

# MEGADRIVE

ビーブ! メガドライブ 490 YEN

1993年11月1日発行  
(毎月1回1日発行)  
第9巻11号通巻107号

©セガ・エンタープライゼス

織じ込み付録  
**シャイニング・フォースII**  
ADVENTURE GUIDE SPECIAL

テクモスーパーボール  
ダイナブラザーズ2  
バンパイア キラー  
T.M.N.T.~トーナメントファイターズ~  
デビスカップ/雀皇登龍門/バトルマニア大吟醸  
ペブルビーチの波濤/キング・オブ・ザ・モンスターズ

MEGA-CD  
PRESS

サンダーホーク  
夢見館の物語  
オルゴール  
アルスラーン戦記  
マイクとマジックIII  
うる星やつら

ワンダーメガM2  
プレゼント!

特報!

マイクロコスム/バーチャレーシング  
ファンタシースター千年紀の終りに/ハイブリッド・フロント

緊急  
特報

セガの次期ハードの  
全貌に迫る!!

特集

## 今、アーケードゲームの 3D・CGがスゴイ!

バーチャファイター/デイトナ/AS-1/リッジレーサーなど最先端を行く3D・CGゲームに迫る!!



# 夢と冒険と感動で、楽し

超話題のアニメ映画のクオリティーを  
メガドライブの高機能で再現!

貧しい青年アラジンと美しいお姫さまジャスミンとの愛と冒険の物語を、クオリティーの高いグラフィックでゲーム化。素晴らしいアクションシーンの数々を、誰でもアラジンになりきって楽しめます。



本商品は、ウォルト・ディズニー・エンタプライズ株式会社との契約により、ディズニーの著作権を使用して株式会社セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

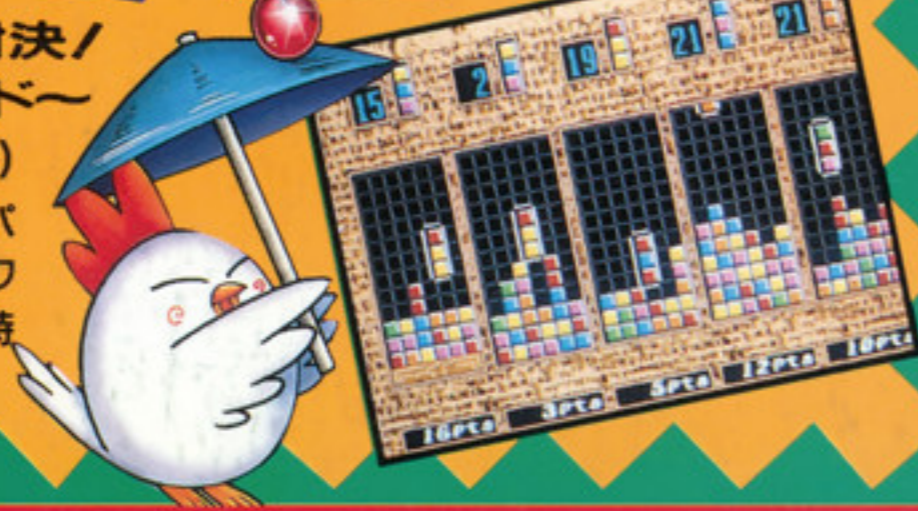
## ワイワイみんなで遊ぶなら、断然楽しいこのゲーム!!

### COLUMNS III

10月15日  
発売予定  
6,000円

© 1993 SEGA

コラムスⅢ ～対決/  
コラムスワールド～  
(セガタップ 対応ソフト)  
名作中の名作アクションパズルゲームが、さらにパワーアップ。しかも、5人同時に参加できるのだ。



パーティークイズ

### MEGAQ

© 1993 SEGA

パーティークイズ メガ キュー  
11月5日発売予定 6,800円  
(セガタップ対応ソフト)

まるでテレビのクイズ番組に出演しているような凝った演出。さあ友だち集めて、ミラクルクイズにチャレンジしよう。



SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一靴谷事業所 〒144 東京都大田区東靴谷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

い興奮お届けします!

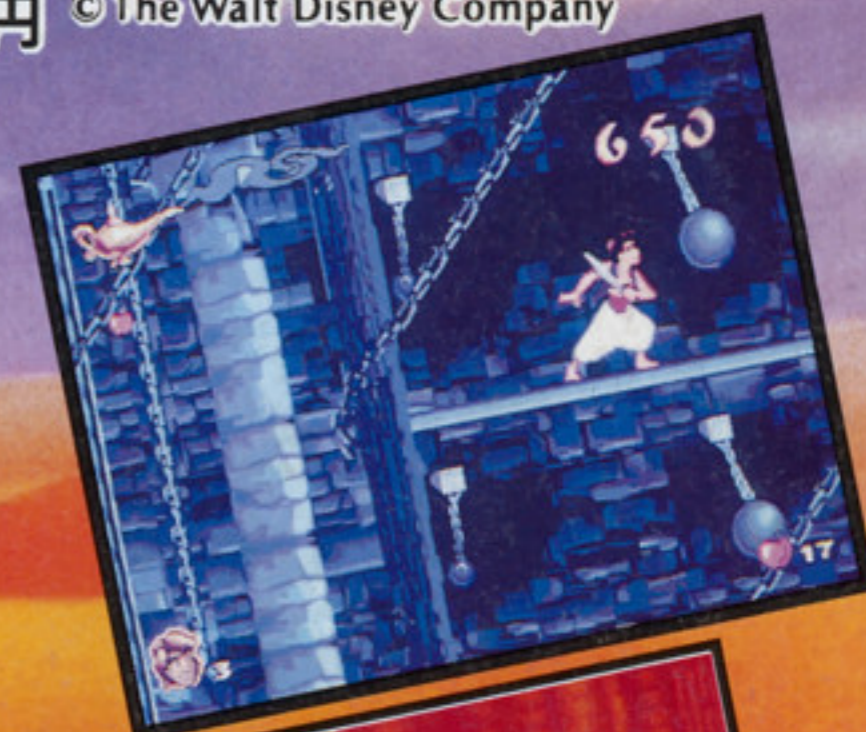


アラジン

Disney's

# Aladdin

待望のスーパーリアルアクションゲーム 11月12日発売予定 7,800円 ©The Walt Disney Company



最強のモンスターを決する巨大怪獣の衝撃バトル!

## KING OF THE MONSTERS

©SNK 1991 REPROGRAMMED ©TAKARA CO.,LTD. 1993  
キング オブ ザ モンスターズ  
10月15日発売予定 8,800円

廃墟と化した大都会で、4体のモンスターが  
繰り広げる空前絶後の超ド迫力ファイト。



コンパクトになった  
16-BIT高性能マシン  
**MEGA DRIVE 2**  
メガドライブ2  
好評発売中! 12,800円

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。



# メガ-CDが可能にした、驚嘆

## NIGHT TRAP™



メガ-CD専用  
ヴァーチャル・シネマソフト ナイトトラップ

11月19日発売予定 8,800円

© 1992 Digital Pictures, Inc. © 1993 SEGA



臨場感あふれる実写取り込み画像！  
スリルとサスペンスの話題作！

5人の女の子が、湖畔の別荘で謎の事件に巻き込まれた。  
君は別荘に仕掛けられた様々な罠を使い、  
彼女達に迫る危険を防いでほしい。  
まるでサスペンスシネマの中にいるような、  
実写取り込み画像で展開するインタラクティブ・ストーリー。  
海外で話題を呼んだ最新のCDゲーム。

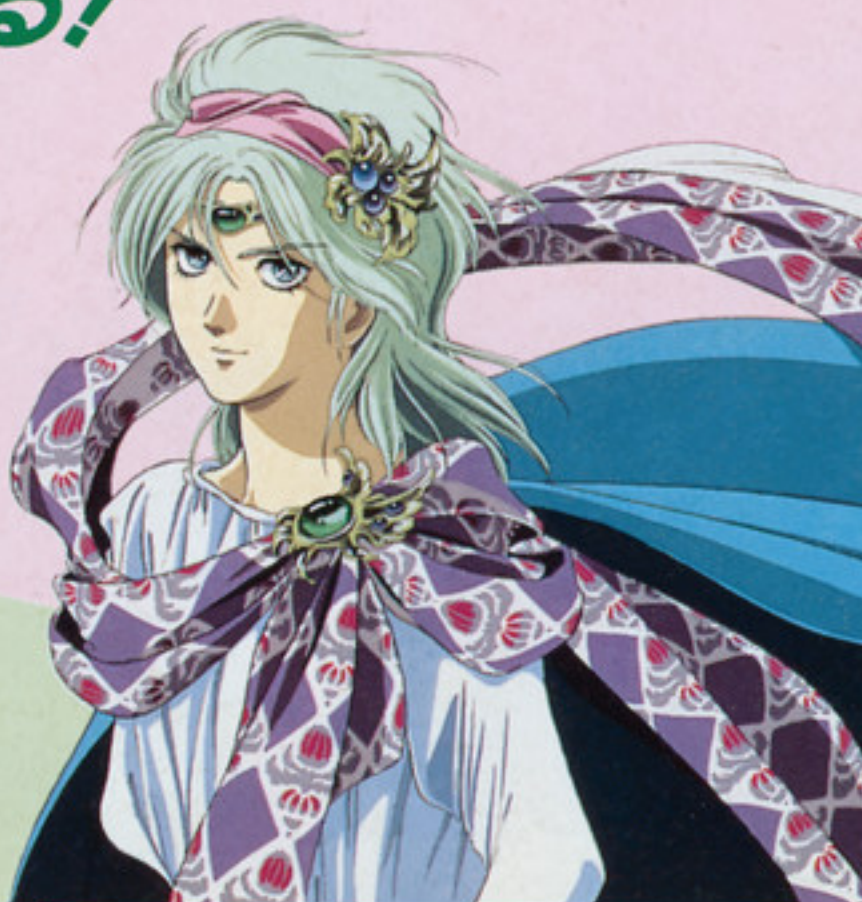


いにしえの時の彼方より、今蘇る！

## アルスラーン戦記

メガ-CD専用ゲームソフト アルスラーン戦記  
10月29日発売予定 7,800円

戦場で孤立した、パルス王国の王子アルスラーン。  
壮大なストーリーをフルアニメーションで表現。  
原作の持つ魅力をすべて盛り込んだ、ファン待望の  
ファンタジー・シミュレーション。



ORIGINAL STORY © 田中芳樹/角川書店  
MOTION PICTURE © 田中芳樹/角川書店・ムービック・ソニーミュージックエンターテインメント  
COMPUTER VIDEO GAME © SEGA 1993



SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一販売事業所 〒144 東京都大田区東糀谷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)

セガジョイジョイ  
テレフォン

新作ゲームソフトや楽しい情報を、みんなに  
お知らせするセガからのホットラインだよ。

札幌 011-842-8181 東京 03-3743-8181 大阪 06-333-8181  
福岡 092-521-8181 仙台・名古屋・広島エリアもスタート予定。

※電話番号をよく確認して、正しくかけてください。

ヴァーチャルリアリティー

# のV.R. 体験ゲーム。

# 夢見館の物語

ゆめ み やかた もの がたり  
メガ-CD専用 ヴァーチャル・シネマソフト 夢見館の物語  
12月発売予定 7,800円 © 1993 SEGA

## 光る蝶の魔力と共に現われる 特殊CG画像の世界。



全編に漂う、幻想的な雰囲気。そして、不気味で謎めいたたすまいの洋館。この館の中で何かが起こりようとしている…。謎を解く鍵は、画面とサウンドとあなたの洞察力。夢見館で繰り広げられるファンタジック・アドベンチャーゲーム。

### 世界を救うのは、闇の者か、光りの民か!

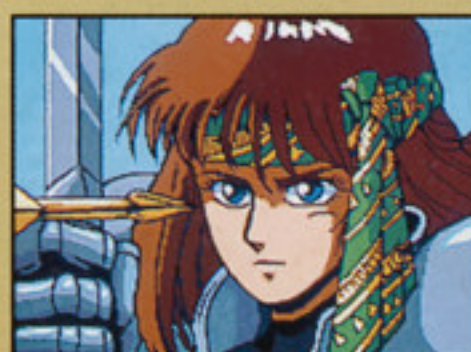
# DARK WIZARD

メガ-CD専用ゲームソフト **ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔道士～**

11月12日発売予定 6,800円

© 1993 SEGA シナリオ&監修 寺田憲史

壮大なストーリーに戦略性をプラスした、今までのロープレでは味わえないような斬新なプレイ感覚。必見のフルアニメーションとともに、いよいよ登場。



コンパクトになった  
16-BIT高性能マシン

**MEGA DRIVE**

メガドライブ2  
好評発売中 12,800円

メガドライブのニューハイパー  
アタッチメント

**MEGA-CD**

メガ-CD2  
好評発売中 29,800円

\*MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。

6Bコードレス・  
パッド搭載  
一体型ゲームマシン

**ビクター  
WONDERMEGA  
RG-M2**

好評発売中 59,800円

Victor JVC  
日本ビクター株式会社  
\*JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。



# SHINING FORCE

驚きの連続で  
ロープレマインド  
を直撃!!

いにし ふう いん  
～古えの封印～

メガドライブ専用ゲームソフト  
**シャイニング・フォースII**  
好評発売中 8,800円 ©1993 SEGA

トレジャーハンターのジッポが、伝説の財宝を手にしたところ、グランシール城一帯に暗雲が立ちこめた。さあ、いにしえより伝わる謎を解きあかす時が来たようだ。前作を遙かにしのぐ壮大なストーリー。冒険の果てには、何が待っているのだろうか。



見たとおりに このキャラバンは  
大きくなれぬうちに ちいさくして  
人をたくさん はこぶらしい



抽選で合計700名様にプレゼント!  
マック・スーパーチャンス実施中!

高性能マシン「メガドライブ2」と新作ソフト  
「マクドナルド トレジャーランドアドベンチャー」  
をセットで500名様へプレゼント。

原宿竹下通り「マックグッズショップ」住金物産株  
提供の「マクドナルドキャラクターグッズ」7点セット  
を200名様にプレゼント。

**A賞**  
500名様



**B賞**  
200名様



応募方法:官製はがきにA賞、B賞いずれかご希望の  
賞と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を  
明記の上、右の応募先までお送りください。

応募先:〒144 東京都大田区蒲田郵便局私書箱35号  
「マック・スーパーチャンス」係  
応募締切:1993年10月31日消印有効

\*当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。



SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一荊谷事業所 〒144 東京都大田区東荊谷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)  
\*表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

コンパクトになった  
16-BIT高性能マシン  
**MEGA DRIVE 2**  
メガドライブ2  
好評発売中 12,800円



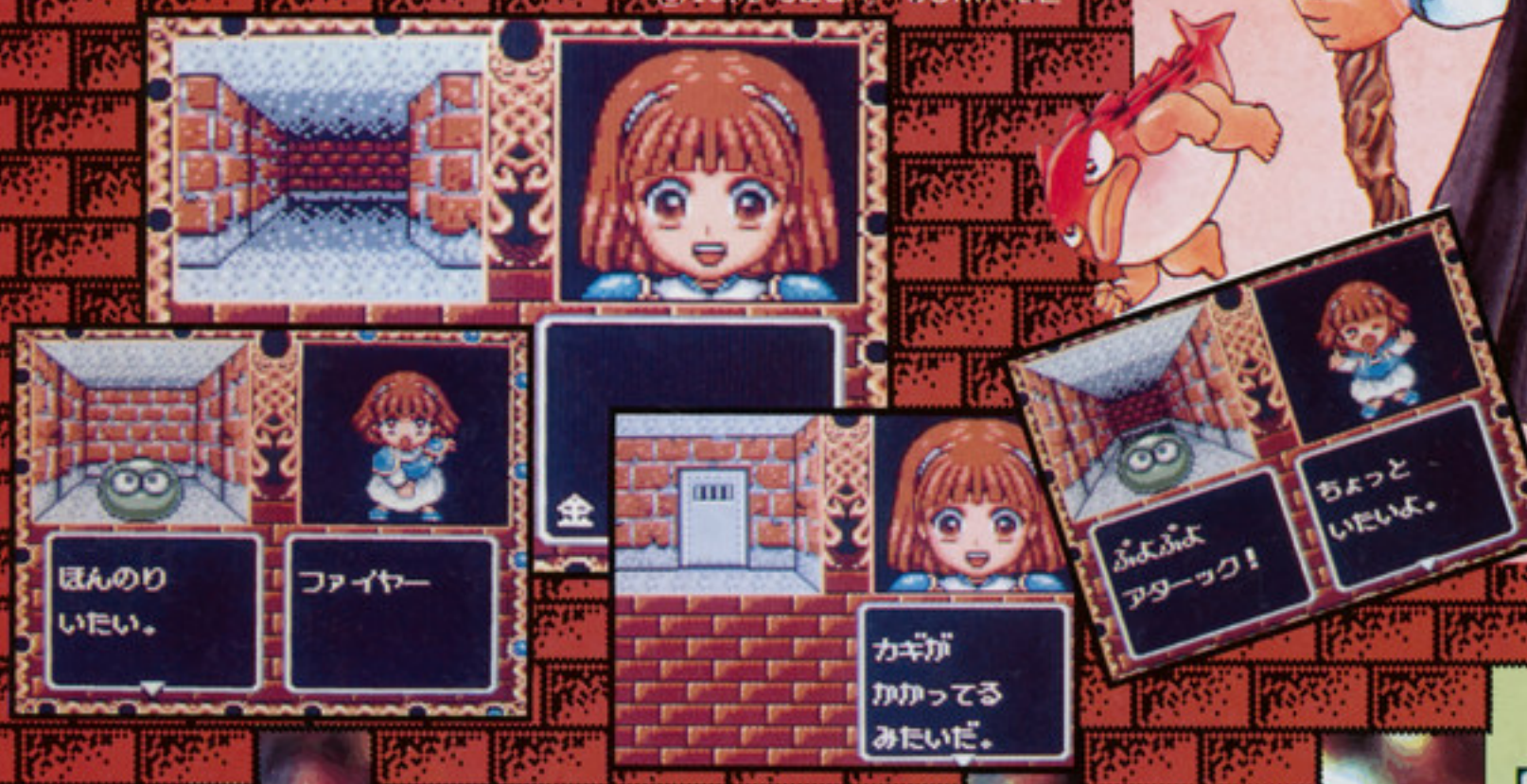
# 魔導物語

## 3つの魔導球

GAME GEAR  
ゲームギア

サンプリングボイス、ファジーパラメーターなど、数々の画期的システムを導入。あの「ぶよぶよ」でおなじみのかわいいキャラクターが続々登場。かわいらしさだけでなく遊びやすさも満点の感動と笑いの3Dロープレゲーム新登場!!

11月26日発売予定 5,500円(予価)ロープレゲーム  
©1993 SEGA, COMPITE



あの「ぶよぶよ」のキャラクターがしゃべりまくる! マジカルボイスカーブ!!



さあ、アルティメイト(究極の)リーグの開幕だ!!



# ULTIMATE SOCCER

アルティメイトサッカー ©1993 SEGA  
世界64ヶ国におよぶ豊富なチーム数や1人プレイ、2人对戦プレイはもちろん、優賞カップ争奪戦、リーグ戦、PK合戦などバラエティーにとむモードの数々。風力、難易度、ゲームスピード、ルール、フォーメーションなどが変更できる設定オプションも充実しています。本格的醍醐味が楽しめる究極のサッカーゲームが遂にゲームギアに登場!!

10月29日発売予定 3,800円(予価)スポーツゲーム

ゲームギア  
**+1**  
プラスワン

## “ミッキーマウス” パック

〰〰 新登場! 〰〰



ゲームギア本体と人気ソフト1本がセットになった大好評の「ゲームギアプラスワン」にファンタジーアクションゲームの傑作“ミッキーマウスの魔法のクリスタル”がセットになった“ミッキーマウス”パックが新登場!

スペシャルプライス **15,800円**  
(参考売価)

© The Walt Disney Company



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)

●表示価格は、消費税抜きのメーカー希望標準小売価格です。

# 栄光の系譜、ファンタースター・シリーズ 待望の公認アイテム通販開始!

あの感動が、よりリアルに、より美しく甦る。オリジナルサウンドCDをはじめ、書下ろしイラストを含むカラーイラスト集など、ファン待望の「ファンタースター」シリーズ オリジナルアイテムがいよいよ「ファンタースターコレクション」として続々と商品化決定! しかも、商品は全て(ロック座・セガ通販)でしか買えない限定販売。どうぞ、お早目にお申し込みください!



# ア リ サ に 会 い た い。

**CD 第1弾**  
11月1日発売 ★限定5,000セット  
サウンドコレクションI  
10/8(金)より販売申込受付開始!

**2** 12月1日発売予定 ★限定5,000枚  
Coming Soon!

**3** 12月1日発売予定 ★限定5,000部  
Coming Soon!

**4** 12月発売予定  
Coming Soon!



◀ NOW PRINTING  
**PHANTASY STAR COLLECTION**  
サウンドコレクションI (CD2枚組)  
(ファンタースターI、II、III)  
●ファンタースターI、II、III全曲基盤録音及びリアレンジ12曲収録  
●定価3,700円(送料600円) 商品番号RS-1

**PHANTASY STAR COLLECTION**  
サウンドコレクションI (CD)  
(ファンタースター ~The end of the millennium~)  
●全12曲(全曲リアレンジ収録)  
●予価2,500円(送料600円)

**PHANTASY STAR COLLECTION**  
オリジナルイラスト集  
●書きおろしイラストあり  
●A4版48ページ  
●予価1,200円(送料600円)

**PHANTASY STAR COLLECTION**  
キャラクターグッズ  
●Tシャツ(予価2,300円)  
●テレカ(予価1,000円)  
●パンダナ(2枚組/予価1,500円)  
●送料各々600円

※商品は全て(ロック座・セガ通販)のみの限定通信販売です。店頭ではお買い求めになれません。※商品は限定販売となりますので、お早目にお申し込みください。※2,3,4は仕様、価格等が変更になる場合もございます。詳しくは次号をご覧ください。

1.お電話の場合(締め切り/10月20日水電話受付まで)

☎ **03-3292-9711**

(受付時間/月~金12:00~18:00/土・日・祭を除く)  
代金はお届けの際、商品と引換にお支払いください。

※代金は(商品価格+送料)となります。送料は商品1点につき600円いただきます。

＜注意＞●商品の返品はお受けできません ●未成年の方は保護者の承認(印鑑等)を得てからお申し込み下さい ●商品は11月10日迄にお届け致します ●不良品の場合は商品到着後1週間以内にお電話下さい

**CD 第1弾**  
お申し込み方法  
商品番号RS-1

●お問い合わせ  
ロック座・セガ通販 ☎0120-209701

2.郵便振替の場合(締め切り/10月20日水到着分まで)

振替口座番号: 東京7-144172  
加入者名: 株 ロック座S係

※郵便局備え付けの振替用紙の表面所定欄に 1あなたの住所・氏名(フリガナ)、裏面通信欄に 2商品番号 3数量 4あなたの電話番号 5購読された雑誌名を記入し、上記宛先まで代金をお振り込みください。  
※代金は(商品価格+送料)となります。送料は商品1点につき600円いただきます。







12月10日発売予定  
定価7,600円  
(税別)

時 空 を 奏 で る 二 つ の 旋 律

熱い夏だった。  
亡者さえも地獄の底から蘇りそうな、熱い夏だった。  
降矢木の事務所を訪れた、ひとりの女。  
女は微動だにせず、黙って俯いていた。  
彼女はこの季節に喪服を纏い、数珠まで携えていた。  
突如、女は言葉を絞り出す。  
「私の、私の人形を守ってください。!!」  
彼女は言葉とともに、美しい市松人形の写真を差し出す。  
それが、物語の始まりだった。

女の名は、影藤智名子。  
高名な建築家、影藤秀郷の妻だった。  
影藤智名子は奇談亭という、風変わりな名を与えられた屋敷に住んでいた。  
彼女の話によると奇談亭に招待する人間たちの中にその犯人がいるという。  
降矢木は、人形を守るという奇妙な依頼に疑念を抱きながらも、奇談亭へ赴く。  
真夏の夜に起こる奇怪な連続殺人。  
市松人形に秘められた、悲しい謎とは…  
禁じられた領域に踏み入れた、  
降矢木の出会った真実とは…



大好評DAPSの本領発揮!! ついにDAPSリプレイ装備!

DAPSによる連続動画が可能なのはもちろんのこと、今回はついにDAPSリプレイを搭載。一度ゲームを解き終わるとオープニングからエンディングまで、約50分間に渡ってストップする事なく連続再生します。MEGA-CDユーザーが今までに見た事のない本当のマルチメディア、本当の「CD-ROMならでは」を実現しました。

独特の世界観が好評のサイキックディテクティブシリーズ第4弾!

独特の世界観が好評の「AYA」に引き続き、主人公であるサイコアナリスト、降矢木和哉が活躍するサイキックディテクティブシリーズ。シリーズ第4弾ですが、1話完結型なので「AYA」がなくてもプレイできます。

主人公のモノログ以外の全セリフ完全PCM音声対応

「AYA」において、ユーザーの要望で1番多かった事項が「全てのセリフを喋ってほしい」でした。その意見を取り入れ、今回は主人公のモノログ以外、全てのセリフを音声+文字対応にする事によって臨場感を味わえます。また、MEGA-CD用に一部ストーリーの手直し等を行う等、単なる移植ではありません。

ゲームシステムにはゲームシステム「バージョンim」を搭載

ゲームシステムは、先にも触れたように完全音声対応の為のシステムを搭載。プレイヤーの入力に対するリアクションが音声+文字、動画で返ってくる、高インタラクティブ性を実現しました。「i」はインタラクティブ性の追求、「m」はMEGA-CD用のゲームシステムである事をあらわします。

# KONAMI



ゲーセンの熱い興奮をそのまま、メガドラに完全移植。

デジタイズによるリアルな映像、  
弾丸補充の緊迫感～すべてがアーケード感覚！

- 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。
- ③ さらに、2P専用銃 サ・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。

メガドライブ専用ソフト  
11月26日発売予定  
定価9,800円(税別)

# LETHAL ENFORCERS



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



握る手に汗。

いったん、リボルバーを握りしめたら  
まばたきも許されない緊張感が張りつめる。  
瞬時の判断で犯人を見分け、確実にヒットせよ。

# PHAL ENFORCERS™

リーサルエンフォーサーズ

© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



メガ-CD版: 10月29日発売予定 定価9,800円(税別)



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。

関東 東京 03(3436)2277 北海道 札幌 011(241)4900 北陸 新潟 025(229)1141 九州 福岡 092(715)8200 大牟田 0944(55)4444 以上、全10局  
関西 大阪 06(456)4578 東北 秋田 0188(24)7000 四国 松山 0899(33)3399 志布志 0994(72)0606 鹿児島 0994(44)3977 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  
コナミホットライン  
営業時間: 月曜日~金曜日(祝日を除く) 10:30~17:00  
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

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 MEGA DRIVE 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

バイロン

ベガ

# メガ伝説、はじまる。

マッチプレイ(総あたり戦)、イリミネーション(勝ち抜き戦)、エキサイトモード。  
メガの舞台で新たなバトルがプラス。頼れるのは、自分の腕だけだ。

## 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

大好評発売中! 定価9,800円(税別) 24M<sup>メガ</sup>

しょうじん  
商品パッケージに  
同封されている  
アンケートはがきにお答えいただくと、

**BIG PRESENT**

ちゅうせん いちまんめいさま  
抽選で1万名様に  
「TVコマーシャル  
メイキングビデオ」  
プレゼント!

締め切り / 平成5年11月20日 (消印有効)

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」。  
キミを勝利へと導くスピード調節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大好評発売中! 定価9,800円(税別)



カプコン・パワー・スティック・ファイター・MD



# 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

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

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

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、  
自社の登録商標を正確に使用を許諾したものです。

あの興奮が、プリティな恐竜たちが帰ってきた。



エコロジカル・アクティブ・シミュレーションゲーム

# ダイナブラザーズ 2

面白さは  
前作の9.4倍以上  
(当社比)

## 自然界の生態系がリアルタイムで展開!

食物連鎖、季節変化、火山噴火、海面上昇、環境破壊など、次々に起こる自然現象をダイナミックに再現。

## 恐竜たちが食べる、卵を生む、そして戦う!

大自然の力で緑を広げ、恐竜たちを育てる。恐竜たちは、人工知能により自分の意志で動き、まるで本当に生きているように行動する。

## 魔法よりも強力、多彩な天災攻撃!

落雷、暴風、地震、隕石、津波など、地形もろとも敵を破壊する豪快な天災攻撃。地形によって起こる二次災害など…。

とゆーわけで  
れんしゅうモードスタートだよーん!

## ますますコミカルにパワーアップ!

ゆかいな、ドラマが楽しめるストーリーモードや、初心者向け取説不要の練習モード、人間関係に要注意、2P 対戦など、面白さ盛りだくさん。

生きた恐竜たちを使いこなして、  
マップを攻略する。

メガドライブ用

16 M



11月発売予定

8,800円(予定)

CSK 総合研究所

〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL0423(75)1345 FAX0423(75)0095  
詳しいお問い合わせはアミューズメント事業部営業部までどうぞ。

# 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



Eye of the Beholder developed by Westwood and Strategic Simulations, Inc.  
コンピュータグラフィックスはPONY CANYON社により開発されました。  
© Copyright 1990, 1993 TSR, Inc. All Rights Reserved. © Copyright 1990, 1993 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved.  
Presented by Pony Canyon, Inc.  
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc.  
Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.  
アドバンスド・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ、AD&D、フォーゴットン・レルムはTSR社の登録商標であり、同社の許諾なくして複製、転載、

OFFICIAL  
**Advanced  
Dungeons & Dragons®**  
COMPUTER PRODUCT



MEGA DRIVE  
メガ・CD専用



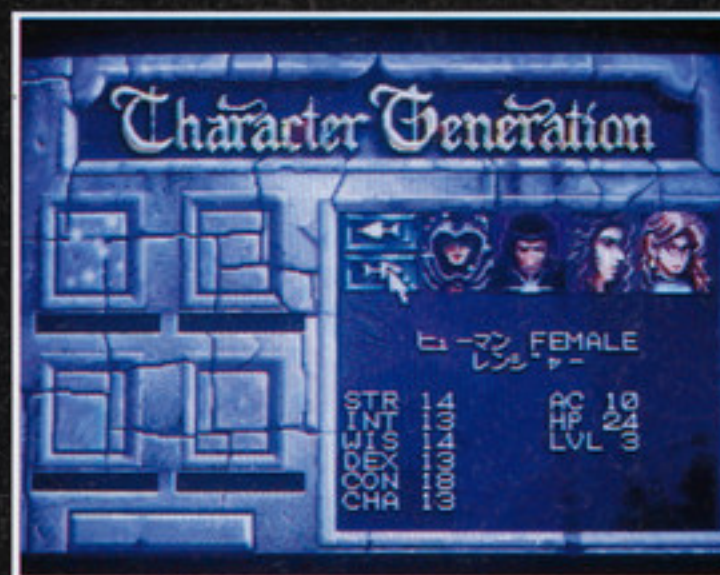
アイ・オブ・ザ・ビホルダー  
**EYE OF THE BEHOLDER**

都市の深層に、悪の瞳がきらめく...

米国SSI社制作のファンタジーRPGの移植。TSR社のAD&D®、フォーゴットンレルムシリーズが原作である。ストーリーは、フォーゴットンレルムワールドの街、ウォーターディープを舞台に展開する。

ウォーターディープの地下の悪の兆候を察した領主、ピアジェイロン・パラディンソンは、冒険者を雇い、その原因を探らせようとした。報酬は地下で発見したものをすべて入手できる権利。プレイヤーは冒険者となり、ウォーターディープに迫る悪の原因を突き止め、撃滅するのが目的である。

- 全12フロアの3Dダンジョン型ロープレゲーム、リアルタイムアクションが緊迫感を高める。
- マウス対応で操作性は抜群。
- 音楽：古代祐三(エインシャント)
- 洋画ライクなビジュアルシーンがゲームの雰囲気をもり高める。
- 読み込みはフロア単位。CDアクセスのストレスは解消。



**近日発売予定 ¥7,800** (税抜)

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

**PONY CANYON INC.**

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 株式会社ポニーキャニオン マルチメディア制作部 ☎03-3221-3161

KOEI

MEGA DRIVE

SEGA MOUSE  
セガマウス対応

SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO

# 「国盗りゲーム」の醍醐味、ここにあり!

好評発売中!!

帰ってきた全国版!



不朽の名作、あの大ヒットソフト『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!!

歴史シミュレーションゲーム

# 信長の野望

## 全・国・版

メガドライブ版/スーパーファミコン版:8,800円



光荣オリジナルBGM集Vol.8  
スーパーファミコンが  
奏でる響きをそのまま再現。



好評発売中!!

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



SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO



きみが育てたこの馬が、世界の頂点に立つ!

1-エススケープ	鹿毛 4歳社	加納 新田
シーホーク	アイズアック	アスボール
1馬シ	アスホー	アスホー
アスホー	アスホー	アスホー
アスホー	アスホー	アスホー
アスホー	アスホー	アスホー
アスホー	アスホー	アスホー

好評発売中

# Winning Post

ウイニングポスト

競馬シミュレーションゲーム

ファン待望、本格派シミュレーションゲーム遂に登場!!

自分の馬が育つ喜び、勝つ醍醐味……ブリーダー体験からレースの駆け引きまで存分に楽しめる競馬ソフトが登場! わかりやすい操作で、しかもドラマティックに競馬の世界をシミュレート——だから初心者も競馬通も大満足。再現される競馬世界はどこまでもリアル。サラブレッドを巡る人間模様、大迫力のレースシーン——。まさに競馬ゲームの最高峰!! 馬主の感動がここまで伝わるソフトがあっただろうか?



- 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」としての競馬をリアルに再現。このソフトならではの「競り」も、強い馬を手に入れる重要なポイントだ。
  - レースは最大12頭立ての手に汗握るアニメーション。もちろん馬券の購入もできる。
  - 調教師、厩務員、騎手……さまざまな人々との交流が熱いドラマを展開。
  - 用語がわからない人々のために「競馬用語事典」。特に重要な200語を解説、初心者も安心。

特別価格  
 ●メガCD版: 9,800円 ●スーパーファミコン版: 12,800円 ●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)

■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。  
 ■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び貸借(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。  
 ■メガドライブ版・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・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。  
 ■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。



# 6 ボタン

3ボタンのエミュレーションモードにも対応  
6ボタンに対応していないソフトもプレイすることができます。



## ストッパー & フォーム

フィンガーストッパー付き  
操作性が高くなるフィンガーストッパーが付いています。  
人間工学に基づいたフォーム  
長時間のハンドリングも可能にしました。



メガドライブ専用

## 2段階スローモード付き

2段階スローモードを搭載し、スローモーションプレイの充実を図りました。スイッチ2で非常にスローに、スイッチ1でややスローになります。

# 2 段階 スローモード



# 30 発/秒 連射機能

これが最新兵器だ!  
連射スピード切り換えスイッチ搭載  
A、B、C、X、Y、Zの各ボタンに独立連射機能スイッチを装備。毎秒30発の連射と毎秒10発の連射ができます。



好評発売中!

## 地上最強のコントロールパッド



君の超ゲーマー的能力は死んでいないか!  
勝利のチャンスを逃してきた君に、今こそ授ける——コントロールパッド「達人」。  
毎秒30発連射機能、2段階スローモードを搭載。長時間のバトルに耐え得る見事なまでのフォーム。  
これで、苦手なボスキャラをクリアし、シューティングで敵をしとめる力が倍増するはずだ。  
眠っている君の能力を引き出し、勝利への道を約束する。  
「達人」を使いこなせてこそ、メガドライブのスリリングな醍醐味を味わえる真のゲーマーだ。  
そして、君が変わる。ゲームが変わる。「達人」が変える。

メガドライブ専用



手にした者が勝利する。  
急げ、店頭へ!

対応機種

- メガドライブ ●メガドライブ2
- テラドライブ ●ワンダーメガ

3,480円(税別)

mumin 株式会社ムーミン  
〒105 東京都港区芝3丁目1番14号 日本生命赤羽橋ビル7階

出たあ〜!

メガCDユーザーの必携アイテム

10月8日  
発売予定



¥3,000(税別)

メガ・CD専用  
レンズクリーナー

メガCDユーザーなら必ず使って欲しいレンズクリーナー。クリーンアップされたメガCDなら、クリアなサウンド・超リアルな映像で、君の興奮度も2倍になるはずだ!





アミューズメント  
メディア  
総合学院  
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!

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/MD A-⑩係まで

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

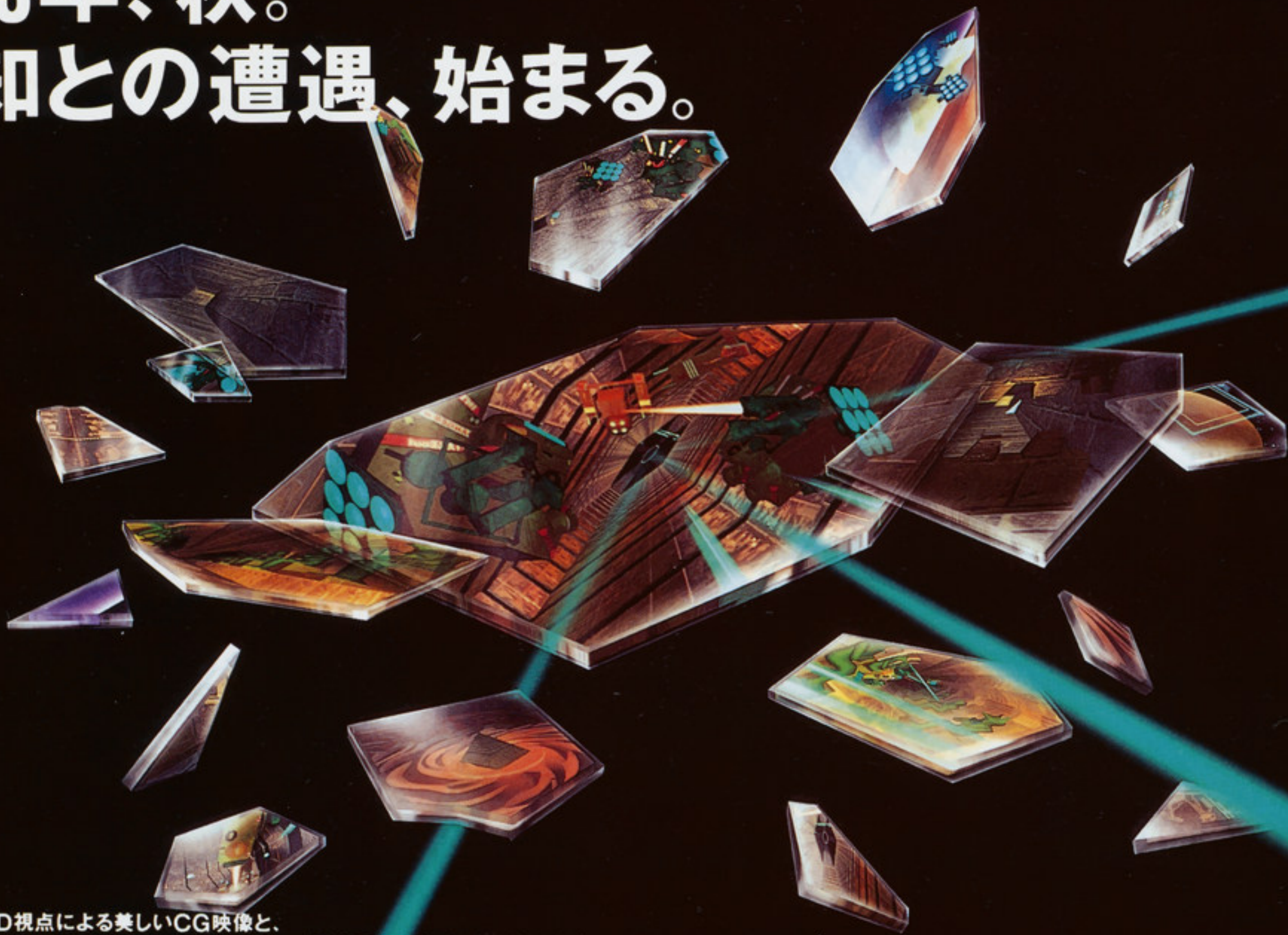
第1期生特別奨学制度有り(入学金免除。各科5名)

学院説明会開催中!!

10月23日(土)、11月20日(土)15:00~東京・千駄ヶ谷・津田ホール  
詳しくは事務局☎03-3478-0321までお問い合わせ下さい。



# 1993年、秋。 未知との遭遇、始まる。



3D視点による美しいCG映像と、RSS(ローランド・サウンド・スペース)3次元立体サウンドが生み出す、迫真のバーチャル・シューティングゲーム「ピラミッドパトロール」誕生。

9,800円(税抜)PEASJ5001 発売元: 株タイター © 1993 TAITO CORP. CLD-A100とPAC-S1との組み合わせでお楽しみください。

## リアル映像&ライブ・サウンド、そしてインタラクティブ性。 いまだ体験したことのない感動と興奮が、ここに 있습니다。

ハイクオリティな映像と迫力あふれるサウンドを、ゲームや映画、図鑑などにおいて、自在に操れる。それが、レーザーアクティブ。レーザーディスクの高画質・高音質とCD-ROMのインタラクティブ性が融合した先進のメディアです。人間の感性や情感にダイレクトに訴えてくる美しさと臨場感。レーザーアクティブは、あなたのエンターテインメントの領域を一気に広げていきます。

[レーザーアクティブ・ソフト、続々発売中 各9,800円(税抜)] [S] 主人公はあなた。あなただけのストーリーが楽しめる、**インタラクティブ・ムービー**「I WILL」 [S] 調べたい時代や場所に入り込んだように検索できる動画図鑑。**エレクトロニック・パブリッシング**「ザ・グレート・ピラミッド」 [N] デモン小暮が深層心理を暴き立てる、**インタラクティブ・パーティーゲーム**「悪魔の審判」 [N] 環境問題をクイズを通して理解する、**インタラクティブ・クイズゲーム**「クイズ エコノザウルス」 [S]はCLD-A100+PAC-S1、[N]はCLD-A100+PAC-NIでお楽しみいただけます。

## LA、LD、CD、MEGA-CD、CD-ROM<sup>2</sup>など多彩なソフトが楽しめる。 これは、アミューズメントを満載したマルチメディアです。

レーザーアクティブ対応プレーヤーCLD-A100は、各コントロールバックとの組み合わせで、下記のさまざまなソフトを楽しめます。また、カラオケバック(別売:PAC-K1 標準価格20,000円(税別))を挿入すれば、マイクを接続してレーザーカラオケを、もちろん本体だけでもコンパチブルプレーヤーとして、LD、CDを再生できます。  
\*CD-ROMソフトの中には一部お楽しみいただけませんものがあります。

レーザーアクティブ MEGA-LDバック  
**PAC-S1**  
コントロールバック付属 NEW  
標準価格39,000円(税別)

再生可能なソフト/LaserActive MEGA-LD(30cm、20cm)、MEGA-CD、メガドライブ用ROMカートリッジ

レーザーアクティブ LD-ROMバック  
**PAC-N1**  
コントロールバック付属 NEW  
標準価格39,000円(税別)

再生可能なソフト/LaserActive LD-ROM<sup>2</sup>(30cm、20cm)、CD-ROM<sup>2</sup>、Super CD-ROM<sup>2</sup>、PCエンジン用ROMカード



レーザーアクティブ対応 CLDプレーヤー **CLD-A100** リモコン付属 NEW  
標準価格89,800円(税別)  
PAC-S1、PAC-NIいずれかとの組み合わせ標準価格128,800円(税別)

パイオニアレーザーアクティブ、新登場。

# LaserActive™

フリーダイヤルでお近くのレーザーアクティブ体験フェア実施店をご紹介します。 ☎0120-45-8102 ●受付時間/月曜～土曜 9:00～17:30 ●期間/平成5年10月20日まで

未知との遭遇は、カタログから始まる。

パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名(CL D-A100)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター: BEEP/ MEGADRIVE LA-10係へ。

綴じ込み  
付録

シヤイニング・フォースII  
ADVENTURE GUIDE SPECIAL

緊急  
特報

セガ次期ハードの  
全貌に迫る!!

P32

P45

新作ソフトをキャッチ・アップ!

# 新作スクランブル

- ソニック・スピニングボール●テクモスーパーボウル
- 幽☆遊☆白書外伝●ドラゴンズ・リベンジ
- オーサム ポッサム●スペースファンキー B.O.B.
- ベースボール2020●エアーマネジメントII●レミングス2

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

P89

## PART 1

- ダイナブラザーズ2●バンパイア キラー
- T.M.N.T.~トーナメントファイターズ~
- アラジン●デビスカップ●バトルマニア
- 雀皇登龍門●ペブルビーチの波濤
- キング・オブ・ザ・モンスターズ

P105

# 特集 今、アーケードゲームの3D・CGがスゴイ!

バーチャファイター/デイトナ/AS-1/リッジレーサーなど  
最先端を行く3D・CGゲームに迫る!!

P38

特報!

マイクロコズム/バーチャレーシング/  
ファンタシースターIV/ハイブリッド・フロント

P48

# WONDERMEGA M2モニタープレゼント

P108

# リーサルエンフォーサーズは、こう遊べ!!

P126

# BE MEGA AM NETWORK スーパーストリートファイターII

P128

# 聖ストIIダッシュプラス学園 格闘ゲーマーの皆さまに捧げる秘密の花園

P134

# レーザーアクティブLIBRARY

P110

# MEGA-CD PRESS

MEGA-CDのニューディスク情報を一足お先に紹介!

- サンダーホーク●夢見館の物語
- オルゴール●アルスラーン戦記
- アイ オブ ザ ビホルダー
- マイト&マジックIII
- うる星やつら●ザ サード ワールド ウォー
- アルシャーク●ぼっふるメール
- Vay●真・女神転生●戦国伝承

- P22 BEメガ・データランド
- P24 お買い得一本勝負BEメガ・ドッグレース
- P28 BEメガ・読者レース
- P34 BEメガCM探偵団
- P35 BE MEGA RACING FREAK
- P36 HEART BEAT INTERVIEW 杉本理恵
- P37 BEMEGA・ニュース&インフォメーション
- P49 びーふるランド
- P54 ソニック通信
- P56 TREASURE FACTORY
- P58 サードパーティーやりたい放題コーナー!
- P60 コナミのおへや
- P77 セガ・ファルコム通信

- P81 BEMEGA FOCUS
- P82 のーコネ新聞
- P83 ジャムおじさんの亀の甲より年の功
- P84 達人を発売したムーミンってこんな会社
- P85 マルチメディア宣言/阿木二百
- P86 新作ソフトスケジュール・ソフトメーカー伝言板
- P100 セガvsパフvs BEメガ誌上ゲームバトル!!
- P124 メガドラ裏技リーグ
- P125 OH! NEO・GEO
- P130 BEEP! GAMEGEAR
- P132 サンダーバース ARE GO GO!
- P135 BEメガ読者プレゼント

※きづつけゲーム体験記は編集部都合で今回は、お休みします。



SHOP DATA  
ゲームソフト売上げ  
**TOP 15**  
MEGA DRIVE  
MEGA-CD  
GAME GEAR

**1位** 前回 **1位** シルフィード  
ゲームアーツ/93年7月30日発売/8,800円/SHT/CD

**2461 POINTS**

誰もが驚く映像には、早くも今年最高の賛辞も出るほど。最終ボスはみんなもう倒せたかな？

**2位** 前回 **4位** エコー・ザ・ドルフィン  
セガ/93年7月30日発売/6,800円/ACT/8M

**1826 POINTS**

最近のイルカブームを反映してか、購買層も広いみたい。見かけと違って超難易度なのは残念？

**3位** 前回 **3位** ぷよぷよ  
セガ/92年12月18日発売/4,800円/PUZ/4M

**1677 POINTS**

ついにPCエンジンにまで移植が決定した「ぷよぷよ」。メガドラでは続編の発表は近い？

**4位** NEW SOFT 慶応遊撃隊  
ビクターエンタテインメント/93年8月6日発売/7,400円/SHT/CD

MDにない軽いノリが新鮮。でも動物がかわいそう？

**1051 POINTS**

**5位** NEW SOFT ロケットナイトアドベンチャー  
コナミ/93年8月6日発売/7,800円/ACT/8M

コナミのMDオリジナル第1作。ロケットが爽快だぞ。

**1022 POINTS**

SHOP DATA  
ビデオゲーム  
**TOP 5**  
SHOW UP!  
ARCADE VIDEO  
GAMES

**4 機動戦士ガンダム**  
リアルタイプがうれしいガンダムの対戦格闘ファン感涙

**5 タントアール**  
いろいろなゲームが楽しめて、ボナンザ兄弟も懐かしいぞ。

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月は秋の大作ラッシュを前に、先月からの勢いが続いたようなランキングになったね。最近ではMEGA-CDでもいいソフトが揃ってきたせいか、ワンダーメガM2なんかの売れ行きも意外といいみたい。年末に向けてメガドラはまだまだ盛り上がるぞ。

**6位** 前回 **7位** 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

ブーム以前にデキの良さで売れてる1本。続編は出る？

**940 POINTS**

**7位** 前回 **6位** ぷよぷよ  
セガ/93年3月19日発売/3,500円/PUZ/2M(GG)

こちらもまだまだ売れてる定番ソフト。対戦も熱いぞ。

**896 POINTS**

**8位** 前回 **2位** 聖魔伝説3×3EYES  
セガ/93年7月23日発売/8,800円/RPG/CD

ボリュームの多さはさすが。でも終り方は消化不良？

**836 POINTS**

**9位** 前回 **5位** 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

根強い人気の「外伝II」。新キャラも多くて新鮮だぞ。

**819 POINTS**

**10位** 前回 **8位** ザ・スーパー忍II  
セガ/93年7月23日発売/6,800円/ACT/8M

多彩なアクションでやりごたえ十分。後半はムズすぎ？

**691 POINTS**

**11位** 前回 **14位** ベアナックルII～死闘への鎮魂歌～  
セガ/93年7月23日発売/3,800円/ACT/4M(GG)

**486 POINTS**

**12位** 前回 — シャイニング・フォース外伝(名作コレクション)  
セガ/93年7月23日発売/5,500円/RPG/4M+B-3

**418 POINTS**

**13位** NEW SOFT ジュラシック・パーク  
セガ/93年8月27日発売/6,800円/ACT/16M

**374 POINTS**

**14位** 前回 — 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

**371 POINTS**

**15位** NEW SOFT 江川卓のスーパーリーグCD  
セガ/93年8月6日発売/7,800円/ACT/CD

**179 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8月1日～8月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●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 溝ノロ●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

秋から年末にかけては、AMショーで話題をさらった新作が続々と登場してきて、ゲームセンターも近來にない盛り上がりを見せてくれそうだね。人気の格闘ゲームも、いろんなタイプのものが出てきているから、まだまだブームは続きそうかな？

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	2	アウトランナーズ	セガ
2	1	サムライスピリッツ	SNK
3	5	エアークンバット	ナムコ
4	—	機動戦士ガンダム	バンプレスト
5	—	タントアール	セガ



USER DATA

# 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!!

今月はうれしいことに、あの「龍虎の拳」が急きょメガドライブに移植されることが決定したのだ。最近絶好調のNEO・GEO格闘ゲームも、この分だとまだまだ後が続きそうな感じがするぞ。「アウトランナーズ」の移植が内定したのもうれしいね。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	餓狼伝説2	SNK NEO・GEO	89
2	4	サムライスピリッツ	SNK NEO・GEO	78
3	3	アウトランナーズ	セガ VG	70
4	—	餓狼伝説SPECIAL	SNK NEO・GEO	56
5	1	ワールドヒーローズ2	ADK NEO・GEO	55
6	6	天地を喰らうII	カプコン VG	45
7	5	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	38
8	—	ファイナルファンタジー シリーズ	スクウェア FC他	35
9	11	ウルフファンク	データイースト VG	23
10	10	キャプテンコマンドー	カプコン VG	20

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	7	ダークエッジ	セガ VG	19
12	9	スナッチャー	コナミ パソコン他	17
13	—	プリンセスメーカーII	ガイナックス パソコン	16
14	14	銀河英雄伝説	ポーステック パソコン他	15
15	16	戦国エース	バンプレスト/彩京 VG	13
16	—	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	12
17	—	ああっ女神様っ	日本クリエイティブ パソコン	11
18	15	超兄貴	メサイヤ PCエンジン	10
19	19	マッスルポマー	カプコン VG	8
20	8	ゼクセス	コナミ VG	7

### 祝 龍虎の拳



あの1000メガシンク第一作がメガドライブに、デキも良好。

### 祝 スーパーベースボール 2020



NEO・GEO初期の野球も移植決定、巨乳ネーチャンも健在。

※上の画面は開発中のものです。

USER DATA

# 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!!

先月は話題の新作群が一気に発売されたせいもあって、ランキングのほうは少しパワーダウンした感じがするかも。とはいえ、夏から続いてきたメガドラの話題作ラッシュはたいしたものだよ。買い逃しのないように、年末までつなげたいね。

**1位** 前回 **4位** **バーチャレーシング**  
セガ/発売日未定/価格未定/RAC/16M+DSP

**248 POINTS**

セガの実力を見せつける1本!!  
毎月着々と画面が進化していく「バーチャレーシング」はご覧のとおり中、上級コースも完成済み。デモもカッコイイぞ。

**2位** 前回 **3位** **ファンタシースター～千年紀の終りに～**  
セガ/12月発売予定/8,800円/RPG/24M+B・B

**178 POINTS**

なんとタイトルが変更!  
容量が増えたと思ったら、今度はタイトルから「TV」が取られることに。「I」の制作決定なんて話も含め、詳しくはP42だ。

**3位** 前回 **8位** **夢見館の物語**  
セガ/12月発売予定/7,800円/VRC/CD

**82 POINTS**

次世代CGノベルだ  
MEGA-CDの可能性を見せつけてくれる超リアルな映像が早くも話題的に。次世代のインタラクティブを体験できるぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	14	ぽっぷるメール	セガ/発売日未定	79
5	12	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ/発売日未定	62
6	—	ベアナックルIII	セガ/発売日未定	59
7	—	ロードス島戦記	セガ/発売日未定	58
8	—	リーサルエンフォーサーズ	コナミ/10月29日	57
9	—	幽☆遊☆白書外伝	セガ/12月予定	50
10	6	サージングオーラ	セガ/発売日未定	48
11	9	ラングリッサー2	メサイヤ/発売日未定	46
12	13	真・女神転生	シムス/12月予定	42
13	15	パノラマコットン	サクセス/発売日未定	40
14	10	イース・マスク・オブ・ザ・サン(イースIV)	セガ/発売日未定	36
15	—	バトルマニア大吟醸	ビッグ東海/12月中旬	35

### 4 ぽっぷるメール



人気のアクションRPGも完成間近?メールの動きも。

### 15 バトルマニア大吟醸



噂のマニヤんはさらにギャグセンス満載で登場。燃えるぜ。

※上のデータのポイントは9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。

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

先月は話題のソフト  
が一気に発売されて、  
みんなもチェックが大  
変だったろうけど、今  
月は発売の延びたソフ  
トも多くて、本数のほ  
うもやや少なめに。と  
はいえ、秋の夜長にや  
るにはピッタリのゲー  
ムがたくさん出るので、  
待ってた人には朗報か  
な。じっくり遊んでね。

- 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で犬  
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

青山ようこ



足の裏のツボを刺激する「快足マット」なる物を購入。たくさんのイボを踏みつけるだけなんだけど、あまりの気持ち良さにビックリ! 次はゲームで疲れた目に効くグッズがほしいなあ。誰か教えて。

### Foreign Game User

OLIX光治



ふとした機会に耳にした「ポリス」が懐しくて、つつい家にある古いテープをあさってしまった。見つけたのは「ホール&オーツ」や「デュランデュラン」などなど。いやー、懐かしい気分浸れたなあ。

### Game Mania Group

ハイローラーズ



渋谷だ。もう3週間と5日、咳が止まらない。連日の徹夜麻雀やスロット13時間打ちがそうさせるのか。肺癌やエイズでないことを祈るばかりだ。体が衰弱しながらも、遊んでしまうのはジャンキーの性だけ。

### General Game User

ジャムおじさん



任天堂が64ビットの新ハードを発表したけど、セガのほうもついに新機種の話が出てきたね。最近ではメガドラソフトが絶好調だけに、すぐに新機種を発表するものかどうかと思うんだけど…。さてどうなる?

1 枠

10月15日発売

コラムスIII  
対決! コラムスワールド



セガ / 6,800円 / PUZ / 4M

コンティニュー制 / 5人まで対戦可能

あの「コラムス」が装いも新たに新登場。セガタップによる各種対戦プレイの他、ピラミッド内のモンスターと対戦する1人プレイモードあり。

平均  
オッズ  
7.25

やはり常に1本は持っておきたい落下ゲーム。基本的なルールや操作は、今までのものを継承していますが、ゲーム自体はずいぶんとニギヤカになってます。特にハンデがしっかりつけられたり、背景がいろいろ変えられるのはウレシイですね。 (7) 女の子にもオススメ!

変なニワトリが出てきたり、モードがいろいろ増えたりして、一見とつきにくそうなんだけど、やっぱりやってみれば「コラムス」なので、まずは安心して遊べる。でも、いかにも「ぶよぶよ」的な1Pモードは敵にセンスがなくてイマイチ。 (7) BGMも違和感あるなあ。

基本的に対戦専用ゲームになったうえに、5人同時に遊べるというのは、ありがたいアイデアなのだが、実際楽しいから許しちゃおう。ただし人数が増えると、楽しさが増す分、画面もドンドン見にくくなるのは超辛い。でも相手の宝石を消せるのは意地悪でヨイ。(口) (7)

静寂の中にもミョーにハマるのがあった「コラムス」だけど、この軽いノリには好み分かれそうだね。魔法石の種類が増えて戦略性が高くなったことやオマケ要素が増えたのは評価できるが、1Pモードももっと充実させてほしかったな。 (8) メガにしては少々高い?

2 枠

10月29日発売

ペブルビーチの波濤



セガ / 8,800円 / SPT / 12M

バックアップ(10) / 4人まで対戦可能

名作「遙かなるオーガスタ」の続編がメガドラにも登場。ポリゴンで忠実に再現されたアメリカの名門コースを4種類のモードでプレイする。

平均  
オッズ  
7.0

ゴルフゲームは、どれも似かよっているような気がするけど、このゲームは実在のコースをもとにしてあるだけあって、全体的なコースがリアルでキレイです。ショットの設定もビジュアル的でわかりやすいし、ゲームのモードも豊富で満足。 (7) やりごたえ十分ですよ。

パソコンやSFC版に比べると、色数が少なくて薄っぺらい絵になっちゃってるのは残念。スピードはSFC版とほぼ同じだが、アドレス全般や便利なクイックスタートなど、ゴルフゲームとして完成度はかなり高い。遅ささえ気にならなければ安心して遊べるデキだが。 (7)

SFC版よりもパソコン版に近い感じがするし、隅々にいたるシステムの細かさも、さすがに納得のいくものがある。だが、いくらポリゴンものとはいえ、画面切り換えがかなり遅いし、グラフィックも粗いため正確さに欠ける気がする。女キャラはいいけどな。(作) (6)

さすがにゴルフゲームの定番名作の移植だけあって、いろんな点で納得できる。季節や天候の変化、豊富なモードと自由な視点など、他のゲームで不満な点をほとんどクリアしてるのがうれしいね。カクカクした動きさえ気にならなければ、じっくり楽しめる1本だよ。 (8)

3 枠

11月5日発売

パーティークイズMEGA Q



セガ / 6,800円 / QIZ / 8M

コンティニュー制 / 5人まで対戦可能

TVのクイズ番組を徹底的にパロディ化したクイズゲーム登場。7つのクイズが楽しめるモードの他、クイズ番組モードあり。セガタップ対応。

TVのクイズ番組をここまで徹底的に真似してしまうと、こんなに楽しめるものなんですね。人数を揃えてプレイすれば、盛り上がることも間違いなしです！このゲームのために、タップを買っていいんじゃないかな？問題の種類が多岐に渡っているのもグーよ。

平均オッズ **7.25**

一緒に遊ぶ友達がいたら愉快に遊べるゲームだが、逆に人数が集まらなると面白さが半減するのは残念。クイズのほうも、早押しから逆さ問題などの「目で見るクイズ」までいろいろ楽しめてよい。カセットのわりに問題のダブリが少ないのもいい。地味ながら佳作だ。

⑧  
⑦  
⑥

多人数クイズものとしては、今までで一番の楽しさが味わえる。問題もおたくじゃないし、息抜きのセガのCMもいい味出てる。特に逆転のチャンスが誰にでもあるってやっぱりアツイぜ。だがこいつは5人で遊ぶのがベスト。COMが混じると興ざめするぜ。(作)

⑥  
⑤  
④

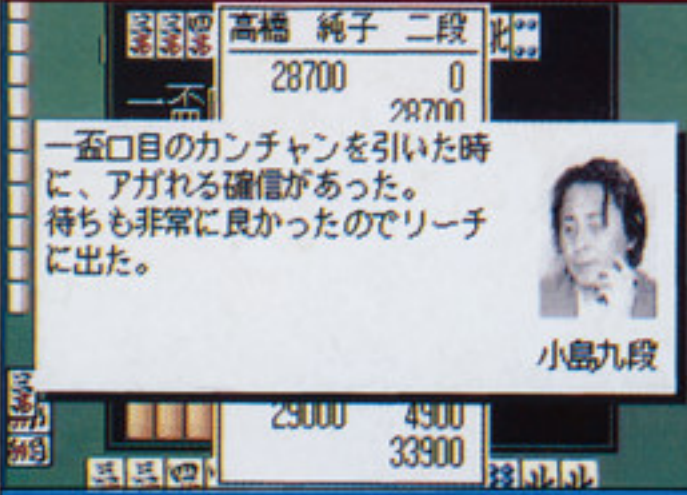
絵とかはイマイチ洗練されてないんだけど、クイズ番組のこともよく研究してるのが伝わってくるね。司会者のセリフもノリがいいし、COMのバランスも意外といいから1人でやっても結構楽しめる。でも特番あたりのCOMの強さはかなり卑怯。やっぱり多人数用かな。

③  
②  
①

4 枠

11月5日発売

雀皇登龍門



セガ / 6,800円 / TAB / 8M

バックアップ(5) / 1人プレイのみ

パソコンで好評だった麻雀ゲームの移植作は、家庭用ソフトで唯一日本プロ麻雀連盟に公認された本格派。観戦・指導モードつき。マウス対応。

麻雀はあまりわからない私ですが、小島武夫先生は好きなので、先生の写真やコメントが出るのはウレシいなあ。プロ雀士の打ち方を見れる観戦モードで「あなたならどうする？」と考えさせてくれるのが面白いですね。自分の考えとピッタリだった時は、もう感激です。

平均オッズ **6.25**

ひたすらオーソドックスな麻雀ゲーム。とりあえず日本麻雀連盟公認の本格派とのことだが、「ぎゅわん自己」なんか慣れている人には、この渋さは少々ツライかも。牌も小さくて見にくいし、メニューなどの操作系もややとつきにくい。もう少しアレンジがあれば。

⑦  
⑥

基本的にPC98版の完全移植がされてるが、ゲーム全体の速度が遅いのはイマイチ。(98版は可変)。だが、初心者が麻雀のルールや点数計算を覚えるのにはいいし、COMとの対戦で昇級するのも楽しいだろう。インチキなしの正当な麻雀が楽しみたいならコレだ。(渋)

⑥  
⑤  
④

とりあえず絵も音もパソコン版とほぼ同じ仕上がりになってるみたいだね。今までメガドラにはなかった本格派ソフトなので、1本手元に置いててもいいかな。でも、もう少し思考速度が速ければ良かったんだけど……。全体的に淡々としてて単調気味なのはちょっとなあ。

③  
②  
①

5 枠

10月22日発売

Vay～流星の鎧～



シムス / 7,800円 / RPG / CD

バックアップ(3) / 1人プレイのみ

シムスの本格RPGがついに完成。王国の王子ハイベルガーの婚礼の日、突如侵攻してきたダーネック国を倒すため、伝説の鎧を求める旅が始まる。

経験値やお金をためて、王子様が国を救う。まさにRPGの定番といった内容ですね。斬新なアイデアというものは無いのですが、メガドラにはこういうタイプのRPGがあんまりないので、結構楽しめました。絵はちょっと地味だけど、気軽にやるにはいいのでは。

平均オッズ **5.0**

せっかくCDを使っているのに、凝ってないビジュアルといい、古臭いシステムといい、あまり意欲が感じられないのが残念。アニメ風のデモの後にかわいらしい敵と戦うという統一感のなさもマイナスだし、イベントも淡泊で感情移入度も薄い。舞台設定はいいのだが…。

④

良くも悪くもオーソドックスなRPGだ。言ってみれば「ビジュアルのついたドラクエ」だが、デキ自体は、並のファミコンRPG程度。とはいえ、戦闘のバランスは悪くなく、メガドラ特有の(?)クセもないので、普通に遊ぶにはいいかも。新鮮味はないけどね。(口)

⑤  
④  
③

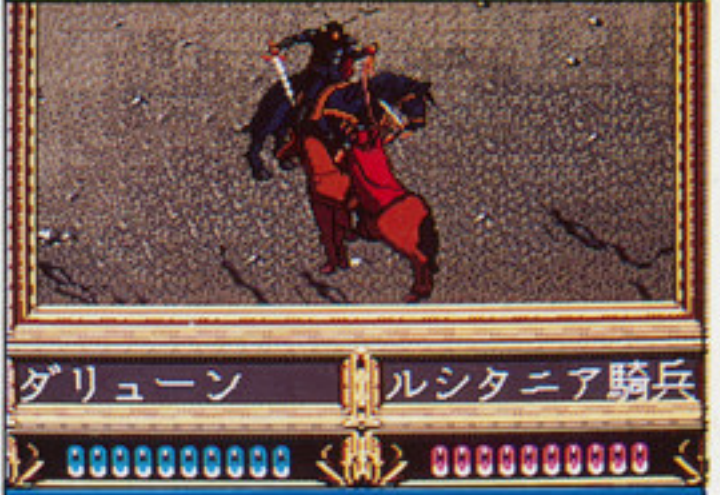
期待してた人も多い「Vay」だけど、何度も発売日を延ばしたわりに、デキのほうは結構ガッカリさせられた感じだ。確かに、バランスやシナリオは普通程度のデキなのだが、敵、フィールド、文字など基本的な部分がファミコン以下で、センスも悪い。アニメの絵も×。

③  
②  
①

6 枠

10月29日発売

アルスラーン戦記



セガ / 7,800円 / SLG / CD

バックアップ(3) / 1人プレイのみ

田中芳樹原作の同名小説の第1部7巻分をゲーム化。パルス王国をルシタニアから守るため、アルスラーンと仲間が大活躍。全14シナリオ構成。

ビジュアル、声、話などは原作やアニメに忠実なので、ファンの方はかなり楽しめるんじゃないかな。ゲーム部分もシナリオの一環みたいな感じで手軽だから原作を知らない人でも楽しめるでしょう。歯ごたえはないけど、アニメ化されてない話も入ってウレシいな。

平均オッズ **6.0**

劇場アニメのスタッフが直接手掛けてるだけあって、アニメビジュアルのデキはかなりのもの。だが、ゲーム自体は本当に基本的なSLGの要素しか入っておらず、ゲームと呼ぶのも気がひけるほど超ヌルい。ユニットが移動時に歩くとかへんなところに凝られてもなあ。

⑥

システムは「ファイアーエムブレム」だが、プレイヤーが自軍の主人公を直接操作できないのはなかなか面白い。だが、実際はダリューンなど自軍のユニットが強すぎて、戦略性が皆無に近くなってるのが残念だ。デモや音はいいので、基本的にファン向けかな。(口)

⑥  
⑤  
④  
③

アニメビジュアルは、ナレーションも結構本格的でまさに映画を見ているようなデキだね。でも、肝心のゲームがアニメの話をつなぐオマケ程度のものばかりで、どうも釈然としない感じだ。戦闘アニメも粗いし、1日で終わるのもちょっと…。もうひと工夫あればね。

③  
②  
①

7 枠

10月29日発売

リーサルエンフォーサーズ



コナミ/9,800円/SHT/CD

コンティニュー制/2人同時プレイあり

デジタイズ画面と6連装の銃システムで、現在も好評稼働中のアーケード版ガンシューティングを初移植。全5ステージで犯罪組織を駆逐せよ。

ゲーセンにあると、ついなんとなく遊んでしまうゲームだけど、アレが早くも家で遊べるなんてウレシいなあ。ちょっとグラフィックが粗い気もするけど、雰囲気はほぼ同じだし、ゲーセンのと同じ色のピストルが1コついてくるのもいいね。気晴らしに買おうかな。

平均  
オッズ  
6.75

8

銃つきなのでゲーセン気分が味わえるのはいいね。読み込み時間が長かったり、銃のゆへの単調さも感じなくはないが、銀行強盗あり、ハイジャックありとなかなか展開も飽きさせない。ただし、パッドでやるとかなりツライので、2P用の銃も必要かも。うーん。



移植度自体は悪くないが、やっぱりこれは2人でないと面白くないんだよな。といって、別売の銃をもう一丁買ってまで遊ぼうとも、ちょっと思えないしな。音はまあまあだが、画質は結構落ちていかな。やっぱ、オレならゲーセンで興奮を味わうな。(作)



今までの銃ものと違い、画面外に銃を撃って、弾玉を装填する戦略性がウケた「リーサル」が一番にMEGA-CDで登場するのはうれしいよね。逃走車に弾痕がつかないとか、SFC版より絵が粗いとか気になる点もあるが、アニメパターンはこっちが上。好きなら。

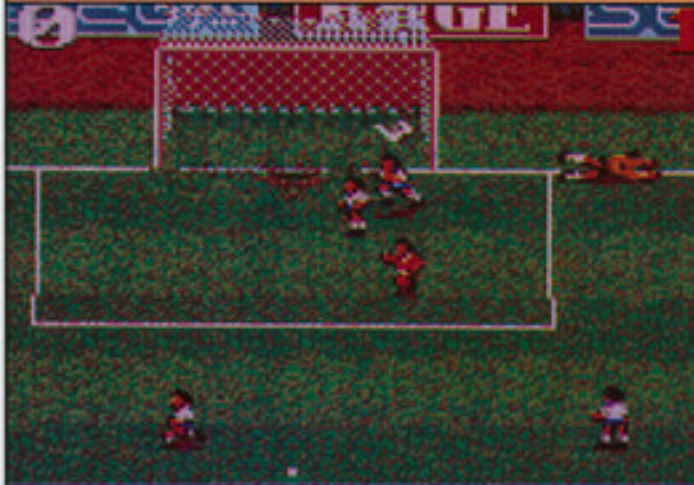


7

8 枠

10月29日発売

ULTIMATE SOCCER



セガ/3,800円/SPT/2M

2人対戦プレイあり

最近人気のサッカーゲームの決定版がゲームギアに登場。世界最強のチームを率いてワールドカップ優勝を目指せ。ケーブル通信対戦あり。

ちっちゃなキャラがひろ〜いフィールドをチョコマカ駆け回っている…というのが、第一印象。スピードが速いのは爽快だけど、GGの画面だとちょっと目にキツイものがあるかも。3D画面のPKやスライディング時の芝をこする音は、なかなかリアルでいいですよ。

平均  
オッズ  
5.25

6

キャラクターの色使いなどがよく、液晶の画面でもあまり見にくさを感じずに遊べるのはO。しかし画面の外にまで飛んでしまうボールには納得しかねる。スクロールスピードを調整すれば、すむ問題だと思うんだけど。全体的に大味で、遊びにくさが目立つのは残念。



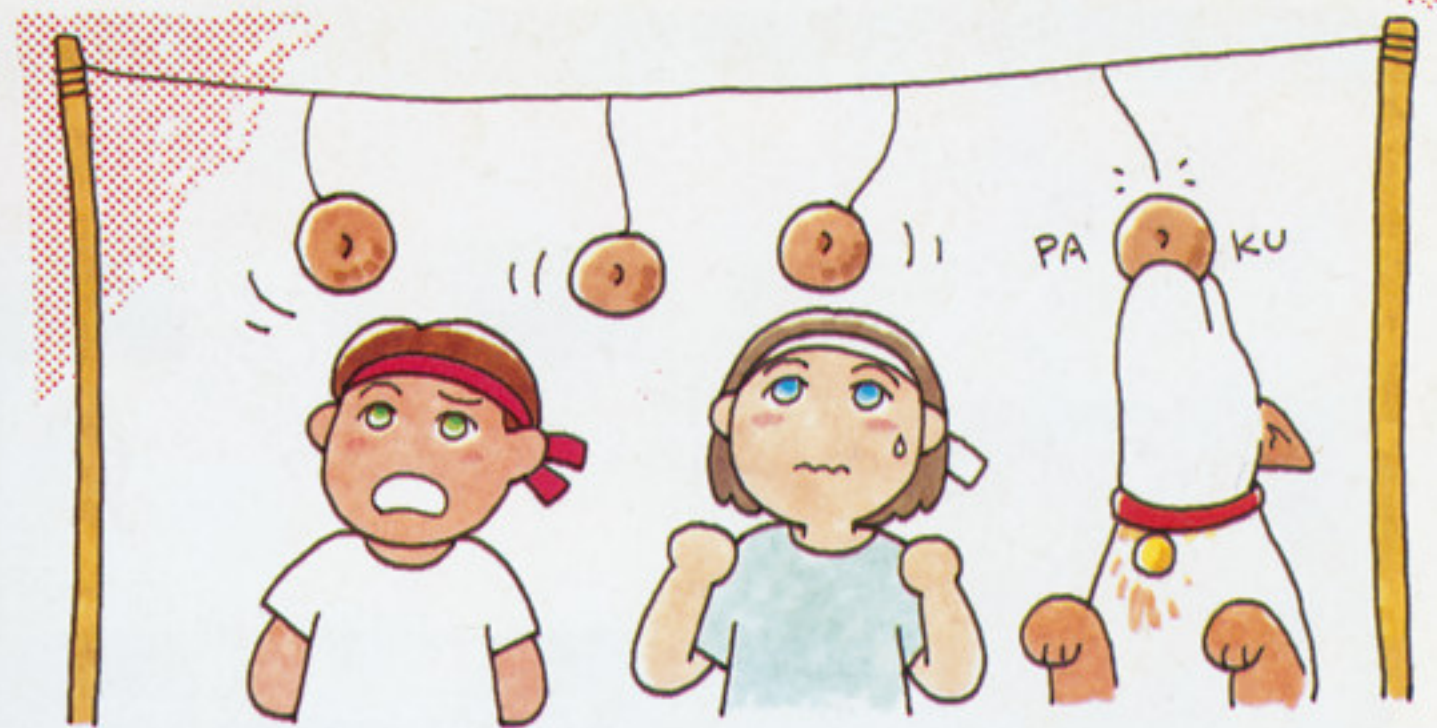
大会参加国数(なんと64カ国!!)とルール設定の緻密さは他のサッカーゲームの追随を許さない。この辺はまさに「究極の」と名乗るだけはある。しかし、ドリブル時のキープ力があまりに強すぎる。1Pプレイだと簡単にゴール前まで行けちゃうのは、ちとヒドいな。(口)



GGでは2本目のサッカーゲームだが、こっちはもともと海外ものだけに、キャラの動きや細かいルールへのこだわりはたいしたもの。特にイエローカードがちゃんとあるのには、ちょっと感心した。でも、ゲーム的な楽しさは「キック&ラッシュ」のほうがいいのかもね。



6



from  
BEメガ  
編集部

今月は秋にふさわしくじっくり遊べる定番ゲームがバランス良く揃ってきた感じだけど、点数的には多人数の対戦ものが狙い目かな。ちなみに、今月の10月1日に緊急発売されたタイトーの「フロントストーン(3,880円)」は、サンプルの都合により次回に評価をするからね。来月は多いぞ。

いまいちパツとしない

今月は「アラジン」の発売日が少し延びてしまったのが残念だけど、とりあえずみんなでワイワイ楽しめる「MEGA Q」と「コラムスⅢ」があれば重宝しますね。特に「コラムスⅢ」は簡単なので、女の子ユーザー必携ってところかな(笑)。MEGA-CDでは、1本が丸ごとアニメになっているような「アルスラーン戦記」がいいかも。ファン以外の人にはオススメしにくいけど、逆にファンならかなり満足できると思いますよ。

みんなで遊べば楽しい

とりあえず、今月は「コラムスⅢ」あたりがいい感じだ。5人対戦モードだと、画面が小さくてツライけど、やっぱりみんなで遊ぶと楽しいもんね。この他にも、いちおう気になってたソフトも出てきたんだけど、どれもやや期待はずれ的なものがあって残念だ。ゲームギアも先月同様1本しか出ないのは寂しいかぎり。とりあえず、先月発売された話題作で当分しのげそうだから、今月は全体的に見送ってもいいかもね。

対戦命だぜ

ハイローラーズのロンドン小林っす。今月は多人数対戦ゲームがイチ押しってことで「コラムスⅢ」「MEGA Q」をオススメ。その他ではあまりいい点がないが、「リーサルエンフォーサーズ」は渋谷元帥が意外と気に入って、銃で遊んでおられたようだ。マニアなガン野郎は買いに走るがよい。さて、海外ではまだ現役のマスターシステム。GGはそのおかげで今月のような海外ソフトが楽しめて良い。感謝せねば。

定番をキープかな

今月はいいソフトも出てきてるんだけど、全体的にちょっとキビシイ感じだね。とりあえず、おじさんは「ペブルビーチ」と「コラムスⅢ」を押さえようかな。ところで、点数のほうは低めにつけてる「Vay」は、久しぶりのRPGなので、値段によっては買っていいかも。確かに見た目はヒドク感じるけど、持ち物いっぱい持てるのや、意外と賢いオートバトルはいい感触だ。シナリオも悪くはないから、そのうちにね。

# 読者参加型企画

## BEメガ読者レース

### Vol.32 JUDGEMENT 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いうものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。  
\*各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今月号の締切は11月4日、当日消印有効です)。

オッズ表

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	シルフィード	SHT	9.1371
2	2	ふよふよ	PUZ	9.0614
3	3	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘!東京マージャンランド編	TAB	9.0034
4	4	ゆみみみくす	ADV	8.9316
5	5	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	8.9018
6	6	アドバンス大戦略-ドイツ電撃作戦-	SLG	8.8652
7	7	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8347
8	8	シャイニング・フォース	RPG	8.8257
9	9	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.7849
10	10	スラップファイト	SHT	8.6944
11	12	ランドストーカー ~皇帝の財宝~	A-RPG	8.6517
12	14	THUNDER FORCE IV	SHT	8.6283
13	13	ラングリッサー	SLG	8.619
14	15	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.6048
15	11	Jリーグプロストライカー	SPT	8.604
16	16	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5772
17	18	三国志III	SLG	8.53
18	19	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5128
19	17	ファイナルファイトCD	ACT	8.4964
20	20	レスルボール	SPT	8.3488
21	21	アイラブ/ミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3471
22	22	武者アレスタ	SHT	8.3381
23	30	太閤立志伝	SLG	8.3333
24	23	レンタヒーロー	A-RPG	8.3308
25	25	アリシア ドラグーン	ACT	8.3218
26	27	THUNDER FORCE III	SHT	8.306
27	26	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2865
28	28		SPT	8.2778
29	29	ふしぎの海のナディア	ADV	8.263
30		慶応遊撃隊	SHT	8.2325
31	31	提督の決断	SLG	8.2285
32	33	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	8.2272
33	68	ザ・スーパー忍II	ACT	8.2222
34	24	メガジュヴァルツシルト	SLG	8.2
35	42	ダイナブラザーズ	SLG	8.1875
36	34	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1832
37	35	スタークルーザー	ADV	8.1618
38	43	ナイトストライカー	SHT	8.159
39	32	ニンジャウォーリアーズ	ACT	8.1538
40	37	バトルマニア	SHT	8.1446
41	39	チェルノブ	ACT	8.14
42	48	プロフットボール	SPT	8.1142
43	41	スーパーモナコGP	RAC	8.1093
44	40	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.109
45	38	F22インターセプター	SHT	8.0971
46	45	デビルクラッシュMD	PIN	8.0802
47	57	メガロマニア	SLG	8.08
48	46	ザ・スーパー忍	ACT	8.0727
49	36	餓狼伝説	ACT	8.0675
50	47	ベアナックル	ACT	8.0632
51	49	スーパー大戦略	SLG	8.0612
52	82	PGAツアーゴルフII	SPT	8.05
53	50	球界道中記	SPT	8.048
54	52	重装機兵レイノス	ACT	8.048
55	59	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	8.0188
56	44	エクスランザー	SHT	8.0149
57	53	三国志II	SLG	8.0132

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。  
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

### ◎本命馬紹介 軽いノリがゲーなのだ。

**30着 前回** **慶応遊撃隊**

ビクターエンタテインメント/'93・8・6  
7,400円/SHT/CD

全投票平均点 **8.2325**  
本誌の平均点 **7.0**

ビジュアルシーンの取り込みが汚いとか、蘭未の音がいかにも素人っぽいとか気になる部分もあるが、ゲーム自体は軽快なノリでよくまとまっている。蘭未の「タコだタコだ」「やっちゃえー」などのしゃべくりや、オプションで当たり判定が変えられるのは、斬新で良い。でも動物をいじめるのはよくないと思う。(福島県・牧野光弘・18歳)とにかく敵がゾロゾロ、弾がバラバラでもう大変。そのわりに処理落ちが多いのも気になる。でもタヌキちゃんかわいい。(福岡県・太田雅之・19歳)  
★愉快的展開が楽しいSHT。猫の鳴き声は耳に残るぞ。

### ○対抗馬紹介 賛否いろいろって感じ?

**62着 前回** **ロケットナイト アドベンチャー**

コナミ/'93・8・6  
7,800円/ACT/8M

全投票平均点 **7.9811**  
本誌の平均点 **6.75**

操作は単純だし、ステージ構成も変化に富んでいい。だが、基本的に学習型の内容で少々味気ない気がする。BGMのノリが良く、無難に楽しめるデキではあるが、ロケットアタックが意外とたいしたことがなく、キャラのインパクトも弱いのは残念。(東京都・市原健二・19歳)どうも普通のアクションだ。ステージ5だけはいろいろな仕掛けがあって楽しいが、その他のステージはボスや中ボスまで、たらたら進む展開になりがち。爽快なボーナス面でもあれば違ったが…。(東京都・半場滋・24歳)  
★中には絶賛派もいたけど、全体評はもうひと息かな?

### △対抗穴馬紹介 いまや懐かしいアタリの名作とパワーアップ型シューティング。結構イケる味わいあり?

**73着 前回** **マールマッドネス**

テンゲン/'93・8・13  
6,800円/ACT/4M

全投票平均点 **7.9166**  
本誌の平均点 **7.0**

10年近くも前のゲームだが、今でも十分に遊べる。でもマウスを使うと、かえって操作性が悪くなるのはいただけない(笑)。面数が少ないとはいえ、コンティニューぐらいいはほしかった。(大阪府・児玉誠・21歳)BGMが右から左へ飛んできて、やけに耳に残る。昔ゲーセンで玉転がしをしていたあの頃が思い浮かぶほどの完成度だ。パッドで転がすほうが楽なもの。時間を超えてやってきた名作だ。(長野県・富田喜美雄・21歳)すぐにポーズがかかるマウスには困った。(北海道・大野孝志・22歳)  
★地味ながら完成度の高い名作移植。ヒマツ、ぶしに最適。

**86着 前回** **バリ・アーム**

ヒューマン/'93・7・30  
7,500円/SHT/CD

全投票平均点 **7.7857**  
本誌の平均点 **7.0**

グラフィックがわりとキレイなので、よくまとまっている印象があるが、どうも中途半端な内容だ。世界観やメカ描写に対するこだわりに欠けているし、シューティングとしての面白味にも不足している。音楽もミスマッチ。(群馬県・関浩昭・21歳)ロボットアニメ風のビジュアルが手慣れててビックリ。なかなか遊べる良作だ。(長野県・木下宅郎・17歳)敵キャラが結構動くのに対し、自機の変化が乏しい。凝れるところはもっと凝れた感じ。全体的に惜しい1本だ。(山形県・PN太田遺産・15歳)  
★ヒューマン初のSHT。意欲作だが物足りなさもあり?

### オッズ表 A・B・C 寸評 激戦必至! 首位争い

まずは大作、優良、中堅作の集まってくるA・B・C表の動向だが、今月はとりあえず上位陣に大きな変化はなく、「シルフィード」が首位を守る結果となった。だが当の「シルフィード」は最近オッズを落とし気味の傾向にあるので、「ガンスター」や「ストIIプラス」などの超話題作が出てくると、どうなるかわからないぞ。また、首位争いだけでなく「スーパー忍II」「PGAツアーゴルフ」などの逆襲の行方も要注目だ。タイトーの移植作2本も仲良く健闘中だぞ。

### ●その他欄外 ポリゴンヘリやっと登場。

**135着 前回** **LHX アタックチョッパー**

EAビクター/'93・6・4  
8,900円/SHT/8M

読者 **7.3**  
本誌 **6.5**

いかにもメガドラっぽい渋さはあるが、地味でトロい展開には困りもの。効果音などはいい音が出ているけど、刺激的な要素が少ないのはやはりリッライ。でもミサイルの視点で遊ぶのは結構いいかも。(北海道・中山陽一・20歳)

【場外馬券場】 まずは恒例オッズ予想ゲームの当選発表だ。前回初登場した「ザ・スーパー忍II」のオッズは7.9285だったが、今予想者続出の中、三重県の広泰啓くん(13歳)はなんとビックリ賞をマーク! 予想屋に見せびらかしつつ(笑)ソフト2本送るよ。

◎ オッズ表

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

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
58	56	鋼鉄帝国	SHT	8.0109
59	58	戦場の狼II	ACT	7.9943
60	60	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9912
61	62	ライズ オブ ドラゴンブレイドハンターズ	ADV	7.9852
62	—	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	7.9811
63	54	幻影都市—ILLUSION CITY—	RPG	7.9757
64	61	アウトラン	RAC	7.9756
65	63	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9722
66	55	サンダーストームFX	SHT	7.96
67	69	タイムギャル	ACT	7.9575
68	65	修羅の門	SLG	7.9538
69	64	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	7.9428
70	66	ノスタルジア1907	ADV	7.9359
71	72	ロードブラスターFX	RAC	7.9359
72	70	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9224
73	—	マープルマッドネス	ACT	7.9166
74	71	ジャガー-X J220	RAC	7.8909
75	74	ジョー・モンタナII スポーツフットボール	SPT	7.8867
76	51	ロード・ラッシュ	RAC	7.8793
77	73	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8791
78	81	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.8695
79	75	バハムート戦記	SLG	7.8687
80	67	CRYING〜亜生命戦争〜	SHT	7.8571
81	76	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.8571
82	89	中嶋悟F-1 スーパーライセンス	RAC	7.8421
83	78	鯨ノ鯨ノ鯨ノ	SHT	7.8343
84	79	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	RAC	7.8073
85	80	大航海時代	SLG	7.802
86	—	バリ・アーム	SHT	7.7857
87	84	アイラブナルドダック グルシア王の秘宝	ACT	7.7588
88	83	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7489
89	—	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	7.7272
90	86	グランドスラム	SPT	7.7195
91	87	ソーサリアン	A・RPG	7.7079
92	90	アフターバーナーII	SHT	7.7014
93	85	聖魔伝説3×3 EYES	RPG	7.6887
94	88	チキチキボーイズ	ACT	7.6666
95	105	デザートストライク	SHT	7.6666
96	93	ゴールデンアックス	ACT	7.6592
97	95	F1サーカスMD	RAC	7.6588
98	94	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6586
99	77	スイッチ	ETC	7.6562
100	96	ツインクルテール	SHT	7.6486
101	97	大魔界村	ACT	7.6283
102	91	トーチャム&アール	ACT	7.617
103	98	コラムス	PUZ	7.6142
104	104	ランバート	SLG	7.6046
105	99	クルードバスター	ACT	7.6041
106	107	ボールジャックス	SPT	7.5833
107	100	サイドポケット	TAB	7.5806
108	102	スピードボール2	SPT	7.5762
109	101	ゼロウィング	SHT	7.5745
110	103	ダライアスII	SHT	7.5525
111	92	バトルロード	ACT	7.5333
112	106	ビットファイター	ACT	7.524
113	115	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.5116
114	114	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.4976
115	112	乱世の覇者	SLG	7.4967
116	108	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.4935
117	111	ソーサルキングダム	RPG	7.4926
118	109	エレメンタルマスター	SHT	7.4867
119	110	プライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.485
120	116	空牙	SHT	7.4645
121	119	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.4437
122	117	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4432
123	113	スプラッターハウスPART 3	ACT	7.4285
124	118	ジノーグ	SHT	7.4153
125	120	グラナダ	SHT	7.3856
126	122	紫禁城	PUZ	7.3853
127	121	グレイランサー	SHT	7.3663
128	124	ゲイングランド	ACT	7.3509
129	125	エル・ヴィエント	ACT	7.3476

▲ 単穴馬紹介 ジャンルも多彩に揃った中堅馬4本。やれば意外と遊べる感じの(?)「単穴」だ。

**89着 前回 江川卓のスーパーリーグCD**



セガ/'93・8・6  
7,800円/SPT/CD

全投票平均点 **7.7272**

本誌の平均点 **6.25**

前作よりモードが増えて、より楽しめるようになったのは確か。しかし、打者が打った後の画面切り替えがあまりに遅いのは大きな欠点だ。速い打球が飛んでこそ気持ちがいいのに、あんなスローモーな画面では楽しさも半減。次作では改善を求む。(兵庫県・橋本哲弥・18歳) 阪神などのデータの一部変なところがあるが、前作よりはデータの扱いがしっかりしており、結構遊べる。だが、歯切れの悪い投手の変化球や不自然な守備など、まだまだ不完全な部分も多い。残念。(埼玉県・南幸雄) ★江川塾や8人プレイは蛇足? 来年は誰のが出る?

**149着 前回 エリミネートダウン**



ソフトビジョン/'93・6・25  
8,500円/SHT/8M

全投票平均点 **7.1875**

本誌の平均点 **6.75**

なぜか今時出てきたグロシュー……。ところどころ、あからさまに他のゲームのマネをしている部分が目立つが、技術的には処理落ちもしないし、多関節キャラもなかなかのデキ。センスがイマイチなのか問題か?(秋田県・原田勝彦・15歳) これは久々に燃えたシューティングだ。次々と展開するステージ構成や、多彩なトラップはなかなか新鮮だったし、武器のシステムも地味ながらよく考えられている。BGMがあまり良くないのは難点だが、決してつまらなくはないデキだ。(東京都・西島晃・18歳) ★意外な掘出し物的な1本。シューティングは死なず?

**151着 前回 パワーモンガー**




EAビクター/'93・6・18  
8,900円/SLG/8M+B・3

全投票平均点 **7.1818**

本誌の平均点 **5.75**

このデのシミュレーションは、最近人気が出火だけど、このゲームはやり込むほどに味が出てくるタイプだ。説明書がやや不親切で、処理速度も結構遅いのは残念だが、好き勝手なことをやりつつ、いろんな視点で画面を見れるのはいい。今日も楽しく羊狩りだ(笑)。(千葉県・秋本善之・17歳) 同盟を締結するふりをして街中に入り、そのまま占領してしまったり、いろいろな武器を生産できたりなど、とにかく自由度が高いのがいい。操作性も悪くないし面も多くて○。(北海道・石田渉・17歳) ★ジンギスカンを食べたくなる1本? マウス非対応は×。

**198着 前回 アークスI・II・III**



ウルフ・チーム/'93・7・23  
8,800円/RPG/CD

全投票平均点 **6.65**

本誌の平均点 **5.25**

確かにゲーム内容は古いし、アクセスも頻繁にあってテンポが悪い。でもそれを感じさせないほどストーリーが良かった。IIのチノップには、もう涙、涙……。(群馬県・一場伸弥・17歳) 前評判が悪かったわりに楽しめた。カクカクしたダンジョンスクロールや紙芝居みみたいな会話シーンには慣れが必要だが、シナリオやビジュアルはなかなか。(香川県・麗梅亜三世・18歳) 3本セットなのに、すぐに終わるし、終わり方も中途半端っぽい。でも「はげます」コマンドは良い。(千葉県・三留貴史・18歳) ★一部でバランスが悪いけど、シナリオは意外とイケる?

× 要注意馬紹介 ようやく登場の海外ゲーム2本。どちらも海外ものだけに、内容的にちょっとクセモノ?

**244着 前回 ウルフチャイルド**



ビクター音産/'93・3・19  
8,800円/SLG/CD

全投票平均点 **5.9**

本誌の平均点 **5.75**

トラップが陰険なうえにボスキャラも一度戦っただけですぐにパターンが読めてしまうほど工夫がない。内容的にもまったくもって普通で、広告で言うところの“ハイスピードアクション”にはほど遠い感じだ(速いのは腕の振りと足の動きくらい)。オマケのビジュアルも、アクセスが多くて長し、ほとんど無音で絵もダサイ。エンディングも某イヌゲーと同じ。怒。(岡山県・山村憲司・17歳) 変身する時の「アーン」という叫び声と、全体的にシブい作りが気に入った。(埼玉県・馬場賢市・20歳) ★ようやくランクインの狼ゲー。走って叫んで終わり?

**265着 前回 GODS**



PCMコンプリート/'93・3・26  
8,800円/ACT/8M

全投票平均点 **5.7**

本誌の平均点 **5.25**

画面は地味だし、キャラの動きもぎこちない毎度おなじみの海外不親切ゲームだけど、The BITMAP BROTHERSらしいハウス系の音楽が、ただただカッコイイ!でも、ゲーム自体はバズルっぽくて難しいし、しゃがんでアイテムを出す時に攻撃ができないというのも、ちとツライ。とりあえず、音楽のためだけに買ってもいいかも?(東京都・清水正・21歳) 操作性は悪いし、ザコは序盤から陰険で爽快感のカケラもない。まさに海外ゲームの典型。なっとらん。(大阪府・神谷三郎・18歳) ★やっとな登場の「兄貴ゲー(ウソ)」。「ゼノン2」はまだ?

馬場の声

- ダダダダーウィンウィンウィン……。笑。(神奈川県・市川隆行・16歳)
- 「シルフィード」風の「スタークルーザー」を試してみたいものだ。(福岡県・松藤宏和・23歳)
- 「エクランザー」が980円で売られていた。一時品薄だったのに……。 (埼玉県・太田隆司・21歳)
- うちの近くにクソゲー専門(みたいな)店がある。(鳥取県・河本竜太・17歳)
- 「ソダン」をかうかどうか店の中で10分以上悩んだオレっていったい……。 (兵庫県・村田充・19歳)
- 「ドラクソス」の原題は「リスケー(危険な)オッズ」だったのが笑える(一部ウソ)。(東京都・小池雄介)

【場外馬券場2】 お次の発表は前回史上最高オッズのオマケつきで1位登場をはたした「シルフィード」の着順予想の結果だ。とりあえず欄外予想屋も1位の予想をしてたけど、じつは応募者の約2/3の人が1位予想をしてきていたのだ。で、久しぶりの大抽選会の結果、ソフト1本プレゼントは兵庫県・木村佳世さん、愛知県・木村直樹くん、愛媛県・重橋利紀くんの3名に決定だ。おめでとう。

名馬の厩舎

これに賭ければ……

Vサイン!

Written by ロンドン小林

32R 11着 ランドストーカー〜皇帝の財宝〜 出走回数 9
親馬 セガ
誕生日 '92・10・30
売値 8,700円
馬場種別 アクションRPG
馬体重 バックアップ(4)
騎乗定員 1人プレイのみ
過去の着順成績 ②④⑦⑩⑨⑨⑨⑩⑫
本32レースの読者平均オッズ 8.6517
BEメガ読者集部の平均オッズ 8.0

厩舎情報
ランドストーカー
ひとくちメモ

セガのメガドラソフト93作目。「シャイニング・フォース」とは違ってかわり、劇クワイマックス単独で作られた同ソフトは、天才プログラマーの異名を持つ内藤寛が開発した3次元立体プログラム「DDS520」によって生まれた新機軸のアクションRPGだ。同一スケールで統一された街、森、城など700を超えるリアルなマップの中を伝説の財宝を目指してトレジャーハンターのライルが活躍する。特別な裏技はないが、モンスターレース他、隠れたアイテムが満載で楽しい。

今、コンシューマーはセガ対任天堂がシェアを競い合っている。この図式は以前から変わってないし、「マニア向けのメガドラ、初心者向けのファミコン」というイメージも変わっていないように思う。クワイマックスの「ランドストーカー」が高い支持を受けているのは、メガドラユーザーのレベルの高さ(=マニアックさ)を証明した証拠といえるのではないだろうか。

このゲーム最大の特徴は、全編クォータービューの画面構成に「高さ」の概念を持ち込んだDDS520という新システムにある。ま、新システムと言ってもパソコンゲームでこういった高さのついたフィールド画面を使用した作品は過去にもあるので、そんなに驚くことではない(「アラモ」とか知ってる?)。それよりも本当にスゴイのは、この疑似3D空間を利用したマップデザインといえよう。建物の影に隠れている足場、巧妙に隠された出口、飛び石を使ったアクロバティックなアクション……。セガはこの作品を「アクションRPG」とうたっているけど、一度このゲームをプレイすれば「アクションパズル」であることがわかる。フィールド上に巧妙に仕掛けられたワナを見抜いたり、解いた時の楽しさ

を味わう。これが「ランドストーカー」の真の面白さであり、難しさなのだ。

とはいえ、迷いの森グリーンメイズや終盤の地下大洞窟の広さには、ホトホトまいった。マップ間のつながりがあまりに複雑なので、イジワルだと思ふ前に「よくこんな立体的なマップを作ったもんだよな」と飽きれるほど感心してしまったものだ。何かマップデザイナーの執念を感じたほどだ。だがこんな歯ごたえアリのゲームをラクラクとクリアできるメガドラユーザーは、やっぱりファミコンユーザーよりマニアだ。

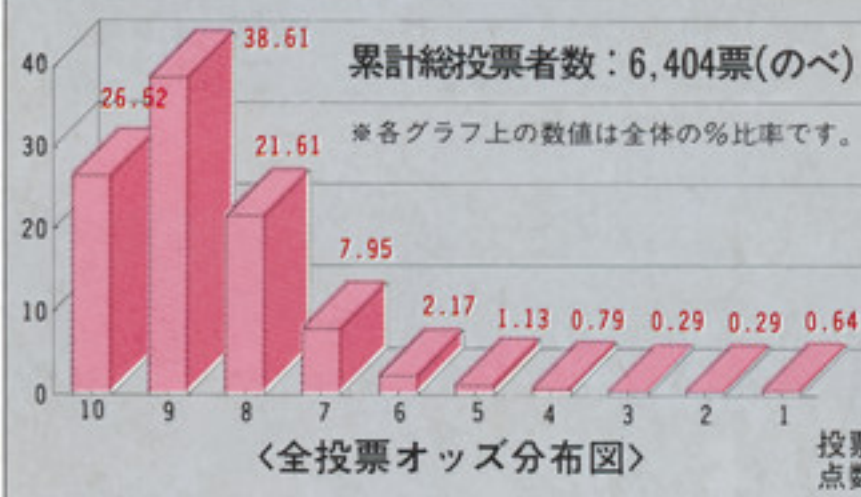
さて、「ランドストーカー」で「マニアックで高品質」なソフトを作れることを実証したクワイマックスだが、話によるとメガドラ界を一時離れ、現在はスーパーファミのゲームを開発しているとか。「初心者向け」のファミコン界で、クワイマックスがどんなゲームを作るのか、今から非常に楽しみだ。



今回の書き手はハイローラーズのロンドン小林だ。たのむから寝るなあ〜!

BEメガデータ 馬券

初登場時は「ソニック2」と競合したため、結局1位を取れなかった「ランドストーカー」だが、「バーチャルアドベンチャー」と呼ばれるリアルな世界観がウケてか、今だに高い評価を得ている。売上げ本数はセガ歴代10位に入る程度、再販も1回あっただけなので、地域によって入手は困難かも。オッズ分布も高得点に集まっており、支持の高さがわかる。



読者にまかせろ!

ランドストーカー 白黒情報

前評判のわりには簡単に解けた。が、いくつかのトラップには、血管がプチ切れた。でも箱庭世界が身近に感じられることと、エンディングのフライデーがとってもカワイイことで救われた。腕に自信のある人にはぜひ買ってほしい。(大阪府・岩瀬崇幸・18歳) ライル自身の影がないから、どの場所にいるのかわかりにくい。エンディングもあつけなすぎ。(東京都・倉橋洋・26歳) 絵もBGMも「S・F」の時よりかなり良くなって。でも動く床がわかりにくかったり、バグりやすいのは困る。(茨城県・石川貴士)



後半のトラップはかなり難しいけど、意外とみんなクリアできたみたい。でも苦労のわりにエンディングがおおざりなのは残念かな。続編が出る日はくる?

名馬に送る 今月の格言

まさにメガドラの心の硬派な1本 追伸、やってくれたね内藤寛(ロンドン)

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】 ここんとこ甘ちゃんタイトルが続き、応募者様への貢献度がちと少ないと感じてる予想屋様だ。最近は何やらオイラのファンクラブも結成されて(一部ウソ)、ますますやる気が増してるとのに、このままじゃオレもダメになっちゃうぜ。てなわけで、今回の「ソニックCD」の予想はオレ様の腕の見せどころだが、緻密な分析のもと9着でどうだ?

Table with 5 columns: 順位, 前回, ソフト名, ジャンル, 全投票平均. Lists various games and their performance in the BE Mega Readers Race.

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、評価はより信頼できるものになります。

オッズ表

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

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
202	195	サイバーボール	SPT	6.5905
203	200	TATSUJIN	SHT	6.5858
204	193	ワニワニワールド	ACT	6.5853
205	197	ポナンザブラザーズ	ACT	6.5843
206	201	デンジャラスシード	SHT	6.5838
207	199	ヴォルフイード	A・PUZ	6.5792
208	198	将棋の星	TAB	6.5777
209	202	斬〜夜叉刃舞曲	SLG	6.5743
210	203	JuJu伝説	ACT	6.5681
211	204	パッドオーメン	ETC	6.5483
212	196	DAHNA 女神誕生	ACT	6.5405
213	186	ゴールデンアックスⅢ	ACT	6.4888
214	206	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4571
215	207	エアダイバー	SHT	6.423
216	209	アーネスト・エバンス	ACT	6.4163
217	210	フォゴットンワールズ	SHT	6.3816
218	211	フェリオス	SHT	6.3813
219	208	中嶋悟F-1 GRAND PRIX	RAC	6.375
220	214	バットマン	ACT	6.3684
221	213	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3647
222	212	カメレオンキッド	ACT	6.3456
223	205	CRÛE BALL	PIN	6.3333
224	216	ヨーロッパ戦線	SLG	6.3043
225	223	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.3
226	215	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2747
227	218	スーパーハンゴオン	RAC	6.2642
228	217	ドリームチームUSA	SPT	6.25
229	219	Blue Almanac	RPG	6.2317
230	221	ESWAT	ACT	6.2054
231	220	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.2033
232	222	まじかるハットのぶつとびターボ! 大冒険	ACT	6.202
233	224	スーパーリーグ	SPT	6.1709
234	225	スペースハリヤーⅡ	SHT	6.1447
235	226	ヴァリスⅢ	ACT	6.1265
236	228	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1188
237	227	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ!	TAB	6.1025
238	232	シーザーの野望Ⅱ	SLG	6.0937
239	230	ディック・トレイシー	ACT	6.0859
240	229	ポピュラス	SLG	6.0619
241	231	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.0441
242	233	ブロックアウト	PUZ	5.9606
243	236	スパイダーマン	ACT	5.9448
244	—	ウルフチャイルド	ACT	5.9
245	239	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.8906
246	237	バーニングフォース	SHT	5.8805
247	235	ファイアームスタング	SHT	5.8723
248	238	クラックダウン	ACT	5.8366
249	242	ヴェリテックス	SHT	5.8333
250	241	ダーウィン4081	SHT	5.8292
251	244	サイオブレード	ADV	5.8249
252	234	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.8235
253	243	アローフラッシュ	SHT	5.8098
254	245	Art ALIVE	ETC	5.8
255	246	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7942
256	249	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.779
257	248	ウィップラッシュ	SHT	5.7777
258	251	ニュージーランドストーリー	ACT	5.7593
259	254	パチンコクーニャン	ETC	5.75
260	250	ゴーストバスターズ	ACT	5.7471
261	253	クラックス	PUZ	5.7388
262	252	大旋風	SHT	5.7242
263	240	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.7222
264	247	アフターバーナーⅢ	SHT	5.7017
265	—	GODS	ACT	5.7
266	259	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.6818
267	261	ジュエルマスター	ACT	5.6716
268	258	ストームロード	A・PUZ	5.619
269	260	スーパーH.Q.	RAC	5.6
270	257	バットマン・リターンズ	ACT	5.5789
271	256	エグザイル	A・RPG	5.5757
272	269	タズ マニア	ACT	5.5428
273	255	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.5272

# 決断 | 本誌記者の 中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける OLIX 光治

**F22 インターセプター**



- EAビクター
- '93・2・12発売
- 8,900円
- SHT
- 1人プレイのみ

読者 8.0971  
本誌 7.5

まだ8bitパソコンが主流だった頃、ゲームで3Dを表現する手法といえば、「ワイヤーフレーム」が主流だった。その名のとおり、線だけで物体を表現するものだが、今見るとやっぱり見た目にさびしいものがある。ま、これはこれで味があるんだけど、当時は味がどうこう言うほどのゆとりはなく、単にマシンの処理スピードの限界からこれが主流だったわけだ。そんな時に登場したのが、「SeeNa」や「Highway Star」といった、国産パソコンで動作するポリゴンのゲーム。今思えば、このゲームが、私の所有した最初のポリゴンゲームだったと思う。

さて時はすぎ、ハードウェアも進歩し、なんと2万円程度で家庭用の16bitマシンも買えるようになった。しかしポリゴンという手法が、ハードのパワ

ーを激しく消費することには変わりはない。にもかかわらず、技術とセンスのあるプログラマーは、あえてポリゴンに挑戦する。以前私がオススメした「スタークルーザー」とこの「F22インターセプター」こそ、技術とセンスがうまくミックスされた傑作だ。「F22インターセプター」。オリジナル版は日本でa miga500を買うとオマケでついてくることから、海外での人気ぶりがわかる。この人気の最大の理由は、おそらくフライトシミュレーターとアクションゲームの中間的な感覚で遊べるからだと思ふ。操作は複雑すぎず単純すぎず、爽快な飛行感覚も味わえる。この絶妙なバランスがいい。

また、ミッションが細切れになっている点もいい。通常のフライトシミュレーターでは作戦で設定された目標まで、時間をかけて進まなければならないものが多い。時間を短縮するオートパイロット機能がついていても、それはやっぱりめんどろな作業であることは確かだ。しかしこのゲームでは、そのエリア内の敵を全滅させれば、自動的に次の戦闘エリアまで進んでくれる。この時に外部視点からの簡単なデモが表示されるのがなんとも心地よいのだ。マシンパワーをフルに使う、IBM-PCゲームもいいが、

**メガドラだって気持ちイイのだ**

## ◆エイリアンストーム(セガ)



「ゴールデンアックス」の近未来版ともいえるアクション。高速面、3D面など演出も豊富。3人のキャラも個性的だ。

今俺この基板ほしーんだよ。なんか懐かしくてな。ゲーセンで遊んだのがもう3、4年前だろ。んでメガドラで移植されたのがその1年後ぐらいでさ。どっちも死ぬほど遊んだぜー。

ま、メガドラ版はちょっとインパクトダウンしてるけど、よくあそこまで移植したよー。ホントになあ。しかも、2人プレイもできるじゃん。最高でしょ。3人のキャラの中ではロボットがいいね。特に自爆が最高だぜ。でも、システムはちょっといただけなかったな。通常攻撃でもエネルギー使うじゃん。なくなると殴るだけで、ちょいっと爽快感がマイナス。そこが気になるんだけど、結局「ゴールデンアックス」の系列だから、俺スキなんだよな。そうだ、クレイジー



作山軍曹

オレの

なBGMもあったじゃんか。特にエンディングはみんなの知っているように最高にイカシやがる。あー、なんだか尻に熱烈キッス...じゃねえ、支離滅裂だけどよ(うおお俺の座布団全部取るのは誰だ!/)、まあいいや、それほどスキなんだよ俺。アンイな発想だけど、パート2が出てほしーよな。俺いつまでも

待ってるから、セガ様よろしくお願ひしますぜ。ねっねっ。最近流行らないアクションファンとしては、昔のゲームを遊んでなくさめてるしかないんだよなー。これって悲しいぜ……。それでも、このゲームは今遊んでもあのイカれた楽しさは変わらない。持っている君は引っ張り出して、持っていない君は安くなっているから買って遊ぶヨロシ。きっとエンディングでニヤリとするぜ。じゃあな! スタタタタ.....

エンディングはシビれるぜ



ちょっとムズいけど、エンディングは結構イカスぜ。

## 次に出たら 買い!!!



ドッグファイトものの佳作「エアダイバー」は、「アフターバーナーⅡ」とパッティングしたため、出荷本数も少なめで(再版は1回)、初期から入手困難のままだ。試す価値はあり?

エアダイバー(アスミック/90・3・9/6,800円/SHT)

## 休養馬 カルテ

**007・死闘**  
(テンゲン/ACT/4M)

未出走馬「007・死闘」は、集計欄外にて女王陛下からの任務待ち状態のまま。多彩でリアルなアクションで売り出すも、いつのまにか終わったブームと英王室衰退のせいで(?)、投票もわずか3割程度のみ。復活はいつ?



【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「えー、マジい?」てな感じで、最近オッズ予想のビクッリ賞が出るみたいだけど、これじゃあオレ様がいくら近い予想を出しても、みーんなかすんじまうぜ。しかも今回は13歳のが...、いやお子様にまで負けるとはな。ちえ。で、気を取り直して「シャイニング・フォースⅡ」の予想だが、8.7658でどうよ。リサちゃん待っというや(龍虎の拳、ウソ)。

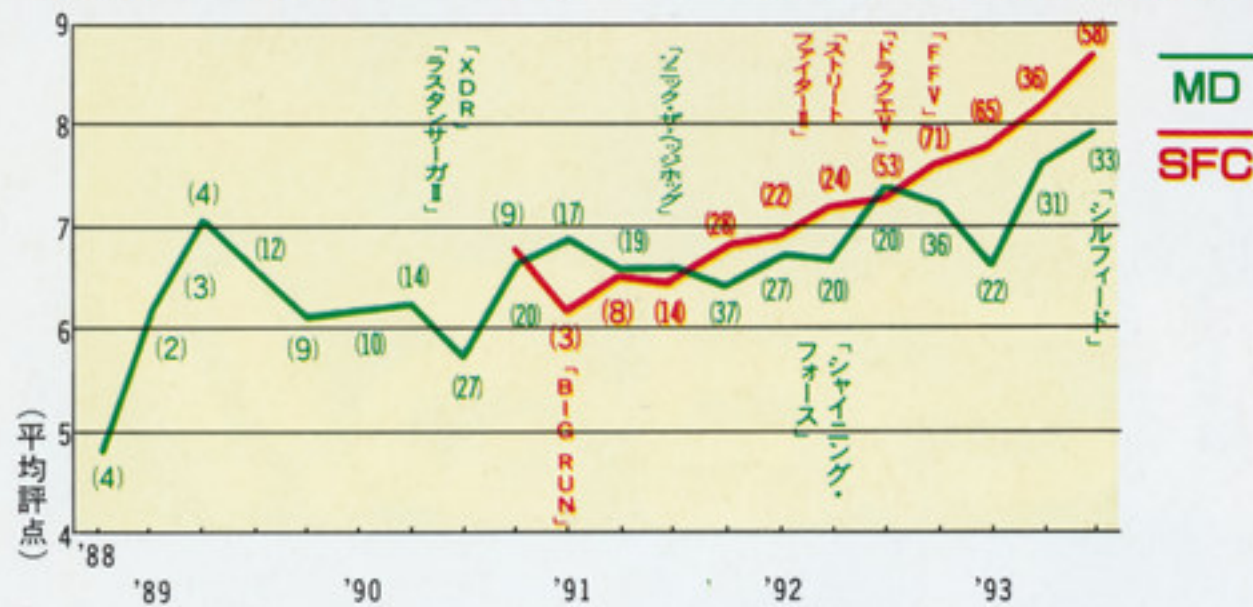


緊急分析

BEメガ読者レース新聞特別編集企画

是か非か? 新ハードの登場!

メガドラVSスーパーファミコンソフト平均評点推移表



メガCDの二の舞は、勘弁? 今度は大丈夫?

SFCも当初は遊べるソフトが少なかつた...

\*このグラフはメガドラおよびスーパーファミコンソフトの平均評点を3カ月ごとに区切って出したものです(※ランクインしていないソフトは除外してあります)。またカッコ内の数字はその期間に発売された本数です。(データ協力「The スーパーファミコン」ALL GAME CHART)

先手必勝? どうなる新ハード戦争?!

「最近メガドラのソフトは充実してきたね」なんて声が、他機種のユーザーからも聞かれるようになってきた昨今だけ、そんなところへ舞い込んだ任天堂とセガの新ハードの発表…。今回の新ハードの発表に対するみんなの率直な感想は、「歓迎」というよりも「複雑な心境」というのが本音じゃないかな? というわけで、今月のデータ企画は新ハードの登場に対する分析と提言をまとめてみたぞ。

で、とりあえず現在の状況をまとめてみると、任天堂が64ビットのマシンを'94年にアーケード、'95年末に家庭用に投入すると8月下旬に発表したのに対し、セガも日立と組んで、来年の秋に32ビットマシンを発表することが決定した模様だ(9月21日「日本

経済新聞」掲載、詳しくは次のページを参照)。要するに、各社とも他社への牽制や先行利潤の奪い合いの絡んだ発表と言えそうだけど、新ハードが出ると今のハードはどうなるかが、みんなも気がかりだよ。過去の例では、メガドライブへ移行した後、セガはマークIIIソフトを結局1本も出さなかったし、一方のファミコンも、ソフトが今も出るとはいえ先細り状態なのは否めないところだ。だが、新ハードを出せば、ソフトが量的に満たされるまで最低1年以上、質的に揃ってくるまでには2~3年以上かかるのは、上のグラフを見ても明白な事実だ。ハードの世代交代はいつかはくることとはいえ、とりあえずソフトの用意だけは慎重にしてほしいよね。

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、セガの代表ソフトの最新作「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」が初登場した時の着順予想をしてもらおうぞ。前評判はイマイチだったこのゲームは、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ござ。



「ソニックCD」は何着だ? 今月の着順予想 謎の予想屋の予想は、9着とかいつまで?

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

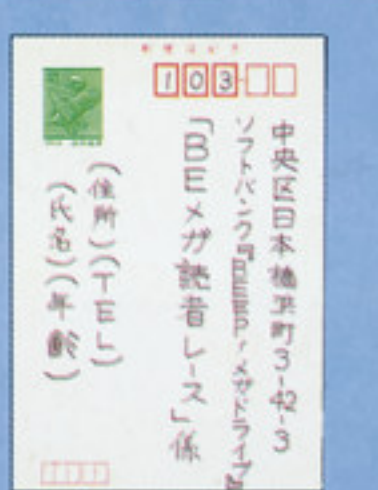
ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ビタリ賞なら2本/海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はセガのRPGの代表作の続編「シャイニング・フォースII」の平均点予想をもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの子予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。



今月のオッズ予想 デキは悪くないけど、みんなの反響はどうか?

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、発表  
★前ソフトの評点はポイント! (記入例)  
★次は次々(9点)  
★けあめくす(8点)  
★ソニックザヘッジホッグCD(7点)  
★ストライクザイブ(7点)  
★ソニックアドベンチャー(3点)  
★つくもろ  
★はいソフトも  
★ソニックCDの着順予想33  
★ソニックアドベンチャーの着順予想33  
★応募者が多いとポイントが  
★応募者が多いとポイントが



今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシス版「アウト・オブ・ディス・ワールド」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11月4日だぞ。



今月のにんじん! あ、「アウターワールド」が遊べるぞ。

先月は「シルフィード」と「ドラクソス」が劇的な登場をしたと思いきや、今月は嵐の前のように上位下位ともほとんど変動のないランキングで終わった読者レース。だがこの静けさも、来月最強のソフト群のランクインとともに、史上最高のバトルに一変しそうな予感。特に強者乱立の首位争いは、もはや予測不能に近いぞ。もちろん、最下位帝王決定戦も血ぬられた戦いが続く予定(笑)。次号も必見だ!

Table with columns: Rank (順位), Previous Rank (前回), Software Name (ソフト名), Genre (ジャンル), and Average Rating (全投票平均). Contains 33 rows of data for various games.

オッズ表

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。小数点付きの投票は無効になりますので、ご注意ください。

帝王ソダン意地を見せる

「危険区域につき立入禁止」のE表(笑)の動向だが、先月帝王ソダンの前に立ち上がった「ドラクソス」は、今月一時後退し、帝王の地位は安泰に終わった。だが、今月の動向に関して「前は単なる脅しだ。今回は一時退いてやる」とドラクソスが不敵な言葉を吐けば、「あの程度の成り上がり者にこの帝王が動じるわけもない。一度私を試せば、嫌がおうにも私の偉大さがわかる」とソダンも負けてない様子。来月はどうなる?

# 緊急特報

32ビットRISCチップ&4倍速リライタブルCD-ROM搭載!?

## セガ次期ハードの 全貌に迫る!!

セガ・日立提携報道で浮かんできた次世代ハードとは!?

### セガ6代目のハードは 日立との提携から誕生

以前から噂のあったセガの次世代ゲームマシンの情報が、ここにきて急に具体的に見えてきたぞ。この発端は、9月21日付け日経新聞の「セガと日立が提携しマルチメディア機器を開発・販売する」という記事。以下、本誌の独自の調査で集めたセガの次世代ゲームマシンの情報を予測を交えて紹介していこう。アメリカで発売間近な3DOに比べても遜色なく、先日発表された任天堂の64ビットマシンに比べ、ぐっと現実的な、セガらしいマシンであることがわかってもらえると思う。

セガの次世代ゲームマシン（一部情報筋で囁かれていたコードネームは“SATURN”。太陽系6番目の惑星にちなんだ、セガの6代目ゲームマシン）は、メインCPUに日立社製の32ビットRISCチップを搭載。日本ビクター、ヤマハとも技術提携し、来年11月発売予定、初年度100万台販売を目標としている。

ソフトはCD-ROMとROMカートリッジという2本立てだが、従来のソフトとは互換性がない。本体も一体型と別に、カートリッジ専用タイプを発売する予定があるらしい。

外觀は一体型については予想イラストのように、ポップアップ式CDプレイヤーの後ろにカートリッジスロットが配置され、非常にコンパクトでスリムな形状をしているようだ。パッドについては明らかになっていない。

注目されるスペックだが、これも完全に確定はしていないらしく、今後かなり仕様変更があると思われるが、とりあえずキャッチした情報をお知らせしておこう。

予想図



- ・CPUに32ビットRISCを採用
- ・複数のDSPチップを本体に装備
- ・ソフトはCD-ROMとカートリッジの2種
- ・4倍速CD-ROMドライブを採用
- ・記録ができるリライタブルCD-ROM
- ・業務用基板（システム32）以上の性能
- ・同時発色数1677万色
- ・テクスチャマッピング等CG処理可能
- ・PCM32chのデジタルサウンド
- ・ワイドビジョン（16:9）モード
- ・MPEG対応（オプション）
- ・従来ソフトとの互換性なし
- ・次期アーケード基板とCPUを共有
- ・「バーチャファイター」移植の可能性も

### 業務用基板を上回る!?

アーキテクチャは32ビットRISCチップを核に、画像処理や音声処理専用のDSPなど、あわせて7つほどのチップが搭載され、並列・分散処理を行う設計。クロック数などは不明だが、性能はワンチップの64ビットマシンなみなのだそう。グラフィックは1677万色の発色数と、多彩なスプライト機能に加え、3万/secの高速ポリゴン処理やテクスチャマッピング、グーローシェーディングとい

った3D・CG表現などが可能だ。サウンド面では32chのPCM音源などを装備しているようだ。関係者によれば「ラッドモバイル」などに使われたセガの業務用基板“システム32”の性能は、完全に上回っているという。

驚くのはそれだけではない。このマシンのCD-ROMドライブ装置は、なんと家庭用ゲーム機初の4倍速ドライブを採用している。またCD-ROMはCD盤上の一部に磁性帯部分を持たせた、“リライタブルCD-ROM”を使って、バックアップやエディットのデータ

記録が可能だという。内蔵RAMの容量も、MEGA-CDの3~4倍は確実に持つらしい。一方、カートリッジだが、大容量化によるコスト増を防ぐため、本体側に高速データ伸張用のチップを持たせ、高圧縮が可能になった。形状もメガドライブ用よりスリムらしい。

その他特徴的な点は、次第に普及が広まっているワイド画面テレビ(16:9)に対応した、ワイドビジョンモードがあること。また、オプションのMPEGを使ったビデオCDへの対応や、通信機能など、拡張性に関していろいろと検討されているようだ。

さらにセガは、このニューマシンと同じCPUを搭載したアーケードゲーム基板を開発中。アーケードの新作を、短期間でしかも忠実にニューマシンに移植できる体制で臨んでいる。マルチメディア・マシンであると同時に、ゲームメーカーとしてのセガの利点を強みに生かしたハイパーなゲームマシンといった感じ。マルチメディア時代も核はゲームだというセガの意気込みが感じられるようだね。

## セガの強みを生かしたゲーム中心の次世代機

ソフトやサードパーティーだが、セガは、すでに15~20タイトルを開発中、ハード発売時には10数本を用意するという。サードパーティーも、現在までに全世界で70社程度がこのニューマシンに参入する模様で、有力メーカーでは製作進行中の様子だが、各社と

も現段階では正式な発表はできないとのこと。オープンになり次第お伝えしたい

またこのニュースの直前には、映画会社の大手松竹とセガの提携も伝えられた。「作品については協議中」(セガ広報企画室)とのことだが、恐らくこの新ハード向けだろう。

最後に最も気になる価格だが、一体型はズバリ50,000円以下に、カートリッジのみのハードも35,000円以下になりそうだ。ともあれ、年内にはハードに関して、正式なスペックが発表予定だという。続報に注目してくれ。

### CPU メインCPUは日立製RISCチップ

日立製作所では昨年秋、オリジナルアーキテクチャを採用した「SH7032」という32ビットシングルチップコンピュータを発表している。SHシリーズは、小さなサイズながら、チップ自体に大容量のメモリとDSP機能を内蔵した、画像処理に強い高性能マイクロコンピュータだ。実は次期マシンにはこれをベースにした汎用RISCチップが搭載されるのだ。性能は7032よりさらにパワーアップされる可能性がある。

ところで今のところこの次期マシンの日立ブランドによる発売は考えていないようだ。ただし同じRISCチップを用いた携帯型情報機器や教育機器といったマルチメディアマシンとソフトの開発は行っていくという。流通面では、セガの新ハードとソフトを、日立グループの販売ルートで売るといった協力も検討している。



新ハード用RISCチップのベースとなるSH7032。SHはスーパー日立の略だとか。



お茶の水にある日立本社。いよいよ本格的にマルチメディア事業に乗り出す。

### SOFT すでに10数タイトル開発中! 予想されるラインナップ

ニューハードの強力なポリゴン処理機能やテクスチャマッピング、グローシェーディングなどの画像処理機能があれば、ポリゴンを使った最新3D・CGゲームの移植が可能。となればアーケードの大作「バーチャファイター」や「デイトナ」の移植もあるはず。それに当然、同じCPUを使った新アーケード基板の新作も、続々と移植される予定だ。もちろん、セガの大作RPGも制作されるだろうね。またニューハードは実写動画機能も強力

だ。MPEGが搭載されれば家庭用ビデオなみの映像が70分近くCDに入る。これを利用すればMEGA-CDをはるかに凌ぐクオリティのインタラクティブ・ムービーが、続々とリリースされることだろう。セガ新本社ビルにも、マルチメディアスタジオを設置し、映像やサウンドのライブラリーを提供する計画があり、このジャンルの発展に期待がかかる。さらに、リライタブルCDのバックアップ機能を生かした今までにないゲームも出てきそうだね。



MODEL1基板を使った「バーチャファイター」が、ニューハードで登場。バーチャ・シリーズが続々と移植される!?



最新アーケード基板MODEL2を使った「デイトナ」。テクスチャマッピングもできる新ハードなら移植の可能性は高い。

## 気になるメガドライブの今後……

ニューハードは、メガドラやMEGA-CDなど16ビット機とのソフトの互換性はない。そこで、気になるメガドライブの今後についてセガに聞いてみた。まず、ニューハードでメガドラ系のソフトが遊べる上位互換機能をアダプターなどの方法で持たせることについては、まったく考えられなくはないがコスト的な面から、可能性は低いらしい。しかし、メ

ガドラ、MEGA-CDソフトのラインナップについては、ニューハード発売後も並行販売し、強力なソフトを出していくと明言してくれた。具体的には、来年メガドライブでは40~50タイトル、MEGA-CDでは20~30タイトルを予定。もちろんその中には、メガドライブの戦略ソフト「V.R.」や「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」、「ハイブリッド・フロン

ト」なども含まれ、さらにアーケードの話題作「アウトランナーズ」の移植も決まった。MEGA-CDでは「ロードス島戦記」や「AX101」などの大作が発売されるし、実写映像をふんだんに使った「レース(仮)」などの発売が来年の中盤に予定されている。

というわけで、セガとしてはニューハードと現行16ビット機は別系統のラインナップ、異なるコンセプトの面白さを展開させていく予定だという。



# BEメガCM探偵団

「たいちょ〜、ついにカプコンのCMが登場するっすう〜」「うむ、スー○アミの流用などせず、ちゃんと作ってくれたのがうれしいな」「セガのCMもスゴイっすよ」「目から鱗じゃ」



好評  
オンエア中

## 「ストリートファイターII ダッシュプラス」 バルログ篇 30 Seconds

放映期間：'93年9月14日〜10月上旬／収録：'93年8月30日  
制作：第一企画株、東映CM株／演出：宮原康展  
出演：(顔)セイン・カミュ、(体)デリック・ワイズマン  
ナレーター：銀河万丈

はじめに紹介するのは、待望の「ストII ダッシュプラス」のCMだ。バルログを起用してきたのはちょっと意外だったかな？

<p>1 閉ざされた扉が静かに開かれる…</p> <p>「(ギィ〜……)」</p>	<p>2 前へ進むバルログ</p> <p>「(BGM静かに流れる)」</p>	<p>3 ワイングラスがスローモーに割れる</p> <p>「(パリ〜ン)」</p>	<p>4 不敵な笑みを浮かべ仮面をまとうバルログ</p> <p>♪アルフライラ 「(ナレーション)強い者こそ」</p>	<p>5 鋭い爪が光る</p> <p>♪アルフライラ 「美しい」</p>
<p>6 切り裂かれた跡からゲーム画面が挿入される</p> <p>「(アルフライラの曲入る)」</p>	<p>7 祭壇で振り向いて…</p> <p>「メガ伝説始まる…」 「(バルログ)ヒョ〜ッ！」</p>	<p>8 ヒュンと前に跳んできて、キメのポーズ</p> <p>「ストリートファイターII」</p>	<p>9 タイトルロゴ入る</p> <p>「ダッシュプラス」 「メガドライブで新発売」</p>	<p>10 キャンペーンもやってます</p> <p>「カプコン」</p>

END

好評  
オンエア中

## 「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」 ソニックVSメタルソニック篇 15 Seconds

放映期間：'93年9月4日〜／収録：'93年8月30日  
制作：株電通、株アームズ／演出：高橋康雄  
ナレーター：正宗一成、ウォード・E・セクストン

次に紹介するのは、全編CG構成で超カッコイイ「ソニックCD」のCMだ。スポットのメインは15秒版だけど、30秒版も必見だぞ。

<p>1 ド迫力で迫るメタルソニック</p> <p>「究極兵器メタルソニック」</p>	<p>2 目が星飛雄馬(笑)のソニック(この後ジュワツと飛ぶ！)</p> <p>「最強のライバルがソニックを熱く過激にする」</p>	<p>3 対峙するライバル2人</p> <p>「時空を超えた超音速アクション」</p>	<p>4 タイトルまでCGでテカテカのソニックです</p> <p>「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」</p>	<p>5 いつもおなじみのMEGA-CDのPRっす</p> <p>「セーガ〜」</p>
---	--	---	--	---

END

CMよもやま話 ①



バルログは顔と体で役者が違うのだ。ちなみに顔役の役者さんは日本語ペラペラとか。

まず、今回のCMをバルログでいくことに決まったのは、作ったポスターが盗まれるほどインパクトがあるし、女性にも人気があるからってところでしょうか。撮影は日本国内のスタジオで行われましたが、バルログの仮面がイメージどおりにならず3回も作り直したとか、祭壇の甲冑がすべて貸出中で、探すのに結構苦労したなど、細かいところでの苦労も多かったです。撮影は結局明け方近くまでかかったのですが、バルログが夕食のそうめんをあの格好のままで食べてたり、何度もジャンプしてるうちにカツラがずれた、なんてほほえましい場面もありました。〈カプコン〉

CMよもやま話 ②

全編バリバリのCGで「カッコイイ！」とご好評いただいています「ソニックCD」のCM。CGの制作は、日本でトップクラスの(株)リンクス。いい作品に仕上がったと思っています。しかし、しかしその裏には徹夜作業でヨレヨレのスタッフの姿があったのだ。あの朝日の美しさは忘れないぞ〜。もう一つ、涙、涙の感動作品でもあるのでした。「シャイニング・フォースII」ともども見逃せませんよ。〈セガ宣伝部〉

【CM探偵団情報大募集中！】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。で、お待ちかねの高橋由美子ちゃんの色紙の当選者発表だが、山のような応募者の中から広島県・山岡圭吾さんと神奈川県・中谷生くんにご決定したぞ。ハズレた人のためにも大切にしてくれよな。

## BE MEGA RACING FREAK Vol.6

鈴鹿1000kmレース

8/28~8/29



ポールのフロムAがトップでスタート。



ロータス・エスプリのフォルムは美しい。



RSクラスオープンカーも混走なのだ。

## スポーツカー5クラス混走の迫力とおもしろさいっぱい

昨年まではJSPCやN1などクラス別に行われていたレースを、一緒に走らせてしまおうという構想(ICL)が、ついに鈴鹿1000kmレースで実現した。しかもアメリカのIMSAやヨーロッパのル・マンなどのレースに出場しているマシンも走る、5クラス混走レースである。クルマもボルシェやロータス、シボレー・カマロといったスポーツカーが登場するとあって、どんなレースになるか興味津々。なにしろ、JSPCクラスとほかのクラスでは横綱と幕下ほどの実力の差があるからだ。5ラップ目にはもう周回遅れが始めるのだから、トップはたいへん。直線での追い抜きは簡単でも、コーナーリングでは

神経を消耗する。しかも3台一緒にコーナーに飛び込むこともあり、見るほうはワクワクどきどき。コースのあちこちでバトルがいっぱいなのである。

しかも、レースは1000km(およそ6時間)におよぶ長丁場。ラスト1時間ほどはライトを点灯しての夜間走行もあり、F1やF3000などのフォーミュラ・カーのスプリントレースとは違った醍醐味、面白さを十分に見せてくれたレースだった。

レースは鈴木・和田組の伊太利屋ニッサンが、フロムAニッサンの終盤でのピットストップの隙を突いてトップに立ち、そのままチェッカーを受け優勝を飾った。



GT-R対カマロの日米対決!



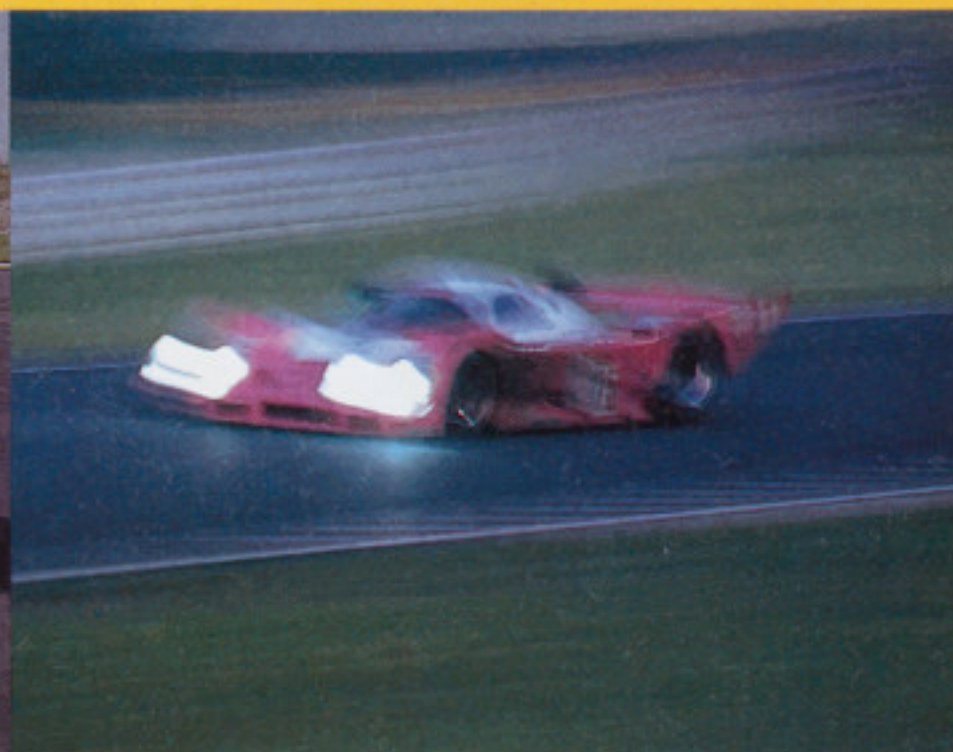
優勝候補だったフロムAのキャンギャル。



優勝した伊太利屋ニッサンの和田孝夫(左)と鈴木利男(右)。



ボルシェを周回遅れにしようとしているフロムAニッサン。



ライトをつけて夜間走行をする優勝マシンの伊太利屋ニッサン。

—子供のころはお医者さんになりたかったそうですが。

杉本◎今でも興味はありますよ。体の調子が悪い時とか兄に医学書を見せてもらって調べたり。一番興味があるのは耳の中なんです。人の耳掃除をするのが好きなんですけど、ここがこうなってこうなって、みんなここに耳アカが溜ってるんだよなって気になるんですよ（笑）。

—他にも興味があるものは何かありますか？

杉本◎あと、最近リスザルが飼

たくて。でも両親が反対なんです。だからいろんな雑誌にリスザルが飼いたい飼いたって載せてもらおうかなって思ってます（笑）。とりあえず今はお金を節約して、貯金しているんですけど。もう名前までいろいろ考えているところなんです。

—ところで、待望のアルバムが発売されましたが。

杉本◎私の曲って今まで世界にハマってるというか、興味のある人しか聞けなかったような感じもあったと思うんですけど、今度のは流行りの

曲ってというか、ノリのいい元気な曲が多くって気に入ってます。

—作詞を競作しているのも2曲ありますが、普段から詞は書いているんですか？

杉本◎そうなんです。日記の代わりに詞を書くんで、けっこう溜ってるんですけど、歌にならないような詞ばかりなんです。ミミズのことを歌ってたり、アリとかトマトの詞とか（笑）、デートの時は献血をしようとか20~30くらい提出したんですけど、そういうのはダメでした。「う

ーん、いいんだけどね」って。次のアルバムに入れられると面白いんですけどね。

—このアルバムの聞きどころはどんなところでしょうか？

杉本◎今回は1曲1曲がすごくいいんですよ。作曲家さんも有名な方が集まっているんで、仕上がりに満足しています。あと、ジャケットのほうも今までのニコパチと違って、自然な感じで撮ってもらったんで、本当にタイトルのおり「Be Natural」になったと思います。



# 杉本理恵

すぎもとりえ  
歌手

## PROFILE

1974年9月25日生まれ・大阪府出身。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。先月5枚目のアルバム「Be Natural」をリリースし、秋は早稲田大学、西東京科学大学、電気通信大学の学園祭に出演予定だ。

今度のアルバムは1曲1曲がすごく気に入っています



KODAK 50  
25  
5 EPP

### Be Natural “心のままに”

- キングレコード●発売中●3,000円
- KICS-344



作曲に野村義男、安全地帯の矢萩渉、ARBの白浜久などを迎え、完成度の高い仕上がりに。

「今回はいつもの『SUGIMOTO研究室』の出張所ということで『ラングリッサー』をプレイしたんですけど、徹夜してシナリオ6までやりました。でも急に難しくなって何回やってもダメなんです。けっきょく育て方が悪いことがわかって、最初からやり直しましたけど……ショック。こういうSLGは得意じゃないけど好きなんです。女の子でもけっこう入り込みやすいし、育てる楽しみがありますから。次はイルカのゲームがやりたいな……お願いします」

コードレスコントローラーのワンダーメガ2を見てビックリの理恵ちゃん。「家はお弁当箱みたいななんです」と初代メガドラ&MEGA-CDコンビの大きさを表現していた。



シナリオとキャラクター性が強く打ち出されたファンタジーSLG「ラングリッサー」。'91年の発売、しかも4Mとは思えないほどトータルバランスがとれていた。続編は来年の春頃か!?

【サイン入りsgCD「Fight!」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、BEEP!メガドライブ編集部「理恵CDほしい」係まで送ってください(10月22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

← WOLRDWIDEな情報を取取り!

SAKIDORI!!

# NEWS & INFORMATION

ニュース

アンド

インフォメーション



CD

## 豪華メンバーによるゴージャスなアレンジ 必聴「ガンスターヒーローズ」ミュージックCD

メガドラユーザーを満足させた名作ガンスターのサウンドCDが完成した。とにかく驚くべきはその豪華メンバー。マクドナルドの音楽も担当しているN

NAZO<sup>2</sup>(ナゾツ)UN  
ITの3人、左から松武氏  
鈴木氏、入江氏



azo<sup>2</sup>鈴木、YMOのシンセマニピュレーターとして活躍の松武秀樹、それに入江純の3人はかつて『Nazo<sup>2</sup> PROJECT』として数々のヒット作を手掛けてきた。その他にもT-SQUAREの本多雅人(サクソ)、島健(キーボード)など、テクノやフュージョンに詳しい人なら「おおっ!」と思うメンバーが参加している。ゲームミュージックを超越したサウンドに酔いしれてくれ!



作曲とアレンジを担当したNON氏は「さらにパワーアップした迫力サウンドをぜひその耳で確かめてほしい!」と仕上がりに自信。バイオニアLDCから10/27発売(全12曲・¥3,000)。同時にシャイニングフォースIIのCDも出るぞ(P.76を見てね)。

## NEW RELEASE

### CD 時代-Time goes around-/中島みゆき

名曲「時代」を新録で、またデビュー以前に作った曲も収録。工藤静香に提供した「慟哭」を荒々しく歌い上げた中島バージョンは聴きどころだ。



●ポニーキャニオン/  
10.21発売/¥3,000

### CD FUN FUN FUN/今井優子

ファンにはおなじみの5曲+新曲6曲を収録したニューアルバム。シルキーボイスといわれる澄んだボーカルはラブソングを歌うのに抜群だね。



●キングレコード/  
10.21発売/¥3,000

### CD ぼのぼの/GONTITI

映画公開に先駆けて発売のサウンドトラック。ゴンチチが作り出す楽園的アコースティックサウンドは「ぼのぼの」と自然にフィットするのだ。



●エピックソニー/  
発売中/¥2,800

### CD bless you all the time date of birth

ドラマ「あなただけ見えない」の主題歌でメジャーシーンに浮上したデイト・オブ・バース。独特な言葉まわしとロズさみやすいメロディが特徴。



●キティエンタープライズ/  
発売中/¥2,800

### CD graceful/西村由紀江

ジャケットにも使われている絵(東郷たまみ作の「夜」)をイメージしたアルバム。アダルトな雰囲気サウンドはサントラものとは違っていい感じ



●ポニーキャニオン/  
発売中/¥3,000

### VIDEO 餓狼伝説2

テレビ放送されたスペシャルアニメをビデオ化。テレビでは見られなかったビッグベア、チンシンザンの登場シーンとCM3種類も収録。マニア心をくすぐる構成だね。



●キングレコード/  
10.21発売/¥9,800

### BOOK レーザーアクティブのすべて

LDとCD-ROMのパワーを合わせ持ち、マルチメディアクリエイター達が注目するハイクオリティマシン「レーザーアクティブ」。その可能性と魅力、そして専用ソフトを、これまでのLDの歩みも交えながら紹介。



●ソフトバンク/発売中/¥1,600

GOODS

## メガドラ2ユーザー諸君 おまたせ! 電波新聞社から S端子ユニットが発売

A/V出力の形状が変更されたメガドライブ2。電波新聞社から、このメガドラ2のA/V出力をS端子とアナログRGB出力に変換するユニット「XMD-3 RGB/S」が発売された。価格は6,900円。対応しているテレビに接続すれば美しく鮮やかな画面でゲームを楽しめるぞ。もちろん音声はステレオ出力(ピンプラグ)。大画面時代に欠かせないアイテムだね。



GOODS

## ハイテク素材が君の 目を守る! ハイパーTVシールド FSⅢを装着せよ

視力低下に気をつけて、ゲームを楽しんでもらいたい。そこで「ハイパーTVシールドFSⅢ」(価格¥5,000から)をお勧めするぞ。このシールドはブラウン管からの目に有害な紫外線や、チラツキをカットしてくれるので、目の負担を減らし、鮮やかな画像が楽しめるのだ。



この商品を21型用2名、14型用3名に差し上げます。ハガキに必要事項と希望サイズを書き、「ハイパーTVシールド」プレゼント係まで。

PRESENT

## アメリカで1,350万ドルを 売り上げた「ジュラシック・パーク」 をプレゼント

映画の公開に合わせ、いち早くゲーム化された「ジュラシック・パーク」。発売タイミングが功を奏して、アメリカでは発売1週間後で1,350万ドルの売上げを記録した。このヒットを記念し、セガがMD版とG.G.版を各3名にプレゼント!!

応募方法: ハガキに必要事項と希望の商品を書き、〒105 港区虎ノ門5-3-20仙石山アネックスビル305「ジュラシックパーク」プレゼントBEEP/メガドライブ係まで(締切は11月15日)。



EVENT

## バーガー好きに MDユーザーが増える!? マックススーパーチャンス実施中!

国内のマクドナルド全店で「マックススーパーチャンス」を実施中だ。期間中、MD2と「マクドナルド」のセットが500名(A賞)に、マックスグッズ7点セットが200名(B賞)に当たる。友達をマックに誘って、メガドラユーザーを増やしちゃおう!!

ハガキによる応募方法: 希望する賞(A・B)と必要事項(欄外参照)を明記し、〒144 大田区蒲田郵便局私書箱35号「マックススーパーチャンス」係まで(応募締切10月31日)。



## 「MEGA FORCE」誌が君を招待 フランス特派員募集のお知らせ

フランスで最も信頼されているセガ専門誌「MEGA FORCE」の編集部が、今年もまた、提携誌であるBEメガの読者をフランスに招待してくれるぞ。期間は11月下旬の1週間を予定。参加資格は18歳以上で、当選の際、手続きやスケジュールに関して問題がないこと。希望者は必要事項(欄外参照)と簡単な履歴書、それ

に自分自身の推薦状を書いて、BEEP/メガドライブ編集部「フランス特派員募集」係まで応募してくれ。締切は10月22日(必着)。強いセガをその眼で確かめるチャンスだ! ※日本国内の交通費、宿泊費、渡航手続き費用、及び傷害保険は当選者の負担となります。※詳しい日程は当選者に直接通知します。



INFORMATION ■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定: 10月21日「アルスラーン戦記」、10月28日「ナイトトラップ」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。

NEWS ■松竹とセガは、マルチメディアソフトの制作で提携した。今後松竹の公開する映画の映像や登場人物、それにストーリーを使ったソフトをセガが開発する。また提携というところが決定した段階です。具体的なことは決まっています。セガ広報企画とのことだが、松竹が来年公開予定の「RAMPO」をインターネットムービー化する企画もあるようだ。ナムコの復活再建支援など、映画とゲーム業界の関係はさらに深まりそう。

# 特報

## 無敵の龍が…最強の虎が… ついにメガドラに参上!!

# 龍虎の拳



ロバート・ガルシア



リュウ・サカザキ

「餓狼伝説」「キング・オブ・ザ・モンスタース」に続くNEO・GEO移植第3弾緊急発表!!



●セガ●12月発売予定  
●8,800円●ACT●16M

✕ ガドラユーザーの移植希望も高く、最近絶好調のNEO・GEO 格闘シリーズだが、なんとこの12月、100メガショック第1

弾として人気を博した「龍虎の拳」が、メガドライブに急ぎよ登場することが、発表されたのだ。これはもう喜ぶしかないぞ! ズームアクションや派手な必殺技(特に超必殺技の“龍虎乱舞”を決めた時は最高!)などがセールスポイントだった「龍虎の拳」だが、画面写真を見てもらえばわかるとおり、メガドラ版でも迫力

あるアクションがそのまま再現されているぞ。他機種版に若干遅れての登場というのは、ちょっと残念だけど、この調子なら今後もまだまだNEO・GEO格闘ものの移植が続いてくれそうな予感がするね。

とりあえず、「ストIIダッシュプラス」で盛り上がった後の年末は、「龍虎の拳」にのめり込むしかないぜっ!

## デモやボーナスも完全再現!! 移植度も良好だ!!



ステージ間のビジュアルシーンもちゃんと入っている。ちなみに、こっちは妹ユリを探す格闘家リョウだ。でも、ゲタをはいてよくバイクなんか運転できるよなあ。



リョウとともにサウス・タウンへ

オープニングも健在。最強の虎と呼ばれる主人公の1人ロバートは、関西弁をしゃべるヘンな外国人(?)だ。実力はライバルのリョウとほぼ同じ。



V.S.フレインなら、主人公2人以外のキャラも操作可能。写真は東堂の必殺技。重ね当てを食らっているジャック。連続技もちゃんと使えるぞ。



幻影脚



飛燕疾風脚

挑発ボタンで相手の気力を下げる事ができる。必殺技を封じる有効な手段だが、スキは多いぞ。



挑発もあるっす

「龍虎の拳」の魅力は、何と言っても画面からあふれる“パワー感”につきるが、ご覧のとおり数々の技やビジュアルは、メガドラ版でもちゃんと再現されている。今のところ「龍虎」ならではのズームアクションは確認できなかったが、ソフトの完成度も60%程度とのことなので、今後期待かな。NEO・GEO版より対戦色が強くなってるのも、要注目だ。

おなじみの3つのボーナスゲームも完全再現されている。それぞれ規定をクリアすれば、次の面から体力や気力がアップ。

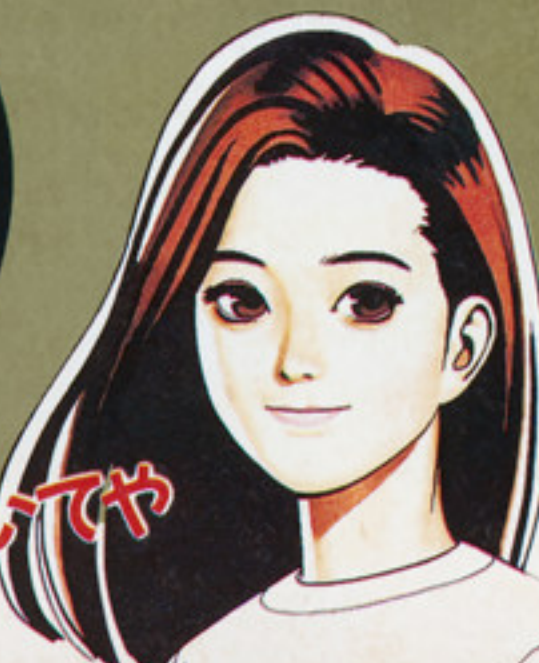
### BONUS GAME SELECT



「氷柱割り」で体力アップ。



ユリちゃん待つといてや





# 出た! 全編フラクタル体内探検

# 特報

## マイクロ コズム

- ビクターエンタテインメント ●発売日未定
- 価格未定 ●SHT ●CD-ROM

日本ではFM-TOWNSで発売され、3DOにも移植が決定したという、シグノシス社の人体潜入3DシューティングがMEGA-CDにも登場する。まるで映画の世界に入り込んだ気分になさしてくれるぞ。



人体図「透視人体解剖」金原出版様より

2051年β星系惑星ボーダー。プラント惑星として開発が始まったこの星は、今やそのほとんどが巨大企業の管理下に置かれ、激しい公害に悩まされていた。「サイバーテック社」と「アクション社」は特に巨大で長い覇権争いをしていたが、機運はサイバーテックに傾いていた。しかしアクションも黙ってはいない。密かにサイバーテック社社長のコースビーの脳にマイクロ化されたマインド・コントロール・ユニット(MCU)を注入し、コースビーを意のままに操ろうと画策していたのだ。サイバーテックがこの陰謀に気づいた時にはすでに遅し。コースビーの体内にMCUが注入された後だった。コースビーとサイバーテックを救う道はただ1つ。誰かがマイクロ化して体内に潜入し、MCUを破壊するしかないのだ!

これが主人公だ



## デモは迫力のアニメーションの連続

### マイクロ化して体内に潜入!

とにかく見てほしい、このグラフィック! 体内の感じがよく出ているでしょ? このゲームは3機の自機とそれぞれにある5~7種類の武器を駆使して社長の救出を目指す、かなり異色なシューティングだ。腕の静脈から注射器で潜入し、肺、頸動脈、脳などの全5ステージを戦うこのゲームは、全編にフラクタルエンジンを使い、オープニング、インサートカットなど随所にアニメーションを散りばめている。これは何だかスゴそう!



自機が撃墜される時のインサートカット。こういうのがいっぱい出てくるぞ。



ここが血管の中!!



●セガ●発売日未定●価格未定●RAC●16M+DSP

# 特報

# WORLD EXPRESS Virtua Racing

完成度ゲージ  65% 2人同時プレイあり

先月は最新画面が見せられなかった「バーチャレーシング」だが、今月はその分大量に最新画面をお見せするぞ。本邦初公開のオープニングデモと中級、上級コースも必見だ!



## オープニングデモ(仮)も再現!! AMショーバージョンを大公開!!



まずはAMショー用のサンプルにも入っていたオープニングデモをパッチリ見せるぞ。いろんな角度から自車をカッコ良く見せてくれるこのデモはアーケード版でもおなじみだけど、メガドラ版では初、中、上級それぞれのコースが1P時と2P時(2画面分割)のパターンで見れる予定だ。見るだけでも楽しいぞ。

## 中級・上級コースも完成!

## 観覧車やハンドルもご覧のとおり!

(9月中旬現在)。今後は第2段階ともいえる「2P VSモード」の作業に入り、開発も急ピッチで進む予定だぞ。ところで、今のところメガドラ版「バーチャレーシング」には、①アーケードモード、②2P VSモード、③ライブモード(上下2分割画面を使った中継モード)、④フリーランモード(敵車なしで自由に走れるモード)などが入ることは決定しているが、それ以降の作業となる「グランプリモード」や細かな追加要素については、今後の作業の進行次第で検討したいとのことだ。

とはいえ、今の画面ですでにDSPの限界の400ポリゴン以上を表示しているの、画面の雰囲気はほぼこんな感じでいこうと考えていいそうだ。来月以降できる2P VSモードの画面も期待大だぞ。



こちらは上級コース。今のところレースクイーンや看板に絵が入ってなかったりするが、ポリゴン数的に出すのは厳しいかもとのこと。



先月号で話題の出たコースの逆走もご覧のとおりできるぞ。ちなみに、パッド対応は基本的に3B操作でいくことになったそうだ。

コース選択画面もできてきた。オスノはやっぱり最も美しく走りがいのある中級コースかな。



今月は前回お見せできなかったAMショー出展サンプルの画面(初級コース)に加え、なんと中級コース、上級コースの最新画面も初公開するぞ。

先月は初級コースがやっとできてきた感じだったのに、今月は早くも中級、上級の2コース分も完成して、普通にゲームが遊べるほどだったのだ。ここらへんの作業の早さは、なんといってもポリゴンものの強みだよな。

ちなみに現在の開発状況は、各コースの地形のコリジョン(当り判定)を調整しつつ、15台のアザーカー(敵車)のバランス取りをしているところだ

# 最新版のサンプルを試乗！ このスゴさを体感してくれ！！

今月は、メガドラ版「バーチャレーシング」のスゴさを満喫してもらうために、とりあえず初級コースをテストランしてみることにした。

見てもわかるように、ピットクルー、観覧車、ハンドルなどもしっかり入ってきており、コース

自体も完成版に近いものになってきているぞ。

ちなみに、アーケード版にいた観覧車近くの牛はポリゴン数をかなり食うため、現時点では入っていない。また雲の感じも、この画面のものよりやや薄いトーンのものになる予定だ。その他、

バーチャ視点3(下の右上の画面写真など)の視点も、もう少し地面に近づいた感じ(もう少し自車が大きく見えるようになる)に変更されるそうだ。

何はともあれ、下の大迫力の画面の数々を見て、このゲームのデキの良さを堪能してくれ。



発進時などに出てくるピットクルーは、現在動きがイマイチなので、最終調整で高速化をはかる予定だ。また、ハンドルが三角なものも評判次第では調整するとのこと。なお、画面の比率はアーケード版の16:9ほどではないが、不自然にならない程度に横長画面にされてることも注目。

## V.R. 御意見見覧

## ベストラップをワイヤーゴーストで走らせては？ MEGA-CDで追加コースの別売りは？

というわけで、コーナーの最後は、みんなから寄せられたメガドラ版「バーチャレーシング」に対する御意見を紹介しよう。今月は、AM二研の鈴木裕部長はカナダ出張のために不在だったので、永田副部長にしっかり答えてもらってきたぞ。

またまた面白い意見や提案が出てきてるんだけど、AM二研の反響はどうか？

●メガドラ版は画面を上下2分割にして2Pで遊べるそうですが、その発展形として画面4分割の4Pはどうでしょうか？ ポリゴン表示のMAXを超えるのは目に見えていますが、もしも実現で

鈴木裕部長は海外出張のため、今月のお相手は永田副部長だけですが、完成してきた中級、上級コースを前に自信もたつぷり？



きたらセガタップをつなげて4人でワイワイ楽しめていいと思います。(山口県・ズリアナ東京)

■永田：結論から言いますと、4分割画面にすることは非常に簡単にできますし、8分割はおろか、16分割なんてのもやろうと思えばできます。ただし、トータルに画面に出せるポリゴン数は約400ポリゴン程度に限定されていますので、分割するほど各画面のクオリティも当然落ちてしまいます。デモなんかで使うのにはいいかもしれませんが…

●自分で出したベストラップをバッテリーバックアップで記憶し、その走りをゲーム中に再現してほしい(「マリオカート」のゴーストみたいに)。ちなみに、ゴーストはタイムアタック時にプレイヤーの視界をさまたげないように、ワイヤーフレーム状の半透明にするといいと思います。(北海道・佐保田和也)

■永田：技術的には可能ですし、面白いアイデアなのですが、今のところメガドラ版「バーチャレ

レーシング」は、残念ながらバッテリーバックアップがつかない仕様で進んでるんですよ。バッテリーをつける、つけないは価格の設定にも関わってくるので、最終的にどうなるか、わからないのですが、とりあえずこのアイデア自体は、電源を切るまでならば、やれないことはありませんね。

●自分のマシンを「アウトランナーズ」のようにさまざまな性能のものから選べるようにすれば、2P対戦の時にもっと楽しくなると思いますが、どうでしょうか？(静岡県・杉山吉寿)

■永田：「バーチャレーシング」は、コースの限々まで、現在の自車の性能を基準に設定されていますので、ゲームバランスを考えると、ちょっと難しいかもしれませんね。

●コースデータをMEGA-CDで別売りすることはできないのでしょうか？(静岡県・渡辺 哲)

■永田：現状の仕様では、そういうことは無理でしょうね。今後の課題ということでしょうか。

【V.R.御意見係開設中！】 ゲームの開発のほうもいよいよ佳境に入ってきてるみたいだけど、今月も引き続きメガドラ版「バーチャレーシング」に関するみんなの御意見、御要望を大募集 중이다。編集部の手送られてきたハガキ(封書も可)は責任をもってAM二研に届けるから、ジャジャン「V.R.」に対する提案やアイデアを書いてきてくれ。あて先は、〒103 中央区日本橋浜町3-42-3 「BEEP/メガドライブ V.R.係」だ。採用者には豪華な粗品(?)も用意しているぞ。

なんとタイトルが変更に!!  
オマケに「I」も出る!?

# ファンタシースター

エンド・オブ・ミレニアム  
千年紀の終りに

完成度ゲージ  80% 1人プレイのみ

毎号毎号新しいネタが続いて出てくる「PS」だが、今月のネタも超驚きもの。「PS」ファンは絶対必見だぞ!!

- セガ
- 12月発売予定
- 8,800円
- RPG
- 24M+B・B



## まだまだ出るぞ!! 3大ビッグニュース大公開!!

### BIG NEWS 1

今度のサブタイトルは「千年紀の終りに」に決定! なんと「IV」が取られたのだ!!

急な話だが、今までずっと「ファンタシースターIV」で呼ばれていたタイトルが、急きょ変更されることになったのだ。

主な理由は今作が実質的に「I・II」の続編にあたり、純粋な意味で「IV」とは言えないから、とのことだ。



これがタイトル画面。このあとに壮大なドラマ展開が……。

確かに、今回の時代は「II」の1,000年後で、舞台も「I・II」と同じアルゴル太陽系だし、「III」は「III」で外伝っぽい雰囲気だったからね。サブタイトルもシリーズの集大成にふさわしく奥深いものを感じさせる響きがあるぞ。

### 開発スタッフさんからひとこと

「I・II・III」をプレイしていない人は「IV」を敬遠しがちですよ。そこで、初めての人にも抵抗なくプレイしてもらおうと、思い切って「IV」を取りました。これが一番の理由です。「千年紀の終りに」という意味は、時代の背景に脈々と流れるものの象徴です。

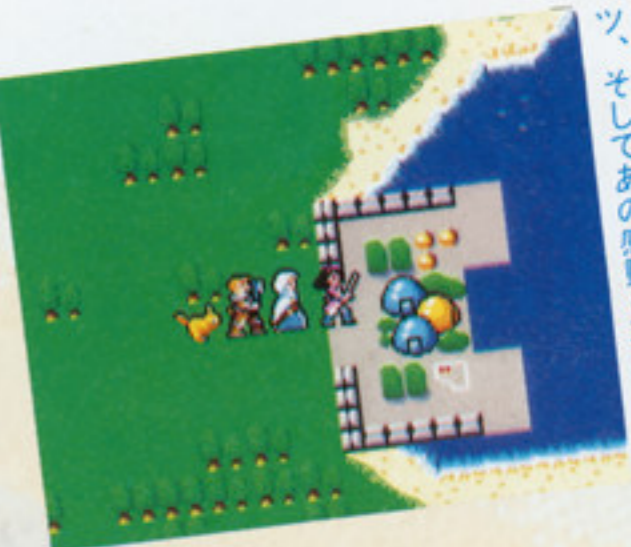


今回はサウンドの竹内さん(中)も初登場。

### BIG NEWS 2

ファンの夢がついに実現! メガドライブ対応版「ファンタシースター(I)」が登場!?

今月はさらにうれしい大ニュースが入ってきてるぞ。というのも、かねてから要望の多かった、マスターシステムの名作「ファンタシースター」のメガドライブ対応版が、ついに制作決定となったのだ!!



アリサにミヤウ、タイロンにルツ、そしてあの感動を再び!!

と言っても、今回作られるのはとりあえずキャンペーン用の非売品としてのみ。でもみんなの反響が大きければ「SEGA CLASSIC」のように一般販売もありうるらしいぞ。こりゃ、みんなで期待するしかないよね。

### 抽選で2,000名に当る!!

FM音源対応じゃないのが残念だが、とりあえずは作られたことに大きな意義があるMD対応版「ファンタシースター」(右の写真)。今回は「ファンタシースター~千年紀の終りに~」を買った人から抽選で2,000名に当たるそうぞ。みんなでおめでとう。



### BIG NEWS 3

## 「ファンタシースター」シリーズのCDも出るぞ!!

今まで出なかったのが不思議だが、ついに「PS」シリーズの音楽CDも発売されるぞ。2枚組で「I・II・III」の全曲基盤収録されたものが(内

12曲はリアレンジあり)、11月1日より限定5,000セットが通信販売されるのだ。12月には「IV」のCD、イラスト集等も登場予定だぞ。



あの懐かしい曲たちがCDで甦る。感涙!!



# 特報



## メガドライブに 近未来シミュレーション登場!

# THE HYBRID FRONT

## ハイブリッド・フロント

●セガ●発売日未定●価格未定●SLG●16M+B・B

©SEGA/監修:野田昌宏/協力:(株)オニロ  
Original Illust Designed by Suemi Jun/Colorling by SEGA  
Original Weapon-Illust Designed by Kunio Aoi

## シナリオは野田昌宏氏、メカニックデザインは青井邦夫氏に!

### STORY

時は近未来の26世紀、場所は太陽系の地球…。乱発する地域紛争と宇宙開発時代を迎え、莫大な資本と資源を背景に軍事力を得た軌道企業共同体。その勢力は強大で、地球を完全な支配下に置いた。戦後、汎地球条約機構によって荒廃した地球の復興が始まった。しかし実際は辺境経済支援機構、そしてその手足となって各地の流通経済を支える運び屋集団によって補われていたのである。

9月号の新作スクランブルでもちょっとだけ紹介したが、セガから近未来を舞台にしたSF戦闘SLGが発売される。その名は「ハイブリッド・フロント」。迫り来る謎の敵勢力に対して、キャラクターやユニットを集めて対抗しながら謎を解き明かしていくというものだ。基本システムは同社の「アドバンスド大戦略」のキャンペーンモードをベースにしているの

で、誰でもすんなりゲームの世界に入っていけるだろう。もちろん、新たな趣向も付け加えているし、ストーリーにそってマップが進むだけにイベントもてんこ盛り。思考ルーチンも改良済みだ。ちなみにシナリオは有名SF作家の野田昌宏氏が監修し、メカニックデザインはイラストレーターの青井邦夫氏が担当している。もう期待せずにはいられないぞ。

## キャラクターデザインは末弥純氏が担当!

### シャーリラ

シルクロード・ハイウェイを根城とする運び屋グループの中で、かなりの規模を誇る運び屋集団のリーダー。



強力なスタッフはシナリオやメカニックデザインだけではなく、なんと、キャラクターデザインは「ウィザードリィ」などで有名なイラストレーターの末弥純氏を起用しているのだ。今回の特報では、その末弥純氏がデザインしたキャラクターをドカンと公開するぞ。メインキャラクターの3人についてはすでに目にした人もいると思うが、その他に登場するキャラクターも加えて紹介させてもらおう。

### その他の運び屋たち

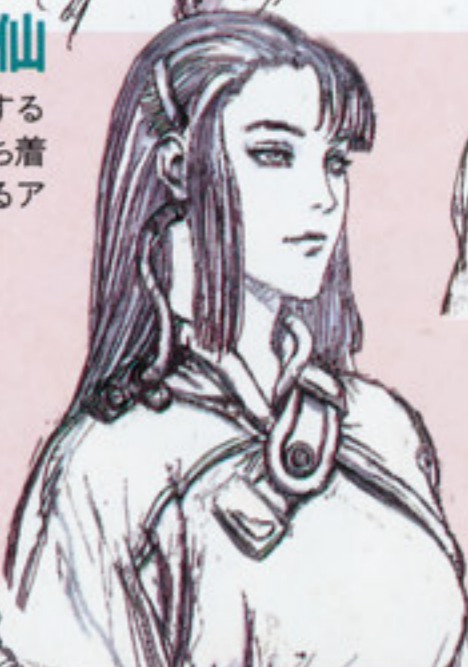
#### サイモン・クウ

シャーリラたちとは別の小さな運び屋集団のリーダー。現場からたたき上げられた実力派の男だ。



#### 朴正仙

サイモンをリーダーとする運び屋集団の一員。落ち着いた雰囲気をもっているアジア系の女性。



#### ジン・ヌー

サイモンをリーダーとしている運び屋集団の中の1人だ。



#### ピーター・ケイン

玄之丞とコンビを組んで運び屋の護衛を行ったり、独自の活躍をしている。過去の経歴が謎に包まれた男だ。



#### 冴月玄之丞

ピーター同様、過去の経歴がすべて謎に包まれている。過去にあった「地球-企業国家戦争」時代の経験者。



#### ポール・シムノ

運び屋の1人。ひょんなことからある事件に巻き込まれ、他の仲間と一緒に行動することになってしまう。



詳細は来月やる予定

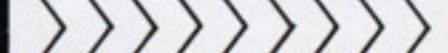
# 新作スクランブル

## NEW RELEASE SCRAMBLE

- ソニック・スピンボール
- テクモ スーパーボウル
- 幽☆遊☆白書外伝
- ドラゴンズ・リベンジ
- オーサムボッサム
- スペース・ファンキー-B.O.B
- スーパーベースボール2020
- エアーマネジメント II
- レミングス2

## ソニック・スピンボール

完成度ゲージ



?%

1人プレイのみ

- セガ
- 12月発売予定
- 予価6,800円
- PIN&ACT
- 容量未定

高速ピンボールアクション!



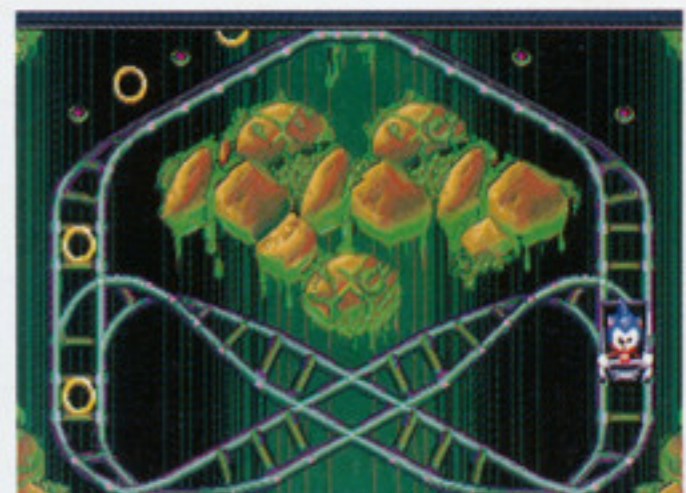
これはデモ画面でしょうか。巨大なソニックの絵がなんでもかでもアメリカナイズ。そうこれはアメリカ開発だからね。



ゲーム前のデモシーン。3Dのグラフィックが、ソニックCD風。



ソニックがボールの代わりとはいいてもそこはソニック。いろいろなアクションを見せてくれる。バックの盤面にエッグマンが描かれているが、まさかジャマしないだろうな!!



GG版でおなじみのトロロッコも出てくる。ソニック流のアレンジだ。

ソニック・ファン待望のこのピンボールアクション、最新画面が届いたぞ。これまでのシリーズとはゲーム内容が違うとはいえ、この写真を見

ればソニックの世界観が損なわれていないことがわかるはず。出てくる面やフィーチャーはどれもこれもソニック風の味付けが施されているぞ。

## テクモ スーパーボウル

完成度ゲージ



90%

2人对戦プレイあり

- テクモ
- 11月26日発売
- 8,900円
- SPT
- 8M

あの名作がMDに!

## レディー



### セット!



ファミコンで人気のあったアメフト「テクモスーパーボウル」がメガドラで登場する。データは、もちろん'93年の最新データでだ。このゲームの面白さは、選手のほとんどが実名で登場していること

だろう。しかも、フォーメーションの選手交替などもできるんだからファンは嬉しいね。操作も簡単だし、簡単なアメフトのルールさえ知っていれば、誰でも遊べるぞ。発売までにルールを覚えよう。

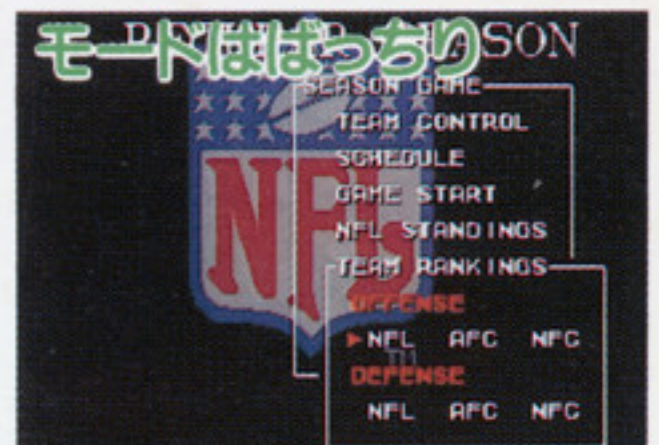
## ビジュアルがナイスタイミング!



ゲーム中にこいういったビジュアルが挿入されるのだ。

ナイスプレイはカッコイイの一言につきるぞ。うひ。

タッチダウン!!これぞアメフトの醍醐味なり!!



'91年から'93年の3シーズン分のスケジュールと、天候や時間も設定可能。新要素だぞ。



ゲームシステムは、ファミコン版と同じなので、すぐ遊べる。小さい選手が動きまくるぞ。

# 幽☆遊☆白書外伝

●セガ  
●12月発売予定  
●8,800円  
●ADV  
●16M+B・B

完成度ゲージ 40% 1人プレイのみ

マルチクエストで4人分楽しめる

発売も間近に迫ってきた「幽☆遊☆白書外伝」だが、ゲームのほうもかなりできてきているぞ。4人の人気キャラで、それぞれ違ったクエストを進めながら話が展開するから、ファンの人もひと安心?



2カ月後の武術会まで、戸愚呂は幽助に猶予を与える。



打倒戸愚呂を目指し、特訓を続ける幽助のもとへコエンマの使いのぼたんがやってくる。

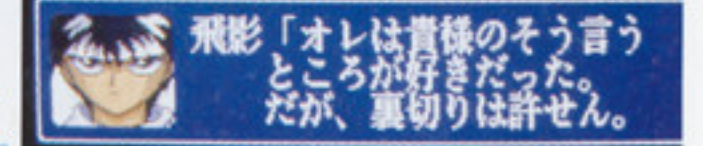


幽助の前に立ちはだかる最強の敵、戸愚呂。筋肉増強の技で圧倒的な力の差を見せつける。



武術会2日前の幽助達に対し、最近高まりつつある謎の霊気の原因を調査させようとするコエンマ。

戸愚呂達とは違う新たな敵も、このゲームでは出現してくる。本当の敵は戸愚呂以外にもいるかも。



戦闘はアクション要素が強いぞ。各キャラも活躍どころが満載だ。

**決戦の時は間近だ!**

# ドラゴンズ・リベンジ

●テンゲン  
●12月10日発売  
●7,000円  
●PIN  
●8M

完成度ゲージ 100% 2人交互プレイあり

よく弾み、よくなるピンボール

メガドライブではひさびさのピンボールゲームが、テンゲンから発売されることになった。

内容はもちろんテンゲンのオリジナルだが、ファンタジックで緻密な背景、ボールがぶつかるたびに派手に爆発するザコ、やけに生々しい音声など、いろいろ個性的な特徴があるぞ。

もちろん、ピンボールゲームとしての完成度も良く、これまでに発売された3本のピンボールと比

較しても、ひけをとらないデキと言えるだろう。



エリアは大きく分けて4つ。それぞれにドラゴンや、謎の女性の顔などがあり、一定の条件を満たすとボーナスステージに入れる。



ボーナスステージでは、すべての敵を破壊すると味方を救出できる。3人とも救出すると……。

これもボーナスステージの1つ。敵が首を投げてくるのはいいが、スピアが次々と生えるのは不気味。

# オーサムポッサム

●テンゲン  
●12月17日発売  
●8,800円  
●ACT  
●16M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

ビンと缶は分けて捨てましょう

以前紹介したオーサムポッサムが日本語化も完了し、マスターアップ。発売日も決まってワクワク状態だ。多彩なアクションもい

し、アメリカンな“オシャベリ”はマニアックな楽しみ方もできるぞ。それから、エコロジーなクイズで勉強もしようぜ。

**日本語化も完璧OKなのだ!!**



熱帯雨林を守るといふ大切な使命をおおせつかったのだ。



クイズだけを連続して答えるモードもある。

とにかく ACTION!!



Oh! No!





## スペースファンキーB.O.B

- EAビクター
- 11月19日発売
- 8,900円
- ACT
- 8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

EAといえばスポーツゲームのイメージが強いが、あの「ジェームスポンド」シリーズに見られるように、コミカルな作品も大得意なことを忘れてはならない。

というわけで、これは後者に属するゲーム。笑える動作で魅せてくれる主人公は、ロボット生命体

のB.O.B(ポブ)だ。

パパと宇宙ドライブの途中、事故に遭い、あやしい惑星に墜落してしまった彼は、悪のロボットなどと戦いつつ脱出を試みる。普通のアクションとは同列に語れない、まさしく典型的なバ○ゲーだから、その筋の人は注目せよ!!



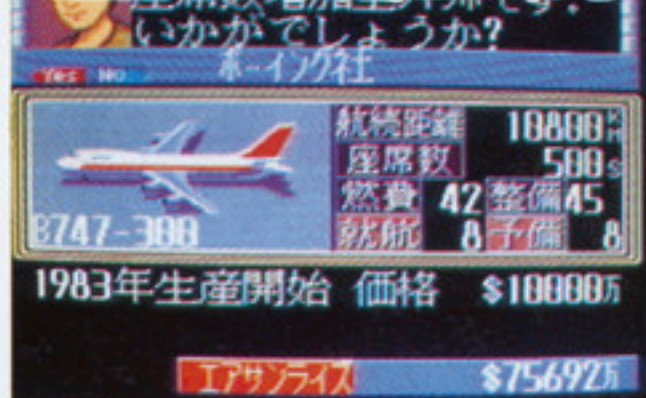
## エアーマネジメントII・航空王をめざせ

- 光栄
- 来年1月発売予定
- 12,800円
- SLG
- 8M+B・B

完成度ゲージ 90% 4人までプレイ可能

あのエアマネが帰って来る。今回も、君が社長の航空会社を世界一にすることが目的だ。でも、ゲームのいたる所に改良点が見られ、航空業界の細部を、あます所なくリアルに取り入れている。世界の空港も数が増えまくったぞ。

### 空の乗り物



飛行機の説明も細かくなっている。数も増えましたかな。戦闘機でなくてもカッコイイ。



今回は、世界がエリアごとに分割されているのだ。実際の空港数に近づいているぞ。



シナリオも増えたし、こりや言うことないって感じだ。

## 新作ハミ出し情報

セガの新機種が発表されたといっても、まだまだ新規参入メーカーや移植作品が着実に増えつつあるメガドライブ周辺。今回は、ゲームギアにいきなりアクレイト・ジャパンが参入という話題もあれば、新機種発表にともなう、うれしいアーケードゲームの移植決定の話もあって(P.33参照)、なかなかにぎやかだよね。来月以降も新情報が続々出てくるかもしれないぞ?



G.G版「モータルコンバット」はアクレイトから。M.D版も同時発売される噂?



EAビクターの新作「テク」シリーズ。9つの魔法の使い分けが重要だぞ。

## スーパーベースボール2020

- EAビクター
- 来年2月発売予定
- 価格未定
- SPT
- 16M

完成度ゲージ ?% 2人対戦プレイあり

続々とNEO・GEO作品の移植が決定していて、ユーザーはなんかうれしいかぎりの昨今。今度は「スーパーベースボール2020」の移植も決定したぞ。

これは普通の野球ルールに加えて、フィールドに地雷が埋められ

ていたり、外野手が異常に高くジャンプできたりと、豪快なシステムが特徴のゲームだ。

メガドライブ版はどこまで忠実に再現されるかわからないけど、たまにはこうした派手なスポーツゲームも大歓迎だね。



普通の野球はもういらない!!



有名なシーンも移植されている。

## レミングス2

- サンソフト
- 発売日未定
- 価格未定
- PUZ
- 容量未定

完成度ゲージ ?% 1人プレイのみ

斬新なパズルゲームの「レミングス」の続編が、メガドライブにも移植されることになりそうだ。

今度の「レミングス2」は、前作よりも命令の種類が増えているばかりか、必ずしも定められた数のレミングを脱出させなくても、次の面に進めるのだ。

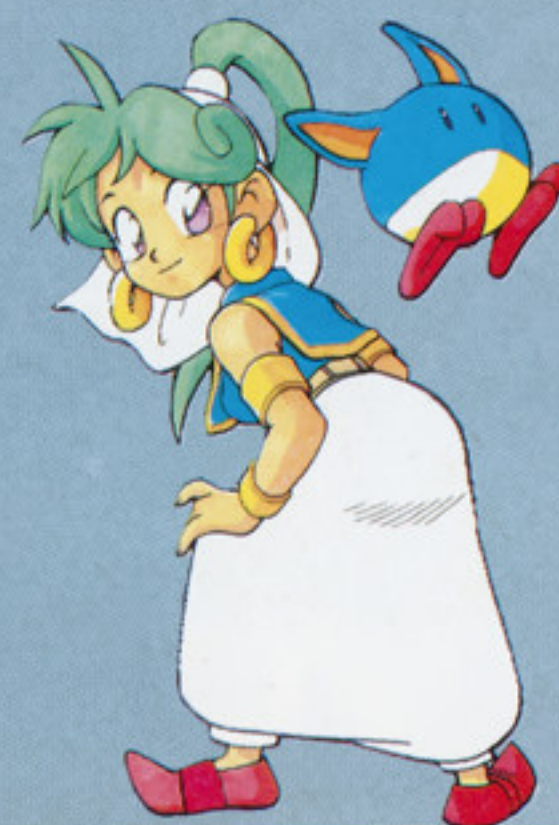
新しく加わった命令も、見ために楽しく、遊び心を大切にしているものが多いので、かなりとっつきやすくなっているぞ。セガマウスに対応させるかは検討中とのことだが、かわいいレミングの行進がまた見られると思うと、いてもたってもいられないね。



1年以上お蔵だった「メタルファンク」もついに発売。



工画堂の「マッドストローク」も開発順調だぞ。



セガの「モンスターワールドIV(仮)」もキャラクターイラストが上がってきたぞ。見たところ、どうやら今度の主人公は女の子みたい? お供は何?

※「レミングス2」の写真はS.F.C版のものです。

# WONDERMEGA

ワ ン ダ ー メ ガ

コードレスパッド  
標準装備

## RG-M2

# モニタープレゼント



### コードレスパッドは ゲームライフを変えたか!?

7月に発売されたWONDERMEGA RG-M2は予想どおり好評だ。価格にやや不満の声もあるようだけど、機能と性能はそれに値するはず。中でも標準装備のコードレスパッドは、購入の決定ポイントにした人が多く、また使用後の感想でも90%が「使いやすい」と答えている(ビクター広報室調べ)。

ところで、いまだ

にテレビゲームというと、小さなモニタの前に座りこむプレイヤーの姿と、ピコピコ音をイメージし、暗いと言う人がいる。10年前はそうだけど、今のソフトは映像も、効果音も映画などに劣らぬ迫力だし、それを大画面で楽しんでいる人も多い。ところが、コードの長さやリセット操作のために、テレビから離れられず、これがネガティブな印象の一因になっている。

コードレスパッドはこの問題を解決し、テレビゲームのイメージを一新させてくれた。スペックばかりでなく、こうした改良が、実は大切なんだよね。

### ビクター開発者 INTERVIEW

### テレビからの解放感を体験してほしい

開発を担当した八子さん(写真奥)と、企画の中村さんにM2誕生の経緯を聞いてみたぞ。ソフトを生かすハードの使命として、映像と音、そしてコントロールパッドというユーザーインターフェイスが重要なんです。だからその3つとデザインについてこだわってみようとい

うのが開発のコンセプトでした。映像と音は、AVメーカーとしてその技術力を投入しています。価格も希望に添うよう、コストを抑えています。この部分は妥協していません。

そしてパッドですが、今は離れている機械の操作はリモコンが当たり前です。それに大画面テレビが普及してきてますし。でも近くで見ている、それが生きないし、目にも悪い。そこでコードレスを考えたわけですが、パッドの操作というのは、単純にチャンネルを変える通常のリモコンとは違って、反応のスピードが非常に重要です。信号の送り方も工夫が必要

なのです。このパッドには新開発の高速PPM方式(特許出願中)を使っています。また送信用の発光ダイオードや受信用の素子は新たに開発したものです。これによって反応スピードと到達距離・指向性を満足いく性能で両立できたのです。連射機能も可能なのですが、今回は標準パッドということで見送りました。それと、形状も自信があるんですよ。モックアップを20個近く作り、いろいろな人の協力を得て、研究しましたから。

とにかく標準で装備しているということは、性能と信頼性に絶対的な自信があるということです。ぜひ体験してください。



### WONDERMEGA RG-M2

本体 メガドライブ、MEGA-CD、CD-G及び音楽CD(12cm及び8cm)に対応CDドライブ平均アクセスタイム0.8秒PEM方式16bitD/Aコンバータ、8倍オーバーサンプリングデジタルフィルター採用 VCCI基準2種適合 その他カラオケ機能等 サイズW326×H240×D71mm

重量1.5kg 価格59,800円(税別)  
コードレスコントロールパッド 信号到達範囲 直線7m、左右45度、上下30度  
リモコン機能(本体の電源、リセット・CDプレイ操作・TVの電源、入力切替、音量調節) 重量145g(電池含む) 電源単3電池2本(アルカリで連続35時間)

ゲーム機の位置や、コードに制限されないコードレスパッドでよりカジュアルに楽しめる。



### ※応募要項※

他にも、ゲームに直接関係ないが、遊び心を満足させる魅力がM2にはたくさんある。カラオケ機能もその1つだが、それを普通の音楽CDに応用することで、ボーカル部分を消したり、ピッチコントローラーで再生スピードを変えて楽しむこともできる。

とにかく店頭などで実際に触れて試してもらいたい。BEメガではそのチャンスをもっと増やしたいということで、日本ビクターにご協力をいただき、モニタープレゼントをするぞ。当選者は約1カ月使用した後、読者のみんなのためにレポートを提出することが条件だ。もちろんM2はそのままプレゼントする。希望者はハガキに①住所②氏名③年齢④性別⑤職業⑥電話番号と、⑦ゲーム機を置いている部屋の広さ(畳)⑧ゲーム機をつないでいるテレビのサイズを書いて下記のあてさきまで応募しよう。抽選で2名が選ばれるぞ。

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)BEEPIメガドライブ編集部  
「WONDERMEGAモニタープレゼント」係

# BEEPLE



## びーぷるランド

スポーツ、してますか? 「スポーツの秋だから」というわけじゃないけど、体はつね日頃からちゃんと動かしていないとね。ボタンの連打ばかりだと指だけ発達しちゃうぞ。

# LAND

●ちょっと古いネタだが、某ラジコン雑誌では、ソダンがメガドラの代表作として紹介されていたのだ。これじゃ評判が悪くなるのも当たり前!?

(大分県・カエデ・?歳)

NAMo: その本の担当者がそういう趣味ならしょうがないな。まあ、



ある意味では確かに代表作!?

(東京都・大和六・14歳)

●「江川卓のスーパーリーグCD」の広島カープの植田捕手の顔は、なんと前作「スーパーリーグCD」の達川の顔になっている。植田の立場は!?

(長野県・カープ小僧・?歳)

NAMo: あえて言おう。ない。

●「魔導物語」を持っている私としては、G.G.魔導を楽しみに待つ

ている人たちに、字を大にして教えてあげたい。カーバンクルの額のアレは××××××だとか、アルルが××××××だとか、その他もろもろ……。ああああ、止まらない。誰か止めてくれえー。

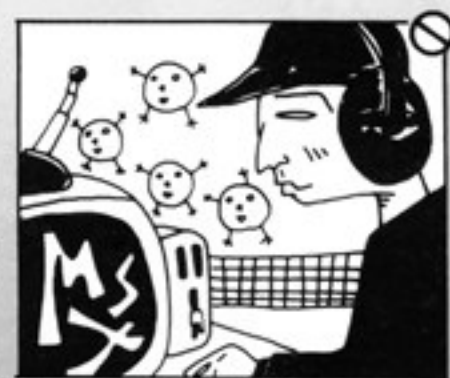
NAMo: ペットや人形にだけ、伏せ字の内容をこっそり教えちゃうってのは、どう? 気がいくらか晴れるかもよ。よけいうつぶんがたまるかもしれないけど。

●先日「アドバンス大戦略」を買ったんですが、説明書をなくして

### FUNKY LETTERS STATION

## びーぷる

# MEGATALK



DJ=NAMo(??)

○ オイラの知り合い、セガのゲームのキャラクター(ソニックとかエコーとか)のTシャツ着てる人、多いんだよね、最近。オイラも負けずに、編集部にあった、「ヴァリス」のTシャツでも着ようかな。HAHA! ○

しまいました。もし編集部であまっている説明書があれば、郵送料金着払でよいので、送っていただけますか? おねがいします(セガに問い合わせたら、カセット1本につき1冊の生産なので、別売りはムリと断られてしまいました)。(神奈川県・マナブ・17歳)

NAMo: この件について、編集部のお兄さんに相談したところ、「メーカーでさえできないことをどうして一編集部員ができませんか。こういったたぐいのお願いごとは、残念ながら叶えてあげられませんかのであしからず」だと。まあ普通、そうだね。説明書がどうしてもほしいのなら、ソフトをもう1本買うしかないなあ。でもこれを読んで、提供し

てくれる心優しきユーザー(もしくはメーカー)がいるといいな。●ゲームする人にもそうでない人にも、マーク・トウェインの「トム・ソーヤーの冒険」と、「ハックルベリー・フィンの冒険」という小説がおすすめ。あと、ヘミングウェイの短編集や、北方謙三もおすすめ。ただ、メディアによって向き不向きがあると思うが。(富山県・カンガルドラゴン・19歳)

NAMo: 突然、何を言い出すかと思えば……。よし、それならオイラも脈絡なしにおススメビデオの紹介だい。「素晴らしき哉人生」は泣けるぞー。「王様の映画」は、見終わった後元気が出るぞー。「夢見るように眠りたい(TRAIN TO THE AVEN)」は痛快だぞー。以上。

今月はこのへんで。SEE YOU NEXT MONTH! /

## 今月のB.G.M

### MUSIC TEST NO.7

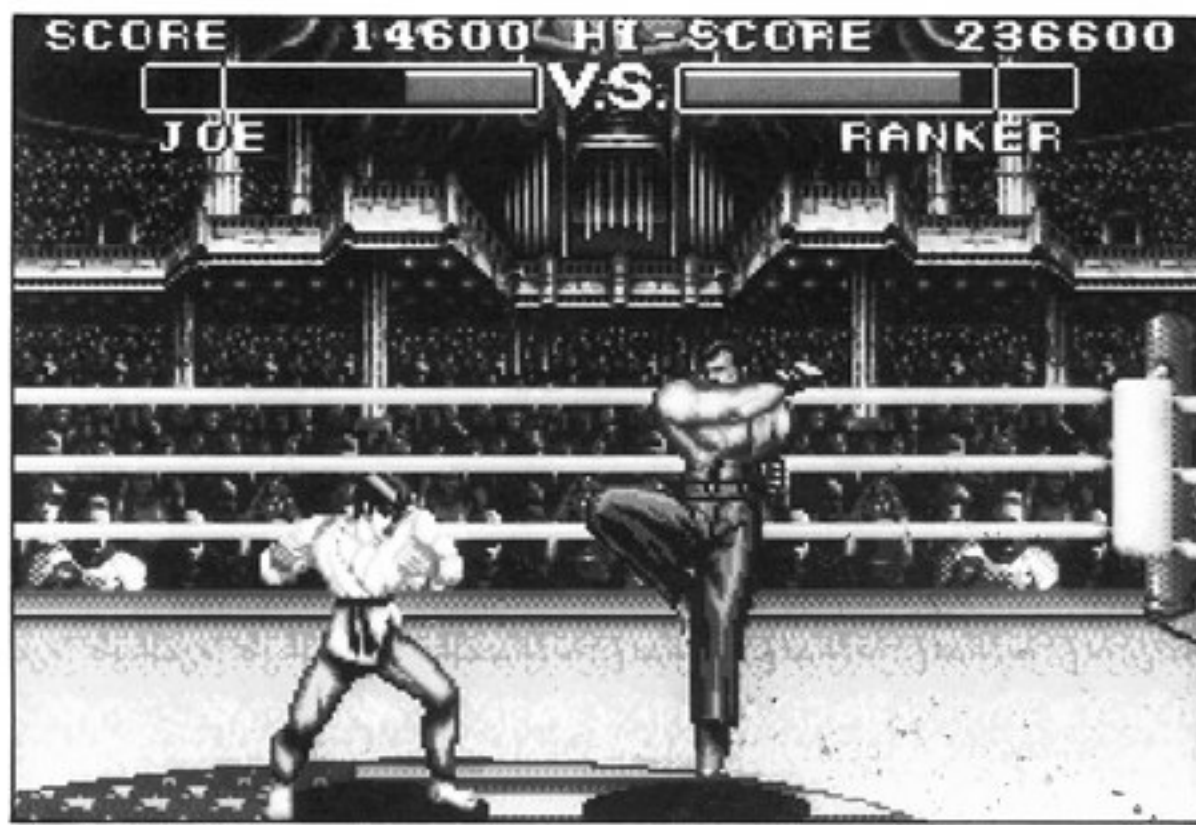
(ジノーグ/メサイヤ)



PCエンジンの怪作「超兄貴」の基(もと)になった、幻のシューティングゲームから。怪しげな敵が多数登場する、ラウンド4の前半BGMっす。

# SCOOP!! — 私は見た

## ゲーム界一の観客動員数を記録!?



東京都・RYUよりJOEが好き・21歳

「ふと気づいたのですが、『パワーアスリート』の最終ステージの見物客の人数は、半端じゃないです。おそらくメガドラ……いや、格闘ゲーム史上、最高では？」たしかに、これはすごい数だ。ヒマな人は数えてくれ。

# 恐怖・パンツだけ男



静岡県・源・15歳、東京都・岡部宏志・11歳、他多数

BEメガ8月号2ページより。この不気味な下半身は、G.G版に移植されるにあたってカットされたプレイヤーキャラ、マックスの生霊（いきりょう）でしょう。この写真から邪気はあまり感じられないので、そのまま放っておいても霊障はありません。（鑑定者：にモアイ子）

# MID

T.M.N.T.のメンバーがひとり脱退して、チーム名を“TMN”に改称するらしい（香川県・麗梅亜三世だ）  
 「スーパーモナコGP II」のセナの取り込み画像の股間部分に、ひげオヤジらしきものが見える。“マリオの霊”との噂（大分県・ターザン鈴木）  
 来年の「スーパーリーグCD」は、坂東英二が監修するという噂が……（京都府・こぼん）  
 「ゆみみくす」の竹本泉氏の起用は、プロデューサーの岡部さんの個人的な趣味によるものらしい（千葉県・吉田昌永）  
 “ぶよぶよ”はカワイイが、とってもしくさいらしい（香川県・池田直樹）  
 リニューアルしたびーぶるランドのおたよりコーナーのDJは、あみだクジによって決定したとの噂（島根県・トリプル役満）

# 噂の真相



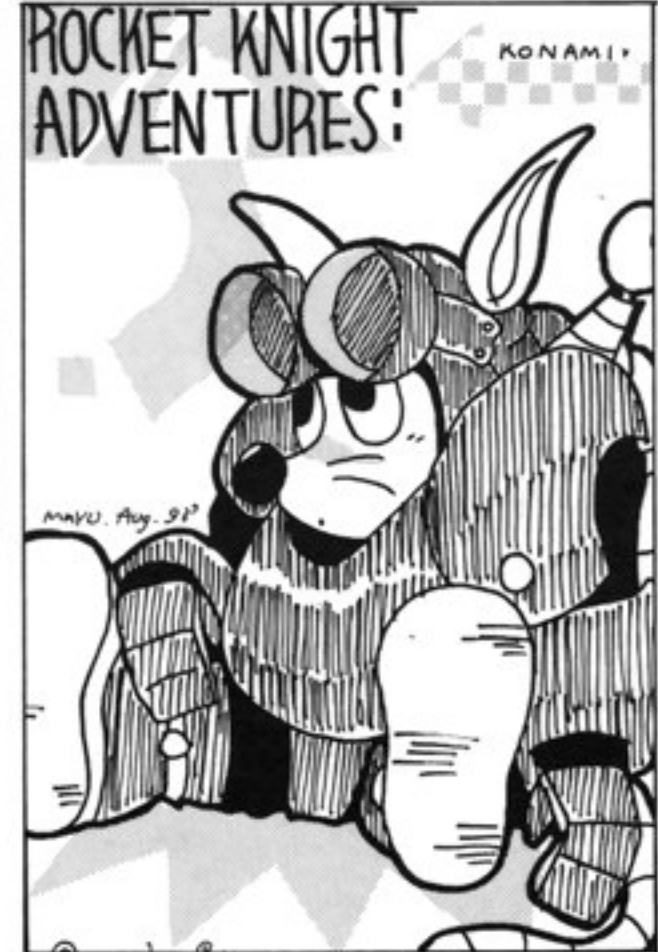
BEEPLE LAND

## Illustration City Part 1

東京都・源太郎・21歳  
 どうしてルーマニアの形体操選手がG.G.を？と思ったら、高橋由美子ちゃんなのね（本誌8月号P147参照）。



愛知県・佐藤いずみ・19歳  
 はやくもIII(?)のイラストが来てしまう「シャイニングフォース」シリーズ。まずは「II」に期待してみたいはかかか？



埼玉県・真由太・14歳  
 どんなにそう見えても、スパークスターは「ネオミ」って呼んじゃいけないらしい（担当の編集者が力説してた）。

青森県・佐藤絵里子・15歳



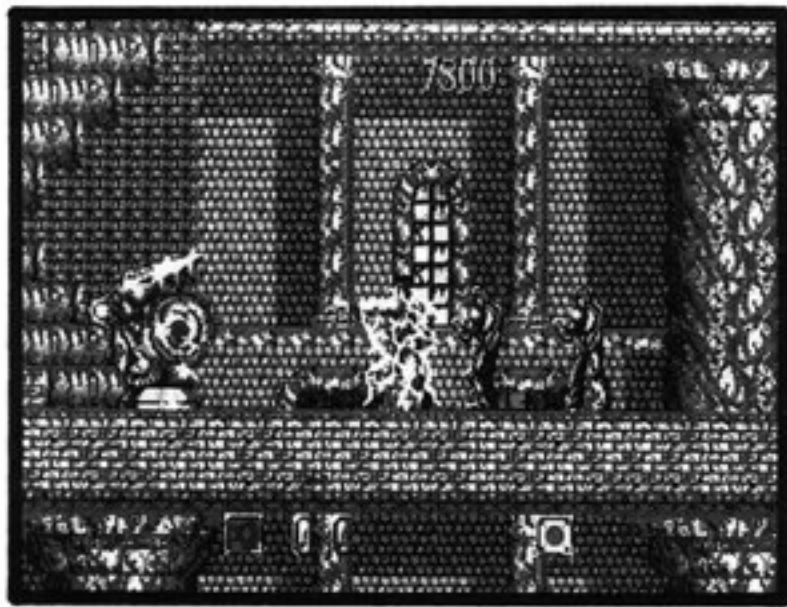
東京都・アリゲーター花子・17歳



東京都・せんまい童子・26歳  
 ていねいな描きこみ！しかも、はがきが程よい具合に変色してるので、暖かみがある。誌面じゃわかんないけど。



愛媛県・入山知起・15歳  
 エッチというよりは、LSDでハイになった人みたい。ロンちゃんとはどんな幻覚を見ているのかな？



### 精霊の勇者

作詞：千葉県・勝(17)

(「ジュエルマスター」R.4「FISH OUT OF WATER」のふしで)  
 邪悪な悪をなぎ払う 精霊の加護を受けし者  
 彼はジュエルマスター 指輪を持つ勇者  
 さあ行こう! (Here we go!)  
 どんな苦難も乗り越えて  
 倒せ 狂王ジャーディン  
 今 指輪からあふれる魔力は  
 まさに 無限大!

さあ立ち上がれ 平和のために  
 さあ立ち上がれ 勇気出して  
 今こそいでよ! 聖なる剣  
 指輪の力で 邪悪を倒せ!

いにしえの勇者たちよ 我を護りたまえ……

**解説** 「ジュエルマスター」とは古い選曲ですね。唄えるようになるまでには少々練習期間を要しますが、いったんモノにすれば、勇ましい気分になれます。

### WARRIOR'S HIGH

作詞：岩手県・偉大なる指揮者(25)

(「ソードオブソダン」のステージクリアのふしで)

へべれけ～

**解説** 「薬を飲みすぎて「しあわせ」になった状態を唄にしてみました」とのことですが、短すぎます。でも、結構クセになるので、良しとしましょう。

## 隔月連載 月♪月♪月♪ うたごえひろば特集

このところめっきりスペースが縮んでいた「うたごえひろば」。このへんで奮起一発、スペースを拡大して、作詞のすばらしさを再確認してみようじゃないですか。さあ、皆さんも、これに負けない作品を送ってくださいな。

### やったあ! ストII'プラス

作詞：埼玉県・茂木浩一郎(20)

(「ゆみみみっくす」のOPテーマで)

かなり待たせたかしら  
 そんなに怒らないで  
 遅れた分はいいものつくるわ ウフフ  
 雑誌は他機種をほ～める～  
 視線は背中にあ～たる～  
 知らせたときから  
 遅れまくり  
 もっと盛りあがり～ましょ～  
 一気に作りあげて  
 スーフアミなんて気にしなくてもいいじゃない  
 見に～くい黒帯とれた  
 う～れしいスピードアップ  
 にじゅうよ～んメガに  
 団体戦!  
 アチチッチ アチチッチ  
 おお熱いバトル (メガドライバー)  
 新たな技も開発中よ～  
 AH—  
 アチチッチ アチチッチ  
 おお熱いプラス  
 メラメラさせちゃう ストII

**解説** 作詞者いわく「春麗が唄っていると考えましょう」だそうです。ソフトはすでに発売されていますが(そうでなかったらどうしよう?)、発売が遅れた分、この唄を口ずさんで盛り上がりましょう。さんハイッ!

思わず唄ってしまいました



## コンテスト

いつのまにか、メーカーさんからのちょっとしたいただきものを読者の皆さんに横流しするコーナーになっていました。それはそれでいいですよ。ええと、9月号のプレゼント、魚ウォッチの当選者発表といきますか。英語で「うれしい気持ち」を書いてね、という条件をつけたところ、「Oh……SO feel good……Year……mm……mmm……mmmm」という文を書いた、京都府の有馬信介さんのおたよりが、選者の目をひきました。あなたにあげます。巻いてね。はいはい、今度のプレゼントグッズは、ELECTRO BRAIN社特製の子犬用グローブと、つくとチカチカするテクノ・バッジのセットです。「一石二鳥」の気分を味わってみたい人は、はがきの裏にテクノっぽい雰囲気があるイラストを書いて、10月20日までに当コーナーあてに送ってください。当選者発表は、1月号というこで。



この2つの品物に何の関連性があるかという……かという……ないや。

## INFORめーしょん

### MEGATALK

身のまわりでおきたおもしろいこと、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)で描いてください。タテヨコは自由です。コーナーは2部構成ですが、気にしないでいいです。MD君の4コマも考えてね。

### キワめよ! メガドライバー

心からメガドラを愛する人々のための独立解放区です。「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ます。信憑性の高低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

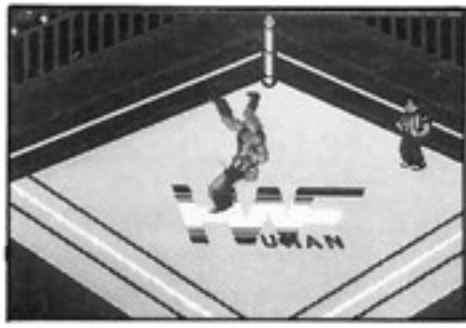
以前あったコーナー、BEメガフォーカスのようなものです。広告の誤植、めったに手に入らないヘンテコな品物など、見て心がなごむものを送ってください。

### 思わず唄ってしまいました

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。

まだまだ続くよ!

## 今月の論



### プロレスゲームがほしい

ユーザーに意外と多いのがプロレスファン。最近、メガドラには新作がなくて期待は高まるばかり……!?

●5月号のナベヲさんに大賛成です。私も女性ながら大のプロレスファンですが、今までのものは実名でなく、「いったいこいつは誰なんだ〜」という感じでした。それに歓声やブーイング、「落とせ!」コールもないので、いまいち迫力に欠けます。そして何よりも技が少なすぎます。6ボタンのSFCソフトでも足りないのに、メガドラで作る際には改良してほしいです。あと試合の終了時に、ハイライトシーンなんて見れたら最高ですね。(愛知県・川田のスピキック・16歳)

●ナベヲさんは「全日本実名版」がほしいと書いてましたが、すでにSFCにあります。どうせ作るなら他機種にユーザーに羨ましがられるモノにすべきです。それはズバリ「女子プロレス・オールスター」でしょう。どうでしょうか?(北海道・藤田覚士・18歳)

●やりたいのは山々だが、出さないでほしい。プロレスの見どころである「動き」は、僕が妥協できるレベルまで再現できないからだ。カクカクした動きや、わけのわからない技の入り方を見るのはもううんざりだ。(群馬県・せえらあびーなす・17歳)

●最近では実名のプロレスゲームが流行していますが、これだと限られた団体のレスラーしか使えないんですね。私は、新日、全日からWINGプロモーションやオリエンタルプロまで入っているソフトを作ってもらいたいのですが、不可能でしょうね。となると、やはりエディット機能の充実したゲームがありがたいです。既存のソフトでは、外見が他のレスラーになってしまうので不満が多い。そこで、エディット用のキャラパターンがたくさん入った、MEGA-CD版を出し

てもらいたいです。

(北海道・幽鬼沙羅・20歳)

●MDにはタイトーさんの「チャンピオンレスラー」を完全移植してもらいたい。コーナーからどこへでも飛べるあのプランチャー、場外にいる反則マネージャーを殴れる快感、ゲーム界初の金網デスマッチ、さらに2人まとめたピンフォールや、ギブアップ後も技を解かないキョーレツな演出。後にも先にもこれを越えたプロレスゲームはない。最近発売された某ソフトは、結局ドロップキックの連射で終わる。そんなじゃダメだ。マニアックなMDこそあれを求めろ!

(新潟県・魔伸・20歳)

●僕がほしいのは、もちろんMEGA

-CD版で6B対応のもの。プロレスゲームは素早い操作が必要になるのでコマンド入力は難しいでしょうから、方向キー+6ボタンの組み合わせが最適でしょう。それとこれまでのソフトは、キャラが小さくパターンも少ないため、何をしているのかわからないなんてことが多かった。だから大容量のCD-ROMのほうがいいと思います。

それにできれば選手は実名を使うとともに、選手名鑑などを収録してほしいものです。もちろん入場テーマはCDの生音です。

あと、モデムを使って試合のチケットを通信販売できたりすれば面白いだろうになあ。

(岡山県・三宅晋司・17歳)

## ……ということなのですがヒューマンさん

読者のみなさんからのおハガキを拝見させていただきました。「ファイヤープロレスリング」シリーズへの深い思い入れある意見もあって嬉しく感じるとともに、このゲームに対する創り手側の責任も感ぜずにはい

られません。今後、セガさんのハードでファイブプロシリーズを出すかどうかは現在検討中ですが、出すからには他のハード版にない特色を付加し、シリーズ最高傑作にしたいと考えています。(担当/熊谷)

## 1月号のテーマは「セーラームーン」のソフトありますか?

SFCでは期待のソフトランキングで1位に輝き、販売も好調の作品。メガドラでのゲーム化を希望するハガキも当然届いていますが、一方、「絶対出さな」という声もあるようです。個人的な好み、商業戦略的な見地など切り口は何でもOK。両派の熱い筆戦を期待します。

## ひとことfrom BEEPIE

- ◆実はまだMDもG.G.も持ってないんですよ。この本読んでるだけ……。シクシク。(東京・ミホ・13)
- ◆8月末にメガドラ買いました。でもまだ「ぶよぶよ」しか持ってません。(東京・タエコ・28)
- ◆大雨で俺のアパートの部屋は床下浸水だ。なぜこんな目に……。 (宮崎・マサト・19)
- ◆ゲームギアの最大の利点は「外に持ち出せる」ということではなく、「寝転がって遊べる」ことだと最近気がついた。(広島・ヒロシ・21)
- ◆この前ヤ○ザ風の男が、UFOキャッチャーで白い猫がなかなか取れず、いらついていた。いろんな意味で怖かったです、ハイ。(茨城・シゲノブ・18)

- ◆近所のゲーム屋のチラシは、いつも表がSFCとFCだったけど、最近では表の3分の2がMDだ。些細なことだが、嬉しかった。(埼玉・ミノル・20)
- ◆「なぞぶよ」ほしさに手持ちのG.G.を売ってプラスワンを買った。問題を作って、損した5,000円を取り返す。(愛知・マサトシ・14)
- ◆将棋のゲームがほしい。そういう話っていないでしょうか?(熊本・ヤサアキ・19)
- ◆BEメガにエロ本ネタを送ってくるのは18歳未満の子供ばかり。イイのか?(宮城・ヨウイチ・15)
- ◆某ゲーム店でMDのエコーのデモを見た2人の女の子は、釣りのゲームと勘違いしたまま買っていった。ま、いっか。(大阪・トシアキ・17)
- ◆うちの学校はバイト禁止なので、最近のソフトの値段にはホント参った。(岡山・シンジ・17)

## Illustration City Part 2

愛知県・サタン様・12歳

にぎやかなイラスト、ありがとう。個人的な希望では、すけとう鯉と茄子も仲間に入れてほしかった。



兵庫県・AD1993・18歳

洗い、洗いねえ。この洗さは、そこらのネズミに服を着せて煙草をくわえさせても再現できないだろう(当たり前)。

新潟県・牛山・18歳

バンク野郎は要注目このソフト、発売日が決まったけど、今は「ロードラッシュII」で我慢しよう。



# 喜怒哀楽

ギョーカイにゲームに  
いいたい放題!!



●ゲームは内容はもちろんですが、やはりエンディングが素晴らしいと、クリアしたとき良かったなと思います。遊んでいるあいだはすごく面白くても、終わらせてみると、ただスタッフの名前が流れるだけのあっけないものだと、もう1回やってみようという気が失せます。だから開発の皆さん、エンディングもプレイヤーが感動するものにしてください。

(群馬県・ウツソ・18歳)

——8月はこの手のハガキがちょっと多かったんだけど、何かあったのかな？ そういえばこの前、ソダンのエンディングを初めて見せてもらったけど、まさに「帝王」の名に恥じないものだったなあ。

●マークIIIから「ファンタジーゾーンIIオパオパの涙」を移植せいでシリーズに共通するヘンテコリンでハイセンスなボスキャラ、秀逸

な動きを見せるザコキャラ、独特のグラフィック、それにノリのいいBGMなど、このまま埋もれてしまうのはもったいない。元祖とIIをまとめて、ROMでリメイクしてほしい。最近のシューティングは複雑なものが多いから、そこそこシンプルで、コミカルなFZシリーズはちょうどいいと思うな。

(富山県・ガーゴイルダイバー・19歳)

●「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」に登場したものを加えると、ソニックにはたくさんのキャラクターが登場してますよね。これを使ってテニスゲームを作ってみたらどうでしょうか。もちろんそれぞれの特徴を生かし、例えばDr.エッグマンは怪しいメカに乗っているなどの設定にすれば、面白いアクションスポーツゲームになると思います。セガさんの力なら軽く作れるはず。お願いします。

(広島県・高橋正幸・18歳)

●「ガントレット」「マーブルマッドネス」などテンゲンの移植は本当にすばらしい。MDユーザーのマニアックな心を真に理解している数少ないメーカーだ。これからもこの道を突き進んでほしい。「シルフィード」のような前衛的な作品は他のメーカーに任せておけばよい。ただ「ピーターバックラット」がPCだけというのはちょっと……。

(大分県・ターザン鈴木・20歳)

●メガドラの普及が進まず、またマニアックなイメージがつきまとうのは、ソフトのせいじゃなくユーザーのせいだと思う。他機種を敵視したり、ハードの性能にうるさかったり、批判的な声ばかり多かったりということばかりでは、何か近寄りたく、オタク的イメージを持たれても当然だろう。自分に合わせろというのではなく、もっと他の人を受け入れる姿勢を持ちながら、MDの良いところをアピールしたほうがいいと思う。

(北海道・スベハリ男・20歳)

●あのクライマックスがスーパーファミのソフトを開発しているそうじゃないですか。「ランドストーカー」が好きな僕にはショックです。メガドライブだけの特別なメーカー

と信じていたのに裏切られた感じ。それにスーパーファミのユーザーが、最初はメガドラを作っていたことを知らず、喜んでいるかと思うと腹が立つ。

(神奈川県・桂猛士・16歳)

●僕は少し前までは「メガドラなんてつまらん、なにがセガだ」なんて言っていたのです(ゴメンなさい)。ところが「餓狼伝説」の広告が目にとまり、さっそくメガドラと一緒に購入してしまいました。遊んでみると、音よし、操作もよして大満足。それにテリーが敵に勝って「オッケー」と声を出すところには思わず感動しました。

それからというものメガドライブをけなせなくなり、逆にバカにする奴をたたいたりしている。とにかく一番の魅力はカートリッジの値段。安くてたまらない。

(愛知県・アンデー・ボ・カード・11歳)

——一般ユーザーも開発の人も、いろいろと経験するほど、それぞれの良さがわかるし、改良点やアイデアが湧くはず。そういう意味でもクライマックスの次回MD作品は期待していいんじゃない？ ところで、「たたく」のはやめた方がいいよ。MDユーザーってみんな凶暴だと思われちゃうからね。

## 君の声がMDを変える！ MEGA-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。熱い声をまっています。

## 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10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  
(〇〇〇〇〇〇コーナー)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。

### ソフトプレゼント 当選者

埼玉県・藤野真由子  
埼玉県・茂木浩一郎  
愛知県・渡辺優子

11  
月号の  
ゴメン  
ナサイ

P.40「うる星やつら」記事中、編集部誤りで発売が12月予定となっていました。関係者の皆様にご迷惑をおかけしました。



神奈川県・遊一郎・?歳



はがきの表に描いてある、やる気のないエコーのイラストがキュート。さすがは常連、おまけもナイスだ。



北海道・そにつく・18歳

イルカには、人の心を幸せにする不思議な力がある。このゲームは、ヒットするべくしてヒットしたのだ。

三重県・倉武本・16歳

忘れられないG.G.ソフトといえば「クニちゃんのゲーム天国」。ゲームはともかく、あのストーリーは何?

# ソニック通信



責任編集  
(株)ソニック



シエラ

## やったぜ 発売!! シャイニング・フォースIIは ここを見る!!

祝!「シャイニング・フォースII」発売! というわけで、苦節1年半にしてSFシリーズ3作品を発売するという命知らず恥知らずな目標を達成することができました。実際、我社の社員数とかを考慮すると、とてもやれるはずのない! 目標だったのですが、メガドラやゲーム業界の状況を考えるとそうも言ってもらえない! ために、無理を承知でやることにしたのですが……。外伝Iを作った時は「まだまだ、先は長いぞ」と言う風に

気を引き締めました。そして、外伝IIを作った時は「よくできたなあ、しかし、これからが本番だ! 最後の大物が残ってるぞ」と気力を奮い立たせました。なにしろ、みんながまだ外伝IIの制作をやっている時に、ボク1人はすでにSFIIのシナリオをかなり進めなければなりませんでした。ですから、全社的にSFIIの開発にかかるときには、ゲームの全貌が明らかになっていて、この期間とスタッフ数ではとてもできるボリュームではなかったのですが、シナリオができていたのでやるしかない! 状況を作ってしまったのでした(それでも、内部にはできるはずがない!



と思ったスタッフも少なくなかったはずです。

しかし、正直言って燃えつきました。SFIIの完成と同時に気力体力ともに使い果たした感じです。もう、プレイした読者も多いことでしょうか満足していただきましたか? さて、あまり疲れていません。それじゃ、また次回作で!

## 社長のおことは

うーん、不思議なもので、これでフォースも、4作目になったわけです。フォースIIは、これまでの経験を生かし、フォース・シリーズの集大成! と呼べるものになっているはず(フォース・ファンと言いつつ、外伝をやっていない子は、やってみるべし! 本当に面白いんだからあ)。

フォースIIは、とってもでかいゲームになっているから、みんなクリアするのに、時間が結構かかると思うんだけど、こういう風になると、あまのじゃくがいて、早解きするのがあるんだよね。まあそれはそれで、1つの楽しみだからいいんだけど。

フォースIIは難易度の高い(と思う)謎解きもあるし、ちょっとやそっとじゃ見つからないアイテムやキャラクターも多いので、やりがいも大きいんじゃないかな。

もう、今の時点でクリアした人もいると思うけど、つまっちゃってる子は攻略ページとか攻略本を参考にしてちょ。

秀Vのお気に入りキャラは、ゲテモノ・イロモノ系の武器なしで攻撃する連中が、とっても好きです。だって、武器を買わなくてすむから、お金が減らないでしょ(っていうのは、ウソだけど)。

特に、ゲルハルトなんか、殴るポーズが、とってもラブリーな奴で、頼りたくなっちゃうもんなあ(笑)。

一軍キャラを、強さだけで選ぶのも楽しみ方だとは思いますが、僕としては、全キャラの攻撃を、みんなに味わってほしいですね。

ゲルハルト



## 秀Vのおことは





# 田口道玄の格言道場

田 いやあ、ついに終わったよ。  
道 なんだ？ おぬしの人生でも終わったのか？ 哀れよのう。  
田 何の話だよ！ 違う、フォースIIの開発が終わったって言ったんだよ。あんたも関係者だろうが。  
道 おお、そうであったか。時に、武内殿はどうしたのだ？ 呼びもしないのにわいて出おるやつが。

田 彼は、音楽CDの制作で大わらわなんだよ。今ごろスタジオに缶詰めになってるんじゃないの？  
道 ほほう、アレンジで譜面書きまくり状態なわけだな。よし、武内殿がアレンジで書いた譜面が全部で何枚か当てようではないか。  
田 まったく、何のコーナーだかますますわからなくなってきたな。

がんばれ  
アルシンド！

田口そーすいのお気に入り  
キ♡ウ♡



道 ん？ 何か言ったか？  
田 いや、ほら例の秀V騒動以来格言らしい格言が全く載ってないだろ。上の看板が泣いているぞ。  
道 それではキウイを育てたい諸君にぴったりの格言を披露しよう。ミドリガメ、頭こすって、大きなあれ！ ほーれほれほれほれ。  
田 ……おまえ、退場。

## オレにも言わせろっ！ 青年の主張



★企画★  
**清水**

橋本さんのいじめと新倉さんの罵声を浴びながら、僕はひっ

そりと、「シャイニング・フォースII」の制作に携わることができて、光栄に思っています。フォースIIの見所はやっぱり、迫力の戦闘シーンと、膨大な数のイベントではないでしょうか。皆さん、フォースIIを買ってね。



★企画★  
**にやーくら (新倉)**

ついに完成いたしましたフォースII！

ハッキリ言って、いやハッキリ言わなくても面白いです。えっどのへんが面白いのかって？ それは、プレイしてのお楽しみ！（オイオイ）きっと驚きますよ（言ってるってば）。



★グラフィック★  
**はしもと**

今回はマップのグラフィックの担当でしたが、いろいろと別

の方のグラフィックもお手伝いとしてやりました。顔グラフィックとか味方のチビキャラとか魔法エフェクトとか……。あれこれ描かせてもらって今回はとてもいい勉強になりました（結構苦労したけど……）。



**すべゆる!!**  
今回のタイトルは、気分を変えて読者さまのお八ガキを採用。BY 佐賀県 田中一郎RX



神奈川県・あんみつ



愛知県・KAN



埼玉県・Y子おたけ



愛知県・佐藤いずみ



大阪府・守谷T教授

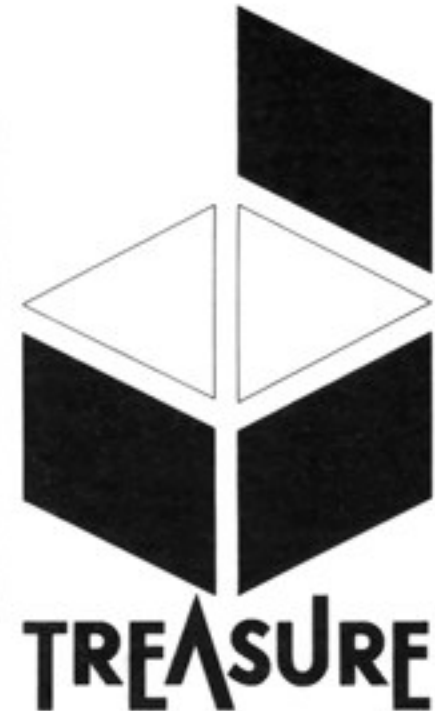


佐賀県・田中一郎RX

# TREASURE FACTORY

とれじやあ ふあくとりい

お宝生産  
工場でいびんの



## トレジャーより「マック・スーパーチャンス」を狙え!

緊急極秘指命!

まず行きつけのゲームショップで君は「マクドナルド」のゲームソフトを購入しなければならない。そしてその足で近くのマクドナルドショップへ、ハンバーガーを食べに行くのだ。ここで気をつけなくてはならないのだが、必ず「イートイン」することだ。「テイクアウト」にしてしまっは何の意味

もないからだ。ハンバーガーとコーラの乗ったトレイを、アルバイトのお姉さんから受け取った時、君は気づくだろう…「マック・スーパーチャンス」の事実を! しかしすでに、新品のソフトが君の手中にあることを確認すると同時に君はただ1人、優越感に浸ることができのた(それがどーした)。

君は実に運がイイ。本作品が日本のみならずアメリカ、ヨーロッパと世界を股に掛けるゲームだということは、ご承知のとおりだ。しかしそれぞれのお国柄によって、こうも内容が変わってしまうとは、誰が予想できたであろうか。さて今月はジェネシス版「マクドナルド」の1コマを紹介することが可



### 3ステに登場(和名:どんちゃん)

能となった。もちろん本邦初公開。なぜこんな形相に? といった感も否めないが……。まあ、君にとっては見慣れた顔かもしれない…君の明日に幸あれ! 通信終了。

### みんなのハガキが命のコーナーだぞ!

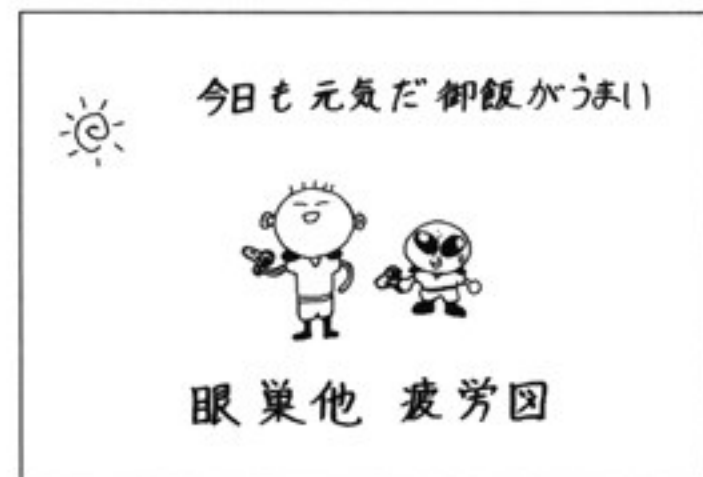
## バラバラNETWORK

今回は大量のハガキの中、選ぶのが大変だったんだ。せっかく頑張っ書いてきてくれた皆さんに申し訳ないってなワケで、今月から「一言だけのつけちゃう」コーナーを設けたゾ。さらにその中でもピカイチの一言をくれた方にはテレカもあげちゃう「一言大賞」を贈ることにしたんだ。

ところでガンヒーが発売されてはや1カ月。たっぷり堪能してるかい? ここでガンヒーの【人気キャラクター投票】を企画する! レッド、ブルーはもちろんカインやコタロー、名前もわからん敵キャラまで「こいつがスゲエ好き」っていうのを書いて送ってくれ。締切は10月末日。待ってるゾ!



神奈川県・一発屋さん(16)



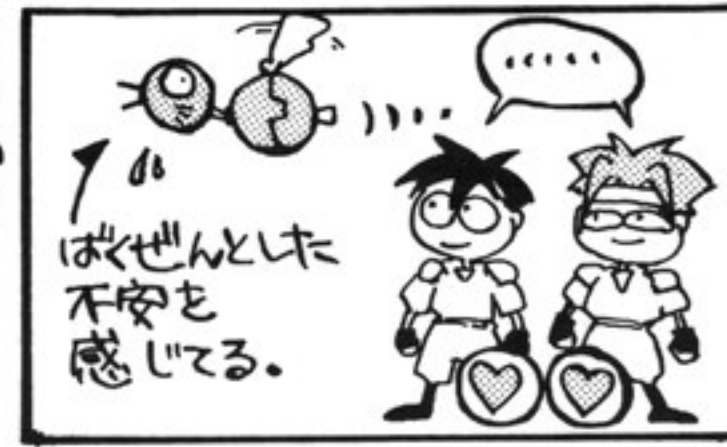
■うう!開発者の俺なんかよりずっとうまいぜ美味いぜ(いうち)てなわけで、ハイパー大賞はコーちゃんさんに決まりだ!おめでとう!



一言大賞 ●東京都 木川岡HG(赤)(19)

もはや、やるしかあるまいやるのだ者ども!

ああヒーローっていいわい...? by:ほん



一言だけのつけちゃう ●「原住民」ガンスターの人気ここにあり(京都府・久保羊平) ●イエローさんが超かわいい(千葉県・淡泊士II) ●ドナルドはお宝ほしさに他人を迫害するアコギな奴だ(愛知県・牛島剛三) ●ガンヒーよりマックに期待してる私(青森県・佐藤絵理子) ●ガンヒーは一家に一本、生活に困っても買いだ(神奈川県・ウインぼーず) ●こりゃスゴイ、燃え燃えだ!(新潟県・斬)

明日のクリエイター達に捧ぐ!!  
**タメになる業界講座**

某誌“徹底攻略”  
のワナ

**【今月の講師】**

IUCHI先生



只今フツちぎり大ヒット爆進中ノ、ガンヒーのグラフィックデザインを手がけたIUCHI大先生、腕ヨシ、顔ヨシと、この業界には珍しいタイプだ。

タメになる業界講座だあ? よいか皆の衆! 業界の技というのは実践で磨くものなのだ。間違っても俺

に聞いちゃいけない。おわり……(あつ、広報のおねーちゃんが怒っている。ひー恐ひよー)。

仕方がない、少しだけ教えよう。グラフィックデザインの仕事は点で絵を描く、つまり方眼紙1マスごとに色を塗っていくようなもの。これが、ちまちま……飽きた……ちまちま……飽きた!……ってなわけで、この話題も飽きたのでガンヒーの攻略でも教えよう! これでBEメガ

の売れ行きも1万冊は違うな! みんな手元にガンヒーはあるだろうな? (特選じゃ) ない? 間に合えばいいけど。よいか! ガンヒーやるならプレイヤーはFIXタイプだ。でないと痛い目みるぜ。間違っても2Pを投げては……あーだめだめ! やっぱ武器はバクレツやレーザー100あたりが良いし、俺のお薦めハラキリレーザーは敵の弾も消せる優れものだ。だが、撃ちまくるより投げやキックで簡単に倒せる敵もいるので、色々とお試しあれ!



銃 星  
英 雄  
**ひとりできないもん**

らららー星に願いを! たって、だって、ひとりできないうもんもん……

波子(知世)の「ばっくすてーじばす」  
べこべこ

♡ギョーカイ4年生 ヤローのハートフルエッセイ  
♡こんにちゅ!!  
波子(73)です!!  
じゃあね!!  
バイバーイ!!  
(今月はせまい)

なみこ(死寸前)

発売中  
定価6,800円(えっ?)

**GUNSTAR HEROES**

他社のモンでもイもんはいいモンはイもんはいい…ホントだよ!

**おたくのそーくつ**

今月のお題 **ロケットナイト アドベンチャーズ**  
メガドライブ/コナミ/1993

ご推薦者 **1993/波**

爽快感とは何か? 俺自身も自問自答する永遠の課題に、1つの答えを明示してくれた。それがロケットナイトだ。秘密の鍵はロケットアタックにある。“通常攻撃をガマンしての特殊攻撃”はR-TYPEの波動砲を筆頭に様々なゲームにも見られる。ガマンするデメリットを上回ることで得られるメリットが爽快感に



おじいさんの死と中止になった古時計。心なすも悲しい話ではある。ほんた。

つながるのだ。ロケットアタックの場合は攻撃力アップはもちろん、自機が無敵になることや敵に当たって跳ね返るリアクションの楽しさ等、様々なメリットがあるのだ。実際に遊んでみると非常に気持ち良く、それがゲームの屋台骨になっている事に気づく。いつタメていつ攻撃するかはプレイヤーの判断に負う所が大きい。このゲーム性に加え爽快感が伴うのだから、表現方法としては最高の物じゃない? さすが大味ばんちょーたまぶくろあんどだんがたいしょー。

ギョーカイ一年生娘のハートフルエッセイ **美奈子の「ばっくすてーじばす」**

**美奈子&知世のゲームセンター嵐**

知世◎ホーツホーツホーツ。来たわよ。私にもファンレターが!  
美奈子◎ファン……とは違うと思えますけどお。ちゃんと内容読んでますか?  
知◎美奈子、最近ちょっとおナマになってきたわね。そんなんでこれから先、この私について来れると思ってるの!?  
美◎とかいって、無理矢理でも連れていくクセに一。  
知◎わかってんならさっさと行くわよ。今日はあのスーパーストIIにチャレンジよっ!  
美◎えっ? あれって、もうお店に出てるんですかー?

知◎アーケードゲームは発売前にロケテストつてもんがあんのよ。ギョーカイの常識よ。いざ池袋/  
美◎あつ池袋ならGIGOにも寄りますしようよ。カラオケあるし。  
知◎アンタの森高は聞き飽きたわよ。レポートリー増やしなさい!



千葉県・刈谷可奈さん

**編集こーき**

美奈子のオイシー話、第2回/「マクドナルド」は簡単なコマンド入力で、メッセージを英語に変

える事ができるんです。ゲームを楽しみながら、英語教材にもなっちゃうなんてお買い得! やり方は、タイトル画面でオプションにカーソルを合わせ、左・右・A・B・C。ピロッと鳴れば成功です。

「ガンヒー」のCMは、見ていただけましたか。あの神谷明さんが「キン肉マン」バリの声で出演されてますが、美奈子は「ケンシロウ」の声の方が良かったな。皆さんの感想も聞かせてくださいネ。

**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 ふあくとりい」〇〇コーナー係  
\*優秀作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

## 株式会社カプコンの巻

カプコン参入第1弾ソフト

ストリートファイターIIダッシュプラ

いや、ホントに何やっても大丈夫、という担当さんの話ではありましたが……。

○「暴露話とか、個人的バカ話でもオッケーです」

☆「でもほかのメーカーの皆さんはほとんど真面目なわけでしょ」

○「多いかもしれませんね、まあ」

☆「やだよ、後から文句言われるの。ましてや、カプコンのメガドラ参入第1弾ザンスよ。変なこと言ったらユーも困るザンしょ」

○「誰だおまえ」

◎「とにかく書いてみました」

☆「まあ、量的にも適当だし、誤

字も校正許容範囲内。問題が1つあるとすれば載せられねえということだな」

◎「え? 面白いって言ったじゃないですか、Ya! 魔王さま」

☆「自分で決めたペンネームだが、人から言われると恥ずかしいな」

◎「ごまかさないでください!」

☆「自分でこのネタが安全なネタだと思うのか! 小学校の壁新聞じゃないんだぞ!」

◎「だって、やりたいほうだいて言ったじゃないですか」

☆「ほう、おまえはやりたいほうだいて言ったら、こんな(以下人類の進化にかけて6行削除)こ

とするんかい!」

◎「そうです、別に個人攻撃も中傷もしてません。天地神明に賭けて、今まで生きてきた誇りに賭けて、書き直しません!」

☆「5階のかけうどんセットおごる……」

◎「へへ、靴でも何でもなめさせていただきます。お、旦那、今日の靴はカレー味でげすね」

### 突発的質問

質問：噂で聞きましたが、ガイルの娘は「スーパーストリートファイターII」の新キャラのキャミィじゃありませんか?

(池袋 ナタでココ・切断)

答え：大嘘です。

ガイルが19歳のキャミィを子供に持つには若すぎます。よく思うんだけど、こういう無責任なホラを吹くのは誰? カプコン広報にチクってくれた人には、シャドルー秘密基地内、愛のべが様部屋にご招待、監禁。

質問：MDのストIIダッシュプラのグループバトルってどうい

のですか? (中野 八橋喰三)

答え：これはBEEP!メガドラのおにいさん、おねえさん、ペロ君が本誌にわかりやすく解説してくださってるから、それを読むか、買ってお願い!

やれば本当にすぐわかる。

飯食うの忘れて、親指の皮剥けるほど遊べるから、ホント。グループバトルはいいよ。買ってない人は、おがんに金もらって、おもちゃ屋に走ろう。買わない人には関西版「恐怖新聞」が誰にも知られず個人名で密送。サービス期間につき、1回読めば寿命が5日縮むと今ならお得。

## Valuable Information & Communication VIC TOKAIの巻

九州では「射撃るんです」は作者過労死の為休載

# バトルマニア大吟醸

「ぬりえぬったぞキャンペーン」のキャンペーン

CSG東京・大阪は来てくれたかな? フツーは来れなかったと思うぞ。そこで「マニヤン大吟醸」のチラシを配らせていただきましたが、裏面がぬりえになってたでしょ。「すごいな」と思った人、「手ヌキだな」と思った人。まあいいやと思うワタシ。

そいでもって、CSGに来れなかったフツーの方々にもぜひぬりえぬって下さいと頼みます。

10月上旬からおもちゃ屋さん、ゲーム屋さんの店頭で「新たなる

チラシ」を置かせていただきます(肉屋さんのぞく)。このチラシの裏のぬりえをぬってください/ぬったら12月末日までに、下記まで送ってください。何かモノが当たります。おもちゃ屋とかゲーム屋がない離島の人や、どーしてもBEMEGAにぬってみたい人は、それでもいいよ。拡大コピーしてぬるともっといいようです。

〒421-01 静岡市桃園町8-17  
ビック東海F.C.  
「またぬりえぬったぞ」の係

### 『あなた色に染まりたい』コーナー



↑拡大するもよし

ぬりえのぼりまじあ

CSGで話題だった「ぬりえ」のチラシ。小売店に置かれていないのはもったいない!!

# コーナー!

SCENE 14

ダッシュプラスがアップして意気あがるカブコンがついに本土上陸! あのカブコンもこのコーナーの色に染まってしまうのか……。その他、常連さんのぬり絵あり、2号連続のマンガありで盛りだくさん…だけど、はたして読者に言いたいことが伝わるのだろうか?

## TENGENの巻

AN ATARI GAMES COMPANY

### 嵐を呼べ! テンゲン

ここぞ! という場所へ行こうとすると雨が降る。海外旅行で遊びまくろう、と思って勢い込んで行くと雨が降る。ディズニーランドに何度行ってもかならず雨が降る…。(でも傘は死んでも持って行かないから、友達によく怒られる

……) AMショーでは台風のため東京駅で途方に暮れた……。けど、今回の嵐はそうじゃなくて新作の嵐っ! 今回はこの場で新作も新作、超新作情報を含めて一挙公開!! (そんなおおげさなものでもないけど)

### X'マスのプレゼントに最適! 「オーサム ポッサム」

12月17日発売予定



何事もまじめに取り組む姿勢がステキと今評判のテンゲンが送る、

環境大作アクションゲーム。狂気の科学者ドクター・マシーノに破壊される一方の自然環境。その悪の組織に立ち向かう正義のヒーロー! それがオーサム ポッサムだ。ジャンプアタックで敵と戦いながらも、空きビンや空きカンを拾うことを忘れない、にくめないヤツ

……。熱帯雨林、海底洞窟、北極圏……オーサムに通った後にはゴミはない!

【このコに注目】

### お歳暮・お年始に超新作「ドラゴンズ・リベンジ」

12月10日発売予定



米国・ヨーロッパで大評判だった「ドラゴンズ・フューリー」の続編オリジナル。ファンタジーの世界を舞台にしたピンボールゲー

サイ! 最初、敵だと思ってジャンプアタックを食らわせたのは私……。でも、ほかの人もそうだった……。ふー、ちょっと安心。

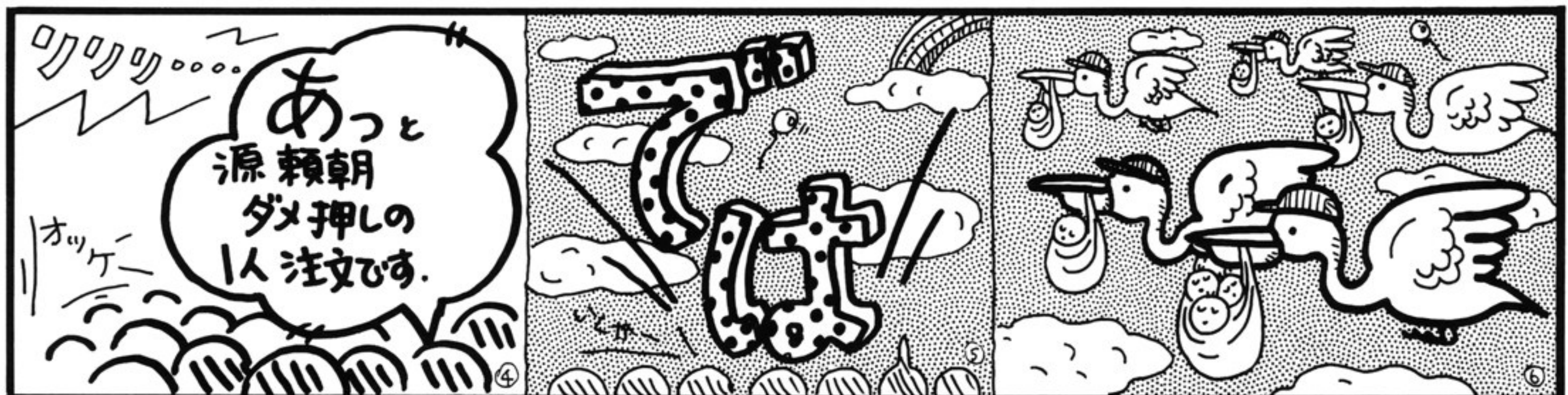
ム。邪竜の力によって水晶玉に封じ込められた3人の仲間、女戦士・戦士・魔法使いを正義のボールで救出しよう。

【このコに注目】

そりゃ〜、もう女魔法使い。キレイなドレスを身にまとい、お色気を振りまいているわりには、救出するとみよ〜うな踊りを披露してくれるよ。

### 「オーサム ポッサム」初登場記念クイズの答え

- ①オポッサムというフクロネズミの一種②お手玉③ピンと缶
- ④ドクターマシーノ——以上です。なお、正解者は発送をもって発表に代えさせていただきます。



メガCD版 元朝秘史・蒼き狼と白き牝鹿 9800円 好評発売中

株式会社 光栄

編集担当者まで気軽に依頼ください。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)。来月はどこだ、オイ! 名乗り出ろや〜!

# コナミのおへや



第11回  
BY T. HAYASAKA

こんにちは！ コナミのゲームミュージックをお届けしてるコナミレーベルを担当しているさゆ鈴です。読者の皆さんの中には、誰だこいつは？なんて思われる方も多いでしょうね。今月は、早坂姉さんに代わって特別の登場なのです。キャー、1回だけだから、早坂姉さんファンの皆さん許して！

## 矩形波倶楽部解散か！ 爆弾発言の真意は！

そう、なぜこのページにさゆ鈴が登場してしまったかという、矩形波倶楽部解散の噂が巷で流れているようで、コナミレーベルにも質問が殺到しています。先日の日本青年館ライブでの「このメンバーでは演奏しません」っていう爆弾発言がその発端なのですが、ここで皆さんの疑問と不安を一挙解決しちゃおう、というわけです。

では、その真相を、矩形波倶楽部のリーダー古川もとあきに語ってもらましょう。  
古川◎解散というわけではありません。ただ、音楽的発展を願っての大幅なメンバーチェンジを行うのは事実です。今以上に愛される、新生「矩形波倶楽部」を目指して、矩形波倶楽部はさらに飛躍するのです。今まで応援してくださった



日本青年館で8月19日に行われた現行メンバー最後のライブから。中央が古川氏と國府田マリ子嬢。

みんなも頑張っついてきてほしいですね。新生「矩形波倶楽部」に乞うご期待！

そうか……さゆ鈴にも新生「矩

形波倶楽部」のことはまだまだ謎だけど、でもワクワクしてしまいますね。解散ではなくてちょっぴりホッ、といったところかな。

## Who is 國府田マリ子？

さて、最近増えている質問のうち1つが「矩形波に顔を出してる國府田マリ子さんてだ〜れ？」っていう質問です。どんな人なのか、まず簡単にプロフィールなどご紹介いたしましょう。

1969年9月5日生まれの乙女座、血液型B型。青二プロに所属してるマルチタレントで、声優を中心にDJ、歌、CM等幅広く活躍中です。代表作として、「GS美神」のおキヌちゃん、「スペースオズの冒険」のドロシー、「きんぎょ

注意報」の朱子、「マクロスII」のエミーなどなど、聞けば、アレねって納得のものばかり。コナミレーベルとマリ子ちゃんとのお付き合いは「Pop'n ツインビー」のCDで、「Twin Memories」を歌ってもらってから。最近ではSFC「魍魎戦記MADARA 2」のテレビCMソングを歌ってくれています。さゆ鈴も仕事で何度も会っていますが、元気で明るくて、すっごくかわいくて、いつも笑顔で、礼儀正しくて、周りの人を大切にでき

る素敵な女の子。さゆ鈴が男の子だったら、絶対彼女にしちゃうという理想のタイプ！ 10月からコナミ提供のラジオ番組で、マリ子ちゃんの声を聴くことができるよ。お楽しみに。それでは、マリ子ちゃんに登場してもらいましょう。  
さゆ鈴◎前回は、ライブでも歌って頂いてありがとう。コナミのお仕事はいかがですか？

マリ子◎歌が大好きだから、ライブで歌っていると、とってもうれしいです！ 声優は、役柄を演じるお仕事ですけど、ラジオや歌のお仕事って自分自身を表現できるので、今後も声優のお仕事を大切にしながらどんどんラジオや歌でも頑張っていきたいと思います。  
さゆ鈴◎今回「MADARA 2」のテレビCMソングの収録はいかがでしたか？

マリ子：サウンドプロデュースの

斉藤ネコさんは、優しいけど結構はつきり言う方だったので、とても勉強になりました。CMを見たら、自分の名前がちゃんと右下に入っていてうれしかった！

さゆ鈴：最後に、読者へのメッセージをお願いします。

マリ子：これからも、声優に歌にラジオに頑張っていきます。みんなと会える機会はいっぱいあるので、コナミのサウンドCD共々よろしくお祈りしま〜す。メガドライブのお仕事もできるといいな。要望のおバガキ出してね(笑)。

さゆ鈴：そうですね。メガドラのタイトルはまだないけど、11月発売の2枚組CD「悪魔城ドラキュラX」には矩形波による「バンパイアキラー」のオリジナルサントラ全曲が収録されるんです。メガドラユーザーの皆さん、これからもよろしくね！

## スパークスターが自ら抽選！

ども、早坂です。ロケットナイトの発売記念クイズにた〜くさんの応募ありがとう。綺麗なイラストや応援のメッセージ嬉しかったな。大抽選会を私とスパークスターでやりました。当選者のみなさん、おめでとう！

## コナミへの要望、イラスト、姉さんへの相談など何でもOK

ハガキ  
待ってるよ！

あて先

〒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  
「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。

プレゼント■マリ子ちゃんの歌うテレビCMソングの収録された「魍魎戦記MADARA 2 -Sound Fantasia」と、SFC「オリジナルサントラ 魍魎戦記MADARA 2」(共にキングレコードから発売中)のCD各2枚を計4名にあげちゃいます。コナミレーベルや矩形波倶楽部へのメッセージを書いて、このコーナーの「CDプレゼント」まで応募してくださいね。

# SHINING FORCE

前作  
の  
続編

## シャイニング・フォースⅡ

### ADVENTURE GUIDE SPECIAL

●セガ/8,800円/発売中/RPG/16M+B・2



「シャイニング・フォースⅡ」もう遊んでいるかー!? 今ごろ不眠不休で物語に熱中しているころだと思うけど、そんな君のプレイを助けるページがこれだ。これを読んで、もっとゲームに熱中してくれい!!

パルメキア大陸 & グランス島



- ① グランシール城
- ② ガラム城
- ③ イール村
- ④ 古えの洞窟
- ⑤ 新生グランシール王国
- ⑥ リブル村

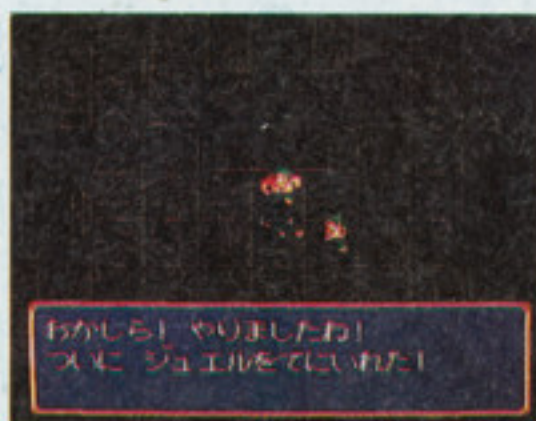
- ⑦ 暗闇の洞窟
- ⑧ ポルカ村
- ⑨ ビドー王国
- ⑩ スカイオーブの古代神殿
- ⑪ 古代通路
- ⑫ 港町ハッサン

- ⑬ タロスの神殿
- ⑭ ドワーフの洞窟

今回の紹介は、グランズ島を離れパルメキア大陸の⑤新生グランシールから始まる。その後、物語は番号順に進んで行く。でも、まだ行ってない場所がたくさん。広いや！

ちなみに前号までのあらすじは……

古えの洞窟から、2つのジュエルがジッポによって盗まれ、それと同時に古えの塔からギズモが飛び出し、王様に移り移って大騒ぎ。それを食い止めたものの、今度はグランシールと友好国だったガラム王国が進軍してきた。ガラム王は、エリス姫を人質にして古えの塔へ立てこもる。そして、ガラム王とともに暗闇の中へと消えてしまう。その後グランズ島は大地震にみまわれ、崩壊してしまい、間一髪で船で島から逃げ出したボウイ達グランシールの一行は、東のパルメキア大陸へと向かうが……。というのが前回までのあらすじだったね。今回は、それから先の出来事を、町と戦闘、イベントを中心に大增ページで追っていくぞ。はたしてこの先はいったいどうなる。それじゃ、一発ドカーンと試してみよう!!



古えの洞窟で、ジッポの盗賊団はついに伝説の宝を見つける。これがすべての始まりになるうとは……



突然としか言いようがないガラム国の進軍。平和だった島が一挙に動乱する。そして、グランシール王国は敗北。



ガラム王の持っていた黒魔のジュエルがボウイの首に巻きつき、先に入手して巻きついたら光のジュエルとの関係は?

とりあえず 東のほうかくに……ならば いっそ大陸へ……そう、パルメキア大陸へ 行きましょう!

地震がグランシール王国を襲う。崩壊する建物。そして、一行は東のパルメキア大陸へと向かう。この先どうなるのか!!



# グランス島からパルメキア大陸へ!!

## CHECK 1 新大陸への上陸

ガラム王国の目的は、グランシール王国ではなく、古えの塔だった!? ガラム王は、エリス姫を連れて塔の暗闇の中へと消えてしまい、今その行方はわからない。ガラム王は何を目的としていたのか? ポウイの首に巻きつけた2つのジュエルは、いったい何なのか。数々の謎を残したまま、グランシール王国は崩壊してしまった。船でグランス島から避難した王国の人々は、長い航海のすえ、ついにパルメキア大陸へとたどり着く。



アストラルも陸を確認。無理やり上陸しろと船長に迫る。結構過激な人だったのね。こりゃびっくり。

## CHECK 2 建国!! 新生グランシール王国だ!!



大陸へ着いたと同時に、ポウイ達の師匠である賢者アストラルは、新たに王国を再興することを皆に伝える。賛同する一同。ここに新生グランシール王国を建国するのだ! 王国を復興するにはその材料が必要。それには乗ってきた船も材料として使わねばならない。まずは解体だ! もちろん、ポウイ達もそれを手伝う。しかし、ポウイが材木を運んでいると、西にある石切り場から男が息を切らして帰ってきた。仲間が1人帰ってこないというのだ。そういう時こそポウイ達の出番。さっそくその男を探しに行こう!

## CHECK 3 バトル!! 新たな敵との遭遇!!



倒れている男の前に立ちはだかるパルメキアの魔物達。この大陸での初バトルだ。男の場所へ一直線で行っても相手を全部倒さないと終わらないぞ。ここは、慎重に池を右回りに迂回して行こう。それと、なるべく固まって援護しながら進むことも大切だ。森や岩場などのフィールドをうまく生かして戦おう。

登場敵ユニット

グリーンペースト×2 ゴブリン×4 ハンターゴブリン×3 ウィッチ×2

# CHECK 4 誕生新生グランシール王国!! そして……

魔物を倒し、無事に男を助け出したポウイ達。彼らと一緒に帰って来てみると町が完成しかかっている。ここがポウイ達のホームタウンになった。さあ、こうしてはいられない。ポウイ達も、町の完成に向けてこれからも働かねば。そして、お話は1年後へと進んでいく。ここは、新しくできたお城。ポウイ達も、王国の兵士の一員となっている。大臣達のはげましの言葉が終わったら、ちょっとお城の中を探検してみよう。きっと懐かしい何かがあるはず。アストラルや王様にも話してみようね。みんないろいろ話してくれるぞ。



# CHECK 5 フェニックス族との出会いと旅立ち!!

お城を探検し終わったら、次は城下町に行ってみよう。ポウイ達は知っているけど、プレイしている僕らは初めてだもんね。町へ出ると、何か騒ぎが起こっている。どうやら、大陸の生き物がやって来たらしいぞ。そのヤジ馬の輪に入ってみると、でっかい鳥がいるじゃないか! しかも、言葉までしゃべる。子供達がチョッカイを出していると、それを聞きつけた大臣がやってきて怒られちゃった。城へ迎えらるる鳥。ポウイもお城へ直行だ!



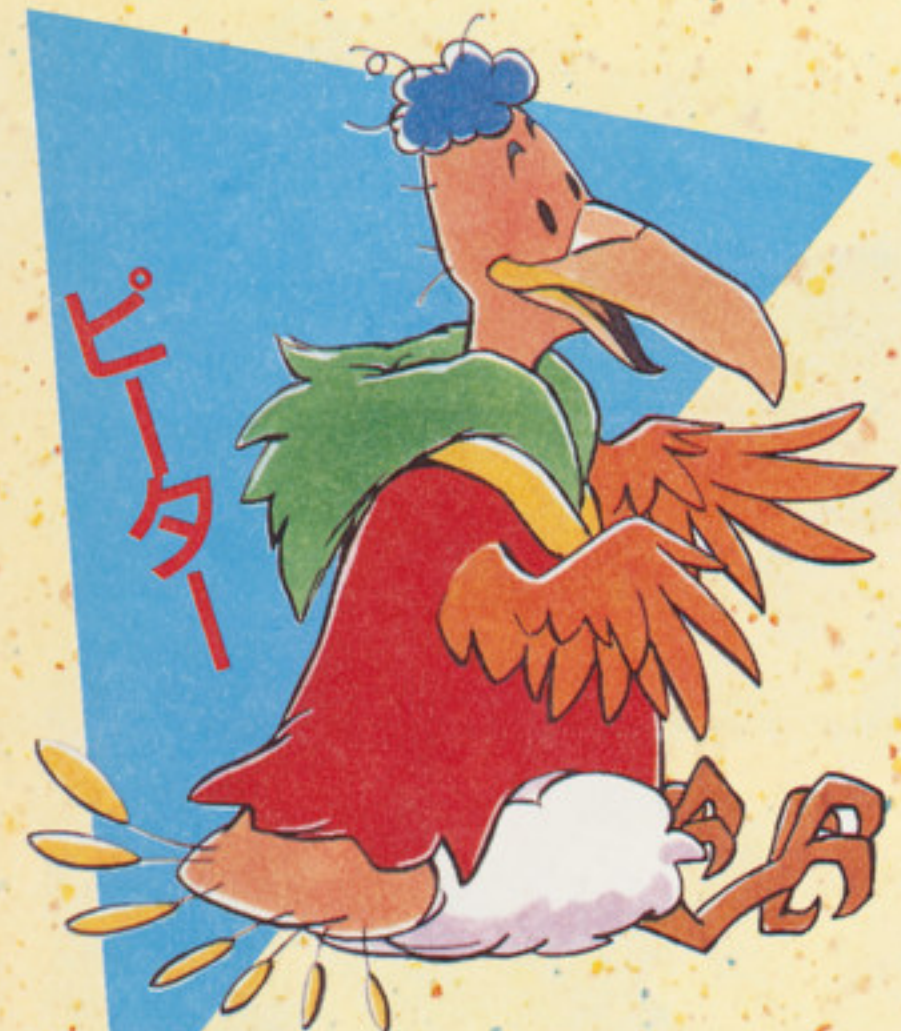
## 準備を整えよう

冒険へ出る前に、武器屋で装備を整えていこう。なんとポウイ達は1年前と同じ装備のままなのだ。まだ買い替えられるキャラは少ないけど、各町では必ず新しいものに買い替えていこう。薬草なども買いそろえておこうね。

- ショートソード
- ミドルソード
- ブロンズランス
- スピア
- ショートアックス
- ハンドアックス
- 木の杖
- ショートロッド
- ショートナイフ

ここで買い替えるキャラはわずか。でも、十分チェックして出発しよう。薬草持った!?

発展途上のこの町だけど、品ぞろえは以前とちよつ違う。そこいらへんも見てみよう。



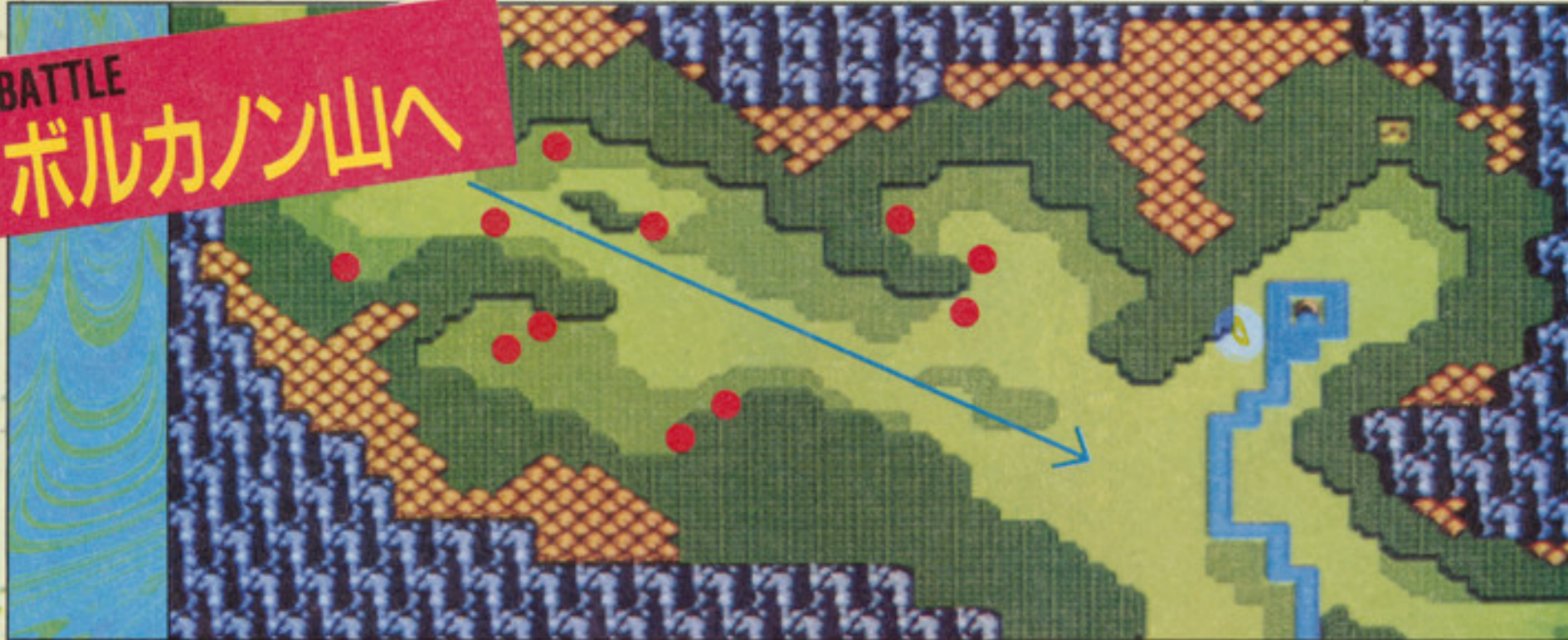
フェニキの彼は、はるか東のボルカノン山からやってきたという。彼をボルカノン山まで送り届けてあげるのだ。



# パルメキア大陸のさらに奥には……

## CHECK 6 東のボルカノン山へ突き進んで行こう!!

### BATTLE ボルカノン山へ



#### 登場敵ユニット

グリーンベースト×2 ゴブリン×3 ハンターゴブリン×2 ウィッチ×2  
バンパイアバット×2

ここは、右下へ一直線に進んで大丈夫だ。ただし、バンパイアバットの接近に注意。ブレイズレベル2を喰らうぞ。

ボルカノン山のある東へと進んでいくと、魔物が待ちかまえている。こいつらは、石切り場にいたヤツとあまり変わらないので、陣形さえしっかりしていれば、それほどたいへんじゃないぞ。



NPC  
ハンターゴブリンに13ポイントのダメージを与えた

## CHECK 7 初めての町は人見知りする!?

戦闘が終わると、東に町が見える。ここが初めて大陸に来て訪れる町だけど、どうも様子がヘンだ。人が1人もいないし、建物のドアには鍵がかかっている。そんな中で、1つだけ開いている建物に入ってみると……。いき

なりここの村長にどなられてしまった。ポウイ達を侵略軍と勘違いしているみたいだ。困ったね。そんな気は全然ないのになあ。



戦闘が終わったらしい。いろいろ歩き回ってみよう。この島から水が出ていくけど、行けない。

おつ、これが東の町か。それじゃ、友好国を作るためにちよつと行ってみよう。ちよつとドキドキでワクワクな一瞬だね。



あつ、人だ!! でも、何かおかしい。ちよつと言葉にトゲがあるように思わないか!?

お おまえらは! 西に町をつくったよそ者だな! タジタジ

村長にはこんなこと言われるし、ちよつとひどいね。何も言い返せないポウイ達、ビーターも怒ってるぞ。

どこからきなさったのか知らんが、軍隊を持つような大きな国の方がうつりすまれるのは、ぬいぬい!

ビーターのおかげで、誤解も解けた。それにしても、コロツと変わります。ぎやしないかい?

そうですか! あの国は! グランシールは フェニクス様とおしたしかつたので

これいこう わがリブル村は、グランシール国との、こうりゅうをもたせていただきます。また

やった。これで1つ友好国ができた。アストラルも喜んでくれるだろう。さっそく武器屋へ行こうか。



村人と同じく南からやってきたレンジャーだが、この土地から動かない村人に見切りをつけ、ポウイ達の仲間にはいるぞ。

### VILLAGE リブル村



## 武器屋リスト

- ショートソード
- ミドルソード
- ブロンスランス
- スピア
- ショートアックス
- ハンドアックス
- 木の杖
- ショートロッド
- ショートナイフ
- ダガー
- 木の矢

品ぞろえは、グランシール王国とほとんど変化はないが、ダガーと木の矢が増えている。ダガーは、ジッポに買ってあげよう。木の矢はマチルダ用だけど、装備しているぞ。

# CHECK 8 さらに東へ!! 行く手には手ごわい敵ばかり!!

1つ友好国もでき、さらに東へ進むポウイ達一行。そこでも魔物は待ち受ける。ここでのバトルは、そんなに辛くないし、リブル村で遠距離攻撃のできるマチルダも仲間になっているので、注意さえしていれば被害もないはず。しかも、戦闘中に力のリングも入手できるぞ。さらに進むと、広大な土地がドガンと広がっている。東の果てに来たけど、ボルカノン山がない!? 道は、入り組んだところにあるようだ。おや? この洞窟は……。



ここでの戦闘は、この前の戦闘とあまり変化はなし。ただし、魔法攻撃には気をつけよう。ちょっとイタイぞ。

リブルで仲間になったマチルダ。後衛の要だ。ポウイやジャジャの後ろで攻撃させるのがベストだ。

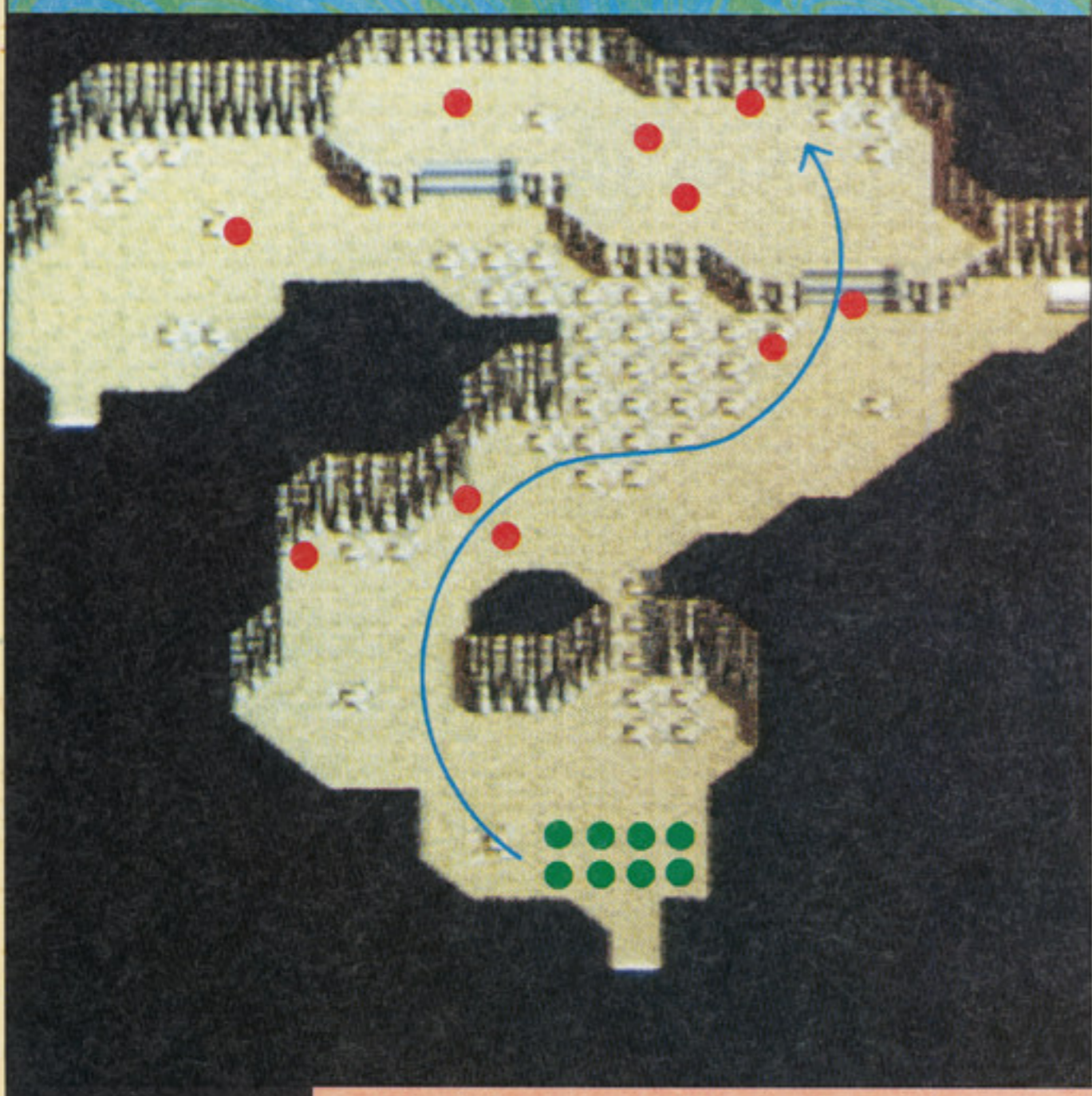


マチルダは 42ポイントの力×1人ちをえた

くまなく歩いてみると、洞窟を発見。中に入ってみようか。でも、何か恐ろしい洞窟だなあ。



## BATTLE くらやみの洞窟



バンバイアバッドのブレイズレベル2と、ウィッチのブレイズの被害を最小限にとどめるには、敵と接触している付近のキャラをスペースキーで配置すればいい。距離感にも注意だ。

この洞窟を抜ければ、ボルカノン山はすぐそこらしい。でも、ここにはホブゴブリンがいて倒さないと進めないみたいだ。暗闇の中での戦闘は、キャラの周辺しか見えない。マップを見ながら敵の位置を確認しよう。遠いと思っていると、すぐ接近されて集中攻撃されてしまう。そうならないように固まって進め。



この洞窟に巣食っているホブゴブリンだ。こいつを倒さなければ先に進めないぞ。

ひさしぶりの おしゃく性だから ためしんでって もらうとするか! そのだししょうは お前らの命だけ!

マップを見ながら戦わないと、結構たいへんかもしれない。いきなり敵は襲ってくるぞ。



ダークドワーフは、攻撃力がバカにならない。集中して攻撃していこう。

こんな場所に宝箱が。中は何か。それはブレイズしてのお楽しみでこと。にしても、なんだろうな。

登場敵ユニット  
ハンターゴブリン×2 バンバイアバッド×3 ウィッチ×2 ダークドワーフ×2 ホブゴブリン×1

# CHECK 9 ついに着いた!! ボルカノン山だあっ!!

くらやみの洞窟を抜け、やっと着いた。ここがボルカノン山だ!! 山の麓に集落があるぞ。ここがピーターの故郷かと思ったら、違うみたいだ。ピーターの国は、山をもっと登った場所にあるみたい。とりあえず、この村で装備や使ったアイテムの補給をしとこう。村の人々とくまなく話もしなきゃね。このボルカ村はとりあえず友好的なので、よかったよかった。いろいろ面白い話なども聞けるかもしれない。ひととお話をしたら、村長に会いに行ってみよう。



ここがボルカノン山の入口!? あれに見えるのは何か村か。とにかく入ってみよう。

そうか。アイツのおかげでみんなここまで来れなかったんだ。でも、もう倒したぞ。



あのどうくつをぬけるなんて! ホブゴブリンがすみついてから道も、やってこなかったんだよ



せいぜいかんは ひといちばいだけ けが うれいだけ はんにん前って いわれるのが スグエくやしい!

ここは、獣人の故郷なんだって。毛がうすい悩みは、こんなところでもあったんだね。(笑) そりゃ悔しいでしょう。

なんか困ってる。ちょっと助けてあげよう。このあと、ちょっとびっくりするかもしれないぞ。



えっ! えっ! たためた... おきあがれんぞ



## VILLAGE ポルカ村

段差のあるポルカ村。村の隅々まで細かく探検してみよう。きっと何かが見つかるはずだ。キャラに何かあるものかもしれないぞ。

ポルカ村の村長の話では、最近ボルカノン神が怒っていて、そのために地震が絶えないらしい。ポウイと話している時も、大きい地震がやってきた。そうして外に出てみると、山の入口から傷ついた少年が!! 村長の言うには、眼をケガしているらしいぞ。

ふんふん、何でボルカノン神は怒ってるんだろ。何かあったのかな?



村の名前は、気づいておらんがさいきん、どうもおかしいのじゃ。ボルカノン様がいらたってわる。

地震の後、おお怪我をした少年が山からやってきた。こりゃたいへん!!

大変だ! 行き倒れた!

うなされる少年、何かいわくありげなセリフだな。山で何が起ったんだらうか!?



うう...いやだ やめる...  
もう...なにもみたくないぞ!  
あ あたまがわれそうだ...うう

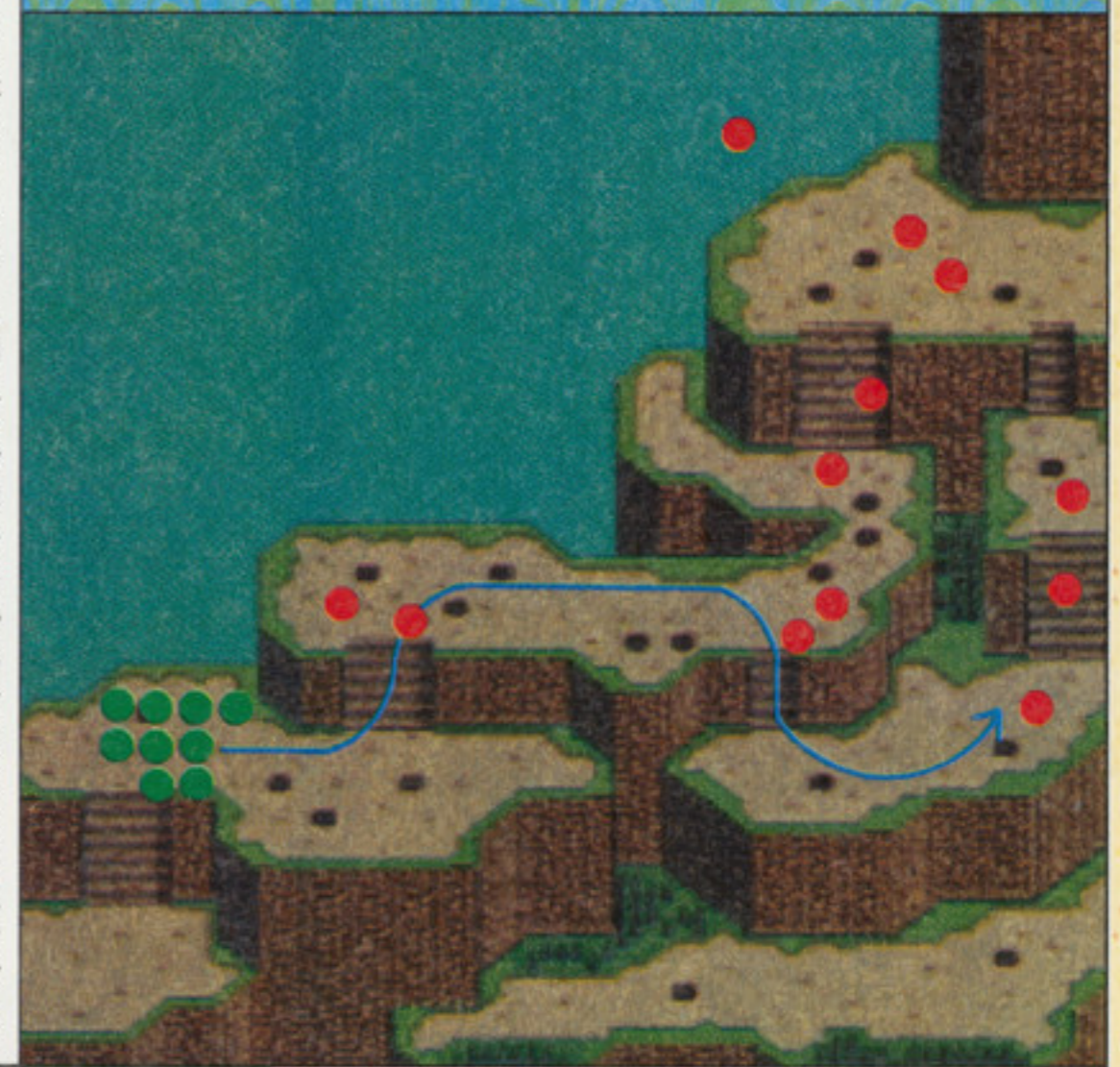
## 武器屋リスト

- ミドルソード
- ロングソード
- ブロンズランス
- スピア
- ショートアックス
- ハンドアックス
- ショートロッド
- ブロンズロッド
- ショートナイフ
- ダガー
- 木の矢

いったいボルカノン山で何が起ったのか。それを確かめるにも、一刻も早くボルカノン神に会わなくては。しかし、山道に入ったところで、今までに見たことのない魔物が集まっている。何かを探しているようだけど、あれれ見つかった。こりゃ戦闘だ。見たことのない魔物だけあって、結構強い。特に、デスマンクは攻撃力が結構あるし自分や仲間を回復させてしまう。おまけに僧侶の攻撃呪文ヘルブラストまで使ってくるのだ。こいつに接近したら、複数で連続攻撃して1発でしとめよう。それまでは、固まってゆっくり移動していこう。ウィッチにも注意してね。

## ボルカノン山道

こっちは、デスアーチャーを倒せば戦闘が終わる。けど、そんなもったいないことはしないで、迂回して戦闘をしていこう。階段のところまで戦闘になるとツライぞ。



### 登場敵ユニット

ホブゴブリン×5 ウィッチ×2 デスマンク×3  
ヒルクラウド×1 デスアーチャー×1

## いよいよボルカノン神!?

この戦闘が終わると、いよいよボルカノン神のいるビドー王国へ入れる。ピーターを送りどければ、この旅も終わるね。みやげ話に、ボルカノン神にも会っておこうかな。うふふ。



メインブレスは、単体だとイタイ攻撃だ。くそ。



デスアーチャーの最後の言葉、ゼオンとは誰のことだ!? 謎が深まるばかりだって感じ。

うーん、悪魔がボウイを知っていたなんて。何がどうなっているのやら。さっぱりわからないよね。



ボウイ! きいた? やつらはボウイのことをわらってしたんだわ...



こんなことが出来るものはボルカノンしかいないぞ! ヤつがみずからでいたのだから。



動ける範囲が狭いけど、なるべく固まって移動する。階段はイッキに通過。



デスマンクは14ポイントHPが かいふした

強敵デスマンク。クーツここまで攻撃したのに、回復されちゃうと、モトの本阿弥だ。



ピーターを出迎える兵士達。ピーターって特別な鳥だったみたい。とてもそんな感じに見えないけどね。

ピーター様では ありませんか! よくぞ ごぶしで もどられましたな。ボルカノン様も よろこばれましょう

ボルカノン山にも魔物が侵入してきたって!? 何がどうなっているのやら。ボウイ達にはさっぱりわからないぞ。

じつは このボルカノ山に 魔族のものが はいりこんだのです

山道を登りきったところに鳥人王国ビドーはあった。ボウイ達が入ると、いきなり呼び止められるが、ピーターを見たら態度がコロッ。どうやら、ここにも悪魔がやってきてビドーの人々は今の今まで戦っていたらし



麗のボルカ村まで調査に向かう兵士。けっこうことは重大なのかもしれない。悪魔族が関係していることは確かだ。

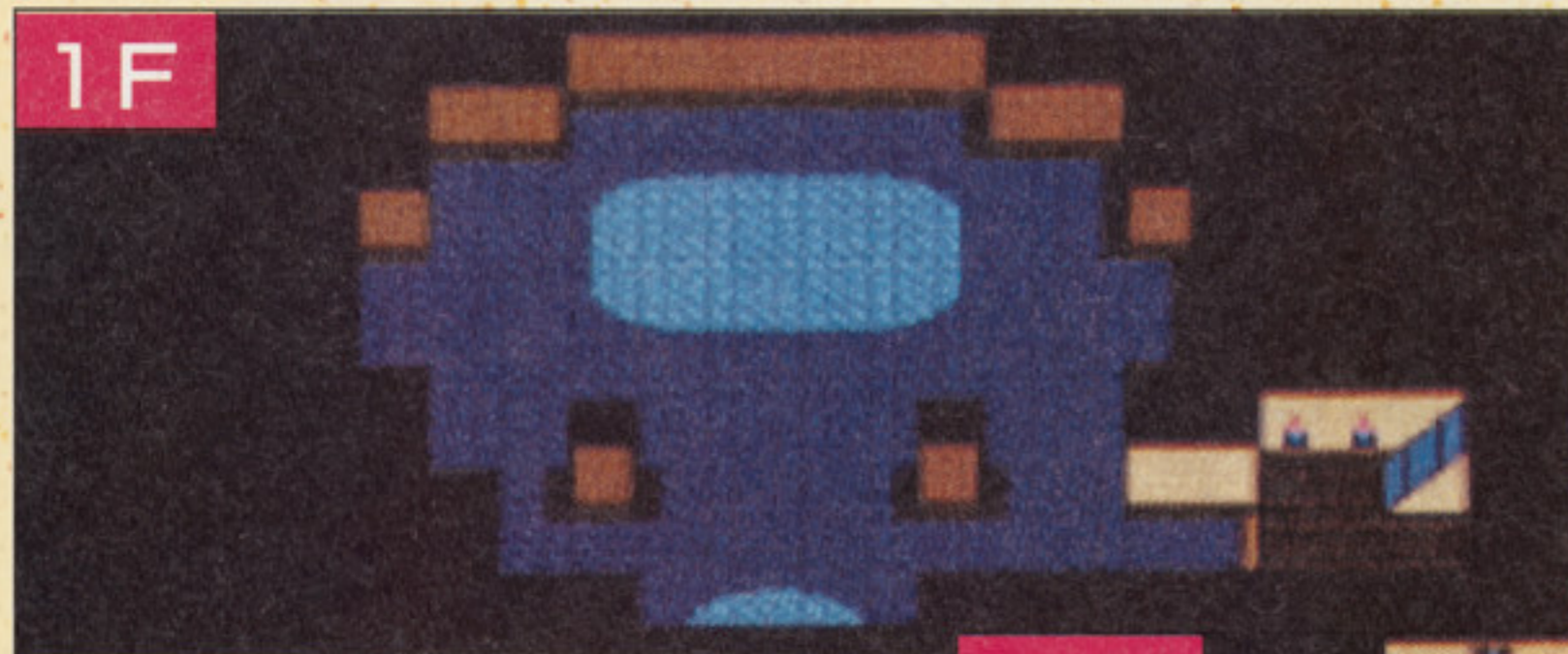
われらは ポルカ村の方まで ねんのため 調べてまいります



そうそう。さっきの悪魔もゼオンとかなんと言ったよ。ね。とりあえず、中へ入ってみんなの話を聞いてみよう。

ボウイ! あいつらもだ! さっき たたかったやつらも 魔族のものだって いってたね!

1F



BATTLE

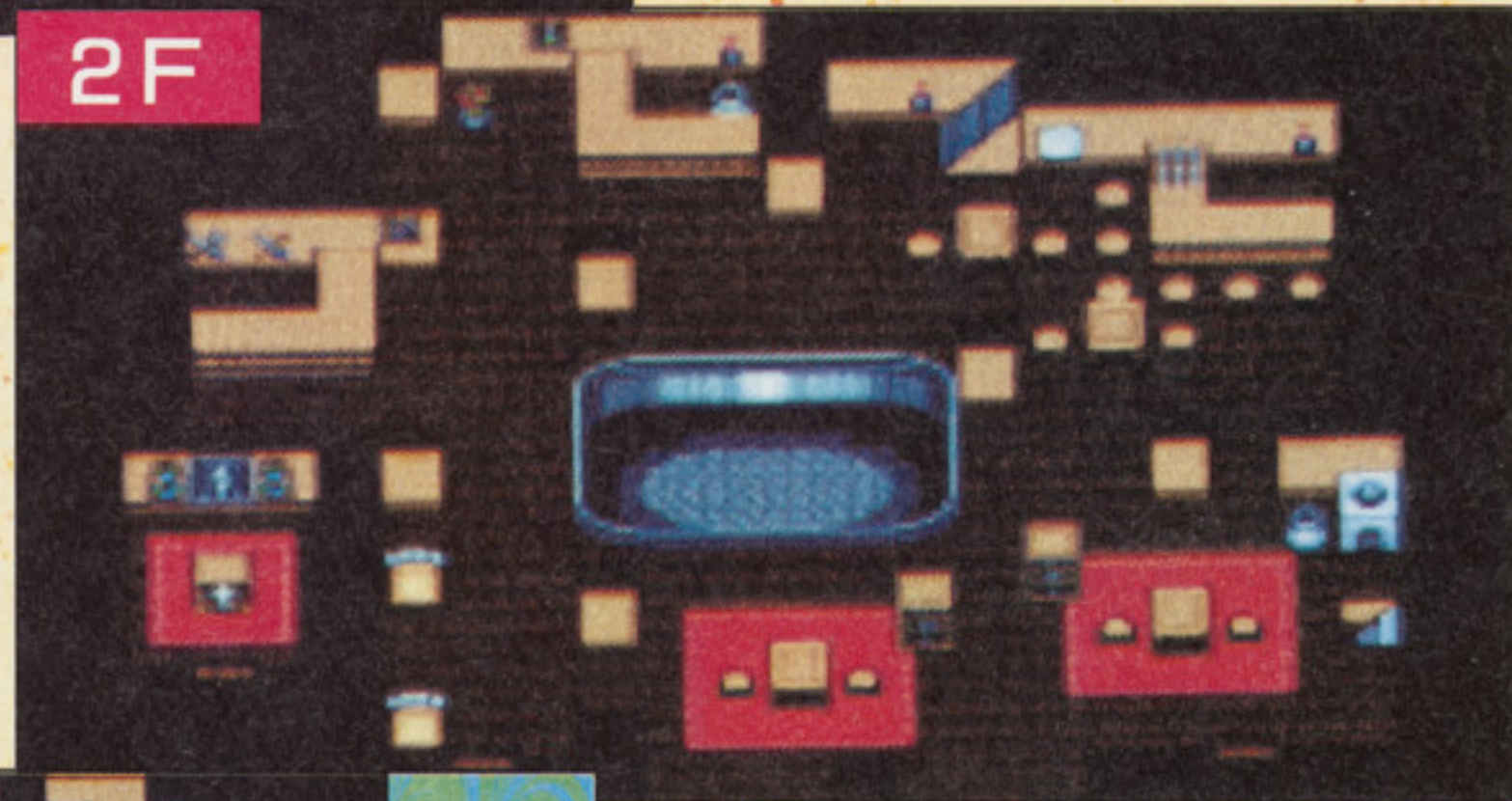
## ビドー王国

鳥人王国ビドーは、山をくり抜いた多重構造になっている。武器屋や道具屋などもあるし、もちろん教会もある。ここで、再び装備を整えておこう。この先に何かあるかわからないからね。すべての人(鳥?)と話をしたら、王様のところまで行こう。ピーターの旅も終わりだ。

## 武器屋リスト

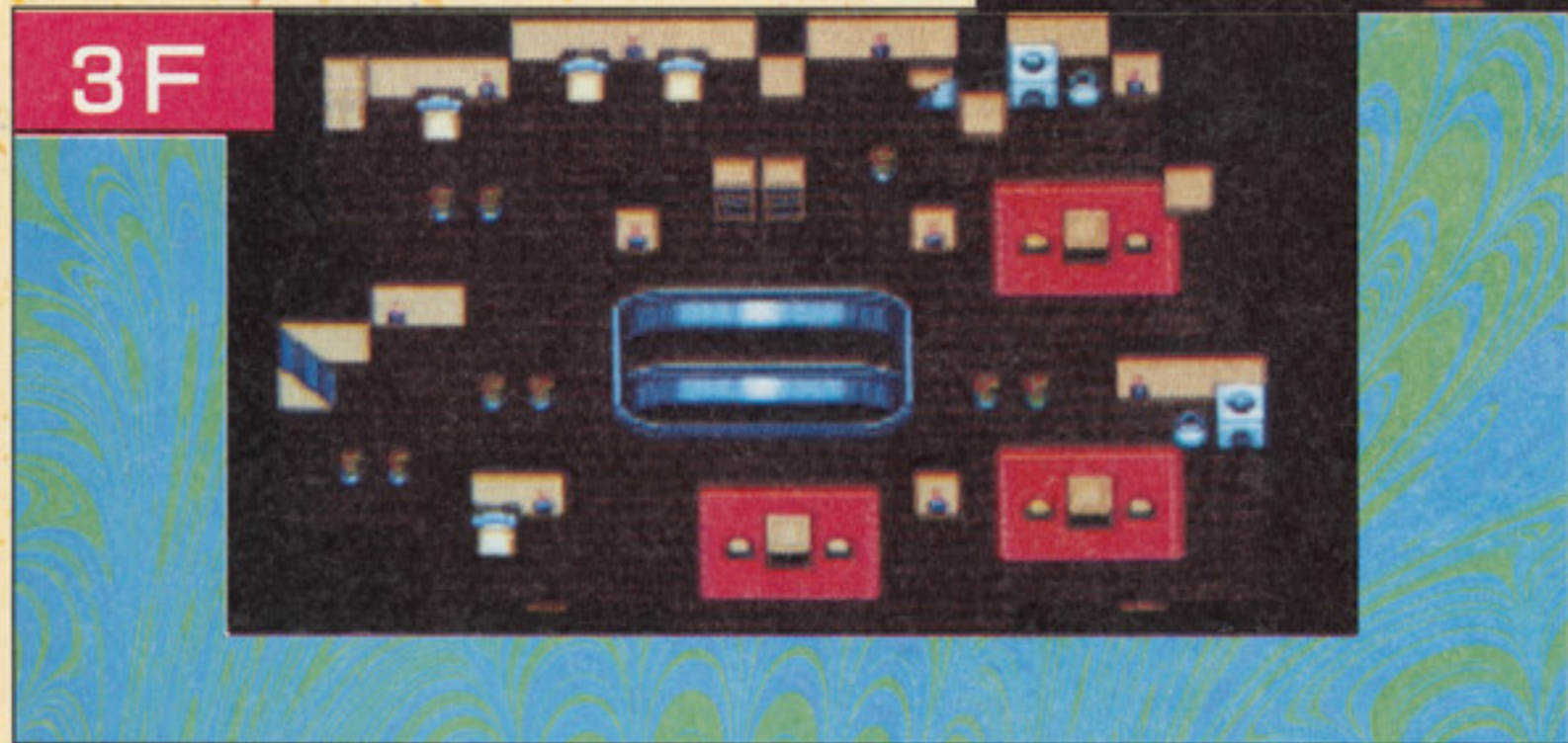
- ミドルソード
- ロングソード
- スピア
- スチールランス
- ハンドアックス
- ミドルアックス
- ショートロッド
- ブロンズロッド
- ダガー
- ナイフ
- 木の矢
- 鉄の矢

2F



武器屋と道具屋は、2階の左上にある。教会もこの階にあるぞ。機や壺の中を探すと、何か、あるかもしれないぞ。酒場では、他のいろんな情報が入る。その他にも、ケガで寝ている兵士達などの話も聞いてみよう。3階の上は、王室になっていて、王室の上が山の頂上。ボルカノン神殿になっているのだ。

3F



## まずは王様に

王様の部屋に上がって行くと兵隊達と王様が話をしている。その中で、グランズ島という言葉が聞こえてきた。ボウイ達の故郷がな

ぜこの話題になっているのだろうか。それに、ゼオンという名前も聞こえてきたぞ。王様は、今までのことをすべて知っているようだ。早く会って話を聞きたいけど、まずはピーターが先だね。再会させてあげよう。



バルメキアの神のはての方にはまだ クラークンとかタロスという強いのぶつが いるんだぜ

この大陸には、悪魔族だけでなく他にも怪物がたくさんいるようだ。怖いな。



でも 悪魔クリードは かいゆしてバルメキア大陸の 神西のはずれの 悪魔のシッポにこもったし...

クリードか。へんな悪魔もいるんだね。改心した理由ってのを聞いてみたいね。

グランズ島とゼオンとかいうやつは、関係があるようだ。でも、どういことだろう。

...やはり グランズ島から やってきたので ございましょうか?

グランズ島から来たか聞いて、顔色を変える王様達。こりゃたいへんなことなのかも。



とんでおんことを してくれたぞ よりにもよって 悪魔ゼオンを よみがえらせて しまうとはなあ

# 驚くべき新事実!! ボウイ達の新しい試練

## CHECK 13 魔王ゼオンの復活とグランス島の関係

ピーターが紹介するまでもなく、王様達はボウイを知っていた!? さらに、ポルカノン神に会わせることもしつづぶだ。とにかくポルカノン神に会わないことには謎が解けない。ポルカノン神に会うと、グランス島と聞いた

だけで怒り出した。ボウイが何をしたって言うんだらうか!?

### ルド

ビド王国の王子でもあり、ピーターの大親友でもある。新生グランシール王国にも出向き、アストラルとも会ったらしい。彼はフェニキではなく、鳥人だ。



重厚な建物。これがポルカノン神殿だ。ここにポルカノン神がいる。中はどうなっているのかな? 早く入ってみよう。



ピーターを出向えるポルカノン神。これは想像で、神の本体ではないようだぞ。それにしてもデカイ。



おまえたち グランス島の者がなにを してかしたのかを わかって いるであらうな!



おまえが かんてくるのを たのしみに 待っていたよ

神は、ゼオンを封印することが地上の者の責任だという。こうなったらやるしかない。これがボウイの使命か。



地上の者たちが みずからのかでゼオンの力を ふうしたならば みなおしてやる ことにしようぞ!

### いざ悪魔のしっぽへ!!

悪魔王ゼオンを封印するためには、悪魔のしっぽという岬へ行って改心した悪魔クリードから何か情報を得なければいけない。ボウイ達は、全世界のためにまた新たな旅に出ることになった! コリャ大冒険だあ!!

クリードの情報は、酒場で聞いた通り。ゼオンを封印しなければ、世界は滅ぶ!!



どくにはどくの ことわざどおり 悪魔のことは悪魔に せかれれば ゼオンを倒す ヒントも生まれよう

## CHECK 14 再びポルカ村で待っていたのは!?

イカダをもらうためにポルカ村まで戻って来ると、悪魔達とルドが戦っていた!! 村の人達がルドをだまして、悪魔に引き渡したらしい。これは許せない! と思った時、村人の1人獣人のゲルハルトが立ち上がり一緒に戦ってくれるという。ようし、やってやるぜ!

### ゲルハルト

体毛が薄く、人間に近い獣人。そのため、半人前と呼ばれコンプレックスを持っているのだ。しかし、戦闘では大活躍してくれるぞ。

### オツドラー

目をケガしている謎の少年。以前の記憶がなく、悪魔からも狙われているのだ。その理由は!?



みんな! いものかよ! こんなに かんたんに こつふく しちまうなんて!

とじこもる村の住民の中、一人立ち上がる獣人ゲルハルト。そしてそのまま仲間になり、頼むぞ!



ポルカの村人たちは くさってる! 悪魔族の いもなりになっていて ぼくも、だまされてしまったんだ



おれにうか 0%

ピーター フェニキ 27/30 HP

オツドラー 18/23 HP

ここで初登場のゾンビは、攻撃力があり、おまけに毒攻撃もあるイヤな敵だ。優先して攻撃しよう。



おれが なくなったらいいのですから 悪魔族が私をわらうのも そのせい わかりません...



さあ このイカダにのりこんで 悪魔クリードのすんでいるみさき! 悪魔のしっぽに しっぽつた!

### BATTLE ポルカ村

右下にいる敵の本隊までは2通りのルートがあるが、左から向かったほうが地形も狭くなく、無理なく進めるだろう。一匹ずつ確実に。



#### 登場敵ユニット

ホブゴボリン×3  
デスアーチャー×4  
ゾンビ×5  
イビルクラウド×2 マスターメイジ×1

### イカダで川を下れ!

イカダは川の続く限りどこへでも行ける。川を下って行くと、あの小島へと着くのだ。これで、今まで行けなかった川の対岸にも行けるようになる。冒険範囲が広がるぞ!!



# CHECK 15 イカダで着いたその先は!? 砂漠の遺跡!

川を南へ南へ下って行くと、東側にまだ行ってない砂漠がある。砂漠に入るなり戦闘となってしまうけど、その敵の向こうには、洞窟が見える。洞窟へ行くには敵を倒さなきゃダメってことだ。でも、砂漠は移動距離が短くなるので、思うように動けない。そういう場所では、必然的に移動力のあるキャラに移動力のないキャラが追いつけず分かれてしまうので、注意しよう。敵を誘い出せ。



**登場敵ユニット** デスアーチャー×2 イビルクラウド×2 ゴレム×4  
ゾンビ×4 マスターメイジ×1 ブラックモンク×2

砂漠の周囲は、森や平原があるので、最初はそれに沿って移動していく。そうして敵を誘い出し、1匹ずつ倒そう。行動が制限されないピーターヤルドをオトリとして出してもいいかな。敵の数が減ったら、砂漠に出て戦っても大丈夫だろう。



敵が少なくなってきたら、砂漠へ入ろう。でも、敵も強いやつばっかなので、注意。特にゾンビとゴレムにはね。



悪魔達を倒してやっとついた謎の洞窟。情報では古代遺跡だというけど、どんな遺跡なのだろう。

# CHECK 16 ええっ!! グランス島へ帰れるの!?

洞窟に行くと、ペトロという人と間違われてしまい、何だかわからない。けど、話を聞くとこの人達は古代の一族で、スカイオーブというものを守っていたらしい。そして、そのペトロって人がオーブを持ち出しグランス

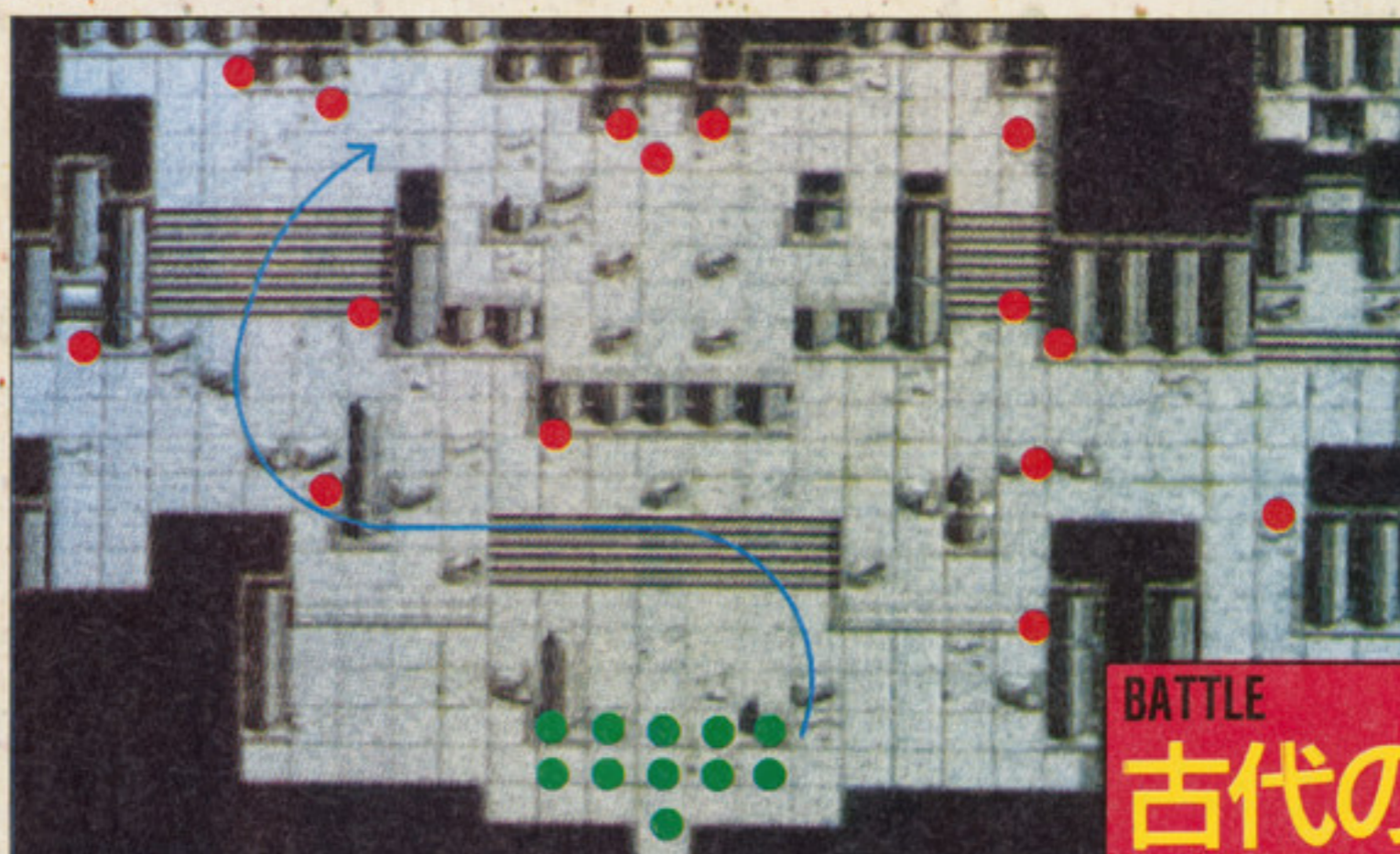
島へ向かったと言う。グランス島に帰れると聞いて、ボウイ達は喜ぶが、それには古代通路の遺跡に行かなければいけない。さっそくそこまで行くと、出向かえてくれたのはなんと悪魔達だった!!



この戦闘で、初登場するのは、ガーゴイルとボウシューター。どちらも強力な敵だ。囲んで倒そう。



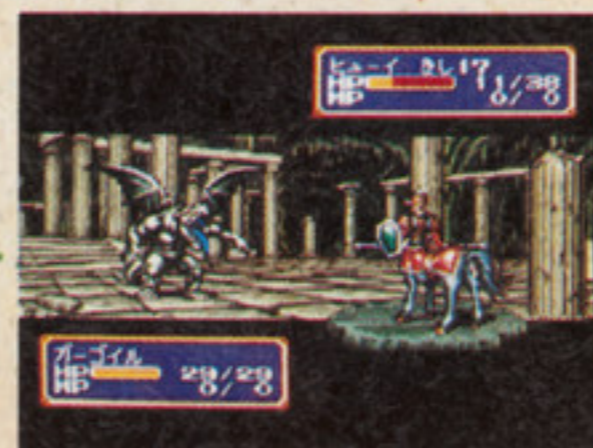
古代通路を通れば、グランス島に行けるという。あの後どうなったか行って見たいね。



**登場敵ユニット** ゴレム×5 ガーゴイル×4 ボウシューター×2 マスターメイジ×2  
ブラックモンク×2

最終的には、片方の通路から団体で進入する。それまで、散らばっている敵を効率よく倒していこう。宝箱もチェック。

# BATTLE 古代の通路



ガーゴイルは、攻撃力も防御力もある手強いヤツだ。集中連続攻撃でガンガン倒そう。いてー!!



# 開かない!?

えっ、扉が開かない!? それじゃグランス島に行けないの? くーここまで来てそれはないよー!! でもしかたないか。ガックシ。

まごじゃ ペトロのやつめ! わってこられないように! ととびらにはどめをしおった!





# CHECK 17 バケモノ！ クラーケンと対決だ！！

グランス島へ行けなくなり、しかたなく悪魔のしっぽへ向かうポウイ達。川をさらに下っていくと、川の合流地点で突然イカダが止まってしまった。川の流れがなくなってしまうようだ。すると、突然ヤツが現われた。こいつがポルカ村やビドー王国で聞いたクラーケンか。戦わなければ先へと進ませてもらえそうにない。さらに、相手は水の上を自由に動けるけど、こっちは狭いイカダの上しか移動できない。形勢不利か。



おぼけイカだ!! こいつを倒さないと先へ行けない。強そうだけど、こいつちよやったりしますか!!

## クラーケンの上手な倒し方は……

クラーケンは、強い。戦闘方法は、とにかく待つことだ。最初足は1本ずつイカダに接近するので、それを集中して倒していくのだ。ブツブツのある足は、射程が2つあるので、注意しよう。複数で同時に来た時は、先に来た方を優先して倒す。本体は、力押しでがんばるしかない。

この手には注意。射程が長いので、後衛のカズンやサラが狙われるぞ。でも、2本のみななので、慎重にいけばなんとか。



やってきたら、ルドやピーターなどを動員して四方から攻めよう。魔法攻撃や矢を使って戦おう。攻撃させるな。



本体は、射程が今までの敵になく長い。力つきのものを覚悟で押しまくろう。みんなて戦えはすくた!!

# CHECK 18 港町ハッサンは始まりの町!?

クラーケンを倒すと、すぐ南に町が見える。そこが港町ハッサンだ。でもここは、船が壊れて貿易できず、漁にも出られずに今ではサビれてしまっている。でも、武器屋や道具屋、教会の3つはちゃんとあるぞ。人々の話を聞くと、驚くことにポウイ達グランス島の人々とこの町の人々は、同じ人種らしいということがわかった。しかも、それには勇者マックスが関係しているようだ。思わぬところで思わぬ人の話を聞きちゃったね。

## 武器屋リスト

- ロングソード
- スチールソード
- スピア
- スチールランス
- ミドルアックス
- パワーアックス
- アイアンロッド
- パワースティック
- ナイフ
- シーフスタガー
- 鉄の矢
- 鋼の矢



サビれた町だけど、けっこう広い。置きざりの樽があるので、のぞきまわってみよう。きっと何かが見つかるはずだ。でも、使用不能か!?



町の人々が言っているんだから、本当にサビれているんだろう。でも、町自体は広い。

記念碑がある。そうか、この人達は他の大陸から来たんだね。でも、どこから来た人達何だろう!?



勇者マックスの話がこんなところで聞けるとは。しかもこの人達とポウイが同じ人種かもしれないとは。新事実だ。



そうか。そういうことだったのか。でも、マックスはどこからこの大陸へやってきたのかな!?



ここには、考古学博士のロイドという人がいるらしい。なかなかのヘンクツみたい。会ってみようか。

# シリーズ初! 古代の乗り物キャラバン登場!

## CHECK 19 ロイド博士を説得できるかな?



ロイド博士に会いに行くと、なんとなく断られて相手にもしてくれない。博士がいないとこの先は行けないって言うし、どうしたらいいんだろう。何か古代のアイテムが鍵か!?

### ロイド

古代の乗り物、キャラバンに乗りたいたがために仲間に加わる考古学者。ちょうどガンコ者かもしれないぞ。



古代をいんきゅうしている私には時間ももっとも とうとういのです ようがないなら おひきとりを!

ほら、今度は人なっつくくなってしまった。こういう人よくいるよね。でも、憎めないんだなあ。

最初はこんなこと言ってシブくキメているけど、ポウイ達が何かをすると、裏返したように態度が変わる。



あんた! ぼうけん者じゃろう? なあ のりものは いらんかな? たくさんの人が のれるやつじゃ



さっきは はなしをしても ロクなへんしも しなかったくせに! ちゃっかりしたオッサンだなあ

ホント、ピーターの言う通りちゃっかりしたおじさんだ。結局、博士がいないと始まらないんだけどね。

## CHECK 20 遺跡の前のバトルは強敵ぞろいだ!!

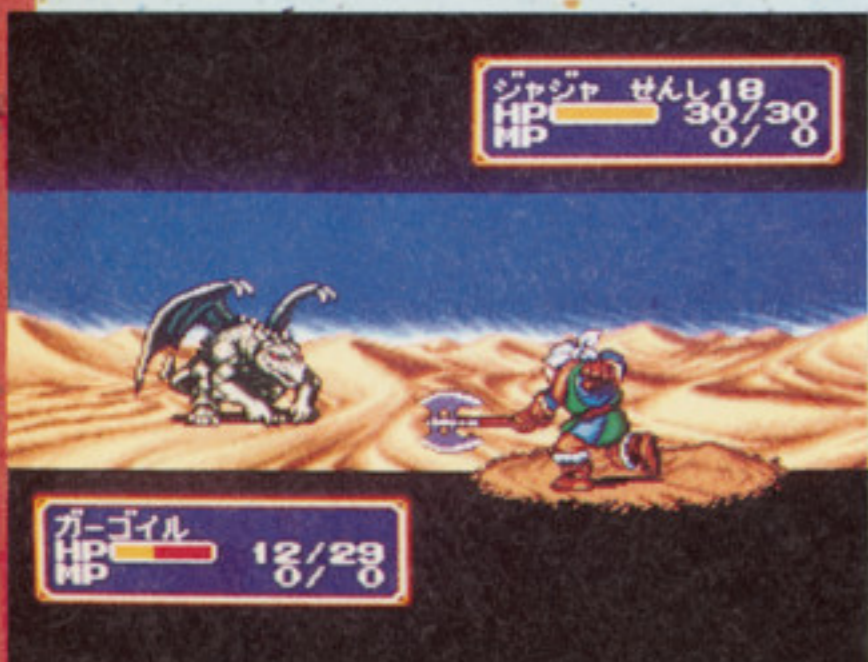
ハッサンの町の西に広がる砂漠へ入ると、戦闘になる。古代通路にいた悪魔がほとんどなので、何をしてくるかはだいたいわかるだろう。この戦闘で登場するインスマンスは、ガーゴイル以上の強敵。攻撃力があるし、しびれ攻撃もしてくるのだ。しびれると、確率で攻撃ができなくなるので、やっかい。接近したらコイツに攻撃を集中しよう。オアシスまで行けば、比較的ラクな戦闘になるぞ。



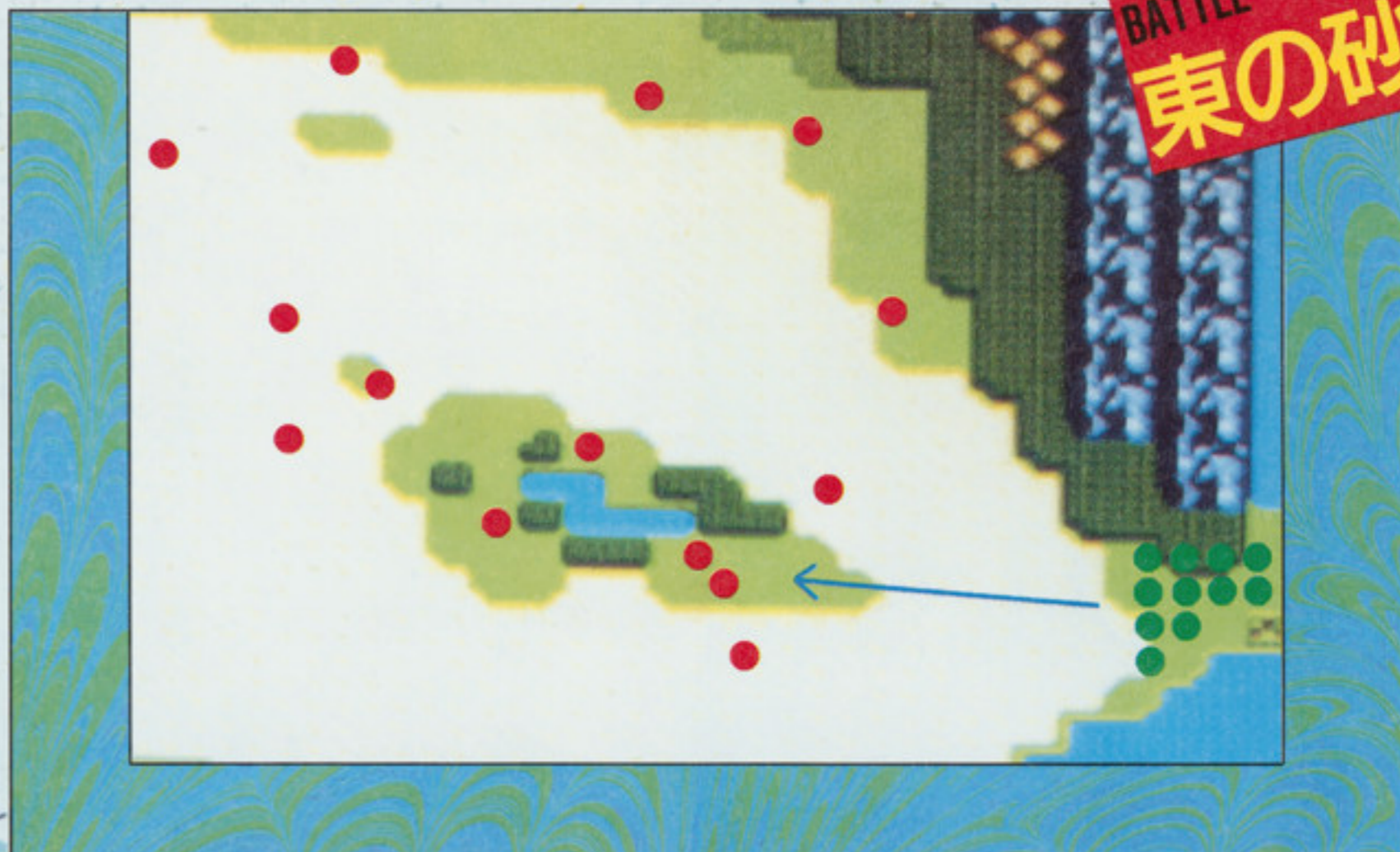
オアシスへ逃げろ。ちょっと混戦になるけど池の上と下からのルートに限定されるので、敵を分散させることが出来るんだ。



オアシス付近にいる、最初のインスマンス。強いので、それなりの攻撃をしてやろう。後衛からの攻撃も必要。



ガーゴイルも登場する。池を越えてくるので、その動きに気をくばっておく。でも負けない。



### BATTLE 東の砂漠

すぐ中央のオアシスまで主要キャラを移動させて、そこで戦うようにすればいい。砂漠だと、移動力が制限されるのがつらいぞ。

登場敵ユニット ゴレム×2 ガーゴイル×4 ポウシューター×2 インスマンス×2  
マスターメイジ×2 ブラックモンク×2

### ここいらでレベルUP

ここまで来たポウイ達、戦闘で活躍している仲間は、もうレベル20になって十分強くなっているはず。そうしたら、転職させてあげるのもいいだろうね。ただし、転職したからといって、能力値は下がらないのが嬉しいところ。なるべく体力があるキャラから転職させるのが、ちょっと有効かもしれないぞ。



ポウイ殿は ゆうしゃに なれますぞ それで よろしいですか?

ハッサンで転職すれば、今以上に強い武器を装備することも。でも、そんなにアせることはないかな。



ここが、キャラバンのある神殿か。そうそう簡単にキャラバンが手に入るとは思えないけど... 入ってみよう。

### ついに見つけた!!

砂漠を抜けると、山ぞいに森があり、その中心に巨人タロスの守る神殿がある。ロイド博士が言うには、その後ろにキャラバンが!?



やつが この神殿を まもっているタロスじゃ!

やっぱり、このタロスを倒さないとキャラバンはダメみたい。よし、倒してやる!!

# CHECK 21 VS タロス!! どうやって倒すか!?

タロスの神殿での戦闘は、イカダの次の乗り物キャラバンを奪取するための戦闘だ。キャラバンはタロスの後ろにあるが、もちろんタロスを倒さないと入手できない。この戦闘で注意したいのは、柱の影に隠れている敵。それに気づかないと、手痛いダメージを喰らうぞ。後は、それほど辛い戦いではないので、タロスのところまでは行けるはずだ。問題はその後。タロスは強力な攻撃をしてくるうえに連続2回アタックしてくる。強いぞ!!



進むんじゃ! キャラバンはタロスのうしろにあるんじゃぞ

わかってるって博士、戦うのはボウイ達なんだから。タロスの他にも、悪魔が守りを固めている。こりゃ手強い。



くりかえします! ひきかえさないとこうけきをくわえます!

キャラバンはあつたけど、タロスがやっぱジャマだなあ。一度戻って回復アイテムを買っておいたほうがいいかも。しれないぞ、長期戦になりそう。

## BATTLE タロスの神殿

**登場敵ユニット**  
 ゴレム×3 ガーゴイル×3 ボウシューター×2 インスマン×2 マスターメイジ×2 ブラックモンク×1 タロス×1

注意!!



手前にいる悪魔は、ざっきの砂漠のヤツらと変わらないので、そんなにたいへんじゃないだろう。問題は、タロスだ。タロスの攻撃は、その巨大な剣による攻撃と、イカズチだ。イカズチは超強力で、1人サーチされるとその近隣のキャラのほとんどがやられてしまう。しかも、逃げる間もなく第2攻撃が来るので、力つぎるのは眼に見えているのだ。ここまでなんとか無傷でやって来ても、このイカズチを喰らったのでは意味がないぞ。左右付近にいてもやられる。僧侶や魔術師なんかは1発でアウトだ。倒すには、何か必要な物があるみたいだけど…

## タロスとの戦い

いざタロスと戦おうとしても、攻撃が当たらない。これはどういうことだろう。ここまでくまなく調べまくってきた君なら、何か心当たりがあるね。そう、それだ。それを、誰に使わせるかはもうわかるね。とにかくタロスは強い。あまり接近しすぎると、広範囲のイカズチ(スパーク!?)を落としてくるけど、これにやられないためには、下の写真のように祭壇の柱の根元にキャラを避難させていけば大丈夫。後は、じっくりじっくり攻めていけばいいだけだ。言うのが遅れたけど、回復アイテムは各キャラとも必携だ。はたしてタロスは倒せるのか!? それは君の作戦しだいだったりする。これをヒントに、がんばって倒してキャラバンを手に入れよう!!



こんな感じでみんな端によせちゃえばいいんだ。うかつに接近すると攻撃が来る。

# CHECK 22 やった!! キャラバン入手!!

タロスをなんとか倒し、やっとキャラバンを入手。これでこの先の岩がゴロゴロしている川を通ることができるぞ。ロイド博士は、もうキャラバンから離れないというし、運転してくれるんなら連れていくしかないよね。そうしたら、先に進む前に一度ハッサンに戻ってみよう。ここまで来ると、敵との戦いにも限界が見えてきた。転職できるなら、ここでしておいてもいいね。おっと、前にはいなかったケンタウロスがいる。君は誰だい?



見たとおりに このキャラバンは大きくなかわりに ちいさくして人をたくさん はこぶらしい

キャラバンは、人を小さくして運ぶんだって。さすが古代の乗り物はすごいや。これでどこでも行けるね!! やったー!!



わしは キャラバンとはなれないぞ 私が うんでんしになるから ぼっけんに つれてってくれ!

キャラバンに心底惚れてしまったロイド博士。ボウイ達じゃ運転できないし、一緒に連れていくしかないよね。



キャラバンを引き連れ、ハッサンの町へ戻ろう。キャラバンは町の外で待っていてくれるのだ。

ケンタウロスのミックが仲間。ヒューイと同じタイプの仲間だよ。結構戦いにも強いみたい。

あんな物を 見つめてくるなんて あんたら ただ者じゃあない? あんたらが 気にいったぜ!

## ミック

臆病ものだけど、いったん戦闘に加われば威力を発揮する。ヒューイと同じく騎士なので、平原での移動力は抜群。大切に育ててあげたくなるキャラだ。

# CHECK 23 キャラバンでどんどん進もう!!



イカダでは進むことのできなかつたゴロゴロした岩場の川。どうやって進んでいいかわらなかつたけどキャラバンなら。



この通り、みんなを乗せてラクラク進んでいける。普通のところでも中に入るとキャラバンコマンドが出てくるぞ。すげー。



キャラバンは小さいので、ポウイ達と一緒にイカダにも乗ることができ。コンパクトね。

# CHECK 24 病気のドワーフを助けてあげよう!!

キャラバンも手に入ったので、砂漠の北から先へ行けるようになった。ちょっと進んで行くと、洞窟を発見したぞ。中へ入って行くと、ドワーフ達<sup>えんえん</sup>がいた。話を聞くと、なんとグランシルから延々地下を掘って、ここまでやってきたという。でも、その穴が地震で崩れてしまうし、掘り起こそうとしても仲間の1人が病気だというのだ。そして、病気を治してもらうため、もう1人は妖精の森へ向かったという。ポウイ達も何かしてあげたいけど…。ポウイ達も妖精の森へ行こうか!



ウツヒヤ、グランシルからよくここまで掘ってきたね。でも、ここってグランシルからどの方向なんだろうか?



そうか仲間が病気なのか。なんて話を聞きたつ。あたりをいろいろ調べる。何か見つかるかな。あつ、あつ!



森の中で1カ所だけ変わった場所があるぞ。ここが妖精の森なのかな? 入ってみせ。

# この先&新情報!! こりゃなんですか——!?

今回は、残念ながらここまで。本当はもっと紹介したいけど、この先は君自身だけで進んで行ってほしい。しかし、「この先がどうしても知りたい!」という君は、この写真を見てくれ。ジッポ転職後のこの雄姿! しかも、敵をクリティカルヒットで一撃しているぞ。でも、これはある特殊な武器を装備している時にしかできないらしいぞ。そして、その次の写真では、なんとナスカの地上絵が!? ナスカカーシップ!?



ジッポのアタック! そうか、転職するとジッポは忍者になるんだね。これは青てがいがあつた。顔のグラフィックも変化している。



そんなこと言ってるうちに、敵を一撃で倒しちゃった。スッゲー! スッゲー!



でっかい平地に刻まれている鳥の地上絵。まるでナスカッスよ。

それがなんだか色がついて浮き上がった! これがあのナスカカーシップだ! うおーてかいぞー。

こりが



ナスカカーシップ!!



しかも上空を移動できるなんて!! 情報によれば、ポウイ達を乗せて空を飛びまわるみたいだが……。

# まだまだすげーぜ!!

これらの写真を見ると解る通り、先はまだまだ長い。しかも、このジッポといいナスカカーシップといい、まだハデな演出やドギモを抜くストーリーがどっさりあるようだ。今回紹介したあたりは、まだ本当に序盤戦だったようだね。はたしてポウイ達はこれからどうなるのか。誰も予測はつかないだろう。悪魔王ゼオンと対決か!? それとも…。お楽しみはこれからだぜ!!



まだまだ先は長い!! ドキドキワクワクギッチョンチョンして遊んでくれ!! 僕も競きやろつ!!

# フォースII ナイスアドバイス!!

## アドバイス その1 戦闘はこう戦うと有利!!

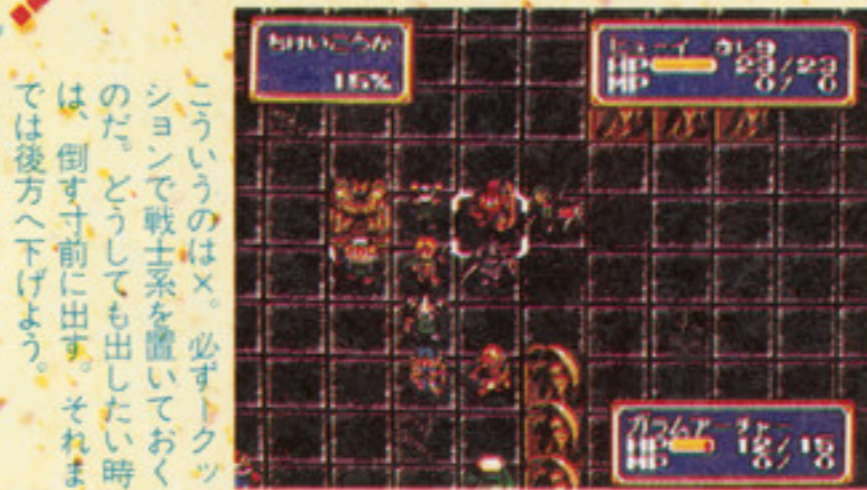
パルメキア大陸からの戦闘は、強敵ぞろいだ。それに、次々と仲間も入る。それらを有効かつ効果的に展開させるために、ここではうまい戦闘のしかたをレクチャーしていこう。まずは、陣形だ。基本は、敵と隣接するキャラは戦士系を配置。その内側に、僧侶や魔術師などのサポートが入る形だろう。魔法を使って攻撃してくる敵がいる時は、キャラを隣合わせにさせず、網の目のように四方を開けておく。魔法系の敵は優先して倒すことだね。戦う地形が狭い時は、戦士系2、魔法系1、などのグループに分けて進むのもいいぞ。決して、魔法系は先に出させないようにしよう。足並みをそろえることも大切なポイントだぞ。



移動力のあるキャラも、全体に合わせてゆっくり移動させる。敵が近くにいたらなおさら慎重に進むこと。



魔法系の敵は、思いのほかやっかいだ。接近してきたら網の目陣形でいこう。そして、イッキに四方からガンガン攻めまくれ！これでOKだ。



「こういうのは、必ずトクシヨンで戦士系を置いておくのだ。どうしても出したい時は、倒す寸前に出す。それまでは後方へ下げよう。」



こういう場所は、階段前にキャラを固めておいて、イッキに突っ走る。このように、ゴタゴタしてしまつたら、引くしかないかも。

## アドバイス その2 転職のひみつ!!

「シャイニング・フォースII」の転職は、前作と違ってレベル20でできるようになる。今回は、それだけ戦闘が多いのだ。さらに、転職にも1つだけではなく、あるアイテムを持っていれば特殊な職業にも転職できるんだから驚きだ。例えば、ジャジャはあるアイテムがあればバロンという職業になれる。他にもいろいろあるみたいだけど、そのアイテムを君は探し出せるかな？ 出せるねきっと。



フェニキのピーターから、フェニクスのピーターへ。獣人などは、転職でより強くなるのだ。

ボウイ	ゆうしゃ	L1	まほう	ちちもの
リターン	1	かほくのみ	スパーク	1
		E7キレスのつるぎ		Eちからのリング
		いやしのみず		

なまえ	クラス	LV	HP	MP	EX
ボウイ	ゆうしゃ	1	47	14	0
サラ	マウリェ	13	23	27	79
ヒューイ	さし	20	44	0	24
ジャジャ	せんし	18	30	0	94
カレン	まじゅつし	18	27	40	38

戦士系は、要注意。レベル20でも体力がないキャラは、少し様子を見てからでも遅くないぞ。

## アドバイス その3

### こまめにセーブ!!

各町や戦闘の初めに、セーブをこまめにしておく。これはどんなRPGにも言えることだよ。でも、このゲームでは、各キャラの撃破数と敗北数などがカウントされる。敗北数を増やしたくない人は、本当にこまめにセーブしておいたほうがいい。データ数が2つと少ないけど、やっておいてソンはないよ。



セーブは2つだけだが、しておくほうが無難だ。進みまくってとりかえしのつかないことになるのは避けたいね。

敗北数にこだわる君は、セーブしておいて、やられたら即リセット。飛ぶ心配はない!!



## アドバイス その4

### 武器の選択

君が町でやることの1つに、武器屋で武器を買うというのがあるね。でも、ヒューイなんかは、武器によって射程が変わるので、そこに注意したい。射程は、スピアが2でランスが1なんだけど、狭い所での戦闘などにはスピアが効果的だ。そういう時は、両方を持たせて場面場面で使い分けるといいだろう。



武器を使い分ける。うまいプレイヤーの第一歩。戦闘も楽しくなるし、効果的な戦いができるぞ。

## アドバイス その5

### こまめにチェック!!

町や城へ行ったら、とりあえず樽や壺、井戸などを調べてみよう。だいたいカラッポだけど、中には薬草やキャラのパラメータを上げるアイテムが入っていることがある。それ以外にも、特殊なアイテムが手に入ることもあるぞ。それを入手すれば、有利にゲームを進めることができる。探しまくろう。



遺跡の宝箱は、結構見落としてしまう。君はチェックした!?

## 交響組曲シャイニング・フォースIIも出るぞ!!

10月27日、パイオニアLDCから「フォースII」のCDがリリースされるぞ。「交響組曲シャイニング・フォースII」と題されたこのアルバム、ソニ通でもおなじみの武内基朗さんが作曲、編曲を手掛けたオーケストラバージョンだ。プロデューサー兼ディレクターの溝口功さんとともにお話をうかがってみた。

溝口 メインテーマの「甦る光の戦士」以下



## 武内基朗さん

「ランスト」に引き続き「フォースII」の音楽を担当。ソニ通ではイロモノっぴいが実は、芸大卒の新鋭作曲家だ。

## 溝口 功さん

ツーフাইブ代表。「LUNAR」などの音楽を手掛ける。「エクストラランザ」のプロデューサーやMEGA-CD「うる星やつら」の音楽もプロデュース。



全12曲になります。今回のアルバムに参加していただいたアーティストの中には、SAXのジェイク・H・コンセプションさんなど世界的にも有名な方々もいます。総勢20名ぐらいで作りました。

武内 レコーディング時間も、のべ150時間くらいですかね。作曲はゲーム開発の段階からできてますけど、今回はアレンジがたいへんでスコアも250ページ越えてるんですよ(笑)。今回、ゲーム本体の打ち込みも全部僕がやって、ソニ通で一緒に出ている田口君はメインプログラムをやってますから、ゲームのシナリオなんかは先に読んで知っているわけです。お互いに意見を交換しあって煮詰めていきました。でき上がったものはソニックの方々も気に入ってくれたみたいで、良かったなと思っています。結果としては予想以上のものができたんじゃないかなと思います。

というわけで、大作アクション映画音楽的ノリのゴージャスな仕上がりを見せる、このアルバム。必聴ものだぞ。



「交響組曲 シャイニング・フォースII」パイオニアLDC 10月27日発売。フォースIIのメインテーマ「甦る光の戦士」以下12曲を収録。トータルタイム約50分。

## TVCMを見たか——!?

「シャイニング・フォースII」のテレビCMがガンガン流されていることは、もうみんなも知っているよね。フィギュアを使った前作のCMもなかなかいい感じだったけど、今回の「II」ではアニメとCGを巧みに使ったものになっているのだ。セガ曰く、「このゲームのコンセプトどおり、映画の予告編のよう

なノリでストーリーの導入部を見せようとした」とのことだが、実際に見た感想は今までのセガCMと一味違う感動を覚えるはずだ。白組によるアニメの他、洞窟や壁画、雷のシーンなどに使われているリアルなCG(「ソニックCD」のCMと同じ会社によるもの)も必見だぞ。



「(ナレーション)大盗賊ジッポの盗みにより、世界は再び邪悪に満ちた深い闇に覆われようとしていた……(タクティカル・バトル・ストーリー、シャイニング・フォースII fromメガドライブ)大いなる物語が始まる…セーガ〜♪」



# Mega Album

## ACT.25

### 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.

## S・F HOT LINE

あつという間に秋がきてしまった。とか言いつつ、今月は、お便り特集だ。今年も残すところ2.5カ月だな。



●先月号のメールの記事にあった“退屈ポーズ”はゲーですね。動いているところが早く見たいです。ガウのお腹がカワイイ。

(埼玉県/ピーちゃん)

●完成度が55%までできましたか……。あと約半分ですね。年内に出るのか、ちょっと心配。でも「いいもの」を作ってくれるなら、来年3月ぐらいまでは待ってもいいなあ。

(石川県/俺の名前はレオ)



●ブラッキィとの出会いの場面で、あんなふうに顔が出るのって、ちょっといいかも。感情移入しやすい気がする。驚いたような表情のメールがいい味出してて、結構好きだ。

(東京都/中川 健太)

●前に矢野さんのイラストがたくさん載っていて、「財津一郎に似ている」と書いてありましたよね。財津さんって「こてっちゃん」の人ですよ？ そっくりです(笑)。

(千葉県/石川 香奈実)

●先日あった本当の話。某ゲーム店で98版メールをじっと見ていた男子学生A。そこへ彼の友人がきて一言、「MEGA-CD版を待てよ」。Aくんは無言で98版を棚に戻し、2人は別のコーナーへ消えて行った。友達になりたいと思った、感動的一幕だった。

(奈良県/オレってビッグ? イェー)

## 矢野取締役の 仁義なき 業界オチ17



今回は、ボクの業界交友録。まず最近、一緒に飲んで業界の今を憂い、熱い未来を語ったヒト。

ナムコ 浅田取締役、ナグザット 門常務、マイクロネット 村上社長、日本テレネット 福島社長、ヴァージンゲーム 松尾社長、日本ファルコム 加藤社長(ウチの社長だから、当たり前か)、東映ビデオ 石黒専務(ただし彼は飲まないから飲んだのはボクだけ)、徳間インターメディア 山森隠居、HALコーポレーション 池田社長、日本ビクター 江川室長、PISAリゾート 古川部長、エニックス 福島社長、アスミック 中村社長と二村取締役、コナミ 菊山開発顧問、松竹 高橋顧問、TAKE ONE 元ニッサンファクトリーレーサー柳田社長、テクノス 半谷常務、メディアワークス 角川歴彦社長、ムーミン 安東社長、ザウルス 田中社長。

マエは、よく飲んだのに最近ゴブサタなヒト。

光荣 襟川社長、EAビクター 本多社長、テクモ 中村常務、ソフトバンク 川口統轄編集長と近藤編集長、アスキー 吉田理事、イマジニア 神蔵社長、カプコン、坂井取締役、ゲームアーツ 宮路社長、サン電子 吉田取締役、スクウェア 堀井常勤監査役(アメリカに行つてて当分無理)、タイトー 松高取締役、電波新聞社 大橋次長、ティーアンドイーソフト 横山社長、テクノソフト 大園社長、ヒューマン 鈴木社長、九姫 平岩専務、ソニック 高橋社長、コスモスコンピュータ 上野社長、ポニーキャニオン 中島副部長、マイクロキャビン 大矢知社長、ジャムおじさん、そして香山リカさん、結婚式への出席が最後になってしまった。

ところでセガ本社の町内にある羽田空港が新しくなつてオープン。愛称は“ビッグバード”だそうで、その中のガレリアにアメリカの空港みたいに良いバーができたから、最近飲んでいない方は出張の行きとか帰りとかに電話ください。そこで会いましょう。実は業界のクリスマス・パーティーは、ここのホール“ギャラクシー”を使おうとシカケている。このパーティーでメールに会えるといいナ(ボクが言ってるのではシャレにならないか)。

## 大募集 矢野氏に「メールのアレ」を聞いてみたいー!

突然ですが「ぼっふるメール」に関する質問を大募集。あのイベントはどうなるの? あそこのマップは変えちゃうの? 矢野さんは昔レーサーだったってホント? などなど何でもOK。キミのハガキを持って、矢野さんに直撃インタビューするぞ。

詳しくは、下の小さい字を読んでね。もちろん、通常のお便りやイラストも大歓迎。ドシドシ送ってちょ。あて先は左下。




〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3  
ソフトバンク(株)BEメガ編集部  
「S・F通信 教えて矢野さん」係まで

[教えて矢野さんお得な情報]「メール」に関する質問や疑問をハガキで送ってください。矢野さんからお答えがもらえるほか、抽選で3名にグッズを、1名にお好みメガドラソフトをプレゼントしちゃいます。締切は93年11月6日(当日消印有効)。なお、希望タイトルが入手不可能な場合は、後日改めてタイトルをうかがいます。ご了承ください。

# サタ

# 鮮明な画像はサンタの S端子ユニット

今、ご使用のテレビには、  
S端子はついていませんが、  
S端子とは  の形をしたS-VHSビデオ  
入力端子のことです。もし、S端子のある  
テレビでしたら是非サンタの  
S端子ユニットをお試し下さい。  
高画質で小さな文字もハッキリ  
見える、きれいな画像で  
プレイできます。

MEGA S-02  
(メガドライブ2専用)



MEGA S-01  
(メガドライブ1専用)

## 高画質

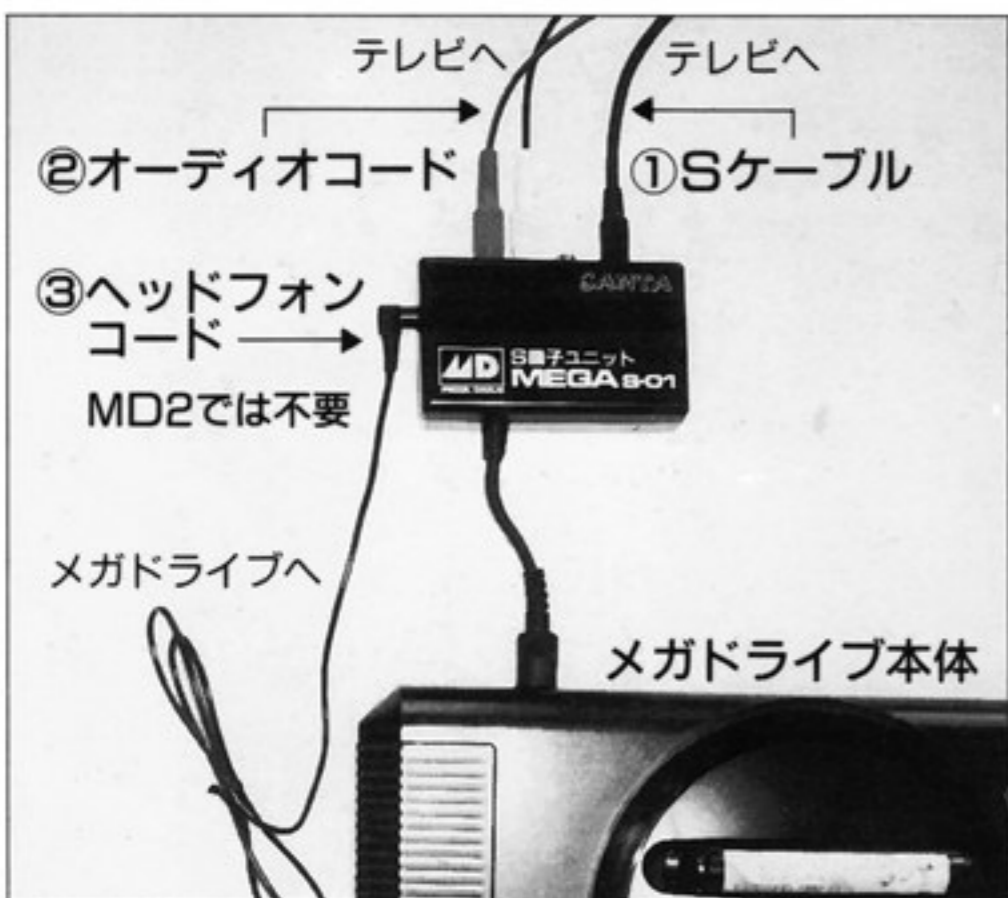
小さな文字も  
ハッキリ見えるので  
SLG, RPGがすごく楽!!

## S端子の魅力

テレビ画面で白と黒の線を表示し、最大何本まで読み取れるかを解像度と呼んでいます。メガドライブのビデオ出力の解像度は280~300本であり、これ以上は線がつぶれて読み取れません。これをS端子出力にしますと解像度が400本以上になり、小さなドットも見えるようになります。また、色にじみや、輝度信号へのノイズによる画質の劣化も大幅に改善されるので、RPGやSLGなどの静止画では驚くほどの違いとなって現れます。美しい画質でプレイしたい方には欠かせないユニットです。



## S端子ユニットの使用方法



※S端子のないテレビには使用できません!!

※本製品には接続ケーブルは含まれていませんので、お持ちでない場合は別売のケーブルをご購入下さい。

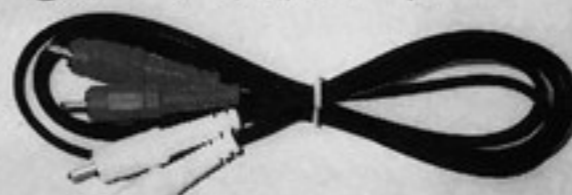
別売品 ①②③とも一般市販のものでOK。

### ①Sケーブル



S-VHS等で使用されているケーブル。

### ②オーディオコード



両端が赤と白のピンプラグになっている一般のオーディオ用コード。

### ③ヘッドフォンコード



両端ともヘッドフォンジャック(3.5φ)のステレオタイプのコード。MD1でステレオにする場合のみ必要です。(MD2では不要)

※出荷時にS出力の周波数を充分調整していますが、ご使用のテレビやメガドライブの組合せにより最適値よりズれる場合があります。この場合はS端子の裏ブタの4本のネジをはずし、内部の回路基盤上にある緑色したトリマーコンデンサーを、小さなドライバーで回して最も画質のよい所でご使用下さい。(なお、ドライバーで1回転したらもとの値となりますので、ぐるぐる回しても意味ありません。)

## 絶賛発売中!

標準価格 各4,900円  
(税別)



# SEGA 専門店 サタ

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。

ストIIダッシュプラス シヤニングフォースII 絶賛発売中! サタのS端子でプレイしよう。

☎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  
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(1.0m) 400円  
大好評発売中

## 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 太平記 トーシャム&アール バトルゴルファー唯 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 モンスターレア GGギアスタジアム GGザ・プロ野球	グラナダ ゲイランド コラムス 三国志列伝 シャニング&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 デビットRバスケットボール ドッジ弾平 バハムート戦記 ひょっこりひょうたん島 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 ワニワールド GGアリエル 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 レンタヒーロー CDアーネストエバンズ 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

ストIIダッシュプラス 7,500円	幽遊白書外伝 11/26 6,200円
シヤニングフォースII 6,200円	雀皇登龍門 11/5 4,600円
ベブルビーチの波涛 10/29 6,200円	パーティークイズQ 11/5 4,600円
コラムスIII 10/15 4,600円	プリントストーン 11/19 2,800円
ダイナブラザーズ? 10/29 6,200円	キングオブザモンスターズ 11/26 4,600円
アラジン 10/29 5,500円	TMNT II 11/26 6,200円

ああ播磨灘 5,500円	LHXアタックチョッパー 3,800円	サイオブレード 2,800円
アウトラン 3,800円	エレメンタルマスター 3,000円	サンダーフォースIII 3,000円
アウトラン2019 5,800円	カーズ 1,500円	サンダーフォースIV 2,800円
龍と白蛇(のびんカク) 6,800円	カメレオンキッド 2,000円	サンダーフォックスII 2,000円
アークスオデッセイ 3,000円	ガイアレス 2,800円	サンダーフォックスI 1,500円
アドバンス大戦略 3,000円	餓狼伝説 3,800円	三国志 1,500円
アトミックロボキッド 2,000円	ガンスターヒーローズ 4,600円	三国志II 2,000円
アジアドラゴン 4,800円	ガントレット 5,500円	斬～夜叉円舞曲 1,800円
アローフラッシュ 2,000円	ギャラクシーフォースII 2,800円	G-LOC 2,800円
アンデッドライン 4,800円	球界道中記 2,800円	シーザーの野望II 4,800円
ヴァリスIII 2,800円	究極タイガー 2,000円	Jチャンピオンサッカー 3,000円
ヴァーミリオン 2,000円	キングコロッサス 2,000円	Jリーグプロサッカー 5,800円
ヴィクセン357 5,800円	キングサーモン 2,000円	シャドーオブビースト 2,000円
ウィブラッシュ 1,500円	空牙 3,800円	シャドーダンサー 2,000円
ヴェリテクス 2,000円	クラックダウン 2,000円	シャニング&ザダクネス 2,000円
ヴォルフワード 2,000円	クライング 2,000円	シヤニングフォース 2,000円
宇宙戦艦ゴモラ 3,800円	グラナダ 2,000円	ジャンクジョン 2,000円
エアーマネジメント 6,800円	クルーボール 2,800円	上海III 4,000円
エイリアンストーム 2,000円	クールトバスター 4,800円	ジュエルマスター 1,000円
A列車で行こう 1,000円	グレイランサー 5,200円	JUUJ伝説 3,000円
エクランサー 2,800円	ゲイランド 2,000円	ジュラックパーク 4,600円
エグザイル 3,800円	コラムス 2,000円	ジュエータリオンフットボール 6,300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	ジョダンVSバード 2,000円
NBAバスケット 3,800円	ゴールデンアックスIII 3,800円	ジョーモンタナF 2,000円
NBAプレイオフ 3,800円	サイドポケット 5,500円	ジョーモンタナII 2,000円

ジノグ 2,800円	バトルマニア 2,800円
修羅の門 2,800円	バトルゴルファー唯 1,500円
スーパーH・Q 3,800円	バハムート戦記 2,000円
スーパー忍II 3,000円	パワーアスリート 2,800円
スーパーモナコGP 2,000円	パーニングフォース 2,800円
スーパーモナコGP II 2,800円	PGAゴルフ? 3,000円
スプラッターハウスII 3,800円	ピーストウォリアーズ 3,800円
スプラッターハウスIII 3,800円	ひょっこりひょうたん島 2,000円
スペースハリアII 3,000円	プロフットボール 3,000円
スライムワールド 3,800円	プロホッケー 3,000円
スティールタロンズ 4,600円	ふしぎの海のナディア 4,800円
ストライダー飛竜 3,800円	ファステストI 1,000円
スチームロード 2,000円	ファンタジア 2,000円
ストリートスマート 3,800円	ファイヤムスタング 3,000円
スーパーエアウルフ 3,000円	フェリオス 1,500円
スーパーハイドライト 2,000円	ふよふよ 3,300円
スタークルーザー 2,800円	ブルーアルマナック 2,800円
スパイダーマン 2,000円	ブロックアウト 2,000円
スピードボール? 4,000円	ヘビーユニット 2,000円
スペースインベーダー 1,500円	ペーパーボーイ 3,800円
ゼロウィング 2,000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
ソウソウソウ 3,000円	北斗の拳 2,000円
ソニックI 2,000円	ポピュラス 2,000円
ソニックII 4,600円	ボナンザブラザーズ 2,000円
ソーサルキングダム 3,000円	ポリフィールドボクシング 2,000円
大航海時代 6,000円	ボールジャックス 3,000円
太閤立志伝 8,000円	マクドナルド 4,700円
ダブルドラゴンII 2,000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
太平記 1,000円	まじかるタルーくん 2,600円
大魔界村 3,000円	まじかるハット 1,500円
ターボアウトラン 3,600円	マジンサーガ 2,800円
タスクフォースEX 3,000円	マスターオブウェポン 2,800円
タズマニア 2,800円	マーベルランド 2,800円
ターナ 3,000円	魔物ハンター妖子 2,800円
チェルノブ 3,800円	港のトレイシア 3,000円
チキチキボーイズ 2,000円	ミッキーマウス 3,000円
ちびまる子ちゃん 2,800円	ミッキー&ドナルド 3,000円
ツインクルテール 4,800円	武者アレス 4,500円
TMNTシュレッダー 4,600円	夢幻戦士ヴァリス 3,800円
デザートストライク 2,800円	ムーンウォーカー 2,000円
デンジャラスシード 2,800円	メガトラック 2,000円
ディックトレーシー 1,500円	メガロマニア 2,000円
ディノランド 2,000円	モンスターレア 1,000円
テックモワールドカップ 2,800円	モンスターワールドIII 2,000円
デビットRバスケットボール 2,000円	ヨーロッパ戦線 9,000円
トッププロゴルフ 3,000円	乱世の覇者 5,900円
トッププロゴルフII 3,000円	ランドスターカー 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
ドッジ弾平 2,600円	レスルボール 4,300円
中島悟のF1ヒーロー 3,000円	レスルウォー 2,800円
中島F1グランプリ 3,000円	レンタヒーロー 2,000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	ロケットボブベンチーズ 5,500円
熱血ドッジサッカー編 2,800円	ロードラッシュ 3,800円
信長の野望 2,800円	ロードブラスターズ 2,800円
パチンコクニヤン 4,800円	ローリングサンダーII 2,000円
パッドオーメン 2,800円	ワードナーの森 2,000円
パットマンリターンズ 2,800円	ワニワニワールド 2,000円
バトルロード 2,800円	ワールドカップサッカー 2,800円

### ワンダーメガ2 49,800円

6Bパッド 2,000円	メガコマンドー 2,200円
クラスタースティックE'S 4,800円	セガタップ 2,500円
ビデオ入力コードI 800円	6Bパッド達人 2,700円
ACアダプター 1,200円	メガドライブII 1,050円
ステレオDINコード 1,600円	メガドライブI 8,000円
メガブラスターパッド 2,000円	MDプラスワン 9,000円
セガマウス 3,500円	ファイタースティックMD 3,200円
RFII 1,600円	アスキーパッドMD6 2,400円
XMD2 4,900円	

### メガCD新作コーナー

笑うせえるすまん 4,600円	アイオブザホルダー10/29 5,500円
ウイニングポスト 7,000円	マイトアンドマジックIII 6,200円
サンダーホーク 5,500円	ダークウィザードII/12 4,600円
ソニックCD 6,200円	ナイトラップII/19 6,200円
モンキーアイランド 6,200円	リーサルエンフォーサーズII/29 7,000円
Vay～流星の鎧～10/22 5,500円	サードワールド・ウォーII/26 5,500円
アルスラオン戦記10/29 5,500円	

### メガCD II 22,000円

アイルロード 5,500円	タイムギャル 3,800円
アフターバーナーIII 4,800円	天舞メガCD 2,000円
Aランクサンダー 4,800円	テネター・オーガン 2,800円
アークスI, II, III 5,800円	デス・プリンガー 4,800円
アーネストエバンズ 2,800円	デバステーター 3,000円
アネット再び 4,800円	天下布武 2,000円
ウルフチャイルド 3,000円	電忍アレス 3,800円
江川のプロ野球CD 5,500円	ナイトストライカー 5,500円
ぎゅわんぶらあ? 3,800円	忍者ウォリアーズ(CD付き) 3,000円
クイズスクランブル 1,800円	ノスタルジア 2,000円
クラシックディスク 2,200円	バックアップRAM 4,600円
慶応遊撃隊 5,200円	バリアーム 3,800円
幻影都市(再版) 3,600円	ブラックホールアサルトCD付き 2,000円
コスミックファンタジー 2,000円	フェイエリア 3,000円
サイボーグ009 5,500円	ブレイ 4,800円
3x3アイズ 6,200円	プリンスオブペルシャ 2,000円
サンダーストームFX 2,000円	プロ野球CD 3,000円
サンダーホーク 5,500円	ファイナルファイト 2,000円
シムアース 2,800円	ヘビーノバ 2,000円
シユヴァルツシルト 3,800円	ゆみみみくす 3,800円
シルキーリップ 4,800円	ライズオブザドラゴン 3,800円
シルフィード 6,200円	らんま1/2 3,800円
ジャガーXJ 3,000円	LUNAR 2,000円
雀豪ワールドカップ 5,800円	ロードブラスターFX 5,500円
CD三国志 4,800円	ワンダーテック 2,000円
スイッチ 3,800円	
ソルフィース 3,000円	
ダイナミックカントリークラブ1/16 5,500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	
ピンクワイヤー 1,800円	対戦ケーブル 1,000円	
	GGプラスワン 11,500円	
<b>1,200円コーナー</b>	ファンタジーゾーン	<b>2,600円コーナー</b>
ギアスタジアム	ペンゴ	アレスII
新ギア	コラムス	ウルティメイトサッカー10/29
	好牌	ジュラックパーク
<b>1,800円コーナー</b>		ソニック&テイル
キティーコネクション		ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ザ・プロ野球		ソニックII
ドラゴンクリスタル		ベアナックルII
		まじかるタルーくん
<b>2,000円コーナー</b>		ミッキークリスタル
アウトラン		モナコGP II
アリエル		
ウディーポップ		<b>3,300円コーナー</b>
エターナルレジェンド		GGリーグ
がんばれゴルビー		対戦型大戦略
サイキックワールド		
自己中心派		<b>3,700円コーナー</b>
オリピックゴールド		シヤニングフォース外伝
ジョーモンタナF		シヤダムクルセイダー
スペースハリア		シヤニングフォース外伝II

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。

商品注文する場合は、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。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。 ●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。 ●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。

※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。

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配達になります) ●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

# 伸長は足から伸ばす DNAシステムがベスト!!

# アメリカ式ヨ〜ガ 伸長法講座

1日20分!!  
ビデオを見ながらトレーニング!!



早く伸びるにはこれが一番!!

まず、確実に約束したいのは、その効果! 下の体験談はほんのごく一部で、当アカデミーには、毎日山のように「10cm伸びた」「30才からでも伸びた」という感謝の声が続々寄せられている。インドヨーガとアメリカの人体科学を合体させた「アメリカ式ヨーガ伸長法」がキミを強力にサポート!!

驚異のヨーガ効果とアメリカ科学の勝利!

もし、チビのままだとすると? キミの人生は、とてもみじめなものになるはずだ。男女交際で、結婚問題で、就職活動で、チビは大きなハンディキャップ。キミの性格や能力がどんなに素晴らしくとも、マイナスの評価を下されてしまう。バカバカしい現実だ。  
一日20分一カ月のトレーニング! キミが払う努力は、たったのこれだけでOK! 世界初のビデオ付教材で、ラクラク楽しみながら、日に日に、身長はアップする。危険な器具や薬は一切、使わない。  
身長は決して遺伝ではない!  
日米37万人が実証している身長は遺伝で決まるものではないのだ。その決め手は、無料の案内書で、キミの未来が大きく変わる!

目標達成!!



※器具や薬は一切使わないので安心!!




目米であがる成功の聲  
驚異の伸長効果!!

もっと背を伸ばす秘訣はDNAシステム!!

毎日着実に伸びる!!

足から伸ばす伸長法!!

### 全国の会員から寄せられた喜びの声・声・声

 <p>身長を測るのが 楽しみ 小学校4年の時の時入会しましたが、始めて1か月で5.3cm伸びていました。 身長を測るのが楽しみ。 (酒向茂・12歳)</p>	 <p>今では友達を見 おろせます 朝礼ではいつも前の方。いつか伸びるとノンビリしてたら中2で伸びが止まりました。当講座で12cm。友達を見おろせます。 (上野卓・16歳)</p>	 <p>〇脚も直り足長美人に! とても背が低く、ひどい〇脚でした。何とかしてミニの似合うスタイルに! 入会後足も伸び、〇脚も直って喜んでいきます。 (野村さゆり・18歳)</p>
--	---	---

このシステムの開発者



医学博士。ヨ〜ガの効果を経験的に引き出し、37万人の身長を伸ばした全米伸長センターの所長として、全米で活躍。全米医学界からも注目されている。

チャンス!  
とじ込みハガキを  
今すぐポストへ!  
案内資料を無料急送

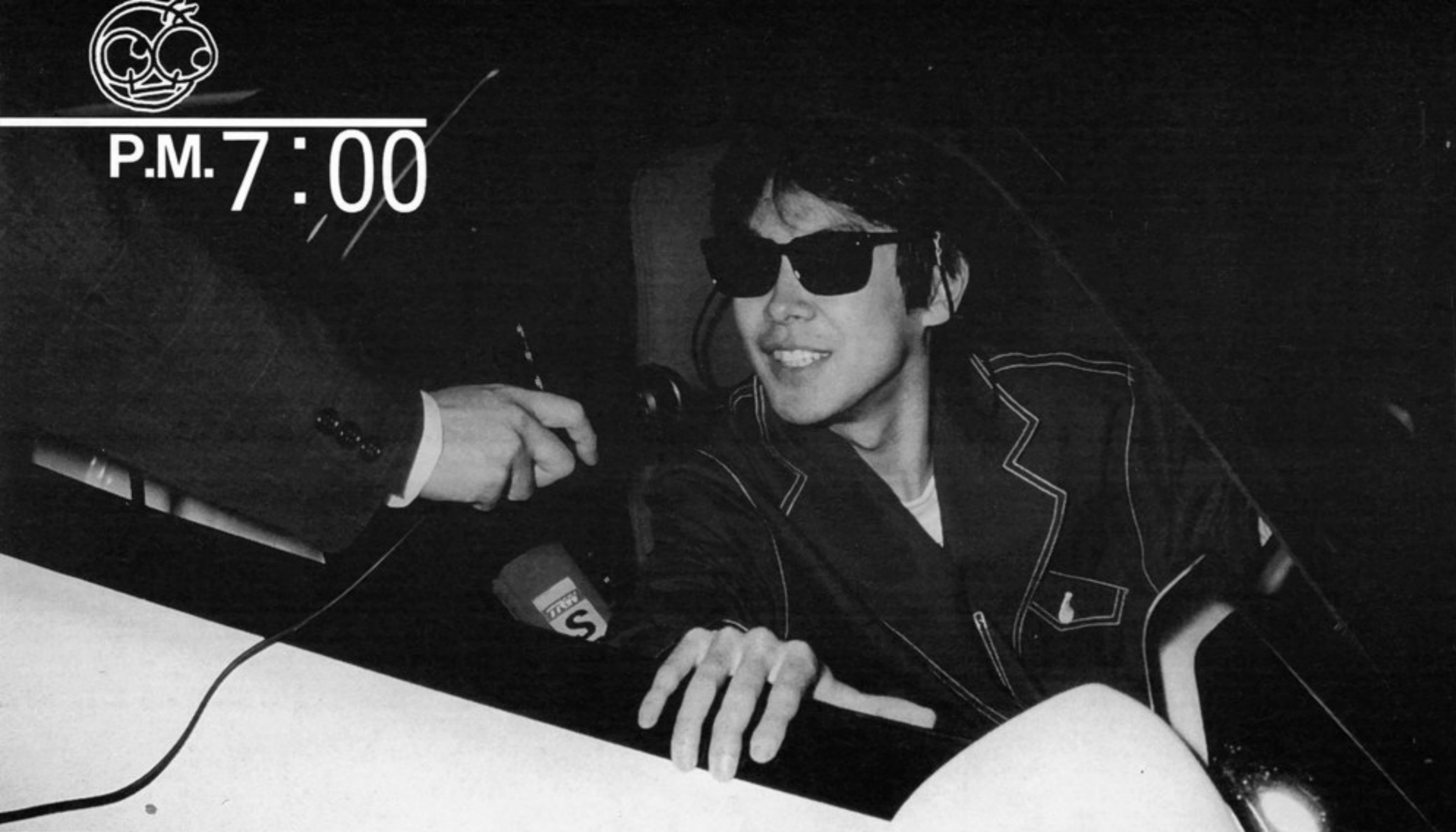


P.M. 7:00

BE-MEGA  
FOCUS

# SFCソフト「フェーダ」制作発表で話題騒然の内藤 寛氏を夜の新宿でキヤッチ!

クライマックスの兄弟会社マックスエンターテインメントがSFCソフトを発表。メガドラのほつほつなつちやっこでNSX。



以前の赤いNSXとは別のバリバリにチューンした白いNSXで現れた内藤寛氏。鈴鹿サーキットや箱根を攻め、走り屋ライフもよりいっそうパワーアップしてららしい。



車を降りて、案内されたのは、なんと今年の始めに引越したクライマックスの新社屋。ゲゲツ。

「ランドストーリーカー」以来、沈黙を続けていたクライマックスだけど、メガドラの次回作より先に、SFCソフトを制作中という噂が情報筋より流れていたことは、もうご存知のことと思う。その噂に終止符を打つかの発表会が、9月3日にニギニギしく開催されちゃったわけである。今回の新作は、スーファミのシミュレーションRPG「フェーダ」。発売元はやのまんて16メガで来春発売の予定。総合監督は、本誌「絶頂王国」でもおなじみの玉木美孝画伯。クライマックスの兄弟会社マックス・エンターテインメントが制作にあたるという。もちろんクライマックスの内藤社長も監修として参加。本家クライマックスの新作も進行中らしい。クライマックス・スタッフの久々の作品ということでクライマックス・ファンにとっては、ウレシイ限りだがメガドラユーザーとしては、結構悲しい展開。発表会当日の夜、

新宿某所で張り込んでいたBEメガスタッフは、白いNSX（新車ノ）を降りようとする内藤社長を発見！おもむろにインタビューを敢行したぞ（以下、内藤社長談）。

そうですね。別にメガドラをもうやらないとは言っているわけではないですから。やりますよまたメガドラを。まあ、時期的にはまだ、今、作っている以降のスケジュールが確定していないのでなんとも言いようがないんですけど。一番、言いたいのはセガをもう見捨てたとかいう声もあるんですけど、そういうことはまったくくない。セガさんとも現実にお話はしてますし、次回メガドラをやるためのステップとして今回の作品を作っている。そういうノリですね。今回、「フェーダ」を作っている兄弟会社、マックス・エンターテインメントにしても、もっと、多くのゲームをリリースしてユーザーのみんなに楽しんでもらいたかったという事です。スーファミをやるのも、そういう意味もあります。会社を大きくしたくても、なかなか経営的にもたいへんでリスクが大きいので、基本的に独立採算性でやってますし、かといってまったく関係していないわけじゃなくて技術的に協力できるところは十分して一石二鳥みたいな感じでやる、それが一番いい方法だと思うので。それとクライマ

ックスがセガの子会社だと思っている人がいっぱいいますが、そうじゃない。セガのゲームも作るし任天堂のゲームも作るし3DOも作るかもしれない(笑)。逆にセガさんも太っ腹というか育ての親みたいなところもありますから、いろいろ長期的にセガさんのトップと話し合ってます。「ランドストーリーカー2」なんかも作りたいですね。

てなわけで、メガドラ復帰も確約したクライマックスだが、早くメガドラユーザーにとっていい話を聞きたいな、というところかな。

発表会での玉木画伯。結構、緊張してたけどいい話してたぞ。



これが、「フェーダ」戦闘画面。システムは「シャイニング・フォース」を踏襲。玉木キャラもパワーアップ。

N O K O N E PRESS

Vol.7 10月8日 金曜日  
1993年(平成5年)



# のーこネ新聞

第00006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



## 完成記念? 作っているのはこんなヤツです

～開発スタッフの生の声～

おーっほっほっほっ! ドクターK美がお送りする「G魔導I」情報! 今回は、開発スタッフの声をお送りするわっ!

トップバッターは、この人! 企画の『白龍鳳 霞(はくりゅうほうかすみ)』!

「どうもどうも、のーこネ新聞初登場の霞だ。今後ともよろしくな。

G魔導Iは、すべてがパソコン版を凌駕してるぜ。だから、こづかいをためて待っててくれよ!」

魔導物語最強のプログラムを組んだ『ドリドリ西坂』!

「私が、ドリドリ西坂だあああ! MSX2、PC98版以上だから、絶



対に買うべし」

かわいいキャラクターを描いた、デザイナーの『あるてみす』!

「パソコン版で予習しておくといっそうおもしろいかも(笑)。じつは今、テストプレイ中です。ドキドキしてます。なぜドキドキなのか? それは……あつ、スペースがないっ」

GGの能力を超えたサウンドを作った『B.A.M.』!

「PSG3声のわりには、豪華に聴こえるはずですよ。それほど良いので、ぜひともイヤホンなどで聴いてく



宮城県・ソニック鈴木

ださい」

最後は、企画を手伝った、この私『ドクターK美』っ!

「みんな、すごそーなことを言ってるよーだけど、本当の話、G魔導Iはスゴイわっ! とはいうものの、文字でスゴイスゴイといくら書いてもわかんないから、ぜひとも実物を見てほしいわ。きっと驚くから」

とゆーことで、G魔導Iの応援や続編の要望などなど、何でもいから、ハガキをちょーだいね。あて先は欄外よ。

## グレートT島のグレートDAYS



イラスト: COMPILE



## 「なぞぶよ2」発売決定!! 新問題がなんと200問も入って、お楽しみも満載!!

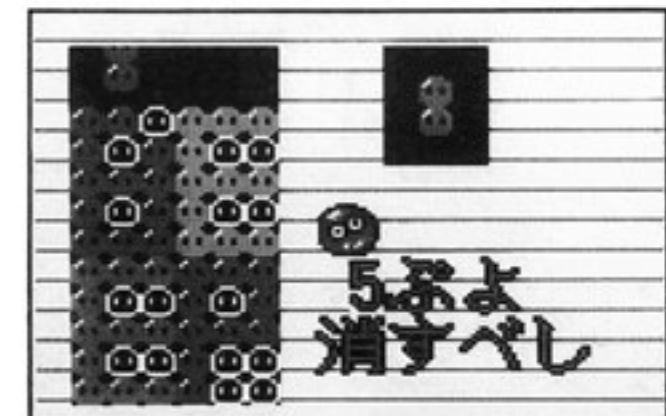
ちわっ! 初登場の水無月です。最近、ハマりまくって抜けだせない人が多発していると言われてる「なぞぶよ」。もうみんなやったかあ? 知ってる人もいるかもしれないけど、ついにその第2弾「なぞぶよ2」が発売決定したんだよ～ん。いままでのGGを持っていたがため、「なぞぶよ」ができなかった君、今回は単品発売だよ、た・ん・び・ん。もう1台GG買わなく

てもOKなのさっ。それに、問題数は2倍に増えて、なんと200問。しかも、その中には、みんなから募集してきた問題が入っているんだ。もしかして、君の考えた問題も入っているかもしれんよ。責任は持てんけど(おいおい)。

さらにエディットモードもパワーアップ。1問しかセーブできなかった問題が、今度はたくさんセーブできるようになったので、難

しい問題をガンガン作って、他の人を苦しめまくることも可能だ。

お約束の中間デモも入ってるぞ。君の疲れきった脳みそをいやすかのように、25問ごとにアルルと、カーくんと、ぶよぶよが…、ああ、そんな…あんなことを…うっ、もうこれ以上オレの口からは言えないっ。君の目で、じかに確認してくれいっ。それまでにこづかいは、ためておくのだ。



でも発売日は12月(予定)。まだまだ先じゃねーか! 次回の、のーこネ新聞が出て、まだ発売していないぞ。いったいどうするつもりなんだ。謎を深めつつ文章は終わる…(紹介文で謎を深めるなっ……!!)。

【のーこネ新聞へハガキを出せ! いえ、出して下さい】(株)コンパイル御用達ページ「のーこネ新聞」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、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シャムポール広交210まで送ってください。採用者には、素敵な粗品を(?)をあげるよん。

## ジャムおじさんの



### 熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

ここにきて新ハードの動きが活発になってきたけど、まずはセガに先んじて任天堂が64ビット機を発表し、セガもそれに応じるように新機種を発表した。はたしてどうなるかな?



題字…戸塚典策斎

任天堂が64ビットの新しいゲームマシンを'95年の年末に発売するとの噂を耳にしましたが、今後のセガや他社の動きを含め、これからのゲーム市場はどのような展開を見せていくのか、ジャムおじさんのご意見を聞かせてください。(東京都・中村忠幸・20歳)

### 第3次ゲームハード大戦のはじまりへ(前編)

まず、8月下旬の初心会で飛び出した任天堂の発表は、単に新しいハードの発表にとどまらないと言えそうだ。というのも、従来は任天堂やセガといったハードメーカーにサードパーティーがソフトの生産を委託する契約となっていたがために、ハードメーカーはソフトメーカーよりも圧倒的な地位を保持してきたわけだが、この構造にも最近崩壊の兆しが見られ、その一方でこうした契約方式を取らない大手家電メーカーなどの新勢力が始動しはじめているからだ。

参入するには多額のロイヤリティを払わなければならないうえに、ソフトの生産本数もハードメーカー(任天堂)によって決めら



2年前のCD ROMの発表を機に、任天堂山内社長は新ハードの発表をした。新ハードが出るまでに、業界の盟主を保てるか?

れてしまうスーパーファミコン陣営では、今まで一般的なソフトメーカーは頭も上がらなかったわけだが、今後は松下やソニーといった新勢力が新しい契約方式で新ハードを出してくることが予想されるだけに、今後のハード戦争は従来のような任天堂対セガといった単純なシェア争いとは異なる展開を見せることは必至であろう。

いわば、今回の任天堂の新ハードの発表はTVゲーム産業の新しい幕開けを告げる動きと言っても過言ではないわけだ。とりあえず、今月から数回は、こうした動きに対して僕が思っていることを書いてみようと思う。

さて、まずは最近のゲーム市場全体の動きについてだが、このところTVゲーム市場はスーパーファミコンを中心にソフトが供給過剰となっており、しかも大ヒットゲームがほとんどないことから、低迷気味に推移してきている状態にある。また最近の急激な円高によって、米国市場への輸出の採算が取れなくなってきていることもハードメーカーとしては辛い状況にある。任天堂やセガをはじめ、

これまでTVゲーム市場を牽引してきた有力メーカーからすれば、そろそろ新しい花火を打ち上げないと、市場全体の落ち込みが一気に進んでしまうような懸念が生じているわけだ。

今回の任天堂の新ハードの発表も、こうした危機意識の現れとして出てきたものであると考えられるが、今回の発表で僕が興味深く思ったのは、これまであれほど「ゲームの面白さはハードの性能とは関係なく、ソフトにこそある」と豪語してきた任天堂が、米国の半導体メーカーであるシリコン・グラフィックス社と提携し、64ビット機という「ハードの威力」を使って市場の優位性を確保しようとする動きを見せてきたことだ。

任天堂のことだから、いろいろな視点から検討を行った末の今回の発表だと思われるが、このことはすなわち、ゲーム市場の優位性は必ずしもソフトのみではなく、ハードの性能も大きな要素となることを任天堂自身が危機感をもって認めたということではないだろうか。事実このことは、8ビット機のファミコンで米国や欧州の圧

倒的なシェアを保持していた任天堂を、16ビットのジェネシス(メガドライブ)が短期間で市場をオープン以上に確保できたことから明かである。

### 度重なる他機種への牽制は有効か?

だが、今回の任天堂の発表は単に「ハードの威力」を認めたというだけではなく、当然のことながら、目下現実化しつつある松下電器を中心とする3D0の32ビットCD-ROM機などに対する牽制効果を狙ったものであり、'94年末にアーケードゲームとして市場に登場させるという発表自体も、現在好調に伸びてきているNEO・GEOへの牽制を含んだ、欲張りな意味合いがあると言えよう。

すなわち、ユーザーが次々と登場する新ハードの可能性に魅力を感じる前に、32ビットの先の64ビットまで一気にユーザーを引っ張ってやろうとする戦略なわけだ。ただ、3D0陣営の戦略は、単純なゲーム機ではなく、新しいエンターテインメントマシンとして進化させていく付加価値を秘めており、今回の発表だけで、任天堂の優位性が維持できるとも考えにくい。

というわけで、今回は3D0陣営の戦略について述べた後、セガの今後について考えてみたい。

### 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や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、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ドンドン送ってきてくれ!  
〒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。

6B対応連射パッド  
コントロールパッド

NUMIN CORPORATION

numin

「ストリートファイターⅡダッシュプラス」も発売され、6B対応パッドに対する関心も盛り上がっている今日この頃、コントロールパッド達人を、発売してる株式会社ムーミンを取材してきたぞ!

# "達人"を発売したムーミンってこんな会社!

## 実はメガドライブの大手流通問屋さんなのである

### "達人"発売のいきさつ

先月末発売された、6B対応の連射パッド「コントロールパッド 達人」。もう、ショップで見かけた人も多いと思う。6B対応で、スローモードや連射機能（しかも最速で毎秒30連射!）がつき、手にぴったりフィットするお買い得なパッドだ。ところで、このパッドの発売元は、株式会社ムーミン。読者には、あまりなじみがないかもしれないが実は、メガドライブのソフトとハードの流通では大手の会社なのだ。そこで今回、ムーミンの営業部部長の竹内さんを取材して、お話を聞いてきたぞ。

——最初に、ムーミンという会社の紹介をお願いしたいのですが。

竹内 もともととはコモドル社の電卓とかラジオを輸入していたことが始まりです。それ以来「エレクトロニクスの進歩に無限の可能性を信じ、その流通の一端を担う」という企業理念で、MSXやNEC

### 達人 CONTROL PAD



3,480円(税別)発売中

のパソコン、ワープロやシンセサイザー、ゲーム機ではLYNXなどの流通に携わってきました。セガさんとのつき合いは、SG-1000を出した時からですから長いですね。ハードソフトともに流通関係をやらせていただいています。

——今回の達人については?

竹内 周辺機器を作ったのは今回

が初めてなんです。もともとLSIの技術を中心にした機器を売っている問屋さんなんですけど、メーカー指向というか、オリジナル商品を作って流通だけでなくユーザーの方々とのコミュニケーションやサービスをしたいというムーミンな

りの方向性なんです。今後もオリジナルの周辺機器を操作性を重視して作っていくので、よろしくお願い致します。

というわけでメガドライブの大手の問屋さんであるムーミン、今後の活躍に期待だ。

### MEGA-CD専用のレンズクリーナーも発売!

MEGA-CDのピックアップレンズをクリーニングして、ハードの性能を存分に引き出す「MEGA-CDフレッシュクリーナー」がムーミンから発売されるぞ。単なるCD用のクリーナーとは違いMEGA-CDに入れてプレイすると画面にオリジナルキャラ「クーリー君」が登場。その画面を見ているうちに約15秒でレンズの汚れを安全確実に取り除くアイデア商品だ。発売予定は10月8日、3,000円だぞ。



ムーミン社内のスナップ。いわゆるメーカーさんとはひと味違う、すっきりした感じだね。



さすが、流通のプロ。小売り店向けに独自の資料も作っている。



営業部部長 竹内雄一さん

今回、お話をうかがった竹内雄一さん。仕事からメガドライブのソフトやハードの流通関係には、超くわいのだ。

## マルチメディア宣言!

## 第20回 近未来テクノロジーの合言葉はDSP



巷では3DOに対抗してS.G. (シリコングラフィックス社) と任天堂が、何と64ビットCPUを搭載したVR (バーチャルリアリティ) マシンの構想をぶち上げた。そりゃあ再来年ぐらいの話なら何が起きたって不思議じゃないってえのがこの世界。そのころには3DOだってVRに対応しているだろうが (もちろんセガも!?)、とにかくパソコンの世界ではついに音声認識機能までも標準で搭載したマシンが登場したので、今回は身近な未来をのぞいてみよう。



## ●メディア統合の鍵を握るDSP

毎度のことながら未来はApple社からやってくる。その名も、Quadra (クアドラ) 840AvとCentris (セントリス) 660Av。今後のマッキントッシュ (以下Mac) アーキテクチャのベースになるはずの新型機だ。CPUにそれぞれ40MHzと25MHzの68040を搭載して、その速さは……うんぬん、というのはこれまでのパソコンの評価の話。この場合、そんなことはどうでもいいのだ。

AVモデルの最大の特徴は、AT&T社製の「3210」というDSPチップを搭載したこと。DSP (デジタル・シグナル・プロセッサ) という言葉はメガドラの「V.R.」でもはやおなじみだろうが、その名のとおりデジタル信号処理専用のチップで、音声、映像、一般データといったアナログ情報をデジタル化して扱うとき (または、その逆) などに大活躍するのだ。

## ●音、映像、音声認識が手の中に

ま、実はDSPなんてカーステレオにも載っかっているご時世だし、パソコンレベルの世界でもNeXTというハードでは採用していた。したがって問題はその使い方ということになるのだが、このAVモデルでは、16ビットサウンド入出力、ビデオ信号入出力、そして音声認識を特殊な拡張ボードなしに実現しているところがスゴイ。

これはどういうことかと言うと、音を出せばCD並みだし、普通のビデオ映像を、コード1本で直結して、マック上でデジタル動画に

編集、それを再びビデオに録画という作品作りが楽しめる。それから誰もが、マイクに向かって命令を与えるだけでMacを操れる (今のところ辞書の関係で英語だけの認識だけど)、てなことになる。

もちろんApple社はこうした機能を伊達や酔狂で用意したわけではナイ。これらはそれぞれ、プロの音楽編集や、企業でのビジネスビデオの作成、CMや映画のサンプル制作、そして自動応答の留守電システムの構築などの分野でマジメに威力を発揮してしまうのだ。もちろん単なる遊び感覚で使ったり、電子的な作品やゲーム作りに利用したって、それはそれで立派な使い道だがね。

## ●通信にも活躍するDSP

さらに、テレコミュニケーション (いわゆる通信) への対応も万全だ。元々、電話はアナログ信号を扱うシステムで、コンピュータはデジタル。そこでいわゆるパソコン通信などをやる時には、モデムというアナログ⇄デジタル間の信号変換機を使う必要があったのだが、ここでもDSPが活躍できるではないか!

AVモデルでは、電話回線接続用の簡単なインターフェースボックスを用意するだけでデータ通信やFAXの送受信、そしてボイスメール (伝言サービス) などが可能で、これをGeoPortと名づけることになった。GeoPortを訳せば「全地球につながるデータの出入り口」といったところ。もちろん最初からデジタル信号を使っているISDN回線網への接続もバッチリで、近

い将来には無線ネットワークや衛星通信回線直結用のユニットなども接続されることになるだろう。そうすれば、本当に地球上のどこにいても仲間と連絡を取れる環境が実現するワケだ。

## ●モニタもAV対応

実はAVモデルには、Audio Vision モニタと呼ばれる音声認識用マイクとステレオスピーカーを内蔵した対応ディスプレイが別売で用意されている。マイクは単一指向性で、ざわついた場所でも音声認識や通信の受け応えがうまくできるようになっていたのだ。

全体のデザインもスピーカーのサウンドがユーザーを包み込むようになっていて、コンピュータと人間との新しい関係性を予感させてくれる。家庭用ゲーム機も、コストの問題などあるだろうけど、もっと思いきったデザインで登場

してくれるといいのだがと、このマシンを見ながら感じてしまった阿木二百であった。

てなわけで、AVモデルの意義は、従来、高額でかなりの知識を必要とするオプション機器を利用しなければ構築できなかった音楽や映像メディアの総合環境が、本体だけで実現された点にある。簡単に言えば、いわゆるマルチメディア機能がワンボックス化されて使いやすくなったってこと。

Apple社は1988年以来、何度か「Knowledge Navigator」と呼ばれる21世紀の秘書型コンピュータのコンセプトビデオを発表しているんだけど、今回の新型機は、それが決して夢物語ではなく、一步一步実現されつつあることを証明して見せた、動く近未来なのである。次世代ゲーム機も無関係とは言えない。チャンスがあったら、お店で触らせてもらおう。



CD-ROMと230MBのハードディスクを搭載しながら、価格を30万円台に抑えたCentris 660AV (ソニー製トリニトロンモニターは別売)。AT&T社製のDSPチップがテレコミュニケーション機能をサポートする。

# 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
<b>10月発売予定のソフト</b>							
コラムスⅢ	15日	6,800円	セガ	PUZ	4M		タップ
ペブルビーチの波涛	29日	8,800円	セガ	SPT	12M	○	
<b>11月発売予定のソフト</b>							
パーティークイズ MEGA Q	5日	6,800円	セガ	Q I Z	8M		タップ
雀皇登龍門	5日	6,800円	セガ	TAB	8M	○	マウス
アラジン	12日	7,800円	セガ	ACT	16M		
スペースファンキー B.O.B	19日	8,900円	E Aビクター	ACT	8M	PASS	
キング・オブ・ザ・モンスターズ	26日	6,800円	セガ	ACT	8M		銃同梱
リーサルエンフォーサーズ	26日	9,800円	コナミ	SHT	16M		
テクモスーパーボウル	26日	8,900円	テクモ	SPT	8M		
MiG-29	26日	7,800円	テンゲン	SLG	8M		6 B
ダイナブラザーズ 2	下旬	未定	CR I	SLG	16M	PASS	
<b>12月発売予定のソフト</b>							
T.M.N.T.~トーナメントファイターズ~	3日	8,800円	コナミ	ACT	16M		
魔天の創滅	3日	8,900円	講談社総研	RPG	8M	○	
★ドラゴンズ・リベンジ	10日	7,000円	テンゲン	PIN	8M		
テクノ・クラッシュ (仮)	10日	8,900円	E Aビクター	ACT	8M		
ジャングルストライク	17日	8,900円	E Aビクター	SHT	16M		
オーサムボッサム	17日	8,800円	テンゲン	ACT	16M		
メタルファンク	中旬	6,800円	ビクターエンタテインメント	RAC	4M	PASS	
バトルマニア大吟醸	中旬	7,800円	ビック東海	SHT	8M		
タイムドミネーター	下旬	7,800円	ビック東海	ACT	8M		
COOL SPOT	下旬	8,000円	ヴァージンゲーム	ACT	8M		
☆ファンタジースター~千年紀の終りに~	未定	8,800円	セガ	RPG	24M	○	
遙かなるオーガスタ	未定	8,800円	セガ	SPT	12M	○	
ソニック・スピンボール	未定	6,800円	セガ	PIN&ACT	8M		
★龍虎の拳	未定	8,800円	セガ	ACT	16M		
幽☆遊☆白書外伝	未定	8,800円	セガ	ADV	16M	○	
エアロ・ザ・アクロバット	未定	7,800円	サンソフト	ACT	8M		
フラッシュバック	未定	未定	サンソフト	ACT	未定		
ブギウギボーリング	年末	6,800円	ビスコ	SPT	4M		
<b>1月以降発売予定のソフト</b>							
ジェネラル・カオス (仮)	14日	8,900円	E Aビクター	ACT	8M		
エア・マネジメントⅡ~航空王をめざせ	1月	12,800円	光栄	SLG	8M	○	
デビスカップ	1月	未定	テンゲン	SPT	8M	PASS	6 B
★NFL '94 (仮)	1月	未定	E Aビクター	SPT	16M	○	
★スーパーベースボール 2020	2月	未定	E Aビクター	SPT	16M		
★NBA '94 (仮)	3月	未定	E Aビクター	SPT	16M		
信長の野望・霸王伝	来春	未定	光栄	SLG	未定		
バンパイア キラー	来春	7,800円	コナミ	ACT	8M		
<b>発売日未定のソフト</b>							
V. R. (バーチャレーシング)	未定	未定	セガ	RAC	16M		6 B
ヘアナックルⅢ	未定	未定	セガ	ACT	未定		タップ
マルチ野球 (仮)	未定	未定	セガ	SPT	未定		
サージングオーラ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
★デビルズコース	未定	未定	セガ	SPT	未定		
★ワイアラエの奇蹟	未定	未定	セガ	SPT	未定		
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・ローグ (仮)	未定	未定	セガ	未定	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	○	
パノラマコットン	未定	未定	サクセス	SHT	16M		
ポピュラスⅡ	未定	未定	ヴァージンゲーム	SLG	8M	PASS	
アリズ・ボクシング	未定	8,000円	ヴァージンゲーム	SPT	8M	PASS	
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		
マッドストーカー	未定	未定	工画堂スタジオ (開発)	ACT	16M		
ロードライアット	未定	未定	テンゲン	RAC	未定		
レースドライビン	未定	未定	テンゲン	RAC	4M		
レミングス 2	未定	未定	サンソフト	PUZ	未定		
NORMY (仮)	未定	未定	E Aビクター	ACT	未定		
デビルバスター (仮)	未定	未定	シムス	ACT	8M		6 B
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	○	
F 1 (仮)	未定	未定	テンゲン	RAC	8M		
ジェームスボンダ 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
<b>10月発売予定のソフト</b>					
Vay~流星の鎧~	22日	7,800円	シムス	RPG	
アルスラン戦記	29日	7,800円	セガ	SLG	
リーサルエンフォーサーズ	29日	9,800円	コナミ	SHT	銃同梱
<b>11月発売予定のソフト</b>					
ダークウィザード~蘇りし闇の魔道士	12日	6,800円	セガ	SLG	
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	26日	7,800円	ポニーキャニオン	RPG	マウス
マイト アンド マジックⅢ	26日	6,800円	CR I	RPG	マウス
ザ サード ワールド ウォー	26日	7,800円	マイクロネット	SLG	
アルシャーク	26日	8,800円	サンド ストーム (ポリドール)	RPG	
ナイトトラップ	未定	8,800円	セガ	VRC	(2枚組)
<b>12月発売予定のソフト</b>					
戦国伝承	17日	8,500円	サミー工業	ACT	
夢見館の物語	未定	7,800円	セガ	VRC	
バーニングフィスト	未定	8,800円	セガ	ACT	6 B
F 1 サークス CD	未定	8,800円	日本物産	RAC	
ポップンランド	未定	7,800円	シュールド・ウェーブ	ACT	
真・女神転生	未定	7,800円	シムス	RPG	6 B・マウス
サイキックディテクティブシリーズ vol. 4 オルゴール	未定	未定	データウエスト	VCS	
<b>1月以降発売予定のソフト</b>					
ノスタルジアⅡ PRESENCE	来春	未定	シュールド・ウェーブ	ADV	
<b>発売日未定のソフト</b>					
うる星やつら	未定	7,800円	ゲームアーツ	ADV	
DUNE	未定	7,800円	ヴァージンゲーム	ADV	
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	VRC	
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	
ぼっふるメール	未定	未定	セガ	A・RPG	
イース・マスクオブザサン (Y s M)	未定	未定	セガ	RPG	
ハイパーロードモナーク	未定	未定	セガ	SLG	
スーパー大戦略 3 (仮)	未定	未定	セガ	SLG	
スーパーブランドイッシュ	未定	未定	セガ	RPG	
シスターソニック	未定	未定	セガ	A・RPG	
バトル・ファンタジー	未定	未定	マイクロネット	ACT	
電忍アレスタ 2 (仮)	未定	未定	コンパイル	SHT	
★マイクロコズム	未定	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
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 スカルキーブ	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	

## メガLD

## MEGA-LD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
<b>11月発売予定のソフト</b>					
スペース・バーサーカー	未定	9,800円	パイオニア	SHT	
<b>12月発売予定のソフト</b>					
3D MUSEUM	10日	未定	パイオニア	ETC	
ハイローラーバトル	未定	9,800円	パイオニア	SHT	
<b>1月以降発売予定のソフト</b>					
MELON BRAIN	2月	未定	パイオニア	ETC	
GOKU	5月	未定	パイオニア	ETC	

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/VRC:バーチャルシネマ/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
<b>10月発売予定のソフト</b>							
ULTIMATE SOCCER	29日	3,800円	セガ	SPT	2M		
<b>11月発売予定のソフト</b>							
ソニック&テイルス	19日	3,800円	セガ	ACT	4M		
魔導物語 I~3つの魔導球~	26日	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
フェイスボール 2000	未定	4,500円	リバーヒルソフト	ACT	2M		通信 2P
<b>12月発売予定のソフト</b>							
★モータルコンバット	17日	4,800円	アクレイドジャパン	ACT	4M		
対戦麻雀・好牌 II	未定	3,800円	セガ	TAB	4M		通信 2P
なぞぶよ 2	未定	4,500円	セガ	PUZ	2M	○	
ドナルドダックの4つの秘宝	未定	3,800円	セガ	ACT	4M		
<b>1月以降発売予定のソフト</b>							
妖逢伝ひすい丸一梵天の剣ー	1月	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
バトルロード	1月	3,800円	セガ	ACT	2M		
アラジン	2月	3,800円	セガ	ACT	4M		
マクドナルド (仮)	2月	3,800円	セガ	ACT	4M		
ソニックドリフト (仮)	3月	5,500円	セガ	RAC	4M	○	通信 2P
女神転生外伝~ラストパイブル~	3月	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
<b>発売日未定のソフト</b>							
★ウインターオリンピック	未定	未定	セガ	SPT	4M		
★剣勇伝説 YAIBA (仮)	未定	未定	セガ	ACT	未定		
★ウイングホース (仮)	未定	未定	セガ	SLG	4M	○	
スクラッチゴルフ (仮)	未定	未定	ビック東海	SPT	2M		通信 2P
リディック・ボウ・ボクシング	未定	未定	マイクロネット	SPT	未定		通信 2P



現代版  
アラジン?

先月話題にあがった任天堂の64ビットマシンの発表に続いて、今月はいきなりセガの新機種の話が出てしまったけど、とりあえずメガドラにも、話題作が続いて出るから、安心しててもいいんじゃないかな。P.32で話の出ているメガドラ版「アウトランナース」の他、期待の「ベアナックルⅢ」などは、早くも年内には画面が見せられそうだし、移植希望の高い某格闘ゲームだって、来年には出てきそうぞ。ま、当面はメガドラも新ハードもうまく併用したいよね。ところで、東亜プランの「テキパキ」は、とりあえず販売見込みの問題から、リストからはずしてあるのと、セガ・ファルコムソフトはすべてセガ販売になってるのも要注目。10月末には「エコー」と「ガンスター」の再販もあるぞ。

チエーツク!!

BEメガ編集部

ソフトメーカー伝言板

SOFT MAKER INFORMATION

セガ・エンタープライゼス

最近話題作連発のMDですが、今月もまたまたスゴイぞ。「アラジン」のスゴさには飛び上がるし、5人対戦ゲーム2作の楽しさには腰を抜かすかも。この他、「アルスラーン戦記」は、ファン必携のデキだし、僕の大好きな「エコー」の再販もします。MDって面白いよな!!(竹崎)

ヴァージンゲーム

こんにちは! ヴァージンゲームです。と言っているところに、英国と米国のヴァージンゲームが「ヴァージン・インタラクティブ・エンターテイメント」と名前を変更。日本のユーザーにはヴァージンゲームで覚えてもらおうとしているだけに、本当に困っています。(カサ)

ゲームアーツ

「シルフィード」の売り切れ状態もやっと緩和されてきたようです。CSGフェアも終わってほっと一息つきました。しかし、その頃「うる星やつら」開発者達はシンデレラだったりしてます。がんばれっがんばれっ。みんなも応援してね。

工画堂スタジオ

「マッドストーリー」の前人気も上々で、ルンルン気分のフーミンです。久々のアクションものということで、スタッフもノリノリでがんばってます。みなさん応援よろしくネ! 今は…もう秋って感じで、まさにゲームシーズン到来ネ。はりきって遊んじゃおう!(フーミン)

サクセス

最近、気になっていることがある。秋とは、いつごろまでのことを言うのか? 秋の定義とは何なのか。今年は、まったく例年よりも早く来たようだし、いよいよもってムズカシイ。ウーム。秋深し、隣はドットを打っている。(タムラ)

サミー工業

ちわっす! たけちんです。「戦国伝承」もいよいよ発売が近づいてきました。移植のデキもほぼパーフェクトで、きっとファンのみなさんにも満足してもらえそうです。そろそろ新作も作りたいたいなあ……。

サンソフト

「エアロ・ザ・アクロバット」が、いよいよメガドラでデビューするぞ!…と言っても、読者のみなさんにとっては謎が多いソフトだね。でも大丈夫。BEメガさんが「エアロ」の魅力をつぶりと紹介してくれるから…。そうですよネ。(山本)

シュールド・ウェーブ

「ポップンランド」の完成がいよいよ間近になりました。グラフィックがずいぶん変わり、カッコよくなったですよ。いや、お待たせしましたけど12月発売予定です。後は「ノスタルジアII PRESENCE」の開発に専念できます。一息つく間もないですが、全精力を向けますんで。

シムス

今月の22日にいよいよ「Vay~流星の鎧~」が発売になります。買って下さいね。ところで、「真・女神転生」のパッケージイラストのデキはどうですか? ソフトのほうも、ただいまご期待に添うようなデキに仕上げているので、もうしばらくお待ち下さいね。

データウエスト

MEGA-CDユーザーのみなさま、お待たせいたしました。「オルゴール」がいよいよ発売です! 本当です! このコーナーにも久々の登場ということで、うれしく思います。あ、発売日は12月を予定していますので、今から楽しみにしてください。じゃっ!

日本物産

今月も遅れてます。って言っても、女の子の話じゃないよ。「F1サーカスCD」がなかなかの難産なのです。足から先に出ちゃって、肝心の頭が引っかけてるわけです。どこに引っかかっているかと言われても、ここでは言えません!(みうみう)

ポニーキャニオン

お待たせしましたっ! アメリカで超絶人気の3DリアルタイムRPG「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」がマウス対応の親切設計で堂々完成! 音楽はあの古代祐三。洋画ライクなビジュアルシーンとともに、キミの魂をフォーゴトンレルムに誘うぜ!

マイクロネット

年末に向けてBIGなタイトルを準備中です。今年の冬はシミュレーションとアクションをみなさん楽しんでもらおうと、スタッフ一同がんばってます! 「ザ サード ワールド ウォー」と「バトルファンタジー」、この名前を聞いたら、絶対に応援してくださいね!(PAGE)

メサイヤ

昔々、おじいさんとおばあさんがいました。おじいさんは山へ芝刈りに行った後、珍しい木の実を拾って、帰りました。おばあさん「なんだね? それは」おじいさん「ドングリリッサー!!」(うとさ)




# アンケートハガキの書き方1-2-3















ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください(ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていただきます)。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

## ●マークシートの記入例

よい例   
 悪い例    
 ※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

(例1)  
 年齢12歳     
 の場合     
 (例2)  
 MDソフトの所有本数は?  
 31本の場合      
   

- ⑤ BE MEGA AM NETWORK
- ⑥ 聖ストIIダッシュプラス学園
- ⑦ BEEP / GAMEGEAR
- ⑧ サンダーバズ ARE GO! GO!
- ⑨ レーザーアクティブ LIBRARY
- ⑩ とじこみ付録 シャイニング・フォースII

## 8 あなたが見た映画(ビデオでも可)、またよく見るテレビ番組をマークしてください。(いくつでも)

- ① ジュラシックパーク(映画)
- ② アラジン(映画)
- ③ ラスト・アクション・ヒーロー(映画)
- ④ 機動警察パトレイバー2(映画)
- ⑤ スーパーマリオ・魔界帝国の女神(映画)
- ⑥ REX・恐竜物語(映画)
- ⑦ ドラゴンボールZ(TV)
- ⑧ 幽☆遊☆白書(TV)
- ⑨ セーラーMoonR(TV)
- ⑩ クレヨンしんちゃん(TV)

## 9 あなたが持っているマシンを教えてください(いくつでも)。

- ① メガドライブ ② MEGA-CD
- ③ メガドライブ2 ④ MEGA-CD2
- ⑤ TERADRIVE ⑥ WONDERMEGA
- ⑦ WONDERMEGA RG-M2
- ⑧ レーザーアクティブ
- ⑨ ゲームギア ⑩ ファミコン
- ⑪ スーパーファミコン
- ⑫ ゲームボーイ ⑬ PCエンジン
- ⑭ PCエンジンDUO、DUO-R
- ⑮ FM TOWNS マーティー
- ⑯ NEOGEO ⑰ 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つまで選んで答えてください)。

- ① アフター ハルマゲドン
- ② アリズ・ボクシング
- ③ アルシャーク
- ④ いいひさいちの大政界
- ⑤ イース・マスクオブザサン
- ⑥ うる星やつら
- ⑦ ウイング・コマンダー
- ⑧ AX101(仮)
- ⑨ F1(仮)
- ⑩ エア・マネジメントII
- ⑪ エアロ・ザ・アクロバット
- ⑫ エイリアン3
- ⑬ オーサムボッサム
- ⑭ オルゴール
- ⑮ COOL SPOT
- ⑯ サージングオーラ
- ⑰ ザ サード ワールド ウォー
- ⑱ シスターソニック
- ⑲ シャイニング・ロッド(仮)
- ⑳ シャドウラン
- ㉑ 真・女神転生
- ㉒ ジェームスボンダIII
- ㉓ ジェネラル・カオス(仮)
- ㉔ ジョー・モンタナ フットボール

- ㉕ スーパーベースボール2020
- ㉖ スーパーブランディッシュ
- ㉗ スーパー大戦略3(仮)
- ㉘ スペース・バーサーカー
- ㉙ スペース・ファンキーB.O.B
- ㉚ 戦国伝承
- ㉛ ドラゴンズ・リベンジ
- ㉜ ゼノン2
- ㉝ ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
- ㉞ ソニック・スピンボール
- ㉟ ダイナブラザーズ2
- ㊱ ダンジョンマスター2
- ㊲ 大封神伝
- ㊳ 超人スパーク
- ㊴ 沈黙の艦隊
- ㊵ T.M.N.T. トーナメントファイターズ
- ㊶ テクノ・クラッシュ(仮)
- ㊷ テクモスーパーボウル
- ㊸ DUNE
- ㊹ デビスカップ
- ㊺ デビルズコース
- ㊻ デビルバスター(仮)
- ㊼ 電忍アレスタ2(仮)
- ㊽ ナイトトラップ
- ㊾ NORMY(仮)
- ㊿ ノスタルジアII
- 1 信長の野望・霸王伝
- 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
- 5 マイクロゴズモ
- 6 遥かなるオーガスタ
- 7 V.R.(バーチャレーシング)
- 8 バーニングフィスト
- 9 バトル・ファンタジー
- 10 バトルマニア大吟醸
- 11 バンパイア キラー
- 12 パノラマコットン
- 13 パワードリフト
- 14 ファンタシースター千年紀の終りに
- 15 フラッシュバック
- 16 ブキウキボーリング
- 17 ベアナックルIII
- 18 ほっふるメール
- 19 ポップンランド
- 20 ポピュラスII
- 21 マイト アンド マジックIII
- 22 マッドストーカー
- 23 マルチ野球(仮)
- 24 魔天の創滅
- 25 MiG-29
- 26 夢幻の如く
- 27 メタルファンク
- 28 モンスターワールドIV(仮)
- 29 夢見館の物語
- 30 幽☆遊☆白書外伝
- 31 ラングリッサ2
- 32 リーサルエンフォーサーズ
- 33 龍虎の拳
- 34 レースドライブイン
- 35 レミングス2
- 36 ロードス島戦記
- 37 ロードライアット
- 38 ローリングサンダー3
- 39 ワイアラエの奇蹟
- 40 F1サーカスCD

- 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?(100本以上は99をマークしてください)
- 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 ⑪HIP PON SUPER ⑫ゲーメスト ⑬ゲーム遊 ⑭ゲームボーイ ⑮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。
- ① BEメガデータランド
- ② BEメガドッグレース
- ③ BEメガ読者レース
- ④ 緊急特報セガ次期ハード全貌に迫る!
- ⑤ HEART BEAT INTERVIEW 杉本理恵
- ⑥ BEメガCM探偵団
- ⑦ THE SCENE OF J LEAGUE
- ⑧ BE MEGA RACING FREAK
- ⑨ NEWS' & INFORMATION
- ⑩ 特報 龍虎の拳
- ⑪ 特報 マイクロゴズモ
- ⑫ V.R. EXPRESS
- ⑬ 特報 ファンタシースター
- ⑭ 速報 ハイブリッド・フロント
- ⑮ 新作スクランブル
- ⑯ WONDERMEGA2プレゼント
- ⑰ BEEPLE LAND
- ⑱ ソニック通信
- ⑲ TREASURE FACTORY
- ⑳ サードパーティーやりたい放題
- ㉑ コナミのおへや
- ㉒ BE-MEGA FOCUS内藤寛
- ㉓ セガ・ファルコム通信
- ㉔ のーコネ新聞
- ㉕ 亀の甲より年の功
- ㉖ マルチメディア宣言
- ㉗ ダイナブラザーズ2
- ㉘ バンパイア キラー
- ㉙ T.M.N.T. トーナメントファイターズ
- ㉚ アラジン
- ㉛ デビスカップ
- ㉜ バトルマニア大吟醸
- ㉝ 雀皇登龍門
- ㉞ ペブルビーチの波濤
- ㉟ キング・オブ・ザ・モンスターズ
- ㊱ MEGA-Q & コラムスIII ゲームバトル
- ㊲ 特集今アーケードゲームの3D・CGがスゴイ!
- ㊳ リーサルエンフォーサーズ
- ㊴ サンダーホーク
- ㊵ 夢見館の物語
- ㊶ オルゴール
- ㊷ アルスラン戦記
- ㊸ アイ・オブ・ザ・ビホルダー
- ㊹ マイト&マジックIII
- ㊺ うる星やつら
- ㊻ 真・女神転生
- ㊼ アルシャーク
- ㊽ ほっふるメール
- ㊾ BEメガ裏技リーグ
- ㊿ Oh! NEOGEO

## 9月号読者プレゼント当選者

- ① お好みメガドライブソフト (30名)
- 愛媛県・上山修二、兵庫県・内田勝美、東京都・水村秀和
- 兵庫県・高野啓介、大阪府・小野田篤史
- 神奈川県・坂本幹弘、神奈川県・室井学、群馬県・松本由香
- 福島県・渡辺清文、栃木県・横山敏祐
- 埼玉県・秋沢晃彦、鳥取県・榊野雄介、滋賀県・三浦繁司
- 千葉県・長野弘和、高知県・大谷正敏
- 埼玉県・大村広志、岐阜県・原田貴代、愛知県・大西洋
- 静岡県・小泉直樹、福島県・長尾功
- 秋田県・青木健一、島根県・高田千夏、岩手県・米沢弘義
- 山梨県・野中邦彦、東京都・水谷真紀
- 北海道・笹岡直美、千葉県・安藤涼、沖縄県・玉城善順
- 北海道・田口哲也、神岡県・浜田功祐

- ② お好みゲームギアソフト (5名)
- 神奈川県・斎藤宏明、青森県・川口明、石川県・守谷祐介
- 岡山県・仲山仁、石川県・春木鈴子
- ③ セガタップ (3名)
- 新潟県・奥村文明、埼玉県・宮川誠一、広島県・森口輝明
- ④ 「シルフィード」ポスター (10名)
- 福岡県・早尻芳和、東京都・大黒正章、宮崎県・竹井拓也
- 埼玉県・佐々木一也、山梨県・渡瀬健一
- 北海道・市川篤史、神奈川県・吉尾智誓、石川県・中島義和
- 北海道・藤田洋子、兵庫県・中野忠明
- ⑤ ゲームザウルスポロシャツ (5名)
- 群馬県・高木勝二、福岡県・真田善行、東京都・境誠一
- 埼玉県・新村昌子、兵庫県・下中健之
- ⑥ NBAミニバスケットボール (5名)
- 茨城県・内藤信也、大阪府・毛利公俊、宮城県・今野実
- 北海道・島田理佐、東京都・須賀明



# BE-MEGA PART 1 HOT MENU

- P89 ……ダイナブラザーズ2
- P91 ……バンパイアキラー
- P92 ……T.M.N.T.トーナメントファイターズ
- P94 ……アラジン
- P95 ……デビスカップ
- P96 ……バトルマニア大吟醸
- P97 ……雀皇登龍門
- P98 ……ペブルビーチの波濤
- P99 ……キング・オブ・ザ・モンスターズ

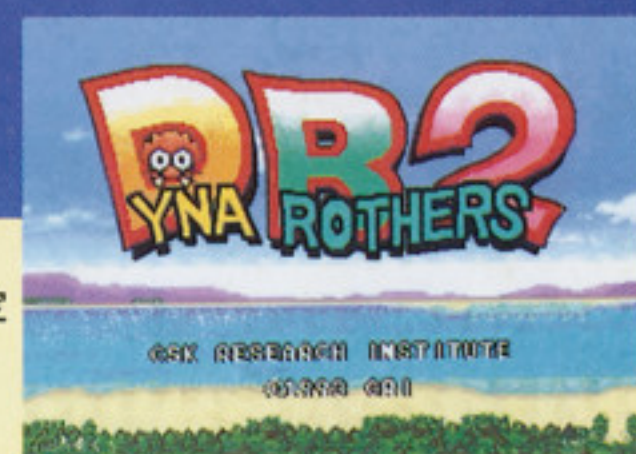
## BEメガホットメニュー

### ダイナブラザーズ2

ジュラ星をめぐる、恐竜と宇宙人の戦い

完成度ゲージ  90% 2人対戦プレイあり

- CRI
- 11月下旬発売予定
- 価格未定
- SLG
- 16M



### ハカセはなぜこの星を征服しようとするのか

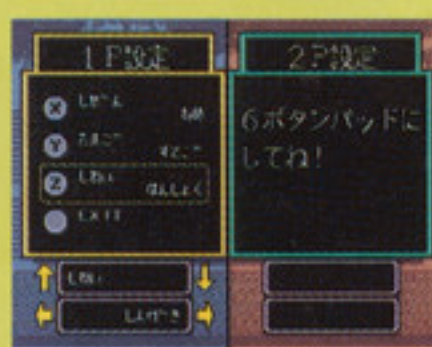
前作「ダイナブラザーズ」が発売されてから、もう1年が過ぎた。「ポピュラス」のコマンドを簡素化し、より対決色とストーリー性を持たせたシステムは、当時でもかなりの評判になっていた。この1年で、メガドライブのゲームはよりクオリティアップし、続編ものは当然前作を上回る面白さを発揮しているが、この「ダイナブラザーズ2」ほど前作を超えすぎたゲームはないんじゃないかな。前作に入りきらなかったモード、システムをすべて網羅し、完全無欠の恐竜SLGになったと言ってもいいすぎじゃないぞ。

防衛型草食獣  
体力 攻撃力 防御力 繁殖率 P増加  
トリケラ  
平和主義だが負けず嫌い。厳しい環境の中でも強く生きる。

恐竜それぞれ繁殖型、攻撃型、防衛型など役割がある。もちろん敵にもあるぞ。

### 6Bパッドでコマンド登録!!

6Bパッドを持っているなら、ぜひコマンド登録をしてみてください。このゲームではX、Y、Zボタンに、メインのコマンドを任意に登録できるんだ。よく使うものを優先的に!!



<b>練習モード</b>	初心者用のトレーニングステージ。ルールやコマンドをわかりやすく解説してくれる。全8面。
<b>ストーリーモード</b>	前作の続編となるゲームのメインモード。進むと登場キャラやストーリーが変化する。全40面。
<b>オリジナルモード</b>	COM相手に同条件で戦う。ステージ間デモの「にんぼーくん劇場」もグー。全12面。
<b>対決モード</b>	恐竜軍と宇宙人軍に分かれて戦う対人モード。一定の秒数でプレイヤーが切り替わる。

### メインコマンドも覚えよう!



メインコマンドはこの9個。ストーリーモードでは、進まないと思えないコマンドもある。①②⑤はよく使うことになる。

**①自然**  
7種類の自然現象を発生させる。どんな地形上でも使える。

**②指令**  
進撃、繁殖、集合、突撃、乱闘といった行動パターンを指示。

**③導き**  
特定のキャラをコントローラーで直接操作する。パワーを消費。

**④The Egg**  
自分のカーソルがどこにいても、瞬時にThe Eggの位置に移動。

**⑤卵創造**  
6種類の恐竜の卵を生み出すことができる。パワーが必要。

**⑥植物創造**  
草、花、樹木などを指定した位置に植える。特性を生かそう。

**⑦遺伝子操作**  
味方の卵を改造。別の種族にしたり、強化獣にすることができる。

**⑧マーキング**  
特定のキャラに目印をつける。キャラの名前や疲労度も見れる。

**⑨キャッチ**  
マーキングしたキャラを瞬時に発見する。戦いぶりを観察だ。

# BE-MEGA HOT MENU

ダイナブラザーズ2

あれから数年……



撤退していなかった!!



すべての宇宙人が



再び



危機が!

## 新たなるジュラ星興亡戦記が、今始まる……

宇宙人が撤退してから何年もの月日が流れた。取り残されたハカセは生き残った仲間を探し、再びこのジュラ星を手に入れようと、UFOの残骸をかき集めて機械を作った。それは仲間を作り出す遺伝子合成の実験のためのものだった。ガウガウとティアラが見守る中、最初に生まれたのは繁殖型宇宙人ナメじろー。しかしその姿形にあきれたガウガウは、単身恐竜との対決に向うのだった……。

攻略

の手引き!!

【基本】①草食恐竜の卵を生む→②孵化→③雨を降らせて草をはやす→④生体パワーを貯める→①～④繰り返し→肉食恐竜を生む→進撃→宇宙人を倒す

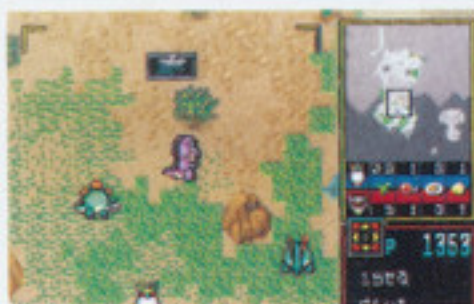


### ステージ1 ステゴひろば



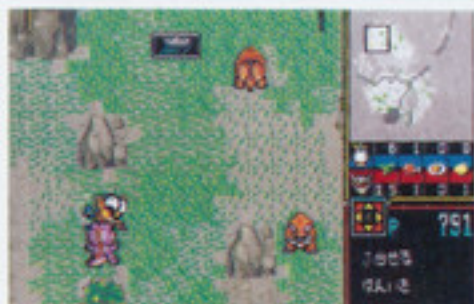
ハカセが創ったナメじろーに失望したガウガウがステゴ達の広場に攻めてきた。でも探しあぐねている様子。その際にパワーを貯めろ!!

### ステージ2 海岸の草原



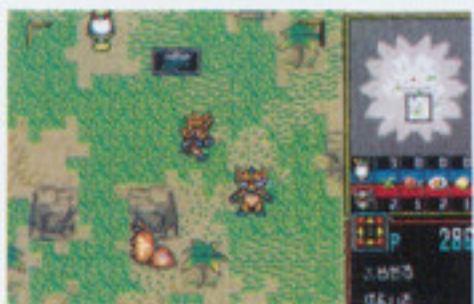
次にハカセが創った防衛型草食獣コロむんき。またまたあきれたガウガウはナメじろーを連れて、再び恐竜たちにチャレンジ!!

### ステージ3 山場の谷川



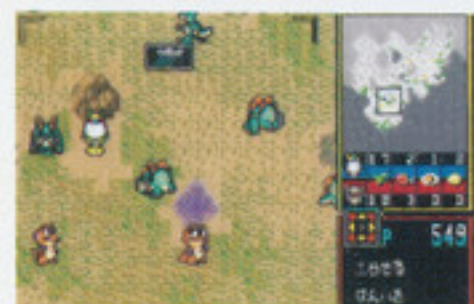
ハカセの研究が信じられなくなったガウガウがコロむんきとナメじろーを連れて3度目の挑戦。しかし、恐竜軍にもトリケラが合流!!

### ステージ4 卵実験の島



実験場の見張りを頼まれたティアラ達。無精卵が散らばっているので、改造できるぞ。潮の干潮があるので注意!! アロが登場するぞ。

### ステージ5 ナメじろー牧場



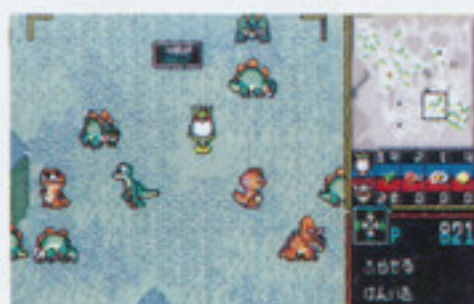
のんきな卵食いのピーちゃん登場。一方宇宙人チームにもアロタイプののにんぼーくんが参戦。ナメじろーの養殖場をガードしている。

### ステージ6 ガウガウの奇襲



卵造成器の試作品ができた。ガウガウはそれを持って恐竜軍に奇襲をかけてくる。トリケラで防衛し、ティラノにつなぐことが大切!!

### ステージ7 冬の平原



ついに卵造成器が完成。ガウガウもようやくハカセに服従し始めた。造成器はこの星の各地に設置するようだ。気候の変化にも注意。

### ステージ8 峡谷の戦い



冬将軍到来。このへんでは宇宙人達よりも天候のほうが厳しい。ボンボンの奇襲に気をつけ、雪をかして草原を広げていこう。

## 前半のダイジェストポイント公開

### メーカーさんからひとこと

このDB2は前作の問題点を徹底的に分析して開発され、すべてにおいて前作を上回っている。ダイナを好きだった人なら実感していただけるはずだ。今回は特に、初めての人にもこの面白さがわかっていただけるよう十分に配慮したつもりである。他に類を見ない楽しさなので、ぜひ一度プレイしていただきたい。



コロむんき

むんき~

## ついでに自然コマンドも覚えよう

<b>降雨</b> 【消費52】味方の周りに雨を降らせ、草を成長させたり、荒地をならしたりする。	<b>暴風</b> 【消費1545】敵を海に落としたり、危険地帯にいる味方を救助することもできる。
<b>日照り</b> 【消費824】草を枯らせたり、湿地や積雪をとくことができる。やりすぎると干ばつ。	<b>地震</b> 【消費2060】震動で卵を破壊。連続で使うと大地震が起き、生物を気絶させたりできる。
<b>落雷</b> 【消費721】卵を瞬時に孵化させる。また、樹木や生物に落とすと別の効果がある。	<b>隕石</b> 【消費8240】巨大隕石を落下させ、地形もろとも薄層にする。生き残ることは不可能だ。
<b>大雨</b> 【消費1854】雨の数倍の豪雨を起こし、荒地をまとめて整備したり火事を消せる。	

BEメガ読者だけのビッグチャンス到来!! 「初代ダイナブラザーズ」計100本

## プレゼントクイズ!!

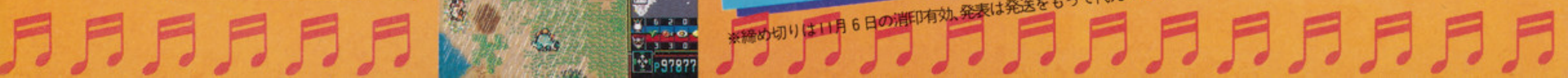
Q このキャラクターの名前は?

- ① ステゴ
- ② ブテラ
- ③ アロ

どうだ、みんな!! 太っ腹のCRI様から、何と100本も前作「ダイナブラザーズ」をもらえることになったぞ。でもタダでやるわけにはいかんよ。右のクイズの答えの番号とキミの住所・氏名・電話番号を官製ハガキに明記して、下記住所に送るんだ。抽選であげちゃう!! ドンドン送れ!!

あて先 〒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 ソフトバンク株 BEEP/メガドライブ編集部「ダイナプレゼント係」まで

\*締め切りは11月6日の消印有効。発表は発送をもって代えさせていただきます。提供:CRI



# バンパイア キラー

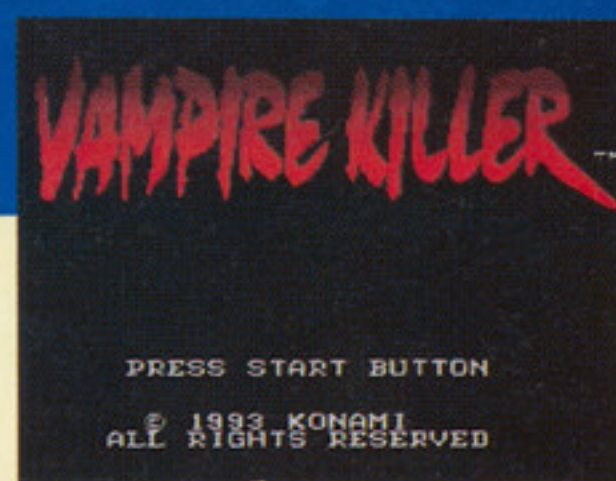
## 待ちきれず開発者さんに会いに行ってしまった

完成度ゲージ

80%

1人プレイのみ

- コナミ
- 来春発売予定
- 7,800円
- ACT
- 8M



完成に向けて着々と開発が進んでいる「バンパイア……」だけど、残念ながら「より良いものにしたい!!」という開発チームの意向により、発売が来春に延びてしまった。この理由を探るべく、編集部は開発チームに直撃インタビューを敢行。さてさて、どんな話が飛び出すことやら……。

### おもちゃショーバージョンとは、一味も二味も違うぞ

編集部：早速ですが、現在の開発状況と発売を延期した理由は？

はなてん(リーダー、シナリオ・メインプログラム担当)：システム的にはほとんどでき上がっていたんですが、ユーザーの方々に満足してプレイしてもらえるようなものにすべく頑張っているんです。チルチル(サウンド担当)：メンバー全員が納得して「買ってよかったな」と思ってもらえるものを作りたいと思ってます。「メガドラの市場にはハンパなものを出せないな」とも感じてますよね。

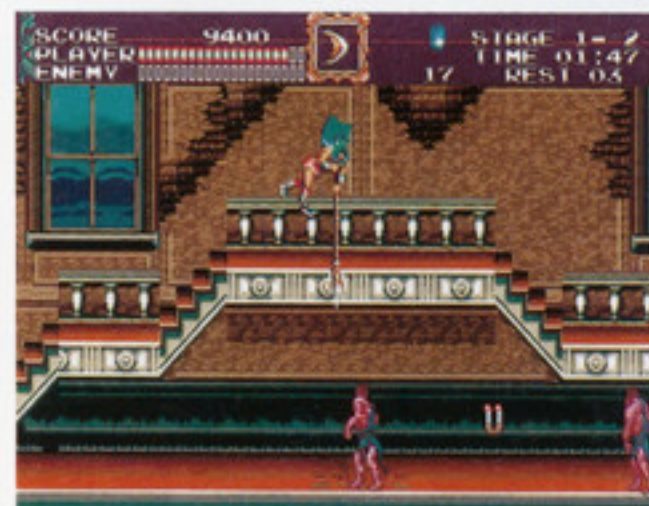
はなてん：今回のコンセプトはズバリ「メガドラのドラキュラ」です。タイトルを「ドラキュラ」にしなかったのも、あえて新しい色を出していきたいと思ったからです。展開はスピーディーで、アクション性が高められていると同時に、これまでの「駆け引きを楽しむ」という部分は受け継いでます。また、過去のシリーズでは城の中という舞台の制約上、どうしてもできな

かったことがあるんです。詳しくは言えませんが、あっと驚くようなものを用意してますよ。マップのほうも複数のルートに分岐したり、個々のキャラ特性を生かせるようなデザインがされています。BUNMIN(グラフィック担当)：8Mという限られた容量の中で、大きなオブジェが動くなど、インパクトを与えられるような仕掛けを考えました。色数もたいへんでしたが、独特の雰囲気は出せました。ぜひ見てください。

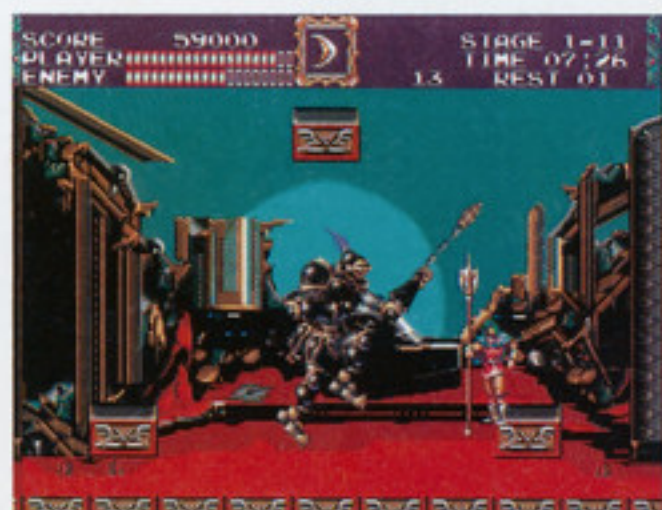
チルチル：BGMは過去のシリーズの流れを受け継いだものにしていきます。私はFM音源が好きなので開発はやりやすいですね(笑)。はなてん：曲はホント良いです。

### ついに明かされたドラキュラ3部作構想とは!?

編：今回主人公が2人なのは？  
はなてん：ドラキュラシリーズは「ムチを振る」というのが前提にあるのですが、メガドラならではの色を出したくて、槍を持った主



槍を使ったハイジャンプなどの新アクションが、どう利用されるか楽しみなところだね。



ステージ1のボスはメガドラで流行りの多関節キャラ。過去のシリーズにはない見せ方だ。



「バンパイア」チームのメインスタッフ達。右からはなてんさん、BUNMINさん、そしてチルチル山根さんだ。社の規定により顔を出してもらえないと言うことで編集部特製のお面をつけてもらった。

人公を登場させてみたんです。時代が他の作品とは違うことからわかるとおり、シナリオはメガドラ版のためのオリジナル、自分自身の中では「ドラキュラ3部作」ができていて、今回は2部に当たる部分をゲーム化したものなんです。もちろんこれまでの作品は個人的にもファンですから、イメージはきちんと受け継いでいるつも



MD版はインパクトのある演出を心がけているとか。

りです。従来のドラキュラシリーズに、僕自身の解釈を加えたものだと考えてください。わりと菊地秀行の影響を受けてますけど。B：そういう世界ですから敵キャラも非常に多彩です。容量をたくさん使って、動きも凝ってますよ。編：最後に、苦労話などを。  
はなてん：実は、最近まで「これは呪いじゃないか」と思うほど開発チームに不幸が続きまして……。その原因が、雰囲気を出すため壁に貼った悪魔を呼ぶタペストリーだったんじゃないかと。全員から「はがせ」と言われて、代わりに魔除けの札を貼りました。今度はこのお面貼っときます(笑)。

# スピード感を持ったドラキュラ それがバンパイアキラー

## T.M.N.T. トーナメントファイターズ

悪人ヅラだけど、正義の心は人一倍さ!

完成度ゲージ

100% 2人対戦プレイあり

- コナミ
- 12月3日発売
- 8,800円
- ACT
- 16M



観想中のスプリンターに忍び寄る4つの影。「カメたちか?」

「そうだけど、違うんだな」「お、お前たちは……ギャー!!」

その頃本物のカメたちはテレビに夢中。すると画面が変わり……。

「スプリンターはあずかった。助けたくば異次元に来なさい」

「よーし、応援を集めて出発だーい」「押忍!」「押忍!」「押忍!」

## 十代のカメ忍者異次元に飛翔す!



画面上のスコアやゲージも現在最もスタンダードな方式を採用。必殺技を出すコツさえ覚えれば、買ったその日からアツイぞ!!

「T.M.N.T.トーナメントファイターズ」は、いい意味で大味な対戦格闘ゲームだ。操作性や格闘ゲームとしての技の多彩さなど、基本的な要素はちゃんとおさえながら、スピーディーなゲーム進行、豪快な体力の減り具合、オーバーなキャラクター・アクションを実現しているのは見事と言える。グラフィックといいサウンドといい、どことなくアメリカ大陸の息吹きを感じるこのゲーム、プレイする価値ありだぞ! な、カメそうだろ?

タイムマシン XへGO!



## PLAY MODE

### 1PLAYER

悪のクローン体の色が違ったりと順番に戦っていく一人用モード。



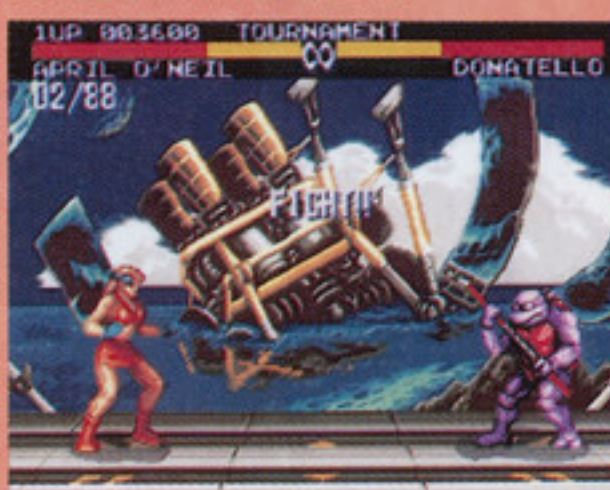
### 2PLAYER

仲間に対戦!! ということだね。なぜか同キャラのカードもOKよ。



### TOURNAMENT

試合ぶんの体力で何人勝ち抜けるかを、試すことができるモード。



### PRACTICE

パラメーターエディットを使って苦手キャラ対策の特訓ができる。



## カメラ操作 基礎習得編

### 簡単操作で「派手なアクション!」

カメラたちの操作は、方向キーとパンチ攻撃ボタン、キック攻撃ボタンの3つで行う。「たったそれだけでいいの?」と思うかもしれないが、相手キャラの方向にキーを入れながら攻撃ボタンを押すと、より威力いりよく(とスキ)の

ある攻撃ができるのだ。強力な攻撃を行う時は、即座にガードができないので、攻め時・守り時をよく考えないとポコポコにされてしまうぞ。キャラがそれぞれ持っている必殺技を有効に使うことももちろん忘れずにネ。



勝負は一本、3本、5本と7本勝負に設定可能。標準は3本で、よろしく。

### 大攻撃と小攻撃ではこんなに違う



### 2大 オマケ 機能

勝敗が決まった瞬間をリプレイで何度も楽しめる。子煩悩のパパのような気分を味わえそうだ。

移動スピードと攻撃の威力をそれぞれ8段階で設定できる。ありがたい。



## 仲間は8人 敵のクローンも8人でも登場するのは16+α!?



チームリーダーだけにかなり使える。武器の刀は、広げて回転するもよし、地走皮を出すもよししてそりゃあ便利、便利。

さすがリーダー スキがない!!



ジェイソンじゃねえぞ!



長い棒持ってるのをいいことに、好き放題にやるやる。おまけにコイン、時限爆弾もセットできる。ずるいよ(でも自分もダメージあり)。



炸裂するか!? 「ドナ・サマー!」

### DONATELLO



棒のリーチを生かしてないのだが、待って戦えば海路の日和あり。



エイのミュータントはもと海洋生物学者!?

### RAY FILLET



ダンディー・タンディー、レイ・フィレ。右に左にレイ・フィレ



恐怖! 往復ドリルガメ

### RAPHAEL



ドリルアタックさえ使うことができれば8割かた勝ったも同然だ。というのは言い過ぎとしても、ゴリ押しでよし、待ってもよしの優秀キャラさ



戦うニュースキャスター



### APRIL O'NEIL



陽気にマンチャク振り回す!

### MICHAELANGELO



目の醒めるような鋭いタックルとダブルマンチャクが攻撃の要。ただコマンドが入力しづらいノネ。

昆虫の王は格闘王者の夢を見るか!?

### MUYA BEETLE



カブト虫だけに角の攻撃が得意。口から吐く粘液も(奥義だって?)怖い。

## 開発者さんからひとこと

やーっと開発が終わったぜー! と思ったら夏も終わっていた。ハワイに行きたかった……。ま、とにかく夏中真っ白で疲れ果てた野郎どもの血と汗と涙の結晶を見てくれ!! 格闘ゲーム初の「置き道具」や裏技がいっぱい。トーナメントモードで君も開発者同様、白くなれ〜!

## アラジン

キャラクターの動きは天下一品

完成度ゲージ

90%

1人プレイのみ

- セガ
- 11月12日発売予定
- 7,800円
- ACT
- 16M



### 映画の雰囲気そのまま再現!

ゲーム上でのアラジンは、まるで軽業師のような身のこなし。動きも滑らかだし、まるで映画の中にいるみたいだ。うーん、さすがはディズニーだなあと感心しちゃう。

ゲームは最初のほうのステージはわりとラクに切り抜けるけど、ステージ6あたりから急に難易度が上がってくる。コンティニューや1UPは、なるべく早いうちにとっておかないと後で苦しいぞ。



ステージ1。街中が舞台だ。ステージはまだそう難しくないので、アイテムを取っておこう。



ステージ2は砂漠地帯。ここではスカラベをちやんと取っておかないと、クリアできないぞ。

ステージ3。市場に戻ってきたアラジン。笛を取るとあら不思議、壺の中から魔法のロープが……。



ステージ4。悪の親玉サルタンの地下牢。いろいろな仕掛けが待ち受けているのだ。



ステージ5。不思議な洞窟。このステージの最後でやっとあのランプが手に入る。うれしー!



ステージ6。喜びもつかの間、この脱出面が意外とてこずる。何度もアタック。



### ジュエルで楽しいお買物

ジュエルを集めて謎の行商人のところへ行くと、5コなら1UP、10コならコンティニューを購入できる。特にコンティニューは他では手に入らない。可能な限り買っておこう。



ジュエルをたくさん集めておく……。



謎の行商人から1UPやコンティニューが買える。

### ん〜アメリカン・テイスト

まさに映画そのままの感じのゲームだけに、ギャグのほうもやっぱりディズニーといったお茶目なものがいっぱい。スポンを脱がすと水玉/ツツをはいたり、イーゴ(鳥)をやっつけると羽をむしられて落ちていたりとなかなか楽しいぞ。ほかにもまだいろいろあるけど、後は、ゲームをやったからのお楽しみってとこかな。



ラクダの背でジャンプしての攻撃。なかなか笑えるぞ、これは。

ちょっと休んでいるとリンゴで遊び始めるアラジン。



### メーカーさんからひとこと

11もの美しく変化に富んだ舞台でアラジンが華麗に大活躍。今回のお盆休みは「アラジン」を猛練習して雑誌掲載用の写真を撮っているうちに終わったのだけど、何度遊んでも楽しいゲームなので、期待してください。映画を観るとなお楽しいよ。(広報 竹崎)

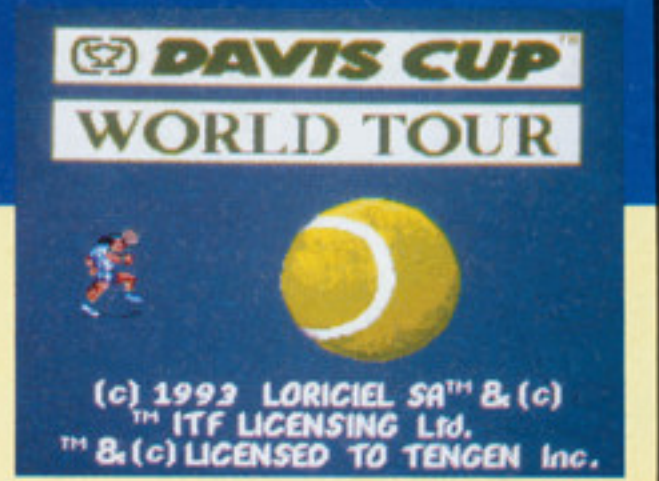


## デビスカップ

©LORICIEL ©TENGEN INC. ©1993 TENGEN LTD.

新規のみなさん! MDだってテニスできます

- テンゲン
- 1月発売予定
- 価格未定
- SPT
- 8M



完成度ゲージ

90% 2人同時プレイあり

またしても

## みよ〜にこだわっちゃってる テニス

こだわり派のテンゲンからテニスゲームが登場。タイトルにつけられている「デビスカップ」とは男子国別対抗戦のこと。2人1組で出場し、シングル4試合とダブルス1試合で勝負（3勝すれば勝ち）するというルールだ。デビスカップ以外にもトレーニング、エキジビション、トーナメント

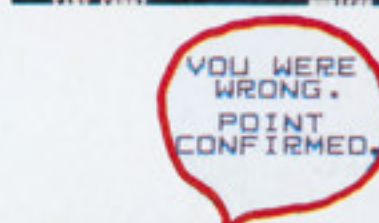


これがプレイ画面。ちょっと視点が低いのが特徴なのだ。左右に移動するとラスタスクロールで視点が変わり、奥行きを表現しているのだ。

ト、チャンピオンシップといった遊び方も用意されている。今回は基本となる「操作」をマスターするためのトレーニングモードを紹介するよ! しっかり覚えてね!



選択したモード以外は暗くなるのでわかりやすい。モード決定とゲームスタートが違うボタンなので注意。



デビスカップは2人1組の出場なので、選手は16カ国なら32人となっている。キリのいい数だなあ。

納得のいかないプレイには抗議もできる。たまにくつがえせることもあるが、やりすぎると退場だ。

## 6ボタンパッド対応だよん

### 6Bの場合



下に書いた割り当てはデフォルト。自分で変更することもできる。

それぞれのボタンが独立したショット。A(ノーマル)、B(リフト)、C(強打)、X(スライス)、Y(ロブ)、Z(ドロップ)。

### 3Bの場合



1ボタン2ショットでも感覚的には自然に打ち分けられるのだ。

ボタンとボタン+方向キーを使う。A(ノーマル)、A+↑(強打)、B(リフト)、B+↓(ロブ)、C(スライス)、C+↓(ドロップ)。

Let's

# TRAINING!

## CONTROL



ランダムに加えて、打ち返す場所が出現。左右よりも前後のコントロールが難しい。

トレーニングは5種類。左から順に練習するのが普通。

このゲームは視点が低いので、ハッキリって最初は操作に戸惑ってしまう。そこで、トレーニングモードでしっかりと練習しておこう。特に左右よりも前後の間隔に慣れることが最重要課題なのだ。

## SPEED



左右交互にくるボールを打ち返す。間隔は徐々に短くなるので、ボレーで打ち返せ!!

## NEXT

### トーナメントモードに Challenge!!

5つのゲームモードの中で、チャレンジ的なものはデビスカップ、トーナメント、チャンピオンシップの3つ。その中でも次回はトーナメントモードをメインで紹介する予定。出場者32人がトーナメント戦を行ってチャンピオンを決めるといってしまえばそれまでなんだけど、できれば「この選手は強い」などの情報も紹介していきたいので、こうご期待!

## RANDOM



マシンから打ち出されるボールを相手のコートに打ち返すという基本中の基本。

## SERVICE

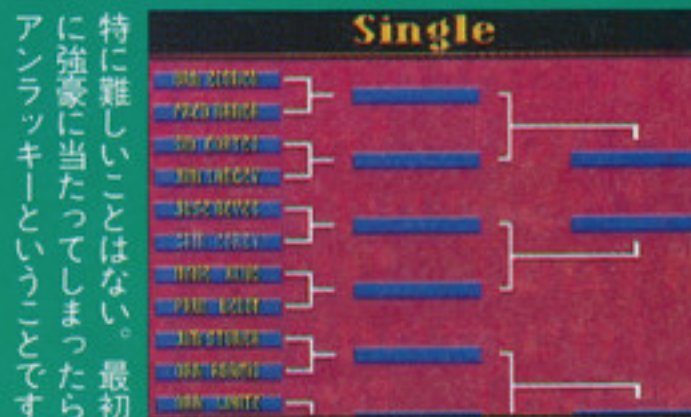


サーブを打つだけなら超カンタンだが、打つ場所が指定される。簡単そうだが難しい。

## RALLY



いわゆる相手の打ち合い。相手をするのはコンピュータ、人間のどちらでもOKだ。



## メーカーさんからひとこと

デビスカップ、一度はみんな聞いたことがあるはずのこの名称。豊富なモード、熱い2人対戦プレイ、トレーニングから世界転戦モード(パスワードあり)と手取り足取りあなたのコーチとなりましょう。プロテニスプレイヤーが遊んでも、きっと満足するはずであろう……うん。

## バトルマニア大吟醸

今度の合言葉は「さ〜んびゅ〜」ざんす

完成度ゲージ

95%

1人プレイのみ

- ピック東海
- 12月中旬発売予定
- 7,800円
- SHT
- 8M

提供



これの味がわかる人は、かなりのツワモノです。

'92年3月に発売されて以来、熱狂的なユーザーに切望されていた「バトルマニア」の続編「バトルマニア大吟醸」が、いよいよ完成間近となった。

写真を見てわかるとおり、冗談みたいなデザインや、笑わせてくれる演出が全編を通して続くゲームである。しかし、決して

単なるイロモノ（いい意味で）ではなく、シューティングとしての完成度は洗練されている。そのへんは前作と変わらないので、まずはファンも安心という感じだ。

ショット方向の撃ちわけ、3種類の動きが選べるプローブ、そしてカッコよくなったBGMなど、うれしい改良点もいっぱいあるぞ。



大鳥 居マニア

本編の主人公。A級トラブルシューターとして、数々の仕事をこなす金髪少女。

マニアの相棒兼サポート役。ゲーム中ではオプションとして常に後方から援護する。



羽田 マリア

### ステージ1

ステージ1からいきなり縦スクロール。ここでは、倒したはずのドン・モルグスティン（前作の最終ボス）と、平成バビロン（このゲームの世界での都庁）で戦う。懐かしキャラのブラックマニアも新たな攻撃パターンで迫るぞ。



グラフィックが一新した特殊兵器は4種類。装着シーンがカッコいいぞ。

まずは武器選択



まずは平成バビロンのそばを上へと進む。特殊兵器のネオサンダーが派手だ。



ブラックマニアの怨霊か？

背後に映るマニアの影が、突如としてガラスを突き破った！

そして60階！



死んだはずのドンと対面。最後はマリアがとどめを刺す。

### 本邦初公開！（だったらいいな）



これが2人の住む2DKのアパート内。押入にはメカを操作するコンソールなどがある。ちなみに使用パソコンはX 68000。

これが第2蒲田荘6号室だ！

### ステージ2

ドンの亡霊を倒した2人は、奴の残留波長を感知し、その発信源と思われる江の島へ。本物の景色に妙に似ている背景は、開発スタッフの現地取材のたまものだ。

遊びおやつはさんびゃくえんまでね。



江の島に行くこと決定したとたん早変わりマリア。泳ぎに行くつもりか？



湘南モノレール沿いののどかなステージ。ここからマリアのサポートがつくのだ。



前作のボス、コエンジが今回は味方。さんびゅ〜



電車を穴だらけにするタコとどこかで見たような少年。いろんなことをやってくれる。

### わがままなボス

### メーカーさんからひとこと

ソフトあがった、チラシもできた。もうすぐアレもできあがる。そのナニとはマニヤンとマリアの等身大タテ看板。なんとスタッフの手作りだあ〜。ブースで微笑むギャル2人、展示会でお会いしましょう。お〜っとお兄さん、この線から入っちゃイケね〜よ！

いらすと：ピックとーかい

## 日本プロ麻雀連盟公認 雀皇登龍門

人気のプロ雀士と勝負しようぜ!

完成度ゲージ

100%

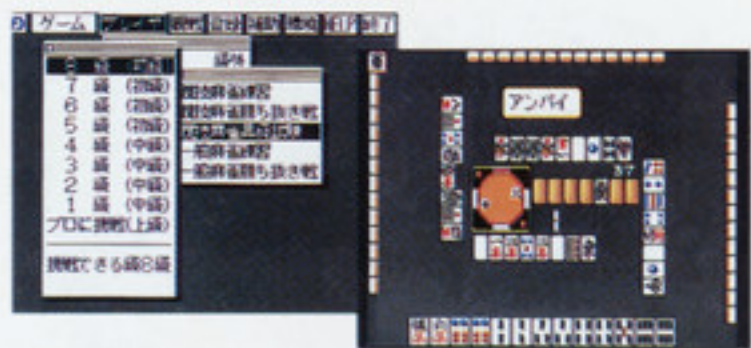
1人プレイのみ

- セガ
- 11月5日発売
- 6,800円
- TAB/マウス対応
- 8M+B・5

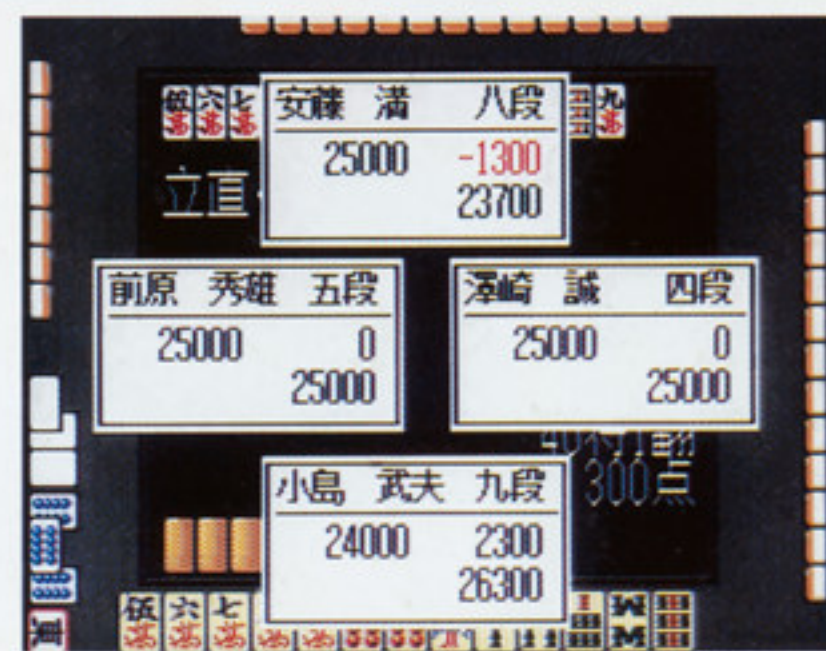


## 日本プロ麻雀連盟公認!! 本格4人打ち麻雀なのだ

第一線で活躍中のプロ雀士たちが実名で登場する本格4人打ち麻雀が、パソコンからメガドライブに移植された。日本プロ麻雀連盟公認だから、クオリティの高さはかなりのもの。硬派な麻雀ファン待望の1本なのだ。



このゲームならではのモードもいっぱい。自分自身の雀力がシビアに試されるぞ。

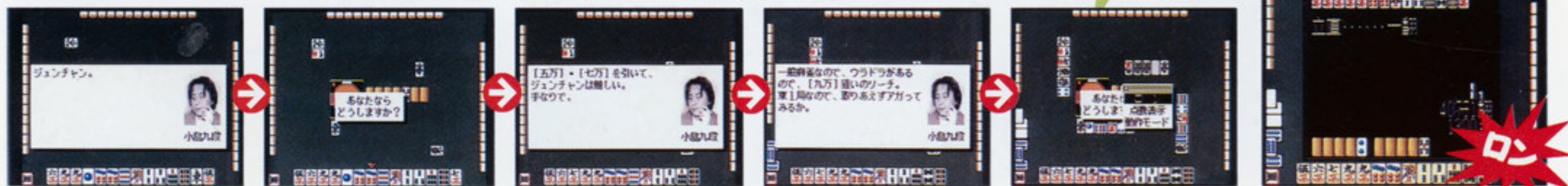


点数計算は、もちろんオート。4人全員の数値が、同時にわかるのも親切だね。

## プロの指導で雀力UP!! アドバイスもあるぞ

プロ雀士たちは、伊達に実名で登場しているわけじゃない! プロどうしの対局を「観戦」中は、担当の雀士がいろいろとコメントやアドバイスをしてくれるのだ。

配牌時に目標とする和がり手はもちろん、試合の途中でもプレイヤーが考えた打牌が担当プロと違っていった場合「なぜこの牌を切ったのか」を教えてくれちゃうぞ。

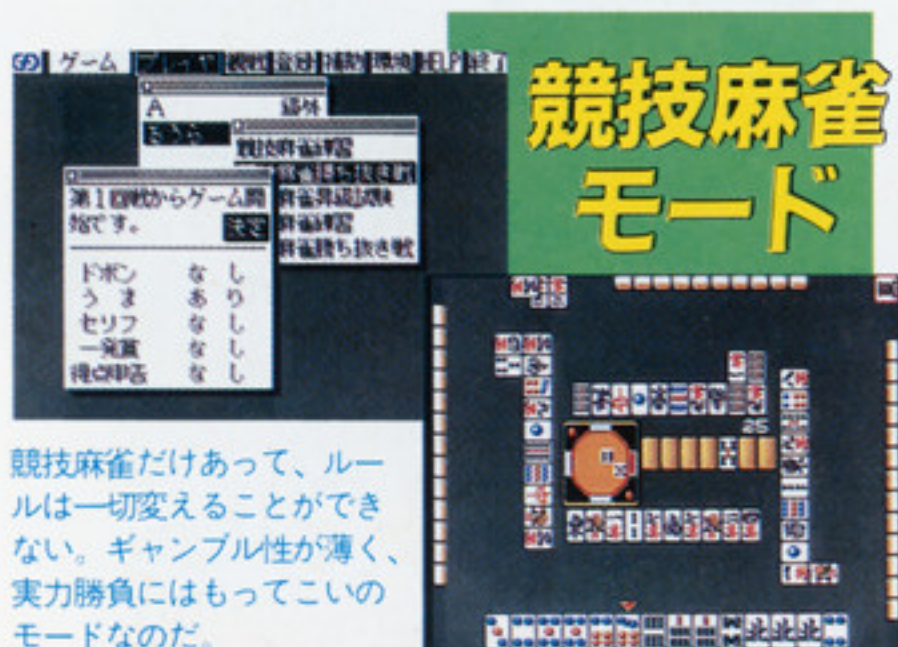


局面を分析

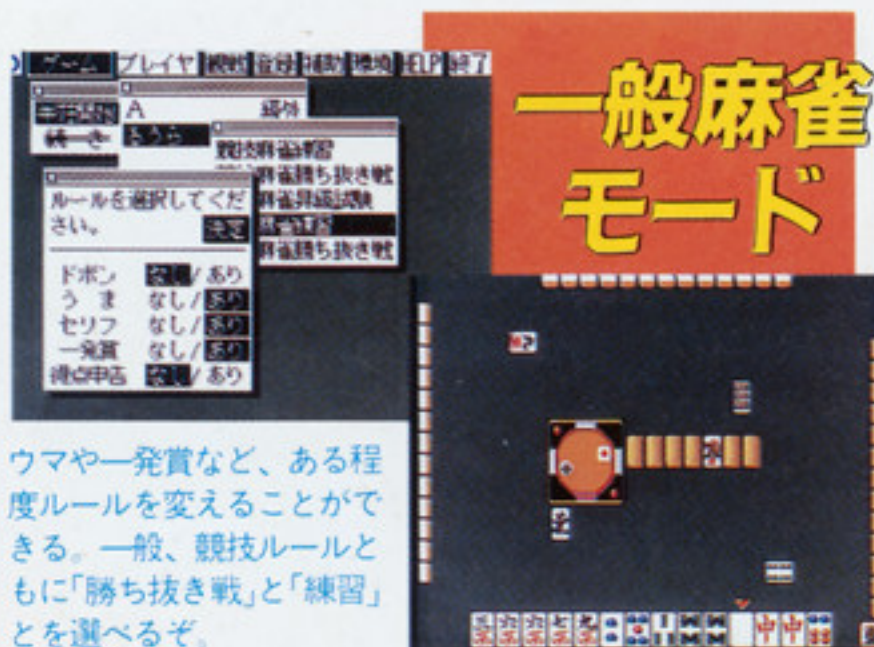
## モードがいっぱい!! ルールはお好みで☆

麻雀は、大きく分けると「一般ルール」と「競技麻雀ルール」とに基づいて行われるんだ。この「雀皇登龍門」では、どちらのルールにも対応しているぞ。また観戦や対局のほかにも「競技麻雀昇級試験」など、このゲームならではのモードも見逃せないのだ。

ウマや一発賞など、ある程度ルールを変えることができる。一般、競技ルールともに「勝ち抜き戦」と「練習」とを選べるぞ。

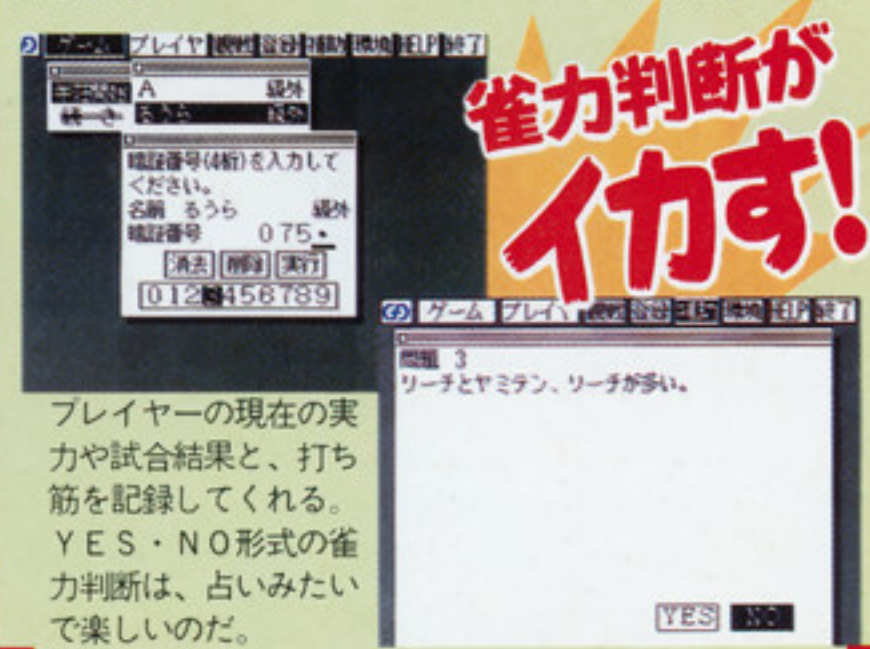


競技麻雀だけあって、ルールは一切変更することができない。ギャンブル性が薄く、実力勝負にはもってこいのモードなのだ。



## 自分だけのデータを残そう!

バックアップ機能つきだから、自分の成績や打ち筋を保存することができるんだ。雀力アップの記録がバッチリ残せるね。暗証番号までついていところも本格的だぞ。



プレイヤーの現在の実力や試合結果と、打ち筋を記録してくれる。YES・NO形式の雀力判断は、占いみたいで楽しいのだ。

## メーカーさんからひとこと

日本プロ麻雀連盟の公式ルール採用でプロと対決でき、さらに観戦モードではプロどうしの対局をじっくり研究できる。「私の探していたものはこれだ!!」彼は「雀皇登龍門」をレジに差し出した。この日、マグナムの華麗なる麻雀人生が開幕したのだった(続く)。

## ペブルビーチの波濤

短い距離なんてパッと入れちゃいましょう

完成度ゲージ

100% 4人対戦プレイあり

- セガ
- 10月29日発売
- 8,800円
- SPT
- 12M+B・10



### 自然の景観を生かしたコース。相手は自然と自分自身なのだ!!

アメリカはサンフランシスコから200キロ南にあるモンレー半島南岸。その美しい自然の景観を最大限に生かして設計されたのがペブルビーチ・ゴルフリンクスだ。

このゲームは、そのペブルビーチを舞台と



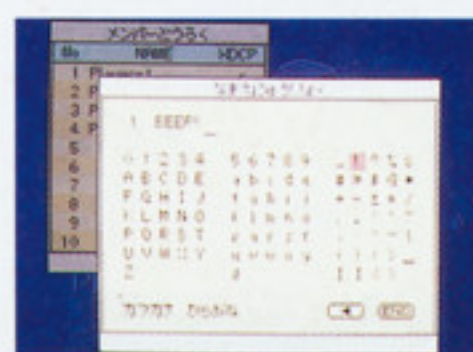
トーナメントプレイ中にいきなり他のプレイヤーの情報が入ってきた……  
こういった演出もなかなかイカスよね。ちなみに突然雪が降ったりもするのでした。

トーナメントの運営は、S. Johnsonが、PGAツアーでプロゴルファーとして活躍している。トーナメントで、1位から25位までが賞金を受け、その賞金は、トーナメントの運営に活用されている。

したもの。ゲーム内容はと言えばトーナメントをはじめとしたオーソドックスなタイプ。登場するプロの名前を全員変更できたり、リプレイやアドバイスなどの細かい演出が入っているのは見逃せないのだ。

### MODE

ゲームモードはトーナメント、ストローク、マッチプレイ、トレーニングに加え、1ホールごとに賞金がかかるスキズマッチの計5種類。また、複数プレイ(最大4人)もできる

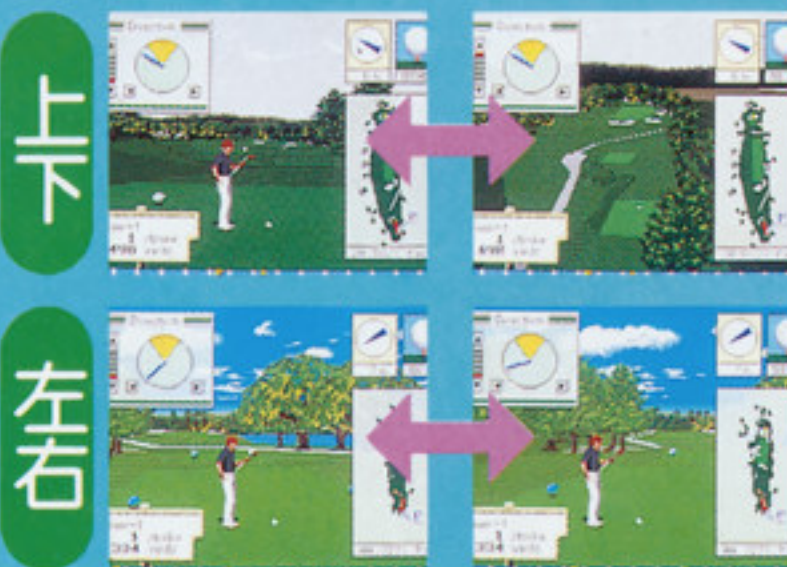


ので、できるだけ多人数で遊ぶのが面白いぞ。

名前は自分だけでなく、他のプロゴルファーも変更することができるので面白そう。

### 視点の変化

ショット前に自分の立つ方向と視点の高さを変更することができる。ちなみに視点の高さを変えた場合には、ショット時にプレイヤーの絵が表示されない。



### ゲーム中ですが……

プレイ中でもリプレイやスコア、傾斜の確認など様々なことができる。中でもキャディさんのアドバイスが楽しい。ティーショットとかではけっこう真面目にアドバイスしてくれるのだが、グリーン上では「思い切って入れちゃいましょう」など励ましになってしまうのだ……。

アドバイス

スコア



### ナイスなショットは慣れることが大切

#### ACTION 1

#### Direction



画面下のメーターを左右に動かし、ショットを打つ方向を決定する。メーターにある記号は東西南北(N E W S)とピンのある方向(旗のマーク)だ。ホールによっては風が強かったり、ドッグレッグ(曲ったコース)の場合もあるので、必ずしもピンの方向に打てばいいというわけではない。

#### ACTION 2

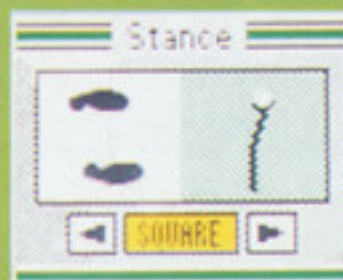
#### Club



クラブは残りの距離や芝の状態によって、ある程度自動的にコンピュータが、選んでくれる。普通ならばそのままショットしても問題は無いのだが、強烈な風が吹いている時やグリーン付近で独自の攻め方をしたい時など、状況に応じて変更していけばいいだろう。

#### ACTION 3

#### Stance



スタンスはボールに対してオープン、クローズの体の向きを調整する。オープンにした場合には、打ったボールは右に曲がって行き、クローズにした場合はその逆に曲がる。普段はあまり使わないが、ドッグレッグのホールや、正面に木がある場合のショットなどで使うことになるだろう。

#### ACTION 4

#### Swing



ショットの中で最も重要なのがスイングだ。なぜなら他の3つと違ってリアルタイム要素があるからだ。メーターは左がパワー、右がボールを打つ場所。ボールを打つ場所は上下でトップとバックスピンを、左右でスライス、フックを打ち分ける。スタンスと併用するとさらに曲がる。

ナイスで〜す!!



複数プレイでは相手がいいショットをしたら「ナイスジョー」といってあげよう! マナーを大切にね!

### メーカーさんからひとこと

ゴルフが大好きなみなさま、お待たせしました。本格派ゴルフゲームの決定版、T&Eソフトのシリーズ4作がメガドライブにも続々登場!! メガドライブの特性を生かした処理速度やワイドスクリーンにはぜひ注目してネ。まずはペブルビーチから。

# キング・オブ・ザ・モンスターズ®

日本縦断! 名所破壊! 怪物格闘ゲーム



- セガ
- 11月26日発売
- 6,800円
- ACT
- 8M

完成度ゲージ

100% 2人対戦プレイあり

## ●NEO・GEO移植第2弾!

'91年にNEO・GEOで発表され、現在はすでに「2」まで出ている「キング・オブ・ザ・モンスターズ」が、ようやくメガドライブにも登場だ。

すでにご存じのとおり、これは日本各地の都市や名所を舞台に、怪獣と怪獣が格闘を繰り広げるアクション。懐かしの怪獣特撮映画のように、東京タワーや大阪城などの建物を破壊（本来の目的ではないけど）しまくる爽快感がたまらないぞ。

残念ながら、容量の都合でプレイヤーキャラ2種類(ウーとポイズンゴースト)や、一部のステージ、2人で2体の敵と戦う協力プレイなどは削除されているが、メガドライブ版では人間どうしの対戦プレイが可能だ。

## 人類に恐怖と絶望を与える4大怪獣

### ジオン



ロシアの山岳地帯の地底で冬眠していたが、気候の温暖化とともに目を覚ました。動きはやや鈍いが、角やシッポの攻撃力は高い。体内にためた化石燃料を使って火炎を吐く。

### ビートルマニア



アマゾンに生息していたカブト虫が巨大化したものと推測されているが、金属的な骨格や角を飛ばせることから、地球外生物が送りこんだ兵器という噂も。動きは素早い。

### ロッキー



エジプトのスフィンクス内部から現れた岩石生命体。全身が岩の塊だからなのか、なぜかロックが好きらしい。動きは最も鈍いが、パワーだけならどの怪獣にも負けない。

### アストロガイ



ある科学者が怪獣退治のために研究していた筋力強化システムが失敗し、その産物でできた巨大人間。本人は正義感が強いのだが、怪獣と同レベルで人々に迷惑をかけている。

## 昼夜を問わず破壊

それぞれの怪獣はビームや角などの飛び道具も持っているが、実際はなかなか当たらない。

## 東京タワー危うし



どこからやって来たのか? いきなり都心で暴れる怪獣たち。高層ビルもひとひねりだ。

## 飛び道具で応戦

怪獣映画でもさんざん標的にされまくった東京タワー。やっぱりこのゲームでも破壊活動の格好的だ。

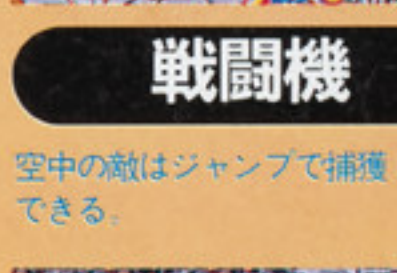
## こざかしい兵器の数々

プレイ中には怪獣を退治すべく、人類がいろんな兵器でチクチクと攻撃してくるが、その攻撃力は貧弱そのもの。遠慮なく持ち上げて敵に投げつけてやろう(極悪)。



### 自衛隊の戦車

道路をトロトロ進む戦車はまさに捨て石。投げてしまおう。



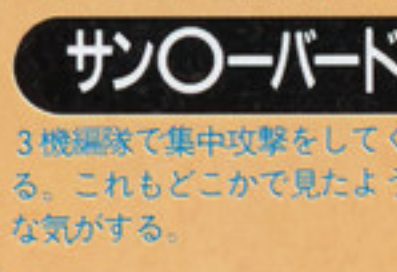
### 戦闘機

空中の敵はジャンプで捕獲できる。



### 殺獣光線車

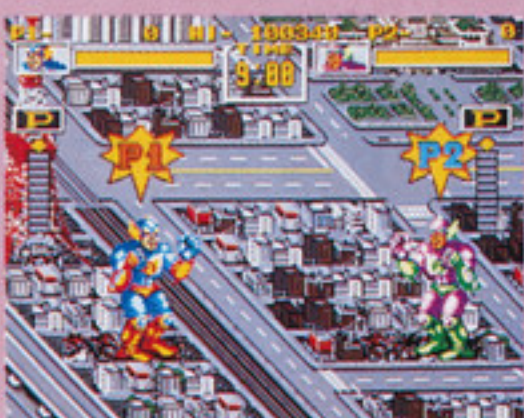
某怪獣映画に出ていたのにソックリ。攻撃方法まで似てる。



### ザンオーバード?

3機編隊で集中攻撃をしてくる。これもどこかで見たような気がする。

## 同キャラ(同モンスター?)対戦もありの2人プレイ



2人対戦プレイも可能。家庭用ゲーム機ならではのアレンジだ。



体力がなくなってフォールされたら、ボタン連打ではねかせ。



ふぬけた政治の象徴に、民衆を代表して躍りを見舞うのもオツ

そうかと思えば、新幹線を投げるという悪行も平気でする2人。

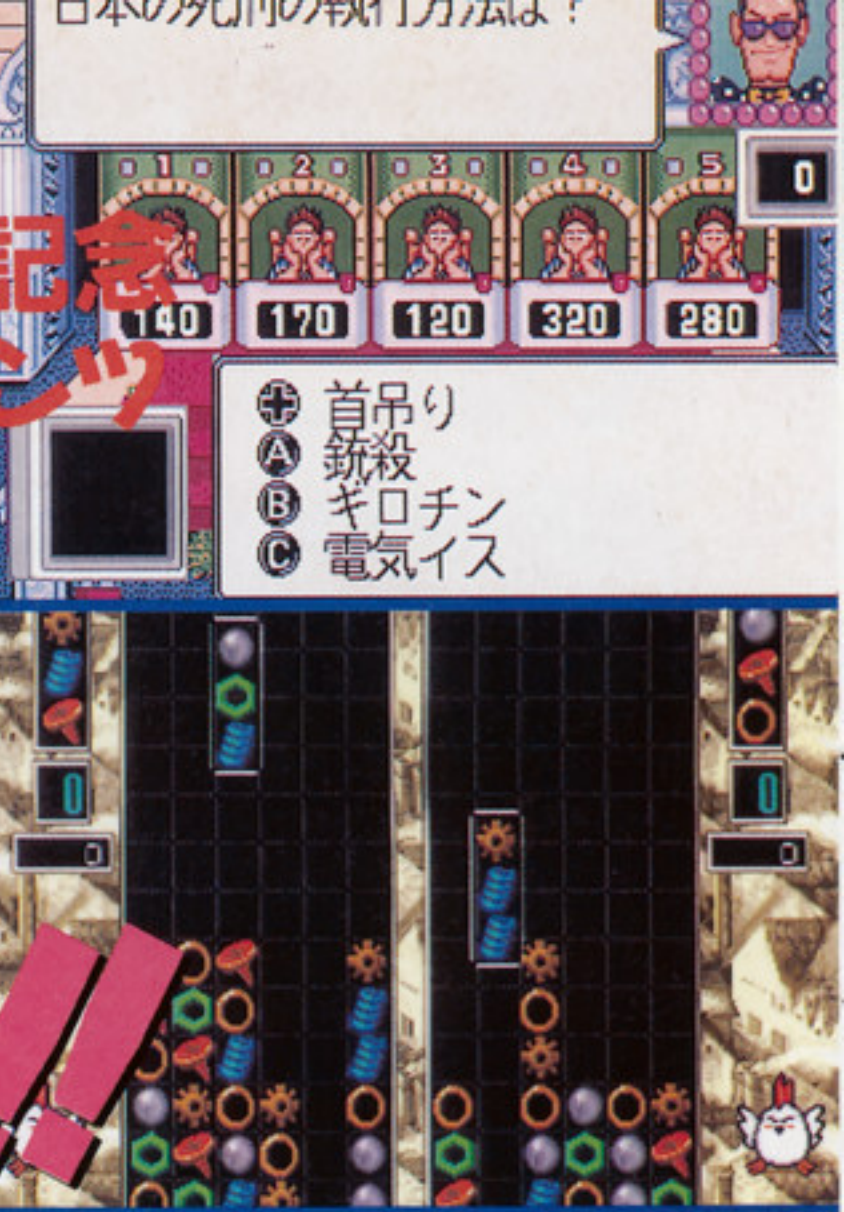
## メーカーさんからひとこと

NEO・GEOで好評だった怪獣プロレス格闘ゲームがついにメガドライブでも登場!! 東京タワーをへし折り、大阪城を踏みつぶし、日本の名所を破壊しまくる怪獣の姿に「Oh! No!!」と叫んでみても、それを操作しているのは自分だったりして。とにかく暴れろ!

# コラムスⅢ、パーティークイズMEGA-Q発売記念 メモリアル・ファンタジック・スペクタクルイベント

(巨大資本ゲームメーカー) (サンドストームゲームアイドル) (メガドラ最古のゲーム雑誌)

# セガVSパフVSBEメガ 誌上ゲームバトル!!



## 突発的企画にこんな素敵なゲスト陣が集まってくれた

「せっかく同じ時期にパーティーゲームが2本発売されるんだから、何かやりますか」とひょんなことからゲーム大会は企画された。最初はライターとか編集のおなじみメンバーでちょちょっとならってお茶を濁そうとも考えたけど、これまた「せっかくだから」とパフにお声を掛けてみた。「いいですよー」。さらに「せっかくだから」とセガの広報にも「どーです?」と声を掛けると「でも女装はイヤッ!」との返事で、結局キレイどころをそろえてくれることになった。でもハッキリ言ってそれぞれの実力は未知数。BEメガが勝つのは当然だけど、いかに魅せるプレイができるか……。さあ勝負だ!

## 1ST ROUND コラムスⅢ5本勝負

パフのAKEMIちゃん、NAHOMIちゃん、EMIちゃん、そしてセガからは今さんが参加した1回戦。パフの3人は当然として、セガの今さんもやるのは今日が初めてとか。そこでBEメガ代表・佐々木かふーはハンデ3段と6色宝石でやることになった。でも素人さんには負けまいと思っていたら、3本目までいいところなし。「そろそろ本気出していいよ」と指示しても勝てやしない。ハンデのつけすぎか? それにも増してパフ軍団はうまい。遊び方を教えてやった恩を忘れたのか!



←「モニターが小さくて……」と泣き言を言っていた佐々木かふー。最下位の結果に呆然。



↑さすか表情が豊か。ツボを心得てますな。パフの3人は本番前に練習をしたんだけど、コラムスは初めてといっても、それ系のゲームはかなりやってるらしいので飲み込みが早い。キャーキャー言いながらも、隣の人に段を送り込んだり、毒を食らわせるなどのテクをガンガン活用していたぞ。



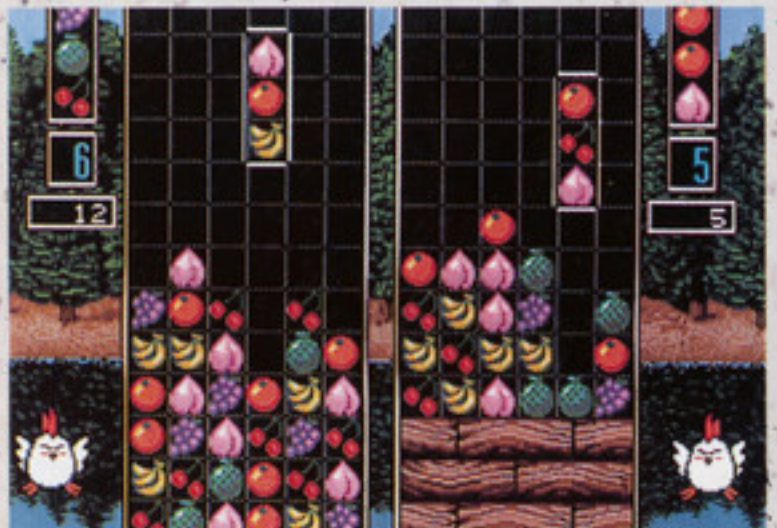
→序盤は最下位街道をばく進していたが、発売元の意地で巻き返したセガの今さん。



# III COLUMNS コラムスⅢ

●セガ●10月15日発売●6,800円  
●PUZ●4M●5人対戦あり

セガのオリジナルパズルゲームとし



2人対戦プレイでは、背景と宝石のグラフィックがいろいろ選べる。

て人気の高い「コラムス」が戻ってきた。今回の「コラムスⅢ」は、対戦(最大5人!)が主体となっていて、ひたすら宝石を消すだけだった前作とは面白さが段違い。しかも1Pモードまでもコンピュータとの対戦なのだ。



これが噂の5人同時対戦。あまりに熱すぎて、プレイ中は目が痛くなるって言うのは嘘はないぞ。



1人プレイはコンピュータ対戦。宝石を消してポイントを増やし、じゃまな段をどんどん送ろう。

# 2ND ROUND

## MEGA-Q特番

波乱の1回戦からすぐに怒濤の2回戦へ突入。セガは今さんに代わり、相沢さんが登場。はたして広報の意地を見せられるか!? このゲームは幅広いジャンルからクイズが出題されるため、やっぱり大人が有利。でも早押しなどの反射神経は若い人が有利。そのへんの機微が得点争いに如実に反映された。目で見ると早押しクイズは押し間違いが続出してマイナススタート。しかし早押しの関係ないBETクイズやペーパークイズでは佐々木、相沢さんの争いで、早押しになるとパフの3人が飛び出してきた。勝敗を決めたのはジャンル選択クイズ。佐々木が名誉を賭けてトップに踊り出て、混戦を制した。よかった。



### ここでプレゼントス

毎度BEメガ&メガドライブをご愛顧いただきありがとうございます。ということで、このゲーム大会を記念して、「コラムスIII」「パーティークイズMEGA-Q」を各3本ずつプレゼントすることにしました。官製ハガキにほしいソフト、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、下記住所に送ってください。

〒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 ソフトバンク株 BEEP / メガドライブ編集部「発売記念プレゼント係」まで。締め切りは10月30日(消印有効)。発表は発送をもって代えさせていただきます。



3位に落ちたものの、一時はトップだったAKEMIちゃん。ゲーム転向か?



慎重なところが早押しには向いていなかった!? セガの相沢さん。練習してきたとの噂もあったが...



最後のジャンル選択クイズで最下位に落ちたものの、余裕の笑顔も出たEMIちゃん。



意外とアツくなって表情が真剣だったNAHOMIちゃん。さわがしさもピカー!?

### ゲーマー転向か!?



### 優勝はAKEMIちゃん

### みなさんのひとこと

AKEMI……うれしいです。今、ゲーマーになろうかと考えています。クイズはTVみたいで面白いですね。

NAHOMI……ゲームをこんなに長くやったのは初めて。ちょっと疲れたけど楽しかった。

EMI……やる気は100%なんだけど、実力は100とはいかなかった。みんなうまいですね。

セガ相沢……今度やる時があれば、ちゃんと練習して1位になりたいです。

佐々木かふー……次は大きなTVでやりましょうよ。コラムスIIIの5人対戦はやっぱデカイのじゃないと見にくいっすー。コラムスIIIで負けたのはやっぱりくやしっすー。

#### ●コラムスIII対戦結果

選手名	①	②	③	④	⑤	計	順
佐々木	4	1	1	4	2	12P	5
セガ今	1	2	10	10	6	29P	2
AKEMI	6	10	6	6	10	38P	1
NAHOMI	10	6	2	1	1	20P	3
EMI	2	4	4	2	4	16P	4

#### ●MEGA-Q対戦結果

選手名	得点	順
佐々木	580P	1
セガ相沢	370P	4
AKEMI	400P	3
NAHOMI	540P	2
EMI	330P	5

#### ★総合結果

順	選手名
1	パフAKEMI
2	パフNAHOMI
3	セガ今&相沢
4	BE佐々木
5	パフEMI



●セガ●11月5日発売●6,800円  
●QUZ●8M●5人対戦あり

こちらも「コラムスIII」と同じく多人数対戦で盛り上がるゲームだ。早押しやジャンル選択、そしてへんなコマーシャルなど、昔懐かしいクイズ番組の形式をパロった展開が



楽しいぞ。他にも番組中に臨時ニュースのテロップが入ったり、プレイ中にリセットを押してしまうと次の対戦中に司会者が「先週は放送中に不手際がありました」といったお詫びをするなど、粋な演出もちょくちょく見られるのだ。

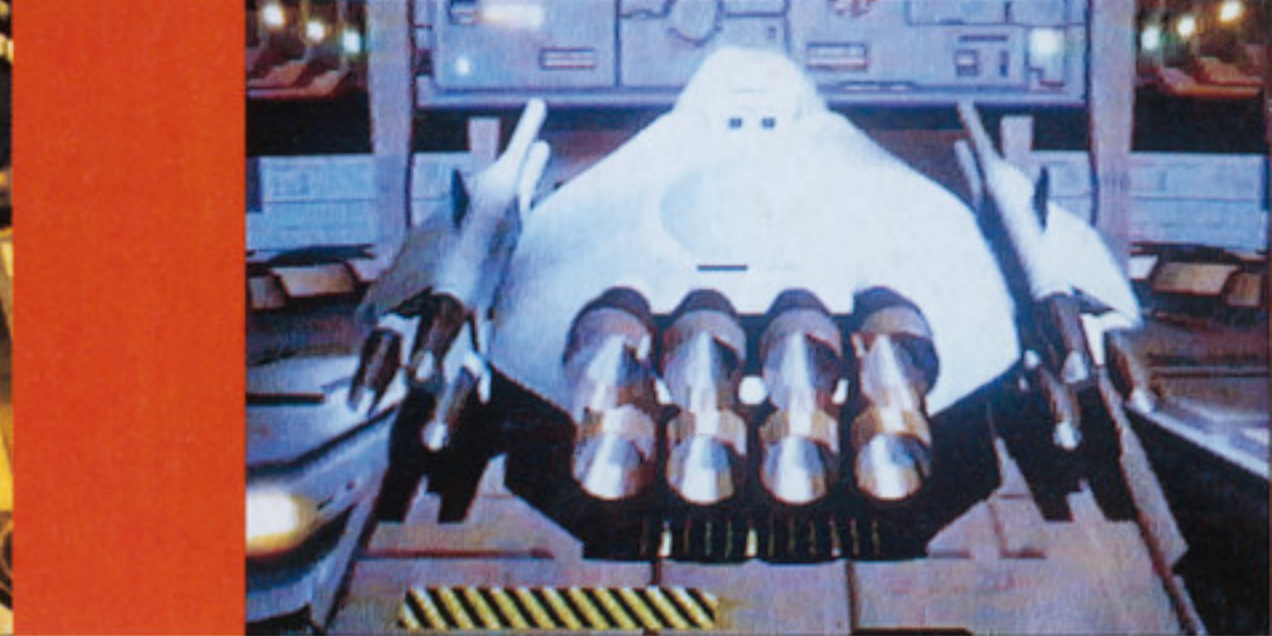


クイズ番組形式だから、もちろんコマーシャルも入る(2種類あり)。地方のブロック場に貼ってある、ブリキ板の広告みたい。

# 特集

# 今、アーケードゲームの3

## バーチャファイター / デイトナ / AS-1メガロポリス / リップ



# SEGA

## 世界初のCG格闘アクション

# バーチャファイター (仮称)



AMショーで注目をさらったセガの「バーチャファイター (仮)」AM二研が放つ超目玉作品の制作秘話を鈴木裕部長に直撃だ。

じつはAMショーの時に出したものは、まだ4割程度のデキでしかなくて、あれからだいぶ内容が変わってきてるんですよ。今は主人公が固まってきた中で、必殺技みたいな奥義はどうするか、日本で売る際のタイトルを「バーチャファイター」にするかどうかとか、いろいろ考えていて、楽しい時期にありますね。

今回の作品は、いちおう「バーチャレーシング (以下V.R.)」と同じ、MODEL 1の基板を使っていますが、企画自体は「V.R.」の頃から考えてい

セガのAM二研が開発し、大ヒットした「V.R.」の技術をさらに進化させたMODEL 1の最新作がこの「バーチャファイター (仮)」だ。8方向レバーと3ボタン(パンチ、キック、防御)という単純明快な操作で、格闘技「本来の技の駆け引きと痛快な感覚を十分に味わわせてくれる」この作品は、CGならではのダイナミックな視点切り替えもふんだんに使われ、臨場感も満点だ。現在は顔の表情や息づかい、利き腕の判別ができるほど描き込みが入っており、完成が楽しみな大作だ。



たものなんです。MODEL 1っていうのは、ご存知のとおり「テクスチャーマッピング機能」がありませんから、見た目は冷たい質感があるんですが、これになめらかな動きをつけられれば、全然柔らかい印象になりますよね。だけど、CGで柔らかい動きを作るっていうのは、難しい分野としてあるんですよ。今回はそこらへんに挑戦してみたいというのが、1つの理由としてありましたね。それとセガは体感ゲームを除けば、アーケードのビデオゲームであまりヒット作が出ていない。だから、

市場的に刺激のあるものを出したかったという部分もあります。で、まずは人間がちゃんとあのハードで動かせるのかということも、密かに「V.R.」のピットクルーで試してみたんです(笑)。「V.R.」のゲーム中では、11人のピットクルーを同時に動かせたんですが、この時点で「よし、CGで格闘ゲームは作れる!」と確信し、「V.R.」の作業終了後にゴーサインが出たわけです。

でも、実際の作業のほうは、CGのキャラで格闘させようとすると、すべての階層の関節を前後



セガ第二AM研究開発部部長 鈴木裕氏

最近では超多忙の鈴木裕部長、海外出張帰りの合間に話をしてくれました。



# DCGがスゴイ!

## ジレーサー他、最先端の映像に迫る!



常にゲームの最先端を突っ走ってきたアーケードのゲーム達。その流れの中でも、突出しているのが、今回紹介する3D・CGをふんだんに使ったゲームだ。今までの2Dのゲームとは、文字どおり次元を異にするビジュアル表現や演出のインパクトはまさに強烈!

ひと昔前なら億単位の機材を使わなければ見られなかった映像が、アーケードで見れちゃう!

そして、こうしたテクノロジーは遅かれ早かれ今後の世代の家庭用のゲームマシンにも反映されるはずだ。

とにかく百聞は一見にしかず、現在最高峰のアーケードゲームの周辺を大紹介!

# 進化するセガ「VR開発構想」! その全貌が見えだした!



### MODEL1搭載

## バーチャレーシング(1992年)

だけでなく、あらゆる方向に動かさなければならず、実質的に非常に複雑な3軸計算が必要なのがわかったんですよ。だから今は人間2体を動かすだけでも結構ツライ(笑)。だけど、僕自身はこの作品を1作きりでなく、「II」「III」「IV」…と5作まで作ろうと考えています。実際「II」で何をやって、「III」で何をやるってどこまで考えていますし、将来的にはMODEL2で動かすことも当然考えています。MODEL2になれば、計算がずっと楽になりますし、絵的にもよりリアルに「どうろうぼん蟻螂拳」とか「まいけん酔拳」とかできると思いますしね(笑)。

ところで、最近ゲームがどんどんリアルになってきていますが、いわゆる「バーチャルリアリティ」を実現するには3つ大切なことがあると思うんです。具体的に言うと“入力装置(センサー)”“高速なグラフィックエンジン”、そしてヘッドマウントディスプレイに代表される“投影技術”などがその3つの要素なんです。中でも“グラフィックエンジン”は「セガVR開発構想」の重要

な位置を占めているものです。

だから、ハードもMODEL1、MODEL2と進化してきてますし、何よりも早くそれを実現したいがために、MODEL2ではわざわざ30億円もするようなゼネラルエレクトリック社(以下GE社)の高度な技術(編集部注:軍事シミュレーターなどにも使われていること<sup>ていけい</sup>で有名)の提携も行ったりしたわけです。ちなみにMODEL2は、MODEL1より色数やポリゴン数も増えてい

ますが(編集部注:M-ODEL1は秒間18万ポリゴンなのに対し、MODEL2では秒間30万ポリゴンの表示が可能)、要はテクスチャーマッピングを高速に処理することができるというのが大きかったです。この技術は、もちろんセガでもできないわけじゃなかったのですが、たまたまGE社が、この技術を持っていたので提携したわけですよ。

僕らのような技術者からいうと、何億円もするような代物がたかだか200円とかで遊べ

てしまうっていうのは、とてもスゴイことなんです。ゲームをする人から見て「ホントにスゴイ」と思わせるようなものを作るっていうのが本当が一番大切なんです。だから、いくら技術やハードが進歩しても、僕らは題材となるものの地道な研究だけは欠かせないですね。とにかく今回の「バーチャファイター」は、他社や格闘ブームがどうかじゃなく、僕らAM二研の情熱を感じてほしい作品ですね。



## 業界最強のMODEL2搭載 デイトナ(DAYTONA)



# 5年後の映像を先取るAS-1の最 メガロポリス (MEGAR



セガアミューズメントソフト開発本部  
開発本部情感デザイン研究室室長  
水口 哲也 氏

本誌初登場の水口氏はセガの映像部門の第一人者。「メガロポリス」では監修を務めた。

## 将来はこの映像が ゲームセンターの主流に

一般的に“CG”には“リアルタイムCG”と“CG映像”の2種類があるんですが、この「メガロポリス」は後者のほうになります。“リアルタイムCG”の代表格と言える「バーチャレーシング」などは、目に見えない裏側の部分も計算で作られているのですが、この「メガロポリス」のような“CG映像”は、極端に言えば“見えるところだけ”をスゴく描き込み、効果的に映像のリアルさを追求している手法が取られています。



まるで実写を見ているような錯覚に陥るほど超リアルな映像を見せてくれるAS-1の最新作「メガロポリス」。人間以上の知能とパーソナリティを有する車が、200年後の超巨大都市ネオ東京を舞台に目まぐるしいバトルを展開する。現在の東京

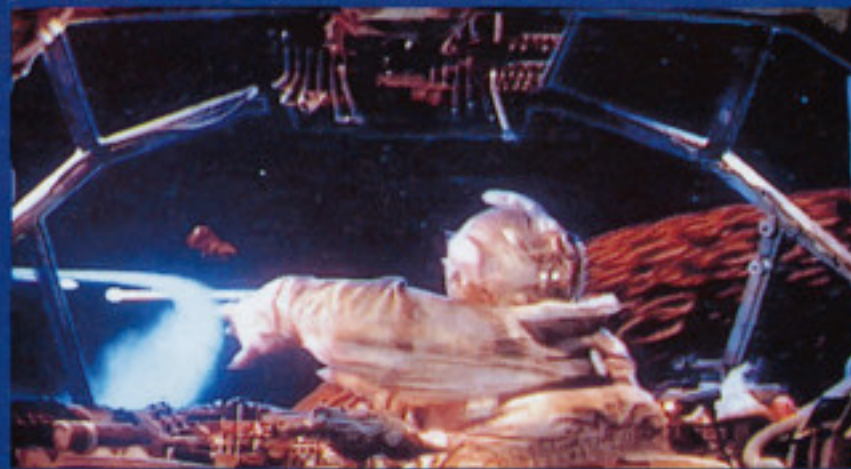
わかりやすく言うと、“リアルタイム”のものも“映像CG”も、作り方としては、あるところまで同じ作り方をしているわけなんですけど、“リアルタイム”のほうは、ポリゴンを出せる数が決まっています、もうこれ以上計算できないという搭載ハードのスペックに合わせて作られているわけです。でも、僕らがやっている“映像CG”は、ポリゴン数がどんなに多くなっても、それを計算する時間さえあれば、いくらでも細かく描き込ん

でいくことができます。AS-1ではあらかじめ時間をかけて作ったCG映像をレーザーディスクに落としてあるわけです。この「メガロポリス」などは、それほどポリゴンが多いほうじゃないと思いますが、それでも秒間200万ポリゴンは出ていると思います。でも、映像のルート外にある路地や、ここで見えてないビルの裏側なんかは、ただののっぺらぼうだったりしますけどね(笑)。ま、要は、もしもこれだけの映像を高速に計算す

## AS-1搭載 ソフトの変遷

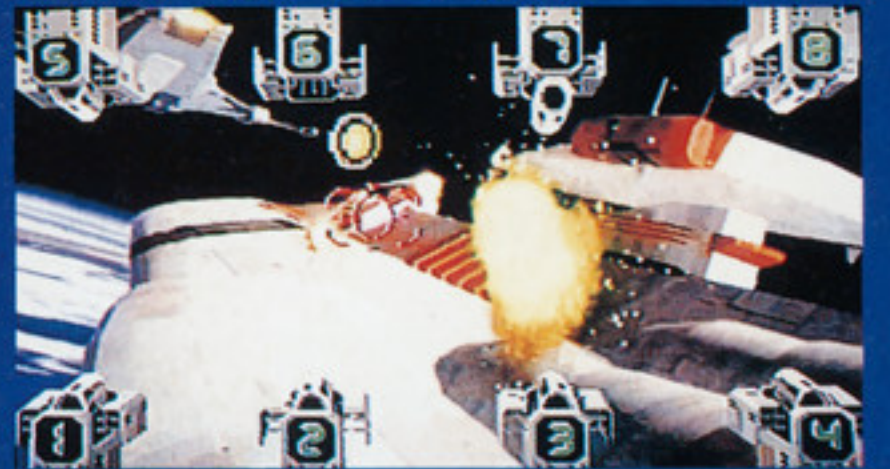
AS-1は、アミューズメントスペースにも設置できる“小型かつ高性能なシミュレーター”を目指して、セガが独自に開発した8人乗りのムービーライドマシンだ。4軸油圧システムの採用により、従来の上下左右の動きに加え、前後へのスライドを実現。映像はレーザーディスクソフトを再生する。現在は全国に10台程度が設置中だ。

## 第1弾「MAGOH(マゴー)」



AS-1の第1弾ソフトはダグラス・サロン監修の「マゴー」。当時はまだCGは使っておらず、特撮映像のみの内容だった。

## 第2弾「スクランブルトレーニング」



この作品から全編CGに。搭乗員が訓練飛行生に扮してゲームに参加できるようになったのも新しい。無事帰還せよ!

## CGって何

### コンピュータグラフィックス

おもいっきり  
基礎 講座

講師 横山弥生先生



武蔵野美術大学卒。現在トキワ松学園女子短期大学で講師を務める。AV A88 CG部門パソコングランプリ受賞。日本デザイン学会正会員。日本図学会正会員。

### ・3DCGが手軽に楽しめる時代に

CGと呼べるものは30~40年前、1960年代ぐらいからあったんです。プリンタやプロッタで出力したものをカメラで1個、1個、つなげて動かすなどということをやっている、本当にCGと呼べるかどうかという感じでした。アニメと変わらないですね。みなさんがイメージするようなコン

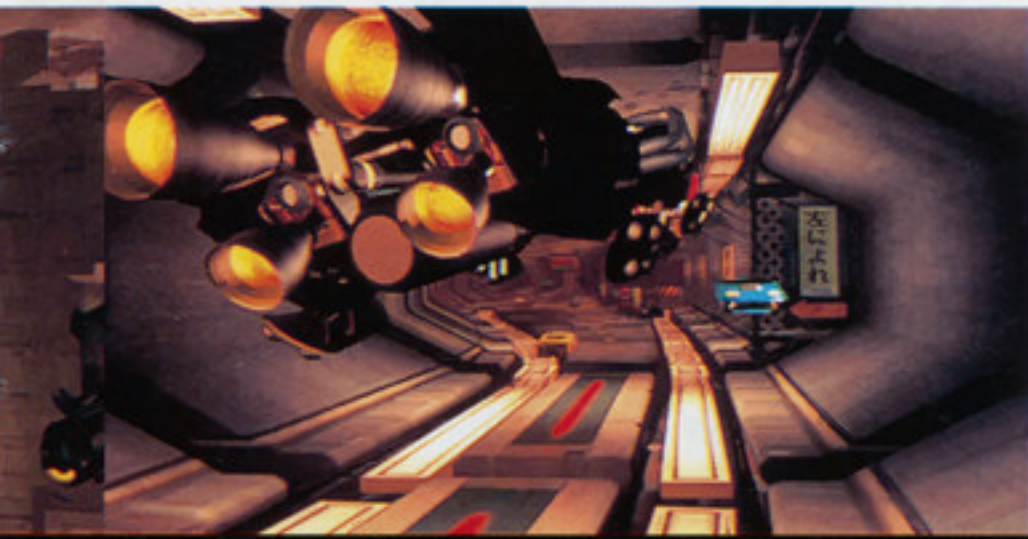


「ALEX WORLD」CGデザイナーとして横山先生が参加したマック用ソフト映画10本分のマルチ・シナリオが3DCG上で展開する。

ピュータ・グラフィックスが登場したのは、10年ほど前からでしょうか。

その後ずっと、3DCGの世界はフォトリアリスティックというか、リアルに表現するというのが主流だったんです。それで、そのための技術とか技法が開発されてきたんですね。一番面白い時代だったと、私は思うんですけど、で、今では、もうそのほとんどが出つくしてしまってます。ですから「リッジレーサー」などに使われている技法も、実は技術的にもだいぶ前からあって、そんなに最先端っていうわけじゃありません。昔だって超大型で高価な機械を使えばできたことですから。だから、CGを知っている人だったら誰でも「ああ、ここはこの技法を使ってる」ってわか

# 先端CG OPOLICE)



の地図をもとにした緻密なマッピングと、独自のCG処理は見る者を圧倒するはずだ。「赤い竜巻」の異名をもつテロリストの親玉ブルトボンバレスをはたして捕らえることができるか!? 上映時間は約5分。実際に新宿高層ビルで撮ったという写真のテクスチャーマッピングや近未来の下町は必見だ。

ることのできるハードがあれば、これぐらいのクオリティの高い映像をリアルタイムかつインタラクティブに動かすことができますし、少なくとも近い将来、そういう時代は間違いなくやってきます。

セガには、それだけの自信がありますし、それを目指して今は映像をやっているわけですが、大切なのは“どうやって人を楽しませようか”という“情感”です。今後は楽しい映像を作っていこうと思っておりますので、楽しみにしてください。

## 第3弾「マイケルジャクソンIN スランブルトレーニング」



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。

ソフト内容的には第2弾の「スランブルトレーニング」と変化はないが、教官としてあのマイケルが登場するのだ

普通の3DCGなんですよね(笑)。でも、それが小型で、かつ低コストでも体験できるようになってきたということはすごいことです。

### ・3DCGはどう描くの?

3Dのグラフィックスっていうのは、技術的に、いままでのセルアニメみたいなものを描く感じとはまったく違います。3DCGを描く場合、まず必要となる情報を入力します。例えば、まずX・Y・Z座標系の中で、物体の形状を作ります。そしてその形状の表面はどういう素材・質感なのか、どこに光源があるのか、それをどこから見ているのかなどを与えてやる。さらにそれを動かすのであれば、アニメーションの情報(物体の運動・変形・変色、視点の移動など)も必要です。

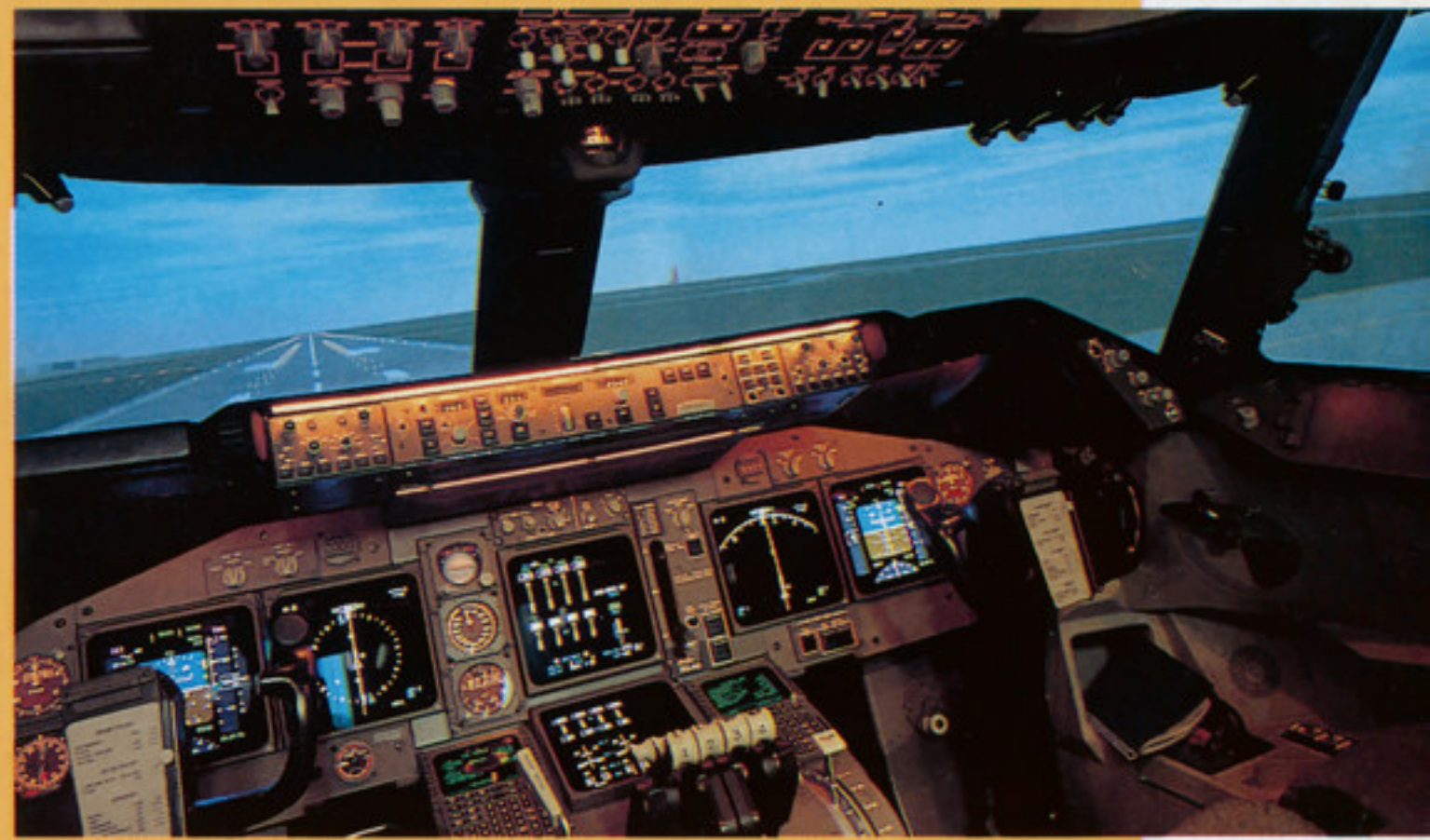
これが  
先端CG!

## ジャンボの3Dフライトシミュレーターを体験

映像だけとってみれば、アーケードゲームもかなり本物のシミュレーターに近づいてきたことがわかる。しかし、やはり本物のシミュレーターは格段にスゴイのだ。今回我々が取材に行ったのは、セガにも近い羽田の日本航空乗員訓練センター。

こういったデジタル式コンピュータのシミュレーターが登場したのは昭和45年頃、と言っても1/2000の実物模型の上でテレビカメラを動かすというもの。

現在使っている最新鋭タイプはイギリスのレディフュージョン社が開発したものでお値段は20億円! 窓の外側にあるスクリーンに、5台のプロジェクターで映像を投影し、200度の視界をフルタイム(夜間や悪天候もアリ)で確保している。もちろんその映像や、きょう体制御の計算も、10mi程度の別室にずらっと並んだミニコンレベルのコンピュータが並列処理するのだ。



羽田を離陸、旋回して着陸するコースを体験。中川教官の助けがあまりながらオーバーランで海に……。



シミュレーターの外観。2年後には、動きや視界がより現実に近づいた最新型を導入の予定(1台40億!!)ということだ。



本物のB747-400を実際に飛ばして訓練した場合、経費は約200万。でもシミュレーターだとその20分の1程度のコストですむ。でも1回10万円!?

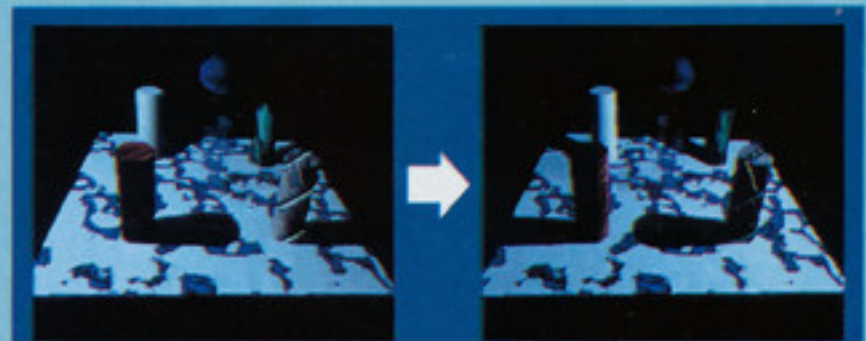
CGと関係ないけど油圧シリンダーによる6軸モーション装置が、傾斜や振動、加速感など、実際と同じ動きを作る。AS-1などと原理的には一緒だ。

取材協力  
日本航空

ここまでが“モデリング”と言って、CGデザイナーがこういう情報を全部コンピュータに入れてやる作業。で、最終的に“レンダリング”という、色つけのようなことを、コンピュータにやらせるわけです。立体座標上ですから、これを360度分作ってやれば、情景をぐるっと見渡すこともできるわけですね。私がプロジェクトに参加した「ALEX-WORLD」なんかその点でインタラクティブ性がすごく高いですよ。

### ・テクスチャ(テクスチャー)マッピングとは?

では実際にどんな技法があるのか、ごく一例を、簡単に説明します。10年前にあったCGというと、例えばワイヤーフレームとか、表面もツルツルのものばかりでしたよね。それを本物のように、形



光源の位置などが変化すれば、モデル表面の色や陰も変わる。CGはその数値をコンピュータに与えて描かせる

のあるものに対して表面の材質感の情報を与えていくのがマッピングです。

その中でも最も簡単で、広く行われているのが“テクスチャマッピング”です。面を描いて、色を付けて、さらに質感を出すっていうのは、コンピュータでも大変な時間がかかるわけです。そこで細かい部分の情報を面の上でそれぞれモデル化

# RIDGE RACER



## 業界初、最精細ポリゴナイザーTR<sup>3</sup>採用の リアルを超えた超リアルドライブシミュレーター リッジレーサー



これもオープニングの「このマ」  
自車は3タイプあるぞ

オープニングのテモ、メーター類やラップなどがなければ、実物のように見える。



この崖の切り通しを曲ればシーサイドストレートが見える。

昇り急勾配で、先にあるヘアピンが見えにくいぞ。敵車の動きに注意して一気にポジションアップを目指せ。

「リッジレーサー」の見どころの1つ、吊橋の鉄橋から崖壁コーナーへの進入。徐々に見える岩肌が奥行きを感じさせる。



駐車場や海の家が遠く並ぶシーサイドストレート。雲の動きにも注目したい。



高速コーナーの第2トンネルは光の当たり具合をリアルに表現。Gがかかって車が傾いているのもわかる。

せず、1つ(1枚)のテクスチャデータを作って、それを張りつけたり、巻きつけたりしてしまうわけです。この他にも、鏡のような質感を出したいときは、写りこみの度合いを高くしてやる“リフレクションマッピング”などがありますけど、まあ、いかにそれらしく見せるか、すなわちリアルに見せるためのまやかしなんです。

こういう手法を複合して使うことで、ザラザラの質感が出たり、鏡のような質感を出せますから、金属は、より金属らしく、プラスチックはプラスチックらしく、土は土らしくっていう感じが出てきて、超リアルって言われるんです。

・グーローシェーディングで滑らかに  
情報を入力し終わったら、コンピュータが画像

を作る“レンダリング”作業をします。その中に“シェーディング”、つまり陰影づけもあるわけですが、これにもたくさんの技法があるんです。ワイヤーフレームで描かれた球は、実際は多角形の集まりですから、その面の1つ1つに、1色ずつ塗ったほうが楽なんです。でもそうすると、カクカクと頂点や辺が浮き上がって、球らしくなくなっちゃう。そこで1つの技法として、頂点ごとに陰影づけの計算を行うことで、辺を目立たなくして、非常に滑らかに見せるのが“グーローシェーディング”です。

さらに、例えばモデルが水滴のように光線が屈折して透過するような材質だったら、当然それ自体とそのまわりの見え方も変わってきますよね。



テクスチャマッピングは張り込む絵となるテクスチャデータ(ここではBEメカの表紙)と面を指定し行う。描かれるモデルに視覚的な面白さを与え、テクスチャデータが複数あれば、多彩なモデルを描くこともできる。また、処理するコンピュータのシステムが強力であれば、歪みやねじれのあるような複雑な面への張りつけも可能になる。



ナムコ販売企画課  
御所脇 裕 氏

# いつまでも身近で馴染みやすく、 なおかつ技術的に高いというのが CGゲームの未来像ですね

AMショーであっと驚く3次元ドライブシミュレーター「リッジレーサー」を発表したナムコ。業界のCG技術の最先端を行くナムコに、CGの未来像を聞いてみた。

—AMショーの反応はどうでした?

**ナムコ** 反応は良かったですよ。特に「リッジレーサー」と「サイバー・スレッド」。うちビデオゲームもあつたし、プライズものからアーケードもあり、製品のバリエーションがかなり多かったもので、ディストリビューターやオペレーターさんに喜んでいただけただようです。他社さんでは格闘ものとかちょっと偏って、あれでは見る側はつまらないかなと思いましたがね。

—「リッジレーサー」は新たに開発したシステム22基板の第1弾ということですが、以前のシステム21に比べてどう違うのでしょうか。

**ナムコ** システム21の代表作という「ウイニングラン」や「スターブレード」などがあげられますが、このシステム22は、さらに高性能なグラフィックワークステーションに匹敵する描画能力を持っているのが大きな特徴です。このくらいのはこれまでシミュレーター分野くらいでしか活用されず、価格的にも高かったんです。それをオリジナルカスタムICを用いることでコストを抑えることができました。物体のディテールや光の当たったぐあいなど、そういうものすべてにおいて、今までのゲームでは描けなかったリアルさをもっと高度に追求できるようになったんです。

—「リッジレーサー」ではテクスチャマッピング、グーローシェーディングなどのTR<sup>3</sup>(テクスチャマッピング・リアルタイム・リアルビジ

ュアル・レンディングシステム)と名づけられた技術が使われていますが。

**ナムコ** 一言で言うと滑らかでスピード感を出すことができます。毎秒で120万ベクター(24万ポリゴン)というのはシステム21の1.5倍ですし、現在業界で一番速いと思いますが、加速感とか細かいところも表現もかなり出てます。

—少し前のフライトシミュレーターに匹敵するものがゲームとして遊べるという感じですね。

**ナムコ** 技術的にはそのレベル近くまで行ってますが、しょせんゲームはゲームなんです。シミュレーターという億という値段がしますから、当然ゲームとして成り立ちません。技術だけを追求してもコストばかり上がるし、うちはいわゆるゲーム屋なんで、そのかね合いが作り手の難しいところじゃないでしょうか。

—ゲーム業界では、ナムコさんのCG技術というのは最先端のものですけど、リアルさを出すためにはCGは欠かせないものなのでしょうか。

**ナムコ** システム21で最初に「ウイニングラン」を作りましたが、もっとリアルさがほしいということで業界で初めてポリゴナイザーを使いました。いわゆるバーチャルのはしりという感じだと思ってるんですけど、とにかく新しいことをやってみようということがCGを手掛ける最初の出発点だと思うんです。体感も当社はほとんどやらなかった。あの時はやっぱり新しいものとい



チェックポイント近くにある都市ビル群とタイムを表示するジャンボトロン。遠方にはトンネルが見えているぞ。

うことで体感っうち出しましたが、車なんか本当にドリフトしてGがかかるのなら別ですけど、ただ揺れてるだけだったら、逆に違和感がありますよね。見た目で体感できるというか、加速をする時には視点が動くという感じのほうがかえってリアルじゃないかと思えますね。

—TR<sup>3</sup>のシリーズとしてこれからどんどんCGゲームが出てくると思いますが、ナムコさんの描くCGの未来像は、どんな感じでしょうか。

**ナムコ** やっぱり技術は際限なくどんどん高くなっていくでしょうね。でもゲームとしてのレベルとか、プレイヤーとか離れてはいけないんじゃないかなと思います。つまり技術的には高く、しかしいつでも近くにあつてすぐ遊べる馴染みやすさ。そういうのが理想ですね。技術だけ先走りしても何にもならないですから。

私たちの目にどんな光が届くのかを、できる限り忠実に再現する手法の1つが“レイトレーシング(光線追跡法)”です。リアルな表現ができますけど、その分の計算も繰り返して行わなければならない、すごく時間がかかるんです。でも、人間ってやっぱりリアルなほうが「コンピュータがこんな映像を作ったんだ、どう?」って喜びますよね(笑)。

## ・エンタテイメントで伸びる3DCG

これからの3DCGですが、表現する技法は、ある程度出つくした感じですから、それをどう応用し、どう組み合わせていくかっていうところにきてます。よりわかりやすく、より楽しませるための作品として、CGを使っていく。CGオンリーの映像でアカデミー賞を取ったりもしてますよ

ね。だから、より「どう見せるか」っていうエンタテイメント性が大切になるでしょうね。ですから、やはりテレビコマーシャルや映画でよく使われてますよね。一番話題をさらえるので頑張るでしょう(笑)。使うお金も莫大ですからね。CGを使ってない映画なんて最近はないかもしれません。日本の映画は別ですけど、CMではモーフィングというのが結構、流行ってますよね。医療分野でも活用されていますが、どちらかと言えば現実的な画像処理が多く、ちょっと違う分野と考えたほうがいいと思います。やはりバーチャルリアリティやシミュレーター、それにエンタテイメントで遊んでしまうという方向、特にエンタテイメントは、ますます伸びていくでしょうね。

## CG-ART協会主催 「CG試験」実施のお知らせ

横山先生ら、CG分野の第一線で活躍するメンバーが所属している「財団法人画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会)」では、CG関連分野での技術保有者育成と、知識の共通化を目的とした「画像情報生成処理者試験(CG試験)」を11月28日に全国7地区で実施します。今回は基礎知識レベルの3級(第3回)と、専門知識を持つ指導者レベルを対象にした1級です。要項・願書を希望者は、住所・氏名・受験級を明記、200円切手を添えて〒104 中央区京橋1-11-5-8F CG-ARTS協会 CG試験本部まで。締切りは10/22日(消印有効)。詳しい問合せは03-3535-3501(CG-ARTS協会)へ。

カートリッジ版も  
でちゃうし  
うれしい〜記念!!



# リーサルエンフォーサーズは こう遊べ!!

ホームエンターテイメント講座

## MEGA-CD版いよいよ発売 撃って撃って撃ちまくれ!

ゲーセンで未だに人気の続いている「リーサルエンフォーサーズ」のMEGA-CD版がついに発売される。君の家で友達とバンバン撃ちまくって遊びまろうぜい! もう興奮することうけあいだ! ところで先月お伝えしたとおり、年末にROM版も発売されることになった。音楽がFM音源になってしまってるけど、動きは滑らかに遜色のないデキになってるし、専用銃「ザ・ジャスティファイヤー」ももちろん同梱だ。これでメガドラオンリーの人でも遊べるってワケ。でもサウンドにこだわりたい人、それに1日も早く手に入れて腕を磨きたい人は、MEGA-CD版がオススメだね。

### MEGA-CD版



### カートリッジ版



**KONAMI**



## ここを狙えば上手いく!!

おう、よく来たな。ここは俺の射撃場だ。今日は君らをたたきなおすために猛特訓をするぞ。ここを出れば、後は余裕で仕事ができるはずだ。俺の指示をよく聞いてくれよ。各ステージでの要点をざっと説明するからな。お願い聞いて。



教官 作山軍曹

## STAGE 1

この場面は、いきなり難しい。手前と後ろの敵を撃ち分けなければいけない。優先して手前の敵を撃て。



この赤いマークの付いている横のラインで、ほとんどの敵が倒せるのだ。覚えてこう。



赤い車が登場してこの位置に来たら、強敵バイクが現れる。次に狙い定めて待ってよう。

## STAGE 2

ここも、このラインで撃っているといい。しかし、2階の窓には十分注意すること。



ホームレスな人は、邪魔なのでダメージ覚悟で撃つ。そうしないと後々めんどろんだよな。うん。

## STAGE 3

地形が複雑なので、撃ち分けが必要所だ。赤いマーク辺りを重点的に撃てれば大丈夫だろう。



窓と下部コンテナから撃ってくるが、窓をメインに撃て。小さいから見落とすなよ。

# とにかく2人プレイが楽しいんだから遊んでみ!

リーサルな楽しみ方は単なるステージクリアだけじゃない。友達を呼んで、2Pのプラクティスでスコアを競うと、スポーツ感覚抜群でかなり楽しい。また、ステージプレイで



## 楽しく

友達と2人で遊ぶだけでも楽しい。どっちが多く倒せるかな!?

## 2人で

結果はこのとおり。これと競うのもいいんだよね。それでもアキたら……。

PLAYER 1	PLAYER 2
SHOTS: 44	SHOTS: 22
HIT: 0	HIT: 5
ACCURACY: 42%	ACCURACY: 25%

も、ちょっと変わった遊び方をすれば、それだけでも盛り上がるはずだ。例えば、先走り警官ボブ(仮名)をどっちが早く撃てるかとか、人質をどれだけ多く撃てるかとか(ヒド



ボブ(仮名)をどっちが素早く倒せるか。ああ、かわいそうなボブ。君はどこまで運が悪いんだ。でも楽しかったりして。

い)。結構キワドイ遊び方(もちろん体力が減る)だけど、常識を破るささやかな犯罪って感じでドキドキするぞ。すべての罪悪感を捨てて(?)遊ぼう。お金もかからないしね。



プラクティスでシュート数を競うのがいっちゃん燃える。プレイ中は真剣勝負だったりするのだ。素早いリロードがカギ。

# HAL ROCKERS フォーサーズ

- MEGA-CD版/10月29日発売/9,800円
- カートリッジ版/11月26日発売/9,800円

## アイテムで パワーアップせり!!

ゲーム中のパワーアップは、画面にある銃のシルエットを撃つ。種類は以下の6つだけど、中には最終ステージでしか登場しないものもある。ここでは、その効果を明記したので、攻略の参考にしてもらいたい。

### マグナム



貫通力があるし、範囲がちょっと広がるので、ある程度狙いがアマくてもOK。

### オートマチック



12発撃てる。それだけリロードをする回数が少なくなるので、気持ちいいのだ。

### アサルトライフル



12発でリロードだが、1回で3連射してくれる。結構ありがたい銃だ。

### ショットガン



6発ごとにリロード。範囲がかなり大きいので、これも狙わなくてすむのだ。

### マシンガン



28発のみで、リロードはできない。しかし、押しっぱなしで連射してくれるぞ。

### グレネードガン



破壊力がすごいけど、6発のみでしかも最終ステージでしか登場しない。究極兵器。

## STAGE 4

港の場面はこのラインで撃つていけば、とりあえず問題は無い。後はクレイン野郎に注意してくれ。

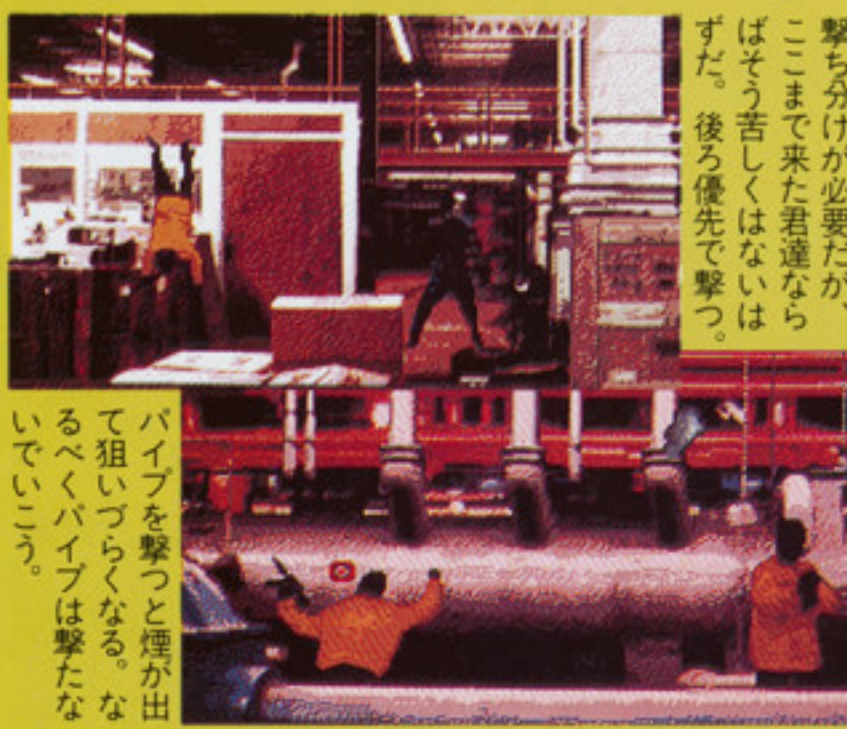


上と下の窓の2列をメインにしていれば大丈夫だ。スタート直後の画面左端に注意。



ここは、撃ち分けないとイケない。ここに出る中ボスは、連発していれば勝てるぞ。

## STAGE 5



撃ち分けが必要だが、ここまで来た君達ならば、そう苦しくはないはずだ。後ろ優先で撃つ。

パイプを撃つと煙が出て狙いづらくなる。なるべくパイプは撃たないでいこう。



暗視スコープになったら、このラインで撃てばいい。ロケットは、全6発を一気に打ち込んでいかないとな。

## 楽しい遊び方とは!?

このゲームは、敵がどこから出て来るかを覚えるゲームだ。楽しく遊ぶには、それを覚えることだろう。そうすれば見せるプレイもできる。でも、やっぱり撃ちまくるのが楽しいのかもね。

見せるプレイができればそれでよし。ステージ最後の集計が楽しみだよね。

PLAYER 1	PLAYER 2
SHOTS: 479	SHOTS: 417
HIT: 176	HIT: 142
ACCURACY: 37%	ACCURACY: 35%



しかし、まだまだわれわれは追求しまくるのだ。リーサルの夜明けは近い(次回へ続く……か!?)

# MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

- P110.....サンダーホーク
- P112.....夢見館の物語
- P114.....オルゴール
- P115.....アルスラーン戦記
- P116.....アイ・オブ・ザ・ビホルダー
- P117.....マイト&マジックⅢ
- P118.....うる星やつら
- P119.....ザ サード ワールド ウォー
- P120.....アルシャーク
- P121.....ぼっふるメール
- P122.....真・女神転生
- P122.....Vay~流星の鎧~
- P123.....戦国伝承

ビクターエンタテインメント / 発売中 / 7,800円 / SHT

完成度ゲージ  100% 1人プレイのみ

ドッグレースの点も高く、発売以降の評判もいい「サンダーホーク」。今回はちょっと難しいポイントをおさらいだ。

## サンダーホーク

世界のどこかで絶えず紛争が起こっている

### 上手なミッションのこなし方を伝授!!

リアルなグラフィックと臨場感あふれるサウンド。それだけでは、いいゲームとは言えない。あとは、心地良い操作感とそれを支えるシステムがしっかりしていなくてはダメだ。しかし、このゲームにはそのすべてがある。プレイヤーに要求されるのは、正確な操作と状況判断、それに度胸。軟弱な気持ちじゃこのゲームは太刀打ちできない。そこで教習だ。



作戦進行のイロハを知らなければ、あまりにもソラすぎる。ただ撃ちまくるだけではこのゲームはクリアできないのだよ。



ミッションエリア内の地上兵器をすべて破壊すると、100パーセントの破壊率になる。ヘリや戦艦は邪魔なだけの存在だ。

#### STEP 1

初めに君がサンダーホークでミッションに取り組む前に、ベストな位置と目的地までの侵入方法を知っておく必要がある。それがなっていないと、ムダなダメージを受け、何もわからないままに機体を放棄することになってしまうのだ。まず有効高度だが、これは画面左端にある高度メーターの下から2メモリ目を目安にするといい。侵入方法は、レーダーを確認しつつ、なるべく敵兵器がない方向に進むこと。この時、決して作戦エリア外に出ないように注意してくれ。樹木などの前方障害物は、必ずチェーンガンで撃つようにしよう。



**高度は2つめ**  
この写真を参考にして、スタート直後に高度を調整しよう。下から2つ目がベストポジションなのだ。

#### 基本高度と目的地へのルートを取り方

##### 視界に入ったものだけ!!



侵入するのに邪魔なものだけを破壊していく。レーダーを確認しながらでないと、敵の集団とハチ合わせをしてしまうぞ。



画面端で地上兵器をロックしたら、そちらの方向へ進む。でないと、目前の樹木などに弾が当たらずダメージを喰らうことになる。臨機応変が必要なのだ。最終的に無傷で目的地に到達できればよし。



##### チェーンガンのみで



##### ヘリにはミサイル

敵戦艦ヘリは、逃げるに撃墜した方がいこともある。的確な攻撃方法は、後に述べてあるので、そちらをよく読むように。



## STEP 2

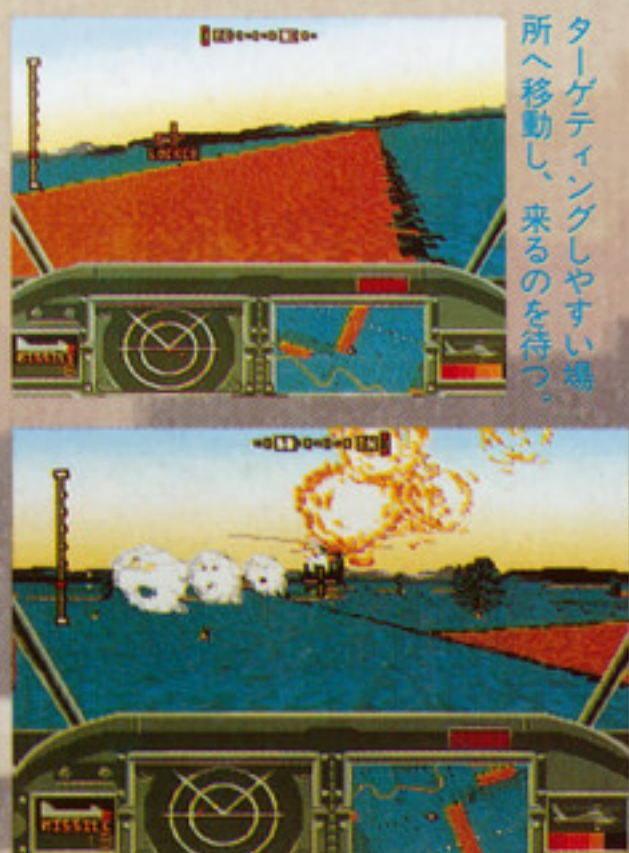
武器は、基本的に3種類搭載される。そのうちチェーンガンとミサイルが基本装備だが3つ目は、ミッションによってまったく違う兵器が装備される。この用途を確認しておかないと、ミッションを永遠に終了できなくなってしまうぞ。たとえば、爆撃を必要とするミッションで標的到達以前に爆弾を使い果たすと、何もできなくなる。絶対に避けたい。

## 目的ごとの武器を把握しよう!!

<b>チェーンガン</b> 基本武器。目的地到達までは、この兵器だけを使って攻撃するようにしなければならない。		<b>ロケット</b> 敵主要軍事施設の破壊などにはこれが搭載される。破壊力があり、頼りになる兵器だ。	
<b>ミサイル</b> 対地対空、ともに有効な誘導ミサイル。特に敵戦闘ヘリの撃墜に威力を発揮してくれる。		<b>ボム</b> 橋や滑走路などの爆撃などに使われることが多い。弾数が少ないので取り扱いには慎重に。	

### ヘリの上手な落とし方

一定時間でやってくる敵戦闘ヘリや戦闘機は、とてもやっかいな相手だ。こいつらを撃ち落とすには、前方の敵兵器が少ない方向へ誘い込み、接近してきたところを正面からロックオンしてミサイルを発射してやろう。必ずしとめろ。



ターゲットイングしやすい場所へ移動し、来るのを待つ。

正面から突っ込んで来たら、ロックオンしてミサイル発射。焦らず慎重に撃てばいい。

敵戦闘ヘリが接近してきたら、まずは回避してやりすこせ。

### 森の中ではウロウロするな

ミッションによっては、どうしても森林からの侵入が必然となる。そういう状況で地上兵器と遭遇した場合、静止せずにそのまま突進し、チェーンガンを撃ち込め。それで破壊できなくても、目的地へ進むことが第1条件なのだから、無視してもかまわない。しつこくこだわり、旋回して戻るなどは愚の骨頂。旋回中に付近の樹木に当たってダメージを喰らうのが関の山だぞ。



敵地上兵器発見。ターゲットングしてチェーンガンを撃ちまくれ。

だが、破壊できず。そうしたら、無視してかまわない。先を急げ。



ヘタに戻ると、旋回中にダメージを受ける。もう遅い。

## STEP 3

### 河川

河川岸には、ほとんどの場合敵のレーダーや対空砲が配置されている。

まずこれらをできるだけ破壊していくようにする。そして、なるべく河川上空ではなく、川と岸の境目を進むようにしていくと危険が少なくてすむ。逆に、敵ヘリは河川上空に誘い出すと撃墜しやすいだろう。



川の上では、敵の格好の標的になる。そうならないためには、岸にそって進んでいくのだ。その方が安全だぞ。川へ出る時は、危険を承知でヘリを誘う時だけにしよう。

岸には、河川を通過する物を狙う固定砲台がゴロゴロしている。こんなのにやられてはたまらない。次々に破壊していったらいいぞ。

## 局地戦でのミッションはこう戦え!

### 海域

海域での戦闘は、主に船舶との戦闘だが、相手も自機もまったく障害物がないため、四方から狙い撃ちされる可能性が高い。こういう場合は、森林とは正反対で1つずつ敵を破壊していく必要がある。安全に目的地まで侵入するには、それしかないのだが、視界外の敵まで捜索しなくてもいい。



海は、視界が良い。それは、敵も同じことなのだ。ガンボートがサンダーホークを襲う。小島にも敵の砲台が隠れている。それにも注意してくれ。とにかく破壊しまくって進め。

船は、かなり耐久力がある。チェーンガンだけでは、時間がかかるかもしれない。時には、ミサイルも使って破壊していき。狙い撃ちしていき。

### 山岳

ミッションを進んでいくと、1度だけ谷底を侵入していくミッションがある。そこでは、なるべく崖には接近しないほうがいい。接近しすぎると、後部ローターなどが接触し、そのまま墜落という最悪の事態が起こる。ターゲットを狙うことに熱心になりすぎ、そんな事態を起こさないでほしい。



ターゲットは、谷の崖壁のすぐ前にある。ミサイルで遠距離から撃破していくのもいいが、それには弾数が少なすぎる。結果、接近して破壊していくことになるのだが……。

ターゲットに気を取られすぎると、崖壁に衝突してしまう。こうなることもダメだ。操作は慎重にしていこう。速いようにで近しいぞ。

セガ/12月発売予定/価格未定/VRC

完成度ゲージ



90%

1人プレイのみ

前評判もうなぎ昇り。「どうやって作ってんの?」と読者の興味も高まってきている。今回はそのへんが明らかになりそうだ。

# 夢見館の物語

人呼んで……バーチャルシネマ!

## 今明かされる開発秘話 家庭用ゲームの革命目指し セガが挑んだ超期待作!!

これまでの“CD-ROMならではの”という売り文句が陳腐に聞こえてしまうほど、この「夢見館の物語」は家庭用エンターテインメントとして画期的な映像、システム、音響を備えた、まさにならではのゲームだ。そこで興味が湧くのは製作意図や製作方法。開発者に聞いてみたいくなるのは当然のことだよね。



——これだけのゲームになると、開発の人数も多かったと思いますが。セガ 部分的に関わったのは多いのですが、フルで動いていたのは10名くらいです。起こした絵を動かすという、コンピュータに計算させる作業が圧倒的に多いんです。だから、1人あたりの作業量が多いといっても、そのうちの半分くらいは実はコンピュータが働いている状況でした。ですからプログラマーという概念も、このゲームに関しては当てはまらないんです。今まではプログラマーがゲーム作成の中で活躍していたと思いますが、まあ、言ってみればパッド

からどう入力されたかを判断して絵を動かすだけのプログラムですから、このゲームの場合はスクリプターと呼んでいます。

——開発機材もかなり通常とは違うものを使用されたとか。

セガ カートリッジソフトや普通のCD-ROMソフトなどは通常のパソコンでも開発できますが、こういった本格的なCGの場合、それでは不可能です。そこでシリコングラフィックス社のワークステーションを4~5台使いました。コンシューマーソフトでこれだけCGのワークステーションを使っているものはないんじ

ゃないかなと思います。

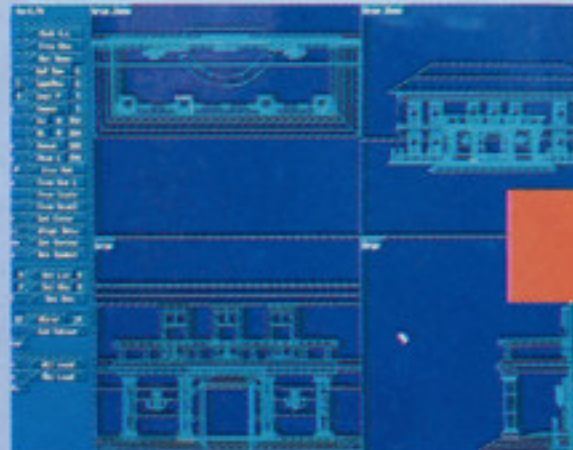
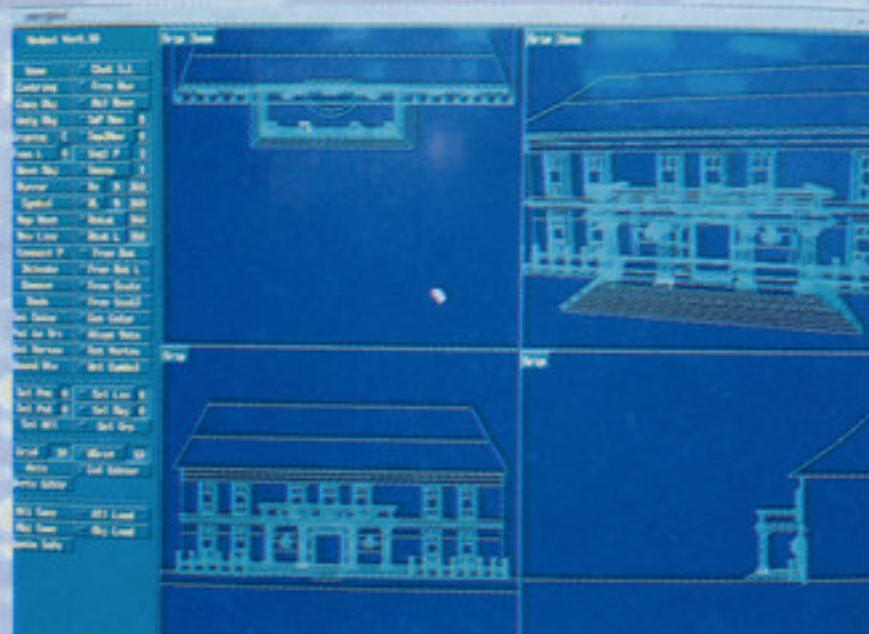
——すべてCGで描いているというのは大きなウリですが、一方「ナイトトラップ」は実写を取り込んでいますよね。そういう形で、館を実写取り込みでとは考えませんでしたか。セガ このゲームには全部で約700カットの絵があるんですが、実写でやったとしたらカットとカットのつなぎ目が、コンピュータでカメラを制御しないかぎり不自然になってしまうんですね。例えばライティングが変わると、カットのつなぎ目で急に明るくなったりとか、あるいはガクンとずれたり。そういうことを防ぐためにはモーションコントロールで撮らなければならない。そうなるともう『スターウォーズ』ぐらいの費用がかかってしまうんです。あと「夢見館」で重視したのが連続性です。映画やドラマならカット割りでシーンが飛びますが、このゲームの場合、自分の意志で歩いて行かなければならない。とすればコンピュータで計算して絵を動かすCGしかないわけです。CG自身もこれまではコストは高かったんですけど、ワークステーションの安い機種が出て

きたので、コンシューマーで実用できることになったんです。

——アドベンチャーゲームというコマンドを選択したり、アイテムを使ったりというのがお決まりでありましたけど、これはそういう方法を採用していませんが……。

セガ 結局、ゲームマニアの人だけがプレイして終わってしまうようじゃ、マルチメディアとしての価値がなくなってしまうんです。ゲームマニアじゃない人にも使ってもらうためには、コンピュータ上の手続きっていうのはなるべく排除しなければいけないんです。メニューだとかプルダウンだとかアイコンというのは、コンピュータをやっている人はわかるんですが、主婦やサラリーマンなんかは当然わからないわけですよ。最低限の操作は覚えてもらわなければいけません。これそのものが取るとか移動とか直接行為を生まなくてはいいけない。いいかどうかはわからないんですが、これはマルチメディアのどこかで解決しなければならない問題だと思っています。

——マルチメディア作品の第1弾として、こういったファンタジックホ



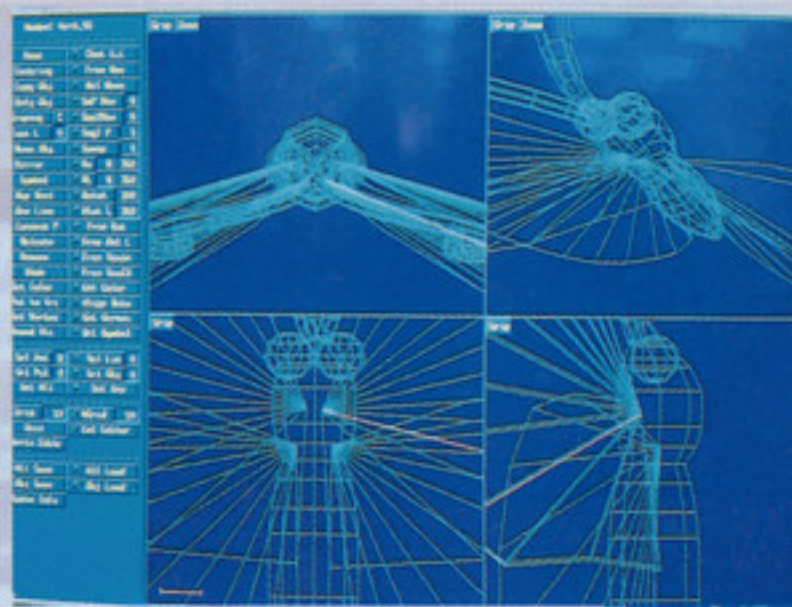
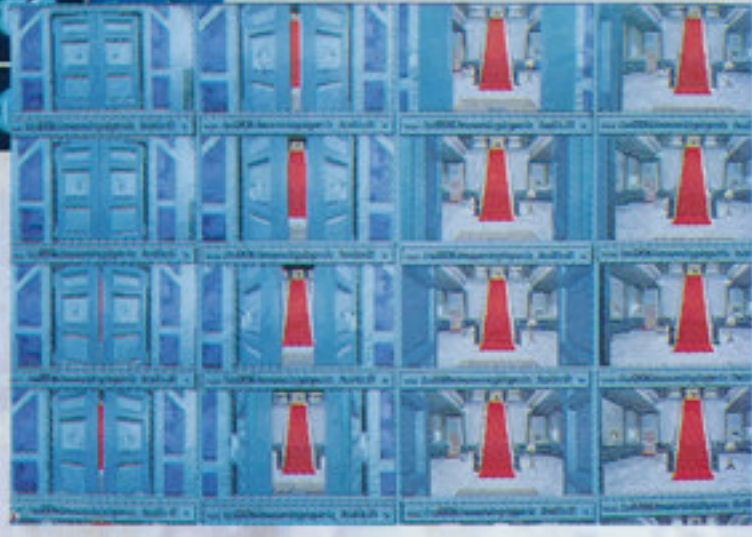
館の前方から見た玄関設計図。実寸ですべて設計してあるだけあって、実際には出てこない、横、上から見た絵も作られていた。ちなみに開発画面はすべてシリコングラフィックスのワークステーションの写真。

→これが設計図の数々。あまり見せるとゲームの核心に触れたりするので、小さく掲載してみたのだが。



←CD立ち上げ直後に浮かび上がる、おなじみセガのロゴ。しかし、普通のものよりかなりデカイうえ、なかなか凝った出かたをする。いくつかのパターンを見てもらおう。順番はわかるかな？

⇒玄関が開き、館内部がのぞけるオープニングの1シーン。これだけのコマ数が用意されているのは圧巻だ。こういったデータを制御し、動かしているのがスクリプトコードと呼ばれるものだ。



↑これはちょっとわかりにくいかもしれないが、蝶々の設計図。あんな小さいものにもデータがあるんだ。これを作ることによって、よりなめらかで、本物に近い動きをコンピュータが弾き出すわけだ。



←コンピュータによって計算された、蝶々が飛ぶ時のグラフィックパターン。これだけのこだわりを見せられると、やはり540メガではきつかったことが容易に想像できる。まあ、屋敷内に動くものは多くないんだけどね。

ラーを選んだのはどうしてですか。セガ CGの場合、閉鎖空間でないという弱点があるんです。例えば外を歩くということになると、見える範囲が広がりますから現実的に計算ができない。技術的には可能でしょうけど、演算スピードが追いつかなくなります。オープニングはそのへんをカメラを下に向けてしかも夜という設定ですから、うまく処理できたと思います。つまり閉鎖空間の場合、例えばドアという概念で閉ざしてしまえば、開けるまではその奥を計算する必要がないですから、ドアが開く時だけ計算すれば、計算時間の短縮にもなります。それでこういった館を中心にした物語にしたんです。

シナリオの自由度は、どの程度あるのでしょうか。セガ 分岐して行ったり、絵自体がそれで変わったりということはないんですが、行く順番によってセリフが違ったりはします。知っている人が最短ルートを通して聞けるセリフと、まったく知らない人がやった時のセリフは違ったものになるんです。1本道にするか自由度を持たすかは

非常に難しかったんですが、1本道にすれば、ゲーム通の人は「なんだツマンナイ」とか言うかもしれないし、自由度を持たせれば、何をやらたいかわからないかもしれない。そのへんのバランスが難しい。しかし、こういうのに慣れていない人ほどいろんなセリフを聞くことができるというのはなかなかなくていいかもしれないですね。

グラフィックもかなりホラーっぽい色が出ていますね。セガ 普通はデザイナーという、ドットの合成で中間調を出すという技法を使うんですが、それをあえてやらなかったんです。じゃあどうやって中間調を出したかという、マップマッピングという、細かいデコボコを光線の反射具合で質感を出す方法でデザイナーと同じことをやっているんです。デザイナーの場合は細かい模様りなかのところをぼやけてしまいうんですが、これは輪郭がぼけませんが、これは輪郭がぼけませんが、壁などは光線の具合でデザイナーと同じ効果が得られるんです。館の設計図も実寸で作られたというこだわりはスゴイですね。セガ ここまでしなくてもと思うん

ですが、結局どこかでこれと同じ作業をしなくてははいけないんです。架空の数値で作ってしまうと、内部の暖炉の大きさをどうしよう、イスをどうしようという時に、わからなくなってしまって不自然になってしまうので、一番安全な方法として実寸であらかじめやったわけなんです。

お話を聞いていると、CDとはいえ、容量的にきつそうですね。セガ そうですね。「ナイトトラップ」など2枚組とかありますけど、CD1枚のソフトとしては最高レベルに詰まっていると思います。実際のデータエリアが59分ですから。ナレーションや演出画面も入れたかったんですけどね。こういうものをやると、CD-ROMの540メガなんてあという間です。

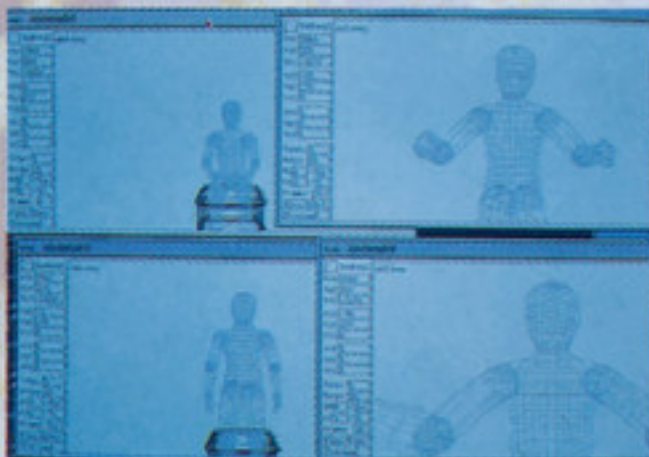
では最後に読者にメッセージを。セガ アドベンチャーゲームは、シナリオを楽しんでくれという感じが強いですが、「夢見館の物語」の場合、館の雰囲気を楽しんでくれというコンセプトが強いんです。CD-ROMの中にバーチャルの要素をキチンと構築していますので、ぜひ一度は遊んでみてください。

### 夢見がよくわかる用語

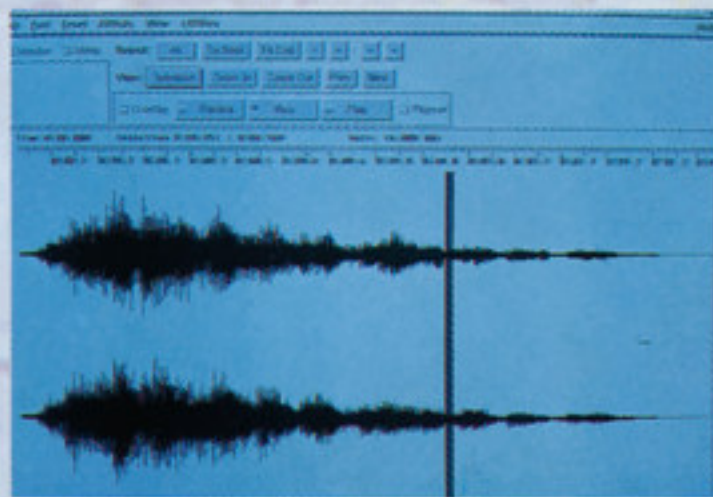
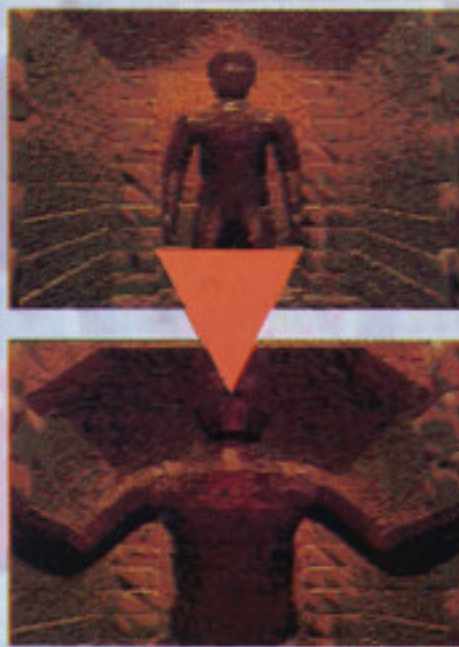
**スクリプト**…映画・放送用の原稿や台本のこと。スクリプターは映画撮影の各場面の細かい内容を控えておく記録係を指す。  
**ワークステーション**…ネットワークにおける端末装置としての機能と、それ1台でもさまざまな処理が行えるオフコンの機能を併せ持ったコンピュータのこと。  
**モーショントラッキング**…カメラなどをコンピュータで制御する装置。再現性にすぐれ、CGなどの合成には欠かせない。ソニック2のCMのループ撮影もモーショントラッキングを使用してる。  
**アイコン**…操作や処理を絵で表示したもの。キー入力やメニュー選択方式より、さらに進んだ簡易選択方式。  
**プルダウン**…プルダウンメニュー。画面の上部に表示されている文字やアイコンをカーソルマウスで指定すると、ブラインドを降ろすように画面が開かれるもの。



こ、これは！ 開発風景なんだけど、この人はモデルじゃないぞ。前から見てみた〜い！



ある地点に現れる土寓の動きを設計したもの。こういう有機物体は計算が細かくて現在のハードの処理能力では非常に難しいとか。でもこういうCGのRPGもやってみたいよね。



ある効果音のPCM波形データ。「夢見館」のデータは映像、オーディオ、そしてこれらを仲立ちするデジタルデータで構成されている。



以前紹介したこともあるが、これが映像のもととなる絵だ。こういった絵を設計図には、

め込んで、コンピュータに計算させて動かすわけだ。このゲームがどう作られたか、わかってきたでしょ？

サイキック・ディテクティブ・シリーズ Vol.4

# オルゴール 恐怖の扉が開かれる……

データウエスト / 12月発売予定 / 価格未定 / VCS

完成度ゲージ



90%

1人プレイのみ

降矢木の事務所を訪れた謎の未亡人。彼女の依頼は、一体の市松人形を守ることであった!? ストーリーの序盤を紹介しよう。

ゲームスタートは降矢木の事務所から。美しい未亡人に奇妙な依頼を受けるところから始まる。その依頼とは、狙われている市松人形を守ってほしいということなのだが……。「オルゴール」はゲームシステムimを搭載しているため、登場人物がしゃべりまくる。そのため、単に会話を目で追う以上の臨場感・緊迫感が味わえる。だからこそ、おもしろい。



なぜか沈黙を守り続ける依頼人。バックに響くセミの声が、今後の展開を象徴しているようだ。

## ゲームシステムに「バージョンim」搭載

ゲームシステムには、完全音声対応のためのシステム（DAPS）を搭載。プレイヤーの入力に対するリアクションを、音声+文字、動画で返す、高インタラクティブ性を実現したのだ。imの「i」はインタラクティブ性の追求を、「m」はメガドライブ用のゲームシステムであることをあらわす。

# 真夏の夜に起きる奇怪な連続殺人の謎

## 未亡人の依頼は、一体の人形を守ることであった

真夏の午後、降矢木は智名子の訪問を受ける。最初は沈黙を守っていた彼女だが、しだいにポツリと話し始めた。自分のこと、夫を亡くしたこと、そして……5人の男女が写った写真を取り出す。「このなかに人形を盗もうとしている人がいる。私の人形を守って!」。



彼女の依頼は、狙われた市松人形を守ることであった。

死んだ夫のことは話したくないと、笑顔さえ見せて語る智名子。



## 奇談亭には、惨劇の出演者たちが集まった

智名子は夫の遺言で、問題の5人を奇談亭に招待しなければならなかった。潜入する降矢木。問題の5人を個別に調査し始める。羽柴姉妹、樋渡を迎え入れたころ、館に夜が訪れた。そこへ突然の地震。外へ出た降矢木たちが見たものは……加茂川の斬殺死体だった。



突然の巨大な地震におびえる、奇談亭の客人たち。外の異変に最初に気づいたのは加奈子だった。全員一緒に外へ出てみると……。



智名子の夫・秀郷が建てた奇談亭。ここを舞台に、次々と残酷な連続殺人が行われる。果たして、犯人の目的は?



切れた釣り橋のもとに、結わえられていたスタ袋。引き上げてみると、なかには変わり果てた加茂川の姿が!!

加茂川宗尋 死亡

### CAST 登場人物

降矢木和哉 樋渡京介

主人公・降矢木は超A級アナリスト。樋渡はその助手を務める。

老婆 影藤智名子

降矢木の依頼人・智名子。老婆は彼女の乳母らしいのだが……。

桜沢加奈子

イラストレーター。しだいに降矢木と熱い仲になっていくのだが……。

山田影一

工場経営者。父親と秀郷が知り合いらしい。多額の負債を負っている。

加茂川宗尋

タレント。影藤にその才能を認められ、多額の援助を受けていた。

坂藤幸信

影藤家の元専属医。誤診で患者を死なせてしまった過去がある。

菊岡みどり

夢に生きる女性。父親が影藤家の執事だったらしいが……。

羽柴姉妹

智名子に招待された姉妹。姉・奈緒美は、智名子の幼なじみらしい。



セガ/10月29日発売/7,800円/SLG

完成度ゲージ

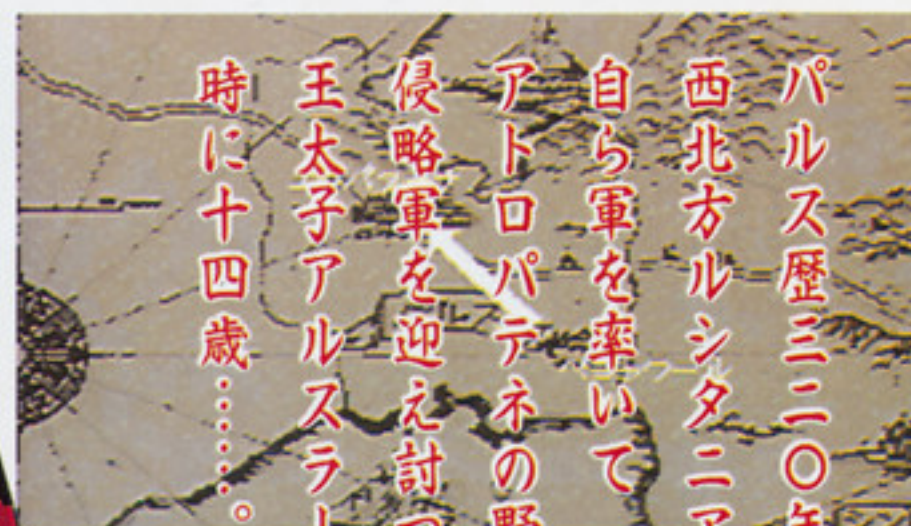
100%

1人プレイのみ

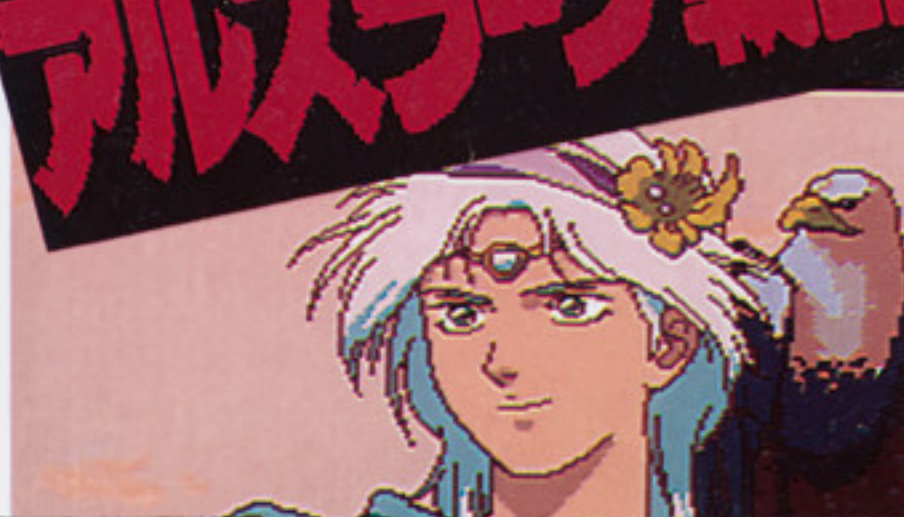
# アルスラーン戦記

ビジュアルシーンのすごさを見てほしい

いよいよ発売となるこの作品。アルスラーン・ファンのあなたには絶対オススメです。もう、ビジュアルが凄いですから…。



パルス歴三二〇年、  
西北方ルシタニア王国軍、  
自ら軍を率いて  
アトロパテネの野に  
侵略軍を迎え討つ。  
王太子アルスラーン初陣す。  
時に十四歳……。



## アルスラーン戦記

超美麗ビジュアルシーンを見るためにシナリオをクリアしましょう

いよいよ発売間近となったアルスラーン戦記の続報をお届けしましょう。ゲームの目的は、パルス王国の王太子アルスラーンと共に闘う戦士たちを操作し、アルスラーンを守り自軍を勝利に導くこと。シナリオ数は全14。原作に忠実な構成になってます。また、当然ですが、シナリオによって戦場、敵ユニット、敵の攻撃方法

は変化します。シナリオごとに勝利条件が違ったり、味方側のパーティー構成が変わったりもします。うーん、これはステキ! しかし(/)このゲームのウリは、なんと言ってもシナリオクリア時に流れるビジュアルシーンにつきるっす! アニメと同じ声優陣が繰り広げる壮大なドラマ。これは、ファンでなくても必見ですな。

## アルスラーンと共に戦う勇士達

このゲームの主役はアルスラーンではない。それは、彼ら魅力的な脇役達、それぞれが主役

と言えるからだ。また、ここに紹介した他にも登場キャラは存在しているので悪しからず。

### 戦士の中の戦士ダリューン



アルスラーンに仕えるパルスの万騎長。一騎当千の技量を持つ。ナルサスとは古くからの友人。



元ダイラム領主。かつて、アンドラゴラス三世に仕えていたが、国王を見限り野に下る。

### 国内随一の知将ナルサス

### 美しき女神官ファランギース



パルスで信仰されているミスラ神に仕える女神官。アルスラーンを守るため神殿より遣わされる。



今ひとつ素性が知れないが、カーラーンと交戦していたアルスラーン達を助け、仲間となる。

### 放浪の吟遊詩人ギーヴ

## シナリオクリアへの道

クリア条件



まずは各シナリオのクリア条件が提示される。

マップ画面



シナリオによっては会話シーンもあり。

戦闘画面



戦闘シーンは迫力のアニメバトル!

シナリオクリア



この後、ビジュアルシーンに入ります。

ポニーキャニオン / 11月26日発売 / 7,800円 / RPG

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

トラップ大好き! 難解な謎が大好き! 迷宮が大好き! という好奇心旺盛な冒険野郎には絶対オススメしちゃいます。

# アイオブザビホルダー

はまれば奥は果てしなく深い!

## テーブルトークの味を再現! 迷宮深くにドラマが織りなされる!

迷宮に安住の地を求める大地の精王子はドロウエルフによって拉致!



若いドワーフのファイターが君たちといっしょに殿下を見つけたがっている。



闇に光る魔獣ビホルダーの目!



トロールの爺ども、お前たちを奴隷のおりに追いやっちゃいけない理由があったら聞かせてもらおう。

破壊と殺戮にあけくれる闇の妖精ドワーフを滅ぼし迷宮制覇を狙う!

この作品はAD&D®の世界観を忠実に再現し、緻密なストーリーが練り上げられている。領主の命を受け、地下下水道へと入った主人公たちは入り口を塞がれ、前進を余儀なく

されていた。だが、しばらく冒険をするうちに、迷宮内にドワーフとドロウエルフの争いがあることを知る。そしてその背後には魔獣ビホルダーの影が見え隠れするようになる。

全12フロアにわたるダンジョンには、恐ろしいモンスターと多くの謎が冒険者である君を待ちかまえている。すべての謎を解きあかし、ビホルダーの野望を打ち破れ!

## 仕掛けを動かす度に……肌にせまる恐怖感!



なにかが……

難い魔物!

このタイプのゲームは、仕掛けを探し出し、それを動かしてみる楽しみがある。だが、力まかせに扉を開けると、中からスケルトンがワラワラと攻め寄ってきたり、不用意に丸いプレートを踏めば落とし穴が開いたり、何が起こるかわからない。真のスイッチにたどり着くまでのスリル感がたまらない。君もこの自虐的な快感(?)にハマっていくだろう。



戦い終わって



迷宮に隠されたスイッチいろいろ

## 不気味な低音BGM!



作曲は古代祐三だ!

BGMは「ペアナックルII」などを手がけた古代祐三。MEGA-CDの迫力ある生音が、不安と恐怖をかき立てる。必聴だぞ!

## 各階に隠された特別探索の謎を解け!

特別探索を達成すると、大量の経験値を入手できるので、キャラの成長が早くなり有利に冒険を進められるという特典がある。IBM版では懸賞もあったが、今回ももしかすると?



壁の影裏から宝石を

## 朽ちた白骨死体は美少女剣士だった!

志しなからばで亡くなった冒険者。アイテムだけではなくて骨も拾ってあげよう。



発見!

無惨!



復活!

ドワーフの僧侶が死骸を復活させると、なんと美しい女性! 彼女は仲間になってくれた(身ぐるみはがしたはずなのに恨んでないのかな!?)。名前はアニャ。腕さきの戦士だ。



おねがい……私を迷宮から連れ出して、地下3階で待ってるネ!



ゲームアーツ / 発売日未定 / 7,800円 / ADV

完成度ゲージ



65%

1人プレイのみ

MEGA-CDと言えば、なんたってサウンドにも期待がかかる。今回はオープニングとエンディングの曲を作ったHIRO登場!

# うる星やつら

一足お先に音楽CDでも、どう!?



## ガンバって エンディングの 曲を聞いてね

先月号で、いきなりタイトルが発表された「うる星やつら」。読者のみんなの反響も、デカかったぞ。今回も、どどっと画面写真などを紹介しようと思ったんだけど、ちょっと趣向を変えて、ゲームに先立ち11月21日にコロムビアから発売される音楽CD「うる星やつら」に収録されるオープニングとエンディングの曲を作詞・作曲し、ボーカルも担当しているHIROのインタビューを載っけちゃうぞ。——今回の「うる星やつら」の曲は、どんな感じのイメージで作ったんですか?

HIRO イメージですか。エンディングのほうなんですけど、ラブソングというお話があったので『最後の一步』という、私なりに、ほんとうに好きで好きでしようがないっていう気持ちのラブソングを作ってみました。今までデビューアルバムの『PureなPower』でも、こういう内容のラブソングっていうのは入ってなかったんで、今回トライしてみました。——今までにないパターンなんですね。

HIRO そう、新しい挑戦。16ビート系のすごくポップな曲。そして、オープニングは、



# HIRO

中学、高校時代はバレー部のキャプテン。1990年から音楽活動を開始して、1993年コロムビアからデビュー。ポップでパワフルなシンガー・ソングライター。アルバムに『PureなPower』などがある。本人は、今回のレコーディングスタッフにラムちゃんに似ていると言われてるって言ってたけど真偽のほどは!?

これから曲を聞いてくれる男の子と女の子にHIROからのメッセージって言う感じです。今、私が伝えたいことってなんだろうな〜、と思ったことをそのまま詞にできたので、私もすごく気に入っているんです。毎日毎日同じことの繰り返しで、なんかヤダとか、変えたいとか思っているもなかなかできな

ったりするじゃないですか。それは自分で変えていかなきゃいけないだし、ちょっとしたことで変わっていくのかもしれないし、また別の道が見えてくるかもしれないんですけど。そんなことを歌った曲です。

——『らんま1/2電子遊技音楽集』も手掛けていますし、高橋留美子作品とは縁が深い気

## OPENING&ENDINGの歌詞だよ!

### ほんの少しの勇氣 (作詞・作曲/HIRO)

1 大好きな あの曲で 目を覚ませば  
昨日とは 違う日になりそうで  
通り慣れた道も 空の色も  
同じでなくても いいかな なんて  
ふと 気づいたら 嬉しくなった  
Day By Day ほんの少しの勇氣 出せたなら  
言葉が前に進むよ  
Day By Day 変わらない明日を ゆらせば  
追いかけて 追いかけて 僕らは New Generation

2 失って 怖がる物なんて  
幾つも そうあるわけじゃないさ  
すべての中心を 自分にたとえれば  
君の声さえも 届かないけど  
風はきつと 僕の味方  
Day By Day いつもと同じ事  
繰り返して 飽きているだけじゃなく  
Day By Day 両手じゃ持てない 夢があるから  
抱きしめて 抱きしめて 僕らは New Generation  
Day By Day ほんの少しの勇氣 出せたなら  
言葉が前に進むよ  
Day By Day 今日指すものは すぐそこ  
追いかけて 追いかけて 僕らは New Generation

### 最後の一步 (作詞・作曲/HIRO)

1 今の私 体中が 目の前の君で いっぱいな  
世界中の 誰よりも 分かり合えて いるはずなのに 何故?  
この胸の鼓動が 聞こえてしまいそうで  
最後の一步が No / No / ……  
この胸の切なさが 私を刻むの Oh /  
時間を越え すべて変えても  
この気持ちだけは、自信あるけど  
次の角で 君に会えたなら  
もっと 強くなる きつと 強くなるのに

2 今の私 体中が 目の前の君で いっぱいな  
世界中の 誰よりも 感じ合えて いたはずなのに 何故?  
この胸の鼓動が 私を変えていく  
何から 何までよ No / No / ……  
この目から焼き付いて 離れない 君のすべて Oh /  
たとえば今 全部が終わったら  
すごい後悔の渦に 巻かれるわ  
私の中の 大切な物を  
ずっと 考えた ちゃんと 考えたのに  
時間を越え すべて変えても  
この気持ちだけは 自信はあるけど  
次の角で 君に会えたなら  
もっと 強くなる きつと 強くなるのに





がするんですけど。

HIRO そうですね。高橋留美子作品は、もちろん知っていましたが、一般的な感じでしか知らなかったんですよ。今回、『うる星やつら』の原作マンガの単行本を全部読まさせていただきました。スピード感がありとても面白く気に入りました。それを読み終わってから詞を書いたり曲を作ったりしたんですよ。

—ゲームとかはよくやるんですか？  
HIRO なんでもすごく真剣になっちゃうんですよ。例えば映画やドラマとかも、リラックスして観ればいいのに、入り込むからすごく疲れるんですよ。でも大好きなんですよ。ゲームも好きなんですけど、気分転換ではできない。やるんだったら本気と言う感じで、MEGA-CD版もトライして、エンディングの『最後の一步』まで行きたいと思います。



### アレンジも すごい デキだぞ!

引き続きサウンド制作スタッフのお話だ。

溝口 今回のアルバムはHIROのオリジナル2曲とそのオーケストラバージョン以外はアニメで使われていた曲のオーケストラバージョンです。『うる星やつら』のファンにも十分満足していただける内容になっていると思いますよ。

岩垂 今回のアルバムは、わかりやすく、しかも、元曲に忠実にというのがコンセプトですね。11月21日の発売をお楽しみに。

大熊 オーケストラアレンジを、やっている

(左から)溝口 功さん、P76にも登場してるぞ。「ランドストーカー」などを手掛けた小谷野謙一さん、「LUNAR」や「ラングリッサー」の音楽を手掛けた若垂浩行さん、大熊謙一さん「魔物ハンター妖子」「卒業」などが代表作。



うちに、どんどん広がってきて、いいものができたと思っています。

小谷野 ゲームをプレイする前に、まずCDを聞いて、ゲームへの期待を膨らませ、そしてゲームに突入してくださいね。

## ザ サード ワールド ウォー

新世界のパワーバランスを体験

マイクロネット / 11月26日発売予定 / 7,800円 / SLG

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

マイクロネットの最新作は、なんと近現代を題材にしたリアルなシミュレーションだ。これは社会科の勉強にも最適だぞ？

現代戦は、単純に軍事力だけでは決着がつかないほど複雑になっている。「ザ サード ワールドウォー」は、そんな世界各国の微妙なパワーバランスを再現した最新のSLGだ。プレイヤーはアメリカ、ロシア、ドイツなどを始めとする16の大国いずれかの指導者となり、世界平和の名のもとに世界制覇を狙うことになる。が、世界制覇と言っても軍事制圧

による世界統合だけではなく、経済支配による世界統合も考えるようになってるのがこのゲームの面白いところ。軍事力だけに頼ると、核による報復→全面戦争→世界の終末となってしまうこともあるので、政治的な駆け引きも必要だ。各国の動向を探りつつ、君は自国の内政と外政のバランスをうまく保ち続けることができるかな!?

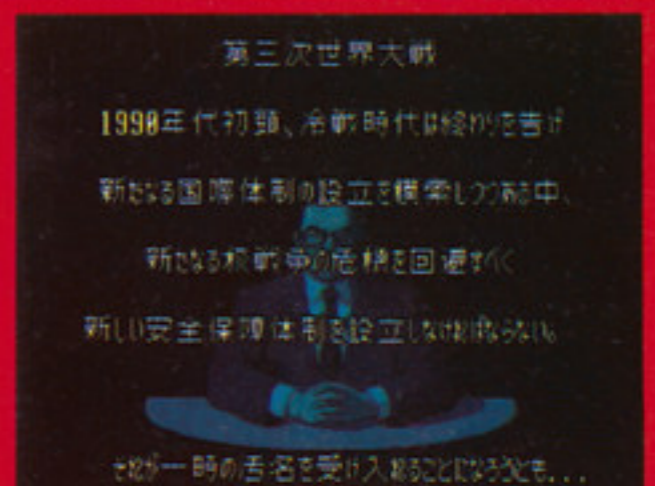
### リアルタイムバトルが展開



国外に出兵すると、このリアルタイム戦闘シーンになる。クォータビューのマップから戦局を把握して、各ユニットを指揮して勝利を目指そう。敵国に上陸する場合は「大戦略」タイプの簡易戦闘シーンも用意されているぞ。

### 架空世界で用意されたシナリオは5つある

- シナリオ1 (第3次世界大戦) 現在の世界状況をシュミレートしたシナリオ。アメリカ1国が強大な力を持った超大国となっており、他国は軍事・経済のバランスが十分ではない……という状況が続いている。
- シナリオ2 (ノスタルジア) 冷戦時代最後の布陣。世界は2大大国であるアメリカとソ連(ロシア)に分かれ、両国ともたが重なる軍拡で疲弊している。当時は全面戦争がいつ起こってもおかしくなかった?
- シナリオ3 (第2次太平洋戦争) ASEAN諸国を支配下に収めた日本が大国化している……という仮想シナリオ。太平洋戦争というタイトルからわかるように、東洋対北米の構図が最初からできあがっている。
- シナリオ4 (暴走) 先進諸国が軍縮し、発展途上国が軍拡した場合の仮想シナリオ。特にイラク、リビア、南アフリカ、インドが軍事国家として大国化している。中東諸国の軍事力は脅威的だ。
- シナリオ5 (経済大戦) 経済戦を主体とした仮想シナリオ。各国とも軍事力ではなく、経済支配によって世界制覇を狙うようになっている。アメリカだけでなく、日本、ドイツなどの経済大国が強い。



1ターンの1カ月の単位でゲームは進行していく。各国の新政策が発表される他、天災などの予期せぬトラブルに巻き込まれることもたまにある。ポルノを規制すれば、国民のモラルを上げることだってできちゃうのだ。

自国の政策に応じて、各国の指導者は様々な反応を返してくる。テロ支援などをすると、国際信用度が下がるので無理は禁物。相手国がどれだけ友好的かどうかで反応も変わってくる。指導者達の本心はわからないが……。



貴国の経済進出に対し我が国は遺憾の意を表明



セガ/発売日未定/価格未定/A・RPG

完成度ゲージ



60%

1人プレイのみ

先月号に引き続き、ステージ1で起きるイベントを紹介しよう。ビジュアルの美しさ・細かさも堪能してくれい。

# ぽっぷるメール

細かい演出も楽しもう



## 続・ステージ1のハイライトシーン紹介

### 村の出口にナモがいる

エルフの村の出口には扉がある。これをくぐってハシゴを登ると、外界との接点に1人の男が。彼の名はナモ。大樹木の塔に住む力持ちのエルフだ。悪行を重ねるマリオネット強盗団を捕まえるため、いさんで村を出てきたらしい。ところがヤツらの足どりがつかめず、ここで立ち往生するハメに……。



若く見えるけど、いちおう妻帯者。かわいい(!?)妻を残して村を出てきた方がいいが、結果がこれでは……。

### 魔法使いと遭遇するが……

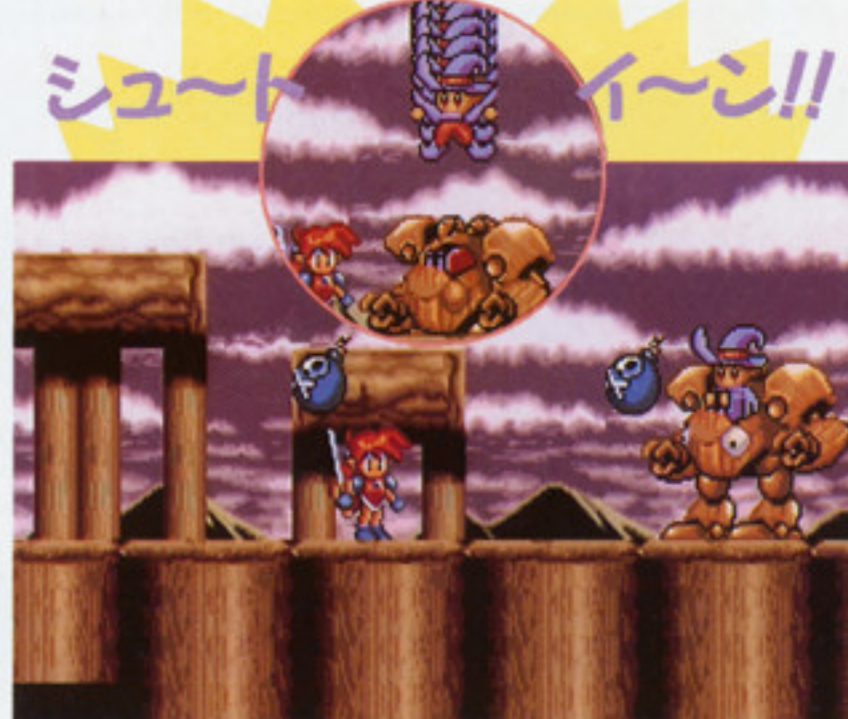
ステージ1 (エルフの森) 最深部まで進むその途中、魔法使いの青年と遭遇。話を聞いてみると、なんとあのマテリアルの弟子であることが判明。ある日突然消えた師匠を探して、旅をしているらしい。ところがこの先の化け物に魔法が通じず、先に進めなくて困っている。出番だけ、メール。

彼こそ、のちにメールの仲間となるタットなのだ。残念ながら、この時点では合流しないけどね。



### ウッドペッカーペンチは 小手調べの中ボスだ

タットの言っていた「魔法の通じない化け物」とは、中ボス・ウッドペッカーペンチのこと。軽快な動きでメールを翻弄し、いくつもの爆弾を投げつけて攻撃してくるぞ。とはいえ、その動きは単純。爆弾の当たらない安全地帯を見つければ、もうこっちのモノだ。あとは、爆風を避けつつダメージを与えよう。ヒットアンドアウェイがグーな戦略だ。



みじゅくモノが、残像を残してロボットに飛び乗る。ささいな演出だけど、こんな配慮がまた嬉しいのだ。



当然だが、爆風に当たってもアウトだ。あわてずあせらずヒットの瞬間を狙え。

### ザコキャラの動きがまたイカすめだ!!

パソコン版に比べてキャラが大きい分、誰がどんな動作をしているか、ちゃんと見て取れる。従来のコミカルな動きが、より生かされたのだ。だから「ヤラレ方」もグー。なかにはCD版オリジナルのヤラレ方もあるので、違った楽しみも味わえるぞ。



ダメージを受けた瞬間の目がグー。こんなにはっきり見て取れるのだ。



崩れ落ちる動きが気持ちいい。モロツという音が聞こえてきそうなのだ。



一度ダメージを与えると左右にフラフラ揺れ動く。この動きはオリジナルだ。

Monster達のコミカルな動作も楽しんでね



# 真・女神転生

いろいろできてきてます

シムス/12月発売予定/7,800円/RPG

完成度ゲージ

50%

1人プレイのみ

左のようなパッケージイラストもできてきた「真・女神転生」。初公開の戦闘シーン他、序盤の新画面を先月に続いてお見せするぞ。



先月から徐々にゲーム画面もできてきて注目度も上昇中の「真・女神転生」。発売はまだ先だが、今月はいよいよ戦闘シーンができあがってきたぞ。知ってのとおり、このゲームの

戦闘は合体のための材料である悪魔を「仲魔」にする交渉も含まれており、重要な部分だ。基本的にSFC版をほぼ忠実に再現してあるが、アレンジもありそうとのこと。期待しよう。

街中はこんなもん



物語の起点となる吉祥寺の街中のグラフィックもできてきた。画面の雰囲気は、SFC版とあまり変化はないようだ。

## 戦闘シーンもバッチリよ



見ためはSFC版と大差ないが、画面の上の悪魔のアイコン等は変更されるかも



先月紹介した会話シーンも、ご覧のキャラクターが拡大するように

UP!



## 店のオヤジもいるっす



店屋のおやじは、だいたい雰囲気か違っているのわかる。でも売っているものは同じなのであしからず。



# Vay~流星の鎧~

いよいよ今月発売!

シムス/10月22日発売/7,800円/RPG

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

ようやく今月発売ってことでまずはめでたい「Vay」。今回は前回のストーリーの続きを追うぞ。ビジュアルシーンも必見!

いよいよ今月「Vay」が発売されるぞ。この記事でしっかり予習してちょうだいよ。

え〜、簡単に説明すると、主人公のハイベルガーは、ダーネック軍の世界征服の企みを阻止するため、ポトルとレイファンという2人の仲間とともに世界を冒険しているところだ。で、そのためにはまず、オーブを集めなければならないことがわかった。ウォレス島で、ついにオーブを見つけた一行だったが…

## ハイベルガーたちの冒険は続く……



塔の頂上には、風の妖精であるシルフが。話しかけると、海の向こうのウォレス島まで吹き飛ばしてくれるという。



ウォレス島を探検していくと、オーブを守るモンスターとのバトルになってしまうのだ!

オーブを取ると

みんな急げ洞窟が崩れるぞ!



怪物を倒し、オーブを手にした瞬間、洞窟が崩れはじめる!



うわああ〜っ



みんなこっちょ



ハイベルガーたちの運命やいかに

こんなところで死ぬのはイヤだ!

サミー/12月17日発売/8,500円/ACT

# 戦国伝承

ふんだはらはらみたか(BGMより)

完成度ゲージ



100%

1人プレイのみ

今回のバージョンでは、サウンドも入り、だいぶ仕上がってきた。しかし、あの肉声による台詞はまだ入ってなかったが…。



## もう完成したも同然です

「戦国伝承」といえば、サウンドと粋な演出につける。今回、ようやくその期待のサウンドを聴くことができた。う〜ん、スバラですね。特に冥界ステージの能とも狂言ともいえる(お経かもしれない)妙なサウンドがまんま移植されていてゲー。これだけでも買いっす?

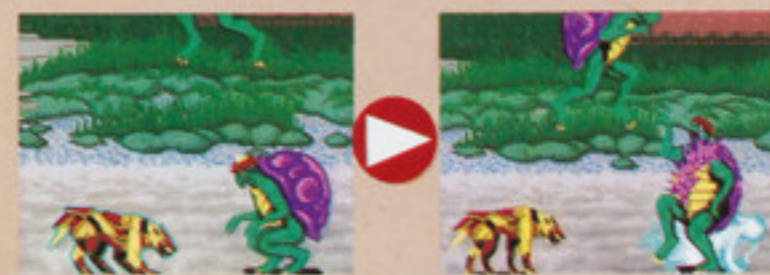


サムライ・スピリッツの元になったと思われる殺陣もある。

鎧武者が殺陣には向いています。きっとそうなんです。

## う〜んと溜めて撃てば気持ちいい…

このゲームは、基本的に「ファイナルファイト」タイプのアクションゲームだ。もちろん、いわゆる必殺技も各キャラにある。このゲームの場合、「溜め撃ち」なんてことができて、これで敵さんをなぎ倒していくわけですね。



御犬様の必殺魔法攻撃は、主人公と同じく気合い弾を発射する。獣パワーで敵を粉砕するようだ。ちなみにフレンドラーに似ているが、そうじゃないよ(当たり前)。



主人公です。気合いを溜めて、気合い弾を発射。溜めの時間がかかるのであまり使わない?(おいおい!!)



忍者の忍法は、驚くなかれ、忍法打ち出のこづち(ホント)。小さくなった肉體で敵を倒しましょう。

# MEGA-CDハミダシ情報

あいかわらずソフトのほうも充実中のMEGA-CD。今月はハミダシ情報も満載だぞ(?)。最近ペースが落ち気味なんて声もあるけど、来月はビクターエンタテインメントから映画ものの大作ソフトが2本発表されたり、某社からはフジテレビ公認の「F1」ゲームが発表されたりとまだまだ活気は十分。ソニックCDの募集も続行中だぞ。



マイクロネットの「パトルファンタジー」は、声優さんのアテレコも完了。人気の草尾毅さんや、島本須美さんの声がゲーム中に存分に聞けるぞ。

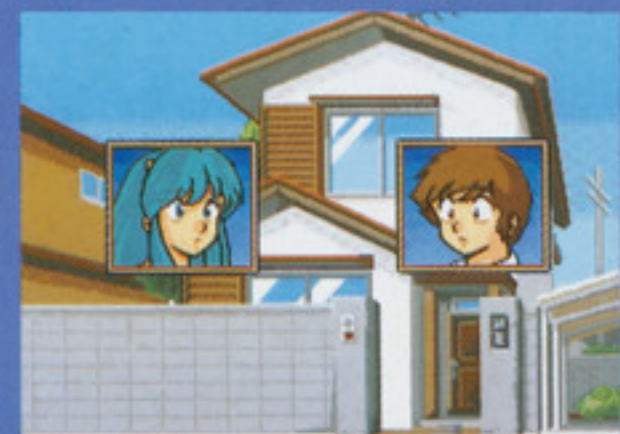


## WONDER LIBRARY



電子ブックCD-ROMソフトをMEGA-CDで再生できるデコーダーカートリッジ「ワンダーライブラリー」は10月8日発売。音声入りソフトにも完全対応だ!

長らくお待たせしてた「ナイトラップ」は、ちゃんと日本語になってきたぞ。



CSGでは画面も見れた「うる星やつら」。絵に変更予定もあるから今回はコレだけね。



「ロードス島」もワールド画面や戦闘画面ができてきたぞ。



「ソニックCD」でクリアタイムを短縮していくと、いいことが起こるそうぞ。



シュールド・ウェーブの「ポップランド」も絵が大幅に改良された。発売も間近だ。

# BEメガ裏技リーグ

Vol. 43

実は今月は、発売時期の都合であえて掲載しなかった裏技が1つだけある。さてそれは何でしょう？ ヒントは「ちょっと前のアクションゲーム」です。

## 慶応遊撃隊

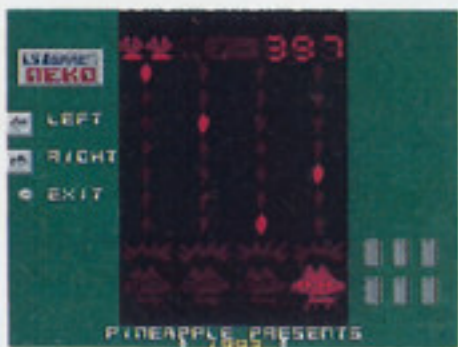
2軍

### おまけゲーム

まずタイトルでスタートボタンを押して、メニュー画面を表示させよう。そして方向ボタンを「左、左、右、右、上、下、上、下、上、右、下、左、上」の順に押したら、スタートボタンでゲームを開始だ。

すると、通常のゲームではなく、おまけのゲームが始まるぞ。

(千葉県・フォスター・19歳)



懐かしのLSRゲームそのまんまのゲーム。ちなみにここでポイントを稼いでから本来のゲームを開始すると、残機とコンティニュー回数が増えるぞ(下の表を参照)。

得点	初期の残機数	コンティニュー回数
200以上	6	+1回
300以上	7	+2回
400以上	10	+3回
500以上	30	+4回
600以上	40	+5回

## シルフィード

1軍

### ステージセレクト

まずゲームを起動した直後のデモが流れているときに、方向ボタンを「下、下、上、上、右、左、右、左、A、B」の順に押したら、スタートボタンを押してデモをとばそう。

するとタイトル画面のメニューにステージセレクトが加わっているのだ(ステージを選択したら、Aボタンで開始)。ただし、このモードは選択したステージしか遊べないぞ。

(愛知県・沢田拓也)

## ストリートファイターIIダッシュプラス

1軍

### ダッシュモード高速版ほか

電源を入れて直後、カプコンのロゴの表示されている間に「下、Z、上、X、A、Y、B、C」と押すと、成功すれば「やったあ」と音声が出る。

そのあとGAME STARTを選択してゲームを始めると、必殺技以外は使えないモードになっているぞ(必殺技コマンドとジャンプ、投げ以外の操作は受け付けない)。

### ●必殺技オンリーのモード



カプコンのロゴが表示されている間にコマンドを入力。あとはIPモードを始めるだけ。対戦モードではできないが、途中で乱入した場合も2人とも必殺技だけのモードで遊べる。

また、冒頭のデモでビルがフェードアウトしていく間に同じコマンドを入力すると、ザンギエフの音声が鳴って、ダッシュモードでもスピードが5段階まで変更可能になる。

ちなみに3 Bパッドしかない場合は「下、C、上、A、A、B、B、C」と入力すれば同じ効果が得られる。

(愛知県・柴田淳一・17歳)

### ●ダッシュモード高速版



写真のように、ビルが消えていく瞬間に同じコマンドを入力。タイトル画面に入る前に入力しなければならぬ。成功したらダッシュモードでもスピード調整が可能になる。

## ザ・スーパー忍II

1軍

### 無敵モード

オプション画面に入ったら、まずカーソルをMUSICに合わせる。

それから「HE RUNS」、「JAPONESQUE」、「SHINOBI WALK」、「SAKURA」、「GETUFU」の順に曲を鳴らそう。

あとは普通にゲームを開始すると、無敵モードで遊べるようになるぞ。

(東京都・渡辺寛治・16歳)



サウンドを決まった順番に鳴らすと(最後まで聞かなくてもいい)無敵モードになる。ただし、またオプションに入ると解除されてしまうので、入力したあとはすぐにゲームを始めよう。

### 裏技大募集!

### ハガキの書き方

### 宛先

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレードによって毎号「大リーガー」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1本かGGソフト2本。2軍~草野球は図書券)と、本誌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。

〒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

●裏技リーグ欄外編(エコー・ザ・ドルフィン)【無敵モードほか】プレイ中、エコーが横に方向転換している途中(振り向き瞬間)にボーズをかけて、ボタンを「右、B、C、上」の順に押すと、無敵モードなどが設定できる画面になる。(埼玉県・中村賢二)↑ただし氷塊にはさまれた場合などはやられてしまうぞ。1軍に設定。



### 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  
ゲーセンでは好評稼働中

AMショーで「ミラクルアドベンチャー」を飽きるまで遊ぶ。年末はこれか？

# OH! NEO GEO Vol. 15

MAX 330MEGA  
PRO-GEAR SPEC  
ADVANCED  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
CPU: 68000(12MHz)  
/Z80A(4MHz)

WORK RAM  
68000(64KBYTE)  
/Z80(2KBYTE)  
MEMORY CARD  
RAM 2K BYTES USED  
LITHIUM BATTERY

## スペシャルなヤツは必殺技もスペシャルなの

AMショーに出展された対戦型格闘アクションでは、「バーチャファイター」や「スーパーストリートファイターII」と並んで人気の高かった「餓狼伝説スペシャル」。すでにゲーセンでは稼働しているので、対戦に明け暮れているヤツもいるだろう。そんな対戦野郎を支援するべく、今回は新しく追加さ

れたキャラクターの必殺技を紹介するぞ。覚えてからゲーセンへ向け。ちなみに従来の8人にも必殺技の変更がある。覚え直すべし。ちなみに超必殺技は、全員のキャラクターが使用可能とのこと。すでにゲーセンでは使いこなしている猛者もいるようだ。使用方法は……あ、スペースがないっす。

### ビリー・カーン

ボガード兄弟を倒すことだけ考える棒術使い。必殺技は対空用の雀落としの他、覚えて損のない技が多数。ライン攻撃とともに使いこなせ。

三節棍中段打ち	←に溜めて→+A(C)
雀落とし	✓に溜めて↘+A(C)
旋風棍	A(C)ボタン連打
強襲飛翔棍	✓↓↘→+B(D)

### アクセル・ホーク

戦いこそ命の元ヘビー級チャンピオン。ただの力馬鹿という噂もあるが、あえてここでは否定しない。前作より技のバリエーションが増えた。アクセルダンスは連射し続けられ、一生踊るぞ。

トルネードアッパー	↓↘→+A(C)
スマッシュボンバー	✓に溜めて→+A(C)
アクセルダンス	A(C)ボタン連打

### ダック・キング

打倒テリーを目指すダンス格闘家。空中での投げ技リバースブリーカーはなかなかの威力だ。

ヘッドスピアタック	←に溜めて→+A(C)
ブレイクストーム	↓↘↘+B(D)
ダンシングダイブ	↓↘↘+B(D)
ビートラッシュ	→←→+C
ニードルロー	↘の最中にD

### ローレンス・ブラッド

我流のマタドール殺法で残酷非道な戦いをする闘牛士。空中投げ技のフライングバスターは、必殺技とセットで覚えろ。しかし、必須行為は挑発。三十男のカルメンはまさに地獄絵図だ。

ブラッディサーベル	←↘↓↘→+A(C)
ブラッディスピン	←に溜めて→+B(D)
ブラッディカッター	↓に溜めて↑+C

### タン・フルー

ボガード兄弟を育てた老人。対空技になる撃放は一見の価値アリ。接近しての衝波もいいが、ライン攻撃の旋風拳を組み合わせるといい。

箭疾歩	↓↘↘+A(C)
撃放	Cボタン連打
烈千脚	✓に溜めて↘+B(D)
衝波	✓に溜めて→+A(C)

### ヴォルフガング・クラウザー

「餓狼伝説2」での最終ボス。総合格闘術という間鍋的格闘技を使う。ネックハングブローで体力を減らし、ニースマッシャーで投げ捨てる。

上段ブリッツボール	↓↘↘+A(C)
下段ブリッツボール	↓↘↘+B(D)
レッグトマホーク	↓↘→+B(D)
中段当て身投げ	←↘↓↘↘+A(C)

### ギース・ハワード

言わずと知れた「餓狼伝説」での最終ボス。当て身投げは強力だが、しゃがみキックに弱い。

烈風拳	↓↘→+A
ダブル烈風拳	↓↘→+C
疾風拳	ジャンプ中に↓↘↘+A(C)
上段当て身投げ	←↘↓↘↘+B
中段当て身投げ	←↘↓↘↘+D

## 他のキャラは前作と同じっす

### (追加・変更必殺技)



その他に、不知火舞の必殺忍蜂が強のみ、ムササビの舞がどのエリアでも使えるようになった。

**ビッグ・ベア**

ベアボンバー	→←↓↑+C
--------	--------

**山田十兵衛**

猫じゃらし	→↘↓↘↘+C
-------	---------

### NEO・GEOを語るならコイツを遊べ

サイバーリップ  
'91年7月1日発売

18,000円  
容量50メガ

暴走して人類を襲い始めたスーパーコンピュータを諷める横スクロールアクション。4種類の武器を使い分け、全7面を突き進む。単調で難易度が高いのは気になるが、2人で協力すればそれなりに楽しめるだろう。「レディ、ゴー!!」の掛け声だけ、音量が大きいのが最大の特徴。

**おしらせ** SNK様の御好意により「餓狼伝説2」のブルゾンを4名に進呈。八ガキにNEO・GEOで遊びたいジャンル名を書いて編集部へ送れ。

今月はカプコンの「スーパーストII」を紹介!!  
最強の格闘ゲームがさらに強力になったぞ!!

## STREET FIGHTER II

### 地球最強のストリートファイトがいま始まる!!

The New Challengers



「ストIIの新作が出る」。そんな噂を聞きつけて間もないキミ、すっかり待ちくたびれてしまったアナタ。今月のAM NETWORKは噂の新作「スーパーストリートファイターII」を紹介するぞ!!

単に特徴を挙げると、「4人の新キャラの追加」「グラフィックやサウンドの向上」そして「8人まで同時に参加できるトーナメントバトルシステムの設定」などがあり、この他細かい点まで挙げれば、変更点はキリがないほどある。究極に熱いバトルは好評稼働中だぞ!!

さて、今回の「スーパーストII」だが、簡

### 迫力の新オープニングビジュアルも入っているぜっ!!



見どころだらけだっって満載だ!!

今回は「これがスーパーストIIだ!!」というカットをいくつか解説しよう。

まずは今回最大のお楽しみ(?)「春麗VSキャミィ」の女の闘いだ。セクシーダイナマイツ・キャミィの登場に危機感を抱い

たのか(ウソ)、春麗は気功拳のグラフィックを一新し入力も溜め技に変更された。キャミィも基本的に強いキャラクターなので、今後の人気争いは目が離せないぞ。

次に新キャラ4人中、なぜか編集部の一

部で異様に支持の高い、ディージェイをピックアップ。渋い見かけに反し、怪しげな動きと、マシンガンアッパーが笑いを誘うぞ。

また「スーパーストII」にはなぜか燃える技が多い。熱い闘いの証明ってことか?

#### 女の闘いが熱いぜ!!



コケティッシュで色っぽい春麗の気功拳対アクロバティックなキャミィのスタイルアロー!! 女王の座は誰に?

#### िकासぜディージェイ



強力で笑えるマシンガンアッパー。勝利後に踊るのも最高!!

#### 燃える燃える技が燃える



フレイムコマンドでリュウの波動拳は火の玉に。



フェイロン必殺技の1つ。コマンド入力技だが、対空用に使えるぞ。

#### ピヨりも数種類



ピヨコに加えて天使や死神なんでも加わった。Qサウンドだから、効果音もピヨピヨ言うぞ。

コンボボーナス

でもボーナスは同じなの  
ボーナスステージは従来のものと同じ。新技で壊そうぜ。



# 新要素は数え切れないほどあるのだ!!

## 新キャラ4人参戦

「シャドルー」に奪われた聖地を奪回せんとするT. ホーク、新しい音楽を追求するミュージシャンのディー・ジェイ、アクション俳優の演技力向上を目指すフェイロン、そしてシャドルー討伐の命を受けた特殊工作員キャミィと、新キャラも個性派揃いだ。強いぞ。



総勢16人のキャラクター達。これだけの人数がいれば、すべてを使いこなすには、相当やりこむ必要があるぞ。

コミカルなディージェイもいるが、キャミィも技が多い彩でリズムカル。過激なボースも満載だぞ(？)

## 白熱のトーナメントバトル

格闘モノの最大の楽しみ方は、なんと言っても人対人の対戦につきるだろう。この「スーパーストII」では、なんと最大8人までのトーナメント戦を行うことができるのだ。1ラウンドを先取したほうが勝ちで、3試合で1位～8位までが決定されるぞ。



トーナメントの勝者のモニターに輝く。CHAMPIONの文字。これを見るためにさらに精進すべし!!

1試合終わるごとに席替えが行われる。得点や判定制度を使い、ドローゲームにならないようにしている。

## 装いも新たに!!

写真を見てもらえば一目瞭然、グラフィックが全面的に強化され、まるで新作ゲームといえるほど多くの部分で変更が見られるのも「スーパーストII」の特徴だ。「昇龍拳」といった、キャラが技を掛ける声はもちろん、勝利のポーズまで各キャラの個性が出ているぞ。



## 新大キック

春麗の声もだいぶ違った感じになっている。大キックも対空技としてかなり有効になった。

## 友よ見てくれ

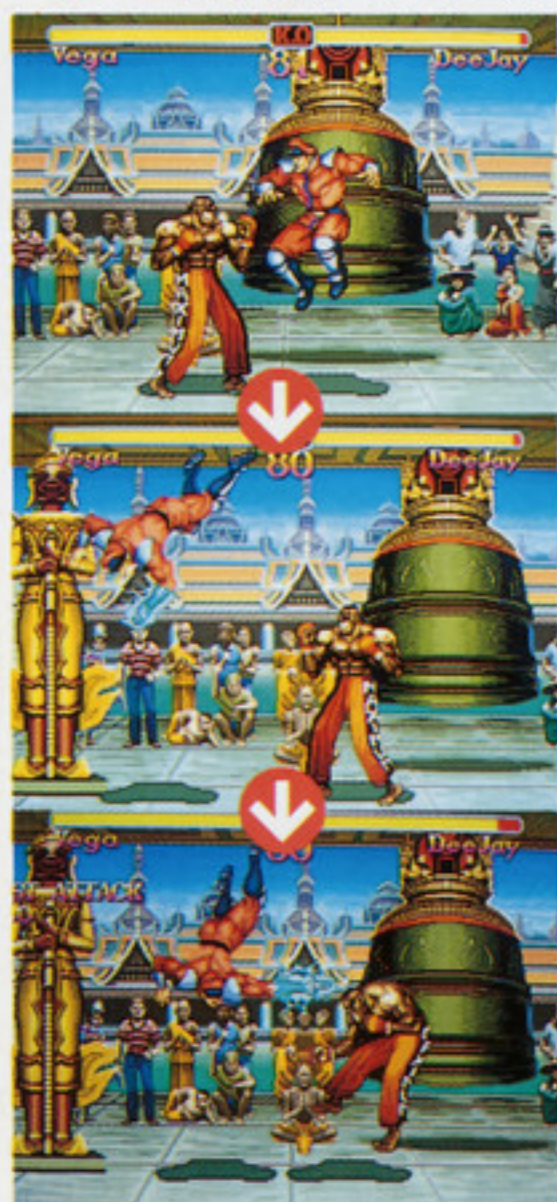
勝利の後に親友ナッシュの形見を掲げるガイル。クー、カッコ良すぎるぞ。

# 技もスーパー! キャラもスーパー!!

新キャラの技も個性的なら、従来のキャラの技もさらに大幅な変更が入っており、各キャラの強さもだいぶバランスが変わっているぞ。トリッキーな動きを見せるベガ&ブランカの**新必殺技**や、ジャンプ中にも爪

を出すようになったバルログなど、すべてのキャラの技に大なり小なり変更点があるのだ。極めたと思っているキミも、再び修業する必要があるぞ。この他、従来のシリーズよりも遊び心が多い点も要注目だ。

## デビルリバーズ



さよ~なら~かと思ったら、お帰りなさい。こいつはガードしにくいぞ。

## バックステップローリング



こちらも奇抜な動き。でも動きを読まれちゃうと狙い撃ちされるって嚇も?

## アクセルスピナックル



軽快な動きで敵を挑発するキャミィ。お尻にディージェイも満足げ(ウソ)。

## スクリー失敗(笑)



立ちスクリーをミスると、こんなオマケな姿に。ちよっとカワイイかも。



バルログ使いは喜べ!! 新技も増え、確実に強くカッコよくなっているぞ。

強いぜバルログ



前代未聞

空前絶後

格闘ゲーマーの皆さまに捧げる秘密の花園

# SAINT 聖ストII ダッシュプラス 学園

第1期

## 格闘技研究会 一撃必殺、連続技をマスターすべし!!の巻

ストII部とは

全世界で大ヒットした格闘ゲーム「ストII」を日夜修練する部活動である。昨年は「ダッシュプラス」を白旗降参する部活動である。昨年「ダッシュプラス」を白旗降参する部活動である。現在は男子部と女子部に別れているが、女子部のほうが実力のうえではるかに勝っているようだ。ちなみに男子部員数は2人だけ。

ここは日本、茅賀堵羅(メガドラ)町にある聖ストII学園。30年前にミッション系の女子校として創立された、歴史ある学園である。学生数の減少を食い止めるため、この学園は3年前から男子の入学も許されるようになった。が、現実には女子学生からの迫害により、男子学生はいいトコロなし……という悲惨な状態が続いていた。このページは、3年前にできた格闘技研究会、通称「男子ストII部」の、輝かしくも涙なしでは語れない物語である!!

先輩：オマエ、弱すぎ。連続技も知らんの?  
後輩：なんすか、連続技って。  
先輩：そうか(哀)。オマエには基本から特訓してやる必要があるな。……まず連続技というのはな、相手が防御不可能な状態、つまり敵が攻撃を食らっているグラフィックの時に続けて叩き込む攻撃のことなのだ。  
後輩：はあ(よくわかってない)。  
先輩：連続技は大きく分けると、出した後のスキが少ない弱や中攻撃の技を使った通常技タイプ、通常技を出すと同時に必殺技コマンドを入力するキャンセル必殺技タイプの2つある。もちろんキャンセル必殺技につなげることができる通常技はキャラによって違うぞ。各キャラの連続技を覚えることも重要だが、一瞬の間に複数の技を使いこなせないといけないから、確実に連続技を出すには日々の練習が大切だ。右に各キャラの連続技表を載せたから、参考にしてみろ。オラ!  
後輩：はあ(よくわかってない)。

先輩：オマエ、弱すぎ。連続技も知らんの?  
後輩：なんすか、連続技って。  
先輩：そうか(哀)。オマエには基本から特訓してやる必要があるな。……まず連続技というのはな、相手が防御不可能な状態、つまり敵が攻撃を食らっているグラフィックの時に続けて叩き込む攻撃のことなのだ。  
後輩：はあ(よくわかってない)。  
先輩：連続技は大きく分けると、出した後のスキが少ない弱や中攻撃の技を使った通常技タイプ、通常技を出すと同時に必殺技コマンドを入力するキャンセル必殺技タイプの2つある。もちろんキャンセル必殺技につなげることができる通常技はキャラによって違うぞ。各キャラの連続技を覚えることも重要だが、一瞬の間に複数の技を使いこなせないといけないから、確実に連続技を出すには日々の練習が大切だ。右に各キャラの連続技表を載せたから、参考にしてみろ。オラ!  
後輩：はあ(よくわかってない)。

### まとめ

#### ●防御不能時間とは!?

攻撃を食らったキャラは、一定時間だけ体がのけぞり防御不能な状態になる。弱よりも強攻撃を食らった時のほうが防御不能時間が長い。



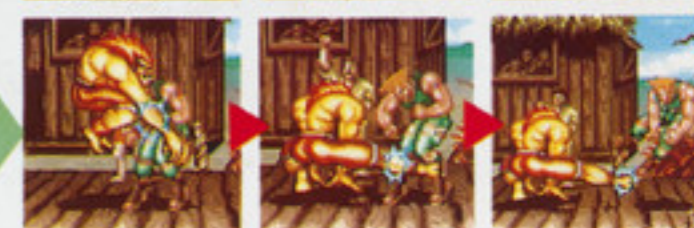
#### ●連続技は2タイプある

連続技は、通常技タイプとキャンセル必殺技タイプの2つに分けることができる。キャンセルとは、特定の通常技を出すと同時に必殺技を入力すると、通常技の戻りモーションがカットされるというもの。特に、リュウ、ケンにはキャンセル必殺技が豊富なのが特徴だ。

キャンセル技系  
例  
リュウ、ケン3段



通常技系  
例  
ブランカ3段



#### ●決まると気持ちイイ!!

出すのが難しいだけに、連続技が決まった時の喜びはひとしおだ。強パンチを中パンチにしたり、フィニッシュをあえてあまり使われないマイナー技にすると、淡い連続技だといわれる。めくり攻撃を使うとさらに威力大。



### 対戦ストII道場

師範代・ロンドン小林

#### リュウ、ケンで勝つ!!

今月はリュウ、ケンの対戦における基本戦略について解説する。この2人の長所は①飛び道具の波動拳を持つ、②上昇中は完全無敵の昇龍拳を持つ、③返し技・連続技が豊富、④空中竜巻旋風脚で空中の姿勢制御が可能(エキサイトモードのみ)、の4つ。逆に短所としては①通常技のリーチが短い、②波動拳の硬直時間が長い……などがあげられる。使いこなすまでは時間がかかるだろう。まず、近距離戦では小技で牽制しつつ、足払いや投げを狙うのが基本。ガイルやブランカなどのリーチの長い技を持つ相手には、先読みのカウンター昇龍拳を出すのもいい。相手が飛び込んでき

た場合は昇龍拳がベストだが、間合いやタイミングに応じて対空技(後述)を叩き込むことも可能だ。投げの間合いも広いので、積極的に狙うこと。中距離戦は波動拳で飛ばせて昇龍拳で撃墜(昇龍拳が届かない間合いなら落ちぎわを足払いで狙う)、という黄金パターンで。この場合は波動拳を読まれないように撃つことが重要。いったん相手を飛ばしたら弱→強波動拳の牽制か、接近してねりちゃぎ(接近して立ち強キック)・強足払いなどの強攻撃、弱足払いによる小技連打、飛び蹴りからの連続攻撃(足払い→波動拳など)、めくり飛び蹴りからのコンビネーションなどで攻める。遠距離戦はとりあえず波動拳を撃ち、相手が飛び込んできたら昇り蹴り(ジャンプと同時に出す強キック)・足払いで撃墜するのがよい。

対空技は、相手が真上にいる場合は早めのアップ(接近して立ち強パンチ)、以下間合いが離れるにしたがって昇龍拳、回し蹴り(立ち強キック)、正拳突き(立ち強パンチ)を使うこと。高等テクとして、技を出さずに相手の着地を狙って投げるという「すかし投げ」戦法もあるので練習してほしい。最後に、リュウ、ケンは多彩な連続技を使いこなすことで攻撃力が飛躍的にアップすることを忘れてはならない。リュウは波動拳と竜巻旋風脚、ケンは昇龍拳をメインに連続技を組み立てること。足払いキャンセル波動拳が出せるようになること、相手の反撃を食らいにくくなって実用的だ。空中竜巻旋風脚を効果的に使うことで、相手の反撃するタイミングをずらすこともできる。リュウ、ケンは奥が深いぞ!今月は以上。



# ストII ダッシュプラス連続技凡例集

各キャラにつき、2つの連続技を紹介する。以下に載せた連続技は、攻撃力もあって比較的出しやすいものを選んでみた。また、下の表はエキサイトモードでのみ確認した。ダッシュモードだと一部決まらないものがある。注意されたし。

<b>リュウ</b>	飛び込みアッパー波動拳	ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→キャンセル波動拳で完成。全部パンチボタンで出せるので決まりやすい。	<b>ケン</b>	飛び込みアッパー昇龍拳	ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→強昇龍拳で完成。キャラによっては昇龍拳が2発入り4段攻撃になることも。
	飛び込み足払い竜巻	ジャンプ強キック→弱足払い→キャンセル竜巻旋風脚で完成。弱足払いの代わりに中足払いに変えてもOKだ。		通常技3段	ジャンプ強キック→しゃがみ中パンチ→強足払いで完成。通常技だけで気絶させる珍しいリュウ、ケンの連続技だ。
<b>春麗</b>	基本3段	ジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→強足払いで完成。強足払いはタイミングが難しいので、中足払いを薦めたい。	<b>本田</b>	土俵払い2段	ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチで完成。これできれい相手をおろして、次の攻撃につなげていこう。
	発勁百裂3段	ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→キャンセル百裂キック。立ち強パンチと同時に弱キックボタン連打で出す。		スモウブレス3段	さば折り後、めくるようにジャンプ中キック(スモウブレス)を入れてしゃがみ中キック(四股蹴り)で完成。
<b>ブルンカ</b>	基本3段	ジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→強足払いで完成。有名な連続技だが、強足払いよりも中足払いのほうが確実。	<b>ザンギ</b>	ボディーアタック3段	めくりフライングボディーアタック→しゃがみ弱パンチ→中足払いで完成。間合いが離れないのはウレシイ。
	電撃3段	めくりジャンプ強キック→立ち中パンチ→キャンセルエレクトリックサンダーで完成。パンチボタンを連打せよ。		ダブルラリアット3段	めくりフライングボディーアタック→キャンセルダブルラリアットで完成。これも間合いが離れず実用的。
<b>ガイル</b>	サマーソルト3段	ジャンプ強パンチ→しゃがみ中パンチ→キャンセルサマーソルトキックで完成。2発目は立ち強パンチでもOK。	<b>ダルシム</b>	めくりスライディング3段	相手が飛び込んできたら、めくりつつしゃがみ弱キック(スライディング)→しゃがみ弱パンチ→中足払いで完成。
	ソニック裏拳3段	ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→キャンセル強ソニックブーム→少し歩いて立ち強パンチ。画面端で行う。		ズームパンチ2段	打点の低いジャンプ強パンチ→立ち強パンチで完成。1発目を相手の近くで入れるのが難しいが、決まると快感。
<b>バイソン</b>	COM3段	ジャンプ強パンチ→立ち中キック→キャンセルダッシュアッパーで完成。COMが使うが意外と出すのは難しい。	<b>バルログ</b>	飛び込み3段	ジャンプ強パンチ→しゃがみ中キック→しゃがみ中パンチで完成。バルログ使いなら絶対に覚えたい連続技だ。
	ダッシュ3~5段	ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック(パンチ)1~2発→立ち弱キック→キャンセル弱ダッシュアッパーで完成。		ローリング3~6段	しゃがみ弱パンチ→キャンセル強ローリングクリスタルフラッシュ→しゃがみ中パンチで完成。最高6段になる。
<b>サガット</b>	アッパーカット3段	ジャンプ強パンチ→立ち(しゃがみ)弱キック→キャンセルアッパーカットで完成。最も強力な連続攻撃の1つ。	<b>ベガ</b>	飛び込み3段	ジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→立ち中キックで完成。最初のジャンプ攻撃は打点を低く(難しい!)
	グランドタイガー3段	ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック→キャンセルグランドタイガーショット(タイガークラッシュも可)で完成。		ダブルニー4段	しゃがみ弱パンチ→立ち弱パンチ→キャンセルダブルニーブレスで完成。相手が気絶したときにしか使わない。

## BEメガスタッフの薦める二技

BEメガスタッフが受けてやまないこの一技……と言えは「せ昇龍拳」でしょう。この技の正体は何のことはない、ただのしゃがみ強パンチ(突き上げアッパー)。昇龍拳の代わりにこの技が出たら、恥じずに「せしゅーりゅーけん」と叫ぼう!!

### ★ケン【飛び込みアッパー昇龍拳】



### ★春麗【発勁百裂3段】



### ★ガイル【アッパーサマーソルト3段】



### ★バルログ【ローリング3~6段】



スペースの関係上、連続技一覧表は文章で紹介することになった。実際には、左に載せた連続写真のように決めることができる。いずれもポピュラーな連続技なので、これらをマスターすれば実力が相当アップするはず。またリュウ・ケンについては、エキサイトモードだけに使える特殊な連続技がある(ジャンプ強攻撃から、キャンセル空中竜巻旋風脚という2段攻撃)。特にケンは何発も攻撃を当てることができるので、わざとバルログに防御させて爪を折るときに重宝する。



私、女子ストII部1年生の恭子です。10月の学園ストII大会も大成功に終わったわがストII部は、春の大会に向けてスーパーストIIを練習中。私はと言えば、今年はどうなキャラを使うかな……なんて考えてます。さて、最近ウチの部で盛り上がっているのが「ストIIのアイドル、春麗ちゃんのハートを射止めるのはどのキャラか?」ってコト。私達の間でも、スーパーストIIに登場する女のこの新キャラ・キャミィを選ぶヤツは許さない、みた

いな雰囲気があるし。そこで今回は、私がいつも使っているアイレムの占いマシン、「正統西洋占星術 ANGELWHISPER(エンゼルウィスパー)」で「春麗ちゃんと他のキャラの間に恋が芽生える可能性とその時期」を占ってみました。その結果、本命視されていたリュウ君は20%の相性しかないことが判明。私のガイル様とバルログ様は春麗ちゃんとの相性度50%だったので、ちょっぴり安心しました。それでえ、実は一番相性のいいカレシになれそうだと判明し

たのが……なんとバイソン君(恋愛相性度90%!/)過去の栄光を背負い、闘いに明け暮れる海外留学生(?)のバイソン君。そんな

彼が時々見せる憂いの表情に、カノジョの心は惹かれるのかな……なんて思ったりして。それじゃまた来月、SEE YOU AGAIN!



### 第1回のベストパートナーは バysonに決定!!



"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, NOVEMBER 8th

「魔導物語」のデキの良さに感動!! G.Gではタイトル数の少なさがネックだったRPGだけど、コレさえ出れば大丈夫。もちろんサッカーもイイけど、もう来月が待ちきれない!?

ULTIMATE SOCCER / ソニック&テイルス / フェイスボール2000 / 魔導物語 I

## ULTIMATE SOCCER

完成度  
100%

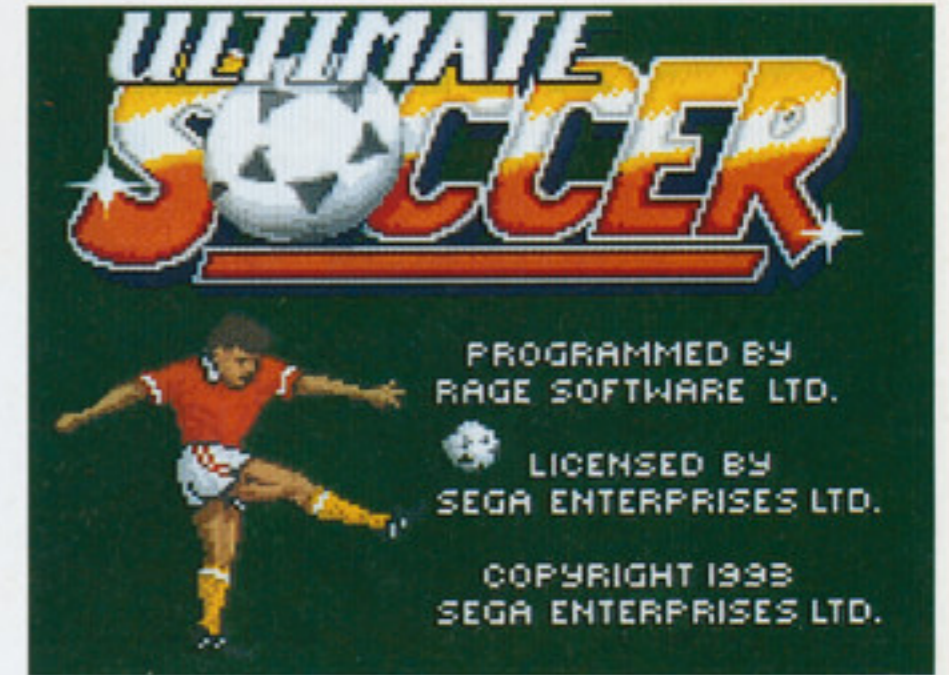
●セガ/10月29日発売/3,800円/SPT/2M/2人対戦プレイあり

### いきなり登場 まさに究極のサッカーゲーム

ワールドカップ2次予選をひかえ、ますます盛り上がる日本のJリーグブーム。時事モノに強い(?)セガとしては、当然このタイミングを狙ってサッカー関係のゲームを出してくるはず……というワケで緊急発売されたのが、この「ULTIMATE SOCCER」。G.G.のサッカーゲーム、としては2作目に相当するこのゲーム、とにかくタイトル名の仰々しさに圧倒される。なにしろ、「アルティメイト=究極」のサッカーである。セガは今後、これ以上のサッカーゲームは絶対に出さないつもりなの

だろうか……? なんてイジワルな意見は置いて、それではどのあたりが他の作品と比べて「究極」になっているのか? を探ってみることにしよう。

まず、登場参加国の数が「究極」。ワールドカップがモデルになったゲームとはいえ、64ヵ国ものチームデータが収められているというのはハンパじゃない!! 豊富なオプションモードによってルールも細かく設定できるので、自分好みのゲーム展開も作り出すことができる。今月はG.G.でオレオレ状態だぜ!!



電源ONでロゴとともにソニック登場。

### 参加チームはなんと64カ国!

ルール設定も自由自在



画面構成は真上から見おろすトップビュータイプ。サッカーゲームの中ではオーソドックスなもの。もちろん対戦もOK。



ラフなプレイをしていると本物のサッカーと同じく反則をとられてしまう。あまりにひどい反則の場合はレッドカードになることも。



ゲームモードは4つα

何にも設定できず

#### 2PLAYER FRIENDLY



通常の試合をしたいときはコレ。1Pのときはコンピュータ、2Pのときは人間が相手となる。まずは難易度を上げ、対コンピュータ戦で腕をみかけ。キーパーの扱いがポイント。

#### WORLD LEAGUE



ワールドカップを連想させる、究極のリーグ戦だ。まず戦いたい複数のチームを選び、次に自分の好きなチームを選ぼう。総当たり戦で選手権カップを争うので、白熱は必至か?

#### ULTIMATE CUP



「究極のカップ」を目指して戦うトーナメント戦。基本的に試合内容は1Pプレイと同じだが、負けは許されない。3戦勝ち抜きなので、弱いチームを選んで対戦すればラクに勝てる。

#### PENALTY SHOOTOUT



ペナルティーキックとキーパーセービングの技術を練習するには最適のモード。同点にもつれ込むとサドンデスルールになる。相手が狙っている場所を読むことができる。



メニュー画面に注目。シードで各チームのランキングを見よう。



フォーメーションの変更で、チームの特色を出すことができる。



シュート数をはじめとしたプレイ結果は試合中でも参照可能。

## アクションもRPGもバッチリ 今後の新作は目が離せない!

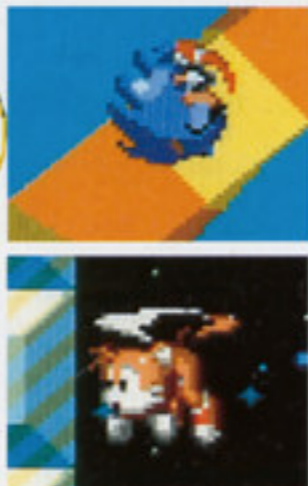
### ソニック&テイルス

完成度  
100%

●セガ/11月19日発売/3,800円/ACT/4M/1人プレイのみ

### 垂直コークスクリューでドキドキ!

MD版「ソニック2」に+αの魅力をつけたシリーズ第3弾。編集部のお薦めキャラはいつでも空を飛べるテイルスなんだけど……実はソニックじゃないと真のエンディングを見ることができないんだそう。詳細は来月で明かそう。



御存知スーパー  
スピンドルシュー  
ヘリテイルだ。  
テイルスの新技



「ソニック&テイルス」の特徴は、シリーズにはない仕掛けがいっぱい登場していることだろう。斜めに傾いた橋、エアパイプ、ホッピング、そして垂直コークスクリューまで用意されている!仕掛けを逆にうまく活用しよう。

### フェイスボール2000

完成度  
100%

●リバーヒルソフト/11月発売予定/4,500円/ACT/2M/2人对戦プレイあり

### 戦略性の高い3Dアクションなのだ

今月紹介するのは「Arena」と呼ばれるゲームモード。プレイヤーが選んだフィールド内で次々と現れる「フェイス」達を一定数倒すのがこのモードの目的なんだけど、これが燃える!! 地形を利用した待ち伏せなどの戦略を考えよう。



障害物を利用することが上達へのガギだ。

### 今回はバトル専用モード「Arena」を紹介



視界が開けているフィールドはプレイヤーにとっては難所といえる。フェイスが次々と襲ってくるぞ!



### 魔導物語I ~3つの魔導球~

完成度  
80%

●セガ/11月26日発売/5,500円/RPG/4M+B.B/1人プレイのみ

### 幼きアルルに課せられた試練とは!?

「やったなあ〜」の声でおなじみの(?)、「ぶよぶよ」のアイドルアルルちゃんが大活躍!! オリジナルのMSX版の仕様を完全に再現したG.G.初「しゃべるRPG」の発売はもうすぐだ。3DRPGが苦手な人にこそ、オススメしたい!



体力、魔力の回復はアイテムを使おう。



### 増えるぶよぶよの恐怖!!

色とりどりのぶよ軍団は、はっきり言ってザコクラス。しかし、そんなぶよ達でも大勢集まると思わぬ強敵になることも……。



アルルがガンガンしゃべっているのを聞かせてあげられないのが残念。このスコサ、GGとは思えない!!



### G.G. HOTLINE

まず、G.G.ハードの新リリースから。「ソニック2」と「なぞぶよ」が同梱されて好評だったG.G.プラスワンパックに、新バージョンが登場する。追加されたセットは、「ミッキーマウスの魔法のクリスタル」と「ソニ

ック&テイルス」の2本。それぞれ10月29日、11月19日発売(各15,800円)となっている。G.G.をこれから買おうと計画している人は、さらに選択の幅が広がったというわけだ。また、新作ソフト情報として、セガ製麻雀ソフトの第2弾「好牌2」が年末に発売される予定。初参入アクレイムの「モータルコombat」も移植度が高くて期待できるぞ。

ディズニーシリーズ最新作の「ドナルド」も、G.G.ユーザー期待の一作だね。

### いつでもどこでもカラーが楽しい GAME GEAR



新パッケージのプラスワンパック。年末に向けて発表したセガの主力製品のひとつだろう。4種類並ぶと壮観!!

# サンダーバース ARE GO GO!

## RESCUE.016

先月は1回休んでしまって「もうこれまでか？」と憂慮されたサンダーバースですが、なんとか無事に帰ってまいりました。今回は、やや遅くなってしまったけどラスト攻略を2本やるぞ。腕に覚えのある人は「ガンヒー」のエキスパート攻略も読んでね。



### C シルフィード

#### 遭難1

最後のステージに出てくるグレイゾンシステムが破壊できません。

中央の砲台が弱点なのはわかっているのですが、最後の極太レーザーにやられてしまいます。この場面のクリア方法を教えてください。

(宮城県・永井伸明)

#### 救出1

グレイゾンシステムの弱点である中央の砲台は、これまでの駆逐艦などと比較して耐久力がやたらと高い。



発射口に接近してオプションウェポンを連射。メインウェポンは途中の戦闘を考えるとワイドビームがいいかも。

それゆえメインウェポンの攻撃だけでは、極太レーザーが発射されるまでに破壊できないだろう(ただし不可能ではない)。

確実にクリアしたいのなら、まずオプションウェポン選択時にAnti-Matter Bombを装備しておこう。

そしてグレイゾンシステムの弱点に接近したら、指も折れよとばかりにオプションウェポンを連射だ。こいつは戦闘が長引くと不利になるので、とにかく速攻でいこう。意外とあっさり破壊できるはずだ。



極太レーザーが出てしまったらアウト。つまり時間切れた。こうなる前にカタをつけよう。

#### ひとくちレビュー

難易度について「簡単」と「難しすぎる」の両方に意見が分かれるこのゲーム。難しくてダメという人は「画面中央付近で接近戦」という、攻略の基本を忘れてるんじゃないかな? 後は自機をへたに動かさすぎないことだね。

### M エコー・ザ・ドルフィン

#### 遭難2

最終ステージ「THE STOMACH」を脱出した後の、最後の敵が倒せません。

両目をつぶすところまでは進みましたが、その後口に吸い込まれてしまいます。具体的な攻略方法を教えてください。

(東京都・加藤貢)

#### 救出2

最後の敵のクリア手順だが、まず両目をつぶした後、口に吸い込まれないようにひたすら逃げよう。



吸い込まれないように……と口で言うほど簡単じゃないけど、アゴの部分にアタック。2回壊したら次は本体へ。どうしても倒せなきゃ無敵コマンドかな?

#### ひとくちレビュー

余談だが、ミスした後にクリスタルを除去した直後から再開(RESTART LEVEL)すると、エコーが何回死んだかが、その後のパスワードに記録されるらしい。そして1度も死なずに最終面をクリアすると……。

## サンダーバース 特別企画

## 「ガンヒー」エキスパートモード要点攻略特集!!

トレジャーの出世作「ガンスターヒーローズ」が発売されてから1カ月。すでにこのゲームをクリアしたユーザーも多数いるであろうが、遅ればせながら今回は攻略特集をお届けしようと思う。

だけど、今までさんざん「ガンヒーのすべてを楽しむなら最低でもハードで遊ぼう」といつてきた手前、ノーマルの攻略記事では、読者諸君は納得しないよね? そこで、なんといきなり究極のエキスパートモードを攻略してしまおうということになったのだ(ちょっと無謀)。

大変すまないが、対象は最低でもノーマルをコンティニューなしでクリアできる人ということで、基本的な攻略(セブンフォースの倒し方などは割愛するぞ)。

スペースの都合で、攻略というよりアドバイスという感じになってしまったけど、イージーで遊んでいる人も怒らないで読もうね。

#### ●使用キャラおよび初期装備

エキスパートに挑む前に、まず使用するキャラクターの選択だ。初心者はレッドを選びがちだが、絶対にブルー(固定ショット)を使おう。イ

ージーでもそうだが、ブルーのほうが攻略するうえで利点が多い。ウソだと思ったら試してみるべし。

また、全ステージを通じて武器はジョンのマシガンSSを中心に使用することと、コンティニュー時の復活を考えて、初期装備はフォースを選択するのが理想的だ。

なぜジョンのマシガンSSかというと、仮に同じ時間ボスの弱点を撃った場合、他の武器より与えるダメージが大きいからだ(連射性能が高いということ)。他にも細かい利点はあるが、それは使い込むうちにわかってくるはずだ。

#### ●「投げ」で攻撃をかわす

投げの威力が絶大なのはもう常識だが、実は投げている最中は無敵だったりする。また、方向ボタンの上か下+Cボタンで床などを昇降するときも無敵だ。これを利用すれば敵弾などをすり抜けられるぞ。

#### ●アイテムキャリアーについて

アイテムキャリアーは普通に弾を当てると1つしかアイテムを落とさないが、ジャンプアタックなどを当てると、余分にアイテムを出してくれる。こいつぁラッキー!

## STAGE1

エキスパートだけあっていきなりキツイが、敵弾を消せるハラキリレーザーだとかなり楽になる。

ちん○ん花は真下からジャンプしながら、ブラボーマンは真横から素



他の武器だと地獄の場所だが、ハラキリレーザーならこうするだけで攻撃をしつつ、胞子の相殺ができる。

直に攻撃するだけでいい。

途中にあるピラミッドは大ジャンプで一気に登り、下降時は左上の画面外で敵をやり過ごそう。

また、ボス戦ではカインのレーザーはすべて撃ち消し、隙を見て真下に入ろう。あとは真上に撃つだけ。



そのまま行けばピンキーローダーもかなり楽。それはそうと、エキスパートでは狂ったように足が動いて、えらくコワイ。

## STAGE5

ザコしか出てこないのが簡単そうだが、気を抜くとすぐにやられてし



UFOを投げつけるとエキスパートの硬い箱も一撃で壊せる。余裕があったら狙おう。

まうので、ジョンのマシンガンSSを使って地道に進もう。もはやエキスパートのステージ5は、爆弾の投げ返しができる当然の世界だ。

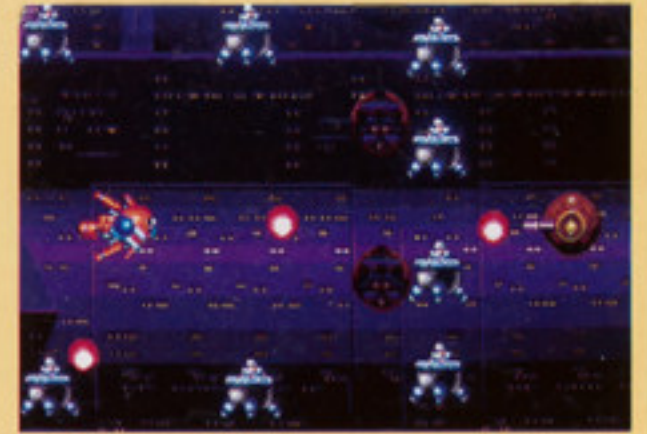


大作は撃たずに近づいて投げるのが基本。ブラボーマンの下をくぐるのがコツ。単発の火炎は、ひきつけて真上に大ジャンプだ。

## STAGE6

エキスパートをプレイしていて、パッドを床に叩きつけたくなる瞬間その1。なにしろ破壊したザコが撃ち返し弾を発射するからだ(これは〇〇ミのシューティングかっ!)

武器はジョンのマシンガンSSを使うのは言うまでもない。



撃ち返し弾を出させないために、このようにあえてザコを撃たない局面もある。砲台の弾は、上下の動きだけで避けるといい。

## STAGE2

武器はジョンのマシンガンSSかバクレツファイヤーだ。シャチャローレーザーを使いたい人もいるだろうが、チェイサー系は大量のザコに撃



電磁バリアーは、この位置で下へ撃つと壊せる。バリアーが出ていないときに本体をすり抜けても良い。



タイガーフォースのレーザーは反射回数が多く、思いがけない場所までくる。それと、ソルジャーフォースとテイルスフォースの動きにも注意。ちなみにプラスターフォースの安全地帯は真下と真上だ。

ち負けるし、ボス戦では威力の低さのせいで時間がかかるので、イージー以外ではまず役に立たない。

セブンフォースは、ハード以下の場合と攻撃パターン異なる部分もあるが、覚えてしまえば大丈夫だろう。

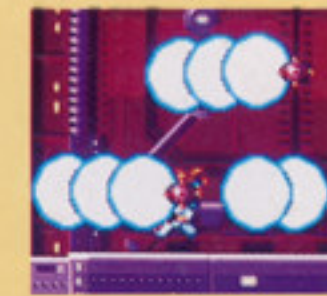
## STAGE7

なんとかここまで来た人の意気を消沈させるようですまないが、1人プレイでエキスパートのステージ7をクリアするのはかなり難しい。

ハードをクリアできる腕を持った



ダックバタリオンは無傷で倒し、カインは接近して3回投げける。序盤でダメージを受けているようではダメだぞ。



パッドを叩きつける瞬間その2がブラックフライだ。ちなみにこのコアは触れても大丈夫なので、いざという時はすり抜ける。

## STAGE3

武器はチェイサー系以外ならたいてい使えるが、ジョンのマシンガンSS、バクレツファイヤー、ハラキリレーザーなどが妥当なところ。



この砲台が意外と強いので、ハラキリレーザーで来たほうが良いかも。



ブルーは真下に撃てるのが強味。レッドでは、こうした攻略はできないからね。



オレンジの真下に行かないように、斜め攻撃。確実にクリアしたいなら投げは狙わないほうがいい。

スワッピングレグは、出現前に大ジャンプ+三角飛びで上の足場に乘れば楽勝。大作の爆弾は触れても大丈夫なので、爆風だけをジャンプでかわす感じでいこう。前半の中ではわりと楽なステージだ。

## STAGE4

序盤は敵の弾幕が激しいのでハラキリレーザー、スゴロク要塞に入ったらジョンのマシンガンSSが役に立つ。スゴロク要塞ではミニオンソルジャーが恐ろしく強いが、ゴールまで来てしまえば終わったも同然。



エキスパートではミニオンソルジャーの本体を投げて、与えるダメージは違ったの……

タス通信から戦慄の映像が!



スクープ!!

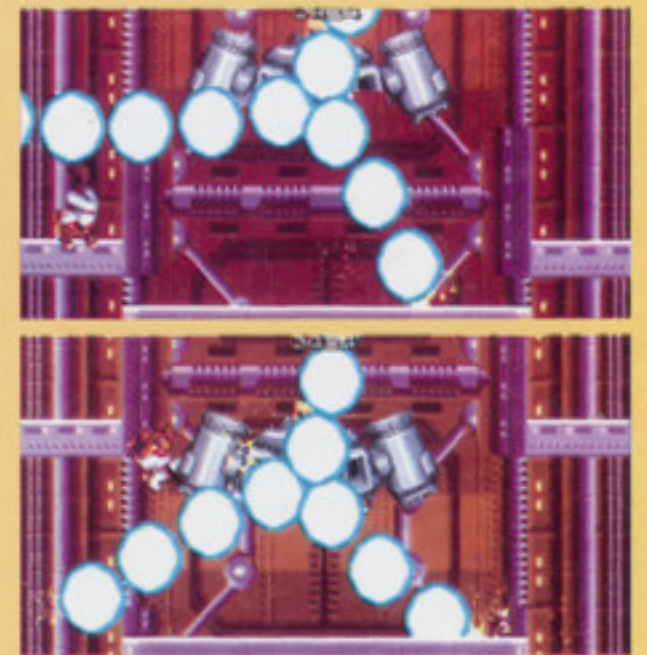
これはファントムとの戦いを映した写真だが、空に謎の物体が飛行していることが先頃確認された。ジグザグに動き回るこの物体は、ハードでしか見られないという証言も。



ピンキーローダーは、ジャンプで接近してきたら同時にその下をスライディングで抜ける。追い詰められた場合は三角飛びで逃げるのだ。



オレンジは上段から斜め撃ちで、追いかけてきたら上段から下段にすばやく降りて、オレンジの落ちる隙を撃つ。



ブラックフライのビームはハード以下なら回って逃げられるが、エキスパートでは床を昇降するとき、ジャンプアタックが当たっているときの無敵時間を利用してすり抜けるしかない。最後のボスはバクレツファイヤーだ。

### 遭難者からの連絡を待つ!

●「サンダーバース本部」では、MD、GGなどのゲームをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問(疑問)を持つ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制(一部ウソ)となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。  
●なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト1本を進呈するぞ。

### 救助の発信先

〒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  
「サンダーバース」係まで

レーザーアクティブライブラリー

# LaserActive™

## LIBRARY

8月20日に発売されてから順調に売上げを伸ばしているレーザーアクティブ。次世代のメディアを予感させるこの新機軸ハード、ソフト開発プロジェクトの発足あり、超一流クリエイターの参画ありで、今後ますます面白い展開を見せてくれることだろう。

マルチメディアクリエイターズネットワーク

## M.C.N.活動を報告! 「3Dミュージアム」など3タイトルをPRE-VIEW

去る9月16日、南青山のスパイラルホールにて、レーザーアクティブのソフトの開発プロジェクト「マルチメディア・クリエイターズ・ネットワーク (MCN)」の第1期制作ソフト3本の発表会が行われた。会場には野中英

紀、中野裕之、伊藤博文、立花ハジメ、小野誠彦、そして細野晴臣ら、映像・音楽分野の一流頭脳集団とも言うべき面々が集まった。「映画のように、あの場面が忘れられないと言われる作品を作りたい」(伊藤)とレーザーアクティブに対する期待とMCNの活動抱負を語った。この他に、参画クリエイターとしてGOH保土田、ジョージ・マーティン、ハービー・ハンコックなど、国際的に活躍中の有名アーティストのビデオによるメッセージも紹介され、レーザーアクティブに対するクリエイター達の注目度と、新しいメディアの可能性が強くアピールされた。



### え! 細野晴臣も参加!?



YMO、FOEの次はMCNかあ!? ファンは嬉しい。

「SFX」「フィルハーモニー」などでおなじみの奇才・細野晴臣氏は、「3DMUSEUM」の音楽制作と「MELONBRAINS」のテーマ曲および「GOKU」のサウンドプロデュースで参加する。



知的好奇心を満たしてくれるエデュケーショナルソフト「MELONBRAINS」。

## COMING SOON

今秋のラインナップは、リアルな映像とライブ・サウンドの魅力を存分に体験できるSHT2本だ。

### スペース・バーサーカー



SHT GAME

11月発売予定  
9,800円  
パイオニア

ストーリー性重視の演出により、単なるSHTゲームの域を超えた、レーザーアクティブならではのスペース・オペラを展開。戦闘中に任意で表示される通信映像(出演:具志堅ティナ)が、ライブ感覚を一層盛り上げる。

プレイヤーが操るのは、艦載戦闘機ヴァルキューレ。敵エイリアンとの激しい戦闘を行う。



### ハイローラーバトル

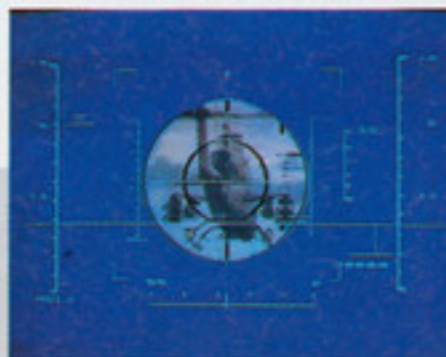


SHT GAME

12月発売予定  
9,800円  
パイオニア

高速リアルタイム・マッピングマシンの仮想CG映像と、RSSシステムを使用したSE(効果音)が臨場感を生み出す、高性能ヘリ・シューティング。リアリティの高さは、従来のゲーム専用機の比ではない。

プレイヤーは訓練コースを経て、実戦へ向かう。射的の要領で敵機を撃墜せよ。



### PC PACK INFORMATION

デーモン閣下、恐竜に連れて「エンジェルメイト」がやると発売。記念にお見せします。



秋乃桜子を起用した同路線の第2弾「ドラドラパラダイス」の制作も進行中だ。



### これは便利! 延長ケーブル!!

大画面テレビでのMEGA-LDソフトの操作を快適にする、ハード延長ケーブルも、500円で発売中(これはレーザーアクティブ専用です。また、2本以上の直列接続はできません)。





# BEメガ読者プレゼント 1993年11月号

## 応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。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、連絡先をもちろん記入してください。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11月7日(当日消印有効)です。当選者の発表は、1月号の誌上で行います。  
 ※製品は都合上、発送に時間がかかることがあります。  
 ※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

(TEL 03-5642-8185)

## 1 お好みメガドライブソフト 2 お好みゲームギアソフト

30名

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10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。

## 3 「クールスポット」腕時計

1名

ようやく発売が決まったということで、7UPのグッズを大プレゼント。まずはロゴ入りの50気圧防水ダイバーウォッチ。



それからデザインがとってもイキなオリジナルTシャツ。後ろから見ると、彼はちゃんと背を向けてるぞ。

## 4 「クールスポット」Tシャツ 10名

非売品/提供:ヴァージンゲームズ

## 5 「スーパーストII」下敷き

10名

4人のニューキャラを加え、早くも人気No.1のスーパーSFII。集合イラストがイカス!

非売品/提供:カプコン



## 6 TVヒーローに挑む 悪の秘密結社の謎

3名

ショッカーや死ね死ね団、ギャラクターなど、ヒーローの引き立て(?) 役の秘密が今明らかに。話題の謎本。

提供:光栄



## 7 セガ ビデオマガジン創刊号

4名

ソニックCDを中心にMD情報満載の第1号。高橋社長やコナミの早坂さんも登場するよ。

非売品/提供:セガ・エンタープライゼス



## INFORMATION

締切をすぎてから飛び込んできたセガの次世代ゲームマシンの情報に大わらわだったBEメガ編集部だったが、次期ハードに関する読者の感想はどうか? 思えばメガドライブが発売されてから今年で5年、なかなか感慨深いものがある。次世代のハードのキーポイントは今回の特集でも触れたように3DCGと実写動画機能だと思う。メガドライブやMEGA-CDでは、力不足だった部分だ。ハードの進化だけを礼賛するわけではないが、これまで以上の表現力や演出を持つゲームが出てくる可能性に期待したい。とにかくメガドラが、なくなるわけじゃないんだし次期ハードの登場をわくわくしながら待っていたいな。

**次号は、11月8日(月)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～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に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、ある程度文章力がある18歳以上の人。

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、履歴書を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

●統括編集長  
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)

Spetial Thanks  
MEGA PLAY (U.S.A.)  
GAME FAN (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  
Have a Nice Day  
黒川修二  
土井野修清  
水野康子 (TWIN STAR)  
出口洋介  
小野田由美  
深田真理子  
岡野奈保子  
市川和久 (プロスペック)  
藤田 正 (プロスペック)  
スジタオ・ビー・フォー  
●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  
中元正敏  
●校正  
アレフ  
●印刷  
大日本印刷株式会社

涙モノの面白さうるうる

# 新作 スクラランブル

II ダッシュプラス……ん?

左上……オーサム ポッサム  
左下……レースドライビン  
右上……ミグ-29  
右下……デビスカップ

## → TENGEN RELEASE SCRAMBLE

### オーサム ポッサム

- 12月17日発売
- 8,800円(税別)
- アクション
- 16M予定

面白さゲージ  100%以上 1人プレイ専用

おしゃべりネズミあらわる  
(クイズもあるですよ。ただいま翻訳中)

驚いたり、敵に襲われたりすると死んだふりをする、か弱いポッサム(袋ネズミ)たち。だが控え目なネズミたちの中にも変わり者はいた(笑)。それがオーサムだ。

元気いっぱい、大騒ぎで森中を駆けまわる森のヒーローなのだ。悪い奴等なんて、しっぽフリフリ、鼻歌まじり(ほんとに歌う)でやっつけちゃうのさ!



どもども、僕が噂の英雄です。ハイキュー！なんちゃって。



地球と動物たちの敵!

環境を破壊する悪の親玉・ドクターマシーノとその一味だ! ゴミはくずかごに入れないわ、ロボットの木こりに木を切らせるわと、ロクなことをしない。

#### オーサムを助けてくれる動物たち



蜂蜜さん。みなしごではありません。



サイさん。鼻息もパワフルです。



敵に立ち向かう、オーサムの勇姿! はやく、会えるといいね。

### レースドライビン

- 発売日未定
- 価格未定
- ドライブシミュレータ
- 4M予定

面白さゲージ  100%以上 1人プレイ専用

「ひiiiiiiiiiiっ!」



ハードドライビンとの違いとは? ハイ! ポリゴンの処理速度が格段にアップしたことです! でも暴走は事故の元だよ。



リプレイもばっちり

#### コースは3つ+∞ (自分で作ろう!)

- 回転、ジャンプ、恐怖の坂道、スリルと興奮のスーパースタント。
- 自己タイムに挑戦! 運転技術を試すオートクロス。
- あの【ハードドライビン】のコースがまるごと入ったオリジナル!



- お気に入りのコースを自分で作る、夢のコースエディット機能 **カスタム!**



あ、上で誰かが叫んでる。おや、あの完全ポリゴン処理の、ドライブシミュレーターの名作【ハードドライビン】の続編【レースドライビン】をプレイしているんですね。ほう、「スーパースタント」コースの2回宙返りループに挑戦しているのですか。とっても面白そうですね。ひとつ私にも遊ばせてくださいな…ダメ? けち、いいもん自分で買うから……。

# MiG-29

面白さゲージ 100%以上 1人プレイ専用

- 11月26日発売
- 7,800円(税別)
- フライトシミュレータ
- 8M予定

史上最強の戦闘機!



ふむふむ……

任務内容はしっかり確認しておこう。  
適当に敵を倒していると、エライ目にあうこともあるぞ。



作戦を完璧に遂行して、  
にっこりしている(はずの)パイロット。

空中給油ノ図。  
今日の燃料も  
おいしいかな?



えー、AA-8空  
対空誘導ミサ  
イル2本と、  
AS-7戦術地  
対空誘導ミサ  
イル3本くだ  
さいなつ。



あうあう、ぶつかるうう。

# デビスカップ

面白さゲージ 100%以上 1~2人プレイ可能

- 94年1月発売予定
- 価格未定
- スポーツ
- 8M予定

テニスでモテモテ(死語)になろう!

大迫力の本格テニスゲームが  
ついに登場だ! 迫力があるの  
はプレイだけじゃないぞ。選手  
の顔も迫力満点だ。さらに、サ  
ンプリングによるドスのきいた  
掛け声が、追い打ちをかける、  
じゃない、迫力を増しているの  
だ。ボールを打ち合うの音も実  
にリアルで、気持ちがいいぞ。

5種類のプレーモードのうち、

タイトルにもなっているデビス  
カップや、プロとして世界をま  
わり賞金稼ぎをするチャンピ  
オンシップはもちろん、地道な訓  
練を積むためのトレーニングも  
白熱の面白さだ。

コンピューターとダブルスを  
組めるのはもちろん、2人同時  
プレイでダブルス、対戦するこ  
とも可能だぞ。

16カ国・32人のなかから好きな選手を選ぼう。



ラッキー?

ラッキー?

打つべし!



打つべし!



打たれた!



ひとつのモードでも色々な  
遊び方を選べるよ。完成版  
はちゃんと日本語になる  
ので英語の苦手なアナタと  
ワタシも安心ねっ。

気に入らない判  
定には抗議だ!  
でも、やりすぎ  
ると退場。



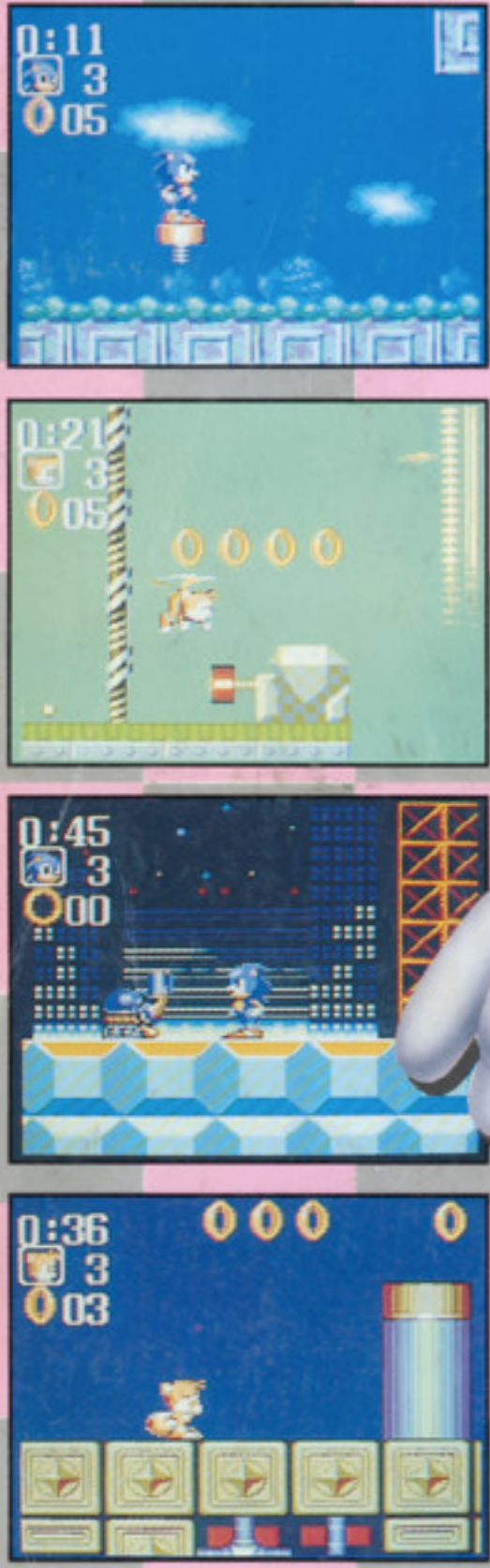
# SONIC & TAILS

ソニック&テイルス

11月19日発売予定 3,800円 アクションゲーム



このおもしろさは  
ハンパじゃない!!



今度のソニックはマイキャラをソニックとテイルスのどちらでもプレイできる。その上おなじみの超音速アクションをより一層パワーアップする「ロケットシューズ」「ホッピング」「スーパースピンダッシュ」などのニューアクションも新たに登場するぞ!

©1993 SEGA

**特報!+**  
ゲームギア  
プラスワン  
“ソニック&テイルス”  
バックも11月19日  
同時発売!!

いつでもどこでもカラーが楽しい

**GAME GEAR**  
ゲームギア

●ゲームギアソフトはゲームギア専用ゲームソフトです。 ●画面はハメコミ合成です。 ●チューナーパックは別売りです。



◆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**

第一靴谷事業所 千144 東京都大田区東靴谷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)

抽選で合計700名様にプレゼント!

**マック・スーパーチャンス実施中!**

高性能マシン“メガドライブ2”と新作ソフト“マクドナルド トレジャーランドアドベンチャー”をセットで500名様へプレゼント。

原宿竹下通り“マックグッズショップ”住金物産株提供の“マクドナルドキャラクターグッズ”7点セットを200名様にプレゼント。

**A賞**  
500名様



**B賞**  
200名様



応募方法:官製はがきにA賞、B賞いずれかご希望の賞と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、右の応募先までお送りください。  
応募先:千144 東京都大田区蒲田郵便局私書箱35号 “マック・スーパーチャンス”係  
応募締切:1993年10月31日消印有効  
※当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

●表示価格は、消費税抜きメーカー希望標準小売価格です。

BEEP! メガドライブ2

1993年11月1日発行  
1993年11月号  
(毎月1回1日発行)  
第9巻11号通巻107号

発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫  
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

T1017659110492

雑誌17659-11