウルフ・チームが、パソコンでヒットしたシミュレーションを移植することになったぞ。

「天舞」はパソコンでヒット中のリアルタイムシミュレーションゲームだ。現在までに、シナリオ集などの関連ソフトが3本も登場しているほどの人気ぶり。テーマはシミュレーションファンに根強い人気のある三国志だ。ほとんどの三国志のゲームが、小説である「三国志演義」を原作としているのに対し、このゲームは歴史書である「三国志正史」に基づいているんだ。そのため武将の数などがハンパではなく、約1000人ものデータがインプットされている。もちろん、マイナーな武将もちゃんとフォローされていて、マニアを満足させる作りになっているぞ。郡国のデータも120近く入っているしね。

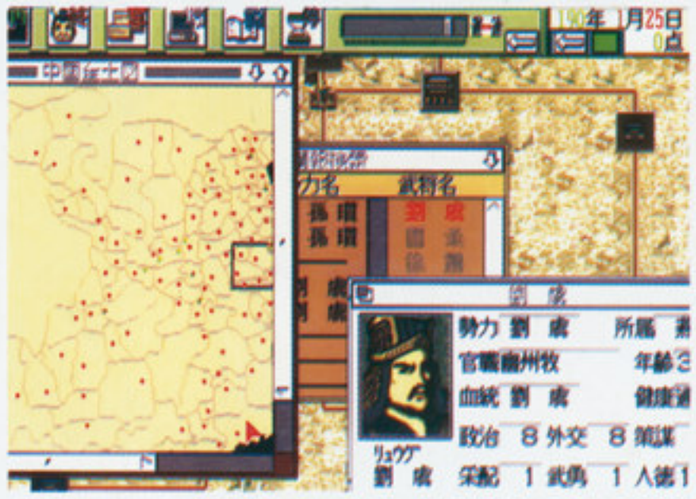
プレイヤーの目的は、当然ながら中国大陸の統一だ。任意の郡国の最高指導者となって、有能な武将を登用し、それぞれに的確な指示を与えて領土を広げていく。プレイヤーはそれを見守りながら、随時必要なときに命令を出しなおすといった感じでゲームは進行していくんだ。

国や武将の数が多く、しかもリアルタイムなので、すべての情報を把握（はあく）するのはたいへんそうだけど、パソコン版では結構ラクラクだったんだよね。というのも、新開発のマルチウインドウシステム、〝M-VIWS〟の採用により、いくつものウインドウを同時に開いて並べておくことができたからなんだ。大陸で起こっているできごとを、いくつも同時に見ることができるなど、とっても便利なんだな。しかも、ウインドウサイズやレイアウトの変更も自由自在なので、画面を見やすいように変えることもできるぞ。このシステムがどのようにMEGA-CDに移植されるのか、興味はつきないよね。

マルチウインドウシステム“M-VIWS”がスゴい！



ウルフ・チームで開発された、画期的なマルチウインドウシステムで、いくつもの情報を瞬時に把握することができる。



ウインドウはサイズやレイアウトも自由に変更できる。これがMEGA-CDではどうなるのか、楽しみなところだ。



テーマは三国志。中国大陸の統一をめざし、各国の武将たちが力と知恵を競いあう。キミは誰を選ぶかな？

アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
パソコンのヒットRPG3部作をアナタに

ウルフ・チーム／来年発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

パソコンで高い評価を得た、本格的ロールプレイングゲーム「アークス」シリーズのすべてを、MEGA-CDで体験できるよ。

ウルフ・チームが長い年月をかけて取り組んできた、パソコン用本格的ロールプレイングゲーム「アークス」も、去年の年末に発売されたⅢをもって、シリーズの完結を迎えた。シリーズごとに新しくなるゲームシステムや、ビジュアルシーンなどが評判になった名作だが、これがMEGA-CDで登場することになったぞ。しかもⅠからⅢまでが一度に楽しめちゃう、スペシャルバージョンになるみたいだ。これは絶対お得だぜ！

このシリーズは、アルカサスという国を舞台に、ピクト・アネクシオス・ピヨントという名の主人公の成長を、12年の壮大なスケールで描いたもの。Ⅰ、Ⅱは見やすいトップビュータイプのマップが、そしてⅢではオートマッピング機能つきの3Dダンジョンタイプのマップが採用されたんだ。戦闘方式はいずれもコマンド入力型だが、経験値システムを採用してなかったことが話題になったのは記憶に新しい。MEGA-CD版でもこの2タイプを遊ぶことができるといいんだけどな。

ほかにも、ビューポイントアタックという、モンスターの体の一部を攻撃するシステムや、プレイヤーのとった行動に応じて、キャラクターのウワサが世界中に広まるというネームフィードバックなど、面白いシステムがいろいろと採用されたんだよね。ここらへんがちゃんと移植されるのかどうかも気がかりなところ。常に斬新さを求めるウルフ・チームの代表的作品だけに、期待大だぜ。



ⅠとⅡはトップビュー、Ⅲは3Dフロントビュータイプのマップだった。



ウルフ・チーム名物のビジュアルシーンもとくに気合いが入っていた。

 ※写真は、すべてパソコン版のものです。

PRESENCE ノスタルジアII
山田かすけが現代で大活躍

シュールド・ウェーブ／12月発売予定／価格未定／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

あのかすけが帰ってきた。ADVというよりも、バーチャルミステリー小説的な、人気シリーズ第2弾を速報でお届けしちゃうぞ。

MEGA-CD本体の登場と、ほぼ同時に発売された、新感覚アドベンチャーゲーム「ノスタルジア1907」。セピア色の画面が醸し出す大人の雰囲気や、感情や態度を選択できる会話シーンなどなど、いろいろと新しい試みが目についた、意欲的な作品だったよね。

その第2弾が、早くもデビューするのだ。ちなみに今回の舞台は現代の物語なので、画面がオールカラーになったぞ。また、前作がシージャックを題材にしていたのに対し、今回はハイジャックのお話になっているのだ。

それでは簡単にストーリーを紹介していこう。前作と同名の主人公、山田かすけはヘッドハンターとしてパートナーの女性と旅客機に乗り込んだ。その飛行機にはターゲットである、コンピューターメーカーに勤める女性が搭乗していたためだ。だがそこで、いつのまにかうしろからついてきていた戦闘機に、旅客機がハイジャックされるというアクシデントが……。かすけの腕が再び発揮される！





今度はパートナーの女性と一緒。またまたかすけのルパン三世ぶり(!?)を見ることができるかな。セリフも楽しみだよね。



今度の舞台は飛行機の中。前作では船室を回ったりしたけど、今回は狭い機内でどのように物語が展開するのだろうか。





飛行機でも船でも、この人の利用する乗り物は、なんでもアクシデントに見まわれるらしい!? 「III」はバスジャックか(ウソ)。

カプコンのクイズ殿様の野望
秋の夜長にはクイズをどうぞ

シムス／10月上旬発売予定／価格未定／QIZ／CD-ROM

完成度ゲージ 70% 2人同時プレイあり

残念ながら、ちょっと発売日が延びてしまった「クイズ殿様の野望」。細部調整に時間をかけてるから完成度は高くなるぞ。

ここのコーナーでは、今まで何度も紹介してきた「カプコンのクイズ殿様の野望」。ちょっと残念なことに、発売が秋に延期になっちゃったんだ。まあ、秋の夜長を知的に過ごすのにぴったりのアイテムって感じだから、いいとするか。そこで今回は、このクイズゲームの特徴を、もう一度整理しながらおさらいしてみることにするぞ。

このゲームは、アーケードで人気のあった作品の移植で、基本的に4択の早押しクイズだ。MEGA-CD版では約4,000もの問題データが収録されており、しかもすべて音声で読み上げてくれる。

面白いのは、プレイヤーが武将となって全国統一を目指すという、戦国シミュレーションぽい要素が入っていること。領土を広げるには、攻め込んだ国の領主が出題するクイズに、一定数正解しなければならない。まさに知力と知力がぶつかりあうバトルなのだ。

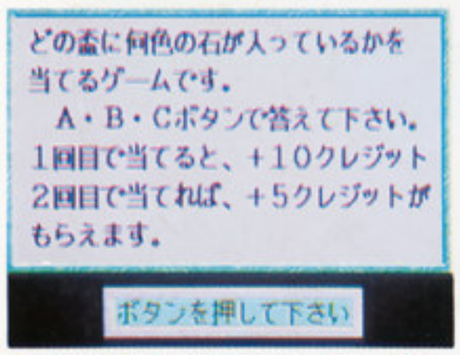
また、MEGA-CD版ならではのミニイベントなども充実していて、何度遊んでも飽きない構成になっている。発売が持ち遠しいぜ。





プレイヤーは戦国時代の武将となり、日本全国を統一しなければならない。そのためにはほかの武将とクイズで戦うのだ。

オリジナルのミニイベントも充実してるぞ



ある特定の国を占領すると、ミニイベントが発生する。これは盃当てイベントだ。



クイズとはまったく関係なくミニゲームは展開される。息抜きって感じで楽しい。



参加すれば必ず得をする。この場合は5クレジット入手。損をすることはない。

※「ノスタルジアII」の画面は開発中のPC-98版のものです。
©SIMS, ©CAPCOM 1991 Reprogrammed Game ©SIMS 1992 ※「クイズ殿様の野望」の画面は開発中のものです。また、今後ゲームの仕様は変更されることもあります。ご了承ください。

スイッチ
ギャグベンチャーとは、なんだー！

セガ／来年２月発売予定／価格未定／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

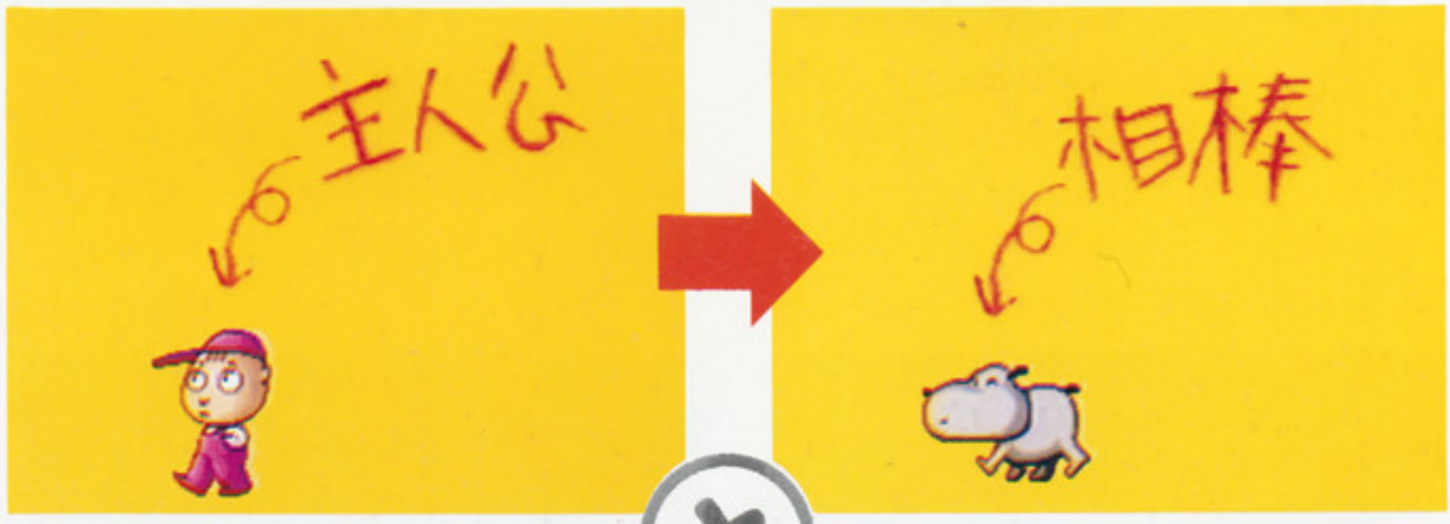
セガオリジナルCDアドベンチャー「スイッチ」。ギャグ作家の喰始氏を起用した、かつてないジャンルのゲームなのだ！

そもそも、スイッチとは……

日常生活のあらゆる行為がいろいろなスイッチを押すことで、簡単に処理できるようになった近未来。マザーコンピュータの発狂によりスイッチにつながる回路が狂い、世界は崩壊（ほうかい）の危機に立っていた。世界は、どんどんデタラメになっていく。そこで科学者たちは、世界を正常に戻すため、世界のあらゆるスイッチとつながっているゲームソフトを作り出した。世界を破滅させるのも正常に戻すのもプレイヤーのキミの手にかかっている……。

こうした世界存亡のストーリーが「スイッチ」の重要なコンセプトである。というのは、ウソ（まるっきりウソじゃないけど）！

なんてったって「スイッチ」は、今までのアドベンチャーというジャンルでは、くくれない〝ギャグベンチャー〟なのだ。よくあるストーリー展開やドラマを楽しむソフトではなく、これでもかこれでもかと満載（まんさい）されたギャグをしらみ潰（つぶ）しに楽しむために作られた、ヘンテコでシャレの効いたソフトなのだ。



スラップ君とスティック

２人まとめてスラップスティック

プレイヤーはスラップ君になって、スイッチを押していく。選択によってそれぞれ、違ったギャグが飛び出し、展開が分岐していくわけだ。ギャグによっては、ぺしゃんこにされたり爆発したりと　トンでもない目に会うこともある。でも、そこはギャグ世界の住人。死んだりめげたりすることはない。そのスラップ君の相棒となるのが、犬のスティック。ちなみに〝スラップスティック〟とは、ドタバタ喜劇のこと。こんなところからも、作品の雰囲気がわかるってもんだ。

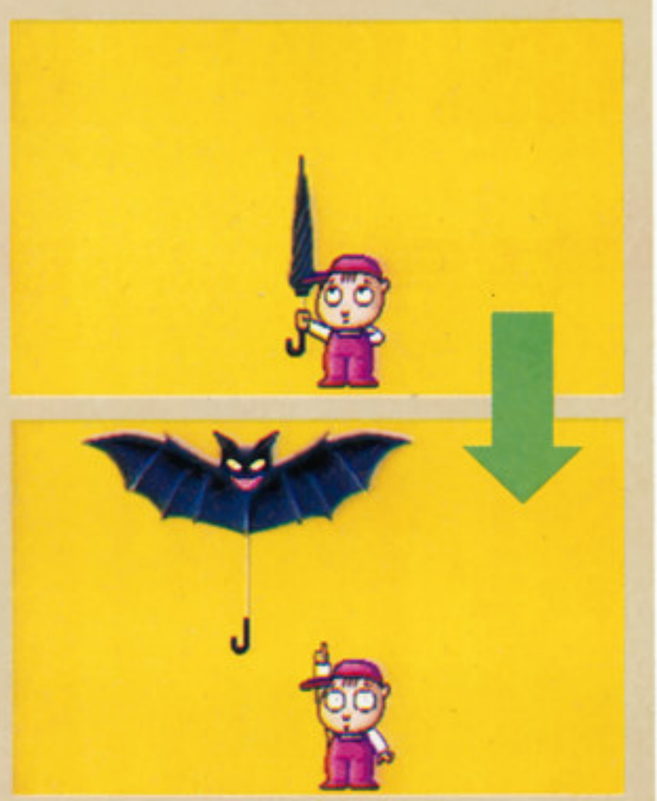
喰始ギャグ1000連発！ギャグベンチャー

「スイッチ」に含まれているギャグは、とてつもない量だ。総シーン120以上。その中に入れられているギャグは、なんと総数1000以上！　もちろん、すべてのシーンやギャグは、フルアニメーションする。MEGA-CDならでは拡大縮小・回転機能も効果的に使用されているぞ。

肝心（かんじん）のギャグは、ギャグ作家の喰始さんが、ノリにノって作った自信作。缶ジュースの自動販売のスイッチを押すとジュースでなく、ゲロが出てきたり、家のチャイムを押すと、家が変身して引越しトラックとなりいきなり家自体が引っ越してしまう。また、スイッチの操作によっては自由の女神などの歴史的建造物が壊れたりなどなど……と、とんでもないことが起こってしまうのだ。これだけ膨大な量のギャグを満載できるのはCD-ROMならではということを肝（きも）に命じておいてほしい。

一発ギャグが満載

スイッチを押すたびに、下の写真のような一発ギャグが、次々に飛び出す。写真のこれなんか、まだまだ序のクチ。





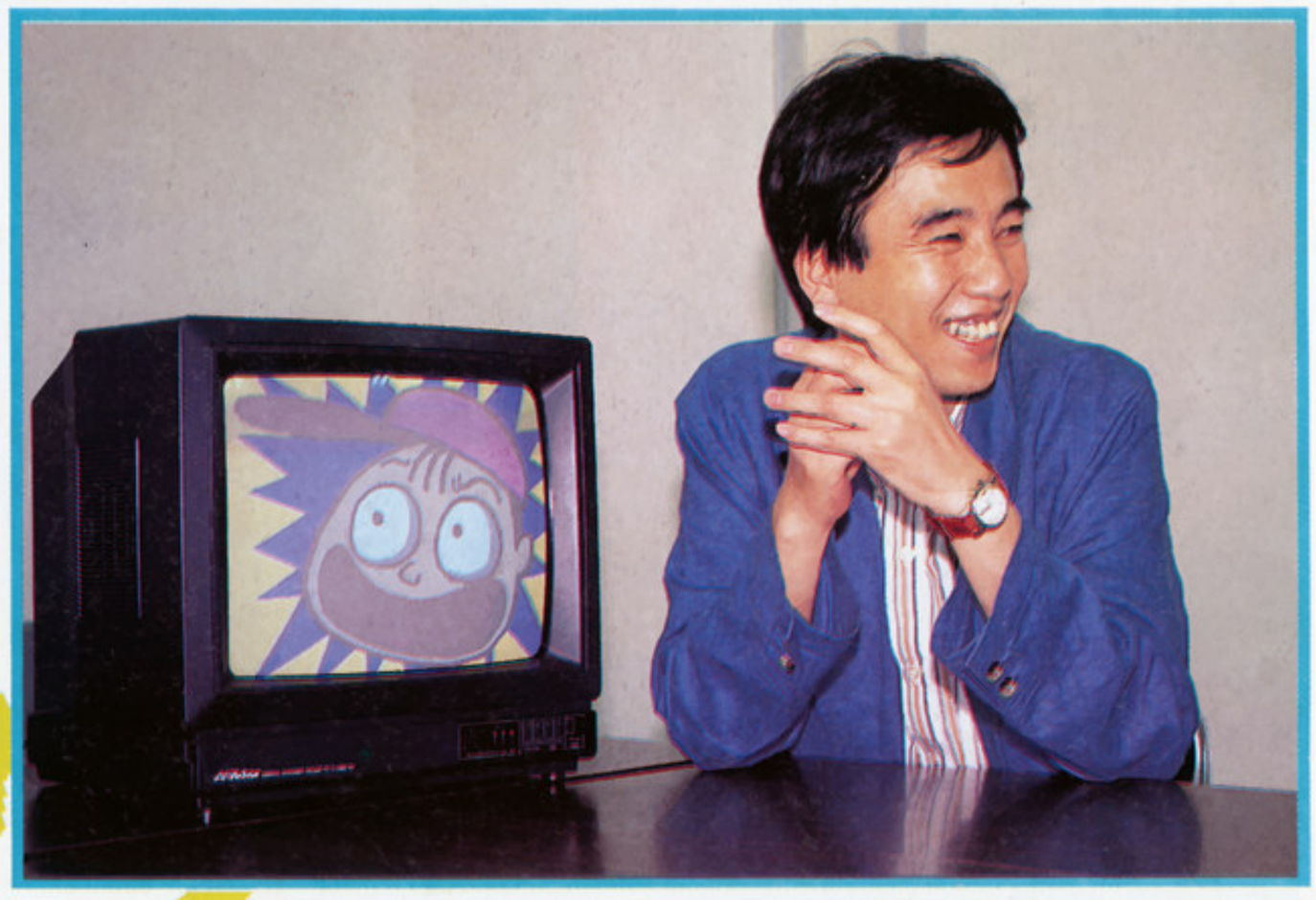
ヘンな薬を飲むとスラップ君の身体がミョーなことに……。

どこかで見たような彫像。パロディ精神もおうせいなのだ。

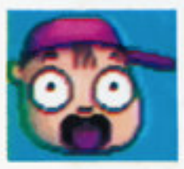
電話ボックスで、電話をかけようとしたらアヤシイ光が……。いったいどうなる？

©1992 SEGA／オフィスアイ

で、喰始さんにインタビューしてしまったのだ！



「スイッチ」は、ギャグベンチャーである。そしてかつてないジャンルのゲームだ！　なんていったって、いまひとつどんなシロモノかわかんない。ギャグの世界は奥が深いし説明しづらいのだ。ほんとは、実際に見てもらうのが一番なんだけど、そうはイカン。こうなったら、作った人に話を聞くしかしかない。てなわけで、喰始さんにインタビューしてきたのだ――。



スイッチはこうしてできた

――まず、「スイッチ」というゲームを発想したきっかけをお聞きしたいんですが。

喰　一番最初は、別にテレビゲームを作ることを意識してたわけじゃなかったんです。あるとき飛行機に乗っていてひらめいたんです。飛行機ってスチュワーデスを呼ぶにしてもなんにしてもいろいろスイッチがありますよね。僕はギャグが仕事ですから、飛行機に乗ってるときにスイッチをポンと押すと、足元にポコッと穴が開いていて落っこちたら、すっごく恐いだろうなと思ったんですよね(笑)。それがヒントになってます。そして、こういうギャグならいくらでも作れるなぁと。

――喰さんは、テレビゲームをよくおやりになるのですか？

喰　僕はね、ヘタなんですよ(笑)。だから先に進めないんですよ。先のシーンは見たいんですけど、進まないので途中でやめちゃうんですよね。だから「スイッチ」では、ヘタな人でも先が見られるゲームということを考えて作ったんです。

――ゲームに出てくるスイッチっていうのはやっぱり日常生活にあるようなスイッチなんですか？

喰　日常生活にあるのが半分、日常生活にないオリジナルのわけのわからない機械のものが半分ですね。



ギャグ1000連発をプチプチ潰せ!?

――ギャグはもう全部作られたのですか？1000とか2000とかいわれてますけど。

喰　ギャグ自体はもっとたくさん作ったのですけど、だいぶボツになったんですよ。最初は今の２倍か３倍はありましたね。

――大枠のストーリーとしては世界崩壊をくい止めるためにスイッチを押していくわけですか？

喰　それもサブの遊びとしてありますけれど、目的はやっぱりギャグを全部見せること。エンディングで、ゲームに入っている全キャラクターが出てきて行進するんですよ。逆にエンディングを見てしまうと、こいつが出ているシーンはまだ見てない。という感じで、またプレイしたいなという気にさせるわけです。

――エンディングというのはちゃんと世界を救わないとだめなんですか？

喰　最後のマザーコンピュータまでたどり着いて、世界が正常になるスイッチを押さない限りはエンディングは見られません。

――逆に世界が崩壊するシーンが見たいっていう人もいると思うんですけど（笑）。

喰　わりと簡単なんですよ。ゲーム中に、あるスイッチを押すと映像が変わって、自由の女神だとかピサの斜塔などが出てきてぶっ壊れるんです。そういう歴史的建築物が６～７個ぐらい壊れると「プレイヤーのあなたのミスで世界が破壊されました」というメッセージとともに世界の崩壊が楽しめます（笑）。

――それを見るのも大変なんですか？

喰　やっぱり大変でしょうね。これはただの偶然ですから（笑）。

――全部ランダムなんですか？



喰　始（たべ・はじめ）

喰始（くい・はじめではない）。日大芸術学部在学中から日本テレビの伝説的ギャグ番組『ゲバゲバ90分』でギャグ作家としてデビュー。その後、日本テレビの仕事をこなしながら『あぶない刑事』、日本テレビのホームコメディなどの脚本を書く。演劇関係では、東京ボードビルショーの脚本も手掛け、あの演劇集団ワハハ本舗の主催者でもある。いつも時代性を超えるエンターテイメントを創造し続けるギャグメーカー。最近では日本テレビの仮装大賞メイン審査員なのでテレビで見た人も多いんじゃないかな。

喰　そうではないんですけど、全シーンを見ることは、大変だと思いますよ。

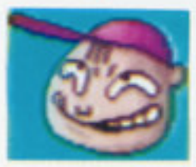
――セーブなんかはできるんですか？

喰　できます。やっぱり作ったからには全部見てほしいですよね。梱包用のビニールでできたプチプチを潰す感覚ですね。一度やりはじめたら全部潰さなければ気がすまなくなる。

――ところで犬のスティック君というのはどのような位置づけなんでしょうか。

喰　最初はいなかったんですよ。絵描いてもらっている木下蓮三さんに絵コンテをお願いしたときに、いたずら描きの中にあったんです。それで、あっこれ使おうってことになったんですよ(笑)。ゲームのほう最初はいないんですけど、あるシーンになると突然ポコッと出てきて、そこからしばらく相手をしたり、またいなくなったりとか、犬だけがスイッチ押してギャグをやったりするんですよ。





音楽は谷啓さんだよーん

――喰さんのギャグ発想法というのは？

喰　みんなそれを聞くんですね。ほんとになんにもないんですよね。発想っていうのは変なもんで、ある種宗教的な神の啓示みたいなものです。何も考えず、しゃべっているときにポーンと出てきて「面白い」というような感じですね。これぱっかりは根が好きだからとしかいいようがないですね(笑)。小さい頃から無声映画とかが大好きだったんです。

――ギャグを作っていて一番難しいのはどういうところなんでしょうか。

喰　よく勘違いというか、なんでもいいって感覚があるじゃないですか、ナンセンスとかで。



だけど、今ここで突然灰皿を食べても面白くもなんともないですよね。そこに至るまでの関連性とか意味があるわけですよ。セリフなんかがあるとまだ楽なんですけど、動きだけのギャグというのはちょっと難しいですね。

――今までで一番好きだったコメディアンや影響をうけた人っていうと？

喰　谷啓さんですね。『ゲバゲバ90分』の〝あっとおどろく、タメゴロー〟も谷啓さんが、麻雀やってるときのフレーズだったんですね。谷啓さんは「スイッチ」の音楽担当なんです。いっしょに仕事ができるのはとても嬉しいですね。谷啓さんは新し物好きでゲームも好きなんです。

――今のサンプルではまだ音が入ってないんですが、セリフなんかは入るんでしょうか。

喰　セリフは入れないんですが、擬音は入れます。〝ギャー〟とか〝ワー〟とか。だから無声映画に近いですね。そういう効果音なんかはたくさん入れようと思っているんですよ。

――「スイッチ」は、やってる人がスイッチを選んでそのリアクションで、ギャグが出る。ＴＶやビデオなんかと違ってインタラクティブな要素があるという感じなんですけど、そんへんのギャグの作り方なんかはどうなんでしょうか。

喰　ギャグが山ほどあるので、どれが出てくるかわからないんですよね（笑）。とにかく、ビデオとかテレビじゃできないことをやってます。MEGA-CDで、いわゆるゲームという形じゃなくて、こういうものが出てきてもいいんじゃないですかね。「スイッチ」のいいところは、普通のゲームみたいに入れこんでやらなくてもいいところ。２分でも３分でも手の空いたときにできるんです。

――「スイッチ」の場合、テレビや舞台みたいに役者さんがギャグをやるわけじゃなく、動きやタイミングなんかも全部作らなければならないと思うんですがそのへんはどうなんでしょうか。

喰　結局これはアニメーションなんですよね。今までのゲームでも、キャラクターの動きとかがあるんですけど、決まりきった動きで、予想外の動きがないですよね。ギャグの場合タイミングとかが重要ですし、効果音を入れるにしても入れ方で面白さが変わってしまう。そのへんのチェックとか指示を出すのは大変です。ただゲームの場合、普通のアニメなどと違ってコンピュータですから直すのは、いくらか楽ですね。とにかく、そういうふうな部分を一生懸命やっているんですよ。

――けっこうブラックユーモア的なギャグも多いですよね。

喰　それは僕が好きだからです(笑)。きれいなギャグもありますよ。きれいなものとか、黒っぽいものとか、女の子向けのものとか、飽きないようにいろいろ入っています。

――最後に読者に一言お願いします。

喰　こういうゲームがわかるような大人になってほしい(笑)。やっぱりゲームをやってない人にどう興味を持ってもらうかっていうことですよね。子供や女性にも、お勧めしたいです。テレビゲームをやっていない人なんかにもどんどんプレイしてほしいですね。

アルスラーン戦記

ゲームシステムと新ビジュアルを公開!

ヒューマン／発売日未定／価格未定／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

この夏続編映画も公開される「アルスラーン戦記」だが、ゲームのほうも着々とできてきたぞ。ファンでなくても要チェックだ。

ゲームはこのように展開する!



主人公のアルスラーン。他のキャラも原作に忠実な設定で登場する。

ファンタジーSLG「アルスラーン戦記」。人気のある田中芳樹作品のゲーム化とあって、期待度も急上昇中だ。それに応えるように製作も快調に進んでいる。今月は新ビジュアルと戦闘画面が届いたゾ。

さて、このゲームの構成は2つのパートから成り立っている。原作の7巻分の物語をアニメーションで再現するビジュアルパートと、原作における戦闘場面をシミュレーションゲームとして再現するというゲームパートの2つだ。この2つが交互に繰り返され、ゲームが進んでいくというわけだ。

また、主人公であるアルスラーンはプレイヤーが自由に操作することはできない。プレイヤーはあくまでも臣下として、彼を守り戦っていくのだ。ここらへんは、年若く未熟なアルスラーンを有能な臣下たちが盛り立てていく、といった小説の展開に沿ったものといえる。ディテールまで原作に忠実なゲームなのだ。



ユニットもリアルに動くぞ! 昼夜の変化も当然あるのだ。

戦闘シーンも超リアルだ!!



まだ開発中のものだが、戦闘は流れるように超リアルだぞ。

シミュレーションのシナリオは14本。基本的には各シナリオの勝利条件をクリアしていけば次に進むのだ。舞台も霧のかかった平原や船上、象との戦いなどファンタジーの世界ならではの一風変わったシチュエーションも楽しめるゾ。

マップも他のSLGのような、簡略化されたものではない。まるで、RPGの1画面を見ているような美しさなのだ。そしてそのマップ上でユニットを移動させ、敵ユニットと戦闘させるわけだ（ユニットはアニメーションで歩いていく!）。

しかもコマンドは移動、戦闘などの5つだけ。ゲームの大枠もいたってシンプルなので初心者でも気軽に楽しめるはずだ。もちろん原作をふまえた高い戦略性も要求されるから、SLGマニアでも十分遊べるぞ。

それと、戦闘シーンは見てのとおりなめらかなユニットアニメーションで展開されるのだ。この細かくて迫力のある動きは、アクションゲームとみまごうほどだ。

映画を越えた、ゲームを越えた鮮烈なアニメーション!!



おなじみ腹心ダリューンだ! キャラ紹介は豪華なアニメで展開。



上の剣で切りかかるシーンには、1秒ほどのあいだになんと22コマも入るのだ!



黒衣の騎士
万騎長ダリューン

このゲームの最大の見所は、やはりビジュアルシーンだろう。

MEGA-CDの大容量とアクセスの速さをフルに生かし、1秒間に10コマ前後(!)で画面自体がアニメーションするのである。グラフィックの総枚数は、ナント1000枚前後! そのほとんどが動画に使われるが、オープニングシーンは、それとは別に100枚近くの動画を使用するという豪華さなのだ。

また、昨年映画で公開されたのは原作の第1巻分だけだが、このゲームでは、嬉しいことに先の7巻までの映像も、バッチリ先取りで見ることができるのだ。ちなみにこのビジュアルシーンは、映画と同じスタッフを起用しており、未映像化部分も彼らが担当しているとのことだから、ファンも安心できるはず。

思い入れの深いファンが多い作品だけに、製作者のこだわりも相当なもの。映画以上のドラマティックな内容のゲームになりそうだから、期待しよう!



見よ、この流麗なアニメを! MEGA-CDならここまでできるのだ。

©HUMAN ORIGINAL STORY©田中芳樹／角川書店　MOTION PICTURE©田中芳樹／角川書店・ムービック・ソニーミュージックエンタテイメント

ブラックホールアサルト
ヘビードールの格闘ふたたび

マイクロネット／10月発売予定／6,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 2人対戦プレイあり

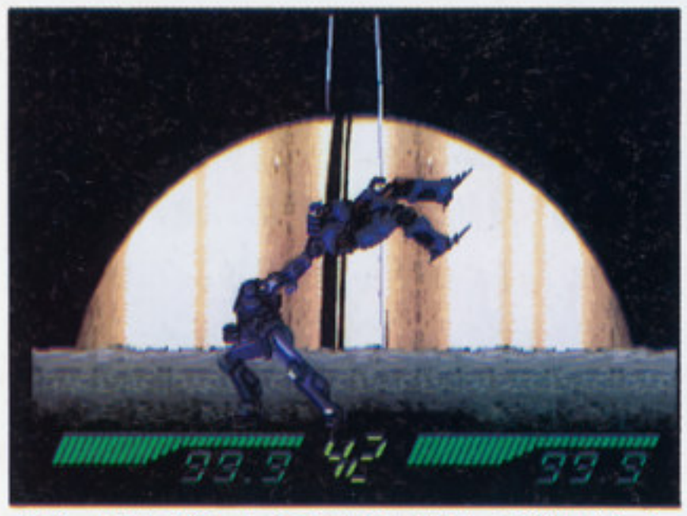
前作「ヘビーノバ」から1年。図体のデカいロボット同士がぶつかりあうあの迫力を、ふたたびMEGA-CDで味わえるのだ。

MEGA-CD本体のデビューと同時に発売された、ロボット格闘アクションゲーム「ヘビーノバ」。全体的にメタリックカラーで統一されたサイバーな世界観や、あの女声ボーカルのテーマソング、それに迫力あるロボット同士の格闘が楽しめた2P対戦モードなど、まだまだ記憶に新しいね。この「ブラックホールアサルト」は、そんな「ヘビーノバ」の続編ともいえる作品なんだ。

時代的には「ヘビーノバ」の数年後の設定で、やはりロボット格闘アクションとなっている。システムもほぼ受け継いでおり、ひとりでステージをクリアしていくステージモードのほかに、エキシビジョンモード、トーナメントモード、リーグモードなどの2P対戦ももちろん用意されている。このシリーズのウリともいえる、アツーイ2P対戦のほうは、モードがさらに充実したというわけだ。このほかにも、画面で操作方法やロボットの特徴を教えてくれるマニュアルモードも用意されていて、ユーザーフレンドリーだぞ。

前作同様、個性あふれるロボットが何種類も用意されているからファンなら大満足のはず。それぞれの攻撃方法などが異なるので、全部使いこなすことができるようになるには修業が必要だぞ。

あのヘビーノバが帰ってくる！



ロボット同士の激しいぶつかりあいがふたたび楽しめる！

いろんなロボットがいろんな舞台でバトル！



舞台は金星、火星、月といった不毛の惑星から、宇宙に浮かぶ要塞までさまざまだ。



ストーリーモード、"オペレーションBHA"では、舞台ごとに待ち受けるロボットも違う。



ここは要塞の中のようだ。「ヘビーノバ」でもこのようなところが出てきたが……。

いろんなモードあり



ひとりで遊ぶストーリーモードのほかにも、ウリの2Pモードがものすごく充実している。

2P対戦も可能！



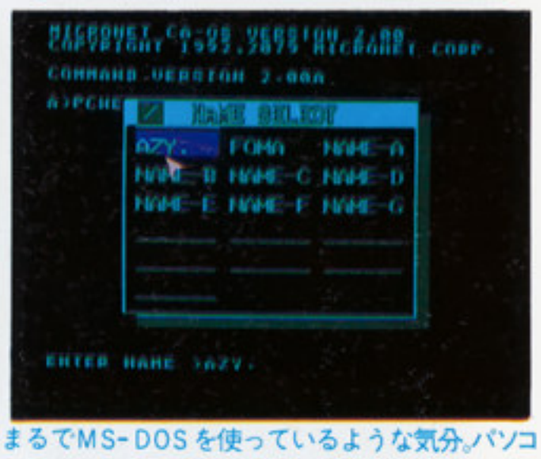
ぶつかりあう技と技！　キャラごとに特徴があるので、自分にあったキャラを選ばなければ。

マニュアルモードも嬉しい



オンラインマニュアルとは、なんとユーザーフレンドリー、ロボット図鑑みたいのもあるよ。

気分はパソコン



まるでMS-DOSを使っているような気分。パソコンユーザーはエラーかと焦ってしまう(笑)。

MEGA-CD ハミダシ情報

最近話題作の登場で、にわかに賑わってきたMEGA-CDだけど、今月はいろいろ情報が入ってきているぞ。まずは「サンダーストームFX」でLDゲームの初移植をやってのけたウルフ・チームが、今度はあの「タイムギャル」を9月下旬に発売する予定なのだ。こいつは'85年にタイトーから発売されていたタイムスリップを題材にしたLDゲームだが、ウルフ・チームではすでに70%の完成度にあるらしいぞ。来月からはいきなりドーンと紹介する予定だ。

ちなみにウルフ・チームでは、今後もLDゲームの移植をやっていくそうなので、往年のマニアには嬉しいものがあるね。

また、最近音沙汰のなかったマイクロキャビンも、ついにMEGA-CDソフト第1弾を発表したのだ。タイトルは「幻影都市（イリュージョンシティ）」で、近未来の香港を舞台に展開されるサイバーパンクな設定のRPGだ。発売の予定は来年の春ごろだが、こっちのほうも続報が入りしだい バッチリ紹介するぞ。このほかでは、データウエストの「メリーゴーランド」がやや遅れ気味で、発売は来年のはじめぐらいになり、今回紹介している「AYA」のほうが先に出そうとのことだ。また、ビクター音産もまだまだ来月以降タイトルを控えている模様だから期待していよう。



初公開「Aランクサンダー」の画面だ。新ヒーロー誕生に期待だ。

テラドライブで海外ソフトを先取り！

TERA Communication

今回から1ページになってしまったけど、内容は凝縮されてさらにパワーアップ。これからもテラコミをヨロシク。



ULTIMA UNDER WORLD

斬新なシステムの完全リアルタイムRPG！

©ORIGIN.

「ダンジョンマスター」をきっかけに、最近海外で話題となり、広まりつつあるのが完全リアルタイムＲＰＧ。あの「ウィザードリィ」の最新作でも、ダンジョンマスター的なアプローチがなされていたが、とくにリアルタイム化をめざしたものではなかった。

そこで海外ゲーム、なかでもＲＰＧのもう一つの雄といえば、「ウルティマ」であろう。そのシリーズ最新作が、まさに完全リアルタイムとよべるシステムとなって登場した。

ビットマップ＋ポリゴンでぐるんぐるん回るダンジョン、ゆっくりと近づいてくるモンスターなど、思わずゲームの中にひきずりこまれそう。また、魔法や武器の攻撃でも、マウスが使えたり、ため撃ち（ため斬り）ができたりと斬新なシステムになっている。



ダンジョンの中ではモンスターだけでなくほかのキャラクターに遭遇することも。



モンスターとの戦闘では、マウスを使っての完全リアルタイムバトルだ。



面白いようにぐるぐる回るダンジョン。

迫りくるキャラクター





ゲームにのめり込む

THE GAMES WINTER CHALLENGE

冷房のきいた部屋で楽しむのもオシャレかも？

©ACCOLADE.

「猛暑をふっとばせ？」ということで今回はACCOLADEの「THE GAMES WINTER」CHALLENGE」の紹介だ。このゲームにはスピードスケート、スキージャンプなど、気軽に楽しめるウインタースポーツが８本も入っている。バイアスロンなども楽しめるのだ。冬に向けてイメージトレーニングにはいいかも？



８種類のゲームが楽しめるぞ。それにプレイの記録・再生が可能。



スキージャンプも体験。着地が難しいぞ。





ポリゴン使用のコースは思わず声が出るほどの迫力だ。

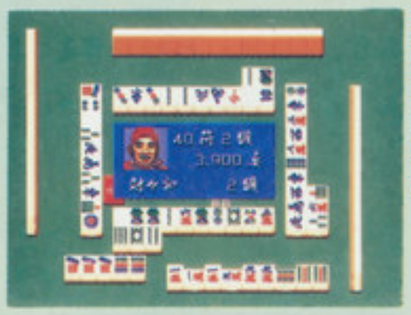
射撃＋長距離スキーのバイアスロンも楽しめるのだ。

TERA INFORMATION

このコーナーではDOS/Vソフトや周辺機器を紹介します。

麻雀悟空

シャノアールが開発したDOS／V版「麻雀悟空」がアスキーから発売された。この「麻雀悟空」では、悟空が各国の雀士と戦いながら３つの国を制覇していくのだ。対戦する連中もテンパったら〝即リーチ〟とか、とりあえず〝鳴いてみる〟とかいった個性的な連中ばかりなのだ。



大失敗。一索とっとけば親の役満だったのに。



とりあえず立直国は制覇したぞ。けっこう楽勝だな。

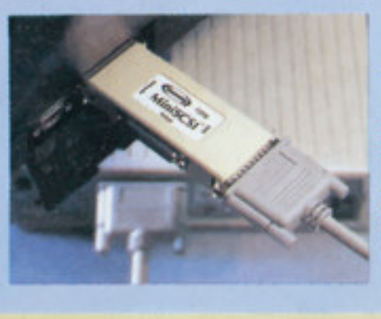
コマッTERA！

テラを使っていて不明な点などを紹介するコーナーです。

Q・テラドライブに外づけハードディスクはつけられないのでしょうか？　30Mでは足りない。

（静岡県・清水宏一くん）

A・できる。マイクロマウスから発売されている「MINI-SCSI」（34,800円）をプリンタポートに接続して、SCSI仕様のハードディスクが接続できる。最近はハードディスクも安価になっているよ。



「MINI-SCSI」ハードディスクを外付け。

お便り募集■IBMの海外ソフトやテラドライブに関する意見・質問があったらぜひ送ってね。住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、あて先：〒108　東京都港区高輪2-19-13　NS高輪ビル　ソフトバンク㈱　BEEP！メガドライブ「テラコミ９月号」係まで。

7月号プレゼント「フライト・オブ・ジ・イントルーダー」の当選者■埼玉県・岩見護、栃木県・平野英明、静岡県・清水宏一（敬称略）

BEEP!

GAME GEAR

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS 1992,SEPTEMBER,8TH

今月発売されるG.G.ソフトは2本。ちなみに言わせてもらうと、今月発売されるメガドラのソフトはたった2本。つまり、メガドラとG.G.の勢いは現在ほとんど互角の戦いを見せているのである！（多少誇張あり）

★アイルトン・セナ スーパーモナコGPII★炎の闘球児 ドッジ弾平★シャダムクルセイダー〜遙かなる王国★

NEW SOFT REVIEW

アイルトン・セナスーパーモナコGPII



●セガ／8月28日発売／RAC／3,500円／2M

完成度ゲージ 100% 2人対戦可能

現在この原稿を書いている時点では、F1GPはまだドイツGPが終わったばかり。でも、あのウイリアムズとマクラーレンの力の差を見る限りだと '92年度のF1GPチャンプはほぼマンセルに決まりと言って間違いないようだ。ま、リアクティブサスを搭載したウイリアムズのマシン自体が今年のF1マシンの中ではずば抜けて速いということなので、しょうがないと言えばそれまでなのかもしれない。ただ、マンちゃん大活躍の影で最近生彩を欠いている我らがセナ様は、この状況をどう思っているのであろうか……!?

たぶんセガも、〝バルセロナオリンピックに走り幅跳びしか出場できなくなってしまったカール・ルイスに多額の契約金を払ってCM契約した松下電器〟のように「こんなはずでは……」と思っていたりするのではないだろうか(よけいな勘ぐり)。もちろん、今年チャンプになれなかったとしてもセナが世界最速のF1ドライバーであることは間違いないとは思うんだけどね。

さて、G.G.版「モナコII」はセナ自身によるコースアドバイスがついたことが前作との大きな違い。F1野郎はとりあえず買いか？

監修はアイルトン・セナ



メガドラと同じく、このゲームの監修はセナが行なっているのだ。セナの画面写真もバッチリ。

セナのアドバイスもあるぞ



コースアドバイスはメガドラ版「モナコII」と基本的に同じ内容みたいですな。



実際のゲームでは、他車とのバトルがある。トップを走るのは当然セナだ。

ライバルを抜け!!

マシンのセットアップもOK



ウイング、ミッション、タイヤなどのセットアップが可能になった。コースに合わせたセッティングが必要だぞ。

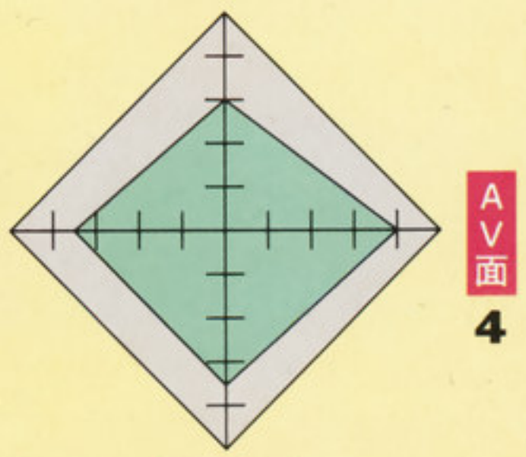
F1GPは全16戦



GAME EXPLANATION

―昨年G.G.とメガドラで発売され、大ヒットした「スーパーモナコGP」が、アイルトン・セナの全面監修を経て新しく生まれ変わった！　「アイルトン・セナ スーパーモナコGPII」は、現実にF1GPが開かれた16のコースをシミュレート。さらに年間チャンピオンを競うF1GPモードでは、セナと対決することもできるという贅沢な作りになっている。

<評価ダイアモンド>



操作性のレスポンスは前作よりもかなり良くなったようだ。また、前作のようにストレートから突然カーブに変化したりはしないので自然なドライビングができるはず。AV面が4と高いのは、セナのビジュアルシーンがあるためと考えてもらいたい。こういった演出は実際のゲームには関係ないものだけど、F1ゲームとしての雰囲気がうまく出ている。

ONE POINT REVIEW

前作よりもスピード感が落ちたぶん、テクニカルな操作が要求されるようになった。また、レース中は常にセナがトップを走っているのだがとにかくこの車が速い！　ゲームのくせに、セナのすごさが改めて実感できちゃったりもするのだ。そうそう、ミッションはオートマではなく6速にしないと面白くないぞ。2人で対戦すると結構熱くなれるのでは？

PRODUCED UNDER THE SUPERVISION OF AYRTON SENNA AND AYRTON SENNA DA SILVA PROMOTIONS LIMITED. ©SEGA 1992

NEW SOFT REVIEW

炎の闘球児 ドッジ弾平

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

画面写真を見てたかが「なんだドッジボールじゃないか」と思った人、アナタは甘い！「ドッジ弾平」の世界では、ドッジボールは“闘球”と言われる歴史と伝統ある競技になっているのである！　試合展開もドッジボールの公式ルールである（そんなのあったの？）一発ヒット制ではなく、スーパーショットで相手を弱らせてからやっつけるというとんでもない設定がまかり通っている。つまりこれは、コロコロコミックの原作を読んでいる人にだけわかる熱き戦いの世界なのである。実際のゲーム展開は、テクモのコマンド入力式サッカーゲーム「キャプテン翼」のドッジボール版だと思っていいようだ。試合を通じて生まれる友情、そして新たに現れる強敵……。うーむ、まさに少年マンガの王道的な作品だ。



「ゴーファイト」のかけ声とともに始まるのが、スーパードッジなのだ。

GO FIGHT!



スーパーショットはラインオーバーになる可能性が高い。シュートするときは慎重に行なうべし。



コマンド入力方式なので、アクション性はなし。時間をかければ必ずクリアできるゲームなのである。

原作のファンにはおなじみのキャラ





闘球児の熱き戦い！



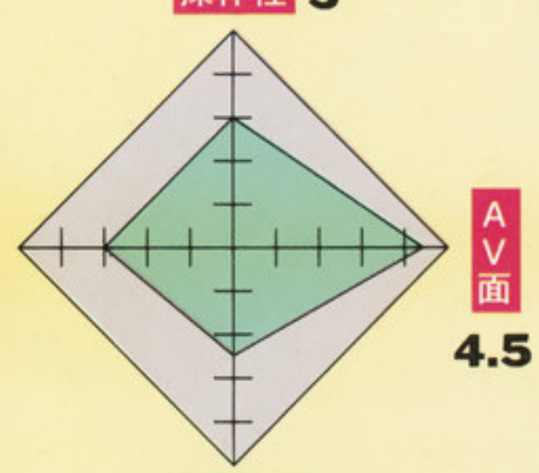


●セガ／発売中／SPT／3、200円／2M

GAME EXPLANATION

コロコロコミックで連載中の「ドッジ弾平」がG.G.で登場。プレイヤーは主人公一撃弾平を中心としたドッジボールチーム「たまがわ」の選手たちを操作して、ドッジボール大会に優勝するのが目標となる。

<評価ダイアモンド>



選手のビジュアルがかなり用意されていて楽しいが、試合内容がちょっと単調すぎるきらいがある。試合の展開を自分で組み立てられたらいいのになあ……。

ONE POINT REVIEW

まず、原作を読んでいない人にとってはのめり込めないゲームであることは確か。また、防御時にはボールを「受ける」か「よける」という2種類の行動しかとれない自由度の低さも気になった。

©こしたてつひろ／小学館／テレビ東京 ©1992 SEGA

NEW SOFT RELEASE

シャダムクルセイダー～遥かなる王国

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

アラビア世界を舞台にしたＲＰＧ、「シャダム戦記」がついに来月「シャダムクルセイダーズ」と名を変えて発売されることになった。Ｇ.Ｇ.担当者の目から言わせてもらえれば、この作品は“かなり”期待できるモノではないかと思われる。とにかく、ゲームシステムやシナリオの作り込みはＧ.Ｇ.ソフトの中でもピカイチのデキ。来月はじっくりとこの「シャダム～」を紹介するつもりなので、Ｇ.Ｇ.ユーザーは楽しみにしていてくれ！



「シャダム～」のＲＰＧとしての完成度の高さはかなりのもの。開発者の思い入れが伝わってくる数少ない作品なのだ。



いつでも、どこでも、電源を切ったその時点からゲームを再会できるレジューム機能を搭載。複数のデータがセーブできる。



●セガ／9月11日発売／RPG／価格未定／4M+B.B.



アラビアンな雰囲気のタイトル画面。シナリオ中にはアリババやランプの魔人が登場するとか……。詳細は来月のこのページでね。

(G.G.HOTLINE番外編)

先月号のサマーCESレポートを読んだ人は気づいたかもしれないけど、今後SOA（セガ・オブ・アメリカ）はマスターシステムに代わる8ビットマシンの主力としてGGを全面に押し出すことに決定したようなフシがある。もしこれが本当だとしたら、今後のGGソフトは一気に増える可能性があるはず。もともとGGはマスターシステムの資産を受け継いでいるわけだし、今回のCESでも「マーブルマッドネス」や「プリンス・オブ・ペルシャ」がGGソフトとして発表されていた。来年こそGGの当たり年か？

Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.003



このコーナーも、ようやく第3回目にして2ページ構成でお届けできることとなった。最近はメガドラのソフト発売ペースが速くなって、うれしいかぎりだけど、ユーザーのほうがチェックしきれないこともよくある。そんな人たちのために、ここだけはマイペースで昔のゲームもビシバシ載っけていくぞ。

ソードオブソダン

遭難1 最下位帝王の名をほしいままにしている、噂の「ソードオブソダン」で、どーしても3面のボスが倒せません。助けてください。できれば薬の組み合わせも教えていただけると、とてもうれしいです……。

（埼玉県・石田憲吾）

薬の配合および効果

組み合わせ	効果
赤	攻撃力アップ
青	体力を少し回復
黄	敵1人にダメージ
赤＋透明	1UP
青＋透明	一定時間無敵
黄＋透明	炎の剣
赤＋黄	炎の剣(強力版)
青＋黄	毒！(ダメージ)
透明×4	次の面にワープ
4色同時	即死！
青＋黄＋透明	敵全員にダメージ

※これ以外の組み合わせは、どれかと同じ効果、もしくはまったく効果なし。

救出1 3面のボスというのは、こん棒を持った2人の巨人のことだよね。こいつらはぴったり近づいてから上＋Cボタンで攻撃すると姿勢をくずすのだ。そうしたら少しさがって頭をなんども斬りつければ首をはねられるぞ。ただし、歩いて近づくと殴られるからジャンプで飛びこもう。

ちなみに、薬の組み合わせと効果は表のとおりだ。赤＋透明（1UP）はクリアには必要不可欠なので、出たらどんどん飲むべし。



こいつが出現するまえからこの位置で剣を振りまくっていると、少しは楽になる。



ヤツがひざまづいたら、数歩さがって頭を攻撃。すばやくやらないと立ち直るぞ。

ショートレビュー 「ソダン」はあまりの××さに、雑誌でも遠慮なくけなすことができる貴重な存在である(笑)。エンディングまでも数枚の絵のみというヒドさだが、プレイしているうちにクリアしてやろうという闘志がわいてくるのが不思議である？

バハムート戦記

疑問1 「バハムート戦記」で、オプションのバトルモードにだけ登場するエル＝ウィンの存在が気になってしかたありません。彼女はもしかしたらゲーム中にも登場するのですか？　もしそうならその方法を教えてください。

（大阪府・メガドラ新参者）

回答1 君はペンネームにもあるとおり、メガドラユーザーになってから日が浅いようだね。エル＝ウィンを登場させる裏技はかつて本誌にも掲載したけど、ほかにもたくさんいるであろう新規ユーザーのためにもう1度書いておこう。やり方は、タイトル画面でメニューを出す前にAボタンを2回押して、そのあとNEW GAMEを選べばいつもと違う画面になる。あとはマスター選択画面まで進めれば、エル＝ウィンをマスターとして使うことができるぞ（エンディングはエル＝モアと同じ）。

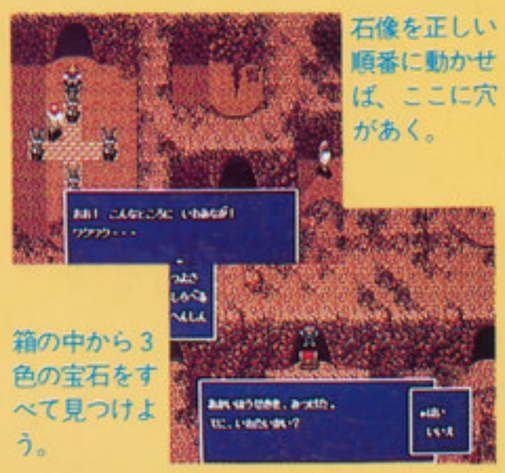
レンタヒーロー

遭難2 「レンタヒーロー」でまぼろしの鉱石〝ニャニュニュウム〟が発見できません。絶対にビッグッドの工事現場があやしいと思うのですが……ヒントだけでもいいからください！

（茨城県・爆弾犬）

救出2 察しのとおり、〝ニャニュニュウム〟は工事現場にある。ここに遺跡調査隊がきていれば、鉱石を発掘できるのだが、それにはまず4つの像を動かして奥へ通じる穴をあける必要がある。この像を動かす正しい順番は、マカタの書店で買える本を読めばわかるのだが、そのぶんだと君は買い忘れているでしょ？

いちおう書いておくと、右、左、下、上、の順番だ。穴があいたらその奥で3つの宝石を取って、こんどはそれを像にはめよう。このときノートを使って（写真参照）から、ツルンソーメンのひつぎを調べると、宝石をはめる位置のヒントが読めるぞ。あとはさほど難しくないから、自力で〝ニャニュニュウム〟を見つけてみよう。



石像を正しい順番に動かせば、ここに穴があく。

箱の中から3色の宝石をすべて見つけよう。



そしてこの位置を調べてノートを取る。これがないと古代文字が読めないのだ。

あとはひつぎに書かれているヒントをもとに、宝石を石像にはめれば……。

遭難3 終盤の事件で、ネギから「ダイナマイトドッグスのアジトへ入るためにはカギが必要」と聞きましたが、そのカギか見つかりません。

いくつかの街で「この街のダイナマイトドッグスは全滅した」というメッセージを見たのですか……。

もう話は大詰めだと思いますが、年末年始のために買ったのに、現在もいきづまったままなのです。

（大阪府・吉田昌幸）

救出3 君は、それぞれの街にいるダイナマイトドッグスには、退治すると捨てゼリフを残して逃げるヤツと、その場に気絶するヤツの2タイプがいるのに気づいていたかな？　ズバリ言うと気絶したダイナマイトドッグス（アナモイナにいる）に「しらべる」コマンドを使えばいいのだ。あとはグッズリバーで特定のマンホールの横でこのカギを使おう。ここまでくればエンディングはもうすぐだぞ。

ショートレビュー このゲームはとにかく続編希望者が多い。しかもCDで出せという意見が圧倒的。RPGでの新境地を切り開いただけに、このまま終わらせるのはもったいないということだろう。ところで、誰かオープニングに歌詞をつけてみない？

魔法の少女シルキーリップ

遭難4

第5話「黒魔館の謎を追え」のプレイ中にくるみちゃんとハゲタンクが行方不明になったあと、話がぜんぜん進みません。床にあいている穴の前でアイコンを使ってもなんの変化もないし……。これからどう動けばよいのでしょうか？　す〜ごく悩んでいます。ぜ〜ったい教えてください。

（静岡県・ドンチャン）

救出4

はいはい、ちゃんと教えてあげるからそんなに力説しないように。え〜と、文面から察するに、まだ茶子はリップといっしょにいるようだね。

まず汚れたぬいぐるみのある部屋（写真参照）に行ってみよう。ここでうろうろしていると、茶子まで行方不明になるはずだ。次にぬいぐるみと部屋の壁をしつこく調べて、ケチャの話をすべて聞く。それから床に穴のあいた部屋で壁を調べると、「少しさがって重力魔法を使え」とケチャが教えてくれるよね。

だけど、ここで魔法を使うときの位置がシビアなので、うまくいかなくてもあきらめないように。成功すれば壁に穴があいてその奥の部屋に入れるぞ。

あとは女の子の霊体と会話したあと、館内に散らばった茶子たちを全員そろえればこの話はめでたく完結。



この部屋でリップだけになると、ケチャが昔の事件について語り始める。



それからここの壁を調べると、魔法を使えと指示してくる。



このあたりに立って重力変換の魔法を使う。すると、壁に穴があくぞ。



壁のむこうにいる幽霊と話したら、館にちらばった友達を探しにいこう。

ベアナックル

疑問2

友人から「ベアナックル」には裏のエンディングがあると聞いたのですが、本当でしょうか？　あるとしたら、どうやって見られるのですか。

（香川県・観一ルネッサンス）

回答2

結論からいうと、普通のエンディングとは異なる「バッドエンド」というものがある。ただし最低条件として2人同時プレイ（途中参加でも可）で、最終面ボスの部屋まで進む必要がある。このあとは写真を見てくれ。





最初の質問はおたがいに異なる返事をして、どちらかが勝つまで戦う。





生き残ったほうは次の質問に「いいえ」と答える。でないと工場の面に戻されるからだ。そして最後の戦いに勝つと、新たな悪の帝王が誕生する……。

ソーサリアン

遭難5

「ソーサリアン」の7つめのシナリオ〝ツインアイランズ〟のなかで、サンゴをたたいて音色をかなでるところがありますよね？　僕はそこがどうしてもわかりません。ここは前にBEメガの「達人講座」に載っていたのですが、友達にその号を貸したらもどってきませんでした。どーか教えてくださいませ。あと「不老不死」の方法についても教えてね。

（静岡県・植松武士）

救出5

この質問は新規メガドラユーザーが常に増え続けているかぎり、編集部としても避けてはとおれない壁でもある。なにしろここは「ソーサリアン」を買った人の9割9分が投げ出してしまうほどの難所だからね。ではさっそく解説しよう。

まず、サンゴはたたくとどれも違う音を鳴らすのはわかるね。これは洞窟の入口に近いほうから順番に、シ（低いほう）、ド、ド#、レ、レ#、ミ、ファ、ファ#、ソ、ソ#、ラ、ラ#、シ（高いほう）に対応している。で、サンゴの正しい鳴らしかたは、シ（低いほう）、レ、ソ、シ（高いほう）、ラという順番だ。

しかし、この順番に鳴らしていくと「ソ」のサンゴが折れてしまうので、ティキの妹を救出したときに使った「オニヒトデ」を再び取ってこよう。それを「ファ#」のサンゴにのせれば、折れてしまったサンゴの代わりにソの音を鳴らすようになるのだ。あとはもう1度正しい順番で鳴らせばシナリオ終了だ。

●不老不死の方法

まず、ファイターとウィザードは60歳、ドワーフは100歳、エルフなら200歳になるまで時間を進める。キャラがこの年になるまえに寿命で死んでしまうようなら、あきらめて新しいキャラを作りなおそう。

次にそのキャラを冒険に出して死なせたら、死体のままで時間を20年進める。そしていったんセーブしたら、ペンタウァで生き返らせる。成功すればキャラがそれ以上年をとらなくなるので、あとは若返りの魔法で好みの年齢にすればいい。

ただし、生き返りに失敗したら再びロードしてやりなおすこと。

アイ ラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険

遭難6

（埼玉県・斉藤美紀）



救出6

もう今回はスペースがないので必要なことだけ書くぞ。まず、右の写真のように左右どちらかの足場で待機。このあと、分身しているミゼラブルが上のほうに実体化したら、そのまま降りて8方向弾をよけよう。

もし右か左に実体化したら、反対側の足場に移り、念のために短いジャンプで弾をかわす。で、かんじんの攻撃はいつするのかというと、下に実体化したときなのだ。このとき、足場に乗ったままで弾をよけたら、すぐにミゼラブルの真上からヒップアタック！　時間はかかるけど初心者はこの方法が確実だろうね。



初心者はミゼラブルがこの位置に出たときだけ攻撃しよう。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、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か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1本を贈呈する。

救助信号の発信先

〒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
「サンダーバーズ」係まで

【ＴＢ本部より通信】第1回で健太が告知した「スパイダーマン」の質問は、お悩みハガキがないようなので救出作業は見合わせることにした。でも、親切にハガキで教えてくれた読者全員（7月20日現在）に、お礼としてＢＥメガテレカを贈呈するから待っていてほしい。それから、今回のソフトプレゼントは抽選で吉田昌幸くんに決定だ。

BEメガ裏技リーグ Vol.29

ネタのなかった先月とはうって変わって、ようやくいつもの調子にもどったこのコーナー。今回は初の試みとしてメーカーさん提供の裏技も掲載してみたぞ。

メーカー協賀！
先取り
裏技情報！

ダイナブラザーズ

4種類のおまけ面で遊ぼう！

8月号の紹介記事でもチョットだけ触れていたけど、このゲームには秘密のパスワードで遊べるおまけ面があるのだ。今回は「ダイナブラザーズ」発売記念として、メーカーさんから特別にパスワード掲載を許可してもらったので、バ〜ンとお見せしよう。

以下のパスワードを入力すると、楽しい形をしたマップで遊べるぞ。

パスワード画面で



パスワード入力画面で「RIKA」の4文字を打ちこむ。すると、おまけ面の1つが始まる。

RIKA



上記のパスワードだとこの面になる。これは監修の香山リカ先生のご尊顔である。

SARU



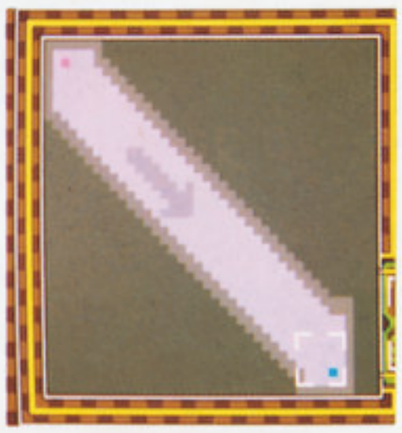
「SARU」のパスワードは文字どおりサルの面。頭のてっぺんとシッポの先がスタート地点になっている。

EMI



「EMI」は、ハート型の面になる。地形にこれといった特徴はないものの、産み出せる卵の種類が限られている。

PPPP



「PPPP」は、敵がすべて卵食生物という面。しかも、一定時間が過ぎるとなにか恐ろしいことが……。

グレイランサー

補欠

超絶難易度のマニアモード

タイトル画面が表示されているあいだに、「上、下、左、右、B、A」という順番でボタンを押すと、タイトルの文字が金色に変化します。そうなれば成功です。スタートボタンを押してあなたも地獄を見ましょう。

（神奈川県・相川雄弘・17歳）



タイトル画面でコマンドを入力すると、このように文字の色が変わって……。

超絶的に難しいマニアモードになってしまうのだ。



シーザーの野望Ⅱ

補欠

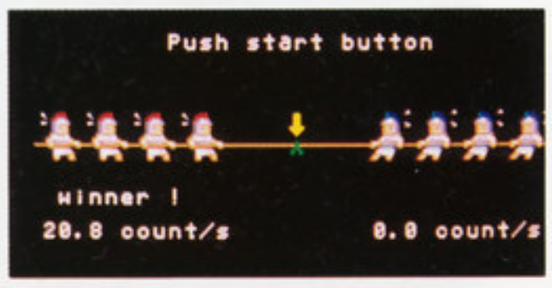
綱引きで遊ぼう

まず、最初のゲームセレクトウィンドウのサイズは初期のまま（最大のサイズ）にしておき、カーソルをデータロードのいちばん右に合わせる。その状態で1P側と2P側のスタートボタンを押さえて、Aボタン(1P側)を押すと、兵士たちの綱引きゲームになる。

（東京都・高柳博・20歳）



ウィンドウをこの大きさにして、カーソルをデータロードのいちばん右に。それからコマンド入力。



Cボタンの連射による綱引き対戦になる。もちろん2人プレイ専用なのはいうまでもない。

ベアナックル

1軍

ラウンドセレクト

2P側のパッドで、方向キーの右とA、B、Cボタンを押さえたまま、1P側のパッドでオプションモードに入ろう。すると、ラウンドセレクトと人数の設定ができるぞ。

（東京都・TKS・19歳）



編集部でも、このゲームにはラウンドセレクトがあるんじゃないかとにらんでいたが、まさか1年目にして発見されるとは……。

●裏技リーグ欄外編《レンタヒーロー》【まずタイトル画面で上＋Aを押してサウンドテストに入る。そして「ヘンタイはかせのかなしみ」を鳴らしたあと、「ターボアウトラン」を聞いてみよう。面白いことが……。】（福島県・ナル・17歳）←これは詳しく書くとつまらなくなるから、自分で確かめてほしいな。ホントに大爆笑ものだぞ。認定はアマね。

●裏技リーグ欄外編《アーリエル》【スタートおよび1、2ボタンを押しながら電源を入れたら、タイトル画面で上＋スタートを押すとサウンドテストに入れる。】（東京都・エアリアル）←最近ごぶさただったゲームギアの裏技がひさびさに登場。補欠に認定だ。

魔法の少女シルキーリップ

2軍

会話テストモード

このゲームを起動するときに、スタートボタン＋A、B、Cボタンを押したままにしておくと、SEGAのロゴが出たあとにクリック音がして、画面が真っ黒になる。そのあと、スタートボタンを押すとゲーム中の会話モードだけを見ることができる。また、スタートを押すまえにCボタンを押すと、押した数だけ先の会話へ進むことができるのだ。

（埼玉県・井坂卓也・18歳）



この画面になるまえから、スタート＋A、B、Cを押したままにしておく。



テストモードでの会話中にC＋スタートボタンを押すと、次の会話シーンにとばすこともできるぞ

ヘビーノバ

1軍

エンディングを見よう

タイトル画面が表示されているときに、1P側と2P側のパッドのA、Cボタンを押したまま、同時に両方のスタートボタンを押してみよう。いきなりエンディング（難易度ノーマル以上のもの）が見られるぞ。

（東京都・海老之場）



コマンド入力は、このようにメニューが表示されているときに有効となる。



いきなりエンディングになだれこむ。この先は努力して自分の実力で見たほうがいいかもね。

グランドスラム

補欠

新たなライバル登場

ゲーム中、全大会で優勝するとエンディングが始まり、最後にあるメッセージが出てくるが、これをパスワードとして入力してみよう。すると、最初から登録されている選手が一新されていて（強くなっている）、難しいモードで新たに楽しめるぞ。

（神奈川県・吉川典克・18歳）



パスワード画面で「GRAND、SLAM」と入力して、残りはすべてピリオドで埋めよう。



すると、選手の全員がさらに強いものに入れ替わっている。いわゆるハードモードって感じかな？

トージャム&アール

アマ

ファンキーなバグ

電源を入れたあとのデモで、アールが宇宙船を隕石にぶつけて「ヒャー」と叫んでいる画面になったらスタートを押す。

するとWHO画面の背景がバグるので、そのままJAM OUTに入ってみよう。背景に2人の顔が表示されたままで音楽がきけるぞ。

（滋賀県・久保田陽介・12歳）



ここでスタートボタン



デモで隕石に衝突した直後、叫んでいる画面でスタートを押す。タイミングはとくに関係ないぞ。

画面がバグる



なんとWHO画面にさっきのグラフィックが残っている。あとはジャムアウトで笑え！

イカすぜジャムアウト！



裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■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、採用させてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名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。

宛先

〒108　東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「BEEP!メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

大リーガー
お好みMDソフト＋海外ソフト＋α のおまけつき！
怒濤（どとう）の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。

1軍
お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。
「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。発見するのが困難なものも含むぞ。

2軍
3,000円分の全国共通図書券を進呈。
ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度はパワーアップコマンドって感じかな。

補欠
2,000円分の全国共通図書券を進呈。
ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいっている。

アマ
1,000円分の全国共通図書券を進呈。
ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。例えるなら「ABC＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。

草野球
500円分の全国共通図書券を進呈。
とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、BEメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

●裏技リーグ欄外編《LUNAR》【アルテナの大神殿で、寄付を連続して10回してみよう。すると女の人が特別に歌を歌ってくれるぞ。】（福島県・ナル17歳）←ちなみにこの歌は、村などにいる踊り子とおなじものが流れるのだ。これもアマに認定。

BINARY ANALYSIS HISTORY of the TV-GAMES

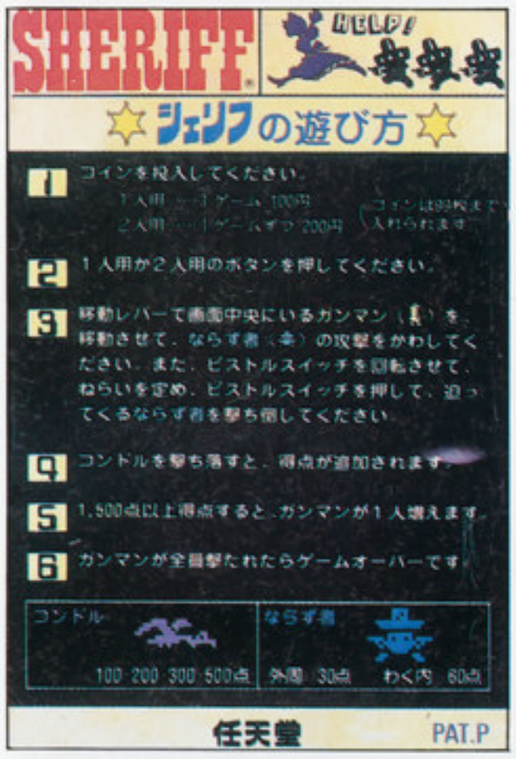


TVゲームの歴史　第7回 文責:渋谷洋一/監修:漆原龍之介

"ポストインベーダー"を狙う Part3 アバンギャルド編

'78年後期に発売されたタイトー「スペースインベーダー」は、瞬く間に空前絶後の大ブームを呼び、一大社会現象となった。街の空き地に次々と建てられるインベーダーハウス。現在のゲームセンターとはまったくイメージのことなる暗闇に近いいかがわしい空間。コンピュータだとかデジタルといった言葉がまだ新鮮な響きを持っていた当時、人々にとってゲームきょう体はブラックボックスであり、モニターに映るインベーダーの響きは、まさに時代の変わるきらめきそのものに感じられた。インタラクティブな遊びは、新鮮な響きにあふれ、新しい開化を呼んだ。そんな凄まじいインベーダーブーム直後に発生したゲームたちは、コンピュータゲームドリームのオーラに包まれ、様々な姿で登場した。固定観念にとらわれず、まだジャンルという限定された枠のない時代。そんな黎明期にはアバンギャルドなゲームが数多く見られた。

1979 任天堂／「SHERIFF」

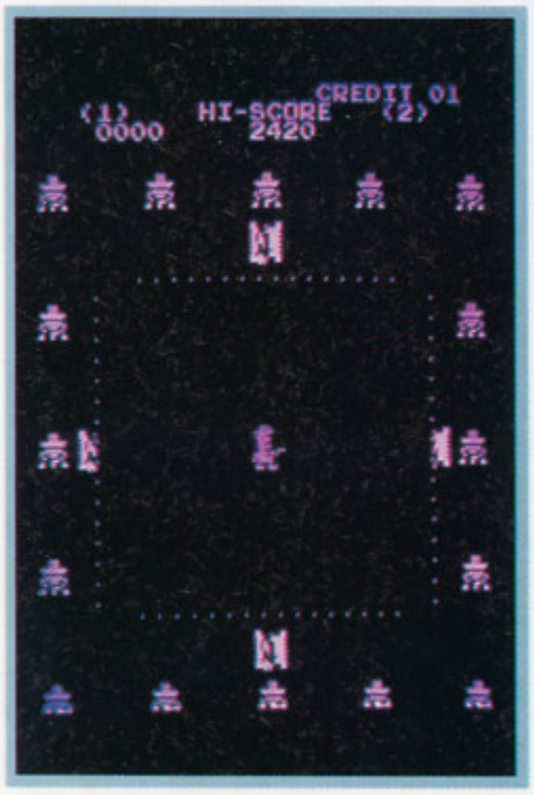


任天堂「シェリフ」は、西部劇をモチーフにしたガンファイトゲーム。操作方式は特殊で、シェリフを移動させるには通常の8方向レバーを使うものの、その発射する弾の方向と発砲はチャンネルスイッチ、リボルスイッチなどとよばれる特異な形状のものだった。

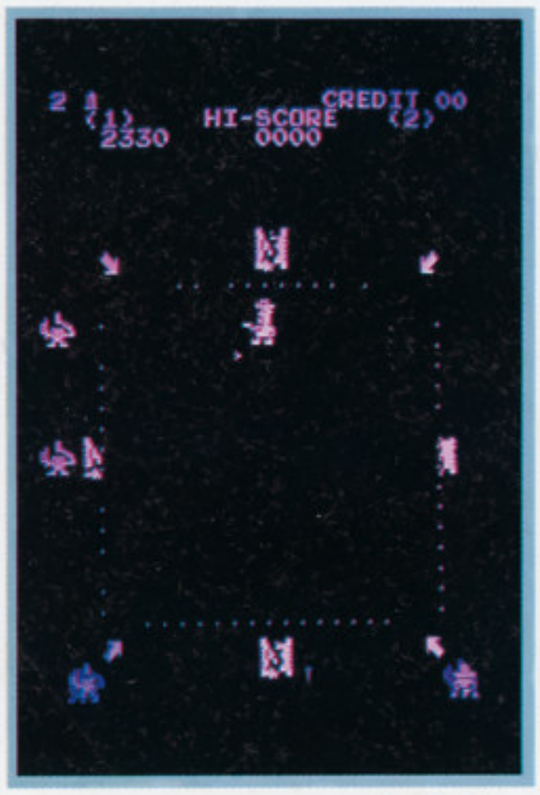
この特殊なスイッチのため、ゲームは取っつきにくいものになり多くのプレイヤーは漠然と難しいゲームだと感じた。だが、ゲームをやりこむにつれて、操作しづらいと思われたチャンネルスイッチは、後半の面で必要とされる素早く的確な発砲を容易にする優れたインターフェースだとわかる。上級者の極まったプレイで、その真価は発揮されるのだ。しかしそれゆえにそこまで突きつめ、のめりこまなかったプレイヤーを排除してしまい大きなヒットを生むことはなかった。だが、インテル8035プロセッサが創り出す、抜きんでた素晴らしいサウンドは人々の心に痛切に響き、BGMとして流れる〝コンドルは飛んでいく〟は、聴いていても気分のいいものだった。

敵のならず者は、ときおり四すみから中央のフィールドに乱入してくる。素早い動きと2連発の銃をもつならず者に、移動速度の遅いシェリフは、チャンネルスイッチのガンさばきで敵を一掃する。

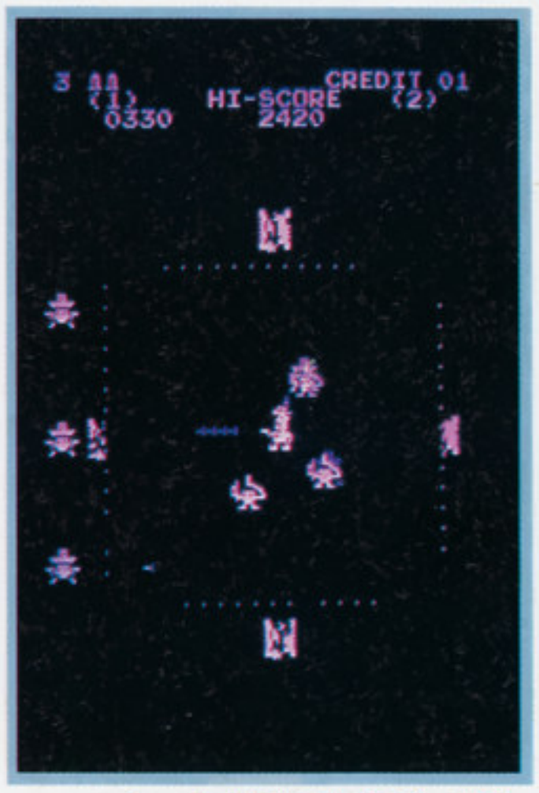
連続する一撃必殺の快感は、まさに西部のガンマンになったような気分にさせてくれる。ゲームの世界でも、早撃ちのテクニックを磨けば磨くほど、長生きができた。



16人のならず者と戦うシェリフ。チャンネルスイッチのガンさばきの見せどころだ。気分はまさに街の英雄保安官。



ときおり四すみからならず者が乱入してくる。それを見越して弾道に敵をとらえ、連続的に正確にショット。

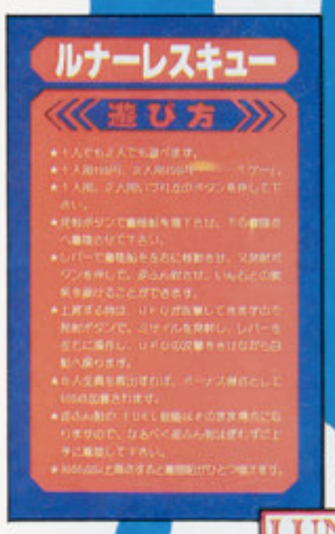


こういった接近戦のときこそ、素早いガンさばきの見せどころ。鉛玉を食らわして、サッサと楽にしてやれ。

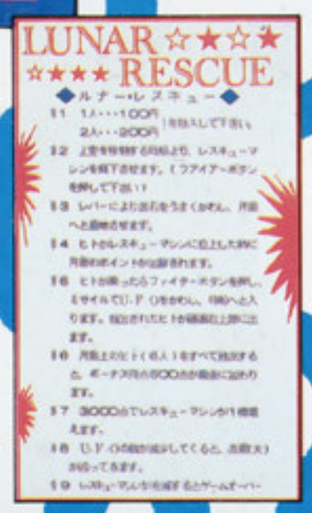


3面ごとにボーナススコア。それまでに取ったスコアが一気に倍になる。うまくいけば、スコアはウナギ登りだ。

1979 TAITO／「LUNAR RESCUE」



オリジナルインストラクションカード。



インストラクションカード手書きコピー。

タイトー「ルナーレスキュー」は「スペースインベーダー」、そしてユニバーサル「ギャラクシーウォーズ」に次ぐ、ヒットとなった作品だ。ゲームセンターに置かれたすべてのゲームが「インベーター」だったインベーダーハウス。その後ゲームセンターは、「インベーダー」が約半分、「ギャラクシーウォーズ」半分で占め、そしてこのゲームが発売されると約「インベーダー」3分の1、「ギャラクシーウォーズ」3分の1、「ルナーレスキュー」3分の1といったぐあいにゲームセンターの主力ゲームは流れを変えていった。それまでの「インベーダー」基板を改造して、ROM交換をすればこのゲームになったという手軽さも、ヒットにつながった要因の1つにあげられる。

プログラムデータ容量はインベーダー基板最大の12キロバイト。じつに「インベーダー」の2倍の容量があり、これまでにない2部構成のゲーム内容を実現した。

前半は上空の宇宙船から下降するもので、当時ベクタースキャン方式のモニターで異彩を放っていたアタリの「ルナーランダー」と、内容はまったく同じもの。左右に飛び交う隕石を逆噴射と左右の移動でかわし、無事着陸し、惑星に取り残された人を救出する。

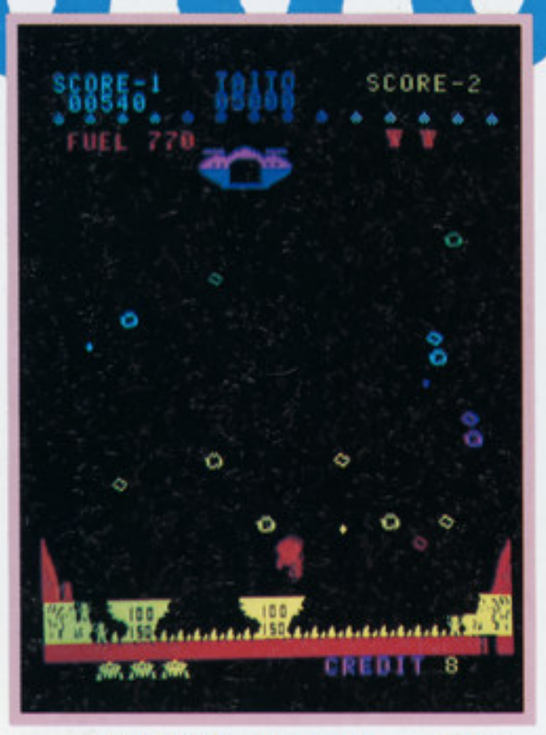
後半は左右に飛び交うUFOを撃ち落としつつ、左右の移動と発射ボタン兼加速ボタンを用い、上空の宇宙船まで無事たどり着くことが目的。一度に1人ずつしか救出できないので、1面をクリアするには、6往復することになる。

3面をクリアすると、デモンストレーションのインベーダーが現れ、目茶苦茶なインベーダー語？を話す。その直後にそれは訳され、FIGHT!　とプレイヤーをはげましてくれる。

以後、難易度は増していき、ついには左右に飛び交う隕石の速度が速くなりすぎて、絶対に通過不可能な状態まで難易度は上がってしまうのだ。



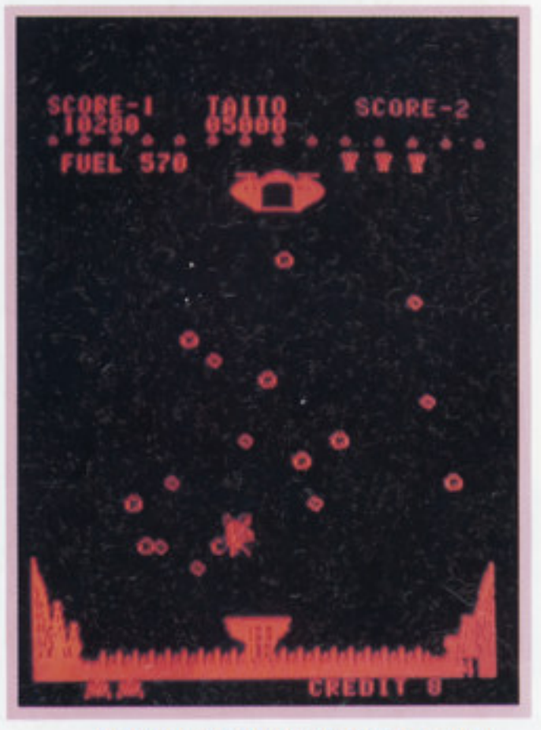
さすがは12キロバイトのプログラムデータ容量を誇る「ルナーレスキュー」。当時、豪華なデモが目をひいた。



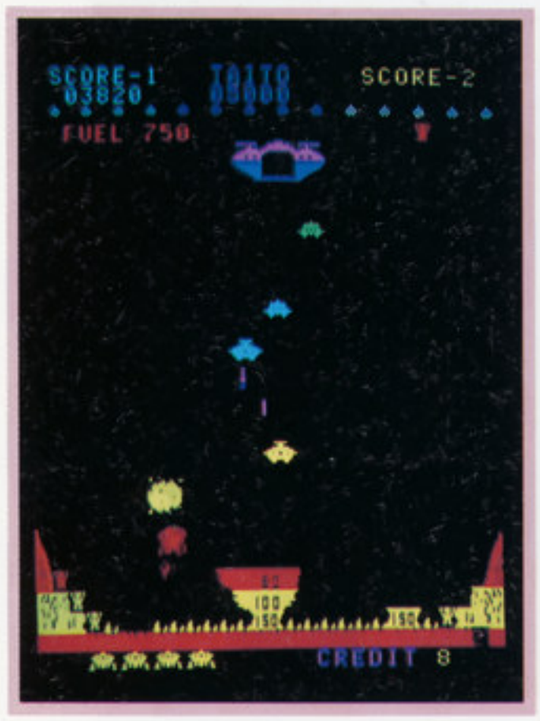
左右に飛び交う隕石をかわし、3カ所ある着陸地点に向かうルナーレスキュー。右端から着地するのがセオリー。



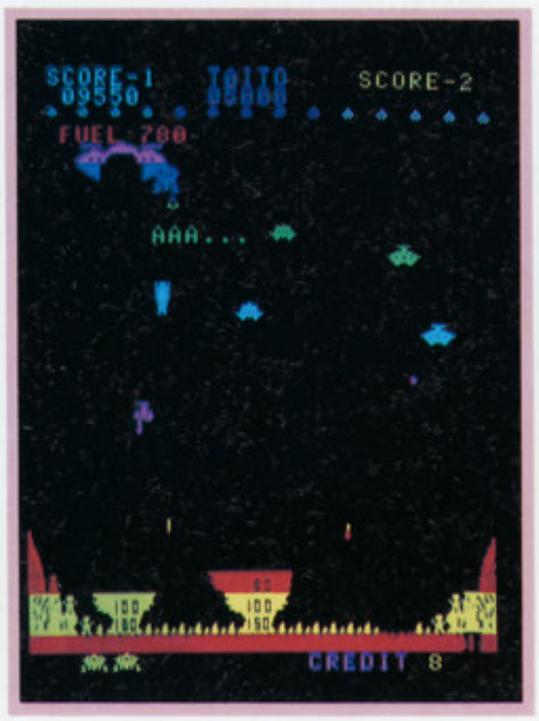
着地したルナーレスキューに駆け寄るわずか数ドットの小さい人間。こんな細かい演出がプレイヤーを驚かせた。



隕石に接触すると画面は真っ赤になり、爆発。ちなみにこのラインカラーのパターンは、「インベーダー」のもの。



UFOを撃ち落としすぎ、その数が減ると巨大流星メテオが出現。出現はある程度予測できたので、避けられた。



宇宙船に着艦できないと、AAA……とAが間を置いて表示され、乗っていた人間はそのまま地面へ落下！



6人すべての人を救出すると、ボーナススコアが加算される。後半の面でボーナススコアを取ることは至難の技だ。



3面をクリアすると突然現れるインベーダーのデモンストレーション。何かと思いきや、はげましてくれる。

1979 SNK／「OZMA WARS」



SNKオリジナル、インストラクションカード。

これはコピー基板のインストラクションカード。

SNK「オズマウォーズ」は、多彩なバリエーションに富んだゲームだ。当時これほど豪華なゲームがあったのであろうかと思わせるほど、キャラクターの数とパターンが多かった。ステージ構成も1面、2面、3面、4面と、まったくパターンの異なる荘厳な内容のゲームであった。

スタートすると、耳に残る独特な効果音が鳴り響き、宇宙戦艦ヤマトそっくりの宇宙船がゆっくりと斜めに下降してくる。中央からエネルギーが放出され、自機に注がれる。ただしX座標を合わせてやらないとエネルギーは空間へこぼれてしまうので注意が必要だ。

敵キャラクターは当時としては、信じられないほど数多く出現し、しかもそのパターンやバリエーションもとんでもないくらいに多彩だった。〝分身〟や〝子別れ〟といった攻撃はプレイヤーにとって、即興のパフォーマンスであると同時に、恐怖が貫く驚異の攻撃でもある。1つの体が3つに分散する敵、その体が下降するにつれ、小さくなってくる敵、画面上空に神のように現れ、子供や弾を雨あられと降らせてくる敵。どれもが驚きと恐怖にあふれていた。

だが、最大の敵はやはり、ボス、〝メテオ〟だろう。斜め上空から降りてくるのは、救世主だけではない。恐怖の大王だってやってくる。尾をひく巨大な流星を撃ち落とすと、突如、狂ったように弾を吐き出す〝メテオ本体〟が登場。たいていのプレイヤーは避けることもできずに、誘導陣の連射を浴びた。



トラベル アンド ファイト スペースワールド。いかした文句がしゃれているタイトル。



〝子別れ〟。1つの敵が3つに別れる。しかも親の大きさの3分の1というのが辛い。



画面上部に君臨して、好き勝手に子供や弾を降らせるその姿はぞんざいな神。中央に弾を撃ちこまなければ倒せない。



下降するにつれて細くなる陰湿な敵。こうしてるあいだにも左下に表示されるエネルギーは徐々に減っていく。



最後に残った敵は恐ろしく近い間隔で弾を発射する。そのほんのわずかな隙をついての攻撃。シビアなゲームだ。



これは4回目の給油のシーン。うまいプレイヤーはエネルギーを徐々に増やしていき、何時間もプレイした。



これが各ステージの最後に登場する悪名高き〝メテオ〟。なるべく高い位置で倒すのが良策。的確に狙い撃て。



ショットした瞬間、狂気の〝メテオ本体〟が突如現れ、狂ったようにレーザー、誘導弾、通常弾を撒き散らす。



ジーザス□クライスト！　敵の弾を食らってしまった。こうなってしまうといくらエネルギーが残っていようと…。



敵弾の連射を浴びて、みるみるエネルギーは減っていき、一気にゲームオーバーとなってしまう。ああ、無情。

1979 KONAMI /「SPACE WAR」(カメレオンアーミー)

コナミ「スペースウォー」は俗に〝カメレオンアーミー〟とよばれていたゲーム。なぜカメレオンなのかというと、砲台から発射されるレーザーがカメレオンの舌のような動きを見せるからで、なぜアーミーかというと、当時一世を風靡(ふうび)した人気女性ボーカルコンビ、ピンクレディが「カメ～レオン～、アッミーッ」といって歌っていた歌があったからだろう。

このゲームの基板は「オズマウォーズ」同様、インベーダー基板とフルコンパチブル。奥の深い印象を与える「オズマウォーズ」が96キロビットのプログラムデータ容量に対し、この「スペースウォー」は見てもわかるとおり非常にシンプルな構成で、27087個の56キロビットとなっている。

だが、シンプルな構成だからといって、そのゲームがつまらないというわけではない。この「スペースウォー」は心臓に突き刺さるようなまれに見る緊張感を感じさせてくれるゲームだった。上下対象の画面構成はまさに対戦ゲームのおももちを表す。コンピュータとの対戦も緊張感あふれるものだったが、やはり人間対人間の対戦が熱かった。

画面中央にはアステロイドを模したものなのか、そうではないのかわからないが、障害物が左右に行きかっている。発射ボタンを押しこみ、一撃必殺のレーザーを発射。敵まで到達するその速度は恐ろしく速く、一瞬で、撃ったほうもやられたほうも、心臓に突き刺さるような驚きの衝撃を味わうことになる。

そうした高速のなかの鋭い緊張感は、深い集中力を呼び、まるで本当に殺しあうかのような殺気が、対戦している「スペースウォー」のきょう体に渦(うず)を巻いてからみついていた。



記憶にないとはいわせない、ピンク・レディーのMieとKeiだ。写真は、ビクター音楽産業『PINK LADY HISTORY』から。



■ コンピュータとの対戦は1コイン、人間対人間の対戦では2コインを必要とした。勝負は早く、インカムは良好。



■ 「スペースウォー」タイトル。どこにも〝カメレオンアーミー〟とは表記されていない。



■ このゲームはコナミが開発し、レジャックが販売した。電話番号を表示してしまうとは、なんと大胆だろう。



■ 障害物を排除。ちなみにレーザーは連射できない。エネルギーによって射程距離が違ってくる。



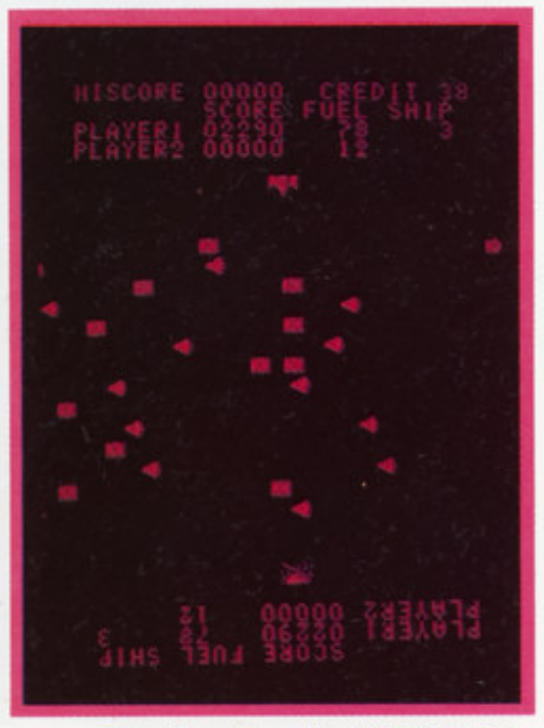
■ レーザーを発射しなければエネルギーは溜まっていく。このときの対峙は緊張感みなぎる実際の前線にいるようだ。



■ うおっと、あぶない。敵のレーザーがそのまま心臓に突き刺さるような驚きの衝撃が、プレイヤーを襲う。



■ 一瞬の微妙なすれ違いざま、レーザーの尾が光る。敵にも同等のチャンスがあり、まるで早撃ちの決闘のようだ。



■ プレイヤーのレーザーが敵の砲台を直撃。画面は真っ赤に燃え上がり、殺伐と第2戦が開始される。殺戮のループ。



ワールドヒーローズ

©1992 ALPHA
9月11日発売　25,800円　容量84メガ
ゲーセンでは好評稼働中

今月からNEO・GEOのページを新設。この機会にNEO・GEOの素晴らしさを知れ

HYPER GAME MACHINE OH! NEO GEO

MAX 330MEGA
PRO-GEAR SPEC
ADVANCED
ENTERTAIMENT SYSTEM
CPU 68000(12MHz)
/Z80A(4MHz)

WORK RAM
68000(64KBITE)
/Z80(2KBITE)
MEMORY CARD
RAM 2K BITES USED
LITHIUM BATTERY

猫も杓子も対戦するならデスマッチで勝負だッ!

唐突に始まったNEO・GEO専用ページだが、なんでメガドライブ専門誌にNEO・GEOのページがあるのかと疑問に思う人もいるだろう。しかし、そんな疑問は考えてはいけない。もう現実にページができてしまったのだ。ビデオゲームの記事が増えたと思って受け入れましょう。お願いしますよ。

今月紹介するのはアルファ電子の「ワールドヒーローズ」だ。アルファ電子といえば、最近では「ニンジャコマンドー」を送り出してきた。ノリの楽しい忍者アクションゲームを作らせれば右に出るものはない会社だが、この「ワールドヒーローズ」は対戦型格闘アクションゲームになっている。8人の個性的なキャラクターの中から1人を選び、その他の7人と戦いを繰り広げていく。各キャラクターはそれぞれ必殺技を持っているので、それを使いこなすのが勝負のポイントになる。必殺技の使用方法は表にしておいたので参考にしていただきたい。もちろん友達と2人で対戦することもできるから、いろんな人と対決して自分を磨こう。

さらに「ワールドヒーローズ」には過激なデスマッチモードが用意されている。普通の戦いでは刺激が足らぬという人は、電流オイルデスマッチなどのリングでやってみよう。やりたい放題ですな。



電撃の中で戦いが!

全部で9種類のデスマッチがセッティングされている。FMWにもこんなものはそろってない。生活が単調で刺激のほしい年頃には有効ですな。



通常はこちらのノーマルなリングで対戦する。ノーマルとはいえ、相手の攻撃が予測できないのでてこずるだろう。日々の練習あるのみだ。

普通の対戦もあるよ



8人の英雄とそれぞれの必殺使用方法

必殺技があるのに使いかたがわからなければ意味がない。とっとと覚えてバキバキ使え。ちなみに自分が左にいるときのやりかただぞ。

名前	技の名前	技の出し方
ハンゾウ	烈光斬	レバーを↓→に入れてAボタン
	光龍破	レバーを→↙↘に入れてAボタン
	忍法光輪渦斬	レバーを↘↓↙←↖とBボタン
フウマ	烈風斬	レバーを↓→に入れてAボタン
	炎龍破	レバーを→↙↘に入れてAボタン
	忍法風輪華斬	レバーを↘↓↙←↖とBボタン
ドラゴン	百烈拳	Aボタンをひたすら連打する
	ドラゴンキック	レバーを←→に入れてBボタン
ジャンヌ	オーラバード	レバーを←で溜めて→とAボタン
	フラッシュソード	レバーを↓で溜めて↑とBボタン
J・カーン	蒙虎覇極道	レバーを←で溜めて→とAボタン
	モンゴリアンダイナマイト	レバーを↓で溜めて↑とAボタン
マッスル・パワー	マッスルボンバー	レバーを←で溜めて→とAボタン
	トルネードブリーカー	レバーを一回転させてAボタン
ブロッケン	グレネードランチャー	レバーを←→に入れてAボタン
	ハリケーンアーム	レバーを↓→↘に入れてAボタン
	スパークサンダー	Aボタンをひたすら連打する
ラスプーチン	ファイアーボール	レバーを↓↘→に入れてAボタン
	アクセルスピン	レバーを↓↙←に入れてBボタン

多彩な必殺技が目にまぶしい

ハリケーンアーム



軍人野郎の必殺技。手から指を伸ばして回転させ、小さな竜巻を作り出して相手を攻撃する。芸の細かい技だ。

忍法風輪華斬



全身を高速で回すことによって竜巻を作りだし、そのまま相手に突撃する。忍者だけにわりと無理しても少々のことでは大丈夫だ。

使いかたを覚えよう



剣を変形させ、リーチを伸ばして振り上げる。剣を使うのはジャンヌだけだ。道具を使うのはちょっと卑怯では?

フラッシュソード

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ!



ニンジャコンバット　© 1990 SNK
18,000円　容量46メガ

忍者が主人公の横スクロールアクションゲームだ。攻撃ボタンを押しっぱなしにすると必殺技が使えたり、倒した中ボスが改心して仲間になったりと見せ場はたんまりある。しかし、一番の特徴はノリが馬鹿みたいなことだ。2人同時に遊べるので友達と笑いながらやるとよい。

BEメガ読者プレゼント　1992年9月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。表に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、9月8日（当日消印有効）です。当選者の発表は、本誌11月号の「びーぷるランド」で行います。

※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL　03-5488-1216）

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8月末日までに発売されたメガドライブソフト（CDを含む）あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入したものは、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。



3 ストⅡCMソング「バトル野郎〜100万人の兄貴〜」サイン入りCD



5名

メガドラユーザーにはちょっと悔しい気もするけど、なんと筋肉少女帯のサイン入り。家宝にせねば。

提供：株式会社カプコン

4 素粒子伝説「バリオンゲージ」

5名



特殊タイヤによって、垂直走行を可能にしたセガのスナップキット4駆マシン。体験してみないか？

提供：セガ・エンタープライゼズ

5 歴史ifノベルズ「架空決戦　伊達正宗の大長征」

3名



もし伊達正宗が秀吉と激突していたら…？　戦国ファン必読の仮想戦記ノベルを光栄から。

提供：株式会社光栄

6 海外雑誌「MEGA FORCE」



5名

好評につき今月もフランスの提携誌「MEGA FORCE」を。仏語勉強のいい教材になるぞ!!

提供：MEGA FORCE編集部

INFORMATION

メガドライブのユーザーが他機種のユーザーとちょっと違う、とはよくいわれる。実際兄弟誌の『Theスーパーファミコン』のデータを見ても、本誌の読者は1割ぐらいしかいない。たぶんメガドライブは、独特の進化を遂げてここまで来たのだろう。だから、そろそろファミコンマーケットのなん%かを、メガドライブユーザーにしたい、などという発想はやめたほうがいいと思う。

メガドライブは、自信をもって努力して自らのマーケットを開拓していくべきだろう。それがメガドライブの発展する堅実な道ではないか。

次号は9月8日（火）発売です。

質問テレフォン

03-5488-1216

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。

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤　裕
●編集スタッフ
西村　亨
竹谷浩治
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
鈴木和美
小川博継
（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）
脇野佳昭（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
（ターニングポインツ）
Spesial 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
櫛田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
八島久幸
●レイアウト
渡辺　縁
ギャングランド
村田雅英
蝦名文伸
星　涼二
大橋広史
黒川浩二
土井野修清
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

1992 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁止します。

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!!

AMBITION OF CAESAR II

シーザーの野望II



●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。



●可変ウインドゥシステム

普段よく使うウインドゥは画面に開いておき、あまり見ないウインドゥ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。



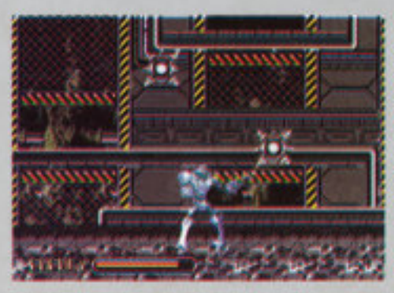
MEGA CD

目的は、ただ1つ。

ヘビーノバ、それは最高のパイロットにのみ贈られる称号

HEAVY NOVA







好評発売中!!
定価6,800円(税別)



好評発売中!!
定価8,800円(税別)
8メガ

Micronet マイクロネット CO., Ltd.

©MICRONET 1992

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

MEGA DRIVE



絶賛発売中!!
定価8,800円(税別)





株式会社 マイクロネット
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ムラカミBLD.3F TEL：(011)-561-1370

MEGA DRIVE

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。

サンダーフォースIV

THUNDER FORCE IV



オリジナル12cmCDの御案内

オリジナル12cmCD第5弾『サンダーフォースIV』
『サンダーフォースIV』全曲+アレンジヴァージョンを収録!

NEW DISC

限定プレス
3,000枚
定価2,500円

壮大に広がるサンダーフォースIVの世界
全40曲を越える迫力あるサウンド群
熱い感動を呼ぶアレンジ曲も最高潮!

【CDをご希望の方は郵便振替でお申し込みください。】



1. ◆振込先

口座番号／長崎4-▨31860
（10万の位は空欄）
加入者名／株式会社テクノソフト

2. ◆振込用紙裏の通信欄

❶お申し込み年月日 ❷(〒)住所 ❸氏名 ❹年齢 ❺電話番号 ❻CDの枚数と振り込み金額 ❼VOL.5

以上の事を郵便局備え付けの郵便振替用紙に必ず明記の上、CD一枚につき2,500円(消費税、送料込)を添え、郵便局窓口にてお申し込みください。

- CDは'92年8月末頃より受付順に発送予定です。
- 数に限りがありますので品切れの際はご了承ください。
- 商品発送後の返品・交換はお受け致しかねます。

スタッフ募集

(年令22才位まで)

- プログラマー
- サウンドクリエイター
- グラフィックデザイナー

詳しくは当社人事課までご連絡下さい。
TEL(0956)33-5555


●'93春完成 新社屋


○オリジナルACボード

株式会社テクノソフト
© 1992 Technosoft
〒857 佐世保市福石町4-14 TEL 0956-33-5555(代)

World of Technology

Tecno Soft®

新伝説誕生!!

絶賛発売中!

価格8,800円(税別)

1992年9月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻9号通巻93号

発行人・孫正義
編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03・5488・1360 編集03・5488・1253

定価480円(本体466円)

モナコの熱い風、ふたたび……

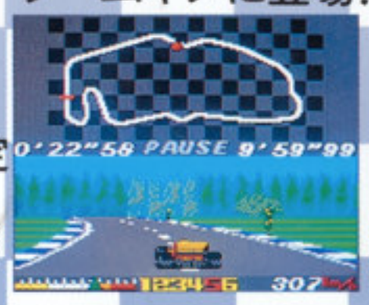
GAME GEAR ゲームギア

照りつける太陽。突きぬける空。透き通った海。遠くに白い雲。そして風——刻々と変わる自然は
ボクたちの最高の舞台を、祝福するかの様に美しく、気高い。
サーキットに集まる人々はドライバーも、ピットクルーも、観客も、その時だけみな少年の顔になる。
セナと共に走る世界へキミも来ないか!

AYRTON SENNA'S
SUPER Monaco GP II
アイルトン セナ
スーパーモナコGPII



世界16コースの他に、セナの設計した
コースも走れるスーパーモナコGPII!
ゲームギアに登場!!





8月28日発売予定
3,500円(予価)
ドライブゲーム(対戦可能)
©1992 SEGA

©PRODUCED UNDER THE SUPERVISION OF AYRTON SENNA AND AYRTON DA SILVA PROMOTIONS LIMTED. ©1992 SEGA



炎の闘球児 ドッジ弾平(だんぺい)

対戦プレイで燃えろ!
ゲームギアに 大人気コミック。
ドッジ弾平の登場だ!!
8月7日発売予定 3,200円(予価)
スポーツゲーム(対戦可能) ©1992 SEGA
©こした てつひろ・小学館・テレビ東京

ぶちのめす!! それがスーパードッジ!





いつでもどこでもゲームギア!
ゲームギア本体 19,800円
ゲームギア専用TVチューナーパック別売 12,800円
◆画面は、ハメコミ合成写真です。
◆ゲームギアソフトは、ゲームギア専用のゲームソフトです。
表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

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

©SEGA

Printed in Japan
T1017659090480 雑誌17659-9