

WEEKLY 独占連載 シャイニング・フォース特報

ファミコン通信

3・20

290yen

本当に出るんだな!?

噂の真相3

特集 出るか、出ないか!? 噂の新アイテムをまとめてチェック!!
任天堂CD-ROM、来年1月発売に赤信号!? XガCDは安くなるの!?
ドラクエ、「ストーリーファイターII」の、あっと驚く情報も飛び出した!!

光栄の新作ソフト連載だ

大航海時代

XガドライブとXガCDが合体したぞ

ワンダーメガ登場

期待のRPGを徹底解剖!! ファン必読だ

天外魔境ZEMARU

徹底攻略 仲間を失わずにクリアする方法教えます!!

ファイアーエムブレム外伝



KONAMI



2分間息

ショッキング・シーン満載の

TV-CMで体感しよう。迫力の60秒CM放映中。
「宇宙の騎士 テッカマンブレード」「絶対無敵の
ジャンオー」(テレビ東京系列) / 「キャプテン
(テレビ北海道、TXN 9局)



奴ら...ゆるさへ

好評発売中
定価8,500円
(税別)



CONTRA

魂の羅スピリッツ

TM

© 1992 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.



Enjoy
Hudson

FAR EAST OF EDEN

天外魔境

III
ÆMARMU

STAFF

原作……………P.H.ラセグ
企画・監修……………広井王子
監修・脚本……………梶田浩志
演出……………池田啓典
絵師……………辻野真次郎
音楽……………久石譲

©1992 HUDSON SOFT ©RED

3月26日(木) ついに発売!

希望小売価格
7,800円(税別)

我が道に敵なし!!!

せんとう十郎

絹

本編の十郎は、このゲームに登場するキャラクターの中で最も重要な役割を担っています。彼は、このゲームの世界を救うために立ち上がり、多くの困難を乗り越えてきました。

戦国乱

本作は、戦国時代の背景を舞台にした、王道の冒険活劇。主人公が、この世界を救うために立ち上がり、多くの困難を乗り越えてきました。



高橋大樹
HIGUCHI TAKETAKI
KODAN SHINSEI
MAGI OF THE
MAGI OF THE
MAGI OF THE
MAGI OF THE

発売記念
大プレゼント!!

カラクリ兵ガレージ・キットを**200**名様に!!



写真は、着色前です。

応募方法は次のとおり。ハガキに巻の「名前・住所・電話番号・学年と年齢・よく読んでいる雑誌名・ひとこと」を書いて、次の宛て先までお申し込みください。抽選で200名に、このカラクリ兵・豪華ガレージキットが当たるぞ!

- 宛て先/〒162 東京都新宿区市谷田町1-1-1 ナイトソフビル 海内ソフン「天竺庵様」発売記念プレゼント係
- 締切の/平成4年3月31日消印有効
- 当選者の発表は発送にかえさせていただきます。





マップを自由に移動して、
高々と新しい世界が広がっていく。



フリーシナリオだから、
自分の運命は自分で決めるんだ。



戦闘にはいかに戦術をかけるかが重要。
ドラスティックな戦闘シーン。

ロマンシング サ・ガ、好評発売中。

異色のゲームが詰まってる！
キミはいつ気づけるの？



キミとサガのつながり、
モンスターと戦ったときの感動も。



「ロマンシング サ・ガ」
「ロマンシング サ・ガ2」

遊ぶほど面白い「フリーシナリオシステム」。

キミはもう「フリーシナリオ」を体験したか？

「ひとつの決められたストーリーを遊ぶのではなく、どこへ行くか、どのイベントをするかを、キミ自身が決める。」

…これがロマサガ独自のフリーシナリオシステム。どんなふうにゲームを進めるかはキミ次第。

ということば、クリアするイベントの数もそれぞれだ。どんなイベントがあるか探してみよう。ロマサガの魅力のひとつ。

さあ、キミはどんな道をとってエンディングを迎える？

Romancing SaGa

ロマンシング サ・ガ

希望小売価格9,500円(税別)

©1992 スクウェア・エニックス/スクウェア・エニックス

こちらら

好評発売中！

ロマサガの魅力満載！
全イベントガイドブック。

「ロマンシング サ・ガ 徹底攻略編」

定価：750円(税込)発売：NTT出版

- 「基礎知識編」1月下旬発売
- 「完全解新編」4月発売

SQUARE
BRAND



スクウェアは、3月9日から下記住所に転移致します。今後ともより一層のお引き立てのほど、よろしくお願い申し上げます。

新住所：〒150 東京都渋谷区北沢1-13-6

COVER Design: YASUYUKI YAMADA
ファミコンコンピュータ、ファミコンは任天堂の登録商標です。

CDP YFIGHT © 1992 by ASCII Corporation.

本誌掲載記事の著作権・複製を禁じます。遠東で読めるたの巻を有る会社からのコピーを禁じます。
発行所 株式会社アスキー 〒112-84 東京都港区南青山3-1-1 スターエフ南青山ビル 電話 03(577-7111)(代表)



3月18日に「おどろきがあるからここに
いる」と絶叫の歌手デビューをする藤村
さん。朝に芝居のこと大忙しな日だ。

モデル/小畑 真
カメラマン/小畑真樹
スタイリスト/岸上裕子
ヘアメイク/松原 薫(メランジ)
衣装協力/東洋キヤン 電話:3470-1511

GAME INDEX

スーパーファミコン	46
学生誌・打撃通信	47
学生誌レポート	47
新春20周年ハイパーフォーラム	49
新春最大号20周年ハイパーライオン	50
スーパーファミコン	44
おぼろげなゲーム	30
ファミコン	30
オキナキマンソング	33
ファイアーエムブレム外伝	81
絶叫第一巻でファミコン	53
おぼろげなゲーム	30
海外発掘20000	24
HARD FIGHT	54
パチスロ・パチンコ	51
パチスロ・パチンコ	51
メカドク	53
メカドク	53
シャイニングフォース〜神々の遺産〜	102
メカドク	53
ゲームボーイ	52
レッドスターバレーを遊ぶ!	56
ゲームボーイ	52
90分 3時間	112

とじ込みスペシャル 『ファイアーエムブレム外伝』徹底大攻略!!
絶対ファイアーエムブレム外伝—85

総力特集 ゲーム業界の噂の真相を徹底的に探る
本当に出るんだな!? 噂の真相3—165

徹底攻略 注目のRPG『天外魔境II』を徹底攻略!!—24

CES情報 ホットなCES情報をいち早くお届け—70

情報 『シャイニング・フォース』の話題先取り—102

モザイクを取る ジャマなモザイクを取ればウハウハ♥—136

ファミ通エクスプレス	8	LETTERS 伝言板	62
ファミ通TOP30	14	ファミ通町内会	64
緊急速報1 新春大騒動のF1スーパーライオン	18	緊急速報コーナー	68
緊急速報2 大航海時代	21	DQ TIMES	69
ゲーム帝国	29	FF新聞	101
アルゴ情報局	30	アーケードウィンドーズ3.0	112
クイズ1 劇天逆落とし	34	読者プレゼント	114
ファミ通スタッフ大募集	36	ガバズプレゼント	115
新作ゲームクロスレビュー	37	アイドルSTUDIO	125
ソフトウェアインプレッション	40	アイドルウィークリー	128
ゲームバトルロイヤル	42	NEWS CLUB	130
期待の新作 ゼ・セレクション	44	祭典の秘技	160
最新ゲーム大紹介	45	新巻ゲーム通信	173

COMIC		COLUMN	
ドラゴンクエスト 新刊紹介	35	香山クリニック 病に目薬、目に目薬	35
ペーシング 虎井清和	63	水玉紳士録	61
ゆるゆる 田中ひでお	67	麒麟ライガーのトラブルスプレックス	68
アヒラをのこエコボ コヤマ英夫	77	腕がさされるキモテ	76
NESAll! 山本真嗣	117	アーケードマニアック	116
アニマード 永井寛	149	内田雄一郎のAm!生活	133
週刊しあわせのかたち 板玉吾	158	FORMULA1 Inside Story	157
18ビットの女 まついなつき	164	互換機—の代り発!	157

価格のあとに(1)マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のあとに(2)マークがついているものは消費税別の商品価格です。



HARDWARE

日本ビクターとセガ ワンダーメガを発表!!

日本ビクターとセガが共同開発した、ウワサのマシンがついに姿を現わしたぞ。そう、メガドライブとメガCDを一体型にして、日本ビクターならではの味付けをしたというマシンである!!

マシンの名称は、ワンダーメガで決定。このワンダーメガ、日本ビクターとセガの両社から時期をほぼ同じくして発売される。日本ビクターが4月1日、セガが4月

24日ってのが、その発売日だ。気になる価格は、それぞれ82800円と79800円。当然ここで、「えっ、メガドライブとメガCDを単品で買えばえらるより高いぞ?」それにセガと日本ビクターのワンダーメガ、同じマシンのハズなのに値段が違うのはなぜだあ?という疑問が出てくるよね。

値段が80000円前後になってしまった点については、



「日本ビクターならではの機能追加を行ったためです。テレビゲーム機としての機能充実はもちろん、CDというメディア自体が持つ拡張性にも目をつけてマシンを作りました」(日本ビクター 広報部)では、実際どのような機能追加が行われたのかということ……。たとえば、DAP(デジタル アコースティック プロセッサ)の搭載。

DAPを搭載したことによって、大迫力でしかも臨場感豊かにゲームサウンドを楽しむことができるんだってさ。DAPにはエクストラバスポジションなんでもあって、ゲーム音の優先度だけを調整するなんてのも可能なんだよね。また、CD+MDX(強勁の電子楽器上の情報を交互伝達させるための国際規格)に対応できるようにしたことが大きな機能追加だろう。プログレッシブサイザー用に作った音楽自動演奏データCDを、ワンダーメガ上で再生演奏できるわけね。8チャンネルステレオPCMなディジタル音源を使っているマシンだけに、サウンド面に関するパワーアップはやはりウレシイよね。

ビジュアル関連のパワーアップという点では、5端子の採用が大きい。今までのメガドライブのビデオ出力映像よりもキレイとした画像が期待できるハズ。もちろんキミの家のテレビが5端子付きテレビでなきゃ、あまり意味のない端子だけだ。

もともとメガCDはCD-Qコンパクト版で、強引破壊の王様(?)カラオケもできますよ、ってのも面白い文句のひとつだったよね。ワンダーメガはこのカラオケ機能部分も大幅にグレードアップしている。電子エコー、ピッチコントロール(CDの速度を変える)、ボイスキャンセラー(ミュージックCDのボーカル部分を消す)、ボイスステ



●デザインは、オトコ路線。部屋の電気を消してワンダーメガを動かすと、マシン各部に配置されたランプ群がイルミネーションを打ち、とってもオシャレ!ほかのゲーム機、電気を消すととっても暗闇なんだよって、女の子もオトコもオトコにも使えるかも。



●その前方パネルは、ほとんどが背面に集まっている。6端子を付けたのはけっこうな選択というのが、発売前から集まった人たちの意見。あのほうに見えるのはセガ(セガゲーム)のマークを模倣するためのものだ。顔面図での新しい顔も今後ありえうたよね。

ジャー(歌い手さんの声を自分の声に入れ換える)など……。飲み屋さんにおいてあるカラオケ専用マシンも真っ青の高機能ぶりだ。

さて、日本ビクターのワンダーメガとセガの同製品に価格に3000円もの差がある点だけ……。『本体の機能に関しては、両社から出るマシンにまったく違いはありません。メーカーのロゴとか、ボディーカラーなどで視認の違いはありますが『セガのワンダーメガのボディーカラーのほうが薄っぺらず、保護の差が出たのはビクターのマシンには、ゲームソフトやカラオケの入ったCD(単品売りはなし)が付属しているからですよ。(セガ 宣伝部)

ホー、3000円の差とはソフト代だったのね。ゲームは4本入っているし、カラオケも4曲入っているからだからお買い得といえはお買い得である……。でも、『ユーザーが、付属のCDに3000円の価値を見いだすかどうかの問題、セガのを買うか、日本ビクターのを買うかはそのへんがポイントになってくるのでは。これでメガドライブを手に入れるときに、いくつもの選択方法ができたというわけですね。だって、日本ビクターならではの追加機能はほしくないユーザーには、メガドライブ+メガCDの組み合わせで十分なわけでしょう。(某大手おもちゃ専門売店 店員)

ゲーム専用スピーカーだ



■CD-ROMのモードロックボタンが、CD-ROMユニット部にないラインを挟んでいる、使い易そう。



■セガのワンダーメガ、写真ではよくわからないかもしれないが、ボディーカラーは日本ビクターのやつと比べてかなり異なり、ロゴで区別するべし!



■カラオケのためのマイク差込み口。今までで複数メーカー、



■アタセム磁石のランプサイズ。1キー・2キー・3キーの3タイプ。



■電源スイッチ、1キータイプのほうが大きめでお馴染み。



■CD-ROMの筐体の裏面はソフトで、簡易蓋は斜めの上。

付属ソフトで楽しもう

付属のCDソフトには4つのゲームと4曲のCD-Gカラオケソフトが入っている。『ゲームガーデン』で遊ぶゲームを選択し、このへんの構成はいわゆるマルチメディアっけい作り。3000円でこのソフトが付くけど、千の選択は?



■ゲームの選択画面は3D表示。4つのゲームから1本を選択しなさい、よめ!



■タイムゲームのタイムマシンアプリ。時間移動のアニメが入っているのは、



■おのれ有るアクションゲームアプリ。お入っているなんて、感嘆!



■パズルゲームは3Dパズル。パズルは簡単だが、楽なゲームは完成する!



■パズルシューティングは、シューティングゲーム。要するに、シューティングゲームですな。

ゲームで選んで、メガドライブ+メガCDではベケというソフトが今後登場するのか、とかいうだけ。だって、CD+MDIを使ったゲームが出たら、従来のシステムでは対応できないわけだよね。『ゲームでは、そういったことは起きないよ』と思っているよ。(セガ 佐藤取締役)

つまり、CD+MDIやカラオケ機能を使ったマルチメディアソフトではその限りではないということ。『ゲームとマルチメディアソフトの境界がはっきりしていない今、ユーザーにとってはいいさか不安

な要素ですよね』(事情通)

今後日本ビクターとセガは足並をそろえて技術協力していくと思うけど、日本ビクターのつぎ(!!)のプロジェクトもちょっとだけお見せしちゃおう。

左のゲーム専用のスピーカーのコレね。ワンダーメガ発表会に参考品として展示されていた。このスピーカーとワンダーメガを組み合わせれば、アーケードマシン並みのサウンドを再現できるという。音の出口であるスピーカーに目をつけるとは、うーんこれも日本ビクターらしい!? *



■スピーカーは、2チャンネルのフルレンジ。音の出口であるスピーカーに目をつけるとは、うーんこれも日本ビクターらしい!? *



NEW WAVE ナムコ ワンダーエッグ ついに OPEN!!

「ギャラクシアン3」、「ドルアーガの塔」、「シムロード」……楽しさテンコ盛り!!

2月29日、二子玉川タイムスパート内にナムコの都市型アーケード、ワンダーエッグが誕生したぞ。'96年4月30日までという期間限定ながら、東京にまたひとつ名所ができたわけだね。

このワンダーエッグの、女王はなんといっても「ギャラクシアン」と「ドルアーガの塔」とくに「ギャラクシアン」は1度に入場もが



●これが「シムロード」だ。本物のユーノスロードスターでゲームが楽しめるのだ。

参加（大阪のブラボ千日前店は16人）である。それに、お楽しみ設置されてたときよりも体感システムがレベルアップされていて、もうピンピンに動きまくっちゃうのだ。これなら600円でも高くはないわあと、注目すべきは、ユーノスロードスターをそのまま使ったドライブインシミュレーター「シムロード」。まさに本物の感覚だぞ。

また、噂されていたバーチャリティー1000の導入については、「ワンダーエッグのトラクシオンは多人数が同時に参加できるものというのを前提にしていますので、今回、導入は見送りしました」（ナムコ 広報）

だって、ちょっと残念だね。*

MEDIA

バーチャルリアリティームービーが ついに登場……その完成度は!?

そのうちに出てくるだろうと思っていたら、ついに出了ましたバーチャルリアリティームービー。そのタイトルもズバリ「バーチャルウォーズ」だ。原簿は「THE LAWN MOWER MAN」、日本語に直すと「芝刈り機男」なんだけど、日本公開にあたって、こういうわかりやすいタイトルになったのだ。

とにかく下の写真を見てよ。しっかりと、おなじみのヘッドマウ

ント式のモニターが登場している。このモニターって、なんか、バーチャルリアリティーの代名詞になっちゃったみたいだね。注目のコンピュータグラフィックと美術との合成シーンも、音韻題になった「ドラゴン」なんかと比べたら、格段に違ってくるよな。この映画、松竹富士の発給で、5月の中旬ごろから松竹洋画系で公開予定になっている。*

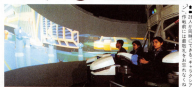
●おなじ、まるで千日前会館のよう、スクリーンの中にバーチャルリアリティーの世界が映り込められる「1メートルコール」は、またひとつ味道的な楽しみだ。



●二子玉川、ヘッドマウント式のゴーグル型ディスプレイ。これぞ、バーチャルリ



●1000人同時参加のバーチャルリアリティームービー「バーチャルウォーズ」が楽しめる。また、本物のユーノスロードスターが導入されている。



●「バーチャルウォーズ」が楽しめる。また、本物のユーノスロードスターが導入されている。



●移動体通信使用の「ブリューナーコロナム」。



●同時に5人参加の「ファンタムズ」。

●見よ。ぜひ立って「ドルアーガの塔」も、マルチエンディングになっているんだぞ。

今週の数字……15000店

SOA(セガ オフ アメリカ)は、米国小売業界最大手ウォルマートと取引を開始。この取引開始を機にして、来年10月までにジェネシス販売店舗を現在の10000店から15000店に増やす計画だ。出荷累計台数も、現在の約1億台にあたる600万台になるものと関連を立てていると……。*

REPORT

アミューズメント エクスポ'92 開催!!

今年も、AGIが主催する恒例のアミューズメント エクスポ'92が2月25日と26日の両日、千葉県の幕張メッセで開催されたのだ。このイベント、簡単にいってしまえばアーケードゲームの新作発表会。参加メーカーは、今年から新たに出版した7社を含めて(いよいよアーケードに参入するビュウマンとか)53社。そんなにかくさんのメーカーの今後のラインアップや方向性を、ひとつの会場でぜんぶ見ることができしつに興味深いイベントなのだ。で、今回とくに目立っていたのはというと――?

たとえばカプコンの人気ゲーム「ストリートファイターII」の続編だとか、ビュウマンのアーケード第1弾である、F1レースゲーム「フロントロウ」だとか、いわゆるビデオゲームも数多く出版されていた。だが、それ以上に今回は大型のアミューズメントマシンや施設がやたらと目についたのだ。

昨年開かれたこのイベントでもセガのAS-1とか、タイトーの選ARTSが発表されたけど、今年はそれを超え、セガのロイヤルアスコットスペシャル。これは、'91年の9月に発売された大型競馬モデル

ゲーム機、ロイヤルアスコットの特別仕様版。同時に運べる人数が12人から一挙に23人まで増えている。友達みんなで行きついでいっしょにプレイできるゲームがあったら、これはうれしいよね。またシグマのバッチングチャレンジなんかは、お父さんが楽くよこひそうなるマシン。その名の通り、18種類もの異なるコースパターンを持つ、ゴルフのバトシミュレーションマシンなのだ。このマシンが、ゲームセンターに出回るようになれば、お父さんと遊びにいっしょになるかも――?

最先端の技術では、タイトーのISAが目玉だ。ふたり乗りのインフラクティブ・アクションシミュレーター。操作があまり複雑じゃないシミュレーターだから下手な人でも楽しめるし、ふたり乗りとくれば、ターゲットはカップル? ……どうだろう? 予の想像もいっしょに見ておくれればわかる

とおり、マシンや施設の大規模化、ターゲットの多様化が進んでいるみたいなのだ。じゃ、メーカーはこの動きをどう見ているのかな? 「友達や同僚、カップルなどなど、みんなしてワイワイギャーギャー楽しめるゲームを当社は提供して

■ナムコが「互換性」を重視。従来の数倍の大きさになったスーパーゲームプレイア



いきたいですから(ナムコ 統括)「当社の技術力をアピールすると同時に、店舗の大規模化によって、より集客力のあるマシンが必要になったからです(タイトー 広報)「現在、ゲームセンターは従来の3Kイメージ(暗い、狭い、汚い)からテーマ性や付加価値を持ったアミューズメントへ変化してきますから、当然それに合わせた製品が必要になりますよ(トミーゴ 広報)なるほどね。いっしょになっていいるゲームセンターのアミューズメント化(大規模化、複合店舗化)へ対応したものを各メーカーが出版してきただけでことなんだ。でも、



なかにはこういった意見も……? 「当社はすでにアミューズメントからエンターテインメントの分野へ移行しつつあります(セガ 宣伝部)「技術の進歩、市場の拡大、日々激変の速を受け続けるアーケードゲーム業界、こりゃ、メーカーの動きから目が離せないぞっ!! *

大型マシンも施設、編々登場!!

■タイトーの新作、ISA、ソフトの第一弾は、「スーパーヒーロー」が中心。右の写真は、



■セガのロイヤルアスコットスペシャル。これはもうゲームというより、マシンで遊ぼうというよ。



■ナムコが「互換性」を重視。従来の数倍の大きさになったスーパーゲームプレイア。右の写真は、

■トミーゴのアリス。100インチの3画面マルチスクリーンを使用した劇場タイプのシューティングゲーム。イベント会場は、宇宙船が上映されていた。入ってみたいよね。





スーパーリアルな ゲームが流行るか？

デザイナー
千葉慶一

昭和55年12月9日生まれ。31歳。幼少の頃よりSFやロボット関係に興味を抱く。現在、リンクでメディア制作部長を務める。

Photograph by Mitsu Nakano



●「リアルなゲームがほしい」



●「リアルなゲームがほしい」

「ファミコン用のCD-ROMでも販売できると思いますよ。」

——それは楽しみだなあ。ぜひ発売して欲しいですね、ところで、千葉さんは、これからのゲームはどうなると考えてますか？

千葉 うーん、どんどんリアルになっていってしょうね。写真なんかを取り入れたりしてね。そういったことに活路を見いださない、ちょっとマズイでしょう。ゲームのアイデアにしてももう意識まっけちやっけるって。昔のゲームをリバイバルとかしたりして。ゲームになるネタがないという状態ですよ。そのへんの現状を踏まえて作っていかないと駄目でしょうね。——そうかもしれませんね。*

「ソウルガンナー」ってゲームを千とは知っているか？ マッキントッシュのCD-ROM版のシューティングゲームなんだけど、CGの質感、サウンドの臨場感など、今までのゲームとは確実に一線を画したゲームなんだ。あの「スペースシップ ワーロック」以来のスゴイゲームだと業界ではいま話題になっている。今回は、そのゲームを作った千葉さんに話を聞いてみた。家

庭用ゲーム機への移植の可能性はあるのか、気になる発言もあるぞ。——いま「ソウルガンナー」が話題になってますね。

千葉 ええ、おかげさまでたまたま話題開発中ですよ。完成すれば、「アーケード版の「スターブレード」ぐらいの高水準のグラフィックのゲームになると思います。」

——まだマック版も完成してないのにナンですけど、このゲームを

マック以外のいろんなハードで発売する予定はないんですか？

千葉 まあ、移植についてはいろいろ話かきてるんですけど、ほくもそれについては考えているんですが、おそらく発売することになるでしょう。移植するにしても、いろいろ問題があるんですけど、PCエンジン用のCD-ROMやメガCDぐらいの性能だったらギリギリ移植は可能かなあ。ああ、もちろんスーパ

MINI INFORMATION

▶ マックワールドエキスポ・東京に80000人!!

2月20～22日、千葉県の幕張メッセにおいて、マックワールドエキスポ・東京が開催された。この3日間の会期中に80000人の入場者があったのだ。日本国内では20万しか出荷されていないと言われているマッキントッシュのショーに80000人が集まるっていうのはすごいよね。今度のショーの展示物の

中で多かったのがCD-ROM関連の製品。マッキントッシュは、もう完全にCD-ROMの時代になっているのだ。ただし、今回はハード関係やシステムソフトが中心で、ゲームソフトのほうは、ちょっと寂しい気……。でも、上でも紹介している「ソウル・ガンナー」と、F2のブースに出展されていたバン



●「リアルなゲームがほしい」

ダイ制作のインタラクティブムービー「機動警察パトレイバー」はマッキントッシュユーザーの注目をあつめていたぞ。うーん、なかなかやるな、バンダイ。*



SUPER FAMICOM™



スーパーファミコン 1対1対戦の快感です。

© ZOOM / © 1992 NEMCO

SFアニメ感覚の
音と映像



敵機に確認できる
戦闘データ



撃破の

スーパーシューティングの醍醐味に挑む、
スーパーグラフィックと迫力のバトルストーリー、
ファランクスは君の戦記だ。

超絶スペシャル
ウェポン

PHALANK

THE ENFORCE FIGHTER A-144

ファランクス

特殊戦闘要員MIDASに緊急命令!

「異種生命体に奪われた、惑星テリアを奪回せよ。」

圧倒的なパワーを誇る惑星防衛システムに、ただ1機で立ち向かうファランクスA-144。

迫真のスーパーグラフィックに、パワーアップ・ウェポンが姿を隠らす!

X68000の超人気作品がいよいよスーパーファミコンに登場だっ。

NEMCO

近日発売
スタンバイ

お問い合わせ先
☎0800-01-3300 コンプシステム株式会社
〒752 広島県呉市中区丁田1番5号

ゲーム情報サービス

北海道011-221-2998 / 東北022-271-8126 / 関東03-5298-8281 / 中部052-581-0340
近畿06-229-3255 / 中国082-24-9999 / 四国089-85-8248 / 九州092-471-6790

『ロマンシング サ・ガ』と『ドラゴンボールZ』の点数が、今週入ってかなり近づいていた。さらに首位争いが激しくなりそう。3日には発売するソフトが多いから、5位以内でもウカウカしていられないぞ。

1



ロマンシング サ・ガ

ゲーム中で手に入るアイテムには、召喚魔法の威力を持つものもあるよね。そのなかのひとつに「たまご」というアイテムがあるのだ。これを売れば金貨5000枚になるんだけど、戦闘中にアイテムとして使えば、その写真のようには遊戯を召喚することができる。ぜひ試してみよう。

前週1 前々週1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9500円

8462

1月28日発売

2



ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説

このゲームでは、キャラクターがレベルアップすると、ある変化が起こるのだ。やりこんでいる人ほど知っているよね。そう、戦闘のとき、キャラクターの連続攻撃や追加の攻撃が多くなるのだ。それにともなって、攻撃のアニメーションも増えてくるぞ。注意しながらプレーしよう。

前週2 前々週2
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■バンダイ
9500円

8259

1月25日発売

3



エキゾースト・ヒート

11のゲームに欠かさないのが、マシンのセッティング。このゲームでは、ダウンフォースの強さや空気抵抗係数など10種類のデータを調整できるのだ。視点もななめ上からなので、コースの先まで見通すことができる。回転機能も駆使しているから、道力も満点なのだ。

前週1 前々週1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
カーレース
■セサ
8900円

3020

2月21日発売

4



ゼルダの伝説-神々のトライフォース-

いくら度してもハートが2、3個足りないというキミのために、ファミ通3月6日号にハートのかけらのありかまですべて掲載してしまったのだ。これでもうハートは全部そろったようなものだ。その号を買った人は、さっそく書店をしらみつおしに当たってみよう。

前週5 前々週4
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■任天堂
8000円[税込]

2916

91年11月25日発売

5



ヨッシーのたまご

『テトリス』から火がついた対戦パズルゲーム人気。『ドクターマリオ』や『テトリス』では、対戦者どうし同じブロックが落ちてきたけど、このゲームでは両者ともに違う種類のブロックが落ちてくる。断だけじゃなくて、運も左右してくるところが人気の秘密なのかも。

前週3 前々週3
ファミコン
カートリッジ
パズル
■任天堂
4900円[税込]

2342

91年12月14日発売

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。

●主力店 大島トニーヤブ [茨城 仙台]・藤野 [茨城 仙台]・おかしな電話会館 [千葉 葛城]・伊勢丹百貨店 [東京 新宿]・西武百貨店 [東京 池袋]・横浜店TOP PARK [東京 横浜]・アイワールド [神奈川県 相模原]・松屋 [愛知 名古屋]・キティランド [大阪 梅田]・近鉄百貨店 [大阪 阿倍野]・セコマ [大阪 心斎橋]・大丸 [福岡 博多]・トキハ [大阪 大丸]

6 スーパーマリオワールド



前編2 新480
スーパーファミコン
パックアップカートリッジ
■任天堂
8000円(税)

2290

アクション
90年11月21日発売

7 高橋名人の大冒険島



前編2 新480
スーパーファミコン
カートリッジ
■ハドソン
8500円

1703

アクション
1月11日発売

8 ヨッシーのたまご



前編4 新480
ゲームボーイ
カートリッジ
■任天堂
2800円(税)

1455

パズル
91年12月14日発売

9 プロフットボール



前編23 新480
スーパーファミコン
カートリッジ
■オメガエン
7900円

1396

スポーツ
1月17日発売

10 スーパーフォーメーションサッカー



前編23 新480
スーパーファミコン
カートリッジ
■ニューマン
7700円

1370

スポーツ
91年10月13日発売

読者のご意見板

●「ファイナルファイト ガイ」が発売されるんだったら、「スーパーマリオワールド」ドレイク主役バージョン」が発売になってほしいのでは?

北海道 空々木 13歳

●近所のゲームセンターに置いてあるR-360は、やたらとゴロ臭い。しかも、常時エチケットが設置されているのだ。こまったゲームセンターだなあ……。

愛知県 夜道 武 16歳

●同年かぶりにファミコン本体のカバーをはずしてみたら、内側にわたばこりがびっちょり付着していたので驚いた。みんなのファミコ

ンにもびっちょりと……。
埼玉県 関根 守 17歳

●シグマの「暴行暴行」の広告を見たとき、「ああ、いとこの第一子が増ってきた」と思ったのは、私だけではないか。えっ、私だけ? 東京都 小沢真紀子 27歳

●「ゼンガの伝説」の続編は絶対にディスクで発売されると思っているので、ディスクシステムを買ってしまった。
東京都 松光太郎 14歳

●実写のネッキーは今、どこにいるのかな?
東京都 石田太郎 15歳

11 いけいけ熱血!ホッケー部
ずべてころんで大乱闘ファミコン
■テクノシステム
2月7日発売 6200円カートリッジ
スポーツ
1253

12 テトリス

ゲームボーイ
■任天堂
93年11月18日発売 2800円(税)カートリッジ
パズル
1207

13 メトロイドⅡ

ゲームボーイ
■任天堂
1月21日発売 3600円(税)カートリッジ
アクション
114214 スーパー信長の野望・
武将風雲録スーパーファミコン
■シミュレーション
91年12月12日発売 11800円シミュレーション
シミュレーション
1102

15 スーパーマリオランド

ゲームボーイ
■任天堂
10月4日発売 2600円(税)カートリッジ
アクション
1037

16 スーパーファイア・プロレスリング

スーパーファミコン
■ゲーム
91年12月12日発売 8800円カートリッジ
スポーツ
842

17 テトリス2+Bombliss

ファミコン
■ビクターソフト
91年12月12日発売 6800円パズル
パズル
815

18 ドクターマリオ

ゲームボーイ
■任天堂
90年12月12日発売 2000円(税)カートリッジ
パズル
796

19 スーパーワガンランド

スーパーファミコン
■ナムコ
91年12月12日発売 6500円カートリッジ
アクション
757

20 ソウルブレイダー

スーパーファミコン
■エニックス
1月21日発売 8800円(税)カートリッジ
アクション
744

21 F-ZERO

スーパーファミコン
■任天堂
91年11月12日発売 6000円(税)カートリッジ
パズル
692

22 ファイナルファイト

スーパーファミコン
■ゲーム
90年12月12日発売 6000円カートリッジ
アクション
689

23 ファミスタ'92

ファミコン
■ナムコ
91年12月29日発売 9000円カートリッジ
スポーツ
68524 ロックマン4
～新たな野望～ファミコン
■ゲーム
91年12月12日発売 7800円カートリッジ
アクション
672

25 シムシティ

スーパーファミコン
■任天堂
91年12月12日発売 8000円(税)カートリッジ
シミュレーション
65226 ファイナルファンタジーⅣ
イーザータイプスーパーファミコン
■スクウェア
91年12月12日発売 8800円カートリッジ
RPG
63027 タイニートゥーン
アドベンチャーズゲームボーイ
■コナミ
2月11日発売 3800円(税)カートリッジ
アクション
600

28 マリオオープンゴルフ

ファミコン
■ゲーム
91年12月29日発売 6000円(税)カートリッジ
スポーツ
568

29 雀卓ボーイ

ゲームボーイ
■ナムコ
1月24日発売 2400円(税)カートリッジ
パズル
535

30 パトルコマンダー

スーパーファミコン
■パルシステム
91年12月29日発売 9800円シミュレーション
シミュレーション
528

発売まで待てない
期待の新作

TOP 20

ランクインしているゲームには、3月中に発売されるものが多いのだ。4月には順位がガラッと変わってしまうかもしれないぞ。目がはなせないな。

1 ドラゴンクエストV 天空の花嫁



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
9600円
5月31日発売

2757

ゲーム中に登場するモンスターじいさんは、仲良しになったモンスターを倒してくれるのだ。

2 ストリートファイターII



スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
価格未定
発売日未定

1674

一般には懐かしくされているゼンダエアだけど、必殺技で召喚するダメージは3人のなかで最高だ。

3 シャイニング・フォース～神々の遺産～



メガドライブ
バックアップカートリッジ
RPG
■セガ
6700円
3月20日発売

901

同作するのにアイコンを選んでゲームを進めていく方法は、なかなか新鮮なので買えやすいのだ。

4 ファイアーエムブレム外伝



ファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーションRPG
■任天堂
6800円(税込)
3月14日発売

637

マップによってはターン数の制限があるから、一戦たりとも負けは堪えない。戦果もじっくり眺らう。

5 LUNAR-THE SILVER STAR-



メガドライブ
CD-ROM
RPG
■ゲームアーツ
7800円
4月下旬発売予定

546

このゲームは、科学と魔法が同時に存在する不思議な世界が舞台になっている。いまから楽しみたな。

6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	天外魔境II 卍MARU	PCエンジン スーパーCD-ROM2 ■コナミ 3月20日発売 7800円	RPG 391
7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	スーパーファミスタ	スーパーファミコン ■エニックス 3月20日発売 7800円	カートリッジ スポーツ 345
8	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	第切草	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■チュンソフト 3月19日発売 8800円(税込)	RPG アドベンチャー 318
9	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	MOTHER II (仮題)	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■任天堂 10月下旬発売予定 価格未定	RPG 309
10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	真・女神転生	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■アスキー 発売日未定 8800円	RPG 254
11	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	F-1 GRAND PRIX	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■アスキー 3月下旬発売予定 8700円	スポーツ 218
12	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	キャプテン翼II	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■コナミ 7月下旬発売予定 8800円	スポーツ 209
13	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	イースIV	PCエンジン スーパーCD-ROM2 ■スクウェア 発売日未定 価格未定	アドベンチャー 182
14	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	ウィザードリィV	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■アスキー 発売日未定 8800円(予定)	RPG 141
15	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	ファイナルファイト・ガイ	スーパーファミコン カートリッジ ■アスキー 3月19日発売 6800円	アクション 127
16	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	Ayrton Senna's SUPER MONACO GP II	メガドライブ バックアップカートリッジ ■セガ 6月発売予定 価格未定	レース 123
17	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	摩訶摩訶	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■セガ 4月下旬発売 8700円	RPG 116
18	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	サイバリオ	スーパーファミコン カートリッジ ■東映 7月上旬発売予定 8800円	シューティング 109
19	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	聖魔伝説 3×3EYES	メガドライブ CD-ROM ■コナミ 10月下旬発売予定 価格未定	CD-ROM RPG 91
20	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	スプラッターハウスPART2	メガドライブ ■アスキー 発売日未定 価格未定	シューティング アクション 83

今週の気になるゲーム情報 !!

14位 ウィザードリィV

「ウィズV」8月に発売決定！
のぼずでしたが、もう少し延期してしま
うことになりました……。申し訳ありま
せん。さて、「ウィズV」は、これまで
の「ウィズ」よりも謎解きが必要になっ
ています。画面写真のメッセージも、解
謎の最終に出る謎解きのひとつなのだ
ですが、この答えは何でしょう？ ヒント
はP1000A。発売は延期ですでの発売
をお楽しみに。

(アスキー PS事業部 小池氏)



開発進行度…60%

読者が選ぶ

TOP 20

あいかわらず高得点を維持している「ロマンシング サ・ガ」。累計の順位もいっしょに4位にまで浮上してきたぞ。すごいなあ。

今までの累計

今週	順位	ソフト名	得点
1	1	ゼルダの伝説(スーパーファミコン)	19960
2	2	ファイナルファンタジーⅣ	19500
3	3	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	11872
4	8	ロマンシング サ・ガ	9958
5	5	イースⅠ・Ⅱ	4828
6	4	時空の覇者 Sa・Ga3	4821
7	6	スーパーフォーメーションサッカー	4438
8	7	ドラゴンクエストⅡ	4174
9	9	スーパーファイアープロレスリング	4105
10	10	アドバンスド大戦略	3933
11	11	F-ZERO	3626
12	12	ドラゴンクエストⅢ	2834
13	13	ファイナルファンタジーⅡ	2536
14	14	女神転生Ⅱ	2290
15	15	スーパー信長の野望	2260
16	17	MOTHER	2179
17	15	スーパー三國志Ⅱ	2075
18	18	いただきストリート	1654
19	20	ダンジョンマスター	1632
20	19	超魔界村	1625

今週	順位	ソフト名	販売名・メーカー名	得点
1	1	ロマンシング サ・ガ	■スーパーファミコン スクウェア	2202
2	2	ファイナルファンタジーⅣ	■スーパーファミコン スクウェア	1037
3	4	ゼルダの伝説-神々のトライフォース-	■スーパーファミコン 任天堂	946
4	3	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	■メガドライブ セガ	783
5	6	イースⅠ・Ⅱ	■スーパーファミコン バニオン	582
6	8	スーパーフォーメーションサッカー	■スーパーファミコン ビュースタム	510
7	5	スーパーファイアープロレスリング	■スーパーファミコン ビュースタム	455
8	9	アドバンスド大戦略~ドイツ電撃作戦	■メガドライブ セガ	337
9	11	ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	■スーパーファミコン バンダイ	328
10	7	ドラゴンクエストⅣ	■ファミコン エンタックス	309
11	-	スーパー信長の野望・武将風雲録	■スーパーファミコン 光栄	264
12	14	ドラゴンクエストⅢ	■ファミコン エンタックス	255
13	12	F-ZERO	■スーパーファミコン 任天堂	246
14	10	時空の覇者 Sa・Ga3 [完結編]	■ゲームボーイ スクウェア	237
15	17	ファミスタ'92	■ファミコン アムコム	228
16	13	女神転生Ⅱ	■ファミコン アムコム	218
17	18	MOTHER	■ファミコン 任天堂	200
18	15	ファイナルファンタジーⅢ	■ファミコン スクウェア	173
19	16	ダンジョンマスター	■スーパーファミコン ビクター-音楽専売	164
20	-	ベスト競馬・ダービースタリオン	■ファミコン アムコム	137

ビデオゲーム TOP 10

今週3位の「ファイナルラップ2」に、いよいよ続編が出るぞ。「3」のコースはスペイン、フランス、イギリス、サンマリノの4つなのだ。★3月6日付

今週	順位	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	1	F-1エキゾーストノート	■コナミ シューティング	2889
2	2	ナイロブザラウンド-月面の覇者-	■カプコン アクション	2146
3	-	ファイナルラップ2	■ナムコ レース	1874
4	4	ターミネーター2	■メガドライブ/スーパー コンピュータエンターテイン メント	1705
5	3	ストリートファイターⅡ	■カプコン 格闘ゲーム	1152
6	5	クイズTV合衆国Q&Q	■エニックス クイズ	993
7	-	スーパーバレー'91	■コナミシステム ゲーム	965
8	10	WWFレススルフェスト	■エニックス/バンダイナム コ	909
9	NEW	ごっつええ感じ	■日本テレビ 格闘ゲーム	862
10	9	タンクフォース	■ゲームコ シューティング	652

●協力店: プレイステーションソフト販売店(東京・豊橋)・宝珠店(東京・豊橋)・さんぽ屋(大阪・豊橋)・ゲームファンタジアマンション(東京・豊橋)

U.S.A. TOP 10

ついに「悪魔城ドラキュラ」と「超魔界村」がランクインしたのだ。やっぱり難しいアクションゲームって人気があるのかなあ。★3月6日付

今週	順位	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル	得点
1	1	スーパーマリオワールド (SUPER NES INCLUDES SUPER MARIO WORLD)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション	2889
2	-	F-ZERO (F-ZERO)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES レース	2146
3	-	ファイナルファンタジーⅡ イージータイプ (FINAL FANTASY 2)	■SQUARE SOFT SUPER NES RPG	1874
4	NEW	悪魔城ドラキュラ (CASTLEVANIA 4)	■KONAMI SUPER NES アクション	1705
5	3	ワイアラエの戦船 (WAIALAE COUNTRY CLUB)	■TET SOFT SUPER NES スポーツ	1152
6	5	スーパーテニス (SUPER TENNIS)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES スポーツ	993
7	-	ロックマン4 (MEGA MAN 4)	■CAPCOM USA NES アクション	965
8	NEW	超魔界村 (SHOULS & GHOST)	■CAPCOM USA SUPER NES アクション	909
9	NEW	タイニートゥーンアドベンチャー (TINY TOONS)	■KONAMI NES アクション	862
10	7	プロフットボール (JOHN MADDEN FOOTBALL)	■ELECTRONIC ARTS SUPER NES スポーツ	652

●協力店: Triplay World of Nintendo

このランキングは、読者の投票によって決定されます。投票は、毎月6日付の雑誌に掲載される「読者の選ぶ」欄で行われます。投票は、毎月6日付の雑誌に掲載される「読者の選ぶ」欄で行われます。投票は、毎月6日付の雑誌に掲載される「読者の選ぶ」欄で行われます。

緊急速報1

AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING

鈴木亜久里のF1スーパードライビング



SF

カーレース

ロジック(ジー・アミューズメント) 価格未定 7月発売予定 ミニカ

F1のリアルタイム
カーグラフィック

日本のF1界をリードする鈴木亜久里。おとしの日本グランプリでの3日入賞は記憶に新しいよね。今年もガンバレ亜久里。

亜久里のドライビングテクニックを盗め!!

『鈴木亜久里のF1スーパードライビング』は、ご存じF1パイロットの鈴木亜久里選手が監督したF1ゲームなのだ。ゲーム画面はマシンを真後ろから見た視点の3Dタイプ画面。

F1選手間全10戦を戦い抜くモードや、亜久里選手と対戦できるモードなどゲームモードは4種類。とくに、互だちと対戦できる対戦モードは熱くなること間違いなしなのだ。

また、F1ゲームに欠かせないマシンセッティングもかなり細かく設定できる。F1ファン、亜久里ファンならずとも、熱くなるF1ゲームだぞ!!

ゲームモードは4種類

CHAMPIONSHIP

実際のF1と同様、世界F1選手権全10戦を戦い抜くモード。予戦、本戦があり、本戦で入賞すればポイントがもらえる。



1P VS AGURI

亜久里選手(コンピューター)と対戦できるモード。亜久里選手のマシンさきはハンパじゃない。キミは勝てるかな?



1P VS 2P



ふたりのプレイヤーで競い合う対戦モード。コースやマシンの設定は自由自在。社団なバトルが盛り上げられること必至。

FREE PRACTICE



練習モードだ。コース、マシン、天候など自由に設定できるのだ。コースを何回でも走ることもできる。初心者も最適。

マシンカラーは6種類



プレイヤーが操作するマシンは6種類のカラーの中から自由に選ぶことができる。どのマシンもどこかで見たようなマシンばかりなのだ。+このひびきのF1チームに似たカラーリング

を選べば感情移入もしやすいぞ。またマシンの性能は自由に設定できるので、どのカラーのマシンを選んでも同じだ。でも亜久里選手のファンならばフラットワークカラーを選びなさい。

多数の細かいセッティングが可能

最近のF1ゲームは、コースやマシン性能などを自由に設定できるのが、もうあたりまえになっているよね。もちろん、このゲームでも多種のリアルな設定が可能なのだ。しかも、ゲームの内容には直接関係ないが、コントローラーの操作を2種類ある操作方法から選択することもできるのだ。これはとってもうれしい機能だ。なんといっても、このようなF1ゲームやアクションゲームはコントローラーの操作が命だからね。

コースセッティング

チャンピオンシップモード以外は、好きなコースを自由に選んで走ることができる。コースは実際のF1開催、南アフリカからオーストラリアまでの16コース。それにアイトナコース、練習用コースを合わせた全18コースだ。しかも、各コースごとに堂久選手がコース解説をしてくれるのだ。こいつはうまいぜ。

チャンピオンシップモード以外に、練習用コースも用意されている。



チャンピオンシップモード以外に、練習用コースも用意されている。



現在の天気、気温、湿度を表示してくれる。フリープラクティスモードではブレーサーが天候を選択できるのだ。

ウエザーセッティング

マシンセッティング

1P VS 2Pモードとプラクティスモードでは、自由にマシンのセッティングをすることができるのだ。また、チャンピオンシップモードではマネーポイントが溜まり、手持ちのマネーポイント以内で買えるパーツしかセッ

ティングすることができないのだ。マネーポイントは最初手持ちで25000持っており、レースで入賞もしくは完走することにより、それに見合ったマネーポイントを獲得することができる。最速のヤツだけが生き残れる世界だ。



●セッティングできる要素は11種類。各コースの特性に合うセッティングをせよ。

フロントウイング



フロントウイングは最も重要なパーツで、タイヤとの接地面積を増やして、下流のダウンフォースを発生させる。

タイヤ



増大した空気抵抗はタイヤを暖め、空気は柔らかくなる。柔らかいタイヤはグリップ力が高いが、寿命が短い。

ブレーキ



ブレーキをハードにするほど、タイヤの減速力が大きくなる。

ステアリング



ステアリングを戻すスピードを調整すると、タイムに有利に働く。

フロントサスペンション



ヘッドに当たるエアの圧力は、タイヤのグリップ力に大きく影響する。

ガス



スプレッドバルブを調整すると、アクセルを踏むだけで加速力が増える。

リアウイング



ウイングをハードにすれば、グリップ力は高くなる。しかし、最高速度は落ちる。

リアサスペンション



フロントサスペンションと同様に、ヘッドに当たるエアの圧力に影響する。

エンジン



エンジンの回転数を上げると、最高速度は上がるが、燃費は悪くなる。

ミッション



マシンの最高速度とエンジン回転数が、ギアに影響するのだ。

シャーシ



マシンの空気抵抗を減らすことで、最高速度は上がる。

では、実際にコースを走ってみよう!!



チャンピオンシップモード

チャンピオンシップモードは、実際のF1同様、全16戦を走り抜くモードだ。まずは予選を行い、その予選の順位によって本戦のスタートグリッドが決定するのだ。本戦はコースをも周回距離がなければならない。6位までに入賞すれば、順位に見合ったドライバーズポイントがもらえるのだ。ポイントを獲得を目標するのだ。

本戦スタート



いきなり速旋回に突如してしまっただけ。これから猛烈な追い上げだ。

ゴール!!



本戦のチェックポイント!! ボールトファイニッシュだ。やったぜ!!

DRIVER'S POINT

順位	ドライバー	ポイント
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16

結果発表

★所変われば背景も変わる★

ベルギー



コースが変われば、もちろん背景も変わる。ベルギーはこんなところなのだ。

モナコ



モナコのコースは海に面している。海を走るからのレースは特別だ。

モナコのトンネルもあり

モナコのコースにはトンネルがある。トンネルに入ると、おとどきのグラフィックはスムーズで気持ちいい。



1P VS 2Pモード

1P VS 2Pモードはふたりのプレイヤーが競い合う対戦モード。16あるコースのなかから好きなコースを選び互にたちと熱いバトルを繰り広げよう。コースの周回数は1周、6周、8周のいずれから選択できるのだ。確実なブレーキングが勝利へのカギだ。

スタート



白熱のバトル



あーっと1プレイヤー



CRASH!!



確実なブレーキング



亜久里の走りについていけるか?

開発状況

開発状況を公開中。いまは日本のコースの立ち回りを調整中です。

大航海時代

この「大航海時代」がパソコンからファミコンに移植されたのは去年の3月のこと。それからほぼ1年の月日を経て、今度はメガドライブに移植されることになったのだ。そこで今回の速報では、1年の歳月と、ハードがファミコンからメガドライブになったことが、「大航海時代」をどのように変えたのか。そのあたりに焦点をしばって、バジッと紹介しちゃうぞ。

メガドライブ

シミュレーション

パワーアップ
ゲームソフト

大衆 4月23日発売 11800円

7メガ

メガドライブになってパワーアップ

まずは、ファミコン版からの愛読ぶりを紹介しよう。ファミコン版との違いは、グラフィックの品質が向上したこと、いくつかのシステムが改良されたことだ。グラフィックでは、港がある地方

との特色が取り入れられ、船の乗組員がバッチリ判別できる。システムでは基本的なものに変化はないが、道路変更や各種船政など、プレイヤーがびんばんに使用するコマンド操作が簡略化されている。

その3 乗組員編成

船政を先取る際には、その船政の乗組員と船政を整えなければならぬ。ファミコン版では乗組員の編成を直接、船政の編成は港で行っていた。しかし、メガドライブ版はその両方を港1ヵ所で行えるようになったのだ。



便利に
なったもんじや

その4 港のにぎわい

交易の場でもあり、出会いの場でもある港。港政には、その地方によって西洋人、アラビヤ人、中国人、日本人といった人々が集まっているぞ。



ワイワイガヤガヤ

改良されたトコはまだあるぞ!
つぎのページへ急いでGO!!

その1 顔のグラフィック

船政を率いて海洋を渡るには、優秀な航海技術をもった仲間が必要だ。ファミコン版では、主人公が数人の仲間だけだが、オリジナルの顔のグラフィックを持っていた。しかし、メガドライブ版では、すべての人物がオリジナル



の顔のグラフィックを持つようになったのだ。

その2 酒場の主人

酒場はゲームをすすめていくために重要な場所だ。それは、酒場にいる酒場女や船乗りたちから情報入手することができるからだ。その酒場の主人がすすめる酒の種類が、ファミコン版ではラム酒だけだったが、メガドライブ版にはラオチウと日本酒が加わった。



さて、このページでもメガドライブ版になってパワーアップしたところを紹介しようぞ。

この『大航海時代』はプレイヤーが長い時間をかけて進めるように開発されたゲームだ。だから、余計なコマンド操作やウィンドーの

開閉が省かれ、飽きさせないための演出がギッシリ詰まっているのだ。パソコンからファミコンへの移植でもそこらへんが十分に改良されたのだが、メガドライブ版はそのファミコン版がさらに改良されているのだ。

その5 艦隊戦

おなじみのシステムと迫力のアニメーション

このゲームの戦闘は、機内きと艦の進めをうまく誘って味方の艦隊を攻撃し、敵の艦隊をすべて撃破すれば勝利となる。敵艦隊への攻撃方法は3種あり、遠距離攻撃の砲撃と近距離攻撃の斬り込みがある。ファミコン版では、船舶が攻撃している状況を、ユニットの位置だけで表示していたが、メガドライブ版では、画面下部にそれぞれ、攻撃のときは攻撃しているグラフィックが、斬り込みのときは斬り込んでいるグラフィックが表示されるのだ。



●こちらがファミコン版の戦闘画面。かわいいうつろが浮かんでるってカンジ。

砲撃 スドーン



●右の船舶に砲撃が見事命中。船舶に移動できる矢印にはローカーゴ。カクパルン砲。カノン砲がある。

斬り込み えいっ



●甲板と甲板のすき間に板を渡し、そのうえで戦闘が行われる。船長の戦闘力が高いほうが有利に戦えるぞ。



●いっばうこちらメガドライブ版。大艦の射撃距離表示もバックアップなのだ。

その6 洋上での進路変更

このゲームの数あるコマンドのなかで、もっとも多く使うのが海洋上コマンドの“進路”だ。このコマンドの操作方法はふたつある。ひとつは、海洋上コマンドが表示されるウィンドーを開き、そのなかから“進路”を選択して進路を変更する。もうひとつは、海洋上コマ

ンドのウィンドーを開き、十字ボタンを押すだけで進路を変更する方法だ。ファミコン版もメガドライブ版も、このコマンドの操作方法にはない。ただ、遠慮すつしが変更できなかったファミコン版に対し、メガドライブ版は1回の操作で任意の変更が可能だ。



●思ったもみない方向に進路が変わってたりすることがあったのだ。



●この矢印さえあれば、そんな心配は不要だ。これで進路も楽だね。

その7 停泊船舶

港に停泊しているプレイヤーの船舶の種類は、ファミコン版では3種類しかなかったが、メガドライブ版では建造可能な船舶すべてが表示される。また、港の経済価値が上昇するにしたがって、港に停泊する船舶のグラフィックがより大きなものへと変わっていく。地方によって船舶の種類が変わるぞ。

オイラが安宅船でいい!!



『大航海時代』を知らない人へ

プレイヤーは経済責任の主人公となり、老練海士を補佐役にして船隊を統率し、交易や海賊退治などで莫産を増やしていくのだ。そ

交易で莫産を



●莫産の増産や貯蓄に必要だったアイテムの購入もここでできる。

して、同盟艦を作ったり、他国の艦隊を撃破することによって主人公の名声を上げ、ポルトガル王からの勅命を得つのだ。勅命を成就

艦隊戦で名声を



●莫産の増産や貯蓄に必要だったアイテムの購入もここでできる。

することができれば国王から爵位がもらえる。この爵位を次々と拝受して行って名声を再興させる。それがこのゲームの目的なのだ。

依頼で名声を



●おおいおい、艦隊なんてなくてもいいから、さっさと依頼をこなして名声を稼ごう。

ROMANCE

バレードの暗黒のなかで王女様を見て以来、主人公はその美しさに心ひかれつづけていたが、遠くまで自分の運にただ首肯するだけであつた。だが、勅命を果たした英雄には身分を問はず爵位を与えるという国王の意圖に、主人公は夢をかけてみようと思つたのだ。



●この人こそ王女様。バレードの暗黒のなかで王女様を見て以来、主人公はその美しさに心ひかれつづけていたが、遠くまで自分の運にただ首肯するだけであつた。だが、勅命を果たした英雄には身分を問はず爵位を与えるという国王の意圖に、主人公は夢をかけてみようと思つたのだ。

交易商人になるもよし、海賊になるもまたよし!!

主人公のゲームスタート時の報酬は、金貨1000枚とオンボロの船。そしてその船に積まれたいくらかの商品だけ。このゲームには、こうしなければダメというような制約がないので、この財源

をどう使うかはプレイヤー次第でわけだ。そこで、この財源をうまく活用するための基本的な方法を紹介します。これをさえ覚えておけば、職業によるゲームオーバ一心配はなくなるぞ。

資金を稼ごう

資金を稼ぐ方法には、交易で儲けるか、どこかの船を襲って奪い取るかの二種類がある。ただ、最初から与えているだけの財源では、たいした武器がでないの、はじめてのうちは交易で地道に稼ぐほうが確実だ。酒場などで情報を入れろ、よい儲け口を見つけてしゃっけりやう。

ぶんどっちゃえ



● 船に力をつけて、船の襲撃を容易にする。船の襲撃は、船の襲撃を容易にする。船の襲撃は、船の襲撃を容易にする。

特産品をチェック



交易ルートを確認



● 船の大きさで襲撃量が、船の大きさを確認する。船の大きさを確認する。船の大きさを確認する。

仲間を作ろう

船員になることができる仲間を募集している。コロンブスやマゼランをモデルにした優秀な航海士をさがし、主人公のレベルが低いと仲間になってくれない。レベルの高い仲間を大きな船を任せると雇えないことがあるので、そこへは注意が必要だぞ。



● 船長の航海士レベルが低いうまくてまう。船長の航海士レベルが低いうまくてまう。船長の航海士レベルが低いうまくてまう。

名声を上げよう

遠洋にも航海できるようにになったら、いよいよ名声を上げることに努めよう。名声が上がれば、国王から勲章を受けられる機会が増えるのだ。名声を上げる方法は4つ。交易所や造船所に投資して同盟者を作る。交易所の海を見つめる。港の人の依頼を遂行する。他国の艦隊を撃破することだ。名声を手っ取り早く上げたい人は他国の艦隊を倒し、確実にいきたい人はコツコツと同盟者を作る。ポルトガル国王から呼びがかかったら、リスボンへ直行だ。



● 船長が賢明でいける。船長が賢明でいける。船長が賢明でいける。



● 船長が賢明でいける。船長が賢明でいける。船長が賢明でいける。

爵位を得よう

爵位を得るにはまず、国王から勲章を受け、その勲章を成長させなければならぬ。爵位にはページ(騎士の小使)からチュウク(公爵)まで5つの階級がある。国王から拜受する勲章には、商品購入、海賊討伐、財宝探検などがある。どれも一試練ではないか仕事ばかりだが、爵位さえ得れば王宮への出入りが自由になる。王宮では向かいあなしに開くはず国王に会うことができるようになり、他国の王宮でも貴族としてその国の国王に会えるようになるのだ。ほかにも、国王から多額の報酬や豪華品の補充が受けられたり、王女様との密会も可能になるのだ。世界各地で得た財宝を王女様にプレゼントすれば、ロマンチックに暮らそうも……



● 船長の航海士レベルが低いうまくてまう。船長の航海士レベルが低いうまくてまう。船長の航海士レベルが低いうまくてまう。



● 船長の航海士レベルが低いうまくてまう。船長の航海士レベルが低いうまくてまう。船長の航海士レベルが低いうまくてまう。

船船を購入しよう

海洋に出航するには、船をおいても船が必要だ。まずは、酒場で船長になれる仲間をつくってから造船所へ行こう。造船所では船長候補をお呼びし、船を持ってくる。造船所のお呼びし、船を新造にするか中古にするか、船体の種類をどれにするか、船体の材質はなににするか、さらに、マストを何本にするか、帆を三角帆にするか四角帆にするか、そして大砲の数と弾薬の数を聞いてくる。それらすべてを決め、船中に名前をつければできあがりだ。ただし、乗組員が数多くもらんないたい船は難いけれどいいぞ。



● 船体の大きさで襲撃量が、船の大きさを確認する。船の大きさを確認する。船の大きさを確認する。

7つの海をまたにかけろ英雄となれ!!

このゲームの目的は、国王からの勲章を実行し、爵位を得て家名を再興することだが、それまでの過程に決まった道はなく、プレーするたびに違った行程がある。だが、プレーヤーはその目的をそれぞれのけに、インド洋遠征で善悪科

の交易をすることだけに没頭したり、他国の艦隊を倒しかけたりすることだけに奔走してもいいのだ。プレーヤーごとにそれぞれの楽しみかたがあり、プレーすることになったストーリーがある。それが、この大航海時代シミュレーションだ。



開発状況

完成しました。海の英雄はほいほいと、このゲームで遊びたい。完成しました。海の英雄はほいほいと、このゲームで遊びたい。完成しました。海の英雄はほいほいと、このゲームで遊びたい。



天外魔境 II

仕大なスケールの物語が繰り広げられる「天外魔境 II」。ストーリー中盤までの要所を集中攻略だ！

PCエンターテインメント RPG ハドソン 3月26日発売 7800円



旅立ちから4人の仲間と出会うまで国ごとにポイント攻略

元気が3人の仲間と出会うまでには、じつには6ヵ国にわたる旅をしなければならぬ。その途中には様々なイベントが待ち構えているが、今回はゲームを進めるうえで重要なポイントを攻略するぞ。

ではさっそく、とききたいところだけど、ここで覚えておいてほしい3つのアドバイスを聞いてくれ。

まず、体力はフィールド画面を歩いているだけで回復するという点。痛ついて動けなくなった仲間や、敵から受けた傷や酸なども、

歩いているうちに回復できるのだ。敵を倒すときに、戻る場所をちゃんと確認しておくことも大切だ。このゲームでは、敵を倒すとその時点までで最後に出た入りの所に戻るようになっている。うっかりしていると、敵を倒したつまずきにいた国に戻ってしまった、なんてことにもなりかねないぞ。

3つめは、ダンジョン内の宝箱の中身は、ダンジョンに入りおすと復活することもあるってこと。覚えておいて損はないぞ。



●国に入るときは、準備してしまえばいいから確認しよう。



●宝箱の中身は復活するものもある。



●たとえ元気が以外のキャラの体力がなくなっても、歩いていれば回復する。そこで、アイテムや巻物で体力を回復させよう。技の回復は敵に当たったほうがいけれど、

基本は大切だ!!

<火多>高山の暗黒を切れ



ゲームは、この火多からスタートする。まず、元気が降りが行なわれる高山へ向かうことになるんだけど、その旅りの最中に暗黒ランが現われ、前の人々がさらわれて

しまうのだ。さらに、敵の一族と名乗る者が、元気の母親までも連れ去って行く。これは火の勇者である元気に対する挑戦状なのだ。

この国では、3つの大きなイベントがある。ひとつは、英雄隊で母や高山の人々を救出出すこと。ふたつは暗黒洞窟を抜えて暗黒洞窟内へ向かうこと。そして3つめが高山に現われた暗黒ランを斬ることだ。ただし、黒雲を攻略したあとでないと暗黒ランを斬ることはできないのだ。

母を助けにゆき高面

さらわれた人々が解放されているのが、高面と呼ばれる洞窟だ。この洞窟の奥に、元気の母のお墓が隠されている。そして、その前には死神3兄弟のひとりであるツノ王が待たかまえているのだ。ツノ王は、意外なほど簡単に倒せる。しかし、高面にもあっけなく倒れりかたは、ボスにしてはおかしいぞ？



●高まったお墓の前に、ツノ王だ。

暗黒への道を実践するぞ



高面ランの後に進路をあらためたため、火多から高面へ行くには高面をとおるしかない。ここは難いか身体がかるついでに、お札に難いかかってくるのだ。しかも、宝箱のなかで待たかまえているヤツもいるぞ。出口では、死神3兄弟のうちのツノ王が待ち受けているが、元気の能力10割もあれば前ではないはずだ。

〈尾張〉 鬼骨城を攻略せよ



尾張での目的は、死神3兄弟の本拠地である鬼骨城を落として、暗黒ランを斬るための聖剣・流氷の破片を手に入れることだ。ただし、ここで必要になるアイテム、浄土

の経巻を見つけるのはけっこう苦労させられるはず。

また、この国の大山崎というところでは、ひとりの仲間であるカブキ団十郎と出会うことになる。しかし、カブキは自尊心が激しく、すぐには仲間になってくれないのだ。そのため、尾張は花丸丸で攻略することになる。カブキは、花丸が暗黒ランを斬ったあと、つまり伊勢に向かう段階になってはじめて仲間になってくれるのだ。

運気をはちう浄土の経巻

鬼骨城の入り口にある門を開けるには、運気力を出しきる浄土の経巻が必要だ。しかし、浄土の経巻は真実美から持ち出され、ある仙人の手に渡り、ある女性の元にあるという。ある女性のところへ行くまでには、さまざまな障害があるぞ。



船が欲むきや真沢のうな

芥天さまのほむ井天君は、城のまんなかにある。そのため、船がないと行けないのだ。でどうやって船を手に入れるのか？ 幸虧仙人は、下手くそな船の絵をくれただけだ……。じつは、この絵がありがたいものなのだ。

鬼骨城を守る3人の死神を倒せ!

初級能力を吹き飛ばして門を開けると、そこには普通のような城がある。噂の手がエレベーター代わりという不潔

伊勢の魔屋は飛ばされる

伊勢神宮には、怪しい侵入者を送るために结界が張ってある。それは魔屋と魔屋の扉をフープさせるものなのだ。しかし、ひとつの魔屋からフープする場所が決まっているので、魔屋の位置関係さえ把握すれば送うことなどは簡単だ。



宮船で空中移動できるぞ



伊勢直島の魔屋が壊れている。本来の古墳に行くには、丸亀の岩舟に乗れない。しかし、岩舟を浮かぶには天童の船が必要。その船は志摩村の丸亀という人物が持っているらしいんだけど……。?

むつじの第五部の倉倉庫

本来の古墳のなかには、おかしな装置がついている。これは第五部がつけたバリアーだ。このバリアーを消すには正しい言葉が必要。その言葉集のヒントは第五部自身が発文してくれたはずだ。



〈紀伊〉 イヒカの謎を探る



紀伊には、イヒカという遠人が文明を持った一族の末裔が住んでいる。これは古々地片流から聞き出せる情報なのだ。紀伊の国での

目的は、そのイヒカ一族が作った謎入を見つげるために、4つの銅鑄を探ることだ。さらに、銅鑄を探すためには、神タタの船という乗り物を探す必要もあるぞ。これらのものを探すには、異形の石像が道標となることも覚えておこう。

この国では、モンスターを倒えた第五部が同等でも登場して花丸丸ちの行く手を阻もうとする。この第五部とカブキが協力し合えば、変身合体も見ものぞ。

〈伊勢〉 密林城のハテナやつ



伊勢はかなり深刻な事態を起している国だ。伊勢神宮では暗黒ランが咲いているし、さらに伊勢の国中で植物の根が不気味に触手を伸ばしている。この植物は、根の一族の城である密林城から伸びてきているものなのだ。

伊勢での目的は、密林城の城主である第五部を倒すこと。しかし、そのためにはいくつかの段階を踏まなければならないのだ。

第五部を倒すためには密林城のなかに入る必要があるんだけど、いったん隣国の紀伊を攻略してからじゃないと城に入ることはできない。さらに、紀伊の国で行動するためには、ある人物を救出しておくことが不可欠なのだ。その人物とは、伊賀村の忍者の頭領である高々地丹次。丹次は本来の古墳に囚われているので、必ず助けよう。

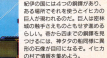
船があれば世帯がぶがる

この国には、船でもか行けない場所がたくさんある。そのために船を探さなければならないが、とある村の神社に伝説の存在といわれる神タタの船があるらしい。しかし、あることをしないと神社に入ることはできない。神社の近くの異形の石像が怪しい……。?



銅鑄はイヒカの巨人の謎

紀伊の国には4つの銅鑄があり、ある場所までそれを使うとイヒカの巨人が現れるのだ。巨人は密林城の触手を止めるのにも役立つものらしい。昔から伝説の銅鑄を見つけるには、神タタの船同様異形の石像が道標になるぞ。イヒカの村で情報を集めよう。



京

大きな都のある国



京の都は花盛り！ 京では、ワールド移動干こそ敵の一族が出現するが、暗黒ランの脅威はこの国にはなく、いまは平穏な状態なのだ。ジンドラの西の中心地だけあ

って、場所がある京の都はかなり大きい。都は5つの区に分かれていて、人もたくさんいるぞ。

そのため町はにぎやかだ。珍しい武器や道具もいっぱいあるぞ。ただし、町で売っている物はほかの場所より高くなる。そのかわり売の店では買えないような武器や道具が売られているぞ。

ここでは懐かしさも味わわれる。宣反士に行くと、動作もおなじみのホテイ丸が登場して、今後の協力に協力してくれるのだ。

都の一族だらけの御所区

都の区には暗黒ランはいていないものの、政治の中心地である御所にはタワーンがいないせいも、都の者が見られるのだ。都の一族は、なぜ都のなかに入り込めるのだろうか？ ここにはまだタワーンの族、技能が備わっている。そして、技能はある大切なものゆえを知っているのだ。まずは技能を見つめよう。



●京の都の中心地は、一族だらけなのだ。一歩間違えば、暗黒ランの一族に襲われる。

信楽村の村長のお願ひは



●信楽村に集まると100年人參は、京の御所区にある商家で売っているぞ。

信楽村は都の御物の名物の村。じつは村人全員が農家なのだ。そのためか、人間であって農家でない火の一族である花丸たちを雇用している。そこで農家になった村長が花丸に御物を頼むのだ。京には火が多いので村の者が行けないうえ、農家で100年人參を買ってきて欲しいと頼まれる。おれもちゃんとくれるぞ。

白山には何があるのか？

白山は古くから霊峰として崇められていた山だ。しかし、タワーンはその神の山を封鎖してしまっているのだ。白山の守衛に話すと、入山許り証がないと入れられぬという。しかし、許可証を発行してくれるタワーンは海保で君に話している……。どうする？



●白山の入口は、暗黒ランの一族に封鎖されている。入山許り証がないと入れられぬという。

近江 真っ赤に染まった湖

近江の国は琵琶湖をはさんで東と西に分かれている。さらに、琵琶湖湖底は山に囲まれている。琵琶湖から西に行くには、京の国に戻ってか回り込むことになるのだ。さらに暗黒ランの族に阻まれるために、初めは北江の湖には行くことができない。また、琵琶湖は山のように真っ赤に染まった湖の湖と化しているため、湖を渡るには船が必要になるぞ。



●琵琶湖は山に囲まれているため、湖を渡るには船が必要になるぞ。

琵琶湖を渡る大タタの船

近江の湖に入ると、すぐに暗黒ランの船に阻止される。大タタの船に乗って真っ赤に染まった琵琶湖を渡るしか道はないのだが、唯一の村、大津村にも船はない。大タタの船という特殊の船の証が鍵になるのだ。この証はどこかに宗族の大タタの船があるのだろうか？



●大津村には大タタの船の宗族が住んでいる。大タタの船の宗族が住んでいる。

越前 極楽との出会い



二ヶ峠ではふしりめの仲間、極楽太郎と会えるのだ。しかし、金沢の城に入ったとたん、カブキは単独行動に出てしまう。理由は金沢の城だが、根の一族を倒した西の山を捕ったハデなぼうひをくれると約束したから。

そのためカブキは手柄をひとり占めしようとして勝手に逃げたのだ。ここからしばらくは花丸は単独で旅することになるぞ。

暗黒ランは金沢の城にある極楽村に封鎖している。しかし、暗黒ランの国にはなく、隣の越前にあるらしいのだ。花丸が越前へ向かうとすると、突然空から落ちてきた道に道を通らなければならない。そしてこの東国の上に見えるのがワダツミ5人衆というやつら。おれは、はまやう地の配下なのだ。ここから先は彼らを相手に戦うことになる。

ワダツミ5人衆が登場

越前に行く道を突然遮ったのは、越前、越中、越後の3国の支配者はまぐろの配下、ワダツミ5人衆だ。道を通っている奥州藩という藩は、花丸の方ではピクともしない。この岩を撃つには強力を持った人機、つまり極楽太郎が必要なのだ。



●越前、越中、越後の3国の支配者はまぐろの配下、ワダツミ5人衆の配下だ。



さっそく極楽村へ人參を届けに行ってみると、さっさと犯人は原作でも登場した部下元寇だった！ 奥州藩小僧に入ってしまった。西ヶ地三木夫の力借りて、人參とフィアンズの三太を助けさせるはずだ。急いで人參村へ戻るのだ。

人參に捕まっている極楽

人參村には、1000年もの幽人たちに捕らえられている極楽太郎がいるのだ。ここでは極楽太郎の解放と引き換えに、人參の女王からある条件が出される。幽人の見せ物小屋に捕まっている人參船を助けて欲しいというのだ。



●幽人の見せ物小屋に捕まっている人參船を助けて欲しいというのだ。

越中 まぼろしの幻夢城



この図には、橋の一本はまぐり
城が現点を置く幻夢城がある……
はずなのだが、城には地蔵に入る
ことはできないのだ。なぜならそ

れらしき建物があるも、そのほとん
どがマボロシだから。本物の
幻夢城を見分けるため、越後のから
くり職人の電二郎に協力してもら
うよう、富山の船さまにいわれ
るぞ、しかし、東に行くための橋
はすべて壊され、越後へ向かう道
も暗黒ランに悪がっているのだ。
このためふたつの洞窟をとおらな
ければいけないが、両方の洞窟に
ワグツミ五人衆のうちふたりが待
待ちかまえているぞ。

宇奈月湖のみえなげ地面

越後へ行くためには、宇奈月湖とい
う湖をとおらなければならな
い。しかし、見えなげ地面をとお
らないと出口は行けないのだ。こ
の湖底の真実は洞窟内のどこか
にあるんだぞね。見えなげ地面に
は、ワグツミ五人衆のひとり、
黒野田郎が待ちかまえているぞ。



●見えなげ地面は、洞窟内に入ると見えても
●見えなげ地面は、洞窟内に入ると見えても

電二郎の病気を治す薬?

電二郎の病気を治す薬を調合する材
料は、越前、越中、越後に咲くつゆのつ
らちのつらちらしい。集めてきた花を調合し
て、その夜湯丹らしきものを電二郎に
飲ませてみよう。龍打ちゃそのうち正解
の組み合わせもわかるはず。



●電二郎にいいかげんな病
●電二郎にいいかげんな病

タライ船に乗って佐渡の棚田村へ

佐渡へ船に乗るには船が必要だが、新
潟村からは肝心な船が出ていないのだ。
そのために新潟村に住むたいらい船職人、し
たらい舟をもらわないといけな

かし、たいらい舟職人は宛先不明の船には
たいらい舟を貸さないのだ。困って村
の人に話を聞くと、たいらい舟もも
とは佐渡の船発見店とが……



●電二郎のいる越後へ到着した火
●電二郎のいる越後へ到着した火

越後 電二郎の秘密兵器



電二郎のいる越後へ到着した火
の奥書のふたりだが、なんと電二
郎は謎の病気にかかり重体だった。
この村にある薬屋は、何で出す
反魂丹という薬を作る技は知って
いるのだが、何を調合したらいい
のかはわからないらしい。花丸た

ちは反魂丹の材料を求め、越前、
越中、越後を飛び回るはめになる。
反魂丹で無事に回復した電二郎
は、幻夢城を見つかる装置を作る
には、佐渡ヶ島のダンデン山にある
神砂の金が必要だというのだ。
神砂の金はほとんど不純物もない
純金で、種ゆりを晒し出すから
だ。しかし、ダンデン山の入り口
はなぜか富山の船さまの命令で塞
がれていた。そこで越中の富山城
へ向かうと船さまは……
神砂の金を手に入れ、電二郎に
渡せば電二郎は作ってくれるぞ。
これで幻夢城の位置がわかるのだ。

近江西 大江山にひとり網



越前の暗黒ランを断ると、京の
北の暗黒ランの横がなくなる。そ
こから近江西へ行くぞ。
この暗黒ランは大江山という、鬼
の生む山がある。その山は、京の

●鬼が侵入した鬼の討伐隊により壊
●鬼が侵入した鬼の討伐隊により壊

鬼の話が食ひ違うけど?

宗では、鬼が越前をさらったというワ
ザだったが、越前が自分で鬼のもとへ行
ったのが事実らしい。なぜそんなことを
したかといえば、酒色奢子と娘は別を
相違ったためなのだ。そんなワザが
刺し違えたとは本前だらうか? 奥から
きた討伐隊の女隊長が、殺した鬼の肉を
食っていたという話もあるのだが……?

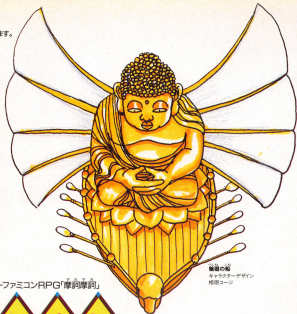


●京の人と越前村の人の話とは、大まか
●京の人と越前村の人の話とは、大まか

sigma

世の中 創造しめます。

面白い。



輪廻の船
キャラクターデザイン
植田コージ

世の中マカマカ

スーパーファミコンRPG「摩訶摩訶」



© 1992 Sigma, Inc.

普通じゃない常識破りなオチの連続。
見たことない攻略のカギを“前世の力”が握る。
ここが「マカマカ」面白いワケだ。

マカマカ予備校「摩訶摩訶」を知るには、勉強が必要だ!

【授業】

怪人マカマカ博士の魔の手から父を、母を、そして“現世”を救うために、主人公(僕)と仲間たちは立ち上がった……。そこで今回登場するのが、摩訶不思議な乗りもの“輪廻の船”。この船に乗ることができなければ、マカマカ博士を倒し、“現世”に平和を取り戻すことなど絶対できない。なぜなら“輪廻の船”は、ゲーム攻略のカギを握るもう一つの世界、つまり“前世”へと(僕)たちを導く船だからだ。

【問題】

攻略のカギを握る乗りもの“輪廻の船”は、(僕)たちをどこへ導く?

1. せつせ世 2. 出世 3. 前世

※わかった人は、住所・氏名・学年・答えの番号を書いて、郵割ハガキでFAXで送って(おれ、正解者の中から抽選でスーパーファミコン(本体)10名様・摩訶摩訶トランプ300名様・摩訶摩訶トランプ500名様を賞品期間(92年3月まで)総計810名様にプレゼント致します。
【宛先】〒181 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-14-4SKビル千駄ヶ谷

(株)シグマ 広報部の受付
【FAX】03-3188-0825
(株)シグマ 広報部の受付

株式会社 シグマ 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-14-4 SKビル千駄ヶ谷

スーパーファミコン
シグマのキャラクターデザイン



発行：ハガキ◆1992年3月末日(当日消印有効) FAX◆1992年3月末日PM5時まで受付

※当選発表は、プレゼントの発送をもってかえさせていただきます。

記録せよ

- 貴重な時間をヒマ潰しに費やすアンビリーバボーな若者たちよ。記録せよ。日々未だ仕事を記録せよ。日記でもビデオでもよい。記録するのだ。茶番もいずればビュリホメモリーズなどもであらう。だから茶と紙を写真にとるでない!!! あーもう、クサれ外道ども!!
- 3年間つけ続けた日記が古雑誌といっしょに回収されてしまいました。私の青春日記はチリ紙に愛蔵です。(東京都 青木亮美)
- 既定である。水に流すがよい。

- パスワードが最高に好きだ。パスワードバックアップなんかで書いてんじゃねえ。紙に書いてナンボだバーロー。(千葉県 観者の封印はんぺん)
- 電気にも依存する記録は危ない。やはりリンクと紙は偉大である。紙紙の静電機もへイチャフである。●チナチにマヨネーズをかけて食べるメロンみたいな味がしてすげーうまい。(広島県 平野博史)
- フルーツでの試みであるな。新分野開発は貴重に望するぞ。後継な味だとも挑戦するがよい。
- 雪午ノコ食ったら熱が出た。ゲリも出た。(埼玉県 斎藤広人)

- ナンでもカンでも食うからである。動物感覚化対応とは十分に注意せよ。死ぬともう食えぬぞ。
- このあいだ。町でファイナルな父さんがいた。怖かった。(東京都 山本雄)
- 東京にはとくにファイナルな飯が多いからな。気をつけつつファイナルな人を観察するがよい。
- 本を腰に差せることヘッドホンですか?(福岡県 小川武士団)
- そうである。2冊乗せればステレオである。つねに乗せるがよい。
- SKはK・K・K(クークラックスクラン)のことでしょうか?(東京都 佐野野郎)

- 違う。カウイ、カサカサ、カチカチである。もしくはカククルイ、カンケーねえ。カットだろである。
- 比類なまらT.U.N.RUNNERになるにはどうしたらよいですか。あ・ショックウエブのあととはなってますか。(大分県 くらひ)
- 少しレバりきみであるな。まあよい。比類なまら者になるにはワンコインでクワイアする気力が大切。
- 僕は酒井法子とひとつだけ共通な点を持っている。それは趣味もなければ誕生日でもない。同じ人間である、ということだ。

(福岡県 越ねかけ)

- おお、食糧のほがきにはなにか神聖なものを感じるぞ……と思ったがペンネームが湧けない。2点。
- カインがジャンプしたまま帰ってこない。

(神奈川県 ハニライス)

- あんなアホ人だらはほーってて先を急ぐがよい。いずれどこかで落ち会えるであらう。なー!!!
- やい、親統、お前の思い上がりをたたきのめしてやるから。明日、河原までこい。こないとチキン呼びわりするぞ。(埼玉県 AHO)
- 「やい」だの「たたきのめす」だの「チキン」だの、この時代録語おマヌカ。いまだきのケンカいまいきなりストリートファイト。南無!!!
- おそこをこすったら白いものが出てきました。これはなんですか。(兵庫県 ぽんぽーま)

(千葉県 ぼんぽーま)

- 牛乳である。飲め。ぼんぽーま。
- どろろきううに挑戦しています。けど、いつも途中でやられてしまいます。気力が足りないのでしょうか。富山県 おから)
- 明らかに気力不足である。彼氏は気力があるので、便により「心」や「身」をお書きになるのだ。
- すってんでんてですか?(茨城県 すっことこっこい)

●あ意味のわからぬ奴め。誰だだけで投稿してくるでないわ。

ゲーム帝国

帝国の黄金のシュレッターが壊れた。貴族らの罪深きボツはがきは以後やきのエサである。ときには燃やして腹をとることも。



悪魔の安楽椅子

- 何れもいつか夢を掴まれていて、それを定数的にかわして、「スピークワーク」と言っているのかもしれない。(山口県 東海林天利)
- やあおとなな。なんだが知らんけど金持ってるならいかにガワシクもあるぞ。J.Tに推薦します。
- パソコンが壊れたい悪魔さんに質問します。パソコンではいったいなにができるのですか?(東京都 九段見史也)
- パソコンなんか計算しかできねえんだよ。ほんと。でも計算するときにいいコトは再現できるんだぞ。●か白紙合戦で小林幸子を殺せぬこと。なんだか正しい。(兵庫県 うさぎリンク)
- あ、俺もそうかも。なんでも体罰もいっつも受けたんだよ。でも昨日のラーメン店CMで小林幸子見ちゃったから今日白紙合戦もひいちゃったんだよね。
- あの娘女に惚けてしまいました。やっぱりここは一発白目でしょうが。(北海道 づまいじょう)
- うーん。完全で三角関係はままだい。ガマンせよ。

女神の四の字固め

- ダイエイトと思って食事はほとんどらぬ奴がいる。そうやって自分の体を感じていき、死が迫ってくるのだ。さっつひん。(埼玉県 白飯の赤ロケット)
- そうよ。南無はアホよ。食いばくって腹さばりやね。
- なにが女神の四の字固め、だよ!!! どうやったら足で「四」に固めるんだ? わかつたらとつと罰せこのクソアツ!!! (東京都 三國大樹太)
- 「四」の字を逆さにするとアツクシの「レ」の一部分よ。
- 大と小をいっしょに出すときの爽快感がたまりません。(愛知県 ぐびり)
- わかわか、その気持だ。初めてのお金を一男に使うときのような、言葉の目の夕立ちのよう……
- 胸が小さいです。どうかかしてください。女神さまのものをけてもらえれば来ます。(宮城県 まだまだ)。つけてくださいの標子)
- エクス/リーダーと新アレイとお風呂でもたまにヨリでもあんまりやると髪つけおエリ子女こぼりや。

アルゴ

情報局

今週の
メモリー

●ロマンシング Sa-Ga ●プリンスオブペルシャ●チ
キチキミンシリーズ ●アンデッドライン

さて今回のアルゴは、話題の新作「ロマンシング Sa-Ga」を徹底的に攻略しちゃうぞ。システムにとまどっているキミから満腹で送ってくるキミまで、バキバキに助太刀するぞ！

スーパー
アソビ

ロマンシング Sa-Ga

Q 戦闘フォーメーションがいまいち有効に使いこなせません。敵キャラがどの方向からぶつかってきて、誰れにいくフォーメーションであるの？ 東京屋 利剛

A それでは、とっておきの戦闘フォーメーションを教えよう。主人公たちの配置は前列に3人、後列に3人というのがベスト。ただ、図

8のとおり①と②のキャラは左右から刺さると3列目になる可能性が高い。ハブサ斬りなど遠距離攻撃のできる武器を装備させよう。③と④のキャラにも弓や魔法を使わせること。②と⑤のキャラは3列目に来ることがない。1列目に立つことが多い⑥には強力な武器を、2列目になりやすい⑦には槍を装備させよう。これで最終フォーメーションが完成だ。

Q バルハントの酒の洞窟に来たのですが、奥に見えぬ通路への行きかたがわかりません。いったいどうすればおれるようになるのかな？ 大原 村上敏

A まず南と西の洞窟のボスを倒し、村に帰って長老のガトと話す。再び南の洞窟のボスを倒して村に帰り、ガトと話してから西の洞窟に行けば奥に進めるぞ。



これが理想的な戦闘フォーメーションだ！ 冒険の基本だよ！

※/遠距離攻撃のキャラ

1*	4*	7
2	5*	8
3*	6*	9

たわがら 攻撃を受けた場合は

1	4
2	5
3	6

前後から 攻撃を受けた場合はこうだ！

1
2
3
4
5
6

Q お金が9999金までしか貯まらないので困っています。3000金で売っているアイテムもあるんですが、買うことはできないのかな？ 千原 大塚清一

A じつは、9999金以上の貯める方法があるのだ。お金が9999金持っているとき、自分が持っているアイテムのなかで、いらないものを売ってみよう。アイテムを1000金で売ったとすると、お金は999金となって、「ジュエル1」と表示される。ジュエルはひとつ10000金なので、9999金持っていることになるのだ。持ち金がいっぱいになったときのために、いつでも売れるアイテムを持っているようにしましょう。

Q 術法を賣りたいんです
が、数が多すぎて困っ
ています。術法の各系
統の特徴とか、使い勝手のいい術
法とかあったら、ぜひ載せてく
ださい。 東京都 だわら民田

A 術法はぜんぶ64種類。
似たような効果の術も
あったりして、たしか
に困っちゃう。そこで表を見て
ほしい。各系統の特徴や使い勝
手のいい術法をピックアップし
た。術法系の参考にしておくれ。

Q いろんな情報をたよりに
、やっとマラル湖へ
来ました。しかし、船
がなくて水竜の神殿へ行くことが
できません。どうやって行くん
ですか? 東京都 イラスト-菊地

A 北エスタミルの魔物の
そばに、男たちに囲わ
れている女の子がいる。
男を倒して女の子を助け出すと、
タルミッタの族が聞けるぞ。タル
ミッタへ行って、セクト宮殿の右
下の船から区画内に入り、ハル
ーンの影響者と戦おう。そして影
武者の陣にいる兵士と話してマラ
ル湖へ行けば、船で水竜の神殿へ
運れるようになる。兵士と話すの
を忘れてしまうと、船は出ないぞ。

北エスタミル
アラクの魔物の巣穴で
獲れたはずの
必死(死)!

タルミッタ
セクト宮殿の隣の
地下まで約7
内部へ入ればGO!

ハルーンの影響者と対決
念のため、陣には兵士と必死
話そう!

船でマラル湖へGO!

火	ファイアボール、ファイアウォール、火の鳥など、攻撃に強い人にもってこの術法なのだ。	水	いやしの水やどくけしの水などは、終盤までお世話になるぞ。回復系のキャラを買って覚えておけよう。
風	アイスジャベリン、ウィンドバリア、ライトニングなど、どれもそこそこ使えるラインアップだぞ。	土	アースハンド、カモフラージュと、肉体的な術は3つ。風に比べて効果も地味。買わなくていいだろう。
魔	エナジーボールやマジックヒール以外、どれもいまひとつぱとしない。買う必要はとくにない。	幻	ゾンビ系やガイコツ系、植物系には効果なし。おススメは、自分の分身に戦闘させる幻術師土師。
気	腕力法、夢想法、精神液をはじめ、間接的な術が中心だ。効果が地味なぶん、値段は比較的安全。	光	スターファイア、スターライトウェーブなど、強力な術ばかり。ぜひとも全部覚えておくべきだね。

古文書は
隠されてる

北エスタミル

魔法の森

マラル湖

ここを真っすぐ進むと地底に入れる!!

図書館

奥の洞窟に1階層を歩いたら、木の根元に隠してある

ここからここへ入る!!

大木に隠してある!!

ここからここへ入る!!

ここからここへ入る!!

ここからここへ入る!!

Q ピラミッドの秘密が書かれていたという古文書を手に入れました。でも使っても何も起きないし、読むこともできません。どうやって使うの? 東京都 ケンケン

A 古文書はメルビルの図書館で解読できる。解読するとピラミッドに入るために必要なふたつのアイテムの情報が入るぞ。アイテムを手に入し、ピラミッドに入るまでの手順は上のイラストを参考に。

Q カラクム砂漠には、ダンジョンがあるって聞いたんですけど、見つけることができません。あの広い砂漠のどこにダンジョンがあるんですか? 奈良県 うひひひ

A カラクム砂漠は非常に広く、迷宮も発生するのと同じやすいエリアだ。迷宮のせいで、せっかく先へ進んでも、もともと戻されてしまうなんてことがしょっちゅうある。やっかいな迷宮だけど、砂に流さ

れることで、地下ダンジョンへ行くことができるのだ。カラクム砂漠の南側に、イラストのようなヤシの木がならんでいる場所がある。矢印は砂の流れ。流れてそのまますんでいくと、ダンジョンまで連れていってもらえるのだ。ダンジョンのなかに入ると、地底に人がいることができる。また、主人公をアイシャにしてゲームを始めていけば、タラール族についての重要な情報も聞けるぞ。ゼビアイシャで行ってみたい。

ここを真っすぐ進むと地底に入れる!!

地底

正解!!

こちらは違うのだ!! ひっかけ!!

Q 「テオドールがバイゼ
ルハイムに侵襲した」と
聞いてバイゼルのハイ
ムに来たけど、テオドールと闘せ
ません。どうすれば闘えるんぞ
か? 埼玉勇 豪健一

A バイゼルハイムにいる
テオドールは、じつは
ニセモノ。本物を助け
出さないといけないぞ。オウグ
ンシュット城でコンスタンツに会
い、イラストの扉に潜んでいこう。



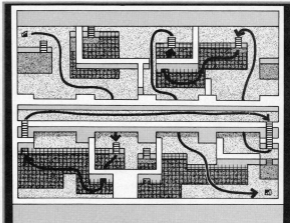
Q 敵に横から接触され、
後列のキャラが攻撃で
あきようになるまえに
前列のキャラが死んでしまいます。
後列のキャラを速く攻撃させる方
法はない? 石川勇 福井知巳

A 敵に横から接触した場合、だいた
いバナーのキャラが前列、中
列、後列に分かれる。普通なら前列

以外を「前へ出る」にする。だがこ
の方法では中列を防御または飛び
道具で攻撃にし、前列は「後ろに
退がる」、後列は「前へ出る」する
のだ。普通3ターンかかるのが2
ターン目で攻撃することができ
るぞ。アドバイスをもうひとつ。敵
に横から襲われて隊形がバラバラ
になったときは、いったん逃げよ
う。逃げてでもモンスターは消えない
ので、改めて敵のほうを向いて
戦えば、隊形は乱れないのだ。

Q テオドールがとらわれ
ているというところに
来たんですが、あまり
にダンジョンが複雑で、地下1階
で迷っています。先へ進めるルー
トを教えてください! 秋田勇 竜巻

A テオドールのダンジ
ョンは地下1階が3層構
造になっています。とて
もわかりづらい。扉の下の壁など
は、敵キャラも自分も識別しにく
いくらいだ。そこで地下1階のマ
ップをどーんと敷せちゃったので
参考におくれ。一見複雑なルー
トだが、自分のいる場所さえ確
認できれば大丈夫だ。ただし、こ
の道はあくまでも最短ルート。宝
箱はフロアのいたるところにもら
ばっているぞ。隠けたい人は、す
みずみでまわる必要があるぞ。
敵もかなり多いので、備前や回復
術法などの準備はあらかじめ町で
整えておこう。地下1階さえクリ
アしてしまえば、その下の階は
結構なまでサクサク進むだろう。
キートの健闘を祈る!



プリンス・オブ・ペルシャ

Q レベル12で分身の仕掛けを突破したと思ったらまた一難。目的は謎解謎。どこへも行けなくなりまして。どうか抜け道をお教えください!! 遠賀県 伊豆人

A 仕掛けにつき仕掛けのレベルは、プレイヤーはテクニクと同時に、けっこう頭も使わなくちゃならないから困りど、ところがこ

の地図に関しては、深読みはいいさいらない。分身の仕掛けを突破したら、そのまま、コントにそのまままで進めばいいだけ。左へ進むと主人公の足下には必ず洋が広がるよになっている。この仕掛けを乗り越えればエアポスと最終ボスがいる後半戦に突入する。ほかの層より多少ライフが多いくらいなので、ハリキッてコイツを倒してくれ!!



アンデッドライン

Q うーん、どの武器が有効でルートはどうやって進むといいのかわからない。ノーマルでもすぐやられちゃうし、くやしくて寝も醒れないよ! 富山県 山形八平

A まず武器は、おススメはブーメランだ。最初までパワーアップすると、敵キャラたちを遠退させるの、とてもラクチンだ! ただ気を付けなければいけないのは、

レベルアップのときに必ずブーメランの攻撃力DXとす速さのAGを上げるのだ。つぎに有効なルートだけど森一種乳洞一類場一下水道一類一類の壁で進むのがベストだろう。最初はゴレムやレッドドラゴン、リッチなものの比較的倒しやすいボスの面からプレーすること。主人公のレベルが上がって攻撃力やす速さがアップしてから、残りの面にチャレンジするようにしよう。

チキチキマシン猛レース

Q Aコース砂漠風のボスタンクGTが倒せず出ています。足下は砂でどんどん沈むし、弾もビュンビュン飛んでます。倒しかたをお教えして!! 鳥取県 くらげん

A タンクGTはほかのボスと違い、ジャンプして弾をかわさずに倒せる方法がある。それは砂に落ちることなのだ。このとき気を付けるの

はAボタンを連打すること、ケンケンでの砂の跡より上にちょっとだけ出ていることだ。砂のなかに潜りすぎると、どこにいるかわからなくなるうえ、ゲームオーバーになってしまうぞ。ただこの方法だとボスの弾には当たらないが、自分も攻撃できない。そこで武器は爆弾を連射しよう。この武器は砂のなかに潜っていても、弾がボスにダメージを与えられるのだ。



クイズ! 脳天落し

みなさま、頭の雪解けにクイズ! 脳天落しをどうぞ。全国の書店で売っています(ウソ)。

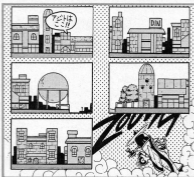
ROUND

32

ロケッティア

問題

敵のアジトを発見したという知らせを受けたロケッティア。アジトはある島の上にあるという。生還した目撃者は、島にある建物全部を写した5枚の写真を持っていた。その写真だが、順番がバラバラになって右のように並んでいる。いざ、アジトへ飛んで敵をやっつけようと思っただけど、果たして敵のアジトは右から何軒目の建物なのだろう?



- ㊦ 3軒目
- ㊧ 4軒目
- ㊨ 5軒目

応募のきまり

今回は写真をじっくり見ればわかるから、落ち書いて探そう。気をつけてほしいのが、あくまでも建物の数を数えることね。石油タンクや木などは関係ないのだ。正解のおもちゃっぴい人は、本下ののからひのなかから該当する記号を選んでは、官報ほかで脳天落しとの係に送ろう。手配の住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号も忘れずに書いてちょうだい。締切は3月10日だ。この日の締切まで有効だからピンポイント送ろう!

賞品について

正解した人のなかから抽選で、10名様におもちゃっぴいをプレゼントしちゃう。おちやも園に行けば、なんと5000円分のおもちゃっぴいで交換できるのだ。思う存分に使っちゃってくれ。ゲームソフトがまたまた増える人が多いかもしれないけど、

先週の答え 11個

INFORMATION

≡ あげちゃう!! テレホンカード

ファミコンソフト「第2次スーパーロボット大戦」の発売を記念して、テレホンカードを5名の読者にプレゼント。100ページのおて光シナリオを全部読破まで、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を忘れずに書くのだぞ。締切は3月12日。当日消印有効。ふるって応募してくれ。



≡ 『セクセス』って なんかエッチだなあ

コナミのアーケードゲーム「セクセス」のセントリーCDを3名の読者にプレゼント。180ページのおて光コナミCDプレゼント係まで、住所、氏名、年齢、職業、電話番号をちゃんと書くように。発売元はキングレコード。締切は3月12日。消印有効。



≡ オリジナルアニメ 発売記念イベントなの

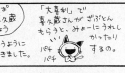
大人気作品「メカゾーン」の原作者と監督が、ふたたび陣元だオリジナルビデオアニメ「新機軸士ガイアース」。CD-ROMのアニメでもなくても美術があるクリエイター集団アートミックが制作しているこのアニメが4月22日、お値段4900円[税込]で東芝EMIから発売される。本編90分。もちろんステレオHi-Fiだからね。

東芝EMIでは、このビデオアニメの発売を記念して、3月14日名古屋教育センター、15日大塚MODAホール、20日東京日本青年館で、イベントを開催する(それぞれ開催16:00、要演17:00)。イベントの内容は監督の北沢信寿。原



作者の高塚伸志ほかの舞台挨拶、本編上映、ゲーム体験会など。このイベントに参加したい読者は往復はがきで〒107 東京都港区赤坂2-2-7 東芝EMI SP2部「ガイアース」係まで応募するのだ。

●メカゾーン、新機軸士ガイアース、セクセスのイラストは高塚伸志




ホンコンにやってきたよ〜ん!

暑の訪れをよんで、ホンコン旅行としちゃ二人でワタク。敢案してブランドも見て、「富沢重孝写真展」っていう、富沢重孝の展覧会(富沢ヘラヘラ)の「サンタフェ」を立ち読みしたあとは、朝ののおもちゃ屋さんに突入だーっ!

「ゲームボーイ」「ロックマン」もあるな。

ゾーノ、おぼちゃん、私はどこ



から来たと思ってる? 天リーグも買い溜らうって国、ジャパーンよ、それより、別のソフト出して〜よーだ。買ったってわかってんよよ。

「我思惟日本御宅紳士(日本のおたく)はソフト好き!」

……と美濃のおぼちゃん買ったわけではないけど、ついに見ました。のホンコン名産、バック詰のソフト。

1本のソフトには10種類とか20種類とかのゲームが、機種やメーカーに関係なくダクダクッパに詰め込まれてんだもん。私は、250年入りのというファミコンソフトを買いました。

このソフトには、僕がしのゲームが中心に100種類くらい入ってるの、「サカスチヤリー」のあとに、「ペンギンくんWars」で汗したりして、「僕

かしい!!」と言う以上にハマっちゃうんだ。

その頃のオリジナルな文化に対するヒトの態度というのは、「なんといっても自分の国がいちばん、っていう自文化中心主義」と「なんでもいいところを取り入れりゃいいじゃん」という文化批判主義って二つがある……と思ってます(心理学が狂います、誤解を恐れなくて生きるとインターネットシヨナルな人になるには、そのどっちもが必要です)。って言われてます。だからホンコンの無敵ソフトを見て、「日本が作ったものなのにバカにしちゃう」と怒るのも、「すんげー、ホンコン最高!」ってヘラヘラほめたたるものもバズってわけか、やっぱり半分楽しんだあとで「でもこれは普通だよってタールにツツやくのが人間だ!」

山タクリニツク

尻に目薬

目薬に座る



最近の文化批判は、文化批判が文化批判を批判する

編集者部門

企画を立てて記事を作るってやつ

ファミ通誌などで編集者と呼ばれるのがこのお仕事。ファミ通の記事の企画、記事構成、撮影の立ち会い、原稿書き、イラストの発注、校正など、すべての仕事をこなすのが編集者だ。

はっきり言って仕事の内容はかなりハード。しかし、自分の作成した記事が雑誌になって本架にまんだときの気持は、他人には理解できないほどワタワタだ。

ゲーム雑誌なので、ゲームが好きというところはもちろん大事だが、だからといってゲーム以外のことに興味を持っていないような人はだめ。ゲーム以外にも、いろいろなものに興味を持っているような人がいいね。あと、週刊誌を作るという時間に追われた仕事だから、時間にもうさな人や約束を守らない人もだめだな。



これらのごく基本的な条件を満たしている人はどしどし応募して欲しい。なるべくなら雑誌の編集の経験者が望ましいので、経験者は自分が編集した記事の切り抜きコピーを同封して応募するように。ナイスな新人を待ってるぜ！

デザイナー部門

素敵な線を引いてくれるあなた

デザイナーのおもな仕事は、雑誌作成のとき、編集者の書いたラフというものを元にレイアウトをすることだ。レイアウトという作業は、ここにはなん文字の文章が入って、写真がこんな大きさで入って、文字のバックがこんな色になるなんていうことを決めること。ようするに、雑誌の見た目の美し

さを保つのに欠かせないお仕事だ。編集者が一生懸命記事を作ろうとしても、デザイナーさんがいなければ決して雑誌はできないのだ。条件としては、平先が採用の人がグッド。あと、レイアウトに必要な書体指定や版数指定などの基本的な知識は絶対必要。編集者から「このページの色なんてすてけど、Yベタ+M30+R50じゃちょっと暗いから白目に入れてください。なんて言われたときは、すぐ対応できるようになってくはダメだ。デザインの専門学校を卒業した人や、雑誌のレイアウトの経験がある人が望ましい。経験者は自分のデザインした雑誌の切り抜きなどを同封して応募すべし。



制作部門

マップ制作など

雑誌のデザイナーになりたいけど、なにから勉強したらいいかわからない。イラストを楽くのが大好きでそれを仕事にしたい。平先が採用なのでそれを活かして働きたい。そんな人はこの制作部門を目指すべし。

仕事の内容はコピー機やトレスコープを使ってのデザイナーのサポート作業や、雑誌に載せるマップ写真の作成、イラスト描きなど。仕事内容はこのように、いろいろな種類の作業なので、工作人の方が好きな人向けかもね。

ここにくれればさっさと

ファミ通スタッフ 大募集

冬が去り、春が来る。というわけでファミ通も新戦力を求めている。新スタッフを大募集だ。各部門の仕事内容と応募方法を載せているから参考にしてください。



☆☆ 応募のきまり ☆☆

■各部門とも、応募資格は18歳以上(高校生は不可)で、月曜日から金曜日までの平日、午前中から編集部勤務である人。勤務地が東京の西有明山なので、通勤可能な人に限る。希望する部門を明記して、ファミ通スタッフ募集まで、なお、締日は3月31日まで。

●編集部部門
①写真担当の経験者。②200字程度の記事の自己PR文。③好きなゲームを新ゲーム情報誌に400字程度で。●ゲーム・デザイナー-制作部門
●編集者部門の応募。●応募書類は返却できません。書類選考通過者に電話で連絡します。

ゲーマー

ゲームする、仮装も

ゲームは大好きなんだけど、原稿を書くのは苦手だから、ゲーマーになって雑誌作りに関わりたい。そんな人はこのゲーマー部門に応募すべし。ゲーマーの仕事はズバリ、ゲームをプレイすること。発売前の新作ゲームの攻略、マップ作成用の画面写真の撮影、版社の雑誌と、仕事の内容は盛りだくさん。もちろんゲームが上手な人が望ましいが、一番大事なのはゲームに對する愛情と熱意。どんなクソゲーでもプレイし続けられるような人ならオーケーだよ。ゲーム好きには天国だ！



入る



あて先
スタッフ募集
○○部門係

ソフトウェアインプレッション

ロマンシング サ・ガ

SF
スーパーファミコン

RPG

スクウェア 発売中 9500円

バックアップ
カードリッジ
メガカ

クマと狼が仲間だから クローディアで遊んでる

「ロマンシング サ・ガ」が発売されて約1ヵ月。でも、発売後かなりたってからはじめた私は、残念ながらもまだクリアしていない。もともとあまりやる気がなかったのもその原因かもしれないな。

どう書いてやろうと、「やる気がしないゲームをわざわざ遊ぶ必要はないんじゃない？」なんていわれそうだけど、そうじゃないのだ。んー、なんでいえないのかな、私って「いいえ」の人じゃないの。

たとえばあるRPGで、「暴れているモンスターをいっしょに倒さないこう」といわれたとする。そんなとき、必ず最初に「いいえ」を選ぶ。

の。そうすると、たいていの場合、「そんなこといわないで」とか「あなたの方が必要なのです」なんていわれて、「はい」と答えるまで難しくてくれない。そうなるとわかっていて、わざと「いいえ」を選ぶ。これが「いいえ」の人間。どうして素直に「はい」を選ぶんじゃないのか、と聞かれても、性格なんだからしょうがないのだ。あえていうなら、ここで「はい」と答えてしまうと、物語が勝手に進んでいってしまう。「いいえ」を選んだときの答えを聞くことができる。それをもったいない感じちゃうのよ。もしかしたらへんなこととかかもしれない。

そーゆーこと考えちゃうの。これってなんだろ？ よーするに賢女性なんだね。全部の話を聞きたい、みたいなき、みんなはそんなことないかな？

こんなやつだから、私、「サ・ガ」をはじめた気がなかったの。だって、「いいえ」を選んじゃったらそこでおしまい。もう2度と「はい」のストーリーには戻らない。すべてがそんな分岐点だらけで構成されたゲームなんだよー。考えただけで分岐点のたびに頭を悩ませる自分の姿が浮かんで来て、プレーするまえから疲れちゃったんだもん。

で、はじめてみたらやっぱりそうでした。分岐点のたびに悩んでます。「サ・ガ」って、ほかのRPGみたいにいいよイベントでーす、って雰囲気にならないでしょ？ イベントを前とするですらプレーヤーの意志にまかせるどころがあるから、話を聞くまえにセーブをしておくかっていう準備がないわけ。話を聞いてから、「どっぴやー、けっこう大事なこと聞いてきたぞ。どうしようどうしよう。さっきセーブしたのは確か……いやーん2時間ぐらいまするだまよー」という事態になってしまうのだ。しかも、元素が「いいえ」の人間だから、「こっちを選んだほうがいい」と思う選択肢の反対側を選んでしまうのだ。ああ、なんて悲惨なやつ。そのせいもひとつ、バイゼンハイムのフラーマ事件（私は呼んでいる）、ミルザザール城の地下ろくに濡らわれている男と話したあと、オイゲンシュタット城のハ

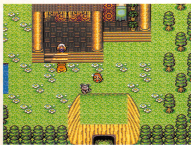


インリヒに話を聞いて、いよいよ事件の内幕を知っていると思われるフラーマに会いに出かけたの。そこで話をしていると、突然彼女が事件どころかこのゲームのストーリー上重要なことを話したのだった。そして選択肢 高難度にこっちを選ばなきゃダメだぞ、と思いついたら、選んだのは「人のことを勝手に決めるな」という答え。これでヘソを曲げたフラーマは、もう2度とその事件について話してくれなくなりました。ガッカリ。ああ、サルーンがどうのこうのっていったのにー!!!!

この事件いらい、ゲームのストーリー上大切そう話をしてくれる人はまだ現れない。うー、だから私ははじめるのがイセだったんだよー。1話ははじめちゃったら、失が気になって途中でなかなかやられないじゃん。ちくしょー、しようがないから2回目もクローディアでプレーして、まったく違う冒険をしてやるー！

っていう気にもさせる、このまったく新しいRPGは、もしかしたらすごくコワイジャンルになっていくかもしれないゾ。

渡辺美紀(フラーマのバカ)





ギミック!

ジャンル	アクション	メーカー
プラットフォーム	サン電子 発売中 6200円	3メガ

開けばこの「ギミック!」、完成までに数年を要したというではないか。驚き。最近ではプレイヤーのゲームの消費速度がべらぼうに速い。昔に出たゲームはすべてまたたく間に消費される。数年前ならいざ知らず、こんな2時間半のゲームの時間をかけて作られたゲームがあるとは驚きた。なんでそんなことになったのかという点、答えは簡単。デザイナーが楽をしたくまで作り続けたから、だそうだが、経営者側はけっこう困ったと思う。とっとと出してとっとと売上を立てたい。でもいい加減なモンを出すわけにはいかんし……。結果的にはいい加減なモンではなく、壊れモンができあがっちゃったわけで、ああよかったですね、これはいいことですよ、と声をか

けてあげたい。退屈商としてあげれば、できれば昔の中のゲームはみんなこういう環境の中で作って欲しいのだが、そもいかんのでしょうか。だいたい時間かければいいゲームができること決まってるわけじゃないしね。それに、デザイナーがへべだつたら、いくら時間かけようがいくら金かけようがへべいもんしかできあがないわけだ。では優秀なデザイナーとほとんど人だろう。経営者側から見れば「売れるゲームをたくさん作る人」。退屈商から見れば「おもしろいゲームをたくさん作る人」これに私は充足ながらもう1項目付け加えさせていただきたい。それは、「こだわりを持つ人」。やはり「×××はかくありなん」という持論、すなわちこだわりを

こだわりが見え隠れ そこがいろいろ難しい

持っている人のゲームは、いい。おもしろいつまらないは別にして、プレーすることでデザイナーのこだわりが伝わってくるゲームはいいゲームだと思うのだ。

たとえば、「ゼピウス」。このゲームを作る際、デザイナーの意図としては「くろ無人の海戦といえどもわざわざ究に来るバカはいない」と考え、すべての船は攻撃を受けたら逃げるような設定にしたそうだが、結果的にこれが功を奏し、「ゼピウス」はひどく深みのあるゲームになった。船とソルバルウの血みどろの闘いの描写は圧力がかかるようになり、プレイヤーは血湧き肉離ちゅうわけだ。これも連勝氏が腕の動きに対してこだわったおかげといえよう。

ひるがえってこの「ギミック!」を見ると、「ゼピウス」と同様、船の動きに感心する。マップ上の仕掛けも巧妙で無理がない。

このゲームのデザイナーはキャラクターの動き、いや、船キャラクターの存在そのものについてのこだわりを持っているのだ。

製作に時間が分かってしまったのは、そのこだわりを切り捨てることができなかったためだ。こだわりを切り捨てたら後のゲームじゃない……。そんな思いがデザイナーの腕の手にあったのではなからうか(本誌のところでは知らんが)。

そのこだわりが功を奏して、キャラクターの動きは天下無双である。みんないさいさとしている。同じ形のオハギでも、違う動きをするオハギがいるのもいい。素晴らしい成長を得たサーカス団の団長を見ていうようで、なんとも美しい。調音的なのもいい。どいつもこいつもプレイヤーに一切かかせやろうという一途で動いてい

ると思うしかないような動きを見せてくれる。とにかくキャラクターが生きているように見えるのだ。区のココロをいかに伝える、ドット絵に命を吹き込むデザイナー(プログラマー)好きだなあ。

ただ、人には「これいいっすよ」なんて軽く認められないのがとても惜しい。だって難しんだもん。全体通して遊んでみて思ったのだが、難易度が無理があるような気がするのだ。プレイヤーが逃げた★の上に乗るなんて初心者にはなかなかできない真似だし、おまけにアレをこねないとボグボグってのも難になったぞ、私は。「この難しさを設けによって、そして学習によって乗り越えられた者だけが、このゲームの楽しさを味わえるのだ。」ってのも私は好きだけど、それってやはりソソると思うんだよね。ファミコン版の「バットマン」や「メタファイト」と同じで、難易度がソソる。完成度が高いゲームなのに、最後まで遊び過ぎないこの度立した。サン電子には難易度に対するこだわりもあるんだろうか。もしそうなら、それはちょっと切り捨てたほうがいいからしない、と思う。

TACOX (総計数出中)



●プレイヤーの動きの持ちかたを途中に変わったトラップ。難しいが好ま。

●このウザサはみなたかかわるらんが好ま。攻撃しないうけどイキがいい。

ゼルダの伝説

今週のタイトル **ゼルダの伝説神々のトライフォース**

数々の謎、見逃されるアクションが絶妙に詰め込まれ、プレイヤーの知恵と視覚もフル回転で試される。まさにアクションアドベンチャー(RPG)の本家の面影を感じたい作品だ。

任天堂 発売中 8000円



いくつかの謎は理にかなっている

毛利 以前、「ゼルダの伝説」はパズル的な謎解きと謎解きのないものが多く、解せんものがあるって、言ってなかった？

上村 バズルがバズルで独立しているものが多いじゃない。アクションはそんなに難しくないからさ。

毛利 もっとアクションの部分を難しくしてほしいってこと？

上村 もうちょっとバズルからんだアクションだったらおもしろかったね。敵を全部倒してから石を動かしてもおもしろくないんだよね。崖谷に火を打つアクションは謎解きがあつて良かったけど、ほかのバズルってそういうのなかったじゃない。剣をパーッと倒してからゆっくり考えるものが大半。

毛利 1回倒せば出ないし、あのへんがアクションバズルとしても中途半端だし、アクションゲームとしてもわかり、ひとつひとつがよくてできるだけ、なんか1個1個倒して立てるように思えた。

毛利 僕はあまり不満はなかったのね。それなりによくてできるし、

壁かにある種類いこたわりを持ってれば、そういう不満が出て来るんだろけど、むしろパズル的なものを言っても、謎解きをなんでここまで難しくしちゃうんだろうかと思つた。

上村 それか不満じゃない(笑)。それもつまるころバズルなりアクションなりがそれぞれ完成されてちやうど、アクションの要素が謎解きからんでないからよ。

毛利 アクションもバズルも操作の設計がちやんと引かれていることだね。

上村 そういう意味ではアドベンチャーゲームって感じがするよね。コマンド選択のようにアクションはついていくじゃない。毎瞬間動きをプレイヤーにさせるアクションやバズルがあればもっとよかったんだけどね。

毛利 ま、そうは言っても謎ときはすごくよく練られている。

上村 京の娘なんかは完成度の高い謎解きのダンジョンだと思う。あそこはアクションとバズルがからんでるんだよね。上から石を落としたり、反対の階段から上ったり。すこし設計面があるじゃ

ん。それも、心地よい設計面なんだよ。あのゲームのすごいところはほのすこく下手なひとでもじつはできるようなトリックがすごくいっぱい隠されているじゃない。バズルに魔法のかけると体当り復しちゃうりとか、こおりの壁のペンギンは倒すのに逆方向するけど魔法だと1発とか、だからやりかたによっては、やさしくできる。毛利 謎は理にかなっているよね。上村 そうだね。だからこそそこらでこころにあった設計の謎とかが数少ない不満になったんだ。

ショック!! 裏の世界がない

毛利 すばり裏「ゼルダ」今回もあると思つてた？ 僕はスーパーファミコンで発売されるのが決定したとき、当然あると思つた。

上村 まだタイトルしか発表されていない段階で、情報できる場から裏がないって話で聞かされたときは愕然としたよ。ぬあいですかあぁ！ みたない感じがさあ、そのときは、裏の世界はあるって言うんで、これは隠れマップだろうって思つた。

毛利 でも、クリアするまでのシナリオの一部だったと。容量が足りなかったのかもしいね。

上村 そうかもしれない。だから

ね。「ゼルダ」がCD-ROMになったら楽しめるぞー。ダンジョンが70個あるとかさ(笑)。でも、やっぱり心情的にはスーパーファミコン版で裏があったのは残念だった。ゲームを手にするまで、ひょっとしたらもう1回ダンジョンの謎解きと謎解きが入れ替わるんじゃないかって思つたくらいだもん。毛利 「マリオ」にも裏はあったもんね。根にのちやうやうさ。宮本さんのゲームって、ユーザーの2度目の楽しみを決して裏切らなかつたからねえ。

上村 スーパーファミコン版は、あまりに完成度が高すぎちゃって、文句言うものナンだけど、クリアする以外の楽しみかたへの自由度が低かつた気がしたな。

謎がなくなってもプレーするの？

毛利 個人的には1回解いたあとに、もう1度トライしようという気持ちになかなか出来なかった。

上村 1回解くと謎から謎地獄まで、だいたいわかつちやうやうさ。その上で2回目をやろうなんてシビアな気持ちになれないんじゃない。「ファイアーエムブレム」なんかじゃ、1回解いたら、ひとつも花がないでもう1回やろうって気になるじゃない。つまり2回目にト

CD-ROMでゼルダが出たら、許してあげる



原田 隆弘、柳下 正司
上村 ナオミ

海の向こうでは新選・石ノ森章太郎氏が「ゼルダの伝説」のコミックを連載しているらしい。どこかの出版社で解説(?)と並輸入してくれないかな。前と魔法の世界って、今まで謎が推いてもいまいちオリジナリティに欠けてたんじゃない。巨匠の力作で、受けたいの尻戸漫画を製造してほしいのだよ。

今回、話題にのぼったゲーム

ライするときのスティックなゲームの楽しめかたが磨き込まれる。「ゼルダ」での、たとえばピンを1個もとらないうでクリアするってのはすごくトリッキーな発想じゃない。ほかには1回もセーブしないで、名前のところに表示される数字を0にするとか、2回目の楽しみかたはそういうものしかないんじゃないかな。

毛利 1回目に解けられなかった謎にチャレンジするとかね、ハートを全部集めるのが、まあ1回目にハートが全部取れる入ってあんまりないと思うし、でもすべて謎が解決して、ハートも全部見つけて、なおかつクリアする気にはならない。

上村 1回目にプレーするのが一番楽しいのは毎回前じゃない。2回目を繰り返して楽しめかたが、本来はより別物として用意されると理想的なんだよね。もっとあの世界で広い世界に行ってみたいし、もっとたくさんダンジョンに入りたいし。今回のゼルダは2回目のトライアルに到達し入っているなにかが足りなかったように思う。

プレイヤーが成長するゲーム

毛利 今回のそれぞれのダンジョン

ンをクリアしていく行為が、すごく作業的な感じがした。前作の「ゼルダ」は、迷宮も自分で探さなくちゃいけないでしょ。今回は全部、番号ふってあるから分かるわけじゃん。

上村 やさしくなってるよね。それはスーパーファミコンというハードでの新しいユーザー層のたのみにそうなったんだろうけど、毛利 でも、人によっては、新しいと感じる人もいるんだよね。友人にもつまって投げ出しそうになるヤツがいるよもん。

上村 それでて今のコマンド選択RPGの精進なんじゃないかな? 「ゼルダ」はアクションがうまくても謎が解けなきゃダメなんじゃない。こことこで見られた「ファイナルファンタジー」にしても謎とまがまったくないRPGのわけだし。アクションRPGってなかったじゃん。最初は

毛利 「プレイヤーが成長する」ってことを考えてないゲームが多いと思う。プレイヤーって簡単に成長するんだよね。1回やったゲームは2回目絶対の成長なんだよ。でも、コマンド選択式RPGって自分で行けると思っても、実際にクリアできるレベルが違うでしょ。「ドラクエ」はレベル18ないとクリアできないとか。「ゼルダ」には



それが無い。うまいとほとんど先に進める。謎がとけない、ボスに勝てないや、先に進めない。でも先に進めたとき、そのプレイヤーは学習して成長している。この過程が難しいと作り手が考えてしまっていることが問題だと思う。上村 レベルがゲームに境界を築いてるのもしれないね。「ドラクエ」なんかは単純に数字の足し算と引き算だからね。「ゼルダ」なんでもっとシビアに言っちゃえば、急所をやって深く射入ったらダメージ少くとも勢よく切り込むとより効くとか、ファジーにすれば、もっとプレイヤーが成長するゲームができるよね。

毛利 そうなると、プレイヤーの頭だけじゃなく指先まで成長するんだから、すごいことだね。たとえば僕が半分までプレーして、ぜんぜんプレーしたことがない人が続きをやったら、すぐゲームオーバーになっちゃう。コマンド選択式RPGにそれは無い。途中で詰まることがあってもね。

上村 「ゼルダ」はプレイヤーのすべての要素が成長するわけだ。「ドラクエ」なんかは頭だけ、東方はナチュラルに、リンクと一緒に僕

らは強くなっていくわけだよ。その作りかたはすごくうまいと思うわけ。だんだん自分が強くなってきてる感じがするじゃん。まあ別にも強くなってきてるんだけど、それをオブラートに包んだ感じ、別にも強いが、僕も強いわみたいなのがあるわけよ。現にうまくなってるし。

毛利 こういったゲームをひとことで言うとなんただろうね。ファミ通じゃアクションRPGって書けるけど、任天堂はアクションアドベンチャーって書いてるし。

上村 「ゼルダ」はアクションアドベンチャーなんだけど、プレイヤーが成長するRPGなんだよ。あなた自身が成長する。プレイヤーが主人公のクエストを続けてるんだよ。主人公を強くする一役を担ってるんだ。最終的にはプレイヤーに感情移入されるんだ。こんな素晴らしいゲームはないんじゃない? 敵や置ったけど、「ゼルダ」がファンタジーの最高傑作だと思ったからこそなわけ。

毛利 僕もほんといままでプレーしたゲームのなかでトップ3に入る。もう、ジャンルにくられるゲームじゃないもね。

このぐらいの謎でプープー文句たれるヤツはやるな!

ゼルダが発売される前は、謎解きが簡単なゲームばかりやっていただけに……。このゲームをアタク見ていた私は、悪戦苦闘の連続だったわけ。しかし謎が複雑でなく、ある部分に気づけば簡単に解けるようにしてあるのは好感が持てる。本作と呼ぶことのできるゲームに会えて良かった。



ゼルダ2回クリア(出陣前) 毛利公信

SELECTION

Since 1981

We feature books recommended by game to an excellent book which won't let you down.

- スーパーファミスタ
- スーパーファミコン
- ナムコ
- 3月27日発売 7100円
- カートリッジ
- 3メガ

日本人の心「ファミスタ」シリーズ、ついにスーパーファミコンに。4つのモードや四つのチームが選べるので、盛り上がり間違い、野球ゲームの決定版。

文：がとちん

期待の新作 ザ・セレクション

「期待の新作 ザ・セレクション」は、「WEEKLY TOP10 期待の新作」のデータに基づいて、編集部が独自に選んだ注目ソフトを紹介するコーナーです。



第1回

概説編

ソフトの良さを褒められることだ。これにより、確実にヒット間違いなく、この「起死回生の瞬間」を掴もうという打者の感情を高い選手に反映させることができた。打者と投手の勝負もより深い楽しみが生まれたものになってくるはずだ。守備面では、ファインプレーのジャンプの方向が8方向になったことが挙げられる。最後に、操作性に関して書いておこう。打撃はまあまあ滑らか、フライは飛距離があまり伸びなくなっているようだ。先っちょで引っかけると打球は壁に弾かれ、インコースの球を避らすとミートし左中間に持って行く「ずる打」もできる。投手の球はスピードはあるものの、「しやう」や「まど」が足りない。外角の出し入れが難しい。打者ややが有利と感じた。



4つのモードを復習するつづ

モードは4つ。通常の試合を行なう公式戦、ひとつのチームをひとつにだけ行なう紅白戦、セリグ対バリーグのオールスター、新人選手を指名し補充してから試合をドラフトだ。いずれのモードでも、ひとりプレー、ふたり同時プレー、コンピュータどうしの対戦(ウォッチ)が楽しめる。



公式戦	紅白戦
セ、パ両リーグの12チームにアメリカンリーグ、ナムコスターズを加えた14チームから1チームを選んで行なう勝ち抜き戦。12チームそれぞれに異なる選手チームを選んだらスベリアルリーグ戦もできる。	ひとつのチームの8人を8人ずつの紅白2チームに分けて戦う。ポジションに関係なく全選手が1イニングずつ投手を務める。日本人のなかでもおもしろいリフや代打などの選手交換もなし。
オールスター	ドラフト
コンピュータによって選り出された、セ、パ両リーグのスター選手を使って戦う季の球宴。選手たちは、みな自分が所属するチームのユニフォームを着ている投手は3回投げると交替する。	試合まえにドラフト会議を行ない、指名を補充してから試合をする。毎試合2人ものドラフト会議が展開。指名が重複した場合はクジ引き。うまくいく選手を補充できるが、それとも八し選手を補充する。

スーパーファミスタ insidework

① ドラフトを制する

ドラフト開始には、成績のよいほうからB、A、B、C、Dというランクづけがされている。Bランク未満はスーパースター、Aランクは通常の主力選手程度と考えていい。このランクと守備位置を考慮して指名をするわけ。注意すべき点は、選用了選手は、同じポジションのレギュラー選手の替わりに入籍するということ。たとえば、ジャイアンツで投手を獲得すると左翼

手の席がなくなること。だから、自分のチームの弱いところを補強するのが基本だ。だが、Bランクの選手なら相当な実力を持っているので、ポジションに関係なく指名してもいい。有名な選手は最高で4チームまでなので、Bランクだからといって活躍が期待できるようなこともないし、Aランクでも多いと4チームくらい獲得することもある。Bランクの選手を獲得するのだ!



この選手を取れ!

投	あかてんむ	三	のぶなが
投	きたがせ	三	とるとら
投	きよもり	三	らんべお
投	ちらの	三	やまと
投	しなの	左	ライオン
投	えびず	中	もみじ
捕	みじさん	右	クローラー
捕	みくろく	右	むさし
一	ひでよし	右	じやく
一	ザウルス	右	どせい

Coming Soon 最新ゲーム大紹介



ONE POINT

スーパーファミコンにオセロゲームが初登場。16ビット機の醍醐味はハンパじゃない強さだ。

ぐんぐんオセロが強くなるソフト オセロワールド

スーパーファミコン初のオセロゲーム。オセロワールドというおとこの国を舞台に、ピノキオや人魚姫など、20人以上の相手と対戦が楽しめる。コンピューターとオセロゲームの相性はすこぶるつきで、かなりの強さだ。でも、ゲーム中に最善手を

プレイヤーに教えてくれる機能があるし、対戦相手もじゅじょに強い相手が登場してくるので、初心者でも十分楽しめる。対戦相手が、高画によって違うセリフを一手ごとに話しかけてくるという演出も新鮮だ。もちろん、人間どうしの対戦も可能だ。

スーパーファミコン ボードゲーム カートリッジ
オセロワールド ワクダオリジナル 4月5日発売 4700円 8メガ

4つの国を巡るオセロの旅

オセロワールドには、自由の風、海風の国、空の国、天空の城の4つのエリアがあり、ひとつのエリアで3勝以上しないと次のエリアには進めない。4つのエリアをすべてクリアすると、オセロワールドの聖域を守る神の使い、タメノリと対戦することができるようになる。でも、タメノリのもとにたどり着くのは容易ではないぞ。

Oh! ビューティフル



●オセロワールドの4つのエリアをすべてクリアすると、タメノリと対戦することができる。

自由の国の対戦相手

まず、妻内人のワサオくん（誰でも勝てるバズ）と対戦したら下に紹介してある、レベル1自由の国の5人との対戦だ。時間制限の設定も可能なので緊張感あるオセロを楽しむことができるのだ。



ヒント機能を使って強くなろう

このゲームにはヒント機能がある。この打てばいいか迷ってしまったときや、どうしても勝りたいときは、このヒント機能で、最善手を教えてもらおう。ピノキオのウサギがしゃべり出すので、おのれが何回もヒント機能を使うことができるのだ。



コンピューターオセロおそろべし!

はっきりいってコンピューターはかなり強い。自由の国は初心者でも勝てるが、海風の国からコンピューターの読みが深くなってくる。空の国ではかなり先まで手を読まないし勝つのは難しいかも。同じ国のキャラクターでもいろいろな相手がいるのでひとりに固執せず全員と戦ってみよう。



●4個を取るように打つのが勝利への道



聖域・最強の相手タメノリ

レバキの守護にているのはタメノリ。たたり、こいつを倒すことがこのゲームの目的なのだ。こいつはなかなか強い。仲間からの経験値

がかるあたりで突然目覚める。ここで負けると返り場がありません。存分に有利に戦わないとまず勝てない。とても強い相手なのだ。



●オセロの陣をクリアすると……

●聖域にたどり着くには……



ONE POINT

もし、織田信長が本能寺の変で死んでいなかったら……、という歴史がらみの設定が斬新だ。

SF **RPG** **バックアップ** **ロードシナリオ**

スーパーファミコン **光栄 3月19日発売 11800円** 10メガ

光栄に新風巻き荒れる スーパー伊忍道・打倒信長

歴史シミュレーションゲームの老舗である光栄から、RPGが発売されることになったのだ。

プレーヤーは主人公の忍者となり、仇敵の織田信長を倒すことが最終的な目的。織田信長を倒すためには、全国各地に点在する秘宝場で修業を積み、術

を修得することが必要。そのほかにも、能力の高い人物を仲間にしたり、各地の戦国大名との信頼度を高めることも重要だ。

このゲームの戦国には、主人公と敵を横から見た戦闘と、シミュレーションゲームでおなじみのヘックス戦があるぞ。

めざすは織田信長の首級だ!!

織田信長打倒のため、伊賀の隠れ里(現在の奈良県)から修行へと旅立つ主人公。めざすは近江の安土城(現在の滋賀県)に居座る織田信長。ただひとり、さほど遠くを離れてはいないので、サクサクと安土城

まで行って、トットと織田信長を倒せば良いのだがそうもいかない。なぜなら近江に入国する際道には関所が置かれ、いっさいの侵入を禁止されているからだ。しかし、反織田信長勢力の戦国大名を

支援して、近江周辺の織田信長領地を攻略すれば、安土城への侵入が可能になるのだ。織田信長軍はとてつもなく強大なので、それに対抗できる有力な戦国大名を支援することが重要だ。



■ 敵陣の隠れ里を倒して作られたフィールドも、今更にもって返す主人公のた。



■ ダンジョンには、武器や宝珠場といった機能がある。敵がウラツウツァーを、



■ プレーヤーの成長に合わせた陣型を組んで、役割分担をしっかりと決めるよう。

物語

天正9年(1581)、織田信長は伊賀に侵攻し、伊賀忍者の靖康を討つ。主人公は、伊賀忍者志士の右馬廻の命で伊賀を脱出し、隠れ里で織田信長打倒のための忍術修行を積んでいた。しかしこの頃も、伊賀忍者の存在を察知する織田信長配下の忍者に見発されてしまうのであった。



敵の敵は味方

織田信長打倒のために修行する主人公だが、ひとりて旅を続けるのは大変だ。できれば、隠れ里や奈良などの強者を仲間に加えてパーティーの攻撃力、知力、守備力、すばさを充実させ、その強

化に努めるべきだろう。仲間を見つけるには、城下町の宿屋と酒場に行つて宴会をするのだ。宴会できる人物がいたなら、その程度の能力があるのか、織田信長のことをどう思っているのかなどを聞いて、仲間にするべき人物であるなら依頼を交えて仲間しよう。



■ 敵陣と人物とは、道中会うことにより経験値を高めることができるのだ。



■ オビエー、みんながたてで遊ぼうなんて……、しかも拳銃は、あの拳銃と真逆ではないですか。

でも

強者への道程

さきにも紹介したとおり、このゲームには2種類の戦闘があるのだ。主人公たちのグラフィックを横から見た画面構成で、仲間と陣型を組んで戦うのも、もうひとつは、光栄でおなじみのヘックスで画面構成され、戦国大名どうしの合戦に参加して戦うものだ。









■ 遠征ならではこのヘックスを駆り入れた戦術。


















優秀な人材は三顧しても迎えよう

稲田信長軍や魏延統帥どもの戦術は、ひとりでは立ちのつかうのは無理だ。パーティーに仲間を加えて戦おう。仲間になる人物たちには、それぞれ強みや個性があり、それぞれが長所と短所を持つ。パーティーの構成を考えて仲間を選ぼう。

甲賀者	忍者	風魔赤	忍者	伊賀者	忍者
	伊賀者のライバルで、知力に優れている。主人公との相性はのきなみ悪く、スキを突いて襲いかかってくるヤツもいる。		北条家五代の出世を賭して変えた忍者。主人公との相性はいまひとつで、主人公の敵にまわるのが多い。忍術には注意が必要。		能力面では攻撃力がほかの忍者よりも優れている。最初から主人公にある程度の信頼感を抱いているので仲間にしやすい。
僧侶	僧	山伏	僧	術師	侍
	治療の術に優れているので後方にひびきが良い。仏教復興を行なった稲田信長は、主人公と共通の敵なので相性がよい。		悪行を重ねたため超自然的な能力を体得している。強なかたでは平均的な能力値を持つが、すばさだけがとても高い。		攻撃力はもちろん、すばさも高い。相性はよいのだがプライドが高いため、何度も誘わないと仲間になってくれない。

この世にすくろ 魍魎魍魎に天誅を!!

魍魎統帥どものこく一帯を紹介しよう。こいつらは、各地修験場、義経真蹟、佐渡金山、船越の山など、稲田信長軍の拠点に、主人公の行く手を阻もうと待ち受けているのだ。

	毒虫		大蛇		鬼火
体色が鮮やかなように、刀剣攻撃が効きにくい。毒を吐き出すのが非常にやっかいだ。		幼火龍	巨大な蛇。その劇的なキバで噛みつき、毒は持っているがダメージは少ない。		炎を吐いて攻撃してくることはないが、攻撃力がなかなか高いので敵初は手こたしい相手だ。
	土くも		地窟に住む火龍の幼体。体表の穴からつねに火の粒を吹き出し、口から火炎を吐き出す。		魔とかけ
魔の面相をした大きなクモ。クモ糸を相手にからませてすばさを奪う。攻撃力も高い。		土鬼	空中を浮遊する少額の鬼。やられそうになった場所を、辺鄙の者に回避してしまう。		地龍虫
	化け鳥		ぬえ		烏天狗
老練になって個性化したカラス。攻撃力が高いので、遠距離していると高い目に遭ってしまう。		烏天狗	徳のあとまに影のからた。虎の手袋に松の尻尾を持つ。刺りを誘い、そのスキに攻撃してくる。		将中に羽を持つ、天狗の子分格の妖怪。さまざまな仙術を使いこなす。なかなかの強敵だ。

シナリオがふたつある？

なんでも、このゲームはある程度主人公が見た光景によって、そこからストーリー展開が、ふたとおりに変化していくらしいのだ。では、それについてもう少し具体的な説明をしよう。主人公は隠れ場所の北方にある洞窟で“道者の証”を発見してそこを出ると、織田信長の行軍に遭遇する。普通ここで見るのは、奮つて百棒を奪った織田信長とその一行なのだが、こくまれに、真白い取

を奪った織田信長を倒撃することができると。すると、そこからもうひとつのシナリオに突入していくのであった。ジャジャーン。



主人公が倒した織田信長



これはいいたい……

ふつうはこっちなんだけど



ONE POINT

トップコンピュータの近未来カーレースゲーム。テレビアニメに沿ったサイドストーリーも登場。

このスピード感に思わずイキそう 新世紀GPXサイバーフォーミュラ

テレビアニメのストーリーをそのまま再現した「サイバーフォーミュラ」は、トップコンピュータの近未来カーレースゲームだ。遊べるモードは全部で3種類。主人公風見ハヤトとなって、各レースを勝ち進んでいながら世界チャンピオンを目指すシ

ナリオモード。好きなマシンを選び、全12コースのなかの好きなコースで遊べるフリーモード。さらにシナリオモードをクリアしたあとに出てくるバスワードを入力して、風見ハヤトのライバルのマシンに乗ることが出来るグランプリモードもある。

SF カーレース
タカラ 3月27日発売 8800円 8メガ

テレビアニメのストーリーをそのまま再現

シナリオモード

テレビアニメのストーリーをそのまま再現しているモードだ。物語の主人公風見ハヤトとなって、世界グランプリ10戦をすべて入賞し、ワールドチャンピオンになることが目的だぞ。



●これがスタート時にプレイヤーが操作するマシン、「アスラターダス」

フリーモード

国内予選を含めた全12コースから好きなコースを選択し、レースを行なうことができるモードだ。テレビアニメに登場する人気マシン8台のなかから、好きなマシンを選べるぞ。ただし、コースの選択はシナリオモードでクリアしたコースに限られる。



●このマシンは、好きなマシンから選べるぞ。



グランプリモード

シナリオモードをすべてクリアしたあとに表示されるバスワードを入力すると、グランプリモードで遊べるぞ。人気マシン8台のなかから好きなマシンを選び、そのマシンでシナリオモード同様のゲームをプレーすることができる。



●ランドルの「スタイルスリーパー」は、スピード型の人には一度は乗ってみたいマシンだよ。

おもな登場キャラ



プレイヤーが操作するこのゲームの主人公。バイクで鍛えたスピード感と持ち前の負けん気で、未知なる競う者には、高性能マシンと少年ドライバーの組み合わせで、いやが上にも目を惹くものがある。その実力は未知数だ。



カーリビーター！フォン・リントル
シナリオモードの途中に登場する、天才少年ランダム。その実力は、天才の呼び名にもふさわしいものだ。ハヤトと同じく天才だが、その特殊ともいえるテクニックで、ほかのライバルたちを大きく引き離す。



車田鉄一郎
牧伸介



菅生あすか
城之内みき

風見ハヤトのライバル。天才的な才能と、負けん気と、スピード感と、風見ハヤトに負けないという強い意志を持つ。その実力は未知数だ。

ガッポガッポとお金稼ぎ!!

ドライブシミュレート

新車選定のライン取りを動画でさっさと。新車選定のライン取りをそのまま再現してくれるから、コーナリングなどが下手なひとは、ここでしっかり勉強しておこう。



スーパーチャンピオン

競レース同様、賞金のかかったレース。このようにテレビアニメに沿ったサイドストーリーも入っている。



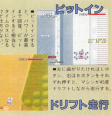
闇レース

廃工場のコースで、賞金レースを行なう。ブリード加賀と組んでレースに出場できるのだ。



ブーストポイント

4ボタンとメカ調を同時に押すと、最高時速を500キロメートル以上上げる事ができる。でも、パワーの消耗が激しい。



●サイドストーリーのデモンストラ、1、2、3の各レース終了後に出現する。廃工場のなかを通過して「アスファルト55P」。ブリード加賀とコンビを組む。

●ブリード加賀は賞金レース出身のドライバー。コッパはレースに大金がかかるほど熱くなる性格なのだ。

●主に曲がりたければボタン。これはポイントを取らねばならず、マシンが必死でドラフトしながら走行する。

ドリフト走行

特色あふれる12のサーキット

① 富士グランプリに出場するための国内予選だ。8位以内に入賞すれば決勝進出だ。

② ニセコが3位入賞すると、世界グランプリへの出場資格を得ることができるのだ。

③ グランドキャニオンを舞台にしたオフロード中心のコース。海に落ちたら即リタイアだぞ。

④ 空気の薄い高地でのラリーコース。全レース場のなかで一番長いコースだ。



⑤ ニューリオンデジャネイロ市街地が背景になっている。高速道路を使ったコースだ。

⑥ カナダの国立公園が舞台の、タイトな路線が中心となるコースなのだ。

⑦ ダートとオンロードの混在したコース。このコースから「スーパーアスラダ」が登場。

⑧ サーキットと雪上ラリーコースが融合したコースだ。スリップにはくれぐれも注意。



⑨ ケニアの大草原。野生天国を舞台としたダートコース。シマウマやゾウも登場するぞ。

⑩ ジブラルタル海峡での海上ハイウェイコース。ふた敷に分かれる道などがあるのだ。

⑪ 永世世界のコース。このコースに乗るころまでに、地道にポイントを稼いでおこう。

⑫ 最終ステージであるこのコースは、高速道路や草原など、あらゆる要素の入ったコース。





ONE POINT

欧米で大好評のアクション。ハイセンスなデザインの数や13重スクロールする背景がイカサモ。

哀しき獣人の復讐劇

シャドーオブザビースト 魔性の掟

「シャドーオブザビースト」は、もともとアミガというパソコン用で欧米で発売されたアクションゲーム。美しいグラフィックや独特の世界観で話題になり、絶賛まで作られた超人気ソフトなのだ。苦悶な野獣の化身ビーストにより、醜態な姿に変

えられた主人公が、もとの姿を取り戻すために孤独な戦いを繰り返すという物語。荒涼とした背景や妖しげでグロテスクな敵のグラフィックとあいまって、なんとも言えない不可思議さと哀しさを醸し出している。13重スクロールする背景も見もの。



アクション

カートリッジ

ビクター音楽産業 3月27日発売 3806円 8メガ

ようこそ不思議の世界へ...

基本的にスタート時ではなく、ひとつの大きな世界を駆け抜けて冒険することになる。場所によっては特定のアイテムを持っていないと、とれないところ



● 敵の出現パターンは一定で、その出現パターンを覚えていくのがポイント。



● 途中から敵は固定で出現し、それによってアイテムの出現パターンも変わってくる。

などがあるから、アイテムの取り逃がさないように。それと最近のゲームには珍しく、プレイヤーのストックやコンティニューがない。1回きりの挑戦なのだ。



● 敵の出現パターンは一定で、その出現パターンを覚えていくのがポイント。

私は赤人坊のとき、邪悪な野獣の化身、ビーストにさらわれた人間ディーノ。ビーストは私を恐ろしい力と魔法を持った怪物に作り変えた。私にも知らぬままビーストのしもべとして暮らしてきたが、ある日、私は自分の過去にまつわる秘密を知ってしまったのだ。悔き、怒りにうち振えた私は復讐を決めた。

私の名はディーノ



私は人間だ

Woody Cave



● 洞窟は3つのタイプがあり、それぞれ異なる敵のバリエーションが用意されている。

平穏よく冒険を進めたいのなら、まず最初にこの洞窟に行くといい。ここでの目的は鍵をふたつ見つけ出すこと。鍵がないと、あとで立ちハマりになるからしっかり探そう。隠もせぬに意地悪な動きをするヤツはいないけど、罠は禁物だ。



● 洞窟には3つのタイプがあり、それぞれ異なる敵のバリエーションが用意されている。



● 洞窟には3つのタイプがあり、それぞれ異なる敵のバリエーションが用意されている。



● 洞窟には3つのタイプがあり、それぞれ異なる敵のバリエーションが用意されている。



ウェーブを入手!



● 洞窟には3つのタイプがあり、それぞれ異なる敵のバリエーションが用意されている。



OH! BOSS

Field

危険な洞窟や城へは、なるべくたくさんの体力を蓄存して臨みたい。そうすると、そこに行く途中でのダメージをいかに抑えるかがポイントになってくるのだ。敵の動きは早調子で、突然突っ込んできたり、後ろから不意をついてきたりするからね。目的地にたどり着くまでに死んでしまうことも少なくない。出陣パターンを覚えておけばいいんだけど面倒かい。そんなときは、本マップを利用してくれ。なお、このマップはあと戻りしないで進んだときのものだからね。

A 木の洞窟

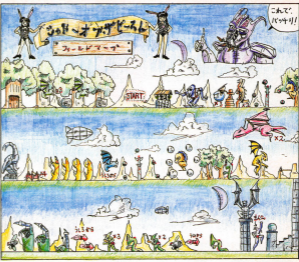


■ 木を倒して通路を開く
この洞窟の入り口は木で塞がっている

B 深い井戸



■ 最初は敵がやってくる
でもすぐ降りられる



C 体力回復の薬



■ CDを倒すと出現する
でも、体力回復の薬が

D 背後から敵が!



■ 敵が背後から襲ってくる
ひたすら、前進

E 悪魔の城



■ 魔物の住む城
入り口は暗い

Evil Castle



イカれた敵も
िकासです



この城には恐ろしい悪魔たちとともに、ビーストのもとへと通じる唯一の道がある。さまざまな困難をくりぬき、血染められた豪華館に止むを得ず打てるのだろうか?

明かりがないと



まっくらなのだ



■ 大ダメージ受ければ、撃っただけで死ぬ。バリア発生装置も停止するのだ。



■ 敵が近づくと、自動的にダメージを受ける



ステーションなのだ!



ONE POINT

アメリカ生まれの異色アクション。ふたり同時プレーでは協力するのモケンカするのモ自由だ。

ダークな雰囲気がかイカス スライムワールド

アメリカの人気ゲームで、日本ではリンクスのソフトとしても発売された「スライムワールド」が、なんとメガドライブに登場するのだ。メガドライブは画面を上下2分割してのふたり同時プレーが可能となっている。キミは主人公キャプテン・ト

ッドを操り、スライム、ワウ虫、吸血蜂らが集まるおぞましいスライムワールドを冒険するのだ。トッドが最初に持っている武器はウォーターガンのみ。落ちてはいるアイテムを拾いつつ、出口を目指せ。ふたりでプレーすればさらに楽しめる。



アクション
マイクロワールド 3月27日発売 8999円 4メガ

溶かすか、溶かされるか!

敵に触れたり、スライムの粘液を受けるとトッドの体がだんだん緑色になっていき、ついには硬質してしまふ。しかし何回死んでもゲームオーバーにはならないぞ。横気だ。



●お上にあるものをゴクンで食べてください。

ダメージ受けると緑色に



●全部ヘビータ ●グリーンが壊 ●ちよっとまじ ●こうなるとは ●おたまりに入 ●は回復だ。

ステージは7種類あるぞ

イージー 最初のステージ。お宝箱のつものでゲームのやりかたをマスターしよう。アイテムの概要も確かめようといふぞ。	ロジック このモードではウォーターガンが使用不能。バズル的な要素もあるステージなので、気をつけようといふぞ。
エキスポレシジョン イージーステージの上級版で、マップがとつち高く広くなっている。バズワードの登場回数も増えるぞ。	サスペンス 2分以内に救出し抜けなければならない。ただし、マッシュルームを拾えば最大1分まで制限時間を延長することができるぞ。
アクション ほかのステージに比べ、敵と攻撃、必中といった要素が多く含まれている。全ステージ中もっとも難易度が高いぞ。	アーケード 本家アメリカのアーケード版を移植したもの。一般風俗とスタートに異なっているところも面白いステージだ。
コンバット ふたり同時のみのステージ。落ちてはいるスライムガンを拾えば、味方どうして戦いやすいぞ。ストックは5人だ。	リスタート プレー中にボーズを食ったとバズワードが警告される。それを食ったことで入力するコンティニューができるのだ。

アイテムをバッチリ使いこなすのだ

洞窟内にはたくさんアイテムが落ちている。これを使って有効に使うのだ。ただしアイテムは一度にひとつずつしか持てないぞ。どう든使ってしまうのだ。	ガン・パワーアップ ウォーターガンを同時に3発発射できる。威力を3倍増に調整可能だ。	スライムシールド 体力が全回復するのと同時に、一定時間無敵となるアイテム。必要だ。	ジェットパック 空中を自由に飛べるようになる。ただし飛行中はガンを撃てないぞ。	メガボム 部屋内にある、壁内外のすべてのものを一掃で破壊できる。自爆も注意。
スライム・バイト これを拾ったところのスライムを破壊し、壁割ができる攻撃アイテム。	クレンザー ダメージを受けたスライムを塗り、表面の色を完全に浄化できる。	スライムガン コンバットステージのために登場。スライムを撃つことで味方を攻撃できる。	スライムジェム スライムの結晶体だ。取ることで体力が少し回復する。ドックコインも。	スーパースライムジェム 赤いスライムジェムだ。スライムシールドと同じ効果も発揮するぞ。

リンクスの人気ソフト

「スライムワールド」は、アタリのハンディーゲームマシン、リンクスでも出ている。発売は94年10月。ゲームシステムは同じだが、こちらはコムリンクススケールの使用により、日本人でも同時プレーが可能というスグレモノだ。

●このがリンクス機を指す。



●プレー中に仲間と会話したときの効果はバッチリ再現。

大人なカンジのするゲーム

外添要一 朝までファミコン

ONE POINT

社会派ビジネスアドベンチャーゲーム。外添要一の企画を頼りに、全4巻をクリアしていく。

ビジネス社会において起こるさまざまな問題を、アドベンチャー方式でクリアしていく。問題が進めば進むほど、ゲーム中と外添要一がヒントをくれるので、これを参考にしながら解決していく。実際に起こっているビジネス問題を

参考に作られているので、非常にリアル感があり、ビジネス社会の駆け引きがどういふのかを体験できるぞ。ストーリーは全4巻仕立てで、各巻の間には、外添要一からビジネスクイズが出題される。サラリーマンとしての常識を見られるのだ。



「ピチピチギャルに早よう お目にかかりたいの・・・」

FC アドベンチャー **カートリッジ**
ファミコン ココナッツジャパン 4月中旬発売 7980円 4メガ

会社のなかは複雑なのだ

主人公藤田和人が勤務する会社、ココナッツ商事は、一大プロジェクトを通り、会長派と社長派のふたつに分裂していた。あるとき会長派の中心人物である中村部長が

消れたことから、藤田はプロジェクトの推進を任されることになった。さまざまな妨害や権限をめぐり駆け、プロジェクトを成功させることができるだろうか？



●この人の名前を覚えて見よう。この人を出すと、いろいろな話が出てくる。



●この人の名前も覚えて見よう。これは重要なポイントだ。



クイズもあつたりする

このゲームは、各巻の終わりにビジネスに関するさまざまなクイズが出題されるぞ。出題者はもち

ろん外添要一だ。このクイズで知識を蓄えていながら、ストーリーを押し進めていくのだ。



サラリーマンはたいへんだ

第1巻は、ビジネス社会における「接待」というものがいかに大切であるかを学んでいくのだ。ここで「接待」について学んでおくと、将来役立つぞ。接待の意味がわからぬ人は同様に聞いてね。



●このようにサラリーマン生活は、結構大変なものである。ほめてあげよう。●このようにサラリーマン生活は、結構大変なものである。ほめてあげよう。●このようにサラリーマン生活は、結構大変なものである。ほめてあげよう。



ONE POINT

近代戦をモチーフにした機銃スクロールシューティング。美しい背景とCDミュージックがマル。

正統派シューティング HAWK F-123

近代戦をモチーフにした機銃スクロール型のシューティングゲーム。最新鋭の戦闘機を操作して空中に侵入してきた正体不明機を破壊していく。最終目的は、敵の本拠地を破壊することだ。自機はアイテムを取ることによりさまざまなパワ

ーアップをする。陸海空のバラエティーに富んだ全8ステージ構成で、各ステージの最後にはちかまえているボスを倒すとステージクリアとなる。多重スクロールを使用した美しい背景と、随所にノリのいいCDミュージックが心地よい。

PCエンタテインメント

シューティング

バック・イン・ビデオ 3月13日発売 6800円

ユーザー
CD-ROM

正体不明機を撃墜せよ

プレーヤーは、最新鋭の戦闘機 HAWK F-123を操作し、敵を破壊していく。赤い船がきたら逃がさず撃とう。パワーアップアイテム

が出現する。もちろん取って、パワーアップだ。しばらくするとボスが現われるので、バリバリ撃つとステージクリアだ。



●赤い船を撃つとパワーアップアイテムが出現する。うまく取らぬと、逃がさず撃たれど、逃がさず撃たれど、逃がさず撃たれど。



●このボスはある程度ダメージを与え続けると爆発を撃つてくる。

前半ステージ紹介

ステージは全部で8ステージある。1ステージの山岳地帯からはじまって、砂漠、嵐の空、海、都市、陸海空内部と進んでいく。ここでは前半の5ステージまでを紹介することしよう。



●最初の戦場となる山岳地帯。種々にパワーアップしている。



●激しい空の戦いを堪能していきい

●ボスが激しい戦いを堪能していきい

ゲーム中に登場する全アイテムを紹介だ

アイテムには基本アイテムと特殊アイテムがある。基本アイテムは取ることですぐに効力を発揮する。特殊アイテムは取ることでストックされ、IIボタンで使うことができる。ボムを除いた基本アイテムは4段階までパワーアップする。同じアイテムを連続して取ろう。交互に取ってばかりいるとパワーアップしない。

バルカン



●破壊力は弱い。連射力は高い。



●破壊力は普通のレーザー。威力は高い。

スピードアップ

取ることで機体がスピードアップ。最高4段階まで速くなる。

スピードダウン

敵の機体についてスピードダウンする。スピードアップし過ぎたら取らう。

オプション

自機の後ろについて攻撃する。ダメージを受けるとなくなる。

ボム



●対機用。1段階。1にダメージアップ。2にダメージアップ。3にダメージアップ。4にダメージアップ。

反射ボム

●ボムを撃つと敵機にダメージを与える。

ホーミング

●敵機を追尾していきい

特殊アイテム

取ることでストックされ、セレクトボタンで選択しIIボタンで使用する。画面中央上の特典アイテムの欄にある数字がストックの数だ。誰に取らなくてもよく考えて使うようにしよう。

フィールド

まわりをバリバリを切り、一定時間無敵になる。

ハードミサイル

前方に強力なミサイルを発射。自動的に敵を撃つ。

拡散ミサイル

前方の敵を大規模に、広範囲の敵を破壊する。

アステロイド

自機のまわりを無敵に切り、敵の攻撃を防ぐ。



ONE POINT

歴史あじみの
パチンコゲーム
の決定版。本物
のパチンコ店に
いるような気分
が楽しめるぞ。

おうちで チンジャラ パチ夫くん十番勝負

人気パチンコゲームシリーズ第6弾、「パチ夫くん十番勝負」の登場だ。今回のパチ夫くんの使用は、悪のクギ師たち相手に、パチンコで十番勝負をして勝つ、パチンコ屋の平和を戻すことだ。パチンコ台は、17種類も用意されており、それぞれの台

は、凝った仕掛けになっている。また悪のクギ師も個性的にユニークな奴ばかりでゲームを盛り上げてくれる。18歳未満の人は、この「パチ夫くん」で出るクギ、出ないクギを勉強して18歳になったらパチンコ屋に行って稼いでみるのもいいんじゃない?

PC
パチンコシミュレーション
対応ハード
コナツソフトジャパン 3月18日発売 7900円 4メガ

● パチンコ屋を守るのだ ●

平和な家庭、パチンコ屋。そこで奥さんの屋敷と仲よく暮らしていたパチ夫くんは、王様から突然お呼びがかかった。王様の息では、悪のクギ師組織出玉社会がパチンコ屋のパチンコ屋を襲撃し、各店の店員を人質にして、勝負を挑んで来たのだ。その勝負に勝つには、悪のクギ師たちが調剤したパチンコ台を打ち止めにしなければならぬのだ。いけいけパチ夫くん、パチンコ屋の平和を守るため出玉社会を倒すのだ。



● 悪のクギ師組織の出玉パチンコ屋の平和を戻すのだ

● パチンコ屋の平和を戻すのだ

● 出やすいクギを見つけろ!! ●

出やすいクギを見つけるということは、とてもたいへん。しかし、出玉社会に勝つにはクギの知識が必要だ。そこで下に出やすいクギと出にくいクギを紹介してみた。参考にしてくれ。



● 出やすいクギを見つけるのだ

出やすいクギ!!



● 出やすいクギを見つけるのだ

出にくいクギ!!



● 出にくいクギを見つけるのだ

いろいろあるよ パチンコ台!!

メルヘンランド



● 悪のクギ師組織の出玉パチンコ屋の平和を戻すのだ

カバーガール



● 悪のクギ師組織の出玉パチンコ屋の平和を戻すのだ

パチンコおやし



● 悪のクギ師組織の出玉パチンコ屋の平和を戻すのだ

ハッピーベイビー



● 悪のクギ師組織の出玉パチンコ屋の平和を戻すのだ



打ち止め

やったせー

あみだくじ

たすけ

● たまには、アイテムで楽をしよう ●

アイテムには4つの種類がある。固定打込のできる100円玉、持ち玉が30個増えるカード、50個増えるカード、そして打ち止めまでの玉が1000個になる打ち止めの玉だ。



● アイテムで楽をしよう



● アイテムで楽をしよう



● アイテムで楽をしよう



ONE POINT

同名の劇場用映画をゲーム化。映画とはまた違った露骨な楽しみのことが出来る。対戦も可。

パラマウント映画がゲームに! レッド・オクトーバーを追い!

ソ連が秘密に開発していた最新鋭の原子力潜水艦「レッド・オクトーバー」。それは、航行途中中に突如としてアメリカ東海岸へと進路を変えた……。

これは、映画「レッド・オクトーバーを追い」のストーリー。このシリアスな映画をゲームに

してしまっただけがコレだ。基本的には、敵々のアイテムを駆使して進んでいくシューティングゲーム。対戦のときにはレッド・オクトーバー側と、ソ連海軍側に分かれて戦うことができるのだ。ひとりで遊んだり、何れも楽しもう。



シューティング(対戦型)

カートリッジ

アルトロン 4月下旬発売予定 4500円(税込) | メガ

作戦1: アイテムを取れ!

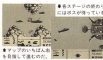
マップのなかには、いたるところにアイテムが配置されている。これを取りながら確実に先へと進んでいくのが、このゲームのコツなのだ。早く紹介した4つのアイ

テムをよく覚えて、うまく活用していこう。とくに誘導ミサイルは、頻りに使うわりには数が少ない。ここぞというときのために、なるべく取っておこう。

 誘導ミサイル 敵を自動追尾するミサイルが3発補充される。	 CDシステム 使用中は誘導ミサイルが補充されない。
 修理物資 敵から奪ったダメージが1回につき回復する。	 1UP 自機のストックがひとつ増えるうれしいアイテム。

作戦2: とにかく逃げろ!

ひとりで遊ぶときは、ステージクリア後にボスが出現する。いち早く弱点を見つけ、もっとも有効な攻撃をするのだ。キミの戦略力が試されるぞ。健闘を祈る!!



本体2個で 対戦 対戦三昧!!

GAMEBOY 1

Nintendo GAME BOY
レッド・オクトーバー側
こちらはひとりで遊ぶときは、ソ連海軍の攻撃をかわしながらつづきのステージを目指すのだ!

GAMEBOY 2

Nintendo GAME BOY
ソ連海軍側
本軍側は、いたるところに配置された兵器を使って、レッド・オクトーバーを攻撃するのだ!

◆◆◆美しい対戦の楽しみかた◆◆◆

対戦プレーでは、レッド・オクトーバー側とソ連海軍側に分かれて戦うのだ。そのとき、両方のゲームボーイの画面を併せておけば相手は何をしているかわからなくなる。普段とはスリルが違うのだ。

●両方のゲームボーイの画面を併せておけば相手は何をしているかわからなくなる。普段とはスリルが違うのだ。

THE HUNT FOR RED OCTOBER

このゲームには、映画と同じ兵器が全部で2種類登場する。そのうち白樺熊は、ソ連海軍が操るものなのだ。いろいろ兵器を駆使しているぞ。要注目だ。

ゲームに登場する兵器だ レッド・オクトーバー

ソ連が開発したタイフーン級の原子力潜水艦。通称「レッド・オクトーバー」。誘導ミサイルや魚雷、CDシステムとよばれるステークレープを用いる兵器を持つ。

駆逐艦
誘導ミサイル、魚雷、音波探知機、魚雷を駆使しているのだ。

水中翼船
水雷、魚雷、音波探知機を駆使。駆逐艦より高速で移動できる。

潜水艦
魚雷と誘導ミサイルを持つアルファ級の潜水艦。

戦闘機
空中から誘導ミサイルを落とす。

ヘリコプター
マシンガンも撃つた。魚雷も落とす。



3月

けん まほう ちようよこ なが せんとう が めん
剣がうなり魔法がとどろく! おどろきの超横長戦闘画面!



THE LEGACY OF G
神々の
シャイニング

はくりよく
12メガのド迫力
バッテリーバックアップ

シャイニング・フォース～神々の遺産～

ねん がつ はつ か はつ びい よてい えん よ か
'92年3月20日発売予定8,700円(予価)

20日

はっばい
いよいよ発売!!

まったく新しいロール・プレイング・ゲームがMDから登場!



MEGA DRIVE
8BIT エガドライブ



SEGA

株式会社 セガ エンタープライゼス

SEGA, MEGA DRIVE, SONIC THE HEDGEHOG, SEGA ENTERPRISES, SEGA GAMES, SEGA ENTERTAINMENT, SEGA ENTERTAINMENT INC., SEGA GAMES INC., SEGA ENTERTAINMENT LTD., SEGA GAMES LTD., SEGA ENTERTAINMENT (UK) LTD., SEGA GAMES (UK) LTD., SEGA ENTERTAINMENT (AUSTRALIA) PTY LTD., SEGA GAMES (AUSTRALIA) PTY LTD., SEGA ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD., SEGA GAMES (EUROPE) LTD., SEGA ENTERTAINMENT (ASIA) PTE LTD., SEGA GAMES (ASIA) PTE LTD., SEGA ENTERTAINMENT (AFRICA) PTY LTD., SEGA GAMES (AFRICA) PTY LTD.

Nintendo

GAME BOY

ゲームボーイは任天堂の商標です

GAME BOY 専用カートリッジ

平成4年2月29日発売

予価 4,980円

(税込)

2M+64K SRAM

バッテリーバックアップ機能付

てんくうよりまががふりたち
 それらの中には、
 この世を滅ぼさんとする者がいた……
 これは、それらの悪の企みを知り
 ゆうかんたむじわかもたち
 勇敢に立ち向かった若者達の
 ひものがたり
 秘められた物語である……

隠忍伝説II



制作：シド・バヤーズ
 シナリオ：山本和夫
 オリジナルキャラクター：藤原大祐
 アニメーション：朝日博
 プログラム監理：松岡洋一
 システム監理：酒井忠宏
 音楽：大友良英
 効果音：山本和夫
 監修：山本和夫
 制作：シド・バヤーズ
 シナリオ：山本和夫
 オリジナルキャラクター：藤原大祐
 アニメーション：朝日博
 プログラム監理：松岡洋一
 システム監理：酒井忠宏
 音楽：大友良英
 効果音：山本和夫
 監修：山本和夫

©1992 Nintendo
 任天堂の登録商標
 任天堂

GAME BOYソフトストア
 〒111 東京都台東区南大塚1-14-11 マンションビル
 TEL:03-2647-6327
 ●来店予約受付 月～金曜日10時～18時
 ●電話予約は必ず確認してください



今週のゲスト

ちちびんたりカ

イラスト：水玉蜜之丞

実はあの画面にたどり着けないのよ ← ベタなみみちね
ファミ通のバグアタマバレーという版に採
れましたが、この大志むかひけるコスプレ
ムぢかなしらすわ。フーカサと乗ってきたら
まがもどきの用のキレを今度でやる練習船
心付し、リカちゃんだ。したいけな小学生に
は「アロ」との理由で人気薄らしい。



「アロ」って
なんであんな
おもしろい
名前なの？



アロという名前には何かの
隠された意味があるらしい。
奥に黒いゴキウがあら
たりするかも。動物の
音の口は毎年更新のゴ
キウ。黒い味は黒い味
黒い味は黒い味



身長167cm、体重は
セミリ、B88cm、W57
cm、H90cm ← 54
センチがたてつけ、
もみかきももの300
倍のりやももりな
いよ。フーカサは…
「セミリの300倍だけ?」
(どっちにせよ色んなバリエーション)



「アロ」って
なんであんな
おもしろい
名前なの？



——今日のゲストはPCエンジン版「パロアディクスだ！」のカニ歩きでおなじみの……。ちちびんたりカで一歩、よろしくおねがいします。しかしりかさん、スゴイ名前ですね。「アローして？ へんかしら」「アローしてでビクでしょ。ちょっと難しいですね……」「アロやまだ、……もう、ちがうのよ。アタシたちの世界では、文

性は父親の姓名を姓にするの。アタシの父親の姓名はピン太っていうの。だから父、ピン太で、ちちびんたりカでワケ。——本名に？「ホントホント。だから、決してアナタが考えているようなヘンな意味の名前ではないのよ。——そうですか、それは少し残念な気もするなあ。」「反対に、男性は母親の姓名を姓にもらうワケ。だからウチの家は、

アタシと兄弟でもアタシとはちがう姓なのよ。——お母さんの名前はなんておっしゃるんですか？「母親？ 母はノンキっています。——するとお母さんの姓は……。」「ははのんき。ははのんきマコトっていうの。——またまた、本名ですか？「ホントだって。ウソだと思ったら、家に聞いてあげればいけわ」

——はいはい、信じます信じます。「あつ、でもお母さまはケンカの真っ最中だから、アタシの味方な人しかしてくれないかもね」「お母さんとよくケンカするんですか？「もうしよつちゅう。でもアタシのほうが強いから。この自慢のバストで、お母のほつたをベチン、ベチン! とね。」「ホラやっぱり! ちちびんたはちちびんただったんですね。

LETTERS 伝言板

「ホモとオカマとゲイの違いがわからない!」という内容のおはがきが多数届いている。そんなものの意味を知ってあんたどーするの? という気がしないでもないが、ここでお答えしましょう。それは……。

今前、ファミ通の位置版にトップで載るといってんでもない夢を見ました。
(神奈川県 原田由 13歳)

ふっふっふ、オイラは夢を現実にする男だぜ! マイ・スーイスウーイト・ベイビー、おつぎの夢はなんだい? おいらの新しいハートがほしいのか? チッチッチ、そいつだけはやめときな、子猫ちゃん! オイラに近づくとかヤドすぞ、ひゅーう。

ハードボイルドな編集者

いまばくのクラスでは「ストリートファイターII」に詳しい、いつでもどこでもストリートファイターというが流行っています。ちなみに凶器(発射力)の使用はオナーです。(大阪府 死人が出るまえにガバくれ! 15歳)

なんだなんだなんだ! ケンカ

かケンカケンカか? どことどこどこだ! どけどけどどけ! こちとら江戸っ子でええい! トロトロ多いんじゃないよ。こちとら気が短いんだ! 火事とケンカは江戸の風。ドンドンやんやお兄さん。よっ! イキだね。
落ち着きのない編集者

今日が誕生日というめでたいヤツが読者のなかにひとりはいらるだろう。
(和歌山県 よしくん 14歳)

このページを読んでる読者ちゃんのおかげで、今日が誕生日だという人はいらるかな? いたら手を上げるように。どれどれ、シーミーミー……
2005! 人か、いっぱいいるな。じゃこのなかから抽選で1名にオカマのYのキスマーク入りおまみプレゼントするぞ。
そんな気がしたら悪いもんは絶対

はしかーない編集者

今年の阪神タイガースはどうでしょう? ピッチャーも腐ってきたし、ぼほはけっこういけると思うんですが……。
(香川県 のぶテン)

シャラップあんどびくわえたあいども、静かにするんだ! その話は浜村通信の午後5メートル以内でするんじゃない。聞かれたらどうするつもりだ。考えただけでもオーマイ・ガットあんどジャーズ・クリトリスだぞ、でもちょっとだけ聞いてみようか? 「へいミスター! こんなレターがカム・フロムなんだけど、その件については触れてほしくないな!」うわっ、目がマジだよ。でも甲子園球場が広くなくて阪神のホームラン数が減るといっつも……。この話をしたためたスクワット1000回を寄じられた編集者

いまが楽しければいいとよく言いますが、いまが楽しくないときはどうすればいいのでしょうか?(愛知県 社王眞 13歳)

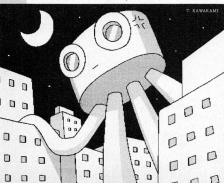
はっはははははははは。イエーイ、ヤッピー! そんな人におススメなのがバカさんワクテンだよ。これは、バツイチふすうううと行てばたちまち憧れのバカさんになれるというお得な巻物だ。いままら無料サンプルもないからたまされるなよ。ところでここまでのおはがきの出だしがナウに聞かしているのは、読者層がバカさんでナウあんどヒリアが考えられないからだよ。おバかさんだね。
バカさんキングの編集者

長読者の寛太郎くんに書いたことがある。週刊少年ジャンプのジャンプ放送局のネタを使うのはやめなさい。
(福留県 骨ノ刀 12歳)

いまオイラのクラスでは双子のおはあちゃん、きんさんとぎんさんのファンクラブができています。ちなみにぼくはぎんさんの夢うが受けた。
(栃木県 時代おくれ失太郎)

あんたらってけっこう女に対する守護範囲が広いね、オレなんか合伴じゃないけど、18から30歳ぐらい(範囲)の女しか好きになれないぜ、でもまあ、愛に敵は関係ないっていうよな。
守護範囲の狭い編集者

2月7日号に掲載された寛太郎くんについて、これと同じ内容のおはがきがシュビドバロに届いているわ。じつはこれ、すべて拙画であるオカマのMちゃんとのせいのの、ぐっすん。採用するのをやめようかと思ったんだけど、完全な著作権じゃないんで、ために載せてみたのよ。でも評判が悪いんで、これからはホントにホント、こういう内容のおはがきは採用してないから。読者ちゃん、ゴメンしてね。ゴメンしてないけどいっちゅうぜ、シクシク。 オカマのM



大 脇田洋平のあたりがとて
もかゆい。
(広島県 榎野元臣 14歳)

よーしじゃあ、わしがかいちゃ
るけん。ホレ、そこに湧出して
よ。まずはチェーンソーで頭蓋骨
をバクタンッに割って、んでも
って鎖の匙でグリグリッとね。ど
おほかあ、気持ちよいか？ じ
ゃあ、お返しにわしのレクリを
かいてくれるかの？

インキンの編集者

空 中にたまたまよっているチョー
クの粉を手で追い返すとき、
なんだかむなし。またそれを遠
くから見ると笑える。ただそれだ
けです。

(愛知県 藤原拓男 15歳)

読者無言、他国退空。
ハンニャーハラミッタの編集者

ほ ぼはボムと呼ばれている！
それは漫画中にオナラをし
たせたい。編集者のみねさん、
このあだ名を変えることができる
でしょうか？

(長野県 ぼくのみねボム)

それ以上のインパクトを求める
なら、やはり大ブレーに挑むしか
ない。もし成功すればキとは一
躍クラス中のヒーロー。ボムから
スライムというあだ名にチェンジ
できるはずだ。人生は一度きり。
このままではキとは一生ボムと
言われ続けるかもよ。それがイヤ
だったら、トライあるのみだな。

読者にとんでもないことを
やらせようとする編集者

大 仁田が笑うと親月ありさ
にとてもよく似ていると思
いませんか？
(東京都 おちんこ大希 16歳)

あっオレ、大仁田の笑った顔
見たことないや。だってあの人が
どこにいてるかわからない。なにせ
取材している最中でも、目の前で
ポロポロ泣くんだけ。ちょっと
困っちゃうよな。それはいいとし
て、なんで大仁田とありさちゃん
が似ているわけ？ ありさちゃん
の顔にはキズなんかねえよ。
でも大仁田のほうが好きな編集者

マ は小学4年生という年齢を
深く考えとけっころア
ブナイと思う。

(埼玉県 ロンメル将軍 13歳)

ひえっ！ これってテレビ番
組かなんかのタイトルなの？ ア
ブナイどころの話じゃないぜ。マ
マが小学4年生なら、ババはMく
ん(自主規制)になるわけ？ まっ
たって歴紀未だ昔のな。しかし、
ロリコンの人に一度聞いてみたい
けど、クソガキのいいたいどこ
がいんだ？ まあ学業成績が良い
というか、おれだつたらやっぱり
1時から30歳くらい……。

また意見してしまった編集者

か なりハゲてきました。どう
しよう。悪い尻尾いい！
(長野県 力武者)

わしもわしも！ どちらもこの編
集という仕事をしていると、頭が
薄くなるんだな。これが、おまけ
に骨とか肝臓もポロポロだわ。
やっばりリン、寝袋で仕事する
し、酒飲んでいるのが悪いんた
ろうな。わしはタバコ吸わないから
まだまだだけど、吸うヤツは部
まポロポロだぜ。きつど、どす
る？ この状態。ああ、こんなこ
と考えていた。またお毛けが
抜けてきたーん。1本、2本、3
本……。さっさといいいい！
テリケートでバキケートる編集者

つ き合っている人たちのなか
で、心の底から「あなたが好
きだ」って言いれる人は、どのく
らいるだろう。みんな何となく
一線にいる人たちがわりじゃない
かな。(宮城県 だいいこんパン)

そういうおセンチな気分するとき
こそ、ラブをするのだ。ラブはよ
いぞ。ラブをメイクするとても
気持ちいいし、しかも、ラブは地味
をも取っちゃうのだから、けっころエ
コロジーなヤツだ。てなわけで
すぐにラブを実行しよう。ただ類
友品の純愛には気がついたらよ。純
愛はすく人を裏切るからな。
純愛に敗れぬ純に勝つ編集者

ほ くは病気持ちです。編集者
のみねさんは何カスナキな
病気を持っていますか？ ちなみに
ぼくは000000病です。
(東京都 したい)

私の病名は玉ねぎ病。自由気
ままな体を持ってさーすーという歌が
あったな。おい！ 知らないか？
チッ、ファックンな野郎だぜ。そ
れがさっしつなこと書くじゃね
えよ！ 実際そういう病気で苦し
んでいる人がいるんだぜ。そんな
病があったら、世界平和のことで
も考えな。顔として今度からマ
ザーファッカーというペンネーム
を使用すること。でなきゃ安全
ポロポロにする。

ハードコアな編集者

役 に立っ地理シリーズ。その
1。壁でもヨルダン！
(宮城県 高田山と水のロマン)

ぶっコロス！ あら、おまけな
言葉がつい……。オホ・ホ、私
だらなという高田が嫌いなの。今度
から新しいネタはボツにするか
らね。ヨロ・シク。オカマのM



……というわけなんだな。で
もよい子の読者ちゃん、ソ
ッチの世界に興味を持たない
ほうがいいかも。でないと将
来、女装しながら原稿を書く
ハメになるからな。ゲロゲロ。

おたよりのあて先は100ページ、原稿係様
まで。なるべくはがきで送ってね。送附
されたかたに1000円がバクシを差し上げます。

Somebody! Oh! Shuji

サンバでお習字



2010
がバズ

2010年10月27日放送の「サンバでお習字」の模様を振り返ります。当時は、まだ「お習字」が流行していませんでした。しかし、この番組は、お習字の楽しさを伝えることに成功し、人気を博しました。

ゴムとゼリー
(トムとジェリー)
♪安いのは危険

熊本県

ファミスタ酒

口丸すんで佐ッ
(ロマンシング・ガ)
♪政界騒動

山口県

まやた

2100
がバズ

2010年11月14日放送の「サンバでお習字」の模様を振り返ります。この番組は、お習字の楽しさを伝えることに成功し、人気を博しました。

ファミ通

FAMITSU
CHONAIKAI

中込

イライラするので、カルシウムを摂取しようと牛乳をガブ飲みした。すると、こんどはゲリに。チクショー！

お習字
がバズ

盆踊りな人々国産

鉄とO₂ (鉄道王) by 理科の時間

いねえ。最近のアニメの主人公は、やたら金持だったり人間じゃなーい。奴だったりして、現実味が無い。悪かったな。ツジイで、男はだまっで、彼君で彼君。好きです。

鉄とO₂
(鉄道王)
by 理科の時間

あした
NEO
GO
♪盆踊り

福岡県

藤田五郎

ケツカボちゃん

便所の紙
(糞尿の巻)
♪盆踊り

神奈川県

神田川南

幸野計多

今度テス、
ビリー、ずい
♪盆踊り

北海道

ちゅんこ食う人

出た！夏生
淫靡

東京都

栗原真

下野誠志

天花粉
(ついでに)

東京都

植野真樹

藤井直也

飯島マ
御機儀
♪盆踊り

東京都

グラムスラム

穴いらず
(穴いらず)

東京都

エジカイ マリコ

お習字
がバズ

マンボ賞

ゆめチンソフト

魔界村光一

馬耳東風
♪盆踊り

馬耳東風
♪盆踊り

みんなも
知ってる

みんなも
知ってる

ゆめチンソフト

ゆめチンソフト

ゆめチンソフト

ゆめチンソフト

ゆめチンソフト

ゆめチンソフト

ゆめチンソフト

ゆめチンソフト

ゆめチンソフト

ゆめチンソフト

ゆめチンソフト

ゆめチンソフト

各1500
カバ

読者の4コマ

あの果は鼻がみテウシ



● 読者 4コマのネタを思いついたら、ぜひ投稿してください。

● 読者 他人のネタを思いついたら、ぜひ投稿してください。

お兄さんと
ぶらんこ兄弟



● 読者 4コマのネタを思いついたら、ぜひ投稿してください。

● 読者 他人のネタを思いついたら、ぜひ投稿してください。

各100
カバ

ちんかすカンチ

ライト級

「お尻の、のり通」

東京都 ワルトラフォーメーションサッカー

「怪奇 魔きイカ」

兵庫県 ビッグ

ミドル級

「巻多と希子と美紀」

愛知県 こまった君

各1000
カバ

大予言

コナミではパルセロナに向けて
スーパーファミコン用に
「スーパーハイパーオリンピック」を開発！
なお水面下で、
“とのさまバージョン”を開発中

愛知県

トニー

各1000
カバ

写真腕相撲突発トーナメント～アウトドア編～

● 読者 4コマのネタを思いついたら、ぜひ投稿してください。



評

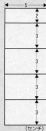
今週は大人数どうしの対決でっせ。ふたりとも外で勝負してくれたんやけど、顔がはてる

へんな。まあ、ちょっとははずかし思いをしたトトロやへの勝ちにしたらやないかい。

今週の読者

トトロや～

4コママンガの
オキテ



やさしいイタズラ

読者や、あなたが読者の何ページも読む方がいいかわからなくて
泣かされていると、あなたならどうしますか？ 正しいページ
を読んだら、本人のために書くありません。そんなときは、ウツ

のページを教えてあげましょう。真面目で、コツコツやるけど得意な
です。読まないページを読んだらどうですか。もちろん読まない読者も
先を飛ばします。そして、あなたがマツダになるのです。



1850
がバス

今週の北島タイトル

世界マジックショー！
(マイト・アンド・マジック)

佐賀県 受験生

体を載せて帰ってきた！
(スベランカー2)

三重県 地球環境保護連隊

忘れられた原作
(キャプテン真)

愛知県 安田誠

1850
がバス

パラバラ死体を集めよう！～入門編～



北島誠

1. 北島誠の自伝
2. 北島誠の自伝

●北島誠の自伝
●北島誠の自伝

北島誠

1300
がバス

野性の王国～異形編～



東京都 巴さんすみません

犬が寝返りになって、
眠っていました。 ●批評 面白い！ミキサー
にでも入れたのかな？

1850
がバス

単発イラスト道場



北島誠

女子高生



北島誠

友人シズ②
友人K(仮名)

1850
がバス

私も町のレポーター



●批評 私の場合この会に入って、もてる男を演じてみたい。

ルールブレインクの会

より良い人間関係をめざす
ルールブレインクの会
この会は、ルールブレインクの会
のメンバーが、自分たちの生活
の中で、ルールを定めて、自分
たちの生活を送っている。その
ルールは、自分たちの生活の中
で、自分たちが定めたルール
に基づいて、自分たちの生活
を送っている。そのルールは、
自分たちの生活の中で、自分
たちが定めたルールに基づいて、
自分たちの生活を送っている。

いかのタコおどり

愛知県 ヘクミ・テイルの飲食部
●批評 なんだか無関係テックな言葉だなあ。

しと&しと

兵庫県 うさぎリンク
●批評 漢字部分を読まなければ、なじみの言葉。

特殊な種？
今、日本とアメリカの貿易関係が、
とても重要な問題になっています。
そこで東洋の高級アジアカンパライ
ヤギもたくさん集めて、東洋も日本の
ため、世界のため、大きく貢献しよう。
売人と買って、120円で世界ののため
になるんだものね！

1. 北島誠の自伝
2. 北島誠の自伝
●北島誠の自伝
●北島誠の自伝



北島誠 どんなんモンテナ
●批評 愛犬ちゃんが殆ど外したらど
う対処するのどう？



私の報告書



●読友に「あなたが一仕事せんとさして、なにをされているの」と聞かされて、「ウンコかな」と答えてた友人A。 若手車 若手車

●友人Bは「学校も仕事もレンドレンドの日は」と聞かれ「やっぱ風邪じゃない」と答えた。 宮城野 千葉

●僕の大学の美人英語教師は、単語のつづりを聞くときケツ字でいねいに教える。 大泉 阿ノタの星

●PRで「キヤラクター全員に自分の名前をつけたら、ストーリーがまったくなからなくなりました。」と友人Cがウソを言ってきた。 大泉 阿ノタの星

●バイク道がウソを見て、「あ、カセットマンだ」と思った。 秋山 津田吾郎

●「おれの腕の見せどころだぜ」と言いつつ、インフルエンザ予防接種を受ける男。 秋山 津田吾郎

●昨日、近所のお店で「ポンヤル」を買った。 秋山 津田吾郎

●それは本心ではないね。 秋山 津田吾郎

●「おれは昨日、被弾後の大塚をさばらせた。」 秋山 津田吾郎

●「おれは昨日、被弾後の大塚をさばらせた。」 秋山 津田吾郎

●「おれは昨日、被弾後の大塚をさばらせた。」 秋山 津田吾郎

●「おれは昨日、被弾後の大塚をさばらせた。」 秋山 津田吾郎

●「おれは昨日、被弾後の大塚をさばらせた。」 秋山 津田吾郎

●「おれは昨日、被弾後の大塚をさばらせた。」 秋山 津田吾郎



探偵のお中デ

●最近、新コーナーのはがきがどんどん届いている。なかにほ設立を認めてほしい。ほしベルのコーナーを勝手にスタートさせてしまっママーマンもいるが、無視して進めていく予定。

●それではいつものように、採用ではないママーマンをビシバシと紹介していこう。地玉県のマハリクのアイデアは「うちの車はマクラーレン」内容は、変わった車を写真に撮って送るというだけのもの……。なんが、ヤンキー車ファン向けのアイデアだね。こーいのはバス。千葉県のドル太のアイデアはタイトルがヤバくて出せない内容は、現代社会の弊を写真にとりて送るといふもの……。採用ではな

いが、切り口はなかなかいいので、もう一発アイデアを出すように。笑いと皮肉がうまく融合したアイデアを求む！

●以前も触れたが、最近のファミ通内会で、なぜか人気なのが、海外コーナー。海外で話題にして欲しいことなんかも、どんどんはがきに書いて送って欲しい。どんな投稿でもいいぞ！

●ではまた会いましょう。

あて先は…ファミ通町内会各コーナーまで

●2月21日号の特集、文字とちとあひるさんの記事内容により、新増刊の(有)アードフォア様にご迷惑をおかけしました。ここに謝罪でお詫言いたします。



占う人
福田有寿先生



最近ファミ通編集部ではNFLグッズを買いまくるのが流行っているぞ。

迷える
子羊救済

僕は2月生まれなんですけど、どのお月を見ても、ほかの月と比べて、運勢が悪く、よいときでも難関ということがありません。2月生まれはもともと運勢が悪いのですか？ (嵐山 勇 4/25より 10歳)

運勢はだれにでも同じように与えられます。しかし、家庭や学校、場所、学校など、さまざまな環境で強くなると弱くなるのです。2月生まれが悪いということはいっさいありません。あなたの運勢が変わっています。社交家で、情愛に富んだ性格です。友人を大事にして、奉仕する心も持っています。また、実力があがり、よいや特長分野の方面に興味を持ちます。それだけに、ほかの月の生まれと比較したのですが、むしろ強い一面を持っています。月運は、年運に比べて内々よくて、だいたい1年くらいは長期で変化していきます。

●このコーナーでは、悩みを打ち明けてくれる子羊ちゃんを救います。ほがきを持っています。

1 月 生まれ
2日目が吉、失敗しても再挑戦しよう。酒類の飲めをそのままに。友人との関係あり。金運は悪くあり。男性運は、6/25にのみやや良くなる。4/5、黄色とピンク、ロケット、スニーカー、洋服、土曜が吉。

2 月 生まれ
大らかな運。朝、晩は1時。スポーツではアメフトやサッカーに興味の湧く。家庭ではピアノや楽器を学ぶよう。男性運は金とデートを申し込んでも。3/8、緑とグレー、手紙、旅行機、火曜、日曜が吉。

3 月 生まれ
自運強。口は災いのもと、ラジオやレコードなど、音楽をじっくり聴くのが吉。スポーツやデートにはダメ。家庭での話し合いや物事に注意。3/4、青と黒、黒のベルト、ハンカチが幸運の鍵を握る。水曜は吉日。

4 月 生まれ
ムネがたいと思われる環境。グループ内で二面に分かれるように。体術や気功術が吉。家庭では本が読めるかも。男性運は3/27、5/19、薄黄と黒、ペンケース、厚手の靴下、洋服、土曜は吉。

5 月 生まれ
強くて勇敢。善い女にサービスしよう。ふたり乗りは注意。勉強は成績も利用しよう。男性運は、相手が「うん」と言わなくても良から。2/27、赤と紫、洋服袋、黒グラフ、金曜、日曜にツキあり。

6 月 生まれ
初めセーターに。趣味や勉強は好きなのはやろう。金運はまずまず。スポーツは室内の団体競技が吉。男性運はグループ交際的な話から始。2/5、赤と黒、絆の黄へ袖、洋服、火曜、金曜にツキが吉。

7 月 生まれ
辛いことがらとつあるが、勉強。勉強は下駄つき。スポーツやゲームには悪。健康運では悪くあり。赤と黒に注意。男性運は見込みなし。3/8、緑と黄、カード、手帳が幸運の鍵を握る。火曜、土曜は吉日。

8 月 生まれ
現状維持。ジャンクを引いて吉。怪しのアイテムが吉。家庭では部屋の模様替えやセラーをつけるのが吉。男性運は年上に見えるのがよい。4/5、白とオレンジ、日記、友人との写真、水曜、日曜が吉。

9 月 生まれ
吉きを持って、新しい方法でいこう。家庭では吉運をしないこと。金運は平凡。男性運は、ふたりの異性について話し合い。2/27、赤と黄。ふたつとつと結ぶのも。マスコット人形が吉。火曜、日曜にツキあり。

10 月 生まれ
外の環境で多岐に立ち。ハイキングなどで事の成功を味わおう。家庭では掃除や日用品が吉。金運は吉。男性運は、外出先で花の香。1/8、黒とアイボリー、花の種、替えのズボン、水曜、金曜が吉。

11 月 生まれ
運の運びや晴嵐など話題が豊富なき。大事なことまでいっせいに。電話はよく話さずに。金運は吉。男性運は、相手の態度がよくない。4/5、緑と黒、記念の手帳、家庭用品、水曜、日曜が吉。

12 月 生まれ
高めの気運。吉運はツキあり。友人関係でもめのないよう。赤と黒や白と黒に注意。金運は黄が響く。男性運は、黄と黒が吉。1/11、安眠の必要。5/19、黄色と白、バッグ、木の板、洋服、金曜は吉。



獣神サンダーライガーのトランスアップレックス

怒
ほくの友人のNの神様は人にすてきとよかを出します。人が大切なものを学校に持ってくると、取り上げたり壊したりします。あまりに度が過ぎるので、最近せいつをふん戻りました。しかし、それでも程度を覚えさせます。なんとめならなくてしょうか？

怒
福神 二つちゃん 14歳
そうやって人にちょっかいを出すヤツって、けっこうさびしがり多いんだよね。たぶんツイツは、自分のことをまわってほしいから、人にいやがらせをするじゃないか？ このほかを信じるとキミのほうがツイツより力があるかも

かいたね。さつたらもっと優しくしてあげようかどうだろうか？ キミだったらできるはずだ。

怒
私はどうしても理解できない。いんてんてん、タイガーさんはどうしてテレビ番組のやるならやらねばの全身タイツ脱ぎに出ているんですか？ しかも半裸だ！ それとタイツを着ると、どんな気持ちでしたか？ 家で一人で眠るのまですて「つるつるのーしーしー」とかやっているのー？

怒
福神 二つちゃん 12歳
どうしてのー？ ツイツちゃんサンちゃんから伝言が来ていて、そのとき私が「何こ

とも寝た！」と怒って受け付けた。しかし、そのことについてまわたりから質問があり、自分も寝顔を見て恥ずかしくなつたので、卒業生にしてみたらよかった。だから寝顔は「つるつるのーしー」ということはやめてほしい。とくに家で寝るのをやるとつるつるの白濁に陥れる。試合に出られない状態になるからな。



獣神に聞け！
4/1の組みあわせライガーの顔つきのことでも、あの顔でもライガーであるはずなのにライガーの顔つきのことを聞かなくていいよ

やるならやるが、やるときはときと場所を考えよう！

DQ TIMES

No. 32 FRIDAY, 30, MARCH, 1992

モンスターの移り変わり

主人公の行く手に待ち受けるさまざまなモンスター。毎回ユニークなヤツらが現われては、ボクたちを苦しませてくれた。そこで今回は、これまでの「ドラクエ」シリーズに登場した、特長あるモンスターたちを振り返ってみよう。「Ⅱ」に登場したモンスターは全部で39種類。全体の数は少ないも

の、ドラキーやキメラ、ゴルドマンなど、個性的なモンスターはわりと多いのだ。なかでも、ひととき人気を集めたのがスライム。数多くのモンスターのなかで唯一、シリーズを通して登場することになり、いまでは「ドラクエ」を代表するモンスターとなっている。「Ⅱ」になるとモンスターも想像



し、全部で81種類が登場。尻人形やマッドハンドなど、特殊攻撃を持ったモンスターが記憶に残っている。スライムの種類も増え、はぐれメタルなどが初登場したのだ。「Ⅱ」では、100種類以上のモンスターが登場。あまりに数が多くなったため、それぞれの印象が薄くなってしまった。すぐに思い出せるのは爆弾君ぐらいだよ。

「Ⅲ」のモンスターは、全部で163種類。そのなかにはいまままで以上に変わった行動をとるモンスターが多かった。ママネやキングス

ライムなどは、その代表格と言える。さらに種類の増えすぎた「Ⅲ」では、どんなモンスターが登場するのか。いまから楽しみだ。



●もとのスライムが合体してキングスライムになる。強さもいままとは段違いです。

ドラクエよろず相談室

あなたは自力派?

●早くは、「ドラクエ」シリーズをどれも自分の力でクリアしています。でも、友だちは双剣本を買って遊んでいるみたい。早くは弱賢がかかるけど自分の方でクリアするほうが、喜びは大きいと思います。「Ⅱ」では双剣本を買ったほうが早いですが?

●友だち 双剣本を買ったほうがどうかっていうのは、ひょっとしていつも友だちが双剣本で先

ハサツザブなんじゃないって、自分と読解力があんな

それとも双剣本派!

くなるから? もしそうだとしたら、そんなの男らしくないと思うよ。キミは自力派、友だちは早くエンディングを見たい型と、ゲームの楽しみかたは人それぞれだからね。双剣本もキミの都合はクリアしたあとに見て、知らない情報も載っているから買えばいいのよ。

●以前売っていた「R.O.T.の剣」がいまになって売らなくなったよ!

●読解力やゼネラルプロダクツさんに聞いてみてください。もう売っていないんだって、残念!

ボーカール日本一選手権

「ドラクエⅢ」のカジネで出した記録を「激作」や「激作Ⅱ」の2部門に分け、それぞれの日本一を決定するこのコーナー。早くも全員のドラクエⅢ、ジャンプラーの間で記録更新中!(敬称)

さて、今回紹介するのは埼玉県の結木英治くんがはした記録だ。「激作Ⅱ」のほうでは、前回ファイブカードを出したはくんに敗北を喫り互角になった。ただ、「激作Ⅱ」のほうは難を抜かしてしまっただけのスゴイ記録だ。48秒強で240秒強でたってことは、なんと個々が50秒強。毛利名人の記録が5.64倍で、山口くんも5.32倍だったのだからアストロロゴイゴイ! 熱血くん、ぶっちぎりの新記録をおめでとう! みんなからの記録を塗りかえるようにがんばって欲しい。

●早く早く! 激作200秒! ストロゴを使ったからブランクも充分長いおるぞー!

ドラクエにまつわるさまざまな思い出話を募集している。実名を隠すためにあなごだ。なんでもいっからはがきを書いて送ってくれ。ボーカール日本一選手権への出場者も募集。こちらは賞状や賞品を忘れずに送ってね。採録された人は1000円でプレゼントするぞ!

募集

アメリカ 最新(近未来?) ゲーム事情



ゲーム業界期待の新星CD-ROMというニューメディアは、どんな新風を巻き起こしてくれるのか? アメリカゲーム業界の現状を交えてお伝えしていこう。

任天堂CD-ROMアダプタの発表はCES会場を激震させた

人々の話題の中心はやはりスーパーファミコンCD-ROMアダプタ

CES (コンシューマー エレクトロニクス ショー) っのでは、家電メーカーの業界関係者向けの製品発表会だ。ちなみにゲームの市場が拡大するにつれて、CESにおけるゲーム関係ブースへの注目度は

年々増している。それだけにマルチメディア時代のカギとなるといわれるCD-ROMが、SOA(セガ オブ アメリカ)のメガCDに続きNOM(ニンテンドー オブ アメリカ)からも発表されたってことは、世界

的にも衝撃的だったわけだね。が、しかし、任天堂CD-ROMアダプタのあまりの高性能さ、価格200ドル、発売日が来年1月という発表に懐疑的な意見も多い……。'92年1月というのはセガに対す

る差別では? ソニーのプレイステーションとのコンパチ性の問題もクリアになっていないでしょう。まあ発売時期が本当に明らかになった時点で、ウチはソフト開発を止めます。(T&Eソフト 横山氏)

「当座16ビット(CD-ROMではない)に全力投球ですから……。セガさんのしる任天堂さんのしる、CD-ROMの市場の土台がしっかりしてから、ソフトの開発にかからうかと。(光栄 飯木氏)

「セガの急速な伸びが任天堂を追い越して、200ドルという価格帯が実現したのは? 1月発売が本当なら、(専用ゲームの開発を急がないと)ね。(B.P.S. ツムラ氏)

と、CES会場では任天堂CD-ROMアダプタの話題でもちきりだったのだ。さて、本当にこの任天堂CD-ROMアダプタやメガCDは、マルチメディア時代のカギになっていくのか? もしくはニュータイプゲーム出現のきっかけとなるのだろうか?

- 本日は、今回のCESで任天堂はCD-ROMアダプタよりもスーパー32Xブースを売りこみかけたのに、話題はどうしてもCD-ROMのほうが……。
- 任天堂はリアリティアフォーラムの発表が、会場で行なわれている、イタリヤなまりの発表を越すというコリコリやうのだ。もちろん大勝だ。
- ほかの家電関係者も、つい買ってしまいうほどゲーム業界のブースまわりはパワ。だってゲームの圏はうるさいし、観客の歓声はハヤシ!





あくまでも牽制しあうNOAとSOA

CD-ROM対決必至といわれているが??

SOAはアメリカで「ソニック」を発売して以来、大躍進中といわれているけれど、あのSOAのトップ陣はその現象をどう分析しているのだろうか。

「ソニック」で勢いをつけたところで、メガCDを投入して一気にNOAの牙城を突き崩したいところなんですよ。(事務通)

そのSOAのNOA牙城崩しの決め手をSOAの副社長に話してもらった。かなり興味深いコメントを得ることができたぞ。

「ソニック」効果で、ジュネシスは1年間で160万台売れたんです。290万台普及していますから、スーパーNESとタイにしたいですね」(SOA 副社長 ニールセン氏)

では、メガCDにおける戦略展開はどうなっているんだろうね。

「メガCDは、6月発売が決定しているのですが、現在多くのソフトハウス(2社)がサードパーティーに、と名乗りをあげています。SOA社内でもメガCDの自主ソフト(日本未発表のもの)をいくつか開発中です。なにしろメガCDのためにマルチメディアソフト専門部隊を作ったりしましたから」(同)

ホー、SOA自らマルチメディアソフト作りの専門部隊を作った??

メガCDへの力の入れ方はスゴイ!!
一方、スーパーNESが不調だと言われながらも、CD-ROMアダプタが世界中から注目を浴びているNOAは――。

「確かにセガが売れているというデータはありますが、あれは一部の店舗でのデータでしょう。あまり突っ込んではいけません。確かに、ウチの手塚以上に8ビット(NESのこと)が好調だったためにスーパーNESと8ビットのシェアの真



●NOAの副社長である、後のバックにあるボスターは某経団に所属している広告のコーディネーター、大人のおもちゃゲームボーイ。

●多くのパソコンソフトハウスが、メガドライブ(ジュネシス)陣営に加わった。CPUの68000が開発者たちのお好みだからという説もあるけど。

●セガの副社長、ニールセン氏、びっくこう影響のよい人物である。彼のオースメゲームは「オッドスマレン」。日本での発売も決定している。

い合いにはなりませんが、CD-ROMに製しても、ウチはあまりマルチメディアなどと騒がずに、あくまでもゲームマシンというカテゴリに位置させていますので、(NOA 副社長 メイン氏)

CD-ROMについての発言が出たところで、そのへんについてもうちょっと突っ込んでみよう。「本誌は今年の12月発売を控えているのですが、生業がどうしても間に合いそうにないので1月発売

とさせていただきます。まあ、CD-ROMは必ず次世代のメディアになることがみなさんわかっているわけで、すでに10社以上からサードパーティーになりたいとの申し込みがきています」(同)

別にファミ通としては偏るわけじゃないんだけど、以上2社のコメントを比べると、ものすごくお互いを意識していることがわかる。

さて、この2社を囲むサードパーティーたちは、いま……!!





- フラクタルエンジンを使ったゲーム、グチャグチャ、メタルの人体の中をメカっぽい乗り物が進む、「メタルの決死隊」のノリだね。
- 某大作映画のビジュアルを載せられなくて本当に残念。このころで稼がれたはずのCD-ROMは人間せうけんのキーンソンを足せてくれる。
- もちろん、フラクタルエンジンである。シグナスのフラクタルエンジンは、こういう美麗っぽいCD-ROMは実現なんだよね。



CD-ROMで何ができるのだろうか

今のCD-ROMマシンとて万能ではない?

「昨日今日入ってきたメーカーが、CD-ROMで面白いゲームを作ろうってのは無理な話でしょうね。それなりのノウハウがないと……」(シグナス ヘザリントン氏)

と、シグナスのトップは語ってくれた。シグナスというところ、「レミングス」で一躍脚光を浴びた会社だぞ。アメリカなどパソコン界ではフラクタルエンジンというポリゴンの先をいくCG手法を開発したことで、知られているソフ

トハウスでもある。

フラクタルエンジンによるリアルなCGは膨大なグラフィックデータを必要とするため、CD-ROMなくしては実現不可能だったのだ。家庭用ゲーム機にCD-ROMが出せろつたいよ、長年CD-ROMを研究してきた社長の出番だとヘザリントン氏は語る。

「現在1.5メガで10秒の映画的な動画(OG)が実現可能らしいです。私はシグナスで、「スターフォー

ズ」や「ターミネーター」のキャラクターがリアルに動く3DCGを見ましたから。それもスーパーファミコン上で」(事情通)

シグナスは、メガCDやスーパーファミコンのCD-ROMアダプタへの進出にとっても意欲的。事情通の見たソフトがボクらの前に姿を現わす日はかなり近そうだ。

シグナスのように家庭用ゲーム機のCD-ROM機の登場をもう手をあげて置、ソフトハウスも種かに多い。が、その性能を結構探す声があることも確かなのだ。

「私ともいろいろな家庭用ゲームマシンに、手を出したいと考えています。メガCDしかり、スーパーファミコンCD-ROMアダプタしかり。両方にソフトを投入してみたいですね。でも、これら

のマシン、確かにマシンの性能はすばらしいと思いますが、パソコンと比べて徹底的に劣っているところがあるんです」(FTL 広瀬)

FTLといえば、あの「ダンジョンマスター」の開発元、パソコンと比べて劣っていると言われても!? 「データのセーブ可能な容量です

よ。こんどウチが作っている「ダンジョンマスター」に続くゲームも、各マシンともゲームデータをセーブできる容量が少なくてどうしようもないんですよ」(岡)

「げげ、これから現れるであろう名作が、もうすでに家庭用ゲームマシンで遊べないかもしれないとわかってしまうなんてかなりショック!! NDAもSQAもこの発言を真前に受け止めるべきではないのかなあ……?」



●「ダンジョンマスター」の企画の戦のおんた。カオスの認識のつぎのゲームシステムには、新開発のものを採用したとか。

マルチメディアのためのCD-ROM

それともCD-ROMのためのマルチメディア

家庭用ゲームマシン用のCD-ROMをゲームだけに使うなんてとてもでもない。やはりマルチメディアを忘れてはいけないと語るのは、アイコムの一社だ。アイコムという「シャープロックホームズの探偵講座」を作った会社だ。あのゲームの、画像圧縮技術によるスムーズな動きにビックリしたって人も多いんじゃないかな。

「マルチメディアというのは、サウンド、アニメーション、自然画、インタラクティブ性（マンマシンインターフェース）、そしてゲーム性（競合性）の融合なんですよ。ゲームの上の次元にあるものです。アイコムとしては、それらをふまえたマルチメディア（ゲーム）作りを今後やっていきたいと思う」（アイコム コーシャ氏）

「会社ともマルチメディアのあり方を模索している状態だということに、アイコムはすでにマルチメディアの定義をしているわけね。

「これは作り手の問題なんですけど、マルチメディアもしくはこれからのゲームで重要な部分を占めるであろう、ビジュアル部分を本気で大切にすべきでしょうね。『シャープロックホームズ』の動画を作っていて感じたものは、もっと強力なツールの必要性です。つまりさまざまなファクターを融合させる必要があるマルチメディアソフトを開発するにはシステムが必要だと思っております」（同）

「実際、アイコムでは強力なツールを各種用意してはかのソフトハウスに売り込むことを考慮中とか。今後、アイコムから出た『シャープロックホームズ』のようなエポックメイキングなマルチメディアソフトが、各社から出る可能性が増えたというわけだね。

「アイコムでは'94年までに、CD-ROMがパソコンや家庭用ゲームマシンの主流になると考えています。16ビットのカートリッジゲームも

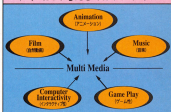
少しは残るでしょうが」（同）
なるほど、先見の明(?)のあるアイコムだけにズッシリくる言葉だが、さらに未来を見る人々もアメリカにはいるのだ。家庭用のバーチャルリアリティシステムなんてのを研究している人々が、すでに存在しているんだよね。これにはちょっとビックリなカンジ!!



MULTIMEDIA とは?

アイコムが定義するマルチメディアを図式化したところ、下の1になる。このインタラクティブ性の概念等によってやがて、CD-ROMの1だったことは知っていたかな。意外と知らない人が多い。

アイコムの考えるマルチメディア



CD-Iの立場

昨年12月、アメリカにおいてフィリップスがついにCD-Iプレーヤーを発売。販売タイトルもほとあるCD-Iソフトのラインアップには、マルチメディアを備えた文化したソフトが大量にある。後者のために、一度は目を通しておきたい。



●CD-Iのコントローラー（販売名は、1700ユーロユイカント）は、いわゆるトラックボールというやつなんですよ。
●ソフトはかなりの数そろってました。ただCD-Iにゲームを移植するのはやはり無理なものは多いと聞きます。



●アイコムが得意なマルチメディアという全般。その手法が『シャープロックホームズ』だということだが、ほたして、●MPCとパソコンは競合社を設立したことなんだけど、どうしてもNDAとMPCの間に埋れちゃうんだよね。うー。

家庭にバーチャルリアリティは入るのか?

マルチメディアの先にあるもの



● フライングマウスといって、テーブル上でコロコロ転がさなくてもアイコンを途中で操作できてしまうすぐれもの。
● 上のフライングマウスと、この後述の図に描いたスイッチでバーチャルリアティーマリオを制御されている。



マルチメディアのインタラクティブ性をもっとつきつめると、なにになるか……。答えはバーチャルリアリティだ、と答えてくれたのは、シムグラフィックスのステーブ・グレン氏だ。シムグラフィックスという、ファミ通のエクスペンスでも何度もとりあげているバーチャルリアティーマリオ(念の写真を参照)を開発した会社だよ。開発につけたりつのスイッチで、CGマリオの表情を変化させるというこのシステムなのだ。

「NOAにアプローチしたのは、シムグラフィックスのほうからだよ。あのバーチャルマリオと同じシステムで、ある女の子の表情を動かすというプレゼンテーションをNOAで行なったんだ。もちろん、即契約ってことになったね」(シムグラフィックス グレン氏)

3Dマリオグラフィックを作るとき一番苦労したのは、マリオを実際に3Dで見た人間がひとりもいなかったことだとか。また、マリオの作者である宮本氏が、この

3Dマリオを突っ込んでくれるのかどうか、最高にドキドキしたという笑い話も……。
「ミスター宮本が、何度もCESのバーチャルリアティーマリオの操作現場に来てくれたのは本当にうれしかったよ」(同)

現在グレン氏は、バーチャルリアティーマリオを応用し、家庭用ゲームマシン用のバーチャルリアティーマリオシステムを作れないものかと研究中とのことだ。もちろん、スポンサーはNOA(そして電通ブロック)、実現の可能性はかなり高いらしいぞ。

「ボクのいうバーチャルリアティーマリオは3Dグラフィックがリアルタイムに操作できることが基本、莫大なデータ量を考えると、家庭用バーチャルリアティーマリオはCD-ROMなしでは無理だね」(同)
テレビゲームの終点はCD-ROMによって完成するバーチャルリアティーマリオなのか? それともまったく別のものなのか今後の動きが楽しみだよな。



もともとボクはアップルで、ハイパーカードのマーケティングマネージャーをやっていたんだ。アップルを退社して、クリアビューという会社を開設したんだけど、その会社もアップルに売却しちゃって、そのお金で、シムグラフィックスを作ったんだ。



あの3Dマリオはね、38個のポリゴン(多角体)で構成されているんだよ。かなり複雑な動きができるだろう? あれは安価なシステムを作れたら、最高だね。ボクとしては。



ボクらはバーチャルリアティーマリオの、リアルタイムな3D映像で構築した擬似空間の中に人間がいる状態……というぐあいには定義している。本当のように見えるエッセンスが必要なんだよ。

突然プレゼントのお知らせです

スペクトラムホロバイトのTシャツを2枚、シブ/シスの黒くTシャツを2枚、FTLからはダンジョンマスターの音楽CDを1枚、セガ、テンゲン、インフォジエネシス、アスキー各社から1ツキヤキーホルダーを合計10個まで。応募者多数の場合は抽選だよ。応募は別途を持ってかえさせてちょう。



応募先……アメリカ情報コーナーまで



日本発売未定のソフトたち

現在のゲームにも目を向けよう

マルチメディアやもっと先のバーチャリアリティーに心ときめかすのもいざいけれど、ここいらですっかり足元を見据えることも大切。そこで現在アメリカで発表されていて、日本発売未定のカートリッジゲームソフトを数本あげてみたのだ。

NDA650Aも16ビットをメインにするようになってからというも

の、サードパーティーがドットを増えているのだ。あの宮本武蔵は、「性能上の理由で8ビットのときに実現できなかったことが、16ビットマシンでは実現可能になった。パソコンソフト業界のソフトハウスが、16ビットならウチのやりたかったことができると判断してどっと参入してきたのでは」というふうに分社している。美

術、ファミ通としてもぜひチェックしときたいソフトがいっぱいなんだよね。さて、この中にはキミの劇に入りそうなソフトはある？



ホームアローン

HOME ALONE

スーパーNES T+HQ, INC.

映画が大好評だった、「ホームアローン」がアクションゲームになって登場だ。ひとり家に残されたケビンを探検して、強盗たちから財産を守るのが目的なのだ。



キングスクエストV

KING'S QUEST V

NES コナミ

海外で大ヒットしている3Dアニメーションアドベンチャー。画面上の物をクリックして調べると、キャラクターがちゃんとそこまで行って調べた動作をするぞ。



ワードトリス

WORD TRIS

スーパーNES Spectrum HoldByte

「ワードトリス」はテトリス型のアクションパズルゲームだ。上から降ってくるアルファベットのブロックをまとめて横に組み合わせて単語を作っていく。



ウルトラボッツ

ULTRABOTS

スーパーNES データイースト

エイリアンとの戦いをリアルに再現したSFシミュレーションゲーム。計画などをよく見ながら行動しないとすぐにやられてしまうぞ。買収版のあるゲームだ。



ザ・イレムスキンスゲーム

THE IREM SKINS GAME

スーパーNES アイレム

グラフィックが傑出して美しいゴルフゲーム。コンピュータープレーヤーにもそれぞれ性格づけがされており、ひとりでもプレーしても楽しめること間違いなしだ。



ウィングス2

WINGS2 ACES HIGH

スーパーNES ナムコ

ひと昔まえのフランスを舞台に繰り出されるドッグファイトシミュレーションゲームだ。リアルな飛行シーンと空中戦で本物の迫力が味わえるぞ。



アメリカングラディエーターズ

AMERICAN GLADIATORS

スーパーNES GAMETEK

アメリカのTV番組を元にしたアクションゲーム。1対1でいろいろな種目を戦っていく。取り込み画面のキャラクターがスムーズに動き回ってのがウレシイ。



スペースフットボール

SPACE FOOTBALL one on one

スーパーNES TRIFFIX

「スペースフットボール」は素直に乗って、1対1(ワンオンワン)で戦うフットボールゲームだ。さまざまな感覚が舞台となるので、なかなか慣れがなくてマシ。



ドリームテレビ

DREAM TV

スーパーNES TRIFFIX

ふりつ同時プレーが可能なアクションゲーム。画面が上下に分割されているたが別々に行動できる。ファンタジーの世界を歩き回る感覚はグッドだね。



F22インターセプター

F22 INTERCEPTOR

ジョーレス ELECTRONIC ARTS

戦闘機を操作してターゲットを撃ち落とすフライトシミュレーター。作戦に合わせた武器を装備したりするので、戦略的な要素もかなり楽しんだゲームだ。



キングスパウンティ

KING'S BOUNTY

ジョーレス ELECTRONIC ARTS

中世が舞台のファンタジーシミュレーションゲーム。4人の主人公のなかからひとりを選び、国を制覇するのが目的。プレーするたびにマップがかわるぞ。

あやしい

連載第10回 パンツ買うのも 大変なのよ巻

イラスト：藤沢まりの 文：桃栗たき子

感じちゃったまりの嬢!

まりの嬢が「スーパーファミコンほしいよー」とアガママを言うので、若者でにまわらさぐへとショッピングへ行ってきました。やたらめったら人が多いと思ったら、バーゲンの前陣だったのね。「やだあ、横ちゃんってば、ひくさーい。バーゲンなんて言わないでよ。セールって言うてよね。まりの嬢はそう言うて身をくねらせた。そうか、最近ばバーゲンじゃなくてセールって言うのね。「ちょっと見ていこうか」「うんうん、ちょっとだけね」とかな人とか言っでデパートに

入ったものの、あつという間にたくさんお金を使いすぎちゃって、スーパーファミコン買うどころじゃなくなっちゃった。でもまりの嬢ったら、ぜんぜん意でないの。「ねえねえ、パンツと半袖だよ」と、私をダイダイ引っ張って、下着売り場へ連れて行くんだから。お話へ入ると、狭い店内にはたくさんのお客がにこったまわって、中央に大きなフロンが2台あって、その上にはバンティアーがもう主ゾミの山みたいな感じで、どっさり積まれてんの、それが全部半額とされた白にゃあ、もう一人心算。髪

振り乱して観察するさやないの、気に入ったパンツを5枚もつかんでかつした私は、ふと、隣で奮闘しているおばさんを見てみた。するとどうでしょう。イノシシとゴリラを足して、半先入で買ったようなおばさんが、脇の部分にパンツとかおスリッパとかガードルとかを詰め込み、さらにフリルひらひらの純白パンツを広げて見てるじゃないですか。それならまだしも、つぎに手を出したのはいったんおんなのどこはくんだよー、私がおばさんに聞いています。まりの嬢が、ブラジャーを試着してみると言い出した。まりの嬢のオッパイは、アンダーバスト65センチのDカップ、Dカップですが、お見さん。ブラジャーと手のは、

メーカーによって微妙にサイズが違うのね。だから試着しないとサイズが合わないからという失敗があつてゲンナリしてるのん。「すいませーん、このブラ試着したいんでしょー」

まりの嬢は、ピンク色のかわいいブラを片手に試着室に入っていました。私の試着室の前で店員さんとまりの嬢を待っていると、いきなり店員さんが、「サイズはいいがですかあ? ちょと開けますよー」と言ったかと思うと、ジャッと試着室のカーテンを開け、まだ背中のホックをよめるのに悪戯な顔しているまりの嬢の顔をグッとつかんで、驚くことにその店員は、「このお肉もなかに入れてね」と言ったかと思うと、まりの嬢の脇のあたりの肉を、肉はだれてるんじゃないかと、二の肉はだれてもあるのだ! ブラのをなかに押し込んだ。「ほおらね、こうするとカクチもキレイにおさまるでしょ!」30代後半とわかる店員は得意げにひとりうんうんと頷いて、「でもおー、ちょっときつみたいなんですけれどー」店員の勢いにシタジクになったまりの嬢が途端がちにそう言う、「そうねえ、じゃ、こっちのにしてごらんさいよ、これならまことピッタリでしょ」と、さらに新しいブラジャーを持ってきた。そしてまた、まりの嬢のオッパイに手を突っ込んだらグイグイ、けっきょくまりの嬢は、そのブラを買わずにはいられなくなっちゃったわけなのよ。「店員に手を突っ込まれたとき、思わず感じちゃわなかった?」まりの嬢に冗談まじりに聞くと、「うん、ちょっと感じた。だって顔が真っ赤よ」とこぼしたもんなー。な〜んで買うじゃやわなかったか!! まったくこの横ちゃんも店員が深い女ですなあ。



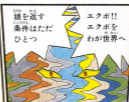
電子妖精 アバタモ★エクボ

第52回 挑戦!! 電腦悪魔
コムサデ☆モード(その4)

こやま基夫

■あやめ救出作戦が始まったが……!!







そんな…
いまさら
あなたの方に
助けてなどと
……

とても
言えない



しかし
お金をつめば
行ってくれる
かも……

助けます

あたしいきます



もとはと
いえば
おと一ちゃん
が
まいたタネ

エクボが
やらねば
誰がやる



でも
お金もちよっと
ください

おっ



お嬢様は
いい実打ちを
もった



外からの
バックアップは
おまかせを

優秀な
プログラマーが
おります

こいつの
ことか?



ご主人様……

来てくれ
たんですわ



やったー
ご主人様が
いれば
百人力だーっ

あー
ちよっと
ちよっと



誰が
いっしょに
行くと
言った?

いってらっしゃい
を言いに
来たんだ



おみやげは
忘れられたなよ

ああ心配だ



わはは
来るがいい
エクボ

ありとあらゆる
魔のおまえを
まっているぞ

ああ心配だ

こやま昇天先生へのお便りは編集部アバタモウエクボ係まで

SQUARE
BRAND

■発売：NTT出版
〒108 東京都港区北5-3-2 芝罘ビルディング TEL.03-5484-6060

—— ロマンシング サ・ガ ——
徹底攻略編

好評
発売中!

壮大なストーリー／数々のイベント/
かつてない冒険が始まった。
全ての旅人を導く確かな道標。「徹底攻略編」登場!

B6判並製／定価：750円(税込) 責任編集：スクウェア

以下続刊!

3月下旬
発売予定!

基礎知識編

4月
発売予定!

完全解析編

これで

Romancing

ロマンシング サ・ガ

SAGA

スーパーファミコン用カセット
好評発売中!

—— 時空の覇者 Sa·Ga3 [完結編] ——

ゲームボーイは任天堂の商標です。
©1998 スクウェア

基礎データ編

「Sa·Ga」シリーズ最後の冒険をバックアップする、たのしいアイテムが登場。

ゲームクリアに欠かせない基本データの教々を満載した「基礎データ編」。その充実度は「Sa·Ga2」ですでに実証済み!

B6判並製 / 定価: 700円 (税込) 責任編集: スクウェア

完全クリア編

「Sa·Ga3」クリアのための究極のアイテム、ついに完成!

現在、過去、未来と、ストーリーの流れに沿って、その世界を完全解説。好評システム「喰い合わせ」もバッチリ紹介! 全ての冒険者を「時空の覇者」へ!

B6判並製 / 定価: 800円 (税込) 責任編集: スクウェア

好評発売中!

好評発売中!

ゲームボーイ用カードリッジ
好評発売中!
ソフト発売元: スクウェア

完結編

完璧。

サガ Sa·Ga3

時空の覇者

イラストレーション / 藤岡徳利

スクウェア
ブランド

インフォメーション・サービス

※本誌より、CDの価格を電話でチェック / 内容は隔月刊の雑誌に変わります。雑誌価格はよく確かめて /
TOKYO: 03 (3459) 9999 / OSAKA: 06 (371) 9999



スーパーファミコン は任天堂の商標です。

FLAMINGO

エキ

立体感奥行きを感じる
3D方式を採用



スーパー・ファミコンの機能をフルに生かした3D画面。回転、拡大、縮小スクロールによってトップビュー画面では出せないスピード感と操作性を両立。16ヶ国、各サーキット独自の背景はワールドグランプリの気分を盛り上げてくれる。また天候によるドラマティックな風景の変化により一層興奮が毎イマジネーションを与えてくれる。



エンジン、タイヤ、ウイングから
ディフューザーまで
10項目のセッティングが可能



SUPER FAMICOM

ゾースト・ヒート

容量 8MBIT+64KSRAMB.B.
販売価格 ¥8,900(税込) 好評発売中



■グランプリモードで世界の頂点を目指せ!

1シーズン世界16ヶ国を回るワールドグランプリ。1回から8日に与えられるポイントの合計でチャンピオンを決める。賞金を稼いで新しいパーツを買おう。でも賞金は有限だ。ライバル達も自分と同じ

レベルに賞金をパーツに注ぎ込んでパワーアップもあって来るぞ。またトレーニングモードでは手に入らなかったパーツもテストランでチェックして実際に使ってみよう。



マシンに使用するパーツはそれぞれにコストがかかる。最新のパーツも手に入る。

■トレーニングモードで腕を磨け!

ドライバクニックは竹筒として、一連のドライバークとして条件の一つにはマシンのセッティングのつまみが挙げられる。自分の手持ちのパーツ、あるいは賞金の使い道などもこのモードで学んで

欲しい。ここでの一連のルールは一定の金額の資金だ。また、ここで出した最速タイムもバックアップに記録されるぞ。



コースの設計は竹筒、大層な車も手に入る。



ここで出したタイムはバックアップに記録される。

セタ独自の、まったく新しいマシン成長システムを搭載したレースゲーム!

容量 8MBIT 予定価格 8,800円(税込) 翌年発売予定
ノスフェラトゥ
Posteratu

主人公の動きは
250パターン以上

- ストーリーは単純明快ノ
- 主人公を待ち受ける
様々な謎ノ



容量 8MBIT+
64KSRAMB.B.
予定価格 8,900円(税込)
翌年発売予定

シルヴァ・サーガ

過激にプレイの
傭兵システムノ

- ファミコン版との同時進行ノ
- SFC初のアイコン・バトル
- ファミコン版と対をなすストーリー展開



どんなに素晴らしいアーティストも、子供の頃は、落書きの天才だったりするね。教科書やノートのすみにあるイタズラ書きの中に、実はたくさんの可能性が秘められているのです。ヒューマンクリエイティブスクールは、そんな若い夢と才能を応援します。21世紀のエンターテインメント、コンピュータゲームの新時代はキミから始まるかもしれない。

■募集定員

○コンピュータゲーム通修(2年制) 200名
アセット・プログラミング、CG及びゲーム・プランニング、
コンピュータ・サウンド、ゲーム・制作実習ほか。
○ニューメディア・プロダクション・スタジオ通修(1年制) 100名
プロデュース、アニメーション技術、コンピュータ基
礎、コンピュータ・ゲーム基礎、コンピュータグラフィクス。

■学校説明会

3月31日まで願書受付中

TEL 0422-22-1171(代表)

ヒューマンクリエイティブ・スクール
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺1-35-14

**Computer Game
Course**

[コンピュータゲーム通修]

'92

生徒募集中

絶対

ファイアーエムブレム

完ぺきな エンディングを

仲間たちとともに数々の苦難を乗り越え、勝利をつかんだ戦いから2年、そしていま始まる、もうひとつの「ファイアーエムブレム」の旅が……。

目指して



FE ファイアーエムブレム	シミュレーションRPG	6224000
	任天堂 3月14日発売 6000円[税込]	3メガ



第1部 基礎篇

『ファイアーエムブレム』は、自分のユニットを育てながら、いくつもの戦闘マップを攻略するゲームだった。戦略シミュレーションゲームとRPGの要素を融合したそのシステムは、当時熱狂的に受け入れられたものだ。その傑作ゲームが湧ってきた。舞台をアリアティアからバレンシアに移し、主人公は変わったが、『FE』魂は健在だ。大いにのめり込んでくれ。



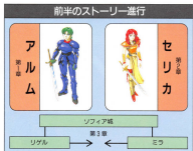
ふたりの主人公を並行して操作する

前作をプレーした人も、そうじゃない人も、『外伝』の基本システムを知らなきゃゲームは始められない。ここでは前作との比較も交えながら、『外伝』をプレーするにあたっての基礎知識と、役割を伝授していく。

まずは目してもらいたいのが、今回の主人公。ふたりいるのだ。とはいえ、このふたりを同時に操作するわけではない。序盤は、第1章がアルム、第2章がセリカのシナリオになっていて、それぞれ戦闘マップを行なうのだ。とくに第2章の終わりまでは、ふたりはあ



■ゲーム中は、アルムのはうがコマンドでやっているけど、セリカも選べる。セリカは、マップの右側まででは操作するかもしれないけど、表裏で戦う。こともない。ま、戦闘に勝ち抜くためには、高キャラクタールもどまり、神農ユニットもしっかり成長させなくてはいけないんだけどね。



やはり出会いがプレイヤーを勇気づける

前作は、大きなシナリオの流れは各戦闘マップの始めに紹介されるだけ。戦闘マップ以外は存在しなかったよね、『外伝』の大きな変更点は、各戦闘マップをつなぐ鍵と、それを表示する全体マップ画面ができたことだ。多くの道は、戦闘マップ以外にも、戦闘のないフィールド画面へと続くものもある。ひとつの戦闘が終わると、すぐつぎのマップに進むだけではなくなくなったというわけだ。

そして今回何が追加するのは、イベント画面のときのみ、戦闘中に話しかけて仲修二することではなくなくなったから注意してね。

前作との異同をチェック!		
	ファイアーエムブレム	ファイアーエムブレム外伝
ストーリー展開	ひとつの戦闘が終わると、地獄的に次の戦闘へ。ストーリーはすべて戦闘画面上で進行する。とくに話を聞かなくてもゲームはできる。	戦闘画面をつなぐ全体マップと、所々で挿入されるイベント画面が組み合わさって進行する。クリアした場所は自由に往来できる。
仲修ユニット	戦闘開始時、マップ上に表示されているユニットはすべて操作できる。敵によっては戦闘中に話しかけて寝返らせることもできる。	仲修はすべてイベント画面のときに始める。なかには一度以上上チェンジするユニットも。チェンジするにはこのしるしもこのところ。
クラスチェンジ	初期時のユニットで可能。ただしクラスチェンジするためには特殊なアイテムが必要。一度しかチェンジしない。レベルに上級あり。	初期ユニットはすべてクラスチェンジする。なかには一度以上上チェンジするユニットも。チェンジするにはこのしるしもこのところ。
戦闘ターン制限	ひとつの戦闘マップにターンの制限はない。エンディング時に各戦闘マップでかかったターン数が表示される。	戦闘マップによってはターン数に制限あり。制限があるところに限って戦は強い。だが、必死ターンくらいあるので、運賃は終えられる。
アイテム入手、保管法	お宝が存在しているのだから、通常は戦闘マップ上にあるお宝で入手する。特殊アイテムはマップ上の宝箱のなか。使用回数制限あり。	お宝も店も存在しない。通常はイベント画面の宝箱のなか。新しい宝を倒して入手する。ひとつ1品のみだが、使用回数に制限はない。

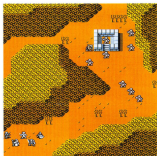
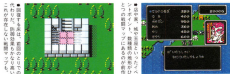
質から量に移行した戦闘画面を分析する

「外伝」の操作と大きく変わった点では、戦闘開始のマップもはずせない。今回はエンディングまでなんと90を超える戦闘が用意されているのだ。前作の倍以上、ただし数が多いとはいえ、マップ

の大半はじつにシンプルなもの。1マップ上の地形の種類が非常に少ないのだ。画面上にいくつもの地形が複雑に配置されていた前作に比べると、その違いは歴然。また、「外伝」の各戦闘クリアー

条件は、敵の城や塔を奪うことではない。戦闘マップ上にいるすべての敵を倒すことなのだ。だから「Pナイトとバラディンで左側から回り込み、Aナイトと主人公で中央突破」ってな戦略はあまり必要でなくなった。ただし、「外伝」の戦闘マップはシンプルな分、別の質でい

ろいろな面を使わなくちゃいけない。例えばユニットを育てる方法。今回は闘技場がないのだ。城のボスを取り囲んで少しずつ攻撃するなんてこともできない。ここで、戦闘マップは道でつながれているという点が、大きく意味をもつのだ。全体マップで見えるほこらや墓、これらに入ると必ず敵が出現するのだ。ここでユニットを育てよう。



知って得する鉄則を頭にたたき込む

鉄則にもいろいろあるけれど、スバリ「外伝」では、以下の3点を守るべし！ 一、敵2軍いっばいは、仲魔ユニットを決してひとりも失ってはいけない。アルム、セリカとともに、前半は仲魔が非常に少ない。それに比べて敵は多い。ユニット1体1体の役割が非常に大きいのだ。一、戦闘画面に移動したら、味方の配置を確認してリセット。そのあとおもしろに「ならびかえ」をすること。戦闘画面に入れるユニット数に制限があるとところもあるからね。一、仲魔のユニットのパラメータはつねに把握しておく。とくに長所、短所、

<p>ひとりも死なせない</p>	<p>こんなところで死なせちゃつてもなんだけど、この特徴のテーマは、「1ユニットも失くすことなくエンディングまでいく」だ。仲魔はもちろん、中、後半だって仲魔を見殺しにしちゃだめだ。初めからぞ！</p>	<p>ユニットのならびかえ</p>	<p>だから絶対どのユニットもやられないようにって考えて仲魔を頼んでんだから、ならびかえ以外でリセットは押さない！ ちなみに以下のページの記事で戦闘マップ上の配置は理想パターン。参考にね。</p>
<p>パラメータチェック</p>	<p>プレー停置では使いつのにならぬユニットってきつとあると思うけど、見切りをつけるのはらよと待って。なかには後半でよく強いユニットにクラスチェンジするものもいるから、Pナイトとか、</p>	<p>転職レベルを知れ</p>	<p>各ユニットのクラスチェンジレベルは、ぜひ知っておきたい。チェンジしたユニットは、どれも格別には強くなるから。各クラスの上層はレベルが低く、そこまで上げなくてもゲームクリアできる。</p>



登場キャラクター 一覧表

※表内の文字はそれぞれHP・最大HP、攻：攻撃力、防：防、早：早足、速：速の表示で、守：守備力、魔：魔法攻撃力を示す。ユニットの得意技は、戦闘における得意技。数値が大きいほど(最大HP)そのユニットには期待が持てる。早はすべて得意とす。

<p>アルム LV1 騎士</p>  <p>HP 28 攻 18 防 7 早 8 速 7 守 8 魔 4</p>	<p>説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ●勇者マイセンに育てられたというだけあって勇気からかなり高い。勇敢にして十分に透明する。HPと速の成長率が非常に高い。勇気から最後まで、戦隊の中心になるキャラクター。冒険の途中で手に入る「王家の秘宝」は、アルムにしか装備できない強力なアイテムだ。 ●仲間になる場所……ラムの村 ●ユニットお得意……100 	<p>ルカ LV2 ツルジャー</p>  <p>HP 22 攻 18 防 4 早 4 速 8 守 8 魔 2</p>	<p>説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ●アルムとコンビを組ませれば戦えば楽な仲間となるだろう。序盤に経験値をかせぎ、早いうちにアーマー→クラステンジさせておくのがポイント。アーマーになると、守備力が大幅に高くなるので、連続攻撃のダメージは受けにくくなる。その反面、魔法には弱いので注意。 ●仲間になる場所……ラムの村 ●ユニットお得意……85
<p>クリフ LV1 村人</p>  <p>HP 22 攻 7 防 1 早 2 速 18 守 3 魔 8</p>	<p>説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ●初期段階では攻撃力、守備力ともにかなり悪いので序盤はあまり頼りにならない。しかし、速が速、早、速、HPそれぞれ魔法防御力の成長率は抜群だ。賢明に使い続けられ、さきに進むにしたがって頼れる存在に成長していくはず。ナイトにクラステンジするのをすすめる。 ●仲間になる場所……ラムの村 ●ユニットお得意……65 	<p>ロビン LV2 村人</p>  <p>HP 22 攻 7 防 2 早 8 速 4 守 3 魔 4</p>	<p>説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ●攻撃力は高くはないが、速の成長率はトップクラス。速が高ければ、必殺の一撃が出やすくなり、攻撃の命中も上がりやすくなる。しかし、攻撃力の成長率はかなり低い。クラステンジをするなら、攻撃力を要するキャラクターより、魔法攻撃のアーチャーや魔法士に向いている。 ●仲間になる場所……ラムの村 ●ユニットお得意……45
<p>グレイ LV3 村人</p>  <p>HP 24 攻 9 防 4 早 4 速 2 守 4 魔 2</p>	<p>説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ラムの村で仲間になる。3人の村人のなかでもっとも強いキャラクター。攻撃力やHPの成長率が高い。最初から頼りになり、しかも成長してから強力な武器を持たせると、原動力を発生させる。攻撃力が強いので、傭兵へのクラステンジがオススメ。 ●仲間になる場所……ラムの村 ●ユニットお得意……90 	<p>シルク LV1 シスター</p>  <p>HP 18 攻 9 防 3 早 4 速 4 守 1 魔 11</p>	<p>説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ●回復系の魔法を持つ数少ないユニットのひとつ。初期段階から魔法的実力がかなり高い。レベルアップすれば攻撃力、技、速、早すべての上る確率が高い。しかも、より多くHPを回復させられるようになる。しかし、守備力が低いので、敵の攻撃には十分注意しよう。 ●仲間になる場所……遺跡のほころ ●ユニットのお得意……60
<p>ガラシ LV1 ベルサザイト</p>  <p>HP 20 攻 8 防 4 早 7 速 11 守 4 魔 8</p>	<p>説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ●早足が速いので、連続攻撃がよく出る。しかし、攻撃力が低いので、2回の攻撃が命中したとしてもほしいダメージを与えられない。敵にどどめを刺せることで攻撃を仕掛け、経験値をかせこう。フタルコンナイトになれば、攻撃とともに倒れたキャラクターになるぞ。 ●仲間になる場所……南の谷 ●ユニットのお得意……65 	<p>グレーベ LV3 ナイト</p>  <p>HP 26 攻 16 防 7 早 8 速 8 守 7 魔 1</p>	<p>説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ●魔法防御力が悪いので、魔法攻撃を仕掛けてくる敵がいるときは注意。序盤では活躍することが多いのだが、さきに速むと足手まといになる恐れがある。ちょうど、前作のジェイガンのような存在といえよう。ちなみに、最初からはがねの鎧を所有している。 ●仲間になる場所……新設軍のアジト ●ユニットのお得意……90
<p>ファリス LV1 ツルジャー</p>  <p>HP 28 攻 11 防 11 早 5 速 3 守 7 魔 5</p>	<p>説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ●HPは高いが、攻撃力、守備力ともに低い。同じツルジャーでも、ルカに比べると数が多くなるだろう。早いうちにレベルアップさせて、アーマーにしてみよう。攻撃力はたいしたことなくても、守備力は高くなるので、仲間のがわりになれる。魔法攻撃には意外に強い。 ●仲間になる場所……新設軍のアジト ●ユニットのお得意……65 	<p>バイン LV1 アーチャー</p>  <p>HP 24 攻 18 防 11 早 4 速 4 守 5 魔 4</p>	<p>説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ●連続攻撃ができるので、戦闘では一番最初に攻撃を仕掛けることになるところ。攻撃力があまり高くないので、一撃でダメージはたまらず不可。敵にシウタのダメージを与えられない。技があまり高くないので、命中も悪い。技があまり高くないなら、距離に装備させよう。 ●仲間になる場所……新設軍のアジト ●ユニットのお得意……90

絶対ファイアーエムブレム外伝

「ファイアーエムブレム外伝」のユニットは、それぞれが個性があるので愛着がわいてしまう。弱っちくてすぐにも倒されてしまいそうなやつもいっぱい、いかなる攻撃にも耐え、バリバリ敵を倒してまわってしまうやつもある。キミのユニットは、はたしてどんな活躍をしてくれるのだろうか。戦闘開始が待ち遠しいね。




セリカ LV.1 神官



初期値	●魔法と剣の両方の攻撃が可能なキャラクター。す早さがかなり高いので、初期段階でも連続攻撃がよく出る。攻撃力の成長率はあまり高くないので、大ダメージを与え続けることはできないだろう。しかし、他の成長率が高いので、レベルアップすれば最初の一番も出やすくなる。
HP	29
攻	8
防	8
速	9
守	4
魔	7

ジュニー LV.1 シスター




初期値	●魔法攻撃力はかなり高いので、魔法攻撃を受けてもそれほどダメージを受けない反面、守備力は低い。そのため、通常の攻撃を受ける限り受け止まないようにしたい。攻撃力はソリアも持っているが、序盤は回復系の魔法ソリアを使うことのほうが多くなるだろう。
HP	36
攻	7
防	2
速	5
守	7
魔	13

ボニー LV.1 魔道士



初期値	●初期段階ではファイアーの魔法しか使えないし、す早さがかなり低いので、スタート地点の修道院にある、す早いの水を盗取らばはげませよう。す早さを上げれば、連続攻撃ができるようになるので、戦闘を有利に進められる。ちなみに、魔道士は高のなかでも移動力は落ちない。
HP	22
攻	8
防	2
速	4
守	4
魔	7

メイ LV.1 魔道士




初期値	●初期段階でファイアーだけでなくサンダーも使うことができる。ほかのパラメーターと比べると、攻撃力の成長率は高い。す早いの数値もそこそこ高くなるので、序盤は重宝するだろう。ただし、レベル2まで育てないと、クラスチェンジできないのがタマに難。
HP	26
攻	9
防	3
速	7
守	5
魔	10

セーバー LV.1 傭兵



初期値	●す早いの数値が高いこともこのことながら、攻撃力もある。初期段階でも連続攻撃で、敵に大ダメージを与えることができる。レベルアップすると、HPと守備力が上がりやすい傾向にある。序盤戦から最後まで、期待どおりの戦果をあげてくれることだろう。
HP	22
攻	9
防	9
速	12
守	4
魔	4

バルク LV.1 アーマー




初期値	●初期段階から、HP、攻撃力、守備力の値がかなり高い。レベルアップすると、技と速、魔法防御以外はどのパラメーターも平均的以上で結構向上する。しかし、魔法的力が極端に低いので、魔法攻撃を受けてもダメージが少ない。戦闘に参加できないくらいいいだろう。
HP	30
攻	14
防	9
速	5
守	12
魔	0

カムイ LV.1 傭兵



初期値	●攻撃力とす早いの値が高い。連続攻撃が出やすいので、敵に大ダメージを与えられる。だが、魔法的耐性が低いのので、魔法攻撃には十分注意しよう。守備力も高い数値ではないので、一度に複数の敵に攻撃されることのないように。ちなみに、傭兵は高でも移動力は落ちない。
HP	24
攻	13
防	5
速	8
守	6
魔	2

レイ LV.1 アーチャー



初期値	●速の数値がそこそこ高いので、中速には期待できる。しかし、す早いがあまり高くないので連続攻撃しづらい。その分、攻撃力が高いので敵には十分なダメージを与えられるだろう。魔法攻撃うまく組み合わせ、敵にピンポイント攻撃を決めよう。
HP	23
攻	11
防	4
速	14
守	4
魔	1

武器を使って攻撃力アップ



武器は、あらかじめすべてのユニットが装備していることになっている。特別な武器を持たせた場合は、その武器での攻撃となるぞ。武器は冒険の途中で手に入るからね。そのアイテムを装備できないユニットもあるのは注意。

再び3姉妹登場



前作でも活躍したベガササイトの3姉妹、バオラ、カチヤ、エストが、「外伝」にも登場するのだ。第1章の始めに、バオラとカチヤが仲間だ。エストはどこのか誘われていたのだが、はたして助かすことはできるかな？

第2部 実践篇

このページからは、いよいよ各マップの攻略へと突入していく。3章前半までのマップを完全攻略しているのでも、参考にすべし！ みんなそろってエンディングを目指せ！

第1章 アルムの旅立ち

ある日、解放軍の兵士ルカがラムの村を訪れる。ルカは村に住むマイセン伯爵に解放軍の指揮をとることを依頼するが、マイセンは拒否する。マイセンの代わりに解放軍に参加したアルムは、村の長老たちとともに長い戦いの旅に出る。これがゲームの導入部分だ。

第1章はゲームの入門編的なバートで難易度も低い。この章で、ゲームの特徴を理解しておこう。

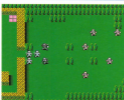
敵ユニットデータのみかた

ユニットのレベルと名称、敵数、HP、-----ヒットポイントの最大値、魔法-----魔法、または魔法の攻撃力、技-----必殺の一撃の出やすさ、-----再攻撃、攻撃回数に影響する、命中率、攻撃回数などに影響する、-----敵の攻撃力に対する防御力、魔法-----魔法攻撃に対する防御力、-----ユニットの最大攻撃力、-----そのユニットの特徴

- ラムの村
- ラムの森
- 盗賊の森
- 盗賊のほくら
- ラムの谷
- 戦いのついで
- ソフィアの島1
- ソフィアの島2
- 解放軍のアジト
- ソフィアの門



1st BATTLE ラムの林 誰でトドメをさすか?



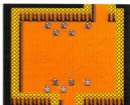
最初の戦場となるのがこのマップ。敵はレベル1の盗賊だけなので、楽に勝つことができるだろう。ただ、忘れてはいけないのは、村人のクリフが異常に強いということ。トドメをさす役を彼に任せて、経験値を稼がせるといいぞ。また、最初に言っておくと、敵は防壁効果が高いので、ユニットはなるべく森に置いて戦うように心がけよう。

LV.1 とどめをさす

HP	技	魔法
100	炎	炎
100	炎	炎
100	炎	炎
100	炎	炎
100	炎	炎

クリフは強い

3rd BATTLE 盗賊のほくら 経験値稼ぎに最適



登場する敵はレベル1の盗賊だけなので攻略は非常に楽。このマップをクリアして、ミラのしもべのどころにいくと、村人をクラスチェンジさせることができるのだ。また、このマップはクリアした後でも入り直せば敵が再登場するので、レベルアップにいいのでは。このマップのクリア後に回復魔法を使いこなすシスターのシルクが仲間になり戦いに加わるぞ。



2nd BATTLE 盗賊の森 休まずに戦え!!

このマップには離れた場所から連続攻撃を仕掛けてくるアーチャーが登場する。ほかのユニットはレベル1の盗賊だけなので、心配は無用。アーチャーは簡単に最前線に飛び出してくるので、敵陣のユニットで取り囲み、一気に倒してしまおう。また、このマップも森が多いので、上手に利用するとよい。マップ上方にある回復する床

に倒つた敵ユニットは逃げこもうとする。こいつらを回復させるとめんどろなので、自軍のユニットを使って退路をブロックしてしまおういだろ。



LV.1 とどめをさす

POINT

経験値稼ぎの有効な方法を紹介します。一度倒した敵をわざと倒して、体力が回復した後、また攻撃するのだ。

LV.3 アーチャーX1

HP	技	魔法
100	炎	炎
100	炎	炎
100	炎	炎
100	炎	炎
100	炎	炎

回復魔法で回復しな

4th BATTLE ラムの谷 傭兵の囲い込みがカギ



LV.1 とうぞく×7	LV.1 アーチャー×1	LV.2 とうぞく×1	LV.4 よろひ×1
-------------	--------------	-------------	------------

■敵隊で山を越える傭兵。こいつが平地に降りたところを狙って、自軍のユニットを山に寄せ、有利に戦いを進めよう。魔法炎やレーザーの遠距離攻撃を多用するのらしい。傭兵は強敵なので、数撃で倒して処理するように。



ここで注意すべき敵は単独で行動している傭兵。自軍を急いで追まぜると、傭兵は平地を通過して敵と合流してしまう。それを防ぐにはゆっくり進軍すること。すると、敵の傭兵はひとりりて山を越える。山では1ヘックスずつしか移動できないので、この間に本陣を叩きつけ、あとで傭兵一体を相手にしろ。

5th BATTLE 南のとおり 最初にアーチャーを叩け!!



●アーチャーはナイトと同じように移動できる。このように誘導するのだ。ある

LV.1 ソルジャー×6	LV.1 アーチャー×1
HP: 25 力: 6	HP: 24 力: 5
技: 1 射: 2	技: 1 射: 2
炎: 0 毒: 0	炎: 0 毒: 0
炎: 0 毒: 0	炎: 0 毒: 0
機: 1 射: 2	機: 1 射: 2
機: 1 射: 2	機: 1 射: 2

このマップ最大の強敵はアーチャーだ。こいつが装備しているのはがねの弓は、5ヘックス以内の前二攻撃を仕掛けることができるという強力な武器だ。うかつに接近すると簡単にやられてしまう。まずは待ちの戦法で敵のソルジャーたちを倒す。つぎに体力のあるユニットをおとりにしてアーチャーからちょうど5ヘックスのA地点に進軍させる。このとき、体力回復用のシールドも一緒に進める。アーチャーを回復する床に当たらないようにうまくB地点に誘導したら、軍の旗を装備したナイトをマップの右端から進軍させる。すると、おとりをマークしていたアーチャーはナイトに気が付いて移動する。そこでナイトの移動力を生かし、回復する床まで一気になだれ込む。これで、被害をほとんど出さずにアーチャーを倒せるぞ。



村人のクラスチェンジ

3番目の戦場、道越のほらに出来るまでは、とっっても強い村人たち(とくにクリフ)に苦分したことだろう。でも、もう安心。ここで村人のレベルが3以上になれば、より強力なキャラクターにクラスチェンジすることができる。これでひと安心だね。クラスチェンジで選べる職業はさまざまだが、ここではあとの復讐も考えて、ベストと思われる組み合わせを例として紹介しておこう。

まず、攻撃力と移動力に優れたナイトは絶対に必要。ナイトの強い足は、5番目の戦場マップなどで、必ず役に立つはず。ナイトは、レベル7でより強力なバロディンにクラスチェンジできるからね。あと、強力な遠距離攻撃のできる魔道士や、確実な双撃力を持つ傭兵も欠かせない。ロビンを魔道士、クリフをナイト、グレイを傭兵、というクラスチェンジがオススメ。ソルジャーは必ずめられないな。

名前	新たな職業	特徴
クリフ	魔道士	遠距離攻撃最大の魅力だ
ロビン	ナイト	俊足を生かして、攻めまくれ
グレイ	傭兵	ずばり双撃が魅力



●クラスチェンジする職業を定められる。職業は変更も選択し直すことができる。



●ついにクラスチェンジしたのだ。これで新たな力を発揮できるぞ。

78 BATTLE ソフィアの南1

初登場のナイトに気をつけろ!!

気をつけなければならないのがナイト。こいつは足が速く、攻撃力が高いので近づきすぎると思わぬ一撃を受ける。しかし、味方との距離が離れているので、最初は無視してよし。攻略法は、1ターン目は陣形を整える(前列アルム、グレイ、クリフ、後列ロビン、シルク)。そして、前進してくる敵を倒しながらナイトを待つ。ナイトが来たら、固んで攻撃すること。罠みから逃げられる場合もある。回避する罠に逃げ込まないように、左の写真のようにユニットを進めておこう。



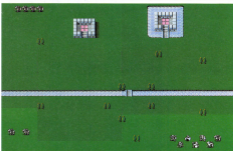
■前進する罠の入り口の手にユニットを進めて、逃げ道をふさぐのだ。

LV.1 ソフィアーク	LV.1 ナイトK	LV.1 アーチャーK
HP 25 攻 10 防 10	HP 24 攻 10 防 10	HP 26 攻 8 防 8
魔 1 毒 2	魔 1 毒 5	魔 1 毒 2
炎 2 氷 0	炎 2 氷 0	炎 0 氷 0
雷 1 聖 1	雷 2 聖 7	雷 0 聖 0
陣 1(ソフィアの陣)	陣 1(橋の陣)	陣 1(敵の陣)



79 BATTLE ソフィアの南2

橋の手前で敵をひとりずつ倒せ!!



攻略法はふたつ。第一の方法は初陣形ポイントで敵を遠く撃つ方法。画面下の2騎のナイトが最初に進めてくるので、それまでに味方の陣形を整えよう。陣形は前のマップで組んだものと同じでよし。ただし、前列は左向きにしておこう。この陣形です騎のナイトを倒したあとも、そこにとどまり残り4騎のナイトを遠く撃つ。途中で逃げられないように、クレアで橋を守ろう。

第二の方法は橋の手前で敵と闘うやりかただ。この場合は、1ターン目から全員が全力状態で橋に向かわなければならない。橋に着くころには2騎のナイトが攻めてくるので、こちらを先に倒す。つぎに、4騎のナイトが川を越えられないように、橋の手にアルムかルカを進め、その両側へ間接攻撃のできるユニットを配置しよう。

橋の上まで敵が進んできたら、間接攻撃を加えながら1騎ずつ倒せ。

LV.1 ナイトK

ヒットポイントの低い味方に注意してやれ!!

このゲームをプレーしていて、感心するのが敵の弱さ。第1の目標として、敵は主人公のアルムやセリカを倒してくる。このふたりが死んでしまうと即ゲームオーバーになるからだ。第2に倒ってくるのが、守備力、ヒットポイントの低いシスターやベガスナイト。彼女たちを単独行動させて

いるとすぐ集中攻撃されてしまうので、つねに守ってやるか、敵の攻撃が弱くないところに待機させておこう。

第3に、ヒットポイントがほとんどなくなったユニット。ときには、これが最優先で倒れる。死にかけたユニットは早めに回復の魔法をかけるか、前後から離脱させてやる。



■低いヒットポイントと守備力があっても死なるときは死ぬ。



■やられそうになったら、前後から逃げのめりつつの手だ。

第8 BATTLE 解放軍のアジト

1ターンそのまま待つと、最初の敵の攻撃で、前列の左に位置するふたりが攻撃される。だから、この位置には強いユニットが配置されるようにならばかえをしておく。

ゾンビは天竺の船ではないので回復してもよいが、スケルトンは、攻撃力が速く、す早いので要注意。アルムやルカといった強力なユニットで対抗しよう。シルクやクレアを単独行動で進めすぎるとタコ殴りにあってしまうぞ。

戦闘を終えたら、奥に進もう。クレアの実であるクレーブ(ナイト)と彼の仲間フォルス(ソルジャー)、パイゾン(アーチャー)が新しく合流してくれる。パイゾンには、南の島で手に入れた、はがねの弓を装備させるのを絶対に忘れな。



■これがベストの初期配置なのだ。アルムとルカを前列の左に配置してはけがねの弓、剣にためさせて個別に集中攻撃しよう。

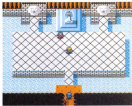
LV.1 ソルジャー

HP	30	防	5
技	1	射	1
魔	2	守	1
魔	2	斬	2
機	1	射	1

LV.1 スケルトンX2

HP	30	防	10
技	1	射	2
魔	0	守	3
魔	3	斬	5
機	2	射	1

■ここで、グレイを騎士に、クレーブをソルジャーに、ルカをアーチャーにクラスチェンジしておくとお宝3個が手に入るのだが、特殊種族はたいへんなのだ。



第9 BATTLE ソフィアの門

A地点にパイゾンを進め、ソルジャーとアーチャーを攻撃する。パイゾンを先頭二、守備力の高いものから順にB地点まで進める(列の3人もこのとき駆逐せよ)。C地点で下の写真のように陣形を作り、スレイダーを迎え討つ。ここでスレイダーと同時に連撃してくる敵ナイトを叩け。奥の敵5体は、D地点手前でグレイカルカを盾にして戦うのだ。魔法が強力な妖術士は、魔法防衛の高いクレアとシルクに対処せよう。



LV.1 アイドルX2

HP	30	防	27
技	0	射	4
魔	0	守	31
魔	0	斬	4
機	0	射	0

LV.1 ガイアX3

HP	30	防	12
技	5	射	3
魔	0	守	3
魔	5	斬	3
機	高	射	1

LV.1 妖術士X1

HP	30	防	6
技	3	射	4
魔	3	守	1
魔	3	斬	4
機	3	射	1

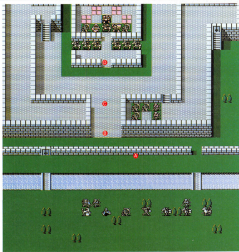
LV.1 アーチャーX1

HP	30	防	2
技	7	射	2
魔	3	守	1
魔	1	斬	4
機	高	射	1

LV.1 ナイトX3

HP	30	防	6
技	3	射	4
魔	3	守	1
魔	3	斬	4
機	高	射	1

第10 BATTLE スレイダーを陣形に誘い込め!!



第2章 セリカの旅立ち

第1章を終えると、アルムの冒険はひとまず中断となる。第2章はもうひとりの主人公であるセリカの物語となるのだ。

ノーヴァでは大地女神ミラの力が途絶えてからというもの、大地が荒れていった。この原因を解明するためにセリカは仲間とともに旅立つのだ。戦いではなく、調査が最終の目的だったとは、ちょっと意外だね。

右の全体マップのように、第2章の戦いの大部分は船上で行なわれる。遠距離攻撃が中心になる戦闘も含めて、第1章とはまた違った戦いが楽しめるぞ。

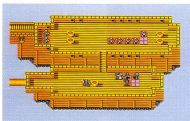


■ 船体上部の部屋で冒険がスタートするのだから、

1st BATTLE ノーヴァの墓地 練習用ステージ



2nd BATTLE 海1 長い橋を利用せよ



このマップから強力な攻撃力を持つ傭兵のセーバ一が仲間に加わる。マップの攻略法だが、ふたつの敵船をつなぐ橋の周りを3方向から取り囲み、橋を壊ってくる船をひとりずつ料理するのがベストだ。この辺りであつちと怪しいボーイを覚えておこう。

LV.1 ぶらぶら×7				
HP	MP	強	弱	技
100	10	2	2	炎
100	10	2	2	炎
100	10	2	2	炎
100	10	2	2	炎
100	10	2	2	炎
100	10	2	2	炎

- ノーヴァの墓地
- 海1
- 海2
- 海3
- 海4
- 海5



このマップではゾンビの群と墓石の上では高い移動力を持つので、安全のためできる限り平地でしとめよう。

このマップで注意したいのは回復する床がないということ。ゾンビは



遠距離攻撃

戦闘で非常に有効なのが弓や魔法を使った遠距離攻撃だ。前作の遠距離攻撃は、2ヘックス離れた敵を攻撃するだけのものだった。しかし、今回はシステムが大きく変わって、攻撃の距離に幅ができた。たとえばはがねの弓などは5ヘックスも離れた場所にいる敵にダメージを与えることができるのだ。

また、前作まではナイバーや魔法使いなどのキャラクターは、となりのヘックスからの直接攻撃に対して、反撃することができなかった。ところが、今回は、となりのヘックスからの攻撃に対して反撃することができるのだ。遠距離攻撃のできるキャラが非常に貴重な存在になったといえるだろう。

図1: ファイアー



図2: サンダー



図3: はがねの弓



3c BATTLE 海2 船引き寄せて倒せ

このマップは前のマップと同じく船上が舞台で、マップの構造も非常によく似ている。あえて違う部分を挙げれば、船体同士をつなぐ橋が2本あるということ。

前のマップで利用した、橋を使った固い必殺戦法を応用しよう。船は2つの部隊に別れ、2本の橋から徐々に進軍してくる。右側の橋から進軍してくる部隊は、数が少ないうえに、セリカたちとの接触も早いので、最初に叩いておこう。

この中で注意すべき敵は革の盾を装備した傭兵なのだ。こいつは防御力も高いので、遠距離攻撃で安全に倒すべし。

このときに左側にもおとりを出して、船のアーチャーを、誘いこもう。ここまで自軍のキャラクターたちがダメージを負っても、心配することはない。セリカたちの初

期配置場所のすぐ近くには回復する床があるのだ。こうして体勢を整えておくと、船のもうひとつの部隊が左側の橋からやってくるはず。先に前進してきたアーチャーを早めに倒せば、もう問題はない。

LV.3 とうせ××1

HP	20	20	8
技	炎	炎	炎
盾	2	炎	炎
敵	1	炎	炎
橋	1	炎	炎
橋	1	炎	炎

LV.4 とうせ××1

HP	20	20	8
技	炎	炎	炎
盾	2	炎	炎
敵	1	炎	炎
橋	1	炎	炎
橋	1	炎	炎

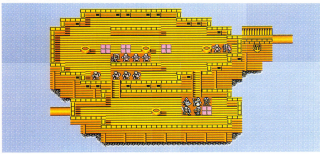
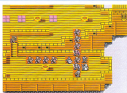
LV.1 アーチャー×1

HP	12	12	8
技	炎	炎	炎
盾	1	炎	炎
敵	2	炎	炎
橋	1	炎	炎
橋	1	炎	炎

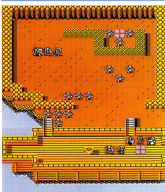
LV.1 とうせ××1

HP	12	12	8
技	炎	炎	炎
盾	1	炎	炎
敵	2	炎	炎
橋	1	炎	炎
橋	1	炎	炎

●橋を利用して、左側の部隊を最初倒してしまおう。つぎに右側の目標とする床を中心にして、船を進ませよう。



4b BATTLE 海賊のとおり レオを死なせないように



●3人のなかでもっとも強いレオを船から引き寄せるのだ。



ここにはレオ、カムイ、バルボといった3人のキャラクターが登場する。彼らをこのマップで操作することはできない。この3人が船に囲まれないように、セリカたちがおとりとなって、船を引き寄せなければならぬのだ。ただし船の主方はレベル5の強敵なので注意

●マップには接近しないようにすべし。とっとも強い。



が必要だ。船のボス、ダッハは攻撃力が非常に高い。接近せずに遠距離攻撃で倒すのが無難だろう。



LV.3 とうせ××1

HP	20	20	11
技	炎	炎	炎
盾	3	炎	炎
敵	3	炎	炎
橋	1	炎	炎
橋	1	炎	炎

LV.5 とうせ××5

HP	20	20	8
技	炎	炎	炎
盾	2	炎	炎
敵	2	炎	炎
橋	1	炎	炎
橋	1	炎	炎

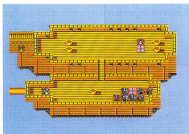
LV.1 とうせ××1

HP	12	12	8
技	炎	炎	炎
盾	1	炎	炎
敵	2	炎	炎
橋	1	炎	炎
橋	1	炎	炎

POINT
ここに登場する3人はブレイサーの意志に染まらず、勝手に移動や戦闘をするので、助けるのはひと苦労だ。

5TH BATTLE 海3

敵は1体のようだが…



初級敵が持つメサイヤは、アンデッド
モンスター(ゾンビなど)を召喚する魔
法。ゾンビだらけになる前に、できるだ
け初級敵に近づいておこう。ゾンビを倒
してレベルアップをはかる方法もあるが、
たいした経験値を得られないのでめた
ほうがいい。初級敵に接近できる状態に
なったら、味方を陣に配置してしまおう。
メサイヤのほかに攻撃魔法ドーラも使っ
てくるが、心配することはない。こちらから攻撃を仕
掛けない限り、ドーラを使
ってこないのだ。あとは陣
から攻撃するだけ。



●出現したゾンビを倒して、初級敵
にできるだけ近づくのだった！ まず
はレイオとメイの遠距離攻撃で、バル
ボは魔法攻撃がなるので近づけない。

LV.1 ドラゴンゾンビ

HP	MP	炎	氷
10	5	12	5
炎	氷	炎	氷
炎	氷	炎	氷
炎	氷	炎	氷

7TH BATTLE ほこらのなか

ほこらはさらに奥へと続くのだ！



6TH BATTLE 海のほこら

エンジェルは覚えたか？

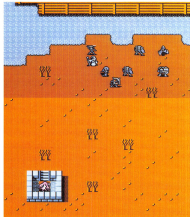
うみのほこらを訪れ
るのは、セリカがエン
ジェルの魔法を覚えて
からにしよう。この魔
法なしにドラゴンゾン
ビを倒すのは不可能だ。



LV.1 きりぎりし

HP	MP	炎	氷
10	5	12	5
炎 <td>氷 <td>炎 <td>氷</td> </td></td>	氷 <td>炎 <td>氷</td> </td>	炎 <td>氷</td>	氷
炎 <td>氷 <td>炎 <td>氷</td> </td></td>	氷 <td>炎 <td>氷</td> </td>	炎 <td>氷</td>	氷
炎 <td>氷 <td>炎 <td>氷</td> </td></td>	氷 <td>炎 <td>氷</td> </td>	炎 <td>氷</td>	氷

●HP、守備力の低いス
ニットは近づくな！



ドラゴンゾンビを倒すと、ほこ
らのなかへ自由に進入できるよう
になる。ここで登場する敵は、ス
ケルトンとゾンビ。ゾンビの攻撃
力はたいしたことないので、と
くに気にかける必要はない。注意
すべきはスケルトン。守備力が高
いため、剣での攻撃ではダメージ
を与えにくい。魔法攻撃には強い
のだが、魔法士ではスケルトンの
攻撃に耐えられない。だから、
初級敵に守備力の高いキャラク
タを配置して、そのうちろから
魔法攻撃を仕掛けるようにする
といい。くれぐれも、スケルト
ンに前衛を突破されないように。
この戦術を覚えれば、クラスチ
ェンジができる場所に出るぞ。し
かし、このほこらはいままでにあ
ったほこらとは違い、さらに奥へ
と続いている。奥には重要なアイ
テムが隠されているのだ。クラ
スチェンジも覚えて、聖なる井戸
を利用したあとでも、すぐにこの
ほこらから出ないようにね。

LV.1 スケルトン

HP	MP	炎	氷
10	5	12	5
炎 <td>氷 <td>炎 <td>氷</td> </td></td>	氷 <td>炎 <td>氷</td> </td>	炎 <td>氷</td>	氷
炎 <td>氷 <td>炎 <td>氷</td> </td></td>	氷 <td>炎 <td>氷</td> </td>	炎 <td>氷</td>	氷
炎 <td>氷 <td>炎 <td>氷</td> </td></td>	氷 <td>炎 <td>氷</td> </td>	炎 <td>氷</td>	氷

LV.1 ゾンビ

HP	MP	炎	氷
10	5	12	5
炎 <td>氷 <td>炎 <td>氷</td> </td></td>	氷 <td>炎 <td>氷</td> </td>	炎 <td>氷</td>	氷
炎 <td>氷 <td>炎 <td>氷</td> </td></td>	氷 <td>炎 <td>氷</td> </td>	炎 <td>氷</td>	氷
炎 <td>氷 <td>炎 <td>氷</td> </td></td>	氷 <td>炎 <td>氷</td> </td>	炎 <td>氷</td>	氷

第8回 BATTLE 海のほころのなか

聖なる剣を手に入れろ!!



ミラのしもへの後方には、さらにほころの奥へと続く通路がまっている。奥には「聖なる剣」があるのだが、船ともう一戦交えなければ手に入れないのだ。

ここで3種類の船と戦うことになるのだが、初登場のガーゴイルにはとくに注意。攻撃力はさほどでもないのだが、すすんだため連続攻撃を受けてしまう場合があるぞ。しかも、一度攻撃を受けたキャラクターを、集中的に攻撃し

てくるのだ。体力が少なくなったキャラクターがいいたら、リカバーで回復させよう。

船を全滅させてしまえば、奥にある「聖なる剣」を手に入れられるぞ。この船は、ターンごとに体力を回復させる力があるのだ。



●ついに聖なる剣を手に入れたぞ。誰に渡すか迷うところだ。

LV.1 ガーゴイル×2

HP 24 強 3

技 3 弱 3

魔 1 弱 7

特 1 弱 7

特 1 弱 7

特 1 弱 7

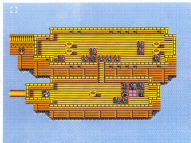
特 1 弱 7

特 1 弱 7

特 1 弱 7

第9回 BATTLE 海4

敵は待ち伏せして、一気にたたかべし



ここでこの戦闘は、待ち伏せ作戦が一番。敵がこちらの船に襲ってくるのを待ち、ひとりずつ倒していこう。まず、守備力の高いレベルボを奥の半前に立たせる。つぎに、レベルボの両サイドにボーイとメイを立たせる。あとは、敵がレベルボに攻撃を仕掛けてくるのを待たせよう。攻撃をしてきたら、魔法で返り討ちを食らわせてしまえばいいのだ。レベルボのヒットポイントが少なくなったら、うしろからリカバーをか

けて体力を回復させよう。リカバーでなくとも、セリカやセーバーと交代する方法もあるぞ。

LV.1 アーチャー×8

HP 24 強 3

技 1 弱 3

魔 3 弱 3

特 2 弱 4

特 2 弱 4

特 2 弱 4

特 2 弱 4

特 2 弱 4

特 2 弱 4

LV.1 よろひ×3

HP 24 強 3

技 3 弱 3

魔 3 弱 3

特 1 弱 4

特 1 弱 4

特 1 弱 4

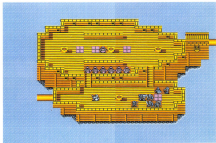
特 1 弱 4

特 1 弱 4

特 1 弱 4

第10回 BATTLE 海5

2ユニット以上の遠距離攻撃が有効



まず、船一列に並んだ状態の2階層攻撃を仕掛けよう。レオと魔道士のセンターで攻撃できると、2ヘックス離れていれば、船の魔法は届かないからだ。



●この魔法は2階層攻撃で有効

あとは、回復する床を中心にして、船が攻め込んできるとのを待ち、バルボは魔法防御力が極端に低いので、この戦闘には参加させないほうがいい。状態回復の魔法の強くないところに下けておこう。

LV.1 よろひ×4

HP 24 強 3

技 3 弱 3

魔 3 弱 3

特 2 弱 4

特 2 弱 4

特 2 弱 4

LV.1 よろひ×4

HP 24 強 3

技 3 弱 3

魔 3 弱 3

特 2 弱 4

特 2 弱 4

特 2 弱 4

そして話は第3章へと続く

第3章 解放戦争

ソフィア城に到着したセリカを待っていたのは、ドゼーから城を奪回したアルムだった。じつはこのふたり、幼いころマイセンのもとで兄弟のように育てられていたのだ。再会を喜ぶふたりだったが、戦いに関する考えの違いから別々の道を進むことになってしまふ。セリカは最終の目的どおり天竺地蔵の真実の究明に、ミラの神



●この道では進めず、セリカとアルムは別々の道を進むことになる。



●アルムはふたりのボス、ドゼーと、タタラと戦う。

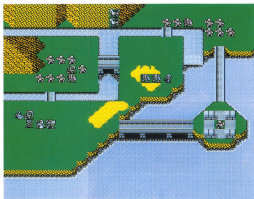


●最終の道で、セリカとアルムは別々の道を進むことになる。



- ソフィア城
- ソフィアの北
- 南の村
- ドゼーのとりで
- ソフィアの森
- 南のほころ
- 南の北
- 谷門
- ソフィアの西
- ソフィアの東
- 山の村
- 北のほころ
- ミラのほころ
- ミラ橋
- さぼくの南
- さぼくの北
- さぼくの東
- さぼくの西
- キースのとりで

セリカ 1st BATTLE ソフィアのかいがん ペガサスナイトを助けに行くのだ!



ならびかえて、真箇中央の3人にはメイとセーバーが、南西の5人にはバルボとジェニーが配置されるようにしておくのが第一条件。

中央の3人はそのまま上に進撃させよう。3人とも進めおかないとPナイトのふたりが分かれて行動してしまうので戦い不利になるぞ。

つぎに、左の5人の戦いかた。最初はバルボを橋の手前まで進め、両側を背後攻撃のできるユニットで囲める。こうすれば、橋を渡ってくる敵を1体ずつ集中して攻撃できる。ただし傭兵は川を渡る事ができるので、守備力の低いジェニーは攻撃にさらされないように守ってやろう。

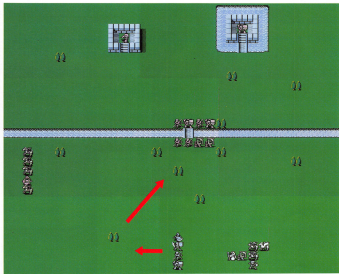
LV.18 とさかく-ボウ
HP 20 防 11
技 5 射 0
魔 3 毒 5
強 3 弱 2
弱 100%回復

LV.5 とさかく-KM
HP 20 防 5
技 3 射 2
魔 3 毒 4
強 3 弱 2
弱 50%回復

LV.5 よろへLV.2
HP 20 防 10
技 10 射 10
魔 3 毒 5
強 3 弱 2
弱 50%回復

LV.5 アーサー-K1
HP 20 防 11
技 3 射 4
魔 3 毒 5
強 3 弱 2
弱 50%回復

アルム 1st BATTLE ソフィアのきた 分散した敵部隊を各個撃破しろ!



LV.8 アーマー×2

HP	24	HP	12	
技	2	技	2	
魔	1	魔	1	
魔	1	魔	1	
特	魔法防御力低下			

LV.1 ソルジャー×8

HP	26	HP	13	
技	1	技	2	
魔	1	魔	5	
魔	1	魔	4	
特	魔法の威力が低減			

LV.1 ナイト×3

HP	24	HP	3	
技	2	技	5	
魔	2	魔	5	
魔	2	魔	1	
特	移動範囲が狭い			

LV.1 アーマー×2

HP	24	HP	12	
技	2	技	2	
魔	1	魔	12	
魔	1	魔	12	
特	魔法の威力が低下			

LV.1 アーマー×2

HP	24	HP	3	
技	1	技	2	
魔	1	魔	2	
魔	1	魔	3	
特	魔法の威力が低下			

LV.1 まじろ×1

HP	20	HP	12	
技	0	技	5	
魔	0	魔	4	
魔	12	魔	4	
特	ファンブル			

LV.1 まじろ×1

HP	20	HP	3	
技	5	技	2	
魔	0	魔	2	
魔	0	魔	4	
特	魔法の威力が低下			

最初は絶対に上に進まないこと。橋の辺りにいる部隊を相手にしていると、左側のナイトが到着してせちらとも戦うことになってしまう。分散している敵部隊をひとつずつつぶす。これが鉄則。ならばかえって、右の家陣に

ナイトが侵入されるようにしておいて、まっすぐ左に進み、ナイト4体と杖術士をやっつける。倒したら、中央の橋に折り返す。橋の部隊は3体のアーマーに注意。アーマーは全般的に魔法防御が高いので、魔法士の大活躍に期待したい。

■魔法はどつぜんワープしてくる。体力が低いユニットを倒しておく。



■やせに降参る個人で敵に対応しよう。それが鉄則だ。

より強力なキャラクターに!!

ミラのしもへの像は、ある程度レベルが上がるとキャラクターをクラスチェンジしてくれる。この像の左右に置ける井戸があって、水が湧いている。水を飲むと各種パラメータのひとつが1上昇する。だが飲める回数には限りがある。この水を節点補強に使うが、より

強力なキャラクターを作るか、倒むところだろう。ファミ通編集部はより強力なキャラクターを作るのをすすめる。このゲームでは、分散している敵を早く撃破したり、ひとつの場所を守り抜かなければならないときが多い。だから、平均的なキャラクターより



も飛び抜けて能力が高いキャラクターを育て上げたほうが、絶対に有利なのだ。

※?までの井戸の場所	左	右
森林の緑のころ	す早亡	体力
解放軍のアジト	守備力	力
修道院	力	す早亡
海の緑のころ	体力	体力



アルムとセリカが再会するのはいつ？



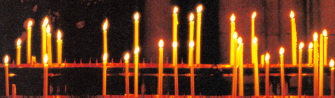
第3章で出会ったふたりの主人公、考えかたの違いから種別別行動をとるんだけど、再会することは果たしてあるのかな？ とりあえず第3章のその後の展開をざっと予測してみよう。

まずはセリカ。バオラ、カチュアのなつかしのPナイトふたりと出会ったあと、ゲーム中のセリカにもあったとおりミラ神殿を目指すのだ。途中、もうひとりのPナイト、エストを救い出すためにギースのとりでへと向かうんだけど、そこに行くまでも仲間が何人か加わるぞ。たった4人でスタート

した最初のころの寂しさがうそみたいで大所帯になるからね。

さてアルムのほうといえば、目的地のリゲル城はまだまだはるか先。とりあえずソフィア城を陥れた国本人ドゼーを倒すために、彼のとりでへと向かうのだ。

第3章では、マップ上のとりでから敵がどんどん登場してくるから、ここでレベルアップに励もう。最後に、じつはアルムとセリカは、第3章で再会することはない。でもね、遠く離れたふたりだけで、この章を終える寸前に力を合わせることになる。詳細は次号でね。



新 聞

発売元/ファミコン通信編集部

株式会社アスキー
〒187-24 東京都港区高島山1-1-1
スリーエフ南青山ビル
電話番号03-3488-7111(大代表)

(第32号)

平成4年3月19日(木)3月20日発行

花のメーガス3姉妹

カゲデルタアタック 誕生のとき

以前ベストキラー募集をしてたけど、応募のながに二人だけがあったのだ。メーガスの小さい人に一期、私にそっくりでとても美人とは思えない!

愛知県 佐藤昌美
それから、こんな質問はがも来ています。
メーガス3姉妹って、だれがモデルがいるんでしょか。じつは、みんなのがんがうちの娘にように似てますけど……

岐阜県 ミノウの陣



このキャラクターは佐藤昌美さんです。



3姉妹 プロフィール

●長女・マゲ

身長は高、武器、長い柄杓状の杖。特技、リレイズ。長女だが性格はアンビリーバブル。魔法攻撃が得意だが、杖がやられるとリレイズで生き返らせる、という設定らしいところも見せる。

●次女・ドゲ

年齢24歳。武器、ヤリ。特技、攻撃補助魔法。3人のなかで一番のシラカバ。着いつも黒と赤の服。顔を見ても、デルタア



●二女・ラゲ

年齢は高、武器、ナイフ。特技、魔法。いつも子猫をかたどらしているタイプ。デルタアタックのメインであるファイラなどの魔法を使ってくるが、長女のマゲがやられると魔法のパワーが落ちると言う。



紙上討論会・その後

12月20日号、A.T.B. 長が非がの反論もいくつかあったよう。特に反論はA.T.B.にどうしてもなじめない人がいるのを、メーガ1カーもアーマーも始まってほしい。愛知県 田原美津子
特に反論はA.T.B.にどうしてもなじめない人がいるのを、メーガ1カーもアーマーも始まってほしい。愛知県 田原美津子
特に反論はA.T.B.にどうしてもなじめない人がいるのを、メーガ1カーもアーマーも始まってほしい。愛知県 田原美津子

FFなんでも図鑑

●FFにバックアタック
バックアタックは、敵の背後から攻撃する技。通常攻撃よりもダメージが大きい。また、魔法の威力も上がる。バックアタックは、敵の背後から攻撃する技。通常攻撃よりもダメージが大きい。また、魔法の威力も上がる。バックアタックは、敵の背後から攻撃する技。通常攻撃よりもダメージが大きい。また、魔法の威力も上がる。

FFブレイクエスチョン

開発室の軌跡
Q 開発室の軌跡
A 開発室の軌跡

シャイニング・フォース

SHINING FORCE

THE LEGACY OF GREAT INTENTION

～神々の遺産～

セガ メガドライブ 3月20日発売 8700円

集中連載

第4回

今回は「シャイニング・フォース」を思う存分に楽しんでもらうために、予備知識として知っておいて損のない、ルーン大陸の紹介をするのだ。世界の歴史から現在の様子まで、ルーン大陸の全貌を暴いていこう！

ルーン大陸1000年前の出来事

ゲームの世界をさかのぼること千年の昔、このルーン大陸には高度な文明があった。いまの彼らの世界よりもね。しかし、その繁栄の影で、人々の悲しき心がダークサイドの力を大きくしていったのだ。そして、その力はダークドラゴンと称される化け物を生み出してしまったのだ。

ダークドラゴンはすさまじい破壊力で、またたく間に地上を焦土と化してしまい、あとには草木も残さなかったという。

でも、そんな無残な世界に残された人々から、何人か力ある者

がダークドラゴンに挑んだのである。そして彼らの力と文明のすべての力を持ち、長い戦いの末にダークドラゴンを倒し、封印することに成功した。

しかし、ダークドラゴンは倒れる直前に予言したという、1000年後に我は復活する、と――。



1000年前、ダークドラゴンと勇者の戦い

そして現在の世界…

現在の世界は、過去の恐ろしい出来事など忘れ去られた平和な世界だ。しかし、その影には復活を予言したダークドラゴンの存在、ルーンファウスト軍の不安な動きがある。この不安な運命は、どうやら組み合せて動いているようだ。しかし、古代文明人も再度復活



現在のルーン大陸、ダークドラゴンの復活を予言する



するダークドラゴンを封印するために、運命を覚醒させる監視システムを温存しているのだ。ルーンファウストはまわりの国々を、軍率力で支配しながら、じょじょにガーディアナへと向かっているぞ。いまルーン大陸は激動のさなかにある。

ルーン大陸広域



ガーディアナ



マナリナ

ルーン大陸にある12カ国 内情を知っておこう!!

ガーディアナ

神々の遺産を守る使命を受け継ぐ。その気風は武を尊び、王族も質素な暮らしをしている。も

ともと小さな国なので武器の備えは少ないが、「光の術」という建国以来の秘宝があるという。その昔は強力な軍隊もあった。

アルタローン

近くの鉱山から希少金属が採掘され、経済を非常に潤している。その豊かな暮らしゆえに、王族だ

けでなく市民も同じ。そのためか人々は、他国の人間を小バカにするような態度をとる。しかし、防衛面はかなり頼りない。

ガイドマップ!



リンドリンド

もとは大陸外の人間が移住してできた町らしく、どこか異国情緒が漂っている。ルーン大陸の

貿易の中心地。港が整備されていて、内外の珍しい品が集まっている。町の人のほとんどが商人で、商店や露天で賑わう。

マナリナ

魔法使いの偏。国とはいってもひとつの城のなかにある小さなものだ。魔法体系の術能を究め

る目的で、城内には研究家がいくつも送けられている。そのため優秀な魔法使いが集められているはずだが……定数のが多い。

シェード

入り組んだ山のなかにある村。パストークに向かう人々の休息の場であり、村人は旅人相手の

商売で生計を立てていた。しかし、ゲーム中では村には活気がなく、教会のまわりには数多くの墓石が立っている……。

パストーク

森林地帯を占める規模の小さい国。王家は代々ワーウルフの血が流れている。経済は林業と採

石で成り立ち、蛇や蜘蛛は自然の地形を利用した作りだ。店もあるが、面白い地形に自然自足の生活、足踏又は期待できない。

バオ

バオ大平原を領土としている遊牧民の国。人々はキャンプでの移動生活を営み、バオバフとい

う動物を育てている。バオ大平原は昔から各国の干渉があり、それに備えて部隊全員が兵士として訓練を受けている。

ワーラル

小さな島がいくつか集まり、ひとつの国を形成している海洋国。漁業で生計を立てているため、

漁船をたくさん所有している。王家の先祖は大陸近海を荒らした海賊で、城内には過去の戦利品が飾ってある。

ルドル

聖ドラゴニア山の麓の村。ドラゴニアに住む神竜族を崇拜する。ルーンファウスト軍を倒れた大

人たちは村を捨てたため、子供たちが村を運営している。子供のみには未来を予知することのできる者もいるという。

ブロンプト

はるか昔から続く歴史のある村。隣国の国ともいわれているが、村人はイチャイチャした人が多い

周囲からも隔離されていたために、その文化や風俗は古風で遅れている感がある。しかし、古代の秘宝が隠されているらしい。

メタファー

古代の伝説の都市で、ウフサでは話を聞くものの、実際に確認した者も、その存在や証拠もな

い。古代人の文明や財宝が昔のまま残っているという話もあり、その地に魅かれていく者も多い。実在するかどうかどうもわからない。

ルーンファウスト

皇帝ラムラドゥックの政策により、ここ数年で飛躍的に軍力を高めた。その影には謎の人間が

るらしいが? 武力整備を最優先にしたため、市民の生活はかなり苦しい。町から離れた場所には豪華ルーンファウスト城が。

ドラゴンクエストV

天空の花嫁

一本の壮大なストーリーと成長する主人公

父親に連れられ旅する幼いキリは、成長し、やがて父を継ぐ存在になるだろう。そしていつの日か出会う旅の少女がキリにもたらすものは、一本の壮大なストーリーによるかつてない大冒険がキリを待たうける。

一超強力になった新型AI(魔法)!!

キリは、はるかなる作戦コマンドの中から次の行動を選択しAI作戦もは超パワーアップされたAI(人工知能)で、戦ってくれるぞ!!



一新コマンドは'めいれいさせろ。だ!!'



株式会社 エニックス
 〒160 東京都新宿区西新宿7-6-25 西新宿木村屋ビル3F
 お問い合わせ 03-3371-5561 (電話番号は正確にお知らせします。)

MONSTER 仲間システム

このパーティに、あのモンスター達が参加して一緒に戦ってくれるぞ!! その数なんと種類数以上だし、もろもろの素質も異なるし、レベルアップまでしてしまうんだ!!



一複数入れ替えも可能!! 楽しくなるぞ馬車の旅—

馬車の旅のたよりになる仲間達。戦って戦う仲間があがなくなれば、前後とびでしるにアタック!! 入れ替える人数まで異なる。新入仲間システムが、その戦闘を強力にサポート!!



これはほとむの魔法とは、いっしょにどこまでいこうか?

かつてどこかの国を治めていたという魔法が、若くも人の心を開く魔法。いっしょに旅の目的で旅をしているのだろうか?

また強い人との対決がキリに! 今度は、魔法の力で、おにぎりを食べさせるんだ!!

1992年5月31日 発売
 価格9,600円(税別)

スーパーファミコンROMカセット
 12メガバッテリーバックアップ



[392] シナリオ編者兼二、モンスターデザイン・高山明
 音楽・宇野重吉氏、セ・プログラマー・藤田謙治氏
 企画制作・株式会社エニックス

SUPER FAMI COM

スーパーファミコン

は、任天堂の商標です。



スーパーファミコン
 互換機

一新登場!! モンスター一限り—

神物のモンスターがいっぱいになった限り、新へつめていこう!! かつては本家の神物モンスターを入れかえり続けたりできるんだ。





エニックス・ゲームスクール創設。

—コンピュータゲームデザイナー養成—

あのドラクエ・シリーズで知られるエニックスグループの当社が、ゲームデザイナー育成スクールを開校します。

ゲームデザイナーに求められる基礎知識から、企業の即戦力となるレベルまで。

第一線で活躍中の講師陣と綿密なカリキュラムで技術を修得。

さらに、書物、音楽、芸術などを通じ総合的な感性とコミュニケーションの能力を高め、

さまざまなスタッフとの共同作業を実際に経験し、

映画における監督のような表現力を身につけることを主眼としています。

これからますます求められる「ゲームのおもしろさ」がわかるデザイナーの誕生に向け、
情熱があり、元気のある生徒を募集いたします。どんどんチャレンジしてください。

第3次募集、最終締切りせまる！ '92 受講生募集中！

- 募集定員／135人
- 資格／年齢：18歳以上 学歴：高卒以上
- 入学日／平成4年4月6日
- 養成期間／1年間：夏季・冬季休暇有り
- 願書受付・試験予定期間／(3次募集)平成4年3月10日～3月23日

資料請求

- 電話受付により、資料を送付致します。

03 3940-7210

株式会社 エニックス アカデミー

エニックス・ゲームスクール開校準備室

〒173 東京都豊島区北大塚3-32-4 OBCビル3F
TEL. 03(3940)7210

入学A係

W MEDIA RINGS
CORPORATION

PC
Engine



2人同時プレイ(仲良しシステム)が楽しめる
ギョウシューティングゲーム登場!!

トイレキッズ

TOILET KIDS

楽しくてちょっとアブナイ…、ワクワク度
100%のシューティング・ゲームの登場♪
大介＆花子が、ウンピ大王率いる臭ーい奴ら
を相手に熱い戦いを展開。2人同時プレイ
で、泣くも、笑うも2人仲良く味わおう♪

3月6日発売!!
価格8,900円(税別)

株式会社 **メディアリング**

〒104 東京都中央区東銀座5-10-2 サンビル54F 三澤博隆株式会社内
TEL. 03-3215-9877 FAX. 03-3248-9814

メディアリングサービス
TEL. 03-3589-6033



COMPILE AND SYSTEM
SOFTWARE ENGINEERING
DIVISION
MEGA DRIVE
SYSTEM DEVELOPMENT
P.O. BOX 10000
MARIETTA, GA 30067



いま、伝説の嵐が
吹き荒れる！

A storm of legendary force is brewing...

ACTION GAME
全米ヒットの「ストームロード」

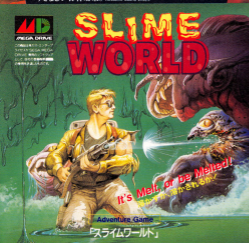
2月発売予定

STORMLORD

戦略的なゲームプレイ。A Killing Game of Strategy。
世界を感じるモダンなグラフィックス。Dueling Graphics。
すさまじい音響効果。Awesome Sound Effects。



COMPILE AND SYSTEM
SOFTWARE ENGINEERING
DIVISION
MEGA DRIVE
SYSTEM DEVELOPMENT
P.O. BOX 10000
MARIETTA, GA 30067



SLIME WORLD

It's Melt, or be Melted!
溶かされるか、溶かされるか?

Adventure Game

「スライムワールド」

ぜひ、日本の皆様もこの不思議な冒険の旅をお楽しみ下さい。



世界品質。続々日本上陸！！



NEXT GAME
ビルターランド

マイクロワールド

〒170 東京府豊島区北大塚2-15-6大塚2-245001 TEL:03(319)2111

ファミリーコンピュータ™

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

namcot



こんなゴルフもあるよね。



ゴルフストーリーII

3月13日 発売予定 5,900円税別

冒つりあげてスコアを迫るのも良いけれど、たまには変則ルールで気分転換。ナムクラⅡならモードは8つ、ポイントマッチもしいじゃない?

もちろん正統派は練習モードで修業してトーナメント優勝を日ごそう。4人まで遊べるのも嬉しいよね。

「遊び」をクワイアする
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21



ファミコン エンターテインメント コンピュータゲームの先駆者



「サミー」の「エンターテインメント」の先駆者として、
「ファミコン」の「エンターテインメント」の先駆者として、
「ファミコン」の「エンターテインメント」の先駆者として、

キャンドルの光が燃える時
この世に破壊の嵐が吹き荒れる
炎は邪心により授けられ
善なる心により輝きを増す
闇闇は封印せし鬼神を
時の狭間から復活させる

The Magic Candle

1988全米ゲーム・オブ・ザ・イヤー RPG部門賞受賞作



ファミコン用ソフト

本日発売

(3月6日)

定価7,800円(税別)

© SAMMY 1992
TM & © 1992 SAMMY ENT. INC.

GAME BOY

待望の4人同時麻雀!

ローカル・ルールの設定も可能。

雀四郎

JANGIRO

ゲームボーイ用ソフト
3月27日発売
定価1,000円(税別)
© SAMMY 1992

マルチプレイモード「フリー対戦」
1~4人までなら何人でも麻雀が楽しめる。
足りないメンバーはコンピュータの中から
自由に選ぶことができます。
麻雀アカデミーモード
それぞれ得意技を持ったキャラクター達と、
勝ち負け戦を行う1人専用モードです。
点設計算モード
初心者の方に最適です。
実際の麻雀の計算機としてもつかえます。



サミー工業株式会社
〒170 東京都豊島区南池袋2-23-2
TEL: 03-5850-3780





ユーザーコマンドコンパチ互換天童の他機です。

優劣、剣技にて決す！

Torigawa



ファンタジック

バトル・アクション



戦略的格闘を表現

技と防衛の組合せにより

リアルな動き

緻密なグラフィックによる

個性ある技の数々

華美・多彩、

1Pモード。「サ・ヒーロー」
 2P対戦可能。「サ・バトル」
 称号が得られる。「プレイ評価」



主人公の聖剣レクサリナと巨大な長剣ヘル・ブレードの壮絶な戦い。



女人帝国のリーダー・フィリア。美早い動きと華麗な技は侮れない。



悪人達の王シヤザー。大気中の毒気エネルギーを自在に操る能力を持つ。



能力がストフの極まるセーニングスター。その破壊力は絶大だ。

5月1日発売予定

© SAMMY 1992

同期の入社には俺を入れて日人だったが、いまはその日人ともアスキーにはないのだ。まあアルバイトだったんだけど。ほかのふたりは元気が。俺は元気に馬の世話になってるぜ。

COMMENT

アクションゲームを通じてのは、ストレスを発散するのに有効な手段だ。殴る。蹴る。投げ飛ばす。ヒットして相手がずっとふてくさを見ると、胸の力がすっとしてくるだろう。これで、明日から新鮮な気持ちで頑張ろうと、意欲がわくものだ。「64番街」はそんな明日の活力を求める人々には、もってこいのゲームだぜ。1コイン入れて溜まっているストレスを発散しよう。

MAIN SCREEN



TITLE



アーケード
ウインドーズ3.0

reade Windows 3.0

64番だか69番だか知らんかとにかく殴れ!

64番街を舞台に繰り広げられるストリートファイトの数々。FMVマツ上で行なわれている過激な喧嘩技法が、ゲーム画面に展開されていく。やらなければこっちがやられてしまう。目の前にいる相手は誰でも殴り飛ばせ!



アレックス

リック

選べよ

SELECT PLAYERS



●●得意な技を習得しリックとその助手のアレン、いくつもの難事件を解決して来たのだが、今回の事件もふたりの協力なしには解決できないだろう。たぶんそうだ。

行くぜ
大将!

がってん
承知!



操作方法など

8方向レバー
リックやアレンを自由に操る。ボールがはね飛ばれるような動きをさせよ。



ジャンプボタン
ジャンプする。喧嘩中、アイテムも拾うときはこのボタンを押せば、ジャンプを押す。押せば、ひねりだって可能。



ジャンピングアッパー

●●ジャンプボタンとジャンプボタンを同時に押すと、必殺技が使える。さらにレバーを組み合わせば、さらに威力が上がる技が……。正義を究極の技だ。

必殺技ってのも
ありんす

サマー
ソール
キック
ゲ

まずは事務所の前で



●彼らは一心想来た、いつも抱き合ってお互いも確認する。若い前には必ず別居も!



●このゲームはセリフの量が多い。セリフは、なんでもかきこいておいてほしい。



●原爆は人に抱きつづけるが好きな、誰にでも抱きつづけて。人愛抱けはしない。



●このゲームはセリフの量が多い。セリフは、なんでもかきこいておいてほしい。



●このゲームはセリフの量が多い。セリフは、なんでもかきこいておいてほしい。

探偵と助手の間係



●このゲームはセリフの量が多い。セリフは、なんでもかきこいておいてほしい。

行くせ! マキ



ウォツホホ

●たまにお見さんが物ちかまえる間、あんまりそういふ光景には耐くおし、たくないわ。マジな顔で。

痛いってば

●人善の悪い人に、正々堂々と闘う覚悟はない。背後から手裏で殴ってくる。知らし痛いは思わないこと。



●探偵と助手の間係は、劇と実演の間係と同じだ。劇は実演を数回してと使える。え! 逆も使えるの?

タックルタックル タックルはよい



●敵を投げ飛ばして、別の敵にダメージを与えることもできるぞ。

海の人



●ハンマーを振り回すワガママな実娘、ハンマーの敵でマンマーはマーサー。威力はあがびつづけるから、おわりと願ひ。すこいよ。

MCハンマーは ゲームが違うっす



●ハンマーを振り回すワガママな実娘、ハンマーの敵でマンマーはマーサー。威力はあがびつづけるから、おわりと願ひ。すこいよ。



●リックの多岐性、タックルサポート。基本よく使うよ。反則なんだからー。



●暴走するトロロコに乗って戦う探偵と助手。なんでこんなことになったのかからあが。とにかく闘え。



●暴走するトロロコに乗って戦う探偵と助手。なんでこんなことになったのかからあが。とにかく闘え。



●暴走するトロロコに乗って戦う探偵と助手。なんでこんなことになったのかからあが。とにかく闘え。



●暴走するトロロコに乗って戦う探偵と助手。なんでこんなことになったのかからあが。とにかく闘え。



●暴走するトロロコに乗って戦う探偵と助手。なんでこんなことになったのかからあが。とにかく闘え。

あぁ、愛のムチ

リックとアレンは絶対的信頼関係で結ばれている。しかし、ひとつだけ確実が始まれば、信頼関係も愛人関係もない。隠れるものは別業界でも隠る。それが彼らの主義。隠れたらもう消滅必死で取り返せ!

比喩なくひらびた先輩野郎……。でもこのゲームの確信は違う。しづく寄り添う。いつまでも寄り添う。先輩のストリートファイトにつき合ったりするくらいだから、よっぽど先輩が好きか、それと関係と

しての先輩の仕事を手伝うできないか、ごちかた。後者のほうがいい。前者はサブやんな感じにするから。たまに殴つちやったりするあたりもあやしいな。ムチとか使ったりな。あぁ比喩な信頼野郎(想像すぎ)。

COLUMN

あんたがたタフマン

●ガスを食った人も呼吸器つけてことはないから。いまだきそんな面白い話はない。

速いぞ

PRESENTS

3月20日号の当選者は4月10日号(3月27日発売)で発表だ!!

読者プレゼント

ゲームソフト

1 ペブルビーチの波濤



3名

「ペブルビーチの波濤」は、「高くなるオーガスタ」に続く3Dゴルフシミュレーションなのだ。

2 ワンバクコックンのグルメワールド

料理人コックンが作る料理のレベルアップが目的のシミュレーションゲーム



3名

タイトル ファミコン

3 シダーオブザビースト



PCエンジン版の移植版で、PCエンジン版のキャラクターが追加

3名

ビクター-音楽館 開発 PCエンジン

4 スライムワールド



3名

マイクロワールド 大塚トライブ

本バベルはスライム達の世界を舞台とするアドベンチャーゲーム

5 DX馬券王Z

馬・騎手データ

データ1	1回	トウカイテイオー	0
データ2	2回	スズカノオー	0
データ3	3回	トウカイテイオー	0
データ4	4回	トウカイテイオー	0
データ5	5回	トウカイテイオー	0
データ6	6回	トウカイテイオー	0
データ7	7回	トウカイテイオー	0
データ8	8回	トウカイテイオー	0
データ9	9回	トウカイテイオー	0
データ10	10回	トウカイテイオー	0

3名

アスミック ゲームボーイ

テレホンカード

6 いまだに愛されて

いまだに愛されている、押さえないの「うさぎとつる」ゲームボーイ版でゲーム性も決定しているのだ。

10-119413



5名

8 きんぎょ注意報!



18名

7 ドラえもん

ドラえもんが活躍する冒険の物語。ドラえもんが活躍する冒険の物語。ドラえもんが活躍する冒険の物語。



28名

ホワイト加瀬

10 ドラゴンボール

日本テレビ「ドラゴンボール」のアニメーションをモチーフにしたゲーム。ドラゴンボールのアニメーションをモチーフにしたゲーム。ドラゴンボールのアニメーションをモチーフにしたゲーム。



28名

ホワイト加瀬

9 魔道王

3月27日にオリジナルビデオが発売される「グランゾート」。テレビ版よりも迫力あるシーンが見ものだ。

10-68852



18名

締切
3月12日

応募のきまり

賞品はがきにて応募券を貼り、はしらのみの番号と名前、〒の住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を記入してファミコン通信編集部Fまで送ってください。なお都合により、商品の発送は抽選発表後1〜2ヶ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券
住所は
ハツキリと
3月20日号

3月20日号の当選者発表

- ### ゲームソフト
- バトルブレイズ

石川清隆	稲巻 生
深見喜広	神谷尚也
 - D&D! ボンケック

野間真	深谷喜博
増上 隆	池田夕海
高橋 真	石丸ももこ
 - アングラ道楽たけな

東京府	真藤隆成
-----	------
 - バトルブレイズ

高橋 真	池田夕海
------	------
 - 魔法アレスタ

坂倉高	水野真大
大塚由	大野大樹
中野隆二	中野隆二
 - フービーボーイ

野間真	野間 真
増上 隆	池田夕海
高橋 真	石丸ももこ

- ### テレホンカード
- ソフトボーイ

坂倉高	水野真大
大塚由	大野大樹
中野隆二	中野隆二
 - ソフトマン

坂倉高	水野真大
大塚由	大野大樹
中野隆二	中野隆二
 - ソフトボーイ

坂倉高	水野真大
大塚由	大野大樹
中野隆二	中野隆二

*このプレゼントに当選した方は、この号の付録に収録に入賞できない場合があります。



ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助ガバスを集めよう。そして、キミの成績がファミ通に採用されれば、金色の高級ガバスがもらえるのだ。応募するときは、半円の1住所宛長名送電送金番号、正確しいガバスアイテムの番号と名前(ソフトの場合はソフト名も)を併記したガバスの郵封。それに、各クイズの答え(何月何日号のクイズか明記)を、わかりやすい字で書いて送ってね。

ガバスシステム

GAVAS SYSTEM

今回のクイズ(○の中に文字を入れよう)
 「天外魔境Ⅰ 朧MAPU」の主人公は?
戦国○丸

1、2番のアイテムは、毎週抽選で2人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助ガバスだけの応募はできません。

ファミ通サービスデスク

1
 壹ガバス
 GAVAS

1982年3月20日到着まで

ファミ通サービスデスク

1
 壹ガバス
 GAVAS

1982年3月20日到着まで

ファミ通サービスデスク

5
 五ガバス
 GAVAS

1982年3月20日到着まで

ファミ通サービスデスク

5
 五ガバス
 GAVAS

1982年3月20日到着まで



「潜水はやりやせたい」思っているおなさん、なんの経験もなくやせようとするのは危険です。とくに魚群を誘引してタイエットするのは身体を傷めるばかり。そこで正しいシニアフリップの要領を詳しく紹介します。

は肥満について、肥満とは体脂肪の比率が多いこと。太ってると脂肪運動してはいけませんが、筋肉が多く、脂肪の人より健康で、病気にかかりにくいのだ。太ってても心配ないけど、肥満は日本人の主要因になるので注意。

Ne fia!!

ネオ ジニア!!

DIVE:16 ヤミザメ

山本貴嗣

ATSUSHI YAHAMOTO

STAFF
ろでいます

人工筋肉

吸着装置

スイッチ及び
小物類等
収納スリット

サイロ・スーツ
動尾服

そっちいく
ヤミザメ
あぶない!!

あなたは
帰って
ベタル!!

それよりも鳥の
ニヤントたちに
このことをしらせて



漫画家としての才能は、その人の個性や感性、そしてその人自身の経験や知識から生まれる。漫画家は、その個性や感性、そしてその人自身の経験や知識を、紙の上に表現する。漫画家は、その個性や感性、そしてその人自身の経験や知識を、紙の上に表現する。

漫画家は、その個性や感性、そしてその人自身の経験や知識を、紙の上に表現する。漫画家は、その個性や感性、そしてその人自身の経験や知識を、紙の上に表現する。



たのむわよ!!

ニヤントドゥッ



ブオオオ オオオ

なんで
なんでえ
こりゃあ



メガマウス号には
ほくのほかに
船長が…
でもこれは…

ちがいます



すっからかんの
殺命ポットじゃ
ねえか

坊主!!
おめえが乗って
きたものか!?



これはちがう

なにを
ブツブツ
言ってる
でえ!!



いっアエ
とに
あんたが
オオオ
はっ、きり
しろよ、さあ
あいつ



こらしょっと



おいたもた
してねえで
出せよ



しょうがねえ
次の心あたりは?!



えーと
この次に
近い所は…



おい



肥満になる原因は食生活にある●一日中「ムムム」していて、「腹を食へる
訪問も決まりがない。おながが空いたらお茶をこまめに運ぶ前にもな
か食へる。これが一番大事なのだ。また注ぐ、白く真一、食し中取らないと

身体は脂肪をしのいでいる。一度に食事を吸収、脂肪として蓄えるのである。
空腹だ、消化正しく、なるべく時間を短くして一日の食を早くすることが大切だ。
そ、これからの新年度は、シェイプアップを覚悟すれば身体にもさくさく良いぞ。





脂肪を燃やす代用●脂肪を取り除く脂肪燃焼剤とは、脂肪などに含まれる体内エネルギーをすべて使い果たしたついで、脂肪から無糖質なりエネルギーを補充すること。これでは身体に悪影響、しかし代謝機能を活性化にし、

むだな脂肪を燃やすのなら身体の活性化にもなりグッド。この代用は人間の場合、無糖質エネルギー代用系と有糖質エネルギー代用系とを種類がある。脂肪を燃やすのは糖質を取り入れ栄養を分解する有糖質系の方だけだ。

うわああああ





チーフコラ
フィットネス
1800イベント



代劇のメカニズム●生物はみな、身体を動かすとき良い物から得た栄養をエネルギーに変え筋肉や内臓の運動を動かす。この栄養をエネルギーに変換することを代謝というのだ。無酸素は酸素を使わず、有酸素は酸素を使

い栄養を消費する。酸素を使うと無酸素では燃やし切れなかった栄養を完全に燃やして発散する。これが無代謝だ。必死と有酸素の分岐点。脂肪が酸素となり互に脂肪がなくなるわけなのだ。



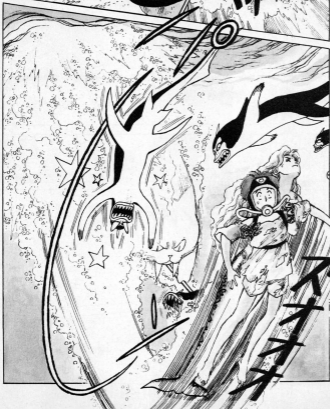
代案の特徴●脂肪を燃やす燃やさないというほかに、代案にはおおきな特
徴がある。それは、作り出したエネルギーをこのような運動に利用するの
ということ。有酸素系は持久力の必要な運動、無酸素系は瞬発力が必要な運
動だ。つまりテニスやサッカー、野球などのスポーツは、脂肪を燃やさな
い無酸素系に頼るってこと。だから、やせるためには脂肪を燃やす有酸素
系運動に持久力が必要な運動とエアロビクス運動をすれば良いのである。





やせるための運動●みんながやっていた運動では、脂肪が燃えなじこたか
わかったかな。もちろん体がつくから体は良くなるけど、均整の取れ
たプロポーションは期待できない。そこでお薦めの有酸素運動は、

有酸素運動「ジョギング」ジョギングはプロポーションの改善に効果的。いじりすぎた
体ひたひたまで、歩幅の体に合わせて歩かせ、歩幅が広い、ジョギングは
プロポーションの改善が、歩幅を調整して、歩く歩幅をゆるやかに、





ジョキングのやりかたは①エアロバイクで重要なのは、ジョキングをする
距離ではなく時間、全力の40〜60分間、20分間を繰り返してま
ることか大切だ。なぜなら脂肪はすぐに分解しないから、繰り返してか

ら12分間のエネルギーは、筋肉中にある栄養素だけで、12分を過ぎた
段階から脂肪中に脂肪が蓄積されていくので、20分間を繰り返さないといふ意味で
はない。ただ走る時間をのび、減量しても効果があるので注意。



HITOMI YOSHIZAWA

吉沢 瞳

撮影 中村誠作



— ローラースケートが好きだったけど、得意なの？

■ 小学生のころは得意だったんですけど、最近はどうかな。

— じゃあ、家のなかより、外でなにかをするほうが好きなの？

■ 家のなかだと寝るしかないから(笑)。雨なときは、友だちとよく映画を観に行ったりしますね。

— 最近ほ、どんな映画を？

■ 「カーリー・スー」を観ました。最初から最後まで、笑ってしまつてるところが多くて楽しかったです。

— これから、ぜひ観てみたい映画ってある？

■ あります。これから映画になるやつで、なんどっけ、ビデオで十巻くらい出てるの。

— え、「ツインピークス」？

■ それです(笑)。まだ一番しみてないから、続きを観たいです。

— 最近に、プライベートで一番やってみたいことと、仕事での目標をひとつずつ聞かせて。まず、プライベートから。

■ うーん、なんだろうなあ。

— 難しく考えずに、いまこの場で思いつくふついで。

■ ディズニーランドに行きたいです。行ったことがないんで。

— では、仕事での目標は？

■ 夢の無い、存在感のある歌手になりたいです。映画とかドラマとか、いろいろなことにも挑戦していけたらなあ、と思っています。



HITOMI YOSHIZAWA

INFORMATION

● 番組オールレーズンプリンセス
コンテストで、見事プリンセスと
なったゆちゃん。3月25日にはハ
ミングバードから1秒の感動で、
いよいよデビューするのだ。

● レターのあて先
〒107 東京都港区赤坂2-8-15
オリエントニュー赤坂232号
森ビルオフィス 赤坂WFF係

ウチはこのコをプッシュします!

春もすぐそこまできている今日このころ。いかがお過ごしでしょうか? デビューラッシュと言われるこの季節、各社の宣伝担当者にイチオシの女の子を紹介してもらったぞ。

イエローキャブ

マネージャー・岡嶋



3月25日にソニーからビデオ、ワニブックスから写真集が出る。30日、31日、4月10日レンタル開始の連続Vシネマ「ビュッポス」にも出演します。バラエティーなどにも挑戦し、先輩がとうれいこに話してくることでしょ。

EPICソニー

ライフサイズレーベル・児嶋



恋する女の心のキメキメ切なさを大切に歌っているQair。最新シングル「きよなるチャイム」も大好評。まだQairをよく知らない人は、春休みライブハウスツアーにぜひ遊びに来てほしいわ。QairはQairを要チェック!!

サンミュージック

第三制作部・水野



2月26日に「恋のしのび唄」でデビューした。大石円、北海道出身で、学生のように歌々のコンテストに入賞という実績がありますが、衣装は全部洋服なので、いろいろな面をお見せできます。若手演歌の星となるはず。

ビクター音楽産業

宣伝2グループ・青木



昨年、夏の高校野球ポスターキャンペーンに起用され、注目を集めた大跡恵美です。ドラマに出演し、女優として活躍中の彼女が、この夏レコードデビュー予定。曲は、繊細ながら芯の強い女の子を取った内容のものになるはず。

ポニーキャニオン

宣伝企画部・阪原



ゼルダ君でおなじみの朝倉功生ちゃん。セカンドシングル「恋はあせらず」が4月17日に出す。すでに2本の映画にも出演している大橋ひり。キャンペーンなどでみなさんの近くに行ったときは、ぜひ応援してきてほしいわ!

ワーナーミュージック

邦楽本部宣伝課・増岡



天候なのか、小悪魔なのか、まったくくいたした16歳の西野紗子。想いを含みながらも、どこかせさを残した歌声と、スタッフも驚くプロ感性。アイドルの家庭を離る紗子をスタッフ一同大プッシュ。「240Herz Breaker」も発売中。

IDOL NEWS

薬師寺容子、武田雅子のミニコンサートなのだ!

毎年3月14日のホワイトデーはなにをする? チョコレートをもらえない、かわいそうなんだからには関係のない日だね。そんな人たちに贈るのがこの「薬師寺容子・武田雅子ホワイトデーファッションコンサート」なのだ。銀座三越屋上(高の劇場)で昼3時スタート。もちろん無料だよ!



●(左)薬師寺容子
【やくしじ ようこ】
昭和43年12月23日東京生まれ
身長:166センチ
血液型:O型
特技:クラシックバレエ、自筆レターのあて先
〒100 東京都港区六本木6-6-2
ハローマイク 薬師寺容子事務所

●(右)武田雅子
【たけだ まりこ】
昭和43年12月23日静岡県生まれ
身長:163センチ
血液型:AB型
特技:フットボール、カラオケ、読書
レターのあて先
〒100 東京都港区六本木6-6-2
ハローマイク 武田雅子事務所





GOODS

現在自分が暮らしている世界と似たような第2の世界が、存在するなんて話があるよね。なんとそれがいま現実化したのだ。仮想現実空間と呼ばれるバーチャルリアリティーがそう。目の位置にモニ

ターが付いたゴーグルをかぶり、手には特製なグローブをはめる。ゴーグルをかぶると、ゴーグル内のモニターには見たことのない世界が広がっている。自分を逆を向ければ、モニター内の景色も逆を向

いた風景が映る。グローブを使ってモニター内の物体をつかむことも可能だ。そう、このモニター内の世界が第2の世界。この世界ではキミの行動は思いのまま。非現実的な行動も可能なのだ。現実を抜け出してこのモニターのなかに住んでみたいと思わない? 近い将来、可能になるかもね。



●ドラゴンクエストII 悪魔の城 アニメーション版 全巻セット
●ドラゴンクエストII 悪魔の城 アニメーション版 全巻セット
●ドラゴンクエストII 悪魔の城 アニメーション版 全巻セット
●ドラゴンクエストII 悪魔の城 アニメーション版 全巻セット



© GANCO - レンタカタアイテム

●ドラクエIIのハンカチとエンビは前号紹介したものとセットで販売品。そして短冊分のレターセット。『ドラクエ』ファンは、必携のアイテムだ。 ●冒険の旗ハンカチ：480円 レターセット：380円 主人公と少女4人びつ：1480円(2年分入り) エンビス：2980-3380-3335

●ときよき時代を思いやるブリキのおもちゃ。なんと新人号号2(レッキー)型制が重なり、そして発売されるのだ。制作手法も当時のままに再現されているのだ。 ●鉄人28号No.2(限定3998個) 4980円 大黒ブリキ玩具資料館 2265-345-4411



●HORI PPS-1000のゲーム機2台を、1台のテレビで両側で楽しめるのだ。ブースターが内蔵多岐である。キレよく見やすい画面でゲームを楽しめるのだ。 ●HORI PPS-1000スター2 2480円 ホリ電機 2245-832-8411



●レミー製のおもちゃ。ユニットを組み立てて、デコレーションが楽しめる。 ●レミー製のおもちゃ。ユニットを組み立てて、デコレーションが楽しめる。 ●レミー製のおもちゃ。ユニットを組み立てて、デコレーションが楽しめる。 ●レミー製のおもちゃ。ユニットを組み立てて、デコレーションが楽しめる。

今週の VERY GOODS

とてもキレイなガラスパズルコレクション

ジュースでも飲もうかな。と思ったら、なんだこりゃ……ニセモノのジュースだぞ。じつはこれ、ガラスパズルというパズルなのだ。写真の左のジュースはジャワティ(2500円)のガラスパズル。12個のブロックをガラスのなかにきちんと収まるように詰めて完成なのだ。最後にストローを入れば完成だ。このジャワティのほかにも、いちごパイナップル(1500円)、みかんせい(2000円)、おもしろい(1500円)といったパズルもあるのだ。パズルとしてはなく、インテリアと

して部屋に置くのもオシャレでいいんじゃないかな? この写真の商品のほかにも、いろいろなおしゃれなガラスパズルがあるよ。



●ガラスパズルコレクション 徳島文芸書房 東京ガラス 2245-3360-8829

LEISURE

東京の下町に似つかわしくない(失礼!)、テクノ遊び場「テクノプラザかつしか」誕生

映画「男はつらいよ」シリーズでおなじみの東京都葛飾区、下町のイメージが強いけど、ほかにもうひとつの顔がある。大小さまざまなおもちゃメーカーの工場が林立する、おもちゃの町でもあるのだ。おもちゃ産業をはじめとする葛飾区の地域産業を振興するために作られたのが、「テクノプラザかつしか」。振興といっても、おもちゃ業がおもちゃなんだから、かたくなにいいことはいっさいない。

1階のトイランドには、葛飾区

アクセステータ



京成線青砥駅より徒歩15分、テクノプラザかつしか。TEL:0476-3816

内のおもちゃメーカー各社が趣向をこらした展示をしている。さらに、毎月第一日曜日にはミニイベントも開催されている。3月24日には特別企画として「おもちゃシンポジウム」が行なわれる。また、第三日曜日には、いろいろなおもちゃの故障を修理してくれる「おもちゃの病院」が開院され、人気を呼んでいる。残念ながら、テレビゲームのハードウェアの修理は受け付けてもらえないが、それ以外のおもちゃなら、きついおもちゃはないそうだ。下町人情があふれるサービスといえそうだね。



●建物には、広くて明るいイベントスペースもある。気取ったものも開催されるのだ。

■ファミコン・PCエンタテインメント・メイトライプのソフトも自由に借りて遊べる。



2階にはパソコン、ワープロが自由に使える。パソコンステーションがある。パソコンは、PC-9801、ワープロは東芝レボに富士通オアシスなど、名機がたくさん。パソコン用のワープロソフトや図形作成ソフトもたくさんあるぞ。



●パソコン用のゲームソフトの持ち込みもできる。プレー時間は制限あり。注意。



●和やかな雰囲気の中で、おもちゃの技術者さんや職人さんも活躍中。葛飾区立の施設で、特別に開放されたのだ。

EAT



●昨年の「もっちグルメ」がリニューアル。おもちゃがかわらくなって内容も高次元した。●タリコもっちアイス 500円 江崎デコ TEL:0476-472-2267

●北海道の原料のみを使って高級アップ!! ●リーベンドール 北海道産 550円 雪印乳業 TEL:055-3226-1124



アイスも高級品を!!

高級アイスが売れてるのだ。ここの登場は、一昨年からの輸入の自由化。これにより外資系のメーカーが得意とする乳脂肪分の高いプレミアムアイス市場が活気づいた。これが消費者の高級化志向を刺激して、ヒットに結び付いたのだ。

EATあらかると

ディナーを食べに行くとき、必ず食後はアイスが待ってる。ところでこのアイス、どうして食後のかな? じつは食前にいきなり甘い物を食べると胃が腸運動を促して、排せ出してしまうのだ。だから食べた量よりまずって腹減るがある。食後なら平気だ。

SCHOOL

流行 知的な遊びの究極“珍道具”発明!

最近、ドクター中根氏などの活躍によって、日本は発明大国として認知されつつあるらしい。そんな中、すこしも役に立たない“珍道具”の発明が続々ブームになっているのだ。

このブームのきっかけは、過激な生活という理由で連載されている“おもしろ珍道具”というコーナー。このコーナーに寄せられた270品の珍道具が、「おもしろ珍道具専売(PART 1、PART 2)」という単行本にまとめられて読者に送られているのだ。この本で披露されている珍道具が、なかなかすごい。とにかく笑

論の役に立たないものばかりで、その珍業、悪業の数々には思わず笑わせられるぞ。この「おもしろ珍道具専売」を手にとればわかるけど、集められた発明品は、どれも遊び感覚にあふれたものばかり。実際の役に立ちそうもないからといってアイデアを捨ててしまうのではなく、逆に役に立たない部分を笑い飛ばしてしまおうという発想がさすががすごいのだ。この本を読んで、想像力を刺激される読者も多いんじゃないかな?

では、いったいどんな“珍道具”があるのか、ちょこっと紹介してみよう。

たとえば、みつぬみの部分に穴から外に出してバイクに乗れる女性用の“みつぬみ用ヘルメット”。サングラスに漬け物容器をくっつけて、歩きながら漬け物を漬けられるようにした“漬け物サングラス”。

●本に載っている発明品にも、実際に現物があって、使用中の写真がついている。こればかりに地道に感じるように感じさせる「高知恵発明品めがね」。だれが使うんだこんなもの!



そして十握ナイフの裏面に、シヤベル、鎌、ノコギリなどが本体についている「農業用十握ツール」などなど……。

一見すると、どの発明も「役に立ちそう」とか「なかなか便利じゃん」とか思われるんだけど、よくよく考えみると重大な欠陥がひそんでいるものばかり。「みつぬみ用ヘルメット」は安全性が問題があるし、「農業用十握ツール」はとにかく使いづらい。「おもしろ珍道具専売」では、解説文のなかでこれらの欠陥を指摘しているんだけど、その

解説が遠慮の落ちみたくて笑えるのだ。

さらに、この本の巻末には「珍道具十箇条」というものがあり、その規定がまた変わっている。いきなり「実地にはならない」とか、「アナーキーでないといけない」とか、「盗難には厳禁」などと、妙なこだわりを見せてくれる。

この「役に立たないものへのこだわり」のおもしろさに感化されたら、想像力と創造力を働かせて、珍道具のアイデアを考えているのでもいいかもね。



●「みつぬみ用ヘルメット」は、みつぬみの部分に穴から外に出してバイクに乗れる女性用のヘルメット。

流行 外国人と一緒に日本を旅しよう

日本人が、外国人観光客相手の国内ツアーに参加するケースが増え、ちょっとしたトレンドになりそうな勢いなのだ。海外旅行に行かなくても、外国人に囲まれて海外の雰囲気を味わえるうえ、積極

的に英語をすれば留学のヒアリング能力も上達するため、おもに学生の参加者が増えているという。

この人気を受けて日本文通社では、わざわざ日本人向けの「英語ツアー」を発売しているのだ。これはすべて1日帰りのバスツアーで、東京の名所めぐりなど1日のコースがある。日本人は全員が初級者だけど、参加者の間ではレベルも上々だ。キミも初級者だけでなく、こんなツアーに参加して観光しながら英語を学んでみるのもいいんじゃないかな。



企業 父親を見る“子ども参観日”に行こう

キミの父親って、毎日仕事でくたびれて帰ってきて、休日には家でゴロゴロしてパソコンが多用じゃないかな? でもその姿だけ見て父親をバカにしちゃいけないぞ。近ごろ企業で、子供に父親がどんな仕事をしているのか知ってもらうため、職場に子供を招く試みが活発になっているのだ。この「子ども参観日」をすでに始めているのは建設メーカーのワールドや第一生命、清水建設など。父親の雇



用のためにまだまだ「子ども参観日」は増えそう。授業参観のお返しに、僕らも「雇用のレベルはちょっと違う」ところを見ないかね。

募集 学校で流行していることや話題になっていることを大募集。ファミコン通信編集部スチール集まで送ってね。あと先は100ページにあるよん。



ANIMATION

『ドラゴンクエスト ダイの大冒険』公開! RPGの世界をアニメで堪能しよう!!

道化少年ジャンプ(1982年)好評連載中
『ダイの大冒険』は、『ドラゴンクエスト』の世界を舞台にした人気マンガだ。「ドラクエ」の原作者、堀井雄二がマンガの監修をしていることもあって、ゲームの『ドラクエ』ファンにも人気の作品だが、現在、TBS系列ではアニメを放送中、高視聴率をマークしている。

そんな『ダイの大冒険』が、昨年引き続き、『空想映アニメフェア』で劇場版アニメとして公開される。主人公の勇者ダイはもちろん、ポップやマムなど、マンガでおなじみのキャラクターも登場

するからね。

ストーリーは劇場用のオリジナルで、テレビシリーズの“外伝”という形で進んでいく。旧作キャラクターを極める謎の騎士が現われて、ダイたちと戦うことになるぞ。謎の騎士はいったい強なのか、ダイは“真の勇者”になれるのか、見どころがいっぱいなのだ。

また、『ダイの大冒険』と同じくジャンプに連載中の、『ドラゴンボール』

●黒い地に黒い謎の騎士。後にはなぜか、ダイたちの過去について知っていた。



『まじかるタルートくん』も、それぞれマンガとは違うオリジナルストーリーで同時上映される。
3月7日(土)から4月17日(金)まで、全国劇場映映映映映



●よてアツクアツくしているのが、ダイのペットの“ゴキちゃん”だ。
●ダイの母親は、アバンから脱出した“アバソックス”。



●中絶が主人公のダイ、おやポップ、おやマムだ。そのうしろにいる人物が、3人の母親アバン。

DATA CATCH

人気3大アニメを上映!!

『うる星やつら』、『らんま1/2』と劇場版ビデオ発売を記念して、『キティ・アニメーションカーニバル'88'2夜』を開催される。『らんま1/2』の劇場版の、『うる星やつら』の劇場版のイベントライブフィルムなども上映。アニメファンにはうれしいイベントだぞ。一部は劇場では、すでに開催されているけど、また同じ会場でもあるので要チェックだ。

- 3月7日 宇都宮 栃木会館ホール
- 3月14日 名古屋 名古屋市民会堂
- 3月15日 福岡 福岡市民会堂
- 3月16日 高松 香川県民ホール
- 3月19日 大阪 国際交流センター大ホール

チケットのおおめはチケットぴあで。お盆、お正月も、1900円(税込)。関東神奈川などの地区の会場は、ムービーショップトーヨービ。TEL:03-3812-1511、K.A.C.事務局 TEL:03-3274-3646まで。



●テレビでも放送のらんま1/2、『うる星やつら』、大スクリーンで見られる。

ITEMS

インナーシャツとしての役割よさらば! 春はアウターとして堂々と着ようぜ!!

冬はインナーとして、ジャンパーやジャケットの下に着ていた、トレーナーやパーカー。でも、これからの季節は、アウターとして洋服の1着に着る機会が多くな

る。今更紹介するトレーナーとパーカーは、そういったアウターとしてまさにうってつけ。しかも、Tロゴズなので、『SF1』開演直後の今の時期にピッタリなのだ。



●顔がやぎザシロだけだ。とって、おまじないらしいトレーナーだぜ。
●ベストとトレーナー 3980円



●おめめエルブカラーにブラックラインがダクト! 胸と脇のロゴマークもおまじないだ。
●エルブカラー 4800円

●バックプリントがイグザグ!! ●レイTONハウストレーナー 3980円 T+Tコレクション 9503-0408-2888



CD

夢の女子
dream



由美子ちゃん、3枚目のニューアルバムはシングルの「元気!元気!元気!」など、「いつか逢おうね」を含む10曲入り、期待を裏切らない、夢あふれる世界が展開されている。また初回特典では、44ページにもわたるカラーブックレットが、3月27日には、ニュービデオ「Wardland」も発売される。ファンは、すべて揃えよ。

●ビクター音楽産業 発売中 3000円(込)

平島美穂
BIRTHDAY



美人がボーカルで活動を広げる平島美穂の4枚目。「少婦」など、たまごまな北原いやけ丸の作詞を聞く全10曲。

●ファンハウス 発売中 3000円(込)

シングルライク・キング
ヒューマニティー



1年ぶりのニューアルバムは、Aシロウファンク、往年特種のポップで輝かみのあるサウンドが展開されている。全13曲。

●ファンハウス 発売中 3000円(込)

ストリート・スライダーズ
RARE TRACKS



12インチシングルを中心に、入手困難な2枚ばかりを集めた豪華盤。スライダーズの熱心にもお応えの豪華さあり。

●Epicレコード 発売中 2000円(込)

CHICO
CHICO



日本のダンスミュージックを語る上3人組のファースト。サンプリングを駆使した自慢のヒップホップがカッコいい。

●パイオニアLDC 発売中 3000円(込)

ゲームミュージック
交響詩 トラゴンスレイヤー-英雄伝説



「ドラゴンスレイヤー」が、好評の交響詩シリーズで登場。全音楽がわかるオリジナルコンピアルバム。初回限定版もある。

●キングレコード 3月25日発売 3000円(込)

ゲームミュージック
F-ZERO



ロサンゼルス編! 全曲フルアレンジ! 「F-ZERO」のテーマが、シャッフルアレンジされている。ファン必読。

●徳間シャッフル 3月25日発売 3000円(込)

VIDEO



海外日々を金と奢りあふれし特殊なクラブ。『恋の匂い』など多岐にわたる。

●ソニーレコード 45分 発売中 4800円(込)



チャーリー。辺乃の彼女など登場の悪作が超爆笑ギャグの連続。

●HRSファイブ 75分 発売中 4800円(込)



続斗魂伝説に、長中隊長他も登場のバトル20周年記念イベントを完全収録。

●バンダイビジュアル 全巻6巻 発売中 各1084円(込)



テイルトウクRPGの魅力を引き入門書だ。

●JCC出版部 1500円(込)



人気ゲームを小説化。勇者リンクの活躍を描く。

●角川書店 1800円(込)

BOOKS

MOVIE

社会派オリバー・ストーンの造り上げたケネディ暗殺事件の真相(?)に酔う!!

この映画の監督オリバー・ストーンは、「プラトーン」や「7月4日に生まれて」、「トアーズ」などを造った'80年代代わり幹部である。悪い言い方をすると、「'80年代でメン煮てるのり」があってあまり好きじゃないのだ。しかし、こんな偏見に染めた私でも、この最新作はスゴイ、と思わざるをえない。彼の'80年代へのこだわりがタダものじゃなかったことを見事に証明する力作になっているのだ。

タイトルが「JFK」とは、「'63年に暗殺された、アメリカの良心の象徴でもある大統領ジョン・F・ケネディのこと。この映画は、事件から30年経った現在でも真相が明らかとされている「JFK暗殺」について、真実あるアプローチを試みた作品なのだ。

その勇気とは、オズワルドの暴行型や相模操等、諸説ふんふんのなかでひとつの結論（これは映

画を見てのお楽しみ）に達していることである。たしかに過去の映画のなかでも、この「JFK暗殺」については言及されてきたが、どれも結論はうやむやにされている。なぜなら、これはアメリカの影の部分に触れる、けっこうアツくないテーマだからなのだ。

にもかかわらずストーン監督は、開巻の真名をバンバン出してきて、事件当時はヤマ師と言われていた林事シム・ギャリソンを、事件の真相を暴くヒーローにしたあげているのだ。おまけに彼を演じるのが、あのミスター・アメリカことケビン・コスナーなのである。コスナーがその結論を述べる資料シーンは、ストーンの愛国心がびんびんと伝わって、感動すら覚えてしまう。こーくと、この造りもない（とアメリカでは言われたみたい）結論がおのずと信憑性を持っているのではないかと



●オズワルドのコードポイントを調査するギャリソン捜査。ケビン・コスナー一流の演技が、観る者を驚かす。

もちろん、その信憑性は映画の構成からもじみでてくる。当時のニュース・フィルムを巧みに使い、どこまでが事実でどこまでがフィクションなのか分からない仕掛けになっているのだ。一箇ドキュメンタリーかな、なんて思わせるほどの説得力が、ここにはある。当然こんな映画だから、ケネディが大好きなアメリカでは物議をかもす。大きな話題となったけど、事件はさきぞ知らぬ若者が見てもらえんがら、3時間8分という長丁



場にもかかわらず、思つくじまも考えないほどのドキドキ緊張しちゃうシーンの連続。こんなに盛りれる（もちろん、いい意味だよ）映画も、最近珍しい。心してスクリーンに向かうよーに!

渡辺麻紀



けつこうにへんたれた、なにぶん10年もたつてるんだから（アニメより4年だが）、案件リサーチするだけでも、10時間ほどはかかった。懐かしさっておもしろかったが、なかには恥ずかしくて見るに堪えないものも……大穴がシ



かしいものは恥ずかしいものとして、一本心に堪えるものもある。そういうものに対しては、実力を行ってほしいという目ざしで、さらさらと行進するのだ。超常現象により、世界の扉を開くのは当然の行方。恐ろしい記憶の恐怖

筋肉少女帯 アメロ生活 内田雄一郎の



●麻呂良良ジャンルのゲームも超ベースト。マツコの持ち場であったりもする

モザイクを取る



スーパーエイトを 入手した!

最近のゲームでよくみる特殊効果のうち、とりわけ気になるのが、モザイク。このモザイクの裏面にはなにが隠されているのか? ムヒヒでがいてワシシな面影が見られているのか、どーやっても見ることはできないのか。うーむ、気になる。隠されているものは、よけいに見てみたくなるのが人間の心理。そんなに隠したいのなら、意地でも暴いてやろうじゃないの。そんな気持ちから、ついつい手に入れてしまった「スーパーエイト」。AVのヘアの部分にかかっているモザイクがすっきり解消されてしまうという夢のようなマシン

である。そして、AVのためだけに入手したわけではない。ソレ、編集部で美術会は聞いてみたがな。このへんの効果も技術者に報告しつつ、ゲームのモザイクも新しいじゃおう。オラオラ。

これがうっとうしい
モザイクだ



「裸でこめんなさい」
小林美奈(アリスJAPAN)より



スーパーエイト

78000円

これが噂のモザイクキャンセラー「スーパーエイト」。通信販売のみ。問い合わせは、(株)東京通商 ☎03-3356-3021まで。

こんなに消える!

では、たくさんのビデオたちに試してみることにしよう。あくまで、実験だから、実験……。オ——ッ! コリヤ、結構すごい。試すまえば、壁の向こうが見える。メガネとかかみたいにくサン臭いだけのまがいものかと思っていたが、そうでもないようだ。この記事の下のあたりにある、欄外ウハウハ情報を参考に試してみると、コリ

ヤナカナヤすい。お子様のかたもお楽しみにしている雑誌、ファミ通だからして、あまり具体的な表現はできないが、あれがーして、あーなって、こーなっちゃう。あー、説明したい。東君屋とかいう怪しい人の顔が写り込んでしまって、写真が指紋できなくて申し訳ない。だが、想像以上の効果があるビデオもある。これは事実だった。



見せられないのが本当に残念でならん

消えないのものもある

だが、ほとんど効果を示さないビデオもたくさんあった。はて、どうしてだろうか?

モザイクとひとくちにいても、いろいろな種類があるらしいのだ。専門家からの情報だと、モザイク掛け機(受な表現)、モザイクを作るための手法にも大きく分けて2種類の存在するのだそうだ。大手電器メーカーによるV社方式、S社方式というのがあるらしい。この「スーパーエイト」が効く

は、おもにS社方式に効果らしいのだな。だから、V社方式によってかけられたモザイクの場合、モザイクが消えるどころか、よけいに見えるがモヤモヤして見にくくなってしまふのだ。つまり、「スーパーエイト」はすべてのモザイクに有効だというわけではないのだ。うむ、勉強になったな。

さて、事前の調査も十二分に済ませたし、後半ははいはいよゲームのモザイク取りにチャレンジだ。



モザイク専門家に聞いてみよう

モザイクと日夜闘っている、モザイクエキスパートのふたりに聞いてみた。

モザイクは男の夢ですよ、きっと(笑)

ほとんどの毎日アダルトビデオと戯れる某ちゅりりエッチな雑誌の編集者・新井忠幸氏に聞く。「モザイクは夢ですよ。もちろん、ジャマなのはジャマですけど、だって、モザイクで隠されているからこそ、いろいろ想像しちゃったり、目を細めて楽しんでるりするわけですから。一瞬のズレを捜すのも面白いっす。太陽光線テレビに当たって見ると、モザイクが薄くなったような気がしますよ、それ

にボカシが入るっていう安心感から、あんなにたくさんのAVギャルがアフェューしてくるわけだしね。ただ、モザイクをかける必要のないところまでモザイクがかかっているビデオや、モザイクの1マスの位置をなくりにアカいビデオには慣れた。あと、モザイクメカニにはまだきれいなように。」

モザイクとイスと原稿用紙とあわっている人。



某ビデオ情報誌編集者 新井忠幸氏

モザイクが一番安心できますね

次、「フラッシュバック」。「フラッシュバック」で、ライトを当てて、ボカす種類のボカシを多用して、人気のAV監督・望月六郎氏に聞いてみるのだ。「発明品、ほかのAVとはちがうのもありますよ。発明品は人だじゃないかということにあります。見た見たいっていう気持ちが発行すればするほど、(フラッシュボカシの場合)見えていなくても見えたような気になっちゃうん

でしよう。なんでもない影がソレに見えたりしてね。ほかにも、真一層の中で、意外なカメラを使って撮影するとか、やってみただけ。モザイクが一番安心して見られますが、まあ、すべてのモザイクでボカしてあるよりも、変わったものがあると新鮮な感じがしていいですよ。」

モザイク以外のボカシ機材にも生かす監督だ。



アダルトビデオ監督 望月六郎氏

スーパーワゴンランド

ナムコ



スーパーエイトの恐るべきパワーがわかったところで、こんどは、ゲームのモザイクを消すことができるかどうか、実験してみるっ！
実験に使われたのは、「スーパーワゴンランド」(ナムコ)、「ファイナルファンタジーⅢ」(スクウェア)、「ちびまる子ちゃん」(はりきり365日の巻) (エポック社)、「ゼルダの伝説」(任天堂)の4タイトル。ゲームのモザイクは、A Vと違って、「隠す」と

いうより、演出として「見せる」ためのもの。よって、選別や選理の習慣から、隠さなければならないものが、モザイクの向こう側にあるはずはない。しかーし！ 疑われなところに見えるのは、スバイ映画の常識。種かめてやろうじやないか。



●A Vでは、演劇的効果もよくモザイクの隠れ方されている。A Vでは、隠しきれないものもある。

ファイナルファンタジーⅢ スクウェア

ゲームのモザイクに應用だ!



●本人立が特殊な態に移動すると、一面、演劇的にモザイクから、うまい演出だね。

ゼルダの伝説 任天堂

でっきるっかな、でっきるっかな?

●このゲームには、いろいろなミニゲームが用意されている。タイズ! ヒントのヒントも、そのひとつ。プレイでおなじみの、あの最初の景観で、モザイク画を見て人物を当ててみるのだ。



ちびまる子ちゃん「はりきり365日の巻」エポック社

原画



モザイク画



今回の実験には、スーパーファミコンのゲームだけを使用した。これには理由がある。スーパーファミコン以外のゲームマシンで見ることでモザイク画は、最終からモザイク画であって、モザイク処理(矢印A)された原画ではない。原画とモザイク画の中間の絵をいくつか用意しておいて、

Aアニメーションすることによって、モザイク処理と同じような表現をしているだけなのだ。これはこれで悪いことじゃないが、今回の実験には適していない。なぜなら、モザイク処理(矢印A)をしていないのだから、実験の目的である、モザイク画から原画に戻す(矢印B)行為は不可能なのだ。

はてはてんん、はてんん!

チクショー! やっぱりダメなのか!?

ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻 エポック社



ゼルダの伝説

任天堂



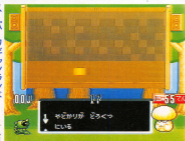
●ほんびー! ●あひー! ●30年経、1日も休まず×××した人の●●●にもモザイクをかけたようだ、ワハ。

結果からいおう。ダメだ、しかも、ぜんぜんダメだ!

うーん、ビデオでは効果があったのになあ。スーパーエイトを通すと、見えるようになるどころか、ますますちびまるちゃんになってしまった。ビデオで実験したときに書いたように、モザイクのやりかたがスーパーエイトに合っていないのかもしれない。よし、実際にゲームを作った人に聞いてみよう。何かわかるかもしれないぞ。

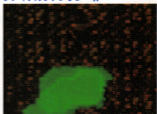
スーパーファミコン

ナムコ



ファイナルファンタジーⅣ

スクウェア



●ナイス、これは、いったい何でしょう? 答え、「F4」のゲーム画面です。決してバグった画面ではありません。とはほー。

メーカーに直接聞いてみたのだっ

スーパーファミコンのモザイク画面には、スーパーエイトの動き目が多かった……。でも、それだけが原因じゃないので、実際に「スーパーファミコン」を製作したナムコの人に、ゲームのモザイクについて質問してみた。

Q:「スーパーファミコン」のモザイク当てクイズに、モザイクを取るマシンを使ってみたのですが、動き目がありませんでした。AVの場合はけっこう動き目があったので、ちょっと残念です。やっぱり、ゲームのモザイクを消すことは不可能なのではないですか?

A: 聞くところによると、モザイク処理のしかたによっては、再生される画像信号のなかに、もとの画像を再現可能な信号として、そのまま録画してあるものがあるそうです。こういった再現可能な信号は、通常のVTR再生時には、モザイク、ソラリゼーションとして映し出されます。

スーパーエイトなどの「モザイクを取る」マシンは、まず画像信号を輝度・色・SYNCなどに分割し、つぎに分割された画像信号のなかから、モザイク処理がかかってない信号をピックアップして、もとの映像を得るという仕組みらしいのです。よって、分割された画像信号すべてから、もとの映像を再現する手がかりを消してしまえば、どんなマシンを使ってもモザイクは消えません。ですから、AVの場合は、モザイク処理の違いから、消えるものと消えないものがあったのではないのでしょうか。

スーパーファミコンの場合も、同様の理由(分割された画像信号に、もとの映像を再現する手がかりがない)から、モザイクが消えないです。目を細めて見てください(笑)。

・うーん、なるほど。スーパーファミコンのモザイクを消すなんてことは、最初から無理! だったわけだね。しよぼしよぼ……。

Q: では、(0000)のスーパーファミコンのモザイク処理は、どんな仕組みになっているのですか?

A: スーパーファミコンのモザイクは、あーなって、こーなっているのですが、任天堂さんの秘密をバラすと、たぶん殺されるので言えません。すいません。

・はっ、わかりました。深く追究するのはやめておきます。ご協力ありがとうございました。

モザイクにもいろいろあるってわけだ

3月19日
発売予定

4M+16KSRAM
(パッケージ別)
¥8,800 (税込)

スーパーマシンで
ぶつとばせ!

対戦モード搭載!

本格的パキーカー
レーシングゲーム

R.P.M.レーシング



2人で争う2プレイヤー対戦!

Radical Psycho Machine RACING

2プレイヤーモード搭載

コンピュータとの対戦はもちろん、対戦プレイで無くなら!

全24レベル、120コース収録

レベルが上がると難易度は徐々に上がり、急カーブや急斜面が出現、車のドライビングテクニックに挑戦!

資金を稼いでパワーアップ

1レース毎にそれぞれ資金が出ます。得た資金でマシンのタイヤ、エンジン等のパワーをアップし、さらに競走用の爆発やオイルを購入

最終目標は全レベルを制覇

もちろんタイムトライアルするもよし、互速と競争するもよしと遊び方も々

カスタム・トラック作成機能付き

自分で好きなコースが作れるぞ! 路地の種類、コーナーの角度、道の標高等を自由に設定してオリジナルのコースで自分の腕を試せ!



自分のオリジナル・トラック作成!



ジャンプ1、コーナーリングで車をコントロール!



資金を稼いでパワーアップ!



スーパーファミコン参入第1弾!!

SUPER ウォリアーズ

赤き月のこ女

3月27日(金)発売!

「ウォリアーズ伝説」

ここに極まる!!



レーザーソフト

スーパーウォリアーズ発売記念キャンペーン実施中!!

レーザーソフトでは、スーパーウォリアーズの発売を記念して、
累計100万本の出荷にオウシキルゲームが当たるキャンペーンを実施して
います。賞品はガキに送付。氏名、電話番号とこれらのファミコンゲームやレーザーソフト
に所持することを書いて、右下の応募券を添付の上下記の宛先まで送って下さい。

A賞 スーパーウォリアーズ テレフォンカード 200名
B賞 スーパーウォリアーズ プロモーションビデオ 100名
C賞 スーパーウォリアーズ レポートブック 700名
特賞 ウォリアーズシリーズグッズコレクション 10名

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-10 株式会社レーザーソフト
 レーザーソフト スーパーウォリアーズキャンペーン係

※応募券は必ず裏面に記載されている住所まで送付して下さい。

JALECO



スーパーファミコン 第五巻!!

Super Cup

スーパーサッカー

世界を相手に興奮の嵐!

超エキサイティングなゲームの連続だ。

世界24か国のスーパーチームを相手にエキサイティングなアクション、驚異のテクニックなど、多彩なゲームが楽しめる。対戦相手も多彩なゲームも楽しめるからさらにエキサイティング!



8メガ バッテリー
パック付属

4月24日発売予定
定価9,000円(税別)
スーパーファミコン用ソフト

目が楽だ!!目が疲れない!!

ファミコンショップで 大人気!! 高得点が出るぞ!!

記念価格
2,980円
14・15型用

テレビ エフ エス ツー
TVフィルターFSII

テレビゲーム
から目を守る



記念価格
2,980円
14・15型用

★平面・丸曲の両面にも取付けOK

型名	14・15型用	18・19型用	20・21型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
記念価格	2,980円	4,480円	5,480円	6,480円	6,980円	7,480円

遊楽の2,980円ですが、材質は塩ビ(下敷の材料)を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル(ガラスより透明な材料)に、紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂を、使用しておりますので、品質は保証いたします。

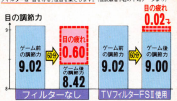
★ギラギラやチラツキがなくなり、
目がチカチカしない!! 疲れない!!

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ・色の二重みをカットする特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!

TVフィルターFSIIの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定
目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、「目の疲れ」の度合いがわかります。ゲームを60分連続して行った場合、TVフィルターFSIIを使用した調節力はほとんど低下せず、目の疲れも全くフィルターなし「目を守る」程度を来します。(単位:検査5名の平均データより)



全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

中一のころから視力が低下してきて、最近四角目に言い始め、父からファミコンをやめるように言われましたが、どうしてもやめる事ができないので、雑誌にのっていた広告を見て、TVフィルターFSIIを買いました。今までは、ファミコンをやると目がチカチカしたりしていたのが、FSIIを付けてからは、画面が全く見え、目もつかれなくなりました。本当に助かりました。千葉県東葛飾区新栄町十丁目

想像なんて「うそだろう」と、思っていました。7日連続的なゲームで目も痛みすれば良いと思い、押し込みました。今までゲームばかりでつれて、目が痛くて物を見ていたが、このフィルターを付けて、ゲームをしたら、今まで以上に目がつかれなくなり、目が痛くもありません。ビックリです。想像なんて「うそだろう」と思っていた自分、この様に感想を書いているのが不思議です。

千葉県東葛飾区新栄町十丁目

佐村 浩二様

おたよりありがとうございます。

おたよりありがとうございます。

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

〒115 東京都港区三軒三丁目15番1号
株式会社サンクレスト
〒115 東京都港区三軒三丁目15番1号
TEL 06(303)4152

TVフィルターFSIIを郵送いたします。
●送料: 別
●送料番号: 住所
●送料: 別
●送料番号: 住所

◆ 通信販売のみ ◆
★7日製無料使用OK!!
★効果無ければ返金自由!!
特別注文品

16・17型用 ⇨ 3,980円
22・23型用 ⇨ 5,980円

★電話注文 ☎06(303)4152 受付時間 10時～19時(日・祭日)

株式会社サンクレスト

さあ、一発決めてみんなかっい!

G.O.1

THE GOLF '92

©1992 G.O.1



知識は楽しんで身につくもの!!

ファニーアイランドは、クイズ、占い、アドベンチャーなどジャンルも豊富!

各名の楽園ファニーアイランド。求めるものには答えよう!! 秘めるものには答えよう!! 別荘に楽しくチャレンジすれば、素敵なプレゼントが……さらに豪華なプレゼントも……あなたは真方の選択者!! さあ、チャレンジチャレンジ!!

ファニーアイランドは

宝の山よ……

クイズ	<p>■クイズ君こそ問題児 0990-318-668</p> <p>15分間クイズ10問5000ポイント オリジナル手帳チャレンジお楽しみ クイズ個人賞</p> <p>■遊び人間大好きクイズ 0990-318-778</p> <p>15分間クイズ10問5000ポイント オリジナル手帳チャレンジお楽しみ クイズ個人賞</p>	<p>お宝はこれだ!!</p> <p>正解者全員に希望の商品を一つプレゼント!</p> <ul style="list-style-type: none"> ●レベル1 (12万円相当) <ul style="list-style-type: none"> ●テレフォンカード30枚相当 ●CDプレーヤー●電子手帳 ●CDビデオソフト (5本セット) ●レベル2 (12万円相当) <ul style="list-style-type: none"> ●Tシャツ数着 (JTBタイニショップ) ●コードレステレビジョン ●フタバシシリ●ミニコンボ ●旅行書 (JTBタイニショップ) ●レベル3 (10万円相当)
占い	<p>■櫻杜神社 恋みくじラッキータイム 0990-318-448</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●ラッキー賞 ●もれなく全員に当てくじ 200円分 ●抽選で10名様に最新CD3枚セット ●アンラッキー賞 (500円相当) ●抽選で10名様にプリペイドカード
アドベンチャー	<p>■かかってにインディ 0990-319-119</p> 	<p>各賞の中から1つ、希望商品を選択して、ご希望いただいた中から抽選で!</p> <ul style="list-style-type: none"> ●A賞 (2名様) (15万円相当) <ul style="list-style-type: none"> ●SVHS-Cビデオカメラ ●各型ビデオ内蔵テレビ ●B賞 (5名様) (14万円相当) <ul style="list-style-type: none"> ●スーパーファミコン ●CDラジカセ ●PCエンジンDUOデュオ ●C賞 (10名様) (12万円相当) <ul style="list-style-type: none"> ●プリントゴッコ+文具券 ●CDカード CDシステム ●CDブランド編
心理	<p>■心理テスト%チェック 0990-311-256</p>	<p>正解者記入し、ご希望にせくと、ダブルプレゼントの既報者が!</p>

東京発 1分 100円

●Wプレゼント!!

全応募者の中から抽選で、またまた当たる!

- ダブルファニー賞
ホンダバイク 2ヵ月に1回抽選で1名様
●4年間の保証 (保証期間は、自己負担でお願いします)
- ファニー賞
ダイヤモンド (50万円相当)
1ヵ月に1回抽選で1名様
- 現金賞
プリペイドカード (5000円相当)
抽選で毎月10名様

●抽選に当たる、ご懸念、ご感想を遠くへ
くれたら心も、もしよして……

※抽選方法 (1)抽選の応募者の中から抽選
者各自に希望する賞品を自由に選んでくれたら
抽選 (2)抽選に当たった方には抽選券
1枚 (3)心理テスト%チェック、男子も女子も
対象 (抽選) を記入して、下記まで応募して
下さい。抽選は、毎月15日、翌月3日
日までです。

※応募先 ● 八幡平店の方
〒113 東京都文京区巣鴨 3-11-1 株式会社
フニランド 〒113 東京都文京区
● FAX店の方 03-3871-8002 文京駅前
03-3871-8000



やっぱりやめられまへんな。

THE GOLF 92

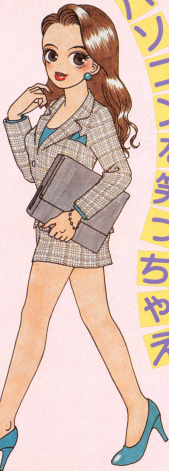
ファミリーコンピュータ用カセット 7月中旬発売予定 価格6,900円(税別)



デビュー第1弾!!

©1992 G.O.1

パソコンを笑っちゃえ



アイコンの創刊以来、異常なまでの人気と、異様なまでのホルテージを保って連載街道を突き進む、水玉螢之丞の「こんなもんいがかつすかあ」が単行本になった。一大ブームを巻き起こしたパソコンコントレンドを、思いつき軽く笑いとばしてしまうこの一冊。ノートパソコンの座右の書に、はたまた行楽のお供に、いがかつすかあ?



水玉螢之丞 PRESENTS

好評発売中!

水玉螢之丞著
定価1,200円
(税込み)



このゲームの主人公は、このゲームの世界に登場するキャラクターの一人である。このゲームの世界は、このゲームの世界に登場するキャラクターの一人である。このゲームの世界は、このゲームの世界に登場するキャラクターの一人である。

このゲームの世界は、このゲームの世界に登場するキャラクターの一人である。このゲームの世界は、このゲームの世界に登場するキャラクターの一人である。このゲームの世界は、このゲームの世界に登場するキャラクターの一人である。



ここからメカが
出てくるということは
果に製造工場が
あるってコトだ

そいつをアチこせば
この戦争を勝利に
導けるはずだぞ

スタート



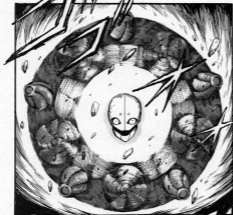
ダイナミックプロ
と永井豪

永井豪
とダイナミックプロ



シロキエツの超絶ワロケツム●では無理にやってみよう。あまり運動をし
 たことのない人はこのワロケツムから。まず最初は絶対に失敗するから
 が基本。第1段階は、12分間やってみよう。第2段階は、20分やってみよう。

シロキエツの超絶ワロケツム●では無理にやってみよう。あまり運動をし
 たことのない人はこのワロケツムから。まず最初は絶対に失敗するから
 が基本。第1段階は、12分間やってみよう。第2段階は、20分やってみよう。



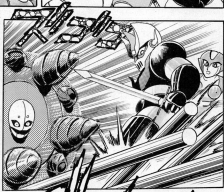
い 掘さく型メカ
 だ~~~~!!
 ギャヒーン!!

ひき肉に
 されちゃうよ〜



この漫画は、トランスフォーマーのキャラクターをモチーフにした、SFアクション漫画。トランスフォーマーのキャラクターは、ロボットと人間の両方の形態を持つ。この漫画では、トランスフォーマーのキャラクターが、地球を救うために戦っている。トランスフォーマーのキャラクターは、それぞれ異なる能力と武器を持っている。この漫画は、トランスフォーマーのキャラクターの活躍を描いている。

この漫画は、トランスフォーマーのキャラクターをモチーフにした、SFアクション漫画。トランスフォーマーのキャラクターは、ロボットと人間の両方の形態を持つ。この漫画では、トランスフォーマーのキャラクターが、地球を救うために戦っている。トランスフォーマーのキャラクターは、それぞれ異なる能力と武器を持っている。この漫画は、トランスフォーマーのキャラクターの活躍を描いている。

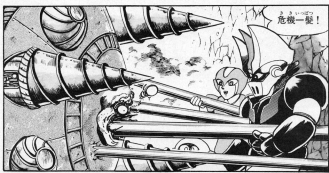
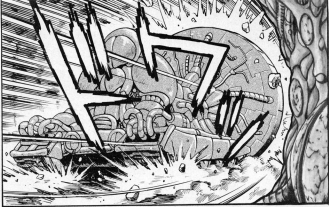


トップコラム
フィットネス
160のポイント

月火水木
金土日
週刊3日

ジヨウキングのやりかたは、**●**のロケットの加速装置を破壊して、その
自の体力にあり、**●**にたいして、**●**の加速装置を破壊して、その
また、一度、**●**の加速装置を破壊して、その
また、一度、**●**の加速装置を破壊して、その

また、一度、**●**の加速装置を破壊して、その
また、一度、**●**の加速装置を破壊して、その
また、一度、**●**の加速装置を破壊して、その
また、一度、**●**の加速装置を破壊して、その





こっちのパイプのほうが
安全そうだな



まるで人体の
なかみたいだ



このパイプで
オイルやエネルギーを
送り込んでものね



一体
どこに
迷ってるん
だろう？



トップクラス
フィットネス
190ポイント



ジヨキングの本拠地●超ロボットキングとするのは理想。だけれど、身体を体の
るのも村々なんだ。まるごとにもっとも強いやすいのがヒザや力カド。無
り返し受けける強固からの強固で、実つかないけど小立な損傷を受けている

のだ。一回むこうでいやすことができた、保ちますと出てい
できます。だんだんひどくなるてしまっ。さうして足を壊ると心臓にかか
負傷も悪影響増え、体調も悪くなる場がある。注意しよう。

チップコロム
フィットネス
180ポイント



シロキングに命懸けなアイテム●最近のシロキング人形の出現アイテムとはい
るくらい、そのなかで、最も重要となるのがシロキング・フィッネスだ。こ
れがシロキングの攻撃に耐えて、ダメージを吸収してくれる。その効果は、
ザヤカガの攻撃に耐えて、ダメージを吸収してくれる。その効果は、

又、その効果は、ザヤカガの攻撃に耐えて、ダメージを吸収してくれる。その効果は、
ザヤカガの攻撃に耐えて、ダメージを吸収してくれる。その効果は、





「フィギュア」の「フィギュア」は、イタリア語で「彫像」を意味する。フィギュアは、彫像の一種で、人物や動物の姿を写し取ったものが多い。フィギュアは、彫像の中でも、人物の姿を写し取ったものを指す。フィギュアは、彫像の中でも、人物の姿を写し取ったものを指す。

フィギュアは、彫像の中でも、人物の姿を写し取ったものを指す。フィギュアは、彫像の中でも、人物の姿を写し取ったものを指す。フィギュアは、彫像の中でも、人物の姿を写し取ったものを指す。



なんだ
これは!?



マザーマシンだ!

こいつが子供を
産むようにメカを
製造している

まるで
女王アリだぜ



どうするんだよ
こんなモン!?

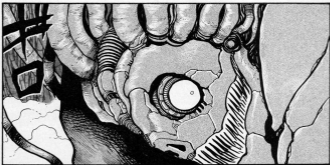


決まってるじゃ
ないか
やるっきゃない!

こいつを
倒さなきゃ
戦争は
終わらない



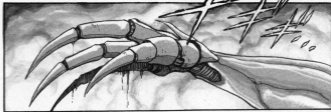
こいつは
生きてるかぎり
メカを作り
続けるわ





この漫画は、日本の漫画家・藤田まこと氏が、1970年代後半から1980年代前半にかけて、日本の漫画雑誌『少年ジャンプ』に連載された。この漫画は、日本の漫画界に大きな影響を与えた。藤田まこと氏は、この漫画を通じて、日本の漫画界に大きな影響を与えた。

この漫画は、日本の漫画家・藤田まこと氏が、1970年代後半から1980年代前半にかけて、日本の漫画雑誌『少年ジャンプ』に連載された。この漫画は、日本の漫画界に大きな影響を与えた。藤田まこと氏は、この漫画を通じて、日本の漫画界に大きな影響を与えた。



次号(3月31日発売)につづく!

FORMULA 1 Inside Story

文：菊地 薫

●ピケ、インディ500に出場

今年、ついにF1には参加しないことになったネルソン・ピケだが、5月24日のインディアナポリス500マイルにローラ・ビュイックのメナード・チームから出場することになった。ピケはF1で3度チャンピオンになっているが、過去のマリオ・アンドレティ、エマーソン・フィッティパルディ、ダラム・ヒル、ジャック・スチュワート、ジム・クラーク、ジャック・ブラバム等に加え、インディに出場する16番目のF1チャンピオンとなる。ピケは、「プロのレーシング・ドライバーである以上、インディ500には昔年から出たいと思っていた。高速サーキットは好きだし、最新の研究が盛みだし」と期待のほどを語っているが、これまでこのコルスタインのCARTレースに転向するという訳ではないようで、来年はこのインディ500にどまる模様。結局、今年はF1で

らを選び、ヨーロッパ2000のチーム・マネージングに専念することになりそうだ。だが場合によってはマシンのテストも自費ですとのこと。

●言みを預けていたプロストだが

一面の報道機関により盛造りされたプロストとリジェの交渉だが、開幕前まであと1週間の2月29日現在、双方から公式コメントがまったく無い。そのことから、どうやら噂に乗り上げただけ、リジェ側が見切りをつけたことにより、ほぼ打ち切られた模様。結局、特殊な状況のままプロストも'92年はF1から姿を消しそうだ。しかし、これにはやはりリジェと関係してしまおう、コンタクトがあった'93年のウィリアムズ・シートの交渉が盛んになってしまったため、などといった話もある。プロストと関係の場合は、いつものことと違ってしまえばそれまでだが、彼から見る限りは関係は簡単ではないようだ。

●早くも'93年のシューマッハー競争

昨年暮れ、F1プロジェクトからの完全撤退を表明したメルセデスだが、これがまた現実視されるようになってきた。というのも、メルセデス本社が公式に撤退声明を出したものの、スイスのコンストラクター、ベーター・ザウバーが一向に強める気配を見せないからだ。つまり、グループでメルセデスが30年ぶりにレース界復帰を果たしたときと同様、競合はザウバー・メルセデスという

プライベート・チームでF1に参入し、極めて見込みついたところでワークスにきまじきのお目ましという構想図だ。ところが、ここでも同じ構想が盛んだ。ザウバーは予定ドライバーとして、シューマッハーを誘致したが、契約上、彼はメルセデス本社からベネトンに貸し出されていることになっていまして、この発表にベネトンのトム・ウェーキンシュローが反発し、両者の間で早くも火花が散っている。



●この人がスタートアップレースを駆け抜けたプロストだ。

photo: KAZUHI Okuyama



加藤博一? 代打一発?

若田部はダイエーの救世主になれるか?

昨年のドラフト1位指名選手のなかで、もっとも注目されたのは若田部だった。1打1試合、1勝1敗とあってダイエーが交渉権を獲得、社会されることなく、無事ダイエー入りすることになった。ダイエーにとっては、押さぬの人気選手の確保、かつてこの辺の、けっして人気先行じゃなく、実力

でも、ダイエーの救世主になれる可能性を十分感じているのだ。自分がホープで若田部の成長を前に観察したところ、新人特有の強がるような運動感こそないが、フォームもほぼよくまとまっていて、なかなか成長を遂げた。結局、コントロールも安定している。このまま継続に調整できれば、かなり

活躍できるんじゃないだろうか?

そういう直接的な魅力としての魅力に加えて、若田部は、若田部効果でもいろいろプラス要因をダイエーに与えている。とにかく見事にその観察の意、意識がまわってきた。ここは西武、1位の巨人のキャンプ地と、と驚かすまでほどに、あまが若田部ばかりが目立つから、たとえはブルペンで付けているときでも、若田部の球投げがもたらした、ピッチャーは2球、3球投げたりする、先輩として真似したいという気持ちになるんだよね。結果的にチームの力が上がることになる。4月4日、開幕の対西戦戦では

若田部と野茂の投げ合いが期待された。この一発勝負に待てれば、投手等を休ませ、投手を育てて、メダス、むいては東洋、ライオンとチームで勝負を仕えられることにつながる。それに、このくらいの実績があったらイカ野球ファンに夢を与えられるんじゃないかな?



●昨年、若田部は対戦したものの、投手を休ませて、後半陣のメダスに代わってダイエー、若田部の入場はどうだろうか?

週刊

しまわせたがたち

の ちよんキドキの巻



吉玉 絵



●純情をもてあそぶ悪徳商法にご注意!!



桜先生におたのしみ、あと先編集しあわせのかたち係

フタバ社 2008年10月25日発行

断の秘技!!

最近、同音異義ならぬ同音異グループが多い。そこで、禁断の秘技チームからささやかなお願いがアルノフ。投稿するときにハード名も書いてくれると、ちょっとうれしいピッチ。

先制攻撃!



●ほうーれ、このとおり、敵味方関係なく、いらばん最初に攻撃することができた。戦闘は、やっぱり先手必勝だ。

おもしろい 2000円
5F ロマンシング サ・ガ スクウェア

必ず先に攻撃できる

東京都 沢田宏明 会員番号(903222)

ファミ通チケット
1300ガバス

じつはハヤブサ斬りが使えるキャラクターなら、かならず船より先に攻撃することができるのだ。戦闘になったら、ハヤブサ斬りを選択して解除。つぎに、実弾に使用したい攻撃法を決定する。すべての入力が満んで1ターン目が始まると、かならず一度ハヤブサ斬りを選択したキャラクターから攻撃を始めるのだ!

ハヤブサ斬り



●まずは、ハヤブサ斬りを選択。当然のことだけど、ハヤブサ斬りが使えないキャラクターではできないのだ。

好きな技を選択



●ハヤブサ斬りを解除して、ほかの攻撃方法を選択しよう。ここでは、とりあえず日月斬を選んでいた。

おもしろい 3000円
5F バトルコマンダー パンプレスト

お得な秘技が2本立て!

佐賀県 倉田祐治 会員番号(903223)

ファミ通チケット
2100ガバス

敵の姿がまる見え!



●敵と味方が確定しなくても、敵の動きが手に取るようにわかるのだ。

タイトル画面



●コンティニューの表示がないときは、コマンドを入力できるので注意。

コントローラーのLボタンとRボタンを押しながらスタートボタンを押す

ゲームスタート



●コマンド入力後、いつものようにゲームを始めること……。

コントローラーをB、上、Y、A、左、下、右、L、R、Xの順に押し

効果音が鳴れば入力成功

シナリオセレクト

●コマンド入力後、Bボタンを1回押せばステージ2、2回で、ステージ3という具合にステージ1(最終ステージ)まで、自由に選択することができる。

タイトル画面で、最初のコマンドを入力。ただし、セーブデータがない場合は、役職では入力できないので気をつけること。コマンド入力後、ピロリローンと音がすれば成功だ。あとは、Bボタンを押した回数でシナリオを自由に選択することができるのだ。

ついでにズルい秘技を。最初のコマンド入力後、LボタンとRボタンを押しながらスタートボタンを押してゲームスタートすると、敵ユニットの動きが、まる見えになるのだ! シナリオセレクト後に入力することもできまっせ、巨鯨。

ファミ通 FC バトルロード ノVICE

情報局 ワープゾーンで近道すれっ!

ナイスなカエルが活躍する「バトルロード」に3つのワープゾーンがあった! 偶然に発見している人もいるかもしれないけど、各ワープゾーンの位置を右に載せよう。

程度もクリアしてしまっただ人や早くエンディングが見たい人は、ワープゾーンを使ってタイムアタック的な遊びがたもできておけだ。

ステージ1からステージ3へ



■ゲーム開始直後、道の上に最初のワープゾーンがある。19秒で通過しよう。

ステージ3からステージ5へ



■ステージ3の高速スクロールのシーンに、ふたつめのワープゾーンがある。

ステージ8からステージ8へ



■ステージ8のマップ2に、3つめのワープゾーンがある。これも10秒で通過だ。

おもしろい 3000円
ファミ通ナゲット 2300ガバス
SF ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説 バンダイ
最強になるけど……!
東京都 秋山 功 会員番号(803224)

ナツパを倒したあとにセーブ



■通常も操作できるようになったが、メニュー画面を出してセーブする。

「ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説」に、かなりお得な秘技が発見された。

まず、悟空とベジータが戦うシーンまでゲームを進めて、ナツパを倒す。すると、悟空を操作することができるようになる。このとき、セーブしてリセットすると、仲間たちのBPが最強になっているのだ! もう、どんな敵が倒れても恐れることはないよ。ただ、あまりに強過ぎるので、つまらないと感じるかもしれない。早解きが好きな人にオススメしたい。

リセットしてゲーム再開

仲間のBPが最強に!



■おれっ、いきなり最強だわー!! もう、なににも怖くないぞ。

強い!



■強い、ふー、ひたすら強い、イベントに出てくるボスキャラなんかも、一撃で倒すことができるのだ! なんかつまらないけど、

おもしろい 3000円
ファミ通ナゲット 2200ガバス
FC バチ夫くん4 ココアツクジャパン
打たずに打ち止め!!
京都府 朝川 誠 会員番号(803225)

1コンのAボタンと2コンのAボタンをタイトルになるまで押し続ける



1コンのBボタンと2コンのBボタンを押しながらスタートボタンを押す



最初の画面で、1コンのAボタンと2コンのAボタンをタイトル画面になるまで押し続ける。タイトル画面で、1コンのBボタンと2コンのBボタンを押しながらゲーム開始。台を選んでコマンド入力、敵、打ち止め。

打ち止め!!



台を選んで



コントローラーのセレクトボタンとスタートボタンを押しながら、Aボタンを押す

おもしろ書
1000円

PC エフェラ アンド ジリオラ ジエンプレムフロム ダークネス プレイングレイ

ファミ通チケット
800ガバス

エフェラなビジュアル

東京都 守屋俊康 (会員登録号903226)

この画面で



●この画面でコマンドを入力する。もう
おなじみのパターンだからおぼえてくれ
たよね? え、知らない?

コマンド入力



ビジュアルが見られる!



●フロッピー、ビジュアルが見放題です。
やっぱりCD-ROMの画面はいかすぞ、ノー
ブプロムだ。

なんとなくエッチっぽいタイトルが評判のこのゲームに、ビジュアルシーンをまとめて見ることができるとコマンドがあったのだ。やりかたはとっても簡単。ゲーム画面で操作者の名前が表示されているときに、左のコマンドを入力するのだ。これだけでビジュアルを見られる。ちなみに、エッチなビジュアルはないよ。

ファミ通
情報局

GG ヘヴィーウェイトチャンプ シムス

ヘヴィな秘技全集

いろいろなことができちゃうコマンドがあった。まず、スピードセレクト表示の画面で右のコマンドを入力する。そして、試合をスタートすると、画面右上に「A」の手が出現する。

そこで、2番目のコマンドを入力するときまごまごなことが起きるぞ。秘技の内容は全部で4つ。いちばんおもしろいのはいきなりKO勝利してしまうもの。そのほかにも、判定が有利なままラウンドが終了してしまうものなど、おもしろいものばかりだ。この秘技を使っても勝てないから、技観アリだぞ。

セレクト表示画面で

コントローラーの
2ボタンを押しながら
◆ボタンを左、左と
入力する

ふたたびコマンド入力

コントローラーの
スタートボタンと
1ボタン◆ボタン
の各方向を押す

右の場合
いきなりKO!

●いきなりKOしちゃった。バージョンよりも勝けない勝たない。

ファミ通
情報局

PC スーパーシュヴァリエリミット エムエスエフ

コマンド集で、シュバレ!

この画面で



コマンド入力

コントローラーの
セレクトボタンと
] ボタン◆ボタンを
同時に押す

ギャルのビジュアル



●やっぱりギャルでしょう。女性らしいですね。うんうん。

このゲームの秘技をふたつ紹介しよう。まずは、メーカーロゴが出現しているうちにコマンド入力。すると、ギャルのビジュアルを見ることができず。もうひとつはバージョン表示画面。CD-ROMの起動時にコマンド入力。すると下の写真のような画面が見られるぞ。

起動時にコマンド入力

コントローラーの
ランボタンと
セレクトボタンを
同時に押す

バージョン表示



●バージョン表示が深い意味はない。見たままのものだ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1250ガバス
PC マジカルチェイス パズルソフト
パブリーなゲーム業界
大原 藤 茂 (会員番号903227)

セレクト画面で



パズル難度が劇増して、お金に困っている人が増えました。店内にもパズル全盛のころよりも、お金が大事に思われているやまのころ……。ゲームの世界でもそれはまったく同じこと。

このゲームでも、お金を貯めなければアイテムを購入できません。金を地道に溜しながら、小金をコツコツと貯める。そんなギリギリストレスなゲームプレーに飽きてしまった人におすすめるのがこの秘技。

まず、難易度セレクト画面で左のコマンドを入力する。するとチャイム音がする。それからゲームスタートすると、なぜか大金持ちになっているのだ。パブリーな感じでしょ？

大金持ちだ!



コマンド入力

コントローラーの◆ボタンを
左下・右上
セレクトボタンを3回
◆ボタンを左右
]ボタンの順に押し

チャイムが
鳴れば……



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1500ガバス
SF スーパーファイヤーブレスリング ニューマン
あなたは、一生このままで
京都府 川口 剛 (会員番号903229)

このゲームに不思議なパスワードが発見された。このパスワードを入力してから試合をする

と、勝っても画面が止まってしまうのだ。勝ち抜きなのに、これじゃ意味がないよね。

勝っても進めない



コマンド入力せよ

おもちゃ券 1600円
ファミ通チケット 600ガバス
MO ちびまる子ちゃん ワクワクショッピング フォムコ
サウンドテスト発見
大阪府 北橋 学 (会員番号903230)

買った物フェチのゲームキッズたちに大人気のこのゲームに、サウンドテストが隠されていたのだ。やりかたはとっても簡単。タイトル画面でおのコマンドを入力するだけ。すると、サウンドテストの画面になり、ゲーム中のさまざまなサウンドを楽しむことができるぞ。

これで、サウンドフリークも大満足だね。



おもちゃ券 2600円
ファミ通チケット 1300ガバス
GB タイニートゥーンアドベンチャーズ コパ
タイニーな楽しみかた
東京都 小島 英紀 (会員番号903228)

パスワード入力で



かわいキャラクターが活躍するこのゲーム。パスワードも文字の代わりに、野菜や果物といったようにナニなものばかり。そんなパスワード入力法でいろいろなことができたのだ。入力する前にやっている人などが起こるから試してみてね。

いろいろできるぜ!

全部にんじん



全部スイカ



全部空白にする



全部ハイナツプル



タイトル画面で

コントローラーの
◆ボタンの上を押しながら
スタートボタンを押す

サウンドテストだ

SOUND TEST 000

同時発売ソフトは『マリオ』と『ゼルダ』

ってホントなの？

任天堂のスーパーファミコン用CD-ROMアダプタ。発売時期も気になるどころだけど、ボタラとしては発売されるソフトのほうも気になる。発売されているスペックを見ると、ポリゴンを活用したとっても美しい3Dが表示できるようなのだ。こんな機能があるんだから、いままでになような面白いゲームを期待しちゃおうのも当然だよな。

ところで本誌2月14日号で、任天堂の宮本茂氏のインタビューを掲載したのを見ていたかな？ そう、そのインタビューで、本体と同時発売のソフトとして『マリオ』と『ゼルダ』を予定していることが判明したわけだ。でもこのラインナップで本当に決定しているのだろうか？ そういえばスーパーファミコンが発売されたときも同じラインナップが噂さ

れた。けど、同時発売されたのはけっさよく『マリオ』だけだった。ひょっとして今回もそんなことになるのでは……。『ウチの宮本がそのような発言をしたのはファミ通を読んで知っています。しかし、CD-ROMアダプタで発売されるソフトに関してはウチはノーコメントです。まあ宮本がそういうのであれば、そうなるでしょうが。(任天堂 広瀬) うーん、この件に関しては任天堂サイドはノーコメントという立場をとっている。ファミ通の情報源でも、同時発売ソフトのタイトルは確認されていないが、仮に『マリオ』と『ゼルダ』が確定しているとして、残る同時発売ソフトのラインナップは何か？ 『残りの1本で何か？ 同時発売ソフトが3本に決まったわけじゃないですが、そのほかのソフトは

タイトル及びジャンルは、まったく未定ですね。(任天堂 広瀬) その正体は依然、扉に覆われているのだ。ところが、セタがCD-ROMで何か実験している？との噂も、この辺にヒントが??



■スーパーファミコンと同時発売されたソフトは、この『スーパーマリオ』も当然だった。



■CD-ROMアダプタに機能を加えたとポリゴンを使ったレースゲームや3Dシューティングが残りのラインナップにあげられるのでは……



そして……

100社が参入か

あのゲームがCD-ROMで?

任天堂がCD-ROMアダプタと同時にソフトを発売することはまず間違いないと考えてよい。では、セドパーティはどうなっているのだろうか？ ファミ通がアメリカで取材したときは、『CD-ROMアダプタの参入メーカーは102社』(NDA 副社長) という話を聞いたんだってよ。『日本国内のソフトメーカーとライセンス契約はまだ輸入ではいまい。なにせ1回目の説明会を開いたばかりですからね。参加メーカー？ それほちょっと発表できませんが、数10社のメーカーが参加しましたよ』(任天堂 広瀬) さらにちょっと気になる話がある。アメリカであったのだ。CD-ROMアダプタの発表前後、エニックス、

スクウェア、コナミなどのソフトメーカーが任天堂に呼ばれて会議を持ったらしいのだ。ひょっとしてCD-ROMでの『ドラクエ』や『FF』の地盤の開発の要請か？ 『そのような会議があったかどうかは、こちらではまったくわかりません。しかし、ウチが特定のソフトメーカーと秘密契約を結ぶというときは、まったくありません』(任天堂 広瀬) 『えっ、CD-ROMで『FF』を発売する？ 任天堂からそういう要請はきていませんけどもねえ』(スクウェア 広瀬) 本当にそのような会議があったのだろうか？ 話は深まる。

スーパーファミコンもマルチの時代にも?

スーパーファミコンの周辺がにわかにながくなってきている。マウスだけでなく、バスカセ光磁碟の8月発売が決定。どうやらこれはアメリカと同サイズで、対応ソフトも同じものになりそうだ。さらにもうひとつ、スーパーファミコンの周辺機器が発売されるという情報をキャッチしたぞ。それはなんと、マルチタップ、PCエンジンでおなじみのアレなのだ。

『ウチでは出しませんが、数社から話まきています』(任天堂 広瀬) 具体的なメーカー名は公表して欲しかったが、どうやら実現性の高そうな話。ではどこから発売されるのか？ 調査したところ、『PCエンジンと関係の深いH社。大阪のA社。それとファミコンのコントローラを販売しているH社。この3社が有力候補みたいですね。最終的にどこになるかはち



よとわかりませんが、(メーカー関係者) という情報を得た。やっぱり4人用のタップになるのかなあ。発売が待ち遠しいね。 ●可能はPCエンジン用のマルチタップ、スーパーファミコン側では何人で遊べるようになるのかな?

任天堂 ソニー

トップ会談で揺れる プレイステーション

年内発売か?

目録は任天堂と共同で発表されるはずだったプレイステーション。しかし、任天堂がCD-ROMアダプタ開発のパートナーにフィリップスを選んだため、一時は独自の16ビットマシンとして発売される予定だった。ところが事態は急転し、任天堂とソニーは歩みよりをみせている。けっさくプレイステーションはスーパーファミコンと、CD-ROMの一体型マシンとして発売されそう。さらに最近では任天堂とソニーがCD-ROMの規格について合意を持っているようだ。「たしかにソニーとはCD-ROMの件で何回か話し合っていますよ」(任天堂 広報)

「任天堂とはCD-ROMに互換性を持たせることで、合意しています」(ソニー 広報センター)

ということは、両社のハードで同じソフトがプレーできるわけだね。ところで互換性があることはわかったけど、プレイステーションで価格や発売時期などのスペックが発表されていないよね? 「価格未定。発売は92年度末を予定しています。ただ、価格を言明てこれ以上のことは開発段階のハードですので、一切発表できません」(ソニー 広報センター)

うーん、はやく発売してほしいところだね。しかし両社の合談内容は、どうやら互換性の話題だけではなさそうなのだ。「早くいえに任天堂とソニーの社長どうしが、スーパーファミコン用CD-ROMの契約を結んでいま

いです。その契約内容ではCD-ROMソフトのライセンスがどうやらソニー一筋にあつたらしい。つまりメーカーはソニーに許可料を払ってソフトを作ることになっていんだです」(事情通)

プレイステーションの開発が当初の予定どおりに進んでいたら、任天堂には許可料が入らない? どうもこのへんにプレイステーションの秘密がありそう。でもこの件についても任天堂

とソニーはノーコメントで現状では確認できないんだよね。でも、そういって話はずまず置いておこう。ボラりにしてみれば、それよりソフトが安く手に入るこのほうが大歓迎だ。CD-ROMでゲームは本当に安くなるのかな? そのへんを話し合ってほしいよね。



●プレイステーション独自のスペックの発表は果たしていつになるのか? ソニー側の都合が加算されることだ。
●本誌がつくったプレイステーションの予告。このマシンにもシステムカードリッジは必要になるんだったらうー。

ソニーが超人気コミックをゲーム化!?

噂のアレはすでに完成!

プレイステーションはソニー広報センターの誌によると、92年度末に発売予定だそう。当然、本体と同時発売されるソフトも用意されているだろう。時期は定めて、すでに開発に取りかかっているのではおかしなが……。その件についてもお答えできま

せん。(ソニー 広報センター)

「ごめんない、ノーコメントです」(EPIC ソニー 広報)

第二回。のれんに旗押し……。でもここでじけつは、ファミ通誌面に申しわけが立たない。そこで本誌の情報網を駆使して情報を集めた結果……。同時発売ソフト

はズバリ、パソコンのマックintoshのCD-ROMで発売されている「スペースシップワロック!」じつはこの話は、マックワールドというアメリカの雑誌に掲載していたんだよね。雑誌のなかでプログラマーがそういふニュアンスの発言をしていたのだ。

さらに意外ルートから、同時発売ソフトの情報が流れてきた。「講談社の人気コミックのゲーム化の話があるメーカーからきているそうです」(業界関係者)

こいつは聞き逃してならない情報。でも講談社の人気コミックって、どの漫画だろう?

しかもあるメーカーとはプレイステーション関係のメーカーか? 「ええ、たしかに『沈黙の艦隊』のゲーム化の話は進んでいるようです。ウチではその件についてすでに承諾しています。えっ、ゲームを制作しているメーカー? ひとつはGAMというところと、もうひとつがEPICソニーですよ」(講談社 広報事業部)



GAMはパソコンメーカーで、同タイトルのパソコンゲーム化をするでに発売している。気になるのはEPICソニーのゲームだよね。プレイステーション用のソフトだとしたら、ビックニュースだね。「その件もノーコメントです」(EPIC ソニー 広報)

講談社の話が本当だとすれば、どんなゲームになるんだろう? いまから楽しみだ。

Macのように動く!?

秘 某週刊少年マンガ誌を発行している大手出版社からパソコン雑誌創刊の噂

メガCDの価格が1年後に安くなる?

家庭用ゲームマシンとしては、驚くべき高性能を持つメガCD。

6メガという大容量のRAMを搭載しているうえに、高精細、拡大、縮小機能もついている。ほんと、いたれりつくせりのマシンなのだ。

なんと、そのメガCDの価格がいまよりも安くなるという話がある。ユーザーにとっては、とってもうれしい話だよね。

「任天堂のCD-ROMアダプタが8メガのROMを搭載して27000円になる予定ですが、それに対してセガの中核社員が、1年後もあればうちのメガCDも同水準の価格に下げられるんじゃないかと考えているらしいんです。」(事務情報)

そう、この話は本誌2月21号のエクストラでも紹介したよね。来年の1月に発売予定のスーパーファミコンCD-ROMアダプタは8メガで27000円と驚異の低価格。

一方メガCDは、希望小売価格が49800円、本誌にスーパーファミコン用CD-ROMアダプタが27000円で発売されるのはわからないけれど、セガ側にとっては悪い数字であることは事実だ。そこで、セガに1年後に価格を下げるのが本当に可能なものを使ってみたいぞ。

「つねにコストダウンには積極的に努力しています。」(セガ広報)との回答。本当に安くなるかはいつのところまだわからないのだ。ビックカメラやヨドバシカメラなどのディスカウントショップでは、メガCDは38000円台で売られている。もしも、メガCDの希望小売価格が10000円安くなればディスカウントショップでも28000円台で売られることになるかもしれないけど……。

また、セガと日本ビクターの共同プロジェクトで開発されている、

メガドライブ&メガCD一体型マシン、ワンダーメガの発売日が4月1日に決定されたよね。そのユーザーの立場に

よって、ディスクアダプタの登場によって、ディスクアダプタの登場によって、メガCDの価格は下がるとは思いますが、美談、ディスカウントショップではPCエンジンのスーパーCD-ROMが発売されたことによって、以前価格のCD-ROMがスーパーCD-ROMが発売されるまえの価格よりかなり安くなって来たという事実がある。

「メガCDの発売日と、二人が発売されるワンダーメガの発売日の間隔があまりにも短いので、PCエンジンのCD-ROMほど価格は下がらないと思います。もしも、価格を下げる事ができても、まさに



●先行するメガCD。本誌に「心なればよい」という言葉が添えられている。

メガCDを購入されたお客様が納得しないという部分もありますからね。時間的に難しいです(ビックカメラ 企画室)

メガCDの価格は少しは下がるようだが、あまり期待はできないようだ。しかし、セガとしてみれば任天堂のスーパーファミコン用CD-ROMアダプタの発売は目の上のたんこぶ。本当にメガCDの価格を下げて売ってやるのか?

『ソニック』、『アドバンスド大戦略』の続編は?

セガの2大人気ゲームといってもおかしくはない『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』と、『アドバンスド大戦略』。

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のソニックは、いまやセガのイメージキャラクターだ。しかも、ソニックはUFOキャッチャーの製品になったり、関連グッズを使ったキャンペーンが開催されたりとセガの『ソニック』に対する入れ込み方はハンパじゃない。

また『ソニック』とは違い、ファ

ンに熱情的に支持されているのが『アドバンスド大戦略』。こちらはプレイヤーがドイツ軍となつて、他国を攻め込むというシミュレーションゲーム。このソフトもかなり売れたソフトなのだ。

その『ソニック』と『アドバンスド大戦略』の続編は発売されないのだろうか?

「発売する予定はありません。お楽しみに!」(セガ 広報)

これは、『ソニック』と『アドバンスド大戦略』ファンにとってはとても嬉しい知らせだね。ただし、発売日、価格などはまだ未定みたいなのだ。

また、『ソニック』に関してはこのような噂がある。

「『ソニック』はカートリッジ版と

メガCD版の2種類の出るようです。また最新作のアーケードマシンでも登場するような噂もあります。」(事務情報)

なんと、2種類で発売される?もしこの噂が本当ならば、その2種類がどのように違ったものになるのか楽しみだね。

しかし、喜んでばかりはいられない。「アドバンスド大戦略」についてはこのような情報もある。

「噂では『アドバンスド大戦略』を制作したデザイナーがセガを辞めてしまったみたいなので、続編は出ないようですよ。」(事務情報)

そんなぁ。でもセガは続編を発売する予定はあるってコメントしているし……。はたして真相はどちらなのかな?とにかく発売を待つしかないみたい。



●『ソニック』の主人公ソニック。本誌に「心なればよい」という言葉が添えられている。

●『アドバンスド大戦略』の主人公。本誌に「心なればよい」という言葉が添えられている。

赤外線コントローラーが発売されるってホント?

ゲームマシンのコントローラーには、パッド型やジョイスティック型など、いろいろな種類のものがある。発売しているメーカーもさまざまだけど、どこも他社の製品より優れた特色を出すために差別しているようなのだ。たとえば、通針機能を標準装備したり、持ちやすいようにデザインを研究したりと……。さて、そんなコントローラー戦線に、また新しい機種が登場するという噂が飛び込んできたのだ。

「セガが赤外線コントローラーを

●赤外線コントローラーの発売されるかはまだ不明だが、赤外線コントローラーの存在は事実である。



開発しているみたいですよ。(事情開)

赤外線コントローラー? たぶんそれは赤外線を使った、コードレスのコントローラーのことだろう。パソコンでは赤外線を使ったコードレスのマウスが発売されている。それと同じようなものなのかな? さっそくセガに聞いてみた。

「未定です。(セガ 広報)

「なんのこと。うーん、このコメントはコードレスコントローラーが出ることを否定しているのだから見当がつかない。でも、もし発売されたらコントローラーを振り回してコードが伸びるなんて心配はしてないんだけども。発売されるのかなあ……。」

『マリオ・レミューホッケー』なぜ発売中止に!?

●日本にレミューホッケーというスポーツは、あまりポピュラーじゃない。



2月21日に発売される予定だったセガの『マリオ・レミューホッケー』がいまなり発売中止になった。その理由が、本誌2月14号の最新ゲーム大紹介のコーナーでも紹介しているが、急に発売中止の発表に対応しきれなかった。それほど、急に発売中止になったのにはツケがあるに違いない。さっそく、セガに聞いてみた。

「事情により発売中止になりました。(セガ 広報)

「事情」の詳しい内容までは聞き出せなかったけど、とにかく発売中止というのだ。しかし残念。

その『マリオ・レミューホッケー』というゲームは、もとはジェネシス用のスポーツゲームでアイスホッケーを題材にしたものなのだ。「マリオ・レミューホッケー」というゲームタイトルが付けなかったんですかね? 『マリオ』という単語で任天堂ともめたか? (事情開)

まさかそんな安易なことじゃないと思うんだけど……。アイスホッケーという時期モノのスポーツゲームだけに、冬の高峰を逃してしまうのだけはけっこうつらいものがあるんじゃないかな? このまま別のゲームになってしまうのだろうか? うーむ。

メガCD用カラオケアンプ登場?

カラオケアンプはまだに買えない。いや、家庭用のカラオケマシンもいろいろ発売され、自宅からカラオケを楽しむ人も少なくはないようだ。

そういえば、そのむかしバンダイからファミコン用のカラオケソフトが発売されていたよね。最近では日本ビクターから発売されるワンダーメジャーカラオケ機能が付いている。このようにカラオケはゲーム業界にも浸透しつつあるのだ。なんとこんどは、セガがメガCD用のカラオケアンプを発売するという噂があるのだ。さて、本当に発売されるのかな?

「発売予定はありますが、発売日、価格、スペックなどはまだ未定です。(セガ 広報)

やっぱり、噂どおりカラオケアンプを発売するみたいだ。それでは、どのような形になるのかな?



●いま話題のカラオケボックス。やはり赤地カラオケのほうが人気だ。

「これはあくまでも予想ですけどメガドライブのカートリッジ差し込み口に、カラオケアンプを取り付けるような形になると思います。また、セガのCDのほうに、カラオケ用のCDを入れるようになるんじゃないですかね?」(事情開)

なるほど。カラオケアンプのいまだけに、発売期待のもたれる商品になるんじゃないかな? カラオケ好きのお父さんだったら、このカラオケアンプと一緒に、メガCDを買わせるチャンスだ。うまくやれば。

シムグラフィックスとナムコが急接近!?

アメリカのシムグラフィックスとナムコが協力して、バーチャルリアリティを使ったナニかを開発しているらしいのだ。

シムグラフィックスはバーチャルリアリティの専門業が盛まっているソフトウェア会社。このニュースは、そのシムグラフィックスの副社長、ステーブ・グリーン氏が来日したときに手口に聞いた情報だ。「ナムコと協力してバーチャルリアリティを使ったスーパーマス

ターというモノを開発している」ということだ。しかしどのようなモノなのかは、まだ秘密だそうです。(事情開)

うーん、はたしてスーパーマスタとは? さっそくナムコに聞いてみた。

「バーチャルリアリティなどに関することは日夜研究しておりますが、シムグラフィックスと協力しているという話は初めて聞きました。(ナムコ 広報センター)

もしも、バーチャルリアリティを使ったゲームマシンだったら、とっても美しなんでしょう。

●このようなバーチャルリアリティを使ったゲームなの? それとももっとエキゾチックなの?



「ドラクエI」、「II」、「III」がスーパーファミコンで発売か!?

発売日も5月31日に決まり、価格は9800円に決定した「ドラゴンクエストV」。ファミ通の誌上にも、ようやく「ドラクエV」の情報が公開されてきた。さあ、「ドラクエ」ファンは、あとは首を長くして待たせよう。

ところが「ドラクエV」で大騒ぎしている世間の片隅では、こんな噂が流れているのだ。「ドラクエI」、「II」、「III」がなんとスーパーファミコンで発売(再販)される!!

という噂だ。なぜ、いまさら「ドラクエI」、「II」、「III」なのか? しかも、ファミコンではなく、スーパーファミコンだというのはなぜなんだらうか?

「ドラクエI」が発売されたのは、86年の5月27日だから、もうすでに30年を過ぎたこと。現在では「ドラクエI」は中古ショップ以外では入手しにくくなっているのだ。そこで、新しい「ドラクエ」ファンを確保するために発売するのだらうか? ファミコンではなく、最新のスーパーファミコンで発売するということも、新しいゲーム世代を惹いたモノなのか?

真相をハッキリさせるため、以下のような質問をエニックスにつけてみた。「ドラクエI」、「II」、「III」がスーパーファミコンで発売されるという噂は本当ですか? 「現在のところ未定です。(エニックス 広報)

残念ながらエニックスからは、何も情報が得られなかったのだ。もし「ドラクエI」、「II」、「III」が

スーパーファミコンで発売されるとしたら、どのようなカタチで発売されるのかな? 3作をまとめてスーパーファミコン用カートリッジ(またはCD-ROM)に収めて発売するのかな? それとも3作別々に発売するのかな? まどつちにしても「ドラクエI」、「II」、「III」はもうすでにファミコンで完成されているものだから、スーパーファミコンに移すのもそんなに大変じゃないと思うんだけどね。

はたして本当に発売されるのだろうか? もし発売されるとすれば、ゲーム内容に変更があるか? まだ詳細はわからない。

そんなことよりもみんなは「ドラクエV」のほうか? 聞くなってしかたがないんじゃない? 「ドラクエI」、「II」、「III」の噂は「ドラクエV」が発売してからゆっくり考えよう。



いよいよ登場か?

初心会にカラーゲームボーイが...

出る出るといわれ続けて四年半、約の10分の1(2年半)が経過しているカラー液晶のゲームボーイ。プロトタイプは完成している? いや、まったく開発していないなど、さまざまな噂が飛び交っている。本誌でも今年の6~8月に発売されるはず! という大予想を立てているのだが……。

「ゲームボーイを出すまえに、カラーゲームボーイっていうプロトタイプができていたみたいですね。

でも山内社長の判断で製品化にはいたらなかった。カラー液晶がべらべらに反くから、電気の寿命が伸びるかしらと、発売しないんじゃないんですかね、それに、もしカラーゲームボーイが発売されて「任天堂のゲームボーイですわ!」(事務員)

その噂どおりとすれば、本誌の大手筆ははずれてしまうぞ。「カラー液晶のゲームボーイですか? そんなものは影も形もまったくないです。ですから初心会に出展されるという話は考えられませんね。(任天堂 広報)

ということは、大手筆は大はずれではありませんが、どーしよう? でもまあ、私どもも影の裏と噂からいようね。温かい目で見てちょ。



●この写真の液晶。この部分でカラーになると、電気をとても使うわけだ。

アタリのニューハード ジャガー日本発売か?

アメリカのアタリのニューゲームマシン、ジャガー。本誌に発売されるのか? また発売日はいつぐらいになるのだろうか? ファミ通アメリカ特派員経由でアタリに聞いてみたぞ。

「発売する予定はあります。しかし今年中には無理なので来年になるでしょうね。(アタリ)

なんと、アメリカでも発売される予定でせうだ。またスベックについてのヒントももらえたのだ。

「時代が時代だけに、ソフトの供給としてCD-ROMを取り付ける方向で検討している。」

ます。いろいろな噂がありますが、価格についてはまだ未定です。(同)とのこと。またリンクスと同様、日本での発売予定はあるのかな? 「まだ、そのような話はありません。(同)

いま、日本ジャリンクスの売り場はあまり芳しくないようだけど、その状況を一転させるためにジャガーを上陸させる可能性は十分ありうる。期待して待つしかないみたいだ。



●このコーナーもリンクスのソフトを出してもらったみたいだ。アメリカでは好評らしいんだけどね。

22 バイオニアが ゲーム業界へ殴り込み?

バイオニアがゲーム業界へ参入するという噂があるのだ。

バイオニアはLSDルーザービジョンオーディスト)を開発したハードメーカー。そのLSDのノウハウを活かして、カラオケに代わるアミューズメントマシンを作ることには可能なはずだ。

「バイオニアの収益構造のなかの最大のドル箱は、ゲームセンターなどにあるカラオケボックス。そのカラオケボックスが何年かあとにすられたときのことを考えて、カラオケボックスに代わるものを開発しているという噂があるんです。そのカラオケボックスの代用となるのが、LSDを使ったゲーム機みたいなんです(事柄通)

そこで、バイオニアに直接聞いてみたぞ。

「いまのところ、そのような予定はありません(バイオニア 広報)



●その昔ゲームセンターにあったドラゴンゲーム、「ドラゴンズ・ Lair」。

とのこと。しかし、ほかの事情通からはこのような話も……。

「これはあくまでも噂の段階ですが、バイオニアはLSDを使ったパターナルリアリタイムマシンを計画しているみたいですね。そのほかにも、昔がカラオケで歌った歌をレコーディングしてCDにするサービスとかを計画しているようです(事情通)

バイオニアはハードメーカーなので、新しいハードの研究は少なからずしているはず。しかし、ほんとにゲーム業界参入はないの?

『ストリートファイターII』 スーパーCD-ROM²で発売?

PCエンジン¹のスーパーCD-ROM²で『ストリートファイターII』が発売? なんという記事がアメリカのある雑誌に載っていたのだ。あの超人気アクションゲーム『ストリートファイターII』のことだけに、気になる話だね。さっそくカプコンに聞いてみたぞ。

「スーパーファミコンで『ストリートファイターII』を発売する予定はありますが、スーパーCD-ROM²で発売するなんて話は聞いたことありません(カプコン 広報)

●ゲームセンターで人気だった作品。ファミ通編集部でも人気が高い。全機種移植も目指せ!



でも、(カプコン 広報) それならば、かつてCD-ROM²で『ストリートファイター』を発売したことのあるパドソンに聞いてみよう。

「以前CD-ROM²の第1弾のソフトとして『ストリートファイター』を発売していますので、開発のほうでも作られたかっていう話はあつたと思います。しかし『ストリートファイターII』を発売するという話は、私のことにはきいていません(パドソン 広報)

それにしても残念だなあ。おもしろいゲームはハードを問わずどんどん移植してもらいたいよね。スーパーファミコン以外の機種でも発売してほしいのだ。それにしても、本当に発売する予定はないんだろう? もしかして、じつは……!

21 気になる『真・女神転生』の 発売日は夏ごろ?

なかなか正体を現わななアトラスの『真・女神転生』。発売日はいつくらいになるのだろうか……。

「発売日は『ドラクエV』発売以後にすることが決定しています。最近、開発のほうが進

れが早いので、以前ファミ通でやったように『真・女神転生』の発売日がいつになるか? が当たりそうなんです(アトラス 広報) ということは遅くとも今年中には発売されそうな雰囲気。

うれしいことに連日連夜の研みおしあがもって、ゲーム内容の新しい情報も出ることもできませぬ。「ゲームの時代設定は1993年、だいたい'94-'95年あたりです。モン



●売れるかわからないよりも、作品のジャンルに重点を置いて制作中とのこと。実際にものになって行っていくそうぞ。

スターは善と悪という分けかたはしません。神だから正しい、悪魔だから悪いという区別をしていないのです。またイベントも連続がらみのものや、人間心理をついた怖いイベントがでてきます(同) これはかなり期待できそうなジャンルだね。はたして名作RPGの誕生となるのか?

22 新日本プロレス道場に プロレスブーム到来?

ファミ通の連載コラムのなかで、もっとも盛りだくさんで好評な、しかも気分爽快スッキリさやかなコラムといえ……。そう、獣神サンダーライガーのトラブルスープレックスだ。このコラムの担当者はひと月二度、豪華川島にある新日本プロレスリングの道場に通っている。もちろん、読者のみんなから送られてきたがきを持って、ライガーに悩みを解決してもらったのだ。

この連載開始直後、ファミ通編集部は道場にスーパーファミコンを贈呈している。じつはこれをめぐってひとつの噂が……。

「道場内でいま『スーパーファミコン』プロレスリングが流行しているらしい。なかでも新人の西村選手が強いそうですよ(編集者T)

まさか本職の人がそのゲームをプレーするなんて……。

「このまえ道場に行くとき、そのソフトを贈呈しようと思ったんです。でもバイくんに隠されてから、売ってなかったとか、そんなことでも、そのソフトまだ道場にはないはずですけどね(担当編集者) どうやらアタだったみたい。でもその後、ソフトが新日本プロレス道場に贈呈されたので、いまごろは本当に流行しているのかもね?

●特権階級の者が入れる道場。ライガーの担当もそのひとりだ。



New Soft

新着ゲーム通信



ウィザードリィ	173
ロードモナーク	174
オウガバトル	174
コンバットライブス	174
T.M.N.T. タートルズ イン タイム	175
ライトファンタジー	175
パロディウスだー！ 神話からお笑いへー	175
サンリオカップぼんぼんパレー	175
スターパロジヤ	176
キングサーモン	176
TOP PRO GOLF	176
グレイランサー	176
大空野伝武蔵(復讐)	177
サンダーフォースII(復讐)	177
闇のカービー	177

©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUKI MATSUSHITA

SF

ウィザードリィ

RPG

バックアップ
オートリロード
1/4

スーパーファミコン版(1987年) / アスキー・販売(1991年)

スーパーファミコン版「ウィザードリィ」の最新情報だ。ストーリーはパソコン版「ウィザードリィ」と同じ。歴代の「ウィザードリィ」シリーズの舞台となってきたリガミンで、初期な戦闘ゾーンを制し、次の守護者ゲートキーパーを倒し出すという物語だ。いままでのシリーズから独立したシナリオなので、はじめて「ウィザードリィ」を遊ぶ人でもさっと楽しめるはずだぞ。

ゲームシステムもパソコン版を忠実に移植。いままでは前列のキャラクターしかできなかった武器による攻撃が、弓矢などにより後列からでも可能になった。また、盗賊や忍者による「奇襲攻撃」も大きな特徴のひとつ。1ターン目で地に思えば、2ターン目から奇襲を仕掛けられるってわけ。

そのほか、普通ごとに立さも形も異なる魔法、多数登場するNPC(ノンプレイヤーキャラクター)、石塊魔法をふくむ26種類の研究など魅力がいっぱい。まさにシリーズ最長の「ウィザードリィ」なのだ。



●NPCと会話する場面はたくさんあるのだが、なんで答える?



●登場モンスターのデザインとレディスマイニングである。

SMASH・Tでは リードリザードを たたいた。そして
さかいのつ、10のダメージ
リードリザードは しんだ

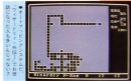


●「ウィザードリィ」の戦闘システムは、通常のRPGとは異なり、前列のキャラクターしかできなかった武器による攻撃が、弓矢などにより後列からでも可能になった。

迷宮の間またリガミン



●「ウィザードリィ」の戦闘システムは、通常のRPGとは異なり、前列のキャラクターしかできなかった武器による攻撃が、弓矢などにより後列からでも可能になった。



●「ウィザードリィ」の戦闘システムは、通常のRPGとは異なり、前列のキャラクターしかできなかった武器による攻撃が、弓矢などにより後列からでも可能になった。



●「ウィザードリィ」の戦闘システムは、通常のRPGとは異なり、前列のキャラクターしかできなかった武器による攻撃が、弓矢などにより後列からでも可能になった。

SF

ロードモナーク

シミュレーション

バックアップ
カートリッジ

4人まで

スーパーファミコン

エゴック社 発売日未定 価格未定

もとのパソコン版を忠実に移植したシミュレーションだ。プレイヤーは4つの国からひとつを選び、残りの3つの国の土地をすべて占

領しなくてはならない。マップごとにクリア日数と土地の占領率が与えられるから、最少日数で最大面積を占領できるようがんばろう。



■どのマップでも最も占領率をとらう。



■各マップ、見やすさはこっちが上。



■マップ全体を見られる小マップだ。



■大マップでは戦闘シーンがリアル。

大地すべてを我がものに！

©日本ファクコム、©エゴック社 ※画面は開発中のものです。

SF

オウガバトル

シミュレーション

バックアップ
カートリッジ

4人まで

スーパーファミコン

アキスト 発売日未定 価格未定

立体的な画面構成が特徴のシミュレーションゲーム。主人公は帝国に対する復讐の兵。80種類ある部下のキャラから好みのヤツを選

び、戦うのだ。主人公の性格や能力も選択できるぞ。さらに戦闘のしかたによってエンディングも変わる。とても面白いゲームなのだ。

身と心、たかぶり しびれる予感あり



■キャラデザインも魅力的。

3Dが見やすいの



■プレイヤーは常に最前線に立ち、敵軍の陣地を攻略していきなす。



■画面も美しく、シミュレーションゲームとは思えない。

©アキスト ※画面は開発中のものです。

SF

コンバットライブス

アクション

カートリッジ

4人まで

スーパーファミコン

パルソフト 7月5日発売予定 価格未定

アーケードで好評だったアクションゲーム。暴走族や暴力団組を相手に、超人の力と両体を持つ、3人の男たちが戦いを挑むというストーリーだ。プレイヤーはこの3人の男たちからひとつを選び、全5面を攻略する。ダウしている間にも攻撃を浴えられるから、容赦なく攻撃してクリアしている。3人のキャラクターは、それぞれパワーなら一番だとか、スピードなら美しとかの特技があり、使える技も異なる。フィニッシュパンチやダッシュ攻撃がキャラクターによって違うのだ。

なお、スーパーファミコン版のオリジナルとして、敵キャラを武器にしてプレイヤー同士が戦う互殺モードが設けられているぞ。

ダーティだろうがおかまいなしさ！



■道楽地からうが平気で戦うのだ。



■3人の戦士のひとり「ブローパー」は、後列にパワーで敵を叩きつけるのだ。
●暴走族「伝道師」が相手の、最上級の戦士だ。



●3人組の戦士にあらを倒すと、特別エンディングが用意されている。アイテムはなし。

オレら暴れまわってナンポの人生



●ベースボールとエクササイズも、ゲーム中に実行できるぞ。

©1992 TENDO JAPAN CORP./1992 PAL SOFT ※画面は開発中のものです。

SF T.M.N.T. タートルズ・イン・タイム

アクション
カートリッジ
3月20日発売
コナミ 4月発売予定 価格未定

ファミコンなどでおなじみのカメ忍者が、スーパーファミコン用アクションゲームになって登場。4匹のカメ忍者から好きなヤンを

選択し、世界征服をたくらむ悪魔人を倒すのだ。◆ボタンと4つのボタンの組み合わせで、多彩なカメ忍者アクションが実現できるぞ。



■4匹の隠れアプラーが出現。立ち回りと協力して道と家まじり攻撃するのだ。



■コウラ。主人公が見えないじゃないか。

コスくんや
負んぜよ!!



ひぶら
アギヤハツ

SF パロディウスだ！ ～神話からおもしろ～

シューティング
カートリッジ
3月20日発売
コナミ 4月発売予定 価格未定

「パロディウスだ!」が、スーパーファミコンにも移植されたぞ。コナミの看板キャラクター、ピックパイパーやツインビーなどが登場

する。コミカルタッチの横スクロールシューティングゲームだ。最終ボス、ゴルゴダ・タコヘエを倒すため、全10ステージを突破せよ。



■キヤッポー、ちもぴんとりが復活したぞ。ファミコン版には登場しなかっただけに、ファンにはうれしい事件だ。



さくらが歩くんてす



■あらら、やられたらっつたボスキャラ。



■このゲームが面白くて、しかも上手に遊んでいたら、おもしろいゲームだ。

SF ライトファンタジー

RPG
バックアップ
カートリッジ
3月20日発売
コナミ 4月発売予定 価格未定

キャラクターからストーリーまで、すべてがほのぼのとした愛国色のRPGが楽しめるぞ。敵キャラクターを主人公のパーティーに

誘ってみたい、なんかへんなものに友達させてみたい。なんてことができちゃうのだ。赤力や気風な主人公の活躍に期待しよう。



「いらぬ人を仲間に加えておきたいからよ。おんて、どう? うんて?」

■どうすれば、敵キャラクターが仲間になってくれるだろう。



■このゲームは、おもしろいゲームだ。

これが噂の
ほんわかRPG



■戦闘には1コマリソースの消費が取り入れられたぞ。

FC サンリオカップ ボンボンパレー

アクション
カートリッジ
3月20日発売
コナミ 4月発売予定 価格未定

キティやけろっぴなど、サンリオの人気キャラクターが登場するアクションゲーム。ボールを相手

をすると得点が加算される。キャラクターが経験を積むと、隠れレシーブやイナズマアタックといった必殺技が使えるようになるぞ。



「あー、キティ。おんて、おんて、おんて。」



■キティちゃんの隠れレシーブって、どんなんの足でみたいんだら、ホント。



■このゲームが面白くて、しかも上手に遊んでいたら、おもしろいゲームだ。



■キティちゃんの隠れレシーブって、どんなんの足でみたいんだら、ホント。

コートのなかでは平気なの
いったぞ、たあ!

PC

スターパロジャー

シューティング

スーパー
CD-ROM

PCエンジン バイブロン 4月24日発売 6800円

あの「スターソルジャー」のパロディーなのだ。キャラクターがすべてかわいくデフォルメされているぞ。ステージは全部で8つ。自

機はボンバーマンやPCエンジンなど、3種類のなかから選べる。パワーアップしたときの攻撃方法が、それぞれの機種によって違うのだ。



機はボンバーマンやPCエンジンなど、3種類のなかから選べる。パワーアップしたときの攻撃方法が、それぞれの機種によって違うのだ。



●オプションでゲーム画面を選ぶと、二人画面になるのだ。両者はゲーム。



「スタソル」がかわいくなった

©1992 NACKEN SOFT 1992 NACKEN SPATLERNACKEN ※画面は開発中のものです。

MD

キングサーモン

アクション

カートリッジ

メガドライブ ネットモード 7月11日発売 6800円

メガドライブ用の釣りゲームが登場するぞ。ポイントを採り当て、キングサーモンを釣り上げるのだ。釣ったキングサーモンが3位以内

に入賞すると、つぎの大会へ進むことができる。見どころはなんといっても、かかった魚を釣り上げるまでの迫力のファイトシーンだ。

どっかい魚を
バシッと釣れ



ラインがきれた!



ポイントを
採り当てろ

●魚でキングサーモンも採り当てるのだ!!
●釣った魚の重さを計る。翌週の一回だけマアホ。



©1992 KOEI CO., LTD. ※画面は開発中のものです。

MD

TOP PRO GOLF

スポーツ

スーパー
CD-ROM

メガドライブ ソフトディスク 7月11日発売 6800円

潮の島をイメージしたホールで、爽快なゴルフが楽しめるのだ。18のホールを回り、優勝を競い合おう。モードは通常のプレーを楽し

むストローク、9球ゲームのマッパプレー、片方がハンデを背負うハンデマッチ、そしてトーナメントの4つがあるぞ。



ショットも
爽快にねっ

●グリーン中央の色がキレイなのだ。



●画面は開発中のものです。

©1992 SOFT VISION ※画面は開発中のものです。

MD

グレイランサー

シューティング

カートリッジ

メガドライブ メガCD 8月11日発売 価格未定

女性パイロットが主人公のシューティングゲーム。難易度は4段階に設定されているぞ。一定の場前に設置されているカプセルを取

ると、オプションがつく。オプションのフォーメーションはゲーム開始時に設定でき、それによって多彩な攻撃をしてくれるのだ。



ビジュアルにも 注目してちょ

●オプションは多彩なフォーメーションも用意されているのだ!!
●敵は多彩な攻撃をしてくるのだ。

©1992 CHCO ※画面は開発中のものです。

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

ヒューマン株式会社

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町1-35-14
TEL 0422-20-1521(代) FAX0422-20-0148

■ヒューマンテレフォン通信

0422-20-0144

(毎月1日15時に内容更新いたします)

■ゲームに関するお問い合わせ

0422-20-3725

(月～土曜9時～18時～0時)

SUPER
CD-ROM SYSTEM

HE
PC Engine



あひまー
ぶっくー!!

2月28日
発売!!
¥5,900円

HUMAN SPORTS FESTIVAL

ヒューマンスポーツフェスティバル

1枚のCDに、なんと3種類のゲームを収録。いずれも4人までのマルチプレイ対応。
新作、旧作をおりませたヒューマンのスポーツゲーム。こんなおいしーソフト、見たことないぞ。



ファインショットゴルフ

アダルト感覚で楽しめるゴルフゲーム。トッププレイヤーたちを相手に全18ホールで決戦だ。対戦が熱い4人同時プレイも可能。



フォーメーション・サッカー

ヒューマンカップ90

90年ファミコン通信BHS大賞スポーツゲーム部門第一位に輝いたヒット作「フォーメーション・サッカー」の92年版。



ファイナルマッチテニス

レディーズ

前作の「テニス」で遊んでいて誰もが思った疑問。「どうして女子選手がないんだ!」というわけで今度は全員女子選手だ。

ファインショット コンテスト開催!!

集票初、1枚のCDに3種類のゲームが収録されたおいしーソフト「ヒューマンスポーツフェスティバル」に、豪華賞品が貰えるおいしー企画! ファインショットゴルフのストロークモード、全18ホール終了時のスコアを写真がビデオに撮ってご応募ください。



■初めてヒューマン株式会社「ファインショットコンテスト」まで
■お申し込みは必ずお忘れ!

集まれ!
競自慢。

最優秀者にPCエンジンLTプレゼント。
その他上位優秀者にも豪華賞品プレゼント。
またチャレンジ賞として、応募者全員の中から抽選で200名様にテレフォンカードをプレゼント。

興奮の、属性と

冒険の舞台、エレメン島では地上の物質の4大元素、「土」、「水」、「火」、「風」の純粋な力が色濃く表れている。この地ではこの4つの力を属性と呼ぶ。出現する魔物たち、主人公が召還する精霊や魔法はみな、この神秘的属性のパワーに支配されているのだ。だから、1回1回の戦闘が興奮の連続。「カードマスター〜リムサリアの封印」、冒険者の知恵と勇気の戦いがもうすぐ始まる。



レウスファート王國の王都にデザイン、エレメン島で戦いする、力の戦い。そしてこの世界は魔法の力もリムサリア、魔法マスターの力も表れている。



石・土などの大地のものを構成する属性。魔物の属性でもある。「土」に強く「風」に弱い。



海・湖ばかりではなく、雲などのあらゆる水に属するものを構成する元素。「水」に強く「土」に弱い。



すべてを燃やすすべての炎を構成している元素。熱を帯びた物質の属性でもある。「火」に強く「水」に弱い。



空など大気層を構成している元素。目に見えない空間を満たす物質の属性でもある。「土」に強く「火」に弱い。

そして、人

「人」すなわち冒険者や人の属性は、これら4元素に含まれない「人」の属性となる。「人」は他の属性と同様で、他の属性はない。

いうさだめ

スーパーファミコン™ 100人対100人の究極対決。



戦い方いろいろ
**戦略的戦闘に
 カラダが燃える!**

**Card
 Master**
リムサリアの封印



遭遇

※出現した敵の属性は、わくの色でわかる。「土」は緑、「水」は青色、「火」は赤、「風」は黄色。「人」は灰色で表示。すわっ! この人間種は「土」。それならば「風」で対処すべし!



精霊召還で対抗



※召喚カードの他にも、主人公のカードマスターは「風」の精霊シルフを精霊召喚カードを使って呼び、「火」の精霊エアリートと交戦。この「風」の精霊シルフの途中経過がよいからなどの効果は、ピンチに立たされた瞬間一行を必ずや救うだろう。

**破乱万丈
 3Dファンタジーロールプレイングゲーム**

アイテムカードで応酬



※主人公のカードマスターが、各元敵の戦闘能力の強が封じられているカードも敵の弱が弱に投げ出せば、そこで各種魔法と同じ効果が、MPを消費することなしに現れる。ここでは、もちろん「風」のカードを選択。このカードは3枚まで動かして使い、効果を上げることもできる。



※魔法道具は発見中のみです。

スーパーファミコン用カセット
**カードマスター
 リムサリアの封印**

1992年、日清はたを発売した。

3月27日発売

定価8,900円(税込)

© HAL LABORATORY, INC., 1992

魔法で危機脱出

※ローアックのうしろから受け持つ魔法は強弱は別、敵の弱点とする属性の魔法で戦ってほしい。もし、レベルの高い魔法の受け手がいたら、召喚魔法で危機から脱出する方法もある。



株式会社HAL 研究所
 THE HAL LABORATORY CO., LTD. 1-10-10, 1-10-10, 1-10-10

Nintendo

ファミリーコンピュータ 16bit

アルムとセリカ
二つの運命が今 伝説となる



ファイアーエムブレム 外伝



バレンシア大陸のバランスが崩れ始めていた。
邪神ドーマがソフィア王国を滅ぼそうとしているのだ。
この戦乱の中、ソフィアに二人の若者がその運命に導かれてきた。
アルムとセリカ。二人の戦いが今始まろうとしている。
ロールプレイング性を導入したシミュレーション・ゲームの「ファイアーエムブレム」がよりいっそうパワーアップした「外伝」となった。

アルムやセリカと共に君は戦乱のバレンシア大陸を救うことができるか!

3月14日(土) 発売 税込価格6,800円(税抜価格6,802円)

HVC-21
©1997 Nintendo

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9899 大阪(06)210-9993 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(0862)55-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福知山高心町80番地 TEL.(075)541-8113
東京支店 TEL.(03)3854-1781 大阪支店 TEL.(06)576-9060 名古屋支店 TEL.(052)571-2500 岡山支店 TEL.(0862)52-1921 札幌支店 TEL.(011)621-0513

