

M MEGADRIVE

ビープ! ▶ **メガドライブ** ◀ **490** YEN

1994年4月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻4号通巻112号

© セガ・エンタープライゼス

鉄拳聖典 綴じ込み
「ベア・ナックルⅢ」
SPECIAL

MEGA-CD
PRESS

ぽっふるメール
うる星やつら
F1 HEAVENLY SYMPHONY
ダンジョンマスター2
ウイング・コマンドー
AX101
ハイムドール
ゲームのかんづめ
ドラゴンズ・レア
F1サーカスCD
爆伝アンバランスゾーン

ドラゴンボールZ
ダイナマイト ヘッディー
バンパイア キラー
モンスターワールドⅣ
クレヨンしんちゃん
ヴィ・ファイヴ
WWFロイヤルランブル
NBA JAM
キャプテンラング
タントアール

特報!

セガ次世代マシン サターン
餓狼伝説2
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
ラングリッサーⅡ
ファンタジースター 復刻版

特集

まるごとセガAM2研

セガ最強の開発チームの素顔に迫る! バーチャレーシング、バーチャファイター情報も満載!



Mega Drive Cartridge メガドライブ専用



DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

ぶ ゆう れつ でん

武勇烈伝

メガ かくとうがた 16M 格闘型アクションゲーム

¥8,800(予) [税別]

がつ にち
4月1日
はつ ばい よ てい
発売予定

1-2
PLAYERS



ファイティングパッド6B対応

従来の3ボタンパッドでも遊べます

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。

お問い合わせ

03-5828-3333

[受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]

電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく / ●受付時間外の電話はおさげください。



「バンダイのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」

←このマークのお店でお求め下さい

- 価格はメーカー希望小売価格です
- 表示価格は、税別になっております
- 写真・イラストと商品は多少異なることがあります
- 全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください



©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画
©BANDAI 1994



真の最強を賭けて、 闘いは新たなフェイールドへ。

悟空や悟飯、そしてピッコロ、ベジータ、フリーザ、セル…と壮絶な闘いを繰り返してきたライバルたちがメガドライブに集結！より大胆に進化した超必殺技の数々が、デュアルスクリーンの果てしないフェイールドに炸裂！限りなき闘志で、頂点をめざす！！



- 白熱の展開が楽しめる「ストーリーモード」と好きなキャラクターを選んで闘う「2P対戦モード」、念願の勝負をここに！
- おなじみの豪華声優陣、東映動画によるバトルキャラクター原画と、強力なサポートで、TVアニメの迫力を鮮やかに再現！



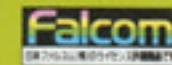
ポップなアクションロープレ登場!

メイルと仲間たちがくり広げる数々の冒険譚。主役3人の個性を使いわけののだ!
イベントシーンはハイクォリティ・アニメーション。豪華声優陣がもりあげる!

ぽっふるメイル 4月1日発売 7,800円



ORIGINAL GAME ©FALCOM 1991 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1994 COMPUTER DESIGNED BY SEGA FALCOM



「ぽっふるメイル」発売記念 2大プレミアムプレゼントキャンペーン

A賞

セガ特製「ぽっふるメイル
オリジナルビデオアニメ」

「メイル」と仲間たちが活躍する痛快
オリジナルビデオアニメを抽選で
1,000名様にプレゼント!

A賞: オリジナルビデオアニメ



B賞: メイルのシークレット
アクセステレフォンカード

B賞

メイルのシークレット
アクセステレフォンカード

差し込み方向を変えると「メイル(林原めぐみ)のおしゃべり」
や「ゲーム攻略情報」が聞けるテレカを2,000名様にプレゼント!

メガCD専用ソフト「ぽっふるメイル」についている
アンケートはがきに 応募券を貼り
希望コースを明記の上ご応募ください。

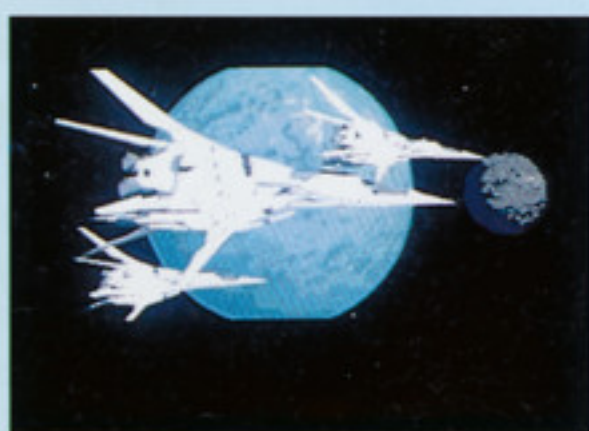
締切日: 平成6年5月31日

画期的な 3Dシューティングムービー!

AX-101

AX-101
3月25日発売
7,800円

©MICRONET 1994 ©1994 SEGA



ギュッと詰まって2枚同時に新発売!



ゲームのかんづめ Vol.1 Vol.2 3月18日発売
各 3,980円



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)

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



フジTVとの共同開発が可能にした実写感覚の演出!

実在のドライバー名、チーム名使用でリアル感充実!

「'93モード」で1993年F-1グランプリのエピソードを満喫!



FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993

HEAVENLY SYMPHONY

Licensed by FOCA to Fuji Television SEGA C. & FUJI TELEVISION C. 1994

フォーミュラワン ワールドチャンピオンシップ1993ヘブンリーシンフォニー 4月23日発売予定 7,800円

GO FOR IT!



●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

メガドライブの
ニューハイパー
アタッチメント

●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



MEGA-CD 2
メガ-CD2
好評発売中 29,800円

6Bコードレス・
パッド搭載
一体型ゲームマシン

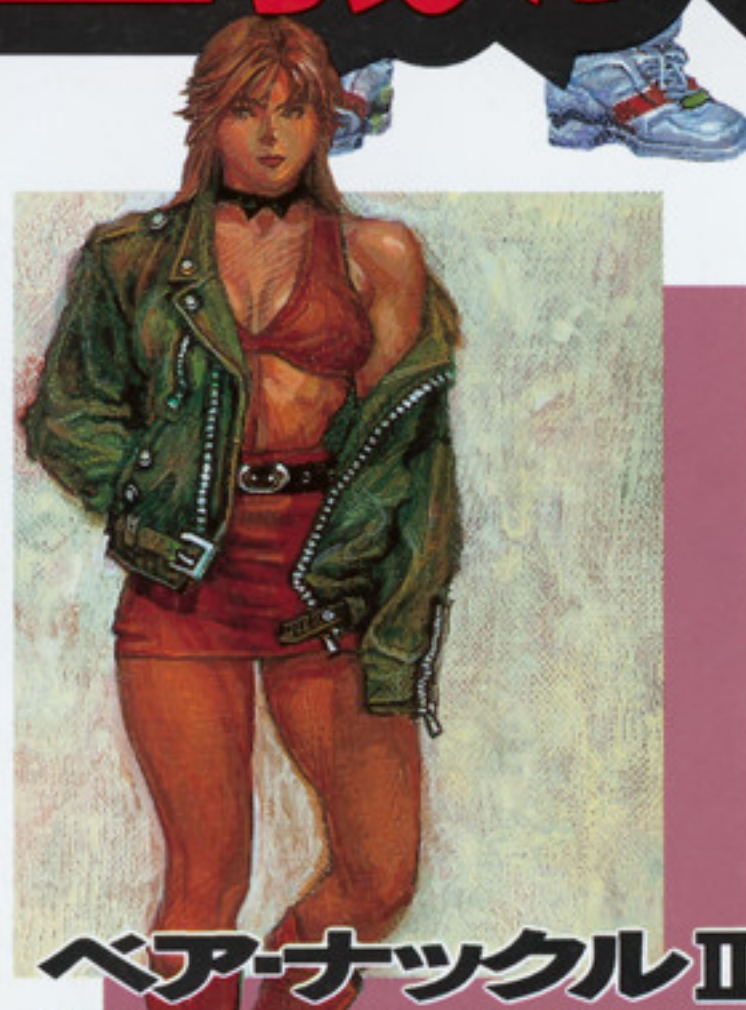
Victor JVC
日本ビクター株式会社
*JVCは、日本ビクターの世界ブランドです



ビクター
WONDER MEGA
RG-M2
好評発売中 59,800円



砕け散るのは正義か悪か!



BARE KNUCKLES III

ベア・ナックルⅢ



アクセル、ブレイズ、サミーは謎の科学者ZANとともに、
 新たなる悪の野望を阻止するため立ち上がった。
 新必殺技や分岐するストーリー展開など、
 エキサイティングなシーンを満載したシリーズ最新作、いよいよ完成。
 メガドライブ専用ソフト
 3月18日発売予定 7,800円 **24メガ** © 1994 SEGA

おもしろゲームをてんこ盛り!
 PUZZLE & ACTION **タントアール**



4月1日発売予定 7,800円 © 1994 SEGA

伝説の勇者がまたまた活躍!
モンスターワールドⅣ



4月1日発売予定 8,800円 © 1994 SEGA



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)

コンパクトになった
 16 BIT 高性能マシン
MEGA DRIVE
 ヌガドライブ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。

メガドライブ専用



ゲームの壁を撃破する!

地上最強のコントロールパッド



これが最新兵器だ!
30発/秒連射機能

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。

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。

2 段階
スローモード

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。

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)

絶賛発売中!

numin 株式会社ムーミン

〒105 東京都港区芝1丁目11番11号 住友不動産芝ビル13階



こちらも
好評発売中!

メガCDファンの
常識!!



メガ・CD専用
レンズクリーナー

クリアな画面とサウンドに!

メガCDの迫力と性能を最高に引き出す、君の必須アイテムだ。

フレッシュクリーナー
3,000円(税別)



GD GAME ARTS



うる星やつら

—ディアマイフレンズ—



MEGA-CD専用

宇宙一の浮気者、諸星あたと 空飛ぶ電撃鬼ムスメ、ラム——。 またまたあたるが引き起こす、 友引町の大パニック!



●「うる星やつら」レギュラーキャラ総出演!
その数なんと120人(種類)!!! ●ゲーム・デモ
画面とも豊富なアニメ処理を駆使! ●ゲーム内
にあの友引町を再現! 君はその全てを見る事
ができるか? ●完全音声対応 ●セガマウス対応

★4月15日(金)発売★7,800円(税別)★



KONAMI

汝に



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
名古屋支店 / 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23

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

「バンパイアキラー」の称号を授く。

魔王ドラキュラを復活させんが為、

女吸血鬼エリザベートの邪悪な祈りが世界を覆った。

その野望を打ち砕くべく、

バンパイアハンターの壮絶な闘いの旅が始まる。

魍魎うごめく第一次世界大戦下のヨーロッパを舞台に

シリーズ最大のスケールで綴るMD版オリジナルホラーアクション遂に登場。

汝、「バンパイアキラー」の名において、常闇に血の十字架を刻め。

- ①キャラクターで異なる攻撃アイテム。アクション度もアップして面白さ倍増。
- ②ドラキュラ城からヨーロッパ全土へ。分岐ルートも隠され、更に多彩になったステージ構成。新たな敵キャラも続々登場。
- ③全篇に流れるドラキュラサウンドと迫力ある効果音が、ゲームをリアルに演出。



バンパイアキラー

VAMPIRE KILLER

TM

© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

3月18日発売 定価7,800円(税別)

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



悪魔城ドラキュラX 定価3,600円(税込) KICA 7622~23

2大ドラキュラ最新作

PCエンジン「悪魔城ドラキュラX」とメガドライブ「バンパイアキラー」のオリジナルサウンド全曲に加え、X68000「悪魔城ドラキュラ」のアレンジバージョンを含むドラキュラづくしの2枚組。

制作・発売元：コナミ株式会社 販売元：キングレコード株式会社



関東 東京 03(3436)2277 北海道 札幌 011(241)4900 北陸 新潟 092(715)8200 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(44)3977 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おかけください。

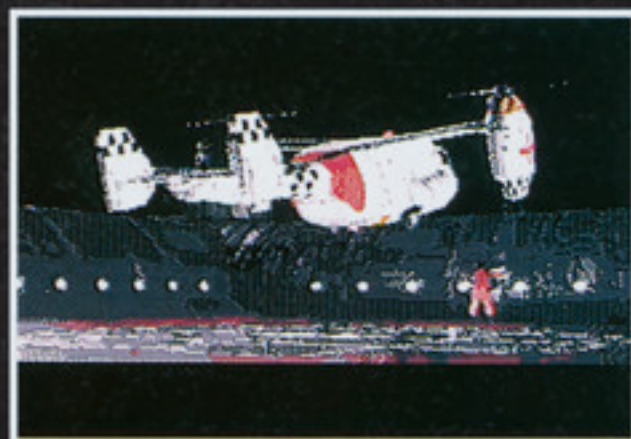
超マイクロ世界の人体内バトルが、今はじまる!!

全編にフラクタル・エンジンを使用した超リアルな映像。グラフィックワークステーションによる迫力の3Dアニメーション!

MICROCOSM

マイクロコスム

2051年、β星系惑星ポーターでは、巨大会社サイバーテック社とアクション社が熾烈な覇権争いをしていた。しかし近い将来、サイバーテック社が勝利をものにするのは明白であった。反撃を試みるアクション社は、密かに陰謀を企み、サイバーテック社の社長の脳に、マイクロ化したマインドコントロール・ユニットを埋め込んだ。それを取り除くために、戦場は社長の体内に移されたのであった…



好評発売中!!

メガ-CD ¥8,800(税別)

MICROCOSM(TM) Published under License from PSYGNOSIS LIMITED. ©1994 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and MICROCOSM(TM) are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved. ©1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.



邪悪の神々の陰謀…。奪われた三種の神器を探し出せ!!

冒険、戦闘、そしてロマン。北欧神話をモチーフにした新たな神話世界を創造。壮大なスケールで繰り広げられる、アクションR.P.G.登場!

ハイムドール Heimdall

主人公は神の命を受けたハイムドールとなり、失われた三種の神器を神の手に奪回することが目的です。リアルタイムによる臨場感溢れるバトル・シーン。クォータービュー方式を採用した斬新なマップ



3月18日発売!!

メガ-CD ¥8,800(税別)

©1994 Core Design Limited. ©1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.



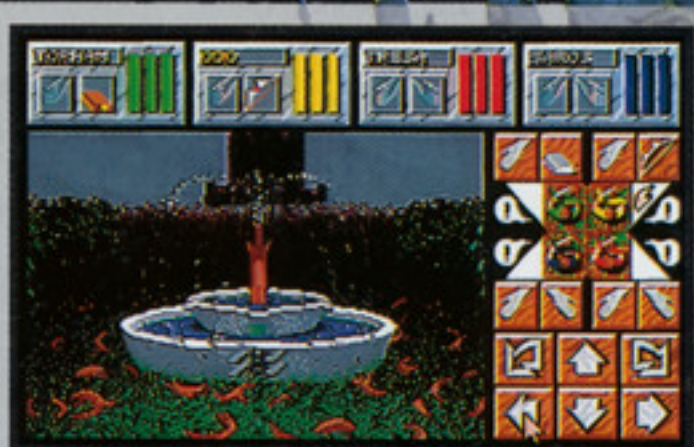
世界の均衡揺らく時、 悪夢の扉が開かれる!

前作以上にリアルさが増し、モンスターの思考にAIを搭載したことによる戦略性を重視した戦闘画面、そして石壁の地下牢のみならず、雨や落雷などの自然現象も表現された迫力の野外シーンや、異次元空間といった壮大なスケールによる3DリアルタイムRPG。

もう一つの現実世界。

Dungeon Master II Master SKULLKEEP

3月25日
発売予定
¥9,800
(税別)



庭園のかなたに不気味な城が
石牢のダンジョンだけでなく、
3Dの野外シーンも数多く登場します。



モンスターが更に強力になった!
モンスターにAIを搭載したため、
より戦略的な戦いが必要となっています。
まさに迫力の戦闘シーンが展開されます。



アイテム類は売買でも手に入る。
アイテムは拾うだけではなく、モンスターの
商人から武器や防具類の売買ができます。



スパイを使って迷宮の奥へ...
右画面マップ上に指定した場所へ
スパイモンスターを偵察に送ったり、
アイテムを取りに行かせることができます。

ダンジョンマスターII スカルキーフ

セガマウス対応 メガ-CD



Mega Drive Cartridge メガドライブ専用

クレヨンしんちゃん あらし よ えん じ 嵐を呼ぶ園児

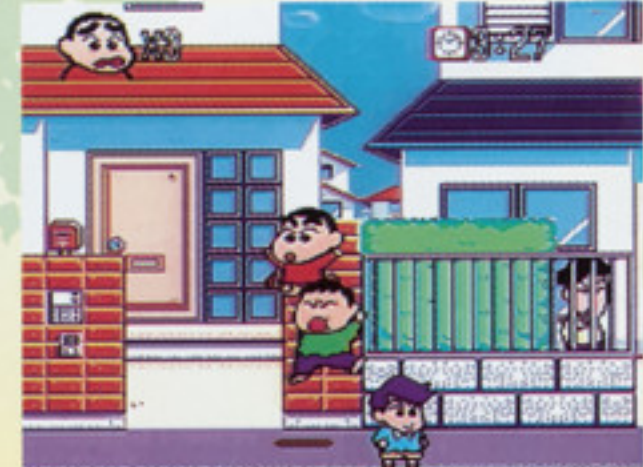
¥8,800 (予) [税別]

オラのゲームが
ついにメガドライブに移植された！
シロを探したのオバケをやっつけろ！
大活躍のアクションゲームだ！
おんなじゲームでも面白いよ！
じゃあ、みんなで買おう！

オラが噂
メガドライブに
新登場だ！



3月11日発売予定!!



- 脇道、抜け道ありの多重マップ構造!
- パズルあり、アクションあり、多彩なミニゲーム!
- テレビアニメそのままオラの声を再現!



©臼井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日
©MA-BA 1994 MADE IN JAPAN

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

●価格はメーカー希望小売価格です。●写真・イラストと製品は多少異なることがあります。
●表示価格は、税別になっております。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社マーバ

東京都台東区駒形1-4-8千111



綴じ込み
付録

ベア・ナツクルⅡ

鉄拳
聖典



新作ソフトをキャッチ・アップ!

新作スクランブル

- 新創世記ラグナセンチ●FIFAサッカー●スパーク
- THE STREET BASKETBALL JAMMIT●ロボコップ対ターミネーター
- アウトランナーズNBAプロバスケットボール'94 ブルズVSサンズ

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

P45

P48

P85

P97

P34

PART1

- ドラゴンボールZ●ダイナマイト ヘッディー
- キャプテンラング

PART2

- バンパイア キラー●クレヨンしんちゃん
- WWFロイヤルランブル●NBA JAM
- モンスターワールドⅣ●ヴィ・ファイヴ
- タントアヘル

特集 まるごとAM2研

セガ最強の開発チームの素顔に迫る!

特報!

- セガ次世代マシン サターン●餓狼伝説2
- ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
- ラングリッサーⅡ●ファンタシースター復刻版

P105

MEGA-CD PRESS

MEGA-CDのニューディスク情報を一足お先に紹介!

- ぼっふるメール●ロードス島戦記●F1 HEAVENLY SYMPHONY
- うる星やつら●AX-101●ドラゴンズ・レア
- ダンジョンマスター2●ハイムドール
- ゲームのかんづめVOL.1~2●F1サーカスCD
- ウイング・コマンダー●爆伝~アンバランスゾーン~

P14 BEメガ・データランド

P16 お買い得一本勝負BEメガ・ドッグレース

P23 BEメガ・読者レース

P28 BEメガ・ニュース&インフォメーション

P29 BE MEGA RACING FREAK

P30 BE MEGA AM NETWORK

P32 BEメガCM探偵団

P33 HEART BEAT INTERVIEW

P53 びーふるランド

P58 遊星セガSTADIUM

P60 サードパーティーやりたい放題コーナー!

P62 トレジャー ファクトリー

P64 マルチメディア宣言/阿木二百

P73 コナミのおへや

P74 新連載 LUNAR EXPRESS!

P76 のーコネ新聞

P77 ソニック通信

P78 ジャムおじさんの亀の甲より年の功

P79 バ王

P82 新作スケジュール・ソフトメーカー伝言板

P128 BEEP!/ GAMEGEAR

P130 レーザーアクティブ ライブラリー

P132 メガドラ裏技リーグ

P134 OH!/ NEO・GEO

P135 BEメガ読者プレゼント

※くぎづけ! ゲーム体験記は編集部都合でお休みします

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
ファンタシースター～千年紀の終りに～
 セガ/93年12月17日発売/8,800円/RPG/24M+B・3

3652 POINTS

売上げも評判も好調な「ファンタシースター」。今月はP.44でコンビネーションも公開してるぞ。



2位 前回 4位
ぶよぶよ
 セガ/92年12月18日発売/4,800円/PUZ/4M

1532 POINTS

まだまだ売れ続けている「ぶよぶよ」。UFOキャッチャーのぬいぐるみもゲーセンに登場してるぞ。



3位 前回 7位
Jリーグプロストライカー完全版
 セガ/93年12月17日発売/8,800円/SPT/8M+B・1

1414 POINTS

さらに改良された操作性でデキも◎。最新データとタップ付きなら、買わずにはられない?



4位 前回 2位
夢見館の物語
 セガ/93年12月10日発売/7,800円/VIC/CD

業界内でも評判のいい作品。MEGA-CDの本領発揮だ。

1141 POINTS



5位 前回 12位
ソニック&テイルス
 セガ/93年11月19日発売/3,800円/ACT/4M

GGのソニックものでは一番のデキ。テイルスもゲー。

977 POINTS



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

4 それいけ!!ココロジ-2 **5 ファイナルラップR**

あの名作が実名使用でさらにリアルに。走りも迫力もの。

NEW FACE!



© SEGA/COMPILE 1992 OFFICIALLY LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUES ©SEGA 1993 ©IVS 協力:ディメーレ

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今回は新作の発売が少なかったせいもあって、イマイチおとなしい感じになった売上げランキング。こうした時期ほど、売れセンソフトの動向がわかると言えるけど、やっぱりRPGと「ぶよぶよ」シリーズは人気の的みたい。この流れは当分続く?

6位 NEW SOFT
フラッシュバック
 セガ/93年12月29日発売/8,000円/ACT/12M

マニアックでカルトな難易度で渋い1本。動きは必見。

957 POINTS



7位 前回 3位
シャイニング・フォースII～古えの封印～
 セガ/93年10月1日発売/8,800円/RPG/16M+B・2

根強く売れてるRPGの定番。賛否もあるがやっぱり面白い。

723 POINTS



8位 前回 1位
ナイトトラップ
 セガ/93年11月19日発売/8,800円/VIC/CD

一部で問題になった話題作。完全制覇した人はいるかな。

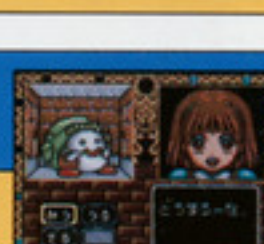
691 POINTS



9位 前回 5位
魔導物語I～3つの魔導球～
 セガ/93年12月3日発売/5,500円/RPG/4M+B・4

意外とデキの良い秀作。早くもII、IIIの話もあるぞ?

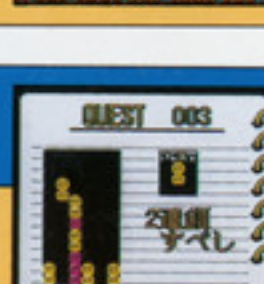
609 POINTS



10位 前回 11位
なぞぶよ2
 セガ/93年12月10日発売/4,500円/PUZ/2M+B・30

暇潰しになかなか良いのが魅力的。デモもかわいいぞ。

544 POINTS



11位 前回 6位
ソニック・スピニングボール
 セガ/93年12月10日発売/6,800円/ACT&PIN/8M

535 POINTS

12位 前回 10位
ぶよぶよ
 セガ/93年3月19日発売/3,500円/PUZ/2M(GG)

530 POINTS

13位 NEW SOFT
幽☆遊☆白書外伝
 セガ/94年1月28日発売/8,800円/ADV/16M+B・3

518 POINTS

14位 前回 8位
アラジン
 セガ/93年11月12日発売/7,800円/ACT/16M

371 POINTS

15位 前回 1位
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
 セガ/91年7月26日発売/6,000円/ACT/4M

336 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1月1日～1月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●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口●ブルー●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!!

2月22～23日に開催されたAOUショーには、話題の新作が続々と出てきて盛況だったけど、中でもセガの「デイトナUSA」は「リッジレーサー」と並ぶ映像で注目を集めていたぞ。「スーパーストII X」ともども、早く遊べる日がくるといいよね。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター	セガ
2	2	リッジレーサー	ナムコ
3	5	雷電II	セイブ開発
4	—	それいけ!!ココロジ-2	セガ
5	—	ファイナルラップR	ナムコ

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

USER DATA

移植希望ゲーム

TOP20

ARCADE GAME
PC GAME
OTHERS

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS	順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	サムライスピリッツ	SNK NEO・GEO	105	11	12	プリンセスメーカーⅡ	ガイナックス パソコン	21
2	2	餓狼伝説SPECIAL	SNK NEO・GEO	88	12	—	雷電Ⅱ	セイブ開発 VG	20
3	14	バーチャファイター	セガ VG	62	13	—	セガ・ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ VG	19
4	3	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン VG	45	14	19	スナッチャー	コナミ パソコン他	17
5	10	スタークルーザーⅡ	アルシスソフト パソコン	44	15	5	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	16
6	6	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	31	16	—	BATSUGUN	タイトー/東亜プラン VG	14
7	7	天地を喰らうⅡ	カプコン VG	29	17	13	ダークエッジ	セガ VG	13
8	4	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	24	18	17	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	12
9	9	キャプテンコマンドー	カプコン VG	23	19	—	魔導物語シリーズ	コンパイル パソコン他	11
10	8	ウルフファンク	データイースト VG	22	20	18	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス ファミコン他	10

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

先月のバンダイに続き、今月はあのタカラが「餓狼伝説2」とともに参入を表明したのだ。年末のキャンペーンが大好評だった「ファンタジースター復刻版」も製品化が決定し、メガドラユーザーにはうれしいこと続き。「セーラームーン」も期待!

祝 餓狼伝説2



やっとメガドラにも移植決定。デキはスペシャルに近い?

祝 ファンタジースター復刻版



ファンタジーの熱意でついに製品化が実現。値段もお手頃だぞ。

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!!

メガドラ史上最高の発売本数が集結する今月は、期待のソフトが続々発売予定だ。とりあえず上位の順位に大きな変動はないようだけど、来月以降はバンダイ、タカラの新規メーカーがどう食い込んでくるか楽しみだね。メガドラはまだまだ熱いぞ。

1位 前回 1位 **バーチャレーシング**
セガ/3月18日発売予定/9,800円/RAC/16M+DSP

342 POINTS

タイムアタックが熱いぞ!!
いよいよ今月発売される「V.R.」。この完成度の高さは、より多くの人に体験してほしいデキ。P.101の公式攻略も必見。

2位 前回 2位 **LUNAR ETERNAL BLUE**
ゲーム アーツ/発売日未定/価格未定/RPG/CD

202 POINTS

さらなるドラマが待ち受ける
早くも魅力的なキャラクター達に注目が集まっている「LUNARII」。てねいなこだわりを堪能できる名作になりそうぞ。

3位 前回 3位 **ベア・ナックルⅢ**
セガ/3月18日発売予定/7,800円/ACT/24M

183 POINTS

4人+α(?)で戦えるのだ!
今回は4人のキャラは当然のこと、意外なキャラで戦うこともできちゃうのだ。音楽もノリノリでスカッとする1本だ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	9	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	セガ/4月23日	179
5	6	アウトランナース	セガ/5月予定	143
6	5	うる星やつら ディア マイ フレンズ	ゲーム アーツ/4月15日	133
7	4	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ/5月予定	130
8	14	新創世記ラグナセンチ	セガ/6月予定	112
9	—	V・V (ヴィ・ファイヴ)	テンゲン/3月25日	104
10	13	ゲームのかんづめVol.1	セガ/3月18日	97
11	8	ぽっぷるメール	セガ/4月1日	92
12	10	ロードス島戦記	セガ/今春予定	90
13	13	ゲームのかんづめVol.2	セガ/3月18日	83
14	—	タントアール	セガ/4月1日	76
15	11	ラングリッサーⅡ	メサイヤ/発売日未定	69

CHECK! 9 V・V (ヴィ・ファイヴ)



東亜プランの名作を忠実に移植。海外版も楽しめてお得意!

14 タントアール



いろんなゲームが詰まった愉快なゲーム。多人数でぜひ。

※上のデータのポイントは2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

1 枠
発売中(2月25日発売)
ワイアラエの奇蹟



セガ/8,800円/SPT/12M
バックアップ(10)/4人対戦プレイあり

「遙かなるオーガスタ」などでおなじみのT&E社のポリゴンゴルフシリーズ第3作の移植。ハワイアンオープン開催の地ワイアラエを再現。

2 枠
3月11日発売
クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児



マーバ/8,800円/ACT/16M
コンティニュー制/1人プレイのみ

スーファミで出ていた同名ゲームが、新ゲームなどもついて新登場。いじめっ子達の攻撃をかわしながら全4ステージ20エリアでカードを探す。

今月は、ゲーム業界じゃ恒例の“決算期ラッシュ”のおかげで、発売されるソフトの数は、ドッグレース始まって以来、最高の本数になったのだ。期待のソフトや、ようやく発売されるソフトなど、選り取りみどりだから、じっくり読んでから、買いに行こう。

- 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
- VIC…バーチャルシネマ
- 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

青山あかり
料理の献立に困ると、ついカレーになってしまいますが、いつも困るのはジャガイモ。たくさん入れたいけど、煮込んでいるうちに底でこげついてしまうのが悩みの種…。なんかイイ方法ないのかなあ。

Foreign Game User

OLIX光治
今年日本で2度、F1が開催される。さっそく4月に行なわれるパシフィックグランプリのチケットを手配しようとしているんだけど、今回は全部ツアー制で、高い上に不便なのだ。ガッカリな感じ。

Game Mania Group

ハイローラーズ
新宿西口のスポット21では、日々「バーチャファイター」の激しい戦いが繰り広げられている。そんな修羅場に通っているおかげで、俺のウルフもさらに磨きがかかってきたぜ。対戦者募集中だ。(渋谷)

General Game User

ジャムおじさん
バンダイ、タカラといった新規参入もあって、ますます頼もしくなってきたメガドライブ。おじさんも評価用のテストプレイが忙しくて、休む暇もないけど、これもメガドラが好調な証拠。頑張るぞ。

平均オッズ **6.75**

ハワイまで行かずとも、憧れのコースを体験できてしまうわけなんだけど、グラフィックがイマイチ粗いので、ハワイっぽい感じがあんまりしないのは残念。でもゲーム自体はソツのない仕上がりで、データ関係も充実してます。ハワイアンキャディは笑えるかも。 **7**

ゲーム内容は今までの作品と変わらないのだが、今回のコレは、場所が場所だけに風がやたら強かったり、背景がややハデだったり、個性もうまく出てると思う。でも、キャディのアドバイスが役立たずなのはあいかわらず。ポリゴンのカクカク感は許容範囲かな? **6**

もはやシステム的に完成されたシリーズだけに、操作性に問題はない。要はコースが変わっただけ。まあ、それでも好きな人にはうれしい移植なんだろうけどな。んでも、SFC版と比べると画質が異様に粗いのは気になるけど。もっと柔らかい感じがほしいぜ。(作) **7**

移植が後発だけあって、細かい部分での改良が見られるのはうれしいところだね。処理速度も他のに比べて若干速い気がするし、他のシリーズの女性キャディが入っているのもお得な感じ。細部に至るまで本格派の味が生きてるから、買って損はないデキだよ。 **7**

平均オッズ **5.5**

こういったキャラクターものは、メガドラユーザーには敬遠されがちだけど、やっぱりあるとうれしいもの。当然ながら原作を知らないと楽しくないだろうけど、今の子供はみんな「しんちゃん」を知ってるもんね。単純だけど何回も遊べるし、お手軽さがいいのです。 **7**

お手軽アクションとしてはまあまああまのデキ。おなじみの声やミニデモなど、TVっぽい雰囲気も盛り込まれている点は良いと思う。ただし、どのゲームも単純であり奥深くないから、繰り返して何度も遊ぼうとか思えないのは残念。ファンなら買っていいかもね。 **5**

グラフィックがカラフルで、メガドラっぽくないのが良い。音声もハンパじゃないほど入ってるし、そのへんの雰囲気作りはウマイと思う。SFC版と違う新しいゲームも入っているのだが、ゲーム自体はやっぱ単調で古くさい感じだ。このガキもムかつくぞ! (作) **4**

一見すると、どれも単純なゲームばかりだが、「しんちゃん」のファン向けとしては良くできてると思うな。実際、どれも小さな子供でも遊べる作りになってるし、原作の独特な雰囲気もよく出てる。でもアクションを求めるユーザーにはX。しんちゃんファンだけに。 **6**

3 枠

3月18日発売

バーチャレーシング



セガ/9,800円/RAC/16M

2人対戦プレイあり

アーケードで大ヒットしたポリゴンレーシングゲームを本家のAM二研が見事に移植。特殊高速演算チップ搭載。全3コース、リプレイ機能付。

最新技術の塊のようなアーケード版をここまでメガドラに移植できたというのがスゴイですね。パッドでの操作は賛否両論あるだろうけど、ゲーセンではハンドルが重くてキツかったので、私にはウレシイな。とにかく走るだけでも楽しいので、初心者にもオススメ!

平均オッズ 8.75



これは予想以上に楽しめる。グラフィックは当然アーケード版には及ばないものの、走行感覚はかなり忠実で、やり込めばゲーセンでもいいタイムが出せるほどのデキ。完成度も非常に高いんだけど、バックアップがないのと、コースが増えて



第一印象は若干動きの粗さが目につくだろうけど、その分スピード感はアーケード版より味わえる。DSPを使って再現されたハイスピードのポリゴン描画はもとより、2P対戦、リプレイ機能など、いろんな楽しみがあるのも良い。各コースの隠し動物は必見。(口)



まずは不可能と言われたメガドラへの移植を本家AM二研が手掛けてくれたことが意義深いね。移植度もまさに最良のデキだが、もともとこのゲーム自体、4つの視点切り換えやリアルな走行感覚などいろいろ楽しめるので安心だ。でも人によって意外と飽きやすいかも?



4 枠

3月18日発売

ベア・ナックルIII



セガ/7,800円/ACT/24M

コンティニュー制/2人協力・対戦プレイあり

メガドラ格闘アクションの定番シリーズ最新作が24メガの大容量で帰ってきた。新キャラ、ザンとともに、アクセルらが謎の組織と闘う。

前作から格段の進化はないけれど、やはりそれなりに楽しめますね。技が多くなったせいか、適当に押しても、結構サクサク進めてしまいます。新キャラのザンはサイボーグだけに、なんでもアリで、なかなか楽しめます。でも対戦プレイはちょっとイマイチ。

平均オッズ 7.5



あいかわらずのウマイまとめかたがニクイ。新しく武器必殺技や成長必殺技などが加わり、シリーズを通して遊んでいる人も、より楽しめるようになってるね。何より操作性の良さは、他のゲームも見習ってほしいほどだ。ただし音楽はちょっとさびしくなったかも。



今回は技のスピードもさらに速くなり、結構気持ち良くプレイできる。グラフィックは粗いものの、ちゃんと描き込んであるし、BGMも古代節だ。全体的に特に不満はないのだが、敵に目新しさがなく、大味気味なのが残念。2Pの協力技はあって正解だよな。(作)



まず気になるのがアカ抜けないグラフィックと蛇足的に挿入されるストーリーデモ。絵自体が日本向けじゃないので、これでだいぶ印象を悪くしてる感じがする。でも一定時間必殺技を使っても体力が減らないのや、技が豊富なのはいいね。敵キャラが使えるのも。



5 枠

3月18日発売

バンパイア キラー



コナミ/7,800円/ACT/8M

パスワード制/1人プレイのみ

ドラキュラとの戦いに終止符が打たれた前作から十数年後、魔王復活をもくろむ魔女エリザベートにジョニーとエリックが立ち向かう。全6面。

初め、ムチ使いでプレイしたら、なかなか進まなくてイライラしたんだけど、槍使いに替えた途端、サクサク進んで楽しめました。やっぱりキャラが2種類から選べるのはいいですね。でも、マニアの人はもちろんムチ使いののかな。ゲームとしては少々古めで残念。

平均オッズ 6.25



ファミコンのディスク版や「悪魔城伝説」が好きな私には、仕掛けの派手さや罠の巧妙さがちょっと物足りない感じ。普通のアクションゲームとしてみれば、まあまあ水準ではあるんだけど、全体的に「ドラキュラ」っぽさが薄いんだよね。音楽もソレっぽくないなあ。



まずは、グラフィックが弱い。「メガドラだから」というわけではなく、全体的にブアな感じがして不満が残る。キャラも動きがカタいし、ファンとしてはかなり納得いかないだろう。部分的に光る演出もあるのだが、気になる部分が多すぎ。操作感は悪くないが。



PCエンジン版のデキが良かっただけに期待してたけど、どうもこっちは統一感がなくて浸れないなあ。凝ろうとしてる部分もわかるのだが、絵も演出も中途半端で浮いてる感じがするのは残念だ。でも、遊べばそれなりに楽しめるし、槍使いも気持ちいい。う〜ん……。



6 枠

3月25日発売

WWFロイヤルランブル



アクレイトジャパン/8,900円/SPT/16M

2人対戦プレイあり

WWFの実名選手が登場する本格プロレスゲームの移植。ハルク・ホーガンら12人の選手が必殺技を駆使して、チャンピオンを目指す。

日本のプロレスゲームに比べると、グラフィックも動きもなかなかしっかりしてるのがいいですね。メガドラにはプロレスゲームが少なっただけに、うれしい1本になりそう。ただ、ホーガンなど個性的なレスラーが揃ってるわりに、技にあまり違いがないのは残念。

平均オッズ 6.0



プロレスはそれほど好きじゃないし、プロレスゲームも持っていない私だけど、これなら遊べると思った珍しいソフト。操作が簡単で自然だし、レスラーの動きもなめらかなのがいいね。時間差バトルロイヤルという遊び方も新鮮で。プロレスファンは要チェック。



選手の動きが結構速くて反応が良い。グラフィックもまあまあだ。だが、選手ごとの特性がまったくといっていいほどないので、大勢いるキャラの意味があまりないんだよね。対戦ならそこそこ燃えるだろうが、やっぱりすぐ飽きがくる。見ためはいいが。



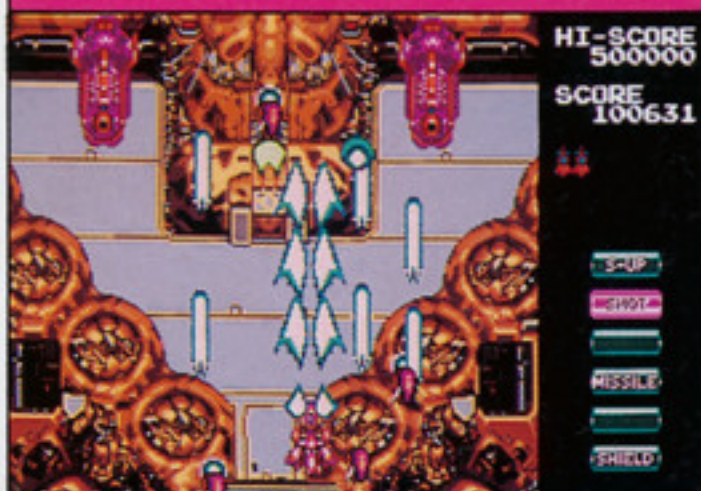
海外モノらしく、とにかくレスラーの躍動感がよく表現されてるね。ただし、選手の個性を技の違いで出していないために、やってみると淡泊な感じがするのは残念だ。アメリカで有名なレスラーも、日本ではなじみが薄いのもツライところ。技のかけりもイマイチ。



7 枠

3月25日発売

V・V(ヴィ・ファイヴ)



テンゲン/7,800円/SHT/8M

コンティニュー制/1人プレイのみ

東亜プランの同名アーケードゲームの移植。全6ステージを撃ちまくる。海外版「グラインドストーマー」モードの他、トレーニングモードあり。

とにかく派手なのだけど、爽快感がナイのはナゼかなあ？ 感覚的には、敵を撃つというより、ショットを覆いかぶせているような感じで、パワーアップ命ですね。アーケード版は一部で人気が高かったので、この移植はうれしいけど、私は2面までが精一杯だなあ。

平均オッズ 7.0

海外版と日本版の両方が楽しめるというのは、オマケと考えればかなりのモノ。このへんのサービス精神は、いかにもテンゲンといった感じでイイ。しかし難易度はかなり高く、相当ウデに自信がある人じゃないとツライかも。各面が遊べるトレーニングモードは○。

7

8メガにしては、かなりの移植度を見せる素晴らしい仕上がりとなっている。バランスも良く、シューティングマニアにはまさにオススメの1本だ。マニアならアーケード基板ごと、とっくに手に入れてそうな気もするが、輸入版「グラスト」は持ってはいまい。(渋)

6

最近シューティングゲームも、にわかにも息を吹き返しつつあるみたいだけど、早くも「V・V」が遊べるなんてうれしいかぎりだね。でも、縦画面のゲームが正方形に近いフィールドになるのはやっぱりツライね。処理落ちも若干気になるけど、熱くなれるからいいか。

4

3

2

1

8 枠

4月22日発売

キャプテンラング



データイースト/7,800円/ACT/8M

コンティニュー制/1人プレイのみ

ジェネシス用に作られた同社のオリジナルゲームがメガドラにも登場。魔法石エスメラルダをめくり、大海賊ベルナルドとラングが対決する。

動きもまずまずだし、演出も凝ってるけど、やはり「ソニック」は超えられないなあ……。このタイプが好きなら、それなりに楽しめるだろうけど、それ以外に目新しさがないのはツライかも。仕掛けもちょっと納得できない箇所があって、超ムズかしいのなあ。

平均オッズ 5.0

作りは丁寧だが、データイーストらしからぬ、オリジナリティを感じさせないゲームなのが残念。雰囲気は「ソニック」、仕掛けは「ストライダー飛竜」といった感じなのだが、スピード感も操作性もイマイチなので、盛り上がり欠ける。キャラの魅力もイマイチ。

5

グラフィックがカワイイので、これは軽いか？ と思ったのがマチガイだ。かっぴアクションかと思えば、地形がそうさせてくれないし、敵もイヤな位置にいたりイライラさせられる。1ボタン操作など、かなりソニックを意識しているようだが、中途半端。(作)

5

4

同社としてはめずらしく本当に普通のアクション。絵や音楽など、全体的な作りはどれも水準以上なんだけど、結局、踏みつけや、ムーンサルトキックなど、基本攻撃の当たりが小さいために、アクションとしての底が浅い感じがしてならない。スピード感も乏しいなあ。

3

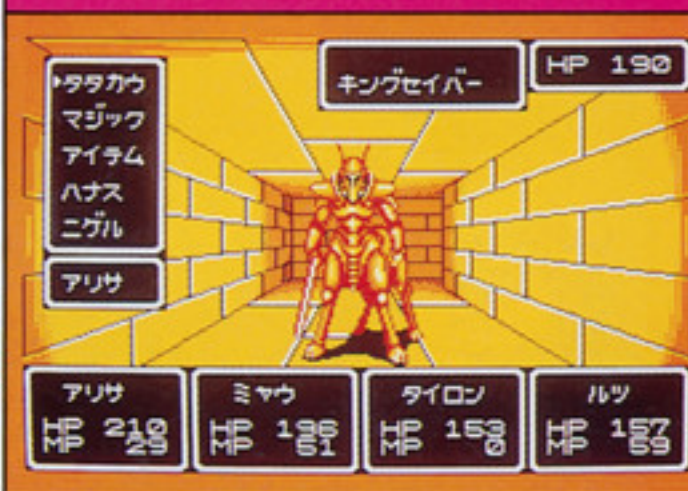
2

1

9 枠

3月25日発売

ファンタシースター復刻版



セガ/4,800円/RPG/4M

バックアップ(5)/1人プレイのみ

'87年にマスターシステム対応ソフトとして登場した「ファンタシースター」の第1作目を文字どおり復刻。アルゴルの災いにアリサらが立ち向かう。

もうプレイできないだろうな～と諦めていた人も多んじゃないかな？ マークIII時代の作品だということに、作りがしっかりしていて、今でもちゃんと遊べるあたりはさすが。「千年紀」をやった人も改めてコレをやると新鮮な発見がたくさんあります。RPGファンに。

平均オッズ 6.5

いやー懐かしい。今でも家には、このゲームと「星を探して」のためにマークIII+FM音源バックがあったりするけど、こういう復刻はうれしいね。でも、音楽がFM音源対応じゃないのは許せないなあ。低価格設定はいいが、アレがウリの1つだけなのに、魅力も半減。

7

内容はマークIII版とまったく同じ。当時あれだけ騒がれてた戦闘アニメは、今見ると「あれ、こんなものだったっけ？」と思ってしまうけど、ダンジョンのなめらか移動は、テンポが快適でついつい遊んでしまうほど。でも全部カタカナ文字なのはキツイなあ。(口)

6

世間が「ドラクエII」で盛り上がっていた当時、リアルなダンジョン表現とアニメするモンスターなどで話題を呼んだのがコレ。「ソニック」の中氏も開発に参加してただけに、その斬新さは改めて感じさせられるね。謎解きやバランスに問題は多いが、今でも試す価値あり。

6

3

2

1

10 枠

4月1日発売

タントアール



セガ/7,800円/ETC/16M

コンティニュー制/4人まで対戦可能

アーケードで人気の同名ゲームを移植。アーケード版にあった16のサブゲームに、4つのオリジナルゲームも追加。コンペ、フリーモードあり。

とにかくゲームの種類が多いので、オトクな気分になれます。格闘の対戦ばかりで飽きてしまったという人にもオススメ/パズルといっても、あまり複雑なものはなく、気軽にできるのもグー。ボタン連射勝負は燃えるし、2人で遊ぶとキリがないほどハマれます。

平均オッズ 7.25

ゲーセンでは最後までいくほど遊んだゲームだけに、デキ具合が心配だったけど、そんな心配は無用なほど、ほとんどアーケードと同じ感覚で遊べてしまう。あのふざけた声がかんちんちん入っている点もグー。新しくオリジナルゲームが加わっているが、ノリはいまいち？

8

7

もとの作品自体、コンシューマー向けに作られたようなゲームだから、移植のデキは当然良く、独特のバカっぽいノリも存分に味わえる。基本的にパーティーゲームなので、多人数で遊ぶとさらに楽しめて良いぞ。オリジナルゲームも4本あって、お買得。(口)

6

5

4

名前どおり、ちょっとしたゲームが「たんとある」このゲーム。どれもお手軽な感覚で、楽しめるのがうれしいね。内容も数学的だったり、反射神経や連射速度重視だったり、ゲームの基本を刺激するものばかりでバランスも良い。値段は高めだけど、これはお得？

3

2

1

11 枠

4 月 1 日 発売

モンスターワールドIV



セガ/8,800円/ACT&ADV/12M

バックアップ(2)/1人プレイのみ

おなじみ「モンスターワールド」シリーズの最新作。16歳になった主人公の女の子アーシャが、ペペログウをお供に旅をする。

やっぱり主人公のキャラがかわいいと、やる気が起きちゃいますね〜(笑)。動きも愛らしくて、またイন্দな。ストーリーも進むにつれて、どんどん面白くなって来るし、難易度もほど良いから、私などにも遊べます。でも、終盤のほうの難しさは上級者向けかも？

平均
オッズ
7.25

前作のノリを受け継ぎつつ、新しくオプション的なキャラクターを加え、大幅にパワーアップしている秀作。ただし、ストーリー的には前作から離れているし、グラフィックの雰囲気もかなり違うので、このへんは好みがかかれそう。アクションが多彩で練られてるぞ。

8
7
6
5
4

練り込んで創られたゲームを見ると心が休まる。ありがちな設定や伝統のスクロールアクションながらも、ゲームの王道を突き進むような作りには、逆に威厳すら感じてしまう。女の子を含め、万人にすすめられるソフトだ。流れるBGMが、これまたイイ。(泣)

6
5
4
3
2
1

キャラが女の子になっただけでなく、ダッシュや上下の突きなどアクション的にもだいぶ幅広さが出た今回の「IV」。魔法がなくなって力押しのクリアができなくなったのは賛否がありそうだけど、謎解きは楽しいから、結構遊べるよ。ストーリー展開も結構意外？

3
2
1

12 枠

3 月 18 日 発売

ゲームのかんづめVOL.1



セガ/3,980円/ETC/CD

コンティニュー制/1~2人プレイあり

ゲーム図書館の作品をセレクトして収録。「フリッキー」「ピラミッドマジック」他、「PSII」はシルカ、ヒューイ、アーミア、ユース編など収録。

これらのゲームを懐かしいと思うか、新鮮と思うか……。世代によっていろんな楽しみ方ができそう。私はやはり「フリッキー」が懐かしいな。今でも十分面白いと思う。でもこれ以外のゲームはちょっとツライなあ。缶詰って名前とアイデアはいいんだけどね。

平均
オッズ
6.25

とにかく安いのがいい。もちろんそれぞれのゲームは、今単品で販売できるほどのクオリティとは思えないけど、それでも名作「フリッキー」が遊べる点は評価できる。BGMがちょっと違うけど、遊んだ感覚は完璧に近い素晴らしいデキだ。コレだけのために買いか？

7
6
5
4
3
2
1

VOL.1のイチ押しは何と言っても「フリッキー」。往年のゲーム一野郎だったらこれだけでも買える。PSIIのテキストアドベンチャーも、想像力を高めれば(?)楽しめるだろう。でもファンのウケを狙ったタイトル画面の林原めぐみの声は、少々うざったいかも？(口)

6
5
4
3
2
1

ゲーム図書館のゲーム自体、どれも電話回線で流しやすいように、演出は極力最小限に控えられていたわけだが、正直なところ、いまさらそんなゲームばかり詰められてもなあ…という感じだ。新たにCD音声を追加されても限界があるしね。資料的価値は認めるが…。

3
2
1

13 枠

3 月 18 日 発売

ゲームのかんづめVOL.2



セガ/3,980円/ETC/CD

コンティニュー制/1~2人プレイあり

おなじくゲーム図書館で楽しめた作品を12本収録。「テディボーイブルース」の他、「PSII」ではルドガー、カインズ、ネイ、アンヌ編が入ってる。

VOL.2は「よくこんなアイデアが通ったな〜」という作品が多いみたい。特に「16t」は怪しすぎて感心してしまった。でも、「テディボーイ〜」はかなりマトモな作りで、結構楽しめました。さあ、みんなも眠っているようちゃんを助けに行こう！(笑)

平均
オッズ
6.0

これもVOL.1同様、安い点はいい。こちらの目玉は、ズバリ「恋のときどきペンギンランド」だ。「テディボーイブルース」は、BGMが石野陽子じゃないのが残念。地味だけど、かなり遊べるゲームが多いのがVOL.2、1本だけいいゲームが入るのがVOL.1ってとこか。

6
5
4
3
2
1

VOL.2のほうは、とにかくバカっぽいノリのゲームが多く入っている。特に「16t」や「アウォーグ」などイカれた作品は、個人的にオススメ。「テディボーイ〜」は、BGMはもちろん、動きなどの移植度もイマイチな感じで残念。やっぱり「ペンギンランド」かな。(口)

6
5
4
3
2
1

2のほうゲームの本数は多いようだけど、「これは」と言えるゲームがあんまりない感じだね。渋いところで「ロボットバトル」は遊べなくはないかな。「PSII」のテキストものは、システム的にも題材的にも古いなあ。この内容でこの値段は高いんじゃない？

3
2
1

14 枠

3 月 18 日 発売

F1サーカスCD



日本物産/8,800円/RAC/CD

バックアップ(4)/1人プレイのみ

おなじみのシリーズが3D視点になって帰ってきた。エキシビジョン、F-MEGA、テストドライブ、チャンピオンシップの4つのモードあり。

音楽は結構ノリがイイし、オープニングやセッティングモードの演出もカッコイイのに、肝心の走行画面、操作性となると、…う〜ん。特にコーナーはいつ曲がっていいのかわかりにくいので、ほとんど気を抜けないですね。敵車がみんな黒ずくめなのも、ちょっと…。

平均
オッズ
4.25

これは残念。取り込みのデモは悪くないんだけど、いざゲームに入ると遊びにくいし、画面の動きもかなり悪い。せっかくの3D画面も、こんなに動きがこちないじゃねえ。これなら元祖のように、真上から見おろしたタイプにして、演出に凝ったほうが良かった。

5
4
3
2
1

「V.R.」を見てしまうと、このカクカクしたスクロールによる3D表示は、だいぶツライものがある。操作性が重く、F1ならではの疾走感が皆無なのもマイナス。昔のマシンに乗れたり、ドライバーの顔を作れるのは楽しいが、皇居周辺はあんなんじゃないぞ。(口)

5
4
3
2
1

ようやく発売されることになったこのソフトだけど、長〜い間待たせたわりに、このデキはどうもなあ…。ロータスをスポンサーしている日物だけに、独自のアイデアも多いが、ゲーム画面は効果音、敵車の相対速度ともに開発中のよう。アップダウンもイマイチ。

3
2
1

15枠

3月25日発売

ウイング・コマンダー



セガ/7,800円/SLG/CD

バックアップ(4)/1人プレイのみ

IBM-PCなど、海外のパソコンでヒットしたフライトシミュレーターが、MEGA-CDで登場。ミッションをクリアし、上級階級に進む。6日対応。

映画のようなオープニングやドラマを見ているような導入感には結構ワクワクさせられました。が、いざ戦闘となると、かなり操作が複雑で、パッドなんかじゃあんまり心地よく遊べません。ロバクにもこだわりがあるそうだけど、キャラの顔はちょっとコワイよ(笑)。(6)

平均オッズ
6.5

パソコンをほぼ完璧に移植してあるのだが、スピードが遅くて、遊びにくいのは残念。それにより、移植が遅すぎたという感が強い。ゲーム自体慣れが必要なのでとつきにくいですが、このテの雰囲気が好きならはたまらないはず。でも音楽がさびしいかな。(6)

モトは遊んだことはないが、シナリオといい、戦闘シーンといい、かなり雰囲気が良く面白い。戦闘状況も多彩なので、最後まで飽きがこないのはいいぜ。声が日本語なのはチトこっぴどかしいが、アクがないので許す。全体的にバタ臭いので好き嫌いが出そう?(作)(7)

もとのゲーム自体、すでに4~5年前のもので、続編も今じゃたくさん出てるけど、やっぱり第1作目だけあって、ゲームに古臭さがつきまってしまうね。内容的にもほとんどフライトSLGのノリで、ドラマ性はあまりない感じだし…。操縦感覚ももうひとつかな。(7)



16枠

3月25日発売

A X-101



セガ/7,800円/VIC/CD

1人プレイのみ

バーチャルシネマシリーズ第3弾。西暦2500年、ゲルザ星人の攻撃を受けた地球軍が最終兵器AX-101を求め、惑星プリズムに向かう。全18面。

一見、真面目そうな感じだけど、じつは結構怪しい雰囲気のゲームです(笑)。例のごとく映画のような作りがされてるけど、単純にストーリーを追うのではなく、その中にシューティング要素が入っているのは面白いです。でもこの話って、宇宙戦艦ヤマトだなぁ(笑)。(7)

平均オッズ
5.25

画面写真やデモだけ見るとそれなりにカッコいいんだけど、内容的には「夢見館の物語」ほどのショックは受けないんだよね。全体的に設定のセンスがイマイチなのが原因の1つだろう。またゲーム自体も、ひと昔前のLDゲーム風で単調だ。シナリオもありがちで残念。(5)

ゲーム部分は敵にカーソルを合わせて撃つだけなので、あまり面白くない。これなら、映像を見せてるだけにしたほうが、良かったと思う。ビジュアルも、CGだけドーターと言われても困るぜ。セリフも棒読みで唐突だし、英語のほうが良かったかも。(作)(5)

1作、2作とも好評だったバーチャルシネマだけど、今回はどうもイマイチという感じ。デモ自体はMEGA-CDとしては合格のデキなのだが、世界観やキャラデザインの他、ゲームとデモ間のつながりもチグハグで、全体的なまとまりがないのだ。効果音も臨場感なし。(4)



17枠

今春発売予定

ポップンランド



シュールド・ウェーブ/7,800円/ACT/CD

コンティニュー制/1人プレイのみ

ファミコンなどで出ていた「ココロン」の移植。頭、胴、武器のパーツを自由に組合せ、夢喰いのテイパーの退治に向かう。オリジナル面あり。

急ぎょ発売が延びたそうで残念。このゲームはなんといっても、キャラメイキングが楽しいです。作ったら試しプレイができるんだけど、なかなか決められなくて、つついじくり考えてしまいます。カッコ良くないほうが強みみたいだけど、趣味に走るのも一興?(7)

平均オッズ
5.25

まさにファミコン版「ココロン」を移植した感じ。ファミコン版の音楽はすんごくテクノで、個人的に好きだったんだけど、移植の際、その点はまったく考慮されなかったようなのが残念。ゲーム自体は普通だが、自分でいろいろ工夫できるのは、結構楽しいかも。(5)

システム的にかなり古いタイプのゲームだが、キャラを作れるのが面白いよな。だが操作にクセがあるし、パーツの中には、ホントに全然使えないキャラもあったりするから、バランスが良いとは言えない。背景の絵も地味だし、ファミコンから変わらなさすぎ。(作)(4)

一部でカルトなファンのいたゲームの移植だけど、とにかくグラフィックが地味で、ゲームも古い感じ。デモとかが入って少しは豪華になった気もするけど、CDのアクセスが長いので、テンポは悪くなってしまってるね。でも、各面でキャラを作れるプラモ感覚は○。(5)



18枠

3月25日発売

ダンジョンマスター2
スカルキープ



ビクターエンタテインメント/8,800円/RPG/CD

バックアップ(1)/1人プレイのみ

リアルタイムで展開される名作3DダンジョンRPGの続編が早くもMEGA-CDに登場。15人から4人を選び、スカルキープ城で戦う。マウス対応。

やはり硬派のRPGマニアにプレイしてもらいたいゲームですね。広いダンジョンの中で、常に飢えや乾きに恐怖しながら、敵を倒したリアアイテムを探したり仲間を見つけたりと、根気よくコツコツやり込むタイプです。謎解きも結構ムズイので、上級者向けかな。(7)

平均オッズ
6.5

とにかく遅い。前作もそうだったけど、このゲームってスピードの速いマシンと、操作性の良いマウスが必需品だね。今回は世界に先駆けて日本で登場するのはうれしいんだけどねえ。でも、仕掛けやグラフィックなど、質はかなりグレードアップしてる。謎解きも○。(6)

やや遅いテンポを含め、パソコン版の忠実な移植となっており、ファンにはうれしい作品だ。データの読み込み時間の遅さも気になるが、どうせ出すなら1作目をまず先に出してほしかったな。キャラを育てたり、リアルタイムなパズル性を楽しめるのはさすが。(口)(7)

1作目に比べてアウトドア的な要素や買物システムが入ったりして、だいぶ進化をしているが、ハード的にスピードがついていないのが非常に残念。ゲーム的には隠された物を見つける楽しみがあって面白いが、難易度がかなり高いのも確か。リアルタイム派にぜひ。(6)



19枠

4月1日発売

ぽっふるメール



ボクの村があるんだ
助けを呼んできて
くれないか?

セガ/7,800円/A・RPG/CD

バックアップ(3)/1人プレイのみ

パソコンでヒットした同名ゲームをアレンジ移植。お金至上主義のメールが事件に巻き込まれていく。全8ステージ。メール役は林原めぐみ。

パソコン版も十分面白かったけど、アニメデモや声が増えたり、オリジナルキャラがいたりして、結構新鮮な気分がプレイできました。楽しさという点では、グンとレベルが上がったみたい。アクション的にもそれほどキツくないので、誰でも気軽に楽しめますよ。

8

平均
オッズ
6.25

オーソドックスなアクションRPG。パソコン版に比べると、キャラが大きめになって、動きも厚みが出てくるけど、やってることはあんまり変わってない。このテの古いゲームを今のユーザーが望んでいるかは疑問だが、お手軽さだけはいいかも。

6

最初に長いアニメのデモが入っているが、絵もそんなにうまくないし、とにかくアニメをつけられればいいや的な感じなのが、まず気になる。アクション部分もひと昔前のシステムで、不条理にシビアな面があるのもツライぜ。全体的に固定ファン向けになりすぎ。(作)

5

ファンも多いゲームだけど、絵的な部分から言えば、以前からのファルコムファンにはあんまりウケが良くないかもね。絵柄がだいぶ変わったし、統一感がないのも気になる。話の基本はほとんど同じだが、そんなに盛り上がらないのも難点。操作性はいいが。

6



20枠

3月11日発売

エコー・ザ・ドルフィン



セガ/3,800円/ACT/4M

パスワード制/1人プレイのみ

昨年の夏、メガドライブで話題をまいたイルカゲームがゲームギアにもついに登場。仲間をさらわれたイルカのエコーが、壮大な海の旅に出る。

このソフト最大の特徴は、美しいグラフィック。GGでどこまで表現できるかなと思ったけど、期待以上でした。イルカの動きも十分なめらか。キューと鳴く声もたまらなくカワイイ。あいかわらず仕掛けがちょっと難しいけれど、GGしか持っていない人は、ぜひ。

7

平均
オッズ
5.25

メガドラ版に比べて、背景やキャラクターのクオリティが落ちている点は仕方がないんだろうけど、やっぱりその点こそ、このゲーム最大のウリだったわけだからなあ…。操作性、ゲーム性はオリジナルどおりだが、なんにしてもメガドラ版を持っているなら不要かな。

4

画面が小さいとはいえエコーがイルカというよりイワシに見えるのは悲しい。どうせなら、GG版にはイルカを自由自在に操作し、ジャンプや空中回転の素晴らしいを競うオリジナルゲームでもつけてほしかったぜ。GGだからこそ手軽に遊びたかったが。(洪)

4

メガドラ版と内容がほとんど同じなのは、たいしたもの。ただし画面が小さく、絵のパターンも少なくなっているため、イルカを操る楽しみがメガドラ版ほど楽しめないのは非常に残念。凶悪な難易度が変わってないのも難だが、メガドラとパスワードが互換なのは。

6



21枠

3月18日発売

ソニックドリフト



セガ/4,800円/RAC/4M

バックアップ(1)/通信対戦プレイあり

ソニック、テイルス、エミー、エッグマンが繰り広げる愉快的なレースゲーム。ドリフト走行とアイテムを駆使してゴールを目指す。全18コース。

ゲーム内容はだいたい「マ○オカート」ですね。動きはイイし、いろんなテクニックも使えるし、対戦もできるし、いやあオモシロイです。キャラが少ないのは残念だけど、ティルスくんもいるし、エミーちゃんはカワイイし…、ああGG持ってなくてクヤシイ!

8

平均
オッズ
6.0

これまた古いタイプのゲームなこと。コーナーがいきなり近づいてきたり、背景がさびしかったりと、昔のレースの悪い部分ばかりが目についてしまう。対戦ができるのはいいけど、キャラの個性もあまりはっきりしてないし、ゲーム自体も大味。子供ウケしそうだが。

4

某カートゲームに似たコンセプトのゲームだが、内容のほうはもっと単純にした感じ。スピード感自体は悪くないが、ドリフトを使えばほとんどのコーナーをアクセル全開で走れるので、コースを攻める緊張感は薄い。でも、大勢で楽しむのなら結構遊べるかも。(口)

6

じつはこういうゲームを待っていた人も多だろうけど、とりあえずなかなか遊べるデキだね。GGゆえに甘い部分もあるけど、ソニックのアイテムや仕掛けをうまく取り込んでるのは評価したいな。全18コースの上位3位まで記録が残せるので、挑戦のしがいもあるぞ。

6



22枠

3月18日発売

幽☆遊☆白書
~滅びし者の逆襲~



セガ/3,800円/ACT/4M

コンティニュー制/1人プレイのみ

人気の漫画がゲームギアにも登場。復活したDr.イチガキと最強の妖魔「魔挫垂」を倒すため、幽助ら4人が活躍する。全4ステージ+α。

女の子ファンがチェックしそうなソフトだけに、絵がまあまあ似てるのでひと安心。どの面からでも遊べるのはうれしいけど、死にそうになると、仲間からライフをもらえるところは、少年漫画のポイントを押しさてるな(笑)。ボス戦が運だめしみたいで変わってる。

6

平均
オッズ
5.0

普通の格闘アクションかと思ったら、ボスとの戦いが変わってる。いきなり違うタイプのゲームになってしまうのは確かに驚くけど、これだけでは役不足。どの面もグラフィック以外の変化が見られないし、結局飽きちゃうのだ。でもキャラの個性は、悪くないかな。

5

アドベンチャーのメガドラ版と違い、「ベア・ナックル」ライクな横スクロールアクションとなっているのがGG版の特徴。でも、当たり判定が結構いいかげんで、攻撃の連打だけで勝ってしまうのは何だか味気ないね。運の要素が強い3Dバトルも釈然としない。(口)

4

ゲーム自体はよくあるパターンの内容だけど、4人の人気キャラをそれなりにうまく使い分けてるぶん、メガドラ版よりデキはいいかな。運だめしっぽいボス戦も、よく見れば見切れなくはないしね。でも、原作で出てきた敵がDr.イチガキだけなんて、どうもねえ。

5



23枠

3月25日発売

アラジン



セガ/3,800円/ACT/4M

コンティニュー制/1人プレイのみ

記録的なヒットを飛ばしたディズニーの同名アニメ映画をゲームギアにゲーム化。アラジンと相棒のアブーが活躍する。全6ステージ。

メガドラ版とは内容が違うけど、キャラクターの動きは、やっぱりリササガ。難易度的にはちょっと高めなんだけど、何回もトライするうちになんとか進めたので、ディズニー好きの女の子ユーザーは、ぜひトライしてみて。追いかけてことか、単純

平均
オッズ
6.5

7

最初は強制スクロールの追いかけてこが続き、単調だったりするが、ちゃんと普通のアクション面も用意されてたりする。シナリオに沿ってゲームのタイプが変わるといのは、なかなか新しくいいんじゃないかな。操作は簡単だけど、序盤の難しさはちょっとツライ。

7

6

今までのセガのディズニーシリーズと違い、原作にあったシーンをデモでさりげなく見せている点が新鮮だ。地下牢の意地悪なトラップさえ越えればゲーム内容も難しくなく、ファンにはそこそこ楽しめる内容になっている。でもどちらかと言えば子供向けかな。(口)

6

6

映画のほうは全世界でヒットした「アラジン」だけど、今回のGG版は、映画の雰囲気がよく再現できて、なかなかのデキだね。確かに序盤こそツライ面が続くが、魔法のじゅうたんを手に入れてからの演出は俄然良くなる。いろんなゲームが遊べるのも良いね。

3

2

2

7

1

24枠

3月25日発売

スクラッチゴルフ



ビック東海/4,800円/SPT/2M

通信対戦プレイあり

ゲームギア久々の本格ゴルフゲーム登場。スクラッチ、エクササイズ、スーパーエクササイズの3つのモードで、36ホールを攻略する。

GGの画面だとアクション要素の強いスポーツゲームは少々キツイけど、こうしたシミュレーションっぽいものになると、操作が楽でイイですね。でも、このゲームはクラブの材質がどうかといったゴルフの知識がないとムズイかも。あんまり本格的なものもツライなあ。

平均
オッズ
5.5

6

ショット方法からして、他のゲームとは違ったシステムになってるんだけど、操作関係なんかは、無理に個性を出さず、単純で遊びやすいほうがいいと思うな。でも、グリーンを表示方法や、ちょっとした音声などは、ゲームを盛り上げてて。ゴルフ好きならOK?

6

5

2P側と協力してCOMと戦うスクラッチモードや、クラブの材質が選べるといった新しい要素はあるものの、内容はごく普通のゴルフゲームだ。後発だけあって、コースレイアウトなどの画面が見やすいのは良いね。GGはゴルフものが少ないだけに、いいかも。(口)

6

5

意外とゴルフゲームの少ないGGだけど、どうして3D視点のゴルフゲームがないのか不思議だね。このゲームも本格的なんだけど、システムのあまりなじみがわかないのはツライところ。とりあえずGGのゴルフとしては一番デキがいいから、オススメかな?

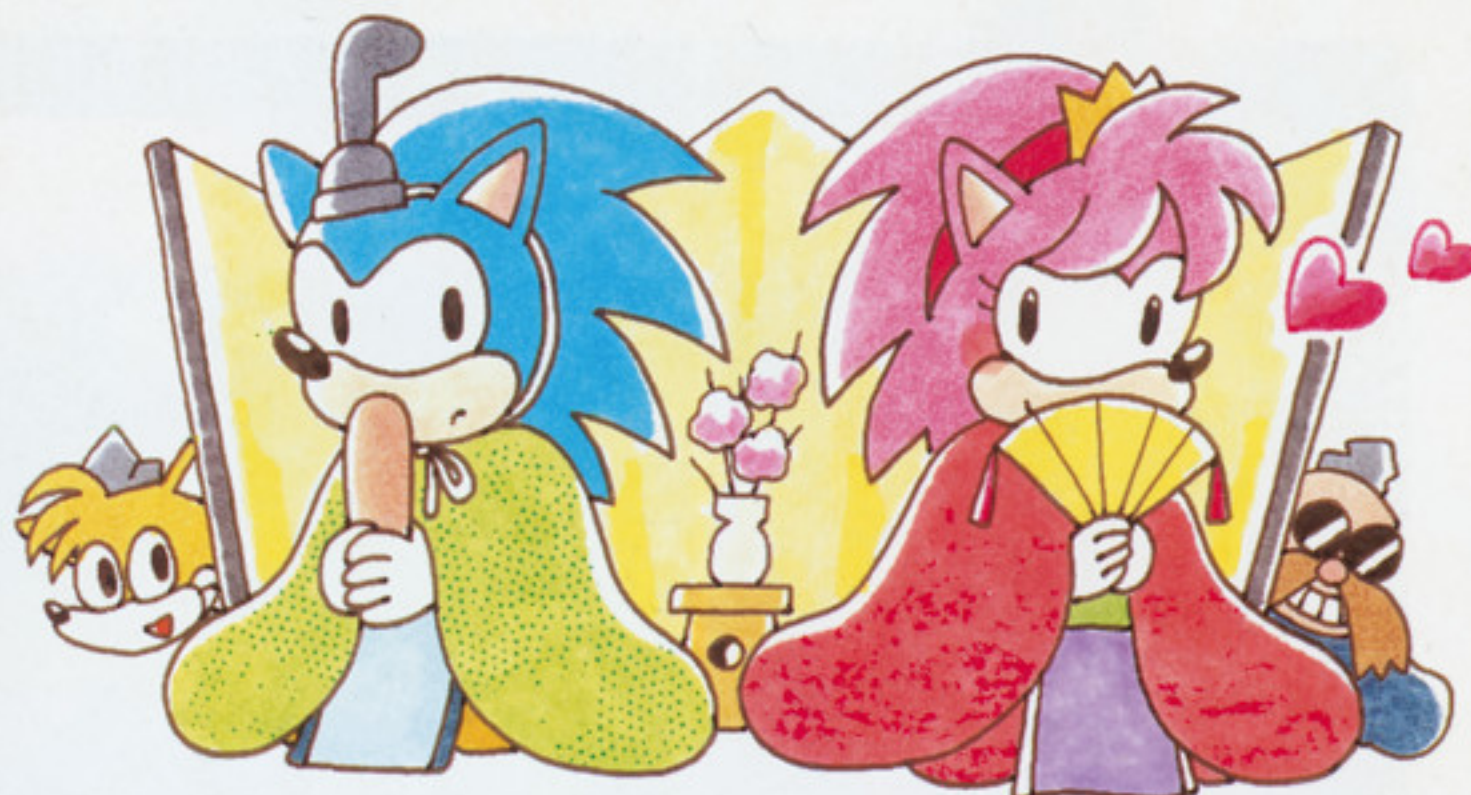
3

2

2

6

1



from
BEメガ
編集部

とにかく、ハンパな数じゃない今月の発売ソフト。とりあえず、本命は前評判通り「バーチャレーシング」になりそうだけど、人によって評価の分かれる部分があるかもしれないね。その他では平均7点以上のソフトは押さえたところかな。あと「信長の野望・霸王伝(CD)」は来月ね。

質・量・種類も色々

今月もたくさんあって選ぶのが一苦労です。やはりイチ押しは「V.R.」。移植度の高さには脱帽ですね。「ベアナIII」は斬新さはないけれど、やっぱり面白い。「V・V」は海外版を遊びたい人に(笑)。「タントアール」も1本あるといろいろ遊べて便利かも。CDは「ぼっふるメール」が○。「ゲームのかんづめ」「PS」は最近のユーザーにぜひ。「ソニックドリフト」はGG買おうかと思わせるぐらい(ノ)ゲーよ。

カートリッジが好調

MEGA-CDやゲームギアは不作だけど、メガドラのカートリッジはいいね。特に「バーチャレーシング」や「タントアール」は、ぜひとも友達を誘って一緒に遊びたい。1人でじっくり遊ぶゲームのほうも、「モンスターワールドIV」があるから安心だ。それから「ファンタシースター」の発売はうれしいけど、はっきりいって中途半端すぎ。FM音源の音楽を聞くため、押入れからマークIIIセットを引っ張り出したくなっちゃったよ。

遊べるゲームも多いぞ

毎年3月にはたくさんソフトが出るけど、そのぶん「いいモノ」&「悪いモノ(?)」がいっぱいだ。特にオススメしたい「いいモノ」は、「V.R.」&「モンスターワールドIV」、次点に「ベア・ナックルIII」&「タントアール」の4本。「ゲームのかんづめ」軍団も安し、バカバカしくて良い。「ウイング・コマンダー」、「ダンマス2」、「V・V」もマニアにオススメ。GGは「ソニドリ」や「アラジン」がお手軽でいいかな。(ロンドン)

全機種とも好調

今月はすごい本数の集まった月だったけど、とりあえず、どの機種にも均等にソフトがたくさん出るので、みんなも満足なんじゃないかな。ただし、おじさんとしては、MEGA-CDのソフトに引かれるものがなかったのは残念。特に「ゲームのかんづめ」は「SEGA CLASSIC」あたりのものを想像してた人には、内容も値段もツライかも。あと、目新しさはないけど、「ベアナIII」はなんだかんだ遊べるから、僕もオススメだよ。



読者参加型企画

BEメガ読者レース

Vol.37 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4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少数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ファンタシースター〜千年紀の終りに〜	RPG	9.2266
2	3	ガントレット	A・RPG	9.1437
3	2	夢見館の物語	VIC	9.052
4	5	シルフィード	SHT	9.0362
5	6	どわんぶらあ自己中心派2 巻頭/東京マージャンランド編	TAB	9.0280
6	7	ぶよぶよ	PUZ	8.9839
7	4	ガンスター ヒーローズ	ACT	8.9692
8	—	フラッシュバック	ACT	8.909
9	—	テクモ スーパーボウル	SPT	8.901
10	11	ダイナブラザーズ2	SLG	8.9
11	9	ゆみみみくす	ADV	8.8905
12	10	アドバンスド大戦略—ドイツ電撃作戦—	SLG	8.8742
13	14	L UNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8198
14	12	ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	8.8174
15	15	シャイニング・フォース	RPG	8.8077
16	13	ウイニングポスト	SLG	8.7796
17	31	Jリーグプロストライカー完全版	SPT	8.754
18	8	シャイニング・フォースII〜古への封印〜	RPG	8.7457
19	17	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.7143
20	26	ペブルビーチの波濤	SPT	8.6923
21	16	ストリートファイターIIダッシュプラス	ACT	8.6913
22	21	Jリーグプロストライカー	SPT	8.623
23	20	THUNDER FORCE IV	SHT	8.622
24	19	サンダーホーク	SHT	8.6107
25	23	ラングリッサー	SLG	8.6073
26	22	ランドスターカー〜皇帝の財宝〜	A・RPG	8.6072
27	24	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.593
28	25	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5433
29	27	三国志III	SLG	8.5212
30	28	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5153
31	—	バトルマニア大吟醸	SHT	8.4705
32	30	アラジン	ACT	8.4458
33	18	マイト アンド マジックIII	RPG	8.3809
34	35	スラップファイト	SHT	8.3623
35	33	ファイナルファイトCD	ACT	8.3604
36	34	武者アレスタ	SHT	8.3492
37	36	レススルボール	SPT	8.3381
38	37	アイラブ ミッキー・マウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3308
39	39	レンタヒーロー	A・RPG	8.326
40	32	パーティークイズMEGA Q	QIZ	8.3225
41	40	THUNDER FORCE III	SHT	8.3071
42	42	アリシア ドラグーン	ACT	8.2954
43	41	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.2914
44	29	ナイトトラップ	VIC	8.2658
45	43	プロフットボール	SPT	8.2653
46	44	ふしぎの海のナディア	ADV	8.263
47	45	炎の闘球児 ドッジ弾平	SPT	8.2521
48	—	ドラゴンズ リベンジ	PIN	8.25
49	46	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2462
50	50	ロード・ラッシュII	RAC	8.2173
51	49	PGA ツアーゴルフII	SPT	8.2142
52	38	太閤立志伝	SLG	8.2037
53	48	どわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.2001
54	51	スタークルーザー	ADV	8.1897
55	47	提督の決断	SLG	8.172
56	53	バトルマニア	SHT	8.1424
57	52	マーブルマッドネス	ACT	8.1355
58	56	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	8.1254
59	54	デビルクラッシュMD	PIN	8.1163
60	57	リーサルエンフォーサーズ	SHT	8.1159
61	99	騎士伝説	SLG	8.1
62	58	スーパーモナコGP	RAC	8.0935
63	55	メガシューヴァルツシルト	SLG	8.089
64	62	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.0873
65	65	スーパー大戦略	SLG	8.0712
66	—	リーサルエンフォーサーズ	SHT	8.0689

※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。

◎本命対抗馬紹介

少々つつきが悪いけど、そのテのマニアにはうれしい2本。実力派の「本命対抗」だ。

8着 前回 フラッシュバック

	サンソフト/'93・12・29 8,000円/ACT/12M
全投票平均点	8.909
本誌の平均点	7.25

マニュアルを熟読しないと操作方法をつかめないのは
難だが、それさえ克服すればとにかくハマる。重厚で洗
いグラフィックに加え、時折思い出したように流れる音
楽も緊張感を高めている。海外モノらしく「親切なゲー
ム」ではないので、攻略本は不可欠かも。(大阪府・児玉
誠・22歳) 自キャラから背景のキャラにいたるまで芸が
細かく、かなり満足できる。だが全体が暗いので足場が
見えなかったりと、操作に慣れるまで不満が続く。初心
者以外にオススメの優良ソフトだ。(岡山県・灰本哲也)
★サイバーな世界観と映画風のノリが逸品。展開も◎。

9着 前回 テクモ スーパーボウル

	テクモ/'93・11・26 8,900円/SPT/8M+B・1
全投票平均点	8.901
本誌の平均点	8.0

チーム名とほとんどの選手が実名なので、感情移入も
でき、NFLファンにとってはたまらないデキ。時々入る
ビジュアルもすごくテンポが良く、操作性もモンタナシ
リーズ以上に抜群だ。個人成績が記録される点も、長く
遊べて良い。だが、フィールドの絵がチャチなところと、
価格の高さはマイナス。基本的にNFLファン向けのゲー
ム。(北海道・松浦功幸・21歳) とにかく対戦が熱い。ル
ールを詳しく知らなくても面白く遊べるし、ルールがわ
かればもっと面白い。(富山県・四位靖仁・21歳)
★本格派アメフトゲームの決定版。駆け引きも楽しいぞ。

○対抗馬紹介

一見地味だが、これまたマニア受けする佳作が2本。品薄気味の「対抗」だ。

31着 前回 バトルマニア大吟醸

	ビック東海/'93・12・24 7,800円/SHT/8M
全投票平均点	8.4705
本誌の平均点	6.5

前作に負けず劣らずの笑える演出やゲーム性の高さは
あいかわらずだが、背景が細かく描き込まれたおかげで、
自キャラを見失うことが多く、難易度も全体的に高め。
体力制で残機がないのに、地形に挟まれると即ゲームオ
ーバーという前作の欠点もそのまま。スコアアタック
モードの面が2面の流用なのも×。(宮崎県・宇田津知
春・23歳) 前作が勢いで作った感があったけど、今回は
狙ったわりに肩すかしどころが多かった気がする。でも
全体的なデキはかなり良い。(東京都・河津陽隆・25歳)
★絵柄は少々変わったけど、マニヤン節は健在だぞ。

48着 前回 ドラゴンズ リベンジ

	テンゲン/'93・12・10 7,800円/PIN/8M
全投票平均点	8.25
本誌の平均点	7.5

雰囲気といい仕掛けといい、まさに「デビルクラッ
シュ」的だけど、豪華な作りになっているのがいい。でも、
ボールの動きが軽くて跳ねやすく、フリッパーも少し短
いので、そのへんの操作感がイマイチ。展開が間延びす
るのもちょっとね。でも演出が良く、慣れればハマる。
このグラフィックが好きになれば。(群馬県・関浩昭・
22歳) 絵の感じが粗く、地味めだが、ボーナスステージ
が多彩で、やるほどに味がある。パスワードはいいけど、
ハイスコアが残せないのは残念。(千葉県・松岡哲夫)
★オリジナルながらなかなか秀作。でも生首は怖すぎ?


オッズ表 A・B・C 寸評

上位大荒れ! 迫るガントレット

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
も上位陣のソフトは波乱続きだぞ。先月の「ぶよ
ぶよ」に続き、「ガンスター」が9点台から落ちれ
ば、「ゆみみ」「シャイニングII」「ストIIダッシュ」
「ナイトトラップ」なども軒並みダウン状態だ。ト
ップはとりあえず「ファンタシースター」が確保
したものの、ひたひたと忍び寄る「ガントレット」
を前にやや黄信号が点灯か? 今後「V.R.」など
が入ればさらに混戦は必至。次号も見ものだぞ。

●その他欄外

CD版もあったのね。

	80着 前回 蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史
光栄/'93・9・24 9,800円/SLG/CD	あいかわらずCDのアクセ スが気になるが、あのオールド が肉声で展開されるのは王巻 のひとこと(笑)。日本だけの 源平シナリオや音楽CD集な ども結構おいしい感じ。面白 さはまあまあだが、安くて勘弁。 (大阪府・杉田直義・19歳)
読者	8.0
本誌	6.0

【場外馬券場!】まずは恒例のオッズ予想ゲームの発表だ。前回登場した「ソニック・スピンボール」のオッズは要注意な(笑) 6.0526だったけど、意外と近い人がおらず、愛知県の木村直樹くんの子予想が一番近かったのだ(6.0803)。ソフト1本だぞ。

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
67	68	重装機兵レイノス	ACT	8.0658
68	59	ナイトストライカー	SHT	8.0643
69	63	鋼鉄帝国	SHT	8.063
70	69	球界道中記	SPT	8.0533
71	64	F22インターセプター	SHT	8.0526
72	60	ザ・スーパー忍II	ACT	8.0517
73	61	ダイナブラザーズ	SLG	8.0491
74	94	デザートストライク 湾岸作戦	SHT	8.0454
75	70	幻影都市 - ILLUSION CITY -	RPG	8.0389
76	71	チェルノブ	ACT	8.0369
77	90	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	8.0281
78	72	ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	8.0265
79	67	ザ・スーパー忍	ACT	8.0262
80	-	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(MEGA-CD版)	SLG	8.0
81	73	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9954
82	74	カブコンのクイズ殿様の野望	QIZ	7.9939
83	75	ライズオブザドラゴンブレイドハンター・ミステリー	ADV	7.9878
84	79	ノスタルジア1907	ADV	7.9677
85	77	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	7.9671
86	78	アウトラン	RAC	7.9651
87	82	戦場の狼II	ACT	7.9607
88	81	三國志II	SLG	7.9572
89	84	魔道遊撃隊	SHT	7.9565
90	126	雀皇登龍門	TAB	7.9545
91	85	大航海時代	SLG	7.9504
92	87	エクスランザー	SHT	7.95
93	89	タイムギャル	ACT	7.9487
94	83	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9449
95	86	サンダー・ストームFX	SHT	7.9349
96	76	エコ・ザ・ドルフィン	ACT	7.9255
97	88	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9241
98	92	修羅の門	SLG	7.9011
99	91	餓狼伝説 宿命の闘い	ACT	7.8893
100	93	ロードブラスターFX	RAC	7.8888
101	98	バハムート戦記	SLG	7.8744
102	96	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8702
103	97	ワンドラズ フロム イース	A-RPG	7.8652
104	102	餃/餃/餃!	SHT	7.8641
105	95	ジョー・モンタナII スポーツクフットボール	SPT	7.8629
106	100	ニンジャウォーリアーズ	ACT	7.8534
107	103	メガロマニア	SLG	7.8428
108	66	マクナルド・トレジャーランド・アドベンチャー	ACT	7.8333
109	80	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.8064
110	101	ジャガー-XJ220	RAC	7.8
111	105	アイルトン・セナ スーパーモナコGP II	RAC	7.7962
112	106	ファンタシースターII 遥らざる時の終わりに	RPG	7.7561
113	107	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.75
114	104	中嶋悟監修 F-1 スーパーライセンス	RAC	7.7391
115	108	聖魔伝説 3×3 EYES	RPG	7.7337
116	109	アフターバーナーII	SHT	7.7108
117	110	ソーサリアン	A-RPG	7.7072
118	111	CRYING ~ 垂生命戦争 ~	SHT	7.69
119	115	ボールジャックス	SPT	7.6716
120	112	バリ・アーム	SHT	7.6666
121	118	雀豪ワールドカップ	TAB	7.6666
122	114	ゴールデンアックス	ACT	7.6648
123	120	ツイंकルテール	SHT	7.6629
124	122	エア・マネジメント・大空に賭ける	SLG	7.6607
125	116	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6589
126	113	F1サーカスMD	RAC	7.6472
127	127	ランバート	SLG	7.6346
128	121	大魔界村	ACT	7.6314
129	117	チキチキボーイズ	ACT	7.6216
130	124	コラムス	PUZ	7.6095
131	125	スイッチ	ETC	7.5977
132	130	グラッドスラム	SPT	7.5714
133	132	闘技王キングコロッセ	A-RPG	7.5584
134	129	ゼロウィング	SHT	7.5574
135	123	ロード・ラッシュ	RAC	7.5569
136	134	乱世の覇者	SLG	7.5515
137	131	ダライアスII	SHT	7.5444
138	133	クルードバスター	ACT	7.5253
139	136	スピードボール2	SPT	7.5076
140	137	ソーサルキングダム	RPG	7.5
141	138	空牙	SHT	7.4867
142	119	コラムスIII 対決! コラムスワールド	PUZ	7.4848
143	139	プロホッケー	SPT	7.4814
144	140	エレメンタルマスター	SHT	7.4779
145	142	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4649
146	141	紫禁城	PUZ	7.4529
147	143	ビットファイター	ACT	7.4432
148	144	サイドポケット	TAB	7.4418
149	145	ジノージ	SHT	7.4254

対抗単穴馬紹介

おなじみ同タイトルのカセット版と本格派のフライトSLG。賛否もありの「対抗単穴」だ。

66着	前回	リーサルエンフォーサーズ
		コナミ/'93・12・10 9,800円/SHT/16M
		全投票平均点 8.0689
		本誌の平均点 6.75

面白いんだけど、一般市民を間違えて撃つと、ほんともう一度同じステージをやらなければならないのがツライ。さらに最後のボスもしぶとすぎる。コンティニューが3回ぐらい減ったぞ。でも楽しいからいいや! (北海道・野村英樹・19歳) 銃はナイスだ。ゲーム内容も良い。だが、弾痕が壁につかなかったり、ガラスがないので割れなかったり(笑)するのがイヤ。ゲーセン版と細かいシステムが違うのも不満。トドメは2P用の銃の発売が遅れに遅れたことだ。(千葉県・黒崎稔・20歳)
★内容はCD版とほとんど同じ。アクセスがない分快適?

174着	前回	MiG-29
		テンゲン/'93・11・26 7,800円/SLG/8M
		全投票平均点 7.25
		本誌の平均点 5.75

敵の攻めが単調でどれも同じ。1度やったらすぐ飽きてしまうし、2度3度遊べるものでもない。MiGの機体も本当はもっと小回りがきくはずなのに。でも、自分で着陸できた時は結構感激できる。画面の粗さもシミュレーターっぽいので、雰囲気を楽しみたいのなら買ってもいいかも。でも、外からの視点で見た姿はほとんどF-16だぞ(笑)。(福井県・芳野健・28歳) エンディングがたったの27秒なんて(笑)。でもフライトシミュレーションに徹した作りなのは○。(福岡県・酒井貴浩・21歳)
★好みが分かれるマニア向けの1本。でも、少々単調?

単穴馬紹介

ちょっと出遅れた地味めのソフトと意外と評判倒れの格闘移植。少々ツライ「単穴」だ。

235着	前回	ザサードワールドウォー
		マイクロネット/'93・11・26 7,800円/SLG/CD
		全投票平均点 6.6
		本誌の平均点 5.0

現代的な題材は面白いが、全体的なバランスがイマイチで、各所で空回りを感じられる。軌道車の女性ナビのセリフも棒読みで少々興ざめ。(埼玉県・笹本義一・21歳) 他国が侵攻を繰り返している間、ただ待ってれば勝手に疲弊してくれるので、簡単に勝ててしまう。でも、アメリカなどの大国を滅ぼす快感は、なかなか良い。(東京都・濱谷聡・22歳) やることが少なくて飽きてしまう。戦闘もかつたらい。50,000億もかけて宇宙戦艦を買ったが、戦う前に負けてしまった。(群馬県・山中紀幸・17歳)
★近未来戦が斬新だけど、あのパッケージはチトヤバイ?

248着	前回	龍虎の拳
		セガ/'94・1・14 8,800円/ACT/16M
		全投票平均点 6.4166
		本誌の平均点 6.75

ハッキリ言って移植度は全機種中最低。アルゴリズム、操作系、技コマンドなどまったくといっていいほど変わってる。拡張処理もなくSEもほとんど削られているし、音関係はかなりヒドイ。BGMもチープだし、スピード感や迫力も半減している。全体的にSFC版のほうがマシだが、キャンセル技があったりする分メガドラ版のほうが結構遊べるかも。でもウリの挑発に意味がなく、龍虎乱舞も異様に出しにくいなど不満が多すぎ。敵の気力回復も速すぎるし、COMも弱すぎ。(愛媛県・岩村幸政・22歳)
★大幅アレンジはどうも不評。でも開発元はアソコ?

275着	前回	キング・ゲームショー
		EAビクター/'93・8・20 8,900円/ACT/8M
		全投票平均点 6.2
		本誌の平均点 5.0

ひたすら地味。セコセコ迷路を抜けるのは、結構緊張感もあるが、完全な覚えゲー。タイトルのわりにゲームは単調で残念。(兵庫県・佐藤政弘・18歳) ジェネシスでボツになったものを日本で出す根性がスゴイ。敵の卑劣な攻撃には脳の血管が切れるくらい頭にくるが、オープニングデモのカッコよさに免じて許す。(埼玉県・高橋鉄也・16歳) パスワードでもあれば、最後までやる気が起きるんだけど、とてもじゃないが、パッケージに載ってる面まで行けないっす。(栃木県・日向野武行・17歳)
★ようやく出てきた海外異色ゲー。内容はやや古すぎ?

291着	前回	T.M.N.T. トーナメントファイターズ
		コナミ/'93・12・3 8,800円/ACT/16M
		全投票平均点 5.9166
		本誌の平均点 6.0

こちらの必殺技が出しにくいせに、コンピュータがメチャクチャ強い敵の対戦カメ忍者には超ムカツク。基本的にアメリカ向けのゲームなのかもしれないが、なんかブーム便乗っぽい感じがして少々残念。(静岡県・彦坂健彦・23歳) これは隠れた名作! ボスが強すぎる、敵に追い込まれたらあっさり負けるなど、ちょっと……なところもあるけど、インスタントリプレイシステムや背景切り替わりなどは、今までにないもの! だまされと思ってるやっほい1本。(徳島県・石井智幸・17歳)
★巷じゃ大人気の亀忍者。裏技の必殺技で奥深くなる?

馬外馬券場の声

- 2月号のメガドライブアカデミー賞の結果発表を見て「ぶよぶよか憎い!」と思った竹本泉ファンは私だけでないはずだ。(千葉県・横山博昭・23歳)
- 負のパワーさえ感じる3点台のソフトをやった後に、6点台のソフトをやると、たまに8点から9点台のソフトに思えることがある。(愛知県・高橋広行)
- 「おそ松くん」は6分台でクリアできる。これほど早く解けるゲームって。(福島県・風間真太郎・21歳)
- 「天下布武」の渡辺はペンガルそっくりだ! ちなみに北条氏直は植木等だ。(大阪府・富田弘・24歳)
- 最近ギャルゲーが衰退しているように思える。ガンバレ日本テレネット!!(静岡県・夏目岳彦・16歳)

【場外馬券場2】お次の発表は「ファンタシースター〜千年紀の終りに〜」の着順予想の結果だ。予想屋は3位とか予想してたけど、知ってのとおり結果は1着を獲得し、しかもその正解者は439名もいたのだ! 史上最高とも言える多数の正解者の中から抽選の結果、ソフト1本プレゼントは兵庫県・松本真くん、香川県・横井章くん、山口県・鎌田大樹くんの3名に決定したぞ。う〜む予想屋かたなしっ。

名馬の厩舎

Written by 戦慄大王

これに賭ければ.....

Vサイン!

37R 16着	ウイニングポスト	出走回数	4
	親馬	光荣	過去の着順成績
	誕生日	'93・9・17	(21)(8)(13)
	売値	9,800円	本37レースの読者平均オッズ
	馬場種別	シミュレーション	8.7796
	馬体重	要RAMカートリッジ(2コセーブ)	BEメガ編集部 の平均オッズ
騎乗定員	1人プレイのみ	6.25	

厩舎情報
ウイニングポスト
ひとくちメモ

光荣のメガドラソフト13作目(MEGA-CDとしては2作目)。パソコンで大ヒットした同名ゲームを移植したこの作品は、近未来(1997年〜)を舞台にした競馬シミュレーションだ。プレイヤーは美浦(関東)か栗東(関西)のどちらかを拠点とし、馬主となって仔馬を購入し、調教師に預け、レースに出していく。最終目標は自分の牧場を持ち、世界最強馬を決める凱旋門賞(毎年10月開催)で勝つこと。参考書として光荣刊「Wining Postスーパーガイドブック」(¥980)などがある。

「来た、イナリデカイオー来た、恐るべし剛脚/ なみいる古馬を差しきり、4歳にして有馬記念を制した〜! 鞍上の南勝美、男泣きだ〜!」

メガドライブ唯一の競馬SLGにして、私が手を出した唯一の光荣ゲーム、それが「ウイニングポスト」だ。ちょっと興味があつたけど、発売後すぐに遊ばなかったのは、バックアップRAMカートリッジを持っていなかったから。なぜなら、このゲームのデータをセーブするには621ブロックも必要だからだ。しかし、バックアップRAMがあることでMEGA-CD版は「ウイニングポスト」史上最大の2個セーブが可能になっている! でも素直に喜べないぞ、オイ!

さて、ゲームはというと他の競馬SLGと違い、ある意味すべてがゴージャス。「ダビスタ」に始まった競馬SLGの主流は、ほとんどが自分は調教師となって1頭1頭調教しつつ、G1制覇を目指すといったもの。一方「ウイニングポスト」は自分は馬主。馬を厩舎にあずけ、調教と出走登録はおまかせ。目指すのも世界の凱旋門賞と来た日にゃ、ワンランク上の大人の遊びって感じだね。調教と出走登録は経験値が溜れば、自分でもできるようになるけど、無理してやる必要

はなし。なんか本業の不動産で儲かってしょうがないオヤジが「ゴルフも飽きたし、ちっと馬にでも投資してみるか!?」って感じのバブリーさがナイスでしょ。馬だって5年目には24頭くらい持つこともできる(「ダビスタ」あたりだと、せいぜい4頭ってとこか)のもグレイツ。おかげで毎年新馬の名前を考えるのが大変なわけ。

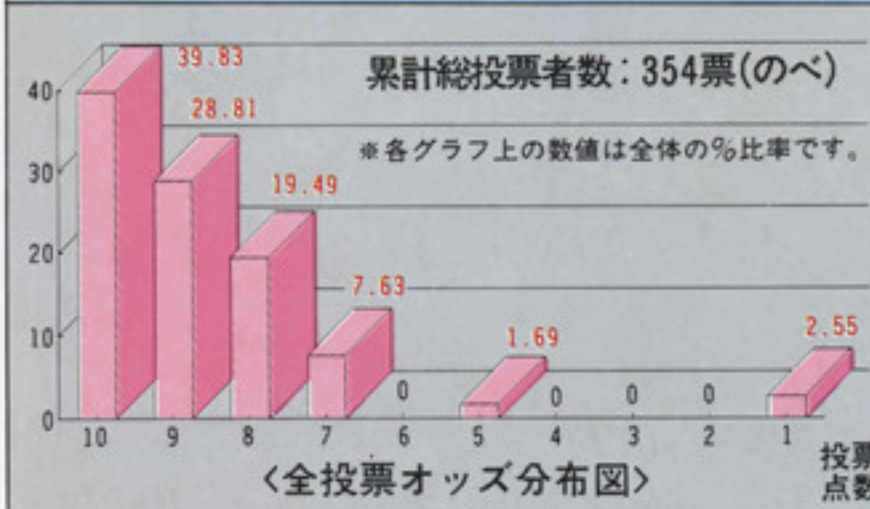
ところが、肝心のゲーム内容っていうのがイマイチ。CDならではの読み込みの遅さはもちろんイヤなんだけど、勝てなかったレースもリセットすれば勝てたり、3〜4年やれば国内G1をほぼ制覇できたり…。肝心の凱旋門賞の壁が厚いからいいけど、少々バランスが甘すぎじゃない? 血統や騎手、調教師など、データ的にはかなり充実してるだけに残念。そういう点から言っても、このゲームは競馬SLG初心者向け。でも馬に名前をつけるのがおもしろくて、結構ハマらせていただきました。ハイ。



今月の書き手は戦慄大王だ。最近パーマ軍団を結成しようとしているぞ?

BEメガデータ馬券

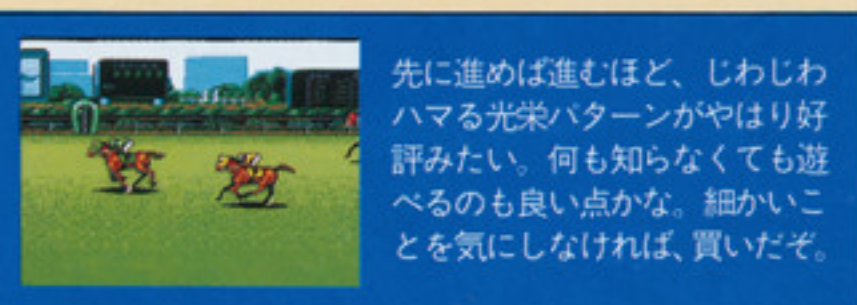
パソコン版は約5万本のヒットを飛ばした名作だけに、得票分布図も10点台が4割近くと、かなりの高評価を得ている「ウイニングポスト」。セールス的にはスーパーファミコン版と合わせると30万本ほどを出荷しているが、MEGA-CD版の比率は結構低く、入手もさほど困難ではない。実勢価格は、地域によって2〜3,000円程度のところもあり、お買い得だ。



読者にまかせろ!

ウイニングポスト白黒情報

やればやるほど面白い! はじめは何もできないが、お金や馬が増えるにつれ、平日にすることが増え、俄然ハマる。(兵庫県・古川修二・20歳)ゲーム内容は、まさに最高! でも、画面の切り替えが遅いのは難点。レース中に、コーナーごとに読み込むのもイラつく。けど、音はイカス。(神奈川県・藤本孝之・21歳)競馬ファンにはたまらないデキ。光荣お得意の「熱中ゲー」に仕上がっている。(愛知県・P.N.ブ)このゲームは、自分の馬がG1で勝つたびに泣きそうになる。(大阪府・立花公嗣・15歳)



名馬に送る 今月の格言

あまり誉めなかったけど、ホントは結構スキ
追伸、馬の名をつけて親心を知る?(戦慄)

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】えっと、汚名を挽か…じゃなくて、返上……と。てなわけで、汚名は返上せんね、編集のダンナ。しょうがないから、オレ様が謝っというやるぜ。いやー、にしても「千年紀」の正解者はあんなにいたのかあ…。いや、まいったまいった。俺もサンプルで最後まで解いてりゃ1位と予想できたのにねえ(ホントか?)。ま、ここは86着の予想で汚名返上といきましょうか。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
150	148	グレイランサー	SHT	7.422
151	135	LHXアタックチョッパー	SHT	7.409
152	147	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.3971
153	156	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.3962
154	149	T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.3777
155	150	エル・ヴィエント	ACT	7.3718
156	155	レミングス	PUZ	7.3684
157	151	グラナダ	SHT	7.3671
158	168	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.3666
159	158	ドラゴンズアイ プラス上海III	PUZ	7.3636
160	152	スプラッターハウスPART2	ACT	7.3601
161	153	ゲイングランド	ACT	7.3485
162	157	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3397
163	146	トージャム&アール	ACT	7.3276
164	154	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.3231
165	159	スーパーバレーボール	SPT	7.3206
166	161	ストライダー飛竜	ACT	7.2916
167	160	スプラッターハウスPART3	ACT	7.272
168	163	アークス・オデッセイ	ACT	7.2679
169	162	三國志III (MEGA-CD版)	SLG	7.2616
170	164	三國志列伝〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.2613
171	180	スノーブラザーズ	ACT	7.26
172	165	ゴールデンアックスII	ACT	7.2523
173	167	Hard Drivin'	RAC	7.2512
174	—	MiG-29	SHT	7.25
175	166	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2471
176	177	R.B.I.4 ベースボール	SPT	7.1951
177	189	ウルトラマン	ACT	7.1851
178	172	魔王連獅子	ACT	7.1823
179	179	ロイヤルブラッド	SLG	7.1785
180	169	ヴィクセン357	SLG	7.1655
181	173	マシンサーガ	ACT	7.1574
182	176	エイリアンストーム	ACT	7.1554
183	178	キングサーモン	SLG	7.1509
184	181	アークスI・II・III	RPG	7.1428
185	175	電忍アレスタ	SHT	7.1413
186	128	笑ウセえるすまん	ADV	7.125
187	171	サイキック・ディテクティブ・シリーズvol.4オールドゴール	VCS	7.1052
188	194	エリミネートダウン	SHT	7.0967
189	182	ローリングサンダー2	ACT	7.0956
190	184	モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動!	ADV	7.0833
191	188	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0746
192	174	NBAバスケットボール プルズVSレイカーズ	SPT	7.0384
193	193	雷電伝説	SHT	7.0294
194	190	ワールドカップサッカー	SPT	7.0226
195	191	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0158
196	192	ファイティングマスターズ	ACT	7.0155
197	170	ダーク・ウィザード〜蘇りし闇の魔道士〜	SLG	7.0
198	195	パワーモンガー	SLG	7.0
199	197	ペーパーボーイ	ACT	6.9843
200	196	THUNDER FORCE II MD	SHT	6.9835
201	202	ロードブラスターズ	RAC	6.9705
202	199	エアロブラスターズ	SHT	6.9435
203	186	シムアース	SLG	6.9361
204	201	ヘルファイアー	SHT	6.9343
205	200	忍者武雷伝説	SLG	6.9137
206	187	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.909
207	203	ガイアレス	SHT	6.9066
208	198	ファステスト・ワン	RAC	6.902
209	185	ダイナミックカントリークラブ	SPT	6.875
210	206	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8668
211	205	マーベルランド	ACT	6.8654
212	207	ギャラクシーフォースII	SHT	6.8605
213	208	雀偵物語	TAB	6.8532
214	204	オリンピックゴールド	SPT	6.8493
215	183	TOP PRO GOLF 2	SPT	6.8181
216	209	シャドウダンサー	ACT	6.8098
217	211	ゾウ/ゾウ/ゾウ/レスキュー大作戦	ACT	6.8095
218	210	デトネーター・オーガン	ADV	6.802
219	213	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.796
220	215	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.7935
221	214	バトルゴルフ唯一	SPT	6.7812
222	216	メガパネル	PUZ	6.7766
223	225	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.75
224	217	AYAサイキック・ディテクティブ・シリーズvol.3	VCS	6.7469
225	219	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7357
226	220	ダイナマイトデューク	ACT	6.7311
227	221	アンデッドライン	SHT	6.7291
228	224	ソル・フィース	SHT	6.6989
229	222	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.685
230	223	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.6753
231	228	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.665
232	226	Aランクサンダー 誕生編	ADV	6.6527

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

オッズ表D

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

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
233	235	デンジャラスリード	SHT	6.6198
234	230	斬 ~夜叉円舞曲~	SLG	6.6013
235	—	ザ サード ワールド ウォー	SLG	6.6
236	231	TOP PRO GOLF	SPT	6.5937
237	227	ワニワニWorld	ACT	6.5918
238	233	ボナンザブラザーズ	ACT	6.591
239	238	スライムワールド	ACT	6.5909
240	236	TATSUJIN	SHT	6.5824
241	232	サイバーボール	SPT	6.5781
242	237	太平洋記	SLG	6.5675
243	239	OutRun 2019	RAC	6.5641
244	255	アルスラーン戦記	SLG	6.55
245	240	ヴォルフワード	PUZ	6.5047
246	212	アルシャーク	RPG	6.5
247	241	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4583
248	—	龍虎の拳	ACT	6.4166
249	243	将棋の星	TAB	6.4038
250	244	エアダイバー	SHT	6.3948
251	245	フェリオス	SHT	6.3914
252	234	CRUE BALL	PIN	6.3888
253	246	フォゴットンワールズ	SHT	6.3787
254	250	ドリームチームUSA	SPT	6.377
255	247	アーネスト・エバンス	ACT	6.3745
256	249	らんま1/2 ~白蘭愛歌~	ADV	6.3658
257	251	JuJu伝説	ACT	6.3529
258	254	バットマン	ACT	6.3333
259	252	中嶋悟監督 F-1 GRAND PRIX	RAC	6.3318
260	253	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3281
261	242	Dahna 女神誕生	ACT	6.325
262	229	ワンダードッグ	ACT	6.2926
263	257	スーパーハンガオン	RAC	6.2826
264	218	サイボーグ009	ACT	6.2777
265	262	ジュラシック・パーク	ACT	6.275
266	259	バッドオーメン	ETC	6.2727
267	248	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.2727
268	268	バトルロード	ACT	6.2571
269	260	Blue Almanac	RPG	6.256
270	256	ゴールデンアックスⅢ	ACT	6.2432
271	263	ESWAT	ACT	6.2281
272	261	テクモワールドカップ'92	SPT	6.221
273	264	カメレオンキッド	ACT	6.22
274	265	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.2098
275	—	キリング・ゲーム・ショー	ACT	6.2
276	266	スーパーリーグ	SPT	6.1803
277	267	まじかるハットのぶっとびターボ/大冒険	ACT	6.1683
278	274	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.1408
279	270	スペースハリアーⅡ	SHT	6.1146
280	271	ヴァーミリオン	A-RPG	6.107
281	272	ディック・トレイシー	ACT	6.1014
282	275	ヴァリスⅢ	ACT	6.0751
283	281	デバステイター	ACT	6.05
284	276	ポピュラス	SLG	6.0339
285	278	スパイダーマン	ACT	6.0127
286	280	Art ALIVE	ETC	6.0126
287	273	シーザーの野望Ⅱ	SLG	5.9714
288	277	ソニック・スピンボール	PIN	5.9661
289	282	007・死闘	ACT	5.9375
290	285	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.9342
291	—	T.M.N.T. トーナメントファイターズ	ACT	5.9166
292	269	ジェームスボンドⅢ コードネーム・ロボコッド	ACT	5.9
293	279	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ!	TAB	5.8928
294	284	ヴェリテックス	SHT	5.8923
295	258	Vay ~流星の鐘~	RPG	5.8846
296	283	ダーウィン4081	SHT	5.8845
297	289	ウルフチャイルド	ACT	5.875
298	286	バーニングフォース	SHT	5.8583
299	291	クラックダウン	ACT	5.8256
300	288	サイオブレッド	ADV	5.8178
301	299	ヨーロッパ戦線	SLG	5.8125
302	287	ブロックアウト	PUZ	5.8105
303	293	ファイアームスタング	SHT	5.79
304	290	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.7826
305	303	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.7826
306	296	ザ・ニュージールランドストーリー	ACT	5.7794
307	294	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7793
308	295	ウィップラッシュ	SHT	5.7655
309	297	ジュエルマスター	ACT	5.76
310	300	クラックス	PUZ	5.7341
311	298	ゴーストバスターズ	ACT	5.7267
312	316	スティールタロンズ	SHT	5.7222
313	302	大旋風	SHT	5.7216
314	301	アローフラッシュ	SHT	5.7045
315	292	バットマン・リターンズ	ACT	5.6923

決断! 本誌記者の中堅狙いに撃ち馬券

血が駆ける 渋谷洋一

スラップファイト

- テンゲン
- '93・6・11発売
- 7,800円
- SHT
- 1人プレイのみ

読者 **8.3623**
本誌 **7.25**

マジマジマジッ、オイオイオイッ! イェ〜ッ。渋谷洋一だ。今回のお題は「スラップファイト」。これは懐かしいぜ。こういう懐かしのゲームをプレイすることの良さは、その当時の思い出を頭に再現しながら、夕焼け色の過去を振り返るところにある。俺の頭にまず浮かぶのは、練馬駅周辺をスクーターで走るシーン。そして、アーケードの小さなゲームセンター。おれはここでよくバイトの帰りにこの「スラップファイト」をプレイした。このゲームでは始めの1機を敵の弾に突っ込ませ、わざと死ぬと、次に現われる自機はフルパワーアップされた状態で出現する。だが当時は、そのわざと死ぬ始めの1機でさえ、無駄にはできないと思い、その裏技を知りながらも堅実にプレイした。貧乏だったんだ。

その頃の俺は1機死ぬたびに、テーブルきょう体を叩いていた(オペレーターの皆様すみません)。俺も若かったし、感情移入も深くそれだけ真剣にゲームをやっていた証拠でもある。50円の重みが、今の50円とは比べものにならないほど、重かった。俺は食費を削ってまでゲームをするタイプの人間だったから、かなり痩せていた……。とここまで、つらつらと思いを語ってきたが、こうしてよく考えてみると、たいして今と生活が変わっていないことに気づく。お気楽極楽主義で生きてきたんだから、しょーがないといえばそれまでだ。だが、今後の自身の展開によっては、今この「スラップファイト」をプレイすることによって、これからの渋谷洋一の生き方に修正を加えるきっかけともなりうるわけだ。これだけでもレトロゲームをやった甲斐がある。ゲームをプレイする楽しさ+α(温故知新)!これがレトロゲームの最大の魅力だ。

じつは今、時を同じくしてメカドラ版の「V.V」をプレイしている。もはや「スラップファイト」はほのぼのシューティングといってもいいほど激しくゲームは進化している。だが、いつかは「V.V」もほのぼのシューティングになってしまうんだろうな。

プレイする楽しさ+α(温故知新)!

◆シャイニング&ザ・ダクネス(セガ)



クライマックスの高橋・内藤コンビによって作られたシャイニングシリーズ第1作。すべてが3D表示されるのが特徴。

「88年10月29日にメカドラが発売されたから、「シャイダク」('91年3月29日発売)が発売されるまでに登場したRPGはわずか5作品。それらの作品の中でも誰もが遊べるモノといえば「ファンタシースターⅡ」のみ(ソーサリアンは誰もが遊べるわけではないので……)。メカドラ登場から2年半、RPGというジャンルは、いわば冬の時代であった……。

た。はたして期待の「シャイダク」であったが、発売当時は「BEメガ読者レース」でも1位の座を勝ち取った。しかし、今では見る影もなく低迷の一途を辿っている。確かに、シナリオやイベントが淡泊、行ける場所が少ない……など一部ユーザーからの不満はあった。しかし、パノラマ表現された町、商品が並んだショップ、レベルを上げると登場する堀り出し物、まるで演劇のような城でのイベント、そして、メカドラRPG初のバランスの良さ……。誰でも(3Dダンジョンが苦手な人は除く)遊べるRPGという点では、現在発売されている作品達と並べても遜色のないデキなのである。

ちゃんとしたRPGを遊びたい方々、「シャイダク」はちゃんとしてますよ。

そんなメカドラ陣営のRPG冬の時代も、「シャイダク」の登場とともに終わりを告げる。ドラクエのスタッフたちが独立し、クライマックスという会社を設立。セガ陣営としてドラクエで培ったノウハウを注ぎ込むという。これだけでも、ちゃんとしたRPGを望んでいたセガユーザーにとっては朗報であった。

オレの推奨馬

リアル鈴木

ちゃんとしたRPGなのに……

ダンジョンはなめらかかスクロールの種類は少なめ?

次に出たら買い!!

家庭用機に唯一移植された名作「ナイトストライカー」は、MEGA-CDとしては好調な販売本数を記録し、再販も1度かかったが、根強い人気で入手は困難。見つけたら即買いた!

ナイトストライカー(タイター/'93・5・28/7,800円/SHT)

休養馬カルテ

信長の野望・全国版

(光栄/SLG/4M+B・2)

未出走馬「信長の野望・全国版」は、いまだ集計欄外にて徴兵中(笑)だ。昔を懐かしむ人民を狙って店頭出兵するも、意外にウケは悪く、参加者はまだ3割程度の模様。「霸王伝」とどちらの「野望」が先にくるか、興味津々?

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】最近この予想屋への無謀な挑戦が多いが、負けたら俺の下僕となって、毎回俺と同じ予想で投票しないとボツにする奴隷的な特典付きだから、あんじょー覚悟せいや。というわけで、広島島の村田竜彦! キサマは「ソニックスピン」で負けたから(7.381でビックリ賞確定などとは…フツ)、今後俺の奴隷だ、いいな!! で、「マイクロコスム」は8.4561でいけそうだな。

分析

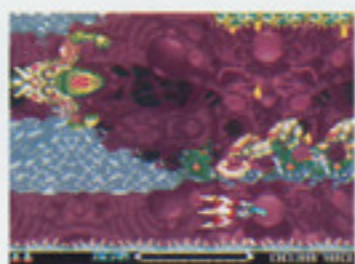
対決 Theスーパーファミコン®
両ハードアーケード移植大比較!

スーファミアーケード移植トップ10

順位	全順位	ソフト名	平均点
1	4	ずーぱーぶよぶよ	9.0417
2	9	ストリートファイターII	8.9188
3	11	ストリートファイターIIターボ	8.8840
4	33	ソニックウイングス	8.5789
5	79	餓狼伝説2	8.2574
6	84	コスモギャング ザ パズル	8.2143
7	129	龍虎の拳	7.9481
8	155	ファイナルファイト・ガイ	7.8168
9	160	ワールドヒーローズ	7.7561
10	176	グラディウスIII	7.6097
総本数		22本 (全比率6.3%)	
全平均点		7.3337	

メガドラアーケード移植トップ10

順位	全順位	ソフト名	平均点
1	2	ガントレット	9.1437
2	6	ぶよぶよ	8.9839
3	21	ストリートファイターIIダッシュプラス	8.6913
4	34	スラップファイト	8.3623
5	35	ファイナルファイトCD	8.3604
6	57	マーブルマッドネス	8.1355
7	60	リールエンフォーサーズ(CD)	8.1159
8	62	スーパーモナコGP	8.0935
9	68	ナイトストライカー	8.0643
10	70	球界道中記	8.0533
総本数		85本 (全比率22%)	
全平均点		6.6865	



スーファミではハードに合わせた移植がメインだ。



「バーチャファイター」移植は最大の武器になるか。

※データ協力：Theスーパーファミコン(3/18号)
※上記のデータは「BEメガ読者レース」及び「ALL GAME CHART」にランクインしたものを対象にしています。

意外とモテない移植作? 新ハード戦争はどこが割す?!

さ〜てきて、毎月恒例のデータ企画だけど、今月はアーケードゲームの移植について、ちょっと考えてみることにしたぞ。「バーチャファイター」や「リッジレーサー」など、次世代新ハード戦争で、第一に注目されている最新アーケードゲームの移植は、はたしてどれくらいの期待度があるのか、今の家庭用機の現状から深ってみようって寸法だ。

で、早速データのほうをしてみると、スーファミは意外なほどアーケードゲームの移植が少なく、逆にメガドラは意外にアーケード移植が多いことがわかるね。これはスーファミがアーケードゲームの完全移植をするケースが少なく、むしろその名前を使ったオリジナル作や、続編（「R-TYPEIII」など）を

出すケースが多いのが大きな理由なんだけど、要はスーファミ自体がハード的にアーケードゲームを完全移植できる場合が少ないのが最大の理由だろうね。さて、上の結果を見る限り、アーケードゲームの移植っていうのは、意外とユーザーのウケが良くないように思えるんだけど、これはアーケードで1、2の人気を争う最新ゲームとなると話は別。要は中堅的なソフトが、ヘタな移植度でチマチマ出るよりも、アーケードの超ビッグタイトルが完璧な移植で1本出るだけで、ハードの印象はググンと違ってくるのはスーファミの「ストII」でも実証済み。盛り上がりを見せる次世代新ハード戦争では、アーケードゲームの移植は1つの決め手になりそうぞ。

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、スーファミの名作RPGを意欲的に移植したMEGA-CD版「真・女神転生」が初登場した時の着順予想をしようぞ。もとのファンから賛否もあるこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。



「真・女神転生」は何着だ?
今月の着順予想
謎の予想屋の予想は、
どうやら85番らしいぞ?

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、先月前ソフトの評点はボツだよ!
《記入例》

- ガンスターヒーローズ (9点)
- ソニック・ザ・ヘッジホッグCD (8点)
- キングサーモン (6点)
- 三國志III (MEGA-CD版) (7点)
- ソードオブソダン (3点)

《ほしいソフト名》
《コメント》

・真女神転生、の着順予想: 85番
・メトロ2033の着順予想: 84番
※応募欄がないとポイントがもらえないぞ!

中央Eテレ 読者レース
「BEメガ読者レース」係
応募用紙は4月4日まで

今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシス版「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3 (アダプタ付)」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大5本まで）、③コメント（何でもOK）、④着順予想、オッズ予想（小数点第4位まで書いて）、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は4月4日だぞ。

今月のにんじん!



16メガだけど、海外版を先行プレゼントしちゃうぞ!!

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（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。今月はिकास海外ゲームの移植シューティング「マイクロコスム」の平均点予想をしようぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想



内容自体はやや単調だけど、演出はグーだぞ。

BEメガ編集部総評

気がついてみると、なんと4年目に突入してしまった「BEメガ読者レース」。こうして改めて順位表を眺めてみると、上から下(?)に至るまでメガドラの充実度は光ってきたよね。毎月のように変動を見せる上位争いも、最近のメガドラの好調さを示していると言えるんじゃないかな。今後も3月に発売される大量のソフトで、ランキングを賑わせてくれそうぞ。来月はソダンの逆襲も見逃さないぞ(笑)!

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
316	307	アフターバーナーIII	SHT	5.6
317	306	スーパーH.Q.	RAC	5.5833
318	304	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.5789
319	308	パチンコクーニャン	ETC	5.5428
320	305	タズ マニア	ACT	5.5365
321	310	FZ戦記AXIS	ACT	5.5
322	309	マージャンCOP電	TAB	5.4915
323	312	タスクフォースハリヤーEX	SHT	5.4615
324	313	究極タイガー	SHT	5.421
325	315	モンスターレア	ACT	5.4198
326	317	エグザイル ~時の狭間に~	A・RPG	5.4125
327	318	DJボーイ	ACT	5.412
328	311	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.4047
329	319	ルナーク	ACT	5.4024
330	314	アイル・ロード	RPG	5.3984
331	321	ランボーIII	ACT	5.3922
332	320	マスター・オブ・ウェポン	SHT	5.3823
333	322	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3644
334	330	ザ・キックボクシング	SPT	5.3571
335	323	ファイナルブロー	SPT	5.3451
336	325	パワーアスリート	ACT	5.2743
337	327	GODS	ACT	5.2307
338	326	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.23
339	329	アトミック・ロボキッド	SHT	5.2222
340	324	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.1891
341	328	G-LOC	SHT	5.186
342	331	ファットマン	ACT	5.1666
343	332	スーパーサンダーブレード	SHT	5.1005
344	334	ターボアウトラン	RAC	5.0487
345	337	ストームロード	ACT	5.0
346	335	スーパーエアーウルフ	SHT	4.9761
347	333	A列車で行こうMD	SLG	4.9636
348	336	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.9024
349	339	シーザーの野望	SLG	4.8679
350	338	メガトラックス	RAC	4.8534
351	340	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.8213
352	341	ヘビーノバ	ACT	4.7231
353	342	インセクターX	SHT	4.719
354	343	獣王記	ACT	4.5946
355	347	港のトレイジア	RPG	4.5917
356	346	セイントソード	ACT	4.5795
357	345	アレックスキッド 一天空魔城一	ACT	4.5604
358	344	ヘビュユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.5465
359	348	コスミック・ファンタジーStories	RPG	4.4658
360	350	アネット再び	ACT	4.4069
361	351	火激	ACT	4.3756
362	352	レスルウォー	SPT	4.3532
363	353	SDヴァリス	ACT	4.3265
364	354	スペースインベーダー90	SHT	4.3229
365	349	JUNCTION	PUZ	4.3148
366	355	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3138
367	356	サンダーフォックス	ACT	4.2096
368	357	ファンタジア ミッキー・マウス・マジック	ACT	4.2039
369	359	カース	SHT	4.1543
370	358	ズーム!	PUZ	4.1436
371	362	機動警察パトレイバー 98式起動せよ!	ADV	4.12
372	361	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1188
373	360	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.0892
374	363	四天王王	ACT	3.8265
375	364	デスプリングー 秘められた紋章一	RPG	3.7692
376	367	あまのぼろ	SPT	3.6451
377	365	超開電烈伝ディノランド	PIN	3.5416
378	366	ストリートスマート	ACT	3.4476
379	368	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3174
380	375	中嶋悟監督 F-1 HERO MD	RAC	3.2588
381	369	悪魔ウッドストック ファンキー・ホラー・バンド	RPG	3.2516
382	370	ラストンサーガII	ACT	3.1612
383	371	ダブルドラゴンII	ACT	3.0882
384	372	XDR	SHT	3.0601
385	373	ソード・オブ・ソダン	ACT	3.0482
386	374	邪神ドラクソス	ACT	3.0196

オッズ表 D・E 寸評

夢幻の中嶋、おびえるドラクソス!

お風呂に入って、アッチッチの口表に、気軽に手を出し大ヤケド(笑)E表の動向だが、光も射さない最下位層に革命をもたらした英雄中嶋皇帝は、帝王ソダンの放つ怪(下位)光線を浴び、もろくも2カ月に王位を退いた(やはり...)。残る小悪党ドラクソス將軍は、一時的に仮の皇帝に祭り上げられたが、もはや帝王の影におびえるザコ敵状態(笑)。さあ、待て次号!

【2月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表!】最後は2月号読者レースに応募してくれた人の中からお好みソフト1本&にんじんソフトジェネシス版「スーパーマン」の当選者を発表するぞ。今月のホワイトデーでめでたい人(先月と同じネタ)は、愛知県・糸田薫さん、奈良県・和田浩一くん、東京都・福田直樹くん、北海道・池野秀一くん、静岡県・下田司くんの5名だぞ。おめでとう。

オッズ表 E

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

BE-MEGA

← WORLDWIDEな情報を先取り!

NEWS & INFORMATION

ニュース

アンド

インフォメーション



NEWS サイズ半分のハンディメガドラ「MEGA JET」の市販が決定!

日本航空とセガが共同開発し、昨年7月から日航の国際線機内サービスに使われていたハンディタイプのメガドラ「MEGA JET」が市販されることになった。

このハードはMDの本体と6 Bパッドを一体化し、224×94×47.8mmのサイズに凝縮したもの。CPUや表示能力などの性能は通常のメガドライブと同じ。また、ビデオ出力端子や、電源用のACアダプタ(同梱)はメガドラ2と共用できる。2 Pパッド用の端子もあるから対戦ゲームも可能だ。もちろんヘッドホン端子とボリュームもついている。残念ながら拡張端子がないため、MEGA-CDとの接続はできない。でも、これならMDソフトを自動車の中や友達の家を持って行って遊べそうだ。価格は15,000円で、3月10日発売。

今度はMEGA-CD一体型の「ジェネシスCDX」を出してくれるといいんだけどね。



カートリッジスロットは本体上部にある。これからはいつでもどこでもメガドライブかな!



NEWS セガ社員がモデルになった映画? 東宝「とられてたまるか!」のゲームギアソフトが発売決定!

この映画は、昼間はゲームデザイナーの顔を持つ泥棒(明石家さんま)と一家の主(武田鉄也)の戦いを描いたもの。さんまさんの役作りにセガも協力したそうだ。



家庭を守る奥さん役は田中美佐子さん。6月4日の映画公開に先駆けて、セガから同作品のお話をゲーム化したGGソフトが発売される予定だぞ。

GOODS セガからぷよ&龍虎の拳のオリジナルグッズHGA登場

セガから「ぷよぷよ」と「龍虎の拳」のキャラクターグッズが発売された。文具をはじめ、キーホルダー、面白いところでは「おしゃべりぷよ」や「おてぷよ」などがある。詳しくは店頭でね。



● 欧州ではメガアダプタ2が出た!

依然、8ビットの稼働率が高いヨーロッパで、マークIIIやマスターシステム用のカセットをメガドラ、それにメガドラ2でも楽しむことができる「MASTER SYSTEM CONVERTER II」が発売された。「日本やアメリカなどでは発売予定はない」(セガ広報)とのことだけど、セガ歴の長いユーザーとしては「メガアダプタ2」として、日本でも出してほしいよね。



● ワンダーメガで電子ブックソフトがもらえるぞ

8 cmCD-ROM に辞書やデータベースなどを収録した電子ブックソフトをワンダーメガやメガCDで活用可能にしてくれる電子ブックデコーダカートリッジ「ワンダーライブラリー」(日本ビクター、9,900円)。今、ワンダーメガM2とセットで購入すると、もれなく電子ブックソフト「姓名判断」がもらえるぞ。期間は4/20まで。詳しく販売店で。



● 松竹が「餓狼伝説」映画化記念イベント開催!

この夏、完全オリジナルストーリーで制作される映画「餓狼伝説」の記念イベントが4月10日、東京・銀座の松竹セントラルで開かれる。千葉麗子などの声優陣と一緒に、ゲーム大会で楽しもう。参加希望者はハガキに必要事項を記入の上、〒104 中央区築地1-13-5 松竹宣伝部「餓狼伝説」イベント係まで(3/31必着)。抽選で1,000名を招待するぞ。特製ポスターつきの前売り券も劇場窓口で発売中だ!



● 今度はアルバム「Virtua Fighter—最強の戦士—」

B-univのNEWアルバム「Virtua Fighter—最後の戦士—」が3月23日に発売される(東芝EMI、3,000円)。内容はオリジナル+アレンジを7曲。アレンジはフュージョン的なノリを残しつつも、ダンス系のビートを取り入れたのがポイント。さらにラップも入った光吉猛修のボーカル曲もあり。3D音響効果もアリだ。



NEW RELEASE

水色/遊佐未森

風景的で、オアシスを感じさせてくれる彼女の最新作は、代表的アイリッシュサウンドグループ「Nightnoise」とのセッション。アイルランドの森をイメージし、そよぐ風の音や鳥の声のように聴けるのだ。●EPICソニー/3.9発売/¥2,200



LESSON 1/WENDY

プロデビューから1年を迎えたWENDYが初のアルバムをリリース。メジャーでのシングルとともにアマ時代から歌ってきた曲を別アレンジで収録。さらに未発表の新曲4曲はそれぞれソロで歌っている。●フォーライフ/発売中/¥3,000



ロックマンX/アルフライラ

大坪稔明をはじめ、鳥山雄司や桜井哲夫、神保章という豪華なジョイントメンバーを迎えたアルバム。当然、このメンバーがそろったからには、イカしたフュージョンサウンドを聴けることは間違いなし。●ソニーレコード/3.9発売/¥3,000



ファイターズヒストリーダイナマイト

ネオジオ版のサウンドをCD化。ゲームデリックによるアレンジバージョンも入って、ラップありポコダーありとちょっと懐かしい気分。フライングパワーディスクもカプリングで収録。ボイスも◎。●サイトロン/3.18発売/¥1,500



Wonder Egg's second anniversary

「ワンダーエッグ」のストーリーから膨らんだイメージを様々なテーマ音楽として表現したアルバム。普段ワンダーエッグ内でかかっている音楽も収録し、ゲームとは違ったナムコを感じさせてくれる。●ビクターエンタテインメント/発売中/¥2,500



パラディオン/西岡治彦

「アルシャーク」と同じレベルからリリースされる音楽CD。ロボットによる格闘シミュレーションというだけに、吠えるギター旋律を中心にしたサウンドはスピード感と迫力で燃えている。●サンドストーン/発売中/¥2,800



MIDI GAME MUSICシリーズ ファンタシースター ~千年紀の終りに~

「ファンタシースター」のGS、GM対応のスタンダードMIDIデータ集が登場。ゲーム同発音数とアレンジ版を収録。「グラディウス」と「ウィザードリィ」も発売。●リットミュージック/発売中/¥5,800



BE MEGA RACING FREAK Vol.2



F 3 ('92年) & F 3000を戦ったカプコン。

特集

サーキットを駆け抜けた ソフトメーカー!

'87年日本にF 1 GPが再上陸して以来、モータースポーツ人気はウナギのぼり。ゲームメーカーもフォーミュラ・カーにあるいはバイクにとステッカーをはり、サーキットを駆け巡った。中でも最も熱心だったのがカプコンである。自らチームを持ち、昨年は日本の最高峰F 3000に2台体制でのぞんだ。そのカプコンも、本業に専念

するためか今年には撤退を発表。ちょっとさみしくなった。このほか、F 1ではセガやニチブツのロゴがマシンに、2輪の祭典8耐にはビデオシステムやアイレム、SNKが参戦した。そこで、今回はサーキットを駆け抜けたソフトメーカーを特集してみることにした。今年は何のメーカーがサーキットを駆けるのだろう。



F 3で上位に食い込んだテクノスジャパン。



昨年F 3000へステップアップした石川だが、



背中につけたストIIターボはもう見られない。



'92年8耐参戦のビデオシステム。セガのマークをつけてセンセーションを呼んだ'93年F 1のウィリアムズ。



8耐連続参戦を続けているアイレム。



昨年チームシンスケと組んで8耐参戦のSNK。



ウィリアムズのケースにもソニックが!



ウィリアムズのボディにも!



F 1ロータスのフロントウィングサイドにニチブツのロゴが。



鈴鹿サーキットのナムコ。

BE MEGA

AM

NETWORK

今回は春先恒例のAOUショーを取材/
各社の最新話題作が大集結したのだ!!

春を告げる AOUショー レポート!!

毎年2月に幕張メッセで開催されるAOUショー。昨年秋のAMショーでは、「バーチャファイター」「リッジレーサー」など本格的なCGゲームや大型きょう体もののゲームが話題を呼んだけど、今回は各社ともテーブルもののゲームに力を入れているのが感じられた。

新ハードラッシュで賑わっている家庭用機には、まだまだ負けないアーケードパワーが、年2回のショーでは体験できるのだ。サターン(仮)に移植してほしいゲームも目白押しだったAOUショーを早速レポートするぞ!



入場規制がされそうな大変な賑わいはショーならではの。



セガブースには「デイトナUSA」が3台も配置されて壮観!



集客数では1,2を争っていたカプコンブース。「X」も大人気だったぞ。



「龍虎の拳2」を中心に新旧のゲームが並んで楽しめたSNKブース。



毎年業界の注目を集めるナムコブース。新作はおとなしめ?

各社の最新作が目白押しだ!



デイトナUSA

【セガ】40車同時走行で展開されるAM二研の最新作。ノリも最高。



ハードダンク

【セガ】3対3のストリートバスケット。最高6人同時に対戦も可能。



ジュラシックパーク

【セガ】リアルな映像で大ヒット作の世界を再現。ハデに動くぞ。



スーパーストリートファイターII X

【カプコン】高速バトル、新必殺技、スーパーコンボでより過激に。



ファイナルラップR

【ナムコ】シリーズ4作目。システムF.L.と実名採用でよりリアルに。



「ナムコ」ナムコスターの縦シューティング。画面エフェクトも綺麗

ネビュラスレイ



ティンクルビット

【ナムコ】同社創立40周年を記念して、懐かしのキャラが勢ぞろい。



極上パロディウス

【コナミ】おなじみのコナミのキャラ16種から選択。2Pも可能に。



ゴルフングレイツ2

【コナミ】新3D表現高性能チップ採用でコースの戦略性も向上。



龍虎の拳2

【SNK】新キャラも登場しデキの良さで好評。家庭用も11日発売。



得点王2

【SNK】あの「得点王」がなんと100メガで登場。演出もリアル。



トップハンター

【SNK】名うてのハンター、ロディとキャシーが痛快に大暴れ。



フライングパワーディスク

【データイースト】円盤を投げ合うエアホッケータイプのゲーム。



ファイターズヒストリーダイナマイト

【データイースト】NEO・GEO用対戦格闘。カルノフも使えるぞ。



電神魔傀

【バンプレスト】同社初のオリジナルアクション。6人の技がウリ。

MODEL2
搭載

セガAM二研の自信作「デイトナUSA」ついに登場!!

先のAMショーのCGゲーム合戦では、ナムコの「リッジレーサー」にテクスチャーマッピング技術で先を越されたセガだったが、今回のAOUショーでは、最新最強のボードMODEL2を採用した「デイトナUSA」をデビューさせ、ショー最大の目玉となっていた。超リアルな映像とゲーム性が重視されたこのゲームは一大旋風を巻き起こしそうだぞ。



現時点で業界最強のボードを採用しているセガの「デイトナUSA」。このAM二研最新作はP.100でもバッチリ紹介!



他にも新作が目白押しだったセガ。「スターウォーズ」や「ドラゴンボールZ V.R. V.S.」も好評。

タイトーは、参考出品で世界初の3Dグラス不要の立体映像システムVC-X(仮称)を展示。年内にも完成しそう。

まだまだ続く格闘ブーム! 今度は「スーパーストII X」だ!



一発逆転のスーパーコンボは、各キャラでやり方が違う。使いやすいのはリュウ、バルログなどだ。



「スーパーストII X」に負けない人気だったNEO・GEOの「龍虎の拳2」。ユリちゃんも戦います。

必殺技で勝つと画面がフラッシュ! 噂によるとあるキャラの師匠も登場するとか、しないとか……?



ショーの華と言えばコレ? 去年同様、サミー工業と、ジャレコにはキャンギャルがついてご指南!



昨秋のAMショーでは「スーパーストII」を登場させたカプコンだが、今回は早くもシリーズ第5作目の「X」が発表された。ゲーム史上これほどまでに続編が登場したものは、少ないが、今回は各キャラクターに新必殺技とスーパーコンボが追加されたのが特徴だ。もちろんゲームスピードもターボのようにスピードアップがはかられており、さらに派手なアクションが追求されているぞ。昇龍拳コマンド2回で出せる「昇龍烈破」は爽快感抜群!

出展作品を見てみるとジャンルに偏りがあまりないのわかる。この他では占いも

のも結構目についたが、各ゲームとも3月末くらいから登場予定とのこと。期待せよ。



アンダーファイアー

【タイトー】 デジタイズ映像の敵を駆逐。ショットガンの装填が鍵。



ライトプリンガー

【タイトー】 120以上のステージからなるアドベンチャーACT。



レイフォース

【タイトー】 高低差のある敵をロックオンレーザーで駆逐。2P可。



F1スーパーバトル

【ジャレコ】 32ビットボードで世界のコースを再現。8人通信可能。



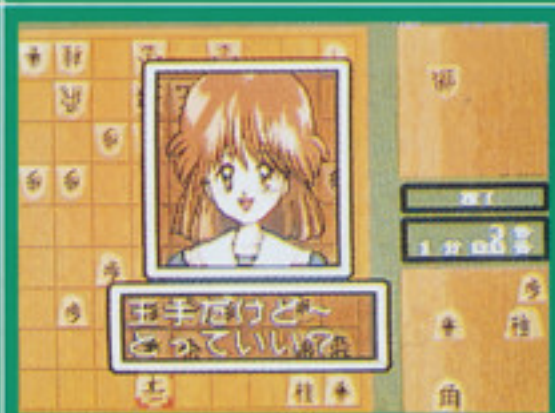
早押しクイズグランドチャンピオン大会

【ジャレコ】 ルー大柴とフォーミンが盛り上げる4択式早押しクイズ。



ベストバウトボクシング

【ジャレコ】 メガシステム32搭載。コンビネーションブローを決めろ。



早押し将棋五月陣戦

【セタ/ビスコ】 女性キャラと対戦する異色の本格派将棋。強いぞ。



ベストイレブン

【アイレム】 フォーメーション、反則技、スーパーシュートと多彩。



ジオ・ストーム

【アイレム】 乗り物を奪い敵を倒せ。重厚なグラフィックが印象的。



ダイス ダイス ダイス

【アイレム】 サイコロを並べて7にすると消えるパズルアクション。



ななめでまじっく!

【アトラス】 エレメントを3つ以上ななめに揃えて敵の体力を奪え。



ダイナギア

【サミー】 SSVシリーズ。恐竜を倒す横スクロールアクション。



デッドリースポーツ

【サミー】 デジタイズされたリアルな人間が格闘する対戦ゲーム。



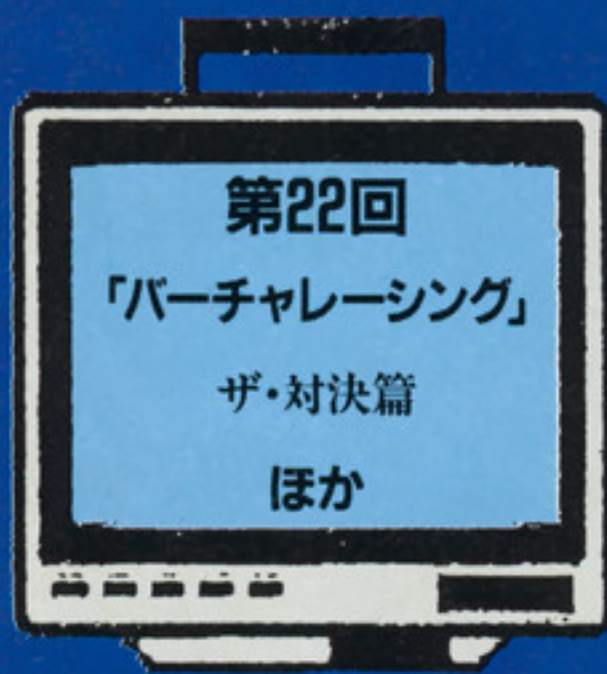
お天気パラダイス・スノーブラザーズ2

【東亜プラン】 前作のキャラに加え、水、風、雷の攻撃も可能に。



テクモワールドカップ'94

【テクモ】 サッカーゲームの名作が最作データでリメイクされた!



BEメガ

CM

探偵団

「隊長、セガのCMは、作品によって結構ノリが違いますよね」「うむ、担当の代理店もその時々で違うからな」「今回の『V.R.』はどーすかね」「あ、まーいいんじゃない。ハハハ…」

好評
オンエア中

「バーチャレーシング」

ザ・対決篇 15 Seconds

放映期間：'94年2月19日～収録：'94年2月1日
製作：株電通、株アームズ/演出：高橋康雄/ナレーター：マイク杉山/出演：池上竜馬、広田貴宣

はじめに紹介するのは、期待の超話題作「バーチャレーシング」のCMだ。お茶の間で展開されるバトルは結構愉快だぞ？

<p>1 部屋にいきなりシグナルが突き刺さり…</p> <p>「ピッ……ピーン」</p>	<p>2 家具も壁も吹っ飛んで舞台はレース場に</p>	<p>3 戸惑いながらも勢いに駆られてバトルを展開！</p> <p>「キミのメガドライブを」</p>	<p>4 ゴーグルを装着して本気で</p> <p>「史上最速にする」</p>	<p>5 抜き返す！</p> <p>「ゲームソフト登場」</p>
<p>6 ゲーム画面でクラッシュ//</p>	<p>7 こっちもドライバーが吹っ飛ぶ(笑)</p> <p>「バゴーンッ！」</p>	<p>8 ゲーム画面にロゴがドーンと！</p> <p>「リアルポリゴンの真実バーチャレーシング」</p>	<p>9 メガドラ2もドーンと</p> <p>「衝撃のデビュー」</p>	<p>10 こっちの顔も衝撃って感じ(笑)</p> <p>「セーガ〜♪」</p>

END

なつか
CM紹介

セガTOY CMグラフィティ

最近恒例になりつつある懐かしもののCMシリーズ。今回は、テレビゲームとはまた違ったノリがある、セガのおもちゃ関係のCMを集めてみたぞ。中には「こんなのあったの？」っていうのもあって、なかなか奥が深いのだ。

<p>●セガカードメイト</p> <p>ペーゴマとか、いろいろ遊べるカードメイト。「私は忍者だスゴイだろう？」「うん」の問答がシラケて笑える。</p>	<p>●ロボピッチャ</p> <p>某任〇堂のウルトラマ〇ーンのセガ版がこれ？ お父さん役は、当時セガにいた湯川常務が扮したという珍CMだ。</p>	<p>●ジリオン</p> <p>フォーミュラモンテック 発売ついでにコース</p> <p>当時放映されていたアニメと並行して売られ、ヒットした光線銃ジリオン。CMも3タイプほど作られた。</p>	<p>一般的にテレビゲームのイメージが強いものの、じつはアンパンマンのシリーズからロックオンにいたるまで、おもちゃ関係もいろいろ出しているセガ。左に紹介したのは、ほんの一例にすぎないが、中にはセガ提供のアニメ番組などでよく見かけたものもあるんじゃないかな？</p> <p>セガ自体、最近ではキッズコン</p>	<p>ビュータPICOに見られるように、より本格的に低年齢層からセガブランドを浸透させようという動きがあり、商品もまずまずのヒットをおさめている。だが、実際はCMの撮影にはセガの近くの廃棄場を使ったり（ロックオンの場合）して低予算で奮闘中のような、今後も頑張っ</p> <p>ほしいところだ。〈CM探偵団〉</p>
---	--	---	--	---

CMよもやま話

今回の「バーチャレーシング」のCMは、ナレーションにもあるとおり、「キミのメガドライブを史上最速にするゲーム登場」というコンセプトで作られました。要は「家庭にレース場を持ち込むほどの迫力」を表現しようということで、ああいう内容になりました。冒頭で部屋の壁などが吹き飛ばされた後は、わざとビデオ撮影によって画質を落としていまして、車載カメラっぽい処理をしてあるのに注目してほしいですね。ここらへんで、少しでもレースの醍醐味が伝わればと思います。

今回は撮影自体、それほど手間のかかることはやっていませんが、2人のデッドヒートでは前後のタイミングのバランス取りに、なかなか難しいものがありましたね。とりあえず、片方のドライバーが吹き飛んでいくシーンが、ひとつの見せ場でもあります。最後に放心状態の顔をアップで見せることで「スゴイものを見た」という感覚を見せているわけです。ちなみに、放心する役をやっている人は、男の人です

ので、あしからず(笑)。

ところで、現在製作中の「ソニックドリフト」のCMは、本格的にセガ社内でCMの製作をする第1作目となります。今後は、CGの質はもとより、アイデア的な部分で賛否も出るような斬新なものを作りたいと思いますので、期待してください。〈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。採用者にはお好みのソフトを1本あげるぞ。というわけで、今月のソフト1本プレゼントはTOY関係のCMをリクエストしてくれた静岡県府の中山貴志さんに決定だ。来月も珍品が出そう？

篠原恵美

Emi Shinohara
声優



本名：篠原恵美子 8月8日生まれ、O型。アニメ「セーラームーンR」でセーラージュピターの声を担当する他、「機動戦士Vガンダム」などに出演中。2月にオリジナルアルバム『WINDOWS』（アポロン/3,000円）をリリース。「自分の思っていることを表現したから、同世代の女性が聴いて、そうだねってうなずいてもらえればうれしい。でも中・高生にもきっとわかってもらえるんじゃないかな」。

—声優をやっている、こういったことが面白いのですか？

深見 声の世界っていうのはどんなものでも演じられますからね。もともと、新たなものにチャレンジしていくっていうのが好きなんです。歌うなんていうのも、今まで考えもしなかったことです。

篠原 セーラームーンの場合は、一番最初に役をいただいた時に、設定などを読んで、理解できる部分が多かったの、すごく楽に入っていました。今は、ずっとやってきて、私が創った部分もあるんで、地のままでできる場合も多いんですけど。

—ゲーム版の声もやってますよね。

篠原 セーラームーンも何本分かやりました。容量が少ないそうで、ほとんど、戦闘中の掛け声とか、技の名前を叫ぶだけとか、そういう感じの多いんですけど。早口で2、3秒以内に言わなければいけなかったりするんです。それ以外にも、ゲームのお仕事は何本かやらしていただ

いているんですけど、私自身はまったくゲーム機に触ったことがなくて、というよりFAXすら触ったことないほど機械オンチなんです。

深見 私もゲーム機を持っていないので、ソフト自体のできあがりも見てなくて、全然知らないんですよ。下手なので。私達ってインベーダー世代なのに、才能ないみたいで(笑)。人がやっているのを見ているのは好きなんですけどね。ゲームが上手な人は心から尊敬してます。

—自分自身が小さい頃好きだった少女漫画はありますか？

深見 「キャンディキャンディ」はもう大人だったっけ(笑)。ハイジとか一連の名作ものは大好きでした。あとは「ひみつのアッコちゃん」とか「魔法使いサリー」とかですね。持っていましたもの、コンパクト。

篠原 一番最初に好きになったのは、「海のトリトン」でした。その後は「キャプテンハーロック」などの松本零士さんの作品。この世界に入って、

テレビを見た女の子達が大人にな
ると思うようになったらいい

ご本人を目の前にした時、「ああ、入ってきたんだなあ」って本当に実感しちゃいましたね(笑)。

—当時アニメを見て、声優という職業があると思いませんか？

篠原 中学生の頃ブームになって、声優さんがバーッとクローズアップされた時期に意識しました。声優さんがアニメだけじゃなくて、歌や舞台をやっているのを見て、私自身、お芝居をやりたいから、あの世界なら何でもできるんだなあって。—「セーラームーン」の大ヒットをどう思いますか？

深見 原作者が、中学生ぐらいの女の子の好みを全部知った上で、すごく大きな舞台に、そういうヒットする漫画の要素を盛り込んでるんですよ。「待ちなさい！」とか言って登場したりするじゃないですか。本当に気持ち良く変身して、気持ち良く技を決めるんですよ。きっと、今の女の子達はセーラームーンを見て、強く育っていくんだろうなあ。

篠原 大人から見ても、ギャグの面で本当に笑えるシーンもいっぱいあるし、ロマンチックなロマンスもいっぱいある。結構、刺激のある側面も持っていますし、いろんな要素が絶妙なバランスで取り入れられた作品だから面白いと思うんです。子供達が夢中になってテレビを見てくれるのは、私としては、こそばゆくもありますけど、でもすごくうれしいし、彼女達が大人になった時に思い出の作品になってくれるとうれしい。それと、主人公のうさぎちゃんが負けそうになったりとか、悲しい目にあったりする時、一緒になってテレビの前で泣いてくれたりしてっていう話を聞くと、一番大切な思いやりとか、愛とかっていうメッセージを感じてくれているんだと思うんです。心支えっていうほどおかげさなものじゃないとは思いますが、何か、彼女達にとって本当のヒーローであり続けてくれればうれしいな。

今の女の子達はセーラームーンを
見て、強く育っていくんじゃないかな



深見梨加

Rika Fukami
声優

本名：深見理佳 8月8日生まれ、B型。アニメ「セーラームーンR」でセーラーヴィーナスの声を担当する他、洋画の吹き替えを中心に活躍中。2月にオリジナルアルバム『モーニング・アフター』（アポロン/3,000円）をリリース。「今の私ができる最高の作品。そのままの私が表現できていますから、少しでも興味を持ってくれたら、ゲームの合間にちょっと目を休めてCDでも聴いてください」。



特報!!

セガ次世代機 サターン(仮)

Special Report

JOIN ME "MAKE THE FUTURE"

SATURN

セガの新体制がいよいよ始動

サターン・プロダクトマネージャーに聞く!

先月、サターン(仮)の正式発表を行ったセガは、社内にサターン・プロダクトチームを新設。サターンに関するすべてを管理し、ハードとソフト、企画、開発、製造販売など専門部署と横断的に連携するチームだ。今回はマネージャーである岡村氏に現状を聞いた!

時代を作り出すハードそれが「サターン」です

編集部 ハードの開発状況はいかがですか。また、どのようなプロモーションを計画していますか?

岡村 今年11月の発売に向け、開発は順調です。6月のおもちゃショーを1つの契機としてとらえていますが、秋からはかつてない規模でのプロモーションを予定しています。

編集部 ソニーやNEC、それに3DOなど、他社の次世代マシンに対し、サターンの特徴や戦略は?

岡村 単にCG機能だけでなく、スプライトやスクロール機能も強化し、見た目に新しいだけでなく、遊んで面白いゲーム作りが可能なのが特徴です。戦略的には、アミューズ

メントの移植、ニュージャンルの開拓など、多彩なカテゴリー構成(マルチコア)を考えています。

編集部 松下がリアルな価格を54,800円に引き下げましたが、サターンの価格はどうなりますか。

岡村 49,800円以下を目指します。

編集部 コントロールパッドのコネクタ形状などは、既存の機種から変更されるのですか?

岡村 現在、細部にわたって最終的な検討に入っています。

編集部 カートリッジ部分は他機種にない特徴の1つですが、どのような利用を考えているのですか。

岡村 カートリッジ部分はいろいろな用途が考えられます。例えばパズルゲームのような容量の小さいゲームをROMカセットで作るとか、拡張端子的な意味あいで利用するとか。ただし現在開発中のゲームはすべて

CD-ROMです。
編集部 カートリッジ専用ハードの予定はあるのですか?

岡村 その予定はありません。

編集部 音楽CD以外で、フォトCDやビデオCDなど、CD-ROMの共通フォーマットのソフトで利用できるものへの対応は検討していますか?

岡村 フォトCDとビデオCDへの対応は予定しています。他は検討中ですが、可能な限り多彩な機能を持たせたいと考えています。ただ、当初、予定していた「リライタブルCD」は、コスト、性能面から考えてパフォーマンスが高いとは言えず、今回は見送りました。

編集部 通信・ネットワーク関連への対応への展望は?

岡村 検討中です。

編集部 ソフトの開発状況は?

岡村 41ラインで、そのうち本体同



サターン・プロダクトマネージャー 岡村秀樹
1955年・東京生まれ。セガ入社から8年間、開発から販売まで、すべての部門に携わった幅広い経歴を買われ、マネージャーに起用された。

時発売は3~5タイトルの予定です。
編集部 サードパーティーからの反応はいかがですか?

岡村 2月14日に開催されたサードパーティー・ミーティングには、170社、300名以上の参加があり、当日はサターンに対する私たちの自信とサターンにかける意気込みは十分に理解していただけたようです。それ以降もお申し込みは多数あります。読者の皆さんがアッと驚くメーカーもありますが、発表はしばらく



強力なラインナップを制作中
現在41タイトルが、制作中というサターンソフト。現段階で正式に発表されているのは右に紹介した5タイトルだ。アーケードの最新作の移植などサターンの強力な3DCG機能を生かしたものが中心になっているようだ。



デイトナUSA(仮)
3月中旬からアーケードで稼働予定の3DCGレースゲームの移植が早くも決定!最新のアーケード基板"MODEL2"を使い、毎秒30万ポリゴンとリアルタイム・テクスチャマッピングを可能にした「デイトナGP」がどう移植されるかに期待がかかる。今後ともアーケードの最新作が移植される可能性大だぞ。



バーチャファイター
現在アーケードで、人気爆発中の「バーチャファイター」。サターン初期タイトルの目玉になりそうな1本だ。アーケード版では必殺技も続々公開され、ゲームの魅力の全貌が明らかになりつつある。また、アーケード版シリーズ2作めの企画も動いているようだ。ともあれサターン・ユーザー必携のタイトルだろう。



アクションゲーム(仮)
シェーディング機能を使ったキャラの金属的な質感が印象的な「アクションゲーム(仮)」。多関節キャラの滑らかな動きもさることながら、単に敵と戦うだけでなくマップ中のいろいろな物体(机の引き出しなど)を動かしたり操作したりできる、かなり高い自由度をもったシステムのゲームになりそうぞ。

↑CESで流されていたサターンの映像。写真提供/映像新聞



去る2月14日、六本木アークヒルズで開催された「サードパーティーミーティング」でセガ入交副社長の決意表明の後、今後の展開、契約、テクニカルサポートなどの説明が続いた。

総勢170社、300名以上が参加し場内は熱気ムンムン、質疑応答では時間を大幅にオーバーする加熱ぶり。開発中の作品のデモや開発機材なども披露されていたようだ。



限りない可能性を秘めたサターンの仕様は

カートリッジスロットがつくことが確定。MD同様、ROMソフトの他、拡張機器の接続にも使われるようだ。



パッドがMDと共用できるかなど、仕様の詳細は検討中とのこと。端子がつくのはこの辺か？

CPU	メイン サウンド CD-ROM制御用	SH2(32ビットRISC)×2 68EC000 SH1(32ビットRISC)
DSP	24ビット	
メモリ	ワークRAM ビデオRAM サウンドRAM CDバッファRAM IPL ROM	16Mビット 12Mビット 4Mビット 4Mビット 4Mビット
グラフィック	同時発色数 パレット発色 その他	最大1,600万色 2,048色/1,024色 半透明演算あり
CG性能	ポリゴン数 各種エフェクト	90万/sec フラットシェーディング グーローシェーディング テクスチャーマッピング
スプライト	拡大縮小、回転・変形	
スクロール (背景)	面数	最大5面 XYスクロール面 横ラインスクロール4面 縦CELLスクロール2/4面 回転面2面 拡大縮小2面 ウィンドウ2面
サウンド	PCM音源 32ch OR FM音源 8ch	
CD-ROMドライブ	倍速インテリジェントCD	
価格 発売日	未定 今秋予定	

お待ちください。

編集部 ソフトの価格は、おおよそいくらぐらいになりそうですか？

岡村 現行のMEGA-CDソフトと大きく変わらないと思います。

編集部 ソフトのジャンルは、どのようなものが主流になりますか？

岡村 CGゲーム、実写もの、アーケードの移植などです。

編集部 ヤマハ、日本ビクターからは互換機が発売されますが、協力体制はどう取っていくのですか？

岡村 各社がそれぞれの販売ルートで展開し、競い合うというよりも棲み分けで全体として、市場でのボリューム感を創出するという形です。

編集部 マイクロソフトと開発中の

OSはどう利用されるのですか？

岡村 それについてはまだ、お答えできません。

編集部 発売まで半年ありますが、ユーザーから、どのような意見を必要としていますか？

岡村 新しいゲームのアイデアは、とてもほしいですね。これはというアイデアを思いついたら、この思いつきが一番大事なんです、聞かせてください。

編集部 最後に、読者に向けて一言お願いします。

岡村 サターンは、時代を作り出すハードです。従来のセガの殻を大胆に打ち破って誕生します。期待してください。必ずその期待に応えます。



3Dシューティングゲーム(仮)

テクスチャーマッピングされた背景が美しい「3Dシューティングゲーム(仮)」は、3Dの特徴を生かしたシューティングだ。自機の立体的な動きはもちろん、リアルタイムで視点をグルリと移動させ、後方からの敵を攻撃することもできるようだ。ビジュアル効果以上に新しいゲーム性をもったものになりそうぞ。



サッカー(仮)

フィールド上のすべてのキャラクターをポリゴンで表示した「サッカー(仮)」。こちらもサターンの3DCG機能をフルに生かしたゲームになりそうぞ。プレイヤーのリアルな動きや多彩な視点移動など、バーチャ・シリーズを生んだセガならではの迫力の、競り合いやゴールシーンが見られそう。



バーチャレシング

セガからの正式な発表は、ないものの本誌の予想ではサターン移植の可能性の高いと考えられる「バーチャレシング」。3月18日に発売予定のメガドラ版では、初のDSP搭載ソフトとなったが、サターンのスペックなら本体のみで、ほぼ完全移植が可能か!? バーチャ・シリーズがサターンの定番となることに期待!



RAMPO

実写動画再生機能も強力なサターンだが実写動画を使ったタイトルはまだ未発表。そこで考えられるのは、昨年秋に発表された松竹との提携だ。当時の発表によると提携の第1弾として今年6月に公開予定の本木雅弘主演の映画「RAMPO」の名前があった。サターン版ヴァーチャル・シネマ第1弾になる可能性も!?

※画面はアーケード版です。

※写真は映画のシーンです。

Panasonic/SONY/NEC 気になる他社の次世代マシン

年末の激突に向け進行する各社の新ハードプロジェクト

次世代機の市場制覇を狙っているのはサターンばかりではない。松下やソニーなど家電メーカーも参入し、年末には激しい戦いが繰り広げられそうだ。そこで、ライバルとして注目される3機種 of 動向をチェックしておこう。

Panasonic

3DO R・E・A・L

エレクトロニック・アーツやAT&Tなどが出資した3DO社によるハード規格の第1弾が3月20日に発売されるリアルだ。発売元の松下は、発売のわずか1カ月前に価格を54,800円に引き下げる異例の決定を行い、また全国の販売会社にリアルと対応ソフトを専門に扱う部署を設置するなど、このマシンをVHSビデオ並みに普及させるために、全社体制で臨むそうだ。



価格が30%も下がったリアル。アダルトソフトの登場も予定されている。



アメリカで発売予定の3DOソフト、取り込みの対戦格闘「NDI WAY WARRIOR」とS.スタローン主演の映画をゲーム化した「デモリションマン」。

CPU	ARM60(32ビットRISC/クロック周波数12.5MHz)	
メモリ	メイン	2Mバイト
	ビデオRAM	1Mバイト
	サウンドRAM	4Mビット
	CDバッファRAM	32Kバイト
	バックアップ用RAM	32Kバイト
	システムROM	4Mビット
グラフィック	同時発色数	最大1,677万7216色 標準3万2768色 解像度横640×縦480ドット
サウンド	ステレオ16ビットPCM(44.1kHz)	
CD-ROMドライブ	倍速、フォトCD・ビデオCD(オプション)対応	
価格 発売日	54,800円 3月20日	

SONY PS-X(仮)

ソニー独自規格によるPS-Xは、オリジナルのRISCチップと強力なジオメトリエンジンなどを搭載。ポリゴンなどを使ったCG画像を1/60秒ごとに書き換える、リアルレスポンスを可能にしている。ソフトメーカーへのアプローチも積極的で、すでにナムコなどの大手を含む100社以上のソフトメーカーが契約を結んだ。



高度なCG処理サポートを示すデモ画面。恐竜の皮膚部分はテクスチャマッピングだ。

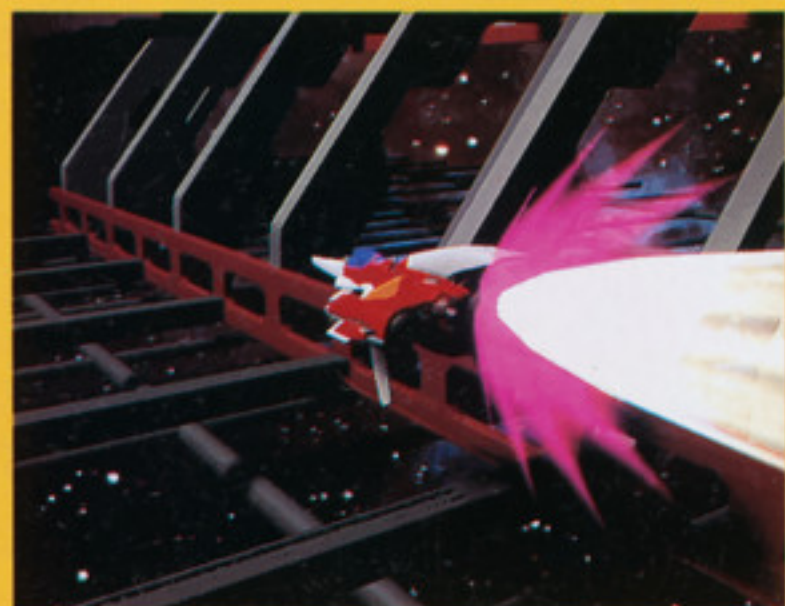


CPU	R3000A(32ビットRISC/クロック周波数33MHz)	
メモリ	データキャッシュ	4Kバイト
	データキャッシュ	1Kバイト
バスバンド幅	132MB/sec	
グラフィック	同時発色数	最大1,600万色
	解像度	256×224~640×480
	ハードウェアレンダリング	36万ポリゴン/sec
サウンド	ADPCM音源 24ch デジタルリバーブ、ピッチ変換等あり	
CD-ROMドライブ	倍速(予定)	
価格 発売日	未定 今秋予定	

NEC HE FX(仮)

この秋発売のFX(仮)は、ポリゴン専用のチップなどはないが、デジタル動画表示のための専用プロセッサと、大容量のメモ

リを持つ。これによって、自然画やCGなどを素材として取り込み、フルカラー、フルスクリーンサイズで毎秒30フレームの動画として再生可能。豊富なオプションに対応する拡張スロットを装備するそうだ。



試作機によるデモ画面。このクオリティの映像が滑らかに動くそう。ゲームソフトの開発も進行中とのことだ。

CPU	V810(32ビットRISC/クロック周波数21.5MHz)	
メモリ	ワークRAM	2Mバイト
	ビデオRAM	1.25Mバイト
	CDバッファRAM	256Kバイト
	バックアップ用RAM	32Kバイト(増設可)
	ROM	1Mバイト
CD-ROMドライブ	倍速 音楽、CD-G、フォトCD(予定)対応	
表示色	1677万色	
動画圧縮	JPEG/ランレングス	
端子	ビデオ/音声(ステレオ)/S端子出力 コントロールパッド用×2 ACアダプタ電源	
価格 発売日	未定 未定	

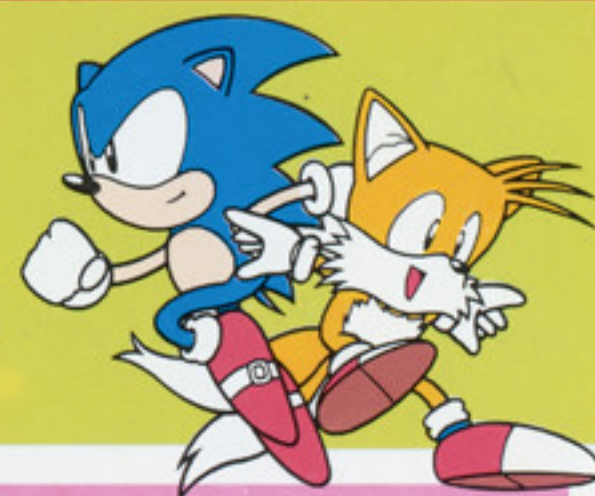


ソニック・ザ・ヘッジホッグ 3

●セガ●5月発売予定●価格未定●ACT●24M+B・6

完成度ゲージ 80% 2人プレイあり

©1994 SEGA



ナックルズにカオスエメラルドを奪われた! どうするソニック!?



前作で宇宙から帰ってきたテイルスとソニックは、途中で浮遊する島へ降り立った。しかし、エッグマンにたまされソニックが悪人だと誤解しているナックルズが現れ、カオスエメラルドを奪ったのだ!

すでに海外では2月2日に発売され、期待通り大ヒット中の「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」。

前回の特報ではCES取材で得た素材を使用していたので、やや写真が見づらかったが、今回はおさらいの意味も含めて鮮明な画面で紹介するぞ。

元祖「ソニック」では4メガ、「ソニック2」では8メガ。そして、今度はなんと一足飛びに24メガに容量を増やし、一口では語りつくせないほどパワーアップした「ソニック3」のゾーン5までを一気に見てもらおう(これでもまだほんのさわり)。



不敵な笑み!

エメラルドを奪ってニヤリとほくそ笑む、新キャラクターのナックルズ。

新たな冒険の始まりだ!

「3」では、このように各ゾーンの間に切れ目なく進行する。スピーディーだね。

2人対戦モードはより熱く、より充実しているぞ!

「ソニック2」でも好評だった2人での対戦(競争)プレイは、今回も健在だ。3種類あるモードはいずれも同様のシステム。1周を10秒前後で回れる短いゾーンを走り、5週の総合ラップで競うというものだ。「ソニック」シリーズ特有の疾走感、一瞬のミスで抜かれる熱い駆け引きなど、はっきり言ってこれはヘタなレースゲームなんかよりもはるかに面白いぞ。しかも、前作のようにゾーンマップを流用せず、このモードのためだけに小さめのキャラと背景のパターンを用意してあるという、まさに24メガならではの豪華さだ。

タイムアタックあり



モードは3種類、この中でタイムアタックのみ1人プレイ専用だ。

GRANDPRIX

キャラ選択



この「グランプリ」も含めて、最初にまずキャラを選択する。それぞれ一長一短があるのでいろいろ試そう。

チキチキ3匹猛レース!



スタート時のスピンドラッシュ加速は、まさにレース的な緊張感。

1ゾーンを5周ずつ走り、全5ゾーンで雄雌を決する。いかに速く美しく走るか。そこが競争の熱さなのだ。

MATCH RACE



はじめのうちは、いずれのゾーンでも1分以内に5周を走ることを目指そう。

こちらはいわゆる練習モード。全5ゾーンから苦手なものを選択し、操作を極める。

やはり走る!

TIME ATTACK



これも最初にゾーンを選び、後はひたすら自己最高記録に挑戦すべく走る。タイムアタックは自分との戦いなのだ。



ZONE 1

ANGEL ISLAND ZONE

最初のゾーンはやっぱり南国風。「ソニック」シリーズはこうでなくちゃね。



さすがに3作目ともなると、背景などもますます洗練されているね。



足場のギリギリに立つと、バランスをとって持ちこたえる。お約束の演出だね。



来たな! エッグマン!



水のカーテンの向こうからザバツと登場したエッグマン。やはりヤツとのくされ縁は切っても切れない?



今回は操作せずに放っておくと、ソニックが「早く行こう!」って感じに催促する。



一つのACTをクリアすることに、ボーナスを決める2人。



高速感を際立たせる仕掛けの1つ。大木の中を回転しながら走るぞ。



いきなり地面が火の海になったと思ったら、今度は戦艦の猛攻が! テイルスが遅れぎみでピンチ!



エッグマンを追い払ったら、またもやナックルズが。ちょっと!



うわあ

ZONE 2

HYDRO CITY ZONE

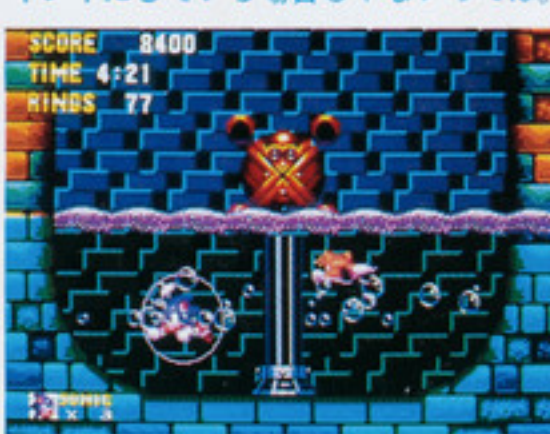
どこを向いても水ばかりの湿度100%ゾーン。テイルス得意のキツネ泳ぎが見られるぞ。

流されるわ飛ばされるわ



始まった瞬間から水流に激しくもまれる2人。放っておくとどこまで飛ばされるかわかんない。

水たまりの棒に何か乗ったその瞬間、グリーンと洗濯されてしまった。体をキレイにしている場合じゃないってば。



全自動ソニック洗濯機



ピラニアに噛まれると呼吸ができない。急いで振りほどけ!



加速そう〜ち

加速しておけば、水面を沈まずに疾走できる。気持ちいい!

鋭利な牙

てかい手にムズとつかまれ、加速させられるソニック。



渦に巻き込まれるなよ

今度は水流の渦で迫るエッグマン。もう水なに見るのもいやだあ。

シールドは3種類+1に増加!

瞬間シールド



シールドがない場合、ジャンプ中にボタンを押した瞬間だけ無敵になる。重宝するぞ。

サンダーシールド



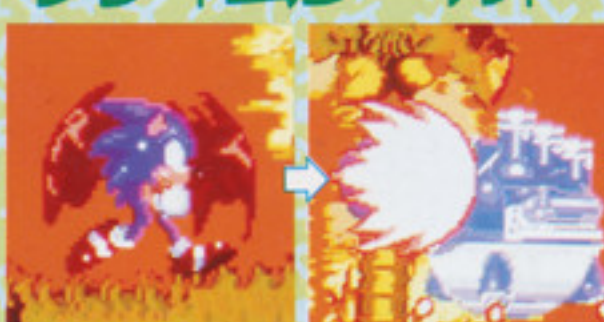
電気のシールド。2段ジャンプ+斜め4方向への雷攻撃に加えて、自分の近くにあるリングを吸い寄せさせる特性を持っている。

アクアシールド



水のシールド。ジャンプ中にボタンを押すと、ポヨヨ〜と高くはさむ。これがあれば水中では息つきが不用になるぞ。

フレイムシールド



炎のシールド。ジャンプ中にボタンを押すと、真横に高速でアタックできる。獣王記の狼をほうふつさせる攻撃?

今回のテイルスはしっぽで飛べるのだ!

ソニックのかわいい弟分であるテイルスは、前作同様に2P側のパッドでも操作できる。しかも、今回は新アクションとして、自力でしっぽ飛行(ヘリ・テイルスだね)できるのだ。

通常のプレイ中も、以前よりかしこくソニックについてくるようになったぞ。

ソニックといっしょに飛ぶテイルス!



水の中ではキツネ泳ぎ、相変わらずかわいいなあ。

浮上して ジャンプ中にボタンを押してホバリング。 そのままソニックに近づいてキャッチ。 ソニックだけでは無理な場所にも行ける。 でも、長時間飛ぶと疲れちゃうんだ。

ZONE

MARBLE GARDEN ZONE

ここは地上をはるかかなたに見下ろす高地。起伏の激しい地形が緊張感をあおる。



もったいないとはわかっていても、爽快感をおぼえるリングバラまきシーン。金属音が気持ちいいんだな。



お約束のバラまき

「天気ぐずれそうだな」と空を見上げるソニック。テイルスは気ままに空中遊泳の真っ最中。

手動UFO?



↑上に乗って加速すると、フワフワと上昇できる円盤。制御が難しいけど浮遊感がいいぞ。

ニセ物に注意



↑痛いトゲだと見せかけておいて、実はビヨーンとはねかえす敵でした。フェイクニードルですな。



スゴゴゴ……



今度は空中戦だ!



エッグマンが足場を壊してしまつたので協力して戦う2人。頼むぞ、テイルス! 君のしっぽが頼りだ。

ZONE

CARNIVAL NIGHT ZONE

BGMも楽しげなお祭り気分のゾーン。中盤のオアシスだ。



ソニックをドカンと飛ばす大砲や、旋回塔など、サーカスっぽい楽しさが味わえる仕掛けもあるぞ。



風切る速さが気持ちいい

細いバーをらせん状に急降下! テイルスが走るとしっぽがクルクル回転するのって知ってた?

「2」のカジノナイトというより、今回はお祭りのような趣だ。ほとんど走りっぱなしで行けるマップ構成はサービスかな。

お祭り騒ぎの夜だぜ



普段は見られない背中。今回もキャラバタンが豊富



超電磁攻撃!

毎回いろいろと科学力を駆使するエッグマン。その才能を悪事にさえ使わなければ天才なのかも?

ZONE

ICE CAP ZONE

ここで待望の(?)スノーボードが見られるぞ!



ボードの腕も一流さ

さっそうと雪山を滑走するソニック。キュキュッと方向転換する姿がカッコいい。でも最後に……

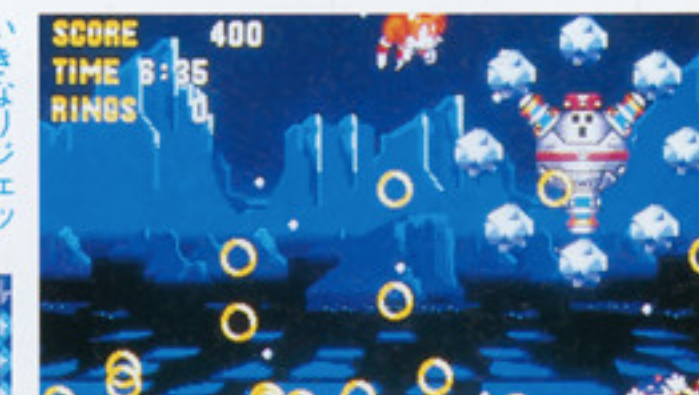


氷塊に乗ってツツツ

上も下も危険地帯で通れない。そんな時はこうやって頭を使うのさ。わかったかいテイルス?



冷気噴射でうっかり氷づけになってしまった。これを使得ってカキ氷を……あわわ、恐ろしい!



ボスもピキピキに凍ってます ACT1のボス。まわりの氷がバリアになっているので、けっこうやっかいだ。

SPECIAL STAGE

「ソニック」シリーズでゲームクリア以外の目的といえば……そう、カオスエメラルドの収集だね。今回のスペシャルステージは、球面上の青いボールを集めるのだ。



ビッグリングを探せ

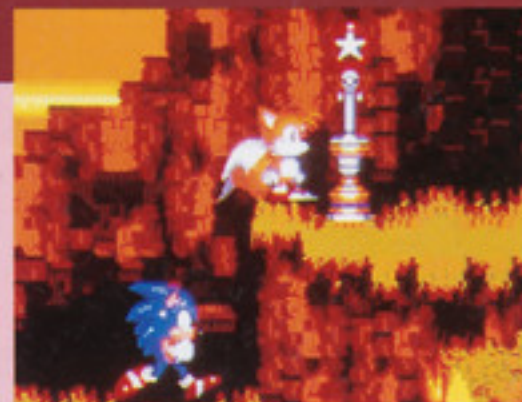
赤いボールに触れると、即座にもとのゾーンに戻されるので注意。粘っているとだんだん速度が上がって難しくなるぞ。



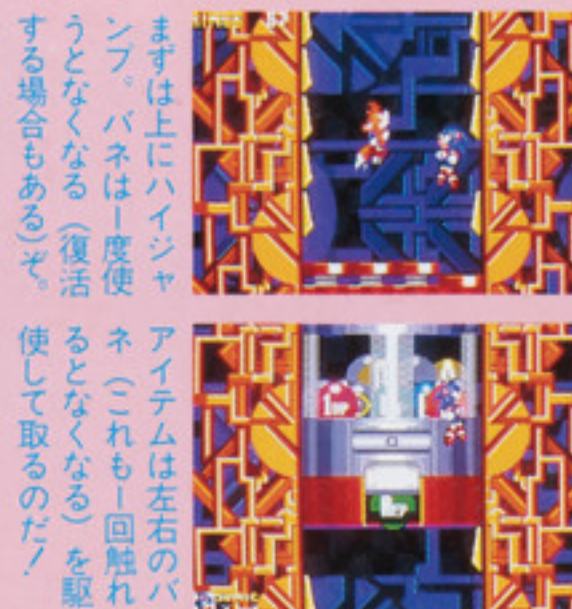
強制スクロールする球面を走り、青いボールをすべて取ればカオスエメラルドが!

BONUS STAGE

こちらのボーナスステージは、セーブポイントから一定の条件で入れる。スペシャルステージと違ってカオスエメラルドは入手できないが、アイテムを稼げるぞ。



これに触れると、ある条件で……あ



まずは上にハイジャンプ。バナは一度使ったとなくなる(復活するとなくなる)を駆使して取るのだ!



ガチャガチャのハンドルを回すと、いろんなアイテムがランダムに出る。1UPは確実に取ろう。

FROMセガ

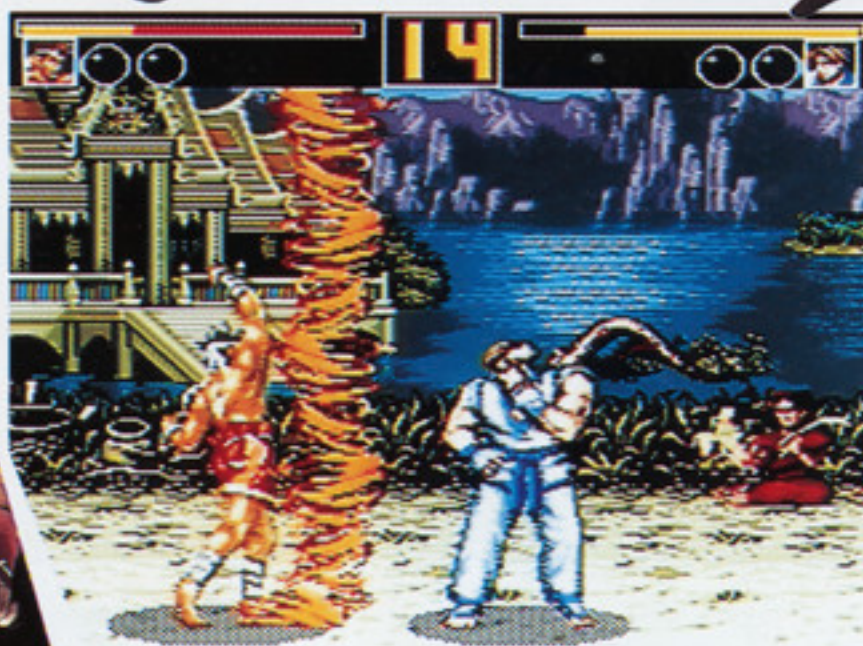
今度のソニックは、ますますアクションが多彩になったぞ。CDではお休みしてたテイルスも帰って来て、可愛いポーズを決めまくってる。やっぱりこの2人がそろってるといいよね。5月まで待っててくれ!



祝! タカラ参入第1弾決定!!

餓狼伝説 2

- タカラ
- 6月24日
発売予定
- 9,800円
- ACT
- 24M

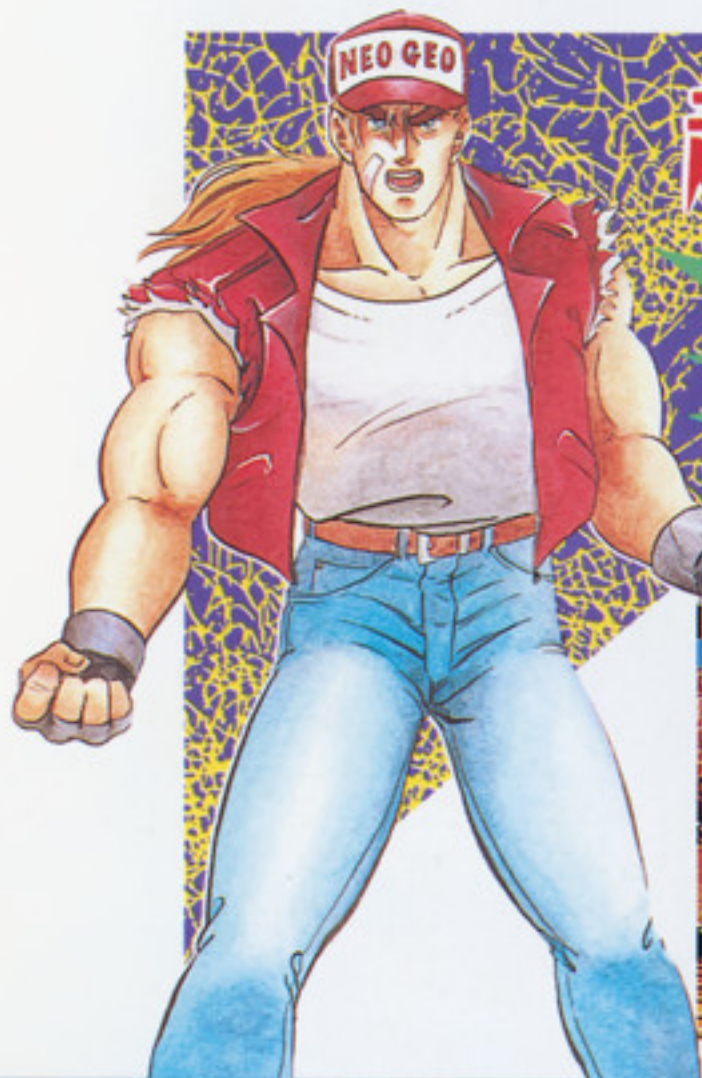


この再現度を見てくれ。ヒガシで勝てば爽快だぞ。対戦前のグラフィックもちやんとあるのだ。

先月号でも噂にのぼっていたメーカーのタカラがなんと「餓狼伝説2」をひっさげてメガドラに参入を表明したぞ! もう知らない人は(たぶん)いないNEO・GEOの代表的な格闘対戦ゲームが、ついにメガドラでも遊べることになったのだ。さあ、喜べすでにスーパーファミコンなどで出ているけど、メガドラ版はそれ以上の24メガの大容量を使い、スピード調節機能もつくぞ! 超期待だ!!



超必殺技もモチロンあり!!



パワー
ゲイザー!!



「餓狼伝説2」といえば、やはりおなじみの超必殺技。体力ゲージが少なくなると使えない技だが、一撃必殺で逆転のチャンスもある、格闘ゲームの新機軸だ。もちろんメガドラ版でも各キャラの超必殺技が使えるぞ。左の写真はテリーのパワーゲイザーだ。こんな大迫力の技が、ガンガン使えるのも「餓狼伝説2」ならではの。この再現度は、コケおとしじゃないぞ。安心してOKだ!

CSGの会場で、もう遊べるぞ!!

3月30日に東京・池袋サンシャインシティで開催されるCSGに行けば、君もメガドラ版「餓狼伝説2」が遊べるぞ! その動き、グラフィックを君の手で確かめるチャンスだ。行くなら今しかない! レッツGO!



百聞は一見にしかずだ。ショーでは順序よく並ぼう。独占はナンだぞ。

進化を続ける餓狼シリーズ! メガドライブに

餓狼伝説 NEO GEO

●SNK●'91年12月20日発売
●28,800円●55M



記念すべき第一作。使用キャラはテリーとアンドーとジョーだけ。

餓狼伝説 2 NEO GEO

●SNK●'93年3月5日発売
●28,000円●106M



使用キャラが一気に8人に。超必殺技も入り、さらに面白くなった。

餓狼伝説 SPECIAL NEO GEO

●SNK●'93年12月22日発売
●28,000円●150M



使用キャラは15人に。「龍虎の拳」のリョウウ、サカザキも特別出演。

餓狼伝説 スーパーファミコン

●タカラ●'92年11月27日発売
●9,800円●12M



移植では一番乗り。対戦では、敵キャラも使えるようになった。

メガドライブ
初登場!

これが三闘士と
クラウザーだ

俺様の
カイザーウェーブ
も出せるの?

当然!?! 三闘士 & クラウザー達も使えるぞ!?!

ゲームの最終キャラとして登場する三闘士と、闇の格闘王クラウザー。この4人は、本来ならプレイヤーは使えないキャラだが、スーパーファミコン版では、裏技で

彼らも使えるようになっていた。ということは、メガドラ版でも当然こうしたサービスはありえそう。これはまさにスペシャルのノリだね。コリャー期待しなきゃ!



元ヘビー級のボクサーのアクセル・ホーク。三闘士のステータスはライン移動がでないぞ。ビリー・カーン。棒術を得意とするぞ。一作目のMD移植では削除。今回がMD初登場



最強の闘士、ローレンス・ブラッド。彼のサーベルとマントの攻撃は驚異だ!最後の男、ヴォルフガンク・クラウザー。彼を倒した者こそ、世界一になるのだ



も、もちろん舞ちゃんのみ...♡

「餓狼伝説2」の紅一点、不知火の舞ちゃん。その勝利のポーズ、バストプルルンは超有名だね。もちろんそれも完全(?)移植してあるぞ。わっほう!



ズーム
UP!

オレもほしいぜ!! 餓狼グッズ!! byタカラ

おもちゃメーカーでもあるタカラだけに、「餓狼伝説」関係の文具グッズなんてのも大好評発売中なのだ!ここに紹介したのは3月発売予定だ。要チェック!

左は餓狼伝説下敷、200円。テリーとアンディでキメ!
下はカンペンケース、580円。テリーのファンに。



入学用にもってけよ



消しゴム、1000円。転がせば、サイコロにもなるのだ。B5サイズノート、1500円。オールキャラ総出演。

シャーペン、200円。テリー、アンディ、ヒガシの絵入り。

新たな伝説が加わる!!

数々のハードに移植された「餓狼伝説」シリーズ。これらを一挙に集めたぞ。この量はハンパじゃないぜ!

餓狼伝説2 スーパーファミコン
●タカラ●'93年11月26日発売
●9,980円●20M

三闘士やクラウザーが裏技で使え、操作関係もかなり改良された。

餓狼伝説 メガドライブ
●セガ●'93年4月23日発売
●8,800円●12M

2人敵キャラが削除されながら、移植度はかなり高い。発売はセガ。

餓狼伝説2 PCエンジン
●ハドソン●'94年3月12日発売
●6,900円●CD-ROM

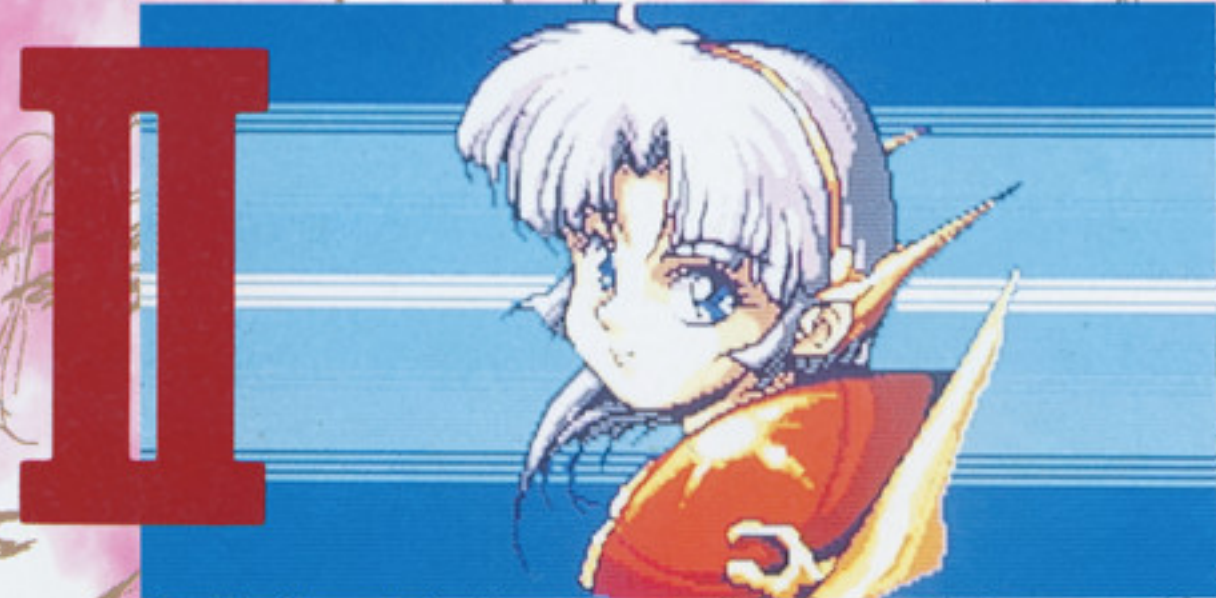
グラフィックや操作感等は、かなり良好。アーケードカード対応。

熱闘餓狼伝説2 ゲームボーイ
●タカラ●'94年6月発売予定
●4,800円●4M

かわいくなったキャラ達、声もフキダシって言うのがスゴイ。

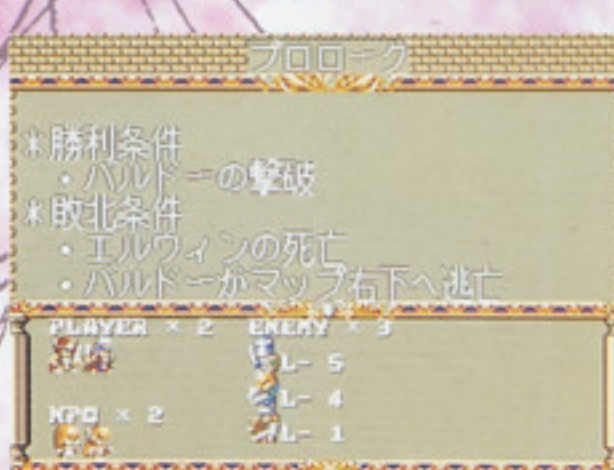
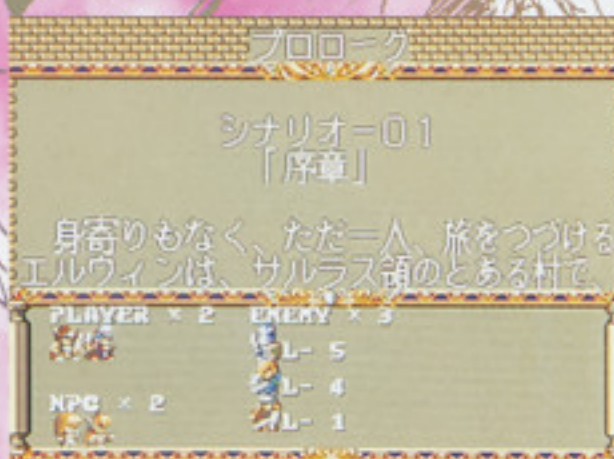
ラングリッサー

●メサイヤ●発売日未定●価格未定
●SLG●16M



前作「ラングリッサー」が登場したのは今から約3年前のことである。4Mという容量にも関わらず、メガドラSLGを大いに盛り上げてくれた作品だった。そしてついに今年、その続編が16Mという大幅な容量アップを引っ提げて発売されることになったのだ。

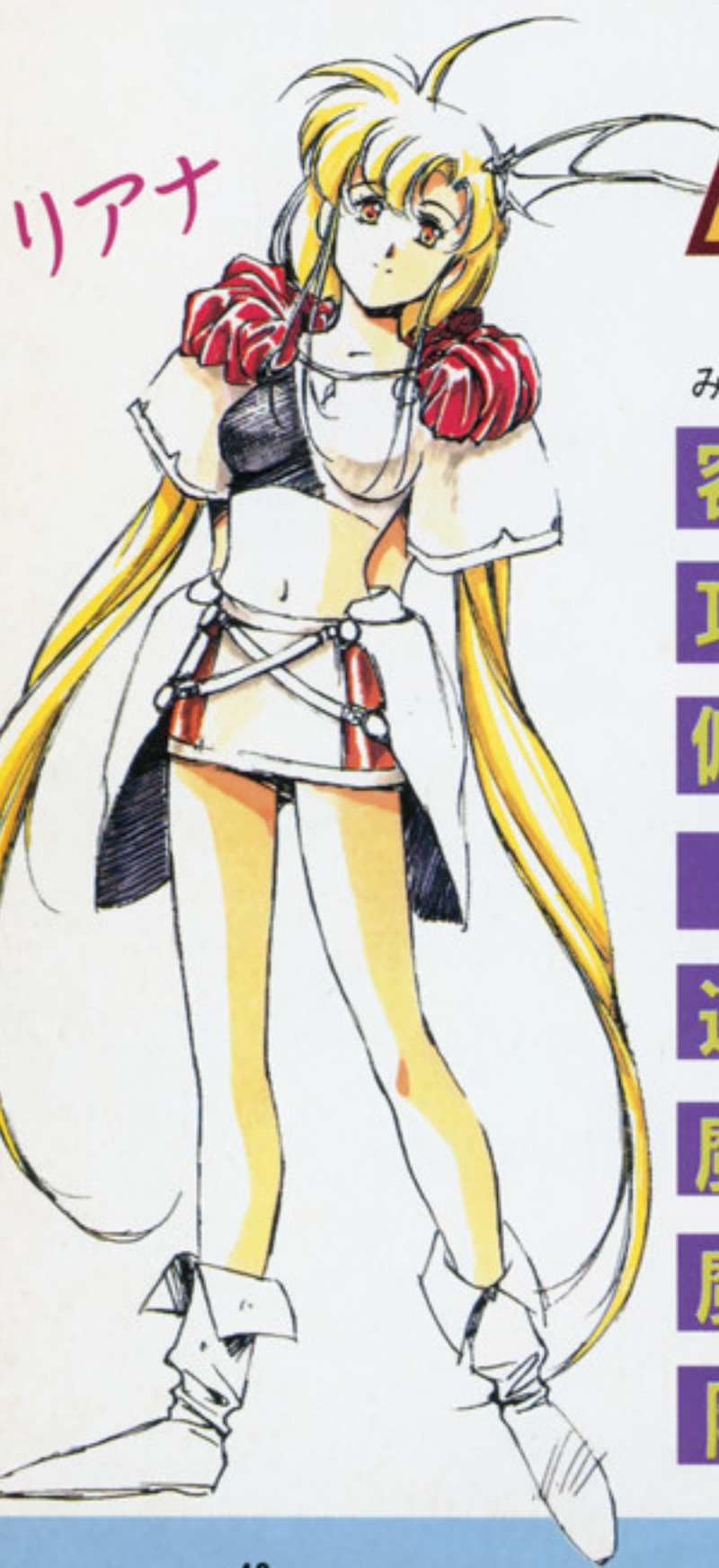
「ラングリッサーII」の舞台は前作より数百年後の世界。主人公・エルウィンは、前作主人公・レディンとクリスの末裔という設定だ。今回は、数点の開発画面と文字情報を入手できたので、IとIIとの違いをメインで紹介していこう。



ここが変わった!!

前作との大きな違いを、簡単にまとめてみた。この他にも、主人公（エルウィン）の名前を変更できる、大陸図の追加など、まだまだ見どころはたくさんあるのだ。

- 容量** 4Mから16Mへ。大幅な容量アップだ!!
- 攻撃** 弓兵(または装備)の間接攻撃が可能に!!
- 傭兵** 傭兵の混在やその種類もアップしたぞ!!
- 店** アイテムを売買できるショップが登場!!
- 道具** さらにアイテムは3つまで装備できる!!
- 魔法** 回復魔法のEXP獲得。MPも回復する!!
- 魔法** "サモナー"による召喚魔法が増えた!!
- 隠し** 隠し面、隠しクラス……その他多数あるぞ!!



指

前作では活躍できる指揮官数は8人だったが、今回は10人。そして登場する指揮官数は最大20人にも増えた。さらに指揮官のクラス数も大幅に増え、クラスチェンジの選択数や段階（前作では3段階、隠しクラスだけ4段階）も増えている。そ

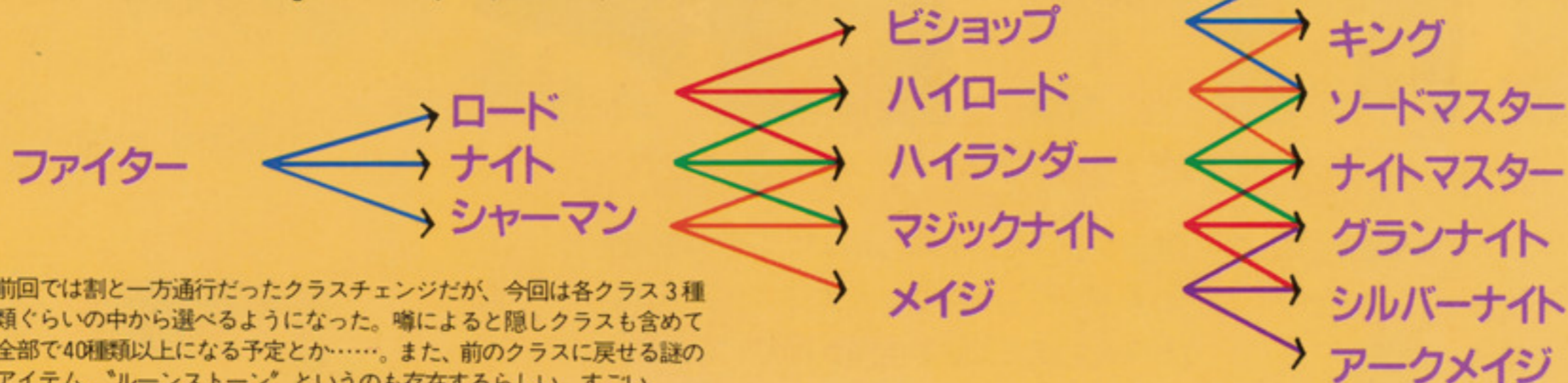
して弓を装備することによって、間接攻撃も可能となるなど、様々な部分で改良されている。

また、PC版で好評だった「クラスチェンジ後も前のクラスから継続して同じ魔法や同じ種類の傭兵を雇えるシステム」が、IIで生かされているぞ。



シエリー

EX.エルウインのクラスチェンジ



前回では割と一方通行だったクラスチェンジだが、今回は各クラス3種類くらいの中から選べるようになった。噂によると隠しクラスも含めて全部で40種類以上になる予定とか……。また、前のクラスに戻せる謎のアイテム、「ルーンストーン」というものも存在するらしい。すごい。

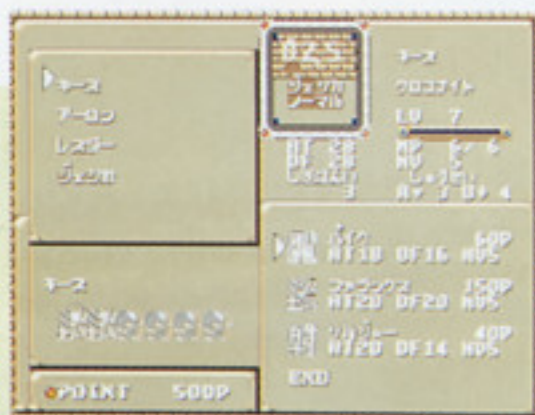
傭

傭兵の種類は全部で15種類(右表参照)、雇える人数は最大6人と前作より少し減ったが(前は8人)その分内容が濃くなっている。まず1つめは、弓兵による間接攻撃が可能になったこと。そして2つめは、違う種類の傭兵を混在して(例えばソ

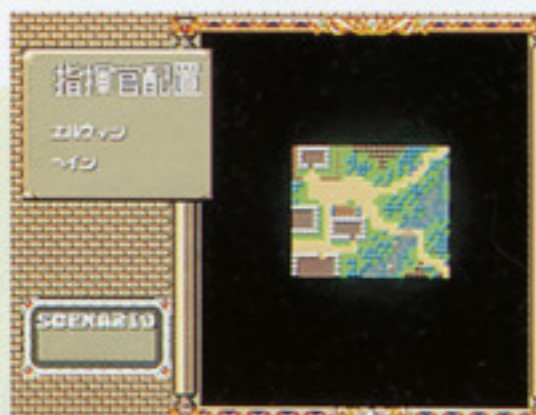
ルジャー+ホースマン+エルフなど)雇えるようになったことだ。前回では兵は単一だったが、これにより、戦略の幅がかなり広がるはずだ。

ステージクリア時に傭兵を残していても、次のステージではもう1度雇い直す、というシステムは前作と一緒。しかし今回は、傭兵の残数が保存され、その残数が一定値に達することにより、指揮能力が成長するという新システムとなった。このパラメータは、指揮官のレベルアップでは成長しない要素なので、傭兵を雇いすぎてムダになった、ということがなくなったぞ。

歩兵	ソルジャー グラディエーター アーマーソルジャー モンク(対アンデッド) ガードマン(対スライム)
騎兵	ホースマン ヘビーホースマン ドラクーン
長槍	バイク ファランクス
弓兵	エルフ バリスタ
特殊	マーマン(水兵) グリフォン(飛兵) エンジェル(飛兵)



このようにこちゃませの傭兵を雇えるのだ。



指揮官配置画面は、このような簡易マップ上で行なう。

魔

魔法総数は10種類から22種類+αと、前作より倍以上になった。主に攻撃系(メテオ、ブリザードなど)攻撃補助系(アタック、ゾーンなど)の魔法がドーンと増えたほか、サモナー(隠しクラスとの噂)による召喚魔法という、新たな魔法系統も増えている。さらに、MPの回復(PC版では存在)、ヒール系魔法による経験値獲得、魔法の属性(例えばアースクエイクは飛行兵には無効、水上の敵にはサンダーが有効など)といった要素も追加されている。殴るだけでクリアするのは難しくなったぞ。



防御力を奪う、攻撃補助魔法。盾のような絵が出るぞ。

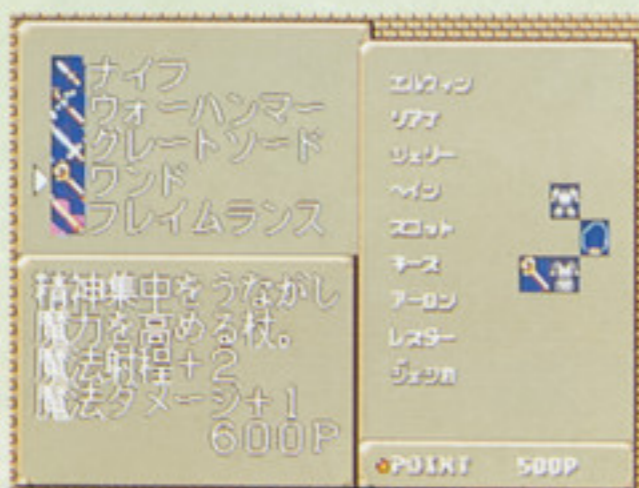


Tornado
術者を中心にして、風を操り竜巻を起す魔法。

敵指揮官に使用。指揮修正値を0にしてしまう魔法だ。

店

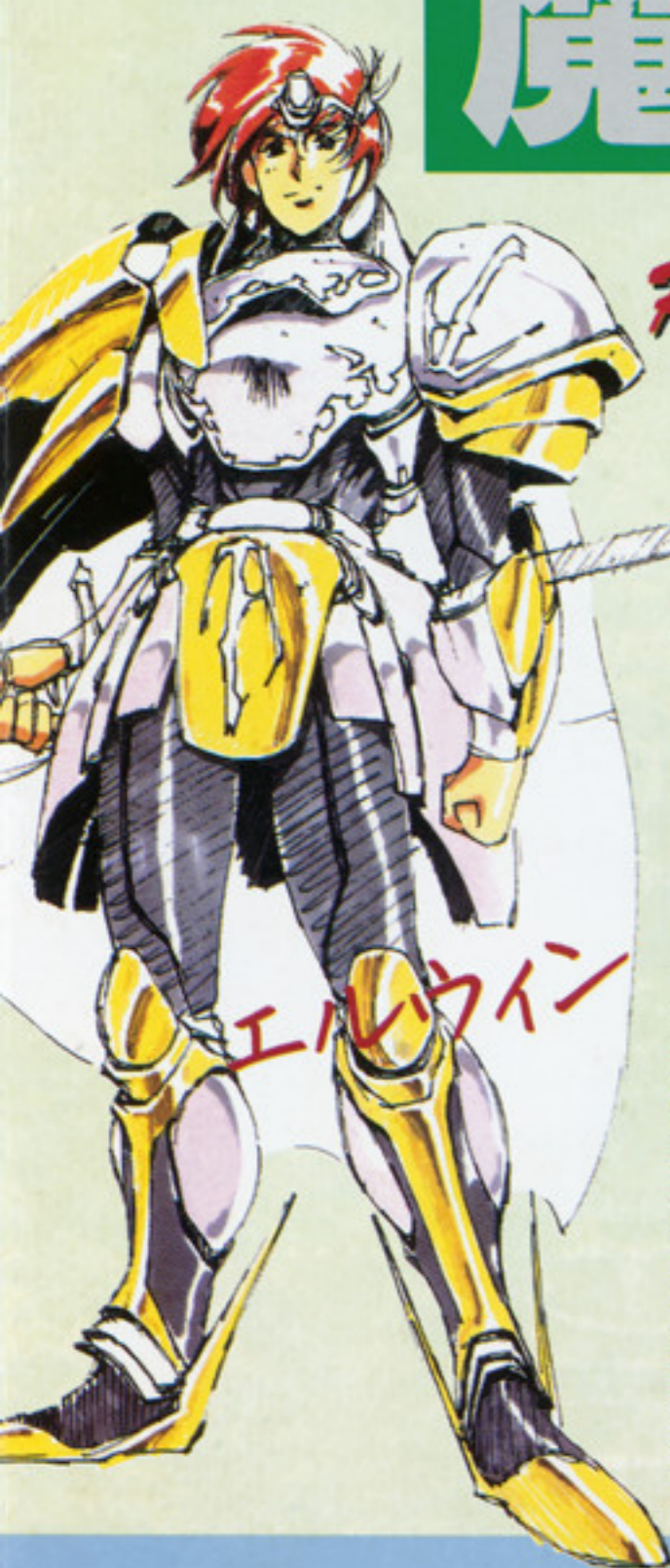
PC版ではおなじみだったショップが、IIでも登場。剣や魔法アイテムなどの売買ができるようになったのが嬉しい。さらに今回は、それらのアイテムも3種類まで装備(武器・防具・小道具といった感じ)できるようになったぞ。



各アイテムは買う際に用途、値段などが表示される。これは楽。



買ったものを指揮官に装備。指揮範囲や修正値はちゃんと増えたかな?



エルウイン



ファンタースター復刻版

ファンの熱意で製品化決定!

ファンタースター 復刻版

●セガ●3月25日発売●4,800円●RPG●4M+B・5



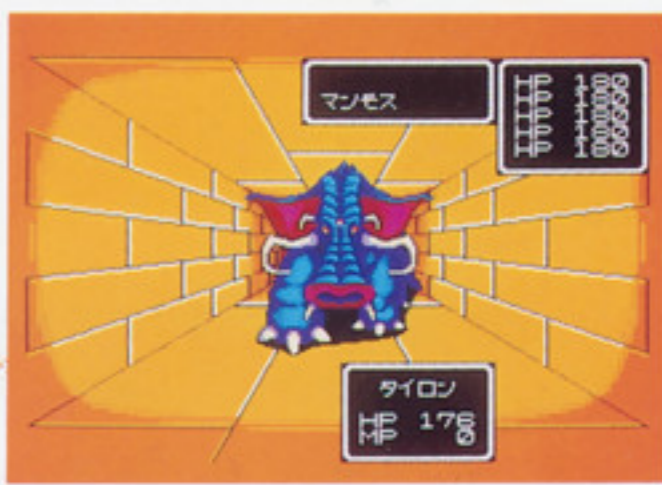
お手頃価格で第1作目のアリサに会いちゃうのだ!

1987年12月にセガマスターシステム対応ソフトとして登場し、ユーザーの心をとらえた名作RPG「ファンタースター」。数多くの熱烈なファ

ンの要望を受けて、去年の年末に「千年紀の終りに」のキャンペーン用プレミアムソフトとして、メガドラ対応版まで限定生産された。この作品が、なんとこのたび、急きょ製品化されることになった。アリサ、タイロン、ルツ、ミャウなど懐かしのキャラが活躍する伝説的なこの1作は、ファンでなくても必携の1本だ。低価格なのもうれしいぞ。



2千名の当選者に対し、なんと約3万通もの応募があった「ルーツを探せ!」キャンペーン。業界関係者の応募も多かったとか(笑)。



なめらかなダンジョン、アニメして攻撃してくる敵など、当時としては衝撃的だった「ファンタースター」。コレクションにぜひ!

そして、【ファンタースター】最後のコンビネーション攻撃「デストラクション」大発見クイズ実施!

本邦初公開!!
これがコンビネーション
攻撃13種の全貌だ!!

① トリニティーブラスター
② プリザード
③ ファイアストーム
④ リーサルイメージ
⑤ ホロコースト
⑥ サイレントウェーブ
⑦ コンダクトサンダー
⑧ サーキットブレーカー
⑨ グランドクロス
⑩ ピュアリファイライト
⑪ シューティングスター
⑫ ブラックホール
⑬ パラダインブロウ

去年の年末に発売されて大ヒットし、BEメガ読者レースでもトップにいる「ファンタースター～千年紀の終りに～」に、コンビネーション攻撃が14種類ある(取扱説明書にある15種類というのは、じつは誤植らしい)ことは、みんなも知ってのとおりだ。本誌編集部にもその情報は続々と寄せられており、今回ついにその13種類までを公開することとなったが、じつはこのコンビネーション攻撃には、なんと4種類の組み合わせからなる究極の攻撃「デストラクション」が存在することが判明したのだ! 威力も究極の幻のコンビネーション攻撃とははたして……?

コンビネーション攻撃	出し方	対象/効果	有効度		
			生物	機械	魔物
①トリニティーブラスター	バータ + フォイエ + グランツ (⑦ハーン)(⑦ライラ、スレイ、シェス)(⑦ルディ)	敵全体 (ダメージ)	○	○	◎
②プリザード	バータ系 + ザン系またはヒュン (⑦スレイ、ハーン)(⑦ルディ) (特)スレイ、シェス)	敵全体 (ダメージ)	○	△	○
③ファイアストーム	フォイエ系 または フレエリ + ザン系またはヒュン (⑦ライラ、スレイ、シェス)(特)スレイ、シェス)(⑦ルディ)(特)スレイ、シェス)	敵全体 (ダメージ)	○	△	○
④リーサルイメージ	デスサイズ+イリュージョン (特)ライラ) (特)ファル)	敵全体 (一発殺し)	○	×	△
⑤ホロコースト	サボルト + ディーム (⑦ハーン) (特)スレイ)	敵全体 (一発殺し)	○	×	△
⑥サイレントウェーブ	フォノンメーカー+エアスラッシュ (特)フレナ) (特)ルディ)	敵全体 (ダメージ)	○	○	○
⑦コンダクトサンダー	バータ系 + タンドレ(順固定) (⑦スレイ、ハーン) (特)スレイ)	敵全体 (ダメージ)	○	◎	○
⑧サーキットブレーカー	ハイパージャマー+タンドレ (特)フォーレン) (特)スレイ)	敵全体 (一発殺し)	×	○	×
⑨グランドクロス	ソードクロス+エフェス (特)ルディ) (特)スレイ)	敵全体 (ダメージ)	×	×	◎
⑩ピュアリファイライト	エフェス+ホーリワード (特)スレイ) (特)ラジャ)	敵全体 (一発殺し)	×	×	○
⑪シューティングスター	バーストロック+フォイエ系 またはフレエリ(順固定) (特)フォーレン) (⑦スレイ、シェス) (特)スレイ、シェス)	敵全体 (ダメージ)	○	△	○
⑫ブラックホール	グラプト系+ネガティス (⑦シェス) (特)スレイ)	敵全体 (一発殺し)	○	○	○
⑬パラダインブロウ	アストラルフレア+レイブレード (特)ハーン)	敵全体 (ダメージ)	○	○	◎

究極にして幻のコンビネーション攻撃 「デストラクション」を見つけよう!

というわけで、最後の1つ「デストラクション」は、セガとの共同企画として読者のみんなに探してもらうことになった。しかも見事組み合わせを発見した人の中から抽選で3名に下の超豪華賞品が当たるっていうんだから、これはもう挑戦するしかないぞ! 締切は3月31日消印有効だ。見つけたら欄外の宛先に急げ!!



「デストラクション」の出し方のヒントは右の画面だ。究極の攻撃だけあって組み合わせも究極のものが必要だよ。でも、ファルの使うテクニックは、意外にもはじめてそれをかける!

超豪華10点セットを3名に!

- MEGA-CD 2 ●ゲームのかんづめ1② ●ファンタースター復刻版 ●ソニックトレーナー ●ソニックプロミスリング ●1994年セガカレンダー ●ビデオマガジン最新号 ●非売品ポスター ●PS開発スタッフ特製色紙

【応募方法】応募は1人1口のみ。官製ハガキにこのページ左下の応募券を必ず貼って、①「デストラクション」の組み合わせ②住所③氏名④年齢⑤電話番号⑥学年または職業⑦「ファンタースター」開発スタッフへのひとことを書き、〒144 東京都大田区東糞谷2-13-1 羽田菱信ビル2F(株)セガ・エンタープライゼス HE広報部「最後のコンビネーションを探せ!」係まで送ってね。

ファンタースター
BEメガ
応募券

新作 スクランブル

新創世記ラグナセンチ
FIFAサッカー
SPARK
ザ・ストリート・バスケットボール・
ジャミット
ロボコップVSターミネーター
アウトランナース
NBAプロバスケットボール'94

NEW RELEASE SCRAMBLE

新創世記ラグナセンチ

- セガ
- 6月発売予定
- 価格未定
- A・RPG
- 16M+B・B

完成度ゲージ  40% 1人プレイのみ

動物ってカワイイよね☆

トリニティシステムの謎を大公開!!

今月は、ガウの新作「ラグナセンチ」で採用されたトリニティシステムをピシバシ説明していくぞ。トリニティ（三位一体）という言葉は難しいけれど、システム自体はユーザーフレンドリー!

簡単に言ってしまうと、連れて歩いている動物によってマイキャラのステータスや使うことのできる魔法が違って来る、ということなんだ。チーターを連れていけば速く移動できるとか、ライオンと

一緒に炎の魔法が使えるようになるとか……簡単でしょ!?

写真はまだ開発中のもので、より美しいグラフィックを目指して爆進中! これは期待していいぞ。



2匹まで一緒に移動できちゃう

チーターで加速!!



普通にジャンプしても届かない場所では、チーターを連れていってみよう。加速能力がアップするから速くまでジャンプできるようになるぞ。

情報集めも★

トリニティシステムを使いこなすには、情報収集も大切。連れていく動物を、効率よく入れ替えていかなきゃならないからね。

アクションの要素も大事だけれど、RPGとしての基本をしっかり踏まえたうえでプレイしよう。オイシイ情報は、しっかり逃さないようにね!

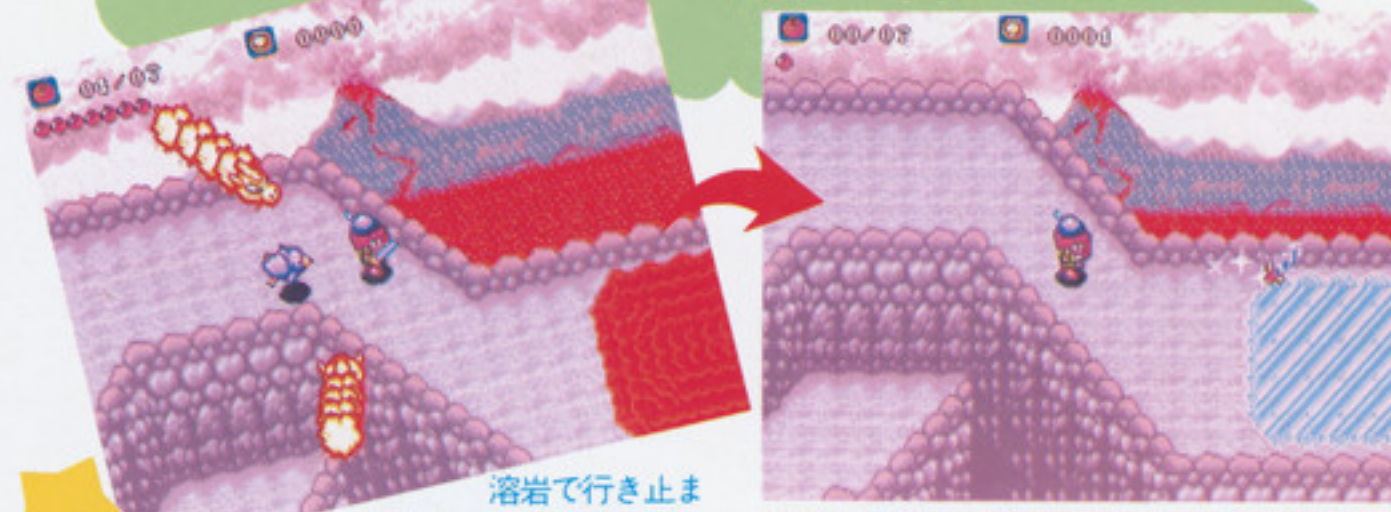


下のアドバイスも、必ずいつか役に立つのだ。

しっかいいね

「ババア〜『爺でるか爺〜』という不安は分かってるんだ。せつたいに爺でると同じで爺でみる。」

ペンギンで道を作れ!



溶岩で行き止まり! こんな時にペンギンと一緒に、氷の魔法を使ってみようね。

氷の魔法で溶岩が凍ったから、先に進むことができるでしょ。滑らないように気をつけて。

これがANIMAL POWER!!

キミと一緒に冒険してくれる動物は、全部で15種類。それぞれが異なった特殊能力を主人公に与えてくれるんだ。2匹まで一緒に連れていくことができるけど、組み合わせによっては超強力な魔法が使える、なんてことがあるかも!?

動物の種類	アニマル効果
ライオン	炎の魔法が使えるようになる
ペンギン	氷の魔法が使えるようになる
チーター	移動スピードがアップする
恐竜	とても便利な動物らしい

ガウからのメッセージ

「エクランザー」から、早1年……。今度はアクションRPGを6月にリリースすることになりました。超キレイなグラフィック、奇抜なストーリー展開、トリニティシステムガウのアクション性などなど、楽しさもりたくさん! メガドラユーザーのあなただけに贈る超大作、ついに登場だあ〜。

FIFAサッカー

- EAビクター
- 6月発売予定
- 9,800円
- SPT
- 16M

完成度ゲージ 80% 2人対戦プレイあり

ひとこと言うなら「すばらしい」



これだけの動きがあるか!?



いや〜、「プロストライカー」がMD史上最高のサッカーゲームってずっと言ってきたけど、それももうすぐ返上してもらわなければならないなど感じている。なぜなら、この「FIFAサッカー」が出るからだ。

先に残念なところを挙げておくと「Jリーグもの」じゃないこと。とは言っても、今年世界を熱狂させるであろう「W杯もの」だから、別の意味で雪辱を晴らす機会になるはずだ。この

ゲームがすごいのは、とにかく選手個々の動きが細かく、さらにチームごとの特徴、戦略がゲームに如実に反映できることだ。海外のゲームというが大味なイメージが強いけど、この「FIFAサッカー」は別。さすがサッカーの母国英国で作られただけのことはあるね。まるでTV中継を見ているような画面構成、そしてカテゴリーを思い起こさせる、サポーターソング。プレイヤーとしてこのゲームに参加してくれ!

国別対抗W杯!!



W杯参加27カ国+αのチームが入っている。これらのチームの選手は残念ながら仮名。想像力で思い込め! そして日本をW杯優勝に導くのだ!!



今までこれほどまでにチームの戦術、戦略をはっきりと指示できるサッカーゲームがあったらどうか。カバレッジはDF、MF、FWの活動範囲を決め、ストラテジーはアタック、ディフェンス、ロングボールなど、戦略を決める。これらはゲーム中に随時変更できるぞ。

SPARK

- セガ
- 6月発売予定
- 価格未定
- ACT
- 16M

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

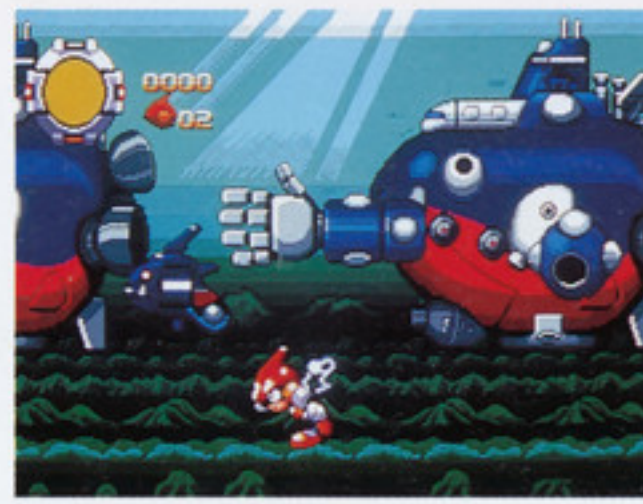
スパーク参上! スパーク快傑!

メガドライブにまたもや新しいキャラクターが登場するぞ! このゲームの主人公は、CG世界(コンピュータグラフィックスの世界)と、現実の世界を往来できるスパークというヒーローだ。

ちなみに、開発は'92年に発表されたアクションゲーム「まじかる☆タルるートくん」を手掛けたゲームフリークとなっているぞ。

現在のところはまだ細かい部分までできていないが、明るい色調のグラフィック、よく動くキャラクターなど、総合的な内容は今から完成が楽しみな感じだ。

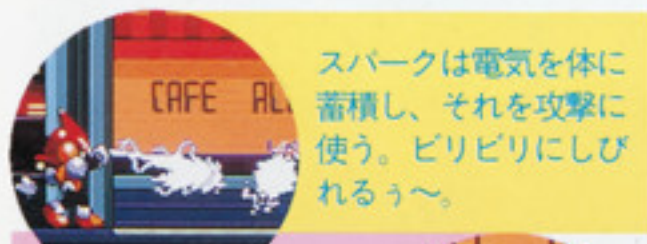
操作性も良好で、いわゆる「小気味よい高速アクション」といったところか。近いうちにもっと大きく紹介するから、今回は初公開の写真をながら待っててくれ。



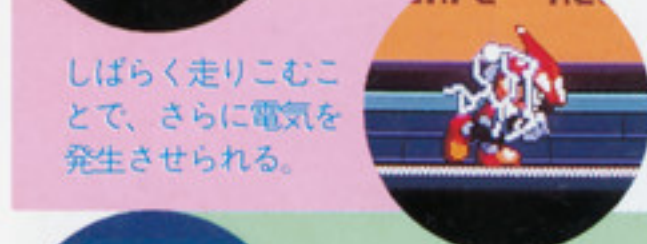
ライトニングダッシュ!



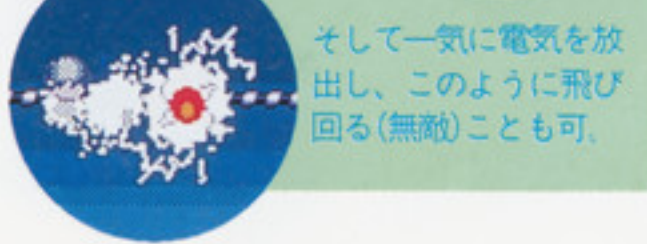
方向ボタンを横へ2回押すと一気に走る。ちゃんと「ライトニングダッシュ!」としゃべるぞ。



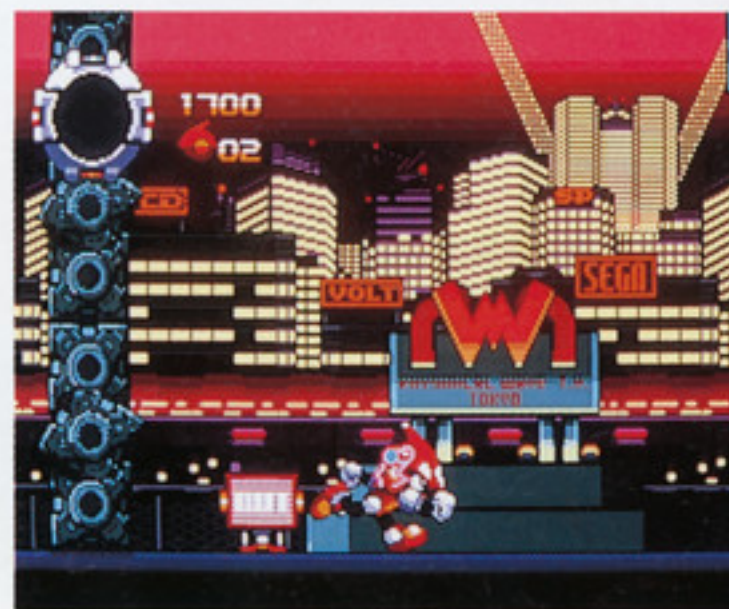
スパークは電気を体に蓄積し、それを攻撃に使う。ビリビリにしびれるう〜。



しばらく走りこむことで、さらに電気を発生させられる。



そして一気に電気を放出し、このように飛び回る(無敵)ことも可。



冒頭のステージ。スパークは街の電気屋にあるハイビジョンテレビから登場するのだ。



ステージ数はまだ未定だが、都市、雪山、水中、CG世界など、いろんな展開を見せてくれる。



ギンギラギラなカジノステージ。チカチカしたネオンに目もくらむ思い?

ザ・ストリート・バスケットボール ジャミット

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

- ヴァージンゲーム
- 6月下旬発売予定
- 8,900円
- SPT
- 16M

最近メガドラはスポーツゲームが充実し、なかでもバスケットボールのものがやたらと多く発表されているが、これは他のとはちょっと違う。コートは路地裏や空き地で、選手は

プロでもなんでもないただのバスケット好き……そう、これはなんとストリートバスケットなのだ。しかも1対1でプレイするタイプなので、熱い駆け引きが楽しめるぞ。



選手やルールなどを細かく選択できるが、なかでも背景が見もの。いかにもストバスという雰囲気だ。

アウトランナーズ

完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイあり

- セガ
- 5月発売予定
- 価格未定
- RAC
- 16M

今回も「アウトランナーズ」はちょっとスペースが少ないが、とりあえず最新の画面を見てくれ。

ごらんのとおり、少しずつではあるが確実に開発は進んでいるので、完成版の詳細はもう少し待つてほしい。



対戦相手にぶつかってピンチ。海岸にでもはじき飛ばしてやろうか?

クラッシュした時のムチャクチャな復活シーンも再現。

ロボコップ対ターミネーター

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

- ヴァージンゲーム
- 5月下旬発売予定
- 8,900円
- ACT
- 16M

「ロボコップ」と「ターミネーター」の主人公どうしが文字どおり戦うという、ぜいたくなキャストイングのゲームがこれ。頑強なボディのロボット2体（厳密にはロボコップは半人間）が、全11ステージで暴れまくるぞ。



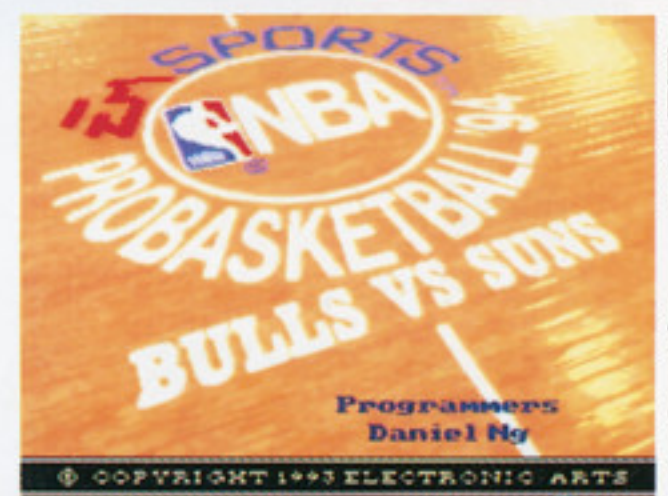
冒頭で語られるストーリーデモ。語学力のある人は訳してみよう。

NBAプロバスケットボール'94 ブルズVSサンズ

完成度ゲージ 60% 2人対戦プレイあり

- EAビクター
- 7月発売予定
- 9,800円
- SPT
- 16M

マイケル・ジョーダン最後のシーズンとなった'93-'94年のデータを使用し、おなじみのシステムでNBAの興奮を再現するこのゲーム。地上波TVでも徐々にNBA情報が流れ始めてきた昨今、これも押えておかなきゃね。



※画面写真はSFC版のものです



プレイオフ決勝のカード、ブルズVSサンズ。



切り込んでレイアップ。シブイ動きだぞ!

新作人三田情報

新作ラッシュで大にぎわいのメガドライブは、まだまだ期待の新作が目白押しだぞ。まずは前々から噂になっていた「美少女戦士セーラームーン」の発売が、マーバから緊急に発表されたぞ。発売時期はまだ未定だけど、16メガのアクションゲームとして、ついに登場しちゃうのだ。待ってたファンは期待大だね。最近人気ソフトの移植が続いているから、今後もお楽しみがあるかも? EAの「F-117」も注目!



5人の美少女戦士が、いよいよMDで活躍だ! SFC版の2作と同様、横スクロールACTで登場だけど、単なる移植作ではなく、オリジナル面などがあるそう。



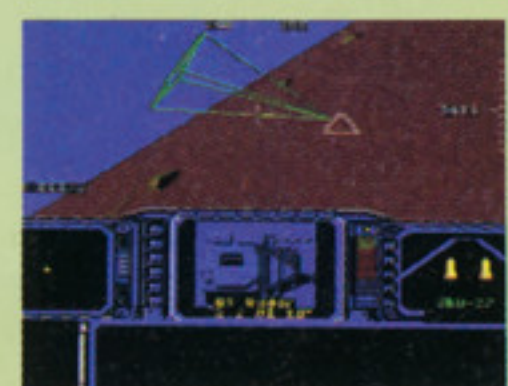
女の子ユーザーも増加するかな!?



SFC版にもあった十番街のステージ。音声やビジュアルも当然入ってるハズ。



EAお得意のポリゴン新作「F-117」も初公開!



システム自体は「LHX」に近いが、スピード感は上。

BE-MEGA PART2 HOT MENU

P48ドラゴンボールZ
P50ダイナマイト ヘッティ
P52キャプテンラング

BEメガホットメニュー

ドラゴンボールZ ぶ ゆうれつでん 武勇烈伝

読者視聴率40%以上の人気作品が登場だ!

完成度ゲージ

100% 2人対戦プレイあり

- バンダイ
- 4月発売予定
- 8,800円
- ACT
- 16M



これが超ド級Z戦士達の戦いだ!!

バンダイ参入第1弾の超話題ゲーム「ドラゴンボールZ 武勇烈伝」の概要がだいぶわかってきたぞ。このゲームは、SFCの「ドラゴンボールZ」シリーズのシステム同様、デュアルスクリーン機能を採用した広大なバトルフィールドでZ戦士達が戦う。もちろん格闘中は、テレビアニメでおなじみの声優さん達の声で登場人物が喋りまくるのだ。しかも、キャラクター原画は東映動画が手掛けているという。こいつは期待できそうだね。



原作の世界が満喫できる2つのモード

このシリーズには、1人プレイのシナリオモードと、2人で遊ぶ対戦モードの2種類がある。それぞれどんなモードなのか、ちょっと解説しよう。

★ ストーリーモード

ストーリーにそって、ビジュアルとバトルが展開されるのが、このモードだ。右の写真を見るかぎりではストーリーの主人公キャラをいろいろ選べるようだ。登場キャラクターから予想すると、フリーザ編とセル編の2大巨編がありそうだよね。今から楽しみだ!



画面右上の孫悟空編という表示をチェックしよう!

★ 2人対戦モード

こちらは、純粋にバトルを楽しむ対戦のモードだ。プレイヤー2人で対戦するんだけど、キャラが11人もいれば遊びがいつも満点だ。しかも、デュアルスクリーンによる広いフィールドが舞台だから、これまでの対戦とはひと味違った面白さを体験できるはずだ。



対戦では、戦う前にキャラの会話メッセージが。



選べるキャラクターは
11人

デュアルスクリーン上にライバル達が結集する!!

ゲームでは、原作で活躍した11人のキャラクターを選ぶことができる。ギニューやリクーム、クリリンなどのサブキャラが登場しているのがMD版の特徴だ。それにフリーザやセルなどの特大敵キャラなどもいるので、どんな戦いが繰り広げられるか楽しみだ!



孫 悟空

スーパーサイヤ人を超えた超戦士。原作ではさまざまな闘いをした彼だが、ゲームではどんなアクションをしてくれるのか。強さは悟飯と肩を並べ、最強だ!



孫 悟飯



悟空の息子で、セルとの闘いでその力が覚醒した。まだ小さいが、秘められた力は父孫悟空を越えるものがあるぞ。ゲームでも、その力を発揮するのか。楽しみなキャラクターだね。



ベジータ

サイヤ人最後の王子として生まれたためか、プライドが高く、悟空をライバル視して、日夜修行にはげむ。クールだが、優しさも見せるぞ。



セル

ドクター・ゲロが、悟空を倒すためだけに作った異生物。倒した相手の能力を吸収し、完全体となった時のパワーは他を圧倒する!

フリーザ

宇宙で破壊のかぎりをつくしてきた宇宙人。ナメック星で悟空達と戦うが、スーパーサイヤ人となった悟空に倒されてしまう。これは、変身した完全体の姿だね。



リクーム

ギニュー特戦隊のメンバーだ。ギニューとともに悟空と戦うが、あえなく倒された。原作ではあまり出番がなかったが、ゲームでどんなアクションをするのかな。



ギニュー

ギニュー特戦隊隊長。彼の率いる特戦隊は宇宙最強の強さをほこっていた。悟空との闘いでも、特殊な超能力で悟空を苦しめた。それがゲームでどう表現されるか楽しみだよ。



ピッコロ

セルの超パワーの前に神と合体したナメック星人。悟空達と行動をともにし、悟飯の師匠でもあるがライバル関係にある。パワーは劣るが、存在感がある。



クリリン

悟空とは修行仲間で親友。11人の中で唯一純粋の人間なのだ。原作では、人造人間である18号と夫婦となって子供まで生まれている彼だが、ゲームではどんな役で登場するかな?



18号

ドクターゲロの造った人造人間だが、ゲロに反抗し、その後は気ままに破壊活動をしていた(!?)。原作では、セルに取り込まれたものの、クリリンに救出されている。



トランクス

未来から来たベジータの息子。人造人間に滅ぼされる未来を変えるためセルと闘い、悟空達に味方した。



熱い戦いはこれからだ

と、一挙に登場キャラを紹介してみた。今まで知らなかった人は、最近にわかに増えてきた小学生ユーザーに負けないうバッチリ予習しておこう。まだこのゲームには秘密がある。続報を待て!

メーカーさんから ひとこと

悟空、悟飯、ベジータ達だけでなく、ギニュー特戦隊のギニュー、リクームが戦いに参加。バトル中でも、ポーズを作りながら戦っちゃうんだ。でもなかなか手ごわいぞ。他に、クリリンも参加してるし、どんな戦いが繰り広げられるかお楽しみに!



ダイナマイト ヘッディー

先月号で謎だったお助けトリオの詳細だ!

完成度ゲージ



50%

1人プレイのみ

- セガ
- 発売日未定
- 価格未定
- ACT
- 16M



クズ人形狩りから逃れ、いよいよステージ2へ ヘッディーの本当の冒険はここから始まる!



トレジャーまんのゲームか!? と誰もが騙されたこのゲーム(んなわけないよ)は、先月号の特報後から、早くも期待度が高まっている(これはホント)。ヘッディーは頭が取れちゃうことを逆手に取って、全14種の頭部アタッチメントを使うことで、まさに八面六臂の活躍を見せてくれちゃう。今回は、その紹介に加え、いよいよ冒険の始まるステージ2と、そこで再会するお助けトリオを一挙に公開だ!



ステージ2の街にある謎の扉。この向こうにはヘッディーの親友、お助けトリオが!

街はずれには、この先の危険を暗示する看板が。このセンスっていい……。



街を出ると皇帝軍のDDソルチャーがうようよいる。逃げちゃうおうか?

ヘッディーはどこ?



「ボク子供だからワカシナイヘッド」を装着して小さくなった。さて、ヘッディーはどこにいるでしょうか?

多関節バリバリ敵キャラは、このゲームにもたくさんいるぞ。



ドグーン一味を退治せよ!

ヘッディーの親友、通称モックくんが捕われている。オリをこわして助けるのだ!



ドグーンを倒したら、その手下を退治だ。待て待て待て~!



ドグーン(♀)が開眼攻撃! こちらも負けずに半目で対抗だ!?



帝国軍屈強(?)のソルチャー達

いろんな役目を持つソルチャー達。しかしその素顔はこんなにりりしかったのだ!?



見張り台に頭をぶつけてやると、上にいるソルチャーがあわてふため。やっちゃえ〜。

頭部アタッチメントは全14種類
どれでも好きなものを選んでね

ガンコ一徹ヘッド



頭がハンマーになって、攻撃力は2倍にアップだ。いつもなら壊せない物体も一撃!

すべてをのみ込む暗黒バキウムヘッド



まわりにあるものは、敵だろうとアイテムだろうと吸い込む豪快な頭。

ストップザワールドヘッド



一定時間だけ自分以外の動きが停止する頭。鬼のいぬ間になんとやらだね。

トリプルドカンヘッド



通常の頭を3つも同時に飛ばせる。狙いが少しくらい甘くたって平気なのさっ。

暴走オーバードライブヘッド



移動スピードがドヒュンと速くなる頭。あまりの速さに制御できなくて、あちこちぶつかることも。

セクシボンバーヘッド



これぞ名前の由来か? 装着してからしばらく後に大爆発。その前にどこかに設置しないと、自分もドカーンだぞ。

エンジェルリングヘッド



光輪がヘッディーを守ってくれる。光輪に攻撃力はあるが、敵弾は防げない。

ヘディ夫コラム 細部まで徹底した舞台設定の緻密さにビックリ!

このゲームの舞台は人形の世界という設定なので、背景は書き割り、キャラクターはすべて人形という斬新な世界観を形成している。しかもそれだけではなく、背景のグラフィックには細かい描写が...



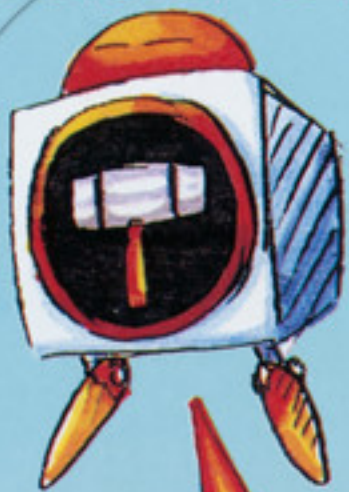
左の写真では、書き割りの板をスクロールさせて雲の流れを表現。よく見ると背景の一部がはがれている。右の写真は、いかにも舞台という感じだ。細かいねえ。



ヘッディーの親友、お助けトリオとは長いつきあいになるぞ

持っているのはおいしいアイテムだから取れば得するっすーダリアV世

【プロフィール】身長35cm、体重800g。愛称はモックくん。箱型の体に頭部アタッチメントを収納して、ヘディ夫が頭をぶつくと出てくれる。アイテムキャリア的な存在だ。



モックんの部屋では頭の試用ができるぞ。冒険の前に確かめよう。



矢印を持って敵の弱点を教えるからどこを狙えばいいかわかるんだっクスIV世

【プロフィール】身長45cm、体重500g。愛称はヤックくん。ボス戦になるとどこからともなく飛んできて、矢で弱点を教えてくれる。育ちが良く、バカていねいな(?)ザンス言葉を使う。

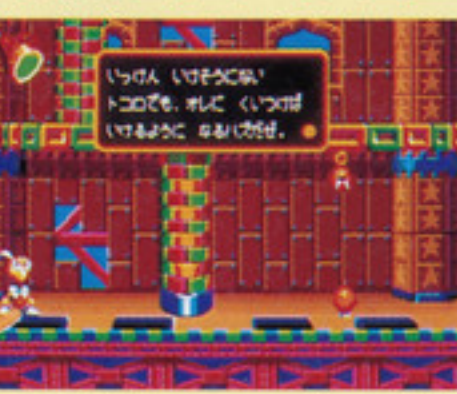


ヤックくんが示した場所に頭を当てるゲームができる。モグラ叩きだ。



フックのつもりでつかまればピョンと上へのぼれるよーんだルク三世

【プロフィール】身長25cm、体重500g。愛称はフックくん。頭を飛ばしてくっつけると、ジャンプでは届かない高い場所へ引き上げてくれる。言葉使いは荒いけど、ヘディ夫を兄貴と慕う。



ここでは強制スクロールする足場を登っていく。ここをクリアすると...



開発者さんかひひひ



とれじゃあまた、来月会おうね!

ただいま開発終了へ向けて、全員一丸となって爆死...もとい、爆進中。何せ発売がちょっと先なもので、今から死のレースが始まると思うと武者震いが止まらなくて会社休みたくなるぞ。でもみんな楽しみに待っててぬー!
(開発部精神的援助担当ヤク夫でボカン)

ボク子供だからワカンナイヘッド



体が小さくなって、狭い場所もスイスイ。なんかカワイイね。

おやすみベイバーヘッド



ナイトキャップをかぶっておやすみなさ〜い。目が覚めた時には気分スッキリ&体力回復だ。

仏の顔も一度だけヘッド



重すぎて満足に動けないばかりか、頭も飛ばせない。何の役に立たないが、もしかして?

串刺しクワイマーヘッド



頭のとげを壁に刺し、そのまま登坂できちゃう便利な頭。足場いらすだね。

火を吹くバーベQヘッド



8方向にスターバレットが自動的に発射される。勝手に攻撃してくれる楽な頭。

ファントムエアヘッド



体が透明(無敵)に。ワイヤーフレームじゃないぞ。

おっかけボーキヘッド



鼻からホーミング弾がポンポン出る頭。ブタの顔がとってもチャーミング。

キャプテンラング

ボタン1つのシンプルなアクション!

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

- データイースト
- 4月22日発売
- 6,800円
- ACT
- 8M



神秘の魔法石を求めて7つの海を大冒険!

データイーストがひさびさにメガドラ作品を出すぞ! この「キャプテンラング」は、もともとジェネシスで先行して発表されていたものだが、日本でもめでたく発売されることになったのだ。

ゲーム内容は「ソニック」と「ストライダー飛竜」を足した感じのアクションで、微妙な操作や反射神経を駆使する辛口なタイプ。でも操作自体は、方向キーとボタン1つだけというシンプルなものだ。秘宝とさらわれた仲間を求めて、海賊船や海中などの全7ステージをラング(アザラシ)が駆けまわろぞ!



ある日のこと、ラングと弟分のランドは、遭難した女の子を海岸で発見

宝の地図がすべての発端だった



宝の地図をランドのおむつに隠したラング。しかし、ベルナルドの手下に2人を連れ去られてしまったのだ!

ブリジットと名乗る女の子は秘宝の地図を狙うベルナルドから逃げてきたという。

「これは、エスメラルダの地図。ベルナルドに渡したらおしまいだわ。」

● ラングの基本アクション ●



ムーンサルト・キック 踏みつけ攻撃 ローリング走行

ラングはジャンプ中にもう1回ボタンを押すことでムーンサルト・キック攻撃ができる。踏みつけやローリングもおおいに活用しよう。



STAGE 1



斜面を一気に駆け降りるラング。後方からくる岩につぶされると……。

海賊船のマストで戦闘。見張りは横からのムーンサルト・キックで倒そう。

BOSS

ベルナルド登場!!



やたらめったら剣を振り回している時は素直に逃げよう。

マストをぶち破ってベルナルドが! 古典的手法で驚くラング。



STAGE 2



ここは海底だけにサメなどの危険な敵が多い。

進みながらキックを出しておくのが基本攻略だ。

BOSS

アンドレ



フーセンはともかく、踏みつけが怖いアンドレ。動きを読まないとおっさり連続攻撃を受けるぞ。



STAGE 3



消火栓を使って消火。こうして道を開くのだ。

前半は強制スクロール。火に触れると一発死だ。

BOSS

モーヴォ



強力な腕で地面を掘り進むモグラのボスだ。序盤のハマリ場所なので、落ち着いて戦おう。

メーカーさんからひとこと

「チェルノブ」以来、音信不通でご心配をおかけしました。今回は「初のメガドライブ用オリジナルゲーム」です。「チェルノブ」のスタッフが開発しただけあってチョット難しめですが、テクニシャンなら大丈夫の作りになっています。期待しててください。(データイースト 斉藤)

BEEPLE



びーぷるランド

セガの次世代ハードの全貌が徐々に明らかになってきたけど、花粉症は大丈夫かな？ この時期はとくに注意して、外から帰ったらちゃんと目を……って、話の展開がメチャクチャですね。

LAND

●どーもコンチハノ はつとーこーです。いったい何を書いたらいいのかわ……とにかくよろしくお願ひしますノ といっぺおいて、2月号の東京のおキヌちゃん// (20)は、某週刊少年誌にもとーこーしているというウタガイがあることが判明しました。しかし、まったくの別人が同じP. Nをつかった犯行との推理も有力で、捜査当局ではひき続き本人の返答を待っています。おキヌちゃん// さん、もし本人ならせひこちらのあて先まで……。

(滋賀県・枯野茨・14歳)

NAMo:って、ソフトバンクの住所わざわざ書きなさんなよ。まあ、投稿マニアは現行の日本の法律では罪に問われないらしいから、別にいいんじゃないの？ ただ、1誌にまとめてドバーツと出すのはどうかと思うね。ネタは自分である程度厳選してくれ。富山県のヒロポン、大分県のターザン鈴木、愛知県のSTELLAその他数名のヒト、たのむぜ。

●僕は中学生です。毎月BEメガを買ったりするので、なかなかお金が貯まりません。だから、今からコツコ

ツ貯めて、サターンを買おうと思います。日本全国の小・中学生のみなさん、ともにがんばりましょう。

(愛知県・永田行宏・13歳)

NAMo:がんばる若人のためにBEメガができることといえば、ソフトやハードの投資の際に必要な情報の一部を提供し続けるくらいかな、などと殊勝な編集者のようなことを言ってみたりして。あと、読者コーナーにLETTERが採用されれば、BEメガ1冊分程のお金が浮くでよ。

●この前のセンター試験で、試験開始前にBEメガを読んでいたら、試験官(大学の教授さん)に「それ面白いんだよね。子供が買ってくるのを私も読んでるよ」と話しかけられてしまった。まったくおそろべしBEメガパワー。P. S. 試験の結果は……聞かなくてくれノ

(千葉県・じゃましまん)

NAMo:なんと。"大学教授も読んでるBEメガ"だったのか。オイラみたいにうさん臭い人物が出ているページは「プラズマのせいでこんなヘンなんだ」とか、言ってるのかな。マズイな。

今月のB.G.M.

3月号で告知した、新体制の"今月のBGM"。第1回は「ソニック」をテーマにした曲、「ソニック」から連想される曲をジ

ャンル枠なしで募集してみましたが、現在続々とリクエストが寄せられています。中にはカセットテープに数曲まとめて送ってくれた人もいて、「いいカンジ」です。引き続き募集するので、次号以降をお楽しみに。

●先月、ちょっと生意気そうな小学生が前を歩いていました。何か歌いながら……。その少年は"カー〇ーのピンボール"の商業ソングを「ソニックのスピニング」と歌ってたんです// 思わず、うれしくなりましたぜっノ

(茨城県・前田又左・19歳)

NAMo:どっちのほうが面白いかはさておき、はばかりことなく自分のポリシーを宣言するその小学生は、タダ者じゃないな。将来立派なMANIAに成長するだろう。次に紹介する人のように。

●この間、NHK教育テレビの「さわやか3組」という番組を見ていたら、なんと登場人物の1人のワタルという少年が、メガドラで遊んでいる場面に出くわしてしまった。それも2ではなく旧タイプである。パッドはもちろん3B。そのうえ彼は、MDシューティング史上にその名を残す名作中の名作「アフターバーナーII」をPLAYしているではないかノ ぼくはなんだかうれしくなりました。さらに、もう1人の登場人物のアメリカ人ジェフがメガドラで遊ぶワタル君を見ていわく「ソレ、アメリカデモ、ハヤッテマス」。メガ

ドラの米国版・ジェネシスの堅調ぶりがかえった。まったく、やってくれるぜ、NHKノ

(福岡県・日高敬三・22歳)



NAMo:うんうん、何も言うまい。

●電車の中で週刊誌を拾って読んでたら、「男性は女性の前でスケベな話を言わなければホモだと思われる」という記事が目についた。やれやれ、大変な時代になったものだ。あ、私はホモじゃありませんよ。

(兵庫県・MD小夜曲・22歳)

NAMo:なに、そりゃタイヘンだ。オイラもがんばって言えるようにならないと……って、きのう女のコトダ〇チ〇イフについて話しあったばかりだよ。HAHAHAHAHAノ

んー。えっち話は、しゃべるぶんには簡単だけど、扱いが難しいんだよね。場合によってはセクハラとかいうやつになっちゃうし。とりあえず男性諸氏は、エチケットとしての"お返し"シモネタTALKをマスターしておこう。アレ、これ何の雑誌のお便利コーナーだっけ？

FUNKY LETTERS STATION
びーぷる MEGA TALK

NOW PLANNING DJ=NAMo (22)
どうかね皆衆(みなのかしゅう)。最近いいことあったかね？ あった人もなかった人も、オイラんとこにLETTER出して、文の最後に「どうですか？」って書いてみて。そしたらオイラ、「どう」って自信持って言われても……って、困るからサ。

日常生活にも使える!? Mega driver's Slang

■ウッドストックー……クソゲーを集める人。

(兵庫県・松下哲也)

■M女……“MD女”の略称。色気はあまりないが、物事をてきぱきとやってくれる女性。これと逆の女性のことを「S女」という。もちろん、「SFC女」の略称。使用例「遊ぶならS女、じっくりつき合うならM女」

■電忍効果……作品の一要素(一部分)のみが評価、話題の対象になること。使用例「今度の○○○のアルバム、新譜って言ってもアルバムの曲の寄せ集めらしいぜ」「げ、電忍効果の狙い見え見え」。

(茨城県・富田徳彦)

■テンゲン折り……丸まる乗っ取る技のこと。*BEメガ1994年2月号参照

(愛知県・クレスモンテ)

■ソニピンくん……ただの“つまはじき者”では終わらない魅力、能力を秘めている人のこと。

(静岡県・麻雀蟹気楼)

次号より新プロ ジェクトが発動

プロジェクト
だあ? 大げ
さなこと言っ
てるんじゃね
ーよ、と思
いのアナタ。
我慢して読ん
でくれ。今ま
でのびーぶる



ランドは、読者の意見、作品の終着駅であり、そこから決して発展することはなかった。そう、決して……あ、確か“ファンタシスターをMDで”なんてのもあったっけね。まあそれはそれでいい。もっと生産的なコーナーがあってもよいのでは、と。例えば、

究極のゲームソフトの企画を
読者の……おっと、これ以上の
詳しい内容は次号で。それ
までは、家にあるソフトでじ
っくり遊んで、ゲームと真剣
に向き合ってみてくれ。あ、
不真面目でも、当然のごとく
可。

「ふ、やけたゲーム界に俺が喝入れたる」くらいの意気込みとバ○さ加減を発散させようぜ!

テクノソフトでは社長よりミュージック担当の人のほうがえらいらしい(山口県・カト吉)あのNHKが「ラジオ体操第三」として「播磨体操第一」を採用するらしい。セガ・ファルコム通信が終了したのは投稿八ガキのすべてが財津一郎ネタであることに矢野さんが激怒したからの噂(新潟県・五十嵐勝志)「ソードオブソダン」は犬がつくったものらしい(福岡県・小林征生)先日、セガがアダムを自由契約にしたとの噂。移籍先は未定らしい(兵庫県・宅浪土島間朝羅亜乱)コ○ミは次世代ハードで、今度こそ例のジंकウスに終止符を打つつもりでいるらしい。(東京都・ツインドライブ)「新創世紀ラグナセンチ」は、「シャイニング・ローク」という仮題のときに「シャイニング・フォース」シリーズのキャラを使った「トル○コの大冒険」のようなゲームと疑われたために改名したらしい(兵庫県・龍川崇)青山ようこさんはドックレースで「ドラクソス」に7点、「播磨灘」に8点つけたことではじめられているらしい(誰に?) (千葉県・舞星神牙)「ベア・ナックルII」のVOICE 34を聴き続けるとオ○マになるらしい。ソダンが帝王であることに疲れた(兵庫県・怪男児)某アニメ「熱○最強○ザウラー」の主人公は、ガンビーのレッドだとのウ・ワ・サ(東京都・大和六)「スイッチ」の続編には江戸屋猫八が起用されるとの見通し(埼玉県・海の男星貴弘)メガドラソフトにギャルゲーが少ないのは、開発者が全員兄貴とやおい関係者だかららしい(千葉県・吉田昌永)「マイクロコスム」はセ○と任○堂の未来の物語らしい。GAUの作るソフトの色数が多いのは、カートリッジのなかに小型化されたスーパーファミコンが入っているかららしい(神奈川県・不採用マン)

BEEPLE LAND



IllustrationCity第1部

山梨県・木川貴「S」(19)



擬人化されたキャラを人間に還元するとは、見事な発想だ。ハガキの裏の、ちよっとエッチなカットもいじぞ。

埼玉県・原住民M(14)



依然発売日未定の「バトルファンタジー」。声優さんがあてた音声に、BEメガライター陣は全員ノックアウト!!



大阪府・ラウ・バス(18)
ホームレスほどではないにしても、電気やガスが止められた時は、ちよっとだけ隆の気持ち味が味わえる!!



静岡県・ダイヤモンド
タリスマンを装備しているから、魔法攻撃にもヘッチャラそう。弱点といえば、履物が脱げやすいことか。

しばらくの間、2部体制でお送りしてきたイラストコーナーですが、次号から元の1スペースに戻る予定です。イロモノ中心の第1部ファンの皆さん、正統派の第2部のファンの皆さん、もういがみ合う必要はありません。今後は仲良く投稿しましょう! (もともとケンカしてないってば)



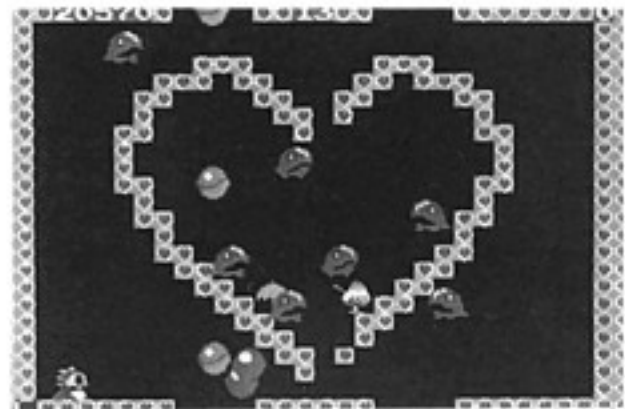
神奈川県・有忍りんた(20)
ダーゼルちゃんカワイイッ! ファンになりそう! え、「モノホン」はものすごくこわい? じゃあ、やめた。

セガ歴5年以上の皆さんの憩の場

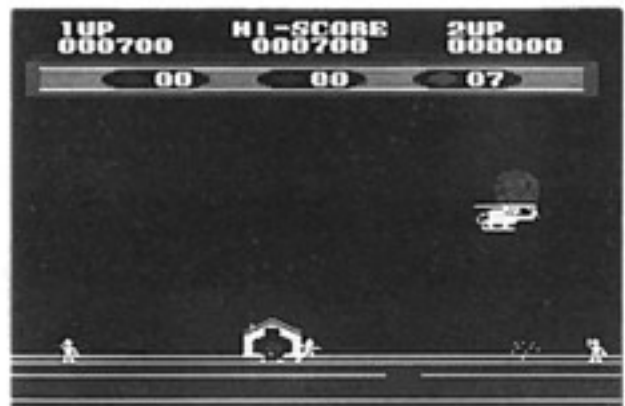
第4回瀬賀老人健康会

新規セガ・ユーザーの人にはあまりにもわからない単語が多すぎて気がひけるのですが、すべてを用語解説でカバーしようと思ったら何ページあっても足りません。あしからずということで。事情をよく知らない人は、どこやらの秘密結社の暗号だと思って読んでくださいね。

■独断で選んだSG-1000〜マークIIIのベストソフト5。5位……ファイナルバブルポブル（マークIII）ほぼ完璧な移植がとても嬉しかった。4位……ザクソン 音楽がカッコいい。「13日の金曜日パート5」にも登場するぞ。3位……新入社員とおる



移植度がやけに高い「ファイナルバブルポブル」。パスワードもあるぞ。



ブローダーバンド社の名作(コモドール版)をかなり忠実に移植した「チョップリフター」。

君 あのコナミの名(迷)作がSG-1000で出ていたとは、何人の人が知っているだろうか? ビートルズナンバーのBGMもイカス。2位……チョップリフター あのマッチのような人々をマシンガンでブチブチつぶす感じがなんとも……。1位……スターフォース 元はテカン(現テクモ)開発のアーケードゲームだが、SG-1000とファミコンに移植された。ファミコンのほうが絵はきれいだったけど、こっちには地上絵が再現されているんだぜ。へーだ。

(北海道・森田武志・17歳)

——「スターフォース」の地上絵については同様の意見が多数ありました。このへんから、セガ、ユーザーの他のハードへの対抗意識が芽生えていったんでしょうな。

■2月号の「用語解説・ハード編」にワンダーメガの原型ともいえるツクダオリジナル製の「オセロ・マルチ

ビジョン」がないのはおかしいぞ。SGからではなく、あのマシンからセガ・ユーザーになった人も少なくないはずだ。

(大阪府・セーラーサターン・23歳)

——静岡県のルベノさん(17)から、まさにそのとおりの報告が寄せられました。ゲームカートリッジを差し込まないとオセロができる便利なマシンでしたね。ソフト面でも、すでにサードパーティー制が採用されていたのですが、その部分についてはまた別の機会に。

■私は「ザ・プロ野球ペナントレース」をその日の運勢を占うのに使っ

前向き。



神奈川県・佐野桂(13)

ていた。電源を入れると「アウトノ」とか「セーフノ」とかいうのだ(セーフのほうが出にくい)。

(愛知県・孝宗趙奮・20歳)

——そのほかにもいろんなゲームソフトについて面白おかしく紹介しているハガキがたくさんあるのですが、いかんせんスペースが……。次号では、少し改善される予定です。乞うご期待(老人が喜びそうなシメ文句)。

「ばあさん、アレなんだっけ?」「これですよいいさん」

困っているお翁さんを救うお婆さんはアナ・タ。昔のゲームの謎をみんなで教えあいましょう。

(翁) 私はとても困っています。それは「ロレッタの肖像」が解けないことです。レベルの館で話を聞き、外に出て宿屋バロンでニール・エバンスの絵を調べて話を聞いたところから先に進みません。ニール・エバンスの家には行っています。証拠品はなし、持っているものはブランデー、新聞、バイオリン、笛、ピストル、ステッキ、パイプ、お金、住所録です。知っている方はぜひ教えてください。あと「ザ・ニンジャ」の緑の巻物の位置も教えていただけるとうれしいのですが。

(宮城県・岡部健一郎・22歳)

(翁) 素朴な疑問。SG-1000時代に出ていたハンドルの型をしたコントローラーは、現在メガドラで出ているレースゲームにも使えるのでしょうか? 未だに持っている人がい

たら試してみてください(ハンドルで「HEAVENLYSIMPHONY」がプレイできたら最高だと思うのだから)。

(大分県・ターザン鈴木・20歳)

(婆) 「チョップリフター」で、救出すべきはずの捕虜を全員殺すと、BLOODY KILLERという文字が出て即ゲームオーバーになる。いまだに持っている人、殺れ!!

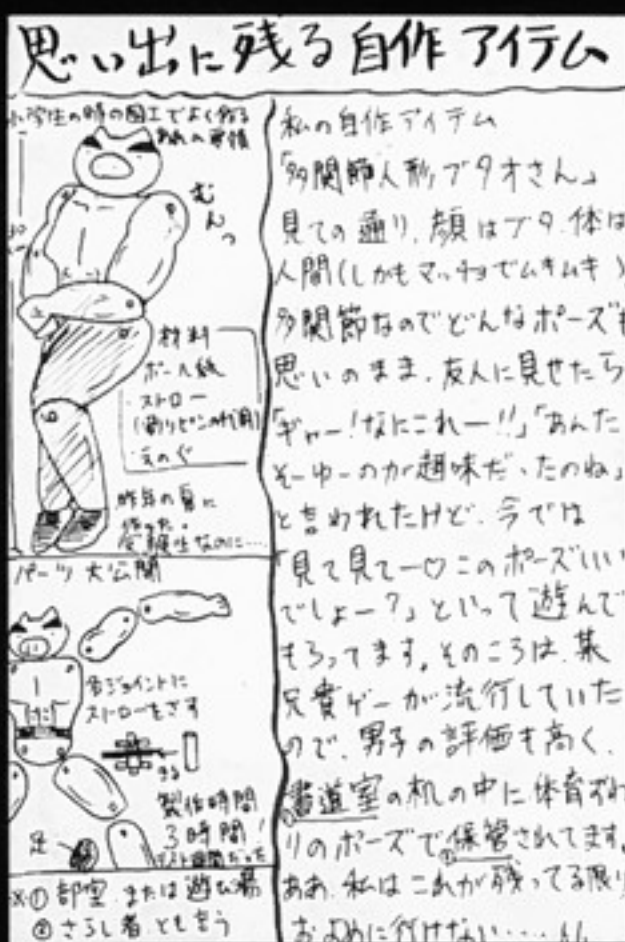
(新潟県・カセットビジョン・20歳)



宮城県・岡部健一郎(22)

えー最近どうもアレ気味なジャンクのコーナーです。1月号プレゼント応募要項「心に残る自作アイテム」とのことですが、皆さん結構「つくりどころ」が旺盛のよう。たとえば……「学校の授業で作った、スキマだらけの風呂用のイスだろうな。今ではトイレの植木ばち置きとして生存しています(愛知県・岩月政夫)」「中学のときに作ったポータブル将棋盤。木製で、蝶番によってふたつに折り畳め、あいだに駒を収納できるスグレモノ。それと、ポータブル麻雀牌(やはり木製)。ひとつの大きさは20×13×12で、牌の裏には一枚ずつコルクが貼ってあります(福岡市・大太イカ)」そのほかにも、プロレス我が心のベストアウトビデオ、作るつもりはまったくなかったのにできそうになって、彼女からの「今日あったわ」のひとつを待ち望んだ有機○命体(オイオイ)、1人プレイ専用スーパー竹筒(こんなもん説明できるか)などなど、涙ぐましい努力の賜物の報告が多数寄せられました。皆さん暇ですね。肝心かなめのプレゼント当選者は、提供者の好意により「送ってくれた人全員にあげる」ということになりました。太っ腹ー! ただいま、表紙デザイン担当の人が本業でハマってるので、もうしばらくお待ちください。さて次回のプレゼントはといきたいところですが、このコーナー、もう終わりなんです。残っているぶんの当選者発表はちゃんとやるので、応募した人は次号の欄外あたりに注目してくださいね。

JUNK プレゼント



愛知県・T.I

MEGATALK

身のまわりで起きた面白いこと、すごいこと、待ってます。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なんかもOK。

MD噂の真相

信憑性にかかわらず、メガドラ周辺のゴシップを紹介するコーナーです。情報網が想像力をフルに使って、いいネタを集めて(考えて)ください。

思わず唄ってしまいました

プレイ中に思わず作ってしまったゲーム音楽の歌詞をみんなに広めましょう。またメガドラ風刺の替え歌でもOK。

瀬賀老人健康会

セガ家庭用ゲーム歴5年以上(メガド

INFORMEーしょん

ラ以前ってこと)の皆さんの憩の場です。当時の体験談や、若い世代に伝えたい名作ゲームの紹介など、なんでも送ってください。

IllustrationCity

イラストをハガキに黒ペンで(鉛筆、カラーは不可)で書いてください。タテヨコは自由です。2部構成が廃止との話もありますが、気にしないでいいです。MD君の4コマもまだ募集してます。

この他、メガドラライブ度チェックやメガドラスラック、そして君が思いついた新企画などドンドン投稿してね。

次はUSER'S VOICE!!

今月の論



今年はどうなる、どうするRPG

厳しいMDユーザーからも高い評価を受けたPS。さて、次はどんな作品がほしいのかな。

●今のRPGは「人形を飼う」ゲームという気がする。それが悪いと言うのではない。そのほうが制作側はストーリーを練りやすいだろう。だが、真のRPGであるなら、限りなく「主人公=プレイヤー」であるべきだ。それと、最近のストーリーは「フルコース」的なものばかりで飽きる。ほしいのは「屋台の味」みたいなものだったりするのだ。

これだけなら「レンタルヒーロー」でことは足りるわけだが、さらに加えたい。なぜ、いつまでも迷路とエンカウントを続けるのかという点だ。特に両方が厳しいゲームはやる気すら起きない。無意味に長くせず、要点を押さえた内容のほうがいい。

(奈良県・(^_^;)・21歳)

●RPGと言えば欠かせないのが魔法だが、名称にやたらと造語を使うのはやめてほしい。制作側はいろいろと考えているのだろうが、名前から効果が判別できないのは不便で使えやしない。せめて語感で回復系と

攻撃系の区別がつくとか、混同しそうな似た名前は避けるといった配慮がほしい。そうでなければ覚える必要がないように「ヒール」とか「ファイア」といったわかりやすいネーミングにしたほうがまだましだ。新作を遊ぶ度に何十個もの造語を暗記させられるユーザーの身にもなってくれ。PSだって、テクニックだの特技だのがたくさんあって、コンビネーションバトルどころじゃなかったぞ。

(千葉県・伊勢昌弘・29)

●今度の「ファンタシースター」をやってみて、RPGは本のようなものだと思います。つまり、無理な分岐やマルチエンディングよりも、主人公と一体となってストーリーを追っていくというものです。なまじ分岐点を作って、短編をいくつも作るより、1本の大きなお話を楽しむほうがいいと思うのです。大容量が可能になった最近では、マルチエンディングをウリにする作品が増えてきていますが、私はシナリオをしっかり作

り、容量のすべてを1本のストーリーに使いきったゲームを期待したい。

(大阪府・京都嫌いMIK・17歳)

●無難すぎるんですね。PSだっけのシステムを踏襲して、冒険を避けた(と思う)。完成度の善し悪しは別として、目新しさがほとんど感じられないのは寂しい。シナリオも大切だけど、「プレイ感覚」に新鮮さを求めたいし、作り手もそれに応えてほしい。細やかさはともかく、アイデアの斬新さや豪快さの点で、国産RPGは海外ものに水をあけられているとも感じる。「剣」と「魔法」のままでいいし、2等身キャラやアニメ的な絵でもいい。プレイ自体に驚きがあって、新鮮さでメロメロになるようなやつを出してほしい。頑張れ国内メーカー。

(千葉県・イッキウ・18歳)

●今年はダークなテイストのRPGが台頭してくるんじゃないでしょうか。「真・女神転生」にしろ、「ダンジョンマスター2」にしろメガドラにすぐ合ってるような気がします。「ラストハルマゲドン外伝」なんて、ダーク

さを通り越しディープといったところ。多分、他機種じゃ企画すら通らなかったのでは。結局のところ、メガドラのRPGはS・FやPSで極められたのだから、かなり違った方面からのアプローチでなければ、ユーザーはなかなか興味を抱いてくれないでしょう。そうそうといったわけで、「ウルティマアンダーワールド」なんか移植したら、評判になるのでは。

(愛知県・STELLA)

●対戦格闘ゲームよりもマンネリ化しているジャンルがRPGだと思う。特にファンタジーRPGは、世界観そのものがどれも同じようでも飽きてしまった。そこでメガドラはサイバーパンクRPGを主流にしたらどうだろう。クラシック風の曲をハウス・テクノ系にアレンジしたBGMを使い、名作「スナッチャー」のような超シブイ世界観を描いたもの。キャラクターも同作のようなデザインがいい。「世界平和のため」になんてもう飽きた! 「でかい花火を上げてやる!」みたいな内容ならやってみよう。

(愛知県・石塚孝・17歳)

先月とは一転して非常に増えたハガキの量は、RPGへの関心が高いことを改めて証明した。でも、意見の内容は意外にも、(他機種の状況も含め)続編や超大作化傾向への不満だった。「新しいものに触れたい」のがMDのユーザー気質かな?

6月号のテーマは 編・願いを聞いて!サターンさま

先月に引き続いて、セガ次世代機・サターンへの要望を募集。これまでに編集部へ届いたハガキを見ると、ネーミングに関するものが多いけど、特報の記事を読んでさらなる願いができたのでは。マネージャーが語っていたように、ゲームアイデアなんかもいいね。

ひとことfrom BEEPLE

- ◆渋谷洋一と渋谷陽一を同一人物だと思っていたのはオレ以外にも結構いるみたいだ。(大阪・マサキ・16)
- ◆某MD専門誌から年賀状が届いた。BEメガからは何も来ない。でもそれがあなたのいいト・コ・ロ? (群馬・タカユキ・21)
- ◆メガドラやりすぎてセンター試験失敗しちゃった。(宮城・タケシ・21)
- ◆1浪の兄が大学試験に落ちたら、雇ってもらえませんか。(広島・ナオキ・15)
- ◆弟が床屋から帰ってくるなり、頭がガイルっぽくなったと騒いでいた。(福島・ヤスユキ・18)
- ◆「悪魔くん」が話題になっているが、メガドライバーなら「ソダンくん」だな。120%のインパクトあり。(北海道・ショウジ・21)
- ◆とうとううちにも電話がくる。ああ、すばらしい。(山形・キヨヒコ・19)

- ◆こないだラーメン屋に入ったら「特製肉なしラーメン」というのがあった。どこがどう特製なんだ!?(愛知・ヨシミ・18)
- ◆誰かテンゲンを止めろ!(山口・アツヨシ・22)
- ◆ほしいソフトが急に増えたのはいいけど、無職の私には辛いものがある。(北海道・リサ・19)
- ◆41円で出すのもこれが最後かと思うと悲しい。(神奈川・マスミ・17)
- ◆質実剛健な健康的誌面を。(北海道・トモユキ・23)
- ◆俺は下ネタが大好きなんだあ~!!(宮城・ヒロヤ・19)
- ◆本体が壊れて、ROMのバックアップが一発消去状態に。RPG系のデータがのきなみ白紙になり、俺の頭も白紙同然。ああ……時間を返せ。(東京・タク・20)
- ◆4月に18歳離れた妹が生まれる予定です。お祝いにソフトください。(福岡・マコト・18)
- ◆仕事がアソビの編集者がうらめしい。(福島・キヨシ・30)

Illustration City 第2部

誰かわかんないでしょ。「ベア・ナックル」シリーズで登場する敵キャラなんすよ。のぼるくん、本当にファンみたいだし、目のつけどころが違うなー。



東京都・青空のぼる(19)



山口県・四郎正満(20)
バンダイも本格的に参入したことだし、メガドラもアニメチックな作品が増えていきそう。これはこれで、楽しそう。

神奈川県・不採用マン(16)

控えめなペンネームを名乗りつつも、虎視眈眈と常連の座を狙っている不採用マン。独特のひねり。に期待する。



●ギョーカイ!ゲームに! いたい放題!!



●「夢見館の物語」をクリアした。オープニングの暗闇に浮かび上がる草花と音楽に、たまらない雰囲気があり、これぞゲームだと心の中で叫んでしまった。時を刻む時計の音や何気なく飾られている絵画など、すべてがリアルに迫ってくる。あえて残酷なシーンを見せず、怖さを表現しようとするところにもこだわりを感じた。僅かな時間だったけど、どっぷりと浸かることができた。

プレイヤーをゲームの雰囲気に引き込めるのなら、大がかりな装置などなくても、それはバーチャルリアリティと言えるのではないだろうか。

(愛知県・鈴木隆雄・24歳)

●MDにもっと2人協力プレイのゲームを出してください。と言うのも独り寂しくテレビに向かってやるゲ

ームが多すぎるからです。友達が遊びに来たとき、MDの面白さをアピールしようと、いろいろなゲームをやってみました。「ベア・ナックル」や「エアロブラスタース」、「ミッキー&ドナルド」などの協力プレイはとってもウケがよかった。友達も「MDって取っつきにくい印象があるから、こういうゲームがもっとあればいいのに」と言っていました。僕も同感で、MDを持っていない人がやり方を知らなくてもすんなり入ってこれるゲームをもっと発売すべきです。友達が来ても自分だけテレビにくぎづけなんてもういやだ!

(新潟県・獺牙王)

●これからのテレビゲームは操作説明を画面表示でしてほしいです。「コラムス」、「ぶよぶよ」、それに

NEO・GEOのデモ画面は画期的だと感じました。マニュアルがなくても大丈夫なよう、特に次世代機での対応を期待しています。

(東京都・缶ビー・21歳)

●2月号のはやおーさんに大賛成です。最近はずっと楽しめるゲームが少なくてつまらない。メガドラの当初のセールスポイントは「アーケード用のゲームが移植しやすい」ことだったはず。そのころのゲームと言えばセガは「パワードリフト」、コナミは「グラディウスII」、「サンダークロス」、「A・JAX」、ナムコなら「ドラゴンスピリッツ」、「アサルト」、タイトーは「ダライアス」、そしてカプコンなら「1943」など今でも通用する作品がたくさんあります。メガドライブには20代も多く、かつてのアーケードゲーム全盛時代を過ごしてきた人達なので、移植すればかなり売れると、メーカーだってわかっているはずなんです。ぜひ真剣に検討してください。メガドラはまだまだ遊べます。

(山形県・ボケ殺しのウイロー・21歳)

●「ローリングサンダー3」はいつ発売するんですか! ナムコさん。予定もまったくナシで、これでは「模様眺めをしている」と思われても当然でしょう。僕は昔からナムコが好きで、これまでもメガドラで出れば必ず買ってきました。しかし最近ではSFCばかりで、メガドラ用は1、2本。

これではナムコファンとして寂しすぎます。せめて今年は「メガスタ」でも出して、ナムコの力を見せてほしいと思います。

(神奈川県・東京エタノール・17歳)

●セガさん、僕の住んでいる地域にセガ専門店を作ってください。僕は去年からのユーザーなのですが、近くでソフトが手に入れない。自動車で1時間程の所にはあるのですが、SFCソフトがほとんどです。どうにかしてこの状況を変えたいのですが、僕の力だけではどうにもなりません。それから、セガのイベントを地方でもたくさん開催してほしいと思います。

(岩手県・阿部里志・15歳)

●セガはメガドライブを発売して、マークIIIを切り捨てた過去を持つ。あの頃とは状況がかなり違うが、次世代機の発売によってメガドラが冷遇される可能性はある。よって私は「次世代機買わない運動」を提唱したい。やり方は簡単で、自分では買わない、友人が買おうとしても説得して止めさせるというもの。その目的はソフトの開発において、セガやサードパーティーが次世代機を優先しないよう牽制することである。

(山口県・ラ・アーク・20歳)

——ということだが、他の読者はどう思うかな。少なくとも、担当者である私は不毛だと感じるのだが……。



埼玉県・羽条麻子(22)

シブめのイラストが多数送られてくる「ランドストーリー」。2月号のMEGA TALKでふったタイムアタックも、続々報告が寄せられているぞ。



北海道・武田太郎(18)

「こんな武器で攻撃できるのか!」とは、もっともな意見。それにしてもとび箱の1段目だけっていうのはマヌケだ。



東京都・コーちゃん(19)

ツツツツなグラフィックがよさげな「ぼぶるメール」。ずっと待ってた人も納得できるデキじゃないでしょーか。



静岡県・池田那流(17)

当たり前だけど、本作品で初めてPSシリーズに触れる人もいるのだ。くれぐれも「III」には気をつけてね(笑)。



長野県・十八夜(16)

掲載時期が遅れちゃったけど、お気に入りのイラスト。イラストが好きなのかも、私(イラスト担当者)。

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。熱い声を待ってます。

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from BEEPlEを除く)に図書券(500円分)を、抽選で3名にお好みソフト('94年3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

中目乃利子
関 浩昭
古野明子

3
月号の
ゴメン
ナサイ

●P.55「瀬賀老人健康会」中、「ドラゴン」とあるのは、「ドラゴ」の誤りでした。
●P.15とP.82で、「LUNAR ETERNAL BLUE」のスペルに誤りがありました。



遊星セガ



STADIUM

PRESENTED BY



林原人気におんぶにだっこ
陰口を叩かれるこのコーナー。
一応セガのページなんだけど。

創刊 4号

あなたのために教えてあ・げ・る コーナー

困った時のセガスタのみ

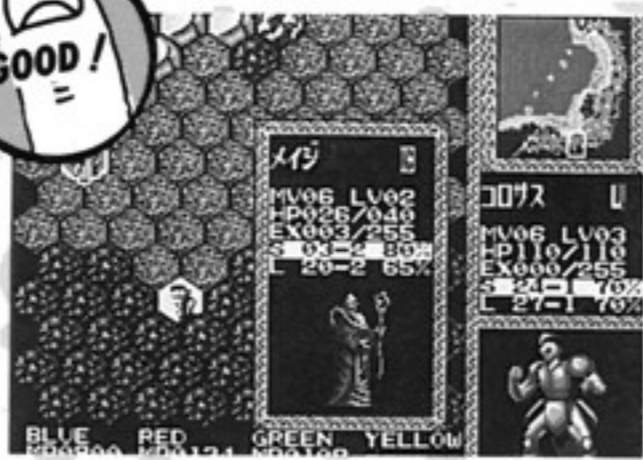
●セガにお願い。ビデオマガジン
売ってくれ！店頭で見せるだけ
じゃPRには不十分。特集や企画
ものを充実させ、ソフトの情報も
増やして1本45分で1,500円以内!!
(群馬県・TONGUES)

竹 最近じわじわと世間に浸透し、
人気を集めているビデオマガジン。
かなりデキがいいので「売ってほ
しい」って声も結構聞いてます。
でも、販売したとして一体何人が
買ってくれるのかなァ？ 試しに
買いたいと思う読者諸君、3月中
にセガスタまでハガキを送ってみ
てくれないか。1000通くらいハ
ガキが来たら、えらい人にお願
いしてみましょう。(どうなる!?)

●新企画を考えました。その名も
「メガドラの法則」。内容は簡単
で、今流行のマーフィーの法則の
MD版。MDやBEメガ、林原さん
に関する法則を送ってもらうの
です。例えば、「スタークルーザー

で『つづき』をやりたいのに必ず
『最初から』を選んでしまう。
(和歌山県・舟井孝志)

●誰もがやったことがあるという
教科書に載っている顔写真への落
書き。あの興奮が今、よみがえる。
新企画「あなたがA子ちゃん」!!
読者から自分の顔写真を送って
もらい、それに竹崎さんが好き勝手
に落書きしてセガスタの



とにかく音楽が素晴らしい。曲
も良ければFM音源の音色もいい。私
がこのソフトを今でもたまに遊ばず
にいられないのは、すべてこの曲を聴
くためだと思う。ゲーム自体はシステム
ソフトがパソコンで発売したファン
タジーシミュレーションの移植。よく移

ページに載せてしまうという極悪
非道な企画だ(笑)。自分の顔を
全国に広めることができる、目立
ちたがり屋の人にはもってこいの
企画だと思うんですが。

(千葉県・月夜のからす)

竹 面白い新企画がバンバン届い
てうれしいぞ。コーナーが増えて、
さらにそのコーナーへの投書も増
えれば、いつの日か「びーぶら
んど」を超えられるかも……。と
にかくこの2つは募集しちゃうぞ。
みんな死ぬほど投稿してね!!

MDソフトを個人的に
全部持っている竹ちゃんの

MD名作劇場

マスター・オブ・モンスターズ

'91・7・26/7,800円/東芝EMI

植されているし、処理も速いので、こ
ういった世界観が好き人にはうって
つけの作品だろう。ただ、絵は多少地
味めでザラザラしたタッチ。しかし、
しかし、あの素晴らしいBGMを聴き
ながらゲームができるなら、そんなこ
とは全然気にならないのだ!!



イラスト

神奈川県・ソニッカー平沢



千葉県・NM

イラストやネタハガキの掲載は、はっきり
言って気まぐれです。数カ月後ひょっこり載
ることもあるので見ておいてください。



大阪府・守谷一教授

今月ものこった...!?
作画 by 広報竹崎

BeXがご①
ビデオマガジン
1月号を紹介
したとたん...

②編集部
ドサッと
ハガキが
来たという...

③しかし、
その内容
は.....

④あ〜...非常に申し
ないんですが、ビデオマガジンは
「セガスタ」に面白いハガキを送ってく
て採用された人から抽選でプレゼント
しているので、「ビデオ希望」とだけ
書いても絶対もらえません...ヨ。

⑤そ〜ゆ〜わけて
面白いハガキを
ドンドン送ってね!

さあ!!はいは3月18日は
V.R.の発売日だー!!

みんな、行列に
買っほしい〜
ホネガイ☆

雑誌でもタイムアタックやるけど、
東京CSG
SegaブースでもV.R.大会やるぞ〜!!

大会ではカッコイ帽子が
決勝進出者に当たるらしい
ぞして!! V.R.を買っても
まだお金あるリッチな君は...

「かんづめ」も買ってね〜!
このゲーム、船田と竹崎の
企画なんよ...トホホ
たんだぞー!! 余談ですが...

トシヤの横に
ある神田川の
木は、あんまり
きれいじゃない
のよネ...

美奈子さん
談

⑥来月もつづいて...

朗報!! 林原めぐみ人形 UFOキャッチャーへ



— 最近は何か新しいゲームはやってますか？

林原 「V.R.」はハマリそうですね。アーケードも結構やってるんですよ。すごいヘタなんですけど、あれって本当にレースしてるみたいな臨場感があるでしょ。で、ひっくり返ろうがぶつかろうがそこで終わらないってのがいい。「V.R.」はめちゃくちゃ期待かな。— 春休みにはイベントもあるということですか？

林原 3月30日は私の誕生日なんですけど、偶然にもなんと豊島公会堂で「Tokyo Boogie Nightリスナーの集い」というのをやることになりまして。みなさん、ぜひ遊びに来てくださいね。

— 誕生日というとプレゼントとかも山盛りでしょう？

林原 そんな気にしないで、でもナマモノはだめよ。

— 今回はどんなイベントになりそうですか？

林原 「Tokyo Boogie Night」という番組をTBSラジオ土曜の夜2時、東海ラジオ日曜の夜11時半

また1つ野望を達成した林原めぐみの 電腦文化猫娘

やっているんですけど、その公開録音をかねつつ、私の誕生日をかねつつ、何か楽しいことができたかなという感じです。残念ながら今回はセガさんとの絡みはないんですけど。

— アルバムも7月に発売が予定されていますよね。

林原 現在レコーディングに入るところです。作詞も何曲かやらせてもらうことになって、今も鼻とか耳から単語がこぼれ落ちそうな状態(笑)。今回はまったくのオリジナルですけど、1枚目から聴いてくれている人も、このアルバムから初めて聴き始めた人にもわかりやすいものにしたいなと思っています。

— ところで、ついにUFOキャッチャーに林原人形が入ることになったそうで、おめでとうございます。

林原 「3×3 EYES」の人形がUFOキャッチャーに入るんですけど、その中に私の人形が、100個に1個入ることになりました。今持っているのは「3×3 EYES」のプレミアムで、UFOキャッチャーに入るやつはオーバーオール着ているのです。感想としては、もうタマラナイ、うれしい、ぜひ私を救い出してちょうだいって感じ(笑)。ここまで長い道のりで、船田さんには感謝してます。でもこういうことってできるものですね。あとは狙うはテイルスの声ですね(笑)。ソニックに声はないと言われてたんで、私は泣く泣く諦めてたんですけど、アーケードのソニックは声が入ってるんですよ……で、それを聞いた瞬間ピキピキッと(笑)。そし

たらね、今度はアーケードと家庭用は違うと言われたので、アーケード用のテイルスの声を狙おうかなと思っています。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

3/30東京池袋・豊島公会堂で「Tokyo Boogie Nightリスナーの集い」が開催される。参加希望者は往復ハガキに住所・使命・年齢と番組あてメッセージにP.Nを必ず書いて、下記住所に応募だ。応募期間は3月10日(消印有効)。抽選で御招待だ。〒112 東京都文京区音羽キングレコード・スターチャイルド「めぐみのTokyo Boogie Night」イベント係まで。

企画&ネタ募集

- 「電腦文化猫娘」めぐみさんにこれをやってもらいたい!
- 4コママンガ、イラスト
- MDソフトを個人的に全部持っている広報・竹ちゃんに質問! などなど。なんでもOK。採用者には抽選で5名にセガビデオマガジン最新号を差し上げます。

JOYテレとセガスタ共同企画スタート

なんとJOYテレもとうとうセガスタにコーナーを持つことになったんですネー。これから毎月JOYテレのメニューなどをお知らせするので、ぜひTELしてネ。4/1からはAM2研の永田さんが登場。VRに関する質問もまだまだ募

- 3/1~MD「ドラゴンボールZ」「クレヨンしんちゃん」紹介/開発者ゲスト出演(プレゼント:セガTシャツ・プロミスリングセット)
- 3/16~GG「ソニックドリフト」MD「V.R.」紹介(プレゼント:バーチャビデオ)
- 4/1~MD「V.R.」開発者ゲスト出演(プレゼントVRステッカー)

集中です。それからこのコーナーの企画も大募集するので、あわせてお寄せください。クイズ、質問、企画の宛先は、お楽しみダイヤルかセガスタまで。(セガ・深沢)



JOYテレ担当、セガの深沢です。声はやってないけど。

いろいろな
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
「セガスタ○○○」係まで



- 札幌 011-842-8181
- 仙台 022-285-8181
- 東京 03-3743-8181
- 名古屋 052-704-8181
- 大阪 06-333-8181
- 広島 082-292-8181
- 福岡 092-521-8181

■お楽しみダイヤル
03-5380-8600

これからどんな運動企画が飛び出すか...JOYテレとセガスタから目が離せないぞ!



誌面
ジャック!!

メガドラ
サードパーティー

やりたい放題

メソウイア
MAGYIAの巻

ラングリII誌上TV-CM!?

おれの名はサトー。そう、玄関開けたら2分でご飯だ。あなたの近所の秋葉原とも言う。今月は、発売のゴールが見えてきたラングリIIのTV-CM編だ。

朝からラングの巻

出演：キョンキョン

朝、起きるのは誰でもつらいもの。そういう時は、こう叫びましょう。

「シェリーだ、ベイバー!!」

移動だよの巻 出演：成美ちゃん

「ねえねえ、あたし、今外からなんだ。うれしくてかけちゃった。魔法をね!!」

ルルーの巻 出演：ひかりちゃん

あっ! かぜ(トルネード)だ。熱(ファイヤー)だ。日本の風邪

にはラングII!?

わっ! きれいの巻

出演：誰か知らん

ラングIIのポスター見てごらん!

「わーきれー!!」

メジャーでいこうの巻



出演：モモコちゃん

「ブルーORレッド?」
「レッドメジャー、プリーズ」
「シェリーちゃん、バスト87!」

多い日も安心の巻

出演：美佐子ちゃん

ROMなのにビジュアルも安心!
横もれもしない、ラングII!!

りんごむきながらの巻

出演：由美子ちゃん

「お父さーん、退院したらラングII いっしょにやろうね!」

??の巻 出演：

奈江ちゃん

「ラングII、また会えたね。シェリー、こんなに大胆になっちゃって」

総集編の巻

出演：映見ちゃん

〈戦場にて〉
うわー、今度は死なない!!
「うまいんだな、これが」

〈ショップにて〉

うわー、アイテムが増える!!
「うまいんだな、これが」

〈マップにて〉

うわー、指揮範囲が見やすい!!

「うまいんだな、これが」

〈シナリオにて〉

うわー、ジェシカがまた出てる!
「うまいんだな、これが」

〈エンディングにて〉

うわー、今度も感動だあ〜!

「うまいんだな、これが」

おわびの巻 出演：智子ちゃん

スマン、まだ発売日が決まっていんだ。「でもね、それがラングの、いいと・こ・ろ」

タラランタラタラ、タラタタラ。

DATA WESTの巻

Orgelの感想ありがとう

BEメガ読者の皆さんこんにちは。広報&音楽担当の斎藤です。さて、1月号で「Orgelを持っている人の中から抽選で5名の方にAYAをプレゼントする」という企画がありましたね。応募ハガキには「Orgel」の感想を書いてね、ということになっていたの、随分たくさん感想もいただきました。そこで、今回は私のコメントつきで、この場で紹介しようということになりました。それではさっそく始めましょう。

まず最初は徳島市の市原君。「5人の死体の欠落部分の意味がわからなかった」。そうですか。これは5人の死体から1つずつ、目、

耳などのパーツ(?)を集めて京子にくっつけた、ということです。

丸亀市の井沢君。「MEGA-CD買って、初めて買ったソフトがオルゴールです。とても恐かった」。井沢君は何枚もハガキを出してくれていますね。当選するといいね。他にも「恐かった」という感想が多かったのですが、下関市の山崎君のように「最後には母と子の愛情が描かれていて、とても感動しました」という人もいて、作り手の意図って伝わるものなんだなぁと私もうれしくなっていました。次は松戸市の鳥海君。「喋っているセリフが聞き取りにくい」。これはですね、もう次回作に期待

してくださいとしか言いようがないですね。最後は、熊本市の伊藤さん。「洗濯機の中でグルグル回っているシーンは笑えました」。はっはっはっ。そういえば洗濯機の効果音をコインランドリーで録音したなぁ。用もないのに洗濯機に金を入れて、マイクを洗濯機に向けて「グオーン(笑)」ってね。

というわけで、ハガキをくれた

皆さん、本当にありがと。今回紹介できなかった方々ごめんさい。でもハガキにはすべて目を通していますので、皆さんの意見はどこかで反映できると思います。これからも応援よろしくね。どこかのフェアで見かけたら声をかけてくれるとうれしいです。また機会があったら登場します。それまで皆さんお元気で。



【誌面ジャック大歓迎!】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面を提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックを希望するメーカーさんは(→)

コーナー!

SCENE 09

広告で数々の問題作を提供してきたテンゲンが、またしてもやってくれた! まさにやりたい放題である。ともすると発売間近のソフト宣伝に終始しがちなこのコーナーに一石を投じつつ、担当編集者のイヤな顔をものともせず、こんな記事を作ったテンゲンにパチパチパチ。

DMMメガの堪忍袋の限界に挑戦! 表紙を見せつけて人前で、電車内ならなお結構。(世界テンゲン化計画2)

ひえー、ほんとカよ

突然ですが、6月からしばらくの間、なんと中島社長らしいので。聞いたアタリゲームで働くことになりました。アタリゲームでオリヅナルゲームを創ること、これはもう私の長年の夢であったわけで、その夢が叶うということは夢を失うこと。残念極まりありません。うそです。

コトの発端は1月のCES視察でした。「たまにはのんびり休養すること大事だし、アタリゲームスやアタリゲームの社内もゆる〜り見てほしいから、今回はオーブンエントツプクットで来なさいよ」との中島社長の好意を真に受け、私はアメリカへと向かいました。

着いてビックリ。社内で会う人みんなが「アタリで働くんだって? じゃーね!」なところ。もいつ来るの?」なところ。まさきこちろん英語で。寝耳に水とほまきこ

のことで、不審に思った私は独自の調査を開始しました。すると情報源はなんと中島社長らしいので。聞いたアタリゲームで働くことになりました。アタリゲームでオリヅナルゲームを創ること、これはもう私の長年の夢であったわけで、その夢が叶うということは夢を失うこと。残念極まりありません。うそです。

コトの発端は1月のCES視察でした。「たまにはのんびり休養すること大事だし、アタリゲームスやアタリゲームの社内もゆる〜り見てほしいから、今回はオーブンエントツプクットで来なさいよ」との中島社長の好意を真に受け、私はアメリカへと向かいました。

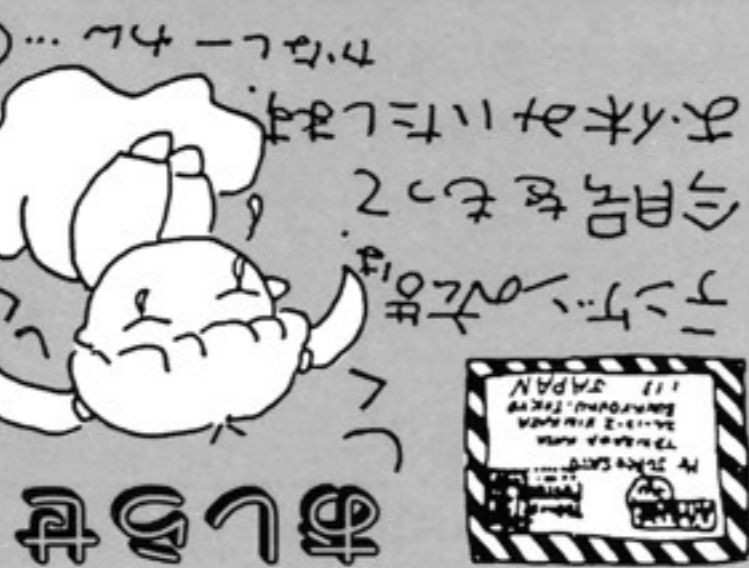
着いてビックリ。社内で会う人みんなが「アタリで働くんだって? じゃーね!」なところ。もいつ来るの?」なところ。まさきこちろん英語で。寝耳に水とほまきこ

INFORMATION

今回のテンゲンおたくはこうでした? 「このソフトで...とお願したら私の奴隷に決定っ! あ、でもテンゲンのおたくは不定期でお届けする予定なので、おハガキは年中募集してま〜す!!」

「先んBEEPノメガノライノ編集部」で、おハガキは年中募集してま〜す!!

「先んBEEPノメガノライノ編集部」で、おハガキは年中募集してま〜す!!



そんなウナ...復活求む! / という方は、なぜテンゲンの広告がBEメガに必要なのか、自分なりの熱い思いを千羽鶴、直訳状、嘆願書、単にお願いの「長谷さん! 頼むからテンゲンの表3見開きの広告をやらせて! 保まで、どしどし送ってね。復活するかはみんなの力にかかっている!!」

3/18再販決定!!

は、カスタマーサービス (03-3835-7999) に電話をしてみてください。タイトルによっては直接販売いたします。ちなみに、「ガンレット」は今月18日に再販するよん!

「まさかテンゲンがこれほどゲームを出していたとは...俺はまだ未熟だった...」(神奈川県 鈴木くん 18才)

「もー、せんせん未熟です。青いです。今なら間に合う、さっそく全ソフトそろえてみませんか?」

「テンゲンの社長様、なさけむばいいが、ガンレットが手に入らないぞ! どうしてくれるんだ!」(東京都 小島くん 17才 他数名)

「なせテンゲンのソフトは手に入らないうの? ソフトの再販もなしなんでしょうか?」(神奈川県 小宮山くん 15才 他多数)

「こめんさい、テンゲンのソフトはほとんど初日に売り切れてしまうので、できればお店で予約をしてください。どうしても手に入らない時は「テンゲン」だけのBEメガ2月号までお待ちください。」

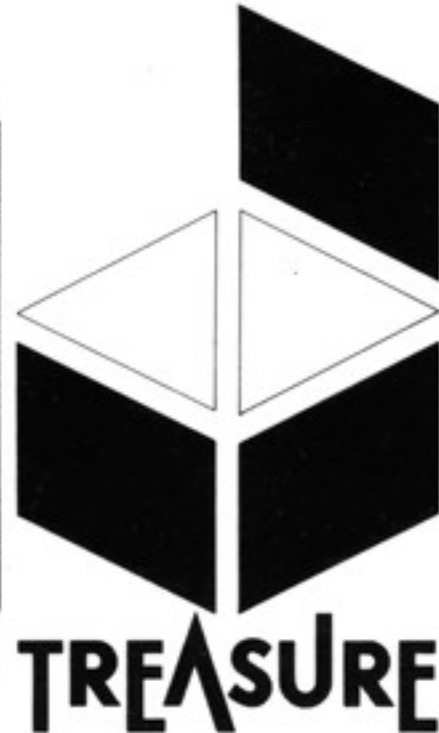


AN ATARI GAMES COMPANY
TENGEN
 おたよりくらぶ SPECIAL

編集担当者まで気楽に依頼してください。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では責任を負いかねますので、ご了承ください。

TREASURE FACTORY

お宝生産
工場でいっしょ



とれじゃあ ふあくとりい

No.11

トレジャー事務所移転報告書。

○期日 平成6年2月7日(友引)
○場所 都庁が見える西新宿某所
○目的 だってべんりなんだもん
念願の事務所移転が完了した。
新事務所は、事務室・応接室・会
議室・開発室とすべて独立して使
い心地バツグン。トレジャーの新
たなる旅立ちが、ここ西新宿から、

始まろうとしているのだ。環境に
左右されやすいデリケートなトレ
ジャー開発メンバーは、早くも意
欲を燃やして頑張っているぞ。
ところで、新事務所はどこにあ
るのかな? もっと詳しく知りた
い! という人のために今回は
特別にヒントをあげようね。

引っ越しはとっても大変だったけど
キレイなビルは気持ちイイ

- ①あの新宿中央公園が近くにある。
 - ②1階はゲーム制作会社らしいぞ。
 - ③綺麗な川が隣に流れているんだ。
 - ④ホントウは新宿区じゃないのだ。
 - ⑤コンビニには不自由しないよん。
- ※以上の5項目のなかには「ウソ
だよ〜ん」が1つあるぞ。どれだと
思うかな? 正解はP.58にあり。



それ行け!! サターン

NETWORK

次世代機でこんなゲームを作ってほしいぞ! というみ
んなの意見をまとめてみた。伝説が生まれるミリオンセラ
ーソフトの創造……それがオレ達の大いなる野望なのだ。

●トレジャーの名にちなんで、ステ
ィーブンスン原作「宝島」を基にし
たアクションRPGを作ってほしい。
(正義の勇者)ではない少年の冒険を
メインに、原作とは違うオリジナル
の謎解きやトラップを設定し、でき
れば「ランスト」のように、ただフィ
ールドを歩き回ることに楽しさ
を感じるようなものを! キャラクタ
ーデザインは、10年ほど前のテレビ
アニメ「宝島」みたいだともっとう
れしい。主題歌はもちろん、楠瀬誠
志郎の「宝島」、「冒険者たち」を!
(新潟県・教皇採血)

○オレも昔アニメを見てたよ。懐か
しいな。楠瀬は個人的に好きだぞ。
●セブンフォースを自分で操作でき
るゲーム。5ステのようなザコラッ
シュの中で、逃げるザコをひたすら
踏みつぶしながらソルジャーフォ

スで走ってみたいと感じているのは
私だけではないと思います。とにか
くトレジャーには、他ではやらない
ような面白いことをやってほしい。
(仙台市・晶田礼治)

●トイレの中で3分間考えたゲーム、
その名も「拳骨ランナーバリバリバ
リーン」。「アウトランナーズ」のよ
うな画面で、バリーンが車道を自分
の足で走りながら、向かってくる自
動車を自慢の拳骨でぶっとぼして、
ゴールを目指す。ダンプカーが来た
ら、近くの車をブン投げるかスライ
ディングで下を通り抜ければOK!
ライバル達とスピードを競う迷惑ゲ
ー。プレイヤーには、ジャンプしま
くる「スクーターさゆり」や、アメ
フトタックルの「バコーン」、トラ
ックに乗って車をけちらし、ライバ
ルをひき殺す「サブ」、スピード命

の「カール」等も選べるのだ。
(板橋区・星秀明)

○いやあケッコーみんな考えてくれ
てるんだな(涙)。今後は、実現可能
な範囲でのご意見も期待するぜ!
とにかく次世代機はトレジャーに
まかせておくんなまし。(トレ吉)



岐阜県・エリオス



題字 かふ巻

ドイツの画廊ではナイ
求むおもしろイラスト



大阪府・渡達也(♀だよ)



香川県・池田直樹



明日のクリエイター達に捧ぐ!!

タメになる業界講座

ウインターCESは 祝・年間ゲーム大賞

【今月の講師】 NON先生



MD開発専用パソコンを個人で購入したにもかかわらず、もうニューハードが……途方に暮れている。

皆さんご無沙汰しています……。 「ガンヒー」作曲担当のNONです。先日、アメリカで行われたウインタ

ーCESに行ってきました。

ラスベガスということで、大いに意気込んで出かけたものの、運悪く乗り継ぎの飛行機に遅れ、キャンセル待ちの手続きをするのに言葉が通じず、もう二度と日本の土を踏むことはないのでは……と、不安に駆られる毎日でしたが、1つ朗報を持って無事帰還しました。

なんと「ガンヒー」がアメリカのゲーム誌「GAME FAN MAGAGINE」

で、ベストゲームオブザイヤーに選ばれたのです。音楽の方も、ゲーム同様高く評価され、私もうれしい限りです。この勢いで次機種も頑張っていこうと思ってます。

今回、皆さんからいただいたハガキの中で最も多かったものは、次世代機参入にあたり第1弾ソフトは何か? ということでした。正直なところ、私にもまだわかりませんが、これだけ多くの熱心な意見は絶対ムダにしません。今後のトレジャーにも期待してくださいね。



「おたくのそーくつ」にふさわしく、いよいよアニメネタ登場! でも、ぜんぜんアニメの説明になってないんですけど……。

おたくのそーくつ

今月の
お題 **アイドル天使ようこそようこ**
1990/葦プロ

ご推薦者 **やいまん**



LDBOXを減多に買わなくなった私が、久々に買う義務を感じたアニメ、それがこの「アイドル天使ようこそようこ」である。知らない人は、「アイドル天使」というそのタイトルから、そういうアニメ(?)を想像しがちである。また、実在の元(笑)アイドル田中陽子との露骨なタイアップや、スポンサーからの要求による少女向け玩具が作品中にあふれ返っていることなど、ひねた大人の目で見ると、とてもまともな作品になっていないように思える。

だが、そうではないのだ。その作品の表面から受けるマイナスイメージは、必ずしもマイナスにだけ働くとは限らない。作品の本質とのギャップが大きければ大きいほど、人は良い意味で裏切られ、その作品に強く引き寄せられる。ゲームにおいても同様で、いかにスポンサー寄りの企画を押しつけられようと、それを逆手に取るくらいのしたたかさをもちたいものだ。またしても説教臭い文章になってしまった、申し訳ない(反省)。

ラ	ブ	♡
レ	タ	ー
フ	ロ	ム
美	奈	子
☆	後	編

連載開始から約1年、美奈子は「ふあくとりい」を通じていろんなことを学びました。今までを振り返りながらの会社からの帰り道は、新宿の高層ビル群がすごくきれいで涙がでそうでした。ずっと走ってこれたのはきっと応援してくれたみなさんのおかげですネ。カラオケ好きの美奈子らしく、トシ吉くんお気に入りのあの曲を歌って、さよならの代わりにしようかなって思ってます。
♪春はお別れの季節……です。かしこ



編集 ☆ 後記

今号をもって、オレと美奈子は「ふあくとりい」を卒業することになった。これまで応援してくれた

みんなには、すっげー感謝してる。次号よりこの「ふあくとりい」をしょって立つ看板ムスメの悦子は、成人式を終えたばかりのピッチンギャルだ。若さあふれる斬新なアイデアで、誌面を賑わすこと間

違いなし! 可愛がってやってくれよな。いちめちゃんねえぜ! トレジャーをしょって立たなくちゃならん「ヘディ夫」の最新情報は、彼女からゲットすべし。そんじゃまたどっかで会おうぜ! (トレ吉)

おハガキもつとちょうだい!

〒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」係
※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

SPECIAL THANKS: SEGA STA/TAKE CHAN

マルチメディア宣言!

阿木
二百

第24回 SATURNに秘められた謎、OSってなんだ!?

この秋発売予定のセガ次世代機用OSを米国マイクロソフト社が作ると伝えられた今日この頃、皆さまいかがお過ごしですか。でも、それって何? という人のためのOS講座を開講だ!



●OSは縁の下の力持ち

徐々にその全貌が明らかになりつつあるセガの次世代機。先月の情報で「OSをマイクロソフトと共同開発する」ことが明らかになったのだが、阿木は内心、「おいおい、そんなことしていいのかよ」と思ってしまったのだ。なぜなら、「OSと言えば親も同然、マシンと言えば子も同然」という間柄。OS開発に外部の力を借りるということは、マシンの魂を売るに等しい行為なのだ。とは、ちと大げさだが、まずOSとは何かを解説して、この提議の意味を考えてみよう。一口に言って、OSはあらゆるコンピュータシステムの縁の下の力持ちである。でもって、綱引きで力を発揮するから「オーエス」というわけではもちろんない。

OSとはOperating Systemオペレーティングシステムの略で、コンピュータの基本機能を司るおおもとのソフトなのだ。だからOSは「基本ソフト」などと呼ばれたりもするが、これだけじゃわからんというのが本音。で、歴史を紐解くことにする。突き詰めれば大型機も事情は同じなのだが、身近なところでパソコンを取り上げることにした。

●OSは中間サービス業

今から十数年前に初期のパソコンが出始めた頃は、必要なものは自分で作るのが当たり前という時代だった。腕に覚えのあるマニア達は、周辺機器を自作したり、市販の汎用品に手製のインターフェイスをつけて接続し、それをコントロールするためのソフトも自分で書いていたんだぜい。でまあ、みんながバラバラの環境を使っているうちは、各自がソフトの細部まで仕上げていたんだが、少しずつパソコンの使い方が見えてくると、どんなソフトでも利用する基本的な機能があることがわかって

きた。例えば、キー入力のチェックとか、入出力ボードの状態を調べるとか、画面に文字を書き出すといった処理などだ。

そこでデジタル・リサーチという会社が、こうした共通の処理を行なうルーチン(決まったことをやる短いプログラム)集をCP/Mという名前で発売した。Control Program for Micro Computerの略で、まさに「パソコン(当時のマイコン)をコントロールするための基本的なプログラム」の意味だった。まあ、大型機の仕組みを見習ったわけなんだが……。プログラマー達はそれまでソフトの本筋とは直接関係のないような細かい処理まで自分で書いていたんだけど、その後はCP/Mのルーチンを読み出すだけでそうした処理を済ませ、プログラム本来の仕上げなどに時間がさけるようになったのであーる。

さて、CP/Mには、もう1つ利点があった。それは、マシンが違ってても、そのマシンに合わせて作られたCP/Mさえ走っていれば、同じソフトを動かせるということだ。これは、例えば文字を表示するメカニズムがマシンごとに異なっても、ソフトがCP/Mに対して「文字を表示したい」と命令するだけで、その後の処理をCP/Mがマシンに合わせて行なってくれるからなのだ。ちょうど相手がアメリカ人であってもフランス人であっても、間に入って翻訳してくれる通訳がいると考えればいい。新しくドイツ人が仲間に入っても、通訳がドイツ語を覚えてくれれば、キミ自身が話し言葉を変えなくても意志が通じるってワケ。

実際のCP/Mは、通訳どころか、ソフトがハードウェアに対して要求する基本的なサービス全般を受け持つ「何でも屋」のような存在だった。「基本ソフト」というワケのワカラ

ン呼び名も、こんなところから付けられたのじゃ。その後フロッピーディスクドライブが普及してくると、これを活用するための細かい処理を任せられるルーチン群が必要になった。そこでCP/Mの考えを発展させて、ディスクアクセス関連の機能を強化したDOS、つまり「Disk Operating System」が登場してくる。直訳すれば「(フロッピー)ディスクを機能させるためのシステム」となる。このDOSを16ビットパソコンの世界で普及させた張本人がビル・ゲイツ率いるマイクロソフト(以下MS)で自らの頭文字をつけたMS-DOSにより大躍進を遂げたのだった。その後もMSはMacにヒントを得たWindowsを開発。文字中心だったDOSマシンにグラフィカルな操作環境をもたらした。

●SATURNがOSを持つと

そももって、次世代機のOSはこのWindowsをベースにエンターテイメント寄りの味付けをしたものだと思うのだが(あくまでも個人的な予想)、これで何が変わるのだからか? まず、ソフトの開発環境が良くなる。なにしろ多くのソフトハウスは、

今も初期のパソコンのように自前のルーチンを用意してシコシコやっているのが実状。これでは電子メディア時代が要求する大量のソフトを短期間で開発することは難しいし、新規参入の道も狭いものになってしまう。MSのOSが載れば、パソコン並の優れた開発環境が手に入ってソフト開発が加速するはずだ。

それから、次世代機は通信やCD-ROMの機能を今以上に活用するマシンになるが、きちんとしたOSのサポートなしに、これらの能力を引き出すのは大仕事なのだ。例えば3DO規格にしても、まず整備したのはCD-ROMを扱うためのOSであり、今年中にネットワーク対応のOSを発表する予定だ。もちろん今のメガドラにも最小限のOSはあるが、実績のあるMSの力を借りて、実用的な情報端末を作ろうとしているわけだ。

ただ心配なのは、MSは独占欲の強い会社なので、セガさんの独自性が失われないかということ。MSにとってもセガさんのエンターテイメントのノウハウは貴重なので、当分は50/50だろうけど、今後の関係を注意して見守りたいね。



ビル・ゲイツ率いるマイクロソフト社のMS-WINDOWSは、パソコンOSの主流を占めつつある

BARE KNUCKLES III

とじ込み
「ベア・ナックルIII」
SPECIAL

バイブル
鉄拳聖典

●セガ●3月18日発売●7,800円●24M●ACT

すべての 武闘派ゲームへ

殴る。殴るとひとくちに言っても、その拳にこめられる想いはさまざまである。怒り、怨み、正義、悲しみ……そして、愛。なんつって。全国の血の気の多いメガドライブ・ユーザーの皆さん、お待ちせしました！ あの世直しゲンコツ・アクション「ベア・ナックル」が、ひとまわりもふたまわりもパワーアップして帰ってきたぞ。どのくらいアップしたかというと、



ROM容量では「I」の6倍（「II」の1.5倍）、アクセルの身長で言えば、「I」から比べると、なんと26.7%増というからオドロキだ！（そうか？）新しいアクションや技も増えて、ただの殴りゲ

ームとは一風変わったプレイ感触を味わえるだろう。2人同時プレイはもちろんのこと、「II」で登場したVSバトルモードも健在だ。

未確認情報によれば、隠しプレイヤーキャラも結構いるとのこと。長く遊べる要素がいっぱい詰まったこのゲーム、おトクですよ。

Interview

SOUND

ベアナックルIII音楽担当に聞く



古代祐三



川島基宏

—IIの発売から1年がたちますが、この間に聞いた音楽の影響などは、IIIに盛り込まれていますか？
川島 例えばロッテルダムを持っている趣味の悪さとかを、ゲームミュージック（以下GM）の中でどこまで出せるだろうと考えて、それに近いことをやってみました。人が聞く

と単なる流行りものをやっているかと思うかもしれませんが、少ない音源で、粗雑なノイズな部分などがどこまで出せるだろうかという、自分自身の遊びみたい感覚でやっただけです。古代 全体的に狂った感じの曲が多いので、サンプリングボイスもそういうふうにしようと思って、随所に工夫をしています。サミーの必殺技なんか「どうしちゃったんだサミー」って感じで（笑）。でも容量の関係で効果音は1/3くらい削りました。
—何か既存のGMにはないものを作ろうとか、そういう意気込みはありましたか？
川島 僕はあまりGMは知らなかったんですけど、YMOの細野晴臣がGMをあらためてCDにしてみたりとか、そういう意味で言えば面白い

など。ところが彼の「ベア・ナックル」を聞いた時に、ほとんどクラブミュージックと変わらないリズム帯の組み方で、GMに当てはまらないような音作りを目指している人がいるのかと共感を持ったわけです。古代 川島の場合は、幅広い意味で核がしっかりしていますね。音のルーツをちゃんと知っていたりとか。しかも感覚的にそういうものをズバズバと探求していくようなセンスもあります。僕と同じようなものを聞いてきて、同じような価値観で音楽を作ってきたんだなと感じました。
—最後にIIIのここを聞いてくれというポイントを。
古代 人によっては、僕のGM史上最低だと言う人がいるかもしれないんですけど（笑）、自分の中では3本の指に入るくらいの革命的手法を使

ったんで、全体的にはよくやったなと思っています。
川島 GMを作っている人の中には自分の作りたい音を、あえて作らない人がたくさんいると思うんですが、僕達はこういう音を容赦せずに作りました。そういう部分でも評価してくれれば、ほかの人達も遠慮せずに作れるのではという期待感もあります。ぜひ聞いてみてください。



シリーズ検証の視点から「III」の魅力を探る

BARE KNUCLE

監修：東京ゲーム術大学助教授・部穴来男

セガの家庭用ゲームの中で、「ソニック」と双璧をなすアクションゲームの雄がこのベアナシリーズ。続編が出るたびにより洗練され、完成度を高めていくこのゲームを、このコーナーで検証していくことにする。



検証1 セガゲーム代表作の一つとしてのベアナ

「ソニック」は真似っこ!?

「ベア・ナックル」のシリーズ第1弾とほぼ同時期に登場したアクションゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホッグ(以下ソニック)」。誤解を恐れずに言えば、これは明らか

にセガ版「スーパーマリオブラザーズ(以下マリオ)」である。と同時に以降のセガ・アクションゲームの主流となる方向性を提示した、記念すべき作品でもあるのだ。

ソフト面での“遅れ”

家庭用ゲーム(サードパーティを除く)に関しては、つねに任天堂との比較対象になってきたセガ。「ソニック」以前のアクションゲームは、ひとつひとつを見るとそれなりにまとまっていたが、「これぞセガだ」という普遍的テーマを打ち出せずにいた。この状態は、とりもなおさず少なくともソフトウェア面が、任天堂に大幅に遅れていることを意味していた。

セガ・ゲームの方向性の確立

「ソニック」は、任天堂のソフト(この場合は「マリオ」と正面から向かいあった結果生まれた、セガの快心作である。「マリオ」が世間に広く提示したアクションゲーム

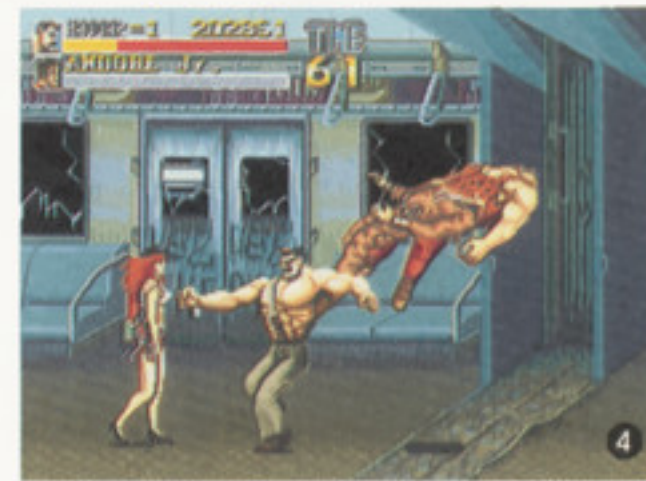
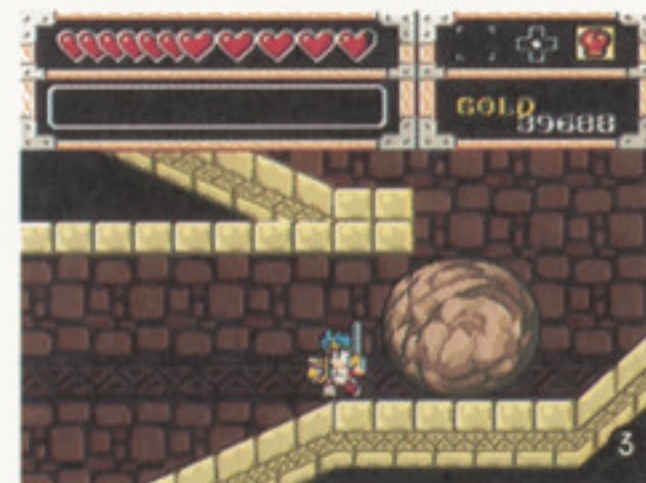
の楽しさの本質を、スマートかつ洗練されたスタイルで再現するのに成功したからだ。

1ボタンのシンプル操作、無機質さを逆手にとったグラフィック・センス、「過度のスピード感」を生み出すフィールド構成、そして表情豊かなアメコミ調の主人公キャラクター……。それは従来の中途半端なオリジナル指向の同社ゲームよりも、作品としてのメリハリがついていた。セガは「ソニック」によって、「システムの発想」を核とした任天堂ゲームに対して、「演出の発想」を核とし、それでいて総合完成度の高さを実現できるゲーム作りの方針スタイルを確立したのである。

で、肝心の「ベアナ」は?

「ベア・ナックル」は、そういったセガ・ゲーム全体の新しい流れとともに誕生したシリーズである。しかも回を重ねるごとに、着実にグレードアップをはたしている。つまり真打ち(ソニック)以外の成功シリーズ「ベア・ナックル」を検証するということは、セガ・ゲームの進化(洗練)の過程を確かめる、格好の機会でもあるのだ。

今回のとじこみ付録では、最新作「III」の紹介とともに、そのへんにもじっくりと迫ってみたい。



①メガドライブソフトのイメージを一新した「ソニック」。②古代サウンドの起用、奇抜なボスキャラなど見るべき点は多かったが、やはり「革命以前」に分類される「ザ・スーパー忍」。昨年発売された「II」で、理想的な進化を遂げる。③「モンスターワールドIII」。内部開発ではなくても、方向性に忠実なシリーズものの存在も大きい。④「ベアナ」はセガ版「ファイナルファイト」だ。後に本家がMEGA-CDに移植されたのが、興味深い。

SERIES DATA

ベアナックル 怒りの鉄拳
1991年 8月 2日 発売 / 4M / 6,800円 / 2人同時プレイ可能 / 全8面

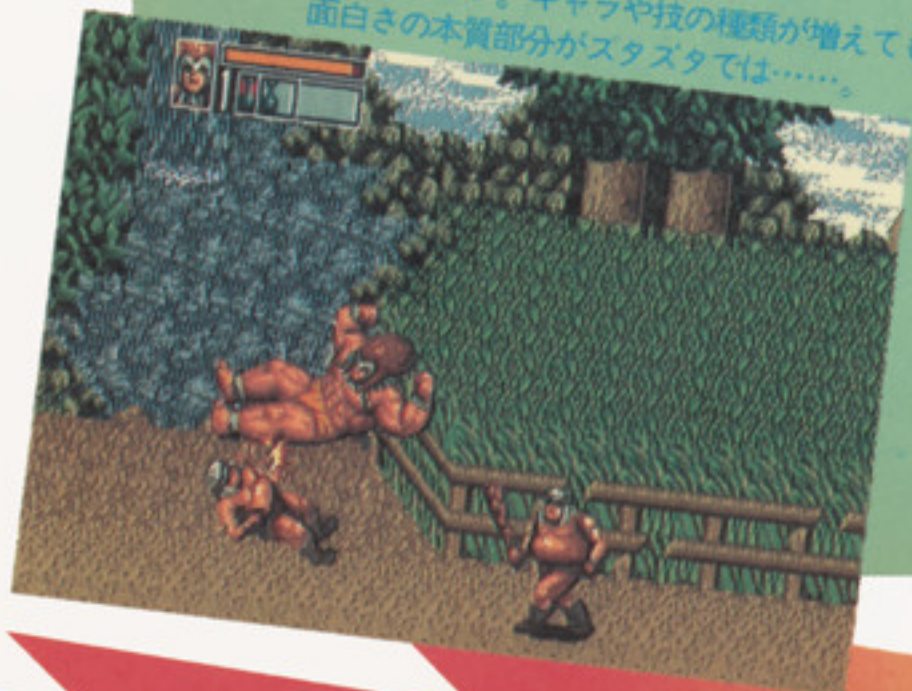
ベアナックルII 死闘への鎮魂歌
1993年 1月 14日 発売 / 16M / 7,800円 / 2人同時、対戦プレイ可能 / 全8面

ベアナックルIII
1994年 3月 24日 発売 / 24M / 7,800円 / 2人同時、対戦プレイ可能 / 全7面+分岐ステージ

シリーズ 続編ものの運命と功罪

たとえばコレ。キャラや技の種類が増えても、面白さの本質部分がスタスタでは……

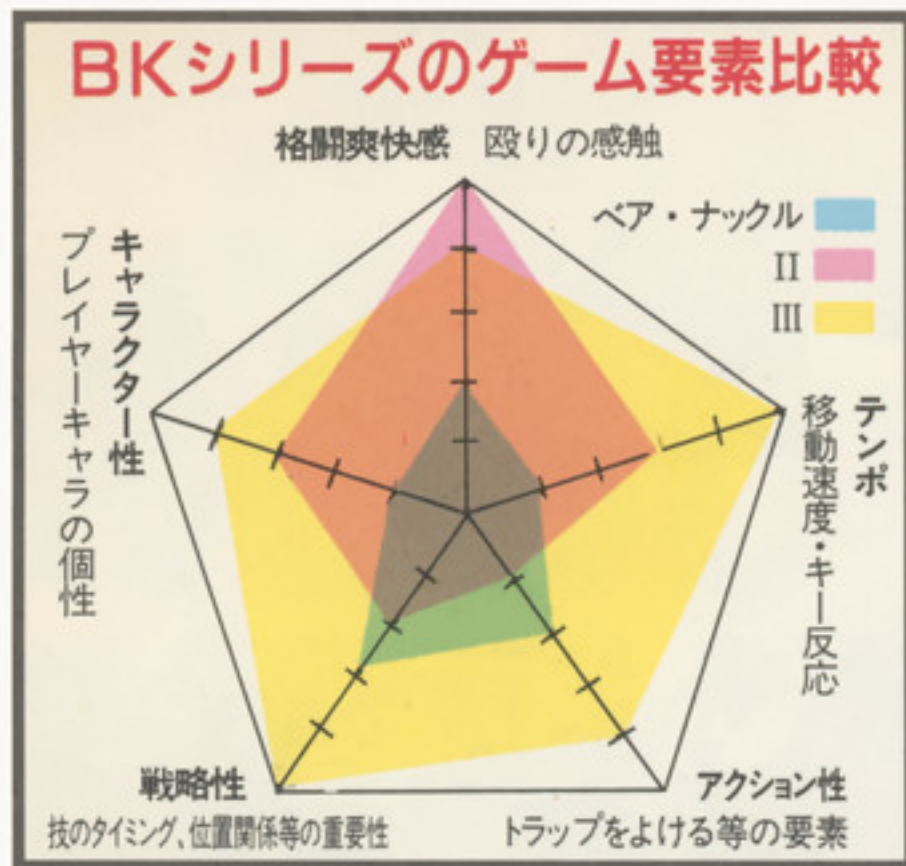
「ソニック」や「ベアナックル」などは、いい形でシリーズを重ねてきているが、中には第1弾の完成度の高さゆえにその呪縛から逃れられず、逆に徐々に総合完成度が劣化していったシリーズもある。全体の発展に犠牲はつきものとはいえ、ユーザー(シリーズのファン)にとっては悲しい。



検証2 操作・アクションでみる進化



徐々に操作システムの深みが増していく「ベア・ナックル」ただ複雑になるのではない。



横スクロール格闘アクションゲームが過渡期を迎えていた1991年。「ベア・ナックル 怒りの鉄拳」は、「複数の敵キャラとの位置関係」を重視した攻撃システムをひっさげて登場。もとを返せば、キャラサイズなどからくる迫力不足をゲーム性で補うための苦肉の策だろうが、これが実験色の強い古代サウンドとともにシリーズの大きな特徴の1つとなる。

約1年半後に登場した「II」では、キャラサイズの拡大化によって表現可能となった「格闘行為の迫力と爽快感」が、徹底的に追求される。当時の人気アーケード対戦格闘ゲ

ームのエッセンスも効果的に盛り込まれ、グラフィック、サウンド面も含めた総合完成度で言えば、前作をはるかに凌ぐものだった。そして今回登場する「III」。前作で頂点に達した格闘要素と「I」で目指したものの発展形をかけ合わせ、さらに「システムとしての爽快感」を加えた、シリーズの集大成的作品である。出るべくして出た、という感じか。

BKシリーズ操作大系

	ベア・ナックル	ベア・ナックル II	ベア・ナックル III
攻撃一般	通常連続攻撃は3発+フィニッシュ。ジャンプ攻撃は1種類（攻撃方向はジャンプ時に調節可）。背後への振り向き攻撃は、アタック、ジャンプボタンの同時押し。つかんでからの投げ技は、相手の前後の向きによって2種類あり。つかんでからの連続攻撃は2回+フィニッシュ。敵または味方にはがいじめされた時、キック攻撃または投げ技が可能。プレイヤー同士の協力技あり。	アタックボタンの溜め解放で、いきなりフィニッシュ技が出せるようになった。方向キー2回入力+アタックで、最大3回ヒットする大技が出せる。ジャンプ攻撃は垂直、左右方向、下キー入力の3種類（向いている方向に攻撃）。背後への振り向き攻撃は2回ヒット。同じ操作の技でも、キャラによって各攻撃のヒット回数、ヒット位置、一部の投げ技の操作方法などが異なる。協力技はなくなった。	得点によってキャラの大技が3段階に成長するようになった（残り人数を失うと1段階下がる）6Bバットを使用すれば、振り向き攻撃、フィニッシュ技が1ボタンでも出せる。またXボタン+方向キーコマンド入力で、いつでも各段階の大技を自由に使用できる。「II」でカットされたプレイヤー同士の協力技などが復活した。
移動	キャラクターによってスピードが異なる。左右ジャンプ中は方向を変えられない。敵に投げられたときに上方向+ジャンプボタンで安全に着地できる。足を踏み外すと、無条件で残り人数を失う。	サミーのみ左右方向キー2回入力ダッシュ移動が可能。マックスのみ敵をつかんでも前後の位置関係を変えることができない。なお、足を踏み外す危険があるラウンドは存在しない。	全キャラがダッシュ可能。ジャンプ時の軌道調整もできるようになった。新アクションの縦転がり（上下方向キー2回入力）が追加。高所から足を踏み外しても、あるていど体力が減るだけになった。
必殺技・特殊攻撃	1ラウンドに1回、画面中のすべての敵にダメージを与える援護射撃弾を使用することができる。ラウンドによっては使用回数が増えるアイテムも登場。残り人数を失うと、使用回数が1回に戻る。	必殺技ボタンを押すと、体力を消費して必殺技が使える（敵にヒットしなければ体力は減らない）。方向キー入力の有無で、前方のみヒット、周囲全体にヒットする2タイプの技を使い分けが可能。	画面上中央のゲージ（6段階）が満タンの時は、必殺技を使っても体力が減らなくなった。消費する体力は、必殺技を使った時のゲージの回復状態に対応している。ゲージは一定時間で回復する。
武器	武器の上にキャラを重ねて、アタックボタンを押すと手に持つ。武器は敵に攻撃されるまで持ち続ける（一部例外あり）。ナイフ、バット、鉄パイプはそれぞれ威力、射程距離が違う。ビール瓶は一度ヒットさせると先端が割れて、攻撃力が増す。コショウは周囲の敵をしばらくのあいだ動けなくする。	ナイフ、刀、鉄パイプ、手裏剣がある（特殊武器に爆弾）。キャラと武器の相性によって振りかぶる速度、ヒットする場所などが変わる。武器を持っている時にアタック、ジャンプボタンの同時押しで、向いている方向に武器を投げる。また、武器を持っている時に敵をつかむと、自動的に武器を捨てる。	武器にはそれぞれ耐久力があり、攻撃するたびに耐久力を消費する。ザンをのぞくキャラにはそれぞれ得意とする武器があり、ダッシュからのアタックボタンなどで、武器必殺技が使える。ザンは何の武器を持ってもエネルギー体に変換し、方向キー2回入力からのアタックボタンでエネルギーボールを発射。
個性 キャラクターの	キャラクターはアクセル（マーシャルアーツ）、アダム（ボクシング）、ブレイズ（柔道）の3人。操作方法は共通。キャラクター・パラメータはPOWER、JUMP、SPEEDの3項目で、それぞれが2段階。しばらく何も入力しないしていると、キャラによって、思い思いのしぐさをする。	キャラクターはアクセル、ブレイズ、サミー（ダンスの要素を採り入れたケンカ殺法）、マックス（プロレス）の4人。キャラクター・パラメータはPOWER、TECHNIQUE、SPEED、JUMP、STAMINAの5項目で、それぞれが3段階。ブレイズのみ、無入力状態時のお遊びアクションが残っている。	キャラクターはアクセル、ブレイズ、サミー、ザン（サイボーグ）の4人。キャラクター・パラメータはPOWER、TECHNIQUE、SPEED、JUMP、REACHの5項目で、それぞれが3段階。パワー、お色気、スピーディー、邪道と、ひととおりのタイプが出そろったという感じ。

検証3 2人プレイに関する進化

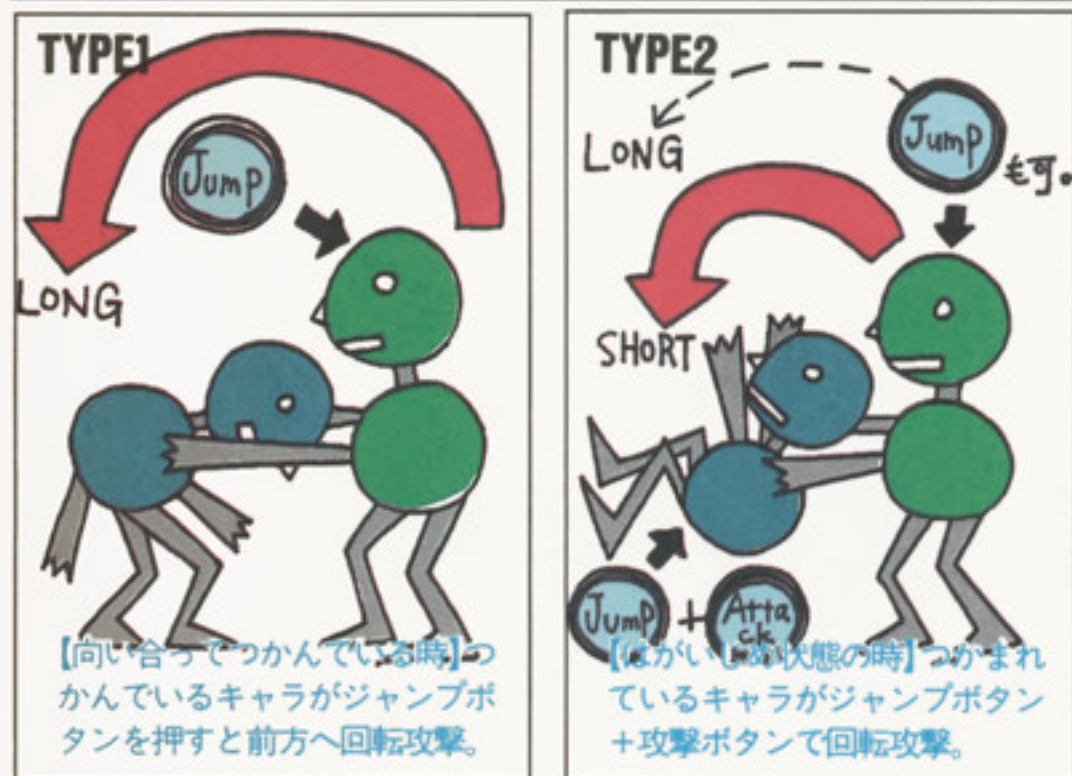
「I」では、最終ボス、ミスターXの問いかけに、2人のプレイヤーがハイ・イエエをばらばらに答えると、1対1の戦闘モードになる。「II」では「対戦」というキー

ワードを発展させ、プレイヤーキョウ同士の戦闘専用モードが収録された。そして「III」では、前作でカットされた協力技が復活し、対戦モードのショーアップ化がより

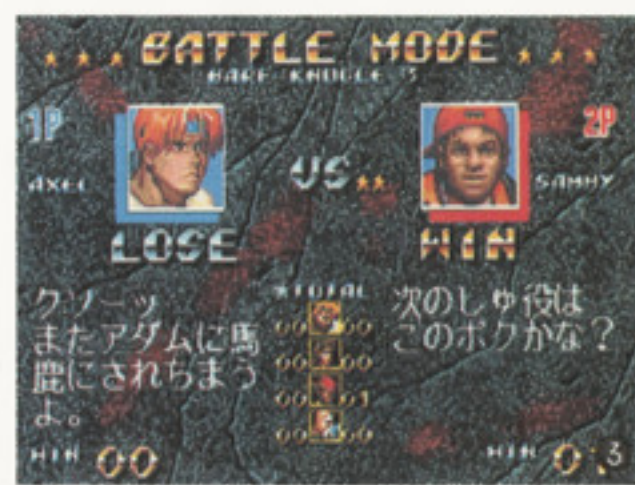
いっそう進んだと言えるだろう。こういった要素は、単に戦闘の分担作業ができるといった実利面以上に、2人プレイの楽しさや魅力を体現している。ラウンド攻略がアクションゲームのすべてではないという



BK IIIの協力技の組み合わせ



わけた。とはいえ2人プレイじゃなければこのゲームの醍醐味はわからない、と言いたいのではない。2人で遊ぶ機会に恵まれた時に普通のプレイとは違う方法で楽しめるという環境があることが大切なのだ。



①味方同士でも攻撃のヒット判定がある。これによってまた、さまざまなコミュニケーションが生まれる。②某対戦格闘ゲームを多分に意識したであろうBATTLEモード。駆け引きのキメの細やかさは秀逸。③勝敗時のセリフも種類が多く、つい何度も試したくなる。

検証4 その他、さまざまな進化

今回の「III」では、ラウンド間のストーリーデモ、何らかの形で干渉できる地形フィーチャーの増加、ラウンドまたはルートの分岐など、操作システム以外の革新的な要素も多数盛り込まれている。これは、敵を殴るだけのゲームからの脱却(=「ゲーム作品」としてのトータル性の向上)を図ろうと

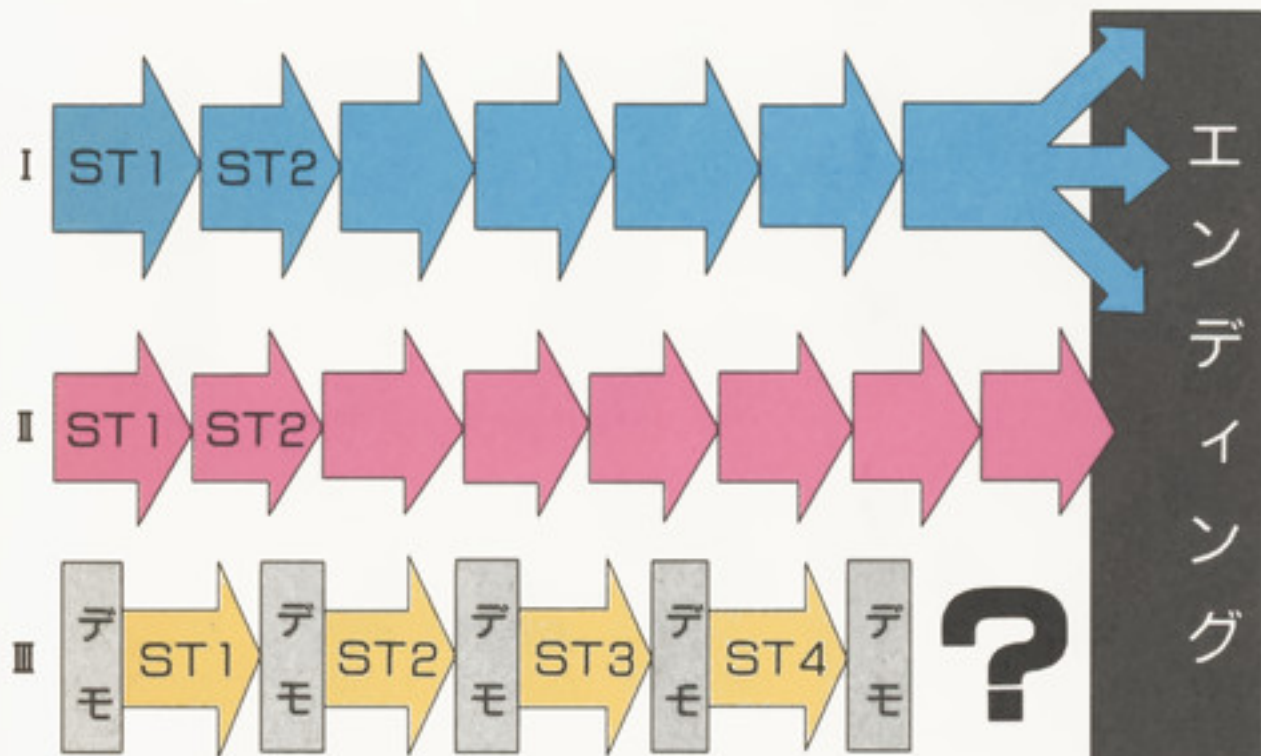
する姿勢のあらわれだろう。別の言い方をすれば「ベアナックル」は核の部分がしっかりしているため、新要素も無理なく溶け込める、ということになる。「何でもありの幕の内風」などといった狭い意味ではなく、媒体自体の底上げにつながるこういった試みは、将来か



①「II」では、夜から朝までの時間の経過をラウンド単位で表現している。この大胆な手法に、多くのプレイヤーがニヤリとしたに違いない。②戦いの舞台に必然性を持たせたストーリー・デモ。前作までの、ただ何となく進んでいるといった状態を改善する、ひとつの手段だ。「舞台のパラエティータ」と「全体的まとまりのなさ」を区別する意味でも、この存在には意義がある。③単なるディティール変更やいきあたりばったりの突然変異種を待つだけでなく、真の意味での「ゲームの成熟」に期待したい。



BKシリーズのゲーム展開構成



基本はスクロール・エリアで構成されたラウンドを順番にクリアし、最終ボスを倒してエンディングにたどり着く、という構成。もっともそれに忠実なのが「II」で、ストーリー的にも1本道だった。「I」は検証3で少し

触れたように、最後に登場するメッセージの選択やプレイ人数によって、結末部分のみ分岐する。「III」では、ストーリー展開に関連した、ある特定条件の達成の有無によって、以降のラウンド構成に変化がつくようになった。

地形フィーチャーについて

前2作では、地形フィーチャーと言っても、移動に干渉するベルトコンベアや視覚的效果中心のエレベーターやリフトくらいで、蹴る殴る以外のアクション要素がほとんどなかったと言ってもいい。「III」では、殴ると横方向に飛んで敵をなぎ倒していくドラム缶、エレベーターのボタンを押すことによって階移動ができるビル面、猛スピードで画面を横切るトロッキ……など、プレイヤーが地形に積極的に関与できる状態が整っている。これを「シリーズの異端」と捉えるか? それとも「さらなる進化の段階」と捉えるか?



視覚的にインパクトがあり、具体的な攻略法や遊び心の刺激にも大きく関与している。

BARRETT CRUICKLE REMIX

脳ミソの消費遅延。
よくきたものを見ると一度解体して再構築したくなるもんです。で、こんなページが

プレイズ危うし!? アクセルをめぐる恋のライバル出現!!



この人

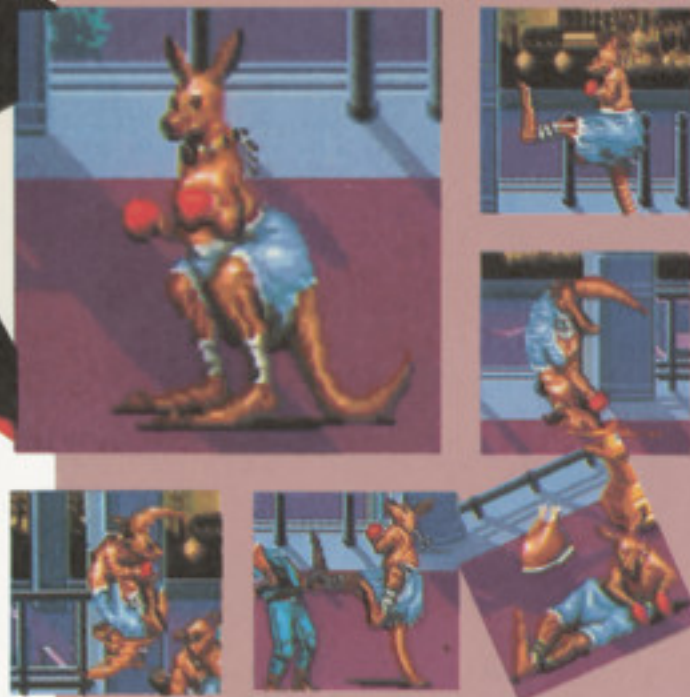
おそらく画面の見えないところで、何やかやとアレコレしてるに違いないアクセルとプレイズ。だいたい、任務伝達の手紙の文面にしては、親しみがこもり過ぎていたしね。"YOUR PARTNER Blaze" だあ!? 何のパートナーだか……。とまあ、じっくりいってる2人の関係に、意外な伏兵が現われた。ラウンド1の中ボス、ASH。アプ系のオカマだ。コイツ「アクセルがタイプ」なんだってよ! ひょっとしたら仲間に寝返るかもな! ハッ!

シンジケートの下っ端・ひとことメッセージ III にかける意気込み

ただ殴られるだけの存在はもう卒業。BK IIIのザコは主張します!

<p>SLUM シリーズ初参加です。以後お見知りおきを。得意技は、一応防御ですかね。</p>	<p>VICE オレっち好きなのよね、バック。どうだいプレイズさん、今度回りこんでやるぜ。</p>
<p>GARNET わたしいーパンツ売ってたい、よくわかんないけどお、飛び蹴りは強いかな。</p>	<p>GALSIA やっと最弱の地位から脱出しました。エルボーも覚えたんで、お目にかけます。</p>
<p>DONOVAN 飛び込み撃退用のアッパーが出しづらいんだよね。疲れ溜まってるのかな。</p>	<p>GOLD お客さん困りますねえ、ネクタイ着用でないと。さっさと帰らないと撃ちますよ。</p>
<p>BONGO やっぱオイラにゃ減量は似合わねえ。体重を元に戻したから投げてもムダだぜ。</p>	<p>STORM 結婚したいくらい好きなんすよ、バイク。ウイリーした日にゃもう、天国っす。</p>
<p>SIGNAL あーだりい。付き合いでスライディングとかするけどさ、本気になんよ。</p>	<p>ELECTRA アタシのムチでシビレたい〇〇野郎は、どいつだい? さあケツ出しな。</p>
<p>TIGER 最初は悪の手先なんてやでしたが、今では拳法三昧の日々に満足しています。</p>	<p>MIFUNE 仲間のKOSUGI、CHIBAと地下鉄にいますんで、いつでも来てくださいよ。</p>

新説!? カンガルーは人間よりも強かった



カンガルーってえと、オーストラリアにいっぱいいて、腹に袋つけてて、ピョンピョン跳ねる彼のことだ。誰が望んだかは知らないけど、ベアナIIIのラウンド2の中ボスで、出てくるんだよね。ムチを持った調教師と一緒に。またこれがガムシャラな暴れん坊將軍で、身長159cm・体重76kgの体から、おててズリズリタクルだの、しっぽ立ち旋風脚だの、繰り出しまくり。うまいこと手なずける方法、ないかなあ。……え、あるの?



カンガルーだから武器は持てない……というより、グロップがマズイと思う。

VSバトルモードにも乱入さんさん暴れて、人間達のフライドを傷つける。



嗚呼、行く人来る人…BK契約更改

主人公キャラは狭き門



IIであれだけ頑張ったのに現状維持かよ! 査定の基準にもの申したいね。(アクセル)

必然性があればヘソも出すし、乳も揺らします。そりゃプロですから。(プレイズ)

こういう仕事、嫌いじゃないからサ、お呼びがかかれば即オーケーなんだ。(サミー)

いくら体の半分が機械とはいえ、わしゃ年寄り。特別手当でももらわんとあな。(ザン)

BKの思い出は、IIの説明書で格闘指南したことです。皆さんお元気で。(マックス)

ちょっと待て! どうして俺がマックスより後に来るんだ。だいたい……。 (アダム)

「III」制作発表時から注目されていたプレイヤーキャラだが、前回「II」と同じく4人ぶんの枠が設けられ、特捜警察官に復職したアクセルとプレイズ、町の元気っ子サミー、そして謎のからくり翁ザンに決定した。ザンと入れ替わりの形になったプロレス屋さんのマックスはマット界に復帰。花道でファンでもない観戦客から張り手を食らう日々に戻った。その去就が話題となったアダム(アクセル達の同僚。サミーの兄。「I」でプレイヤーキャラで出演)は、今回も屈辱の涙を飲んだ。



さあ、気を取り直してラウンド1~6の紹介を読もう。ますますBKが好きになるぜ!

ROUND1 埠頭倉庫



セルとブレイズは、サミーと情報提供者であるザンと一緒に、南埠頭倉庫に設置されたラクシン爆弾の

世界を牛耳ろうと企むMr. Xを完膚なきまでに叩き、そのシンジケートを一網打尽にしてからはや1年。つかの間の平和が訪れたかに見えたこの町に、さらなる災悪がふりそそごうとしていた……。

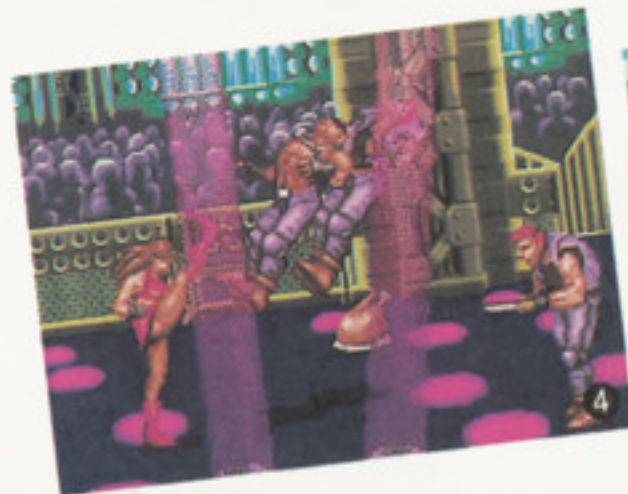
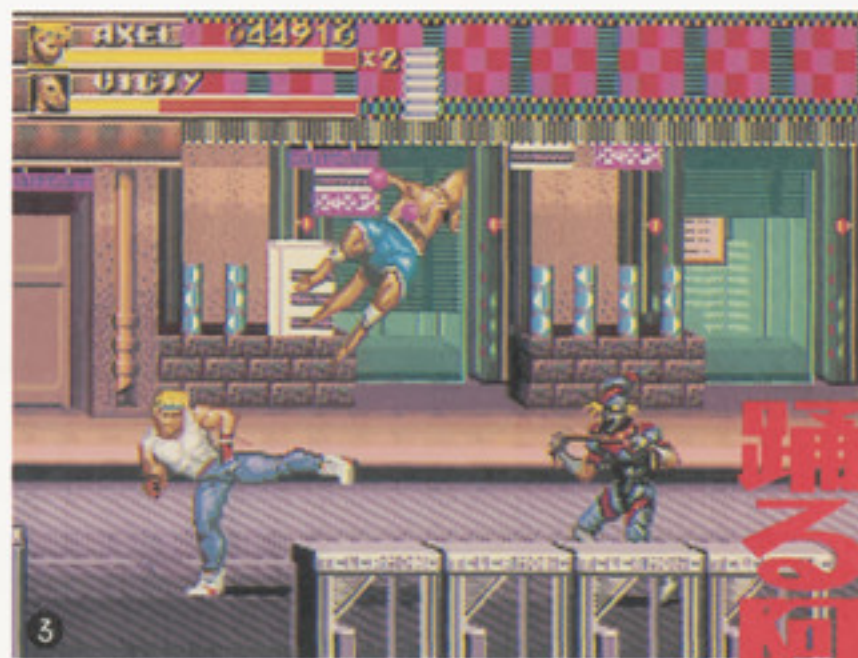
19××年、ウッドオークシティで死者推定3万人ものラクシン爆弾の爆発事故が起きた。その背景に、秘密組織の陰謀が潜んでいるという情報をキャッチしたアク

解体へ向かう。倉庫にはすでに組織の者と思われるヤツらがコンテナの影に潜み、襲いかかってくる。GOLDと名乗る黒服男を倒し、コンビ攻撃で翻弄しようとするBONGOを一気に叩くと、埠頭は徐々に夕焼けに染まってきた。突堤のあたりでは、おかしい男が手招きしているが、適当にあしらって、宿敵SHIVAと決戦へ。かつてはMr. Xの用心棒だった、腕の立つ男だ。

危機一髪の後、鉄拳千発乱れ撃ち



①コンテナの上や影に敵は隠れている。うかつに近寄るのは危険。ジリジリと進みたい。②時折銃を撃ってくるが、X軸を合わせなければ平気だ。③BONGOはGALSIAと合体攻撃することもある。エルポーに気をつける。④バイク野郎はHPはたいしたことはないが、捉えにくいので必殺技や飛び蹴りを多用しよう。⑤中ボスのASHIはヘンなジャンプをするから、着地際を連続攻撃しよう。⑥⑦ラウンド1のボスは懐かしいSHIVA。蹴り技と速い動きと堅い防御は健在なので、斜めから近寄って攻撃。軸を合わせて並ばないようにしたい。



①バイク軍団はラウンド1のヤツらに比べて体力がある。一撃では難しいかも。②スライディングが得意のSIGNALとICE。あまりバラバラに相手をしないようにしたい。③カンガルーは操られているだけだから、殴るのは忍びないが……。④一般客のように踊っているが、敵。そっと近づいて殴れ。⑤照明に惑わされてテーブルに潜むアイテムを見逃すことも。⑥⑦2人はとにかく飛び回っているので、着地場所を予想して必殺技だ。合体攻撃を2種類使うが、軸を合わせなければ大丈夫。1人を早めに倒してしまえば、戦力はガタ落ちだ。

踊る阿呆に殴る阿呆、同じ阿呆なら……

ROUND2 繁華街～ディスコ



を阻む。やつらの執ような攻撃をかくぐればディスコの入口が見えてくる。ディスコ内部へ入ったものの、奥

ケンカを売るだけ売って逃げたSHIVA。しかし2個目の爆弾の爆発は迫っている。ディスコ・アトラスへ急ぐ4人であった。港からディスコへ行くには、繁華街を通らなければならない。そこはバイクを武装したならず者達のテリトリーだ。電飾がきらびやかだが、一般市民は戒厳令下のようにひっそりとしている。街角では、なぜか猛獣使いとカンガルーが行く手

のフロアは一般客でギッシリ。VIPルームから探索することにしたが、ハデな照明とBGMの中に現れたのは、やはり組織の者だった。爆弾はどこに？ 階下のバーへ向かうと、そこにはYASHAとONIHIMEがスポットを浴びて控えていた。水槽には鮫が気持ち良さそうに泳いでいるが、見ているヒマはない。ここに本当に爆弾がセットされているのだろうか。

ROUND3... 工事現場

アクセル・ストーンが加わっていたという情報を入手しました。

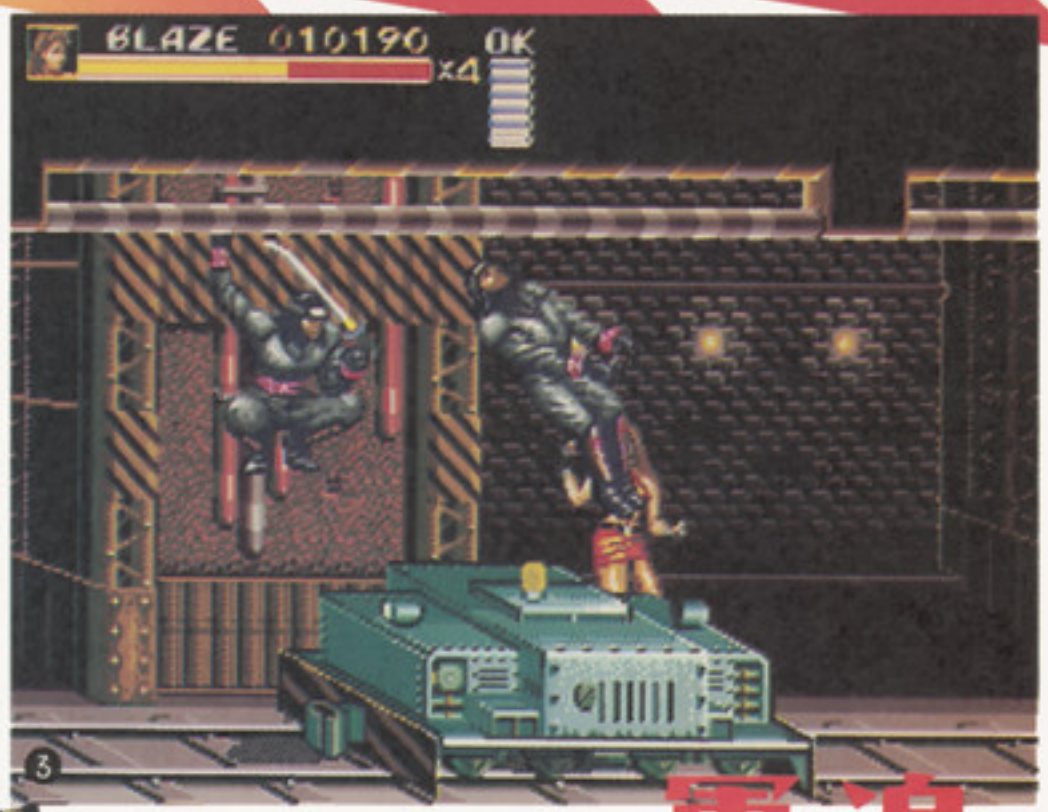
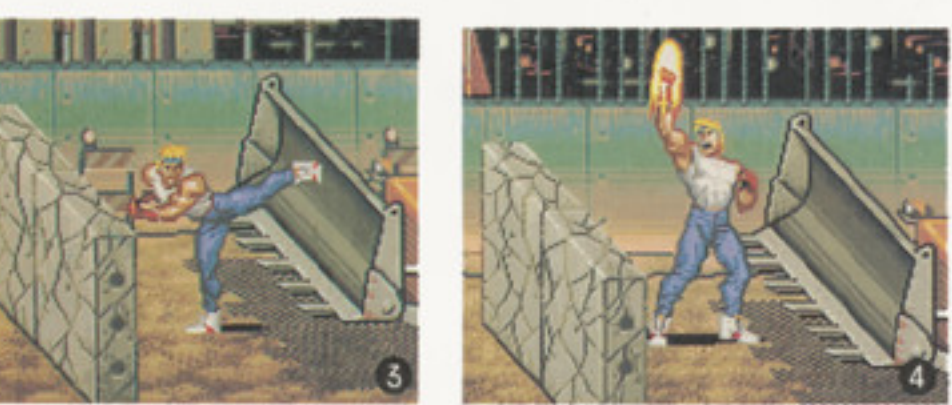
ペトロフ将軍誘拐事件は、アクセルとブレイズがラクシン爆弾解体とともに依頼されていた任務だ。しかし、その誘拐にアクセルがからんでいるとTVで報じられていた。4人はとにかく将軍救出のためK地区の高層ビルの工事現場へ向かう。ここは夜ともなれば立入り禁止の危険地帯。そこかしこに巨大な穴が掘られ、ドラム缶が転がってくる。鉄骨と風に舞う紙く

ずや缶が寂しさを醸す。しかし、ホッとしている間もなくブルドーザーがブロック塀にはさみつけようとする。将軍の姿はまだない。床全体が移動する工専用エレベーターに乗り込み、戦うアクセル達。エレベーターは横に、上にと移動し、徐々にこのビルの屋上になるであろう階へと近づいてくる。美しい夜景が見えてくる頃には、もう敵も少なくなっている。しかし、手摺も何もないところに待っていたのは動きも、使う技も本人以上の「アクセル」であった……。

なにイェアクセルの敵はアクセル!?



①土台を作るためか、大きな穴がいっぱいの工事現場。落ちると体力がガタ減り。②ドラム缶に攻撃して敵に当てることもできる。けっこう爽快。③④挟まれないためには、ブルを攻撃して動きを止めることが大切。ここはドラゴンスマッシュは使わないほうがいい。⑤エレベーターでは敵がたくさん出てくるので極力投げで落とすようにしたい。体力のあるヤツでも一撃で御陀仏だ！肉は大切に取っておこう。⑥⑦ボスのBREAKは性能的にアクセル以上。1人で協力技も出せるし、必殺技で体力も消費しない。動きはそれほど速くないので、近寄りやすい。



①ホームから次々と飛び降りてくる敵。早めに片づけたい。②必殺技をかけているとトロッコの被害にあわずにすむ。でもタイミングはシビアだ。③頭のいい忍者達はぶらさがってよけるが、中にはバカもいる。④安全地帯を利用し、敵が降りたところをつかんで投げろ。⑤⑥⑦腰を低くしたら地走り斬りの前兆。軸を外そう。2人目はさらに回転手裏剣と分身地走り斬りを使う。3人目は姿を消して3方向に3発手裏剣を投げたり、斜めに走ったりと、どんどん攻撃は多彩に、しかも避けにくくなる。肩を落した時に集中攻撃だ。

軍団とトロッコ 迫りくるメトロ・シンジヤ

ディスコには爆弾はなく、工事現場には将軍の姿はなかった。ザンの情報はことごとく外れていた。少数精鋭で戦ってきた彼らの間にも、さすがに不穏な空気が流れる。しかし、仲間割れをしている場合ではない。地上には彼らを待っているシンジケートのヤツらがいる。4人は地下鉄構内へ入った。駅には、驚くほどたくさんのシンジケートの構成員とともに、電子制御されたトロッコが一定の時間で行き来している。ヤツらもそのパターンを読み切れず、しばしばひかれてしまっている。

その先はMIFUNE、KOSUGIなどの忍者軍団がいる構内。単線だが、避難地帯がちゃんとある。薄暗い地下鉄を出ると、そこは日本情緒あふれる神社境内。武田信玄の隠し湯的に、こんなところに神社があるとは。ここを守る鎧武者は、3人に分身して襲いかかる。その様子を見ると神に仕える身ではないらしい。ひょっとすると戦国武将の亡霊だろうか。



ROUND4...

地下鉄

ROUND5...シンジケートビル



下に変化する。窓からは夜景も見える。巨大な籠のようなエレベーターでの激闘を終えると、最上階にはあの男が待っている。そう、1度ならず、2度まで倒し

死傷者10万人を数えたウッドオークの爆発事故と将軍誘拐事件。ザンによればこの2つは、実は密接につながっているとのことだ。神社の隠し戸を入っていくと、そこはシンジケートビル。いよいよ本拠地のようだ。作りが板張りで和風なのはあまりいい趣味とは言えない。出てくるヤツらも忍者軍団やPHENIXが主力。しかし、2階へ上がると赤絨毯張りの洋風廊

たはずのMr. X。シンジケートの構成メンバーや悪どい手口、ビル装飾の趣味の悪さを見て、薄々感じてはいたが、本当に生きていたとは。Xは手下に変装させ、ペトロフ将軍の偽者をすでに解放したという。ということは本当の将軍はどこに……。ラクシン爆弾を入手したことにより、1年前をはるかに超える強大な力を持ってしまったMr. X。なんとしても闇に葬らねば。



ついにシンジケートの
中枢に突入か!?

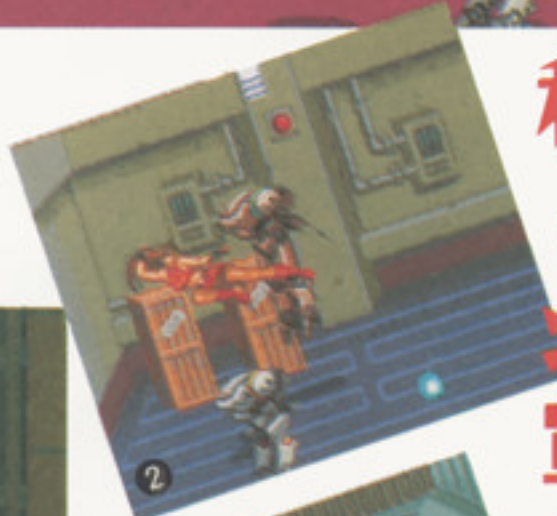
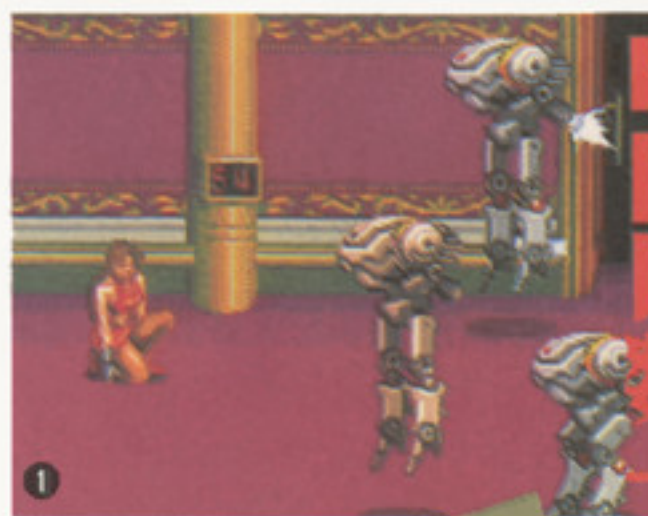
①和風廊下に忍者軍団。武器は豊富なので、武器必殺技試し斬り。②隠し部屋を発見。このステージにはいくつかあるぞ。アイテムもあるが、敵もいる。入りかたはシークレット。③④1グループ倒すごとに上がっていくエレベーター。1方向にまとめて倒したいところ。⑤Mr. Xと戦う前に恒例のザコとの勝負。左右から出てくるので、機先を制して倒したい。⑥⑦Mr. Xが立ち上がって燃え始めた。ヤツもロボットだったのだ。攻撃は腕から発射する機銃と追尾ミサイル。捕まえると電磁波を送ってくることも。必殺技がここで生きるぞ。

ROUND6...ビル脱出



①Mr. Xの部屋を出るとカウントが始まっている。長いようで短いぞ。②メカのザコも登場。倒さないとは出れない。③ここ全体がエレベーターになっている。上か下か、攻撃ボタンで押して移動だ。④他のフロアへ行っても相変わらず敵はいる。将軍はどこかに捕らわれているらしいが、そこへ行くには2つのバリアを外さなければならない。どこをどうするかは秘密!

機能停止寸前のROBO.Xが気になることを言った。ザンの研究成果がもうじき見れるはずだと。しかし、詳しく聞いているヒマはない。毒ガスが噴射をされる前に、この建物内にいる将軍を救出しなければ。主不在のビルで、残党が次から次へと襲いかかる。完璧にはめられたようだ。



時間は数秒!
将軍の生死は!?

バリアは2つ。どうやって外す?



ペトロフ将軍の
命運は!?



ここは、脱出すること自体がラウンドの目的となっている。ただし、その前にペトロフ将軍を助け出さなければならない。将軍は2つのバリアで閉ざされた部屋に監禁されているので、時間内にバリア制御装置を壊すことがクリアへの道だ。しかし、制御装置の位置、将軍の居場所などはお楽しみ要素として残しておくことにしよう。まだまだゲームは続くが、隠れた

部分でいろいろな遊びが入っているこの「ベアナックルIII」。ちゃんと24Mぶん、キミを楽しませてくれるぞ。



アダム乗り物に乗って登場
その真意は!?

コナミのおへや



第16回
BY T. HAYASAKA

毎月この「コナミのおへや」を読んでくれてありがとう。「いつも言い訳がましいことを書いてる」と非難を受けても、メゲナイ、メゲナイ、曲がらない〇〇のような早坂でございます。さあ、今月もまいりましょうか。

ライバルの存在がコナミを燃え上がらせるのだ!

「もしもしBEメガ編集部です。実は……」。えー！ なんですって。クソー(注：クソーは汚いほうではありません)。担当者のお話によれば、読者アンケートの結果で、なんと創刊2号のあのコーナーに負けたというじゃありませんか(みんな驚けてば)。なんてこった。悔しさ満点状態のこの時に、その当事者である某S社の竹ちゃんからも電話が入り、「コナミのおへやに勝ちましたよ、はっはっは」だって。そーですか、それはそれは……ハハハ。笑



って電話を切ったものの、これはS社のイジメなのであろうか……。S社は敵を作るのが好きみたいで、近所の悪がき大将のイメージがあるなーまったく！ これからも仲良しライバルになりそうですわ。

さー気を取り直して、3月に入ってコナミのMD開発室も一段と慌ただしくなってきました。というのも、コナミがシカゴに現地開発センターを建設することが決まり、国内部隊との間、いい意味でのライバル意識がメラメラしているからです。

その開発センターは、やはり現地プログラマーやデザイナーを採用するらしいのですが、あちらの人達は日本より進んでいる部分もあるとの情報もあるし、今まで国内開発、社内制作がブランドイメージの1つだったけどこれ

からは、こういった開発環境の拡大で、コナミゲームがもっと面白くなるよ。

さてさて、次は何のタイトルが発表されるのか？ 気になる今日この頃。あのスパークスターも、たった1年で5つ歳をとったらしく、ちょっとナイスガイに変身。でも相変わらずロケットで飛び回ってるらしい。早く帰ってきてほしいけどなんだかねー。それから噂のアレは開発スタートしたとの情報が入ってきたし、先月開催されたAOUショーで出展されていた「極上パロディウス」が、もしやMDに移植か？ との話も……「なーんやそれー、もうやきもきするなー」と思ってくれたらこっちの作戦は大成功！ たのむから「やきもき」してちょうーだい。とりあえず近々発表するからさ。待つてよ。じゃーねーバツハッハイ。



タイトルは「おもちゃショー」だって。彼は今年も会場に登場するってことでしょうか？ けど姉さん、こんなマンガ描いちゃっていいのかな？

Oh! PICNO

早坂のピクノ2お楽しみ講座

先月募集した似顔絵がまだ届かないので、私早坂がピクノで描いた絵をご覧ください。スゴイ！ でもモノクロでとても残念だわ。ピクノ2には160色ものカラフルな色が内蔵されているのにその良さが出ないじゃん。コナミのお部屋だけ4色にすべき(でしょ?)。

このピクノ2は、コナミで実際にゲーム開発に使用しているツールに似てるんです。細かい影のつけ方やラインなど、1ドット(ツールとは異なります)単位で修正が可能。ゲームクリエイターになった気分があげられるよ。



♡ HAGAKI de DATE フロム・コナミフリーク ♡

◆「グラディウス」シリーズについて質問します。(宮城県 長澤義法君)
Q1 PCエンジンには「グラディウスIII」が移植されるのか？

早坂 こういった希望のおハガキはPCユーザーからたくさんいただいておりますが、現在その予定はありません。今は高校生の恋愛SLG「ときめきメモリアル」に全力投球中です。

Q2 「ネメシス」や「ライフフォース」など、海外版移植はあるか？

早坂 「ネメシス」はGB版でハマったから、個人的にも大好き。でも移植の可能性はたぶん低いでしょう。やっぱりMDでシューティング出すなら、横シューの不死鳥グラIVがいいな。

Q3 アーケードに「グラディウスIV」は登場するか、そのMD版は？

早坂 登場するとしてもいきなりMD版は出ないかなあ。やっぱりア

ーケードでドカーンとやって、それから移植されるパターンが有効といえましょう。否定も肯定もできないこの心中わかっていただけると幸いです。だって個人的にも出してほしいからさ。

◆ロケットナイトの続編予定はありますか？ それとMEGA-CDのソフトは、今後予定がありますか？

(宮城県 田端秀樹君)

早坂 続編の件は、今はヒミツということにしたいと思います。MEGA-CDのソフトは現在開発中ですので、楽しみに待っていてくださいな。

というわけで、皆さんからのお手紙、おハガキ、イラストをたくさんお待ちしております。遊星〇ガスタに負けなように、応援してね。そうそう、

「ランバイア キラー」には、裏技などがいろいろ入ってるから、試してみてね。



青森県・はやせしょう君

大阪府・半造君

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク株
BEEP / メガドライブ編集部「コナミのおへや」〇〇コーナー係

創刊!

LUNAR EXPRESS!

宇宙初(?)まるごと LUNAR II 情報誌!

怒濤の連載第1回めなのだ——

そんなこんなで、先月お伝えしたとおり今月から、LUNAR II 制作スタッフと読者をつなぐ超特急情報コーナー発進!! 応援よろしく〜っ!



(株)ゲーム アーツ公認?

GAスタッフの方々のご協力に感謝! ちなみにゲームとアーツの間は1/2字開ける。これがポイントね

いよいよLUNAR II 完成まで、カウントダウン開始!!

昨年の末に第1報をお届けして早3カ月。読者からの反応もどんどん高まり反響のお手紙も続々とゲーム アーツや編集部が届き始めた。そこで本誌も、この機を逃すな、というわけで急遽LUNAR II 情報ページを開設することによって前振りはこちらで終わりにしとくとして、とにかく今月から本格的に開始するこのLUNAR EX-

PRESS、ゲーム アーツ公認(だよな?)の独占LUNAR II 情報満載のコーナーなのだ。LUNAR フリークなら見逃せない最新情報や制作ウラ話、ウラ設定などなど決して他では拝めないような、よもやま話が盛り沢山。また、読者からのお手紙もこの場で掲載していくので、バシバシお便りおくんないさいまし。それではスタート!

ハガキで、ひとこと

★すごく期待しています。他ユーザーの人には「FFや天外なんて相手にならんぜ」とか「スーファミ売ってでも買え!!」とか過激に宣伝(笑)しまくってます。私が嘘をついたことにならないよう(笑)素晴らしいものを作ってください。

(愛知県/尾関俊介)

す、すげえ、これぞファンの極み! 過激だけどいいぞおー。

★ケースはダブルジャケットにしてください。なんか「超大作」って感じがします。

(京都府/松井剛)

確かにそうかもしれない。どうですゲーム アーツさん?

★(個人的意見ですが) 林原めぐみを出せーっ!

(宮城県/田端桂子)

そう言われても……ねえ。では次回もお手紙待ってるよー。

LUNAR I あの人は今…ミア様編 -TOSHIYUKI KUBOOKA PRESENTS!-



LUNAR II 制作日記

LUNAR II 制作日記の第1回めは、1992年7月頃に行われたスタッフ合宿ネタだぞ。「LUNAR I」も無事発売された約1カ月後、早くもIIに向けての合宿が行われてたわけだ。場所は群馬県、尻焼温泉。痔の治療で有名なところだ。ゲーム アーツスタッフに痔の人がいたかは定かではないが、とにか

くIIの主要制作スタッフ12~13人が一同に会して1泊2日で合宿は行われた。

なんと言ってもI完成以来、スタッフが集合したのは初めて。まず、IIに関する基本方針が、検討された。I同様、カルトに走らずRPGの王道を行くこと、そして主役の男の子と女の子を軸にした

1992年7月頃

話にしようと言う基本方針が固まる。あいにくの雨のため、河原にある露天風呂(男女混浴!)にも入らず、ひたすら企画を固める仕事とお座敷麻雀の1日。そんな中で、「LUNAR -ETERNAL BLUE-」の核心となる“青き星から来た少女ルーシア”と言うキーワードが生まれたのだった(拍手!).

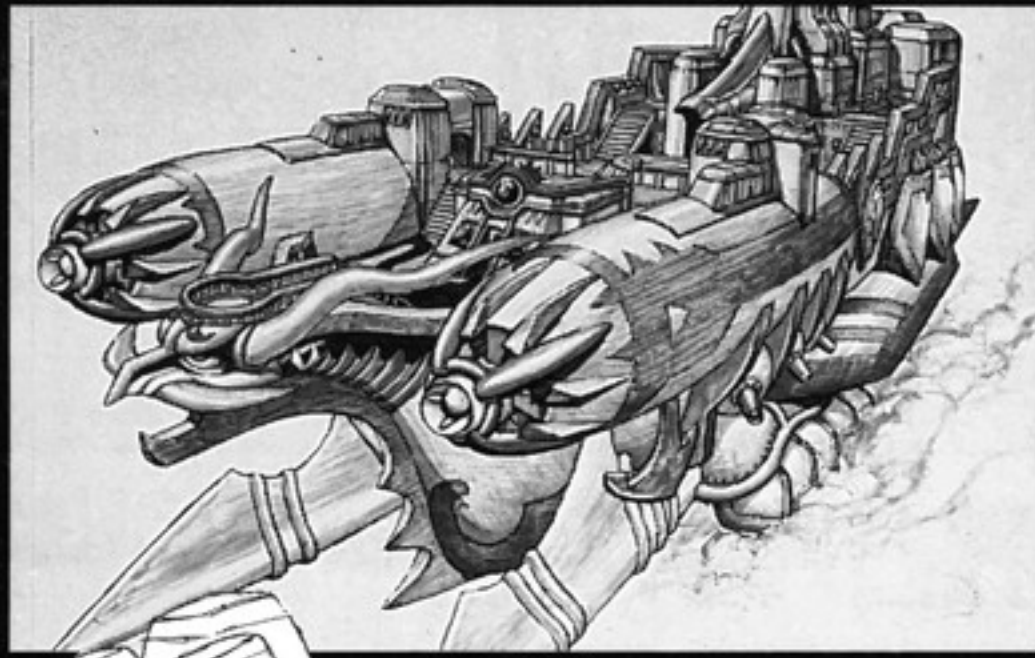
TIME SLIP!



のべつまくなし麻雀してたわけじゃないよ。アイデアが出る合間の一時ってやつだね。ちなみに宮路社長の麻雀の腕とヒキは、ほとんど人間の範疇を超えていたらしい。

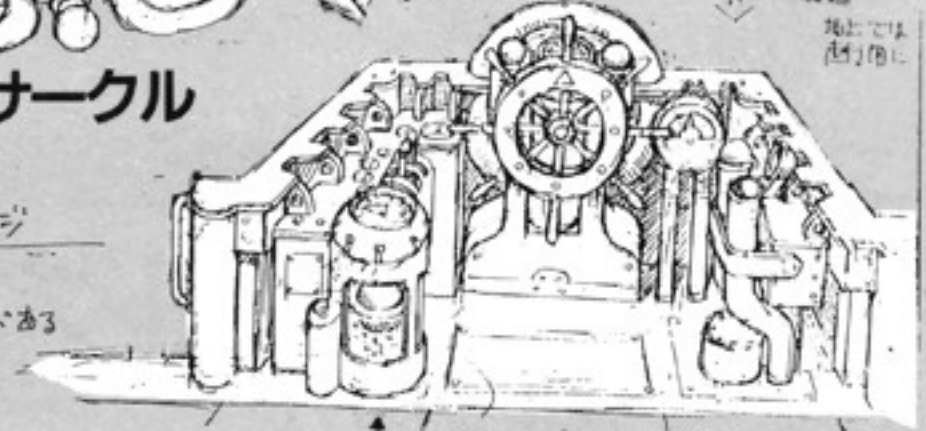
LUNAR-ETERNAL BLUE- 設定コレクション

竜汽船バルガン



ワープサークル

ブリッジ



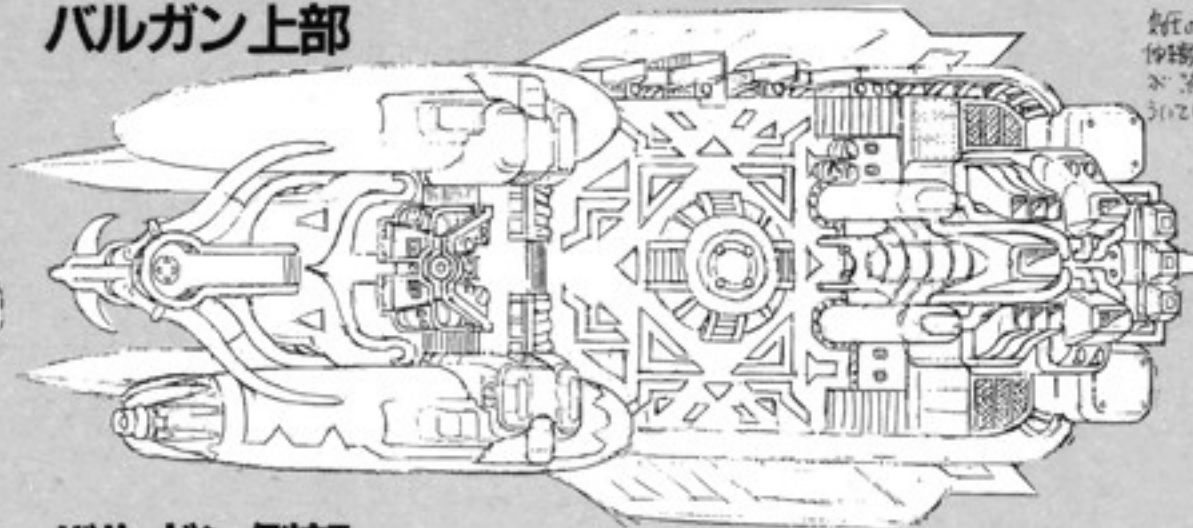
ブリッジ

真下には
作戦室がある

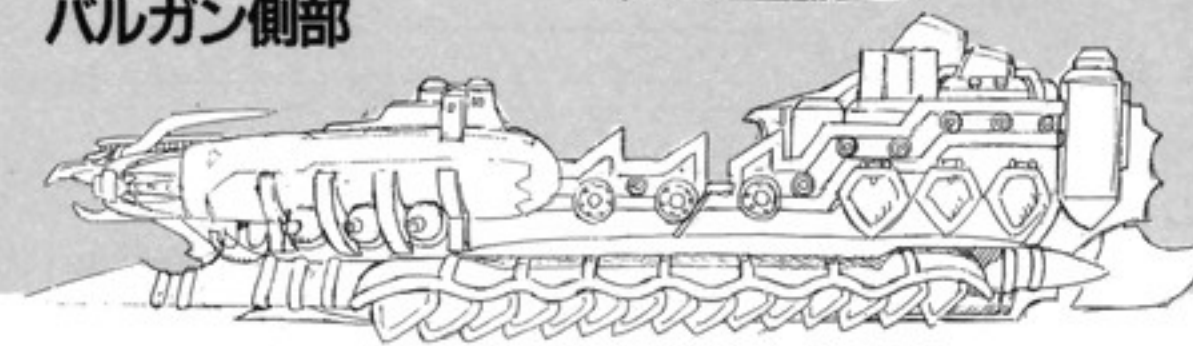
船底の裏側で
作戦室がある
という設定

バルガン後部

バルガン上部



バルガン側部



先月号で紹介した竜汽船バルガンの詳細設定をお届けするぞ。とにかく、佐藤 肇氏の手による設定は、緻密の一言。動力源の魔法エンジンについては明かされていないものの、船底に取りつけられている水上推進用のムカデ状可動バケットやブリッジにある舵輪やスロットルレバー、計器類の配置や構造が、こと細かに見て取れると思う。

Iの頃の ミア様



Iに登場したキャラのその後を、鋭く追求するこのコーナー。実はもともと窪岡俊之氏が、IIの企画立ち上げ時に描き起こしたラフ設定を元としている。IIのゲーム中に生かされている部分も結構あるみたいだぞ。さて今回は、ヴェーンの魔法ギルド当主の娘、名門の美少女としてうたわれたミア様の登場。彼女はIの物語の後、母のレミアアの後を継いでヴェーンの当主となるわけですね。コンプレックスを克服したのか胸やウエストを強調する服。うーん実にいいぞ。ところでナッシュは、どう思ってるのかねえ。こんなシーンも……



泉で水浴び。そういえばセクセンなんてアイテムもあったっけ。

こちらは現ヴェーンの当主 レミーナ嬢



ミア様の時代から数世代後のIIの世界でヴェーンの当主を務めるレミーナ。性格はミア様と正反対!!

今月の 重馬の 敬氏の の 独 白



今回、声優さんに女の人が、多くてうれしいな。
声優さんのキャストは、ほぼ決定しているんですが、発表は、もう少し後になりそうですね。
今回は、アフレコがバレンタインの後なのが、ちょっと残念。次回は、バレンタインにぶつけてアフレコしてみたいです(笑)。

急募!! 6月号のお題だ!!

LUNAR II 魔法システムはどーなる!?

LUNAR I発売から1年半。IIの魔法システムはどう発達し、改良されるのか!? 読者の予想、疑問などを大募集だ。

窪岡俊之杯争奪! イラストギャラリー

読者が描いたLUNAR IIのイラストを、窪岡氏自ら選定してくれちゃうコーナー。今回のお題目はルーシアだ。張り切って描いておくれ。

その他

こんな企画は? とか気になってることなど、ともかくなんでも受けつけちゃいます。激励、お叱りも明日へのはげみ。何でも送ってくださいな。

おくづけ

このコーナーへの投稿は、〒103東京都中央区浜町3-42-3 BEEP/メガドライブLUNAR EXPRESS係まで。というわけで、来月もヨロシクね。

今月の宮路社長のお言葉

先月のカオスの状況からだんだんまとまりだしてきた。バラバラのパーツを組み上げているところですね。先月がカオス理論ならスーパー・ストリングス理論ですよ。宇宙は“ひも”でできていると言う学説ですね。RPGも、ひもでできているんです。1

VOL.2

個1個バラバラなものを、ひもみたくにつないでいく。材料は、マップも戦闘システムもかなり準備できてきたから、それを組合わせていく段階にきていますね。なんとなくゲームができたんじゃないかなという錯覚が、出てくるとまずいんですけどね。





のーこネ新聞

第00011号(月刊?) © COMPILE 1993

企画・発行
株式会社 **コンパイル**
のーみそこネコネ
COMPILE
210 CHAMBOAR HIROKO 17-5
OUSUGA-CHO HIROSHIMA CITY.
編集協力: BEEP/ MEGADRIVE

のーこネ記者、アルルのプロフィールを独占入手!!

はっはっはっ、水無月だ。今月も、のーこネ新聞を贈らせてもらうぜ!

見出して、デカデカと載っているんで、みんなもう見たと思うが、G魔導IIのヒロイン、アルルのプロフィールを極秘入手したのだ。よく見てみると、もう「見られてもだいじょうぶ」てな書き方だが、まあ気にしないでくれ。そうそう、スリーサイズは「ヒ・ミ・ツ」と書いてあるが、内閣調査室の話によると(82-61-82)あたりがカタいのではないかということが調査の結果わかった(未確認)。ちなみに、最近この調査員達が次々と火傷や凍傷を負う事件が起きているが、被害者がみな口をつぐんでいるため、事件は謎にとざされたままとなっている。理想の男性のところに書いてある「幼稚園の先生」なる人物に対する調査も、その事件により中止され、調査室も解散に追い込まれたらしい。

氏名	アルル・ナジト	好きな物は?	おいしいもの、かわいいもの		
年齢	16才	性別	女	嫌いな物は?	くさいもの、まずいもの、変態
身長	158cm	体重	ナイショ	理想の男性は?	幼稚園の園長先生
BWH	ヒ・ミ・ツ	学歴・職歴	魔導幼稚園、魔導学園小学部、中学部 卒	現在好きな人はいますか?	いませーん
趣味はなんですか?	ダンジョン探索、ぶよ掃除	特技はなんですか?	アッペンと脱獄(笑)!	芸術の為に脱ぐ気はありますか?	ブーッ! ぐらいなら、ぬいでもいいよ。
その他・自己紹介	世界一の魔導師になるためなら、どんな挑戦も受け立つよ!				

ポイント制度について

もう気づいている人もいるかと思うが、投稿者の名前のあるところのいつのまにかついている数字。これが投稿ポイントだ。これを集めるとさまざまな賞品が君の手に! 方法は欲しい賞品分のポイントのため、『○○○が欲しい!』とハガキに書いて送るだけ。ちなみに賞品と引き替えに投稿ポイントは減ります。

- ### ポイント別賞品一覧
- 10P.....俺のサイン(ウソ)
 - 30P.....ぶようちわ
 - 50P.....コンパイル袋セット
 - 70P.....ぶよぶよ設定資料
 - 100P.....ぶよぶよテレカ

ぶよキャラ人気投票途中経過

現トップ...ドラコケンタウロス。まだまだ、投票数が少ないんで他のキャラも応援してくれ。ちなみに俺はドラコ派。最終トップのキャラに投票した人達に、抽選でコンパイルお楽しみ袋進呈だ。

グレートT島のグレートDAY'S



グレートT島のグレートDAY'Sは今回をもって終了させていただきます。1年間の応援どうもありがとう。

ただいまアンケート大募集中

今、アンケートに答えると、新生コンパイルシール+αをもらえるプレゼント。アンケートの内容は、「のーこネ新聞でやってもらいたい企画」と「最近やって面白かったソフト(コンパイル以外で)」の2点。応募方法は、ハガキに、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・アンケートの答えを書いて、下記の住所の『こんなんでましたけどお係』まで送ってください。締切は、3月末日消印有効。

のーこネ画廊

今月は文章が詰まっているから、イラストは3枚だけで我慢してくれ。このコーナーは、基本的にモノクロだ。カラーがくると個人的にはうれしいが、誌面にうまく印刷されない場合があるから、モノクロのほうが無難だと思うぞ。4月で、のーこネ新聞も1周年となり、新しい企画も進行中だ。読者がもっと参加できるページにしていきたいんで、みなさん応援よろしくたのむぞ。



▲奈良県/久慈涼月 10P
ARSはねえ…。いまのとこ出る予定はないです。まあ、出たら必ず買うって人が、200万人いれば移植されるかも(そんなにいないで)。



▲埼玉県/にやこた 10P
たぶん、本になったら縮小でトーンが潰れていると思う(すまねえ)。ぶよぶよのぬいぐるみ&グッズ類が、セガとバンプレストから続々と出るんでよろしく。



▲神奈川県/大塚理恵 11P
これでもか! とばかりにルールのイラストを送ってきてはいるが、キャラコンは他のキャラに1票入れているわかんない人。ハガキの表で死にかけてるぞ(笑)。

【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、罵り雑言などなど、内容は問いません。我こそはという方は、〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンポール広交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。

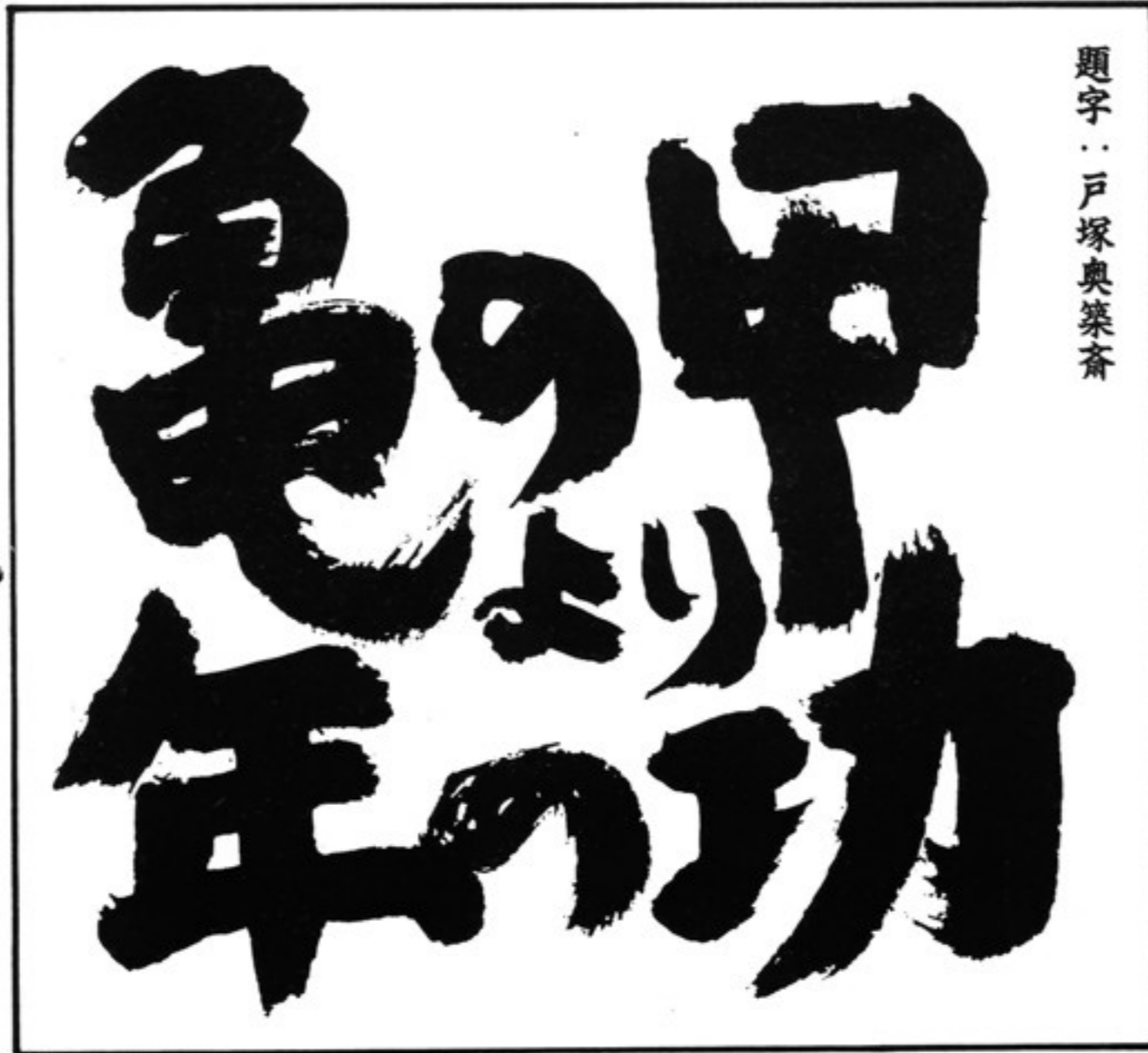
ジャムおじさんの



熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

先月は次世代ハードの登場をめぐって迷走するゲーム雑誌について書いたけど、じつはソフトメーカーのほうも今の状況に迷っているようだ。今回はそんな部分を解説するよ。



題字：戸塚典築斎

最近メガドライブの調子がいいせいか、ついに任天堂オンリーだったバンダイまでもが、メガドラとサターンに参入してきたみたいです。こうした最近の状況は、今後のゲーム業界にどう影響してくるのでしょうか？ ジャムおじさんの考えをお聞かせください。(千葉県・島田昭博・17歳)

本命はソニーのPS-Xとセガのサターン(仮称)か？

島田くんの質問にもあるように、最近セガの新ハードであるサターン(仮称、以下略)をめぐる新情報が続々と出てきているよね。僕も仕事柄、日経新聞や日経産業新聞といった経済の専門新聞を欠かさず読んでいて、セガ、ソニー、松下電器および任天堂のマルチメディアに関する取り組みについては、連日、何らかの記事が載っているほどだ。先日も、今年から始まる32ビットゲーム機戦争について、日経新聞が見開き2ページにわたって大特集をしていたが、それによると「評判が良いのはソニーのPS-Xとセガのサターンであり、とりあえずどちらかが今年の勝ち馬となるだろうが、ソフトの財産がある分だけ、セガが優位に

立っている」と解説していた。このように、関係者から熱い期待が寄せられているサターンだが、実際のところはどうだろうか？

バンダイに限らずサードパーティーは模様眺め？

キャラクターゲームに圧倒的な強さを見せているバンダイが、先月正式にセガのサターンやメガドライブ用のソフト供給を表明したことは、いち早く新聞でも報道され、業界関係者やユーザーみんなの注目を大いに集めたのは、知ってのとおりだ。なんといっても、これまで任天堂のハードが幼年層のユーザーを確保してきたのには、バンダイのキャラクターゲームの力によるところが大であり、セガとしてもいまままで弱いとされてきたこの手のジャンルをカバーできる目算があったという点で、今回

のバンダイの参入は大きな意味を持つと言える。

だが、バンダイに限らず、新ハードに参入の意向を示しているメーカーは、どこも“様子見”の気配がまだまだ強く、手離しで喜べないのも確かだ。事実、バンダイは3DOやソニーのPS-Xに対してもソフトを供給していくことを明らかにしており、そうした意味では、セガもそれらのハードと同じ立場にあるにすぎないと言える。またPS-Xにソフト供給を表明しているナムコ、コナミ、カプコンといったメーカーも、参入の意向は示しつつも、具体的なタイトルを出してこないことは(マスコミ側が一方向的に予想タイトルを書き立ててはいるが…)、そうした模様眺めの雰囲気を実に示していると言える。

新たな市場を制するのはどのハードか？

スーパーファミコンも登場から3年経った今、市場は成熟し、各ソフトの売上げも残念ながら上限が下がってきているのが現状だ。今回の新ハード戦争は、そんな中

で持ち上がってきただけに、各大手ソフトメーカーとしても、次世代の“宝島”となりうる可能性のあるハードは、黙って見過ごせないというのが正直なところだろう。すなわち、先月解説した「最近のゲーム総合誌の創刊」同様、各ソフトメーカーも、次のハードの主導権をどこが握るか読み切れていないゆえに、“八方美人”的な態度を見せざるをえないわけである。

いずれにせよ大手ソフトメーカーは、セガ向けにもソニー向けにもソフトを開発してくるであろうが、各メーカーとも、結局本音は「本気(自社の代表作)を出すのは、勝ち馬となるハード陣営を見極めてから」ということになるだろう。それゆえ、セガ自身のサターン立ち上がりに対する責任は非常に重たいものがある。今の時期は、「サードパーティーに対していかに有利で快適な開発環境を提供するか」も確かに大切だが、それ以前にセガが、第1弾ソフトにどれだけすごいソフトを出せるかが、じつは一番重要なのである。もし仮にメガドラ当初やMEGA-CD当初のような展開が繰り返されるようならば、セガはその時点で勝ち残る権利を失うと言っても過言ではないだろう。セガには、そのことだけ、もう一度十分に認識してほしいところだ。

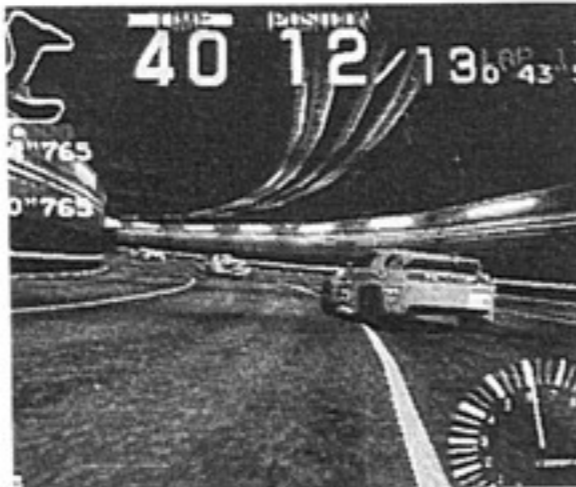
質問大募集

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。別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



「バーチャファイター」はサターンの目玉だが、もう一押しビッグタイトルがほしいところか。



PS-Xに移植が噂されているナムコの「リッジレーサー」だが、その他大手の大作がすぐに続くかは疑問?

編集王もアツイけど...

バカ王

題字：珍宝慰問斎
ORIGINAL CONCEPT by 胡散苦斎

えーっと、バ王が今月もやってきました。前号から始まったバ王ですが、予想していたことですが、とりあえず、うーん。まあゲームにあまり関係ないネタばかりでしたし、いまさらいいわけも言えませんし、正直に言いますが、けっこう好評です。

バンク周辺名所案内



会社から徒歩1分にあるとんかつ屋「むとう」。店主は蛭子能収風シャイ人。

魂の本

全国バカ分布図

朝日放送「探偵ナイトスクープ」で依頼された「関西アホ/関東バカの境界線」を、さらに全国規模に広げ調査し方言分布図を作成。数年の道のりをプロデューサー自身が書き下ろした話題作! 読め。

今月のバカ王ポーズ



全国の女子高生の皆さん、あたちをタ・ベテ! え、イヤ? じゃあ全国の若奥様の皆さん... (終)。

戸塚よしかず

TOPICS ザコ敵の自己主張 モンスターワールドIII に見るその態度

気にもとめてもらえず忘れ去られる。ザコとは本来そんな存在だが、時には自己主張の激しい輩、必要以上に自分を卑下する輩も。まさに「一寸のザコにもポブの魂」(意味不明)。

態度Lサイズ



体重があるのをいいことに、氷上を腹ですべて体当たりする。態度のでかいペンギン。自発的に手足を使って攻撃せんかい!

態度Sサイズ



攻撃すると「申し訳ねッス〜」と言わんばかりに消えていくオバケ。ゲーム史上かつてないほど腰の低いザコといえよう。

格言検証・仏の顔は三度まで

この格言は、いくら仏のようなやさしい人でも、3回愚かな過ちを犯されると怒っちゃうよというものだね。ちなみにボク(戦慄大王)は、国立競技場でサッカー見ている時、振っていた旗が前の若者に当たり、「3回まで許す!」と言われました。これは間違った使い方だけど、BEメガのライターには、この格言が通用しない人がいます。「眠れる森の野獣」ロンドン小林です。彼は締め切り守らん、時間を守らん、どこでも眠る、のヘレン・ケラーのような人です。でもいまだクビになってません。なぜでしょう? 考え始めると夜も眠れませんかえ(by春日三球)。彼なんか仏の顔も百度を超えて... もうよくわかりませんね。鎌倉の大仏さんも怒ってますね。



ボードに写真が貼られ
どんどん落書きが増え
でもロンドン来ない



◆モンキーアイランド(ビクターエンタテインメント)



「宝島」をベースに、ルーカスアーツ社が開発したアドベンチャー。ストーリーは全3パート構成。

タイトルを見て、なんでこの作品が「推奨馬鹿」で扱われるのか疑問に思う人もいるだろうが、こればかりは、やった者にしか理解できない。

それに、私も最初は「海賊になることを夢見る若者の冒険活劇」という、マジメな内容だとばかり思っていた。

ところがシナリオを進めていくうちに、それが大変な(うれしい)誤算であることに気づいたのだ。はじめは「ところどころに粋なジョークが効いているな」ぐらいに感じていたのだが、掘り当てた



俺の
推奨馬鹿

シャツに書かれたふざけたメッセージを読んだあたりから、考えが変わった。

主人公のガイブラシの言葉を借りて言えば「この島の住民、いや、このゲームを作った人間は気が狂っているに違いない」という結論に達した。他にもふざけた演出は山ほど(アクセス時間の膨大さも山ほど)あるが、ここで明かせないのが残念だ。

だけど、終盤のふざけすぎた展開と、ラストシーンのセリフの選択肢は、バカゲーマー愛好者でなくとも見てもらいたいのだ。



これが、美しいモンキー島を見てガイブラシのつぶやいたセリフ。

プレイの最低3割はアクセス時間



今回のバカグッズも、またもや海外誌の付録だ。これは小袋の中にカードが数枚入っているのだが、その中身がふっている。なんと「スーパープレイカード」と称して「スパイダーマン」やら「ムーンウォーカー」などのゲームを紹介しているのだ。

ちなみに別の本(同じ号)の中身を比較したら、別々

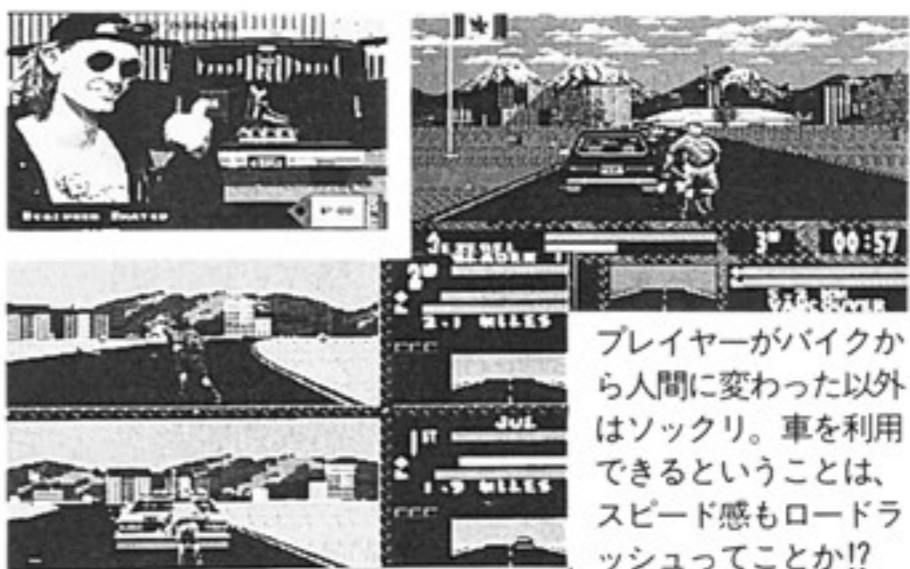
のカードが入っていた。袋の裏を見たところ、種類は120もあるらしいのだが、全部を揃えるために同じ雑誌をたくさん買えとでも言うのだろうか? うーむ。



NEW RELEASE SCRAMBLE

海外新着バカゲーム

ここ2カ月ほど海外誌を賑わしている、超新作バカゲームを紹介しよう。その名も「スキッチン」。名前もかなりキテいるが、メーカーはあのEAだけに、バカ度レベルはかなり高い。モノクロ写真ではわかりにくいかもしれないが、このゲームはあの名作「ロードラッシュ」をローラーブレード風にアレンジしているのだ。2人プレイももちろんある。車につかまって、ガーガー走れー!



NEW RELEASE SCRAMBLE

プレイヤーがバイクから人間に変わった以外はソックリ。車を利用できるということは、スピード感もロードラッシュってことか!?

BAKA ADVERTISEMENT

◎バカ広告◎

ああっ! この劣情をもよおす助平な広告はなんだ? なにに... おおっ、これは海外テンゲンの「デビスカップ」じゃないか! ってことは、もしかしたら今月のBEメガの広告は... なあんだガツカリさせやがって。チツ。こいつあ、テンゲンマニュアル風と言うと「お尻はハタチになってから」ってヤツかあ?




これが↑問題

連載リレー小説(第1話) ボクは何をやっても平均点の男だった。スポーツも勉強も、遊びも。学校でも目立つわけじゃなく、ヘタすると一日中、誰とも話さないでしまうこともある。そんな自分のことは好きでも嫌いでもなかった。でも、ある日を境に僕は変わったんだ...

■ヘアナIIで主人公の座を弟に追われたスタムが、M.T.X.にシ○フ漬けにされ、IIIでは性転換して登場説

サ★ンタ

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端子はついていますか？
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!!

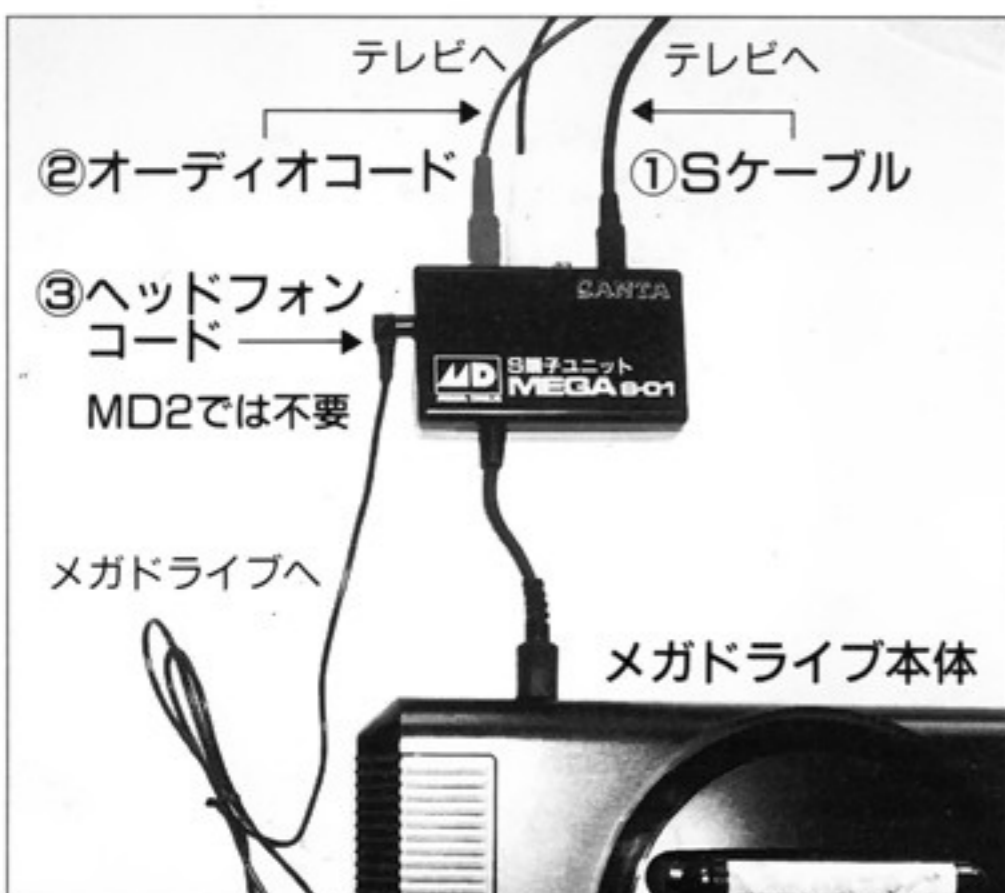
S端子の魅力

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。

(S0-1) この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが、自社の商標「MEGA DRIVE」及び図形商標「MD」の使用を許諾したものです。
(S0-2) この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが、自社の商標「MEGA DRIVE 2」の使用を許諾したものです。



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端子の裏プタの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)

鮮明な画像は
サンタのS端子ユニット

大好評発売中	S-01 (MD1用)	3,500円
	S-02 (MD2用)	3,500円
	Sケーブル (1.5m)	800円
	オーディオコード (1.5m)	400円
	ヘッドフォンコード (1.0m)	400円

SEGA 専門店
全商品税込!!

サンタ

郵便振替番号 東京5-708150(有)サンタ

※S端子の取扱い店募集中 商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

1. パーチャレーシングとかんずめは楽しそう!!
2. S端子付きテレビには、サンタのS端子ユニット。究極のおすすめ品だ!!
3. 超特価コーナーに注目!

☎ 03-3258-9051 [代表]
〒101東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル

※商品はすべて新品です。※新作ソフトは発売日にお届けします。※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。

MD 新作コーナー

ワイアラエの奇蹟	6,200円	パーチャレーシング 3/18	7,000円
信長の野望・霸王伝	9,600円	バンパイヤーキラー 3/18	5,500円
ターミネーター2	6,200円	V.V(ヴァイファイブ) 3/25	5,500円
ハイパーダンク	6,200円	ファンタジースター復刻版 3/25	3,500円
テクモNBAバスケット	6,300円	タイムドミネーター 3/25	5,500円
クレヨンしんちゃん 3/11	6,200円	タントアール 4/1	5,500円
ガントレット再販 3/18	5,500円	モンスターWIV 4/1	6,200円
ヘアナックルIII 3/18	5,500円	ドラゴンボールZ 4/1	6,200円

超特価コーナー

ブロックアウト	500円	ファンタジア	500円
メガトラックス	700円	サンダーフォースIV	1,000円
太平記	300円	シャドーダンサー	700円
サンダーフォックス	500円	ギャラクシーフォースII	1,000円
ゴーストバスターズ	500円	スパイダーマン	700円
モンスターワールドIII	500円	忍者武雷伝説	1,000円
ファスタースト1	500円	ドナルドダック	1,000円
グラナダ	700円	スプラッターハウスII	1,800円
モンスターレア	300円	スプラッターハウスIII	1,800円
ジュエルマスター	500円	三国志列伝	700円
ポピュラス	700円		

ワンダーメガ2 (WMコレクション・ワンダードッグ付)	45,000円
メガドライブ2 (モンスターWM付)	10,000円
メガCD2 (プリンスオブペルシア付)	22,000円

スーパーハイライト	2,000円	プロフットボール	2,000円
スタークルーザー	2,800円	プロホッケー	2,000円
スピードボール2	4,000円	ふしぎの海のナディア	4,800円
スペースインベーダー	1,500円	ファイヤムスタング	3,000円
ゼロウイング	2,000円	フェリオス	1,500円
ゼイントソード	2,000円	ぶよぶよ	3,300円
戦場の狼II	2,800円	フラッシュバック	5,600円
ゾウゾウゾウ	3,000円	フリストストーン	2,800円
ソニックI	2,000円	ブルーアルマナック	2,800円
ソニックII	2,800円	ヘビーユニット	2,000円
ソニックスピニングボール	4,600円	ペーパーボーイ	3,800円
ソールキングダム	3,800円	ヘアナックル	2,000円
大航海時代	6,000円	ヘアナックルII	2,800円
太閤立志伝	7,000円	ヘルファイヤー	2,000円
ダイナブラザーズ2	5,800円	ベブルビーチの波濤	4,800円
ダブルドラゴンII	2,000円	北斗の拳	2,000円
ダイナマイトデューク	2,000円	ボナンザブラザーズ	1,500円
大魔界村	3,000円	ホリフィールドボクシング	2,000円
ターボアウトラン	3,600円	ボールジャックス	3,000円
タスクフォースEX	3,000円	マスターオブモンスター	2,000円
タズマニア	2,800円	マスターズゴルフ	2,800円
ダライアスII	2,800円	まじかるタルートくん	2,600円
ダーウイン4081	2,000円	まじかるハット	1,000円
ダーナ	2,000円	マジンサーガ	2,800円
チェルノブ	3,800円	マスターオブウェポン	2,800円
チキチキボーイズ	2,000円	マーベルランド	2,800円
ツインクルテール	4,800円	魔物ハンター妖子	1,800円
TMNT I	3,800円	港のトレイジア	2,000円
デンジャラスシード	2,800円	ミッキーマウス	3,000円
テクモワールドカップ	2,800円	ミッキー&ドナルド	3,000円
デッドR(バスケットボール)	2,000円	ミッドナイトレジスタンス	2,800円
デビスカップ	5,500円	ミュタントリーグ	2,000円
トッププロゴルフ	2,000円	武者アレスタ	4,500円
トッププロゴルフII	3,000円	夢幻戦士ヴァリス	2,000円
トージャン&アール	1,000円	ムーンウォーカー	2,000円
ドラゴンズリベンジ	5,500円	メカロマニア	2,800円
ドリームチームUSA	3,800円	メタルファンク	4,600円
ドッジ弾平	2,600円	幽遊白書外伝	3,800円
中島悟のF1ヒーロー	2,000円	ヨーロッパ戦線	9,000円
中島F1グランプリ	2,000円	乱世の覇者	5,900円
中島スーパーライセンス	4,800円	ランドストーカー	2,800円
熱血ドッジサッカー	2,800円	雷電伝説	3,000円
信長の野望	2,800円	リサルインフォースMD	7,000円
パチンコクニヤン	4,800円	龍虎の拳	5,500円
パッドオーメン	2,800円	ルナーク	3,000円
パッドマンリターンズ	2,800円	レッスルボール	4,300円
バトルロード	2,800円	レッスルウォー	2,800円
バトルゴルフ	1,500円	レンタヒーロー	2,000円
パトレイバー	4,800円	ロイヤルブラッド	6,800円
バハムート戦記	2,000円	ロケットナイト7(ベクター)	3,800円
バーニングフォース	2,800円	ガンバレゴルビー	3,000円
パワーモンガー	2,000円	サイキックワールド	3,000円
PGAゴルフ2	3,000円	自己中心派	3,800円
ベストウォリアーズ	3,800円	オリンピックゴールド	2,800円
ひょっこりひょうたん島	1,000円	ジョーモンタナF	2,000円
ファンタジースターIV	5,800円	ファンタジーゾーン	2,000円
ブキウギボリング	2,000円	ペンゴ	2,000円

6Bパッド	2,000円	6Bパッド達人	2,700円
クラスタースティックE'S	2,000円	ファイタースティックMD	3,200円
ビデオ入力コードI	800円	アスキーパッドMD6	2,400円
ACアダプター	1,200円	CPSスティック	7,000円
ステレオDINコード	1,600円	フレッシュクリーナー	2,500円
セガマウス	3,500円	コードレスパッドセット	3,500円
RFII	1,600円	コードレスパッド	2,500円
XMD3	4,900円	ワンダーメガ用コントロールパッド	2,400円
メガコマンド	2,200円	ワンダーメガ用デコーダー	7,800円
セガタップ	2,500円		

メガCD 新作コーナー

サンダーホーク	5,500円	F1サーカスCD	3/下6,200円
真・女神転生	5,500円	ダンジョンマスターII	3/下6,200円
マイクロソム	6,200円	信長霸王伝	3/下9,600円
ゲームのかんずめ1	3/18 2,800円	ロードス島戦記	3/下6,200円
ゲームのかんずめ2	3/18 2,800円	ぼっふるメール	4/1 5,500円
A X 101	3/25 5,500円	フォーミュラワン	4/22 5,500円
ウイングコマンド	3/25 5,500円	うる星やつら	4/下5,500円
ポップンランド	3/25 5,500円		

アイルロード	5,500円	ソルフィース	2,000円
アフターバーナー III	4,800円	ダイナミックカントリークラブ	3,800円
アルシャーク	5,800円	タイムギャル (CD付)	3,800円
アルスラン戦記	3,800円	天舞メロCD	1,000円
Aランクサンダー	4,800円	デトネーター・オーガン	2,000円
アークス I,II,III	3,800円	デス・プリンガー	4,800円
アーネストエバンス	2,000円	デバスター	3,000円
アネット再び	3,800円	天下布武	2,000円
いしいひさいちの大政界	5,500円	電忍アレスタ	2,800円
ウルフチャイルド	1,000円	ナイトトラップ	6,200円
江戸川プロ野球CD	3,000円	忍者ウォリアーズ(CD付)	3,000円
ぎゃんぶらあ?	3,800円	ノスタルジア	2,000円
クイズスクランブル	1,500円	バックアップRAM	4,600円
クラッシュディスク(4ソフト入)	2,200円	バリアーム	3,000円
元朝秘史(ジギスカン)	3,800円	ブラックホールアサルト	2,000円
コスミック・ファンタジー	2,000円	フェイエリア	2,000円
サード・ワールド・ウォー	2,800円	ブレイ	3,000円
サイボーグ009	3,000円	プリンスオブペルシア	1,000円
3X3アイズ	3,800円	プロ野球CD	2,800円
サンダーストームFX	2,000円	ファイナルファイト	2,000円
シムアース	2,000円	ヘビーノバ	2,000円
シュバルツシルト	3,800円	ゆのみみくす	3,800円
シルキーリップ	3,800円	夢見館の物語	5,500円
シルフィード	6,200円	ライズオブザドラゴン	2,000円
ジャガーXJ	3,000円	らんま1/2	3,800円
雀豪ワールドカップ	5,800円	LUNAR	2,800円
CD三国志3	4,800円	ロードバスターFX	5,500円
スイッチ	2,800円	ワンダードッグ	1,000円
戦国伝承	4,800円	笑うせえるずまん	2,000円
ソニックCD	4,800円		

ゲーム・ギア	オートチューナー 9,500円	カーアダプター	2,500円
GG プラスワン	バッテリーバック 4,800円	AVケーブル	800円
11,500円	ビックウィンドー 1,800円	対戦ケーブル	1,000円
500円コーナー	2,300円コーナー	ソニック&テイル	
キティコネクション	ウインブルドン	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	
ザ・プロ野球	クニヤンのゲーム天国II	ソニックII	
1,800円コーナー	紫禁城	ヘアナックルII	
ドラゴンクリスタル	シャダムクセルセイダー	まじかるタルート	
新ギア	チャックロック	マクドナルド3/4	
2,000円コーナー	ドナルドダック	ミッキークリスタル	
アウトラン	パッド&バター	モノコGPII	
アーリエル	ハレーウォーズ	好牌2	
ウディーポップ	バンパイア	GGリーグ	
エターナルレジェンド	ぶよぶよ	対戦型大戦略	
がんばれゴルビー	ヘアナックル	3,300円コーナー	
サイキックワールド	ポップブレイカー	シャイニングフォース外伝	
自己中心派	琉球	シャイニングフォース外伝II	
オリンピックゴールド	ドラえもん	スクラッチゴルフ3/25	
ジョーモンタナF	GG忍II	ソニックドリフト3/18	
ファンタジーゾーン	2,600円コーナー	なぞぶよ?	
ペンゴ	アラジン3/25	3,700円コーナー	
コラムス	アレスタII	魔導物語	
好牌	ウルティメイトサッカー	女神転生外伝4/22	
レミングス	エコーザドルフィン3/11		
	ジュラシックパーク		

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配達になります) ●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

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。

電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度をご利用になれます。
※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10:00~19:30)●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。

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
3月発売予定のソフト							
クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	11日	8,800円	マーバ	ACT	16M		
V.R. (バーチャレーシング)	18日	9,800円	セガ	RAC	16M		6 B
ベア・ナックルⅢ	18日	7,800円	セガ	ACT	24M		6 B
バンパイア キラー	18日	7,800円	コナミ	ACT	8 M	PASS	
★ファンタシースター復刻版	25日	4,800円	セガ	RPG	4 M	○	
WWF ロイヤルランブル	25日	8,900円	アクレイトジャパン	SPT	16M		
V・V (ヴィ・ファイヴ)	25日	7,800円	テンゲン	SHT	8 M		
タイムドミネーター	25日	7,800円	ビック東海	ACT	8 M		
4月発売予定のソフト							
タントアール	1日	7,800円	セガ	ETC	16M		タップ
モンスターワールドⅣ	1日	8,800円	セガ	ACT&ADV	12M	○	
キャプテンラング	22日	6,800円	データイースト	ACT	8 M		
NBA JAM	29日	8,800円	アクレイトジャパン	SPT	16M	○	タップ
☆ドラゴンボールZ 武勇烈伝	未定	8,800円	バンダイ	ACT	16M		
F-117 ステルスオペレーションナイトストーム	未定	9,800円	E Aビクター	SLG	16M		
5月発売予定のソフト							
★ロボコップ対ターミネーター	下旬	8,900円	ヴァージンゲーム	ACT	16M		
アウトランナーズ	未定	未定	セガ	RAC	16M		
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	未定	未定	セガ	ACT	24M	○	
6月発売予定のソフト							
★餓狼伝説2	24日	9,800円	タカラ	ACT	24M		6 B
★ザ・ストリート・バスケットボール ジャミット	下旬	8,900円	ヴァージンゲーム	SPT	16M		
FIFA サッカー	未定	9,800円	E Aビクター	SPT	16M	PASS	
SPARK	未定	未定	セガ	ACT	16M		
新創世記 ラグナセンティ	未定	未定	セガ	A・RPG	16M	○	
パノラマコットン	未定	未定	サンソフト	SHT	16M		
7月発売予定のソフト							
★ズールのゆめぼうけん	未定	8,800円	インフォコム	ACT	8 M		
NBA プロバスケットボール'94 ブルズVSサンズ	未定	9,800円	E Aビクター	SPT	16M	PASS	
発売日未定のソフト							
チャンピオンズワールドクラスサッカー	未定	未定	アクレイトジャパン	SPT	8 M		
モータルコンバット	未定	未定	アクレイトジャパン	ACT	16M		
サージングオーラ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
マルチプレー・ベースボール(仮)	未定	未定	セガ	SPT	8 M	○	タップ
ハイパーロードモナーク	未定	未定	セガ	SLG	16M		
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ	ADV+SLG	8 M	○	
ハイブリッドフロント	未定	未定	セガ	SLG	16M	○	
ダイナマイト ヘッディー	未定	未定	セガ	ACT	16M		
★美少女戦士セーラームーン	未定	8,800円	マーバ	ACT	16M		
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海	ACT	4 M		
テクノ・クラッシュ(仮)	未定	8,900円	E Aビクター	ACT	8 M		
ジェームスボンドⅢ	未定	未定	E Aビクター	ACT	未定		
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Ⅱ	未定	未定	メサイヤ	SLG	16M	○	
F1(仮)	未定	未定	テンゲン	RAC	8 M		

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
3月発売予定のソフト					
ゲームのかんづめVOL.1	18日	3,980円	セガ	ETC	
ゲームのかんづめVOL.2	18日	3,980円	セガ	ETC	
F1サーカスCD	18日	8,800円	日本物産	RAC	
ウイング・コマンドー	25日	7,800円	セガ	SLG	6 B
AX-101	25日	7,800円	セガ	VIC	
★信長の野望・霸王伝	25日	12,800円	光荣	SLG	マウス
ダンジョンマスター2 スカルキーブ	25日	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	マウス
4月発売予定のソフト					
ぼっふるメール	1日	7,800円	セガ	A・RPG	
ハイムドール	1日	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
うる星やつら ディアマイフレンズ	15日	7,800円	ゲームアーツ	ADV	マウス
爆伝〜アンバランスゾーン〜	22日	7,800円	ソニーミュージックエンタテインメント	ADV	
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	22日	7,800円	ポニーキャニオン	RPG	マウス
FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	23日	7,800円	セガ	RAC	
ドラゴンズ・レア	28日	6,800円	セガ	ADV	
5月以降発売予定のソフト					
★仮面ライダーZO	5月	7,800円	東映	ADV	
スターウォーズレベル・アサルト	5月	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
シャド・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛	6月	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
パワーモンガー	6月	8,900円	E Aビクター	SLG	
ポップンランド	今春	7,800円	シュールド・ウェーブ	ACT	
☆ロードス島戦記〜英雄伝説〜	今春	未定	セガ	RPG	
アフターハルマゲドン外伝エクリプス	今春	未定	セガ	RPG	
発売日未定のソフト					
ジョー・モンタナ フットボール	未定	未定	セガ	SPT	
夢幻の如く	未定	未定	セガ	SLG	
シャドウラン	未定	未定	セガ	RPG	
イース・マスクオブザサン(YsⅣ)	未定	未定	セガ	RPG	
スーパー大戦略3(仮)	未定	未定	セガ	SLG	
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ	RPG	
シスターソニック	未定	未定	セガ	A・RPG	
ノスタルジアⅡ PRESENCE	未定	未定	シュールド・ウェーブ	ADV	
インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	ADV	
大封神伝	未定	未定	ビクターエンタテインメント	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	
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社	RAC	
LUNAR ETERNAL BLUE	未定	未定	ゲームアーツ	RPG	

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
3月以降発売予定のソフト					
TRIADSTONE	25日	9,800円	セガ	ACT	
バーチャルカメラマンⅡ	4月	未定	トランスベガス	ETC	
★HYPERION	5月	未定	タイトー	SHT	
発売日未定のソフト					
MELON BRAIN	未定	未定	パイオニア	ETC	
GOKU	未定	未定	パイオニア	ETC	

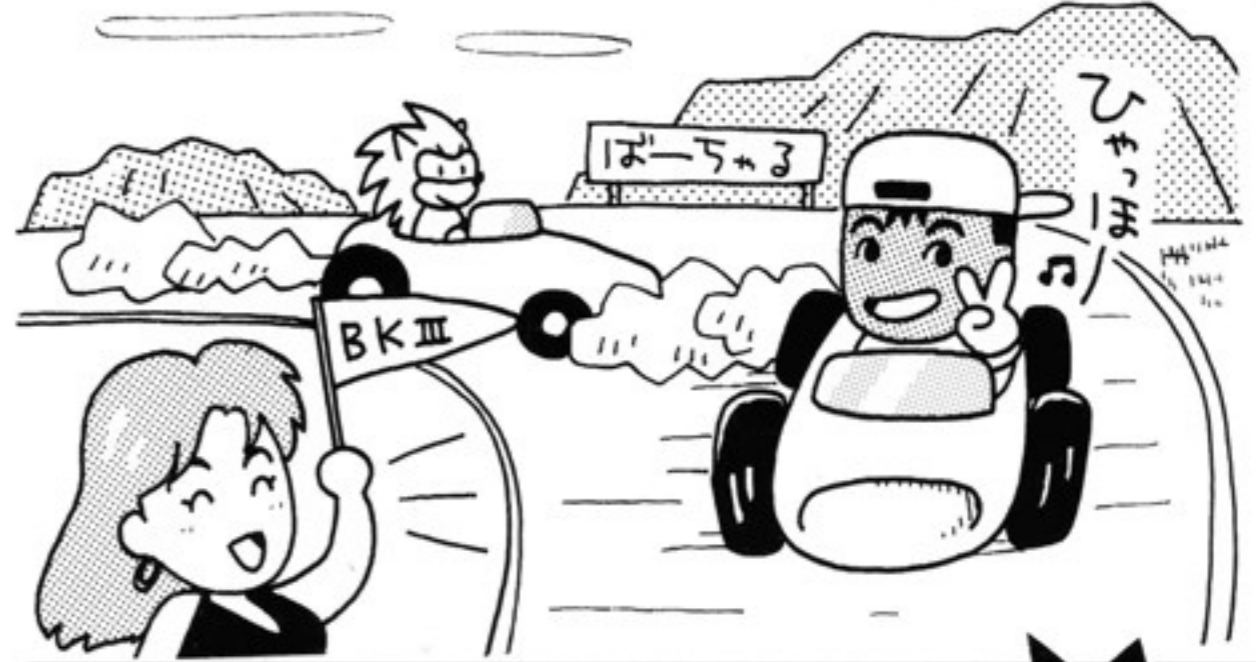
ACT:アクション/RPG:ロールプレイング/SHT:シューティング/ADV:アドベンチャー/SLG:シミュレーション/SPT:スポーツ/RAC:レース/PUZ:パズル/TAB:テーブル
 PIN:ピンボール/A・RPG:アクションロールプレイング/QIZ:クイズ/VCS:ビジュアルカンパセーションソフトウェア/VIC:バーチャルシネマ/ETC:その他
 ※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。



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
3月発売予定のソフト							
エコー・ザ・ドルフィン	11日	3,800円	セガ	ACT	4M		
ソニックドリフト	18日	4,800円	セガ	RAC	4M	○	通信2P
幽☆遊☆白書〜滅びし者の逆襲〜	18日	3,800円	セガ	ACT	4M		
アラジン	25日	3,800円	セガ	ACT	4M		
スクラッチゴルフ	25日	4,800円	ビック東海	SPT	2M		通信2P
4月発売予定のソフト							
タントア〜ル	22日	3,800円	セガ	ETC	4M		通信2P
女神転生外伝〜ラストバイブル〜	22日	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
GPライダー	22日	3,800円	セガ	RAC	4M		通信2P
NBA JAM	29日	4,800円	アクレイムジャパン	SPT	4M		
5月以降発売予定のソフト							
★魔導物語II〜アルル16才〜	13日	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
ワールドダービー	27日	4,980円	CR I	SLG	4M	○	通信8P
とられてたまるか!?	6月	未定	セガ	ETC	4M		
JリーグGGプロストライカー'94	6月	未定	セガ	SPT	4M	○	通信2P
剣勇伝説YAIBA	6月	未定	セガ	ACT	未定		



先月のバンダイに続き、タカラ、東映、インフォコムなど、続々とメガドラ市場に参入してくるメーカーが最近目立つ最近のメガドライブ。近いうちには、このところ、盛り上がってる某ジャンルを対象にした新たな周辺機器も出てきそうで、まだまだメガドラは充実してくれそうぞ。

ちなみに、スケジュールからはMEGA-CDソフト「バーニングフィスト」が消えているんだけど、来月以降は順次新作の発表が続いてくれそうなので、安心していいんじゃないかな。来月は、期待のウォーSLG「ハイブリッドフロント」の続報が久しぶりに登場する他、某シリーズがCDで登場するなんてビッグニュースもあるぞ。期待して待て!

BEメガ編集部
チエック!!

セガ・エンタープライゼス

今月は大作ラッシュだね。まず、MDユーザーは全員買うしかない[V.R.]。少しでも買いやすいように9,800円にしたので、売り切れないうちに絶対入手せよ!! それから「かんづめ」も忘れないでほしいな。ペアナIII、メール、AX...ああ、多すぎてスペースに入らぬ!! (竹崎)

カプコン

先月開催されたAOUSHOで出展した「スーパーストリートファイターII X」の情報はもう知ってるよネ。えっ、もう見た? さすがでんなあ。今度のヤツは、「スーパータボ」「スーパーコンボ」でさらにスピード&パワーアップ! ゲームで待ってるぜ! (Ya! 魔王)

ゲームアーツ

来月発売の「うる星やつら ディアマイフレンズ」ですが、何とか予約特典にポスターをつけたいと、忙しい中奮闘中です。購入予定の方は店頭にて要チェック! 他にもどんなグッズを作るか悩んでいます。ありきたりじゃなくて実現できそうなアイデアを(ハガキで)募集中。

EAビクター

緊急報告! EAビクターから6月発売予定の「FIFAサッカー」だが、こいつは超凄いな! 言っちゃあ何だが、すべてのハードで売られているどのサッカーゲームよりも上だぜ。しかしこの限られたスペースでは、とてもその魅力をすべて伝えることができない! 以下次号!

ソフトメーカー伝言板

SOFT MAKER INFORMATION

ヴァージンゲーム

「クールスポット」もようやく発売になり安心。ヴァージンゲームもやっとエンジン全開。5月、6月と新作を予定しています。「ロボコップ対ターミネーター」「ザ・ストリート・バスケットボールジャミット」。いずれもスリルと迫力に満ちた自信作。ヴァージンはやりますよ。(カサ)

マーバ

「クレヨンしんちゃん」楽しんでいただいていますか? さて、今度は、あの「美少女戦士セーラームーン」をゲーム化。スーフファミ版とはまったく違うステージを5人の戦士達が活躍! ただいま、彼女達のアクションパターンを作成中。どんな技で攻撃するか、お楽しみに。

タカラ

今や格闘ゲームの代名詞ともなっている「餓狼伝説2」がいよいよメガドライブで登場します。大容量24メガ、速度調節機能を加えてさらにスピードアップした攻撃に君の真価が問われるぞ。メガドライブ版「餓狼伝説2」は、6月24日の発売。楽しみに待っててください。

コナミ

今月は、あのバスケットゲーム「ハイパーダンク」とドラキュラフリークが首を長くして待っていた「バンパイアキラー」が発売になるぞ。サウンド担当のチルチル山根さんも、工夫と努力の結晶をたくさんの人に楽しんでほしいと話してくれました。みんな買ってちょーだい。

ソニーミュージックエンタテインメント

「爆伝〜アンバランスゾーン〜」制作大詰め! 4月22日の発売を前に、3月21日には10周年10作目の音楽CD「TENSION」も発表! しかもこのアルバムには、ゲームのために作られた曲も入っており、ダブルでお楽しみいただけます。この春爆風スランプに要注意!

テクモ

ハロエブリバディ!! さーてテクモメガドライブ、NFLに続いてこれまたアメリカンなスマイルがプンプン漂ってきそうな「NBAバスケット」でい! 衛星中継でチェックできない君でも大丈夫。民放でもバシバシ放送し始めるみたいだから、ゲームと一緒にハマればOKさ、では。

ポニーキャニオン

お待たせしました。「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」がついに4月22日に発売決定です。いろいろ心配して下さった皆様、ありがとうございます。おかげで、これぞD&D!! と納得してもらええる仕上がりです。リアルタイム3Dダンジョン。RPGマニアなら、やるっきゃない!

日本物産

「F1サーカスCD」はご存じのように発売日が3月18日に決定いたしました。ご心配頂いた多くのユーザーの皆さん、長い間お待ちどうさまでした。どんどん予約に走ってください。えっ、ポリゴンの某レースゲームも出るの? もちろん2本セットで買うよなっ! (みうみう)

ビクターエンタテインメント

「ダンマス」はRPGだが物語ではない。ダンマス。それは……、コンピュータの中に具現化された、非常に危険な、この世とはまた別の、一つの世界だ。世界が生まれたとき、人間がまず最初になすべきことは何か? それは、哲学だ。扉を開き、そして考えるのだ。(by前谷)

ビック東海

プレゼントのガレージキット、届きましたか? 届いたら。何を隠そう隠すまい、「タイムドミネーター(MD)」、「スクラッチゴルフ(GG)」3月25日堂々発売! 「うぎゅうぎゅ」かつぶスクロール、「けろけろ」転がる白いボールの奮闘に涙、涙してくれえ〜! (大鳥居)

アンケートハガキの書き方1-2-3

ワン ツー スリー

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印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

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 ⑤GAME ON! ⑥霸王 ⑦メガドライブFAN ⑧Theスーパーファミコン ⑨マル勝メガドライブ ⑩LOGIN ⑪HIPPOON SUPER! ⑫ゲーメスト ⑬ゲーム遊 ⑭ゲームボーイ ⑮BEメガだけ

⑥ 本誌で面白かった記事を5つまで以下からあげてください。

⑦ 本誌で面白くなかった記事を5つ以内であげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース

- ③BEメガ読者レース
- ④NEWS & INFORMATION
- ⑤BE MEGA RACING FREAK
- ⑥BE MEGA AM NETWORK
- ⑦BEメガCM探偵団
- ⑧HEART BEAT INTERVIEW
- ⑨特報 SATURN
- ⑩特報 ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
- ⑪特報 餓狼伝説2
- ⑫特報 ラングリッサーII
- ⑬特報 ファンタシースター復刻版
- ⑭新作スクランブル
- ⑮ドラゴンボールZ 武勇烈伝
- ⑯ダイナマイト ヘッディー
- ⑰キャプテンラング
- ⑱びーぶるランド
- ⑲遊星セガSTADIUM
- ⑳サードパーティーやりたい放題
- ㉑トレージャー ファクトリー
- ㉒コナミのおへや
- ㉓LUNAR
- ㉔のーコネ新聞
- ㉕ソニック通信
- ㉖ジャムおじさんの亀の甲より年の功
- ㉗ハ王
- ㉘マルチメディア宣言
- ㉙くぎづけ! ゲーム体験記
- ㉚バンパイア キラー
- ㉛クレヨンしんちゃん
- ㉜WWF ロイヤルランブル
- ㉝NBAJAM
- ㉞モンスターワールドIV
- ㉟V・V
- ㊱タントアール
- ㊲特集 まるごとAM二研
- ㊳ぼっふるメール
- ㊴ロードス島戦記
- ㊵FI 1993 HEAVENLY SYMPHONY
- ㊶うる星やつら
- ㊷AX-101
- ㊸ドラゴンズ・レア

- ㊹ダンジョンマスター2
- ㊺ハイムドール
- ㊻ゲームのかんづめ
- ㊼FIサーカスCD
- ㊽ウイング・コマンダー
- ㊾爆伝-アンバランスゾーン-
- ㊿BEEP! GAMEGEAR
- ①レーザーアクティブ ライブラリー
- ②BEメガ裏技リーグ
- ③OH! NEOGEO
- ④緋江込み付録 ベア・ナックルIII

⑧ 3月号で紹介したディスクマ
ンサイズの一体型ハード「ジ
ェネシスCDX」(約400ドル)につ
いてお答えください。またこれにつ
いて希望があれば書いてください。

- ①必ず買う
- ②できれば買いたい
- ③国内で出れば価格が安ければ買う
- ④国内で出ても買いたくない
- ⑤すぐに国内も発売すべき
- ⑥サターンと同時期に発売すべき
- ⑦サターンの後に発売すべき
- ⑧発売しないほうがよい
- ⑨興味がない
- ⑩知らない

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を含む)
- ②MEGA-CD(2を含む)
- ③TERADRIVE
- ④WONDERMEGA
- ⑤WONDERMEGA RG-M2
- ⑥レーザーアクティブ
- ⑦ゲームギア
- ⑧ファミコン
- ⑨スーパーファミコン
- ⑩ゲームボーイ
- ⑪PCエンジンシリーズ
- ⑫NEO・GEO
- ⑬X68000
- ⑭FM TOWNS(マーティーを含む)
- ⑮PC-9801シリーズ
- ⑯マッキントッシュ
- 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つまで選んで教えてください)。

- ①アイ・オブ・ザ・ビホルダー
- ②アウトランナーズ
- ③アフターハルマゲドン外伝エクリプス

- ④イース・マスクオブサザン
- ⑤インディ・ジョーンズ
- ⑥うる星やつら
- ⑦FI
- ⑧FI 1993 HEAVENLY SYMPHONY
- ⑨FI FAサッカー
- ⑩F-117ステルス
- ⑪NBAプロバスケットボール'94
- ⑫NBA JAM
- ⑬エイリアン3
- ⑭餓狼伝説2
- ⑮サージングオーラ
- ⑯シスターソニック
- ⑰シャドウラン
- ⑱スーパーブランドィッシュ
- ⑲新創世記ラグナセンチ
- ⑳ジェームスボンDIII
- ㉑ジョー・モンタナ フットボール
- ㉒SPARK
- ㉓スーパー大戦略3
- ㉔スターウォーズ レベル・アサルト
- ㉕ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
- ㉖仮面ライダーZ
- ㉗ダイナマイト ヘッディー
- ㉘大封神伝
- ㉙チャンピオンズワールドクラスサッカー
- ㉚沈黙の艦隊
- ㉛テクノ・クラッシュ
- ㉜電忍アレスタ2
- ㉝ドラゴンズ・レア
- ㉞ドラゴンボールZ
- ㉟ノスタルジアII PRESENCE
- ㊱ハイパーロードモナーク
- ㊲ハイブリッドフロント
- ㊳バーニングフィスト
- ㊴バトル・ファンタジー
- ㊵爆伝-アンバランスゾーン-
- ㊶パノラマコットン
- ㊷パワードリフト
- ㊸パワーモンガー
- ㊹美少女戦士セーラームーン
- ㊺信長の野望・霸王伝(CD版)
- ㊻マルチプレー・ベースボール
- ㊼夢幻の如く
- ㊽モータルコンバット
- ㊾モンスターワールドIV
- ㊿ラングリッサーII
- ①LUNAR ETERNAL BLUE
- ②ロードス島戦記
- ③ローリングサンダー3
- ④ザ・ストリートバスケットボール・ジャミット
- ⑤ロボコップ対ターミネーター

2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)

北海道・牧野周平、山梨県・山下高嗣、高知県・遠藤尚隆
兵庫県・駒田明日香、東京都・細野亘
神奈川県・滝幸宏、大阪府・波田知樹、石川県・吉川研哉
長崎県・山口翔一、千葉県・坂井喜美子
沖縄県・喜村裕太郎、京都府・本江充、岩手県・小泉照人
広島県・尾崎利行、長野県・岩井麻里
埼玉県・持田玲二、岡山県・川上孝郎、岐阜県・金森成生
静岡県・今村匡、東京都・松永友邦
北海道・松谷保彦、熊本県・榎本克夫、茨城県・大島桃子
愛知県・谷口慶太、神奈川県・小山雅美
島根県・山藤祐二、福島県・鈴木和也、新潟県・岡村恭輔
大阪府・相原聖則、栃木県・佐藤芳光

②お好みゲームギアソフト(5名)

東京都・五十嵐あゆみ、徳島県・本多正巳、秋田県・堤弘之
滋賀県・宇野慎夫、福岡県・中島朋成
③「バーチャファイター」ポスター(5名)
広島県・鎌倉健、兵庫県・岩村康宏、石川県・黒氏益宏
新潟県・武藤浩一、青森県・小笠原広高
④「シャイニング・フォースII」CD(10名)
北海道・高橋邦洋、千葉県・横山和穂、神奈川県・鈴木恵子
大阪府・時田浩志、神奈川県・宮浦智光
東京都・山本亘、神奈川県・大塚洋史、宮城県・小島康広
福岡県・堀江慎一、長野県・橋本由希子
⑤カブコンカレンダー(10名)
埼玉県・前田健二、滋賀県・東井靖夫、岐阜県・岩崎友亜
東京都・秋山達、徳島県・小山裕司

福岡県・馬場祐輔、大阪府・池辺拓志、北海道・小山内誠

新潟県・倉島英寛、兵庫県・常峰聖
⑥「餓狼伝説」カレンダー(10名)
長野県・矢島明善、岡山県・別府陽子、石川県・蚊爪淳一
新潟県・大岩淑子、茨城県・木室敬太
東京都・鈴木輝子、愛媛県・大谷辰雄、鹿児島県・黒木洋和
千葉県・江藤正典、静岡県・滝沢南
⑦光栄カレンダー(10名)
愛知県・佐藤庄一、京都府・井上寧、香川県・木内浩之
千葉県・天野泰助、東京都・江守信一
京都府・大森愛子、大分県・長沢秀治、山口県・今村豊
東京都・中村泰男、埼玉県・野中武史
⑧ミニカレンダーセット(3名)
東京都・飯島麻美、三重県・世古口篤志、東京都・沢井敏喜

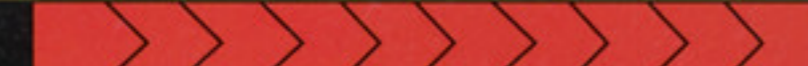
BE-MEGA PART2 HOT MENU

- P85.....バンパイア キラー
- P88.....クレヨンしんちゃん
- P90.. WWF ロイヤルランブル
- P91..... NBA JAM
- P92..... モンスターワールドIV
- P94..... V・V
- P96..... タントアール

BEメガホットメニュー

バンパイア キラー

ドラキュラ復活の日よいよ迫る

完成度ゲージ  100% 1人プレイのみ

- コナミ
- 3月18日発売
- 7,800円
- ACT
- 8M



魔王ドラキュラとバンパイアハンターであるベルモンド家の闘いの歴史は、これまで数種のハード上で描かれてきた。メガドライブ初の「悪魔城ドラキュラ」シリーズとして作られたこの「バンパイア キラー」は、その中でもっとも新しい時代の物語なのだ。

1914年6月、第1次世界大戦の発端となったオーストリア皇太子暗殺事件が起こった。しかしこれこそ、ドラキュラ復活の祈りによるものだと、誰も知らなかった……。今回は、この物語に登場する人物と、彼らの訪れる舞台を一括紹介する。魔王の復活は近い。



女吸血鬼エリザベート・バートリー。第1次世界大戦は、彼女によって起こされたとの説があるが、記録はされていない。

ドラキュラとの対決に
運命により導かれた2人

CHARACTERS

ジョニー・モリス

ベルモンド家の血筋である、モリス家の男。彼の武器は、家に代々伝わるバンパイアキラーと呼ばれる妖鞭である。彼の父、キンシー・モリスは、1897年に命とひきかえに魔王を封印している。

エリック・リカード

謎の老人に自分の宿命を告げられて以来、数奇な体験をし、恋人を吸血鬼にされた復讐のためにドラキュラ討伐に旅立つ。彼の鍵はアルカード・スピアと呼ばれる妖鍵で、由来については説が多い。

ドロテア・シュンテス

女吸血鬼エリザベート・バートリーを世に蘇らせた魔女。もともとエリザベートの下僕で、ともに処刑されたはずであった。また、彼女は死神の仮の姿だという説もあるが、真偽はさだかではない。

魔王ドラキュラ

15世紀に処刑された残酷王ウラド・ツェベシュのなれの果てである。敵捕虜を串刺しにしてさらしたり、見るにたえない物音を与えたりして、近隣諸国を震え上がらせた。そしてついに血の魔力に取りつかれ、悪吸血鬼となってしまったのだ。

エリザベート・バートリー

15世紀初め、ルーマニアのトランシルバニアで800人の処女を殺し、その生き血を全身に浴び、若さを保とうとしたが、その後処刑された。ドロテアによって蘇り、ドラキュラ復活をもくろむ。

処刑された後、死神などの魔の者を引き連れ、幾度も蘇ったが、そのたびにベルモンド家などのバンパイアハンターに封印された。また、エリザベート・バートリーにとって、彼は叔父にあたる。

FM音源を駆使した「闘いの旋律」は必聴だ

「バンパイア キラー」をプレイしていると、その深く響きわたるサウンドが、より臨場感を高めてくれる。この音楽はどのように作られたか、開発担当者に聞いた。

作曲に当たっては、過去の「ドラキュラ」サウンドをすべて聴き直して、それを生かしつつ、その中に自分のカラーを加えていくことに注意しました。また、多少クラシックなども参考にしています。これまで、「出たな!!

ツインビー」などアーケード作品を中心にやってきたので、メガドライブもFM音源を積んでいて、それがきれいに発音するところはいいですね。逆にPCM音源があまりきれいに鳴らないのが短所。これはクリアに聴こえるよう、作曲の段階で調整しました。特別なツールや技術は使ってはいませんが、工夫と努力を重ねてできあがった作品です。ゲーム中の音楽は全部聴いてほしいですね。



オリジナルサントラ22曲が収められているCDも発売中(キング/¥3,600)。

ここにバンパイア

再び舞台となる旧悪魔城

今まで幾度となく繰り返されたドラキュラ討伐。その最終目的地が、この悪魔城と呼ばれる城であった。人間の血を限りなく吸ったこの城は、今でも血に飢え、もがく。



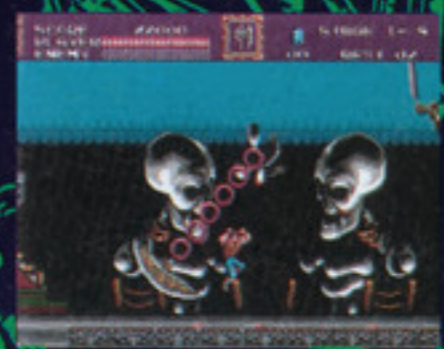
怨念の渦巻くギロチン処刑室

城内は、生前に残酷な処刑を受けた人間や、魔王が復活した際に殺された人間の魂がさまよっている。そのおびただしい数の魂は、すでに朽ち

果てた骨に移り、侵入者の人間を仲間にしようとする。ウラドが生前の拷問に使った巨大なギロチンが、音なく揺れる。ここは、血に飢えた城。



城壁に巨竜の骨が横たわる。崩れ落ちる前に渡れ。



海底神殿アトランティスの浮上

エーゲ海に浮上したアトランティスの遺跡。かつて栄華を誇った古代都市も、今では

ドラキュラの魔力のままに魔物が徘徊する。朽ち果てた幻の都の水面がざわめく。



鏡のように映り込む水面は、水平線に沈む夕日をするどく照らす。やがて、戦慄の夜が訪れる。

ピサの斜塔に不調和の魔物達



翼を持った魔物が住み着く斜塔。はてしなく続く階段を登るのだ。

イタリア、ピサの斜塔。その不安定な傾斜、調和の乱れた場所は、魔物の取り憑きやすい場

所であるという。ゆえに、ここに魔物が現れるのも当然なのだ。しかし、その魔物はドラキュラ

配下の魔物である。その魔力の強さは、塔を魔界の扉にしてしまった。塔の内部は重力を無視

したように歪み、外部には魔界からの階段が地上まで下りている。その先にいるものは……。

STAGE 1

キンシー・モリスに封印されたドラキュラは、怨念の力を借りて復活した。そして、自分の身体がブカレストのスナコブ修道院にあるのを知って、悪魔城から一路イギリスへと向かうのだ。

STAGE 2

ドラキュラ復活とほぼ同時に出現したアトランティス。魔力に共鳴したのだろうか。エリザベートのさしがねか。この謎に、バンパイアハンターの2人が挑む。



STAGE 3

ドラキュラの怨念が通過した道で、いちばん影響があったのがこのピサの斜塔だ。この地を浄化すべく、2人は塔の上のガーゴイルを倒そうとする。



キラーのすべてを明かそう

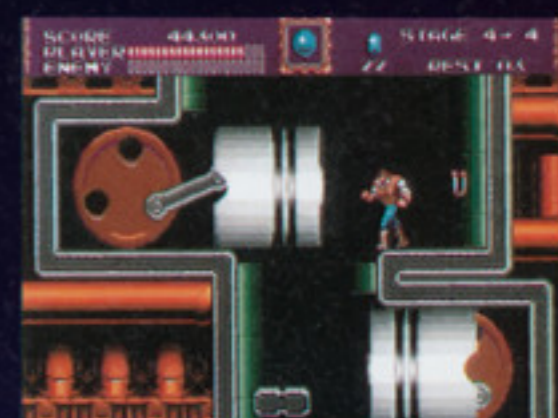


呪われた機械達が始動する

人間を殺すための機械。それが兵器である。魔王復活をもくろむエリザベートが、目をつけたいはずはなかった。復活には大量の人間の血が必

要なのだ。彼女は兵員の魂を抜き取り、次々と魔界の兵士へと作り替えていく。そこで

作られた兵器は無差別に人間を殺し、血をむさぼる。魂のない兵器こそ、最も恐ろしい。



STAGE 4

第2次世界大戦の、悪魔的なドイツの原型がここにある。事前にこんなことがあったのなら、ヒトラーの出現もおかしくはないはずだ。すべては時代の運命なのか。



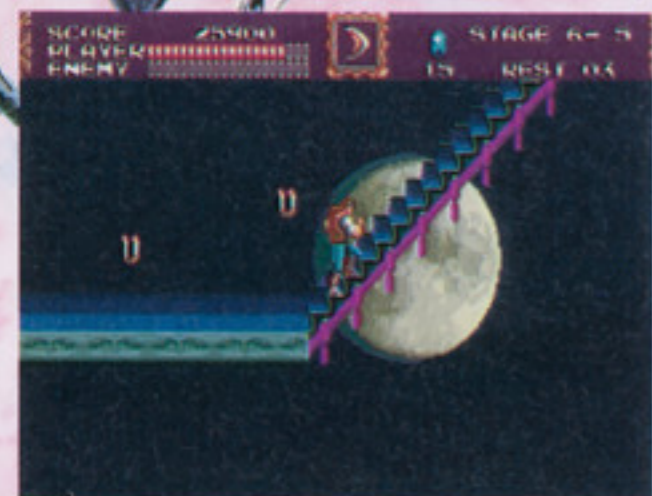
STAGE 5

ベルサイユ宮殿もまた、悲劇の重なった場所である。ここにドラキュラの怨念とエリザベートの魔力を感じた2人は、原因を究明すべく、宮殿へと進んで行く。

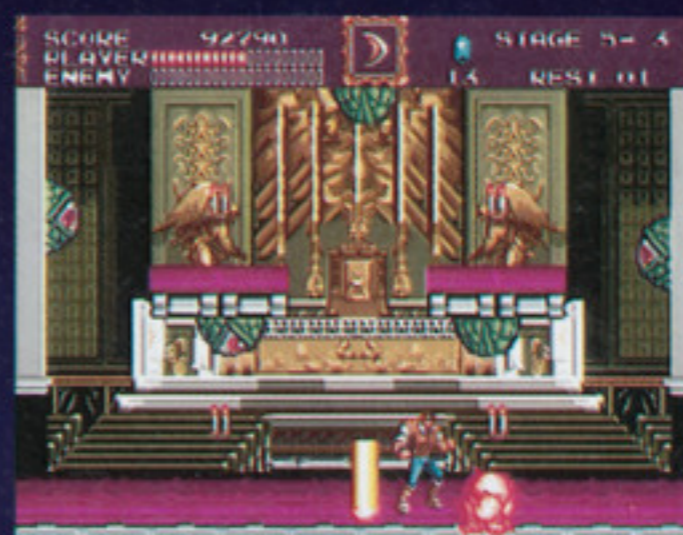


STAGE 6

ついに現れた魔の城。場内は2人の侵入をこばむように歪み、そして揺れる。エリザベートが復活の呪文を詠唱する声まじまじがすぐ近くで聞こえる！ 間に合うのか!?



七霊のさまようベルサイユ宮殿



かつてを懐かしむかのように夜な夜な現れるアントワネットの霊。その悲しい魂も、ドラキュラによって邪悪な魂へと変へん貌をとげた。ベルサイユ宮殿もまた、血を吸う魔宮まみやうになってしまうのか。彼女にはわからない。



プロセルピナ城での邪悪な祈り



突如出現した第2の悪魔城プロセルピナ。ドラキュラを追いつめた2人の前に、ドロテアとエリザベートが立ちはだかる。最後に目的を果たすのは、いったいどちらなのか。そして……。



爆音とともに落ちる橋。もう後戻りはできない。前へ進め!

開発者から

エリックの「槍振り回し」をマスターすれば、戦闘は楽になるだろう。攻撃アイテムを最強のままプレイすればさらに楽になる。だが、もしもこの「バンパイアキラー」が「やさしい」「ヌルい」と思うなら、ぜひ海外版に挑戦せよ。タバスコたっぷりの激辛難度になっている。

そして今夜…… ドラキュラは復活する!!

フツ。オラってカード集めの、て・ん・さ・い
カードはここだぞお

ステージをクリアするためには、各エリアにあるカードを見つけなければならない。よってこの場をかりて、全ステージのカードのありかを教えちゃおう。なお、写真の上についている番号は、各エリアの番号。写真横には、探すカードの名前と誰が持っているかを明記してあるぞ。

ステージ1



エリア1はシロの鎖を地に着いてあるぞ。

シロをお散歩に連れて行ったしんちゃん。しかしお家に戻ると、シロの姿はどこにもあらず……。どうやらどこかに置き忘れちゃったようだ。いろいろな人に話しかけて、ヒントを聞き出そう。



エリア2はシャベル。公園のどこかにあるぞ。



エリア3はリュック。マサオくんが持っているぞ。

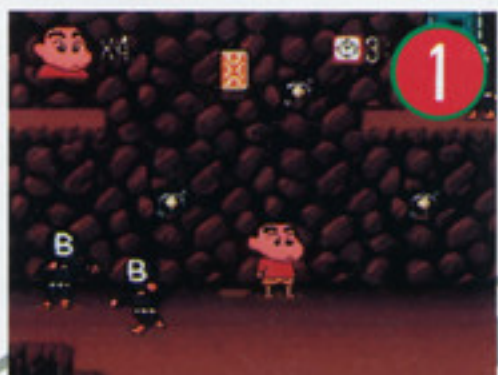


エリア4は水筒。てるのぶくんが持っているのだ。



エリア5はシロ。なぜかネネちゃんと一緒にいる。

ステージ3

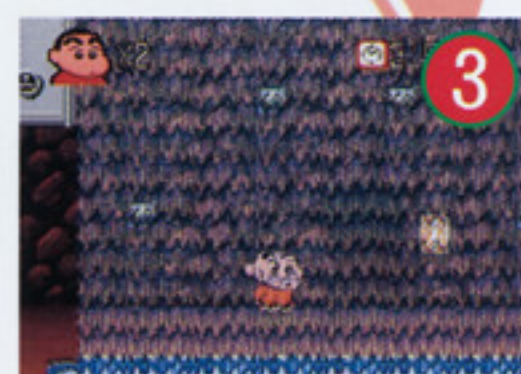


アクションドリリングは壁の上にかかっているのだ。

アクション仮面がブラックメケメケ団に捕まっちゃった！彼を助けるため、各エリアに散らばるアクショングッズを集めよう。なお最後のカードだけは、敵を倒さないと手に入らないぞ。



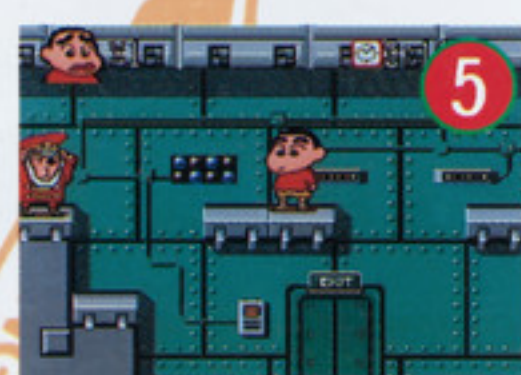
アクション手袋は、どこかの通路の奥にあるぞ。



アクションブーツは、滝の裏側の通路沿いにある。



アクションベルトは、ヘルトコンベア沿いに。



アクションレシーバーはモネキキが持っているぞ。

ステージ2

町内会主催の“きもだめし”大会に出場するしんちゃん。1~5番のお札を集めてお堂へ行こう。

ただし、カードに関する情報がないので、ちょっと変わったオバケが出たらすかさず倒そう。



お札1番は、主を投げるノツペラ坊が持っているぞ。



お札2番は、消えるひとつめ小僧が持っているぞ。



お札3番は、火の玉ひとつめ小僧が持っているぞ。



お札4番は、玉を投げるカラサお化けが持っているぞ。



お札5番は、幽霊3人姉妹(?)の一人が持っているぞ。

ステージ4

今日は幼稚園の雪合戦大会。お友達と雪合戦をしながら(と言っても画面上ではしないが)、隠されたカードを集めるのだ。

ステージ1同様、いろいろな人に話かけるのを忘れずにね。



吉永先生のカードは、ひさしくんが持っているぞ。



松坂先生のカードは、公園のどこかにあるのだ。



園長先生のカードは、ネネちゃんが持っているぞ。



園長夫人のカードは、マンションの3Fにあるぞ。



給食おばさんのカードは、風間くんが持っているぞ。

しんちゃんのグラフィックや動きは可愛いし、会話は面白いし(しかも声入りの部分もある)、ミニゲームは本編より燃える可能性大だし……と、楽しさ満載のこのゲーム、ぜひとも遊んでみよう！

お・し・ま・い



メーカーさんからひとこと

オラ、このゲームで大活躍だ！オラ、天才だから雪玉や水鉄砲でいじめっ子をやっつけることも、電柱に登ったり塀を歩いたり、水泳もできるぞー。ちょっと、オラと遊ばない!?

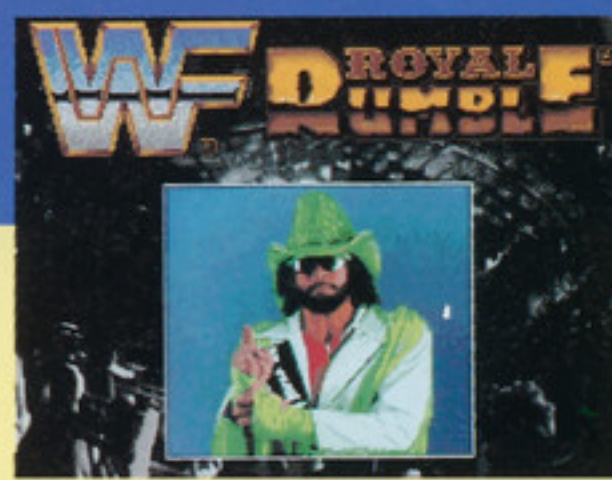
WWFロイヤルランブル

オレはアンダーテイカーが好きだあ〜!!

完成度ゲージ

100% 2人対戦プレイあり

- アクレイムジャパン
- 3月25日発売
- 8,900円
- SPT
- 16M



WWF ROYAL RUMBLE スーパースター名鑑

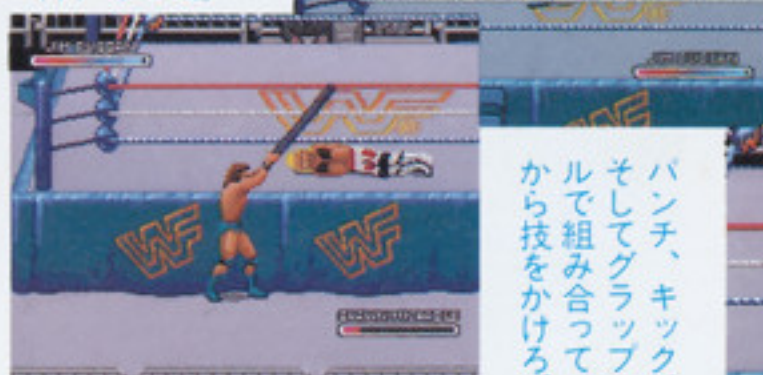
	RANDY SAVAGE 190cm106kg/マッチョマンの異名をとる伊達男。第20代WWFチャンプ。
	BRET HART 184cm110kg/カルガリー出身でハート兄弟の4男。華麗なるワザ師でもある。
	HULK HOGAN 201cm120kg/長くWWF王座を保持し、米プロレスの頂点を極めた超人。
	THE UNDERTAKER 203cm137kg/墓掘り人と呼ばれる特異なキャラとその実力は日米で人気。
	CRUSH 200cm133kg/自称ハワイ出身のパワーファイター。サベージとの抗争が激化。
	JIM DUGGAN 192cm125kg/角材を持ったパフォーマンスが人気。フットボール出身。
	THE NARCISSIST 192cm116kg/レックス・ルガーの名を改名。次期チャンピオン最有力候補。
	SHAWN MICHAELS 186cm110kg/自ら世界一美しいと公言する変わり種。実力は侮れない。
	THE MODEL 183cm110kg/リック・マーテルと言えば超実力派。現在はキザなヒールに。
	PAPA SHANGO 190cm142kg/ブードゥーの達人という触れ込みで、怪しげな戦いを展開。
	RAZOR RAMON 198cm128kg/リングに楊枝をくわえて登場。しかし、その力は疑う余地なし。
	IRS 192cm110kg/証券マンスタイルのタッグスペシャリスト。シングルは!?

輝けるスターがくんずほぐれつ大乱闘!!



ダイナミックで細かい動きの技は、このシリーズならではの、いかにも海外ものって感じの動きだ。

前作 (MD未発売) にはなかったイス攻撃や反則も加わり、よりWWFらしく(?) になった。



パンチ、キック、そしてグラップルで組み合ってから技をかける。

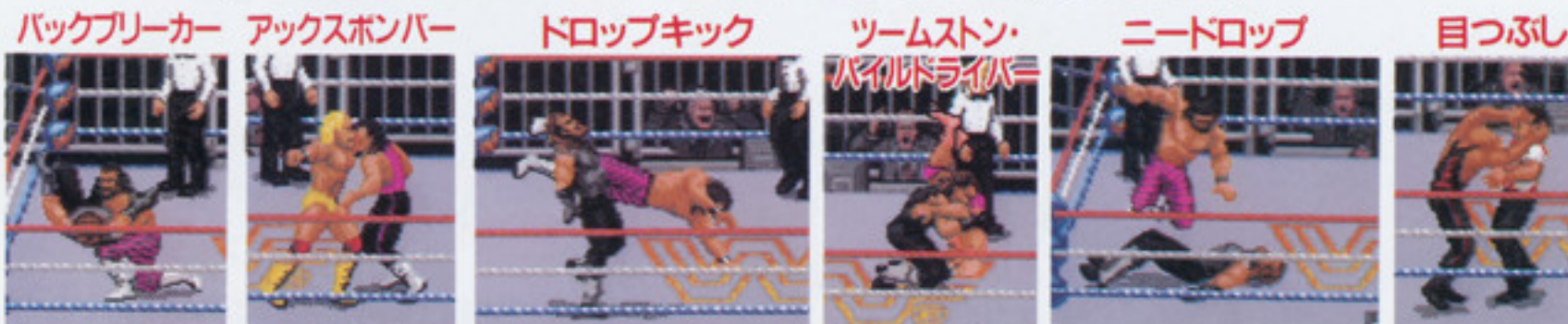
敵レスラーにダメージを与えてからフォールだ。プロレスルールなら、レフェリーなしの乱闘デスマッチになるぞ。



今年春、ついに日本で単独興業を行う世界最大のプロレス団体WWF。そのプロレスゲームがついに登場する。ホーガン、サベージ、アンダーテイカーといった、マニア垂涎のレスラー達が、究極のレスリングを見せてくれるぞ。

試合形式としては、1対1はもちろん、2対2や3対3のタッグ、

さらには反則OKのバトルロイヤルも用意されている。さらにルールや難易度 (10段階) も設定できるので、誰にでも楽しめる。しかも前作 (MD未発売) を遥かに超えたプロレスゲームになったと言えるだろう。技数はそんなに多くはないけど、アツい闘いはWWFリングそのもの。ぜひ試してみてください!



基本として全選手に共通技があるが、アンダーテイカーのズームストン・パイルドライバーのような得意技も入っているのだ。

モード、モード

- ONE-ON-ONE…… 1対1のシングル戦。1本勝負、デスマッチ、トーナメントがある。
- TAG TEAM…… 2対2のタッグ戦。ONE-ON-ONEと同じように1本勝負、デスマッチ、トーナメントがある。タッチワークが重要。
- TRIPLE TAG TEAM…… 3対3のタッグマッチ。1本勝負とデスマッチのみ。
- ROYAL RAMBLE…… 次々にレスラーが乱入。リング外に出たらOUTのバトルロイヤルだ。



キャラクターの力に個人差はないが、それでも組み合わせを考えちゃう。

これがロイヤルランブルだ。闘いに参加せず、逃げるのもいい。一番最初から闘うレスラーは、体力的にもけっこうキツイのだ。



タッグでは、パートナーのフォローも大切。できるだけ自軍コーナー付近で、敵を集中攻撃したいところ。

メーカーさんからひとこと

たいへんお待たせしました。熱狂的なファンを抱えるWWF所属の超人気レスラー12人が一堂に会して壮大なバトルを展開するプロレスゲーム。MD版はおなじみホーガンも入っているし、各レスラーのテーマソングや必殺技が忠実に再現されているぞ!

NBA JAM

NBAの選手って超人だったんですね!?

完成度ゲージ

100%

4人同時対戦あり

- アクレイトジャパン
- 4月29日発売
- 8,800円
- SPT
- 16M+EB*



夢の"TURBO"バスケットボールだ!



本場アメリカからとんでもないバスケゲームがやってきた。NBAの実名選手を使いながらも、常識を越えた2ON2ゲームをやってしまおうというのがこの「NBA JAM」だ。

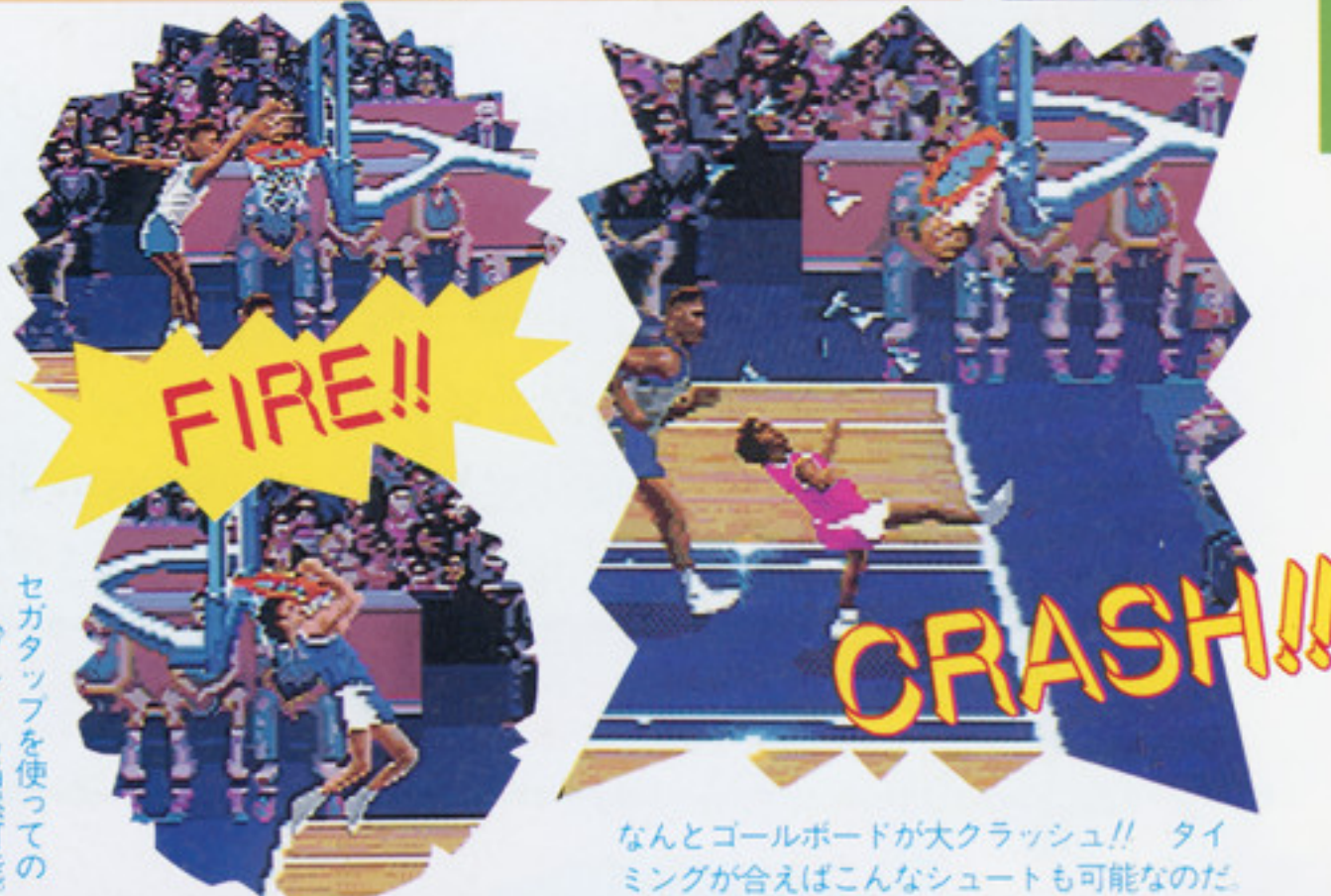
どこが普通じゃないかと言うと、それは「ターボボタン」の存在。このボタンを駆使して、NBAプレイヤーの超ウルトラプレイが楽しめるのだ!



画面はサイドビュー。効果音や実況中継の音声などもMD版は非常にリアルだ。



セガタップを使つての4人プレイも当然可能



なんとゴールボードが大クラッシュ!! タイミングが合えばこんなシュートも可能なのだ。



TURBOボタンでスーパープレイ

ゲーム中にターボボタンを押しながらプレイすると、ゴールポストを飛び越えてのダンクなど、ウルトラD級のプレイができる。だがターボを使える時間は無限じゃないので、使いどころを考えてプレイしよう。ボタンを押さなければターボは回復するぞ。



4人の選手の名前の下にターボメーターが表示。押せば減り、離すと回復するぞ。



ひじ打ち!

ひじ打ち、フッキングお構いなし。ほとんど相手をフック飛ばそう。

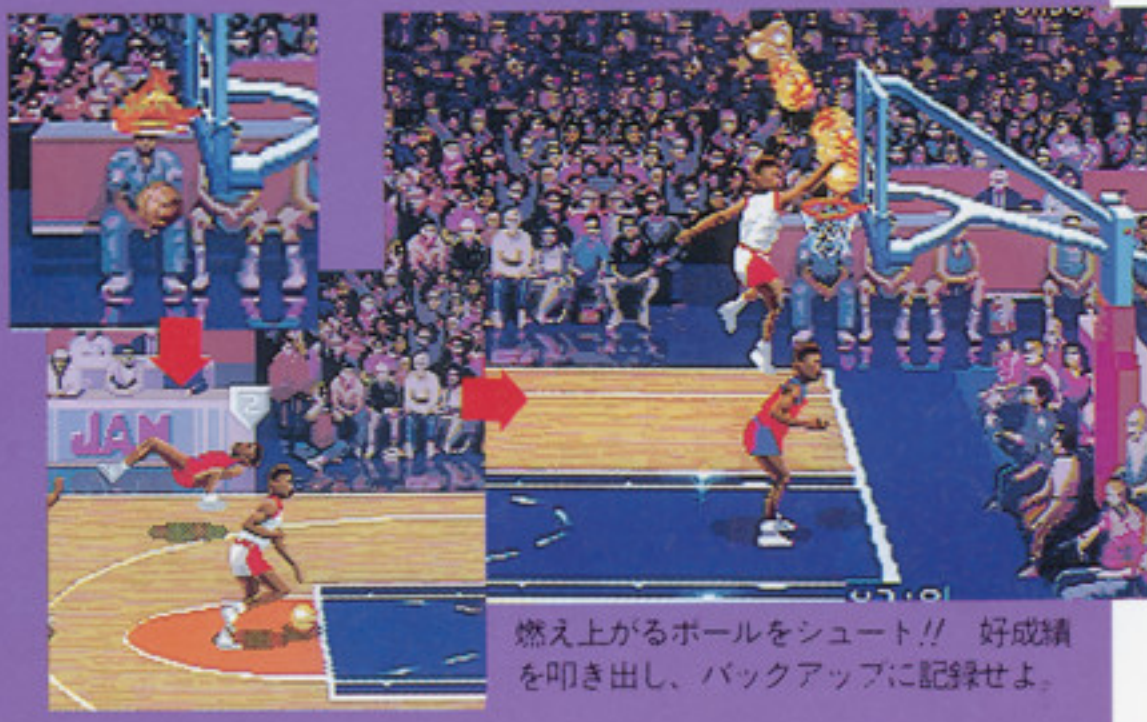


スーパーダンク

信じられないようなジャンプをしてのダンク。気分持たしい!!

ファイアボールを狙え!

同一プレイヤーが3回連続でシュートするとボールが炎に包まれ、そのプレイヤーのターボメーターは無限になる。攻撃には同じプレイヤーにボールをまわすようにするのだ。



燃え上がるボールをシュート!! 好成績を叩き出し、バックアップに記録せよ。

メーカーさんからひとこと

バスケの本場アメリカでは、俗語でJAM=ダンクと言われるくらい、NBAの実名選手54名が繰り出すアクロバットスーパーダンクは迫力満点だ! これまでのバスケゲームに物足りなさを感じているのなら、絶対におススメの1本なのだ!

MONSTER WORLD IV

これくらいのクオリティの作品が年に4本はほしいよね

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

- セガ
- 4月1日発売
- 8,800円
- ACT
- 12M+B・2



前作から2.5年たった今、直接の続編がついに登場!

アーケードゲームの「ワンダーボーイ」に始まり、その後「モンスターランド」から脈々と続いてきたWESTONEの名作アクションも、今回で4作目となった。

この「モンスターワールドIV」は「モンスターワールドIII」の直接の続編という位置づけにあるが、前作のほのぼのファンタジックな設定とは趣が変わって、アラビアンな感じに

なっている。しかし、淡く綺麗な色調のグラフィックや、海外市場にこびない(これは重要)かわいいキャラクターなど、開発元のWESTONEの研ぎ澄まされたセンスは今回も存分に発揮されているぞ! 面白みのある謎解き要素も加わって、普通のアクションゲーム以上の仕上がりだから、心あるユーザーならぜひとも手にとってほしいな。

またちや陰謀が?



精霊たちは封じ込めたのか?

前作のラストで気になる去り方をした敵が、再びモンスターワールドへ侵略を開始する!

4人の手下を従えて、今度は何んな計画を練っているのか?



はい。これで国じゅうのモンスターが暴れ出すでしょう。

メインキャラはシリーズ初の女の子



アーシャ

「モンスターワールド」シリーズでは初めてのヒロイン。父にもった剣と母の手製のよろいを身につけ、戦士として活躍する。今回のモンスターワールドの危機を救うために、ペペログゥといっしょに謎の敵と戦うぞ。

基本操作



通常攻撃。ジャンプ中なら横になぎ払うように斬れる。



ジャンプ中に上+攻撃。

ジャンプ中に下+攻撃。

ペペログゥとの協力技



ぶら下がる



Aボタンでつかまってからジャンプ。この状態から2段階ジャンプも可能

投げる



アーシャでは解除できないワナへ投げる。いろんな動作パターンがある。

ペペログゥ

ラバターナの街で広まった愛玩生物。飼主に寄りそう姿が愛くるしい。普通は黄色だが、なぜかアーシャのペペログゥだけ青い。

冒険のお供は謎の生物が

エスタハーンの村に別れを告げて出発!

エスタハーンの村で生まれ、成長したアーシャは、旅立ちの日どこか遠くから助けを求める声を聞く。1人前の戦士として認めてもらうために、まず沈黙の塔へと出発するアーシャだったが……。

おおアーシャよ。こんなところにいるのか。



冒頭の場面。髪を風になびかせているアーシャを父が励ましにやってきた。

元気でね。



村の人が総出で見送ってくれる中、いよいよ沈黙の塔へ出発。必ず帰ってくるよ。

必ず生きて帰って……うっ……ううう……



旅立ちの日の朝に、ひたすらアーシャのことを心配する母。

沈黙の塔で戦士の資格を入手せよ

MWシリーズに欠かせないザコ。これが出てくるとホッとします?

お約束のキノコ



にくめない敵キャラ



こん棒を振り回したと思ったらそのまま目を回してしまう牛。お茶目なだけからモ〜。



沈黙の塔では、基本操作をひとつおとり駆使させられる。早めに習得しよう。



塔内部のボスを倒すと、あやしい魔人が入ったランプを入手。あなたは誰?

ラバターナの街へGO!

砂漠のオアシス、ラパダーナの街へようこそ

沈黙の塔をクリアすると、ランプの魔人がラパダーナの街まで乗せていってくれる。ここはすべての冒険の拠点となる街で、王城や武器屋などがある。

まず、はじめは城へ行って、王妃に戦士として認めてもらおう。青いペペログウの居場所はじっくり探してみよう。

回復は宿屋いらず



神の像に祈りを捧げると、体力がタダで回復する。今回は宿屋がないのだ。



『シオンの伝記』彼は闇の者をたおしたのち懐かしい名前が

城内の図書室へ立ち寄ると、前作の主人公に関連した書物があった。ふむふむ、今回はこういう話か。



ペペログウがパカッと卵から誕生

ある場所で入手したタマゴからべべちゃん誕生！私があなたのママよ。



街にはペペログウの露店も出ています。バタバタはばたく姿がかわいらしいのなんのつて。もう、たまんないね。

老若男女に大流行中!!



装備を整えて



塔内で稼いだお金で装備を新調したら、気分も新たに次の冒険に進もう。



ちかいますか?

はいいいえ

王妃アラプリルは世に驚きを立って、一人前の戦士になったアーシャ。さっそく頼みごとをされるぞ。



金持ちオバサンの邸内。なんとも……。



セーブしたら次の冒険に出発

なぜか冒険先など、どこにでも先まわりしていてセーブをさせてくれる存在。それがセーブの仙人。

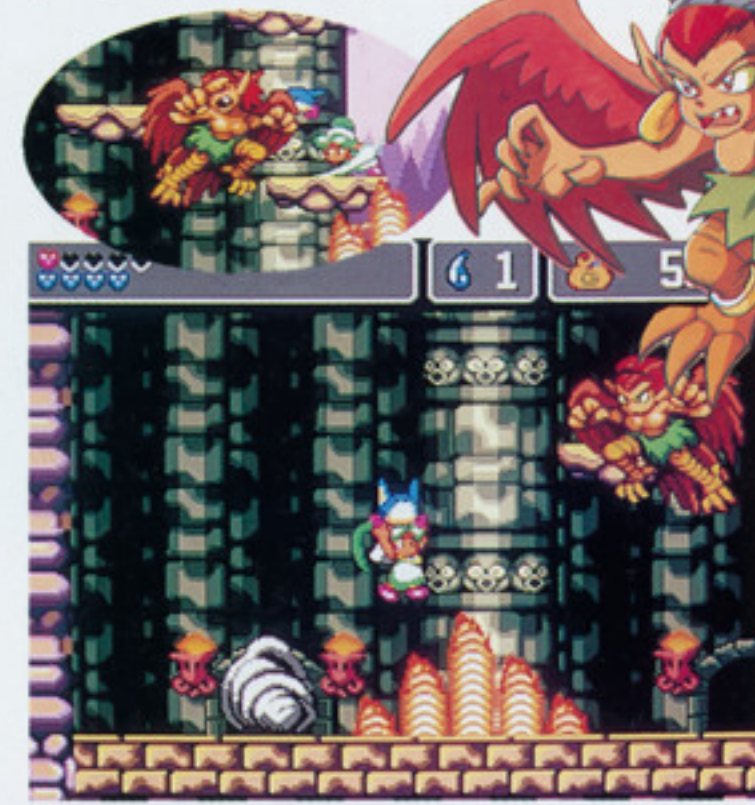
大地の封印を解き、灼熱のハンデラ火山へ

ある場所で大地の封印を解くと、ハンデラ火山にワープ！ここからは、ワナの解除や仕掛けの作動といった、ペペログウとの連係プレイが存分に楽しめる。もったいないからここでは序盤のさわりしか紹介しないが、ペペログウとアーシャの動きや全体的な展開は、この先もっと面白くなるんだぞ！

ペペログウの利用法の一つだ。ペペログウは熱に強い……と言っても、これはちょっとむづかしい。



中ボス登場!



ハンデラ火山の中ボスだ！翻弄するような動きでアーシャを苦しめるぞ。

早くもお世話になります



ペペログウにつかまると遠くまでジャンプできる。必死で耳をバタバタさせるのが健気。



そこかしこに吹き出す溶岩と、へんなザコに注意。防御がとっさにできないようじゃダメだぞ。



ドッカ〜ン!

建物の入口を塞ぐ岩を爆弾で粉砕！あわてて避難するアーシャの動きはホントに芸が細かい。



世の中って便利だね

なんとライフ回復の自動販売機が！いったい誰かここに設置したのだろうか？

炎の魔人を倒して街へ戻ると……

ハンデラ火山から戻ってみると、べべの実が街はずれの木になっていた。「何だろう？」と思って落としてみると……



ペペログウに何が?

メーカーさんからひとこと

毎回安定した完成度を誇る本シリーズ。この最新作もかわいくてきれいなグラフィック、ちょっと頭を使う仕掛けなど盛りだくさんの内容で、バツグンの完成度なのだ。しかも今回は主人公が女の子なんだよね。このキャラ見たさで買うのもいいかも。面白いヨ。

V・V (ヴィ・ファイヴ)

超人的ハイスコアへのあくなき挑戦

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

- テンゲン
- 3月25日発売
- 7,800円
- SHT
- 8M



このメガドラ版「V・V」は、去年ゲームセンターで活躍した同名作品の移植作だ。テンゲンらしく、その仕上がりは素晴らしい。シューティングファンの支持を大きく得ることになるだろう。「V・V」はカプセルを集め、その数によって、武器を選択、パワーアップさせていく。だが、海外版「グライドストーマー」は、直接武器のアイテムが出現し、「V・V」にはないボンバーの使用も可能となる。自分の好みによって、ゲームの持ち味を選択できるのは、画期的でとてもうれしいことだ。

前回ではステージ3までの攻略だったので、今回はステージ4を攻略しよう。まず、ステージ3までのおさらいを軽くしておくので参考にしてほしい。

現在のゲームシーンにおいてシューティングはかつてほどの人気を得ることができない。だがしかし、歴史は繰り返す。いつの日かまた、シューティングが花形ジャンルに返り咲く日がくるはずだ。そのきっかけとなるであろう「V・V」で、君の技術を存分に磨け。決して腕を鈍らせてはならない。

ああ、ただ今たまたまに
ハイスコアを目指せ!



ステージ1のラストに登場するボス。こいつにはミサイルで応戦しよう。他の武器に比べ、速く倒すことができる。

ボーナスパネルが初めて出現。もちろんスコア表示がもっとも高い時を狙ってゲット! ハイスコア命だ。

ボーナスパネルを吐き出す敵が現れる。ミサイルをバンバン当ててパネルを出し、猛烈にスコアを稼ぎまくれ!

WEAPONS

「V・V」をゲームセンターで見かけたものの、コインを入れなかった人。またはBEメガ誌上で初めて遭遇した人など、とにかく、これまで知らなかったあなたのために、武器を紹介する。武器はボンバーを除いて3種類。それにシールドがある。状況に応じて、武器を選択し、活路を開く。特に対ボス戦で、武器の選択は非常に重要。



勝手に敵へ突っ込んでいき、やっつけてくれるが、敵に与えるダメージが少なく、倒すのに時間がかかる。便利は便利。



フルパワーアップした状態では、自機の左右に2個ずつポッドが装着され、それを自在に扇状に広げ広範囲の敵を捉える。



シールドを選択することによって、緑色のバリアが自機のまわりに装着される。敵弾への耐久度は難易度により異なる。



その威力はこのゲームの武器の中では最大。パワーアップした状態では、オプションが4つも装備される。対ボス向き。



「グライドストーマー」モードだけで使用できるボンバー。始めに3発持っている。使用時は瞬間のバリアにもなる。

STAGE 4

敵の弾が滝のように降る

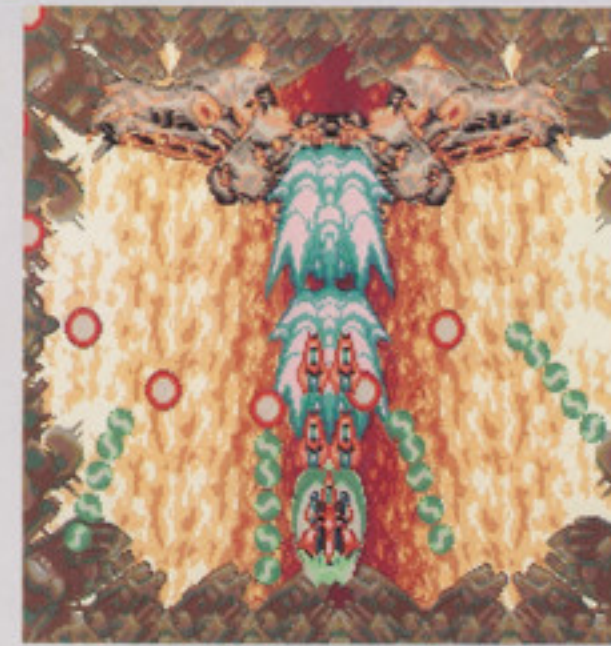
このステージでの武器選択は、ショットがベストだ。なぜなら、途中で緑色の球体を運んでくる敵が多数出現するのだが、その緑色の球体を撃つと、球体は自機に近づき、行き場を塞がれてやられてしまうからだ。そこはショットで、1つの球体だけを移動させ、くぐり抜ける。サーチやミサイルだと、勝手に球体群を攻撃してしまい、行き場がなくなって自滅してしまうことは必至だ。さらにこのステージのボスにもショットが攻撃、守備、両方においてベスト。ショットしかないのだ。

ステージ4ともなると、敵の攻撃は猛烈に激しい。しかも自機がフルパワーアップ状態だと、敵も容赦なく弾を雨あられと降らせてくる。敵の出現パターンを頭に叩き込んで、先手必勝で破壊しまくれ。ちなみにステージ5のボスにはサーチがベスト。これしかない。

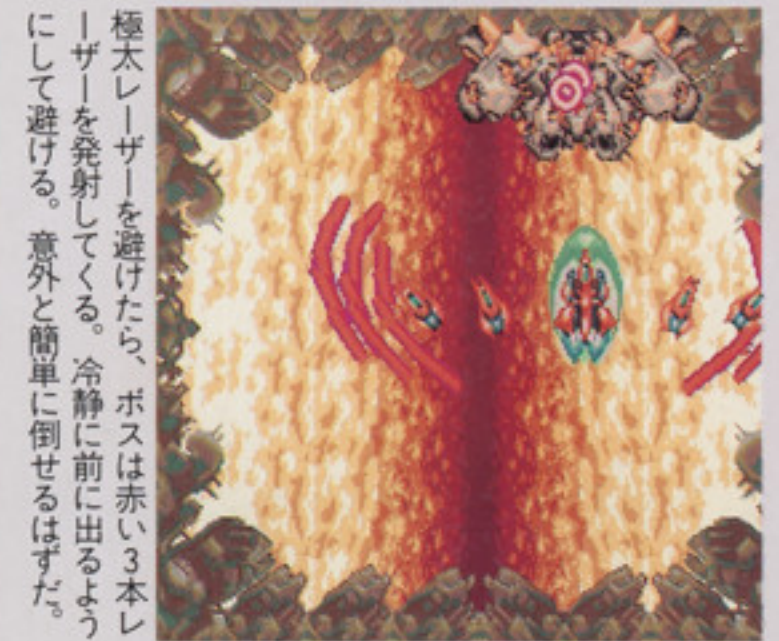


とにかく4ステまで来るともはやザコがザコでない。弾を滝のごとく発射してくる。先読みで先手必勝だ。さらにこのモビルスーツ4体も、やっかいだ。逃げ回っていてもいつまでも追いかけてくるので、さっさと攻撃を集中して1体ずつ、着実に倒していこう。

BOSS レーザー野郎は意外と簡単

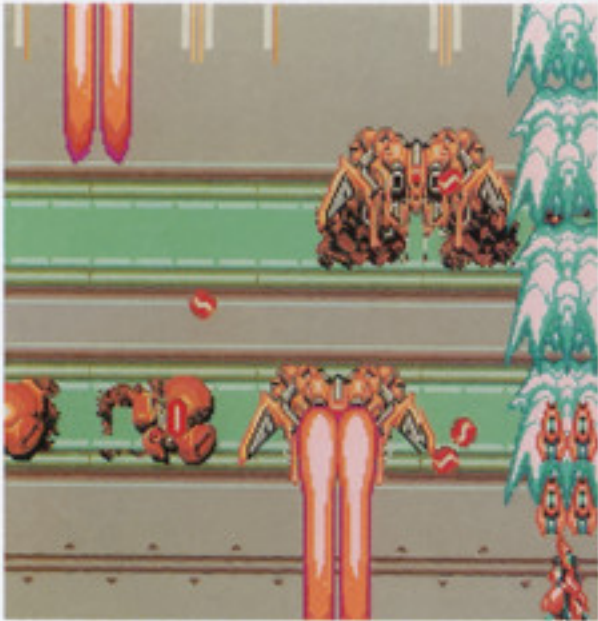


武器はしのごの言わずにショットだ。敵の弾を避けながら中央部に集中攻撃。ボスは突進してくることもあるので、下がっておこう。

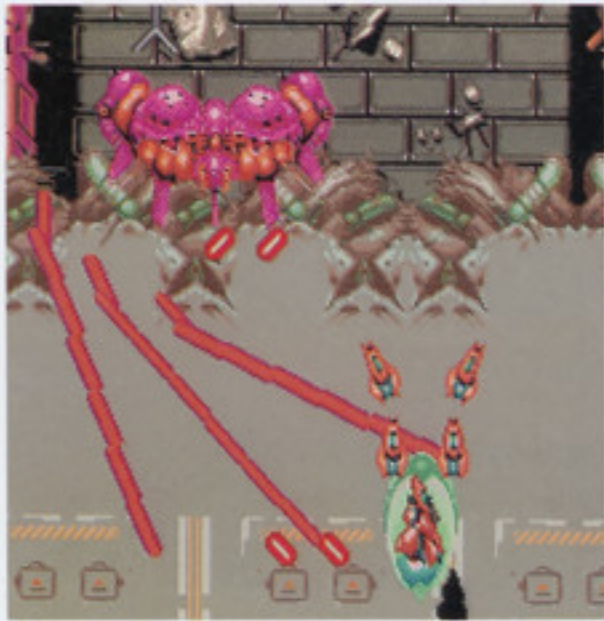


極太レーザーを避けたら、ボスは赤い3本レーザーを発射してくる。冷静に前に出るようにして避ける。意外と簡単に倒せるはずだ。

ウェポン選択は、オーソドックスにショットだ。極太のレーザーは画面端へ避ければよい。突然画面下に向かってダッシュしてくるので、前へ行きすぎるとその餌食となるので注意。



この敵は画面下方に近づくと、いきなり逆噴射の火をはいて自機を攻撃する。下方に降りてくるまでに、常に倒すようにする。



3本のレーザーを発射してくる敵が出現。発射されたらとりあえず遠方に逃げ、レーザーとレーザーのあいだを抜けるように。



この緑色の球体は撃つと自機に寄ってくる。このように1カ所だけを撃ち、活路を開く。サーチやミサイルでは駄目。ショットだ。

真のエンディングまで道は険しい

このゲームは全6ステージ構成。だからまだ2ステージ残っている。ステージ5では自機を吸い込もうとする中ボスが出現。ボスも慎重な武器選択を要求される、クセのある奴だ。最終ステージは細かいレーザーを連射するキラ衛星や、誘爆を狙う特殊弾などまったく気が抜けない状況。もちろん最終ボスはそれなりに強く強いぞ。しかし……このゲームエンディングは2周しなければ見ることができない。1周目は訓練にすぎなかったのだ。当然2周目のほうが難しいが、得られるスコアも断然多い。目標は2周クリアだ！

攻撃すれば1万点のパネルを思いっきり出してくれる敵。2周目ならではの。



とにかく敵の吐き出す弾は1周目の比ではない。ウッキー！でもがんばれ。



弾幕を抜けるあの快感 / 渋谷洋一

シューティングの醍醐味は、これまで主に「1発1発確実に撃ち落とすスキル性」、「連射や破壊の爽快感」、「弾幕を避けまくるかいくぐりの快感」と、3つのタイプがあり、世代ごとに重点を置くポイントが移行してきた。「V・Vはかいくぐりの快感に重点がある。ゆえにスティック選択に十分こだわら

タントアール

対戦は2人より3人、3人より4人が良い

完成度ゲージ

100% 4人までプレイ可能

- セガ
- 4月1日発売
- 7,800円
- ETC
- 16M
- セガタップ対応



現在も（地道に^{たんたん}）ゲーセンで稼働している「タントアール」のメガドラ版が、めでたく完成しました！

しかもアーケード版の完全移植だけではなく、オリジナルのゲーム4種類も加わっているぞ。さらに、セガタップを使えば最大4人まで対戦プレイができるのだ。これなら「メガドラには多人数で遊べて、なおかつ誰にでも遊べるものが少ない」と嘆いていた君もオッケーさ！ ゲームはどれもシンプルなんだけど、22種類+αと山盛り一杯だから、簡単には飽きさせないぞ。



すべてのデモ、音声などが再現された、久々の完全移植だ。

ホントの完全移植

アーケード版+2種類のモードでたんとお遊びなさい

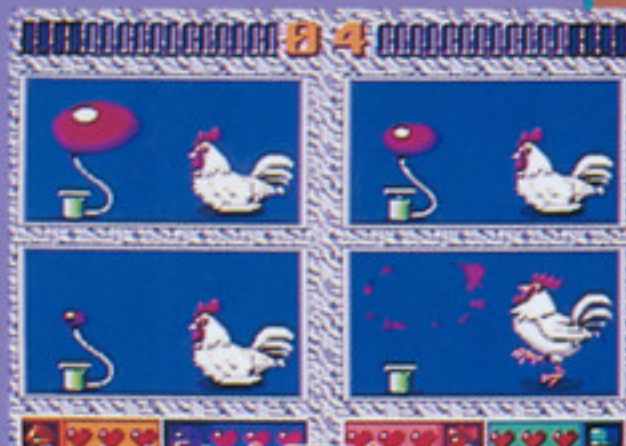
●アーケードモード●



ゲーム選択ルーレットは見切れる速さだから、自分が得意なものを優先的に選ぼう。



●コンペモード●



なんと4人同時に！

パッド4個とセガタップがあれば2~4人の対戦も可能！インターレスモードで画面がいつもの半分になるのだ。



●フリーモード●



こちらは、すべてのゲームから好きなものを選び、1~4人で練習できるモード。



苦手なやつを練習だ

得意なジャンルにさらに磨きをかけるか、逆に苦手なゲームをやりこむか？

メーカーさんからひとこと

なんとびっくり。アーケード版も顔負けの完成度になってしまったMD版。ミニゲームの名前もちゃんとしゃべっているし「タントアール」ファンも納得だね、これは。タップの4人プレイも熱いし。友達を集めて、または彼女と2人で、ワイワイ楽しんでください。

特集 まるごとセガAM二研

セガ最強の開発チームの素顔に迫る!



豪華3本立て

- 今明かされる鈴木 裕とAM二研秘話
- ついにベールを脱いだMODEL 2「デイトナUSA」
- メガドラ版「V.R.」AM二研公式攻略ガイド

セガと言えば数々の体感ゲームとバーチャシリーズを思い出す人が多いだろうが、それらの作品は鈴木裕とAM二研に集約される。ベールに包まれたセガ最強の開発チームAM二研の知られざる素顔に豪華3本立てで迫るぞ!



セガの歴史を創ってきた鈴木 裕とAM二研栄光の足跡!

- 1958年6月10日生まれ
- 血液型：A型
- 1983年4月10日 セガ入社
- セガ・エンタープライゼス アミューズメント研究開発本部 第二AM研究開発部 部長
- 同企画開発課 課長(兼務)



鈴木 裕
Yu Suzuki

入社2年余りにして世界初の体感ゲーム第1弾「ハンクオン」の企画、プログラムを手掛け、世界的大ヒットをさせる。その後、体感ゲーム開発の先駆者として数々の大ヒットゲームを世に送り出す。最近AM二研ブランドを発足させ、セガを代表するクリエイターとして活躍中だ。



ハンクオン (1985年7月)



体感ゲーム第1弾。バイクきょう体を傾けて画面のライダーを操作。

スペースハリヤー (1985年12月)



前後左右に動く新型きょう体を採用した体感ゲームの第2弾。

アウトラン (1986年9月)



体感ドライブレゲームの傑作と言えはコレ。世界中でヒットした。



G-LOC (1990年5月)
R-360 (1990年11月)



ドッグファイトシミュレーター。世界で初めて全方向回転きょう体を採用。

パワードリフト (1988年8月)



通信型のドライブゲーム。ジェットコースター的なコースが特徴。



アフターバーナー (1987年7月)



戦闘機機のドッグファイトを再現。きょう体に2軸移動を採用。動きが派手。



バーチャレーシング (1992年11月)



CGボードMODEL 1による、ポリゴンF1レースゲーム。VRボタンで4つの視点が見える。

バーチャファイター (1993年12月)



人間の動きを3次元処理した、最新CG格闘ゲーム。



デイトナUSA (1994年3月)

最新CGボードMODEL 2を使ったドライブゲーム。テクスチャーマッピング処理により質感がよりリアルに。

バーチャレーシング
メガドラ版 (1994年3月)
専用DSPを搭載したことにより、メガドライブで秒間7500ポリゴン表示を実現。家庭用機にAM二研参入!

PART1 今明かされる鈴木裕とAM二研秘話



いまやセガの顔とも言える鈴木裕部長。今月の16日から10日間ほど、「バーチャファイター」の次回作のために中国へ取材(修行?)に行く予定とか。思い出話から今後の抱負まで大いに話してもらったぞ。

セガの開発って元は1つだったんですよ

僕がセガに入った'83年当時は、開発部隊っていうのは1つだったんですよ。コンシューマー(※家庭用機)も、アミューズメントも区別がなくて、みんな一緒だったんです。AMとかCSっていう呼び名ができたのはホントに最近になってからなんです。で、当時はその中で一研、二研、三研みたい感じで組織があって、その中の一研っていうのに僕は属していたわけです。それで、最初にまず、一研分室っていうのを作りました。理由は、普通の会社務めと同じ環境で仕事をするには、やっぱり不都合な規則とかあるわけですし、そうした不都合をなくすことが目的だったんです。で、そういう下地ができたところで、今度は外に事務所を借りて、スタジオ128というのに改めたんです。そこでは、規則に捕らわれることなく、いいソフトを作るための体制が整ったんですが、そのうち人数も増えてきたので、また本社に戻ることになったんですよ。もちろん元の一研に戻る話もあったんですが、その環境のままやりたかった

ので、新たに八研の名をもらったんです。その頃になると家庭用ゲームの部隊も大きくなってきて、組織の名前の区別がわからなくなってきたんですよ(笑)。一研、二研、三研がソフト開発で、七研がハードで、四研がきょう体で……みたいに。それで、いったん組織を整理することになって、その時に何がいかって言われたから、「二」をもらったんです。理由は単純で、僕が「二の乗数」が好きだったからなんです。これは職業病なのかもしれないけど(笑)、「二」って数えやすいんですよ。8とか、16とか…128とかみんなそう。そんなわけで、一研分室からスタジオ128、そして八研から二研という経緯で、今のAM二研に至っているわけです。

ところで、そもそも僕がセガに入った理由なんですけど、これも結構面白いんですよ。僕ってじつは最初、歯医者を目指してたんです。でも学校に落ちてそれがダメだったから(笑)、次は中学の頃からバンドをやっていたんで、ギタリストにでもなろうかっていう考えもあったんです。だけど、ギターじゃ喰ってけないって思って(笑)。で、これからはコンピュータの時代だってことで、大学4回生の時に、コンピュータ関係の会社を探して、就職活動を始めたんです。で、たまたま岡山から上京してきた時に、セガもついでに受けてみたんです。その時の採用担当者が面白い人だったんですよ。それじゃあ「面白そうだから」ってことでセガに入社することになったんです。

でね、余談なんですけど、当時は岡山から出てきたもんだから、面接先から旅費とかももらえたんですよ。で、いろんな会社を受けてたから、お金も貯まっちゃって(笑)。だから、帰りは木曾に寄ったりしながらいろんなトコを巡って楽しみながら帰ったんです。アレは楽しかったですよ(笑)。

そんなこんなでセガに入社したわけですが、僕が入社した頃って、ちょうど家庭用機第1号のSG-1000が出た後で、アーケードも「ヘッドオン」

とかが売れてた時でした。で、じつは一番最初に手掛けた作品は、コンシューマー用の「チャンピオンボクシング」ってゲームでして、「バーチャファイター」は僕の初の格闘ゲームじゃないんですよ。それから、「ハンクオン」を経て、今に至ってるわけですが、やっぱりゲームを作る際に大事にしなければいけないことってあると思うんです。

たとえば、車のゲームでも、ただちょっと敵車とかすっただけなのに、爆発するなんてイヤですよ。僕がゲームを作り始めた頃のゲームって、みんなそんな感じのゲームばかりだったんですよ。だから、プログラマー側の都合だけでプレイする人にイヤな思いはさせたくないっていうのは一番ありますね。あと、シンプルさとリアルさっていうことも、いつも意識していますね。

僕が手掛けた中でも「アウトラン」ってゲームは、そんなものの典型なんですけど、あれの基本コンセプトは「普通のドライブゲームを作ろう」ってところにあったんですよ。まわりにあるレースゲームって、当時はどれもF1もので、ただガムシャラに走るだけのものばかりだったけど、僕はもっと普通のドライブゲームを目指したんです。女の子を乗っけて、楽しく走るとか、日常にある美しい景色の中を走るようなものが作りたかったんですよ。たとえば、景色ひとつ取っても、夕日の落ちるシーンや夜が明ける景色なんて、ホントにすごく綺麗なんですよ。徹夜明けとかで、会社の屋上へ上がって、部下の話を聞いたりして、「一応、仕事も終わったから、内緒だけどビールでも飲もうか」って、夏なんかは、飲んで話し込んでいると、夜が明けてきて、朝焼けがすごく綺麗なんですよ。で、そいつと顔を見合わせて、「これをゲームにしたら、ものすごいグラデーションになるだろうなあ」とかって感動したりしてね……。要は、そういう本当に身近にあるものの良さをゲームに入れたっていうのがすごく強くあったんです。でも、「普通のドライブゲーム」と言っても

AM二研よもやま話

体感ゲームシリーズや最近のバーチャシリーズなど、ゲームの名前などはよく知られているAM二研の作品だが、その裏話や開発スタッフの素顔は意外と知られていないようだ。

そこで、ここではそうした作品たちの世にあまり知られていない逸話などを拾ってみるぞ。ここに載せた以外にもこぼれ話はたくさんあるけど、そんな話の1つでも聞けば、その作品に対する見方もだいぶ違ってくるんじゃないかな。

① V.F. 勝ちポーズの秘密

「バーチャファイター」に登場する格闘家達は、勝った時に独特の勝ちポーズでキメてくれるのはもうおなじみだよ。でもじつはこのポーズ、AM二研の開発スタッフ達が実際にそのポーズを演じてビデオ撮りし、モーションキャプチャーによってゲームにそのまま落とし込んだのは知らないでしょ。パイ、ジェフリー、ウルフ、アキラなど、どれも印象深いけど、採用されなかったポーズのビデオは消去しちゃったとか。う〜ん残念。



パイの役を演じた女性スタッフは、昔バレエをやっていた人とか、バレリーナって感じてしょ(笑)。

「ムシツ」とキメのポーズをとってくれるジェフリー。このリアルな動きはモデルさんの賜物だ。



企画が通るわけもないし、会社側には「『キャノンボール』という映画をそのままゲームにしたい」ということを言って、「同じコースを走らなくちゃできないから、走らせてください」って企画書と計画書を書いて提出したら、全部通っちゃったんです(笑)。

それで実際はマイアミからロスまで5,000キロぐらい走るんですけど、後で考え直すとこのコースっていうのは景色が単調ですから、ヨーロッパに変更したんです。とにかく、数々のヨーロッパでの取材のエピソードが「アウトラン」には入ってて、僕の中でも一番思い出深いゲームですね。

最後に、最近コンシューマのほうもやるようになって思うようになったんですが、やっぱり移植ものっていうのは、オリジナルを作ったメンバーでやるのが有利にこなせる場合が多いですよ。コンシューマの最大のメリットはゲーム時間に実質的制限がないってことなんですけど、アーケードでは、時間制限があることによって削られた基本的な部分での要素が、また復活できるんです。だから、逆にアーケードではできなかった部分も、時間的余裕を最大限に生かして、より面白いものを作ることだって可能なわけです。AM二研の作品の中には、そういうものがたくさんありますので、そうした部分も大切にしたいですね。

今はサターンとか、いろんな新ハードが話題になりがちですけど、基本的にはやっぱり「楽しいゲーム」とか「ソフト命」って思ってますから、僕らAM二研としてもいいソフトを供給する体制をCS、AM共々考えて、より多くのミリオンセラーがセガから出るよう頑張りたいと思います。



「サターン版『バーチャファイター』も頑張ってます」と鈴木裕部長。部長専用の部屋だけにお気に入りの品も飾ってある。

本邦初公開 結城 晶と八極拳の素顔?

Virtua Fighter



右のリアルなアキラの写真は、AM二研がアキラのイメージ用に、特別にCGで制作したものだ。ターミネーターのT-1000のような透明なCGモデルから作りはじめ、現段階でここまで完成してきたわけであるが(まだ修正中)、今は他のキャラのCGも制作中とのことだ。「現在はまだこれだけリアルなキャラをゲームで動かすことは難しい」と鈴木裕部長は語っていたものの、将来的に「バーチャファイター」の目標としている形のひとつには違いない。いずれこのリアルタイプのアキラがゲーセンで見られる日もそう遠くない!?



AKIRA

八極拳とは…… 中国大陸北部の河北省に発した大陸最古の門派のひとつ、八極門。虎形熊歩を旨としたその剛猛かつ重厚なる技の数々は、古来より大陸各地にその名を馳せていた。だが、河北省の一部で閉鎖的に伝承されたため、その技の実を知る者は、名声とは裏腹に数少なく、大陸内でも長きにわたり伝説と化していた。中央国術館の正科として採用され、各地に道場が開かれた後も、真の八極を体得したものは数えるほどしかいなかったという。ちなみに、八極門最大の奥義とは、すべてを統べる八つの門を極めることであると言われ、その技は熊のごとく重厚に敵に攻め寄り、接近戦において虎のごとく剛猛な短打を打ち込むものである……。

結城晶と八極拳…… 明治より続く名門道場である結城武館の嫡男として、結城晶は日本で生まれた。父の教えにより、空手・柔術・骨法・合気道と、あらゆる武術を体得していった晶であったが、17歳になった日から父はそれまでに見たこともないような武術を教え始めた。この武術こそ、第二次大戦中の日本軍が歩兵部隊強化を目的として、中国に源を発する八極拳をもとに開発した日本独自の拳術であった。あまりに破壊的な威力を持つ拳に圧倒されながらも、5年のうちに完璧にこの奇異な拳術をマスターした晶は、その伝承の真実を知り、この拳にさらに改良を加えて最強無敵の拳とすべく、また自身もまた最強の武闘家となるべく修行の旅に出た。

2 本邦初公開「隠し必殺技」

先月のBEメガで「バーチャファイター」に登場する格闘家8人の隠された必殺技コマンドを紹介したと思うけど、今月もほんのちょっとだけ新たな隠し必殺技を公開しちゃおうぞ。今回紹介できる必殺技は、右に載せた4種類。特に心意把はアキラが使う数少ない投げ技のひとつなので、アキラ使いなら必ず覚えたいところだ。またアキラやジャッキー、ジェフリーなどは、まだ隠れた必殺技を持っているぞ。ゲーセンで探してみよう!!

	キャラ名	技名	出し方
1	アキラ	心意把	◇◇P (近くで)
2	カゲ	刀霞	P+K+G (近くで)
3	サラ	ライジングニー	↓⇨K
4	ジャッキー	ダブルスピニングキック	KK

P…パンチ/K…キック/G…ガード/+…同時押し
⇨…レバーを入れる/◇…レバーを短く入れる

※コマンド技はすべてプレイヤーキャラが右向き時のものです。



PART2 ついにベールを脱いだデイトナUSA

「デイトナUSA」のイメージイラスト。登場する40台の車はすべてデザインが違ふ。



AM二研の最新作「デイトナUSA」は、最新CGボードMODEL2を使ったレースゲームだ。「バーチャレーシング」からはるかに進化した本作品の魅力を、開発者に聞いてみたぞ。



初級コースはレースゲーム初のオーバルスタートで開始される。背景の美しさも絶品。

「V.R.」にもあった視点切り換え用のVRボタンも健在。視点切り換えは一瞬で可能に。



トンネル中、左からもれる光でマシンの陰影が変化する様は超リアル。新ボードの威力だ。



ポーカーつき(?)というイカしたノリのBGMがたまらなくアメリカン。クラッシュもハデ。



選べるコースは3種類。上級コースはトリッキーな構成なので、いろいろ楽しめるぞ。



あくまでもゲーム性を追求したかった

今回出す「デイトナUSA」って、同じテクスチャマッピングの技術を使ったレースゲームなので、必ずと言っていいほどナムコさんの「リッジレーサー」が引き合いに出されますが、あれとは根本的な部分で違うゲームなんです。やってみるとわかるんですが、「リッジレーサー」って今までにないくらいカウンターステアがクローズアップされていますし、どちらかと言うと全体的にシミュレーターのノリに近いリアルさが追求さ

れている感じがするんです。でも、僕は「アウトラン」とかの体感ゲーム世代で育って来ましたから、やっぱりシミュレーターじゃワクワクしないんですよ。だから「デイトナUSA」では、シミュレーターとしてではなく、ドライブゲームというくくりで差別化していこうって思ったんです。

それで、今回のチームは「バーチャレーシング」の開発が終わった後でチームを分けて、片方は「バーチャファイター」に、もう片方は「デイトナUSA」というように、僕らが分家したような感じで始まったんですが、当時はF1最盛期で、F1以外のものは考えられないぐらいのノリがありましたから(笑)、題材に悩んで…。たまたまMODEL2を開発する時に、提携先のジェネラルエレクトロニクス社に行くことになったんですが、その本社の真ん前がデイトナのサーキットだったんです。で、見たら「これだ！」ってことになったんです。ただ、困ったことというか、「デイトナ」のようなストックカーのレースっていうのは基本的に楕円に近いオーバルコースがほとんどで、そんなにテクニカルなコースはないんですよ。この「デイトナUSA」の初級コースもオーバルコースなんですけど、1周がだいたい17~18秒で走れるし、8周で完走なんです。これはたぶんゲーム史上で一番1周が短いゲームだと思うんですが、じつはここにこのゲームの楽しさがあるんですよ。つまり、短いコースなので、常にまわりに敵車が

これが「デイトナUSA」開発ルームだ。きょう体は試作品。



いるんです。このゲームの場合敵車が40台の車がありますから、そういう密集感のなかで、とにかく前へ前へ出ようってしてるうちに、気がついたらゴールしてたっていう醍醐味があるんですよ。今はまだ1人プレイ専用ですが、近いうちに通信対戦ができるようになれば、今までになく対戦が熱いレースになると思います。

ところで、今回は初めてMODEL2のボードを使った作品なんですけど、こういった新ボードって、やってみて初めてわかる部分も多いですし、開発者の探求心に応じて、スペック以上のこととかも実現できるんです。今回はみんなでワイワイやりましたので、その分エフェクト関係はかなり凝ったものに仕上がってます。中でも、看板などの障害物を引っかけると、飛び方が妙にリアルになってますので、ぜひ試してほしいですね。あとは、音関係も豪華に凝ってますので、ノリの良いサウンドとともに堪能してください。V8だから8音だノってことで、冗談で作った音がすごく良かったので採用されたというエンジン音も必聴です(笑)。「ドライブゲームはやっぱりセガだ」と言われるようなデキなのでぜひ期待してください。



AM二研開発課課長、「GILLOC」「R360」「ストライクファイター」「バーチャレーシング」の開発に参加し、今回「デイトナUSA」のデザイナーとして抜擢。

デイトナUSAデザイナー担当
名越 稔洋氏

※現マーチン・マリエッタ社

PART3 メガドラ版「V.R.」AM二研公式攻略ガイド

バーチャレーシング

Virtua Racing™

去年末に「V.R.」のサンプルが到着してからというもの、各雑誌社の編集部内では「V.R.」のタイムアタックが大流行してるのは業界内でも話題になっているが、先月公開したAM二研のベストラッ

プを抜いた編集部はまだ出ていない。そこで、今回はタイムアタック大会開催を前に、AM二研の最速プレイヤーにその走りを特別公開してもらったのだ。キミはAM二研の記録を抜けるか？

「V.R.」の本当の面白さはタイムアタックにこそある。そこで、セガとAM二研協力のもと、「V.R.」日本一タイムアタック大会を開催しちゃうぞ。

AM二研のチャンピオンが完全指南！
日本一のタイムをたたき出せ！！



AM二研最速の男、アイルトン山口氏が全コースを完全指南。彼のテクを盗んで日本最速を目指せ。

カウンター走行をマスターし、インベタで走り抜け！

POINT1 アウト・イン・アウト、スローイン・ファストアウトが基本だ

「V.R.」は実車のデータを元に作られただけあって、実際のレースで使われるコーナリングテクニックの基本がそのまま通用する。コーナリング半径を大きくとって高速で走るアウト・イン・アウト走法、コーナー進入地点で減速→立ち上がりの脱出はフル加速というスローイン・ファストアウト走法、ともに有効だ。

アウトから一気にインへ突っ込む。かなり有効なコーナリング走法のひとつ。



コーナーの一番奥で姿勢を整えて、フル加速。安全でしかも速い走法。

チャンピオンはこう走る！

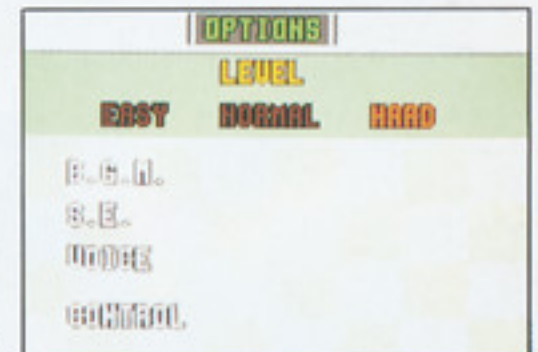
① オススメの視点はバーチャ3

これは好みの問題になるが、チャンピオンがオススメした視点は、自車の動きとそのまわりがよく見えるバーチャ3だった。アザーカーの動きがよくわかるバーチャ2もいいとか。



② 難易度はハードランクがいい？

じつは難易度をハードにすると、アザーカーの平均スピードが上がって他車との相対速度差が縮まるため、接触してもスピンの危険性が下がるのだ。でも周回遅れの車には要注意。



③ マニュアルでスリップストリーム

マニュアルはオートマより時速2キロ速くなるのだが、じつはマニュアルならば、スリップストリームで最高プラス10キロも実現可能なのだ。これでタイムも結構違ってくるぞ。



POINT2 カウンターを当ててコーナーを強引に抜けよう

ファストイン・ファストアウト走法ができる高等テクニックがカウンターステアだ。やり方は簡単、コーナーで車のリアが外側に流れたら、十字キーを一瞬離して再びハンドルを切るだけだ。車の向きを一瞬で変えることができるだけでなく、通常は不可能なインベタ走行をも可能にすることができるぞ！



キーを一瞬離すと、タイヤにグリップ力が戻る！

早めにリアをすべらせることが成功させるコツだぞ。

カウンターステアをチョコチョコと当てることで、きついコーナーも全開で走れるようになってくれる。全コースで必要なので絶対にマスターしよう！！

3月29日、30日は東京CSGでプレミアムグッズをもらおう！

来る3月29日、30日に池袋サンシャインシティで開催される東京CSGにおいて、セガブースではなんと「V.R.レース大会」が開かれるのだ。予選通過者にはもちろん他では手に入らないV.R.ロゴ入りオリジナルキャップ(写真左)がもらえるぞ(当日は数十人はもらえそうとのこと)。日頃磨いた腕を試しにいこうぜ！

「V.R.」キャップだ



メガドラ版「V.R.」発売記念

タイムアタックコンテスト開催！！

というわけでメガドラ版「バーチャレーシング」の発売を記念して、「V.R.日本一タイムアタックコンテスト」を開催することになったぞ。

募集するのは、初級、中級、上級の各コース。応募資格は、P.102~104のコース攻略にある記してある「合格ラインラップタイム」(初級：38秒50、中級：39秒、上級：50秒)を切った人に限るぞ！ 参加者には抽選で20名にV.R.特製ステッカーと販促ビデオのセットを、またAM二



研の記録を抜いた人には左のV.R.キャップと「アウトランナーズ」のセットを、そして、最終的に各コース1位の人にはMEGA-CD2本体とお好みソフト1本をあげちゃうぞ！ 締め切りは5月末日。欄外の応募先に上の画面を送れ！



BEGINNER COURSE <初級コース> BIG FOREST

1ラップ37秒台に突入するには、複合S字コーナーと最終コーナーの攻略がカギ。各コーナー間を最短距離で結ぼう。

初級コース攻略3カ条

- コーナーへの進入は気持ち早めに
- S字をインベタで走る努力をせよ
- スリップストリームをマスターせよ

難易度 ★★☆☆☆

ライン取りさえ合えばほぼアクセルは全開!!

じつは最終コーナーで一瞬アクセルオフするだけで、他はすべて全速で走ってしまう初級コース。ここでのポイントは、やはりS字コーナーと最終コーナーのライン取りにある。常に出口の方向へマシンの向きを調整し、早め早めのカウンターを

当てながらコーナーを脱出するといいたい。ライン取りを失敗してアウト側にふくらんだ場合は、素直にブレーキング。1周あたり38秒台を出せるようになれば、あとはどれだけ各コーナーでインをつけるかが勝負になってくる。目指せ37秒台!!

1 第1コーナー~第2コーナー(難易度D)



カウンターを早めに当てれば全開で走れる

初心者が必ずミスするコーナーがここ。ハンドルを切るタイミングが遅いと、アウト側にふくらんで橋にぶつかってしまう。橋の奥に伸びているコースが見えたら(写真A)早めにハンドルを切ろう。コーナリングの途中でカウンターを当てれば、インベタで走れる(写真B~C)。

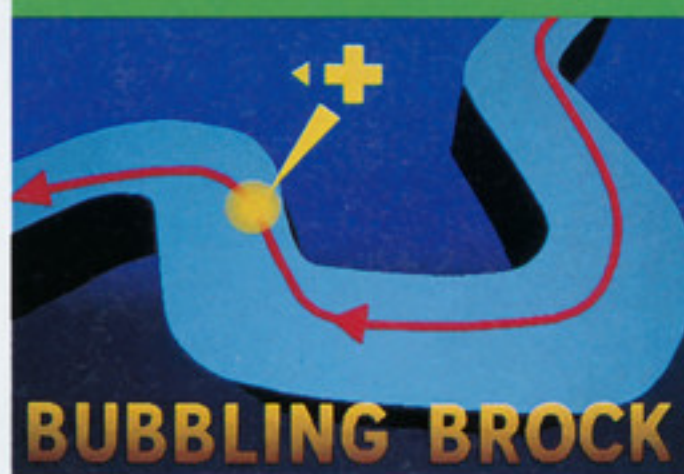


S字の切り返しもカウンターをあてろ

中級者にとって最大の難所。カウンターをあてながらS字の切り返し部分をかするように走り(写真A)、そこから一気に左にハンドルを切る(写真B)。カウンターをチョコチョコと当てて、マシンの向きをコントロールしよう。うまく決まれば減速せずに曲がれるぞ(写真C)。

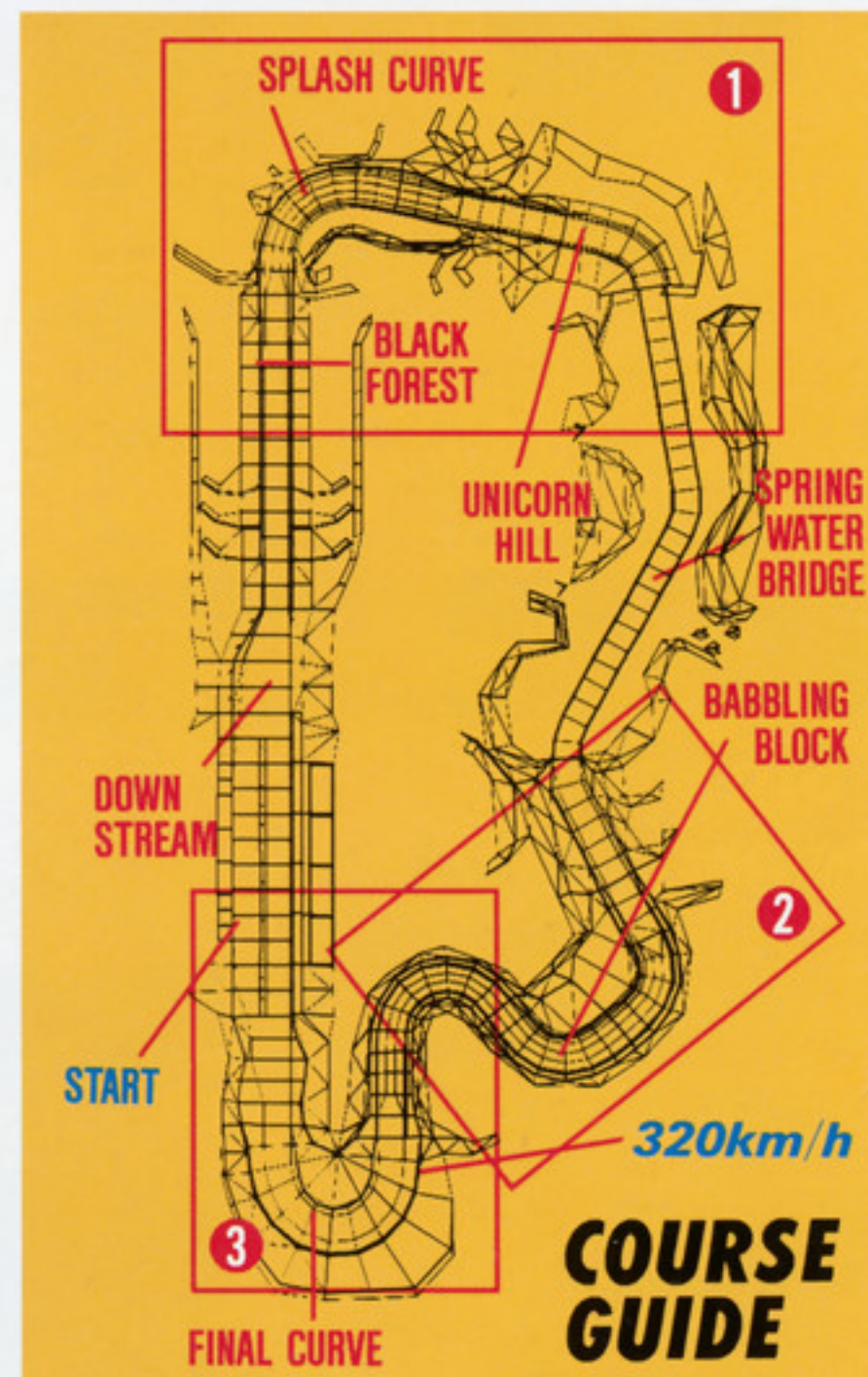


2 複合S字コーナー(難易度B)



インベタで走るためのラインを取れ

タイムアップの可能性が一番残されているのが、この最終コーナーだ。観覧車の位置を頼りにして(写真A)、アウトからイン側へ切り込もう。アクセルオフかブレーキングで一瞬減速する(写真B)か、コーナー内側の草地をかみつつ減速して(写真C)、インベタを走り切ろう。



RANKING			
RANK	NAME	TIME	OR. MODE
1st	TAK	0'37"13	---
2nd	TAK	0'38"50	---
3rd	ABC	0'38"56	---
4th	DEF	0'38"56	---
5th	G.H	0'39"38	---
6th	I.YU	0'39"42	---

FASTEST LAP	
NAME	TIME
TAK	0'37"13

合格ラインタイム
0'38"50
AM二研最速ラップ
0'37"13



チャンピオンからのアドバイス

セガ社内では37秒06の記録も出ている初級コース。問題の最終コーナーは、全速でも抜けられますが、僕はほんの一瞬ブレーキを踏んで挙動を整えてます。後は全開で。

思い出がいっぱいの体感ゲームシリーズ

鈴木裕と、体感ゲームシリーズは切っても切れない関係にあるが、鈴木部長自身「どれも1年以上かけて作ってるだけに、話し出したら1作品4時間は話せますよ(笑)」というほど、その想い入れは強い。「『ハンクオン』以前は、テーブルゲームが主流だったんですけど、一方で“新たなマーケット”の必要性も言われ始めてた時期なんです。でも、当時のセガとしたり、これぐらいの企画になると、1つコケると会社

自体が傾きかねなかったんです(笑)。だから、『本当にまたがってくれるかな?』とか本物のバイクの部品じゃないとたないとか...、とにかく試作品には乗って乗って乗りまわりましたね。ちなみにBGMが初めてついたのも、この作品なんです。そのころのセガは、ピーとかブーとかいった音しか作る人がいなくて、結局、曲を作る人と一緒に編曲までしました。ホントにいろいろやった思い出深い作品ですね」



多くの苦勞の末、完成した「ハンクオン」のきょう体。当時の雰囲気かしのばれる貴重な写真だ。



MEDIUM COURSE <中級コース> BAY BRIDGE

レース序盤、アザーカーの群れを減速せずに抜けるのは至難のワザ。第2C.P.通過後の減速ポイントを覚えよう。

中級コース攻略3カ条

- 減速すべきポイントを確実に覚えろ
- 道幅の狭さを恐れず慎重かつ的確に
- 周回遅れのアザーカーに要注意

難易度 ★★★★★

ブレーキングポイントを覚えることが上達の秘訣

用意された3コースの中で最も難しいのがこの中級コースだ。なぜなら、他の2コースと違って、ブレーキングしないと曲がれないポイントが多く、道幅が狭いからだ。ハンドル操作を少しでも間違えると、すぐにコースの外側にはみ出してしまい、

タイム減につながってしまうぞ。ポイントは、第2チェックポイントを通過後の右カーブから始まるS字コーナー。4カ所あるコーナーはどれも減速なしに曲がることはできないという要注意エリアだ。アザーカーとの接触の危険性も多いぞ。

① 第1コーナー～S字コーナー(難易度C)



トンネル手前のコーナーをどう攻める!?

ここらへんは基本的にアクセル全開で走れる。トンネル手前のコーナーは早めのカウンターを当ててクリアし(写真A)、トンネル内では次のコーナーに向けてアウト・イン・アウトの体勢を取ること(写真B～C)。ラインさえ合えばきれいに抜けることができるはずだ。

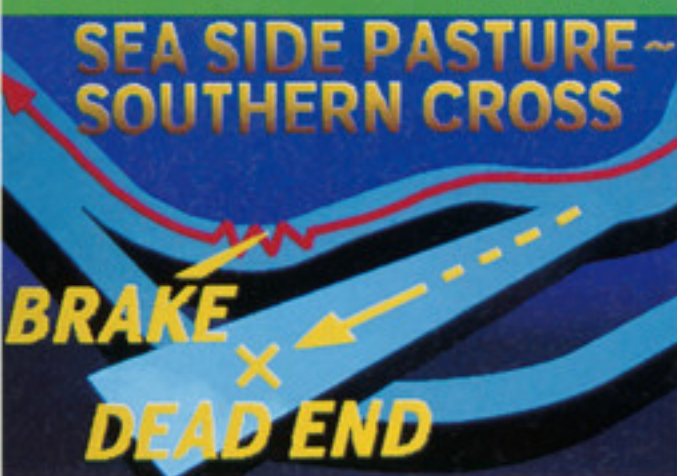


草地を利用して減速、一気に曲がれ!!

第2チェックポイントの先にある右コーナーは、走り方によってタイムに微妙な差が出る。速い順に言うと、コーナー内側の草地を踏んで減速しつつインを抜く(写真A)、コーナー直前でブレーキングしてインを抜く(写真B)、アウトにふくらんで減速(写真C)の3通りだ。



② S字～分岐コーナー(難易度B)

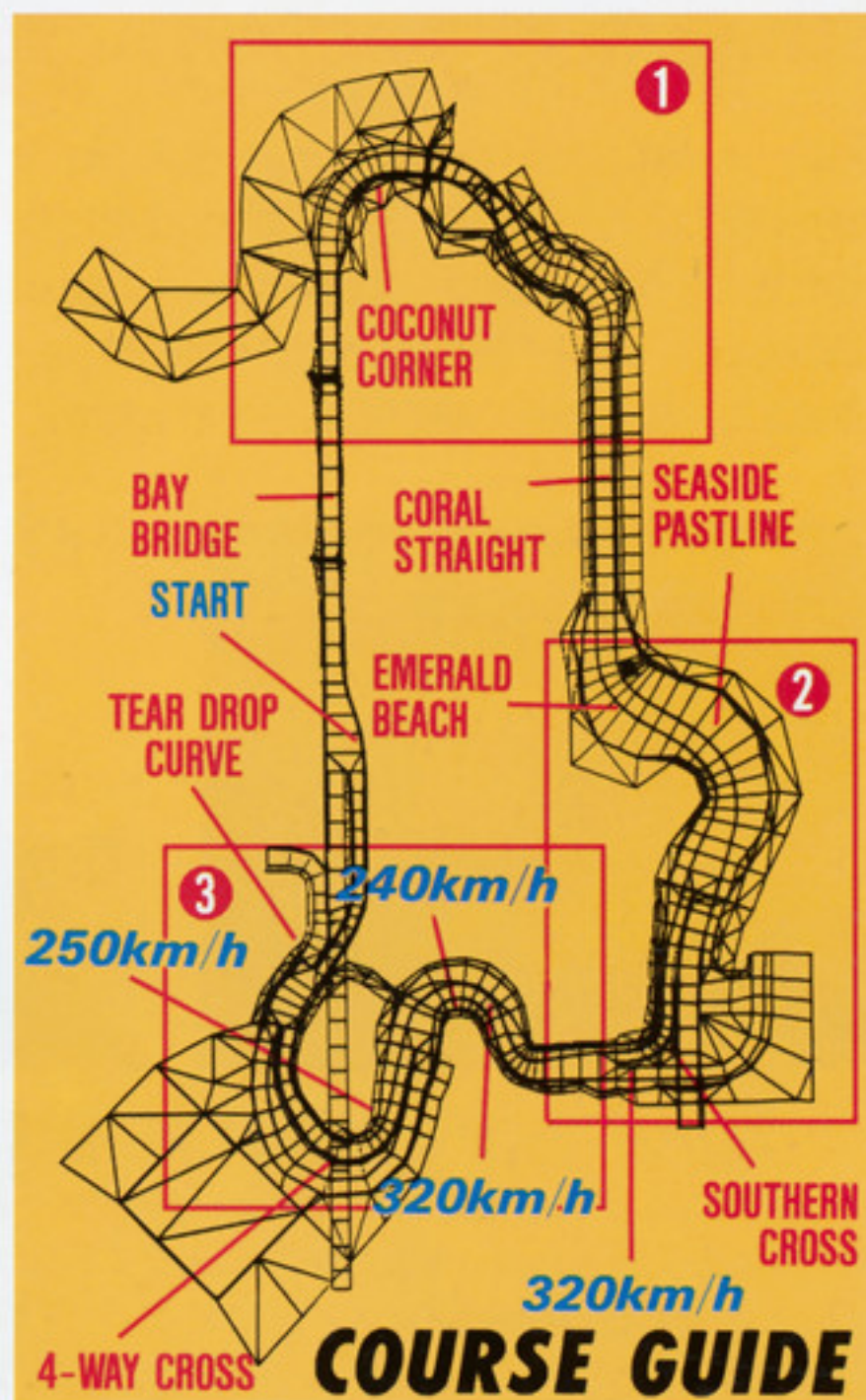
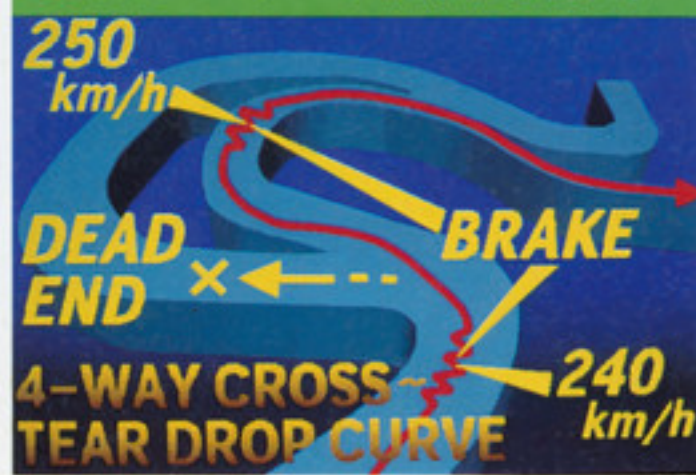


減速しないと左の壁へクラッシュ!!

最大の難所。右カーブ(写真A)を軽くブレーキングして抜けた後、次の左カーブの途中(写真B)で6速に落としつつ、カウンターを当ててクリア。さらに左側を高い壁に阻まれた右コーナーの途中(写真C)で、再び6速に落としてからコーナーを脱出し、7速へシフトアップだ。



③ 最終コーナー手前(難易度A)



RANKING				合格ラインタイム
RANK	NAME	TIME	VR MODE	
1st	TKK	8' 13" 00	▶▶▶	0'39"00 AM二研最速ラップ
2nd	PUB	8' 18" 00	▶▶▶	
3rd	TKK	8' 18" 58	▶▶▶	
4th	PUB	8' 19" 21	▶▶▶	
5th	DSB	8' 19" 55	▶▶▶	
6th	BTZ	8' 19" 80	▶▶▶	
FASTEST LAP				0'37"66
TKK				0'37"66

チャンピオンからのアドバイス
AM R&D DEPT.#2 減速すべきコーナーでは、6(～5)速にシフトダウンしつつも、エンジンの回転数を一定以上に保つことを心がけること。これ次第で7速に戻した後の加速が違います。

中山社長を転がしたR360は実話

究極の体感マシン「R360」。このきょう体は、きょう体開発部隊のAM四研が開発を担当していたが、初めの試作品は電線を巻きつける木枠みたいなものに、芯棒を入れて5～6人で押して回すといったものだったそうだ。この実験きょう体には鈴木久司常務が乗り、中山社長も試作第1号に乗って御満悦だったとか?



恐怖の実験(?)はこのビル屋上で行われたとか。勢いで下に落ちなかったのは幸い?

開発現場に潜入! これがAM二研だ

まずは本邦初公開、セガAM二研の開発現場がこれだ。現在はなんと約100人の大所帯となっているそうだが、取材時はメガドラ版「V.R.」チーム、「バーチャファイター」チーム、「デイトナUSA」チームの他、極秘プロジェクトチームも動いていたぞ。全体的になごやかな雰囲気は、いい作品作りの秘訣なのかも。



右はデザイン室、外人さんもいて本格的

左はメガドラ版「V.R.」の開発部隊だ。



EXPERT COURSE <上級コース> ACROPOLIS

ヘアピン手前で減速しているアザーカーは追突しやすい。早めにハンドルを切り返し、次のコーナーに備えよう。

上級コース攻略3カ条

- ヘアピン以外は全速で走り切れ
- 微妙なライン取りに気を配ること
- 小刻みにカウンターを当て続ける

難易度 ★★★★★☆

中盤のスプーンカーブをどう抜けるかが勝負!!

コース中盤にあるヘアピンコーナーさえうまく走り切ることができれば、他はアクセル全開でも走れるというのが上級コースの特徴だ。ただ前半、後半ともコーナーが連続につながっているため、最初のコーナーの進入角度をちょっとでも間違え

ると残りのコーナーが曲がりきれずに大クラッシュにつながるような巧みなコースレイアウトになっている。最後の山岳の連続コーナーは早め早めにカウンターを当てて、クリアしよう。まずはヘアピン手前のブレーキングポイントをつかもう。



1 複合カーブ地帯(難易度C) カウンターを当てまくってコーナーを抜けろ

スタートしてから3つならんだ右カーブ後にある第4カーブ(写真A)と第1チェックポイントを過ぎた先にある第8カーブのRがきついのので、アウト側からカウンターを当ててインへ切れ込みよう(写真B~C)。すべて全速で走れるが、敵車にライン取りを乱されやすいので要注意だ。



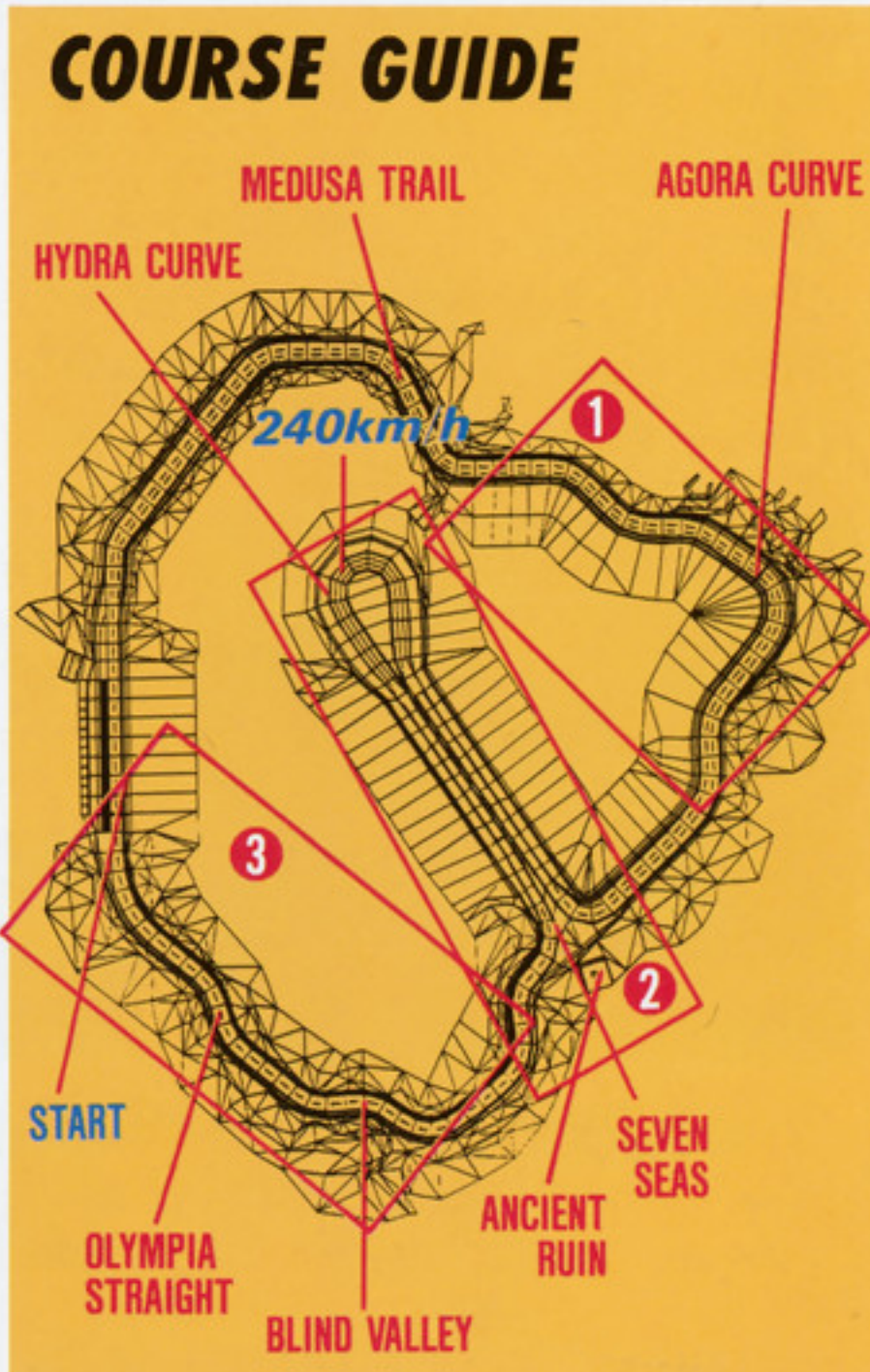
240km/hまで一気に減速せよ!!

ヘアピン手前にあるSONIC看板のあるコーナーはアウト・イン・アウトで入ると(写真A)なんと全速で曲ることができる。ヘアピン攻略は、どこで減速するかがポイント。一気に5速まで落として(写真B~C)姿勢を整えたら、加速しながらカウンターを当てて脱出しよう。



2 スプーンカーブ(難易度A) コース幅をいっぱい使って直線的に走り抜け

慣れると気持ちよく走れるのがこの山岳コーナー。カウンターを軽く当てながらコース幅をうまく使うと、ほぼ直線的に走ることができる。ハンドルを切りすぎると次のコーナーをきれいに抜けることができなくなるので、アザーカーが近くでジャマしている時は無理せず走ろう。



RANKING			
RANK	NAME	TIME	UG MODE
1st	FUB	0'45"59	
2nd	FUB	0'45"85	
3rd	FUB	0'45"82	
4th	NAB	0'46"35	
5th	ABT	0'45"31	
6th	AWU	0'45"51	

FASTEST LAP	
NAME	TIME
FUB	0'45"40

合格ラインラップ

0'50"00

AM二研最速ラップ

0'48"40

チャンピオンからのアドバイス

AM R&D DEPT.#2

僕の場合、ヘアピンはコーナー手前で一気に5速まで落として十分に減速し、一気にコーナー奥へ切れ込みます。終始カウンターを使いますので気の抜けないコースですね。

次号予告 AM二研コーナー、BEメガに連載決定!?

といった感じで、今回のまるごとAM二研特集はどうだったかな? 今後はサターン(仮)の登場で、アーケードゲームと家庭用機の距離はますます接近してくることが予想されるけど、そんな時代にAM二研はセガの中でも重要な役割をはたしてくれそうで、期待できるよね。そこで、そんなAM二研の活躍を今後さらに盛り上げるために、なんとBEメガに“AM二研コーナー”を開設することが決まったぞ!

内容は、新作の知られざる秘話はもちろん、製作中の話題作の開発状況も満載(?)の予定だ。また、みんなの質問にAM二研が直接答えてくれる質問コーナーも開設しちゃうぞ。連載の開始は、5月号か6月号になる予定だけど、とりあえずみんなの意見や質問、イラストなど、何でも幅広く大募集するぞ。あて先は〒103 中央区日本橋浜町3-42-3 「BEEP/メガドライブ」AM二研コーナー係まで。待ってるよ!



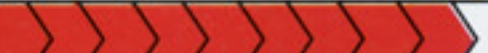
「V.R.タイムアタック」の結果もここで発表予定だ。キミの意見がAM二研の企画に反映されることだってありうるかもよ?

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

- P105..... ぽっふるメール
- P109..... ロードス島戦記
- P110..... F1 HEAVENLY SYMPHONY
- P112..... うる星やつら
- P116..... AX-101
- P118..... ドラゴンズ・レア
- P119..... ダンジョンマスター2
- P123..... ゲームのかんづめ
- P123..... F1サーカスCD
- P124..... ウイング・コマンダー
- P126..... 爆伝〜アンバランスゾーン〜

セガ / 4月1日発売 / 7,800円 / A・RPG

完成度ゲージ  90% 1人プレイのみ

ついに来月に発売を控え、今回はゲームの中盤までを大紹介するぞ。これを読んで、あともう少し待っててちょ。

ぽっふるメール
いよいよ来月発売だ!

ついに発売決定!!

もうすぐメールたちに見えるぞ!

タイトルが発表されて1年数カ月あまり、「ぽっふるメール」が、ついに発売を迎えることとなった。みんな、長らくお待たせだったね。基本的にはパソコン版からの移植だが、システムやマップ、敵の種類やグラフィックなど、細かいところがいろいろリニューアルされている。だからパソコン版をプレイしていない人も、した人も「新ぽっふるメール」という感覚で楽しめるのでは? 発売まであと1カ月、ついにメールに会えるぞ。



以前は風景画だったタイトル画面も、上のように変更。メールが「お待たせ」と言っているようだ。



中盤までのストーリー&ステージを大紹介!!

このゲームには全部で6つのステージが用意されている。以前はステージ1しか紹介できなかったが、今回はステージ3までを駆け足で追ってみたい。はてさて、どんなドタバタ大冒険が待っていることやら……。発売前に雰囲気だけでも味わってくれ。



ステージは、それぞれいくつかのエリアに分かれている。エリアからエリアへの移動は、このようにスコロク的な画面で行われるのだ。さて、次のエリアはどこなるのかな?

ワールドマップ

??
ステージ3
ステージ1



??
ステージ2



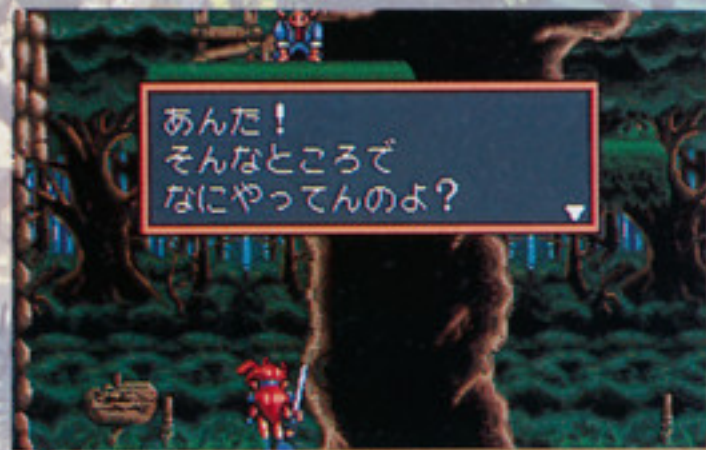
ステージ1 序盤は操作の練習&お金稼ぎを!!

アクションゲームの基本だが最初のエリアは操作の練習にあてたい。ジャンプ、武器を振るというだけの単純な行動だ。でも単純なだけに、後半はその指さばきが問われることになる。初めのほうで十分練習しておこう。また、このゲームはRPGの要素も入っていてショップで買物をする事ができる。そのためにはお金が必要だ。操作の練習とお

金稼ぎを頭におき、ていねいに進んでいこう。

ステージ1での主なイベントは以前紹介したので、ここでは割愛しよう。ちなみに会話シーンを声優さんの肉声で聴くと雰囲気盛り上がる。パソコン版でのイメージが……と思う人もいるだろうか、ぜひ聴いてほしい。

ザコを倒しまくって
お金を貯めるわよ!



強敵!

ウッドゴーレム

まるで鉄人○号に似た大ボス。本体を倒しても逃げ回る首を退治しないとダメ。



マテリアルめっけ!

ウッドゴーレムを倒すと、どこからか声がする。声のした方向に行くと、隠れて見ていたマテリアルが駆け出てきた。でもここでは、あっさりトズラされてしまう。



運命の出会い!?

森をドンドン進んで行くと頭上から助けを求める声が、爆弾魔のブラッキィだ。彼はこの出会いを皮切りに、メイル達の行く先々に現れては面倒を起こしてくれる。



ステージ2 洞窟の造りはちょっと複雑。すみずみまで歩こう!!

マップを
覚えながら
進んで行かないと
迷いますよ

マテリアルの身に何が起こったのだろうか?

最初のエリアに入るとステージ1で逃げたマテリアルがザコを従えて立っている。いざ対決かと思ったとたん、どこからか怒りの声が。マテリアルは雷に撃たれ、消えてしまう。



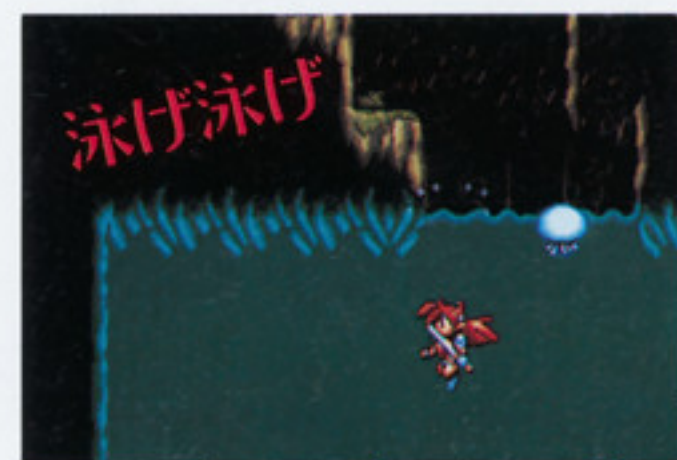
さっきは逃げたマテリアルをついに捕まえられるかと思いきや、どこからか彼を叱る声が。どうやらその声の主が、彼にウッドゴーレムを与えたようだ。いったい何者だ?



声の主はマテリアルの失態を怒っている。彼の言い分も聞かずに制裁の雷を落とし、連れ去ってしまう。

見通しがよかったステージ1に比べ、ここからは暗く入り組んだ洞窟となる。足元に注意して進もう。うっかり落ちたら敵の上だった、ということがよくあるからだ。出てくる敵の数と種類も増えてきた。こういった場所では擬態する能力があるのか、背景に溶け込んでしまうヤツもいる。先へ先へと急がず、周囲をよく見て一匹ずつていねいに倒しながら行こう。全体的に、接近戦より遠隔攻撃が無難だ。飛び道具を使えるタットを活躍させよう。また、敵に気をとられていると迷子になる恐れも。看板などを頼りに、マップを覚えながら進もう。

ここではイベントが盛りだくさん。ガウの仲間入りを始め、につっきナッツ・クラッカーとの対決もあるぞ。



湖に落ちたらジャンプボタン連打で泳げ。岸に上がれない時はクラゲの頭を利用しよう。



メイルの剣よりタットの杖のほうが敵を倒しやすい。彼は遠隔攻撃が得意なのでこき使え

タットを使え

発売記念2大プレミアム好調制作中!

なんと「ぼっふるメール」の発売を記念したオリジナルプレミアムが現在制作されている。ゲームを買った人に抽選でプレゼント。どちらも数が少ないので早い者勝ちだ。これは絶対にほしい!

マル秘シーフレット
ダイヤルアクセスカード

まず1つ目は、メールのオリジナルイラストを使用したダブル型のフリーダイヤルアクセスカード。このカードを公衆電話に入れるとシーフレットダイヤルに自動接続され、林原めぐみさんのナレーションによるミニドラマとゲーム攻略法の2種類のプログラムが楽しめるぞ。6月の1カ月間のみ有効。

セガ特製 オリジナル
アニメビデオ

ストーリー構成・脚本・絵コンテに森山ゆうじさん、アニメーションキャラクターデザイン・演出・原画に桂憲一郎さんを始め、OVA界の超一流スタッフを起用して現在制作中。しかもこのビデオのために、林原めぐみさんが新曲をレコーディング。この曲に乗ってミニストーリーが展開されるぞ。

〈応募方法〉「ぼっふるメール」をお買い上げのうえ、商品に同封されているアンケートハガキの質問にお答えください。商品に添付の応募券を貼付してセガまでご応募ください。カードは2,000名、ビデオは1,000名にプレゼントの予定です。5月31日メ切(当日消印有効)

仲間が増えたら
キャラクターを使い分けよう

このゲームにはキャラクターチェンジシステムがある。その名のとおり操作するキャラクターを変更するシステム。特徴ある3人の主人公を使い分けてこそ、初めて攻略できるのだ。タットは遠隔攻撃が得意な、ていねいな人物。ガウはジャンプ力に優れた無邪気な怪獣。メールは平均的、勝ち気で金に目がないといった性格をしている。この特徴はアクションだけではなく会話にも影響する。特定のキャラでないと聞けない情報もあるぞ。行き詰まったらキャラを変えてみよう。



マテリアルが
捕まってるぞ!?

洞窟の一面に牢屋がある。中にあるのはマテリアル。どうやら怪獣達が捕まえたらしい。なんでもゴルアデスとかいう怪物を操ろうとして、彼らの怒りをかったようだ。



ゴルアデスは洞窟の奥深くに封印されているという怪物。マテリアルはそいつを操ろうとして怪獣に捕まった。彼の目的は?

ナッツ・クラッカー登場!

オープニングでは逃げられたナッツ・クラッカーと、ここで対決。ヤツの攻撃方法は剣から出る波動と、次々と投げてくる手下のマリオネット爆弾。懐に入るか、遠隔攻撃で倒せ。



マリオネット爆弾は落ちる位置で剣を振り、早めに倒す。タットの遠隔攻撃ならノーダメージも夢じゃない。

やってくれるぜブラッキー

マテリアルの話を聞いたあと怪獣の村へ行くと大事件が起きていた。なんとブラッキーが爆弾でゴルアデスを目覚めさせてしまったのだ。怪獣たちはカンカン。どーしてくれる。



ちょっと顔見知りだったというだけでゴルアデス退治を要求されてしまう。見返りはマテリアルの引渡しとガウの仲間入りだ。

イヤイヤながらボスと対戦!

対ゴルアデス戦の前にサンダードラゴンを倒さなければならない。ヤツを退治しないと、ゴルアデスのいるところへ行かれないのだ。装備と回復アイテムを整え、セーブしてから扉をくぐろう。ここでも、遠隔攻撃のできるタットのほうが楽に攻略できるぞ。



頭上の飛竜は無視してOK。画面端に引きつけてからサンダードラゴンを攻撃しよう。ヤツの吐く弾はよく見ればかわせるぞ。



ゴルアデスは背中が緑色の時は攻撃してこない。一度ダメージを与えると怒って炎を吐きながら岩を落とす。



ステージ3 アクション性の高いステージだ!!

ゴルアデスを倒し、ガウが仲間入りした後、アニメーションでストーリーが展開される。そこで、怪獣達から引き渡されたマテリアルの口からとんでもないことが聞けるのだ(詳しくは書かないよん)。ここで、メールの当初の目的だった「高額賞金首を捕まえて引退する」が一転。マテリアルを牢に閉じ込めておき、彼の情報をもとに古代神殿へ行くことになるのだ。

目的変更! 古代神殿へGO!

ゴルアデスを倒したメール達の勇敢さに打たれたか、ガウが自ら志願して仲間入りをする。その後、マテリアルを引き渡してもらい、彼の情報をもとに古代神殿へ向かうことに。ここからはガウの出番だ。距離のある足場や高い位置に飛び移る時は彼を使おう。



よせばいいのに自ら志願して仲間入りし、苦勞をしようこむハメになるカワ(左の怪獣)。



引き渡されたマテリアルに魔法封じの呪文をかけて牢に、これで賞金はメールのもの。



倒さず使え

トータムボールは伸び縮みする。この特性を生かして頭上に乗る足場へ飛び移ろう。例え倒しても壁に出入りすれば復活するぞ。

オレたち3人をうまく使い分けるガウ

神殿の中は洞窟より複雑で、しかもアクション性が大いに問われる。ガウの秀でたジャンプ力とメールの機敏さを生かして進もう。人と話をする時は必ずキャラを入れ換えて全員で聞き出そう。でないと……。

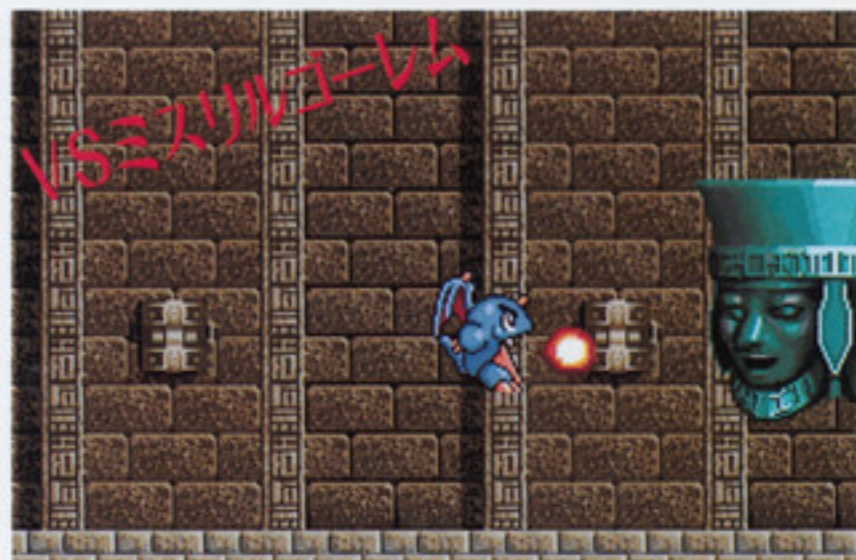


巨大なレリーフのある部屋にはドワーフの細工師・ヤコブがいる。彼の細工物は後で必要になるから部屋の位置を覚えておけ。

長い名前のエリク伯

人民解放軍のリーダーはエリク伯(本名はラーテンブルグ領領主・リーツェンベルグ・クロイツェル……以下省略)。ある物をあげると会える。

彼はもうけ話をネタにメールをワナに……。



このエリアのボス。空中を浮遊し、2つの口からブーメラン状の弾を吐く。ガウの遠隔攻撃とジャンプ力で葬れ。



コイツは何者だ!?

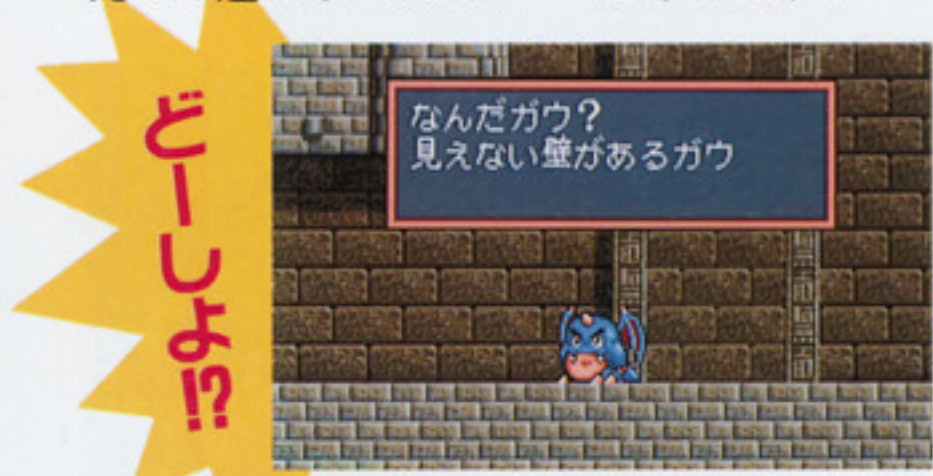
神殿を奥に進んで行くと、エラソーな男に遭遇。名前はツエイマー。「わが名を恐怖と知れ!!」と叫び、襲いかかってくるのだ。



このセリフの後、ツエイマーは前フリなしで攻撃してくる。多彩な遠隔攻撃を繰るので、こちらも同様に応戦したい。

見えないカベで先に進めない!?

神殿内を闊歩していると、突然見えないカベにブチ当たる。ここを通らなければ決して先には進めないのだが……どうしよう?



どーしよう!?

開発者さんに聞く

メール制作担当 MIOさん

ホント〜にあと、一息で完成です。何度も試行錯誤を繰り返した分、MEGA-CDの“メールワールド”ができたのではないかとと思っています。

発売が遅れて、みなさんの首は麒麟を越え、雲を越え、そして開発者は頭が地面にめり込んでしまいました。が、そのぶんタ〜ツブリと楽しめるゲームにしたからね! (納得!!)

林原めぐみ様のお言葉

ゲームのアフレコって、普通絵がなくてただ声を録るだけというのが多いんですけど、メールの時はもう絵ができて、ストレスが溜らなくて楽しいアフレコでしたね。ゲームはまだやっていないんですけど、アニメーション部分を見たかぎりでは、すご〜くキレイで、本当のアニメーションを見ているような臨場感もあり、ストーリーも面白そうだから、私も楽しみにしています。(林原めぐみ)



セガ/今春発売予定/価格未定/RPG

完成度ゲージ  60% 1人プレイのみ

今回は戦闘マップ中心に紹介したが、今回はさらに突っ込んでゲームの核をなすシステム自体をのぞいてみよう。

ロードス島戦記

サブ・シナリオ満載で楽しさ倍増さ!

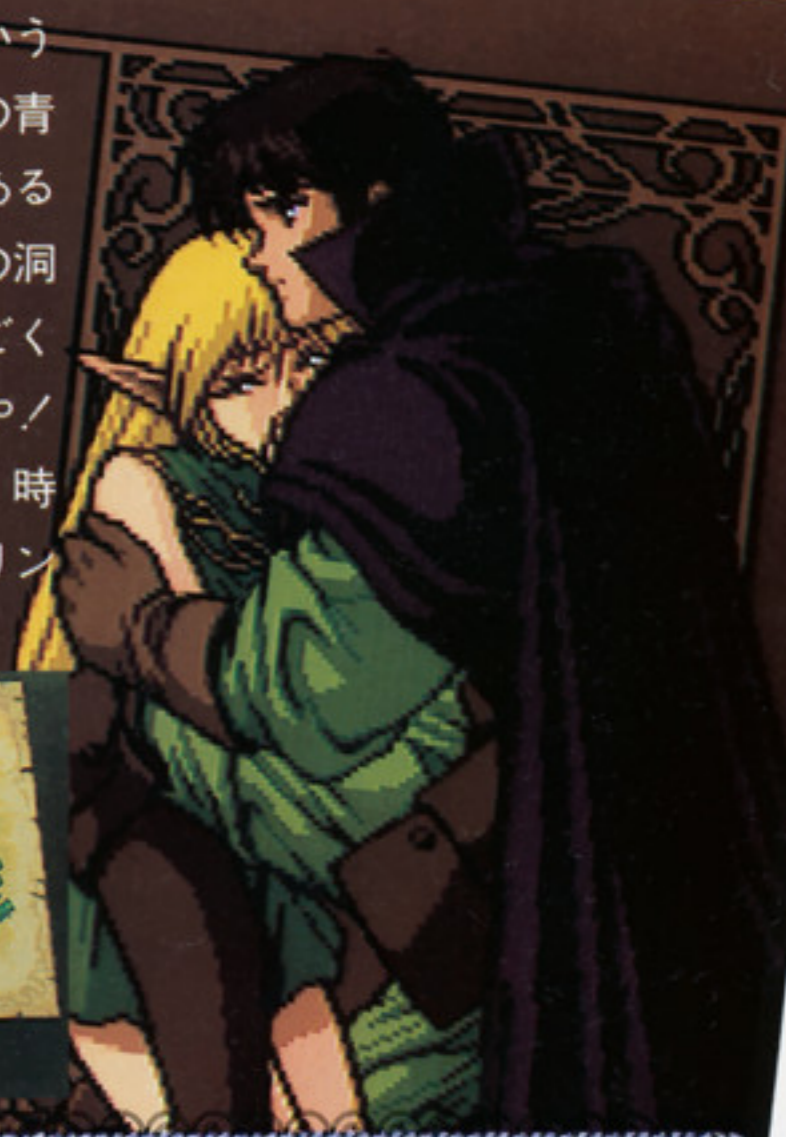
いよいよ冒険の始まり まずは村の外に出てみよう

ロードス島の片田舎ザクソンの村では最近村の近くでゴブリンが村人を襲うという事件が頻繁に起こっていた。傭兵志望の青年パーンは事件を解明しようと友人であるファリスの神官エトを伴ってゴブリンの洞窟へ向かった。が、なぜかゴブリンはごく小敷しか洞窟にいなかった……。もしや!と思って村へ引き返したパーン達だが、時すでに遅し、すでに村は無残にもゴブリンに襲撃された後だったのだ……。

パーン達は傷ついた村人達のためにマーファの最高司祭ニースに会いにターバへ向かった。



ターバ



村を襲っているゴブリン達を指示していたのはこのゴブリンロードだったのか!



ゴブリンロードは屋根から飛び降りた

システムもほぼ見えてきたぞ!

まず街から街などの移動は全体地図上で行われることが決定。街などで情報を収集すると地図上に新たに地名が現れるというシステムだ。これなら町を探してフィールド上をウロウロすることもなく、時間的にも非常に効率的だ。またメインシナリオ中で特定の行動をとるとサブシナリオが発生する。ただこれは、解かなくてもゲームは進められるぞ。



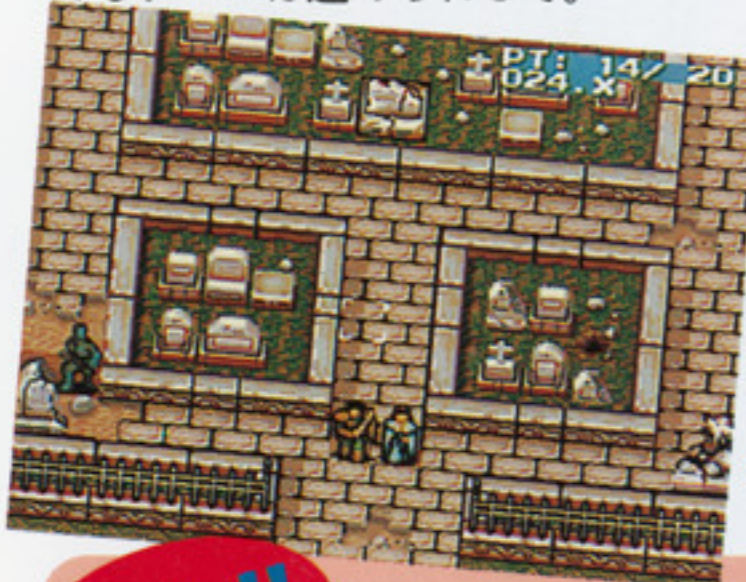
この全体地図で表示されている場所のみ移動が可能。そのためには人々と話をしなくては。

魔法の威力を見よ!

RPGには欠かせない魔法攻撃。今回はファイアボールとエネルギーボルトをお見せしよう。ファイアボールはその名のとおりに敵に火の玉を投げつけ爆発させるというもの。一方エネルギーボルトは、電気を帯びるほどのすさまじいエネルギーで敵を攻撃するというものだ。どちらもちょっとしたアニメーションできれいに描かれており、ゲームプレイに華をそえている。早く他のものも見てみたいね。



ファイアボール、敵が隠れるほどこの後の光が拡散して敵にダメージを与えるのだ。エネルギーボルトは電気を帯びるほどのすさまじいエネルギーで敵を攻撃する。



幕地で何が起った? サブリナはできる限りプレイしよう。



わしは人探しの途中じゃからな。アラニアの首都アランに行くことにするぞ。縁があったらまた会おう

いったん仲間になっても常に一緒にいるのではないようだ。

潜入!!

ロードス島アフレコ収録風景だ

去る2月7日、中野のタクトスタジオでロードス島のゲーム用アフレコの収録が行われた。当日は永井一郎さんや草尾毅さん、神谷明さん、山口勝平さんなどなど、そうそうたるメンバーが勢ぞろい。皆さんまるでキャラクターに息を吹き込むかのごとく懸命にアフレコに取り組んでいて、外は寒いけどスタジオの中はまさに熱気ムンムンという感じだった。


さて、パーン役の草尾さんにお話をうかがったところ、「パーンは正義感が強いんだけど、ただの先走りの強い奴って感じなんで、そのへんに注意して演技しています。ファンタジーアニメの先駆けといえる作品なんで大事にしていきたいと思います」とのこと。どんなセリフが使われるのかはゲームをプレイしてからのお楽しみということで。



アフレコに参加して下さった声優さん方。皆さん快く撮影に応じてくれました。感謝!!

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993
HEAVENLY SYMPHONY
 伝説の足音が聞こえてくる……

セガ / 4月発売予定 / 7,700円(予価) / RAC

完成度ゲージ  80% 1人プレイのみ

オープニング関係の取り込み映像がついに完成。今回はいよいよF1ヘブンリーシンフォニーの全貌が明らかになるぞ!

こんなに美しく、そして長い動画があっただろうか!?

TVゲームで映像の取り込みが見られるといっても、それほど珍しいことではなくなってしまった現在。しかし動画慣れしている人でも、このゲームのオープニング動画を見たら思わず「スゲー」と思うはず。画質においても時間においても、今までとは違う、高いレベルでリアリティのあるF1ゲームがついに登場したのだ。これも圧縮技術の進歩のおかげだね。ちなみに動画のコマ数は1秒間に約12枚で、色数は最大61色とのこと。フジテレビの映像データを最大限に利用してゲームの中で効果的に使っているぞ。



アップ、俯瞰、車載などフジTVの秘蔵の映像をふんだんに取り込んだオープニング映像は凄じげな

動画だけじゃない! ほかに注目してくれ!!

映像ばかりに目がいってしまうが、他にも注目する部分はたくさんある。全マシンの描き分けや、人物の顔が取り込みというのもその1つだ。実際にプレイすることになるコースのほうでは、カーブや道幅はもちろん、三次元計算によりアップダウンも再現している。また、アーチや観客席は実際と同じ場所だし、看板はすべて本物になっているから、ドライバー気分を十分に体験できるのだ。

さらにCDによるBGMはニューヨークの一流プロミュージシャンを起用。カッコイイBGMを聴かせてくれるぞ。



走行画面は本物のF1と同じ。いわゆるドライバーズ・アイというやつだね。

看板だってもちろんリアルなのだ!?

左の本文でも書いたように、コース脇にある看板やアーチについているスポンサーはすべて実物となっている。レースが行われる国ならではのスポンサーもあるから、どんなものがあるか注目してほしい。実際にそのスポンサーがどういう企業で、F1にどう関わっているかを調べれば、さらに楽しむうえで参考になることは間違いない。



ドライバーの顔も取り込みだね



一見してプロストとヒルだということがわかるよね。3位の赤ヘル男は誰?

コース内にあるもの

コースを走っていると観客席や看板以外にも様々な物があるので、一度じっくりとまわってみたい。しかし、実際にコース脇に牛とかいたらかなり危ないよな。



気球

なぜか牛!?

クレーン

GRAND PRIX MODE



チームと契約するために、セガパークでテクニックを見せる!!

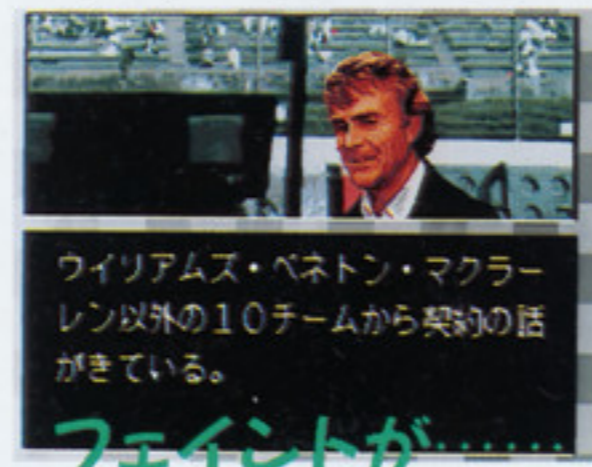
グランプリモードは16戦を戦って総合チャンピオンを目指すという、いわゆるF1のフルシーズンモードだ。ワールドチャンピオンを狙うためには速いマシンを持っているチームと契約するのが早道となるが、そう簡単にはいかない。テストは、川井氏設計のオリジナルコース（セガ・パーク・サーキット）を走る。そのタイムによって契約できるチームが変わってくるというシステムなのだ。速いタイムを出すには相当の練習が必要になるが、速ければ最初からウィリアムズやベネトンなどのトップチームと契約できるから、ガンガン走り込もう!! めでたくチームが決まったら、あとは練習走行、予選(当然1日目、2日目もある)など、実際のF1と同じタイムスケジュールに従い、グランプリを戦うのだ。



これがセガパーク・サーキット。設計は川井ちゃんでおなじみ川井一仁氏だ。

フェラーリの名

おおっ!! と思ったら……



ということで

フェイントが……

いきなりトップチームかと思いきや、それ以外とまた、まったくくねくねさせてくれるぜ。

契約 1年目からいきなり名門フェラーリで!!

ルカ・ディ・モンテツェモロ



監督のモンテツェモロ。やっぱりカッコイイよね。

ジョン・バーナード



天才デザイナー。この人が作った車は速い!

ニキ・ラウダ



往年の名ドライバーがフェラーリ復活をサポート。

ゲルハルト・ベルガー



“いい人”返上のためにも今年はセナの前を走って。

1993 MODE

名場面を君が再現!! ROUND1はレートvsワーウィック

1993モードは昨年のF1で実際にあった熱いバトルを君が再現するもの。ちなみにラウンド1はラスト5周からのレートとワーウィックのバトルを取り上げている。プレイヤーはレートになってゴールを目指すのだ。実際の

結果はレートが5位、ワーウィックが7位で完走しているが、君の腕次第では、抜かれたりリタイヤしてしまうかもしれない。その他のラウンドは次号以降で紹介していくぞ。



J.J. レート

J.J. レートは今年ベネトンと契約して、非常に期待されていたのだが、いきなり事故って重傷を負ってしまった。はたして復帰できるのだろうか? 心配だね。

REPLAY

'93 SOUTH AFRICA

豪雨…全車スローダウン



水しぶきが上がると後ろについた車は視界が遮られるので、バトルは難しいね。

これはオイルフラッグ。雨も降ってオイルも漏れてたらたまもんじゃない。



コース紹介はDJボイスがナビゲーションしてくれる。初めて走るときはしっかり聞いておこう。

前方に見える赤と白のマシンは、ワーウィック? もしかしたらマクラーレンかもしれないけど。



リタイヤはむなし……



リタイヤするとこの映像が流れる。黒いマシンってことはザウバーだよなやっぱ。

止まってしまったマシンから降りて、歩いて行く姿はとてもむなしなものだ。



FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993

SETTING



スピード!? ダウンフォース!? いろいろ試してナイスに仕上げろ

車を速く走らせるためには、コースの特徴や、その日の天候に合わせたセッティングをしなければならない。セッティングは大まかに言えば最高速重視かコーナリング重視かを設定するものだが、この2つは相反するもの

なので、フリー走行でのタイムを参考にして、どのセッティングがよいかを突き詰めていくしかないだろう。このゲームではセッティングできる部分が7つある。いずれを変更しても最高速やコーナリングに影響してくること

は間違いないので、どこかを変更したらとりあえず雰囲気をつかむために2~3周してみるといいかもしれない。特にステアリングのオーバー、アンダーと、ウイング角に関しては注意して変更したい。

<p>TIRE</p> <p>タイヤはスリックタイヤ7セットとレインタイヤ1セットの合計8セットから、使うものを選択する。スリックタイヤは固さの違うBタイプとCタイプを用意することができる。Bのほうが固くて長</p>	<p>HANDLING</p> <p>8段階調節でQUICKにするほど急に曲る。コーナーで重要になるセッティングだが、コーナリングのスピードによって感覚が変わるので、いろいろなスピードで曲り具合を試してみよう。</p>	<p>BRAKE B.</p> <p>8段階設定でFRONT側にするほどブレーキの効きが強くなるが、その反面タイヤがロックしやすくなってしまふ。タイヤロックは小刻みにブレーキを踏むことで防ぐことができる。</p>	
<p>F. WING</p> <p>1~5の設定で数字が少ないほどダウンフォースが増え、コーナーで滑りにくくなるが、そのぶん加速が鈍くなる。テクニカルなコースではダウンフォースを増やすのが普通だ。</p>	<p>R. WING</p> <p>H, M, L各3段階設定でHIGHにするほどダウンフォースが増え、コーナーで滑りにくくなる。F. WINGのダウンフォースが強いと、アンダーステア、その逆はオーバーステアになる。</p>	<p>STEERING</p> <p>8段階設定でオーバーにするほどフロントタイヤが滑りやすくなる。つまり、思ったよりもよく曲がるということ。ウイングの設定バランスによってステアリング効果も違ってくる。</p>	<p>T. MISSION</p> <p>オートマチックか、マニュアルの2種類から選ぶ。常識としてマニュアルのほうが加速と最高速が良くなる。しかしそれは操作に慣れればの話だ。最初はオートマチックで始めよう。</p>

Coming Soon 1994 F1GP

今年のF1は3月27日のブラジルGPで開幕。注目はアクティブサスやトラクションコントロールなどのハイテク禁止がどう影響するかだ。まあ競争力の差は少なくなったとはいえ、ウィリアムズ、ベネトン、



アクティブサスが禁止されたことで、ベネトンドライバーの活躍が期待される今シーズン。



無限ホンダエンジンはフットワークからロータスへ。垂久里の去就も現在は未定、どうなるのか?

マクラーレン、フェラーリの4強はそうは崩れないだろう。ただしマクラーレンは初参戦のプジョーエンジンだけに不安はある。第2グループでは無限ホンダを積むロータスやベンツパワーのザウバー、ルノーエ

ンジンのリジェあたりは頻りにポイント争いに加わることとなるだろう。さて、それはいいとしても原稿を書いている時点ではドライバーが決まっていなチームもある。プロスト復帰のウワサもあるが。



引退したはずのプロストだが、マクラーレン入りのウワサも、いつたいていなるのか?

ゲーム アーツ/4月15日発売/7,800円/ADV/マウス対応

完成度ゲージ  95% 1人プレイのみ

ついに発売を来月にひかえた「うる星」。物語の鍵を握るオリジナルキャラ、サッチャンはゲームにどう関わってくる!?

うる星やつら ティア マイ フレンズ

オープニング紹介&声優さんインタビュー掲載!

MEGA-CD版も完成間近、発売日決定! 序盤の展開紹介

数カ月前からファンをやきもきさせていたMEGA-CD版「うる星」だけど、ついに正式な発売日が決定したっ!! 右上のデータを読んでもらえばわかるように、発売日はなんと4月15日。……というコトは、次号のこのコーナーに「うる星」情報が載る時にはすでに読者

のみみんなは、ソフトをプレイしているかもしれないってわけだ。ゲーム内容のほうも、画面を見た限りだとアニメ版「うる星」とほとんど遜色ないデキにはビックリ。ファンにとっては、おなじみのキャラに会えるのがウレシイよね。

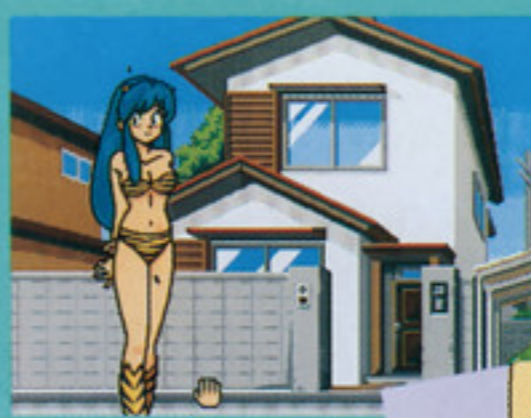
「うる星」のレギュラーメンバーが勢ぞろいしたポスター。今回ソフトをお店で予約しておく、その特典としてこのポスターがもらえるようになってる。また、お店によっては宣伝用のデモディスクが見れるぞ。



新キャラ「サッチャん」に出会うまでのストーリーを公開!!



スタート直後、ラムがいきなりあたるの部屋に入ってきたシーン。ラムが空を飛ぶ時の「コロロ……」なんて効果音もある。



「学校に行く」と言っただけでラムをまこうとしたが、一緒にいっていきと言われてしまった。うーむ、どうやってラムから逃げようか……

なんてことを考えているうちに、ランの伝言人形が上から降ってきた。なにに、「最近引越しをしたから遊びに来てね」だって……

先月までのあらすじ

物語は土曜の午後、いつものようにガールハントへ出かけようとするあたるにラムがデートに誘うところから始まる。何とかしてラムをまこうと「学校に忘れ物を取りに行く」とでまかせを言ったあたるだが、家の外でランちゃん伝言人形に遭遇。あのランの家が最近引越ししたというのだが……



伝言人形はメッセージを伝えた後、大爆笑。やはりこの人形はランがラムに送った刺客(?)であった、ドカーン!!



気を取りなおし、2人は学校へ行くことにした。あたるとしては別にラムをまくための言いわけとして学校に行くだけだったので、とりあえず何も用事がない。購買部にいる竜之介のとこでも寄るか。



ラムの手前、教室へ忘れ物を取りに行くフリをしなければならない。あたる達の教室である2年4組に向かう2人が、そこにいたのはあたるの悪友であるメガネ達。なんか、またヘンな会議を開いているぞ……

うる星やつら オープニングも完成

MEGA CD

MEGA-CD版のオープニングは、一見TVアニメ風の作りになっているぞ。今回は連続写真でその画面を公開。宣伝用のデモディスクにも収録されてるぞ。

うる星やつら

—ティアマイフレンズ—

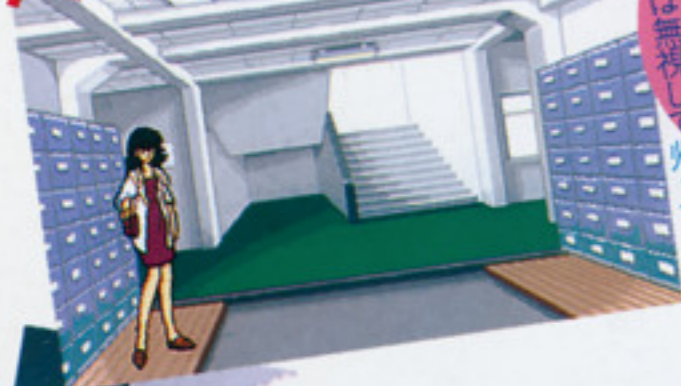
高橋留美子原作・キティ・フジテレビ ©GAME ARTS・小学館プロダクション



監督 洋一 (ゲームアーツ)
制作 菅谷 孝夫 (小学館プロダクション)

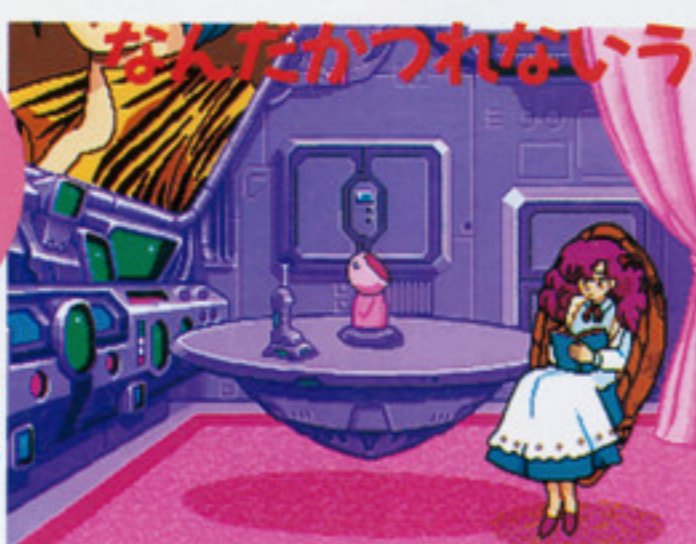
学校から家に帰ってきた、あたるとラムを待っていたのは……

サクラ先生とバツリ



学校をくるとまわった後、玄関に戻ると偶然サクラに出会った。見ると、探しものがあるよ。うなのが見つかからないので帰ろうとしていた。話しかけてもサクラは無視して帰ってしまった。

なんだかつれないランちゃん



学校を後にした2人は、とりあえず引越しいよいよランの家へ向かうことに決定。でも、気をひこうと懸命になるあたると対してなぜかワウの空。(実は彼女、レイに作る食事のことで頭がいっぱいなのだ)

画堂家の正門は、やっぱりデカイ



ランちゃんがダメならアチヤンがいるさ、とすかさず狙いを変更するあたると。しかし終太郎の命令により、画堂家の門はがっちりガードマンに固められている。どうする？

サツちゃんを発見した!!



結局、目的の女の子にはあまり会えなかった。まずは一度家に戻って出直そう、とあたるとは決意して家に帰ることにした。……が、家の2階の屋根にはなぜか子供が!! なんてあんなところにいるんだろ？

で……家に帰ると



サツちゃんのお母さんが美人と聞いて、サツちゃんのお母さんが美人と聞いて、俄然ペンダント探しに張りきり始めたあたると。さてさて、この後の展開はどうなりますやら……。

血筋は争えないのか……?



そんなこんなで以下次号……

サツちゃんは、どうやら迷子になったことよりもお母さんにだまって持ち出したペンダントをなくしてしまったことを心配しているようだ。

サツちゃんのお母さんが美人と聞いて、俄然ペンダント探しに張りきり始めたあたると。さてさて、この後の展開はどうなりますやら……。

仕掛けはいっぱい、様々なリアクションを見つけよう

MEGA-CD版「うる星」は、ジャンルに分けるとアドベンチャーゲームの部類に入るだろう。が、だからと言って常に正しい道を進むことが、このゲームの楽しみではない。下に載せたように、各シーンには本筋の

ストーリーには影響のないイベントがいっぱい隠されている。こういう隠しイベントは、いずれも原作にあったワンシーンだったり、お遊びだったものがほとんど。原作を知れば知るほど、MEGA-CD版も楽しめるわけだ!!



① あたるの部屋で

これはゲームスタート時に起こるイベント。部屋にきてデートに連れてってとせがむラムを、とりあえず「玄関で待ってなさい」と追い払ったあたると。このスキに窓から逃げ出そうとすると(移動アイコンを窓に向かってクリック)……「逃げようと思ってもムダだっちゃ!」なんと、ラムに見つかって怒られてしまうのだった。



② あたるの家の玄関で

諸星家の玄関も、いろんな仕掛けがいっぱい。「こわいお玉」が登場したり、あらぬところに隠れキャラの1人がなぜか寝ていたりする。

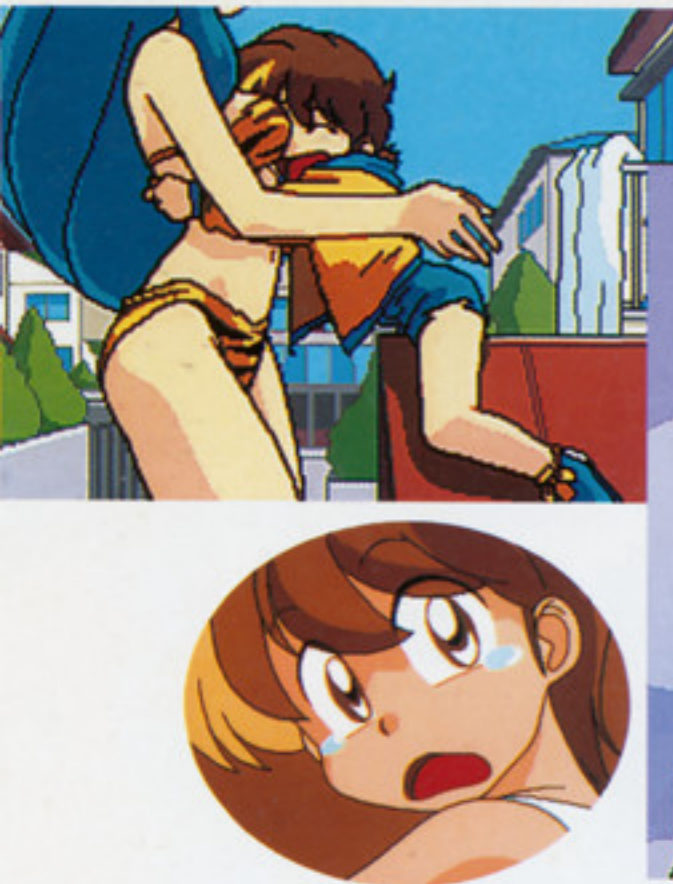


③ あたるの家の居間で

諸星家の居間にあるコタツで、幸せそうにタイヤキを食べているコタツネコ。このタイヤキを取ろうとすると……うわあ!!



サッチャんの声をあてている—— 金丸日向子さん特別インタビュー



ントにこういう子供大好きなんです。だからうれしかったですね。私は声優として、子供や動物専門ですから役柄としてはぴったりでした。気に入って演じました。それと、サッチャンは、性格以外

にもいろいろ謎があるけれど今は、ヒ・ミ・ツノ——スタジオは、どんな雰囲気でした？

金丸 みなさん、TV版の声を担当したベテランの方々ですよ。私だけオリジナルキャラで、うる星は初めてだったけど楽しかったですよ。みなさん、すごいメリハリの効いた声で迫力でした。楽しかったし勉強になりました。

——演じた感想は、苦労した点は？

金丸 私なりに四苦八苦した点はあります。でも、脚本の月島さんが私の声をイメージして作っていただいた役とのことだったので、気分的にも楽になりました。役柄的にも無理はなかったし、この作品に参加してよかったと思っています。

——最後に一言お願いします。

金丸 最後までプレイして、楽しんでくださいな。続編のリクエストも、お願いします(笑)。

——実際のゲーム画面を見た感想は？

金丸 すごくきれいですよね。普通のアニメと変わらないですね。

——全部でアニメーションは40分を超えていると思いますが、その間サッチャンは出ずっぱりですね。

金丸 おいしいところをいただきました(笑)。

——録音の時は台本しかなかったんですね。

金丸 そうですね。絵はなくてわりと好きなようにやりました。キャラ設定表は、ありましたけど。

——どんなイメージで、声をあてられたんですか。

金丸 サッチャンは、とてもやんちゃでコロコロ気が変わり、ただキャラメルをもらってもうれしいとか、屋根から降りられなくなって悲しいとか、そういう感情が素直に出る子供。変にイイ子じゃないし、思っていることは全部表に出す。最近あまりいなくなったタイプの子供ですね。私は、ホ

金丸日向子さん

青二プロ所属の声優さん。代表作は「コボ」のヒロコ、「楽しい算数」のミジメット役など。最近では、CMなどでも活躍中。とっても気さくな方だったぞ。



色紙プレゼントだよん!

なんと、抽選で2名様に金丸日向子さんの直筆サイン色紙をプレゼント。あて先は、BEメガ編集部「うる星やつら」係りまで。ご応募お待ちしております。ヨロシクね。



うる星やつらサウンド制作スタッフ・インタビューだ!

——大熊さんは曲作りのほうを担当されたわけですが、全部でなん曲ぐらい作られたのですか。

大熊 ゲーム中とデモ中のものがあるのですが、アレンジ違いのものも含めて全部で約50曲ぐらいです。すべてオリジナルです。

——今回、國島さんのご担当は？

國島 絵コンテを見て、効果音や音楽の入れ方を決め、実際にゲーム中に音を組み込む作業を大熊さんと協力してやりました。



ツーフাইブ
大熊謙一さん
今回の「うる星」で作曲のほとんどすべてを手掛ける。

——今回、「うる星やつら」と言うビッグタイトルで、しかも原作ものとして苦労されな点は？

大熊 「うる星」という作品自体、昔から好きでしたから、うる星の世界観は、もう頭にありました。

——一番印象に残っている曲は？

大熊 そうですね。オリジナルキャラのサッチャンのテーマを作ったのですが、最初のバージョンは、かっこよく作りすぎてしまったんです。それで子供のいる場所をあちこち散歩して、モチーフを探しました。子供が弾いているピアノみたいなメロディをイメージした曲です。

——ビジュアルデモは、TVアニメなみですね。

國島 デモのサウンドは、グラフィックと同時進行なんです。最初に絵コンテを見ながら効果音などを用意して入れ方を決めて組んでいくんですが、実際に音を入れてみるとギャップがあったり、微調整がたいへんでした。

大熊 音楽のほうもグラフィックに負けないように苦労しました。

いかに自分らしい「うる星やつら」の曲を作ること苦勞しました。半年間ぐらい「うる星」にかかりきりでしたね(笑)。

——技術的には難しかった点は？

大熊 すべて内蔵音源を使っているんです。それをフルに引き出して12音使ったんですが、PCMやFM音源の各種調整に手間取りました。

——一番印象に残っている曲は？

大熊 そうですね。オリジナルキャラのサッチャンのテーマを作ったのですが、最初のバージョンは、かっこよく作りすぎてしまったんです。それで子供のいる場所をあちこち散歩して、モチーフを探しました。子供が弾いているピアノみたいなメロディをイメージした曲です。

——ビジュアルデモは、TVアニメなみですね。

國島 デモのサウンドは、グラフィックと同時進行なんです。最初に絵コンテを見ながら効果音などを用意して入れ方を決めて組んでいくんですが、実際に音を入れてみるとギャップがあったり、微調整がたいへんでした。

大熊 音楽のほうもグラフィックに負けないように苦労しました。

絵と音の盛り上げ方を合わせるのがたいへんでした。その國島さんと協力して、双方で歩みよったところがあります。また普通のゲームと違い、音楽が鳴っていない空白の時間をあえて作ったりして演出にも力を入れています。声優さんのセリフも、いったんデジタル化して出してるんですが、声が小さめに聞こえてしまうことがあります。声の出る周波数帯をあえて避けるように音楽をアレンジにするとかPCMデータに手を加えたりしました。

國島 とにかく、ビッグタイトルなので気合いをいれています。サウンドにも注目してください。

大熊 単なるアニメのゲーム化ではない、ゲームアーツらしいオリジナル作品です。全然ストレスなしにゲームが進んでいく作品なので、期待しててください。



ゲームアーツ
國島憲一さん
「アリス」なども手掛けたサウンドスタッフだ。



セガ / 3月25日発売 / 7,800円 / VIC

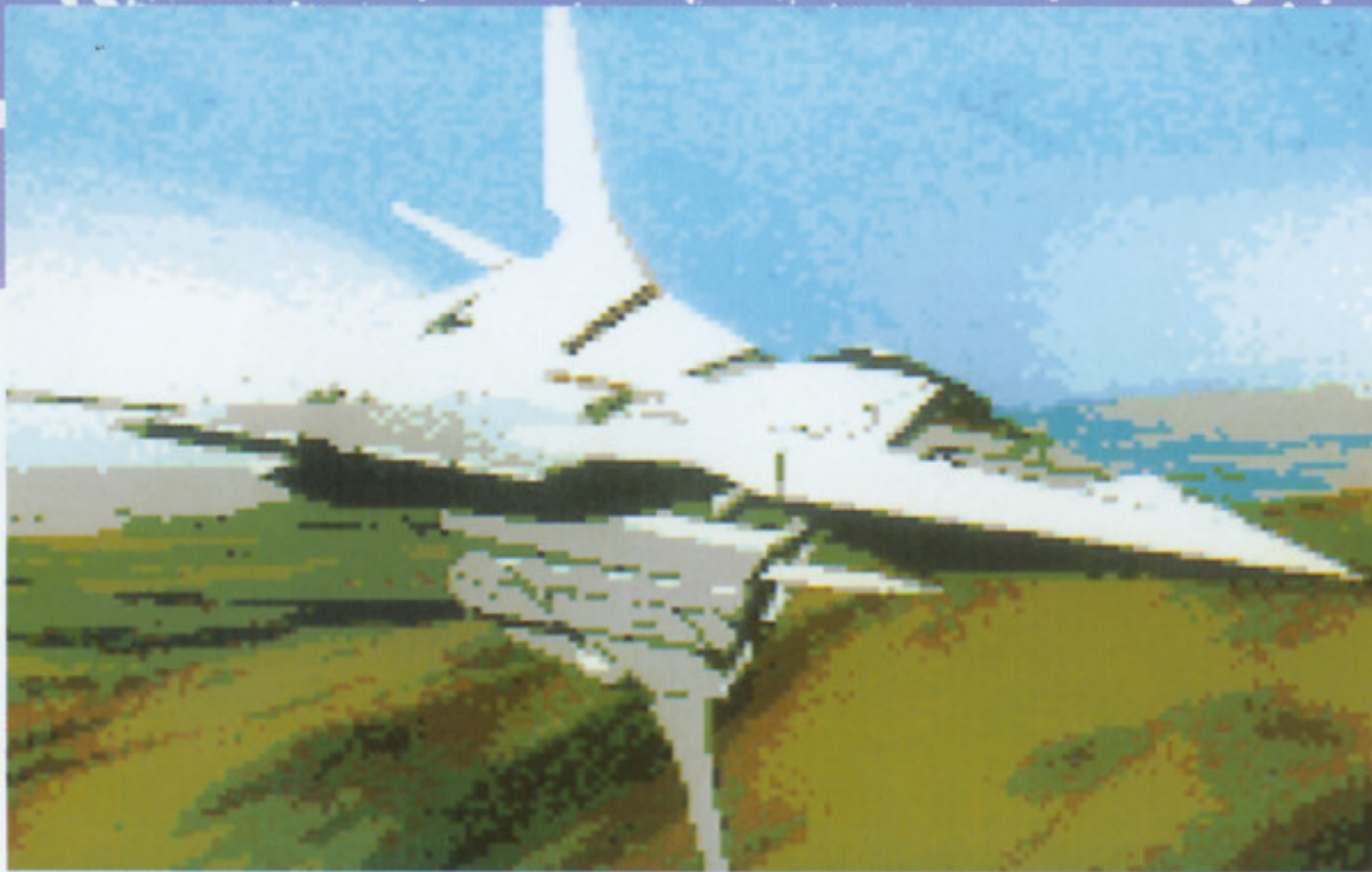
AX-101

勝利の美酒は熱く、苦かった……

完成度ゲージ  100% 1人プレイのみ

宇宙を征服せんとする巨大なゲルザへの最後の抵抗。地球、そして宇宙の未来は“プロジェクト・アイオロス”にかかっている。

プロジェクト “AX-101アイオロス” 始動せよ!



我々は地球を救うべく、発進した。それが最後に見た地球だった……

“AX-101”。銀河系のはてにあるプリズム星に行ってそれを受取り、ゲルザ星へ攻撃をしかけるのが我々の任務だ。私はジョニー・マクラyant。このアイオロス作戦のリーダーだ。作戦に参加するのは、私とキリー、ボブ、そしてクリスのわずか4人。だが、我々には、地球の存亡がかかっている。我々は絶望の中のわずかな光なのだ。



地球衛星軌道上の敵の包囲網で、我々は貴重な機体とボブの命を失った……



ゲルザに破壊されつくす都市。終わりののか。



シューティング部ではこれだけは知るべし

最新鋭機であるこの防衛機は、かなりの攻撃能力を持った機体だ。だが、敵の弾を数発食らえばすぐ壊れてしまうだろう。戦闘では、まず敵弾を破壊することを優先しなければならない。



この黄色い発光機体が敵の弾である。逃さず撃破しろ。

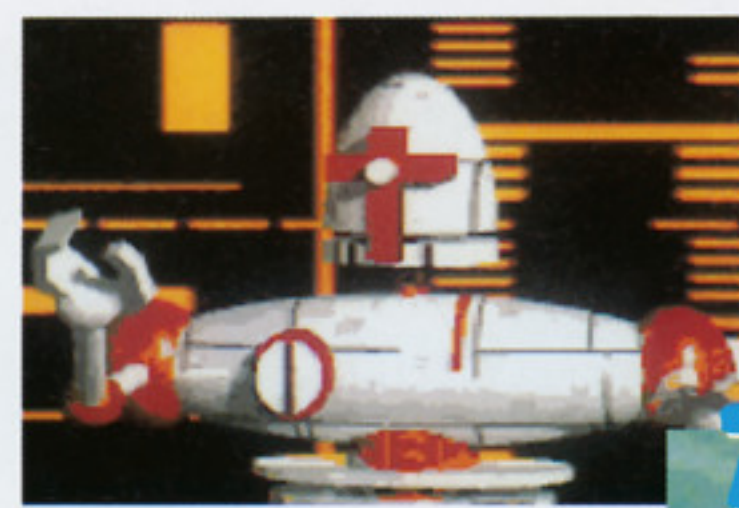


注意するのは遠くの敵だ。敵弾も遠くからくるぞ。

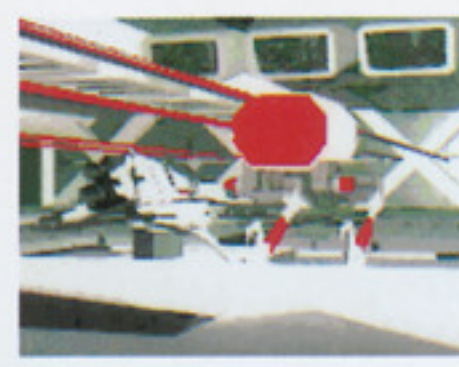
プリズム星でAX-101入手!! 百人力だ!



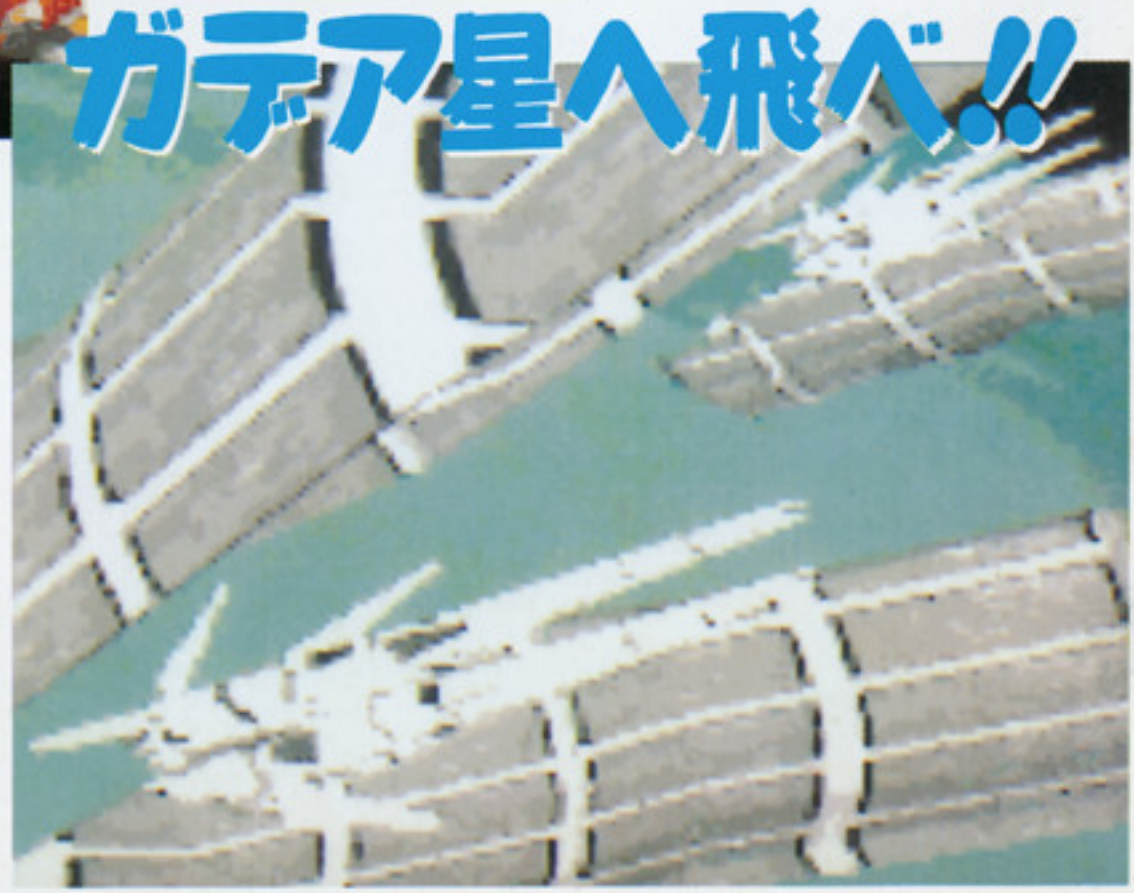
プリズム星へ着いたものの、我々の心は重かった。ボブの死によって、我々は作戦成功の可能性が絶望的であることを知ったのだ。しかし、我々は行かねばならない。はげますように、プリズム星人の声が心強く聞こえる。我々がやれなければ帰るべきはずの地球がなくなってしまうのだ。愛する妻サラ、そしてわが子アイル。私を見守っていてくれ。



我々は、プリズム星から送られる誘導電波に誘導されるまま、惑星基地へと向かった。そこには、我々に託されたAX-101が……



プリズム星とゲルザ星は、戦いたくとも戦えない関係だということがわかった。これですべての謎が解けた。地球防衛軍の一部では、罠だという意見もあったのだが……。それは、我々地球人の消極的な意志そのものだったのだ。プリズム星人の期待に応えなければ、見ていてくれ!



ガデア星へ飛べ!!



AX-101を積んだ機体は、性能的にはまだ未知数だ。我々は、どこまで戦えるのだろうか。

AX-101 AIOROSS

ガデア星地下要塞へ突入! 待っているのは

我々は、ゲルザ星へ向かう前に、ガデア星の地下コアを破壊することにした。ここには、ゲルザ星へ接近できないようにするワープ攪乱装置があるのだ。惑星の大気圏上から、すでにおびただしい敵の数が確認された。しかし、我々にはAX-101がある。この高性能兵器さえあれば、なんとかなりそうだ。我々の心に、希望の光が芽生え始めていた。

AX-101のおかげで、航行性能は素晴らしいものとなった。次は、戦闘能力を確認する番だ。



↑↑↑地下コアの前では、敵大型兵器が待ち受けていた。しかし、パワーアップした機体には苦にならなかった。AX-101、すばらしい最終兵器だ。

これが地下コア!!

←↓→地下コアへ向かう通路での戦いは、装甲が厚い敵との戦いだった。そして、我々はずいぶん……!



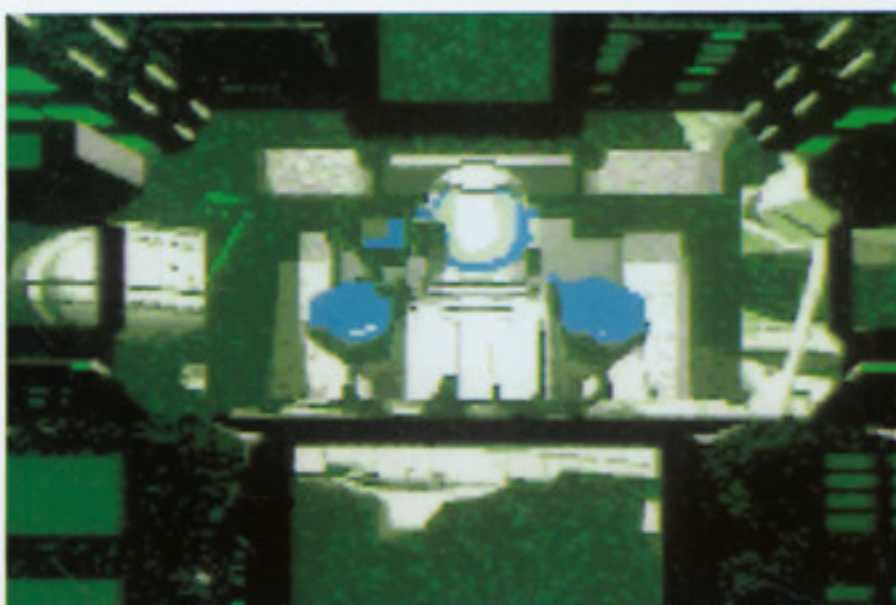
アステロイドベルトの死闘!! その時キリーは…



我々は、機体のパワーアップで浮き足立っていた。しかし、悲劇は突然来た。

巨大艦隊

大艦隊を壊滅する能力さえ、AX-101を搭載したこの機体にはある。しかしあまりにも敵艦が多すぎる。その時、キリーがオトリを志願してきたのだった。私の判断は間違っていたのか…。



アステロイドの先には、敵の本隊である巨大艦隊が待ち受けていたのだ!



AX-101はこう遊べ

このゲームは、物語がメインになっていると言っても間違いはない。君がプレイする時も、このページのように物語に入り込んで遊べば、より充実したゲームとなるだろう。そうしないと、ゲームの魅力は半減してしまうぞ。時には、こういったゲームで心を熱くさせるのもいいね!



戦闘も、グラフィックを楽しむついでに、ドハマりな爆発など見どころいっぱい!

1人ずつ散っていく仲間…物語を熱くさせるぞ。



セガ / 4月28日発売 / 6,800円 / ADV

ドラゴンズ・レア

懐かしのLDゲームが遊べちゃうのだ

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

ああ、なんてカルトなゲームなんだ!! LDゲームの名作をほぼ忠実に移植した造りに、初期LDマニアは感涙間違いなし!!

LDアドベンチャーの元祖、10年の時を経て復活!

ノンストップ動画再生ができるMEGA-CDにとって、LDアドベンチャーの移植は得意中の得意。実際、「タイムギャル」が移植されているのは読者の皆さんも知っての通りだ。が、しかーし!! どうせ移植するのなら、なぜLDモノの元祖「ドラゴンズ・レア」を真っ先に移植しないのだあー!! ……と思っていたらついに出ました。内容はドラゴンに救われたお姫様を救い出すため、主人公ダークを適切なレバー&ボタン操作で切り抜けていくというシンプルなもの。パターンゲームなので好みは分かれるけど、ノスタルジーに浸りたい人にはオススメである。



オープニングのメッセージは日本語化された。



アメコミ調のプリンセスだ。カワイイと思え!!

イベント数は25+α! 君に解けるか!?

MEGA-CD版はエレベーターなどの2、3シーンをのぞき、イベントが完全移植されている。今月は序盤で起きるイベントを公開。

<p>SCENE No.1 はね橋</p> <p>ドラゴンの城に入る手前、はね橋で紫色の触手に襲われるシーン。業務用機の中にはカットされたバージョンもあるという幻のシーン(?)も、MEGA-CD版ではバッチリ再現されている。</p>	<p>SCENE No.4 触手の小部屋</p> <p>部屋のありとあらゆるところからツタのような緑色の触手が襲ってくるシーン。最初は剣で触手を追い払っているが、触手は次第が増えていく……。相手にしているとつかまってムギョ!</p>	<p>SCENE No.7 ダークナイト</p> <p>中級者がいまる、ダークナイトとの対決。ダークナイトが出す電撃をどうかわすかがポイント。ま、結局はよける方向を覚えないとダメなんだけどね。業務用機では左右が逆の面もあった。</p>
<p>SCENE No.2 崩れる部屋</p> <p>業務用機では、いきなりこのシーンから始まるものも多い。光った扉の方向(この画面では右側)にレバーを入れればクリアとなる。すべての床が崩れる寸前で助かるところがニクイっす。</p>	<p>SCENE No.5 釜のある部屋</p> <p>釜の中にある薬品が吹き出して2匹の怪物が襲ってくるシーン。大きく剣を振りかぶって怪物をやっつけるダークの姿がカッコイイ! ただし、ヤラれる時はかなり情けなかつたりする。</p>	<p>SCENE No.8 ボウリング</p> <p>ゴロゴロ左右に転がるボールをよけ、後ろから襲ってくる巨大なボールから逃げるシーン。ここのタイミングはややしビアだ。ボール同士がぶつかる音がボウリング場で聞ける音そっくり。</p>
<p>SCENE No.3 DRINK ME</p> <p>超有名なワンシーン。たぶん「不思議の国のアリス」のパロディではないかと思われる。「私を飲んで」と書いてあるアヤシゲな薬品を飲むと……。これ以上は実際にプレイして確かめて。</p>	<p>SCENE No.6 蛇の部屋</p> <p>霧に包まれた石畳の部屋で突然大蛇に襲われるワンシーン。ここは剣を連打しても大蛇を倒せる簡単な面。難しい面になると、剣を振る(ボタンを押す)タイミングもシビアになってくる。</p>	<p>SCENE No.9 コウモリ通路</p> <p>小さなコウモリの群れから逃げて下の回廊へ逃げると、扉の前で巨大な吸血コウモリが……。剣を抜くモーションが遅いダークだが、ここはボタンを連打していれば必ずコイツを倒せるはず。</p>

COLUMN 私とドラゴンズレアの思い出

中学生の時、湯水のように金を使った「ドラゴンズ・レア」がメガCDで遊べるなんて感激! のロンドン小林だ。ううう、LD野郎の血が騒ぐぜ。というコトで、さっそくプレイしました。……おお、AMIGA版と違ってカットされたシーンがほとんどない!! おお、レバー&ボタン操作をするタイミングが画面表示されないこの不親切さ!! さらに、画面とレバー操作のちょっとしたズレも移植されている!! これぞ、私が夢にまで見た海外版シネマトロニク



絶対助からん、と思う瞬間、ミス画面は非情だ。ス社製「ドラゴンズ・レア」の移植版だあー!! 今見るとずいぶん造りは粗いけど、ゲーセン版をここまでマニアックに移植している点はスゴいよ、コレ。続編の「スペース・エース」の移植もヨロシク頼みたい。

剣士Dirkのマヌケ顔は必見!

うぎゃあああ!! いつも無口な主人公ダークが、唯一人間らしい表情を見せる一瞬、それがヤラれる時だ。アメコミ調のデフォルメは、ずさんだプレイヤーをなごませる力がある。



冒険はまだまだ続くぞ!!

ビクターエンタテインメント / 3月25日発売 / 8,800円 / RPG

完成度ゲージ  100% 1人プレイのみ

このゲームの面白さは、操作系に慣れるまでの約1時間をクリアすればかならずわかる！ さあ、ダンマス中毒へGO！

ダンジョンマスター2 スカルキープ

はっきり言って育てゲームです！

ヘット=ファールビルちゃんのお目覚めだ!!



洞窟の眠れる美女、コールドスリープを解けば仲間になる！

ハァーイ、ごきげんいかがア。わたし、ヘット=ファールビルです。スカルキープ辺境駐屯地^{ちゆうとんち}の兵士なんだけど、安らかにコールドスリープ装置で眠りについてたところを、主人公のトーハム=ゼットお兄さんに起こされちゃったの。いきなり世界の危機が訪れるって叫んで、レディの寝込みを襲うのよ。いやになっちゃう。

今回の冒険でパーティを組むのは、他に無口な怪物のエッカスと陰気で陽気な魔法使いサロス。

他に12人もいるのに、どうして私達が選ばれたのかというと、「戦士」のレベルが低いから。よりによって命がけの冒険に、戦士タイプの仲間を選ばないなんて、トーハムはどうかしてるよ！

トーハムがぶつぶつ言いわけするには、なんでもヘルスは戦士のレベルを上げればガンガン上がるけど、魔法力(マナ)はなかなか上がらないからだってさ。

まあ、どの仲間も上手に成長させれば、初期の技能の差はすぐなくなるから、技能の値よりもロード(持ち運べる重量)とマナの値を選択の基準にするのは、私も賛成。前衛には盾になってくれそうな人、後衛にはマナを使う人を置くのが正解だと思う。

そこで単純に、盾にするならクリータスがおすすめ。成長は遅いけど、防御力の高さは買いたよ！

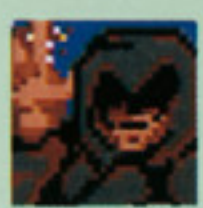
パーティーの仲間たち



主人公
トーハム=ゼット
若さゆえの自尊心あふれる好青年。世界を破滅から救うべくスカルキープ攻略を目指し、旅立つ。



エッカス
戦士レベルの低さで選ばれた、みんなの盾。



闇の使徒サロス
魔法使いレベル4！すぐ強力魔法が使える。

ヘットちゃん初期パラメータ



マナは多いが、ヘルスは低い。かわいらしさが最大の武器!?

STRENGTH	35 / 35
DEXTERITY	49 / 49
WISDOM	53 / 53
VITALITY	38 / 38
ANTI-POISON	47 / 47
ANTI-FIRE	44 / 44

戦士達のパラメータリスト大公開!!

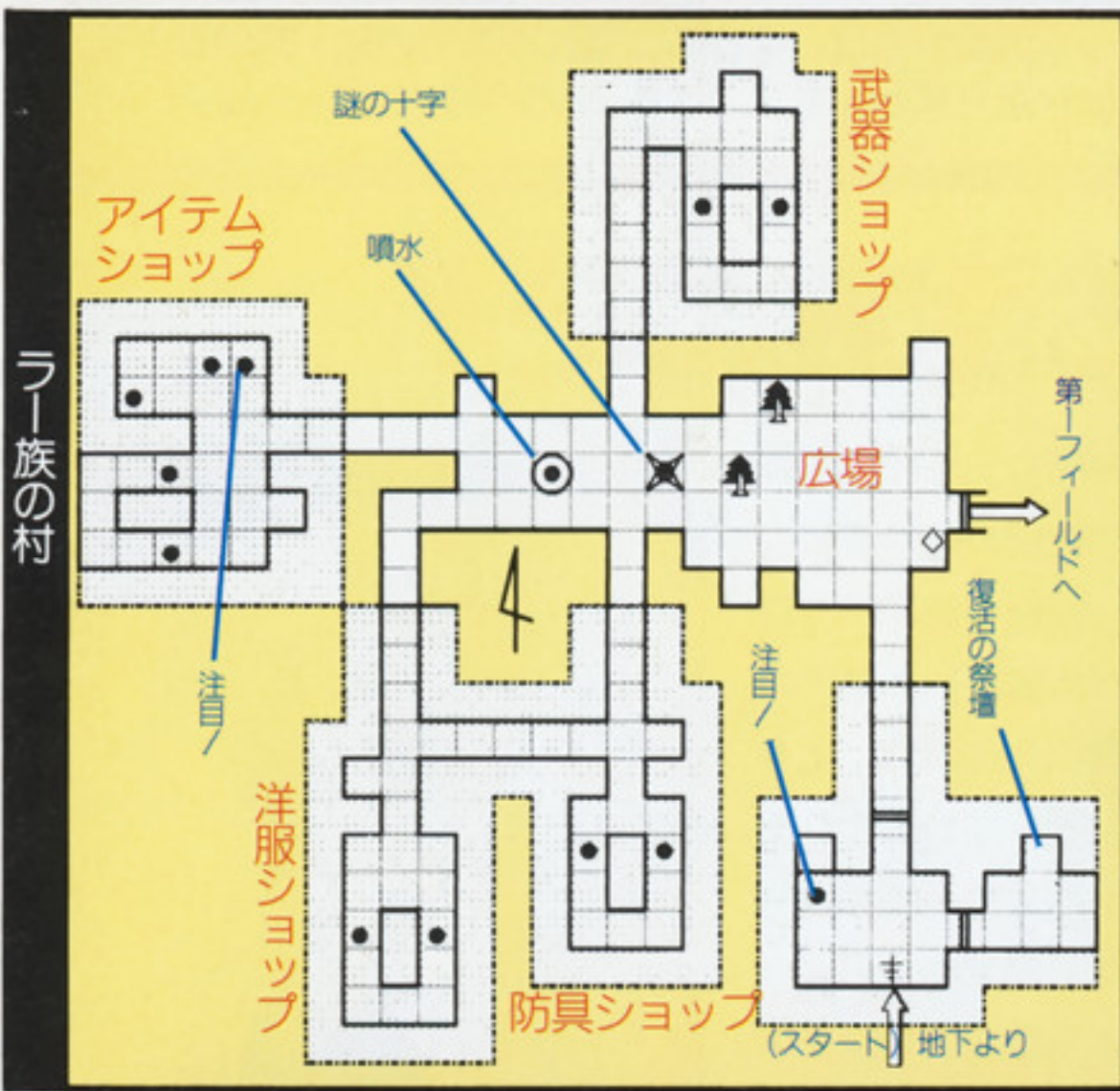
名前	技術レベル				体力特性値				能力値						ヘットちゃんのワンポイントアドバイス
	戦士	忍者	僧侶	魔法使い	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	強さ	機敏さ	知恵	生命力	耐魔法力	耐火性	
トーハム=ゼット	3	1	2	2	83	77	14	50	49	53	54	45	30	38	彼を前衛にするか、後衛にするかでパーティーのタイプが決まる！
エッカス	1	3	0	0	95	85	2	57	58	30	36	50	30	32	マナは少ないけど、ヘルス、スタミナ、ロードの高さが魅力！
サロス	0	0	1	4	72	50	29	40	37	45	55	38	45	45	ヘルスの初期値の高いマジックユーザーは、貴重な存在だよ！
アリアイ	1	1	1	1	65	75	12	46	45	45	48	42	40	40	すべての能力が平均的な、使い勝手のいい男。
アンダース	0	2	0	3	28	47	36	37	33	59	45	55	55	30	致命的なヘルスの低さだが、育て方しだいでいい戦士になるよ！
ベイン	4	0	0	0	91	80	3	50	50	58	39	49	30	30	戦士一筋！ 盾にしたい男の1人。魔法や火に弱いので辛いかも？
クリータス	3	2	0	0	100	70	5	58	69	30	32	50	40	63	盾にするならコイツ！ 驚異的な耐火性と強さの高さがオススメ！
コーティン	2	0	3	1	57	68	22	38	35	40	42	40	55	59	いわば聖戦士。魔法や火のような特殊攻撃用の盾になってくれる！
グレイン	0	1	2	3	35	47	40	38	35	52	60	33	48	33	最高のマナと知恵！ 天才的魔法使い！ 戦士レベルを伸ばせ！
ジェロッド	0	2	0	3	62	85	20	40	37	59	52	40	52	33	スタミナの高さが買い！ スピーディーな攻撃が期待できるよ！
コー	3	2	0	0	94	36?	0	56	57	58	35	49	42	38	戦士としては優良だけど、スタミナが疑問……。
オド	2	0	3	0	60	55	24	54	55	30	41	44	35	40	やはり聖戦士。コーティンより戦士として有望。盾には不向き。
セリ	0	0	4	1	43	72	32	34	30	46	51	45	42	50	赤毛の女の子。マナと耐火力、知恵が高い！ 私のライバル！
トレッサ	0	3	0	2	47	67	17	48	47	54	42	31	35	47	女の子の中では一番の力持ちで素早さも一級品。戦士向きかも？
ウーゴ	3	2	0	1	88	65	10	54	55	37	30	47	52	30	耐魔法力の高い戦士。知恵が低いので、後衛向きではないよね！

●ヘルスは体力、いわゆるヒットポイントを表す。0になると死んでしまう！

●スタミナは精神的な強さを表す。マナは魔法力。強さは武器の使い方。

●知恵は呪文の取得。生命力はケガの治りの早さに関係しているので注意しよう！

冒険初日!! ラー族の村で特訓、特訓ッ!!



敵なんかいなかったって、武器を振り回せば戦士、物を投げれば忍者、呪文を唱えれば僧侶か魔法使いのそれぞれの技能がアップ! 村を出る前には必ず特訓してね! でも、どーして僧侶の私が棍棒なんて振り回さなくちゃいけないのお!

ショップ

お金さえあれば、この村のショップで最強レベルの装備だってできるのよ。



エッカスのお仲間が経営しているよ。身振りが楽しいね。



ウィンドウを触る位置が上か下かで商品が切り替わる。

ショーウィンドウは手で触れば画面が切り替わるから、好みの商品を表示して、代金を右テーブルの上に置けば、商談成立。左テーブルは売却用だよ!

マーチャント



お店を営む怪物。最強レベルの力。手を出すな!

広場

村から出る前は、ここでしっかりトレーニングしましょうね。地面や茂みの中は注意深く調

べればいろいろなお宝が発見できるはず。じっくり探索すれば吉! 村から出るためのラーの鍵は、どこかのショップに落ちてるよ!



噴水の近く向こうにはスカルキープの黒い影。噴水の中を調べれば、小金持ち!

グロップ



強そうに見えるけど、実は最弱のモンスター。

2日目!

巨獣平原を抜けて霧の中へ……!

いよいよ村の外へ! まずはスカルキープの門を開くための4枚の石板「一族の鍵」から探索しましょう。この第1フィールドには、石板が1枚と第2フィールドへの鍵が隠されているらしいの。GO!

ワームの道

いきなりワームの猛攻撃! 最初はかなり手こずるけど、後半はおいしいお食事(ゲッ!), がんばって腕ならしよ!

ディッカーワーム



地下を掘り進む巨虫。肉は銅貨2枚で売れる!



第2フィールドへは稲妻の鍵が必要。

霧の遺跡

霧煙る神秘のエリア。重要なものが隠されているような雰囲気。

遺跡の中にはどうやって入るのか? 巨石の組み上げ方に注意して研究してほしいな。



マナの花



食べればマナを回復。売れば金貨が入る。売るのが正解!

ヴォーテックス



噂では強いらしい。実体がないので、すばやく通ろう。

巨獣平原

パワー派の「牛サイ」くんの登場っ! まともに戦えば、たちまち即死! レベルの低いうちは逃げ回ったほうが得策!

あと、この平原には弓矢一式が落ちてるよ!



このタイプの樹は、武器で攻撃して粉砕することが出来る。レベルアップに利用しよう!

はしごが4カ所!



吸血地下道

ここでは対ヴェン(毒)秘薬が絶対に必要! うっとおいしいけど、経験値とお金稼ぎには最適。

バット



毒牙コウモリ。死骸は銀貨1枚で売れる。



この入口のそばには、秘薬が隠されている。

クラン錠と一族の鍵



青い扇形のプレートが一族の鍵。クラン錠は4枚の一族の鍵でスカルキープの門を封印する特殊な錠。

スカルキープの入口は、クラン錠で強く閉ざされている。冒険の序盤はこの門を開くまでなのね!



3日目! シーフとウルフに気をつける!

今日はサイテーッ! パタパタ (シーフのこと) ゲ)、あげくのはてには、ワームに食い殺されちゃうにはつきまといられるわ、落とし穴にはハマるわ、おし、いいことなし! 今回の目標は、2枚目の一族腹がすいてうっかりワームのお肉を食べるわ (ウゲの鍵と第3フィールドへの鍵。さぁ行ってみよう!



狼湿原

ここで気をつけなくちゃいけないのは、足下に広がるぬかるみ。パーティーの力が弱いと、なかなか前に進めないの。

狼は群らがってくるし、かなりキビシイ探索が待っているよ。



邪悪なワナ。ミニコンマップを入手するまで放っておこう!

ここでは湿原の中ほどにある地下への入口を中継基地にして、じっくり攻略することをオススメするわ。あと、気をつけてほしいのは地面の金貨。つられて落とし穴に落ちないでね! 落ちれば大ケガ、リセット確定よ!



あわれな犠牲者の中身は貴重品! (骨は復活しない)



ウルフ



集団で襲う。背後と側面の安全な場所へ戦え。

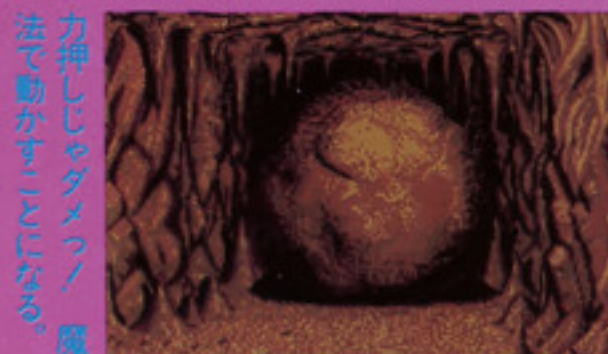
湿原の奥には狼の群れに守られた祭壇がある。当然、ある。

はしごは1本



落とし穴の底

落とし穴から落ちるか、たった1本のはしごから下りるか? とりあえず、ここは安全地帯。



力押しじゃダメっ! 魔法で動かすことになる。

中央部は巨大な丸石がジャマをして通れないけど、ここはひとつプッシュの魔法の練習をしよう! 地上で戦士の訓練。地下では魔法の訓練。じっくり育ててね!



シーフ



倒せば、金貨数枚と盗まれた武器が手に入る。

謎の十字形の上に、テクノシールド発見。このシールドには、十字の秘密を解くカギが秘められている。盾も武器と同じように使ってみてね。



妖精のキノコ



このあたりは、妖精のキノコの名産地だよ。売れば緑宝玉が手に入る。

ヘットちゃん死す...!?



きっとワームのお肉なんか食べたせいよ。戦士の訓練のために前衛に出たら、食い殺されちゃった……。

骨になっちゃった私を、みんなは急いでラー族の村へ運んでくれたらしいの。復活の儀式は、カンタン。祭壇の上に骨を置いて待つことしばし、あっと言う間にヘットちゃんの復活!



死んでしまった仲間には、復活の祭壇で生き返るけど、能力値が少し落ちてしまうから要注意!

スカルキープの門は開くのか?



今回はさんざんな冒険だったけど、決意も新たにスカルキープ城に挑むわ!

次回は、ヘットちゃんの魔法講座を中心に、4枚の一族の鍵を手に入れて、スカルキープの門を開くまでの大冒険を記録するわね。ことう、ご期待!

成長の記録を見て、見てエ!


NOVICE FIGHTER	38/ 38
APPRENTICE NINJA	52/ 52
ARTISAN PRIEST	59/ 59
APPRENTICE WIZARD	41/ 41
STRENGTH	38/ 38
DEXTERITY	52/ 52
WISDOM	59/ 59
VITALITY	41/ 41
ANTI-MAGIC	56/ 56
ANTI-FIRE	47/ 47
HP	104/ 104
MP	75/ 75
SP	88/ 88
EXP	15,774/23,232

なんとヘルス104! オールマイティーな魔法戦士として確実に成長しているわよね!

パラメータ画面の目的部分をクリックすると、細かい能力値を見ることが出来るよ。今回の冒険で、かなり成長したよね!

ハイムドール

冒険は佳境にさしかかる……

完成度ゲージ  100% 1人プレイのみ

すでに発売となった、本格派思考型ロールプレイングゲーム。意外に難しいこのゲーム、キミはどこまでとり着けるかな!?



今号ではレベル2を攻略だ!!



前号では、LEVEL 1の12の島々の攻略を掲載したので、今月はその続きとなる、LEVEL 2の12の島々の攻略を掲載する。

この12の島々は、初めからどの島にも上陸できるが、島によっては謎解きなどがあり、特定のアイテムが必要とされる。島に上陸してもすべてまわりきれない場合は、いったんその島を抜け出し、他の島に航路を向け、必要なアイテムなり情報なりを手に入れておこう。後戻りすることにはなるが、島を1つずつ完全にまわらないと、クリアはできない。



LEVEL 2 MAP

左にあるマップが、LEVEL 2の全体図だ。マップ上に載っている番号は、LEVEL 2のお勧め攻略ルート。各島でやるべきことは、モンスターや魔法使いなどを倒し、アイテムを入手したりレベルアップをはかること。当然、謎解きをしながら、ストーリーを進める必要がある。

ISLAND 1

LEVEL 2で、初めに上陸すべき島。この島でやることは、④の島で必要になる兜、⑩の島で使用する発見の呪文、石の鍵という名のアイテム。以上の3つの品々を手に入れることだ。



宝箱を開ける時は、ワナに注意。ワナにかかると、ヘルスの少ないキャラは危険だ。

ISLAND 2

この島をまわりきるには、鉄の鍵、銀の鍵、普通の鍵、以上3つの鍵が必要となる。島内では、他の島々で必要となるアイテムが多数手に入るので、くまなく歩きまわろう。マッピングをするといいかもかもしれない。



奥に置かれている宝箱を開けるには、ウォータースペルが必要だ。



ISLAND 3

この島の3つめの部屋には、扉が左側、中央、右側の3カ所にある。まず左側の部屋だが、中には何もないので行く必要はない。次いで中央の部屋で、中にいる魔法使いを倒し、女神イドゥナの印章を入手。最後に右側の部屋へ向かおう。



この魔法使いを倒し、印章を入手しろ。

右側の部屋は、印章がないと通れない。



ハイムドールの冒険は続く



④の島の最深部で、①の島で手に入れた兜を使うと、ダイヤの鍵というアイテムが手に入る。このアイテムを、②の島で入手したルビーとともに⑦の島にいる女神に渡すと、かわりにリングをくれる。このアイテムの使用



この部屋にあるテーブルに向かって、①の島で手に入れた兜を使おう。

兜をテーブルに乗せると、それまでは取れなかったダイヤの鍵を入手。

場所は、キミ自身で探してみてください。

⑤の島は、特に訪れる必要はない。⑥の島では、最深部にある家に住んでいるドワーフから、首飾りをもらうことができる。⑧の島以降も、謎解きがたくさん待ち受けているぞ。



女神イドゥナは、ルビーと引き換えにリングをくれる。そして……!?

セガ/ 3月18日発売/各3,980円/ETC

ゲームのかんづめVOL.1

だいぶ待たせましたが、今度こそ出ます

今月の18日に発売となった「ゲームのかんづめ」。これに収録されている作品は、いずれもかつてセガが運営していた「ゲーム図書館」のミニゲームだ。

しかし、なかには音声を大幅に付け加えたり、グラフィックを手直ししたものがあって、パワーアップしているゲームもあるぞ。過去にモデムでアクセスしていた人は比較してみると面白いかもね。林原めぐみさんの声も入ってるぞ。



タイトルどおり、かんづめにバックして発売されるのだ。3,980円×2で、え〜と……合計7,960円か。ほほ〜。

ゲームのかんづめVOL.1

収録タイトルとジャンル

- フリッキー (ACT)
- バトルファイター (SPT)
- ハイパーマブルズ (ACT)
- ピラミッドマジック総集編 (PUZ)
- ファンタシースターII
テキストアドベンチャー (ADV)



こっこの目玉商品は、いにしえの名作「フリッキー」。洗い、洗すぎる!

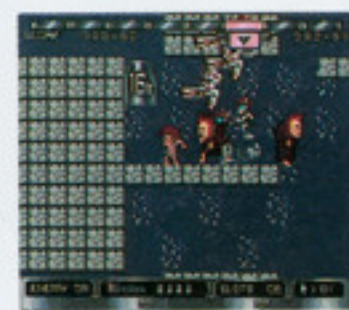
ゲーム図書館開設当時は非モデムユーザー羨望的だった(?)らしい「PSII ADV」。



ゲームのかんづめVOL.2

収録タイトルとジャンル

- 死の迷宮 (RPG)
- バターゴルフ (SPT)
- メダルシティー (TAB)
- 16t (ACT)
- ロボットバトル (ACT)
- ティーンボーイブルース (ACT)
- アウオーグ (ACT)
- イカさせ!
恋のどきどきペンギンランドMD (PUZ)
- ファンタシースターII
テキストアドベンチャー (ADV)



なんとバ○ゲーが2本もある!

日本物産/ 3月18日発売/8,800円/RAC

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

F1サーカスCD

キミはオーナー兼レーサーだ!!

間に合った、なんとかF1開幕に間に合った「F1サーカス」シリーズの集大成、ついに発売! 世界を制覇しようぜ。

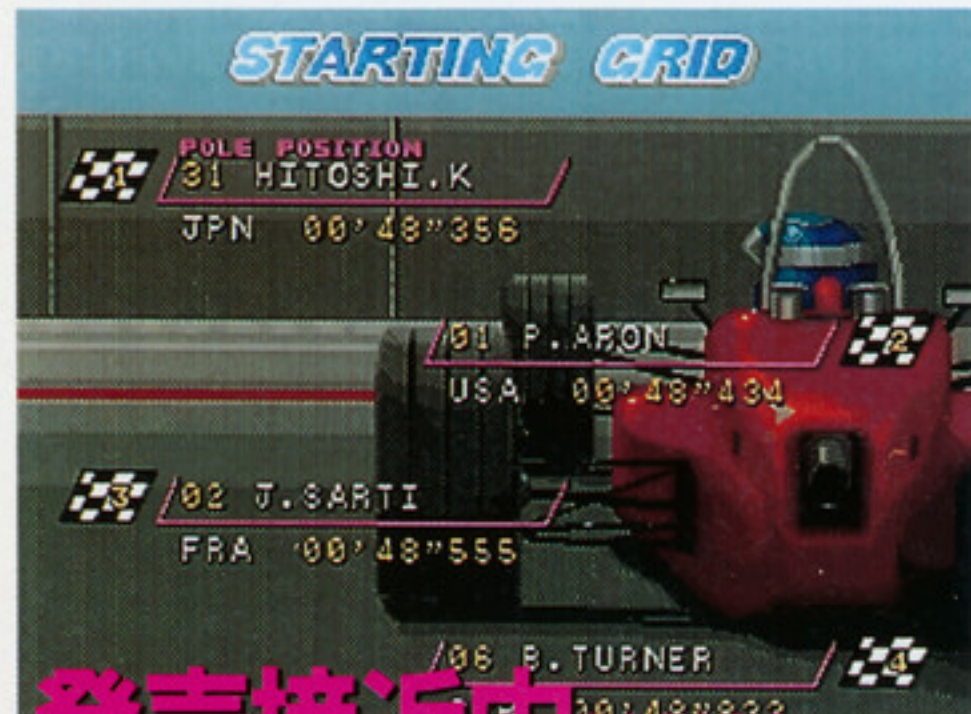
葉巻タイプからウイングカー、ターボカーなど、F1の歴史を彩った各時代のマシンで走れるうえ、F1へのステップアップやチーム運営も疑似体験できる、この「F1サーカスCD」。F1ファンならきっと楽しめるモードの数々が圧巻だぞ。3月はたくさんソフトが出るけど、このゲームを逃す手はないぞ。今シーズンは3月27日のブラジルGPから始まるので、開幕前にぜひプレイしよう。



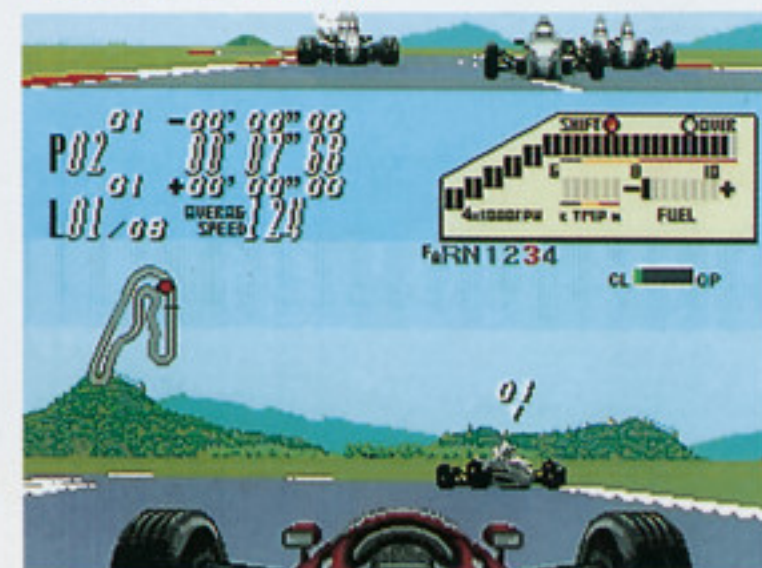
マニアックなデータなら負けん

セッティング項目もかなり細かい。表示されていない部分でもマシンやコースのデータは反映されているようだ。

エキシビションではいろんなマシンに乗れるぞ。乗り比べてみると、その時代を感じることもできるかもしれない。



発売接近中.....



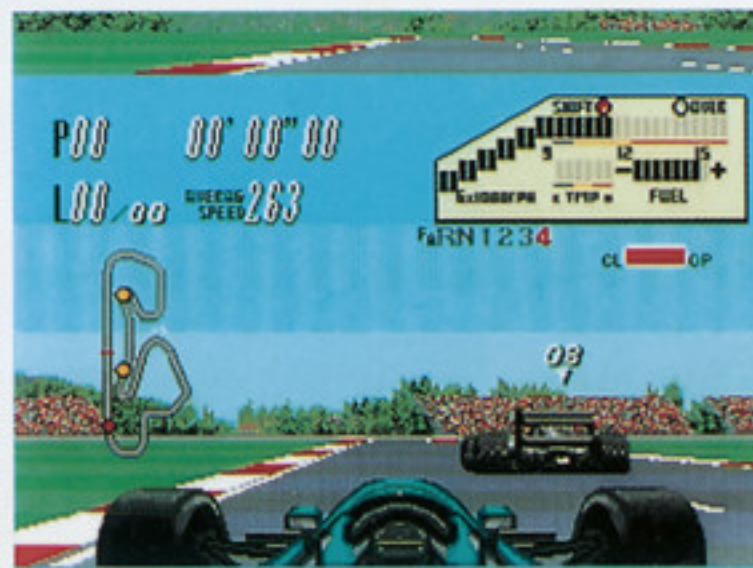
「F1サーカスMD」から画面構成が劇的に変化、アップダウンもついているので新鮮な気分!

F-MEGA

PAY OFF

ON HAND (しよばん):	¥000,001,500
ENTRY FEE (レースさんかろう):	-100
REPAIR (しゅうり):	-0,000,000
PRIZE MONEY (しようばん):	003,000
WAGES (アルバイトらう):	000,000
BALANCE (ざんぱく):	¥000,004,400

F-MEGAは所持金をやりくりし、連戦しながらF1を目指すモードだ。



テストランで所属チームを決め、フルシーズン戦うチャンピオンシップモード。

ウイング・コマンダー

いちもくりょうぜん
自機の操作も、これで一目瞭然!

セガ / 3月25日発売 / 7,800円 / SLG / 6Bパッド対応

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

今回は、ひと目でわかる自機操作法と戦術を一挙に紹介。ページを広げながらプレイしてみてください! 結構便利だと思うぞ。

シミュレータ的操作方法をマスターしよう!!

海外パソコンゲームの傑作、「ウイング・コマンダー」。MEGA-CD版の発売も、もう間近。ポリゴンを使わずに3D空間を再現しているものの、その操作は一般的な3Dシューティングゲームとは違う。どう違うかという点、アクションゲームではなく、フライトシミュレータ的な操作になっているってこと。

そこで、今回はその独特の操作方法をマスターしてもらうため、操作方法について徹底的に解説する。さらにぜひ知っておきたい、戦術についても詳しく解説するぞ。ぜひ覚えて実践に役立てよう。

自機の操作をマスターするため、まずは、パッドにあるシミュレータで練習してみよう。



先輩パイロット達のアドバイスには、必ず耳を傾けたい。役立つ情報がたっぷり聞ける。

操作方法 Quick Manual

+ 操縦系	上下	ノーマル：上で下降、下で上昇 リバース：上で上昇、下で下降
	左右	左で左旋回、右で右旋回
B 操縦系	上下+B	上+Bで加速、下+Bで減速
	左右+B	左+Bで左ロール、右で右ロール
	Bダブルクリック	アフターバーナー点火
A 火器管制系	A	機銃発射
	A+B	ミサイル発射
	X	左VDU切り替え(機銃選択、ミサイル選択、ダメージレポート)、Cで選択
C 通信・航法系	Z	右VDU切り替え(ターゲット、通信、航法モード)、Cで選択、Yで決定
	B+C	自動航法
S 視界切り替え	左右+S	左舷、後方、右舷視界切り替え
	上下+S	追尾、戦場、戦術、追跡視界切り替え(追尾、追跡はCで選択)、Sで復帰
	S+A+B	ミサイル視界切り替え(再操作で解除)、S復帰
その他	S+B+C	緊急脱出

(注) X、Y、Zは3 Bパッドのスタート+A、B、C、に対応

移動系<十字ボタン・Bボタン>

十字ボタンを押せば、それぞれ上下左右に上昇、旋回する。ただし、ゲームの舞台は、宇宙空間なので普通のフライトシミュレータのように重力や空力的影響がないことを忘れてはならない。また、Bボタンを押しながら上下でスピードをコントロールできるし、Bボタンを押しながら左右でロール(機体を傾ける)することが可能だ。



小惑星群を通る時は、中速(200程度)、宇宙機雷源を通過する時は高速(300以上)が適している。

通信・航法系<Zボタン・Cボタン>

Zボタンで右側のVDUの表示内容を切り替えることができる。中でも通信項目は重要だ。通信メニューからCボタンで選択、Yボタンで決定すれば通信が行える。またBCボタンを同時に押せば、目標地点までオートパイロットで向かうことも可能。この機能は敵や障害物が近づくと自動的に解除されるという高機能なものだ。



通信を行うと、通信相手の顔が表示される。もちろん返事は音声で聞けるぞ。

火器制御系<Aボタン・Xボタン>

Aボタンを押すと、もっともノーマルな機銃で攻撃する。この機銃はエネルギーを消費するので、攻撃の合間に充填しなければならず長時間続けて使うことはできないが弾数に制限はない。Xボタンを押すと、左側のVDUの表示内容が切り替わる。武器に切り替えるはCボタンだ。選択した武器を使うには、ABボタンを同時に押す。



ABボタンで使える武器は主にミサイルだが機体によって装備されている武器が違う点に注意しよう。

視界切り替え<スタートボタン>

スタートボタンを押しながら、十字キーを左右に入れば、コックピットから左右方向や後方を見られる。

またスタートボタンを押しつつ上下に入力すれば、コックピット外から自分の戦闘機を見ることも可能だ。

敵戦闘機と自分の位置関係は、この視点なら判断しやすい。

自分の向きを見失った時などに役立つ、コックピット視点。

敵からのダメージを受けたら、まず後方を確認すること。



その他

機体のダメージが大きすぎて、爆発しそうになったら、脱出するのも手。ミッションは失敗に

なるが、死んでしまいタイトルに戻るよりはまし。スタートとBとCのボタンを同時に押す。

実戦で必ず役立つ戦術講座一!!

「ウイング・コマンダー」は、シミュレーション的なリアルさを持った独特の操作性を持つという事は、すでに述べたとおり。それにも増して、舞台が宇宙であることが、操作を難しくしている原因だ。周囲が暗闇の宇宙なので、

自分が今どの場所で、どの方向を向いているか、また敵の位置がどこかなどが、わからなくなってしまうことがあるからだ。そこで、独自の戦術を修得しておく必要がある。その一例を挙げたので参考にしてくれ。

やみくもに、敵に向かって弾を乱射しても意味はない。問題は、いかに効率よく敵を倒すかだ。

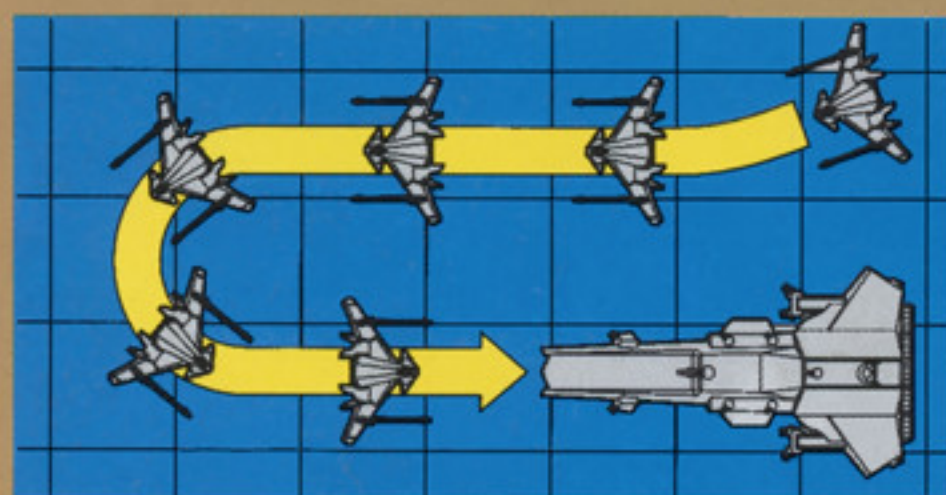


ウイングマンが死んでしまうと、その後のミッションはウイングマンなしでこなさなければならない。

正しい着艦手順をマスターせよ

ミッションを終えたら母艦に着艦する必要があるが、着艦するには母艦の前部から着艦しなければならない。後部からではダメ。確実に着艦するには、まず速度

を100程度まで落とし、母艦と平行に飛行する。そして母艦が後方に見えるようになってから、母艦の方向に機首を向ければよい。もちろん着艦要請を忘れると、着艦できないので、忘れないように。



できないので、忘れないように。

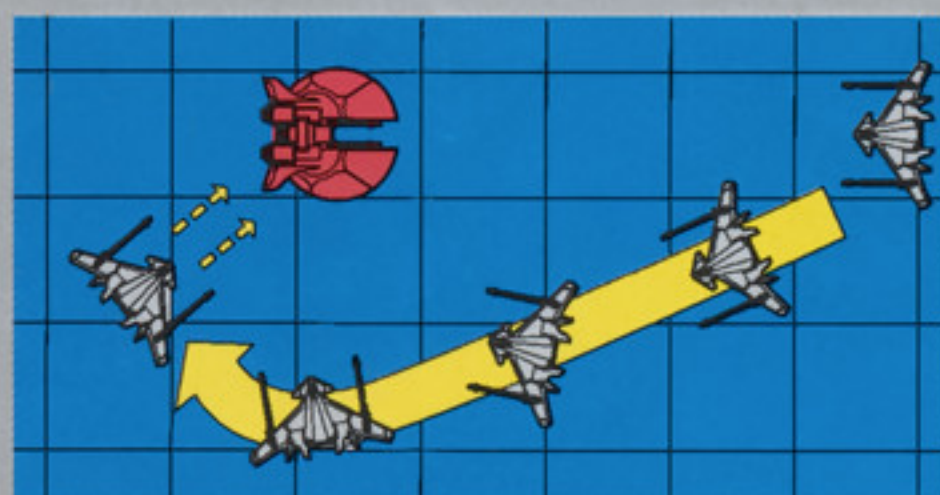


母艦の位置を確認するには、視界切り替えを使えば簡単だ。

アフターバーナーをスライドを使え

敵の戦闘機に正面から立ち向かうことは危険だし、敵機は正面よりも側面などの装甲が弱い。そこで使うテクがこれだ。敵機から400m程度離れた位置で、機首を30

度左(右)にずらし、アフターバーナーで加速を続ける。2000mまで近づいた時に敵に機首を向ければ、機体はスライドして敵の側面をねらえる。これがアフターバーナー



スライドと呼ばれる必須テクだ。



再び機首を敵機に向ける際、上下に回転してしまっは意味がない。

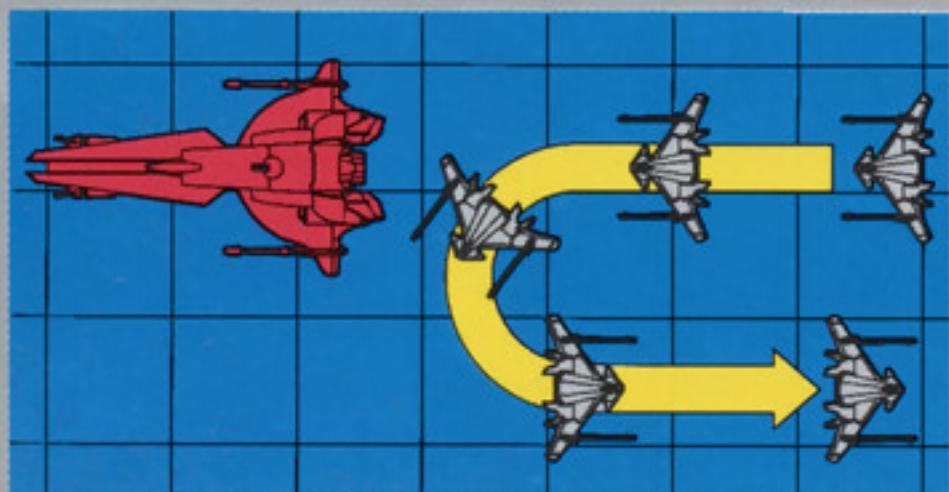
対艦攻撃の基礎をマスター

大型の敵艦を攻撃するには、戦闘機とは違った戦術が必要になる。それに敵はかなり大きいので、距離感もつかみにくい。距離は目測でなく、モニターの数値で確認しよう。対艦攻撃の基礎は、まず後方

から敵艦に近づき、3000m地点でミサイル攻撃。その後2000m程度で銃撃を加え、1000mまで近づいたら反転して回避運動に移ろう。これを繰り返して行って敵艦を倒そう。



敵艦から離れたら、シールドが回復するのを待ち、再び攻撃。



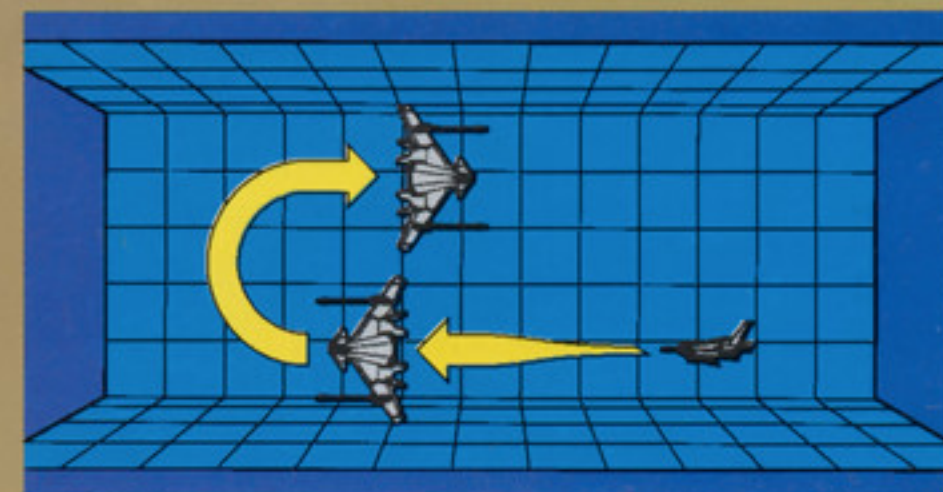
レイピア以外の機体の旋回性能

レイピアを除くすべての機体は、その機体の構造上、上下への旋回が苦手だ。上下への旋回は、できれば使わないことが好ましい。しかしどうしても上下に旋回し

たい場合は、次の方法を使おう。まず機体を90度ロールさせる。そして左右に旋回すれば、左右旋回と同じスピードで上下旋回できることになる。旋回性能の優れたレイピアなら、こんな苦勞は不要だ。



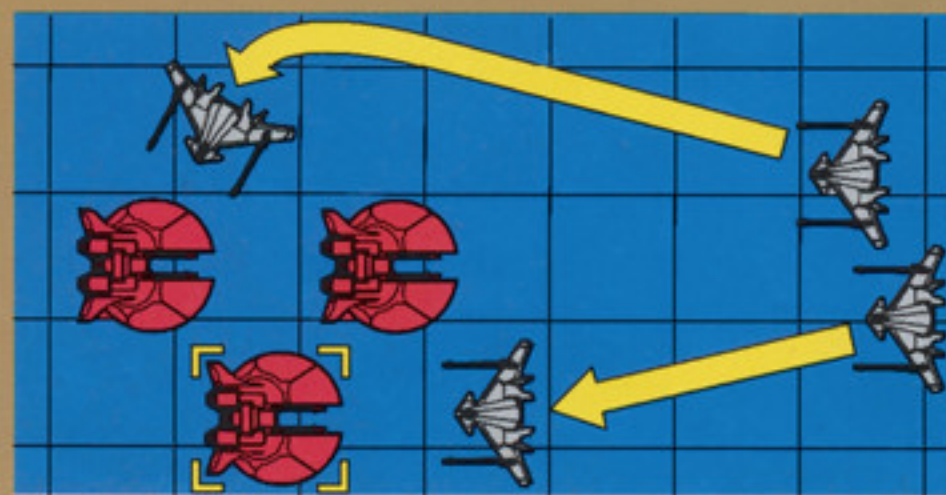
こんな単純なことで、戦闘時に使うとだいぶ有利に戦えるのだ。



通信モードの活用 その1

ウイングマンは敵を攻撃する手助けをしてくれる、ありがたい存在だ。しかし混戦になってから、自分と同じ敵を狙っていると、自分の弾が当たってしまい危険だ。

そこでウイングマンに、自分のターゲット以外の敵を攻撃してもらおう必要がある。やり方はターゲットをロックしてから通信で「アイツヲネラエ」を指定するだけ。これだけで相打ちの危険を回避できる。

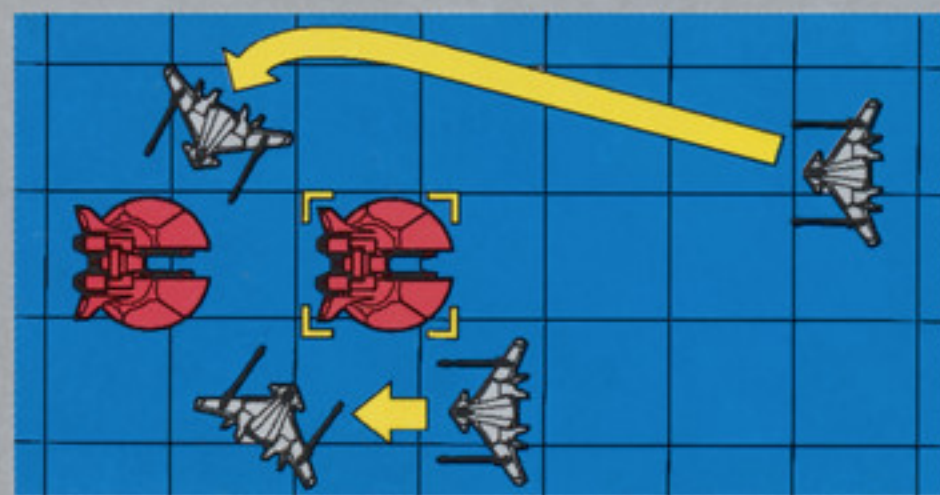


ただしこの間、自分の攻撃目標をロックすることはできない。

通信モードの活用 その2

通信で指定した攻撃目標をウイングマンが倒すと、ウイングマンは何もなくなってしまう。自分の判断で敵を攻撃するのだが、特定の敵を狙わせたほうが効率は上。

敵機は攻撃を受けると、しばらくの間、回避運動に入り、攻撃してこない。これを利用し、まず敵を攻撃。回避運動に入った敵をウイングマンに攻撃させる。そして



自分は他の機体を狙えばいいのだ。

アミューズ/ソニー・ミュージックエンタテインメント/4月22日発売/7,800円/ADV

完成度ゲージ  60% 1人プレイのみ

ソニー・ミュージックエンタテインメントの参入作品は、ミュージシャンが本格的に参加し、CD-ROMに新境地を開く!!

爆伝 ~アンバランスゾーン~

“青春”の二文字に不可能はない!

奇想天外な爆風スランプワールドを体験するのだっ!!

「青春を歌い続けてはヤン?年」のスーパーロックバンド、爆風スランプが総監督、キャラデザインに巨匠、赤塚不二夫。そして、パソコン版「^{もうりょう}魍魎戦記マダラ」の強力コンビ=工画堂スタジオと阿賀伸宏氏が参加と、そうそうたるスタッフがここに結集! CD-ROMソフトの新たな可能性を求めた、史上初の「音楽アドベンチャー」、それがこの「爆伝」なのだ。



ばんど宅人

15歳の主人公は、本来多感な年頃なのに、無気力、無感動、無表情と3拍子揃った超オタク。そんな彼に突然の出来事が……。



爆神

爆風スランプが神様となり登場。宅人に使命を与え、アンバランスゾーンに送り出す。

STORY

宅人のもとへ突然現れた爆神は「原始時代、江戸時代、そして未来のアンバランスゾーンへ行き、壊れてしまった世の中を音楽(ロック)の力で修復せよ」といっしょに命令をくだした。まず、音楽のない原始時代に、音楽を誕生させよう。



壁を破って現れる爆神たち。迷惑きわまりない登場だ。

爆神によって勝手にアンバランスゾーンに送り込まれてしまう宅人だが……。



爆風サウンドが全開するぜ!

全編に流れるBGMは、爆風作曲のオリジナル&ヒットナンバー。パワフルなサウンドはファンならずとも聴く価値アリ。



各ゾーン最後の救世(?)ライブシーンは必聴だ。

アイコンの選択が運命を決める

各イベントでは、画面下のアイコンで次の行動を選択する。それぞれのアイコンは、イベントごとに微妙に役割が変わってくるので注意しよう。



アイコンを選択すると驚きのリアクションが。



「見る」など、おもに目を使う行動をするためのアイコンなのだ。



「手を振る」・「投げる」など、手を使って行動するためのアイコン。



「マッチ」などの道具を使うアイコン。イベントごとになる。



口を使って行動。「話す」はもちろんだが、「なめる」なんて場合も。



他にダメな場合はこれを選ぶしかない。さて、何が起こる……。

全編 ギャグの爆風が吹き荒れる!! リアクションに注目!



穴に落ちてしまった宅人とサーベルタイガー。どうする?

を ↓ 選択



ロープを見つけたのに外に投げたままマヌケな宅人……。

やり直し! 初めに戻る

事態が飲み込めないまま、原始時代に放り出された宅人は、いきなりサーベルタイガーに襲われる。このピンチを脱するルートは1つ。正解以外の選択をした場合には、また同じイベントに挑戦すること

を選択



音楽を使ってアンバランスゾーンを正せ!!

になる。だからつまらないわけじゃない。宅人の行動と、そのリアクションは、正解はもちろん、間違った場合も、すべてがギャグで満ち溢れているのだ! 特にシニールなギャグを堪能してほしい。

次のイベントへ



タイガーにオシリを噛まれ、痛さで飛び上がったって脱出!!

バンドやろうぜ!

「原始時代」での目的は音楽を誕生させること。そこで……。



各時代には、このような出会いが必ずある。うまく友達になれ。

仲間を増やしバンドが組めれば。



ライブをするためのセッティング画面に突入。演奏開始だぜ!

SPECIAL INTERVIEW

爆神パッパラ河合「爆伝」を語る!!

—制作に参加したきっかけは?
河合 もともとゲームは好きなんですよ。最近では、「スイッチ」をやったけど、面白かったなあ。あと「アラジン」はよくできてますよね。メガドライブって、他のと比べて劣っているとは思えないので、あんまり普及してないのが可愛そうだな(笑)。まあ、作ることにしたのは、面白って勧められたからなんです。阿賀 河合さんがゲームが好きだと聞いて、それなら作るしかないって言ったんですよ。僕も好きで始めた仕事ですけど、やっぱりストレスが溜まってくる。それを河合さんにも味わってもらおうかなと(笑)。
河合 ホント、遊ぶのと作るのとじゃだいぶ違いますね。やるほうはいろいろ言えますから、冷たく(笑)。
—監督ということで制作現場にはかなり足を運んでいるそうですね。
河合 ゲーム作りに関しては素人な

んで、アドバイスなんてできませんけど、こうしたら面白いんじゃないかなって感じて言わせてもらってます。ゲームの面白さっていうのは細かいところにもあるじゃないですか。例えば読み込んでる時間が長いのはイヤだとか。「それはハード的に無理で……」なんて言われても、とにかくイヤだからなんて言ってます(笑)。
—内容はどう決めたのですか?
河合 主人公が時空を超えると、爆風スランプは主人公じゃないこと、それにRPGを終えたときのような達成感があるって、ギャグも入っているというのを基本的に、僕と脚本家で話し合っただけで原案をまとめました。阿賀 通常のゲームでは、成長をパラメータなどの数値で表しますよね。このゲームでいう成長は、内面的なものですから、ビジュアルで表現しようと思いましたが、システムや表現は、企画どおりにできてますね。静止画の部分も、紙芝居や無声映画のような効果を狙ったものなんです。
—専門の音楽部分は?
河合 BGMは8割近くが改めて作曲したのですが、内蔵音源を使うから、プログラミング時に、音色数とか時間の制限があるんで苦労しましたね。爆風のオリジナルはストーリーに合わせて選んでいます。
—総監督として、デキは?
河合 完成してないんで、まだわかりません。でも、面白くなるであろうと思います。ゲーム業界の人達が



阿賀伸宏: 工画堂スタジオのゲームプロデューサー。メガCD「ロードス島戦記」も手掛ける。

ら「これは新しいゲームだね」って言われる内容でなければ、出す意味がない。「なんだこりゃ」って言われるようなら出すの止めます(笑)。
阿賀 「CD-ROMって、どうゲームに生かせばいいのだろう」という疑問が、何回かソフト制作に携わっても残ってた。これまでの延長じゃつまらないから、最初からゲームジャンルの切り直しをやって、まったく新しいゲームを考えた結果、できた作品ということです。ユーザーの皆さんに「こんなゲームもあっていいよね」という同意を求めたい。
—見所はどこですか?
河合 やっぱギャグかな。今までのゲームは夜中に1人でやってたら、寂しくなったりしたけど、そういうことがないんじゃないかな。あと、裏技で真打ちの落語家さんの新作が聴ける予定なんです(笑)。

青春王

爆風スランプをおススメしよう



「よい」の頃からリアルタイムで爆風サウンドに慣れ親しんでいるが(古い)、心ない輩から「コミックバンド」とか言われて、ファンとしては悲しい思いをした記憶がある。なぜ気に入っていたかという、とにかく「元気」だったから。現在でも、サウンドが「味」の領域に踏み込んでいる数少ないバンドだろう。確かなテクとホットなソウルを持ち合わせたナンバーの数々、一度は聴いてみてほしいと思う。

(ライターS)



'84年の「よい」から数え、10枚目にあたる記念すべきアルバム「TENSION」は、すでに発売中のシングル「勝負は時の運だから」を含む、珠玉の10曲が収録されている。ソニーレコードから3月21日発売 (2,800円)。



パッパラ河合: 爆風スランプのギター担当。ハードを持ちツアーに出るほどのゲーム好き。

MEGA-CDハミダシ情報

3月、4月は発売されるソフトが多くて、MEGA-CDユーザーのみんなも待ち遠しいんじゃないかな。最近、新作の発表が少ない気もするけど、東映から5月に発売される「仮面ライダーZO」は、ちょっと注目したいタイトルだぞ。とりあえず内容的にはアドベンチャーゲームだそうだが、詳しいことは来月号でバッチリ紹介する予定だ。

それから、MEGA-CD登場初期から名を連ねていた数々のセガ・ファルコム作品も、近々誌面で紹介できそうな感じだぞ。長い間期待して待ってた人は、もうちょっとの辛抱だ。後、1月号で募集した「バトルマニア大吟醸」グッズの当選者は、スペースの都合上、このページの欄外で発表するぞ。当選者の人はおめでとう。



急ぎよ3月25日に発売されることになった「信長の野望・霸王伝」のMEGA-CD版。値段は据え置きで、おなじみのオマケついでだぞ。

上のようにオーケストラ版オリジナルサウンドCDが収録されている他、武将ファイル、武将エディット機能なども充実してるのだ。

我国家徳の伝		巻数 90~81	
伊達政宗	1567 - 1636	94	96
姓名	94	86	96
年齢	87	95	97
異名を「独眼竜」。弱冠24歳で宿敵・室名氏を滅ぼし、奥州に覇を唱えた。権謀術数にも長け、豊・徳の両政権下でその大な所領を守り抜いた。			

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS



<SPECIFICATIONS>
 MODEL No.: HGG-3210 (GAMEGEAR)
 CPU: Z80A (3.58MHz)
 WORK RAM: 8KB / VIDEO RAM: 16KB
 3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1994, APRIL, 8TH

最近引越しをしようと思った担当ライターです。フリーの身はツライっす。「収入が不安定な人はお断り」だって。カード審査も通らないし、もう散々。グチ終わり、GGで気晴らしだ!

ソニックドリフト / アラジン / エコー・ザ・ドルフィン / 幽☆遊☆白書 / スクラッチゴルフ

ソニックドリフト

完成度
100%

●セガ / 3月18日発売 / 4,800円 / RAC / 4M+B・1 / 2人通信対戦あり

超高速ドリフトを使ってサーキットを駆け抜けろ!!

土屋圭市も大好きなドリフト走行が、なんとGGで楽しめる! 3.2インチの画面に久しぶりに帰ってきたソニック達の活躍は、とにかくカニ走り(?)が気持ちいいレーシングゲームなのである。マシンで疾走するスピード感は、これまでのハンディマシンになかった高レベルを実現。コースがちょっと単調で、コーナーを攻める奥深さが

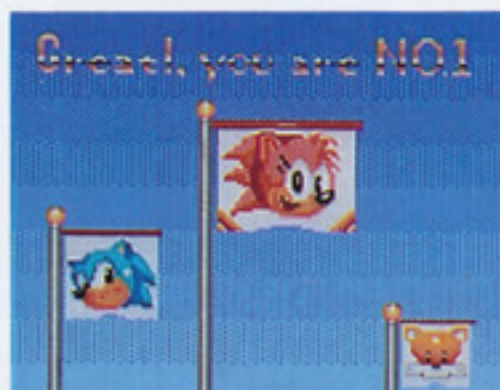
もう少しあればということもあるけど、誰もが手軽に楽しめるし、全コースのベストタイムが記録できるから、慣れてきたら、各キャラクターの得意技をめいっぱい使って、タイムアタックに挑戦だ。そりゃ、高速ドリフトなんてホントはできないけど、ソニックに不可能はない! 「ドリドリドリッ(池沢さとし風)」っと、コーナーを攻めろ!!

1st	2' 22" 20	SONIC
2nd	3' 33" 30	TAILS
3rd	4' 44" 40	AMY
BEST	0' 45" 00	SONIC

フリー走行モードなら各コースの記録に挑戦できるぞ。



↑+2ボタンの同時押しによるドリフト走行がカギだ。



カオスGPモードで全6コースを走り、目指せ優勝!!



ゲームモードは3種類

フリー走行モード

全18種類のコースで、どれだけ速く走ることかできるかを競うタイムアタックモード。選べるプレイヤーはカオスGP同様4人だが、リングなどの特殊アイテムは出現しない。キミはベストタイムを走り切れるか?!

カオスGPモード

難易度の違う3種類のモード(グリーン、イエロー、レッド)にそれぞれ用意された6コースを、COMが操作する3台の敵車と競うモード。各レース終了後の順位でポイントが与えられる。エンディングもあるぞ。

対戦バトルモード

プレイヤー同士の対戦モード。カオスGPモード同様特殊アイテムが出現するので、パワーアイテムを取って相手を機雷やハートで攻撃したり、ダッシュなどで強引に抜き返すことができる。アイテム取りが勝負!!

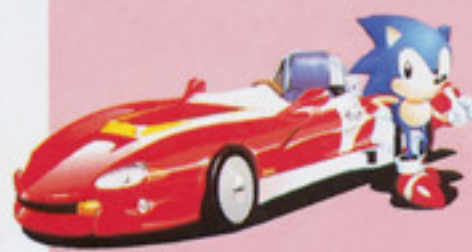
ソニックファミリー&エッグマンのデッドヒートが始まる!!

ソニック

テイルス

エッグマン

エミー



最も標準的なプレイヤー。パワーアイテムを取ることによってダッシュ走行ができる。

パワーに欠けるが、マシンの扱いやすさは魅力。ジャンプで相手を飛び越せるぞ。

空を飛ぶモンスターマシンだが、コーナリングは苦手。機雷を使える(ズルイ)。

カワイイ顔して、ハートをばらまいて相手をジャマするのが得意。安定走行が特徴。

がんばれソニック
追いつけテイルス

追っかけエミーも
負けずに大爆走!

HOT NEWS

プラスワンパックにソニドリが登場!!

GG本体と人気ソフトがセットになった「GG・プラスワン」。今度はこの「ソニックドリフト」が同梱だ!! 未所有の友達に勧めて、通信対戦をたっぷり堪能しちゃおう。



アラジン

完成度
100%

●セガ/3月25日発売/3,800円/ACT/4M/1人プレイのみ

映画のストーリーどおりの面構成にカンゲキ

イキナリの質問だが、みんなは「アラジン」を
観たか? もし観てないのなら、速攻で映画館に
(もう上映してないかもしれんか) 行くべし。そ
んで、この映画を観て泣けた人だったら、コイツ
は結構「買い」のソフトだと思う。映画の名シー
ンがGGの画面でうまく再現されており、プレイ
中に「あったあった」と思わずホロリとしてしま
うPTAご推薦的なソフトに仕上がっているのだ。



各ステージの前後に映
画のワンシーンが挿入
されている。感激っす。

映画のクライマックス
シーンも再現。ジーニ
ーがワル顔なのに注目。



キャラクターの多彩なアクションにも
注目しよう!!

MD版までとはいかない
がキャラの動きはいいぞ。

ゲームスタート

Stage1 Agrabah 市街

リンゴを盗んで警官隊に追われるアラジン。強制スクロール面だ。

Stage2 地下牢内~洞窟

地下牢のどこかにあるカギを見つけて脱出しよう。ワナに注意だ。

Stage3 洞窟からの脱出

空飛ぶ魔法の絨毯に乗り、岩や火柱を避けて進む高速スクロール面。

Stage4 宮殿内~再会

ジャスミンによろやく再会。空飛ぶ絨毯の上でひとときのデート。

Stage5 再び宮殿へ

ジャファーからジャスミンを取り戻すため、宮殿に向かうアラジン。

エコー・ザ・ドルフィン

完成度
100%

●セガ/3月11日発売/3,800円/ACT/4M/1人プレイのみ

キューキュー鳴くエコーちゃんがカワイイ

あの「エコー」ちゃんをG
Gに完全移植。画面が小さく
て、エコーがちょっと痩せて
るけど、あの感動は同じだ。



ゲームの謎もMD版と
同じだ。GG版でもう
一度クリアしてみる!!

ちなみに、電源を立ち
上げると本物のイルカ
の声が鳴る演出つきだ。

幽☆遊☆白書 ~滅び者の逆襲~

完成度
100%

●セガ/3月18日発売/3,800円/ACT/4M/1人プレイのみ

人気連載のコミックをGGで楽しむ

MD版と違い、GG版は横
スクロール&フロントビュー
型バトルを採用したアクシ
ョン。格闘ゲーム好きにお薦め。



相手の攻撃をかわして
パンチ(キャラによっ
ては剣や鞭)で攻撃だ。

登場するキャラは主人
公の幽助のほか、桑原
蔵馬、飛影の4人だぞ。

スクラッチゴルフ

完成度
100%

●ビック東海/3月25日発売/4,800円/SPT/2M/2人通信対戦あり

定番ゲームのラインナップが充実 いつでもどこでもナイスショット!

ラインナップ充実に欠かせないのが、「定番ス
ポーツもの」。中でもゴルフはニーズが高いだけ
ど、このソフトは大人にも十分楽しんでもらえる
本格的な内容がウリだ。プレイ前に、メタル、カ
ーボン、パーシモンなど飛距離の違うのクラブが
選べたり、プレイヤー2人とCOM2人が全18コ
ースの総打数を競うスクラッチモードが用意され
ている。もちろん名前の登録だってできるぞ。

打球方向、クラブ、スタ
ンス、ミートポイント、ショ
ットパワーを決めて打て!!



グリーン上にボールが乗ると、この画面にな
る。ここで選ぶのはボールを打つ方向のみ。
芝目を読んでうまくパッティングを決めよう。



持ち運ぶクラブの材質を選
べるところもマニアックだ
けど、2コースとも、IN
とOUTコースの各9ホ
ルで構成されていて、途中
クラブハウスでコーヒ
ーがとれるのだ。まさ
に大人が楽しめる本格派!!



レーザーアクティブライブラリー

LaserActive™

LIBRARY

続編タイトルの登場は、レーザーアクティブソフトが定着する兆しを見せている証だろうか。一方、セガからは、幻のLDOアドベンチャーゲーム「トライアドストーン」が参入第1弾として登場。こちらの路線の発展も楽しみであり、セガの活躍も期待したい。

VIRTUAL CAMERAMAN2

南国のリゾートアイランドで一瞬の輝きを捉える腕を磨け

これまでに類を見ないシステムで「自然画を使ったインタラクティブソフト」の1つの形を提案した、「バーチャルカメラマン」。このソフトの続編が、早くも登場する。基本システムは前作とほとんど変わらないが、今回は撮影の舞台がリゾートアイランドと豪華になり、モデルも一新された。

さらに本作は、「3D-MUSEUM」とともに登場した3Dゴーグルに対応、海辺や街で被写体を探し、すべての撮影シチュエーションをクリアすれば、君の優れた撮影テクニックに対するモデル達からのお礼を、立体映像で鑑賞することができる。

確かにアダルトゲームであり、一部からは批判的な声も聞かれるが、君が18歳以上で健全な感覚の持主ならば、体験してみることをお勧めする。

ADULT GAME

4月発売予定
価格未定
トランスペガサス



この3Dゴーグル(セットで1万5000円)が、君を仮想現実へと近づけてくれる。



女神達からのお礼はバーチャルの名に恥じめ迫力の3D映像……

今回の例もあるように、液晶シャッターグラスは持っているとか何とか得をしそうだ。

PLAY BACK VIRTUAL CAMERAMAN

これまでのハードでは成し得なかったゲーム性をレーザーアクティブが実現した

VCとはどんなゲームなのか、前作を振り返りながら紹介しよう。

パッドの「シャッター」ボタンを押した瞬間、映像は「写真」として記録され、その静止画のバランスが、ゲームを進めるために必要な「得点」の基準となる。当然、目を閉じていたり、顔がフレー

ムアウトしたようなセンスのないカットは評価が低く、逆に時おり見せる素敵な笑顔を捉えたり、あるいはセクシーな瞬間を逃さなければ高得点が入る。

さらに、撮った「写真」を、自分なりに編集し、保存するというインタラクティブな遊びも楽しむことができる。



028/075



032/075



034/075

バーチャルカメラマンの撮る楽しみ



ただのゲームだと思って始めたにもかかわらず、プロの私が……そ、そ、イイネー、ウン。ホントイイヨ〜。思わずこんな言葉が出てしまった。

カメラマン：大屋哲男

バーチャルカメラマンの編集する楽しみ

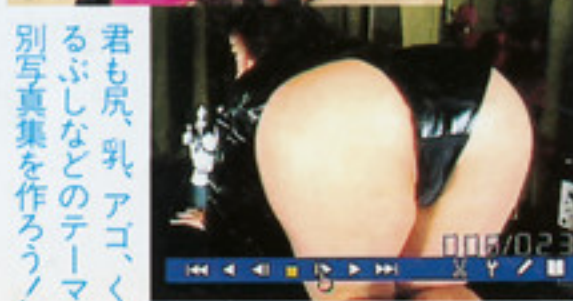


つかむ、なでる、さする、なめる、つつく……。僕は尻フェチ。乳もいけど僕は尻。よおし、今日もVCで写真撮って、尻写真集つ〜くろっ!

編集部：戦慄大王



こんな表情をしても僕は撮ってあげない。ケツは女の顔なのさ。



君も尻、乳、アゴ、くぶしなどのテーマ別写真集を作ろう!



023/124



013/023

TRIADSTONE

君の持つ勇気と反射神経がエリン島の平和を取り戻す

メガLDによくセガブランドのソフトが誕生した。LDアクションゲームがゲームセンターを席巻したのは今から8年前になる。メガCDに数タイトルの移植版が登場したものの、完全な形で家庭用に送り出されるのは今回が初めてだ。

一般の人間が、眼から情報を受け、手で反応するまでの最短時間は約0.2秒と言われる。その限界に挑戦させてくれるのがこの「トライアドストーン」だ。かつて、このタイプのゲームに熱中したユーザーなら、その興奮が蘇るとともに、新たな闘志が湧くだろう。

な闘志が湧くだろう。

この作品は、そんな気持ち十分に満たす。従来の単純な方向キーやボタンの入力だけでなく、方向キーとボタンを同時に押し、「攻撃」、ボタンを連打して一定時間内にゲージを満タンにする「パワー」などの新アクションが加わっているからだ。また、プレイするステージを選ぶ順番によって展開が変化するため、1つのパターンを覚えても、さらなる挑戦をすることが可能だ。

ACTION GAME

セガ
3月25日発売
9,800円



写真を見て気がついた人もいるだろうが、キャラクターデザインは、懐かしのテレビアニメ「伝説巨神イデオン」や「聖戦士ダンバイン」を手掛けた湖川友謙氏が担当している。

●ノース高原

雪の精を倒したと思いきや、その腹を突き破ってドラゴンが出現する。全速力で逃げろ。



OPERATION

STORY

エリンという美しい島には、強大な力が宿る石が存在する。フォウォールという魔族の王バロールは、その石を手に入れて、島に住む人々を恐怖に陥れた。魔王に苦しめられていたダ・ナーン族の若者アッシュは、バロールから伝説の石を奪回するため、旅立つ。しかし石は、3つに分れて島の各地に保管されていた。



●ボガードの城

大男や折れた柱などが襲いかかる。その先の城の奥深くに伝説の石の一つが……。



トライアド ストーンの舞台



●コーク火山



煮えたぎる溶岩を避けながら前進するアッシュ。土の精ゴーレムが、行く手をふさぐ。

●ラマリック湿地

丸太で激流を下っていく。行く手には恐ろしい滝が待ちかまえているようだ。

セガブランドはゲーム中心の展開を考えている

SEGA STAFF INTERVIEW

——セガブランド第1弾の開発に携わっていかがでしたか？

セガ このタイプのゲームは比較的ノウハウがあるので、第1弾になったのですが、それでもどんな機能を使えるかという、ハードの解析が大変でした。MDのソフト制作とは勝手が違いますね。ただ映像を圧縮などせずそのまま使えるのは魅力です。

——メガLD化するにあたって、

工夫された点はありますか？

セガ オリジナルの素材は8年前のものですから、音楽や効果音は、全部録り直しています。家庭で遊ぶということで、オープニングを新たに用意し、またマップ面を作ってルートを選べるようにしました。いきなりあまり難しいステージを選ぶと、映像にエフェクトがかかるようになっていきますけど。

——今後のタイトル予定は？

セガ まだ未定ですが、アーケード版の完全移植ができますから、かつてのレーザーゲームを揃えてほしいという声が多ければ、それも考えられると思います。実写映像やCGはどんどん使っていくことになるでしょうが、いずれにしてもセガブランドのタイトルは、ゲーム中心であることは間違いありません。



2つ目の石を守り、アッシュの前に立ちはだかる妖精ナバイア。ちなみにジャケットには、湖川氏が新たに描き下ろしたイラストを使っている。

BEメガ裏技リーグ

Vol. 48

前回の予告どおり、今回の「裏技リーグ」は2ページでお送りします。またかと言われそうだけど「サンダーバズ」は1回休み。次号まで待っててね。

邪神ドラクソス

2軍

レベルセレクト

ゲームオーバー直後のネームエントリー画面で「EOA」と入力したら、オプション画面に入ろう。

すると、SOUNDの項目がLEVELに変わっていて、レベルセレクトができるようになっている。

(福島県・鈴木健雄・20歳)



適当にプレイ

まずはネームエントリーするためにハイスコアを叩き出そう。1位じゃなくてもいいぞ。



EOAと入力

そしてネームエントリー画面になったら「EOA」と打ち込む。

するとオプションでレベルセレクトが可能になる。



レベルセレクトに

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

補欠

シークレットスペシャルステージ

まずはサウンドテストの裏技(タイトル画面で下、下、下、左、右、Aの順に押す)でサウンドテストモードに入る。

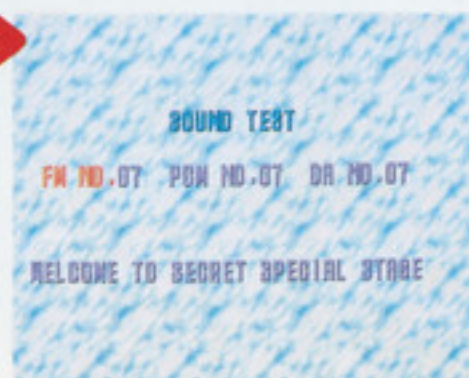
そしてFM、PCM、DAの項目をすべて7に設定してからスタートボタンを押すと、画面が切り替わって隠されたスペシャルステージがプレイできる。

(茨城県・松本実・18歳)



はじめにタイトル画面からサウンドテストに入る。

そして項目を3つとも7に設定したら、スタートを押すと……



ヒミツのスペシャルステージに!



秘密のスペシャルステージに突入するのだ。プレイ方法は通常のものと同じだぞ。

背景にどてかいエッグマンを見ながら疾走するのって、なかなかヘンな感じだね。



アラジン

1軍

レベルクリアコマンド

プレイ中(オプション設定は何でも可)にポーズをかけた後、ボタンを「A、B、B、A、A、B、B、A」の順に押す。

すると、そのレベルをとばして次のレベルに進むことができるぞ。

(東京都・ソドム・18歳)



成功すれば、効果音とともにクリア画面になる。う〜ん楽だ。

どこでもいからポーズをかけて、ボタンを正しい順番に押す。



COOL SPOT

1軍

レベルクリアコマンド

まずプレイ中にポーズをかけた後、ボタンを「A、B、C、B、A、C、A、B、C、B、A、C」の順に押す。

すると、COOLが0%でもレベルをクリアしたことになり、次のレベルに進める。

(埼玉県・7TEAS・15歳)



ウヒャホ〜と大喜びのスポット君。これで次へ進めるのだ。

先のレベルが見たくなったら、ポーズをかけてコマンドをテキパキと入力。



T.M.N.T.トーナメントファイターズ

2軍

隠し必殺技コマンド

どのモードでもいいから、プレイ中にキャラクターの体力が少なくなって点減したら、右の表のように操作すると、強力な隠し必殺技を使うことができる。

(長崎県・古川新介・15歳)



体力が減ってゲージが赤く点減したら、隠し必殺技タ〜イム! すくさまコマンド入力だ。

ビンゴー!



するとこんな恐ろしい攻撃が! ちなみに、コマンドはキャラが右を向いている時のものなので、左側の時は左右対称に。

ミケランジェロ	スーパーマイキーハリケーン →←↙↓+C	エイプリル	エイプリルバスター 相手に密着してから ←↙↓↘→+C
ドナテルロ	棒技乱舞おぼろ打ち →←↙↓+C	ケイシー	ウルトラスティック 相手に密着してから →←→+C
レオナルド	剣技 空刺刃 ←→↘↓↙+C	レイ	スーパーソニックウェーブ ←→↘↓↙+C
ラファエロ	ファイナルスパーク ←→↘↓↙+C	武者ビートル	究極奥義 飛甲弾ハイパー ←→↘↓↙+C

モータルコンバット(ゲームギア)

補欠

ブラッドモード

まず電源を入れたら、最初のタイトル画面が消えて英文のストーリーが表示されるまで待つ。そして「2、1、2、下、上」の順にボタンを押し、「NOW〜」というメッセージが出たら成功。

その後ゲームを始めると、打撃が当たった時に血が出るモードでプレイできるぞ。

(千葉県・福島宗昭・17歳)



電源を入れたらこの画面になるまで待つ。ボタンを押してここまで飛ばしてきてもいいぞ。

コマンドを入力して、この画面になったら成功。普通にゲーム開始だ。

NOW ENTERING KOMBAT

ちょっと見ただけではいつもと同じだけだ...



打撃がヒットすると血が出るモードに。つまり、もとの海外版と同じ内容になるってわけ。

ソニック&テイルス(ゲームギア)

1軍

ゾーンセレクト

タイトル画面に「PRESS START BUTTON」という表示が出たら、ボタンを「上、上、下、下、右、左、右、左、2、1」の順に押す。

その後スタートボタンを押した時に、効果音が鳴ったらOK。

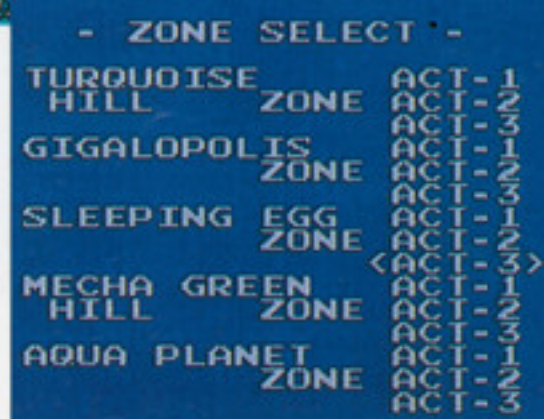
これでゾーンセレクト画面になり、好きなゾーンからプレイできるぞ。

(奈良県・辻田英樹・22歳)



タイトル画面になったらコマンドを入力。最後にスタートを押して、効果音が鳴れば……。

ゾーンセレクトになる。「ソニック」シリーズには欠かさない裏技だね?



裏技大募集!

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレードによって毎号「大リーガー」から「草野球」までを編集部内で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼(大リーガー〜1軍は希望のメガドライブソフト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。

ハガキの書き方

■ハガキの裏に、ゲーム名と裏技の内容をわかりやすく書いてください(封書による応募も可)。また、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社
「BEEP/メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで



ワールドヒーローズ2ジェット

©SNK/ADK 1994
発売日未定 価格未定 178メガ
ゲーセンに近日登場予定

AOUショーでは続々と新作(格闘以外)が発表されていた。新規参入メーカーもあるぞ。

HYPER GAME MACHINE

OH! NEO GEO

MAX 330MEGA
PRO-GEAR SPEC
ADVANCED
ENTERTAINMENT SYSTEM
CPU 68000(12MHz)
/Z80A(4MHz)

Vol.20

WORK RAM
68000(64KBYTE)
/Z80(2KBYTE)
MEMORY CARD
RAM 2K BYTES USED
LITHIUM BATTERY

ジェットといっても尾崎健夫ではない

今回のAOUショーでも対戦型格闘アクションの波はまったく衰えていなかった。あいかわらず数字が変わらないアレの他にはなんとNEO・GEOばかり。「龍虎の拳2」とか、「ファイターズヒストリーダイナマイト」とか、さらに用意されていたのが、今回紹介する「ワールドヒーローズ2ジェット」ってわ

け。数字が変わっていないところを見ると、あくまでも前作のリニューアル版ってところですね。はい。変更点はいろいろあるが、一番注目したいのは、キャラクターの心情を吐露した例の字幕の復活だ。「ニンジャコマンドー」以来だが、社名は変わっても魂は変わらずってのはうれしい限り。ぶらぼー。

1人で遊ぶときには2つのモードがあるのだッ!



コンピュータと対戦する時は、世界英雄超武会モードと武者修行モードの2種類から選べる。世界英雄超武会モードは、世界の英雄と1日に3人ずつ1本勝負で戦い、勝ち越せば次の日に進める勝ち抜きモード。武者修行モードは、自由に相手が選べる練習用のモードだ。男だったら超武会に挑戦!

対戦モードにはパラメータセレクトってのがある!



2人で対戦する時は、キャラクターを選べることはもちろん、さらに4種類のパラメータも選択できる。パラメータには、ノーマル、攻撃力重視、防御力重視、スピード重視の4種類がある。相手のタイプを見極めて自由に戦略を立てられるという寸法だ。よくわからぬ時は、ノーマルにしておけ。

細かいシステムが改良されたぞ!!

ダッシュもするがバックもします

レバーを前にすばやく2回入れるとダッシュ、うしろに2回だとバックステップ。



戦略にはまったく役に立たないが、盛り上がるでしょ。自分で読みながら戦え。

必殺技も爆発増加!

いままでの英雄さん達にも新しい必殺技がバキバキ追加されている。使えよ。



字幕機能復活!



キャラクターがまたまた増えちゃった

リョウ

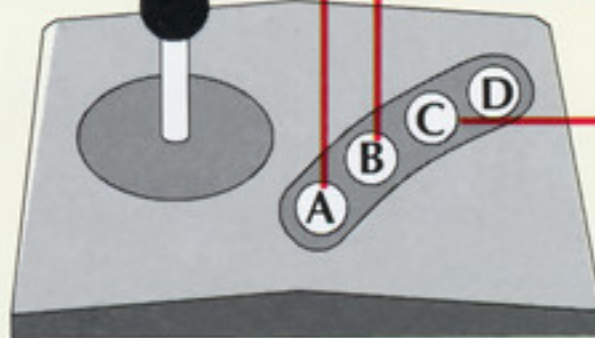


ジャック



ただでさえ多かった英雄達だが、またまた2人増えました。今度はなんと16人だ。だが、資料によると16+αとなっていたりする。……まだいるの?

How to Operate



- 8方向レバー
上だとジャンプ、下ならしゃがむ。向きと反対に入れると防御する。芸達者なの。
- Aボタン
パンチするためのボタン。強弱のつけかたは前作と同じになっている。
- Bボタン
キックするためのボタン。これも強弱のつけかたは前作と同じだ。
- Cボタン
前作同様挑発するためのボタン。今回は投げと兼用じゃなくなっているぞ。
- Dボタン
使わん!

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ



スラッシュラリー
'91年12月20日発売
23,800円
容量46メガ

トップビューのラリーゲーム。世界ラリー選手権とパリ・ダカールラリーの2種類があるが、どちらも大差なし。ボタンはアクセルとブレーキの2つだが、ブレーキを使っているとクリアできない。ハッキリ言って真面目にやると楽しくない。しかし、ドリフト命でやると……イカス。

BEメガ読者プレゼント

1994年4月号

●応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、50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）を書き、84ページを参考にアンケートに必ず答えてください。またお名前、生年月日、住所、電話番号をれなく記入してください。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、4月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、6月号の誌上で行います。

※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

(TEL 03-5642-8185)

1 お好みメガドライブソフト



30名



5名

2 お好みゲームギアソフト

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、1994年3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うかがいます。ご了承ください。

3 「ぷよぷよ」ステーションリーセット



© COMPILE © 1993 SEGA © SNK 1992 © 1993 SEGA

4 「龍虎の拳」ステーションリーセット

各5名

今月セガから発売された「ぷよぷよ」と「龍虎の拳」キャラクターグッズの中から、カンペンケース・鉛筆・ノートなどの文具セットをプレゼント。学校や職場で使って、しっかり布教(?)してくださいね。

提供：セガ・エンタープライゼス

5 M/D用多機能パッド「達人」

3名

連射&スロー機能を搭載した6ボタンパッド。これなら初心者でも「達人」的プレイが可能かもね。

提供：ムーミン

開発者のインタビューを交えながら、PSシリーズの世界、そしてセガの歴史を語った一冊。

10名

提供：徳間書店



6 ファンタジースターの世界

非売品
提供：バイオニア



7 バイオニアオリジナルF1テレカ

3名

レーザーアクティブのバイオニアは、F1でフェラーリの通信システムを技術支援してるんですよ。



INFORMATION

'94年も明けて、早くも3カ月。春ですね。今月の20日には、3DOも国内発売され、次世代32ビット機の幕開けとなる。サタンのほうは、特報でも触れているとおり本格的な紹介は6月のTOYショー以降になりそうだが、情報が入りしだいこれまで以上に力を入れてお知らせするぞ。

ところで、メガドラやMEGA-CDも、この3月で昨年から紹介してきた作品がほぼ発売され、'94年度の新ラインナップが、続々と発表される時期となった。来月号でも、これまで未発表のタイトルがいくつか発表になる予定だ。今年後半に向けて、どんなタイトルがリリースされるのか、楽しみにしてほしい。

次号は、4月8日(金)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、ある程度文章力のある18歳以上の方。

●編集雑用希望者：体力に自信のある方。

[応募要項] ゲームに関する感想や批評(テーマは自由)を400字以内にまとめて、履歴書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)

綿野佳昭

吉岡聖乃

(MUSE HOUSE)

藤森英明

鈴木一弘

野安幸男

稲元徹也

(ターニングポイント)

市川和久(プロスペック)

Special 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

長 ちのり

猪苗代憲

●編集協力

佐々木功一

折原光治

青山ようこ

梶原 智

小林 仁

戸塚井一

榎田理子

渋谷洋一

石渡健太

作山哲広

森崎雄司

永田洋子

沼田康博

島津泰彦

●レイアウト

渡辺 縁

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

藤田 正(プロスペック)

スタジオ・ビー・フォー

ギャングランド

●フォトグラフ

鬼頭栄次

大屋哲男

佐々木彩子

●イラスト

八重樫彩蔵

湯川安芸子

中元正敏

吉村勇子

●校正

アレフ

●印刷

大日本印刷株式会社

TENGEN

ヴイ ファイヴ

V・V

94年3月25日(金)発売予定

こんなあなたにV・V

福岡県 短気な自分を変えたい「T」さん

ぼくは、とても短気なので、ゲームで気に食わない展開になるとすぐにリセットボタンを押してしまいます。とくに、シューティングゲームなどでは、自機を1機やられただけでリセットしてしまいます。そんなふうなので、なかなかクリアできません。このまま、リセット癖が直らならないまま、大人になってしまったらと不安です。いっそのこと、過去の自分をリセットしたら……などと考えてしまいます。こんなぼくは、いったいどうしたらいいのでしょうか？

そんなあなたにこそ、V・Vをお勧めします。V・Vはリセットするヒマがないほど面白いので安心です。また、気合や根性、集中力なども養われ、新しいあなたに生まれ変われることでしょう。

Tさんに、ぜひチャレンジしていただきたい、気合の入った全6ステージ×2周。こころゆくまでお楽しみいただけることでしょう。



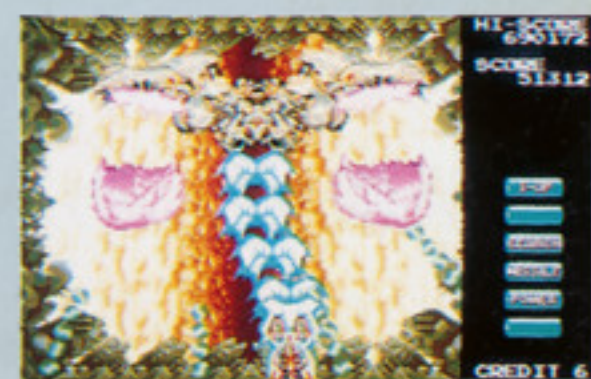
埼玉県 残された人生をエンジョイしたい「G」さん

小生、78才で隠居の身の上であります。自分では、まだまだ若い者には負けぬと意気込んでいたものの、一昨年、妻に先立たれてから、人生に張り合いが無くなり、めっきり老けこんでしまった心持ちであります。また、現在、拙宅には、定職も持たずにフラフラしている50才の長男、3人の子供を連れ出戻った次女がおり、この孫たちがまた、血のつながりを感じられぬほどの性悪な(※中略)

現在はこのような境遇にありますが、以前は町内会長を五度にわたって勤め、また先の太平洋戦争でも(※中略)

人生とはいったい何ぞやと日々、思い悩み(※以下略)

要約いたしますと、Gさんは人生に張りが欲しいということですね。現在もなかなか迫力のある生活を送っていらっしゃるようですが、若き日の御自身と比べるとまだまだ充実感が足りない、というところでしょうか。そんなGさんには、ぜひ弊社のV・Vをお勧めいたします。これ一本で、青春時代のときめきと興奮が戻り、おそらくはGさんの残りの生涯をかけてお楽しみいただけることでしょう。Gさんには、思わず興奮のドでかいボスをご用意しました。

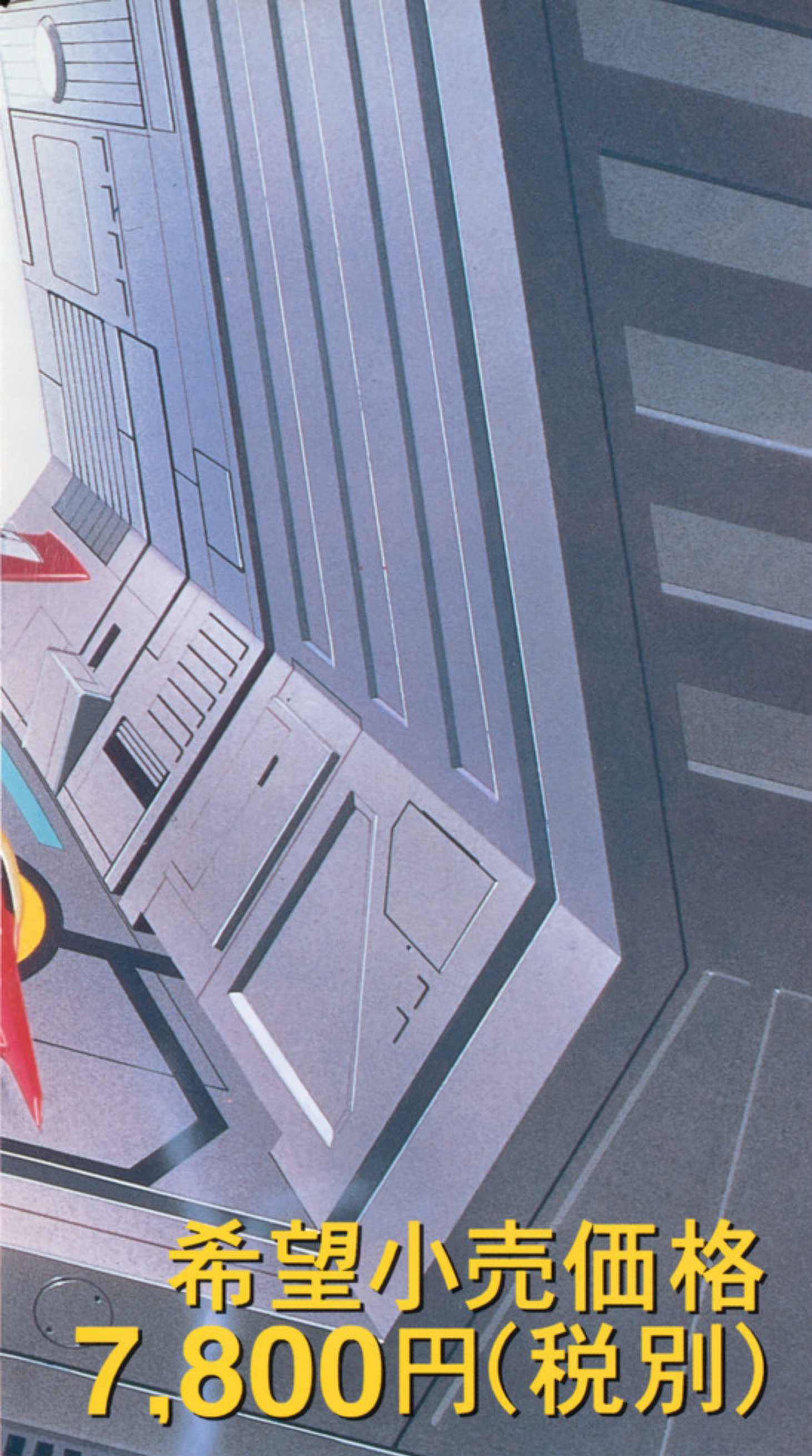


株式会社テンゲン

〒110 東京都台東区台東4-20-6

カスタマーサービス：03(3835)7999 (月)～(金)10:00～17:00(祝・祭日除く)

※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。



希望小売価格
7,800円(税別)

東京都 仕事も恋もうまくいかない「R」さん

あたしは21才のOLです。人からはいつも「かわいい」って言われるし自分でも、まあまあかななんて思うんですけど、さいきん彼がちょっと冷たい気がして、なんとなく仕事も手につかなくて、上司に意地悪されたりして、とってもヤな気分なんです。それで、旅行にでも行こうかなあ、なーんて思ったんだけど、バーゲンでお洋服いっぱい買っちゃってお金ないし。あ、でも、おしゃれするのはOLとしてトーゼンですよなえ。で、なんとかなりませんか？

V・Vは悩めるOLのRさんにぜひともお勧めしたい一品です。今回は特別に、取れば取るほど幸せになれるパワークリスタルをお付けして、希望小売価格7,800円(税別)と、お洋服よりお求めやすいお値段でお届けいたします。Rさんには、開運のための必須アイテム、クリスタルパワーをプレゼントいたします。



V・V ©TENGEN LTD. ©TOAPLAN Co.,Ltd.

GAUNTLET

ガントレット

94年3月18日(金)
再販決定!! やりい!



みなさまの熱いご要望にお応えして、
ガントレットがまたまた
再販できることと相成りました。
前回、買えなかった人は
今すぐお店にご予約を!

おさらい編

- ガントレットはアーケードで大ヒットしたアクションRPGです。
 - アーケード版の完全移植モードはもちろん、ロールプレイングの面白さを追求したクエストモードや、勇者同士が戦うバトルモードも御用意いたしました。
 - 4人同時プレイもOK!
- ……などなど、まさに遊ばにゃそんなですね。



希望小売価格7,800円(税別)

GAUNTLET ©ATARI GAMES ©TENGEN LTD.

バーチャレーシング

Virtua Racing



メガドライブ専用



30 km/hの ポリゴン ワールド

2人同時プレイ



4段階視点切り替え



新開発カスタムチップのセガ・バーチャ・プロセッサを搭載/ポリゴン処理CG画像!

3月18日発売 価格9,800円 ドライブゲーム ©1994 SEGA



SEGA 株式会社 **セガ・インタラクティブ**

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)

●表示価格は、消費税抜きメーカー希望小売価格です。

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

BEEP!
メガドライブ
1994 4月号
APRIL
1994年4月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻4号通巻112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
電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価490円(本体476円)



Printed in Japan

T1017659040492

雑誌17659-4