

メガドライブファン

創刊1周年記念号

◆特報 大作RPG
シャイニング&ダクネス

◆シリーズ企画
MD Q援隊
G・G FAN
COMING SOON MD

◆新シリーズ
ARROUND THE
WORLD OF SEGA
1 女子社員探訪

◆特別企画
メガモテム実用講座

◆新作情報

スーパーエアーウルフ
アローフラッシュ
武者アレスタ
ダイナマイトデューク

◆新作特報

ダライアスII

◆完全攻略付録

ストライダー飛竜 Perfect Attack

1990
MONTHLY
490YEN

11



パワー、スピード、サスペンス!
メガドライブカートリッジは
エンターテイメントに
あふれてる。

群がる敵を撃ち落とせ、
手に汗にぎる未来派シューティング!

アローフラッシュ

10月中旬発売 6,000円

超ユニークな敵ばかり、
コミカルタッチのアクションゲームだい!

モンスターレア

10月下旬発売 6,000円

弾丸ブチコメ、パンチを見舞え、アクションシーンにシビレルぜ!

ダイナマイトデューク

10月下旬発売 6,000円



時代が
追いかけて

興奮ひきだす16ビットのハイパワー
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ



21,000円

*メガドライブカートリッジはメガドライブ専用の
ゲームソフトです。

©SEIBU KAIHATSU 1989
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990
ORIGINAL GAME ©SEGA WESTONE 1988
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990

16ビットで先駆け、フルカラー液晶

カラーの興奮、
ポータブルの衝撃!



色いっぱい、だからおもしろい。

GAME GEAR

ゲームギア

19,800円

フルカラー画面でゲームが楽しめて、そのうえ、
TVチューナーパック(別売:12,800円)を付ければカラー液晶テレビに大変身だ。

大好評発売中! ゲームギア・ソフト!!

最強のレーシングマシンでサーキットを駆け抜けろ!

スーパーモナコGP
3,500円



大ブームを巻き起こした超人気パズルゲーム!

コラムス
2,900円



かわいいキャラが迷路の中でブロック移動!

ペンゴ
2,900円



*ゲームギア・ソフトはゲームギア
専用のゲームソフトです。

我々を
ている!!

ゲームマシンでリードする。

*記載価格は消費税抜きの標準小売価格です。

お問い合わせは

SEGA

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12

電話 03(742)7068 お客様サービスセンター

メガドライブ FAN

11月号

表紙 CG/得能泉 AD/渡部孝雄 GD/福島ひろみ

● GAME INDEX ●

アローフラッシュ	24
ESWAT	79, 80, 82
インセクターX	79
XDR	28
エレメンタルマスター	94
ガイアレス	96
クラックス	79
ゴーストバスターズ	86
サイバーボール	77
サンダーフォースIII	86
ザ・スーパー忍	86
シーザーの野望	98
四天王	78, 87
ジノーク	97
シャイニング&ダクネス	6
重装騎兵レイノス	82
スーパーエアーウルフ	20
ストライダー飛竜	付録
ソーサリアン	84
大旋風	80
ダイナマイトデューク	16
ドライアスII	10
TEL・TELスタジアム	77
TEL・TELまあじゃん	77, 81
デンジャラスシード	99
ハードドライブ	97
バーニングフォース	52
バットマン	86
ヴァーミリオン	81, 84
ファンタシースターIII時の継承者	81, 84
フェリオス	82
フォゴットンワールズ	82
ヴォルフイード	100
魔物ハンター妖子 第7の警鐘	98
武者アレスタ	28
メガパネル	99
マイケルジャクソンズムーンウォーカー	83
ラングリッサー	99
レインボーアイランドエキストラ	49
ワードナの森	100

●ウルテクに関する質問は ☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は ☎03-459-1700

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

(発売)株式会社徳間書店 (編集・発行)徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人/橋塚宏男 ●編集人/山森尚 ●副編集長/山本直人・渡辺雅人 ●編集委員/村田憲生 ●仙台クリエイティブセンター室長/小沢誠昭 ●スタッフ/(東京)相沢浩仁・荒田茂樹・市川雅文・稲田正義・岡部功子・風間尚仁・黒井敏典・佐藤善一・島田政幸・曾根文詞・西牧真・根岸学・福永寿・三浦昭彦・守屋貴章 (仙台)飯塚宝・佐藤和浩・佐藤佳人・千田誠行 ●アシスタント/(東京)阿久根幸夫・池田栄一・石塚宏治・市原和幸・岩井浩之・大野勝久・小澤繁夫・神野真奈美・鬼頭弥生・柳谷和也・佐藤修・佐藤水絵・首藤和仁・菅間紀夫・杉沢英樹・鈴木浩一・成田圭・根本強志・広井伸也・福岡章和・實山浩史・松本智春・三浦友子・村田学・森博史・山本浩司・吉岡悟 (仙台)石垣健二・岩井敏明・岩田一人・加藤潤一郎・草浩幸・五野上良法・庄子智之・鈴木裕・大塚麻子・高橋祐子・富田崇・福島純一・藤田真広・茂木修・森仁 (制作総務)●部長/佐瀬伸治 ●スタッフ/上村治彦・五嶋美智子・永瀬祐子・湊博道 ●アシスタント/(東京)及川美幸・兼久直樹・北沢真由美・佐藤晴美・島地純子 (仙台)板垣千尋 (デザイン)●AD/渡部孝雄 ●スタッフ/(東京)柳沼健 (仙台)鈴木徳房・鈴木佳子 ●アシスタント/(東京)荒井智広・奥川奈津子・小松雅彦・佐藤基樹・宮下富雄 (仙台)伊藤正明 (協力)●校閲/笠原紀彦 ●編集協力/ゲームフリーク ●写真協力/浜野忠夫・河行勝美 ●デザイン協力/井沢俊二・キングダイ・デザイラ(柳井孝之・釜田泰行)・橋本健一・マッシュアイランド ●フィニッシュデザイン/あくせす(村山成幸)+ワードポップ・キングダイ・高遠美術印刷・創文新社 ●印刷/凸版印刷株式会社 ©徳間書店インターメディア 1990 本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。なお、記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。

NEW SPACE

シャイニング&ダクネス 6

セガ最大の自信作RPGの速報

ドライアスII 10

いよいよ全貌を現した8メガ大容量の迫力

ダイナマイトデューク 16

シューティングと3Dアクションを合体

スーパーエアーウルフ 20

空中と地上戦のシューティング

アローフラッシュ 24

手軽なノーマルシューティング

武者アレスタ 28

コンパイル製作のシューティング

ATTACK SPACE

レインボーアイランドエキストラ 49

ダイヤの集め方の1例を披露。私的攻略のヒントに

バーニングフォース 52

マップでポイントを見せボスを徹底攻略

SPECIAL SPACE

メガモテム実用講座 73

モテム対応のソフトも公開

SERIES SPACE

HYPER EXCITING READER'S VOICE 41

NEW AROUND THE WORLD OF SEGA ①女子社員探訪 57

Weekly Hit Chart! 60

HYPER UL-TECH MD 78

MD Q援隊 82

G・G FAN 88

GE-SEN FREAK SEGA AREA 90

Coming Soon MD 94

アンケート 64

新作発売カレンダー100

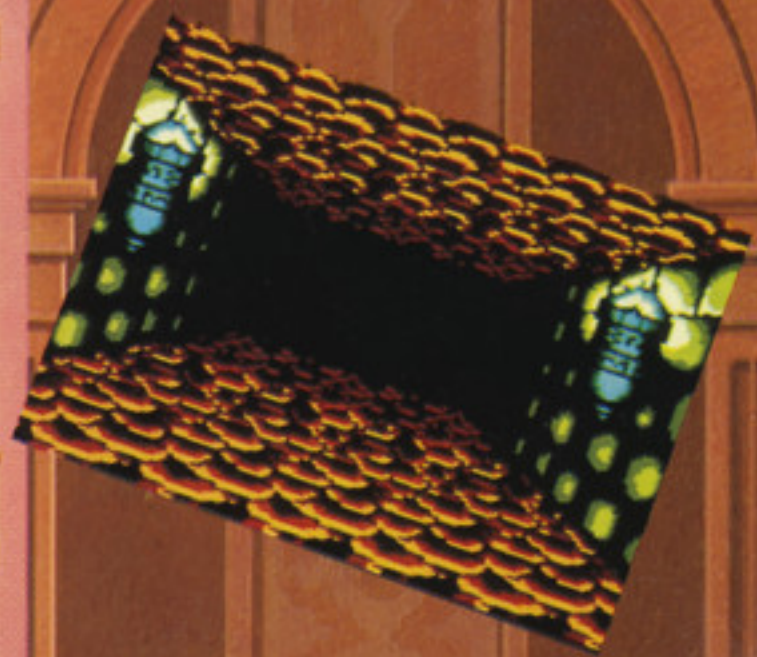
特別付録

ストライダー飛竜 Perfect Attack

4面までは精密なイラストマップで緻密に攻略。最終面はアドバイスまで

特報

セガから大型RPGが登場!



シャイニング&ダクネス

セガのRPGといえば「ファンタースターシリーズ」がメインだった。だが、そこに新たな流れを作るべく、ドラクエスタッフと一緒に開発したのがこれだ!!

91年3月		セガ	価格未定
8M	ROM	ロールプレイング	バッテリーバックアップ

『ドラクエ』を作ったスタッフが16BITのRPGに着手!

今までのメガドライブにはRPGの数が極端に少なかった。しかも数少ないRPGの内、コマンド形式で戦うゲームは「ファンタースターシリーズ」だけ。あとはす

べてアクションRPGだった。だが、これから紹介する「シャイニング&ダクネス」は違う。しっかりとした世界設定を持ち、戦闘は当然コマンド形式、続出する

ドラマチックなイベントと、ファンタジーの世界にどっぷりと浸りきれぬゲームになっている。それもそのはず、このゲームの制作には、あの「ドラクエ」の開

発スタッフが企画段階から参加し、セガと一緒に作っているからだ。16ビットのマシンでしか出来ないような、もの凄いRPGにしよう、と、制作スタッフは燃えている!

ドラゴンクエスト

いわずと知れたファミコンの超ヒットRPG。今回の「シャイニング&ダクネス」に参加しているスタッフは主にIIIやIVを作った人。8ビットでは出来なかったこともメガドライブなら出来るとあって、いろんな仕掛けを考えているぞ。



メガドライブ

すでに120万台を販売している高性能16ビットゲームマシン。当然サウンド、グラフィックとも、8ビットマシンを凌駕している。ユーザー期待のRPGはややその数が少なかったのが今回の「シャイニング&ダクネス」は期待大。



シャイニング&ダクネス!



これが「シャイニング&ダクネス」の画面だ。このモンスターたちを見てくれ

新たに創造された体感RPGとは!?

証言1 すべてが3DのRPG

この「シャイニング&ダクネス」は体感RPGと呼ばれている。どう体感なのかを紹介していくことにしよう。

まず、世界はすべて3Dのグラフィックで表現される。

街も城もフィールドも当然ダンジョンもすべてが3Dで構成されているので、プレイヤーはまるで

実際にその場所にいるような錯覚を覚えてしまうだろう。プレイヤーはゲームの世界を体験してしまう訳だ。感じとしてはパソコンゲームの「ダンジョンマスター」に近いとのこと。ま、「シャイニング&ダクネス」にはフィールドもあるけど。



証言2 マッピング不要のダンジョン

ダンジョンも3Dと聞いて「マッピングが面倒だなあ。」と思った人も多いはず。だがこのゲームのダンジョンはひと味違う。

ダンジョン内の壁にはあちこちに装飾がほどこしてある。その装飾のおかげで迷わずに先に進むことができるのだ。具体的にいうなら壁にくっついていたいまつや

ドア、または床にこぼれている水たまりなどだ。これらを注意深く見ながら移動すればそう簡単に迷うことはなくなるはずだ。これも自分が今ダンジョンにいるんだってことを「体感」させてくれる仕掛けの一つだろう。

証言3 リアルスケールのモンスター

どんなに強い敵キャラでもザコキャラと同じ大きさで出てきては迫力が無いだろう。デカイ奴はとてつもなく大きく、小さい奴は本当に小さく表示する。このリアルスケールのモンスターたちが戦闘を盛り上げるに違いない。実際に敵を判

断するのにその体の大きさでまず強さを判断する。これも「体感」だよ。さらにそれぞれのモンスターはダンジョンの奥の方からのっそりといった感じで登場してくる。この臨場感たっぷりの演出があちこちにあるのが「シャイニング&ダクネス」の売りの一つでもあるんだ。

証言4 リアルなアニメーション

3Dの移動や扉の開閉などはスムーズにアニメする。だが、さらに敵モンスターや各種トラップ、イベントなんかもアニメするぞ。ちまちましたキャラクタがちょこまか動いてお芝居するのもかわいいけど、そこは16ビットのパワーというこ

とでリアルなアニメーションでストーリーを楽しむことができるのだ。何から何までアニメしまくるのは凄いな。ファンタジーの世界にお馴染みのエルフや、ホビット、ドワーフたちとの楽しいストーリーが待っているぞ。期待は高まるばかり。早くプレイしてみたいね。

『シャイニング&ダクネス』制作発表会 & 直撃インタビュー

去る9月20日、東京は赤坂の東京全日空ホテル・青雲の間で「シャイニング&ダクネス」制作発表会が行われた。

メガFAN編集部はこの時に株式会社クライマックスの高橋宏之氏(代表取締役)にコンタクトを取り直撃インタビューに成功した。

—まずこの「シャイニング&ダクネス」でゲームをする人に一番見てもらいたい所はどこでしょうか?

とにかく何から何まで(ちよつと大げさかな)新しい感覚一杯のRPGなので、すべて! と言いたいです。それがと答えになってないのでお答えしましょう。まずは、ダンジョンの超リアル感! 我々の技術力と企画力の勝利! だと言っ

てしましましょう。3Dの画面で、どれもこれも、単調でつまらないものばかりってイメージがあると思いますけど、それは、どれもこれも、ハードの制約のため(と、ばかりは言えないものも多いけど)なんです。しかも、本当に歩いている感覚で移動したり、曲がったりするのって実は大変なこと…。しかも、そこに色々な要素(たいまつやドアetc)がある訳ですからモー大変! でもそれがあって、我々が求めるアドベンチャー感覚が再現できる訳ですし、その臨場感を体験してもらいたい。それから戦闘! いまままでのターンRPGは、戦闘画面が地味でしょ? しかし、ハードと考え方の違いでこれだけ派手なことができるんだ! と

いうことを、実感してもらいたい。あとは、シナリオ! これだけRPG全盛の昨今ですから、生半可なものではプレイヤーも納得しないでしょうし、我々も強力なものを用意していますので、どうか御期待下さい。—今までの開発状況はどのくらいでしょうか? (9月21日現在)

ゲームっていうのは進行状況を%で現すのが難しいんですけど…うん…そうですね、30%強といったところでしょうか? ただし、我々の開発スピードはかなり速いんですから…。

—このゲームを期待している読者のみなさんに何か一言お願いします。

とにかくボクはこのゲームを体感RPGと名付けましたし、その臨場

制作発表会の風景。向かって左の2人が株クライマックスの人たち



感を楽しんで戴ければと、願っております。またこのゲームのファンタジー性を「夢・驚き」と位置づけて何が起るかわからない楽しいファンタジーワールドを創造して参りますのでどうかよろしく。

—お忙しいところどうもありがとうございました。

高橋 宏之氏
(株)クライマックス代表取締役



1957年10月30日生まれ。芸能、芸術の分野に強く興味を抱き音楽、演劇、テレビ制作に携わる。以前にいたエニックスではドラクエIIIの広報活動や、ドラクエIVのアシスタントプロデューサー等を担当している。1990年4月株クライマックスを設立。代表取締役に就任。

内藤 寛氏
(株)クライマックス専務取締役



1967年3月23日生まれ。中学生の頃からテレビゲームに親しむ。高校時代にすでにプログラマーとして業界に注目され15歳でプロデビューする。その後、チュンソフトに入社してドラクエIII、IVを作る。現在は株クライマックスで初の16ビットのRPG制作に燃えている。

ゲームの主要3Dダンジョンを見る

今回の発表会で見ることでできたダンジョンの中を紹介しよう。残念ながらまだ地上や城の中、街などの3Dグラフィックは発表されなかった。だが全編3Dならこのダンジョンを見るだけでもその出来がわかるはずだ。開発スタッフがかなり気合を入れて作っているのがきっと伝わると思うよ。



①ダンジョンにモンスター出現!

華麗なアニメ処理

ダンジョンの移動はとてもスムーズにアニメーションするぞ。まるで自分が本当にダンジョンの中をさまよっているように感じてしまう。また、ダンジョンの中に設置されているトビラの開閉などに効果的に使われている。

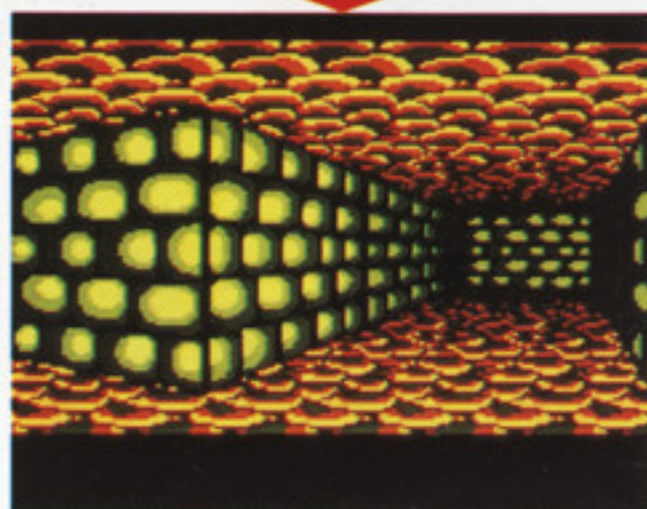
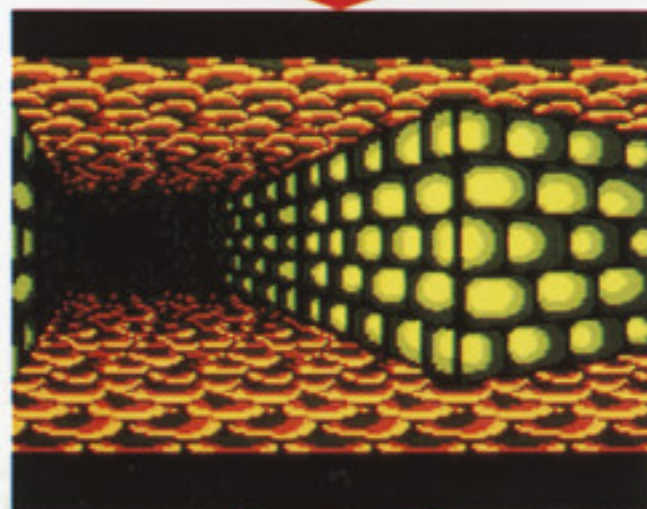
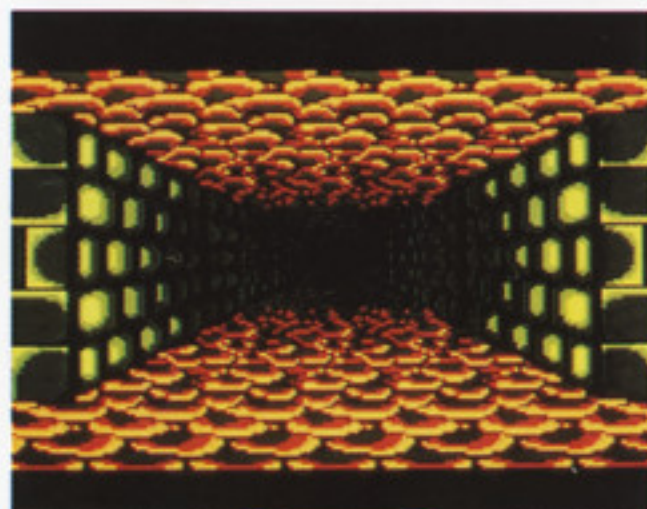
特にダンジョンなどの曲がり角

を曲がるときのアニメ処理は見事の一言。セガの名作SFRPGの「ファンタシースター」に匹敵するほどよくできているぞ。

本当はダンジョンだけでなく地上や城内のグラフィックも見てみたいよね。そちらは情報が入り次第報告するから待っていてくれ。

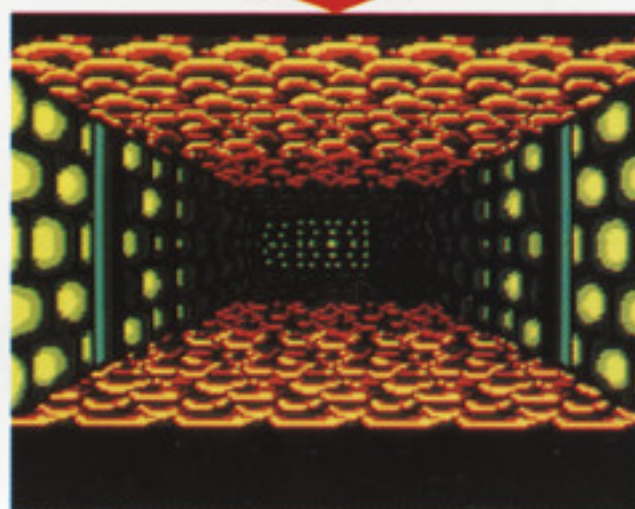
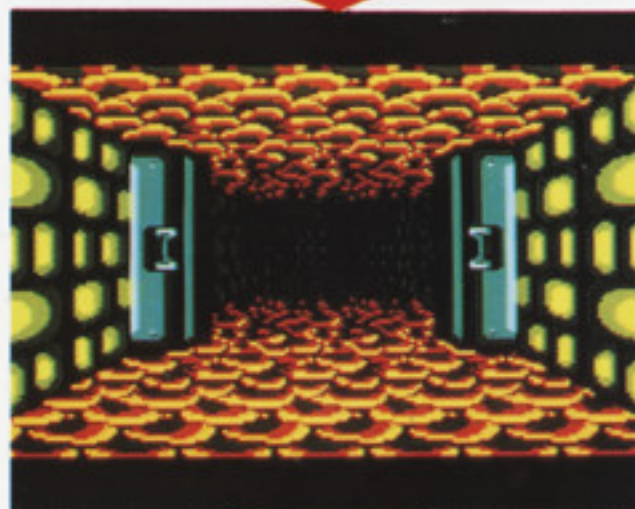
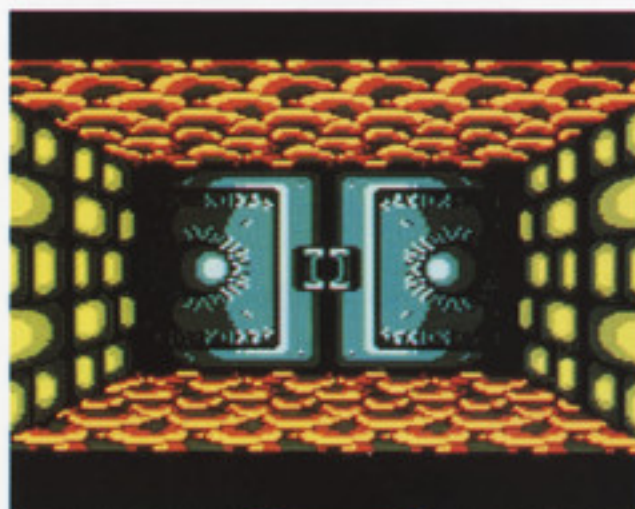
通路

通路を移動するときに見てほしいのはダンジョンの角を曲がる時だ。このスムーズな回転を実現するにはかなりのプログラムの腕が必要とされるだろう。



扉

目の前に立ちはだかる扉。前に立つとゴゴゴ…と音をたてて左右にスライドし、開いていく。こんな仕掛けがあちこちにあるならダンジョン探索も楽しいかな。



ダンジョン内を照らすたいまつ

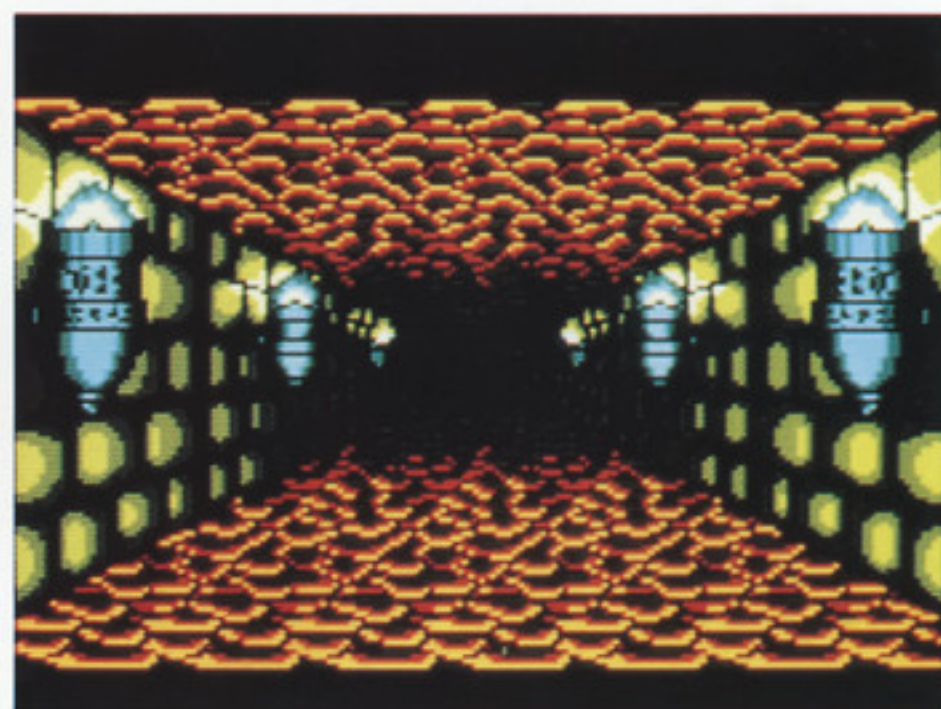
ダンジョンの中にはたいまつが付いている壁がある。今までのRPGはダンジョンというと、もうずっと壁ばかりでうんざりすることが多かったけど「シャイニング&ダクネス」はあちこちにたいまつ

があつたりしてアクセントをつけている。また、このたいまつがダンジョン探索のなかでの目印にもなるので非常にうれしい。こんな配慮もまさに体感RPGならではの感じだね



①冒険者たちの探索を助けるたいまつだ

②このたいまつが並ぶ先にはいったい何が?



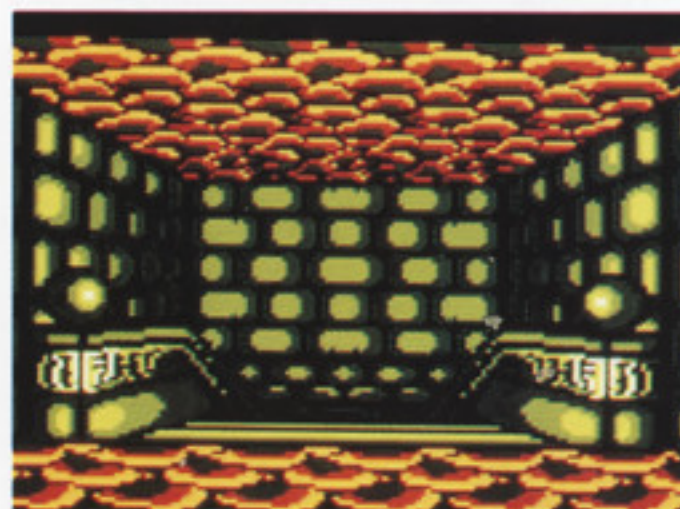
階段で上下層の移動

当然ながら、ダンジョンは深く地下へ何層も続く巨大なものもあるだろう。そんなとき上下層の移動に使われるのが階段だ。

今回の取材の時点では階段の前

に行くと画面が切り替わって次の階へ進むというパターンだったが、それではリアルさに欠けるということで、どうなるかはまだ謎だに変更されるようだ。

また、階段だけでしか上下の移動が出来ない訳が無い。きっと、他にも別の手段を用意してくれているはずだ。例えばエレベーターや落とし穴などは有力候補って感じかな。それとも僕たちには予想もつかないようなもの凄い移動方法が用意されているのかも? 来月以降の情報を待ってくれ。



③これは下へと続く階段だ。降りるか



④今度は上へ登る階段が出現。行くべきか、行かざるべきか。それにしても描きこまれたグラフィック

モンスター登場! 戦闘はコマンド形式だ!

さあ、いよいよ戦闘シーンの紹介だ。と、思ったら戦闘シーンの場面はまだ変更の可能性があるということで写真が取れなかったん

だ。写真が見れないからといってガッカリしないでくれ。ここでは発表会のときに見た戦闘シーンのコマンドについて紹介していこう。

戦闘時のコマンドは4つと判明

戦闘時のコマンドは4つ。RPGをやってきた人ならもう当たり前のコマンドばかり。リアルタイ

ムじゃないから、可愛い自分のパーティが全滅しないようにじっくりコマンドを考えて戦おう。

武器で戦う

今、手に持っている武器を使い目の前の敵を攻撃する。1回に1匹しか相手にできない。一番ノーマルな攻撃方法。当然剣やレベルで敵に与えるダメージは変化する。

魔法をかける

これぞファンタジーRPGの醍醐味だ! 敵を一気に全滅させるような強力な魔法や味方の命を助ける魔法など使う。当然だが魔法を使えるキャラがいないと駄目。

道具を使う

レベルが低い頃はHPが少なくなったら薬草で回復するなどの自分の持っているアイテムを使うこと。魔力を秘めたアイテムなら十分戦闘の役に立つぞ。

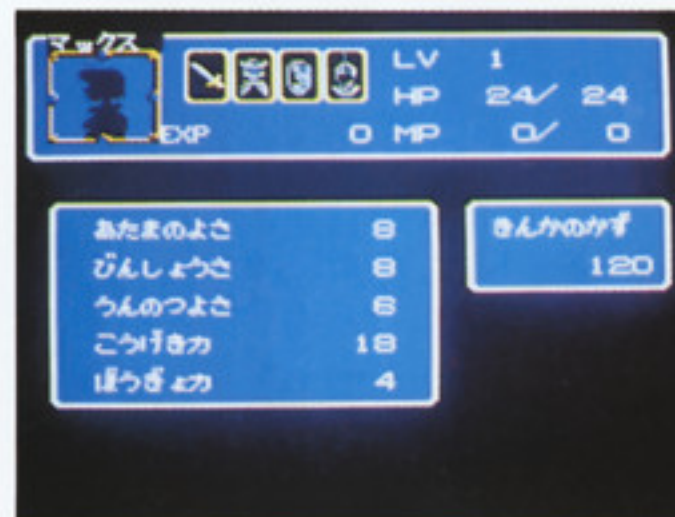
敵から逃げる

何度戦っても勝てそうに無いモンスターに会ったらすかさずこのコマンドで逃げよう。命あつての楽しい冒険だからね。でも毎回必ず逃げられるとは限らないぞ。

キャラクターのステータスについて

キャラクターのステータス画面の写真も手に入れたので見てもらいたい。キャラクターを構成する能力値は全部で5種類と思ったより少ない。これだけ簡潔にまとめられたのは最近のRPGの中でも珍しいことだ。

でも、訳のわからないパラメータ群でゴチャゴチャしてるよりはすっきりしていて、いいと思う。



これはパーティの1人、マックスのステータスを見たところ。平均的だ

頭のよさ

この数値が高いと魔法攻撃の成功率に影響すると思われる。バカはちょっといやだね。

敏しろうさ

通常のRPGでは攻撃順序や攻撃回数を決めるのに使われたりする。けっこう重要な能力値だ。

運の強さ

この値が低いと罠に引っ掛かったり、いらぬダメージを受けたりと損をすることが多いぞ。

攻撃力

敵に与えるダメージはこの値で変化するだろう。強力な武器を持てば当然この数値も上昇する。

防御力

敵からのダメージを防げる値。少ないと大きなダメージを受けることになる。防具で上げよう。

戦闘時に出現するモンスター達

戦闘シーンの華といったら当然モンスターたちだ。この「シャイニング&ダクネス」にてでくるモンスターは1匹1匹が攻撃するときアニメーションして襲ってくるぞ。しかもモンスターの大きさは前述の通りザコはザコらしく小さいし、強力な

敵は大きく描かれているから、もう臨場感抜群。次にでてくるモンスターはどんな奴だろうと期待してしまうはずだ。

今回は手に入った写真から3種類のモンスターを紹介しよう。描きこまれたグラフィックを見てくれ。

死神



カボチャ頭のかわいい敵があなとると怖いかも? 群れをなして襲ってくる死神たち。殺されて魂を奪われるなよ

ドラゴン



レベルの低いパーティは逃げた方がいい

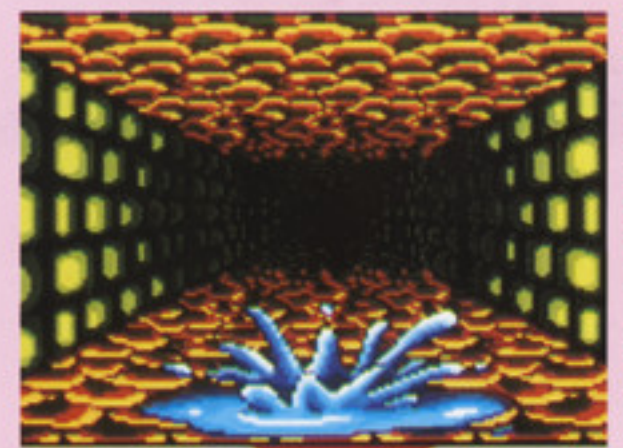
バンプキエミ



トラップも見どころ

さて今回の発表で一番凄いなと思ったのがこのトラップのシーンだ。

一見何の変哲もない水たまりから突然モンスターが飛び出して戦闘になる。しかも、このモンスターが飛び出して襲ってくるまでのアニメーションのパターンがとても多く用意されていて非常に動きが滑らかなのだ。しかも、これは本当に数多くあるイベント・トラップの中のほんの1つにすぎないそうだ。ひょっとしてすべてのイベントがこんな風にアニメーションするのだろうか?



水が突然盛り上がる!



徐々に姿を変えていく

こんな恐ろしい水のバケモノになった!!



NEW

ダライアスの鼓動が聞こえる

ダライアスII

DAIARS II

(仮称)

大旋風を巻き起こした3画面パワーを一画面の中に再現。今月は美しい画面とハイパーなサウンド、そしてスーパーデンジャラスな12体のボスの全てを君の前にあばき出そう！

12月	タイトー	8900円(税別)
8M ROM	シューティング	コンティニュー

業務用の超人気シューティングを見事に再現

完全移植なんて信じない！だって業務用のダライアスIIは2画面、あるいは3画面きょう体で、メガドライブの画面とは大違い。しかも、さまざまなダライアスIIだけのカスタムチップが集積されている業務用基板に対してメガドライブはひとつのゲーム用チップがあるだけ。こんなにも差のあるハードに移植されるんだから、「業務用を完全移植」なんて言い方

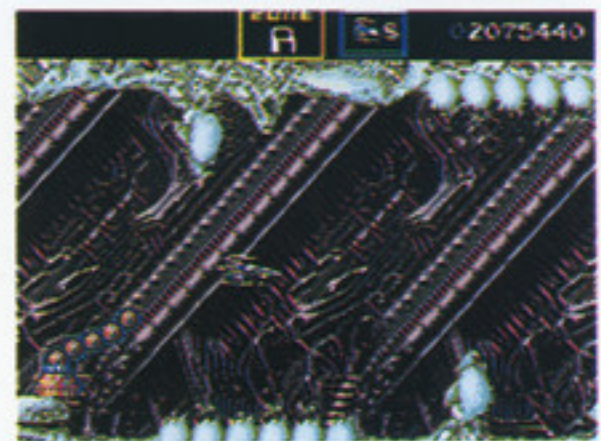
はまるっきり信用できない。だからといって、このメガドライブ版のダライアスIIがつまらないデキかというそうではない。業務用基板よりも劣るハードに移植するのだから、いかに本物そっくりに似せて移植するかではなく、いかに本物に近いプレイ感覚を再現できるかにかかってくる。メガドライブ版は、そういった感覚的な移植を見事に実現しているんだ。



グラフィックは限りなく業務用に近い

細部のグラフィックにこだわり

ダライアスII移植ということでもっとも気になるのがグラフィックだろう。しかし心配することはまったくないのである。写真を見てもらえばわかるよね、業務用とそっくり同じとまではいかないけれど、雰囲気はそのまんま。スクロールする感覚や、敵の行動パターンなどは業務用と大して変わらない。もちろん、巨大なボスや、細かい画面内の動画なども再現されてい



かなりいい味がある

るから業務用でファンになった人も安心。本家のラスタースクロールも全開で、美しいシーンが次々に登場してくる。

サウンドづくりがうまい

今やサウンドはグラフィック以上にゲームのデキを左右する要素になっている。ダライアスIIの業



音しだいでノリが違う

務用のサウンドは、多くのゲームファンをうならせたもので、CDもかなり売れている。メガドライブ版は、音源数が少ないというハンディがありながらも健闘、特にFM音源の音色づくりがうまい/サンプリングの組み合わせがうまい/無理に出せないパートは変えながらもオリジナルをほうふつとさせるサウンドを実現した。

強力に改造されたシルバーホークの雄姿

元祖ダライアスで登場したシルバーホークがさらにパワーアップした。搭乗員もPROCOとT I A Tの子孫たちだ。ただし、2人同時プレイはできなくなってしまった。でもこのパワーは1人でも十分に堪能できる快感ものだ。



◎これから新たな戦いが始まる

パワーアップして敵を退ける

シルバーホークの搭載兵器は最初はショットとボムのみ。このへんは元祖ダライアスといっしょなんだけど、パワーアップが違う。紋章のようなアイテムを取ることによってだんだんとパワーアップしてくる。中にはレーザーのパワーアップもあり、最終的にはショ

ット、ボムとともに3つの武器で攻撃することができるというわけだ。もちろん、バリアーみたいに自機を守るアームのアイテムも存在し、緑から銀、金と、アームがパワーアップしていく。3つの兵器もアイテムをとりつづけることによって強力無比に強化される。



◎どんどんパワーアップするぜ



◎どうだ! まいったかこの下道め

4つの装備のパワーアップ

ショット

ショットはだんだんと2発、4発と同時発射数が増えていく。さらには強力なエネルギーの太いショットも撃てるようになり、弾は拡散して敵を射抜くすさまじい兵器となる!



レーザー

レーザーは最初上下だけにしか撃てないのだが、さらにパワーアップすることによって斜めに撃てるようになる。最終的には6本のレーザーが前に4本後ろに2本容赦なく放たれる。



ボム

ボムは便利な兵器。一見補助兵器のように見えるが、その実パワーアップするとなにより使える。パワーアップすれば地を這うように進んでいくようになるので地上のザコにはもってこい。



アーム

なによりこれがあればほかのパワーアップを長続きさせることができる。「死んでも取ろうよアームアイテム」が合い言葉…。ボス戦で装備していなければ、かなりきつい。



自機による装備の違い

メガドライブ版ダライアスIIでは、PROCO Jr.とT I A T YAUNGの初期設定が違うのである。シールド以外の全ての設定がT I A T YAUNGの方が、

レベル1ずつ上になっているので自分の腕に自信のない人やはじめてプレイするひとは、T I A T YAUNGでプレイすることもできるってわけだ。

PROCO Jr.



◎変にリアルでカッコ悪くなってるって。うるせい大きなお世話だつての



◎裸一貫からの出発。マニア向け

T I A T YAUNG



◎まったく、こんなサイ宇宙服着せられてジョーダンじゃないわ。ゲームじゃないのよ

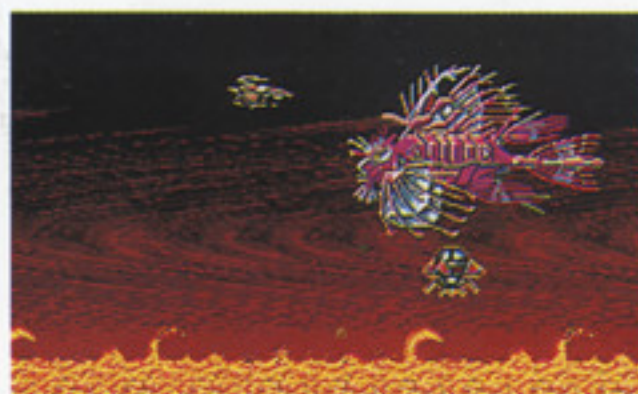


◎やられてもパワーが1段階残る

ハデに爆発核攻撃

このゲームのひとつの売りともいべき核攻撃。画面いっぱい破壊の光が広がり、敵はこの光の中で大きなダメージを受ける。ただしこの核攻撃はいつでも自由に

やれるものではなく、スクロール途中で敵に混じって配置されている核弾頭を破壊したときのみ実現するんだ。だから、ほしいときになかなか出てこなかったりするとやきもきさせられる。



◎シッシッ近よるな、この爆弾め



◎いつもピンチになるとうまいぐあいにやってくるスグレモノ。その名は核



◎核の光の中、何を思っていたのかハイパーステイング...

全28ゾーンの背景も細かく表現

このメガドライブ版ダライアスIIは全28ゾーン構成で成り立っている。もちろん元祖ダライアスと同じように、1ゾーン終わること

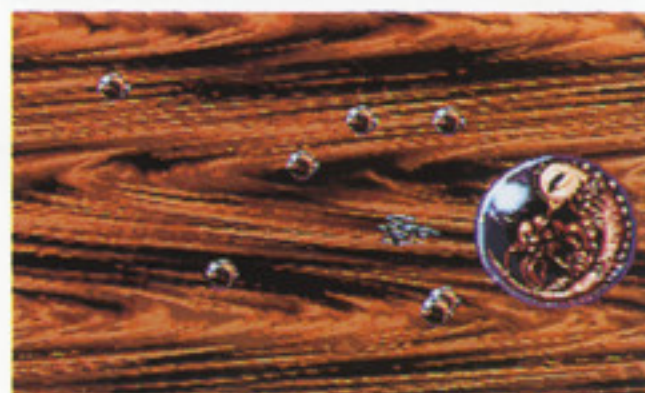


○組み合わせてうまく使ってくれよ

に2分岐しているルートを選択していくもの。だからさまざまなルート攻めで何度でも楽しめるゲームシステムだ。全26のゾーンは個性的な背景やスクロールが待っているから全部見ないとやっぱりもったいない。しかも最後にたどり着いた場所によってすべてエンディングが違うというマルチエンディング。こりゃ眠れない日々が続きそうだ…。

今をときめくラスタースクロール

ゲーム業界で最近流行しているラスタースクロール(ラインスクロール)だが、さすがハードでやっているだけあって業務用となんら遜色のない出来に仕上がっている。そして特に綺麗なところは、パイ

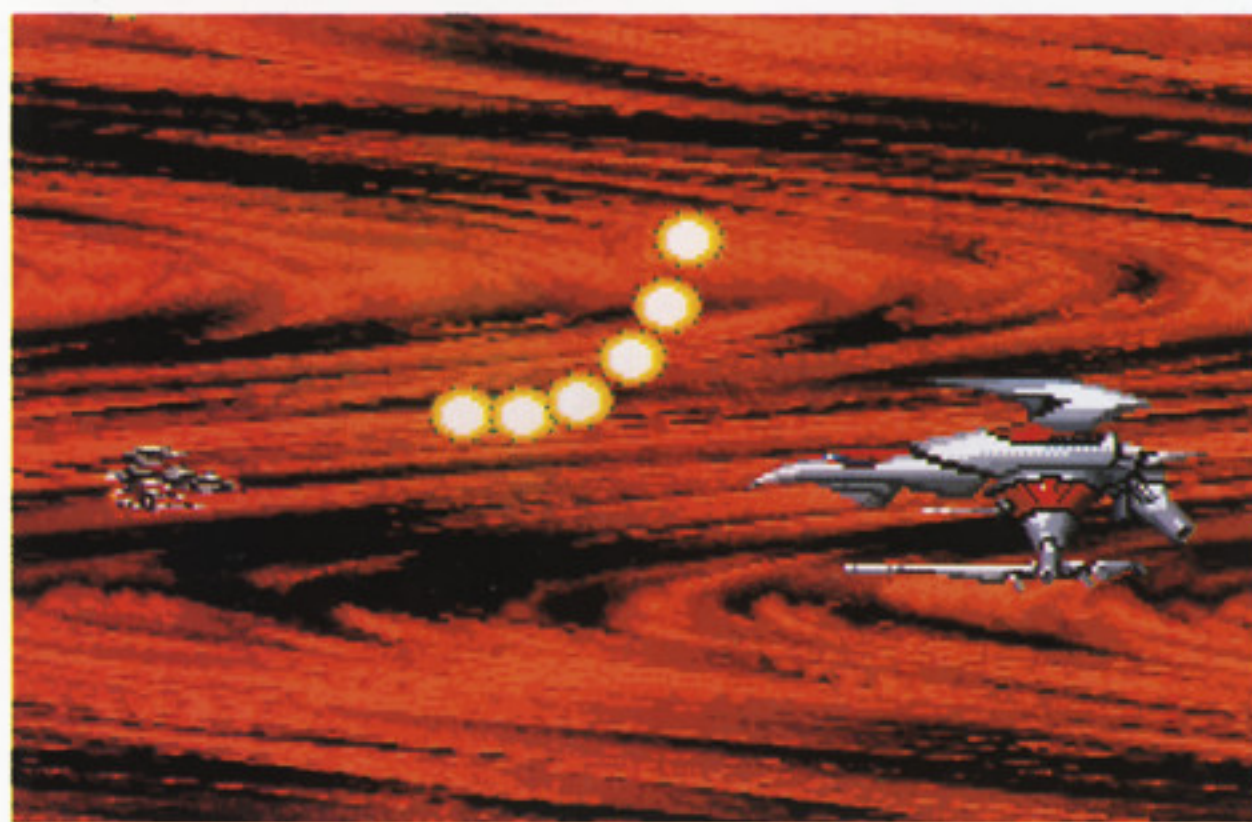


○ぐお一目が回るぜ、きもちわりー

オストロングやハイパースティングなどのボスのときの目も回りそろうな激しいラスタースクロールが、そうだ！ 炎のゆらめくようなスクロールもとってもGOODで小気味がいい。



○すごく切れのいいラスター



○メガドライブでないと、ちょっとできない芸当ってわけだぜ

START

最初のAゾーンから始まって最終ゾーンまでのルートはさまざま。通常シーンがきびしいところもあれば、ボスの方が手ごわいゾーンもある。最初はとにかくひとつのエンディングを見るために、もっとも自分に適したルートを開拓していこう。もちろん最終的には全ゾーンクリアだ。



2重や3重じゃないスクロール

ラスタースクロールに並んで目に付くのが、この多重スクロールだろう。たとえば基地内の奥行きのある多重スクロールや青空と海



○美しすぎることは罪だ！

の境目の分からないくらい綺麗なスクロールなどは、大画面でプレイすれば声もでないだろう。キミのテレビは、何インチだ。



○この雲ただ者じゃない

いきなり上下へスクロール

業務用では、ゲームが始まってすぐ斜めにスクロールするがメガドライブ版では、カットされた。が、この上下のスクロールはバッチリ再現されている。上から下(下から上)にスクロールするとき、非



○水しぶきが立ってばいいのに、でもいいね



常に綺麗に画面が、入れ替わる。特にギーガー面や氷面や都市面に入るときなどは、目を奪われてしまうほど綺麗なのだが…写真で見てもわかってもらえるかな？



○こんな風に境目もとっても綺麗



細かい描き込みとアニメ処理

元祖ドライアスでは、変わりばえしない背景が延々つづいたのだが、ドライアスIIでは太陽のプロ

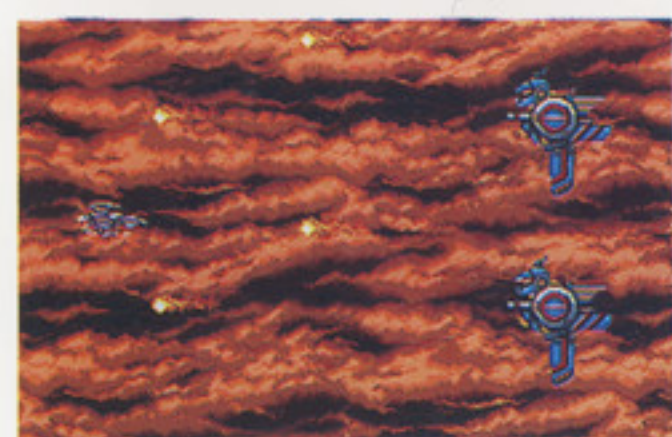
ミネンスや海に差し込む光のほか、地球の崩壊した都市の書き込みなど、効果的な演出がなされている。

プロミネンスが、すごい

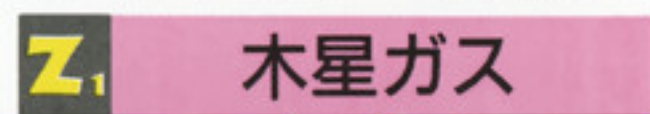
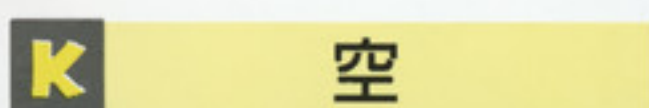
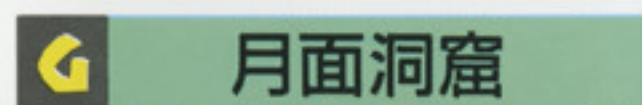


最近の業務用ではこのくらいの演出はあたりまえだが、家庭用ゲーム機で実現するにはかなりの手間と大量のメモリーを必要とする。今回の8メガビットというのはかなりの容量に見えるが、それでも湯水のようにメモリーを使う業

務用機に比べたらあまりにも少ない。そんな中でこれだけのグラフィックを再現しているのだからなかなかのもの。タイトーの技術陣もかなり気合を入れて移植していると言えるんじゃないかな。



こんなへろへろ弾よけてみせるぜ



新キャラも加わった芸達者なボスたち

ダライアスIIのボスたちはなんだか芸達者なやつばかり。業務用は、彼らの芸見たさで誰もが先のゾーンの攻略にやっきになったのだ。あの手この手とよくやってくれるんだけど、けっこう手ごわいやつばかりなのも事実なんだ。



○後ろから読めばアジの骨?

1度爆発しても死んだと思うな

ボスは、本当にしつこい…。これでもか！ これでもか！ と打ちのめしてもなかなか死なないのだ。最初のハイパーティングなんか弱いとはいえ2匹もいるんだよ。1匹倒したと思ったらまたこんどは逆方向からもう1匹出現する。でもこんなのはまだ序の口…。

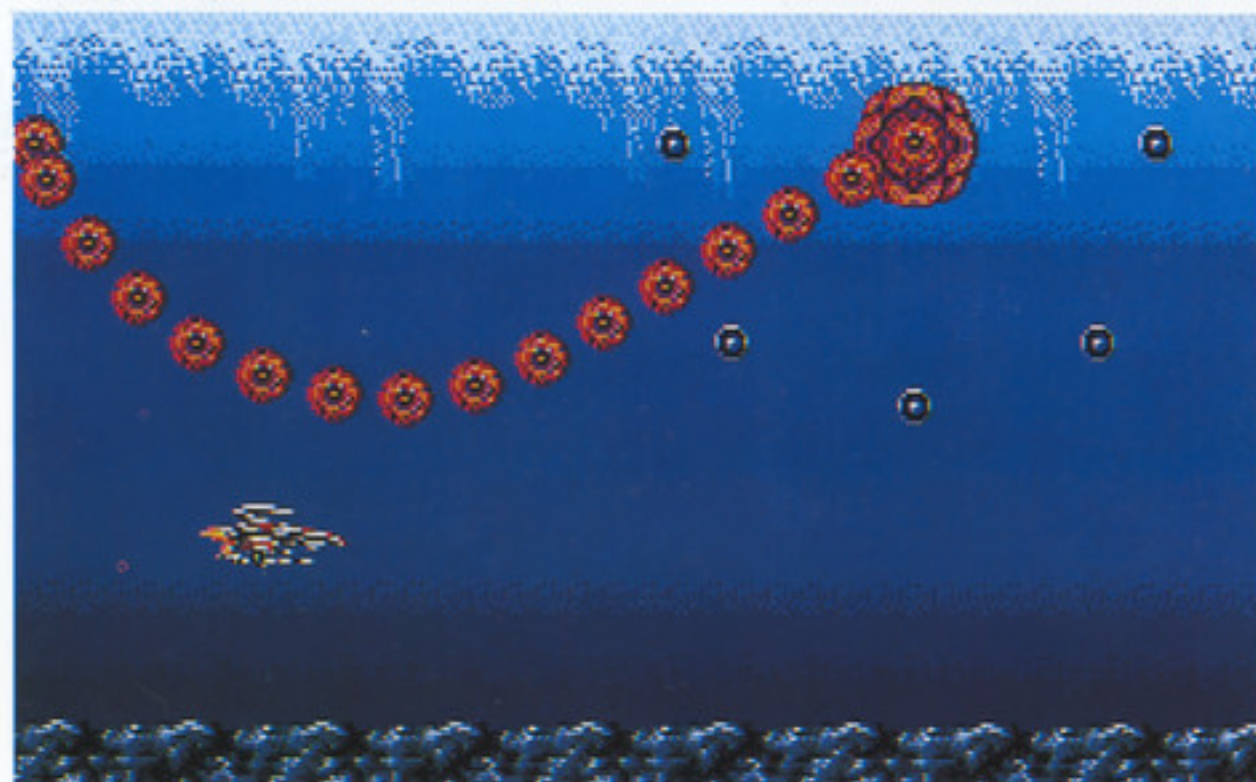
どんどん先のゾーンに進むごとにしつこい連中が登場してくる。バッコーンと爆発して「ヤッター！」とか思って安心すると、さらに内部からまた湧き出てきたりとしつこいしつこい…。こんなボスが12匹もいるんだから困ったものだ。メガドライブ版だけのボスもいる。



○この触手に気を付けろ！



○こうなればこっちのもんだぜ

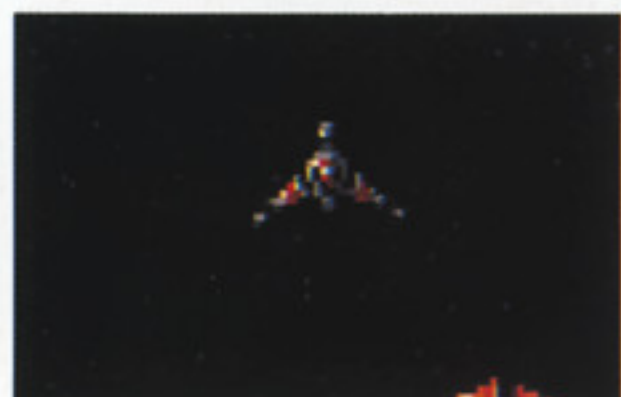


○お前のパターンはすべて見切っているんだ。当たってたままるものか…とは言ったものの

ひと味違うボス戦でのシルバーホーク

元祖ダライアスの戦闘は単純だったが、ダライアスIIになってシルバーホークは、なんと左を向くことができるようになったのだ。しかしただ左を向くのではなく正

確にいうとボスの方を自動的に向いて戦いやすくしてくれているのである。これによってこのゲームではボスとの戦いでのパリエーションを増やすことに成功したのだ。



○これが一応正面だけ

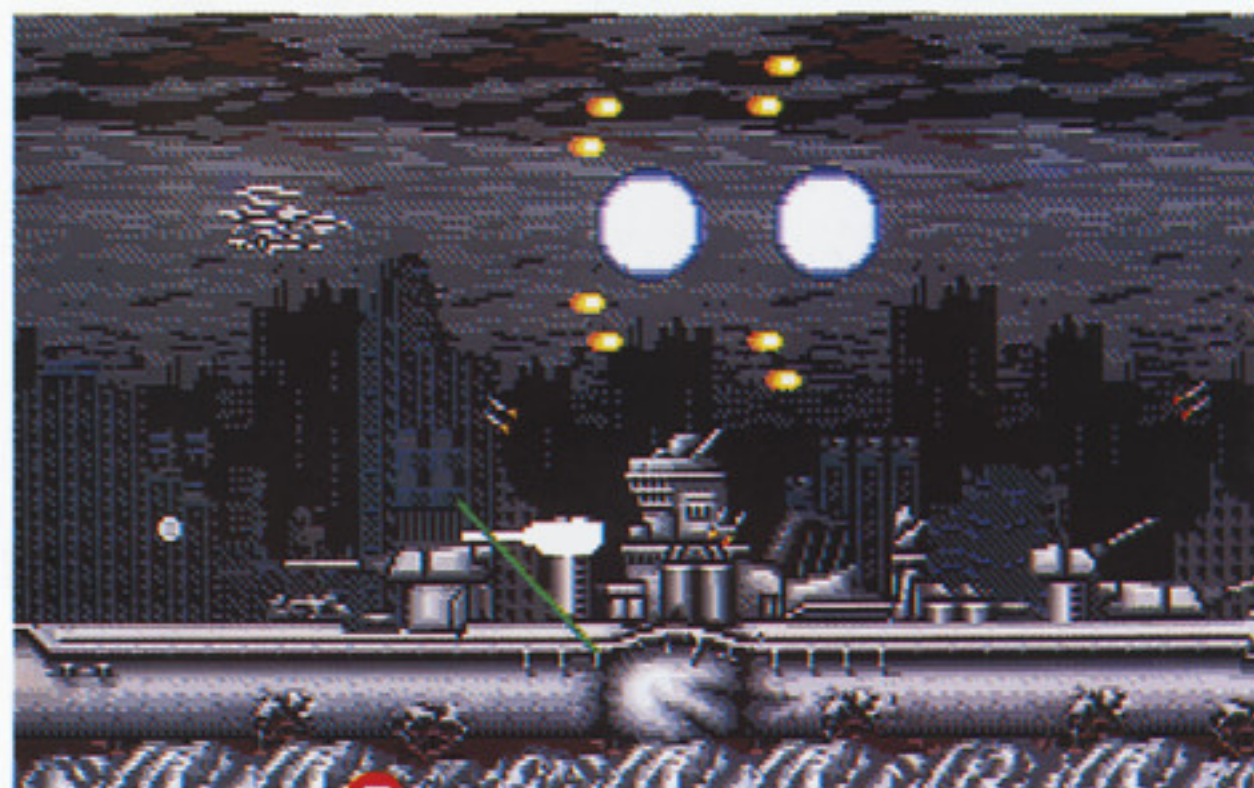


○グルリン！ よし反撃開始だ

芸①ヤマト

ヤマトなんだよね。最初は正真正銘戦艦が攻撃してくるんだ。ちよいちよいと主砲や艦橋をすべて

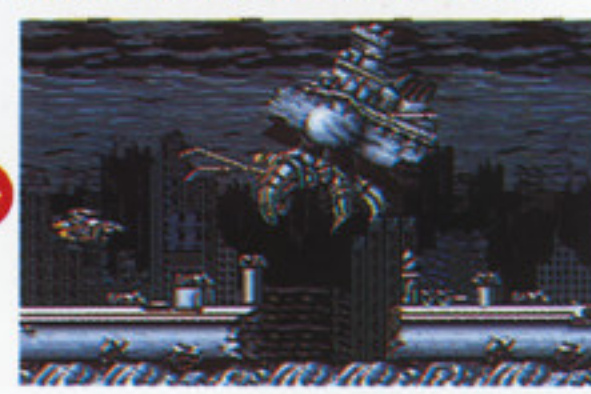
破壊すると…船体がぼっきり。どっひゃーてな感じで今度は戦艦の艦橋を背負ったヤドカリが跳ね回る。しかも攻撃は艦載機ときたもんだ。つかれる敵だ…。



○大好きなヤマトを破壊するのは、恐びないけど、しかたがないか



○ん！ 様子が変わた



○わっ、何だこれ

芸②マザーホーク

自分にそっくりな敵が出てくる。その名をマザーホークというのだが、この光景を見て「あっ！ ファ

ンタジーゾーン」と思った人も少なくないただろう。だが、このマザーホーク、はっきりいって業務用より難しい。なにしろアイスラッガーから分裂ビームまで自由にあやつる始末なのである。必死に正面から攻撃していると、いきなりバラバラになる姿などは圧巻…。パリエーションに富んだ攻撃方法は、ダライアスIIでもかなりハデなやつだといえる。



○うおっとお！ 何て攻撃しやがるアイスラッガーなんて古いぞ

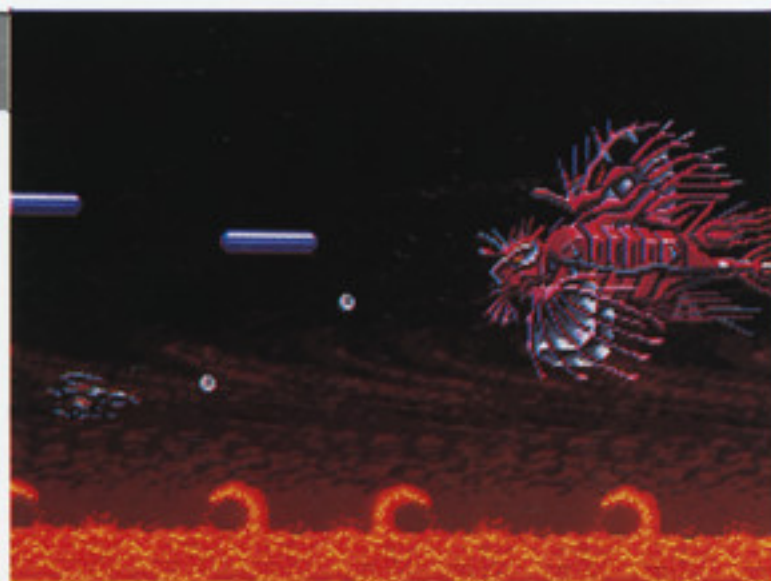


○とてつもなく恐ろしい攻撃をする

どひゃー！

A ハイパースティング

だれもが1度は相手をすることになるだろう。ミノカサゴという魚の形状をしたハテナやつではあるが、弱い。このゾーンはボス面に核弾頭が2発出てくるのでやっつけるのも簡単。単なる演出みたいなやつだ…。



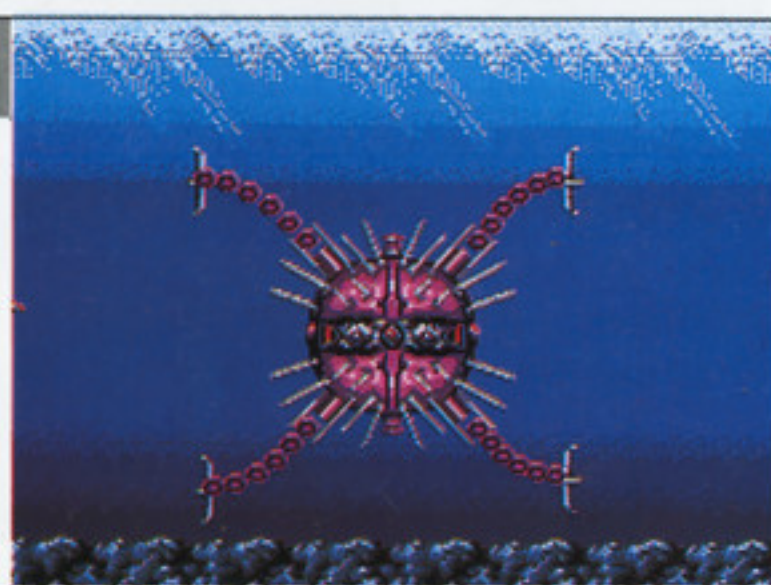
DEF ドリオサーム

ヘビじゃないよウツボだよ。画面中をそれこそ縦横無尽に動きまわるから要注意。シルバーホークも攻撃方向をくるくる変えなければならなくなってしまう。一瞬止まって、急速な移動をするのでこれにも注意。



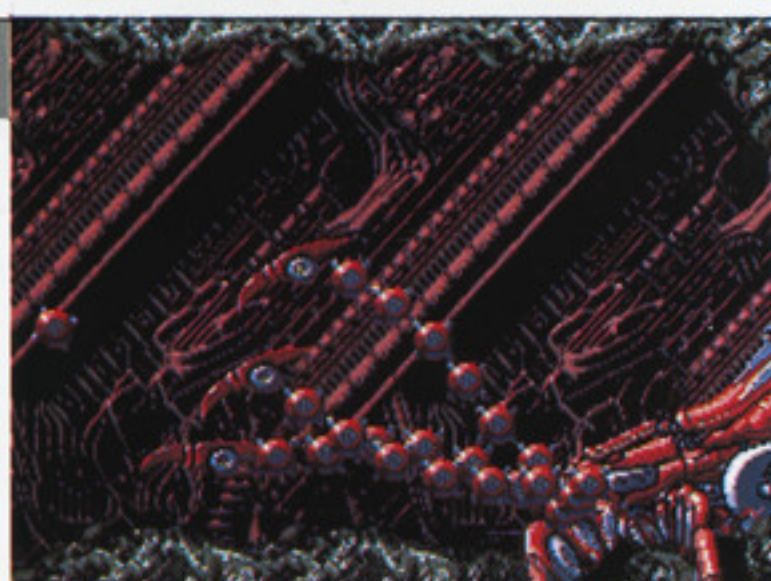
KMO リーダイン

こいつほど卑屈なやつはいない…。ウニの殻にくるまっていやがるから、手足をもいで中心部を破壊しよう。このとき、ドッカーンとはでにいくんだけど、だまされちゃいかん！ さらに小さな中身が現れるんだ。



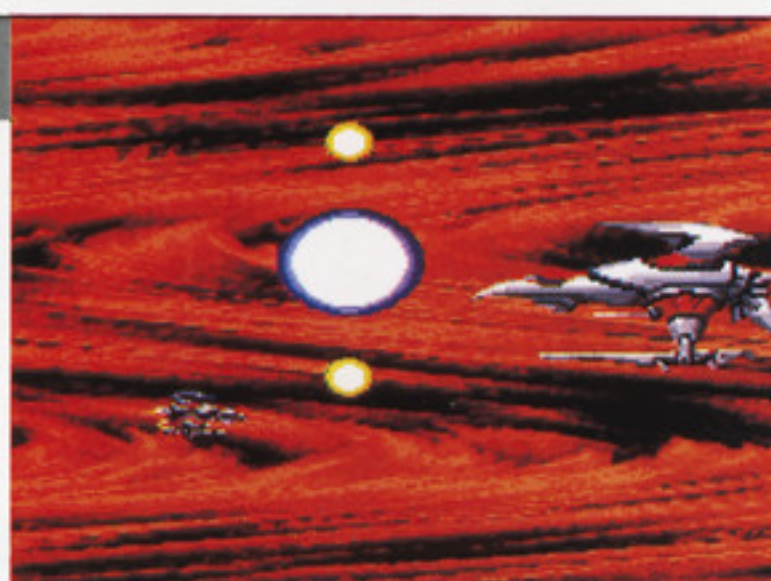
PRT グランドオクトパス

メガドライブ版では地に根をおろしていて、自分自身は移動してこない。そのかわり足を使ってしつような攻撃、さらには小ダコを吐き出してしつように攻撃してくる。タイムアップキャラの出現に注意が必要だ。



ZV マザーホーク

自分をそのまま大きくしたようなボス、マザーホーク、この敵はけっこうやなヤツでシルバーホークと同じ攻撃をしてくるので、初めはへんに動かない方がいいだろう。分裂レーザーには、気をつけた方がいい。



WY リトルストライプ

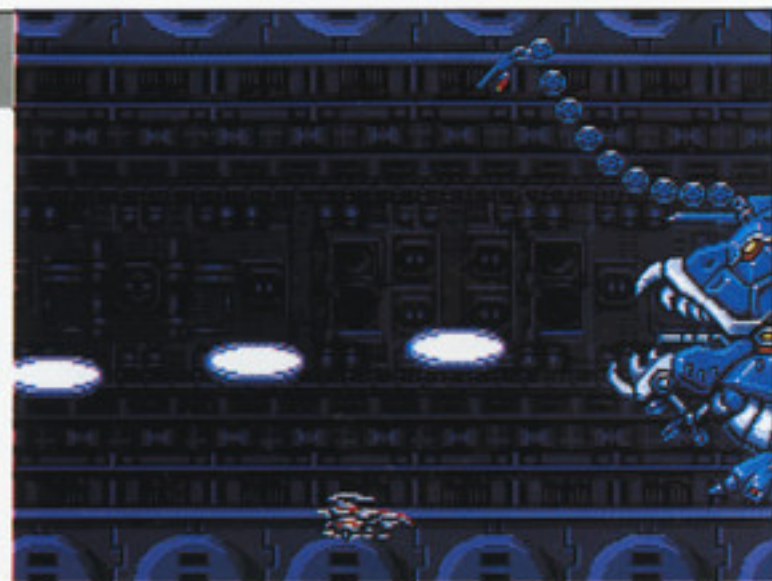
エンゼルフィッシュそのもののボス。見た目はけっこうごちゃごちゃしているが、実は強い。全体から飛び出すワイドレーザーはとんでもない。触れたらもちろんイチコロ。アームが絶対必要なタイプだ。



ボス名の前アルファベットは、そのボスのいるゾーンです

BC アロイランタン

ようするに、アンコウ形のボス。こいつは画面右側に固定しているから素早い攻撃をしてくるわけじゃない。触手から発射する弾さえ注意していればさほど怖くはない敵だ。序盤の遊び相手と考えればいーだろう。



GHIJ スチールスピ

業務用でこいつは、アロイランタンの腹のなかにいたのだがメガドライブ版は出張サービスなのか外でキミ達を待っているの、こっちは気合を入れなおして返り討ちにしてあげよう。燃えるぜ!!



LN ヤマト

これがなければダライアスIIじゃないよとまでいわれるボス。最初は意表を突いた戦艦。かと思えば艦橋を背負った怪しげなヤドカリ。はたしてその実態は…？ 正解は、ナメクジです。ウツソー！



QSV レッドクラブ

カニさんは弱い。どのくらい弱いかというと、編集部で一番シューティングが苦手な人でもノーミスで倒せるほど弱い。こいつは攻撃自体はハテナではないのだが、吸引光線でシルバーホークの動きを封じようとする。



VZ バイオストロング

こいつの攻撃は、自分そっくりのダミーをだしてこっちの目を錯乱させてそのうちに逃げるというセコイ技を使ってくるので、先を読んでバイオストロング唯一の本体に確実に弾を当てていくんだ。



X ネホノジア

今回キラーヒジアのかわりに新しくメガドライブに登場することになったネホノジアである。ナカナカ強い攻撃をしてくるボスでまずまずの強さを披露してくれるが、こんなのに負けるわけにはいかないのである。



NEW

必殺のダイナマイトパンチで任務を遂行せよ!

『オペレーション・ウルフ』と『あしたのジョー』をたしたようなアクションゲームがこれだ。格闘派に絶品?



10月27日

セガ

6000円(税別)

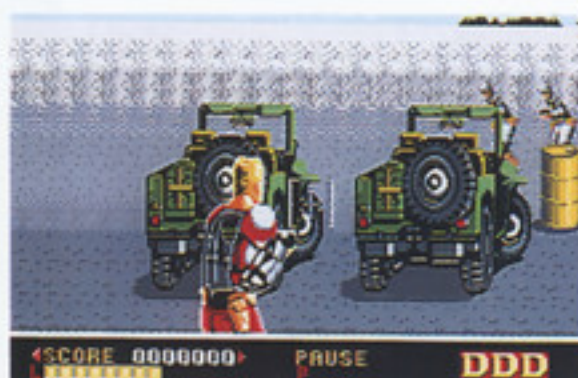
4M ROM

アクション

コンティニュー

炸裂! 3D格闘&シューティング!

このゲームは基本的に画面上の照準を敵に合わせ、銃撃するというもの。最大の特徴はボスとの対決で、一転して3Dの格闘戦になり、殴る蹴るで勝負する。アッパーが決まったときは快感だぜ!



◎さっそくデュークのえじきが現れた

ザコを一掃しボスとのタイマン勝負

ステージはデュークの動きとは関係なく右へスクロールするフィールドバトル面とデュークの動きに合わせてスクロールするボス面に分かれている。

フィールドバトル面では、はじめのうちはデュークと銃の照準の操作が十字キー1つで同時におこなうことになるので、狙い撃ちしながら弾を避けるには慣れが必要だ。また途中に出現するボスはかなりの強敵なので注意しよう。この点を把握すれば他の敵は所詮ザコ。あとはボスへまっしぐらだ。

ボス面は、フィールドバトル面



◎この廊下のつき当たりには大ボスがデュークを待ちかまえているぜ

とはうってかわって格闘が主体になる。ほとんどのボスはすぐに近づいてくるのでヒットアンドアウェイでパンチやキックを繰り返そう。とどめはダイナマイトパンチで決まりだ。幸運を祈る!!

業務用により近いグラフィック

1989年にテクモから登場したアーケード版『ダイナマイトデューク』はプレイヤーの視点からシューティングと格闘を楽しむという

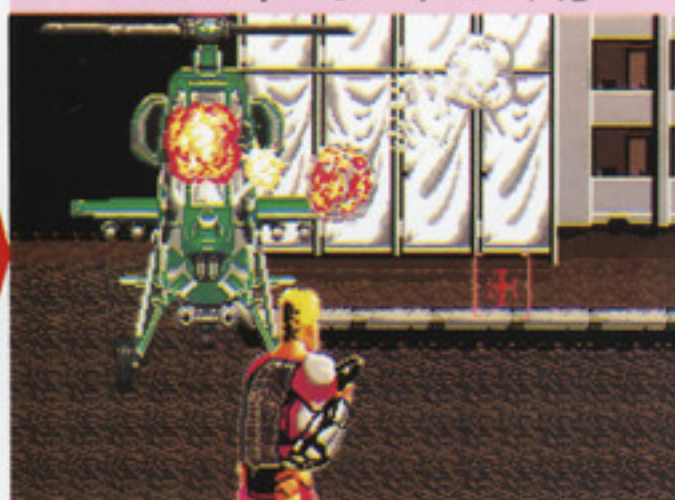
アクションゲームとして話題を呼んだ。今回メガドライブに移植されるにあたって、フィールドバトル面の格闘の要素が削られた。

アーケード版



◎さすがアーケード版の戦闘ヘリ。大迫力の爆発シーンだぞ!

メガドライブ用



◎攻撃や動作などアーケード版並みの移植なので迫力も十分あるぞ!

アーケード版

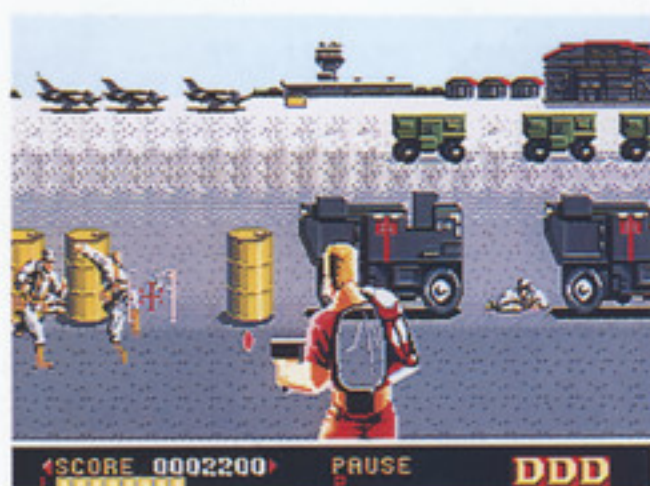


◎ドバドバッとバーナーからファイアーボールを出してきたぞ

メガドライブ用



◎火炎攻撃はやや見劣りするが全体の動きなどかなり移植されている



◎おみごと! 敵へズバリ命中だ



◎敵は並んでこっちを狙っているぜ



◎どりゃーと気合のアッパーカット



◎どこ狙ってんの。こっちだよ

撃って、殴って、蹴って敵を撃破!

このゲームの攻撃パターンは撃つ、殴る、蹴るの3種類に分かれている。攻撃方法が限られているので、それぞれの特徴を理解して使い分けないと簡単に敵を撃破することはできないぞ。特に格闘はタイミングが重要だ。



○オーマイガッドで感じの倒れ方だね

攻撃こそ最大の防御

フィールドバトル面で、敵の弾を避けてばかりいると、しまいには数えきれないほどの敵が画面に集まってどうにもならなくなってしまふ。しゃがみながら左右に移動して敵を小刻みに攻撃しよう。やられる前にやれ! の精神だ。



○ヒョイツとよけてすぐに攻撃するんだ



○クオ! 撃たれた!



○この野郎、対戦中にあくびなんぞしやがって

ショット

主にフィールドバトル面で使用するのがこれだ。弾数は限られているので正確に敵を狙いたい。またショットでモノを破壊することによって、たまにアイテムが出現するので補充しよう。



○おらおらもつと攻めてこい

パンチ

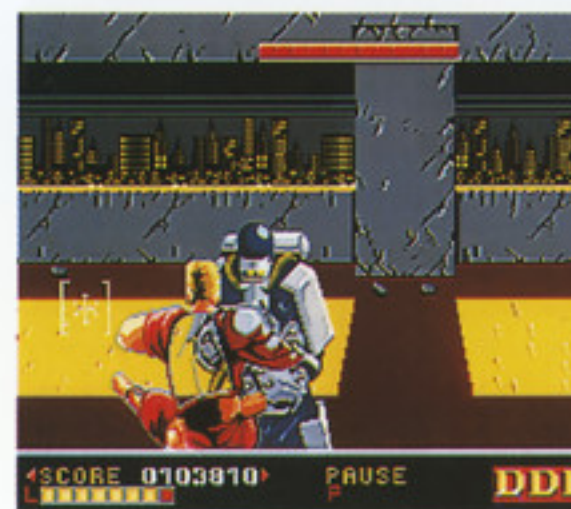
主にボス面で使うのがパンチだ。パンチの種類はストレートにアッパーカット。また銃座で殴ったり、肘打ちもするのだ。敵のスキをついてアッパーカットやストレートをぶちこめ!



○決まった、会心のパンチ!

キック

パンチと同じく接近してきた敵にはこのキックも有効だ。アーケード版のようにジャンプキックなどの派手な要素はなくなったが、パンチよりも威力はあるので充分使える。タイムロスが若干ある。



○これも決まったぞ!!

これが必殺ダイナマイトパンチ!

ここぞというときに使用するのがデューク必殺のダイナマイトパンチだ。ダイナマイトパンチは画面上のすべての敵に大ダメージを与えることができる。ボス、中ボス以外のザコキャラは一撃で全滅させることが可能だ。

このダイナマイトパンチは「R-TYPE」のようにパンチのボタンを押し続け、気合がたまったところではなすとできる必殺技だ。ただこのパンチはストック制

で、数に限りがある。だから、やたら使いまくるといざというときに使えなくて、あえなくゲームオーバーになりかねない。できるだけボスクラスの強敵とか、敵にわんさかと囲まれたとか、そういう状況まで取っておきたい。

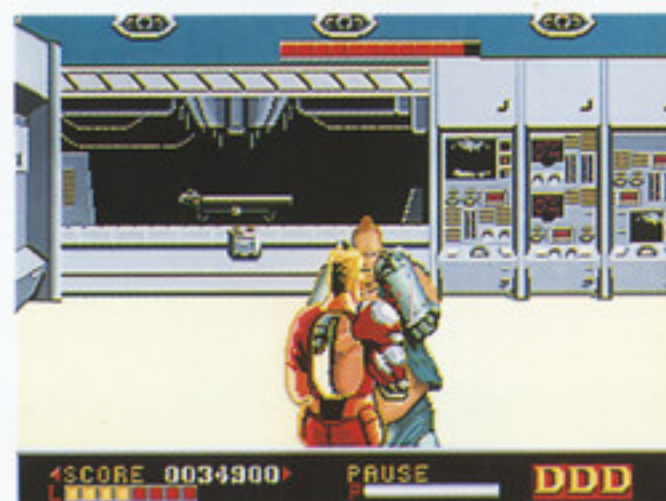
この必殺パンチは数少ないアイテムを取ることによって使える回数を増やすことができる。他にも攻撃、防御系のアイテムがあるので見つけたら確実に取ってこよう。



○無数のザコキャラに囲まれてしまったぞ。ここは一発パワーを溜めて...



○ダイナマイトパンチ一発で、敵を一掃することもできる



○ライフゲージが減ってきたぞ。よしここも一発パワーを溜めて...

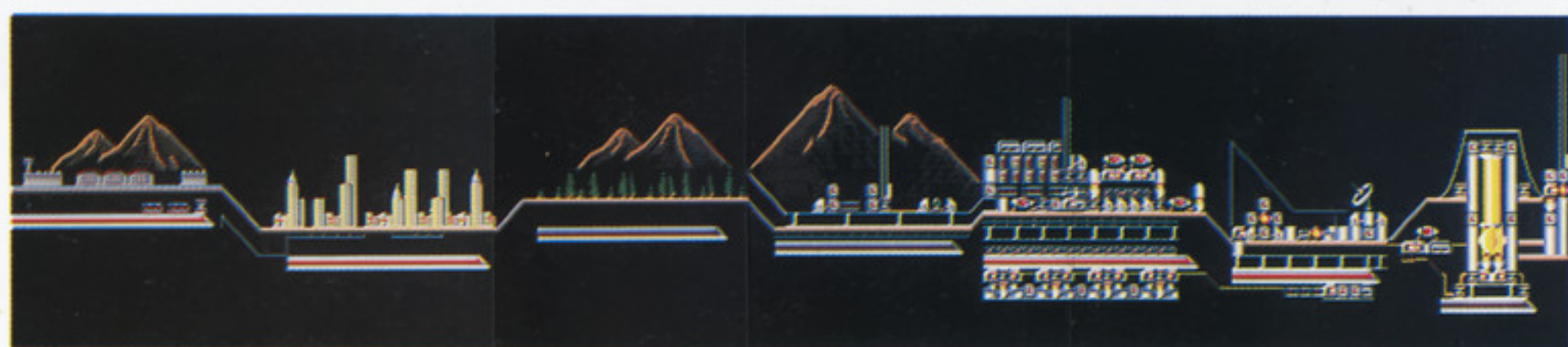


○ドカーンと一発ダイナマイトパンチのお見舞だ! かなり効いているな!

	弾数50発	弾数100発	ダイナマイトパンチ	FULL AUTO
攻撃アイテム				
	銃の弾数が50発補充される。	銃の弾数が100発補充される。	ダイナマイトパンチが一つ増す。	弾数と関係なく連射状態になる。
守備アイテム				
	受けるダメージが半減される。	ライフゲージが1マス分増える。	ライフゲージが3マス分回復。	10000点のボーナスが入る。

これが敵軍事組織との戦地だ!

ある男が強化人間の技術を悪用し、軍事基地を作りだして世界征服をはじめた。それを防ぐために敵の本拠地へ送られたデューク。飛行場、占領された街、森林地帯、秘密工場、研究室、原子炉の全7ステージをクリアできるか!



○ここが敵の軍事組織だ。敵を全滅させ地球を救え

MISSION 1 飛行場

まずはじめにのりこむのが飛行場である。飛行場といっても飛行機らしいものは1機もなく、戦闘ヘリや装甲車といった軍用機がわんさかいるぞ。攻撃はさほど仕掛



○束になってきたぞ!



○アイテムがありそう!

けてこないで、とめてあるジープやドラム缶などを撃ちまくってアイテムをたくさん補充しておこう。中ボスは6輪装甲車で、左右に動いては弾を撃ってくるぞ。しかし動きが1パターンなので、ザコよりカタイが、倒すのは難しくない。ダイナマイトパンチなんか使わなくてもラクラク。



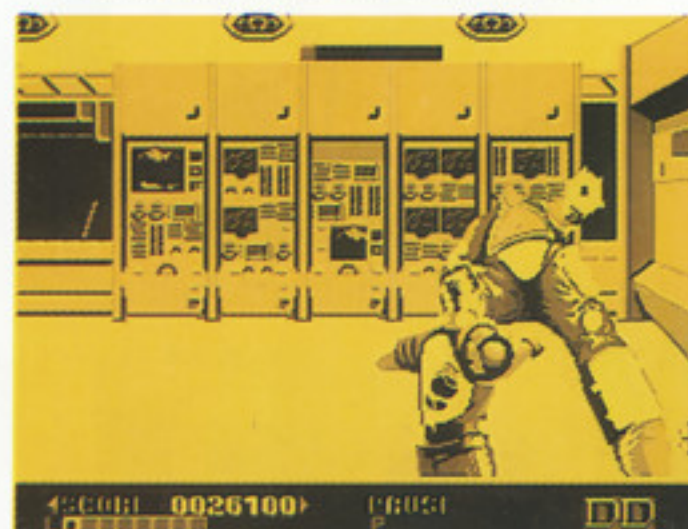
○出たな! 中ボスの6輪装甲車め。お前ごときにデュークは負けないぞ!

BOSS スタンガン

ライダーマンのような義手を両腕につけている野郎がミッション1のボス、スタンガンだ。

こいつは離れているときはロケットパンチやマシンガン攻撃をしてくる。特にロケットパンチはくらくらかなりのダメージを受けるので気をつけよう。

また接近戦のときパンチを打っ



○必殺ダイナマイトパンチ! ボスがぶっ飛んでいったぜ!



○おっと。まだ青いぜ

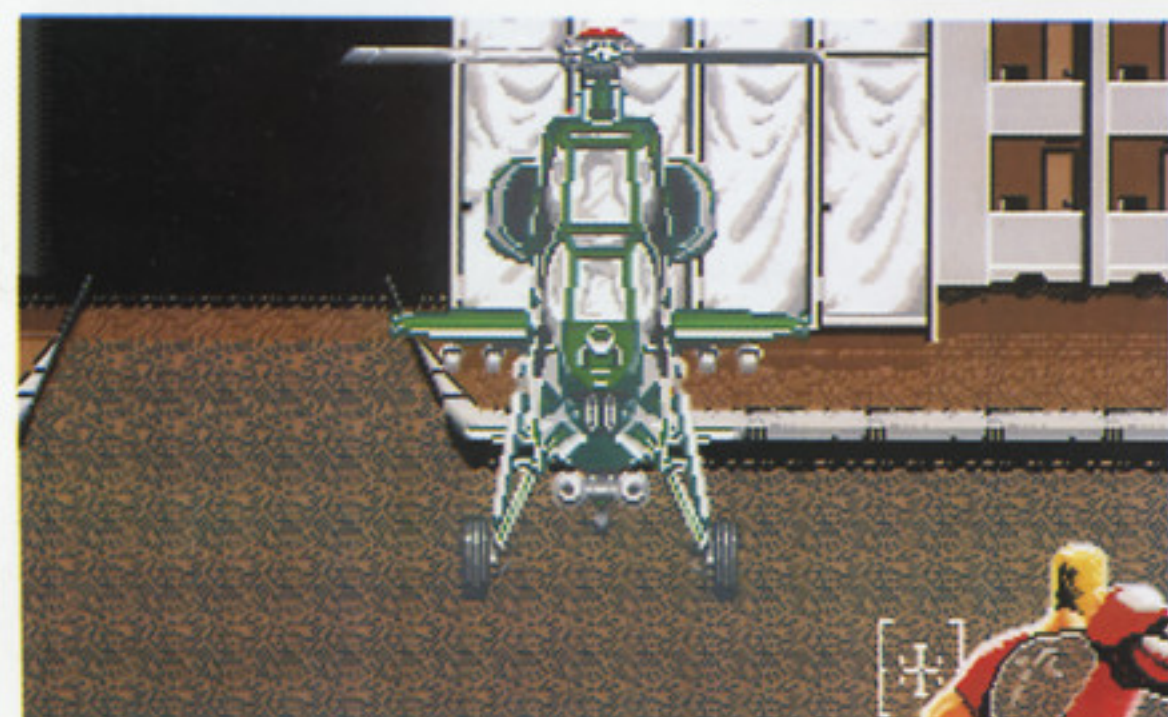
てくる。このパンチは結構見切るのが簡単なのでダメージをくらうことはほとんどないだろう。たたみかけるようにこちらのパンチをくり出して一気にカタをつけよう。まだまだウォーミングアップに過ぎないぞ!



○アッパーカット命中!

MISSION 2 占拠された街

やはり街中だけに兵士がうじゃうじゃいるぞ。敵の攻撃も激しくなってくるので、看板や信号機などを撃ってライフ回復のアイテムで補給しつつ進んでいこう。中ボスの戦闘ヘリもそれなりの手応えがある。油断は禁物だ!



○危ないぞ! ダイナマイトを投げる野郎が現れた。早めに退治しろ!
○この大きな戦闘機がミッション2の中ボスだ。攻撃が激しいので慎重に戦おう

BOSS ブラスター

耐熱装甲服で身を包み、火炎放射器で攻撃してくるのがブラスターだ。見るからに暑苦しい奴だ。

こいつは離れているとき、右手でファイアーボールを撃ってくる。こちらスキをつけてガンガン撃ちまくろう。また近づいてきたときもファイアーボールを撃って



○こいつは離れても近づいても火炎攻撃のみだ。パンチの凄さを教えてやれ



○近くで火炎を放射する

るぞ。特にこちらの攻撃が数回決まると、ブラスターが怒りだし、手を振り回しながらファイアーボールを乱射してくる。こうなると手がつけられないのでダイナマイトパンチでぶっとばせ!



○火炎攻撃は要注意だぞ

MISSION 3 森林地帯

この森林面は木が障害物となっ
てなかなか敵が狙いにくい。また
ミッション1、2よりカタイ敵が
強力な武器を装備してワラワラと

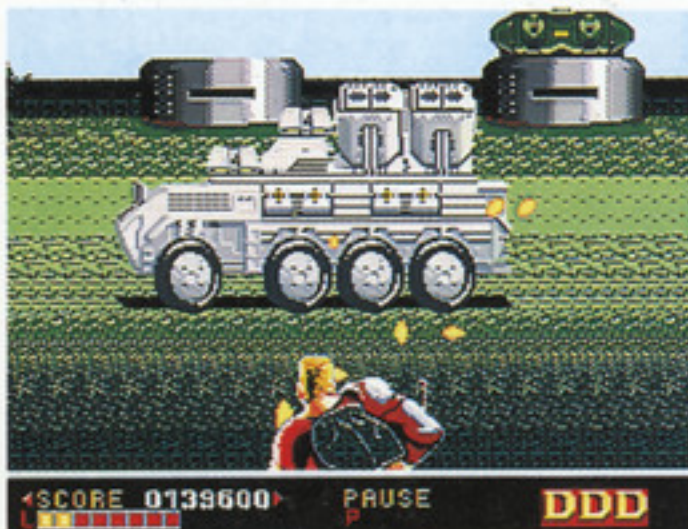


○あの飛んでいるのは?



○弓矢まで飛んできたぞ

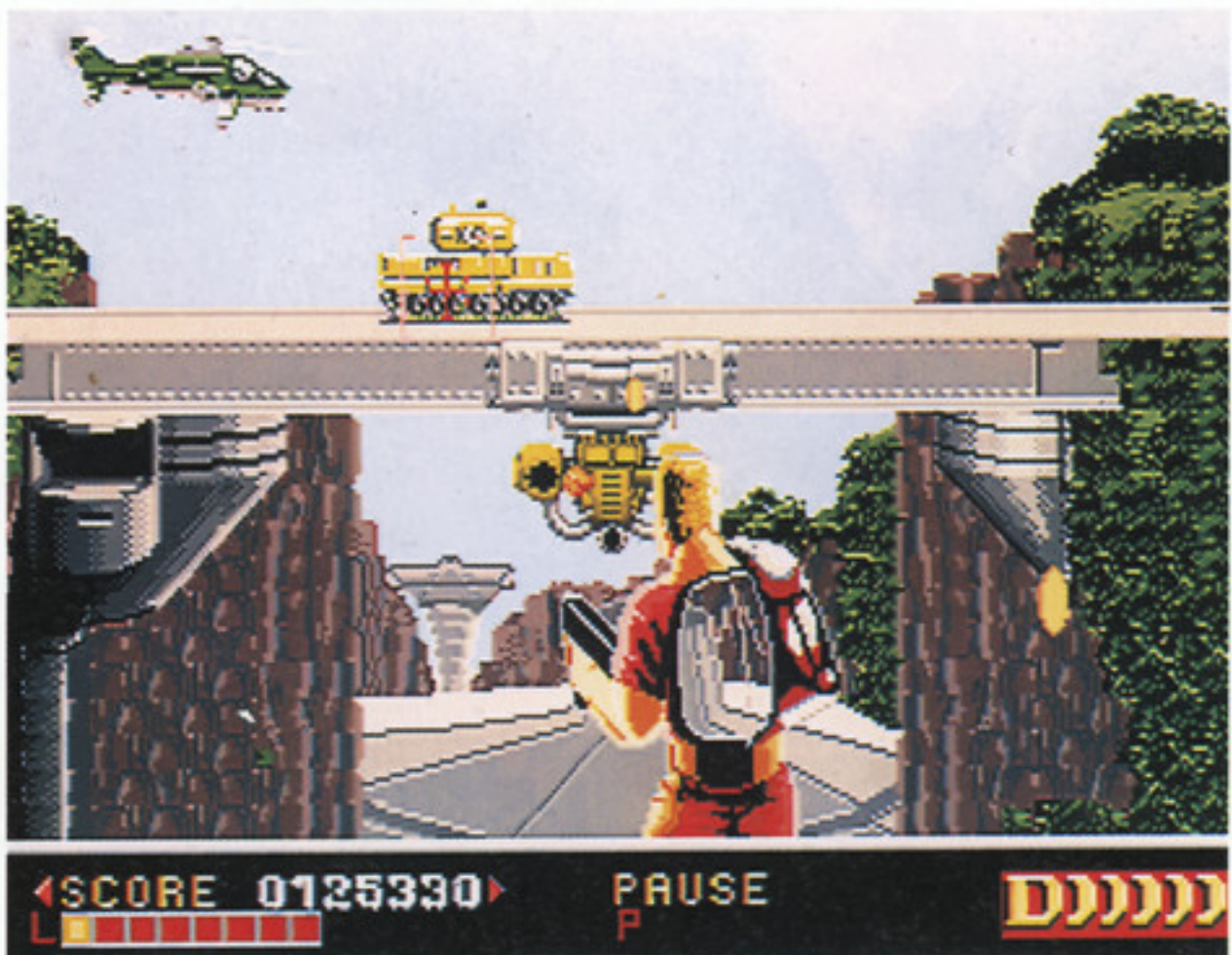
登場してくるぞ。またこれに輪を
かけて、出てくるアイテムが結構
しょぼいのばかりでほとんどアテ
にできない。それなりの苦戦を強
いられるはずだ。中ボスは6輪装
甲車改だ。すべての砲門から弾を
ばらまき、ミサイルの雨を呼ぶと
いう恐ろしいやつだ。



○中ボスの装甲車改はデュークに向か
って容赦なく撃ってくる嫌な奴

BOSS アイアンブリッジ

この面のボスはすぐには出現し
てこない。橋の上をわたる戦車や
上空を飛ぶ戦闘ヘリを倒してい



○ミッション3のボスに限り、このようにフィールドバ
トル面のような戦いになる。弾切れに注意しよう

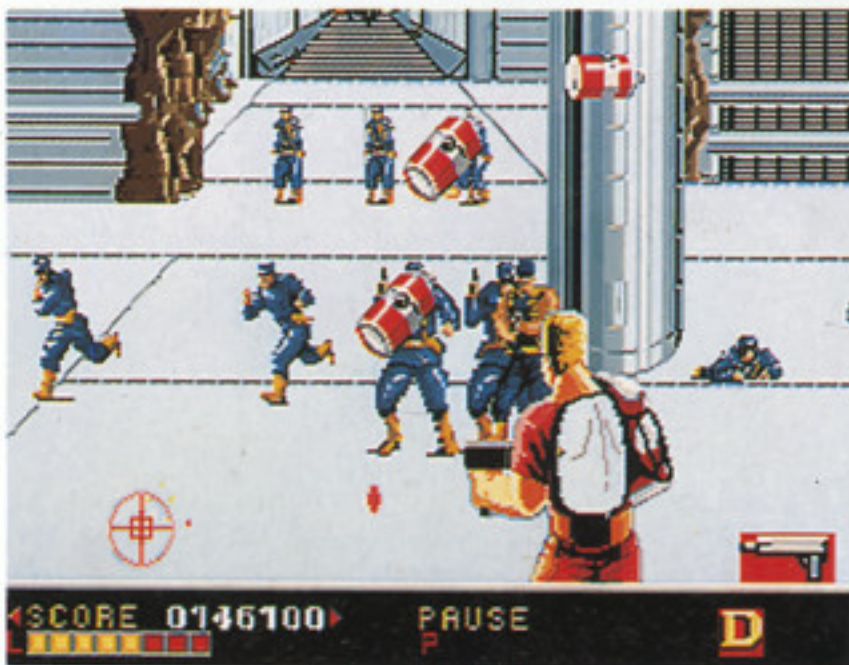
うちに橋の中央から砲台が顔を出
してくる。はじめは動かないが、
次第に左右忙しく移動し、ミサイ
ルを撃ってくる。これがこのボ
ス、アイアンブリッジだ。

MISSION 4 洞窟基地

ミッション4はミッション1と
かなり似た面になっている。しか
しなめてかかると大変で、ここか
ら敵の兵士の耐久力が倍近くあ
がり、1発で倒すことは不可能に
なる。また敵はさらに手榴弾をポ
コポコほうり投げて攻撃してくるの

で、気を抜けばあっという間にゲ
ームオーバーになってしまうだろ
う。

中ボスは1ミッションより少々
硬めの6輪装甲車。攻撃方法も1
のときと同じく、移動して弾を撃
ってくる。そんなに手強くない。



○見てもわかるように爆弾が雨あられと降って
くる。爆弾を投げるやつを見つけ撃破しよう



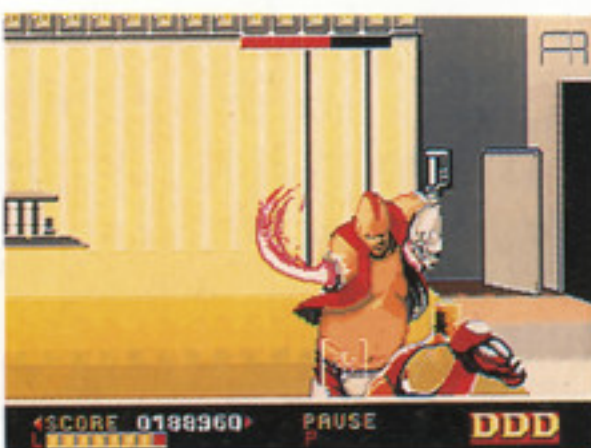
○これまた敵に命中したぞ



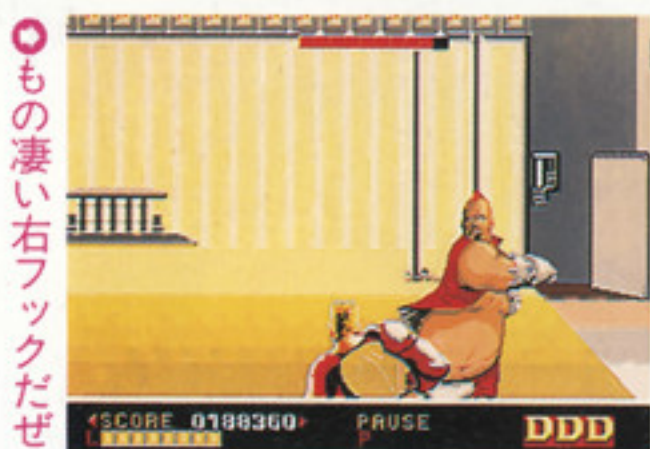
○こいつは1パターンのまま

BOSS ハンク

フィールドバトル面がミッシ
ョン1と似ているということもあ
ってボスも姿がそっくりだ。スタン
ガンの強化版というところか…。
離れたところからの攻撃方法は口

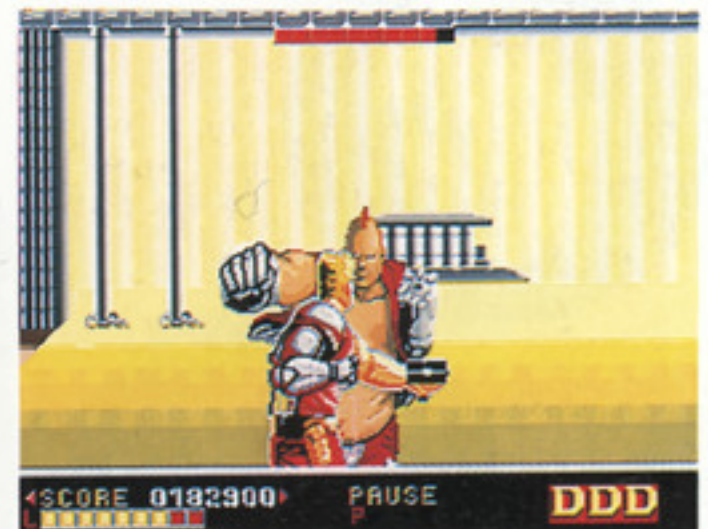


○追力満点レーザー攻撃



○もの凄い右フックだぞ

ケットパンチとマシンガン攻撃と
変わらないが、近くに接近してく
ると今度はパンチ以外に右手から
レーザーソードを伸ばして切りか
かってくる。まともにレーザーソ
ードで切られたら相当のダメージを
くらうぞ。タイミングをつかめば
避けられる攻撃なのでヒットアン
ドアウェイで地獄の底へ叩き落と
せ。ここでやられているようじゃ
ゲーマーとはいえないぜ!

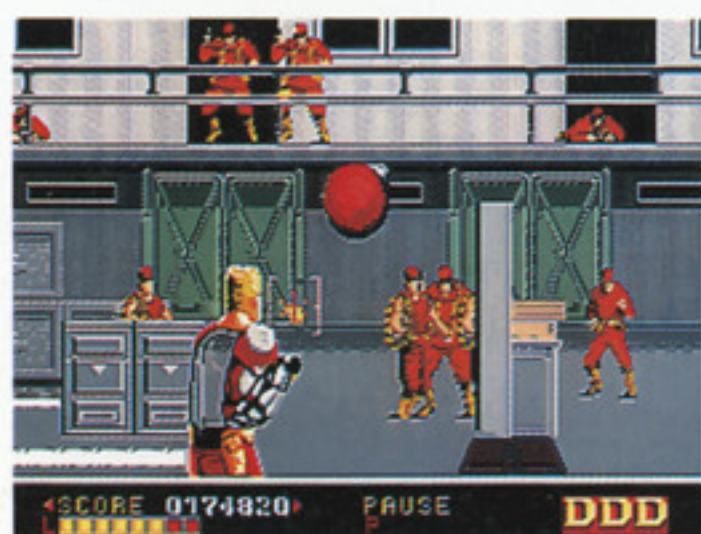


○みごと相撃ちのクロスカウンターが
炸裂だ! ときには思いきった行動も

まだまだ強敵はいるぞ

デュークの戦いはまだまだ続く。
ミッション5ではよいよ敵の秘
密工場に潜入する。その先にはブ
ラスターの強化タイプが待ち構え
ている。またミッション6はさら
に奥の研究室に突入だ。今までの
敵とは格段の差があり、細心の注
意が必要となってくるぞ。またラ

イフメーターにも気を配りたい。
どうせやられるならダイナマイト
パンチは全部使っておきたいね。
そして最終面のミッション7。さ
すがに最後だけあって敵も死にも
の狂いの攻撃をしかけてくる。こ
こまできたらもうひといき。エン
ディングまで一気に駆け抜けろ!



○なんとグレネードを投げてきたぞ。
こんなものに当たったら最悪!!



○頭の上にグレネードが! やはりデ
ュークも人間。ブルってしまったのだ

NEW



TVシリーズに負けぬド迫力!!

AIR WOLF SUPER

スーパーエアウルフ

高性能ジェットヘリ・エアウルフを駆って、全6ラウンドを戦う、縦スクロールシューティング。麻薬王に捕らえられた各国の首脳を救い出せ!

発売日未定	九娛貿易	6800円(税別)
4M	ROM	シューティング
		コンティニュー

究極!? ヘリコプターシューティング

基本は縦スクロールのバリバリシューティング。マイキャラはミッションを遂行して得た報酬金でグレードアップさせていく。ズバリこのゲームは、ひとつのラウンドの中で空中戦と地上戦とを共有する変化に富んだ構成がウリだ。



○エアウルフの勇姿だ

舞台は空中戦と地上戦

まず初めはエアウルフに乗り込む空中戦からスタートだ。ここにはザコキャラしか出現しない。そして、着陸した後はホークが単

身戦う地上戦へとかわる。うまく人質を救出すれば、エアウルフで敵基地から脱出。そしてまた空中戦。最後にはボスが待っている。

おなじみの主人公達

このゲームはTVシリーズ「エアウルフ」を題材にしている。そのためデモ画面の中でも、おなじ



○人気者のホークである。かなりの腕前を持つ天才パイロットなのだ

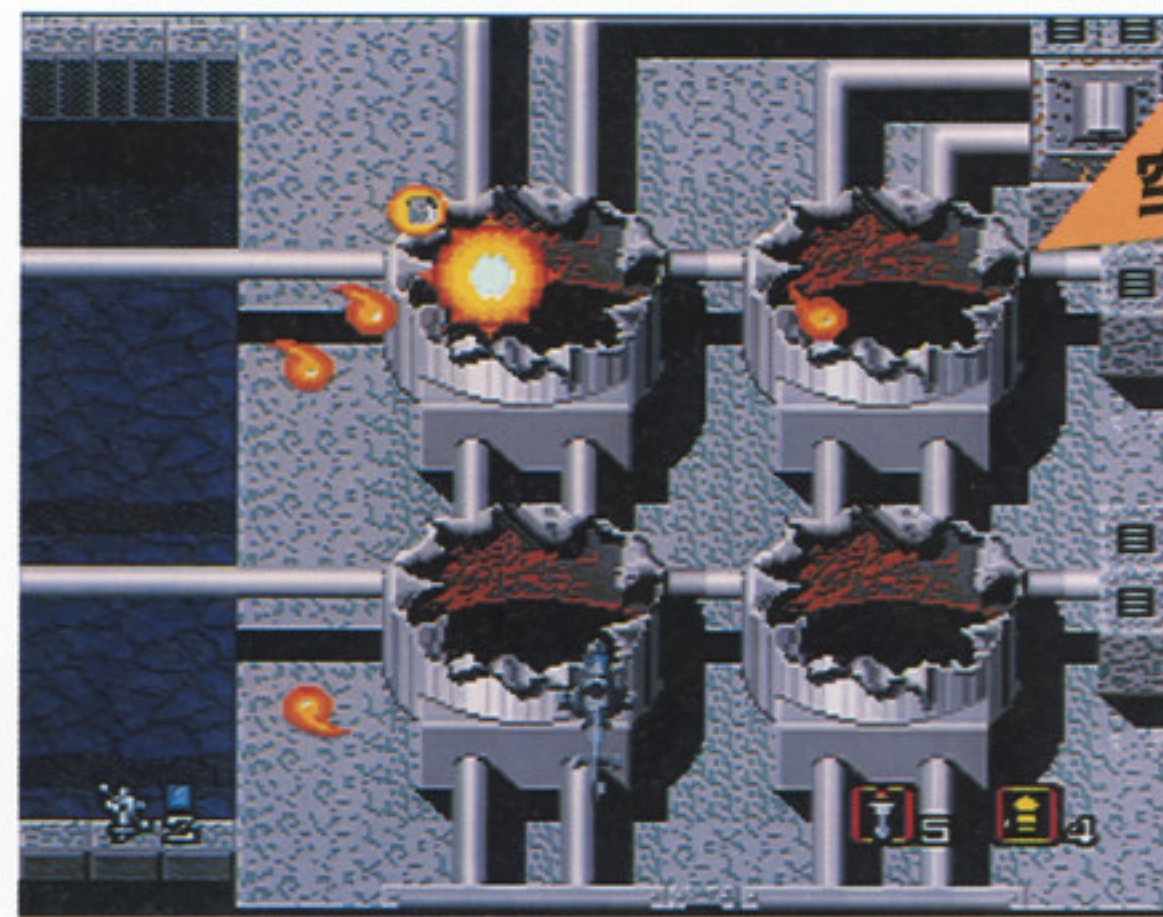
○永遠のパートナーのドミニクだ。メカも操縦も超一流の能力をもつ



みの主人公達が登場する。まずはヒゲのおやじ・アークエンジェルから今回の指令を受ける。そこで我々が主人公、ホークとドミニクの登場となるわけだ。目的を達成すればアークエンジェルから、報酬金を受けとることができる。

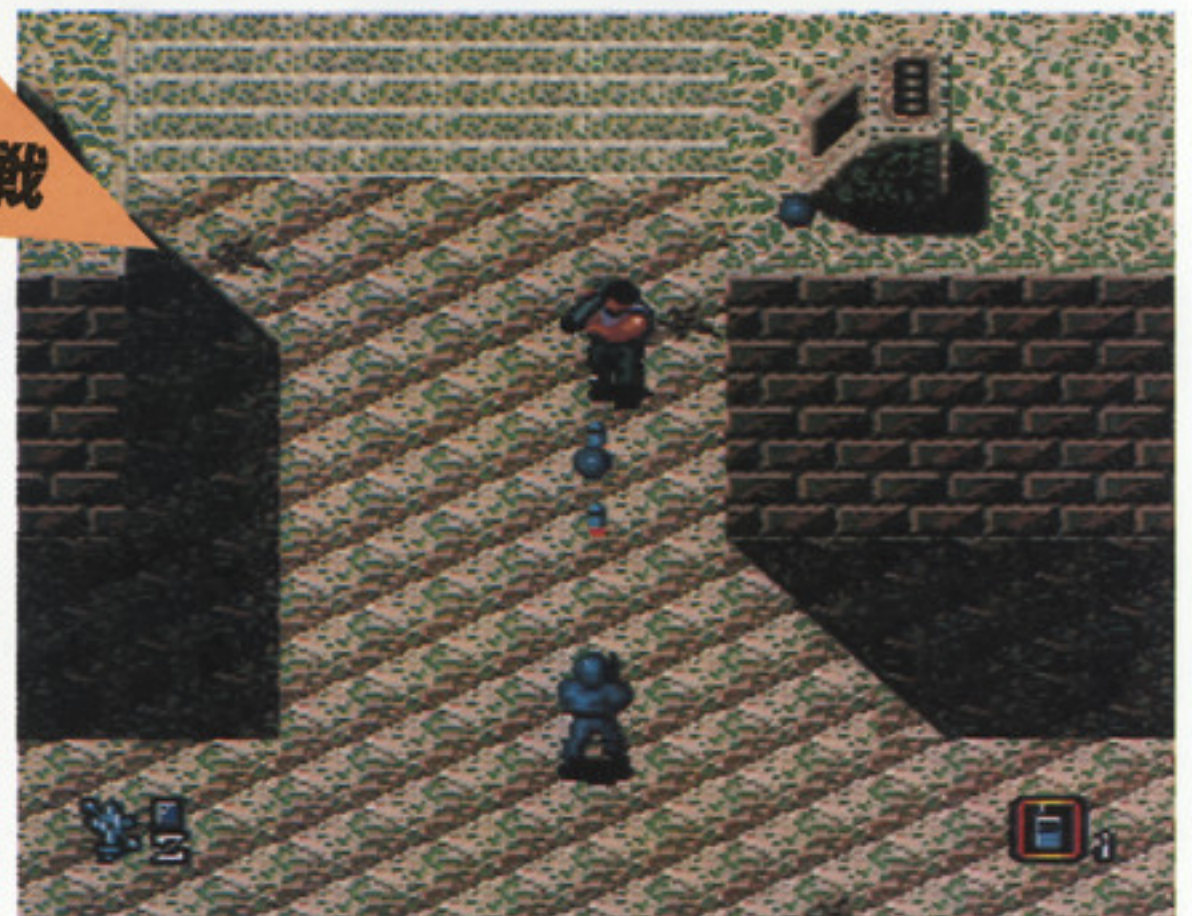


○彼がアークエンジェルだ



空中戦

○これがゲームの構成的にも中心となる空中戦だ。いつかどこかで見た記憶がないわけではないが、そんなことはキレイに忘れて純粹に楽しもうね!



地上戦

○ヘルメットをかぶったホークが進んでいく。ザコキャラの弾でも当たると一撃でやられてしまうので、くれぐれも慎重にね。人質はどこにいるのだ

同名TVシリーズをモチーフに!

アメリカはもちろんのこと日本でも高い人気を得た「エアウルフ」。主演はジャン=マイケル・ビンセント。これを機会にもう一度見直すのもいいかもしれない。CIC・ビクタービデオから好評発売中なのである。



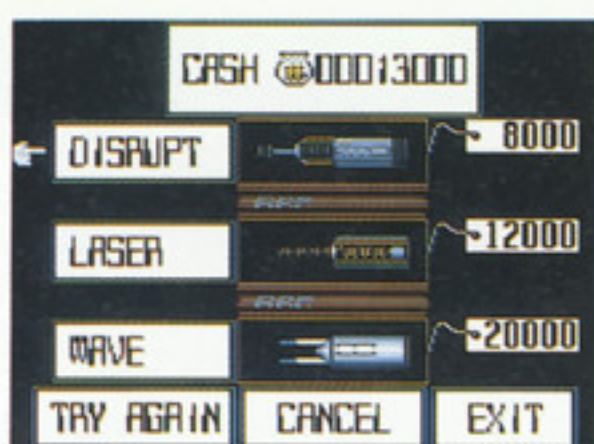
○おなじみの仲良し3人組!?



○5巻までが発売されている

報償金で自機をグレードアップ

ミッションをクリアして得る報償金で、武器や装備を購入していくことにより、エアールフもどんどん強化されていく。また、選択した武器はラウンド中にアイテムをとることにより、パワーアップしていくのだ。



お金をいっぱい貯めろ

エアールフ

空中戦でのエアールフの武器はショットが4種類、ボムは3種類だ。ショットの方はアイテムを

とれば、パワーアップする。購入後どの武器を装着するかは、ラウンドの前に選択が可能になる。

SHOT

バルカン



使いやすい連射銃だ。パワーアップさせれば結構強力になるよ

ディスルプト



敵に直撃すると反射して周辺の敵を巻き込んで撃破してくれる

レーザー



もっとも強力な武器で特にボスキャラに与えるダメージは強烈

ウェーブ



ディスルプトと同様の機能だが、反射の度合いが格段に大きい

BOMB

それぞれのボムは破壊力こそ大きな違いはないものの、攻撃の及ぶ範囲は高い武器ほど大きくなっていく。最強のボム・サンダーなどは、最近のシューティングの例にもれず、画面いっぱいには広がる派手なものだ。そのサンダーの衝撃波は実際は左右に同じものが出ているのだが、交互に点滅するので写真ではわからない。

ハリケーン



自機の周りに4つの衝撃波を放射する。まだまだ力は弱いね

タイフーン



こいつの衝撃波は自機の周りを回転する。ハリケーンより有効

サンダー



超強力なボム。2つの衝撃波が6方向に炸裂するのだ。使える

ホーク

エアールフを降りたホークは人質を救出するために、たったひとりで戦いを挑んでいく。そのホークの武器は全部で3種類。また高い位置にいる敵はジャンプすることにより撃破可能。ジャンプす

ると拡大処理されて、ホークがかくなる。また、トランシーバーのアイテムを使ってエアールフを呼び出せば、画面中の敵を一掃できるのだ。当然トランシーバーの数には限りがあるぞ。

エアールフの援護だ



ズームと大きくなるよ

GUN

ガンはパワーアップこそしないものの、それぞれのガンの破壊力にはずいぶんと差がある。マシンガンでは何発も当てないと倒せないところを、最強のハイパーガンなら一撃で倒すことができるのだ。ホークの歩くスピードは決して速い方ではないので、早めにいい装備を揃え、固い敵に備えることが大切だ。

マシンガン



1方向のみの連射ガン。威力はとっても弱いので無理は禁物

ショットガン



3方向にショットが撃てる。連射の速度がわりと遅いのが難

ハイパーガン



小型の連射ロケット弾。一撃でどんな敵でも倒すことができる

アイテム一覧

アイテムは全部で8種類ある。それぞれのアイテムの入手方法は様々だ。中間の飛行艇がアイテムを投下していたり、一定のキャラを破壊

すると出現したり、地上戦ではドラム缶の中に隠されたものまである。また、同時に3つ出てくるアイテムは全て取らないとその効果は出ない。

パワーアップ		ショットが3段階にパワーアップするのだ	?		ランダムにどれかのアイテムの代わりとなる
ボム		ボムがひとつ増えてくれる。ありがたいねえ	コイン		手持ちの金額が増える。お金はやっぱり大切だ
トランシーバー		自機が炎につつまれる攻撃が1回増えるのだ	シトラン		エアールフを呼べる回数が1回増えるのだ
1UP		言わずと知れた1UP。自機が1機増える	おさつ		これも手持ちの金額が増えるのだ。ラッキー

面構成をROUND・Aで見よう

どのラウンドも構成は基本的に同じ。ここではラウンド・Aを例にとり、その流れを紹介していこう。ラウンドのA、B、Cは好きなところから始められる。それを全てクリアすると、DとEが選択可能になる。そして、その2つのラウンドを終えると、最終面のラウンド・Fにたどり着けるのだ。



○ホークの行く手に未来はあるのか？

空中戦・敵基地へ潜入せよ

ラウンド・Aの目的はグアテマラ前線基地に捕らわれの身になっている首脳を救出することだ。敵基地に着くまでは、空中戦の勝負だ。このラウンドは報酬金も高くないので難易度も低い。空中キャラはザコキャラばかり、地上キャラの砲台なども恐れることはな

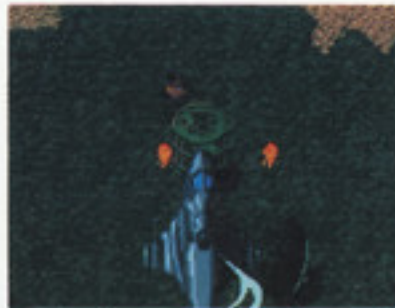
い。まだここではボスキャラは登場しないぞ。そして、この地帯を抜けるとエアールフは低空飛行をしながら、右記のマップと同じ場所を戦っていく。次の地上戦に行く前に、ここで兵士や砲台を先に破壊しておけば、ホークがひとりで戦うときにかなり有利になる。



スタート

ビッグなエアールフの攻撃

ここを突破すれば、アカキャラの空中戦が始まる。この間は無敵状態なので、できるだけ多くの敵を撃破し、後の展開を楽にしよう。



○まさに向かうところ短い区間だがこの間は敵なしといったところ。壮快感を味わえる。頼もしい限りだね！

味方がアイテムを投下する

仲間の飛行艇がパワーアップアイテムを投下！ 同じものを3つ落とすので、全部取らないとパワーアップはできないのだ。それほど複雑な動きではないので確実に取れ。



○仲間の支援機・B-2。アイテムを落とすなんてとってもいい奴なのだ

スタート直後の緊張の一瞬だ

スタート直後は自機の装備も貧弱そのものだが、敵の攻撃もゆるやかなものなので、どんなにシューティングが苦手な人でも、この辺りでやられてしまうことはないだろう。



○ここでやられてたら、もうこのゲームのクリアはあきらめた方がいいね

地上戦・人質を救出せよ

ついにグアテマラの前線基地にたどり着いた。エアールフを降りたち地上戦へと突入する。この地上戦は屋外と敵基地本陣との2部構成になっている。下のマップは屋外のもので、外にいる間はピンチのときにエアールフの助けを呼ぶことができる。基地の中

はダンジョンになっていて、その中から人質を捜し出すのだ。人質、つまり某国の首脳なわけだが、ロープで縛られその面影はまったく。救出に成功したら後は出口を探すだけだ。ダンジョンとはいっても簡単なものなので、まず迷うことはないだろう。



スタート

人質を救出するのだホーク！

この中のどこかに、気の毒にも捕虜となっている某国の首脳がいるわけだ。かわいそうにすっかりうなだれてしまっている。また、壁を銃で破壊しないと進めな



○どこの首脳かもわかっていないで助けてほしいのだからかなあ

ジャンプ攻撃を使いこなせ

このように高い位置の砲台はおもいつきりジャンプして、攻撃だ。しかし、ジャンプ中は前後左右の移動がきかなくなるので、狙いうちさられないように注意が必要だ。



○狙いを付けて一気にジャンプだ。この姿は何度見ても気持ちいい

敵が撃つ前に倒してしまえ

マシンガン兵との戦いで必勝法は、「スバリ敵が撃つ前に撃て！」。当たり前のようだがホークのスピードが遅いため、同時に撃つことはできないのだ。



○物陰から忍び寄るマシンガン兵。もう生かして帰すわけにはいかない

空中戦・敵基地から脱出

人質を無事救出したら、今度は基地から脱出。再びエアールフに乗り込み空中戦だ。前半の空中戦よりは若干難しくなっている。そして、最後にはこのラウンドのボスが待ち受けている。さすがにこいつは結構固いのだ。



○ボス・TU16バジャー

ROUND・B以降はさらに厳しい

各ラウンドは巨大な麻薬組織のはびこる魔のトライアングル地帯が舞台となる。その組織は南米コロンビア、アジアモンゴル、中東イランの3箇所を拠点としている。麻薬を使って混乱したところをつき、その世界を征服しようとしているのだ。その基地は潜入の難しい地点ほど報償金は高くなる。ラウンド・Aは報償金が1万\$と安いだけのことはあって、敵基地潜入も簡単であった。しかし、ラ

○まだまだこんな奴には負けないぜ!



ラウンド・B以降はそうやすやすと突破できるものではない。腕次第でラウンドを選ぶのもいいだろう。

ROUND・B キューバ前線基地

ここキューバ前線基地の報償金は3万\$。空中戦では左側に戦艦が停泊していて、そこに備え付けられた砲台が攻撃を仕掛けてくる。そして、地上戦ではヘリコプターの工場で戦う。だけどヘリは攻撃をしてくるわけではないので楽勝だ。ボスは翼を飛ばして攻撃する。



○なんとヘリコプター同士の戦いだ



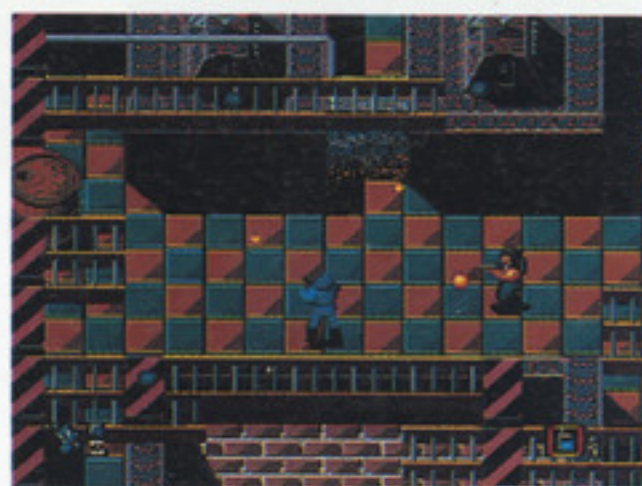
○左はスクロールアウトさせれば良い



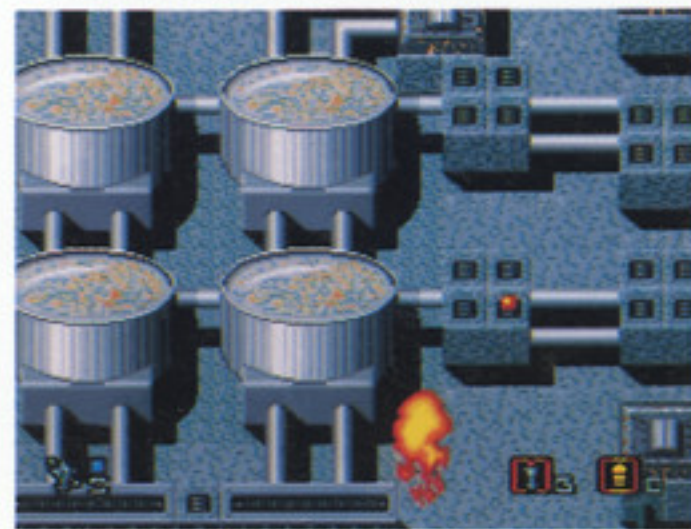
○ボス・TU160ブラックジャック

ROUND・C パナマ前線基地

この報償金はズバリ5万\$。空中戦ではコンビナート地帯に突入し、そのひとつでも破壊すると連鎖反応を起こして、画面中が火の海に/とまでは残念ながらならないものの、コンビナートは激しく爆発してくれる。ボスは円盤を投げて攻撃してくる。



○レンガの敷き詰められた中の戦い



○これが必殺技のターボファイヤーだ



○ボスのE2Eホークアイの攻撃

ROUND・D グアテマラ本拠地

報償金もどんどん値が吊り上がり8万\$にもなった。だけどそれだけホーク達の危険も増したということなんだが。空中戦は川の流れるジャングル地帯だ。川の中からはミサイルが次々とエアールフに襲いかかる。地上戦の屋外も結構経路が複雑化してきている。細い通路で攻撃を受けると、よけるのはかなり至難の技だ。

○ミサイルは突然くるので辛いんだ



このボス・戦闘衛星KKK-1は一風変わった形態をしている。他のボス達は比較的通常の飛行機

形態をとっているのに対し、衛星と呼ばれているだけあってUFOのような形をしている。激しいレーザーを撃ってくるが、順当にパワーアップさせておけば、さほど苦勞をせず倒せるだろう。



○バズーカ砲兵を倒せばコインが出る

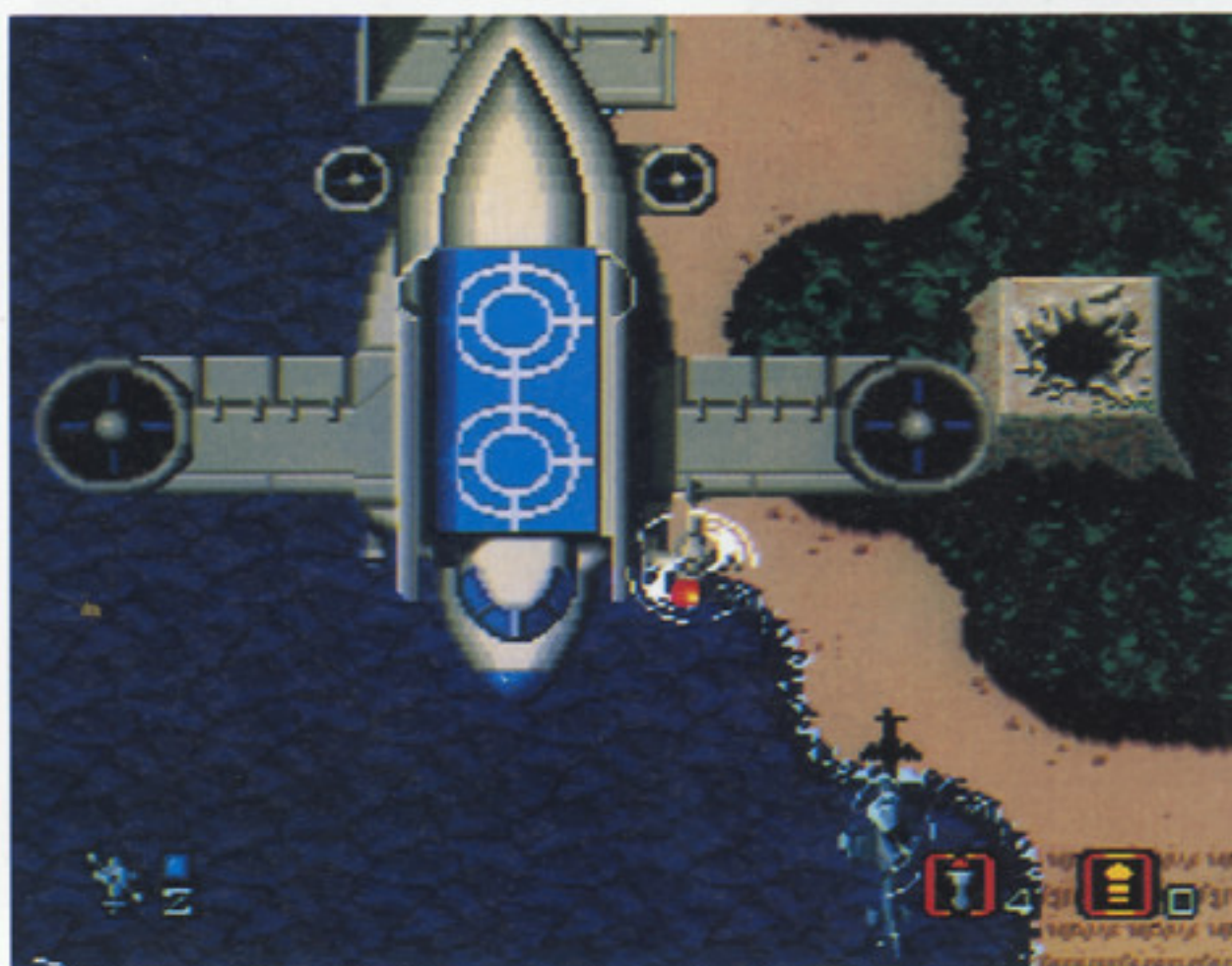
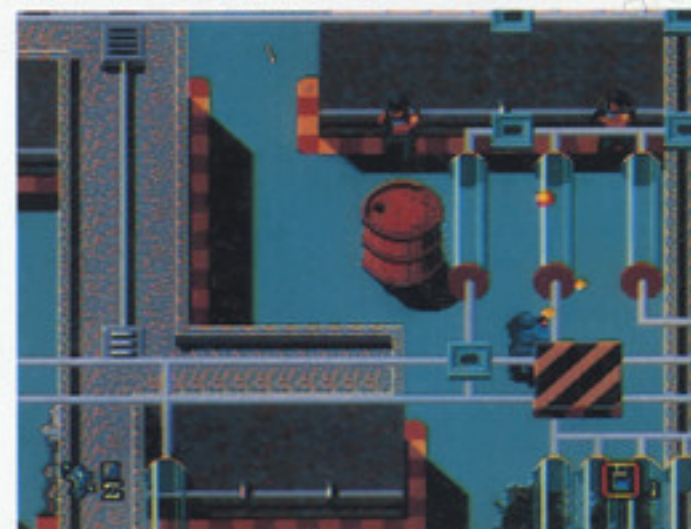


○奇妙なボスなのである

ROUND・E キューバ本拠地

報償金はついに大台の10万\$/やりこたえがあるぜ。この基地内部に潜入すると、天井には細い管が張りめぐられている。おそらくはここで麻薬を製造しているのに違いない。ボスは空中空母AR-1。スペースシャトルのような機体からは、小型ヘリが次々と発進して攻撃をしてくる。

○パイプと背景は2重スクロールだ



○小型ヘリを早めに撃破しておかないと、すぐさまわりこまれてしまうので要注意だ。後は本体を狙い撃ちだ!

NEW

美少女スターナよ！地球を救え！

ARROW FLASH

アローフラッシュ

このゲーム実はあのVアタックのこと。ちなみにアローフラッシュは攻撃方法のことだ。

10月20日	セガ	6000円(税別)
4M	ROM	シューティング
		コンティニュー

アニメノリの変形ロボットシューティング登場!!

アローフラッシュはちょっぴりオタク好みのロボットシューティングだ。何とんでも自機のパイロットは美少女だし(最近のシューティングはこればっか…)、ロボットから戦闘機に変形するし、オープニングはアニメノリだし…。というわけで硬派なイメージが強いメガドライブに軟弱シューティングが殴り込みだ!



◎この巨大戦艦との戦いなんておもいっきりアニメノリしてるでしょ? メガドラはマニア向けなのかな?

オープニングデモは凝ってるぜ!

動きを見てもらえばいっそうわかると思うが、なかなかよくできたオープニングだ。これだけデモに力を入れたゲームは今まで発売されたメガドライブのソフトと比べてみても1、2を争うのでは…。



◎地球の未来はわたしが守るわ!



◎やばいっ! 地球に魔の手が…



◎発進準備完了! いつでもOKよ



◎この美少女の名前はスターナ・オーバル。編集部イラストが殺到するか?

ロボットと戦闘機を使い分ける

このゲームでは戦闘形態(ロボットと戦闘機)をプレイ中に自由に変更が可能だぞ。それぞれ一長一短なのでその状況に合わせて使

い分けてほしい。とはいえ「よし、ここは一気にロボットでいくわよ〜」とかいいながら、気分で変形しまくるのも楽しいかも。

ロボット形態

どちらかといえばメインはやっぱりこのロボット形態だ。パワーアップによっては広範囲への攻撃

が可能になるので敵が大量に出現する場所や固定された砲台などを破壊するとき、なかなか役に立つのでうまく活用してほしい。

なんかSDっぽくてカワイイ。



◎やはり女の子が乗っているだけあってなかなか愛らしい♡



◎おー、おー、どっから敵がきても楽勝だーい。へーん

戦闘機形態

シューティングはやっぱり戦闘機じゃなきゃヤダよ〜ってこだわりを持っている人にはこの戦闘機

形態しかないだろう。ロボットとは違って横に細長いので隕石地帯などの狭くて入り組んだところにとっても有効だ。また前方からの敵の攻撃も避けやすい。



◎シンプルズベスト! 戦闘機形態もやっぱりいいよねえ



◎戦闘機だったらこんなどころもへっちゃらさっ!

これがERX-75ルシフォンの攻撃だ!

近頃のシューティングゲームといえばハテナパワーアップがウリというものがほとんどだ。この「アローフラッシュ」もなかなか他のソフトに劣らず多彩なパワーアップを見せてくれるぞ。

自機、ERX-75ルシフォンの攻

撃方法にはアイテムを取ってパワーアップしていく通常ショット+αと一発逆転の最終兵器アローフラッシュの2種類がある。それを巧みに使うことが全6ステージをクリアする一番の近道になるぞ。各自、頑張ってもらいたい。

一撃必殺アローフラッシュ

アローフラッシュには戦闘形態に合わせて2タイプある。また使い方にも2種類ある。1つはストック制でもう1つはチャージ制である。ストック制はいわゆるボムのような扱いで、初期状態で3回。そしてアローフラッシュアイテムを取ることで使用回数が増えていくというタイプだ。

もう一つはチャージ制で、こち

らは「R-TYPE」のようにエネルギーゲージをためるとアローフラッシュが使えるというタイプだ。どちらを選ぶかはキミ次第だ。



これがチャージ制。自機の周りを光が回っている。ためてためて…



一気にアローフラッシュ! う〜ん、気持ちがいいよ〜。でへへ

ロボット形態時

ロボット形態のアローフラッシュは自機の周りを光が包み込み、もの凄いスピードで敵に体当たりができるという肉弾攻撃の必殺技だ。その辺のザコはもちろんのことボスキャラでさえ弱い奴なら一撃で倒すことも可能だ。またアローフラッシュしている間は無敵なので障害物などに当たることもなくなるのだ。これを利用してピンチを切り抜ける。



見ろっ! この破壊力を! ボスキャラでさえ楽々と倒してしまうぞ! どうでもいいけど中の美少女は大丈夫なのか?

戦闘機形態時

戦闘機のアローフラッシュは広範囲に超強力なビームを発射するというものだ。一発の威力は絶大だが、何せストック制だとアローフラッシュ1回分消費してしまうので、タイミングをはずして敵を素通りするとキビシー。だからうまく命中したときは喜びもひとしお。初心者はロボット形態の方がいいだろうが、慣れてくるとこっちも捨てがたいぞ。



こっちも負けてないぜっ! 前方から、敵が無茶苦茶きたときには、こっちが楽勝だっ! まさに一撃必殺ってことだねっ

通常攻撃のメインはレーザーだ

いくらアローフラッシュが強力でもやはり普通はショット攻撃が主体。ここではアイテムを取る毎にパワーアップしていくレーザーショットについて説明しよう。

まずレーザーには3種類ある。ノーマルなレーザーIと敵を貫通するレーザーIIと破壊力のあるレーザーIIIだ。それぞれのレーザー

はレベルが3段階あり、アイテムを取り続けることによって強力になっていくのだ。早めにパワーアップするのにこしたことはないぞ。またロボット形態と戦闘機形態ではレーザーの出方が変わってくるので、このことを頭に入れておくのとプレイしやすい。とにかく健闘を祈る。

最強

ノーマル
○なんだかとてももの足りない感じ。ああ、心も装備も寂しいんだよ〜んっ



これだけの装備がそろえば完璧だ。なんだか幸せな気分になってきたぞ。ふふふっ

レーザーI



ごく普通のレーザー

レーザーII



これが一番使えるかな

レーザーIII



くねりまくっている

まだまだあるぞ!

このゲームには下のような攻撃方法もある。レーザーとの併用が可能なので、アイテムを取ってこれらを装備すればさらに強力になる。もうバリバリだぜ!

ファイアークロー



クローは2つまでつく

ミサイル



ミサイルはがあると便利

多彩で美しいステージ展開に目をみはれ!

このゲームは前のページでも書いたようにアニメのノリなのだ。たまにどこかのロボットアニメでみたようなデモが入ったりする。ステージは全部で6つ。しかし1つのステージはさらに2つの面で構成され、その前半、後半も結構長いのでプレイする方は12面遊んで

ているような気分になるはずだ。ステージの最後にはシューティングゲームでは定番のボスが出現。そいつを倒せばステージクリアだ。このゲーム自体、ハードなバリバリのシューティングという狙いでないので、シューティングの苦手な人でも気軽にプレイできるぞ。

ステージ1はまだまだ腕ならしだ

さあ、まずはステージ1でステージの流れがどうなっているのか見てみよう。ステージ1は地球の大気圏での戦いだ。前半はまだすぐ下に雲が見える地球上での戦闘で、いやらしい攻撃をしかけてくるといったような敵もなく、全然

大したことがない。はっきりいって楽勝だ。そのあとちょっぴり感動のデモが流れてから後半に突入する。後半は多少敵もそれなりの攻撃をしかけてくる。まあステージ1なのでボスも弱いし問題はな

こんなデモも入っているぞ

ステージ1では前半と後半の間、カッコいいデモが入っている。初めて見る人はびっくりするんじゃないかな? やはり遊べない部分にもこだわった演出を入れてくれるのは嬉しい。このデモは「ガンダム」に影響されているみたいだ。

○おっ? なんか落ちて



○ドーン! 落ちたあって何が?



○おっ、落ちる〜っ!

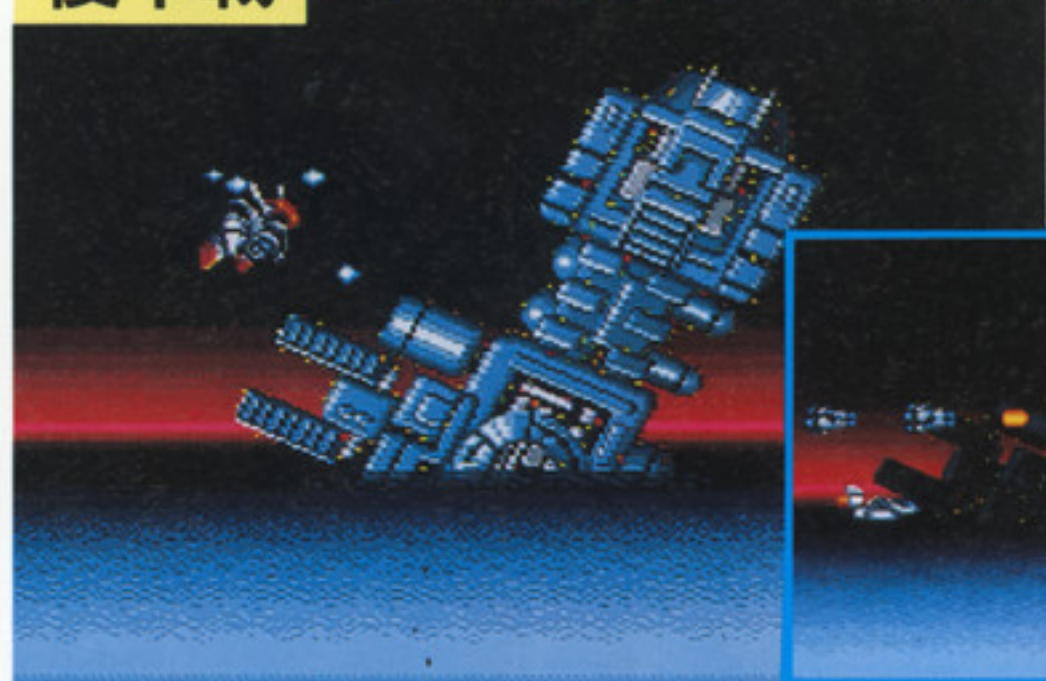
前半戦



○前半はこのようなスクロールがひたすら続くのだ

○敵ロボットと対決。とっても弱い

後半戦



○後半もこのような場面がずっと、ずっと続くぞっ!

○やっぱりクローがあると心強いね

目まぐるしく変わるスクロール

それでは先のステージがどうなっているか紹介しよう。

ステージ2は、前半が隕石の飛んでくる宇宙空間で、後半は後ろの背景と手前の背景が逆方向にスクロールしてどっちに進んでいるのかよくわからないガス惑星に突入する。そしてステージ3は、前半がピンク色の背景がラインスク

ロールしている亜空間で、後半は水晶惑星での戦い。さらにステージ4に入ると前半は生物惑星の大気圏に突入する縦スクロールで、後半はウネウネと動く生物惑星上で戦闘が繰り広げられる。

このように各ステージとも背景にこだわった個性がつけられているのだ。



○隕石地帯に突入だ! ちなみに赤いのは敵じゃなくてアイテムだよ



○ガス地帯を進むルシフォン。地形に当たったりするのはみじめだね



○うおーっ! もうおなじみのラインスクロール面。ユラリユラリと酔いそう

○水晶惑星での戦い。敵の攻撃もハードになってきた



○生物惑星の大気圏。高速で縦スクロールしてるぞっ

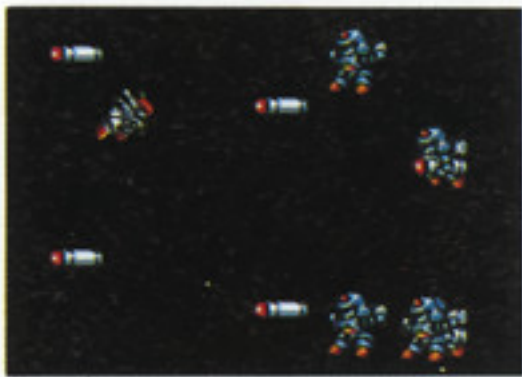
○生物惑星内部。生物がなぜかレーザーを撃ってくる。うまくかわせっ!



ルシフォンの行く手をはばむ強敵どもを一気に叩け!

「アローフラッシュ」に登場する敵たちはなかなかの曲者揃いだ。例えば突然ワープしてきて攻撃する奴もいれば、水面からトビウオのように飛び出してくる奴もいる。後半のステージでは自機を吸い寄せせる能力を持った奴とか、画面をグニグニ這い回る奴とかも登場してくる。

そんな奇妙な敵の中から前半に登場してくるやつらを紹介しよう。敵は自機と同じで、その攻撃方法からはなかなか想像できない、2頭身にデフォルメされたカワイイキャラなのだ。



○タソナの編隊攻撃。かわいいわねえ



○この面でワープ攻撃をしてくるなんていけずな奴。見つらいよ〜

敵がアローフラッシュ

自分だけがアローフラッシュという必殺技を持っていたんでは敵に公平ではない。そうなのだ。敵の中にもアローフラッシュをしてくる奴がいるのだ。しかもロボット形態と戦闘機形態の2種類の攻撃を使い分けてくる。もう驚き!



○ずるいぞ。そんな話は聞いてない!



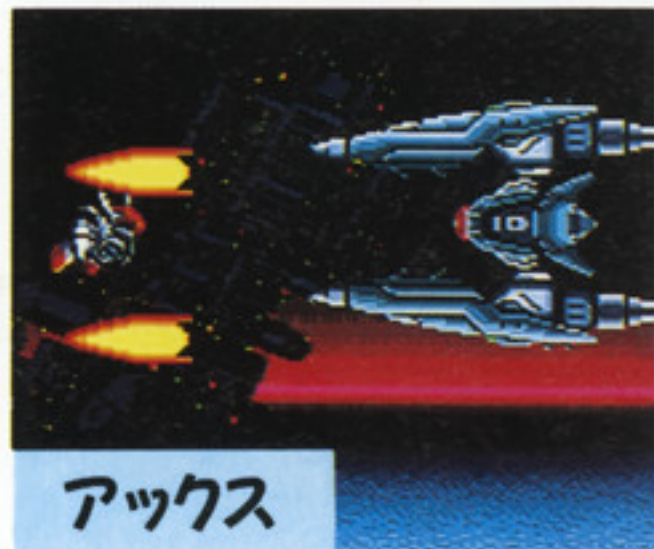
○きゃーっ! そんなにせめないで〜

前半戦に登場するザコキャラたち!

メターナE7		編隊を組んで飛来する、ザコ中のザコ	エイトN5		数機で出現し、長いレーザーを撃つぞ	カイバルH7		目がついていて自機に弾を撃ってくる
ドーグルK3		上下に動きながら曲線弾を撃つぞっ!	ザカムG7		ジェット噴射で自機に突っ込んでくる	パニッシュG3		ワープしながら攻撃してくるんだぞっ
バルダーT7		アローフラッシュを撃つ。最強のザコ	タソナK6		ミサイルを撃ってその後には逃げようぜ	ソロモスG2		出現後、変形して弾を撃ってくるぞっ

これが各面のボスキャラだ!

ここでは前半戦のボスキャラの紹介とワンポイントアドバイスをしよう。まずステージ1のボス、アックスは上下に動きながら火炎砲を撃ってくる。それだけ注意すればOKだ。ステージ2のボスはブラストだ。こいつは通常弾をばらまいて、しかもレーザーを撃ってくる。それだけではなくすぐに突っ込んでくるという



アックス

○こいつは死ぬほど弱いので楽勝!

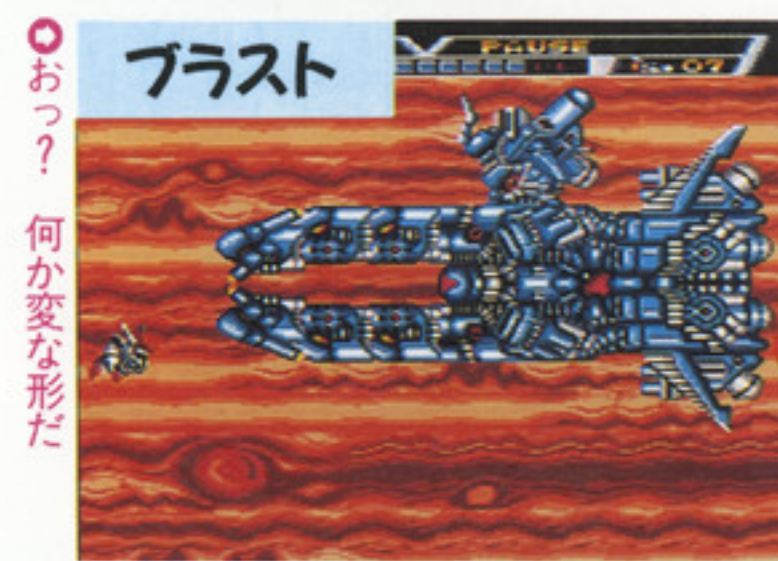
恐ろしい奴だ。自機のスピードを上げておきたいね。ステージ3のボス、アツザムはしっぽからレーザーを撃ってくる。弱点はこのしっぽだ。ステージ4のボス、ランドールは撃退したかと思うと頭だけでさらに攻撃をしかけてくる。油断するな。

後半はさらに妙なボスが待ち受けている。この後はキミが確かめろ!



アツザム

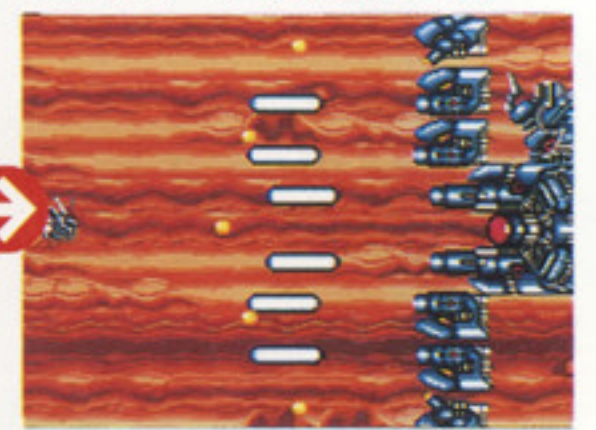
○顔立ちはコワイが実は弱い



ブラスト

○おっ? 何か変な形だ

○ひい〜! こういうことだったのねえ〜。心臓に悪い奴



ランドール

○こいつは軽く倒して次の面へGO! あれえ?

○おっと、なかなか骨のある奴だぜえっ!

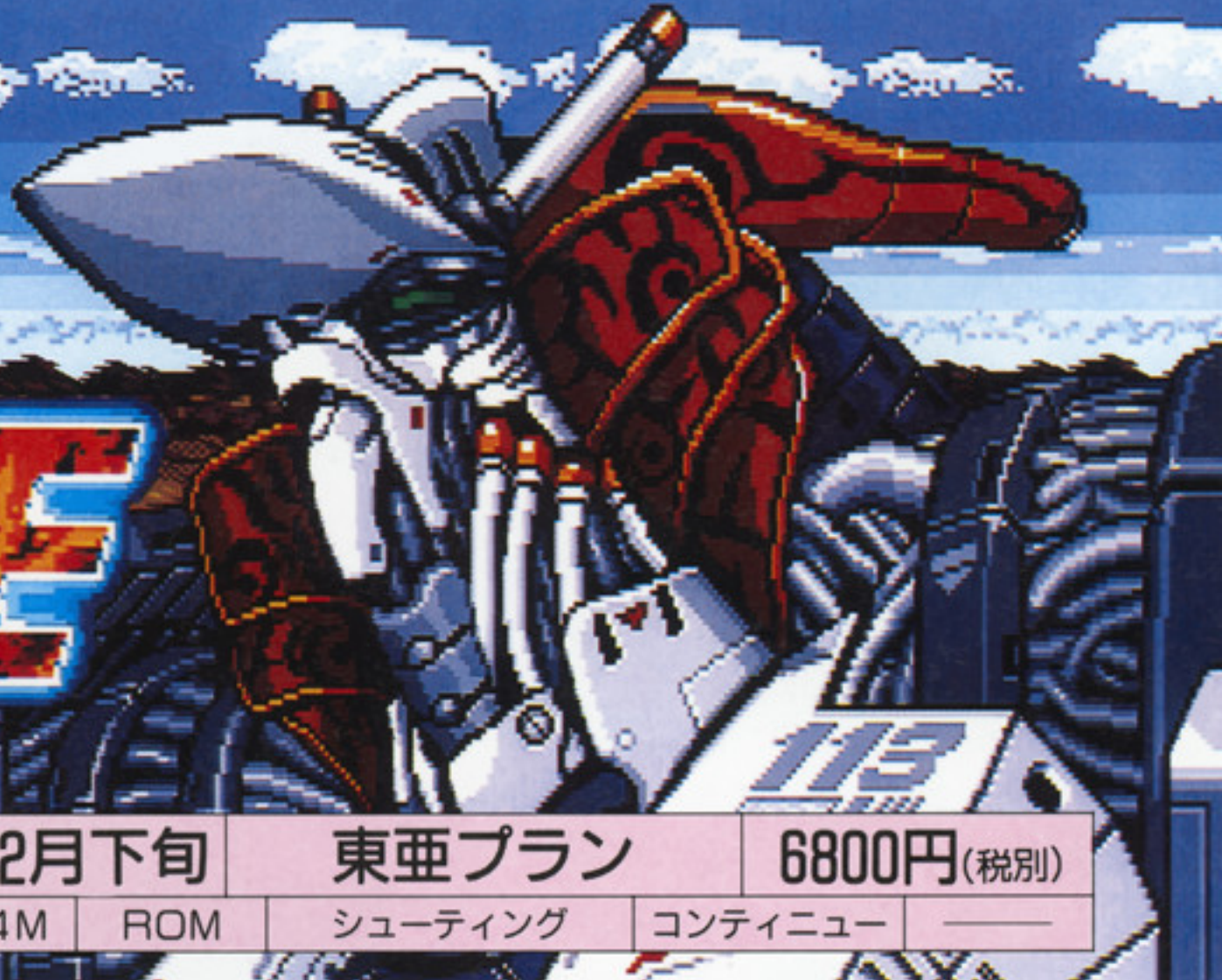


NEW

魂を揺さぶる戦国サイバー絵巻が今始まる。



アレスタ



以前にマークIIIやMSXでシューティングファンを興奮のるつぽに落とし入れた『アレスタ』がメガドライブに再び復活だ!

12月下旬	東亜プラン	6800円(税別)
4M	ROM	シューティング
		コンティニュー

コンパイル制作のシューティングだ!

マークIIIやMSXで人気があった『アレスタ』がついにメガドライブに登場だ。

制作はもちろんあのコンパイル。そして発売は東亜プランという縦スクロールバリバリシューティングファンには涙もののコンビだ!

ここでコンパイルのことを知らない人のために少しだけ説明する

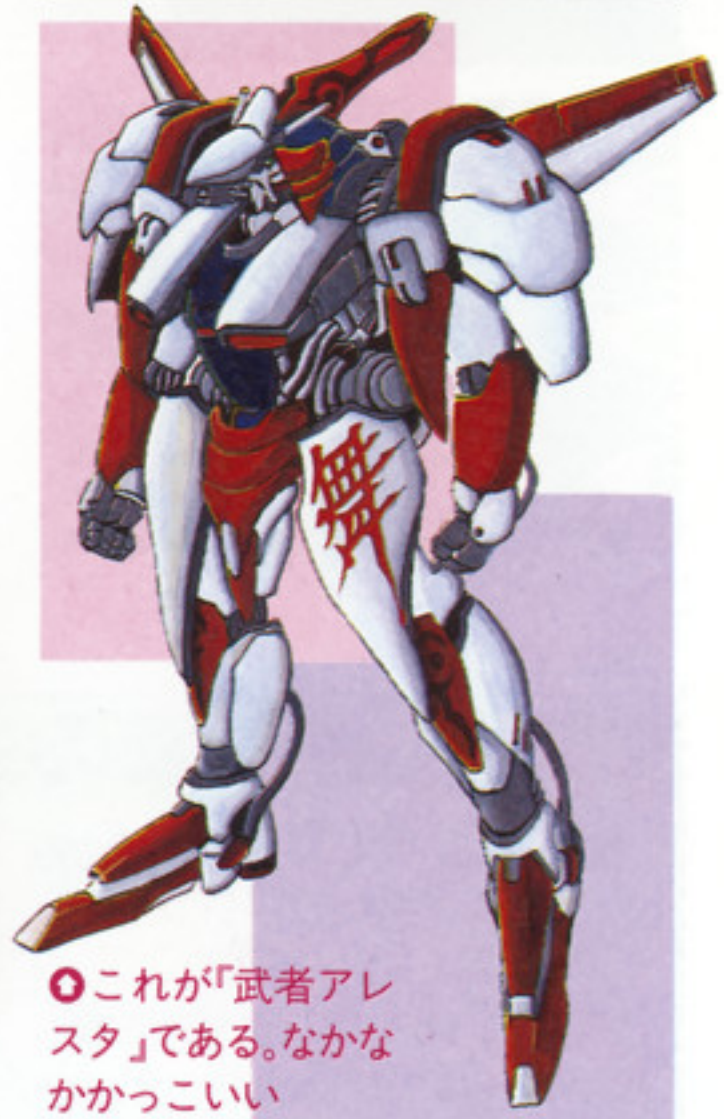
と、ファミコンやMSXで大好評だった『ザナック』やMSXの『ガーディック』、ファミコンでアイレムから発売された『ガーディック外伝』、そしてPCエンジンでは去年ハドソンから発売された『ガンヘッド』等を制作した会社なのだ。そしてやっとメガドライブでコンパイルのゲームがでるぞ。

戦国サイバーシューティング

今度の『武者アレスタ』は、敵キャラに烏天狗や般若などがいたりしてその名の通り和風な感じに仕上がっている。またステージの途中でやけにメカニクな場面が出てきたりするのだ。

このゲームにはスピードを8段階に変化させたりオプションで難易度を変えることもできるので初心者にも楽しめるぞ。

武者アレスタ



◎これが『武者アレスタ』である。なかなかかっこいい

アレスタの歴史

マークIII版『アレスタ』は1988年の春ごろに登場し、結構話題になった。MSX版『アレスタ』は同年の夏に登場。マークIII版にビジュアルシーンを入れ、さらにストーリー性を強調したものになっている。『アレスタ2』はその約1年後

に登場し、前作より派手なビジュアルシーンやグロイ背景等で話題を呼んだ。『アレスタ外伝』は『アレスタ2』のすぐあとにMSXの『ディスクステーション』に収録され、和風なシューティングになっている。



◎いかにも和風って感じなのだ

マークIII版アレスタ 279140 元祖『アレスタ』。やけに難しいのだ	MSX版アレスタ SC 1986530 ARM 1 ビジュアルシーンはアーメーションしている
MSX版アレスタ2 ALESTE 2 AREA-9 『ザナック』っぽい感じになっている	MSX版アレスタ外伝 それまでの『アレスタ』とは一味違った感じだ

オープニングもすごい

先月号で少し紹介したが、先月号を見ていなかった人のために少しだけオープニングの内容を書こう。

敵の機動要塞にたった5機で奇襲をかけるべく、返り討ちにあい壊滅的な打撃を受けてしまう。しかし助かったアレスタだけがそこに向かう。

という話なのだが、メガドライブの機能をフルに使った出来は一見の価値はあるぞ!



敵機全機撃墜!
『3機とも偵察機だったようですが、通信の反応はあったか?』

◎最近のシューティングにはよく女の子のパイロットが登場するが、流行なのか?

武器を使いこなし敵をけ散らせ!

「武者アレスタ」は、今までのアレスタシリーズとは少しパワーアップの仕方が違っているのだ。今までのアレスタシリーズは地上にもパワーアップアイテムがあった

が、今回は空中物だけとなってしまった。また今までのアレスタは武器の弾数制限や制限時間があったが、今回は使いたいだけ使えるようになったのだ。

パワーアップはパワーチップで!

まず、自機のノーマルショットをパワーアップさせるには、画面の上の方からフラフラと飛んで来るチップキャリアを撃ち、バラバラと落ちて来るパワーチップを集

めるのだ。パワーチップを数個取ることにより、1連装のノーマルショットがさらに追加され、最高4連装になる。死んでしまったら1連装に戻るのだから気をつけよう。



オプション

ノーマルショットと同様にパワーチップを数個取ることによりオプションがつく。オプションには6種

類の体型があり、いつでもその変更が可能だ。またオプション自体に耐久力があり、ダメージを受けるとなくなってしまう。その補充用にストックすることもできる。

<h3>FORWARD</h3> <p>オプションが前向きに固定されるのだ。</p>	<h3>3-WAY</h3> <p>斜め前方に固定され、前をカバーする。</p>
<h3>BACK</h3> <p>斜め後方に固定され、後ろをカバーする。</p>	<h3>REVERSE</h3> <p>レバーを入れた方向とは逆方向に向く。</p>
<h3>ROLL</h3> <p>オプションが自機の周りを回る。</p>	<h3>FREE</h3> <p>オプションが敵に体当たりをする。</p>

3種類の強力なユニット

このゲームには、ノーマルショットやオプションの他にサブウェポンとしてユニットがつくのだ。

ユニットには、赤いボムユニット・緑色のビームユニット・青のバリアユニットがあり、それぞれ同じ色のユニットを取るとレベル0からレベル4までの5段階にレベルが上がっていくのだ。しかもユニットがついている時にダメージをくらってもユニットが壊れるだけで自機は無傷ですむし、ユニ



○こいつがユニットキャリアだ

ットのレベルは下がらない。だがユニットのレベルが最高の時は、レベルが下がるので注意しよう。

ボムユニット



レベル0では単発のボム弾しか撃てないがレベルが上がると2、3発のナパーム弾やレベル4ではブラックホール弾も撃てるようになる。

ビームユニット



初めは細いビームが1本しか出ないがレベルが上がるとだんだんと威力が増し、最高レベルでは太いビームを2本撃てるようになる。

バリアユニット



バリアは自機の周りを回って敵や敵の弾を防いでくれる。レベルが上がるとバリアも大きくなりレベル4では前方に弾を発射できる。

厳しい戦いが君を待っている!

『武者アレスタ』には、オープニングのデモから続くストーリーがあり、それにそったメッセージが各ラウンドの始めと終わりに出てくるのだ。ラウンドは全部で7+1ラウンドある(+1はやっての

お楽しみだ)。そこでは敵要塞やライバル、巨大戦艦等、様々な敵が待ち受けている。

今回はその中から、序盤から中盤にかけての1面から4面までを見てみるとしよう。

ROUND 1 機動要塞を追え

ラウンドの始めからいきなり太いレーザーの攻撃を受けて仲間がやられてしまう。しかし自機はダメージを受けないので安心してくれ。

まず最初にボスの怒駆紹(どく

ろ)が出てくるがすぐに逃げてしまう。そして中盤には中ボスの芹沢一郎、二郎のダブル攻撃が待っている。そして黒い機体が背後から飛んで来る。これが後々何回も登場するライバルの「大垂51」だ。



○これが芹沢一郎・二郎



○ラウンド1では飛行機のようにしているが他のラウンドでは「大垂51」は人型で出現する



○アレスタに負けず劣らぬ「大垂51」だ

BOSS 怒駆紹

お城の形をした要塞は、各階の窓から攻撃をしかけてくるのだ。窓を全部壊すとお城のてっぺんにあるドクロから5方向に広がる火の弾を吐き出してくるぞ。



○お城にキャタピラが付いて走ってしまうのだ
○火の弾を上手く誘導してドクロを攻撃だ!

ROUND 2 木造建築の要塞

ラウンド2はラウンド1のボス怒駆紹の内部に侵入し、戦うことになる。要塞内部は木造で、様々なからくりが仕込まれている。たとえば、さも忍者屋敷のように床がひっくり返ったりするのだ。

どんどん進んでいくと徐々に歯車などのメカニック部分がむきだしになる。そして中ボスの垂羅機(あらき)が出てくるのだ。中ボス自体はあまり強くないが、両側から出てくる柱が曲者なので当たら



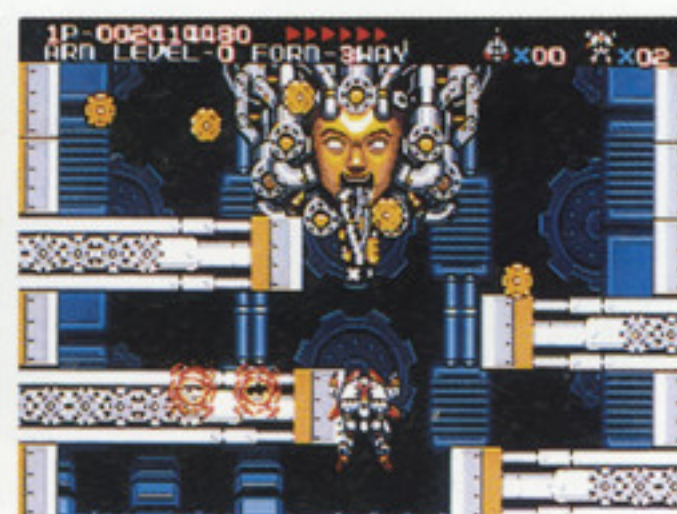
○木でできていたのね...

ないように注意しながら攻撃しよう。

ラウンド後半は特に敵の攻撃が激しくなるのでオプションをうまく使って切り抜けよう。



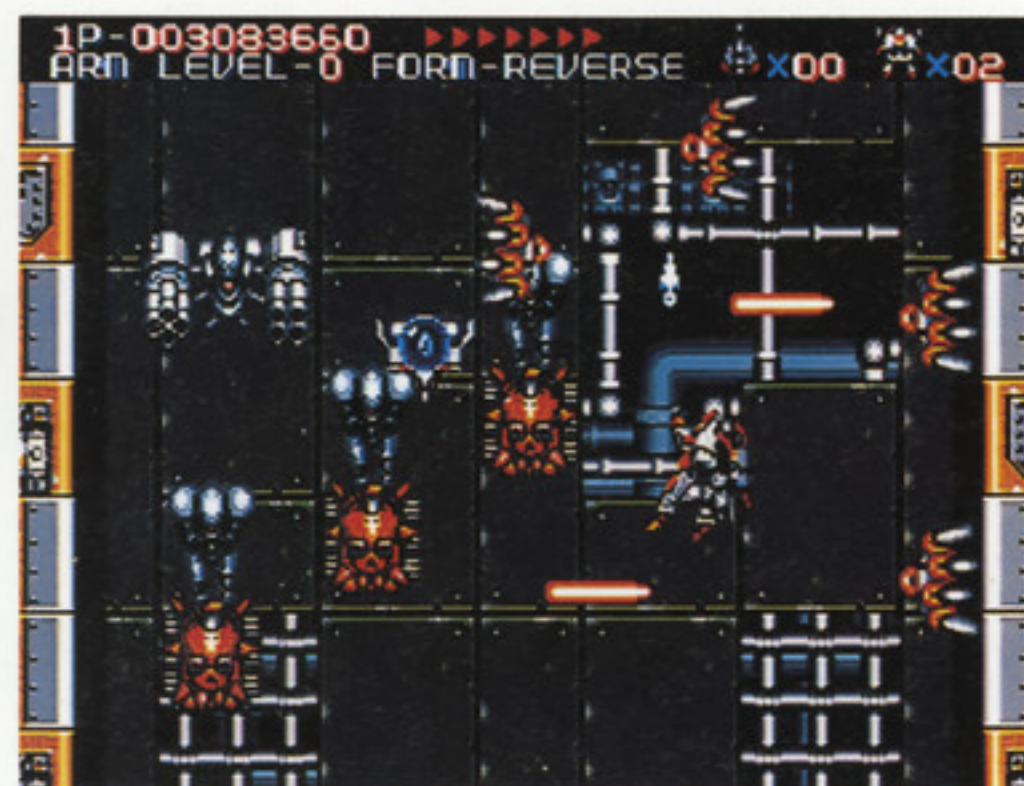
○歯車がグルグルと回転している



○柱にさえ注意すれば楽勝なのさ!



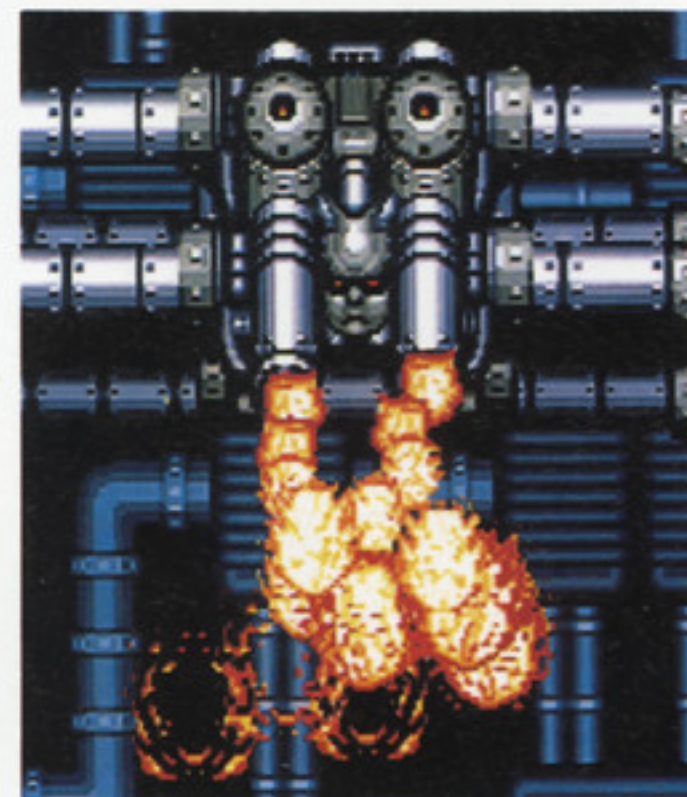
○床がパタンと開いて忍者のように飛び出てくる



○後半は鬼のような攻撃をしかけてくるのだ

BOSS 維乃上

このボスは最初、火炎放射で攻撃してくるぞ。ある程度ダメージをくらわすと動きが止まり弾をばらばらと吐き出してくるのだ。見かけほど強くない。



○火は、脇にいれば当たらないし、弾の出る間隔は広いので楽に避けられる



○はつきりいって弱い

ROUND 3 高所恐怖症の人は注意!

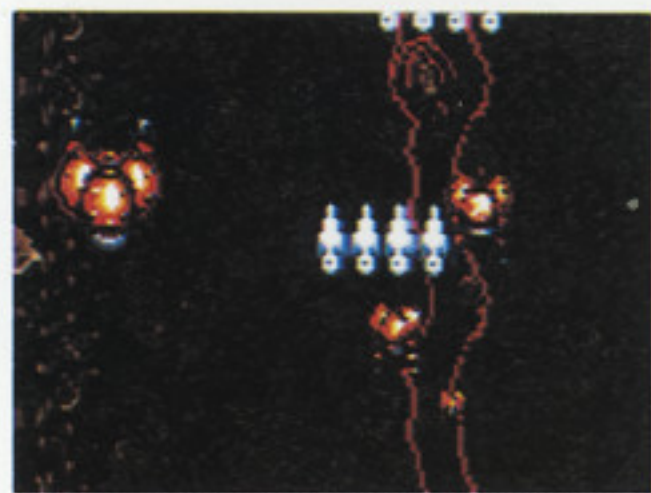
ラウンドが始まるとすぐにボスの過武器Z(かぶきゼータ)が攻撃してくるぞ。

過武器が逃げてしまったあと床が崩れていくのだが、その床の落ち方がとてもリアルで凄い。

そしてスクロールし始めるとこれがまた凄い。縦の多重スクロールを使って奥行きを上手く表現しているのだ。このラウンドは一見の価値があるぞ。



○こんな狭いところで高速スクロールとは!



○敵キャラも落ちたりするのだ



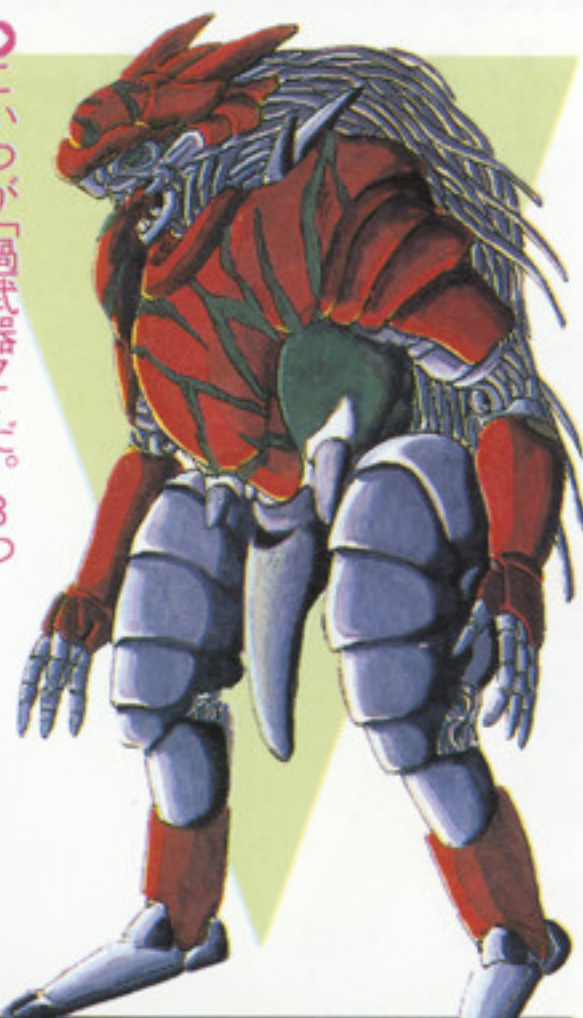
○この床が落ちてゆくシーンは本当に谷底に吸い込まれるようだ

BOSS 過武器Z

先程逃げてしまった過武器だが形を変えて再び登場だ。

自分の周りに鉄玉を従え、大きな弾を4つ打ちながら襲ってくる。そしてある程度ダメージを受けると「ドラゴンスピリット」のザウエルの変身してしまうのだ。押し潰されない様子を気をつけながら弾を打ちこもう。

○こいつが「過武器Z」だ。3つの体型に変形するのだ!!



○ラウンドの始めに登場したときとはまったく違う格好だが...

○一皮むけばやっぱり「過武器Z」だったのである

ROUND 4 目が回るスクロールだ!

このラウンドは日本の上空が舞台となっていて、高速に3重スクロールしているのだ。

はじめは眼下に町並みを望みながら低空で戦いが展開されるが、しばらくすると敵を追って上空へと戦場が移動するぞ。そして雷の轟音が轟く中、雲の下から敵の執拗な攻撃が続くのだ。



○この顔は妙に浮いていませんか?



○画面がフラッシュして



○とても見にくくなる



○3本しかレーザーが見えないが本当はもっとビロビロと出ているのだ

BOSS 由騎悪mk5

由騎悪mk5(ゆきおマークファイブ)はホーミングミサイルと弾をばらまきながら襲ってくるのだ。弾を上手く避け、ホーミング

ミサイルを撃ち落としながら攻撃しよう。ある程度ダメージが与えられると前の部分が破壊される。しかし残った後ろの部分が今度は太いレーザーを撃ってきて、さらに攻撃が激しくなるぞ。



○レーザーを撃つときにカバーが開くのでその時に攻撃だ

○ホーミングミサイルを撃ち落としながら攻撃しよう

戦いはつづくのである

1面から4面までを見てきたが戦いはまだ続くのだ。後半は大型空母の集団や超巨大戦艦等が登場し、今まで以上に激しい攻撃が待ち構えているぞ。さらにライバルである「大亜51」がこの後、幾度となく出現し、激しい攻撃をくりだしてくる。決戦はこれからだ。

任務遂行の道のりは長い。



○この先は相当苦労するぞ!

STAGE1: タボラ地区。平和であったはずの市街は血の海地獄と化す。弩級MC「ギブル」が宙を舞い、グラナダを襲う!



STAGE2: 巨大空中戦艦「アスターシャ」上での戦いはマルサビト地区に及んだ。眼下に流れる何層もの雲海。雲間から見える大地は飢えた狼どもを呼び寄せる!



STAGE3: 地上300メートルのハイウェイを擁すシューバ地区。疾走するグラナダの行く手を阻むは中級MC「バルザック」。前後より迫るMC部隊、ハイウェイからの落下は死を意味する!



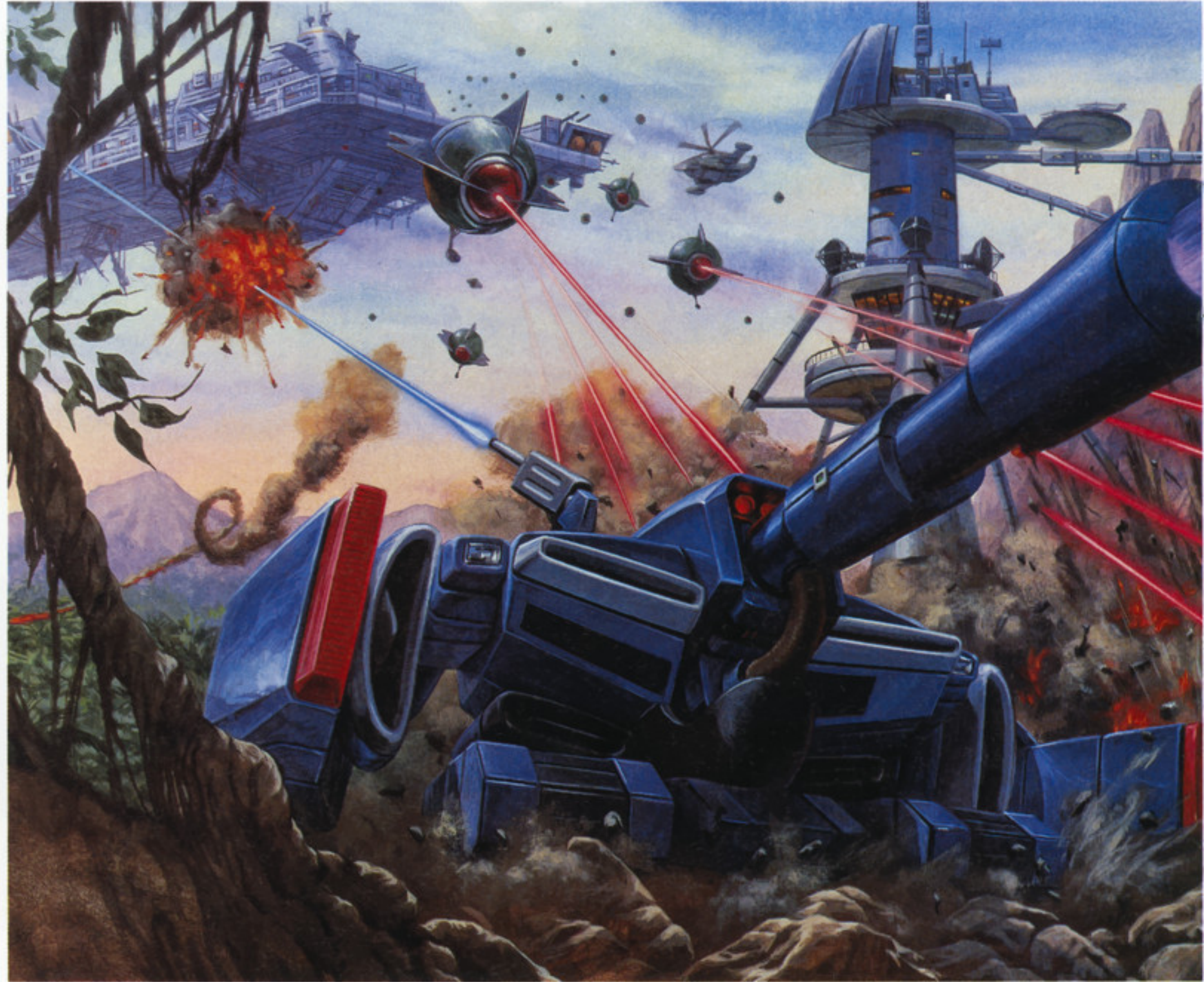
STAGE4: キロモト地区。グラナダの行軍は夜間にも及んだ。妖しく光るサーチライト。防衛線を守る特殊MC部隊との激突! 新型MCの正体は?



BONUS: 補給を終えたグラナダは、後続部隊を足止めするためにキサンガニ燃料区を破壊する!



※画面写真はX68000版のものです。



シューティング・パワーは邂逅する。

マニアを唸らせる敵キャラクター

各面ごとに専用プログラムを持った敵キャラクター達の動きは透逸! したたかなアルゴリズムはゲーマーならずとも舌打ちものの出来!

オリジナルステージ追加!

オリジナルステージを1面追加。よりパワーアップしたシューティングが楽しめます。

MANEUVER CEPTER
X Granada
 グラナダ



Game Creative Staff

WOLF TEAM



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



クォーター・ビューの熱き戦場。



イラスト・美樹本晴彦

戦慄のクォータービュー

斜めからの視点「クォータービュー」により、ゲームフィールドが立体的に展開する。

変速するスクロール

低速と高速を任意に使い分け、変速するスクロールが躍動する。

マシンコーディネート

NAPには14個までユニットをつけることができる。ユニットは火力と同時に耐久度として機能する。戦略的なNAPのコーディネートが必要となる。

自キャラのパターンは128!!

NAPには128ものパターン数が用意され、滑らかかつ迫力のある動きを表現する。

バリエーション豊かなゲームフィールド

ゲームステージは7面14ステージに及ぶ。変化に富んだ構成はアクション性を高める。

FZ戦記

アクセス



初回限定特典

美樹本晴彦、特製イラストハガキ、4枚組セット

滅亡か、存続か？ ガイア 大地の運命を君に託す！

ウオズ
メガ
武装学習ユニット“WOZ”登場！ 衝撃のBMパワーがシューティングを震わせる。

西暦3008年。
地球は環境破壊による大気・海洋汚染により
“廃棄惑星”と化していた。
地上での生活が不可能となった人類は
スペース・コロニーへと逃れたが、
勢いを増す汚染の影響により
人口は減少、今や滅亡の危機に直面していた。
そんなある日、
銀河星系全域を統治する
連合星団リザリユスから
メッセンジャーのリユアーヌが到着した。
「反乱軍ガルファークが
地球の汚染物質を軍事利用するべく
地球に向かっている。
これを阻止することが不可能ならば、
宇宙の汚染を未然に防ぐため、
太陽を膨張させ、
そのエネルギーで地球を消滅させるしかない。
だが、人類がこの危機を回避できるならば
その存続を保証する。」
しかし、すでに地球には阻止するための
軍事力もエネルギーも無い……
この勝利なき戦いに
あえて挑むただ一人の男がいた。
その名はティアス。
彼の決意に心打たれたリユアーヌは、
禁じられている異文明テクノロジー
“WOZ”の供与を行った。
“WOZ”は敵の能力を解析・学習して
自分の能力にしてしまう
驚異の武装学習ユニットであるが、
その操作にはかなりの知識とテクニックを必要とする。
リユアーヌは自らが“WOZ”のナビゲーターとなることを決意、
ティアスと共に出撃した。
失われし大地の復活を賭けて、今、戦いが始まる。





好調開発中!

ガイアレス

ガンダム

© TELENET JAPAN 1990

スタッフ大募集!

開発部 福島までTEL!

ユーザー・ホットライン 03-268-1268 045-784-2800

ゲームの内容に関する質問には、右記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポートダイヤル 03-268-1157(毎週月、木、土・15~16時)

日本テレネットユーザーズクラブのお知らせ

日本テレネットユーザーズクラブはゲーム大好きフリークのための楽しいクラブ。会員の皆さんには、オールカラー会報の発行やプレゼントなど色々な企画が盛りだくさんです。入会ご希望の方は官製葉書の裏に住所・氏名・「入会案内希望」と書いて日本テレネットユーザーズクラブ宛にお送り下さい。折り返し入会案内書をお送りします。



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

T 株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

ぎゅわんぱらあ自己中心派

片山まさゆきの

麻雀道場

あの「自己中心派」が

メガドライブ

MD版で大変身!

こんどは学園ドラマだ!

12月発売予定 4MROM

標準価格6,800円(税別)

メガドライブ
MDだけの
キャラクタが8人登場。
21人のメンツが
君を待つ!!



76回に1回しかあがれない、ハレー特異「豊臣くん」

さー
一発



「明葉ちゃん」

特徴その1

学園ドラマ麻雀『クラス対抗戦』

完全オリジナルのストーリー、
数々のビジュアルシーンで構成される学園ドラマ。
四暗高校に転校してきた豊臣君を待ち受ける数々のライバル達。
文句があるなら麻雀で勝負だ!



すーあん こうこう 四暗高校 校長 こうちよう 校長

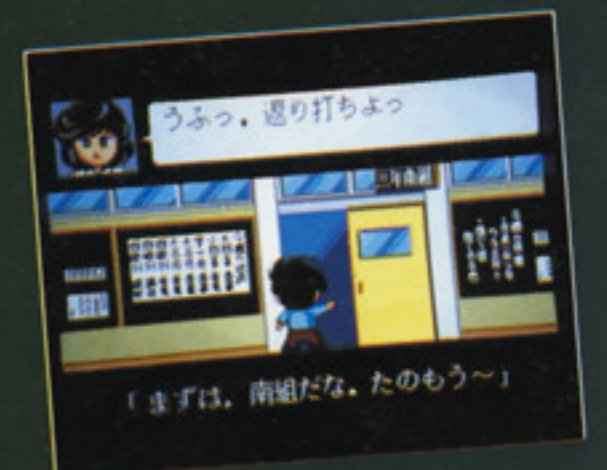
麻雀は
「忍耐」じやな
ホホホ……



渡辺 豊臣くん、宮内君が上級クラスのヤツらにイジメられているんだ。お願いだから助けてよ!



三人組 東組のヤツらは、うっとおしくてな〜



「まずは、南組だな。たのもう〜」

3人あわせて
かっぱぎ軍団

ロオオオッ!

一発ツモはあたり前、
ミュージック麻雀「冒太郎」



誰よりも一ツモの
自信の固まりが唯一の強欲麻雀「ヤス」

クールな理論派雀士
「明智」



美少女結社 テナリンス

「拵」
「キレ」



スゴい知らない女子校生



カンだば

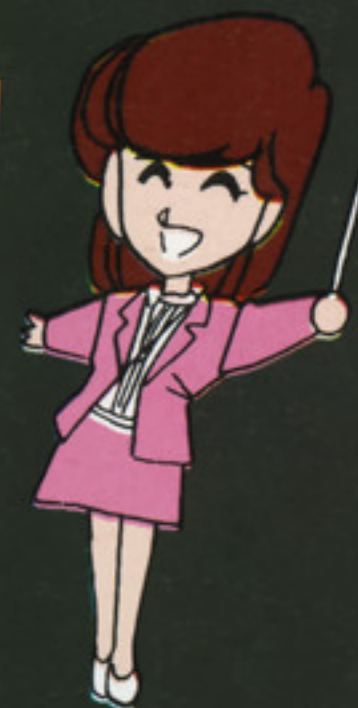
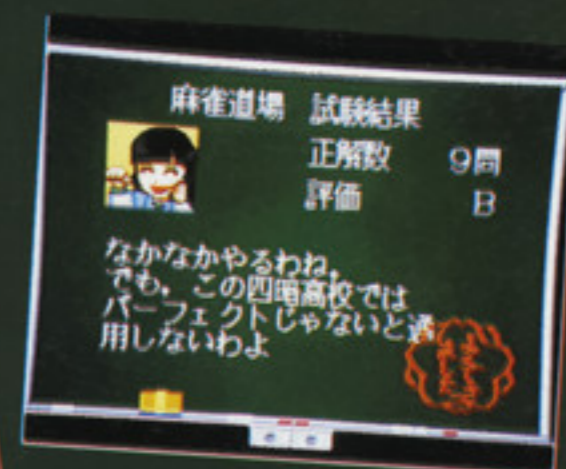
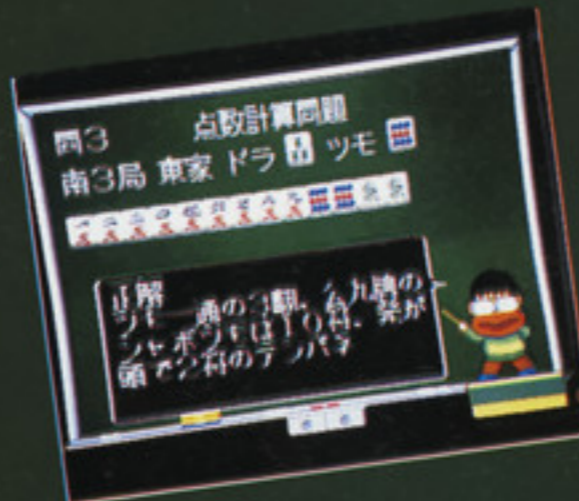


この商品はセガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標「SEGA」の使用を許諾したものです。

特徴その2

麻雀上達のテキスト 『麻雀道場』

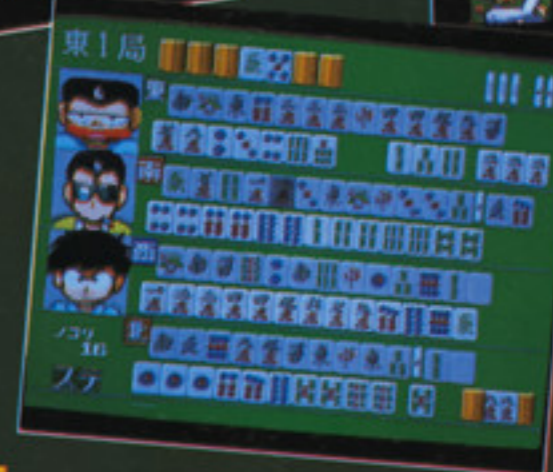
250問にも及ぶ数々の難問奇問が待ちうける！
6人の教師がやさしく解説。
メッセージも漢字を採用しました。



特徴その3

好きなキャラクターと対戦できる 『フリー対戦』

麻雀上達の基本は、なんといっても打ち筋をみること。
オープンモードで打ち筋を研究してみよう。



特徴その4

新開発のミュージックドライバー、
ボイスドライバーにより、高音質のミュージック、
明瞭な音声を実現しました。

音楽は18曲。 対局中も3曲選択可能です。



改造昆虫軍団、襲来!

今、ハイパーリアルが羽化する。

人類は、全てを忘れ去っていた。かつて、地球上に2つの小型知的生命体、ベルサースとインセクターズがいた事を、そして、好戦的なベルサースと激しい、血みどろの闘いを繰り広げた事を…… 遙かな時間を経て今、ベルサース、インセクターズ、人類。再び、3種族の運命が相見える。改造昆虫軍団を率いる、ベルサースの帝王ベルゼイド。インセクターズ最後の生き残りカイトは唯ひとり、静かに飛び立っていった。アーケード版のコミカルタッチを一新。戦慄の横スクロールシューティングゲーム、新登場!

■キャラは全て、メカ+昆虫のリアルタイプ ■全曲MDオリジナルBGM ■ノーマル/スペシャル、2種類の爽快なパワーアップ ■スペシャルウェポンは切換え自由な空中・地上2系統 ■全5ROUND、各1~4シーンで構成された、虫の視点による美しい背景。



Insector X

インセクターズ

ハイパーリアル・シューティングゲーム
好評発売中

HOT・B

株式会社ホット・ビー
〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F

希望小売価格 6,800円(税別)

オリジナルCD同時発売予定/(日本コロムビア)

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



郵便はがき

41円

切手を
はってください

1 0 5 - □ □

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

メガブライヴ FAN 編集部

ハイパーボイス係

□ □ □ □ - □ □ □ □

住所

氏名

電話番号

学年または職業

歳 男 女

反論コーナー

月号

ページ

君への反論

(キリトリ線)

ハイパーボイス投稿用ハガキ

●ハイパーボイスへの投稿を自由にお書き下さい。

HYPHER EXCITING



Reader's

Voice

メガドライブユーザーのわがままな要求の声をお伝えするコーナーです。ああしろ、こうしろという意見があったら、ぶつぶつ言わずに投書して。



香川県/渡辺里恵香・?歳の作品。今回から白黒になってしまいました。この扉部分ではこのくらい大きく扱うので常連の人たち、力作待ってますよ

対決!

ゲーム評議会

新作ゲームが発売されるたびにわきあがる、感嘆の声や落胆の声をお伝えするコーナーです。今回は超メジャーキャラクタ物アクションゲームと、盛り上がり

てきたちまたのF1人気にあやかれるかのレースものと、ちょっと変わったシューティングと、今流行のアクションパズルについてやります。

マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー

キャラクタ物だけどそのキャラクタ本人がきびしくチェックしたというゲーム。マイケルのファンとゲームのファンはあまり共通していないと思われるが…。



内容はあまり面白くなかったが、音楽、ダンスなどがよかった。特に2の3ステージの終わりのところで、犬が踊るのがかわいらしかった。

(奈良県/小西和光・25歳)

ムーンウォーカーのビデオを見てゲームをやると倍面白いぞ!! このゲームはダンスアタックがイカスので、まあこのダンスを見るためだけに買って損はないと私は思った。不満を言うと、

簡単すぎるのかな。でもマイケルの動きはグーだぜ!!

(岡山県/松尾篤・14歳)

基本操作のみ覚えて各面にある仕掛けを自らの手で発見するのが正しいPLAYだ。

(大阪府/北野雅史・19歳)

★つまり必殺のダンスは温存することですかい。それじゃつまんないような気がするけど。

初めてやった時はとってもつまらないと思ったが、マイ

ケルのダンスや動きにつられてついついやっつていもう、今日この頃である。

(大阪府/松本太一・20歳)

歌って踊れるグーニーズといった内容。自分では子供を全部探したつもりなのに、1人足りないことがままあるので、パニックになってしまう。マイケル自体に金をかけすぎて、ステージ構成には気がまわらなかったという感じがする。あとBGMのアレンジをもっと考えて欲しかった。せつかくの楽曲なんだから。

(千葉県/沼田寛・20歳)

★ヒットチャートにベスト1を何週も続けたようなヒット曲をBGMにするなんて芸当は、他のゲームではできないことですからね。

ゲーセンのものを忠実に移植して欲しかった。ダンスが

雑。

(愛知県/上田実・15歳)

★ほぼ同時に登場したわけですから、MDとゲーセンが同じような出来だったら、ゲーセン版が手を抜いているということになってしまいます。

近所の子供2人(男の子7歳、女の子7歳)に遊ばせたところ、すごく気に入ったみたいで、「アオ、アオ」と言いながらやっています。しかしこのゲーム2人でするには問題があるのです。それはあまりにも簡単でなかなか死なないので、なかなか2Pに回ってこない事です。2人PLAYの事をもっと良く考えて欲しい。どうすれば2人が仲良くPLAYできるかを。例えば1面クリアで交代するとか。

(岐阜県/伊藤謙吾・23歳)



○北海道/新津哲志・?歳。似てないということでボツになりかけたものですが、とってもカワイイのでやはり採用です

○東京都/奥山精輝・?歳の作品。全壊しやなくて物理的圧力によるナニですかね



○広島県/テスタロツサMkII・17歳の作品。このコーナーには珍しい渋い絵



○福岡県/未だ推・?歳の作品。この絵自分でも恥ずかしいって



○広島県/和田信也・19歳の作品。ちよつと時期外したかな

スーパーモナコGP

発売後、爆発的に売れまくり、一時は品薄状態で手に入らなくなりました。それだけ人気があるので、投書も山のように(陳腐な表現!)来ました。じっくり読んでみましょう。



ぼくは何カ月も前から期待していたこのゲームを買った。それは期待以上のすばらしいものだった。まず、タイトル画面に感動した。そしてプレイしてドライバー視点の臨場感あふれる画面構成、流れるような3Dスクロール、迫力のサウンド、てなもんで文句のつけどころがなかった。しかし、NEXT YEARで悲劇は起こった。「ビュレッツ」が挑戦してきたかと思うと、マドンナのチームでポールポジションのオレをものすごい加速で引き離していった。必死の思いで追いついたかと思うと、なんとワープしやがった。まだ、2レース目のように鬼のよ

うに速い奴に負けるのならば納得できても、ワープされると納得できないうえにものすごく腹が立つ。前半のペタぼめの文章がだいなしだっ!

(大阪府/M. O. S.・?歳)

私はこのゲームを発売前からずっと期待していた。ゲーセンでもかなり金をつぎこんでた。ワイドな画面やフェラーリのシフト、そして振動するイスなんかはこれまでにないものだった。そして体感ゲームを家庭に持ち込む場合それなりのプラスαが必要であることもわかってた。だけどその期待は裏切られた気がする。その理由としてまずスーパーモナコ

GPモードが簡単すぎる。本戦も予選もシフトダウンが必要なのは1カ所だけ! こんなオートマチックも4速もぜんぜんメリットがない。ゲーセンではハンドルがググッと揺れるうえに、シフト、ブレーキもあちこち使ったはずだ! それにモナコのコースにはすべての道の左右にガードレールが敷いてあったはず。MDのスーパーモナコにはそれがなかったので少々のコースアウトなんて関係なく、さらに簡単すぎる。容量とか時間とかSEGAさんも大変だろうと思うが、もう少しマシにしてほしかった。でもワールドチャンピオンシップモードがスーパーモナコのモードよりおもしろいとは皮肉なことだと思ふほどの出来だ。個性豊かなマシンを持つライバル達は挑戦したりされたりとシミュレーションの感じを出している。ただ5周ほどしかないレースにピットインはむごいものがある。それにゲーセン版にあったドリフト走行やスリップストリームなどま

ったく使えない点も残念。私はこのゲームの移植の完成度を30%と断言する。

(兵庫県/吉富蔵人・17歳)

こりやおもしろい。う〜ん、ステアリングを切っているときのドラムパーの手が動くのがいいね。私個人の意見ではサンダーフォースIIIを超えたと思う(シューティングはきれいだ)。7速で406キロで走っているときのエンジン音、それと本戦のときのスタート時のエンジン音。すごく本物っぽいね。ただ、自分がカーブのときにシフトダウンしているのに他車はあんましスピードが落ちていない。不公平だ。それにスーパーモナコモードのコースがおかしい。本当のコースは市街地のはずなのに。あと看板が陰険。本物のF1では看板なんか見えません(まあ本物と比べたらきりがないけど)。と、まあこれだけ言ったがやっぱりおもしろい。まだ買っていない人はぜひおもちゃ屋さんまたはデパートへ。おもしろいよ〜。



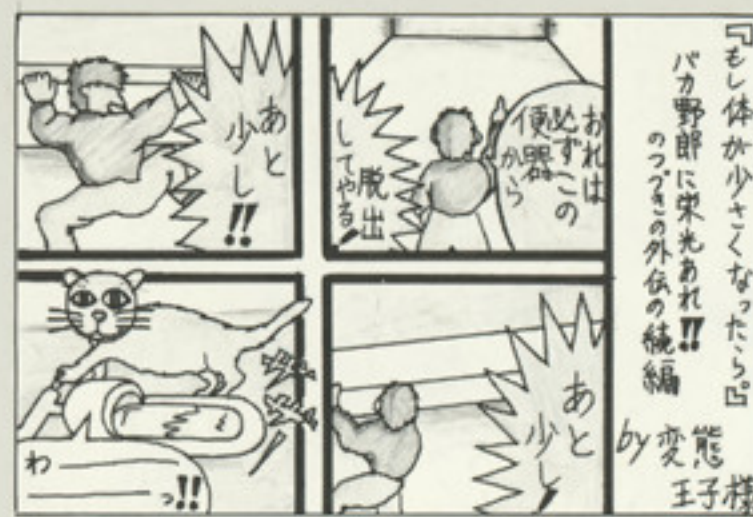
PS III
90 0822
MISUZU ASOU
○兵庫県/麻生美鈴・13歳の作品。あいかわらず美鈴さんはウマイですね



○大阪府/高橋てくの・20歳の作品。ゲームに登場する筋肉モリモリのキャラクターと違ってかなり柔らかい感じがする。ティリスですね



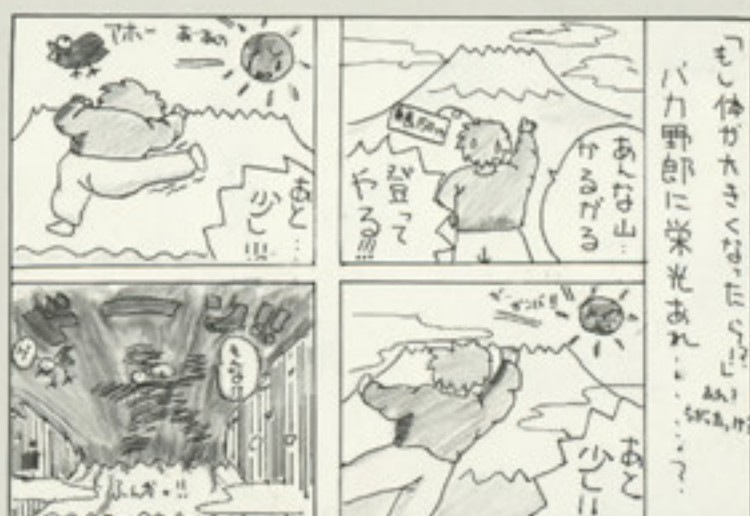
○岐阜県/山口貴・?歳の作品。彼は何の目的で鼻の穴に



○埼玉県/田中健介・13歳の作品。同様ネタが多数ある中、猫が流すのは彼だけでした



○栃木県/アフターバーナー全開・17歳の作品。そうです、超々ハイレグですね



○静岡県/たいちMAN・13歳の作品。まだまだ続くこのシリーズ今月は4通もある



○神奈川県/源orGEN・14歳の作品。横方向には脱出できないのでしょうか?

P. S. : BGMにスクウェアの「TRUTH」を入れて欲しかった。(大阪府/こりやたまらん・16歳)

期 待通りにすばらしい出来あがりだった。これ以上のレーシングゲームは当分の間、メガドライブを含めどんな機種ของเกม機、パソコンでも登場しないだろう。これだけの完成度なら、MD本体が売れた数だけこのソフトが売れたとしても不思議ではない。しかしただ1つだけ不満がある。それはこのソフト自体ではなく、コントローラに問題があるためで、それはレースに熱中して、手に力が入ってくると方向ボタンの上か下が自然に押されてしまい、ギアが意志とは無関係にチェンジしてしまうのだ。しかしこの欠点も熟達してくるとあまりおこらなくなってくるので、気にするほどではない。よって総合的に見てこのスーパーモナコGPは非のうちどころのない、文字どおり「スーパー」なソフトだ。そしてこのソフトの真価は一度ワールドチャンピオン

になった後発揮される。それはなんと…。自力でワールドチャンピオンになって確認してほしい。(兵庫県/セアラ・?歳)

B GMをレース中に入れなかったことで臨場感が増し、非常に良かった。これからもこの種のソフトはリアルな効果音だけの方がよい。(長野県/鮎沢隆雄・18歳)

レ ース中にBGMがないのがさびしい。ノリノリの音楽で緊張感を高めてほしい。(千葉県/三田昭彦・16歳)

★まったく意見が分かれるところでしょうがねえ。

グ ラフィックはよいが簡単なゲームだ。あまり熱中するソフトではなかった。VSモードがないのが×。(大阪府/古橋浩司・22歳)

ゲ ームの出来映えは普通といった感じ。でもワールドチャンピオンシップモードのパスワードは長すぎる。もう少し短くしてほしい。

(神奈川県/上野真弘・19歳)

あ の体感ゲームのスーパーモナコがついに発売した。僕は発売日のうちに手に入れることができた。さっそくスタート//なんだこれは//スーパーハングオンのはるか上をいくスピード感。僕はおどろいた。が、何回かプレイしていると、何か変だと気がついた。それは1つではない。かなりある。1つめはなんといってもプレイ中の敵車の色。このおかげでやる気が一気になくなった。2つめはコースのコーナー。シケインやヘアピンがどうして7速で走ることができようか、いやできない。まだまだいろいろあるが(ホームストレートの各車のスタートラインや、あのとんでもないピットインなど)、これらを手抜きしなければすごかったらと思う。(神奈川県/伊藤泰之・?歳)

★敵車の色がライバルと呼ばれる1台以外は全部同じ色であることに対して、発売前に雑誌を見てという形での反響もありました。

雑 誌を見て僕は思いましたができればは5点中4.999…点です。残りの0.111…は、他の車の色が、全部同じで、ライバルの車の色だけが違う色というのはすごく残念です。各2台ずつが同じ色であってほしいです。そしてライバルの車は矢印で示せばいいと思います。(埼玉県/江頭繁男・?歳)

★やはり本物のF1が最近フジテレビ系列で完全中継されているせいか、最近かなりのブームのようですね。それでなるべく本物をシミュレートしてほしい、という気持ちはみなさんあったようです。もうスーパーモナコGPは発売されてしまったのですから、しょうがないとして、ぜひもっとシミュレーション色の濃いF1のゲームも出してほしいところです。例えば主人公はピットクルーで、よい整備をするのが目的のゲームとか。そんなんじゃ盛り上がりませんでしょうか? あとでレーサーに成り上がれば面白いかも?

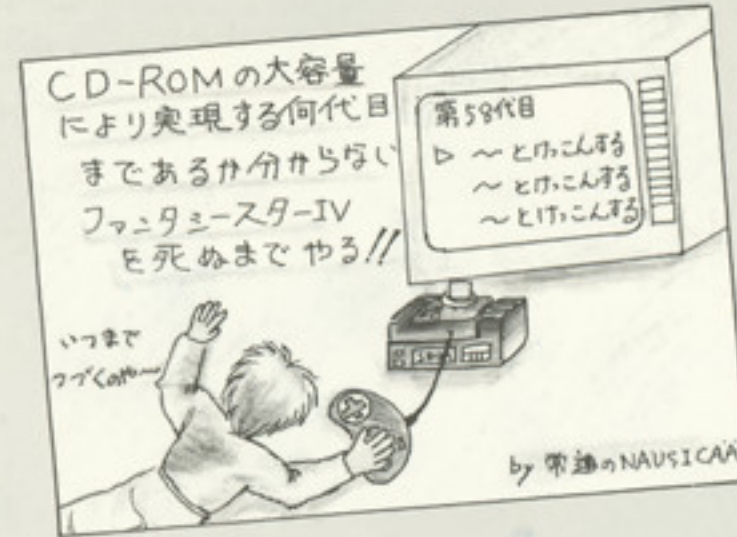


○東京都/奥山精輝・?歳の作品。泣いている女の子の顔が見えないのがかえってソソル?

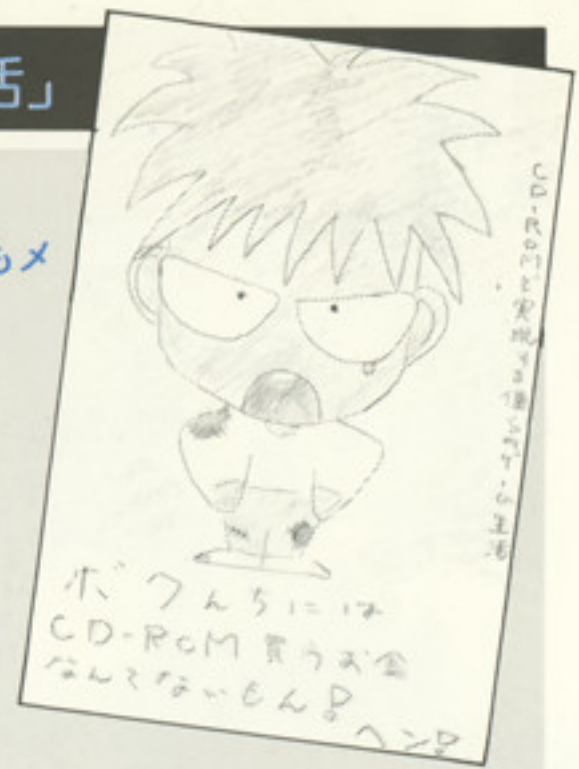
○東京都/木下雄也・13歳の作品。そうですね



○大阪府/太田聡・16歳の作品。でもメガドライブ2台分じゃないですか



○千葉県/常連のNAUSICAAの作品。ありえる



○福岡県/柳田東一郎・19歳の作品。そうですね



○東京都/ばーにんぐぼいんと・?歳の作品。単なるCDでも実現するわい

XDR

新規参入メーカーのユニパックのシューティングゲーム。今回はちょっとかわいそうなくらいの酷評が来てしまったので、反論やフォローがあるという人はぜひ投書してほしい。

見 事なまでにクソゲー。コースよりひどい。おそ松さんとワーストを競いあえる。何がそんなにひどいのか。まずまるっきり絵心のないグラフィック。色使いもとてもMDとは思えない。マークIIIのボンバーレイドのような背景だ。目が腐る。キャラもイカのかたばったような自機を筆頭に「だから何だっつーの」と思わず叫びたいようなダサさ。ちょっとすごいぞ。そしてサウンド。これはもう何とかしてよの世界。4歳児がエレピをいじくりまわしているのと大差ない。こんなのを聴かされながらジョイスティックを操作するのは拷問に近い。SEのしょ



ぼさもここに極まれり、といった感じで思わず眠っちゃうぞ。さらにグラディウス系列を安易に真似したとしか思えない安直なゲームシステム。見にくい敵弾(そのくせ結構厳しい当たり判定)。容易に起きてしまうキャラクタ消滅(特に最終ボス戦)。シューティングゲームでこれだけはやってはいけないということをすべてやってしまっている。最早犯罪に近い。第1弾でこんなものを出してしまったら、後々響くんではないだろうか。初めてのプレイで3周してしまって、阿呆らしくなって中古屋に下取りに出してしまったぞ。

(東京都/馬頭太郎・?歳)

クラックス

テトリス、コラムス路線のゲームの中ではちょっと視点を変えたゲーム。3つ並んだときのポロローンという美しい音がゲーセンで鳴ったときはかなり目立ちましたね。

P C版に比べて劣っていたのはがっかり。VS付きはこれだけなのに、サウンドグラフィックが今ひとつ。ナムコにはがんばってほしかった(他社の開発かな?)。フェリオスの音声も何をしているのか、わからなかったし…。ナムコがんばれ!

(島根県/曾田博・26歳)

コ ラムスみたいにいるる設定できるとありがたい。最近の対戦モードはゲームボーイのテトリスみたいでオリジナリティがない。

(長野県/伊藤宣行・18歳)

2 人でやると大技を決めたときにせまってくる黒いタイ



ルがたまらん。

(大阪府/石川博之・20歳)

対 戦プレイがなければPCエンジンに完全に負けてますね。グラフィックと操作性は今ひとつだと思います。対戦は友人と結構燃えましたけど…。

(大阪府/西前玲史・22歳)

最 初ややとつきにくかったが、やる度にのめり込んでいくこの感じは何だ!? 大きな役(?)をそろえた時に出る「ヒュー」という音声が良い。ここまでよくしゃべると思わなかった。値段も昔のファミコン並に安いし、好きな人は買った方がいいよ。

(東京都/松村一郎・21歳)

コックリ

チクリクラブ

僕たちの近所で人気の「ワールドカップサッカー」を友人のA・Sにやらせてあげたところ「Aボタン押しちゃ、なんかなるじゃん！」などと、ほざいたので、聞くなりぼくは奴の顔面にダイナマイトパンチをくらわせた。

(静岡県/北野泰正・15歳)

★そいつはイキナリですなあ。

しばらくぶりにゲームセンターに行ってゲームをした。そこにはスペースハリアーがあったのでやろうと思ったけど、その日は暑かったのでアイスコーヒーを飲んでから始めた。しばらくすると気分が悪くなり、その場で吐いてしまった。ちなみに店員にはさんざん怒られた。その後はアイスコーヒーは飲まないことにした。

(福島県/プロレスニュース・16歳)

★「R-360」はなにも飲まなくても気持ち悪くなってしまふぞ。

ある日友人のS君にサイオブレードを貸してやった。S君は喜んで借りていったが不幸なことにS君は極度の怖がりだった。次の日、真っ青な顔をして「これ」と一言いい、サイオブレードを返してくれた。それ以来、友人S君とは一言も口をきいていない。

(宮城県/オッペケペー・16歳)

★そんなに怖いシーンがあったかな？ あまり記憶にないなあ。S君はよっぽど怖がりなのね。

先日メガドラを買った我が家は、私と弟でTFⅢをやっていた。母がつまらなそうだったので、私の友の吉田君にコラムスを借りに行くと、母は車で送ってくれた。家に帰って母にプレイさせると、いきなりハマりまくって、コントローラーをもう1つ買いに行く騒ぎにはなるわ、ついでにソフトを買うわと、ビックリした。これがメガドラの「本当の力」かとびびる今日このごろであります。

(岐阜県/渡辺緑郎・?歳)

サンダーフォースⅢの「VOICE TEST00」でボタンを連打するとへぼへぼへぼ…と聞こえるので頭にきてしまう。

(熊本県/X₂・?歳)

★そこで頭にきてしまうということは本当に「へぼ」なのでは？

すっ、すみません失言でした。

ごくたまにだけれど、サンダーフォースの3面の中ボスが全く姿をあらわさないことがある。それだけ。

(和歌山県/栗山隆・?歳)

★それはひょっとして栗山君だけのスペシャルバージョンでは？

でも、きっとそんなことあるわけないと思ってる担当でした。ちょっといじわるかな。でも3面の中ボスはなかなか強いので、できれば会いたくないと思ってる人もいるハズだ。そんな人にはいいゲームになるんだけどね。

自己満足

私的攻略法

(福岡県/J・アレジ・17歳)

★これならクソ速いライバルでも簡単に追い抜けるね。でもライバルに追いつけないとだめね。

マイケルジャクソンス・ムーンウォーカーの最終面の攻略法。まず、始まったらすぐに下を押しっぱなしにする。そしてBボタンを連打する。すると敵がかってに死んでいき、ノーダメージで最終ボスへ。最終ボスはあまり強くないのでノーダメージなら楽に勝てる。突進には気をつけろ！

(滋賀県/伊藤一郎・14歳)

★これはナイスな攻略ですね〜。ポォーッ！でも最終面よりもゾンビ面のほうが難易度が高いと思うぞ。フズバーッ。

フェリオスのラストのボス、デュポンの出すレーザーをうまく避ける方法があったので、報告。やり方はデュポンの両足の下に行きため撃ちをあてる。これをやるとどんどん後ろに追い込める！でも下に来たら逃げよう。知ってるわけこー楽なハズ。

(茨城県/泥酔まっくす・?歳)

★うーん。これでアルテミスのラブリーなダイナマイトボディが拝めるのね。業務用よりもアルテミスは胸が豊かになったと思う担当。今度はやはり天現ひろみのダイナマイト女子大生ボディを見たいなあーと思う今日この頃。ナムコギャルはいつでもカワイイね。

9月号アンケートプレゼント当選者発表

火激

北海道/宮川 富孝・16歳
 福島/江上 善光・18歳
 相田 和彦・15歳
 栃木/皆川陽一郎・14歳
 群馬/長瀬 和幸・14歳
 茨城/横嶋 洋輔・13歳
 埼玉/大高 浩一・14歳
 高木 隆次・13歳
 千葉/矢嶋 康晴・16歳
 東京/佐伯 博都・15歳
 神奈川/山川 雅史・18歳
 谷口 順一・13歳
 石川/衛 良樹・23歳
 福井/山本 英司・15歳
 静岡/小川 航・11歳
 工藤 善行・18歳
 岐阜/林 頼孝・11歳

兵庫/上谷健太郎・15歳
 島根/福井 和義・16歳
 広島/垣原 良光・12歳
クラックス
 北海道/海野 卓・15歳
 青森/佐々木 誠・33歳
 宮城/田中 良典・13歳
 茨城/畑田 隆・15歳
 埼玉/渡辺三起夫・17歳
 飯島 康弘・13歳
 千葉/芦田 賢一・17歳
 関川 哲・14歳
 東京/黒澤 匡・21歳
 中村 亜矢・20歳
 神奈川/木村 吾郎・14歳
 菅原 慎一・23歳
 和田 弘行・17歳
 新潟/大日向鉄夫・12歳

長野/柄沢 優木・16歳
 山梨/河西 真吾・14歳
 静岡/山本 康明・18歳
 愛知/前田 真・13歳
 大阪/大西 慎一・13歳
 山口/大隅 研治・20歳
ファットマン
 北海道/山田 晃大・18歳
 秋田/工藤 浩臣・14歳
 宮城/渋谷 修・22歳
 立石 晁啓・15歳
 栃木/八木橋勇二・21歳
 茨城/菊地 正幸・14歳
 塚原 徹士・19歳
 埼玉/出口かずみ・22歳
 野原 伸行・16歳
 千葉/阿曾 敏浩・14歳
 東京/磯部 雅裕・16歳

東京/楠 論樹・16歳
 神奈川/佐藤 由香・11歳
 愛知/木許 敦史・13歳
 浅井 浩二・18歳
 京都/永田 将也・13歳
 奈良/黒田 延彦・17歳
 大阪/藤田耕一郎・16歳
 岡山/古川 美樹・11歳
 福岡/島 直大・15歳
XDR
 北海道/安藤 正明・31歳
 宮城/千葉 大貴・19歳
 中島 伸輔・13歳
 栃木/中沢 紀貴・13歳
 茨城/勝又 宏泰・17歳
 中島健二郎・16歳
 埼玉/柴崎 武・15歳
 千葉/小河 祐介・14歳

千葉/金子 弘嗣・14歳
 東京/金子 憲治・14歳
 永田 正樹・20歳
 神奈川/福田 隆矢・12歳
 新潟/中川 徹哉・17歳
 春日 博之・19歳
 愛知/林 孝政・14歳
 岐阜/交告 友隆・13歳
 滋賀/藤本 和久・16歳
 京都/山田 惠三・18歳
 兵庫/麻岡 大道・15歳
 岡山/池田 悟・13歳
ゲイングランド
 北海道/永崎 哲也・20歳
 荻野 宏視・19歳
 宮城/小松 昭博・20歳
 栃木/山上 建・14歳
 埼玉/柳澤賢一郎・27歳

東京/谷口 薫人・15歳
 深井 祐二・15歳
 神奈川/河原 実・18歳
 滝口 紀明・16歳
 静岡/橋本 圭介・17歳
 愛知/原田 真伸・18歳
 岐阜/河合 敏英・15歳
 大阪/山本 敦・22歳
 前川 健太・15歳
 和歌山/西 哲生・15歳
 鳥取/三嶋 祐史・17歳
 岡山/灰本 哲也・19歳
 香川/黒川 寛達・15歳
 福岡/石原 直紀・17歳
 鹿児島/田崎 浩行・14歳
 以上敬称略

メーカーへの意見、質問

M Dは難しいゲームが多いのもっと誰でも楽しめるゲームを出してほしい。そして、早くあっぱれ/実業王とパトレイバーとムーンダンサーを出してほしい。またプロクシードとファミスタとクイズHQとマーベルランドと球界道中記とエイリアンストームとファンタシースターIVとヴァリスII・IIIを出してほしい。そしてCD-ROMではゲームばかりでなく色々な分野の事をやってほしい。

(大阪府/佐々木昭如・17歳)

う うう、ナムコのぶあかー。そうフェリオスのことです。もう少し値段がアップしてもいいから(6MBitぐらい使ってさ)、アルテミスとADPCMはきちんと作ってほしかった。難易度もえっぺー高いし。しかしBGMの音色の良さはぜひSEGAも見習って下さいね。などと思った今日このごろ。

(神奈川県/?・24歳)

★名前が書いてないです。24歳ともなると恥ずかしいんでしょうか。

最 近ボロクソに言われているアルテミスのことだが、確かにあれじゃあファミコンでも描けそうなグラフィックだよ。グ

ラフィックデザイナーの才能を疑ってしまう。あとあのサンプリングはエンジンの源平とかベラボーと比べるとちょっと…。E SWATやムーンウォーカーのはかなりクリアな声が出てるのにどうしたんだらうね。クリアな声と言えばスぺハリIIの「GET READY!」はいいよね。ナムコはデータを圧縮しすぎたんじゃないだろうか。サンプリングのことはよくわからないけど、CD-ROMが出りゃあ、もうちょっとよくなるだろう。関係ないけど、ゲームギアは買おうと思っている。ペングのために。あと、フリッキーを出してくれると何も言うことはない。

(岩手県/熊谷俊子彦・20歳)

最 近シミュレーションゲームがやりたくてたまらないんです。うちにPC88はあるんですが、ソフトは98の方がいいし、アクセスは多く、長いときている。だからMDのスーパー大戦略はよかった。MDでのSLGはS-RAMによるバックアップじゃなくて、FDDにしてほしい。ROMはプレイ中にアクセスを気にしないでいいけど、セーブという点ではFDDの方が信頼がおける。電池が切れるまでしかデータが保存で

きないなんて。やっぱりFDDがよい。CD-ROMのソフトのデータもFDDで保存したい。

(長崎県/草野慎吾・17歳)

★フロッピーは磁気で死ぬじゃないですか。

や っとフェリオスが終わりました♡ 私もダンナさまもゲームのうでまえはイマイチ。どちらかという画面の前に座っているより、ゲーム雑誌を読む時間の方が長いくらいです。毎月楽しみにしています。

(茨城県/川守田寿美枝・27歳)

★何、ダンナさま、うっ人妻…。と、考えたらつい掲載してしまいました。

最 近、ゲームを買ってクリアして満足感が残ったゲームが少ない。最後に満足したのがソーサリアンだった。今まで家庭用にはなかったゲームシステムが妙に新鮮でとても楽しめた。あれからもう半年以上たったのにRPGは発売されないからなあ。別にRPGにこだわる訳でもないけど、そろそろ歯応えのあるゲームがやりたいものだ。ねえ〜セガさん聞いてます(日本ファルコムが参入しないのだろうか)。とりあえず今はバハムート戦記がソールキングダムに期待しています。がんばれセガとNCS!

(埼玉県/榎田剛士・21歳)

★いや〜、あの〜ソーサリアンのあとにファンタシースターIIIが発売されたんですが。それともあまりつまらなかったのでRPGとは認めていないんでしょうか。

ス トライダー飛竜の安さにはびっくり。ファットマンは5Mのくせに高い。もっと安くしろ。ダライアスIIは7000円以下にしてみやがれ(無理無理)。

(福井県/森川裕二・13歳)

武 者アレスタァー/ 紹介記事だけで涙を流したゲームはこれだけだ。あ〜、プレイしたくて気が狂う/ 早く、早く俺にアレスタをやらせろ〜/ 発売日未定だア? かまわん/ 全てのROMをエーワンにまわせ/ 全プログラマ、デザイナー、ただちにエーワンに出張/ ここで父が登場し「ええい地下牢で頭を冷やせ」。とうさん/ かーさん/ マーリナ/ アレスタァー/

(千葉県/渡辺栄一郎・19歳)

★ちょっと興奮気味ですね。アレスタの発売元はエーワンからあのシューティングの雄、東亜プランに変更されました。開発はコイパイルでゲームはもうほとんど完成しています。編集部でこのゲームが初めてプレイされたときも、かなり人だかりがしました。期待しているゲームだと思いますよ。本当に!

投稿大募集!

1 ゲーム評議会

今続々とスーパーモナコGPについての投書が来つつあります。来月はかなり大きなスペースでこれを扱います。また、マイケルジャクソンズムーンウォーカーや、クラックスもやる予定です。

2 私的攻略法

みなさんが1人で、あるいは友達といっしょに開発した、独自の攻略法を募集しています。攻略法にお手製のマップ(そのまま掲載できるく

らい綺麗なもの)がついていると、採用される確率が高くなるでしょう。

3 チクリクラブ

失敗話やお笑い話を募集します。ゲームをやっている気がついたメーカーの失敗や、友達や自分の失敗、ふと思いついたギャグなど、恥も外聞も投げ捨てて投書しましょう。匿名やペンネーム大歓迎です。

4 芸術的作品

イラストしか紹介してませんが、その他のものでも自分が芸術だと思

うものならなんでもいいので送ってください。今号を見ておわりの通りこのコーナーは2色になったので、紹介するときにモノクロになってしまいます。カラーで送って来てほしいですがちょっともったいないですよ。'90年1月号のテーマは「冬を水着で過ごす方法」です。テーマ外の作品も大歓迎です。

5 その他なんでも

メーカーへの意見や新コーナーの企画などどんどん送って下さい。全てのコーナーとも採用された方には規定の謝礼を差し上げます。宛先は右のイラストの通りです。

さあ、来月掲載めざしてはりきって投稿しましょう。



○兵庫県/A. M. P.・16歳の作品

Hyper information

SSTとZUNTATAのジョイントライブ

去る8月25日「SST BAND」と「ZUNTATA」のジョイントライブ、「ゲームミュージックフェスティバル 90」が日本青年館で行われた。ホールは満員のファンで埋めつくされ、クーラーがきいていても、熱気ムンムン(死語)だった。この手のコンサートのわりには女性ファンが多く(3割ぐらい?)、ファン層が少しずつ変わってきていることを感じさせた。

まず「ZUNTATA」のライブが始まる。白装束を身にまとった女性ダンサーが舞う「NIGHT STRIKER」など、積極的にビジュアルとの融合を目指したステージだ。曲間には実験劇が挿入され、観客を不思議な世界へ導いていく。ラストの曲「DUDDY MULK」では誰もが夢見ていた、本物の三味線とのライブ。熱き三味線ソロに観客の熱狂は最高潮に達

した。

休憩に入り、観客はロビーでセガとタイトーの最新のゲーセンゲームをただで楽しんだり、MDのソフトをバンドのメンバーのサイン色紙付で買ったりできた。

さて次はSSTのライブだが、例によってバンドのバックには大型モニターによるゲームの映像が流れ、観客は自分のゲームの思い出に浸りながら演奏を聞くことができた。新メンバーのベース氏はそのお披露目もかねて、超ロングソロをチョッパービシバシピロンピロンと決めてくれた。

さてこのライブに行きそこねた人のためにポニーキャニオンからビデオとCDが発売される。どの商品にもそれにしか入っていない曲がある模様なので、ファンは全部を買わないといけなくなりそうだ。



●ZUNTATAのライブ風景。大人数の上、パフォーマンス軍団やゲストで総勢30人ぐらいの出演者



●SST BANDのステージ。後ろのモニタにゲームの映像が映っている



●カウボーイハットの決まったSSTのギタリスト



●美しい照明とともにバラードを演奏中のSST BAND



●コスチュームも凝っているZUNTATA



●全席指定なのに会場前に並ぶファン



●サンダーブレードを演奏中のSST。後ろにゲーム画面が出てるでしょ



●大人数のZUNTATAは練習で集まるだけでも大変なことでしょうね

●●●●●●●●●● 関連商品発売予定 ●●●●●●●●●●

今回のLIVEの様子がCDとビデオで発売される。11月21日発売のビデオゲームミュージックは両バンドの演奏が30分ずつ入ったもの。SSTのビデオは45分収録の完璧版。

- 10/31 SST BAND LIVE (CD) / 2000円
- 11/21 ZUNTATA LIVE (CD) / 2000円
- ビデオゲームミュージックライブ (ビデオ) / 5800円
- SST BAND LIVE (ビデオ) / 4800円

セガ社内制作同人誌「SPEC」

セガのコンシューマ部門(ように家庭用担当)の開発者とユーザーの交流の場として作られたのがSPEC。これはセガ・プレイヤーズ・エンジョイ・クラブの略。もう3年以上の歴史があり、もっともっとたくさんの皆さんに参加してもらうために、新たに会員を募集するというのだ。

活動の内容は年4回発行の会誌「SPEC」が中心で、最新ゲームの開発秘話、スタッフによるコミック、ユーザーからの投稿で構成されている。参加したい人は、62円切手を貼り自分の住所と氏名を書いた返信用封筒を必ず入れて「〒144東京都大田区羽田1-2-12 株セガ・エンタープライゼス HE 事業部 SPEC 入会希望係」へ封書で送るように。すると入会申し込み書がセガから送られて



◎これが「SPEC」の表紙。この写真じゃわかんないけど2色刷

くるので、入会申し込み書に入会費(62円切手5枚)を添えて、再び同じ住所に送ると晴れて会員になれる、会誌が定期的に送られてくるというしくみだ。



◎会誌掲載のストーリー漫画の一部



◎バグ暴露の4コマ漫画

セガ提供情報番組開始

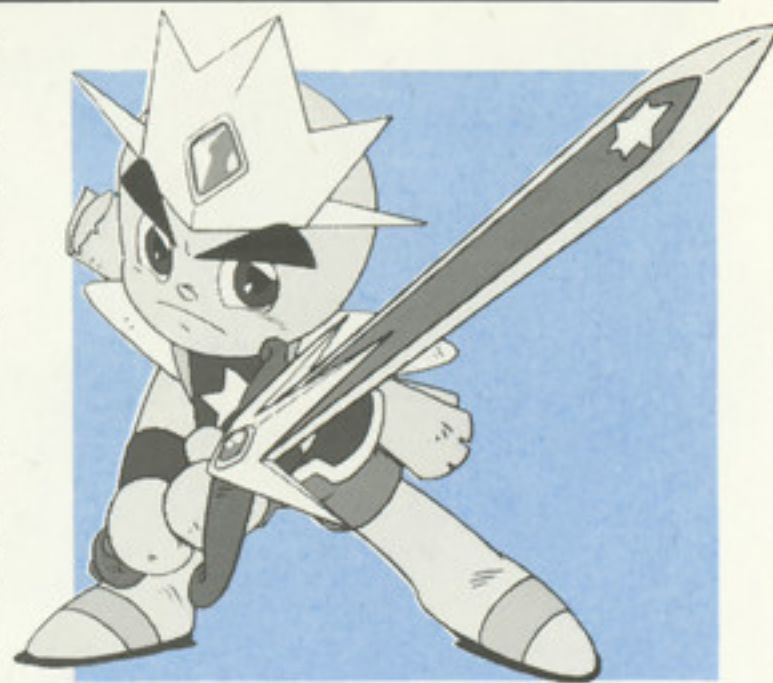
セガが提供する(単独提供ではないが)若者向け情報番組がこの秋登場した(もう10月5日に第1回放送があった)。残念ながら関東地方の人しかみられないこの番組は、今話題のラッキィ池田と池田貴族の両池田が司会をしている「チューナップ少年団」。テレビ東京で毎週金曜夕方の5時から5時半まで放送している。

番組の内容は3つに分かれ、①

少年向けエンターテイナーのコーナーは演劇や映画の情報、②ライフスタイルのコーナーはファッションや遊び、グッズなどを紹介するコーナー、③お便り紹介となっている。②のコーナーでMDやG・Gのゲームも毎週3本程度紹介されるそうだ。動いているゲーム画面を見られればかなり購買の参考になるので、なかなか貴重な情報源になるに違いない。

アニメ「RPG伝説ペポイ」スタート

もうひとつセガが提供する番組が始まった。10月6日から毎週土曜日の午後6時から6時半までテレビ東京系ネット(テレビ大阪、テレビ愛知、テレビ北海道、テレビせとうち、仙台放送、広島テレビ)で放送されているアニメ「RPG伝説ペポイ」だ(仙台と広島は放送開始日と時間が違います)。このアニメにはRPG的な要素がぎっしりつまっているようだ。ゲーム化されるのだろうか?



◎これが主人公のペポイ。人気は高まるか?

RGBアダプタ「XMD-1」

MDをパソコン用RGBモニターにつなぐことのできる「XMD-1」が電波新聞社から発売された。価格は4900円。15kHzモードアナログRGBモニターに対応している(15ピン、21ピンの両方に接続可能)。この機器はMDのA/V OUTとヘッドホン端子からの信号をミックスしてステレオ付の映像情

報をモニターに送るものだ。この機器からモニターまでのケーブルは自分で用意しなければならないので、実質8000円ぐらいの出費は覚悟しないとイケない。しかし、すでにパソコンとモニターをつないでいる人はそのケーブルを使えばいいので、この機器をだけでMDをRGBで見られるようになる。

シグマ電子の関連商品

上の「XMD-1」ほどの機能はないが、MDを21ピンのRGBモニターにつなぐことのできるケーブルが、シグマ電子から発売されている。価格は4000円。21ピンモニターは持っているが、ケーブルはないという人はこちらの方がお買い得だ。

シグマ電子からは下の写真のジョイスティックも発売されている。セガの純正品との違いは、別売のケーブルを買い足していけば、MD、PCエンジン、マークIII、パソコン、ファミコン、業務用に対応するというのだ。問い合わせ先は07948(4)0476だ。



◎編集部でかなり評判が高く、3台も機材として購入したシグマスティック

ATTACK

レインボーアイランドエクストラ



☆ EXTRA ☆

ダイヤがうまく出せない…虹が自由自在に操れない…謎が解けない…そんな人をお助けしよう。

7色のダイヤが謎を解くカギだ!



発売中	タイトー	6800円 (税別)
4M ROM	アクション	コンティニュー

クリアに役立つ情報満載! 真のエンディングへの手引き

プレイした人はどんな感想をもったかな? 結構難しいでしょ。虹を使うコツや、ダイヤが思うように出せないとなかなか先へ進めないんだよね、このゲーム。そんなプレイヤーをお助けするために、できる限りのヒントやテクニック

を掲載したんで、よく理解した上でもう一度チャレンジしてみてください。きっと今まで見えなかったレインボーアイランドの魅力や奥の深さが見えてくるはずだよ。あきらめるのはまだ早い! 真のエンディング目指してGO!



○パピーが冒険する7つの島。このほかにも……

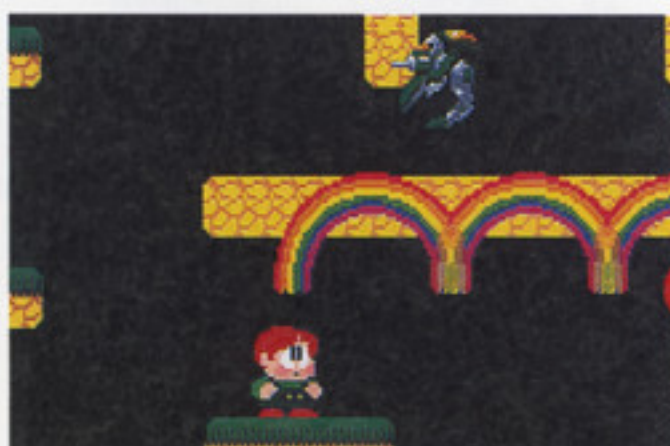
虹の性質についてのおさらい

パピーの武器「虹」は、ボディータックや頭突きで崩したとき、虹の上(多少あいだがあっても大丈夫)にいる敵を倒すことができる。これは、登ろうとしているところに敵が密集していて危険なときに役立つ。あせって登ろうとせず、こういった確実なプレイが大切だってことを覚えておいてね。



○虹を崩せば、そのかけらの下にいる敵を倒せる上、アイテムも取れる

○ジャンプして虹を崩すと敵を倒すことができる。結構使えますよ!



○敵がいるところの下に虹を仕掛ける。写真よりも少し下でも問題ない



実戦に役立つテクニック

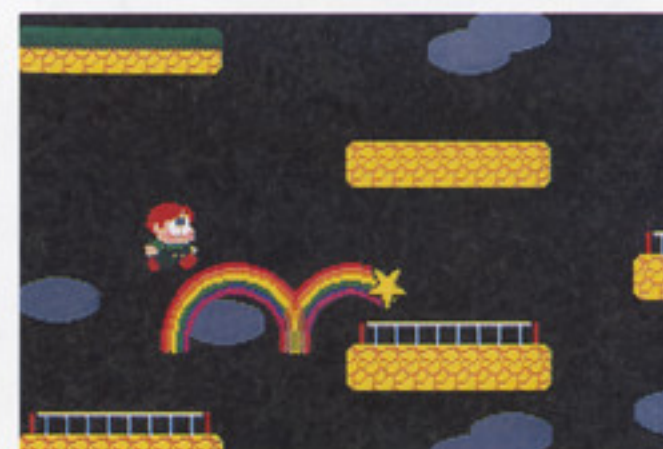
虹が巧みに操れなければ、このゲームを極めるのは難しい。下に紹介している2つのテクニックは特に重要なもので、是非マスターして頂きたい。前回紹介したテク

ニックと併せて使えば鬼にかなぼうパピーに虹となるわけだ(うーむ、ちょっと強引だ)。とにかくパピーの武器は虹しかないわけだから、練習あるのみだね。

連続虹ジャンプ

「HURRY」が出て急いで登らなきゃならないときに役立つ。やりかたは、斜めにジャンプしたら

ジャンプボタンを押しっぱなしにして虹を撃つ。するとパピーが虹の上でジャンプするので、さらに虹を撃つ。これの繰り返しだ。



○ジャンプしたら虹をキッと撃つ。ジャンプボタンは押しっぱなしだよ



○繰り返すとこのとおり。アイテムの黄色いつぼがないとやりづらい

SHOOT & BREAK

敵を倒すときはこのテクニックが使えるか使えないかが明暗をわける。超重要なよ、これが。

やりかたは、虹を撃つとほぼ同時にジャンプ。そして虹に体当たりして虹を崩すんだ。下の写真を参考にしてもらえば分かるでしょ。



○虹を撃つとほぼ同時にジャンプ!



○そして虹を崩す。やればできます

謎が謎を呼ぶ7色のダイヤ…その謎に迫ってみよう

ダイヤには敵を倒したときに出る小ダイヤとボスを倒したとき宝箱から出るビッグダイヤがある。「7色のダイヤをそろえると不思議なことが起きる」…なんて前号で書いたけど、一体なにが起こるんだろう？ 今回はそのあたりについて、グッと迫ってみよう。

プレイヤーが最初につまずくのはきっと小ダイヤの出現法則だろ

う。はっきりは言えないんだけど、(言いたいけど言えない…ゴメン) 下の囲みの中の写真を見れば、ある程度察しがつくと思う。勘のいいプレイヤーはもう気づいたんじゃないかな？ どうしても分からない人はハガキをMD救援隊まで。

法則さえ分かればもう安心とは言えないけど、あとは敵を倒すテクニックだけだ。



○「COMPLETED!」。見事に7色集めるとバビーが1UPしちゃう

バビーはこうして7色のダイヤを集めました…

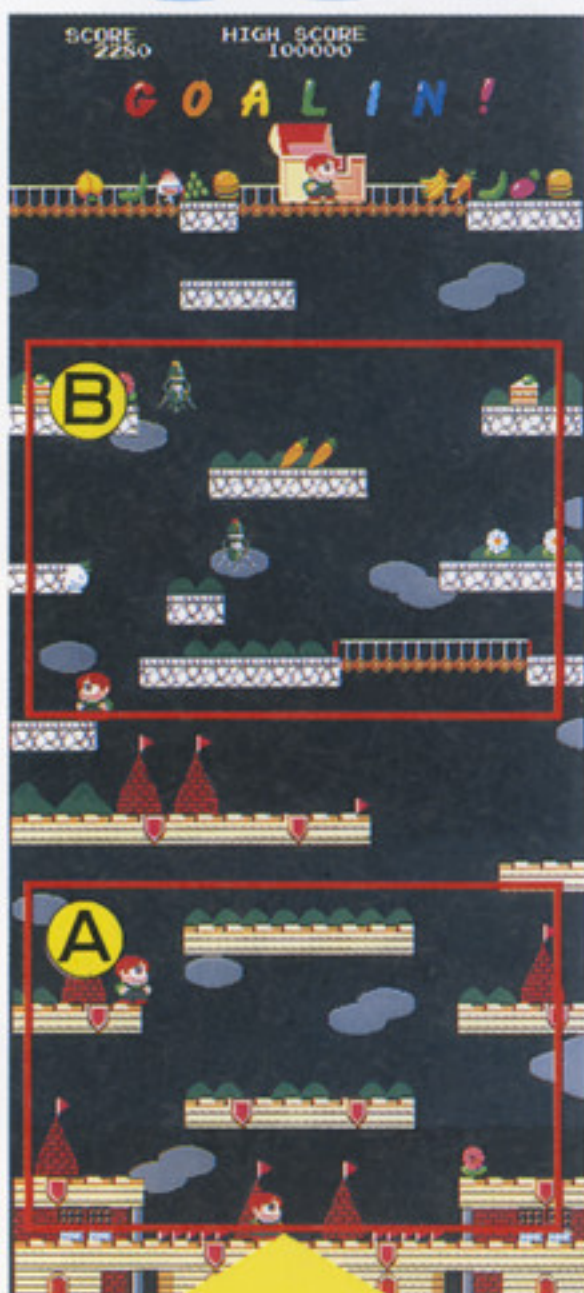
では実際に7色をあつめたバビーくんにそのときのことを語って頂きましょう。バビーくん、よろしくをお願いします。

「うん！ 場所はダライアスアイランド。見たこともない敵だったんで、ちょっとビックリしたけど、パパとママから授かった虹の

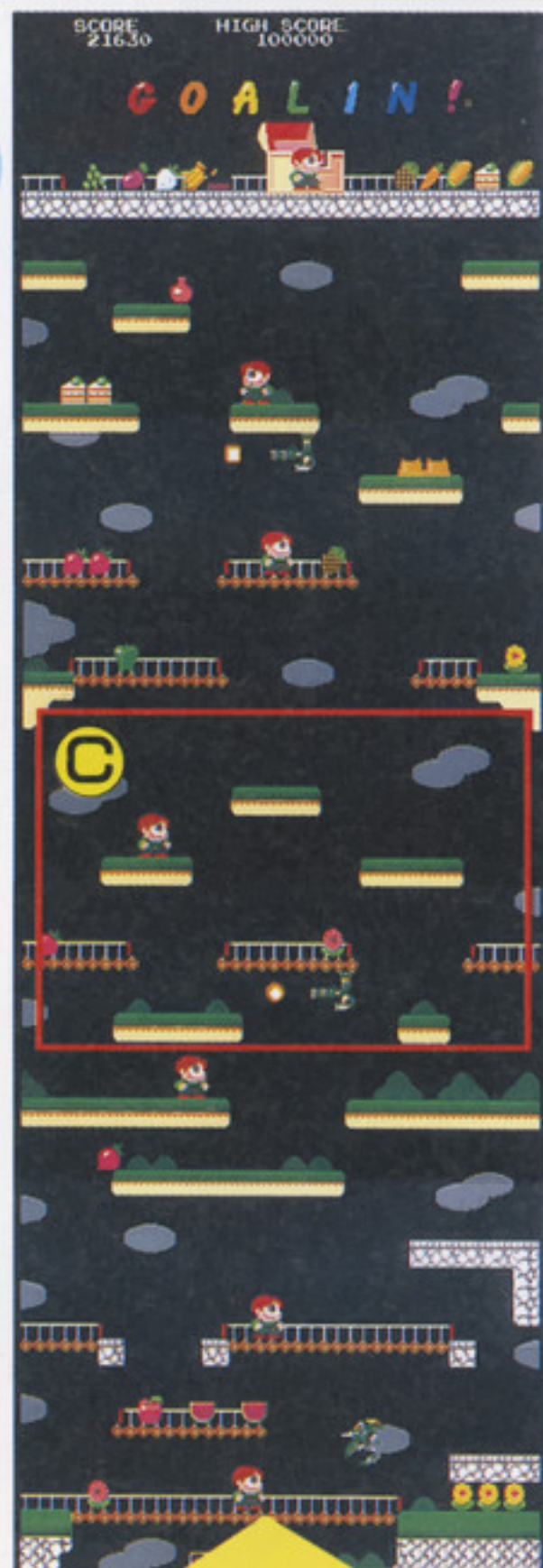
魔法でやつつけながら進んだんだ。7色集めるのは結構簡単だったよ。驚いたのはボスの部屋に銀の扉があつたことかな。詳しくは右の写真を見てね。じゃーまたね！」



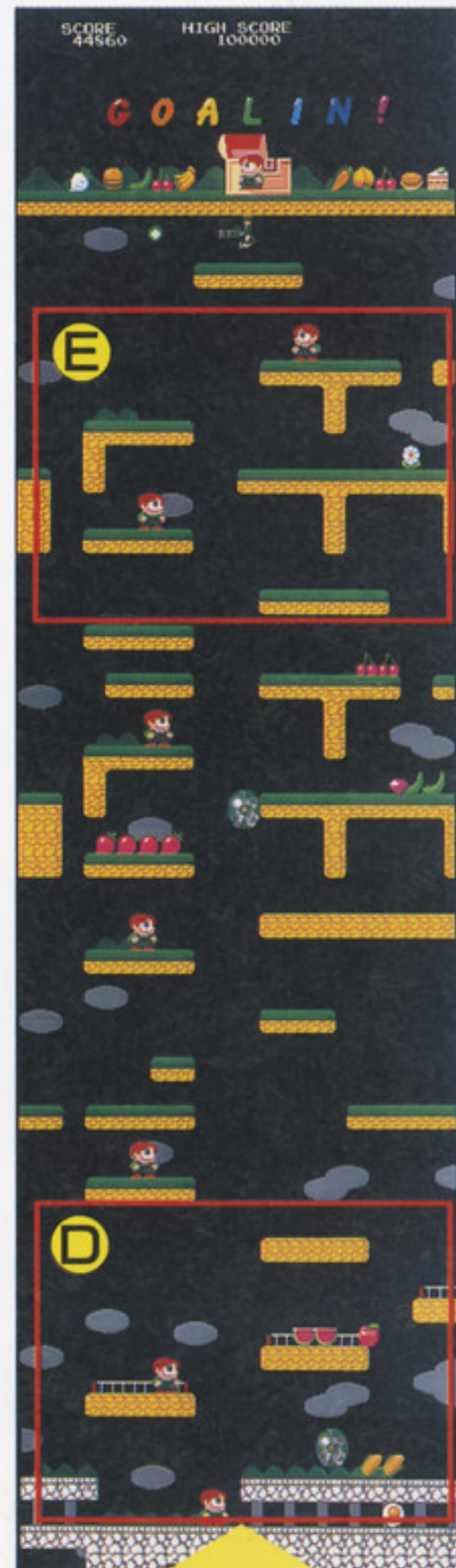
それは
ダライアスアイランドの
出来事でした…



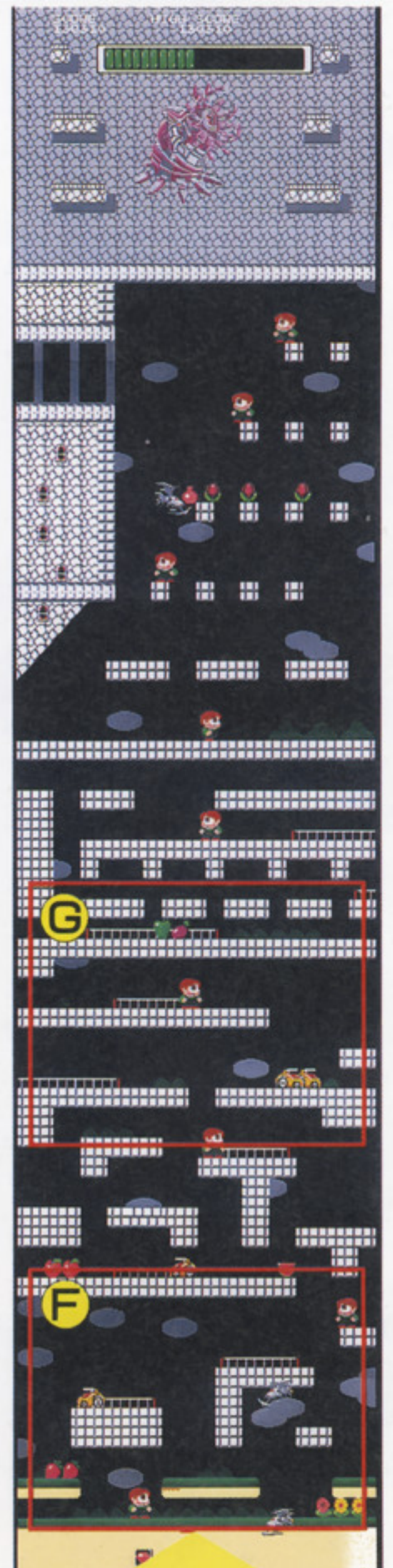
ワールド1-1



ワールド1-2



ワールド1-3



ワールド1-4

小ダイヤの出現のさせかたについて

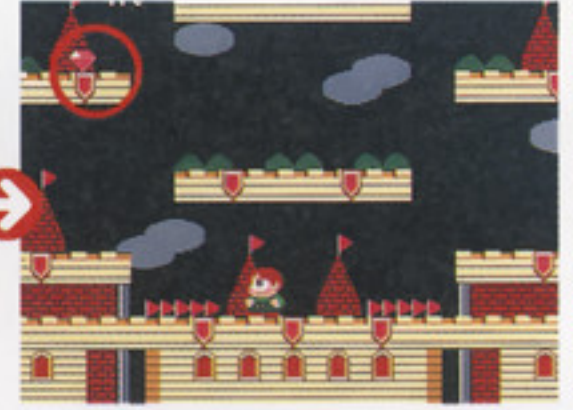
ダイヤ以外のアイテムは、敵を3匹倒すごとに出現する。つまりそれ以外のときに敵を倒せばダイヤになる可能性があるわけだ。ようは敵に直接虹を当てずに、虹崩し、もしくはアイテム(例えばイエロースター)で倒せばいいのである。右にダイヤを出現させる例を写真で載せてあるので見て頂きたい。ダイヤを出せるチャンスを逃さない…これが大切である。

虹を直接
当てちゃダメ!



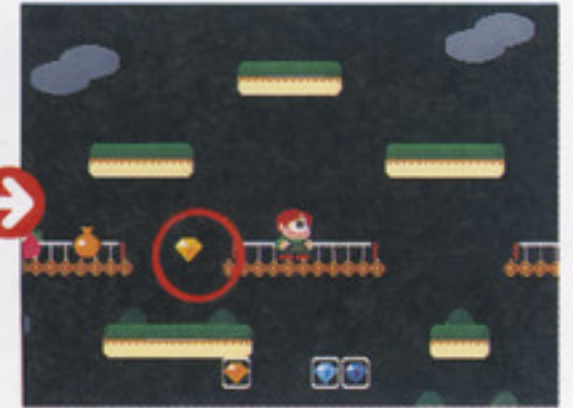
これは悪い例。やっちゃダメね

敵の下にそーっと虹をかけてつと……



敵を倒したらレッドダイヤが! ラッキー

動かない敵なんていカモだねー。いくよ



ほれ、今度はオレンジダイヤ。楽勝だね



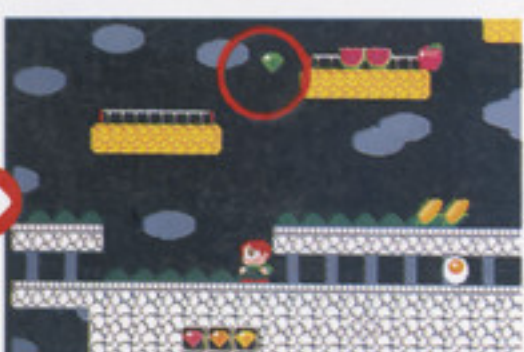
スタート直後、虹を敵の下に仕掛けて、ボン。レッドダイヤ出現!



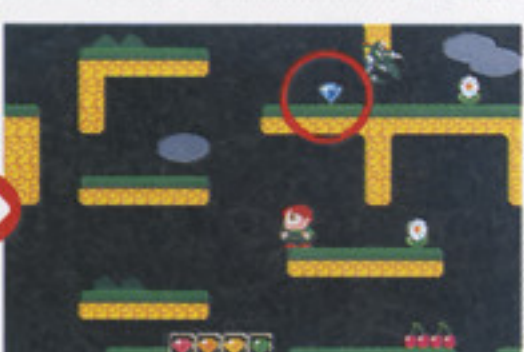
ワールド1ゴール付近。うまく仕掛けてオレンジダイヤ出現!



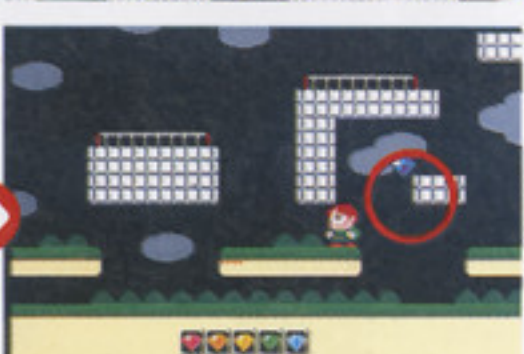
ワールド2中盤。動かない敵を虹崩して。イエローダイヤ出現!



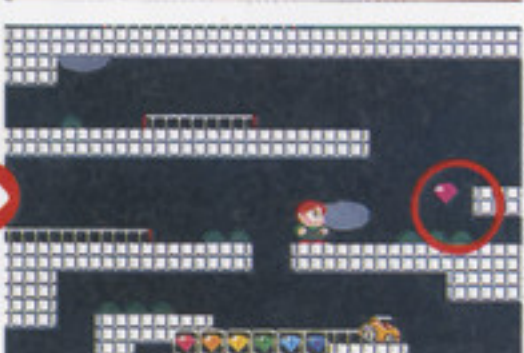
ワールド3スタート地点。ホイとばかりにグリーンダイヤ出現!



ワールド3ゴール付近。カに任せてブルーダイヤ出現!



ワールド4スタート地点。上から崩してインディゴダイヤ出現!

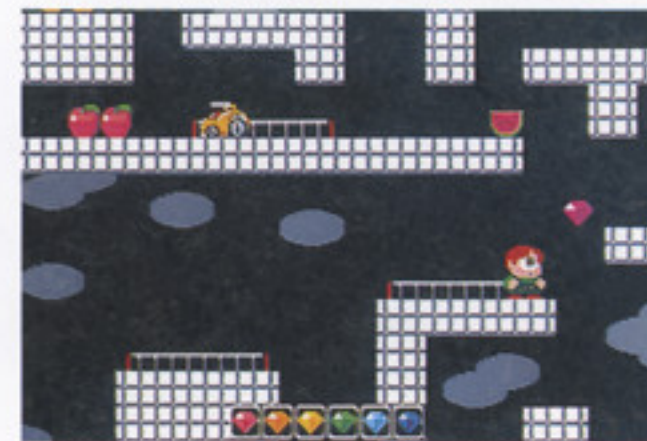


ワールド4中盤。これで完成ラストのパープルダイヤ出現!

シルバードアとスペシャルアイテムについて

ある条件(集める順番に関係している)を満たして小ダイヤを7色そろえると、ボスの部屋にシルバードアが出現する。この中にはスペシャルアイテムと呼ばれる凄

ものがあるんだ。どんなものかという、例えば敵にやられても効果がのこる赤いつぼとか。とにかくパビーが物凄く強くなることには間違いないよ。



これで7色。今度こそ扉が出るよ



残念。シルバードアは出なかった

ワールド8、9、10について

実はパビーの冒険するアイランドは7つではない! その先には8~10までの隠しアイランドが実在するんだ。では、どうしたらそこへ行けるのか? 方法は7つのアイランドで必ずビッグダイヤを手に入れること。

ワールド10はなんとあの○ブ○ポ○ルアイランド。そこに最終ボス・すーぱーすかるがいるのだ。



7色の小ダイヤを集めずにボスを倒すと、宝箱の中からはビッグダイヤは出ずに特大のフルーツが……



そのアイランドで小ダイヤを7色集めれば、このとおりビッグダイヤが手に入るよ

ATTACK

5日目までは面倒みるぞ!

バーニングフォース

BURNING FORCE

サイバーな女子大生のひろみがエアバイクにまたがり、地球大学の卒業試験に挑む3Dシューティング。拡大縮小回転までプログラムでカバーしちゃうナムコの技術力を味わってくれっ!

10月19日	ナムコ	5800円 (税別)
4M	ROM	シューティング
		コンティニュー

初公開!エアバイク面のMAPだぁ!

このゲームを買ったはいいいけどエアバイク面でアイテムが取れなくて先に進めない君! 我々メガドライブFAN編集部は、ついにエアバイク面のマップを紹介する

ぞっ! しかも5日目までの全てのボスキャラの攻略法まで詳しく解説してあるから、これさえ読めば大丈夫だ。

今回はそれぞれAREA 1と2

記号の説明

-ジャンプ台
-アイテム
-障害物

のMAPしか掲載していないが、それは自由に動き回れるAREA



○アイテムの位置さえ分かってりゃ、ね

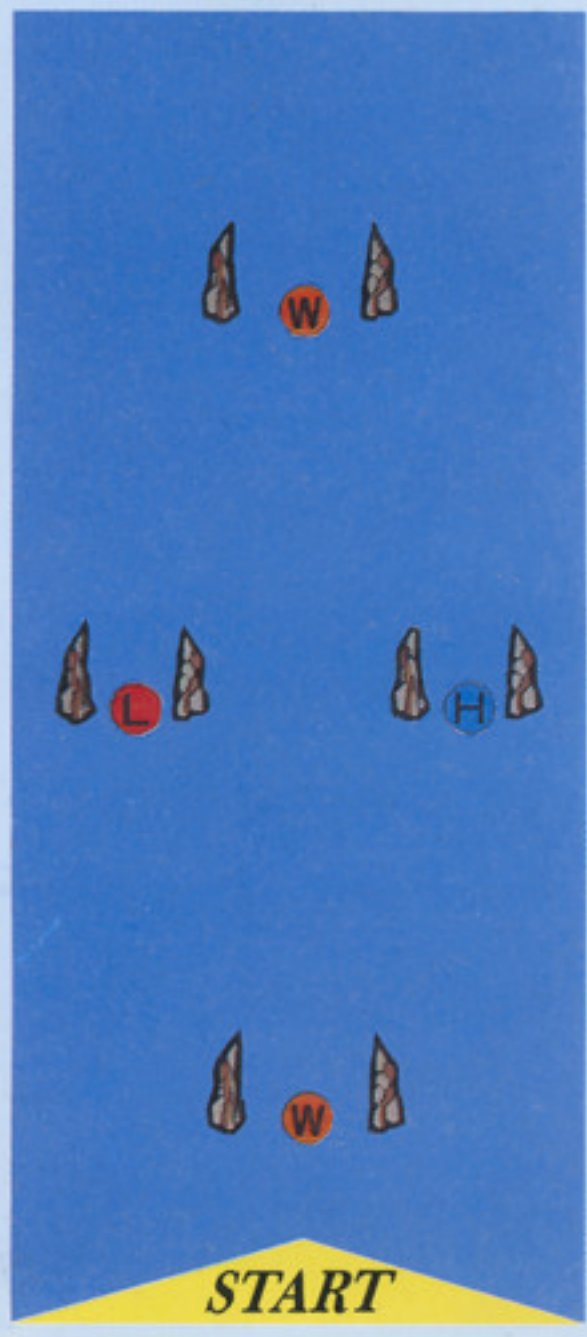
3のエアプレーン面ではMAPがそれほど重要ではないからだ。

1ST DAY

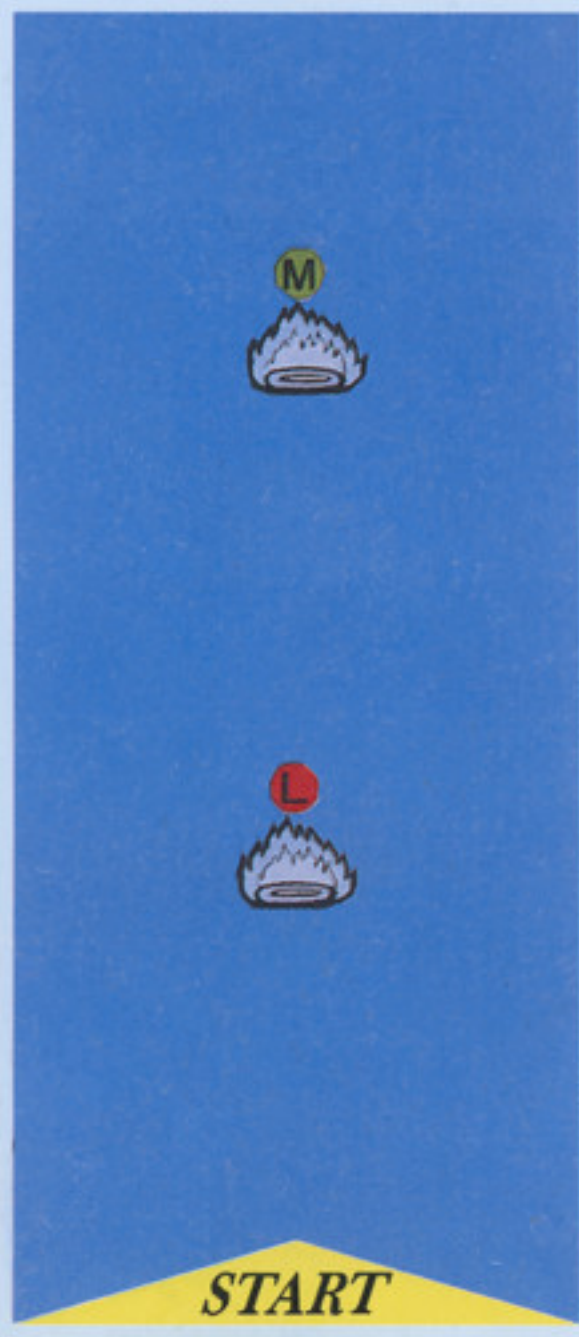
AREA 1のスタート直後のワイドショットは逃さず取ろう。AREA 2の水中から飛び出して来る敵は水煙のところで弾を撃って

待っていれば出現直後を狙い撃ちできるぞ。まずはジャンプ台で飛ぶタイミングを体にたたきこんでおこう!

AREA 1



AREA 2



H...ホーミング L...レーザー M...マックス W...ワイドショット

AREA 1

ミサイルキラーは最初のうちは左右に動くだけなので、一緒に左右と合わせて動こう。弾もそんなに速くないし、慎重にやれば全然怖い敵ではない。こっちに近寄って来たときだけはさすがに弾をよけきれないので注意しよう。



○白い弾は破壊可能だぞっ!

AREA 2

オーボグは2匹で出て来て、画面内を飛び回るが、速度が遅いので狙って撃てるぞ。それにむこうに向かって飛んでいる時にはオーボグは攻撃してこないので一気に攻撃しよう。でも相手は2機いることを忘れずに。



○この瞬間がチャンスだっ!

AREA 3

ニューハンナは左・右と破壊できる弾を発射してきた後に上・下の順で破壊不能の弾を発射してくるので、パターンさえ覚えておけば大丈夫だ。中央の光子砲を2個とも破壊すればOK。ワイドショットで少し離れた所から攻撃しよう。



○こうやって離れたところを狙うと安全に倒せるんだぞっ!

○ワイドショットがないとこの位置からだとならないぞっ!



©NAMCO LTD.

2ND DAY

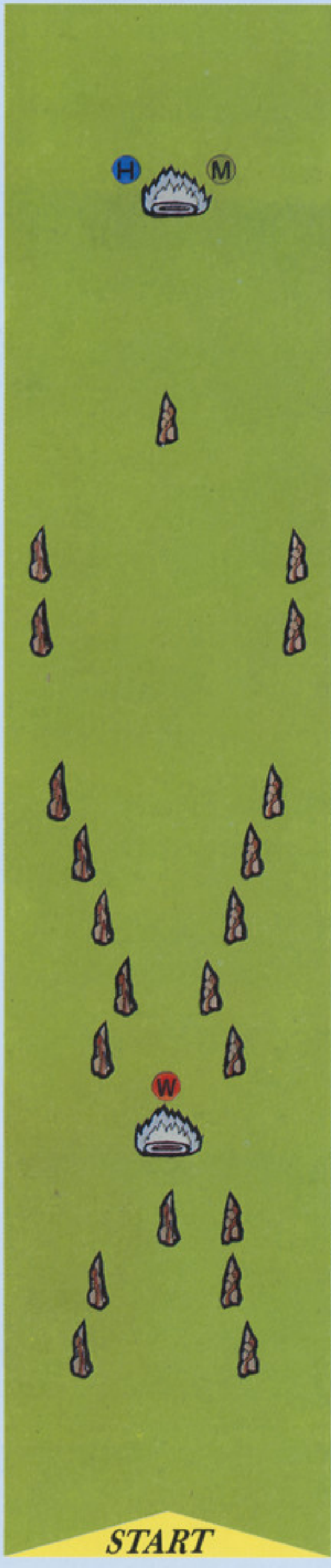
この面からピョンピョンと地上を跳ねる敵が登場する。着地した瞬間じゃないと弾が当たらないのがエアバイクの辛いところだね。

AREA2では地上に見慣れない突起物があったら注意。それはミサイルで、地上に着弾すると5方向に弾をまきちらす。

AREA3の赤い敵は破壊しても中からパイロット(?)が飛び出してきて弾を撃ってくる。

AREA4に出てくる障害物はショットで破壊できるのだが、意外に知られていないのでは? ★のマークがついているアイテムを全部とると1UPするぞっ!

AREA 1



AREA 2



AREA 1

ロボットジェネレーターは左右から次々とロボットを発射してくるが、これを撃っていてもキリがないので適当にかわして本体を集中攻撃しよう。中央から発射してくる弾は注意していないと自機と重なって見えないこともあるぞ。

○この瞬間を逃さず攻撃だっ!



時々、いきなりこちらに向かって突っ込んで来るが、ぶつからないので安心してくれ。

一番こちらに来た時には攻撃してこないで、ここぞとばかりに一気に攻撃をしかける!



○ロボット達は無視して攻撃だっ

AREA 2

メタルスネイクはゆっくりと画面内を動き回るので狙うのはそんなに難しくないだろう。弱点は頭だが、尻尾から発射されるレーザーに注意しないと思わぬダメージを受けてしまうぞ。ただし、レーザーは離れてからじゃないと撃ってこないで、エアバイクよりもこっちに来てから奥へ帰る瞬間を狙うと一度に多くのダメージを与えることができる。最大に大きくなった時のグラフィックが最高にキレイなので、必見だぞ。

○動きがなかなかキレイなんだぞ



○今は攻撃できない。我慢だ

AREA 3

最初に登場するワーブプレートは無敵で、その中から登場するサイロンが弱点だ。パツカリと2つに分かれてからは、横の側面にスパークが出た方のワーブプレートからサイロンが出現する。ただし右側のワーブプレートにサイロンが入っていったのに次は左側というようなことはないで、どっちに入っていたかを注意して見よう。

ワーブプレートから出てからは



○先を読んで集中攻撃を仕掛けよう。先手必勝ってヤツだねっ!

○この砲台は壊しておいた方がいい

反対側に入るとみせかけていきなりこっちに向かって来て、くると反転してからゆっくりと反対側のワーブプレートに向かう。パターンさえおぼえておけば先を読んで狙い撃ちができるぞ。

このボスもワイドショットを使うと縦方向だけ座標を合わせればいいので、かなり有効だぞ。ちょっと動きが早いのでレーザーなどの武器だとちょっと辛いかも知れないが、がんばってくれ。



○素早い動きもパターンを読めばね

3RD DAY

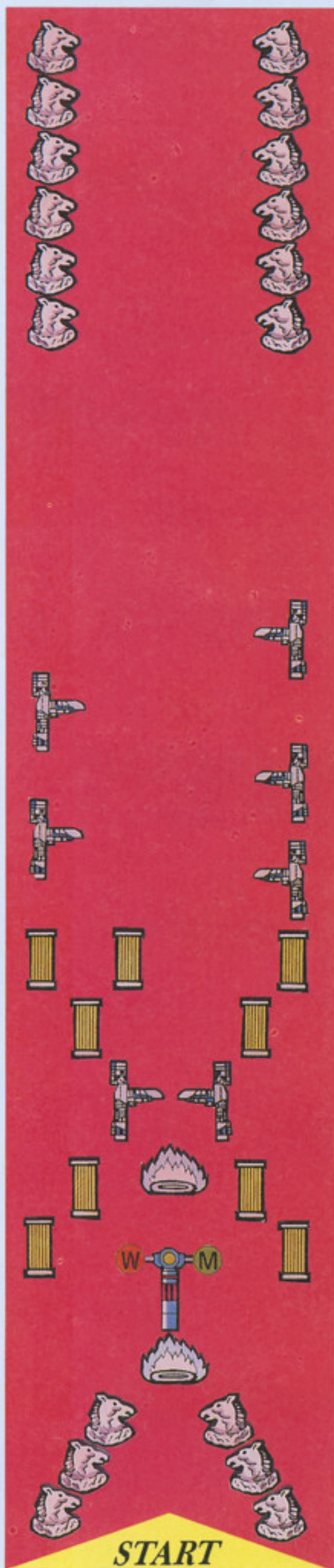
AREA 1では、普通の緑や白い柱からも弾を発射してくるので油断するなよ。走りながら弾を発射するロボット(?)は破壊しても上半身だけは残るので、完全に破壊したことを確認しよう。

AREA 2では地上の青い物体に注意。いきなりニョッキリ生え

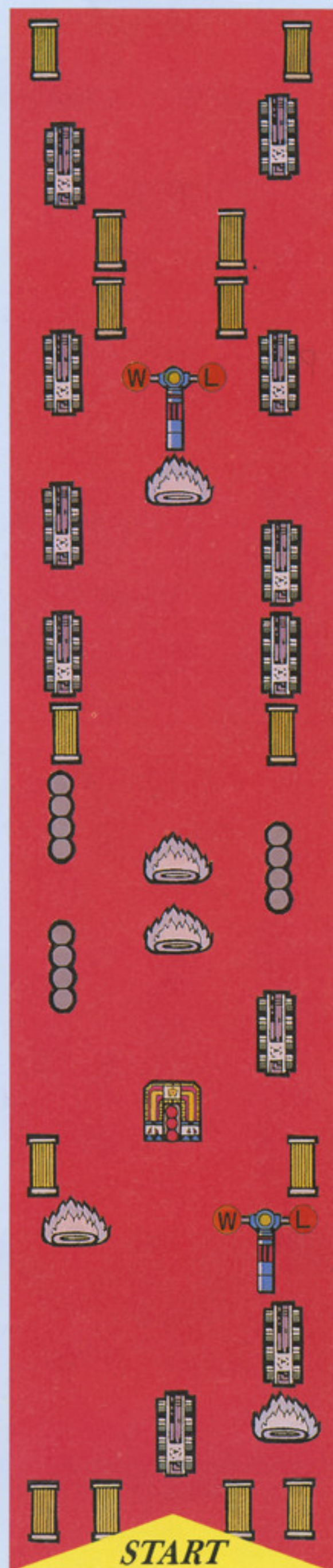
てきて、左右に弾を発射する。

黒い弾が4つ縦に並んでいる奴は近づくと倒れてきて障害物になるのでスピードを落として慎重に通過しよう。柱についている砲台は上下しながら弾を発射してくるが、こいつがなかなか強敵なのでナメてかかると痛い目みるぞっ!

AREA 1



AREA 2



AREA 1

フォアライターは大の字に構えた態度のでかい奴だ。ロボットが左右でクロスしながら弾を発射してくる。まずは股間のあたりをガードしている奴を破壊する事が先決だ。クロスしているロボット達は大して怖い存在ではないので無視して本体だけに集中攻撃を加えればいいのだが、攻撃が甘いからといって油断していると思わぬ1発をくらってしまうぞ。このゲームに1UPはあってもダメージの回復がないんだぞ。



◎股間のガードは何者だ?



◎周りのロボットに惑わされるなっ!

AREA 2

ハートゴールドは大小の大きな黄金色の2つの筒が伸びたり縮んだりしながら左右に動いているだけのボスだ。それだけに攻撃の方はかなり強くなっており、一度に何発も弾を発射してくるので上手くやらないと大ダメージをくら

◎敵の動きに合わせて横に動こうぜ!



てしまうぞ。

破壊していく内にどんどん標的が小さくなっていくので、最後の黒いコアの部分だけになった時に持っている武器がレーザーなんかだと当てるのに相当苦労するぞ。

敵の移動スピードはエアバイクと同じなので、ズレたタイミングは反転時期を早めて合わせろ!



◎ワイドショットがあれば楽勝な敵だ

AREA 3

テーリングフォアは本体の周りを回っているメカボールを全部破壊すると倒すことができる。

メカボールはこちら側に来た時にしか判定がないので、出てくる所で待ち構えておき、画面内にいる間はメカボールの動きに合わせて弾を撃ちながら平行に動こう。

ただし、一番こちらに近づいた



◎普通の柱まで弾を撃ってくるなんてえ

◎一番手前ときは避けたほうがいい



時には自機に隠れて敵の弾が見えないので近づかないように。一度に2つ以上のメカボールを狙おうとしても無駄になるので、あわてずの一つずつ破壊していくのが結局が一番早い。

敵が弾を発射してくるのはメカボールだけなので飛んでくる場所は予想がきくのだが、こちらの狙っているところもメカボールなので、やはりワイドショットでかすらせるように狙うといいだろう。

拡大縮小回転がかなりキレイに出ているボスだ。



◎周りを回ってるメカボールを破壊すればOKだぞっ!

4TH DAY

いきなり上空を飛んでいる飛行機から投下された爆弾は地上に着弾すると大きな火柱をあげる。

AREA2の地面にある、光る穴のような所からは白いヘビのようなメカが出現し、エアバイクの前に立ちふさがる。

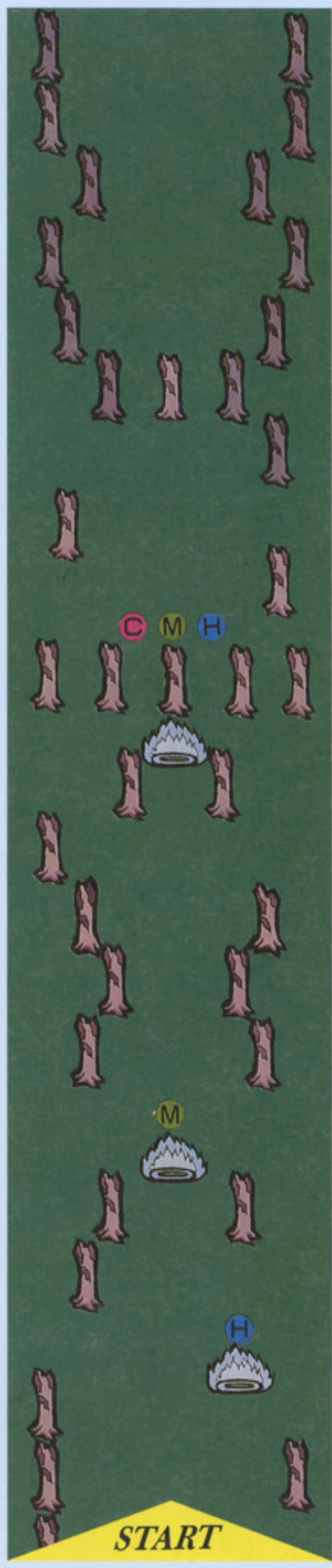
この面あたりから今までの面に

登場してきた障害物や敵キャラなどが総登場してくるので注意してくれ。しかもジャンプ台を上手く使わないと敵の総攻撃にあうのでMAPを見て少しずつ進んだ方がいいかも知れない。アイテムを確実に取って進むことがクリアへの第一歩だ。

AREA 1



AREA 2



AREA 1

ボブジェネレータは左右に動きながら破壊不可能な大きな障害物をゴロゴロと落としてくる。切れ目なく障害物を発射しているよう



この間を抜けるのは難しいぞ

に見えるが、反転した瞬間に少しだけ弾と弾の間隔が大きいところがあるので深追いせずにじっくりとチャンス进行。

障害物はかなりの数なので、ここまで無敵のアイテムを集めておいてここで使うのもいいだろう。もしかしたらゲーム中で一番難しいボスだったりして？



手前に来たときに一気に勝負をかける

AREA 2

ライトシューターはワープを繰り返しながら弾やレーザーを発射してくる。ワープアウトしてくるときは光の矢が集まってくるころなので、出てくる前から弾を撃ちまくっているのがいいだろう。

赤い弾はかなり正確にこちらを狙ってくるので無理に狙わず、レーザーを発射してきたところを狙うのがいいだろう。レーザーなら着弾位置が正確に判るので、紙一重でかわすことができるぞ。

じっくりと確実に攻撃を決めていけば必ず勝てるぞ。



この弾のときは避けていよう



レーザーは簡単に避けられるね

AREA 3

ドウガードは機体下部から伸びている、2本の光子棒を破壊すれば倒すことができる。

最初、いきなり上空から降りて来る場所はかなり手前の方なので標的が大きいので狙い易いが、その分敵が弾を発射してからこちらに当たるまでの間隔が短いので、奥の方に下がるまでは手を出さないほうがいいだろう。

奥の方に下がるとう度は敵の弾を避けやすくなった分だけ、こち



この光子棒を2本とも破壊すればドウガードを破壊できるぞ



かなり攻撃も激しくなってきたぞ

らも狙いにくなる。ワイドショットを装備しておけば左右は心配ないが、レーザーやノーマルショットだとキツイだろう。そういうときはある程度のダメージ覚悟で近づいた所を攻撃するしかない。

特にシビアなのは縦方向。少しでも上にズレると本体に当たって跳ね返り、下にズレても当たらないという感じ。微妙な操作が勝利のキーポイントだ。



遠くになってからの方がラクだぞ

5TH DAY

空中に浮いている石は近づくといきなり落下してきて障害物となる。また、障害物の途中に敵も含まれているので安心して弾をくらってしまうぞ。

AREA2に出てくる青色のUFOはかなり向こうの方に行ってから6方向に弾を発射してくる。

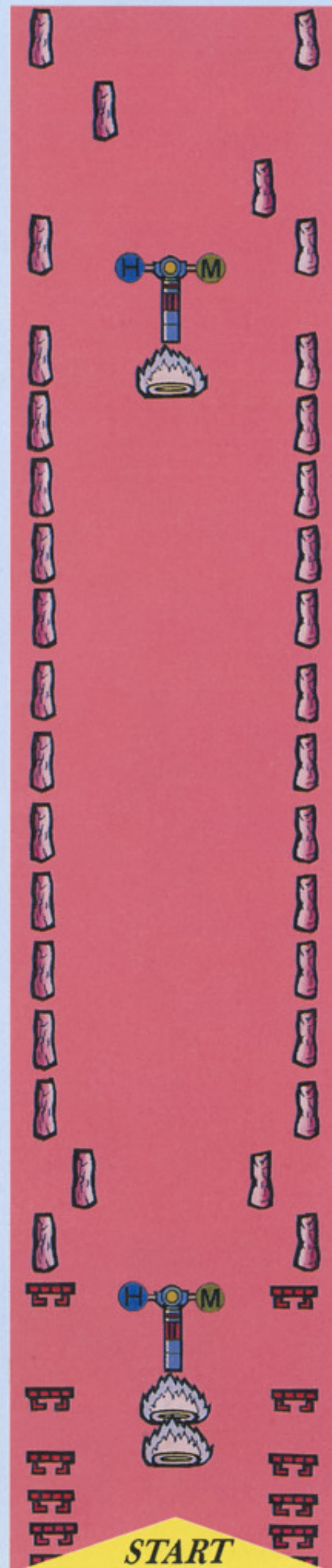
もう試験最終日なので攻撃も半端ではない。MAP上のトラップも総出演という感じで、エアバイクとしては最高の難易度となっている。ここさえ乗り切ればあとは最終日の実戦試験を残すのみとなる。最後のボスは強敵だからここで残機を失うわけにはいかない。

AREA 1



START

AREA 2



START

◎…クロスレーザー H…ホーミング L…レーザー M…マックス W…ワイドショット

AREA 1

サンドマースはヘビのような口ポットで、一番上に乗っている頭部がスルスルと降りてきて地面にくっついたときに弾とレーザーを発射する。弾は正面にいれば平気だが、レーザーは確実にこちらを狙ってくるのでボーッとしてはいけません。

弱点は頭部にしかないので、普段はマックスミサイルも無効なのだが、こういう奴にはホーミングミサイルが有効だ。わざわざ敵が攻撃してくるギリギリのところをかわして攻撃しなくても余裕。



◎この状態ではミサイルしか効果がない



◎中央にいれば弾はかわせるぞ

AREA 2

サインハンダーは前後左右にとせわしく高速に動き回る、かなりの強敵だ。

向かって左側の砲台から拡散する弾を発射したかと思うと、破壊出来る弾を発射してすぐはこちらに向かって突進してくる。

◎本体は動きが早い、弾は普通速度



こちらに来てしまえばもうサインハンダーは何もできないので出来る限りの連射でダメージを与えておこう。そんなに固い敵ではないので、一気に勝負を仕掛ければ一瞬にしてカタがつくぞ。

エアバイク面の最後のボスキャラの割には簡単な敵だから、こんなところでミスしないように。



◎このチャンス逃さずに生かそうぜ

AREA 3

いよいよ訓練最後のボス、ハリセンだ。左右にある目が弱点。さすが最後のボスという感じで、攻撃の凄まじさも半端ではない。体全体から弾をドーンと出してくる。正面に出ると一見、弾の中央でかわせそうな気もするが、ちょっとでも座標がズレるとやられてしまうのでやめた方がいい。



◎少しでもダメージを少なくしておこう



◎じっくり見ればかわせない弾じゃない

かなり体力もあり、一気にカタをつけようというテは使えない。いくらエアプレーンで自由に飛び回れるとはいえ、避けるだけでもかく攻撃を加えるのは難しいだろう。

こいつにはやはり、ミサイル系の武器であらかじめダメージを与えておくことが必要だ。マックスミサイルは当たればダメージは大きい、当たりそうもないのでホーミングミサイルで地道に攻めていけば自然と道は開けてくる。あと少しだから頑張れっ!



◎弾の嵐を避けまくったその先に勝利の女神は微笑んでいるぞ

SEGA

女子社員探訪

株式会社セガ・エンタープライゼスとは、いったいどんな会社なのか？ 知られざる内部に潜入し、その素顔を見てしまおうというシリーズ。第1回めはナント、セガレディ直撃レポート！



ボクたちがふだん遊んでいるゲームを作っているセガ・エンタープライゼスで働いているOLっていったいどんな人たち何だろう、なんて疑問がずっとわいてきた。そこで、さっそくセガ社に飛んで直撃インタビューを敢行！ 彼女たちの仕事ぶりや休日の過ごし方、さらに詳細なプロフィールまでバッチリ全公開！ (取材/ハナブサアキラ)



ボクたちがふだん遊んでいるゲームを作っているセガ・エンタープライゼスで働いているOLっていったいどんな人たち何だろう、なんて疑問がずっとわいてきた。そこで、さっそくセガ社に飛んで直撃インタビューを敢行！ 彼女たちの仕事ぶりや休日の過ごし方、さらに詳細なプロフィールまでバッチリ全公開！ (取材/ハナブサアキラ)

今回の主役の3美女!?



落ち着いたのある
丸山美佐子さん



サーファー？
野口由里子さん



キャワイイ
丸野 由賀さん

仕事&社内編

一まずみなさんの所属と仕事内容について教えてください

丸山「宣伝部です。最初にするのが新聞のスクラップです。だいたい6紙に目を通して切り抜きをします。それからセガの新製品などの記者発表の原稿をワープロに入れます。そしてその印刷。この間にも、テレビ局や出版社などのマスコミやユーザーからの電話がひっきりなしに鳴りますから、この電話の対応が大変なんです。なにしろ、宣伝部11人の中で女性は私1人だけです。メモをとる暇もないなんてことしょっちゅうです。それから、CMなどの広告料関係の経理も私の仕事です」
野口「私は総務部で受付をしています。受付は2人いて、1時間ごとに交代で行っています。受付していないときは4階の総務でおも

に事務の仕事をしています」
丸野「私の所属部署はHE事業本部です。そこで主に伝票、現金の管理といった仕事をしています。今日行っていたのは伝票のコンピュータ入力です」
一セガユーザーの印象は？一
野口「最初はゲームしているのは中学生くらいかなと思っていたんですが、年齢の高い人もかなりいるので驚きました」
丸山「私は電話での対応がほとんどなんですが、けっこうマニアックって感じがします。ゲームの内容や新製品の問い合わせが多いんですが、攻略的な部分でつまんだ質問とかハード的な質問もかなりあります。私ではとても対応できないような。で、要件がわかるといきなり電話をガチャンって切っちゃう人も多いんですよ」



○セガ本社の受付ロビーには業務用やメガドライブの新作ゲームがある。でも一般の人は入れません

(これはいけません。電話をするときは、要件をきちんとまとめて礼儀正しくするようにしましょうね。キミの話し方がいかに、お姉さんの対応も変わってくるのだから。最後はちゃんと「ありがとうございました」と言ってくださいね。お姉さんのお・ね・が・い)

●受付でお仕事中の野口さん



—どんなゲームが好きですか—

野口「メガドライブはコラムスです。それからショー・ルームに展示してある体感ゲームをアフター5によくやっています。これってストレス解消にもってこいですよー(笑い)」

丸野「以前は大魔界村やってたんですが、現在はコラムスかな。開発バージョンのときからプレイしています。(イイなあ)」

丸山「やはりコラムスですネ。ゲームセンターではスーパーモナコGPが一番ですね」

—ところでゲームギアは買いますか—

全員「買います/」(社員は社販で

安く買うことができるのだ。うらやましいのだ)

—セガの社風あるいは男子社員の印象を聞かせてください—

野口「開発の人は服装が自由でみんな個性的ですネ。ちょっと個性的すぎる人もいますけど(笑い)」

丸野「営業マンはみんな元気で活気があって成長企業/って感じがしますね。それからアットホームともちょっと違いますが、上下関係より横の関係のほうが強いって感じできさくで話しやすいですね」

—では社内結婚は?—

野口「社内結婚している人もいますが、私はパス」

丸山「私もしません」

丸野「いい人がいればいいんじゃないですか」

—入社動機を聞かせてください—

丸野「学校の求人票を見て、先輩



●人との対応が多い丸山さん

と先生に相談して決めました」
野口「セガという会社はテレビのコマーシャルを見て知っていましたが、ゲーム業界はこれからのびる産業だと思いましたからここに

決めました」
丸山「私は中途入社なんですが、会社が家から近かったということと、以前の会社よりネームバリューがあったことが動機ですね」

休日&プライベート編

—趣味はなんですか—

野口「サーフィン、テニスそれにドライブかな」

—クルマは?—

野口「サンタナです。父のクルマなんですが。知っています?」

—もちろん! 車高の高いやつでしょう—

丸野「私は映画鑑賞かな、それとスキー、テニス。テニスは今年始めたばかりですが」

—最近見た映画はなに?—

丸野「先日、「稲村ジェーン」を観



●おとなのムードの丸山さん

ました」

—感想は?—

丸野「ん〜ん、いまいち、ってとこかな!」

丸山さんのある日の1日

8:20 出社
8:30 6紙の新聞に目を通しスクラップ作業スタート。9:00 過ぎから電話が鳴り始める
10:30 記者発表の原稿のワープロ打ち。そして記者リストのチェック
12:15 社員食堂にて昼食
13:00 ワープロの原稿印刷
電話対応が忙しくなる。学校に行っている時間なのになぜかマニアックなユーザーからの質問が多く回答に四苦八苦。難問は男子社員にバトンタッチ。福島的女

の子からはSSTバンドの質問が。新聞社から新製品の問い合わせに答える。
15:00 CM請求書などのチェック
16:00 「メガドライブFAN」の取材の対応。
17:00 取材から解放される
17:15 退社
18:30 銀座で友達と待ち合わせ
19:00 イタリアンレストランへ。パスタ中心のメニュープラスワインで食事
21:00 ゲームセンターへ。スーパーモナコGPで気分はセナ。スーパーラップを目指す
22:30 帰宅

突撃インタビューアンケート

項目	丸山美佐子	野口由里子	丸野由賀
部署	宣伝部	総務部(受付)	H・E事業本部
入社年	1988年	1986年	1988年
出身地	東京	東京	横浜
生年月日	1964年11月9日	1967年7月21日	1970年3月2日
身長・体重	157cm 45kg	161cm 46kg	153cm 44kg
BWHサイズ	83.58.86(cm)	80.56.83(cm)	82.60.85(cm)
血液型	AB型	O型	A型
星座	さそり座	かに座	うお座
出身校	村田簿記学校(東京)	小野学園(東京)	県立白山高校(神奈川)
好きなタレント	柴田恭兵	岩城滉一	柴田恭兵
好きな音楽	ユーミン	ユーミンや黒人系	杏里、稲垣
趣味	ショッピング、美術館めぐり	スポーツ、ドライブ	スポーツ、映画鑑賞
デートスポット	横浜、川崎	横浜、六本木	横浜、渋谷



●インタビュー風景。丸山さんは、ちょっとトイレに行ってしまったのだ

丸山「私は映画も好きですが、美術館めぐりも好きなんです」

—好きな画家は誰ですか—

丸山「シャガールが好きです」

—今年の夏休み(8月11日~19日)はどのように過ごしましたか—

丸野「予算の関係で5泊6日で伊豆七島の1つへ。ほとんどボードセーリングとかマリンスポーツしていました。でも、(伊豆だと)情けないので沖縄に行ったことにしておいてください(笑)」

野口「クルマを運転して伊豆でサーフィンです。普段は千葉の方へ行くことが多いんですが」

丸山「府中の友達の家へ遊びに行



●OLしている丸野さん

丸野さんのある日の土曜日

10:00 起床、シャワー、昼食
13:00 横浜でボーイフレンドと待ち合わせ。彼のバジエロで湘南をドライブ
17:00 横浜へ戻って山下公園でデート
19:00 氷川丸でディナーも考えたが中華街でラーメンに決定。ゲームセンターでムーンウォーカーに熱中
22:00 カフェバーでカクテル
23:30 帰宅

っていました。花火大会見に—セガは完全週休2日制とのことです。休日は何をしてお過ごし

ますか。それから門限は—
野口「1日はショッピングしちゃうかな。私、ウインドウショッピングできないんです。いいなと思ったものぜんぶ買っちゃうから。例えば渋谷歩いていて、バッグとか貴金属とか服とか、ああこれいいと思うとつい買ってしまふ。衝動買いですね。ぜんぶカードで。食事はこの前友達と食べたのはパスタでした。アルコールは水割りを少々。でも、ワインのほうがいいかな。すみませんワインと書いておいてください。門限はなしかな?」

—じゃあ、オールナイトなんてことも—

野口「ええ、オールナイトでドライブすることもありますよ」
丸野「土曜日は友達と会って外で遊ぶことが多いかな。その代わり日曜日は家にいて、ポーっとしていますね、ほとんど。音楽聞いているか、本読んでいるか、メガドライブしてるか。次の日会社ですからね。門限は0:00です」

—最近読んだ本と雑誌はなんですか—

丸野「『瑠璃色の時間』を読みました。雑誌でよく読むのは『Hanako』と『anan』かな」
丸山「友達と会うときは横浜が多いですね。近場だったら川崎。映画観るかショッピングですね。六

●太陽がお似合いの野口さん



本木のライブハウスにもときどき行きます。だいたい土曜日ですけど。日曜日はけっこう家事もするんですよ。家族の食事だって作るし。門限は、そうですね、ありません」

—メガドライブFANを読んだ感想を—

野口「思ったより明るい感じがしますね。表紙とか見ても。ぱっと見た感じ買いやすい雰囲気ですよ」

丸野「でもゲーム記事が多いのでちょっと固まって気もするけど」
丸山「ヒットチャートとかデータが役に立っています」

—本誌の読者にメッセージをお願いできますか—

野口「これからもどんどんたくさ

●ゲーム画面ならず、人面の連続写真。まだ撮られないと思ってリラックスしてる3人…シ顔になっている。でも、もう手遅れなのだ



野口さんのある日の日曜日

8:30 おかあさんに起こされ、近くのゴルフ練習場に付き合わされる
10:30 シャワー、昼食
14:00 横浜で友達2人と待ち合わせて映画を観たあとショッピング(カードでカバンの衝動買い)&食事
20:00 芝浦あたりのいわゆるウォーターフロントへ移動。ティスコという名のカフェバーへ(日曜日のほうが空いている)
0:00 帰宅

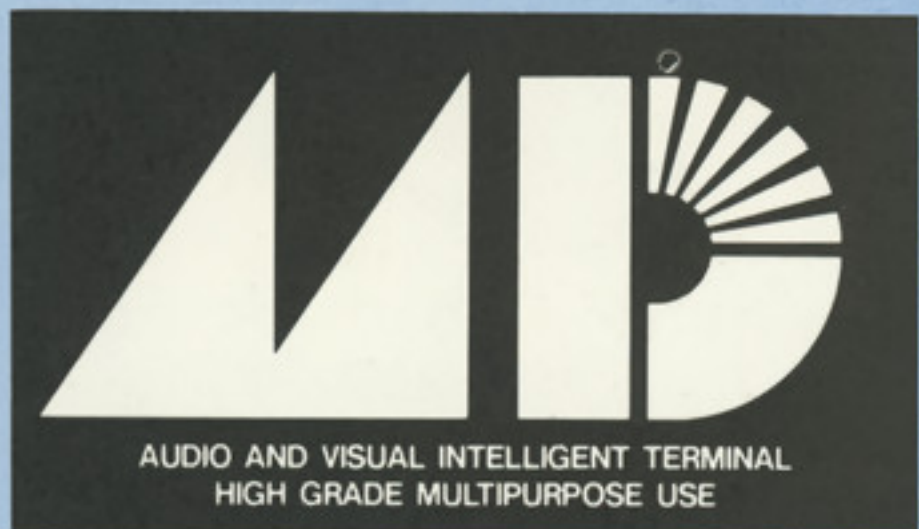
んいいソフトを出していきますので、みなさん挑戦してください」

丸野「他のソフトに負けない楽しいソフトが出ますのでみなさん楽しみにしてください」

丸山「これからもいいCMを創っていきますので、みなさん応援してください。それからゲームの好きな人で就職される人は、セガの開発部を狙ってみてはいかが」

—今日はどうもありがとうございました—

PS. ファンレターはメガドライブFAN編集部セガレディ係までどうぞ。



MEGA DRIVE

Weekly
週間

Hit
ヒット

Chart!
チャート!

中古ショップのデータが充実の今月号。発売直後は高い値段のソフトもちょっと月日がたてばすぐに安くなってしまふ。昔は高くて買えなかったソフトもそろそろ買える値段になっているはず。最新ゲーム成績表のゲームもサクッと安くなって楽しめるといいねえ。最近のソフトは内容と値段が比例しなくて少し悲しい。

7 / 30 ~ 8 / 5	
1	フェリオス ナムコ参入第1弾は、他にライバルがないせいもあって3週連続1位をキープ。 ナムコ/'90年7月20日発売 シューティング/5800円
2	バットマン サン電子/'90年7月28日発売 アクション/6500円
3	E SWAT セガ/'90年7月14日発売 アクション/6000円
4	サンダーフォースIII テクノソフト/'90年6月8日発売/シューティング/6800円
5	時の継承者ファンタシースターIII セガ/'90年4月21日発売/RPG/8700円
6	大旋風 セガ/'90年6月23日発売/シューティング/6000円
7	サイバーボール セガ/'90年7月28日発売/スポーツ/6000円
8	スーパーリアルバスケットボール セガ/'90年3月2日発売/スポーツ/6000円
9	コラムス セガ/'90年6月30日発売/パズル/5500円
10	アフターバーナーII 電波新聞社/'90年3月23日発売/シューティング/6900円

8 / 6 ~ 8 / 12	
1	スーパーモナコGP お待ち兼ねのレースゲームは予想通り爆発的な売れ行きでいきなりトップに。 セガ/'90年8月9日発売 レース/6000円
2	フェリオス ナムコ/'90年7月20日発売 シューティング/5800円
3	コラムス セガ/'90年6月30日発売 パズル/5500円
4	ラスタン・サーガII タイトー/'90年8月10日発売/アクション/6800円
5	サンダーフォースIII テクノソフト/'90年6月8日発売/シューティング/6800円
6	バットマン サン電子/'90年7月28日発売/アクション/6500円
7	大旋風 セガ/'90年6月23日発売/シューティング/6000円
8	E SWAT セガ/'90年7月14日発売/アクション/6000円
9	サイバーボール セガ/'90年7月28日発売/スポーツ/6000円
10	時の継承者ファンタシースターIII セガ/'90年4月21日発売/RPG/8700円

ディスカウントショップ格安ソフトBEST5

今月も調べてまいりました。というものの新しく加わった店は編集部の地元・新橋のキムラヤさんだけです。新橋は他に大型ディスカウント店がないからか、あまり安くはないですね。ただし、まだ発売後まもない『ラスタン・サーガII』が1980円なのにはビックリしました。ところで、このコーナーと次のページの中古のコーナーの順位のつけかたは、とにかく安い順。そして同じ価格の場合は値引き率、それも同じ場合は発売日から日数がたっていない順で決めます。そういうわけで、キムラヤなんかはみんな1980円ですが、順位が決まるわけです。さて、やはり安さで他を引き離しているのはビックカメラ。1000円程度の価格表示のソフトがまだ数種類あったのですが、売り切れということで掲載することができませんでした。

順位	東京・新宿 サクラヤ	東京・新橋 キムラヤ	東京・池袋 ビックカメラ
1	スーパーハイドライド 780円	スーパーハイドライド 1980円	ヘルツウォークツヴァイ 1780円
2	ダーウィン4081 1900円	ラスタン・サーガII 1980円	時の継承者ファンタシースターII 1910円
3	マージャンCOP竜 1920円	カース 1980円	ダーウィン4081 1910円
4	ファンタシースターII 1980円	ダーウィン4081 1980円	マージャンCOP竜 1910円
5	選らざる時の終わりに 1980円	ズームノ 1980円	スーパーリアルバスケットボール 2780円

※表中のデータは9/20現在の店頭価格に基づき順位づけしたものです(売り切れのものは含みません)。

※売上高は全国有名デパート、玩具店の協力を得てその本数をもとに編集部で独自に集計した結果です。価格は消費税を含みません。

8 / 13 ~ 8 / 19

1 スーパーモナコGP

2週連続トップ。このころ市内では手に入れにくくなっていた。

セガ/'90年8月9日発売
レース/6000円

2 コラムス

セガ/'90年6月30日発売
パズル/5500円

3 四天明王

シグマ商事/'90年8月10日発売
アクション/6200円

4 バットマン

サン電子/'90年7月28日発売/アクション/6500円

5 E SWAT

セガ/'90年7月14日発売/アクション/6000円

6 ラスタン・サーガII

タイトー/'90年8月10日発売/アクション/6800円

7 フェリオス

ナムコ/'90年7月20日発売/シューティング/5800円

8 アフターバーナーII

電波新聞社/'90年3月23日発売/シューティング/6900円

9 ソーサリアン

セガ/'90年2月24日発売/アクションRPG/7000円

10 スーパーリアルバスケットボール

セガ/'90年3月2日発売/スポーツ/6000円

8 / 20 ~ 8 / 26

1 マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー

サウンド、ビジュアルを凝りに凝った作りのゲーム。初登場でトップ/

セガ/'90年8月25日発売
アクション/6000円

2 コラムス

セガ/'90年6月30日発売
パズル/5500円

3 スーパーモナコGP

セガ/'90年8月9日発売
レース/6000円

4 フェリオス

ナムコ/'90年7月20日発売/シューティング/5800円

5 バットマン

サン電子/'90年7月28日発売/アクション/6500円

6 時の継承者ファンタシースターIII

セガ/'90年4月21日発売/RPG/8700円

7 大旋風

セガ/'90年6月23日発売/シューティング/6000円

8 アフターバーナーII

電波新聞社/'90年3月23日発売/シューティング/6900円

9 E SWAT

セガ/'90年7月14日発売/アクション/6000円

10 重装機兵レイノス

NCS/'90年3月16日発売/アクション/6200円

8 / 27 ~ 9 / 2

1 マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー

2週目もトップの位置をキープ。キャラクタものがどこまでがんばるか?

セガ/'90年8月25日発売
アクション/6000円

2 フェリオス

ナムコ/'90年7月20日発売
シューティング/5800円

3 コラムス

セガ/'90年6月30日発売
パズル/5500円

4 大魔界村

セガ/'89年8月3日発売/アクション/6800円

5 四天明王

シグマ商事/'90年8月10日発売/アクション/6200円

6 バットマン

サン電子/'90年7月28日発売/アクション/6500円

7 スーパーモナコGP

セガ/'90年8月9日発売/レース/6000円

8 XDR

ユニパック/'90年8月21日発売/シューティング/6800円

9 サンダーフォースIII

テクノソフト/'90年6月8日発売/シューティング/6800円

10 アフターバーナーII

電波新聞社/'90年3月23日発売/シューティング/6900円

全国中古ソフト BEST5

今月からスタートの中古ソフトベスト5。今回は東京は秋葉原のショップのベスト5です。

MDに限らず、ファミコン、PCエンジンなどの中古ソフトでも秋葉原で一番の在庫量を誇っているのは、文句なくソフマップでしょう。ソフマップはパソコン中心

のショップで秋葉原に何軒もあるけど、中古ゲームの専門店では4号店。ソフマップ以外の中古店は中央通りを地下鉄銀座線の末広町駅方向に歩いていくと、ソフマップ2号店の手前に4軒ほどかたまっています。今回はそのうちの2軒です。どのベスト5にも左のデ

ィスカウントと比べて高いものがあるのがなんとも不条理ですね。さて、このコーナーと左のディスカウントのコーナーでは全国各地のお店を紹介したいので、ぜひ安売りしている店を教えてください(投書で)。情報提供者にはそれなりのお礼をします。

順位	東京・秋葉原 ソフマップ	東京・秋葉原 サンオー	東京・秋葉原 リバティ
1	スーパーハイドライド 1200円	ヴァーミリオン 1400円	ヴァーミリオン 1800円
2	ズーム / 1200円	獣王記 1600円	スーパーハイドライド 1800円
3	獣王記 1500円	カース 1980円	カース 1800円
4	アレックスキッド天空魔城 1500円	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに 2200円	アレックスキッド天空魔城 2250円
5	ヴァーミリオン 1800円	ラスタン・サーガII 2400円	フォゴットンワールド 2400円

※表中のデータは9/20現在の店頭価格に基づき順位づけしたものです(売り切れのものは含みません)。

Hit Chart Voice!

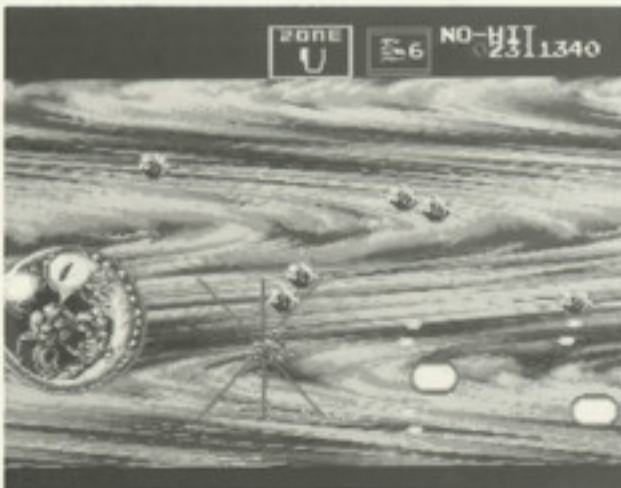
やはり、「フェリオス」は「スーパーモナコGP」に1位の座を奪われてしまった。現在のF-1人気とソフトの完成度を見ればその結果は予想ができた。だが、しばらく1位に居座ると思われた「スーパーモナコGP」だったが、意外な伏兵が出現しその地位をたった2週間で明け渡してしまう。その伏兵とは!? そう誰もが知っているスーパーアイドル・マイケルのゲーム「マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー」である。マイケルが踊りまくるこのソフトは発売されてすぐ1位に飛び込んできた。同時期に業務用でも同名のゲームが出回っていたのも売れ行きに影響したと思われる。このチャート全体を見るとメガドライブのソフトにはアクションやシューティングのようなリアルタイムのゲームは多いが、アドベンチャーやRPGのようなじっくりとやり込むタイプのゲームがあまりに少ない。もう少し各メーカーも違ったジャンルのゲームを出して欲しいものだ。

買いたいゲームBEST20

「ストライダー飛竜」が発売されてトップの座に躍り出たのは「ダライアスII」。前号のカミングスーンで画面写真ガガーンと出たのも票を伸ばさず原因になっているはずだ。

相変わらずシミュレーションの人気の高さをあらわしているのが2位と3位の2本のソフト。両方ともまだろくに画面も紹介されていないのにこの順位というのはなかなかのものだ。やはり、「スーパー大戦略」の完成度が高いために期待が高まるのだろう。

さて、今月特に注目したいのは同率12位に初登場でランクインしたNCSのファンタジーRPG「ソーサルキングダム」だ。このソフトは前号でわずかな文章だけでしか紹介していないにもかかわらず、これだけの注目を浴びている。やはりメガドライブのユーザーたちはコマンド形式で敵と戦える本格的なファンタジーRPGを待っているのだろう。



○みんなの期待に十分応えるでき映えの「ダライアスII」だ

順位	ゲーム名	メーカー名	%	発売日	開発状況	コメント
1	ダライアスII	タイトー	14.5	12月予定	95%	見事な移植の出来。人気上昇も当然だ。
2	スーパー大戦略II (仮称)	セガ	10.8	12月予定	50%	少しずつ完成が近づく。年末発売なるか。
3	三国志 乱世の英雄達 (仮称)	セガ	10.4	12月予定	40%	画面が紹介され、さらに期待は高まる。
4	バーニングフォース	ナムコ	9.7	10月19日	100%	完成度の高さは折り紙つき。発売日迫る。
5	FZ戦記アクシス	ウルフチーム	6.8	10月12日	100%	ウルフチームの参入第1作。オリジナル。
6	餃/餃/餃/	東亜プラン	6.1	11月4日	100%	もうすぐ出るぞ/ 難易度A級ゲーム。
7	武者アレスタ	東亜プラン	4.2	未定	95%	ガンヘッドを越えた。コンパイル制作。
8	シャドーダンサー	セガ	4.0	12月予定	80%	忍者アクション第2弾。年末には発売。
9	エアロ・プラスターズ (仮称)	KANEKO	3.9	未定	70%	ゲーセンで大人気。業務用を見事に再現。
10	ゲインランド	セガ	3.4	11月予定	90%	オリジナルの面とキャラが入る予定。
10	バハムート戦記	セガ	3.4	未定	30%	シミュレーションはどれも人気が高い。
12	あっぱれ/ 実業王//	セガ	3.1	未定	10%	人生ゲームのメガドラ版。発売はいつ?
12	ソーサルキングダム	NCS	3.1	未定	10%	ユーザー期待の本格ファンタジーRPG。
14	ギャラクシーフォースII	セガ	2.8	未定	10%	CD-ROMなら移植は可能か?
14	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	2.8	12月予定	95%	ほぼ完成し、あとは発売を待つだけだ。
14	グラナダ	ウルフチーム	2.8	11月予定	100%	ウルフチームは開発ペースが早くていい。
14	スーパーライセンス (仮称)	セガ	2.8	12月予定	30%	F-1シミュレーションは年末でるか?
14	パトレイバー	セガ	2.8	未定	10%	いつまで人気を維持できるか。発売未定
19	火激	ホット・ビィ	2.5	12月予定	95%	単純明快アクションは喋りまくるぞ。
20	ターボアウトラン	セガ	2.2	未定	10%	これもCD-ROMじゃないと無理か?

移植希望ゲームBEST20

先月号とほとんど顔ぶれが変わっていない。それというのもみんなが希望しているゲームが移植されないから。ベスト10に入っているものは検討して欲しいものである。特に1位から4位まではまったく同じ。この4つのゲームは移植されれば絶対売れるはずなので、ぜひ実現して欲しい。

さて今月の新顔は17位のマジックソード。カプコンのファンタジック・アクションゲーム。呪われた水晶を壊すために若き勇者が50階建ての「竜の塔」に挑むという設定。オプションのように仲間を1人ひきつけて敵と戦っていくのだが、2人同時プレイもあり、そのときはそれぞれの仲間をあわせると4人同時に画面に現れ、わけがわからなくなる。

順位	ゲーム名	メーカー名	%	順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	ファイナルファイト [Ⓜ]	カプコン	12.4	11	ドラゴンクエスト ^㉔ ^㉕	エニックス	2.0
2	ワルキューレの伝説 [Ⓜ] [Ⓟ]	ナムコ	7.1	12	シムシティ ^㉖	マクシスソフトウェア	1.9
3	エイリアンストーム [Ⓜ]	セガ	5.4	13	ドラゴンスレイヤーVI ^㉗	日本ファルコム	1.6
4	イース ^㉘ ^㉙ [Ⓟ]	日本ファルコム	3.9	13	スプラッターハウス [Ⓜ] ^㉚ [Ⓟ]	ナムコ	1.6
5	グラディウス [Ⓜ] ^㉛ ^㉜	コナミ	3.8	13	天地を喰らう [Ⓜ] ^㉝	カプコン	1.6
6	ポピュラス ^㉞	エレクトロニック アーツ	3.2	13	ワールドスタジアム [Ⓜ] [Ⓟ]	ナムコ	1.6
6	ポナンザブラザーズ [Ⓜ]	セガ	3.2	17	マジックソード [Ⓜ]	カプコン	1.5
8	エメラルドドラゴン ^㉟	バショウハウス	2.6	18	R-TYPE [Ⓜ] [㉠] [Ⓟ]	アイレム	1.3
9	G-LOC [Ⓜ]	セガ	2.2	18	源平討魔伝 [Ⓜ] [Ⓟ] [㉡]	ナムコ	1.3
9	パロディウスだ/Ⓜ	コナミ	2.2	20	ファイナルファンタジー [㉢] [㉣]	スクウェア	1.0

MEGA DRIVE

最新ゲーム成績表

読者評価

8/9発売 スーパーモナコGP

業務用から移植したF-1レースゲーム。★スーパーハングオンよりは面白い(山口/山本達彦)★16戦モードが最高(香川/野口裕之)

8/10発売 ラスタンサーガII

ラスタンサーガシリーズの最新作の移植。★とてもグラフィックIIをつかったメーカーが出したとは思えないゲームだ(兵庫県/加島明)

8/10発売 四天明王

2人同時プレイのアクションゲーム。★最後のボスガテカイ/(神奈川/鈴木良和)★アイテムはいいかもしれない(三重/佐々木和利)

8/21発売 XDR

横スクロールのパワーアップ型シューティング。★自機を育てるのが大変(大阪/君島浩)★背景がPCエンジンみたい(広島/三浦誠一)

8/25発売 マイケルジャクソンズ

マイケル・ジャクソンがデザインに参加した異色ゲーム。★墓場の音楽がスリラーじゃない(東京/長谷川芳樹)★ふずばー(千葉/佐藤仁)

9/7発売 クラックス

コラムスみたいでぜんぜん違うパスル。★はまってしまって大変(静岡/小山直之)★拍手がうれしい(神奈川/相川安弘)

順位	ゲーム名	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
1	サンダーフォースIII	4.334⑤	4.428①	4.318①	4.331①	4.503①	4.110④	26.024
2	ファンターシースターII 還らざる時の終わりに	4.600①	4.400②	3.800⑫	4.100②	4.500②	4.200①	25.600
3	大魔界村	4.400③	4.400②	4.100③	3.900⑨	4.400③	3.800⑨	25.000
4	ザ・スーパー忍	4.300⑥	4.300⑥	4.100③	4.000④	4.200⑧	3.900⑤	24.800
5	カース	4.400③	3.900⑬	4.100③	4.000④	4.300⑤	3.800⑨	24.500
6	スーパー大戦略	4.000⑭	4.100⑨	4.100③	4.000④	4.300⑤	3.900⑤	24.400
7	マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー	4.458②	4.399⑤	3.842⑪	3.679⑭	3.783⑱	4.177③	24.338
8	サンダーフォースIIMD	4.100⑧	4.300⑥	3.900⑨	3.900⑨	4.200⑧	3.800⑨	24.200
9	スーパーモナコGP	3.940⑱	3.819⑮	4.169②	3.744⑬	4.276⑦	3.817⑧	23.765
10	フェリオス	4.098⑪	4.003⑫	4.003⑧	4.077③	3.919⑫	3.638⑰	23.738
11	アフターバーナーII	4.000⑭	4.100⑨	3.900⑨	3.800⑪	4.200⑧	3.600⑱	23.600
12	コラムス	3.468⑳	3.576㉑	4.029⑦	3.910⑧	4.319④	3.892⑦	23.194
24	クラックス	3.050⑤①	3.144⑳	3.728⑬	3.661⑮	3.949⑪	3.550㉑	21.082
45	XDR	3.117④⑨	3.011④⑤	3.164⑳	3.470⑳	3.235④①	2.929④⑧	18.926
51	四天明王	3.185④⑧	3.134④⑩	2.670⑤①	3.133④③	2.907⑤②	2.907④⑨	17.916
52	ズーム!	2.800⑤④	2.700⑤②	2.900④⑦	3.100④④	3.100④⑥	2.600⑤③	17.200
53	ラスタン・サーガII	2.971⑤②	2.951④⑧	2.451⑤③	2.798⑤③	2.865⑤③	2.711⑤②	16.747
54	おそ松くん はちやめちや劇場	3.300④④	2.500⑤④	2.200⑤④	2.600⑤④	2.200⑤④	2.400⑤④	15.200

最新版読者意識調査

10月号のアンケートによる最新データだ。G・Gは検討中と買いたいを合わせれば72%となり、面白いソフトさえ出ればきっと売れるだろう。

メガモデムはぜひ買いたいという人が10%しかいないし、検討中をあ

わせても44%なのでちょっと苦しい。

それと対照的にCD-ROMはまだ対応ソフトのタイトルもあがっていないのに、買いたい人だけでも85%もいるし、欲しくない人に代ってたったの2%! これはきっと発

売されれば普及して、PCエンジンのCD-ROMの普及台数を超えるんじゃないだろうか。

最後の表は複数(2つ)回答なので合計が100%を超えるが、それにしてもまだFDDに興味がある人は48%もいるんだから、なんとか実現して欲しいものだ。

G・Gについて

1	買うかどうか検討中	48%
2	余り欲しくはない	28%
3	ぜひ買いたい	24%

メガモデムについて

1	余り欲しくはない	56%
2	買うかどうか検討中	34%
3	ぜひ買いたい	10%

CD-ROMドライブについて

1	ぜひ買いたい	85%
2	買うかどうか検討中	13%
3	余り欲しくはない	2%

興味のあるオプションは?

1	CD-ROMドライブ	83%
2	2インチFDD	48%
3	メガモデム	19%
4	グラフィックツール	14%
5	ミュージックツール	12%
6	キーボード	6%
7	プリンター	5%

ソフト 100本 読者プレゼント

アンケートに答えて ゲームをもらおう!!

今号のプレゼント 各20名様

- ① ダライアスII.....10
 - ② ダイナマイトデューク.....16
 - ③ スーパーエアーウルフ.....20
 - ④ アローフラッシュ.....24
 - ⑤ 武者アレスタ.....28
- (ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

応募のしきり
右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①~⑤)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)、41円切手をはってポストまで。しめきりは11月8日(必着のこと)。発表は12月8日発売'90年1月号です。

アンケート

- 1 今号の記事でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。
- 2 また、今号の記事でつまらなかったものを3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
- 3 これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と記入してください。
- 4 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
- 5 また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
- 6 あなたの持っているパソコン、ゲーム機を右の表3から選び、番号に○をつけてください。
- 7 また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。
- 8 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号に○をつけてください。
- 9 ファミコン、PC Engine、パソコン、業務用からメガドライブに移植してほしいものがあるか、そのゲーム名を書いてください。
- 10 今号の本誌を買って見て、価格についてどう思いましたか。次の中から番号で選び、書いてください。
 - ① とても高いと思う。
 - ② ちょっと高いと思う。
 - ③ ちょうどいい。
 - ④ まあまあ安い。
 - ⑤ とてもお買い得。
- 11 今号の特別付録「Perfect Attack ストライダー飛竜」についてどう思いましたか。次の中から番号で選び、書いてください。
 - ① とても役にたった。
 - ②役にたった。
 - ③役にたたなかった。
 - ④特に何も思わない。
- 12 メガドライブは次のようなオプションを予定していますが、興味があるものの番号2つに○をつけてください。
 - ① メガモデム
 - ② 2インチFDD
 - ③ キーボード

- 4 グラフィックツール
- 5 ミュージックツール
- 6 プリンター
- 7 CD-ROMドライブ
- 13 ゲームギアについて、あてはまる番号を選び、書いてください。
 - ① ぜひ買いたい
 - ② 買うかどうか検討中
 - ③ 余り欲しくはない
- 14 メガモデムについて、あてはまる番号を選び、書いてください。
 - ① ぜひ買いたい
 - ② 買うかどうか検討中
 - ③ 余り欲しくはない
- 15 CD-ROMドライブについて、あてはまる番号を選び、書いてください。
 - ① ぜひ買いたい
 - ② 買うかどうか検討中
 - ③ 余り欲しくはない
- 16好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
 - ① シューティング
 - ② アクション
 - ③ ロールプレイング
 - ④ アドベンチャー
 - ⑤ シミュレーション
 - ⑥ スポーツ
 - ⑦ その他
- 17 ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階。
 - キャラクタ キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック
 - 音楽・効果音 何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック
 - お買い得度 ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック
 - 操作性 ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック
 - 熱中度 ゲームにどのくらいノメリこめたかという熱中の度合をチェック
 - オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

表1 今月号の記事		表2 雑誌名	
1	(特報) シャイニング&ダクネス	1	月刊PCエンジン
2	(特報) ダライアスII	2	PCエンジン
3	(新作) ダイナマイトデューク	3	ファミコンマガジン
4	(新作) スーパーエアーウルフ	4	ファミコン通信
5	(新作) アローフラッシュ	5	ファミコン必勝本
6	(新作) 武者アレスタ	6	ファミコン
7	HYPER EXCITING READER'S VOICE	7	GPプレス
8	(攻略) レインボーアイランドエキストラ	8	必勝ゲームボーイプレイヤー
9	(攻略) バーニングフォース	9	その他のファミコン雑誌
10	AROUND THE WORLD OF SEGA	10	テクノポリス
11	Weekly Hit CHARTI	11	LOGIN
12	メガモデム実用講座	12	PC Engine FAN
13	HYPER UL-TECH MD	13	Beep/メガドライブ
14	MD Q援隊	14	コンプティーク
15	G・GFAN	15	POPCOM
16	GE-SEN FREAK SEGA AREA	16	MSX・FAN
17	Coming Soon MD	17	MSXマガジン
18	新作発売カレンダー	18	ゲームスト
19	(特別付録) Perfect Attack ストライダー飛竜	19	コロコロコミック
		20	コミックボンボン
		21	週刊少年ジャンプ
		22	週刊少年サンデー
		23	週刊少年マガジン
		24	週刊少年チャンピオン
		25	その他のマンガ誌
		26	その他

表3 機種名	
1	ファミコン、ツインファミコン
2	ファミコンタイタラ
3	スーパーファミコン
4	PC Engine
5	PC Engineシャトル
6	PC Engineコアグラフィックス
7	PC Engineスーパーグラフィックス
8	PC Engine CD-ROM ²
	PC Engine GT
	MSX、MSX2、MSX2+
	セガマスターシステム
9	MEGA DRIVE
10	PC-8801、PC-9801シリーズ
11	X68000シリーズ
12	FM TOWNS
13	ゲームボーイ
14	LYNX
15	ゲームギア
16	その他
17	何も持っていない
18	とくに買いたくない

表4 ゲームソフトリスト	
1	あっぱれ/実業王?
2	アドバンス大戦略
3	アトミック・ロボキッド
4	アフターバーナーII
5	アマ・テラス
6	アリシア ドラグーン
7	アレックスキッド 天空魔城
8	アローフラッシュ
9	ESWAT
10	インセクターX
11	ヴァーミリオン
12	ヴァザム
13	ウィップラッシュ
14	ヴェリテックス
15	ウエスタンキッズ
16	ウォルフィード
17	エアダイバー
18	エアロプラスターズ(仮称)
19	エクスポード・スター
20	XDR
21	FZ戦記アクシス
22	エレメンタルマスター
23	尾崎道道のスーパーマスターズ
24	おそ松くん はちやめちや劇場
25	カース
26	GA I ARES
27	火激
28	ギャラクシーフォースII
29	究極タイガー
30	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル
31	きゅんぷらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場
32	孔雀王2 幻影城
33	クラックス
34	クラックダウン
35	グラナダ
36	クロスファイヤー
37	ゲイムランド
38	ゴーストバスターズ
39	ゴールデンアックス
40	サイオブレッド
41	サイバーボール
42	ザ・スーパー忍
43	鯨/鯨/鯨
44	三国志 乱世の英雄たち(仮称)
45	サンダーフォースII MD
46	サンダーフォースIII
47	斬一夜又内舞曲
48	シーザーの野望
49	史上最大の倉庫番
50	四天明王
51	シノーグ
52	シャイニング&ダクネス(仮称)
53	シャドウダンサー
54	ジャンクション
55	獣王記
56	重戦機兵レイノス
57	スーパーサンダーブレード
58	スーパー大戦略
59	スーパーハイドライド
60	スーパーバレーボール
61	スーパーハンクオン
62	スーパーファンタジーゾーン
63	スーパー・プロフェッショナル・レスリング(仮称)
64	スーパーモノコGP
65	スーパーライセンス(仮称)
66	スーパーリアルバスケットボール
67	スーパーリーグ
68	ズーム/
69	スタークルーザー
70	ストライダー飛竜
71	スペースインベーダー '90
72	スペースハリヤーII
73	ゼロウィング
74	ソーサリアン
75	ソールキングダム
76	ソニック ザ ヘッジホック(仮称)
77	ダーウィン4081
78	ターボアウトラン
79	大旋風
80	ダイナマイトデューク
81	大魔界村
82	タスクフォース・ハリヤー
83	TATSUJIN
84	ダライアスII
85	DJボーイ
86	TEL・TELスタジアム
87	TEL・TELまあじゃん
88	天下布武
89	時の継承者 ファンタシースターIII
90	ニュージランドストーリー
91	ニンジャウォリアーズ
92	バーニング フォース
93	バトルマン
94	バトルゴルフ唯一
95	バトルレイバー
96	バハムート戦記
97	パワードリフト
98	ファイナルブロー
99	ファットマン
100	ファンタシースターII 選らざる時の終わりに
101	フェリオス
102	フォゴットンワールズ
103	ヘビーユニット
104	ヘルツォーク ツヴァイ
105	ヘルファイアー
106	ベルリンの壁(仮称)
107	北斗の拳 新世紀末救世主伝説
108	マージャンCOP電
109	マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー
110	まじかるハットのふっとびターボ/ 大冒険
111	マスターオブエボン
112	魔物ハンター妖子 第7の魔鏡
113	ムーンダンサー 妖精王の帰還
114	武者アレスタ
115	モンスターレア
116	モンスターワールドIII
117	ラストサン・サーガII
118	ラストサバイバー
119	ラングリッサー
120	ランボーIII
121	レインボーアイランド エキストラ
122	レスルウォー
123	ロード・バスター
124	ワールドカップサッカー

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

- 1** 1位() 2位() 3位() **2** 1位() 2位() 3位()
3 () () **4** () () **5** () ()
6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25 26

- 9** ()
10 () **11** () **12** 1 2 3 4 5 6 7 **13** ()
14 () **15** () **16** 1位() 2位() 3位()

17 ゲーム成績表

	ゲーム名						
	ヘルファイアー						
	インセクターX						
	スペースインベーダー'90						
	ストライダー飛竜						
	レインボーアイランド						

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

郵便はがき

41円

切手を
はってね!

1 0 5 - □ □

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

メガドライブFAN

編集部行

11月号のプレゼントで欲しいもの

()
ばん

□ □ □ - □ □

住所

氏名

電話番号

学年または職業

歳 男 女

持っているものに○をつけてください

1. メガドライブ 2. メガアダプタ 3. マスターシステム

(菊こアアこキ)

読者プレゼント応募ハガキ

それは植物群の生態系異常から始った……………



SEGA MEGA DRIVE用

HEAVY UNIT

メガドライブ・スペシャル

警告か、復讐か!?

植民星

絶体絶命のル・ダウ

メガドラユーザーだけに
スペシャルの快樂

現時点では多くを語ることはできませんが、原作にはなかった様々な仕掛けが用意されています。その他サウンド面の強化や、敵キャラクターの行動ルーティンを変えるなど、メガドライブならではのバージョン・アップがなされることでしょう。(開発担当者談)

詳しくは、来月号の広告、記事にご注目!!

発売予定：12月

予価：6,400円(税抜)

原作：金子製作所(アーケード業界の超実力派)

サウンドチャージャー対応ソフト

©KANEKO
©1990 TOHO CO.,LTD.

TOHO

発売元：東宝(株)映像事業部 〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1

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





包圍網突破

★ゲームセンターで大ヒットした横スクロール・シューティング・ゲームをメガドラ化!

★メガドラ独自のオプションや強力武器!

★大容量4メガROMによる美しいグラフィックとBGM!

★1P専用設計!

メガドライブ・バージョン
横スクロール・シューティング・ゲーム

HELLFARE™

ヘルファイアー

宇宙歴1990年、銀河系の辺境に位置する6つの惑星が巨大な謎の軍勢の攻撃を受けた。

突然の侵略に連邦軍は壊滅状態に追い込まれた。しかし人々が絶望しかけたころ、ひとりの男が立ち上がった。空母「シルフィード」の若きキャプテン、ランサーだ。

彼は自らスペースバトルマシン「ヘルファイアー」に乗りこみ、奪われた6つの惑星目指して発進した。これからが本当の戦いの幕だ。



好評発売中!!

¥6,800(税別) 4メガROM ©1990 NCS/TOAPLAN

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



MMS

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェア フロント部 (直通)03-486-6588 (受付時間)9時~18時

ALBERT!

未確認物体接近中

- ★パソコン・ゲームで大ヒットした3Dシューティング&アドベンチャー・ゲームをメガドラマ化!
- ★疑似3Dをいっさい排除した、メガドライブならではの本格的全方向3D表示!
- ★大容量4メガROMによる美しいグラフィックとBGM!
- ★ゲームを途中でやめてもOKのバックアップ機能!



3Dシューティング&アドベンチャー・ゲーム

STAR CRUISER

スタークルーザー

年末発売予定! 4メガROM(バックアップ機能付き) 7,500円(税別)

©1988 Arslys Software Inc. ©1990 NCS Corp.

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



YOUING X サイヤ

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL 03-488-6314(代表)

名称: 日本コンピュータシステム株式会社 通称: NCS 通称: NCS 通称: NCS



ファンタジー・シューティング

GYNNORIG

ジノーク

闇の中に「恐怖」が輝く。

来年1月発売予定 予価¥6,500(税別)

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



MVS X サイヤ

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL. 03-486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588(受付時間)9時-18時



4メガ
今冬発売予定
希望小売価格
¥6,500
(税別)

ドラマチック・アクション・ゲーム



古より伝わる魔狩り一族の宿命……。人界に忍び込む魔物を狩るただひとりの魔物ハンター「真野妖子」は16才の女子高生。ある日、鐘の音とともに魔界からの使者が迫る！
魔物ハンター妖子の本当の闘いが始まる！

まものハンターようこ

妖子


魔物ハンター

たい なな けい しょう
第7の巻



ビデオ化決定!!
メディアミックス展開中
メガドライブを始めとして、PCエンジン(CD-ROM²)、そしてオリジナル・ビデオ・アニメーション(12/1劇場公開)を発売予定。この他、小説、ゲームブック、音楽CD、ビジュアルブック等も発売する予定。トータルメディアでのプロモーションを展開、「魔物ハンター妖子」の世界を広げます。

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

 Mitsuki & Miyao NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-486-6580(受付時間)9時~18時
サービステレフォン(テープ)03-486-6318
©NCS Corp. 1990 ©MUTSUKI & MIYAO 1989

妖子ファンクラブ会員募集中!! 妖子ファンクラブでは会員を募集しています。詳しくはNCS「妖子ファンクラブ準備室」係まで。



完全予約限定LD7枚組セット

名探偵 ホームズ 大全集

セット価格¥52,600(税込) ¥51,068(税抜)
TKLO-50023

★テレビシリーズ全26話をノーカット完全収録(全7枚)

★豪華ケース入り★オリジナル予約特典付き!

■カラー■全630分(予定) ■モノラル■CLV7枚組



宮崎駿が手がけた

傑作TVシリーズをノーカット完全収録

予約締切

10 / 31

'91 1 / 1発売

※完全予約限定のため、締切日以降にご注文いただいても商品をお渡しできない場合があります。お近くのお店でお早目にご予約下さい。

©1984 RAI・東京ムービー新社

お問い合わせ ●〒105 東京都港区新橋1-18-21(第一日比谷ビル)(株)徳間コミュニケーションズ 映像ソフト営業部 ☎03(591)9161
発売元/徳間書店 制作協力/徳間ジャパン 販売元/徳間コミュニケーションズ

最新オプションの使い方教えます

メガモデム実用講座

- セガ・ゲーム図書館開設
- 通信対戦ゲームが実用になる

10月21日
発売決定
19800円(税別)

おまたせしました！ ついにメガモデムの発売日も決まり、メガドライブに付加価値が加算されることになりました。さて、そのメガモデム、実際にどんな使い方ができるのかちゃんと知っているひとは少ないんじゃないかな？

2つの使い方広がるゲームの世界

とうとう発売されるメガモデムだが、家庭用ゲーム機としては初めて発売されるオプションだけに、その有効な活用法もまだ広まっていない。今回は、メガモデムを実際に使うための方法と、利用した

ときの使用感などについて、克明にレポートしてみることにした。また、いずれにせよモデムで通信をするかぎり電話料金との関係も切り離して考えられないので、右に一覧表を示しておく。

どういった使い方ができるのか？

メガモデムの利用法としては、現在のところ2つのサービスが予定されている。

ひとつは、メガモデムをつないだメガドライブ同士の通信による対戦プレイ。メガモデムが発売される前から2本の対応ソフトが

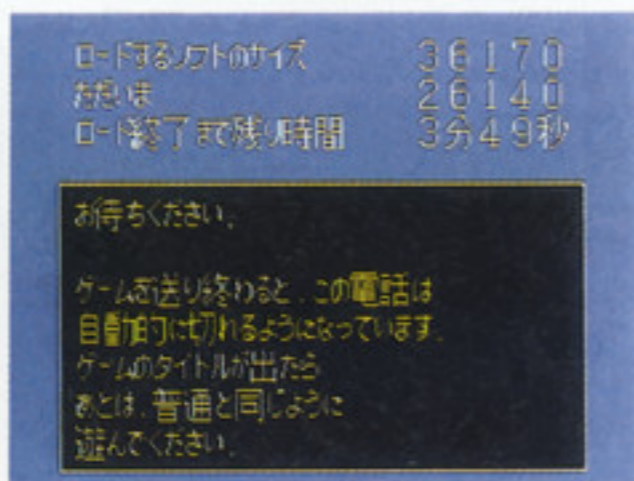
発売されている。さらにメガモデムを有効に利用する目的で開始されるサービスが、「セガ・ゲーム図書館」。このサービスは、図書館で本を借りることを、ゲームのプログラムに置き換えたもの。今後はこちらも拡充していく予定だ。

● 通信対戦 ●



○もっともポピュラーな使い方？

● ゲーム図書館 ●



○これからのニューメディア？

NTTダイヤル通話料金表

時間帯	時間		
	昼間	夜間	深夜
	午前8時～午後7時	午後7時～午後11時 午前6時～午前8時 (土・日・祝の昼間を含む)	午後11時～午前6時
距離段階			
区域内	3分 (10円)		4分 (10円)
隣接～20kmまで	90秒 (20円)		2分 (20円)
～30kmまで	38秒 (50円)		50秒 (40円)
～40kmまで	30秒 (60円)		40秒 (50円)
～60kmまで	21秒 (90円)		28秒 (70円)
～80kmまで	15.5秒 (120円)	21秒 (90円)	22.5秒 (80円)
～100kmまで	13.5秒 (140円)	21秒 (90円)	22.5秒 (80円)
～160kmまで	10.5秒 (180円)	18.5秒 (100円)	20秒 (90円)
～320kmまで	7秒 (260円)	12.5秒 (150円)	13秒 (140円)
320kmを超えるところ	6.5秒 (280円)	10.5秒 (180円)	12秒 (150円)

※表内の時間は、1度数(10円)で通話可能な時間を表します。
()内の数字は3分間通話したときの料金(税別)です。

セガ・ゲーム図書館の実態と利用法

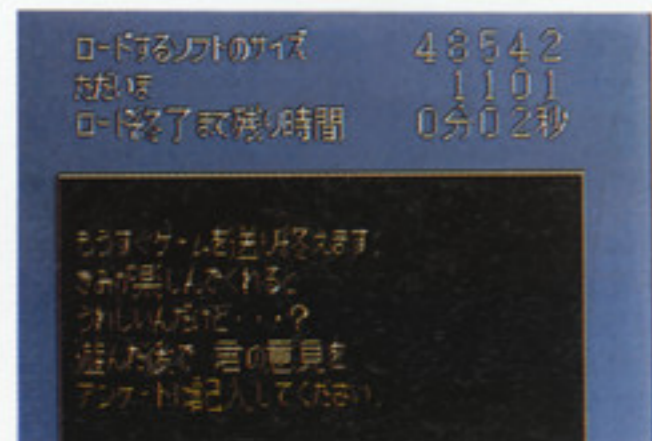
これは、セガのホストコンピュータからゲームを受信するサービス。有料で、6カ月4800円の会費を払わなければサービスを受けら

れない。年少のユーザーにとっては安い金額ではないが、無料でリリースされるものもあるので、とりあえず試してみることができる。

自分のものであって自分のものではない

ホストに電話をかけ、通信することで、メガモテム付属のカートリッジにゲームが受信される。受信が終了すれば電話回線は自動的に切断されるから、いちいち操作する手間は少ない。これで、ユーザ

ーはホストから借り出したゲームをプレイすることができるわけだ。しかし、ここで注意が必要なのは、電源を切ってしまうとカートリッジ内のゲームも消えてしまうということである。すなわち、「セガ・ゲーム図書館」は、ゲームを返却するという行為は必要ないものの、その働きは図書館と同じものなのである。次に新しいゲームを借りる場合も同様に電源を切らなければならない。ゲームを借りるたびに、通信時間に応じた電話料金を支払うことになる。



○時間をかけて借りるだけのもの

お金で買えないゲームができる

1カ月に換算して800円、それに加えてゲームを借りるたびに電話料金が必要なサービスではあるが、それなりにメリットはある。それは、市場には出ないソフトが遊べるということ。登録が予定されているファンタシースター2のテキストアドベンチャーなどがそうで、市場には絶対登場しないものだ。ほかにも、マニアックなダンジョンRPGなどが予定されていて、



○マニアックなゲームが多いみたい

市販ソフトでは味わえないような通好みのラインナップがそろえられようとしている。

気になるのは電話料金

さてやっぱり肝心なのは電話料金だ。ホストが東京にあるから、北海道から通信しようとしたら深夜でも通話料金が3分150円/

1回ゲームを借りるだけで400円とか500円かかる…なんてことはない。実は、札幌にもサテライトと呼ばれる電話の中継ポイント

が設けられる予定なので、実際には自宅から札幌までの通話料金で済むのである。現在のところ、日本中の主要都市にサテライトを設ける予定なので、電話料金がべらぼうにかかる地域は少ない。しかし、なにしろ区域からちょっと離れるだけで2倍に跳ね上がる電話料金だけに、まだまだサテライトを増やしてもらわないと地方ユーザーはたまったものではない。セガとしても、会員が増えていけばだんだんとサテライトも増やしていく方向だとのこと。地方ユーザーはもうしばらくは我慢だ…。

開設当初のサテライト

札幌	東京	名古屋
仙台	静岡	広島
日立	大阪	福岡

実際のゲームの借り方

では、実際にホストと通信し、ゲームを借り出すまでを解説してみよう。感覚としては、電話番号を登録する以外は複雑なボタン操作もなく簡単に通信できた。画面に表示されるメニューを選択するだけなので、誰でも簡単に通信が

できるはずだ。時間的には、ゲームを受信する時間を除くと1分程度もかからないので、その部分での電話料金対策は万全といったところ。だからといって、日に何回も通信していると、NTTから熱いラブレターが届くことになる…。

1 電話番号登録

電話番号は、カートリッジ内に記憶させておくことができる。今のところ予定されているサービスは1つだが、増えた場合も想定して3カ所まで記憶できるようになっている。

登録は3カ所まで可能。新しい電話番号を登録する場合は現在登録中の電話番号を一つ消さなくてはならない。どの電話番号も消し忘れ。

I (03)-743-7800
II 743-7800
III (03)-123-4567

2 電話をかける

メガモテムに電話のケーブルをつないだら、実際に電話をかけられる。記録してある電話番号を選択し、ボタンを押すだけで番号を自動的に回してくれる。

セガ・ゲーム図書館

こんにちは。
「ゲーム図書館」へようこそ！
ボクはセガ通信センターのコンピュータ・アレックスです。16回線中の1本の回線がいまボクと話しています。

3 ゲームを選択

電話がつながると、受信するゲームの選択画面になる。ジャンルごとに分かれていて、ゲームによってはさらに2つの中から選択するものもある。

ゲームを選んで下さい
ADVENTURE
ファンタシースター IIのTA
ACTION PUZZLE
ピラミッド・マジック
ROLE PLAYING
死の迷宮
SPORTS
パワー・ゴルフ

4 ひたすら待つ

ゲームを受信する時間はゲームによって違う。受信終了までの残り時間が右上に表示されているので、その間はひたすら待つことになる。G・Gでもやりながら待とう…。

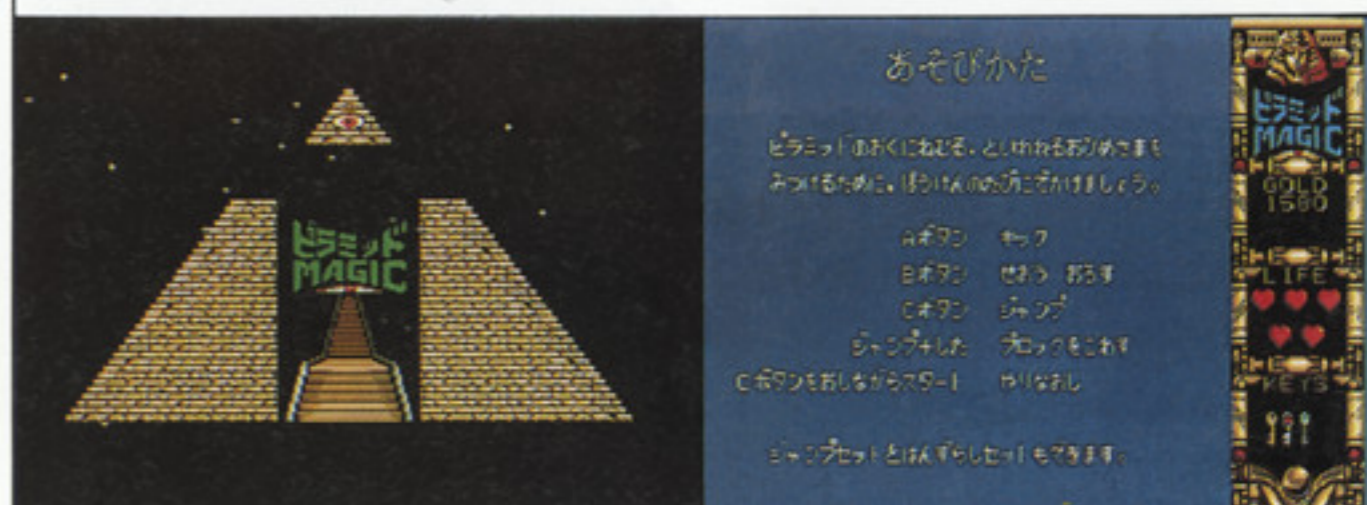
ロードするソフトのサイズ 36170
たばほ 30152
ロード完了残機時間 4分24秒

いまゲームを送っています。送り終わるまでには必要時間(画面右上のカウンター)が表示されています。数字が0分00秒になるまでお待ちください。

5 レッツ！ プレイ！

受信が終了すると、自動的に電話回線は切断されるから、よけいな電話代がかかたりはしない。

それぞれのゲームは、タイトルを表示すると、1画面内に詳しい遊び方が表示されるのでよく見よう。あとは電源を切るまで思う存分借り出したゲームをプレイしよう。



ゲーム図書館リリース状況

現在テスト運営されているホストに登録されているゲームは4本。そのうち2本はサービス開始と同時に正式リリースされる予定。ファンタシースター2TAに関しては、RPGのファンタシースター2をもとにテキストアドベンチャーというマニアックなゲームジャンルで味付けされている。また、パターゴルフの完成度の高さは逸品で、プレイしてみると面白い。地味すぎて、発売しても商業的には成功できそうにないゲームが多いが、ゲーム性がしっかりしているものが多いのが特徴だ。今後のラインナップも期待できそうだ。

ファンタシースター2 TA

10月21日/11月貸出開始

個性という点で、アクの強いキャラクターが多いファンタシースター2のメンバーを題材にしたテキストアドベンチャー。このゲームは、下に紹介しているように2編あって、そのうちアーミア編が10月21日に先行リリースされる。

内容は、それぞれの主人公がある事件を解決するために調査を開始する。コマンドはすべて選択式だが、RPG的要素もある。ときどき現れる敵とは、サイコロをふって出た目で勝負。体力がなくなるとやっぱりゲームオーバー。



○すべてのコマンドは選択式



○移動ももちろん方向を選択

このシリーズは連作で、ほかのメンバーのストーリーもリリースされる予定だ。



○なんと戦闘もある。サイコロの目の数が運命の分かれ道…。死んだら最初からね

ルドガーの冒険

ファンタシースター2では銃の名手として知られる彼。彼がまだモタピア星の軍人であったころの話。町に起こった出来事を、追求していくストーリー。



アーミアの冒険

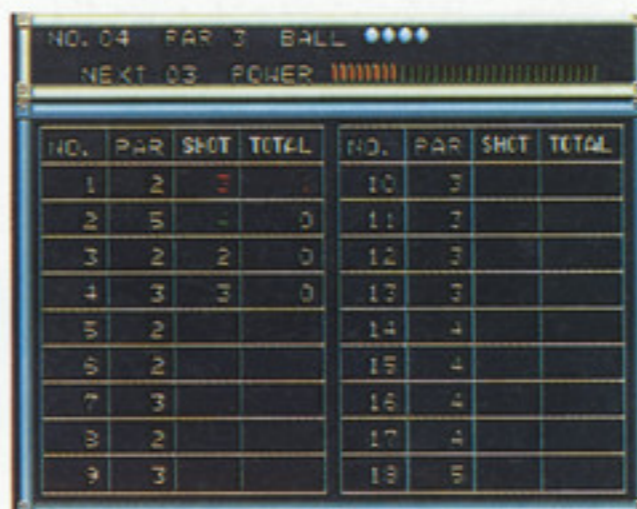
カウンターハンターとして犯罪者を追うスライサーの使い手。手配されている男をめぐる操作をつづけるストーリー。モタピア星の謎にどこまで迫れるか?



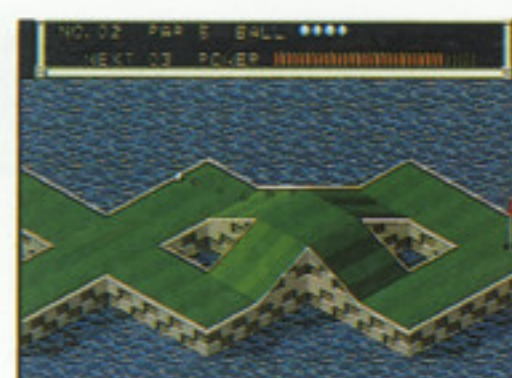
パターゴルフ

10月21日貸出開始

ゲーム自体はいわゆるパターゴルフで、箱のようなコースの中を壁の反射などを利用してホールにボールを入れていく。と、こう書くとなんだかえらく地味なゲームに見えるが、各コースごとのしかけが面白い。壁の反射を利用し、うまくホールに近づけるのがかなりむずかしい。緻密に計算し、山を越えてピンに寄せ、ホールに入った瞬間は快感。カコーンというカップインの音がいい。各ホール



○前18ホール戦えますか?



○けっこう燃える上下の起伏に注意



○氷の上は滑るので、特に注意が必要

には、ピンボールのようなしかけや、山、海、流れる砂などバラエティーに富んだわながいっぱい。実際プレイしてみるとかなりのめり込むタイプだ。



○がびょーん…ブロック崩しみたい

ピラミッドマジック

貸出開始日未定

ブロックをうまく動かして出口に到達する面クリアタイプのパズルゲーム。主人公は、ピラミッドに潜入し、秘宝を求めてさまよう。落ちていくブロックは、蹴飛ばしたり、背負って運んだりできるのだが、背負ったまま階段を降りよ



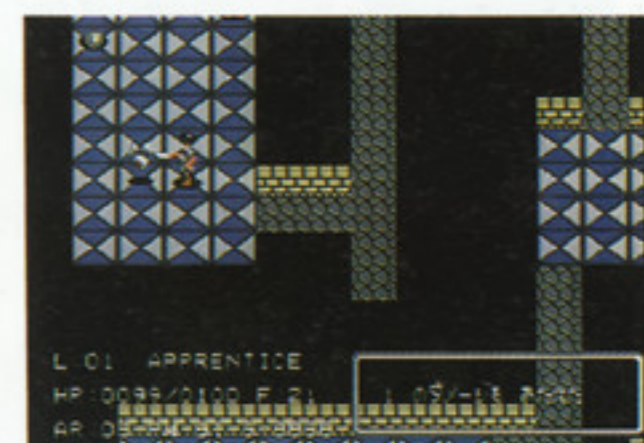
○ピラミッド迷宮の謎に挑む

うとするとつぶされてしまう。1手間違っただけでいきづまったりする。よく考えて次の手を打つ頭脳派のパズルゲームだ。

死の迷宮

11月貸出開始

アメリカで大ヒットした「ROGUE」というゲームによく似ているRPG。主人公は、真っ暗な迷宮の道を切り開きながら階段を探し、ひたすら下へ下へと降りていく。途中に落ちていく武器や食料をうまく利用して、旅を続ける。下へいけばいくほど敵も強くなっ



○気分はもうROGUE…かな?

ていくが、装備をきちんと整えていけば大丈夫。アイテムは実際に試してみないとどんなアイテムかわからないのもけっこう面白い。簡単だけど奥が深いゲームだ。

通信対戦の実例とその楽しみ方

メガモデムを利用した実際的な利用法として当初より考えられていたのがメガモデム同士の通信対戦。ただしこれは、ほかにもメガモデムを持っている友だちがいな

いと実現しない。メガモデムを買うときに、友だちと示し合わせていっしょに購入するようにすればいいだろう。ゲームカートリッジもお互いに必要だ。

離れた場所で戦えますか？

対戦通信の面白さはなんといっても自宅から離れずほかの人と対戦できるということ。わざわざ人の家に行かないでも対戦プレイできるというのが魅力だ。友だちに電話をかけるのとまったく同じ感覚で通信できるので、気が向いたらいつでも対戦することができる。家に行くのではないから、夜でも気軽に遊べるのがいい。ただし、あんまり深夜に誘うのも考え

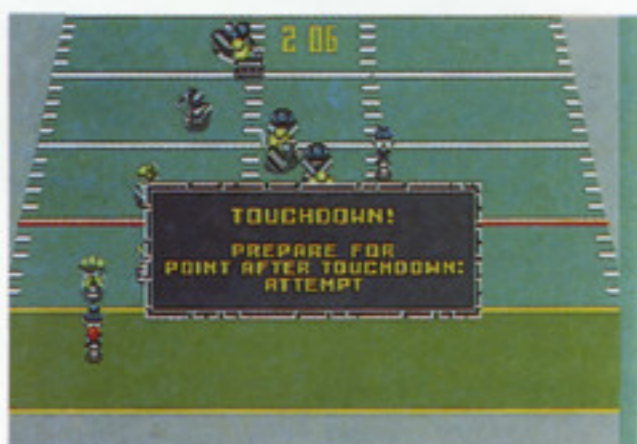


簡単に電話がつながるものばかりもの。普通の電話によるおしゃべりと同じように、そういったルールには気をつけなければならない。

通信仲間を集めて楽しむ

前にもふれたが、自分だけがメガモデムを持っていても対戦ゲームは成立しない。とにかくまずひとり仲間をつくるのが大切だ。とりあえずは1対1の対決をめざそう。とりあえず1対1が実現すれば、さらに仲間をつくるようにこころがけよう。対戦自体は1人

対1人だが、多人数でリーグ制などのルールを取り入れていけば、かなり楽しめる。仲間同士で応用したルールをつくっていくことで、対戦プレイは数倍面白さを増すことになる。やはり、電話回線のネットワークだけでなく、日常の友だちづきあいが大切だ。



仲間が多く集まればリーグ戦も

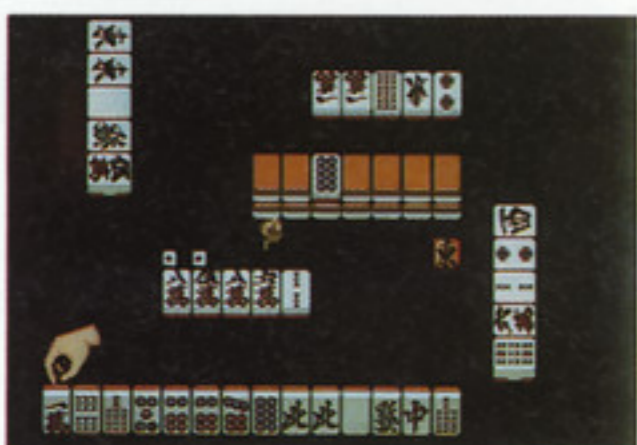


対戦はひとりずつだけどね

対戦ソフトの選択は慎重に

メガモデムを持っている仲間が集まってもソフトがなければしょうがない。今のところ2本が発売されていて、メガモデムの発売と

同時期にもう1本発売される予定だ。3本中2本はスポーツもので、このあたりがやはり友だち同士でリーグ戦などをやるには妥当だろうが、もう1本の麻雀もなかなか年長者にはそそるものがある。実際購入する場合には、メガモデム所有者同士でよく協議して選択し、同時に購入した方がいいだろう。自分だけが持っているものをほかの人に無理矢理買わせるというのもちょっと気が引けるしね…。



麻雀もまたのめり込むタイプだ

通信対戦接続までの実例

実際の対戦は、ソフトによってかなり違う。今回は、メガモデムと発売時期が近いサン電子の「TEL・TELスタジアム」を例に取って実際のプレイまでの流れを説明しよう。このソフトは最新作とあって、かなり通信対戦の操作性がよく、間違いにくいタイプだ。



1 電話番号登録

直接電話をかけることもできるが、バッテリーバックアップに電話番号を記録しておくこともできる。30件もの番号を記録しておけるので、ダイヤルが楽でいい。



2 電話をかける

まず、メガモデムを本体に接続し、電話線をつなぐ。次に登録した番号を選択し、ボタンを押すだけで自動的にダイヤルされる。相手側は、ひたすら待っているだけでいい。



3 接続完了

接続が完了すると、電話をかけた側にはいきなり接続画面が表示される。かかってきた側には「電話がかかってきました」と表示されるので、モナムモードに切り替える。



4 諸設定を行う

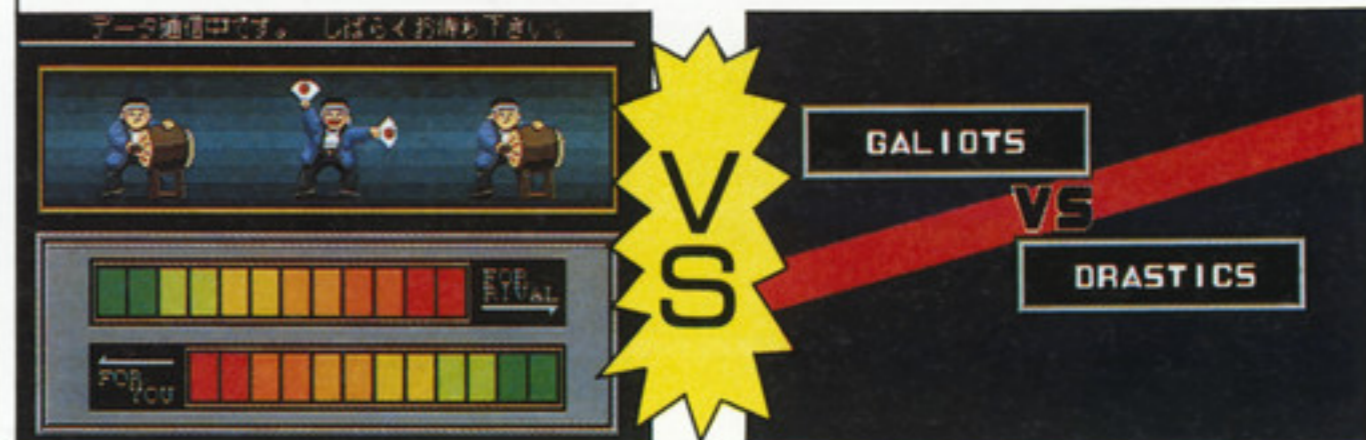
電話をかけた側も、かかってきた側もここからは同じ。30チームの中から好きなチームを選び、スターティングメンバーを決定する。つぎつぎにメニューどおりに進める。



5 対戦プレイ開始！

すべての設定がすむと、お互いのメガドライブに決定したデータを送る。この間は若干時間がかかるが、

送っている状況を画面中のゲージで見ることができる。あとはお互いのデータが送られてくるのを待ち、プレイを開始するのみ。普通のプレイと同じようにかけ引きができる。



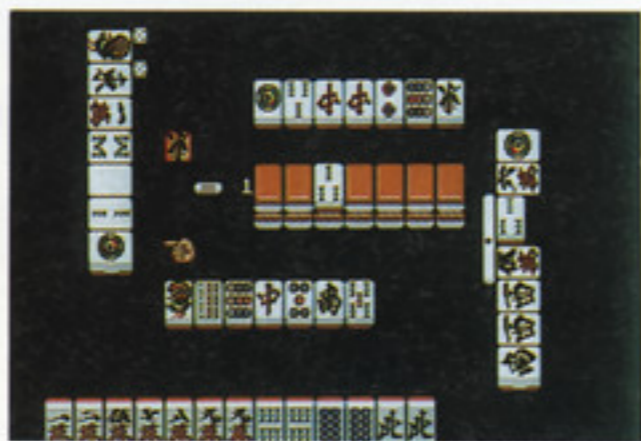
通信対戦が可能なゲーム

メガモデム対応ソフトは現在2本が発売中。メガモデムの発売開始で、やっとこれらの持つ本領が発揮できるようになるわけだ。さらに最新作も加わって、メガモデム

ムユーザーとしてはとりあえず遊べるソフトが3本あることになる。今回は、これら3本のソフトについて、実際に通信プレイをした感覚を交えて紹介していこう。

TEL・TEL
まあじゃん

発売中 サン電子
5800円(税別) / 2M



①本当に4人いるみたいな感じだ

4人打ちの本格的な麻雀。思考速度も速く、賢いので上級ランクを選ぶとかなり苦戦を強いられる。ルール設定や難易度設定ができるほか、対戦相手を選ぶことができる。それぞれ個性があるので、選択によって場の流れがまったく変わるからけっこう現実味がある。通信で対戦する場合には、対面の相手が通信相手となる。



②個性的なヤツばかり

対戦の醍醐味

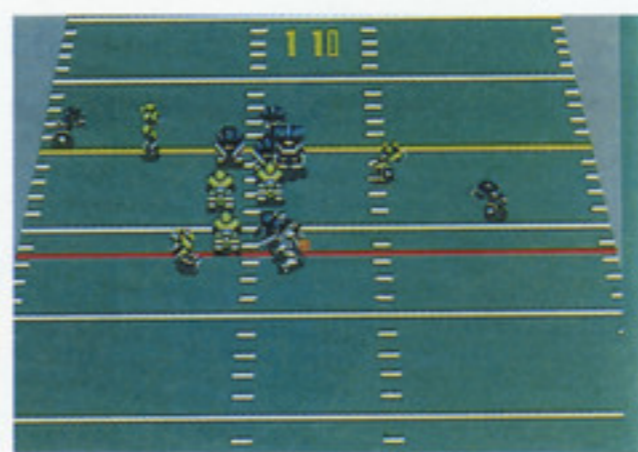
メガモデム対応としては最初のゲームだけに、通信時の接続にちょっと手間がかかる。うまくタイミングを見計らってスタートボタンを押すのがポイント。

対戦感覚としては、相手が考えている状況とかがよくわかるので、なかなか面白い。麻雀ものをひとつの画面で2人プレイすることは事実上不可能であったわけで、これはパソコンを除いてはメガモデムではじめて実現できたもの。

サイバーボール

発売中 セガ
6000円(税別) / 4M

アメリカンフットボールをロボットたちにやらせようというスポーツゲーム。選手という概念をロボットに変え、そのロボットの能力によってゲームの流れが変わってくる。また、ゲーム自体は本物のアメフトと同じようにフォーメーションをいろいろと組め、内容



①もろアメフトそのものなのだ

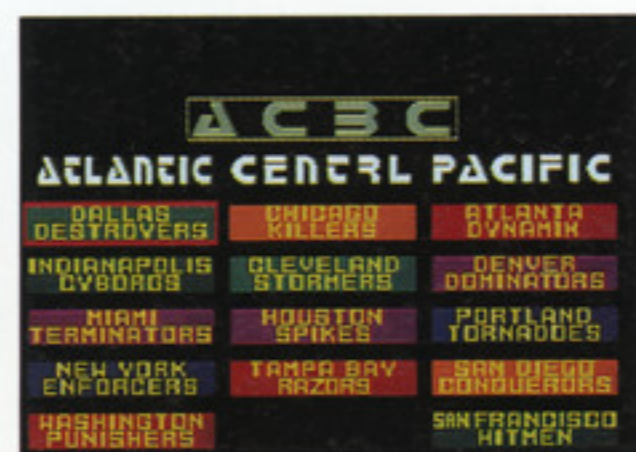
対戦の醍醐味

電話をかけて接続するまでの手順はほとんど自動なので、かなり楽に接続することができる。だれでも簡単に通信できるようだ。

対戦感覚は、これもシミュレーション的なものなので、違和感なくプレイできる。

的には本格的なアメフトゲームといえる。とはいえ「サイバーボール」というからにはさまざまなアレンジもほどこされており、ボールが爆発したりするからたまったもんじゃない。

1人プレイの場合はリーグ戦を戦え、リーグ戦で優勝すれば、他リーグの優勝チームとのトーナメント戦を繰り広げることになる。また、メガモデムを使わないでも2人対戦プレイができる。ただしコントローラが2個必要だ。



②1人プレイはリーグ戦が楽しい



③電話するのもロボットの手?

TEL・TEL

スタジアム

10月21日発売予定 サン電子
6500円(税別) / 4M

サン電子のメガモデム対応ゲーム最新作。かなり前から発売予定になっていたが、メガモデムが延び延びになっていたのにも起因して今日に至る。

ゲームはコマンド選択で進めるシミュレーション野球で、プレイヤーが何もしないでもゲームは進行する。どちらかというと監督業

2	ルース	スタミナ	220/220
右打	外野手	打力	238 PT
三振	20000回	道球観	
打数	194	長打力	I
安打	38	小技	
打率	.195	踏車強さ	
本塁打	3	走力	
打点	28	守備力	
盗塁	25	捕	

①選手データはこんなに細かい

に専念するタイプなので、アクションが苦手な人でも安心してプレイできる。チーム数も日本のプロ野球によく似た12球団のほか18球団もあり、前代未聞の30チーム制を実現している。

TRIGGERS		DRASTICS	
1	遊わら .284	1	遊たつあみ .307
2	中あうみよ .250	2	中ひごも .268
3	左まうみ .314	3	三うーよん .318
4	二あから .272	4	一よりあい .325
5	一パリック .253	5	ニコウ .303
6	古たろ .303	6	左さわまた .253
7	三やぎさん .243	7	右テストハ .220
8	捕むねちゃん .203	8	捕のこむる .261
9	投きゅうどう .222	9	投にしもそ .240



①ゲーム終了後の結果は克明に新聞で報道されるわけだ

②スターティングメンバーの決定がかなり重要なポイント



③ピッチャーに細かく指示を与える



④通信の途中に会話もできる

対戦の醍醐味

これもかなり電話をつなぐのが楽。2作目のサン電子としては、よく改良を重ねているようだ。

通信した感覚は、シミュレーションのデータ野球ということで、監督としての采配が楽しめた。お互いにひいきのチームを好きなように動かしてみるといいだろう。先発選手の選び方がかなり重要なようだ。ピッチャー交代の時期や、代打を出すタイミングなどを相手



⑤うれしさ悲しさを同時に感じよう

とかけ引きすることができる。さらに、ひとりひとりに細かい指示を出すことも可能だ。



HYP UL-TECH

ウルテク

MD

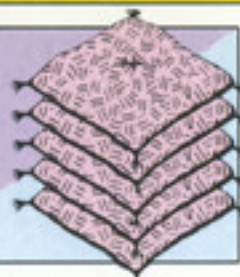
入場門

今月は発売されるソフトが多く、みんなにとってはうれしい月になりそうだ。もちろん、ウルテクも忘れずに見つけてくれ。編集部がハガキの山になる日が来るのを待っているぞ

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

四天明王

無敵になれるぞ!!

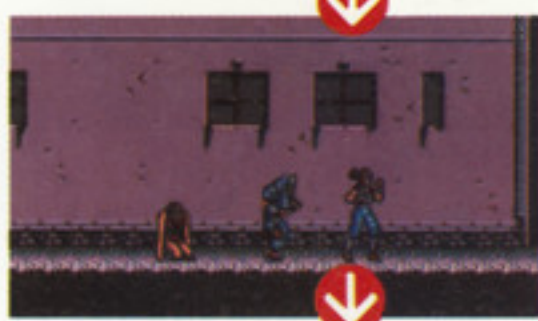


まずアヤメとコタローを選び、2プレイヤーでゲームをスタートさせる。そして、どちらか1人を死なせるのだが、このとき、ひざをつく瞬間にまだ生きているもう

1人のプレイヤーがスタートボタンを押す。すると、ライフは0なのに、死なない無敵の状態になるぞ。これをもう一度生きてるキャラで繰り返せば、2人とも無敵になる。しかし、穴に落ちたり、回復のアイテムを取ったらその効果がなくなってしまうんだ。

(東京都/伊藤俊幸)

2プレイヤーでプレイする



この瞬間にスタートボタンを押す

やられて、ひざをつく瞬間に、もう1人のプレイヤーがスタートボタンを押す

これで無敵アヤメのでき上がり



もう1人のプレイヤーで同じことを繰り返すと...

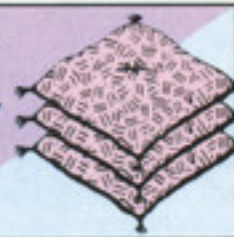


これで2人とも無敵になる



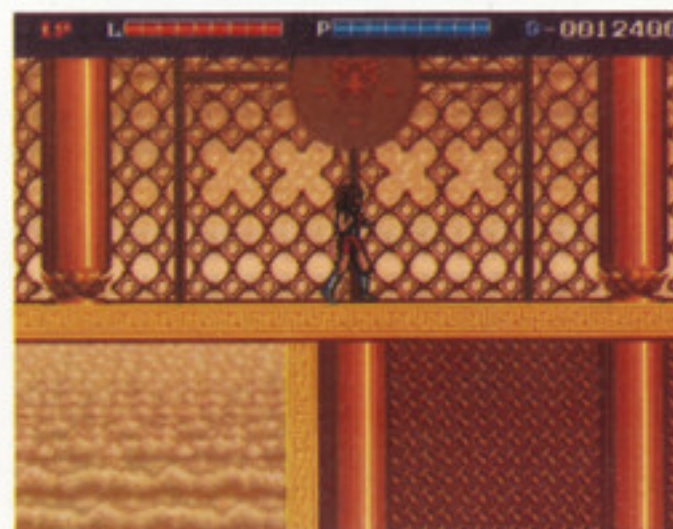
どんなにやられても不死身なのだ

壁をすり抜ける!



シナリオ8で壁をすり抜けて、ボスの部屋にすぐに行けるウルテクを見つけたぞ。この面で2階に行く階段を上りきった所に柱がある。その柱の下に行って、方向ボタンの右を押したまま右にジャンプする。その後すぐに、今度は方向ボタンの左を押し続ける。すると、キャラは壁をすり抜けてしまうんだ。そのまま右に移動すれば、ボスの部屋に行けるぞ。これで、わざわざ遠回りしなくてもすむから、すごく助かるね。

(栃木県/田島勝)



右に移動して行けば、ボスの部屋だよしっ、壁すり抜けに成功した

ここで柱に向かってジャンプする

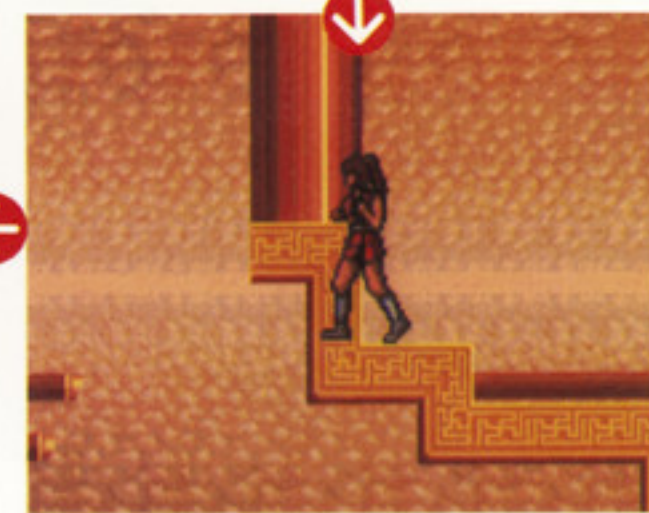


方向ボタンの右を押してジャンプする



このときに方向ボタンの左を押すんだ

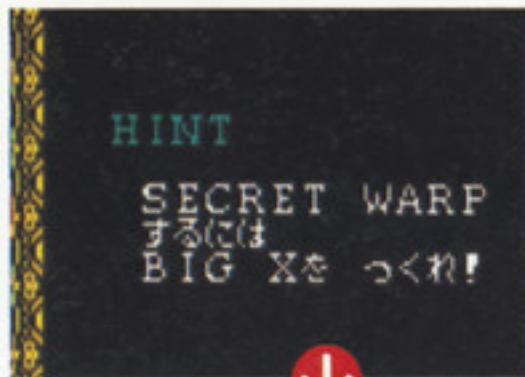
方向ボタンの左を押し続ける



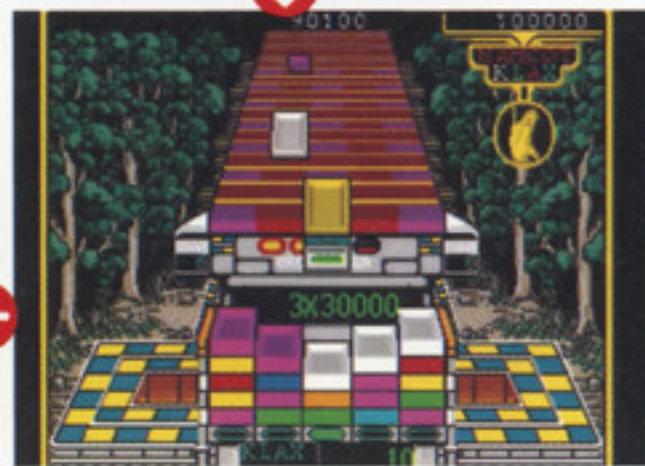
クラックス

シークレット トワープだ

6面で、ヒントに「ビッグXをつくれ」と出る。その通りにすると、ワープをして51面に行くのだ。
(大阪府/土屋慎太郎)



○ビッグXをつくれと簡単にいうけど難しいんだぞ!!



○やったア〜!! ビッグXができた
○51面まで一気にワープしたぞ

裏面クラッ クス発見

このゲームの裏面を発見した。裏面の出し方は、タイトル画面のときに、方向ボタンの左上とA、B、Cボタンを押したままでスタートボタンを押す。すると、裏面のクラックスにいけるのだ。裏面はかなり難易度が高くなっていて、最初からタイルが上の方まで積んであるのだ。クリアするのは難しいぞ。運だめしにやってみたらどうか。(埼玉県/杉山英夫)

方向ボタンの左上とA、B、Cボタンを押したまま、スタートボタンを押す



○裏面は1面でも超難しいぞ。これをクリアすれば名人だ

インセクターX

前のキャラ の生首が...

ゲーム中でラウンド5のシーン4最初の場所に死骸の山がある。その山をよく見ると、アーケード版のキャラの生首が転がっているのだ。(千葉県/渡辺裕二郎)



○アーケード版のキャラの生首が…。実に、痛々しい画面だ。合掌

ESWAT

その場だけ 無敵!!

5面の最初の画面にあるハシゴのようなものに入る。そこで方向ボタンを左右に動かしていると、どんどん下に落ちてしまう。落ちた場所では、いくらやられても死なず、無敵の状態になるぞ。しかし、その先にある赤い所に上がるとダメージを受けるし、リフトにも乗れないから、半無敵の状態と言える。(福井県/牧野英夫)

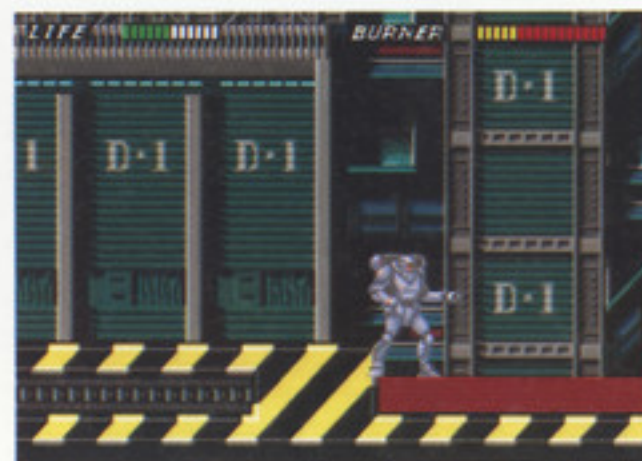


○このハシゴみたいな所に入り込め

方向ボタンを左右に動かす



○すると、ドンドン下に落ちていくぞ



○しかし、リフトには乗れないし、赤い部分に乗るとダメージを受ける



○下に落ちたら、いきなり無敵状態になっているんだ

インセクターX

①アイテム の効果

マニュアルにない①マークのアイテムの効果は、ミスをして同じ状態でいられることだ。効力は1回のみ。(千葉県/渡辺裕二郎)

○①マークのアイテムを発見した



○あれっ、そのままだぞ



○うわっ、やられてしまった。これで終わりか!!

5面のボス の安全地帯

5面のボスとの対決のときに絶対に死なずにすむ安全地帯を見つけたぞ。それは、画面の左下だ。そこを動かなければ、ボスの体当たりもよけられ、誘導ミサイルも飛んでこない。後は、その場所ですらに連射し続けられ、時間はかかるが必ず倒せるぞ。(新潟県/齊藤数馬)



○ボスが出たら、画面の左下に移動する



○ここにいれば、安全は確保されたようなものだ

ESWAT

ライフなし
で生きてる



ライフなしでも生きているウルテクがあった。まず、ライフの残りが1つの状態で、敵の攻撃を受ける寸前にFIREを使う。すると、ライフは0なのに、まだ生きているんだ。しかし、ダメージを受けると死ぬぞ。(愛媛県/河野勉)

でも一撃のダメージも命取りだ



ライフの残りは1だ。後ろから、敵が来ているぞ

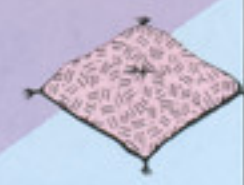


死ぬ寸前にFIRE Eを使うんだ!!



ライフはないのに、死んでないぞ

壁に入っちゃった!!

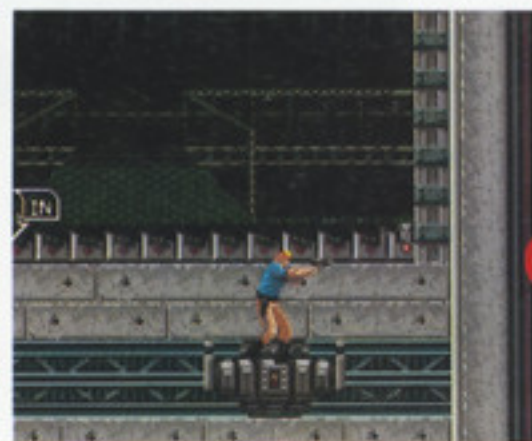


ステージ2の右側の上の方で、ジャンプして下に落ちる場所がある。そこで方向ボタンの右を押し

たまま、ジャンプして落ちると、途中で壁の中にすっぽり入ってしまう。でも、方向ボタンの左を押せば、ちゃんと脱出できるし、ゲームも続けられるから、安心してやれるウルテクだぞ。

(愛知県/蟹江豊)

このまま、突っ込め!!



すると、自キャラが壁の中に入っちゃうぞ

地面にメリこむぞ!!



ステージ4の最初の方でパイプからヘドロが出る柱の所まで行く。そして、その場所をプラズマキャノンで撃とう。次にすばやく前の方に出て、待っていると、パイプからヘドロがどんどん流れてくる。そのヘドロに流されてしまうと、ESWATが地面にめり込んでしまうぞ。

(栃木県/小太刀忠彦)



ステージ最初の方のヘドロの柱を撃つ



ズブズブとめり込んでしまうぞ

いつもより
高く飛べる



ESWATのバーナーをうまく使い、もっと高く飛ぶテクニックを紹介しよう。やり方は簡単だ。空中でバーナーを使うときに、一気に使わず、少しずつバーナーを出していけば、いつもよりずっと高い所まで飛べるようになる。

(栃木県/小太刀隆)

バーナーを少しずつ吹かして飛んでみれば...



ここまで高く飛べてしまっぞ。これはお徳だ

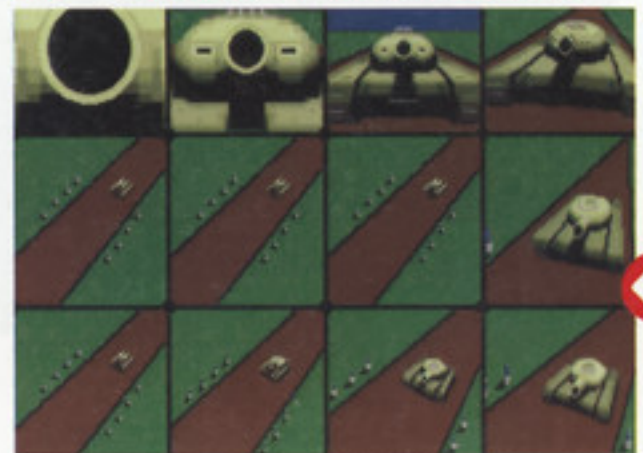
大旋風

違うデモが
見られる



大旋風のデモ画面が変わるぞ。まず、オプションモードで、右下のように各データを入力する。スタート画面に戻して、デモ画面を見ていると、いつもと違ったデモが流れるぞ。

いつもと違うデモが見られるぞ

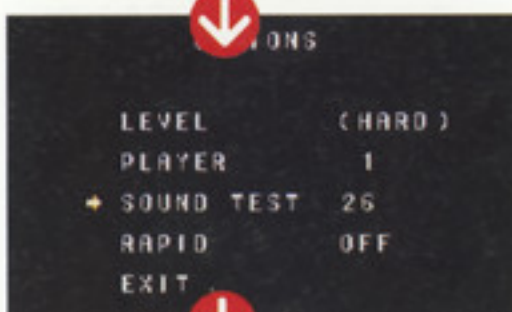


スタート画面でオプションにする



オプションモードにする

下に書いてあるように入力する



レベル→HARD
プレイヤー→1
サウンドテスト→26
RAPID→OFF

ゴールデンアックス

コンティニュー
増加法



ゴールデンアックスのコンティニューを増やせるウルテクを見つけたぞ。やり方は、アーケードモードにして、キャラのセレクト画面を出す。そこで、方向ボタンの左下とA、Cボタンを押してから、ゲームをスタートさせる。すると、普通は3回しかコンティニューはないのに、一気に9回に増えているのだ。これはお徳だぞ。

(愛知県/吉野直樹)

SELECT PLAYER



キャラのセレクト画面でコマンドを入力する

方向ボタンの左下とA、Cボタンを押す



コンティニューが9だ

ヴァーミリオン

呪いの剣で 攻撃力増加

ゲーム中に手に入る、呪いの掛かった剣を装備して、呪いを解く。これを繰り返すと、突然、攻撃力が急増するのだ。

(福島県/DONBURI)

すると攻撃力が10倍に

所持しているもの	
武器: シルバー・ソード	8146
防具: プラチナ・シールド	7000
魔法: プレート・アーマー	398
お宝: ラム	96
STR: 2726	AC: 294
INT: 143	DEX: 744
LUK: 92	KHI: 933



これを何度か繰り返すと...

ベッドにバカにされる

普通、誰もいない場所で話すと「だれもないよ//」というが、最初のシャトリアンと話すとときにベッドに向かって話しかけると、「だれもないよ~だ//」といつもと違って、バカにした言い方をするぞ。ちょっと、ムツとするウルテクだな。

(神奈川県/吉川豊実)



何もないが 効果は出る

キャラの持っているアイテムを使うと魔法の出るアイテムが最後になるように、他のキャラに渡す。アイテムを渡したキャラが戦闘でアイテムを使うにすると、最後に渡したアイテムの魔法の効果が出るんだ。

(栃木県/神村貴洋)



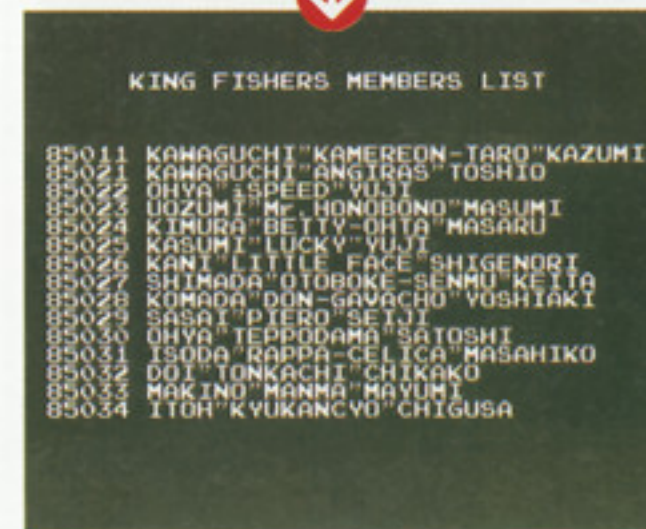
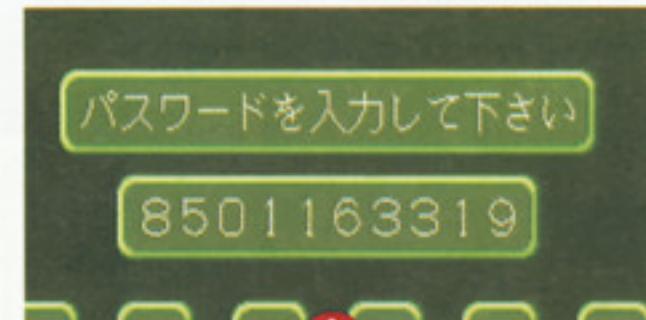
アイテムは何もないけど...

TEL・TELまあじゃん

パスワード いろいろ

このゲームにいきなりスタッフロールと名人になったときしか見られない画面が見られるパスワードを発見。それは、下の写真の通りに2つのパスワードをそれぞれ

パスワードを下の通りに入力すると、スタッフロールが見られるぞ

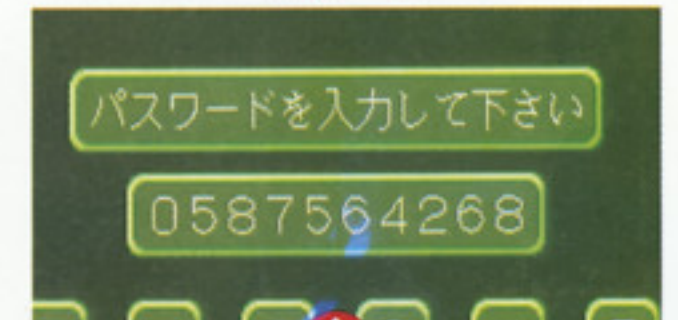


これがスタッフだ。かなりおもしろい名前がいっぱいあるぞ

入力すればOKだ。1つは、スタッフ紹介の画面になり、もう1つは、名人になったときの最後に出る、「名人」の言葉とともに、きれいな天女様が拝めるうれしい画面になるんだ。これなら、別に勝負なんかなくても、好きなときにいくらでも見られるぞ。

(奈良県/上村裕司)

このパスワードを入力すれば、いきなり名人の名前が君のものになる



これが名人にならないと見られない天女様の画面だ。ありがたいものだ

投稿募集

メガドライブのゲームもどんどん増えてきたこの頃、ウルテクも増加してくることでしよう。

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

〒980 宮城県仙台市青葉区二日町6-7
あて先 TIMメガドライブFAN編集部
ウルテク係

です。ハガキとFAXの書き方は下のイラストを参照してください。友達に先をこされないように、すばやく応募してね。

ハガキは消印で、FAXは通信時刻から判断して、一番早く届いた人を採用者とします。採用者には座布団の枚数によって最高10000円の賞金を差し上げます。

メガドライブのウルテク
☆ゲーム名
・住所
・氏名
・TEL (FAX)
・年齢
— 内容 —

980
宮城県仙台市青葉区
二日町6-7
TIM
メガドライブFAN
編集部
ウルテク係
☆ゲーム名

・住所
・氏名
・TEL
・年齢
— 内容 —

FAX番号
022(213)7535

ファンタシースターIII-時の継承者-

最後に効果の出るアイテムを渡す



アイテムは何もないけど...

ちゃんといアイテムの効果が出る



キュー MDQ 援隊

さて、今回のQ援隊の任務だが、ゲームセンでも人気のマイケルを中心に、ノリにのっている新作3本を読者の諸君に紹介することだ。アオッ!!

TECHNICAL BOX

MOON WALKER
XDR・四天明王

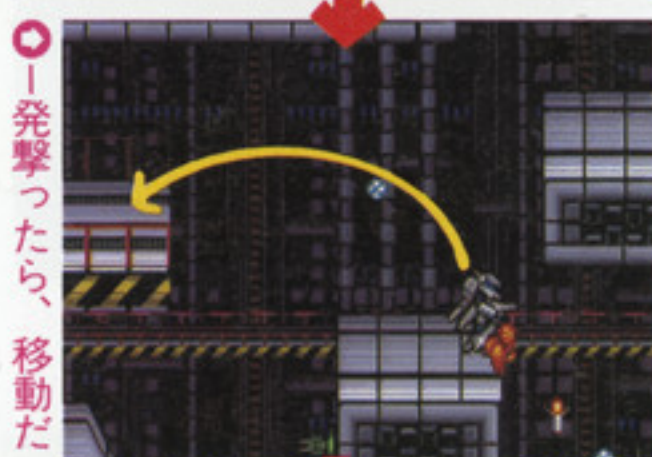
重装機兵レイノス

ステージ4の重力炉が破壊できない。どうすればいいのか。
(埼玉県/鳥居卓也)

B-PACKとM.PODが必要だ。破壊の方法は、まず、動力炉の左上のブロックに移動し、M.PODを使って攻撃する。一度攻撃したら左上のブロックに移動する。この場所でジャンプすれば、敵の攻撃には当たらない。あとは、この繰り返しで楽に倒せる。



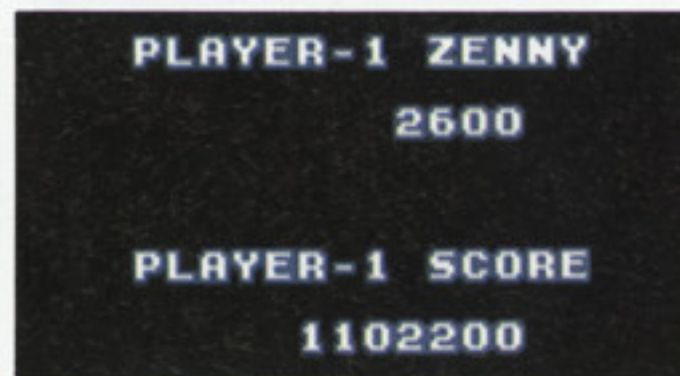
● B-PACKとM.PODが必要



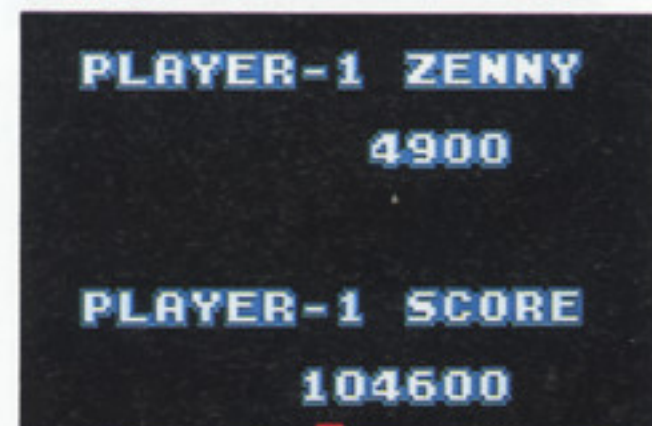
フォゴットンワールズ

最後のショップで売っている「服」とは、なんですか?
(大阪府/橋倉昌克)

エッチな感じがする唇マークのアイテム「服」。実は、100万点のボーナス得点なのだ。ハイスコアを目指す人には、とてもありがたいアイテムだ。



● ハイスコアを目指してガンバったが点数はいまひとつパツとしない



● 「服」を買ってクリアすると...
● 点数+100万点の大ボーナスがもらえちゃうのだ

フェリオス

チャプター3のボスの倒し方を教えてください。
(鳥取県/小林斉輝)

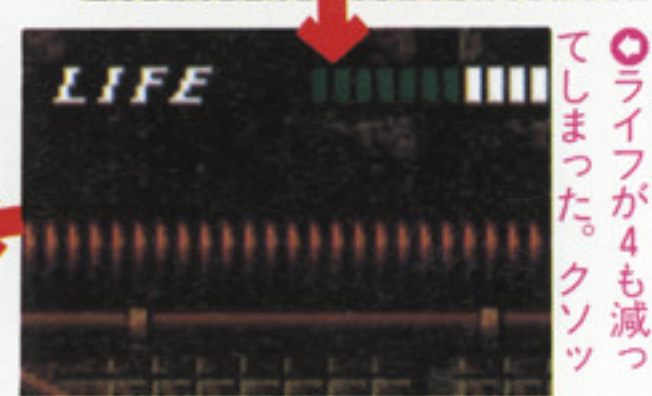
チャプター3のボス、セイレーンは攻撃に対する耐久力がとても高くてなかなか倒せない。しかし、パワーアップ弾で攻撃すれば、必ず倒せるぞ。斧を投げるガイコツは、出現したらすぐにかたづけよう。ガイコツに注意さえすればセイレーンは怖くない。



ESWAT

6面でゼリー状の敵につかまった後の振りきり方を教えて。
(茨城県/中村幾太郎)

6面のゼリー状の敵の振り切り方は、方向キーを左右に連打すればOK。しかし、上手く振り切らないと大ダメージを食らう。敵がジャンプしたところをパワーを最大にためたPCで攻撃するのが一番。



TECHNICAL BOX

MOON WALKER

マイケルジャクソンが多彩な攻撃で敵を倒すこのゲーム。マジックとアタックを上手に使いこなそう。今回はボスごとの攻撃方法を教えよう。

2-3 犬 ダンスアタックで攻撃

ここでは白い犬と黒い犬が出てくるが、黒い犬は倒してもウジャウジャ出てくる。狙うのは、白い犬だ。スピニアタックをしながら白い犬にぶつかり、そのままマジックボタンを押しっぱなしにして、ダンスアタックで攻撃。



●黒い犬はダミーだ。白い犬を狙うんだ



●とどめのダンスアタック



●スピニアタックで体当たりだ

3-2 ゾンビ アタックで攻撃

3-2では、最初にザコゾンビが出てくる。なるべくダメージをくらわないようにしゃがんで、アタック。ザコを全て倒せば、ボスゾンビの登場だ。出現と同時に1体を袋叩きにしよう。ボスが上半身と下半身に分離しているときは無敵なので要注意。敵の体当たりは、スピニアタックでかわせ。

●1匹を集中攻撃だ



●しゃがみながら左右の敵にアタック。なるべくダメージを食らうな



●バコバコやつつける



●この敵には、スピニアタックを攻撃ではなく防御に使い!!

●残りが1匹になれば、しめたもの。煮るなり焼くなりしてかたづけろ



3-3 ゾンビ アタックで攻撃

3-3の2体のゾンビも体が上と下に分離する。敵が現れたら右のゾンビにケリを入れて、川と岸辺の間に追いやり一気に連続アタックでかたづけよう。敵が上空からまき散らす弾は、スピニアタックを使って防御。

●まず、右のゾンビを攻撃するんだ



●残りは1匹。気合を入れてガンバレ



●敵はハマってしまおうぞ



●スピニアタックの最中は無敵なのだ



●1匹ずつ倒せば楽勝だ

5-2 レーザー男 アタックで攻撃

ボスと闘う前に、このステージにあるレーザー光線発射装置を全て破壊することが重要だ。これを忘れてボスと闘うとひどいめにあうぞ。レーザー男はマジック攻撃の耐久力が高いのでマジックは絶対に使わないこと。ひたすら、アタックで攻撃する以外に道はない。

●レーザー光線発射装置を全部壊せ



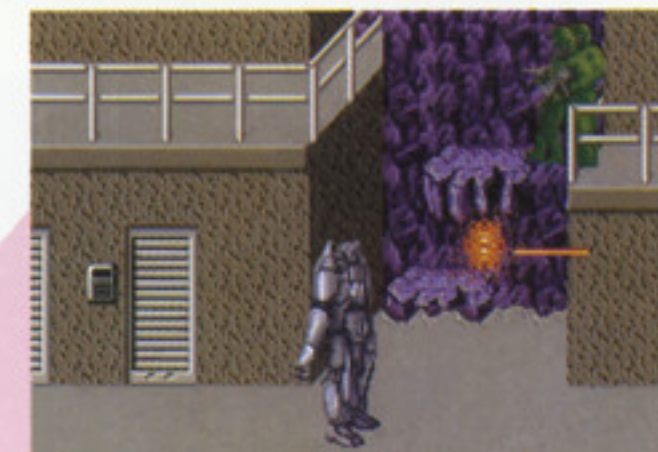
●アタックのみで攻撃



●画面の左側で攻撃してれば比較的安全だ

5-3 レーザー男 レーザー光線で攻撃

このステージでは、子供達を全員救い出すと、マイケルがロボットに変身する。ロボットの武器はミサイルとレーザー光線の2つだ。いずれの武器も敵を一撃で倒せるほど超強力だ。ミサイルは使うごとにライフが減るので、レーザー光線を使って敵を倒すように。



●敵のレーザー光線に十分注意

ソーサリアン

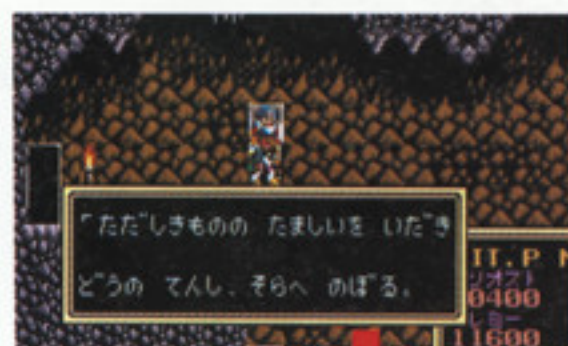
狙われた村の金、銀、銅の天使の置き方がわかりません。
(青森県/川端守)

最初に銅の天使を手に入れたら、一番高い所へ置いて、石盤を読むと、次に置く順番を指示される。そして、金と銀の天使を手に入れ、それぞれの位置に置く。明かりが消える。そこで石盤を読むと、また指示が出ているので金と銅の天使の位置を交換する。すると、銅が輝き始める。

○金の天使を上に乗せるといいことだ



- ここはこのままでいいな
- これで完成だ。銅の天使を調べよ



○銅の天使を置くとき石盤が読めるぞ

○次に置く順番を覚えてくれるぞ



○金と銀の天使はこう置くんだ
○次の指示が石盤に出てくるぞ



ソーサリアン

ツイン・アイランドのサンゴの鳴らし方がわかりません。
(埼玉県/大野邦雄)

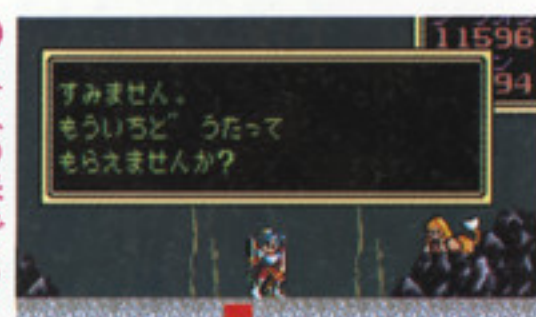
洞窟内のサンゴの音階は、入口から順番に、低い「シ」からシャープ（#）の音を入れて高い「シ」までになっている。そして、妖精の竖琴のメロディはシ、レ、ソ、シ、ラの順だ。その順にすると、ソの時にサンゴが折れてしまう。そこでオニヒトデをファ#の所に持っていきソの音を作る。そして、もう一度奏でればいい。

○ファ#の所に置いて食べてもらう



- ヒトデが食べたならソの音ができ
- これで村人たちのケンカも終わる

○人魚の奏でるメロディを聞け!!



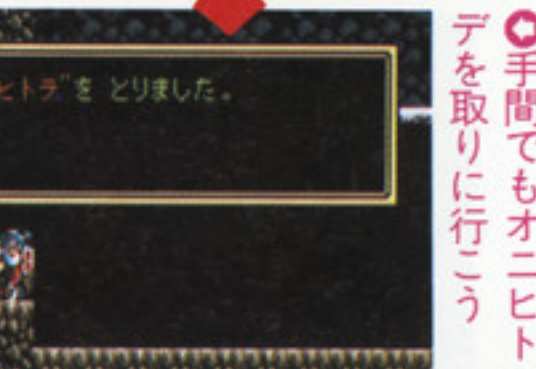
○サンゴが折れたぞ



○これではダメだ



○手間でもオニヒトデを取りに行こう



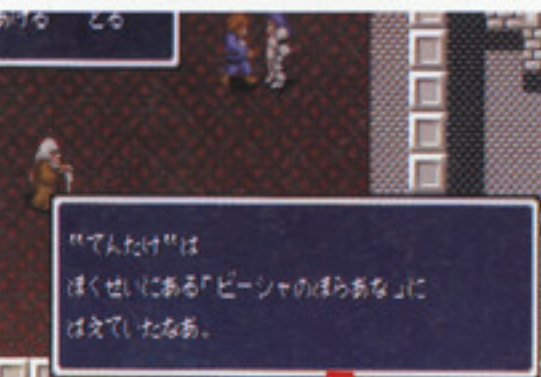
○サンゴたちが、うつくしいメロディーをかなで始めた。



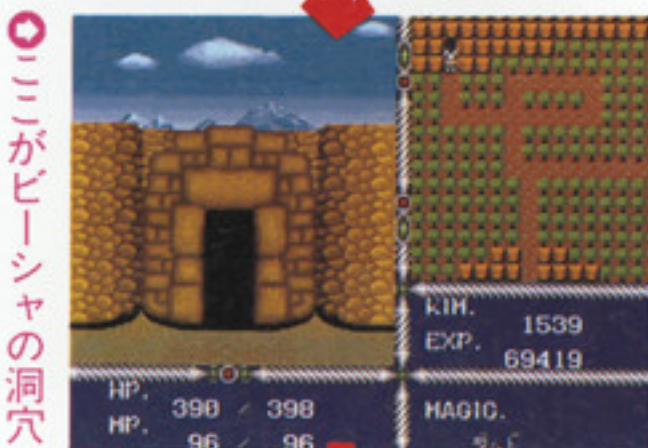
ヴァーミリオン

クルトの町の王様はどこにいますか。
(東京都/寺島英二)

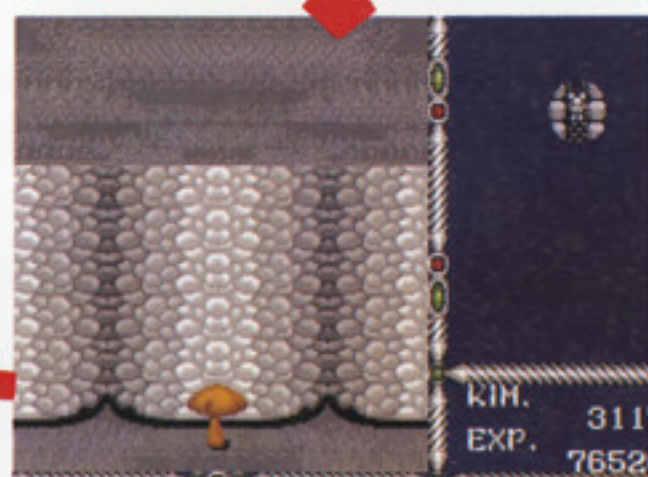
クルトの町での王様の噂を聞こう。すると、王様は町人に化けているのとてんたけというキノコが目がないことがわかる。そこで、北西にあるピーシャの洞穴に向かう。洞穴の地下2階の袋小路にあるてんたけを取って、町に戻る。ある家にいる人にてんたけを見せると、王様はその姿を現し、風の指輪をくれる。



○てんたけを探せ!!



○ミニがピーシャの洞穴

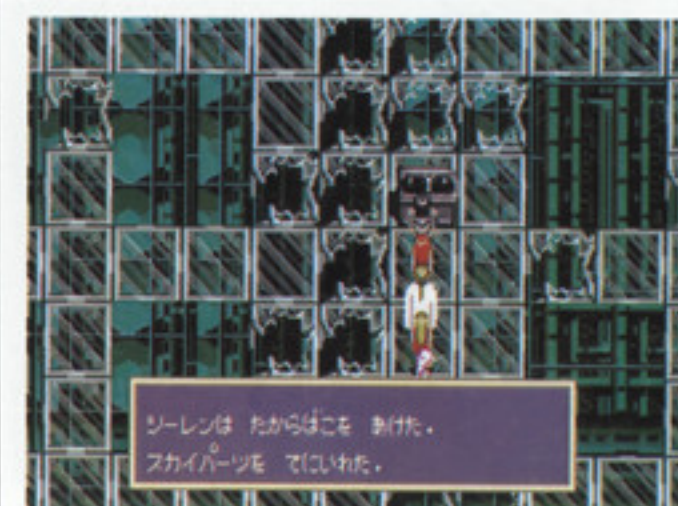


- これがてんたけだ。これは地下2階の左上の方の袋小路にあるぞ
- なんかおちゃめな王様だな

ファンタジースターⅢ

スカイパーツは一体どうやって手に入るのですか。
(大阪府/田口昌弘)

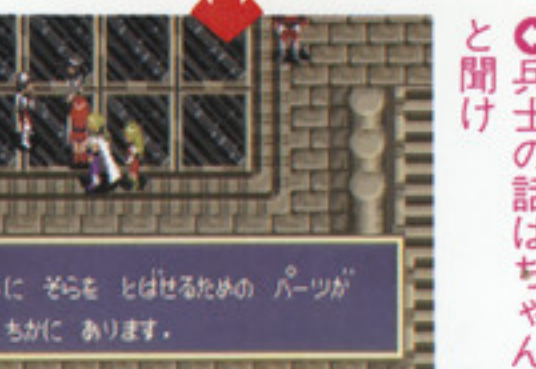
まず、パイロットの町からサテライト（紫の月）に行く。ルーン王に会い、その娘のルナを仲間にする。そして兵士の1人にスカイパーツはサテライトの地下にあると教わる。地下に降りたら通路の左端に出て、ぐるっと左回りで行き、中央にある宝箱の中にある。



○まずはサテライトに行くこと



○兵士の話はちゃんと聞け



- ルーン王の娘、ルナを仲間にする。彼女はファイターだ。心強いぞ
- スカイパーツを手にしたぞ

TECHNICAL BOX

XDR

ステージ1と2は、パワーアップを集めるためにすぎなかった。ステージ3からは難易度が高くなり、本当の戦いといえる。そこでステージ3以降のポイントを解説する。

このゲーム全体の注意点は、背景が全体的に暗いためか、敵の弾が見えにくいことと、自機の当たり判定が少し大きいことだ。これ

らの対応策としては、敵が弾を出す前に倒すこと。もし、弾を出したときは早めに避け、避けきれないときはオプションを盾にしよう。

POWER UP は、これを使え

このゲームの全ステージ中一番使える武器はウェーブだ。これは、レーザーのような貫通力はないが、3段階にパワーアップすると広範囲に攻撃が可能になり、威力も強くなる。頻繁に出る武器なので見つけたら必ず取るようにしよう。



○これが一番使いやすいぞ

セフィロス古代遺跡 < ステージ3

ステージ3は古代遺跡の名のとおり、背景がとても入り組んでいてとても危険だ。その上、前のステージよりもさらに敵の数も多く、

ショットの届かない所にも敵がいる。この場合はミサイルが非常に有効である。ミサイルはステージ中に多く出るので必ず取ろう。

ロンパーを回避

このステージの中で一番注意してほしいキャラが、このロンパーだ。こいつは、突然レーザーを上下に出し左へと逃げていく。早めに倒すか、離れていよう。

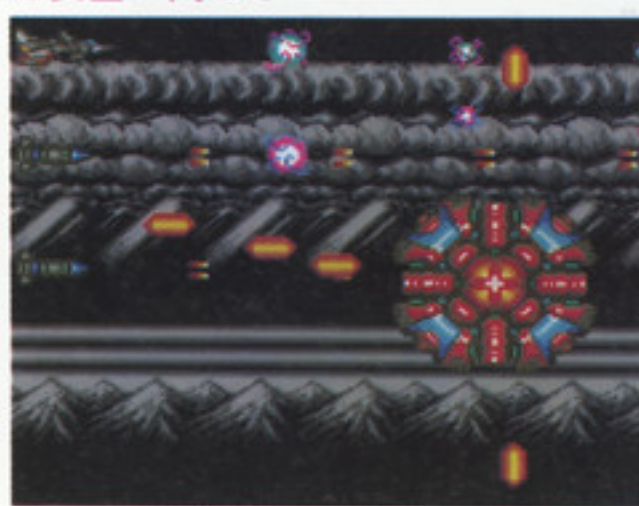


○おっと、危ない

イターマ-765

ボスの攻撃は、本体の十字レーザーと、周りを回るキャラの弾だ。倒し方は、まず自機をオプションで囲み、はじめは左下で、残り少なくなったら左上で、周りのキャラを倒す。本体だけになったらオプションを縦にならべて攻撃。

○あとは、オプションを縦に並べれば安全に倒せる



○オプションで自機を囲もう



○左上でも同じことをしよう

衛星「グリーンムーン」 < ステージ4

このステージは、宇宙での戦いだけあって、いん石が飛んでくる。いん石については、下で詳しく説

明しているで、参考にしてほしい。いん石以外の攻撃は、大したことがないので楽に進める。

いん石には屋根

いん石は、上から降ってくるだけなのだが、その量がとても多く、避けているだけではやられてしまう。そこで、オプションを自機の上に横に並べて、弾幕の屋根を作れば、安全に進むことができる。

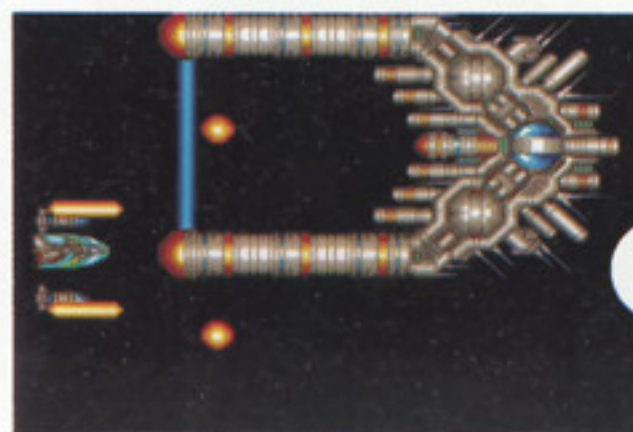


○オプションを屋根にしよう

モビ-100(改)

こいつの攻撃は、2本平行に出す直線レーザーと大きい丸い玉だ。これらの避け方は、直線レーザー

2本の間に入ると避けるようにすれば、丸い玉も一緒に避けられる。あとは根気よく避けながら攻撃を続ければ倒せる。



○レーザーの間に入って避けろ
○根気よく避ければ必ず倒せる



亜空間地帯「ゼリアド」 < ステージ5

このステージは他のステージよりもアイテムがたくさん出る。もし、前のステージでやられてパワ

ーアップが万全でない場合は、ここで十分にパワーアップさせ最終面に備えよう。

青い炎の追尾

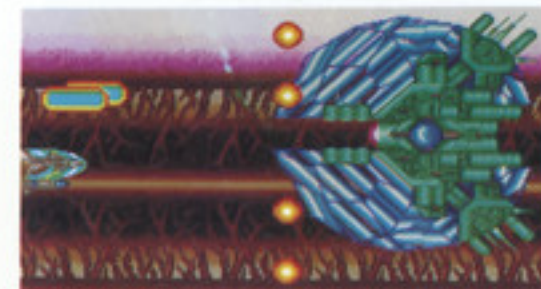
この青い炎は、上下から出た後に塊になって、自機を追いかけてくる。画面上に多く出ると逃げ場がなくなるので、上下から出てきたらすぐに壊そう。



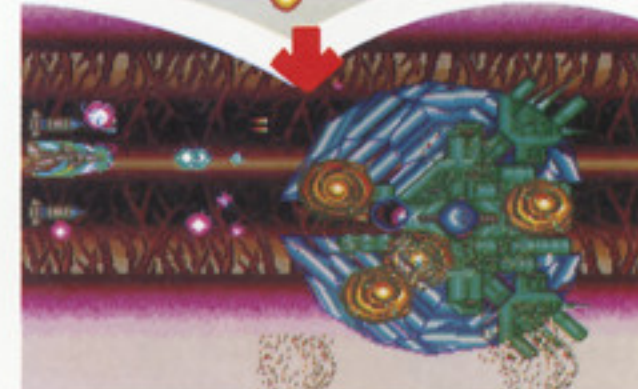
○こいつは、ついでに壊すのが最悪だ

イシダ-255

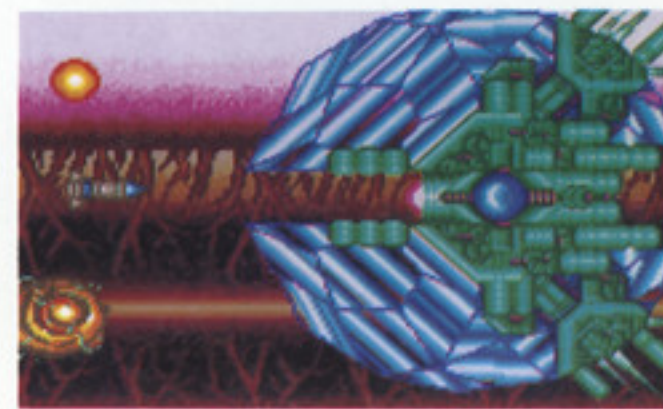
攻撃は、直線レーザーと縦に6個一気に入す丸い玉だ。これに対する避け方は、直線レーザーを小さな動きで避け、丸い玉はその3個目と4個目の間の透き間が大きいので、そこを利用して避けよう。



○なるべく小さな動きで避けよう



○攻撃は激しいがすぐ倒せるぞ
○大きく避けるとやられてしまう



ザ・スーパー忍

ステージ2のボス、シャドウダンサーが倒せません。
(岡山県/鈴木弘子)

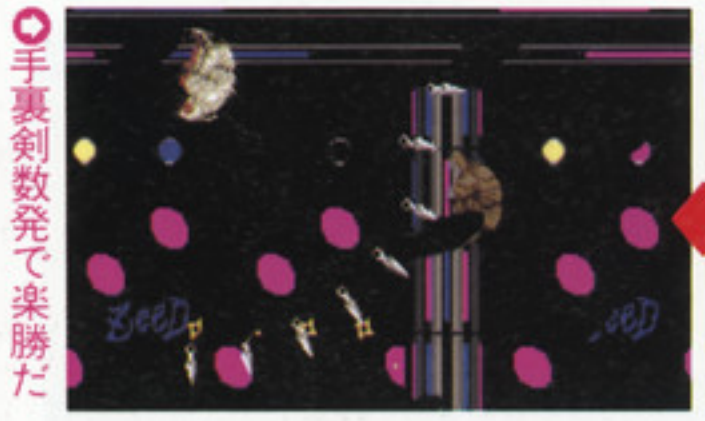
ボスとの戦いの前に、ラウンド2-2の出口の上の場所に忍術のアイテムが隠されている。これを必ず取っておこう。すると、ボスとの対戦では、忍術が2回使える。火龍の術を2回連続して使えば、手裏剣数発でボスを倒せる。



○2-2の出口の上面分上の場所を攻撃



○八双手裏剣を撃つとアイテムが出る



○手裏剣数発で楽勝だ



○火龍を2回使え

サンダーフォースⅢ

ゴルゴンステージのボス、ツインバルカンが倒せません。
(東京都/峰不二夫)

ゴルゴンステージのボス、ツインバルカンの弱点は、体の中心にある、上下に動くレーダーだ。ここを武器のファイヤーのミサイルで攻撃する。敵に挟まれないように注意して、1体ずつ集中攻撃して、倒せばいい。



○弱点は上下に動くレーダーだ



○挟まれないように注意



○敵の8方向弾に注意



○先に1体かたづければ、あとは楽

ザ・スーパー忍

ステージ7のボス、古代怪獣がどうしても倒せません。
(岐阜県/吉田恭健)

足場の上に行って手裏剣で攻撃する。そして、敵が炎を吐く前に下に降りる。そこで、手裏剣を1発撃ち、すぐジャンプして足場上がり攻撃する。

○敵が炎を吐くまで攻撃する



○下に降りたら手裏剣を1発撃て
○そして、すぐにジャンプだ!! 敵がしっぽを振っている間に攻撃だ



ゴーストバスターズ

仲間のにりうつったゴーストが倒せません。
(岩手県/フジダゼ)

仲間のにりうつったゴーストを倒すには、シャボン弾が必要だ。敵との戦いでは、壁を背にしてしゃがみ、敵が自キャラとすれ違って、後ろ姿を見せたときを狙いめ。仲間の後ろにいる敵にシャボン弾で攻撃、これを繰り返そう。



○シャボン弾は早めに買っておこう



○壁を背にして、しゃがんで待つのだ



○楽に倒せるぞ



○この瞬間にシャボン弾で攻撃するんだ

バットマン

アクシス化学工場で、コンテナのある場所から先に進めません。
(山形県/林智子)

ジャンプでは乗れないような高いところに移動するためには、グラップリング・フックを使うこと。壊れたパイプの切れ端を狙って、グラップリング・フック撃ち込みジャンプをすること。そして、右に宙返りジャンプをすれば、コンテナの上に移動できる。

○パイプの切れ端にフックを撃て

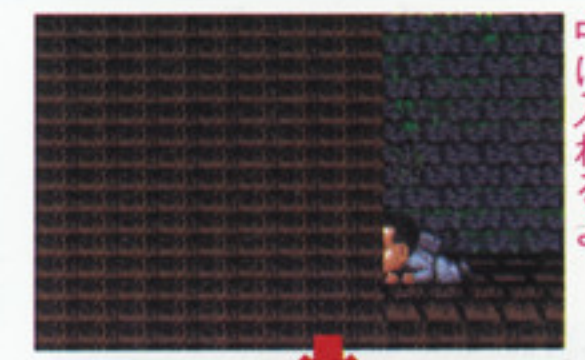


○パイプに登ったら右に宙返りジャンプだ。これで進めるよ

ゴーストバスターズ

オーサーの城の一番下の一番左の部屋に入れませんか。どうすればいいのですか。
(東京都/森山仁)

オーサーの城の一番下の左端の部屋へは、ほふく前進で入れる。この部屋の中には、終盤ではありがたいアイテム(金庫と1UPキャラ)があるので、必ずいただいておこう。



○ほふく前進すれば中に入れるよ



○いー物みーつけた

TECHNICAL BOX

四天明王

個性ある主人公が4人いる和風アクションゲーム。今回は、全9ラウンドの中で倒すのがかなり難しいと思われる4つのラウンドのボスの具体的な倒し方を説明する。

このゲームには時間制限がないので、ゆっくり進んでいけば敵の出現は少なくなる。だから、アクションシーンは難しくない。ところがボスだけはそううまくはいか

ない。ボスを倒すには、それぞれある弱点にダメージを与えるようにしなければならない。そこでボスキャラに有効な攻撃パターンの解説をしていく。

ROUND ROCK 骨面鬼 **弱点** 頭

このボスは、左右に移動しながら3方向に炎をはき、頭の左右にある大きな手でパンチしてくる。倒し方は、ボスの動きに合わせて自分も同じ方向に移動し、弱点の頭めがけてバシバシ連射するようにしよう。これなら、少ないダメージで倒すことができる。



○ボスの動きに合わせて攻撃だ!!

ROUND MEADOW 岩石鬼 **弱点** 本体から離れた頭

このボスには安全地帯がある。写真Aの場所がそうである。この場所でボスの右手に自分の頭を合わせてしゃがんでいるとダメージを受けないんだ。ボスの頭が通り過ぎたら立ち上がって攻撃し、頭が本体に戻るときに、上に向かって攻撃すればいい。

○写真A。ここが安全地帯だ



○頭が通り過ぎたら立ち上がり攻撃



○上に向かって攻撃

ROUND FUTURE ギリーナ **弱点** バリアがとれた時

このボスは普段、本体の周りにバリアを張るのでこちらの攻撃は一切効かない。だが弾を出して攻撃してくるとき、一瞬だけバリアが外れる。そのときがダメージを与えるチャンスだ。右の写真のようにボスの近くの柱に自分をあわせるように自分を立たせると、敵の弾は自分の足元に飛んでくる。それをジャンプでかわし、攻撃。

○ボスが現れたらこの場所に立つ



○ジャンプでかわして攻撃



○弾は足元に飛んでくるぞ

ROUND MAKAI 鳥獣鬼 **弱点** 頭

このボスは、画面上部を左右に移動しながら両手から同時に弾を出す。そして、ボスの動きが止まると、突然自分に向かって体当たりしてくる。体当たりをしてきたら、すかさずジャンプして、弱点である頭を狙って攻撃だ。また、体当たりは、しゃがめばボスの体に触れてもダメージは受けない。

○ボスの弾は簡単にかわせるぞ



○タイミングがずれたらしゃがめ!!



○体当たりしてきたらなるべく離れて、ジャンプして頭を狙って攻撃だ!!

どんな難所からでも救援

Q&Aコーナーのハガキ募集のお知らせです。メガドライブのゲームはそこら辺にあるゲームでは満足できない人のためのものが多いせいか、最近難易度が上がってきているようです。ここがどうしても突破できない。最後のボスまで倒せなかった。そうい

うみなさんを救うのが、我ら、MDQ援隊の使命です。ただ今、みなさんからの質問を大募集しています。ハガキにゲーム名、質問内容、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、右のあて先まで送ってください。また、FAXでも受け付けています。みんな、よろしく!!

あて先はココ!!

41 980
TIM
メガドライブFAN
編集部
ゲーム名
宮城県仙台市青葉区
二日町6-7

住所
氏名
TEL
年齢
質問内容

FAX番号

022
(213)
7535

祝G・G発売！ 新作情報



G・G FAN

ゲームギア

サードパーティのゲーム続報

みんなG・Gは買ったかな？ 同時発売のソフトにもう飽きたというキミに、新作3本を紹介するぞ

ポップブレイカー

12月下旬発売予定 マイロキャビン 3800円(税別) 画面は開発中

面クリア型のアクションパズルゲーム、「ポップブレイカー」は、G・G初のオリジナルゲームだ。

複雑なトラップに囲まれた中を

かいくぐり、敵を避け、各面に設置されたボス敵を破壊するのが目的だ。

白熱の対戦モードもあるぞ！

頭を使うアクションゲーム

「アクションパズル」というジャンルに入るこのゲーム、アクション性よりも、パズル性のほうが強い。

パズル性に重点が置かれていることは、面のはじめとポーズ時にじっくりと全体構造を見せてくれる「LOOK MODE」の存在でわかる。このとき、その面の攻略法をあらかじめ考えておかないと、ゲームはあっさり終わってしまう



画面全体を「LOOK MODE」で見えてジックリと攻略

のだ。

パズルゲームに必要な「先をよむ」という行為は、「ポップブレイカー」にも絶対必要なのだ。

かなり激しいアイテム群

アイテムは取ったその瞬間に効果が現れる。自機のパワーアップに2種類、自機と敵機の相互に影響するアイテムが3種類、そして

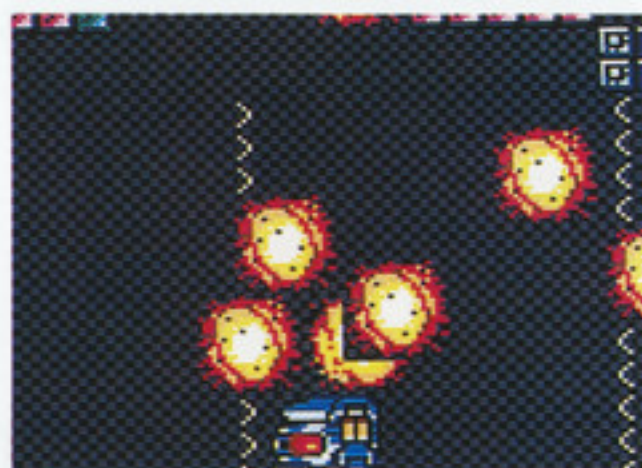


運試しに勝った

1UPがある。ショットのパワーアップは攻撃力が増すものと、連射ができるようになるものとあり、有利にゲームが進められるようになる。問題は相互に影響のあるアイテムで、特に画面全体に爆弾をバラまいてくるものは強烈。相互に影響があると書いた通り、自分も巻き添えをくらう可能性があるのだ！でも、さすがの威力はボスキャラでさえも破壊することができるので、恐れずに取りようようにしよう。

2人プレイはアイテム合戦

対戦モードは、各々が通常通りにプレイし、先に50面クリアするか、相手がゲームオーバーになる



うっひゃ〜、怖いよーっ！

と勝者となる。この対戦モード、画面構成は1プレイ時と同じだが、パワーアップと1UPを抜かしたアイテムの効果が双方にでるのだから、爆撃アイテムのかけあいになること、間違いなし！

爆撃アイテムが使用されたかは、音でわかるよ



魅力的な美少女のCG

面クリア後などにでてくるCGは、どれもこれもがいい出来！本ゲームのヒロイン、竹下由紀ちゃん以下、マイロキャビンの娘たちに早くあいたいね。



カワイイ娘がいっぱい

竹下由紀、がんばりましょ



東南女子高校3年の竹下由紀ちゃんは、F.S.W.A.Tの「ダイアナ」にソッコン♡彼女の夢は、きみの腕、次第！

倉庫番

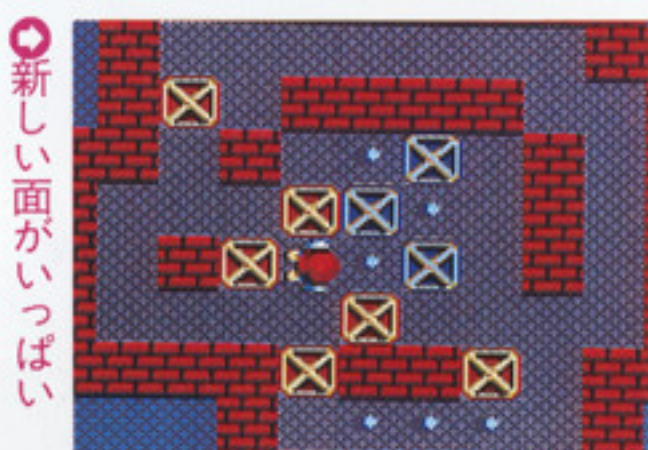
12月15日発売予定 リバーヒルソフト 3800円(税別) 画面は開発中

G・Gまでも制覇!

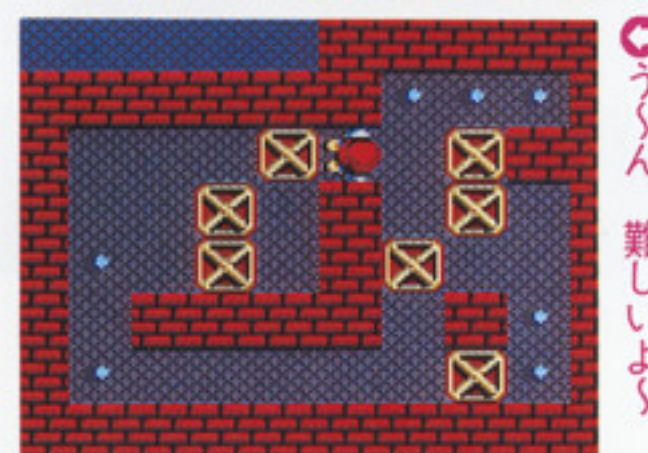
パソコンからはじまって8年以上も、倉庫番は愛され続けている。語る言葉も思い浮かばないほどの超メジャーゲーム。だから、きっとファンも多いはず。

みんな、喜んでくれっ! 新しい面がさらに増えたんだ。MD版でも250面だったのに、G・G版は

なんと300面だ!
最長記録を更にぬりかえて、またまた「倉庫番」は登場する!



新しい面がいっぱい!



う〜ん、難しいよ



おっまたせ〜っ!!

上海II

12月発売予定 サン電子 未定 画面は開発中

いきなり「II」だっ!

第1作目の「上海」を通り越し、いきなり続編の「上海II」がG・Gに移植される。

基本的なルールは「上海」とかわらないが、ビジュアルと音楽が強化されているのだ。



みなさんご存じのジャパニーズ牌

自分に合った設定を

G・Gを家でやる人はそうないだろう。様々な場所で、様々な楽しみ方があるはず。となると、雰囲気や気分によって「上海II」の味わい方もかわってくるはず。この「上海II」にはパイの模様や



配列、モードなど、さまざまな楽しみ方があるから「電車にのってるとき」とか、「海辺で彼女と」なんていうふうに、決めておくのも楽しいかもしれないね。



彼(彼女?)がアノ、有名かつ偉大な「天晴!」ドラゴンだっ!!

色、鮮やかなヨーロピアン牌は、FC版とG・G版でしか見られない

ゲームギア 情報局

TVチューナーは11月?

セガ社から発売されるTVチューナーの発売日が、どうやら11月になりそうだ。

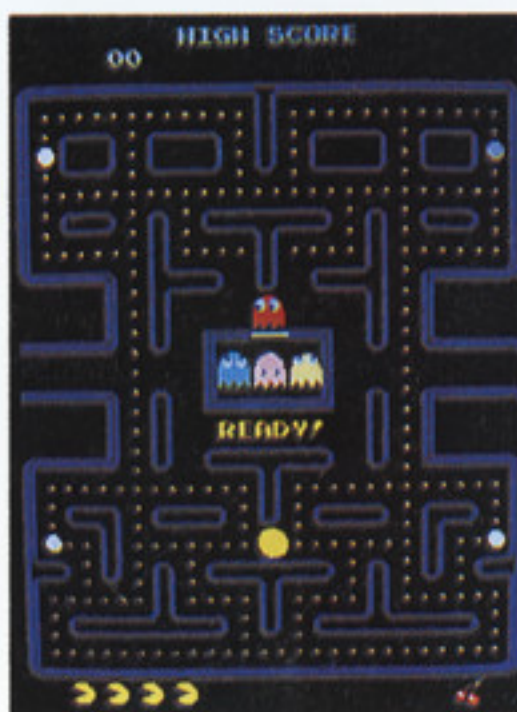
発売と同時に手に入れたいと考えていた人達にとっては残念なことだが性能をよくするために遅れたということなので、かえって安心して買えるというものでは?

詳しい発売日はまだ未定。あともう少しの我慢だ。

ナムコ、パックマンを移植

G・G参入メーカーの中でユーザーの期待が最も大きいという噂のナムコ社が、ついにタイトルを発表した。ナムコの業務用ゲーム代表作「パックマン」である。

発売日や価格は、すべて未定。かなり有名なタイトルだけに、ナムコに対するユーザーの期待が一段と大きくなるのではないのだろうか。



業務用の写真。昔々のゲームです

『アルティン(仮)』無期延期!

MDでは「アトミック・ロボキッド」を発表しているトレコ社は、G・G参入第1弾として「アルティン」を予定していたが、無期延期を発表。その理由については明らかにはされていないが、「出さないと決定した訳ではない」と、力強くトレコ側は語ってくれた。

とりあえず、他の作品で第1弾を果たす予定らしい。

SEGA AREA

R-360 & AM SHOW情報

今月の「ゲーセンフリーク・セガエリア」では、ウワサの体感マシン「R-360」と、開催されたばかりのAMショー情報の2本立てで、セガの「遊び」を徹底紹介だ!

これぞ究極の体感マシン

R-360

11月登場予定



◎球形の未来派デザインが美しすぎる!!

9月号のこのコーナーで既に紹介済みの体感マシン「R-360」。あのかきは「R-360」の発表会での記事だったのだけれど、もう少し発売には間があるということで、再び登場ということになった。じっくり見てくれ!

さて、「R-360」は、セガの豊富な体感ゲームのノウハウを生かし、世界初のコックピット前後360°、左右360°無制限完全回転を実現した、まさに究極と呼ぶにふさわしい体感マシンだ。

球形のコックピットがプレイヤーの操作によってクルクルと自由に回転、体が逆さまになったり、横を向いたり、最近話題の仮想現実の世界「バーチャル・リアリ

ティ」の醍醐味を味わうことができる。

また、「R-360」は、今までの体感ゲームのように、1つのソフトの内容にあわせて専用の動きを持っていたマシンと違い、ソフトしだいでどのようにも動くという汎用性を持っているんだ。

とりあえずは、リアル路線のドッグファイトシミュレーションゲームや、シューティングゲームなどが相性がいいという気はするが、セガでは、ゲーム以外の使い方も考えているということなので、これもまた楽しみだ。

とにかく注目度100%のこのスーパーマシン、ゲーセンで見かけたらプレイするっきゃない!



カゲキな動きがタマラナイ

前後360°、左右360°などと言っても、言葉や文章ではそのスゴサは十分に伝わらない。今までの体感ゲーム、例えば「アフターバーナー」や「ギャラクシーフォース」なんかで目を回したり、気持ち悪くなったりしているようではちよ

っと「R-360」には乗れないだろう。これはもうゲームマシンと言うよりは、ジェットコースターなどの絶叫マシンに近いモノと言える。座席やマシン周りの安全対策装備もジェットコースター並みの充実度。スゴイ!

◎タテ方向へぐるり。ヒエー



ぐるりん



◎ヨコ方向へぐるり。ウヒョー

対応ソフト第1弾は G-LOC

ソフト内容にとられない、豊かな汎用性が期待される「R-360」だが、とりあえず第1弾のソフトとして、リアルなドッグファイトゲーム「G-LOC」が搭載されることになった。これは、すでにゲーセンに出回っている体感ゲーム「G-LOC」とは若干異なり、2分間でどの位のスコアを出すか、というタイムトライアル的なゲーム性に変更されたバージョンである。「R-360」内では長時間プレイは向かない、という考え方からなのだろう。1プレイは500円。高いか安いかな?



◎後方に敵機が...! 振り切れっ



◎この回転の迫力が体で味わえる

R-360開発者様に直撃

さて、こんなモノスゴクもスバラシイマシンを造ってしまったのは、いったいどのような方々で、どのようにして開発を進めていったのかと、マニアならずとも興味はつきないところ。そこで、「ゲーセンフリーク・セガエリア」では、セガ開発部へ「R-360」についての質問状を送り、直撃インタビューを行うことにした。

その結果が右に掲載したモノだが、あたりまえといえばアタリマエな御返事をいただいてしまった。

結構カンジンな部分、聞きたいことのポイントでは「㊦です」と肩すかしを喰いまくってしまったが、これも機密保持が命のキビシイこの業界、しかたのないことな



◎次の対応ソフトが楽しみだ

のだろう。まあ、なんとなくは開発者様の御人物はしのばれる。

ところで、「R-360」のゲーム以外の使い方、という所でレーザーディスクの映像入力ができる、とあるが、これはやはりディズニーランドの「スターツアーズ」のような実写にシートの動きをシンクロさせた映画のようなモノを考えているのだろうか？ 楽しみなコトである。最後にセガ開発者様、御協力ありがとうございました。



安全性のアカシ

開発者も特に気がついたという、安全性重視の Cockpit。セーフティーバーとシートベルトが

R-360開発者に聞く！

Q：R-360の開発にはどれくらいの期間がかかりましたか？

A：企画の段階から約3年かかりました。

Q：開発には何人くらいの方が携わったのでしょうか？ またこれまでの大型体感マシンと比べて、やはり多いのでしょうか？

A：延べ人数となるとかなり多いです。

Q：開発にあたってはどんな点に苦労なさいましたか？

A：プレイヤー及びギャラリーの安全対策。

Q：今回やろうと思っていて実現できなかったことなどがありましたら教えてください。

A：㊦です。

Q：R-360で特に気に入っているところはどんなところですか？（ハードとして、またはマシンとして）

A：未来感覚のアザインと回転時のクイックレスポンス（無理、ムダが無く高速回転できる）。

Q：R-360では「G-LOC」の他に、どんなゲームが入る予定ですか？

A：㊦です。

Q：R-360にはゲーム以外の使いかたなどもあるのでしょうか？

A：レーザーディスクの映像入力が可能のため、スリルあふれる実写映像による新しい楽しみかたができます。

Q：今後のアミューズメントマシンに望むことは？（ハードとして、あるいはソフトとして）

A：表現する世界観をどこまで演出できるかがポイント。

Q：10年後にはゲームセンターはどんな状況になっているのでしょうか？

A：年齢、性別にこだわらない、だれもが楽しめる「ハイエンターテイメントスペース」。

Q：遊園地のどの絶叫マシン（コースター）がお好きですか？

A：ループコースターandフリーフォールが好きです。

Q：また、それらのマシンから仕事にヒントを借りたりすることはありますか？

A：あります。

Q：R-360は今話題の「バーチャル・リアリティ（仮想現実）」としてもかなり最先端のところに位置すると思うのですが、あなた自身はバーチャル・リアリティに対して興味がおありですか？

A：あります。

カワサキの東京ループに レースシミュレーションの最高峰 SEGA SUPER CIRCUIT 登場

「都市生活者のための遊戯空間」と銘打たれたウワサのアミューズメントパーク「東京ループ」が、9月から東京港区の汐留駅跡地にオープン。最新のハイテクを駆使した数々のアトラクションが楽しい、この「大人の遊園地」に、我らがセガ・エンタープライゼスも「セガ・ワールド」なるスペースを開いているんだ。

この「セガ・ワールド」の目玉はなんとと言っても、古くはあの「夢工

場」のイベントで注目を集めた「セガ・スーパー・サーキット(SSC)」がプレイできること。これは小型ビデオカメラを搭載したラジコンカーを、そこから送信される画像を見ながら Cockpitブースに乗り込んだプレイヤーが運転するという、夢のドライブシミュレーションだ。

このイベント「東京ループ」は、来年の6月末までの会期を予定している。一度遊びに行ってみては？



◎ここが東京ループだ
◎サイバーな雰囲気、セガ・ワールド」入口。一見普通のゲーセンだが



◎超人気の「SSC」。取材時は平日ながら、時間が一時間あまりという盛況ぶりだった

◎最新ビデオゲームを備えたゲームコーナー



◎SSCの Cockpitブース内。ほぼ「アウトラン」の物と同じだ



SEGA出展作品紹介

2人同時プレイバイクレース

GP RIDER

10月登場予定

レースの興奮と迫力が伝わってくるタイトル画面



「ハンクオン」に始まり、「スーパーハンクオン」、そしてつい最近も「レーシングヒーロー」と、数多くのオートバイレースゲームをリリースしているセガだが、この新作「GPライダー」もバイク物の体感ゲームだ。

今回のウリは通信システムによる2人同時プレイ。これまでの通信システム付きゲームは、一台一台がゲーム機（きょう体）として独立しており、通信プレイを楽しむためには、2台以上のマシンを設置しなくてはならなかった。しかし、この「GPライダー」では、特殊な専用きょう体の開発によって、2人通信プレイが標準となっている。これで狭いゲーセン内でも心おきなく友達との熱いデッドヒートが楽しめるわけだ。

ゲーム内容は、500ccクラスのバイクレースをイメージしたモノ。かなりリアルな指向のゲームということで、「アウト・イン・アウト」や、「スローイン・ファーストアウト」などのコーナーリングテクニックを使えばかなり速く走れるという、コースのライン取りを重視したつくりになっている。

ギアは6速まである本格派。だが、初心者向けにオートマチックのミッションも用意されているので、はじめてプレイする人でもそれなりに走れ、すぐある一定のレベルの速さまで上達できるだろう。簡単なルールながら奥が深いという、レーシング物の王道をいくゲームといえる。

予選、決勝戦合わせて全5周、君は勝利者となれるか？



ライバルをとらえた。抜けるか？



自然が美しいサーキットを激走

10月2日、3日の両日、東京・平和島において、業界人にはおなじみの「アミューズメント・マシンショー（通称AMショー）」が今年も行われた。そこでこのページでは、ショーに出展されたセガの新作から、2作を紹介しよう。

も、かなり迫力のアップしたグラフィックも、うわわ、クラッシュ寸前!!



ぶつちぎりだ



ハンクオンで縁石すれすれを攻めるプレイヤー。互いにゆずらずの熱いバトル、まさにデッドヒート、これぞGPライダー!!



2台のバイクが頭を突き合わせたようなユニークな形。これが「GPライダー」のきょう体だ

大ヒット作のパートⅡが早くも登場

コラムスⅡ

9月下旬登場予定

同じ色の宝石を、タテ・ヨコ・ナナメに3つ並べて消すという単純でわかりやすいルールと、連鎖消しによる爽快感がウケて、全国のゲームセンターで大ヒット中のゲーム「コラムス」に、早くもパートⅡが登場だ。

この「コラムスⅡ」は、前作のルールを継承しながらも、異なったゲーム性を持った2つのモードを備えている。

1つは、2人同時プレイの「対戦コラムス」。これは、片方のプレ

イヤーのフィールドヘラインが送り込まれ、相手を追いつめるという対戦ではおなじみのルールだ。

もう1つは、1人で遊ぶ「フラッシュコラムス」。フィールド内で点滅している宝石（ピース）をできるだけ早く消すのが目的の面クリア型ゲームだ。的確な読みと戦略性が要求されるぞ。

女性プレイヤーにも人気が高かった前作のヒットを超える予感…。

大ヒットした前作



◎業務用ばかりか、メガドライブ、ゲームギアなどでも大ヒットした



◎「コラムスⅡ」は、1人プレイも2人プレイも1コインでOK。親切!

対戦プレイ可能

対戦モードでは、単に3個並びで消してもダメ。4個、5個消しや連鎖反応を起こさなくては相手にラインを送り込めないぞ。新種の魔法石もうまく利用しよう。



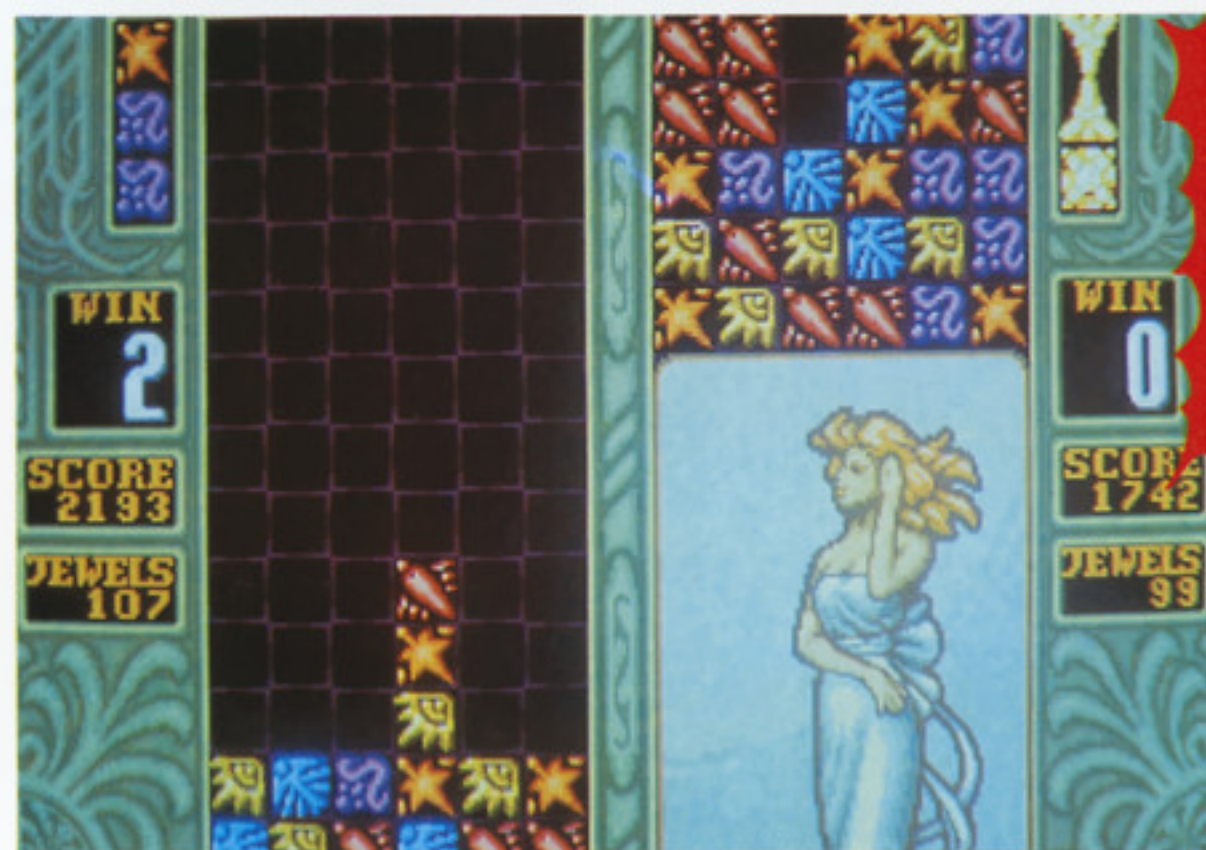
◎新種の魔法石が登場!



◎同色ブロックを3つ並べるルールは前作と同じ



◎宝石(ブロック)の型も変わって、違う雰囲気



ラインが来た!

◎対戦に敗れ、せり上がってきたラインに押しつぶされた!

田尻智

セガのエンターテイメントを語る!

どーも、田尻です。秋も、一気に深まりましたが、読者の皆さんは、いかがお過ごしでしょうか。

そうそう、最近のセガ・パワーのすごさには、目を見張るものがありますよね。

業務用ビデオゲームは、体感ゲームのほかに、テーブル型でも、「テトリス」「コラムス」など、ヒットが続いてますし、業務用とメガドライブの両方で、マイケル・ジャクソンのゲームを発売し、大変話題になりました。

また、ビデオゲーム以外にも、又

イグルミとりのクレーンゲーム「UFOキャッチャー」の大ヒットは、まだ記憶に新しいところです。僕も、ずいぶんやりましたよ。

そして90年秋。セガが、またまた世間を騒がしています! そう、今もっともホットなアミューズメントゾーン「東京ルーフ」に、「セガ・ワールド」なる、巨大なゲームセンターがオープンしたのです!

このセガ・ワールドでの、一番の目玉は、「セガ・スーパー・サーキット」。首都圏では、初の本格的なお目見えです。

さっそく、僕もプレイしてきました。いやはや、ビデオゲームとは、一味違うリアルなスピード感が、こたえられないですね!

それに、ギアが普通のレースゲームの場合、ハイとローの2段変速になっているのに対して「セ

ガ・スーパー・サーキット」では、前進と後進の2方向切り替えギアになっているので、操作感覚が、とても新鮮でしたよ。

とくに、壁にぶつかったときの、ハンドルの切り返しとかね、本当の車の運転に近いです。これは、おすすめ。

そして「R-360」。「セガ・ワールド」に置いてあるらしい、との噂を聞いたのですが、しかし! 僕がいった日は、まだ発売前、ということで、設置されていないのです。

ですから、プレイできませんでした。発売が待ち遠しいですね。

さて「東京ルーフ」は、ひとまずおいて、つぎは、アミューズメント界最大の展示会である、アミューズメントマシンショーの話題を。

セガの出展作品は、このコーナーで紹介している3作品のほかに、いくつかの出展が予定されています。

まず、バイクゲーム「GPライダー」は、「ハンガオン」の流れをくむゲームで、セガの得意の分野です



◎遊園地などにもさらわしいマシン

ら、期待大。

「コラムスⅡ」は、前作の「コラムス」があたりましたからね。出てくるのも当然の新作といえるでしょう。画面写真を見るかぎりでは、とてもおもしろそう。

「R-360」。体感ゲームの決定版。ゲームセンターの小型遊園地化が、一段と進むでしょう。はやくやりたい!

そのほかに、体感ドライブシミュレーション、8人用大型ガンシミュレーターなどが予定されています。

次号は他のメーカーも含めてAMショー特集です。



◎実車感覚が新しいSSC

新作ソフト情報

テクノソフトの『エレメンタルマスター』をドーンと紹介。『ガイアレス』や『ジノーグ』など見のがせないゾ。

Coming Soon MD

テクノソフト初の縦スクロールシューティング

エレメンタルマスター

12月14日発売予定 テクノソフト 6800円(税別)/4M 画面は開発中

テクノソフトが贈る縦スクロールシューティングが登場。その名も『エレメンタルマスター』だ。主人公は精霊使いのラディン。そしてありがちな連射命ではなくテクノ流の演出がファンタジックな魅力を出している。ラディンは魔法を使い魔族を倒していく。ラディンの使える魔法は10種類。地水火風と光の魔術を駆使して精霊の都ローライルの民の恐怖と不安をうちらうべく旅立つてのがあらずじ。ゲーム内容は全7シーンで山岳地帯や沼地、森林など様々。それぞれに畏が当然の様に待ちうけている。最初は難しいと感じるが魔法を覚えるともう病みつき!



◎この様に縦スクロールだ



◎おなじみのオプションモード。マニアの字がキラリと輝いている



◎こんな半獣半人のケンタウロスなどウジャウジャ出てくる。ちゃんと弓を引いているのがわかるのだ

ラディンの奇妙な冒険

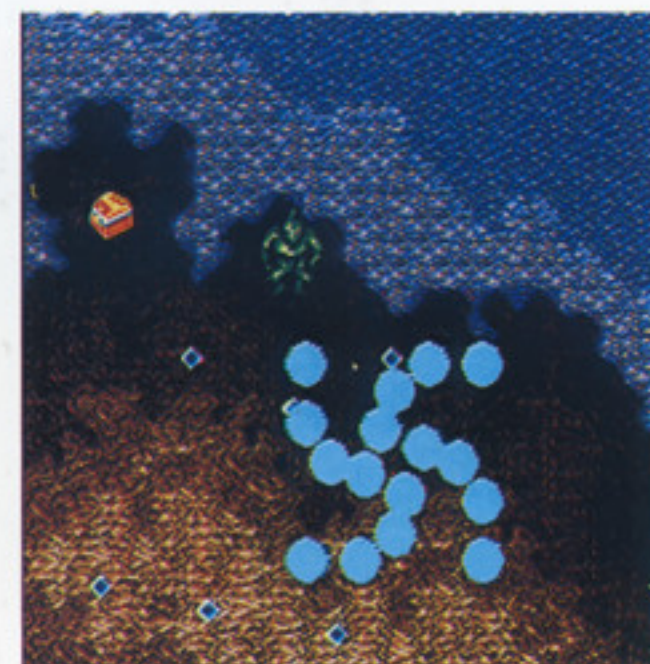
ラディンを待ちうけるのはなんにも敵だけとは限っていない。とびっきり熱いマグマや足をとられる沼地などの大自然が今では精霊使いの行く手を阻み魔族に利用されている! これぞまさしく自然の脅威。しかしそれ以上に恐いのがやっぱり悪の魔族軍団なのだ!!



◎火の裂け目から炎が走り、火山からは溶岩と火山弾で息つく暇もないのか



◎地面から槍状の植物がラディンを突き刺そうと狙う。気をつけろ



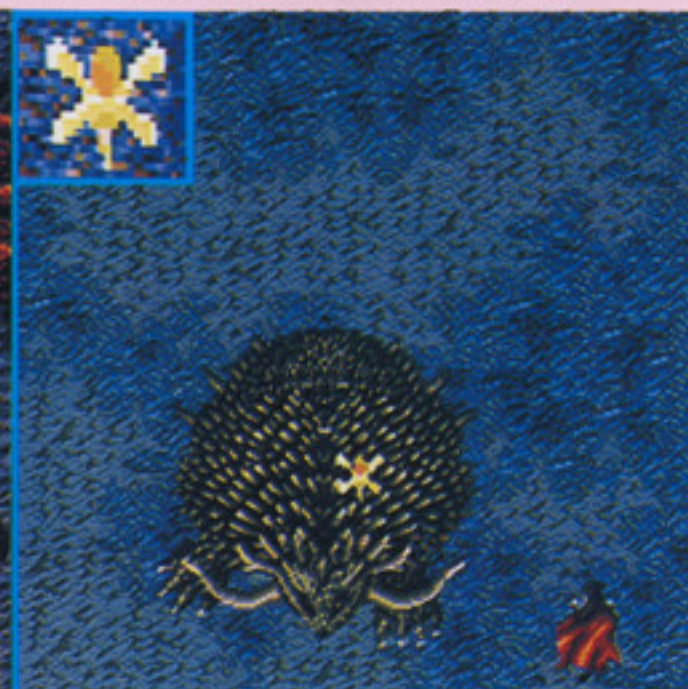
◎ラディンの力尽きたシーン。死に方のパターンは変更されるかも

アイテム

ラディンの戦いを有利に進めるためのアイテムを2点程ここに紹介しよう



鏡に自分の幻影を写し出す。分身も矢を射ち敵を攻撃してくれる



ボスを倒すと現れる妖精。オプション的で不死身。体当たりで攻撃

巨大な魔物

各シーンには様々な魔物達が休む間もなく襲ってくる。やっとの思いで辿りついた所には…そう、巨大なボスキャラが精霊使いの一族の血を絶やすべく待ち受けている。画面狭しと動きまわりながらゴキキャラとは比較にならない程強烈な超攻撃を仕掛けてくるゾ。しかし心配することはない。ラティンの強力な魔法を使って落ちついて戦えば必ず勝利はつかめる。



三首竜の口から電撃がよけつつ撃ち込め



ボスには魔法で対抗だ！威力は絶大だ



小さい湯だな。溶岩池につかりながら両腕から火炎放射！手の平からは火の玉をバカスカ撃ち出して来る。負けずに撃ち込まないと死んじゃうぞ！

ボスは竜の化身か!?

激戦地を抜けてさぞや強いボスが来るぞ！と思っていると。現れたのは自分と同じ背丈の魔物が一匹。こいつがとんだ食わせ者で、ド迫力のドラゴンへと変化するんだ。しかし敵ながらこいつは中々カッコいいし、憎い演出だね。小さいままで鬼のように強いつのも魅力だ。ファンタジーの世界に竜はつきものか？

ん？何だ。こいつがボスか？



竜変化!!これが奴の本性か!!



嵐の前の静けさ。この後に…



こんなのくったら大変だ



身を焦がす程にヒートしろ

魔法アラカルト

ラティンの攻撃方法は魔法である。魔法にも2種類あり通常攻撃の基本魔法とボスを倒すと得られる上級魔法とがある。上級魔法はため撃ちで超強力な魔法が使用できる。



火の魔法。火炎（基本魔法）火竜円舞（上級魔法）全てを焼き尽くせ



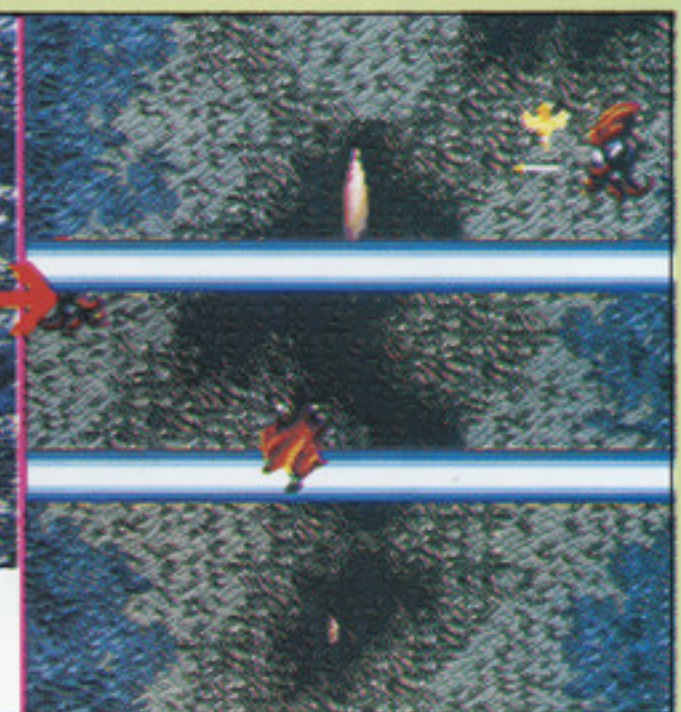
風の魔法。旋風（基本）雷精召還（上級魔法）一気に敵をなぎ払うぞ



地の魔法。烈波（基本魔法）激震動波（上級魔法）ハデな魔法だぞ



水の魔法。霊水（基本）減魔水陣（上級魔法）水流で敵を洗い流す。



色々な仕かけがいっぱいの超ムズシューティング

ガイアレス

12月下旬発売予定 日本テレネット 価格未定/容量未定 画面は開発中

日本テレネットの参入第1弾の自信作「ガイアレス」。様々なパワーアップに斬新なアイデアも豊富。この出来ならば納得。テレネットならではの発進シーンやワープで次の戦場へ向かうシーンなども思わず「うーん」とうなってしまう。とにかく出来もすごいが、難易度もチョッと高めかな。



こんな美しい背景を舞台に戦闘開始

超兵器WOZ

前回は紹介したが「ガイアレス」最大の特徴WOZについて簡単に説明しよう。敵の兵器の能力を吸

い取り自分の能力にしてしまう。何て優れたWOZ。このシステム考えた人はスゴイ。とにかく敵の武力で自分が強くなるんだから、これはたまらないよ、本当に。






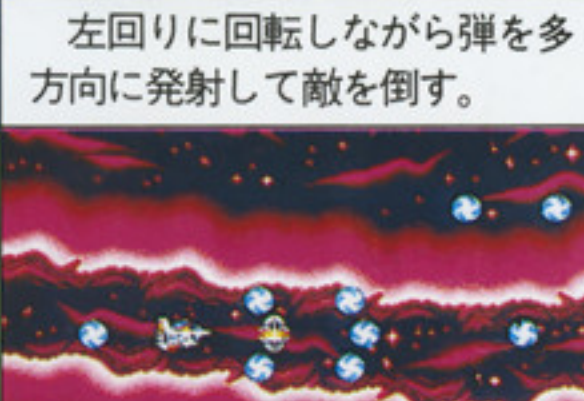
最初はこのレーザーね
よし、これでOK



吸いとれ吸いとれ
うおー！ 激太だぜ

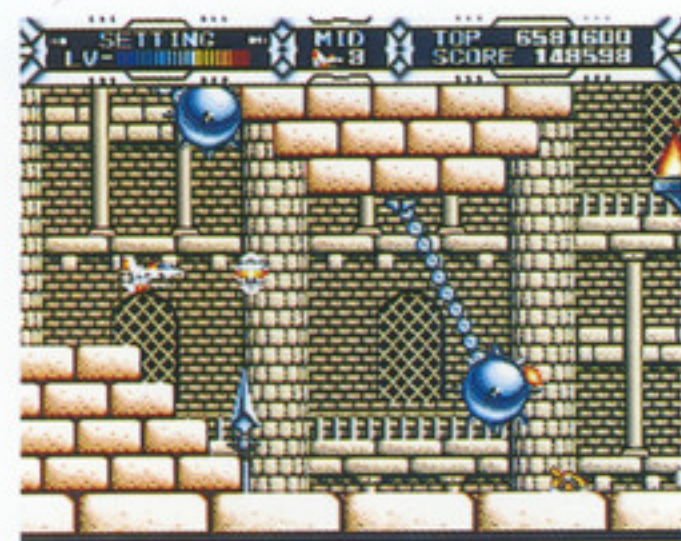
奪える武器の数々

WOZは本当に頭がいいので沢山の兵器の能力を覚えることが可能なのだ。

ギガ・ビーム		ローリングコロレダー	
	圧巻の超極太レーザー。こんなのがばんばん撃てるなんて…		左回りに回転しながら弾を多方向に発射して敵を倒す。
エネルギースマッシュ		プラスマ・カノン	
	自機の周りをパワーを上げながら回転しボタンを離すと発射		多方向に発射できる。レベルが上がると前後に撃てる。

仕かけがいっぱい各ステージ

このゲームはいたる所に趣向が凝らしてあってとても楽しみだ。それがまた面の雰囲気ピッタリと合っていて新しいステージに入る度に「ここではどんな罠が俺を待ち受けているんだ」とか思ってしまう。大仕掛も中にはあるゾ。



鉄球と槍の複合攻撃。これは辛い



これはまさしくギロチンではないか



ブ、ブラックホールだ。もう啞然

大迫力のボスキャラたち

各面最後にはこれまたピュートイフルなボスキャラが大迫力で登場するぞ。みんな敵にしておくのはもったいないぐらいに美しいんだよねコレが。しかしここはグツとこらえて弾をバリバリ撃つべし。

この貝のお化けは何なんだー！



こいつは気合い弾を撃ってくる。



なんと美人な人魚が入っていた



死神だー!! 渋い。登場の仕方から何からカッコ良すぎる。敗れても嬉しい

不気味な敵が続々出現

ジノーグ

発売日未定 NCS
価格未定/4M 画面は開発中

NCS初の本格横スクロールシューティングゲーム「ジノーグ」。このゲームの売りは気味の悪い凶悪な敵キャラと各ステージごとにプレイヤーを待ち受ける様々なトラップだ。ゲームの舞台がファンタジーということで、今までのSFシューティングとはひと味違った仕掛けが次々登場してプレイヤーをビックリさせるぞ。



かなり気持ちの悪いグラフィック

ショット

2種類のパワーアップがあるぞ



魔法

魔法は全部で8種類。これはシールドだ



強力なパワーアップでガンガン敵を倒していくのは快感だぞ

不気味な冒険の世界

主人公は翼族の若者。悪の精神の拡散を防ぐため最後の戦いに旅立つというストーリーだ。

プレイヤーを待ち受けるステージは全部で8面。洞窟の中や、海底での戦いなどド派手な中にもま

主人公

主人公は翼を持つ善意の魔族。筋肉ピクピク



中ボスからしてこの攻撃。厳しい

がまがしい香りを漂わせた幻想の戦場が次々出現する。

はっきりいって難易度がかなり高いが、プレイすればするほど先のステージが見たくなるぞ。

ボスキャラがまたとんでもなくデカくて強い。画面いっぱい弾を吐き出してくる。逃げ場なし。



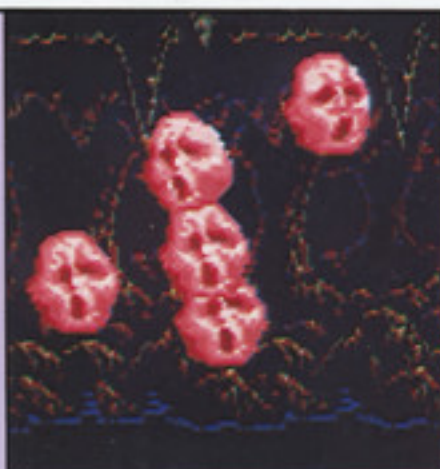
先に進むとこんなシーンもある



大ボスはもうこの世の終わりとはばかりに弾を撃ってくる。弾だらけ

グロテスクな敵キャラたち

この「ジノーグ」にはとにかく気持ちの悪い敵キャラがバンバン登場する。さすがに「悪意」というだけのことはあって、本当に夢みてしまいそうな奴ばかりだ。次から次へとでてくる敵は攻撃方法も全然違うので注意しよう。



苦痛に歪んだ顔。これも悪意の固まりだ



目の付いた雲。涙のようなレーザーを撃つぞ



貝の一種だろうか？ 中ボスだがとても強い



人の頭か？ 巨大な敵が襲ってくる



この世界では鳥も悪意ある敵なのだ

3D処理が見事なドライブゲーム

ハードドライビン

12月発売予定 テンゲン
5900円(税別)/2M画面は開発中

業務用でクラッチ、5速ギア付の本格派ドライブシミュレータとして評判だった「ハードドライビン」がメガドライブに移植された。

2種類のコースを時間内に走り抜くのが目的。自分が事故を起こすと「インスタントリプレイ」として再現する楽しい機能がある。

ポリゴン処理された3Dのグラフィックが見事。高速で動くぞ



自分が事故するとその瞬間を見せられる。こりゃ、死んだわ

スピードトラック

このコースはスピードを競うコース。道路は平坦なものが多いがカーブがちよっとキツイかな。対向車には注意しないと正面衝突してしまうぞ。



とにかく対向車に注意

スタントトラック

こちらのコースはジャンプあり、ループありのスタントマン養成コース。腕と度胸でチャレンジして欲しい。ループで回るときはジェットコースターの気分だ。



ただいまループ中!

古代の戦いを再現

シーザーの野望

12月発売予定 マイクロネット
8800円/8M 画面は開発中

ゲームはリアルタイムのシミュレーション。自軍の部隊を同時に幾つも動かして敵と戦っていく。罌を仕掛けたりときには休息しながら敵の部隊を全滅させよう。戦闘シーンは大きな画面で大迫力だ。



名将シーザーの戦いが始まる...



上にはマップ。下には戦闘を表示



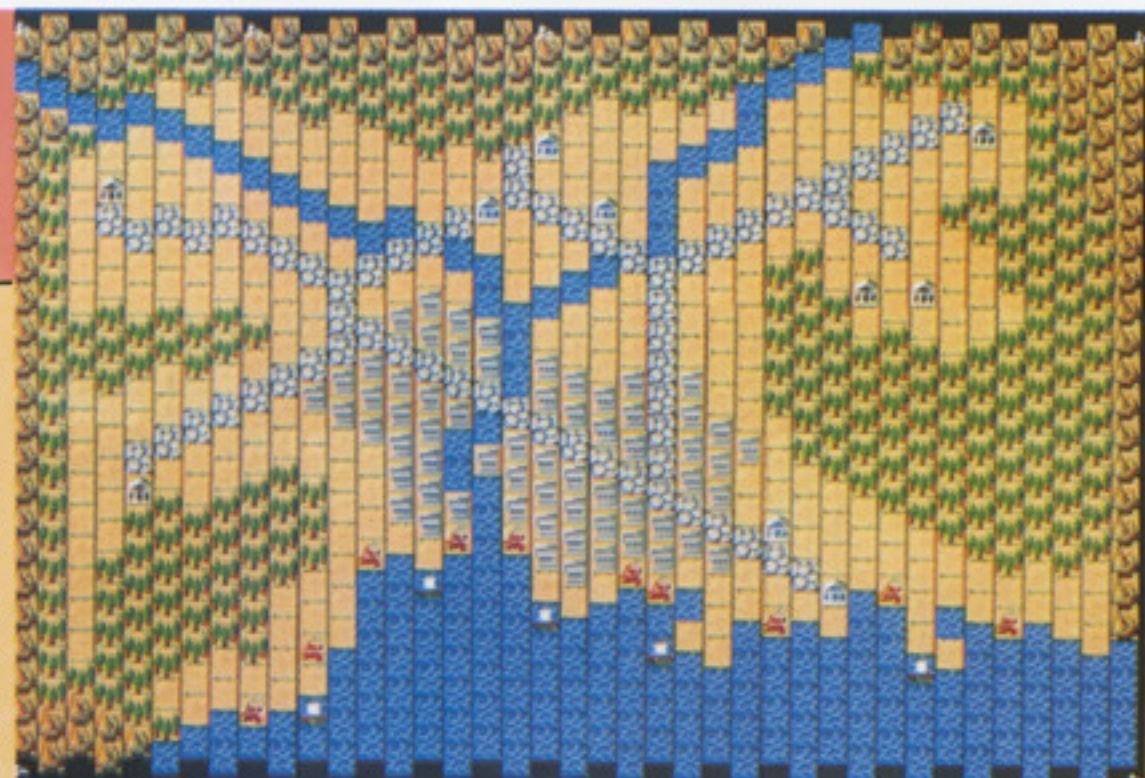
普通の画面はこんな感じ。マップの表示スペースがなかなか大きい



オープニングの一幕だ

1面のマップ

これが1面のマップ。海沿いの5隻の敵の船を破壊すればよい。家を壊されないようにしよう。



愛ある限り戦いましょう!

魔物ハンター妖子 第7の警鐘

発売日未定 NCS
価格未定/4M 画面は開発中

みんなが待ってる美少女アクション「魔物ハンター妖子 第7の警鐘」の新たな写真を入手したので見てもらいたい。

前回のときよりも大分開発が進んだことが分かるはずだ。特に見てもらいたいのは美しく描きこまれた背景と妖子の戦う魔物たち。各ステージはバリエーションに富んだ舞台が用意されているぞ。

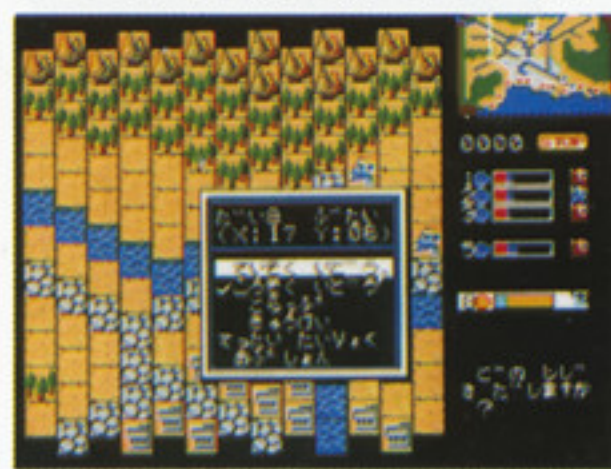
オープニングの妖子のアップだよ



洞窟内での死闘が続く。ガンバ!

大迫力の戦闘シーン

敵の部隊と自軍の部隊が重なると戦闘に入る。戦う場所により、背景が変わり戦闘を盛り上げる。画面の左にはお互いの部隊の体力が表示されていて、これがなくなるとその部隊は負けてしまう。ま



各指示はウィンドウ表示される

た、部隊の体力がある程度低くなるとその部隊は撤退する。撤退した部隊の体力は家に入って休息を取れば復活するぞ。

戦闘シーンは死体がゴロゴロしてリアルリアル。敵味方入り乱れての戦いは見るだけで楽しいぞ。ローマの名将軍シーザーになれ!



戦闘の真つ最中だ!

歩兵 vs 歩兵の戦い

歩兵対歩兵の戦いは戦力自体はともに互角だ。しかし、戦いに入るまでに高速移動をしていると、部隊が疲弊して戦力に差がでることになる。できるだけゆつくりと移動させて戦うときにはあまり体力を減らさずに戦うとよい。



我が軍勢がかなり有利になってる

歩兵 vs 騎馬の戦い

歩兵対騎馬の戦いはやはり圧倒的に騎馬のほうが有利だろう。相手の歩兵が疲れているところに切り込むと一方的な虐殺になってしまう。自分の部隊がそうなるのは困るけど相手の部隊を切り刻むのは気持ちがいいぜえ〜。



騎馬のくせにちょっと押されきみ

不気味な敵キャラ

妖子に襲いかかる敵キャラたちも「魔物」と呼ばれるだけあってグロテスクな奴が続々登場。巨大な魔物も登場して妖子の前に立ちはだかるぞ。剣とシールドを頼りに次々と強敵を倒してこの世界に平和を取り戻そう。



水上での戦いは危険だ

こいつはボスカド派手な火炎攻撃にさすがの魔物ハンターも苦戦必死!!



不気味なモンスターが口を開ける。成敗せよ妖子。負けるな妖子



オリジナルアクションパズル

メガパネル

11月22日発売予定 ナムコ
4900円/2M 画面は開発中

ナムコのメガドライブ第3弾のソフトは「15パズル」をベースにしたアクションパズル。同じ種類のブロックは3個以上そろそろと消滅する。うまく移動させてブロックを消滅させていこう。1人用の練習モードと色々な絵が隠されているピンナップモード、2人用の対戦モードの3つがあるぞ。



これが基本の画面だよ



下に絵が隠れているピンナップモード。ブロックを消滅させて絵を拝見

対戦が燃えるぞ!

この「メガパネル」の2人同時プレイは超燃えるぞ。

「クラックス」のように消滅できないブロックを送り込めるのはもちろん。自分に送り込まれた消滅できないブロックを壊すことのできるアイテムが存在するのだ。ぜひ対戦プレイで燃えて下さい。



2人用は面白いぞお

あんまり勝ってると友達無くすぞ



アイテムを使って相手を攻撃だ

ファンタジーシミュレーション

ラングリッサー

発売日未定 NCS
価格未定/容量未定 画面は開発中

「ラングリッサー」はNCSが贈るファンタジーシミュレーション。まだ開発途中で発売は先だが待ちきれない読者のために写真を何点かお見せしよう。

このゲームはシミュレーションではあるがRPG性かなり強い。指揮官が経験を積むと、別の職業へクラスチェンジできたりする。

主人公・レディン



主人公・レディン。詳しい設定は未定だがなかなかいい男ではないか。



これが噂の戦闘シーン。動くぞ

ドラマチックな戦い

連続した各シナリオにはバックに一つの大きなストーリーが流れていてドラマチックな作戦を次々と指揮することになる。

戦闘シーンは当然ながらのアニメ処理。よりスピーディーにより



派手に表示してゲームを盛り上げてくれる。またお互いの被害状況や戦力を分かりやすく表示してくれるのも親切だぞ。

また、数多く用意されているユニットにはそれぞれ特殊能力が備わっているので色々な作戦をたててプレイすることができる訳。



シミュレーションのようだがこんな展開が燃えるんだよね

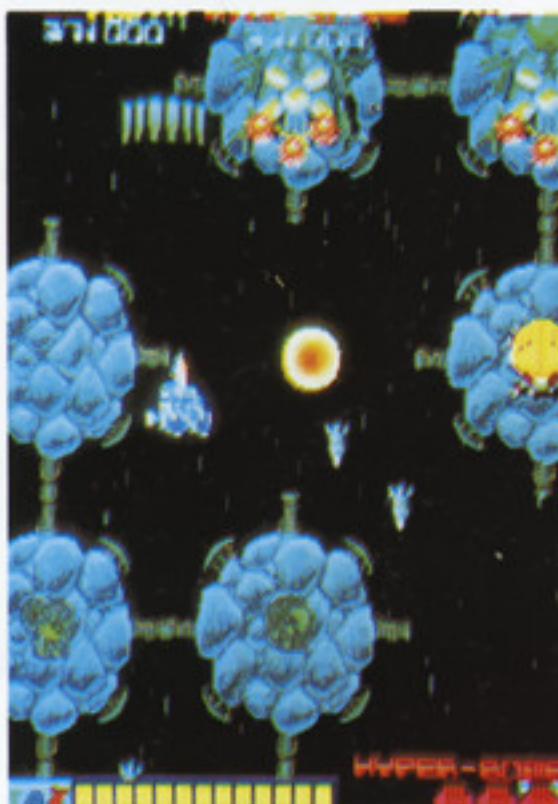
ナムコのメガドラ第5弾

デンジャラスシード

12月18日発売予定 ナムコ
5800円/容量未定 画面は業務用

「メガパネル」を発表したと思ったらもうナムコの次回作が決定したぞ。ちょっと前のゲーセンで話題を振りまいた縦スクロールのシューティングゲーム「デンジャラスシード」だ。

自機が3機に分かれてそれぞれ違う攻撃方法を持つというこのゲーム。単なる業務用の移植でなく



画面は業務用。3機合体が新鮮だった

ボスキャラ登場だ。アイテムがあると比較的楽に倒せるハズ



この独特の色使いがなかなかいい味を出していた。ダメージ制のシューティングゲームだった

業務用の秀作アクションを移植

ワードナの森 スペシャルバージョン(仮称)

2月発売予定 ビスコ
価格未定/4M 画面は開発中

いよいよMD版の画面が登場した『ワードナの森』。ゲームは今のところ業務用と特に変わりはない。ジャンプと魔法でサクサク進むコミカルアクションゲームになっている。「スペシャル」とついているのでメガ版だけのオリジナルの味つけも期待しよう。



◎迷路の様な森を進んでいく



◎ボス登場! ドラゴンか?

平成版クイックス/

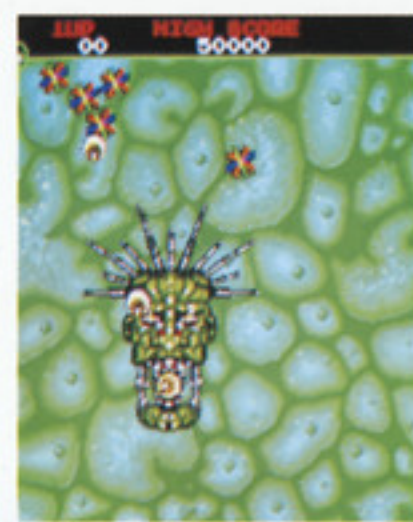
ヴォルフィード

発売日未定 タイトー
価格未定/容量未定 画面は業務用

タイトーから『ヴォルフィード』の移植が決定した。内容は陣取りゲーム。単純なのに何故かハマってしまうというゲームだ。発売はまだまだ先なのでくわしくはわからないがMDにはまだまだ少ないアクション性のあるパズルなので早く発売してもらいたいものだね。



◎これは業務用の画面。いかにして99%を出すかによりプレイヤーの真価が問われたりもするのだ!



◎画面狭しとわがもの顔しているのがBOSS。囲んで囲んで狭くしてアイテム使ってぶっとばしてやれ!

MEGA DRIVE GAME GEAR

新作発売

10 月

MEGA DRIVE

12日	FZ戦記アクシス	★ウルフチーム/6800円
12日	ファットマン	★サンリツ電気/7800円
19日	バーニングフォース	★ナムコ/5800円
20日	アローフラッシュ	★セガ/6000円
21日	TEL・TELスタジアム	★サン電子/6500円
27日	ダイナマイトデューク	★セガ/6000円
未定	クラックダウン	★セガ/6000円

GAMEGEAR

下旬	斬 GEAR	★ウルフチーム/3800円
----	--------	---------------

11 月

MEGA DRIVE

2日	餃/餃/餃/	★東亜プラン/6500円
16日	グラナダ	★ウルフチーム/6800円
22日	メガパネル	★ナムコ/5800円
30日	スタークルーザー	★NCS/未定
下旬	シャドーダンサー	★セガ/6000円
未定	アイラブ・ミッキーマウス不思議のお城大冒険(仮称)	★セガ/未定
未定	ゲインランド	★セガ/6000円
未定	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	★アスミック/6800円
未定	ジャンクション	★マイクロネット/未定

GAMEGEAR

未定	G-LOC(仮称)	★セガ/未定
未定	麻雀(仮称)	★セガ/未定

12月以降

MEGA DRIVE

12月	アドバンスド大戦略	★セガ/未定
12月	スーパーライセンス(仮称)	★セガ/未定
12月	まじかるハットのふっとびターボ/大冒険	★セガ/6000円
12月	モンスターワールドIII	★セガ/未定
12月	レスルウォー	★セガ/未定
12月	スーパーエアウルフ	★九楽貿易/6800円
12月	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	★ゲームアーツ/6800円
12月	ドライアスII(仮称)	★タイトー/8900円
12月	エレメンタル マスター	★テク/ソフト/未定
12月	武者アレスタ	★東亜プラン/6800円
12月	ヘビーユニット	★東宝/6500円
12月	究極タイガー	★トレコ/7500円
12月	デンジャラスシード	★ナムコ/5800円
12月	ガイアレス	★日本テレネット/未定
12月	ハードドライビン	★テンゲン/5900円
12月	火激	★ホット・ビー/7700円
12月	シーザーの野望	★マイクロネット/8800円

91年	三国志 乱世の英雄たち(仮称)	★セガ/未定
1月	斬~夜叉円舞曲	★ウルフチーム/6500円
2月	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	★セガ/未定
2月	パハムート戦記	★セガ/未定
2月	ワードナの森 スペシャルバージョン(仮称)	★ビスコ/価格未定
3月	シャイニング&ダクネス(仮称)	★セガ/未定

GAMEGEAR

12月	倉庫番	★リバーヒルソフト/3800円
12月	ポッププレイヤー	★マイクロキャビン/3800円
12月	ベースボール(仮称)	★セガ/未定
12月	ワンダーボーイ(仮称)	★セガ/未定
12月	上海II	★サン電子/未定

ちょっと気になるソフト情報

いきなり残念なお知らせで申し訳ないが「バトルゴルファー唯」の発売が来年に。「エクスプロード・スター」「ロード・バスター」に代っては無期延期になってしまった。本当に残念なことだね。オロロン。しかし、MDファンは読者に悲しい思いをさせたぶんトビツキリな情報を提供しちゃうぞ!

今回のカミングスーンを見てもわかるとおり他ではチョット聞けない情報を担当者が、メーカーさんにわがままを言って、もらっているんだね。これが。だから情報が早い!
●今回の超特ダネは、巻頭特集した聖戦ソフトの超大型RPG「シャイ

ニング&ダクネス」(仮称)だね。セガが天敵ともいわれるドラクエのスタッフでゲームを作るということで文句をいうユーザーもいるだろうが、発表会の意気込みだと柱として育てたいとのことなので期待を裏切ることとは絶対ない。「何だドラクエかよ」と言わないであたたくい目で見守って欲しい。セガも自社開発だけでなく、外部からの刺激を受けてスタッフ一同はPSシリーズを越えるソフトをめざしている。

●参入して間もないというのにガンガン強力なラインナップを送り出すその名も「ゲームアーツ」特報! 「自己中心派」「天下布武」といづれ

今回は、どんどんマイナーチェンジを繰り返し傑作になりつつある「シャドーダンサー」のカッコイイ画面を大公開するゾ!



●シャドーダンサーのタイトル画面

もMDには、まだ不毛地帯の麻雀とシミュレーションなので開発は早く品質は最高! というソフトを出して他のサードパーティーに気合いをいれてほしい。忘れちゃならないのが謎のバールに包まれている「アリ



●忍犬と仲良く敵を倒していこう!

シア・ドラグーン」だ。未確認シューティングから目が離せない!
●セガから期待大のS大戦略IIが、「アドバンス大戦略」と正式に発表になった。「シャドーダンサー」も忍犬をお供に背後に忍び寄っている。

売カレンダー

発売日未定

MEGA DRIVE

- あっぱれ/実業王 ★セガ/5500円
- ギャラクシーフォースII ★セガ/未定
- ターボアウトラン ★セガ/未定
- バトルゴルファー唯 ★セガ/6000円
- パトレイバー ★セガ/未定
- ムーンダンサー 妖精王の帰還 ★セガ/未定
- ラストサバイバー ★セガ/未定
- ヴェリテックス ★アスミック/未定
- エクスプロード・スター ★NCS/5500円
- ジノーグ ★NCS/未定
- ソーサルキングダム ★NCS/未定
- 魔物ハンター妖子 第7の警鐘 ★NCS/未定
- ラングリッサー ★NCS/未定
- エアロプラスターズ(仮称) ★KANEKO/未定
- ベルリンの壁(仮称) ★KANEKO/未定
- アリシアドラグーン ★ゲームアーツ/未定
- 天下布武 ★ゲームアーツ/未定
- アマ・テラス ★講談社経営総研/未定
- スーパーファンタジーゾーン ★サン電子/未定
- ヴォルフィード ★タイトー/未定
- ニンジャウォーリアーズ ★タイトー/未定
- マスターオブエボン ★タイトー/未定
- パワードリフト ★電波新聞社/未定
- ゼロウイング ★東亜プラン/未定
- アトミックロボキッド ★トレコ/6800円
- ヴァザム ★トレコ/6800円(予定)
- タスクフォースハリヤー ★トレコ/未定
- ロード・バスター ★日本テレネット/6800円
- スーパーバレーボール ★ビデオシステム/未定
- スーパープロフェッショナルレスリング(仮称) ★ヒューマン/未定

GAMEGEAR

- アウトラン ★セガ/未定
- RPG(仮称) ★セガ/未定
- アレックスキッド ★セガ/未定
- ウッディポップ ★セガ/未定
- エイリアンストーム ★セガ/未定
- サイコワールド ★セガ/未定
- G・G忍(仮称) ★セガ/未定
- スペースハリヤー3 ★セガ/未定
- 対戦カンフー(仮称) ★セガ/未定
- タロット占い ★セガ/未定
- テニス(仮称) ★セガ/未定
- ファンタジーゾーン3 ★セガ/未定
- メイズシンドローム(仮称) ★セガ/未定
- ヘッドバスター ★NCS/未定
- ベルリンの壁(仮称) ★KANEKO/未定
- ガンマ(仮称) ★GENKI/未定
- ゴルフゲーム(仮称) ★シグマ商事/未定
- 大戦略(仮称) ★システムソフト/未定
- バックマン ★ナムコ/未定
- ラジ吉伝説(仮称) ★マイクロキャビン/未定

※価格は消費税を含みません。

次号のメガドライブは 11月8日(木)発売です

メガドライブの頼もしい弟分ともいえるG・G発売から1ヵ月が過ぎ、セガパワーますます全快絶好調。次号はついにバールを脱ぐ「アドバンス大戦略」や期待の3Dシューティング「スタークルーザー」。秀作「スーパー忍」をも凌駕する出来の「シャドーダンサー」も登場。さらに、シューティングバイブル「MDシューティングFAN」の付録もつくぞ。

ここに、新たな伝説がはじまる

ファンタジーアクションシューティング

ELEMENTAL MASTER

エレメンタル マスター



只今開発進行中!



サンダーフォースIII

THUNDER FORCE III

●ラインスクロール等を駆使した横方向スクロール・シューティングゲーム/●キャラクターを大型化し、数々の大型仕掛けも満載/●自機のスPEED調整機能を搭載、兵器類を強化/●クリアなボイスとサウンドに加え、効果音までも迫力のステレオ対応化!

絶賛発売中! 価格¥6,800



ド迫力ラインナップ!



●業界初の二分割画面・同時・全方向スクロール/●シューティング+シミュレーション+アクションのNEWジャンル、アクティブ・シミュレーション/●プレイヤーの指令を受けた兵器キャラは自動的に攻撃開始/●ターンやHEXを廃止したリアルタイム・シミュレーション/●躍動感あふれるクリアなステレオサウンド/ 価格¥6,800(税別)



●8方向、横方向、高速、変速の各スクロールで展開するステーション構成/●豊富に用意されたパワーアップ・アイテム/●全9ステージ総マップ数1888面/●臨場感たっぷりのHi-Fiサウンド&ボイス/ 価格¥6,800(税別)



舞 臺 新 興 業 界 へ 参 入 ！



通信システムを利用したダウンロード。

ゲームシステム「セガ・ゲーム図書館」いよいよ始動。

セガ ゲーム図書館

◆ 遠くの友だちとも
ゲームができる！

会員になればいつでも利用できる！

パッケージの入会申込用紙に必要事項を書いて送るだけで、君も「セガ・ゲーム図書館」の会員だ。セガ・ゲーム図書館に電話をかけて、図書館にあるゲームの中から好きなゲームを選ぶだけで、ゲームを楽しむことができるぞ。

※会費は月800円。半年単位で銀行口座から自動引き落とし。
※休館日は毎週水曜日 AM9:00~PM4:00。



「セガ・ゲーム図書館」
供給予定ゲームソフト！
パターゴルフ(仮称)
ファンタシースターII テキストアドベンチャー(仮称)



この2本以外にも、
ニューゲームがどんどん
登場する予定だ。

10月21日発売

セガ・ゲーム図書館



メガモデム+セガ・ネット・カートリッジ「セガ・ゲーム図書館」
.....12,800円標準小売価格

※セガ・ネット・カートリッジは、メガドライブ専用のカートリッジです。 ※記載価格は消費税抜きの価格です。

興奮ひきだす16ビットのハイパワー MEGA DRIVE

16-BIT / セガドライブ



21,000円
標準小売価格

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 千144
TEL 0120-104439
セガ・ゲーム図書館サポートセンター
月曜~土曜日 AM11時~PM7時
年中無休(年末年始除く) 日・祝祭日 AM9時~PM5時