

MEGADRIVE

ビープ! ▶ **メガドライブ** ◀ **490 YEN**

1993年9月1日発行
(毎月1回1日発行)
第9巻9号通巻105号

特報! バーチャレーシング/ロードス島戦記
F1/ファンタシースターⅣ

織り込み付録
SPECIAL
シルフィード
地球奪還までの
援護射撃ガイド

MEGA-CD
PRESS

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
リーサルエンフォーサーズ
夢見館の物語
慶応遊撃隊
サンダーホーク
アルシャーク
バリアーム

エコー・ザ・ドルフィン
ロケットナイトアドベンチャー
ガンスタヒーローズ
カントレット/シラミックパーク/信長の野望・全国版

激報!
シャイニングフォースⅡ

ストリートファイターⅡダッシュプラス通信
24メガの全貌が見えた!

特集

最新

夏休み特別研究

輝く! アドバンスドCD・LDマシン大図鑑

レーザーアクティブ、3DOなど最新のマシンを一挙紹介

©セガ・エンタープライゼス

夏の話題はセガ



スリルとともに
恐竜たちが大復活!!



メガドライブ用ゲームソフト
ジュラシック・パーク
8月27日発売予定 6,800円

TM & ©1992 U.C.S. & AMBLIN

いつでもどこでも楽しめる
ゲームギア版
ジュラシック・パーク
先行発売中!! 3,800円



最新のバイオテクノロジーの力で復活した恐竜たち。その太古の生物とのスリリングな出会いを演出するテーマパーク「ジュラシック・パーク」に、異変が発生し恐竜たちが暴走しはじめた。恐怖が渦巻く

危険地帯から、きみは脱出することができるだろうか。この夏話題一番のムービーが、早くもメガドライブに登場。

高性能で低価格
MEGA DRIVE
メガドライブ2
12,800円



メガドライブ用 ゲームソフト
8月27日発売予定 7,800円

はり ま なだ
あお播磨灘

©さだやす圭/講談社・テレビ東京・EF ©1993 SEGA

必殺の大技で連勝街道まっくら!!
相撲界はじまって以来の怪物力士、播磨灘。見る者をも恐怖におとし入れる超ド級の必殺技で、連勝記録を塗り替える。



SEGA 株式会社 **セガ・エンターテイメント**

第一荏谷事業所 〒144 東京都大田区東荏谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

©SEGA

パワーで独占だ!!



抜群の爽快バトルがたまらない!!

GUNSTAR HEROES

メガドライブ用ゲームソフト ガンスターヒーローズ
9月10日発売予定 6,800円(予価)

©1993 SEGA

SHINING FORCE II

メガドライブ用ゲームソフト
シャイニングフォースII
10月1日発売予定 8,800円

冒険と謎は超大作
へと進化した!



オープニングと同時に迫力の戦闘シーンが途切れることなく大展開。ワサワサ出てくる敵やボスキャラ相手に、武器合体システムでガンガン進め。



ファン待望の
超リアル野球ゲーム!

江川卓のスーパーリーグCD

8月6日発売予定 7,800円

(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム
©1993 SEGA/IBM BIS プロ野球公式記録使用/江川卓 監修

MEGA-CDで高速
アクション・フル回転!

SONIC CD

THE HEDGEHOG
メガ-CDディスク
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

9月23日発売予定 8,800円



*メガ-CDをお使いになるには別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
メガドライブのニューハイパーアタッチメント!

メガ-CD2 29,800円

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

KONAMI

LETTERHEAD ENFORCERS

リーサルエンフォーサーズ

© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミの
メガ-CD参入
第一弾

あの世界的に大ヒットしたアーケードゲーム
「リーサルエンフォーサーズ」がついに、**メガ-CD**で登場。

移植

君の部屋がゲー



コナミ株式会社

本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

コナミの最新情報は
週刊テレホンサービス

デジタイズによるリアルな映像
リロード
 弾丸補充の緊迫感

まさにアーケード感覚



1 オリジナル銃が一丁付属。



2 パッドとオリジナル銃で
2P同時プレイ可。



さらに、2P専用銃ザ・ジャスティファイアー**THE JUSTIFIER™** (別売)
での2P同時プレイはアーケードそのもの。

メガ・CD専用 **10月発売予定**
価格未定

センと化す日。



メガドライブ版(カセット)/スーパーファミコン版:年末発売予定



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。

関東 東京 03(3436)2277
関西 大阪 06(456)4578

北海道 札幌 011(241)4900
東北 秋田 0188(24)7000

北陸 新潟 025(229)1141
四国 松山 0899(33)3399

九州 福岡 092(715)8200
志布志 0994(72)0606

大牟田 0944(55)4444
鹿児島 0994(44)3977

以上、全10局
開設しております。

●商品に関するお問い合わせは ● **フリーダイヤル0120-086-573**
お客様相談室 営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く)10:30~17:00
コナミホットライン 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

シルフィード

シルフィード



3Dの迫力と、縦スクロールシューティングの優れたゲーム性を融合

3Dだからこそ実現可能なCG画像による迫力ある演出。
4万画面を越える背景映像と、リアルタイムポリゴン描画の組み合わせによる、新しいゲーム感覚。また、背景映像との衝突判定、破壊判定、ゲーム平面との軌道のシンクロも厳密に再現。

3CPU完全並列動作による高速演算

MEGA-CDのシステム上にあるCPU、及び特殊ハードウェア機能をその能力に合わせて厳密にコントロールすることにより、従来では、技術的に難しかった秒間15コマの背景動画の他に、さらにポリゴンの高速描画を実現。

イラスト/末弥 純

好評発売中 標準価格 8,800円(税別)



GA 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



在校生が制作したゲーム「美女探偵・シティナイツ」(ハート電子協力)は大好評でこのたび市販が決定しました。(上写真)(PC-9801)

よりドラマチックに、よりアニメチックに、この言葉で、世界をめざすゲーム界。それに応えるのは、CGはもちろんのこと、ドラマ作法と動画技術です。私たちに出来るのは21世紀流のコンピュータドラマの大追求です。

コンピュータ・アニメ・ゲーム科 (2D・3Dアニメ・動画プログラミング・ゲームデザイン)	2年	声優タレント科 (アテレコ、DJ、アナウンス、舞台・映像演技)	1年
アニメーター科 (動画、原画、作監技能・キャラクターデザイン)	2年	コミック・劇画プロ養成科 (コミック作家デビュー、キャラクターデザイン、作家アシスタント、原案・原作者)	1年
仕上げアート科 (トレース、彩色・エアブラシ・色彩設計)	1年	ジュニア・ノベルズ科 (小説作法、作家デビュー・コピーライト、出版技術)	1年
アニメ制作科 (シナリオ、絵コンテ・演出、制作)	1年	ビジュアル・イラスト科 (スーパーリアリズム、カーメカマシン、テクニカル、ファッション、メルヘン、タブロー)	1年
背景美術科 (アニメ背景、背景設定・エアブラシ、美監技能)	1年	OVA作家養成科 (アニメ作家デビュー、ビデオ制作、アニメプロダクション経営、プロデューサー技能)	2年
アニメ・AVオペレーター科 (アニメ撮影、VTR撮影、編集、SE・ME音響技術)	2年	SFX特撮科 (スペシャルメイク、スペシャルエフェクト、ミニチュア、操演、マットペインティング)	2年

アニメ&コミックCGゲーム、映像、声優教育

未来世紀へクライマックスを放つ

社団法人 日本映画テレビ技術協会員 財団法人 日本視聴覚教育協会員
社団法人 日本漫画家協会員



代々木アニメーション学院

■東京(本部)校 ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校
■札幌校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

全校・全寮制(希望者)	著作者(出演料)配当	学習奨励金・制作奨励金制	無料自由選択講座
本学院専用寮へ希望者全員が格安で入居できます。 ●年間入居費用32万円 ●東京校・大阪校・名古屋校・福岡校・札幌校・仙台校・ひがし校(東京・錦糸町)	●在学中に生徒さんが制作した「アニメ」「コミック」「コンピュータゲーム」「オーディオカセット」の各作品は市販されます。 ●市販によって得られる売上はすべて制作に携った全生徒に分配支払いされます。	●入学後、希望者(審査有)に年間12万円の学習奨励金が支給されます。 ●卒業後、優秀者には制作奨励金として月5万円が1年間給与されます。	課外学習で好きな科目をいくつでも無料で受けられます。 ●実践英会話講座 ●コンピュータ・グラフィックス基礎講座 ●一般学習講座(英語・数学・国語・理科・社会)

平成6年
4月生受付中

案内書セット無料送呈
 (セット内容) 各案内、説明ビデオ、要項、願書、コミックガイド、案内テープ
 ※左のハガキの中の項目を明記して下記へ送って下さった方に、案内書セット無料送呈。

無料一日体験入学日程・お気軽にどうぞ

東京校	大阪校	仙台校	ひがし校	八王子校	札幌校
8月25日(水)	平成5年	平成5年	平成5年	平成5年	平成5年
9月15日(水)	8月28日(土)	9月5日(日)	9月19日(日)	9月19日(日)	8月22日(日)
8月30日(月)	9月26日(日)				
名古屋校	福岡校				
平成5年	平成5年				
8月20日(金)	9月12日(日)				
9月23日(木)	11月14日(日)				

●東京校 本部受付
 本部 〒151 東京都渋谷区代々木1-57-3-MD8
 サークル・ハ ヲクココ
 ☎(03)3378-8999 で学ぼう

*体験入学ご希望の方はTELかハガキで下記へ 説明書送呈

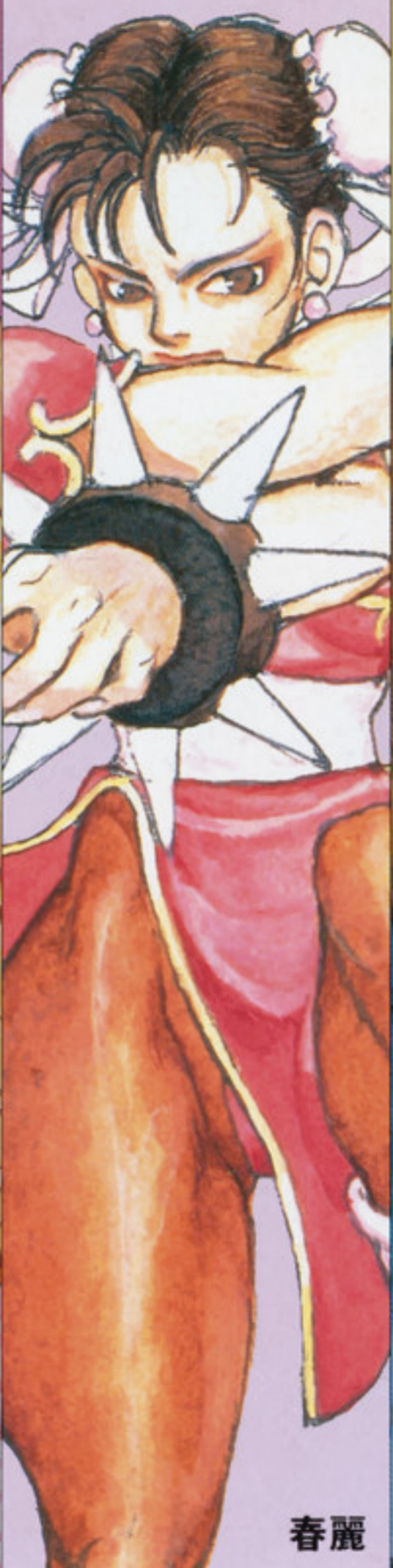
CAPCOM®



ガイル



エドモンド本田



春麗



ブランカ



リュウ



ザンギエフ

STREET FIGHTER II PLUS

© CAPCOM 1991,1992,1993. ALL RIGHTS RESERVED.

株式会社カプコン® 国内営業本部 / 〒540 大阪市中央区釣鐘町2-2-8 東京支店 / 〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991

電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

この商品は株セカ・エンタープライセスカ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。



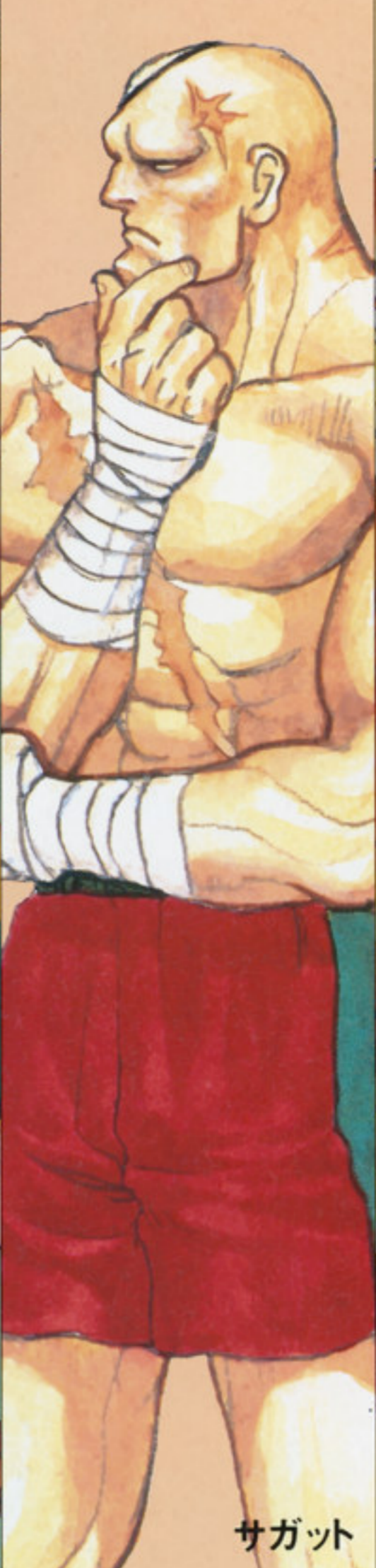
ケン



ダルシム



バルログ



サガット



バイソン



ベガ

メガ伝説、はじまる。

噂は真実になった。未体験のスピードとパワー。

すべてのバトルゲームは、もはや過去形で語られる。

メガドライブ専用ソフト ストリートファイターII ダッシュプラス

近日発売予定 価格容量未定

あのビデオゲームの迫力がリアルによみがえる

メガドライブ用コントローラー「カプコン・パワー・スティック・ファイター・MD」。

ターボやスローなどの多彩な機能を搭載。熱い闘いが、もっと熱くなる。

メガドライブ 対応

カプコン・パワー・スティック・ファイター・MD 近日発売予定 価格未定



カプコン・パワー・スティック・ファイター・MD



※写真の商品は開発中のものです。

KOEI

MEGA DRIVE

帰って来た全国版!

「国盗りゲーム」の

醍醐味、ここにあり!!

不朽の名作、あのヒットソフト『信長の野望・全国版』が

ついにメガドライブ版で帰ってきた!!

シンプルにして奥の深い展開は、まさに歴史SLGの原点。

さらにシナリオを2本追加し、グラフィックもパワーアップ、

加えてマウス対応だから操作性もバツグンの親切設計。

これをやらずして歴史シミュレーションゲームは語れない!!

9月発売予定!



歴史シミュレーションゲーム

信長の野望

全・国・版

◎標準小売価格：8,800円 ●スーパーファミコン版：8,800円 好評発売中!
●スーパーガイドブック：1,200円(税込)

通信販売 お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。
お問合せはユーザーサポート係(TEL.045-561-6861)まで。

KOEI

MEGA CD

自分の馬が育つ喜び、プレイヤー体験からレースの勝利の醍醐味……
初心者も競馬通も大満足、まさに競馬ゲームの最高峰！
馬主の感動が「J」の感動を越え、競馬ゲームの最高峰！
プレイヤーが育つ喜び、競馬ゲームの最高峰！

待望の本格派競馬シミュレーション!!

9月発売予定

Winning Post

ウイニングポスト
競馬シミュレーションゲーム

◎標準小売価格：メガCD版12,800円 ●スーパーファミコン版：12,800円 9月初旬発売予定
スーパーガイドブック：1,200円(税込)/ハンドブック：2,000円(税込) 共に9月刊行予定



ゲームの特色

- 自分で競争馬をつくり、血統を残す「ブラッドスポーツ」としての競馬が楽しめる。意外性、偶然性に満ちた展開も現実そのもの。
- レースは12頭立ての大迫力アニメーション。もちろん馬券の購入も可能。
- 調教師、騎手ら実際の競馬界と同様さまざまな人々がドラマを展開。
- 750頭を越す圧倒的頭数のサラブレッドがゲームの興奮をさらに高める。

※画面写真はスーパーファミコン版のものです。

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。045-561-1100(パソコン専用) 045-561-8000(TVゲーム専用)
 ■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。
 ■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いません。
 ■<メガドライブ・メガCD版>この商品は、株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
 ■スーパーファミコンは任天堂の商標です。
 ■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄

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



史上最大の帝国と
女心を手に入れた男。

信長の野望「三國志」に並ぶ光栄歴史三部作、チンギスハーン登場!

歴史シミュレーションゲーム

メガCD版
PCエンジン
CD-ROM²専用版
9月
発売予定

蒼狼と白狐 元朝秘史

草原の蒼き狼から、世界の覇王へ——ユーラシア大陸全土を手にした英雄、チンギス・ハーンの生涯を体験!!
裏切りと略奪の歴史のなかで彼を支えたものは、決して薄れることのない「血の絆」だった……
熱い愛と、確かな絆がつくりあげた一大歴史シミュレーション。今ここに、堂々の登場!!



メガCD版: 9,800円
PCエンジンCD-ROM²専用版:
9,800円/withセーブくん: 13,800円

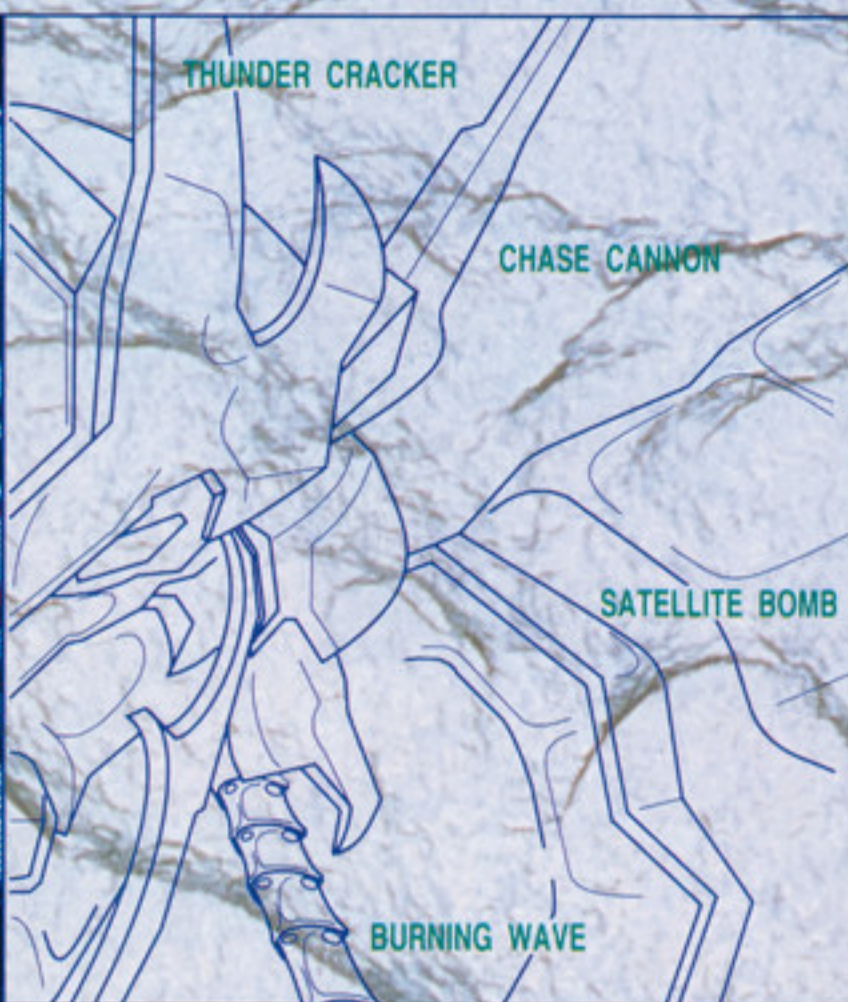
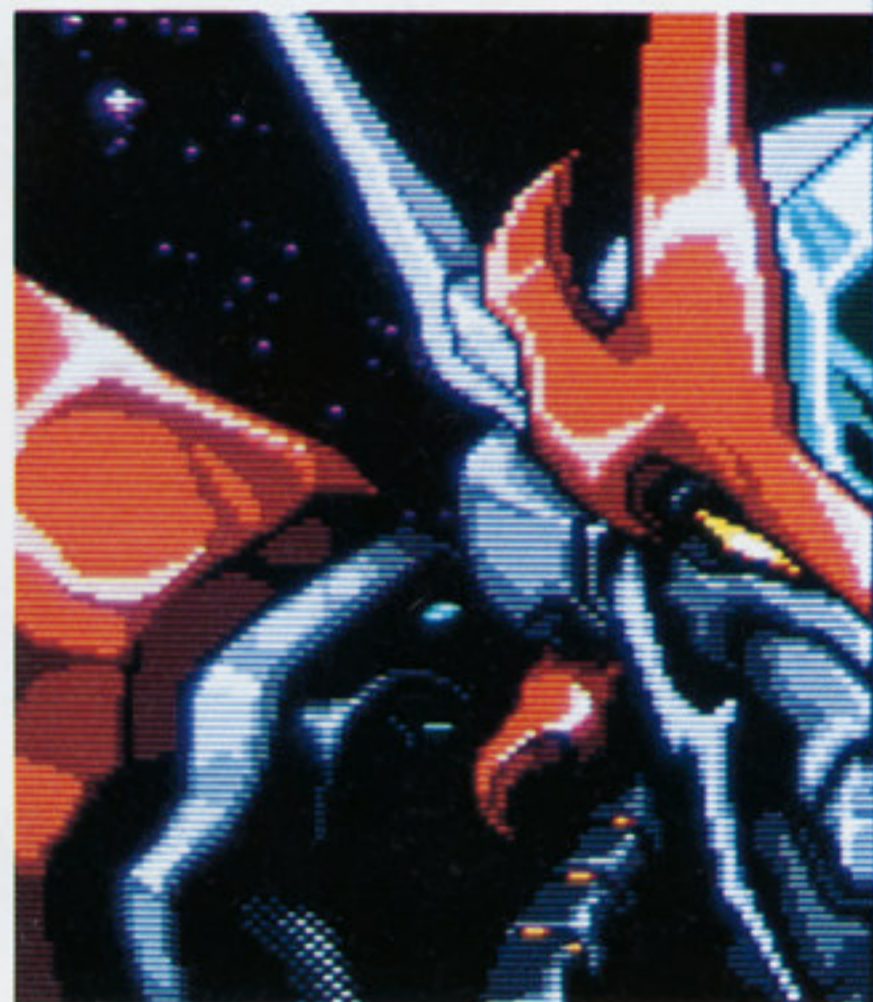
スーパーファミコン版/ファミコン版/メガドライブ版: 各11,800円
●CD: KECH-1029: 2,900円(税込) ●スーパーガイドブック: 1,200円(税込)

※画面写真は、メガCD版開発中のものです。

■テレホンサービス: KOEIの最新情報をお知らせしています。 ☎045-561-1100(パソコン専用) ☎045-561-8000(テレビゲーム専用)
■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、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問合せはユーザーサポート係(Tel.045-561-6861)まで。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■ファミコン/スーパーファミコンは任天堂の商標です。
■(メガドライブ版)この商品は、株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■CDの販売はポリドール株式会社です。 ■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 **光栄**

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



撃墜の時、君は英雄になる。

強力なヴィジュアル・アニメーション+サウンドエフェクト。

最高17段階の多重スクロール・1速～4速のバックファイヤーによるスピード調整を活かし、多彩な動きをリアルに表現。

4つのアイテムユニットとロボット変型のパワーアップ、

3段階のレベルアップで敵を撃墜。

真の「シューティング・ゲーム」を新しい形で提案します。

●戦慄の7 STAGES

- STAGE1 “グラヴィティ・バゴータ”に潜入せよ!!
- STAGE2 重力カタパルト、最上階へ進め
- STAGE3 ゼウス奇襲!!
- STAGE4 オリュンポスのグラゼラス
- STAGE5 制圧されし火星基地。
- STAGE6 潜航強襲艇“C-ジコンGX”
- STAGE7 セウス最後の部隊!!

MEGA-CD SHOOTING GAME BARI-BARI

MEGA-CD 専用
シューティングゲーム

バリ・アーム

好評発売中 / 価格7,500円(税別)

©HUMAN 1993

Information

- **JBSF** 文化放送「WEEK END KISS」
DJ・**U2 ROCKET** 提供・ヒューマン株式会社
土曜日深夜1:30~2:00 絶賛放送中

ヒューマン株式会社

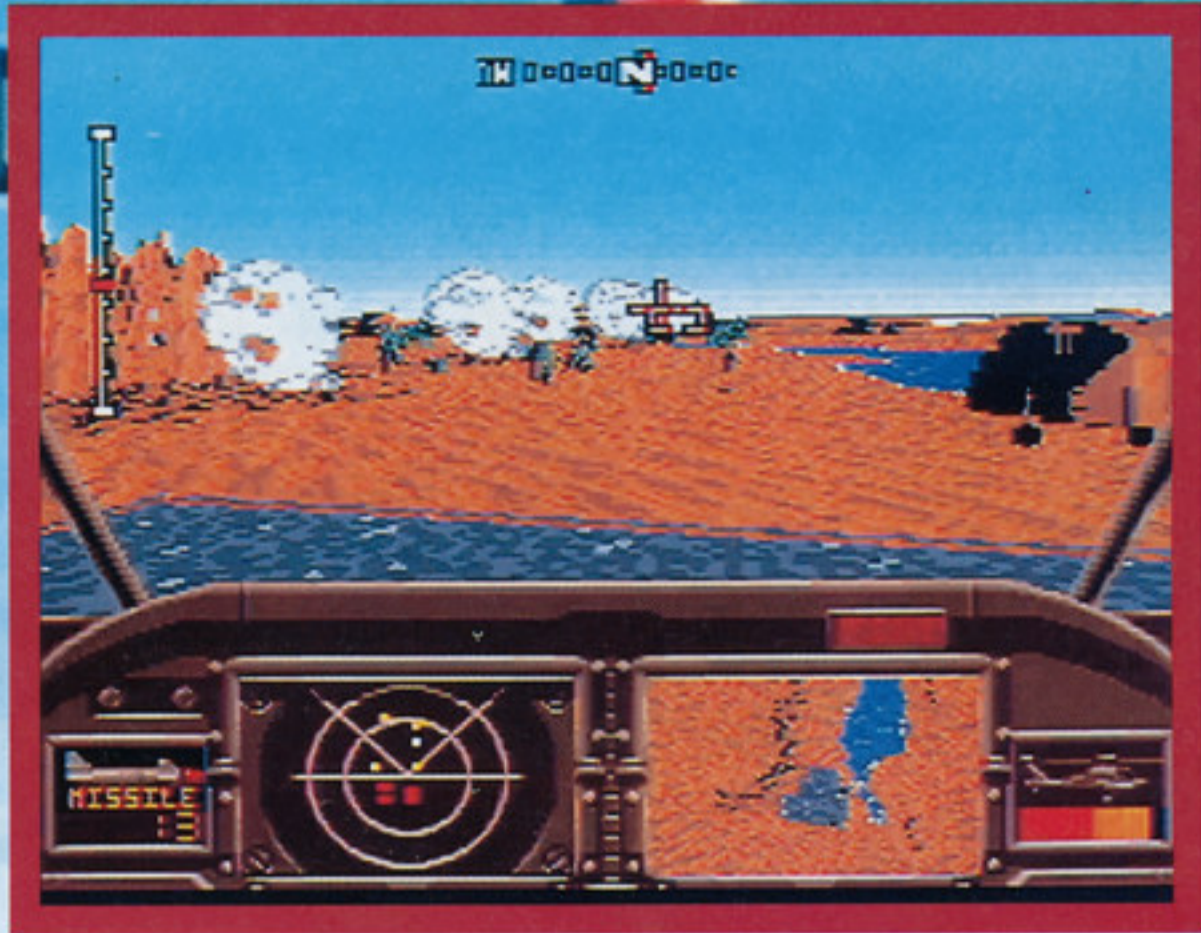
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
TEL.0422-70-7000(直) FAX.0422-70-7790

■ゲーム・Informationに関する問い合わせ
0422-70-7798
(月～金の午後2時～6時)

■ヒューマンテレホン通信
東京:0422-70-7796 大阪:06-886-3465
(毎月1日/15日に内容が変わります)



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



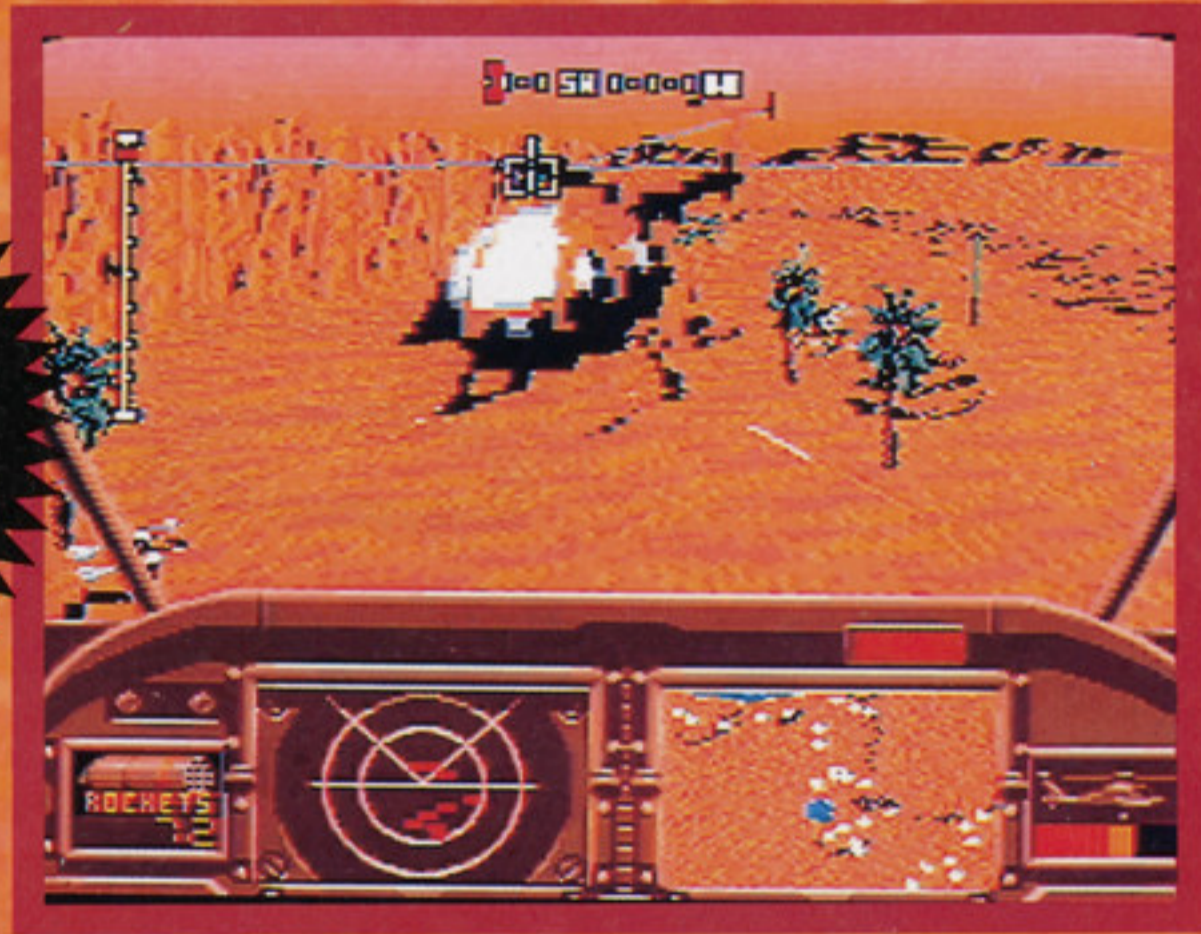
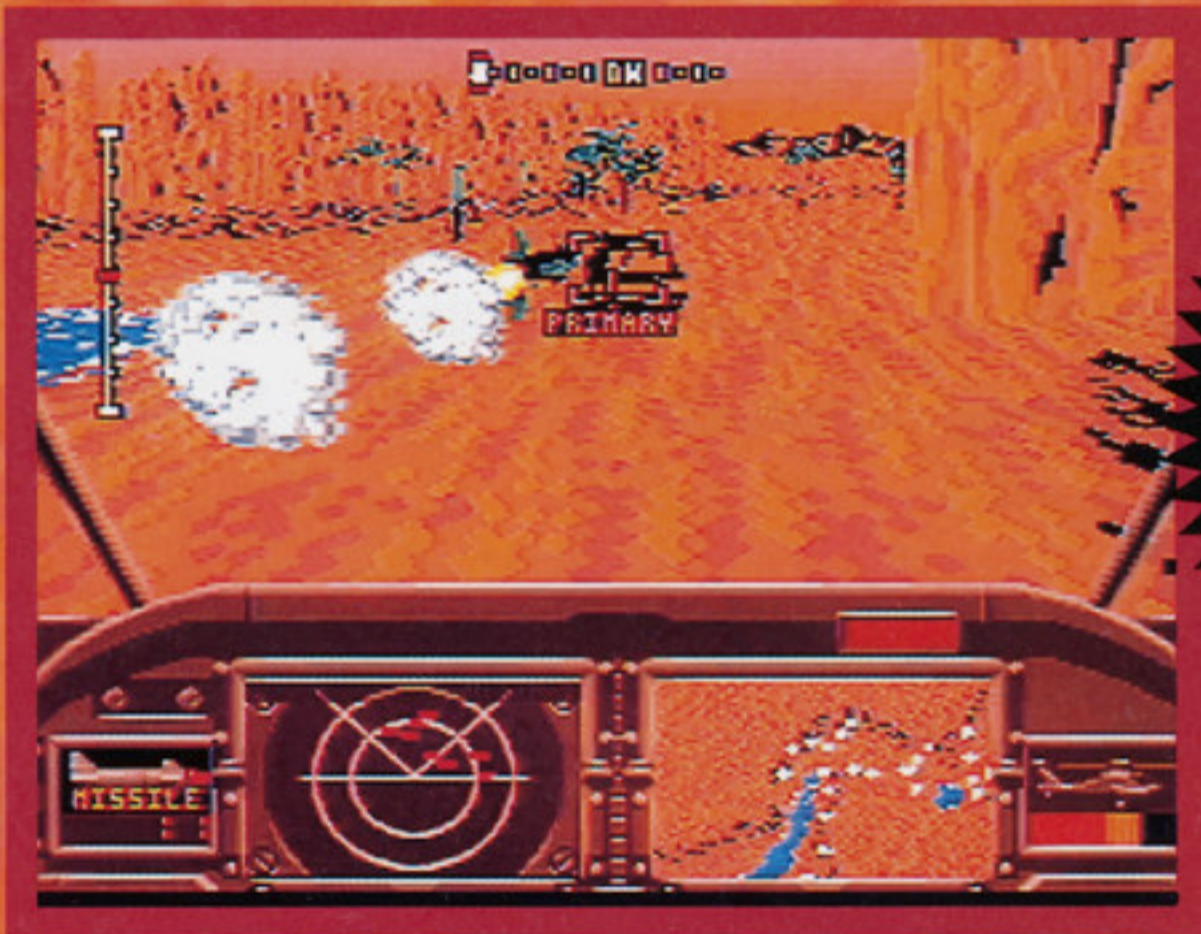
超電撃軍事用ヘリコプター3Dシューティング

THUNDERHAWK

サンダーホーク

プレイヤーは、国際特殊軍事機構の一員として、
高速戦闘用ヘリコプター「THUNDERHAWK」を操り、世界の危険地域での作戦に臨む。
砂漠、氷雪地帯、夜間など、様々な厳しい環境の中で課せられる任務は、
敵逃走経路の橋の破壊、潜水艦撃沈、物資輸送車両の護衛など、60に及ぶ。

MEGA CDの回転・拡大・縮小機能をフルに活用した、驚異的なスピード感と滑らかなスクロール。臨場感あふれる大迫力の戦闘が楽しめます。



9月発売
予定

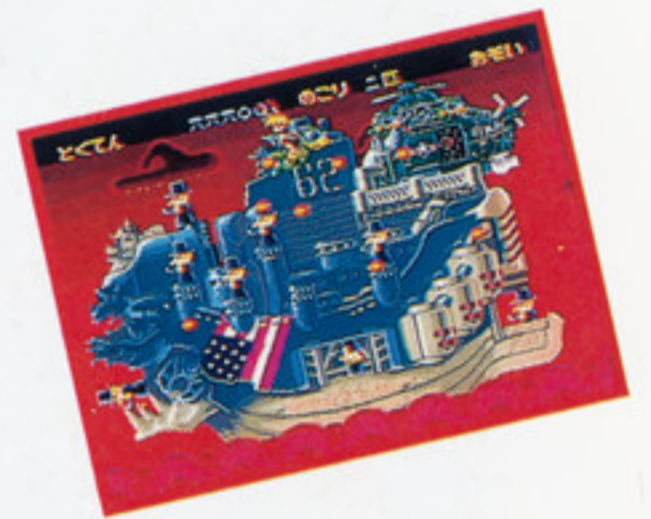
メガ・CD専用
¥7,800
(税別)



痛快! 幕末シミュレーションテイピング!

MEGA-CDに
ニューアイドル登場!
その名は
蘭赤ちゃん

花のお江戸を皮切りに
秘宝の鍵を追い求め日本、アメリカ、
ロシア、はたまたタヌキ、七福神、
サル、ネコ、イヌ、トリ、タコまでも、
入り乱れての大事業戦!



蘭末(らみ)ちゃんの声は
CM、ドラマで活躍中の
菅野 美穂ちゃん

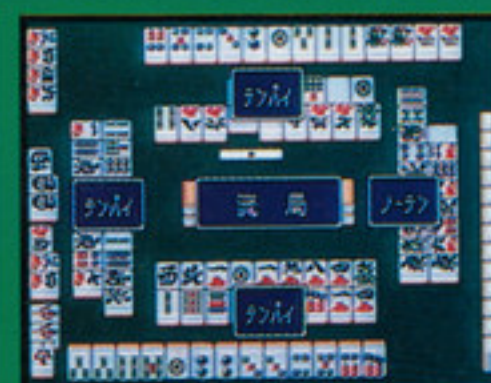
魔術遊撃隊

8月6日
発売!!
メガ・CD専用
¥7,400
(税別)

© 1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

強力な実戦型思考ルーチンを搭載した、
本格的麻雀ソフトがメガCDに登場!

■「ワールド・カップモード」では、世界各国の強豪雀士88人を相手に、麻雀世界チャンピオンを目指します。■「フリー対戦モード」は、純粋に麻雀そのものを楽しむモードです。プレイヤーの打ち手は全て登録され、その癖までも再現できるため、友達や家族の打ち方を研究することもできます。



8月27日発売
¥8,200(税別)

© 1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.
© 1993 ORPHECK, INC.

北
雀豪
東
ワールドカップ
南



アミューズメント創世紀。



アミューズメントメディア総合学院は、
 ゲーム、アニメ、コミック、声優界の第一線の
 制作会社群を母体に、いよいよ'94年4月開校。
 現場直結のネットワークで、ニューメディア時代にふさわしい
 クリエイターを養成します。
 業界の、時代の、熱い期待にこたえて
 今、第1期生を募集。
 ……きっと時代が、キミをおいかける。

'94年開校。羨望の第1期生。
願書受付開始!

学院説明会開催!

8/21(土)13:00～、
 9/18(土)15:00～
 東京・千駄ヶ谷・津田ホール
 詳しくは事務局までお問い合わせ下さい。



マルチメディア時代の夢工房。

アミューズメントメディア総合学院

●コンピュータゲーム科 ●アニメーション科 ●コミック科 ●声優タレント科〔各科男女共100名〕

■所在地/東京都渋谷区神宮前(1994年開設予定)
 ■交通/JR山手線「原宿」、営団地下鉄千代田線、半蔵門線、銀座線「表参道」

入学ガイド無料送呈!

【申込方法】官製はがきに①住所②氏名③年齢④電話番号⑤志望学科を明記のうえ、下記あて先までお申込みください。
 【あて先】〒150東京都渋谷区神宮前2-6-14第2神宮前ビル4F
 アミューズメントメディア総合学院事務局BEEP! MD⑧係まで

【お問合せ】03-3478-0321(受付10:00～18:00 担当:大槻、中村)

第1期生特別奨学制度有り(入学金免除。各科5名)

Might and Magic® III

マイト・アンド・マジックIII

Isles of Terra

世界へ、挑め!

世界中の冒険者を魅了した本格派3DRPG、ついにメガCDで登場!
街、洞窟、城…と、64エリアにもおよぶ広大なマップを舞台に、
魅惑的な数多くのクエストを解き明かしていく、自由度の高いのが魅力!
国内のRPGに飽きた冒険者よ、世界へ挑戦せよ!



発売日未定/価格未定

©1993 CSK Research Institute Corp
©1991,1992 New World Computing, Inc.
Might and Magic® is a registered trademark
of New World Computing, Inc.

セガマウス、ファイティングパッド6B対応(別売)
バックアップRAMカートリッジ対応(別売)

メガ・CD専用

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
詳しいお問合せは営業部までどうぞ。



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、
自社の登録商標権の範囲内で使用を許諾したものです。

綴じ込み付録
SPECIAL P41

シルフィード

地球奪還までの
援護射撃ガイド

P45

P93

P105

P36

P34

P132

激報 第3弾!
シャイニングフォースII

P111



新作ソフトをキャッチ・アップ

新作スクランブル

- バンパイア キラー ●サージングオーラ
- ジャングルストライク ●ミュータントリーグ・フットボール
- ハイブリッド・フロント ●ブラスターマスター
- 幽☆遊☆白書外伝 ●タイムドミネーター

最新作のホットメニューを宅配します

BEメガ・ホットメニュー

PART 1

- エコー・ザ・ドルフィン ●ガンスター ヒーローズ
- マーブルマッドネス

PART 2

- ダイナブラザーズ2 ●ジュラシック・パーク
- ロケットナイト アドベンチャーズ ●ガントレット ●マクドナルド
- ウィザード・オブ・イモータル
- キリング・ゲーム・ショー ●信長の野望・全国版
- ああ播磨灘

夏休み特別研究

特集 輝く! アドバンスCD&LD大図鑑

一歩先ゆくレーザーアクティブ、3DOなど最新のマシンを一挙紹介

特報4連発!!

バーチャレーシング / ファンタシースターIV /
F1 / ロードス島戦記

ストIIダッシュプラス通信

MEGA-CD PRESS

MEGA-CDのニューディスク情報を
一足お先に紹介!

- ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
- リーサルエンフォーサーズ ●慶応遊撃隊
- アイ・オブ・ザ・ビホルダー ●夢見館の物語 ●ナイトトラップ ●A×101
- マイト&マジックIII ●サンダーホーク ●雀豪ワールドカップ
- バリアーム ●アルスラン戦記
- F1サーカスCD ●ぼっふるメール ●アルシャーク

P17 BEメガデータランド

P19 お買い得一本勝負BEメガドッグレース

P22 BEメガ読者レース

P27 THE SCENE OF J LEAGUE

P28 BE MEGA RACING FREAK

P29 BE MEGA AM NETWORK

P30 BEメガCM探偵団

P31 BE-MEGA GENESIS INFORMATION

P32 BEメガ・ニュース&インフォメーション

P44 HEART BEAT INTERVIEW 林原めぐみ

P53 びーふるランド

P58 ソニック通信

P60 TREASURE FACTORY

P62 サードパーティー やりたい放題コーナー!

P81 コナミのおへや コナミ姉さん慢遊記

P82 セガ・ファルコム通信

P83 のーコネ新聞

P84 蓬莱学園入学案内

P85 新連載! Beepress MD

P86 ジャムおじさんの亀の甲より年の功

P87 エリックの連チャン道楽コラム くぎづけ! ゲーム体験記

P88 SUGIMOTO研究室

P89 マルチメディア宣言 / 阿木二百

P90 新作ソフトスケジュール・ソフトメーカー伝言板

P137 実録!! 麻雀大会 Vol.2

P138 BEEP! GAMEGEAR

P140 サンダーバース ARE GO GO!

P141 メガドラ裏技リーグ

P142 OH! NEO-GEO

P143 BEメガ読者プレゼント

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月は新作が着実にランクインしてきたものの、定番ソフトもまだまだ頑張ってる感じだね。最近ではメガドラの新作よりもGGの話題作のほうが売れることも多いみたいだけど、9月の大作ラッシュには挽回できるかな? お小遣いも貯めよう。

6位 前回 6位 **ぶよぶよ**
セガ/92年3月19日発売/3,500円/PUZ/2M(GG)

GGでやるには最適の1本
"なぞぶよ"30問は解けた?


805 POINTS



7位 前回 8位 **ソニック・ザ・ヘッジホッグ2**
セガ/92年11月21日発売/3,800円/ACT/4M(GG)

この順位はGGの好調さの
現れ? ギミックも豊富。


734 POINTS



8位 NEW SOFT **Aランクサンダー誕生編**
リップ
R10T/93年6月25日発売/7,800円/ADV/CD

やっと発売されたLIPシス
テム第2作。主題歌は必聴。


526 POINTS



9位 前回 3位 **エクスランザー**
セガ/93年5月28日発売/6,800円/SHT/8M

マニャクなメカ描写の光
る1本。爆発もハデだぞ。

491 POINTS



10位 前回 5位 **餓狼伝説 宿命の闘い**
セガ/93年4月23日発売/8,800円/ACT/12M

格闘ゲームなら必携の「餓
狼」。大味だけど、燃えるよ。

468 POINTS



11位 前回 10位 **ソニック・ザ・ヘッジホッグ2**
セガ/92年11月21日発売/6,800円/ACT/8M

448 POINTS

12位 NEW SOFT **スラップファイト**
テンゲン/93年6月11日発売/7,800円/SHT/8M

233 POINTS

13位 NEW SOFT **エリミネートダウン**
ソフトビジョン/93年6月25日発売/8,500円/SHT/8M

226 POINTS

14位 前回 4位 **幻影都市～ILLUSION CITY～**
マイクロキャビン/93年5月28日発売/4,980円/RPG/CD

225 POINTS

15位 NEW SOFT **LHXアタックチョッパー**
EAビクター/93年6月4日発売/8,900円/SHT/8M

157 POINTS

※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●おもちゃのマリア●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●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

今回は新作「アウトランナーズ」がトップで登場。手軽に熱い通信バトルには、ハマってる人も多いんじゃないかな? ちなみに、今月26日～28日に開催されるAMショーには、各社の隠し玉が目白押しで登場予定だ。アレの最新作だって出るぞ!?

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	—	アウトランナーズ	セガ
2	3	ストリートファイターII'ターボ	カプコン
3	1	ワールドヒーローズ2	A D K
4	2	リーサルエンフォーサーズ	コナミ
5	—	マーシャルチャンピオン	コナミ

★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●タイター・イン・スタジアム101●バイ・ロサ

SHOP DATA
ゲームソフト売上げ
TOP15
MEGA DRIVE
MEGA-CD
GAME GEAR

1位 前回 1位 **ぶよぶよ**
セガ/92年12月18日発売/4,800円/PUZ/4M

2593 POINTS

まだまだ人気の「ぶよぶよ」は、どこのお店でも好調に売れてるとのこと。新規ユーザーに是非。



2位 NEW SOFT **Jリーグプロストライカー**
セガ/93年6月18日発売/8,800円/SPT/8M+B-1

2526 POINTS

諸事情で再発売となった「プロストライカー」は、意外と売れた模様。ジェフの活躍も役立った?



3位 NEW SOFT **シャイニング・フォース外伝II～邪神の覚醒～**
セガ/93年6月25日発売/5,500円/RPG/4M+B-3

1484 POINTS

GGの大作だけに、見事な売れ行きの「外伝II」。デキのほうもGGにしとくにはもったいないぞ。



4位 NEW SOFT **ゴールデンアックスIII**
セガ/93年6月25日発売/6,800円/ACT/8M

前評判に反して結構健闘?
ファンの人には……なデキ。

980 POINTS



5位 NEW SOFT **メガシュバルツシルト**
セガ/93年6月25日発売/7,800円/SLG/CD

工画堂の名作もままずまずだ。
艦隊戦も改良されてて○。

859 POINTS



SHOP DATA
ビデオゲーム
TOP5
SHOW UP!
ARCADE VIDEO
GAMES

1 アウトランナーズ **5 マーシャルチャンピオン**

あの名作が豪快な走りで行くアツク。車種選択も重要だ。

コナミの本格格闘ゲームはキヤラも多彩。敵の武器を奪え

NEW FACE!



移植希望ゲーム TOP20

ARCADE GAME
PC GAME
OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

最近のPCエンジンの格闘ゲーム移植を羨む人もいるだろうけど、メガドラユーザーももうしばらく辛抱すればいいことがあるかもね? 「ファンタシースター」も、びーぶるランドの呼びかけが効いてかなんと5位に急上昇。実現する日はくるかな。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	餓狼伝説2	SNK NEO-GEO	91
2	2	ワールドヒーローズ2	ADK NEO-GEO	73
3	3	天地を喰らうII	カプコン VG	43
4	8	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	36
5	—	ファンタシースター	セガ マスターシステム	34
6	5	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	33
7	12	ウルフファンク	データイースト VG	32
8	6	ダークエッジ	セガ VG	30
9	9	キャプテンコマンドー	カプコン VG	29
10	13	スナッチャー	コナミ パソコン他	26

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	16	アウトランナーズ	セガ VG	21
12	11	超兄貴	メサイヤ PCエンジン	20
13	4	ストリートファイターII'ターボ	カプコン VG	19
14	18	ファイターズヒストリー	データイースト VG	18
15	14	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	15
16	10	ワールドヒーローズ	ADK(アルファ電子) NEO-GEO	13
17	7	ゼクセス	コナミ VG	12
18	—	戦国エース	バンプレスト/彩京 VG	11
19	15	龍虎の拳	SNK NEO-GEO	10
20	—	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	9

1 餓狼伝説2



「餓狼」の移植が良かっただけに「2」もほしいと声が多くなった。

5 ファンタシースター



リメイク希望の多さにビックリ。ファンとしたら賛否あり?

待望の新作ゲーム TOP15

COME ON!
NEW MD CD
SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

話題の「シルフィード」もついに発売されたけど、年内にはまだまだ話題作が登場予定でうれしいね。特に来月発売の「ガンスター」や「ソニックCD」をはじめ、24メガにパワーアップした「PS IV」も目が離せないところだ。購入計画は万全にね。

1位	前回 2位	シャイニング・フォースII セガ/10月発売予定/8,800円/RPG/16M+B・B	309 POINTS	息もつかせぬイベント満載!! GGの外伝も好評の中、こっちは開発は大詰めに。さらに手軽になったシステムや、イベントも充実中。今秋最大の期待作だ。
2位	前回 1位	ストリートファイターII ダッシュプラス カプコン/9月下旬発売予定/9,800円/ACT/24M	286 POINTS	ハイスピードで新技も! 他機種版より遅れたがメガドラ版には、スピード調節、新技、団体戦もついて最強のストIIにノバックの黒帯も直ったぞ。
3位	前回 6位	バーチャレーシング セガ/発売日未定/価格未定/RAC/16M+B・B	136 POINTS	特殊チップの威力を見よ! アーケード版のスタッフも参加して移植されている「V.R.」は、完璧な移植に加え、新要素も試作中。詳しくはP.36だ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	8	ガンスターヒーローズ	セガ/9月10日	131
5	5	ファンタシースターIV	セガ/12月予定	111
6	7	サージングオーラ	セガ/発売日未定	109
7	10	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ/9月23日	79
8	9	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ/発売日未定	76
9	13	ぽっぷるメール	セガ/ファルコム/今秋予定	68
10	15	パノラマコットン	サクセス/今秋予定	64
11	11	ベアナックルIII	セガ/発売日未定	61
12	12	幽☆遊☆白書外伝	セガ/11月予定	54
13	—	真・女神転生	シムス/発売日未定	53
14	—	リーサルエンフォーサーズ	コナミ/10月29日	45
15	—	ラングリッサー2	メサイヤ/発売日未定	43

7 ソニック・ザ・ヘッジホッグCD



今度のスペシャルステージは3D面でイカサズ。音楽も。

14 リーサルエンフォーサーズ



ゲーセンで好評の「リーサル」も移植度良好。同機種も注目。

*上のデータのポイントは7月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

©1992 SNK CORP. ©CAPCOM 1991, 1992, 1993, ALL RIGHTS RESERVED. LETHAL ENFORCERS™ and KONAMI® are trademarks of KONAMI CO., LTD. ©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

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

1枠
8月10日発売
ウィザード・オブ・イモータル



EAビクター/9,800円/ACT/16M
パスワード制/1人プレイのみ

多彩な敵やトラップ、そして数々の謎を解き明かし、クォータービューのダンジョン内にいる大魔法使いモータミアを目指す。全8レベル。

2枠
8月13日発売
マーブルマッドネス



テンゲン/6,800円/ACT/4M
2人同時プレイあり

'84年にアタリゲームズが出した名作を完全移植。障害物だらけの3Dコースでマーブルを転がし時間内にゴールへ運べ。マウス対応、全6面。

夏休みも、そろそろ中盤にかかってきたけど、やっぱりこの時期はクーラーでもかけて涼しげにゲームをやるのが、一番だよ。BEメガ編集部では来月の新作ラッシュに向けてドッグレースのメンバーも大忙しどころだけど、とりあえず今月もヨロシクね。

- ACT...アクション
- SHT...シューティング
- RPG...ロールプレイング
- ADV...アドベンチャー
- SLG...シミュレーション
- SPT...スポーツ
- RAC...レース
- PUZ...パズル
- 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を犬を走らせています。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。

Game Beginner Girl

青山よここ
甘いものがイマイチ苦手、コーヒーもブラックの私ですが、周りには甘党の男の子が多いみたい。でも、チョコパフェやプリンアラモードを恥ずかしがらずに食べられる男の子は気持ちイイな。うん。

Foreign Game User

ローX光治
しばらく前に注文していた、Windows用のシーケンサー「cubase」がついに届いた。早速インストールしたら、これが使いやすい。以前ATARI STでも、このソフトを使ってたけど、創作意欲がわくなあ。

Game Mania Group

ハイローラーズ
渋谷だ。最近デキのいいメガドラのゲームがポコポコ発売されて、なんだかうれしいぜ。そういえば、スロットも4号機となり、トロピカーナやニューパルサーなどの面白マシン登場で財布も重いぜ(ウソ)。

General Game User

ジャムおじさん
最近はとても忙しかったが、ようやく夏休みが取れそうな感じだ。ここはひとつ家族サービスもしなきゃとは思っただけど、やれなかったゲームもじっくり楽しみたいよね。「シルフィード」も制覇するぞ。

平均オッズ **6.5**

始まった途端に漂う妖しい雰囲気。「これは…」と思ってプレイしてみると、倒した敵が気持ちいいほど残酷に切られて、血しぶきがザーッ! 海外モノだけに、グラフィックのリアルさはとにかく満点です。ムズいけど、女の子は案外こーいうの好きなんですよねえ。

GENESISやNESでは、随分前に出たゲームだけど、今やってもちゃんと遊べる内容だね。独特の雰囲気のグラフィック、試行錯誤の連続など、このデのものが好きならハマれるはず。英語版で挫折した私でも遊べそうだ。NES版と違いブラッターなのは賛否あり?

話の展開はありがちだけど、見せ方がスゴイぜ。特に、疲労度のある戦闘の奇抜さや死体が画面上に残る生々しさが気に入った。ヒントが少なく、死んで覚えるタイプなのはヒドイが、一度覚えれば簡単ではある。なんとなく「ベルシャ」的な感覚があるゲームだ。(作)

敵がまっつたつに裂けたり、腸をプチまけて倒れたり、とにかく画面上の演出が凝ってるね。画面の感じは「アークスオデッセイ」っぽいけど、雰囲気は「ウィザードリィ」的に渋く、謎解きのセンスも結構必要だ。全体的に操作がツラく、ハマリが多いのがちょっとなあ。

平均オッズ **7.0**

パソコン版でかなりハマったゲームですね。ボールのなめらかな動きがどこまで再現できるか心配だったけど、デキのほうはまずまず。ただし微妙な操作が要求されるので、MDのパッドだとツライかも。グラフィックがイマイチな気もするけど、2Pだとお得ですよ。

数年前に発売されたX68000版がイマイチ気に入らなかった私だけど、これなら満足。NES版同様、パッドでも慣れれば遊べるという、抜群の操作感がうれしいね。単純で古くさいゲームに見えるかもしれないが、当時のゲームファンにはたまらなく魅力的な1本だ。

かつて上級者の華麗なプレイが堪能できた名作だけに、移植度だけが問題となるが、メガドラ版の移植はほぼ完璧だ。マウス対応で、しかもムーブスケールの設定まで可能と、至れりつくせり。マウスの使い勝手はイマイチだが、ハイローラーを目指す衝動が熱い。(渋)

奥の深いゲーム性やFM音源による斬新なBGMなど、当時のゲーム関係者に多くの影響を与えたこのゲーム。今となっては、6面しかない、難しいくせにコンティニューもないなどツライ部分も多いけど、やってみればまだまだ遊べるのも確か。コレクターなら買いだが。

3枠

8月20日発売

キング・ゲーム・ショー



EAビクター / 8,900円 / ACT / 8M

コンティニュー制 / 2人交互プレイあり

パワードスーツを操作して、閉鎖されたマップ内から脱出するシグノシス作品の移植。オートリプレイ機能も特徴。全12レベル、各2面構成。

ちょっと手ごたえアリのアクションです。仕掛けや演出に目新しいものは少ないけど、結構頭を使うし、簡単にはクリアさせてくれません。タイトルや設定にスゴイ響きがあるわりに、内容が意外と普通な感じなのは残念かな。どっちかという

6

平均
オッズ
5.0

昔AMIGAで遊んだ時は、とにかくシグノシスらしい凝ったデモに驚いたもんだが、今回はそのデモも再現されてて○。ゲーム自体も、なかなかうまく移植されてる感じだ。でもゲームのほうは、残念ながらかなり難しいし、短調気味。飽きやすいのも否めないかな。

5

もとのAMIGA版と比べると操作性はやや良いのだが、肝心のゲームはあまりに大味。キーアイテムを探してゴールへ向かう古風なシステム、単調で極悪な敵の出現パターンなどなど…、デモはカッコイイのにゲームが××なところはAMIGA版

5

要はせり上がってくる酸にやられないように進み、形の合うキーを当てはめていくゲームだけど、とにかく敵の出現がいやらしく、連続してやられて死んだり、落ち死にすることが多い。オートリプレイも便利だが、その場復活できたほうが

4

4枠

9月3日発売

ああ播磨灘



セガ / 7,800円 / SPT / 16M

パスワード制 / 2人対戦プレイあり

週刊『モーニング』連載中の同名漫画をゲーム化。伝統と格式の相撲界に出現した破天荒な播磨灘が、双葉山の69連勝を抜くべく強豪と闘う。

これは相撲だとは思わないほうがいいでしょう(笑)。力士は空高くジャンプするし、念動波はあるしと、とにかく常識をはるかに超えています。当然必殺技もあるし、通常技も豊富なので対戦ゲームとして十分に遊べますが、原作ってこんなにハチャメチャなの?

8

平均
オッズ
5.75

いくら「播磨灘」とはいえ、これはハメをはずしすぎでは? 三本勝負とか空中投げとか、とにかく最近の格闘ブームを意識しすぎな気がする。これじゃ相撲であることも「播磨灘」である必要もないもね。上下防御の使い分けや変な必殺技など、ゲーム自体も大味だ。

5

メガドラ久々の問題作(?)。原作を無視したあまりのバカさかげんは、笑いを通り越してあきれてしまう。相撲をテーマにした格闘ゲームというアイデアは許せるが、格闘モノとしてのバランスはメチャクチャ。ちょっと遊んで笑うにはいいが、買うのは……。(口)

4

キャラは多いし、変な効果音も充実してて笑える部分が多いのはいいね。1P時のシナリオもビジュアルつきでわかりやすいし、オリジナルキャラもいるから原作を知る知らないも関係なし。でも、技の入力がシビアだし、難易度も結構高い。根气的にも70勝はツライな。

6

5枠

8月27日発売

ジュラシック・パーク



セガ / 6,800円 / ACT / 16M

パスワード制 / 1人プレイのみ

S・スピルバーグの最新映画がメガドラにも登場。ジュラシック・パークを舞台に Grant 博士が活躍する。恐竜を操るラブターモードあり。

人間と恐竜、2つの立場で遊べるのがいいですね。映画のシナリオを考えると、どちらが悪者とはいえないしね。ゲームは映画の雰囲気もよく出てるし、キャラの動きもリアルです。でも、目立たないところに小さな恐竜がいたりマップも複雑と、結構ムズイのでは……?

6

平均
オッズ
6.0

取り込み風のリアルなグラフィックを多く使って、シリアスな雰囲気をうまく出しているね。でも、キャラの動きは雑、一度死なないとわからないトラップなど、いまひとつ納得できない部分も多い。せめてジャンプ先の地形が、しっかり見れば、案外遊べると思うが…。

5

映画はまだ見てないが、ゲームだけ見るとやや大味かな? という感じはあるな。でも、2つのキャラでまったく違うゲームになっているのは1本で2度おもしろくて拍手もの。個人的には恐竜のほうを楽しめたが、ちょっと難しいのは気になるかも。映画を見て買うか? (作)

7

映画の公開に合わせて発売されるソフトだけど、海外ものらしくグラフィック的な部分はまあまあだね。でも、ゲームのほうは敵の攻撃やトラップが最初からかなりシビアで、全体的に結構ツライなあ。戦略性が高いともいえるけど、基本的に映画を見た人向けかな。

6

6枠

発売中

シルフィード



ゲームアーツ / 8,800円 / SHT / CD

コンティニュー制 / 1人プレイのみ

パソコンの名作が大幅にパワーアップしてMEGA-CDに登場。ポリゴンやフラクタル技術を駆使した全12面を、シルフィードが駆ける。

うーん、思わず感動……。『よくぞ、ここまで!』と、うなってしまう。自分でプレイしていると、大迫力の背景などは見ている余裕がないのですが、他人がやってのを見ると細かな演出やグラフィックにため息が出ますね。これはぜひ大画面でやってほしいな。

9

平均
オッズ
8.5

デモは凄。それは認める。でも3Dポリゴンファンとしては、残念ながらあまりソソられなかった。ゲームが結局パソコン版と同じで、縦スクロールシューティングを、斜め上から見ているだけという感じなのだ。ポリゴン独特の实在感をあまり味わえないのが残念だ。

7

まさにMEGA-CDにふさわしいゲームアーツ渾身の作品だ。凝りに凝った素晴らしいデモは、これからはCD-ROMの時代か、と思わせるに十分な迫力がある。ゲーム内容は数年前のパソコン版と変わらず、懐かしさが溢れるが、荘厳な輝きを放つ1本には違いない。(淡)

8

一目で通りすがりの人を引きつけられる映像的演出は、MEGA-CDの可能性を大いに見せつけてくれるね。ゲーム自体が古いとかBGMが弱いとか、批判的な意見もあるようだが、ゲームアーツのこだわりには手放して拍手を贈っていいだろう。3、4、8面は特に必見。

10

7 枠

8月27日発売

雀豪ワールドカップ



ビクターエンタテインメント / 8,200円 / TAB / CD

バックアップ(1) / 1人プレイのみ

パソコンの「雀豪」シリーズをもとにした本格麻雀ソフト。4人のキャラを登録し、打ち方のクセを学習させられる。相手も88人から選択可能。

麻雀はちょっと自信のない私ですが、とりあえず同じような牌を集めていると、コンピュータがロンとかチーとか自動的に教えてくれるし、面子によっては、これで勝ってしまうこともあるので楽です。キャラのグラフィックは、ちょっと地味かも。

平均
オッズ
6.5



すでにMEGA-CDの麻雀には「ぎゅわん自己2」という秀作があるが、これはそれとは逆にオーソドックスでシンプルな作りだ。対戦相手は88人もいるのだが、最初に顔を選ぶだけで、ゲーム中には顔さえ出てこないのは残念。遊びやすいのはいいが、全体的にどうも地味。

6

雰囲気やグラフィックは、まあ普通だ。COMも意外と速くて強いのはいいが、自分のを含め、配牌がちょっとインチキ臭いのが気になるぞ。ある程度麻雀を知ってないとダメだが、自分の打ち筋を覚えるっていう機能は、長持ちしそうでいいな。勉強にもなるし。(作)

8

麻雀ゲームとしたら中級者以上向きといった感じだが、それなりにまとまった1本ではある。でも、グラフィック的に牌がやや見づらく、ルール変更がないのは少し物足りない気がするね。データもバックアップRAMで1コしか取れないので、学習機能も半減かな。

6

特別枠

発売中

なぞぶよ
(GGプラスワン同梱ソフト)



セガ / 15,800円 / PUZ / 1M

パスワード制 / 1人プレイのみ

好評だったGG版の「なぞぶよ」の新問題が100問詰まったこのゲームは、GGプラスワンセットのみにつく特別ソフト。エディット機能つき。

対戦プレイで敵なしになってしまった人には、こちらのぶよをオススメ。もちろん、「連鎖のコツがわからない」とか「いろいろなテクが知りたい」という人の、練習用にもってこいね。上級者どうしなら、お互いに作った問題を解き合う対戦も面白いんじゃないかな?

平均
オッズ
7.0



最初は次々と軽快に進むし、なかなか楽しい。ただ残念なのは、ポーズすると画面が消えてしまうこと。「テトリス」ほどアクション性が強いわけじゃないんだから、じっくり見せてもいいと思うけど。あと、難易度が途中で急に上がるのもちょっとなあ。別売を待とう。

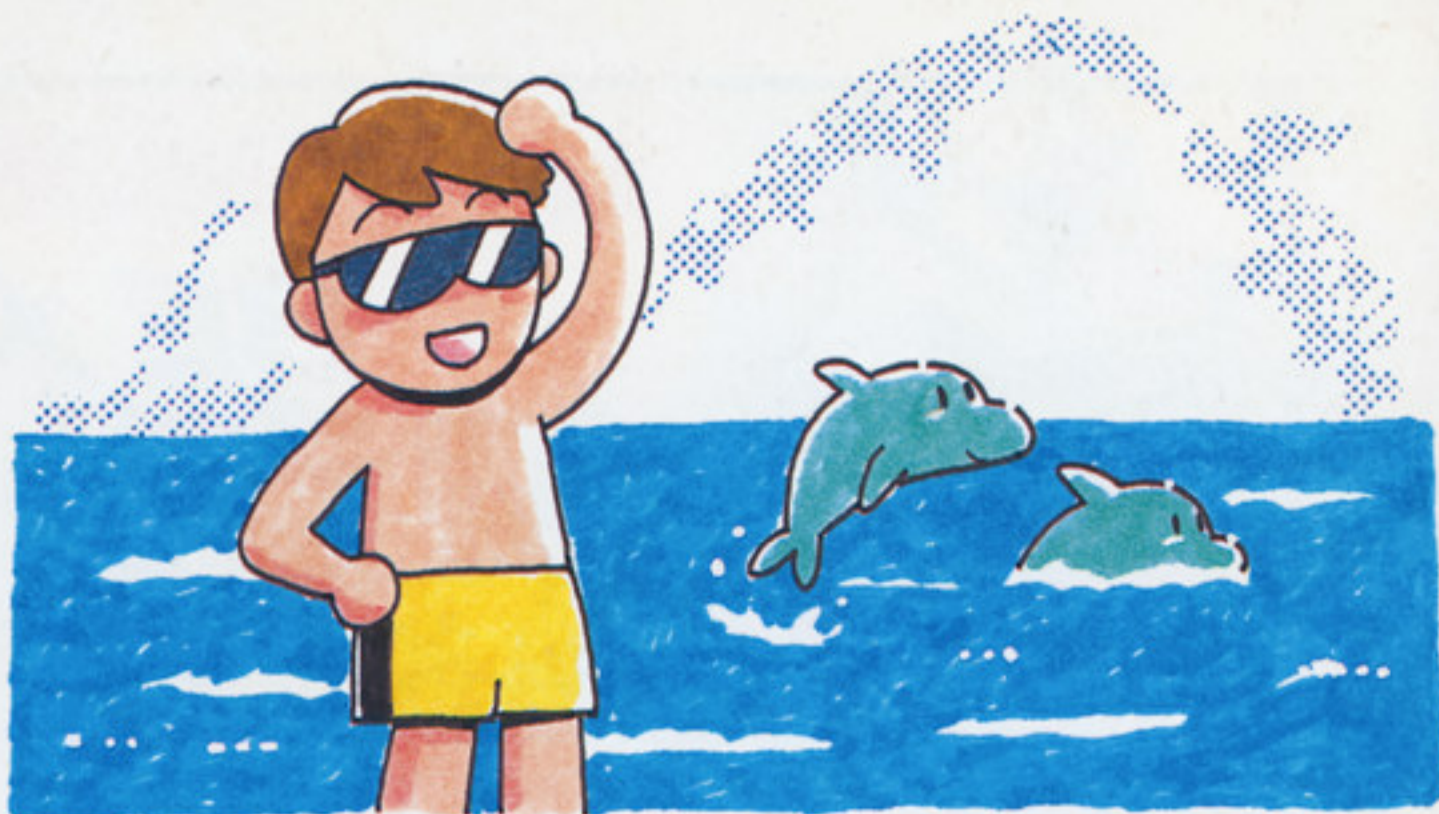
6

詰め将棋風の「ぶよぶよ」。ぶよ好きならば、揃えておきたい1本だろうが、基本的に単体では発売されない(GGプラスワンセットを買った人のみ)貴重なソフトなので、これからGGを買おうと思っている人にオススメ。「なぞぶよ2」に参加できる特典もあるよ。(口)

6

もはやメガドラやGGの顔的存在になってきている「ぶよぶよ」だけに、こんな展開は歓迎だね。今回の特別ソフトは近いうちに別の200問が入った「なぞぶよ2」が登場するらしいので、GGユーザーもひと安心かな。でも最低5連鎖ぐらい組める実力は必要だよ。

8



from
BEメガ
編集部

今月は先月に比べると、ちょっと少なめのラインナップとなったけれど、まずは発売中の「シルフィード」がダントツみたい。当分はコレ1本で楽しんで来月の新作ラッシュに備えたいところだね。で、来月は「ストIIダッシュプラス」「ソニックCD」「ガンスター」他、話題のソフトが続々登場予定だ。期待せよ!

どれもまずまず

今月は「シルフィード」で決まりでしょう。超ヘタッピな私ですが、これはウマイ人にプレイしてもらって、それを見るためだけに買って損はしません(実際見てだけでも楽しかったりします)。あと、相撲とは思えないけど、「播磨灘」は対戦格闘モノが好きなら、しばらく遊べると思うな。笑えるだけに、値段次第では買おうかな(笑)。その他、「イモータル」のカルトな雰囲気も捨てがたいけど、「なぞぶよ」も早くほしいなあ。

個性的なソフト達

本数は少ないけど、どのソフトもクセがあって、選ぶ楽しみがある。友達の間でMEGA-CDを普及させたい人は、ぜひ「シルフィード」のデモを友達に見せてあげよう。海外のMEGA-CDことSEGA-CDには、もっと驚くソフトが数多く発売されているが、そちらの発売も待とう。海外ものが好きな人は、「マーブルマッドネス」と「イモータル」のセットがおいしいよ。ただ、どちらも短気すぎる人には不向きかもしれないけどね。

絶対シルフィード

だあじゃだーっしゃ! 作山軍曹だーっしゃ! 今月はなんといっても「シルフィード」だよな。死んでも買わにゃあ損すんぞ。他には、なつかしい人向け「マーブル」や、勉強する「雀豪」。ミネアじゃねえ、マニア向けの「イモータル」なんか面白そうだ。「ジュラシック・パーク」も好奇心で買っていいだろ。またGGを持っていない人は「なぞぶよ」が要チェック。おまけソフトなのに、このボリュームはタダもんじゃねえぞ。

大作ラッシュに期待

とりあえず「シルフィード」は絶対押さえないところだね。点数のほうは10点をつけたけど、シューティングゲームとしての面白さという観点では意見が分かれるかもしれないね。アプローチのしかたは、「スターフォックス」とは比べられないので、あえて比較はしないが、こだわり度なら数段「シルフィード」のほうが上と言っているだろう。MEGA-CDユーザーならずとも店頭デモで驚いてほしいな。来月も期待。

読者参加型企画

BEメガ読者レース

Vol.30 JUDGMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

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言うものです。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、当日消印有効です)。

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	ぶよぶよ	PUZ	9.0818
2	2	ぎゅわんぶらあ自己中心派? 遊覧/東京マージャンランド編	TAB	8.9919
3	3	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	8.9579
4	4	ゆみみみくす	ADV	8.9338
5	5	アドバンス大戦略-ドイツ電撃作戦-	SLG	8.8598
6	6	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8459
7	8	シャイニング・フォース	RPG	8.8343
8	7	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.8292
9	17	Jリーグプロストライカー	SPT	8.7333
10	9	ランドストーリー~皇帝の財宝~	A-RPG	8.6779
11	11	ラングリッサー	SLG	8.6343
12	10	ファイナルファイトCD	ACT	8.6211
13	12	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.6142
14	13	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5963
15	15	THUNDER FORCE IV	SHT	8.5912
16	16	三国志III	SLG	8.5674
17	18	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5099
18	20	ニンジャウォーリアーズ	ACT	8.3577
19	22	レッスルボール	SPT	8.3525
20	23	アイラブ/ミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3494
21	24	レンタヒーロー	A-RPG	8.3376
22	21	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.3354
23	25	武者アレスタ	SHT	8.3278
24	26	アリシアドラグーン	ACT	8.313
25	27	THUNDER FORCE III	SHT	8.3032
26	19	餓狼伝説	ACT	8.2946
27	28	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2903
28	29	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2751
29	14	エクスランザー	SHT	8.2475
30	30	提督の決断	SLG	8.2131
31	31	F22インターセプター	SHT	8.2123
32	84	ナイトストライカー	SHT	8.2087
33	32	チェルノブ	ACT	8.1944
34	33	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1771
35	34	スタークルーザー	ADV	8.1667
36	36	バトルマニア	SHT	8.1442
37	35	ワンダーボーイIV モンスターワールドIII	ACT	8.1413
38	37	スーパーモナコGP	RAC	8.115
39	39	デビルクラッシュMD	PIN	8.0865
40	41	ザ・スーパー忍	ACT	8.0789
41	40	ベアナックル	ACT	8.0692
42	61	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	8.0666
43	38	スイッチ	ETC	8.0634
44	45	三国志II	SLG	8.0611
45	44	スーパー大戦略	SLG	8.0568
46	46	球界道中記	SPT	8.053
47	42	サンダーストームFX	SHT	8.0459
48	52	ダイナブラザーズ	SLG	8.0441
49	49	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.0431
50	50	重装機兵レイノス	ACT	8.0268
51	47	ロード・ラッシュ	RAC	8.0222
52	51	鋼鉄帝国	SHT	8.006
53	48	戦場の狼II	ACT	8.0
54	53	アウトラン	RAC	7.9861

※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。

○対抗穴馬紹介


見ためは地味だが、なかなかシブい仕上がりの「対抗穴馬」2本。意外と買いかも?

63着 前回 1

メガロマニア

CRI/'93・4・23
8,800円/SLG/8M

全投票平均点 **7.9047**
本誌の平均点 **7.0**




面白い。ワンパターンでは通用しない「なるべく少ない人数で勝つ」戦略が要求される。戦略ゲームは、とっつきにくいものだが、マニュアルが親切なので問題ない。難点は、敵をコールドスリープさせてないと、最後の面で拍子抜けすることだけだろう。合い言葉は「敵に核爆弾を仕掛けろ!」だ。(京都府・中敷領孝能・28歳) SLGとしては合格。ステージも多くてやりがいがあるし、豊富な音声も◎。スピード設定もよいが、操作性が悪いのとマウス対応じゃないのは×。(長崎県・長岡正史・16歳)
★核攻撃の快感を味わえる1本? B・Bでないのが残念。

82着 前回 1

バトルロード

セガ/'93・3・26
6,800円/ACT/8M

全投票平均点 **7.7**
本誌の平均点 **7.0**



久々の変なゲームだが、ゲームとしての完成度自体はかなり高い。大味な展開や見た目のグラフィックは少々ナニだが、ちょっと遊んでみれば、テンポのいいアクションの虜になってしまうはず。昔気質の単純さも良い。でも、面構成がファミコン版と変わってないのはツライっす。(千葉県・三橋信宏・19歳) とにかくアクションが豊富で、見た瞬間ホレボレした。万人にオススメしているか、わからない難易度だが、無限コンティニューなので、なんとかかなるか……?(東京都・藤田栄二・13歳)
★変なノリと古い絵柄は賛否両論。2Pも得はなし?

△穴馬紹介


前評判はイマイチだったけど、破格の低価格で話題の「穴馬」。満足度のほうはどうか?

85着 前回 1

幻影都市-ILLUSION CITY-

マイクロキャビン/'93・5・28
4,980円/RPG/CD

全投票平均点 **7.6612**
本誌の平均点 **5.25**



とにかくパソコンの域からまだ出ていない。グラフィックもへボいし、スクロールもカクカク。でも、それさえ(あ…あと音楽も)ガマンすれば、結構遊べるし、値段も良心的で良い。RPGというより、アドベンチャー色のほうが強いというのは残念だったが、それを吹き飛ばすほどシナリオが良い。1度はプレイしてみる価値あり。(東京都・佐藤睦・18歳) シナリオ、システム、グラフィック、音楽、はてはガタついたスクロール(笑)まで、まんまパソコン版からの移植といった感じ。元来完成度は高かったゲームだが、やはり何らかの新たな付加価値が

欲しかったところ。パソコン版を知らない人なら……。 (大阪府・児玉誠・21歳) 4,980円で、この内容はスゴイです。いろいろな演出もドキドキものだし、ちょっとアダルトなところもGOOD。アニメに頼らないところもいいです。(兵庫県・田淵美智子・18歳) キャクターは悪くないし、サウンドも結構イケる。でも、あのガクガクスクロールはちょっと……。戦闘シーンもイマイチ楽しくない感じ。デキとしては、並ってどこ。(石川県・秋山茂之・21歳) 攻撃力はへボいくせに、HPがバカ高い最終ボスには閉口。エンディングもちょっとな……。 (香川県・川原章弘・17歳) 安いわりにデキはいいが、取説が2色だったり、キャラの演技も小さすぎて何をしてるのかわからなかったりと残念なところも多い。操作性もちょっと…。 (大阪府・田中克治) ★CDなのに喋らない、美紅の顔が統一されてない、アイテムが豊富で良いなど賛否両論。でも低価格とサイバーバンク設定は好評だ。

オッズ表 A・B 寸評

「ナイトストライカー」大逆襲!

まずは大作、中堅優良作の集まってくるA・B表の動向だが、首位争いのほうは「ぶよぶよ」が3カ月連続トップを守り、いよいよ独走体勢に入っている模様だ。今後話題作が目白押しのメガドラだが、その中で「ぶよぶよ」がいつまで首位を守れるか見ものだぞ。一方、今月一番目立つのが、「ナイトストライカー」や「Jリーグプロストライカー」の急上昇だ。下落気味の「餓狼」や「エクスランザー」とは対照的で、こちらは今後が注目されるね。「シルフィード」はまだか?

●その他欄外

ちょっと異色のキャラものだ。

210 前回 203着

まじかるハットのぶっとびターボ/大冒険

セガ/'90・12・15
4,800円/ACT/4M

読者 **6.1958**
本誌 **5.75**

もはや知ってる人も少ないであろうアニメのゲームだが、アイテム次第でいろいろ遊べるし、サブゲームも息抜きに良い。でも、ツルツルすべる操作性や飽きやすい内容は×。連射パッドで飛び続けられは楽。(長野県・坂田敏夫・19歳)

【場外馬券場1】まずは恒例のオッズ予想ゲームの当選発表だ。前回初登場した「ナイトストライカー」のオッズは予想屋惨敗の7.6923に終わったが、宮城県の大塚礼樹くんはなんとピッタリ賞だったのだ(また出たア!)。宮崎君にはソフト2本送るぞお。

▲単穴馬紹介 ちょっと出遅れたソフトに、ギャルゲー(?)2本。賛否両論の「単穴」だ。

114着 前回 114着

NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ

EAビクター/'93・4・2
8,900円/SPT/8M

全投票平均点 **7.4**

本誌の平均点 **6.25**

たんたん
淡々としているように見えて、じつは結構リアルにできているバスケゲームだ。データのほうがちと古い('90~'91シーズンのものになっている)のと、背番号以外に、選手名が画面に表示されてれば良かったと思うが……。でも、デ○モのやつよりは本格的だ。(新潟県・齊藤大史・18歳) 初めてプレイした時は、キャラの動きがかなりトロいのが気になった。また、選手もゴチャゴチャしてて、見にくいのも残念なところ。マーキーシュートや実名使用はいいのだが……。(岩手県・菊池耕・15歳)
★定番バスケ2作目。M・ジョンソンがいるのは涙もの。

166着 前回 164着

魔物ハンター妖子第7の警鐘

メサイヤ(NCS)/'91・3・22
6,500円/ACT/4M

全投票平均点 **6.7788**

本誌の平均点 **6.0**

超ムズとは聞いていたがここまでとは// スーパーギャルゲーのPCエンジン版とは大違い(笑)。面背景がどれも同じみたいだし、ボスもズル強でコマった。(京都府・岩村幸政・21歳) ハッキリ言って難しいの一言だ。完全な覚えゲーなので、何度かやれば必ず先に進めるが、その前に飽きてしまう。ステージクリア後のデモは無意味では?(群馬県・新井勇・19歳) ビデオを見てから、思わず買ってしまったが、内容がビデオのと全然違って残念無念。本当にメサイヤ作品か?(埼玉県・菅井雅人)
★アニメの熱も冷めて、ようやく評価も落ちついたかな。

169着 前回 169着

ウルトラマン

マーバ/'93・4・9
5,800円/ACT/4M

全投票平均点 **6.75**

本誌の平均点 **5.75**

アーケード版を数回やっただけの私には、結構面白かった。移植度自体はいいと思うが、それにしても単調。キメ技がスペシウム光線1つだし、敵の数も少ない。ブルトンがバリアを張らないのもちょっと不満だ。スーパーファミ版もこうなんだろうが、もう少し工夫がほしかった。(茨城県・羽住淳之・19歳) やっぱり、せめて2体ぐらいは怪獣を増やしてほしい。実際そうしてくれないと……。それがダメなら、ジャミラ面のキメ技はウルトラ水流に変えてほしい。(千葉県・安保博之・28歳)
★SFCの初期作品の移植だけど、いまさら感も強いかな。

201着 前回 193着

フェリオス

ナムコ/'90・7・20
5,800円/SHT/4M

全投票平均点 **6.3791**

本誌の平均点 **8.5**

操作がシンプルだが、ため撃ちのおかげで単に撃つだけのシューティングに終わっていないところがいい。グラフィックもまあまあだし、バランスも悪くない。でも、アルテミスのデモ画面はちょっとナニかな……。(北海道・石山智雄・20歳) 背景がファミコン並に見えてしまうところが多いし、メッセージも日本語にしてほしい。アルテミスが吊るされているのはソソられるが、色が色っぽくない。しかし、ゲーム自体はチャレンジのしがいがあるので試す価値はあり。(岩手県・平佐清・21歳)
★ナムコのメガドラ第1作は、あの声だけで賛否両論?

◆要注意馬紹介 予想外に不評のCDリメイクに、やや不発のキャラゲーム。どっちもちょっと「要注意」?

177着 前回 177着

三国志Ⅲ<MEGA-CD版>

光栄/'93・3・27
14,800円/SLG/CD

全投票平均点 **6.6521**

本誌の平均点 **6.75**

武将ファイルやオマケシナリオの追加など、ファンにはうれしいCD版…に思える1本。しかし、台風やイナゴなどのイベント時に、CDの生音で効果音を出しているもんだから、待ち時間が異様に長く、うっとおしくなっている。一騎打ちの最中にイチイチ止まられた日にゃ、たまらんぞ。(東京都・川野邦宏・21歳) 新しいシナリオ0は、敵が少なくてつまらないし、バックアップRAMがないとセーブできないのも不親切。カセット版のほうがずっといいのでは?(奈良県・清水雅美・18歳)
★オマケは多いが意外に不評。アニメも光栄らしくない?

208着 前回 208着

ドラえもん 夢どろぼうと1人のゴザンス

セガ/'93・3・26
6,800円/ACT/4M

全投票平均点 **6.2**

本誌の平均点 **5.0**

変わった仕掛けやドラえもんの表情は、まあまあいいけど、下の足場が見えなかったり、ジャンケン勝負であっさり元に戻されるのは、ちっともよくない。穴落ちばかりでなく、ソニックみたいに上下スクロールできれば良かったのに。アイテムを取るごとに曲が変わるので、せっかくのラウンドの曲が聴きにくいのも×。(北海道・島田理佐・19歳) ゲームがどうのこうのより、文具セット込みというのが気に入った。しかし、4メガで6,800円というのは、ちと高いのでは?(滋賀県・澤正史・14歳)
★ゲームが少々単調すぎ? 大山のぶ代の声は笑えるぞ。

場外馬券場の声

- 「ソダン」が50円で売れたぞ。(大阪府・延山龍範)
- 「ニンジャウォーリアーズ」で、くのーの胸のところが露出すると、ドキッとする俺っていったい……。 (神奈川県・池田健朗・16歳)
- 「ライズ」をやったあとに「ゆみみ」をやると、日本の平和をつくづく感じる。(群馬県・COJI)
- 「ソダン」が50円で売れたぞ。(大阪府・延山龍範)
- 「ニンジャウォーリアーズ」で、くのーの胸のところが露出すると、ドキッとする俺っていったい……。 (神奈川県・池田健朗・16歳)
- 「ライズ」をやったあとに「ゆみみ」をやると、日本の平和をつくづく感じる。(群馬県・COJI)

●「ソダン」が50円で売れたぞ。(大阪府・延山龍範)

●「ニンジャウォーリアーズ」で、くのーの胸のところが露出すると、ドキッとする俺っていったい……。 (神奈川県・池田健朗・16歳)

●「ライズ」をやったあとに「ゆみみ」をやると、日本の平和をつくづく感じる。(群馬県・COJI)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
55	55	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9794
56	57	カブコンのクイズ殿様の野望	QIZ	7.9682
57	56	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイドハンター・ミステリー	ADV	7.9672
58	63	プロフットボール	SPT	7.9642
59	54	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	7.9583
60	58	修羅の門	SLG	7.9522
61	60	ノスタルジア1907	ADV	7.9251
62	59	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9197
63	—	メガロマニア	SLG	7.9047
64	69	ロードブラスターFX	RAC	7.8932
65	62	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8919
66	67	CRYING~亜生命戦争~	SHT	7.8888
67	66	タイムギャル	ACT	7.8866
68	65	ジョー・モンタナII スポーフトークフットボール	SPT	7.8838
69	43	ジャガーXJ220	RAC	7.8604
70	64	ワンダラーズ フロム イース	A-RPG	7.8602
71	68	バハムート戦記	SLG	7.8588
72	70	鯨/鯨/鯨!	SHT	7.8326
73	72	アイルトン・セナ スーパーモナコGP II	RAC	7.8153
74	74	大航海時代	SLG	7.7931
75	79	チキチキボーイズ	ACT	7.7878
76	82	サイドポケット	TAB	7.7692
77	76	ファンタシースターII 運らざる時の終わりに	RPG	7.7565
78	77	アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7347
79	78	ソーサリアン	A-RPG	7.713
80	73	グランドスラム	SPT	7.7066
81	80	トージャム&アール	ACT	7.7023
82	—	バトルロード	ACT	7.7
83	83	アフターバーナーII	SHT	7.6998
84	86	中嶋悟F-1 スーパーライセンス	RAC	7.6666
85	—	幻影都市-ILLUSION CITY-	RPG	7.6612
86	85	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6601
87	88	ゴールデンアックス	ACT	7.6561
88	87	F1サーカスMD	RAC	7.6542
89	89	コラムス	PUZ	7.6257
90	96	レミングス	PUZ	7.625
91	90	大魔界村	ACT	7.6221
92	71	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.6216
93	92	ツインクルテール	SHT	7.6029
94	94	クルードバスター	ACT	7.5942
95	75	ボールジャックス	SPT	7.5925
96	91	スプラッターハウスPART3	ACT	7.5825
97	95	ゼロウィング	SHT	7.5639
98	81	キングサーモン	SLG	7.5588
99	93	ビットファイター	ACT	7.5569
100	97	ダライアスII	SHT	7.5514
101	99	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.5277
102	98	T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.5138
103	100	ランパート	SLG	7.5135
104	101	ソーサルキングダム	RPG	7.4866
105	102	エレメンタルマスター	SHT	7.485
106	103	スピードボール2	SPT	7.4814
107	105	空牙	SHT	7.4516
108	104	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.45
109	108	闘技王キングコロッセア	A-RPG	7.4432
110	106	乱世の覇者	SLG	7.44
111	107	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4343
112	110	ジノーグ	SHT	7.4142
113	111	紫禁城	PUZ	7.4077
114	—	NBAプロバスケットボールブルズVSレイカーズ	SPT	7.4
115	113	グラナダ	SHT	7.3926
116	112	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.3766
117	115	エル・ヴィエント	ACT	7.3625
118	114	スプラッターハウスPART2	ACT	7.3617
119	109	グレイランサー	SHT	7.3548
120	116	ゲインランド	ACT	7.3428
121	120	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3232
122	119	スーパーバレーボール	SPT	7.3151

◎オッズ表 B ※当オッズ表には基本的にすべてのメガドライブ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。

【場外馬券場2】お次の発表は前回14位で初登場した「エクランザー」の着順予想の結果だ。またまた63着なんて言っていた欄外予想屋は、ほっとくとして(笑)、正解者はなんとたったの5名しかいなかったんですね(責任取れよ、予想屋)。というわけで抽選の結果、ソフト1本プレゼントは群馬県・船越裕一くん、東京都・山本隆宗くん、大分県・田北将之くんの3名に決定したぞ。おめでとう。

オッズ表

※オッズ表のかしこい見方・初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
123	121	ストライダー飛竜	ACT	7.2986
124	122	ゴールデンアックスII	ACT	7.2831
125	124	三国志列伝〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.2701
126	123	マジンサーガ	ACT	7.2666
127	117	ヴィクセン357	SLG	7.2566
128	125	Hard Drivin'	RAC	7.2345
129	126	プロホッケー	SPT	7.2272
130	129	アークス・オデッセイ	ACT	7.2218
131	128	魔王連獅子	ACT	7.2127
132	127	電忍アレスタ	SHT	7.2084
133	132	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.2045
134	118	シムアース	SLG	7.2
135	131	エイリアンストーム	ACT	7.1838
136	134	ドラゴンズアイ プラス上海III	PUZ	7.1515
137	133	ローリングサンダー2	ACT	7.0872
138	135	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0732
139	136	ファイティングマスターズ	ACT	7.0702
140	138	忍者武雷伝説	SLG	7.0688
141	137	ヨーロッパ戦線	SLG	7.0555
142	130	ロイヤルブラッド	SLG	7.0434
143	143	ワールドカップサッカー	SPT	7.0379
144	142	ファステスト・ワン	RAC	7.036
145	141	ロードブラスタース	RAC	7.0357
146	140	雷電伝説	SHT	7.0309
147	139	オリンピックゴールド	SPT	7.0307
148	144	THUNDER FORCE II MD	SHT	7.0303
149	145	ペーパーボーイ	ACT	7.0
150	150	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	6.9734
151	146	エアロブラスタース	SHT	6.9592
152	147	ヘルファイアー	SHT	6.9328
153	151	ガイアレス	SHT	6.8977
154	152	ワンダードッグ	ACT	6.8928
155	148	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.8925
156	153	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8752
157	154	バトルゴルファー唯	SPT	6.862
158	157	雀偵物語	TAB	6.8571
159	156	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.85
160	155	マーベルランド	ACT	6.8478
161	158	ギャラクシーフォースII	SHT	6.8258
162	160	シャドーダンサー	ACT	6.8132
163	161	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.8125
164	149	アンデッドライン	SHT	6.8048
165	162	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.7931
166	164	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.7788
167	165	ダイナマイトデューク	ACT	6.7635
168	163	ソル・フィース	SHT	6.76
169	—	ウルトラマン	ACT	6.75
170	167	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7311
171	170	メガパネル	PUZ	6.7243
172	172	らんま1/2〜白蘭受歌〜	ADV	6.7142
173	171	TEL・TELスタジアム	SPT	6.7116
174	166	TOP PRO GOLF	SPT	6.7096
175	169	太平記	SLG	6.6708
176	174	デトネーター・オーガン	ADV	6.6521
177	—	三国志III(MEGA-CD版)	SLG	6.6521
178	182	ワニワニWorld	ACT	6.641
179	159	R.B.I.4.ベースボール	SPT	6.6296
180	168	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.6111
181	173	AYAサイキック・ディテクティブ・シリーズvol.3	VCS	6.5925

オッズ表 C-D 寸評

キャラものは要注意?

「中古で狙えばお得かも?」のC表に、徐々に危険なD表のソフト動向だけど、まずはこの春の新作ソフトが意外な位置にランクインしてきているのが気になる所だ。キャラもの、CDリメイクはちょっと要注意ということか? 他では「シムアース」「R.B.I.4ベースボール」あたりがダウン中だ。

名馬の厩舎

Written by かつばぎ由美子

これに賭ければ.....

Vサイン!

30R 11着	ラングリッサー	出走回数	26
	親馬	メサイヤ(NCS)	過去の着順成績 ①②③③③③③③⑤⑤⑥⑥⑥⑥⑦⑦⑥⑦⑦⑨⑪⑫⑬⑪⑪⑪
	誕生日	'91.4.26	
	売値	7,300円	本30レースの読者平均オッズ 8.6343
	馬場種別	シミュレーション	
	馬体重	バックアップ(5)	
騎乗定員	1人プレイのみ	BEメガ編集部 の平均オッズ	7.75

厩舎情報
ラングリッサー
ひとくちメモ

メサイヤのメガドラソフト7作目。20のシナリオを舞台に、秘剣ラングリッサーをめぐる壮大な物語が展開する同ソフトは、RPG要素の強いキャンペーン型シミュレーションの形式を取っている。指揮官システムの導入により、初心者でも手軽に楽しめる他、クラスチェンジや魅力的なキャラ達なども特徴的だ。全アイテム入手の裏技(シナリオ開始前の兵士雇用画面で左上とA、Bボタンを押し続ける)やシナリオ&サウンドセレクト、壁修復の裏技は2回目以降重宝する。

私と「ラングリッサー」が出会ったのは、まだ私が某編集部で働いている頃だった。夜中過ぎに仕事が終わって、いざ自宅へ帰ろうと思ったが電車の始発までまだ時間がある。んじゃゲームでもして暇つぶそうかな〜と思い、某副編集長に「何か面白いのある〜?」と聞いた。すると彼は「ん〜そうね、んじゃコレ」とホニヤラした返事とともに1つのサンプルROMを貸してくれた。それが「ラングリッサー」だった。はっきりいってこの時から、私は思いっきりハマった。現在に至るまですでに10回以上はプレイし直してると思う。それほど「ラングリッサー」は「飽き」がこないゲームなのだ。バランスはほどよく、操作面も非常に親切設計。登場してくる戦闘キャラはどれも可愛いし、地形効果や傭兵キャラの強弱関係もそれなりに生かされている。ストーリー性のあるシナリオや、サウンド面もなかなかよい。これらすべての要素がたった4Mのスリムボディに収まっているから、これまたすごい。目立つ要素は特にないが、とても堅実にまとまっているソフトだ。その中で、私のお気に入りのポイントは2つ。1つは戦闘グラフィック。もうとにかくカワイ

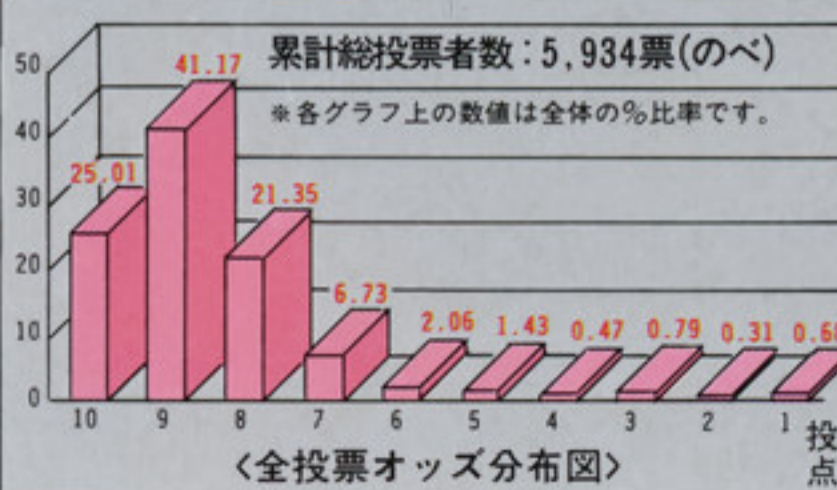
イ! の一言につける。戦闘シーンになると、敵味方ともに2等身キャラがワラワラワラ〜と出てきて、ウギャギャギャギャとかウオウオウオウオ〜と雄叫び(?)を上げつつ、弾け飛んでいく。まるで500ccバイクレースの最中に、コースアウトしちゃって(障害物にぶつかって)、はるか彼方の草むらに飛んでいく人達のように。こんな姿見せられちゃ、もうバコバコ倒すっかないという気になってくるから不思議だ。もう1つはオープニングの曲。厳かな雰囲気がとてもグッド。最終シナリオの場面で再びあの曲が流れた時なんか、「いよいよ最後だ〜」と、新たな闘志(というのかな?)が沸いてきたもんね。のらりくらりと書いてしまったが、とにかく優良ソフトであることは間違いない。まだプレイしていない人は早速プレイしてみよう。そんで気に入った人は私と一緒に「2」の発売をワクワクしながら待とうではないか。



今回の書き手は番犬のかつばぎ由美子ちゃん。写真はナニだか女の子です。

BEメガデータ馬券

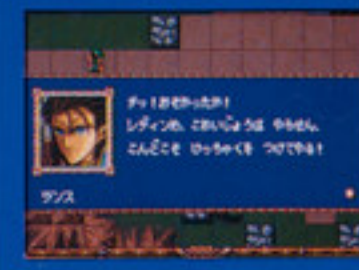
初登場でいきなり1位を獲得した「ラングリッサー」は、「ファイアーエンブレム」と比較されながらも、多くのメガドラユーザーの支持を得、いまだに根強い人気を誇っている名作ソフトだ。一時入手困難な時期もあったが、6回にわたる再販で累計8万本を出荷し、比較的入手もしやすいようだ。オッズの分布も9点台が4割以上も占め、優良さも保証付きだ。



読者にまかせろ!

ラングリッサー 白黒情報

ノンプレイヤーキャラが勝手な行動をとって、その穴埋めをするために苦労することもあるが、戦闘シーンは見るだけでも面白いし、わりと簡単に1つのシナリオをクリアできるのもいい。クリスのレベルが上がりにくいなど、バランス上の不満もあるが、これは面白いぞ。(島根県・中嶋義弘・21歳)それぞれのシナリオが楽しめるし、感情移入も十分できる。クラスチェンジも◎。(愛媛県・重橋利紀・18歳)後半キャラが強くなると兵士がほとんど足止めの盾役になるのは残念。(高知県・米田哲章・17歳)



部隊を動かすのがめんどう、後半の敵が強すぎる、指揮官が死ぬとリセットがいるなどの不満もあるけど、おおむね好評のようだ。2では改良されるよね?

名馬に送る
今月の格言

弾けて飛べば、2つつりフレッシュ
追伸、オームの衣装は誰の趣味?(由美子)

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】だははははっのっはー! 過去のことは振り返らない予想屋様の登場だ。『幻影都市』の好運の女神様、北海道の島田理佐ちゃん、そして新規会員神奈川県裾野市の堀切香織ちゃんお待たせしたぜ。今度ばかりは大船に乗った気分で行ってくれよ。『シルフィード』の着順予想は、こりゃもー1位に決まってるぜ。今回は30万人くらいと気が合いそうだな。まかせろやー!

決断 本誌記者の 中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける ロンドン小林

グラナダ

- ウルフチーム
- '90・11・16発売
- 6,800円
- SHT
- 1人プレイのみ

読者 **7.3926**

本誌 **8.25**



「グラナダ」は、もともとX68000版のパソコンゲームとして発売された作品だ。ゲーム自体は全方向スクロールシューティングという非常にオーソドックスなものだが、戦車戦の世界観や各ステージの演出などがバランス良くまとまっており、アクションにうるさいX68000ユーザーにも受け入れられた佳作だ。かく言う私も、当時はこの「グラナダ」にハマり、ヒマを見つけちゃあ、仕事場のX68000で遊んでいたものだ。なかでも私は、巨大空中戦艦の上を走り回りながらエンジンを壊していくステージ2と、深夜の山岳地帯を自機の照らすサーチライトを頼りに突き進むステージ4が大のお気に入り。他のステージも火山面、水上面など、場所を生かしたマップデザインが光っており、各ステージごとに個性的な

敵キャラも現れたりして、プレイヤーを飽きさせない工夫が随所に見られた作品だった。

だが、その「グラナダ」がメガドライブに移植されると知った時は、ちょっと心配した。いくら同じCPUを使っているとは言え、メガドラは2万円弱のゲーム機、X68000はフルセットで30万円近くもするパソコンだ。本当にあの「グラナダ」がメガドラで再現できるのだろうか!? …だが結局メガドラ版はパソコン版を完全に移植しただけでなく、オリジナル面も増え、パワーアップした姿で帰ってきた。

このソフトのプログラマーが先日発売された「エクランザー」を作った人と同一人物なのは有名であるが、とにかくビジュアルを重視した作品作りで名の通っていたウルフチームも、この「グラナダ」の成功によって、ハード路線のゲームも作れることを証明したといえよう（「ソル・フィース」、「アーネスト・エバンス」など後発の作品がいずれも「グラナダ」の面白さを超えていないのは残念なところだが……）。ゲームの難易度が高く、見た目も地味だが、アクション好きならきっと気に入ってもらえると思うこの1本。腕に自信のある人は中古ソフト屋に行って探してやってくれ。でも最後に一言。

後半面はちとツライ……

◆エアーマネジメント・大空に賭ける(光栄)



スーファミオリジナルに作られた航空会社経営SLG。過去と未来の舞台が選択可。航路の制覇を目指せ。

どの航路について、意見を求めますか?

昔、50円でスチロール製の飛行機とかあった。あとほら、でっけー割り箸みたいなのにゴムついているやつとか。俺らの子供頃はそんなんで遊んでたんだけど、今じゃこうしてテレビゲームで遊んでんだもん。いや、このゲームやってたらよ、ふとそんなこと思い出してよ…。おっとジジ臭くなっ

ちまったな。話は変わるが、このゲーム最近まで知らなかったの俺。そんで暇つぶしにちょっと遊んでみたらよ、おもしろーおもしろー！ いやいや、お堅い光栄(失敬！)が作ったってんでちょっと食指が伸びなかったんだけど。最近はやわらかくなったんだなーって、ちょっとフォローしたりして。要は軍資金を使って飛行機買って空港モノにして路線

作るのが目的で、操作自体はすげー簡単なのな。問題はよ、駆け引きなんだよな。客のニーズと自社の利益とのよ。まあ、そこが面白いとこなんだけどな。最初の2回ぐらいはそこんこがわかんなくて倒産倒産。でも、やめなかったんだ俺。で、3回目

でようやく重役社員の意見を聞いて順調に運航できたぜ。そうそう、社員といえばゲームで俺の秘書の顔がランダムで変わるんだよ。最初はババアで次はヒゲオヤジ、3度目でようやく美人秘書をモノにできたんだぜ。そうしたらうまくいったもんな。やっぱ秘書は美人にかぎるぜ。でもよ、MD版はSFC版よりコマンド操作関係が遅いんだよな。今度「2」出す時はそこんとこなんとかしてくれろや。ま、クリアしても違う地域で遊べるし、息長いぜこのゲーム。



作山軍曹


オレの 推奨大馬

反衣は遅いが
これは燃えるぜ



SFC版に比べると処理が遅いのは痛い。演出も地味。

次に出たら 買い!!




「テグザー」のシステムを受け継ぐ「アリシアドラグーン」は再販もなく、市場での入手も非常に困難だ。高難易度ながら渋いデキ。熱烈希望者は、ゲームアーツに問い合わせよ。

アリシアドラグーン (ゲームアーツ/'92・4・24) 7,800円/ACT

休養馬 カルテ

Out Run2019

(シムス/RAC/8M)



未出走馬「Out Run2019」は、集計欄外にて出走待ち状態のまま。たびかさなる馬名変更と出走取消を経て、今年3月26日ようやく出走ゲートに登場するも、親の七光か通じず(笑)エンスト状態だ。来月こそは走れるか?

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
182	176	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5909
183	178	サイバーボール	SPT	6.5873
184	181	将棋の星	TAB	6.5777
185	177	デンジャラスシード	SHT	6.575
186	179	JuJu伝説	ACT	6.575
187	175	斬一夜又円舞曲〜	SLG	6.5743
188	180	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5705
189	183	TATSUJIN	SHT	6.5626
190	185	スライムワールド	ACT	6.5483
191	184	DAHNA 女神誕生	ACT	6.5428
192	187	バッドオーメン	ETC	6.5172
193	188	中嶋悟 F-1 GRAND PRIX	RAC	6.4722
194	190	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4512
195	197	ドリームチームUSA	SPT	6.4468
196	186	カメレオンキッド	ACT	6.4444
197	189	アーネスト・エバンス	ACT	6.4439
198	191	CRUE BALL	PIN	6.4166
199	192	エアダイバー	SHT	6.4163
200	194	フォゴットンワールズ	SHT	6.3848
201	193	フォリオス	SHT	6.3791
202	195	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3765
203	196	バットマン	ACT	6.3684
204	199	テクモワールドカップ'92	SPT	6.3146
205	198	スーパーハンガオン	RAC	6.2721
206	200	ESWAT	ACT	6.216
207	202	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.2026
208	—	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.2
209	201	Blue Almanac	RPG	6.1986
210	203	まじかるハットのぶつとびターボ! 大冒険	ACT	6.1958
211	204	スーパーリーグ	SPT	6.1696
212	205	ヴァリスⅢ	ACT	6.1456
213	208	スペースハリヤーⅡ	SHT	6.1432
214	207	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1183
215	209	ポピュラス	SLG	6.1166
216	210	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	6.1142
217	206	ディック・トレイシー	ACT	6.1023
218	212	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ!	TAB	6.0357
219	211	ブロックアウト	PUZ	6.0178
220	213	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.0
221	220	スーパーH.Q.	RAC	6.0
222	215	シーザーの野望Ⅱ	SLG	5.9655
223	218	シャドウ・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.9354
224	216	ファイアームスタング	SHT	5.9213
225	217	アフターバーナーⅢ	SHT	5.8979
226	214	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.8947
227	219	バーニングフォース	SHT	5.8942
228	221	スパイダーマン	ACT	5.8848
229	222	ヴェリテックス	SHT	5.8275
230	226	クラックダウン	ACT	5.8205
231	224	アローフラッシュ	SHT	5.8136
232	228	ダーウィン4081	SHT	5.8081
233	229	サイオブレード	ADV	5.8013
234	225	Art ALIVE	ETC	5.8
235	227	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7942
236	234	ウィップラッシュ	SHT	5.7781
237	230	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.7764
238	232	ゴーストバスターズ	ACT	5.7701
239	231	大旋風	SHT	5.7549
240	233	ニュージールランドストーリー	ACT	5.754
241	235	クラックス	PUZ	5.7294
242	237	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.6595
243	236	エグザイル	A・RPG	5.65
244	238	ストームロード	A・PUZ	5.619
245	223	パチンコクーニャン	ETC	5.6153
246	239	バットマン・リターンズ	ACT	5.5454
247	261	ザ・キックボクシング	SPT	5.5294
248	242	マスターオブウェポン	SHT	5.5151
249	244	マージャンCOP電	TAB	5.5144

オッズ表 D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう！ むやみな一点投票&メーカーさんの組織投票ノ(笑)

【謎の予想屋ダブルチャンス情報】 なっはっのはー！「ナイトストライカー」では大ハズレだった俺様だが、左でも書いた北海道の島田理佐ちゃんがけなげについてきてくれたおかげで、「幻影都市」では素晴らしい近似値を予想することができたぜ(くー、久しぶりだぜ、この達成感！ やっぱギャルがいるとカンも冴えるわ)。てなわけで、「忍II」は7.6755と予想するぞ。今度は何人ついてくる？

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②...各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つき投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
250	241	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.5086
251	243	アイル・ロード	RPG	5.4916
252	245	ジュエルマスター	ACT	5.4833
253	254	ルナーク	ACT	5.4507
254	247	FZ戦記AXIS	ACT	5.4496
255	248	DJボーイ	ACT	5.44
256	258	熱血高校ドッジボール部 サッカー編MD	SPT	5.421
257	250	ファイナルブロー	SPT	5.4186
258	249	モンスターレア	ACT	5.4161
259	251	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.4062
260	253	究極タイガー	SHT	5.396
261	256	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3592
262	255	タズ マニア	ACT	5.3461
263	257	ランボーIII	ACT	5.3324
264	246	パワーアスリート	ACT	5.3058
265	260	アトミック・ロボキッド	SHT	5.25
266	259	ターボアウトラン	RAC	5.2448
267	262	ファットマン	ACT	5.1962
268	252	A列車で行こうMD	SLG	5.1486
269	263	スーパーサンダーブレード	SHT	5.1286
270	265	スーパーエアウルフ	SHT	5.0769
271	264	G-LOC	SHT	5.0476
272	266	メガトラックス	RAC	5.0
273	267	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.9848
274	268	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.8422
275	269	ヘビーノバ	ACT	4.82
276	270	AMBITION of CAESER	SLG	4.8076
277	271	インセクターX	SHT	4.7876
278	240	アネット再び	ACT	4.7674
279	273	SDヴァリス	ACT	4.65
280	275	アレックスキッド 一天空魔城一	ACT	4.6
281	276	獣王記	ACT	4.5983
282	274	ヘビユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.5952
283	272	JUNCTION	PUZ	4.58
284	277	コズミック・ファンタジー Stories	RPG	4.5689
285	278	サンダーフォックス	ACT	4.5555
286	279	レッスルウォー	SPT	4.4776
287	280	火激	ACT	4.4497
288	282	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.4166
289	281	港のトレイジア	RPG	4.4076
290	284	スペースインベーダー90	SHT	4.3555
291	286	スーパーハイライド	A-RPG	4.3214
292	285	ファンタジア ミッキー・マウス・マジック	ACT	4.3136
293	287	セイントソード	ACT	4.28
294	288	カース	SHT	4.1886
295	289	ズーム!	PUZ	4.1833
296	290	史上最大の倉庫番	PUZ	4.151
297	283	中嶋悟 F-1 HERO MD	RAC	4.0357
298	291	機動警察パトレイバー 98式起動せよ!	ADV	3.9215
299	292	デスプリンカー 一秘められた紋章一	RPG	3.8484
300	293	四天明王	ACT	3.839
301	294	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.75
302	295	ストリートスマート	ACT	3.5165
303	296	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.3394
304	297	おそ松くん はちやめちゃ劇場	ACT	3.3259
305	298	ダブルドラゴンII	ACT	3.1964
306	300	XDR	SHT	3.1675
307	299	ラスタンサーガII	ACT	3.1613
308	301	ソードオブソダン	ACT	3.0947

オッズ表E寸評

迫る中嶋、続アネ○ト姫再び

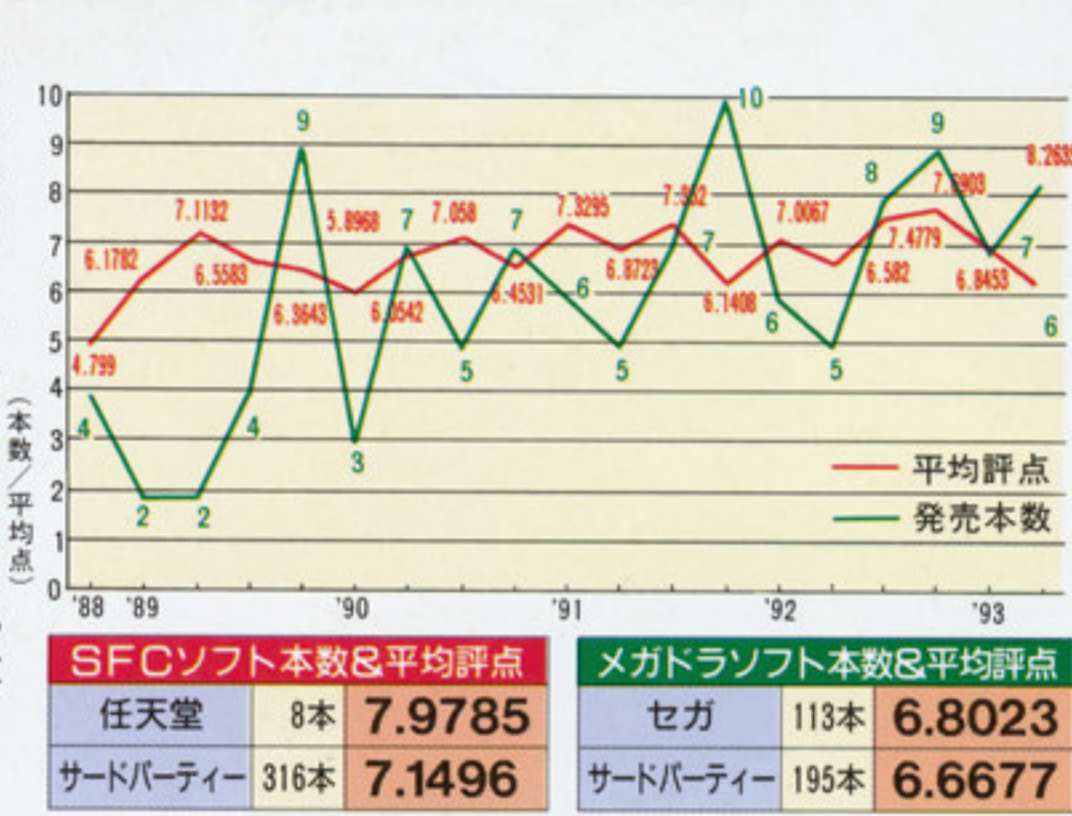
危険な香をさせながら、多くの人を魅きつけてやまない(笑)E表だが、今月はどう? 「殿下あ / 〇国に撤退していたアネ○ト姫が再び色仕掛けて攻めてまいりましたあ //」「なにい」「引退したはずの中嶋も3点台の聖域に侵入しようとしておりますう /」「なんじゃとお /」「ああ、〇国にドラ...」以下次号(笑)。

追求提言

BEメガ読者レース新聞 特別分析企画

セガはソフトを作りすぎか!?

発売本数&平均評点関係表



SFCソフト本数&平均評点			メガドラソフト本数&平均評点		
任天堂	8本	7.9785	セガ	113本	6.8023
サードパーティー	316本	7.1496	サードパーティー	195本	6.6677



リメイクものでも着実に売れ線をつくって任天堂。評価の分れる大作も多いセガ。やっぱり作りすぎ?

セガVS任天堂!! 質をとるか? 量をとるか?

さ〜てさて、毎度おなじみのデータ企画だけど、今回はセガと任天堂のソフト制作に対する姿勢について調べてみたぞ。サードパーティーに大きく依存し、自社は小数良作主義に徹している任天堂に比べ、自社製品を自ら大量に投入しているセガ……。そこからへんをひっくり返して、データ化してみたら、意外な事実が見えてくるかもしれないぞ(ホント?)。で、早速データのほうを見ていくと、まずは任天堂とセガでは、ソフト発売本数があまりに両極端なのがわかるね。特にハードが出てから2年半以上経つスーパーファミコンに、任天堂が8本('93年6月まで)しかソフトを出していないのは、かなり意外なところだね。それに対して見ると、セガの113本と

いう数字もかなり極端な数字に感じるんじゃないかな? ちなみにPCエンジンでは、NECホームエレが4本、NECアベニューが31本、ハードソンが97本、サードパーティーは359本という比率になっている(データ協力:小学館「月刊PCエンジン」)。任天堂もセガも、とりあえずサードパーティーよりは高い質を保っているようだけど、発売本数が増えれば、ソフトの質が下がるのは上の折れ線グラフからも読み取れるところ……。要は、面白いソフトさえたくさん出てくれば問題はないんだけど、こんな数値を見てみると、セガはもう少しサードパーティーの比率を増やして、他の大手メーカーに任せることも、今後は必要なんじゃないかな?

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、ゲームアーツ期待の超大作「シルフィード」が初登場したときの着順予想をしようぞ。この夏の大本命ともいえるこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、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の欄外ですぞ。

「シルフィード」は何着だ? 今月の着順予想 謎の予想屋の予想は、もちろん1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。今月はセガのアクション名作の続編「ザ・スーパー忍II」の平均点予想をしようぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

ドッグレースではイマイチだったが、はたして……?

BEメガ読者レース 参加者募集中!!

★評点は最大5本まで!
★6本以上の評点、発売前ソフトの評点はボツだよ!
★記入例:
*シルフィード(9点)
*ソニックザヘッジホッグ2(9点)
*大魔界村(8点)
*アズスファンタジー(6点)
*ソードオブソダン(5点)
*コメント:
*「シルフィード」の書評感想:1冊
*「ザ・スーパー忍II」のオッズ予想:7.6755
*応募番号がぬいヒョウが……

中央E日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク Building 5F 読者レース係
「BE」メガ読者レース係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

今回は参加してくれた人の中から5名に、ガンシューティングの人気作「T2」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)、ほしいソフト名を右上のように書いて送ってくれ。締切は9月4日だぞ。

今月のにんじん!

メガドラで発売されなだけに貴重だぞ。

「ナイトストライカー」や「Jリーグプロストライカー」などの意外な伏兵の急上昇が見られた今月の上位陣だけど、首位争いのほうは最近どうも安定化傾向にあるみたいだね。来月以降は、すでに発売されている「3x3EYES」「シルフィード」「エコー」など、夏の話作がどんな位置に入ってくるか楽しみなど。もちろん、新たな刺客が次々と迫る最下位帝王ソダンの周辺も見逃せないぞ(笑)。来月も必見。

【7月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表!】最後は7月号の読者レースに応募してくれた人で、お好みソフト1本&エンジンソフト「688 ATTACK SAB」の当選者発表だ。今回の幸せラッキーくんは、新潟県・上田秀樹くん、群馬県・長谷川徹くん、神奈川県・武田哲弘くん、愛知県・宮本紀夫くん、大阪府・持田一雄くんの5名だ。おめでとう。待っててちょーだいね。

読者レース応募券9月

THE SCENE OF J-LEAGUE



空前の盛り上りを見せるJリーグの最新情報を満載! VOL 3



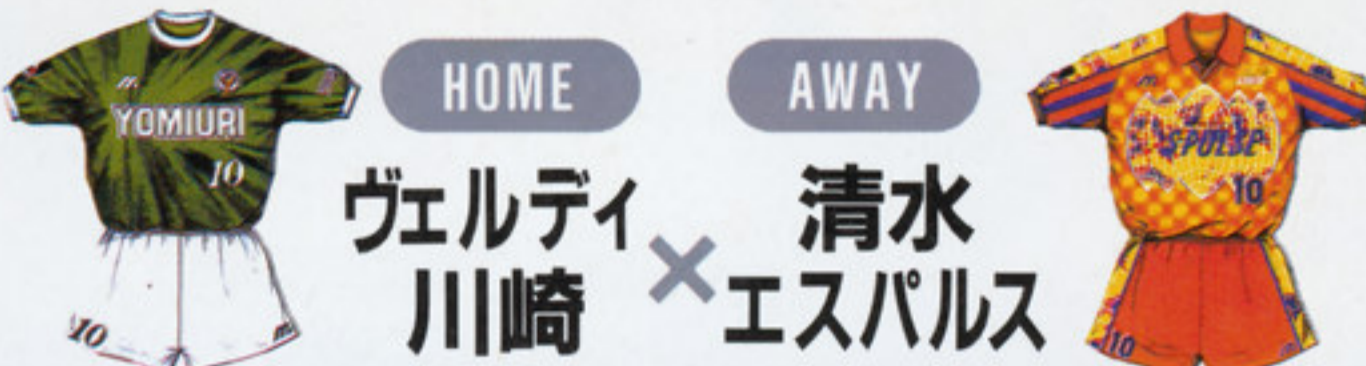
開幕から激しいプレイが目につくJリーグ。特にカズや武田などの中心選手にはチェックも厳しくなっているのも当然というものだ。

加藤久の退団問題で揺れるヴェルディ川崎。チームのムードは沈みがちだが、この危機を救うには何と云っても「勝利」あるのみ。この日の天気はあいにくの雨。相手の清水エスパルスはこれまで雨の試合に5連勝というジンクスがあり、ヴェルディにとってまさに暗雲が立ち込めていた……。

しかし、先取点を取ったのはヴェルディ。前半12分、相手ディフェンダーの激しい当たりをかわしながらカズがセントリング。北沢が落したところを右足で決めたのが、金髪ドリーマー永井秀樹。これでヴェルディが勢いに乗るかと思いきや、後半3分にハンセンの自殺点で同点。乗れそうで乗り切れない……これまでのヴェルディを象徴するような戦いぶりだった。

このピンチを救ったのはキーパーの菊地だ。5月29日のレッズ戦で痛めた腰もまだ完全とはいえなかったが、前節から気合いで復帰をとげている。一進一退のイヤなムードでもつれ込んだPK戦で

サントリーシリーズ第14節 (6/30等々力競技場)



雨中のPK対決川崎に凱歌! 清水、対川崎戦ついに4連敗

内紛とケガ人で万全ではないながらも、マリノスとともに首位アントラースを追走するヴェルディ。トニーニョを欠きイマイチ乗れないエスパルスを、地元・等々力で向え討った。



エスパルスもう一人のFWは長谷川健太。加藤久の加入は長谷川にも好影響を与えるはず。日本人離れしたバワフルな右足がうなるぞ。

エドゥー、大榎の2本のシュートを見事にストップ! エスパルスはついに対川崎戦4敗2分けとなってしまった。

くしくもこの後、加藤久の移籍先が清水エスパルスに決定。第2ステージにおける両チームの対戦がさらに熱くなることは確実だ!

ヴェルディ川崎 1 [1-0
0-1
延長
0-0
0-0
PK 4-2] 1 清水エスパルス

得点者:
前半12分・永井(ヴ)、
後半3分・自殺点(エ)



慎重に蹴ってPK勝利を決めたのが石川だ。じっと見守っていたカズや永井と抱き合って大喜び。やはり、勝ちと負けては大きく違う!

最終順位&得点王ランク

順位	チーム名	試合数	勝ち	負け	勝ち点	得点	失点	得失点差
1	アントラース	18	13	5	13	41	18	+23
2	ヴェルディ	18	12	6	12	29	21	+8
3	マリノス	18	11	7	11	29	24	+5
4	エスパルス	18	10	8	10	28	25	+3
5	ジェフ	18	9	9	9	26	23	+3
6	サンフレッチェ	18	9	9	9	23	24	-1
7	フリューゲルス	18	8	10	8	24	21	+3
8	ガンバ	18	8	10	8	27	31	-4
9	グランパス	18	7	11	7	21	38	-17
10	レッズ	18	3	15	3	11	34	-23

順位	得点	名前	チーム名
1	14	アルシンド	アントラース
2	12	ティアス	マリノス
3	9	永島昭浩	ガンバ
4	8	バベル	ジェフ
5	7	長谷川健太	エスパルス
7	7	黒崎比差支	アントラース
7	7	武田修宏	ヴェルディ
7	7	エドゥー	エスパルス
7	7	ミュレル	ガンバ
10	6	リトバルスキー他	ジェフ



N1耐久ラウンドシリーズ第4戦 / JGTC・JSS第3戦

BE MEGA RACING FREAK Vol.4

富士ツーリングカー6時間レース



N1耐久で優勝したファルケンGTR。

ツーリングカーレースが今年は熱い!

F1を頂点とするフォーミュラ・カーレースや、マンセル出場がぜん
俄然注目を集めているインディ・シリーズはますます人気を高めている。これにひきかえ、スポーツ・プロトタイプカー・レースは、世界選手権も日本選手権も消滅してしまっただけで、市販車をベースとしたツーリングカー・レースは熱気がムンムンで白熱の戦いを展開している。

今回取材したN1は改造範囲も制限され、イコール・コンディションに近いマシンでの戦いだ。日頃ボクたちが乗っているクルマが

サーキットを駆けめぐっているという感覚なので、親近感がわいてくるレースでもあるのだ。

とは言っても、改造が許される範囲内で空力面などを良くしようと、ウイングやカウルを取りつけているので、オーバーデコレーションのケバいマシンに仕上がっているのだ。排気量の異なった、クラスの違うマシンがいっしょにサーキットを走るのだから、いたるところで追い越しなどのバトルが楽しめるぞ。いろいろな市販車が一堂に会して走るツーリングカー・レースが今年は面白い。



GTCクラス優勝の影山正彦選手。



雨の中キャンキヤルも大変!!



ゼクセルのキャンキヤルです。

BMW、プレリウドなどの混走は見ていて楽しいのだ。



N1耐久2位の東京スカイライン。



GTC優勝ゴテゴテのスカイライン・カルソニックGTR。

BE MEGA AM NETWORK

最新ゲームから話題のスポットを紹介するコーナー

ビーメガ
アミューズメント
ネットワーク

今回はバンプレストによるガンダムの格闘ゲームとセガの異色格闘ゲーム「バーニングライバル」を紹介。ゲーセンではもう遊べるぞ。

バンプレストが格闘物の新機軸



やっぱり戦いは
対戦モードがオススメ
ガンダム同士の対戦も
可能だぞ

シナリオモードはただの戦いではなく、テレビの名シーンとともにアムロの成長を再現。

勝利条件は相手に2回勝つこと。また、タイムアップ制も取っている。コンティニューや途中参加も当然可能だ。だが、オススメはやっぱり対戦モード！各モビルスーツは右表の特殊攻撃もできるから効果的に使おう。



熱い戦いが
再現される

往年のファンにはうれしいキャラクター達の戦いが再び！



アニメ史上に燦然と輝く名作「機動戦士ガンダム」の世界を、リアルタイプの格闘モノで再現したゲームがついに登場するぞ。地球連邦軍、アムロが搭乗するRX-78ガンダムと、ジオン軍のモビルスーツ達のリアルな格闘戦は、ガンダムファンでなくてもこたえられない内容のはずだ。対戦時は6種のモビルスーツから選択が可能、1プレイの場合はシナリオモードでガンダムの世界が甦るぞ！！



モビルスーツ同士の重量感あふれる格闘は圧巻だ！



対戦モードならガンダム同士の戦いもできちゃうぞ。



赤い彗星シャアの駆るズゴックがガンダムに迫る！



ジオン軍同士の対戦もファンにはうれしい戦いだ。

格闘モノならではの特殊攻撃も

「機動戦士ガンダム」にも、格闘ゲーム特有の必殺技がある。ビームライフルやミサイルなどがそれだ。ちなみにAは弱ボタン、Bは強ボタンだ。

★RX-78 ガンダム

ビームライフル
コントローラを↓↘→+A or Bボタン
バルカン A(B)ボタン連打



★MS-06 ザク

ミサイル
コントローラを↓↘→+A or Bボタン
クラッカー
コントローラを→↓↘+A or Bボタン



★MS-07 グフ

ヒートロッド
コントローラを←でためて、A or Bボタン
バルカン A(B)ボタン連打



★MS-09 ドム

拡散ビーム
Aボタン+Bボタンでしばらくためて、はなす
ジャイアント・バズーカ
コントローラを←↓↘→+A or Bボタン



★MSM-07 ズゴック

メガ粒子砲
コントローラを↓↘→+A or Bボタン
ヘッドアタック
コントローラを←でためて、A or Bボタン



★MS-14 ゲルググ

百烈突き A(B)ボタン連打
ビームライフル
コントローラ↓↘→+A or Bボタン



セガから「バーニングライバル」が登場！！



世界中の
強者達が
壮絶な戦いを
繰り広げる

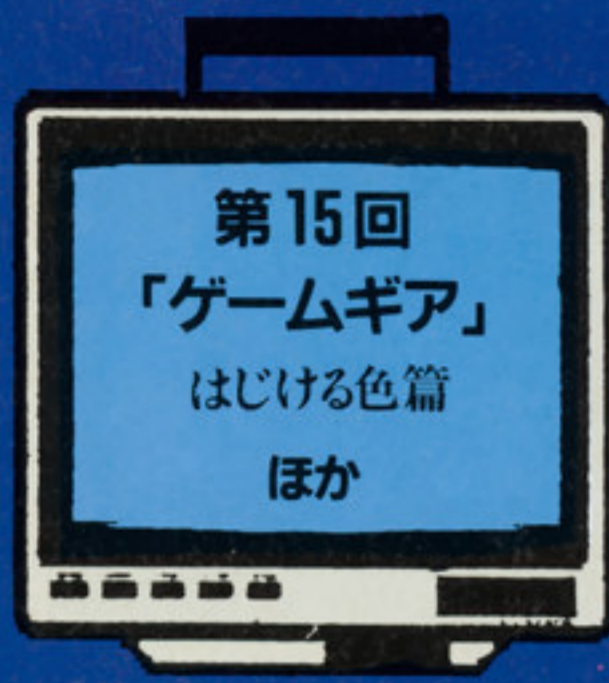
セガの最新作「バーニングライバル」は弱・中・強のパンチ、キックボタンを使い分けて戦うオーソドックスな格闘ゲームだ。年に一度開かれる闇の武闘会「デッドリィ・ストライグル」で8人の猛者が戦うぞ。ある者は名誉を求め、またある者は莫大な富を夢見ながら……。2本先取の3本勝負だ。



日本庭園風の場所で、鎧武者シンゲンと、くのゝ忍者アスカが戦う。



スタジアムで戦うアメフト選手のビルと空手家アーノルド。必殺技を放て。



BEメガ

CM

探偵団

「たいちょ〜、取材で高橋由美子ちゃんを見てきちゃったっス〜!」「……」「たいっちょ〜スッゲー可愛かったっス〜!!」「……」「たいっちょ…(ポカドカガス)」「俺を置いてったな」

好評
オンエア中

「ゲームギア」 はじける色篇 15 Seconds

放映時間：'93年7月8日〜収録：'93年6月24日
制作：(株)電通、(株)BIS/出演：高橋由美子
演出：海野重幸/ナレーター：田子千尋

今回は先月号の予告どおりゲームギアの最新CMを紹介するぞ。由美子ちゃん主演のCMはこれで4本目だけど、ポップなノリがグーだぞ。

- 1 モノクロ画面の中から
- 2 カラフルな世界へ飛び出してくる由美子ちゃん
- 3 はじけるような笑顔の由美子ちゃんです
- 4 たくさんのゲームを背景に由美子ちゃんからひとこと
- 5 同梱パッケージ登場!



「由美子のゲームギアは…」



「(Woo~Yeah!!)」



「(ナレーション)カラフルパワーだ!!」



「話題のソフト続々登場!」「だから私はゲームギア!!」



「セーガ〜!」

END

収録密着レポート

初登場はテラドライブ

テラの時にセガのCMに初登場した由美子ちゃん。石像は合成だよ。



今回のCMは6月24日に収録されましたが、じつはスケジュールの調整がなかなかつかず、高橋さんがお休み予定だった日に、なんとか収録の運びとなりました。前日は深夜遅くまで別件の仕事をこなしていたのに、お昼からもうCM撮影に入るところは、さすが売れっ子という感じですね。仕事に対する熱意には、毎度感心させられます。〈セガ宣伝部〉

ちょっと高いガラス張りの上でリハーサル。



衣装に着替えて本番。ガラスに乗るのがちょっと怖そう?。



ひと通り撮ってみてから、モニターで確認する由美子ちゃん。一日ご苦労様でした



特別紹介

ゲームギアCMグラフィティ

今回は前回のRPG CM特集に続き、ユニーク路線だったゲームギアのCMも、最近は高橋由美子ちゃんのアイドル性で売りにきてる感じがするね? 今までに作られたゲームギアのCMを全部振り返ってみるぞ。最初のころは、

●'91年4月「カニ篇」



ゲームギアがカニに似ていることから、こういうCMになったとか……。モダン演歌調のフレーズも印象的でした。

●'91年11月「金次郎篇」



なぜか1週間で放映が打ち切られたという幻のCM。諸般の事情により、見られるのはこのシーンだけです(?)。

●'92年11月「おでかけ篇」



「旅行にはゲームギアが一番」というイメージを演出。背景のセットや模型がなかなか凝っていて見ものです。

●'93年3月「カラー宣言篇」



「おでかけ篇」の延長線上にある雰囲気だけど、ソフトの宣伝が色濃く出されています。「カラー」もウリの柱に。

【解説】ゲームギア本体のCMは前前回紹介したイッセー尾形の「比較広告篇」に始まり、今回までに計6本作られているが、左の4本はすべて(株)ASATSUと(株)ROBOTの制作によるものだ。ちなみに、ゲーム単体のCMは、「コラムス」「ドラゴンクリスタル」「ミッキーマウス キャッスルイリュージョン」「シャイニング・フォース外伝」の4本があるんだよん。

CMよもやま話

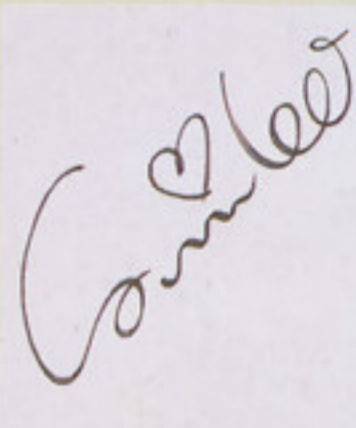
おかげさまを持ちまして、売上げも好調に推移してきているゲームギアですが、「カニ篇」の頃は一般層へアピールするために、テレビチューナーパックを使えることがウリになっていた気がしますね。ですが、最近は競合商品がないということから、

「カラーで遊べる」という点を徐々に浸透させていくことができれば…と思っています。今回の高橋さんの「はじける色篇」は、30秒スポットのほうもオンエアされますので、じっくり見てください。今後も話題作のCMがドンドン控えていますので、そちらもご期待。〈セガ宣伝部〉

特別プレゼントお!

由美子ちゃんの直筆色紙だ!

今回は取材の成果として高橋由美子ちゃん直筆のサイン色紙をなんと2枚ももってきたのだ! 我が探偵団員も喉から手が出るほど欲しいこの色紙だが、ここは団員一同涙をのんで、CM探偵団愛好家の方々にプレゼントすることにした。希望者は探偵団へハガキを送るべし。



希望者は「由美子ちゃんの色紙希望」と書いてCM探偵団まで。

【CM探偵団情報大募集中!】みんなの好奇心をくすぐるCM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。今月はゲームギアのCMをリクエストしてくれた人の中から長野県の渡辺昌弘くんソフト1本を進呈だ。来月も、話題の新作CMをドーンとお見せする予定だぞ。

BE MEGA GENESIS INFORMATION

BEメガ・GENESISインフォメーション

先月は、特集でCES情報を載せたので1回お休みしたこのコーナー。今月は平常通りに開店！今回はちょっと変わったロボットアクションだぞ。

CYBORG JUSTICE

●SEGA

日本では相変わらず、格闘ゲームが人気を集めている。海外でもやはり、格闘ゲームの人気は高いようで、いろいろな格闘ものが登場している。

今回紹介するのは、日本でも古

くからある、ロボット格闘タイプのゲームだ。名前の通り、なんとなくサイバーな雰囲気が漂うこのゲーム。日本のゲームとはどのへんが違うのだろうか。まずはサイバーなデモをご覧あれ。

ロボットを破壊すればドハデに爆発する。飛び散るパーツが、リアルでいいよね。



ノコギリ状の腕やハンマーつきの腕など、パーツを自由自在に組み合わせられる。



自分だけのカスタムロボットで戦おう

ゲーム自体は、いわゆる「ファイナルファイト」のような、横スクロールタイプのアクションだ。しかしこのゲームでは、主人公を選ぶのではなく、主人公は自分で作る。これがこのゲーム最大の特徴になっている。

頭、胴体、足の3種類のパーツを、自分の好きなように組み合わせれば、戦闘準備は完了。足の速さやジャンプ力、耐久力や攻撃方法など、すべてパーツの組み合わせで決まるので、自分だけのロボットを使って戦えるってわけだ。パーツを選んだときに、ロボットのテストができるので、そこで特

徴をマスターするといいたろう。

自分のロボットが決まったら、あとはひたすら戦うだけ。もちろん操作感覚は、ロボットによって異なる。中には変身できるロボッ

トなどもあるぞ。これらの特徴をつかんでから、戦いに挑もう。

パターンを覚えてしまうだけの格闘ゲームは飽き飽き、という人にオススメしたいゲームだ。



敵はロボットだけではない。なにげなく地面から突き出す、ノコギリの歯のようなものに当たっても、やっぱり大きなダメージとなる。注意が必要だぞ。



大きな溝は、通常のジャンプでは飛び越せない。ジャンプした後に、ジャンプキックするようにすれば、ジャンプ力がなくても大丈夫。



もちろん敵ロボットも、それぞれ違ったパーツの組み合わせなのだ。

サンプル①



サンプル②

FIGHT!



廃墟のような景色をながめながら、次々と現れるロボットを倒しまくれ。

BE-メガ

WORLDWIDEな情報を先取り!

NEWS & INFORMATION



最新マシン体感で夏休み最後の思い出作りを 第31回アミューズメントマシンショーで遊んじゃおう

業務用マシンの発表会「第31回アミューズメントマシンショー」がいよいよやって来るぞ。今年もメーカー各社はかなりの力を入れているようだ。おなじみのセガやカプコンなど参加企業67社がブースをかまえる。

セガは、赤外線センサーを使った「ドラゴンボールZ」の対戦格闘アクションなどを参考出展するほか、AS-1などの体感大型きょう体や新作で驚かせてくれそうだ。またアーケードが好調のコナミも、ド派手な横スクロールACT「VIORENT STORM」など強力なタイトルを3つほど発表するとのこと。

ビデオゲーム以外にも新型のエアホッケー

やピンボール、メダルゲームなどが多数出展される予定。こちらも注目したいね。

そして忘れてならないのがセガブース内のメガドラコーナー。9月以降発売のMD、MEGA-CD&G、G.の新作ソフトが多数展示されるから、ぜひ会場に行ってみよう。



昨年のAMショーは対戦格闘ゲームや体感ド
ライビングゲームが数多く出展。はたして今
年はどんなジャンルが主流を占めるか。

一般公開日8月28日
会場千葉・幕張メッセ
中学生以上2,000円 / 小学生1,000円

SEGA
AS-1にの
イケルジャ
クソン
が教官とし
て登場



皆さんにはスペースパイロットライセンス
が与えられます。おめでとう。



「F-1 SUPER LAP」はフジテレビ公認のF1シミュ
レーションゲームだ。最大8人による通信対戦も可能

映画「エイリアン3」の映像を
そのまま活用した大迫力のガ
ンシューティング。はたして
結末はどうなっているのだろ
うか? ゲームで試せ!



SNKは人気シリーズの最新作
「狼伝説SPEARHEAD」を
早くプレイしたければ来い!

コナミのバーチャルロボットア
クション「POLYNET WARRI
ORS」。対戦が熱いぜ!

news 江川卓のスーパーリーグCD完成 監修者自ら記者発表会に出席

7月22日、「江川卓のスーパーリーグCD」をより多くの野球ファンなどに知ってもらおうと、スポーツ新聞など一般のマスコミを招いた完成記者発表会が行われた。監修に当たった江川氏は「野球に接することが少なくなった子供達に、ルールや理論を学んでもらえれば」と参加意図を説明。ゲームのヒットで、Jリーグを注目するマスコミの目が野球に向くことも期待している。さすが野球人!



日テレの平川アナと画面を見ながら、実況中
継風にゲーム内容を説明する江川氏(上)。野
球ファンにMEGA・CDユーザーが増えそう。

event 全国に伝わるMDユーザーパワー メガドラ大会 in おかやまサマーカーニバル

メガドラ情報番組「BEメガワールド」を制作・放送している岡山放送などが主催の大型イベント「おかやまサマーカーニバル'93」が今年も7月24・25日に開催された。その会場内に「セガ・BEメガワールド」のブースが設けられエコーやガンスターなど発売前のソフト約15タイトルを開放。みんな暑さを忘れて、ゲームに熱くなっていたよ。

なかなか機会のない新作体験のチャンスだけにみんな大喜び。11月には別のイベントでこういうブースを構えるそうだから、近隣のユーザーはぜひ行ってみよう。



会場は岡山駅に近い総合グラウン
ド。夕方から始まって、一晩で約
20万人が集まる夏の風物詩だ。



日本で唯一の(?)MD情報
番組「BEメガワールド」
左はおなじみホンダベアの。

INFORMATION ■東京アニメーター学院ではゲームデザイナー、声優、イラストレーターなどを目指す人のために、現役のプロを講師に招いて8月24日に夏期無料ゼミナールを開く。参加資格は14歳以上の男女。費用は無料。希望者は往復ハガキに必要事項と参加人数を書いて、〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 東京アニメーター学院夏期ゼミ事務局に申し込んでください(締切は8/18必着)。

infor mation ゲーセンは涼しいけど熱い!?'93セガソニック夏まつり開催中

セガは全国約400店舗のアミューズメントセンターで、利用者への感謝を込めた恒例のキャンペーン「'93セガソニック夏まつり」を8月31日まで開催中だ。

期間中は参加店舗ではオリジナルグッズが当たるプレゼントクイズなど、さまざまなサービスを実施、ただしサービス内容については各店で異なるということなので、何はともあれこのポスターが貼ってある、近くのゲームセンターに行こう!



8月にはG1GO池袋店もオープンするぞ。

news キャラクターの王者が熱唱 ディズニーアニメフェスティバル



日本だけで開催されている「ウォルト・ディズニー・フィルムフェスティバル」が、カプコンの協賛を得て今年も東京・大阪・名古屋で開催された。今年の目玉は米アニメーションとして最高の成績を収めた「アラジン」。記者会見では「リトルマーメイド」「美女と野獣」「アラジン」で3度のアカデミー賞を受賞した、作曲家のアラン・メンケンの生演奏もあり、大いに盛り上がったぞ。

news 「アルシャーク」で活躍する3人娘 パフが編集部遊びにきたよん!

てなわけで、7月21日に「アルシャーク」のテーマ曲、シングル「スターティングオーバー」でデビューしたパフに、さっそくインタビュー!

—6月のおもちゃショーでも、大活躍だったんですね。

惠美 すごくゲームにくわしくなった。まだ出てなかったゲームの内容がわかるの。「シルフィード」が好き。

奈穂美 「スイッチ」がほしい。

朱美 「ぶよぶよ」、すごくうまい人がいて、私も「ぶよぶよ」もらったんですよ。で、最後まで行きました(笑)。

—今回のシングルの感想は?

惠美 スターティングオーバーは、追憶と対象的で元気な曲。ウルサイつかね、盛り上げやすい曲(笑)。追憶のほうは奈穂美ちゃんが作詞してます。

奈穂美 スターティングオーバーは、ほんとに元気で、リズムが面白いよね。だから振り付けがたいへんだった(笑)。作詞も好きで趣味で書いてたんです。初めてだったんですけど、まあまあかなって。

朱美 A面とB面全然違うタイプの曲だから聞きやすいと思うんですよ。スターティングオーバーは録るのに苦労したんですよ、すごく。だから一生懸命歌ったんで売っていただきたいです(笑)。

以上で、インタビュー完。

ゲームもしっかり勉強中のパフをよろしくね!



朱美「夏休みの宿題とか大変だけどパフの曲流せば、はかどると思うんで聞いてね」

奈穂美「勉強もいいけど、ついでにスターティングオーバー買ってくださいわね」

惠美「スターティングオーバーを買って夏休みの思い出にしてください」

CDも買ってね!!

7月21日に発売されたパフのスターティングオーバー(CWは追憶+カラオケだ)。「アルシャーク」のテーマ曲なのでよろしく! ポリドールから価格1,000円。

hard ビクターがMDとDCCを発売!

デジタルオーディオを手軽に楽しめるDCC(デジタルコンパクトカセット)とMD(ミニディスク)。それぞれどちらも長所を持つ次世代メディアだ。WONDER MEGA RG-M2が大好評のビクターはこの2タイプを同時に提供、ニューメディアに敏感なMDユーザーの期待に応えてくれたぞ。



DCCプレイヤーは59,800円で発売中。MDレコーダーは99,800円で9月発売。

INFORMATION ■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定: 8月20日「ジュラシック・パーク」、8月27日「ガンスターヒーローズ」20日は本誌副編集長が出演、お楽しみに!! ※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項: ①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。

NEW RELEASE

CD Prelude / 高橋由美子

由美子ちゃんのアルバムがひさびさにリリースされたぞ。ハリのある声とキレのある歌唱力はさらに磨きがかかっているし、ピアノだけの演奏でのしっとりした曲からラップもあるダンス曲までいろんなノリが楽しいね。



●ビクターエンタテインメント/発売中/¥3,000

CD Sweet Loves Songs / 加藤いずみ

加藤いずみの3rdアルバムは、CX系ドラマ「悪魔のKISS」の挿入歌「好きになって、かった」を含む12曲を収録。テーマは「甘く切ない恋の短編集」ということで、それぞれの曲に込められた言葉をじっくりと聴こう。



●ポニーキャニオン/発売中/¥3,000

CD PROFILE / 小林登美子

今年6月にデビューしたばかりの小林登美子。その伸びのある高音域の歌唱力と、このアルバムで聴けるダンスブルな楽曲は、モータウンなど70年代のダンスミュージックを思わせる迫力が感じられるのだ。



●バイオニアLDC/発売中/¥2,000

CD 水の旅人〜侍KIDS〜

フジテレビが総力を上げて制作した「水の旅人〜侍KIDS〜」のサウンドトラック。久石譲ならではのオーケストレーションサウンドは壮大さと力強さ、優しさを感じさせる。中山美穂の歌う「あなたなら…」も収録。



●キングレコード/発売中/¥3,000

CD Walküre Story FOR ORCHESTRA

ナムコの人気ゲームから「ワルキューレの冒険」「ワルキューレの伝説」の音楽を、ストーリーをモチーフとしたオーケストラアレンジで収録。富士宏描き下ろしのピクチャーブック付パッケージもあり(¥4,600)。



●ビクターエンタテインメント/発売中/¥2,800

VIDEO スティールガンナー

2人プレイが熱いガンシューティング「スティールガンナー1&2」を収録。ゲームの映像はもちろんだが、BGMのアレンジバージョンやオリジナルCGなどビデオでしか見られない魅力も満載だ。おなじみのキャラクター紹介もあるぞ。



●ビクターエンタテインメント/発売中/¥5,800

GOODS ファイタースティックMD

アスキーからMD用のジョイスティック型コントローラ「ファイタースティックMD」が発売される。各ボタンごとに独立設定できる連射機能を装備し、6つのボタンはストIIを考慮した配置になっているとか。もちろん3つボタンのゲームにも完全対応だ。



●アスキー/9月発売予定/¥3,800

全国600万人の格闘ゲーマーに捧げるページ

ストII^{ダッシュ} + 通信^{プラス} MD

STREET FIGHTER II' PLUS (for Mega Drive) INFORMATION



ついに見えた「プラス」の全貌!

さすが大容量24メガROM、オリジナルのゲームモード多数登場!!

メガドラ版「ストIIダッシュ」が発売延期となつてはや2カ月。正直言って、この2カ月はメガドラユーザーにとって気が気じゃない毎日だったのではないだろうか。本来なら、メガドラ版「ストIIダッシュ」は全コンシューマー機種中一番最初に発売されていた作品だったはずだ。ところが、現実には発売延期により、PCエンジン版「ストIIダッシュ」、スーパーファミコン版「ストIIターボ」の後となってしまった……。

もちろん最後発のストII移植作と

なった以上、メガドラ版は他機種版にはないセールスポイントが必要になってくる。実際、編集部にも「メガドラ版はこうしてもらわないとイヤだ」というカプコンへの直訴(?)状が毎日のように送られてきた。

……喜んでくれ。ついに、ついに今月、カプコンはメガドラ版ストIIこと「ダッシュプラス」の詳細を正式に発表した!! サウンド関係など不明な点もあるが、スペック的には文句なしのものができそうだ。「最強のストII」の登場も近いぞ。

9月下旬発売予定 / 24M / 9,800円(予)



黒くなっていた体力メーター表示のバックも直っているぞ。

PLUS I

グラフィックの描き直しにより、移植度は抜群!!

すでに発売されているスーパーファミコン版「ターボ」、PCエンジン版「ダッシュ」は20メガという大容量ROMが採用されている。ところが完全移植を目指すにはこれでもメモリが若干足りないらしく、現実には両機種とも一部のキャラパターンがカットされているとか。そこで「ダッシュプラス」は、さらに容量を4メガアップ。キャラパターンも完全再現を目指しているようだ。これでマニアも納得!?



全面的に描き直した12ステージを公開!!

タイトルが「ダッシュプラス」と変わって体力メーターのバックにも背景が表示されるようになったため、グラフィックは細かく描き直されている。先々月号に載せた画面と比べると、違いがはっきりとわかるぞ。



バックに映える三日月が、霧にかすんで揺れている(ように描かれている)。



キャラの手前に船をつなぐクイがある。業務用とメガドラ版のみのアイテムだ。風呂屋ならではの細かい気配りかも? 「ダッシュプラス」ではしっかり登場。



“大入”提灯の下に洗面器が追加された。以前紹介した時にはなかった自転車も、



以前紹介した時にはなかった自転車も、

四天王ステージも当然用意されている

他の8ステージ同様、四天王ステージもより見やすくなるように背景が描き直されている。背景のほかにも、他機種版と同じくバイソンの上半身(特に腕のあたり)がマッチョに描き直されていることも要チェックだ。



ちょっとわかりづらいが、背景のネオンが描き直されて大きくなっている。



金網の後ろで踊っているダンサーの衣装がより派手になっているみたいね。



大仏様のまわりに何気なく置かれている小石を「ダッシュプラス」では再現。



正面にある鐘や、遠くにある建物の影などが新たに描き加えられている。

PLUS 2

"ダッシュモード"に加え"ハイパーモード"も用意された!!

メガドラ版「ストIIダッシュ」につけられたプラス要素の中で、最も注目したいのがこの“ハイパーモード”と呼ばれる新しいゲームモードだろう。カプコンの発表によれば、「“ダッシュモード”をベースにしてゲーム性をアップさせた」のが今回つけられた“ハイパーモード”とのことだ。

“ダッシュ”から“ハイパー”への主な変更点は、①ゲームスピードの調整が可能、②新必殺技が増える、の2点。またこの強力な新モードが追加されたおかげで、ダッシュプラスは業務用「ダッシュターボ」やスーパーファミ版「ターボ」と比べても遜色ないスペックになっていると言えそうだ。

ちなみに同キャラ戦による各キャラの色変えは



ハイパーモード時の画面はまだ届いていない。どれだけスピードアップするのだろうか?

不明。“ダッシュモード”はノーマル(例:青春麗・紅ケン)とダッシュカラー(例:紅春麗・黒ケン)があるが、“ハイパーモード”でもノーマルとハイパーカラーが用意されているのだろうか!?いずれにしても“ハイパー”で遊びまくるしかない!!

- #### 〈ダッシュモード〉
- ・四天王キャラが使えるようになった
 - ・同キャラ対戦可能

- #### 〈ハイパーモード〉
- 上記に加え、
- ・スピード調節可能
 - ・新必殺技を追加

PLUS 3

団体戦モードがついたぞ

「ダッシュプラス」は、他機種版にあった2プレイ専用の“VSモード”がさらにパワーアップした団体戦モードが追加になる。“総当たり戦”と“勝ち抜き戦”の2つが用意されている。“総当たり戦”は事前に同じ数だけのキャラを選び、選んだ順で戦っていくモードで、“勝ち抜き戦”は勝ったキャラが相手チームの次のキャラと戦い続け、相手チームのキャラを全敗させたほうが勝ちとなるものだ。



団体戦は実力がありすぎるとストリート勝ちもありそう。

ハンデをつける場合は、1対5といった組み合わせもできるらしい。実際にどのような画面になるのか、また名称も“団体戦モード”と正式に呼ぶかどうかはまだ未定だが、いずれにせよダッシュプラスならではのモードと言える。

PLUS 4

CPSファイターMDも発売

以前にもお知らせした通り、「ダッシュプラス」の発売とほぼ同時にメガドライブ用のジョイスティックがカプコンから発売される。「ストII」プレイヤーなら、ぜひそろえておきたいアイテムだ。価格は9800円(税別)を予定しているとのこと。これさえあれば、昇龍拳だって簡単に出来る(要練習)。



白を基調にして明るいデザイン。なんだか優しい感じがするのだ。

来月のストII特集まで、ゲーセンで鍛えて待ってろ!!



大木にからまっているヘビの色が変わっている。その他はほとんど変更なし。



影の処理部分か描き直された。また、画面の中央に消火器が置かれている。



木箱が大きくなったほか、バックの夕焼け空がグラデーション処理された。



画面中央のマットなどがよりリアルに描き直されている。象さんも動く。

CHAMPION EDITION

速報

本家AM二研が合同記者試乗会を開催!!


バーチャレーシング

Virtua Racing

の全貌に迫る

メガドラ版

●セガ●発売日未定●価格未定●RAC●16M+DSP+B・B

完成度ゲージ  30% 2人同時プレイあり

先日、雑誌関係者を招待してメガドラ版「バーチャレーシング」の試乗会が行われた。セガ開発陣の自信のもとに開催された試乗会で判明した新事実とは何か? 一気に報告するぞ。



4つのバーチャ視点も完全再現!!



これが今回堂々公開されたメガドラ版「バーチャレーシング」の最新画面だ。先月、先々月のものに比べれば、はるかにソレっぽくなってきたことが、わかっていただけるだろう。背景、ハンドルなどまだまだ入っていない要素も多いが、基本的にアーケード版の忠実な移植が目指されているだけに期待度は高い。4つの視点切り換えも、なめらかで完璧だぞ。

アーケードの開発者が直々移植! 今度のV.R.はひと味違うぜ!!

新画面が公開されるたびに徐々に注目度を高めてきている「バーチャレーシング」だが、去る7月8日に雑誌関係者を集めて、メガドラ版の試乗会が催されたのだ。公開された時は、ゲームの完成度がまだ3割程度とのことだったが、この時点のサンプルを使って、こういった発表会を行うのは、まさに異例な出来事といえる。しかも、今回の発表会が開発サイドから呼びかけられたというのだから、セガ開発陣の「バーチャレーシング」にかける自信が、いかに高いものかが、うかがえるだろう。それもそのはず、今回のメガド

ラ版の移植には、体感ゲームシリーズなど数々の名作を輩出し、アーケード版「バーチャレーシング」を開発したセガの第二AM研究開発部(以下AM二研)が参加しているのだ。もっともメインに移植プログラムを組むのは、10数名からなるコンシューマー(家庭用機)の1チームなのだが、今回は特別にこのコンシューマーチームがAM二研の開発ルームに配置され、まさに手取り足取りの形で、技術指導が行われているわけだ。ちなみに、現在の開発状況は初級コースがようやく形になってきたところで、グラフィックの色調

調整やBGM、ピットなどは、まだまだできていない状態だ。だが、実際に操作してみた感触は、まさに「バーチャレーシング」の操作感そのものだった。というわけで、今回は最新の画面写真をまじえ、メガドラ版「バーチャレーシング」の全貌に迫ってみることにするぞ!



当日解説してくれたAM二研の鈴木裕氏と永田浩一氏。鈴木氏は本誌でもおなじみ!

上下2分割で2P対戦可能! なんと中継モードも入るぞ!!

さて、先月まで1人プレイ専用と思われていたメガドラ版「バーチャレーシング」だが、じつは2人同時対戦プレイもできることが判明したのだ! 今回は残念ながら画面写真はお見せできないが、2Pプレイ時は、画面が上下に分割され(PCエンジンの「ファイナルラップツイン」や「ファステ

ストワン」のような感じ)、上下で対戦を楽しむということになる。しかも、上下の画面で同時にバーチャルボタンを使い、自由に視点を変えることも可能であり、それでいて処理速度も落ちることがないというから驚きだ。これはかなり白熱した走りが楽しめそうだが、また、これと同時に判明したこ

ととして、上下2分割の画面を利用して、片方を1Pで走行し、もう片方を「中継モード」にすることもできるようになるそうだ。アーケード版ではきょう体の上に設置されたモニターで、横、前、後などあらゆる視点からの中継が見られたこのモードは、ゲームをより盛り上げること請け合いだぞ。

CHECK1

16台同時走行を実現! 背景には観覧車も入る!!

まず、メガドラ版は、どこまでアーケード版の要素が移植されるかについてだが、現在のバージョンに入っていない「ハンドル」「ドライバーの腕」「観覧車」「道端の牛」「パイレーツ」「ピットイン」など、基本的な部分に関しては、極力移植することが検討されている。

その他、雲の感じを半透明状のグラフィックにしたり、16台同時走行を実現したりと、アーケード版のファンも納得させるデキになることは間違いない。なお、タイヤの形は現

在8角形で構成されているが、技術的に16角形に見えるようにし、なめらかに動かせるとのことだ。だが、ピットクルーの再現はやや難しいかも…とのことだがどうなるかな?



アーケード版には、ご覧のとおりいろいろな要素が入っているが、メガドラ版にもそのほとんどが移植される予定だ。ちなみにアーケード版もタイヤは8角形で構成されている。

CHECK2

驚異的なDSPのパワーは メガドラ本体の30倍!?

今回のメガドラ版「バーチャレーシング」には、ゲームカートリッジに特殊高速演算チップ(以下DSP)が積まれていることは、すでに前号までの記事で紹介しているが、このDSPは開発途中の現時点ですら、かなりの性能を見せつけている。

具体的に言うと、アーケード版の「バーチャレーシング」が30分の1秒で5500~6000ポリゴン(秒間約18万



「スーパーFXチップは敵にあらず」と言うほど今回のDSPにAM二研は自信を見せている。

ポリゴン)を出しているのに対し、メガドラ版では15分の1秒で400~500ポリゴン(秒間約7500ポリゴン)を確保することに成功しており、動きに関してもハイスピードプログラムの採用により、アーケード版に遜色ないデキを見せているのである。

ちなみに、この数のポリゴンを制御するには、現在のメガドラ本体の約30倍の能力が必要なことや、「スターフォックス」で話題になったスーパーFXチップも、15分の1秒で、約100ポリゴン程度しか表示していない(と思われる)ことから、今回の「バーチャレーシング」のDSPが、いかにスゴイものかわかるであろう。こちらへの技術力はさすがアーケードの雄セガという感じだぞ。

CHECK3

自車データは業務用と同じ 自己タイムも同じになる?

通常、大型のアーケードゲームを家庭用機へ移植する場合には、多くのデータやパラメータがカットされるものなのだが、今回のメガドラ版「バーチャレーシング」では、自車の大きさや動きなど自動車工学的な性能データは、すべてアーケード版と同じものが入れられており、操作感覚や、車の挙動に関しては、ほとんど元にそっくりなレベルを保てる予定とのことだ。「バーチャレーシング」

の面白さは、やっぱり運転時の感覚にこそあるだけに、開発サイドも、この点の移植には一番の努力を積んでいるようだ。

また、自車データだけでなく、コースのデータに関しても、アーケード版の高低や道幅、バンクの角度などがほとんど同じものにされているため、アーケード版での自己タイムをそのままメガドラ版で出すなんてことも、可能になるかもしれないぞ。

CHECK4

6B、アナログパッド 対応は?

アーケード版の操作は、基本的にアナログ対応で、オートマとマニュアルが選択できたが、この部分はどうなるだろうか? 端的に言うと現時点のメガドラ版は、デジタル操作でもアナログに耐える新プログラムが

採用してあり、あえてアナログにする必要もないとのことだ(ただし場合によっては、検討予定あり)。また、マニュアル時のシフトダウンやアップは6BではXYZボタンで行い、3Bの場合はキーの上下とする予定だ。

CHECK5

新たなモードの 追加は?

基本的にアーケード版の忠実な移植が進められているメガドラ版だが、結論から言うと、まだまだ開発の途中なので、オリジナル要素の入る余地は大いにあるとのことだ。例としては、バーチャルボタンで止められる視点を現行のもの以外にする(ポリゴン表示なので、設定はいくらでも可能らしい)とか、周回数を設定できるようにして、タイヤ交換のタイミングでレースの駆け引きを楽しめるようにするなど、いろんな案も

出てきているようだ。最終的にはアーケードモードを含め、4~5つくらいの遊び方ができるようにしたいとのことだが、コースのほうは最終的にも3つ程度にしたいとのことだ。



アーケード版は3コースのみだが、このコースも何百という候補から厳選したものとのことだ。

CHECK6

発売日、価格、 そして今後は…?

さて、最後に気になる発売時期と価格についてだが、高性能DSPを積んでいることを考えると、当然かなり高価になりそうだが、セガ側も現

在のところ価格に関しては、まだ未定という状態らしい。また、肝心の発売時期だが、一応年内の完成を目標に開発を進めているということだ。

今後の作業としては、音を入れたり、他のコースを作ったりするわけだが、いずれにしても、アーケードの開発部隊が初めて手掛けるメガドラ移植ソフトだけに、今後も大いに期待してて損はないはずだぞ。



開発もこんな感じで進めなければいけないけど...

V.R.御意見係を開設するぞ!

今回の「バーチャレーシング」速報はどうだったかな? AM二研のほうでは、みんなのリクエストや要望があれば、いろいろ検討したいと言っていたから、ドンドン意見を寄せてほしいな。

というわけで、BEメガではみんなの意見を求めるべく「V.R.御意見」係を開設することにしたぞ。メガドラ版「バーチャレーシング」に関する要望を書いて、〒103 中

央区日本橋浜町3-42-3「BEEP/メガドライブ V.R.係」まで送ってくれ。みんなの意見は責任をもって開発チームに届けて報告し、採用者には粗品(?)の提供もするよ。



あの鈴木裕さんもみんなの意見を持ってるとぞ

ダーク・ファルスもビックリ!! 容量大幅変更のウラに何が!?

ファンタジースターIV

驚異!! 24メガにて発売決定!!

●セガ ●12月発売予定
●価格未定 ●RPG

ある日、電話を受けてビックリ仰天。「24メガになったんですよ」。いったい「PS IV」に何が起きたのか、開発者にインタビューしてみたぞ。

妥協しなくなかったので 24メガにしたんです

——突然24メガに変えた理由を教えてください。

小玉 16メガでは、ビジュアルシーンや背景にかけられる量が少ないんです。今までは決められた容量内で押さえるように、削ったりしていたんですが、今回はどうしてもそうしなくなかった。家の中のマップにしても、違う家に入れば、当然中も違いますよね。みんな同じじゃイヤだったんです。妥協しなくなかったんですよ。クオリティも保ちたいし、落としたいくない。それで24メガに変更したんです。——容量が増えたことで、発売日が変わるというのは……。

小玉 ないです。容量を増やすかわり、締切は延ばさないとされていますから(笑)。

——24メガですと、どのぐらいの規模の内容

になるのでしょうか?

小玉 1本道のシナリオではないんです。サブシナリオというか、寄り道できる部分が多いんです。それによってプレイ時間の前後はありますが、素直にやれば30時間程度で解けるとおもいます。マルチエンドではありません。

期待して待て!! 様々な新システム

——特技は、1人いくつくらいあるんですか?

津川 多い人で7種、少ないと2~3ですね。それぞれ回数制限がありますが、レベルアップすると数が増えていきます。使うと消費しますが、宿屋で回復できますよ。今回は特技とテクニックをガンガン使ってほしいですね。

——テクニックが合体できるそうですね。



テクニクは「リ」と同じく、上級化する「ギ」「ナ」とつく。

津川 コンビネーションバトルですね。簡単に説明すると、2つ以上のテクニクを組み合わせると別の効果を起こす技です。数や効果、組み合わせ方は秘密。探してみてください。説明書にも書かないつもりですから。

——マクロコマンドというのは何ですか?

津川 マクロは戦闘中の動作を、誰がどの順番で何をするか、あらかじめ8パターン登録できるコマンドなんです。で、実際戦闘になったら、その中から選ぶだけ。1パターンに全員の行動を登録できるので、いちいちコマンド入力する必要がありません。実はこれ、コンビネーションバトルを可能にするために起用したシステムなんですよ。

小玉 発見したコンビネーションを、確実に再現するためです。見つけた組み合わせをマクロに登録しておけば、次回の戦闘で再現できるわけですね。この他にも、実はスゴイのがあるんですが…来月大発表しますね(笑)。

——待て!! 次号!!

外もちゃんと同じ形



フィールド上の絵はちゃんと街中と同じ形なのだ。



上) パータ、右) キバーク。テクニクが上級になると、アニメーションも当然ハデにノハーン、ラジャとは新たな仲間か?

●開発者たちは熱かった

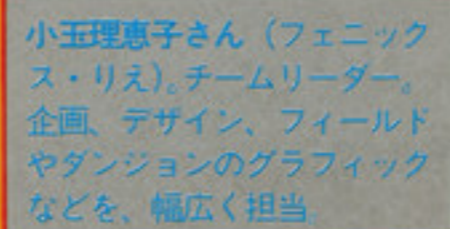
「IV」の開発メンバーは、なんらかの形でPSシリーズに関わってきた人ばかり。だから想



い入れも深く妥協したくないのがよくわかる。来月公開の新システムも期待大だ。



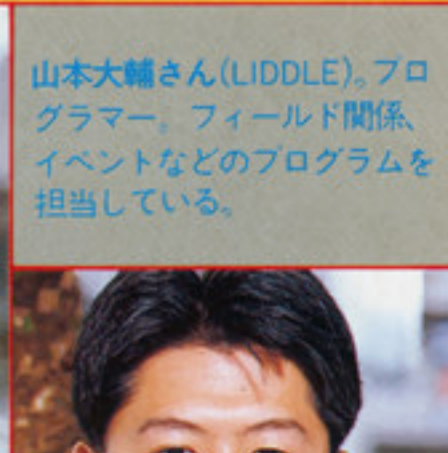
円藤義秋さん(MENME)。メインプログラマー。戦闘シーンのほか、総合的なプログラムを務める。



小玉理恵子さん(フェニック・リエ)。チームリーダー。企画、デザイン、フィールドやダンジョンのグラフィックなどを、幅広く担当



津川一吉さん(L.C)。グラフィックデザイナー。モンスター、テクニクのグラフィックのほか、戦闘システムやパラメータの管理も担当。



山本大輔さん(LIDDLE)。プログラマー。フィールド関係、イベントなどのプログラムを担当している。



特報!

Formura-1 Champion Ship!!



テンゲンが贈る F1ゲームはこれだ!!

F1 (仮)

●テンゲン/発売日未定/価格未定/RAC/8M

スピード感、操作感バッチリよ!!

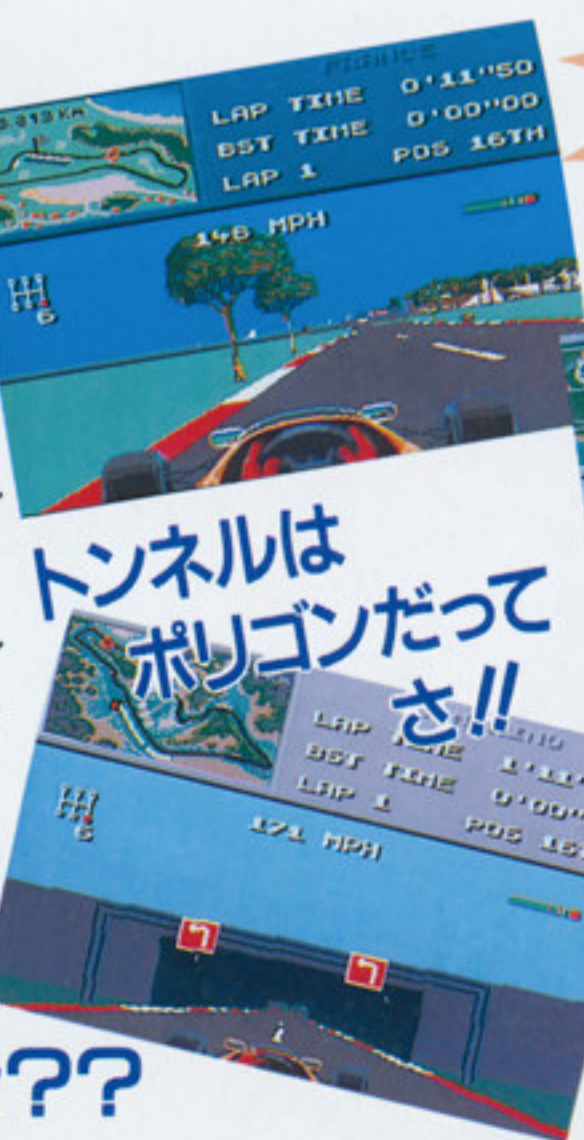
おもちゃショーのお披露目以来、ゲームファンの注目をあびていたテンゲンのF1ゲームがコレ。タイトルはまだ正式に決まっていないが、ゲームのほうはだいぶ仕上がってきたということで、バーンと紹介するぞ。ゲームモードは、13種類のコースで優勝をめざすチャンピオンシップモードをはじめ、練習モードなども用意アリ。もちろん人間同士のバトルもできるぞ。視点はコックピットからの3Dタイプ。いわゆるドライバーズアイという実際のレースにかなり近いものだ。このゲームの一番のウリは抜群の操作性。開発途中とはいえ現段階でもいいフィーリングだ。さらに、アップダウン時のオブジェの動き(ポリゴンも使われてるぞ!)やカーブでの画面の傾きなども加わってかなりの臨場感だ。バランス調整が終わればかなりのものになるだろう。続報を待て!

このゲームの一番のウリは抜群の操作性。開発途中とはいえ現段階でもいいフィーリングだ。さらに、アップダウン時のオブジェの動き(ポリゴンも使われてるぞ!)やカーブでの画面の傾きなども加わってかなりの臨場感だ。バランス調整が終わればかなりのものになるだろう。続報を待て!



コース風景にも注目しろ!

またまた SONIC 発見!!



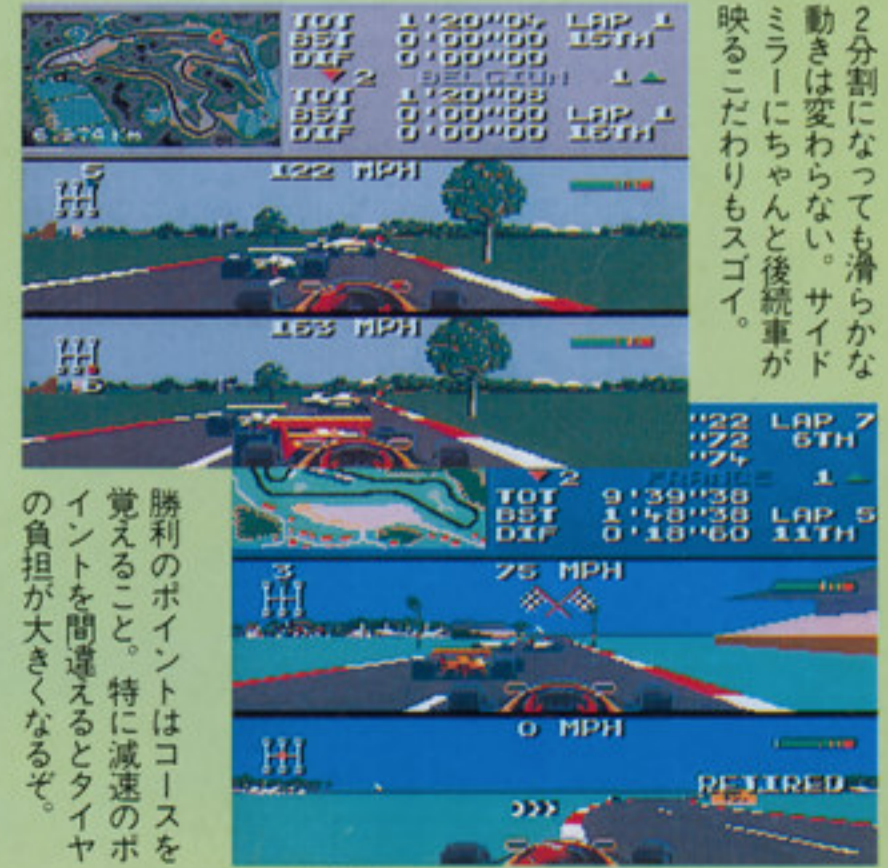
操作性に加えて注目したいのがグラフィック。というのも、観客席やピット、トンネルなどコースに付随する風景がポリゴンを使って描かれているからだ。また、走行中見逃しがちなカンバンにはソニックが登場してたりする。要チェックだぜ!



富士??
開発元が何を勘違いしたか日本は富士!? 怪しい看板もあるが、まあこれも味がある。ここもポリゴン!!

2P対戦もOKだ

やっぱりレースゲームを面白く遊ぶためには人間同士の対戦が欠かせない。このゲームでは対COMでも対人間でもOK。スクリーンを上下分割して勝負開始だ。相手の走りにもどわされないようにしようぜ!



勝利のポイント覚えること。特に減速のポイントを間違えるとタイヤの負担が大きくなるぞ。

2分割になっても滑らかな動きは変わらない。サイドミラーにちゃんと後続車が映るこだわりもスゴイ。



Record of Lodoss War

ロードス島戦記

MEGA-CD期待のRPG「ロードス島戦記」、開発もいよいよ本格化してきたようだ。今回はSNEの高山さんとMEGA-CD版の実制作に携わる工画堂スタジオの阿賀さんに現在の状況などをうかがってみた。

- セガ●発売日未定
- RPG●MEGA-CD

©グループSNE/角川書店/角川メディアオフィス/丸紅/東京放送/ハミングバードソフト©1993 SEGA

3部作第1弾、いよいよ制作本格始動!!

MEGA-CD版では、集大成を目指す!

—— まず最初に現在の制作状況はどうか？
 阿賀 だいぶ形が見えてきました。プログラム関係も、システムのほうは大体終わってるんですよ。シナリオアップも間近なので加速度的に進んでいくのではないだろうかと。
 —— 3枚組にという話を聞いたんですけど。
 阿賀 3枚別々に出すことになると思います。
 高山 今回は「コンプティーク」で連載したりプレイ第1部を基本としています。ただ、今まで他の機種、パソコン版やPCエンジン版と違い、ちょうど小説のほうも7巻で完結しましたし、全編を通していろいろなつながりを持たせられると思います。

高山浩さん
 グループSNE
 二存知ロードス島の制作母体SNEの高山さん。東京と神戸の行き来で超多忙な毎日。



小説でもちょっと描かれてない部分もゲームとして遊べるようになりますよ。
 —— システム的にも、バトルシステムとか技能システムに新しい試みがあるみたいですが。
 阿賀 MEGA-CDで大きく変わっているのが、戦闘の部分です。今回はタクティカルコンバットのマップの大きさが状況に応じていろいろあります。画面1枚から4枚分を2×2でつないだり、縦4枚つないだりしていろんな状況に対応してます。しかも今回は軍団の戦闘も後半でありますから多数対多数のシミュレーション的な戦闘も再現します。そして、すべての戦闘にちゃんと勝利条件があるんですよ。

—— キャラの技能の特色に関しては？
 高山 その技能によってキャラクターの特徴を表します。さらに3部作ですから、データ持ち越しもできたらいいと考えています。ある意味では、今までと違ってテーブルトーク的な発想のゲームなんです。それが今回の一番の売りになる部分であってテーブルトークファンにも楽しんでいただけたらと思います。ビデオアニメのファンの方も今回ビデオからの画像取り込みや声優さんも使いますので期待してください。
 阿賀 それとオープニングや止め絵の決めのシーンはさらに画質を上げるためドットで描き起こしていきたいと思っているんです。



高山 あとは新キャラね。今回、メガドライブオリジナルのキャラクターというのが4、5人登場します。ちょっとびっくりするような方に描いていただく可能性がある。それにちょうど同時進行で、ロードス島ワールドガイド的な本を制作してるんです。それをMEGA-CD版に取り込んで、完全にオフィシャルなワールドガイドとしての役目も果たさせます。
 —— 最後に読者に一言お願いします。
 高山 ロードス島の集大成ということで、持っているものはすべて注ぎ込む方針でいきますので、どうぞ期待してください。
 阿賀 高山さんの持っているものをすべて注ぎ込んで、これまでにないいいゲームにしていきます。期待して絶対大丈夫だと思います。

これが描き下ろし オープニングビジュアル

MEGA-CD版用に描き下ろしたオリジナル・オープニングビジュアルだ。ゲーム中には、これまでのOVAの取り込み画像などがふんだんに使用されるとのことだぞ。もちろん声優もビデオとほぼ同じ。OVAファンの人にも必見といった感じだね。



乞う、ご期待!!

新作 スクランブル

バンパイア キラー
サージングオーラ
ジャングルストライク
ミュタントリーグ・フットボール
ハイブリッド・フロント
プラスターマスター(仮)
幽☆遊☆白書外伝
タイムドミネーター

NEW RELEASE SCRAMBLE

バンパイア キラー

●コナミ 完成度ゲージ 40% 1人プレイのみ
●11月発売予定
●価格未定
●ACT
●8M
再び戦いへと導く血の宿命……

コナミがシリーズ最高のデキを目指す本作品は、全6ステージの構成となることが明らかになった。さらにキャラによって異なる分岐ルートや隠し部屋なども用意されている。

戦いは、かつてベルモンド家と吸血鬼が激闘を繰り広げたドラキュラ城から始まる。この城に棲みつき、世界に災いをもたらした謎の美女の正体とは？ 運命に導びかれた2人の若者が城にむかう。



ジョニーモリス



アメリカ生まれ、22歳。名門ベルモンド家の分家に生まれる。18の時に自らの宿命を知り、以来鞭(むち)を武器に吸血鬼を退治する。明るく豪快な男だが女性には弱い。

STAGE1 ドラキュラ城



1ステはシリーズゆかりの城が舞台。超多関節ボス「アーチャーバトラー」が2人を待つ!



エリックリカード

スペイン生まれ、25歳。感情を出さぬおとなしい性格だが、スピア(槍)を持つと別人のごとく豹変する。婚約者のある女吸血鬼に殺され、その怒りが彼の運命を変えた。



サージングオーラ

●セガ 完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ
●発売日未定
●8,800円
●RPG
●16M+B・B
これが魔法のシステムだ!

これが魔法体系図だ!



「サージングオーラ」の世界の呪文は光、闇、地、水、火、風のいずれかの力によって行使される。相反するエレメンタルの力を使えば呪文を打ち消すのも可能だ。

カウンターマジック



敵は地の魔法アススームを使ってきたので、風の魔法のカウエアで対抗だ。



敵がアススームを唱え終わる前にカウエアを唱えると、



カウンターマジックの効果によって敵の魔法を無効に。

精神集中を乱せ!



敵が呪文を唱えてきたらこちらは詠唱者に対して先制攻撃をかけよう。



敵より先にこちらの魔法詠唱を唱えることに成功!



すると敵は今まで唱えていた魔法を中断されてしまう。

メガドライブのオリジナル大作RPGとして、みんなの期待も高い「サージングオーラ」だが、今のところグラフィックの描き直しなど全体的なリメイクが入っているようで、発売日のほうも未定の状態だ。期待してた人はちょっと残念かもしれないね。

とはいえ、この「サージングオーラ」は、魔法戦闘をメインにしたシステムが斬新なので、今後も注目したいところだ。敵が呪文を唱えると、画面上に詠唱内容が表示されるから、リアルタイムな魔法合戦が楽しめるぞ。左のように敵の呪文を封じるのも重要だ。

ジャングルストライク

●E Aピクチャー
●12月17日発売
●8,900円
●SHT
●16M

完成度ゲージ



90%

1人プレイのみ

ホワイトハウスを守れ!



独裁者キルババの息子が父の復讐を誓って立ち上がった。再び世界情勢は緊迫するのさ!

キルババの息子

みんな「デザートストライク」っていうSHTゲームは覚えているかな? 斜め上からの視点が超リアルで、自機のアパッチを操作して次々と作戦を遂行していくゲームだったんだけど、その続編が早くも日本で発売されることになった。

前作の作戦により、独裁者キルババは死んだ。しかし、その息子が復讐のために立ち上がり、ホワイトハウス周辺を包囲してしまっ

たのだ! そこで、前作戦で自軍を勝利に導き、一躍ヒーローとなったアパッチ乗りのキミに、極秘任務が依頼された……というのが今回のプロローグ。今度の作品の雰囲気は前作のような戦争モノというより、007的な設定になっている。システムはほとんど同じなので、安心して遊ぶことができるのがうれしい。また、ヘリだけでなく新しい新兵器もいくつか用意されているので、要チェックだ。



今回の作戦指令を受ける、ギョーギの悪い主人公。足上げる時は靴を脱ぎましょう。

足のっけんな!!



ホワイトハウスを守りゃんせ

キルババJrは、手始めにホワイトハウス周辺を包囲した。非常に危険な状態だ。FBIはどうした!?

よい子の乗り物



コマンチ

今回のメイン兵器は、アパッチではなく、最新式のコマンチ。いやーん、ちょっとH。



仲良し悪人ふたり組♥

キルババJr.

ガルシア



グイグイワイヤーでひっかけ

敵車両や兵士を倒しながら物資も補給していく。ここからは前作と同じだからすんなり遊べるぞ。

ホバークラフト

新兵器は、ホバークラフトの他にもバイクやステルスなどたくさんあるのだ。



ミュータントリーグ・フットボール

●E Aピクチャー
●9月10日発売
●8,900円
●SPT
●8M

完成度ゲージ



100%

2人对戦プレイ可能

愉快痛快怪物たちは、怪物リーグの馬車馬だい

エレクトロニックアーツはスポーツゲームで定評があるが、最近では普通のスポゲーを作り飽きたらしく(?)、今度はこんな異色作品を世に出した。

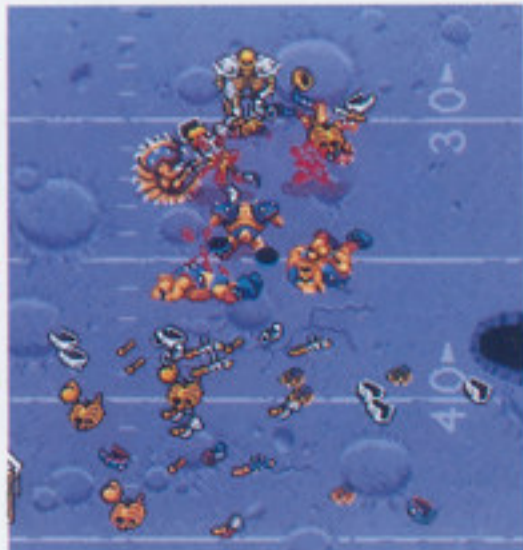
これは、ありていに言えばミュータント(怪物)たちがアメフトで戦うゲームだ。しかし、それはあくまでも表面だけの話。実はフィールド内に地雷や落とし穴があるわ、相手チームの選手を殴ってバラバラにするわ、ラインに並ぶときに屁をこくわと、ワイルドなことこのうえない内容なのだ。

チーム監督のねぎらいの言葉にいたっては「あなたたちのお葬式にかざるお花を注文しといたわ」とか、「おまえらの肉はハンバーガーショップにでも売り払うか?」などなど、ありがたくて涙が出ち

やう優しさだったりする。ちなみに、EAはこれ以降もミュータントリーグシリーズと題して、他のジャンルのスポゲー(当然、選手は全員ミュータント)もリリースしていくそうだ。

まずは、ハードロック風のサウンドがシビれるこの「ミュータントリーグ・フットボール」を試してみてもどうか?

粉骨砕身!!



ふとしたきっかけで始まった乱闘が大惨事を招く。文字どおり身を粉にして戦うミュータントたちが、骨片や肉片になってしまう。

監督のありがたいお言葉



監督のねぎらいは、とにかく過激な言動ばかり。試合に負けたりすると、もっとヤバいセリフが……。



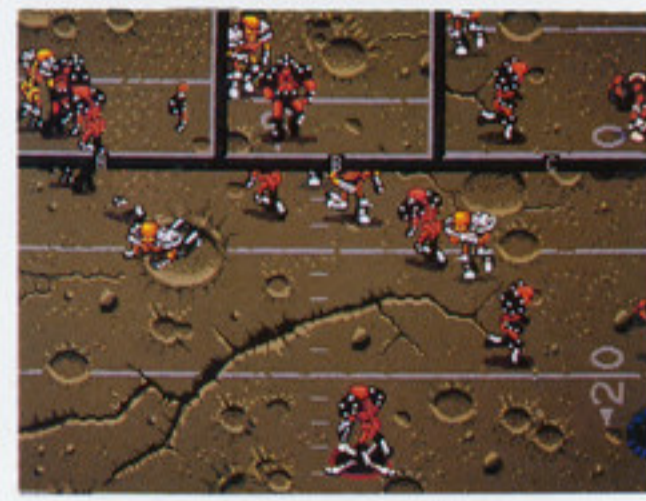
楽しい楽しいハーフタイムショー!

怪物が人文字(?)を作るショー。爆弾を投げて全滅させられるぞ。

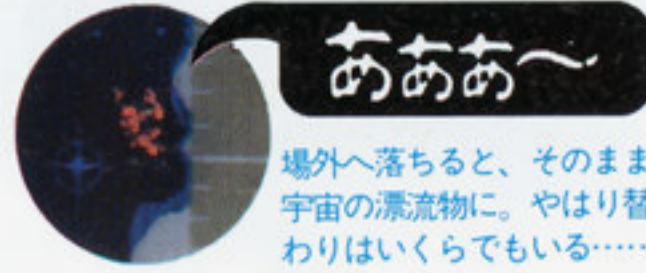
地雷爆破!



試合場に仕掛けられた地雷を踏むと即死。いくらでも選手の替わりはいくらでも。



ゲームのプログラムは同社の「プロフットボール」シリーズを使用しているため、スポゲーとしてのクオリティも高い。



あああ〜

場外へ落ちると、そのまま宇宙の漂流物に。やはり替わりはいくらでもいる……。

ハイブリッド・フロント

完成度ゲージ



?%

1人プレイのみ

- セガ
- 発売日未定
- 価格未定
- SLG
- 16M+B・B

あの「アドバンス大戦略」のシステムをベースに、さらに改良された新システムと思考ルーチンを搭載した近未来SF戦闘SLGが登場。強力スタッフをそろえ、着々開発進行中！ 続報を待て！

ハイブリッド・フロント制作スタッフ

原作シナリオ——野田昌宏
 キャラデザイン——末弥純
 メカデザイン——青井邦夫



シャーリャ

ピーター・ケイン

牙月玄之丞

シルクロード・ハイウェイの中でも、かなりの規模を誇る運び屋グループのリーダー。

玄之丞と組んで運び屋の護衛を行ったり、独自の活躍をしている。過去の経歴は謎。

「地球—企業国家戦争」時代を知る、数少ない1人。ピーター同様、経歴不詳。

幽☆遊☆白書外伝

完成度ゲージ



30%

1人プレイのみ

- セガ
- 11月発売予定
- 8,800円
- ADV
- 16M+B・B

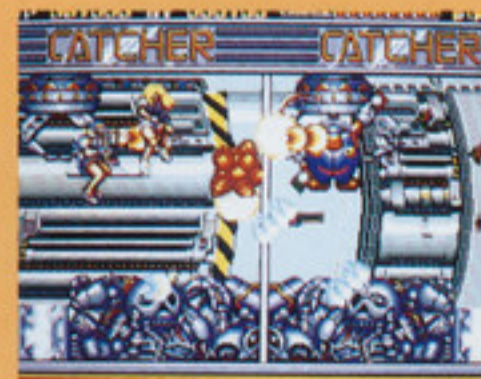
新たな敵が登場か!?



『少年ジャンプ』の人気漫画をゲーム化した「幽☆遊☆白書外伝」は、原作と違うオリジナルストーリーが魅力だよね。今回はオリジナルキャラの絵が出てきたけど、戸愚呂とはまた違った強敵の妖魔達が登場しそうだぞ。

新作ハミ出し情報

まずは、気になるソフトの状況だが、「バトルマニア大吟醸」は、急ぎよ新システムを導入し(P.62参照?)、マニアのショットを1方向、2方向、8方向から選べるようになったとのこと。詳細は次号です。また来月は「ラングリッサー2」やコナミの亀忍者格闘ゲームの画面も見れそうな感じだ。「バーチャレーシング」の2P分割画面や「ファンタシースターIV」の新システムの画面とともに、期待していいぞ。絶好調のメガドラは今後も期待大だね。



「バトルマニア大吟醸」は来月から本格的に紹介か?



新システムも気になるけど、画面もだいぶ変わってるよ。

ブラスターマスター(仮称)

完成度ゲージ



80%

1人プレイのみ

- サンソフト
- 発売日未定
- 6,800円
- ACT
- 8M

もとはジェネシスの作品である「ブラスターマスター」は、ただいま日本のユーザー向けに難易度や細かい部分を調整中だ。

ゲーム内容は、サイドビューの



自機は砲台の角度を自在に変えられるタンク。

入手した武器アイテムを状況に応じて選択。

アクションと、「グラナダ」ライクなトップビューの2種類。

どちらのモードも、ゲーム中では砲台の微妙な角度調節が決め手になるぞ。

タンクの2D面も



真上の視点から見たタイプのステージ。多彩なトラップをよけまくる。

タイムドミネーター

完成度ゲージ



100%

1人プレイのみ

- ビック東海
- 9月下旬発売
- 7,800円
- ACT
- 8M

いよいよ完成し、あとは発売日決定を待つだけの「タイムドミネーター」。ユーザーのチャレンジ魂

を揺さぶるタイムアタックモードもついているぞ。次回からの本格的な紹介をお楽しみにね。



タイムアタックのコースは全部で7種類。燃えろ!

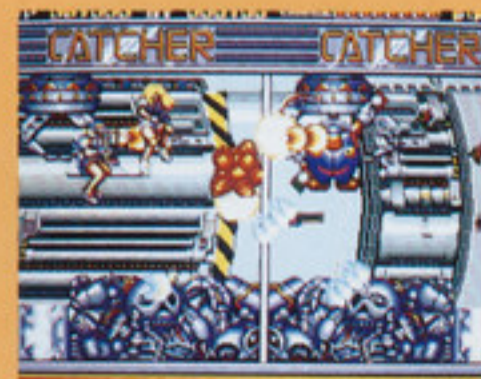


趣向を凝らしたアイデアがいつもは。期待せよ。



新作ハミ出し情報

まずは、気になるソフトの状況だが、「バトルマニア大吟醸」は、急ぎよ新システムを導入し(P.62参照?)、マニアのショットを1方向、2方向、8方向から選べるようになったとのこと。詳細は次号です。また来月は「ラングリッサー2」やコナミの亀忍者格闘ゲームの画面も見れそうな感じだ。「バーチャレーシング」の2P分割画面や「ファンタシースターIV」の新システムの画面とともに、期待していいぞ。絶好調のメガドラは今後も期待大だね。



「バトルマニア大吟醸」は来月から本格的に紹介か?



新システムも気になるけど、画面もだいぶ変わってるよ。



EAの顔のボンドは早くも3作目に。今度も笑えるぞ。



「デビルバスター」はパワーアップがカットに。残念。



秋の夜のお供「コラムスIII」も完成済みで待機中だぞ。



5人対戦が楽しい「MEGA・A・O」も10月に登場!



1992年のF1ベルギーGPで、デビュー18戦目にして初優勝したのは?

- かわうそ
- M・ハッキネン
- J・ハーバート
- M・シューマッハ

三只眼パイ・もう1つの顔

—◎昔から声優になりたかったんですか？

林原◎サリーちゃんとかアッコちゃんとか、魔法少女ものがとても好きで、小さいころは、サリーちゃんやアッコちゃんという子がいて、TVの中でしゃべってると思ってたくらいです。でも中学1年くらいの時に「ヤマト」とか「ガンダム」のブームで、声優さんもスポットをあびた時期があったんです。「こういう人たちがやってたんだなあ」とショック

を受けたんですけど、反面、興味が出てきたのがきっかけです。

—◎初めて名前のある役を演じた時はいかがでしたか？

林原◎「めぞん一刻」のようすけ君という男の子の役が初めてだったんですけど、エンディングのテロップで自分の名前の横に役名がついているのが嬉しくて、ビデオで何度も繰り返し見たりしました(笑)。あと「天空の城ラピュタ」は、名前もなくてセリフも一言くらいしかなか

たんですけど、初めての劇場用アニメだったので思い出深い作品です。

—◎「3×3 EYES」のパイ役はどう役作りしていったんですか？

林原◎最初CDドラマでやらせていただいたんですが、その企画の前からキングレコードのディレクターさんが、私をパイ役として使いたいと考えていたそうなんです。で、コミックスの1巻を渡されたら、ハマッてしまって(笑)。声をやるならこうしようとか、勝手にプラン考えたり



してたので、やらせてもらえてよかったなあと思います。

—◎ラジオのDJもやってらっしゃいますが、その面白さは？

林原◎「言い訳きかないぞ」って感じですね。要するにアニメをやっている時は、そのキャラのセリフだからいいんですけど、DJは自分の生声ですから言ったことに責任もあるので大変です。でも、悩みとかを言うと反応がすぐ返ってきたり、見えない人とのコミュニケーションが楽しいですね。日常で起こったことを、近所の人に話す感覚でやってますし、構成もやらせてもらってますから、それが身近に感じてもらえるんじゃないかなあと思います。

—◎最後に将来の目標や今後の抱負などをお願いします。

林原◎結婚ですかねえ(笑)。結婚して子供産んで仕事して……それはまだないなあ。いい意味でファンのかたちを裏切っていきたいですね。「ああ、こんな声もやってたんだ。林原めぐみだってわからなかった」という役をやれたらなあと思っています。今後の活動としてはしばらくCDを中心にイベントをやります。そんな時に会いに来てくれたらうれしいな。「3×3 EYES」と「SHAMROCK」買ってね。



小さい頃はサリーちゃんが本当にいると思ってた。

林原めぐみ

はやしばらめぐみ / 声優

PROFILE

1967年3月30日生まれ・東京都出身。声優業の他、歌やラジオなどでも活躍。8月21日に一年半ぶりにアルバムをリリース。

SHAMROCK

●キングレコード●8月21日発売●3,000円
●KICS-345●初回40P撮り下ろし写真集つき



一年半ぶりのベストアルバム。新曲1曲とニコレコーディング5曲の全15曲を収録している。

聖魔伝説3×3EYES

●セガ●発売中●8,800円●RPG
●CD-ROM

数年の開発期間を経てセガがいよいよ放つRPG大作。原作を基本的に忠実に再現し、しかもオリジナルのイベント、エンディングを挿入。もちろんオープニングや重要な場面では、CD-ROMならではのセリフが随所に入るぞ。ゲームファンのみならず、アニメファンにも十分見応えのある作品に仕上がっている。



感謝するよ。しかし、幻の民、三只眼呼迎羅が本当にいたなんて……。

三只眼パイを人間にするのがこのゲームの目的。オリジナルのエンディングとはどんな結末なのだろうか。ゲーム途中にもいくつかオリジナルイベントがあるぞ。

セガでは、「聖魔伝説3×3EYES」を買ってくれた人の中から抽選で秋に行われる林原さんのライブに招待すること。取扱説明書の半券を大切にね。詳しくは次号。



©高田裕三/講談社 ヤングマガジン
©1993 SEGA

【林原めぐみさんサイン色紙プレゼント】ほしい人は、官製ハガキに住所、氏名、電話番号を明記の上、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク(株) BEEPメガドライブ編集部「林原サインほしい」係まで郵送してください(8月23日消印有効)。抽選で5名様に差し上げます。なお、発表は発送をもって代えさせていただきます。

BE-MEGA PART 1 HOT MENU

P45...エコー・ザ・ドルフィン
P49...ガンスターヒーローズ
P52...マーブル・マッドネス

BEメガホットメニュー

ECCO THE DOLPHIN

世界の海を泳いでみたいな

完成度ゲージ  100% 1人プレイのみ

- セガ
- 発売中
- 6,800円
- ACT&ADV
- 8M



小さなイルカの
大きな冒険。

海の生物が生き生きと泳ぎ回る海洋アクションアドベンチャー「エコー・ザ・ドルフィン」。みんなももう遊んでいると思うけど、今回はここをこう進めとか、あそこをこうしろなどの無感動攻略は抜き。このゲームを楽しむには、体の随までイルカになりきって遊ぶのが一番！ ということで、このゲームの物語の流れを楽しむというシチュエーションで紹介していこうと思う。買った人も買ってない人も、楽しんで読んでくれるとうれしい。



最初はリアルな動きに目を奪われるね。パッドを持てばもう気分はイルカ君だ！

ECCO THE DOLPHIN

このゲームでボクらは海に還る…。

このゲームを買って、「本物のイルカが見たい！」と思った人はいないだろうか？ このゲームの魅力をもっともっと堪能したいという人は、本物のイルカを見に行くことをお勧めする。幸い東京近郊の水族館や地方の水族館などのほとんど

は、イルカのショーを公開しているので気軽に見に行くことができるし、イルカ君達のすばらしいアトラクションの数々を見てからゲームをプレイすると、今までとはまた違った感覚で遊べるぞ。ぜひ、夏休みのうちに行こう。



静かな海の異変

どこかの海のどこかの入り江。そこは、イルカ達の樂園でもあった。その中でも、頭に5つ星のような傷のあるイルカ「エコー」は、毎日元気に泳いでいた。そして、今日も友達と無邪気にジャンプの高さくらべをしていた時、その竜巻は突然やって来て、入り江の仲間や生き物をすべて吸い上げていったのだ!!



友達と仲良く遊ぶエコー。ジャンプは僕の方が高いよ!と飛んだとたん……!



仲間達や小魚達までも竜巻の渦に吸い込まれていく! 何が起こったんだ!!



みんなはどこへ行ったのか!? エコーの冒険の始まりだ!!



海の一匹狼・シャチ



エコーのお兄さんのようなシャチ。行く先々でエコーに助言をしてくれるんだ。大きいし、とてもやさしそうな感じだね。

次にエコーを待っていたのは、シャチだった。エコーは、シャチに竜巻のことを聞いたが、彼も原因はわからないらしい。シャチがいなくなった後、そこには青く透き通ったクリスタルが。「これは何だろう?」恐る恐る近づいた……。突然光がエコーの体を包んだ。それは温かく、力強く、エコーを励ましているようだった。「仲間を助けなきゃ!」エコーは、仲間の声のする方向へ急いだ。「僕の仲間達がいるかもしれない!」なんだかうれしくなって、エコーは空へ1回飛んだ。

苦難の道…仲間との再会

みんなはどこへ行ったのか? エコーは、仲間を探すため、不安ではあったが初めて入り江の外へ出ることにした。最初に入り江の外でエコーを待っていたのは、エコーと同じ竜巻から逃れた1匹のイルカだった。彼の仲間もまた竜巻に連れ去られたという……。



海中に眠るクリスタル。なぜこんなものがここに存在するんだろう。中には、話しかけると答えてくれるものもあるんだ。とりあえず敵ではないみたい。謎だね。

入り江の外では、エコーを襲う生き物も少なくない。この大ダコも素早く動くエコーを襲ってくる。



海底の下から吹き上げる水流を進むには、エコーの力だけでは無理。イルカの賢さが試される時だ。その奥にあるものは?!

仲間を救え!!



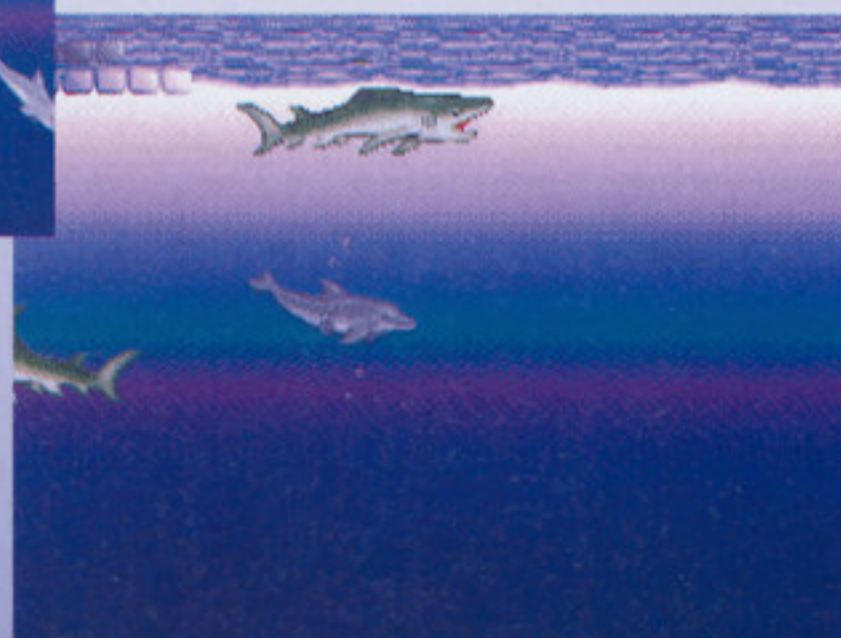
水流が吹き上げる海溝の奥に仲間はいった。助けてあげる! 僕の後についておいで!

北へ……

シャチに教えられたとおり、エコーはビッグブルーに会うため、北へと向かう。大洋を進むエコーに襲いかかるサメ達。危うし!

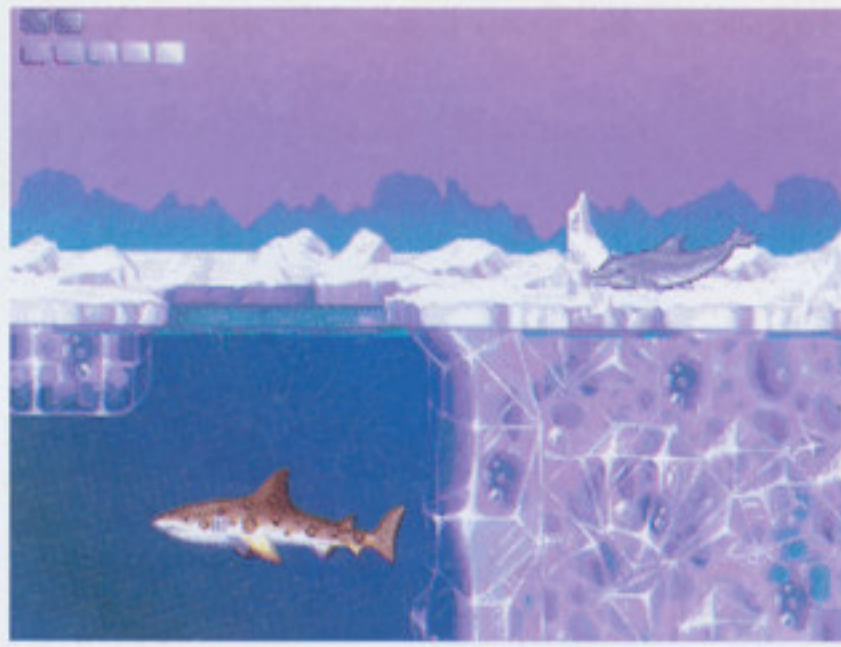


みんなそろってよかったね。僕も早く仲間を探さなきゃ! さあ、それじゃ北の海へ出発だ!



はてしなく広い海を進んでいくエコー。はたしてビッグブルーに会うことができるのか?

北の海 ビッグブルーに 逢いに行く

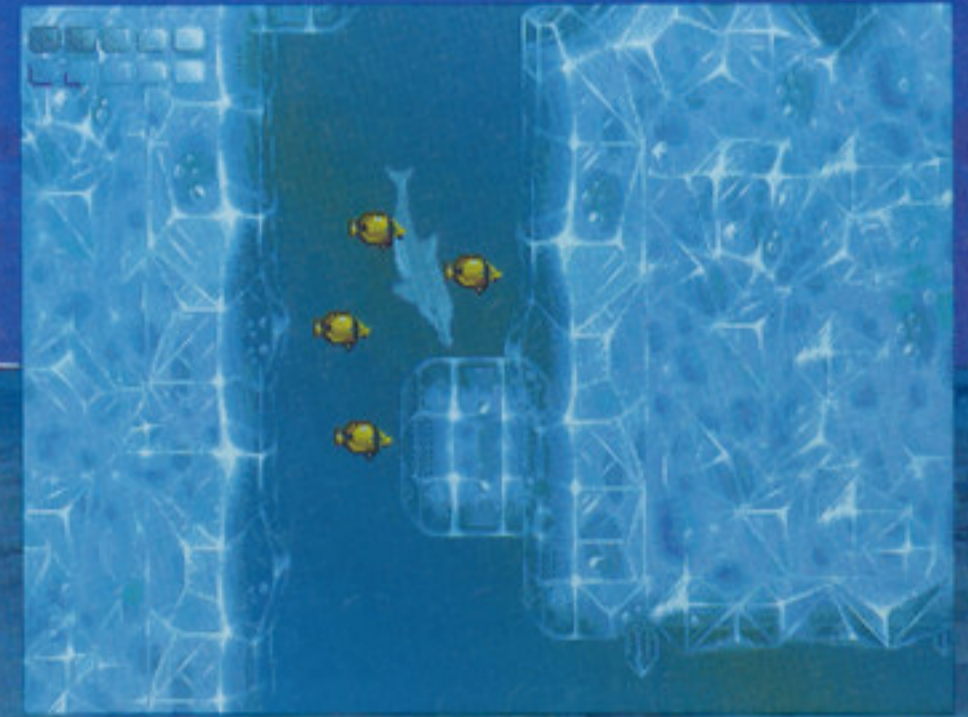


エコーは、空中を飛ぶかわりに滑ることを思いついた。「冷たいけど気持ちいいやん」。

危険な海をなんとか渡って、ついに北海へたどりついたエコー。だが、ここは水面が氷に閉ざされ、サメやカニ達が少ない餌を探して泳ぎ回っている危険な海だった！ エコーは、寒さにこごえ、サメ達に何度も傷つけられながらビッグブルーを探す。こんな危険な場所で、本当にビッグブルーは見つかるのだろうか!? 彼の声に耳を澄まして、行けエコー！ 仲間の行方を教えてもらおうんだ！

寒く厳しい海

温かい光をくれるクリスタルのように、水中では氷の柱が立ち並んでいた。襲ってくる危険な生き物を倒せる歌や、氷の地表を歩き来することを覚えたエコーでも、この海はあまりにも厳しかった。しかし、遠くから微かに声が聞こえる。あの優しくおおらかな声。「ビッグブルーだ！」エコーは、その声が聞こえる海へ、深く深く泳いでゆく。



ひしめく氷

北方の海でエコーを苦しめたものの1つに、厚く堅くただよう氷があった。ゆらゆらと揺れる氷に、何度も進路をさえぎられながらも、「まけるもんか！」と強がる。「仲間を探すがかりをビッグブルーに教えてもらおうんだ！」。つらく厳しい旅を経て、エコーは、また1つ強く成長していく。



「はさまれたら痛いじゃすまないもんね」氷の間を慎重に慎重に進むエコー。



クリスタルは、この海にもあった。「やあ、また会ったね」もう彼らとは友達だ。



氷は、水面のほとんどをおおっていた。「息がきける場所を探さなきゃ大変だ！」とあせるエコー。



この海では、カニまでもがエコーを襲う。いって、僕を食べてもおいしくないってば！

DOLPHIN小図鑑

みんなはイルカの種類を何種類言えるかな？ イルカといっても、たくさんいるんだよね。

イルカというと、みんな思い出すのが下の写真のようなバンドウイルカだと思う。けど、イルカの種類はこれだけじゃないんだ。例を挙げると、マイルカ、シロイルカ、スジイルカ、カマイルカ、ネズミイルカなど、たくさんいるんだよ。一番大きいのはシロイルカで、体長5メート

ル（バンドウイルカは3メートルくらいで2番目）もある。ちなみに、いちばん小さいのがスジイルカとネズミイルカ。体長が、2メートル弱とかなり人間の身長に近い。

棲息地は様々で、主に太平洋全般で生活しているけど、中には北極海や地中海、インド洋などに棲息しているものもいる。だけど、ガンジスカマイルカ、ヨウスコウカマイルカ、アマゾンカマイルカ、ラブラタカマイルカなど、その名のおり河川に棲息しているイルカなどもいるんだ。

海のイルカでも、大きい河なら登っていくことがあるらしい。イルカの皮膚は毛がなくツルツルとしていて、カマイルカ以外のイルカは背びれがカマのようにそっている。尾ひれは、魚と違って体に水平になっているんだ。食べ物は、イカや小魚が大好物で、カニ（ゲームだと逆に襲われるけどね）やエビも食べる。みんなも、図書館などの図鑑で調べれば、もっとエコーが好きになること間違いナシ。ゲームもより楽しく遊べると思うよ。



全身が白く、背びれがないシロイルカ。北極海に棲息し、かなり体長も大きい。

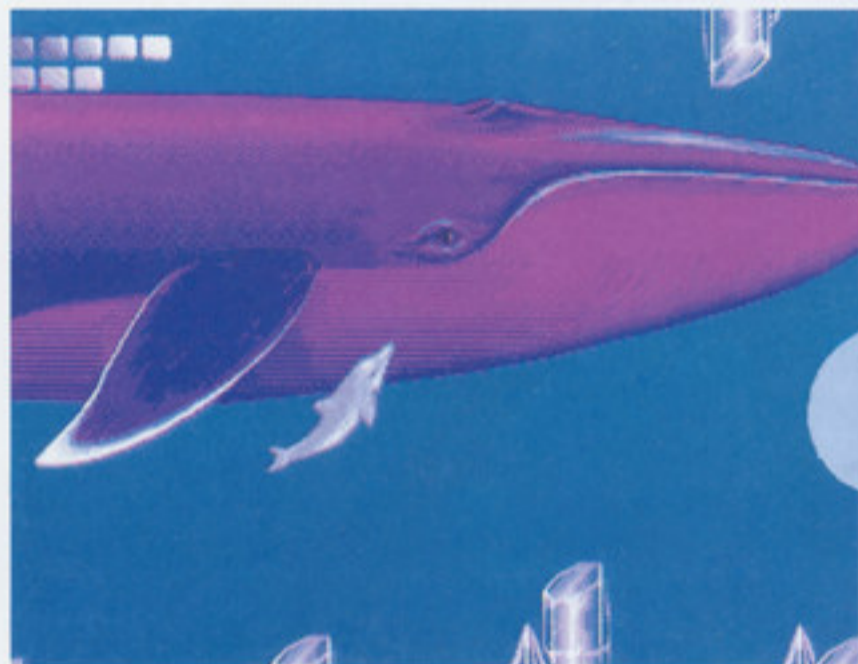


バンドウイルカよりちょっと鋭角的なカマイルカ。北太平洋にいるぞ。

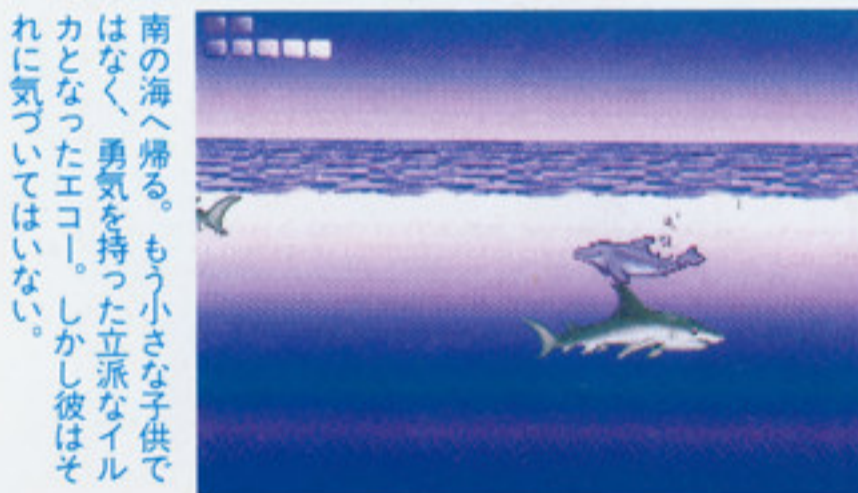


仲間を救うには…

あの声が大きくなってきた。心はずませて、冷たい水を蹴る。……突然、彼はいた。「小さきものよ、おまえの歌は遠く、この海まで聞こえておる……」。エコーは、ビッグブルーによりそうように話を聞いた。こうしていると、冷たい水も温かくなったような気がしてくる。話を聞くと、竜巻は500年に1度やってきて、その海の生き物を連れ去って行くという。「どこに!？」とエコーは自分で急いでいることに気づいたが、続けて聞いた。

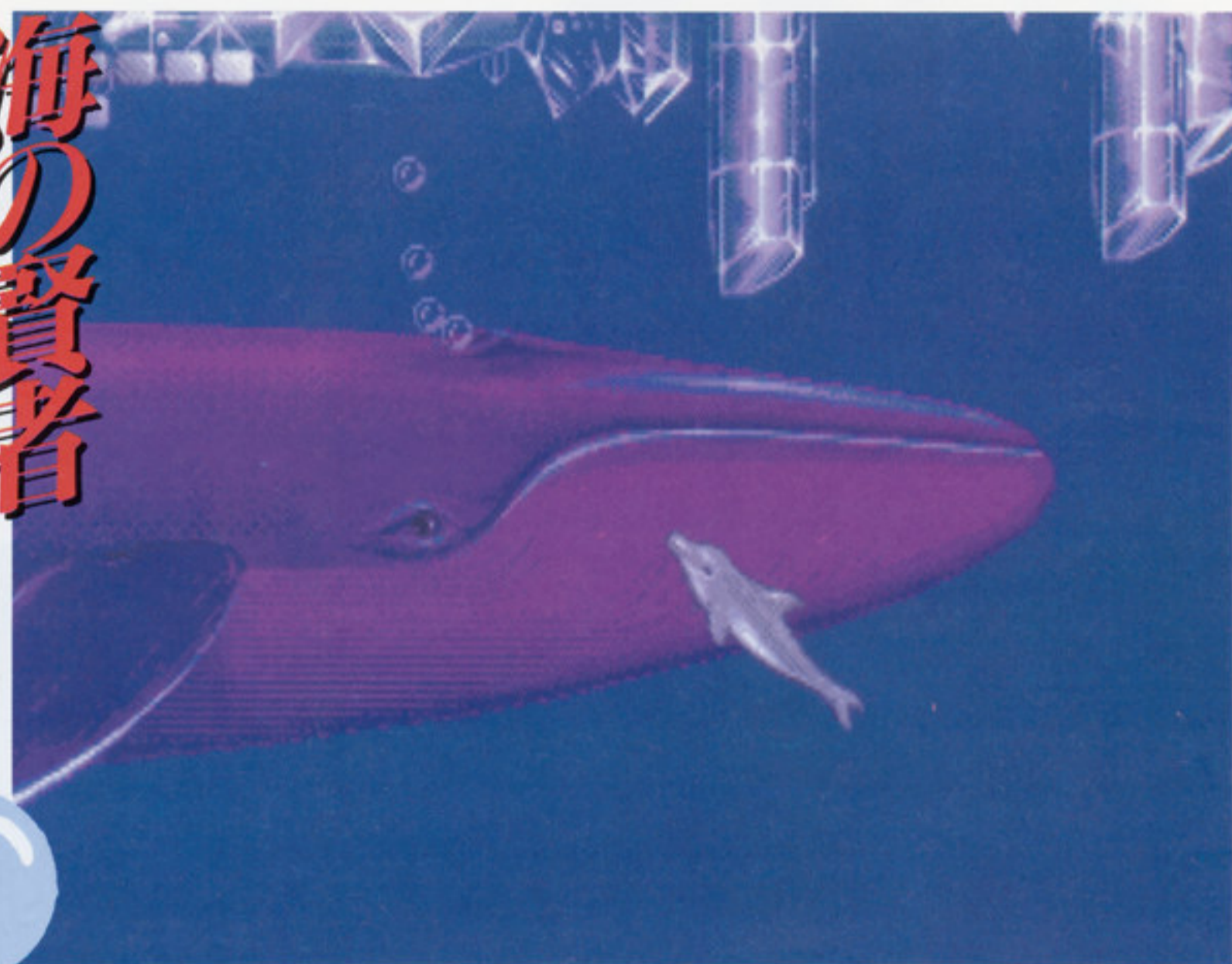


ビッグブルーは、大きく、そして優しい。エコーは、そのかわらで、なつかしいような温かさを感じながら話を聞いた。



南の海へ帰る。もう小さな子供ではなく、勇気を持った立派なイルカとなったエコー。しかし彼はそれに気づいてはいない。

海の賢者 ビッグブルー



アステライトとは誰か？

「それは私にもわからないのだ」。エコーは、そう聞いて悲しくなってしまった。ビッグブルーは続けた。「しかし、あきらめるな小さきものよ」。そして、ビッグブルーはアステライトという、はるか昔から生きているというものの名前を教えてくれた。「じゃあ、その人に会えばいいんだね」「そうだ。そうすれば、おまえの仲間の行き先もわかるだろう」。エコーは、ビッグブルーの言葉を信じ、彼と別れてまた南の海へと帰るのだった。アステライト

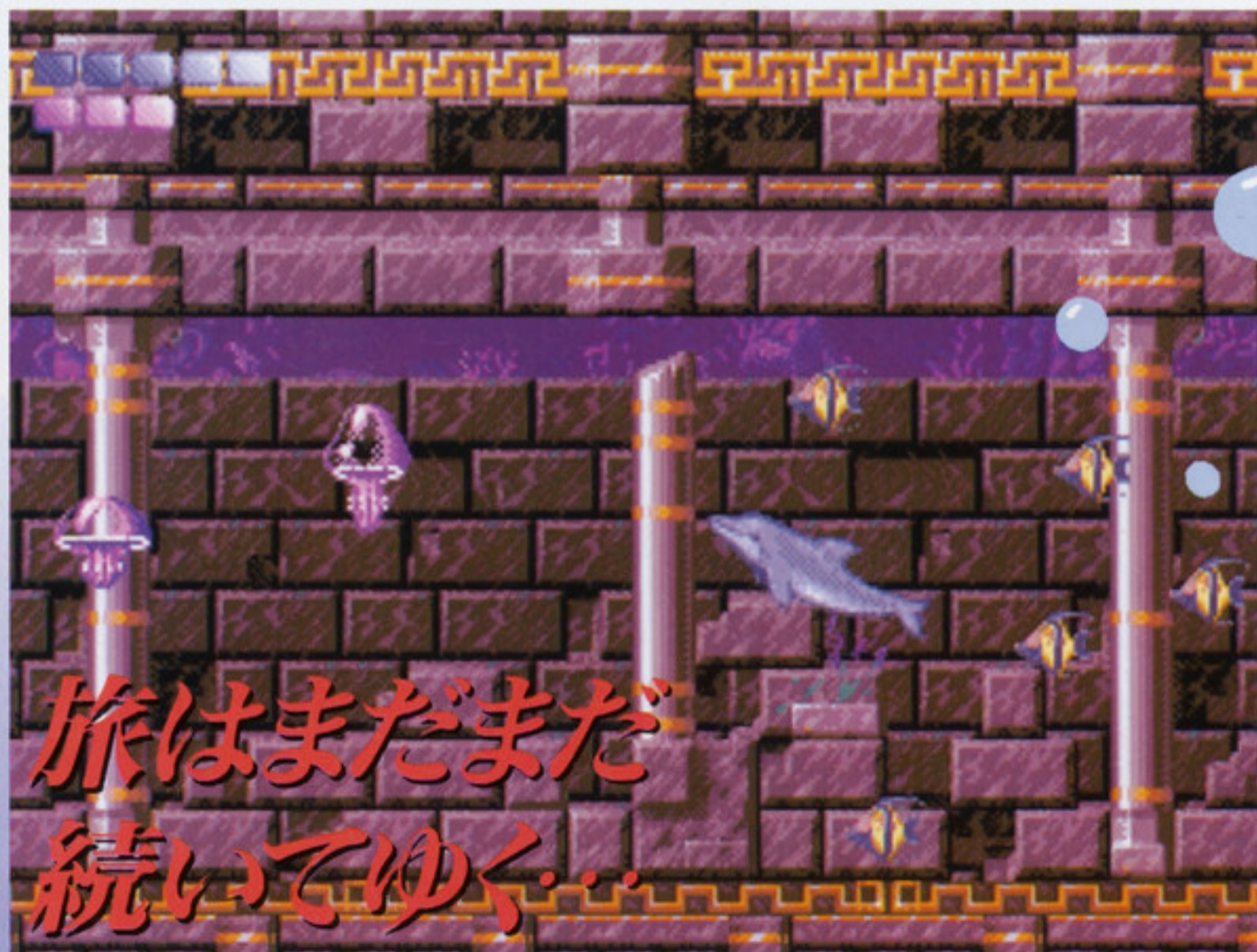


アステライトとは誰なのか。エコーの旅は、まだ真実を探し出してはいない。これからが本当のエコーの冒険となるのだ!

とはどんな生き物なのだろうか? 「こうなったら、とことんやってやるぞう!!」エコーは、力強くジャンプをした。

作山軍曹の俺とイルカの思い出

初めてイルカを見たのは、小学生の時だった。場所は記憶にないが、シャチも一緒に見たことを覚えている。子供の俺から見たイルカとシャチは、「でけえなあ、でけえなあ」と思っただけだった。彼らよりも、ジャンプした時の水が跳ねてくるほうが気になって、面白がったような気がする。そして、先日江ノ島マリナーパークで2度目のイルカ達を見た。その時も「でけえでけえ」と思った。そして、子供の頃のそれを思い出した。彼らを見てると、どんなにがんばっても純真になってしまう。困った。



旅はまだまだ 続いてゆく…

メーカーさんからひとこと

わんぱくエコーがビュンビュン泳ぐ姿は可愛い。ただ単に泳いでるだけでも楽しい。1度でいいからキミの手でエコーを泳がせ、その魅力に気づいてほしいなあ。今回はパッケージもオシャレに決めて発売中なので、ぜひお店で手に取ってみて! (広報・竹崎)

ガンスターヒーローズ

これこそ9月の目玉商品(右眼※)です

- セガ
- 9月10日発売
- 6,800円
- ACT
- 8M



完成度ゲージ **100%** 2人同時プレイあり

超ヒットが約束されている作品、それが「ガンヒー」

「ガンスターヒーローズ」を紹介し続けてはや4カ月。もう十分すぎるほど、このゲームの魅力は伝わったことだろう。

そこで、今回は登場人物の設定、14種類のショットなどをさらに詳しく紹介しよう。もちろん、先月に引き続いてステージ6以降の

紹介もバッチリするぞ。だけど、すでに宇宙人のマインドコントロール(?)によってガンスター購入を決定済みの方は、入手するまで今回の記事を読まないほうがいいよ。楽しみはたくさん残しておいたほうがいいもんね。迷ってる人はしっかり読んで洗脳されなさい。



月並みな表現だが、ユーザー必携という表現が合う久々の超優良作品だ。

裏切り、謀略、侵攻の裏におりなされる人間模様…

グレイ

帝国を率いて邪神ゴールデンシルバーの復活をもくろむ悪の帝王。配下に封印を解く4つの石を発掘させたが、時を同じくして覚醒したガンスターズに野望を妨害される。左目の義眼には……。



レッド、ブルー

かつて、地球を破壊しようとした邪神ゴールデンシルバーを月に封印した、伝説の英雄。レッドは感情が頭にすぐ出る熱血少年。ブルーは常にクールでカッコつけない性格。口は悪いがよき相棒だ。



GIオレンジ

帝国4幹部の一員でステージ3のボス。大型空中戦艦の艦長も兼ねていて、部下からの信頼も厚い。やや頭のほうは弱いが、帝国一の力自慢。まともに戦うと簡単にひねりつぶされてしまう。



イエロー

原住民に好かれている、優しく可憐な女の子。彼女もガンスターズの一員だが、主にレッドとブルーの補佐を勤める。帝国に洗脳されたグリーン(イエローの兄)の身を案じて心を痛めている。



ザコ(多数のバージョンあり)

帝国の下っ兵士。走る、投げる、逃げる、踊る、ピヨる……などなど、主人公も顔負けの豊富なリアクションをする道化者。ザコキャプテンもいる。



Dr. ブラウン

もとは帝国の考古学博士だったが、タイムカプセルに眠るガンスターズを発掘してから、帝国の野望に反旗を翻した。気さくで楽しいおっちゃん。



ブラック

帝国4幹部の一員。頭脳派の悪役ながらも遊び心を大切にしている(?)性格。スゴロク要塞(ステージ4)を建造し、ゴールのマスで待ち受けている。



グリーン

イエローの実の兄。もとガンスターズの一員だったが、他の3人とは別の場所で発掘されたため、帝国の洗脳の憂き目にあつた。同時に発掘されたセブンフォースは彼が過去に開発した兵器である。



スマッシュ大作

階級は大佐。いたるところに出しゃばって、味方に迷惑をかけるマッドな軍人。実はゴールデンシルバーが狂威をふるった時代もガンスターズの前に立ちふさがったという、謎の多い人物。



カイン、コタロー

ピンクフロイドの手下として働くコンビ。カインは力仕事、コタローはメカの開発と、対照的な役割を分担している。ステージ1ではコタローが作った発掘メカのピンクローダーで襲ってくる。



ピンクフロイド

帝国4幹部の一員。自分が働くのは面倒なので、実作業はカインとコタローに押しつけている。誰もが心の中で思っているであろうが、タイム○カンシリーズの悪玉トリオをそろに想起させる。

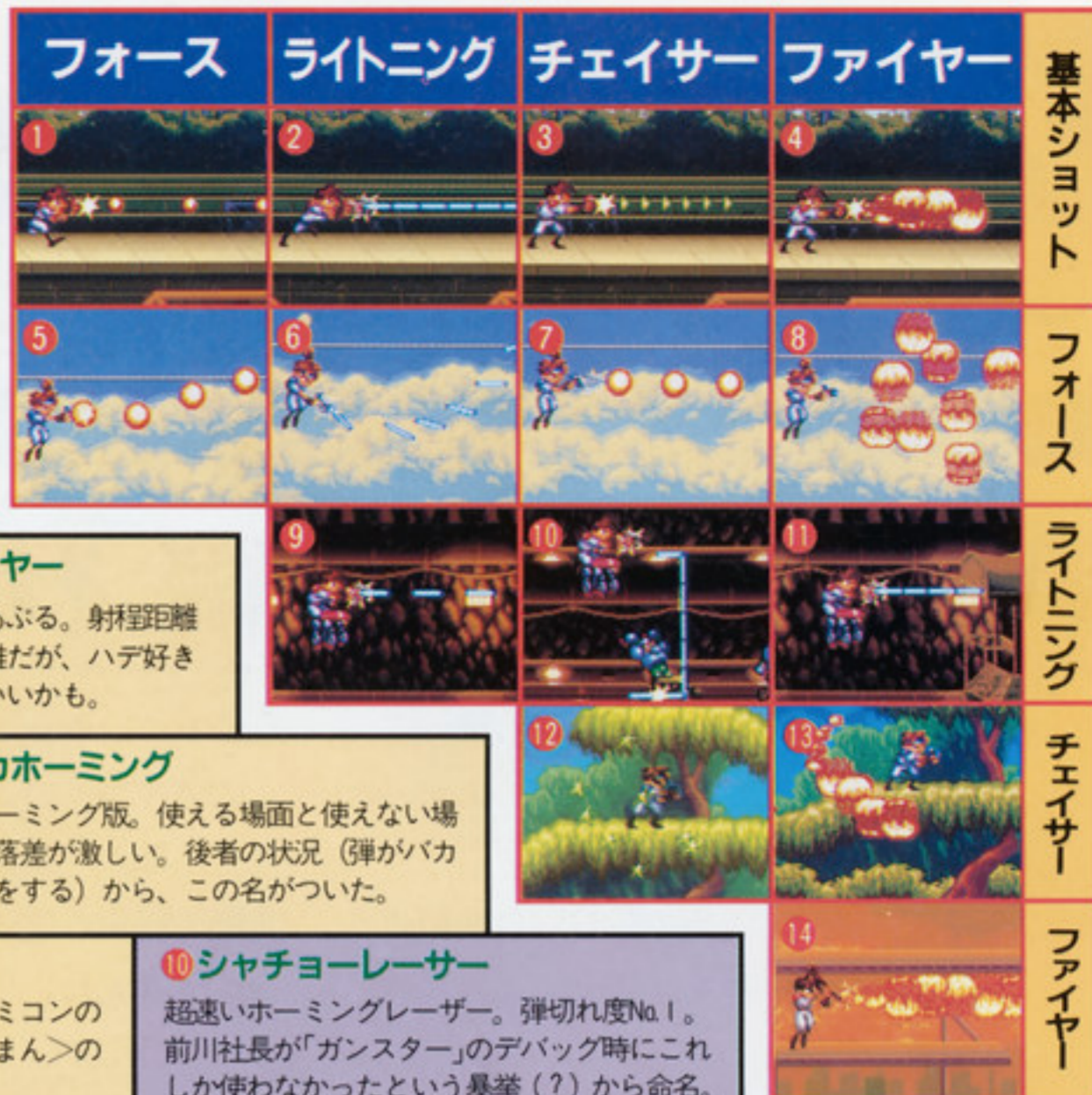



※98ページ参照(右であることに深い意味はありません)。

もっかい確認 これが全14種類のショットだ!

「ガンスター」の特徴の1つでもある武器合体システム。6月号ではイラストでの紹介だったので説明不足だったかもしれない。そこで今度は写真入りで完全版を掲載しよう。

これを読めば「バカホーミング」などのおかしな武器名の謎も、すべて氷解するって寸法だ。これは他誌じゃ読めんよ〜(多分)。まさにサンダーショック的大スクープ(デマ)。



1 フォース 連射と速射に優れたマシンガン。およそどんなところでも対応できる万能型。	2 ライトニング 敵を貫通する8方向レーザー。ただし、ちょっと弾切れするのが難。	3 チェイサー 敵を自動的に追尾する。初心者には使いやすい。レッドに使用させるとなおよい。	4 ファイヤー 炎で敵をあぶる。射程距離の短さが難だが、ハデ好きな人にはいいかも。
5 ジョンのマシンガンSS ①より弾丸が大きい。カブ○ン「ヒッ○ラーの復活」のジョーの武器が、名前の由来らしい。プログラマー〈波〉お気に入りの武器。	6 レーザー100 方向ボタンを回せばスキのない攻撃が可能。名前の由来は想像のとおりだが、すでにネタが古いため、レーザー星野に改名したいとか。	7 バカホーミング ①のホーミング版。使える場面と使えない場面との落差が激しい。後者の状況(弾がバカな誘導をする)から、この名がついた。	
 8 バクレツファイヤー 敵に命中するか、ボタンを離した時点で弾丸が炸裂。その誘爆でまわりの敵を巻き込む。弾がやや遅く、一度に2発しか撃てない。	9 暴れん坊レーザー 弾切れしない8方向レーザー。ファミコンの「暴れん坊天狗」が大好きなくやいまんの名前だとか。	10 シャチャョーレーザー 超速いホーミングレーザー。弾切れ度No.1。前川社長が「ガンスター」のデバッグ時にこれしか使わなかったという暴挙(?)から命名。	
11 ハラキリレーザー レーザーをブレード状に放出。剣のように振り回せば敵の弾を消せる武器である。まさにハラキリのための剣か!?	12 マキビシ弾 ③より速いホーミング。敵がいないうちに撃つと★型の弾がプレイヤーのまわりを浮遊して、とってもキ・レ・イ。	13 ロンリーソウルファイヤー 火球を誘導できる恐ろしい武器だがあまり使えない。しかしたった1人有効性を主張したスタッフの意を汲んで、冠詞に残したという。	14 死ね死ねファイヤー ④と同じだが、ボタンを離せば火炎を飛ばせる。射程もちょっとだけのびているが、違いはそれだけ…それだけ…それ…だ…け…

ガンヒーコラム

宇宙人の仕業か? 難易度設定でこんなにも変わるゲーム内容にビックリ!

このゲームは、難易度を4段階に変更できるのだが、実はこれらの設定で敵弾の数や速度、ザコ出現頻度などが大きく変わってしまうのだ。ちなみにステージ2のセブンフォースはハード以上でないと7変形しない(イージーだと3変形)。

だから「ガンスター」のすべてを楽しみたいのなら、最低でもハードでプレイしてほしい(難しいけど)。なにしろザコがたくさん出てきて爽快感が違うぞ。



イージーモード

ステージのち○ちん花(正式名称:ババイヤタン)は、イージーだこの程度しか胞子を降らせない。あくびが出るほど単純で、困ってしまう。



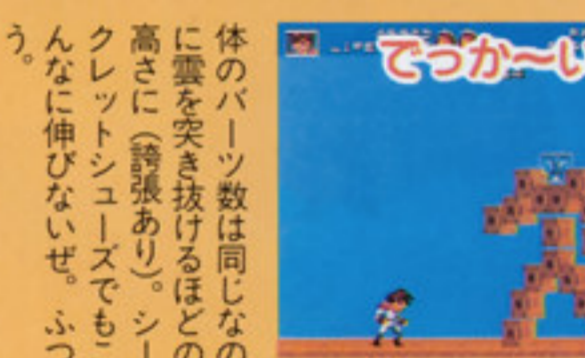
イージーモード

同じくステージのプラボーマン。イージーでは身長がこんなもん。まさしくクラスで前から2〜3人目くらいの低さ。ところがエキスパートは…



イージーモード

ところがエキスパートだとチラつくほど胞子が降る。加えてブキミなタンゴ虫がクネクネ。おいおい、この2つは本当に同じ場面なのかい?



イージーモード

体のパーツ数は同じなのに雲を突き抜けるほどの高さに(誇張あり)。シークレットシューズでもこんなに伸びないぜ。ふつ

STAGE 6 PART 2

蒼き宇宙に輝く星辰 巨大戦艦内部へ突撃だ!

ここから先月号の紹介の続きだ。さて、ステージ6はこれまた博士の掘り出した宇宙艇で、逃げた巨大戦艦を追うところから始まる。なんとここはシューティングになっていて、2人で協力して進むんだ。ショットが8方向に撃てるけど、そのぶん敵もいろんな方向から出てくるぞ。もちろん1人でもできるけど、サテライトがないので、ちょっとツライかな。



小型飛行艇のシューティング。ザコが砲石に隠れてきたり、戦艦の砲台がムチャしたりと展開が激しいのなんの。

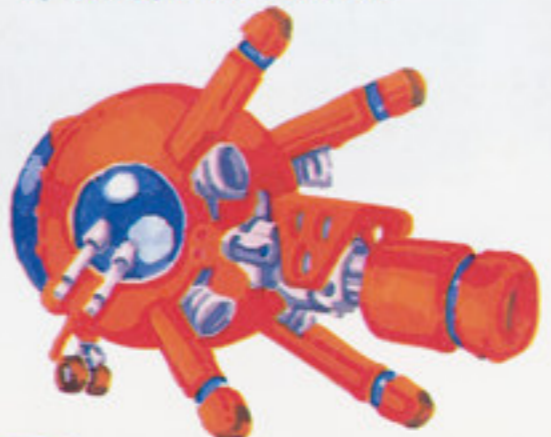


そんな撃つがぁ〜!



メテオスネーク

一見は隕石だが蛇のように動く。よく見ればザコが上。



99分間耐えられるか!?



スゴロク面のタイムロン再び。長時間ねばってから(最長99分!)倒すとスコアが高いのだが……。



グリーンとの悲しき決闘...

ガンスターズは、ひとしきり戦って戦艦後部まで来ると、休む間もなくセブンフォースとのつばぜりあいになる。そして、かつての

仲間グリーンと望みもしない戦いをせねばならないのだ。余談だが、このセブンフォースは2ステとは動きが異なる。凝ってるねえ。



出撃するセブンフォース。ステージ2のより小さいが、多関節の動きはもって激しくなっている。

ソルジャー



体を後ろに反らせ、反動でブーメランを発射。このアクションの粋なこと。

戦艦を追いかけてガニガニとうごめく。逃げまわらないとつらい。



クラブ

ブラスター



射程距離もアップして、プレイヤーがどこに逃げても正確に撃ちこんでくる。

4足走行で一気に入距離をつめる。一瞬しか見られないのがもったいない。



タイガー

イーグル



ステージ2と違って大空をのびのびと自由に飛びまわる。思わず見とれます。

高速回転から発射するレーザーの弾道が見きりにくい。そのかわり攻撃しやすい。



アーチン

テイルス

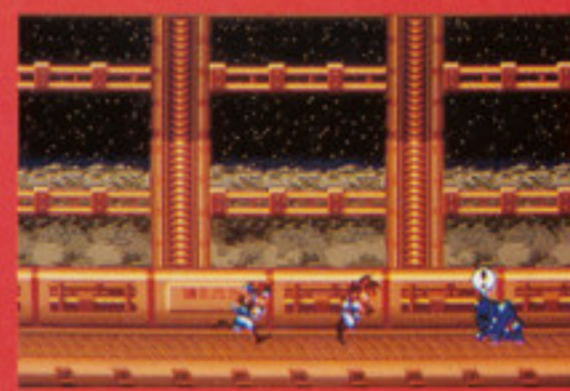


伸び〜る、回〜る、くね〜る、の三拍子〜。全身これシッポの形態。

心臓部は強固なガードデバイスに護られていた!

セブンフォースを沈め、戦艦内部に突入したレッドとブルーは、その中心部を破壊しようとする。しかし、ここは奇妙なメカに護ら

れており、侵入者には問答無用で攻撃が加えられるのだ。またも余談だが、市松模様の床の回転は疲れるているときに見ると酔うぞ。



ザコも最後はよりすぐりの精鋭らしく、耐久力、動きともにあなどれないものがある。投げを有効に使って効率よく倒そう。

ガードデバイス ① ユニットオブハンマー



立体感ビシバシのアーム。足を払われないようにジャンプでよける。縄跳びみたいだ。

高速回転&トンカチ攻撃



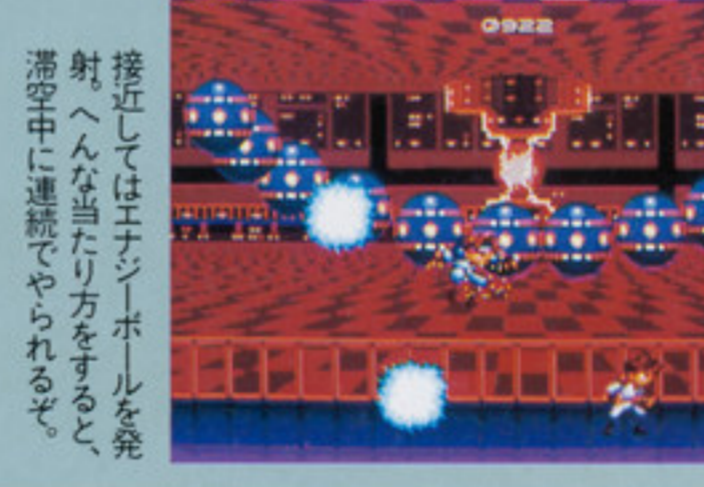
ときどき思いたしたようにドゴツとたたいてくる。その動きはまるで生き物のよう。

ガードデバイス ② ユニットオブドラゴン



ハンマーを潰すとドラゴン形態の球体が飛来。なめらかな拡大がスベハリを連想させる。

エネルギーボール攻撃



接近してはエネルギーボールを発射。へんな当たり方をすると、滞空中に連続でやられるぞ。

ガードデバイス ③ ユニットオブランナー



はるか遠くから... 小さくて見えにくいけど、コアの中心部から.....



ひたすら走り寄り!



腕をブン回してのアタックと、高速回転する床を必死に走る様が哀れをもよおす。「血を吐きながら続ける悲しいマラソン...」「ああ」。

STAGE 7

帝国中枢部は最後の抵抗を試みた!

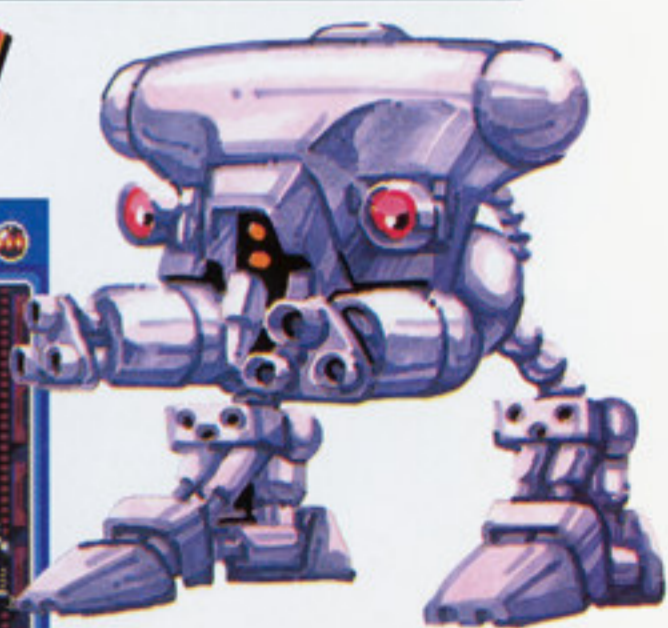
いよいよ帝国軍との戦闘も大詰め。グレイの戦力も残りわずか。それだけに4幹部も含めて最後は激的な抵抗をしてくる。

はたしてグレイは邪神ゴールデンシルバーを復活させてしまうのか!?



監視カメラから痛いほどの視線を感じるガンスターズ。最後の戦いはもうすぐだ。

「ここから先は一步も進ませねえぞ!」



いよいよ発売間近! 売り切れに注意せよ!

開発者さんからひとこと

宇宙へ飛び出せ! 冷戦終結後の新世界秩序を正す第一歩。それは宇宙人との秘密協定。米政府の選択、火星の秘密。それはともかくいきなりシューティングステージ。基本的なノリはサンダーフォースIIIのケルペロス。エアロブラスターのデスサーカスでも可。ジスイズアッペン。

※「暴れん坊天狗」とは、'90年にメルダックから発売されたファミコンのシューティングゲームである。自機は天狗の面、攻撃方法は火の玉やゲロ。舞台となるニューヨークを破壊しつつ戦うとんでもないB級作品。それゆえか熱狂的固定ファンが多い。



マールマッドネス

夏休みゴロゴロしないでコロコロしよう!

- テンゲン
- 8月13日発売
- 6,800円
- ACT
- 4M



完成度ゲージ

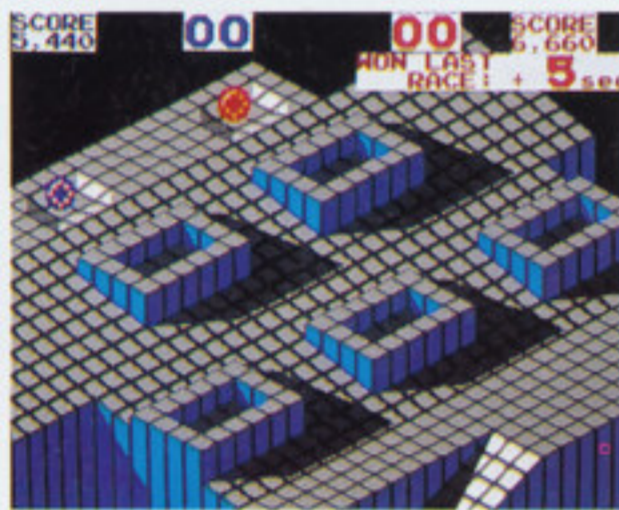
100% 2人同時プレイあり

ハッキリ言って後半は難しいっすよ!!

背景の描き込みやキャラクターの動きなど、あらゆる面で業務用の内容ソックリに移植されたメガドライブ版。セガマウス対応はあたりまえだが、その反応までも微調整できる細かさには感心しちゃうね。もちろんパッドでも操作しやすいようにできているのは嬉しい限り。今回は後半となる4~6ステージのポイントを紹介だ。マップが入り組んでいる上に時間も多くはない。的確な方向に素早くマールを操作しないとクリアするのは難しいぞ。

2Pモードもあります

2Pモードの場合、先にゴールしたプレイヤーは次のステージに+5秒が与えられる。どちらか一人を必ず勝たせていけば、かなり先のステージまで進むことができるぞ。



STAGE4 スタートが大事だ!

いきなり高台からのスタートとなるステージ4。スタートは簡単そうだが、しっかりとブレーキをかけないと勢いあまって落ちてしまうので注意。その後は下に紹介されているような仕掛けが待ちかまえている。たださえ通路が狭いのに、この仕掛けはツライよね。

おっ!

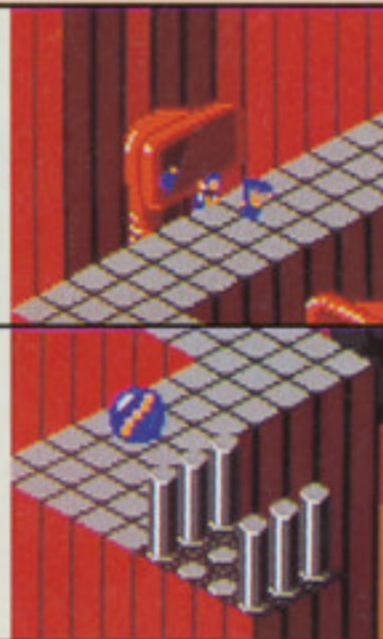


バキュームとワーパーはスキができるタイミングを上手く見つけて素早く通り抜けるのだ。

お邪魔キャラ&仕掛人パート②

バキューム

決まった場所に現れて、マール君を吸い込もうとするヤツ。チビチビと進むよりは、ササッと通り抜けるほうが安全なのだ。



ハンマー

ゴール直前の通路に登場してマールを叩く。ハンマーの出現パターンはいくつかあるので、ちょっと止まって様子を見よう。



イムワム

円柱のポールを上下させてマールの行く手を阻む。ポールの出るパターンさえ読んでしまえば怖くはないよね。



カタパルト

マールが乗るとポイントと投げしてくれる。落ちたところにスティリーがいて割れると快感。

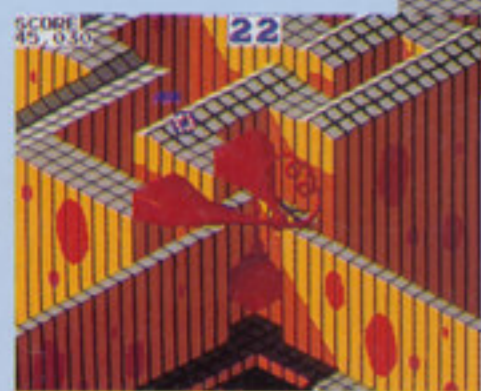


ポイントね!!

STAGE5 とにかく踏め!!

ステージ5はおなじみの逆重力面。ここでは踏むと残りタイムが増えるキャラがいるので、できるかぎり踏んでおきたい。いくら時間が増えるからって、踏むのに手間取ってたら意味がないよ。後半の鳥も手ごわいぞ!

逆重力ということで下から上へ転がしていくのだからなんか変な感じだけど、これもこのゲームの面白いところなのだ。



パイプを通して2つの通路へ。どちらに行くかは運しだい。どちらかという、左のほうが簡単なんだけどね。

ここまで来てからの増タイムは非常にありがたいもの。できるだけ短い時間で、できるだけ多くのキャラを踏めるようにガンバリましょう。



お邪魔キャラ&仕掛人パート③

バーディー

バーディーは当たるとミスになってしまうダメージの大きなお邪魔キャラ。しかし、一定の周期で飛んでいるので、飛んでいる方向を追いかけると進むとかわしやすい。



STAGE6

ここが最終ステージ。今までに登場したお邪魔キャラがほとんど登場するだけでなく、一定時間ごとに消える通路も登場。ウデも必要だが残り時間がなくてはどうしようもない。

このステージにもスリンキーとウーズが登場。攻略方法はすでに知っているとはいってもイヤな奴である。



写真だとちょっとわかりにくいんだけど通路が消えている。出た瞬間に素早くスタートして通り抜けるのだ!

メーカーさんからひとこと

出ます! ついにマールがっ! 遊べる! ついにマールがっ! カセットを差し電源を入れたその3秒後には、このマールに命を賭けた青年開発スタッフのこだわりを感じていただけるはず。そしてこのこだわりを涙した方、いつでもファンレター受け付けてます!!

BEEPLE



びーぷるランド

大きな地震もあつたり、世の中突然何がおこるかわかりません。というわけで、予告なしにリニューアルしたびーぷるランドをこれからもよろしく。論コーナーもちゃんとあるですよ。

LAND

●びーぷるMEGAトーク、MD噂の真相、とっても笑えました/ソニックの内職発覚だなんて最高ですね。それからソニックのかっこうをするという、ナチスさんのその後が知りたいです。“いいたい放題”もいいけど、楽しいページのほうがいいですね。

(静岡県・ミチヨ・20歳)

NAMo:最初にこういうおたよりだと、なんか“つくり”っぽく思われちゃうけど、正真正銘、読者からのお便りなんだなー。別に、ミチヨちゃんの見解だけでコーナー形式を変えたわけじゃないけど。とりあえずよろしゅう。

●私は7月に修学旅行で京都に行きます。だから7月号のナチスさん、あなたの計画に私も参加させてください。(茨城県・貧民パン・14歳)

NAMo:カメラ忘れないでね。

●「LUNAR THE SILVER STAR」で、アレスの声が「ルーナー」だけなのは気のせいだろうか……。

(福岡県・龍紫龍・?歳)

NAMo:無口だから。彼は。

●先日、「ヴァーミリオン」をプレイしていて、最後のボスを倒した後、セーブしてからエンディングを見て、次の日フィールドをぐるぐる回っていたら、どっかの町の前でどっかのオヤジが「あくま

FUNKY LETTERS STATION

びーぷる

MEGA TALK



DJ=NAMo(22)

BEEPってホラ、おたよりのコーナーが淡白でしょ。だからDJのオイラにお呼びがかかったってワケ。鼻風邪ひいてる人ぐらいパワフルにいくんで、以後お見知りおきを。

今月のBGM toeJam Jammin(トージャム&アール/セガ)

このコーナーは、オイラがチョイスしたナンバー(メガドラゲームの曲)を聴きながら読むといい雰囲気になるよ。で、第1回目は「トージャム&アール」から。MEGA TALKのテーマソングといっても差し支えない名曲(?)っす。



NOTICE

身のまわりで起きた面白いこと、すごいこと、待ってます。メガドラに関するネタもいいけど、まあ、いろいろとね。身の上相談なんかもいいな。

のむすこめ」と言ってきたのでむかついた。そんだけ。

(神奈川県・ハナクソホジホジ?・18歳)

NAMo:ゲームに出てくる人って、ときどきとんでもないこと言うよね。特に海外ゲームの移植モノは、要注意だな。ところで「ヴァーミリオン」って何?(うそ)

●7月号の特集で鎌田部長がおっしゃっていた「メガドライブとゲームギアを店頭でプレイできるモニター」だと思うのですが、山口市内の某中古ソフト屋のそれの中には……SFCが鎮座しています。あなたのお近くのショップはどうですか?

(山口県・四郎正満・20歳)

NAMo:これはしょうがない店……いや、なんでもないっす。

●編集さん、こんにちは。H本を見ていたら黒沢あゆみちゃんというAVギャルのインタビュー記事があったんですけど、なんと彼女はメガドライブしか持っていないそうなのです。それも何も知らずに、ただ安かったから買ったそうなのですが、読者にお勧めのソフトを聞かれて「チキチキボーイズ」と答えていました。その説明がイイ。「マリオのちょっとシューティングが多いかな版みたいな」だって。どうですか?

ちなみにルックス&スタイルよしの女の子ですよ。さあ、BEメガで連載開始かっ?

(東京都・音速オ○○○・24歳)

NAMo:連載はちょっと……。同封のインタビュー記事を読んでみたけど、バリバリのメガドラユーザーが読むとまた違った意味で面白い内容だったよ。「多いかな版みたいな」というフレーズは良すぎ。

ちなみにこういう情報を送ってくれるときは出典誌名などをちゃんと書いてくれると転載が可能になる場合もあるので、ありがたいです、ハイ。

(((カルチャー独立宣言)))

キワめよ!メガドライバー 巷でとびかう!? Megadrive'sスラング

■EA (イーエーと読む)

一般的ではないが、いいセンスをしてる人物あるいはモノ。使用例「なんかEAな音楽、ない?」

■6B (ロクビーと読む)

小型化した上位性能の製品。使用例「ワープロそろそろ6Bに買い換えたいんだけどね」

■バーちゃん

一見無理っぽいことに挑んでる人を指す。成功するか否かはまったくの未知数。使用例「もういい年なんだし、いつまでもおバーちゃんやってられないな」

■プラス

いま一度期間をおいて鍛えなおす、という意味。捨てゼリフなどに使う。使用例「プラスってくるから覚えてろよ!」

■とれじゃあ!

大きな会社、または集団から身をひくときに使う、別れの言葉。使用例「長いあいだお

世話になりました。とれじゃあさようなら」

■GG (ジージーと読む)

どこでも気軽に呼びつけることができる、ちょっとおとなしめの友人。使用例「麻雀やるたって、メンツが1人足りないじゃん」「俺がGG呼ぶから大丈夫」

■ヴェロちゃん

予定をずるずるとひきのばすこと。使用例「その女と会う件だけど、ヴェロちゃんってことでなんとかゴマかせない?」

とまあ、ここに紹介したのはほんの一部だ。みんなのまわりで使われてるスラングも教えてね。



噂というより予言。MD新作ソフト。大人気アニメのゲーム化。ヨコスクロールアクション「YAIBA」。と大人気Jリーグソフト「ピエール・リトバルスキーのスーパードリブル」(東京都・もりたとおる)ちょっと奥さん聞いてくださいよ。あのメガドライブねえ、32ビットじゃ足りないらしく33ビットになるんですって。信じられる~(群馬県・せえらあびーなす)テトリス同様〇〇もできてたらしい。6Bパッドでは、モードをいじろうが何しようが動かさないゲームがあるらしい(埼玉県・石田憲吾)ジャムおじさんはじつはまた30歳代前半らしい。コナミの音楽チームはパール兄弟の大ファンだ(絶対)(千葉県・Fuck'n NTD)「トージャム&アール」の第2弾がアメリカでリリースされるという噂を聞いた。真相知りたし(東京都・渡部博之)

MD噂の真相

Illustration City 第1部



「スイッチ」のほのほのコンビが、どうしてこうなるかね。ゲロの効果音にビックリではあるが……。

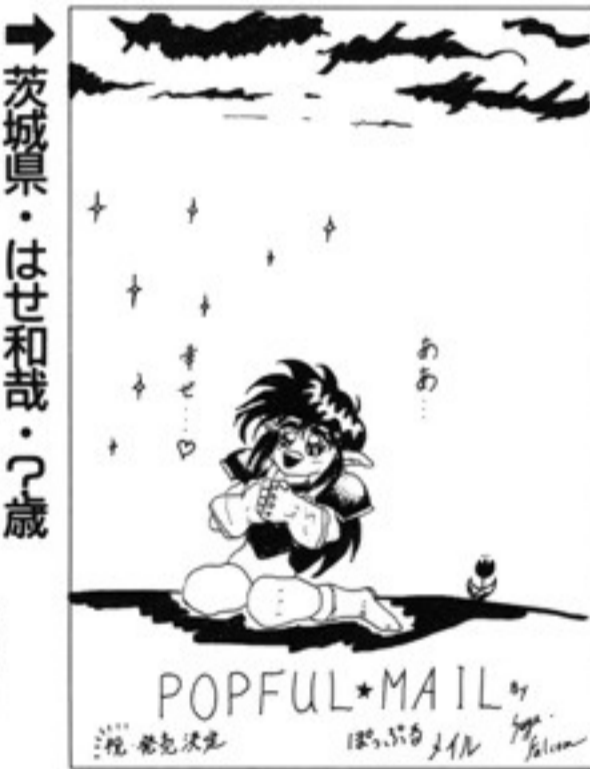


ほのよ。たくさん投稿してくれるのはうれしいが、年齢詐称はいかんぞ(でも本当に150歳だったらコメント)



↑埼玉県・こおぢろう・16歳

妖怪人間ベムをほう佛させる「いい」ブランカだが、修正と消ゴムかけはちゃんとやっておくれ。



2回目の投稿での採用、おめでとう。はせもメール同様に仰いでうるうるするように。約束だぞ。



エイミーとテイルスがカワイイ。Dr. エッグマンのお花もしやれてるね。



SEGA “最新” ゲームカセットエレキ!!

三重県・小野公則(18) SG-1000のころからのセガマニアなら泣いて喜びそうなレア・アイテム。近所の駄菓子屋のカード売場の奥に「ホコリをかぶって、しんなりと」置いてあったそう。現代の秘境、駄菓子屋おそるべし。

海外の超現象

アメリカのゲーム情報誌「ELECTRONIC GAMING」に掲載されたストII漫画。よくわからないが、対リュウ戦に負けたときのビデオを観て腹をたてたサガットがタイガーショットでテレビを壊し、ついでにバイソン(海外名はバルログ)も殴った、という場面らしい。なんだそりゃ。

ゲームギア、官能金髪美女と密会

秋田県・佐々木聡(17) 「『パチャラー』というH誌に載ってました」とのこと。ゲーム画面をわざわざハメコミ処理しているあたり、こだわりが感じられますな。ちなみに星マークは、BEメガ編集部でつけました。



袋の中身を見てみたら(なんと未開封)、こんなステキなカードが出てきた。それぞれどんな内容のゲームか説明できる人は、ゲーム史研究家になれるゾ!

SCOOP!!! 私は見ただけ





「ガントレット」サウンド秘話

隔月連載

ゲームマニアなら発売が待ち遠しい「ガントレット」。移植度もバッチリ、オリジナル曲もグーなサウンド面について、いろいろと聞いてみたよ(敬称略)。

思わず唄ってしまいました

できるのにやらないのは詐欺かなあと

——ゲーム内容もさることながら、BGMや効果音の音質の移植も相当苦労されたでしょうね。
REZON (BGM移植、オリジナルBGM作曲担当) そりゃもう調整の賜物ですよ。トレジャーの曲なんかは、時計で測定しながらさんざん調整しましたからね。
——では、完璧のデキと。
岩田 メガドラのFM音源のチャンネル数がアーケード版よりも2

つ少ないので、そっくりそのままというわけではありませんが。まあ、ほとんどわからない位のレベルに持っていったと思ってます。
——ボイスや効果音も相当入ってますけど、しめて何種類ですか？
阿部 (プログラミング担当) PCMボイスが136種類、その他の効果音が70種類です。新モード用に新たに作ったものもあるので、アーケード版よりも数は多いです。
——うーむ。しかし、なぜあえて完全移植に踏み切ったんですか？
阿部 できないなら仕方ないけど、できるのにやらないのも詐欺かな


あと(笑)。これのせいで容量が16メガ必要とか言ったら諦めますけど。
——なるほど。ところで、オリジナル曲は何曲ほど入ってるんでしょ。
YmoHS (オリジナルBGM作曲、PSG効果音移植、オリジナル効果音制作担当) 30曲以上作曲した中から厳選した12曲を収録しています。ゲームの雰囲気に合わせて、全体的に重い音を出そうと心がけました。
——聴きどころを教えてください。
Rezon クエストモードの城の曲、メロディーの音色途中でフワーと入ってきたりするところなんかは自分でも気に入ってます。
YmoHS 低音の迫力を聴いてください。また、音色切り替え時に発生するノイズがドラムにドスを効かせているんで(笑)、そちらも。
——ありがとうございました。



うたやうきんころば
セガ・エンタープライゼスのテーマ
作詞：神奈川県・猫定(18)
(アニメ『マジンガーZ』のテーマで)
羽田にーい そびえるーう マニアの殿堂ーう
SERVICE GAME (セガ) エンタープライゼスー
B級ゲームを みんなのためーにいーっ
マニアの心を つーかまーえーてGO!!
移植 希望 トリオザパンチーイ
そろそろ 出すんだ パワードリフトーっ
SERVICE GAME わっれっらっのーっ
SEGA!!

【解説】
(セガ) という部分は音がないうちで発生するそうです。「7月号のカプコン参入のテーマにショックを受けて」作ったとのことですが、今月もマナーババはとんでもない作品を送ってくれました(時期の問題で掲載できませんが)。それにしても、マナーババというペンネームはなんとかしてください。

読者のニーズを度外視したグッズを提供し続けるJUNKプレゼントコーナーでございます。それでは皆さんおマチカネの6月号プレゼント当選者の発表の前に、アンケートをとった“左目の視力”について。平均は0.383でした(最高0.8、最弱0.1)。目は大切にしましょうね。というわけで千葉県藤代武志さん、当選おめでとうございます。さて今月のプレゼントは、本誌編集長こんちゃんのアメリカみやげです。アーバンライフにジャストフィットする魚デジタル時計です。この時計を腕に巻きたくてたまらない人は、ハガキに“うれしい気持ち”をあらわす英文を添えて、7月20日までに応募してください。当選者の発表は11月号ですよ。



熱帯魚鑑賞ソフト「エルフィッシュ」のグッズだそう。ふうん。

INFORめーしょん

- MEGATALK 身のまわりでおきた面白いこと、すごいこと、待ってます。身の上相談なんかもOK。
 - Illustration City イラストをハガキに黒ペン(鉛筆、カラーは不可)で書いてください。タテヨコは自由です。コーナーは2部構成ですが、あまり気にしないでいいです。
 - キワめよ/メガドライバー 真からメガドラを愛する人々のための独立開放区です。“メガドラ”をひとつの文化としてとらえた、クリエイティブなおたよりを待っています。信憑性の大小にかかわらずメガドラ周辺のゴシップを紹介するMD噂の真相もよろしく。
 - SCOOP!!——私は見た 以前あったコーナー、BEメガフォーカスのようなものです。広告の誤植、めったに手に入らないヘンテコな品物など、見て心がなごむものを送ってください。
 - 思わず唄ってしまいました(隔月連載) メガドラゲームソフトの音楽の歌詞を募集しています。メガドラ風刺の替え歌でもOK。インタビューのネタなども待ってます。
 - メガドラ素晴らしきシーン(隔月連載) 「ゲーム自体の評価は別にして、この部分のこの要素は素晴らしいですよ」といった、思い入れたっぷりの意見を募集しています。
- まだまだ続くよ!

今月の論



もっとがんばれゲームギア

国内100万台突破 / 読者の所有率も急増中のゲームギア
 だけど、さらに飛躍するためのみんなのアイデアは?

●やはり、G.G.最大のウリは「いつでもどこでも」ですから、短時間でも楽しめるソフトの制作が必要だと思えます。単にオセロとかトランプゲームを発売するべきだということではありません。1本のゲームを細かく区切っても十分楽しめる内容にすればいいということです。例えばSHTとかACTでは面セレクトができるようにしておけばいいと思えます。そうすればまとまった時間がなくても1面ずつ挑戦することができ、ゲーム全体を楽しんでもらえます。それに1つの面に内容の濃いゲーム性が要求され、結果として質の高いソフトが生まれると思えます。

(埼玉県・吉野崇・19歳)

●いつも思うのはハンディマシンに高速アクションは必要かということです。例えばソニック2などはウリの高速スクロールがかえっ

てやりづらいという評価を生んでしまいました。アレスタなどもせっかくのデキが活かされません。

もちろんハンディ機には思考型ゲームしか出すなと言うわけではありません。いろいろなジャンルを出した方がユーザーも広がるでしょう。ただ、G.G.は小型画面であるということを踏まえて、スペックに見合ったソフトを開発してもらいたいと思えます。

またできればG.G.もいろいろなメーカーのバージョンがあればいいですね。ソフトの規格はもちろん一緒ですが、よりワイドな画面を持ったもの、昔のLSIゲームのように折りたためるもの、独立したパッドが接続できるものなど、ユーザーの選択肢が広がっていいのではないのでしょうか。

(愛知県・STELLA)

●私はハンディゲーム機が好きに

なれません。それは目に悪いからです。私もやってみました、RPGやシューティングをプレイした後は目がぶっとびそうでした。歳のせいだけとは言えないと思えます。昔、ゲームウォッチというのがあったけど、あのゲームには文字もなく、グラフィックもゴテゴテじゃなくて、なによりテンポが遅かったので救いがあった。子供達が熱中してやってること、みなさんどう思いますか?

(愛知県・友桜)

●僕は特別仕様のホワイトカラーG.G.を購入して1年になりますが、「国内100万台突破!」という話にはピンときません。むしろ本当なのかと疑問を抱いたくらいです。

なぜなら僕の周りにはユーザーがいません。ハンディ機所有者はみんなゲームボーイです。ただ彼らはまたSFCユーザーであることも知りました。僕はやはりG.G.よりMDを普及させることが先決だと考え実行しています。

最近本当に多くの人たちにMDを知ってもらえるようになりましたが、G.G.はまだまだ。そこでもっと親しみを持ってもらえるためにも、ウォークマンのようにボディカラーのバリエーションを増やしてみてもどうでしょうか。またソフト面ではマスターシステムの名作などを移植すればもっとユーザーが増えると思えます。

(島根県・バイク・15歳)

ゲームギアに対する希望は?

ソフトのラインナップを充実させる	49.7%
液晶画面の画質を向上させる	39.8%
電池寿命を伸ばす又は充電式にする	35.1%
テレビに映せるようにする	32.4%
(性能はそのまま)価格を安くする	29.7%
形状の変更や操作性を改善する	27.1%
16ビット化など性能をあげる	24.3%
色やデザインを変更する	8.1%
スペックに満足している	4.3%

■プラスワンの効果もあってか、夏に入ってもG.G.本体の売れ行きは好調さそう。実際、ユーザーになったという読者からのハガキも結構届いている。左の表は7月号の読者アンケートの結果だが、同様にこのコーナーへの意見も、ソフトの充実を求めるものが多かった。画質や電池寿命への不満とともに、ハンディ機らしい手軽さがほしいようだ。また、今一歩購入に踏み切れない人たちは、デザインなどへの注文もあった。

11月号のテーマは プロレスゲームがほしい!

5月号で「6 Bボタンに対応したプロレスゲームがほしい」というナベヲさんの声を載せたところ、賛同のハガキが続々と来ました。そこで改めてメーカーさんへの希望の声を募集します。ただ「ほしい」って書くんじゃなくて、具体的に斬新なアイデアを考えてください。

ひとつfrom BEEPIE

◆先日は中山競馬場に行きました。馬券を買うときはマークシートに記入するのですが、いつもアンケートハガキを書いているせいか塗りつぶしは手慣れたもの(?)です。(千葉・アユミ・26)

(山口・カズユキ・18)

◆ビデオ映像入力のないうちのテレビはスーパーファミ派の姉とRF端子の奪い合いになります。お父さん早くAV機能の付いたテレビを買ってください。(埼玉・チエ・15)

◆私はみんなが寝てからこっそりふとんのなかでG.G.をやったりする。結構楽しいですよ。(東京・マユミ・18)

◆先日おもちゃショーに行ったら久しぶりに見たLEGOブロックに感動しました。あれこそ想像力が創造力であることを学べる最高のおもちゃですね。(神奈川・タケヒコ・19)

◆某ゲームショップの店頭デモが「タズマニア(MD版)」だった。ひどい話だ。嫌がらせとしか思えない。(神奈川・ノブオ・16)

◆「シルフィード」の記事を見たらユーザーが5人増えた(本当)。スゴイ!(大分・サトシ・17)

◆1カ月の英国旅行の末、セガマニアの弟達にお土産としてセガ専門誌を買って帰ってきたら、税関でエロ本と疑われてチェックされた。22歳の女子大生なのに……。 (東京・ユキコ・22)

◆免許取りたてで車を車庫に入れようとしたらぶつけちゃいました。メーカーさん車庫入れゲーム作って!(茨城・ミツヒロ・18)

Illustration City 第2部



埼玉県・只の只ひこ・?歳

おお、ポップなイラストだな。やるう。確かに「Out Runners」の曲はいいね。同感。



茨城県・つるりん・21歳

背が小さい妖精のほうが主人公よりも頭身が大きいとは……。妙な感じ。

福岡県 平田敏光・19歳

とりあえず、ポリゴンの魅力は「シルフィード」で味わえるよ。

ギョーカイに ゲームに



いいたい放題!!

●おもちゃショーに行ってきました。今年のセガブースは四方を開き、どこからでも入れるようになっていて良かった（去年は壁がめぐるされて頭にきた。今年はNECがそうやっていた）。完成間近だった「シルフィード」は難易度が結構高そうだなと思った。V.R.はビデオデモだったけど、驚くほどなめらかに動いていた。発売日までにどこまで化けるかとても楽しみ。

でも今回の出展作は「ソニックばりのスピード感」をウリにするゲームが多かったような気がする。中には内容までソニックみたいのがあった。それからCDでデモビジュアル垂れ流しのソフトが見受けられたのもちょっとねえ……。

（東京都・渡辺博之・21歳）

●先日のおもちゃショー、セガブースの中でとある出逢いをしました。その人はSG-1000とそのキー

ボードを持っていて、セガ歴8年だそうです（BEEPからの読者でした）。まだ4年の浅はかな私にいろいろな知識を教えてくださいました。1時間ぐらい立ち話を別れましたが、この素晴らしい出逢いをくれたショーに感謝しています。来年もまた行きたいものです。

（神奈川県・黒宮伸一・15歳）

——ショーには最新ソフトの体験だけじゃなくいろいろな楽しみ方があるはず。この夏も各地でイベントが盛りだくさんだから足を運んでみよう。ただ「マナーの悪い人が目立った」という感想も結構寄せられている。メーカーの方と話ができるチャンスでもあるけど、礼儀を忘れないでほしいな。

●7月号の「ファンタシースターIV」記事で「クルップ村」の画面を見て、ぜひ開発者にやってほしいことを思いつきました。フィー

ルドには川がありますが、キャラクターが近づいたときや橋を渡る時は、川(水)の流れる音が聞こえるようにしてほしいのです。近づくと音が大きくなればとてもリアルになると思います。あと、砂漠なんかの時は風の音がしたり、宿屋に泊まってセーブすると、画面が暗くなって虫の音が聞こえたりするなど、いろいろな効果音を考えてみてはどうでしょうか。

（福岡県・釣谷尚志・19歳）

●最近プログラム技術がすごく良くなってきたと思う。そこでもう一度リメイクしてほしいソフトがある。それは「スペースハリアー」だ。何故かって？ いまさらと言われるかもしれない。しかしメガドラの発売と同時に出了たスペースハリアーIIはハッキリ言って期待を裏切られたものだった。画面の色使いが暗くて、サウンドも超がっかり。今ではゲーセンにも置いてないし、マークIII版ではやっぱり満足できない。ぜひともお願いしたい。

（北海道・IDA・20歳）

●7月号の5億円くれ君へ。君は青い、青すぎる。(元祖)メガドライブはメガアダプタやメガモデム(いつか復活すると信じる)がつけられるといった拡張性がある。ま

たMEGA-CD(これも元祖)は平均アクセスタイムがMEGA-CD 2よりもずっと速いのだ。やっぱフロントローディングはカッコいいね。ここで知恵を1つ授けましょう。ちゃんと(抵抗なしの)ステレオミニプラグコードを買って、ミキシング機能を生かすこと!!

（千葉県・Fuck'n NTD・19歳）

●S端子付きのテレビがある人には、電波新聞社やサンタから発売されているS端子ユニットの使用を強く勧めます。驚くほど画質が向上します。電波新聞社の広告には比較写真が載っているのですが、それを見て「どこが違うねん」と思った方、あれは偽りです(笑)。実際は一目で違いがわかります。ソフト1本分のお金を使うだけの感動が必ずあります。手持ちのソフトが全部美しく蘇るんですから。

（大阪府・大津健二・22歳）

——最近テレビ自体の画質がかなり向上してて、ビデオ入力などではそれが生かされなくなってきてる。でもこういった周辺機器でまだまだメガドラの潜在パワーを引き出すことができるぞ。画質に不満のある人、特にWONDER MEGAユーザーなんかは標準装備なんだから試してみてね。



↑東京都・コーちゃん19才・?歳

「ソニックCD」のデモに負けず劣らずのスピード感とダイナミックな構図だ、お見事!



北海道・櫻井香織・18歳

北海道・島田理佐・19歳

ゲーセンでバイト中か。やっぱり、やりまくりのかなあ?(ゲームを)

君の声がMDを変える! USER'S VOICEにハガキを

USER'S VOICEはユーザーの声を伝えるコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り。ハードやソフト、メーカー(開発担当者)やライターなどに言いたい意見や希望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。熱い声を待っています。

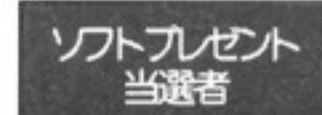
びーぷるランドへの投稿は…

◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なおびーぷるランド採用者全員(ひとことfromBEEPlEを除く)に図書券(500円分)を、抽選で3名にお好みソフト('93年8月末までに発売されたもの)を差し上げます。



〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)「BEEP/メガドライブ」編集部
びーぷるランド(OOOOOコーナー) 係まで

*住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。



神奈川県・藤田定大
三重県・小野公則
埼玉県・河野理彦



●P.40「ストIIダッシュプラス通信」記事の投稿募集要項にて、プレゼントの抽選日が発売後1カ月前となっておりますが、発売1カ月前の誤りでした。

ソニック通信



責任編集
(株)ソニック

いきなり危機一発!

(秀V先月号までのあらすじ)
インドで修行を積んだ秀Vは、いきなり、通称うんこくさい……いや、うさんくさい男ドーゲンの挑戦状を、受け取ることになったのである……。

1号 みんな聞いてくれ!
2号 どうしたんだ、1号。
1号 秘密結社ドーゲンが、本格的に動き出すようだぞ!
3号 えっ、それはたいへんだ。
1号 会社の机の上に置いてあったメモを、偶然見つけたんだ。
4号 おいっ、そのメモを見せてくれ! なになにに……秘密結社ドーゲンの大将は……タグチン皇帝だぞー!
5号 タグチン皇……。 な、なんてお下劣な……。 ゆ、許せん!
2号 そうかなあ。結構読者は、そういうネタ好きみたいだけど……。

1号 と、とにかくだな……。道玄は、田口を皇帝に祭り上げて、悪の参謀になる気なんだ!
2号 えっ!? そうなると全面戦争だなあー。 そうかあ……。 まいっちゃったなあ。
3号 おい、2号。まいったというわりには、うれしそうだぞ。
5号 やめとけよ。2号は、血を見るのが大好きな、変な奴なんだ。この前も、ベンツをレッカー移動しようとした作業員が、持ち主の怖い人に殴られているのを見て、大喜びだったんだぞ!
1号 ……。
4号 それよりも、秀Vのテーマソング「進め秀V」まで作詞してくれた田口先生を、敵に回すのはまずいな。
1号 そうなんだ。このままでは作曲者の武内大先生まで、奴の手に落ちてしまうかも……。

3号 何か、手を打たなきゃ!
2号 よし、戦争だな! 道玄をグウの音も出ないくらいポコポコにしてだな……。

(グウーッ)

1号 はっ、いま何か音が……。
3号 気のせいだろ? 何も聞こえなかったぞ! それよりもだな、この本は、ゲーム好きの青少年が読んでも、血を流すのは、まずいと思うぞ。こういう時は、やっぱり金だろー。

1号 なに言ってんだ! 暴力も金も、ダメだつてば!

(ヒューン……)

1号 なんだ、なんの音だ?
ドッカーン!
うぎゃあー……。

きゅー、バタン!

世界征服を企むドーゲン帝国を倒すため、ソニックの会議室を利用していた秀V。その秀Vに魔の手が……。

秀Vあやうし!

連載マンガ
戦え秀V
●疲れたの巻●

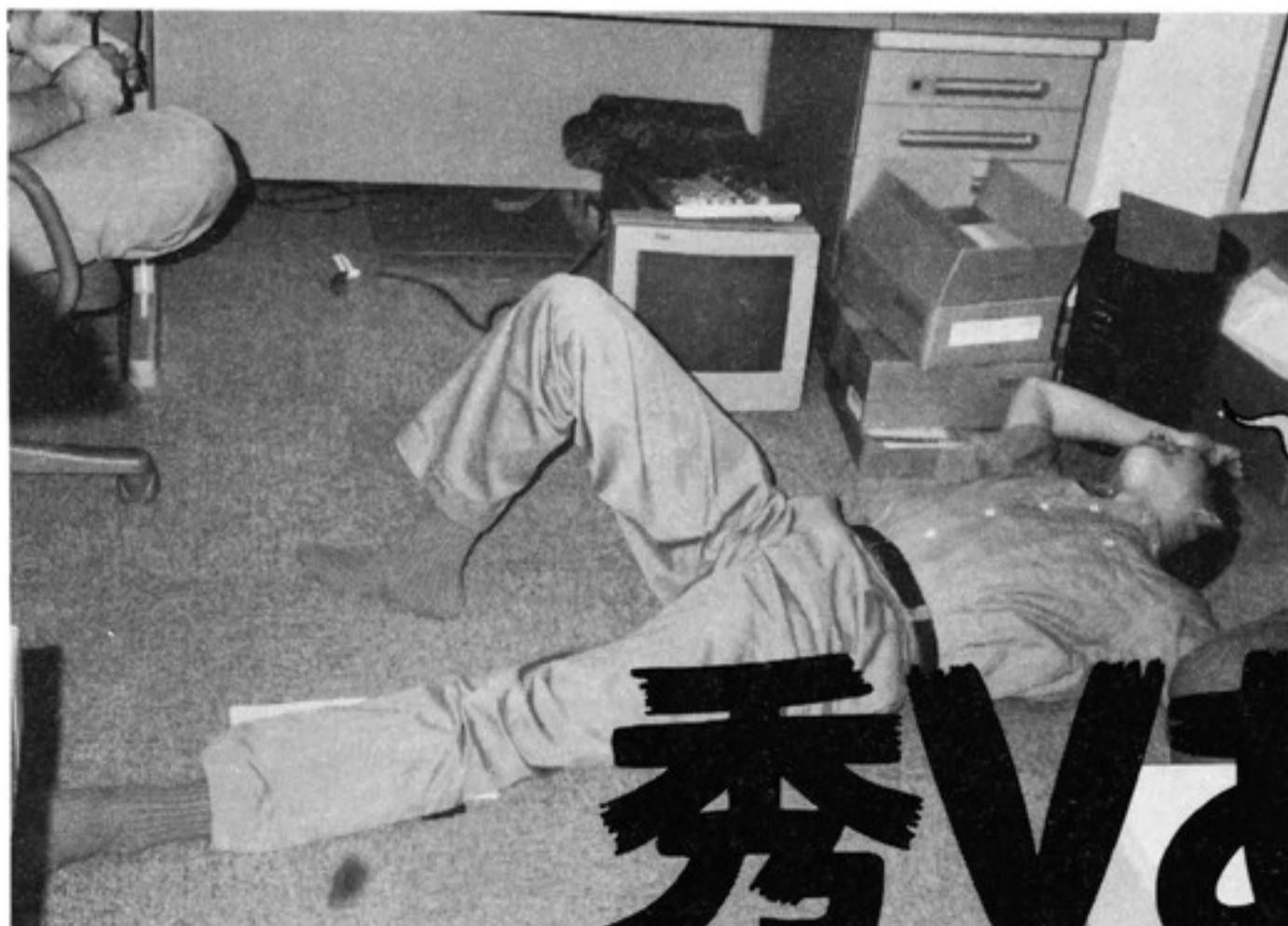


もうだめだ〜



もうだめだあ

秀Vあやうし!!



田口道玄の格言道場

田 おいっ! 道玄はどこだ!
 武 やあやあ。どうしたのさ、そんなに血相変えてさ。
 田 左のページを見てみろっ! 人を勝手に悪人にしくさって。
 武 あ、たぐちんこうていっていうやつね。いいんじゃないの。
 田 こら! ひらがなで言うな ひらがなで! まったくもう。

武 え? 何で? でもかっこいいじゃない、たぐちんこうてい、たぐちんこ……。あ、ぶぶっ。
 田 変なとこで止めるなーっ!
 武 ぎゃはははは!
 道 おお、これはこれは皇帝陛下、ご機嫌うるわしゅう。
 田 全然うるわしくない! 誰がお前の味方するって言ったんだよ。

道 皇帝陛下ともあろうお方が、なんともお心の狭い……。
 田 だから皇帝になった覚えはないって言ってるだろうが!
 武 まあまあ、道玄もこう言うことだし、ここはひとつ男になってだね。
 道 武内戦闘員の言うとおりに!
 武 ちょっと待った! なんだ? 俺は戦闘員なのか?
 道 そうだが、不服か?
 武 戦闘員はないんじゃない?
 道 ならば怪人に改造してやろう。

武 わっ! ま、待て、わーっ。やめろーっ! ドゲンっ!
 道 完成、ブラッディモターキ。
 武 グーッ (泣き声)。
 道 ゆけブラッディモターキ! お前の力を見せてみろ。
 武 血染めバズーカーッ!
 (ヒューン……ドカーン!!)
 田 だーっ! 何やってるんだ。(ついに格言道場をも巻き込んだ秀V対ドゲン帝国大戦争。果たしてソニ通に未来はあるのか。それよりハガキが載ってないぞ)

突然最終回なのだ

突然ですが、今月号をもってボクのコーナーを終了することに決めました。元々このコーナーはゲーム制作サイドや、ゲーム関係者の考えを少しでも多くの読者の方々に知って頂きたくて始めたものでしたが、多少なりともご理解いただけたものと思いますが……。ともあれ、この2年近くおつき会いた

だいた読者の方々、並びにBEメガ編集部、この場を借りまして心より御礼申し上げます。
 追伸 ソニ通はありますからね。



毎日忙しい社長。これからは顔を出す予定なのだ。たま



まだ未定OL岡田 HANAKOのOL日記♡

毎日毎日、暑くてイヤですね。この号が発売されるころには、フォースIIはでき上がっているはずなんですけど。

青森の佐藤絵里子ちゃん、よくぞわかってくれました! OLとは世を忍ぶ仮の姿、ワタシの仕事はゲームマニュアルの制作がメインなの。フォースIIを買ったら、マニュアルもじっくり見てちょーだいねっ!



▲青森県 佐藤絵里子

ソニ通 MANIA

みなさんおたよりありがとう〜☆



▲三重県 くらむぼん



▲静岡県 エクスランザー



▲愛知県 湖西つぐみ

ハガキのあて先

ソニック通信へのおハガキ、そしてゲームの感想などのあて先は……!
 〒103 東京都中央区日本橋浜町
 3-42-3 ソフトバンク株式会社
 BEEP メガドライブ編集部
 「ソニック通信」係



▲佐賀県 田中一郎RX



▲青森県 佐藤絵里子



▲埼玉県 七色夢色

「外伝II」「フォースII」で盛り上がりまくりのソニックでは、みなさんからのハガキが、開発砂漠のオアシスとなっています。

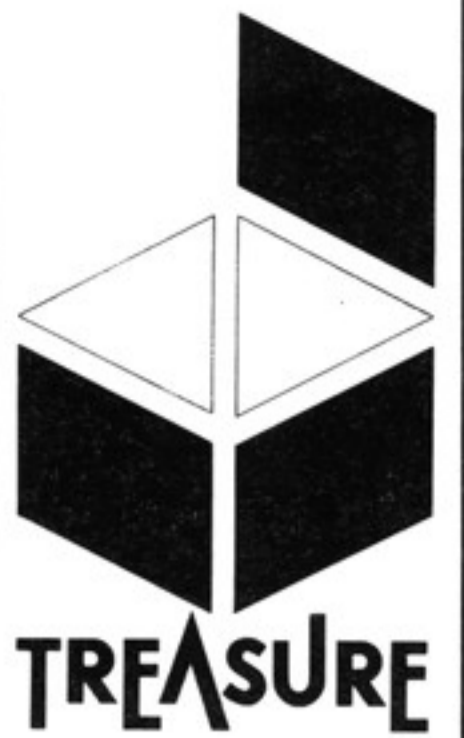
フォースIIのキャラクターデザインはSUEZENさんが担当! 新しいシャイニング・ワールドに期待してくださいねっ。

「高橋宏之の業界をおもしろくしたいよ〜ん」は、社長が多忙のため、急きょ連載を打ち切らせていただくことになってしまいました。これからも不定期に登場する予定とのことなので、応援ヨロシク!

TREASURE FACTORY

とれじやあ ふあくとりい

お宝生産
工場でバカ丸め



めでたいっ!
めでたいぞー。

今後のトレジャーの発展を願いつつ熱弁をふるう前川社長。がしかし、すでに「睡魔」がおそってきているようだ。



この夏 トレジャーは満1歳を迎えました

このコーナーは横山知枝ちゃんの「ハッピーバースデー」を聴きながら読んでほしい。

思い起こせば一年前、「会社を作る」って決意したものの、肝心の事務所がなかなか決まなくて、新宿の喫茶店で打ち合わせしたりしてたんだよな。やっと上野に事務所を構えたはいいが、機材が届

かなくて、ちっとも仕事になんなかった。机と椅子だけのガラーンとした部屋で途方に暮れたもんだ。

それが今じゃ、総勢18名のスタッフに囲まれ、来月には「マクドナルド」と「ガンヒー」が発売される。ようやくまともな会社として、機能し始めたってワケだ。社運のかかったこの2本のゲー



某高級中国料亭での1周年記念パーティーの様相。みんな普段と変わらない格好で出かけたが、えらく場違いだった(らしい)…哀。

ムソフト。トレジャーの明日は、君達の購買力にかかっている。頼むぞ、みんな。買ってくれよなっ! (いつになくシリアスな前川・談)

みんなのハガキが命のコーナーだ!

第1回

おきらくNETWORK

チームリーダー会議

美奈子 まずはおハガキ紹介です。
★ガンスターが早くやりたいぞー
9月?せめて8月に出して/
(杉並区 リセット)
やいまん 開発は終わってるから
あとはセガさんしだいってワケだ。
ワリとハードなゲームだからBE
メガ読んで攻略法考えててくれよ。
美奈子 トレジャーマンの人気の
うなぎのぼり。さすが、かふいち

サンはキャラ作りのプロですネ。
かふいち モットーは、誰からも
愛されるコト+マネされるコト。
やいまん ややっ!こいつボクと
同郷(エヒメ)だ。載せてやろう。
かふいち そーいうのってアリ?
美奈子 遠方からもたくさん届い
てますヨ。ところで、今月のハイ
ハー大賞はどれにしましょーか?
かふ.&やい やっばコレでしょう!



マクドナルド
チームリーダー
かふいち



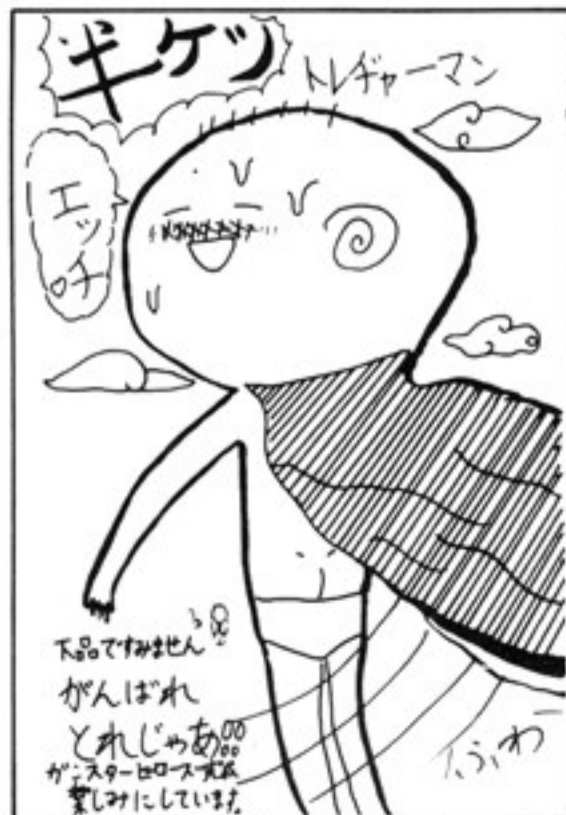
ガンスター
チームリーダー
やいまん

カラーイラストを送ってくれたアジャパー君、ゆうくん他の皆様へ→とってもキレイに描いてくれたんだけどカラーはダメなの。ごめん。次回からモノクロ原稿お待ちしていますネー。

教えて! エライ人!!
ガンヒーの byほん。



愛媛県・AKIRA・17歳



石川県・とれふあんまん

神奈川県・長谷川耕一・18歳



ハイハー大賞おめでとう

明日のクリエイター達に捧ぐ!!
タメになる業界講座

進め!
ポリゴン野郎

り行う)68000のCPUパワーでは1秒に何十フレームも表示することはまず不可能だ。

しかし光は直進するので三次元上の直線は二次元に投影しても直線のままである! このことを利用すると、直線だけで構成された物体は頂点だけ座標交換して間の線を二次元上でつなげば、高速に描画できる。(立方体を例にとるとわずか8回の三次元計算ですむ。)これがポリゴンやワイヤーフレームが高速な理由なのだ。

によって仮想するのが三次元CG、実はその三次元計算というのは通常のスプライトを動かす処理等に較べ大幅に処理時間を食う。

そこでリアルタイムCGでは三次元計算回数を減らすことが重要になる。たとえば通常MDの画面には320×214のドットがあり、すべての点に三次元計算を行えば6万回もの計算が必要で(現にレイトレーシング手法ではこのとお



おれんじマン 休載のお知らせ
作者の本業が鬼のように忙しかったため
来月号までの間休載させていただきます。

【今月の講師】
König石田先生



目が三次元の物体を二次元(網膜)に投影している過程を座標計算

新コーナー誕生。企画意図不明

新装開店

ひとりでできないもん

特別よみせり
×ロンパン誕生

★デザイナー IUCHI氏の
最高傑作キョウ
ガンビーノの
9月20日発売

★ジェネシスでは
「MELON BREAD」
なみだま(涙)直訳するな!

ゲームバカ野郎最後のオアシス。一般さん無視の独走態勢!!

おたくのそーくつ

今月のお題 **ファンタースター**
セガマークIII/セガ/1987

ご推薦者 **1993/波**

マークIII初期の4Mソフトである。バリバリアニメーションの戦闘シーンと3Dダンジョン、売り文句には事欠かない本格RPGの登場だった。個人的には3回以上遊んだ思い出深いゲームでもある。何が面白さの要因か? それは非常に滑らかにスクロール(当時最高)する3Dダンジョンだ。そのおかげで、

最近「サザエさん」のジャンケンで連敗を喫している。君はどうだ?



移動するだけで楽しい。RPGでは、どこで道草を食わせるかが重要な要素だと思うが、最も根本的な所で楽しませてくれる作り手のサービス精神には敬服させられたし、かなり影響も受けた。ゲーム性は確かに大事だが、遊びである以上、作り手はエンタテイメントに徹することが大事なんだよな。

編集こーき

新コーナーも始まってますます充実の「ふぁくとりい」ですが、いかがでしたか? 来月から

祝・マック&ガンスター発売! 特別イベントってコトでさらにオイシー話を満載しています。美奈子もこのスペースを利用して、開発者の妙なこだわり=〈トレジャー製のゲーム・ウラ

ギョーカイ1年生娘のハートフルエッセイ

美奈子の「ぱっくすてーじぱす」

特に予定のない土日の過ごし方、美奈子の場合は「新宿や池袋でショッピングしてお食事」っていうパターンが大半なんです。最近は何と「食後にゲーセンでストII」が定番になりつつあるんです。

今一番やってみたいコトは、乱入! なんですが、専用台でプレイしてる人ってすごく上手な人ばかり。いまだ勇気がでません。池袋の〈ファンタジア〉や新宿の〈バセオ〉でヘタツビーな女の子が乱入してきたら、美奈子かもしれないので、快く相手してやってくださいね。

美奈子はパズルゲーム以外に興味を示さない子ですが、あんまりみんなが薦めるのでちょーつとやってみたら、もおやみつき! それも普通の台じゃなくって、大きい画面のついたヤツがイイですネ。美奈子みたいに、女の子がストIIやるのって珍しいのかな? 気がつくといつも後ろに、人だかりができるんですヨ。



何ごとも形から入る美奈子はのび始めた駿をムリヤリサイドにため春麗へア(モビ)で出かける。ヤッダー

おハガキまっています!

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)BEEP!メガドライブ編集部
「とれじゃあ ふぁくとりい」〇〇コーナー係
※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

誌面
ジャック!!

メガドラ
サードパーティー

やりたい放題

MSXの巻

激爆戦記

脱げなくなったアサルトスーツ②

だから11月20日はメサイヤ記念日。あ、思考が止まってら。「よし、爆破しろ」。をを、このフレーズが頭の中で繰り返す。これではまるで電波系の人。暫し御無沙汰にて候。仰りたき事甚く了承。さて守られた沈黙は何かを産み出したりや? 愚を犯すまいと精進の日々は無為無常に過ぎ去りき。地平より湧き起こるシュプレヒコールに耳朶振るわせては馬にも心を驚かす。真摯なる心情の吐露こそ美德と信じ、肩叩き合い指さす彼方(こればっか)に星羅棋布と散在せし野望今や懐かし。猿合奏の海へ漕

ぎ漕がれて嵌りにけりな徒に。と此処迄が前回の斬。正直者の不相应なる扱こそ世の常。と此処迄が今回の掴み。さて、理知猛々しい諸氏にあっては誠に御機嫌麗しくと時効の挨拶もそこそこに、吉報引っ提げ蘇生宣言。だめかい? 事情汲み取り派VS一方的罵詈訛派の熱き闘いに講和成立光線! 待たれる続報あってこそ。読まれる行間あってこそ。話せば、長い。さても同志諸君、無知蒙昧なる衆愚に墮するなかれ(こればっか)、来たるべき闘争に備え、企業的利潤追求理論の欺瞞を看破し、

自ら動くべき時を見極めよ。をを、これぞ思想系ゲームの幕開け(そんなもん開けてどうする、と涙ながらに訴えられつつ)。よし、爆破しろ。遊び心を追究するあまり遊び人となり果て、諧謔の森へ迷い込み還る能わず。冗談到達度実験は常に危険を伴う。冗談計測器の警告を無視し、更なる諧謔の高みを垣間見ようとした者全てに世の滑稽万象が注ぎ掛かる。君の事さ。よし、爆破しろ。これは有名な都市伝説だが、とある企業が消費者面接を元にニーズと完璧に合致する答の製品を開発するも、まったく売れなかったそうである。よし、爆破しろ。合掌戦隊五臨終。信用

信頼支持支援は美しい。しかし自由闊達気儘流動的だからこそソフト。このパラダイムに異を唱えるほど、前時代的ではあるまいな? 拙速に節操を説教。病は重い。よし、爆破しろ。(アンケート速報: ヴィクセン購入者中27%がBEMEGADRION。ちなみに占拠率1位。速報終わり)。さて本題。「ラングリッサー2」、94年夏を目指し鋭意開発中。やる時はやるぞメサイヤ(では、やらないときはやらないのかな?)と返す刀。〒106東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル9F日本コンピュータシステム(株)まで御意見要望など。だめか?……そうか。

急告

「ラングリッサー2」
制作快調(?)来夏発売予定(??)

Valuable Information & Communication
VIC TOKAIの巻

大吟醸はいま……

ハセガワ「営業10段」は「ステージ3まで楽勝だ」と言い、自称「ゲーセン10段」の大鳥居は「…えらくムズイものを作ってしまった」と後悔している……。

そこで、いまさらながらの新システム導入を大鳥居は勝手に決意。プログラムの石原「ネコ」になめら

話題の新システムとは本当に新しいのか!?

こんなモノ書かずにデータを打たなくて大丈夫か!?

大鳥居とハセガワ10段の愛ははたして結実するか!?
以下、次号!! に載せてくれないだろう……

れる10段”は「バランスをこわしますよ」と決意みなぎる言葉を述べるが、「バランスは作るものではない、生まれるものだ」と哲学的示唆を投げ返しつつ、大鳥居は夕日の丸子川に雄叫びをあげて、お茶を濁した。さて、誰が何を言ったか、40字以内で記せ。(10点)

不人気不連載漫画射撃るんてば

第3話

ビックとつかい ©乙黒消防車
ガチャピンヒーロー



祝! M S P 再来日!!



コーナー！ SCIENCE 12

おかげさまをもって、ついに1周年を迎えることになった「やりたい放題コーナー」。この1年でいろいろなメーカーさんに出させていただいたけど、今後もパワフルにいきたいところ。で、記念すべき今月は、メサイヤの逆襲、光栄3連発第1弾他、豪華ラインナップで迫るぞ。

信長の野望 全国版の巻 光栄

1 オ・マ・タ・セ・ヨ

2 ナンダ イツタイ...

3 ハッハッハッ

4 やめて くれなさい

5 いいんてあかい 上物なすせ

6 やめろ... もう足をあらったば... ほいほいは自由にやったはずなんだ...

信長の野望 全国版 定価8,800円 9月発売予定!

株式会社 光栄

エレクトロニック・アーツ・ビクターの巻

流れよ我が涙、と広報担当は言った

世界初の誌上DJ、パーソナリティーは日本一投げやりな広報マン・EAビクターの谷本です。ヨロシク！じゃあさっそく今日の1曲め、ミニストリーのナンバーで“N.W.O.”!!
(可能なかぎりボリュームを上げてお聞きください)

あー、やっぱりミニストリーはカッコイイネー。何より機能的にやかましいもんね。このざらざらした音がまた、後頭部にぶつと五寸釘をガシガシ打ち込まれていくような「すぶらった」な感覚で。思うんだけど、疲れてる時とかは、逆にこういうやかましい音

楽のほうがいいよね。なんか音楽によるドーピング...みたいな。こーゆーのを聞くと、血中アドレナリンが増えるような気がするのって、俺だけなのかなあ?

でも、音楽とかでアドレナリンが増えてたら、ハオーなんかもお大変だよ、バリバリうるさくて...あ、じゃあここでいったんCMです。

熱帯夜...せうしても眠れないアナタに、セっておきの恐怖をプレゼントします。
「ぎゃあああああああああ！」
飛び散る鮮血、そして...
噂の超絶殺戮表現ソフトが、

ついに登場!
「ウィザード・オブ・イモータル」
見るまで誰も、信じない.....

さて、続いての話題はテレビの話なんだけど、「進め！電波少年」ってあるよね。あの番組は凄いな。関東以外の人にはちょっとわからないかもしれないけど、なせばなるっていうか、ダメでもともとっていうか、とにかく広報マンの端くれとしては非常に興味深く見ていきますけど。

と、そんなわけて挑戦状です。「進め！電波少年」がEAビクターへ取材に来てくれたら、うちのゲームソフトに「ヒロヒロ」を使いましょう。どうです、スタッフのみなさん、テレビゲームに進出っていうのは。個人的にはすこーく

好感触って感じですよ。
ではそろそろお別れの時間です。LARDの“FORKBOY”を聞きながらお別れです。それではまた次回、このページでお会いしましょう。See You Next Time Bye-bye!



編集担当者まで気軽にご依頼ください。なおジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください(笑)。来月は光栄3連発第2弾ほか、盛りだくさんだぞ。

SEGA サタ

専門店

全商品税込!!

郵便振替番号 東京5-708150有サタ

商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

サタの夏休みびっくり価格
7月、8月限定です。
売切れ前に、お早めに!!

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

鮮明な画像は
サタのS端子ユニット
S-01(MD1用) 3,500円
S-02(MD2用) 3,500円
Sケーブル(1.5m) 800円
オーディオコード(1.5m) 400円
ヘッドフォンコード(1.5m) 400円
大好評発売中

※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。

サタのおススメ 特別コーナー セット価格

①3本で2,500円	②3本で4,500円	③3本で5,500円
アートライブ A列車で行こう ゴーストバスターズ サンダーフォックス 斬 シャドーダンサー ジュエルマスター スパイダーマン 太平洋 トーシャム&アール バトルゴルフ唯一 ブルーアルマナック フェリオス ブロックアウト ファステスト I ファンタジア ポピュラス まじかるハット ムーンウォーカー メガトラックス モンスターレア GGキアスタジアム GGザ・プロ野球	ゲイムランド コラムス 三国志列伝 シャイニング&ザ・ダクネス シャドーオブ・ザ・ビースト ジョーモンタナ I ジョーモンタナ II ソニック I ダブルドラゴン II ディノランド デビッドRバスケットボール ドッジ弾平 バハマート戦記 ひよこひよたん島 ボナンザ マスターオブモンスター モンスターワールドIII ウニワニワールド GGアーリエル GGエターナルレジェンド	アークスオデッセイ SDヴァリス エイリアンストーム ギャラクシーフォースII キングコロッサス スーパーモナコGP I スーパーモナコGP II スチームロード ゼロウィング ターボアウトラン ドナルドダック 忍者武雷伝説 ベアナックル 港のトレイシア 夢幻戦士ヴァリス レンジャーヒーロー CDアーネストエバンス CDクイズスクランブル CDソルフィース CD天下布武 CDノスタルジア CDフェイエリア CDヘビーノバ

MD新作コーナー

エクランザ (再販) 4,600円	ロケットナイトアドベンチャー 8/6 5,500円
Jリーグプロストライカー (再販) 5,800円	ウィザードオブイモータル 8/10 7,000円
スーパー忍II 7/23 4,600円	マーブルマッドネス 8/13 4,700円
ロードラッシュII 7/23 6,200円	あまのこ 8/27 5,500円
エコー サドルフィン 7/30 4,700円	ガンスターヒーローズ 9/10 4,600円
NBAプレイオフ 7/30 6,200円	マクドナルド 9/23 4,600円
騎士伝説 7/30 7,000円	シャイニングフォースII 10/1 6,200円

アウトラン 3,800円	NBAバスケット 3,800円	ゴールデンアックスIII 4,600円
アウトラン2019 5,800円	LHXアタックジョッパー 3,800円	サイドポケット 5,500円
轟き戦と白き戦(ソングス) 8,800円	エレメンタルマスター 3,000円	サイオブレイド 2,800円
アークスオデッセイ 3,000円	カース 1,500円	サンダーフォースIII 3,000円
アドバンス大戦略 3,000円	カメレオンキッド 2,000円	サンダーフォースIV 2,800円
ART ALIVE 1,500円	ガイアレス 2,800円	サンダーフォックスII 1,500円
アトミックロケット 2,000円	餓狼伝説 4,800円	サンダーフォックスI 1,500円
アジアドラゴン 4,800円	ギャラクシーフォースII 2,800円	三国志 2,000円
アローフラッシュ 2,000円	球界道中記 2,800円	三国志II 2,800円
アンテッドライン 4,800円	究極タイガー 2,000円	斬〜夜叉再興曲 1,800円
ヴァリスIII 2,800円	キングコロッサス 2,000円	G-LOC 2,800円
ヴァーミリオン 2,000円	キングサーモン 2,000円	シーザーの野望II 4,800円
ヴィクセン357 5,800円	空牙 3,800円	シャドーオブビースト 2,000円
ウィブラッシュ 1,500円	クラックダウン 2,000円	シャドーダンサー 2,000円
ヴェリテックス 2,000円	クライング 2,000円	シャイニング&ザダクネス 2,000円
ヴォルフロード 2,000円	グラナダ 2,000円	シャイニングフォース 2,000円
宇宙戦艦ゴモラ 3,800円	クルーボール 2,800円	ジャンクション 2,000円
エアーメジメント 6,800円	クールバスター 4,800円	上海III 4,000円
エイリアンストーム 2,000円	グレイランサー 5,200円	ジュエルマスター 2,000円
A列車で行こう 1,000円	ゲイムランド 2,000円	JUJU伝説 3,000円
エグザイル 3,800円	コラムス 2,000円	Jチャンピオンサッカー 3,000円
SDヴァリス 2,800円	ゴーストバスターズ 1,000円	将棋の星 3,000円
F1サーカスMD 2,800円	ゴールデンアックスII 2,800円	ジョーモンタナF 2,000円

ジョーモンタナII 2,000円	バットマンリターンズ 2,800円
ジノグ 2,800円	バトルロード 3,800円
修羅の門 3,800円	バトルマニア 2,800円
紫禁城 2,000円	バトルゴルフ唯一 1,500円
スーパーH・Q 3,800円	バトルレイパー 4,800円
スーパーモナコGP 2,800円	バハマート戦記 2,000円
スーパーモナコGP II 2,800円	バーニングフォース 2,800円
スプラッターハウスII 3,800円	PGAゴルフ? 3,800円
スプラッターハウスIII 3,800円	ビーストウォリアーズ 3,800円
スペースハリアII 3,000円	ひよこひよたん島 2,000円
スライムワールド 3,800円	プロフットボール 3,800円
スティールタロンズ 4,600円	プロホッケー 3,800円
ストライダー飛竜 3,800円	ふしぎの海のナディア 4,800円
スチームロード 2,800円	ファステスト I 2,000円
ストリートスマート 3,800円	ファンタジア 2,000円
スーパーエアウルフ 3,000円	ファイヤムスタング 3,000円
スーパーハイライト 2,000円	ファンタジスタIII 2,000円
スタークルーザー 2,800円	フェリオス 1,500円
スノーブラザーズ 4,800円	ぶよぶよ 3,300円
スパイダーマン 2,000円	ブルーアルマナック 2,800円
スピードボール? 4,000円	ブロックアウト 2,000円
スペースインベーダー 1,500円	ヘビユニット 2,000円
スラップファイト 5,500円	ペーパーボーイ 3,800円
ゼロウィング 2,800円	ベアナックル 2,000円
セイントソード 2,000円	ベアナックルII 2,800円
戦場の狼II 2,800円	ヘルファイヤー 2,000円
ソニック I 2,000円	北斗の拳 3,000円
ソニックII 4,600円	ポピュラス 2,000円
ソーサルキングダム 3,000円	ボナンザブラザーズ 2,000円
大航海時代 6,000円	ホリフィールドボクシング 3,800円
太閤立志伝 8,000円	ボールジャックス 4,000円
ダブルドラゴンII 3,000円	マスターオブモンスター 2,000円
ダイナマイトデューク 3,000円	マスターズゴルフ 2,800円
太平洋記 1,000円	まじかるタルートくん 2,600円
ダイナブラザーズ 5,800円	まじかるハット 1,500円
大魔界村 3,000円	マシンサーガ 2,800円
ターボアウトラン 3,600円	マスターオブウェポン 2,800円
タスクフォースEX 3,000円	マーベルランド 2,800円
タズマニア 2,800円	魔物ハンター妖子 2,800円
ダーナ 3,000円	港のトレイシア 3,000円
チェルノブ 4,800円	ミッキーマウス 3,000円
チキチキボーイズ 2,000円	ミッキー&ドナルド 4,600円
ちびまる子ちゃん 2,800円	武者アレスタ 4,500円
ツインクルテール 4,800円	夢幻戦士ヴァリス 3,800円
TMNTシュレッター 4,600円	ムーンウォーカー 2,000円
デザートストライク 2,800円	メガトラックス 2,000円
デンジャラスシールド 2,800円	メガロマニア 2,000円
ディックトレシー 1,500円	モンスターレア 1,000円
ディノランド 2,000円	モンスターワールドIII 2,000円
テクモワールドカップ 2,800円	ヨーロッパ戦線 9,000円
テビッドバスケットボール 2,000円	乱世の覇者 5,900円
トッププロゴルフ 4,800円	ランドストーリー 3,800円
トーシャム&アール 1,000円	雷電伝説 3,000円
ドナルドダック 2,800円	ルナーク 3,000円
ドリームチームUSA 3,800円	レッスルボール 4,300円
ドッジ弾平 2,600円	レッスルウォー 2,800円
中島悟のF1ヒーロー 3,800円	レンジャーヒーロー 2,000円
中島F1グランプリ 3,800円	ロードラッシュ 3,800円
中島スーパーライセンス 4,800円	ロイヤルブラッド 6,800円
忍者武雷伝説 2,000円	ロードブラスターズ 2,800円
熱血ドッジサッカー編 2,800円	ローリングサンダーII 2,000円
信長の野望 2,800円	ワードナーの森 2,000円
パチンコクーニャン 4,800円	ウニワニワールド 2,000円
パッドオーメン 2,800円	ワールドカップサッカー 2,800円

MD II 10,500円	MD I 8,000円	プラス I 9,000円
GBパッド 2,000円	セガマウス 3,500円	
クラスタースティックE'S 4,800円	RF II 1,600円	
ビデオ入力コード I 800円	XMD2 4,900円	
ACアダプター 1,200円	メガコマンドー 2,200円	
ステレオDINコード 1,600円	セガタップ 2,500円	
メガプラスターパッド 2,000円		

メガCD新作コーナー

アークス I, II, III 7/23 5,800円	江川のプロ野球CD8/6 5,500円
3x3アイズ7/23 6,200円	慶応遊撃隊8/6 5,200円
幻影都市(再販) 3,600円	雀豪ワールドカップ8/27 5,800円
バリアーム7/30 5,300円	笑うせえるすまん8/17 5,500円
サイボーグ009 7/30 5,500円	ソニックCD9/23
シルフィード7/30 6,200円	

メガCD II 22,000円

アイルロード 5,500円	電忍アレスタ 3,800円
アフターバーナーIII 4,800円	ナイトストライカー 5,500円
Aランクサンダー 5,200円	忍者ウォリアーズ(CD付き) 3,000円
アーネストエバンス 2,800円	ノスタルジア 3,000円
アネット再び 4,800円	バックアップRAM 4,600円
ウルフチャイルド 3,000円	ブラックホールアサルトCD付き 2,000円
ぎゅわんぶらあ? 3,800円	フェイエリア 3,800円
クイズスクランブル 1,800円	ブライ 4,800円
クラシックディスク 2,200円	プリンスオブペルシャ 2,000円
コスミック・ファンタジー 2,000円	プロ野球CD 3,000円
サンダーストームFX 2,800円	ファイナルファイト 3,800円
シムアース 5,500円	ヘビーノバ 2,000円
シュヴァルツシルト 5,500円	ゆみみみくす 3,800円
シルキーリッパ 4,800円	ライズオブザドラゴン 3,800円
ジャガーXJ 3,000円	LUNAR 2,000円
CD三国志 9,800円	ロードブラスターFX 5,500円
スイッチ 6,200円	ワンダードッグ 2,000円
ソルフィース 3,800円	
タイフニックホリックラプソディ 5,500円	
天舞メガCD 2,800円	
デトネーター・オーガン 2,800円	
デス・プリンガー 4,800円	
デバステイター 5,500円	
天下布武 2,000円	

ゲーム・ギア 10,000円

チューナーパック 9,500円	カーアダプター 2,500円
バッテリーパック 4,800円	AVケーブル 800円
ビックウィンドー 1,800円	対戦ケーブル 1,000円
	GGプラスワン 11,500円
1,200円コーナー	ファンタジーゾーン ベンゴ
ギアスタジアム 新ギア	2,300円コーナー
1,800円コーナー	ウインブルドン クニちゃんのゲーム天国II 紫禁城 チャックロック ドナルドダック パッド&パター ハレーフォース パンパイア ファンタジスタ外伝 ぶよぶよ ベアナックル ポッププレーカー 琉球 ドラえもん
2,000円コーナー	2,600円コーナー
アウトラン アーリエル ウディーポップ エターナルレジェンド がんばれゴルビー サイキックワールド 自己中心派 オリンピックゴールド ジョーモンタナF スペースハリア3	アレスタII9/23 ジュラシックパーク7/30 ソニック・ザ・ヘッジホッグ ソニックII トム&ジェリー ベアナックルII7/23 まじかるタルート ミッキークリスタル モナコGP II
	3,300円コーナー
	GGリーグ GGキック&ラッシュ 対戦型大戦略
	3,700円コーナー
	シャイニングフォース外伝 シャダムクルセイダー シャイニングフォース外伝II

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。

お申し込み
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。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。
●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
●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。

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までに「Eメール」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。

シルフィード

ゲームアーツ / 発売中
8,800円 / SHT / CD-ROM

先月末に予定通り発売された期待のシューティング「シルフィード」。すでに十分堪能した人もいると思うが、ちょっとでも不明なことがあったらコイツを読め。

地球奪還までの援護射撃ガイド

綴じ込み付録SPECIAL

遙かな未来、広大な宇宙を舞台に人類の飽きることのない進化が続いていた。太陽系だけでなく辺境の惑星にも、多くの人々が移り住んでいた。各移民星系は地球を中心とした銀河ネットワークコンピュータ「グレイゾン」システムで結ばれ、平和が保たれていた。

宇宙歴3076年、銀河連邦軍太陽系所属無人艦隊が各移民星系を襲撃した。本来人々を守るための艦隊による攻撃は、人々に驚きと恐怖を与えた。そして、地球がザカリテと名のる反乱軍の手に落ち、グレイゾンシステムも反乱軍の支配下となってしまった。銀河連邦軍の残存艦隊はザカリテを討つためシルフィードを切り札とした地球奪還作戦を開始した。



これがグレイゾンシステム。銀河ネットワーク中枢コンピュータだ。

無人艦隊による攻撃が続けられている。予期せぬ攻撃になすすべもなくやられていく艦隊たち。

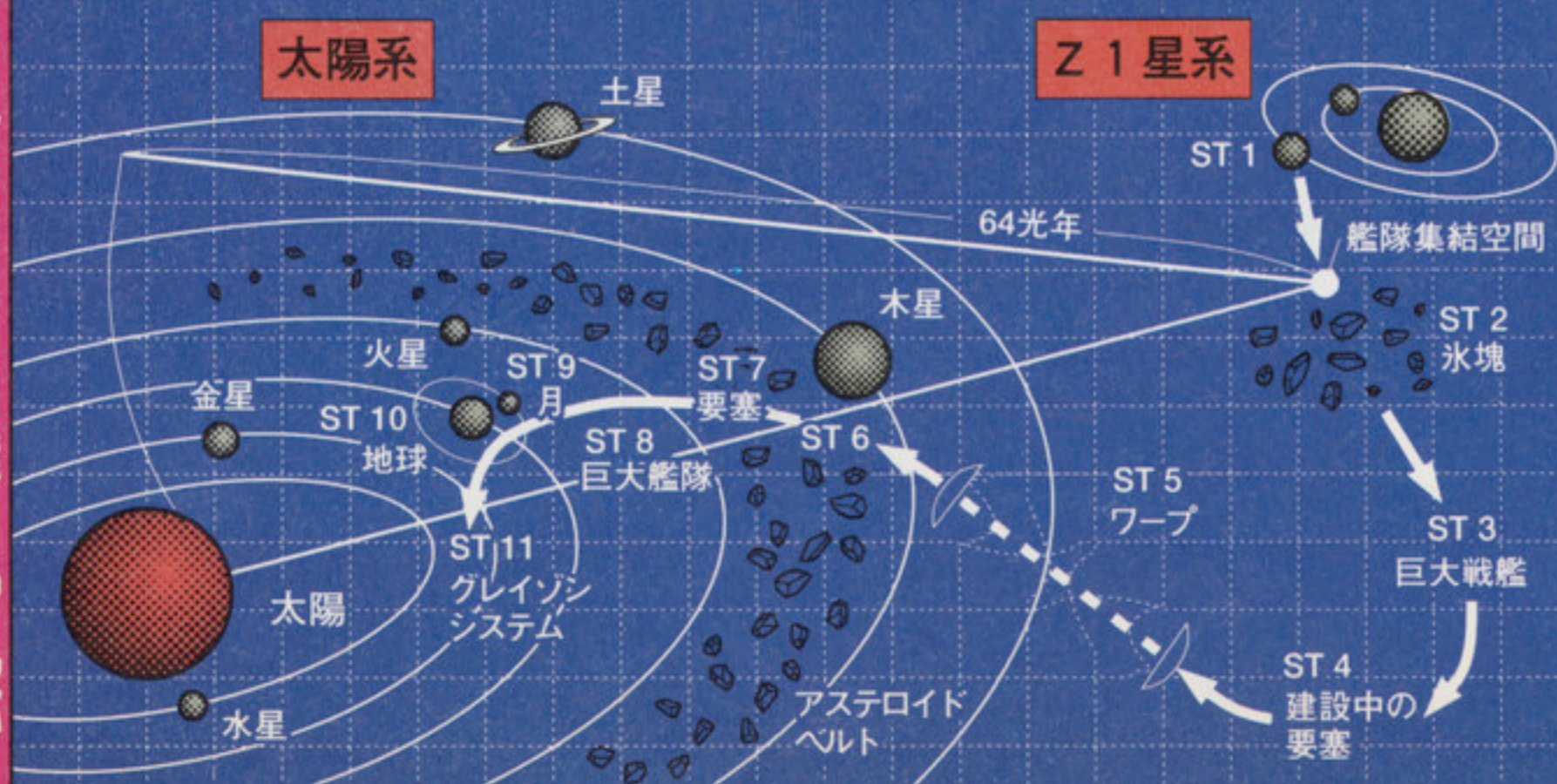


目指すは 母星、地球

目指すのは母星の地球。ここまでたどりつくにはいく度の困難を乗り越えなければダメ。



シルフィード 戦闘の軌跡



シルフィードが最初に反乱軍と遭遇するのは、Z-1星系の惑星軌道上だ。ここで大型惑星破壊ミサイルによって惑星を失い、地球奪還作戦のために近くの空域に集結する。集結後、氷塊を抜け、敵の艦隊を奇襲しつつ地球をめざす。その途中で建設中の要塞を発見し、これを破壊していたため、作戦予定に間に合わず、亜空間飛行で調整する。木星付近で戦力を整えた後、アステロイド地帯、敵要塞、そして反乱軍の大艦隊と戦闘をしながら地球に接近。月での激しい戦闘の後、やっと地球へ到着する。そしてグレイゾンシステムへ…。

SYSTEM

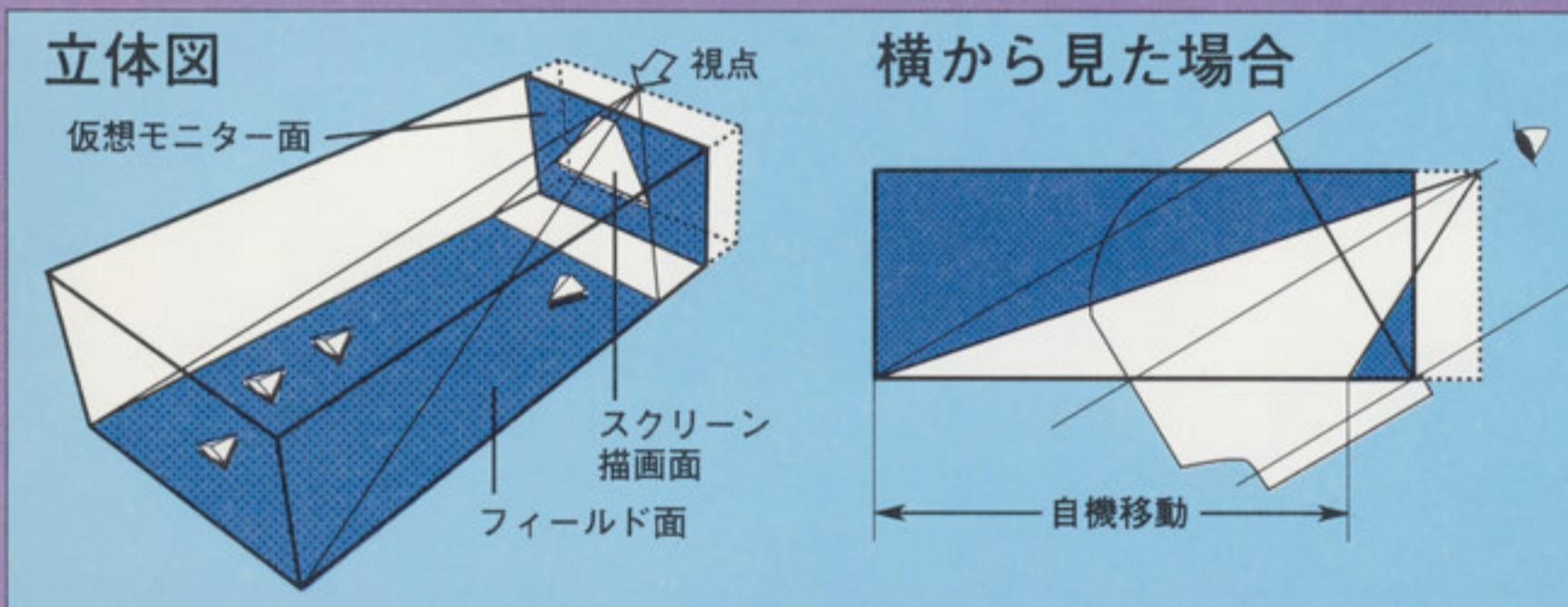
「シルフィード」は3Dの迫力と縦スクロールの醍醐味を余すことなく融合させたシューティングゲームだ。全11ステージ構成で、ストーリーにのっとりステージが進められ、要所所には豪華絢爛なデモが挿入されている。自機は1機のみでシールド制を採用。コンテンツは原則として3回までしかない。

画面情報



①スコア	シューティングには必要不可欠な得点メーター。シルフィードでは、得点が高いほど利点が多い。
②シールド状況	シルフィードの命ともいえるべきシールドの状況を表示するメーター。なくなるとピンチなので注意。
③オプションエネルギー	オプションウェポンが何発使えるかを表示。オプションウェポンを選択しなければ表示されない。

画面構成



移動範囲について

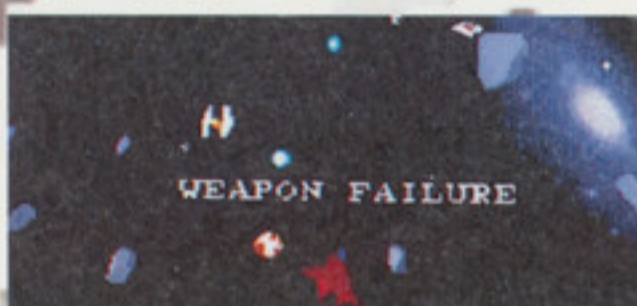
左で説明されているイラストを見ればわかるけど、シルフィードでは、画面全部を移動できるわけではない。画面の中央上を頂点とした三角帯(そう見えるだけ)の中しか動けない。この範囲を覚えておかないと弾が避けづらいぞ。

SHIELD

自機の高性能戦闘機シルフィードは厚いシールドで覆われているため、数回被弾しても航行に影響は見られない。しかし、いくら高性能のシールドとはいえ限界があり、6発被弾するとすべてシールドが剝がれてしまう。シールドの状況については、いつも画面上に表示されているので、ちょくちょく気を配れ。

◎シールドがなくなったら

シールドがなくなってもすぐには墜落しない。ただ、これ以上被弾するとエンジンや武器系に障害が発生する。3発食らうと墜落だ。



ここでシールド回復アイテムを取れば、武器やエンジンは修理される。全回復なら社会復帰ですな。

◎シールドの回復

シールドの回復は、シールド回復アイテムを取るか、ステージクリアするか2通りの方法しかない。

ステージ1と5をクリアすればシールドは全回復。それ以外は4つだけ回復。



ITEM

◎アイテムの入手方法

アイテムはたいていベルデを破壊することで出現するが、稀に編隊を倒して出現することもある。出現する場所は必ず覚えておこう。



ベルデを粉碎

これが一般的なアイテム取得方法だ。破壊せずに取ろうとするとか、ダメージを受けるので注意。



編隊を全滅

ステージ1のインヴィンシブルアイテムだけはこの編隊を全滅させないと出現しない。覚えておこう。

シルフィードの飛行中には、敵ばかりでなく助けとなるアイテムも出現する。マイナス要素のアイテムはないので、迷わず取ろう。ただ、左右に蛇行しながら画面の上から下へ

進んでいくため、コースを読んで取りに行かないと敵の集中攻撃を受けてしまうことがある。アイテムを取りに行き撃墜されるのは、愚の骨頂なのでそれだけは絶対避けること。

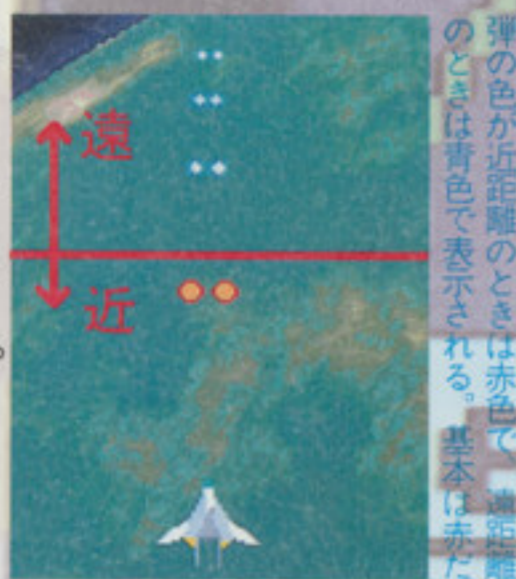
アイテムは全部で9種類

	Shield-1 シールドが1つだけ回復する。出現頻度は高いが、漏らさず取っておこう。ないよりはあったほうがマシなものだ。		Option Energy UP オプションウェポンを使うためのエネルギーが600ほど補給される。オプションウェポンなどに頼らない人は必要ないですね。
	Shield-2 シールドが2つ回復する。シールドが満タンなら回復分だけボーナスが入る。1つの回復分につき、1000点もらえるのだ。		Destroy 画面上にいる敵キャラクターが全滅する。耐久力のあるキャラクターは破壊できないかもしれないが、確認は困難。たぶんダメ。
	Shield-3 シールドが3つ回復する。中盤以降のステージでないと見ることはできない。出現する場所は必ず覚えておけ。絶対だぞ。		Invincible 一定時間無敵になる。無敵になれば、体当たり攻撃ができるようになるぞ。出現箇所はステージ1とステージ6だけ。貴重だ。
	All Repair シールドがすべて回復。ステージ11でしか見ることはできない。後半のステージは苦しいので必ず取れ。		Bonus-1 取得すると得点が1000点、3000点、5000点のいずれかが加算される。序盤の武器が少ないときはコインを集めてどうにかせよ。
			Bonus-2 取得すると10000点以上も得点が入ってしまう儲けモノ的なアイテム。得点が得点だけに中盤以降のステージでしか見られない。

MAIN WEAPON

◎近距離と遠距離では威力が違う

メインウェポンの弾は近距離と遠距離ではその威力が違っている(右の表参照)。そのため、接近して多数の弾を撃ち込めば、耐久力のたまりある敵キャラクターでも撃墜することができる。肉迫接近戦を有効に活用せよ。



◎ステージクリア後に毎回選択

メインウェポンは一度入手してしまえば、使用制限はない。ステージ開始時に選択しよう。左右別々の武器を装着することも可能だ。



序盤ではしかたなく左右別々の武器を装着するという場合が多い。

シルフィードはメインウェポンとオプションウェポンによる攻撃ができる。メインウェポンは常時使用できる武器で、左右独立した選択が可能。種類は全部で4種類あるが、最

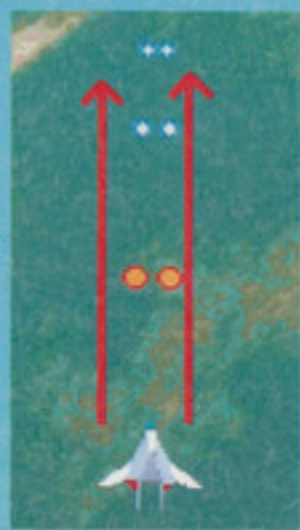
初はフォワードビームしか使えない。他の武器はステージスタート時のスコアが40000点ごとに装備されていく。そのとき、左右どちらが先につくかはまったくのランダムだ。



Forward Beam

前方1方向へ弾を発射する。最初から装備されている武器だが、あくまでも最初だけにしておきたい。

近距離	遠距離	弾速
2	1	14



Wide Beam

左右120°の範囲に攻撃力の高い弾を発射する。急角度からの攻撃に対応できるが、射程が短く前方に弱いのが難点。

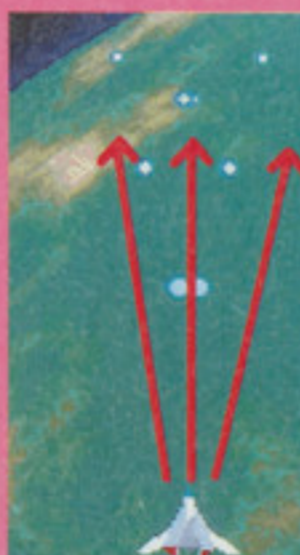
近距離	遠距離	弾速
8	—	14



Phalanx Beam

前方2方向へV字型に広がる弾を発射する。ステージ6以降では必需品の武器になるだろう。遠距離攻撃も抜群だ。

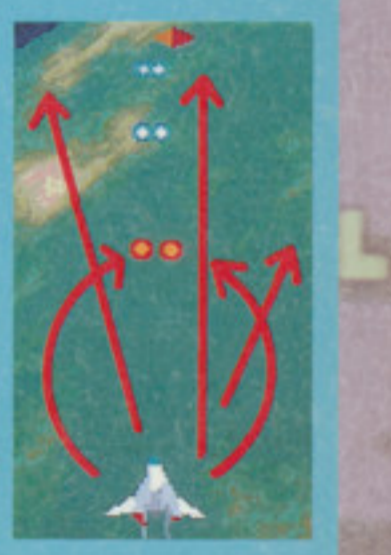
近距離	遠距離	弾速
4	2	14



Auto-Aiming

左右180°の範囲で自動的に敵を狙う弾を1方向へ発射する。狙いに行く必要はないが、攻撃が分散しやすいのが難点。

近距離	遠距離	弾速
3	1	16



OPTION WEAPON

◎使用制限について

1つのオプションウェポンを使用した場合、その使ったオプションウェポンは次のステージでは使えなくなってしまう。考えて選べ。



◎エネルギー補給について

オプションエネルギーの補給は、敵を撃墜したときにその敵の得点に応じて行なわれる。実際はスコアの1/32だが、覚える必要はない。



補給アイテムを取った時やステージクリア時にも補給される。補給の量は双方とも60とまったく同じ。

オプションウェポンはオプションエネルギーがないと使えない。それに4種類あるオプションウェポンは、それぞれエネルギーの消費量が違う。エネルギー残量と相談し

て選択しよう。そして、初期状態では何も装着されていないが、ステージスタート時のスコアが50000点ごとに1つずつ増える。どれが最初に使えるようになるかはランダム。



Graviton Bomb

前方に爆発を起こし、敵と敵弾を消滅させる。1/60秒ごとに2ダメージ与え、44/60秒間だけその効果が持続している。

使用エネルギー	150
---------	-----



E. M. Defence-System

通常弾を3発防ぐバリアを発生させる。通常弾以外だと1回しか防げない。当たり判定は自機にだけある。

使用エネルギー	600
---------	-----



Photon Torpedo

前方の敵に追尾弾を発射する。一度に8発発射し、その弾の威力は1発当たり3ダメージ。遠距離でも変わらない。

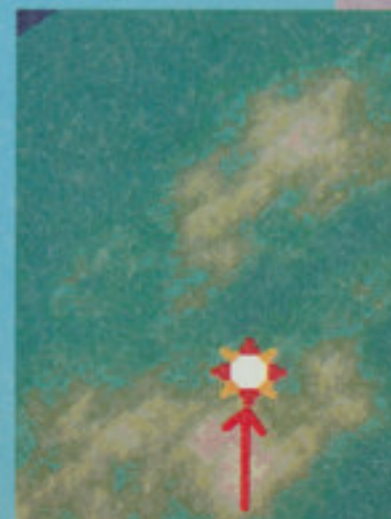
使用エネルギー	200
---------	-----



Anti-Matter Bomb

反物質爆弾を発射。当たれば15ダメージを与え、衝突後も1/60秒ごとに1ダメージを与える。100/60秒効果が持続。

使用エネルギー	450
---------	-----



STAGE

1

惑星軌道上

目標スコア..... 60000点

出現アイテム	Bonus-1000.....	×5
	Bonus-3000.....	×2
	Shield-1.....	×4
	Invincible.....	×1

正体不明の艦隊が各移民星系を一斉攻撃。その艦隊を攻撃するために惑星軌道上からシルフィードに発進命令が出たのだが……。

惑星軌道上での戦闘は、最初のステージだけあって練習ステージのような難易度の低い

レーザー砲撃は左から

大型惑星破壊ミサイルによって母星が壊滅した後、敵のレーザー砲撃が画面の左から中央までをなめつくす。この時、画面左にいると自分も敵もダメージを受けるため、直前に出現するガデル編隊を画面左から出すようにしましょう。自機を画面右に置いておけばいい。



ガデルを右から出してしまうと、ガデルはこちらが倒す前にレーザーでやられてしまう。得点の損だ。

Sightseeing Spots

我らが母星。青々としたところはゆったり眺められるが、壊滅して真っ赤になると……。

1 Z-1 星系植民星

ステージ1では敵の攻撃もそれほど激しくないため、背景を堪能しながら飛行することができる。見せ場は右の2つ以外にもM42オリオン大星雲があるぞ。



2 巡洋艦破壊場面

敵のビーム砲撃によりなすすべもなく破壊される味方のブリッツ級巡洋艦。1918ホリゴンで構成。



ものになっている。武器はメインウェポンのフォワードビームしか使えないが、ここでは何の問題もない。逆に、武器に頼れないだけに敵を接近して倒すことを体で覚えるには好都合だ。ガンガン被弾して学んでいこう。

無敵アイテムを必ずとれ

エルノーIIの6機編隊を全滅させるとインヴィンシブル(無敵)アイテムが出現する。このアイテムを取っておけば、直後に現われるオーザをたやすく撃墜できる。シールド回復アイテムは、このインヴィンシブルアイテムを出現させて、無敵になってから回収しよう。

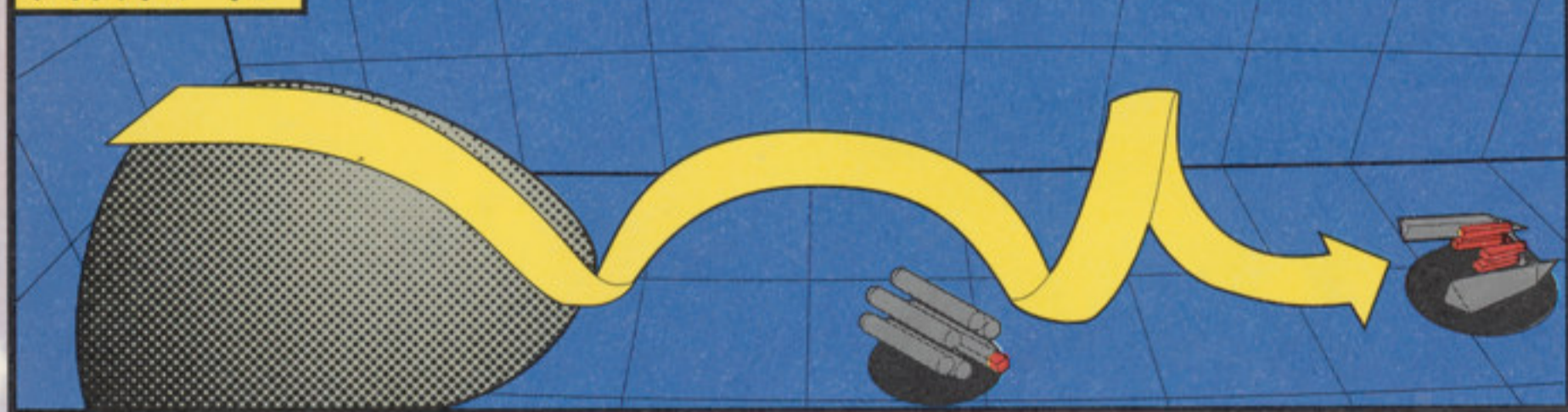


無敵になってしまえばこっちのものだ。すべて体当たり攻撃で切り抜ける。まずは無敵になれ。

STAGE 1 出現する物体の数々

カイル.....100	パーム.....350
3~8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾出さず。	スピードを変えながら移動し、画面下で弾を発射する。
フノイ.....350	ベノン.....200
スラロームしながら加速してくる。弾は発射する。	自機が接近すると弾を撃ちながら逃げてしまう。
ポーティーン.....200	ベルト.....10000
自機を避けるように移動。弾を発射する機もある。	数機出現するが、破壊できるものが1発だけある。
オーザ.....2000	ガデル.....800
直角に方向転換時、8方向へ加速弾を放つ。カタイ。	スラロームしながら加速して去っていく。弾は出す。
エルノー.....100	エルノーII.....100
3~8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾出さず。	6機編隊で飛行する。弾を発射することはない。

STAGE 01



STAGE 1 BOSS レムオン



母星を壊滅させられて落ち込んでいる時、追い打ちをかけるように出現するのが駆逐艦のレムオンだ。画面の上から出現し、ブーメランミサイルを放射状に飛ばしたり、2列平行に並んだ弾を放射したりしてくるぞ。動きは、画面をグルグル回転しながら、時折画面の下まで降りてくる。この行動

パターンはほとんどのボスや中ボスと同じなのでこれも今のうちに慣れておこう。対処方法としては、レムオンの真下でひたすら攻撃すること。真下はブーメランミサイルが絶対飛んでこないからだ。ブーメランミサイル発射後は2列平行の弾を出してくるので左右に回避行動を起こす。時間切れで逃げることがないように必ず攻め続けよう。



ブーメランミサイルは破壊することが、できる。ちなみに破壊すれば、50点がスコアに加算されるぞ。適度に探げ。

回転周期は、3度目のブーメランミサイル発射後に画面下まで降りてくると覚えておけばいい。回り込んで避けよう。



STAGE

アステロイド

目標スコア.....120000点

出現アイテム	Bonus-1000.....×2
	Bonus-3000.....×1
	Bonus-5000.....×1
	Shield-1.....×4

Z-1星系の植民星を反乱軍に壊滅された後、銀河連邦軍の残存艦隊は反乱軍に制圧された地球を奪還するために集結した。その出発地点が外宇宙の氷塊地帯だ。惑星軌道上の戦いで50,000点以上のスコアをマークしていれば、

氷塊の出現位置を学べ

やっかいな障害物の氷塊はすべて出現位置が決まっている。初めて挑戦する時はコースを遮られることもしばしばあるが、ダメージを受けつつも安全な場所を見つけておこう。この繰り返しで対処するしかない。回避行動を音声で指示されたときは素直に従っておけ。



敵機も氷塊に当たればダメージを受ける。しかし、ぶつかる前に引導は渡してやること。これが人情

Sightseeing Spots

1 三角座渦巻星雲



NASA提供写真の渦巻星雲。屋外に望遠鏡を持ち出さずに家庭のモニターで渦巻星雲が見られるなんて、恵まれた時代になったものだ。

氷塊ばかりで何も見えないんじゃないかと思われるが、そんなことはまったくない。氷塊の合間から見える星雲の美しさは絶品。画面を止めてじっくり眺めろ。

2 アンドロメダ星雲

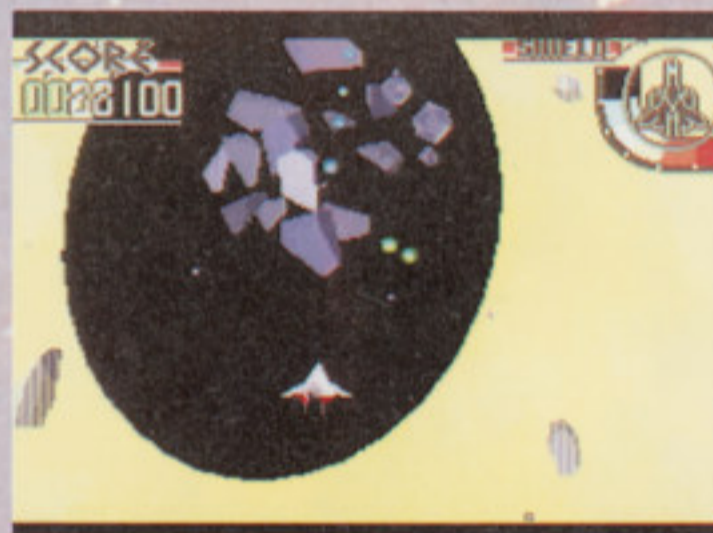


氷塊群の隙間からちよびり見えるのが、アンドロメダ大星雲だ。三角座渦巻星雲と比べて画面に映る時間が短い。凝視して確認せよ。

このステージからメインウェポンの左右どちらかにワイドビームが装備され、さらにオプションウェポンが1種類使えるようになる。メインウェポンは必ずワイドビームを装備。オプションウェポンは個人の判断に任せる。

味方の援護に注意

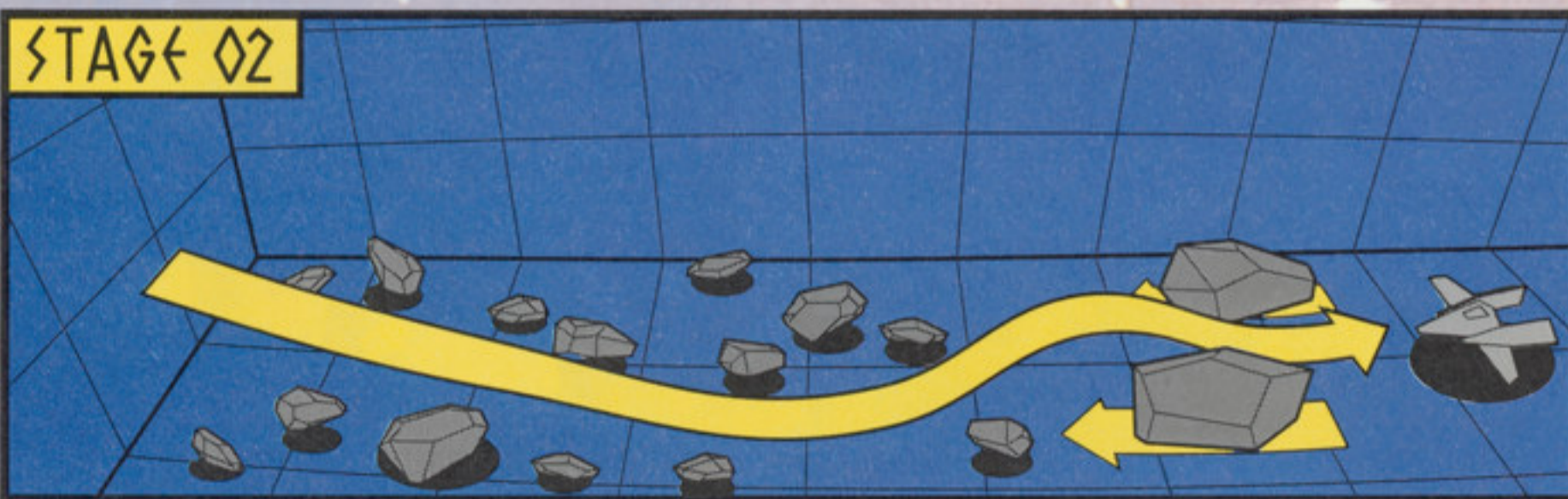
戦闘中に後方から味方のレーザーによる援護射撃があるが、これは敵機には当たらない。そればかりか、レーザーは氷塊にヒットして細かな氷塊を多量に発生させてしまうのだ。これを避けるのは画面中央では難しい。援護射撃を確認したらいち早く画面の下へ下がれ。



あまりうれしくない援護射撃だが、いらぬとは言いつらい。言葉を飲み込んで画面の下で回避行動だ。

STAGE 2 出現する物体の数々

ボーターン.....200	アルビス.....3000
自機を避けるように移動。弾を発射する機もある。	画面の下から出現し、ゆっくり前へ進む。弾を散らす。
エルノー.....100	ラゼル.....400
3~8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾はアリ。	スラロームしながら加速。加速弾を単発で発射する。
デリオ.....500	隕石.....500
左右の端から出現し自機を追尾。前方に3連装連射。	まっすぐ移動。耐久力があるので、接近して攻撃せよ。
カイル.....100	リックス.....400
3~8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾を出す。	一定の場所まで来ると止まり、横移動しつつ弾を撃つ。
ミーティア.....300	
4機程度で出現し、自機の直前で散開し横へ弾を出す。	やっかいなのはラゼルの加速弾だ。自機が前方にいるときだけ発射する。それも1機1発だけ。左右に余裕を持とう。



STAGE 2 BOSS オレウス



無数の氷塊を抜けると画面の上から駆逐艦オレウスが降りてくる。ただ、降りてきて通りすぎてくれると助かるのだが、もちろん攻撃を受けてしまう。オレウスの攻撃は左右から放たれる矢印のような弾のみ。この弾が画面の下へ向かってまっすぐ降りてくるのだ。そのため、オ

レウスが画面の上にいるときは鼻歌混じりで避けられるが、画面の下に降りてこられると回避行動は細心の注意を払う必要がある。しかし、ワイドビームを装備しているのなら正面から相手をせず左右へ回り込んで接近し、勝負をかけよう。シールドに余裕があるなら(被弾4発以下)オレウスの鼻面に張りついて一気に決めてしまうのが美しい。いずれにしろ短期決戦だ。

オレウスが左右に移動しながら弾を放射させると正面から弾が放たれたように見えることがある。感わされるな。



ワイドビームで横から攻撃。あまり接近しすぎると発射されたばかりの弾に当たることもある。若干の間合いは必要。

OVER THE HORIZON

STAGE

3

巨大戦闘母艦

目標スコア.....170000点

出現アイテム

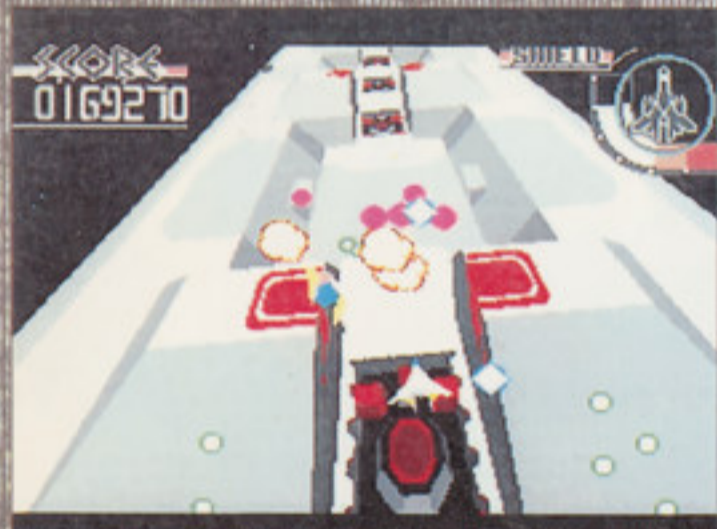
- Bonus-3000.....x1
- Shield-1.....x4
- Destroy.....x1

先行偵察していた艦隊が、別の移民惑星を攻撃して帰還途中の敵大型戦闘母艦を発見。そのため、まっすぐ地球へ向かう予定を変更して、巨大戦闘母艦攻撃へと向かった。

この時点で左右にワイドビームが装備でき

戦艦にとりつく前に

巨大戦闘母艦を攻撃するために護衛の戦艦に急接近することがある。この場合、わざと戦艦スレスレを飛ぶようにするといい、なぜなら、片側に戦艦がいれば戦艦がある方向から攻撃を受けないからだ。ただし、あまり近づきすぎると本当にぶつかってしまうぞ。

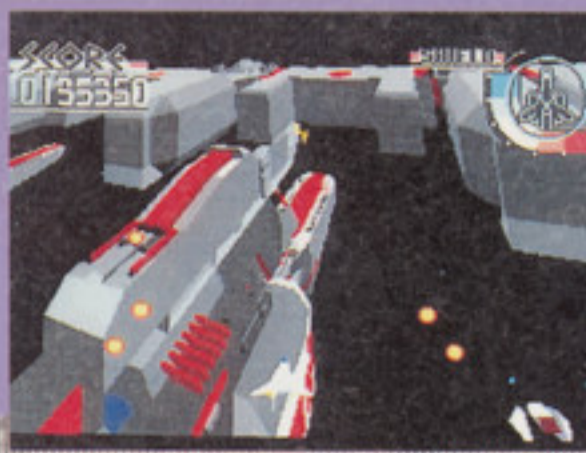


戦艦の隙を突いて、巨大戦闘母艦に近づいていく。スレスレを飛ぶようにするといい。

Sightseeing Spots

ヘリオン級戦闘母艦

始めて目の当たりにする反乱軍戦艦の大きさ、余裕はないかもしれぬが、1つあきれてください。

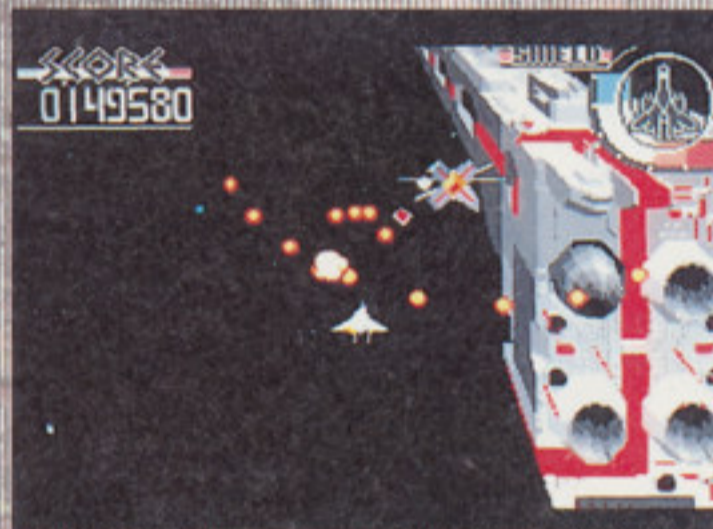


こんなデカイ物体が動くのだから、技術の進歩には驚かされてしまう。こんなのと戦うのか

るなら迷わず選択しよう。スコアが少なかったり、運悪く片側しか装備が新調されなかったりしたときは、諦めてフォワードビームとワイドビームを組み合わせよう。オプションウェポンはEMDSのほうがいい。

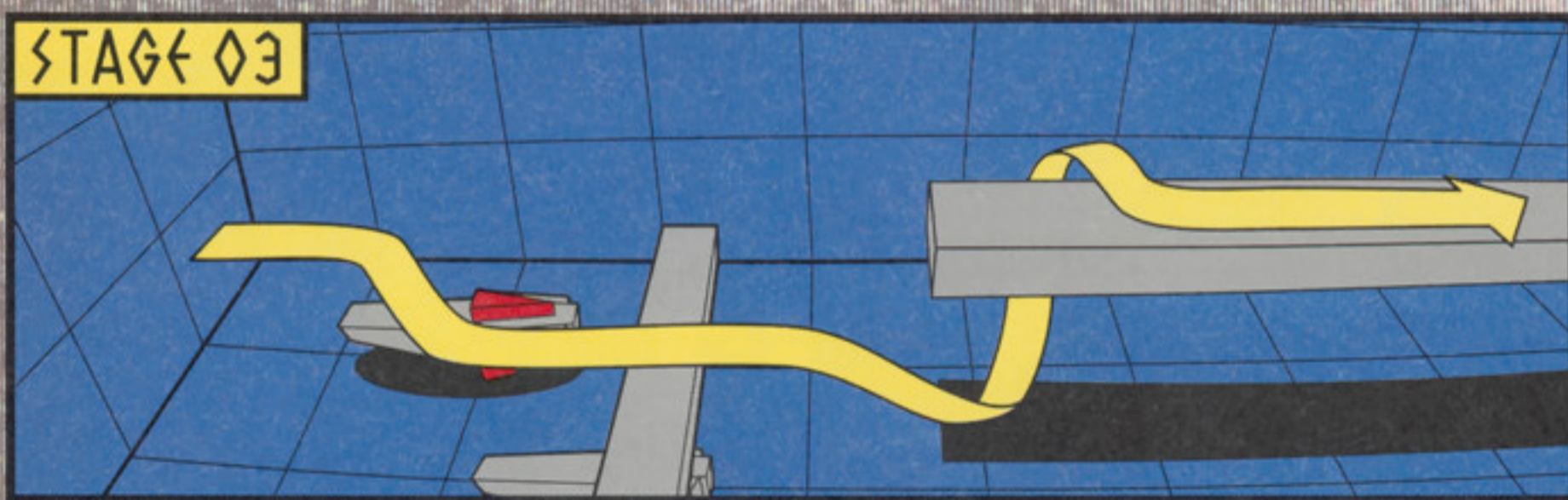
メルディスとはこう戦え

艦橋にとりつく前に一戦交えなければならぬのが、駆逐艦のメルディスだ。メルディスはワーポーを出しながら放射状に弾を放射する。放射状の弾は連射できないので、弾が放たれた直後に接近して勝負をかけよう。背後に回り込んでしまう方法も有効だぞ。



放射状の弾は画面の下で避けるが、メルディスの背後に回り込んでやります。大胆かつ慎重に動け。

STAGE 03



STAGE3 BOSS 巨大戦闘母艦

ここででの最終目標は、巨大戦闘母艦を撃破することだ。だから、ボスというのは巨大戦艦母艦になる。とはいっても戦闘母艦と向き合ってサシで勝負しては絶対になかない。そこで大きさの違いを利用して中枢部に突撃をかけたのだが……。
まずは艦橋にとりつく。そのとりつ

いた姿を確認したのか、敵機が大量に集まってくる。そして、進行方向に弾をバラ撒いていく。画面の一番下で避けに徹するのもいいが、通路が狭くてどうにも回避行動がとりにくい。避けて壁にぶつかってしまうこともあるからだ。そこで、画面の上のほうで弾を出される前に敵機を倒してしまう。艦橋を抜けた後は、レーザーを順番に避けるだけ。攻撃しても絶対倒せない。

画面中央で敵機を撃破。左右ともワイドビームなら問題ないが、どちらかがフォワードビームの時は壁を利用して攻撃範囲を補える。



レーザーの順番は、中央、右、左、中央。4発放たれたら、このステージは終了。大きさに避けておけ。

STAGE3

出現する物体の数々

カイル.....100	ウェスター.....200
3~8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾を出す。	画面の下へ加速しながら自機へ向かってくる。
エルノー.....100	ラゼル.....400
3~8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾アリ。	スラロームしながら加速。加速弾を単発で発射する。
ボーティーン.....200	ラフノール.....250
自機を避けるように移動。弾を放射する機もある。	画面の上から出現し、反転しながら弾を撃って去る。
ゴノス.....1000	メルディス.....250
両端から自機を挟み込むように弾を出す。弾は出さない。	ワーポーをビットとして操りながら放射状に弾を出す。
ミーティア.....300	ペノン.....200
4機程度で出現し、自機の直前で散開し横へ弾を出す。	自機が接近すると、弾を撃ちながら逃げていく。
ガデル.....800	レーザー.....500
スラロームしながら加速して去る。弾を放射する。	左右両端から出現して、加速弾を放射していく。
バーン.....250	ワーポー.....20
出現した方向へ去る。折り返し地点で弾を撃ってくる。	スラロームしながら下へ移動。自機と向き合うと直進。

STAGE

4

建設中の要塞

目標スコア.....200000点

出現アイテム	Bonus-5000.....x1
	Shield-1.....x1
	Shield-2.....x1
	Shield-3.....x1
	Option Energy.....x1

巨大戦闘母艦は装甲が厚すぎて致命傷を与えられなかった。追撃すると、今度は何も無いはずの空間に敵の建設中要塞を発見。一転、今度は建設中の要塞の破壊に出る。

要塞内で装備しておきたいメインウェポン

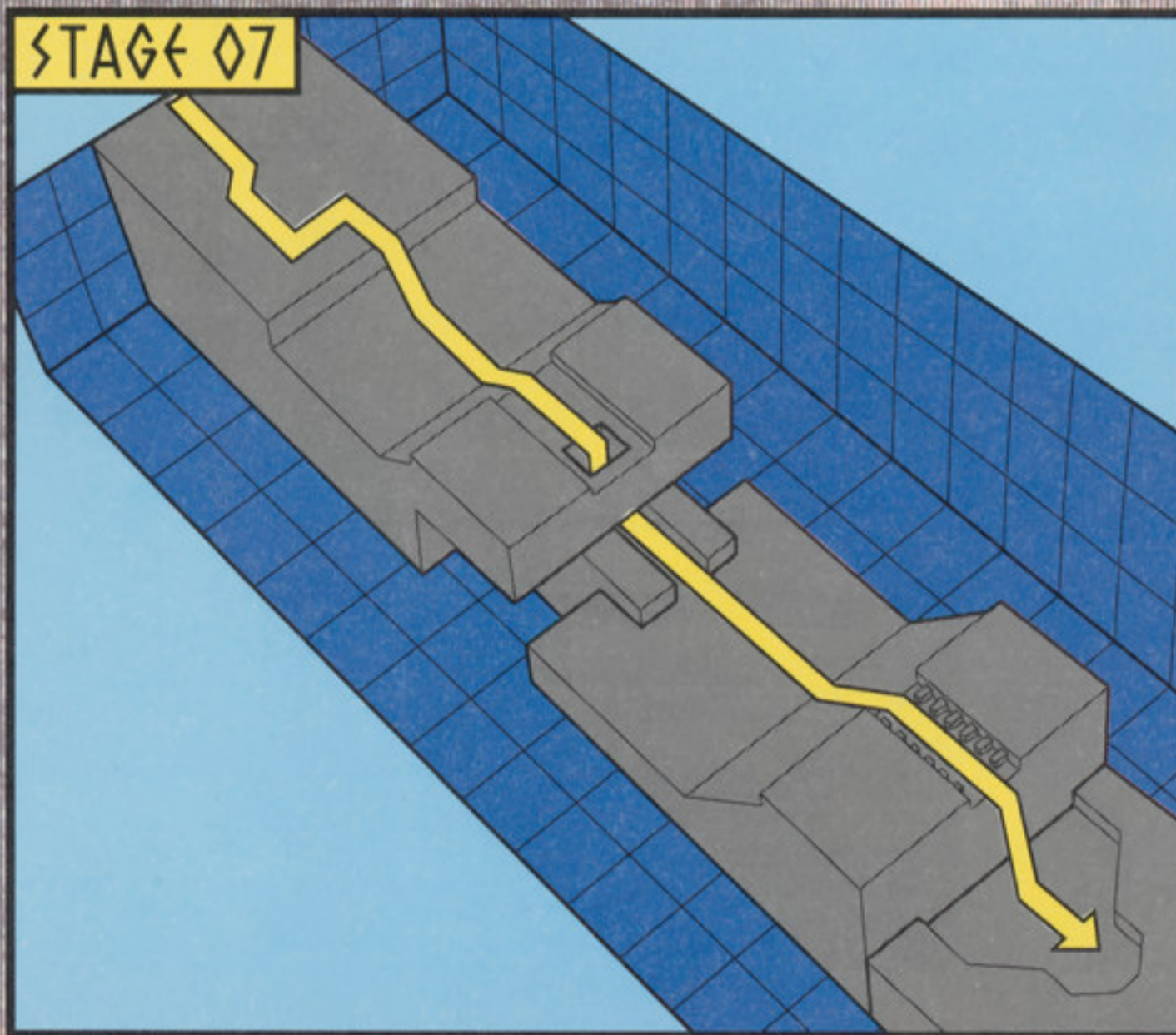
レーザーの位置は？

要塞の内部には建設中とはいえ、たくさんのレーザー砲台が設置



要塞の内部には建設中とはいえ、たくさんのレーザー砲台が設置されている。

されている。これらは破壊不可能なので、避けるしかない。ただ、毎回レーザーが発射される場所、間隔などは同じなので何度も挑戦して覚えてしまおう。場所によっては、射出間隔を見極めてすり抜けるような行動が必要になってくるぞ。ちなみに回避行動は画面の下で行うと楽。



Sightseeing Spots

1 バラ星雲

要塞内部での見せ場は、意表をつく攻撃の数々だ。こうなるとじっくり観察なんてできないが、ゆったりを求めるなら右の2カ所だろう。攻撃は少ないしね。



要塞の柱と柱の間に見える星雲。ちょっと暗くてわかりづらいが、ぼーっと見ているとその赤だけが脳裏に焼きつけられるだろう。

2 内部降下場面



ガンガン内部へ降下する。このときに味わう感覚は、男にしかわからない下に抜けるような感じを遊ばせる。本当に抜ける

は、やはりワイドビーム。前方から攻撃されるより、左右からの攻撃が多いからだ。フォワードビームでは少々ツライかも……。オプションウェポンは個人の自由でかまわない。

柱の位置を覚える

建設中の建造物になくはないのがじやまな柱だ。これも位置を覚えないとどうしようもない。我慢せよ。



柱は絶対に壊せない。悲しいが避けるしかやることがない。我慢しよう。

STAGE4

出現する物体の数々

エルノー.....100	バーン.....250
3~8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾アリ。	出現した方向へ去る。折り返し地点で弾を撃ってくる。
カイル.....100	ベノン.....200
3~8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾を出す。	自機が接近すると、弾を撃ちながら逃げていく。
ポーティーン.....200	ザムド.....800
自機を避けるように移動。弾を発射する機もある。	画面の下から現れ、自機に向け4発放射状に弾を出す。
フノイ.....350	ガデル.....800
スラロームしながら加速してくる。弾も発射するぞ。	スラロームしながら加速して去る。弾を発射する。
ベルゼッタ.....300	ゲルディ.....300
固定	画面の下から出現し、自機へ向けて的確に弾を放つ。

STAGE4 BOSS ロベイオン



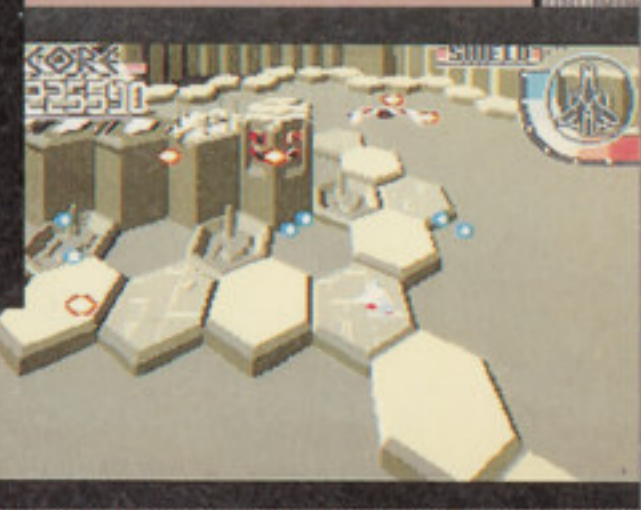
要塞の奥へ奥へと進んで行くと、駆逐艦のロベイオンと遭遇する。すぐさま戦闘となるわけだが、ここでも要塞の柱が障害物となるため、自由に回避行動がとれない。そればかりか押し込められてダメージを被ることまである。長期戦になればなるだけ不利になるので短期決戦に務めよう。ロベ

イオンの攻撃は、スラロームして向かってくるリングレーザーと放射状に撒き散らされる弾の2種類ある。リングレーザーは破壊可能なので、少々手荒な攻撃を行っても大丈夫だが、問題は放射状の弾だ。弾自体は見なれたものだが、柱を考えながら避けねばならぬので苦勞を強いられる。どちらかという柱を見すえて回避したほうがダメージは少ないだろう。



リングレーザーは破壊すると10点がスコアに加算される。とはいえこれもこれで稼ごうなんて考えはあんまり勧められない。

上に逃げるときも注意するのは柱の位置。戦いが長引けばそれだけ柱と遭遇する機会も多くなってしまふ。ツライぜ。



OVERHEATED

5 亜空間

目標スコア.....300000点

出現
アイテム

アイテムは1つも出現しない

巨大戦闘母艦や建設中の要塞などを攻撃していたため、通常の航行では作戦予定時刻間に合わない。そのため、太陽系まで亜空間航行で時間を取り戻そうとしたが、亜空間には敵の特殊攻撃部隊が待ち伏せていた。

懐かしいヤツと対決

亜空間では、惑星軌道上で退けたはずの駆逐艦レムオンや、巨大戦闘母艦攻撃時に撃墜した駆逐艦メルディスが再度シルフィードの前に立ちはだかる。特にレムオンは、パワーアップしての再登場だ。前回同様、回り込んで攻撃しよう。

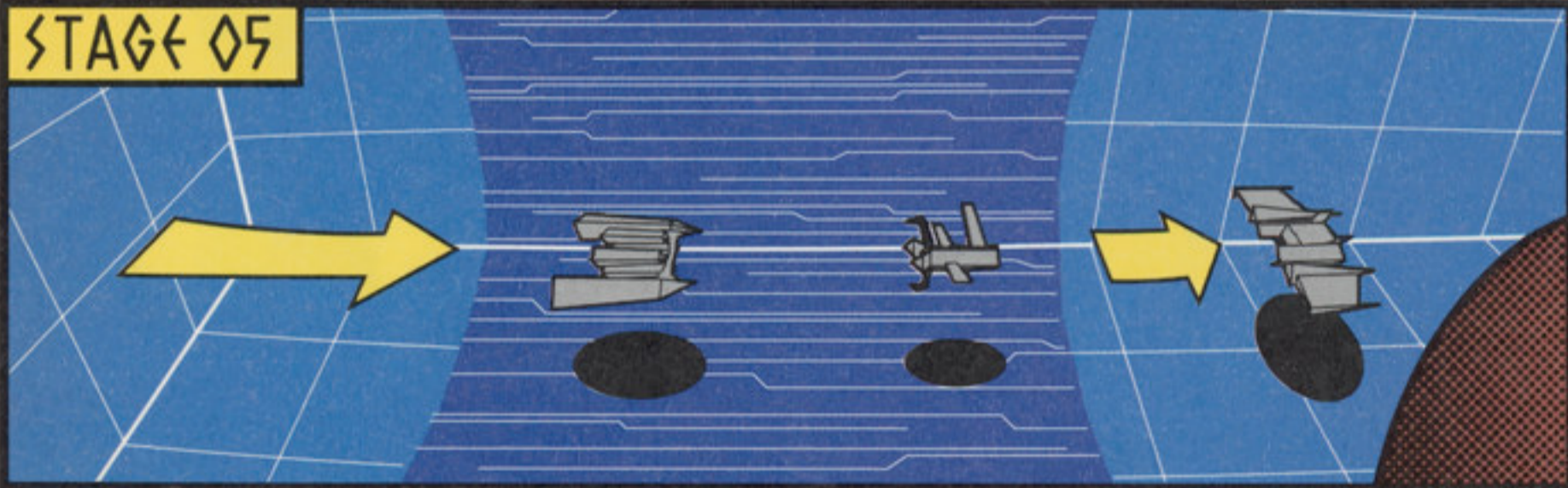


シルフィードを的確に狙ってくるため、同じ場所にとどまらず、常時動きながら攻撃を続ける。



動かなければ左右に動くより前後に動いていたほうが、タラスを撃ち落とせる。ゆっくり移動しよう。

STAGE 05



Sightseeing Spots

1 M8干潟雲

背景をのんびり眺める余裕があるのは、亜空間航行の前後だけ。亜空間航行に入ってしまうと、背景はずっと同じだし、攻撃が激しくて気分を落ち着けるヒマなどない。



亜空間航行前にじっくり鑑賞できる。ただし、その時間は短い。こんなに大きく見えるのに残念な気もするが、星雲とはそんなものか。

2 木星

亜空間航行離脱後に観察できるのが、太陽系の木星だ。これはレイトレーシングで描かれている。



ここではメインウェポンをワイドビームにしておこう。それ以外のメインウェポンでは苦戦を強いられるぞ。オプションウェポンはフォントービードを選択し、攻撃される前に破壊するよう務めるといい。先手必勝だ。

むやみに動くな

予測できないのは、タラスの体当たり攻撃だ。急角度で突撃してくるため、ワイドビームを装備していないと迎撃することは難しい。避けるにしてもどこから出現するかわからないので、中央でじっくり構えていたほうが被害は少ない。消極的だがこれも1つの方法だ。

STAGE5

出現する物体の数々

ガデル.....800	タラス.....300
スラロームしながら加速して去る。弾を発射する。	亜空間内に突然出現して、自機に向かって直進する。
エルノー.....100	ワーボーク.....20
3~8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾アリ。	メルディスの周囲を回り、自機へ向かってくる。
レーザー.....500	バーン.....250
左右両端から出現し、加速弾を放って去っていく。	出現した方向へ去る。折り返し地点で弾を撃ってくる。
メルディス.....10000	ベノン.....200
ビットのワーボークを操りながら放射状に弾を出す。	自機が接近すると、弾を撃ちながら逃げていく。
レムオン.....10000	
一定時間毎に止まってブーメランミサイルを発射する。	亜空間内で一番の難敵はタラスだが、加速弾を放つレーザーも負けず劣らずやっかいた。加速弾を出す前に撃ち落とそう。

STAGE5 BOSS ゼルディス

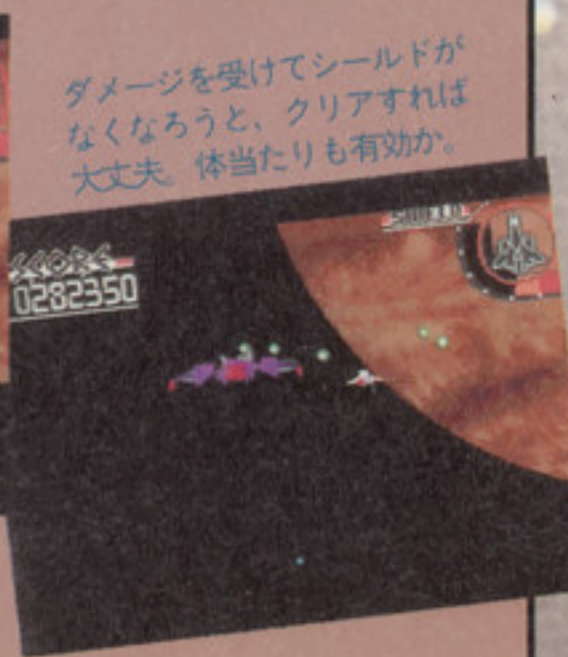


亜空間航行を解除すると、そこは太陽系の木星付近。これでひと安心と思いきや、駆逐艦ゼルディスが待っていた。待ち伏せ続きだが、味方と合流するには、このゼルディスを退けなければならない。味方と合流すればシールドが全回復するので、少々は無茶をしてでも撃墜しておこう。

ゼルディスは、シルフィードを的確に狙ってくる弾と炎状の弾を交えてくる。この炎状の弾がやっかいな存在で、ゼルディスの前面に4発並んでバリアのような役割をしているのだ。攻撃をかける時は、炎状の弾がないときは前面に張りついてありったけの攻撃をぶち込む。炎状の弾が並んでいるときは左右からワイドビームを利用して攻撃するといいだらう。



小さな弾でも炎状の弾でも当たってしまえば同じダメージ量だ。だから、炎状の弾にそれほど恐怖を感じる必要はない。



ダメージを受けてシールドがなくなると、クリアすれば大丈夫。体当たりも有効か。

6 小惑星帯

目標スコア.....360000点

出現アイテム	Bonus-3000.....×1
	Bonus-5000.....×1
	Shield-1.....×1
	Shield-2.....×1
	Invincible.....×1

亜空間航行を離脱して数少ない味方艦隊と合流する。地球へ向けて新たな出発となるわけだが、今度はアステロイド地帯を抜けなければならない。ただでさえ障害物が多いのに、敵の艦隊の姿もちらほら見える。

アステロイドの破壊場面は？

氷塊地帯でも同じことがあったが、味方のレーザーによる援護射撃によって小惑星が破壊されることが多々ある。この場合も画面の下まで下がって避けないとツライ。ただ避けるのではなく、メインウェポンを撃ちながら隕石を破壊しつつ、回避行動に移ろう。



小惑星地帯の中で艦隊戦を行なっているため、いくつものレーザーが飛び交う。ちと迷惑な状況だ。

Sightseeing Spots

一番の見どころは機動要塞の存在だ。ウニのような姿をしているが、その先端から無限にレーザーを発射してくる。接近する前にその雄姿を味わっておこう。



1 機動要塞

近づいてしまうと観察も何もないが、無限にほとぼしるレーザーは必見決して食らわないこと。

2 火星

アステロイドを抜けようとしている時に出来る火星の姿、赤い地表に運河状の溝が見える。



ここまで来るとメインウェポンやオプションウェポンは両方すべて使えるはずだ。メインウェポンのオススメはファランクスビーム、オプションウェポンはグラヴィトンボムで弾幕を張りながら進むといいだろう。

アイテムは待って取れ

敵の戦艦の姿が見えたとき、それと同時にアイテムが漂っている姿も確認できる。このアイテムはインヴィンシブルアイテムなのですぐにも取りたくなるが、漂っている場所は戦艦のレーザー発射口。レーザーが発射されてから取りにいかないと痛い目にあうぞ。



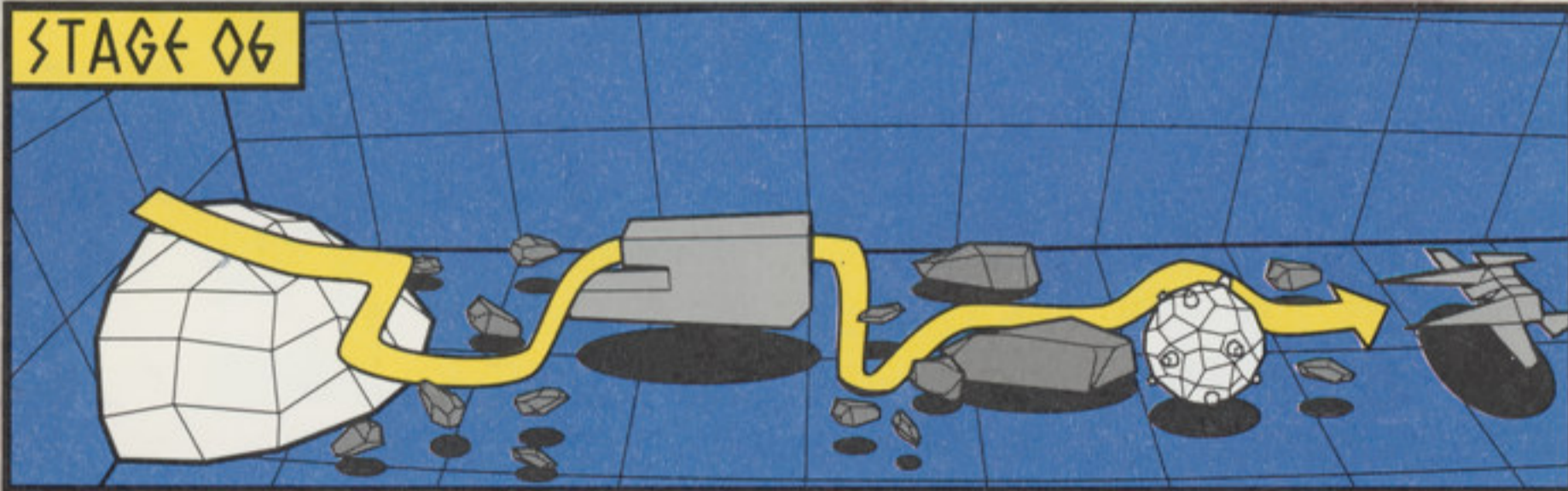
あわてる者はもらいが少ないとは昔の人が言った言葉だ。この場合はまさにそれを感じてすな。

STAGE6

出現する物体の数々

バーン.....250	ヴィダー.....1000
出現した方向へ去る。折り返し地点で弾を撃ってくる。	自機の背後に回って2発のミサイルを置いて去る。
隕石.....500	フノイ.....350
まっすぐ移動。耐久力があるので、接近して攻撃せよ。	スロームしながら加速してくる。弾も発射するぞ。
リックス.....400	ベノン.....200
一定の場所まで来ると止まり、横移動しつつ弾を撃つ。	自機が接近すると、弾を撃ちながら逃げていく。
ミーティア.....300	ブリューワー.....400
4機程度で出現し、自機の直前で散開し横へ弾を出す。	移動パターンを6通り持つ。折り返す時に弾を出す。
パエ.....200	ガデルII.....1500
3機で編隊飛行をする。弾を発射することはない。	上へ進む時は自機を狙う弾を出し下へは直進弾を出す。
エルノー.....100	メサ.....3000
3~8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾アリ。	2回ターンする。2回目のターンの時、弾を発射する。

STAGE 06



STAGE6 BOSS グレニウス



アステロイドと戯れていると、最後の最後に新型駆逐艦のグレニウスが出現する。グレニウスの攻撃は、ビットのラヴィンから放たれる6連弾(直進する)とシルフィードを正確に狙う弾の2種類。ラヴィンを先に破壊して6連弾を出させないようにするのが得策だが、さらにめんどうなことがある。

それはグレニウスとの戦闘中にも小惑星が漂っていることだ。そのため、回り込もうとしても小惑星にじゃまされて動けなかったりするのだ。馬鹿の1つ覚えて回り込む方法は使えないぞ。手前で避けることを覚えよう。いざとなったらオプションウェポンにでも頼れ。弾幕でバリアを張れるグラヴィトンボムが一番向いているぞ。

ラヴィンは破壊すれば2000点がスコアに加算される。絶対早めに破壊しよう。



小惑星の存在は気になるが、グレニウスはまったく影響を受けない。ズルイっす。



STAGE

7

機動要塞内部

目標スコア.....425000点

出現アイテム	Bonus-1000.....	×4
	Bonus-5000.....	×2
	Bonus-10000.....	×1
	Shield-2.....	×1
	Shield-3.....	×1

小惑星を抜けて火星付近にまでやってきた銀河連邦の残存艦隊とシルフィード。地球へ向かう前に反乱軍の重要な戦闘拠点である大型要塞への攻撃に踏み切った。

ここでの推奨メインウェポンはやはりオー

ロベイオンの対処方法

浮遊機雷と誘導機雷、それに放射状の加速弾と通常弾。これがロベイオンの装備する武器の数々だ。じっくり避けているよりも張りついてグラヴィトンボムを見舞ってやろう。



2種類の機雷さえなければ、まだ迎撃しやすいのだが……。そうは問屋がおりしてくれないみたい



ロベイオンばかりか、柱までせり上がってくる。この場合は中央で殺陣するだけ、祈るしかない。

Sightseeing Spots

①大型戦車

要塞の内部へ入ってしまうため、観光などとは言ってられない。ただ、見せ場としては敵の巨大な戦車や戦闘ユニットたちの攻撃方法というところか。ツライよ。



②巨大戦闘ユニット

レールに沿ってしか動けない戦闘ユニットは、爆発するジャゲーを次々に射出する。非常に危険な存在だ。



トエイミング。ワイドビームだと前半は重宝するが、後半のバリアでオプションウェポンに頼らざるをえなくなる。オプションウェポンはグラヴィトンボムがいいだろう。

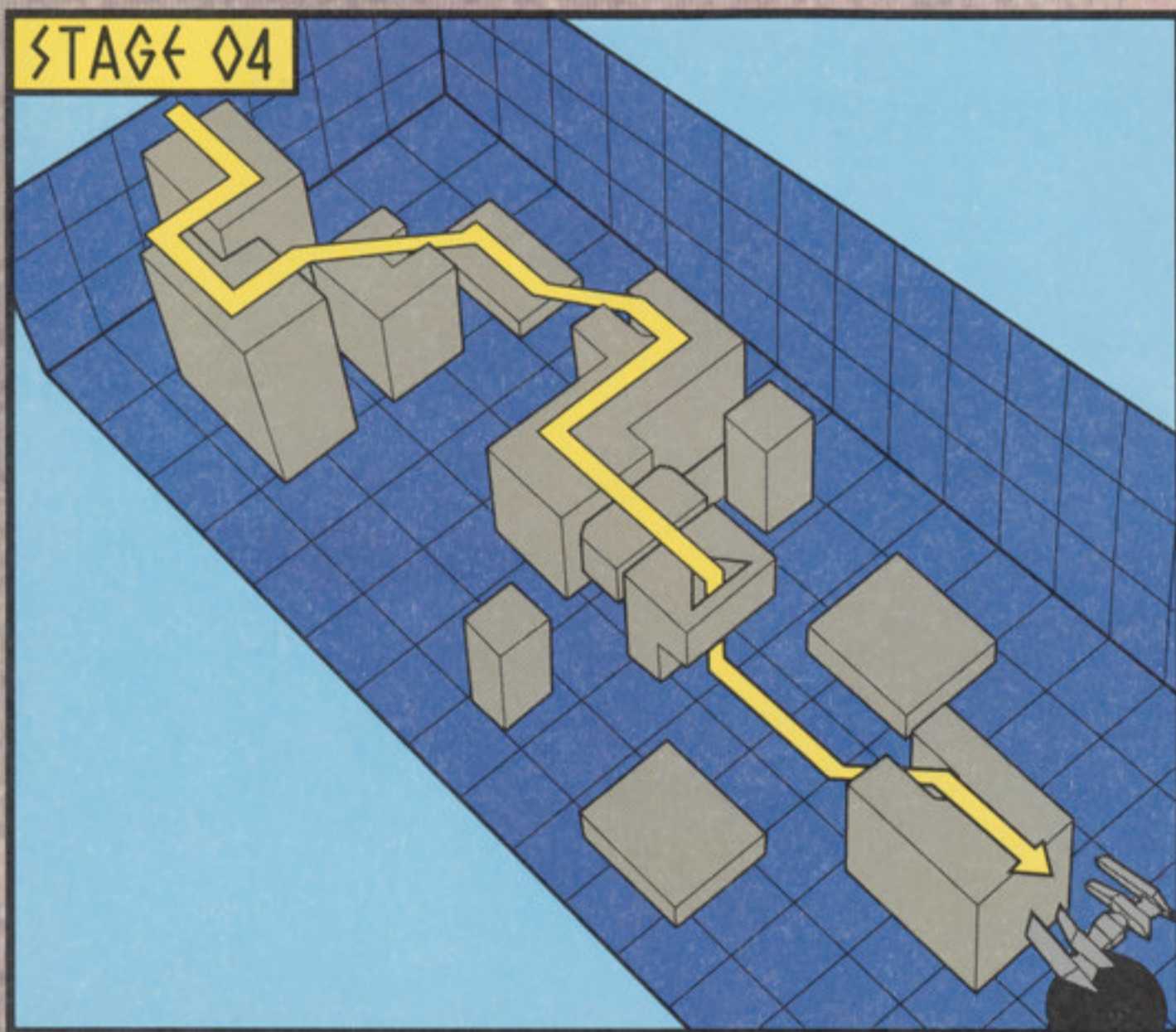
降下前から撃ちっぱなしで

要塞の中核部へ侵入しようとするバリアがじゃまをする。前方攻撃型の武器を使って排除するのがベストだ。



ファランクスビームなら撃っているだけでいい。心配いらず手間いらず。

STAGE 04



STAGE 7

出現する物体の数々

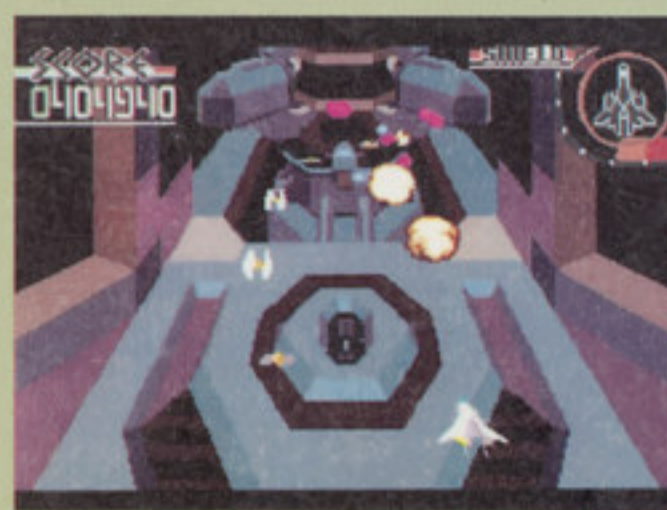
ゴノス1000	ゲルティ.....10000
両端から自機を挟み込もうとする。弾は出さない。	自機を的確に狙って弾を撃ってくる。避けに専念せよ。
ミーティア300	ジャゲー.....300
4機程度で出現し、自機の直前で散開し横へ弾を出す。	爆発して火の玉となって自機へ突撃してくるぞ。
ポーティーン.....200	ファラス600
自機を避けるように移動。弾を発射する機もある。	壁に反射しながら回る。4つで1組になっている。
カイル100	レオス3000
3~8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾を出す。	後方から現れ、回転中に加速弾を発射していく。
ロベイオン.....10000	ロシモフ.....800
攻撃については左の紹介を参考。機雷がしつこいぞ。	5機編隊で後方から出現。全機で撃ち返してくる。

STAGE 7 BOSS 機動要塞



バリアをすべて破壊し、奥へ奥へと進む。すると要塞のコントロールシステムへと到達する。ここを破壊してしまえば、もう2度と要塞が機能することはない。すでにほとんどの機能を失っているとはいえ、トドメを刺しておかないと安心できないだろう。しかし、コントロールシステムはい

くら攻撃してもダメージを受けている様子が見られない。実はある一定の時間が経過すれば自動的に爆発してしまうのだ。その爆発が起きるまで、攻撃することより耐えることに専念しよう。画面の上には絶対行かず、下で左右に回避行動をとる。ファラスが反射してきたときも同様にして、決して撃ち落とそうと考えること。攻撃に転じるとダメージを受けやすくなるぞ。



ひたすらメインウェポンを撃ちっぱなしにしていればいい。ここでオプションウェポンはもったいなくて使えない。

ファラスが寄ってきたら左右に避ける。とにかく時間がくるまでは漫然と待てよう。



STAGE

8 大艦隊

目標スコア.....540000点

出現アイテム	Bonus-5000.....	×2
	Bonus-10000.....	×1
	Bonus-50000.....	×1
	Shield-1.....	×2
	Shield-2.....	×1
	Destroy.....	×1

火星付近にある反乱軍の重要な要塞を壊滅させた銀河連邦艦隊。今度はこの宙域に停泊している反乱軍の大艦隊へ向けて攻撃を仕掛けた。反乱軍の大艦隊と比べたら銀河連邦軍の残存艦隊など微々たるものだが……。

レーザーだけには注意

大艦隊の中に突っ込んで行っただけに戦艦から放たれるレーザーの数がたんまりある。とはいえ、実際にシルフィードへ危害を加えるレーザーは少ない。だからこそ、ダメージになるレーザーの出現位置を覚えておく必要がある。これは慣れるしかないだろう。



正面から放たれるレーザー。一息ついたところで撃ち込まれるために覚えていないと食らいやすい。

Sightseeing Spots

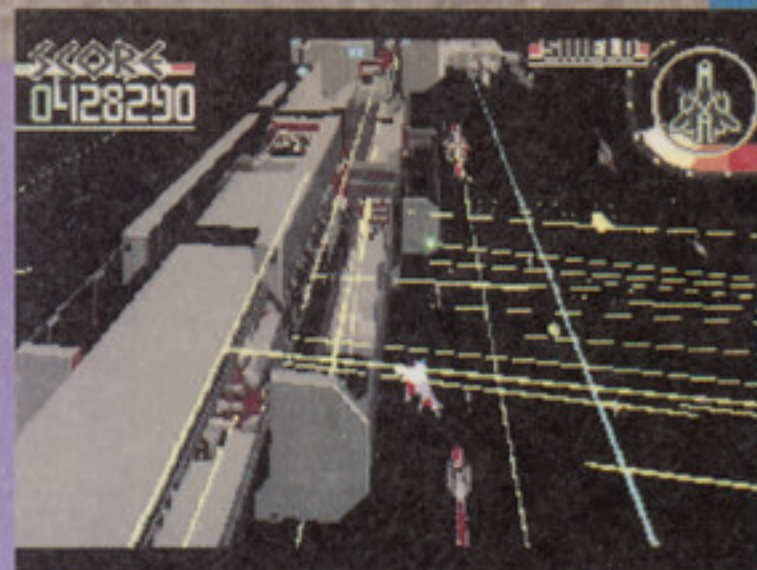
大艦隊での見せ場は、やはり反乱軍のたくさんある戦艦の種類だろう。たくさんありすぎてどれを見ていいのかわからないが、代表的なものを2つほど紹介しよう。

① ナイゼス級機動砲艦



銀河連邦艦隊のレーザーにより破壊されてしまうナイゼス級機動砲艦。破壊されるもの他に正面に攻撃するものも存在する。

② 重巡洋艦



重巡洋艦は変型することのできる。実際の空型場面をじっくり観察するのは非常に危険だが……。

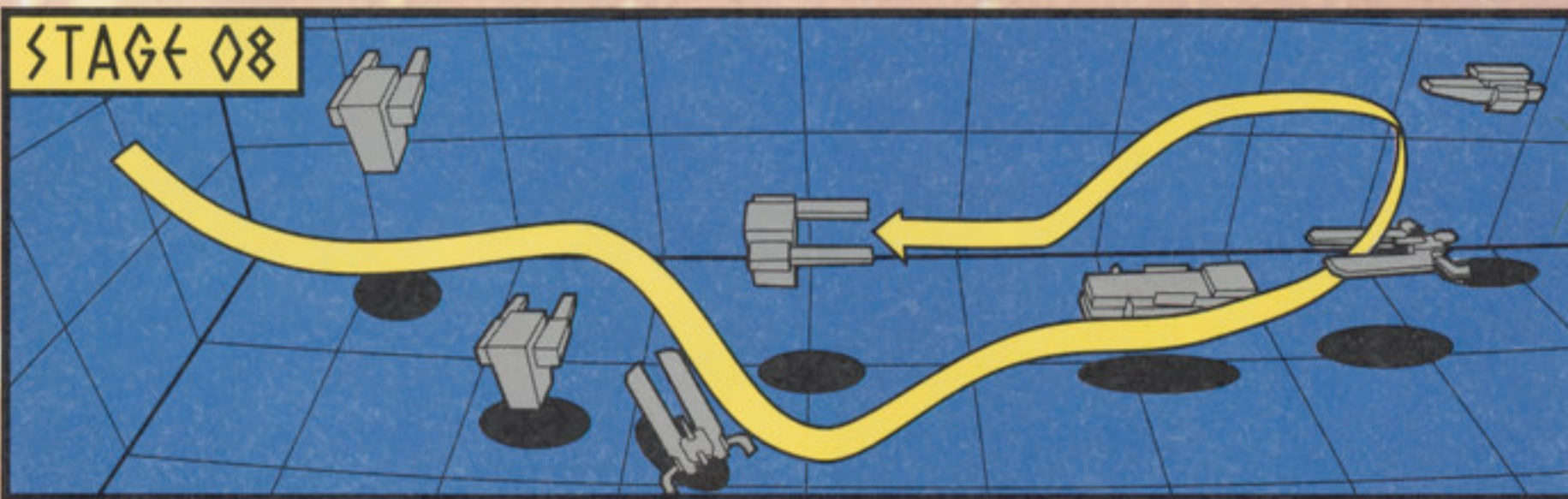
ここでのメインウェポンは前方に遠距離まで攻撃できるファランクスビームがいいだろう。敵機の攻撃はほとんどが前方からのものだからだ。オプションウェポンについては、特に勧めるものはない。なくてもかまわない。

ゼガニンの対処方法

後方から出現するゼガニンはいったん横に回避して、4機編隊をすべて画面に出してしまう。そして、最初に出現したゼガニンが画面の上まで到達したら接近して1機ずつ倒す。4機出現する前に倒そうとすると、正面から弾を出されるため、ダメージを受けやすい。



自機が右にいるときは左から出現し、左にいるときは右から出現する。どちらでも自機に影響はない。



STAGE8 出現する物体の数々

ザムド.....800	メサ.....300
ある程度進むと爆発して、自機に向けて弾を発射する。	2回目のターンをするとき、自機へ向けて弾を発射する。
ダガー.....150	パエ.....200
回転しながらゆっくり移動し、加速して突撃してくる。	3機で編隊飛行をする。弾を発射することはない。
ブリューワー.....400	エルノー.....100
移動パターンは6通り。どれも折り返して弾を出す。	3~8機で編隊飛行し、移動パターンは多数。弾を出す。
ベノン.....200	ミーティア.....300
接近すると弾を撃ちながら去る。突撃するものもある。	4機程度で出現し、自機の直前で散開し横へ弾を出す。
ガデルII.....1500	ゼガニン.....2000
上へ進むとき自機を狙い、下へは直進する弾を放つ。	4機編隊でゆっくり3回転して去る。3方向弾を出す。

STAGE8 BOSS ゼルディス

大艦隊戦のトリを務めるのは、駆逐艦のゼルディスだ。どこかで見た覚えがあると気づいた人もいるだろうが、亜空間航行を離脱したときに木星で待っていた駆逐艦と同じタイプだ。しかし、まるっきり同じというわけではなく、攻撃のパリエーションが増えている。4つの炎弾とシルフィードを

正確に狙う通常弾だけでなく、今回はリングレーザーが発射されるのだ。このリングレーザーはスラローム移動してシルフィードの行動範囲を制限させてくる。破壊できるのだが、あまりにも急角度から突っ込んでくるため、全弾撃ち落とすことは不可能だ。回避行動は前後を中心にして、正面に張りついて早めに勝負をつけよう。長引けば長引くほどダメージを受けやすくなる。

ナイゼス級機動砲艦が破壊された後、ゼルディスが出現。ここでも炎弾のバリアには悩まされるだろう。じゃまだ。



炎弾がなくなったら接近してファランクスビームをたんまりぶち込む。これを繰り返す。

目標スコア.....610000点

出現アイテム

- Bonus-10000×1
- Shield-1×1
- Shield-2×1

火星宙域の要塞と大艦隊を次々に撃破した。これで母星の地球が目前に迫ってきたぞ。勢いに乗って、今度は地球の衛星である月にいる反乱軍勢力を叩く。果してうまくいくのか。ここでのメインウェポンはやっぱりファラ

メルギウスは接近戦で

序盤のハイライト（どこで分類されるかは個人の判断に任せる）として出現するのが、駆逐艦のメルギウスだ。このメルギウスはホーミングレーザーを使って来るぞ。ただ、このレーザーは急角度で動けないため、懐に飛び込んで攻撃してしまうのが得策だろう。



このメルギウスはホーミングレーザーを使って来るぞ。ただ、このレーザーは急角度で動けないため、懐に飛び込んで攻撃してしまうのが得策だろう。

Sightseeing Spots

1 月面

月面上を飛ぶシルフィード。画面に見える月面のクレーターはランダムモデリングで描かれているため、すべて形が違

さすがに反乱軍の拠点が近づいてくると、ゆっくり背景を見ているヒマなど微塵もない。背景を味わうよりは緊張感を堪能してほしい、というところか……。



2 地球

月面での戦いの先に見えるのが母星の地球。みんなあの星を取り戻すために戦ってきた。今、手の届くところに……。

ンクスピードしかない。前方からの攻撃も多いし、敵機の数も多いからだ。オートエイミングでは少々ツライだろう。オプションウェポンは、通常の戦闘を考えるとフォントービードが適しているのだが……。

画面中央で避ける

放射状に弾を撒き散らすラゼルIIとゼムド。弾を発射される前に倒すことが一番の方法だが、あまりにも数が多いためにどうしても撃ちもらしがでてしまう。そこで、画面の横へ逃げようとしても、やはり弾に追い詰められてダメージを受ける。画面中央で耐えろ。



ラゼルIIの加速弾が避ける時に中心と考えねばならない場所だ。あまり大きな動きはとらないこと。

STAGE9

出現する物体の数々

ラゼルII400	ラクノール.....250
スラロームしながら加速。加速弾と通常弾を同時発射。	反転しながら弾を撃ち、元の方向へと去っていく。
ウイダー.....1000	ベノン.....200
自機の背後に回り、2発のミサイルを撃って去る。	接近すると弾を撃ちながら去る。突撃するものもある。
パエ.....200	ゼムド.....1000
3機で編隊飛行をする。弾を発射することはない。	画面の上から現れ、爆発して9方向に弾を発射する。
エルノー.....100	ダガー.....150
3~8機で編隊飛行し、移動パターンは多数。弾を出す。	回転しながらゆっくり移動し、加速して突撃してくる。
ブルーワー.....400	メルギウス.....10000
移動パターンは6通り。どれも折り返して弾を出す。	ホーミングレーザーと狙いの正確な通常弾を発射する。

STAGE 09

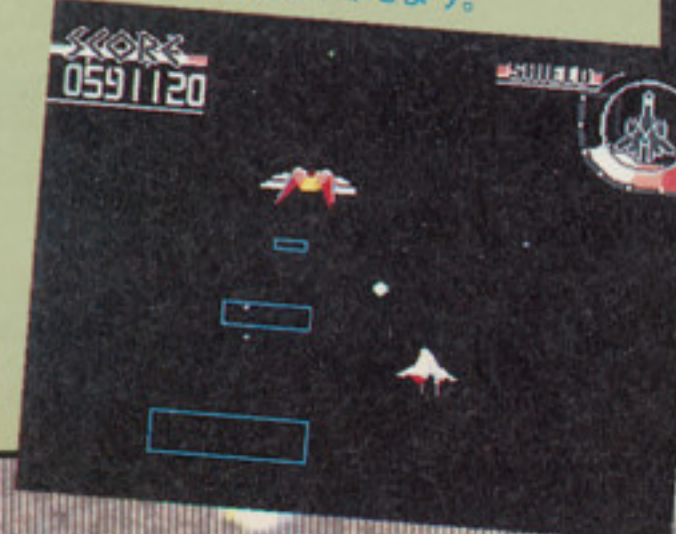


STAGE9 BOSS グレニウス

月面上戦闘の最後にシルフィードをじゃましてくるのが、小惑星地帯にも出現した新型駆逐艦のグレニウスだ。目前に地球が見えるだけに焦る気持ちもわかるが、ここはグレニウスを撃墜しないと始まらない。慎重に行動せよ。今回のグレニウスはスクエアレーザーを搭載している。スクエアレーザー

とは、広範囲にダメージが与えられる新型兵器だ。破壊することもできるが、無数発射されるためにどうしても撃ち負けてしまう。スクエアレーザーを撃たれたら、おとなしく横から攻撃すること。ここまでくればスコアを稼ぐ必要もないので、黙って逃してやることも考えられるが、シールドに余裕があればなるべく攻撃に集中しよう。ダメージ2発覚悟の接近戦でもいい。

離れてファランクスビームでチビとダメージを与える。そして、グレニウスが移動している時に張りついて攻撃を集中させよう。



フォントービードはスクエアレーザーを狙ってしまう。使うならレーザーのないときだけにせよ。

目標スコア.....670000点

出現アイテム	Bonus-1000.....	x2
	Bonus-10000.....	x1
	Shield-1.....	x1
	Shield-2.....	x1
	Option Energy.....	x1
	Destroy.....	x1

月面に集結していた反乱軍勢力へ多大なダメージを与えることに成功した。これでもう地球へ向かう銀河連邦艦隊を阻むものはない。決意も新たに地球へと突き進む。

地球上ではメインウェポンをフォワードビ

画面下には行かないこと

地球上ではあまりたくさんの敵機は出現しない。しかし、少ないわりには後方から出現するヤツばかりで、うかつに画面下のポジションにつくことができないぞ。オートエイミングなら問題ないが、ファランクスビームのときは画面の中央で対処。避けに徹するのだ。



ティークは分離したら横にすばやく横切つてやろう。すると、弾を发射して去っていくぞ。

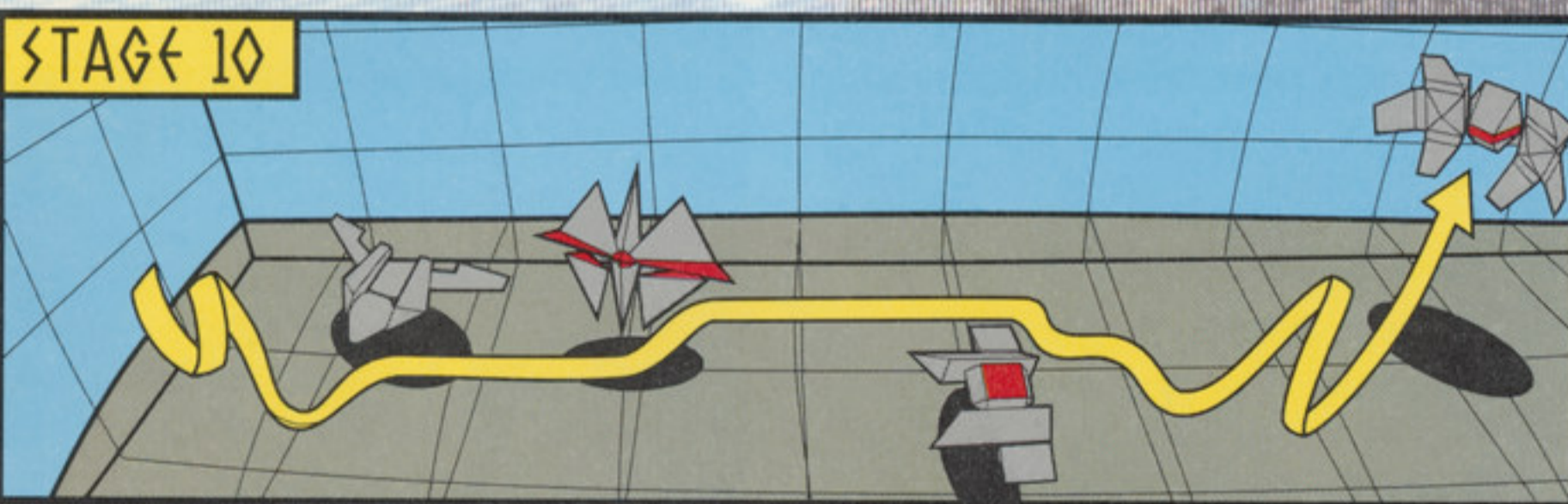
ゲーム以外だったら自由に選んでいい。強いて挙げればファランクスビームというところか。ただ、後方からの攻撃が多いためオートエイミングもそこそこ役立つぞ。オプションウェポンはグラヴィトンボム。これで弾幕を張れ。

アイテムを活用せよ

駆逐艦3連発が終わった後、後半の攻撃が開始される。その始まりの合図としていくつかのアイテムが出現する。その中にあるのが敵全滅の効果があるデストロイだ。ティークを2つ出現させてから取るといいだろう。この局面ではスコアより身の安全のほうが重要。



デストロイとティークは出現したら見逃さないぞ。



STAGE10 BOSS メルギウス

地球上で反乱軍の駆逐艦をあらかじめ破壊すると、今度は反乱軍最後の拠点になっているグレイゾンシステムを目指す。その進路を阻むように出現するのが、月面上の戦闘でホーミングレーザーを駆使してシルフィードを苦しめたメルギウスだ。今度の攻撃パターンは4つの炎弾と通常弾をガンガン

使ってくるだけ。他の駆逐艦とまったく変わらない攻撃を仕掛けてくる。そのため、ホーミングレーザーを使われるよりは楽に対処できるだろう。グラヴィトンボムを装備しているなら炎弾が発射された直後を見はからって、適当に撃ち込む。炎弾が出ている間は避けつつメインウェポンで攻撃していればいい。避け続けるよりは倒してしまったほうがダメージは受けにくいぞ。



炎弾がなくなると攻撃はやりづらい。なくなるまでは回避行動重視で戦おう。メインウェポンは撃ちっぱなし。

ここまでいろいろな駆逐艦と戦っていれば、このメルギウスなど敵ではない。とはいっても油断だけはしないように……。



Sightseeing Spots

1 山

地球上に降りてしまったため、背景は地球の自然地形だけ。それもストレスを飛行しているわけではないので、見えるのは海と山のみだ。これでもいいけどね。



やはり山だ。フラクタルで描かれた山肌を眺めて自然のすばらしさを痛感するのが地球に住む人間の務めだ。味わって味わい抜け。

2 海



やはり海だ。技術的には山と変わらないが、海の青さを見て心を落ち着けよう。落ち着いたらすぐ戦闘だ。疲れたらまた見ろ。

STAGE10

出現する物体の数々

ティーク+ブースター...500 プリュウワー.....400



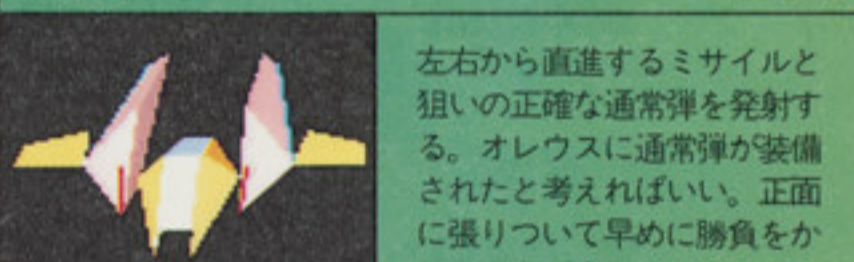
後方から出現して、ブースターを切り離していく。移動パターンは6通り。どれも折り返して弾を出す。

ティーク.....500 ベノン.....200



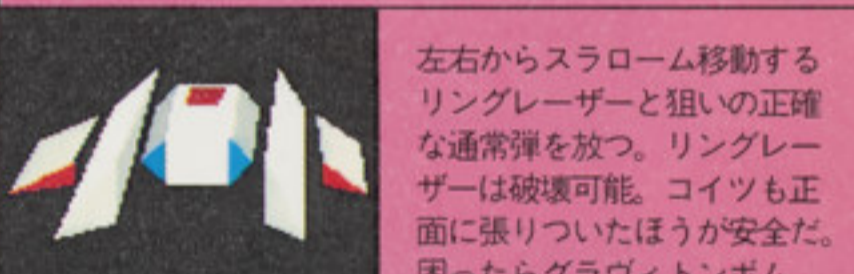
背後に回り込んで弾を发射して下へ離脱して行く。接近すると弾を撃ちながら去る。突撃するものもある。

ゲルディ.....10000



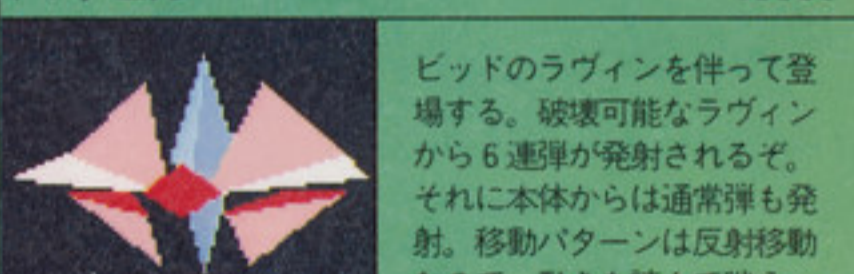
左右から直進するミサイルと狙いの正確な通常弾を发射する。オレウスに通常弾が装備されたと考えればいい。正面に張りついて早めに勝負をかけたほうが安全だろう。

ベルニオン.....10000



左右からスラローム移動するリングレーザーと狙いの正確な通常弾を放つ。リングレーザーは破壊可能。コイツも正面に張りついたほうが安全だ。困ったらグラヴィトンボム。

バイゼル.....10000



ビッドのラヴィンを伴って登場する。破壊可能なラヴィンから6連弾が発射されるぞ。それに本体からは通常弾も発射。移動パターンは反射移動なので、動きを読んで戦え。

開発者自
らが語る

「シルフィード」好評発売記念!!インタビュー

シルフィードのココを見る!!

ついに発売されたゲームアーツのハイパーSHT「シルフィード」。今回は、「シルフィード」の見どころ、ヤリどころを開発者自身に直撃したぞ!

アナログ的な動きに注目!

——「シルフィード」と言えば1987年にパソコン版が出たわけですが、前作と比べMEGA-CD版はどんなコンセプトで作ったのですか。

浜田 MEGA-CD版の仕事に入る前は、映像を超グレードアップして、ゲーム性は前作のままでいくということだったんです。

武 まあ、前作のいいところは生かしていくということです。

浜田 そういう方針で作りました。僕自身は、「ゼビウス」など昔のシューティングの

POINT 1 敵のアナログ的な動き



前ページまでの紹介を見てもわかる通り「シルフィード」の敵の動きは、とにかく滑らかで多彩。これが快感!

影響を受けているんです。前作の「シルフィード」プラス「ゼビウス」の神秘的な雰囲気。あのなんだかわからない敵の動きを入れようかなと思ってました。敵も破壊できるやつとかできない奴とかありますよね。かなりボツになりましたけど(笑)。

——前作をかなり意識してるんですか。

武 雰囲気のほうだけは残ってますけどね。
浜田 敵の動きなんかを作るときは、前作のアナログ的な動き、加速、減速といった雰囲気^{雰囲気}を特に重要視して作ってました。小数点以下の計算式の定数を変えたりとかの、作り直し作業はよくありましたね。

武 アナログ的な動きというのが前作の味だったんです。今のシューティングは、みんなデジタル的なんです。たいていまっすぐ動くだけとか、一定の波型のパターンで動いてくるとか、そういうデジタルな動きが多いんです。だから5年後の時点でもアナログでいこうと。3Dはアナログでなければつまらない、まあ自機の動きはデジタル的ですけど。前作から引き継いだ良さというのはそういうところなんです。デジタルの動きってあまりきれ



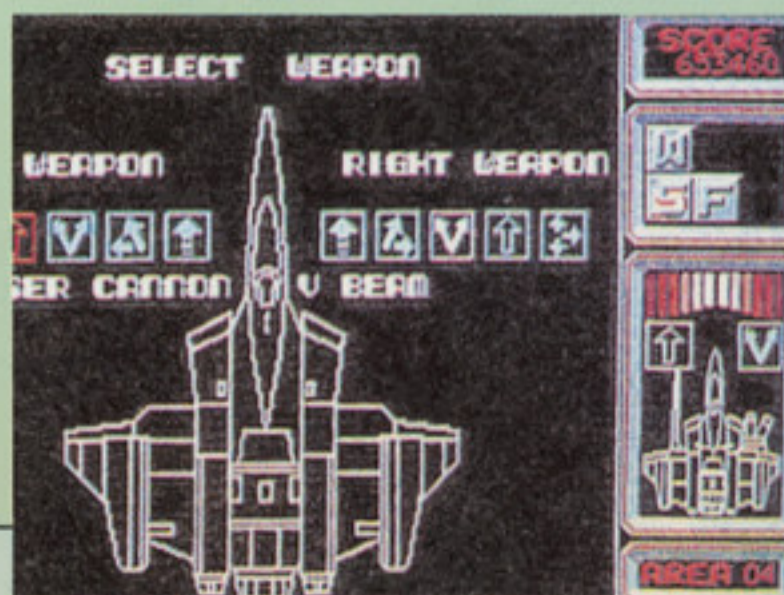
宮路 武さん
取締役第二開発部部长
おなじみ、「シルフィード」の制作総指揮を担当した武さん。今回も熱く語ってくれたぞ。余談だけど麻雀の腕もプロ並、強いぞ。

いに見えないんですよ。アナログの動きというのはたいへんなんですよ。ちょっと変えると全然違う動きになる。ちょこちょこ作り直すのがたいへんなんですよ。そこらへんが、うちの浜田が苦労した点だと思います。——動きは前作と比べてよりいっそうスゴイ。
浜田 スプライトが使えますので、パソコン版よりは動きは、段違い。アニメーションパターンは同じなんですけど動きは滑らかになってます。
武 設定も前作とまた違った新しい世界ですね。ゲーム性はまったく違いますし。システム自体も大幅に違います。

温故知新 前作「シルフィード」を振り返る

前作の「シルフィード」が発売されたのは、5年半ぐらい昔、1987年の12月だった。PC-8801mk IISRというパソコンの対応ソフトとして発売されたが、当時としては画期的なものだった。例えば、3Dシューティング自体が珍しかったし、毎秒15枚を書き換える高速三次元アニメーションを採用したことも異色だった。その結果、宇宙空間での戦闘がリアルに表現され、ゲームアーツの代表作として「テグザー」とともに並び評されるようになった。前作を知っている者には、現在の「シルフィード」はまぶしすぎるぞ。

使用できる武器は全部で5種類。破壊力抜群なレーザーキャノンが今の「シルフィード」では削除されている。前方速連射ビームも変更されているぞ。



ゲームシステムは、ほぼ同じでも画面の密度はご覧のとおり。それでも同時としては画期的だった。ちなみにザカリテも登場するぞ。

(((得点命野郎は撃って体当たりするのだッ!

遊べばわかるけど、このゲームはスコアが低いと新しい武器が手に入らないなど、戦いが楽にならない。楽になりたきゃ壊せるものなら親でも何でも壊さなければダメ。コツは目に見えるものは接近して撃つ。これに限る。そして、ファイナルウェポンとして体当たりを使え。無敵アイテムを取ったときは常識だが、ダメージを受けて数秒は無敵になることを活用せよ。これでアンタも得点王だ。



大型惑星破壊ミサイルは3発目を撃ち落とすことができる。下がりつつ撃て。

無敵になったらすぐに体当たり。これで耐久力の高いヤツもイチコロだ。あまりやりすぎてシールドをなくさないようにせよ。



壊れそうもない隕石も集中攻撃で壊せる。この地道な努力が後々自分のためになってくるのだ。まるで学歴社会みたいっす。なんてね。

とにかく限界に挑戦!!

—今回は、なんとといってもCGをふんだんに使っているの、技術的にたいへんなことが、いろいろあったと思います。

浜田 それは、かなりありましたよね。CDから背景のデータを常に読みながら、展開する。しかも同時にスプライトさせる敵キャラやポリゴンの描画も計算させる。さらに音楽も鳴らす。メガドラの本体のメインCPUとMEGA-CDのサブCPUの同期も取らなくてはならない。全部のプログラムを1つのサイクルとしてやると空いているCPUタイムがほとんどないんですよ。何か手直しする時、新たな処理をつけ加えようとすると、普通のゲームの場合、組み込むのはそうしたことじゃないんですが「シルフィード」の場合、それをどこのCPUタイムを空けて組み込むかということがすごくたいへんなんですよ。手直しして、しばらく正常に動いていてもあるタイミングになると止まってしまうとか。それを後で気がついて、ここじゃダメだということでもまた他の場所に入れてみたりとか。

武 3つのCPUをフルに使って、CPU間でデータのリレーみたいなこともやってます。Z80、メガドラ本体の68000、MEGA-CDの68

000という感じで横一直線でデータの行き来ができるんですよ。サブCPUデータを計算させるのにサブCPUが空いていないのでZ80で計算させる。サブCPUからメインCPUにリレーしてそこからZ80で計算してからまたリレーして返していく、そんなことをやってます。とにかくメモリもなければCPUタイムも空いていない。ここにタイムラグがあるからここでなんか計算させられないとか、そういう話を四六時中してましたね。とんでもない細かいことの積み重ねです。

—特に苦労したステージとかはありますか？

武 全部苦労してます。一番問題だったのは敵キャラの配置ですね。背景映像が先にあ

と表示数のマックスを超えて処理落ちが起きてしまう。配置するのがたいへんでした。

武 そういうことを1つ1つやっていく。だから集約的な仕事ですね。米作りみたいにこまめに雑草を取り除かなければならない。いっぺんに雑草を取ってくれる農薬みたいなものなんてないし、そうした作業をしながらシステムを決めてゲームバランスを取る。気が遠くなるようなことを続けてました。普通だったら気が狂って逃げちゃうやつが出ますよ。

浜田 でも今回は自分の好きなポリゴンものだったので、苦しいと思ったことはないですね。楽しければ苦しい作業も耐えられるので。

武 それは重要ですね。自分が楽しくなければ、他人を楽しませるのは難しいでしょうね。

POINT 3 特異なシステム



エネルギー制のオプションや左右別々に振り分けられるウェポンなどが、独自の戦略を可能にしたわけだ。

てその上にものを乗せてますから、背景にどうやって乗せるかが問題だった。

浜田 適当に敵を配置していると敵も隕石に当たって消えちゃうんですね。だからほどよいところに置かなければいけない。それで苦労したのが2面と6面。「シルフィード」は、普通のシューティングと違って敵の出現場所がきっちり固定されていなくて座標に幅があるんですね。今回は隕石の横を通過していったけど次のタイミングではぶつかってしまうとか。それで画面に表示されているポリゴン数が変わってくる。敵が変に生き残っちゃう

POINT 4 ストーリーも



大改修、強化した有人戦術宇宙戦闘機 SA-77シルフィードを切札とし、

要所所に挿入されたすごいデモ。これを見ればストーリーに横たわるバックストーリーが見えてくる。感動のエンディングは必見!

POINT 2 限界に挑戦!



とにかくCGがゴイ。メガドラとMEGA-CDのハードを完全に使いきれなければ、これだけのクオリティは不可能。



浜田憲一さん
第二開発部
メガドラ版のぎゅわん自己が初仕事。その後「天下布武」を経て今回の「シルフィード」ではプログラムのほとんどすべてを担当。

DREAMER'S

戦略性を楽しめ!

浜田 ゲームアーツのゲームとしては、今回は難易度が低いんです。

武 最初、ポロクソに言われましたから。難しすぎるって。

浜田 社内で難しいと言われて簡単にしたんです。とにかく敵の動きが速すぎて、文句を言うというレベルを越して怒っちゃったんです(笑)。それでスピードを落として、調節していたらすごいマルチゲージになってしまった。それでもまだ難しいという人がいる。

武 バランス的にはちょうどいいと思いますよ。最初のバージョンは、最初から最後まで緊張の連続で1ゲームやると消耗して疲れてしまったという恐るべきゲームだったんです(笑)。製品版は、後半は緊張しますが、前半から徐々に難しくなっていく。最初から最後まで同じ感じだとつまらないですから。前半は前半で後半のために一生懸命点数稼ぎしなきゃなりませんけどね。

浜田 それからノーマルモードを解いた人には、必ずハードモードもプレイしてほしいですよ。回復アイテムがまったく出ない。自分は敵に当たっちゃいけないし、敵も倒さなければオプションエネルギーが貯まらないの

で、そのジレンマがきびしい。

武 そこらへんに関しては、シューティングというのは上手い人と下手な人の差が出やすい。そこで考えたんです。アーケードのシューティングなどは上手い人に合わせて作っている。敵の出現位置やタイミングを覚えてなければ進めないゲームになっています。そこで我々が考えたのは、ゲームシステム的に上手い人と下手な人が最初にやった時にあまり差がでないようにすること。「シルフィード」の場合、戦略性重視のシューティングなので上手い人でも下手な人でも自分なりに戦略を考えて進んでいける。自分に合った攻略法を考えるという楽しみがウリなんです。

浜田 メインウェポンが40,000点ごとに増えるし、オプションウェポンが50,000点ずつで増えていきます。とりあえずステージ1では5万点以上を狙うといった戦略ですね。オプションウェポンも例えばステージ3で使いたいオプションをステージ2で使っちゃったらステージ3で使えないので、次まで残しておく。そういったことも考えなければならぬ。

武 オプションエネルギーは、全種類共通です。だから前の面でたくさん使うと次の面であまり使えなくなる。ここは我慢しようとか考えながら使わなければならない。オプションを使わないためにわざと装備しないで戦うとか。

浜田 背水の陣ですね(笑)。
武 だから自分なりの戦略性を試される。この敵はスコアが高いから絶対撃墜しなければならないとか。ハードモードだと特に、そのへんのことを考えないとクリアできない。

——それでは、最後に一言。

浜田 敵の動きや背景、すべて見てほしいですね。あと、感動のエンディングをぜひ見てほしい。鳥肌モノですから!

武 トータルのクオリティーでこれを超えるものはまず出てこないと思うから、MEGA-CDユーザーであることを自慢してほしい。MEGA-CD買っておいて心底よかったと(笑)。多機種のユーザーに見せびらかしてください。



POINT 5

スコア重視



敵を撃墜すればするほど先々いい思いがたえる。いかにスコアを上げてエネルギーを貯めるかがポイント。

ところで「シルフィード」のTVCM見た?

先月末からTVで流されている「シルフィード」のCMを、もう見たかな。ゲームのダイジェスト画面が、2画面同時に表示され、このCMのために描き起こした自機のワイヤーフレーム映像もぐりぐり動いて迫力満点。もちろん、某ポリゴンゲームのようなゲーム画面の早回しは、ナシ。ちなみに英語をしゃべっている声優さんは、ソニーのCMの「It's a Sony」の声でおなじみ

の人だ。とにかく15秒のCMながら「シルフィード」の魅力をも十分に伝えてくれるぞ。

このCMが確実に見られる時間帯はセガがスポンサーをしている「クイズ年の差なんて」、「幽☆遊☆白書」、「YAIBA」などの番組中。これ以外にスポットでも流す予定だ。「シルフィード」を骨まで楽しみたい諸君、必見だぞ!

ゲーム画面のインパクトで勝負しているストレートな作り。全体的にハードな印象。



右上のワイヤーフレームの自機に注目してほしい。このCMのために作られたものだ。

コナミのおへや

コナミ姉さんの漫遊記
第9回

「ロケットナイトが発売になった。広報担当者としてこの日まで必死にがんばってきた毎日が頭の中に蘇ってくる。たくさんの人に遊んでもらえるようにこれからも精一杯がんばるぜい。」

早坂~オレに言わせろ!!



ロケットナイト アドベンチャーズ
開発者 大味番長

乱入



うしろ

アミーゴ/ 俺はコナミ工業高校機械科6年の大味番長だ。脳天直撃の爆裂アクション大作「ロケットナイト アドベンチャーズ」がついに発売された。ギンギンに味の濃い開発陣の、熱いスピリッツをぶち込んだイカすゲームだ。こいつをプレイすればこの夏は浮き世を忘れる別天地気分を満喫できる

こと請け合いだぞっ! ところで思い起こせば去年の初夏、開発のピックボスK氏に呼び出しをくらったのがこの始まりだった。「次はメガドライブ用のゲームを作るがよい!」。K氏の言葉に俺のソウルは慄然とした。メガドラと言やあゲーマーの中のゲーマー「メガドライバー」が集う禁

スパークスター・グッズプレゼント締切迫る。

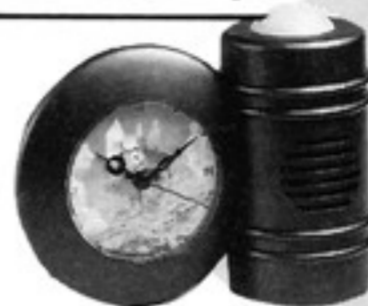
BEメガ読者だけのマル得情報!

もうすでに、みなさんご存じでしょう。コナミのニューヒーロー「スパークスター」のバッジとトレーナーとマグカップと目覚し時計が抽選で一品当たっちゃいます。まだハガキを送っていない人がいたら、広告ページを参照の上、下記の宛先まで送ってくださいね。ただ告知しただけじゃ広告のページ

と変わりが無い。せっかく「コナミのおへや」を毎月隅々まで目を通してくれるキミ達には特別なお礼をしないきゃね。ってことで、スパークスターテレカを先着10名にプレゼントしちゃいます。応募ハガキに「テレカもほしいよ」と書いてください。このコーナーの感想もつけ加えてね。待ってるよ。



プレゼント



断の領域。下手なもん作った日には総スカンくらってシオシオのパ一状態に陥ることは火を見るより明らかだ。こいつあー気合いが入るぜっ!

企画内容を検討するため、まず俺はチーム全員を引き連れて当時開館したばかりのトレンドスポット、品川水族館に向かった。目的に対してまったく関係のない所からアプローチして新鮮なアイデアをひねり出すのが俺のやり方だ。乱舞するイルカ、きらびやかな熱帯魚の群れ、奇怪な軟体動物。それらの海洋生物が放つオーラに触発され、俺の脳髓にある考えが天

啓のごとく走り抜けた。「昼飯は焼き魚を喰おう!」……。結局水族館ではこれといったアイデアを得ることはできなかった。かようにゲーム企画とは一朝一夕では成し難いものなのだ。しかしあの日に喰ったホッケ定食はほんとうにうまかったなあ。ピバ!



早*坂*姉*さ*ん*の*お*悩*み*相*談*コ*ー*ナ*ー

●早坂さん、歌謡界に続きテレビ制覇おめでとうございます(6/13 テレビ東京系)。「ロケットないと遊べんちゃー」などという俗悪なシャレとガキが最後のワイズで「ロケットナイトアドベンチャーズ」のタイトルを間違えるなど制作サイドにかなりの問題もありました

が早坂さん、しいてはコナミの世界征服の貴重な一歩として私たちの記憶に残るでしょう。

(山形龍三)

早坂◎その番組は某ゲーム誌のテレビ番組ですね。見てくれたのは非常にうれしいけどはずかしさも少々。あの取材は夜の11時半頃までかかって撮ったんです。撮影の時は私と上司と制作スタッフの方達しかなくて、みんなでお腹グーグーいいながらがんばってたんですよ。とても楽しかったです。

でも数日後、会社にエッチな電話がかかってきたのよ。「早坂さん

ですか? 日曜日の番組見ました、綺麗ですね」とか言っちゃって、年齢を聞いてきてその後に「○○○は好きですか」だって。大人をからかうもんじゃありません! まったく。それからもう1つ頭にきたのが、スーファミ系の某誌編集者さんの名前をかたって電話してきたヤツ。ちきしょうー! そんなことしたってすぐニセモノってわかるんだからね! あっ、つい怒りのコーナーになってしまった。いつもはしとやかなんですよ、ホホホ(←えっ! ホント!?)。

●えっとコナミに入社するにはどうしたらいいのですか。やはり大卒の学歴が必要なんですか? ぜひ教えてください。

(コナミのお尻や)

早坂◎大学卒しか採用しないわけではありません。職種が専門的な分野ですから、その知識と応用力、それとコナミを愛する気持ちがあれば誰でも受けられますよ。

現在開発部門をさらに強化すべく人材をたくさん募集してますし、がんばって見たらどーかしら。



おハガキのあてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)「コナミのおへや○○コーナー」係

ハガキを採用された方にはコナミ特製テレカを差し上げます。

Mega Album

セガ・ファルコム通信

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

インタビュー

「メール」の音にも注目(耳)してほしい!!

おもちゃショーのデモが公開されたことでメール人気はまたもや急上昇。グラフィックの美しさ、ていねいさに感嘆する声もさることながら、音に関するお便りも数多く寄せられた。うん、当然気になるポイントだもんね。そこで今回は、サウンドについて矢野氏にインタビューしてみたぞ。

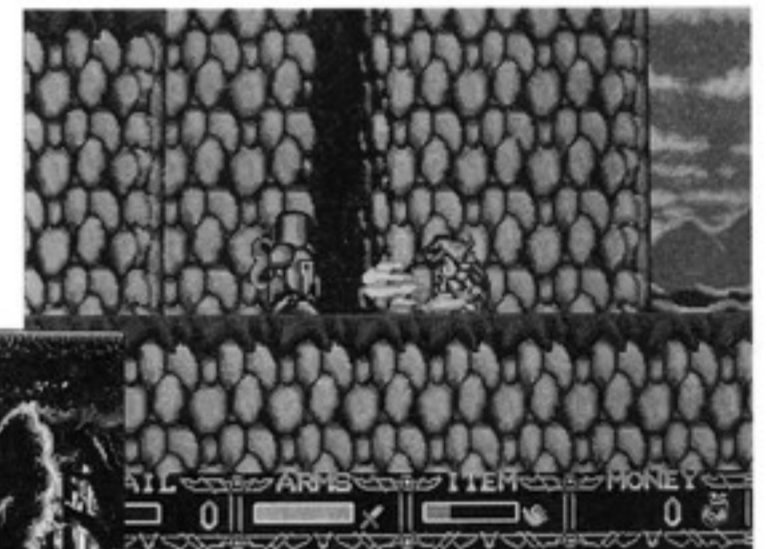
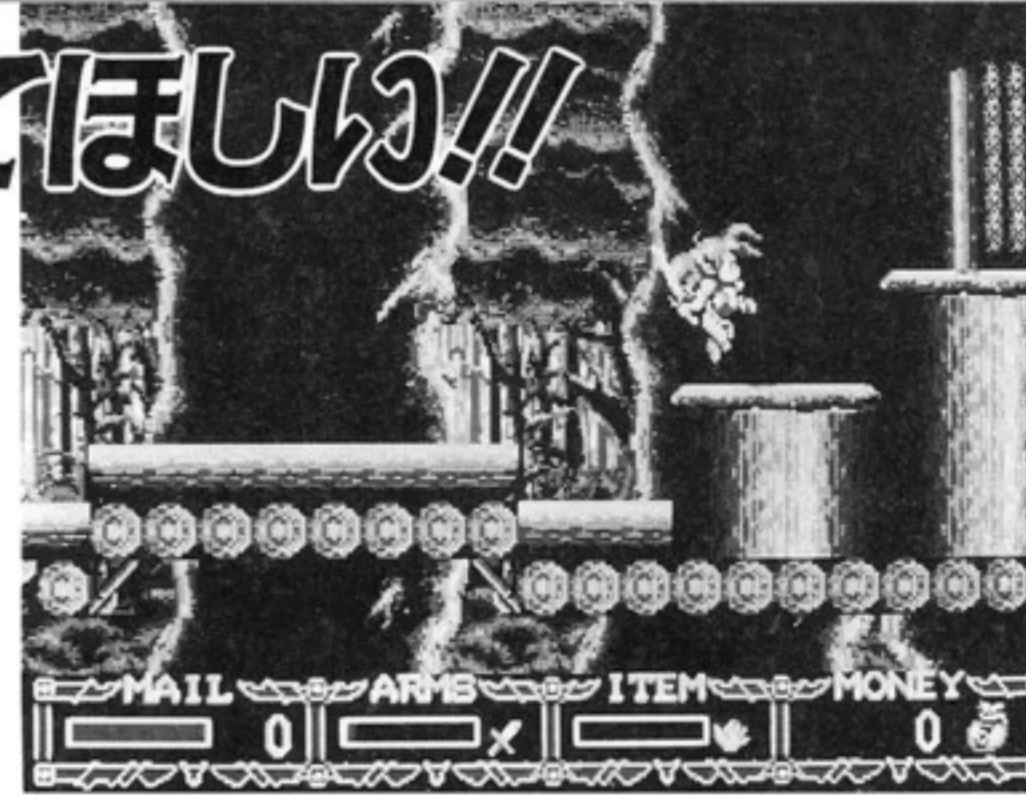
文字か肉声かの選択ができるシステムに

—デモのサウンドは軽快で小気味いい感じでしたが、最終的にはどのように？
矢野 サウンドのレベルは、かなり高いところまで上げています。モノラルなんですけどね、音質はすごくいいんですよ。スピード感もあるし。やはりゲームに合わせ

てスピード感を出そう、と。それから読み込みで絵や音が止まらないような工夫もしている最中です。——肉声とビジュアル画面とを組み込む作業は、いかがですか。
矢野 進めてはいるんですが……現在はまだテスト段階なんですけど、この会話シーンをね、新システムにするつもりです。CDのゲームの会話シーンって、文字(セリフ)と肉声の両方が流れますよね。でも両方いっぺんに出ると、どうしても文字だけを追いかけてしまうでしょう。それでは肉声が、おざなりになってしまいますよね。そこで……まだ検討中なんですけど、最終的には文字か肉声のどちらにするか、ゲームスタート時に選択してもらおうと思っています。でも、一応RPGなので、情報とか

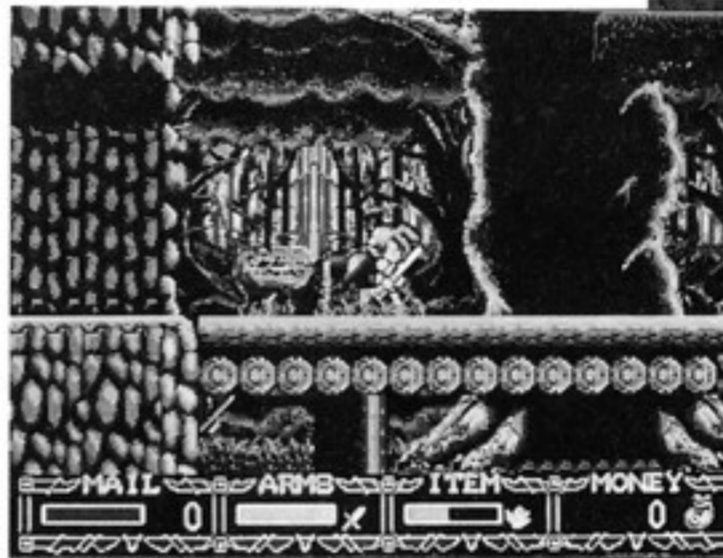
をどうしようかと……。

ゲーム中に声優がしゃべるのは、アニメーションのところだけ、って印象がありますよね。でも「メール」は違うんです。とにかくしゃべるんです、徹底的にね。大変でしたけどね、セリフを全部声優にしゃべらせるっていうのは。でもそれだけ、大変だったぶんだけのモノを作りますよ。



今聴けないのが
非常に残念!!

テンポがあって、軽快な調子が「メール」にピッタリ。スピード感もあってグーよ。



矢野取締役の 仁義なき 業界オチ 15

どうやら「マルチメディア評論家」になってしまったようだ。「マルチメディアには、まずインタラクティブ・エンターテインメントありき」とか、結構まじめに語ったりマルチメディアの現状は「犬も歩けば猫も歩く、猫が歩けば糞子にあたる」ようなものとかワケのわからないことを言っているうちに結構あちらこちらからコメントを求められるようになってしまった。ところか記事になると一部だけが取り上げられるので、いつもバカなコメントしかしてないように思われがち(本当にバカだという声もある)なので、今回は何が言いたいかまとめて

しまおう。結論から言うとゲームをプロデュースする側のヒトは今後何を目標せよいかということなんだ。

業界には大きな流れがいくつかある。世界マーケットが形として見えてきて、日本市場なんてほんの一部になってしまうだろうとか、プラットフォーム(駅じゃないよ)の高度化やCD-ROMというメディアの普及にともない、TVゲームがよりわかりやすい遊びになってきたなどがそうだ。具体的にいうとすでに32ビットシステムはセガやパナソニックにあるし、アタリでは仮想64ビットシステムをIBMと組んで進めている。ただ、ここで間違えてはいけないのは、8ビットから16ビットに移行したのと同じように32ビットへ移行すると考えてはいけないことだ。なぜかという32ビットマシンは、システムの有効性から言ってCD-ROMにならざるをえない。そこで真価を発揮するのが映像とCGということになる。

もともとTVゲームはエンターテインメントの中では子供とかパソコンゲームマニアとか社会的に訴求度の低いマーケットと認知されている、というきわめて特殊な環

境から生まれている。だからドッドスクリーンという不自然な画面、ノイズを組み合わせたサウンドでも「ゲーム性が高い」という一言で認められてしまう。その結果ブームとなっても全世代に広がるというメジャーなエンターテインメントにはなりえないのだ。そこで32ビットがAVエンターテインメントの原則である鮮明な画面、イメージな操作を実現すれば、まったく新しいエンターテインメントとして新しい市場を作る可能性が出てくることになる。今回は書ききれないから、続きは来月。



「メール」のピラをおもちゃショーで配っていた矢野氏。会えた人はいるかな？この写真で矢野氏が持っているのは、ガウの起き上がりこぼし(わかるかな?)だよ(非売品)。

N Ô K O N E PRESS

Vol.5 8月7日土曜日 1993(平成5年)



のーコネ新聞

第00005号(月刊?) ©COMPILE 1993

企画・発行

株式会社コンパイル
のーみそコネコネ
COMPILE

210 CHAMBOAR HIROKO 17-5
OUSUGA-CHO HIROSHIMA CITY.

編集協力: BEEP! MEGADRIVE



GG版「魔導物語I」

おーっほっほっほっ! 謎の女ドクターK美が、今月もお相手するわねっ。今回は「G魔導I」のスゴイところを教えてあげるわっ(すでに先月のことは忘れてる)。

①マジカルボイス・プログラム

ゲームギアから声を出すという、画期的なプログラムを搭載してるの。だから、ぶよぶよが現れる時は、「ぶよぶよお」なんて、かあわいい声を出すのよっ。

②ファジーパラメータ・システム

体力や魔導力などを数値じゃなくて、絵や音楽などで表現したのよ。体力が少なくなると、痛そうな顔になっちゃうわ。これで感情移入もバッチリねっ。

③オート・マッピング

3Dダンジョン型RPGだから、

これを読めば思わず買いたくなるお話~その2~



◀神奈川県・おぶよ

あっかんペーのアルルとへんな星がグッドねっ!

迷子になりそうだとお嘆きのアナタっ! 大丈夫だいじょーぶ。歩くだけでマップが自動的に作られるから、心配いらないわ。

④かわいいキャラクター

出てくるキャラは、み~んなかわいいの。超有名になっちゃった「ぶよぶよ」を含めて、思わず抱きしめたくなるくらいよっ。

⑤マルチストーリー

遊ぶ人によって、シナリオが変わるの。だから一度クリアしても、「G魔導I」を全部知ったことに



イラスト: COMPILE

はならないわよ。あとねっ、イベントの数が約10倍になったわ(当社比)。そーゆーことで、とことんまで遊んでねっ。

で、「G魔導I」の応援・要望、何でもいからハガキをちょーだいね。送り先は下の欄外の住所のとーり「BEメガG魔導応援隊」係まで。それじゃ、ま・た・ねっ。

グレートT島のグレートDAYS



第1回締切(8月31日)迫る!

なぜぶよ問題集キャンペーン実施中!!

もうやってみた? 「なぜぶよ」なかなかオモシロイでしょう。ハマったヤツもいるんじゃないのかな。ナニ〜!! 難しくてもまだ半分も進んでないから、答を教えろって……。甘っ! そんな根性だから……(ガミガミ)。

それと、エディットを使って問題を作ってみた? とても簡単でしょう。問題を解くより、作るほうが意外と楽しかったりしてネ…。

それはさておき、問題募集の第1回締切(8月31日)が迫っている

のだ。採用者には、賞金5千円と「なぜぶよ2(仮称)」にも採用されるという栄誉が待ち受けているゾ(詳しくは、商品付属の応募用紙参照)。ぶよラーを自認する者なら、栄誉と賞金を求め、応募するしかないってわけだ。

そこで、と言っではなんだが、問題の作り方のポイントを、今回の「なぜぶよ」問題作成に並々ならぬ尽力を注いだ「ぶよ仕事人」こと「鮭(まぐろさけ)」氏に尋ねてみた。

「まず、見ためがいいものを組んで、それを何が何でも、無理矢理、イヤがっても押し倒すがごとく、一手一手詰めていくのがコツです」……犯罪的行為に近いものがありますが、要するに答は後からつけ足していくのですね?

「そのとおり、最初にインパクトがあるかどうか問題の善し悪しを左右します。これは、選考の際の合否のポイントになると思えますよ。」

ふむふむ、よくわかった。ポク



も応募しようっと。あつ、社員は賞金がもらえなかったんだ(涙)。運がいいキミ達、こぞって応募されたし!

【のーコネ新聞へハガキを出せ! いえ、出してください】(株)コンパイル御用達ページ「のーコネ新聞」では、個性あふれるみんなのネタ(ハガキね)をお待ちしています。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いません。我こそはという方は、〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210まで送ってください。採用者には、素敵な粗品(?)をあげるよん。

蓬萊学園入学案内

Hourai-Prospects Vol.4 監修 遊演体



学生生活と言え、なんといってもクラブ活動。ここ、蓬萊学園も例外ではありません。なにせ、まともに勉強してると変人あつかいされるようなところですから。

今回は、蓬萊学園の異常なクラブ活動をご紹介します（とても全部は紹介しきれませんが、ごく一部だけでも）。まずは理系クラブから……

学園探訪 その4 理系系クラブは怪しい

ところであんた、クラブはどこに入ったんだい。え、これから見学に行き決めるって？

やめた方がいいぞ。どこも部員獲得には必死だから。1人じゃ帰

って来れないぞ。それに公認クラブだけでも150近くあるし。そうだ、あたしが案内しちゃるよ。

嫌な顔するなって、今までのことは忘れて。ほら、ジュースおごってやるから。じゃあ、まず理系系クラブから行ってみようか。

……で、やって来たこのでっかいビルが理系系クラブ会館。1階から50音順に、アマチュア無線研、占い研、エーテル研、園芸部、お料理研……と、ロボット工学研まで約50団体が揃ってる。ちなみに「お料理研」は、部室を下の階にしたくて、団体名に「お」をつけたって噂だ。

えーと、現代物理学研とか数学



→ 理系系クラブの地下活動。裏では、いったい何をやっているのかわかったものではない。

研とか生物部あたりは、比較的まともな団体だな。大体、活動内容も部の名前から予想されるとおり。あれ？ 今、チューリップが廊下を走ってったな。確か、生物部の部室にあった……ま、いいか。

お、着いた着いた。いやね、あんたをここへつれてきたかったんだ。「狂的科学部」の部室さ。あたしに続いて中に入りな。

「あ、はなえちゃん。久しぶり」
どうだい、あたしの顔も結構広いもんだろ。あたしは部員じゃないんだけど、ここの「お得意様」でね。どういいうお得意様かっつー

理系系クラブ活動「古典からくり研」「錬金技研」「超統一理論あやとり研」などといった、訳の判らない部も多い。比較的(あくまでも比較的)まともそうだが……



とだな……。
え、なに、手足がしびれて来たって？ そうだろ。さっき飲ませてやったジュース、ちょっと薬を入れといたんだ。心配いらないよ、毒はないから。

「助かったよ。ちょうど人体改造の実験台がほしかったんだ」

ガハハ。約束の金は払えよ。
え、何だって？ 悪いな、よく聞こえないや。そろそろ、薬が効いてきたんだろ……。



理系系趣味団体・複製機研。飛行機を愛する好き者集団。今回のストーリーでは……おっと、これ以上は言えませんが、ダンナ。

MEGA-CD 蓬萊学園

♪つたのお からまる ちゃべえるで いのりいを ささあげたひい……と、いうわけで、みなさんの懐かしき学生時代の話、または学校生活リアルタイムレポートです。さて、今月のネタはこれ。

●学校の敷地の一角に、草がいっぱい生えてました。これだけならどうってことないんですが、なぜか一部だけ草が変色してるんです。先生は不思議がってました。

(三重県・土性五十年さん)
——新種のもスティーサークル？
死体でも埋まったら怖いぞ。
●うちの学校では目安箱を設置しています。しかし、ひとりがゴミを捨てたばかりにみんなも捨てるようになりました。今ではゴミ箱としか思われてません。

(神奈川県・ゆうたくん)
——わはは。ありがちな話。
●生物の授業で解剖した雄鳥を、

放課後、塩と七味でいただきました。おいしかったなあ。

(千葉県・武藤利生さん)
——トリさんの尊い犠牲を無駄にせず、フルに利用する。これこそ真の教育でありましょう。生物の先生に敬意を表し、今月の「ネタ大賞」は武藤さんに決定。「蓬萊学園黄金生徒証」をお送りします。



あてさき 〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク(株)BEEP/メガドライブ編集部 「蓬萊学園入学案内」係

投稿作品が製品に採用された場合、著作権は(株)遊演体に帰属します。

脳みそたれ流しの思いつき企画、内部告発、何が起るかわからない!
読者の批判にいつまで耐えられるか!! 第1回から反響続々(ウツリ)!

【特集】オレのロックオンを見てくれ!

サバイバルゲームとフットソンの爆発的流行の後に登場したバーチャルシューティング「ロックオン」。これが、業界人の中で人気を呼んでいるらしい。現にわかBEメカ編集部の人ライターさん関係でも、なんと6人が購入。そのうち何人かは編集部に“置きロックスオン”として常備しているのだ。さらに強者は2台以上持っている人もいるとか…素晴らしい。



「だいたいこんな感じか? 本当はビルの中ではやらないです。」

今日も気がつけば、どこから「ゲットレディノ」のボイスが聞こえてくる……。

もちろん編集部が入っているビルでの撃ち合いはご法度なので、近くの公園や隅田川べりでゲームをしているが、かなり盛り上がりつつある。

しかもロックスオンユーザー達は自分だけのカラーリングも忘れない。それぞれアーミー、メタリック、オールブラックスなどさまざま。今回は作山軍曹と石渡ポン太に自分のロックスオンのセールスポイントを語ってもらった。



僕のロックスオンの特徴はメタリックに塗られたところ。色もいいけど気合いも大切だ。



髪り性なんでもハットやイヤンだけじゃありません。シルバートラックで塗り分けてるんだ。

BEメカ何でも トックル

プロ野球	何かとリーグと比較されるプロ野球。今年は面白いかな?
Jリーグ	元年ということで盛り上がりはスゴイ。試合も楽しいぞ。
F1	ババルはじけて苦しいか? でも観望いフアンはいる!
プロレス	団体対抗戦がブームに。誰を、どの団体を応援するのか?

総評

ネオシーター愛煙家戸塚	OLIX 光治	森崎雄司
10	3	7
3	6	9
10	8	8
2	3	9

今月の流行語

えっ、あいつまだラフ上がってないんですか? ダメだあ〜!
【解説】もとはといえば、へいきちが笑った言葉だったが、とても雰囲気が出ていたのでたちまち流行語に。まあ、誰にも理想の進行というものがあるわけですが、実際にはなかなかうまくはいかないものです。これは理想的なレイアウト発注ができたときのお言葉ですな。

何でもベスト5

今月の泊りベスト5 by 編集部

- 1 石渡ポン太
- 2 G1 戸塚
- 3 ロンドン小林
- 4 へいきち
- 5 作山軍曹

朝までいた場合に徹夜としてカウント。徹夜日数と徹夜率から算出したわけだ。トップのポン太は徹夜日数は少ないが徹夜率が高いので総合ポイントでリードした。遅く来ると徹夜率は高くなっちゃうんだよね。

日記でポン!

7月11日。DTPとやらを家庭でやってみたくないので、持っているワープロでどのくらいできるか調べてみた。マニアルに目を通したのは、買った時以来だ。いちおうそれらしい機能はついてたのだが、本文の流しこみ処理ができなかったりと、不向きな感じがする。それでも、ないよりはマシか。ちえ。それはそうと、俺の特技は、モノをなぐすことだ。むきになって探すと見つけ見すの十八番。前述のマニアルなど、探し出すのに半年かかったからな。(G1 戸塚)

プロレス

高田延彦は“最強レスラー”と言われる中のひとりである。優しくて穏やかな表情から繰り出す、えげつない蹴りや掌底の連打。“いよ〜いよ〜”のかけ声で決める関節技。そのすべてが絵になる男である。

この2本のビデオは高田がUWFインターナショナルを旗揚げしてから試合(ダブルバウト含む)を収録したもの。全試合収録ということでダイジェストになっているのは残念だが、高田のフアイトとUWFイン

ターナショナルという団体のカラーを知るにはもってこいの内容である。また、同じU系のリングスや藤原組との違いは明らかにわかるはずだ。

なお、試合の間に高田のコメントが収録されている。その喋り方は決して激しいものではないが、とにかく自信にあふれている。これがまたカッコいい。まさに、最強にふさわしいレスラーだ!

ホニーキヤニオン/VHS/
各3,800円



最強 高田延彦 闘王始動編 / 闘王覇道編

◎主な収録試合
高田延彦vs山崎一夫
高田延彦vsオブライト
高田延彦vs北尾光司 他

ジャムおじさんの



熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

ドッグレースの評価ソフト本数がいつも先月くらいあるといいんだけど、今月はちょっと少ないよね。コンスタントにリリースしていくことも今後の課題になってきそうだ。

セガも「シャイニング・フォースⅡ」「バーチャレーシング」「ファンタシースターⅣ」などメガドラ国内市場の活性化に向けて大作を発表しているものの、どうもスーパーファミコンに比べると厚みが足りないような気がする。本当に今年はメガドラ国内市場の復活元年になるのかどうか、ジャムおじさんの意見を聞きたいのですが。(岡山県・村田清司)

注目に値する単純パズルゲーム「ぷよぷよ」の健闘

今月の質問は先月のものと非常に似ているんだけど、ちょっとジャムおじさん自身も補足しておきたいことがあったので、これを採用させてもらった。もう一度、メガドラ市場の近い未来について考えてみようと思う。さっそく本題に入ろう。

確かに米国・欧州での躍進に比べ、国内のメガドラ市場はスーパーファミコン市場と比較しても二歩、いや三歩も遅れてしまった感があるようだ。

しかし、活性化に向けた再出発ということで、セガサイドも有望サードパーティーの積極的サポートなど、地道ながらかつてよりはいろいろな意味で本腰になってきていることは、最近のインタビューなどを読めばわかるとおりだ。また、ソフト面での新しい動きということで、「ぷよぷよ」がメガドラソフトとしては珍しく発売後半年を経過してもコンスタントに売れていることも注目に値する。これはけっきょく従来からのメガド



題字・戸塚典策斎

ラユーザーのみならず、新ハード投入により新しいユーザーが増えていることを意味するわけで、これまでのメガドラソフトにはなかった現象と言えそうだ。

やはりハードの値段引き下げとスーパーファミコンソフトの価格が高いことを背景として、シンプルで人気パズルゲームの魅力が他機種ユーザーを取り込んで来ているのだろう。

米国との違いはユーザーのクロスホールディングにあり

では、キミが言うように大作が出そうからと言って、メガドラ市場が活性化するかと言えば僕はちょっと違うのではと思っている。つまりこれは厳密にはメガドラ市場の拡大が行れるというより、既存のセガユーザーの満足が満た



下半期へ向け、コンシューマーの展望を熱く語る、セガの重田本部長。

されるソフトが登場し、引き続きセガの大作ソフトだけ売れ、他のサードパーティーが「よし、やってやろうじゃないか」という気持ちになるような勢いがつく状況にはまだまだ遠いというのが、今年のメガドラ市場なのではないかと思うんだ。すなわち、ヒットゲームが登場しても他のソフトへの副次的効果が期待できないのがメガドラ市場の特色なんだ。しかしスーパーファミコンも最近と同じ状況になりつつあり、広告もあまりしないような普通のゲームは3万本も売れないような状態だ。

こうした現象は、ゲームソフト業界全体の停滞を象徴的に表しているが、なぜメガドラが端的にそのあおりを食っているかと言えば、日本においてはユーザーが相互にクロスしているからだと考えられる。すなわち、通常はスーパーファミコンを中心に購入するが、時々メガドラソフトも面白そうなのがあれば、買ってみるというユーザーが極めて多いということが、メガドラが今日の地位に甘んじている大きな要因となっている。かつては「マニアックユーザー＝セガ」

と言われる時代があったが、セガのソフト開発戦略の任天堂化とカプコン人気の拡大により、セガはミニ任天堂になりつつある。一方、米国においてはメガドラとスーパーファミのユーザーがさほどクロスしておらず、サードパーティーも安心してメガドラに取り組むことができる状況にあり、まだまだ勢いは続くだろう。

求められる少数精鋭主義への転換

僕は、今こそ「多品種少量販売」から「少品種大量販売」に戦略を切り替えるいいタイミングではないかと思う。現在のメガドラ市場は比較的安定しているわけであるから、各サードパーティーに余裕ある開発期間を与え、大作を作ってもらおう。しかも、当該大作の発売については、一定本数まで買い取り保証を行ない、収益的不安をぬぐいさってやる。こうした展開が今後はより必要になってくるのではないかと思われる。

こうしたサードパーティーへの救済策、そしてメガドラソフトが良質の大作ばかりであるとのイメージがユーザーに定着してくれば、メガドラ市場再興のチャンスはまだ十分あると僕は考えている。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問・質問を募集しているぞ。採用されたハガキの方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。べつに難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどをどんどん送ってきくれ!

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク(株) BEEP!メガドライブ編集部 「教えてジャム」係まで。



エリック・C・セデンスキー

1963年12月24日生まれ、29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わら、趣味のパチンコをき
わめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学
など幅広い分野に関心を持つ。長く愛用してきたメガドラの調子が悪い。自分
で応急処置はできたものの、そろそろ買い替えようかと思う今日この頃だ。

くぎづけ★ゲーム体験記

EX.15 国土が広げりゃモデムも流行る!?

前回は、ゲームのレーティング制度（ゲームソフトの年齢制限）を取り上げた。それに続いて、アメリカのゲーム世界のもう1つの話題を語ってみたいと思う。それはゲームソフト自体ではなく、ゲーム機や周辺機器の話である。

最近日本の新聞でもよく取り上げられて、注目されているのが、本格的な家庭用ゲーム機が登場してから10年が経ち、テレビゲームの将来は今後どうなるのかということだ。この10年間、遊びの1つとして確立されてはきたが、逆に言えば内容に大きな変化がなかった。しかしここに来て、これからユーザーはどういう物をほしがるか、どういうゲームで遊びたがるか、そしてそれを満たすためメーカーはどうすべきかといった疑問が出始めた。なぜだろうか。それはコンピュータに関する技術やテクノロジーが飛躍的に進歩しているのに、ゲーム機の遊びはほとんど10年前と同じだからである。もちろんセガの16ビットマシン「メガドライブ」、そしてMEGA-CDなどのCD-ROM機も開発され「ゲーム機は進歩したんじゃないか」と言う人も少なくないだろう。しかし一般的コンピュータの変化と比較したらゲーム機の進歩はまだまだ遅いと言える。



例えば、電話などの通信回線でコンピュータどうしをつなげて、会社内や近所に住む友人、さらには遠く離れた異国の友達と情報をやり取りすることが、アメリカやヨーロッパのコンピュータ社会では当たり前になってきている。

それにともなって、こうしたコンピュータネットワークに対応したパソコンゲームというものが結構普及してきている。チェスなどの1対1のゲームとか、電子メールを使ったトーナメント制のもの。そして普通のテレビゲームみたいにアクションやシューティングゲームも出ている。

その一例として未来戦争ゲームの「スペクター」を紹介しよう。自分が戦車を操作して旗を集めながら、相手の戦車を撃って倒すというゲームだ。非常にシンプルであまり人気が出そうにないゲームだったにも関わらず、かなりヒットした。私も一時期、マッキントッシュで「スペクター」に凝った。私は通信対戦の相手がなくて、1人用のモード以外は選べなかったのだが、このゲームを教えてあげた知り合いはネットワークゲームにのめり込んでしまった。たくさんの対戦相手を日本で見つけて毎日やっていたようだ。「1人用でやった時はどうってことなかったけど、ネットですべてできるようになってから仕事にならない」とも語っていた。

あくまでも仮定だが、もしこれが1人用のゲームだけだったら、多分「スペクター」はここまで普及せず静かにどこかに消えただろ



う。ネットワークは情報の交換もできるから、面白いゲームはこうしたメディアを通じてどんどん広まっていったのではないだろうか。

しかし、このネットワークを1から楽しむためにはいくつかの機器が必要で、少なくともモデムは必要だ。これだけでもちょっとした投資になってしまう。さらにコンピュータのつながるネットワークサービスの会員になって(有料の場合が多い)、それから相手を見つけて、やっとゲームができるようになる。最近では通話料の安い電話会社が設立されたから数年前に比べると、費用は安くなってきたものの、よほどのゲームでなければ、これだけのお金をかけて遊ぼうという人はいないわけだ。

つまりこのニューメディアで遊べるゲームがもっと普及するためには、1つの大きな問題、すなわち料金の問題を解決しなければならない。ネットワークの使用料、それに通話料。回線を何時間も使えばなしにすれば、週2、3回

遊ぶだけで、電話料金は何万円にもなってしまう恐れがある。上に挙げたように海外の人と遊んだらいくらかかるかわからないだろう。とはいっても、「スペクター」のように非常に熱くなるゲームはつい電話料金を無視して(忘れて?)何時間でも遊んでしまうものだ。

数年前、セガはこういった「通信ゲーム」を開発し、「TEL・TELスタジアム」などの対応ソフトも何本か発売されたが、結局失敗で終わったようだ。人気がなかった理由はいろいろ考えられるけど、やはり通信にかかる費用が大きな原因だったのではないだろうか。お金がかかれば大人は嫌がって、子供には遊ばせてくれない。やっぱりそういう新しいゲームシステムが普及するためには考慮しなければならないことが多そうだ。

パソコンではネットワークが結構普及していたアメリカで、GENESIS用のモデムが発表された。数年後、逆上陸するような状況に日本はなっているだろうか。

SUGIMOTO

研究室



ほぼカンヅメ状態のアルバムレコーディングが終わると、まるで浦島太郎の気分（それで先月はお休みでした）。気がつけばこの夏、ちまたでは恐竜がブームのようです。そこで……。

REPORT.5 守ってばかりで勝てないよ～「ダイナブラザーズ」

この「ダイナブラザーズ」ってかなり女の子を意識したゲームなんですよね。監修を私のようにゲーム大好きな精神科医、香山リカさんをお願いしてますし。実は私、香山先生のこと知らなくて（ゴメンなさい）、最初パッケージの裏を見たとき、あれどうして松本伊代さんの写真があるの？ って思っちゃった（笑）。

でも、マニュアルに先生の性格診断がついてて、これが当たってるんですよ。一番好きなキャラクターで診断するんですけど、私の場合は「とりけら」（防衛型草食獣）。特に「友達の数は少ないけど徹底的につきあうタイプ」ってピッタシですね。

さて、ゲームなんですが、編集部から「ひょっとしたら取っつきにくいかも」って言われてたんで

す。でも、全然そんなことなくって、^{トリコ}虜になってやってきました。10面ぐらいまでやったんですけど、この辺になると自分が強くなる前に敵がどんどん強くなっちゃうんだもん、たいへんです。

それに私の性格というか悪い癖^{クセ}で、防衛型の恐竜ばかり増やして守りに入っちゃうんですよ。まあ「とりけら」が好きなせいもあるんですけどね。ぴーちゃん（敵の卵を食べちゃう卵食獣）を産んで相手の繁殖^{はんしよく}を止めるようにとアドバイスを受けたんですけど、それが嫌なんです。だって自分がされたとき、すごく悔しかったんです。だから相手にもそれはしないんです。でも時々相手の卵がたくさんあるところに天災を降らせて、全滅させますけどね。えっ、結局同じ？ いや、意図的に食べ

るのとは違いますよ。だって天災は神様がすることでしょうがないんですから（笑）。

とにかく面白いですよ、これ。「2」が発売されるんですけど、ぜひやってみたいです。

ただ、せっかく面白いのに、パッケージを見てもそれが伝わらないんじゃないかな。私も編集部から受け取ってパッと見たときは、「えっ、今月はこれやるのかあ（ちょっとガッカリ）」って思っちゃたんですよ。いわゆる“キャラクターは可愛いけど、それだけで終わっちゃうようなゲーム”っていう印象を持ちちゃうんです。もちろんやり始めたら、すぐにハマっちゃいましたけどね。メーカーの方、そんなところの工夫を試してみたいかがでしょう。

今月のSUGIMOTOネタ

最近読書に凝ってるんですよ。それも歴史書っていうか日本史関係のいろんな人の本を。試験は嫌いだったんですけど、「ふ〜んそんな人がいたんだあ」みたいに知識が入ってくるのは好きなんです。それに人と話をしている時、全然知らない^はと恥ずかしいじゃないですか。で、

ずっと昔のところから順番に読んで、聖武天皇のあたりまで来たんですけど、「卑弥呼」の時代とかは結構気に入っちゃいましたね。こんな知識を生かせるゲームがあってもいいですよ。



杉本 理恵
昭和49年9月25日生まれ
B型 パソコンゲーム「イース」のイメージガールとしてデビュー。三宅裕司さんのムーブ（TBS系・火曜20時〜）に出演中。収録は楽しいけど、時々出されるマズイ食べ物には「涙」。



いわゆる「ポリュラス」タイプのシミュレーション。5種類の恐竜を巧みに育て、宇宙生物の侵略を防ぐ。'92年7月24日発売。定価8,800円。



■杉本理恵情報：現在TBS系ムーブ（毎週火曜20：00〜）に出演中。8/14京都・東映映画村にてイベント。8月21、22日テレビ岩手「24時間テレビ」出演。このコーナーへのおハガキをお待ちしています。採用の方には素敵なプレゼントをさしあげます。



マルチメディア宣言!

第18回 夏休み特別講義「CD-ROMの基礎知識」

このコーナーはもともと最先端情報を伝えていこうというものだったが、キミたちからのお便りによると、ときおりはさむ基礎的な知識も案外歓迎されているということがわかった。基本あっての応用だ…てなわけで、今回は少しCD-ROMに関するベーシックな話をしておこう。

利点も欠点も音楽用CDから

CD-ROMはアクセス(いわゆるデータの頭出しだね)が遅いという話は前回した。ついでにデータ転送レート(いわゆるデータの送り出しスピードだ)がそんなに速くないという点にも触れた。そこで今回は、どーしてそうなっちゃったのか、ということについて話しておきたい。

結論から言えば、CD-ROMはその特徴のすべてを音楽用から受け継いでいるのであ〜る。そして、上に挙げた事柄は、音楽用としてのみ使われていたときには欠点でも何でもなかったのだが、その便利さのあまり、コンピュータの周辺機器として使おうとしたときに問題化したのだった。だって、誰もCDラジカセやカーオーディオCDの頭出しが遅いとか、「この演奏ゆっくり過ぎないか?」なんて思わないよね(ま、連奏CDのオートチェンジにかかる時間は別だがな)。

わがままカラヤン?

1982年にオランダの家電メーカ

ーであるフィリップス社とわが国のソニーの提案によって登場した音楽用CD(通はDigital Audioの略でCD-DAと呼ぶ)は、デジタルな光メディアということで画期的製品だったが、実はレコードから受け継いでいた基本的な性質があったのだ。それは、レコードでは音溝と呼ばれていた、らせん状(うずまき型)のデータトラックである。音楽ならば、その基本は連続再生にある。単に連続再生をするだけなら、らせん状のデータトラックで十分だし、制御も簡単だ。飛び越し選曲だって、デジタル技術があれば、レコードとは比較にならないほど、はるかに正確かつ迅速な頭出しが得られる。

てなわけで、当時はそんなことよりも、連続再生できる時間をどれだけにするかということのほうが重要な検討課題だったのだ。

で、まあ、そこに登場した(というか、おうかがいを立てに行っただろうけど)のが世界的名指揮者の故ヘルベルト・フォン・カラヤン氏。規格制定委員会のほうは60分位でイイんかいと思っていたようだが、カラヤン氏がベーター

ンの第9を収録できなきゃイヤンとのたもうたため、急転直下、最長収録時間が74分に、また音のクオリティも14ビットから16ビットへと引き上げられたのであった。

CAV vs. CLV

ところで〇〇ディスクと呼ばれるような円盤状の記憶メディアの回転方式には2通りあって、それぞれCAV(角速度一定方式)とCLV(線速度一定方式)と呼ばれている。コンピュータで使われているフロッピーやハードディスクでは、普通CAVでシリンダー状のデータトラックが使われているが、CAVの利点は、円周を均等割りしてデータを記録しているため、目的の情報を見つけるのが楽なことだ(図参照)。反対に欠点としては、外周部ではもっとデータを詰め込めるところを、まばらにしてしまうため、全体としてのデータ容量が減ってしまうことが挙げられる。

一方のCLVは、データの記録密度を一定(トラック方向に一定の長さをとれば、どこでもデータ量は同じ)にすることで、最大限のデータを記録できるようになっている反面、連続的に変化する回転

数(つまり内周のデータを読むときには遅く、外周ならば速く回る)を制御しながら目的のデータにたどり着くのに時間がかかってしまうのだ(同じく図参照)。

そして、CD-DAは例の一件で長時間記録を目指してCLVを採用したために、コンピュータの周辺機器として使った場合に異様に遅いメディアとなってしまう、そのかわり大容量が確保されたのである。

というわけで、アクセス速度については簡単に向上させる手だてがないのだが、データの転送レートは案外簡単に改善できることに気がついただろうか。そう、はっきり言って、回転数を上げてやればいいのだ。もちろん、それにもなうレーザー受光部の周波数特性の変更などは必要だが、こうした改良を行なったのが最近注目の倍速ドライブ。中には4倍速を達成した製品まであって、今後が楽しみなCD-ROM技術なのであった。

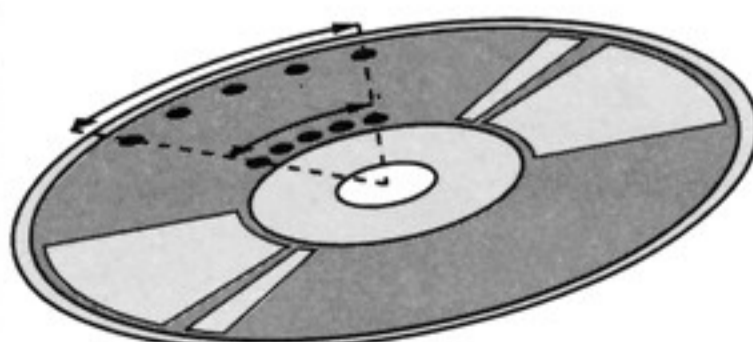
というわけで、なぜCD-ROMが遅いのか、わかっただろうか? こ〜んな感じで阿木二百は基礎知識の解説もするので、何か疑問点があったら、どしどし編集部までハガキを送ってほしい。

直径	120mm
中心穴径	15mm
厚み	1.2mm
材質	ポリカーボネート(基板)+アルミ(反射面)
トラックピッチ	1.6μm
記録領域	直径で内周50mmから外周116mmまでの範囲
線速度	1.2~1.4m/秒
回転速度	約214~500回転/分
再生用レーザー波長	0.77~0.83μm

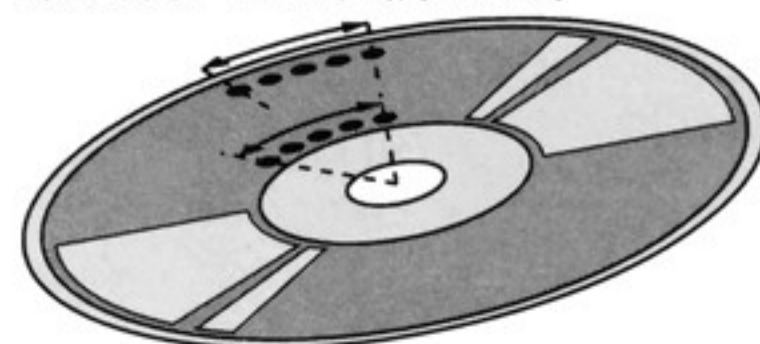
CD-ROMの欠点を解消すべく、ドライブモーターの回転速度を4倍に上げ、データ転送速度を向上させたバイオニアのパソコン用CD-ROMドライブ。



CAVとCLVの違い



■CAV
CAVディスクは同じ量のデータ量を読む際の角速度が常に一定なので速いが、データの密度が外周では疎になるため、容量が小さい。



■CLV
CLVディスクはデータの密度が一定のためより多くのデータが記録できるが、読み込み時の角速度が内周と外周で変化してしまい、時間がかかる。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE



メガドライブ

MEGA DRIVE

メガCD

MEGA-CD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
8月発売予定のソフト							
ウィザード・オブ・イモータル	10日	9,800円	E Aビクター	ACT	16M	PASS	マウス
マーブルマッドネス	13日	6,800円	テンゲン	ACT	4M		
キリング・ゲーム・ショー	20日	8,900円	E Aビクター	ACT	8M	PASS	
ジュラシック・パーク	27日	6,800円	セガ	ACT	8M	PASS	
9月発売予定のソフト							
ああ播磨灘	3日	7,800円	セガ	SPT	16M	PASS	マウス タップ 6 B
ミュタントリーグ・フットボール	10日	8,900円	E Aビクター	ACT	16M	PASS	
ガンスター ヒーローズ	10日	6,800円	セガ	ACT	8M		
信長の野望・全国版	15日	8,800円	光栄	SLG	4M	○	
ガントレット	17日	7,800円	テンゲン	A-RPG	8M	PASS	
マクナルド〜トレジャーランド・アドベンチャー〜	23日	6,800円	セガ	ACT	8M	PASS	
ジョーダン VS バード ONE on ONE	24日	8,900円	E Aビクター	SPT	4M		
タイムドミネーター	下旬	7,800円	ビック東海	ACT	8M		
ストリートファイターIIダッシュプラス	下旬	9,800円	カプコン	ACT	24M		
WONDER LIBRARY	下旬	9,900円	日本ビクター	ETC			
10月発売予定のソフト							
魔天の創滅	下旬	8,900円	講談社総研	RPG	8M	○	タップ タップ 6 B
シャイニング・フォースII	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
ペブルビーチの波濤	未定	未定	セガ	SPT	12M	○	
コラムスIII	未定	6,800円	セガ	PUZ	4M		
パーティークイズ MEGA Q	未定	6,800円	セガ	QIZ	8M		
キング・オブ・ザ・モンスターズ	未定	8,800円	セガ	ACT	8M		
レースドライビン	未定	未定	テンゲン	RAC	未定		
MiG-29	未定	未定	テンゲン	SHT	8M		
ロードライアット	今秋	未定	テンゲン	RAC	未定		
パノラマコットン	今秋	未定	サクセス	SHT	8M		
11月発売予定のソフト							
バトルマニア大吟醸	未定	7,800円	ビック東海	SHT	8M	○	6 B
幽☆遊☆白書外伝	未定	8,800円	セガ	ADV	16M	○	
COOL SPOT	未定	8,000円	ヴァージンゲーム	ACT	8M		
バンパイア キラー	未定	未定	コナミ	ACT	8M		
12月以降発売予定のソフト							
ジャングルストライク	17日	8,900円	E Aビクター	SHT	16M	○	○
ファンタシースターIV	未定	未定	セガ	RPG	24M	○	
ブギウギボーリング	年末	6,800円	ビスコ	SPT	4M		
発売日未定のソフト							
アリス・ボクシング	未定	8,000円	ヴァージンゲーム	SPT	8M	PASS	マウス
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海	ACT	4M		
ゼノン2	未定	8,600円	ビーシーエム・コンプリート	SHT	8M		
ブラスタマスター (仮)	未定	6,800円	サンソフト	ACT	8M		
サージングオーラ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
雀皇登龍門	未定	6,800円	セガ	TAB	8M	○	
メタルファンク	未定	6,800円	ビクターエンタテインメント	RAC	4M		
エアロ・ザ・アクロバット (仮)	未定	未定	サンソフト	ACT	8M		
モンスターワールドIV (仮)	未定	未定	セガ	ACT&ADV	8M	○	
シャイニング・ロウ (仮)	未定	未定	セガ	未定	未定		
スペースファンキーB.O.B	未定	未定	E Aビクター	ACT	8M	PASS	
ジェネラル・カオス (仮)	未定	未定	E Aビクター	ACT	8M		
テクノ・クラッシュ (仮)	未定	未定	E Aビクター	ACT	8M		
NORMY (仮)	未定	未定	E Aビクター	ACT	未定		
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	未定	未定	セガ	ACT	未定		
超人スパーク	未定	未定	セガ	ACT	8M		
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ	ADV+SLG	8M	○	
ハイブリッド・フロント	未定	未定	セガ	SLG	16M	○	
V. R. (バーチャレーシング)	未定	未定	セガ	RAC	16M	○	
ヘアナックルIII	未定	未定	セガ	ACT	未定		
ポピュラスII	未定	未定	ヴァージンゲーム	SLG	8M	PASS	
マルチ野球 (仮)	未定	未定	セガ	SPT	未定	タップ	
デビルバスター (仮)	未定	未定	シムス	ACT	8M	6 B	
ダイナブラザーズ2	未定	未定	CR I	SLG	16M	PASS	
デビスカップ	未定	未定	テンゲン	SPT	未定	6 B	
洗脳ゲームTEKI・PAKI (テキパキ)	未定	未定	東亜プラン	PUZ	2M		
ローリングサンダー3	未定	未定	ナムコ	ACT	16M		
ラングリッサー2	未定	未定	メサイヤ	SLG	未定	○	
★ F1 (仮)	未定	未定	テンゲン	RAC	8M		
★ ジェームスボンD III	未定	未定	E Aビクター	ACT	未定		

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等	
8月発売予定のソフト						
雀豪ワールドカップ	27日	8,200円	ビクターエンタテインメント	TAB		
9月発売予定のソフト						
ウイニングポスト	10日	12,800円	光栄	SLG	マウス 銃同梱	
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	23日	9,800円	光栄	SLG		
ソニック・ザ・ヘッジホッグ CD	23日	8,800円	セガ	ACT		
Vay~流星の鐘~	24日	7,800円	シムス	RPG		
サンダーホーク	未定	未定	ビクターエンタテインメント	SHT		
F1サーカスCD	未定	8,800円	日本物産	RAC		
モンキー・アイランド	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	ADV		
笑ウせえるすまん	未定	7,800円	セガ	ADV		
10月発売予定のソフト						
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	19日	7,800円	ポニーキャニオン	RPG		マウス 銃同梱
リーサルエンフォーサーズ	29日	9,800円	コナミ	SHT		
マイト アンド マジックIII	29日	未定	CR I	RPG		
アルスラーン戦記	未定	7,800円	セガ	SLG		
夢見館の物語	未定	未定	セガ	ADV		
The 3rd World War	未定	7,800円	マイクロネット	SLG		
11月発売予定のソフト						
ナイトトラップ	未定	8,800円	セガ	ADV	(2枚組)	
アルシャーク	今秋	8,800円	サンド・ストーム(ボリドール)	RPG		
ぼっふるメール	今秋	未定	セガ・ファルコム	A-RPG		
12月以降発売予定のソフト						
戦国伝承	上旬	未定	サミー工業	ACT	6 B 6B・マウス	
ポップンランド	未定	7,800円	シュールド・ウェーブ	ACT		
バーニングフィスト	未定	8,800円	セガ	ACT		
真・女神転生	年内	未定	シムス	RPG		
ノスタルジアII PRESENCE	来春	未定	シュールド・ウェーブ	ADV		
発売日未定のソフト						
BATTLE FANTASY (仮)	未定	未定	マイクロネット	ACT		マウス
ダークウィザード〜蘇りし闇の魔道士	未定	6,800円	セガ	SLG		
いしいひさいちの大政界	未定	未定	セガ	SLG		
アフター ハルマゲドン	未定	未定	セガ	RPG		
ロードス島戦記	未定	未定	セガ	RPG		
AX101 (仮)	未定	未定	セガ	SHT		
ウイング・コマンダー	未定	未定	セガ	SLG		
夢幻の如く	未定	未定	セガ	SLG		
ジョー・モンタナ フットボール	未定	未定	セガ	SPT		
シャドウラン	未定	未定	セガ	RPG		
蓬萊 (ほうらい) 学園	未定	未定	セガ	RPG		
DUNE	未定	7,800円	ヴァージンゲーム	RPG		
電忍アレスタ2 (仮)	未定	未定	コンパイル	SHT		
イース・マスクオブザサン (YsIV)	未定	未定	セガ・ファルコム	RPG		
ハイパーロードモナーク	未定	未定	セガ・ファルコム	SLG		
スーパー大戦略3 (仮)	未定	未定	セガ・ファルコム	SLG		
スーパーブランドイッシュ	未定	未定	セガ・ファルコム	RPG		
シスターソニック	未定	未定	セガ・ファルコム	A-RPG		
大封神伝	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG		
ダンジョンマスター2 スカルキープ	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG		
ハイムドール	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG		
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社	RAC		

ACT: アクション/RPG: ロールプレイング/SHT: シューティング/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
 PIN: ピンボール/A-RPG: アクションロールプレイング/QIZ: クイズ/VCS: ビジュアルカンパセーションソフトウェア/ETC: その他
 ※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
9月発売予定のソフト							
GGアレスタ2	未定	3,800円	セガ	SHT	2M		
10月発売予定のソフト							
妖逢伝ひすい丸-梵天の剣-	未定	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
11月発売予定のソフト							
フェイスボール2000	未定	未定	リバーヒルソフト	SHT	2M		通信2P
発売日未定のソフト							
ソニック&テイルス	未定	3,800円	セガ	ACT	4M		
対戦麻雀・好牌II	未定	3,800円	セガ	TAB	4M		
ドナルドダック2(仮)	未定	3,800円	セガ	ACT	4M		
魔導物語I 3つの魔導球	未定	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
スクラッチゴルフ(仮)	未定	未定	シムス	SPT	2M		通信2P
バトルロード	未定	未定	セガ	ACT	未定		
ALADDIN	未定	未定	セガ	ACT	未定		
RIDDICK BOWE BOXING(仮)	未定	未定	マイクロネット	SPT	未定		通信2P



BEメガ編集部
チエーツク!!

もう知ってる人も多いと思うけど、「鋼鉄帝国」や「キングサーモン」など、メガドラでも活躍していたホット・ビィが、先月不渡りを出した(正確にはまだ倒産ではないらしいが……)とのことだ。今月は新作ソフトも少なかったことも含め、寂しい限りだが、来月はゲームアーツの新作がついに発表される予定なので、期待してほしいな。また、今月からデータウエスタの「メリーゴーランド」もスケジュール表からはずすこととなってしまったが、これにかわる新作が来月発表されるそうだ。これ以外にも各社の新作が来月以降続々発表されそうなので、楽しみにしていっていいぞ。なお、9月10日には「スラップファイト」の再販も予定されているよ。こちらも要チェックだ。

セガ・エンタープライゼス
夏はやっぱり海がいいけど、海に行けない時には「エコー・ザ・ドルフィン」があればOK! 自宅で海の気分が味わえるヨ。私も「グランブルー」なんて映画やイルカが大好きなので、このゲームには思い入れいっぱいです。みんなもエコーを可愛がってネ!! (竹崎)

ソフトメーカー伝言板 SOFT MAKER INFORMATION

カプコン
PLUSの内容が気になって、夜も寝られないというお葉書をいただいた方々、お待たせしました。ハイパーモードに団体戦、その他モロモロ、9月下旬の発売に向けて頑張っちょりますよ。もっと詳しい内容は、BEメガ来月号でお知らせする予定なのでお楽しみに!! (Ya魔王)

ヴァージンゲーム
おもちゃショーも終わりホッとひと息。と思う間もなく秋のCSGが始まります。メガドラ版の「COOL SPOT」の発売は、CSGの後になりそうですが、現地ではみんなに遊んでもらえそうです。「ヴァージンゲームの嘘つき!」などと言わずに、もう少し待っててくださいね。(カサ)

シムス
長らくお待たせいたしました! 「Vay~流星の鎧~」がいよいよ発売となります。以前応募していただいた一般公募のキャラクターも入っていますので、もしかしたらキミ達のキャラに逢えるかも…(笑)。発売日は9月24日(金)。もう少しの辛抱だね!

ビクター エンタテインメント
「慶応遊撃隊」がついに発売されてしまった。ドキドキ。思い起こせば2カ月前、幕張メッセのおもちゃショーでは、菅野美穂ちゃんか駆けつけてくれたり、ユーザーの男の子がポスターを服に貼って歩いてくれたり、いやはや、サンキュー! お便り、蘭未のイラストなど待ってるよ。

ゲームアーツ
「シルフィード」発売から1週間ほどたちました。暑い夏の夜、手に汗握って燃えてるかな? ゲームアーツのホワイトボードの隅っこでは、社員のハイスコアの闘いが繰り広げられています。ほら、今日もK君が「小さな幸せ♡」だって。みんなも友達と競争しよう。

サクセス
やあ! コンチワ。開発から広報まで幅広くやっております、よろず屋タムラです。そろそろ「パノラマコットン」も大詰め。山登りに例えると、7合目あたりで空気の缶詰で酸素補給中てなところでしょうか。頂上目指してガンバルので、待っててちょモランマ。

シュールド・ウェーブ
知っている人もいると思いますが、「ポップンランド」の発売がなんと12月に延期になりました。ちょっと寂しかったグラフィックをがんばって描き込みますんで、お楽しみに。「ノスタルジアII PRESENCE」も「ポップンランド」に引っぱられて、遅れてます。すみません。

ヒューマン
みなさんこんにちは。夏真盛りですね。楽しい夏休みを送っていますか? さて、先月発売された「バリアーム」ですが、もうプレイしてもらえましたか? ヒューマンお薦めのシューティングゲームです。まだプレイしていない人は、ぜひ夏休み中にチャレンジしてください。

コナミ
みんな「ロケットナイト アドベンチャーズ」遊んでくれる? 攻撃のタイミングとか、ジャンプのタイミングとか、ゲームが全体的にすごくシビアにできてるのが、わかってもらえたかな。今年の夏は、スパークスターと楽しく過ごしてね。来月新作を発表します。(早坂)

サンドストーム
もうパフのMEGA-CD「アルシャーク」のオープニングテーマ「STATING OVER」のCDシングルは買ってくれましたか!? まだ買ってない人は、今すぐレコード店へ逃げ!! ゲーム全体は完成してるんだけど、今15000枚のアニメを取り込んでいる最中。期待しててね。

日本ビクター
ワンダーメガ「RG-M2」も予定どおり7月2日に発売でき、みなさんにご好評いただいております。使いやすさを追求したコードレスコントローラーを標準装備し、CD-Gカラオケや電子出版も楽しめる「RG-M2」。ぜひよろしくお願います。

ポニーキャニオン
諸説色々のポニーキャニオンです。メガドライブソフト第1弾「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」は、快適な操作とストレスのない読み込みで、きっと諸説を吹き飛ばしてくれると思います。10月には発売になりますから、ぜひ期待してください。完全マウス対応ですよ。

マイクロネット
「世界を征服するぞ~!」なんて怪しい野望が芽生えてきた今日この頃。「The 3rd World War」で勉強すれば、強い支配者になれるかな? 武力行使だけなら、「世界の破壊者」になりそうな私も、経済戦を巧みに使えば、野望をかなえる日も近い…かな? (PAGE・BOY)

【メーカー伝言板募集中!】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(?)言ってもらおうコーナーです。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」編集部の担当編集者に言ってきてくださいな。

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていきましょう）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

(例1)

年齢12歳

の場合

(例2)

MDソフトの所有本数は？

31本の場合

① 性別 ①男性 ②女性

※ ② 年齢

③ 学校・職業

- ①小学生 ②中学生 ③高校・高専生 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自営業 ⑫公務員 ⑬アルバイト ⑭主婦 ⑮その他

※ ④ MDソフトの所有本数は？

⑤ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？(いくつでも)

- ①ファミコン通信 ②月刊ファミコン通信 ③Vジャンプ ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤マル勝メガドライブ ⑥電撃メガドライブ ⑦メガドライブFAN ⑧Theスーパーファミコン ⑨電撃スーパーファミコン ⑩月刊PCエンジン ⑪HIPPOON SUPER ⑫ゲーメスト ⑬ゲーム遊 ⑭その他

⑥ 本誌で面白かった記事を5つまで下からあげてください。

⑦ 本誌で面白くなかった記事を5つ以内であげてください。

- 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
- ④THE SCENE OF J LEAGUE
- ⑤BE MEGA RACING FREAK

- ⑥BE MEGA AM NETWORK
- ⑦BEメガCM探偵団
- ⑧BE MEGA GENESIS INFORMATION
- ⑨NEWS & INFORMATION
- ⑩ストIIダッシュプラス通信
- ⑪速報 バーチャレーシング
- ⑫特報 ファンタシースターIV
- ⑬特報 F1
- ⑭特報 ロードス島戦記
- ⑮新作スクランブル
- ⑯HEART BEAT INTERVIEW林原めぐみ
- ⑰エコー・ザ・ドルフィン
- ⑱ガンスター ヒーローズ
- ⑲BEEPLE LAND
- ⑳ソニック通信
- ㉑TREASURE FACTORY
- ㉒サードパーティーやりたい放題
- ㉓コナミのおへや
- ㉔セガ・ファルコム通信
- ㉕のこネ新聞
- ㉖達楽学園入学案内
- ㉗Beepress MD
- ㉘亀の甲より年の功
- ㉙くぎづけ! ゲーム体験記
- ㉚SUGIMOTO研究室
- ㉛マルチメディア宣言
- ㉜ダイナブラザーズ2
- ㉝ジュラシック・パーク
- ㉞ロケットナイト アドベンチャーズ
- ㉟ガントレット
- ㊱マクドナルド
- ㊲キリング・ゲーム・ショー
- ㊳信長の野望 全国版
- ㊴ああ播磨灘
- ㊵特集 輝く! アドバンスCD & LD大図鑑
- ㊶ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
- ㊷リーサルエンフォーサーズ
- ㊸慶応遊撃隊
- ㊹アイ・オブ・ザ・ビルホルダー
- ㊺夢見館の物語
- ㊻雀豪ワールドカップ
- ㊼バリアーム
- ㊽ほっふるメール
- ㊾アルシャーク
- ㊿シャイニングフォースII & 外伝II

- ㉑実録!! 麻雀大会
- ㉒BEEP! GAMEGEAR
- ㉓サンダーバース ARE GO! GO!
- ㉔BEメガ裏技リーグ
- ㉕Oh! NEOGEO
- ㉖とじこみ付録SPECIAL シルフィード

⑧ あなたはゲームに関する雑誌を何誌購入していますか(ひとつだけ)。

- ①BEメガだけ
- ②2種類
- ③3種類
- ④4種類
- ⑤5種類
- ⑥6種類
- ⑦7種類
- ⑧8種類
- ⑨9種類
- ⑩10種類以上

⑨ あなたがもっているマシンを教えてください(いくつでも)。

- ①メガドライブ ②MEGA-CD ③メガドライブ2 ④MEGA-CD 2
- ⑤TERADRIVE ⑥WONDERMEGA
- ⑦WONDERMEGA RG-M 2 ⑧ゲームギア ⑨ファミコン ⑩スーパーファミコン ⑪ゲームボーイ ⑫PCエンジン ⑬PCエンジンDUO、DUO-R ⑭FM TOWNS マーティ ⑮NEOGEO ⑯その他

⑩ これから買いたいと思っているゲームは何ですか(下から3つまで選んで教えてください)。

- ①アイ・オブ・ザ・ビルホルダー
- ②アフター ハルマゲドン
- ③アリス・ボクシング
- ④アルシャーク
- ⑤アルスラーン戦記
- ⑥蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史 (CD版)
- ⑦いしいひさいちの政界
- ⑧イース・マスクオブザサン(イースIV)
- ⑨ウイングポスト
- ⑩ウイング・コマンドー
- ⑪AX101 (仮)
- ⑫F1
- ⑬F1 サーカスCD
- ⑭エイリアン³
- ⑮ガンスター ヒーローズ
- ⑯ガントレット
- ⑰キング・オブ・ザ・モンスターズ
- ⑱COOL SPOT
- ⑲コラムスIII
- ⑳サージングオーラ
- ㉑サンダーホーク
- ㉒シスターソニック
- ㉓シャイニング・フォースII
- ㉔シャイニング・ローグ

- ㉕シャドウラン
- ㉖真・女神転生
- ㉗ジェネラル・カオス (仮)
- ㉘ジャングル・ストライク
- ㉙ジョー・モンタナ フットボール
- ㉚雀皇登龍門
- ㉛スーパーブランドイッシュ
- ㉜スーパー大戦略3 (仮)
- ㉝ストリートファイターIIダッシュプラス
- ㉞戦国伝承
- ㉟ゼノン2
- ㊱ソニックCD
- ㊲ソニック3
- ㊳タイムドミネーター
- ㊴ダークウィザード
- ㊵ダイナブラザーズ2
- ㊶ダンジョンマスター2
- ㊷超人スパーク
- ㊸沈黙の艦隊
- ㊹テクノ・クラッシュ
- ㊺デビスカップ
- ㊻デビルバスター
- ㊼電忍アレスタ2
- ㊽DUNE
- ㊾ナイトトラップ
- ㊿ノスタルジアII
- 1信長の野望 全国版
- 2ハイパーロードモナーク
- 3ハイブリッド・フロント
- 4ハイムドール
- 5BATTLE FANTASY
- 6Vay~流星の鐘~
- 7バーニングフィスト
- 8バトルマニア大吟醸
- 9バンパイア キラー
- 10バーティクイズ MEGA Q
- 11バナマコト
- 12パワードリフト
- 13ファンタシースターIV
- 14VR(バーチャレーシング)
- 15ブギウギボーリング
- 16ブラスターマスター
- 17ベアナックルIII
- 18ペルビーチの波濤
- 19達楽学園
- 20ほっふるメール
- 21ポップンランド
- 22ポピュラスII
- 23ミュージックリーグ・フットボール
- 24マイト アンド マジックIII
- 25マクドナルド
- 26魔天の創成
- 27MIG-29
- 28夢幻の如く
- 29メタルファンク
- 30The 3rd World War
- 31モンスターワールドIV
- 32夢見館の物語
- 33幽☆遊☆白書外伝
- 34ラングリッサー2
- 35リーサルエンフォーサーズ
- 36レースドライブ
- 37ロードス島戦記
- 38ローリングサンダー3
- 39WONDER LIBRARY
- 40笑っせえすまゐ

7月号プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト (30名)

- 静岡県・原田忠司、岐阜県・林和明、京都府・村上憲吾
- 埼玉県・水野啓一、千葉県・小嶋悟
- 群馬県・菅原宏和、岡山県・中野惇二、鳥取県・関根久志
- 大阪府・土井正晴、岩手県・安斎信一郎
- 山口県・松原英隆、東京都・堀口繁久、茨城県・藤沢努
- 東京都・富山里佳、秋田県・中里功
- 北海道・森下光章、鹿児島県・田村良樹、神奈川県・樋口圭司
- 千葉県・黒沢正臣、滋賀県・安部幸治
- 兵庫県・栗本健一、埼玉県・臼田聡、東京都・宇田川憲一
- 栃木県・西崎裕子、埼玉県・渡辺克巳
- 兵庫県・太田匠、広島県・米山友美、高知県・恩田豊久
- 宮崎県・井坂修一、富山県・水谷俊夫

②お好みゲームギアソフト (5名)

- 神奈川県・佐藤幸伸、岡山県・遠藤正晴、大阪府・北原佑介
- 福島県・笹井慎一、群馬県・金井伸勝

③セガマウス (5名)

- 埼玉県・牧野剛也、大分県・甲斐信也、静岡県・中川正臣
- 埼玉県・加藤千絵、愛知県・三村健治

④MEGA FORCE ソニックバッジ (5名)

- 福岡県・松藤宏和、石川県・尾木幹夫、千葉県・佐藤万里子
- 福島県・金田康隆、千葉県・下澤あゆみ

⑤「シルフィード」テレカ (5名)

- 福岡県・南条聡、大阪府・瀬川栄介、兵庫県・北村和也
- 東京都・小沢ゆみ、静岡県・小川篤史

⑥サンドストーム「パフ」テレカ (5名)

- 東京都・若狭成行、神奈川県・出島宣夫、千葉県・長谷川佑介
- 千葉県・松井康弘、神奈川県・石上雄一



BE-MEGA PART2 HOT MENU

- P93.....ダイナブラザーズ2
- P94.....ジュラシック・パーク
- P96...ロケットナイト アドベンチャーズ
- P98.....ガントレット
- P100.....マクドナルド
- P101...ウィザード・オブ・イモータル
- P102...キリングゲームショー
- P103.....信長の野望・全国版
- P104.....ああ播磨灘

BEメガホットメニュー

ダイナブラザーズ2

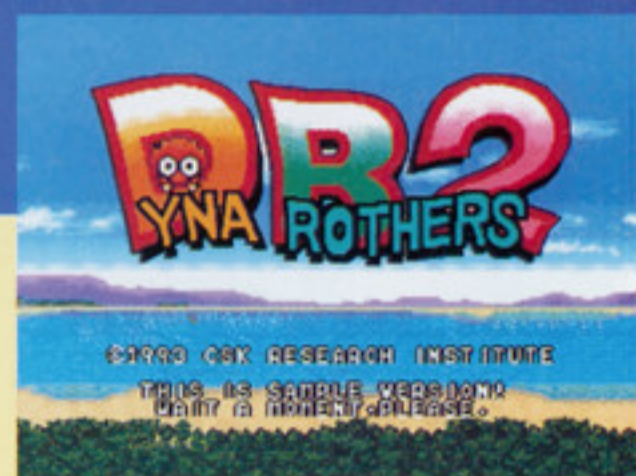
食う、生む、戦う恐竜SLG!

完成度ゲージ



70% 2人同時プレイあり

- CRI
- 発売日未定
- 価格未定
- SLG
- 16M



今回は敵キャラクターも多士済々。また敵味方関係ないサブキャラクターも登場する。各キャラのアニメパターンは最大200以上!

The Eggで恐竜を増やし、生体パワーを集めて天災攻撃を仕おう。

宇宙に退散したかに見えた侵略者は、じつはすべてが帰ったわけではなかった……。そう、あのコミカル恐竜SLGがすべての面でパワーアップして戻ってきた。今回は敵味方がさらに増強され、自然(コマンド)も強力になった。さらには2人対戦プレイまでできるから、超期待だね。初心者のために練習モードもついているから、SLGが苦手な女の子でも安心。今年はやっぱり恐竜が面白いぞ!

前作を9.4倍上回る面白さ!(CRI談)

すてこ
おとなしくてトロイ繁殖型草食獣。繁殖率が高いので生体パワーの供給源になる。前作より逃げ足が強化された。

ある
優れた機動力と高い攻撃力を持つ防御型肉食獣。スタミナに難があり、自軍の見張り番にかっこうの恐竜。

ていすの
強力な攻撃力の攻撃型肉食獣。マヌケだが、一気に攻撃する破壊力は脅威。

とりけら
逃げ足の速い疾走型卵食獣。軽快に敵をかわし、肉食獣の卵でもベロリ。

びーちゃん
一撃離脱の飛行型肉食獣。体力が低いが、空を飛んでいるので地形の影響を受けにくい。魚で体力回復可能。

遺伝子操作でスーパー恐竜誕生!

遺伝子操作コマンドで恐竜の卵を強化すると、種族ごとに必殺技を会得。そのうえそれぞれの能力も向上する。



メーカーさんからひとつ

あの“幻の名作”がついに復活である。この面白さを一度でも体験すれば、このゲームが恐竜ブームに便乗して作られたものではないことは、ご理解いただけるはずである。9.4倍という数値は複雑かつ緻密な計算により割り出したので確かです。



恐竜軍と宇宙人軍に分かれて対戦する対決モードもある。ストーリーモードは全40面で飽きさせないぞ。

ジュラシック・パーク

ジュラ紀の恐竜がキミの家に……

- セガ
- 8月27日発売
- 6,800円
- ACT
- 16M



完成度ゲージ

100% 1人プレイのみ

コスタリカ沖に浮かぶ 驚異のテーマパーク



ジュラシック・パークへようこそ!!

全米で公開9日めで2億ドルの興行収入を記録した、この夏最大の話題作「ジュラシック・パーク」が他機種に先駆けて(GG版は発売中)登場する。M・クライトンの原作、そして巨匠S・スピルバーグの最新SF Xが、メガドライブで忠実に再現されるぞ。映画をすでに見た人も見ていない人も、このゲームをやれば恐竜

の魅力を再認識するはずだ。

しかもこのゲームでは、グラント博士の他に恐竜もプレイヤーとして使用できるので、映画では味わえなかったストーリーとエンディングを見ることができるんだ。各キャラクターのなめらかな動き、緻密な背景、そしてジャングル特有の効果音の数々など、恐れ入るゲームだぞ。

奇跡から恐怖へ// 闇に包まれたパーク

実業家ジョン・ハモンドのライフワーク「奇跡の恐竜王国」がついに完成した。しかし、ライバル社より送り込まれたスパイと手を組んだ者のしわざで、パークの全システムは停止し、グラント博士は逃げ出した恐竜達に襲われてしまうのだった……。



主人公はグラント博士かラプターか!?

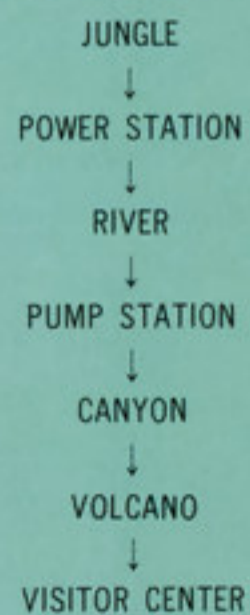


どちらかと言えば、グラント博士のほうが戦略性に富む感じがする。

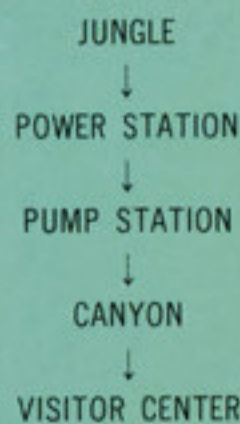
ゲームの舞台はもちろんコスタリカの孤島。MD版「ジュラシック・パーク」では、なんと主人公が2人(1人と1頭)用意されている。しかも、おのおの目的、ストーリー、ステージ構成、そしてマップも違うんだ。当然、操作方法も違うし、エンディングも別。つまり1本で2度オイシイゲームなわけ。どっちもやろう!

別々のエンディングがある!!

グラントの場合



ラプターの場合



ストーリーも

ラプター選択時のオープニング、逃げた後攻撃してくる人間や恐竜をど突き回し、グラントを追え

各キャラクターは能力が違うから、当然マップもクリア方法も違う。エンディングはどうなるの?



ラプターは、

どうやって恐竜を復活させたんだろ?

映画では、琥珀の中から恐竜の血液を吸っていた古代の蚊が見つかり、その蚊の組織の中から恐竜のDNAを取り出して、クローンを作ったという設定になっている。実際に琥珀の中から古代の昆虫や蚊からDNAを取り出すことは可能だが、現段階ではクローンを作り出すことは無理。でもこれは遠くない将来可能になってもおかしくはない話なんだ。詳しくは原作本を読むとよくわかるぞ。



ティラノってこんなだったっけ?

ティラノサウルスといえば、ちょっと前まで後足立ちのゴジラみたいな恐竜と考えられていた。でも最近の研究では身体をほぼ水平にして歩くという説が有力。映画のティラノもこれを踏襲している。



ROUND1

ティラノサウルスの襲撃を受けたグラント博士は、破壊された車を捨てジャングルへ入り込む。次々と襲いかかる恐竜達。亜熱帯のようにツタやヤシが生い茂る中、巨木を飛び移りながら脱出をはからなければならない。



グラントの場合、こういった武器アイテムは7種類あるぞ。

巨額を投資して育てた恐竜だから、殺してはいけない。一定時間気絶させるんだ。



よく見ないとわからないが、ぶら下がるツタや、よくしなる枝がところどころに。



ラプターの場合、体力回復にテレビ恐竜を食えるぞ。



ディノサウルス大図鑑

ティラノサウルス



史上最大の肉食恐竜。巨大な口と鋭い歯でガブガブ食っちゃう。

トリケラトプス



大型草食恐竜。おとなしいが外敵には角と堅いフレアで対抗。

ブラキオサウルス



巨大草食恐竜。体高約16mを誇るが、おとなしく草が大好き。

ヴェロキラプトル



敏捷で凄猛な小型肉食恐竜、通称ラプター。知能も高いぞ。

ROUND2

ジャングルを抜けるとそこは発電所だった。電気系統が破壊され、漏電している場所もあるし、意外なところから恐竜が襲いかかってくることも。うまく木箱を使って足場を作らないと、脱出は難しい。2つのエリアがあるので注意。



エレベーターに箱を入れて下へ。これがないと進めないぞ。配線ケーブルや鉄柱などをうまくぶらさがって行け。



ラプターでプレイの場合、グラントが見えたらクリア。



恐竜がいる位置を確認しながら慎重に進もう。



漏電する電流をよけながら上へ……。



ティロフォサウルス



小型肉食恐竜、通称スピッター。毒液で獲物を麻痺させる。

プテラノドン



肉食翼竜。空を滑空し、海中の小鱼を捕らえる。比較的無害。

JURASSIC PARK 電源ONの後 豆知識 耳を澄ませ!

TARAKOや大山のぶ代もびっくりの恐竜のお叫び。電源を入れ、セガのロゴが出ると、ティラノサウルス・レックスが「ずえぐあ〜」と叫ぶのだ。セガはついにティラノにまでセガと言わせてしまった。これは必見!



ROUND3

川をボートで下る、ちょっとしたテクニックの必要なラウンド。ガソリンを補給しつつ、しかも時にはボートを乗り換えながら進もう。高いところから落ちるとアウトなので慎重に。



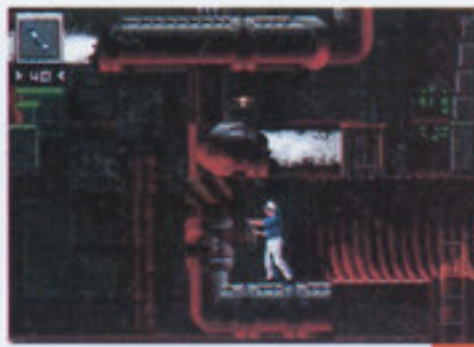
ティラノの下を通過して別のポートに飛び移る。ヤツを眠らせないと。



ボートの燃料は少ないので、ボリタンクを補充しながら川下り。のんびりして見えるけど……。

それからどーした!?

ここまでもけっこうキツイが、グラント、ラプターどちらでプレイするにしても、やられて覚えなければダメだ。がんばって!



プテラノドンがうようよ飛ぶCANYONラウンド。足場がかなり悪いぞ。

恐竜によって破壊された配水管。ここを通るには、すべてのバルブを止めないと!



恐竜だけでなく、溶岩流が待ち受けるVOLCANOステージ。ここを抜ければビジターセンターだ。

この夏やっば恐竜三昧!

ここ数年、夏と言えば「恐竜の季節」って感じだったんだけど、今年は映画が公開されていることもあり、例年以上に恐竜イベントが盛り上がっている。セガも右の2つのイベントに協賛し、MD版とGG版「ジュラシック・パーク」を展示しているぞ。

最後の恐竜王国2

昨年、東京、北九州、神戸、台湾で82万6,522人を動員したフジテレビ主催のビッグイベント「最後の恐竜王国」が今年も登場。7月24日から8月31日の間、午前10:00~午後7:00まで東京・品川の新高輪プリンスホテル・飛天にて開催。当日入場料は大人3,000円、子供2,000円。問い合わせ先は03-3442-1055まで。



恐竜が来た! 磯子ヘイソゴウ!!

中国大展示会の一部門として展示される中国太古の恐竜。他にも気功講座、雑技、飲茶などことん中国を満喫できるこのイベントは、7月24日から8月26日の間、午前10:00~午後6:00まで横浜プリンスホテル・桜の間にて開催。当日入場料は大人2,000円、子供1,000円。問い合わせは03-5269-8591まで。



メーカーさんからひとこと

今、最も話題の映画が早くもキミのMDで大暴れ。恐竜の動きもリアルなら、叫び声まで本物ソックリ。しかも敵対関係となる人間と恐竜を自由に選べるなんて、「物事は相手の立場にたって考えることも必要なんだ」と考えさせられる名作ですよえ。

ロケットナイト アドベンチャーズ

買ってない人は見ちゃダメだよん

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

- コナミ
- 発売中
- 7,800円
- ACT
- 8M



手ごわい中ボス&大ボスの倒し方教えます

ついに発売された「ロケットナイトアドベンチャーズ」。みんなはどこまで進んだかな？ スパークスターは愛敬いっぱいだけど、ゲームのほうは意外と難易度が高くて手こずっている人も多いはず。コンティニューがあるから、根性さえあればクリアも不可能じゃないはずだけど、まあそれなりのウ

デが必要になっちゃうのだ。

ただ、遊んでみればわかるけど、壁になるのは通常のフィールドよりも、中ボスや大ボスだったりするんだよね。ということは、これらの攻略さえしっかりしてしまえば、コンティニューなしでも全面クリアできるかもしれない。

それと、これまで発売前という

ことでお見せしなかったけど、ボス戦は開発者が気合いを入れたイカす名シーンが多いのだ。

というわけで、今回は、中ボスや大ボスの徹底的攻略を紹介するぞ。苦戦を強いられている人はこれを読んで、参考にしてほしい。

あつ、まだ買ってない君は見ちゃダメだぞ。まずは自分でトライ！



STAGE 1

中ボスの戦車は、スタートしたら後ろに回り込む。右端は安全なのだ。

ボスはまず、天井の中央、左、右の順に出てくるので、ロケットアタックを決める。ボスが吐き出す玉をすべて同じ方向に誘導しよう。



まずはロケットアタックで戦車の背後へすばやく回り込んでしまおう。

近づかれるとダメージを受けるので、隅で待機して外さないように剣を連打せよ。



これを狙え



赤い玉の前に出る玉は、落ちた後プレイヤーの方向に進むことを知っていれば簡単だ。

STAGE 3

カニは右手を狙う。右壁にくっついてハサミを攻撃。左のハサミが開いたら、素早く上によける。

ボス魚は、足場に乗って逆方向に進み炎を避け、ブタが顔を出したらロケットアタック。



ハサミが開いたら、上か下にいそいで移動すれば、難なく逃げる事ができる。



反対方向に魚が現れたら、同じように逃げられるが、ジャンプすることを忘れずにね。

STAGE 2

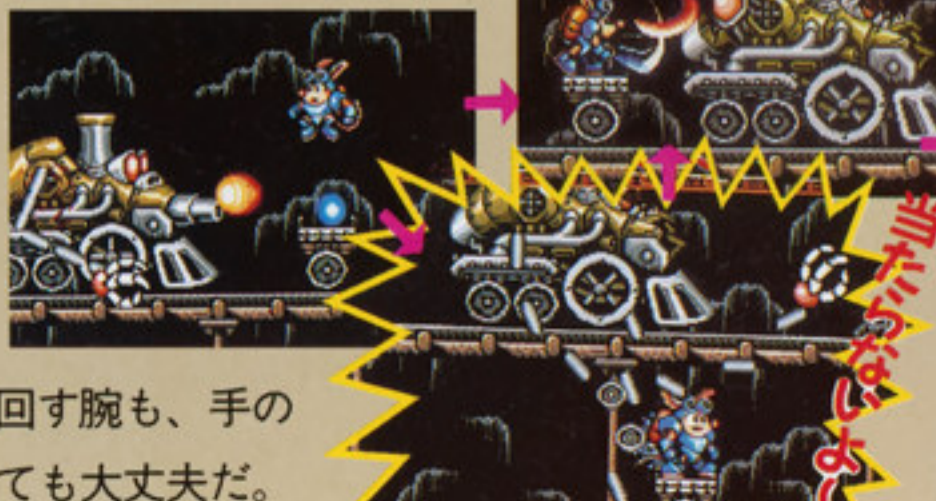
中ボスはしつこく体当たりしてくるので、ロケットアタックで反対側へ。安全な場所から弱点を狙おう。



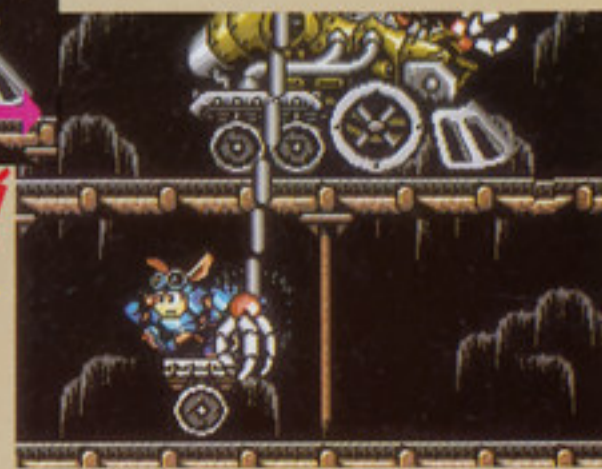
敵の移動ルートは、ほとんど決まっているぞ。

進路を読んで、あぶないときは反対に逃げる。

S L型のボスは、まず真上ジャンプで攻撃をよけ、近づいて剣攻撃を繰り返す。その後に振り回す腕も、手の部分以外は当たっても大丈夫だ。



最初は敵の弾を真上によけ、近づいて剣で3回攻撃。そして避ける。この繰り返しでよい。その後は手が近づいたら、その場でロケットアタックだ。



STAGE 4

戦艦の下にいる中ボスは、本来爆弾型の敵を落として倒すのだが、真下にロケットアタックして倒すこともできる。ただし斜めに体当たりすると落ちるぞ。

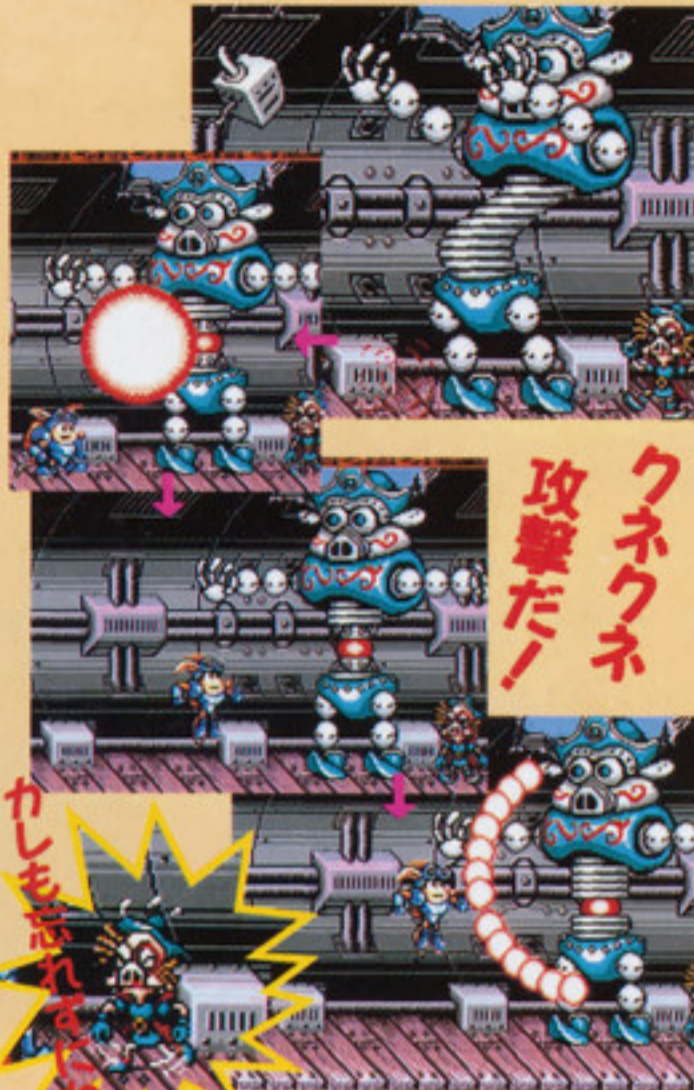
最後のボスは、最初はひたすら落ちてくる障害物を避けるし



斜め方向にロケットアタックすると落ちてしまう。

上にぶらさがっている爆弾状の敵を倒し、それを下に落としてボスにぶつけて倒す。

かない。腰クネクネが止まったら、敵の足元で待ち、赤い弱点を攻撃。弾を打ってくるので、その合間をぬって攻撃する必要がある。謎の人物は回転攻撃で倒そう。



クネクネ攻撃だ！

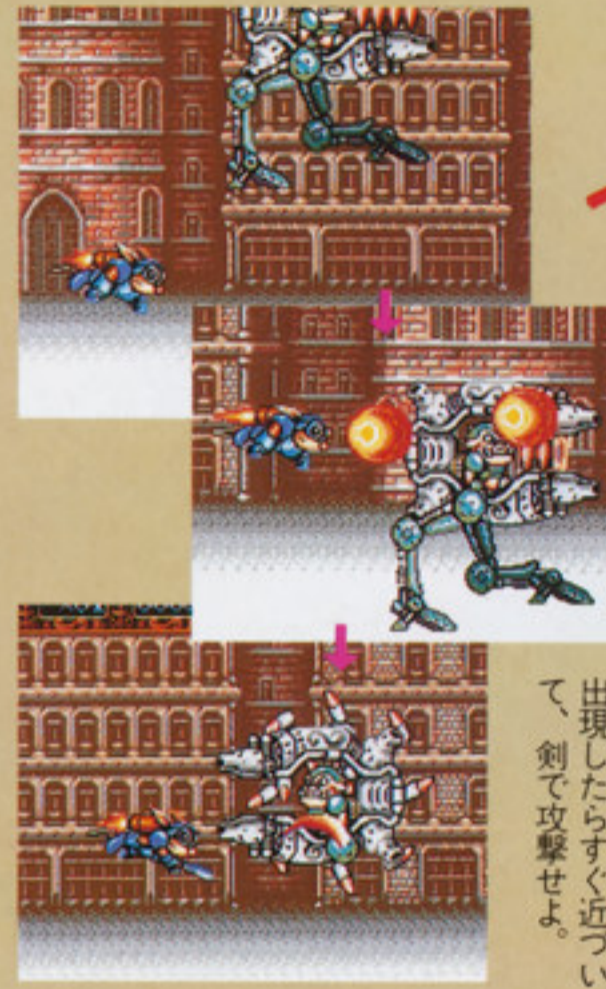
かしも落とすぞ！

弱点が露出したら、すぐに近づいて攻撃だ。敵弾の発射ペースは速いが、テンポを合わせてジャンプ攻撃せよ。

STAGE 5

ビッグコア型のボスは、左上から突然登場するので、画面下部で待つ。あとは近づいて攻撃だ。

ロボットとの対決は、そこにたどり着くまでが苦しい。ロケットアタックでサッサと左に進もう。



ひたすら連続ロケットアタック

出現したらすぐ近づいて、剣で攻撃せよ。



これがアクセル操るロボット。素手では勝てない。

ボタンを押してパンチするだけの単純な戦い。

STAGE 6

アクセルギアの乗るロボは、強力兵器の死角である右上や右下で待ち、近づいて攻撃しよう。

ボス戦艦は避けることより倒すことを優先したい。砲台などは近づいて剣で攻撃だ。



ココで攻撃だ！！

光線を確認したら、その上か下で剣を振って攻撃すれば楽に倒せる。



わ、ワープで来た！？



弱点は赤玉だ！！



ひたすら避けないと、攻撃のチャンスがおとすれない。がまん強くないとダメ。

STAGE 7

デブリゲスには通常攻撃が効かない。敵の攻撃は上下交互にくる



通常攻撃は無駄。ロケットアタックだ。



一度倒したデブリゲス。しかし油断は禁物だ。パーツが合体し、再び攻撃を仕掛けてくる。

ので、それを先読みして斜めにロケットアタックで攻撃しよう。

アクセルギアとはまず剣で戦う。宇宙シーンになったらロケットアタックでミサイルを消しつつ、彼が右に来た時を狙え！



アクセルギアとの決戦！！



ロケットアタックでジャマなミサイルを消してしまえば楽だよ。



プレイヤーと同じような攻撃をしてくるアクセルギア

この扉の奥には……

開発者さんからひとこと

アミーゴ！ コナミの大味番長だ。世間は夏真っ盛り。山だ、海だ、夏服の女子高生だ……いや違う、「ロケットナイト アドベンチャーズ」だ。行楽のお供にもロケットナイトは最適だぞ。砂糖が入っていないからこれならママもオッケーさっ！

ガントレット

これこそ9月の目玉商品(左眼*)です

完成度ゲージ

100%

4人同時対戦可能

- テンゲン
- 9月17日発売
- 7,800円
- A・RPG
- 8M



セガタップフル稼動!

時代はバトルモードだ

(注:カエルのゲームじゃないぞ)



「ガントレット」といえば、多人数「協力」プレイのアクションゲームというのが常識。しかしメガドラ版では、2~4人での「対戦」ができるモードも用意されているのだ! スゴイ! 登場キャラクターはもちろん例の4人(余談だが、彼らにはそれぞれ名前もあるのだ)。モードは、アーケードモード同様キャラの能力がそれぞれ異なる「通常対戦」と、すべての能力が均一の「同条件対戦」の

2種類。それぞれ独自のかけひきが要求されるので、末永く楽しめるぞ。あ、場が気まずい雰囲気になったら、協力プレイに戻れ!

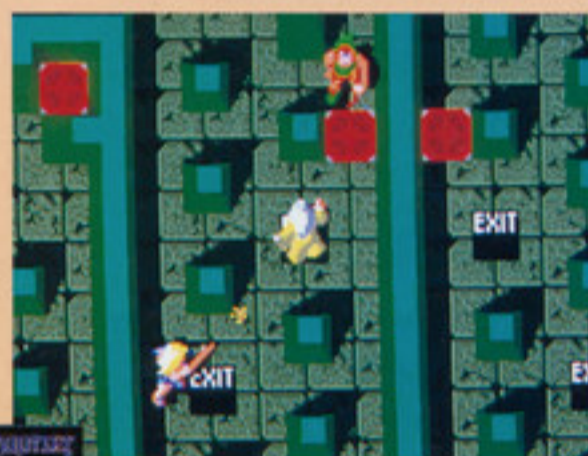


各キャラの名前を紹介すると、ウォーリアー、ウィザード、マーリン、エルフリックエスターだ。いきなり親しみがわくわくするが、徐々に慣れていこうね。そう徐々に。

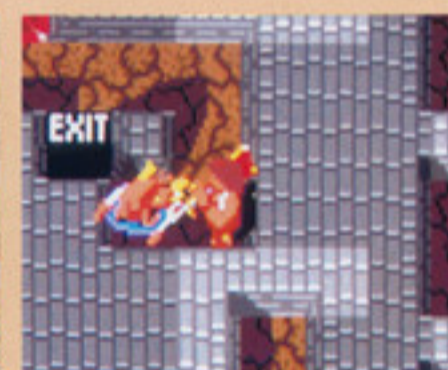
バトルモード 鉄の掟

■EXITに入ると場外負け。HPが0で死亡となって、そのラウンドは戦闘不能となる
 ■他のプレイヤーを全滅させるか、残り制限時間がなくなるか、全滅すれば1ラウンド終了。結果に応じた点数が各プレイヤーに加算される
 ■最終ラウンド終了時の総合獲得点数が一番多いプレイヤーが優勝(ラウンド数は設定可)
 ■マジックポーションを使用すると他のキャラの動きが一瞬止まる
 ■ショットや格闘攻撃を食らうと後ろにはね飛ばす
 ■ショットは壁で反射し自分のショットでもダメージを受ける
 ■とどめを刺したキャラはHPが少し回復する

残りHP至上主義ではないところがこのゲームの醍醐味。攻撃の反動でEXITに落とすのも重要なテクニックだ(点数は若干低くなる)。マップと能力状態に応じた戦法をこころがけよう。



生き残ればそのラウンドの得点は高い。生き残り人数が少なければ、さらに高得点だ。ゲームは総合得点勝負なので、一発逆転の可能性も十分にありうるといふわけだ。



アイテムはマップにもともと配置されていたり、壊せる壁に隠されていたりする。インビジビリティ以外はほとんど登場するぞ。取って一番うれしいのは、やっぱりフードだね。

マップ上に配置されているトラップ床を踏むと特定の壁が消え、たいていの場合敵キャラがうじゃうじゃ発生します。いいタイミングで使えば強力な援護になる。



一流専門講師がズバリ指導

各キャラクターはこう戦いなさい

キャラの個性が反映されている通常対戦モードで勝つにはそれぞれの戦法が必要だ。

WARRIOR

接近戦に持ち込むまでが大変ですが、いったん距離が詰まれば、あとはこっちのもの。洗練された移動操作が要求されるキャラクターなのです。
 ●ここがポイント 格闘戦にすべてをかける。オノの一振りは脅威。



講師 作山先生

VALKYRIE

あらゆる局面にそれなりに対応できるので、戦法はアナタ次第です。といっても冷静さは失わず、無茶な突進だけは謹みましよう。
 ●ここがポイント まさに臨機応変。時には激しく、時には冷静に。



講師 石渡先生

WIZARD

ショットスピードの速さ、マジックポーションの有効時間の長さが唯一の武器です。遠距離からのこすっからい攻撃を信条にプレイしましょう。
 ●ここがポイント あらゆる手段を駆使しライバルを寄せつけない。



講師 佐々木先生

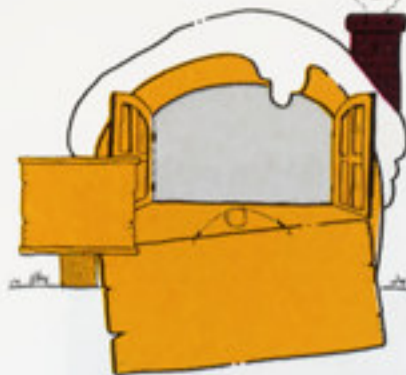
ELF

自慢の足を利用してひたすら逃げて生き残り、点数を稼ぎましよう。アイテムがたくさん手に入ったラウンドだけアグレッシブに行動しましょう。
 ●ここがポイント 逃げてしぶとく生きる。ときには漁夫の利もネ。



講師 戸塚先生

*49ページ参照(左であることに深い意味はありません)



バトルのおへや

バトルモードのマップは毎回ランダムです。すべてのマップをムラなくこなさないと、勝てないですよ。



TYPE A

左右の端が壊せる巨大な壁地帯。まずはここでアイテム稼ぎだ。地形は開けているので、派手な戦いになりそう。中央部の出口密集地帯をどう利用するかが勝負のわかれめ。



こいつが有利だ▶



TYPE B

地形は開けているが、出口が異様に多い。派手に動き回ると危険。ちなみに、壊せる壁や敵キャラは右側に密集している。トラップ床を踏んだら左上はたちまち危険地帯に！



こいつが有利だ▶



TYPE C

中央部のワープ床に乗ると悲しい結末が待っている。この地帯にあまり留まらず、ちょこまか動き回ろう。壊せる壁がまばらに配置されているが、出口も結構あるので、注意。



こいつが有利だ▶



TYPE D

中央は比較的開けている。壁の隙間撃ちができるので、戦略にうまく盛り込もう。周囲は壊せる壁、四隅は出口のかたまりとローバーのジェネレーターがある。アイテム稼ぎは少々危険。

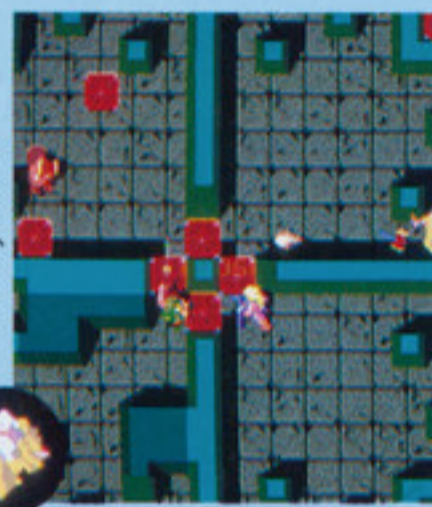


こいつが有利だ▶



TYPE E

マップが中央で完全に四分割されている。部屋の移動はワープ扉を使うわけだが、仕掛けるタイミングが非常にシビア。せま苦しい上に出口が効果的な場所にあるので、移動は慎重に。



こいつが有利だ▶



TYPE F

中央が壊せる壁地帯。中央に十字のしきりがあるのでいきなり大乱闘状態は避けられる。地形は入り組んでいるが隙間撃ちができないので、肉弾勝負のほうがいいかも。



こいつが有利だ▶



TYPE G

壊せる壁の割合が多い、広い通路状の地形。アイテムが隠されている場所のあたりは、いずれが結構戦況にひびく。ついてない場合は遠距離攻撃で漁夫の利を狙う作戦も取れるぞ。

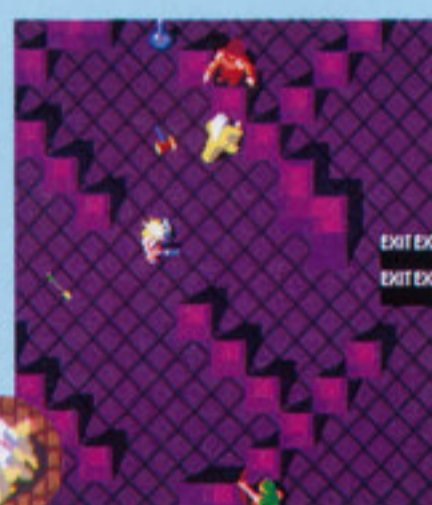


こいつが有利だ▶



TYPE H

道幅が広いなめ通路状のマップ。隙間撃ちができる上にマジックポジションもあちこちにあるので、耐えの戦法が有効だ。袋小路が多いのも特徴だ。退路は確保しておこう。



こいつが有利だ▶



TYPE I

隙間撃ち不可の壁の配置。それでいて道幅のせまいなめ通路状のマップだ。壊せる壁も点在していて、いまいちやりにくい。反射攻撃をうまく利用した者が勝利をおさめる。



こいつが有利だ▶



TYPE J

中央にはジェネレーターの山(トラップ床で開放)。周囲にはアイテムの山だ(とくに上下左右端のフードはおいしい存在)。ワープ床に悩まされる可能性大なので、気をたしかにね。



こいつが有利だ▶



TYPE K

壁が1ブロックずつバラバラに配置されているため、移動しづらい。飛び道具の反射もあてにならないし……。ここは正攻法でつっこむのが、戦いを有利に進める秘訣か。



こいつが有利だ▶



TYPE L

周囲の壊せる壁の外側は出口だらけ！ はじかれて落ちこまないように。中央の閉鎖された地帯(ワープ床がある)と広場を状況によって行ったりきたりしよう。にげまくりも可能。



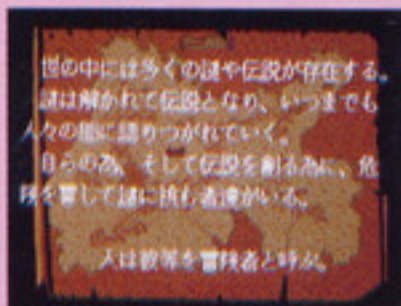
こいつが有利だ▶



椎羅姉さんのお悩み相談コーナー

Q. もっと感情移入できる方法はありませんか？
A. クエストモードを育てたキャラを使おう

経験値やレベルアップ、アイテムの買い物などができる「クエストモード」はその状態をパスワードでセーブできるの。そのデータがバトルモードで使えるワ。長い旅を共にしたマイキャラなら愛着がわくこと必至ヨ。



Q. 対戦が熱くなりすぎて陰悪なムードに
A. アーケードモードで仲なおろヨ！

ウーン、これは対戦ゲームでよくあることよネ。でも、「ガントレット」なら大丈夫！ トモダチと協力してダンジョンをひたすら進んでいく「アーケードモード」をプレイすれば、わだかまりなんてどっかにスッ飛んでっちゃうわヨ！ ただ気をつけてほしいのは、フードアイテムを取り合いしないことネ。



メーカーさんからひとこと

もう一緒にプレイする4人の勇者はそろったかな？「ソフトを手に入れてからでも遅くはないさ」と思っていたら先約が、こんなハズでは……と、友達と実写版バトルモードにならないよう、ソフトも勇者も早めに予約がいちばん!! 気をつけよう、お店で勇者は買えないよん!

マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー

関西風に言えばマクド、基本はクにアクセントです

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

- セガ
- 9月23日発売
- 6,800円
- ACT
- 8M



海はいい、海は男を強くしてくれる

読者諸氏と開発元のトレジャーに対して本当に申し訳ないが、またもや1ページ紹介になってしまった。と言っても決して手を抜いた紹介はしていないつもりだから、すみずみまで読むように。今回は3ステージから4ステージ冒頭までだけど、実際は掲載した以上に密度の高い内容（編集部推定値・約4倍）なんだ。ホントだぞ。信じろよ！絶対に！

災難続きのドナルド



海に落ちれば危険な生き物がワンサカ、船に乗ればノコギリで真二つ、あげくに波にさらわれて……



未開の陸に上がればどんちん(○人じゃないぞ)が仮面から火を吹く。ひい。



ここは誰かの船のようだ。ぶらさがってマストのてっぺんまで行くと……

砲弾の嵐



絶景を眺めるヒマもなく、速くの船から砲撃がノッついてないなあ。



今度は沈んだ船の中。空腹の友にライフをあげる優しさは○ンパンマンに通じるものがあるね(ホントに?)。



◎お約束のトラップ

海賊船だけに宝箱が豊富。豪遊できるほどゴールドが入っているのもあれば……



勝手に死ぬな〜

ドナルドを挑発しつつ後退する男。でもねえ、穴に落ちちゃねえ。バカだねえ。

BOSS ジュエリートリップルV世



異様にツヤのいいジュエリートリップルV世。きつと普段から薬用リップで手入れしているに違いない。え?クチビルゲって何?



まいった〜
まいった〜
まいった〜

例によって宝石をバリバリ食べているときに魔法アタックで倒すと、最後の地図がもらえる。これでお宝はいただき?



災難を嘆いていたらベン次たちがなぐさめてくれた。世の中捨てたもんじゃないよな。

♪かわいいペンギン、ハイハイ!

いよいよ大詰め、地図が示す星へ出発だ!

ジュエル(中略)V世からもらった紙片で完成した地図は、見たこともない星を浮かび上がらせた。ドナルドたちは、博士に頼んで宇宙船を作ってもらい、さっそくその星へ飛んでいった。しかし不慮の事故(博士の製作ミス?)で、いともあっさり墜落。あ〜あ……



あ〜あ



重力が低い星なのでジャンプも軽い。フワフワ〜

背後に宇宙人。でも、ドナ○ドのほうがよっぽど○宙人みたいな顔を(以下当局の指示により削除)。



謎の宇宙人に捕われたドナルド!

とうとう捕まったドナルド。このままキャ○ルミュージ○ションの……(以下宇宙人により記憶消去)。

開発者さんからひとこと

3ステ終了時のデモを見つ読んでもほしいド○ルドの本音(危険/イメージUP間違いアリ)。やっと地図が完成したぞ。これで宝のありかがわかるってか?ウッシッシ…おっ何だこりゃ!見た事もねえ星が浮かび上がってきたぜ。まいったよオイ今度は宇宙かよ!勘弁してくれよ。

ウィザード・オブ・イモータル



じいさま戦え～みぎひだり～!

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

- EAビクター
- 8月10日発売
- 9,800円
- ACT
- 16M

海外ゲームの真骨頂がついにメガドラで!!



海外ゲームと聞くと、大味でやけに難しいなんて毛嫌する人がいるけど、この「イモータル」は、ぜひそんな人に遊んでもらいたいゲームだ。内容的には、地下迷宮を舞台にした謎解き要素の

強いクォータービューアクションだけど、主人公の老魔法使いのなめらかな動きや戦闘シーンの過激さが、ヤミツキになる魅力となっている。肝心の謎は、ちょっとヒントが少^{かんじん}ないけど、わかった時の快感は言葉では言い表せない。まさに海外ゲームの真骨頂だ。

ダンジョンの人々



ゲームは、斜めの視点で展開していく。1フロアは、いくつかの部屋に分かれている。そこには、謎と魔物と人間が。

死体荒らし、ぼったくり、何でもありの自由度だ!!



君は、主人公の老魔法使いを操作して、地下迷宮深くに幽閉されている大魔法使い「モーダミア」を救出するのが目的。地下迷宮は、全部で8階まである。そこには数々の謎とともに、魔物や不思議な人々が君の来訪を待っているのだ。今回は、そんな地下迷宮のトラップと、絶叫興奮(?)の戦闘シーンを紹介しよう。この他にも、まだまだすごいことがいっぱい!

何が楽しいってこの戦闘画面よ!!

迷宮内をうろついているゴブリンやオーガ。敵意を持った彼らに接近すると、戦闘シーンとなるのだ。主人公とモンスターは向い合ってその場から動かず、それぞれの武器を左右に振り回してどちらかの体力がなくなるまで戦う。敵の攻撃をよけるには、相手の攻撃してくる方向と逆によけれ

ばいいだけ。こっちの攻撃も左右に効率よく振り回せば、それだけ素早く攻撃ができるぞ。しかし、連続で攻撃していると、疲労して動きが鈍くなっていくので、敵の攻撃を回避して疲労を回復させよう。主人公が勝つと、魔物はいろんな死に方をしますが、それがこのゲームの見どころでもある。



トラップの数々



落とし穴にはまってしまっても、よじ登ることができる。まだ安心だ。

矢

はイヤツ!!

ガイコツから、矢がひっきりなしに飛んでくる。当たると死んでしまうぞ。



虫

もイヤツ!!

あることをすると、巨大な地虫が出てくるのだ。なんとも悲惨な最後。



うおっ!!



頭を杖でコンと叩いて相手を石化する。これはまだいいほうなんだけどね……。

ガジョツ!!



ナイフで縦一文字に切り裂かれる。ピンク色の内臓がちょっとキモイなア。

ポンツ!!



今度は頭部爆発。最初に目玉が飛び出るのがスコインです。けど、ひでぶっ!

どりりやっ!!



猿の脳味噌喰べちゃおか状態。効果音がリアル。

ベシヤツ!!



わしもう耐えられん! 誰かこのジジイを止めてくれ!

うなされる主人公



自分の所業で悪夢を見る。そりゃそうだ。

メーカーさんからひとこと

さて、ついにこの度ご当地初お目見えとなりますのが、超多彩な殺戮描写と難解な謎解きで、海外ゲーム通の間では知る人ぞ知る幻の名作、その名も「ウィザード・オブ・イモータル」です。さあ、お代は見ての…というわけにはいきませんので、なにとぞお買い求めのほどを。

キリング・ゲーム・ショー



私はヒヨコではありません

- EA ビクター
- 8月20日発売
- 8,900円
- ACT
- 8M

完成度ゲージ

100% 2人交互プレイあり



この真ん中の変なの?が自機だ。

夢の終わりは即座に死!!

あの「シャドー・オブ・ザ・ビースト」や「レミングス」でおなじみの「シグノシス」作品である「キリング・ゲーム・ショー」が、メガドライブに登場だ。このゲームはパソコンのAmiga用ソフトとして発売されたアクションの移植版。

平和すぎる21世紀の世界で、刺激を求めて人口的に作られたホログラフィックゲーム。それは潜在意識の中でプレイする生と死を賭したゲーム…というのが設定なんだ。で、プレイヤーはそのゲームをやっているってわけ。



全12ステージレベルの夢の中で……

実際のゲームシステムはといえば、横から見た感じの8方向型アクションゲームで、パワードスーツを操り敵を倒しながら、そのエリアの出口を探して脱出するのが目的だ。基本的には、下から上へ登っていく形になるんだけど、制限時間はあるし、下からは硫酸の海がせり上がってくるし、当然敵キャラは襲ってくるしでもう大変って感じ。そんな中を、プレイヤーを助けてくれる強力なアイテムを取りながら、なんとか進んで行かなければならない。

アクションゲームとして、かなりシビアな感じなんだけど、このゲームの最大の特徴といえば、「オートプレイ機能」だ。プレイヤーが前にミスしたプレイを自動的に再生してくれて、ボタンを押せば、その場所から再開できるというものだ。この機能を使わない手はないぞ。



下は硫酸の海になっている。もたもたしていると、この海がせり上がってくる。ちょっとでも触れると……

このとおり、自機は大爆発を起こして一巻の終わりだ。ときには敵を無視して突っ走るの必要だぞ。



ステージレベルは全12ステージレベルあって、各レベルは2ステージに分かれる。



変化に富んだ各ステージには、仕掛けがたくさん存在する。ハードな展開かも。

迫力のオープニングデモを再現



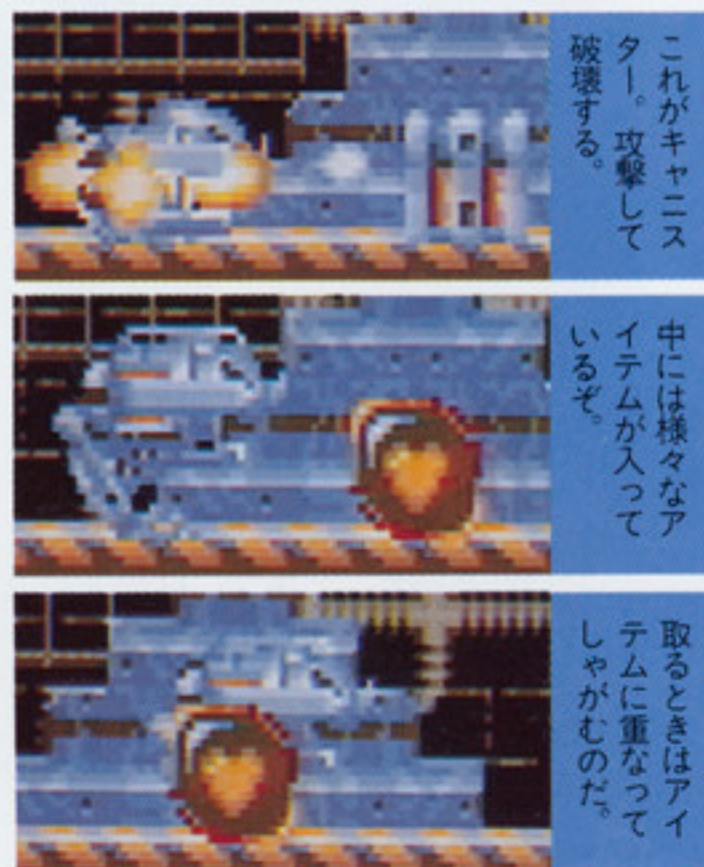
フクロウがシブイぞ。

このゲームのもう1つの特徴は、シグノシス特有のきれいなオープニングデモと、幻といわれるタイトルデモが復活したってこと。

このタイトルロゴはシグノシスのロゴをデザインした、グラフィックデザイン界の大物ロジャー・ディーンが手がけたものだそう。プレイする前にじっくり堪能してほしい。



アイテムいっぱいしゃがんで取ろう



これがキャニスター。攻撃して破壊する。

中には様々なアイテムが入っているぞ。

取るときはアイテムに重なってしゃがむのだ。

このゲームのアイテムは、ステージ上にある、キャニスターを破壊して手に入れるんだけど、ウェポンアイテムとツールアイテムの2種類に分けられる。代表的なものを紹介しよう。

	ショットが3方向になるアイテムだ。		ライフを回復してくれるアイテムだ。
	これは強力なレーザーになる。		カギの役割りをしてくれるアイテム。
	Bボタンを押すと、ヒントが見られる。		硫酸がせり上がるのを止めてくれる。

メーカーさんからひとこと

今月のEAビクターの発売ラインナップは、カルトなゲームの2本立てです。特にこの「キリング・ゲーム・ショー」は珍品中の珍品。ジェネシス版で没となったオリジナル版タイトルを復活、さらにアミガ版のデモも入っているという、日本でしか入らないバージョンです。

信長の野望 全国版

戦国の世、天下布武を目指した戦いが始まる!!

完成度ゲージ

100% 8人までプレイ可能

- 光栄
- 9月15日発売
- 8,800円
- SLG
- 4M+B・2



天下統一を目指す、4つのシナリオ

今回の「信長」は、戦国時代の歴史にそって年代順で区切られたシナリオが4つあり、それぞれ地方版、全国版で遊ぶことができる。すなわち、全国列強50カ国を相手に全国統一を目指す上級者向けのシナリオと、東海、近畿の17カ国を相手にする初心者向けシナリオがあるわけだ。最大8人まで遊べたり、セーブが2つあるなど、うれしい配慮の多いこのソフトは、ファンならずとも見逃せないぞ。

シンプルなシステム

シミュレーションゲームは各フェイズのコマンドがたくさんあるため、拒否反応を起こしてしまう人も多いようだが、このゲームではMAC感覚のプルダウンメニュー方式を採用しているため、コマンド体系がシンプルで非常にわかりやすい。また、自分の番の時、途中でコンピュータへのコマンド変更ができる点も、うれしい要素の1つだ。今回は初めての紹介ということもあり、フェイズの流れや、おおまかなコマンド体系を下に記した。光栄のゲームに慣れている人にとってはおなじみだが、使いやすさは向上してるぞ。

シミュレーションもそろそろ進化がほしい!!

今回の「信長の野望 全国版」はシステムがシンプルになってプレイしやすくなっている。ただ、シミュレーション全般に関して言うと、凝ったシステムや、次の要素がそろそろ欲しい、そう思うユーザーが多いと思う。たとえば対戦相手と将棋をしている時、強い相手はたいてい自分が打ちたい場所をついてきて、邪魔をしてくる。それは打つ相手に性格が加味されているからだ。

それと同様に、戦国シミュレーションでも、武将それぞれに性格を持たせたゲームが登場してもいいのではないだろうか。ただ単に、数と数、力と力といったゲームではなく、作戦や戦略によってゲームが大きく左右されるゲームが欲しい。

武田信玄は信濃統一のため、越後の上杉を牽制しながら村上義清との戦いに手を焼いた。ここらへんのワクワクする戦いの駆け引きができるゲームを、ぜひ作ってもらいたいと願うものである。スケールは大きくなくてもいいし、むしろキャンペーン版でもかまわない。

各フェイズで行えるコマンド

下におおまかなコマンド体系や、それ以外に季節ごとにかかるランダムイベントなどを示してみたぞ。

ゲームスタート	→	ランダムイベント	→	メイン画面で戦略を練る	→	軍事	戦争、移動、兵雇用 忍者雇用、訓練、編成	→	機が熟したら他国へ戦争
						民政	年貢、輸送、開発 商人、施し		
						外交	不戦、婚姻、寝返り		
						其他機能	情報、属領、休養 中断、設定		

メーカーさんからひとこと

全国版は、とてもシンプルなゲームシステムですが、それだけに戦略的判断が展開を大きく左右します。全国版はじつは信長シリーズで一番難しいゲームなのかもしれません。大名が滅亡したらゲームオーバーっていうのもハード。SLG初心者から上級者まで納得の1本ですよ。

あゝ播磨灘

サウンドは相撲ラップに相撲ハウスです

完成度ゲージ

95%

2人対戦プレイあり

- セガ
- 9月3日発売
- 7,800円
- SPT
- 16M



みんな相撲が大好きなんだ



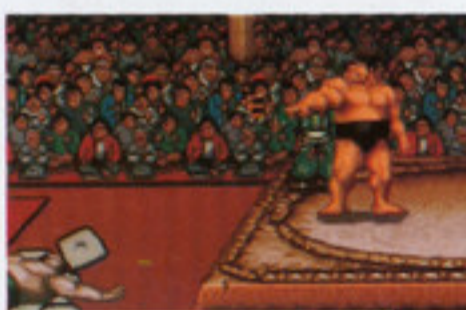
これが日本最古の対戦

格闘ゲームだ!?

コミックモーニング連載中の相撲漫画が待望のゲーム化! なんとと言っても主人公の横綱・播磨灘の豪快さに注目してほしい。相撲という格式を重んじる世界で、まるでWWFのレスラーのようなパフォーマンスで登場してしまうのだから、その設定の素晴らしさだけでも十分笑える。そして、^{かんじん}肝心のゲームなのだが、これが相撲版「ストII」。つまり、土俵で力士が派手な技をガンガン繰り出すわけだ。1人用ではあの双葉山の69連勝を破ることを目標に進むシナリオモードが用意されていて、末永く遊べて、ごっつあんです!

細かい演出と妙なノリ

とにかく、力士たちの表情がよい。勝利の決めポーズもイカす。そしてなんとと言っても妙なサウンドが!?



勝ったときは、サンプリングで「ポケ!」と怒鳴る播磨灘さんなのです。

ゲームオーバーになると、こんな台詞を吐く。ゲーム史上最強のキャラか!?



ほけっ! 電源切らんかい!!

対戦場所が熱い

特筆すべきは対戦プレイだ。決まり手も豊富で同力士の取り組みも可能。血がたぎるぞ!



力士は全部で15人! 土俵際での、うっちゃりなんかもあって、ボルテージは上がりっぱなし。

隠し場所



隠しモードのひとつ。これは一体なんなんだ!?

このゲームには、隠しモードが用意されている。何が始まるか、どうやってやるかは秘密。ほんとに凄いなこれ!

理事長…怒ってはいけない。



まだまだある 決まり手の数々



何なんだこれは! これが相撲なのか!? ダブルラケット!?

メーカーさんからひとこと

「これが本当に相撲か!？」と業界でも話題騒然。蝶のように舞い、ド肝を抜く豪快な技で決める力士達。これはなんだか凄すぎる。原作漫画も面白いけど、MDだって負けてないぞ。も…もしかしてこれは、新機軸の格闘ゲームなのかも。



特集

夏休み特別研究

最新

輝く! アドバンスドCD&LD 大図鑑

一歩先ゆく、レーザーアクティブ、3DOなど最新技術を一挙紹介

今ニューマシンが、騒がしい。先月発売されたWONDERMEGA2をはじめ、今月末にはレーザーアクティブ、そしてなにやら台風の目となりそうな3DOも国内では来春発売予定。そしてそれらのニューマシンのキーワードは、マルチメディアと、CD-ROM

やLD-ROMなどの光ディスク媒体にあることは間違いない。もちろんゲームマシン以外、マッキントッシュをはじめパソコン界でもマルチメディア関連のCD-ROMソフトが話題を振りまいている。マルチメディアと一言でくくっても余りにも漠然としすぎるし、すべ

てのハードやソフトを網羅しようとしてもページが足りん! てなわけで今回は、“アドバンスド”すなわち“一歩先ゆく”マシンに焦点を絞ってみた。ハードが進化すれば新しい概念のソフトが出てくるかもしれない。そんな期待を込めての夏休み特別研究大図鑑だ!



CD-ROM+レーザーディスクのPowerを持つ

レーザーアクティブ

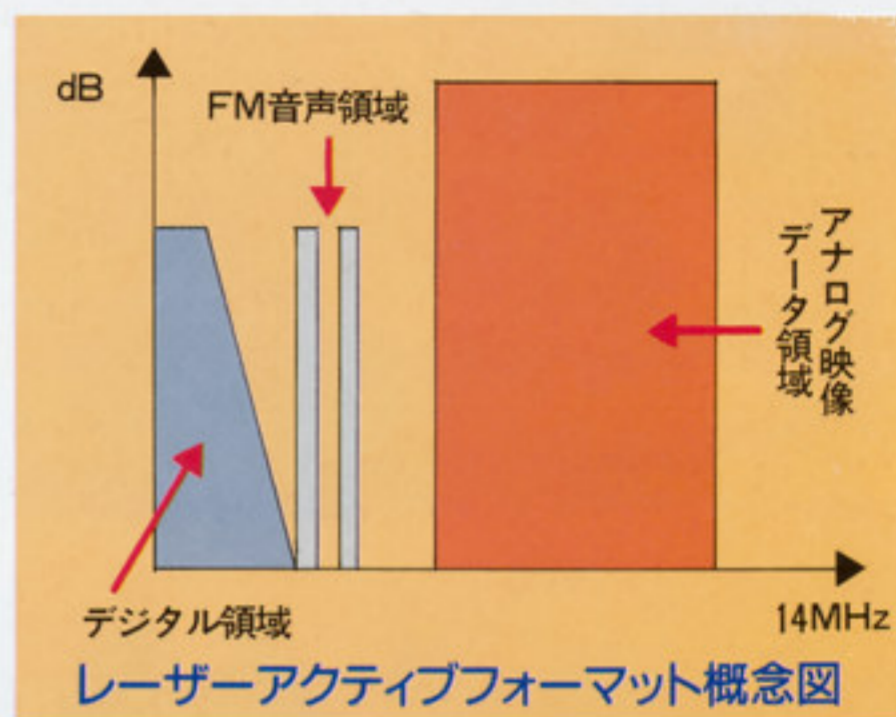
LaserActive™

[HARD & SOFT]

パイオニアのレーザーアクティブは、レーザーディスクの美しく迫力ある映像と音声に、ゲームシステムのインタラクティブ性を結び付けた画期的な製品だ。LDの他CD、CDVなどが再生できるコンパチブルプレイヤーの本体に各種パックを取り付けることによって、LDの自然画を用いたゲームやカラオケを楽しむことができる。LD 1枚に60分の動画・音声といったアナログデータと、CD-

ROMと同等の540メガバイトのデジタルデータの両方を記録できるため、CD-ROMだけでは再現できない迫力ある映像を用いたゲームができる。LDの映像をインタラクティブに呼び出せることで、独自のストーリー展開がある映画も楽しめるだろう。

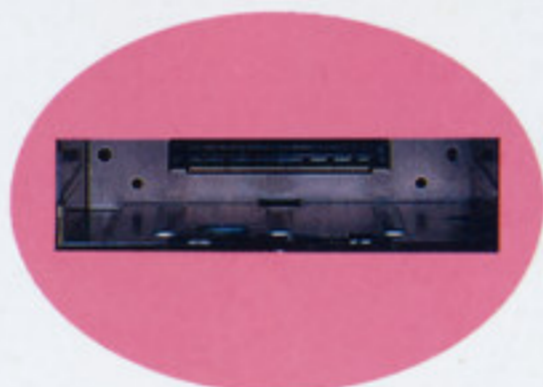
パックの変更で、現在規格化が進められているMPEGや新型CDマシンにも対応できる将来性を持った超すぐれものマシンなのだ。



レーザーディスクプレイヤー



本体のコンパチブルプレイヤー(CLD-A100、89,800円)は、単体で30cmLD、20cmLD、12cmCD、8cmCD、CDVが再生可能。別売りのパックには、セガとパイオニアが技術提携して開発したPAC-S1と、NECホームエレクトロニクスとパイオニアが技術提携して開発したPAC-N1、カラオケパックPAC-K1の3種類を接続できる。PAC-S1を装着するとMEGA-LDフォーマットの20cm、30cmレーザーアクティブに加え、MEGA-CD、メガドライブ用ROMカートリッジを再生できる。PAC-N1の場合、LD-ROM²フォーマットの20cm、30cmレーザーアクティブのほか、CD-ROM²、superCD-ROM²、PCエンジン用Huカードが再生可能となる。両方のパックを合わせればなんと14種類もの光メディアに対応できる。ソフトで言えば映画からゲーム、カラオケまで幅広いジャンルに対応したエンターテインメントマシンだ。



MEGA-LDパック



MEGA-LDパック(PAC-S1、39,000円)によって、MEGA-LD、MEGA-CD、メガドライブ用ROMカセットをプレイできる。

LD-ROM²パック



LD-ROM²パック(PAC-N1、39,000円)によって、CD-ROM²、superCD-ROM²、PCエンジン用Huカードがプレイできる。

カラオケパック



カラオケパック(PAC-K1、20,000円)を装着すれば自宅でも本格的なレーザーカラオケを楽しむことができる。

あらゆる光メディアに対応するスーパーステーション

背面パネルは各2系統のビデオ出力と音声出力、音声をデジタルのまま出力できる光デジタル出力、それに他のパイオニアの製品と組み合わせた場合のコントロール端子がある。S端子は、LDの特性上、必要ないと判断し装備しないようだ。



MEGA-LDパックに同梱されるコントロールパッドはメガドラ2のパッドとまったく同じ形状だが、大画面テレビの使用や、本体の設置位置を考慮して、ケーブルが50cm長い。別売りも2,500円であり、さらに延長ケーブルも発売予定だ。

レーザーアクティブの特徴

108,000枚の自然画とデジタル画面の融合

美しく、迫力ある自然動画とゲーム画面を段階的な透明度を持って合成できるため、幅広い映像表現が可能。また画像メモリの搭載でシナリオ上のシーン分岐が簡単に行える。

多チャンネル音声によるマルチリンガル

LD部の音声(デジタル2ch、FM 2ch)とゲーム音声を自由にミックスし、臨場感ある音響効果が得られる。LD音声は4ch使えるため2カ国語が入った語学学習ソフトも可能。

パック方式で将来のソフトにも対応

パック形式で、MEGA-LDを始め、多数のフォーマットに対応、レーザーアクティブソフト、カラオケが楽しめる。さらに将来のデジタル規格やその他のCD-ROM規格にも対応できる。

本体(CLD-A100)：外形寸法 420×145×390.5mm 重量 7.8kg 音声周波数特性 4Hz~20KHz ワウ・フラッター 測定限界以下 機能 デジタルメモリ、ビジュアルカレンダー、ラストメモリ、ピックアップストップキャンセル 付属品 リモコン



CD-ROM用語の基礎知識

ここでは本文中に登場した専門用語を解説しよう。MEGA-CDユーザーならばぜひ覚えておきたいね。P.89のコラムではCD-ROMの基本スペックなども載っているから、そちらも参考にしな。

MPEG

Motion Picture Expert Groupの略で、CD-ROMのための動画圧縮規格の1つ。例えば音楽のアナログの信号をCD用にデジタル変換する場合、まず1秒間の信号を44,100のブロックに分け(サンプリング)、次にそれを65,536種類の信号に数値化している。ところがこの方法で現在のテレビ放送用画像を

デジタル化すると160Mビット/秒になり、CD-ROMには約30秒間のデータしか記録できない。そこでこれまででは、長時間記録のためLDやCDVのようにアナログのまま記録するか、デジタル化する場合も、動画画面の縮小やコマ落とし、あるいは画面を粗くしたり色数を減らすなどのデータ量縮小で対



レーザーアクティブ 対応ソフト for MEGA-LD

LDを使ったゲームの特徴はやっぱり美しい絵と音。実写が扱えるのはもちろんだが、高画質のCGも見逃せない。

ピラミッド パトロール

■タイトー/8月20日発売/9,800円/シューティングゲーム

三半規管で感じる シューティングゲームだ!!

美しいCGとRSSの立体サウンドによる迫力の3Dシューティングゲーム。舞台は近未来の火星。プレイヤーは最新鋭の戦闘機「PMFX-T05 シグロット」を操って火星表面やピラミッド内部など8つのステージを進む。

注目の
まとも!!



STAGE1

ステージ1は火星表面。敵戦闘機との激しい空中戦がくり広げられる。後半、ピラミッドからのレーザー攻撃はなかなか美しいぞ。



ステージ1のスタート画面。最初ということもあって、美しい迫力のあるCG画面には感動するはずだ。

ショットとタメ打ちを使い分けるのが攻略のポイントになるぞ。



BOSS!!



ドーム型の光が見えてきた!!
と思ったらレーザー攻撃だ!!

STAGE2

ステージ2はピラミッド内部に突入。最初のデモ演出はジェットコースター並に楽しい。後半は大回廊を目いっぱい使った撃ち合いだ。



目がまわる
ことくらいまて

通路は演出なので敵は出てこない。目がまわるよ。

大きな通路を蛇行しながら進む。この攻撃はなかなか難しいのだ。

BOSS!!

ザ・グレート・ピラミッド

■パイオニアLDC/8月20日発売/9,800円/電子出版

貴重な映像とCGでピラミッド博士だ!!

ピラミッドなど古代エジプトに関する情報を貴重な映像+CGで解説。見たい分野をマップやメニューによってダイレクトに選択できるのがウリ。ゲーム感覚で楽しめるスペシャルモードもある。



マップ画面で見たい遺跡を選択する。それにしても、こんなに見るところがあるとは思わなかった。

POINT

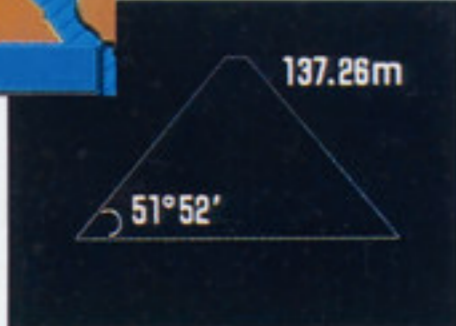
アイコンが出ているときにボタンを押すと詳しい情報がわかる。

CGも入る



ピラミッド内部の通路はCGを使っている。

ピラミッドの基本である寸法も教えてくれる。まさにピラミッド博士になるにはもってこいのソフトといえるよね。



I WILL

■パイオニア/8月20日発売/9,800円/インタラクティブムービー

正真正銘のインタラクティブムービーか!?

何者かに盗まれた広域オゾン発生機を探してイギリス全土をまたにかけるアドベンチャーゲーム。ふんだんに登場する実写風景の中に事件を解決するヒントが隠されている。君にわかるかな?



マップ画面を車で進む。むやみに進んでもダメ。

左の女性は捜査を手伝ってくれるキャサリン。右はロンドン警察の鬼署長です。

バックアップは?

MEGA-CDと同様にバックアップRAMを搭載。

- 初期化
- 初期化
- 消去
- 消去
- 終了



虫メガネが赤くなるところがヒント。見逃したらもう一度見ろ。

ポーカーゲームもできる。損をしないようにね。



コンパクト(LD)プレーヤー

ここではCDとLDの兼用プレーヤーを指している。CDとLDは直径、重さ、それに光の屈折率が異なる。特に重量差は10倍もあるが、それを1モーターで回転させる。結果的にLDに十分なトルクでCD盤を安定して回転させるため、回転によるエラーの発生率が低く、平均的な読み込みが速い。

RSS

これは直接CD-ROMに関係ないが、ローランドが開発した3次元音像定位テクノロジー「ROLAND SOUND SPACE」の略。サウンドを人間の耳の位置で録音したように電気的に加工して収録するもので、これにより通常のステレオでも、サラウンドシステムを用いたような3次元音場が楽しめる。

処していた。それに対し、高度な画像処理技術によってデータを圧縮して記録する規格の1つがMPEGだ。MPEG1はすでにCD-Iなどに採用され、CD1枚に72分間の動画と音声収録できるが、画質は初期の家庭用ビデオ程度で、さらに高画質を持てる2や3の製品実現には時間がかかりそうだ。

WONDERLIBRARY で広がる CD-ROM電子出版



プラス



日本ビクターから発売される電子出版デコーダカートリッジ「WONDERLIBRARY」(9月発売予定/9,900円)は、WONDERMEGAやMEGA-CD(もちろんレーザーアクティブも)ユーザーが新たに活用できるCD-メディアを増やしてくれる、電子出版ソフトだ。

基本的にはCD-ROMの統一規格の1つで、シングルCDと同じ8

cmCDに、最大200Mバイト分の文字や画像情報、また一部は音声データを収録している。辞書数冊分が楽々1枚に収められるコンパクト性や、CDの特性を生かしたキーワードによる条件検索などが手

軽にできる。しかし専用のプレイヤーなどが必要とあってあまり身近に感じられなかった。

だが現在までにソフトのラインナップは、辞典・辞書、語学学習からレジャー関連データベースに

至るまで100タイトルを超えており、これを活用しない手はない。使い方はカセットをスロットに差し電源を入れる。そして対応ソフトをCDプレイヤーに入れるだけ。ハード稼働率もグッと上がるぞ!

電子辞典使用例



日英仏辞典で英単語を和訳してみよう。まず辞書を選択(和英)して、次に検索方法を定める。



文字入力はキーボードがないので、十字キーでカーソルを合わせる。慣れれば結構早くできる。



確定(STARTボタン)を押すとすばやく検索・表示。さらにフランス語を呼び出すことも可能。



WONDERMEGAを使えば、機の上はノートとコードレスパッドだけの学習スタイルも可能か!?

100タイトル以上の対応ソフトがある!

電子出版に参加している企業は130社以上。ソフトも、「広辞苑」「現代用語の基礎知識」ほか英和、和英といった辞書から、「コンピュータ用語」「医学用語」、手相、姓名判断、「ウルトラクイズ」問題集、「CDデータ」「ぴあ」など、約120タイトルが発売中だ。

<27画 凶>

周囲の人々が驚く程、一時的に盛大な事業に発展しますが、必ず内部で大きな問題が起きたり、訴訟などが発生するという不安定で油断できない大凶数です。この数の姓名は絶対に避けて下さい。

「姓名判断」(三修社/5,800円)姓名の画数で性格判断や成功運、それに相性診断などを、図も交えて解説してくれる。

第6章 権利侵害

第112条(差止請求権)
著作権者、著作隣接権者、出版権者又は著作者人格権、著作権、出版権又は著作隣接権を侵害する者又は侵害するおそれがある者に対し、その侵害の停止又は予防を請求することができる。
著作権者、著作隣接権者又は著作者人格権者、出版権者又は著作隣接権者は、前項の規

「模範六法1993平成5年度版」(三省堂/7,800円)法令名の直接検索の他、複数キーワードによる条文の呼び出しも可。

drive

[dr'aiu]
動Ⅱ(drove)
[dr'ou]; dri'ven
[dr'ivan]Ⅱ他Ⅱ
A
I 運転する★Ⅱ比較Ⅱdriveは乗り物にすわって運転する。rideは自転車・馬などまたがって乗る。
a(目)く自動車などを>運

「日英仏辞典」(三修社/9,800円)定評ある研究社の新英和中辞典など4種の辞書を完全収録し、3ヵ国語に対応。

すたすた-ぼうず-の〜【すたすた坊主】

江戸時代、京都で、町人の書文払いに神社に代参し、また垢離(う)をとって金品を得た顔人(う)坊主。のちには上方や江戸で、幕中裸で鐘の録書きをし腰に注連縄(しづな)を巻いて、歌い踊りながら門付(かど)をした。

「大辞林」(三省堂/8,800円)同名大型国語辞典の全項目、全解説をCDに収録。読めない漢字も音訓からもひけて便利。

美しい映像をCD-ROMで半永久的に残す

フォトCD

CDを活用したメディアの中でも今後注目したいのがフォトCDだ。

これまでプリント、またはネガやポジで保存していた写真をデジタル化しCD-ROMに保存する。そのク

オリティは、最大でハイビジョンの4倍(2048×3072ピクセル)という解像度。従来の写真と違って劣化しないし、整理もラク。あとはテレビに映して自由に利用できるってワケ。



普通のネガやポジを街のフォトショップに持ち込むだけで、デジタル化され、CD-ROMになって戻ってくる。費用は空ディスク1,000円+手数料500円/回+60~80円/枚。高解像度のプロ仕様もある。さらに音声再生と任意に分岐再生が可能なポートフォリオサービスも予定されている。自分で作れる最も身近な光メディアとも言える。

CD-ROM²の可能性をさらに高める

PCエンジン・アーケードカード

CD-ROMは大容量だが、CPUは直接データを読み込めないため、一旦バッファRAMに読み込まなければならない。特に、パターンの多い大型キャラを動かすゲームでは大容量のバッファが必要となる。NECが6月に発表したこのカードは、バッファ容量の少なかったPCエンジンシリーズの強化を狙ったものだ。

MEGA-CDの6メガビットを大きく超えるバッファ容量が、どう使われるか注目が集まる。



12月発売予定の「アーケードカード」はストII'のように厚みのある形状になる。価格は12,800円(予価)、16メガRAMでこの価格は、数年前までは考えられなかった。

バッファ

CD-ROMからのデータ読み取りは、CPUの処理スピードに比べ圧倒的に遅い。そこでデータをCPUのスピードでやり取りが可能な場所に、一時的に保存する必要がある。その緩衝域をバッファと言い、主にRAMなどのメモリが使われる。容量は多いほどよく、極端な話、CD-ROMならばデータをすべて

吸い上げられる600メガバイトのバッファを用意して、そこから情報を読み出すことにすれば、全体の処理速度は飛躍的に向上する。しかし現実には、コストも上がるし、また部分的に先読みができる程度の容量を確保するだけでも、データの流れを効率的に制御してシステムを速く動かすことは可能だ。

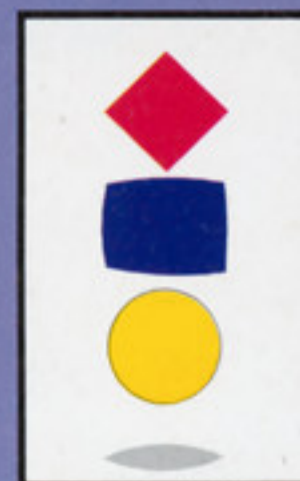
RISC

Reduced Instruction Set Chipの略で、日本語では「縮小命令セットチップ」と訳される。従来のマイクロプロセッサが、1つ1つの命令を複雑化して、一度に多くの処理を行っていたのに対し、RISCでは個々の命令を単純化し、その分、回路を簡略化して全体の処理速度を向上させる。



世界標準を狙う32bit CD-ROMマシン

3DO



CD-ROMのインタラクティブメディアとして業界標準を狙っているのが3DOだ。この3DOというのは特定メーカーのハード名ではない。

あのエレクトロニック・アーツ(EA)やアメリカ最大の電話会社AT&T、出版のタイム・ワーナー、日本の松下電器産業などが合併で設立した3DO社の提唱するインタラクティブ・マルチプレイヤー(IMPと略そう)の規格である(例えばビデオのVHSなどと同じこと)。

したがって今回掲載した松下(パナソニック)のプロトタイプはその1機種にすぎない。この製品版はアメリカで10月、日本でも来春発売さ

れる予定だが、3DO社はハードメーカーに対し無償でハード技術を提供するため、今後は多数のメーカーから、この規格に基づいた多種多様なマシンが登場しそうだ。

さてそのマシンの基本スペックはというと、32ビットのRISC型CPUと倍速CD-ROMドライブを搭載。さらにグラフィック処理用にカスタムチップを2個搭載している。さらにMPEGに対応するなど、より高密度のデータを扱うことが容易になっている。気になる価格は700ドル程度ということ。このマシンの登場がホームエンターテイメントにどう影響するかが注目されるどころだ。

国内 来年発売を目指し3DOジャパン発足

7月16日、日本でのソフト会社に対するライセンス許可やサポート、それに広報活動を行う「3DOジャパン株式会社」の設立発表会が行われた。来春発売の松下電器の試作機も公開。今後サンヨーなど数社からも発売を予定している。



3DOジャパンの小玉社長と、3DO規格の特徴を熱心に解説する3DO社のトリップ・ホーキンス社長

会場で展示された松下のプロトタイプは変更の可能性もある。試作のコントローラーは5つボタンだった。



普及のカギはソフトタイトル 注目は3Dグラフィックだ!



◀プレイヤーのキャラクターが大きくリアルな「PGA TOUR Golf」(EA)。↓よりリアルな絵と音になった「Road Rash」(EA)。



↑3DグラフィックのSHT「Shock Wave」(EA)。▶架空惑星の科学と芸術進化をシミュレートする「World Builders, Inc.」(EA)。

3DOはハード本体がハイスペックであるとともに、それを生かす開発環境、例えばグラフィック上で、物体の動き、透過性、照明効果などをプログラマーが容易に表現できるツールなどを提供していくという。そして、左に紹介した作品を含め、アメリカでは年内に20タイトルの発売を予定しているそうだ。

現在、3DO社とソフトのライセンス契約を結んだメーカーは、全世界で300社近くのにのぼる。その中には日本の企業も50社以上含まれ、リバーヒルソフト、データウエストなどCD-ROMで実績のあるソフトハウスや、ナムコ、コナミ、バンダイといった大手メーカーの名前もある。来春の国内発売時には、数本の日本向けソフトが登場するかもしれない。

ソフトあつてのハード CD&LDマシンの今後に期待!

大図鑑、いかがだったでしょうか。今後、動画やCG、そしてサウンドを重視する新しい世代のゲームには、CD-ROMなどの光ディスクが不可欠になり、高性能なマシンが次々に登場しつつある。今回紹介した3DOも拡張機能用のスロットを複数持ち、本体性能向上化やネ

ットワーク化に備えている。ただ、今後どのCD-ROMマシンが標準として生き残って行くかは、まだまだ未知数だし、進化したマシンでもそれに見合うソフトが出そろうには時間がかかるだろう。最近ソフトが充実しつつあるMEGA-CDにもがんばってもらいたいものだね。



2年間のノウハウを得て、ソフトが充実し始めたMEGA-CD。今が遊び時だ!

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

- P111.....ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
- P116.....リーサルエンフォーサーズ
- P118.....慶応遊撃隊
- P120.....アイ・オブ・ザ・ビホルダー
- P121.....夢見館の物語
- P122.....ナイトトラップ
- P122.....AX101
- P123.....マイト&マジックⅢ
- P123.....サンダーホーク
- P124.....雀豪ワールドカップ
- P126.....バリアーム
- P128.....アルスラーン戦記
- P128.....F1サーカスCD
- P129.....ぼっふるメール
- P130.....アルシャーク

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

スペシャルステージほか大公開!

セガ/9月23日発売/8,800円/ACT

完成度ゲージ

90%

1人プレイのみ

今月はMEGA-CDならではの3Dスペシャルステージと、ラウンド5までのハイライトシーンを一挙公開。完成まであと一歩だ!!

今度のスペシャルステージは大迫力の3Dアクション面だ!!

先月約束したとおり、今月は「ソニックCD」のスペシャルステージである3D面を真っ先に紹介しよう。ご存じのように、ソニックシリーズは「1」では画面が回転、「2」では3Dチューブ面というように毎回スペシャルステージの趣向が凝らされていた。当然、今回も前作同様あっと驚くステージが用意されているわけだが……。というコトで、まずは左右に載せた画面写真を見てくれ。これが、「ソ

ニックCD」のスペシャルステージだ。なんと、「ソニックCD」にはMEGA-CDの拡大回転機能をフルに生かした3D面が用意されていたのである!! 動いている画面を見せられないのが残念だけど、斜め上から見おろしたフィールドマップ上を走り回るソニックの動きは非常にスムーズ。フィールド内には、いろいろな仕掛けも用意されているので、走り回るだけでも楽しいぞ。キミは3D面の謎が解けるかな?



MEGA-CDならではの3Dステージ!



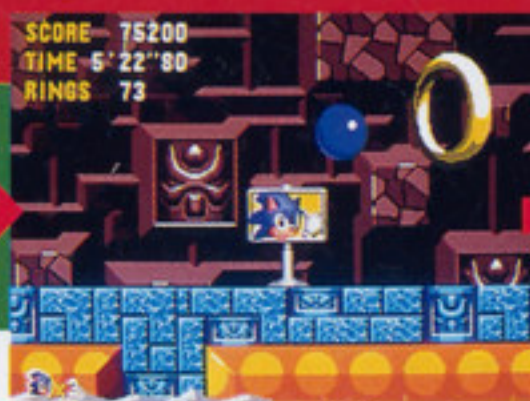
ジャンプボードに乗り、空高く舞い上がるソニック。視点が変わることに注目!

かっどべ!



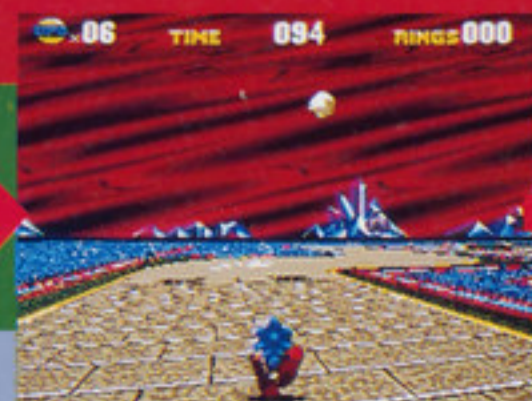
とりあえずゲームをスタートさせ、ガンガン進めてみる。トラップも巧妙だから、気をつけないとダメだぞ。

これはもしや...



ある条件を満たせば、ゴール地点にビッグリングが出現する。ここに入ればスペシャルステージ突入だ!!

3D面にワープ!!



ビッグリングに入ると……お待ちかねの3D面が始まる。ソニックを操作して3D面を駆け抜けろ!

UFOに体当たり



フィールド内にいるUFOを体当たりで破壊しよう。すべてのUFOを破壊すると何かが起こるかも!?

ボーナスだ



今回もカオスエメラルド、もしくはそれに代わる何かがスペシャルステージで取れそうな気がするけど…?



ROUND 1 パームトゥリーパニック (ヤシの木の混乱)

PALMTREE PANIC

「ココ」が見どころ!!

緑の草原が美しい、ソニックならではのステージ。コークスクリューはなくなっただが、スーパーリングなど新しい仕掛けが自白押しだ。タイムワープもしやすいので、初心者にはぜひ試してみたい。

機械化された山岳地帯を進め



未来のステージには様々な仕掛けが用意されている。難易度も高い。

スプリングを利用して、チューブ内をひたすら突き進むソニック。



ラウンド1の未来ステージの背景。空が紫色なのは、工業汚染が進んだせいなのだろうか……。



NEW TRAPS 新しい仕掛け

スーパーリング

今までの360°ループをさらに巨大にしたもの。ループの入口につけられた加速機の力により、一気に空高くまで駆け昇ることができる。天地がひっくり返る錯覚を覚える?



かけのほれ!

移動ジャンパー

中身は普通のスプリングなのだが、左右に移動しているところがクセモノ。正しい位置でジャンプしないと痛いめに合うことが多い。要頭上確認。



最初の舞台はお約束の南海の孤島



コークスクリューループはなくなっってしまったけど360度ループは健在。



斜めのスプリングで大ジャンプ。戻されることもある。

スタート直後は前作とほぼ同じ…ように思えるけど、過去や未来に行くと、まわりの雰囲気、そしてマップがやや変わる点に注意。自分なりのルートを作ろう。



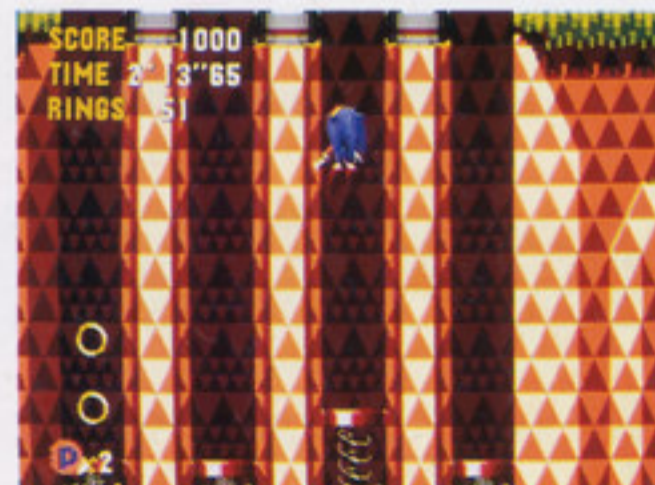
くりぬかれた天木のトンネル。もちろん大木の上を通って敵を倒してもいい。

BOSS スターオンアーム



足元をトゲトゲで武装したロボット。弱点は胸から上だが、両腕につけられた盾でソニックの回転ジャンプ攻撃をすべってはね返してしまう。盾を引っ込めた時を狙って攻撃すべし。

古代の島には秘密の香りが……



過去ステージだけ、穴が掘り下げられている。ジャンプで脱出できる。

現代・未来ステージと違い、過去ステージは隠しブロックが見える。



ラウンド1、過去ステージの背景。上に載せた未来ステージの背景と比べるとその違いは一目瞭然。



SONIC-CD Check Point

1

今度のソニックは時空を超えて大冒険!!

「ソニックCD」に追加されたソニックの新フィーチャー、それがこの「タイムワープ」だ。タイムワープする時には、まず2つの条件を経なければならない。その条件とは、①ラウンドのあちこちにある「FUTURE(未来)」「PAST(過去)」と書か



れた看板を通過すること、②看板通過後、最高速に近いスピード(ソニックが光りだす)で一定時間走り切ること……。この2つの条件を満たせば、タイムワープができるようになるぞ。各時代間を行き来することで、何か見つかることも……。



Time Warp!!

レバーを入れっぱなしにした状態の最高速(スピンダッシュはもっと速い)でソニックが光りだす!!



ROUND 2 コリジョンカオス (混沌の衝突)

COLLISION CHAOS

『ココ』が見どころ!!

「ソニック2」で好評だった、ラウンド4 (CASINO NIGHT)の体感ピンボールアクションがさらにパワーアップ。時代によってハネモノの位置が違う(過去のほうが簡単のようなのだが……)ことに注意。

ネオン輝く深夜の工場



ラウンド2はフリッパーの操作次第で難しくも易しくもなる場所だ。

巨大な円柱に足場がくっついている。足場になる時間を覚えること。



ひとつのマップでもゴールまでの道のりが複数用意されている。どのルートを使うかは自由だ。

NEW TRAPS 新しい仕掛け

フリッパー



ピンボール台にはつきもののフリッパー。ボールの代わりに……もちろんソニック!!

ハネモノ



当たるとソニックをバンバン跳ね返す。前作よりも跳ね返す強さが増したのは気のせい?

その他仕掛け



トランボリンの他、前作にあったトラップはほとんどこの「ソニックCD」に入っている。配置はやや意地悪かも。

前作同様ピンボールアクションもあります



タイムトラベルに必要な滑走距離があまりないので、過去や未来へは行き来しにくいラウンド。ハネモノに当たると予想もつかない方向へ、弾き飛ばされるぞ。



「2」にあったスロットマシンはなくなってしまう。ちよっぴり残念。

ハネモノに当たると、ソニックが操作不可能になる。

FUTURE

PRESENT

PAST

夕焼けをバックに跳ねまわれ!!



フリッパーを使って上がった瞬間に敵と接触!! 散らばるリング!

各ラウンドには必ずいくつかタイムトラベルしやすい場所があるぞ。



ハネモノに翻弄されるソニック。十字キーの左右で、空中でもある程度向きを変えることは可能だ。

BOSS エッグホバー(仮)



大きなピンボール台での戦い。フリッパーをうまく操作してエッグマンめがけソニックを画面の上まで運んでやろう。画面の左右にあるアイテムを取っておくと戦いが楽に進められるぞ。

SONIC-CD Check Point 2

3つにわかれたステージ間のつながりは?

タイムワープという新フィーチャーの導入により、1つのラウンドが現在・過去・未来という3つの時代にわかれている……というのは先ほど説明したとおり。だが、これだけでは3つの時代がどうシナリオに関わってくるのか、まだはっきり

りしていない状態だ。セガもこの点に関してはまだコメントを避けているが、おそらく過去の時代に何かをするとうと、そういったタイムトラベルならではの謎が隠されているのでは?と思われる。

過去



過去ステージに配置された仕掛けはスプリングが3個だけと、かなりシンプルなものだ。「ソニック1」を思い出すね。

現在



同じ場所でも現在ステージは両端のスプリングがロータリーになっている。タイムワープも簡単に行けるぞ。

未来



地形そのものが改造され、スプリング4個+ロータリー3個が配置されている。未来ステージはトラップが多いのだ。



ROUND 3 タイダルテンペスト (潮の嵐)

TIDAL TENPEST

「ココ」が見どころ!!

スピード重視の「ソニック」で、唯一のんびりしたムードが味わえる面。水中はソニックの動きが遅くなるので無理にタイムトラベルを狙う必要はないが、実は過去や未来に行き、最初の滝まで戻ると…。

FUTURE

紫色の廃液は気持ち悪いけど……



敵に倒されるよりも、息が続かなくなっておぼれることが多いのだ。未来ステージは壁や柱などすべてがエッグマンのメカでできている。



スタート地点に戻ると、今までにない仕掛けを見ることが出来る。時間があれば寄り道しよう。

NEW TRAPS

新しい仕掛け

ループする滝



上下にループしている滝。まずは正しいルートを探そう。真下に落ちて行くだけでは、絶対にゴールへはたどりつけない。滝の裏側にある足場もチェックすること。

吹き出す風



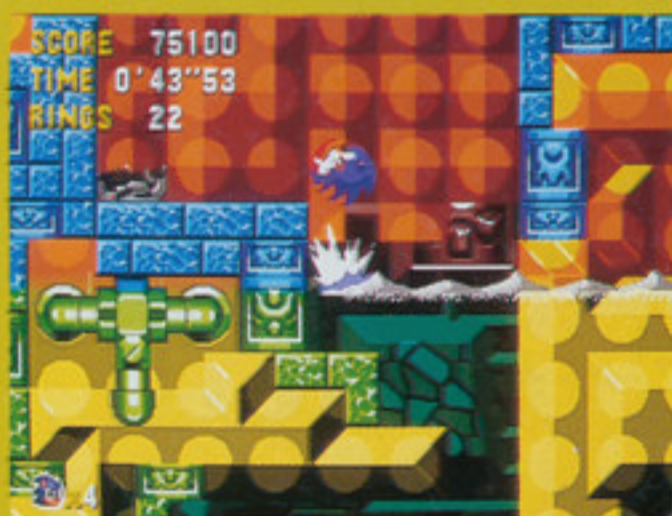
ソニックがこの風に乗ると、強制的に風の流れていくほうへもっていかれてしまう。小刻みなジャンプを繰り返して、風に流されないようにすることだ。

水中プロペラ



スイッチを踏むとプロペラが回りだし、目に見えない水流を巻き起こす。これをうまく利用しないと脱出できない場所がいくつかある。水流の動きを把握しよう。

ちょっとイジワルな水中面は息切れに注意



水中を冒険するには、ちょくちょく息つきをする必要がある。地上に出るか、息つきポイントから出ている空気をこまめに吸うこと。水流に流されないように。



床から出てくる空気の泡を吸って息つき。これ基本ね。

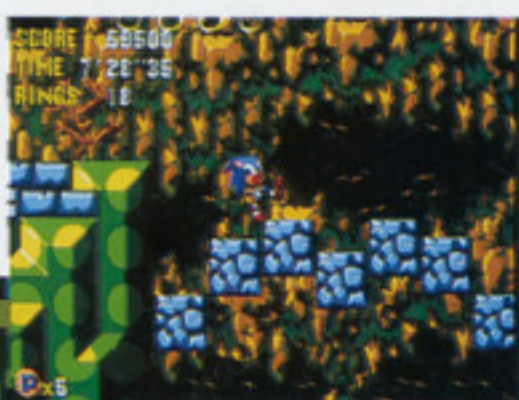
水中では動きが遅くなるので、油断すると深淵まで落ちてしまう。リングも取りづらい。

PRESENT

洞窟をくり抜いた岩場の神殿



過去のステージだけ、なぜか水位が低くなっていて、歩きやすい。スプリングの間を跳ねるだけで、簡単に未来へ行ける場所だ。



過去ステージだけに現れる、空中に浮くブロック。コレを使ってスタート地点に戻れることもできる。

BOSS エッグマリン(仮)



空気の泡をバリアにしてソニックを襲うサブマリンのエッグマン。注意すべきは定期的に出す4発の弾。画面の端に追い込まれると危険なので、常に画面中央で戦うことを心がけよう。

SONIC-CD Check Point 3

ソニックのキャラパターンも大幅アップ!

「1」では4メガ、「2」では倍の8メガロムを使ったソニック。今回の「ソニックCD」は、MEGA-CDなので、容量的な問題は一切なくなっている(なにせCD-ROMは約540メガもある)。ソニックのキャラパターンも約3倍に増えているのだ。



水流に身をまかせているソニック。クルクル回っている。



スプリングでジャンプ!! スクリューするソニック。いまや定番ともいえる「おっと」とのポーズもある。

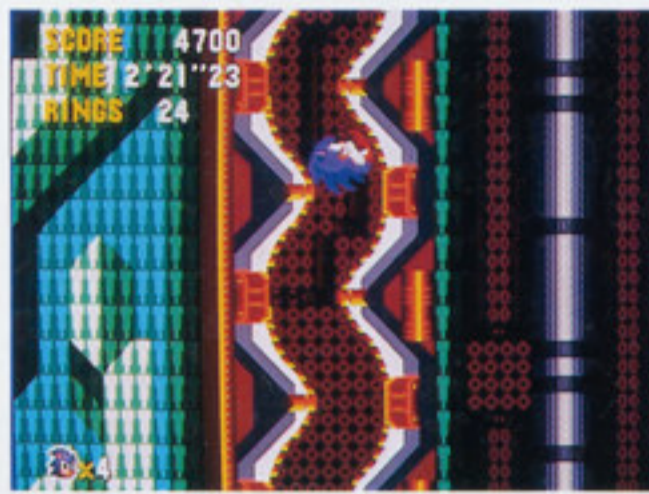
まだまだ続くリトルプラネットの神秘! この先もちょっと見ると……

ROUND 4 クォーツクオドラント(水晶の象限)

QUARTZ QUADRANT

高速チューブを一気に駆け抜けろ!!

ラウンド4は、強制ベルトコンベアーによる超高速スクロール面。スプリングでチューブ内を縦横無尽に駆けめぐるソニックを操作するのは確かに気持ちいいんだけど、速すぎて酔っちゃう人も出る!?



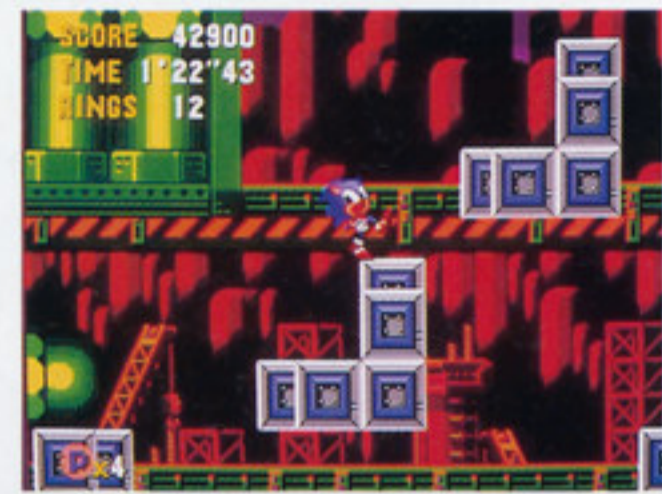
上下に移動を繰り返すチューブ型エレベーター。お気軽な乗り物

ROUND 5 ワッキーワークベンチ(おかしな作業台)

WACKY WORKBENCH

放電に注意しながら大ジャンプの連続だ

全ラウンド中最大級の広さを持つラウンド5。ここは地面に反重力ボード(?)が置かれた危険地帯だ。ボードに触れると、一瞬にしてソニックは天井近くまで吹き飛ばされてしまう。地面に降りるな!!

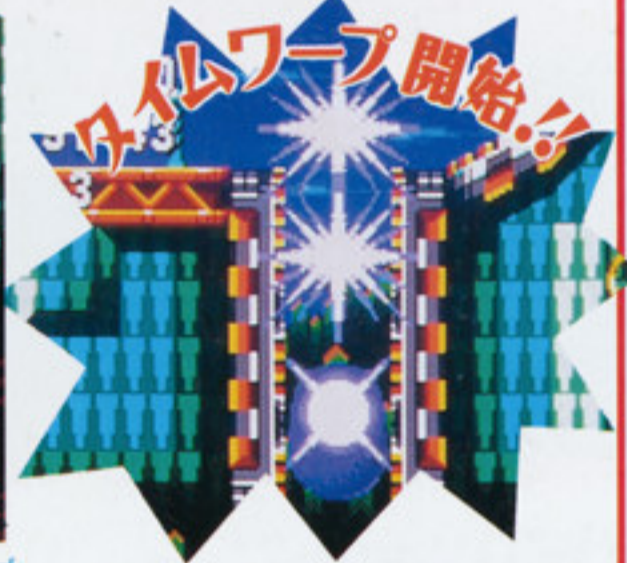


動くブロックを使って上へ進め。ただしはさまれるとジ・エンド。



目がまわります!

遠心分離機のように、高速で回りながらチューブ内を移動するソニック。一気に加速するぞ。



上下移動をしながら、減速しない特殊エレベーター。時を超えろっ!



カタパルトで発射

「2」でも登場したカタパルトがココにも登場。ジャンプと組み合わせて使うと飛距離をかせげる。



ハエ取り紙(失礼!?)のようなものに巻かれてグルグル昇るところもある。



過去へ戻るか、それともこのままゴールまで突っ走るほうがいいのだろうか!?



方向指示器を飛ばせ!



コース中にあるポイントマーカーを通過。ワニミスしてもココから再スタートできるのだ。ちよっぴりお得です。



一定時間ごとに電線から高圧電流が流れてくる。もちろん触ればワニミス。電流が流れてくるタイムラグを覚えろ。



SONIC-CD 新キャラ エミーとメタルソニック

Check Point 4

今月はラウンド5までの紹介をメインにして取り上げたけど、「ソニックCD」には依然数々の謎が残ったままとっている。エミーとソニックの関係は? 最強の敵・メタルソニックとソニックの決着はどうなるのか? 来月の情報を待て!



ソニックを追っかけますエミー。少し迷惑そうなソニック!?

各ラウンドのゾーン3でソニックを持ち受けるエッグマン。意外と弱い。

コリないヤツ...

コナミ / 10月29日発売 / 9,800円(銃同梱) / SHT

リーサルエンフォーサーズ

あつ撃っちゃダメ!!

完成度ゲージ



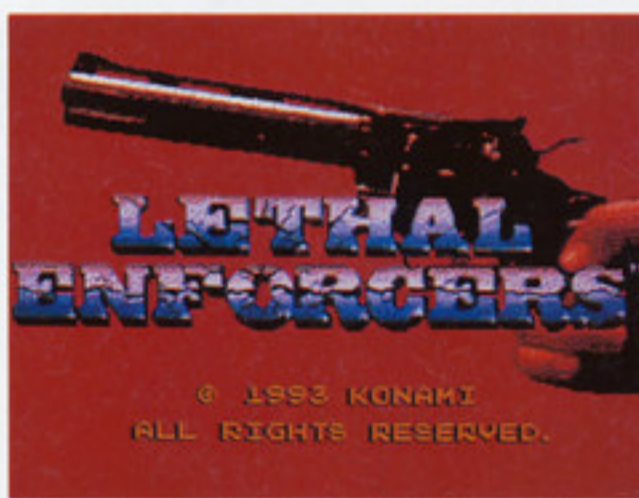
90%

2人協力プレイあり

試作の銃を持ってきてそのシッカリとした造りに驚いた。もちろん移植度の方も○。誌面からデキの良さを感じ取ってくれ!

熱い興奮がゲーセンからそのままご家庭に!

ゲームセンターでも人気の「リーサルエンフォーサーズ」。前々号でお伝えして、おもちゃショーにも出展されてたけど、デキは上々、移植度も完璧^{かんぺき}って感じ。発売接近中の今回は、3ステージまでドーンと紹介してしまうので、とくと見ておくんなはれ。でも、この爽快感は遊んでみなければわからない!



こちらがタイトルとなっております。ボタンを押してすぐ始めましょうや。



ワンダーメカと比較してもわかるとおり、銃はけっこう大きい。色は試作用だ。本物は自由に着色できる。



銃で遊ぶか、パッドで遊ぶかを選べる。プラクティスモードもここで選ぶんだ。テストでは、銃の照準を確認することができるぞ。チェック!

プラクティスで対戦もできる



プラクティスでは、2人で競い合うことができる。正確に打て。



まだまだだね ボウヤヤ♡ あー、2人とも低いわね。これじゃ先が思いやられるわん。

3ステージまでの見せ場をドツと紹介!

STAGE 1

THE BANK ROBBERY

銀行強盗

ひどじちゃん

くぬやろ、なんて卑怯な奴だ。ここは慎重に人質を救出せねばいかんのだが。

INNOCENT VICTIM

あつ撃っちゃった……



銀行強盗発生。中にいる奴らを一掃するのだ。へん、まだまだ余裕の仕事だぜ。

外に出る

今度は銀行の裏口だ。逃げてくる奴らを待ちぶせするぞ。民間人には注意。

激突カーチェイス!!

強盗に失敗して逃げる奴らを追う。車から撃ってくるが、一体何人乗っているんだ?



銀行内

いて、やりやがったなあ! 俺を怒らせると後が怖いぞ! でも本当だったら俺死んでるなあ……



ぬいぶん

時々目の前に現れて人を驚かせるコイツ。どこに隠れていたんだろう。邪魔なのでパチッと撃ってやろうか。

ボーン

バンに乗って、ランチャーを撃ってくる奴がボスらしい。ミサイルを撃ち落とせば、車ごとガン撃ちまくるぞ。

STAGE2



突っ走りポリスさん

ジャマだよオマー



銀行の時も出てきた、先走りな警官、あぶないからといってなつて。



味方に撃たれて殉職したボブ(仮名)よ、君を忘れない(オイオイ)。

そーら言わんこつちやない

魍※飄@?謔



突然登場する衝撃チャイナ男。奴は銃ではなくナイフで切りつけてくるのだ。かまわないから、撃て撃て撃て。



こちらへんから、チャイナ服の女性が登場してくるぞ。でも、敵だから撃っちゃっていいのだ。

落ちる人



2階などから攻撃してくる奴を撃つと、まっさかさまに落ちていく。かわいそうだが、笑っちゃおう。

地下鉄を追え!



ホームのレスな人は、正式な民間人。撃っちゃイヤン。

舞台は地下鉄へ、改札では民間人のフリをする奴も。



車両を丸く切り抜けるほど、奴の力はすごい。このさの攻撃をねかえしてしまつて。

BOSS



倒すと、落ちていく。なんかふんばるけど、やっぱダメ。

あーれ

STAGE3



状況が複雑になってきて、奴らがどこから出るか見当がつかない。



手榴弾

銃での攻撃の他に、手榴弾も。でも、この手のモノに慣れてる人なら簡単だろう。来る前に狙い撃つてしまおうのだ!



爆破成功。だが、まだ油断は禁物だ。どんどん激しくなる。

ドカーン



よく見ると、コンテナがおかしい。と思ったとたん!

恐怖~空輸男

どこから入ったんだ! なんて言っていると、コイツが強いなんのって。



はいよごめんなすって

彼は民間人だが、その動作があまりにも日本的。

ほらっ!!



ガスマスクで顔を隠して、ちょっと怖い。おまけに筋肉モリンチョ。いかにもあやしい。まあ、ここはとにかくやっつけると。



飛行機の側面では、窓からも攻撃してくる。小さいので見逃すぞ。

翼の上で戦え!!

BOSS



機体から翼へ乗り出してきて撃ってくる。やられる前に撃つのだ。でも一定ダメージを与えると隠れるぞ。

あぶねーよ

攻撃すると、フラフラとよるめく。なんかか頭っているみたいだなあ。

ほひー



倒すと、飛行機もろとも爆発して一緒に飛んでくる。ボースが笑える。

ビクターエンタテインメント/発売中/7,400円/SHT

慶応遊撃隊

これはシリーズ化してもイけますよ!

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

可愛らしくも小憎らしいキャラクターの数々が好評の「慶応遊撃隊」。動きも細かいので、撃たないで見ていよう…ムリ!?



今月は
イヤなボス
特集だよ

こんなヘンテコな敵に蘭未は負けない!!

今月号が出る直前に発売となった「慶応遊撃隊」。楽しんでもらっているだろうか。腕の立つ人ならサル、ヒトあたりをすでにクリアして、テングに挑戦しているかもしれないが、今月はそういった部分も踏まえて、第壹話から第四話までの難しいポイントと、お得な耳より情報を紹介しようと思う。こういうSHTはなかなかメガドライブではなかっただけに要チェックだ。友達でまだ買っていない人がいたら、買うように勧めてあげてね。



アトランタ目指して高飛び込みの練習をする、スイミングスクールの皆さん。でもやっぱり怖くてつい泳いじゃう。

ギコギコときこちなく飛んでくる木造軽戦車。建てつけが悪く、時々ホントにバラけてしまうらしい。



牛 車砲はサルから退治!!

第壹話の難関

中ボスはお茶運び人形型装甲車 鉄観音



湯飲みはイケスになっていて、暖かな時には釣りが楽しめるらしい。とりあえず、湯飲み! 頭を攻撃。ほっとしてもOK。

牛車砲 寿



1

大黒天専用のRV牛車。46インチ45口径砲を装備し、攻撃力は皆無。



2 爆撃をよけつつバナナを投げるサルを攻撃。バナナはへんな軌道で飛んでくるのでイヤ。



3 サルの後は砲台を破壊して大黒天を直撃だ。タヌキの乗った子宝壱号に注意して爆撃!

Dr.ポン配下の七福神の1人・大黒天が相手だ。一番気をつけなければならないのが45口径砲の爆風。意外と範囲が大きいので、この弾の弾道を見てから自分の攻撃に移るのがいいだろう。早めにサルを倒し、砲台を破壊したいところだ。しかし、寿は部品を破壊するたびに違った攻撃を仕掛けてくる。慣れるまではあまり大きな動きはしないほうがいい。牛のモモちゃんは倒せないが、撃つとモーモー鳴くのでグー。

海 坊主・大漁丸は口から出すカニに注意しよう!

第貳話の難関

中ボスは蛸ちゅう

縁日で買ったタコに昨今健康食品として人気の“ふ”を与えたところ異常成長したのもらしいんだけど……



手とスミが彼の攻撃。画面上部を前後に移動して攻撃した。



この敵は動きがのろいのでその点では楽だが、巨大なためボチの回避範囲が狭くなることが多い。そのためにも早めに稲妻発射装置を壊すことが必要になる。海面の波は当たり判定がないので、安心してくれ。

1

艦長恵比寿が蟹工船を改造した。異常に機動力が低い。攻撃はあの手この手だ。



3 稲妻装置を破壊すると、大漁丸の体内からカニが飛び出してくる。あまりおいしそうじゃないので、さっさと料理して恵比寿を狙い撃ちだ。

2

頭から出る稲妻はこっこの動きを遅るので、最優先攻撃目標だ。右手から時々幽霊が出てくるが耐久力も大きくないので、通常のボムでも大丈夫。



4

恵比寿の乗る左手は上下運動しているの、うまく位置を合わせて撃て。めんどうだったらオプションボムを撃ち込みながら通常ショットも撃とう。

挑 発に乗るな!! 冷静によけろ **第参話の難関**

まずは地下鉄を抜ける!!



意外な難関がこの地下鉄。スクロールが速いうえ、装甲も堅いんだ。飛び跳ねるねこ釜とねずみ釜もちょっとイヤだね。



ご飯といっしょにネコを炊き込んだというねこ釜。



天井が狭いところもある。はさまれて泣かないように。

中ボス? 青達磨を壊すには…



後頭部をたたくと目が飛び出る連発えんぴつ。いっせいに飛び出て24個並ぶが、赤は壊せない。青をボムやオプションボムで壊さなければ通れないぞ。

オプションボム! 発では青をすべて壊せない。

入り込んだら通常のショットとボムでいいが、速く撃たないと!

米海軍戦艦ケンダッキー



1 アイオア級の6番艦艦長のカーネルは8つ子(カーネル・イチダース・ハチダース)だ。全員で挑発してくるぞ。



2 イルカレー砲もある、攻撃は強烈。



3 主要砲台を壊すと、カーネル兄弟登場。



4 全員顔を出したら弾を集中放火! 怖い!



5 オプションボムを再生しつつ発射せよ。

Dr. ポンと目的は同じだが敵対する米軍。その尖兵がカーネル兄弟だ。「こっちこっち、どこを狙っとるんじゃ」のセリフとともに、出どころのわかりにくい攻撃をする。危険ではあるが、唯一顔がそろう場面でオプションボムを撃ち込むのがいい。

得 当たり判定が変更可能!

このゲームはポチの当たり判定のコア(ヒットチェック)を変えることができる。よけたつもりなのに……というのが続いたら、ちょっと変えてみるのもいい。



ゲームレベルは「サル」・「ビット」・「デング」の3段階だ。ポチのスピードも5段階に切り換えが可能。ビジュアルシーンもON・OFFできるぞ。

得 1UPは隠れてる!

このゲームで1UPは古式ゆかしく隠れているんだ。何も無いところを撃つと出てきたり、意外なところで出てきたりするぞ。



第参話のトンネル前には1UPがあるぞ。ところかまわず撃て!

第参話の海を昇るコイにポチを重ねると……勝手に1UP。これ知ってた?



オプションでビジュアルON・OFFを選べるけど、見たほうがいいよ。展開もわかるし、目的意識がハッキリするもの。ほんと。でも強制するわけじゃないよ。

得 ビジュアルは絶対見よう

ア メリカ軍新兵器は脅威!! **第四話の難関**

原子力爆撃機CX-8



原子力ジェットエンジン4基搭載の空中要塞だ。

機体上部のフライトデッキから護衛用小型機が発進。追尾ミサイルがちょっとイヤ。

今回のノア・プロジェクト(はこぶね搜索計画)のために米空軍が開発した要塞。守るのは数人の衛兵だけだ。しかし、ほうっておくと入れ替わり立ち替わり出てきてバスターを発射。下段の出入口を破壊すると、上段ではレーザー砲が発射される。これを壊して、はじめてコアをたたくことになるが、上から落ちてくるコンテナがジャマ。コンテナを壊しながら奥の動力源を断ち切ろう。



2 衛兵が次々と出てくる。右手奥のドアを壊せ。



3 上からコンテナが落ちてきて、奥が攻撃できない。

1 アメリカカー日本を飛行可能な補給用空中プラットフォーム。飛んでいるんだぞ。

得 オプションボムはこう使い!

オプションボムはポチの体に遠いモノから発射される。敵との距離も気をつけないと、拡散してムダ弾になることもある。



できれば出バナを敵に当てられると効率がいいんだけど。そううまくいかないかな?



ポニーキャニオン/10月19日発売/7,800円/RPG

アイ・オブ・ザ・ビホルダー

AD & D^RをMEGA-CDで!

完成度ゲージ



90%

1人プレイのみ

3Dダンジョンの中だけで展開していく硬派なRPG、地下に閉じ込められた君は地上の光を再び拝むことができるか?

冒険は闇の中で……本格テーブルトークRPGをMEGA-CDで体験せよ!

テーブルトークRPGの元祖、アドバンスドダンジョンズ&ドラゴンズがよいよ登場。しかも面倒なゲームマスターは、MEGA-CDが引き受けてくれるのだ。さて、この「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」の最大の特徴は、最初から最後まで、地下のダンジョンでシナリオが進行していくこと。街での探策や全体マップ上の移動はまったくなく、冒険の舞台は、ウォーターディープの街の地下のダンジョンのみ。そこに

ひそむ悪を一掃すべく、冒険者たちが地下に入ったとたん、地上への出口が何者かによってふさがれてしまう……という設定がイカス。

入り口がふさがれた



魔法もキャラクターメイキングもひと味ちがうのだ

種族や職業の自由度が高く、思い思いのキャラクターを作ることができることは、テーブルトークRPGの絶対条件。もちろん、このゲームでも、かなり自由にキャラクターを作ることができるんだ。種族や職業はもちろん、性別やアラインメントまでプレイヤーの好みに設定することができる。アラインメントや種族の設定によって、選択することができる職業が違ってくるぞ。

法使い)もプリースト(僧侶)もレベルを上げればすべての魔法を自動的に覚えてくれるのではなく、迷宮の中で新しい魔法が書かれ

ているスクロール(巻物)などを見つけださないと手に入らない魔法も数多くあるぞ。ダンジョンゲームも奥が深いのだ。



持っていく魔法は、キャンプ中に選ぶことができる。どれにしようかな?



登録されている種族はなんと6種類。性別もちゃんとあるから、迷ってしまうね。



マイキャラたちの顔は、プレイヤー自身を選ぶことができる。似てるのがある?

また、魔法の概念も、原作であるD&Dのシステムを忠実に継承している。メイジ(魔

ちょっとしたポイントを見逃すな! トラップもイベントもたくさんあるぞ

迷宮に閉じこめられたプレイヤーたちを待ちうけているのは、モンスターだけではない。数は少ないものの、やはり善に与する者たちとの出会いもあるのだ。

トラップや謎解きも用意されている。

操作はすべてカーソルをクリックするだけでOK。何か気になるものが壁についていたり床に落ちていたりしたら、迷わずクリックしてみよう。ただし、凶悪なトラップが作動してしまう可能性があることもお忘れなく!

迷宮の中では、時間はリアルタイムで流れている。そのため、戦闘中もちろん時間が経過する。遠くに見えていたモンスターが、こちらに迫ってくるグラフィックは、まさに迫力モノ。先手先手で倒していくようにしよう。



向こうに見えるドアは、どうやって開ければいいのかな? とりあえず、もう少し近づいてみよう。

隣の壁にレバーを発見! これを動かせばなんとかなるはず。迷わずカーソルをクリックするべし。

その方向へは進めない。



この壁の中へはいる石の層には用口で、正しい鍵を持っていれば

やさしそうな女性に見送られて、再びダンジョンへ。こんな心あたたまるイベントも用意されているのだ。

さようなら、神のお導きがありますように。



「攻撃」するときには、武器にカーソルを合わせてBボタンだ!

その方向へは進めない。

戦闘はリアルタイムで

セガ/10月発売予定/価格未定/ADV

完成度ゲージ  65% 1人プレイのみ

CDゲームの新たな方向性を打ち出した、新世代バーチャルADV「夢見館の物語」。みんな、まだまだ驚きたりないぞ!

夢見館の物語

光る蝶の伝説は本当だった!?



**リアルタイムで視点が移動する!
ここまで映像にこだわれば感動!!**

前号のスペシャル企画はいかがだったろうか。動いている画面をお見せできれば一番わかりやすいのだが、雑誌の宿命……苦肉の策として大胆な構成にしてみた。でもそれくらいしないと、本来の臨場感の十分の一も伝えることができないんだ。つまり、それだけ技術的にも、ビジュアル的にも見どころがたくさんあるゲームってことが言える。とすれば当然どうやってこれだけの映像がつけられたか気になるよね!



上を見上げるポイントもある。なぜ!?

ドアを開けると、ここも非常に細かくできている。音も厚い。



な、なんだ……木人か!? 座っていたハズの人形が突如立ち上がって……なんだコリヤ。不思議な館だなあ。



この原画からCGは起こされた!!

この「夢見館の物語」を見て誰もが感じるのは“画像取り込み?”ということだろう。しかし、答えはNOだ。たとえば、「ナイト・トラップ」は、実際に映像を収録してそれを取り込んでいるんだけど、比べれば違いがわかるだろう。じつはこのゲームの映像は、CGですべて描かれ、館の構造はきちんとした設計図をこしらえてから計算して、原画イラストを基に壁面や家具などのパーツを貼りつけ

ていったものなんだ。だからゲームにありがちな建物の構造上の矛盾は一切なし。非常に手間がかかることだけど、これだけじゃなくストーリーミングという、簡単に言えば読み込み待ちを減らす高度なテクニックを用いたりしているんだ。このゲームは、これまでに蓄積されたセガの技術の粋を集めた作品だと言ってもいい。次に紹介する時はさらに詳しくレポートするので、楽しみに待ってほしい。

たとえば……こうなる!!



2Fのプレイルーム。色合い、配置など多少変わっている部分もあるようだ。



ここも2Fの一室アトリエ。描きかけのキャンバスや絵具が転がっている。

原画イラスト
さらに
大公開



ナイトトラップ

英語がデキなくたって大丈夫だい!

セガ/11月発売予定/7,800円/ADV/2枚組

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

年齢制限の一件で何かと注目を集める中、日本語吹き替えが完了。これで君がバリバリのバイリンガルじゃなくても大丈夫さ!



到着した女の子達を迎える
マーチン夫妻と長女サラ。
どーも、くさくさいなあ。

左から長男のジェフ、いとこのトニー、そして隣人のエディ。役どころに注意!



この「ナイトトラップ」にはSCATの隊員、どこか怪しげなマーチン一家、そして君が守るべき6人のゲストなど、総勢17人が登場する。彼らの会話は非常に重要だ。たとえば翼を作動させるためのアクセスコード変更の相談を聞き逃すと先に進めなくなってしまう。

オリジナル版は英語だが、かなりのヒアリング力がないと聞き取れない。というわけで完全な日本語吹き替えが行われた今回は、その声を担当してくれた声優陣を紹介するぞ。



彼女達を守れ!



ケリー



井上喜久子
「LUNER」のルーナに続いてMEGA-CDに登場。

見かけによらずしっかり者の彼女、実はSCATの隊員。時には君を助けてくれる。



アシュレー



宇佐川直子
「新・こちらブルームーン探偵社」でお馴染み。

おしとやかなお嬢様タイプ。マーチン氏の甥との間で微妙な心理劇が展開される。



シンティ



津村まこと
「ぼくらの不思議探検」などで活躍しています。

背が高くスポーティな印象だが、実は相当のポケ役。食いしん坊も災いして……。



メイガン



岡村明美
「紅の豚」のフィオオヤ「カリメロ」のプリシラ役。

こういうストーリーでは登場がお約束のおちゃらけねーちゃん。もううるさい。



リサ



田中敦子
「探偵レミントン・スティール」 「ルパン三世」等。

5人の中で一番大人びて、色っまい。だからバスルームで襲われちゃうのかな?

その他の配役	登場人物		声優	
	シムス(SCAT隊長)	大塚明夫	マーチン(主人)	納谷六朗
	コリンズ(SCAT隊員)	秋元羊介	マーチン夫人(奥さん)	弥永和子
	マイク(SCAT隊員)	小野英昭	サラ(長女)	種田文子
	スワンソン(SCAT隊員)	渡辺直美	ジェフ(長男)	真殿光昭
	ジェイソン(SCAT隊員)	関口英司	トニー(従兄弟)	坪井智浩
ダニー(招かれた少年)	石田 彰	エディ(近所の青年)	小形 満	

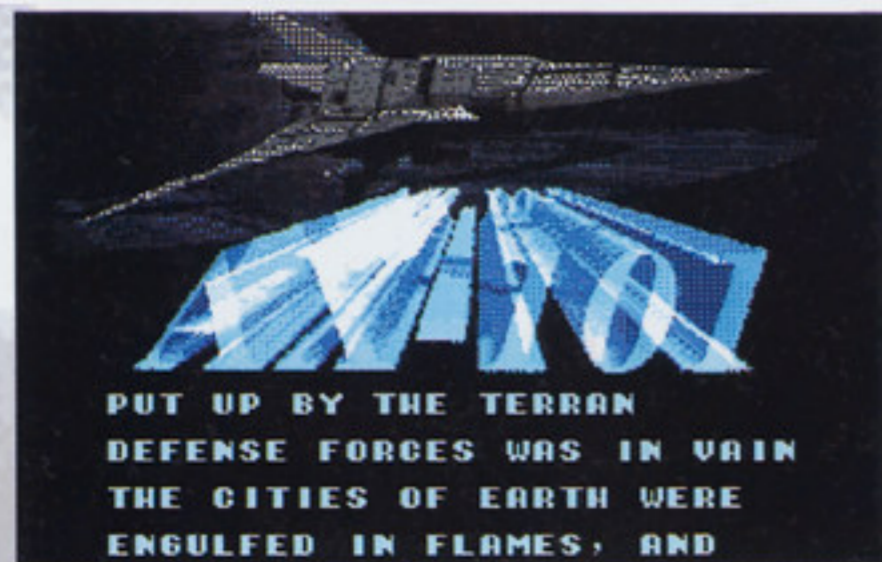
AX101(仮)

ゲームというよりムービー

セガ/発売日未定/価格未定/SHT

完成度ゲージ 15% 1人プレイのみ

ゲームとイメージカットの比率が同等で、しかも映画の中に参加している感覚を味わえるのがこのAX101(仮)だ。



緻密なフレームワークとCGにより、映画の中に参加するという概念を生み出した「AX101(仮)」。このゲームは、自機の操縦は基本的に自動で、敵と遭遇すれば撃ち合い、分岐点では方向を選択するという、誰にでも楽しめる娯楽性を強く打ち出しているのが特徴だ。ただの3DSHTとはわけが違うぞ。

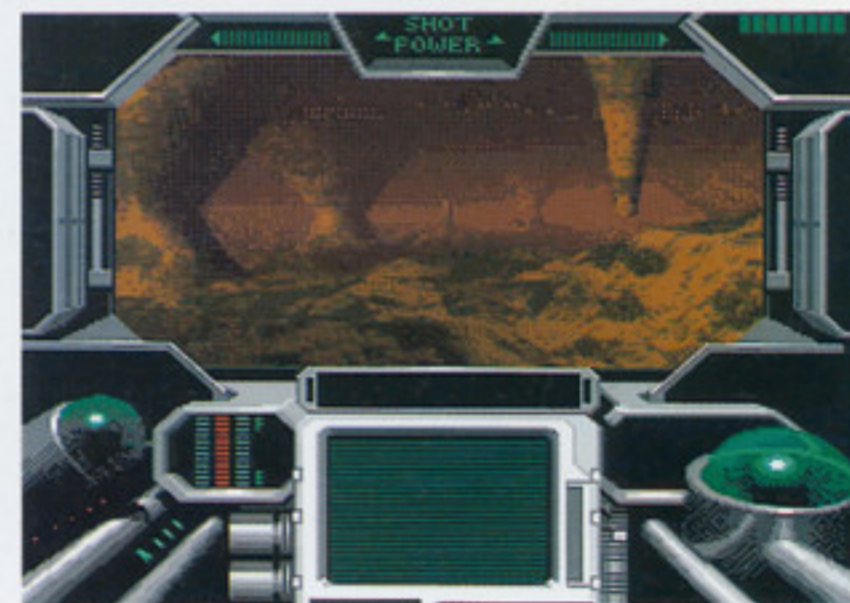


グランドキャニオンのような深い渓谷で旋回するAX101。どこからか敵機接近!



コックピットに落ち着いた瞬間、戦闘は始まる。敵機、障害物に対処できる自信はあるか?

AX101に乗り込む途中の操縦士(自分)。どうやら人間ではないようだ。



熱砂とマグマで焼けただれた地形。ここはこの惑星なんだ。火星なのだろうか。



敵要塞空母は、デススターなみの圧倒的迫力で登場。生きて帰れる保証はなさそうだ。

CRI/10月29日発売/価格未定/RPG

完成度ゲージ



75%

1人プレイのみ

PC-98、FM-TOWNSと移植されてきたMMⅢがいよいよ家庭用マシンに堂々登場。パソコン版には負けない完成度を期待しよう。

Might and MagicⅢ

パーティーの表情が豊かで楽し!

広大な世界は64エリアに分かれている!



ホワイトシールド城の城門高く、白い翼の旗がはためいている。入るか?

MEGA-CD版のMMⅢは現在CRIで着々と開発が進み、最初の町ファウンテン・ヘッドの外の風景も見てもらえるようになった。このゲームでは何か事件を解決しないと次の町へ行けないといった理不尽さはなく、仕事を請け負うも無視するも自由。この自由さがMMⅢの面白さの1つなんだ。次号から徐々に攻略に入るので楽しみにね!



何もしなくても表へ出られるが……いいことはない。

最初の町は・ファウンテンヘッド



50ゴールドくれというヤツがいるので、あげてみよう。ギルドの会員権がもらえるぞ。

ウニョウニョな敵。でもいい経験になる。



どこかの泉にコインを投げると毒ガスが発生し、大量に敵が!



ファウンテンヘッドの洞窟には、エパーの祭壇があった。せっかく来たんだから、スキルを教えてもらおう。

時間が経過すると、当然夜になる。これが意外とも悲しい気分させてくれるが、感傷に浸るヒマはない。



エパーの祭壇が話す。「250ゴールドで隠し戸のスキルを教えるか?」

ビクターエンタテインメント/9月発売予定/価格未定/SHT

完成度ゲージ



80%

1人プレイのみ

特報で紹介して以来、なかなかまとまった情報が出せなかった「サンダーホーク」の全貌がだんだんと見えてきたぞ。

サンダーホーク

激務を背にオレは飛び立つ!



何だかんだといってもフライトシミュレーションは面白い。このゲームも、戦闘ヘリ・アパッチが自機だ。視点は3Dで、指示された方向に進んで行き、装備されたいくつかの武器で敵部隊や軍事施設を破壊していくのが目的だ。ステージは多数用意されているので、ミッションごとに進行ルートを決めていくのも面白いのだ。また、ポリゴン処理の敵車両もリアルでスゲェぞ!

ターゲットを確認せよ



夜間の非常に視界が悪い状態でのミッション。しかし優秀なレーダーを搭載しているため、敵の位置だけはつかむことができる。



海岸へりて戦車との死闘。バルカン程度では歯が立たない。ロケット砲かミサイルをぶち込んで成仏させろ!



戦士に休息はない。

ビクターエンタテインメント / 8月27日発売 / 8,200円 / TAB

雀豪ワールドカップ

いまだからデータ麻雀が新鮮!

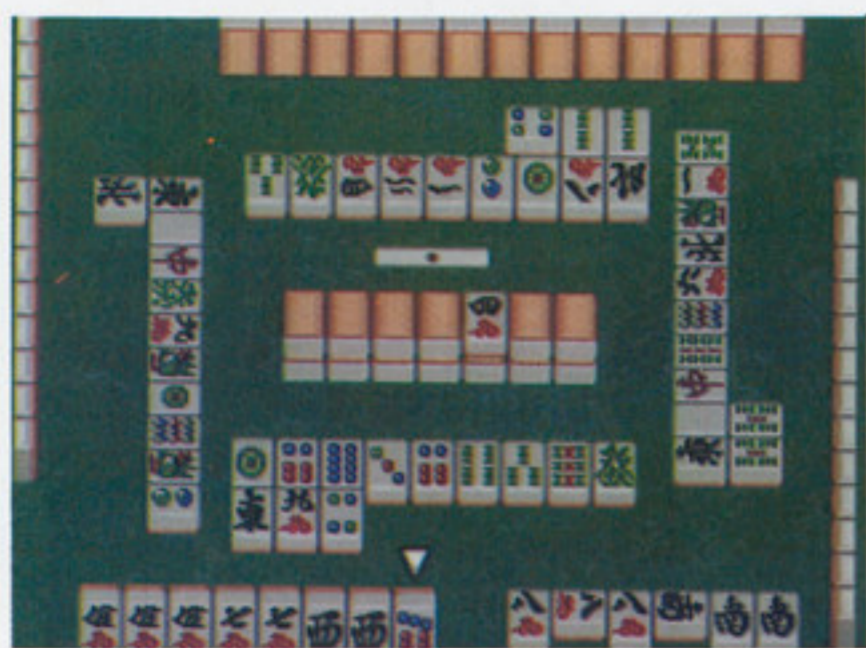
完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

打ち筋を記憶してくれるから、自分の打ち方を研究することもできる。やればやるほど正確なデータが作れるのだ。

シックでアダルトな麻雀ソフトあるヨ



おねーちゃんがグイグイ脱いだり、ミョーなギャグが入ってるのもいいけど、わたしやっぱり麻雀そのものが好きなのネ、という麻雀フリークの貴公におすすめしたいのが、この「雀豪ワールドカップ」だ。ハデさこそないものの、かなり本格的な4人打ち麻雀が楽しめるように作られているぞ。数かずの大会を勝ち抜いていくワールドカップモードやプレイヤーの打ち筋を記憶する学習機能のオマケもなかなか豪快だぞ。



何度もクリアしたくなるワールドカップモード

フリー対戦はフリーだけあり、その場限りの勝負というものを存分に楽しめる。でも時には、1回1回の勝利になんらかの意味を持

たせたくなるのも人情。というわけで、世界各国の強豪雀士と戦って、最終的に麻雀打ちの頂点を目指す「ワールドカップモード」の登

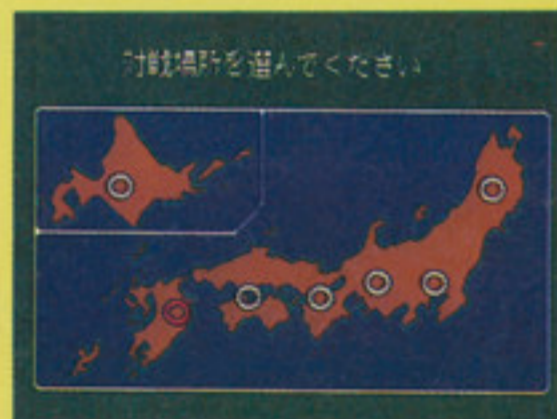
場だ。総合成績によってエンディングが変化するのだから、これがプレイのはげみになるぞ。貴公は何種類のエンディングが見れるか?



日本大会

JAPAN

地区予選

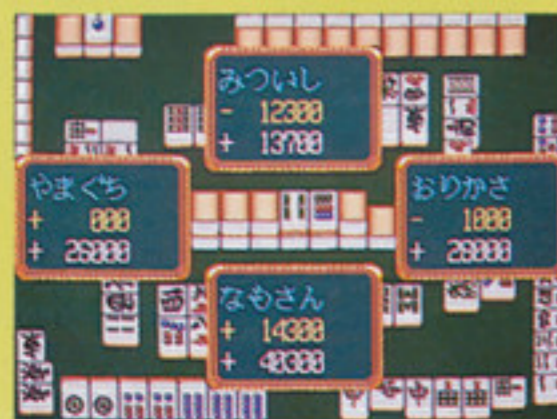


千里の道も地元から。というわけで、北海道、東北、関東、中部・東海、近畿、中国・四国、九州・沖縄のいずれかの地方大会に参加する。半荘終了時に点数が1位か2位になれば勝ち抜きだ。こうして4回勝ち上がるとめでたく全国大会出場、というわけ。ここで負けちゃいられん。



4戦勝ち抜きで突破!

全国大会



日本国内有数の雀士が集まっているだけに、勝ち抜くのはたいへんだらう。半荘3回勝ち抜きで世界大会進出だが、決勝戦だけは1位じゃないと勝ち抜くことはできない。そう、日本代表になれるのはたった1人なのだ。



世界大会

WORLD



BGMは地区によって変化する。画面じやわからないけどね。



世界大会は南米、北米、アジア、ヨーロッパ、アフリカ、中近東、オセアニア、太平洋の8地区で行われ、それぞれ半荘5回戦勝ち抜きで制覇となる。つまり世界チャンピオンになるには、計40戦こなさなければならないのだ。先は長いぞ!



8地区制覇で...

感動のエンディング

3戦勝ち抜きで突破!

ヒューマン/発売中/7,500円/SHT

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

すでに終わらせてしまった猛者もいるとは思いますが、それで終わりにするな。再度チャレンジすれば新しい発見があるかも……。

バリアーム

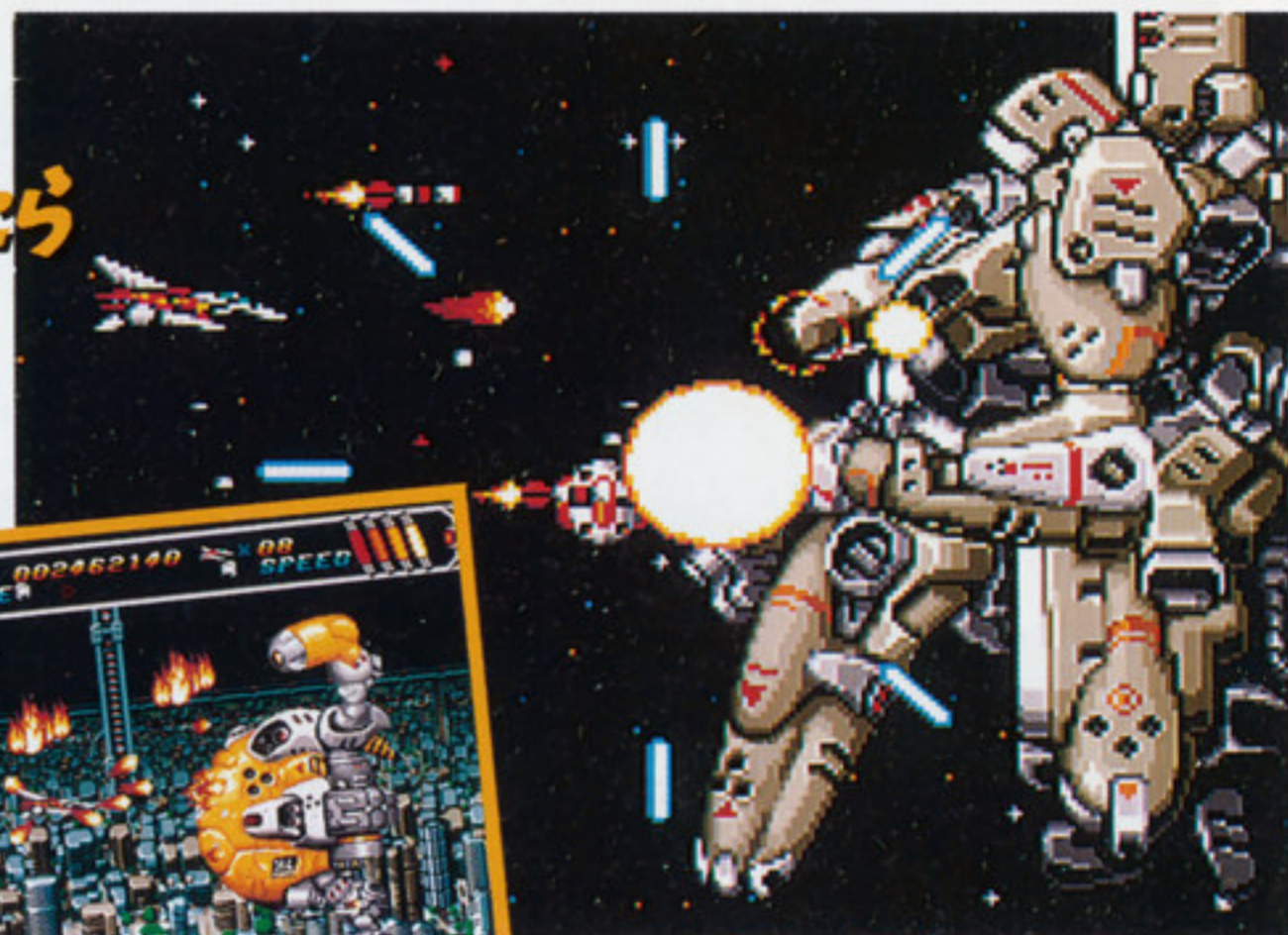
突き抜けることより避けることを極めよう

BARIAARM

どんなゲームか考えているヒマがあったら
とっとと自分でやってみるのだっ!

シューティングが遊びたくてしょうがない人には、恵みの雨となった「バリアーム」の発売。発売日に買い求めた人もいるだろうが、未だに購入をためらっている人もいるだろう。メガドライブとMEGA-CDといくばくかの金があるんだったら迷う必要はない。とりあえず買ってみよう。買って自分で判断するのだ。買おうか買わざるか迷っていたら一生何も遊べないぞ。シューティングなどは自分で

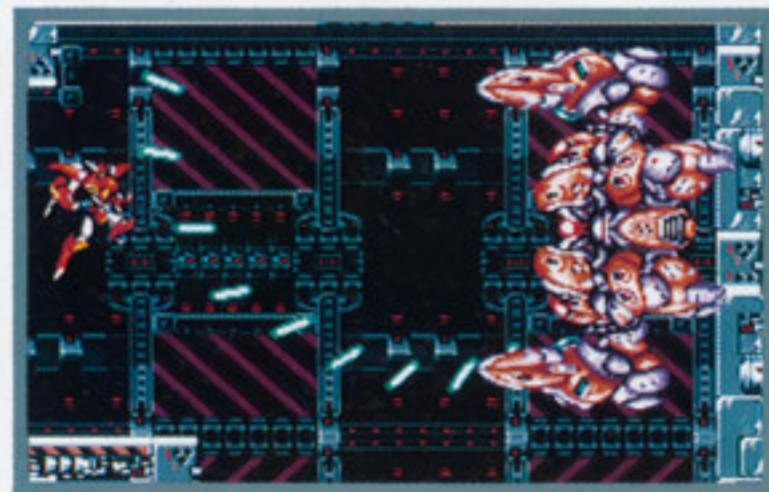
遊んでおもしろさや目標を見つけたほうが、人に教えられるより255倍は楽しいものだ。だから、ソフトを買ってからこの紹介ページを読んでほしい。



細かな配慮でゲーム進行がとっても楽になってしまおうぞ

●変型について

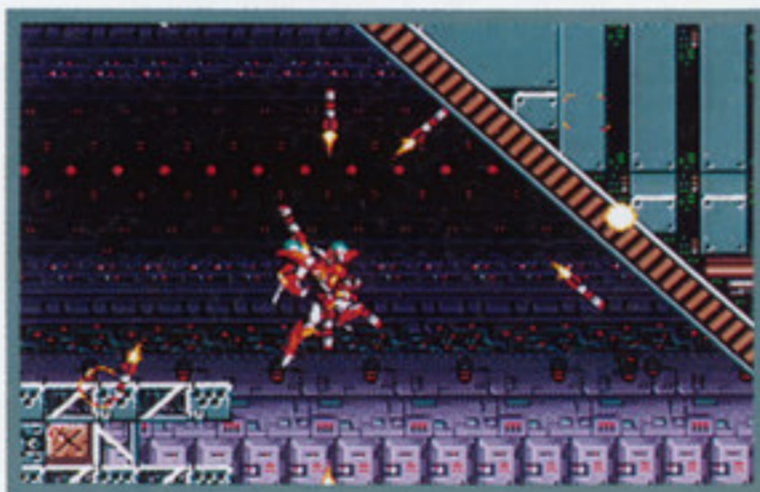
変型するとチャージ時間が短くなるうえ1回被弾に耐えられるが、自機が大きくなるので敵の攻撃が当たりやすい。しかし、脚部は当たっても大丈夫だ。脚はないものと思え。



1回当たっても大丈夫と考えれば、少々の無茶な避けても通用する。

●スピードチェンジについて

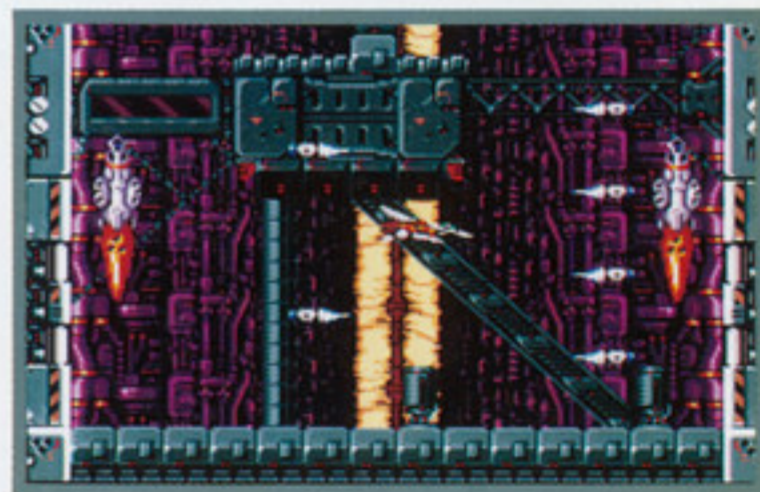
スピードは4段階に調整できるが、常に最高速で操縦できるようにしておくこと。これなら高速スクロールの場面でも速やかに対処できる。最高速でもたいして速くないぞ。



バックファイアに頼ろうなんて考えは、観客がいる時だけにしろ。

●ウェポンについて

なるべく左右に攻撃できる武器を装備しておいたほうがいい。バーニングウェーブは、壁越しに敵を攻撃できるが、どこが通過できる壁かわからなくなるので使用は控えよう。



上下に対処するならサテライトボム。頼る前に避けたほうが安全か。

序盤のステージに出現するボスはこんな感じで倒すとよい

STAGE1

ヴォルフ=イグザード

サンダークラッカーを装備しているなら、チャージ3発程度で破壊できるだろう。攻撃も触手以外の攻撃はたいがい破壊できるので、避けるより撃ち落としてしまったほうがいい。

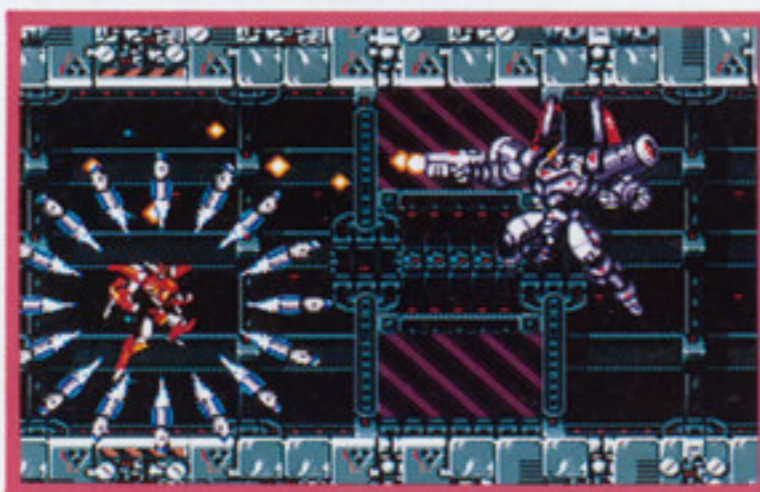


敵の攻撃もじっくり見たいような気がするが、ツラくなるだけだ。

STAGE2

ゼクタード

前座の2体は台座を飛ばしてくるので、台座の正面からずれて攻撃。チャージ攻撃のほうが早めに倒せるだろう。真打ちのほうは突撃に備えて斜めに位置し、左右に避けること。



背後に回り込まれることもあるので、後方に攻撃できる武器にせよ。

STAGE3

ジョーカー

3WAYはレーザー砲より少し上の画面左にいれば問題ない。レーザー発射前に隙ができるので、その時に接近してひたすら攻撃せよ。装備武器はサテライトボムがいいだろう。



理想はこの位置。敵の位置によって上下は変わる。脚は気にするな。

後半のステージは短くても難易度は思いっきり高くなる

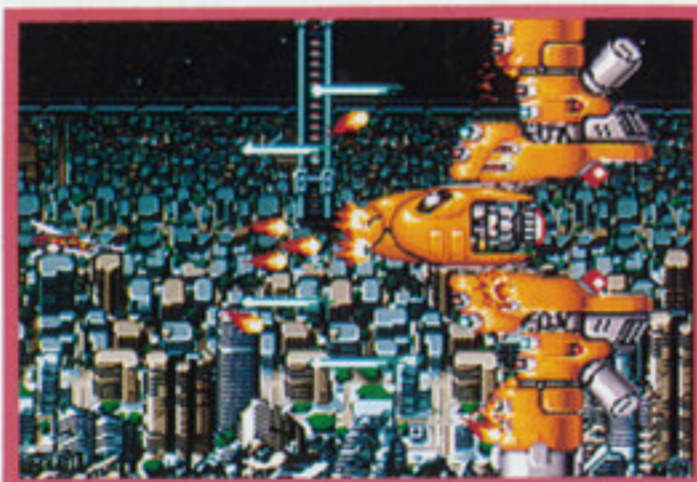
STAGE 4

OLYMPUS

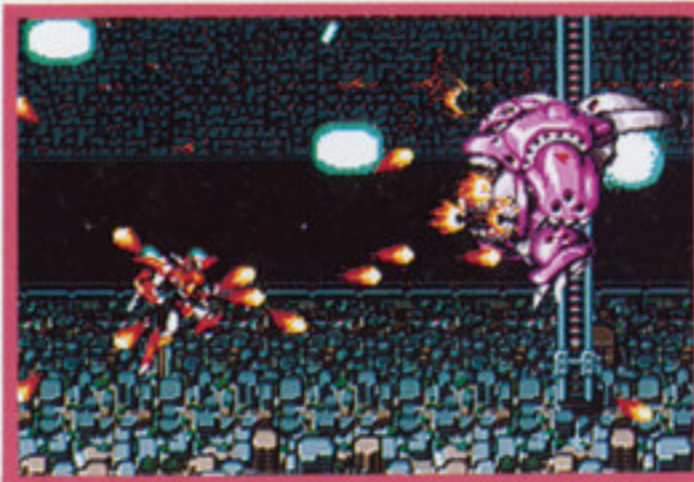
木星軌道上のゼウス艦隊を撃破したバリアームは、休む間もなく敵本陣のオリュンポスへ突入する。防御用の砲台や機雷が漂う中を進まなければならないが、常に弾を撃ちっぱなしにしていれば対処できるだろう。ただ、

接近する敵以外は無暗に攻撃しないほうが安全だ。続々と出現する中ボス級の敵に対しては、上下の空間を有効に使って回避行動をとること。攻撃は一定間隔で行なわれるため、避けつつ様子を見ていれば問題はない。

レレーザーを4回射出し、その後弱
点の目から弾を放つ。覚えよう。
開くまで待て



正面で攻撃していると攻撃に対応
できない。斜めから攻撃すること。
左右に活発



BOSS

グラゼラス

出現時は黄色のカバーに覆われている。コイツは壊さなければ何も始まらない。画面左で炎を避けてひたすら攻撃しよう。中味が現れたら、敵の頭の高さで端から応戦せよ。



弾を攻撃すると無数に拡散する
が、避けられないほどではない。
ただし、画面左で戦った場合ね。

STAGE 5

MOON BASE

オリュンポスのジオガンナー「グラゼラス」を破壊したら、今度は月へ向かう。ゼウス艦隊の残存部隊によって制圧された月統合軍要塞へ潜入するのだ。要塞の周囲はすでに敵の配下にあるため、迎撃用の砲台や戦闘機が多数出現する。前の戦闘で装備が弱くなってい

る時は、早めにアイテムを取って立て直そう。要塞潜入後は、高速スクロールステージとなる。ここで壁を貫通するバーニングウェイブを装備していると、どこが行き止まりかわからなくなるので絶対使うな。チャージ武器についても同じ。泣くに泣けなくなるぞ。

砲台あり

画面に出さなければ問題ないが、出てきたからにはきちんと相手をしてあげたい。



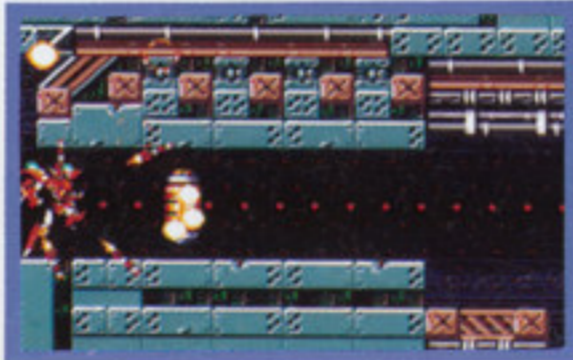
続々と出現する

制圧した要塞を守るため、戦闘機が多数出現する。画面中央で応戦するといい。



高速スクロールです

悪質な行き止まりはないが、武器が弱いと撃ち負けてしまうことがある。注意。



BOSS

ゼル=フォートレス

中央から発射される青白い弾は、攻撃すると拡散する。自機の側で拡散されないよう攻撃の手を緩めるな。ダメージの状況は浮遊砲台の色でわかるが、わかってどうしようもない。チェイスキャノンで敵の攻撃に対処し、メインショットで青白い弾を放つ部分を狙え。



コイツと戦う時は時間かたつぷり
かかるので、根気が必要だ。
自機が弱いと何もできないかも。

STAGE 6

BLUE WIND

月統合軍要塞を奪還したら地球へ降下し、地球のゼウス先発部隊を追撃する。大気圏での戦闘は中ボス級の敵機がしつこく登場するので、被弾してパワーダウンしないよう務めたい。ここで初期状態になってしまうと、ニッチもサッチもいなくなる。がんばろう。

いきなり降りてくる



この状態での攻撃は落ち着いて対処す
れば迎撃できる。だが、破壊後に画面
を縦横無尽に動くので心構えが必要だ。

どこに逃げる?



出現した直後から攻撃してい
ないと逃げ場がなくなってい
まう。接近して一気に壊せ。

油断の先には……



たかがイカと思っていると、
突然伸びてくる腕に絡まれる。
画面の端で上下に避けよう。

BOSS

C-ジョンGX

全体の姿を1つの画面では見ることができないくらい巨大なジオガンナー。攻撃パターンは多彩だが、すべて同じ形跡をたどるため我慢さえすれば活路は開ける。とはいえ我慢する時間が異様に長いのだが……。



攻撃の合間に接近して弾を撃ち
込む。作業のように円滑にこな
せるようにしたい。精進せよ。

そして最終ステージへ……

セガ/10月発売予定/7,800円/SLG

アルスラーン戦記

お久しぶりの登場です

完成度ゲージ



65%

1人プレイのみ

約1年間新情報が入ってこなかった「アルスラーン」がようやく始動を再開。じっくり作られた内容にはきっと満足できるよ。

人気ファンタジーSLG大作 が再始動!!

去年の秋から続報が途絶えていた「アルスラーン戦記」だったが、発売元もセガに替わり、ようやく開発も大詰めにきたようだ。

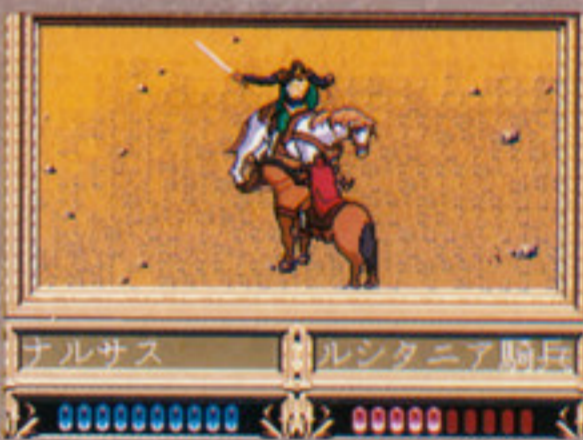
さて、田中芳樹の人気作品をゲーム化したこのソフトは、原作の7巻分の物語をアニメによるビジュアルパートと、戦闘シーンをシミュレーションとして再現するゲームパートの2つから成り立っており、主人公のアルスラーンを臣下の立場から盛り立てていく壮大なゲームに仕上がっている。映画と同じスタッフが描き起こしたビジュアルやシンプルに楽しめるリアルな戦闘も、ご覧のとおりデキがいいぞ。10月の発売を待て!

戦闘シーンも改良されました



以前紹介した画面よりもだいぶ変わったフィールドマップ画面。ユニットの馬だつて、リアルにバカバカ歩くのだ。

戦闘シーンのキャラもひとわり大きくなった感じだ。なめらかにアニメして戦うから、感情移入しにくるぞ。



F1 CIRCUS CD

データに裏打ちされた設定を!

ニチブツ/9月発売予定/8,800円/RAC

完成度ゲージ



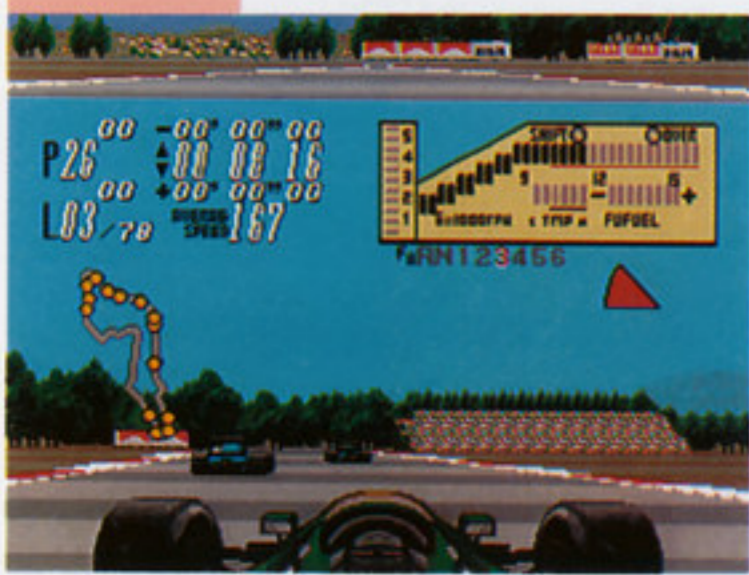
95%

1人プレイのみ

レースファン待望のCDゲーム「F1 CIRCUS CD」。F1へのステップアップを目指し、いまから精進しておいてくれ。

自分の設定を見つけるのが勝利の秘訣

7月に発売が予定されていた「F1 CIRCUS CD」だが、バランス調整不足のため発売を9月まで延ばすことになった。しかし、これまでに紹介してきたように、このゲームは膨大な量のデータに裏打ちされた細かいセッティングが可能。シリーズとして(MDでは)はじめて3Dコックピット視点を採用しているため、これまでのレースゲームでは味わえなかった本格的F1パイロット気分



細かいラップタイムや周回数も表示。アクセルワークさえ画面上で確認できる。

が満喫できることになるだろう。マシンやコースをチェックするテストドライブやステップアップを目標とするF-MEGA。そして選手権を争うワールドチャンピオンシップとモードも盛りだくさん。これなくして今後のF1ゲームを語ることはできなくなるかもね。

COURSE SELECT

- | | |
|---------------|-------------|
| PHOENIX | HUNGARORING |
| INTERLAGOS | BPA |
| IMOLA | MONZA |
| MONACO | EESTORIL |
| G. VILLENEUVE | CATALONIA |
| H. RODRIGUEZ | SUZUKA |
| MAGNY COURSE | ADELAIDE |
| SILVERSTONE | KYALAMI |
| HOCKENHEIM | |

本格的にやり込むために、テストドライブで主要コースをチェックしよう。

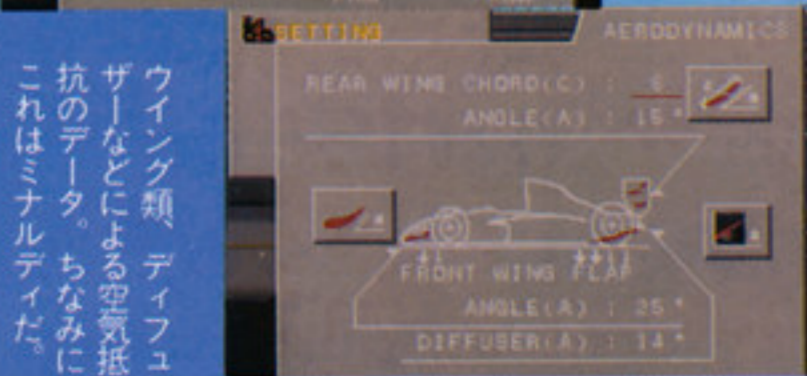
ワールドチャンピオンシップは、本物のF1サーカスに近い形で選手権を争うことが可能。



ハイテクモンスターの進化論を実体験!!




エンジン出力のグラフに注目。エンジン回転数によるパワー効率がよくわかる。



ウイング類、ディフューザーなどによる空気抵抗のデータ。ちなみにこれはミナルディだ。

このゲームでは、サス、タイヤ、ギア比、空力、エンジン出力などの細かいセッティングが可能。これを覚えると、他のゲームでも応用がきくくらいのスゴイ代物だ。

セガ・ファルコム/今秋発売予定/価格未定/A・RPG

完成度ゲージ  50% 1人プレイのみ

ついに画面写真掲載!! ここまでの道のりは長かった……。この仕事、続けてよかったなあ、と思える感動の動きだった!?

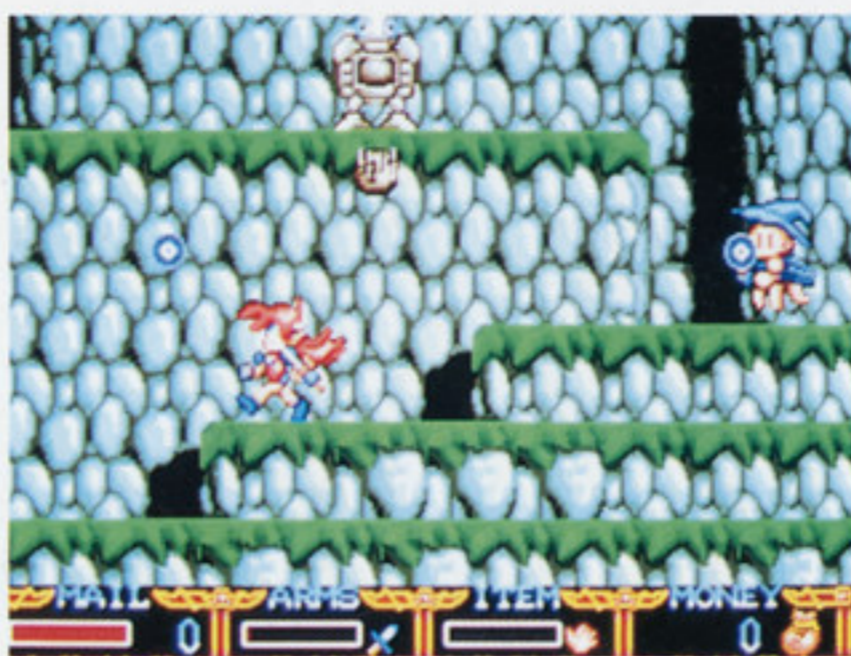
ぽっぷるメール

祝!! 画面写真公開!!

期待する価値は十二分以上あるぞ!!

出ましたよ、ついに画面写真が!! 長らく待ち望んでいた方々、ページに穴が開くくらいよく見てくれ。こんなデキになるんだぞ!!

パソコン版に比べてキャラが大きく、背景もこと細かに描き込まれているのが特徴だ。撮影のかたわら、ちょっとプレイさせてもらったけど、これがまた実によく動く。走ると髪がなびく、ジャンプすると足を曲げる……といった、CD版ならではの動作もニクい。もちろん敵キャラも、よりリアルになっての登場だ。とくに木人 Jr. は、パソコン版ではわかりづらかった「胸を開けて石を落とす」しぐさがバッチリ。リアルな動きとグラフィック、随所に感じられる細かい配慮が、なんともいえず嬉しい。今後のデキが楽しみだ。



森を抜けた後にさしかかる断崖のシーン。木人 Jr. の落とす石と、未熟モノの魔法を避けつつ倒せ。



写真じゃわかりづらいけど、背景が多重スクロールする。見られるほどきれいだよ、やつぱり。

とにかく期待してくれ

●操作性もなかなか

メガドラのパッドによる操作も、まったく違和感なし。当然といえば当然だが、押したとおりにきちんと動く。操作性の悪いゲームが多い昨今、気にしてほしいポイントだ。



アクションゲームは操作性の良さが命。特にスピード感のあるこういったゲームでは、それを殺さない配慮が嬉しい。



足場から足場へ。この動作が操作性の善し悪しを決めるポイント。メールはバッチリOK。



現段階では、ハシゴの途中から降りることはできなかった。今後、どうなるか。

メールの10大アクション!!

CD版のメールは、「動き」を感じさせる動作をする。プログラムがめんどくさそうだなあ、と思いつつ、その動きを堪能しよう。



立ち止まる

なにもボタンを押さずに放っておくと、メールは首を動かし始めるぞ。



おととと

岩などはしっこに立つと、この動作をする。「ソニック」のソレと似てる。

走る

足が動くのはもちろんだが、髪もなびく。テケテケという音が聞こえそう。



剣を振る

攻撃動作。今にもビュンッという音がしそうなほどの勢いがあるぞ。



しゃがむ(+防御)

しゃがむと同時に、楯を前に出して防御する。未熟モノの魔法をかませ。



ジャンプ

高い位置へ飛び移るときなどの動作。さりげなく足を曲げるのがグー。

後ろ向き

看板を読んだり、店に入るときに見せる姿。後ろ姿もプリティー。



後ろ向き防御

CD版オリジナルのポーズ。この動作が必要になる敵がいるのだろうか?



登る

木や縄のハシゴも登ります。さて、その先には何が待ち受ける?



着地失敗

あまりにも高い位置から落ちると、着地に失敗してこうなってしまう。

●村の中も細かい

メールが最初に訪れるエルフの村をのぞいてみた。家々も、こと細かに描かれている。武器屋・道具屋の看板が、きちんとそれと判別できるほどなのだ。



人がいないので、ちょっと異様な雰囲気。店はまだ入れない。



村の出口。なぜ出口に戸があるかという、モンスターが入ってこないための、防衛策なのだ。

サンドストーム(ポリドール)/今秋発売予定/8,800円/RPG

完成度ゲージ



85%

1人プレイのみ

今回からは、シオン達の冒険を詳しく紹介していくぞ。宇宙にまで飛び出していく壮大なシナリオを楽しんでちょうだい!

アルシャーク

シオンたちの足どりを追うぞ!

いよいよシナリオを本格紹介!

宇宙を舞台とした壮大なスケールのRPG「アルシャーク」。今まではシステムを中心とした記事をお見せしたが、今回からはいよいよストーリーを詳しく紹介していくぞ。その前に「アルシャーク」特有のシステムを簡単に振り返って説明してみよう。

まず、通常の戦闘は、右の写真のようなタクティカル要素のあるものになっている。また、宇宙での戦闘はシューティングシーンとなるのだ。さらにこの他にも個性的なコマンドやシステムがたくさん取り入れられているぞ。



通常の戦闘シーン。見慣れないコマンドもいくつかある。とても個性的だね。

地上での戦い。タクティカル要素がプラスされており、ひと味違ったバトルが楽しめる。



惑星ホムに隕石が落ちてきた

主人公シオン・アスマーンは、惑星ホムのコスマの町に住んでいる少年だ。ある日、コスマの近くのザクセンキャニオンに、巨大な隕石が落ちてきた。シオンの父はさっそくその隕石の調査に向かった。

シオンの幼なじみであるショーコの父も、

やはり調査に同行していた。シオンもショーコも隕石を見に行くことは禁じられていたが、好奇心には勝てず、ザクセンキャニオンへ向かってしまう。危険をかいくぐり、ようやく現場にたどり着くと、信じられない^{さんげき}惨劇が目の前で繰り広げられていた。

町の外に落ちてきた隕石の調査が始まった



隕石が落ちた翌朝、シオンが目覚めると、すでに父は、隕石の調査に出かけた後だった。

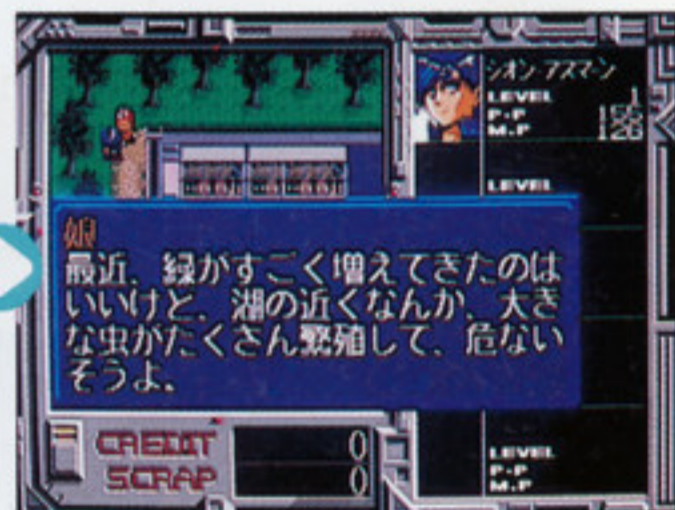


気づいたシオンだったが、幼なじみのショーコと一緒に隕石を見に行こうという話で盛り上がる。



隕石の調査には町のいろんな人達が出かけているようだ。好奇心がふくらんじゃうね。

町の外は危険らしい



最近、町の外には「キキ」という、得体のしれない凶暴な生物が出没するという。いやな予感が。

予期せぬ悲劇が!!



なんとショーコの父が、シオンの父を殺している!? シオンの父は臨終の際に2人にメッセージを残す……。

母ルシアはどこへ!?



コスマの町の家に帰って来ると、なんとシオンの母のルシアまでも姿を消していた。いったいどうしたんだ。

ルシアとスクラップ・ジョーの行方を探すのだ

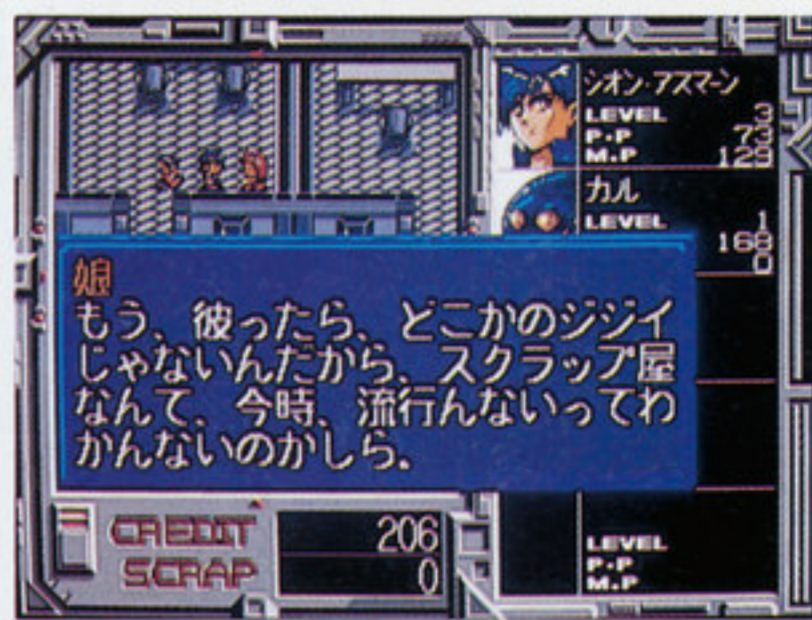
シオンの父は死ぬ間際に、2人にスクラップ・ジョーなる人物に会うように言い残す。シオン達はジョーと、そして行方不明になったシオンの母・ルシアを探すために旅に出る。ハマックの町などで情報収集を繰り返すうちに、ジョーと出会い、ルシアの目撃情報もつかむことができた。ルシアはどうやら宇宙に向かったらしいのだが、チケットがないために宇宙船に乗ることができず、シオン達は途方にくれるのだった。

カルが仲間になるぞ



ロボットのカルも一緒にルシアを探すと書いてある。かわいい仲間ができた。

情報を集めるのだ



ハマックの町なので、ルシアとスクラップ・ジョーに関する情報を聞き出そう。

ジョーはどこ?(江口洋介……古い!)



スクラップ・ジョーは、どうやらダストに住んでいるらしい。それにしても汚い。



ついにジョーの家を発見。ジョーはシオンの父やシヨココの父とも知り合いだった。



ジョーも加わり、ルシアを探すごとに、再度ハマックで聞き込みだ。

ルシアを探せ!



宇宙へ行きたい!



チケットがなくて宇宙船に乗れないシオン達。だが、ジョーの自作の宇宙船なら廃坑にあると言う。とにかく廃坑に行ってみなければ話にならない。

廃坑の奥にジョーがスクラップで作ったアトリア号がある。これでルシアを探せるぞ。



MEGA-CDハミダシ情報

新作発表はひと休みだった今月のMEGA-CDソフトだけど、とりあえず各作品の状況はご覧のとおり。でも、来月以降は91ページで書いたように、いろいろ話題作が出てきそうだよ。期待して待つべし。



1997年1月1週 光栄太郎
光栄の「ウイニングポスト」も、ようやく完成。メカドラでは初の競馬ゲームだけに、期待している人も多いんじゃないかな。



近未来の競馬界で馬主となって、世界最高峰のレース「凱旋門賞」の制覇を目指すのだ。オートシステムも充実しているから、初心者もOKだよ。



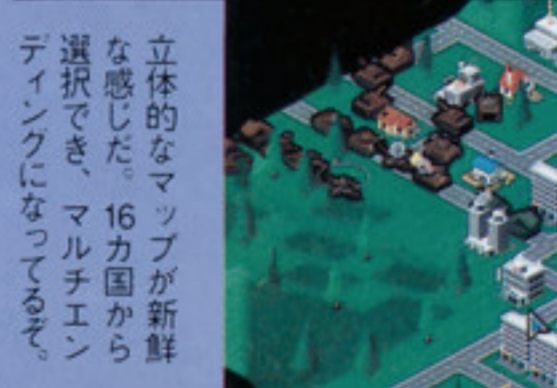
CD版の「元朝秘史」には源平時代のオマケもついている。値段も低くなってゲーだね。



「真・女神転生」はモンスターも着々完成中。来月から紹介に期待。



マイクロナットの「The 3rd World War」もほぼ完成。90年代後半の主要国の最高指導者となって世界統一を目指す。



立体的なマップが新鮮な感じだ。16カ国から選んで、マルチエンディングになっているぞ。



サムイの「戦国伝承」も着々制作中。発売は12月上旬になったけど、移植度はなかなかいい仕上がりに。続報を待つてね。



シムスの「Vay」は、9月24日に発売されるけど、ようやく決定した。ずっと待ってた人には朗報だね。

激報
第3弾

ついに明かされる 魔法の数々

いよいよ完成間近となってきたこのゲーム。今回はついにバトルの華、魔法攻撃を紹介しよう。基本的に魔法の種類自体は新しくできたものではなく、ほとんど前作や外伝シリーズから継承されているんだけど、どれもこれもグラフィックが前作よりもド派手のコンコンチキ（なんじゃそりゃ）になっているぞ。特に攻撃魔法は、スゴイ！の一言につきる。ここでは、その魔法のグラフィックとIIで使われるであろう魔法を写真で紹介して、表にしてみた。次のページでは序盤などで登場するキャラの紹介もしているし、最後には教会やお店の写真も入手したので、そっちも見てくれ。しかも、おまけに作山軍曹のサンプルのテストプレイレポートもあるので、それを読んでどんな感じが予想してみるのも面白いかもよ。着々と完成に近づいている「シャイニング・フォースII」。こりゃ期待するしかないでしょ！早く遊んでみたいよね。



～古えの

毎号ごとに、その全貌が徐々にムカれている「シャイニング・フォースII」。さて、今回のムキネタは、バトルシーンの魔法画面と、序盤のキャラ全集とその他の画面。どどーんと紹介だ！

よ〜く見てくれ魔法エフェクトだ!!

ブレイズ

おなじみ攻撃魔法の初歩、炎で攻撃するブレイズだけど、レベル1は火柱が立つだけ。ま、これは前作などと同じだからいいんだけど、レベルが高くなるにつれてものすごく強力になっている。レベル3が前作の最高で、炎の柱が立ち上り火の雨が降るんだけど、レベル4ともなると写真のようになってしまうのだ。あぢっ。



どうだっ！レベル4のこの迫力！炎の雨が降りそそぐ中を、サラマンダがグルグルとのたうち回るのだ！こりゃーたまらんよ。効果音もナカナカすごい。



ここから紹介する敵やキャラは開発版なので、今後変更されることがあるから注意してね。さあ、今まさにブレイズを唱える瞬間だぞ！

フリーズ

こっちも初歩的な魔法のフリーズだけど、効果範囲はブレイズなどよりも小さい。その代わり、攻撃力はブレイズよりも比較的威力がある魔法だ。敵に向けて氷の塊などが吹雪のように飛んでいくのだが、レベルが高くなるとその氷の塊さもしだいに大きくなっていくのだ。もちろん、前作よりもカッコよくなっているぞ。



ブレイズとは対をなす攻撃魔法フリーズのレベル4だ。効果範囲は単体のみと狭いけど、威力はすごいぞ。ちなみに、このマップも開発中なので関係なしなのよーん。よよよよ。



背景がモノクロになって、ドカドカと氷の塊が吹き荒れる！あんまり寒いんで結晶までデカイのだ。強い魔法やね！

ギズモに 27ポイントのダメージをあたえた

これが僧侶唯一の攻撃魔法、ヘルブラストだぞ。真空になると斬れるのは理料の先生に聞いてみるといいかもよ。

ヘルブラスト一閃!

外伝や「シャイニング&ザ・ダクネス」にあった僧侶の攻撃魔法が使えるようになったのは嬉しい。これは真空、いわゆるカマイタチで攻撃する魔法で、グラフィックもレベルによって変化する。真空の竜巻が相手を包み、その周りから真空の刃が相手を襲うのだ。効果範囲が小さいけど、最高レベルになれば攻撃力もけっこう大きくなるし、僧侶が使えるというのはメリットが大きい。一撃必殺のキメ技になりそうぞ。

ちなみにシャイダクの
マインブレス



ちなみに、これが懐かしの「シャイニング&ザ・ダクネス」版のヘルブラストだ。今見ても、けっこうカッコイイね。

封印

- セガ
- 10月発売予定
- 8,800円
- 16M+B・B
- RPG



II

アンチスペル



どしどし
ガラムソルジャーは魔法をふうじられた

魔法の雫のようなものが敵にかかり、頭に大きなX印が。これではしばらくの間、敵は魔法を使えなくなる。でも、今までのようなように、たぶんボスなどには効かないんじゃないか？



「そーら、今からかけるわよ！」という感じのところ。キャラの動きも前作より全然よいのだ。

アンチスペルの魔法も、前作や外伝からあった魔法なのでもうおなじみだよ。グラフィックも、前作同様なかなか凝っていて、面白いぞ。魔法が効くと、敵の魔物に大きなXマーク（口に絆創膏？）がついて、その敵はしばらく魔法が唱えられなくなるんだ。見てるとちょっと笑っちゃうよな。

スパーク



レベル2だと、雷がスガン！と落ちる。プラスマボールが発生して、レベルが高いと！

出た！ 攻撃魔法中最高の威力をもつスパークだ。しかも今回は、よりいっそう強力になっている。最高レベルになると、効果範囲が異常に広くなり、密集している敵ならイチコロの威力があるぞ。背景が暗くなるのもナイスな演出だね。



これがスパークレベル2の効果範囲だ。範囲は前作と同じ感じだね。

ヒール

戦闘になくはない体力回復魔法のヒール。画面の中を飛び回る妖精が、大きくなった！しかも、最高3匹まで出てくるんだよ。



ヒールの最高レベルだと妖精が3匹も、しかも前作よりもナリがデカイ。僕も回復してーん。

この他にもまだまだ魔法があるようなのだ!!

写真を見ただけでもすごい魔法ばかりだが秘密情報によると、この他にもまだ特殊な魔法が1つあるらしいのだ。ちょっと前の「東京おもちゃショー」に行ってデモを見てきた君ならもう解るよね。そう、特殊な魔法とはなんと召喚魔法なのだ!! 召喚は、魔法と同じく戦闘画面で行い、召喚すると精霊など

が敵を攻撃してくれる。どんな精霊がいて、どんな攻撃をしてくれるかはまだ不明だけど、強力な魔法なのは間違いない。召喚する画面を早く見たいね。次にはきっとお知らせできると思うので、それまでの間ちょっと待っておくれ。きっとバキバキドカーンな(!?)魔法なんだろうね。やってくれたぜ!



はたしてどんな感じで召喚するのか。ちょっと楽しみだよ。そしてそのキャラとは？

その他IIに登場する魔法の数々

- ヒール**
ヒールは単体回復魔法。キャラが成長すると範囲内全員を回復させるオーラが使えるようになる。
- アンチドゥテ**
毒消しの魔法で、僧侶が使用可能。レベルにより有効射程距離（届く範囲）が違う。
- リターン**
主人公や、特殊なキャラが使用可能な一時撤退魔法。これがないと戦闘マップから抜け出せない。
- コンフューズ**
敵を混乱に陥れる魔法。混乱すると、仲間や自分を攻撃する。かかるのは、確率による。
- スロー**
味方の防御力と素早さを上げる魔法。前作や外伝のクイックの魔法と同じ効果がある。
- サポート**
味方の素早さだけを一時的に上げる支援魔法。かけたキャラの素早さが4分の1上げる。
- アタック**
サポートとは逆に敵の防御力と素早さを4分の1下げる魔法。かかるかどうかは確率しだい。
- イリュート**
霧を発生させて敵に目隠しをする攻撃補助魔法。かかるかどうかは確率しだい。
- スリープ**
敵を眠らせて戦闘不能にさせる魔法。敵の種類によって、かかるかかからないかが分かれる。

登場人物もたんと紹介するぞ!!

発表当初から紹介してきたキャラ達も今では今回初登場のキャラを含めてかなりの人数になった。このページを見渡してみると、いろいろ個性的なキャラが登場しているよね。そこで、今回は復習の意味も込めてキャラ達の解説をしていこう。それと、ここで紹介するキャラは、みんなストーリー序盤で登場する人々（実は他にもいるんだけどね。）なの

で、良く読んで人間関係を把握しておこうね。そうすれば、誰が誰なのかが、プレイしていてもすぐ解るハズだよ。それと、あの一大旋風を巻き起こしたヨーグルトに代わるマスコットキャラもいるので、みんな今からかわいがってあげよう。ゲームを進めていけば、もっと魅力的なキャラに会える。彼らを見つめられるかどうかは、君達のプレイしだいだよ。



仲間はやっぱり多ければ多いほど面白いよね。他にどんな仲間がいるのかな？ 種族の紹介以上に豊富だよ。

主人公・ボウイ



グランシールの城下町に住んでいる少年。昔はいたずら小僧だったが、今はおとなしく(?) 賢者アストラルの弟子として勉学に励んでいる。ジャジャとヒューイが友達で、毎日ほとんど一緒に遊んでいるようだぞ。



自称、正義の大泥棒。でも、まんざら悪いやつではなく、盗んだお宝は貧しい人々に分け与えている。その彼が、物語の発端を作り出す張本人らしいぞ!?

戦士ジャジャ

ボウイの友達で、アストラルの弟子の中では一番勉強が嫌いなホビット。とってもケンカが強い。



ナイトのヒューイ



ボウイの友達で、同じくアストラルの弟子なんだけど、勇敢なケンタウロスなのにちょっと気が弱いのがタマにキズ。なんとなく主人公の言いなりになっていることが多い。こういう友達、君のそばにもいない? 大事にしてあげようね。

盗賊のジッポ

パーティーキャラ行列の謎!

以前から、キャラが陣形を組んで歩けるというのは紹介してあるよね。でもこの陣形、いつでもこうして歩くというワケではないんだ。どういふことかという、主人公のボウイ以外はイベントキャラで、そのイベントに関係している何人かが一緒に歩いているということなんだ。要するにストーリー重視の現れだね。だから、イベント中じゃなければ、主人公は町中でも1人ってワケ。いつでも好きな時に好きなキャラを引き連れていけるってことじゃないんだね。今までカンチガイしてた人も多いと思うけどそういうことなんだよ。



逆に、陣形を組んでいる仲間、今どんなイベントなのかわかるかも。ちょっといいアイデアだね。

これが序盤に登場するキャラ達だぁ!

僧侶サラ



エルフ族の彼女も、アストラルの弟子。めんどろ見がよく、世話好きで、ポウイ達の姉御的存在だ。ちょっとお姉さん風を吹かすことがあって、ウルサイかも!?

現役から身を引いて、現在ではポウイ達を集めて教育している。グランシール王とも、面識があるすごい人なのだ。物語の序盤、イタズラ小僧っぽい主人公達を諭しながら、冒険へ旅立つきっかけを与える。

賢者アストラル



シーラ



人間族の謎の美少女。以前はアストラルのもとの修業していたが、何かが原因で師を離れたらしい。ストーリーにそれほど深く関係しないが、ポウイ達とどんな出会い方をするのかちょっと楽しみだね。かなりセクシーっ!!

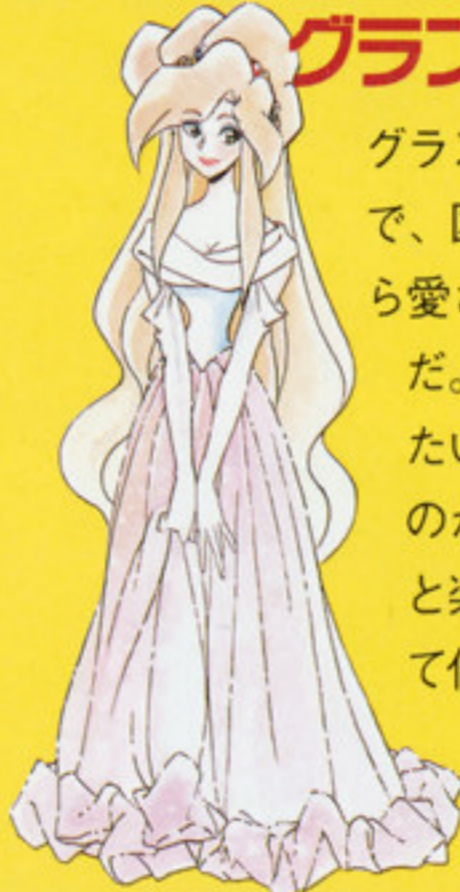
物語の発端、グランシール王家の方々

グランシール王



グラン島のあるグランシールの国王。この城の城下にポウイ達が住んでいる。早くに王妃を亡くしてしまったため、エリス姫を溺愛しているのだ。ううっ。

グランシール王女



グランシール国のお姫様で、国王ともども国民から愛されている幸せな子だ。ポウイ達とはいったいどんな関係を持つのが、今からちょっと楽しみだね。はたして仲間になるのかな!?

なにが起こったのか!?



恐ろしかった・・・
昔の王様のめは
あんなじゃなかつたわ

前号の紹介では、壊滅の危機になっていたグランシール王国。こんな温和な国王の国に、なんで友好国のガラム王国が攻め入るのか。ちょっと不安だぜ!

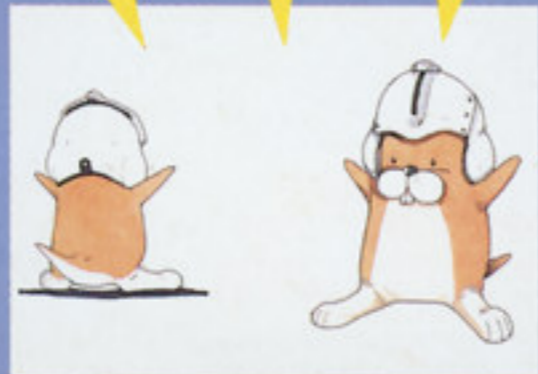
ニューキャラクター登場!



キウイ



彼が今回のマスコットの存在のミドリガメのキウイだ。もちろん戦闘にも参加できるが、そんなに強くない。でも何か隠れた才能があるみたい!? 本当のところはまだ秘密。ちょっとカワイイかも。



前作では「イカス」や「よくわかんない」などの名言を(?)吐いたヨーグルト。

外伝グッズも出た!

ここで、ゲームギアの「外伝」と「外伝II」を遊んだ人に、嬉しいお知らせがあるぞ。セガから、7月23日にシャイニングフォース外伝シリーズコレクターズカードが発売されたのだ! これは、「外伝」「外伝II」のメインイラストと、外伝シリーズに登場する54人のキャラをカードにしたもので、裏面には、各キャラの初期ステータスや、実際にゲームで役立つ情報がたくさん詰まっている。こりゃ買わにゃ損よ。



コレクターズカード

これがカードだ。10枚入りで、定価200円だ。その中には、もれなくキラキラ光るプリズムカードが入っているぞ。集めまくってね!!

町中の写真もついに入手したぞ!!

教会

今回新しく入手した画面写真は、「教会」と「武器屋」、それに部隊表の写真だ。写真を見てもらえばわかると思うけど、町中のディテールが細かく書き込まれているデショ？ 神父様の後ろの女神像や、外観の十字架の下にある鐘まで細かく描かれているよね。おまけに神父様の顔のシワまでグラデーションがかかっているんだら言うことない。教会でこれなんだから、他の建物をもっと細かいかも。



教会のてっぺんに立つ十字架の下をよく見てみよう。鐘があるでしょ!? こんなとこまで描いてあるんだから脱帽モノだ。そして中へ入ってみると。

女神の像を背にした神父様がやさしい顔をして立っている。ここでセーブや回復、蘇生などをしてもらうワケだね。コマンド簡単操作で治療。



まよえる こひつじよ!
よくぞ わがきょうかいに
まいられた

ちなみに前作は……

前作の教会は、まあ普通といえば普通の教会だったけど、顔のグラフィックは出なかったね。でも、普通のことやってくれたから普通のままの教会も、普通でたいへん良いね。



前作でもたいへんお世話になりました。でも、いちいちコマンドで指定して治療してもらってたんだよね。

よくぞ 教が教会に さいられた
神と光の恵において そなたの
のそみを かなえて しんぜよう!

お店

お店の1つ、武器屋もこのとおり。壁には剣と斧杖などが飾られているのがわかるね。主人の顔も迫力があってナカナカいいぞ。それに他にも武器に関係のある特殊な仕掛けがあるようなのだけど、今はまだ秘密にしとこ。



へい いらっしやい
いいしなもの はかりだよ!
ゆっくり 見てってくれよ!

本陣で仲間を見て、弱いのを積極的に戦に出させてた人もいた。育ってないのは誰?

部隊表も!

これが の部隊表だ。グラフィックと装備、魔法などが一目でわかる。まだ開発中なのでステータス部分は不確定だけど、キャラのアップのグラフィックは前作よりも格段によくなっているね。

ちなみに、主人公が攻撃魔法を使うかどうかはまだ不明。使えるといいけどね。

ポワイ	けんし	レベル	4
まほう	もちもの		
リターン	1	Eぽくとう	
ブレイズ	1	やくそう	

なまえ	HP/Max	MP	AT	DF	AG	IV
ポワイ	17/17	9	13	7	8	6
サラ	14/14	14	11	7	8	5
ヒューイ	15/15	0	11	9	10	7
ジャジャ	13/13	0	17	11	7	5
カズン	16/16	18	12	10	13	5

ちなみに前作は……

武器屋のラインナップは前作と変わらないから、何を買いはいいかすぐ見当がつく。アレとコレくださいませ。

たいゆう	ベツェル	こがけカ	59
LV	9	ぼうぎょカ	31
HP	42/42	いびりきょり	6
HP	9/9	びんしょうカ	43
EX	71		

前作の部隊表も変化なしといえば変化なし。本陣があったので、そこで見るが多かったね。今回も、仲間と話ができるかどうか楽しみ。

次号ではついに!

さて来月は、ついに完成なるか!? II ということで、なんと序盤のストーリーを紹介してしまおう予定!! いったいお話はどんな展開をしていくか。来月はご期待OK! 待っててちょ!

作山軍曹のこりゃすげえ!! れぽーと!!



SERGEANT SAKUYAMA PRESENTS

いよーっ! 流れる血がラテンの作山軍曹だぜ。今回俺は、BEメガ編集部への依頼を受け、株式会社ソニックを襲撃しに行ってきたぞ。目的は何かって? そりゃ君達、IIを奪って台湾で売ることさ(ウソ)。しかし、潜入途中、速攻で高橋社長に見つかっちゃったので、おとなしくテストプレイをしてきたぜ。ゲーム自体はまだ完成はしていなかったが、それでも遊べたぞ。まず結論から言おうか。

結論は、「うりよほほー」って感じだ。操作性は前作よりもはるかによく、主人公の動きも速い。しかも移動時のスクロールが縦横ガチガチではなく、なめらかに斜めへ動くじゃねえか。Cボタンの簡単操作で町や城の人々と話をしたのだが、誰1人として同じことをしゃべる奴がないんだぜ。警備している兵士でさえ全員違うことを言うのにはオドロいた。それと、コマンド操作も前作以上に速くて、シュバシュバシューポーンとウインドウがぶっ飛んでいく。戦闘も、敵の思考が速いので展開のテンポは最高だ。まだまだ言いたいことはあるが、今日はここまで。たまんねー。



主人公が画面の中心にいないだろ? 今主人公に合わせる画面が斜めになめらかにスクロールしているところなんだぜ。

陣形を組んで歩く。つかず離れずって感じでけっこう面白い。紐で引っ張っている感じで仲間ついてくるのだから。



もしかして 古代のほこらをあらした どうぞくってあなたじゃ ないのかしら!

ビクターエンタテインメント、ゲームアーツVS渋谷洋一、BEメガ編集部

実録!! 麻雀大会Vol.2

「雀豪ワールドカップ」と「雀皇登龍門」の発売を記念し、メーカー対編集部で麻雀大会が行われた。その麻雀大会とは、なんと脱衣麻雀だったのだ(血がたぎるぜ)。

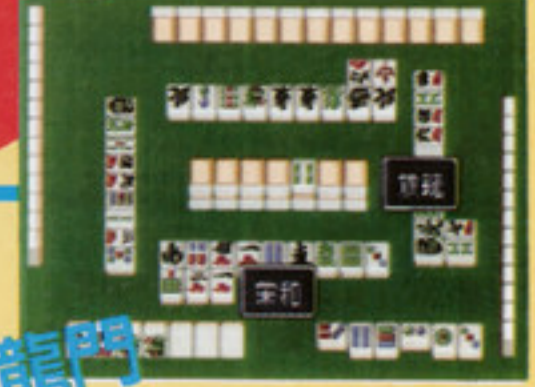
雀豪ワールドカップ

強力な実戦型思考ルーチンを搭載した本格的麻雀ゲーム。MEGA-CDで登場だ!!



●ビクターエンタテインメント / 8,200円

雀皇登龍門



●セガ / 6,800円

発売記念!?

全身これエッジ! 超ハードな渋谷洋一復活間近か! BINARY ANALYSIS 近日連載再開! 期待せよ!!

パイを積もらば、ぱいを拝まん(鬼頭カメラマン談)

渋谷洋一 & BEメガ



渋谷洋一は...

うわ~最低!



だめだわこりゃ

前〇大王は.....

いくぜっオラ〜ッ

さて、今回はこの麻雀大会の主旨とルール、おつきのギャルとそのチームのメンツを紹介して終わってしまった。んで、今回は前半である半荘東風戦の様相を報告する。さてと勝負開始だ!! 東1局。いきなり、ビクター南幸樹がツモ切り3牌目で、トマト(種付き)を完成。しかもそれを自慢する。が、あえなく前〇大王にタンヤオドラ1を振り込み、うひゃ〜と叫ぶはめに。

さて、お待ちかね。ルミちゃん、さっそく脱いでもらいましょう。が、1枚服を取ろうとした刹那。その豊満なお胸がポロンと飛び出た!! なんと、ブラジャーをしてなかったのだ。うひゃ〜、これには皆さん、びっくり。いきなりかよ〜。ってことで、一応段取りってもんもあるし、急きょブラジャーをしてもらって、勝負再開。

先ほどの興奮さめやらぬまま東2局へ。それでも南幸樹は果敢にシンブンシ(朝刊)を作り、ギャルの注目

を集めようとする。しばらくして、ゲームアーツ宮路武が、「ロンッ」と叫ぶ。が、続いて「誤ロンでした」といい、いきなりの帝王位チョンボ。相手に和がられそうだったのでなどと、やはりさっきのパイオツショックで動揺しているのか、これも作戦だとか何とかいってごまかしていた。まあルール上、チョンボじゃ、脱がすわけにはいかない。

メーカーチームの余裕とミスで好調なすべり出しを見せていた編集チームだったが、その後は鳴かず飛ばずで、連続負け。ゆきちゃんは早速おかんむり。でもいいのだ。負けても、うれしいんだな、これがっ!!

ビクターエンタテインメント & ゲームアーツチーム



結果

結果



さて今回は... 業界初、〇チクが拝めるかっ!

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! Game Gear

(SPECIFICATIONS)
MODEL NO.: HGG-3210 (GAMEGEAR)
CPU: Z80A (3.58MHz) / WORK RAM: 8KB
VIDEO RAM: 16KB
3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1993, SEPTEMBER, 8TH

先月の新作ラッシュに比べると、やや落ち着いた感のある今月のG.G.コーナー。だが年末に向け、セガの新たな作品が気になるところ。とりあえず今月のお勧めは、プラスワン。国内販売150万台突破は目と鼻の先だ!?

妖逢伝ひすい丸 / なぞぷよ / GGアレスタII / ソニック&テイルス / ドナルドダック2

G.G.オリジナル大作RPG これがひすい丸の画面写真だ!

妖逢伝ひすい丸 ~ 梵天の剣 ~

●セガ / 10月予定 / 5,500円 / RPG / 4M+B・B / 1人プレイのみ

完成度
40%

からす天狗にされてしまったひすい丸の運命やいかに!?

大作RPG「妖逢伝ひすい丸」の第2報目は、待望の画面写真公開だ。この画面を見てわかるのは、ゲームの画面構成はオーソドックスなフィールドタイプだということ。しかし最近の新作同様、本作品も液晶モニターで見やすい工夫がされている。これでハマれるネ。



謎の光に当たって、からす天狗に姿を変えさせられてしまったひすい丸。町の人々から恐れられ、ついには外へ追い出されてしまう。いったいどうなるの?



物語が始まってすぐ、町内でのワンシーン。世界背景が中世の日本なので、登場するキャラクターはすべて和風。最初はひすい丸も普通の男の子だったのだ。



ひすい丸 からす天狗



戦闘シーンもオーソドックスなコマンド入力タイプになる予定だとか。ヒロインのかぐやが戦うときは、右下のグラフィックもかぐやちゃんになるぞ。

なぞぷよ (プラスワン同梱ソフト)

●セガ / 発売中 / プラスワン同梱ソフト / PUZ / 1M / 1人プレイのみ

完成度
100%

まだG.G.ユーザーじゃない君 今がチャンスだ!!

「詰めぷよ」ならぬ「なぞぷよ」は、ぷよぷよのルールを使ったパズルゲーム。単体で発売されないのは残念だが、読者からの問題を集めて「2」を発売する予定もあるとか。雑誌広告かおもちゃ屋さんで応募方法を確認して、難問・珍問をセガにバンバン送ると…採用で5,000円の報奨金。これは作るしかない!!



なぞぷよ問題も最初は簡単。パスワードはメモすること。

オリジナル問題が
なんと100問



あれ、「ぷよぷよ」のタイトル画面? ハイ、違いますね。これは「なぞぷよ」の画面です。しゃべらないことだけが残念。

エディットを使って 友達同士でチャレンジ!

5,000円獲得を目指し、問題作成に編集部がチャレンジ!! まずは、ちょっと安易だけど「BEEP」面を作ってみたぞ (結局ボツだったけど……)。

エディットモード選択



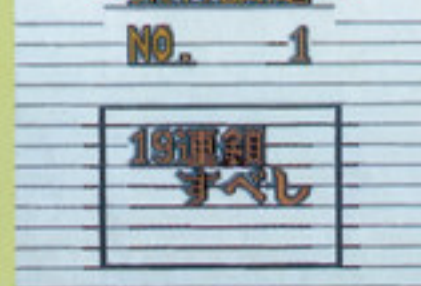
まずは「なぞぷよ」問題を解くのか作るのかを決めよう。

画面作成



ここが一番のポイント。よく考えてから作りましょう。

条件設定



「赤ぷよを全部消す」みたいに条件設定は細かくできる。

実行!



さっそく自分で作った面をプレイ。が、問題作成は失敗だ。

やり直っ…

年末に向けNEWSOFTも次々制作中!! さあどの作品をチェックする!?

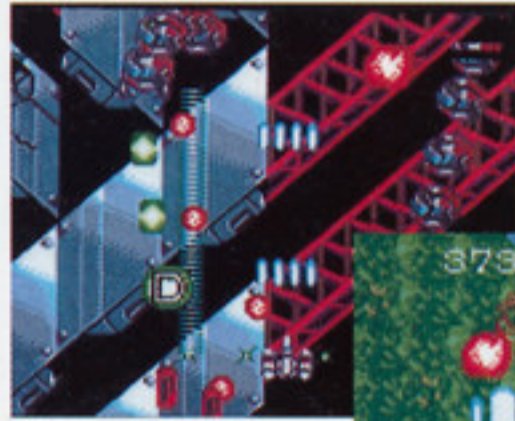
GGアレスタII

完成度
60%

●セガ/9月予定/3,800円/SHT/2M/1人プレイのみ

完成直前 ゲームテンポがよりスピードアップ!!

発売を来月にひかえ、しだいにユーザーの興味も高まりつつある「GGアレスタII」。難易度はかなり高め(サンプルROMのため変更の可能性アリ)で、硬派なシューティングファンにも納得できるような造りになっているようだ。高速スクロール、四方八方から降ってくる弾数の多さ、マイキャラの特殊弾の豊富さ……ハンディゲーム機とは思えない最新アレスタは期待して良さそうだ。



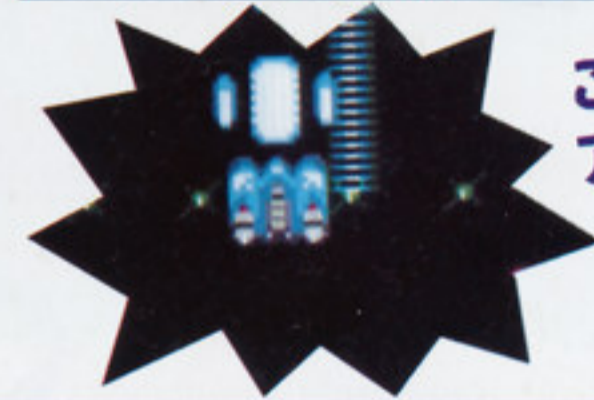
高速スクロールはアレスタシリーズの十八番。目がクラクラしちゃう。



1画面中に出てくる敵キャラ、弾の数の多さはハンパじゃない。



本邦初公開、これが「GGアレスタII」のタイトル写真。自機アレスタIIのデモあり。



これが最新鋭アレスタIIだ

特殊弾に加え、通常弾も段階を経てパワーアップ。最強状態になると破壊力は抜群だ。

ソニック&テイルス

完成度
30%

●セガ/発売日未定/3,800円(予)/ACT/4M/1人プレイのみ

G.G.でもついにテイルスが活躍

「ソニック&テイルス」は、ソニックシリーズの第3弾に当たるアクションゲーム。メガドラ版「ソニック2」で準主役として活躍していたテイルスが、今回はメインキャラとして操作できるようになっている。テイルス人気はさらに上昇しそう!?



画面の雰囲気はよりメガドラ版「ソニック2」に近くなった。背景もよりキレイになってパワーアップしたぞ。



スピンドッシュ!!

おなじみのスピンドッシュはG.G.本作では健在。

テイルスを選ぶと、空を自由に飛べるようになる。初心者はソニックよりテイルスを選んだほうが簡単かも。



スクリーループ

G.G.版でもついにスクリーループがでちゃう。

ドナルドダック2(仮)

完成度
20%

●セガ/発売日未定/3,800円(予)/ACT/4M/1人プレイのみ

ドナルドダックがG.G.に帰ってきた!

G.G.のキャラクターゲームとしてはもはや定番のディズニーシリーズ。この最新作も、キャラクターの動きや背景の美しさはG.G.ソフト中トップクラスのデキになっている。ドナルドのユーモラスな動きは、ディズニーファンなら必見かも!?



ドナルドダックが画面中大暴れ



トウガラシを食べて猛ダッシュ

G.G. HOTLINE

ゲームギアを借りた。SF外伝、シャダム、アーリエルとけっこういい出来なのに驚いた。プラスワンセットが出たら買おうかなと思った。「なぞぶよ」がやりたい。(広島県/田中範之)

いい傾向である。

特に田中くんが友達から借りて遊んだ3本のG.G.ソフトは、いずれも面白さは保証済みという優良ソフトばかり。「なぞぶよ」もデキが良いので、しばらくは楽しいG.G.ライフを過ごせることだろう。サードパーティーからも新作「フェイスボール2000」(新画面左下)、「魔導物語」など優良ソフトが続々発売される。G.G.に死角はない!!(ホント?)。



G.G.版「魔導物語」の画面写真。主人公のアルルは、「ぶよぶよ」のアルルよりも幼い顔をしているのわかるだろう。



いたいよあ

サンダーバース ARE GO GO!



RESCUE.015

今回はうれしい価格と独特な雰囲気好評の「幻影都市」ラストの謎に迫るぞ。発売日に完売するほど売れまくって、プレイしている人も多ただけに、ハガキもいちばん多かったけど、その内容は以下の2つがほとんどだった。ま、とりあえず読んでくれい。

幻影都市

遭難1 幻影城の内部で、4つの石像の向きを変えるところがわからず、先に進めません。どうか石像の正しい向きを教えてください。

(茨城県・杉山圭子)

遭難2 最後のボスの○○王との戦いで、○○王が最後の変身をしたあと、とんでもないダメージ(天人のHPより多い)をくらって負けてしまいます。助けてください。ちなみにレベルは30、被甲護身符は1つしかありません。

(愛知県・近藤弘基)

石像の正しい方向

↓	←
→	↑

左上の像 右上の像
左下の像 右下の像

救出1 「幻影都市」最大の謎といえるのが、この石像の場所だ。これについては、まず右の図を見てもらおう。

要するに、真上から見たときにそれぞれの石像の向きが左回りになるようにすればいいのだ。

これはメッセージにもあるように「色即是空」という言葉がヒントになっているわけだが、ちょっとわかりにくいせいか、けっこう遭難者が多かったようだ。

救出2 ○○王(まだプレイしていない人のためにあえて名を秘す)に一撃でやられてしまうのは、単純にレベルと防御力の低さによるものだ。確実に勝ちたいのなら、レベルを最低でも35くらいまで上げておこう。あとは○○王との戦い方だが、こいつまはともに渡り合ってもまず勝てないだろう。

この部屋の中心部に新しい道が開いているので、スカスカと進む。本当に最後の関いだ。

シャイニング・フォース外伝II

質問1 「シャイニング・フォース」シリーズお約束の、隠れキャラクターがいる位置を教えてください。いちおう最後までプレイしたんですが、発見できなかったもので……。

(東京都・高木克明)

TB本部より 「外伝II」には本編でも隠れキャラクターとして存在した、ムサシとハンゾウが出てくる。

本当は、2人のいる場所を裏技リーグではっきり解説しちゃってもいいんだけど、それだとプレイヤーが探す楽しみがなくなるし、夢もチボ

一もないから「外伝I」のときと同様にヒントの公開だけにとどめておこう。ちなみに「外伝I」に入っていた裏技が、この「外伝II」でもそのまま使えるが、知らない人のためにそっちも再掲載しておくぞ。

■味方キャラの名前を変更
主人公に名前をつけたら「おわり」に合わせて、スタートを押しながら2ボタンを押す。あとは同様の操作で2人目以降の名前を変更していく。

■サウンドテスト
エンディングを見たら電源を入れなおし、適当なセーブデータを選択したあと上+スタートを押す。

基本的な戦法は、最初に練気(術の1つ)を2回使って練度を上げ、そのあと気功弾を放つのがベスト。これだと1回でダメージを1000以上も与えられるうえ、普通に術を使うよりも効率がかなり良い。ただし○○王が防呪結界を張ってしまったら、先に消費が少ない術で結界を壊しておかないと、せっかく上げた練度もムダになるので注意しよう。

あとは幻影城内部をくまなく探して、術気を回復させるアイテムを入手しておくといい。

ひとくちレビュー

「幻影都市」には元ネタを知っているとニヤリとさせられるメッセージが多い。道端にいる本の売人もその1つで「趣味日本」や「林檎種子」など、わかる人だけ笑えるお遊びがある。さしずめBEメカは「警笛百万運転」か?

【TB本部からの通信】今月のソフトプレゼントは、抽選で杉山さんに決定です。ご希望の「Aランクサンダー」を送りますので、子門真人の歌を覚えて思いっきりうってください。以上、TB本部からでした。

BEメガ裏技リーグ

Vol. 41

ひさびさにネタが多めの裏技リーグ。なんと「スラップファイト」の無敵コマンドが発見されてしまったけど、往年のファンだったら使わないのがルールだね。

Jリーグ プロストライカー



選手のステータスを表示

まず、適当なモードでゲームを始めて「選手データ画面」を表示させ、「データ」を選択する。そうしたら、スタートボタンを押さえた状態でA、Cボタンを押すと、各選手のステータス画面が見られるぞ

(東京都・フィン・18歳)



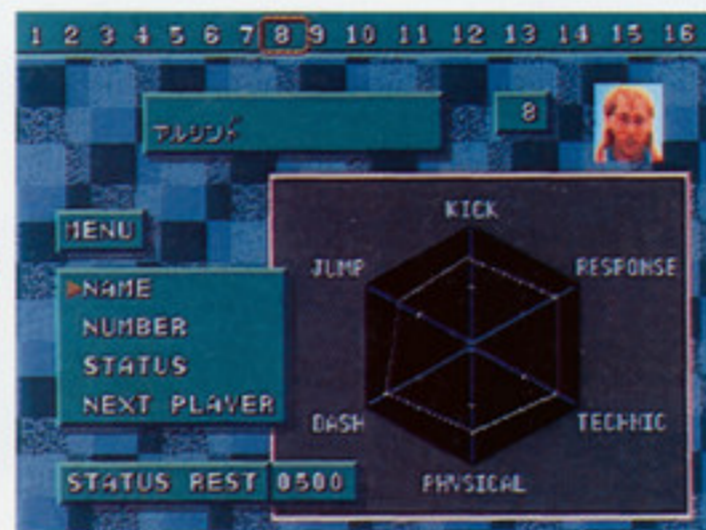
ゲーム中にこの画面にしてから「データ」を選択する。そしてスタートボタンを押しながらA、Cボタンで……。



即座にエンディング

タイトル画面が表示されているとき、方向ボタンの上とA、Cボタンを同時に押すと、いきなりJリーグモードのエンディング（鹿島アントラーズのもの）が見られる。

(愛知県・戸塚浩司・16歳)



このようなステータス画面になる。ただし、パラメータをいじることはできない。あくまで見るだけ。

スラップファイト



無敵モードほか

ゲーム中（どっちのモードでも可）にポーズをかけたなら「右、左、右、下、上、下、左」の順に方向ボタンを押す。すると、ポーズを解除した時点で自機が無敵になっている。

そのあと、プレイ中にBボタンを押さえながらCボタン（コントロール設定が初期状態の場合）を押すと、ウエポンセレクトのゲージを自在に増やすこともできるぞ。また、ポーズをかけてから以下の操作をすると、いろいろな効果が得られる。

(埼玉県・ミカヅキ)

- 先のエリアへ進む
方向ボタンの右を押さえながらスタートを押す。
- ゲームの速度をアップ
方向ボタンの上を押さえながらスタートを押す。
- 強制的にミスにする
方向ボタンの下を押さえながらスタートを押す。



無敵コマンドを入力し、ポーズをかけてから左の操作をすると、いろいろできる。掲載しておいて言うのも何だが、このゲームにだけは無敵を入れてほしくなかったよ。東亜プランさん……。

シャイニング・フォース外伝II (ゲームギア)



エンディングが2倍楽しくなる隠れアイテム

バトル5のマップ上にある井戸のところを調べると、マイム劇場のチケットが入手できる。これを取っておくと、エンディングでちょっとした演出が見られるぞ。

(神奈川県・リッター)

バトル5の井戸には……



この井戸を調べるとチケットが。あらかた敵を倒してからでないと取りに行けない場所だ。

デバステイター



面飛ばしコマンド

ゲーム中に、いつでもいいからポーズをかけて「A、B、A、C、上、C、A、B」の順にボタンを押すと、そのステージを飛ばして次に進むことができる。

(大阪府・根本孝幸・16歳)



するとその場で面クリア。ウルフのゲームには必ずと言っていいほど、この手の裏技があるね。

ポーズをかけて「A、B、A、C、上、C、A、B」の順に押す。



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、技のグレードによって毎号「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（大リーガー〜1軍は希望のメガドライブソフト。2軍〜草野球は図書券）と、本誌特製オリジナルテレホンカードを全員に進呈します。

ハガキの書き方

■ハガキの裏に、ゲーム名と裏技の内容をわかりやすく書いてください（封書による応募も可）。また、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒108東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 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



餓狼伝説スペシャル
 ©SNK 1993
 発売日未定 価格未定 容量150メガ
 ゲーセンでの稼働未定

ちと古い某週刊雑誌のネオジオ爆発記事が好評だったらしい。こっちは……聞くな。

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) / Z80A(4MHz)

OH! NEO GEO Vol.13

WORK RAM 68000(64KBYTE) / Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

「餓狼伝説2」のバージョンアップ版だと思ひねえ

すんげえ待たせてすまぬ。てな感じの「餓狼伝説スペシャル」情報だ。すでにおもちゃショーのパンフレットでは掲載されていたことなので、とっとと公開してしまいたかったのだが、大人の世界はいろいろ面倒なことが多いの。許せ。肝心のシステム部分だが、ほとんど「餓狼伝説2」と同じ。ちょっとバランスが変わってるが、それ

は遊んでからのお楽しみだ。一番のポイントは使用キャラクターが、「餓狼伝説2」の選択キャラクター8人に加え、三闘士とクラウザー、さらに「餓狼伝説」に登場したダック・キングやタン・フー・ルー、それにギースまで使えるようになってしまっていることだ。全部でなんと15人。これだけ選べりゃ、もう文句はないっしょ。遊ぶしかっ!



全員の必殺技アノド超必殺技が用意されている。「餓狼伝説2」の8人の必殺技もいろいろ改良されてきているぞ。楽しみます。

コイツらが使えるようになりました



ヴォルフガング・クラウザーや

いままで苦しめられていたヤツを自分の手で扱えるなんて夢のようすな。とはいっても、使いこなせるかどうかは力量次第ではあるが……。

ギース・ハワードも

こちらは「餓狼伝説」のボスを務めていたギースさんだ。アニメ版でやってたような卑怯な技を使ってくるのか、楽しみではあるな。



前作の敵キャラクターでは印象の薄い部類に入るダック・キング。地道にやっていたら、いつかは日が当たるといふことか。

ダック・キングもいます

特別付録

「サムライスピリッツ」必殺技一覧(一部省略)

巷で大評判の「侍魂」の必殺技を公開する。ちと簡略化してしまったので、わかりにくいかもしれぬが我慢せよ。来月の記事でも少し触れる可能性あり。ない時は許せ。

●霸王丸	奥義弧月斬 →↓↘+斬る(要武器)	●ガルフオード	シャドーコピー →←↙↓↘+攻撃
	奥義旋風烈斬 ↓↘→+斬る(要武器)		ヘッド・レプリカアタック B.C.Dを押して攻撃を受ける
●ナコルル			リア・レプリカアタック →↘↓↙←+B.C.D
	アンヌ・ムツベ ←↙↓+斬る(要武器)		ストライク・ヘッズ 接近して→↓↘+蹴る
	レラ・ムツベ ↓↘→+斬る(要武器)		プラズマブレード ↓↘→+斬る
	アムベ・ヤトロ →↘↓↙←+斬る		ラッシュドッグ ↓↙←+斬る
	ママハハ捕捉 ↓↙←+C		マシンガンドッグ ↓↙←+C
	ヤトロ・ボック 鷹に捕まり下方+攻撃		ダイビングドッグ ↓↙←+D
	カムイ・ムツベ 鷹に捕まりレバー入れず攻撃	●千両狂死郎	
●タムタム			跳尾獅子 ↓↙←+蹴る(要武器)
	バグナ・バグナ ←に溜め→+斬る(要武器)		火炎曲舞 ↙↓↘→+斬る
	バグナ・ディオス ↓↙←+蹴る		血煙曲舞 頂点で↓+A.B(要武器)
	ムーラ・ガブル ↓↘→+斬る		回天曲舞 →↙↓↘+斬る(要武器)
	アハウ・ガブル →↘↓↙←+斬る		風裂扇 ↓↙←+斬る
●服部半蔵		●不知火幻庵	
	忍法影分身 →←↙↓↘+攻撃		毒吹雪 ↓↘→+斬る
	忍法爆炎龍 ←に溜め→+斬る		肉転突き →↓↘+斬る
	忍法うつせみ地斬 B.C.Dを押して攻撃を受ける	●アースクェイク	
	忍法うつせみ天舞 →↘↓↙←+B.C.D		ファットハウンド 空中で↓+蹴るボタン連打
	モズ落とし 接近して→↓↘+蹴る		ファットチェーンソー 斬るボタン連打(要武器)
	烈風手裏剣 ↓↘→+斬る	●柳生十兵衛	
●王虎			八相発破 斬るボタン連打(要武器)
	気功爆転法 ←↙↓+斬る(要武器)		ニッ角羅刀 →↓↘+斬る(要武器)
	気功旋風斬 →↓↘+斬る(要武器)		喝咄水月刀 ↓↘→+斬る(要武器)
●橘右京		●シャルロット	
	秘剣ささめゆき ↓↙←+斬る(要武器)		パワーグラディッシュ ↙↓↘+斬る(要武器)
	秘剣つばめ返し 空中で↙↓↘+斬る(要武器)		スプラッシュファント 斬るボタン連打(要武器)

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ



ベトナム戦争を題材にした本体同時発売の3Dアクション。キャラクターの移動と銃の操作を1つのレバーで行なうため、とっつきにくい印象を受ける。だが、操作さえ覚えてしまえば様々な破壊行為が楽しめるので、ストレス解消野郎には好まれた。ただし、車椅子ジジイは卑怯だ。

NAM-1975 13,800円
 '91年7月1日発売 容量46メガ

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。裏側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。アンケート及び必要事項の記入が

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7日(当日消印有効)です。当選者の発表は、11月号の誌上で行います。
 ※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。

(☎ 03-5642-8185)

3 セガタップ



3名

多人数プレイはゲームの新たな楽しさを教えてくれるぞ。さあ友達を呼んで「プッシュスタート!」。提供:セガ・エンタープライゼス

4 「シルフィード」豪華ポスター



10名

ついに発売の「シルフィード」に君は度肝を抜かれただろう。このポスターの豪華さに再び驚いてくれ。非売品/提供:ゲームアーツ

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、1993年8月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトを伺います。ご了承ください。

5 ゲームザウルス特製ポロシャツ



5名

夏の恒例「ゲームザウルス」が今年も開催中。夏休みだし、遠方の人にも旅行気分遊びに行ってみよう。非売品/提供:ゲームザウルス事務局

6 NBAミニバスケットボール



5名

昨年のNBA決勝戦の熱気もうMDで楽しめる。さらにこんなグッズまで。ありがたやEAビクター。非売品/提供:EAビクター

INFORMATION

久々にMEGA-CDのハードを引っ張ってくれそうなCG技術の塊「シルフィード」も無事に発売され、「ストリートファイターII ダッシュプラス」も、待っただけのかいを十分見せてくれる仕上がりになりそうな予感。メガドラ界も長かった今年の梅雨を抜けて夏真ただ中といった感じかな。来月には「ソニックCD」や「ガンスター ヒーローズ」が控えているし、年末にかけてのRPG作品群にも期待がかかる。この調子で予定どおりタイトルがリリースされていき、国内市場での反撃の足がかりになってほしいと思う今日この頃、BEメガもさらにパワーアップしていきたい。

次号は、9月8日(水)発売です。

質問テレフォン

03-5642-8185

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。ゲームのヒントや裏技などはお答えできません。

本誌ではメガドライブ及び一般関連記事の原稿が書ける人、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:東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。
 編集雑用希望者:体力に自信のある方。
 [応募要項]ゲームに関する感想や批評(テーマは自由)を400字以内にまとめて、履歴書同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。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

●統轄編集長
川口洋司
●編集長
近藤 裕
●副編集長
桑原 修
●編集スタッフ
西村 亨
石坂英作

田中 茂
遠藤ひろき
(メディアミックス)
鈴木 剛
(CUE)
脇野佳昭
吉岡聖乃
(MUSE HOUSE)
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男

(ターニングポイント)
Special Thanks
MEGA PLAY(U.S.A.)
MEGA FORCE(France)
GAME CHAMP(Korea)
●編集アシスタント
金田綾緒
長 ちのり
●編集協力
佐々木功一
折原光治
青山ようこ
梶原 智
小林 仁
戸塚義一
榎田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
作山哲広
森崎雄司
●レイアウト
渡辺 縁
ギャングランド

村田雅英
星 涼二
大橋広史(Have a Nice Day)
木下友秀(Have a Nice Day)
黒川修二
土井野修清
水野康子(TWIN STAR)
中平アケミ
出口洋介
小野田由美
深田真理子
庄司淳子
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
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

MARBLE MADNESS

マーブルマッドネス



ころがせ、ころがせ

ゴールまで
突き進め!!

93年8月13日(金)
メガドライブで競争だ!
希望小売価格6,800円(税別)

『13金に玉ころがし』とおぼえよう!



ガントレット93年9

TENGEN
AN ATARI GAMES COMPANY

ワンランク上の、エン

疑似3Dの世界で、繰り広げられる ビー玉たちの大レース!!

やくそく・ころりん

1. マーブルを地の底に、落としてはいけないころ
2. マーブルをおじさまキャラに近づけてはならないころ
3. 「マーブルはよいころりん」とゲームの前に、かならず3回唱えるころ

イカス! おじさまキャラたち!



黒マーブル登場!?
特攻野郎スティーリー



ご家庭に一台いかが?
何でも吸い込む掃除魔バキューム



マーブルをむしゃむしゃ食べちゃう
悪食(?)スリンキー



ボコボコに殴られちゃうぞ!
うわさのカナヅチ、ワーバーだ!



マーブルをとかす!
消化力(!?)抜群のウーズ



美しい鳥の群れバーディー
——でも、つかれると痛いぞ!

ぼくは青マーブル きみは赤マーブル



時間内にマーブルをゴールに運ぼう!



魔法の杖は時間をふやしてくれるんだ



おじさまキャラにさわると時間をうばわれる!



さあ、次のレースだ! ころがり続ける!

©ATARI GAMES ©TENGEN LTD.

月17日(金)発売決定!

タータイム

株式会社テンゲン 〒110 東京都台東区台東4-20-6
 カスタマーサービス:03(3835)7999
 (月)~(金)10:00~17:00(祝・祭日除く)
 ※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。

感動が止まらない!!

ゲームギアソフト シャイニング・フォース外伝II

GAME GEAR
ゲームギア

好評発売中!

5,500円
ロープレゲーム
4×カ バッテリー
バックアップ

SHINING FORCE

外伝II
～邪神の覚醒～

©1993 SEGA

最高の技術とシステムを得て、
シャイニングシリーズに
また新たな1ページが記された。

さらにリアルになった迫力のライブシネマバトル。
目をみはる新攻撃、新魔法の数々。見やすくなった
マップなど、ゲームギアならではのシステム。
そして何より、個性的なキャラクター達による、
オリジナルストーリー。
このシナリオのエンディングに、
キミの感動は
止まらない!!



君は何枚集められるか!

キャラクターの秘密が全てわかる「シャイニング・
フォース外伝シリーズ コレクターズ・カード
新登場

ことしの夏はおいしいぞ!!

とってもお得な
ゲームギア
新登場!

プラスワン
+1



ゲームギア
+ プラス
+



ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

または



ゲームギア
+ プラス
+



なぞぷよ

ゲームギア本体と人気ソフト1本がセットに
なった「ゲームギアプラスワン」登場!
"ソニック・ザ・ヘッジホッグ2"パックと
"なぞぷよ"パック。価格はどちらも
スペシャルプライス **15,800円**。
キミはアクション派? それともパズル派?



*当社は、Jリーグ・ジェフユナイテッドを応援しています。

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一荻谷事業所 〒144 東京都大田区東荻谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)



ゲームギアソフト

ジュラシック・パーク

TM & © 1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc. ©1993 SEGA

好評発売中
3,800円 アクションゲーム

ゲームギアの画面を
恐竜が暴れまくるゾ!!



メガドライブの
大ヒット格闘アクション
はやくも
ゲームギアに登場!



好評発売中 3,800円
アクションゲーム 2人通信プレイ可能

©1993 SEGA ©MUSIC 1993 YOZO KOSHIRO

BARE KNUCKLES II

ベアナックルII ~死闘への鎮魂歌~

いつでもどこでも
カラーが楽しい
ゲームギア

- 画面は八メコミ合成です。
- ゲームギアソフトはゲームギア専用ゲームソフトです。
- チューナーパックは別売りです。



●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

BEEPI! メガドライブ
1993年9月号
SEPTEMBER
1993年9月1日発行
(毎月1回1日発行)
第9巻9号通巻105号
発行人・橋本五郎 編集人・相澤俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3 ソフトバンク スクウェア
電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価490円(本体476円)



Printed in Japan

T1017659090497

雑誌17659-9