

HYPER EXCITING VISUAL GAME MAGAZINE

# メガドライブ FAN

11

1989 BIMONTHLY

◆攻略特集

スーパーハングオン  
フォゴットンワールズ  
孔雀王2 幻影城  
ランボーⅢ

◆新作公開

TATSUJIN

◆新作情報

ソーマリアン  
バーミリオン

◆対応ソフト95本全ガイド

PLAYABLE  
SOFT **別冊付録**  
COLLECTION 95

創刊号  
490YEN





# パワフルな大宇宙、 メガドライブワールド!

人類のあくなき探求心が、銀河系の外まで  
その視野を広げようとしている。  
メガドライブが創り出す宇宙も、  
16ビットのハイパワーを中心に、  
興奮のニューゲーム惑星や感激の拡張機能衛星たちで  
構成された独創の大宇宙なのだ。  
メガドライブを手にはすれば、きっと君のハートは  
未体験の感動で満たされることだろう。

感動と、興奮と、期待感。  
話題がいっぱいニューゲーム!

発売予定  
セガメガドライブ  
カードリッジ情報



## 孔雀王2 幻影城

11月発売予定  
6,000円 標準小売価格  
© MACOTO OGINO/SHUEISHA  
企画協力/集英社/ポニーキャニオン  
創映新社



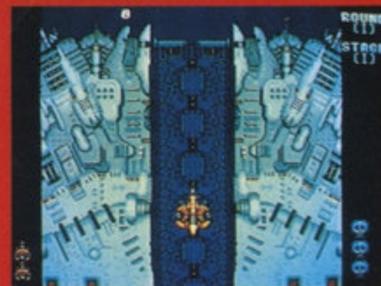
## ゴールデンアックス

12月発売予定  
6,000円 標準小売価格



## パーミリオン(仮称)

12月発売予定  
バックアップ機能搭載  
価格未定



## TATSUJIN

12月発売予定  
6,000円 標準小売価格



## マージャンコップ 竜

12月発売予定  
5,500円 標準小売価格



POWER 1 先進の画像処理で  
ビジュアルショック!

POWER 2 16ビットパワーの  
スピードショック!

POWER 3 FM音源+SSS音源+POWERで  
サウンドショック!

時代が求めた16ビット  
**MEGA DRIVE**  
16-BIT/メガドライブ



セガ・メガドライブ ¥21,000 標準小売価格

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 千144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター



**ザ・スーパー忍**  
'90年1月発売予定  
6,000円標準小売価格



**ムーンダンサー  
妖精王の帰還**  
'90年2月発売予定  
バックアップ機能搭載  
価格未定  
© NIHON SOFT BANK 1989  
ORIGINAL ILLUSTRATION:  
© 1989 NAOYUKI KATOH



**ソーサリアン**  
'90年1月発売予定  
バックアップ機能搭載  
価格未定  
© NIHON FALCOM 1987

\*メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。  
\*記載価格は消費税抜きの価格です。



# 伝説の勇者の伝説



いよいよ、メガドライブ初のアクティブ・ロールプレイング・ゲームが登場する。ARPGの名作「ハイドライド」ファイナル・バージョン「スーパーハイドライド」。広大なマップ、美しいグラフィック、感動のシナリオ、多彩なイベント、迫力のモンス



Super  
HYDRIDE

ターデザイン、ゲームを包むさまざまな概念(時間、重さ、心、魅力)、これらを支えるオリジナル・システム…。すべてに、高い完成度を持った。これ以上の要素は、もうARPGには必要ない。

好評発売中!! 定価7900円

※価格には、消費税は含まれておりません。

テレホンサービス ☎03-235-5902

発売元  
**ASMIK**  
株式会社アスミック



この商品は株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGADRIVE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。 ※画面は開発中のものです。

©1987 T&E SOFT INC./1989 ASMIK

# メガドライブ 創刊号 FAN

表紙 CG/得能泉 AD/渡部孝雄 GD/福島ひろみ

## CONTENTS

### NEW SPACE

**ソーサリアン** 6  
パソコン版で人気のアクション

**バーミリオン** 12  
セガ秘蔵のRPG大作を特報

**TATSUJIN** 18  
迫力の攻撃シーンが今、メガドラで蘇る

### ATTACK SPACE

**スーパーハンクオン** 22  
パーツアップしたスーパーバイクで世界を突っ走れ

**フォゴットンワールズ** 26  
失われた世界とは? 超戦士を操る2Pシューティング

**ランボーIII** 32  
バトルの連続に耐えられるか

**孔雀王2 幻影城** 36  
孔雀の放つ“気”が魔物をつぎつぎ倒す

### SERIES SPACE

**HYPER UL-TECH MD** 42  
人気の高いウルテクコーナー。いい技には座蒲団をトッサリ

**Weekly Hit Chart!** 48  
ソフト動向のアンテナを磨きたい人に

**HYPER EXCITING READER'S VOICE** 53  
読者のみなさんからのゲーム批評でカンカンガクガクの誌上討論会

**GE-SEN FREAK SEGA AREA** 56  
『ESWAT』と『DJBOY』のアクション新作2本を紹介

**Coming Soon MD** 58  
移植版を中心に開発画面をギンギン公開

**アンケート** 50  
**新作発売カレンダー** 66

### SPECIAL SPACE

**RGBユニット工作室** 46  
キット販売もするぞ

### ● GAME INDEX ●

アトミックロボキッド	61
エアダイバー	63
コース	62
孔雀王2 幻影城	36
ゴールデンアックス	58
サイオブレード	62
サンダーフォースII MD	45
重装機兵レイノス	64
スーパー忍	60
スーパーハンクオン	22
倉庫番	63
ソーサリアン	6
大魔界村	42、43、44
TATSUJIN	18
バーミリオン	12
フォゴットンワールズ	26
ヘルツオークツヴァイ	64
麻雀COP竜	61
ムーンダンサー	64
ランボーIII	32

☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは休日を含め、月曜から金曜の午後4時から6時までの間、上の番号で受け付けています。その時間以外は留守番電話になっています。なお質問内容は雑誌に書いてあることのみで、ゲームの解答やヒント等についてはいっさいお答えしてません。

Publisher/山下辰巳 <編集> 徳間書店インターメディア株式会社  
●Editor-in-Chief/山森尚 ●Senior Contributing Editor/村田憲生 ●Senior Editors/山本直人・渡辺雅人 ●Editors/相沢浩仁・坂井肇・日高律子・三浦昭彦・湊博道 ●Editorial Staffs/荒田茂樹・岡部功子・片岡祥子・黒井敬典・佐藤善一・島田政幸・千葉隆司・福永寿・守屋貴章 ●Assistant Editors/市川雅文・市原和幸・稲田正義・風間尚仁・神野真奈美・北村光広・鬼頭弥生・櫛谷和也・見目勝美・後藤恵美・佐藤水絵・澤田剛・菅間紀夫・杉沢英樹・鈴木浩一・関本恵理子・曾根文詞・高田雄介・成田圭・西牧真・根岸学・早川和広・馬場博・平山譲・広井伸也・深川悟郎・福留晴寿・宝山浩史・山本晃央・山本浩司・吉岡悟 ●Proofreader/笠原紀彦 ●Contributor/ゲームフリーク ●Staff Photographers/浜野忠夫・河行勝美  
<制作> ●Art Director/渡部孝雄 ●Editorial Designers/福島ひろみ・今野文恵・柳沼健・佐藤俊行・小松雅彦・奥川奈津子・福田克徳・荒井智広・佐藤基樹・テザイラ(柳井孝之・釜田泰行)・井沢俊二 ●Finish Designers/株式会社新創社・あくせす(村山成幸)・ワークトップ・株式会社 ●Printer/大日本印刷株式会社

©徳間書店 1989 本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。なお、記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。

### 特別付録

**PLAYABLE SOFT COLLECTION**

メガドラ専用15本+メガアダプタ対応80本の完全ソフトガイド

95

**NEW SCOOP!**

伝説の国ペンタウアからの使者!

# SORCERIAN

ドラゴンスレイヤーV  
ソーサリアン

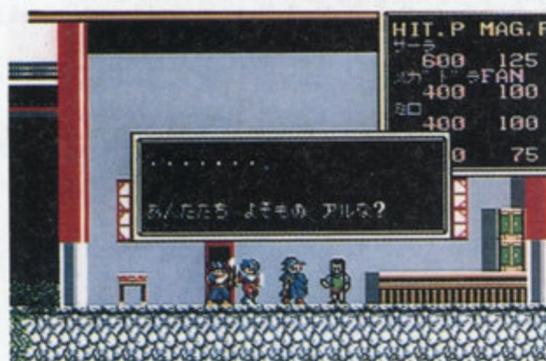
剣と魔法の伝説の地、ペンタウア。この町には、古くから伝わる魔法を操り、妖魔と戦うソーサリアンなる人々がいた。この世に妖魔がはびこるところ、どこでも参上!

1月	セガ	価格未定
4M	ROM	ロールプレイング
		バッテリーバックアップ

## アクションタイプのRPG

アクションRPGといっても、最近では、ピンからキリまであるよね。ソーサリアンの場合、戦闘はすべてフルグラフィック上で剣を

振りおろしたりしておこなうため、一見すると単なるアクションゲームのように見えるのだ。実際はそういった戦闘をからめながら人と話をし、情報をつかみ、様々な謎を解明していくアドベンチャー要素が濃くなっている。また、画面は、人物、風景などを真横から見たアングルで表現しているため、上から見た平面的なRPGに慣れている人にとっては、ダンジョンなどが新鮮に見えるかも?



真横から見た画面がソーサリアンの特徴

### 武器で攻撃



武器を振り回して敵を倒す攻撃

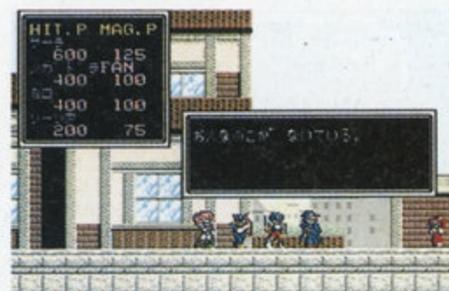
### 魔法の攻撃



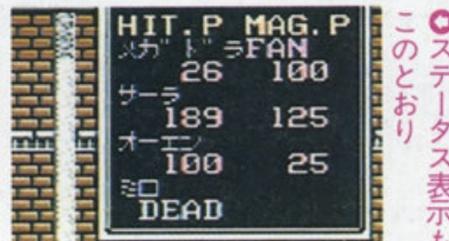
魔法は本人から飛び出していく

## 冒険へ出発するまでの流れ

さて、このソーサリアンでは、キャラクターメイキングや装備の調達と、冒険の世界とが、完全に独立している。キャラクターを作り、装備を買ったりしたら、好きなシナリオを選んで冒険に出発だ。旅の目的を達成し、ペンタウアに戻ればシナリオクリア。この時点でお金や経験値がパーティのメンバーに分配され、1年が経過する。



冒険に出発すると、中は謎解きの山。まずは人に会って話をしよう



ステータス表示もこのとおり

キャラクターを作る



キャラクターの装備を買う



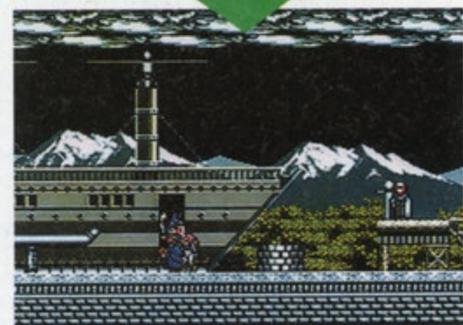
キャラクターをきたえる



パーティを組む



冒険へ出発!

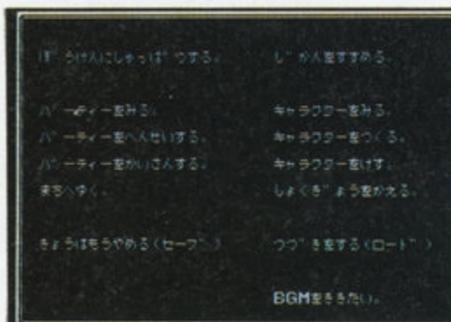


ソーサリアンならではのアニメーションシーンもいっぱいある

# ソーサリアンの基本システム

ソーサリアンは、たくさんのキャラクタとたくさんのシナリオを効率良く管理するために、次のようなシステム構成になっている。

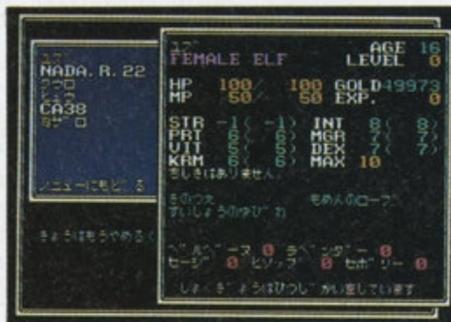
どちらかというと、キャラクタを管理するのが目的で、キャラクタメイキングなどが、メイン画面上で行える。ここで好きなようにキャラクタを育てるわけだ。



○メインのシステム画面は驚くほどシンプル。これがすべての基本だ

## キャラクタはたくさんつくれる

ソーサリアンでは、キャラクタを何人も作ることができる。4つの種族から、性別、年齢などを選んで作る。種族や性別によって基本能力値は違ふし、グラフィック上での外見も変わっているのだ。どういう組み合わせでキャラクタを作ればいいのかというと、それはほとんど個人の趣味。女性だけとか男性だけでも一向にかまわないので、いろいろ作ってみよう。

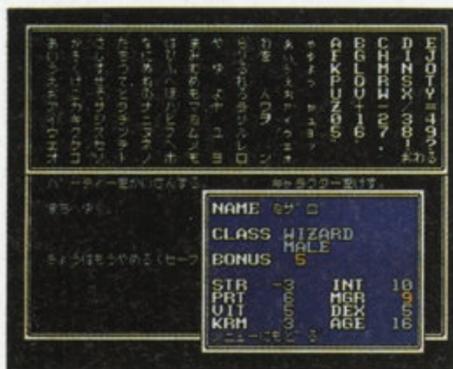


○キャラクタの表示画面。年齢や種族、所有アイテムなどが表示される



○グラフィック上ではこのようになる

○別の種族では、外観も違っている



○種族や性別、年齢をいろんな組み合わせでメイキングしていく

## 4つの種族の特徴

FIGHTER		WIZARD	
<p>戦士。攻撃、防御ともにすぐれ、体力もある。ただし知能が低く、魔法には不慣れである。寿命としては普通で、100歳まで生きるのはむずかしい。</p>		<p>魔法使い。知能が高く、当然のことながら魔法の覚えもよい。攻撃、防御は極端に低く、魔法での長距離攻撃が前提。寿命は普通の人間と同じくらい。</p>	
DWARF		ELF	
<p>ひげづらの小人。攻撃、防御とも驚くほどよく、その上意外と器用である。ただし、知性に乏しく魔法には弱いのが欠点。寿命は人間よりも長い。</p>		<p>ドワーフとは対照的な非常に美しい種族。体力や攻撃力は低いが、知能が高いため、魔法には向いている。カリスマも高い。寿命は人間の2倍くらい。</p>	

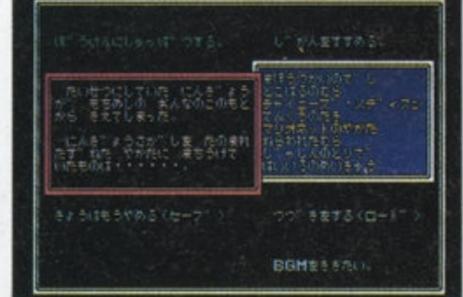
## マルチシナリオパーティプレイ

たくさんあるシナリオには、やはりそれに適したパーティ構成というものがある。力が強い人でない

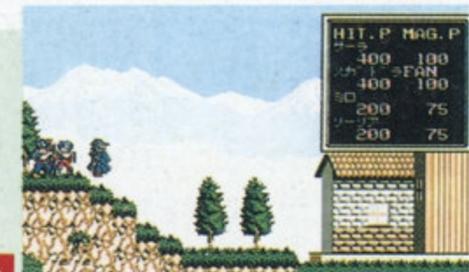
いと開けられない扉とか、その職業の人でないとクリアできないシナリオなどもあるので、1度プレイして確かめてみよう。



### シナリオ選択



○シナリオは、現在10本程度が予定されている。シナリオ選択画面で、あらすじが表示され、内容が分かる



○こちらは雪山の村が舞台のシナリオ。標準的なシナリオ構成なのだ



○こちらは人形作りの町が舞台。全体的にメルヘンチックな香りがする

## キャラクタの成長と老化

冒険の中でモンスターを倒せば経験値は上がるが、その場で突然強くなるというわけではない。ペンタウアに帰り、王様に謁見して初めて体力と能力値の上限が上がるのだ。能力値そのものを上げるには道場で修行をしなければならず、この期間が2年程かかる。また、魔法をかけてもらうのにも年月がかかるので、その間、必然的にキャラクタも歳を取る。だんだんと歳を重ねたキャラクタは、いずれ寿命で安らかな眠りにつくけど、その時点でキャラクタを新しく作れば、アイテムや知識を相続できるので、2代目3代目とつづけられてしまうのだ。

### キャラクタの世代交代



○若々しい青年期はこんな風に、少年たちのよう



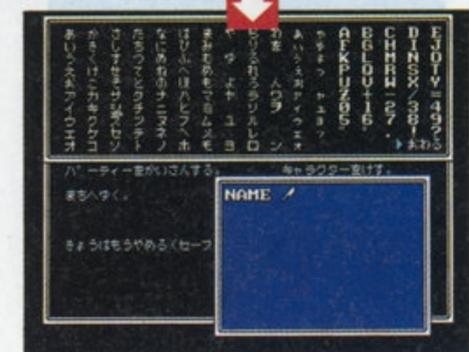
○やがて、月日が経つと、白髪になっていく...



○冒険を終え、1年が過ぎている



○城で王様にレベルアップしてもらおう



○ここで名前を入れて、新キャラクタを作ろう。遺産は相続している

## 町の中で装備を整える

システム画面から町へ行くと、いろんな場所がある。といっても、グラフィック上には行ける場所のメニューが出るだけ。ここで、武器や防具、薬など、冒険に必要な装備をととのえることができる。また、アイテムに魔法をかけてもらったりもできる。

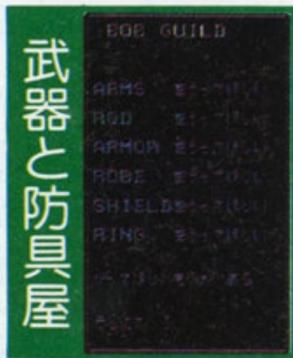


○町の中には店がいろいろとある

## 冒険の装備を整える場所

冒険に出発するのに絶対必要なのは、武器と防具。キャラクタを作ったら真っ先に訪れよう。お金の余裕があれば薬を買うのもいいだろう。また薬の材料となるハー

ブを薬屋に持っていけば、安く調合してくれるし、店では売っていないような薬を作ってもらうことも可能なんだ。ハーブは、冒険の中で見つけるしかない。



### 武器と防具屋

○武器と防具は、現在のレベルに合ったものしか売ってられない。戦士やドワーフなどで、売ってくれるものも違う



### くすり屋

○薬はここで買える。回復の薬などがあると、役に立つだろう。ハーブを調合してもちうのは、ちょっと面倒だ

## 困ったときのために行く場所

冒険の中で、石化してしまったり、死んでしまったりしたら、ここへ来よう。最初のうちは、ちょっと効き目もなく、再生しないが、常日頃から信仰していれば、いろんな恩恵にあずかれるだろう。実際、ここで再生不能でも、魔法使いが生き返らせてくれたりする。



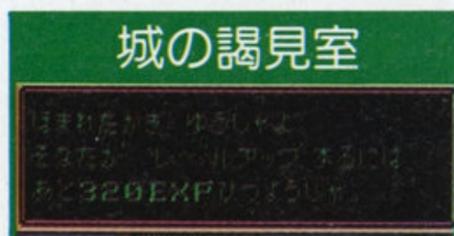
### 寺院

○さんげや、祈りをささげるのは、ただだから、日頃からやっておいてもいいかもしれない。寄付金はちょっとね

## レベルアップに必要な場所

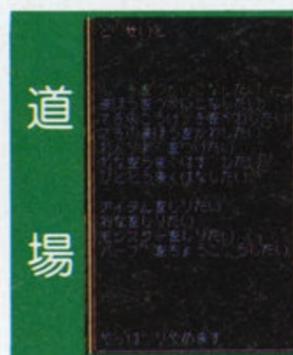
冒険から帰ったら、まず王様に謁見しよう。経験値に合わせて体力の上限と能力値の上限を上げてくれる。体力は、じっとしていれば上限まで回復するけど、能力値はそうはいかないんだ。道場で修

行をすることによって5ポイントずつ上がり、上限まで上げられる。また、道場では基本的な能力以外にも、ワナを発見したり、ハーブを調合したりといった特殊能力についても学ことができるのだ。



### 城の謁見室

○城の王様は、キャラクタのレベルを上げてくれるとともに、次のレベルアップへの経験値を教えてくれる



### 道場

○いろいろと修業ができるが、各キャラクタの特技を重点的に伸ばすこと。また、人と上手に話す修業もしておこう

## 魔法とアイテムに必要な場所

武器と防具には魔法をかけることができる。魔法のかかったアイテムを使うことによって様々な魔法を使えるのだ。これらは7つの

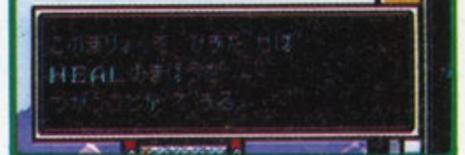
星の魔法によって構成され、この組み合わせでまったく違った効果が現れる。魔法の情報は、長老が詳しいから、訪ねてみよう。

### 魔法使いの家



○7つの魔法から1つだけをかけてくれる。最初は3年必要だが、カリスマが上げればもっと短期間でやってくれる

### 長老の家



○長老は、アイテムの鑑定をしてくれて、魔法の組み合わせも教えてくれるが、お金がかかってしまう

## 魔法を構成する7つの星の要素

太陽	生命力、活力、創造性、再生の力を司るすべての基本
月	闇に属する魔物への対抗力、魔法への抵抗力をそなえる
水星	知性、言語、コミュニケーション、移動を司る
金星	調和、均等、平和、浄化を司り、癒しの魔法には欠かせない
火星	戦いを司り、全ての攻撃の魔法の源。火炎系の魔法に必要
木星	幸運、英知、正義、祈りを司り、防御系の魔法に必要
土星	死、暗黒、束縛を司り、攻撃においての最大の力となる

### メガ版

## 使える魔法が増えている

ソーサリアンでの魔法は、他のRPGとはちょっと変わっている。使いたい魔法を自由に覚えられる

わけではなく、武器や防具に魔法をかける。それも、7つの星の魔法から選択して組み合わせるから複雑だ。これによって120種以上の魔法を使うことが可能で、その効果は、使ってみるまでわからない。キャラクタの知能によって威力も違う。魔法の組み合わせについては、長老が知っているが、どの順番でかければよいかは分からない。こういった魔法の組み合わせの謎を解くのもソーサリアンのひとつの課題になっているのだ。見た目にもハナなものが多いので、いろいろと試してみると、楽しめるんじゃないかな。

### FIRE WALL



○パーティの前後に炎の壁をつくる強力な魔法だが、消費MPが多い

### SUPERSONIC



○パーティの前面に衝撃波を出す。強力ではあるが、上方向に弱い

### STAR DUST

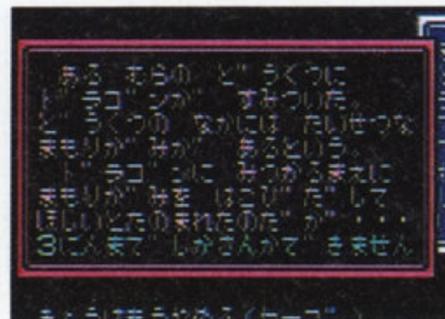


○空から星を降らせる美しい魔法の割に、その破壊力はすさまじい

# メガドライブ版のシナリオ紹介

メガドライブ版ソーサリアンのシナリオは、すべて書き下ろしの新作で10作程度が予定されている。全体的に2重スクロールや、アニメーション部分が多く、グラフィ

ック的にはますますといったところ。ただ気になるのは、全体的に単純な謎解きが多く、ともすればただのアドベンチャーゲームになりかねないのが不安といえる。



○シナリオのあらすじを見れば、だいたいどんな内容かは分かる



○このシナリオはすべてメガドライブのための新作シナリオばかりだ

## シナリオ1 魔法使いの弟子

ある日魔法学校に突然モンスターが現れて生徒たちを恐怖のどん底に落とし入れた。原因をつきとめろ

シナリオはどれでも好きなものから選択できるが、まず最初におススメなのがこのシナリオ。入門者向けのシナリオで、分かりにくいダンジョンなどはまったくない。謎解きがメインとなる。当初は、

モンスターも出現せず、何やら拍子抜けの感があるのだが、後半でちゃんと出くる。レベルの低いキャラクターは、教室内に出現するモンスターで経験値稼ぎしておけばいいだろう。



### 学校への入口

ここが魔法学校の入り口。学校は5階建て、このシナリオの冒険は、全て学校のなかで行われる。

### 校長室

この校長から、学校での状況を聞こう。ある程度のことかわかったら、ここにまた来ることになる。



○校長はまったく役に立たない

### 用務員のおじさん

用務員のおじさんは何でも知っている。なにしろ学校で一番の情報ツウ。なにが困ったことがあったら、いつでもここにこよう。きっと力になってくれるはずだ。ここは、1階で、寮が5階なので、寮のカギをもらいにくるためには5階から1階までかけ降りてこなければならないのだ。



○まずは事情を聞いてみると、役に立つ情報がある

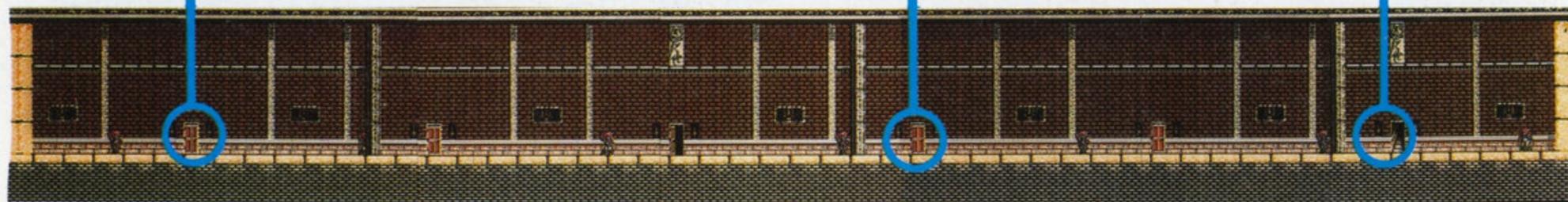
○おじさんの情報で、教室内を調査してみると…

### 2階への階段

階段は、すべてこんな感じ。ドアにキャラクタを合わせにくいので、戦闘中は注意。



○階と階のつながりがこの部分

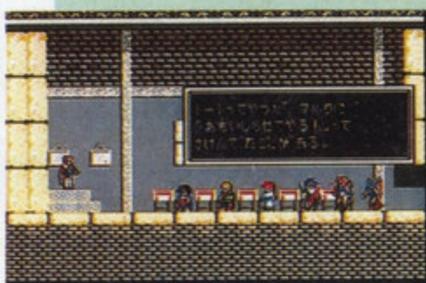


### 今後の展開は？

教室をすべてまわって事情聴取していると、いろんな情報が手に入る。この間、モンスターは出現せず、最後のキメ手を入手しないかぎり、モンスターは出現しない。手っ取り早く経験値稼ぎをしたい人には、かったるい限りだが、我慢しよう。モンスターが出現すると、戦闘が始まるのだが、魔法を使えるキャラクターがいないとちょっとツライだろう。

### トート少年があやしい？

3階のマルクの教室の子から聞いた情報では、同じクラスのトートという少年が、いじめっ子を思い知らせてやると言っていたという。トートの親友オーエンは、トートの無実を信じてパーティに加わるのだが…。



○何だかおだやかでない話だなあ

### そしてモンスター登場

いよいよモンスターが現れた。食堂や、廊下には、おばけネズミがいっぱい。外にはおばけハエが、教室ではウネウネした変な物体が攻撃してくる。とにかくとりあえずは…経験値稼ぎでもしようか…。



○教室の中に出るモンスターは、それほど強くはないが、経験値稼ぎになる



○最初に出現するおばけネズミの集団



○階段付近には、空飛ぶモンスター出現

## シナリオ2 どこ春の村

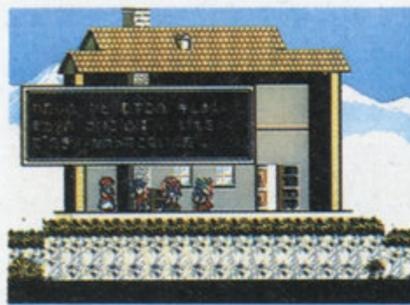
ある村の洞窟に大切な守り神があったのだが、ドラゴンが住みついてしまった。守り神を運びだせ

このシナリオは、背景の山々がキレイ。民家などもちゃんと出てきて、やっとソーサリアンらしさが見えてくるといったところだろうか。山を登ると、洞窟があり、

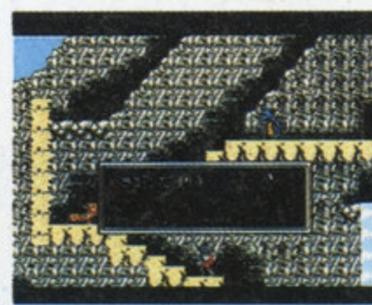
ダンジョンのようになっている。中は単純な構造で、初心者向けのダンジョンなので、ジャンプのタイミングなどに慣れておくのにもってこいの場所だ。

### 行方不明の息子をさがして

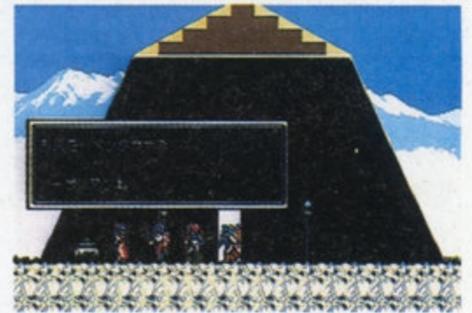
フリース村へ来たなら村長の家に行こう。ここで詳しく話を聞いてみると、洞窟に祭られている女神像が今後の展開に関係してくることがわかる。さらに、民家のおばさんから行方不明の息子を捜してほしいと依頼されるのだが…。



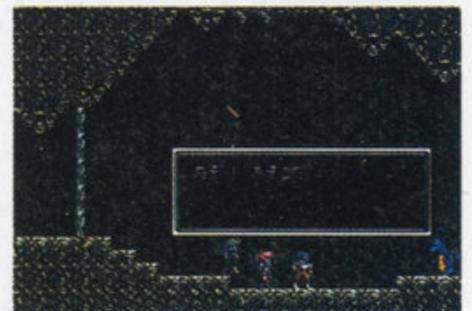
なぜか人さがしになる



やった！ドラゴンを発見した。追いかける



ジプシーのテントもいい感じた。何だか変な女性がいるみたいだけど



やっぱりソーサリアンにはダンジョンがないといけないよね



## シナリオ3 チャイニーズメディスン

漢方の国中国には素晴らしい効果をもつ若返りの薬があるという。ソーサリアンは薬を求めて旅立つ

なんと中華ナイズされたグラフィックがステキ。家の中に入れば、中国人がいる…あたりまえではある。パソコン版に日本を舞台にした「戦国ソーサリアン」という

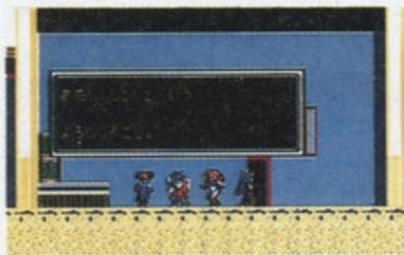
追加シナリオがあったのを思い出してしまう。ちなみに、パソコン版での最新シナリオでは、ついに宇宙人とまで戦ってしまったのだ…節操ないです…。

### 中国少女メイリンが仲間に

どうやって来たのかわからないのだが、ここは中国。家の中に入って話を聞いてみると、「××あるね」「××のことよ」と、中国なまり(?)で答えてくれる。やがて1軒の薬屋で、メイリンなる少女と出会うので、彼女の頼みを聞いてあげよう。今後の話は彼女なしでは進展しない。人の頼みを断れない

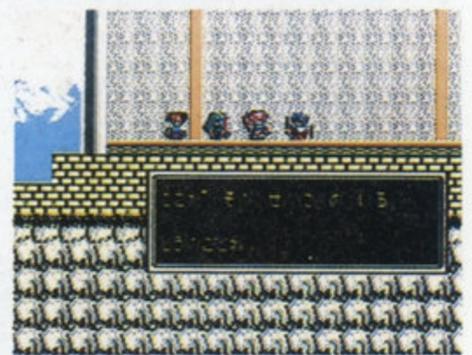
ソーサリアンたちは、彼女の頼みを聞くのだが…。

中国女性と友だちに…

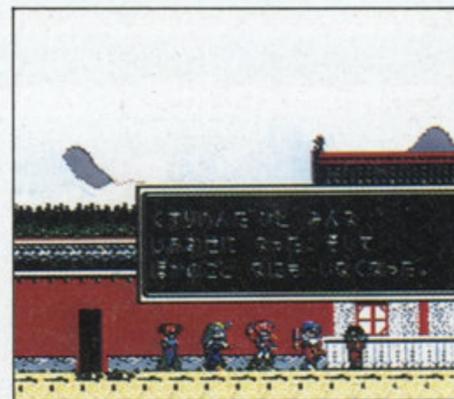


## 神の薬でなまけ者になった人々

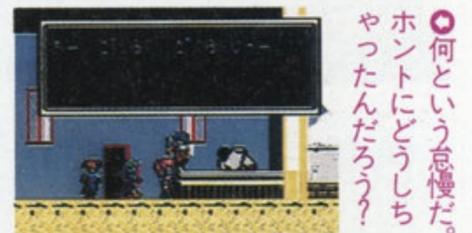
メイリンの頼みをかなえると、若返りの薬に近付いてくる。しかし、材料である「猿の腰掛け」だけがどうしても見つからない。隣村まで捜しに行くと、なんと薬草畑が荒れ果てている。泣いている少女に話を聞いてみると、大人たちは謎の仙人によってもたらされた神の薬を飲んだらしい…。



仙人の塔には入口がないようだが



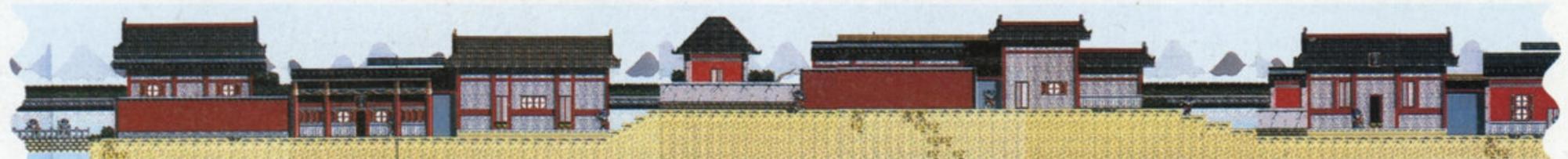
泣いている女の子に事情を聞こう



何という怠慢だ。ホントにどうしちやっただらう？



こんな寝たきりで何が幸せなんだ。仙人をさがし出せ





**NEW**  
**Scoop 2**

**MAP+3D+アクションRPGの登場!!**

# VERMILION

バーミリオン

「アウトラン」などの体感ゲーム機を開発したスタッフチームがメガドライブユーザーに贈るアクションロールプレイングゲーム「バーミリオン」。今回の特報ではスタート地点のスタッツの村をMAPで紹介!

12月16日	セガ	価格未定
5M	ROM	アクションRPG
		バッテリーバックアップ

## 剣と魔法の世界…迫力6メガのRPGだ!!

メガドライブユーザーのRPG大好き人間待望のRPGが登場。舞台は剣と魔法が支配する世界…アーサー王・円卓の騎士など、外国の伝承や歴史物語を連想させる世界設定が魅力のRPGだ。

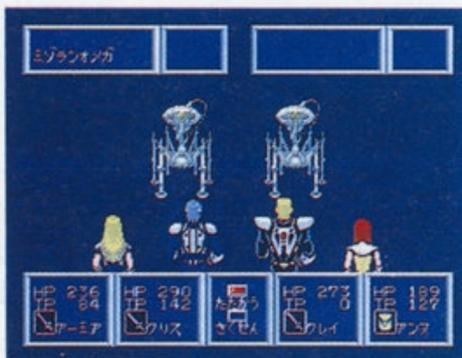
岩に刺さった剣は?  
オープニング画面



### メガドラひさびさのRPG

メガドライブで今までに発売されたRPGは少なく、ファンタシースターIIとスーパーハイドライドの2タイトルしかない。ゲーム専用機としては最高の性能を誇るメガドライブだけにアクションやシ

ューティングゲームが多かった。しかし本誌の読者は好きなゲームジャンルにRPGをあげる人間が多く、RPGに飢えた読者も多いのでは?ファンタシースターII以来のセガのオリジナルRPGだ。



ファンタシースターII。戦闘は3D

名作RPG、スーパーハイドライド



### 業務機のチームが開発を担当

バーミリオンのゲームの開発を担当したのは、業務用の体感ゲームを開発したチーム。「今までにアウトラン、スペースハリアー、アフターバーナー、パワードリフト

などの開発にかかわってきたが、マスターシステムや家庭用のゲームマシンの開発は初めて」というが、その実力は業務用で証明済みだけに期待度大だ。

<p><b>アウトラン</b></p> <p>体感ドライブゲーム。BGMも評判</p>	<p><b>スペースハリアー</b></p> <p>超能力者ハリアーの疾走感が良かった</p>
<p><b>アフターバーナー</b></p> <p>ファミコンにもなった名作。目が回る</p>	<p><b>パワードリフト</b></p> <p>ドリフトなど実車のテクが使えた</p>

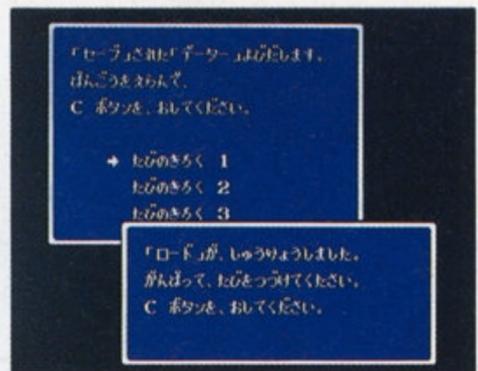
# キャラの移動はMAP+3Dスクロール!!

パーミリオンのゲームシステムには、ドラゴンクエストやイース、セガのファンタシースターなど、他のRPGと比べて、変わったシステムを採用している。それは、RPGの基本となるキャラの移動画面が何種類もあり、それぞれシステムが全く異なる点で、町の中を移動する場合は見下ろし型のMAP、町の外に出ると、キャラの視点ガブ

レイヤーの視点になり、3Dスクロールで移動するのだ。つけくわえておくと、戦闘画面は1画面のアクションゲームとなるARPGなので、各画面の印象がキャラの状況によってまるっきり変わってしまう。

とにかく、今までのゲーム専用機のRPGにはない雰囲気を持ったゲームといえる。

◎名前の登録画面。最大6文字まで入力できる。英文字もOKだ



◎セーブはバッテリーバックアップで3人までセーブできる。疲れた時は…

## 町の中はF・SIIタイプ

町の中では、見下ろし型のMAPの中をキャラが移動。MAPのスクロールはスーパーハイライドのような画面切り替えではなくキャラが画面の端に近づくと少しずつスクロールする。主人公のキャラの数は違うが、セガの前作RPG・ファンタシースターIIと同じタイプの移動画面だ。ファンタシース

ターIIはストーリーがSFのため、メカメカしい背景だったが、パーミリオンはファンタジーストーリーのため中世ヨーロッパ風の背景になっている。

町の中の移動では、いうまでもなく会話・情報収集が重要。特に町の外を移動するのに必要な地図を探さなくてはならない。旅の目的、そして地図の2つがそろったら、町の外へと出てみよう。

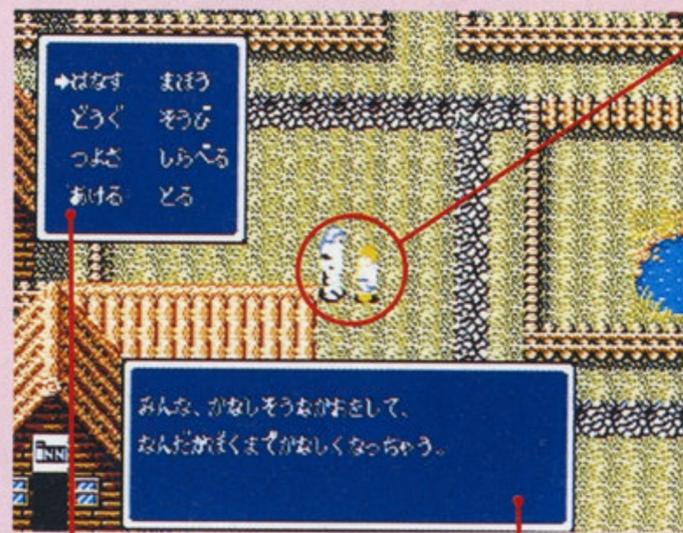


◎ファンタシースターII。SFっぽい



◎こちらは中世が舞台、色づかいもシブイ!

## 画面のみかた(町の中)



### キャラ

画面中央のヨロイを着ているのが主人公で、年齢は18歳。ファンタジーRPGだけに、町の人々の姿も中世ヨーロッパ風。小さいキャラに描き込みができるのもメガドライブらしい。

### コマンド

コマンドは全部で8つ。はなす、どうぐ…など普通のRPGと同じ。ただし、魔法を使うには魔法書とMPがないと使えない。

### メッセージウインドウ

町の中の人々との会話の内容や壁に残されたメッセージなどが表示される。ストーリーを重視しているのかテキストの量はかなり多め。

## 町の外は3Dスクロール!!

町の門をくぐると、プレイヤーの視点はガラリと変わって3Dのグラフィックになる。前に進むと3Dスクロールで木が後方へ消えていくさまはけっこう快感だ。

地図を持っていれば左のサブ画面に自分の現在の位置が表示。町の外ではかかせないアイテムだ。



◎この門を抜けると、外の世界へ…



◎町の外では画面が3Dスクロールする。前方に見えるものは何だ?



◎ずんずん接近すると…ほこの入口だった。かなり前のものも視界に入る

## 画面のみかた(町の外)



### 3D画面

これが3D画面。移動すると、木や建物もバツクする。

### マップ表示

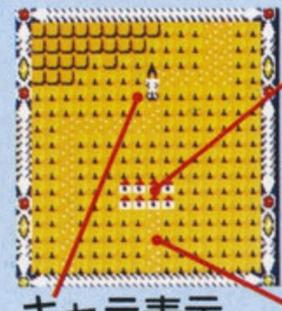
持っている地図のエリア分だけ表示。現在位置が一目でわかる。

### ステータス表示

HP、MPの残量をチェック!

### マップ表示のみかた

マップの表示では、主人公と周囲の地形、そして町や村などの建物を簡略化して表示する。次の町へ向かうルートなどをここで確認しよう。地図を手にいれていないと真っ暗になり主人公のいる位置だけしか表示されないの注意しよう。



### キャラ表示

### 町、建物、道

# 戦闘はアクションゲーム、剣と魔法で戦え!!

パーミリオンの戦闘はリアルタイムのアクション。敵に遭遇すると移動のMAP画面から切り換わり、Cボタンで剣を振りまわして敵キャラを攻撃する。

注意しなければならないのは、3DのMAP画面では敵キャラは1体しか表示されないが、実際の戦闘画面では何匹も登場することが多く、弱いモンスターと油断し

ているとやられることもある。

戦闘画面は1画面のみで行われる。画面の右端か左端によると、戦闘からエスケープすることができる。しかし、この場合経験値やお金は手に入らないので、HPが少ない時だけにしたい。

戦闘画面のアクションは、そう難しくないのでアクションが苦手の人でも苦にはならないだろう。



○おっと、イキナリ敵に遭遇してしまった。画面上では1匹だが…



○実はこんなにいるのだ!

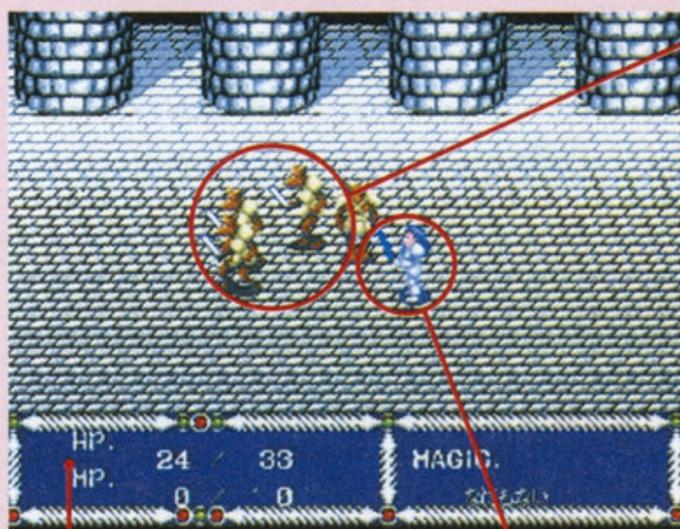


○1匹のつもりが…実は3匹だった



○なんとか、全部倒すことができた

## 画面のみかた(戦闘画面)



**敵キャラ**  
敵キャラは、アーネスト国の兵士で、元は人間だが、悪魔に魂を売ったため、このような姿に変わり果てている。フェイントをかけて後から攻撃すると、わりと楽に倒すことができる。

## ステータス表示

HP、MPはいつも画面の左端に表示されているのでチェックしよう。邪悪な敵キャラをたたき斬れ。ヤバい時は右端、左端に抜けて戦闘画面からエスケープしよう。

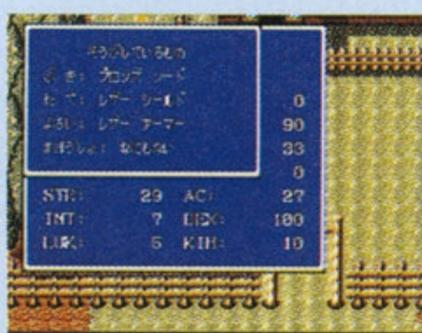
## キャラ

自分のキャラ。剣を振り降ろして。邪悪な敵キャラをたたき斬れ。ヤバい時は右端、左端に抜けて戦闘画面からエスケープしよう。

## 魔法を使うには…

剣とともに主人公の武器となるのが魔法でAボタンを押すと魔法が使える。しかし、魔法を使うには、MPを消費するだけでなく魔法書が必要。魔法書はスタッツの村では売っていないが、町などで売っているものもある。

早く魔法書を手に入れろ



## ～プロローグ～王国を奪われた王子の物語…

オープニング画面が切り換わると、物語の序章・プロローグが始まる。ここでは、平和だったフョードル国に突如として襲いかかった過去の災厄の話が語られる。

ロルカ3世率いるアーネスト国の軍勢がリラダン5世の統べるフョードル国に侵略を開始し、リラダン5世の居城が落ちる寸前に、1人の強者が幼い王子を連れて落ちのびたこと…そして、その幼い王子が主人公なのだ。

○平和なフョードル国に戦が

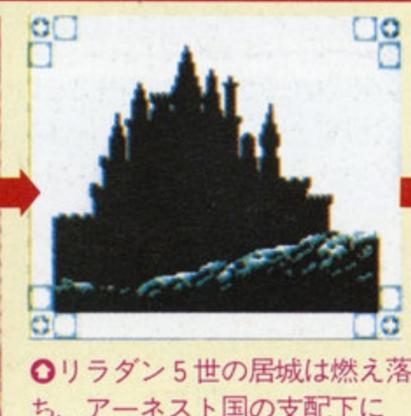
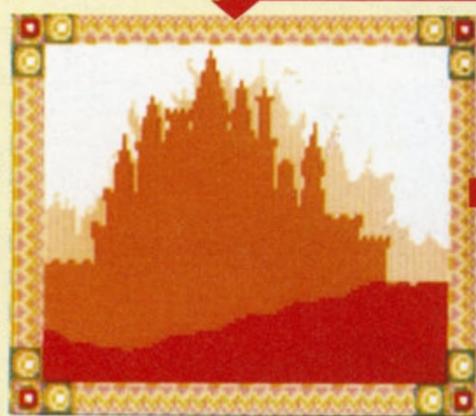


○勇敢に戦ったが、しかし…



○城が落ちる寸前、リラダン5世はシャトリアンに命令を

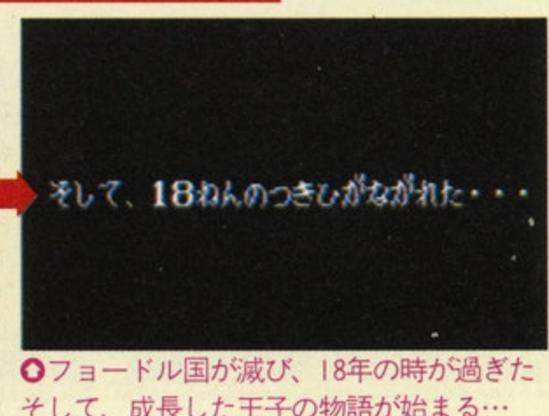
○圧倒的な軍勢の前に力尽きた…



○リラダン5世の居城は燃え落ち、アーネスト国の支配下に



○だが、幼い王子は落ちのびた



そして、18年ものつきひながれた…

○フョードル国が減び、18年の時が過ぎた。そして、成長した王子の物語が始まる…

## 育ての親・シャトリアンが死に、冒険の旅へ

名前を登録すると、スタート地点のスタッツの村からストーリーが始まる。それまで普通の暮らしをしていた主人公に父・シャトリアンが遺言を託す。それは今までシャトリアンの息子として育てられた主人公は実は18年前に滅ぼされたフォードル国の王、リラダン5世の王子だということ。そしてリラダン5世を殺した張本人・ア

ーネスト国のロルカ3世を倒し、フォードル国を再建すること。

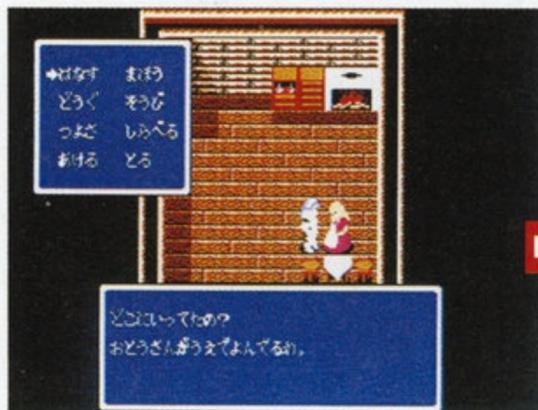
父の死後、まずリラダン5世が王子の証としてシャトリアンに託したという知識の指輪を探さなくてはならない。

しかし、辺境のスタッツの村にも悪魔に魂を売り世界制覇をもくろむロルカ3世率いるアーネスト国の軍勢が押しよせつつあった…。

①スタート直後、スタッツの村の子供に話しかけると、こんな返事が返ってきた。何が起こったのか

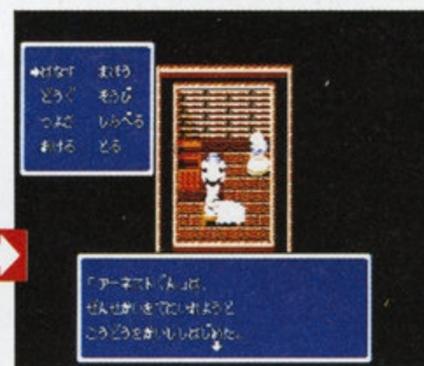


②病に倒れた父の容体が悪化…急げ!



③家の1階には母が、2階に行けという

④2階には床に臥した父の姿があった。父・シャトリアンは昔、戦士だったが、古傷が悪化したのだ



⑤悪の象徴・アーネスト国のロルカ3世がついに動き始めたという



### 町の外では地図が必要

父・シャトリアンが主人公のために残したお金で武器・防具など装備を整え、知識の指輪を探さなくてはならない。村人との会話から、知識の指輪はスタッツの村の南にあるピークのほころの中にあるということがわかった。

だが、村の外の地図がなければサブ画面のMAPが表示されず、た

ちまち道に迷ってしまう。スタッツの村の人々と会話を交わし、地図を手に入れよう。

パーミリオンで興味深いのは、地図を入手しないと次の町・新しいイベントに行けない。つまり、どこの地図を手に入れるかで次の目的、行動がわかってくる。冒険における最重要アイテムなのだ。



⑥村人がこんな忠告を…素直に聞こう



⑦おまけに地図もくれるという。感謝!



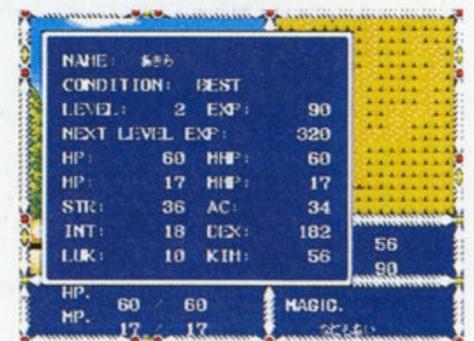
⑧村人の1人が父の形見・知識の指輪があるというピークのほころの位置を教えてくれた



### フィールドでレベルを上げろ

ピークのほころに行く前に、スタッツの村の周辺で地道にレベルを上げよう。最初のうちはレベルが低いので、1回の戦闘でなるべく大勢の敵と戦わないように気をつけよう。敵の大群に囲まれると1発でアウトだ。できれば、敵を1体ずつ剣で斬って逃げるヒットアンドウェイで戦おう。

このゲームはレベルが上がるとHP、MPが最大値まで戻るようになってるので、もう少しでレベルが上がる時、レベルアップまでゴリ押しするのも手だが、うっかりすると死んでしまう。レベル



⑨レベルが上がると体も回復した!

上げは慎重に行いたい。

戦闘=アクションは、けっして難しいタイプではないが、最初のうちにザコキャラを相手にキャラの操作に慣れておき、自分独自の戦い方を探すのもヨイ。

### こんなザコキャラが

スタッツの村の周辺では、アメーバのような単細胞生物と、コボルトが出現するが、あまり強くないので経験値を稼ごう。ただし、ほころで出現するスケルトンには注意!!



⑩右手に半円形の刀を持って攻撃して行く。数が多いとかなり苦戦するハメに



⑪ぶよぶよと飛びはねて攻撃してくる。登場するモンスターの中で最も弱い



⑫主に洞くつの中で出現するモンスター。右手に盾を持ち、序盤ではかなりの強敵

# スタート地点スタッツの町をMAPで紹介!!

主人公が住むスタッツの村が、ゲームのスタート地点。森の木々に囲まれた平和な村だったが、ロルカ3世のアーネスト国の侵略が村人の心に暗い影を落としている。

スタート直後は、村人に話しかけても父・シャトリアンに会えとしか言わないので、とりあえず自分の家に行こう。シャトリアンの話で冒険の目的などがわかる。そ

の後、村の中で情報を集めよう。村の中には、いくつか店がある。まず、アイテムを買って冒険の準備をしよう。必要最小限のものはそろっている。

全体MAPでは、かなり辺境の地で、主人公の生まれたリラダン5世の城からは遠く離れている。村の南にはピークのほこら、北には大きな町、エリアスがある。

## 自分の家

スタッツの村の一番奥にある。ゲームの最初にこなければならぬ所で、冒険の目的を知ることができる。2階建てで、1階には母がいるが、ドラゴンクエストIIIのように、ここで体力を回復することはできないので注意。

1階には悲しそうな母が



## 道具屋

自分の家の隣にあり、中ではHPを回復させる薬草とダンジョン内を一定時間照らす、ろうそくを売っている。ろうそくはすぐに消えてしまうので、ダンジョンに行くにはかなりの数を用意しておくはならない。ちなみにパーミリオンの世界の通貨はKIM（キム）という。ろうそくは10KIM。



1 辺境の地のせいか、物が少ない

## 教会

信心深いスタッツの村で、一番大きな建物だ。建物の中は広く、教会の中央にいる司祭が呪いの解除、毒の治療、ゲームのセーブなどを行ってくれるぞ。主人公が死んでしまった場合、死ぬ前にセーブした教会からこの世に復活する。門の屋根にある十字架が目印の重要な施設だ。



1 祭壇の中にいるのが教会の司祭

## 食堂

フォークとナイフの看板を掲げているのが食堂だ。この村の食堂の主人は育ての父を失った主人公を慰めてくれ、おまけに何か食べていけといってくれるが、実際に何か食物などのアイテムをくれるわけでもなく、食事は食えずHPの回復はできない。

他の町の食堂は不明だが、人がいることなどから考えると、パーミリオンの世界では、食堂は人々の集まる情報収集の場のようだ。



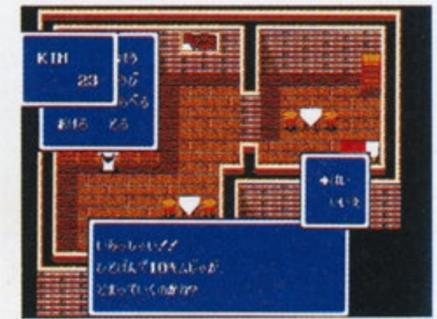
1 奥にも人が…話しかけてみよう



## 宿屋

宿屋では、HPとMPを完全に回復してくれる。しっかり休んで命を大切にしよう。

話は変わるが、下の写真では見えにくいと思うが、宿屋の奥の壁の中央に「BOYOYON」と書かれた壁掛けが飾ってある。いったいこれは何なのだろうか？ スタッツのお遊びか、それとも壁掛けの文字が何か特別な意味を持った言葉なのか？ まあ、ゲームの進行には直接関係ない…と思う。



1 虫メガネを使うと見えるかな？

## 占い師の家

この占い師の家はゲームを進行する上で重要な施設だ。この先どうすればいいのか、わからなくなった時はスグ、ここで占ってもらおう、その先のヒントをもらえる。など状況が変わったら占ってもらおう、その先のヒントをもらえる。

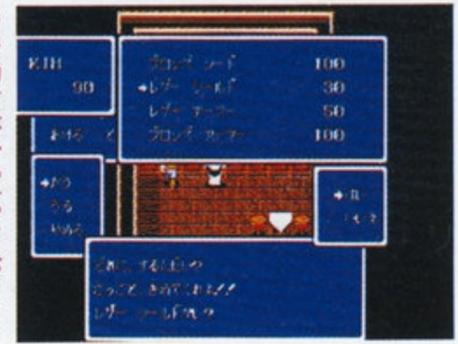
1 意外に金にキビシイ？



## 武器屋

村の外に出る前には必ずこの武器屋で装備を整えよう。とりあえずブロンズソードとレザーアーマーとレザーシールドを買おう。外でレベルアップを兼ねてお金を貯めた後、ブロンズアーマーにステップアップするのがよい。

1 安物だが、買っておいこう



## 正統なる王の証・知識の指輪を手に入れる!!

シャトリアンが死ぬ間際に言い残した話によると、自分がフォードル国の王、リラダン5世の息子であり、フォードル国はアーネスト国のロルカ3世に滅ぼされ、城を焼かれたことを知る。そして、王が死を覚悟した際にシャトリアンに幼い王子（自分）と知識の指輪を預かり、その知識の指輪はスタッツの村の南、ピークのほくら

に隠してあることを聞かされる。知識の指輪は父の形見であり、フォードル国の王子としての証で、この世を救うものである。

このゲームの最初のイベントは知識の指輪を探しに行くことだ。しかし、スタッツの村を出ると、ロルカ3世率いるアーネスト国の兵士・モンスターたちが容赦なく襲いかかってくる!



○アーネスト国の軍勢が強大な力を持ったのも、悪魔の力によるものだった

○スタッツの村の東にある墓地には、父・シャトリアンが眠っている

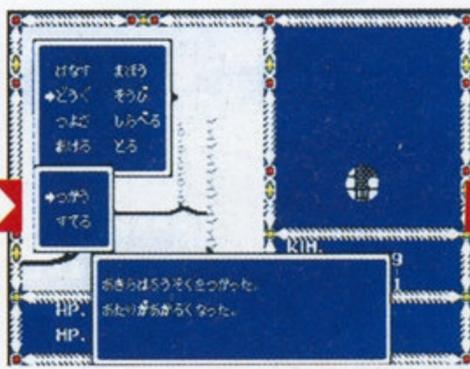


### ピークのほくらへGO!!

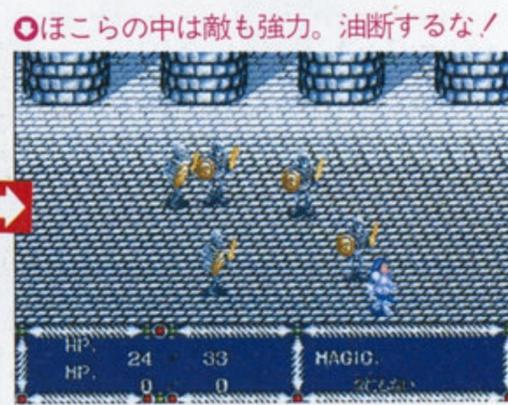
ピークのほくらの中はダンジョンになっており、ろうそくがないと動けない。突入する前にアイテムを確認しよう。また、ほくらの中ではサブ画面が真っ暗なので、マッピングしなから慎重に進もう。迷ったら一巻の終わりだ。



○入口。不用意に入ると



○ろうそくを使うと3D画面が明るく



○ほくらの中は敵も強力。油断するな!

### ほらの魔道士

ピークのほらの奥にシャトリアンの古い知り合いで、知識の指輪をあずかっていたジョセフィンという名の年老いた魔道士がいる。ジョセフィンに会うと知識の指輪を渡されるが、そこにたどり着くまで、ろうそくを何本も消費する。帰りのことも考え、できるだけろうそくを買っておこう。

○ピークのほらの奥深くに白髪の老人の姿が現れた。風貌からすると、魔法使いのようだが、はたして何者だろうか?



○老人の名はジョセフィン。シャトリアンの古い友人で、ピークのほらの中で魔法の修行に励む老魔道士だった。知識の指輪はこの老人が...

### 指輪を入手!!



○ついに知識の指輪を手に入れた!

### 次の目的はエリアスの町

知識の指輪を手に入れることができたなら、次に北にあるエリアスの町を目指そう。新しいイベントのための地図はスタッツの村の誰かが持っている。

よう。知識の指輪を持っていないか。買ったときと違い、冒険の新しい目的を教えてください。10KIMを払うと教えてください。

冒険の道程は長い。この先、どんな試練が待ち受けているのか...

また、占い師の家にも行ってみ

○エリアスにあるという指輪にはどんな謎が秘められている? エリアスへ旅立つ前に、まず地図を手に入れよう!!



○スタッツの村の老人に話をすると、こんな返事が返ってきた。10KIMは安い...よね



### 途中で死んでしまうと...

フィールドで敵に囲まれたり、ピークのほくらで暗闇の中を道に迷い、志なかばにして力尽き死んでしまうこともある。すると、霊界より父の声が響き、ここはまだお前のくるところではない...と言われ、持ち金の半分をおふせとして、セーブした教会からこの世に復活することができる。

しかし、序盤での1KIMはゲーム終盤での1000KIMにも等しい。イキナリ持ち金が半分になるのは、やはり苦しい。キャラが戦闘で疲れてきたら、すぐに宿屋に泊まるか、薬草を使おう。それにしても、霊界から響く父の声。声の主はリラダン5世、それともシャトリアン?



○無念、モンスターの前に破れた...



○大霊界からスタッツの村の教会へ

NEW

# 難易度高めの業務用シューティングが メガドライブに登場!!

ゲーム界の影の功労者であったメーカー、東亜プランがこのゲームで名声をあげる。業務用での経験を生かし、見事に移植完成だ!!



## タツジン

12月9日	セガ	6000円(税別)
4M ROM	シューティング	コンティニュー

### 待ちに待った業務用からの移植

ゲーセンフリークならずともその「超ムズカシイ」の噂を耳にしたことがあるはず。その「超ムズカシイ」ゲームがついにメガドライブで登場した。これで何度やられても好きなだけプレイができる。また、難易度のモードが3段階ついたのでウレシイところ。

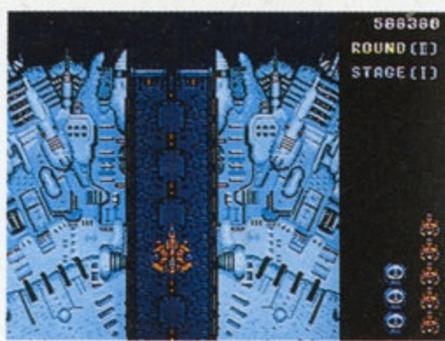


小さくて、申しわけないが業務用だ

○難易度が設定できる

### 違和感のない横画面構成

業務用からの移植ということで心配されたのが縦画面。従来のゲームでは、しばしば違和感を覚えたものだが、タツジンではそのネックを見事に克服している。むしろプレイしやすくなった感すらある。写真を見ればわかるようにスコアや残機数、ボンバー数などが独立し認識しやすくなったからだ。



○上下方向が多少狭くなったけどあとは何ら違和感のない画面

### 画面の説明

#### メイン画面

あの巨大なボスキャラ達も見事に再現。

#### スコア表示

上部にあったものがこちらに移動した。

ラウンド・ステージ表示  
業務用では表示されていなかったものだ。

ボンバー数表示  
業務用では画面の一番下にあったもの。

残機表示  
ボンバー数と同じくこちらに移動。



### 派手なパワーアップが見もの

パワーアップの方法、タイプともに業務用とほぼ同じ。出現したアイテムを取ってパワーアップしていくわけだ。ただパワーショットが2段階に達すると周囲にバリアが出現して自機を守ってくれる。ただし敵の弾は防げない。



○このアイテムを取るかどうかで運命が分かれると言っても過言ではない

	ノーマル	1段階	2段階
ショットパワー	最初から装備している武器。角度をつけて発射されるため比較的広範囲の攻撃が可能。2段階で周囲にバリアが出現する。		
ビーム達人	ザコなら貫通するビーム。ザコが大量に出現する地域で効果がある。しかしノーマル状態では少々つらいかも知れない。		
レーザーサンダー	見た目がハテなレーザーだ。耐久力のある敵にはロックされはしない。ザコ掃除に便利だが敵の放つ弾が確認しづらい。		



## 全ステージをマップを交えて紹介

今回は1周めの全ステージ、つまり5ステージのマップをさわり程度だが紹介する。業務用では難

し過ぎて見るができなかったマップ、敵キャラもあるのではないだろうか？

### ステージ1 4種の中ボスが出現!!

業務用をプレイしたことのある人なら知っていると思うが、中ボスが非常に強い。並のゲームのボスぐらいではないかと思われるほ

どだ。もちろんステージ1に限った話ではない。特に3番目に出てくる中ボスは、3機でビームは撃つは弾は出すはで泣かされる。

#### ステージ1の大ボス

セミのような印象を受ける大ボスJタンク。少しずつ上へ移動する。



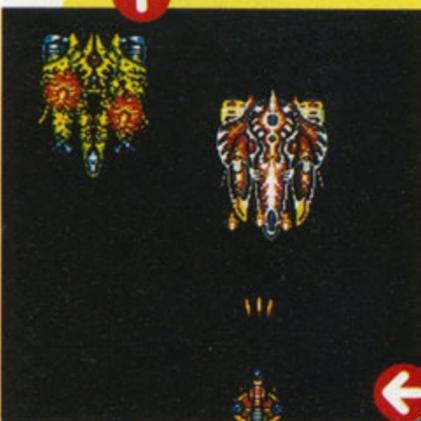
○あと一息で撃破できる

○左右にある砲台がジャマ

○このゲームで数多い中ボスの中でも非常に手強いズン。泣かされたっ



○カバーが開いたときしか倒せないカプセラン



○一度に吐き出る弾の数が多く2機出現されると脅威となるタイガー。速攻で勝負

○レーザーと弾を撃ってくる



○鬼のような砲台の数。この攻撃をかわして進むのは至難の技だ

スタート

### ステージ2 コンテナ地帯に行く!!

初めが宇宙空間、続いて真空管地帯、そしてコンテナ地帯という構成。このうち真空管地帯、コンテナ地帯は非常にツライ。真空管

は本来ビーラン酸という名で、破壊すると弾を撃ち返してくるトンデモないヤツだ。またコンテナは左右から2機3機と出現してくる。

#### ステージ2の大ボス

2面のボスはJタンクよりかなりアカイ。名前はバッドロン。



○ほれ撃破。左右の砲台に注意

○中心部が弱点のバッドロン



○陰に隠れている砲台もあなどれん



○あと少しで大ボスの所に行きつける

動くコンテナが曲者!!



○左右からニュッと出てくるコンテナ。早めに始末

○こいつがコンテナ。本名をタシクローラーという

○まさに巨大な真空管、ビーラン。倒したあとも弾を放つ



○動きが速いキャノンの集団



○恐怖の真空管。死なばもろとも...

スタート

## ステージ3 長いステージはアイテムの宝庫

宇宙空間のあとパイプが網の目状に交差している地域、そして再び恐怖の真空管地帯が続く。パイ

プの地域ではスピード、ボンバーのアイテムが多数出現する。が、敵の攻撃も激しいものがある。

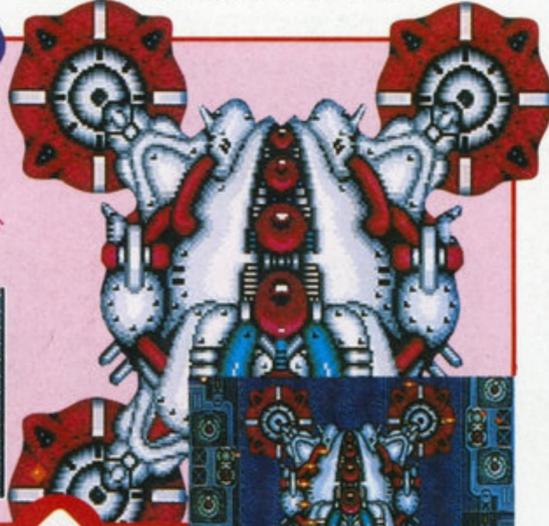
### ステージ3の大ボス

水面を動きまわるアメンボを連想させる大ボス、それがグルスだ。



グルスも中心が弱いのだ

こいつがグルス。で、でかい



ま、またも真空管。わー、やめてくれっ



画面内を円を描くように動くエネルギーボーイ。弾が画面を埋めそうだし



ほとんど同時に3機出現するブブ。  
アイテムを出す



画面に広がるタマに注意!!



アイテムが多いということは敵も多いのだ

細身で弾が当たりにくい

スタート

## ステージ4 凄まじい地上からの攻撃!!

宇宙と少々陸地(?)のみという比較的単調なステージ。そのぶん攻略する際にパターンを覚え

にくいかも知れない。陸地の砲台やどこから飛び出して来るかわからない敵を攻撃するのは大変だ。

### ステージ4の大ボス

2、3面のボスに比べ小がらなドスパム。ザコも飛び出してくる。



弾を多量に放つだけでなくザコも飛んでくるからやっかいだ



ダメージを食う中ボス・ブロー。横からヤリのようなものも飛び出してくる



これが問題のヤリだ。撃つとアイテムになるのが救い

よく見るとなんかカワイイ気がする

1機だけが手強いジョーサ。ザコとのソープラトン攻撃ときたもんだ



1機で来るとはあっぱれなヤツ

前後左右からザコが飛び出してきて息つくヒマもない

敵を倒してパワーアップしておかないと先に進むのは不可能に近い

スタート

ステージ5 いよいよクライマックス!!

1周めの最終ステージの第5ステージ。宇宙と陸地からなっている。中ボスがそれまでに出現した

ものが強化されて再度出る他に大ボス並のサイズのルーンといった強敵も現れる。

ステージ5の大ボス

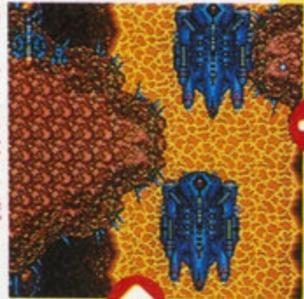
巨大な人面のような大ボスがドグラバだ。攻撃が多彩なのだ。



直線的に弾を撃つだけでなくラセン状にも弾を吐き出してくる



こんなのが2機とは



ザコとはいえ囲まれるとツライ!!



げ、こいつは1面に出現したズンだ



大ボス並の迫カールーン。押しつぶされるな

おっと、1面で登場のガイランだ。少々強化されている



こいつを破壊すればアイテムが...



中央にまとまって出ればなんてことない、と思うのだが...

スタート

さらに続く・果てしなき戦いに!!

1周めをクリアすると2周めが始まるのはごそんじの通り。業務用では第5ステージのボスを倒すとすぐに2周めが始まったが、メガドライブ版では1周ごとに異なったエンディングが入ることになった。これでクリアの感動が深まるのでは?

ボスを倒したあと...



なんと1周ごとに違うエンディングがあったのだ



業務用だとすぐに2周めが始まったがメガドライブでは...



メガドライブへの移植にあたり ~東亜プランにインタビュー~

メガドライブユーザーにこそ馴染みはないが、4年も前からゲーム一筋に打ち込んできたメーカー、東亜プラン。開発室長の太田俊昭氏に話をうかがった。

—まずは、初めて東亜プランが作ったこの「TATSUJIN」を出すに至るまでの実績をお聞かせ下さい。

太田氏「発売のみタイトーさんなどの他のメーカーにお任せし、開発はうちでという形で、4年前から13本の業務用のゲームを作ってきました。「タイガーヘリ」から始まり、「飛翔鯨」「大旋風」「ゼロウイング」そして「TATSUJIN」など、シューティングが多いですね。」

—「TATSUJIN」をメガドライブへ移植するというご苦労な点は?

太田氏「はい。業務用の縦の画面をどうテレビで再現するか、特に敵キャラとの間隔がどうしても狭まってしまうので、難易度の調整に苦労しました。」

—でも、発表から完成まで早かったようですが。

太田氏「ええ。セガさんから依頼されたのが2カ月前。でもうち

は残業が御法度で、作業はすべて昼に行わなければならず、さらに作業に始終かかわった人数は、僕を含む3人!! (笑)

—これからの活動は? 他のゲーム機に参入するなど。

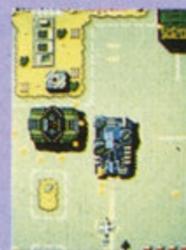
太田氏「それは考えてはいますが、任天堂さんは玩具屋さん、NECさんは電機屋さん、やはりゲームの世界一筋にやってきたうちとしては、セガさんのハードを応援したいですね。」

—では最後に、この「TATSUJIN」のPRを。

太田氏「業務用そのままのテーマに加え、エンディングを5つ付けました。期待して下さい!」

以上が東亜プランの太田氏のコメントである。熱気のほどをわかっていただけであろうか? 誌面の都合で書ききれなかったことが何点かあるのが残念である。

タツジンの熱い想いを語ってくれた太田氏



究極タイガー 87年11月登場



大旋風 89年6月登場



ゼロウイング 89年9月登場

# ATTACK

## フルスロットで駆けぬけろ!

# SUPER HANG ON

### スーパーハングオン

アーケードで盛り上がっていたハードリアルバイクレースゲーム、スーパーハングオン登場! 今回はコースとバイクテクを中心とした攻略だ。君よ熱くなれ!!

発売中	セガ	6000円(税別)
4M ROM	レース	パスワード



## GR-500R MODEL 90Z — 乗りこなせるか!?

抜群のBGMに乗って、あのスーパーハングオンが帰ってきた。メガドライブではアーケード版と同じアーケード・モードに加えRPG要素が含まれているオリジナル・モードもついている。どちらもかなりのバイクテクが必要だ。

### アーケード・モード

幾つかのチェックポイントを通りながら世界の大陸を駆けぬけるゲーセン版おなじみのモード。

### オリジナル・モード

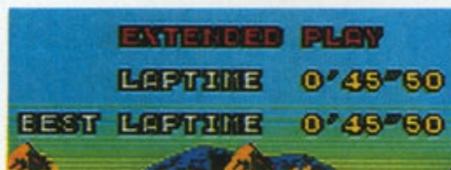
スポンサーにもらったお金でマシンを強化しつつ、レースに参加して7人のライバルを倒すモード。



タイトルの画面は、業務用と大して変わらないね



アーケード・モードには、4種類のエディンクがある



チェックポイントでタイムを確認

## 基本テクニックを覚えろ

基本操作はAボタンがブレーキ、Bでアクセル。そして280km/hを超えるとCボタンでターボが入る仕掛けになっている。これを使えば一気に300km/h以上の加速が可能だがカーブがかなりきつくなる。

### ターボが決め手!

スピードメーターが280km/hを示して赤く点滅したら、ターボスイッチをON。ストレートならこれで決まりだがコーナーではそれでは曲がりきれないので、ターボのかけどころが攻略のポイント。

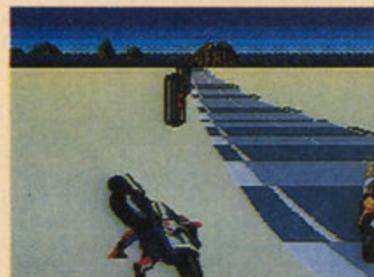


ターボを使っているときはマシンの後ろから炎が出る。ストレートならこれでフルスロットルだ!!



## ポイント コーナーをねらえ!!

どんなコースでも速く走るためには、コーナーをいかにクリアするかだ。それにコーナーではクラッシュの起こる確率が高い。クラッシュすると3~4タイム損をするので、なるべく避けたい。そこで基本的な3つのコーナーのポイントを教えよう。自分でも研究するようにね。



クラッシュは、タイムロス最大の原因

### 高速コーナー

高速コーナーは、ストレートのときと同じスピードで走りぬける。ときどきコーナーのRがきつめになることがあるので、ターボを使用していたらOFFにしてイン側へハンドルを切ればオーバーランは避けれる。



高速コーナーでは、ターボを使うといいぞ

### Rのきついコーナー

コーナーに入る際に、必ずブレーキをし、速度を100km/hぐらいまで下げる。コーナーに進入してからもしアガ流れるようならばブレーキング。マシンを常にインに置くこと。少しでもラインがずれるとコースアウトしてしまい、最悪の場合はクラッシュしてしまうので注意して走らなければならない。

このコーナーをいかに速く走るか!!



### S字コーナー

S字は連続する左右のコーナーのことで、クリアするにはまずコーナーに入るときにややイン側のラインをとる。そして1つ目のコーナーの出口が見えたらすぐにマシンを立て少しアウトにふくらんだら、反対側にハンドルを切る。ブレーキングによる調節はコーナーとコーナーの間の切り返しで行えばよいだろう。

S字の切り返しは、迫力があるぞ

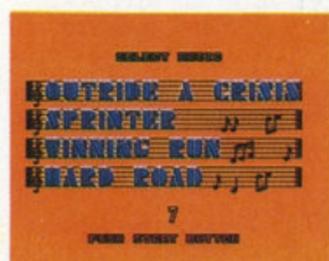


# アーケードモード全4コースポイント攻略

アフリカ、アジア、アメリカ、ヨーロッパの4つのコースから好きな場所を選び一定時間内に幾つかのチェックポイントをぬけるアーケード・モード。各レースごとにBGMを4曲の中からえらんでスタート。背景が美しい。



○まず4コースの中から好きなサーキットを選ぶ。ラクなのはアフリカ



○BGMは4曲。毎回自分の好きな曲を選ぶのだ

○スタートは、いつも最後尾から



○下のグラフで自分の現在地を確認

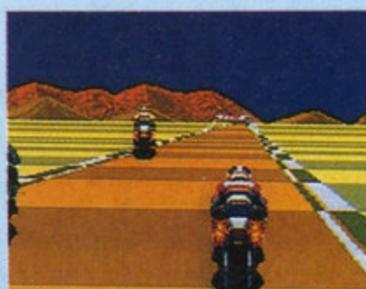


○地面すれすれにハンダオン! マシンは徐々に倒れてゆく

## チェック ターボをうまく活用せよ

ターボが役に立つ場所は、ストレートはもちろん、高速コーナーでも使える。高速コーナーで敵が自分のライン上にいるときにターボを使いマシンを少しアウトへふくらませる。そして敵車を抜いたらターボをOFFにして自分のラインへ戻る。この方法だとハングオン状態で敵を抜けるし、コーナー速度も速い。

○全開で走れ!!



○ストレートのターボ



○コーナーではインベタのままターボを使い

## Caution



○マシンからけむりが!? ここまでくるとかなり無理な走行をした証拠

○ターボを利用して、自分のラインを変える



## アフリカ~ビギナー・6ステージ~

砂漠地帯から始まるアフリカ。ビギナーコースだけあって障害物が少なく、カーブもゆるいものが多い。アップダウンもさほど激しくないで視界がかなりきく。



○砂漠がほとんどのアフリカコース。暑そうだなあ

### ポイント ターボを全開!! 1~4ステージがカギ

初心者向けのコースだけあってほとんどターボ全開で走ればOK。しかし、5ステージからはストレートがあまりなくコーナーが連続しているため、ターボの使用は避けた方がいいだろう。1~4ステージまでにタイムを稼ごう。

## アジア~ジュニア・10ステージ~

緑がキレイな森林コース。しかしバックに気をとられている間もなく鋭いカーブとアップダウンの応酬。わずかな操作ミスがクラッシュをひきおこす。



○アジアといえは日本のコースも登場するかな?

### ポイント Rのきつい複合コーナーに気をつけろ

ステージ数は10と短い、次のアメリカよりも難しいコースなのである。2ステージからRのきついS字が連続して登場してくる。少しでも気を抜けば、クラッシュしてしまうぞ。ターボの使用を避け、慎重に走るべき。

## アメリカ~シニア・14ステージ~

さすがにシニアコースともなるとかなりの長丁場。チェックポイントを通じた際の残り時間は次のチェックまでの制限時間に加算されるのでタイムを稼いでおく。



○摩天楼をバックに走る。アメリカコースらしいね

### ポイント 高速コーナーのターボがポイントだ!!

14ステージと少し長めだが、コース自体はアフリカとたいして変わりはない。高速コーナーが連続するため、ターボをうまく使えば1つのステージでかなり速いタイムが出せるはず。さあ、ターボ全開でブッチギリウゼ!!

## ヨーロッパ~エキスパート・18ステージ~

コースの両サイドにある街灯の圧迫感で、道が狭くなっているような感覚におちいる。カーブや起伏も連続しているため、うかつにターボを使うのは命取りになる。



○古めかしい町を走り抜ける。最高の気分だぜ!!

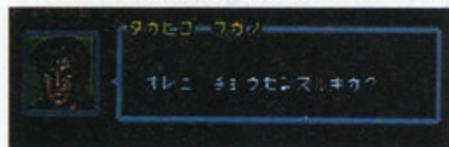
### ポイント ブレーキングのタイミングが決め手!!

今までのコースの集大成であるヨーロッパコースは、ハンパじゃないほど難しく長い。他の3つのコースを確実に攻略できてから挑戦しよう。このコースの最大のポイントはコーナー手前でのブレーキングにある。ガンバだ!!

# オリジナルモード～自分のマシンを創造する～

## ライバルより速く走る!

オリジナル・モードでは7人のライバル達がそれぞれのサーキット場で周回レースを挑んでくる。こちらは、スポンサーからもらう一定の金額内で必要なパーツを買



○挑戦的なライバルの言葉。くやし  
いが最初はマシンのハンデが大きい



○オリジナル・モードは、  
画面表示が少し違う

いそろえながらレースに参加し、5回相手より上のタイムをだせば次のサーキット場で別のライバルとの勝負が始まる。

スポンサーもライバルが変わるたびにより多くの金額が出せる会社がついてくれる。もしレースに負けてもある程度の金はもらえる。



○初期段階のマシンではハンドルの反応が鈍くコースアウトしやすい

## メカニックのサポートが重要

このモードはパーツの他に、メカニックも金で雇うシステムがある。少しでも高い人を雇えばそれだけパーツが長持ちする上、より確かなアドバイスを受けることができる。1度でもレースに参加すれば必ずタイヤやオイルを消耗するし、初期の段階ではエンジンにターボがないので280km/h以上のスピードが出せない。7人のライバルを倒し、世界の頂点に立つためには優秀なパーツと有能なメカニ



○時には、メカニックもミスをする  
ことがある。注意するようにね  
ックは必要不可欠と言うことにな  
る。パーツをある程度買いそろえ  
たらメカニックの充実を!

## レースの流れチャート

### 1. レースに参加

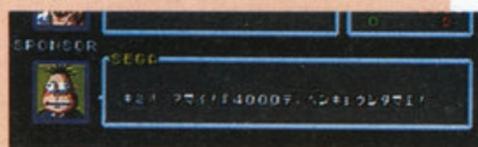
まずはレースに参加してライバルよりも上のタイムをだす。アーケード・モードと違ってこのモードのマシンの初期段階はかなりレベルが低いので操作しにくい。



○ライバルとのタイム争いのレースだ

### 2. 賞金をもらう

勝敗の結果に合わせた金額がスポンサーからもらえる。これが今後の活動資金。はじめはわざと負けてお金を稼ぐという手もある。使い道をよく考えよう。



○スポンサーから賞金をもらう。  
勝っても負けてももらえるが、も  
ちろん勝った方が多くもらえる

### 3. マシンを強化

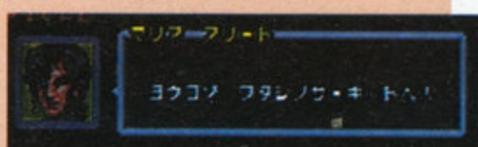
手持ちの金額とメカニックのアドバイスを考慮に入れながら、新しいパーツを買ってマシンを強化してゆく。さらに上のランクのメカニックを雇ってもGOOD。



○マシンを強化して、  
テクを磨け!!

### 4. 新たなライバル登場

パワーアップしたマシンで5回レースに勝ち抜けばライバルを負かしたことになる。そして新たなライバルとスポンサーがついてレースの再開となる。



○ライバルに5回勝てば次のライバルが登場する。コースも別のものになって新たにレースを再開する

## 7人のメカニックたち

	ケン・フジタ \$ 0		タケシ・オンダ \$ 13000
	ミキ・モリタ \$ 1000		マイク・サニー \$ 34500
	コウタロウ・ナガイ \$ 2000		ナスターシャ・ ミルスキー \$ 178000
			シゲオ・トドロキ \$ 2000000

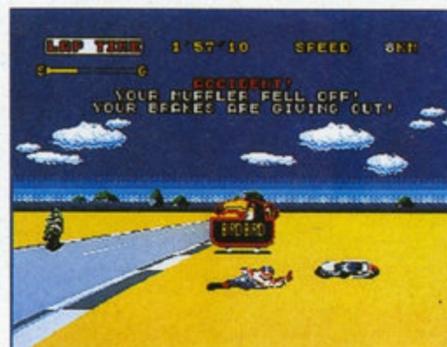
## セッティングできるパーツと価格

パーツ	価格	パーツ	価格
アイアンクレドル	\$ 1200	OHCノーマル	\$ 600
ダブルクレドル	\$ 2000	DOHCノーマル	\$ 2000
アルミダブル	\$ 8000	DOHC V4	\$ 8000
アルミスペース	\$ 128000	ターボ V4	\$ 32000
チタンスペース	\$ 500000	セラミックターボ	\$ 512000
チタンモノコック	\$ 800000	ツインターボ	\$ 8192000
ドラム	\$ 400	ノーマル	\$ 300
ディスク	\$ 1500	ラジアル	\$ 400
ベンチレーテッド	\$ 6000	ハイパー	\$ 1500
ダブルディスク	\$ 24000	スリック	\$ 6000
アンチスキッド	\$ 90000	ORスリック	\$ 24000
ノーマル	\$ 300	ノーマル	\$ 100
シュウゴウ	\$ 1500	ジュンセイ	\$ 200
ワークスOR	\$ 6000	ハイ	\$ 3200
プライベートOR	\$ 90000	プライベート	\$ 14000

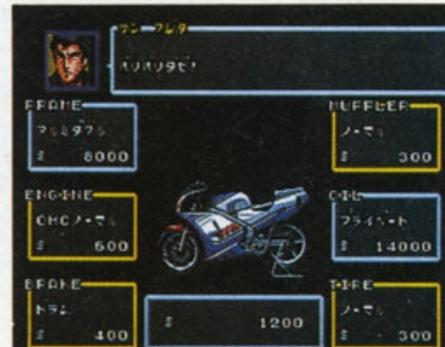
## 有効なパワーアップの手順

レースを終え、パーツの強化を図ろうとしてもスポンサーからの出資金額は微々たるもの。メカニックが指示するすべてのパーツを一度に買い揃えるのは不可能だ。そこで有効なパーツのパワーア

ップ手順の紹介だ。まずはメカニックのアドバイスをよく聞くことだが、基本的には以下の順番がパーツ強化のセオリーと言えるだろう。もっともタイヤは消耗品なので常にかき替えねばならないが…。



①クラッシュはパーツを壊すぞ



②フレームは、とっても高いのだ!!

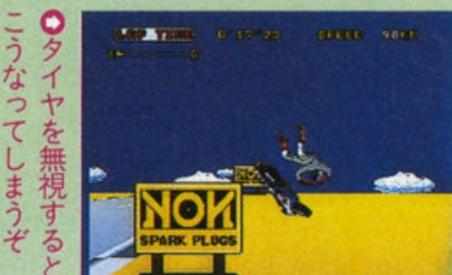
### ① タイヤ

オリジナル・モードを勝ち抜くには、まず足まわりを強化しよう。スピードを速くしても足まわりがついてこれずにクラッシュを連発してしまうからだ。そうするとパーツ交換のためにムダなお金を使うはめになってしまう。

足まわりといってもまずはタイヤから。コーナーでの滑りを減らすという役割を果たしてくれるので、クラッシュの回数もかなり減少するはずである。



①いいタイヤに換えれば、コーナーも安心



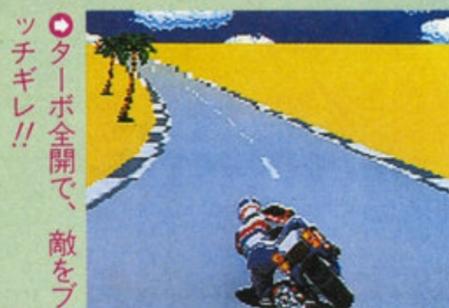
②タイヤを無視するとこうなってしまうぞ

### ④ エンジン

クラッシュの心配がなくなってきたら、次はエンジンだ。ただエンジンを強化してゆくだけではなく、足まわりのパーツとのバランスをとって強化してゆこう。目安としては、足まわりのパーツが2ランク上の物になったらエンジンは1ランク上の物を買う方がいいだろう。ターボエンジンを装着するときは、足まわりのパーツは、2ランク上の物がついていれば充分耐えられる。



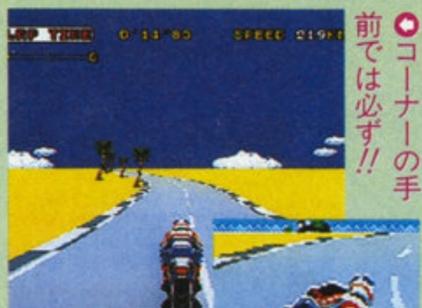
①いいエンジンになると、加速も変化するので



②ターボ全開で、敵をブチギレ!!

### ② ブレーキ

タイヤの次はコーナーに進入する際にスピードを調節するブレーキだ。タイヤを換えた事によってコーナーに深く進入できるので、1ランク上のブレーキを装着せよ。



①コーナーの手前では必ず!!

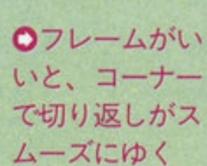
②ブレーキング。リアが点灯

### ③ フレーム

足まわりの最後はフレームだ。フレームはコーナーでの切り返しに関係してくるパーツなのだ。タイヤ、ブレーキ、フレームの3つが1ランク上のパーツになれば、コーナーはかなりラクになるはず。



①フレームが悪いとワンテンポ遅れてハンクオンしてしまう



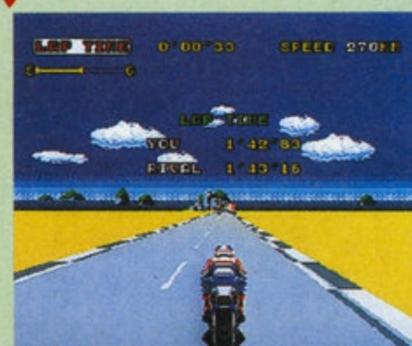
②フレームがいいと、コーナーで切り返しガスムーズにゆく

### ③マフラー・オイル

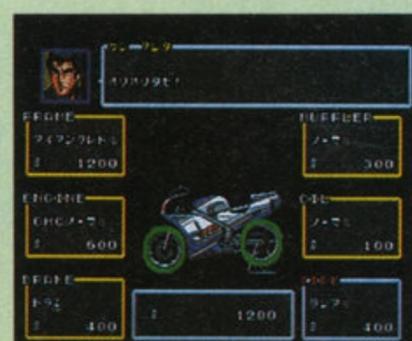
マフラー、オイルの2つは、エンジンの寿命を延ばすものであって走りにはあまり関係ない。持ち金の具合によっては1度に2~3ランク上のパーツを買っておくとよい。特にマフラーは、他のライダーに接触するだけで壊れたりするので買って置いて損はない。



①マフラーは金喰い虫



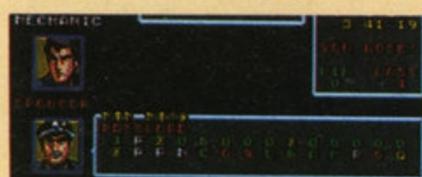
①オイルは自然消費だけ



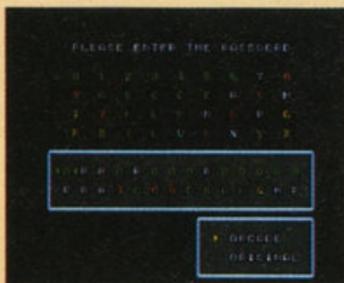
②エンジンに合わせて買え

## パスワード活用法

パスワードはオリジナル・モードを進める上で重要なものだが、別の活用法があるのだ。自分で創造したマシンで、アーケード・モードにチャレンジできる。キミのマシンはゴールまで行けるか?



①長いので、間違えずにメモしろ



①まず、普通どおりにパスワードを入力



②次に、アーケード・モードを選べばOK!!



アーケードモード!



# ATTACK

## フォゴットンワールズ

**誰もオレたちを止められやしねえ！**  
天帝を倒すべく生まれた2人の超戦士たちの物語/  
手にする武器とサテライトを駆使し、戦いを臨む  
男たちの姿を、攻略という形で再現してみよう。

11月18日	セガ	6000円(税別)
4M	ROM	シューティング



### 2人同時プレイで 天帝を倒せ！

このゲームはちょっと変わった全7面のシューティングゲームだ。どこが変わっているかというと、敵を攻撃する兵器として自分の手に持つノーマルショットの他に、サテライトと呼ばれる自分の周り



①シューティングゲームなんだけど、フツーとはちょっと違ってる

を衛星のように回る武器を装備していることだ。

このサテライトや、自分の回転移動はちょっと難しく、初心者には分かりづらいと思われるので、下に図解しておいた。最初のうちは、サテライトまで個別に操作せず、AボタンとCボタンのみを使用するようにしよう。自分の顔の正面に常にサテライトがある状態で移動するので、かなり操作はラクになるだろう。

また、2人同時プレイが可能で、これがフォゴットンワールズの大きな魅力のひとつといえる。なん



②2人同時プレイだと、いろんなおもしろ味が増大して楽しい

てたって、2人でプレイすれば、敵に対して2倍の攻撃力を持つばかりか、オーラスパークの恩恵が得られるのだ。2人が近付くと、互いの闘気がスパークし、ノーマルショットがパワーアップする。それに2人プレイ時だけパワーアップするサテライトもショップで売っていたりするからいろんなプレイのしかたができるのだ。



③ボスキャラとの戦いはハデハデ



④面クリアすると、こんなカッコつけたデモ画面が表示される

### コントローラの攻略がゲームの最大の攻略になる！

**①自分自転、サテライト公転**

サテライトも自分も反時計回りに回転するので、上方の敵や、進行方向に対して斜め上方の敵に対して素早く対処できる。



**③自分自転、サテライト公転**

サテライトも自分も時計回りに回転するので、上方の敵や、進行方向に対して斜め下方の敵に対して素早く対処できる。

**①+③自分自転、サテライト自転**

自分もサテライトも反時計回りに自転するので、上方に広い範囲での攻撃をしたいときに素早く対処することができる。

**②弾を発射する**

ノーマルショットとサテライトの弾を同時に発射する。オプションモードで、常に弾を発射させるモードにも設定が可能。

**③+①自分自転、サテライト自転**

自分もサテライトも時計回りに自転するので、上方に広い範囲での攻撃をしたいときに素早く対処することができる。

# アイテムショップで パワーアップ

ショップは各面に1軒、戦闘中に突如として出現する。ショップでアイテムを買うためには、ゼニーというお金が必要で、一部の敵を倒したときに得られる。

ショップで買えるアイテムによっていろいろなパワーアップができるが、重要なのは飛翔石とライフパックだ。飛翔石を買うことによって、移動速度を速くすること

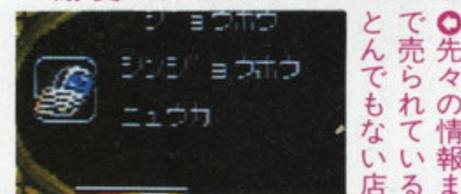


○ショップの店長シルフィーちゃん

ができるので、最初の面で必ず購入しておこう。ライフパックは、バイタリティの上限をアップさせるので、売っているときには毎回購入すること。後は、バイタリティが残り少ないときには治療し、それでもどうしてもゼニーが余ってしょうがないときには武器もパワーアップしておこう。実は、フォゴットンワールズでは、武器のパワーアップはあまり重要でないのだ。ノーマルショットもサテライトも慣れてしまえば中盤まではパワーアップの必要はないのである。最終面をクリアしたときに、残ったゼニーの額によってボーナス得点が増えるので、ハイスコアを自慢したい人は、なるべく最小限のパワーアップでクリアすることを心掛けてみよう。



○移動速度の変更  
更には、この飛翔石を買う



○先々の情報  
とんでもない店で売られている



○戦闘中に突然ショップが出現！  
ショップの中まで敵はこないぞ。

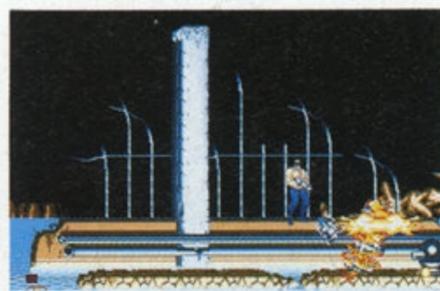
## 趣味のサテライトパワーアップ

サテライトを買い換えることによって、いろんな攻撃ができるようになる。各面に有効なものはあるが、最後に強力なものが装備し

てあれば、それまでのパワーアップはどうでもいいのだ。個人の好みによって、サテライトの攻撃を選ぶのがなかなかおもしろい。

### ナパーム

安くて地上物に対しては破壊力がある初心者には有り難い武器。ステージ2で入手でき、終盤まで使えるからお得。欠点は、単発なので空中物に弱いこと。



○命中するとハデだ



○炎をグリグリ振り回すというワザもある…

### バーナー

炎を長く伸ばして攻撃するバーナー。破壊力こそ少ないが、連続的にダメージを与えることができるのが利点。これを振り回すと、空中のザコはなぎ倒せる。

### レーザー

貫通する破壊力は、魅力。これは全般に渡って有効な武器。ただし、攻撃範囲が狭いので、目的の敵に射軸を合わせるのがむずかしかったりするの欠点。



○おなじみのレーザー

### バウンド

壁に玉を撃つと、跳ね返ってきて敵にダメージを与える武器。

ピラミッドワールドあたりの敵がうじゃうじゃいる面で有効。



○壁にバウンドさせて敵に当てるのだ

## ゼニーで買えるアイテムの効用

なぜかこの戦闘の最中でも商売をしているショップだけど、ここで売られているアイテムは、超戦士にとってありがたい。ゼニーと相談しよう。

	<b>飛翔石</b> 移動速度を3段階に変更できる		<b>情報</b> 敵のボスの弱点や、次のステージの情報を入手		<b>レーザー</b> 敵を貫通するレーザーを発射するサテライト		<b>ワイドショット</b> 幅広い攻撃ができるサテライト
	<b>ライフパック</b> バイタリティのMAXを上げることができる		<b>ミサイル</b> 自動追尾ミサイルを発射するサテライト		<b>バーナー</b> 強力な火炎放射器のサテライト		<b>スーパービーム</b> パワーアップしたレーザーを発射するサテライト
	<b>治療</b> バイタリティをMAXまで回復させる		<b>全方位弾</b> 弾を同時に全方向に発射するサテライト		<b>プロテクター2</b> 敵の弾5発まで耐えることができる防具		<b>追尾レーザー</b> 敵を自動追尾するレーザーを発射するサテライト
	<b>プロテクター1</b> 敵の弾3発まで耐えることができる防具		<b>ブースター1</b> ノーマルショットのパワーがアップする		<b>バウンド</b> 壁に跳ね返る弾を発射するサテライト		<b>ブースター3</b> 最強のパワーアップのブースター
	<b>エリクサー</b> 生き返ることができる。事実上のIUP		<b>ナパーム弾</b> 地面を焼き尽くすサテライト		<b>ブースター2</b> パワーアップしたブースター		<b>オーラストーン</b> 2Pのとき、パワーが出るサテライト
					<b>服</b> 買うといいことがある……らしい		

## ステージ1 (ダストワールド1)

かつて人族がつくった都市の廃墟、それがダストワールドだ。この寂しくも悲しげな舞台を背景に2人の超戦士の戦いが始まる。

このステージは、最初のステージということもあって、敵の攻撃もそう激しくはない。ザコのレプ

ティリアンは話にならないとして、前半は六脚歩行機にさえ気をつけていればラクラクだ。後半は、ガス管のような配管地帯だが、歯車を壊すと大きなゼニーが出現するので貯めておこう。でも欲張ると、配管に挟まれてしまうのだ。

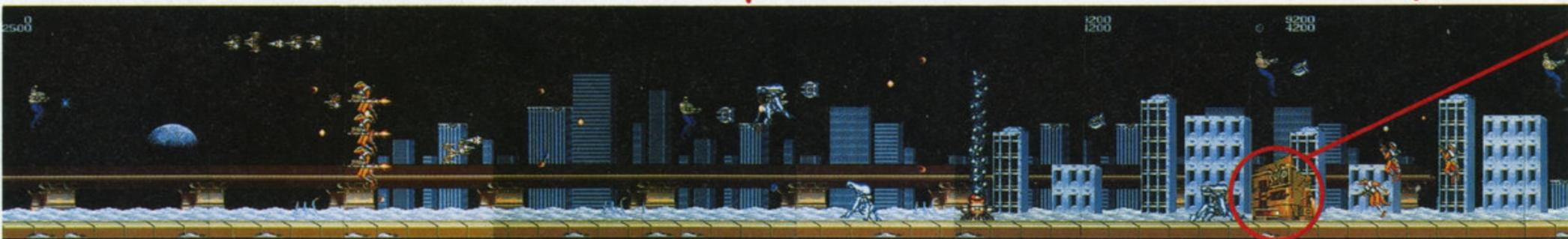
### 六脚歩行機

序盤ではちょっと固めの敵。6本の足で器用に歩きながら、火の玉を吐いて攻撃してくる。上部を破壊して足だけになっても攻撃してくるので、まず足元から攻撃していこう。ザコよりはちょっと大きめのゼニーを持っているけど、固体数は少ない。



◎これがウワサの六脚歩行機。なかなかメカメカしいデザインだけど

START



### トカゲ兵レプティリアン

トカゲのような容姿の兵士、レプティリアン。赤いやつと青いやつの2種類がいて、赤い方が若干強いし、ゼニーも持っている。青い方は根性がなく、一撃で消えてしまうが、赤い方は1発くらいではひるまず、再突撃してくる。



◎よく見るとトカゲのような形をしているのが分かる

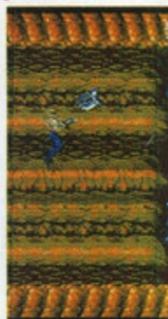
### 火炎に気を付けろ

ガス管地帯は、いつどこからガスが炎となって吹き出してくるかわからない。ガス管には注意を払いつつ、歯車を壊していこう。けっこういいゼニーになる。ただし、欲張りすぎるとスクロール時にガス管に挟まれてしまって悲惨。



◎ガス管から炎が飛び、うまくかわして行こう。ゼニーもガッポリ

A



## ステージ2 (ダストワールド2)

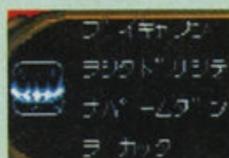
ステージ2は、ステージ1と同じく廃墟の海の上。

ほとんどザコとはいえ、このあたりからは、レプティリアンが前後から同時に攻撃してきたり、地上からは砲台が狙っていたりと苦

しくなってくる。クセモノなのが海中から出現するレプティリアンとビッグマウス。うかつに海面に近づかないのが得策だが、そうするとゼニーを拾いに行けないのがツライところだ。

### 初心者はナパームを買う

ステージ2のショップには、ナパーム弾を売っている。安い割に使いやすい武器だけに、初心者にはありがたいだろう。このステージのボスや、次のステージあたりではかなり役に立つ。ライフパックもわすれずにね。

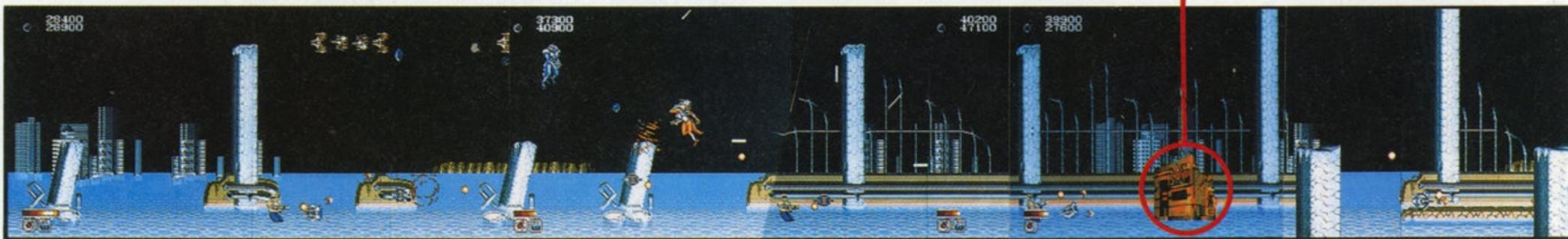


◎まずはナパームを買おう。わずか5000ゼニーでいい買い物だ。しばらくは安心だね

◎敵キャラに当たると、炎を上げて燃えていく

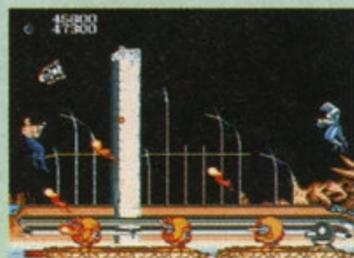


START



### 地上キャラも出現

このステージ2からは、地上に固定された砲台が登場する。黒い砲台と赤い砲台があり、赤い砲台は2連装で、破壊すると中からレプティリアンが出現する。空中からもレプティリアンの攻撃があるわけで、初心者にはツライかも。



◎地上の砲台が初登場！まだまだ弱いキャラだ

B





### 最初のショップ出現

ステージ1全行程の3分の1くらいの位置に最初のショップが出現する。ここで絶対買わなければならないのが飛翔石。移動速度を最高にしておけば、敵を倒した後にゼニーを回収しやすい。敵の弾を避けるのにも、速い方がいいに決まってる。

●いきなりショップが現れる。とにかく中へ逃げ込もう



A  
V  
U  
V  
A

### パラメシウムとの対決

ガス管地帯を抜けると、いよいよ最初のボス、パラメシウムの登場だ。パラメシウムには移動能力がなく、自分の周りを囲むようにガラクタを浮遊させ、身を守るとともに、それを投げつけて攻撃もしてくる。また、本体からは炎の玉を吐いて攻撃してくるが、サテライトでうまく避けていれば、そ

れほどツラくはないだろう。攻略法としては、なるべくパラメシウムの本体の中心部1点に攻撃を集中すること。そのために、サテライトとノーマルショットの弾道を一直線になるように調整しよう。

●パラメシウム登場。自分の周りにガラクタを持ち上げる



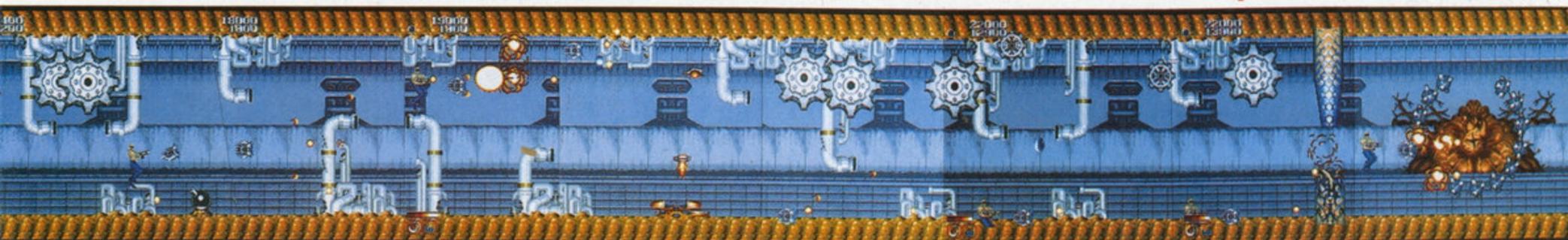
●中心を狙って撃つのだ!

### 速攻で倒せ!

●死んでゼニーをバラまく



●面クリアのデモを表示する

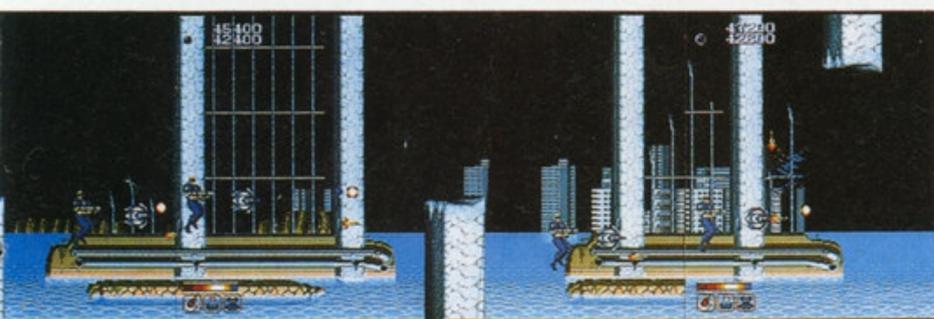


### ビッグマウスが現れる

海中から垂直にとび出してくるヘビのようなビッグマウスには要注意。高速で出現するので避けようがない。調子に乗って下の方のゼニーを取りにいったりすると、あっさりエジキになってしまうだろう。なるべく上で避ける。



●このデカイのがビッグマウス。下にいるとちょっと危ないよね



B  
V  
U  
V  
B

### ダストドラゴン

このステージのボスはダストドラゴン。こいつに移動能力はないのだが、首だけは動かすことができる。□からレプティリアンを生み出したりするのが気持ち悪い。弱点の心臓付近に弾を集中させる。ナパーム弾で心臓を集中攻撃すれば、簡単に倒せるはずだ。

●レプティリアンが生み出されて不気味だ



●ダストドラゴンの弱点はここだ!



●集中攻撃で倒せば何とかなる



### ステージ 3 (ダストワールド3)

ダストワールド最後のステージはかなり道のりが長い。横スクロールから斜めスクロール、そして最後は上スクロールと、なんでもありの厄介なステージ。

横スクロール部は、とにかくザコがウヨウヨ。レプティリアン、六脚歩行機、地上には砲台とオンパレード。しかし、問題なのは次、斜めスクロール部での雨あられには悩まされるところだ。初心者は

ショップでプロテクターを買っておくといいかもしれない。斜め方向は、意外と広い範囲に敵が配置されているので、レーザーなどが有効だ。目には目を、歯には歯を、レーザーにはレーザーで対応しよう。最後の隔壁の横スクロール部は、いいゼニーもうけになる。隠しゼニーも隠れているし、隠しアイテムなんてのもあるみたいだから、探してみよう。

#### 激しいザコの攻撃

ザコも積もれば山となる…というくらいに敵の攻撃も激しくなってくる。ここを切り抜け、なんとかショップまで持たせよう。このステージのショップには、プロテクターもあるから、買っておいてもいいかもしれない。



これはちよつとスゴイ攻撃だ…



しまった! 囲まれた!



あまりにも攻撃がヒドイんですけど…砲台あるし、ザコもいる…

START



### ステージ 4 (ピラミッドワールド)

ここからは、一転して美しいピラミッドワールド。古代エジプトの神々の変貌した邪悪神たちがボスとして各ステージを守っている。

しかも、ここからは分れ道を選択して進んでいくので、ルートによってパターンがまったく違ってくる。自分の進みやすいコースを捜す必要があるだろう。

基本的に、ここからは敵キャラクターの種類もガラッと変わり、エ

ジプト人のような敵が弓を射てくる。ただ、エジプト人は、ゼニーを持っていないのでもうけがない。レーザーや、上から物が落ちてくるコースもあって、バリエーションに富んでいるので、全コースに1度は行ってみるとおもしろい。



不思議な気分になるピラミッドワールドは、何やら美しいな

#### 攻撃もはげしくなる

上の方は、エジプト人はしつこいし、顔面のようなヤツが大量に現れてレーザーを吐いてくるわでかなり手強くなってくる。下へ行っても大差ないのだが、どちらかといえば、下の方がやさしいかもしれない。選択は自由だ。



変なものが降ってくる上のコース



ピカッと光ってウロチョロするヤツもいる



人の顔みたいなのがゴロゴロいてキビシー



エジプト人は弓で攻撃してくる

上は  
キビシー攻撃が  
待っている



スタート

#### SHOP

ピラミッドワールドのショップでパワーアップしたければ、パウンドを買うことだ。パウンドは、サテライトから発射され、壁に当たると跳ね返る武器で、使い方次第で有効な利用ができる。



下は  
ゼニーが  
たっぷり

START





マップA  
へつづく

### 高出カレーザーだ

斜めスクロールに入ると、いきなり巨大レーザーが待っている。これを破壊するためには、レーザーカナバム弾が欲しいところ。レーザーに当たると、パイタリティがかなり減ってしまうので、やはりプロテクターはあった方がいいかもしれない。斜めだから配置できる範囲が広く、敵には好都合の地形なのだ。

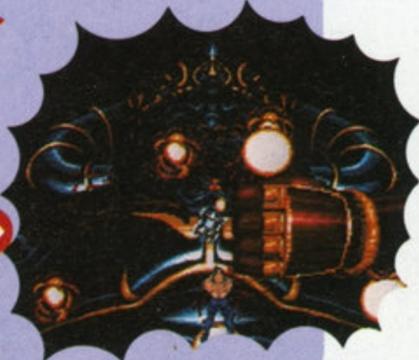


プロテクターがあれば楽？  
レーザーの直撃だけは止めて



### 意外とモロイ

ついに武神を倒した。ハデに死んでくれるぞ

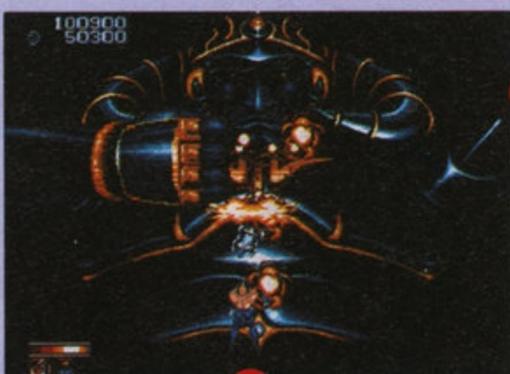


### 武神登場！

隔壁をぶち壊してたどり着いた先には、なにやら怪しげな人物が祈りを捧げている。そして現れるのが巨大な魔神、武神だ。

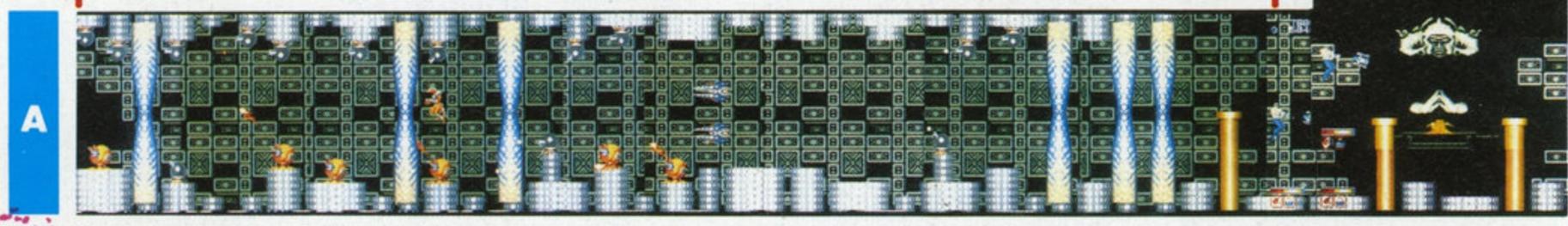
武神の弱点は、ショップで情報を買ったなら分かるはずだけど、肩だ。どちらか一方の肩を集中的に叩け。武神は、ときどきレーザーを吐いてくるから、これには要注意。崩れ始めれば意外とモロイはずだ。腕の攻撃は避ければいい。

かなり当たっているはずだが、武神の肩を集中的に狙え！ 案外肩がやられると弱かったりする。最初は全体がよくわからない。とりあえず上方へ攻撃を集中させるような形にしよう



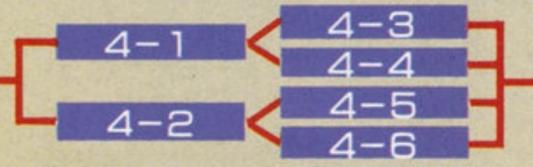
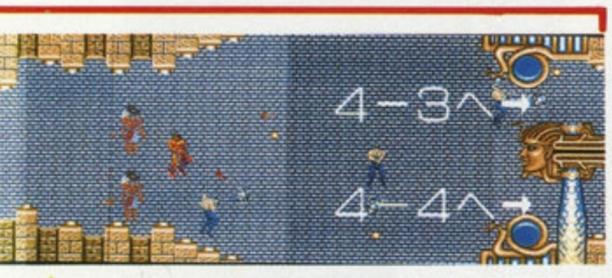
### ゼニージャラジャラ

恐怖の斜めスクロールを抜けたら、また横スクロールが待っている。このあたりには、隠しゼニーやら、ゼニーになる隔壁が大量にあるので、逃さずとっておこう。



### ピラミッドワールドの謎

このピラミッドワールドは、ちょっと変な構成になっている。最初の道を通って行くと、別れ道がある。どちらかを選択して更に行くとまた別れ道。そしてその後にボスが控えているのだが、結局どの分れ道を通っても最終的な行き先は同じなのだ。ルートを確認すれば、そうむずかしくはないはず。



### スフィンクスへ

これが本当に運命の分かれ道なんだ。まあ、好きな方へ行こうか



### ボス・スフィンクス

ピラミッドワールドの最初のボスは、このスフィンクス。最初、顔を飛ばして攻撃してくるが、これは難なく倒せるはず。問題なのは、本体から出現するヘビのような正体で、弱点である。ちょっと狙うのがむずかしいが、時間をかければなんとかなるはずだ。

いきなり中から虫が表れた。弱点を知らないと倒せないから、ちょっと大変



実は弱点は首の下。それでも倒すのは大変なのだ



最初に頭を倒せば、次は本体なのだが、ちょっと変だぞ

# ATTACK

## MISSION3までマップで攻略!

# RAMBO III

ジョン・ランポー。元米軍特殊部隊隊員のトップクラスである。彼は元上官を救い出すためにただ1人で軍隊に立ち向かっていった。ゲーム前半のミッション3までをマップで完全攻略!

10月21日	セガ	5500円(税別)
2M	ROM	アクション
		コンティニュー

## トラウトマン大佐を救出せよ! ランポーの孤独な戦いが始まる

ランポーの尊敬する米軍特殊部隊時代の上官トラウトマン大佐が、アフガニスタンとパキスタンの国境付近でソ連軍のヘリに捕われて



立ち止まっているときはマシンガンを自動的に乱射してくれる

しまった。ランポーは大佐を救出するため単身で戦場へと向かう。というストーリーのデモからゲームは開始される。

6つのミッションから構成されていて1・3・5のミッションは最後に出るボスを倒すこと、2・4・6はそのミッションで与えられる条件をクリアすることが次へ進む条件だ。武器はマシンガンと3つのスペシャルウエポン。同時プレイはムリだが交代で2人で遊ぶこともでき、難易度やプレイヤー数を変えることもできるぞ。



黄色く表示されているのが使える武器。ボタン1つで切り換えられる



Aが弓矢Bで時限爆弾の持ち数を増やせる



### ナイフ

何度でも使えるが射程距離が短いので接近戦にしか使えず、威力もスペシャルウエポンの中では一番弱い。このナイフで敵兵を倒すとたまにアイテムが出る。連続で何人も倒すと得点も上昇していく。



欲しいときはナイフを使おう



### 時限爆弾

最大99個まで持つことが可能。セットすると5からカウントが始まり0で爆発する。破壊力は一番強く効果の及ぶ範囲も広いが、うっかり爆発にまきこまれてしまうと自分もやられてしまうので取り扱いには注意が必要だ。Bのアイテムを取るとストックが3増える。やぐらを破壊できる唯一の武器だ。



範囲が広く威力も最高の時限爆弾だが、うっかりしていると自分もまきこまれる



### 弓矢

Bのアイテムで5つ増え最大99個まで持てる。威力はボタンを押している長さに比例し大きくなっていく。しかしボタンを押している間は身動きがとれないので危険だ。大爆発を起こす3種のデンジャーボックスを破壊できる武器。



武器の表示が全部赤くなるまでボタンを押し続けている



トラックを1発で破壊できる

力をためないで発射したときの矢はマシガンとたいして変わらないぞ

# MISSION

1

## 敵領土へ侵入 アフガニスタンへの壁を越えろ!

まずは入門編とも言える短いマップ。マップ右上の壁を破壊するのが目的だ。敵兵の数も少なく攻

撃も比較的緩やかなので慎重に進めば問題はない。時限爆弾や弓矢を使い過ぎないようにしよう。

### やぐらを破壊せよ

△と□のアイテムが置いてあるが、やぐらの上にいる兵が弾を乱射してくるので取りづらい。やぐらは時限爆弾で破壊できるが、近づかないとセットできないのでかなり危険だ。一番有効な手段はやぐらの近くにある円柱型のデンジャーボックスを弓矢で爆発させて、やぐらを破壊すること。デンジャーボックスの炎は自分には無害なので爆発中にアイテムを取ろう。



○デンジャーボックスが一番弱い矢でも爆破できる

### MISSION 2へ

### スタート地点



### 敵領土への厚い壁

ミッション1の目的で最大の難関がこの壁だ。両側のやぐらの近くにはデンジャーボックスがないので、時限爆弾をセットし破壊するしか方法がない。やぐらにはもちろんだが壁からも弾が出るので爆弾のセットは迅速に。壁にはナイフ以外のどの武器でも通用するが、マシンガンの連射が一番安全。



○マシンガンで壁を撃て!



○やぐらに時限爆弾をセットして逃げろ!



○轟音とともに壁は爆発する。道は開けたぞ

### デンジャーボックス

スタート地点でのトラックもそうだが、このトラックからは敵兵がつきつきに降りてくる。障害物などで動ける範囲も狭く、上にはやぐらもあるのでデンジャーボックスを使ってすみやかに破壊しないと苦しくなる。



○デンジャーボックスを利用せよ

○トラックからは敵兵が4、5人降りてくる



### 空飛ぶ戦車 ハインド

壁を突破するとリアルな3D画面に切り換わり、ボスキャラとの対決になる。使える武器は弓矢のみ。チョコマカと動きまわるハインドに照準を合わせ矢を放とう。



ゲージがいっぱいになるまでパワーをためると1発でハインドを倒すことができる。

○バンダナをきりつと決めて対決にのぞむランボーだ



○最強の矢だと一発で破壊。まるで映画のようだが下のゲージが全部黄色になるまでためて



### MISSION3までのザコキャラクタたち

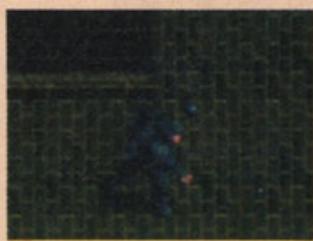
どのミッションでも直接攻撃してくるのは敵兵。トラックやジープもそれ自体からは攻撃してこない。トラックからは敵兵がつきつきと出てくるし、ジープの中にある敵兵は装甲に守られているので倒しづらい。

敵兵の基本的攻撃は弾と手榴弾だが他にも多彩な攻撃をしかける。

#### 敵兵



○連射はしないが近づいてきていきなり弾を撃ってくる  
○やぐらの上にいる敵兵は時限爆弾でふっとばせ!



○障害物を越えて投げってくる手榴弾は要注意だ



#### トラック



○トラックは最強の弓か時限爆弾で破壊

○放っておくと兵が降り始めるぞ



#### ジープ



○ジープも耐久力はトラックと同じだ

○マシンガン連射で



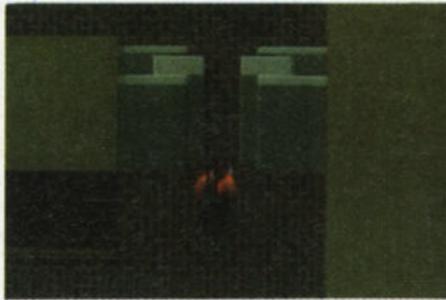
## MISSION

# 秘密工作員救出 トラウトマン 大佐の情報を聞き出せ

2

迷路と化している地下牢が舞台。捕虜は3人いるがどの順番で助け出しても必ず3人目が秘密工作員になる。つまり3人とも助け出さなくてはこのミッションをクリアすることはできないということだ。捕虜を助け出すには捕われている牢の前でマシンガン撃つだけでよい。秘密工作員を助けてマップ上部の出口から脱出せよ。

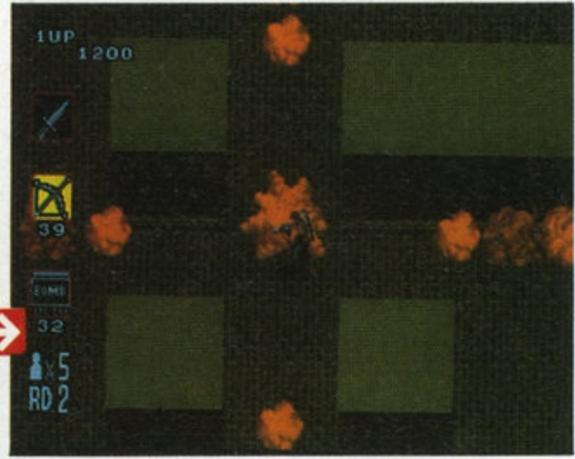
○前に立つと開く自動ドアだ



○敵兵をデンジャーボックスの近くに集めるだけ集めておいて



○矢を放つと通路に沿って爆炎が広がっていく。敵兵も全滅だ



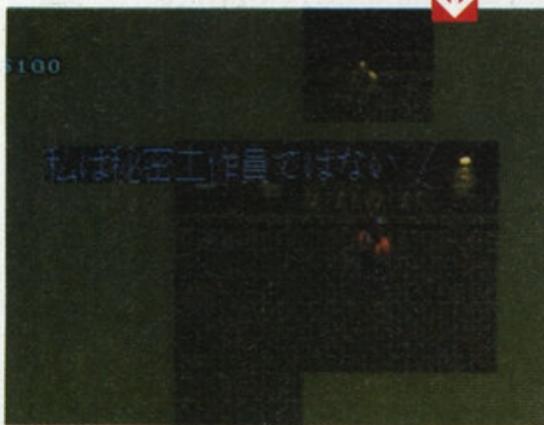
○自分はデンジャーボックスの炎の中でも平気。炎の中を歩いて行こう

MISSION3へ

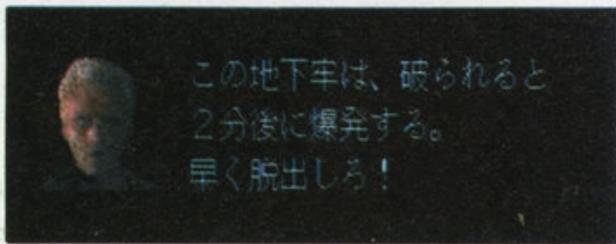


○ズゴーン！ もちろん！発でもくらくとやられちゃうぞ

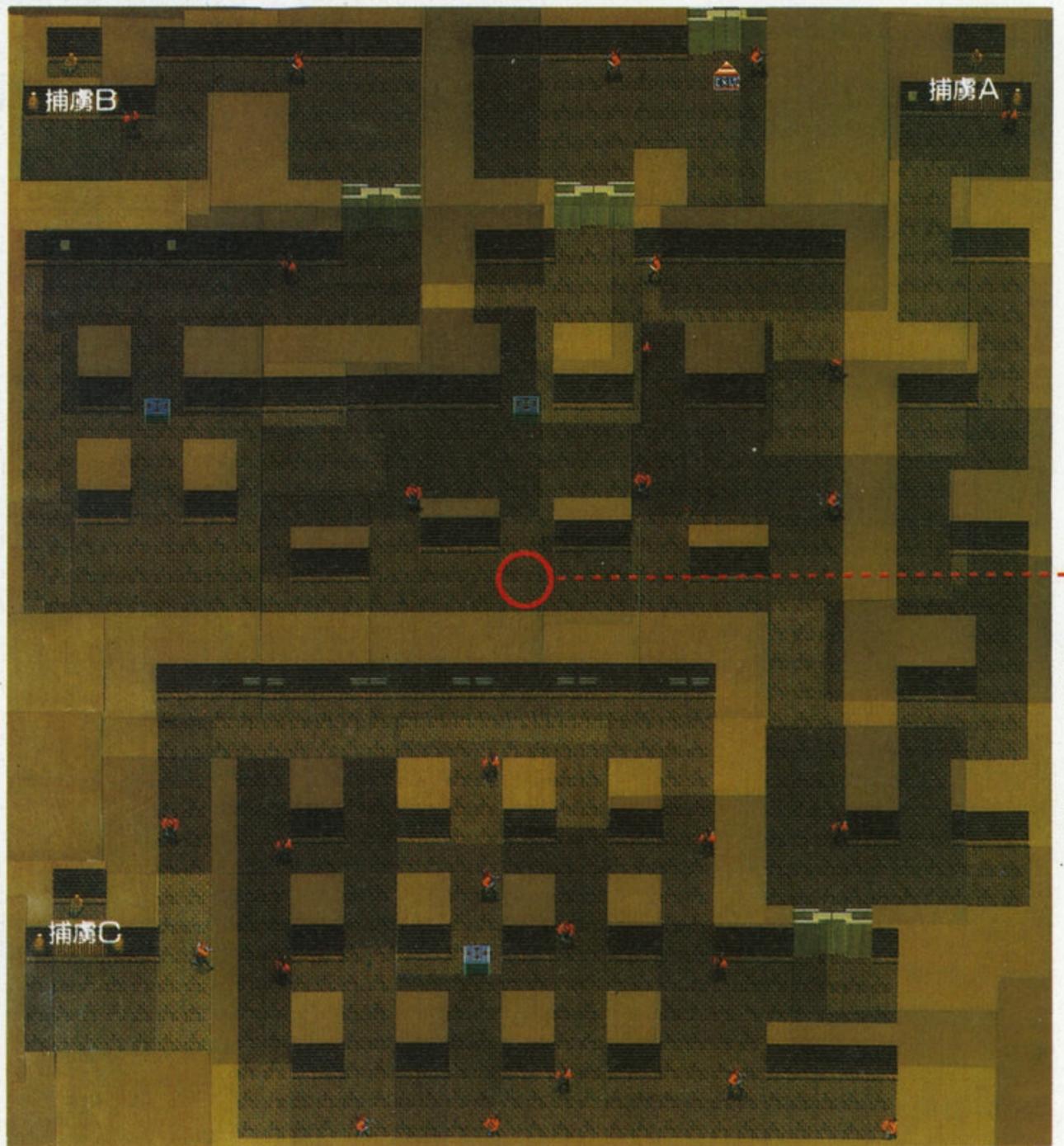
○やっとの思いで牢にたどりついたが秘密工作員なのだろうか



○うっ残念。場所に関係なく3人目の捕虜が本物の秘密工作員だ



○やっとなんて救い出した秘密工作員は地下牢の秘密を話し始める。爆発までのタイムリミットは120秒だ



スタート地点

## 脱出

この地下牢は破られた瞬間に時限装置が作動し、120秒で爆発する仕組みになっている。秘密工作員を助け出すと壁からは銃口が出て、敵兵の数も出口付近を中心に大量にふくれあがる。脱出はかなり難

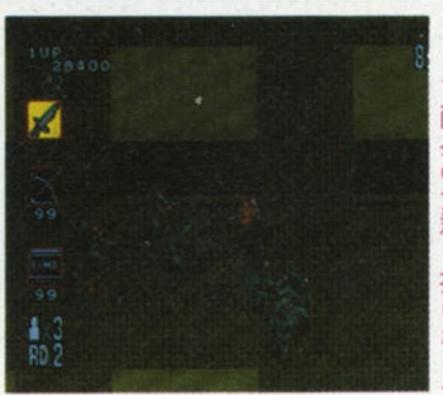


しい。捕虜B、Cを先に助けてAから脱出すると地形的に楽だぞ。

○右上にカウントが表示される。残り119秒



○壁に組み込まれた銃口から弾が。マシンガンで破壊できる



○脱出口まであと一歩というところで敵兵の大群。抜けるか

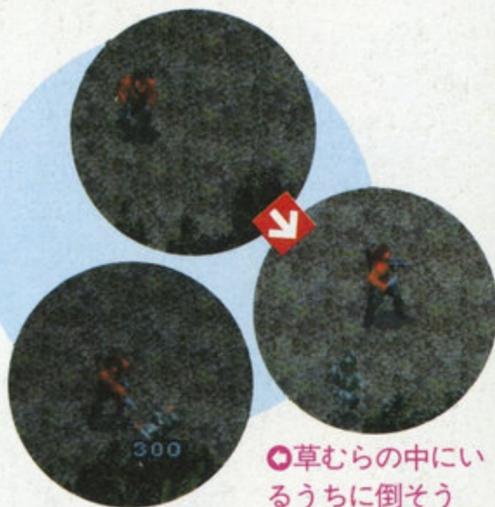
## MISSION

# 武器格納庫へ侵入 密林地帯の猛火をかわしつつ進め!

3

ミッション3は密林地帯。木や草の中に敵兵が潜んでいるぞ。敵兵やジープの数が異常なほど多く、ノーマスで抜けるのはかなり難しい。間には2本の川が流れていて橋がかかっているが、狭くて身動きがとれないので要注意。すばやく通り抜けることだ。

被害を最小に押さえるコツは立ち止まらないこと。ひたすらマシンガンを連射して突っ走れ!



◎草むらの中にいるうちに倒そう

## 立ち止まり禁止地帯

敵の多いこのミッションの中でも一番激しい攻撃が待ちかまえている。5台のジープと時限爆弾を持った敵兵がどんどん攻めてくる。敵兵がしかけた時限爆弾が爆発するよりも早く走り抜ける。



◎ジープが1度に2台出てきた。破壊するかそれとも走り抜けるか



◎うっかりと立ち止まると時限爆弾だらけに

◎逃げ場すら失って後はただ倒されるだけ



## 素早く爆弾をセット

3つ横に並んだこのやぐらを破壊する一番の方法は、時限爆弾を2個やぐらとやぐらの間にしかけること。しかもすばやくだ。やぐらの前を走り抜けながらセットしよう。立ち止まるとやられるぞ。



◎3つのやぐらから発射される弾をかわし続けるのはかなり難しいぞ



◎大成功! 3つとも破壊できたぞ  
◎足を止めず走りながら時限爆弾を2個セット



## スタート地点



## 格納庫への2枚の厚い壁

ミッション1と同じ壁が2枚横に並んでいる。しかもその左右にはやぐらが設置されているのでかなり手強い。まずは2つのやぐらを破壊せよ。

2枚の壁はどちらか1枚だけを破壊しても先へ進むことはできない。弾をかわしながら根気よくマシンガンで乱射して2枚の壁を破壊せよ。



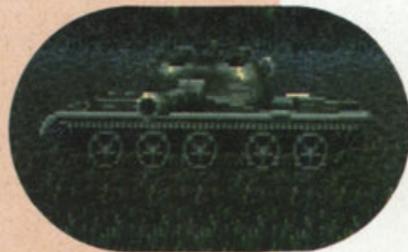
◎壁を1つだけ破壊しても道は開けない。左の壁も徹底的に撃ちまくろう



◎ついに壁は2枚とも爆破されて右側に道が開けていく。次は主力戦車と対決だ

## 主力戦車 T62-A

2枚の壁を破壊すると画面が切り換わり、主力戦車 T62-A との対決が始まる。ミッション1のヘリと違って上下には移動しないので狙いやすいが、耐久力はハインドの約3倍はある。最低でも2、3発ぶち当てろ。



◎耐久力、破壊力ともに主力戦車の名に恥じぬ T62-A だ。最強の弓矢を2、3発ぶちこめ!

◎主力戦車の厚い装甲もランポウの怒りの矢にはかなわなかった



# ATTACK

# 孔雀王・シリーズ第2弾のハードアクション



僧衣の戦士・孔雀の活躍するオカルト・アクションついに登場。発勁・火焰・閃光そして電撃の術を操って、信長のいる幻影城を目指すのだ!!

# 孔雀王 2

## 幻影城

11月25日	セガ	6000円(税別)
3M	ROM	アクション
		コンティニュー



## 神の化身・孔雀の法力で信長を倒せ



異色のアドベンチャーゲームとしてセガに登場した『孔雀王』に対して、『孔雀王2』は完全なアクションゲームとしての登場。孔雀の



あらゆる術を使いこなし、現代に蘇った信長の亡霊を倒すのだ!!

戦闘シーンなどがハデに操作できるようにになって、術などのグラフィックが美しくなった反面、迷路的な要素などが増えて、難しくなっているこのゲームを、徹底大研究してみよう。

今回のゲームの舞台になるのは、アニメビデオの2作目『幻影城』とほぼ同じで、阿修羅が現代に復活した織田信長にさらわれるところから始まる。最初の密林から、信長の待つ幻影城まで、長い道のりを、攻略ポイントを示しながら詳しく解説していこう。



主人公・孔雀は密教の法師。法力を操るぞ

これが闇の巣窟幻影城。メカメカしい城だ



孔雀にいつてもらわなければ、

さあ孔雀、おまえの出番だ! 阿修羅を助ける!!

## 基本画面の構成

画面構成はいたってノーマル。上に術の選択、下に体力や残機数などが表示されている。後はどうでもいいが、術の選択だけには常に気を配ろう。

### 気力メーター

孔雀の気力の状態を表示する。メーターが赤く大きいほどパワーが強力



### 使用できる術

孔雀が使用できる術。1度に2つの術を使うことはできない。選んだ術は明るく表示。最初は発勁のみ



Cボタンで使う術を選択するのだ

### アイテム

孔雀を助けるアイテム類。体力回復や、気力促進、1UPのほか、強力な武器もあるという。アイテムらしきものを発見したら必ず取ろう

武器や1UPもある



### 体力

現在の体力を示す。すべて無くなるとキャラをひとり失う。アイテムで多少は回復できる。この値を増やすこともできる



# 孔雀の駆使する必殺技はこれだ!



## 孔雀の“術”とは!?

孔雀は、発勁(はっけい)・火焰(かえん)・閃光(せんこう)・電撃(でんげき)と4つの術を覚えることができる。しかし最初からすべてを使えるわけではなく、はじめからあるのは発勁だけ。他は、ボスを倒したり、壁を壊したりして手に入れる。この術は、1度手に入れたら無限に使え、しかもキャラが死んでも無くなったりしない。

○小さいザコも大きいボスもなんでもこい。孔雀のパワーが爆発する!



## 気力を貯めてパワーアップだ!

気力メーターを目印に、孔雀の法力をパワーアップ。メーター表示が黄色のときは、威力が最小で気力が溜まるごとに赤く変化し、メーターいっぱいになると孔雀の力が最大になる。ただし、気力を溜めている間は、敵への攻撃ができないのが難点だ。また1ミスでいままで蓄えていた気力は無効になってしまう。必殺技は慎重に。



○気力を蓄えている瞬間。ボタンを離すと、術が一気に放出される

### 強技電撃

○炎がメラメラと燃えあがる



○稲妻の後、残されたのは孔雀と敵の骨だけ



### 闘神現る!

○巨大な神様が現れた!! それにともなって、2本の稲妻が画面に広がるぞ



○通常の場合、気力が少ないのでパワー不足



○気力を最大までためたとき。破壊力抜群



○閃光の術は気力が一定以上ないと使えない



○光の玉が6方に飛び散る。神々しい技だ

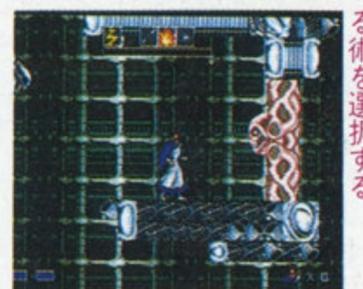
## 術の特長

孔雀の術には2つに分けて集中攻撃型と、広範囲攻撃型とがある。発勁・火焰は集中型、閃光・電撃は広範囲型でそれぞれ場所や闘う敵に応じて使い

分けることが大切だ。また、敵によっては炎に強いが光に弱いといったそれぞれの得手、不得手もあるので必ずしも使った術がよく効くとは限らない。



○階段などは火焰の術を使うと便利だ



○場所に応じて使用する術を選択する

### 発 はっけい 勁

孔雀が一番最初に持っている術。4つのうちで唯一連射ができる。前方のみの攻撃しかできないのが難点だが、あなどれない破壊力がある。



○連射可能の唯一の術。攻撃できるスピードは4つの術の中で一番早い

### 火 かえん 焰

360°回転することのできる火炎放射。方向ボタンで向きを決定。貫通力に優れ、2、3匹の敵をまとめて地獄へ送ることができる。



○操作に応じて360°狙いを定められる。持続時間は短い

### 閃 せんこう 光

6つの光の玉が飛び散って、広範囲に攻撃ができる。ただし、気力メーターに一定以上気力が溜まっていないと使用できない。



○聖なる光が6方向に選ぶ。広範囲に渡って攻撃するときを使う

### 電 でんげき 撃

気力の多少に関係なく、画面中のすべての敵に大ダメージを与えることができる最大最強の術。使うと闘神が現れて、稲妻を呼び起こす。



○巨大なイナズマが画面中の敵を襲う。孔雀の使える最も強い術なのだ



# ステージ1 森林面



最初のステージは横スクロールの森林面。基本的なルートなのでわりと楽々進められそう。このステージでジャンプや攻撃に慣れておこう。

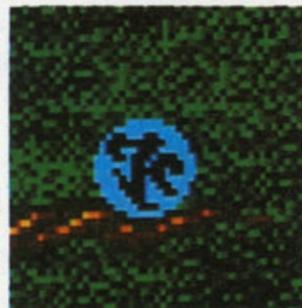
このステージの中には、大・中・小のボスが出て、この3匹を倒すとステージクリアとなる。中ボス

を倒すと、火焰の術を使えるようになる。ステージボス以外は発勁の強力なものを1発くれてやればカンタンに果てるぞ。その他、木から木へのジャンプができないとこのステージをクリアするのは難しい。それさえマスターできれば苦労しない面といえる。

## 体力玉 回復アイテム

青く点滅する玉は、孔雀の体力をある程度回復させる作用がある。各ステージに、2~3個ずつ見つかる。ここではすべて木の上に引っ掛かっているため、木を伝って取りにいかなければならない。

○体力玉1つで体力が1~2回復する。

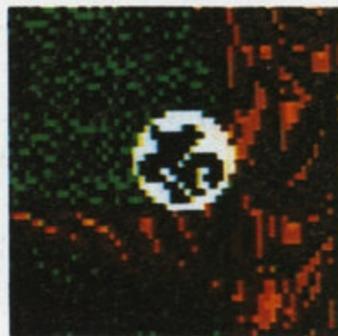


## START



## 速攻アイテム 気力玉

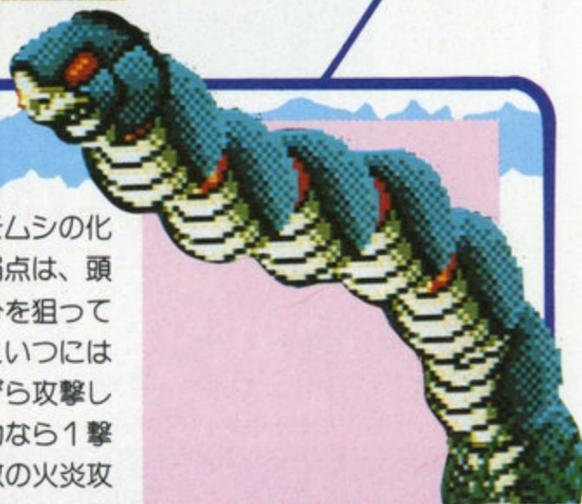
体力玉と似ているが、こちらは黄色く点滅する。この玉は、取ると気力の溜まるスピードが速くなり、速攻でパワーが満たんになって必殺技をだせるありがたいアイテム。体力玉同様、各ステージで手に入る。



○スピードは数段階に変化する。ミスで無効

## 中ボス

中ボスは、巨大なイモムシの化け物だ。このキャラの弱点は、頭だけ。その他のどの部分を狙っても効き目がないのだ。こいつにはジャンプで頭を狙いながら攻撃しよう。最強パワーの発勁なら1撃でしとめられ、しかも敵の火炎攻撃を浴びることもない。このイモムシの攻撃力はいままでの敵の倍の強さ。先手必勝を覚悟で戦え！こいつを倒して新たに火焰の術を手に入れたらよいよこのステージの大御所との戦いが待っているぞ！ グッド・ラック。



○体を上下に伸縮させながら、炎をはく。弱点はアタマだ!!



○頭以外の場所を狙ってもダメージを与えられず、このとおり

## 新しい術が 手に入るぞ!



○頭を狙ってうて!



○ズモモモッと火に包まれてイモムシは死んでゆく



○イモムシは火焰の術を守っていたのだ

## 小ボス

最初のデカキャラは、ホネの怪物だ。発勁さえ上手く当てていけばまず倒せる相手だ。ただ、このキャラは広範囲に攻撃してくるためタイミングが悪いとせつかく溜めておいた気力を無くしてしまったり、思わぬダメージを受けたりする。ザコでも油断は禁物だ。

○黄泉の国から蘇ったようなホネの怪物だ。とても弱い



敵の懐に飛びこみ素早く攻撃!!

○赤、青の光球を飛ばしてくる。早めにカタをつけよう



○かくしてデカキャラはあっという間に消えた。ヨワイ



○出た。最初のデカキャラだ。発勁の大きいヤツを一発お見舞いしてやろうか



## 発勁の術

## 木登りコースがラクだ

1ステージには地面を進むコースと、木を伝って進むコースとがある。本来地面を進むのが普通だが、アイテムが木の上にあることや、敵の攻撃回数も少ない木の上の方が、コースとしてはラクなのだ。

○木の枝を伝って木から木へ。地面に行くより短距離



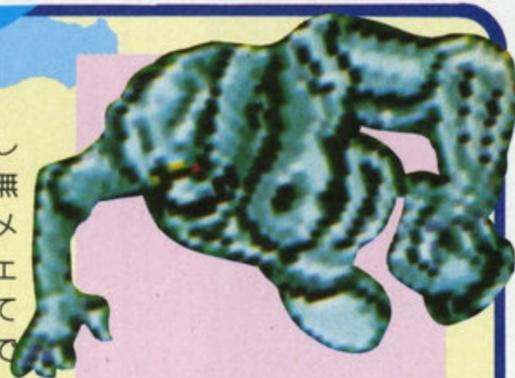
○木の上にアイテム発見。木に登らないと取れないもの



面へ BOSS

## ステージボス

ステージボスは、動きが素早くてもボール状に変化しているときは無敵。このときにいくら奮戦してもダメージをうけるばかりだ。この敵とフェアに戦えるのは木の上、それも一番てっぺんだけなのだ。テキは体当たりで孔雀を地面へたたき落とそうとしてくるのだが、襲ってくる前に、発勁の連射か、火焰ですかさず攻めればダメージが少ない。もし木から落ちてしまったら、急いでまたてっぺんまで上り、これを繰り返す。敵は、木の上の方ではボール状になることはできないのでこころおきなく戦えるというわけだ。



○動きが素早く、地面をボールのように転がって襲いかかる

○ボール状のときは何をしても動き目なし。木の上で勝負しろ!



○ボスを倒した。倒すと次のステージにワープする

### 発勁の場合



○絶え間なく連射をあげせ、傷つくことなく敵を倒す方法

### 火焰の場合



○気力がたまるまでねばって、反撃する。1回の威力が強い



## ジャンプ攻撃を使え!

ステージには段差や、木の枝などジャンプして移動することが多い。またそういう面倒なところには必ず敵キャラが待ち構えていて、これはこの後のステージにも共通することだ。最初は練習面だけあって、木から木へ飛び移るタイミング以外は難しいから、ザコが集団で攻撃してきても、ジャンプで避けてさらに連射でいっしょにカタをつけることができる。気力玉を手に入れたら、もっとラクになるぞ!



○こういう地形では、ジャンプすることで遠くの敵も倒せるのだ



○特に襲いかかったりはしないが、ぶつかるとダメージを受ける



○スキをつけてジャンプ攻撃だ!これでスムーズに先へ進めるぞ

## ◎こんな時は...

ときどき飛び移りたい木の枝に敵がいることがある。孔雀が木の上にいるときは襲ってこないのだが邪魔だ。おもいきって敵の頭上めがけてジャンプだ!! 敵がコケて下へ落ちたら成功。ノーダメージで移動できる。コツはザコの真上に落ちること。

## じゃまだぜよ



○行く手に構えてる敵、なんとかしなければ

○失敗するとこっちがダメージを受けてしまう



○頭上めがけて思いきりジャンプ! 邪魔者は何人たりとも許しはしない



## 応用の効く技・火焰

このステージで手に入る火焰の術は第2ステージで重宝する。中ボスを倒せば取れるので、ステージボス相手に2通りの攻撃が可能だ。最大パワーの火焰だと、2回で1面ボスを倒すことができる。最強にして闘おう。

○小さいパワーでも火焰の術は威力がデカイ



○新しい術は、たいてい次のステージで重宝するものだ



# ステージ2 石垣面



2番目のステージは、縦スクロール中心の石垣面だ。特殊攻撃を使う敵キャラたちが、ステージ中にウヨウヨしているうえ、階段などの段差から攻めてくるので苦戦を覚悟しておこう。発勁よりも火焰の術を使ったほうが楽だぞ。まず、周りの敵を火焰で全滅させてから先へ進む。ジャンプの場合も同じようにする。これでムダなダメージを受けないはずだ。このステージボスは、六天使。こいつらをすべて倒せばステージクリアとなる。閃光の術を上手に利用するのがポイントだ。

## ジャンプは敵を倒してから

ジャンプ移動の距離が長いこのステージでは、ジャンプのタイミングが命。特に気をつけるのはまわりの敵キャラの存在だ。左右の敵はもちろん、上の段にいる連中もいちど全部かたづけてからジャンプだ。上に敵がいると、ジャンプしたときにぶつかってダメージを受けるうえ、ジャンプにも失敗してしまうハメになるからだ。



○思わぬダメージを受け、ジャンプ失敗

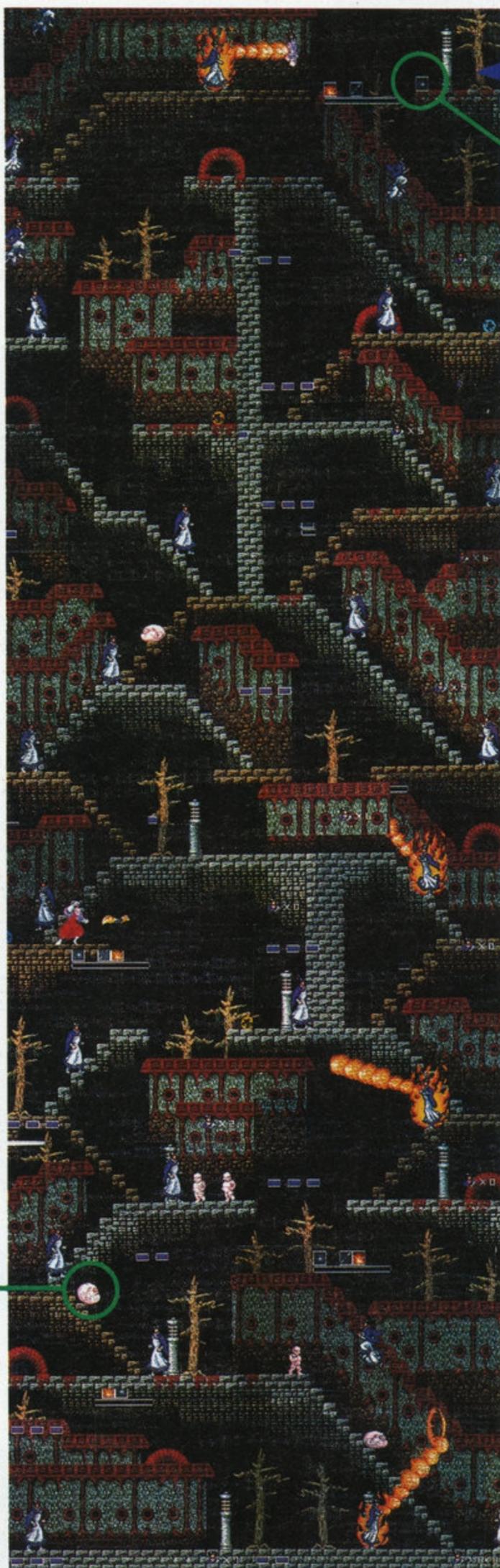
○上にいる敵をムシして飛びと…



○まず敵を一掃してからジャンプをすると、邪魔されずに目的地に着地

## 変身するモンスター

ステージの特徴ともいえるのが敵キャラたちだ。いきなり変身するもの、別のモンスターを生み出すものなど凝った攻めを見せる。



# START

## ボスステージへ

## ボス 六天使

六天使は1匹の大ボスではなく、6人一組の集団ボス。クリアにはこの6人を相手にしなくてはならない。敵はバラバラになって、消えては現れて攻撃してくる。どこに現れるかわからないので火焰や発勁の攻撃はしづらい。ここは、取ったばかりの閃光の術を利用しよう。あらかじめ気力は溜めておき、敵が現れたら閃光を使う。すべて倒したら面クリアだ。



○これがステージボスの六天使。6対1の勝負だ！

○閃光を駆使して1人ずつ確実に倒していく



○これが六天使。忍者のようだ

○全員倒すとこのステージはクリア。次は工場面だ！



## 閃光を入手

ボスステージに入る直前で手に入る。この後闘うことになるボスの六天使を倒すのに便利な術だ。これで孔雀は3つの術を使いこなせるようになったことになる。閃光はパワー



アップするほど広い範囲に飛び散る。ハイジャンプで閃光をとれ！

○ここでジャンプに失敗しても閃光はとれる



# ステージ3 バイオ工場



このステージはバイオ工場。生物とメカのあいの子のような仕掛けが到るところにある正方形のステージだ。バーナーの炎、爪の床などは、攻撃しても通用しないし

敵キャラもほとんど登場しないため、攻めるより“逃げ”が重要になってくる。特にこの面は、ジャンプ移動に失敗すると1度通ったところをまた通らなければならないハメになるから注意。炎を避けつつジャンプするのは結構手強い。地形を上手く利用することだ。

## 1UPアイテム

進路には関係ないものの、ここには1UPアイテムがある。トラップだらけのこのステージにとってはけっこう有難い。ここで自機を増やしておけばこの先にかとやりやすいというもの。

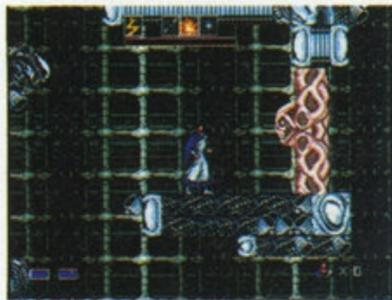


アクションゲームには欠かせない

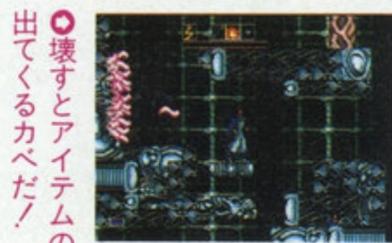
BOSS  
面  
ス  
テ  
ー  
ジ  
へ

## 破壊できる壁

壁の中には火を吹いたり、触手で攻撃してくるものがある。こういうのは破壊できる壁で、壊さないと先へ進めないものもある。発動で壁を壊していこう。たまに壊したところからアイテムが出てくることがある。実は電撃の術も壁を壊したところにあるのだ。



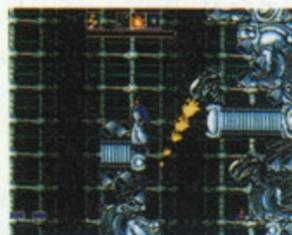
カベから顔が出てきて火の輪を吹きかけてくる



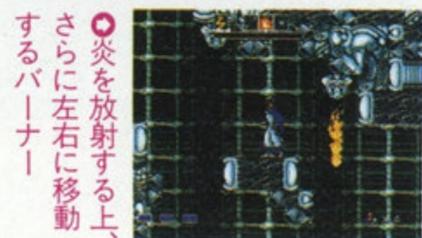
壊すとアイテムの出てくるカベだ!

## バーナー・爪の床

壁の他にも孔雀を狙うのがバーナーと爪の床。バーナーは炎を放射し左右に動く。爪の床は爪に当たるとダメージがあるが、上にのれば移動ができる。

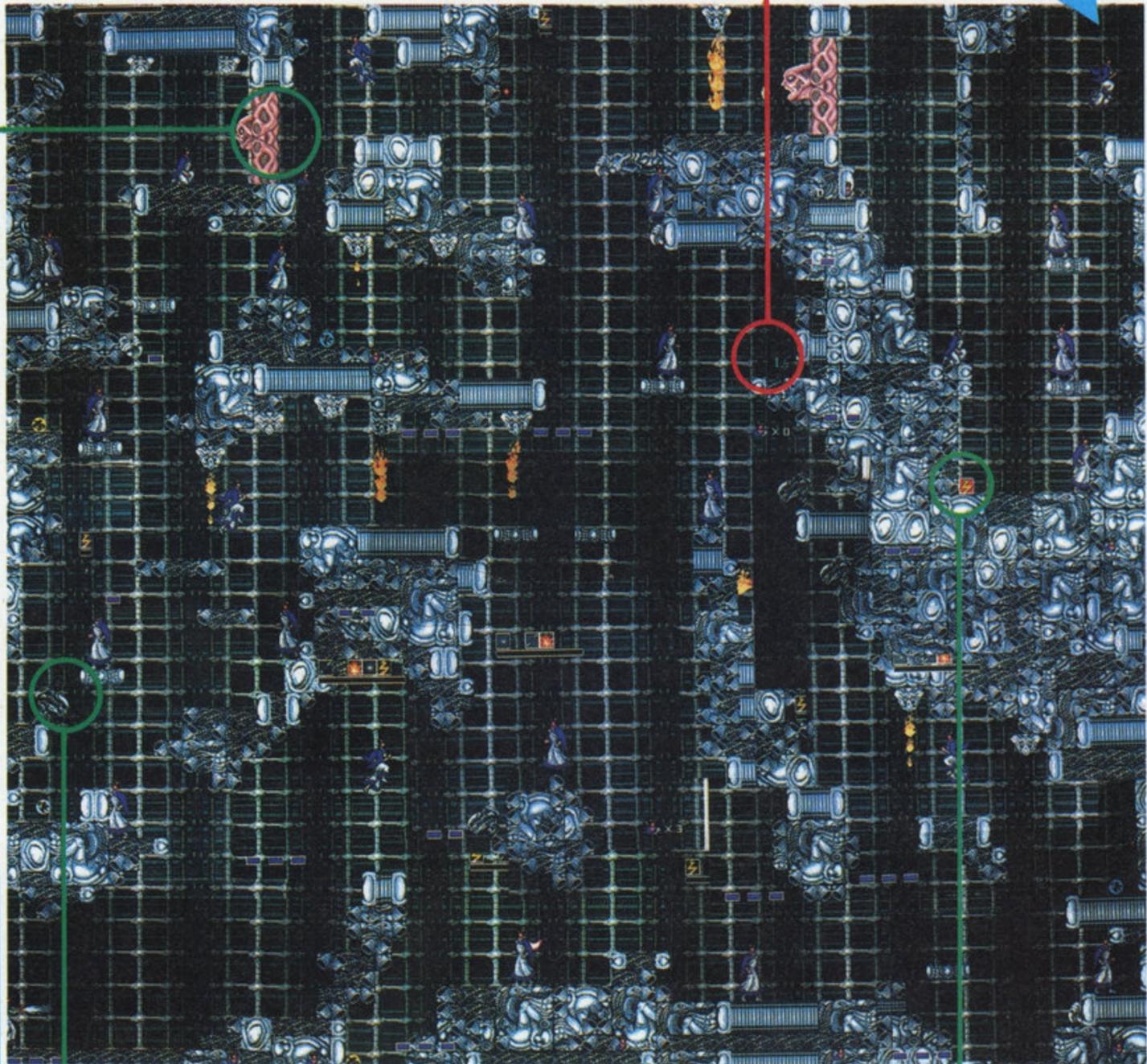


一定時間おきに炎を放射する。静止してバーナー



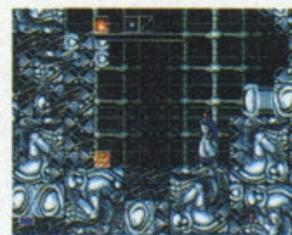
炎を放射する上、さらに左右に移動するバーナー

START



## 最強の術・電撃

ボスステージに近い、破壊できる壁を壊すと現れる。すべての術がそろって、後はボスを倒すのみ。



こんなところに電撃の術が！これで怖いものナシ

果たしてボスを倒すことができるだろうか。たのみのツナだぜ!!



# HYPER UL-TECH MD

ウルテク



この号が本屋さんに並ぶ頃は、ちょうど体育祭のシーズンです。そこで今回の扉イラストは、このようなものとなりました。なお隔月刊化にともない、数多くのウルテクを待っています。

### 技のランク

役に立つか? 面白いかな? など、技のランクを総合的に判断して、座蒲団の枚数(1枚から5枚まで)であらわします。座蒲団1枚につき2000円の賞金を差し上げます。

## 大魔界村

### 無敵&面セ レコマン



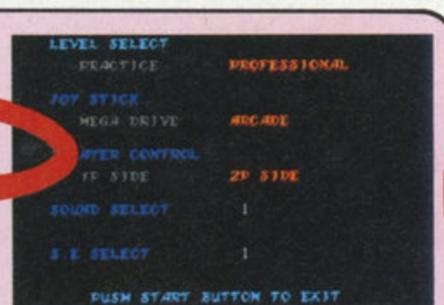
きみはもうこのゲームをクリアしたか。非常に難しいこのゲームをクリアしたきみこそ真のゲーマーと呼ぶにふさわしい。しかし真のゲーマーでなくてもこのゲームをクリアしてしまふことができる。

まずはオプション画面を4回見よう。その後のタイトルでAを4回押し、方向ボタンを上、上、下、下、左、右、左、右の順に押す。最後の右を押すときに音がなったら成功。Bを押しながらスタートを押してゲームを始めれば無敵だ。リセットをしても、再びBを押しながらスタートを押せば無敵になるからコマンド入力は1回でいい。また、最初にAを押すのを16回に変えてこのコマンドを入力すると、面セレもできる。ゲームをスタートさせるときに右表のボタンを押しながらスタートを押せば好きな面から始められる。

(山形県/ブルーアリーマ)



①タイトルでスタートを押し上下でオプションを選びスタート



②するとオプション画面になる。スタートでタイトルに戻る

③4回見た後のタイトル画面で下の2つのコマンドどちらかを入力



### 4回繰り返す

面	ボタン
1面途中	A
2面	上
2面途中	上とA
3面	下
3面途中	下とA
4面	左
4面途中	左とA
5面	右
5面途中	右とA
最終ボス	右下

Aを16回押し、方向ボタンを上、上、下、下、左、右、左、右の順に押す

左表のボタンを押しながらスタート



④いきなり最終ボスの所から始まる。きみにこのボスが倒せるか?

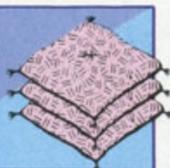
Aを4回押し、方向ボタンを上、上、下、下、左、右、左、右の順に押す

Bボタンを押しながらスタート



⑤見よっ! 敵に当たってもダメージを受けるところか、何ともない

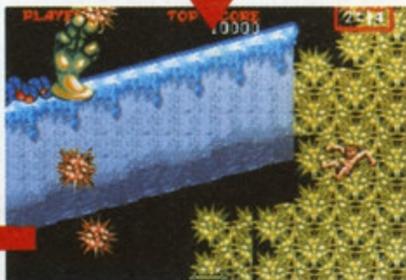
## 死んでしま うバグ面



ラウンド4の写真の場所に鎧を着ている状態で行き、わざとやられよう。そのまま下に落ちるとボスがすでに破壊されているバグ面が見られる。ここではボスに飛び移れない。(奈良県/小魔界村)



◎これがバグ面。右に見えるボス「オーム」はすでに死んでいる

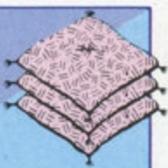


◎とりあえずがんばってここまでくると

◎ダメージを受け、下に落ちると

◎ボスに飛び乗ろうとしても落ちてしまう

## はまってしま うバグ面



1面前半を鎧を着けたまま進み、大ギロチンの前でハゲタカを誘導して橋を渡る。渡り終わり橋が崩れ落ちた直後に逆にジャンプしてハゲタカに当たると前に戻されてはまる。(栃木県/吉野作蔵)

◎この後、さらに左に行くとりセットがかかってしまうのだ

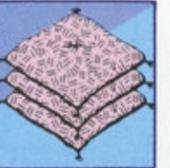


◎ここにいるハゲタカを誘き寄せ

◎橋を渡りきった後すぐに...

◎後向きにジャンプ。ハゲタカに当たる

## 瞬間ワープ 3カ所で



ある場所である方向にジャンプすると、一瞬のうちに違う場所にワープしてしまう、そんな場所を3カ所紹介しよう。まずは4面の後半、写真右の1枚目と下の1枚目の2カ所で真上にジャンプすると更に上の方にワープする。もうひとつは5面後半、右下の写真の場所で矢印のように右上にジャンプすると上の階にワープする。これらをうまく使い面クリアに役立つ。(滋賀県/喜多見健太)



◎普通にジャンプしてもとどかないような場所までワープしてしまう

◎人面塔の残骸の上に乗ってジャンプすると



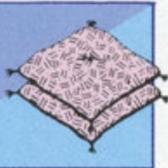
◎ジャンプ1つでこ〜んなところへ。ここからなら戻れるぞ



◎上の階へいけてしまう。時間をかなり短縮できるぞ

◎いちいち左に行かなくとも

## 死神の衣が え



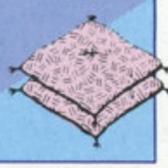
4面の前半、クリスタルの森には1面にも出てくる死神が現れる。ここに現れる死神を4面後半、氷の斜面の所までおびき出す。うまくおびき出された死神は、普段着ている青い服を脱ぎ、一瞬のうちに緑色の服に着替えてしまう。さすがの死神も氷が冷たくて冬服に着替えたのだろうか。それにしても一瞬のうちに着替えるなんてすごい!! (和歌山県/木村匡志)

◎死神をうまくおびき出すのだ。すると



◎服の色が変わった! みごとに緑色になっているではないか

## 2種類の武器 が使える



まずナイフを装備して更に金の鎧を装備する。その状態で魔法を使って分身し、ナイフ以外の武器を取ると、分身はナイフを投げ自分は取った武器を投げる。魔法が効いている間だけだが、2つの武器が操れるのだ。あらかじめ武器を出しておき、分身すると同時に取ると、長い間2つの武器が使える。うまく利用しよう。(大阪府/岡本浩司)

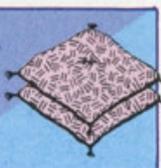


◎ジャン! これぞ最強の武器じゃん。すごすぎるじゃん

◎分身してから武器を取る

## 大魔界村

### シールドを攻略



1面のボス「シールド」。後半の面になるとこいつの首だけが固定されて出現する。1面のように移動できるシールドには効かないが、固定されたシールドにはほとんど無敵の場所があったのだ。

写真2枚目のアーサーのいる場所。ここに座っていさえすればシールドにはもちろん、シールドの吐く炎にもダメージを受けない。あとはその他の敵の攻撃にさえ気をつけていけばよい。座ったまま武器を投げ続ければ簡単に倒せるのだ。(群馬県/坂口広光)



①行くとをさえぎるシールドの首ども、こいつを倒さないと



②ここでしゃがんでいればこいつにはダメージを受けない

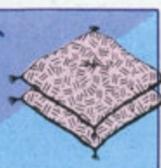


③見事にシールドを攻略した。この先のシールドの首にも有効だ



④首を上に向けたら上への攻撃でダメージを与えよう

### ベルゼバブ攻略



5面のボスとして登場する「ベルゼバブ」。こいつはかなり強力な、倒すのにずいぶん苦労させられたと思う。しかしこの超強力な「ベルゼバブ」に意外な弱点があったのだ。

その弱点というのは本当に意外なことに「最強の敵」として見向かれもしなかった「剣」。その魔法なのだ。ベルゼバブが出現したら、合体し、巨大化するまでの間に魔法を充填し、巨大化したら十分ひきつけ、魔法をおみまいしてやればよい。その魔法一発でベルゼバブはこっぴみじんだ。

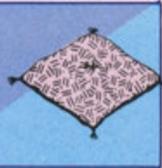
(東京都/ベルゼバブキラー)



⑤これさえ覚えていけばベルゼバブなんてただの蠅にすぎないぜっ!

⑥充填したまま、合  
体から魔法を放つ  
体を持つ  
近づくのを待つ

### すべっていく宝箱



4面後半の氷の斜面に出現する宝箱は普通の宝箱とちょっと違う。どこが違うかというと、ここに出

現する宝箱はどこをどう細工したのだから、氷の斜面と同じように滑るのだ。アーサーが宝の上に乗ると滑ってしまってじっとしてられない。見た目は普通の宝箱となんら変わらないんだけどね。

(埼玉県/くそくん)



⑦宝箱の上に乗っていると



⑧滑ってしまふなんてそんなバカなことある

### 見えないハシゴ



前号の付録でも1カ所紹介した見えない梯子がもう1つ発見された。今度の見えない梯子は前のより長く、かなり上の方までいけるぞ。場所は5面後半の写真の場所

だ。ここに立って真上にジャンプし、着地と同時にパッドの上を押す。すると、何も無いところをどんどん上に登れてしまうのだ。この見えない梯子は全く役に立たないが、面白いのでぜひやってみよう。もしかすると何か役に立つかもしれないしね。

(石川県/浜宗明)



⑨ここ、ここっ! この場所に見えない梯子があるのだよ



⑩どんどん上に登って行けるのだ。この先には一体なにが・・・

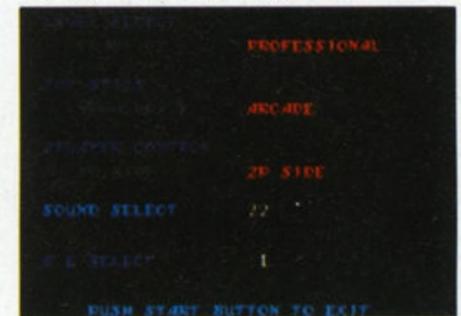
### 音楽にバグがある



最近のメガドラのゲームにはオプション機能がついていて、難易度や、操作法を変えられるものが多い。この大魔界村にもこのオプション機能がついている。オプション機能には、もちろんサウンドセレクトもついているぞ。

サウンドセレクトのやりかたはみんな知っているようにオプションを選んでから、上下でサウンドセレクトを選び、A、B、Cボタンで聞くことができ、左右で選曲する。という感じだった。こんな感じで22曲目(ベルゼバブのBGM)を聞いてみよう。少しと言わ

⑪魔の22番ともいえるこの曲、この曲抜けば、音楽完璧



ず、かなり長い間聞いているとだんだん曲がずれてきて、最後にはわけのわからん曲になってしまうのだ。親切でいれてくれたサウンドセレクトにこんな落とし穴があったなんて、せっかくのきれいな音がだいなしだね。でも、他の音は完璧にすぎすぎるから許してしまうのであった。

(兵庫県/近藤慎二郎)

## サンダーフォースⅡMD

### 50万点ボーナス

SIDE VIEWの面(2、4、6、8面)に、50万点ボーナスが隠されていた。これを出すには、敵キャラを破壊せずにひたすら攻撃をかわし、ボスキャラのところまでたどりつかなければならない。ただし、進路をふさぐ障害物だけは破壊してもかまわない。そしてボスキャラを倒し、ステージクリアしてみると、50万点のボーナスが加算されるのだ!

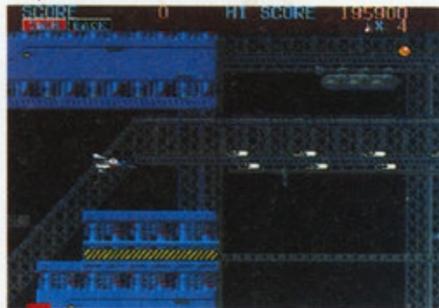
(山梨県/川村寛美)



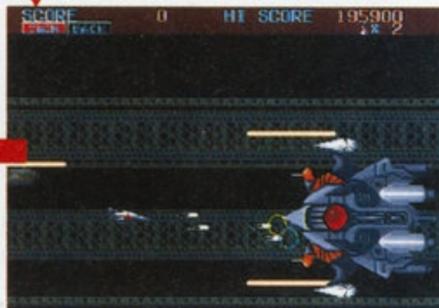
ボスを倒してステージクリアすると、なんと50万点ものボーナスがっ!



この技はSIDE VIEWの面でしかできない



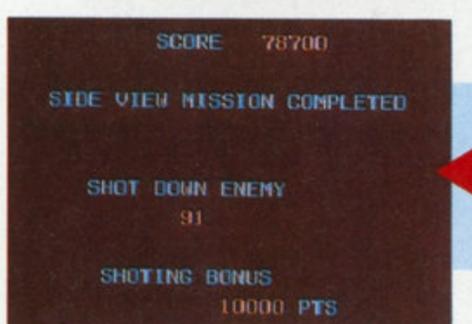
こういう障害物はスコアに計算されないので破壊してもいい



そして、ボスとの対決。パワーアップしていないのでつらい

### ボスの安全地帯

4面のボス、ビッグ・エレファントに、完璧な安全地帯があった。ボスが出現する直前に、画面右端にくっつき、画面の下の方にあ



そしてそのまま、なしくずしにステージクリアになってしまうのだ

る明るい灰色のラインと自機が重なるようにする(写真参照)。そしてこのまま自機を動かさずひたすら弾を連射していると、なぜかいつまでたってもビッグ・エレファントは出現しない。更に数分待っていると、ステージクリアに!

(愛知県/松島彰吾)



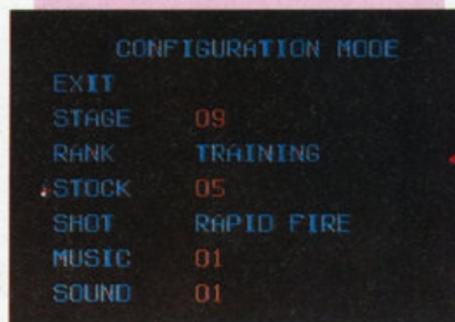
すると、いつまでたってもボスキャラが現れない

### 9面までセレクト

Aボタンを押しながらスタートボタンを押すと、CONFIGURATION MODEになる。このモードでは、普通は1~5面までのステージ選択ができるようになっているが、9面までのステージ選択ができるようにする方法があったのだ。

まずCONFIGURATION MODEにし、難易度をHARDにする。そしてEXITし、普通にゲームを始めて、最終面をクリアしよう。そのあと1度リセットすると9面までのステージ選択ができるようになっているぞ。

(長崎県/森尾香里奈)



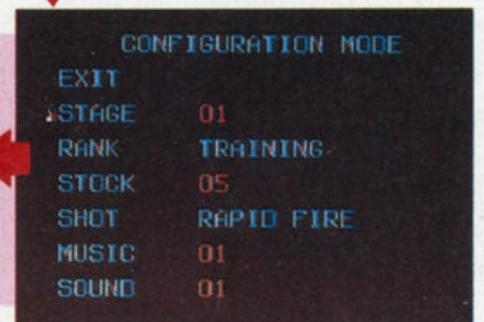
9面までのステージ選択ができる



HARDをプレイして、最終面までいこう



そして自力でエンディングをみるんだ



電源を切らずにしばらく待つ

タイトル画面に戻って見ると

## 投稿募集

メガドライブのゲームがだんだん充実してきたこの頃、ウルテクも増加してくるでしょう。

他誌やマニュアルに載っていないオリジナルのウルテクを発見したら、ハガキまたはFAXで編集部まで送ってください。あて先は下記の通り。

ハガキとFAXの書き方は下のイラストを参照して下さい。

みなさんから送られたウルテクはこのメガドライブFANの次の号で紹介する予定ですが、ファミリーコンピュータマガジン内のメガドライブのコーナーで紹介されることもあります。採用者には最高10000円の賞金を差し上げます。

あて先 〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIMメガドライブFAN編集部  
ウルテク係

メガドライブのウルテク

☆ゲーム名

●住所

●氏名

●TEL(FAX)

●年齢

——内容——

105 東京都港区新橋4-10-7

TIM

メガドライブFAN

編集部

ウルテク係

☆ゲーム名

●住所

●氏名

●TEL

●年齢

——内容——

FAX番号 03(578)6996

# D.I.Y.

# MD

# メガドラの映像出力をRGBに!

# RGB

# ユニット工作室

512色の再現能力を持ったメガドラのグラフィック能力を、余す所なく堪能できるRGBユニットの作り方を紹介。制作が簡単なキットの配布告知もあり。

## STEP 1 まずはパーツを集めよう

メガドラをRGB出力にするためには、右のパーツリストに載っている部品が必要です。部品は特殊なものは使っていないので、たいのパーツショップで手に入るはず。

抵抗の抵抗値の下の( )の中の文字は、抵抗にプリントされている帯色です。色を見れば抵抗値が分かるように一緒に表示しておきます。最後の帯の金銀の色は抵抗の誤差の範囲を示しています。

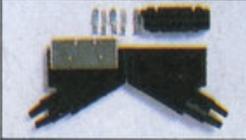
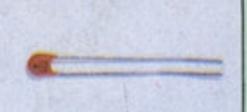
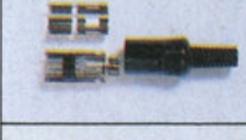
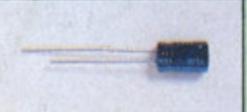
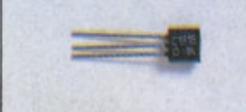
また、コードは8芯シールド線だけでなくも実際必要な長さとお数

が用意できれば何でもあります。

この回路はAV/OUT端子から信号を取り出し、必要な物を増幅や調整してモニターに写すという仕組みです。また、回路図、配線図上で記号が同じ場合、それは同じ部品を示します。記号の脇には各パーツの値も表示してあります。一応注意しなければいけないものもまとめてあるので、それも参考にしてください。

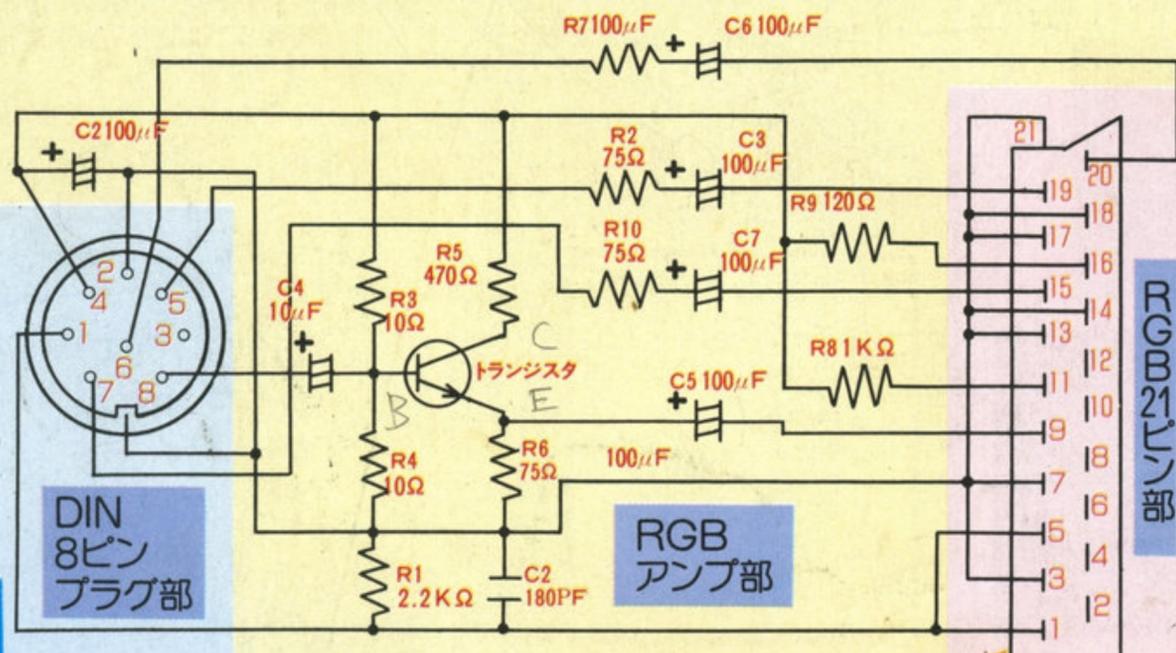
制作にはハンダゴテを使うのでヤケドや火事などの事故が無いよう、気をつけてください。

## MD RGBユニットパーツリスト

	●8芯シールド線 (好みの長さ)		●抵抗 2.2KΩ × 1 (赤、赤、赤) 75Ω × 1 (紫、緑、黒) 10KΩ × 2 (茶、黒、橙) 470Ω × 2 (黄、紫、茶) 1KΩ × 1 (茶、黒、赤) 120Ω × 1 (茶、赤、茶)
	●アナログ21ピンコネクタ × 1		●セラミックコンデンサ 180PF × 1
	●DIN 8ピンコネクタ × 1 (オーディオ用)		●電解コンデンサ 10μf 16V × 1 100μf 16V × 5
	●ユニバーサル基板 × 1		
	●トランジスタ 2SC1815 × 1		

## MD RGB ユニット回路図

記号の説明  $\sim$  は抵抗、 $\#$  は電解コンデンサ、 $\ominus$  はトランジスタ、 $\text{+}$  はセラミックコンデンサです。

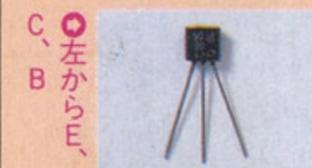


## 左の回路を作る時の注意点

○DIN8ピンコネクタ  
このプラグは2種類ある。パソコン用のはピンの配列が違い使えません。オーディオ用を買う。



○トランジスタ  
左からE(エミッタ)C(コレクタ)B(ベース)になります。と呼びます。配線時に注意。



○コンデンサ  
電解コンデンサは+、-の極性があります。足の短い側が-。逆につなぐと作動しません。



○抵抗  
抵抗値を間違いやすい。確認は色帯でできます。金、銀を後ろにして、前から3つの色が抵抗値。

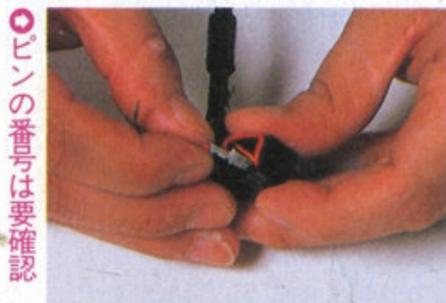
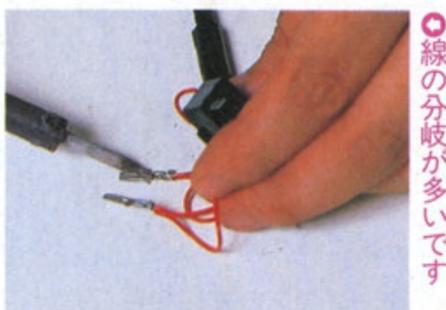
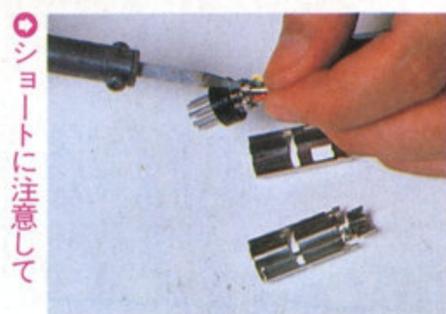


## STEP 2 入力と出力のコード作り

パーツが集まったら作成です。基板の配線よりもコードを作るほうが時間と手間がかかるので、先に紹介します。

メガドラ用8ピンコネクタおよびRGB21ピンのピンの配列は右のとおりです。21ピンのコネクタの配線は分岐が多いので、数とピン番号に気をつけてください。回路図とはちょっとアースの本数が違いますがこの図のとおりで動きます。8ピンコネクタのカバーなど、コードに通さないといけない物はこの時点で処理しましょう。

シャープ系パソコン用モニターを持っている人は、直接メガドラとモニターをつないでも映るようです。その場合のコードの配列も示しておきます。ちなみに出力は15KHz、200ラインなので400ライン専用モニターは不可です。



○ショートに注意して

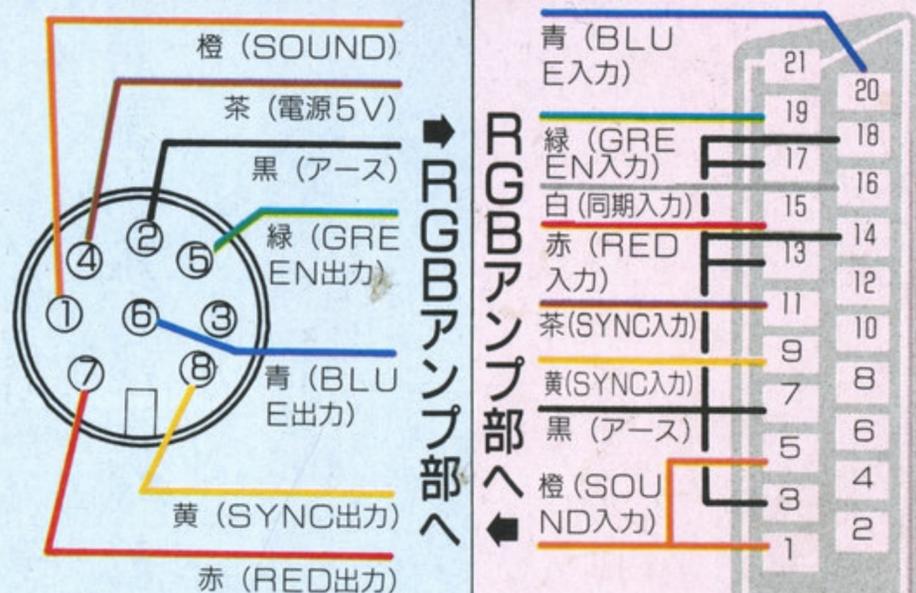
○線の分岐が多いです

○ピンの番号は要確認

メガドライブ用  
DIN8ピン

### ピン配列図

モニター用  
RGB21ピン



このピン配置図は差し込み側ではなく裏側から見た図です。実際の配線前にピン番号を捜して確認しよう。

アースとサウンド入力の配線がかなり分岐している。ピンの差し違いや不足に注意してください。

DIN 8ピン	DIN8ピンの番号	1	2	3	4	5	6	7	8
RGB 15ピン変換図	対応するRGB 15ピンの番号	10	246812	-	-	3	5	9	1

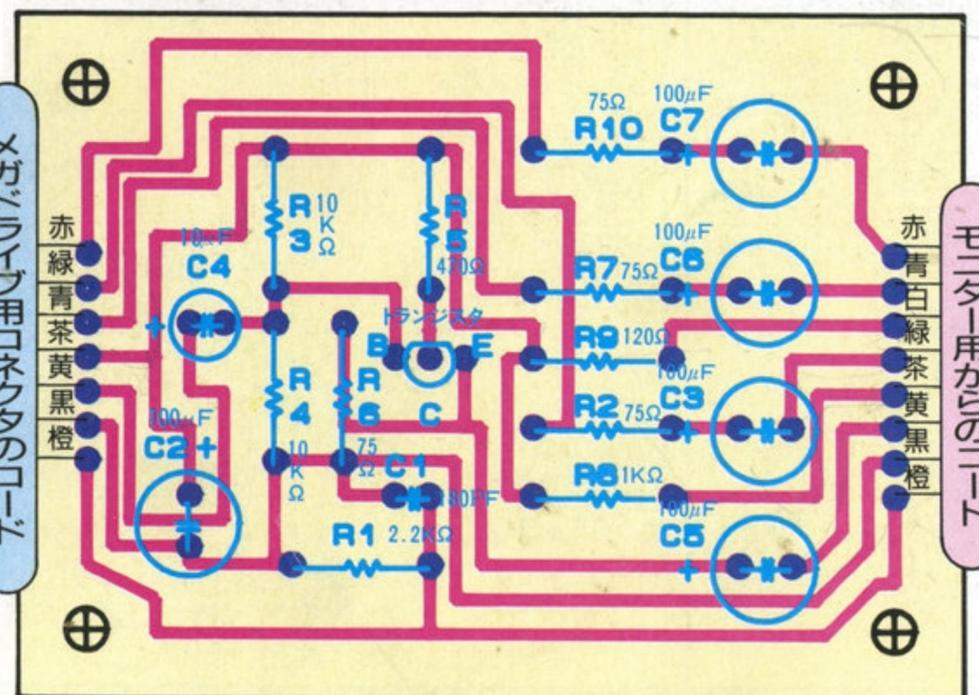
## STEP 3 基板を組み上げて完成だ

コードを作ってしまったらあとは配線のみ。コンデンサの極性やトランジスタの足の配置に注意して配線しましょう。下にある配線図を参考にしてください。これは基板の透視図になっていて、青い部分が基板の上部にあるパーツを、赤い部分が基板の下側の配線を示しています。紫色がハンダを付け

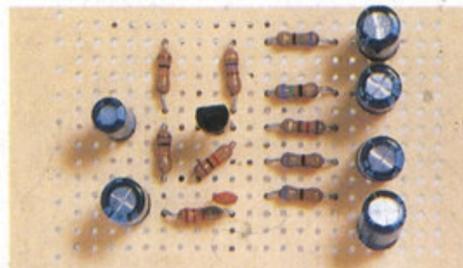
る所となっています。このように配線すれば線のショートなどの事故はかなり少なくなるはずですよ。

回路図上、コンデンサの記号に付いている+のマークが、+側を示しています。トランジスタの記号の周りのEはエミッタ、Cはコレクタ、Bはベースの略号です。Cは実際はトランジスタのすぐ真下

### RGBアンプ部配線図



○これが上から見たパーツの配置



○下から見るとこうなります

です。記号の位置と違ってはいます。さて、基板の配線が終わればあとはコードを接続してメガドラとモニターにつなぐだけです。配線図に書かれたコードの色とコネクタに接続したコードの色が対応しているの、それに合わせてつないでください。そしてソフトをいれ

て電源を入れて映れば成功です。グレードアップしたメガドラの映像を十分に堪能ください。万が一にも映らない場合はSYNC関係を、映りが変な場合は赤、緑、青の配線を調べてください。たいがいこれで対処できるはずですよ。

## メガドライブRGBユニット、キット販売のお知らせ

この記事内で紹介しているRGBユニットが、簡単に作成できるキットを販売します。基板はもちろん配線をプリント済み。その他製作に必要なパーツは全て入っています。

値段のほうは1セット2600円。送料・消費税込みの値段です。

購入希望の方は、現金書留に必要な額と住所、氏名、年齢、電話番号、そして何セット必要なのかを書いた手紙を入れてお送りください。

送り先は  
〒105  
東京都港区新橋 4-10-7  
徳間書店インターメディア  
メガドライブFAN編集部  
RGBユニット係  
です。

発送まで1カ月ほどかかります。なお、この記事についてや、RGBユニットのキットについての御質問やお問い合わせは、すべてメガドライブFAN編集部をお願いします。



MEGA DRIVE

Weekly  
週間

Hit  
ヒット

Chart!  
チャート!

『メガドライブFAN』はVol.2から増刊ではなく、1つの独立した雑誌としてスタートすることになったわけなので、今回から売上、購入希望、移植希望、そして読者によるゲームの評価など、新鮮な情報を満載したヒットチャートを連載することになった。キミたちの送ってくれたアンケートはがきがチャートのキメテになるので、質問項目の他に、編集部をうならせるような、そしてメーカーを考えさせるようなコメントを書いて投函してほしい。

8

月

7/31~8/6	
1	<b>ワールドカップ・サッカー</b> セガ/'89年7月29日発売 サッカー/5500円
2	<b>スーパー大戦略</b> セガ/'89年4月29日発売 シミュレーション/6800円
3	<b>スペースハリアーII</b> セガ/'89年10月29日発売 シューティング/5800円
4	<b>スーパーリーグ</b> セガ/'89年4月22日発売 野球/5800円
5	<b>ファンタシースターII</b> セガ/'89年3月21日発売 RPG/8800円

8/7~8/13	
1	<b>大魔界村</b> セガ/'89年8月3日発売 アクション/6800円
2	<b>北斗の拳・新世紀末救世主伝説</b> セガ/'89年7月1日発売 アクション/6000円
3	<b>ワールドカップ・サッカー</b> セガ/'89年7月29日発売 サッカー/5500円
4	<b>スーパー大戦略</b> セガ/'89年4月29日発売 シミュレーション/6800円
5	<b>ファンタシースターII</b> セガ/'89年3月21日発売 RPG/8800円

9

月

8/21~8/27	
1	<b>大魔界村</b> セガ/'89年8月3日発売 アクション/6800円
2	<b>ワールドカップ・サッカー</b> セガ/'89年7月29日発売 サッカー/5500円
3	<b>スーパーリーグ</b> セガ/'89年4月22日発売 野球/5800円
4	<b>スーパー大戦略</b> セガ/'89年4月29日発売 シミュレーション/6800円
5	<b>ファンタシースターII</b> セガ/'89年3月21日発売 RPG/8800円

8/28~9/3	
1	<b>大魔界村</b> セガ/'89年8月3日発売 アクション/6800円
2	<b>スーパー大戦略</b> セガ/'89年4月29日発売 シミュレーション/6800円
3	<b>獣王記</b> セガ/'88年11月27日発売 アクション/5800円
4	<b>ファンタシースターII</b> セガ/'89年3月21日発売 RPG/8800円
5	<b>北斗の拳・新世紀末救世主伝説</b> セガ/'89年7月1日発売 アクション/6000円

### 買いたいゲームBEST10

順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	ソーサリアン	セガ	22.3
2	フェリオス	ナムコ	14.5
3	戦斧(ゴールデンアックス)	セガ	8.3
4	スーパーハンゴオン	セガ	7.8
5	孔雀王2 幻影城	セガ	6.7
6	ターボアウトラン	セガ	6.3
7	ギャラクシーフォース	セガ	6.1
8	スーパーハイドライド	アスミック	4.6
9	コース	マイクロネット	3.9
10	ムーンダンサー・妖精王の帰還	セガ	3.8

見てもらえば分かる通りかなり数字が拮抗している。また、このランクの半数のゲームは、年内に発売が予定されているものなので、次号の購入希望ランクはガラッと様相を変える可能性がある。

### 移植希望ゲームBEST10

順位	ゲーム名	%
1	イースII	5.9
2	ワルキューレの伝説	5.6
3	イースIII	3.8
4	グラディウスII	3.0
5	ストライダー飛竜	2.8
6	テトリス	2.5
7	イメージファイト	2.2
8	スプラッターハウス	2.2
9	天地を喰らう	1.7
10	ドラゴンクエスト	1.6

移植希望は個人の好みで絞り込むわけだから、票のバラツキがかなり目だつランキングではあるワケだ。しかし、今回のゲームを見る限りでは移植される確率の高いものが多いようだ。近々、前人気に登場するかも…。

8/14~8/20

# 1 大魔界村

セガ/89年8月3日発売  
アクション/6800円

# 2 スーパー大戦略

セガ/89年4月29日発売  
シミュレーション/6800円

# 3 スーパーリーグ

セガ/89年4月22日発売  
野球/5800円

# 4 ワールドカップ・サッカー

セガ/89年7月29日発売  
サッカー/5500円

# 5 ファンタシースターII

セガ/89年3月21日発売  
RPG/8800円

ではまとめて7週間分の売上動向をみてみよう。ちなみに、「8月」とは7月中旬から8月中旬、「9月」は8月中旬から9月中旬を表す。

まずは、7月末に発売された「ワールドカップ・サッカー」が発売と同時に栄えある1位に輝いた。数少ないサッカーものが健闘をみせたわけだ。しかし翌週には、「みんな、とっても待ってたんだよ」という感じで期待度大の「大魔界村」が一躍トップに躍りでた。以後も6週連続して首位をキープする強さをみせている。9月の新作は「尾崎直道のスーパーマスターズ」といったゴルフものだけだったので10月に入ってもまだまだ快進撃を続けそうな雰囲気だ。これを破るのは果たして新作なのか、それとも……。

2位以下をみると、ほとんど顔ぶれは変わらないが、「スーパー大戦略」と「ファンタシースターII」が安定している。集計した週に近い時に発売されたゲームには、多少ランクが影響される傾向にあるようだが、依然として根強いニーズがあることをうかがわせる。下にあるゲーム成績表をみても上位1、2位ということどうなすける現象なのである。もしかしたら、「大魔界村」の牙城を崩すのは、案外この2作のうちのどちらかかもしれない。

これから年末にかけて、かなり多くのゲームの発売が予定されている。このチャートを直接動かすキミたちとしても今後の売れ筋動向がどのように展開するのか興味は尽きないところだろう。これを参考に買うもよし、時期を見計らうのもまたよし。次号でもきっとエキサイティングなランキングになること間違いなしだ。期待して待っててね。

これから年末にかけて、かなり多くのゲームの発売が予定されている。このチャートを直接動かすキミたちとしても今後の売れ筋動向がどのように展開するのか興味は尽きないところだろう。これを参考に買うもよし、時期を見計らうのもまたよし。次号でもきっとエキサイティングなランキングになること間違いなしだ。期待して待っててね。

9/4~9/10

# 1 大魔界村

セガ/89年8月3日発売  
アクション/6800円

# 2 ファンタシースターII

セガ/89年3月21日発売  
RPG/8800円

# 3 スーパー大戦略

セガ/89年4月29日発売  
シミュレーション/6800円

# 4 ワールドカップ・サッカー

セガ/89年7月29日発売  
サッカー/5500円

# 5 スーパーリーグ

セガ/89年4月22日発売  
野球/5800円

9/11~9/17

# 1 大魔界村

セガ/89年8月3日発売  
アクション/6800円

# 2 スーパー大戦略

セガ/89年4月29日発売  
シミュレーション/6800円

# 3 獣王記

セガ/89年11月27日発売  
アクション/5800円

# 4 ワールドカップ・サッカー

セガ/89年7月29日発売  
サッカー/5500円

# 5 ファンタシースターII

セガ/89年3月21日発売  
RPG/8800円

## 大魔界村



○発売の翌週に売上1位に。前号の付録の完全攻略ブックを活用してくれたかな

## ワールドカップ・サッカー



○なかなか技を楽しませてくれるサッカーゲーム。オーバーヘッドを決めてやれ

## ゲーム成績表

# MD GAME METER

メガドラ  
ゲームメーター

ここではキミたちのゲームに対する思い入れを数字で表すコーナーだ。

売上での持続力が示していたように「ファンタシースターII」と「スーパー大戦略」が、上位にいる。が、面白いことに「ファンタシースターII」のお買い得度は3位であるし、また総合3位の「サンダーフォースMD」は売上チャートには登場していない。

「大魔界村」は今回のゲーム成績表の対象ゲームではなかったのですが、次に発表する時には、その他に発売される新作と合わせて考えるとかなりランキングが変動すると思われる。

たくさんゲームをしまくってドシドシはがきを送ってほしい。

ゲーム名	メーカー	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
ファンタシースターII	セガ	4.6①	4.4①	3.8③	4.1①	4.5①	4.2①	25.6①
スーパー大戦略	セガ	4.0⑤	4.1③	4.1①	4.0②	4.3②	3.9②	24.3②
サンダーフォースII MD	テクノソフト	4.1②	4.3②	3.9②	3.9④	4.2③	3.8③	24.2③
スーパーリーグ	セガ	4.1②	3.4⑥	3.7④	3.6⑤	3.8④	3.4④	22.0④
スペースハリアーII	セガ	3.8⑦	3.9④	3.5⑤	4.0②	3.6⑥	2.9⑨	21.6⑤
北斗の拳・新世紀末救世主伝説	セガ	4.1②	3.2⑨	3.5⑤	3.5⑥	3.8④	3.4④	21.4⑥
アレックスキッド 天空魔城	セガ	4.0⑤	3.4⑥	3.1⑧	3.4⑦	3.2⑧	3.2⑦	20.4⑦
獣王記	セガ	3.8⑦	3.4⑥	2.9⑨	3.3⑧	3.0⑨	3.3⑥	19.6⑧
スーパーサンダーブレード	セガ	3.4⑨	3.5⑤	3.2⑦	2.9⑨	3.3⑦	3.2⑦	19.5⑨
おそ松くん はちゃめちや劇場	セガ	3.3⑩	2.5⑩	2.2⑩	2.6⑩	2.2⑩	2.4⑩	15.2⑩



アンケートに答えてゲームをもらおう!!

# 読者プレゼント

## 今号のプレゼント

各10名様

- ① ソーサリアン .....6
- ② バーミリオン .....12
- ③ TATSUJIN .....18
- ④ スーパーハンゴオン .....22
- ⑤ フォゴットンワールド .....26
- ⑥ ランボーIII .....32
- ⑦ 孔雀王2 幻影城 .....36

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

応募のきまり

右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①~⑦)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)、41円切手をはってポストまで。しめ切りは11月6日(必着のこと)発表は12月7日発売1月号です。

## アンケート

①今号の記事でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

②また、今号の記事でつまらなかったものを3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

③これから買おうと思っているゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と記入して下さい。

④今後、本誌で特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

⑤また、攻略特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

⑥あなたの持っているパソコン、ゲーム機を右の表3から選び、番号に○をつけてください。

⑦また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

⑧本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、あるだけすべての番号に○をつけてください。

⑨ファミコン、PC Engine、パソコン、業務用からメガドライブに移植してほしいものがあるか、そのゲーム名を書いてください。

⑩今号の本誌を買って、価格についてどう思いましたか。次の中から番号で選び、書いてください。

- ① とても高いと思う。
- ② ちょっと高いと思う。
- ③ ちょうどいい。
- ④ まあまあ安い。
- ⑤ とてもお買い得。

⑪メガドライブは次のようなオプションを予定していますが、興味があるもの2つ、番号に○をつけてください。

- ① モデム
- ② 2インチFDD
- ③ キーボード

- ④ グラフィックツール
- ⑤ ミュージックツール
- ⑥ プリンター
- ⑦ CD-ROM

⑫近日発売予定のモデムについて、あてはまる番号を1つ選び書いてください。

- ① ぜひ買いたい
- ② 買うかどうか検討中
- ③ 余り欲しくはない

⑬好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。

- ① シューティング
- ② アクション
- ③ ロールプレイング
- ④ アドベンチャー
- ⑤ シミュレーション
- ⑥ スポーツ
- ⑦ その他

⑭ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階。

**キャラクタ** キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

**音楽・効果音** 何回聞いても、アキてこない音楽かどうかをチェック

**お買い得度** ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

**操作性** ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

**熱中度** ゲームにどのくらいノメリこめたかという熱中の度合をチェック

**オリジナリティ** 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

No	表1 今月号の記事	No	表2 雑誌名
1	〈新作〉ソーサリアン	1	Beeplメガドライブ
2	〈新作〉バーミリオン	2	ファミコンマガジン
3	〈新作〉TATSUJIN	3	ファミコン通信
4	〈攻略〉スーパーハンゴオン	4	ファミコン必勝本
5	〈攻略〉フォゴットンワールズ	5	ファミコン
6	〈攻略〉ランボーIII	6	その他のファミコン雑誌
7	〈攻略〉孔雀王2 幻影城	7	PC Engine FAN
8	HYPHER UL-TECH MD	8	月刊PCエンジン
9	RGBユニット工作室	9	PCエンジン
10	Weekly Hit Chart	10	テクノポリス
11	READER'S VOICE	11	LOGIN
12	GE-SEN FREAK SEGA AREA	12	コンプティーク
13	COMING SOON MD	13	POPCOM
14	〈付録〉PLAYABLE SOFT COLLECTION 95	14	MSX・FAN
		15	MSXマガジン
		16	ゲームスト
		17	コロコロコミック
		18	週刊少年ジャンプ
		19	週刊少年サンデー
		20	週刊少年マガジン
		21	週刊少年チャンピオン
		22	その他のマンガ誌
		23	BOMBなどのバラエティアイドル誌
		24	TVザウルス
		25	その他
No	表3 機種名		
1	ファミコン、ツインファミコン、		
2	スーパーファミコン		
3	PC Engine		
4	MSX、MSX2、MSX2+		
5	PC-8801、PC-9801シリーズ		
6	X68000シリーズ		
7	FM TOWNS		
8	ゲームボーイ		
9	その他		
10	何も持っていない		
11	とくに買いたくない		
No	表4 ゲームソフトリスト		
1	アトミックロボキッド	34	TEL・TELスタジアム
2	アフターバーナー	35	TEL・TELまあじゃん
3	アレックスキッド 天空魔城	36	ドリームアイランド
4	ウルトラマン	37	ニュージランドストーリー
5	エアダイバー	38	バーミリオン
6	尾崎直道のスーパーマスターズ	39	バットマン
7	おそ松くん はちやめちゃ劇場	40	パトレイバー
8	コース	41	パワードリフト
9	火激	42	ファイナルゾーンII
10	ギャラクシーフォース	43	ファイナルブロー
11	孔雀王2 幻影城	44	ファンタシースターII
12	ゲインランド	45	フェリオス
13	ゴーストバスターズ	46	フォゴットンワールズ
14	ゴールデンアックス	47	ヘビーユニット
15	サイオブレードスペシャル	48	ヘルツオーク ツヴァイ
16	サンダーフォースII MD	49	北斗の拳 新世紀末救世主伝説
17	史上最大の倉庫番	50	麻雀 COP電
18	獣王記	51	ムーンダンサー 妖精王の帰還
19	重装機兵レイノス	52	モンスターレア
20	スーパーサンダーブレード	53	ラストサバイバー
21	スーパー忍	54	ランボーIII
22	スーパーハイドライド	55	レッスルウォー
23	スーパーハンゴオン	56	ワールドカップサッカー
24	スーパーファンタジーゾーン		
25	スーパーモナコGP		
26	スーパーリアルバスケットボール		
27	スーパーリーグ		
28	スペースハリアーII		
29	ソーサリアン		
30	ターボアウトラン		
31	ダイナマイトダックス		
32	大魔界村		
33	TATSUJIN		

\*雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

# PC Engine FAN

MONTHLY ピーシーエンジンファン

11月号

大好評発売中

徳間書店

490円(税込)

新作

## 源平討魔伝

イースI・II

パワードリフト

F1トリプルバトル

バリバリ伝説

サイバーコア

アトミックロボキッド

USAプロバスケットボール

麻雀ウォーズ



◎業務用を忠実に移植したナムコの決定版! グラフィックや3重スクロールなど期待できる出来だ。48ものステージをクリアするアクション大作

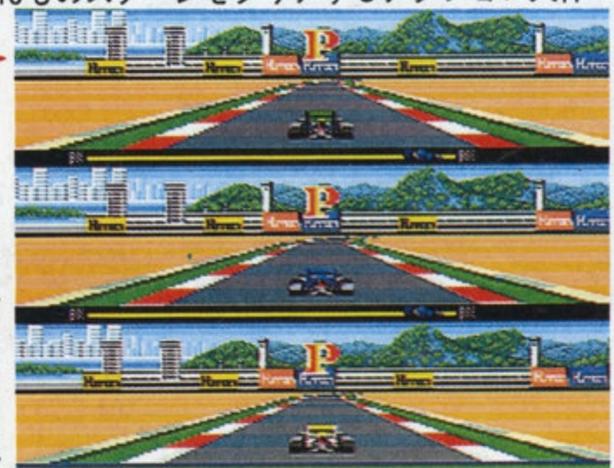
新型PCエンジン速報

## 超カゲキ9新作



◎自機がモンスターと化して、つぎつぎと変態していくシューティングゲーム。近未来の地球が舞台だ

◎実際のF1レースをシミュレートした1~3人プレイのカーレース。3分割画面で競うバトルモードは、F1ファンならずとも過熱



## 特別付録

# ボスキャラ大図鑑

あの『R-TYPE』から最新ソフトまで小ボス、中ボス、大ボスをまとめて、写真とその攻略法を掲載。PCエンジン版ならではの巨大ボスキャラたちのグラフィックを楽しんでほしい。超ムズのシューティングで、今なおクリアできない人は、この攻略法で万事OK。保存版として、キミの机の上にもいつまでも置いておけるゾ!

攻略

## Mr. HELIの大冒険

◎かわいい自機キャラの「ミスターヘリ」を操るシューティング。全6面中4面までを、マップや豊富な画面写真で公開。ウ〜ン難しい、とうなる人のために少しだけ攻略法伝授



特  
とく  
別  
べつ  
企  
き  
画  
かく  
①

# ダライアス

## てっ てい ひ かく けん きゅう 徹底比較研究

き たい たか  
期待高まるCD-  
ROM版とアーケ  
ード版の比較。そ  
して、アーケード  
版の続編までも!



©NECアベニュー Licensed by TAITO CORP.

特  
とく  
別  
べつ  
企  
き  
画  
かく  
②

## とく しゅう レースゲーム特集

PCエンジンの3本にメガドライブ「スーパ  
ーハンクオン」を加えて、レースゲームを一  
拳に紹介。スピード感、爽快感が加速する!

F1トリプルバトル

パワードリフト

バリバリ伝説

スーパーハンクオン

しん さく とく しゅう  
新 作 特 集

トップガンII

コスミックイプシロン

へらくレスの栄光II

ゲーム ボーイ ファン  
GAME BOY FAN

でん せつ  
ドラキュラ伝説

メ ガ ドライブ ファン  
MEGA DRIVE FAN

ソーサリアン

ちよう テクニク  
超ウルトラ技

ウル テク ワンダー ランド  
UL-TECH Wonder Land

がっ こう がつ にち はつ ばい  
11月号 9月30日発売



# ダライアス

VHSのみ45分  
ステレオHiFi

えん せい こ  
1980円(税込み)

とく ま しよ てん  
徳間書店

# HYPER EXCITING READER'S VOICE



読者のみなからの投書をもとにおおくりするハイパーエキサイティングリーダーズボイスの始まり〜! みんなの過激な声をどんどん紹介していくよ。

## 対決! ゲーム評議会

今回は第1回目なので前号のアンケートハガキから、メッセージ欄になかなか感心させるゲームの批評をしてくれたものを紹介していきます。あるゲームについて肯定的な意見があれば、否定的なものもあるので、なるべく両方の意見を紹介していこうと思います。それを見てさらに意見を言いたくなったら、投稿してください。

### ファンタースターII

このゲームについての意見が非常に多いのでこれから(編)。

キャラもBGMもいいですけど、唯一の不満は前作にあった3Dダンジョンが無くなってしまったこと。しかし実際にゲームをやってみると、そんなのどうでもよくなってしまいました。

(香川県/綾坂LAY・22歳)

音楽、キャラ、ストーリー、どれをとってもピカイチだ。あのゲームミュージックが売り出されるだろうと待っているが、なかなかでない。どうしてだろう、どうしてだろうって。

(兵庫県/岡田亮輔・15歳)

メガドラはたいていのソフトを持っているが、熱中したのはFSIIぐらいである。

(岐阜県/大塚正樹・16歳)

自分のしようとする目的がいつでもはっきりしていてゲームがスムーズに進んだ。

(鹿児島県/濱宗貴・16歳)

1カ月前クリアしました。最後のシーンを見て鳥肌がたってし

まった。ビデオに録って友達にも見せたのですが、自分でクリアしないとあの感動がわからないようです。(長崎県/吉田貴久・14歳)

とうとう、最後まで解いちゃった。ネイは最後まで生き返らんかった(シクシク)。ボケの地球人を皆殺しやー!?

(大阪府/飯堂尚紀・15歳)

へっへっへー。近ごろFSIIのハードSF調ストーリーに酔いしれている私です。あれはストーリーが実に文学的、哲学的なので、「ガキ」や「バカ」にはつまらないだろうなあ。

(秋田県/吉田亮・16歳)

と、これが肯定的な意見の代表でした。最後の人の意見はこのあと紹介する否定派に対して挑戦的になってしまったという感じですねえ(編)。

アニメ効果やダンジョンで2重スクロールなんかを使ってすごいことはすごいけど、見にくいだけだった。

(滋賀県/堀出健一・14歳)

両手で武器を持っても片手でしか攻撃しないのはなぜだ。

(岡山県/馬屋原義正・16歳)

音楽とキャラはとってもいいが、マップが広すぎて後半あきてくる。ちっと考えてほしかった。

(千葉県/江藤公信・14歳)

大ボスはHPがたくさんあるだけで攻撃力があまりないので、あまり苦戦せずに倒せたのがっかりだ。それにどのくらいダメージをあたえたかわからないのもいけ

ないと思う。でも地球人が一番の悪者だっていう、ストーリーはすごい。感動したよん。

(愛知県/坂井勝也・13歳)

とても人気があるというので買ったがグラフィックのよいクソゲーだった。ダンジョンは広いだけだし音楽も悪い、操作もしにくいし、イベントもない、エンディングもつまらないと悪い点だらけ。こんなゲームにBMも使ってもつたいないと思う。

(東京都/石橋浩一・20歳)

### 北斗の拳

次はかなり評判の悪いこのゲームの否定的意見から(編)。

パワーアップがまるでファミコン版というところがいまいち。マークIII版のほうが燃えたものだ。

(鳥取県/山崎貴紀・13歳)

カイオウがあんなに弱くていいのでしょうか。へたしたらジャコウの息子のほうが強いかもしれない。(北海道/山田彰・16歳)

グラフィックがさびしい感じ。ボスの時の音楽がかなしい。

(京都府/伊藤浩史・15歳)

グラフィックの良さだけにオンブした、超駄ゲーゲームだと思う。つまらないゲームシステム、原作を読んだ人にしか理解できない会話シーン、単調なゲーム進行、ボスの理不尽な強さ、こんなゲームよりもマークIII版のほうが1000倍ほどおもしろいと痛感した。ボクはSEGAが大好きだが、このゲームをPLAYして少しSEGAが信じられなくなった。

(大阪府/山村浩章・16歳)

次はイヤな点も多いけど、いい

点もある/ という中間派(編)。

ケンシロウの動きはとってもいいんだけど、パンチとキックだけでなく必殺技もほしかった。敵の死にっぷりはとてもよかった。

(鹿児島県/田代順也・17歳)

敵がやられて血しぶきが出るときに「ひでぶ」とか「あべし」とか言えば最高のゲームですな。

(岩手県/吉田豊昭・14歳)

ゲーム中のアクションにいまいち盛り上がりなかったと思う。ストーリー的には原作を知っていれば楽しめる。

(福岡県/森下雅洋・19歳)

ゲームはおもしろくて、リアルで涙ウルウルモンだった。エンディングがちょっと……。アニメーションで終わってほしかった。それもとってもリアルに!

(滋賀県/片岡雅志・15歳)

最後に肯定派1人と内容には関係ない意見3つ。

パンチの動きがだんだん速くなって、最後に「あた!!」といって敵を倒すのがかっこいいと思う。

(大阪府/加藤達・12歳)

やっとクリアした。なかなか難しかった。ところでいつも思うのだが、ケンシロウにしても、獣王記のマイキャラにしても、どうしてジャンプしたときにイカリ肩になるのだろうか。

(岡山県/沼本尚明・14歳)

最後まで解きたいので、無敵モードをいれてほしい。すべてのゲームに共通したことだけど。

(新潟県/竹田敦・18歳)

要求/ 追加発売してほしい。売り切れで買えません。

(兵庫県/長谷川純一・16歳)

## おそ松くん

サンダーフォースを解きヒマなので唯一プレイしたことのないおそ松くんを980円で買った。その夜は涙で枕を濡らした(ウソ)。980円返せ。おそ松くんをプレイしないでメガドライブは語れない。

(北海道/鳴海秀之・16歳)

これだけは買う気がしなかった。まさにおそまつな内容。

(愛知県/矢野誠・13歳)

誰かほめて下さいよ(編)。

## ワールドカップサッカー

ゴールキックの判定がすこしあやふやな気がする。

(大阪府/桑原公太・15歳)

オーバーヘッドキックしたときの気持ち良さ/感動した。

(神奈川県/佐野順一・14歳)

このゲームに関する投書はまだ少ないです。どんどん送って下さいな(編)。

## スーパー大戦略

MD中最高のゲームだ。サンダーフォースIIDMもいいが終わってしまえばそれまで。しかしS大戦略はMAPが35個もあるのでほとんど永久に遊べる。

(三重県/世古哲久・18歳)

このゲームに関するほとんどの人の意見はこういった絶賛口調ですが、なかには……(編)。

敵ヘリが巡洋艦をつんでいることがある。これはひどいバグだと思いませんか?

(青森県/竹内雄司・14歳)

だんだんと初期設定では物足りなくなってきた、自軍をできるだけ弱くして戦っている。

(神奈川県/菅原慎一・21歳)

パソコン版のスーパーの方でなく、大戦略IIと同じような内容だったのが逆に良かったと思う。ただ音楽が少し単調だった。

(静岡県/大塚諭・15歳)

コンピュータの悪あがきがちょっとうっとうしいので、コンピュータの負けが決まったら白旗でもあげてくれるとよかった。

(福岡県/藤野勝之・18歳)

## サンダーフォースIIDM

29インチモニターで、音もステレオで出してやった。はっきりいって涙が出てきた。

(静岡県/渡辺明・16歳)

このごろのゲームは全て簡単すぎてすぐあきてしまう(アレクやスペハリIIなどが特に)。しかしこのゲームは難易度高いし音楽も最高だあ/おすすめします。

(大阪府/桑野潤・15歳)

あのムズいTF IIDMを解いた。苦勞のおかげでエンディングがすばらしかった。

(福岡県/本明久典・15歳)

といった難しいからおもしろいという意見が大半ですが(編)。

ちょっと簡単すぎる。もっとハ

ードなものを。

(岐阜県/古田伸幸・14歳)

この人のレベルにあわせたら誰もクリアできないでしょうね(編)。

## 大魔界村

サンダーフォースIIDMに並ぶおもしろさだけど、どうしてスタートのデモがないのでしょうか。エンディングはちゃんとしてるし、コンティニュー画面をけずれば入ったと思いますけど……。

(東京都/関根紀裕・17歳)

おもしろいデモがメモリの都合でないけど、あとはアーケードそのままの出来。

(大阪府/空条承太郎・12歳)

完璧だと思いがすが姫がうたれるシーンがない。ちょっと残念。

(福岡県/宮地伸幸・19歳)

同様投書多数ありました。さて今回はこのへんで終わり。自分の意見や、今回の意見への反論などを編集部まで送って下さい(編)。

# 投稿大募集!

### 1 ゲーム評議会

今回は「スーパーマスタース」「ワールドカップサッカー」「スーパーリーグ」の3つのスポーツゲームについて深く追究してみたいと思います。スポーツゲームの理想は? なんていうカコブ入りまくりの意見待ってます。その他のゲームでも大歓迎です。アンケートハガキのメッセージ欄だけでは書ききれない人は、普通のハガキで送って下さい。

### 2 私的攻略法

このコーナーでは、みなさんが1人で、あるいは友達といっしょに開発した、独自の攻略法を紹介します。自分だけで独り占めしないで、読者のみんなに公開しましょう。

また攻略法にお手製のマップが付いていたりすると(ただしそのまま誌面に掲載できるくらい綺麗なものにカギる)、とても採用率が高くなるでしょう。

### 3 チクリクラブ

このコーナーでは失敗話を募集します。ゲームをやっているふと気が付いたメーカーの失敗(いわゆるバグっていうやつですね)。あなたの友達、学校の先生、会社の上司や同僚の失敗。また恥も外聞も投げ捨てて、自分の失敗を発表してもらってもかまいません。とにかく何か失敗した事を編集部にチクって下さい。匿名やペンネーム大歓迎です。

### 4 その他なんでも

その名の通りなんでもあり。メーカーや出版社への質問や要望でもいいしこのコーナーでやってほしい事のリクエストでもいいです。とにかくなんでも送ってください。

全てのコーナーとも紹介された方には規定の謝礼を差し上げます。宛先は右の看板を見て下さい。またFAXでも投稿を受け付けています。番号は03(578)6996です。お間違いのないように。

### 5 芸術的作品

読者コーナーには必ずあるというイラストのコーナーですが、ちょっと趣向を変えたいと思います。



◎広島県/相田美穂。ファミマガに来たイラスト。今回は例ということで

毎回テーマを設けてそれにそったイラストや人形、その他自分が芸術品だと思うものなら何でも送ってください。

次号のテーマ  
「大魔界村のアーサーがもし女だったら」



◎兵庫県/渡部雅子。こちらもファミマガ宛。宣伝ということで



※本文中、敬称は略させていただきます。

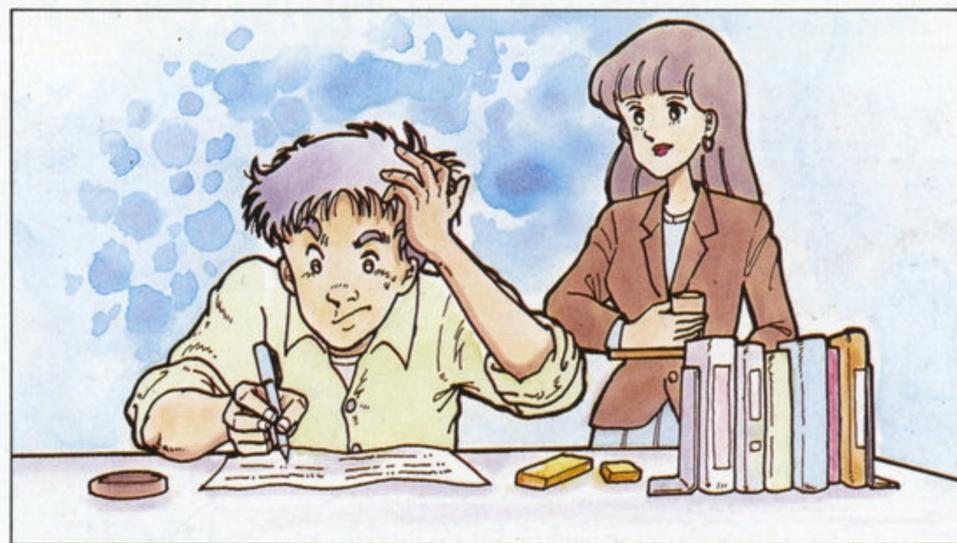
# 編集アシスタント募集

兄弟誌「PC Engine FAN」の増刊として、この7月に出発した本誌も、増刊Vol.2の発行を待たず、いきなり隔月刊として創刊しちゃいました。わが編集部では、「ファミリーコンピュータMagazine」も「ファミマガVideo」も「PC Engine FAN」も元祖「完全攻略本」も、ゼ〜ンブ同じメンバーで作っているの、隔月刊とはいえもう1誌定期行物が増えるので、もう大変！ 毎日毎日、大忙しなのです。そこでこの際、編集部のアシスタント(つまりお手伝いネ)を大募集しようということになりました。

お仕事の内容はいろいろ。編集部内は、ウルテク担当、攻略担当、新作担当というふうに分かれていて、ファミコン担当とかメガドラ

担当とかというふうに分かれてはいるわけではないので、それぞれの記事担当の指示に従って、あんまり好みせずゲームをやってもらいたと思います(何しろ、お仕事なんですから)。

具体的には、たとえばウルテク担当なら、①読者から送られてくる膨大な投稿ハガキのなかから、今までに掲載されていない技を選び出す。②技のランキングをし、重要なものから順に確認する。このとき、なかなかできない技でもあきらめてはいけません。大きな技に限って、タイミングが合わないとかできないということがあったりするからだ。しかし、2昼夜やり続けて結局できないということもある。こうなれば読者からのウルテクだったということになるのだ



が、この時に怒ってはいけません。③確認した技の写真を撮る。確認のときはすぐできたのに、写真撮りの時になるとなかなかできない、ということもママある。④やり方の原稿を書く。新人の場合、5回ぐらいボツにされることは珍しくない。⑤校正する……といった具合。他の担当もきびしさは同様

で、ゲームはできるけどハードなこともあるとの覚悟が必要なアルバイトです。

10月中旬から、編集分室を仙台にも設置することになったので、東京だけではなく、仙台市青葉区に通勤可能な人もOK。腕に自信のある方、編集に興味のある方、ふるってご応募ください。

## 応募要綱

勤務地▶東京・新橋または仙台市青葉区内のいずれか。

時間▶土日祝日を除く11時~19時の間で月80時間以上可能で、長期できる方。

資格▶ゲームがうまいか、ゲームについての知識が深く、ゲーム専門誌の編集に興味がある18歳以上の男女。高校生の方はご遠慮ください。

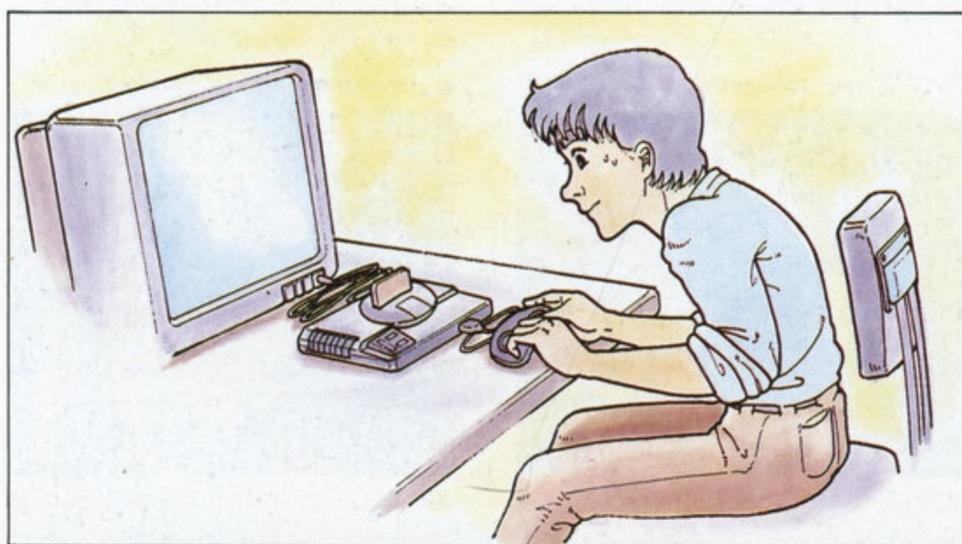
待遇▶経験・能力に応じて当社規定の時給支給。交通費全額支給。昇給、精勤手当有り。また食事等の休憩時間中も時給支給

します。

応募方法▶勤務可能時間明記の履歴書に、自己アピール文(800字以内)を同封して、下記まで郵送。10月20日必着。10月下旬ごろ面接日を連絡します。

送り先▶〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア株式会社 管理部 アシスタント募集MD係

なお、電話によるお問い合わせには応じかねます。また応募書類は返却できませんので、ご了承ください。



## PC Engine FAN増刊 メガドライブFAN Vol.1アンケートプレゼント当選者

### サンダーフォースII MD

埼玉/藤原 宏行・15歳  
東京/鈴木 末広・29歳  
神奈川/飯島 正則・19歳  
三重/土岐 忠・16歳  
滋賀/若松 功・13歳  
大阪/溝端 雅昭・15歳  
兵庫/今埜 賢一・15歳  
山口/原津 明久・14歳  
香川/吉田 栄一・19歳  
福岡/宮川 容二・12歳

### スーパーハイドライド

山形/半沢 伸一・15歳  
栃木/西山 光二・18歳  
東京/木村 知英・15歳  
神奈川/小黒 隆行・17歳

新潟/中野 雅敏・16歳  
静岡/鈴木 大介・14歳  
和歌山/川端 正起・13歳  
兵庫/安室 聡子・27歳  
福岡/大齒 英之・14歳  
熊本/内田 秀幸・17歳

### ワールドカップサッカー

北海道/野切 祐介・14歳  
千葉/山本 洋・16歳  
東京/平久 祐二・13歳  
石川/高井 秀和・15歳  
静岡/大山 忠昭・13歳  
愛知/高木 大介・18歳  
大阪/片山 宜之・16歳  
岡山/岡本 祐紀・17歳  
長崎/苅底 幸夫・18歳

熊本/吉村 卓也・15歳

### 尾崎直道のスーパーマスタース

北海道/川上 泰央・17歳  
東京/松澤 健一・16歳  
長野/森 智志・15歳  
静岡/渡辺 幸博・16歳  
京都/高橋 良直・17歳  
大阪/内田 健夫・15歳  
広島/高尾 昭良・17歳  
愛媛/佐伯 潤・17歳  
佐賀/高木 誠志・21歳  
宮崎/伊東 照洋・17歳

### TEL・TELスタジアム

北海道/成田 孝一・15歳  
岩手/菊地 合緒・21歳

神奈川/日吉 祐弥・12歳  
愛知/近藤 史明・14歳  
三重/中井 大介・14歳  
大阪/吉田 豊・15歳  
島根/鐘撞 俊司・14歳  
福岡/柴田 聡・16歳  
佐賀/山下 涉・17歳  
鹿児島/木原 孝久・16歳

### TEL・TELまおじゃん

北海道/中村 利樹・24歳  
埼玉/岩渕 貴紀・19歳  
東京/武達 正信・16歳  
福井/富澤 健二・17歳  
長野/木村 源道・18歳  
岐阜/佐藤 弘光・29歳  
兵庫/野島 浩・17歳

兵庫/岡本也寿子・24歳  
大原 康隆・19歳  
香川/小山 和明・20歳

### 大魔界村

北海道/石田 俊司・18歳  
茨城/佐藤 旬一・15歳  
東京/北澤 貴弘・15歳  
神奈川/岩元 剛・14歳  
愛知/谷川 繁宏・17歳  
滋賀/松井 智成・14歳  
兵庫/中村 大輔・15歳  
愛媛/藤井 直樹・14歳  
福岡/田中 毅彦・14歳  
鹿児島/諏訪古昌宏・14歳

以上敬称略

# GE-SEN FREAK!



こんにちは！ 2ヵ月ぶりの「ゲーセンフリーク・セガエリア」では、今回もセガの最新のビデオゲームを2作紹介してしましましょう。

## SEGA AREA

### CYBER POLICE

# ESWAT



### 極悪犯罪人を逮捕せよ!

この「サイバーポリス・ESWAT」は、近未来都市における警察の特殊部隊と犯罪組織との闘いをテーマにしたアクションシューティングゲームです。

警官であるプレイヤーは、次々

に襲いかかってくる敵を銃で倒しつつ進み、ステージ最後に待ち受ける凶悪なボス敵を逮捕、敵犯罪組織をせん滅させるのが目的です。

そして、ゲームの後半！ いよいよサイバーポリスの登場です！



火吹き男があらわれた!!



2人同時プレイができます



PART 1

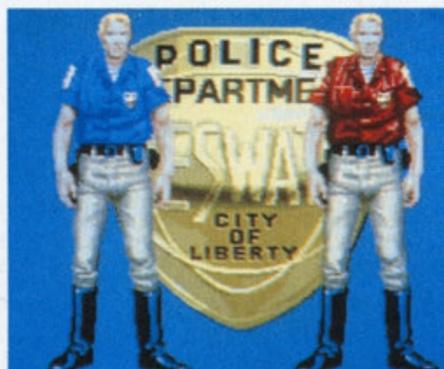
大好評活躍中

### 2部構成のお得なゲーム

実はこのゲームは2部構成になっていて、第1部（ラウンド1）では、あまり強くない普通の警官だった主人公が、第2部（ラウンド2・3）においては、パワードスーツ「ICE」に身を包み、全

身これ武器のハイテク警官「ESWAT」となって大活躍するという仕掛けになっているのです。

第1部でたまったストレスを第2部で思い切り発散するという、この展開は斬新ですよ。



敵のナイフ1本にも神経をとがらせていたヒヨワなただの警官が...



マシンガンの弾さえもハネ返す無敵の「ESWAT」へ変身!!



敵のボスを逮捕して階級を上げる



巨大なゴリラが行手をばむ

### ICEとは?

プレイヤーの装着する「ICE」は、ヨロイのように身にまとう装具で、装着者の運動能力を向上させるほか、集約化された火器管制やオプション装備によって、凶悪な犯罪者に対しても適切な攻撃を行えるのです。



ICEの特殊武器による攻撃!!

# DJ・BOY

ディージェイボーイ



大好評活躍中

## コミカルな格闘アクション

さて2作目は、アメリカを舞台にローラースケートをはいた少年が、不良達に奪われた大事なラジカセを取り戻すため戦う、ユニークなケンカアクションゲームです。

主人公は、パンチ（素早い弱い）とキック（遅いが強力）、そしてジャンプを使いこなし、全5ラウンドを戦います。



○サンフランシスコの海岸通り。ケーブルカーにも敵が乗っています



○窓からダイナマイトを投げつけてくるヒキョーなヤツ。気をつけて



○このゲームも2人同時プレイ可能

## 笑える敵キャラクターたち

「DJ・BOY」では、かなり大きめのキャラクターが画面狭しと暴れまわりますが、その動きのひとつひとつが実に見事にできています。ローラースケートで滑りながらのスピーディーなアクションは一見の価値ありですよ。

また、それ以上にスゴイのが敵のボスです。アメリカの下町っぽさをリアルに、またはデフォルメしたコミカルな人々が登場します。



○謎のロックバンドの登場！ マイクスタンドやギターで攻撃してくる

○ダウンタウンの黒人オバサン。強烈なケリやオナラ攻撃には要注意！



あの

## デーモン小暮も登場するのだ!!

このゲームでは、ゲームスタート時のオープニングデモで、約10秒間、主人公がブレイクダンスを踊り、雰囲気盛り上げるといって演出がなされていますが、このデモで声の出演をしているのがあの「聖飢魔II」のデーモン小暮なのです。

このデーモンによる10秒間のディスクジョッキーが「DJ・BOY」

のタイトルのゆえんだったのですね。

また、ゲームオーバー時にもデーモンは現れ、あの独特の笑い声でプレイヤーをコンティニュープレイへと誘うのです。ゲーセンはかなりウルサイ場所ですから、このゲームを見つけた時には、スピーカーに耳を近づけてよく悪魔の声を聞いてみましょう。



○タイトル画面に登場。「DJ・BOY」のロゴが描きこまれたあと、画面を横切るオチャメなデーモン小暮

○「ウヒャハハハハハハ」オナジミの悪魔の高らかな笑い声が…

○オープニングのデモ。デーモンのDJに乗ってブレイクダンスを踊る主人公



# 新作ソフト情報

いよいよ年末に向けての新作ソフトも数が出揃ってきた。今回も気になるゲームをズバズバと紹介していくぞ！

# Coming Soon MD

2人同時プレイ可// 3種類の戦士を操るアクション

## ゴールデンアックス

12月23日発売予定 セガ 6000円(税別)/4メガ

3人の主人公の中から1人を選び、魔法や武器を使って敵を倒していく格闘アクションの続報だ。

まずは気になる移植の出来だがこれはもう完璧と言えるくらい良く出来ている。3人の戦士の様々なアクションはもちろん、画面を覆いつくすような強烈な魔法の数々、個性的な敵キャラ達、そして自分がやられたときの「うっぎゃー」という叫び声までもが見事に再現されている。

2人で同時プレイも当然可能。友達と一緒に戦えば楽しさも倍増することまちがいないし！！



○とっても渋いタイトル



○キャラクターを選ぶ。ガイコツが不気味  
○ハンマーをもった謎のモンゴル族。怒らせると怖そうだ



○剣と魔法の世界を舞台に3人の戦士達が復讐のため戦う



○うおおっ。やられた。くやしうせまったく



○どうやらこのエリアの敵は手強い奴が多い

### 2人同時プレイでバトル

この「ゴールデンアックス」は1人でプレイするよりも2人でプレイしたときのほうが断然おもしろいぞ。

仲のいい友達同士なら仲良く2人で協力しあってゲームをプレイできるけど、ちょっと気にいらぬ奴とプレイするときは要注意。このゲームは味方も切って殺してしまうので、敵と戦っていて後ろから味方にバツサリ、なんてこともありえるんだ。というわけで2人用はとってもエキサイティングなゲームが楽しめてしまうのだ。



○これは1人プレイ。ちょっとさみしい



○1人用だと敵に囲まれてメツタ打ちになることが多いぞ。気をつける



○やっぱり2人の方が心強いね



○2人なら魔法も交互に使える

1P



○1プレイヤーはアックス・バトラーを選んだ

○2プレイヤーはティリス・フレイヤーをセレクト



2P



○かくして、戦いの荒野に2人の戦士が命を賭けて戦うときがきた！



○うっっ。こいつは痛い！！

ボコボコ



○おおっとアックスがティリスを投げたあ！

## 3人の復讐者たち

1600年間に渡って栄えた国「ファイアーウッド」、だがその王国もたった1人の魔人により滅ぼされた。魔人の名はデス・アダー。血と殺戮を好む暗黒の霸王である。

この魔人とその魔軍に戦いを挑むのが屈強な蛮族戦士アックス・バトラー、華麗な女戦士ティリス・プレイヤー、そしてトマホークの使い手にしてドワーフの戦士ギリアス・サンダーヘッドの3人の戦士たちだ。肉親を殺された怒りを今こそ叩きつけろ！ デス・アダーを倒すのだ。



○デス・アダーを倒せ！

### ●アックス・バトラー●

少年の時に、母親を魔軍に殺される。武器は大剣を使う。その鋼のような体を使ったショルダーアタックを必殺技に持つ。武器も魔法も威力が平均的なので、初心者がプレイするのにいいキャラだ。

### ●ティリス・プレイヤー●

デス・アダーに滅ぼされたファイアーウッド王家の最後の生き残り。ロングソードを武器とし、軽い体をいかした飛び蹴りも得意技だ。魔法の力が優れている魔法重視のキャラクタだ。

### ●ギリアス・サンダーヘッド●

目の前で弟をデス・アダーに殺されるという過去を持つ。自分の身長ほどもあるトマホークを武器に使う。必殺技にヘルメットを使った頭突きや、回転切りなどがある。戦闘重視のキャラだ。



○アックスの剣が邪悪な敵をぶった切る！ 気分爽快

○敵に大ダメージを与える下突き



○アックスの得意技タックル。敵に与えるダメージはでかい



○女性ながらその鍛え上げた体は敵を軽々と投げる！



○ティリスの必殺技の飛び蹴りだ。なんて大胆な攻撃なんだろう



○ギリアスの攻撃は、トマホークを水平に振る。ジャンプしたときは縦



○どりゃー！ 150才のパワーを見せてやるうー！と、いわんばかりの頭突き。とても痛そうな技



○後ろの敵も回転切りで！

## 魔法を使い、敵を倒すのだ!!

戦士達が使うト派手な魔法の数々もこの「ゴールデンアックス」の魅力の1つだろう。

さあ、業務用にひけを取らないメガドライブ版の魔法を存分に見ていってくれ！

アックス・バトラー	ティリス・プレイヤー	ギリアス・サンダーヘッド
<p><b>地の魔法</b></p> <p>これは、最も弱い地の魔法。爆発も小さくてちょっと弱そうに見える。</p> <p>小さな爆発に混じって大きな爆発が所々で起こる。だいたい魔力が高まってきた感じだ。これは3段階め。</p> <p>ついに最強魔法が炸裂！大地が怒りの声を上げ地下から吹き出す岩石が何者をも吹き飛ばす。まさに核爆発。</p>	<p><b>火の魔法</b></p> <p>まだ最初の魔法ながらこの威力！ 燃え盛る炎はさながら火炎の塔のようだ。</p> <p>5段階めの魔法がこの溶岩地獄だ。地中よりマグマを導きだしその吹き出す灼熱の溶岩弾で敵を焼き尽くす。</p> <p>火の魔法最高の技はこの火龍だ。巨大な龍を頭上に呼び寄せそのファイアーブレスでそばにいる敵を灰に変える。</p>	<p><b>雷の魔法</b></p> <p>雷が画面上を左右に走り回る。ポーション1個でこんな強烈魔法が使える。</p> <p>自分と画面内にいる敵全員を雷撃が包む。ポーションが3個あると使えるこの魔法。敵に与えるダメージも大。</p> <p>これがギリアスの究極魔法。まず自分に雷が落ちそれが波のように左右に広がっていく。恐るべき魔法だ。</p>

跳ぶ / 回る / 斬る / 痛快スーパー忍者アクション

# スーパー忍しのび

12月2日発売予定 セガ 6000円(税別) / 4メガ

業務用にあった「忍」をメガドライブ用にリメイクしてできたのがこの「スーパー忍」だ。

特に主人公である忍者の、敵を叩き切ったり空中で回転したりといったアクションはまさにメガドライブならではの出来。

そしてグラフィックも1面の竹藪の間から昇り出す三日月や、2面に流れる巨大な滝など動きのあるグラフィックが特徴だ。

また、忍の使う忍術もド派手なものばかりで見所のひとつ。

各ステージの最後に待ち受けるボスも個性的な奴ばかりで楽しませてくれるのだ。



各ステージのスタートには必ずこのマップが表示される



◎◎に注目。なんと音楽担当は、知る人ぞ知る、あの古代祐三氏



◎飛行機内での忍の戦い。1秒たりとも気を抜く事は出来ない



◎軍事基地での戦闘。柵の向こうにいる兵士に要注意

## THE「忍」アクション!

とにかくこのゲームで凄いのが忍のアクションだ。

細かい動作が簡単な操作でできてしまう。特に回転撃ちはオススメ。パツと広がる手裏剣は気持ちがいいのだ。アクションが身に付ければゲームが更に楽しくなるぞ。

### 投げる



◎手裏剣を投げる。跳んで投げることも可能

### 斬る



◎至近距離にいる敵には自動的に剣で切りつける。

### 跳ぶ



◎忍の基本。これだけで身長の2倍は跳ぶぞ

### 回転



◎さらに高く飛び上がる。忍者ならではの技

### 回転撃ち



◎跳んで回転しながら手裏剣を投げる大技

## 世界各地で戦う「忍」

各ステージはそれぞれステージごとに特色がある作りになっている。1面は日本の竹を使ったからくり屋敷が舞台。2面は足場の頼りない滝の前の崖での戦い。さらに、巨大な飛行機の中での戦いや、強敵の待ち受ける波止場、静まり返った深夜の街、塀を乗り越えて戦わなければならない軍事基地など、忍の戦う場所は世界を転々と飛び回る。宿敵「ネオ=ジード」を倒すその日まで……



◎波止場についた忍。ここは波が見事なアニメーションを見せてくれる

## 「忍」を待ち受けるボス達

各ステージの最後で忍を待ち受けるボスキャラ達。どいつもただでは死んでくれない強者ばかり。特に写真の怪獣は凄い。まずとにかくでかい! 正にデカキャラという感じ。こいつが動くのは見物。他のボス達も手強い奴ばかりで、早く戦ってみたいよね!



◎車を持ち上げてそれを忍に投げつけてくる。怪力男がこのボス



◎この機械に守られているのは一体何者なんだ?



◎現代の忍はデイスコでボスキャラと戦ってしまふのだ



◎皆が寝静まった深夜の街。だが忍の戦いに休息は訪れない



◎ワナが山のように仕掛けられている忍者屋敷でも忍は戦う!



◎自動車のスクラップ工場でも戦う忍だ



◎1面のボスは鎧を見に着けた大男。見かけほど強くはないぞ



◎でたーっ。まるでゴジラを思い出させるボスだ。その巨大な体を使った尻尾攻撃は忍を1撃であの世に送る

アドベンチャー+麻雀ゲーム!?

## 麻雀COP竜

12月14日発売予定 セガ  
5500円(税別)/2メガ

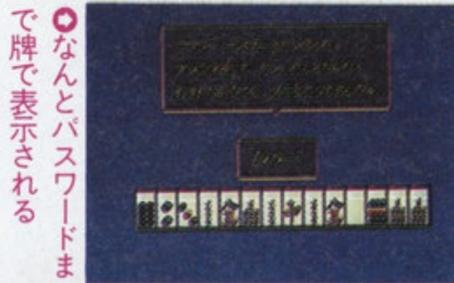
メガドライブに新たな麻雀ゲームが登場するぞ。内容は業務用の脱衣麻雀ゲーム「スケバン雀士電子」の流れをくむものだ。でも、「勝てば女の子が脱ぐ!!」というモードはなくて、「麻雀COP竜モード」、「対局麻雀モード」、「清一クイズモード」という3つの要素が集合/「麻雀COP竜」になったのだ。業務用と麻雀のシステムが同じなので基本的に「ESPパワー」、「怒りパワー」はもちろん使えるようになっている。

### 麻雀COP竜モード

麻雀COP竜が闇の麻雀組織の「白狼」を倒していくというストーリー。各地の雀荘で白狼の手下の暗黒雀士達と戦っていく。1人倒すごとにパスワードが表示されるので続きを次の日にできる。

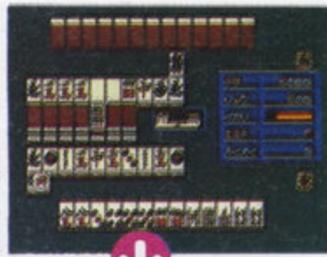


○これがアドベンチャーモードなのだ

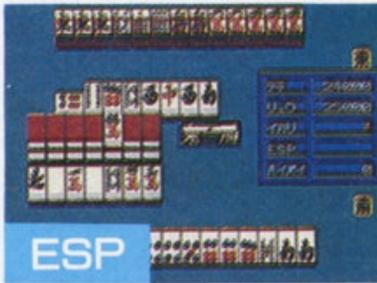


○なんとパスワードまで牌で表示される

○Cボタン連打で怒りパワーをMAXまであげるのだ!!



○稲妻が落ちてきたぞお! ツモだ!



○ESPを使うと相手の手が透けて見えるぞ

### 対局麻雀モード

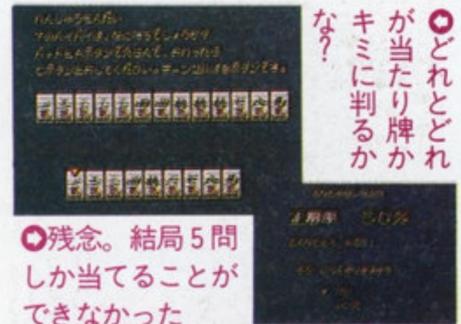
アドベンチャーモードに登場するキャラクタ達と自由に麻雀をプレイできるモードだ。純粋に麻雀を楽しみたい人のためのモード。



○この画面で対戦相手を8人の中から選んで麻雀をするのだ

### 清一クイズモード

テンパツた13枚のマンズ牌が表示されるので、当たり牌を選ぶというクイズ。清一の牌の読み方が未熟な人や初心者におすすめだ!



○どれとどれが当たり牌かキミに判るかな?

○残念。結局5問しか当てることができなかった

暗黒雀士達								
	コマンド ピネガー	仮面 へんだ〜	産波 哲夫	白木 かおり	近藤 しずか	デーモン 大暮	ロボ ジャンシ	邪霊士
	役満が大好きな男だ。	手が読みにくい相手。	純チャンが得意技。	美しい手をつくる女。	かわいいけど弱いぞ。	わがままな麻雀をする。	性格無比な麻雀をする。	白狼のボス超強敵だ。

かわいいロボットが主人公

## アトミックロボキッド

12月発売予定 トレコ  
価格未定/4メガ

「アトミックロボキッド」は89年2月に発売された業務用のシューティングゲームだ。基本的には横スクロールだけど、途中でロボキッドと同じ程度の能力のあるロボットとの一騎打ちや、巨大なボスキャラとの対決もある。武器は4種類、その他の装備にバリアやスピードアップなどもあるぞ。



主人公  
アトミック  
ロボキッド

○意外とカワイイ、ロボキッドだよ

### コミカルシューティング

この「アトミックロボキッド」、驚くべきことに、敵とプチ当たっても死なない。つまり敵の撃った弾にさえ当たらなければロボキッドはやられないのだ。この辺かなり斬新なシューティングといえる。

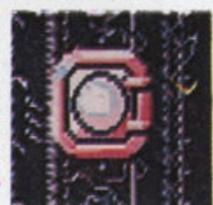


○地球の運命はロボキッドにかかっている

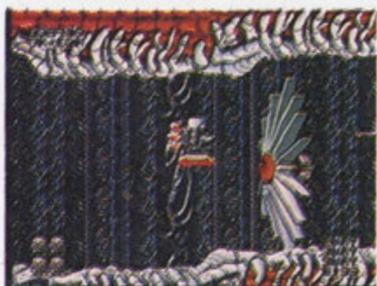
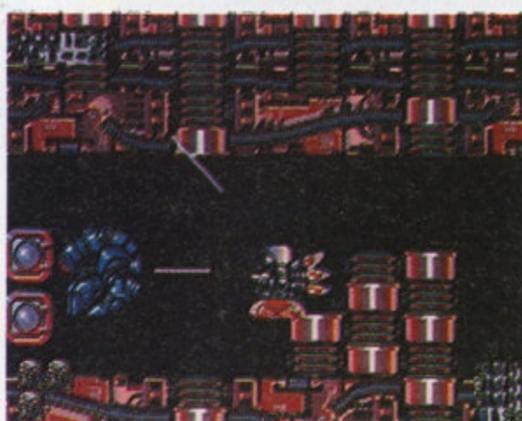


○アイテムを持っているメタルバードだ

○これは出口。ここに入れば面クリアになる



○サイバーなグラフィックの中を進む我等がロボキッド! 行け行け!



○道を塞ぐ巨大な敵も出現するぞ



○でもロボキッドの前にはあとかたも無く吹き飛んだ!

### ロボキッドの武器を紹介

強力貫通弾		敵を突き抜ける貫通弾。連射ができる強力な武器だ。
3WAYビーム		多方向に攻撃できるお徳用武器。でも威力が弱い。
誘爆ミサイル		8方向に撃てて、敵の弾を消すことができる武器。
5連バルカン		前方に対しての攻撃力は抜群。かなり使える武器だぞ。

※画面はすべて開発中のものです。

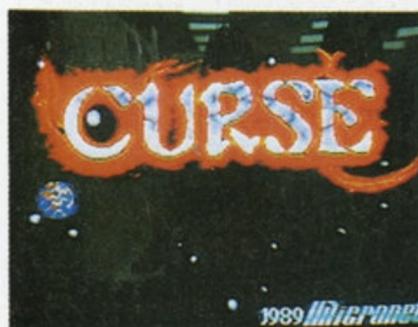
サイバースシューティングゲーム

# カース

12月中旬発売予定 マイクロネット  
価格未定/4メガ

期待の横スクロールシューティングゲーム「カース」。前号で紹介したが、グラフィックなどを中心にかなり変更された。

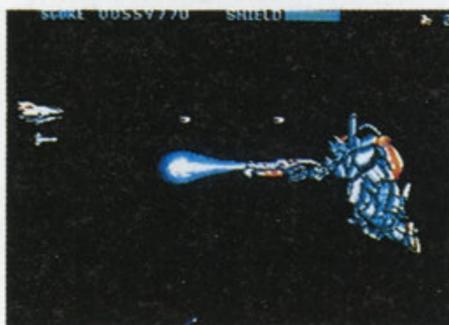
自機はSFっぽくリアルなマシンになり、各ステージのイメージも一新、派手なパワーアップと共に大迫力のシーンが展開する。ボスキャラも巨大生物や機動兵器といったヤツが続々と登場する。



○カッコイイタイトル!



○一面のボスは巨大な鳥。何匹も襲ってくる



○巨大な機動兵器が出現! 圧倒的な攻撃力の前に勝つ手はあるのか?



○自機に弾が当たるとクリスタルのようなシールドが自機の周りに出現する



○迫りくる大ミサイル群。シールドが無いとヤバイ

## パワーアップが強烈

アイテムは飛んでくるカプセルを撃つと出現する。同じアイテムを取り続けると、その武器はどんどん強力になっていくぞ!

敵の弾を防いでくれるオプションは、自由につける位置を変えられるので、敵の攻撃に合わせてつけ換えれば難所も突破可能だ。

また他にも広範囲にの敵にダメージを与えられるボムなど、豊富なパワーアップが最大の特徴だ。

○パワーアップし続ければこんなに強力になるぞ!



○カッコよくなった自機を見て



○こいつは2面のボスだ!

○狭い場所での戦闘



○蛇の様な敵も出現



メガドライブ初のアドベンチャー

# サイオブレード

発売日未定 シグマ商事  
価格未定/容量未定

シグマ商事のメガドライブ参入第1弾は、パソコンから移植のSFアドベンチャーゲーム。

グラフィックはすべてメガドライブ用に新しく描き直されていて、パソコン版を知っている人にも新鮮にプレイできるようになっている。アニメーション効果はもちろん、サウンドも抜群。16ビットパワー全開ってとこかな!?



○タイトル画面。これからどんな冒険がキミ達を待ち受けているのか

## アニメーションアドベンチャー

「サイオブレード」のウリの1つが、ゲーム中各所で見られるアニメーションシーン。小さくてもなにかしらアニメしているのだ。またシーンによっては画面が縦や横に効果的にスクロールする。その演出はまるで映画のようだ!

○セプテミウス2号の船内。人と話をしたりしているとスーッと...



○と、こちらに横スクロールしてしまう。その動きも速くなめらかだ

## 船内で発生する謎

パソコン版は宇宙編と地上編の2つのパートで構成されているが、メガドライブ版は2つのパートを1つにまとめたストーリーになるそうだ。宇宙ではセプテミウス2号の中で次々と謎の事件が発生する。この謎を解けるかな?



○宇宙空間に出たキースとソフィア。このシーンではキース、ソフィア、宇宙船が別々に動くぞ!



○船体に亀裂を発見! 2人は近づいて行くが...

○船内で殺人事件が発生!? 緊張するう



360度回転3Dシューティング

## エアダイバー

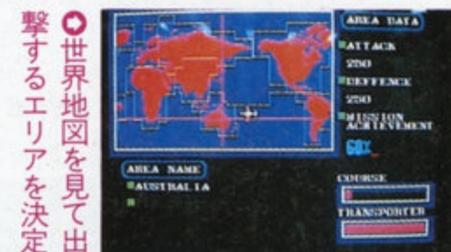
3月発売予定 アスミック  
6800円(税別)/4メガ

アスミック参入第2弾はメガドライブオリジナルの3Dシューティングゲーム。愛機は実在する米軍の最新鋭ステルス戦闘機、F-117をもとに設計された架空の戦闘機F-119。その武器は強力なバルカン砲2門とミサイルだ。ゲームの目的は8機の巨大宇宙空母を破壊し、テロリスト組織から世界を解放すること。

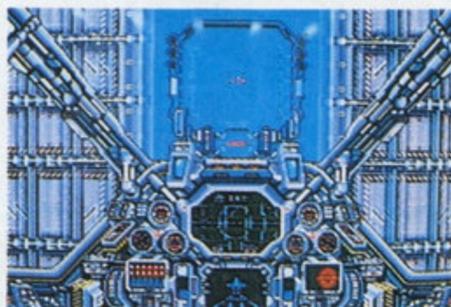
燃料や弾薬には限りがあり、燃料がつかれば当然墜落してしまう。味方巨大空母を発見、着艦し、補給しなければならぬのだ。



◎タイトル画面。西暦20XX年の地球をテロリスト組織から守るのだっ!



◎世界地図を見て出撃するエリアを決定



◎味方空中空母から発進



◎画面の約半分はコックピット。たんなる飾りでなく、計器にも意味がある

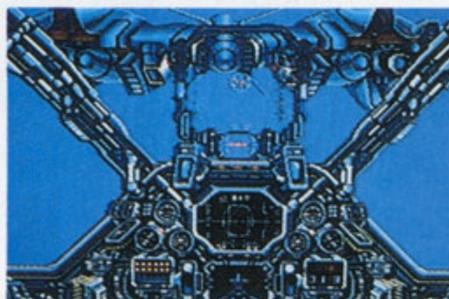
◎ステルス戦闘機F-119。レーダーに発見されにくいよう設計されているので、見えない戦闘機というワケだ



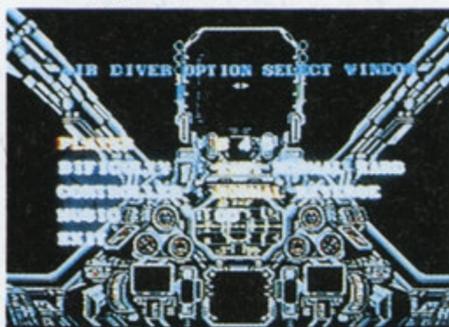
## 大迫力のドッグファイト

ゲーム開始時に戦うエリアを決定したり、燃料や弾薬を補給したりはするが、基本は「アフターバーナー」タイプのドッグファイトゲーム。地形は360度ぐるぐるに回転するし、敵機が近づけばコックピットいっぱいに表示される。メカの設定やストーリー性に重点を置いているが、シューティングゲームとしても純粋に楽しめそう。特に各エリア最後に出てくる空中巨大空母との戦闘シーンは圧巻/1画面に収まりきれない巨大キャラが動き回るのだ!

◎敵機は5種類。ボスキャラ的存在の空中空母は4種類。どれもリアル

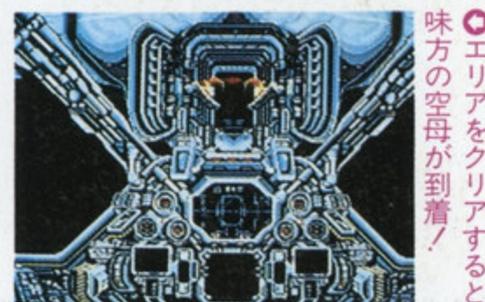
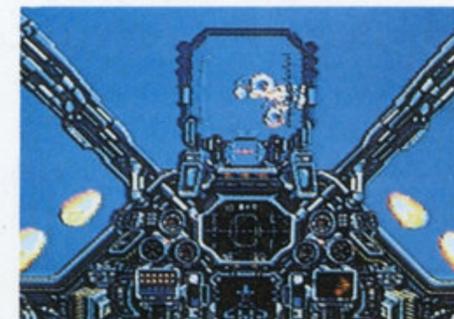


◎ゲームスタート時に、自機の数やゲーム難易度を設定することが可能

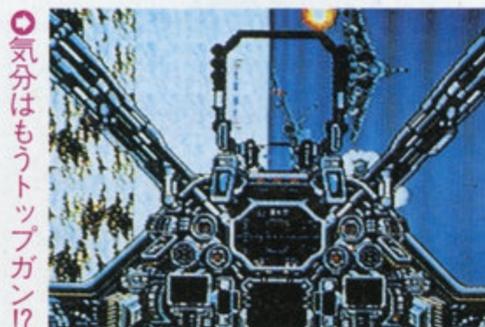


目が回る

◎ぐるぐるんと自由自在に回転するぞ  
◎バルカン砲は撃ち放題だがミサイルは数に限りがあるので注意しよう



◎エリアをクリアすると味方の空母が到着!



◎気分はもうトップガン!?

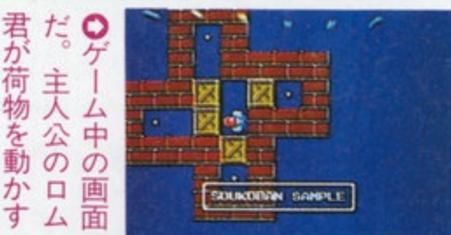
誰でも遊べる純粋思考パズル

## 史上最大の倉庫番

12月発売予定 NCS  
5200円(税別)/2メガ

パソコンに始まり、ファミコンや電子手帳、ゲームボーイや業務用までに移植される古典的パズルゲームがメガドライブにも移植される。決められた場所へすべての荷物を運ばよのだが、主人公は荷物を押すことしかできず、またそれは一度に1個だけ。一見簡単そうだが、荷物を引っ張ることができないので意外と難しい。誰にでも楽しめる純粋思考型パズル。

◎メガドライブ版のタイトル画面だ



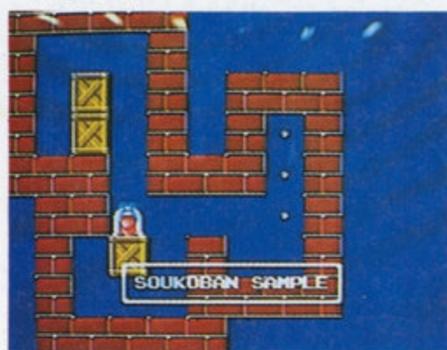
◎ゲーム中の画面だ。主人公のロム君が荷物を動かす



◎こんなかんじでゲームのルールを分かりやすく説明

## 病みつきパズルゲームがMDに

メガドライブ版はなんと全250ステージもある。モードは普通にプレイするゲームモードと面を自分で作れるエディットモードの2種類。オープニングやステージクリアにはコミカルなアニメーションデモが表示されるぞ。コンティニューはパスワード制、プレイを再現するトレースモードもある。



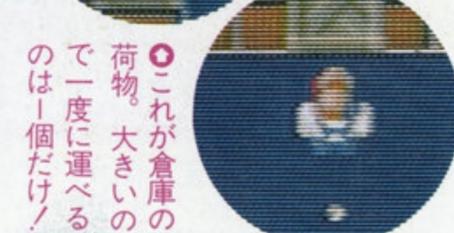
◎荷物を引くことはできない



◎白い点の位置まで荷物を運ぶのだ



◎主人公のロム君はポリシェを買ったため倉庫でバイトするのだ



◎これが倉庫の荷物。大きいので一度に運べるのは1個だけ!

リアルタイムシミュレーション

# ヘルツォーク ツヴァイ

12月発売予定 テクノソフト  
6800円(税別)/4メガ

テクノソフトのメガドライブソフト第2弾はアクション要素の強いシミュレーションゲーム。今までのシミュレーションのようにマップを六角形のヘックスで区切らず、また交互にプレイするターン制がないのが特徴。画面は1Pと2Pに中央で分かれ、2人同時のプレイが可能。1人のときは全画面でも遊べる。戦闘や移動はアクション。戦闘機型に変形するメカを操作し、敵基地を占領せよ!

**機動歩兵** **高速戦闘機**

○自機は目的に合わせて変形可能だ



変形

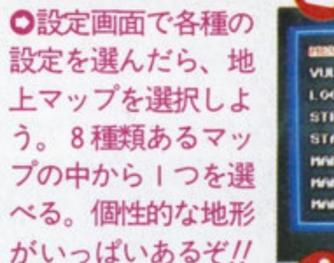


設定画面

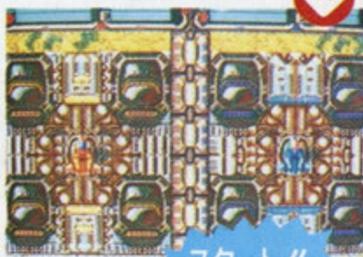
○タイトル画面。写真のような迫力の戦闘メカが印象的だよな



○タイトル画面でスタートボタンを押すと、ゲームの設定画面になり、プレイヤーや音楽などを選ぶことができる。個性豊かな地形がいっぱいあるぞ!!

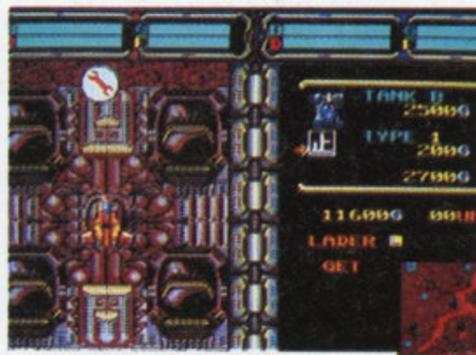


マップ選択



スタート!!

○マップを選んだらAボタンを押して決定しよう。これでゲームがスタートする。画面右半分が1P、左半分が2Pだ!!



○自機は地上戦闘に使用する機動歩兵と、高速移動と空中戦闘が可能で、兵器を空輸することもできる高速戦闘機に変形できる。敵の兵器も基本的には同じだ



○2人で遊べる陣取りアクションゲームってところでしょうか!?

多彩な武器選択が魅力

# 重装機兵 レイノス

2月発売予定 NCS  
価格未定/4メガ

PCエンジンにも参入しているNCSの第1弾はオリジナルのシューティング。横からみた画面で多方向にスクロールする。各種の武器が使用可能で、自機はロボット。敵や味方のメカやストーリーが細かく設定されているのが特徴だ。アニメーションデモもある。



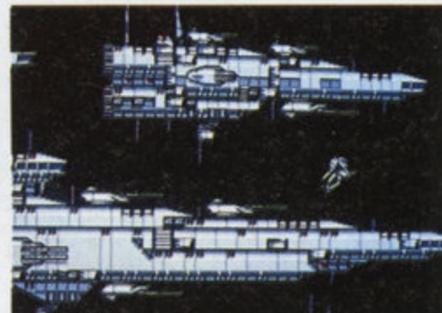
○背景のグラフィック。破壊された都市



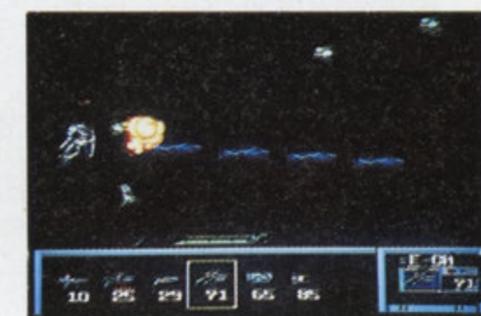
○イメージイラスト。渋いぜ!



○開発機での画面。SFアニメ的ね



○巨大な宇宙戦艦も登場するのだ!!



○これが自機、重装機兵レイノス。細かい動作まで表現できるようだ



○敵戦艦。巨大戦艦の下にいる白のがレイノス。とにかくデカイぞ

ファンタジーアドベンチャー

# ムーンダンサー 妖精王の帰還

発売日未定 セガ  
価格未定/4メガ

雑誌Beepに連載されていたRPG小説をアドベンチャーゲーム化。通常はコマンド選択方式だが、戦闘シーンはシミュレーション風。時間の概念もあるようだ。キャラデザインは加藤直之、音楽は野呂一生が担当。ちなみにムーンダンサーとは主人公の別名だ。



○シミュレーション的な戦闘シーン

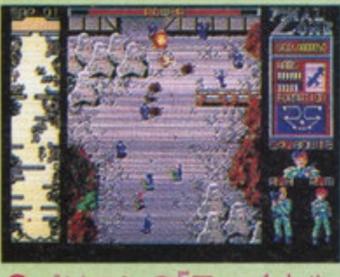
登場人物の一部

○登場人物の多くは美



# メガドライブ移植予定ゲーム オリジナル版はこれだ!!

メガドライブ版の発売が予定されているゲームには、業務用やパソコンから移植されるものが非常に多い。そこで移植ゲームの中で、まだメガドライブ版の画面が紹介されていないゲームの、オリジナル版の画面を集めてみた。移植といっても、「大魔界村」のようにオリジナルに忠実に移植される場合もあれば、「スーパーハンクオン」のようにメガドライブ版だけの機能が加わる場合もある。全然違うゲームになる可能性もあるが、一応の参考にしてほしい。

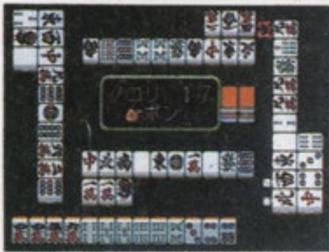
<p>フェリロス (ナムコ シューティング)</p>	<p>従来のシューティングに派手なグラフィックを折り込みストーリー性が強いことで話題になった業務用のゲームだ。かなり忠実に移植されているようだ。</p> <p>◎大胆なグラフィックだ</p> 	<p>ユニバーランド (タイトー アクション)</p> <p>中間のキウィたちを救出してゆく業務用のゲーム。風船に乗ったり、水中に落ちたりといった多彩なアクションがウリ。</p>  <p>◎ヒヨコみたいだけど、れっきとしたキウィくんです</p>	<p>ファイナルプロ (タイトー ボクシング)</p> <p>大きなキャラクタがダイナミックな拳闘を繰り広げる。今どき珍しいシンプルで率直なゲームデザインで話題を呼んだ。</p>  <p>◎筋肉隆々のキャラクタがとてもリアルなゲームだ</p>
<p>ファンタジーゾーン (サン電子 シューティング)</p>	<p>言わずと知れたシューティングの名作。パワーアップやボスキャラがどのように「スーパー」になるのが楽しみなゲーム。</p> <p>◎これは業務用の「ファンタジーゾーン」。懐かしい</p> 	<p>バットマン (サン電子 アクション)</p> <p>アメリカで大ヒットをとばした映画がゲームになる。ファミコン、PCエンジン版とはまったく違った内容になるそうだ。</p>  <p>◎PCエンジン版「バットマン」。夜景がナイスだね</p>	<p>火 激 (KHB アクション)</p> <p>8方向レバーで主人公を操作し、左ジャブと右ストレートを駆使して極悪軍団を退治する業務用ゲーム。2頭身のツッパリキャラが異様な雰囲気を出していた。</p>  <p>◎連射でガンガン殴るのだ</p>
<p>オメガファイター (トレコ シューティング)</p>	<p>最初から連射機能付きの業務用のシューティング。敵キャラは近くで撃つほど高得点だったり、スローモーション機能があるなど、サービス精神旺盛なゲーム。</p> <p>◎メタリックな画面が特徴</p> 	<p>ファイナルゾーンⅡ (ウルフチーム シューティング)</p> <p>パソコン版で発売されて評価を得たゲーム。5人中、3人を選択しフォーメーション戦を行うというシューティング。</p>  <p>◎パソコンの「ファイナルゾーン」。時代を感じる</p>	<p>ゲイニングランド (セガ シューティング)</p> <p>ハイテク遊園地で仲間を助けながら脱出する業務用ゲーム。助けた仲間はそれぞれ独特の攻撃方法を持っていて、戦略性を持ち込んだシューティングといえる。</p>  <p>◎キャラがとても小さい</p>
<p>アフターバーナーⅡ (セガ 3Dシューティング)</p>	<p>最初の「アフターバーナー」に加速、減速という要素を入れた「Ⅱ」。どのように仕上がるか興味津々といったところ。</p> <p>◎敵を追尾するミサイルのグラフィックがカッコイイ</p> 	<p>キャラッシュ フォース (セガ 3Dシューティング)</p> <p>大がかりな筐体で話題をよんだSF風の体感ゲーム。ゲームの構成はほとんど「アフターバーナー」と変わらない。</p>  <p>◎コースの分岐があったり時間制限などもある</p>	<p>バードランド (セガ カレース)</p> <p>バギータイプのチューンナップカーに乗り、起伏の激しいコースでレースを行う業務用ゲーム。スピード感がすばらしい。</p>  <p>◎バギーがオートバイや戦闘機に変身したりもした</p>
<p>ターボアウトラン (セガ カレース)</p>	<p>ドライブゲームの名作「アウトラン」の続編。ライバルとの競走や自転車のチューンナップなど多くの要素が加わった。</p> <p>◎車体がバウンドしたり、クラッシュも派手になった</p> 	<p>モンスターレア (セガ アクション)</p> <p>業務用のワンダーボーイ最新作。各面は前半はアクション、後半はシューティングといったように2部構成になっている。</p>  <p>◎これはシューティングの画面。ヘビは2面のボス</p>	<p>ラストサバイバー (セガ 3Dアクション)</p> <p>迷路のなかで鍵や宝を奪い合うアクションゲーム。業務用では最高8人までのマルチプレイだがメガドライブでは……?</p>  <p>◎1つの画面を左右にわけて、2人同時プレイ可能に</p>
<p>スーパーモナコGP (セガ カレース)</p>	<p>現在ゲーセンで大人気のF1レースの体感ゲーム。スピード感、体感ゲーム随一といっていよう。発売が待たれる!</p> <p>◎こんなグラフィックも移植してくれるのでしょうか</p> 	<p>レススルウォー (セガ プロレス)</p> <p>大きなキャラクタがダイナミックな技を繰り広げる業務用のプロレスゲーム。8人の個性豊かなレスラーが登場し、3D風の画面で立体的な技を決めまくる。</p> <p>◎派手な技の応酬がウリ</p> 	<p>ダイナマイトダックス (セガ アクション)</p> <p>アヒルが主人公の業務用のコミカルアクションゲーム。バズーカ、火炎放射器、水鉄砲などの武器を駆使するアヒルがウリ。</p>  <p>◎アレンジされた動物キャラはとってもユニークだぞ</p>

※65Pの画面は「バットマン」と「ファイナルゾーン」を除いて業務用のものです。

発売直前ゲーム

# メーカーレビュー

次号発売日までに発売される新作ゲームについて各メーカーの広報担当者にひとこと聞いてみたぞ

<b>ランボーⅢ</b>	10月21日発売予定 セガ 5500円 アクション
	<p><b>映画さながらのアクション</b></p> <p>◎戦闘ヘリとの死闘</p> <p>ここは戦場。ナイフ、弓、マシンガン、時限爆弾などの武器を駆使して、数あるMISSIONを遂行しよう! 手に汗握るアクションゲームです。(飯田)</p>
<b>TEL・TELまあじゃん</b>	11月発売予定 サン電子 5800円 麻雀
	<p><b>通信対戦可能の本格派麻雀</b></p> <p>◎メガモデムで対戦</p> <p>まるつきりいんちき無しの本格的麻雀ゲーム。コンピュータの待ち時間もほんの少しだよ。雀キチたちよ、有段者を目指せ!(江口)</p>
<b>フォゴットンワールズ</b>	11月18日発売予定 セガ 6000円 シューティング
	<p><b>業務用移植シューティング</b></p> <p>◎デモも業務用再現</p> <p>アーケードで大人気、横スクロールシューティングゲームの移植です。ショップで武器を買ってパワーアップ、2P同時プレイで面白さは倍増です。(飯田)</p>
<b>孔雀王2 幻影城</b>	11月25日発売予定 セガ 6000円 アクション
	<p><b>同名漫画題材のアクション</b></p> <p>◎気合をためて攻撃</p> <p>大ヒット作「孔雀王」の続編です。パワーアップした術とアクションで、復活した信長を倒そう。アクションゲームファンの方、御期待下さい。(飯田)</p>
<b>スーパー忍</b>	12月2日発売予定 セガ 6000円 アクション
	<p><b>業務用続編忍者アクション</b></p> <p>◎まさにスーパー!?</p> <p>飛び交う手裏剣、炸裂する忍術。大人気ニンジャ・アクションゲーム、ここに登場。年末の超大作ゲーム、乞う御期待! 君は真のニンジャになれるか? (飯田)</p>

## 新作発売カレンダー

### 10月

10月6日	スーパー・ハイドライド/アスミック/7900円
10月7日	スーパーハンクオン/セガ/6000円
10月21日	ランボーⅢ/セガ/5500円

### 11月~12月

11月18日	フォゴットンワールズ/セガ/6000円
11月25日	孔雀王2 幻影城/セガ/6000円
11月未定	TEL・TELまあじゃん/サン電子/5800円
12月2日	スーパー忍/セガ/6000円
12月9日	TATSUJIN/セガ/6000円
12月14日	麻雀COP 竜/セガ/5500円
12月16日	バーミリオン/セガ/未定
12月23日	ゴールデンアックス/セガ/6000円
12月中旬	カース/マイクロネット/未定
12月未定	TEL・TELスタジアム/サン電子/6500円
12月未定	ヘルツオーク ツヴァイ/テクノソフト/6800円
12月未定	アトミックロボキッド/トレコ/未定
12月未定	史上最大の倉庫番/NCS/5200円

### 1990年1月以降~発売日未定

90年1月	ソーサリアン/セガ/未定
1月	ゴーストバスターズ/セガ/未定
1月	ウルトラマン/セガ/未定
2月	重装機兵レイノス/NCS/未定
2月	火激/KHB/未定
3月	ニュージランドストーリー/タイトー/未定
3月	ファイナルブロー/タイトー/未定
3月	エアダイバー/アスミック/6800円
未定	ヘビーユニット/東宝/未定
未定	フェリオス/ナムコ/未定
未定	スーパーリアルバスケットボール/セガ/未定
未定	ムーンダンサー 妖精王の帰還/セガ/未定
未定	スーパーモナコGP/セガ/未定
未定	ドリームアイランド/セガ/未定
未定	ゲインランド/セガ/未定
未定	アフターバーナーⅡ/セガ/未定
未定	ギャラクシーフォース/セガ/未定
未定	パワードリフト/セガ/未定
未定	ターボアウトラン/セガ/未定
未定	モンスターレア/セガ/未定
未定	ラストサバイバー/セガ/未定
未定	レスルウォー/セガ/未定
未定	ダイナマイトダックス/セガ/未定
未定	パトレイバー/セガ/未定
未定	スーパーファンタジーゾーン/サン電子/未定
未定	バットマン/サン電子/未定
未定	サイオブレード/シグマ商事/未定
未定	ファイナルゾーンⅡ/ウルフチーム/未定

※価格は消費税を含みません

# 次号のメガドライブは 12月8日(金)発売です

メガドライブの発売からもうすぐ1年。ソフトの方もやっと充実してきた。パソコンで人気の「ソーサリアン」やセガオリジナルの「バーミリオン」という2大RPGは絶対に見逃せないし、「スーパー忍」や「ゴールデンアックス」もおもしろそう。サードパーティもがんばっているし、次号もメガドライブの最新情報を満載していくぞ。

# ヘルツォーク ツヴァイ Herzog zwei

大好評「サンダーフォースII MD」に続く第2弾「Herzog zwei」業界初の2分割画面・同時・全方向スクロール。激闘のシューティングプレイから始まるアクティブなゲーム展開。いまだかつて無い未体験ゾーンへ!

●すべてがリアル!

プレイヤーが激戦中でも、指令を受けた兵器キャラクターは自ら敵に立ち向かうリアルタイム・フルオートシステム。

●非ターン制・非HEX制を実現!

ターン制・HEX制を排除し、スピーディでスムーズなゲーム進行を図り、よりリアルで迫力ある臨場感を再現。

●本格的グラフィック&クリアネスサウンド!

目を見張る驚異のビジュアル、音楽はもちろん効果音までもステレオFM音源を採用し、超一級品にセンスアップ。



12月発売! 6,800円 (消費税別)

ずっと待っていたんだ!

すべてのメガドラファンを魅了する、時代が生んだ驚異のNEWジャンル! シューティングアクション+シミュレーション+アクティブ・シミュレーション+マニパレーションに誕生!



# ランボーIII

© 1988 CAROLCO PICTURES INC. (USA & CANADA) CAROLCO INTERNATIONAL N.V. (ALL OTHER COUNTRIES)  
© 1989 SEGA ALL RIGHTS RESERVED.  
UNAUTHORISED DUPLICATION IS STRICTLY PROHIBITED

君に与えられた任務は、4種類の武器と鍛え抜かれた戦闘技で、トラウトマン大佐を救出することだ。大ヒット映画そのままのハードアクションが、君の心を熱くする。

メガドライブカートリッジ  
2メガ 5,500円 標準小売価格



**超速射!! 空前絶後のシューティングエリア!**

スーパーウェポンを撃ちまくり、悪の黒幕「天帝バイオス」を退治しろ。美少女に会い、ショップの買物も楽しいぞ。超未来シューティングが、君の心をゆさぶるぜ。

**フオゴットンワールズ**

メガドライブ  
カートリッジ  
4メガ 6,000円  
標準小売価格

## まだまだガンガン!! 話題騒然のメガドライブカートリッジ!

### 発売予定ゲーム情報!!

▶ 孔雀王2 幻影城

© MACOTO OGINO/SHUEISHA 企画協力/集英社/ポニーキャニオン/創映新社

▶ ゴールデンアックス

▶ パーミリオン(仮称)

バックアップ機能搭載

▶ TATSUJIN

▶ マージャンコップ 竜

▶ ザ・スーパー忍

▶ ソーサリアン

バックアップ機能搭載  
© NIHON FALCOM 1987

▶ ムーンダンサー

▶ 妖精王の帰還

© NIHON SOFT BANK 1989 ORIGINAL  
ILLUSTRATION: © 1989 NAOYUKI KATOH

## 時代が求めた16ビット MEGA DRIVE 16-BIT メガドライブ

★POWER 1 先進の画像処理で  
ビジュアルショック!

★POWER 2 16ビットパワーの  
スピードショック!

★POWER 3 FM音源+PSG音源+PCM音源で  
サウンドショック!

### セガ・メガドライブ



21,000円  
標準小売価格

\*メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。

\*記載価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 千144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター