

HYPER EXCITING VISUAL GAME MAGAZINE

メガドライブ FAN

490YEN

◆急速続報

ソーサリアン

◆気になる3新作

ヘルツオークツヴァイ
史上最大の倉庫番
マージャンCOP竜

◆カンカンガクガク読者の声
HYPER EXCITING
READER'S VOICE

◆超ド級4大攻略

ゴールデンアックス
スーパー忍
TATSUJIN
カース

攻略GUIDE BOOK

ヴァーミリオン

別冊
付録

1990
BIMONTHLY

1





大作揃いで

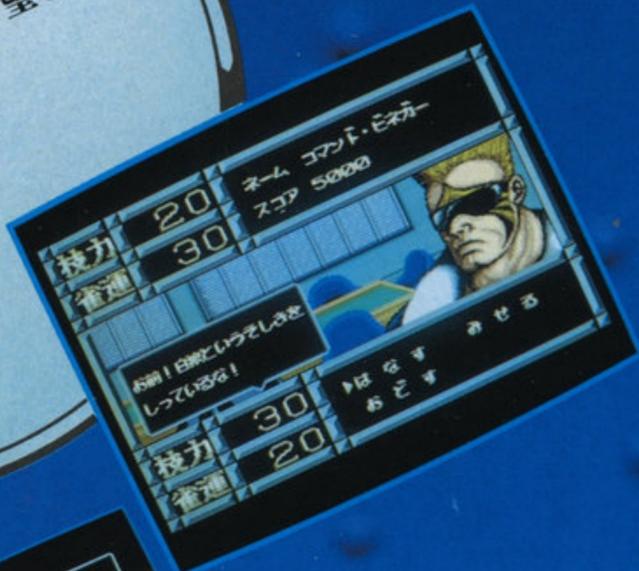
この冬もメガドラ

マジャンCOP竜

アドベンチャーモード、対局モード、クイズモードと、麻雀の面白さにドラマ性をプラス。竜よ、白狼の野望を打ち砕いてくれ。

5,500円 標準小売価格

12月14日発売予定

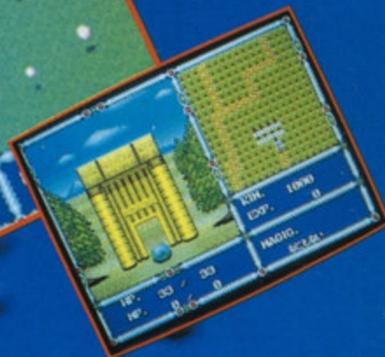


ヴァーミリオン

与えられた目的を達成するために、旅を続ける若者。目の前に展開する3-Dダンジョン。期待通りのファンタジーアクションRPGだ。

8,500円 標準小売価格

12月16日発売予定



ソーリアン

時間の概念を取り入れたゲーム展開、そして、ストーリーを次々と発展させる豊富なシナリオ。話題の大作、ついに登場。

7,000円

'90年2月発売予定

© FALCOM 1987



待ちきれない!!

SEGA®

イブで決まりだね。



ムーンダンサー

妖精王の帰還

ゲーム誌で好評連載を続けた小説「ムーンダンサー」の第2部をベースにして誕生した魔法王国アドベンチャーゲームだ。

7,000円(予定) バックアップ機能付

90年3月発売予定

© NIHON SOFT BANK 1989 ORIGINAL
ILLUSTRATION
© 1989 NAUYUKI KATOH



ゴールドンアタックス

3人の勇者が秘密の魔法を駆使して闘うファンタジックバトルゲーム。超アニメチックな動きと、個性的なキャラクターで圧倒するぞ。

6,000円 標準小売価格

12月23日発売予定



時代が求めた16ビット MEGA DRIVE

16-BIT/メガドライブ

★POWER 1 先進の画像処理でビジュアルショック!

★POWER 2 16ビットパワーのスピードショック!

★POWER 3 FM音源+PSG音源+PCM音源でサウンドショック!

セガ・メガドライブ



21,000円
標準小売価格

*メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
*記載価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

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

あの古代祐三が

セガの人気ゲーム「ザ・スーパー忍」(メガ・ドライブ)のゲーム・ミュージックを遂に手がけた。このアルバムは「ザ・スーパー忍」オリジナル・ヴァージョン他、電波新聞社のパソコン・ゲーム・ミュージックと、いとうせいこう原作・映画「ノ・ライフ・キング」の中の

遂にセガに挑戦!

ゲーム「撃墜王小竹向原Xの"INNER WORLD"等、古代祐三の話題作品とアレンジ・ヴァージョンを収録。

ザ・スーパー忍 & ワークス



1. OPENING
2. THE SHINOBI
3. TERRIBLE BEAT
4. ROUND CLEAR
5. SUNRISE BLVD.
6. MAKE ME DANCE
7. LIKE A WIND
8. NINJA STEP
9. THE DARK CITY
10. RUN OR DIE!
11. CHINA TOWN
12. OVER THE BAY
13. LABYRINTH
14. THE NINJA MASTER
15. SILENCE NIGHT
16. MY LOVER
17. FAILURE
18. GAME OVER
19. BLAST POWER
20. FLASH FLASH FLASH
21. INNER WORLD
22. ASTEROID MEMORY
- Arranged Version ——
23. FLASH FLASH FLASH
24. MAKE ME DANCE
25. CHINA TOWN
26. BLAST POWER

CD: 25A2-53 税込定価¥2,627(税抜価格¥2,550)

CT: 25A4-53 税込定価¥2,637(税抜価格¥2,560)

12月21日発売 初回特典!!
イラストステッカー付

この「ザ・スーパー忍」は、僕にとってまた一つの挑戦であった。たぶん、これらの楽曲群を耳にして「おや? へんだな?」と感じた人が多いのではないかな? けっしてハードが悪い、音数が少ないというわけでもない(もちろんテメキでもないが)。みんな最初から考えて、意図して作り上げたものばかりだ。僕は前からゲームミュージックに「意外性」みたいなものを取り入れたいと思っていた。コンピューターミュージックではどうしても出せない「味」を表現したいのだ。そう、あるときはホットに、ときにはクールに、そしてコケティッシュに——。自分としてはまだまだ実験の段階だと思っている。ところでこの「ザ・スーパー忍」はセガのゲームマシン「メガドライブ」用のゲームソフトだが、音楽に関しては僕が持っている、PC88FEというパソコンで作った。それをメガドライブにコンバートしたのである。収録してあるのは88版だが、機会があったら原曲とメガドライブ版を聞きくらべてみるとおもしろいかもしれない。同じ4オペレータFM音源+PCMなのだがサンプリングレートの差などで微妙に違っているのがお分かりいただけるだろうか? また、他に収録してある4曲はX68000というパソコンによって作られたもので、これは4オペレータFM音源8声+PCMとなかなかゴージャスなシステムなので、忍のほうに比べてかなり重厚なサウンドになっている。イメージとしてはみなシューティングゲームを意識していて、ノリはいつもの得意なポップンロール(笑)。こういうほうがファンの方々にとって安心できるのではないだろうか? 古代祐三

● GAME INDEX ●

アトミックロボキッド	80
アフターバーナーII	80
尾崎直道のスーパーマスターズ	63
コース	36
火激	79
ゴーストバスターズ	81
ゴールデンアックス	10
史上最大の倉庫番	52
重装機兵レイノス	76, 77
スーパー忍	28
スーパー大戦略	63
スーパーハイドライド	61
スーパーハングオン	60
スーパーリアルバスケットボール	81
ズーム	78
ソーサリアン	6
TATSUJIN	20
TELTELまあじゃん	68
ニュージールランドストーリー	81
ヴァーミリオン	付録
ヘビーユニット	80
ヘルツォークツヴァイ	42
ヘルファイヤー	81
マージャンCOP竜	48
ムーンダンサー 妖精王の帰還	79
ランボーIII	62

☎03-459-1700

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

Publisher/山下辰巳 <編集>徳間書店インターメディア株式会社 ●Editor-in-Chief/山森尚 ●Senior Contributing Editor/村田憲生 ●Senior Editors/山本直人・渡辺雅人 ●Editors/相沢浩仁・坂井肇・日高律子・福永寿・三浦昭彦・湊博道・山田政彦 ●Editorial Staffs/荒田茂樹・市川雅文・岡部功子・黒井敏典・佐藤善一・島田政幸・千葉隆司・平山譲・守屋貴章 ●Assistant Editors/石塚宏治・市原和幸・稲田正義・糸井賢一・大野勝久・風間尚仁・兼久直樹・神野真奈美・北村光広・鬼頭弥生・柳谷和也・見目勝美・後藤恵美・佐藤水絵・澤田剛・菅間紀夫・菅原史和・杉沢英樹・鈴木浩一・関本恵理子・曾根文詞・高木伸明・高田雄介・谷岡雅・成田圭・西牧真・根岸学・早川和広・伴勝・広井伸也・深川悟郎・福嶋章和・福田康宏・福留晴寿・宝山浩史・三浦友子・宮嶋良政・村田学・山崎裕・山本浩司・吉岡悟 ●Proofreader/笠原紀彦 ●Contributor/ゲームフリーク ●Staff Photographers/浜野忠夫・河行勝美 <制作> ●Art Director/渡部孝雄 ●Editorial Designers/福島ひろみ・今野文恵・柳沼健・佐藤俊行・小松雅彦・奥川奈津子・福田克徳・荒井智広・佐藤基樹・デザイン(柳井孝之・釜田泰行)・井沢俊二 ●Finish Designers/あくせす<村山成幸>+ワードポップ・菊キンダイ ●Printer/凸版印刷株式会社

©徳間書店 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。

ATTACK SPACE

ゴールデンアックス	10
超人たちが暴れまわる超爽快アクションを大攻略	
TATSUJIN	20
マップ全公開で迫力シューティングを	
スーパー忍	28
超ムズのアクションを斬る	
コース	36
スマートに攻略	

NEW SPACE

ソーサリアン	6
オリジナルシナリオも公開だ!	
ヘルツォークツヴァイ	42
2人同時プレイの新感覚シミュレーションを詳細に	
マージャンCOP竜	48
雀キチは見逃せないメガ麻雀だ	
史上最大の倉庫番	52
誰にでもスグ遊べる純粋思考パズルの究極	

SERIES SPACE

HYPER UL-TECH MD	60
アナタはつくる人? それとも使う人? ウルテクを	
HYPER EXCITING READER'S VOICE	64
ゲームマニアの読者なら是非参加してほしい誌上討論会	
GE-SEN FREAK SEGA AREA	70
忍者と忍犬のコンビが大活躍のアクション『シャドーダンサー』	
Weekly Hit Chart!	72
ゲームを統計してウワサをつくるコーナー	
Coming Soon MD	76
勢いに乗ってきたメガドラ未公開作品を!	
アンケート	74
新作発売カレンダー	82

SPECIAL SPACE

メガモデム試用Report	68
モデムでゲームしよう	

特別付録

攻略GUIDE BOOK ヴァーミリオン
SEGAが力を入れて贈る大作RPGの魅力を豪快に付録で攻略紹介する

**NEW
SCOOP
2nd**

SORGERIAN

ドラゴンスレイヤーV
ソーサリアン

シナリオの中身を大公開

メガドライブ版ソーサリアンは、基本的にはパソコン版そのまま。メガドライブの機能を生かした新作シナリオの数々と、魔法やキャラクターメイキングのポイントも紹介しよう。

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

つぶぞろいのシナリオたち

ソーサリアンのシナリオに関する新情報を入手したので、公開しよう。シナリオの数は、前回紹介した5本に加え、3本が紹介でき

るくらいに制作が進行していた。パソコン版ソーサリアンは、シナリオによって、難易度がレベル1からレベル5までに設定されていたよね。メガドライブ版でも同様らしく、各シナリオのレベルは下表のとおり。さらにレベル5シナリオも加わって、最終的には10本程度になる予定だ。今回は、レベル4シナリオまでの8本を、まとめて紹介しよう。



①オープニングは、パソコン版のまま。シナリオの中の音楽も、それぞれ違っていて、特徴的なんだ。
②FALCOMの文字が妙に凝ってる

各シナリオとレベルの関係

シナリオ1	灰色のダンジョン	レベル1
シナリオ2	常春の村	レベル1
シナリオ3	天空の滝	レベル2
シナリオ4	チャイニーズメディスン	レベル2
シナリオ5	ペトスの祭壇	レベル2
シナリオ6	魔法使いの弟子	レベル3
シナリオ7	ツイン・アイランズ	レベル4
シナリオ8	マリオネットの館	レベル4

灰色のダンジョン

迷宮造りの天才が残したダンジョンを攻略

迷宮造りの天才、アントロノフが残した巨大なダンジョンには、多くの謎があり、多くのモンスターがそこに住みついていた。

複雑に重なった、ソーサリアンならではのダンジョンを巡りながら、アイテムを探し、謎を解き明かしていくというソーサリアンの



①広大なダンジョンが舞台のシナリオ

象徴的なシナリオ。

基本的に、ダンジョン内部での探索がメインなので、純粋に戦闘とアイテム探しが楽しめるダンジョンクエストタイプのシナリオだ。さすがに迷宮造りの天才がつくったダンジョンだけに、ダンジョンの中にはいやらしいワナなども隠されている。迷宮を封印するのが最終目的だ。



②アントロノフの孫が協力してくれる

常春の村

1年中あたたかい陽気の村に起こった騒動

これは、前号でも紹介したシナリオだね。雪の山々を背景にした村のグラフィックが美しい。ダンジョンももちろん健在で、ドラゴンまでもがパーティに加わるのが見ていておもしろい。



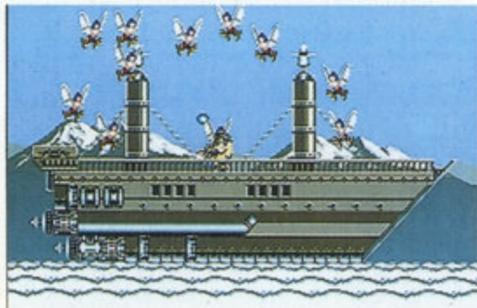
③背景が美しいのがソーサリアンの特徴

天空の滝

空飛ぶ船で、天空の謎をも解明せよ

メガドライブ版の中でも、特に動きの多いシナリオ。

アニメーション効果もソーサリアンの特徴のひとつなわけだけど、メガドライブ版は、そのゲーム機



◎天空に向けてゆけゆけファルコン号！この飛翔感が何ともいえないのさ

特有のグラフィック機能を利用して豪快なアニメーションを表現している。空飛ぶ船の飛び立つシーンや雲の滝などは、画面全体が動いているような感じだ。歯車の部屋なども、細かく動いているんだ。



◎天井の滝のシーンがやっぱり豪快

チャイニーズメディスン

中国三千年の秘薬を求めて三千里

気分はもう中国人!? といった気分になれる味のあるシナリオで、建物のチャイニーズな雰囲気を楽しめるのがポイントだ。

物語は、若返りの薬を入手するために中国に渡ったソーサリアンたちのクエストストーリーなわけなんだけど、いったいだれがその



◎竹林にはなんとトラが出現！このように、このシナリオは、中国の色一色になっている

薬を必要としているのだろう……。しかし、ソーサリアンにはそんな理屈はないのである。とにかくそこに謎があれば飛んでいくのがソーサリアンなのだ。

登場人物も純中国風で、仙人だとか天女だとかが登場してくる。仲間になってくれる中国美人と一緒に薬を探しに出かけよう。

◎なんとも巨大な塔の上には仙人が？



ペトスの祭壇

氷のダンジョンに隠された祭壇とは

熱病にかかった王様を救うには、神殿にあるという『チルドの実』を持ち帰るしかない。医者にすら見放された王様を助けるために、ソーサリアンたちは氷に閉ざされた



◎ブルーの背景がちょっとおしゃれ

神殿へと旅立つのであった。このダンジョンの中は、凍ついていて、水系の魔法が通じないモンスターがいたりするから、火炎系の魔法が必須といえる。

ブルーの氷のダンジョンのグラフィックが、美しい。



◎こいつにやられると凍結してしまうぞ

魔法使いの弟子

魔法学校が舞台のミステリータッチシナリオ

これも、前号で紹介したシナリオ。背景の変化は乏しいが、学校という限られた建物のなかで起こる事件を、情報を集めて解決していくということでは、パソコン版シナリオの『呪われたクィーンマリ



◎校長は、まーったく役に立たない。とにかく自力で謎を解くわけだ

一号』に通じるところがあるかもしれない。マップ的には、多重構造のダンジョンではないので、迷いはしないかもしれないが、終盤のモンスター出現以後は、行動をさえぎる敵たちになやまされることだろう。



◎教室の中では生徒が勉強中らしい

ツイン・アイランド

南国の美しい島で起こった事件を解決する

南国に浮かぶ美しい2つの島、2つの島の間には橋が渡され、住民は仲良く暮らしていたのだが、ある異変をきっかけに仲違いがは

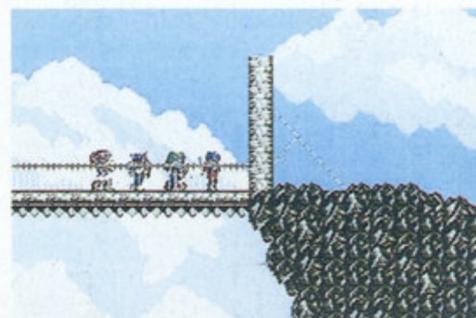


◎こちらは農業が主産業のインホア島



◎で、こっちは漁業を営むアウタム島

じまってしまった。2つの島にかけられた橋を観光にきたソーサリアンではあったが、人々が困っていたら放ってはおけない。南国の海と空が美しく、南国の雰囲気音楽がよくマッチしている。



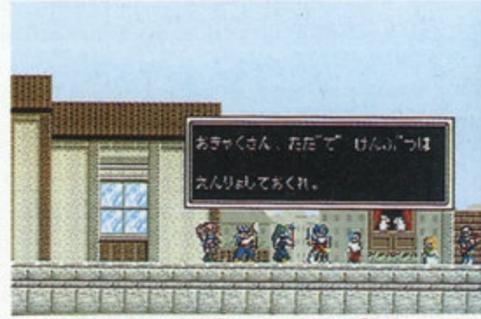
◎2つの島の間には橋がかけられているのだが、風が強いので注意しよう

マリオネットの館

メルヘンチックな舞台の裏には……？

女の子の人形を探すため、ソーサリアンは立ち上がった……。

ソーサリアンは、巨大なモンスターとの戦いはもちろん、小さな探しものまで、困っている人がい



◎人形芝居や背景がヨーロピアンだな

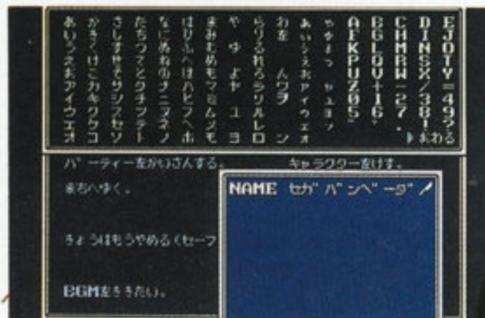
れば黙って通り過ぎられない人情家なのだ……。しかし、棚からぼた餅、ひょうたんから駒というのが、ソーサリアンの信条。なんとなくほのぼのとした背景や、ちょこまか動く人形芝居がさりげなくアニメーションしている。



◎やっぱりキレイだね

キャラクターメイキングのポイント

ソーサリアンの特徴のひとつが、キャラクターメイキングのシステムだ。たくさんつくれる自分のキャラクターが、時間とともに成長していくのも楽しみ。基本的には、自分の好みのキャラクターをつくれればいいわけなんだけど、実用的なキャラクターでないといけない。



○まずは名前を決めてから次に進む

種族の選択

種族による特徴は、前号の通り。だいたいすべての種族からひとりずつはつくっておかないと、シナリオによって対処がきついだらう。攻撃力については、ハデな魔法がウリであるソーサリアンだけど、剣や斧での攻撃しか受けつけないモンスターもいたりするので、ちゃんとドワーフやファイターのキ



○パーティを組むときのことを考えて

ャラクタもつくっておこう。エルフやウィザードに武器の使い方を覚えさせるのは大変だしね。

性別の選択

性別の選択についても、最終的には個人の趣味だが、実用性を重視するなら、種族とうまく噛み合わせた方がいい。女性は頭がいいが、力は弱い。男性は逆に頭が弱く、力仕事に向いているという特性をうまく利用し、力の強い種族には男性を、魔法に向いている種族には女性を割り当てるのが妥当。



○別に、男でも女でも構わないのだが、女のドワーフというのも趣がある

年齢の設定

年齢も、メイキング時に自由に設定できる。最小16歳から、種族に応じた老人の年齢まで設定できる。このとき、各能力値に加算されるボーナス値が年齢とともに上下する。最初から年齢を上げておくと、一見有利に見えるが、老いるのが早いという欠点がある。逆

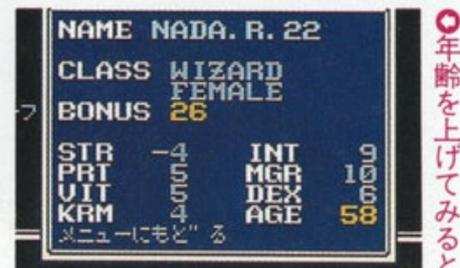


○年齢によってキャラクターの外観も成長するが、青年期くらいならまだまだ

に言えば、中年期の有利なキャラクターを作っておいて、寿命が尽きた後の2代目にすべてを託すという手もあるのだが……。



○これが初期値なわけ



○年齢を上げてみると

職業の変更

ソーサリアンでの職業は、そのキャラクターの成長に関係してくる。力仕事についていけば、力は上がるが魔法に必要な能力が上がらない。逆に頭を使う職業だと、魔法に必要な能力値が上がるのが早いというわけだ。キャラクターの特性に合った職業を選択してやろう。



○職業を選ぶのもよくよく考えてから

こんなにある職業の数々

農夫	どろぼう	道化師	悪魔払い
科学者	コック	学者	踊り子
漁師	薬剤師	鍵屋	靴屋
レンジャー	僧侶	鍛冶屋	宣教師
大工	スパイ	墓守	花屋
シャーマン	骨細工師	乞食	遊び人
傭兵	商人	木こり	医者
彫刻家	羊飼い	写本家	石屋
詐欺師	探検家	調教師	弓師
占師	船乗り	狩人	看護婦
織子	殺し屋	高利貸し	髪結
弁護士	薬草採り	洗濯屋	人足
炭鉱夫	闘士	祈禱師	パン屋
モデル	詩人	家政婦	縫い子
通訳	葬儀屋	ばくち打ち	産婆

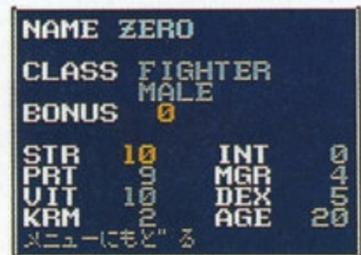
キャラクター作成例

ここで、各要素の特性を取り入れた特徴的なキャラクターの作成例を考えてみた。個人的趣味には合致しないという人も多いだろう。

本来RPGは、キャラクターになりきるのが醍醐味なわけだから、自分の好みを入れた思い入れ深いキャラクターを創造するのがベストだ。

例① ファイター・男・20歳 農夫

これは典型的戦士といった感じのキャラクターだ。ドワーフに比べて力が弱いので、年齢をちょっと上げて力強いキャラクターに仕上げた。職業が、平均的な成長の農夫という所に改良の余地有り。



○ボーナスポイントをSTRに投入した

例② ウィザード・女・16歳占い師

ちょっとはまり過ぎの感のある典型的魔法使いになっている。16歳と若いのは、今後の地道な成長に期待するところが大きい。そのため、職業も占い師をあえて選択したが、ちょっと偏り過ぎ。



○INTはこの時点での上限値にした

組み合わせる魔法

魔法があるからソーサリアンは面白い。ソーサリアンでの魔法は、



○戦闘シーンといえば、魔法の炸裂!

弓矢やポーガンといったような飛び道具の代用として使える攻撃用の魔法と、回復に使う治癒の魔法、それに防御の魔法の3種類。と言うと、他のRPGと大差ないようだが、実際の効果が目でわかるところがいいのだ。特に、地味になりがちな防御の魔法までもがけっこうハデに画面に表現されるところが見どころ。

7つ星の魔法の謎を解け

7つ星の魔法は、かける順番、種類によってまったく違った効果を発揮する。特に、順番によっては打ち消し合う星や、増殖する星

などもあるので、その法則をとりあえずは探してみる必要がある。効果的な魔法を生み出す星の種類と順番を解明していくのは結構難儀なわけだが、これもゲームに付加された謎のひとつといえるのだ。



○魔法使いに各星の魔法をかけてもらうのに、最初は3年の月日がかかる

かけられているまほうのかず	かけられているまほうのかず
かせい のまほう 0	かせい のまほう 0
すいせい のまほう 0	すいせい のまほう 0
もくせい のまほう 0	もくせい のまほう 0
つき のまほう 1	つき のまほう 0
たいよう のまほう 0	たいよう のまほう 0
きんせい のまほう 0	きんせい のまほう 0
どせい のまほう 0	どせい のまほう 0

○魔法をかけたなら、何にもなくなっちゃったり!

すべてはこの7つの星からなる

太陽	生命力、活力、創造性、再生の源。すべての魔法の基礎要素
月	闇の力への抵抗力の源。水を司る星でもある
水星	知性、言語の源。風を司り、風系の魔法の構成要素
金星	調和、均等、平和、浄化の源。治癒系魔法の構成要素
火星	戦いを司る。火炎系などの攻撃魔法の構成要素
木星	幸運、英知、正義の源。治癒、防御系魔法の構成要素
土星	死、暗黒、束縛を司る。破滅的な強力魔法の構成要素

がめつい長老が知っている

星の魔法をかける種類については、長老が古い言い伝えを知っている。が、ただでは教えてくれない。情報を提供する代わりに代金を要求するが、効果のある魔法を構成する星の種類を教えてくれる。ただ、その星をどういった順番でかければいいのかまでは教えてくれないので、試行錯誤が必要となる。



○長老から魔法の話を知ろう。ときには魔法を引き出してくれたりもする

モンスターによって違う効果

ソーサリアンに登場するモンスターは、5つの属性のどれかに属している。モンスターを調べる知識を有するキャラクタなら判別が可能。このモンスターの属性によ



○モンスターに魔法をぶつけてみる

って、魔法の効果が違って来る。特定の属性には有効な魔法が、別の属性にはまったく無効だったり、最悪の場合モンスターを逆に元気づけてしまうような魔法もあるので、魔法の使用にも注意が必要だ。しかし、逆に考えると、それぞれの属性に有効な星の要素というのも決まっているので、強力な魔法を構成する星の要素を解明するヒントにはなるかもしれない。

敵モンスターの属性

地	ゴブリン、オークなどの人形または動物形のモンスター
水	液体またはゼリー状、あるいは水中に生息するモンスター
火	炎の形をしていたり、炎を武器とするモンスター
風	空を飛び、風を操り攻撃してくるモンスター
空	死せる靈魂、空中を漂う魂などのアンデッドモンスター

魔法の組み合わせ例

さて、魔法の組み合わせ例だが、基本的な治癒、防御、攻撃のそれぞれの魔法を紹介しておこう。この他にも強力なものが多数存在す

るのだが、かなり複雑になってくる。それに強力な魔法は逆に消費するマジックポイントも多いので、レベル相応の魔法を装備しよう。

例① HEAL

木星→太陽

体力の回復を促進する。基本的にソーサリアンでは、安全地帯でじっとしていれば体力が回復するが、とっさに安全地帯が見つからない場合などに有効だ。薬のHEALとも効果は同じ。



○安全地帯が無いときには使っちゃダメ

例② SHIELD

太陽→月

敵のモンスターからの攻撃を避けるために、パーティの前後に盾をつくる。上方向からの攻撃に対しては無防備であるが、最初のうちは有効な防御魔法。薬のSHIELDとも同じ効果。



○やはり防御もなくては戦えないね

例③ FLAME

太陽→火星

火炎系の初級魔法ではあるが、星2つのかけあわせで使用可能となるため、序盤のシナリオでは、なかなか重宝する魔法。ただし、火の属性に属するモンスターには効き目がないのが欠点。



○攻撃力もあるから、かなり有効なんだ

ATTACK

3人の戦士、今、ここに集う!!



業務用で大人気を誇ったゴールデンアックスのメガドライブ版を、魔法の効果、アクションの使い方、敵キャラの全能力を全紹介。そして後半6ページは早くもステージ7迄を完全攻略。

12月23日	セガ	6000円(税別)
4M	ROM	アクション
		コンティニュー

デス・アダーへの復讐を誓った3人の戦士が立ちあがる

古の時代、神々は地上で平和な時を過ごしていた。しかし闇より現れた巨人たちによってそれは破られた。だが地の神が鍛え上げた斧“ゴールデンアックス”の力により巨人たちは彼らの力を封じこまれ暗闇の中へと追いやられた。

長いときが経ちゴールデンアックスは人間によって治められていた。悪しき巨人の生き残りの1人デス・アダーはこれを奪い魔の力を解放し、地の底より魔物を蘇らせファイヤーウッド王国へと攻め



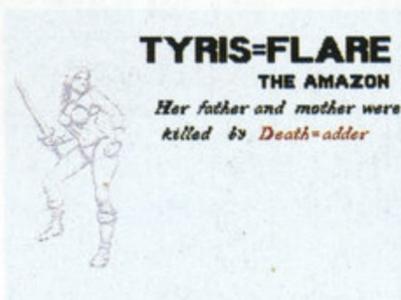
○復讐者たちの戦いは本懐を遂げるまで、終わることはない



○彼らは、復讐のときを待ち望んでいた

入ったのだった。その際に主人公達3人は各々最愛の肉親を殺された天涯孤独にされているのである。

ファイヤーウッド王国がデス・アダーによって滅ぼされてから6年が経った。その間にデス・アダーの魔の手はその南方のサウスウッド王国に伸びていた。王城は占拠され王と王女は幽閉されていた。



○ティリスは魔法が得意

3人の中から1人を選ぶ

主人公は3人で、彼らはそれぞれデス・アダーによって肉親を殺されている。アックスは、たった一人の肉親である最愛の母を殺され、ギリアスは同様に弟を殺された。ティリスはファイヤーウッド王国の王女で、父母を殺されている。そして、復讐の機会を狙っていた彼らは、今、立ち上がる。



○片方でプレイヤーを選び、決定すると



○決定されたキャラは消える



アックス・バトラー

3人のうちでまさに中間的な能力を持つ。魔法も適度に使えるキャラ。だが彼のダッシュ+アタックは使えない。



ティリス・フレイアー

魔法を滅多に使用せずひたすら肉弾戦を好み一撃必殺を好む人向き。特に彼女の飛び蹴り攻撃はとても有効である。

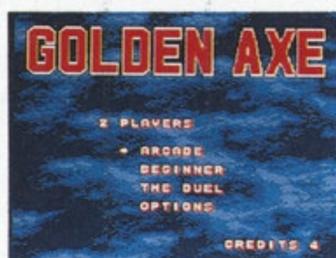
ギリアス・サンダーヘッド

魔法をバシバシと使いたがる人向け。少ないポーションの数でレベル3の魔法を使える。けっこう強いキャラ。

メガドライブ版は2人同時プレイ可能+3モード

メガドライブ版は2人同時プレイが可能であるのはもちろんの事、業務用の難易度を程よく修正、バランスが良く誰にでも楽しめる完成度が高いものに仕上がっている。

それだけでも充分なのに、それに飽きたらメガ版にはメインのアーケードモードに加え、2つのモードが加わっている。それではその3つのモードに関して詳しく紹介していこう。



○これがモード選択画面だ。全部で4項目ある

アーケードモード

これがメインのゲーム。ただし業務用とは、敵キャラの出現パターンや、種類も若干違う。なによりも、業務用が全5面だったのが、メガ版は全8面となっている。



○それなりの難易度が君を待つ



○諸悪の根源デス・アダーだ



2人同時プレイ可

○2人用でプレイすれば楽しさ2倍

ビギナーモード

その名の通り初心者用のモード。全部で3面しかない。

敵の耐久力は半分、強い敵も配置されていない。ただしエンディングは見ることはできない。



○ビギナーモードのボス、デス・アダーJR



○敵の配置が微妙に違うのだ

デュアルモード

いわゆる対戦モード。1人で行うときは、デス・アダー軍兵士たちとの勝ち抜き戦。2人で行うと、3人の戦士の内2人を選び1対1のバトルを行うのである。



○2Pは友達同士で戦うのである

○1Pモードはデス・アダー軍兵士との戦い

オプション

体力の設定や、コントロールパッドのA~Cボタンの設定変更、サウンドテスト等々の各事項を設定変更できる。特筆すべきは体力の設定。



○体力を増やせばプレイは楽に

三者三様の魔法を使いこなせ

主人公たちは特徴ある魔法を各々身につけている。魔法はマジックボタンを押すと使用でき、画面内の敵全てにダメージを与えることができる。ただし、ポーションと呼ばれる青い壺を持っていないと使用不可能。よく魔法を使う人にはギリアスを、あまり使わない人にはティリスがおすすめである。

ポーションはシーフから奪え!

ステージの途中や、ステージクリア時に袋を背負ったキャラクタが現れることがある。彼らをつつくと魔法の素とも言えるポーションや、体力が回復する肉を取れる。



○ステージクリアするとシーフが出現。ポーションを入手することができる

○緑色のシーフは肉を持っていて。肉を取ると体力を回復することができる



アックス・バトラー

地の魔法が得意。地震と爆発を操る。ただし4種の魔法しか使えない。3人の中では使い易い。

レベル1	まだまだ小さな爆発。ダメージもまだまだ低い
レベル2	少し大きめの爆発がちらほらと目立つようになってる
レベル3	大きい爆発のグラフィックのみ見えるようになる
レベル4	これが最大の爆発。キノコ雲が見事にみえる

○ギリアスはレベル3までの魔法なら誰より早く使うことができるようになってる



ティリス・フレイアー

炎の魔法が得意で6種の強力な魔法を使う。ただし最強魔法を使うために9コのポーションが必要。

レベル1	まだレベル1の魔法。ちょっとした焚き火のような物
レベル2	うって変わって美しい炎の柱が立つようになる
レベル3	炎の精霊がぐるぐると回る。最後にはアップになる
レベル4	炎の柱が左から右へと素早いスピードで走ってゆく
レベル5	まるで火山が噴火してマグマが噴出したようになる
レベル6	出ましたティリスの最強魔法、ドラゴン・プレス

ギリアス・サンダーヘッド

雷の魔法が得意。3種しか使えないが3人中最も少ないポーションでレベル3の魔法が使える。

レベル1	雷の魔法なんだけど、まだまだしょぼい視覚効果
レベル2	雷が右から左へと土煙を上げてなぎ払ってゆく
レベル3	これがギリアスの最強の魔法。結構綺麗に見える



○ティリスの最強魔法は威力がある

○魔法を使うならアックスは使える

数々のアクションを使いこなせ!

ではここで戦いの最も基本となる各戦士のアクション及びその使用法について紹介しよう。

ダッシュ

左右の方向ボタンを2回素早く押すと走る。囲まれたときに使ったり、他の技と組み合わせて使用。



○囲まれかけたらすぐにダッシュを使って逃げろ

ジャンプ

ジャンプボタンを押すとジャンプ可能。主に他の技と組み合わせて使用。汎用性が高い。



○ジャンプは敵の攻撃を避けるために使える

ジャンプ切り

ジャンプしながらアタックボタンを押すとできる。敵の攻撃を受け難く、手軽にできて威力が高い。使用頻度が最も多い技。威力8。



○ジャンプをしてアタックボタンを押すと……



○ズバーンと一発が決まった瞬間。破壊力がある。結構

ハイジャンプ

ダッシュしながらジャンプボタンを押すとより高いジャンプが出来る。この技はあまり使わない。



○普通のジャンプのようだがハイジャンプのよ

ダッシュ+アタック

ダッシュしながらアタックボタンを押すと出来る。特にボスキャラたちに対して有効。アックスの攻撃法は体から突っ込んでいくので彼の攻撃が当たる前に逆に敵の攻撃を受け易い。だがティリスの飛び蹴りは爪先から突っ込んでいくため敵の攻撃が当たりにくい上有効範囲が広く非常に有効である。



○アックスの場合は体当たり攻撃。はっきり言って使えない



○ティリスの飛び蹴り攻撃。有効に使いこなせば最強の兵器



○ギリアスは頭突き攻撃をする。これも有効

回転切り

ジャンプボタンとアタックボタンを同時に押すと剣を頭の上で回転させながら後ろにいる敵を攻撃する。使いにくいが威力は12。



○ティリスとアックスの回転切りは同じ動き。破壊力は大きい



○ギリアスの回転攻撃は転がりながら攻撃する

ハイジャンプ切り

ハイジャンプ中にアタックボタンを押すと、剣を構えたまま下の敵を攻撃する。威力は最強の16。



○破壊力は最強だが、かなり当たりにくい

敵が乗っているモンスターを奪え

敵キャラがモンスターに乗って攻撃してくる場合があり、その際に上に乗っている敵キャラを叩き落としその上に乗ればモンスターを操ってその能力を使うことができる。



○モンスターのの上に乗っている敵を攻撃



○上に乗って攻撃することが出来る

チキンレッグ

上に乗ってアタックボタンを押せば尻尾を使って敵を攻撃できる。慣れないうちは乗らない方がよい。



○こいつは尻尾で攻撃することができる



○鋭利なクチバシで体当たり攻撃

ブルードラゴン

同様にアタックボタンを押すと、斜め下45度の角度でファイヤーブレスを吐く。その威力は絶大なのだが攻撃中は身動きがとれないので背後からの敵の接近攻撃を受けやすい。



○ファイヤーブレスは攻撃力が高い



○ブルードラゴンの体当たり攻撃

レッドドラゴン

このドラゴンはアタックボタンを押すと飛び道具であるファイヤーボールを吐いてくる。ブルードラゴン同様、背後からの攻撃を受けやすい。使いこなせば最強のモンスター。



○ファイヤーボール攻撃も強力



○体当たり攻撃を有効に使いこなそう

敵キャラの能力を、フルチェックだ！

全面をクリアするために、敵キャラの能力を知るのは大切なこと。

この表でただの雑魚から、宿敵、デス・アダーの能力まで一気に全てを紹介しよう。



○レマナーヤの動きが速いんだ、また

表のみかた

名前		説明
キャラクタ	体力	
	攻撃力	
	スピード	
	アタックレベル	

ヘニンガーダーク  <table border="1"> <tr><td>24</td><td rowspan="4">全身これ真っ黒 といった感じ。こ いつは結構強い</td></tr> <tr><td>少し強</td></tr> <tr><td>中速</td></tr> <tr><td>少し早い</td></tr> </table>	24	全身これ真っ黒 といった感じ。こ いつは結構強い	少し強	中速	少し早い	ブロンズロングモーン  <table border="1"> <tr><td>32</td><td rowspan="4">ブロンズ像に見 せかけといて襲い かかってくる</td></tr> <tr><td>少し強</td></tr> <tr><td>中速</td></tr> <tr><td>少し早い</td></tr> </table>	32	ブロンズ像に見 せかけといて襲い かかってくる	少し強	中速	少し早い	モルト軍曹、ホップ軍曹  <table border="1"> <tr><td>48</td><td rowspan="4">2人で出現し、 その連けいプレイ には悩まされる</td></tr> <tr><td>強</td></tr> <tr><td>のろい</td></tr> <tr><td>中早</td></tr> </table>	48	2人で出現し、 その連けいプレイ には悩まされる	強	のろい	中早
24	全身これ真っ黒 といった感じ。こ いつは結構強い																
少し強																	
中速																	
少し早い																	
32	ブロンズ像に見 せかけといて襲い かかってくる																
少し強																	
中速																	
少し早い																	
48	2人で出現し、 その連けいプレイ には悩まされる																
強																	
のろい																	
中早																	
ヘニンガーブロンズ  <table border="1"> <tr><td>32</td><td rowspan="4">この種族の最強 のキャラクタ。体 力があるのだ</td></tr> <tr><td>少し強</td></tr> <tr><td>中速</td></tr> <tr><td>少し早い</td></tr> </table>	32	この種族の最強 のキャラクタ。体 力があるのだ	少し強	中速	少し早い	ストロチナヤ  <table border="1"> <tr><td>16</td><td rowspan="4">このゲームにて てくる女の敵キャ ラは動きが素早い</td></tr> <tr><td>並</td></tr> <tr><td>中速</td></tr> <tr><td>中早</td></tr> </table>	16	このゲームにて てくる女の敵キャ ラは動きが素早い	並	中速	中早	ハートランド将軍  <table border="1"> <tr><td>48</td><td rowspan="4">将軍といえども 基本的な動きは今 までと同じ</td></tr> <tr><td>強</td></tr> <tr><td>中速</td></tr> <tr><td>早い</td></tr> </table>	48	将軍といえども 基本的な動きは今 までと同じ	強	中速	早い
32	この種族の最強 のキャラクタ。体 力があるのだ																
少し強																	
中速																	
少し早い																	
16	このゲームにて てくる女の敵キャ ラは動きが素早い																
並																	
中速																	
中早																	
48	将軍といえども 基本的な動きは今 までと同じ																
強																	
中速																	
早い																	
シルバーロングモーン  <table border="1"> <tr><td>16</td><td rowspan="4">一面に登場する。 いかにも安っぽい 武器を持っている</td></tr> <tr><td>並</td></tr> <tr><td>のろい</td></tr> <tr><td>のろい</td></tr> </table>	16	一面に登場する。 いかにも安っぽい 武器を持っている	並	のろい	のろい	ストロバヤ  <table border="1"> <tr><td>16</td><td rowspan="4">少し間合がはな れただけで、すぐ に襲ってくる</td></tr> <tr><td>並</td></tr> <tr><td>中速</td></tr> <tr><td>中早</td></tr> </table>	16	少し間合がはな れただけで、すぐ に襲ってくる	並	中速	中早	ビター中佐  <table border="1"> <tr><td>48</td><td rowspan="4">3面のボス。攻 撃できる範囲が広 く、強い</td></tr> <tr><td>強</td></tr> <tr><td>中速</td></tr> <tr><td>早い</td></tr> </table>	48	3面のボス。攻 撃できる範囲が広 く、強い	強	中速	早い
16	一面に登場する。 いかにも安っぽい 武器を持っている																
並																	
のろい																	
のろい																	
16	少し間合がはな れただけで、すぐ に襲ってくる																
並																	
中速																	
中早																	
48	3面のボス。攻 撃できる範囲が広 く、強い																
強																	
中速																	
早い																	
ヘニンガーシルバー  <table border="1"> <tr><td>16</td><td rowspan="4">ザコ中のザコ、 一面の初めのほう から出現する</td></tr> <tr><td>並</td></tr> <tr><td>のろい</td></tr> <tr><td>のろい</td></tr> </table>	16	ザコ中のザコ、 一面の初めのほう から出現する	並	のろい	のろい	パープルロングモーン  <table border="1"> <tr><td>16</td><td rowspan="4">こいつもなぜか 一面と7面に登場 けっこう弱い</td></tr> <tr><td>並</td></tr> <tr><td>少し速い</td></tr> <tr><td>少し早い</td></tr> </table>	16	こいつもなぜか 一面と7面に登場 けっこう弱い	並	少し速い	少し早い	レマナーヤ  <table border="1"> <tr><td>16</td><td rowspan="4">素早く、体力 があつて、ティリ スのライバル</td></tr> <tr><td>並</td></tr> <tr><td>速い</td></tr> <tr><td>早い</td></tr> </table>	16	素早く、体力 があつて、ティリ スのライバル	並	速い	早い
16	ザコ中のザコ、 一面の初めのほう から出現する																
並																	
のろい																	
のろい																	
16	こいつもなぜか 一面と7面に登場 けっこう弱い																
並																	
少し速い																	
少し早い																	
16	素早く、体力 があつて、ティリ スのライバル																
並																	
速い																	
早い																	
ヘニンガーパープル  <table border="1"> <tr><td>16</td><td rowspan="4">なぜか7面の初 めのほうに出現す るのである</td></tr> <tr><td>並</td></tr> <tr><td>のろい</td></tr> <tr><td>のろい</td></tr> </table>	16	なぜか7面の初 めのほうに出現す るのである	並	のろい	のろい	レッドロングモーン  <table border="1"> <tr><td>16</td><td rowspan="4">2面に登場する。 色づかいがけっこ うきれい</td></tr> <tr><td>並</td></tr> <tr><td>中速</td></tr> <tr><td>早い</td></tr> </table>	16	2面に登場する。 色づかいがけっこ うきれい	並	中速	早い	グルジヤ  <table border="1"> <tr><td>24</td><td rowspan="4">オノを盾のよう にして、飛びかか ってくる</td></tr> <tr><td>並</td></tr> <tr><td>速い</td></tr> <tr><td>早い</td></tr> </table>	24	オノを盾のよう にして、飛びかか ってくる	並	速い	早い
16	なぜか7面の初 めのほうに出現す るのである																
並																	
のろい																	
のろい																	
16	2面に登場する。 色づかいがけっこ うきれい																
並																	
中速																	
早い																	
24	オノを盾のよう にして、飛びかか ってくる																
並																	
速い																	
早い																	
ヘニンガーレッド  <table border="1"> <tr><td>16</td><td rowspan="4">2面に出現。誘 導したいで転落死 させることが可能</td></tr> <tr><td>並</td></tr> <tr><td>中速</td></tr> <tr><td>早い</td></tr> </table>	16	2面に出現。誘 導したいで転落死 させることが可能	並	中速	早い	ゴールドロングモーン  <table border="1"> <tr><td>8</td><td rowspan="4">体力がないのは いい服を着ている 証拠か？ 弱い</td></tr> <tr><td>並</td></tr> <tr><td>のろい</td></tr> <tr><td>のろい</td></tr> </table>	8	体力がないのは いい服を着ている 証拠か？ 弱い	並	のろい	のろい	スケルトン  <table border="1"> <tr><td>16</td><td rowspan="4">スケルトンの動 きは機敏で多彩に 満ちている</td></tr> <tr><td>強</td></tr> <tr><td>少し速い</td></tr> <tr><td>早い</td></tr> </table>	16	スケルトンの動 きは機敏で多彩に 満ちている	強	少し速い	早い
16	2面に出現。誘 導したいで転落死 させることが可能																
並																	
中速																	
早い																	
8	体力がないのは いい服を着ている 証拠か？ 弱い																
並																	
のろい																	
のろい																	
16	スケルトンの動 きは機敏で多彩に 満ちている																
強																	
少し速い																	
早い																	
ヘニンガーゴールド  <table border="1"> <tr><td>8</td><td rowspan="4">3面のハイネケ ン中尉の前衛とし て出現する。弱い</td></tr> <tr><td>並</td></tr> <tr><td>のろい</td></tr> <tr><td>のろい</td></tr> </table>	8	3面のハイネケ ン中尉の前衛とし て出現する。弱い	並	のろい	のろい	ダークロングモーン  <table border="1"> <tr><td>24</td><td rowspan="4">この色の敵は全 てみな強くて、素 早いぞ</td></tr> <tr><td>少し強</td></tr> <tr><td>中速</td></tr> <tr><td>少し早い</td></tr> </table>	24	この色の敵は全 てみな強くて、素 早いぞ	少し強	中速	少し早い	バッドブラザーズ  <table border="1"> <tr><td>32</td><td rowspan="4">一見、ただのデ ブに見えるが、攻 撃時は少し素早い</td></tr> <tr><td>強</td></tr> <tr><td>のろい</td></tr> <tr><td>中早</td></tr> </table>	32	一見、ただのデ ブに見えるが、攻 撃時は少し素早い	強	のろい	中早
8	3面のハイネケ ン中尉の前衛とし て出現する。弱い																
並																	
のろい																	
のろい																	
24	この色の敵は全 てみな強くて、素 早いぞ																
少し強																	
中速																	
少し早い																	
32	一見、ただのデ ブに見えるが、攻 撃時は少し素早い																
強																	
のろい																	
中早																	
		デス・アダーJR  <table border="1"> <tr><td>64</td><td rowspan="4">ビギナーモード の最終ボス。デス ・アダーJR</td></tr> <tr><td>強</td></tr> <tr><td>中速</td></tr> <tr><td>早い</td></tr> </table>	64	ビギナーモード の最終ボス。デス ・アダーJR	強	中速	早い										
64	ビギナーモード の最終ボス。デス ・アダーJR																
強																	
中速																	
早い																	
		デス・アダー  <table border="1"> <tr><td>96</td><td rowspan="4">悪意のかたまり デス・アダー。飛 び蹴りで倒そう</td></tr> <tr><td>強</td></tr> <tr><td>少し早い</td></tr> <tr><td>早い</td></tr> </table>	96	悪意のかたまり デス・アダー。飛 び蹴りで倒そう	強	少し早い	早い										
96	悪意のかたまり デス・アダー。飛 び蹴りで倒そう																
強																	
少し早い																	
早い																	

※体力は戦士達の体力ゲージ1個分を16として設定された数値。スピードは敵が移動する際の移動速度。アタックレベルは敵が攻撃する際の腕、及び、動きの早さ。



STAGE

1

旧ファイアーウッド王国

まず、旧ファイアーウッド王国の入口から侵入。山道を進み、デス・アダー軍の偵察隊と出会い、戦闘開始となる。

勝ち抜くための鉄則その1

●横軸をあわせるな

ここで言うのは、敵キャラに攻撃のチャンスを与えないために横軸をあわせてはいけないということだ。

なぜならば、敵はこちらと敵との間の距離が離れているときに横軸が



○敵キャラと距離があき



○突っ込んできても回避



○まさに吹き飛ばされそうな瞬間

合うと、絶対に、ダッシュ+アタックを仕掛けてくるからである。

この攻撃を防ぐには“敵に接近する際には、常に画面の上下をジグザグに移動しながら接近する”という方法がある。常に心掛けて戦おう。

START



最初の戦闘

○本当に小手調べ程度のレベルの敵キャラしか出現しない

最初の戦闘である。偵察部隊のヘンジャーとロングモーンが出現する。最初の2匹を倒したあと、もうひとつみへンジャーパープルとロングモーンパープルが出現するが、ほとんど小手調べに近いような敵なので、ジャンプ切りや回転攻撃などいろんな技を試して、練習相手にでもしよう。ただしよけいなダメージをくらってしまふようなドジなまねはしないように。



○間合い次第で投げ可能



○逆襲を受けているの図



STAGE

2

タートルビレッジ

山道を抜けて海岸の様な所へでる。ここは実は巨大な亀の甲羅のうえに存在する村なのである。

勝ち抜くための鉄則その2

●不慮の転落死は絶対避けよう

主人公たちが死んでしまう原因のひとつに、穴や崖から落ちてしまって死んでしまうということがある。

起こる原因はふたつある。ひとつは操作ミスである。これを防ぐには、いかにも「落ちそうだなー」と思えるような崖や、穴には近づかないことだ。できる限り画面の上のほうで



○操作ミスで落ちてしまった。くやしすぎる



○ジャンプに失敗して不慮の事故死となってしまった



○うう、逆に叩き落とされてしまった。情けないすぎる

移動したり、戦うようにしよう。ふたつめは、落ちそうな崖や穴を背後に戦っている際に、敵に攻撃され、ふき飛ばされて落ちてしまうことである。これを防ぐにはそういう場所を背に戦わない事である。仮に戦うことになったとしても、必ず常に反対側に回りこむようにしよう。逆に敵を落としてしまうのも良い。

敵をよけて落とせ

ここでは、距離をおくと、敵が突進してくる性質を利用して戦おう。崖を背にして立ち、わざと敵と距離をおく。そして、敵が突進してきたら上に避けるのである。

○敵と広く間合いをとって、敵が突進してきたら上に避ける



○下を移動してると、突進してくる



○そこで、上にスツと避けると、自動的に落ちていく

ヤよならー

START



ボス バッドブラザーズ

バッドブラザーズ+ザコ2匹が出現。しかし、攻撃を加えない限り、前者は攻撃してこない(倒すと攻撃してくる)、後者を倒すまでは彼らに攻撃を加えないようにしましょう。

前者は、巨大なハンマー攻撃、蹴り、そしてこちらとの距離が少しでもあくと、体当たりで攻撃してくる。ティリスカ、ギリアスならダッシュ+アタックで攻撃だ。ジャンプ切りを使っても戦い易い。



バッドブラザーズとザコが...

まずは、ザコをひたすら倒していき



倒した後、バッドブラザーズを倒せ!



倒した!!



倒した!!

チキンレッグはダッシュ+アタック

チキンレッグは普通に接近するとやられてしまうのでダッシュ+アタックで攻撃しよう。

ダッシュ+アタックで攻撃しないととても危険



できればあまり乗らないほうが身のためだと思う

上と下では上を行け

この段差では、上を行こう。シーフがきたら、すぐに攻撃。下において、もう1匹を攻撃しよう。

上のほうに行くとき、すぐにシーフをこづくことが可能



どんどんとついてボーションをいただけ

敵をたたき落とせ

こちら辺は画面をあまり動かさないように移動する。そして背後から敵がきた瞬間、そいつをすぐダッシュ+アタックで左端で攻撃し、たたき落とせ。もう1匹も回りこんで画面左端にくるようにし、同様にする。

まずこいつを、出現した瞬間に吹き飛ばす



ここで攻撃

無理やり逆に回りこんで

まわりこめ



画面左端で攻撃しよう

2回に分けての猛攻撃

ここで、ブルードラゴンに乗った女戦士が出現するので、すぐにダッシュ+アタックで攻撃。うまくタイミングが合うと彼女を上から降ろすことができる。だがドラゴンには乗らないほうが良い。少し進むと、女戦士2人+ザコ1人が出現。女戦士たちは、動きと手の動きが速く、他の敵よりも短い間合いでダッシュ攻撃を仕掛けてくる。だから彼女たちと戦う際はダッシュ+アタックかジャンプ切りで戦うことをお勧めする。



ミニマムにダメージ



敵は常にドラゴンに乗ろうとするのでそれを利用する。スクロールが止まった瞬間に、ダッシュ+アタックをする準備をしよう

強力なレッドドラゴン

実は、緑色の女戦士達はこの面のボスではない。彼女達を倒すとレッドドラゴンに乗った女戦士と只の女戦士+スケルトンが出現する。強力なレッドドラゴンを奪って攻撃だ。



まずはこの3人と戦うことになる



とにかくレッドドラゴンに乗らせない



まさに乱戦状態





STAGE 3

魔物の小道

このステージは亀の頭の部分から始まる。亀の頭の部分から陸地へは木の橋がついてるが、一部壊れているので注意。

勝ち抜くための鉄則その3

●必ず1人と戦え

通常攻撃(剣で切る、剣で突く)を1人の敵に加えていると、うしろ側から別の敵がまわりこんで攻撃をしてこようとすることがある。

その場合には、どんなに優勢であ



○はさみうちにされた状態で、攻撃された

っても、きつぱりと見切りをつけてダッシュで逃げよう。



○挟まれたらダッシュで

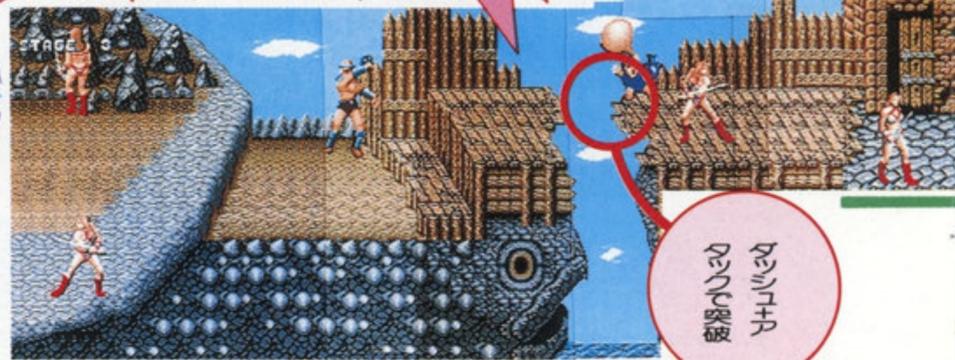


○ジャンプ切りで脱出も

たとえ、その場後から攻撃を受けつつ、前方の敵を倒したとしても、その一撃が後々に、死につながる一撃にもなるのだから。

START

ここは危ない!!



マッシュアップ
ダメージ

せまいところで集団リンチ

ここでは、ブルードラゴンに乗った女戦士とザコが2人出現する。敵は常に自分(プレイヤー)の左右、どちらかに回りこもうとする、という習性? を持っているの、それを利用するのである。具体的には、まず、橋のうえに乗る。すると敵は、自分の左には回りこむ隙間がほとんどないので右側に回りこんでくる。そこを待ち構えて攻撃! 敵は下に落ちていく。



○狭いところで4人戦うのは大迷惑!!



○この位置で剣を振れば敵を落とせるのだ



STAGE 4

ビツブバード

ひとけの無くなった町から大きな鳥の背中へと舞台は変わっていく。ここは、段差の多い地形が特徴的な面だ。

勝ち抜くための鉄則その4

●地形を最大限に利用せよ

2つのやりかたがある。1つは崖もしくは穴があった場合。その際に、敵が穴の方向にいくように誘導し、敵が穴を背にした瞬間に攻撃を加え穴に落とす方法。

2つ目は、段差がある場合。まず自分がその段差のうえに乗る。するとほとんどの場合、敵は、ジャンプして段差をこえてくる。そこですぐに降りて、敵が降りてくる前に段差にピッタリと近づき剣を振りまわす。すると、敵は降りれずに、死ぬまでプレイヤーが振る剣に切り刻まれ続けるのである。

好き放題に切り刻め

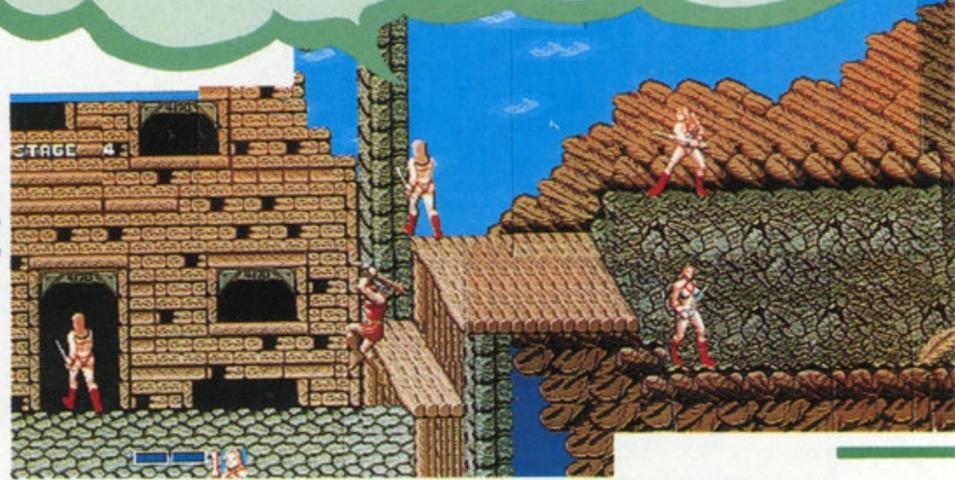


○うまく実践することができればこのように敵をはめることが可能
○段差がある所ならどこでも可能



START

スケルトンがぞろぞろと



ザコはこう倒す

まず段差の上に乗る、ザコが同じ段まで上がってきたらすぐに降りてザコがいる位置に接近して剣を振りまくる。この繰り返し。



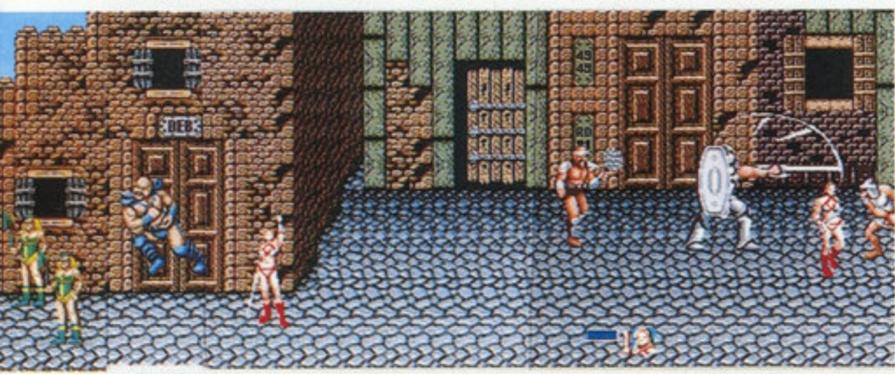
○まずは、段差の上
にジャンプして敵を
おびきよせよう



○敵が来たらずぐに下において、切り刻む



○この段差を利用することもできるので要注意



ボス ビター中佐

少々進むと金色の雑魚キャラが出現するが、たいしたことは無い。通常攻撃で十分に倒せる。彼らを倒すと扉が開きボスのビター中佐と対決だ。問題は彼だ。彼は攻撃範囲が広い。正面から戦うと長剣の餌食となる。ジグザグに近づいていってもタイミングがあわないと盾で殴られる。彼を倒すには、ダッシュ+アタック攻撃か、魔法攻撃で倒す以外に初心者には倒せる方法は無い。ブルードラゴンを使うのも一手である。回転切りも良。

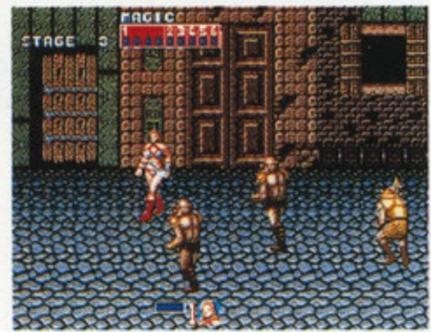


○バンバンとジャンプ切りでやっつけてしまおう

○ザコたちを先に片付けてから中佐と対決せよ



○彼の攻撃範囲は広い



○金色のザコたちが3人出現。実力的にはたいしたことはない

モルト&ホップ軍曹

壊れた橋をすぎると女戦士が2人出現する。ここでの戦い方は、まず女戦士達を画面左端に誘導する。そして彼女達が左端にきたらダッシュ+アタックかジャンプ切りで攻撃/すると吹き飛んで下に落ちてゆく。そして、しばらく行くと今度はモルト&ホップ軍曹達が扉の中から突然出現する。中から出現するなり、いきなりダッシュ攻撃をかけてくるので扉付近に来たらあらかじめ、一番下の位置を移動するようにしよう。攻撃パターンこそ1面のボスと同じだがダッシュ+アタックの間合いのタイミングが短くなっている。



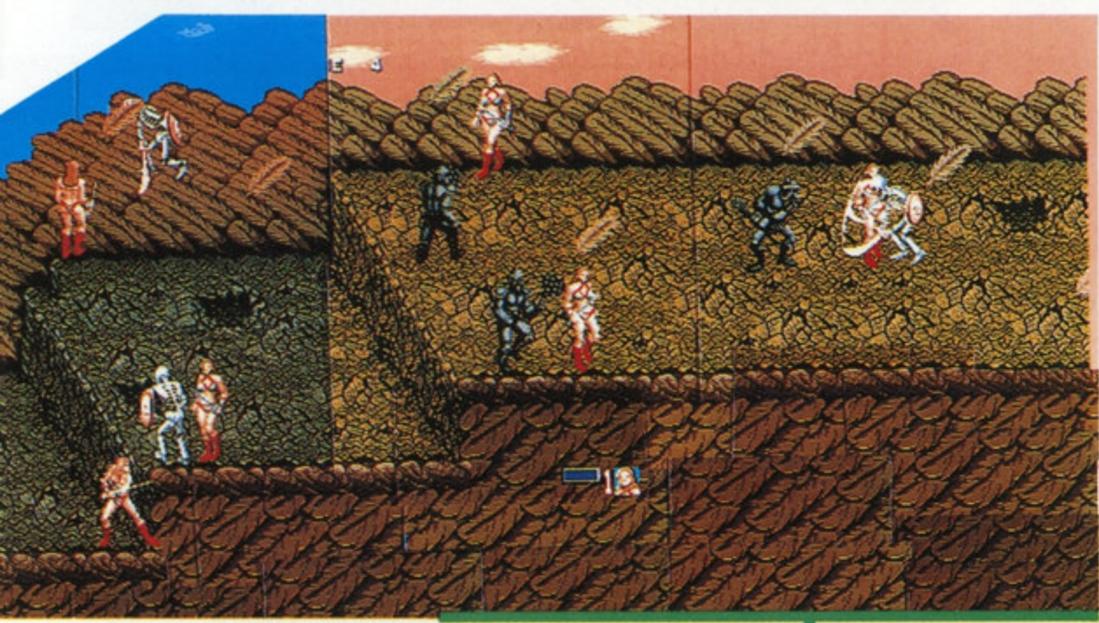
○女戦士2人は最初の内は動かないのでハイジャンプ切り攻撃



○モルト&ホップ軍曹の体当たり攻撃が襲う



○彼らはダッシュ+アタック攻撃が最も良い



次から次へと襲いかかってくる刺客たち

次の段差を越えるとこの面のヤマ場に。まずヘニングダーフ1人とダークロングモーン2人が出現する。攻略法は、出現する位置を覚えて、その位置に近づいたら、ゆっくり右に移動していく。するとヘニングダーフが出現するが、そこで移動を停止すると、ダークロングモーン2人が出現しないので、ヘニング1人を段差攻撃で倒す。その後、ダークロングモーン2人を倒し、進むとスケルトンとダークヘニングが出現。最後にスケルトン2人、ヘニングダーフ1人出てくる。敵が多いため、いかにダメージを受けずに倒すかがポイント。

○次にダークロングモーン2人と対決する



○次はスケルトン&ヘニングダーフと戦う



○ここでの戦闘全部を通してジャンプ切りが重宝するはず



○最後にくるのはこの3人



○一番最初のヘニングダーフはこのようなはめることができる

スケルトンのうまい倒しかた

まず最初のスケルトンは、画面左下まで誘導し、飛び蹴りでたたき落とす。もしくは、右の段差を背にするように誘導し、ダッシュ+アタックで攻撃する。そして立ち上がったら同様にして攻撃。これを繰り返す。次のスケルトンは、出現したら、すぐに段差を降りて段差にぴったりとくっついて剣を振りまくる。次も同様にして倒す。その後シーフが出現、ポーションが手に入る。



○スケルトンが地中から出現したら降下



○ピッタリとくっついて剣を振る



STAGE 5

サウスウッド城

ビッグバードの頭とサウスウッド城の間にある一本橋を渡るときは操作を誤って下に落ちてしまわないように注意。

勝ち抜くための鉄則その5

●斜めジャンプ振り切り

先のステージに進んでいくと、攻撃力の高い敵がどんどん出現してくる。コイツらの攻撃を受けてしまうと、あっという間にダメージを受けて、ミスになりやすい。

そこで敵の攻撃をかわしつつ、攻撃できるテクニックを紹介。

敵が近づいてきて、武器で攻撃しかけてきたら、斜めジャンプをして攻撃をかわす。かわしたらすかさず、振り返って(まだジャンプ中のはずだ)、攻撃すればOK。

ジャンプ中でも左右に移動できることを応用したテクニックだ。



○振り返って、剣を振りおろす！このテクニックは使えるぞ！

降りて迎え撃て

スタートするとスケルトンが同時に3匹出現。狭いビッグバードの背中にいると攻撃を受けやすいので、すぐに下の一本橋に降り、スケルトンが降りてきたら、ジャンプ切りで迎え撃とう。



○下で待ち受ける

いきなりの攻撃に注意

スケルトン達を倒し、一本橋の終わりにさしかかると、いきなりブルードラゴンに乗ったレマナーヤが襲ってくる。あわてて橋の下に落ちないように気をつけよう。



○いきなり炎を吐いてきたり、体当たりをしかけてくる

START



STAGE 7

サウスウッド城内部

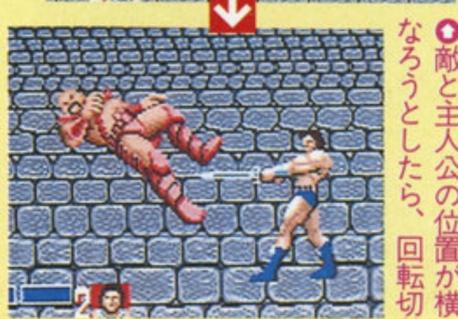
城の内部には真の敵がいるらしい。内部の床は途切れていたり、幅が狭くなっていたりする。絶対落ちないように！

勝ち抜くための鉄則その6

●じょうすな回転切り

剣を頭で回転させながら後ろの敵に攻撃する回転切りは、タイミングが難しく、なかなか剣が当たりにくい。大きなダメージを与えられるため、ぜひマスターしておきたい。

成功させるコツは、まず攻撃したい敵に対して距離をおき、縦軸と横軸をずらしておく。敵は攻撃を加えようと横軸を合わせようと移動するので、横軸が合う手前で回転切りをすれば見事にヒット！



○これを繰り返せば、すくない攻撃回数で敵を倒せる

○敵と主人公の位置が横一列になろうとしたら、回転切りだ！

後方から敵が

いきなり後ろから、ヘンガーゴールドとロングモーングールドが襲ってくる。コイツらの攻撃を受けて床の途切れ目に落とされないように。うまく回りこんで、敵を落としてしまえ。



○後ろに注意する

ダッシュ+アタックで

ここの床の途切れ目は通常ジャンプでは飛び越すことはできないようになっている。ダッシュ+アタックで飛び越そう。操作を間違えて下に落ちてしまうなんてことはないように。



○これで飛び越せる

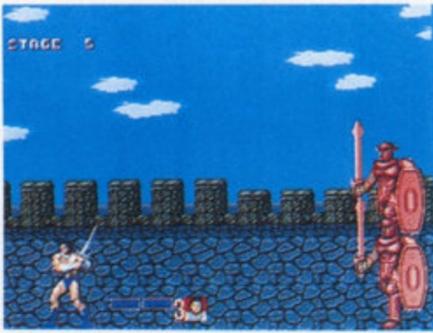
START



ボス ビター大佐

STAGE 3のボスである、ビター中佐の上司、ビター大佐がボスだ。攻略法は同じだが、大佐は2人いるのではさまれないように注意。均等に攻撃していくのではなく、1人に攻撃を集中させよう。

○2人同時に出現してくる。



○はさまれるな!



○1人に集中攻撃。攻めまくれ!



ボス デス・アダー

少し離れていても、長いオノを振り回してくるので当たらないように間隔に気をつけよう。また魔法攻撃もしてくるので注意。ダッシュ+アタックが有効だ。

S
T
A
R
T



STAGE 6

デス・アダーの間

最初にブルーシーフが3人、近衛兵が3人出現する。その後にデス・アダーが登場。コイツを倒すと...

○近衛兵はレッドヘンジャー、レッドロングモン、ハートランド將軍の3人。速攻で倒せ!

○魔法攻撃もかけてくる。魔法をかわせ!



○倒した後、姫から真の敵を知らされる。敵のスキを狙え



なんとまだ敵が...



敵を落としまくれ

ここまで来た中で、最も多く敵が出現するのがこの場所だ。量が多いので、まともに相手をすると、大きなダメージを受けやすい。地形を利用して、敵を落としてしまおう。



○ぶっとばせ!



○地形を利用して落とす



○突進してくる敵はかわせ!

ボス ビター將軍

デス・アダー軍の強力な兵士であるビター一族。その中で最強の地位の將軍2人がSTAGE 7のボス。巨大なロングソードや盾をふりまわし、攻撃してくる。耐久力が高いので、正攻法で戦うと倒すのに時間がかかり、その間に攻撃をくらってしまうことが多い。ここは左に追い込み、1人ずつ攻撃して下に落としてしまうのがベスト。



○すばやい攻撃に気をつけろ!

○画面左に追い込み、落としてしまえば、早くやっつけることが可能だ



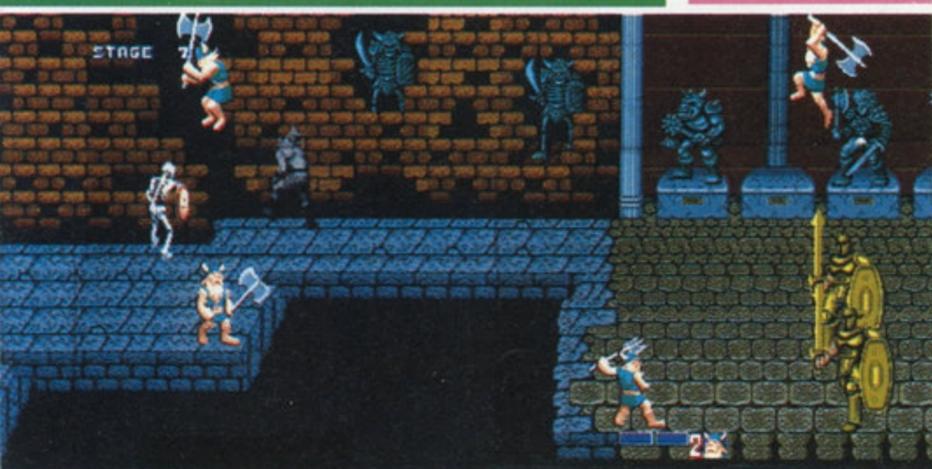
そしてSTAGES...

ついに最終面であるSTAGE 8にたどりつくことができた。ここでは真の敵が無敵のスケルトン2人を側近にして主人公達を待ちかまえている。ここまでやってこれたプレイヤーでもコイツを倒すことは、並たいていのことではないだろう。しかし、幾多の試練を乗り越えたキミならきっと倒すことができるハズ。

はたして敵の正体とは...?



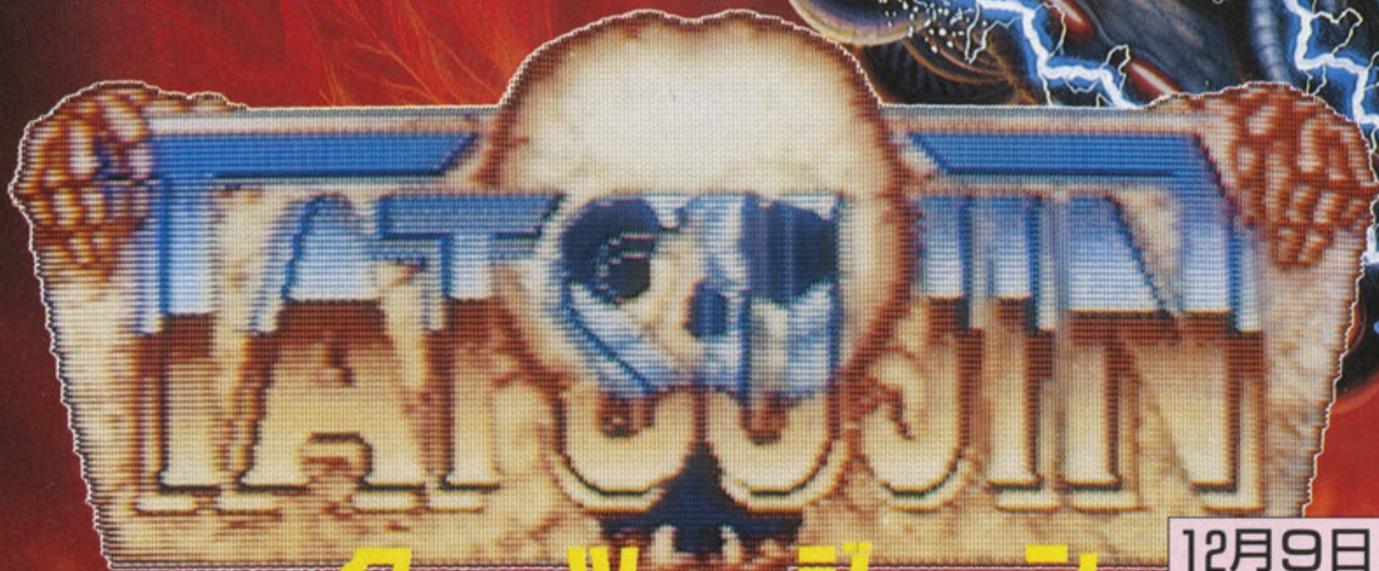
○いよいよ最終面。上の玉座に座っているのはいったい何者なんだろう?



ATTACK

期待の人気シューティングゲームを攻める!!

いよいよ発売されるタツジンを今号で攻略。これを読んで参考にすれば業務用で悩まれたキミもカタキがうてる!!



タツジン

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

これを守れば少しは楽に? プレイ時の鉄則

今回はタツジンの攻略を試みたい。業務用をプレイしたことがある人なら知っているように非常に難易度が高いゲームだ。この攻略のデータはすべてイージーのモードのものに基づいている。モー

ドによる差は敵の撃つ弾の速度や耐久力、コンティニュー回数などが違うわけだが、基本は変わらないからコツやパターンを頭にたたき込み以下の鉄則を守り、より上のモードに挑戦してみよう。

後ろは少しあけておけ

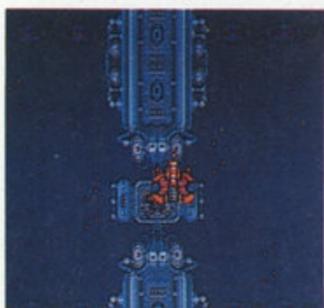
このゲームは自機の後方から敵が出現することが非常に多い。そのために死んでしまうことがよくあるのだ。これは後方を自機1~2機半分位開けておくことでかなり防ぐことが可能だ。開けておくことで敵の放つ弾をよけるためのスペースもできるのでこれはここがけたい。



○敵の攻撃が激しいとつい後ろにさがってしまいがち



○ところがこのゲームでは容赦なく後ろからも敵が出る



○このへんから画面中央に位置しているとどこから敵が出現しても平気だ

危険になったらボムを使え

人情的についとおきたくなるのが達人ボム。これは画面上の敵に大ダメージを与える必殺の武器だ。それだけに使い惜しんでしまうのだが、窮地に追い込まれてしまったなら迷わず使いたい。



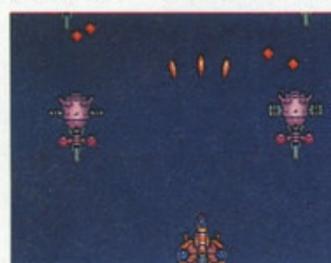
○こんな状態に追い込まれてしまったら迷わずボムを使う。それが生きる道だ

パワーアップは死んでも取れ

自機の武器を強化するパワーアップのアイテム。これは死んでもストックされる。だからこれを利用してどうしても敵に撃ち負けてしまうときにどうせならアイテムをとってから死んでしまうようにするのだ。そうすれば自機がパワーアップするわけだ。



○やられても、ストックは残る



○べつに激しい攻撃ではないが、ノーマルの場合だとツライ



○敵のほとんどには耐久力があるので早めにはパワーアップだ

8種類のアイテムを駆使し愛機をパワーアップ

以下で紹介するのは自機をパワーアップしゲームをクリアするには無くてはならないアイテムだ。以下紹介するアイテムの他に2UPのアイテムがある。これは、言うまでもなく自機のストックが増えるアイテムだがこれを出現させる

にはマップ上のある部分を特定の武器で撃たなくては出現しないのだ。また他にスピードアップのアイテムがある。もちろん取れば動きが速くなるわけだがあまり取りすぎても敵とぶつかりやすくなるので取りすぎに注意。



○1UP。これらのアイテムは、場所によって異なる特定の武器じゃないととれないヨ



○スピードアップ。これは、取り過ぎててもダメ。自分に適したスピードを選ぶのが大切だ

パワーアップ

パワーアップは5つ集めると1段階ずつ各武器がレベルアップしていく。2段階、つまり10個取ると、11個目からはストックされていく。前にも述べたように、ゲームオーバーになっても、ストック分だけはコンティニューできるので、わざとやられるのも手だね。



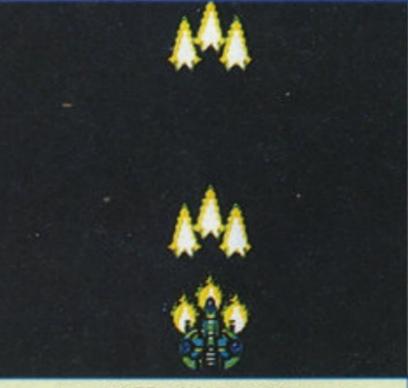
○4個持っているとき5個目はピンク色に変化する

達人ボム

このゲームの最大のウリ、また最強のアイテムともいえるのが、この達人ボムだ。最大10個までストックされ、以降は5000点のボーナスポイントとなる。このボムを使うと、画面上のザコキャラはあらか、敵の弾まで消滅してくれる。ココというときに使おう!



○いくつ持っていて、余ることはない

	特色	ノーマル	1段階アップ	2段階アップ
パワーショット	<p>通称アカと呼ばれるこの武器は、最初から装備されているポピュラーな武器だ。長所としては、攻撃範囲が広く、どんな場面にもそれなりに使えるところ。短所は攻撃力が弱い点だ。</p>   <p>○この広い攻撃範囲を見てください。まるで落合のバツティングのようだ</p> <p>○中ボスと戦うときにはこれが最適だ</p>	 <p>1度やられるとこの状態でスタート。ノーマルの中では1番使える武器といえよう。</p>	 <p>ノーマルに比べると、こちらは5WAY。1点に集中攻撃できないのが欠点だ。</p>	 <p>バリアが出る唯一の武器。しかし弾を撃ってないと出ないし、敵の弾には反応しない。</p>
サンダーレーザー	<p>通称アオと呼ばれるこの武器は、弱い敵なら触れただけで破壊でき、強力な敵にもロックし、死ぬまで攻撃し続ける。しかし攻撃力がいま一つなためにボスに使うことは勧めない。</p>   <p>○この正確な狙い撃ちは、そう稼稼だね。攻撃力がちょっと弱い</p> <p>○ザコがいっぱいの所では、取ればいいだろう</p>	 <p>アカに比べかなり攻撃力は上がったが、ロックしてしまう敵には使いものにならない。</p>	 <p>ザコ敵が1度に多く現れるところで、はじめてこの武器の本領が発揮されるだろう。</p>	 <p>攻撃力はかなりあるが、反面、敵の弾がほとんど見えないという欠点がある。考えものだ。</p>
達人ビーム	<p>敵を貫通できるこの武器は、通称ミドリ。攻撃力は3つの中でも最高。しかも集中攻撃が可能のため、対ボス戦に有効的な武器といえるだろう。しかし、常に敵の正面にいないと攻撃不可能。</p>   <p>○この強烈で一直線なビーム。そうブーマーかクロマティかな</p> <p>○他の武器のときには、あまり取る気がしない</p>	 <p>この状態での攻撃力は、ピカイチ。でもスピードが遅いときにはキビシイものがある。</p>	 <p>この武器が本領発揮するのはこの段階から。どんな敵にもかなりの威力を発揮。</p>	 <p>この段階までくれば、ほぼ無敵。でも、後ろから現れる敵には注意が必要だが。</p>

画面からあふれんばかりに登場するザコキャラたち

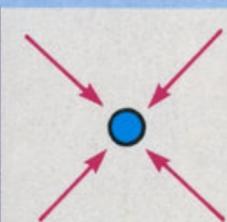
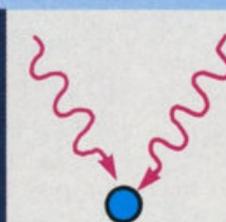
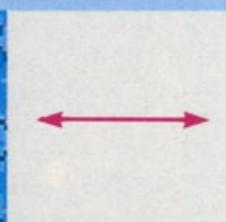
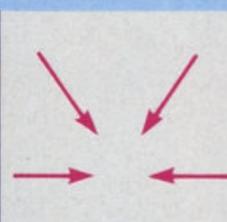
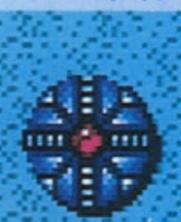
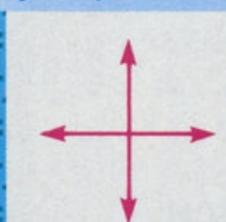
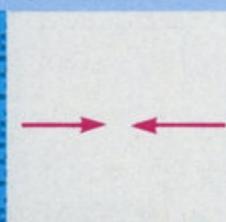
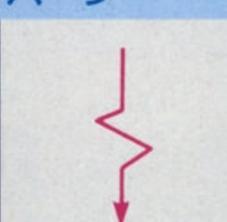
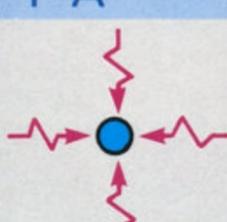
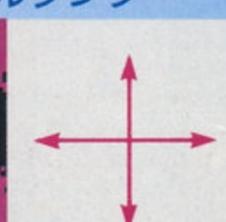
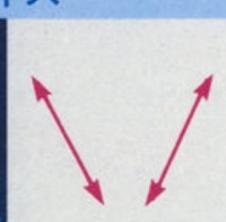
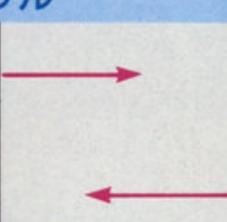
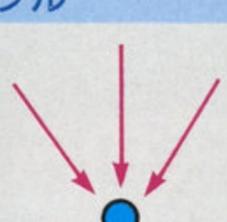
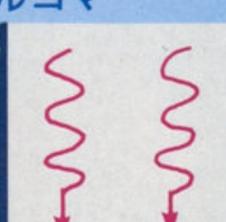
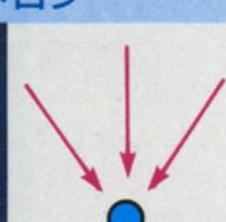
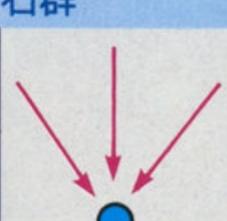
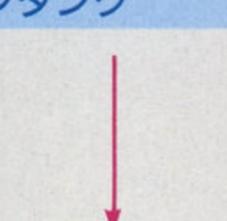
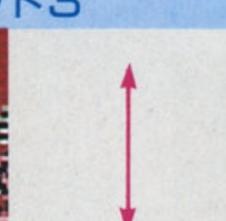
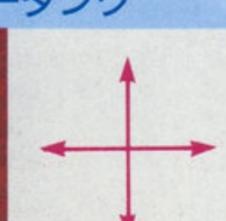
ゲームに登場する主な敵キャラをここで紹介しよう。実際に登場するザコキャラは色違いのものもいくつかあるが、強さは差がない。だから1機1機をとってみると別に怖くはないのだが質より量、といった感じで現れるので非常にた

ちが悪い。また後ろからだろうと問答無用で飛び出してくるから油断できない。ザコ対策としては1番効果があるのが達人ボムなのと言うまでもない。常に動きまわり自機の周囲に気を配るのを忘れないようにしよう。

表のみかた

以下の表は一番上が敵キャラの名前で左の写真がその姿、右がその敵キャラの基本的な動き(●印は自機)だ。そして下が攻撃や動きの特徴を説明している。自機が表記されている敵キャラは、自機に向かってくる種類の敵キャラであることを示している。

名前	
写真	動き
特徴	

戦闘機 T-B   <p>四方八方から現れて、追いかけてくるが、スピードが遅いため楽勝</p>	レーザー T-B  <p>固定</p> <p>固定砲台の1種。弾は速くて強力だが、真下に入らなければ当たらない</p>	ミニガイラン   <p>フワフワと追いかけてくる。スピードが遅いザコキャラ</p>	レッドキャノン   <p>隊列を組んで横方向に移動する変な奴。1度に弾を撃つから要注意!</p>
バエバエ   <p>群れをなして飛行してくる。画面の左右から現れるので驚きもの</p>	ボルダン  <p>固定</p> <p>名前からして危ない砲台の子分と思われる。倒すとアイテムを出す</p>	ブルータンク   <p>左右から同じ数ずつ現れるので、倒すときは、数を数えて残さずに!</p>	ブースター   <p>ただ平行移動するだけ、弾も撃ってはこない。あわれな無抵抗キャラ...</p>
ストッパー   <p>動きはそんなに速くはないが、とにかくカチ。できればレーザーで</p>	戦闘機 T-A   <p>常に団体で、しかも真後ろから現れたりもする。とにかく嫌な奴だ</p>	パープルタンク   <p>ブルータンクの移動及び攻撃力を強化したタイプ。早めに倒そう</p>	ポイズ   <p>倒すとアイテムを出す。特にボムが多く、幸せのボンバー地帯を担う</p>
ドリル   <p>いきなり尾をひきながら飛び出してくる。頭部を倒すとボムが出る</p>	グルグル   <p>高速で体当たりをしかけてくる。片側に追い詰められると苦しいゾ</p>	ボールゴマ   <p>クルクル回転しながら現れるので、かなり驚かされる。やっかいだ</p>	ストロン   <p>隕石群の親玉。スピードと大きさに圧倒されるが、アカ3発で倒せる</p>
いん石群   <p>その名の通り、岩。数とスピードで迫りくる。ノーマル武器では厳しい</p>	グリーンタンク   <p>激しい攻撃の合間に現れる。こいつの撃つ白い弾の意味は、なんだ?</p>	レッド3   <p>登場する場面が少なく、武器のレベルが高いと気が付かない</p>	イエロータンク   <p>パープルタンクをさらに強化した局地戦用タイプ。レールに沿って動く</p>

STAGE

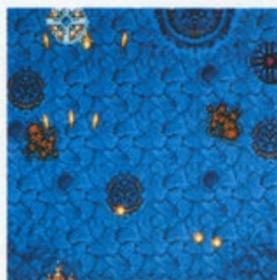
1 最初の面からハードな攻撃の砲台群

まずこの1面で、敵キャラの動きと攻撃パターンを把握しておこう。特に、地上に出現してくる敵の弾を撃つタイミングには、一定のパターンがある。これは、体で覚えるしか

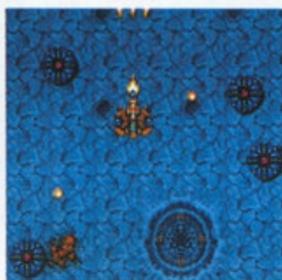
ない。あと全面を通して言える事だが、自機が左右両端から中央に移動する時、スクロールして現れる画面には敵がいるものとおこ。そうすれば、あわてなくてすむ。

ポイント1 質より量(?)の砲台地帯

最初の砲台地帯だ。そんなに難しいポイントではないが、まあ最初のポイントとして気合を入れてやってほしい。この敵は地上に出現する物のみ。でも数だけは多い。砲台は、ほとんど左右対称に配置されているので、それを頭に入れておけば全部破壊できるだろう。また、地上の敵にはレーザーが有効だから、必ず取っておこう。それから隊列を組んで出現するパーブルタンクには注意が必要。



○隅から隅まで、残らず敵を倒していこう



○残すと、こうなる。キャー、ヤメテー!

ポイント2 地上と空のダブル攻撃地帯

さあ、徐々に難易度は上がってくるゾ。でもまだ、このあたりは楽勝でいける。ぜひノーミスで通過したい所だ。このポイント2の注意点として、地上だけではなく、空中にも敵が出現してくる。そして途中に、危ない砲台の異名を持つポルダンヘッドが出現するが、こいつを破壊すれば、画面中の敵はすべて消滅するので有効に利用しよう。また、アイテムが両端に散らばっている。残らず取ろう。ここを抜けると中ボスが登場する。画面左から1/3位のところにまずは位置しておこう。



○地上と空中からのダブル攻撃



○アイテムがたくさん出てくるゾ



○出たっアブナイ砲台。破壊すると



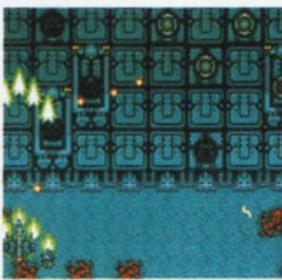
○こうなる。血迷って突っ込むなよ

ポイント3 またもや出現、青い砲台地帯

ステージ1の大詰めは、このポイント3だ。ポイント1の砲台地帯に比べて、難易度もかなり高くなっている。砲台の数も、画面全体に均等に配置されている程多く、おまけに地表と砲台の色が同じ箇所まである。ここは、とにかく撃て、弾をばらまけ。ここまでノーミスで来ているなら、3段階までパワーアップしているはず。ステージ1のボスは近い。イージーミスだけには気をつけよう。



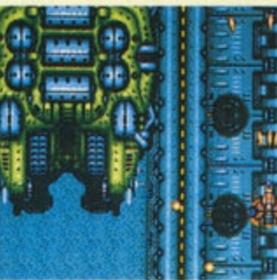
○ノーミスでくれば、この状態のはず



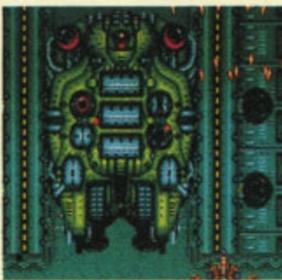
○ホラ、地面と砲台が同色だ。気をつけよう

BOSS: Jタンク

ステージ1のボスはJタンク。その名の通りジャンボな戦車だ。こいつは弱い。達人ボンパーが3個あれば倒せちゃう。けれど、ステージ1からそんな安易な方法をとっているのはダメだ。この後のボス達と戦うための基本的テクをここで身につけよう。ボスの左右に出現する砲台を破壊しつつ、ボスが弾を撃ってくるタイミングを覚える。そして逃げ場を失ったら、すかさず達人ボンパーを放て!



○ゲッ、逃げ場がないよ。でも、あわてずに



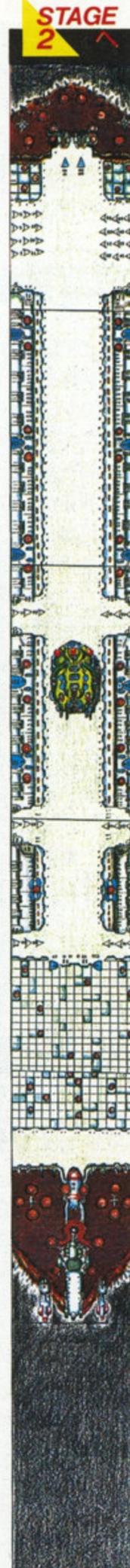
○Bボタンで、達人ボンパーだ。使えるでしょ



ポイント1



ポイント2



ポイント3

BOSS

STAGE
1
START

A

B

STAGE

2

ただでは死なない！恐怖の真空管たち

ステージ2において全般的にいえることは全神経を画面に集中させ、現れる敵を出てきた瞬間に倒すこと。変に撃ちもらして画面中をウロウロされると、すぐミスにつながって

しまうだろう。なぜなら、このステージには、世にいう恐怖の真空管地帯が待ち構えているからだ。このステージは、君の集中力と判断力を見事に試してくれるだろう！！

ポイント1 死なばもろとも真空管地帯

ここで注意すべきことは、やたら弾を撃つてはいけないということだ。敵にかこまれてもウカツに乱射してはダメ。真空管が破裂して、キミは地獄に導かれてしまう。だから慎重に弾を撃つということが重要。あとは真空管に弾を当てないようにするために、画面の左右どちらかに寄ったまま正面に来る敵だけを倒すのも手だ。あと、レーザーのまま進入すると、大変な目にあう。真空管のことはばかりになるが、それほどに恐ろしい存在なのだ。



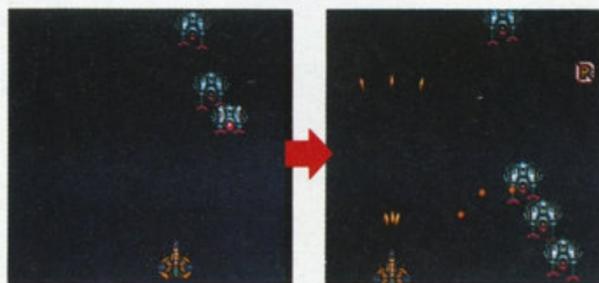
○破裂するときおまけに3発も弾をいただけける

○この場所から弾を撃つていれば、多少は安全度が高いゾ

○これが、恐怖の真空管だ。こいつには泣かされるだろう

ポイント2 タフな敵キャラの嵐地帯

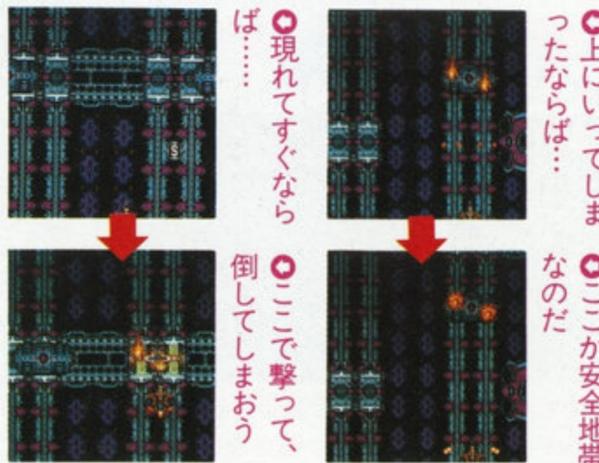
このポイント2は宇宙空間なので、地上の敵は現れない。そのかわり、現れる敵のカタイことカタイこと…。ザコキャラなのに、中ボスと勘違いしてしまうほど。でもレーザーを装備していれば、それほど苦でもないだろう。そしてここにはアイテムがたくさん出るが、そろそろアイテムの種類とスピードのレベルなどを考えて取ることを覚えたい。



○右から撃つから… ○左へ逃げてやる

ポイント3 砲台が曲者のコンテナ地帯

ここにはコンテナ型の敵キャラ、タンクローラーが出現する。こいつの動きは単純で、左右から出て、レールに沿って昇るだけ。弾もあまり撃ってこない。しかし油断は禁物。耐久力がけっこうあり、さらには出現してから少しして4方向に弾を撃ってくる。だから、早め早めに始末することが肝心。でないと、コンテナの陰に隠れるように、左右に存在する砲台に悩まされるゾ。ちなみに、タンクローラーの安全地帯は、中心の延長線上だ。でもかなり離れていないとダメ！



○現れてすぐならば…

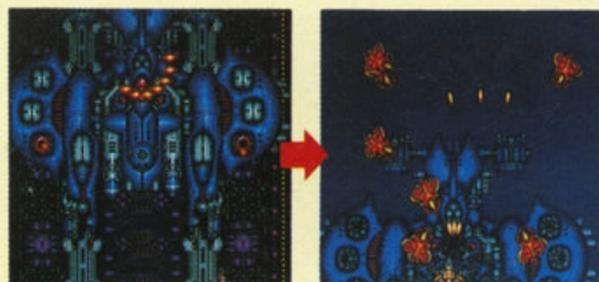
○ここで撃つて倒してしまおう

○上にいつてしまったならば…

○ここが安全地帯なのだ

BOSS: バッドロン

ステージ2のボスはバッドロン。弱点は、本体の中央部だ。こいつの攻略ポイントは、開閉式のフタを持つ砲塔を最初に破壊すること。この砲台、フタを閉じているときは、ボムでも破壊は不可能。うまくタイミングを合わせて壊そう。そしてボスを倒した後、最低でも1発はボムを残しておこう。なぜならボスを倒しても、すぐ四方八方から現れる敵は、ボムでないと倒せないからなのだ。



○この開閉する砲塔が曲者なのだ

○こうなるので、ぜひ達人ボムが必要だ

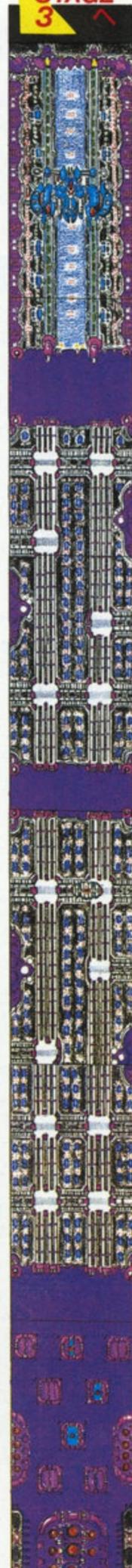
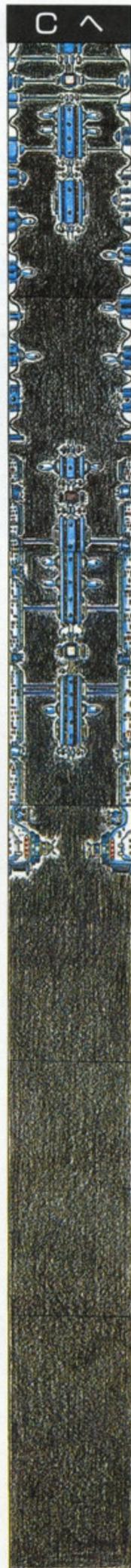
STAGE 3

BOSS

ポイント3

ポイント2

ポイント1



STAGE 2 START

STAGE

3

死ななければアイテムがたっぷり

このステージは半分が宇宙空間、1/4がパイプが網の目状に組み合わさり動く砲台がある地帯、そして残りが真空管とボスのいる部分となっている。この特徴はかなりの量

でアイテムがでるということだろう。特に動く砲台の地帯では主にスピードアップと達人ボムが出現する。ここを抜けると再び宇宙空間になる。画面の中央付近まで出ること。

ポイント1 アイテムたっぷり斜め砲台地帯

大量のザコキャラの攻撃を切り抜けると斜めに組み合わされたパイプに動く砲台が設置された地帯にはいる。ここではスピードアップと達人ボムが多量に出現する。注意したいのはスピードの取りすぎと達人ボムの使い惜しみだ。スピードを取り過ぎると敵と衝突してしまうし、ボムを使い惜しむと大量のザコキャラに囲まれて逃げ場を失ってしまうのだ。この攻略法としては画面中央付近で攻撃しながら左右に動き、敵が出てきたら反対方向に移動しつつ敵の後ろに回り込んで攻撃。そして再び画面中央へ移動。もし周りを敵に囲まれ逃げ場がなくなったら達人ボムを使うわけだ。もちろん出現したボムは取っておく。



○敵に囲まれるまでぎりぎりねばって



○これがイヤラシイ斜め砲台



○達人ボムを使えばアイテムたっぷり



○ほーれ、ボムが出たぜ

ポイント2 再び登場、恐怖の真空管地帯

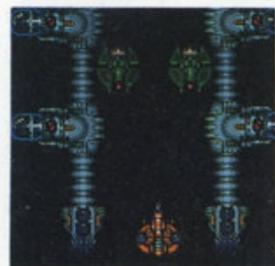
ステージ2で(たぶん)痛いめにあった真空管が少しのあいだが再び登場する。だがこのステージではたいした長さではなく、また破壊しなくてすむ場所があるので悩む心配はないはず。さて、その場所だが例によって画面中央だ。この地帯では敵の攻撃はたいしたことはないの動きを見つつ前後していればOK。そして画面上部に目玉のようなレーザー砲台が見えたら左右どちらかに少し寄る。



○この敵は倒すとボムになるのだ



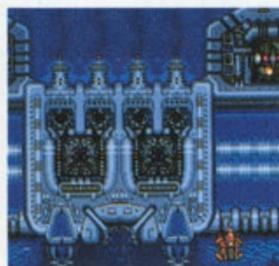
○おまけに当たり判定もないときている



○画面中央にいれば真空管も怖くない



○ここまで来たらすこしだけ横に



○真空管地帯を抜けた直後の地上砲台は



○シャッターが開いていないとつぶせない

BOSS: グルス

このボスも例によって左右を固定砲台で固められている。まずこれらの砲台を始末することを考えよう。左右両方をつぶすのは難儀するのでどちらか片側に寄りボスが放つ弾を前後によけつつ砲台を破壊する。そして前に回り込んで中心部を攻撃。ボスが画面の下ぎりぎりにはいるときは無理をせずに横の砲台をつぶすことに専念したほうがいだろう。ボスのエリアが終わるとすぐステージ4に続く地上部分が。この地帯もあなどれない。



○まず横の砲台をつぶしてしまおう



○砲台を始末したら弾に注意しつつこのあたりで撃ちまくれ



○このあたりで撃ちまくればいい

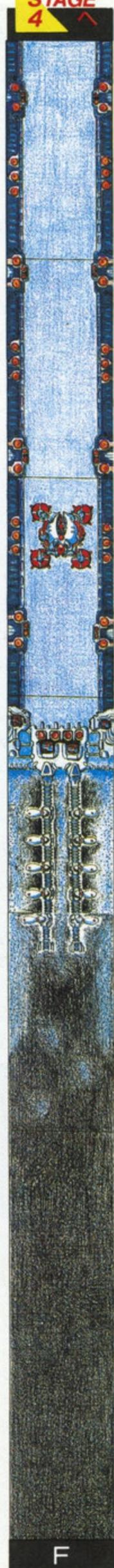
STAGE
3
START

STAGE 4

BOSS

ポイント2

ポイント1



E

F

STAGE

4

ステージ後半はアイテムラッシュ

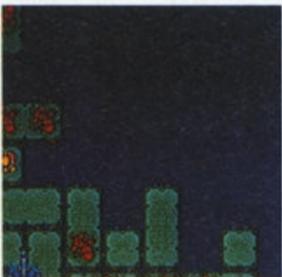
ステージ3をクリアしたと思ったら息をつく間もなく地上の砲台や戦車の猛攻を受ける。3つの地表部分を通ると、あとはボスの所までえんえんと宇宙空間が続く。目標物が

ないので敵の出現パターンを覚えるのに苦労するかも。またこのステージもアイテムが大量に出現するので生かすようにしたいが、逆に自分の首を締めるようなこともありうる。

ポイント1

戦車&移動砲台地帯

ここは戦車と移動砲台が鬼のように出現する。画面外にもたくさんいるので撃ちもしないようになりたい。さもないとそれが命取りになりかねない。また画面のはしにアイテムが出やすいので注意するように。なおここでサンダーレーザーが出たらそれを取るとザコ退治に便利だろう。もし取ったなら敵の弾に注意すること。そして地上のザコを退治してノーマルならパワーショットに戻すように。



○上のはしにアイテムが出ている



○サンダーレーザーだとかなり楽ができる

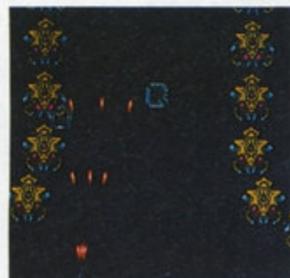
ポイント2

アイテムごっそりドクロ地帯

宇宙空間にはいるとスピードが速いグルグルが現れ、すぐに中ボスのジョーサも出現する。ジョーサは弾を2、3発撃つとレーザーを放つので正面に出た攻撃は注意が必要。ジョーサを倒すとザコと共に、アイテムを出すドクロが多量に出現する。ザコに注意しつつ必要なアイテムを取ろう。極力スピードやノーマルでレーザーなどを取らないように。



○アイテムがたっぷり



○でも敵もたっぷり

ポイント3

ザコキャラとヤリのラッシュ地帯

中ボスのブローが現れたらヤリの出現する地帯に突入する。ブローは画面の下ぎりぎりまで下りて来たら弾を撃ち込んでやればいい。ここで曲者なのがヤリだ。突然横から飛び出して来る。左右に寄り過ぎないように注意したい。ヤリの先端部はボムになるので取ろう。

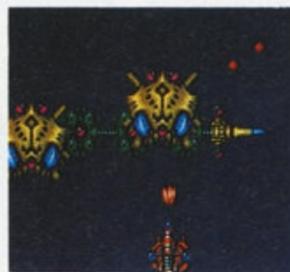


○このあたりで攻撃していれば安全

このヤリの緑の部分にはしっかりと当たり判定があるのでほやっとしているとやられるぞ。



○ここで撃ちまくれ



○これは少々苦しい



○横から突然飛び出す



○ほーれ、ボムになった

BOSS: ドスバム

ステージ4のボス、ドスバム自身はそれほど強くない。5方向に出す弾で攻撃してくるだけだからだ。しかし、この攻撃と共に画面上部から出てくるブクブガイヤラシイのだ。ボスの放つ弾を見づらくし、こちらの攻撃がボスまでとどかない、ということもあるからだ。達人ビームやサンダーレーザーならこの問題はある程度防げるが、武器の説明で触れたような難があるので一長一短だ。



○弾はこんな感じだからよけるのは楽だが



○ザコがボスを守るように回り込んでくる



ポイント1

ポイント2

ポイント3

STAGE

5

BOSS

STAGE
4
START

G

H


 STAGE
5
START

STAGE

5

慈悲無しの最終面、その先に待つものは

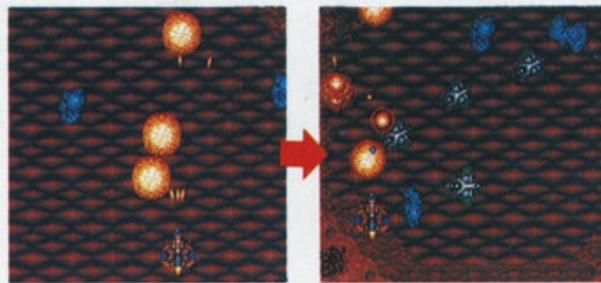
いよいよ最終ステージに突入だ。ここは今までとは比較にならない程敵の攻撃が厳しい。特にいん石の数は気が遠くなる程なので心してかかってほしい。また、アイテムの出現数

も前のステージほどではない。

途中に登場する中ボスは3つのうち2つは以前のステージに現れたものだがパワーアップしているの油断は禁物だ。

ポイント1 移動砲台地帯

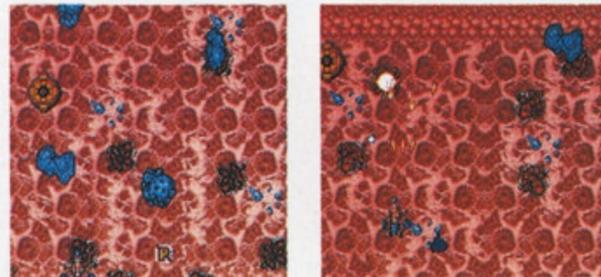
この前で出現するザコたちを倒しパワーアップしたら、いよいよいん石が登場する。いん石の数はとにかく多いので全てを破壊しようとせずよけられる物はよけたほうが良い。だが、よけるには多少なりともスピードが必要だ。上下左右に「の」の字や横8の字をかきようにして敵を誘導しよう。そして危なくなったら基本通り達人ボムを使うこと。



○ここでいん石を待ち ○左右に動こう

ポイント2 画面を埋めつくすいん石群地帯

気が遠くなる程長く続くいん石地帯だ。アイテムもそれなりに出るが、とにかくいん石をよけるのが精一杯といった感じだろう。パワーショットが2段階までパワーアップしていればかなり楽だが、地上の砲台群が放つ弾も多い。とにかく上下左右に動きまわり自機の周囲を見て、いん石と砲台が放つ弾をよけよう。アイテムに気を取られないように。このあたりからはサンダーレーザーが有効。



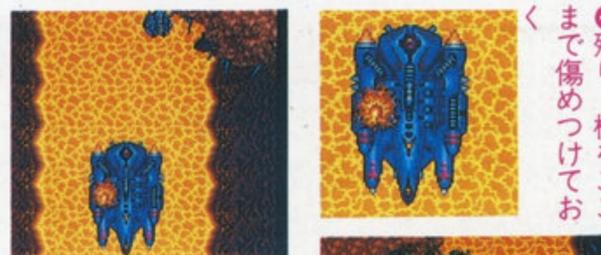
○「の」の字、横8の字を忘れるな ○それにしても目まがいするんですけど

ポイント3 中ボス利用でザコなし地帯

ステージ5ともなるとザコキャラの数も並ではない。ノーマルのままでは撃ち負けてしまうだろう。もし1段階でもパワーアップしていたらサンダーレーザーを使うのも手だ。この地帯の前の部分でチェンジしておく画面の一番下中央にいてだけで真横の敵も退治してくれる。そして中ボスのルーンが出てきたらボムを使って1機を倒しもう1機をのこす。弾をよけていけば少しの間ザコは出現しないのだ。



○大ボス並に強いルーン



○とにかく1機を集中攻撃しよう。弾に注意して離れておくこと
○ザコが現れた。ルーンには用はないから消えてもらおう

○残り1機をここまで傷めつけてお

BOSS: ドグラバ

このボスはこれまでの攻略法は通用しない。まず、正面に位置シカパーが開くのを待つ。開くと同時に弾を放ってくるので少し右に寄る。弾をよけたらまた正面へ。その後ラセン状に弾を撃ってくるので右はしへ逃げ上下に弾をかわす。3周するので注意。今度は左へいき左右まったく逆の動きを繰り返そう。次は、また左側で攻撃。そして右へ。火を吹き始めると、弾を放つ間隔が早くなるので注意。



○まずここでカパーが開くのを待つ
○弾を撃ったらここに逃げるのだ

○ラセン状に弾を撃ちだしたらここに避難

ATTACK

朧流忍術秘伝の書・巻の式はここにあり!!

ジョー・ムサシと宿敵『NEO Z EED』との激しい戦いは、すでに始まっている。全8ラウンドを戦い抜くための秘法を伝授しよう。

The Super SHINOBI™

発売中		セガ	6000円 (税別)
4M	ROM	アクション	コンティニュー

華麗なる朧流体術・忍術のすべてを習得せよ!!

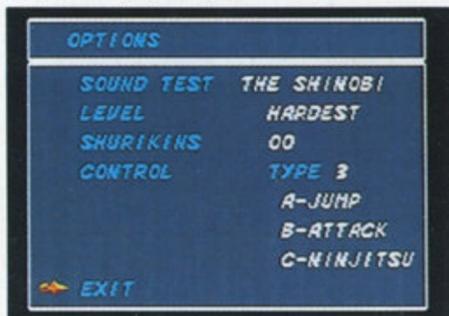
メガドライブ久々の本格アクションゲーム『ザ・スーパー忍』は文字通り、業務用の超パワーアップ版と言えるだろう。多彩な敵キャラの攻撃や数々の罠、そしてラウンド最後にまちうけるボスを撃破して最愛の許嫁ナオコを救出す

るには、それなりの作戦とテクニックが必要になってくる。まずは、全8ラウンドを通しての基本テクニックを身につけなければ勝負にならない。以下はムサシがマスクド忍者のもとにたどりつくための最重要テクニック集だ。

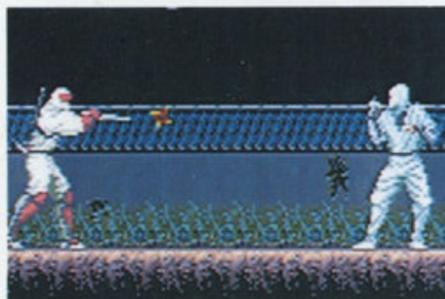
己の力に見合ったモードを選べ

メガドライブのゲームでは定番になりつつあるオプションモードで設定は自由自在。全面クリアを目指すなら、とりあえずはイージーモードを選んで手裏剣は最高の90発にしておくのが無難だ。

○サウンドテストモードもウレシイ



○敵キャラの強さなどは、まったく変化しないのだ



○手裏剣0でプレイしてみると、苦無でも敵弾を防げることがわかる

ジャンプテクニックがもっとも重要だ

ジャンプテクニックこそが、このゲームをクリアする鍵と言っても過言ではない。ボタンを押す長さによって、かなり微妙なジャンプが可能だ。小ジャンプを使えば上段にいる敵を、ダメージを受けずに倒すことができる。そして、もう一つ重要なのが「八双飛び」。このテクニックを完璧にマスターすれば、実は「浮身の術」は必要ないのだ。確実に「八双飛び」が繰り出せるようになるべし。



○小ジャンプをタ
イミング良く決
めて、上段に
いる敵をあつさ
りかたづけて
しまうのだ!



○「八双飛び」を
連発しなければク
リアできない場
所も多い



○最上点です
かさずボタン
を押せ! タイ
ミングがすべ
てだ



○タイミングが
悪いと、高い
位置には登る
ことができない
のだ



○自由自在なジャンプを会得せよ!

敵やアイテムボックスは斬れ

手裏剣に弾数制限があるのが、このゲームのちょっとばかりツライところだ。アイテムボックスは必ず接近して苦無で斬るようになれば、かなり節約ができる。さらに敵キャラクタにたいしても隙を



○苦無による攻撃は手裏剣より強力

ついでに接近戦に持ち込めば、手裏剣を使わずに倒すことが可能だ。ミスをしらずに進んでいくと手裏剣が足りなくなりがちなので、ノーマスクリアを目指すならば極力手裏剣を節約するべきだ。くれぐれも、いたずらに連射することなどないようにしたい。



○ノーマル状態だと、バキッと蹴りを繰り返す

○忍者刀の軌跡が残るのがなかなかカッコいい



八双手裏剣は、とっておきだ

手裏剣が8方向に乱れ飛ぶ「八双手裏剣」の技は絶大な威力を持っているのだが、1度使うたびに手裏剣を8発消費してしまう。意味もなく連発していると、あっという間に手裏剣が無くなってしまいうので、ここぞ！ というときだけに使用することが望ましい。着地点の安全を確保する場合を除いては、「ザコキャラ」に「八双手裏剣」はもったいない。普通の苦無で十分に倒せるはずだ。

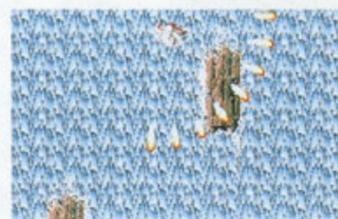


○「八双手裏剣」の威力は絶大



○元々そんなに沢山は持てない手裏剣が

○1度に8発も減ってしまうとカナシイ



○飛んださきには何があるのか不安なときには便利だ



○ゲーム後半では絶対に必要になる

パワーアップの攻撃力を活かさせ

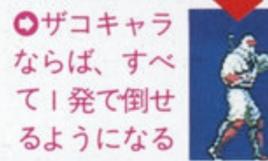
パワーアップアイテムを取ると歩行中のみ敵弾を防御できるようになるが、とっさの場合にこのテクニックを使うのは難しい。注目すべきなのは、ムサシの攻撃力がおよそ3倍にアップするという点だ。この攻撃力をもってすればボスキャラも楽に倒すことができる。ただし、1度でもダメージを受けるとその効力は失われてしまうので、パワーアップアイテムをとったら「雷の術」を使って、攻撃力を保つのが最良の作戦だ。



○このアイテムだけは絶対逃すな！



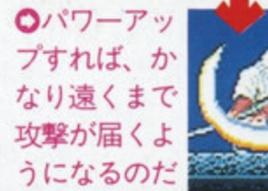
○ノーマル状態では、見た目にもあまり強くなさそう



○ザコキャラならば、すべて1発で倒せるようになる



○タイミング良く振ることによって敵の弾を防ぐこともできるのだ



○パワーアップすれば、かなり遠くまで攻撃が届くようになるのだ



○この状態がゲームを通じての最強パワーアップだ！

敵の配置を知れば恐ろしいものなし

このゲームでは、敵キャラクタの数と出現場所はいつも一定である。敵キャラがソロソロ無限に湧いて来るようなことはないの、どの敵がどの位置に配置されているかを覚えてしまえば、攻略がグッと楽になるはずだ。



○例えば、敵がこんなふうに配置されていたら



○少し戻ってこの位置から攻撃すれば！



○画面外の敵を倒すことができる

4種類の忍術を有効に使い

ムサシが使える忍術は右の4種類だが、一番役に立つのはやはり「雷の術」だ。「火龍の術」は敵に囲まれてどうしようもなくなったとき、「微塵の術」はどうしても倒せないボスキャラに対してのみ使うといいだろう。「浮身の術」は、ジャンプに失敗すると海に落ちてミスになってしまうステージ1くらいしか、使うべき場所はないと思われる。



雷の術

○ありがたいことに、敵のいかなる攻撃からも5回まではムサシを守ってくれる。一番お世話になる忍術だ



火龍の術

○とにかくハデ。しかし、その割に攻撃力はたいして高くない。ボスキャラとの戦いにおいてはあまり意味を持たないだろう。対ザコキャラ用か



微塵の術

○最後の最後、とっておきの手段。なるべく使うな



浮身の術

○飛距離がかせげるのはいいけれど、それ以外には何の利点もない。「八双飛び」をマスターすれば必要ないだろう

ラウンド1

朧流忍の里～ 忍者屋敷

なにはともあれ最初のラウンドだ。一通りのテクニックをここでマスターしておこう。忍者は1人1人確実に倒していけば問題はない。「兜」との混合攻撃は、まず「兜」だけをおびきだして倒すようにし



◎人気のない忍の里



◎カラクリ忍者屋敷だ

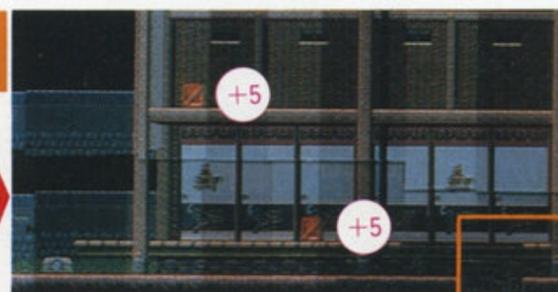
ないと、かなりのダメージを受けてしまう。それさえ注意しておけば、敵の攻撃も単調なものばかりなので比較的楽に進めるはずだ。パワーアップ状態を保って抜けられるようになろう。



◎手裏剣も斬れる忍者刀

1-2

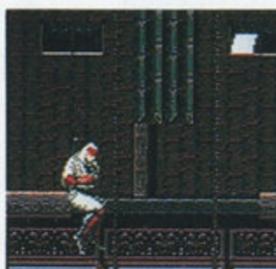
START



1-2

竹ヤリのワナをかわせ

上下に動く床に乗るときはボタンを軽く押してジャンプしないと、上の竹ヤリに当たってしまう。2つ並んでいる場合は、真ん中の安全地帯に入り込んでタイミングをとって抜けよう。



◎こういう無駄なダメージは、極力避けたい

◎この位置にいればダメージを受けないのだ



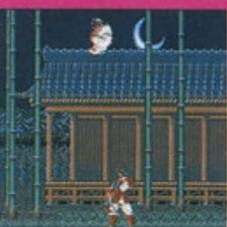
1-1

兜を軽く料理せよ

鎧に身をかためた「兜」はラウンド1に登場するザコキャラ中唯一、手裏剣を2発当てないと倒せない。倒さないと、どこまでもムサシを追ってくるこの敵には「八双飛び」で後ろに回り込んでの攻撃が有効だ。ギリギリまで近付いて苦無でぶった斬つてやろう。パワーアップしていれば正面から近付いて忍者刀の一振りでも片付けられる。

後ろに回り込め

◎後ろから攻撃。卑怯かもしれないけど忍者だから許されちゃうのだ？



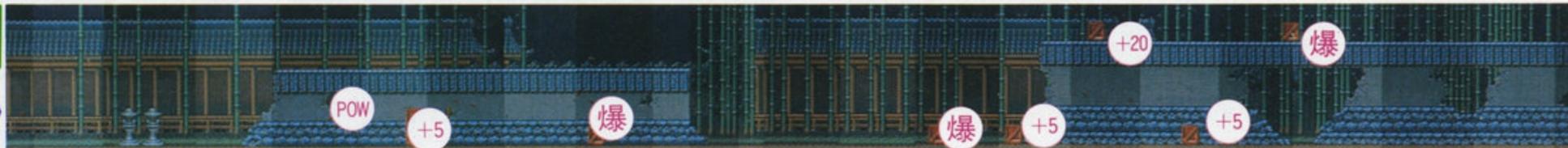
◎「八双飛び」で「兜」を飛び越せ



◎ギリギリまで踏み込めば、ごらんのようにキックも決められるのだ

1-1

START



ラウンド2

滝～ 敵アジト

このラウンドの特徴はステージ1・2ともに上下スクロールの幅

が広く、いたるところに落とし穴が口を開けていることだ。うかつに下に降りると、そのまま奈落の底へ、なんてことがあるので注意が必要。爆弾や敵の攻撃にはじかれて落とされるのも非常にくやすい。出現する敵キャラを確実に倒しながら進んでいくことが大切だ。

◎落ちこちて死ぬのはくやしすぎる



◎こんな場所にも乗ることができる

2-1

START



2-1

足場の悪さに注意

このステージは油断していると下に落とされてミスになりやすい。着地先の安全を確認してからジャンプすることが大切だ。

最後の流木渡りは一見、難しそうだが1本めの流木が見えた瞬間にジャンプすれば十分に間に合うので焦ることはない。



◎指示通りに進め

◎1発で倒せ!!



◎おっと、危ない

◎こいつは待って



◎落ちないように

2-2

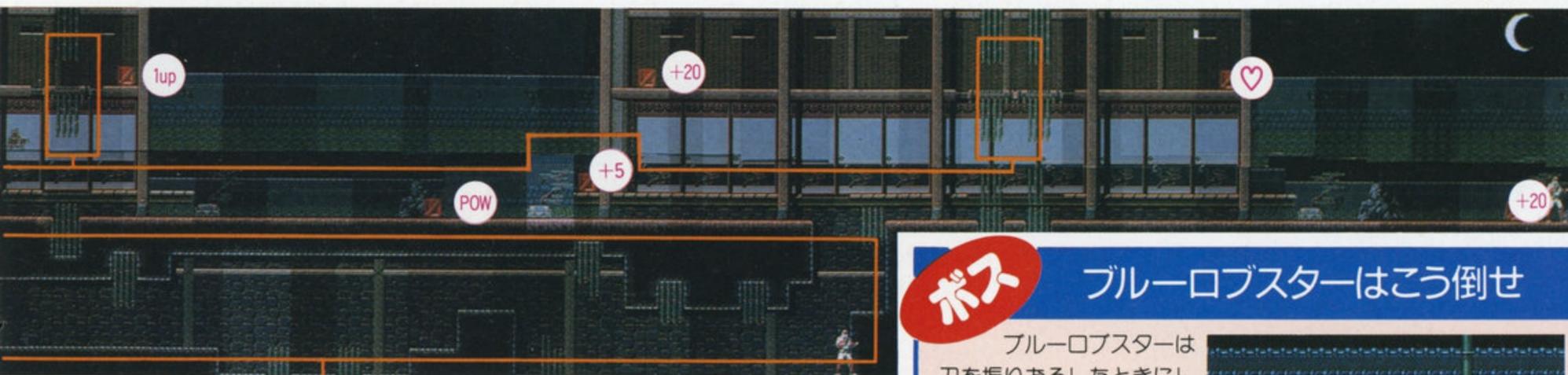
START



上に登る足場を見極めるのだ!!

※マップ上の記号の意味：+5=手裏剣が5増える +20=手裏剣が20増える POW=パワーアップ 爆=爆弾 ♡=ライフアップ 1up=1up 忍=忍術使用回数が1回増

ボス面へ



1-2 地下道を抜ける!!

ステージ2の2つめの忍者屋敷に入るには、いったん引き返して地下道を抜けなくてはならない。随所にある扉からは敵忍者が次々に出てくるが、5人までしか出てこないで扉にピッタリくっついてサクサク斬ってから先に進めば、どうということはない。

地下道から脱出するときは「八双飛び」は使わない方がいい。

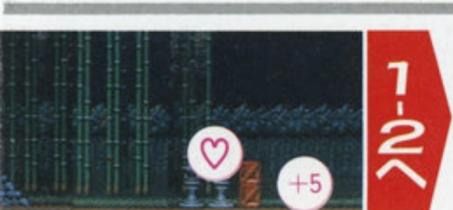
○どんどん出てくる



○放っておくと、とんでもないことになる



○手裏剣はもったいないから接近して斬ろう



1-2へ

ボス

ブルーロブスターはこう倒せ

ブルーロブスターは刀を振りおろしたときにしかダメージを与えることはできない。「八双手裏剣」を使えば簡単だが、もったいないので、間合いを見切つて飛び込むようにしながら手裏剣を当ててやろう。



○エビだけにカラが残る? ○恐れずに飛び込んで撃て

○追い詰められた場合は左右の壁の上から「八双飛び」だ!!



ドカン!!



流れ木を
渡れ!!

2-2へ



+5

○へたに下に降りると、こんなふうになりにタコにされてしまったりする



2-2 上を通れば楽勝

このステージは、とにかくビルの上を渡って進むのがいい。敵キャラもほとんど出ないし、下に降りたところでロクなアイテムは手に入らないのだ。



○スタート直後のアイテムボックスは開けないほうがいい。2つとも爆弾だ



○「八双撃ち」で下方の邪魔な敵を始末するのもいい

ボス

シャドウダンサーには接近戦

このボスに対しては、接近戦に持ち込むしかない。着地したところを苦無か忍者刀でサクサク斬ってやろう。最後の1人、要するに本体は色が黒くて見えにくいので、投げてくる手裏剣にさえ気をつけていれば大丈夫。あっさり倒せる。



○斬りまくって分身を減らすのだ!!

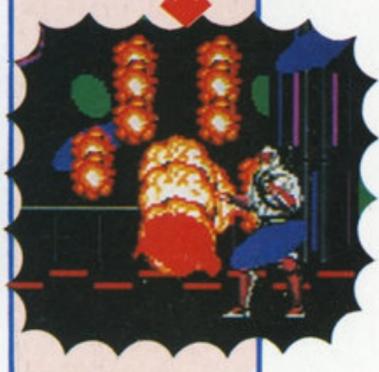
○着地点を読んで、ボスと接触することだけは避けるべし



○倒れる分身。キサマに用はない

○残るは本体のみ。さっさと片付けろ

ボス面へ



ラウンド3

飛行場～ 輸送機内部

近代兵器で武装した敵が多く、自動小銃や手榴弾による攻撃はあらかじめ予測しておかなければ避けるのが難しい。「八双手裏剣」を要所所で使わなければ突破するのは困難だろう。



○ゲーム前半では、かなり難しいステージの1つ



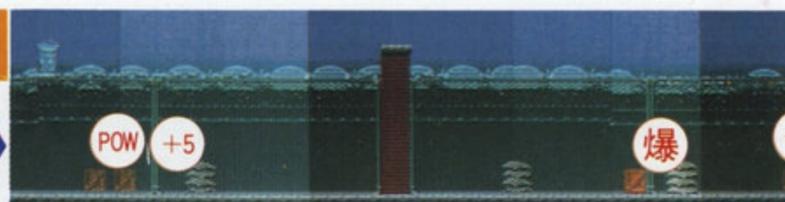
○輸送機内部も、いたる所敵だらけ。マイツタね

3-1 裏表を見切れ!!

金網の反対側に移動するのに「八双飛び」を使わなければならないのが、このステージの面白いところ。「八双手裏剣」を当てようと思ったら、敵がいるのは反対側で「八双飛び」をしなければならぬ。ムサシがどちら側にいるのかを見失わないようにするのが肝心だ。金網の反対側に攻撃してくる敵はいないので、片方の敵を倒して安全を確保してからもう一方の敵を始末するようにして進んでいけばそれほど難しくはない。

3-1

START



○こうして見ると敵も結構間抜けだ



○いくら撃つたって当たらないよん

3-2 ハッチに気をつける

このステージで怖いのは敵の攻撃を受けて、ハッチの真ん前に飛ばされてしまうことだ。注意!!

○ウワーツ。吸い込まれるーツ



○着地にミスると大抵の場合は



○ハッチが待っているんだよね



3-2 カクレIUP出現

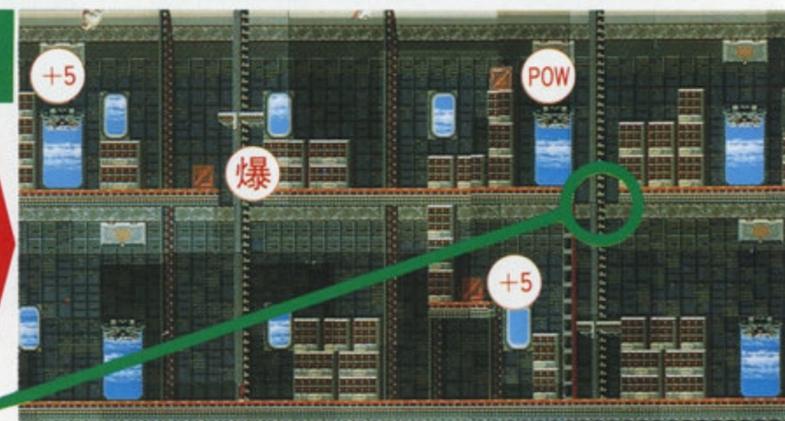
ステージ2には1UPアイテムが隠されている。必ず取っておこう。ここに限らず、各ステージの随所にアイテムが隠されているので余裕があれば、いろいろ



○イージーモードならばんな所を撃ってみよう。あまり意味はないけどね

3-2

START



ラウンド4

スクラップ場～ 敵秘密工場

ザコキャラはラウンド3と同じだが、地形の罨や仕掛けが多く、余計なダメージを受けやすい。ス

ステージ2では敵弾の発射音などの効果音に耳をすませて、ジャンプや降下のタイミングを計る

○瓦礫の山が、攻撃するのにとっても邪魔



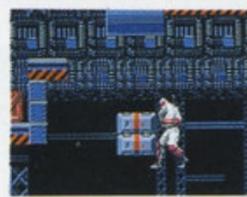
といいだろう。敵キャラの配置さえ覚えれば「八双手裏剣」を使わなくても十分クリアが可能だ。

4-1

START



○刀を振ってる場合じゃないぞ



○落ちてくる部品にも要注意だ

○この箱も斬つてはいけない

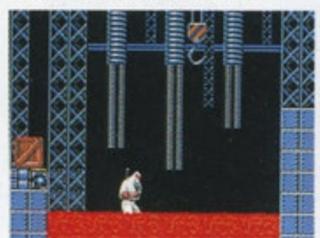


4-2 出会いがしらの攻撃に注意

上に登る場合は、まずノーマルジャンプで上の様子を見てから登るようにしよう。下に降りるときはできるだけ端によっておいて、敵弾の発射音が途切れたときに降りれば安全だ。



○ジャンプし過ぎると炎に突っ込むことも...



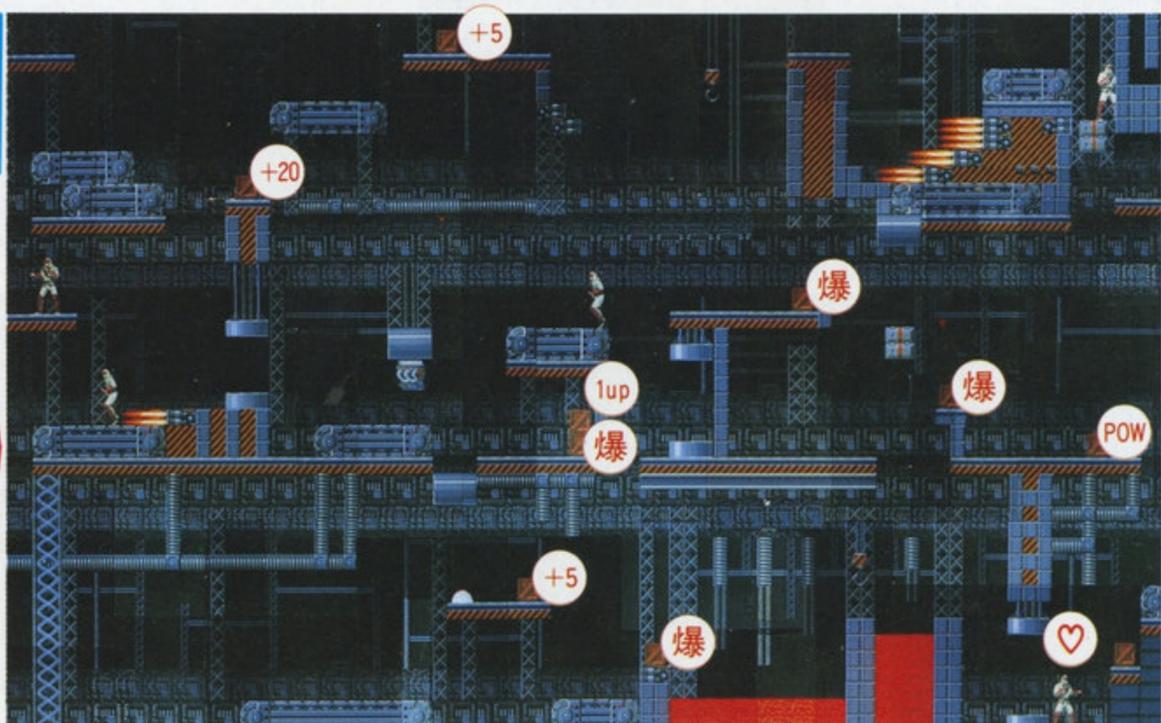
○この部分に落ちるとミスになってしまう



○ここは、敵に弾を撃たせてから飛び降りよう

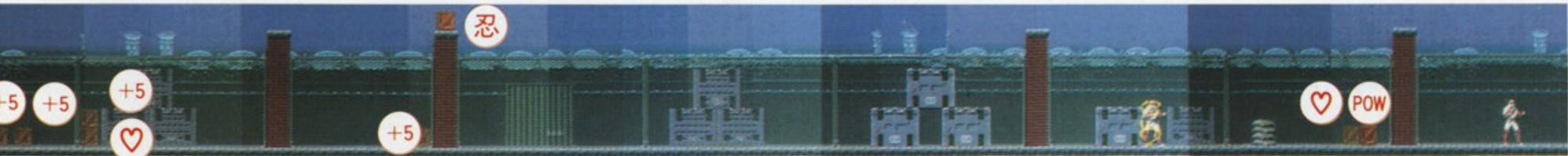
4-2

START



ボス面へ

※マップ上の記号の意味：+5=手裏剣が5増える +20=手裏剣が20増える POW=パワーアップ 爆=爆弾 ♡=ライフアップ 1up=1up 忍=忍術使用回数が1回増



3-2

3-1 敵の背後をとれ

とにかく頭にくるのが手榴弾を投げってくる敵。大抵の場合、物陰に隠れているのが厄介なところだ。しかし、表と裏に同時には出現しないのが唯一の救いだ。反対側の敵を始末しておいてから素早く後ろ側に移動して「八双飛び」だ。

○さすがに犬でさえも金網を越えることはできない



○このあたりで敵の攻撃を引き付けておいて

○素早く後ろ側に移動して「八双飛び」だ



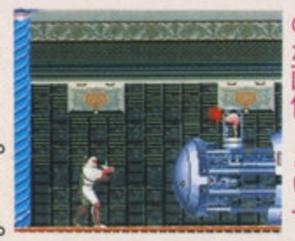
○後は近付いて斬れ!!

○「八双手裏剣」はこういう局面でこそ、その真価を発揮する。いやらしい敵を一気に蹴飛ばしてしまえるのだ

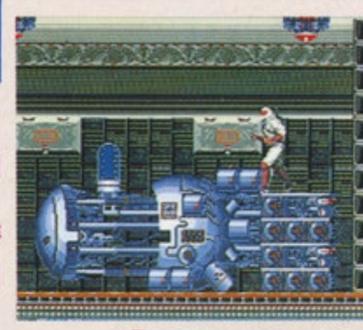


ボス 生体コンピュータ

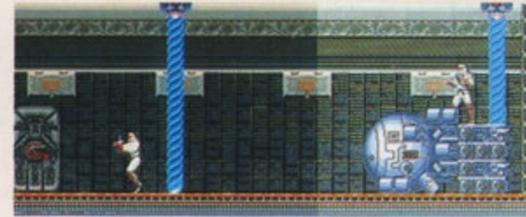
「生体コンピュータ」を守る砲台のうち左のものは発射中もムサシを追って移動するが、右は発射後にしか動かない。右側に入り込んで攻撃した方がタイミングが取りやすいだろう。



○左側は逃げ回るのが面倒くさいぜ



○大爆発する瞬間も、ここならバッチリ見られる
○ここからだ、立ったまま攻撃しても当たる



○左で戦うか? それとも右から狙うか



○狭いけど比較的安全



4-2

4-1 障害物の多さがクセ者

ひたすら右へ進めばいいだけのステージだが、スクラップの陰に隠れてムサシを狙っている敵が多いのが問題だ。ザコキャラには触れてもダメージを受けないことを利用して、わざと頭をめがけて飛び降りるのもいい手だ。火炎放射器で攻撃してくるロッキーは、引き付けておいて蹴りを3発ぶち込んでやるのがいいだろう。



○当たってないようで実は当たっている



○ほら。この通り、3回蹴ればあの世行きだ



○こっちも攻撃できないけどむこうだって。何考えてんだ



○遠くに降りて弾をくろうよりも



○わざと敵の体にぶつかるのがいい

ボス ???

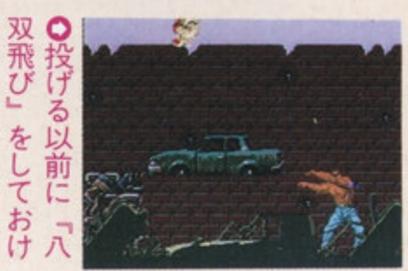
スクラップをドカドカ投げてくるこのラウンドのボスの弱点は頭。しゃがんで踏ん張っているときと、持ち上げてから投げるまでのわずかな時間がチャンスだ。あまり近付き過ぎるとタックルをしてくるので、十分に離れたところからタイミング良く攻撃しよう。かつたるとかと思う人は、ボスがスクラップを頭上に持ち上げた姿勢のときに近付いて斬りつけるのもいい。ただし、この方法だと必ずタックル攻撃をしてくるので、2~3回斬ったらすぐにジャンプしてかわさなければいけない。



○タイミングのいいジャンプ撃ちで敵の頭を狙い撃ちだ!!



○この戦法だと確かに勝負は早いけれど



○投げる以前に「八双飛び」をしておけ



○素早く逃げないとタックルされるぞ



○この状態になってもムサシを追ってくるがしばらく逃げていれば

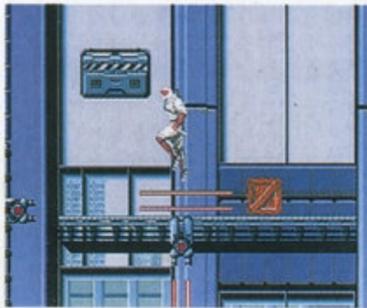


○勝手に爆発してしまう。結構、演出にも凝っているのだ、これが

ラウンド5 大都市～ ハイウェイ

このラウンドでは「八双飛び」のテクニックが試される。ステージ1、2ともに「八双飛び」を駆使しなければ先へは進めないのだ。

ザコキャラの攻撃が激しい割にはボスが弱いので、ステージ1、2を忍術で乗り切ろう。



○レーザーの猛攻をかわして上へ上へと進め



○華麗に飛び交うくノ一がとても邪魔だ

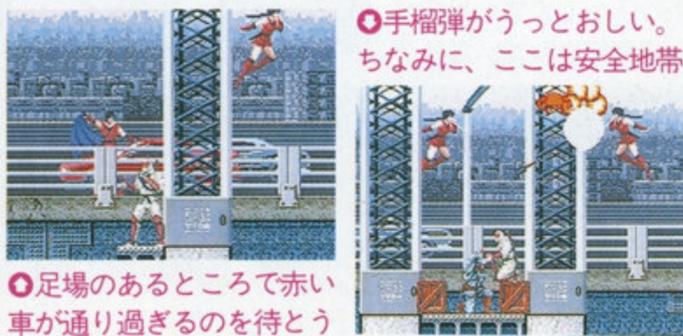
5-1 スタート地点の真上に隠されている忍術アイテムは忘れずに取っておこう。これでグツと楽になるはずだ。なるべく立ち止まらずに、横に移動するときにはしゃがみ歩きをすれば、レーザーに当たらないですむ。敵の攻撃や体当たりを受けて、下に落とされてしまわないよう、やはり『雷の術』は使っておこう。



○レーザー砲台に乗って上に

○何もない場所を撃つと忍術アイテムが出現

5-2 このステージはかなりの難所だ。むやみに「八双手裏剣」を使うと下に落ちてハイ、サヨウナラなんてことになりかねないので、赤い車の通る間隔をぬって足場を渡り歩くようにしたい。終盤の鉄骨の上に隠されているハートを取れば、後は楽だ。



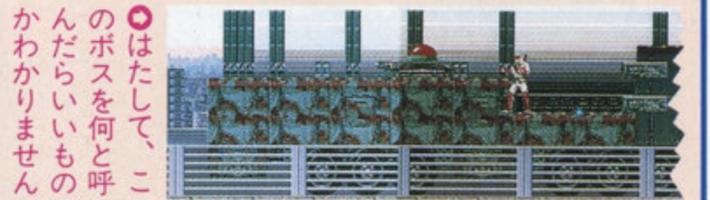
○手榴弾がうっとおしい。ちなみに、ここは安全地帯

○足場のあるところで赤い車が通り過ぎるのを待とう

ボス

トレーラーのコアを狙え

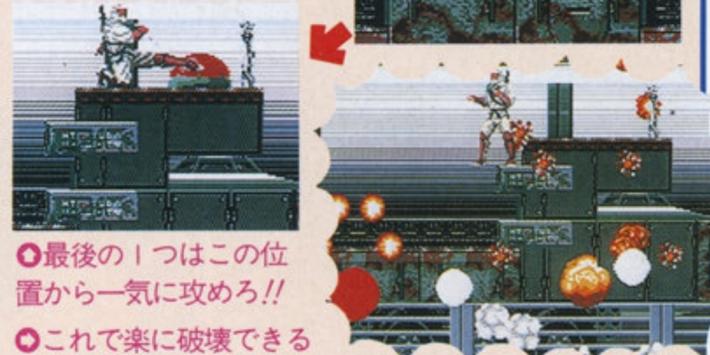
一定の間隔で突き出す3つのコアを破壊すればいい。最初の1つは接近しなければ炎の玉を撃ってこない。スタート地点から動かずに破壊しよう。2つめと3つめは、接近して蹴りか忍者刀をおみまいしてやろう。



○2つめは後ろに回り込んでしまえ。ここならば炎の玉が飛んでこないのだ



○1つめはここから攻撃だ



○最後の1つはこの位置から一気に攻めろ!!

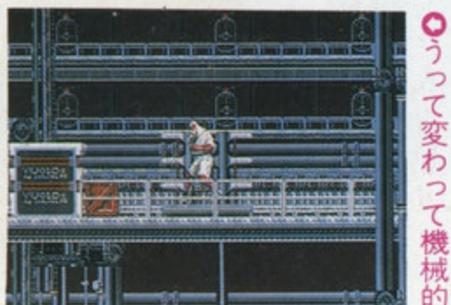
○これで楽に破壊できる

ラウンド6 チャイナタウン～ 列車屋上

はっきり言ってステージ1、2はラウンド5のものよりも、はるかに簡単だ。ただし、このステージのボスは異常なまでに強い/ステージ1で出るパワーアップアイテムの効果を失わないように。



○中華の文字が映える?



○うって変わって機械的

6-1 このステージのザコキャラは恐れるに足らない奴ばかりだ。とにかく、すべての敵に対して接近戦が有効。動きの遅い敵に素早く近付いてザクザク斬りつけてやろう。とにかく強気で攻めることが、このステージでは大切だ。



○カンフー男、紅龍は下段からのジャンプ&攻撃でいたぶれ



○三節棍の使い手、紫鳳に対してはタイミングをはかって...



○桃華はこちらから近付けば、まったく攻撃してこない



○この状態のときに接近して、キックを2発ぶち込んでやれ

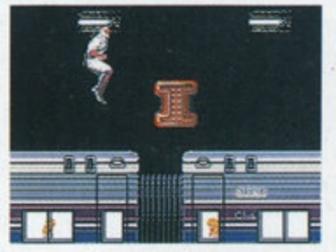
○倒したところににじりよって、ヘッヘッヘッ。違うだろ!!



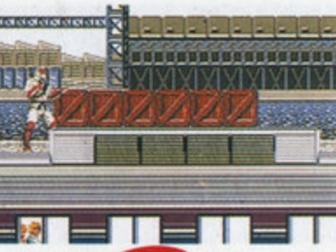
6-2 前半のトンネル内では飛んでくる鉄骨に注意。一定の間隔で飛んで来るので、少し進んでは後ろにさがって鉄骨が見えたらすかさずジャンプすれば大丈夫。鉄骨にさえ注意していれば、敵の攻撃は拍子抜けするほど甘いので楽勝だ。



○これだけ近付いても攻撃してこない。一体なんでだろう?



○しゃがむかジャンプかを見極めろ



○1つがハートで残りはゼーんぶ爆弾なのだ、これが



○こんなところに出てきたって怖くもなんともないもんねーだ

ボス

○この面のボスの姿は残念ながらヒミツ

SECRET

ラウンド7 港～ 巨大戦艦内部

いよいよ、敵の本拠地が近づいて来たこのラウンド。敵の攻撃の激しさもハンパじゃない。このラウンドを無事に切り抜けるには、自分なりのパターンをつくる以外に方法はない。ボスは思わず圧倒されそうな巨大キャラだが、こいつは気長に戦えば忍術なしでも倒せるから大したことはない。



○このラウンドの主演はやっぱり彼

7-1

業務用「忍」をほうふつさせるような波止場が舞台。海に落とされてミスするケースが最も多い。よほどのジャンプテクニックと反射神経がない限り、「八双手裏剣」に頼らざるを得ないだろう。終盤の長距離ジャンプは、「浮身の術」を使うのが確実。



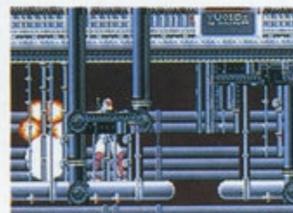
○「雷の術」を使ってしまった。はたして大丈夫だろうか

○まずはこいつを倒さないことには…。それにしても足元が不安



7-2

巨大戦艦内部は下へ下へと降りていくステージなので、出会い頭の敵の攻撃をくらいやすい。自動小銃を持った敵は画面外にいるうちに倒し、手榴弾を投げる敵に対しては立ち止まらずに近付いて、キックで倒すようにしよう。



○出口の直前にも敵が…。下の赤い部分も踏んではダメだ

○いたるところに罠が仕掛けてある。爆弾とコンテナに注意しよう



ボス

古代恐竜にも接近戦だ!!

まずはボスが近づいてくるまで、無事に逃げきろう。最初に頭が光ったら上段に登り、すぐに真上に「八双飛び」。着地と同時に今度は下に降り、さらにもう1回上段に登れば準備はOK。ボスがこちらを向いたらワントンポおいて1発撃ち、すかさず下に降りる。「グオーツ」という鳴き声がしたら上段に戻り、後は同じ動作を繰り返していれば時間はかかるが安全に倒せるのだ。

○ボスの吐く炎は足場が防いでくれる。これは非常にありがたい



○下に降りれば…



○尻尾攻撃は絶対かわせ

○ノーダメージで倒せる



ラウンド8 港～ 要塞島内部

ついに「NEO ZEED」本部に突入 / さすがに最後のラウンドだけあって、ザコキャラも色違いの強力版が登場。混合攻撃でムサシの行く手を阻む。どの場所



○荒れ狂う海が激しい戦いを予感させる

で、どんなタイミングで「八双手裏剣」を使うかが勝負のわかれめになってくる。最終ボス、マスクド忍者は近い。すべてのテクニックを駆使して突き進め!!

8-2

このステージは複雑な迷路になっている。1度倒した敵はムサシが死なない限り復活しないので、出口に至るルート上の敵を全滅させてから、アイテムをかき集めてクリアするのがいい。



○このドアはどこに通じてるんだ?



○このステージでこいつに出てこられるとけっこうキツイ



○いよいよ大詰めでも、敵に囲まれてちゃって危険!!

8-1

嵐の吹き荒れる波止場がクライマックスにふさわしい。海越えジャンプの着地点には必ず敵が待ち受けているから「八双手裏剣」で蹴散らすかダメージ覚悟で、できるだけ遠くに飛んで海に落とされないようにしましょう。最後には必ず大ハートが出る。



○砲台を利用して進め



○こいつには蹴りが有効



○ここまで来たら後には退けぬ

○この混合攻撃はきびしすぎる



ついにマスクド忍者現る!!

迷路を抜けたムサシはついにマスクド忍者のもとへとたどりついた。牢の中には助けを求めるナオコの姿が…。いよいよ最後の戦いが始まる!!

○ついに運命の時来た



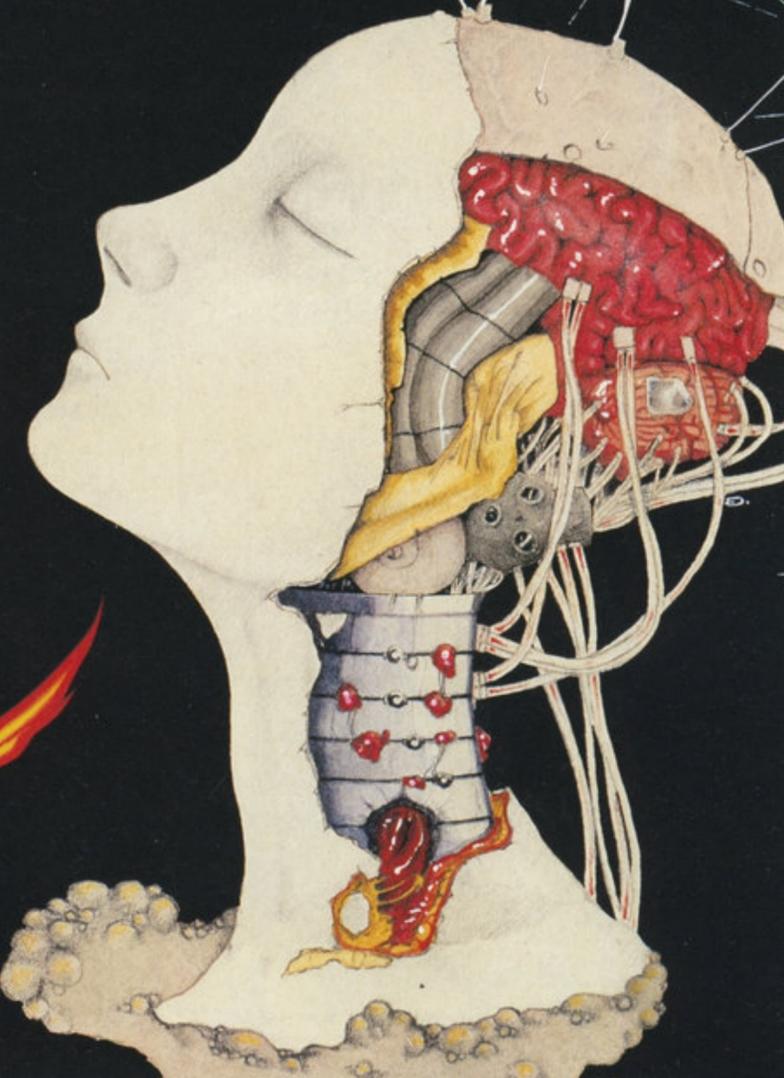
○攻略法は、秘密自分で考えてね
○とうとう現れた



ATTACK

正真正銘シューティング、ステージ4まで攻略!

コース



このゲームは、惑星セネカを侵略せんとする未知の敵・パルセリア軍を撃ち砕くために、全5ステージをクリアしなければならない。今回は基本操作とステージ4までの攻略法を紹介しよう。

12月23日 マイクロネット 6800円 (税別)
4M ROM シューティング

多重高速スクロールシューティング

その美しいグラフィックと、多重高速スクロールに圧巻されるゲームがこれ。これに加えて敵の攻撃も生半可じゃない。そんな訳で各ステージを攻略する前に、自機「バルトアンデルス」の特徴とそのパワーアップアイテムの効力を把握していこうと思う。



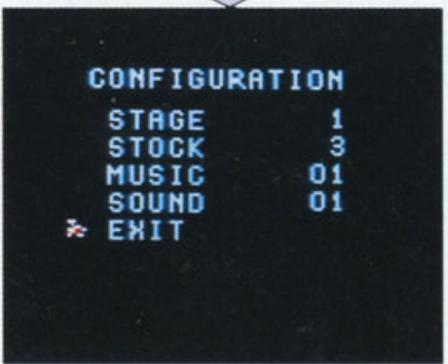
速くて、美しい、シューティング

コンフィグレーションモード

ゲームに入る前にこのモードに行こう。タイトル画面でA・B・Cいずれかのボタンを押しながらスタートを押すだけだ。

ここではスタートするステージの選択、自機の数、効果音のテスト、音楽のテストができる。これならシューティングの苦手な人にもある程度、ゲームを楽しむことができるようになっている。なお、最終ステージ5は選ぶことができず、自機の数、設定は6機が限度になっている。

A・B・Cどれかを押しながら、スタートを押す



上下でカーソルを移動させ、左右で数字を変えて設定しよう

ダメージ+残機制

自機の周りにはシールドが装備されている。敵の攻撃を受けると著しくエネルギーを消耗し、シールド切れを迎えると自機は1機減

ることになる。こうならない為にもこまめにシールドエネルギーを蓄え、得点を稼ぎ残機を増やすように努めなければならない。



障害物には注意! いくらシールドでも耐えられないぞ

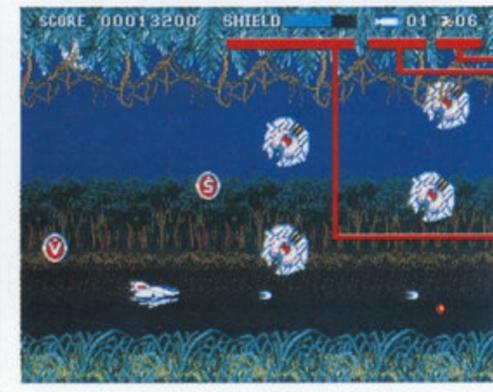


エネルギー残量を常に確認しよう



敵弾に当たるとシールドが守る

画面表示



残機数

得点数により増やせる。

BOMB(ボム)

必殺アイテム、BOMBの現在の残り数が表示される。スタート時は1発のみ装備。

SHIELD(シールド)

SHIELDのエネルギー残量の表示。なくなると1機破壊されてしまう。

パワーアップウェポンの数々

バルトアンデルスが最初から装備している武器は、前方に連射できるノーマルショットとBOMBがたった1発だけ。しかし、敵の激しい攻撃にはまったく物足りない。そこで敵の物資補給装置であ



これが、敵バルセリア軍の物資補給装置、キャリア



これは初期状態のバルトアンデルス。パワーアップさせていこう

るキャリアを破壊し、敵のものであるパワーアップウェポンをバルトアンデルスに取り込み、自機の武器をパワーアップさせてしまおう。ということで、ここではすべてのパワーアップウェポンの種類を紹介していこう。

一撃必殺BOMB

このBOMBは、バルトアンデルスが初めから装備している武器である。その威力は凄まじく、虹色に輝く無数のリングを放ち、画面上にうごめく敵すべてにダメージを与えることができる、素晴らしい武器である。しかし、初期状態では1発しか所持して



見掛けは派手な武器だが、威力は超強力だぞ

アップし続け、最強状態で同じショットのアイテムを取ることによって増やしていくことができるのだ。



WIDE BEAM

Wのアイテムを取ることにより装備ができる。上下に波形を描いて飛んでいくビーム砲だ。背景を貫通して飛んで行くので、背景に隠れた敵を倒すのに有効。同時にノーマルショットも撃ち出すので結構強力な武器。3段階までパワーアップが可能。



1段階目は波形状にビームが飛んでいく。



2段階では、2つの波形状ビームが重なる



3段階では、中央にもビームが放たれる



V-LASER

Vのアイテムを取ることによって装備することができる。扇状に撃ち出されるレーザーである。同じVアイテムを取り続けることで3段階までパワーアップできる。段階が上がると1方向、2方向、3方向と攻撃の範囲が広がっていく。



1段階。扇状のレーザーが前方に飛んでゆく



2段階。今度はレーザーがふた手に分かれる



3段階。レーザーは3方向に。広範囲の攻撃が



CLASH

Cのアイテムを取ることによって装備することができる。撃ち出された自弾が、敵や地上物などに当たると炸裂し、その飛び散った破片がさらに敵にダメージを与えるというもの。慣れないと使いにくい武器。これも3段階までパワーアップが可能。



まずは1段階。この時点では使いにくいかも



2段階では2連射ができるようになる



ついに3連射になった。質より量の攻めだ



OPTION

2つまで装備ができる。敵弾を吸収して、シールドのダメージをなくす。さらに、その先からノーマルショットを放ち、それはオプションを



矢印の方向、時計回りに回転する。通常はこの形態でいると良い

取り続けることで多方向に撃つことが可能になる。Cボタンを押すと位置を変えることができるので、状況によって移動させよう。

このように上下に位置する。弾も上下方向に発射されるワケだ



MISSILE

Mのアイテムを取ることによって装備され、取り続けると3連射までパワーアップすることができる。敵を追尾するホーミングミサイルで、ショットとは同時に使用することが可能なため、ぜひとも取っておきたいアイテムである。



自動追尾は楽しい。それなりにやくにたつ



SHIELD

シールドのエネルギーを消費したときに取ると、ゲージを満たんにすることができる。



SPEED

自機の移動スピードが速くなる。上限はない。取った数だけ速くなる。狭い地形での取りすぎは禁物。

ステージ 1

セネカの森

スタートステージ、セネカの森は、パルセリア軍の影響により巨大化し非常に危険な状態となっている。直接攻撃はしてこないまでも、ジャマな障害物となりバルトアンデルスの行く手を阻むのだ。突然身体を伸ばしてきたり、行き止まりを作っていたりもする。

しかし、この障害物を逆に利用してしまうのがこのステージのポイント。迷わずWIDE BEAMを選択するのだ。この武装なら、木や触手の陰に隠れながら一方的に攻撃できる。敵弾が届かないので安全だ。スクロールも遅いので、確実に進みパワーアップを図ろう。

アイテム出現数

SHIELD	×3	WIDE BEAM	×3
MISSILE	×4	V-LASER	×4
OPTION	×1	CLASH	×1

とにかく、障害物があつて狭い場所の多いステージではWIDE BEAMが役に立つ。ステージ1では、早いうちに3段階目までパワーアップが可能なので、逃さずひたすら取って最強にしておこう。そうすれば次のステージも楽になる。



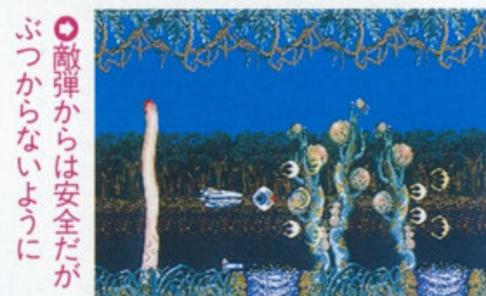
とつとと最高段階まで上げてしまおう

障害物をタテに攻撃せよ

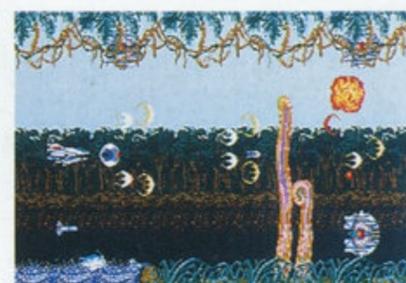
まだノーマルショットのうちは、早めに前に出て広い場所で戦おう。敵と障害物との間に挟まれてしまわないように注意。WIDE BEAMさえ手に入れば後は楽勝だ。向こう側にいる敵をバリバリ倒しながら進んでいけばいい。それから気を付けたいのが伸びるゼンマイ植物だ。これは画面最上部を通過すれば問題ない。上の植物は一見危険そうだが、実は当たり判定がないのだ。覚えておくといい。地面は当然ダメだが。



あまりやりすぎて挟まれないように注意



敵弾からは安全だがぶつからないように



触手は急に伸びるので危険。上を飛ばそう



貫通させて、早め早めに撃破。これがこのステージの基本的な攻撃法

ステージ1スタート



ステージ 2

セネカ上空

森での攻撃を振りきり超高空へ上昇したバルトアンデルスは、高速で敵先発隊基地へ向かう。よってこのステージは高速スクロール。初めは、なにがなんだか分からないうちにやられることもあるかも知れないが、慣ればこっちのものだ。背景のスクロールは無視して敵の動きだけを見るのがコツ。

そして、ステージ1とは違い障害物がない。広範囲に攻撃が可能なV-LASERを装備しよう。通常は、これで画面の真ん中辺りにいけば平気だが、それでクリアできるほど甘くない。高速で飛来する破壊不能のアイアンロックをどうかわすかが問題。出現パターンを覚えてしまえば楽だ。

アイテム出現数

SHIELD	×3	WIDE BEAM	×4
MISSILE	×4	V-LASER	×4
OPTION	×3	CLASH	×3

このステージのような、だだっ広い場所で威力を発揮するのがV-LASERだ。最高段階になると、ほとんど画面全体をカバーできる。また、アイテムの出現パターンを覚えて上手く取っていくと10発近くBOMBを増やすことが可能だ。



高速スクロールステージで役に立つのだ

高速ミサイルの群れ

スタートするとすぐに、ミサイルが高速で直進してくる。このミサイルは少々カタい。ノーマルショットの場合は上下に動かないようにして、自機の進路だけを確保するように。



ミサイルだけなら苦にならないが、他キャラとの複合攻撃はちとイタイ

2種のアイアンロック

このアイアンロックが、このステージのポイント。緑のロックはガンガン壊そう。赤いロックは破壊不能だ。はっきりいおう。場所を覚えれば事前に対処できるようになる。



上から下まで並んで進路を塞ぐときもある。左までくると隙間が開く

ステージ2スタート



マップは高速スクロールのため、途中省略してあります。

オプションを使え

この辺りは、放射状に飛び散る敵や大量にワッカ状の弾を撃ってくる敵などが出現し、けっこうキビシイ場所になっている。ヘタに動くよりもオプションの通常弾を消す性質を利用して、力押しで抜けてしまう方がかえって安全だったりする。オプションのありがたみを感じるだろう。



○出現時は当たり判定なし。左に下がれ



○通常弾はオプションで受け止めよう

敵が飛び立つ前に

壁向こうの上下には、敵が止まって並んでいる。すかさず、貫通するWIDE BEAMをおみまいしよう。一度動き出すと画面外を回って自機の後ろへ回り込んでくるのだ。



○見える前から、撃つていれば楽だ



○このようにバキバキ倒す！ 上か下、どちらかを狙って撃つのだ

BOSS 怪鳥ビッグ

最初のボスだけあって、それほど強くない。そのせいかわか、ここではボスとの戦闘中でもアイテムが出現するのだ。ノーマスで来れたなら、まずWIDE BEAMを取り、次にV-LASERを続けて2つ取ろう。こうすればBOMBを2発増やせる。MISSILEなども取ろう。ビッグもV-LASERならまったく動かずにすべてたおすことができる。また、ビッグとは別に上で花が咲き、実になって落ちてくるが、オプションを上に向けて位置さえ合わせておけば簡単に破壊できる。



○オプションで狙おう



○放っておくと落ちてくるので危ない



○動かずじっとしていれば倒せる



○ノーマルでは飛んでくる鳥は倒せない

中ボス巨大戦艦が行く手を阻む

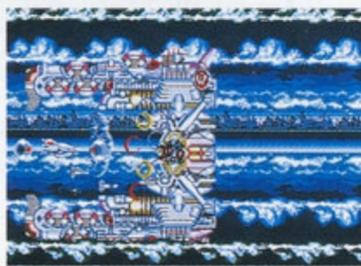
途中現れる中ボス。まわりについている8門の砲台から雨あられと通常弾を放ち、すぐ自機に向かって突っ込んでくる。弱点は中心の凹んだ部分にあるので自然と閉じ込められる形になる。しばらくすると、上下にも動くようになり押し潰されてしまうので、持久戦は避けたい。



○全体が現れたら、すかさずBOMBを使う

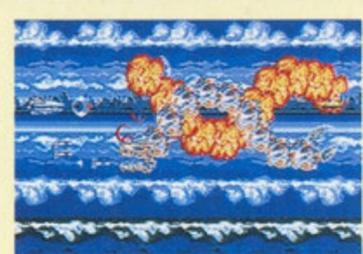
内側の砲台はすぐに破壊できるが、外側の砲台を壊すのは難しい。この砲台の弾は戦艦のボディをすり抜けて自機を狙ってくる。最初にBOMBを1発使って砲台を全滅させてから弱点を集中攻撃するのが安全だ。

○巨大戦艦はこれ以上追ってこない。砲台さえなければ簡単



BOSS 巨大竜アゾナーガ

アゾナーガは2匹1組になって次々出現する。初めの2組はどちらも倒すまで次の組は出てこないのだが、3組目が現れてから一定時間が経過すると、4組目が出現し、逃げ場を失うこともあるのだ。そうならないために、3組目のアゾナーガはできるだけ早く倒しておかなければならない。しかし、弾は撃ってこないし動きは遅いので、自機がノーマルショットでもそれほど怖くない。2匹同時に倒そうとせず、1匹ずつ確実に片付けよう。最後の1匹も、弾は撃つが動きは同じ。じっくり弱点の頭を攻めれば大丈夫だ。



○二匹を追う者一匹を得ず。片方を狙え



○オプションをめりこませるのも有効

○最後まで、よく見りゃ簡単だわ



○出現と同時に弱点の頭へ撃ちこめ



ステージ 3 パルセリア先発隊基地

パルセリア軍先発部隊を叩いておかなければ、惑星セネカは確実に滅亡する。バルトアンデルスは敵地深く潜り込んでいくのだ。ステージ1よりもさらに入り込んだ地形になっていて、不用意に動き回れない。ステージ2でスピードを上げすぎてしまわない方がいい。

敵の攻撃を避けようとして山に激突しやすくなる。微妙なパッドさばきが必要だ。さらにこのステージでは上、下、後ろから現れる敵が多い。オプションの位置を移動させての攻撃が重要になる。オプションは2つ欲しい。1回の操作で前後、左右攻撃に変わるからだ。

アイテム出現数

SHIELD …… ×3 WIDE BEAM …… ×1
MISSILE …… ×1 V-LASER …… ×0
OPTION …… ×2 CLASH …… ×1

ステージ1と同様、WIDE BEAMが非常に有効である。この武装なら普通では狙いにくい、谷間に配置された固定砲台や、背景に半分隠れた敵なども、素早く簡単に倒すことができる。やはり、隠れつつ一方的に攻撃できるのはありがたい。



有効!

○これがなければ、オプションを駆使せよ

山や溶岩に囲まれ、動きに制限が

序盤でスピードアップアイテムがたくさん出てくるが、取らない方が身のためだ。狭い場所では動きを最小限に抑えたい。オプションがある場合は敵弾を消しながらの方が、避けながら進むよりも安全だろう。あわてて動かないことが大切だ。



○とにかく、ぶつからないことを第一に

突如吹き出す溶岩に注意

3つ目の山を越えると、下から溶岩が噴き上がってくる。この場所まで来たら、まず上の砲台を破壊してから、すぐに一番下まで降りよう。そのまま上にいると危険だ。

後は、3つ目の山の前でじっとしたまま撃っていれば、簡単に抜けられる。オプションを下に向けて、上を進むよりもこの方が安全だ。出現位置さえ分かれば、恐くはない。



○上をいこうとするとこんな目にあう



○触手を先に倒しておかないと危ない

ステージ3スタート



ステージ 4 宇宙空間遊撃隊

惑星セネカに接近してくるパルセリア攻撃軍。その主力部隊を撃破するため、宇宙空間を駆け抜け一気に敵の心臓部を目指すのだ。ステージ2とは比べものにならない超高速スクロールと、ちょっと油断すると画面を覆いつくしてもまだ出てくる敵キャラの猛襲が待ち構えている。

自機の装備のパワーと、それ以上にプレイヤー自身の反射神経が大きく要求される。が、どう頑張っても大量の敵に周りを囲まれしちゃうことがある。そうなる前にタイミングよくBOMBを使用するのが、このステージのポイント。ここまでに10発位は増やせるので、惜しげもなく使ってしまう。

アイテム出現数

SHIELD …… ×3 WIDE BEAM …… ×6
MISSILE …… ×2 V-LASER …… ×2
OPTION …… ×2 CLASH …… ×3

背景がないので、攻撃範囲の広いV-LASERがいい。しかし、2つしか出てこないで、1度やられたらWIDE BEAMに切り換えるように。V-LASERは最高段階でなければ意味がないのだ。ノーマスで進んだときは駆使しよう。



有効!

○できれば、この状態のまま進みたいところ

壁をすり抜ける

このステージにもアイアンロックが現れるが、数はさらに増えている。敵の攻撃も激しいうえ、ロックの向こう側を攻撃するのは難しい。逃げ場を失う前にBOMBで道を開け。



○連続して飛んでくるところでは、よく見て落ち着いて抜けるしかない

中ボスの弱点は

発射し続けているミサイルの真下に位置して攻撃。このとき、画面の1番下はミサイルに対しての安全地帯だ。オプションがあれば、上につけて敵の下からめりこませよう。



○弾幕を避けて下に潜り込め。倒したら、すぐに前につけかえよう

ステージ4スタート



マップは高速スクロールのため、途中省略してあります。

巨大竜と触手

画面上部の岩に付いている丸い物体は、自機が近付くと伸び出して襲いかかる。弱点は赤い玉の部分だ。さらに巨大竜が中程に登場。触手と絡むと厄介なので、先ず竜を倒そう。



○ステージ2にも登場。頭が弱点だ



○触手がによーっと伸びて動きだす。巨大竜を早めに倒さないと辛くなる

極太砲台の列

終盤に現れる太い砲台は、バルトアンテルスが下に来るとその頭部を開き太いミサイルを発射。その後一定間隔でホーミングミサイルを撃ってくる。オプションで破壊しよう。



○近づくにつつとミサイルを落とす



○さらには一定間隔でホーミングミサイルを一斉に放ってくる

BOSS

生体要塞ゾゾ

溶岩の中からその不気味な姿を現す、大ボスゾゾ。触手をどでかい図体から伸ばしてバルトアンテルスを追い回し、その先端からは多方向へと弾を撃ち出してくる。しばらくすると画面左側に突進し、バルトアンテルスに体当たりをかましてくる。

ゾゾの弱点は触手の付け根の下の部分だが、触手が弱点をガードしてしまう。まずは画面右上に行き触手を誘き寄せ、素早く正面に戻り弱点を攻撃する。これを繰り返そう。

○あの目玉のような部分が弱点



○グロテスクで巨大なボス・ゾゾ。長い触手をうねうねとうごかす



○触手を上に引きつけて弱点を攻撃した方がいいが、突っ込まれて死んだ



BOSS

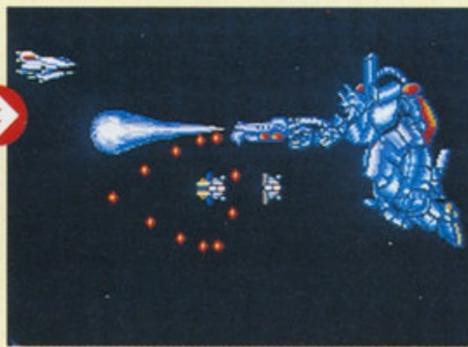
ジボノフMk.IV

遊撃隊の激しい攻撃を振りきると、そこには大ボス・ジボノフMk. IVが待ち受ける。バルトアンテルスの動きに合わせて上下に移動し波動ガンを撃ってくる。しばらくすると機動

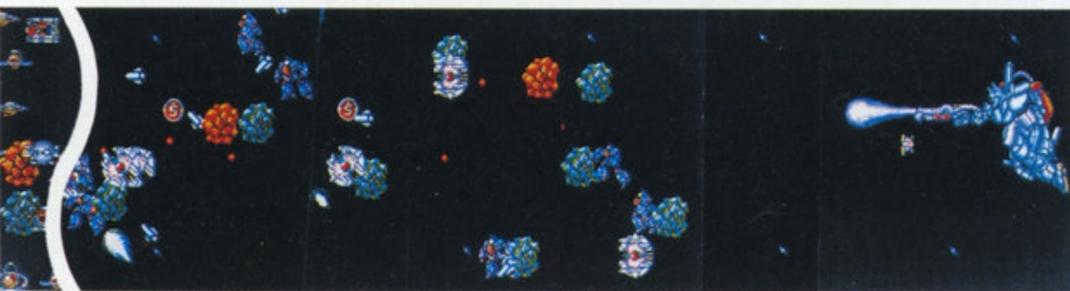
艇に変形し、突進してくる。ボス以外に援護機が飛んできて多方向に弾を撃ってくるぞ。波動ガンや突撃はギリギリまで攻撃して避けよう。時間がたつと攻撃が激しくなるぞ。



○ジボノフMk. IVの機動艇の形。これが変形すると……



○こうなる。波動ガンはギリギリで避けながら攻撃



ステージ 5

宇宙母艦マザー内

ここが最終ステージとなる、敵本拠地宇宙母艦マザーの内部だ。果たして敵母艦内に潜り込んだバ

ルトアンテルスを待ち受けているのは、複雑に絡み合うパイプの陰から襲いかかる敵機、無数の砲台、防御バリア。そして、母艦の中核部には謎の物体マザーOZが……。ここは破壊されると初めに戻されるため、クリアが難しいぞ！



○うねりくねるパイプ、火炎放射のようなものや、バリアーまである



○巨大な砲台のようなものからは、ジャンパーという偵察機が現れる

BOSS

マザーOZ



○最後のボスだ。このあと、この女性のような顔が……

NEW

新感覚リアルタイムで陣取り合戦!!

ヘルツォーク ツヴァイ

Herzog Zwei

シューティング要素も入ったメガドライブ
ならではのシミュレーションゲーム登場!
じゃまな敵を蹴散らして本拠地をたたく!!

12月15日	テクノソフト	6800円 (税別)
4M	ROM	シミュレーション
		パスワード

普通でない 新感覚ゲームシステム

メガドライブのシミュレーションゲームといえば、『スーパー大戦略』を思い出すが、このヘルツォークは、従来のシミュレーションとはまったく異質のゲームシステムを採用した、異色のシミュレーションなんだ。

シューティングゲームのようにマップの中を動きまわるユニットが、戦闘を繰り広げる。

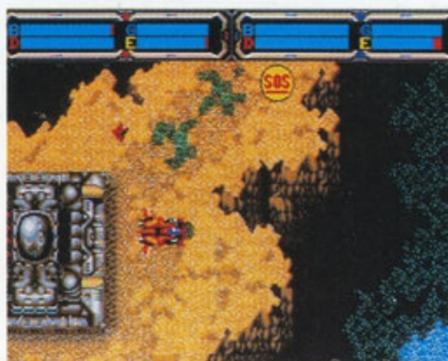


○ちょっと見るとシューティングゲームみたいなのだがその実体は……

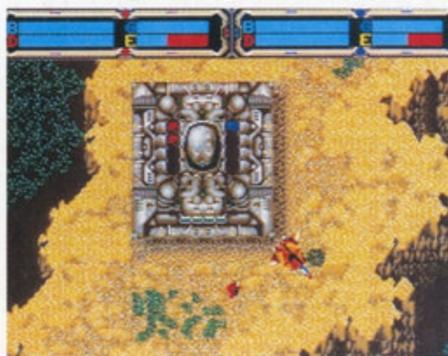
ヘックスとターン制を廃止

画面を一目見れば、わかると思うけど、ヘックスがない。おまけにターンという順番待ちの概念もない。だからぼやぼやしてると、敵が自分のユニットをどんどん生産して進行してくるということだ。そのため、戦略よりは戦術を楽しむ今時貴重なシミュレーションに仕上がっているんだ。

○敵本拠地を破壊するのが最終目的



○ヘックスのマス目もないので自由にユニットが移動できるわけだ



○中継基地をめぐるって敵と戦う

2人で楽しめるシミュレーション

普通のシミュレーションの場合、多人数でプレイすると、やたら時間がかかって、あまり実用的ではないよね。ところがこのヘルツォークの場合、2人までしかプレイ

できないけれど、順番待ちの概念がない。そのため30分くらいで勝負がついたりして、本気で2人で楽しめるようになっているというわけなんだ。

Wideモード



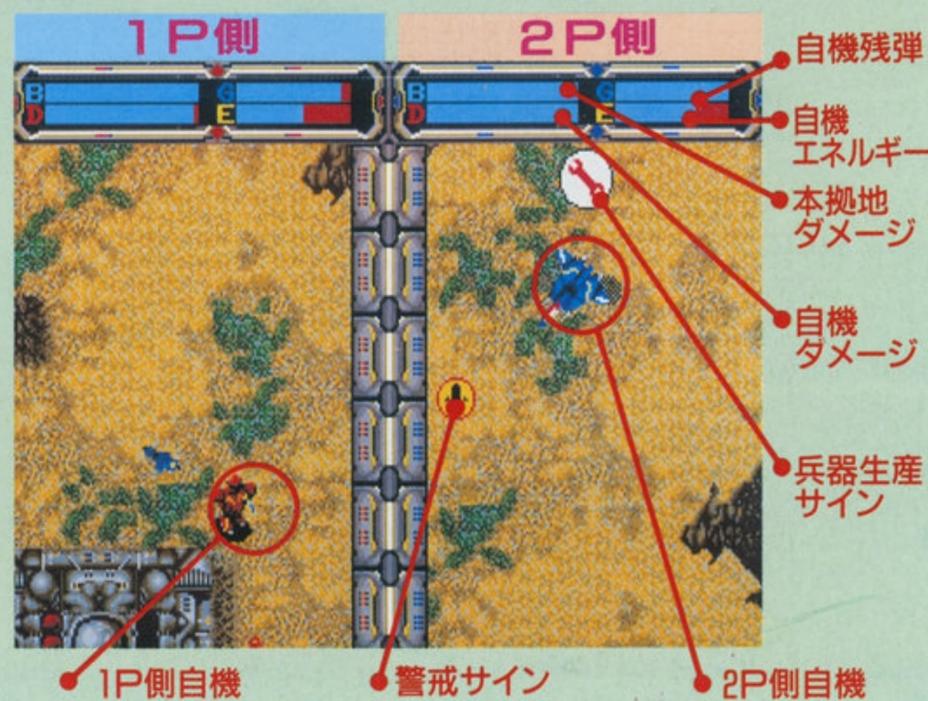
○1人プレイ時は、全画面を使ってプレイすることができる

Splitモード



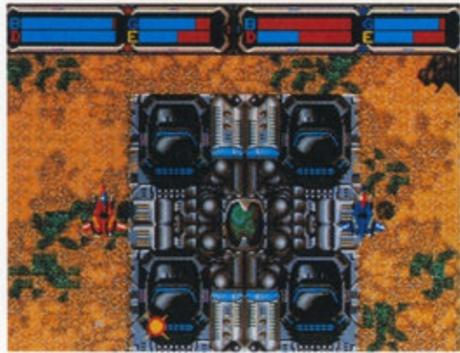
○2人プレイでは、左右に画面を振り分ける。1人プレイでも選択可能

メイン画面はこんな感じだ



プレイヤーが唯一操作 できる変形戦闘機

さてこのヘルツォーク、自分で操作できるのは、指令機ともいえる戦闘機1機だけだ。この戦闘機を操作して、生産の指令を送り、生産されたユニットを前線に運んでいくんだ。指令機は、あたかもシューティングゲームのように飛行できる。指令機の操作を素早くすることで、有利に戦略を運んだりできるわけだ。



○通常は、飛行形態をしているのだが、場合によっては変形する

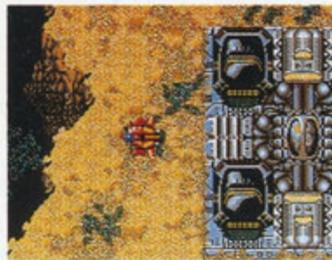
ユニット輸送が主目的

ヘルツォークには、トラックのような輸送ユニットはない。ではどうするのかというと、指令機で



○戦地に歩兵ユニットを降ろしたところだ。ユニットは自走していく

運搬する。ヘルツォークは、普通のシミュレーションと違い、そばに敵がいるからといってそこで止まらなければならないというルールもない。そのため、敵の後ろにまわりこんだり、うまくすれば直接敵の本拠地を攻撃したりできる。



○飛行形態は、ちょっと無骨な感じがするようだが……

★★ 自機の3段変形タイプ ★★

機動歩兵 消費エネルギー…小

指令機の変形タイプで、一番エネルギーを消費しないタイプだ。ただし、移動速度に欠け、地形によって移動できない場所があるのが欠点。しかし、唯一敵ユニットへの攻撃能力があり、援護射撃ができる。



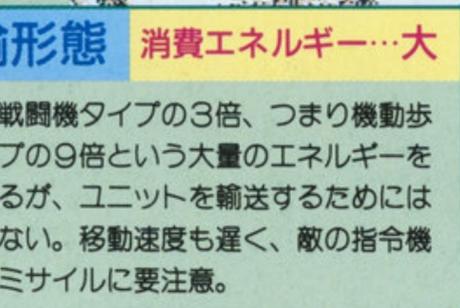
高速型戦闘機 消費エネルギー…中

機動歩兵形態の3倍のエネルギーを消費するものの、空中を飛行するため、マップ中のどこへも移動することができる。移動速度も速く、迅速に戦地へ移動できる。指令機のノーマルな形態だ。



空輸形態 消費エネルギー…大

高速戦闘機タイプの3倍、つまり機動歩兵タイプの9倍という大量のエネルギーを消費するが、ユニットを輸送するためには仕方がない。移動速度も遅く、敵の指令機や対空ミサイルに要注意。



歩兵形態で援護射撃

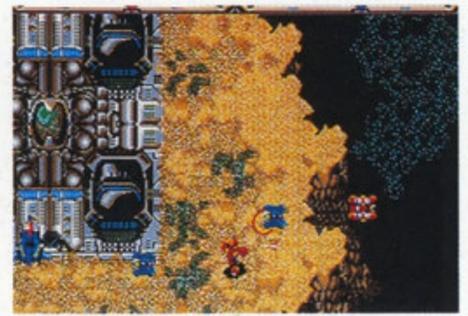
指令機は、飛行形態から歩兵形態に変形でき、敵のユニットを攻撃することもできる。自分の陣地が敵に攻撃されたりしたときに、自軍のユニットが近くにない場合、歩兵形態で撃退する。また、ユニットを敵ユニットの真ん中で強襲



○敵ユニットに対する攻撃が可能だが、同時に攻撃も受ける

させたりしたい場合に、飛行形態からとっさに歩兵形態へと変形して援護射撃できたりもする。

ユニットと、指令機との連係作戦が、シミュレーションの戦術性を高め、このゲームをおもしろくしているんだ。



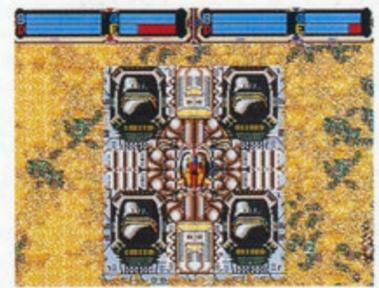
○敵地に強引に乗り込んで、ユニットを破壊したりとかいうワザもある

自機が爆発するとタイムロス

こんな便利な指令機ではあるが、無敵ではない。ある程度のダメージを受けたり、移動の際に消費するエネルギーが切れると爆発する。しかし、新しい指令機を作るためにお金が必要だったり、ゲームオーバーになるわけでもなく復活できる。問題なのは、復活に時間がかかるということ。本拠地の上に復活するので、前線へ復帰するにも時間がかかる。時間は、リアルタイムに戦略が進むこのゲームにとっては最大重要な要素なのに……。



○エネルギーが切れたらこのとおり……



○本拠地上に復活はするんだけど……

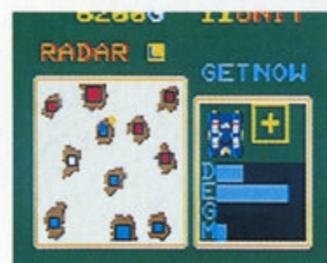
補給も自機を利用する

各ユニットも、行動するにはエネルギーを消費するし、弾薬も消費する。それを補給するには、補

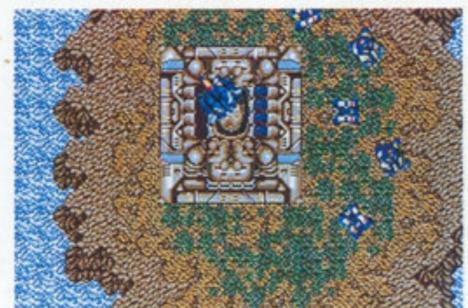
給車を生産し、近くに配置しておくという手があるが、補給車の動きが緩慢で、肝心なときにユニットに補給できていないことが多い。このため、実際の補給には、指令機で味方の基地まで運搬し、補給するのが実際的になってくるわけだ。



○このマークは弾切れの印。この間に敵が来たらやばい



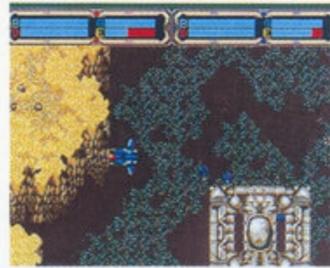
○ユニットを積み込めば、ユニットの状態が見れるのだ



○ユニットをかっついで中継基地の上にいれば、補給が可能なのだ

ユニットは勝手に動きまわる

操作できる指令機の他のユニットは、わざわざ逐一自分で動かす必要がなく、戦略行動をとってくれる。本拠地を攻めてこいとかいう指令を出すと、勝手に動きまわって本当に攻撃するからすごい…。



○歩兵ががんばって中継基地を占拠しているところだ

ユニットを生産する

ユニットは、普通のシミュレーション同様、お金を使って生産する。ただし、生産できるのは一度に1ユニット限りで、ユニット生産中に別のユニットを生産したり

することはできない。また、ユニットによって生産時間が違い、よく考えて生産指令を出さないと、タイムロスで窮地に追いやられたりするんだ。

生産中



○生産中は、中央上にスパナの表示

生産終了



○完成後は、中継基地で受け取れる

ユニットへの動作指示

勝手に動きまわるユニットだが、各ユニットには、それぞれ指令マーカーを付加しなければならない。このマーカーの内容に従って、各

ユニットは行動するわけで、戦略は生産ユニットと指令マーカーとで決定されるわけだ。指令マーカーは、基本的な動きが決められており、それぞれの場所に応じてマーカーを付加することになる。生産時に付加しなければいけない。

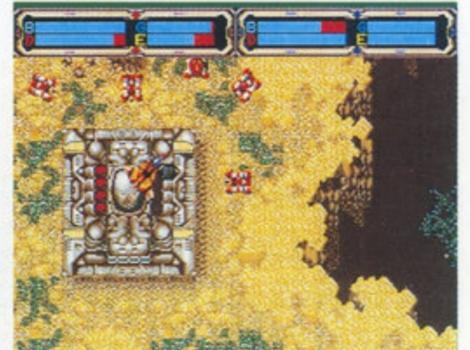
○守りのために制止ユニットが必要



○ユニット生産時にマーカーも指定しておく必要がある



○マーカーだけを更にして、ユニットに指示が可能だ



7つの指示マーカー

	通常は制止しており、敵が近付けば反応して移動する
	ユニットをその場に制止させ、敵がくれば反応する
	円を描くような動きをし、敵に近付けば反応する
	最も近い中継基地に向かって移動し、敵にも反応する
	補給車のみ有効。まわりを巡回して味方に補給する

生産可能な8つのユニット

ヘルツォークで生産できるユニットは全部で8種類と少ないが、必要最小限のタイプに分類されており、管理がしやすく手頃な数といえるのだ。

<p>装甲車 ★コスト1300</p> <p>移動速度が速く、コストも安いので、本拠地の急襲などには有効なユニット</p> <p>対空ユニットの護衛などにもつかえる</p>	<p>戦車 ★コスト3200</p> <p>移動力は低いが、攻撃力が高いため、防衛や攻撃など全般に有効なユニット</p> <p>本拠地攻撃には欠かせないユニットだね</p>	<p>対空車両 ★コスト4300</p> <p>飛行形態の敵指令機にたいしてホーミングミサイルを発射するユニット</p> <p>対空車両はなるべく固めて配置しておこう</p>	<p>ボート ★コスト3400</p> <p>唯一水上を移動できる。海や湖のマップでは大活躍するユニット</p> <p>ボートで陸上を攻撃すれば有利といえる</p>
<p>補給車 ★コスト1500</p> <p>巡回し、近くのユニットに自動的に補給をするが、動作が緩慢なユニット</p> <p>最前線の中継基地などには配置しておこう</p>	<p>固定砲台 ★コスト15000</p> <p>飛行形態の敵指令機には対空ミサイルを、地上ユニットには砲弾を発射する</p> <p>本拠地防備には特に威力を発揮する</p>	<p>歩兵 ★コスト500</p> <p>唯一中継基地を占領できるユニット。移動力は遅いがエネルギー切れがない</p> <p>基本的に戦闘はしないユニットなんだが</p>	<p>バイク ★コスト950</p> <p>高速に移動でき、コストも安い。装甲は薄い。敵本拠地のいやがらせに最適</p> <p>バイクで敵の本拠地に強襲したりとか</p>

地形を知って 戦略を考える

ここで、各ユニットが動きまわるフィールドを紹介しておこう。マップは、かなり広くて、角から角へ斜めに移動すると、指令機のエネルギーがほとんど尽きてしまうくらいの広さだ。この中を、自

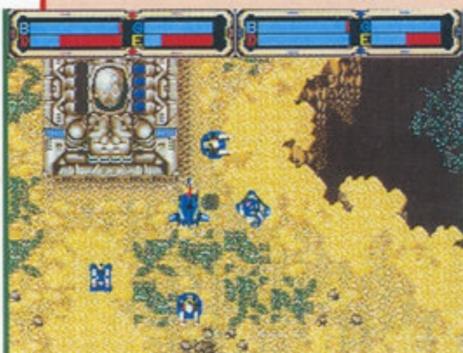
由気ままに動くユニットたちだけで、ユニットによっては通れない地形や、移動速度が落ちてしまう地形などもあるので、指令機でうまく位置に輸送してやらなければならない。

全体マップの1例



中継基地

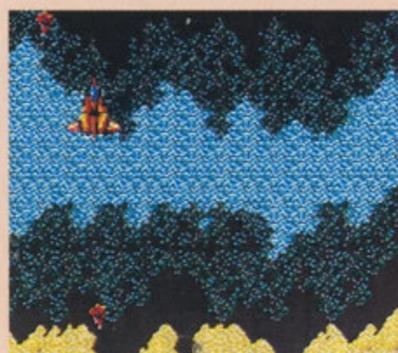
ここは中継基地。歩兵を4人潜入させることによって、基地を自軍のものにすることができる。指令機のエネルギー補給や、生産したユニットの受取りができる。



◎重要な中継基地は、地獄の激戦区となるのが必至だ

川

川は、どのユニットも、移動不可能。海のあるマップでは、ポートが生産できるが、川のあるマップにはないため、ここは指令機で輸送するしかない。



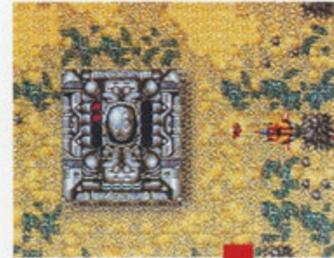
◎川は、どんなユニットも通れない。指令機のみ移動可能

中継基地をうばい本拠地をたたく

最終的には、敵の本拠地を破壊することが、ゲームの目的だが、そのためには補給が可能な中継基地を確保していくことが大切だ。そういった意味では、スーパー大戦略などと同じシステムなわけだが、スーパー大戦略と違って、中継基地を守るのはむずかしい。

指令機があまり立ち寄らない補給基地などは、うっかりすると知らぬ間に敵のものになっていたりするので、注意が必要だ。

◎苦勞して奪取した中継基地を、要塞化するのも一興

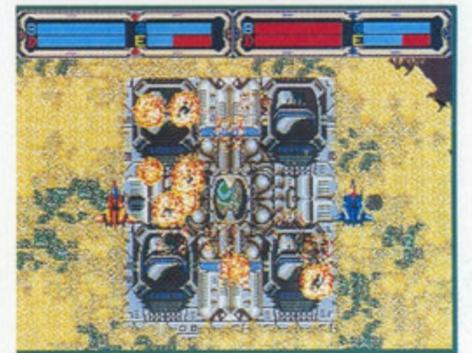


◎行け行け行ってこい。歩兵のみが中継基地を占領できる



◎占領すると、中継基地の色が変わって自軍のものになる

占領!



◎本拠地のダメージが0になると大爆発してゲームは終了となる

ガケ

このガケは、歩兵が移動できるガケ。ただし、車両ユニットは通れないというおもしろい地形だ。マップによっては、歩兵も車両も通れない地形もあつたりして、ユニットの行動が制限されるが、このマップの場合、中途半端なのが逆におもしろい。



◎戦車は通れないガケだよーん。なんとも哀れ

本拠地

本拠地を破壊するのがこのゲームの最終目的だ。1P側か、2P側のどちらかの本拠地のダメージが0になると、ゲームは終了。ある程度の領土を広げたら、敵の本拠地にユニットを突っ込ませよう。自軍の本拠地が攻撃されているときには、SO Sのサインが表示される。



◎本拠地に敵が現れた。防衛のためにかけ戻ろう!

荒地

平地といえど、でこぼこの地形が存在し、地上ユニットの走行を妨害する。岩などがあると、砲弾が先に飛ばないので、隠れみのも使える。戦略的には若干有利な地形に見えるが、実際は、こんな荒地ではほとんど戦闘を行わないので、単に移動を妨害するものと思っただ方がいだろう。

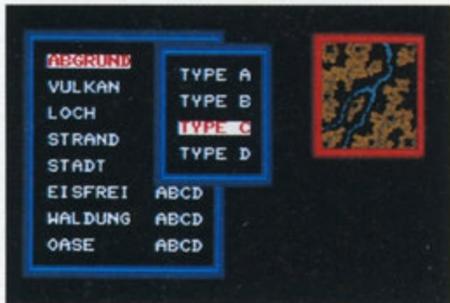


◎荒地を盾に、敵を撃退したいのだが、逆の場合も多々ある……

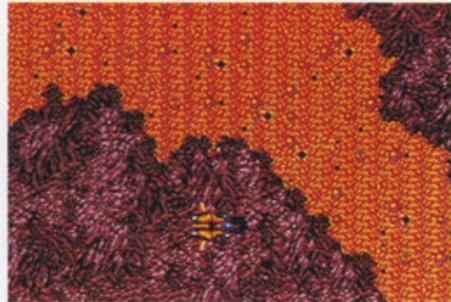
8つのマップと 4つの思考タイプ

ヘルツォークでプレイできるマップは、全部で8つ。さらにコンピュータの難易度が4段階に分類されていて、合計32のパターンでコンピュータと対戦できるようになっている。それぞれのパターンは、勝利を収めると選択画面に表示

示されなくなり、32パターンすべてを攻略すると、晴れてエンディングだ。それぞれのマップには、それぞれ特徴的な地形が存在し、そこが普通のヘックスタイプのシミュレーションとは違うところ。地形が単純でないのがうれしいね。



○マップの選択画面。それぞれのマップの名前と略図が表示される

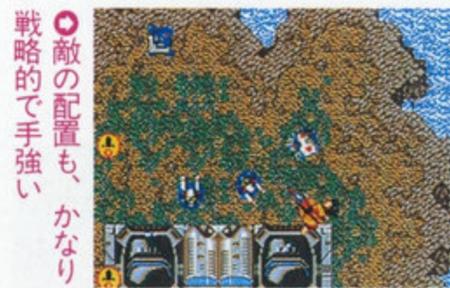


○いろんな地形がある。これは、ちょっとおどろしいマップかな？

コンピュータが強い

シミュレーションでよく問題になるのが、コンピュータの思考時間だが、どんなにユニットが増えてもそれほど変わったりはしない。待ち時間はなしだ / ヘックスタ

イプのシミュレーションのように、1ターンに数十分も待たされるなんてことは皆目ない。しかも、コンピュータ側の指令機の行動がかなり戦略的で、うっかりすると、まわり込まれて本拠地を直接攻撃されたりするからたまったもんじやない。



○敵の配置も、かなり戦略的で手強い



○うっかりすると、本拠地を攻撃されている

○いつの間にか大変な装備をしてる



ABGRUND 基本的な野戦

これは、基本的な陸戦マップ。中央を流れる川が、戦略上のポイントで、川を越えられるユニットはない。従って、川のそばの中継基地から、ユニットを輸送することになり、激戦区となる。ガケは、歩兵なら通れるので、中継基地の近くまで運ぶ必要はない。



○ほとんどが平地。最初に所有している中継基地はなく、身ひとつの出発となる



○ガケと緑地が象徴的なマップだ。ガケ下のユニットは登れない

○基本的なシナリオではあるが、意外とゲーム時間が長くなる。効率よい攻めで、本拠地を落とせ！



VULKAN 溶岩地帯の戦闘

このマップは、火山地帯のようで、溶岩が川のように流れている。陸上ユニットしか存在しないヘルツォークでは、この溶岩の川を越えられるユニットはなく、無造作にユニットを進行させても、溶岩の川で破壊されてしまう。指令機で上空を通過するしかない。



○最初にそれぞれ3つの中継基地を所有している。3つの中立基地を先に奪えば勝ちだ



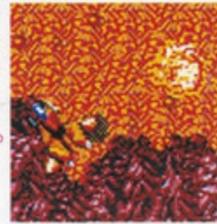
危険な溶岩

○あかーい赤い火山地帯。メガドライブのグラフィックだからこそ表現できる地形といえるね



○ちょっとできごころで戦車を自走させてみたところ、溶岩地帯に突っ込んでしまった

○で、やっぱり溶けて爆発してしまったわけだよ〜。指令機でさえこうになってしまう

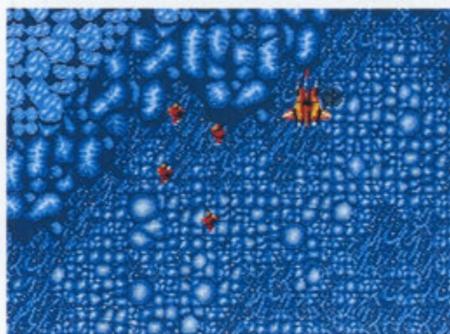


LOCH 岩場での戦い

ここは、ジグザグに入り組んだ岩の壁だらけ。この岩の壁は、歩兵でさえ登れないので、やはり効率よいユニット運搬が必要になってくる。しかし、平坦な部分には障害物が少ないので、ある程度敵陣に近付いたらユニットに自走させるのも手だ。



○最初に所有している中継基地が3つずつではあるが、戦略しだいですぐに敵のものに



○なんというかごつごつしたという雰囲気の不気味。岩の上は、どのユニットも越えることができない



○意外と戦車の自走効率がいいので、本拠地に突っ込ませてみたんだけど、敵の装備もものすごい……

STRAND 浮き島での戦い

8マップ中唯一海がメインのマップ。このマップでは、ポートが大活躍。指令機は、海上では歩兵に変形できないため、海上から砲撃を開始されると処置なしだったりする。さらに、島に大量の対空ミサイルを配備すれば、指令機が近付くことができない。



○最初に所有している中継基地はもの数ではない。中央の2つの島を握った方が勝つ



対空要塞

○対空ミサイルの大盤ぶるまい。これでもはや無敵要塞だ！わはは……

○ポートを、本拠地めがけて出発させよう



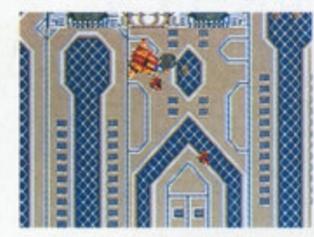
○ふふふ、これでもはや袋のネズミ

STADT 未来都市の市街戦

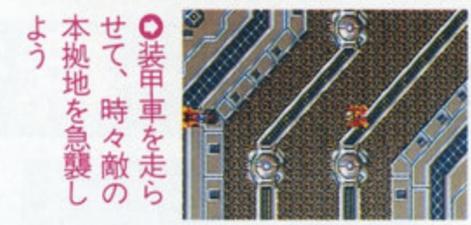
このマップは、市街戦。都市は、ほぼ平坦なので、歩兵や戦車がかなり自由に動きまわられる。障害物としては、ビルが通れないくらいなので、ユニットの自走する自由度がかなり上がる。それだけに、簡単なようで攻略がむずかしいマップになっている。



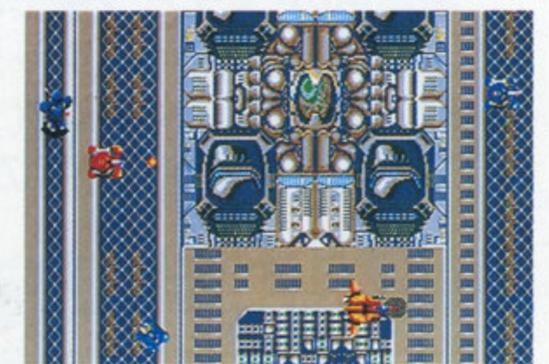
○一見青いIP側が有利に見えるが、中継基地の配置上は対等といえる



○歩兵を勝手に歩きまわらせても、中継基地に着くだろう



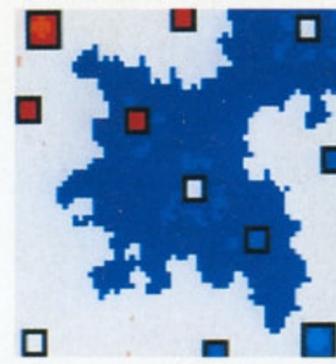
○装甲車を走らせて、時々敵の本拠地を急襲しよう



○自走率がいいから、ある程度離れた場所から一直線に進行できる

EISFREI 雪と海が舞台

地形としては、海と陸地が半々のように見えるが、海上には凍りついた部分があるので、ポートなどの進行する自由度が減っている。しかも、雪の斜面は滑るので、歩兵形態での戦闘や、ユニットの配置は要注意。氷上の陸戦あり、海上戦ありのお得なマップ。



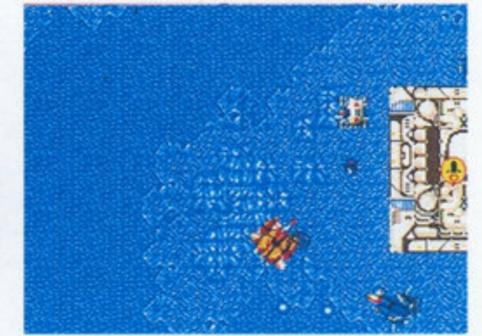
○やはり氷上の中央の中継基地が激戦区になるが、それをおとりに端から攻めるのも手



斜面は滑る

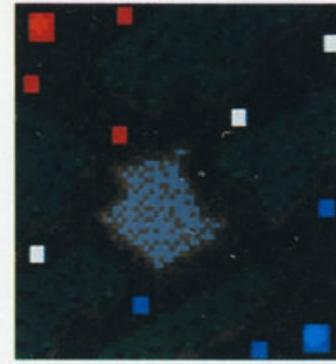
○雪の斜面に配置したらズルズルと

○氷の上に中継基地を作ってどーすんだよー。まったくの激戦区



WALDUNG 森と沼での戦い

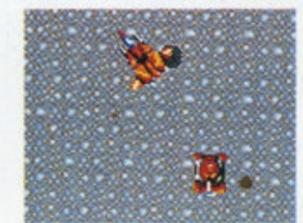
マップ中央にあるのは、なんと沼。沼は、移動に時間がかかるので、注意が必要。逆に、そう思って沼への注意を払わないので、そこを伝って密かに進行なんていう戦略も考えられる。基本的には、森の間に前線基地を構える戦法が有効だろう。



○左下の中立基地と沼の右上の中継基地が激戦区となるだろう。沼も有効に使える



○森と森の間に存在する中継基地が、戦略上最大のポイントだ。それぞれを攻略するのがかなりむずかしい



○沼地に戦車を走らせて、中央横断するのめんどつの手だ



○ほとんどがこいつらだ。森は通れないけど

OASE 湖と平地戦

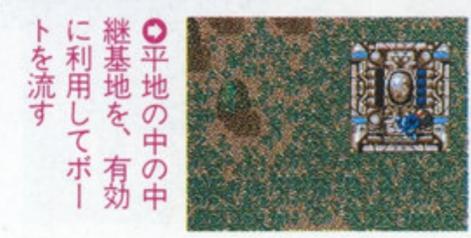
中央に湖、両脇には陸地。湖は、戦略上の重要ポイント。湖の上は、攻撃が手薄なため、ポートを自走させておけば、いつかは敵の本拠地に着く。後は、湖畔からの陸上攻撃で支援すれば完璧。本拠地に近い湖畔の中継基地を攻略するのがポイント。



○本拠地が湖に面しているのでも、ポートでの攻撃あるのみに地上支援も忘れずに

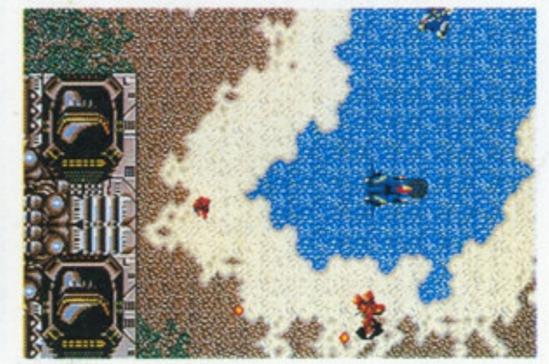


○美しい湖ではあるが、ポートでの戦略には最適の地形



○平地の中の中継基地を、有効に利用してポートを流す

○湖に面した本拠地は、かなり危険な位置にあるといえるわけだ





史上最強の雀士“竜”登場!!

マーじゃんCOP竜

業務用の『スケバン雀士竜子』のメガドライブ版として登場した『マーじゃんCOP竜』。女のこを脱がせる楽しみ(?)はないが、怒りパワーなどを使って勝利の快感を味わえる!!

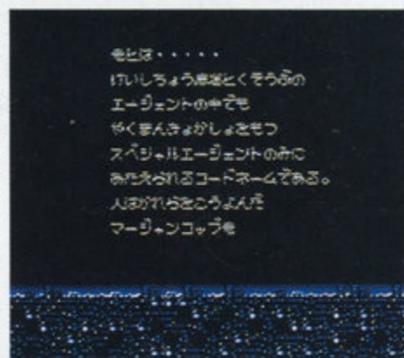


12月14日 セガ 5500円 (税別)
2M ROM 麻雀 パスワード

ストーリー麻雀が楽しめる!

単なる2人打ち麻雀で終わっていないのが“マーじゃんCOP竜モード”。麻雀によって世界征服を企む秘密結社「白狼会」に、仲間の竜子を捕らえられた。竜子を救出し、「白狼会」の陰謀を打ち砕くために出動したのがプレイヤー演ずるマーじゃんCOP竜なのだ。

○どんな冒険が待ち受ける?



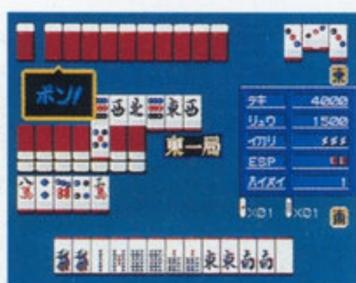
マーじゃんCOP竜の登場

竜は史上最強の雀士。仲間の竜子を救うために、白狼会のメンバーを倒していかなければならない。しかし、メンバーとすんなり対戦できるわけではない。このモードでは、“はなす”“みせる”“おどす”などのコマンドをうまく使って、敵の正体を暴き、自白に持ち込むという、ちょっとしたアドベンチャーをする必要があるのだ。登場してくるメンバーはだんだんと強くなるし、持ち点も多くなっていく……。竜の捜査が進めば進むほど、相手を倒し、自白に追い込むことは困難になるのだ。

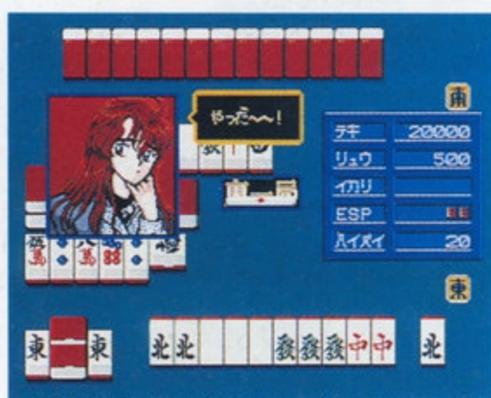
○右のコマンドに注目!! ○リアクションに注意して



○リーチ、ロンなどは発声してくれるのだ



○女性が相手だと、当然女性ばい声で発声。リアクションも楽しいぞ!!



どこかでみたような雀士たち

登場する白狼会のメンバーたちは、どこかでみたことあるような人物が多い。いまさら誰がモデル

であるかは書く必要もないだろうが、けっこうまくその人物の特徴をとらえているのがうれしい!!

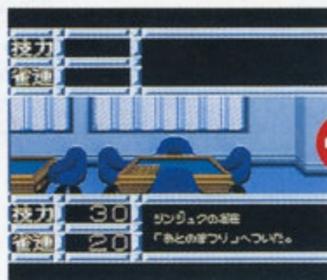
コマンドビネガー	仮面へんだ〜	産波哲夫	白木かおり
技力20雀運30	技力20雀運40	技力50雀運20	技力40雀運40
近藤しずか	デーモン大暮	ロボジャンシ	邪霊士
技力10雀運100	技力70雀運70	技力100雀運0	技力100雀運100

勝ち抜くと雀力が上がる!

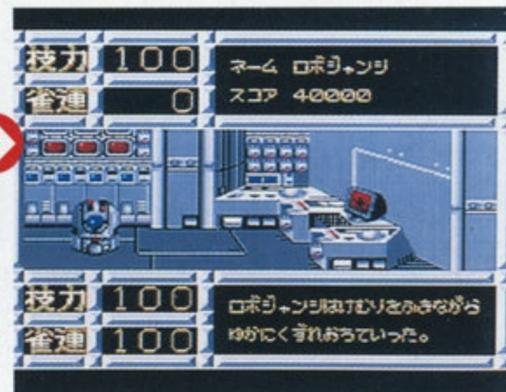
白狼会のメンバーたちの技力、雀運は一定だが、竜は勝ち抜けば勝ち抜くほどその数値は高くなっ

ていく。もちろん、どのような役で、何回あがったかによって、数値の上がり方に差があるのだ。

○最初は技力、雀運とちらもこの程度だが...



○戦い、勝ち抜いていくと技力、雀運の数値が上がってくるのだ



これが竜の特殊能力だ!

メンバーと戦ってゆく竜の持ち点はわずか1500点。あきらかに竜に不利だが、竜は怒りパワー、ESPパワー、イカサマ技が使えるのだ。これらのパワー、技をうまく使い、白狼会のメンバーを倒すのだ!! では、竜の持っている特殊能力を説明しよう!!

チキ	20000
リュウ	1500
イカリ	☆☆☆
ESP	EE
ハイパイ	14

○下3つのゲージが特殊能力の回数などを示している

特殊パワーが使える!

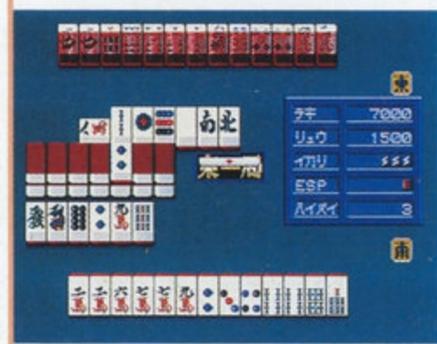
まず、竜の持っている怒りパワー、ESPパワーだが、この2つは竜のツモ牌の中に隠されているのだ。これらのパワーは、画面右の持ち点などと一緒に表示され、これらのパワーをいくつ持っているか一目でわかるようになっている。

ESPパワーを使うと、相手の手牌が透きとおり、相手の待ち牌、役などを知ることができる。リーチされたときに使うといいだろう。

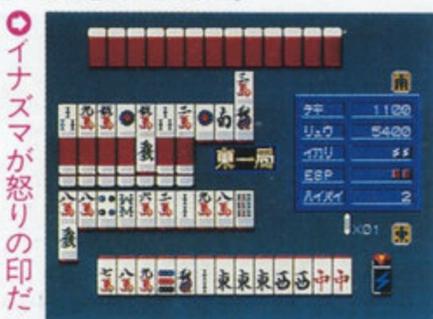
さて、怒りパワーのほうは、たとえばリーチをして、あがり牌がほしいときなどに有効だ。ただし、使うときにはCボタンを連打して怒りをMAXまで高めた瞬間にツモらないと、不要牌がきてしまうので注意が必要だ。



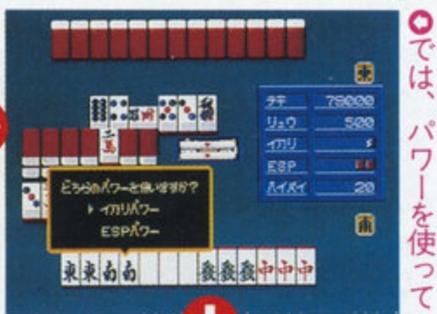
○ESPパワーをツモ



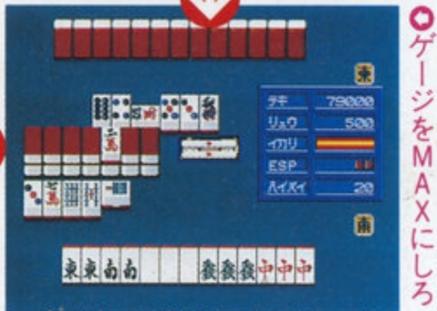
○ESPパワーを使うと、相手の手の内が透けて見えるのだ



○イナズマが怒りの印だ
○画面右にイナズマが!!



○では、パワーを使って
○ゲージをMAXにしろ



イカサマ技もアリ!

竜の最後の特殊能力が、このイカサマ技、配牌積込だ。パイの中に、配牌パワーが隠されているものがあって、それをツモってくるごとに“ハイパイ”の数値が大きくなる。しかし、敵にあがられるとこの数値は小さくなり、使える技の種類が減ってしまうのだ。パイ交換から究極まで、14種類の技がある。また、技は何度使っても敵にあがられない限り“ハイパイ”の数値は減らないぞ!!

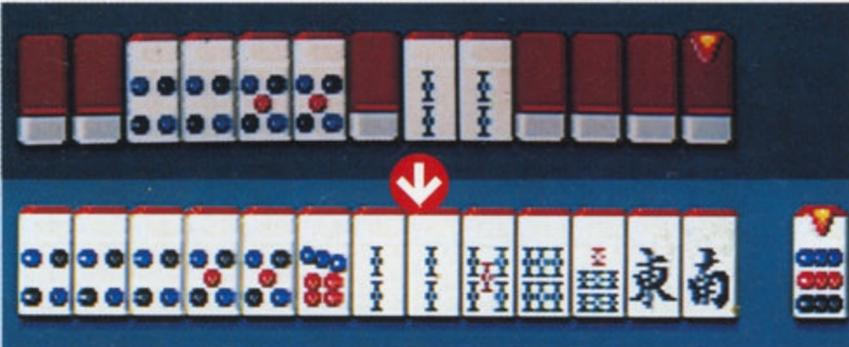


○POWERが隠されたパイをツモってくると、“ハイパイ”の数値が上がる

ツモコボラ	レベル	ツモコボラ	レベル
ハイパイ	3	ネツイ	12
イナズマ	3	ショウナン	15
ピンフ	6	ワンワン	15
タンヤオ	6	チンイツ	18
ワンゾク	9	リウイ	18
チートイ	9	ライオン	18
イカリ	12	チョウキョク	20

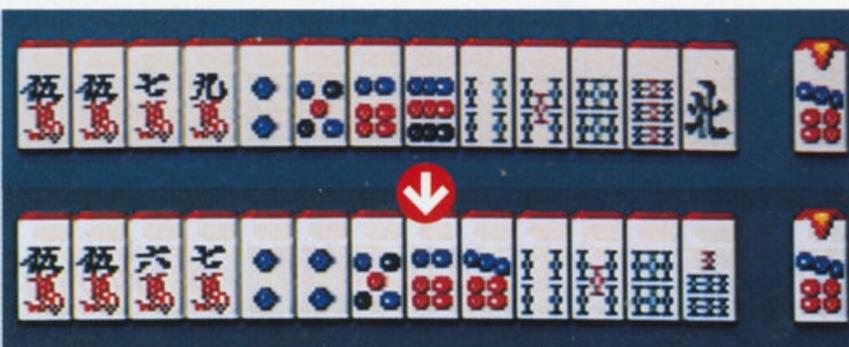
○“ハイパイ”の数値によって、使えるイカサマ技の種類が増減するのだ!!

パイ交換



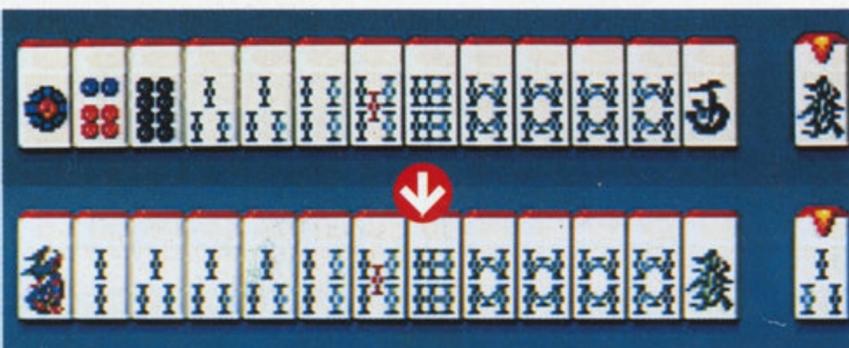
○パイ交換は必ずしも狙い通りのパイが来るとは限らない

三色積込



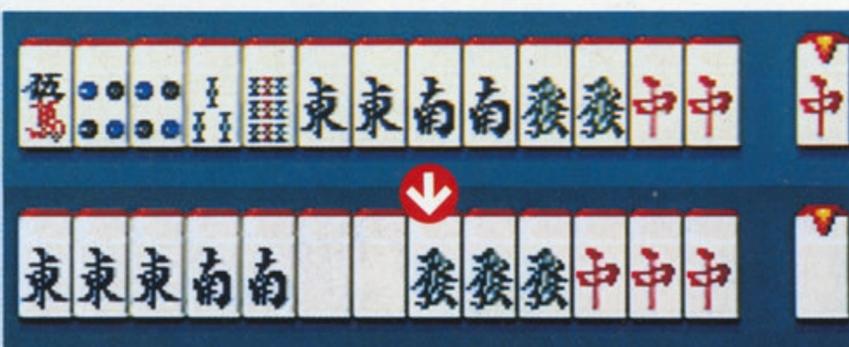
○ほかの役を狙ったほうがいいことも……。下は6巡めの牌姿だ

緑一色積込



○緑一色を積み込んでもついたのでのホンイツにしてしまいがち

究極技積込



○ジッとガマンしていると、こんな大きな手に! 下は7巡目だ

○竜が現れ、怒りパワーが爆発! 必要なパイ、アガリパイをツモっているはず。やったね!!

マーじゃんCOP竜モードを徹底解剖だ!

前ページでも紹介したように、竜の目的は、捕まっている竜子を救い出すことであり、白狼会の最高幹部「邪霊士」を倒し、白狼会を壊滅することにある。ここでは、竜がどんな敵と戦い、どんな冒険をするのかを徹底的に紹介する!



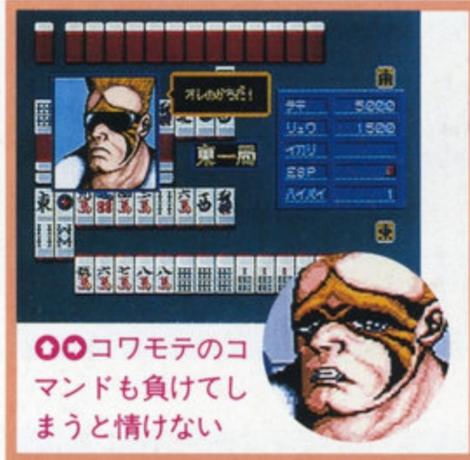
○この女性が、スケバン雀士竜子だ。気が強そ〜

竜子を探せ!

竜は、情報をもとに、新宿の雀荘「あとのまつり」へとやってきた。そこには白狼会のコマンド・ピネガーが待っていた……。

彼を逮捕し、その自白をもとに、

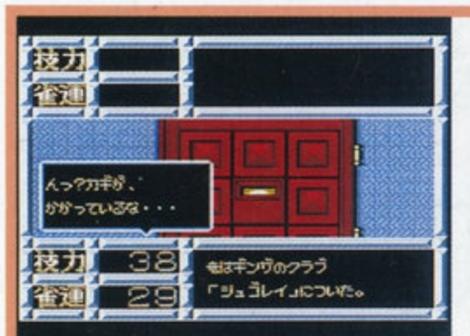
渋谷の喫茶店「ひまつぶし」の仮面へんだ〜、銀座のクラブ「シュゴレイ」の産波哲夫らと戦い、逮捕することに成功。竜子を無事に救出できたのである。



○コワモテのコマンドも負けてしまふと情けない



○へんだ〜は名前のとおり、泣き顔がへんだ〜!?



○なかなかドアを開けられない



○うぬ! こいつが産波哲夫か!?



○フッフッフ、竜オレの勝ちだ。子を出せ!!



○電子発見!
○竜子からは邪霊士がいるところを教えられる

PASS WORDまで雀パイで表示

1人勝ち抜くごとに、麻雀パイでのPASS WORDが表示される。各パワーの数や技力、雀運まで記憶してくれるので、安心して中断できるのだ。入力は、メニュー画面で竜モードを選んだ直後に「続きを〜」を選んで行う。

しっかりとメモをとるためには、採譜の要領で、少し時間をかけてメモを残しておこう。



○このパイの並び方がPASS WORDなのだ。メモしづらいね……

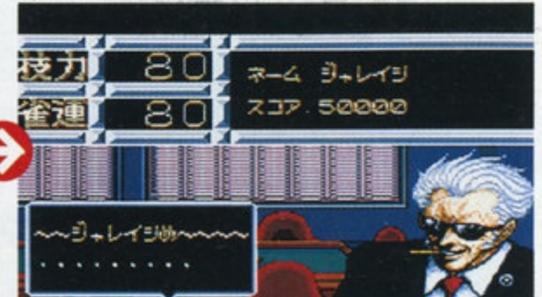
邪霊士と出会うが……

囚われていた竜子の情報をもとに、川崎の雀荘「ブラッティスネーク」へと向かった竜を待ち受けていたのは、白狼会の最高幹部・邪

霊士であった。彼に勝負を挑んだ竜は、白狼会の卑怯な罠にかかってしまい、意識を失い、どこかへ連れ去られてしまう……。



○なんてブキミなヤツ!! しかし、こんなヤツはひとひねり、のハズが……



○しまった! 罠だったのか……!!

白狼会の本部を叩け!

薄暗い、地下の倉庫のようなところで竜は意識を取り戻した。すると、そこに竜子が現れたのだ。彼女は、竜の後をつけ、ここが白狼会の本部であることを突き止めたという。二手に別れ、白狼会を急襲することにした竜は、まず1階のドアの前に立ったのである。

ドアを開けると、そこには、白狼会の幹部の1人、白木かおりがいた。彼女を脅し、なだめすかして邪霊士がいる場所を探ろうとしたが、口を割らない。竜はしかたなく勝負するが、結局彼女はなんにも知らないようだ。やむなく2階へと竜は向かったのだが……。



○電子登場。尾行してくれていたとは、さすがだ



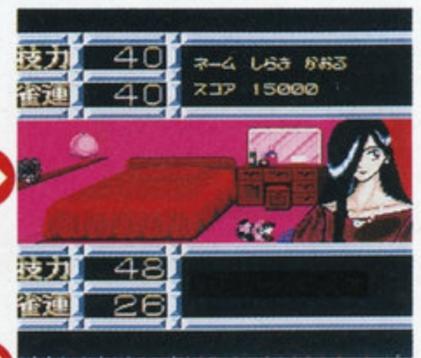
○そうか、ここが白狼会の本部なのか! ヨシ!!



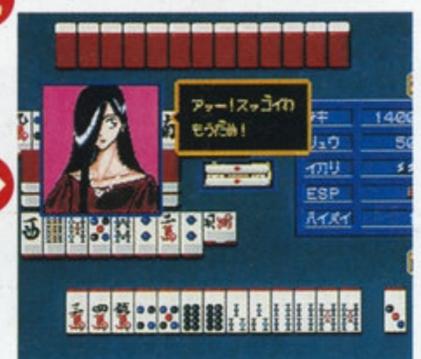
○二手に別れて捜査開始だ。Good Luck!! さて、まずは1階から捜査開始だ



○1階の部屋の前。開けると



○一面ピンク!! うむむ……

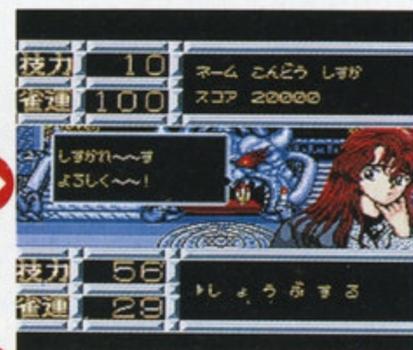


○危ないセリフだなく

白狼会の2階を襲撃!

白狼会の2階では、地獄から恐怖麻雀を布教しにきたとかいう、デーモン大暮が待ち構えていた。しかし、すぐにデーモンと対戦できるわけではなかった。この部屋には、雀運100という、強敵近藤し

ずかもいるのだ!!
しずか、デーモンと倒し、さらに上の階へと竜はむかうのであった。しかし、裏口から潜入したはずの竜子はどうなったのだろうか? 竜は気にしながらも3階へと……。



見るからにアブなそく

そんなのホットケ!

まずはしずかが相手だ

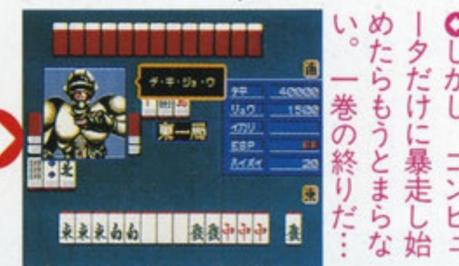
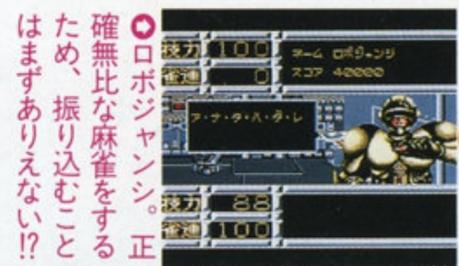
これがデーモンの最後だ

ついに邪霊士を倒した! が……

3階では技力100を誇るロボジャンシを倒し、最上階で邪霊士と再び対決することになった。

竜はありったけの力をふりしぼり、ついに邪霊士を倒したのである。ところが、邪霊士は薄気味悪

く笑い、自分を倒しても白狼会は滅びない、その答えを知りたければ、奥のドアを開けてみるという……。そこで竜の見たものとは何か、プレイヤー自身の目で確かめてほしい!!



ロボジャンシ。正確無比な麻雀をするため、振り込むことはまずありえない!!

しかし、コンピュータだけに暴走し始めたらもうとまらない。一巻の終りだ!!



いたな、邪霊士!! ここがオマエの墓場だ。覚悟するがいい!!

ドアの向こうに誰が待っているとうんだ!!

対戦モード、清一モードも楽しいぞ!

アドベンチャー麻雀モードである“マーじゃんCOP竜”以外にも、対戦モード、清一クイズモード、ルール設定モードなどが用意されている。

これらのモードをうまく利用して、このゲームを思いきり楽しんじゃおう!!



メニュー画面。どれを選ぶ

対戦モードとは?

対戦モードでは、白狼会8人の雀士を自由に選択し、戦うことができる。しかも、お互いに2万5000点を持っているので、じっくり腰を落ち着けて戦えるのだ。

もちろん竜の特殊能力はすべて使えるので、アドベンチャー麻雀モードの入門用として楽しむことができる。また、各キャラ独特のリアクションを楽しむのにもぴったりのモードだということができるだろう。ひいきのキャラとだけずっと対戦し続ける、なんて趣向も悪くはないんじゃないかな? とにかく自由に2人打ち麻雀を楽しもう!!



邪霊士ともいきなり対戦!!



リアクションを楽しもう!!

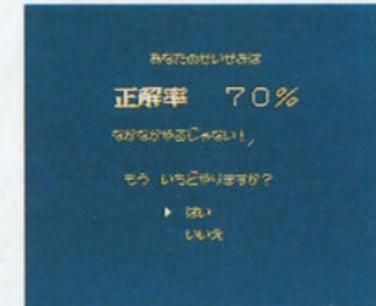
何問答えられる? 清一クイズ

実際の麻雀で、意外と苦労してしまうのがチンイツという役だ。役作りもさることながら、どのパイであがれるのかを判断するのが結構できないものだ。あがりを逃すと、高い手だけに惜しい感じがするが、間違っってロンしてしまい、チョンボをとられたときほど悲惨な状況はないであろう。

そんなことのないように、このモードで訓練を重ね、正解率100%を目指そう! そして、実戦のときにもおおいに役立てようではないか!



じっくり考えないと結構ムズかしいぞ!!



めげせ、正解率100%!! 実戦でも役にたつぞ!!

ルールも変えてやってみるべし!

ルール設定モードで注目したいのはアドバイスモード。初心者がプレイするときにはアリにしておくと、パイを切るときの指針になるかもしれない。が、パイの選択は必ずしも正しいとはいえないので、中級者以上のだと思う人は、ナシにしておいたほうがいい。



BGMを消すこともできる

NEW

純粋思考型の病みつきパズル!!

パズルゲームの名作「倉庫番」がメガドライブにも登場。面数はなんと250だ!!

史上最大の
倉庫番



1月30日 NCS 5200円(税別)
2M ROM パズル パスワード

ポルシェで彼女とドライブするために倉庫でバイトだ!

多くの機種に移植されているパズルゲーム「倉庫番」がメガドライブにも登場だ。

メガドライブ版の主人公はロムくん。ある日、ロムくんが愛車の軽自動車とばしている、いい女が歩いているではないか! さっそく声をかけるロムくんだったが、そこにスポーツカーに乗ったクムくん登場。彼女はさっさとその車に乗り込んで行ってしまった。ひとり残されたロムくんはお金を



◎ロゴが下から上がってきてもこの位置に

貯めてポルシェを買おうと倉庫でバイトを始める...というのがストーリー。車で女をつるために、せっせと肉体労働するわけだ。

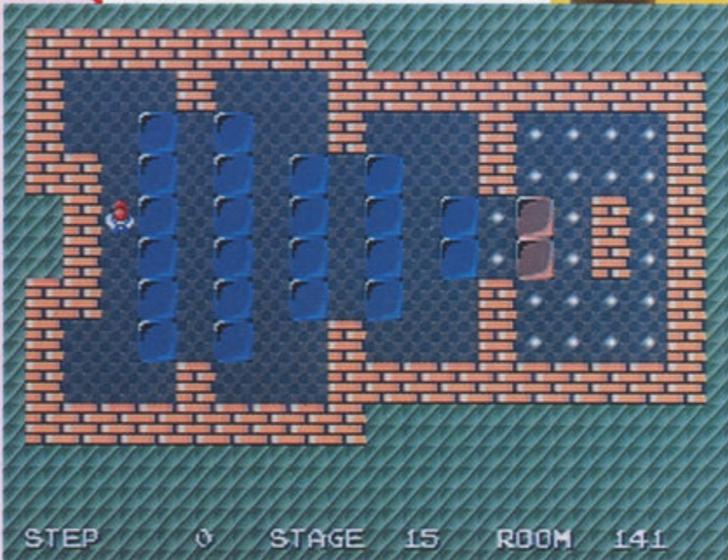


◎ロムくんを無視して、女はクムくんの車の方向に歩いていく

◎見事にふられてしまった...



◎ロムくんのマドンナ



◎倉庫にひとりこもってお片付けだ

車で女を獲得するために肉体労働
250面!!

STEP 0 STAGE 15 ROOM 141

こんな機種でも遊べる

パソコンからファミコン、ゲームボーイに電子手帳まで広く遊べるこのゲーム。さらにPCエンジン版の発売もきまっています、人気の高さを感じさせる。

ファミコン版ではアイテムの要素が追加、ゲームボーイ版ではヤッターと叫ぶなど機種により多少のアレンジがなされていて、主人公の名前や目的もそれぞれ違う。

パソコン版		ファミコン版	
目的	目的は特になし。大きな倉庫会社就職がきまったから働く!	目的	お金を稼ぐため。何のためにそんなに金がいるのかは謎だ
画面	数は少ないが、こんな難しい面がある	画面	アイテムが使えるモードもある
主人公	前後に移動するときの姿がひっくり返ってちよっと変	主人公	バイトくんというのが名前。なんかかわいそうになっちゃうな
ゲームボーイ版		PCエンジン版	
目的	お金を貯めて、道ですれちがった女の子に何かプレゼントする	目的	お金を貯めるのが目的。それで何をするのかはまだ秘密だ
画面	モノクロなのが、やはりちと寂しい	画面	収納点が大きくて見やすい
主人公	この主人公は名前なし。クリアするとヤッターと叫ぶ	主人公	名前なし。各国を回る設定なので国によって変わるのかも

イラスト/島浦孝全

©シンキングラビット/NCS

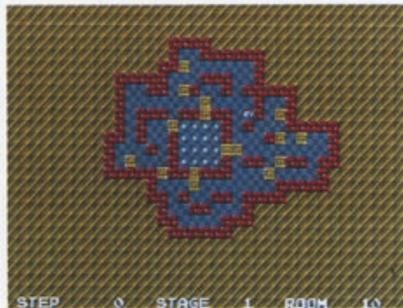
荷物を収納点に持って行く。ただそれだけなんだけど…

荷物を押して、指定された場所に収納する。ただそれだけのことなのだが、押すだけで引くことはできないし、解法は基本的にひとつしかない。つまり極めて自由度

が低い。しかし、それだけに奥が深いのだ。ここで、ルールとメガドライブ版のステージクリア条件を紹介しよう。マップは下の写真のように大小、2タイプあるぞ。



◎目にやさしいタイプ



◎こまかいっ

基本ルール

メガドライブ版も基本ルールは他の機種と全く同じ。押すのはいいが、引くのはダメという実にシンプルなものだ。頭を使って、先を読んでやっていこう。

押して収納点へ

マップ上に白い点が表示されているので、そこに散乱している荷物をひとつずつ運んでいこう。ぴったり収めると、荷物の色が変わる。全ての荷物を収納できれば、その面はクリアだ。



◎スタート!



◎点の位置に収める

押せるのは1コだけ

一度に押せる荷物はひとつだけ。2ついっしょに…なんてズルはできないのだ。稼いで車を買えば、いい女が待っている// ここは辛抱して地道に頑張るしかない。



◎重くて動かせないのだ

引くことはできない

引くこともできない// すっごく重い荷物らしいのだ。これがなかなかツライ条件で、引けないばっかりに倉庫の中をうろうろ歩き回るはめになる。



◎荷物は重い。引けないのだ

検定面でステージクリア!

各ステージは10コの面で構成されている。ステージは全部で25コあるので、つまり250面ものバリエーションがあるわけだが、これをすべてクリアする必要はなくて、各ステージのどれかひとつの検定

面をクリアすればよい。面セレクトして、それにうまく当たればいいけど、運に恵まれない人は結局全面やるはめになるかも。

ステージクリアごとにパスワードが出る。キッチリ取っておこう。



◎検定面をクリアすると



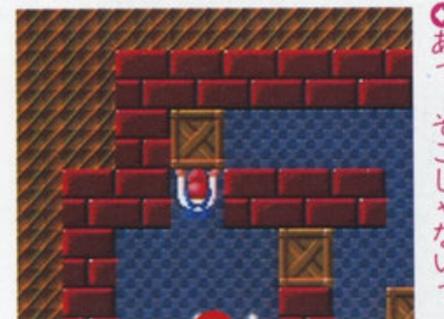
◎ステージクリア!

失敗したら、この機能を!

慎重にプレイしていても、つい失敗してしまうこともある。そんなときに便利な機能が付いているので紹介しよう。

まず、スイスイ押しすぎて、予定の場所を過ぎてしまった場合。すかさずAボタンを押そう。一手ただけけど、元に戻ることができて便利だ。

また、それどころではなくて手詰まりになってしまった場合は、



◎あつ、そこじゃないっ



◎Aボタンで一手戻る

Bボタンを押してウインドウを開き、ONCE AGAINのコマンドを選ぶと面の最初からやり直すことができる。やり直す前に、TRACE MODEで自分がやった手順の再現を見て研究するのもいいかもしれない。あと、方向キーで面セレクトもできるので、苦手な面を後回しにすることも。



◎Bボタンを押すと…



◎やり直しやプレイを再現するコマンドが出る。利用しよう

RETURN	ゲーム画面に戻るコマンド
ONCE AGAIN	面の最初からやり直すときにはこのコマンドで
TRACE MODE	面の最初に戻る。Aボタンを押すと今までの手順を再現してくれる。方向キーでゲーム画面に戻る
GO SELECT	このコマンドで現在のステージ選択画面に戻る

純粋思考型パズル。でも、テクニックもいろいろあるぞ

ルールといえば押すのはいいが引くのはダメというだけの超シンプルなもの、反射神経も全然必要ない。純粋思考型、パズルゲームの王道って感じなのだが、テク

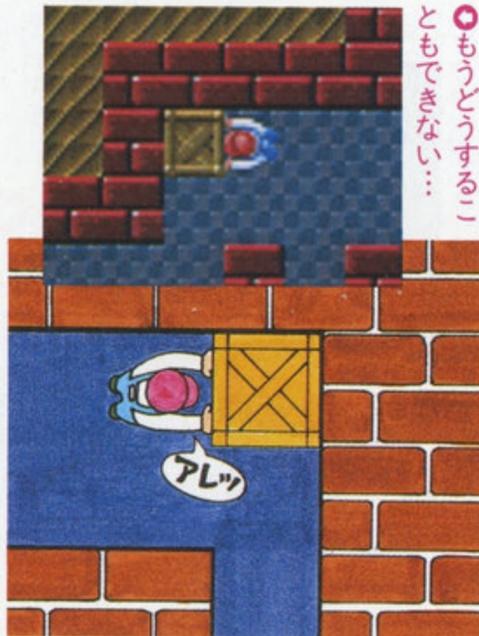
ニックがないわけではない。いくつか面をこなせば、自然と身につく技ではあるんだけど、気づかないとかなり苦しい。ここで基本的な技をちょっとだけ紹介。

壁にくっつくと、おしまい

引くことができないので、壁にぴったりつけてしまうと、もうおしまい。最初からやり直すしかない。これだけはやらないようにしましょう。Aボタンを押せば元に戻るが、それができるのは一手だけなので、くれぐれも慎重に。



ガーン、失敗

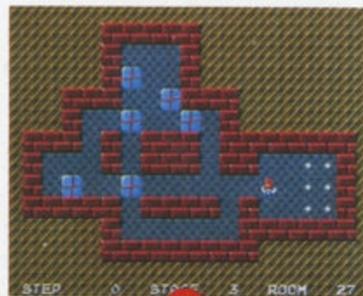


もうどうするにもできない……

通り道をつくらせて荷物を移動

あちこちに散らばっている荷物をどこか一カ所に収納する場合、収納点に持っていくまでの通り道を作るようにするとわりと楽にクリアすることができる。

荷物のスペースはもちろん、押していける方向に自分の動けるスペースをキープしておくことが必要。そのために、荷物の位置をこまめに移動させなくてはならなかったり、回り道になってしまったりもするが、それは仕方ない。そうそうスマートにはいかないのだ。



左の荷物を右に移動させるわけだから……



今歩いてるところを通路にして運んでいる



通路が収納点になっているので……



閉じ込められてしまった感じだ



一度一方に荷物をかため、それから収納



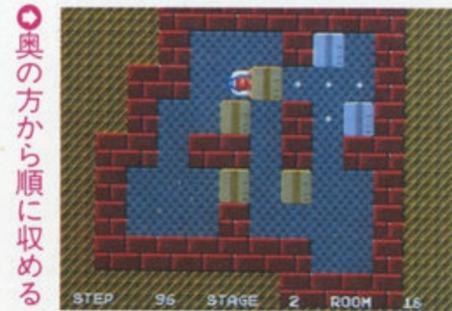
自分と荷物が通れる道をキープしよう

順番を考えて収納しよう!

メチャクチャに荷物を収納すると、その荷物がジャマであとの荷物が収められなくなってしまふ。先のことを考えて、奥の方から順序よく入れていこう。まず入れにくいところから片付けるのがお利口さんというものだ。



収納点が横一列なので



奥の方から順に収める



これで上手いく

押し出して、回り込め!

自分が動けるスペースを残して、まず押せるだけ押しておいて、それから回り込んで収納点に収めるという手もある。点までの通路がどうしても一方通行になってしまうときなど、この方法を利用する

といいだろう。

始めに押すときに、あんまり調子にのって押しすぎて、壁につけてしまったりすると、ガーン。全て終わりだ。それが最後の荷物だったりすると悲しすぎる。注意だ。

こんなときは、ちょっと面倒だけど……



それから回り込めば、点の位置に置く



こんなふうに入ったんぐ〜ッと押し出しておく

入れ替えを繰り返してクリア

そんなこんなでテクニックを駆使しつつ、少しずつお片付けをしていくのだが、一番大事なのは最初に面をよくよく見て、最終的な目標に向かって、どんな順序でど

うするのか、計画をしっかりたててプレイすることだ。場当たり主義でやっているのと、すぐに手詰まりになって、何ともいえない敗北感を味わうことになるぞ。



荷物と壁にはさまれて身動きできない……



それから、順序よく荷物を点の位置に



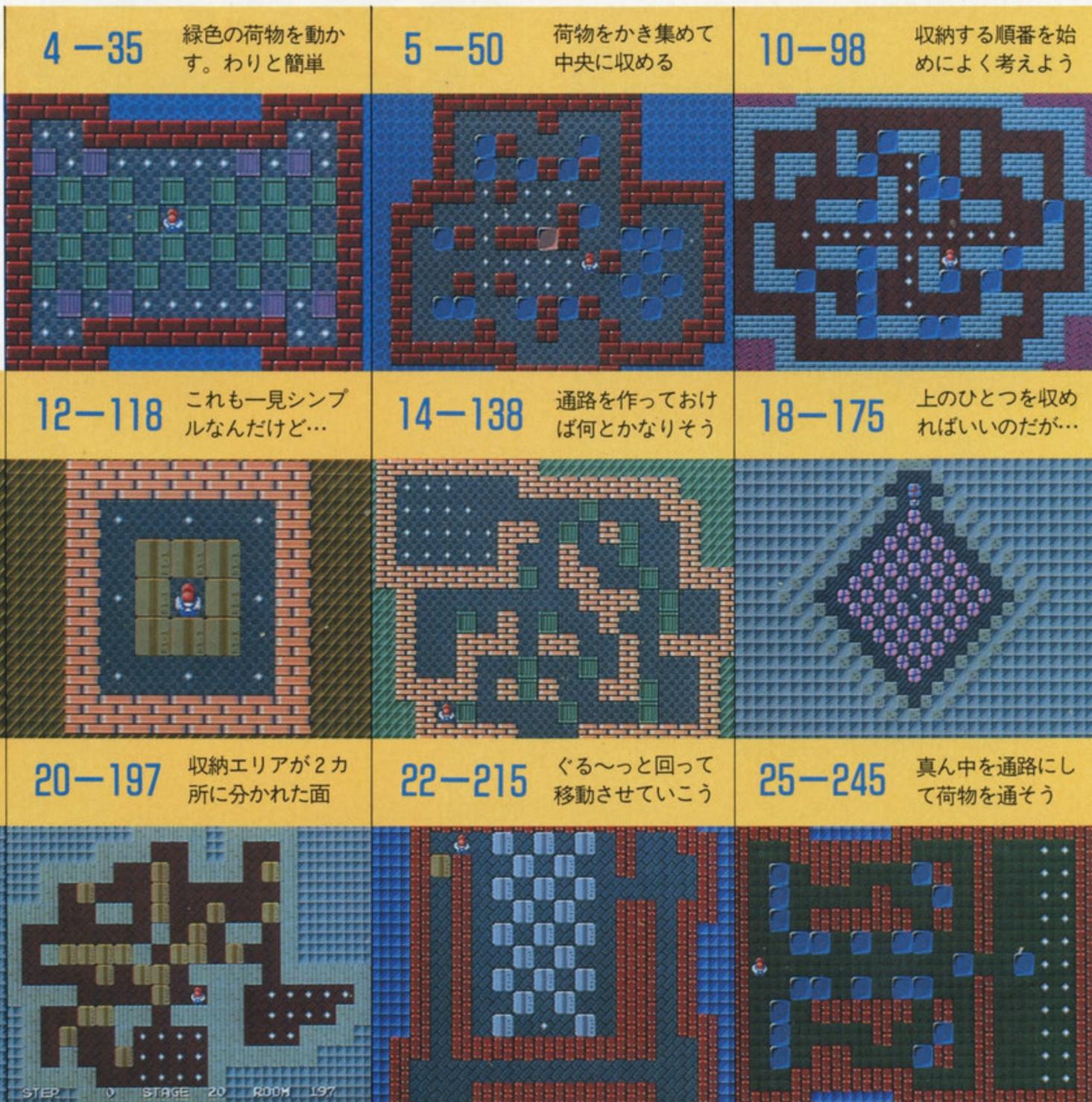
まず、荷物をどかして自分が動ける場所を



クリアも同然。例としては簡単すぎたかな

バリエーション豊かな面がド〜んと250!!

メガドライブ版は全250面。これは気の遠くなるような多さ。シンプルだがかなり頭をつかいそうな面や、とにかく荷物の量が多い面、収める荷物はひとつだけなのだがそこにたどりつくまでが大変な面など、いろいろタイプがあるので、代表的なところを載せてみた。ステージによって、壁や荷物の色や形も違うぞ。



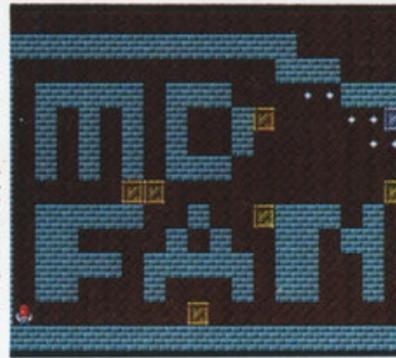
エディットモードでオリジナルをつくって楽しもう!

他の機種と同様、エディットモードもある。タイトル画面でエディットを選んで、自分の好きなように壁、荷物、収納点を配置しよう。方向キーでカーソルを移動させ、Cボタンで物を選択。そしてAボタンで決定すれば、簡単にオリジナルが作れる。完成したら、スタートボタンでエディットメニュー

画面に戻って、プレイを選ぶと自作の面で遊ぶことができる。

いつも難しい250面にさんざん苦勞させられている怨みをはらすために、すぐクリアできるような簡単な面を作ってみるのもいいかも。虚しいけれど、でも、自分が作った面をクリアできないのもねー。

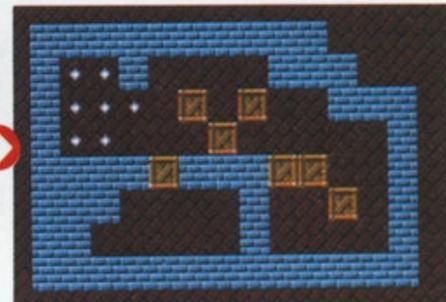
ちょっと宣伝してみた



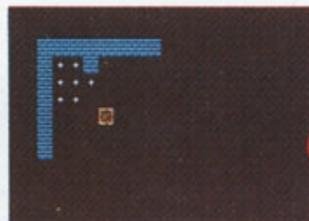
◎簡単面でウサをはらすのもいい!?



◎プレイヤーを置けば完成だ。エディットメニュー画面に戻ってプレイ

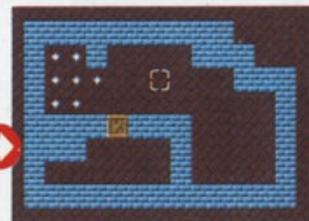
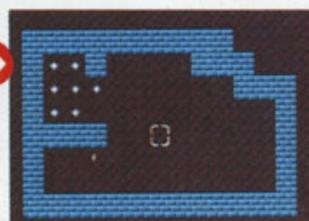


◎エディットして、それからプレイね!



◎Cボタンで壁、荷物などを選んで...

◎Aボタンでセット、Bボタンで消せる



◎自分なりにレイアウトをしていく

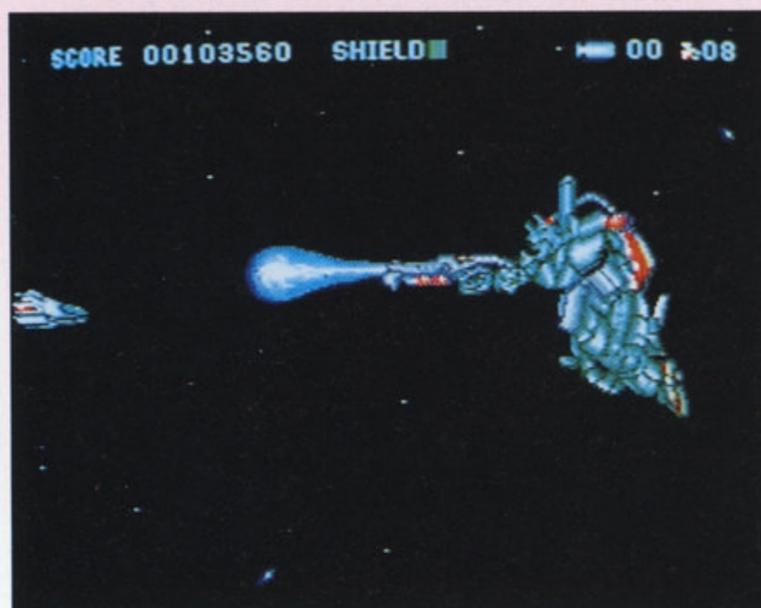
シューティングゲーム



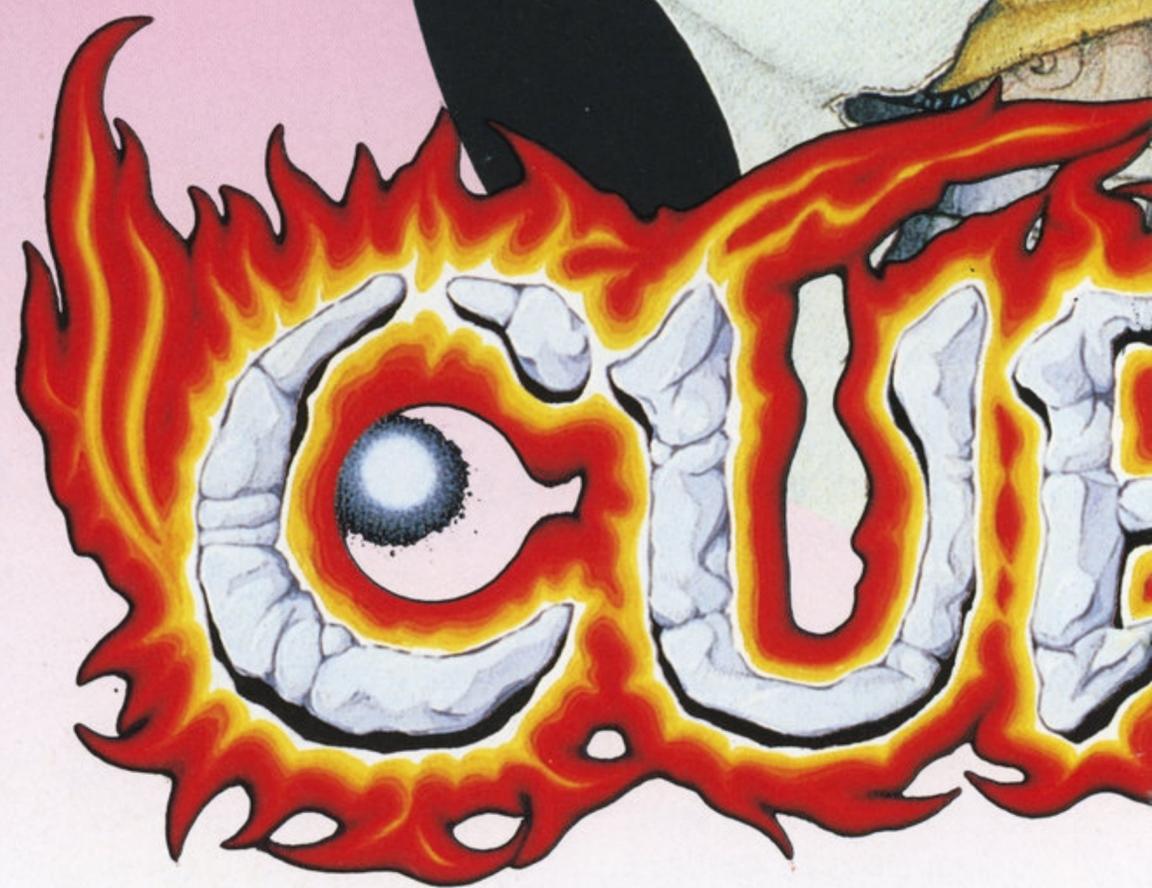
●STAGE1：セネカの森^{もり}



●STAGE2：セネカ上空^{じょうくう}



●STAGE4：宇宙空間遊撃隊^{うちゅうくうかんゆうげきたい}



OVER THE SH

—今、マイクロネットが君

の名作誕生!!

12 / 23 発売



安息の地、惑星セネカを守るため、ステージごとに繰り広げられる激しい戦いに、多彩なパワーアイテムを駆使し君自身の作戦で打ちのめせ!

メガドライブならではの美しいグラフィック、サウンド、スピードが、今までのテレビゲームと一味違った世界に君を引き込む!

1人用・4メガ

定価 6,800円

(消費税別)



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

SHOOTING FIELD

に贈る、カーズの世界

史上最大の

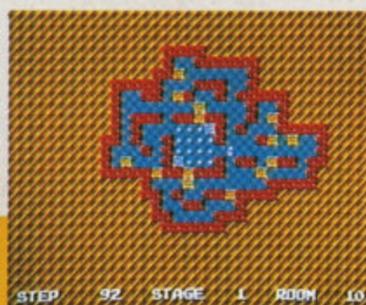
倉庫番



キミの

知技

あの名作「倉庫番」が、ついにメガドライブに登場！ ゲーム内容はもちろん、グラフィック・音楽も一段とグレードアップ。ますます「はまる」ゲームに仕上がっている。キミは「押しの手」で、どの倉庫室までかたずけられるか？



■1ステージ10面からなる全250面！ ■美しいグラフィックと楽しいBGM！ ■自分で倉庫室のデザインができるエディット・モード！ ■自分がかたずけた手順を再現するトレース・モード！ ■途中の面から始められるパスワード機能！

1月30日発売予定！ ¥5,200(税別) 2メガROM

© THINKING RABBIT



木星の衛星「ガニメデ」、ここには資源採掘基地があり、惑星条約軍第2機動師団が護衛のため配備されていた。

ある日、ガニメデ基地と衛星軌道上に待機していた師団艦隊との通信が途絶した。基地では正体不明の熱源多数が降下してくるのを確認、まもなくこれらは小型戦闘艦を含む戦闘部隊であることが判明。衛星上に展開していた第1突撃旅団に迎撃が指示され、AS(アサルトスーツ)隊が出撃していった。「やつらを基地に近づけるな！ 基地を防衛しろ！」

■多方向スクロールの広大なバトル・フィールド！ ■美しいグラフィックとエキサイティングなBGM！ ■①開戦、②脱出、③大気圏突入、④陸上戦、⑤迎撃、⑥総攻撃、⑦追撃、⑧艦隊戦の8つのシナリオ！ ■豊富なオプション武器によるパワーアップ！

3月16日発売予定！ ¥6,200(税別) 4メガROM



限界に挑む！

重装機兵 [ASSAULT SUIT]

LEYNOS

レイノス



★人気ビデオゲームをさらにバージョンアップ!
 ★迷路+シューティングの痛快アクション!
 ★美しいグラフィックと多彩なキャラクター!

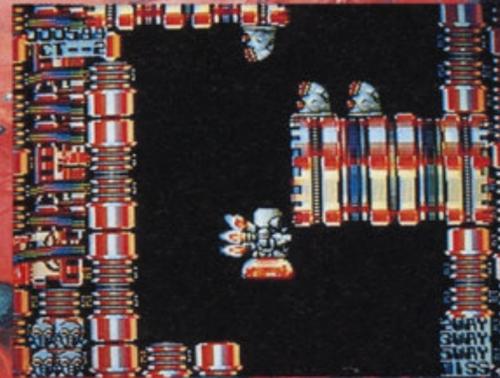
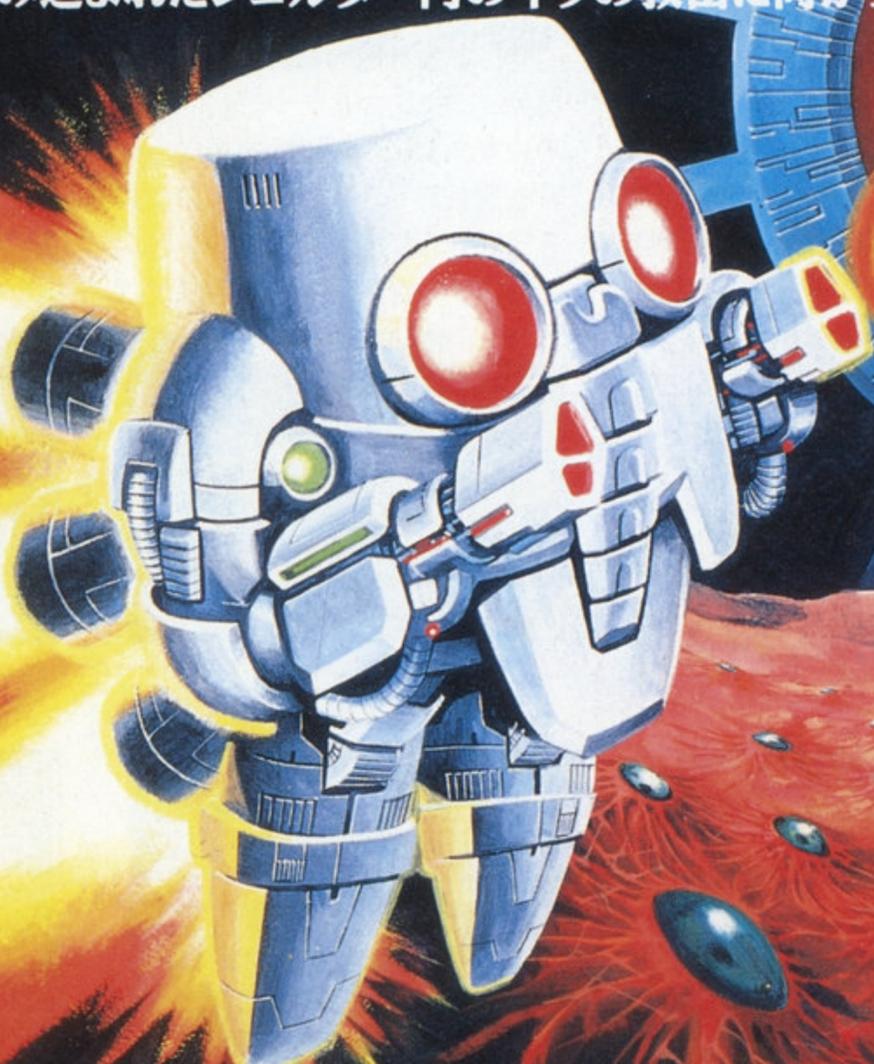


近日発売!

ATOMIC ROBO-KID

アトミック・ロボキッド

最終戦争の後、ほとんどの生物が死に絶えた。このままでは人類は滅んでしまう。マザー・コンピュータの指令により、アトミック・ロボキッドは地底大迷宮に呑み込まれたシェルター内のイヴの救出に向かった。



人類の存亡を賭けた大迷宮の戦い!



発売元 株式会社トレコ 東京都板橋区双葉町31-7 TEL.03(5375)6737

この商品は株式会社セガ・エンタープライゼスから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諾したものです。 ©UPL



HYPER UL-TECH MD

技のランク

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

カレンダーの上ではまだだけど、号月ではもう新年号です。1990年代がメガドライブの時代になるようにと思うならば、どしどしウルテクを送りましょう。

スーパーハングオン

各種セレクトができる

メガドライブソフトには、必ずあると言われているオプションモードがスーパーハングオンにも発見されたぞ。やり方は簡単。タイトル画面の



①タイトル画面が出るまで待つ。ここでコマンドを入力



②自分に合わせた設定で走れるなんて夢のようだね

とき、コントロールパッドのAボタンを押しながらスタートボタンを押す。すると、難易度設定・時間設定・表示言語設定・サウンドテストが出来るオプションモードになるのだ。

難易度と時間は、アーケードモードのみ変更可能である。表示言語は、オリジナルモードのみで、日本語と英語の2つから選べる。サウンドテストは、聞きたい曲を選びCボタンで聞ける。

(神奈川県/霧隠才蔵)

Aを押しながらスタートを押す



③設定したい場所に合わせて、方向ボタンで変更

始めからお金いっぱい

オリジナルモードでレースに勝てず、お金を貯めることが出来ないキミ向けのウルテクだ。

まず、タイトル画面でパスワードを選択し「51B04000A0500070J0CG976ACMG1」(なお、0は数字のゼロ



①まずは、タイトル画面でパスワードを選択する



②どんなパーツでも、いきなり購入することが出来るぞ

である。)を入力し、オリジナルを選ぶ。そして、所持金の表示がおかしくなっていれば成功だぞ。始めから最高のパーツやメカニックを全て揃えることが出来るので、ラクにレースが進めるはずだよ。ただし、お金には限りがあるのでパーツ交換等に必要資金は、最初のうちに貯めないと、後半でつらくなる。

(兵庫県/田中伸治)



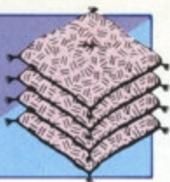
③そして、上のパスワードを入力すると……



④所持金の表示がおかしくなっていれば成功だ

スーパーハイドライド

経験値が30
ずつ増える



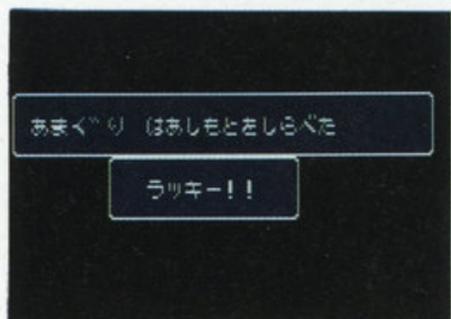
序盤、経験値稼ぎが面倒くさいという君にぴったりのウル技が発見されたぞ！ 森の街のほぼ中央に、橋があるだろう。その橋の右下のくぼみでコマンド入力画面にし、「どうぐをつかう」で、お金を使おう。そして、コマンド入力画面を解除する。そこで動かず、そのままBボタンを押すと「ラッキー」と、メッセージが出てくるはずだ。

出てきたら成功！ もし出てこなかったら、少し場所を動かしてみよう。ステータスを見ると、経験値が30増えている。これで一気にレベルを上げれば、序盤は楽にクリアできるぞ。まさにラッキーな技だ。

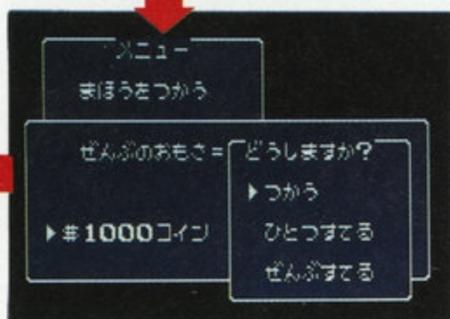
(千葉県/山本大輔)



○「森の街」だ。橋の左下に移動する



○そして、Bボタンを押すと、「ラッキー」。経験値が30増えた！



○「どうぐをつかう」でお金を使い、コマンド入力画面を解く

光の剣発見

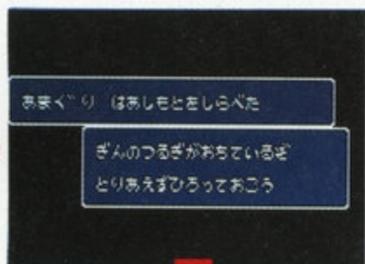


攻撃力が100も上がり、重さもたった3000という剣の「光の剣」が発見された。まずお墓がたくさんある場所へ行く。そこから少し離れた場所に墓が3つあるはずだ。その墓のいちばん右の墓の下を調べ

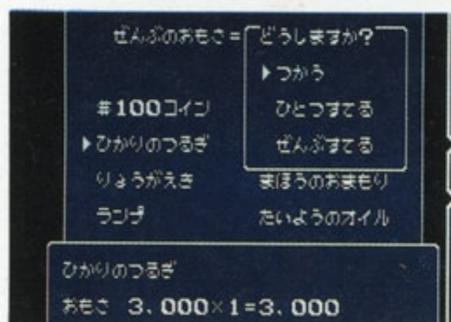
ると、銀の剣が見つかる。この剣は重くて攻撃力のない最低の剣だ。この剣を持って天空の城へ行き、大広間へ行こう。大広間の左上を歩いていると、チャイム音が聞こえてくる。そうしたらBボタンを押して調べてみよう。すると、光の剣が見つかるぞ。十分レベルを上げないと、銀の剣の重さで動けないぞ。(埼玉県/深瀬淳)



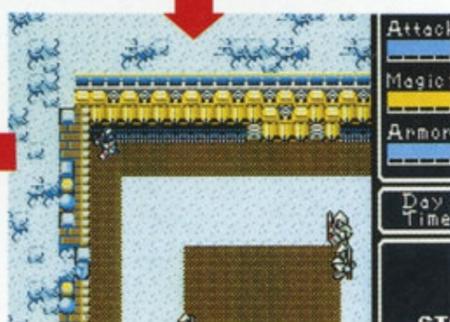
○右下の墓の下を調べると銀の剣を発見



○重量がムチャクチャ重いので注意！

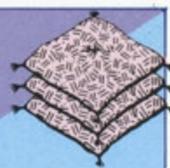


○光の剣を発見！ 攻撃力は最強、しかも軽い。いうことナシ！



○銀の剣を持って天空の城へ行く。大広間の左上を調べてみよう

オイルがただ



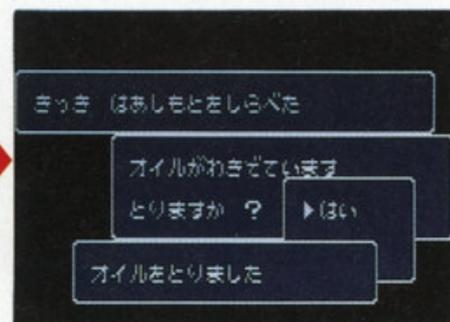
ハーベルの塔より1画面したのところには、石柱がいっぱい立っている。そこに石柱が3本集まっているところがあるだろう。その3本の石柱の中心に入り、Bボタ

ンを押して調べてみよう。すると、「オイル」が手に入るではないか。しかも20時以降は「スーパーオイル」が手に入るぞ。これでわざわざお金を出さずにオイルが使えるが、オイルの重さは1つ500もあるので、持ちすぎるとすぐに動けなくなってしまう。

(千葉県/ガイア)



○ハーベルの塔から下に行くと、石柱が3本集まっている



○その中に入り、Bボタンを押して調べると、「オイル」が手に入る

1万ドル拾える



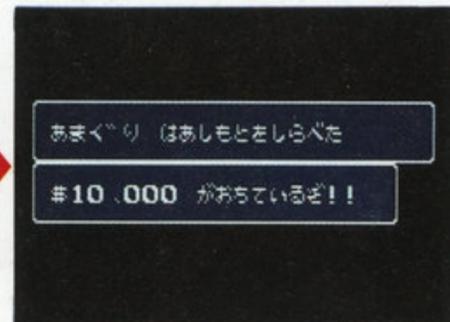
「森の街」から西へ行くと、洞窟がある。その洞窟に入るとすぐ、左側に森があるよね。実は、その森の中にお金が落ちていたんだ。

洞窟に入って、すぐ左上にくぼんだところがあるだろう。そこから石の中に道があるので、石の中へ突っ込み、森の中に入ろう。森の中央あたりに平地がある。そこに移動しBボタンを押すと、お金が10000も落ちていたぞ。

(京都府/風見忠宏)

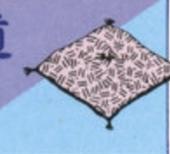


○石の中を通って森の中へ入ろう。そして平地を調べるのだ



○すると、お金が10000も落ちている。これで序盤も楽に進める

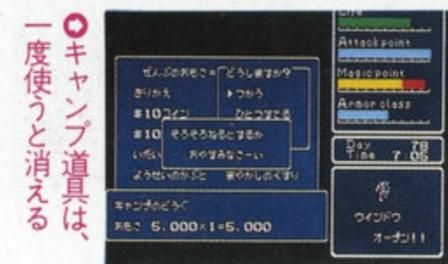
キャンプ道具が無限



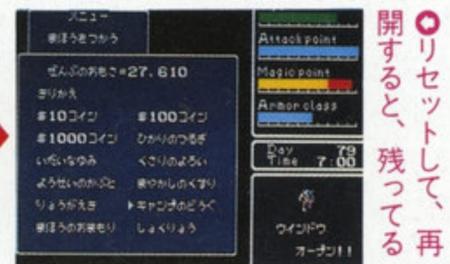
キャンプ道具は値段が高く、一度使うと消えてしまうのであまり使えないアイテムだ。しかし、このキャンプ道具は、1個買えば永

久に使用することが可能だったのだ。キャンプ道具で1泊し、次の日の朝道具を見てみると、キャンプ道具は消えているが、ここでリセットをしよう。そしてゲームを再開し、道具を見てみると、キャンプ道具が残っているぞ。

(東京都/宿屋篤史)



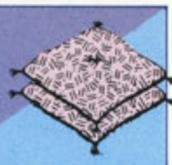
○キャンプ道具は、一度使うと消える



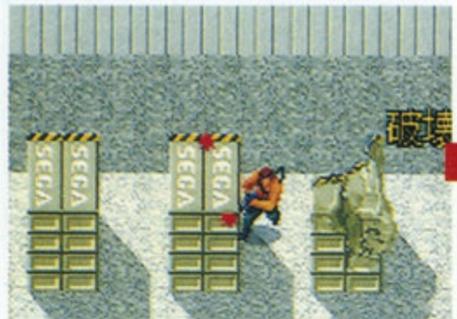
○リセットして、再開すると、残っている

ランボーⅢ

コンテナにハマル



まず、ミッション4へ行こう。ミッション4の途中には、SEGA Aと書いてあるコンテナがいくつかあるけれど、このコンテナに向かってマシンガンを撃ちながら突



①コンテナに向かって、マシンガンを連射して突撃すればいいのだ

っ込んでみよう。すると、なんとそのコンテナの中に入ってしまうのだ。しかも、このコンテナの中に入れば、敵の弾にも当たらずに済むのだ。敵が多くて避けたいときはこの中へ入っていよう。他にも、木でできた箱の中にも入ることができるぞ。

(愛知県/久野祥二郎)



①コンテナにランボーがハマってしまう。これで中から攻撃できるぞ

別のエンディング発見



「ランボー」にもう一つのエンディングが用意されていたのだ。このエンディングを見るには、ノーコンティニューでゲームをクリア



①エンディングが始まって、ジープを追いかけるランボー。しかし…

すればいいぞ。コンティニューを使ったエンディングは、ジープの後をランボーが追いかけるだけだった。しかし、ノーコンティニューでゲームをクリアすると、追いかけていたランボーがアーチェリーを発射して、ジープを破壊してしまう。(徳島県/北岡雄二)

QUICKLY, POSSIBLY NOT EVER.



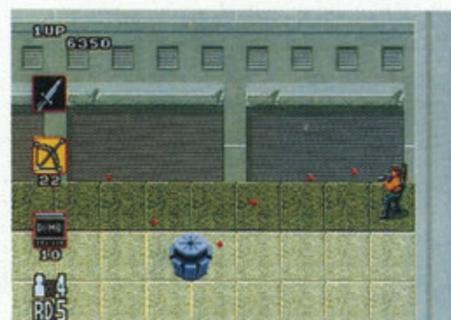
①アーチェリーを発射して、ジープを破壊するのだ

5面楽々クリア



まず、ミッション5へいこう。ミッション5の最後には、シャッターからたくさん兵士が出てくる場所があるよね。ここでまず周りにいる兵士を先に倒してから、ランボーをシャッターの真下の左右に置いて、真ん中のシャッターに向かってマシンガンを連射しよ

う。すると、簡単に5面のボスが出現するぞ。(大阪府/伊藤功一)



①シャッターを破壊すると5面のボスが登場! 楽に遭遇できるぞ

3面で点数稼ぎ



ミッション2に簡単に点数の入る、無限得点地域が発見されたのだ。

まず、ミッション2が始まったら、ランボーを写真の位置まで持っていこう。このときに、左から出てくる敵は殺しておこう。そして、マシンガンがギリギリ壁に沿って出るようにして、Bボタンと上を押せばなしにしておこう。すると、敵は見えなくなるけれど、



①敵兵の姿は見えなくても、得点だけがジャンジャン増えるぞ

しばらくそのままにしておくと、なぜか点がどんどん増えていくのだ。ここにずっといると、これだけで簡単に得点がジャンジャン増えてうれしいぞ。

(兵庫県/青木宣人)

①ミッション2が始まった…。ランボーをこの位置まで移動させよう



①マシンガンがギリギリ出るようにして、Bボタンと上で連射するのだ

1UP増殖地域



ランボーが1UPする増殖地域が発見されたぞ! この技でランボーのPLAYERSが9まで増やすことが可能になるのだ。ミッション4の写真Aが今回紹介する増殖地域だ。まず最初にティンジャーBOXを破壊する。そしてナ

イフに持ち替えて、右と左の敵兵を倒そう。この兵士達は攻撃してこないで、楽に倒せるぞ。敵兵を倒したら、写真Bの位置に下がってから上に戻ればいい。すると、敵兵が再び同じ場所に復活しているのだ。この兵士達を倒していればアイテムが出現するので、楽に1UPするぞ。もちろん、アーチェリーのアローやボムも99まで増やせる。(埼玉県/新城一夫)



①再び上に戻ると、敵兵が復活しているのを倒す。これを繰り返すのだ



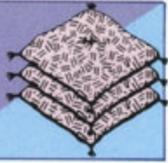
①写真B。敵兵を倒してアイテムを入手したら、この位置まで下げる

①写真A。この場所が増殖地域だ

①ナイフで敵兵を倒してアイテムを取る

スーパー大戦略

隠れMAPがあった



この「SUPER大戦略」には、全部で20種類のマップが用意されているのだが、さらにもう一つ、新たなマップがあったのだ。

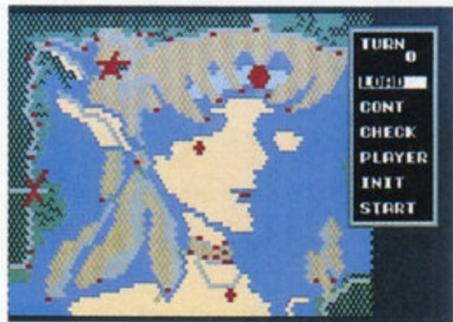
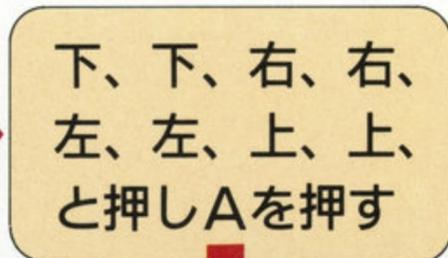
まず、ごく普通に電源を入れよう。タイトル画面が現れるはずだ。そこでスタートボタンを押すと、イニシャル画面になる。カーソル

をイニシャルコマンド上の「LOAD」に合わせてAボタンを押すと、マップ名が表示される。これでこのマップでもいいからLOADして、マップの全体図を出そう。そこで方向ボタンを下、下、右、右、左、左、上、上と押しAボタンを押そう。すると、いままでに見えない新たなマップが現れるのだ。これは「ファンタシースターII」のネイの顔だぞ。

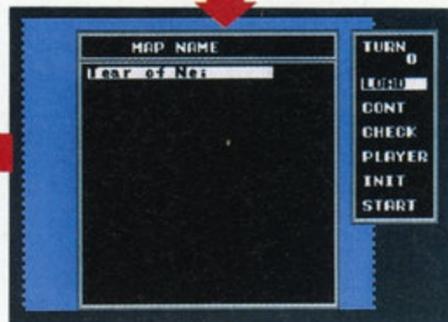
(秋田県/小島正一)



○まず、マップをLOADしよう

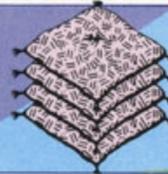


○このマップをLOADしてみるとなんとネイの顔だ



○すると、いままでに見えないマップが表示されたぞ

隠れユニットがあった



本誌のVOL. 1では最新ユニットがあるというウルテクをやったけれど、さらにいままでにセガのゲームに登場したキャラクターのユニットまであったのだ。

まず、それぞれの国の生産拠点にヘックスを移動させて、Cボタンを2回押しして全体命令コマンドを出す。このあとは各キャラクターによって異なるぞ。

方向ボタンを左、右、右、右、右と押しAボタンを押すと、ギャラクシーフォースが現れる。

方向ボタンを上、上、上、上、右と押しAボタンを押すと、F-14XXが現れる。

方向ボタンを下、下、右、上、左、下、右、上、上と押しAを押すと、サンダーブレードが現れる。

方向ボタンを上3回、右6回押しAボタンを押すと、忍部隊が現れるぞ。

(神奈川県/清川豊)



○まず、生産拠点にヘックスを移動する



○Cボタンを2回押ししてこの画面に



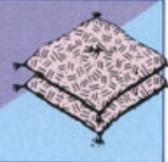
○すると、ゲームに登場してきたキャラクターが生産できるぞ



○そして、それぞれのコマンドを入力してみると...

尾崎直道のスーパーマスタース

宇宙人が現れる



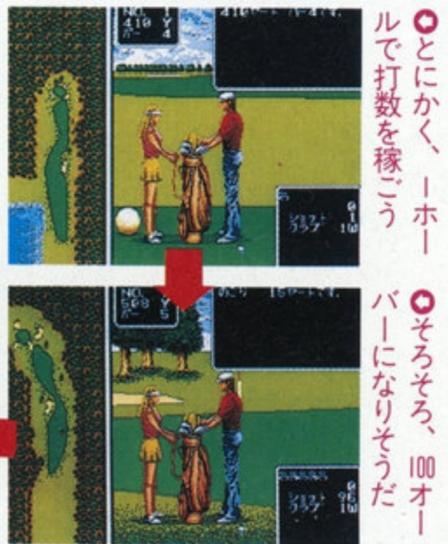
どのモードでもいいから、とにかく1ホールで99打以上打ってみよう。すると、「まことにかけてながら、ここでゲームをしゅうりょうさせていただきます」という変な宇宙人のいるゲームオーバー画面

になってしまい、勝手にゲームオーバーになるのだ。また、1ホールで99打以上打たなくても、トータルで100オーバーになってしまえば、やはりゲームオーバーになってしまうのだ。

(静岡県/吉田正美)



○この宇宙人みたいなのは、いったいなんなんだろうか



○とにかく、1ホールで打数を稼ごう
○そろそろ、100オーバーになりそうだ

投稿募集

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

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

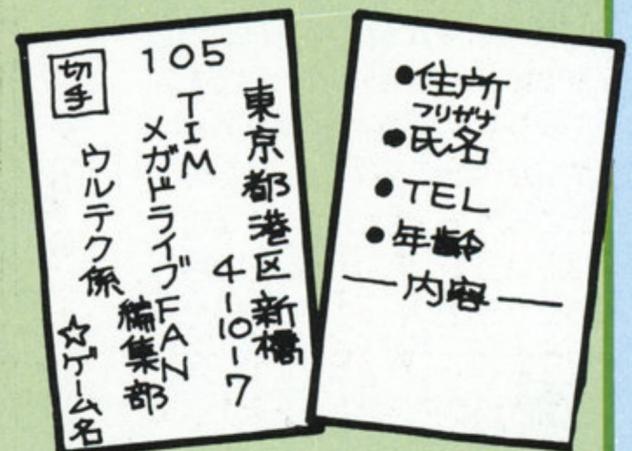
ハガキとFAXの書き方は下のイラストを参照して下さい。友達に先をこされないように、すばやく応募して下さいね。

ハガキは消印、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。採用者には座蒲団の枚数によって最高10000円の賞金を差し上げます。

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

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

FAX番号
03(578)6996



HYPER EXCITING READER'S VOICE



メガドライブFAN読者による、メガドライブの未来のためのコーナーです。今回もメガドライブに熱中しているみなさんの、過激な投稿をどんどん紹介します。

対決! ゲーム評議会

もうスポーツの秋は終わってしまいました。今回はスポーツゲーム特集です。スポーツゲームは現実をシミュレートしたものなので、当然リアルさが要求されるでしょう。そのスポーツにのめり込んでいる人をも納得させるだけの面白さがなくてははいけません。ルールの通りにゲームが進行しないなんていうひどいゲームもたまにあります……。

スーパーマスターズ

おもしろいと思うがトーナメントのとき、選手を日本人か外人かを決められたらいいな〜と思った。1つのトーナメントが終わると次の違うトーナメントに移るが、司会者が変わらないのはなぜでしょう?

(愛知県/富田修平・13歳)

クラブやスタンスなどの選択がともスムーズでゲームテンポもいい。だけど無風のときにはショットミスなどがあまりなく、少し簡単である。ショット画面は任天堂のゴルフゲームしかしたことがなかったのでちょっととまどった。

(沖縄県/比嘉達志・13歳)

けっこうおもしろくてついにはまった。フルスイングをしようと思って、テイクバックをおもいきりやったら元の状態(スイングする前)に戻されたのがちょっと悲しかったけれど、音楽もグラフィックもなかなかのものでした。

(北海道/石田修司・18歳)

グリーンの上で跳ねてインすることが絶対ない。向かい風でも高く打つ方が飛ぶなど、おかしい点が多い。

(長野県/伊藤宣行・17歳)

とてもリアルでファミコンよりはるかにおもしろい。父といっしょにやると、もっとおもしろい。とてもよくできていると思う。

(山口県/小早川貴・14歳)

とてもよくできていますが、残念なことにトーナメントモードでホールインワン賞、ニアピン賞、ドラコン賞が入っていません。これらが足りなかったことです。

(神奈川県/深谷孝二・22歳)

打つときタイミングを合わせるのが難しい。だから1位をキープしているとなんだかうれしくなってくる。エンディングはPCエンジンの人生ゲームのびんぼー農場かと思ってしまった。

(香川県/山地信忠・17歳)

画面がリアルで動きもスムーズでとてもよかった。が、音楽がいまいち貧弱だったのはいただけない。

(埼玉県/佐藤守・21歳)

バンカーから出すときの砂が飛び散ったところがいい。

(愛知県/若原友久・14歳)

スイングなど鮮やかでスムーズ。でもあのパターがなかなかうまいかない。

(福岡県/今村紀雄・13歳)

けっこうテンポがよくてよかった。グリーンも見た目よりいやらしくバランスよかった。

(埼玉県/島崎英二・16歳)

風の強さがしだいに変わるのがよかった。

(大阪府/三好為久・22歳)

本当にゴルフをやっているみたいでとても楽しかった。今までのゴルフゲームと違い、3D画面に迫力があつた。悪い所はトーナメントモ-

ドのレベルが上がると、飛距離が変わるので難しい。また色をもう少し豊富に使ってほしかった。

(広島県/殿敷義弘・19歳)

セガのゲームはバグがすごく多いが、このゲームでもマッチプレーでグリーンに同じ距離にオンすると入れ替わってしまう。もっとバグ取りをしてほしい。

(宮城県/奈良岡竜雄・21歳)

グラフィックがきれいだと本に書いてあったので期待していたのだが、それほどでもなく、バンカーや池などの立体感がなく、手を抜いたでよかった。音楽も選べるがどれもいい曲でないのが残念。球を打った後、ゲーセンのマスターズのように、画面を切り替えてくればよかった。期待に裏切られたので、今度ゴルフゲームを作るときはしっかりしてほしい。タイトルの「直道」も意味がなかった。アドバイスが役に立たないし。

(神奈川県/長谷川仁・15歳)

相手が強すぎる。

(神奈川県/矢部立人・15歳)

操作がややこしいけど、画面がきれいだし、やっていてあきない。メガドラのスポーツゲームはどれも良いできたと思う。

(山口県/河野潤・17歳)

ゲームセンターからの移植だといっているが、まったく別物のゲームだと思う。BGMはなかなか良かった。慣れればホールインワンも出しやすく、とてもおもしろい。しかし、パットが難しいし、パスワードが長すぎる(同じことが、スーパーハングオンに

もいえる)。

(兵庫県/野島浩・17歳)

とてもよかった。音楽が4種類あり、拍手の音がなかなかよい。ただちょっと思ったことは簡単であることである。慣れると多少風があっても、いいスコアを出せるようになる(ちなみにぼくは最高17アンダー)ので、難易度の選択もあればよかったと思う。わがままをいえばハンデキャップもつけてほしかった。でも今までプレイしたゴルフゲームの中では最高のできだった。

(大阪府/林博之・16歳)

業務用の「スーパーマスターズ」を見ていたのでいまひとつという感じがした。できれば業務用のようにコースをボールが飛んでいる画面がほしかった。その辺が少し残念。やはりこれは業務用が兄でメガドライブが弟だからだろうか!? でもオープニングはド肝をぬかれた!!

(兵庫県/富田博之・19歳)

とにかく画面がすごい。場所によって視野がすべて違う絵というのが、すばらしい。これはまさに究極のゴ



ルフゲームだ。

(北海道/コンスコン・17歳)

ゴルフゲームなのにノリノリのBGMですねえ。それにグラフィックもすばらしいです。でも、トーナメントモード、12回戦も長ったらしくやってみても、あまりにもプレイがかんたん(2位に\$50000ぐらい差をつけたヨ〜〜)。でもエンディングで「のうこんのプレザー」をもらっちゃったからゆるしちゃう。エンディングはよかったなあ。まあ、スポーツゲーム好きな人にはオススメのゲームだね。評価は86点ぐらいカナ?

(大阪府/名無し・?歳)

1ホール終わるごとに出てくるアレックスやオバオバ、そしてたまあ〜に出てくる姉御がよかった。ホールインワンしたときの「はいれ、はいれ、はいった、ホールインワン、やった」が感動だ。

(福岡県/上清志・18歳)

ゲームシステムの方はかなり評判がいいようでした。グラフィックに関してゲーセン方面の人は文句をいいたくなるようですが、ファミコン方面の人は満足しているようですね。これについては「家庭で遊ぶものだからこんなもんでいいじゃん」という意見と、「ゲーセンと同じものが遊べるというからメガドライブを買ったのだからそうしてほしい」という意見に分かれると思います。まあ、ゲーセンの機械はどんどん新しくなるけど、メガドライブはいつまでもメガドライブですから、ゲーセン版でやったことをそのままやるのは無理な場合もあるでしょう。BGMは好みの問題でしょうね?

ワールドカップサッカー

全体的な印象としてのデキはよかったが、操作性があまりよくないせいかじれたい。PK戦はかなり熱くなっておもしろいぜ。オーバーヘッドキックなど、初めは気持ち良かったが、慣れればなんともない。もうちょっとコンピュータを強くしてほしいかった。

(鳥取県/坂本文正・17歳)

ゲーム全体としてはよいのですが、ゲーム中の反則などがあますぎると思います。それからできればゴールしたあとに出てくるグラフィックをアニメーションさせたほうがよかったのではないのでしょうか。その他は

なかなかいいできだったと思います。

(神奈川県/上岡昌雄・18歳)

スピード感があってとてもおもしろいが、1試合にかかる時間が長いので、ワールドカップモードにパスワードがあればよかったと思う。

(長野県/柳沢貴彦・18歳)

あいかわらず絵はきれいで(特にゴールキック)、いいのですが、あいかわらず操作性が悪くて、ついついAボタン連打でボールをポコポコあっちこっちへけってうまくゴール前へ行けば、シュートというような感じでした(僕が下手なだけ?)。音楽もイマイチ。はっきりいってコナミの「エキサイティングサッカー」(ファミコン)の方がおもしろかったと思う。

(京都府/宮本路加・15歳)

説明書にボレーシュートができると書いてありましたが、いまだに見たことがありません。

(愛知県/青木資・13歳)

パスしてもすぐ敵にとられてしまっ、すぐあきて、やる気をなくしてしまっ。

(千葉県/小林俊光・15歳)

操作をゲーセンと同じにしてほしいかった。

(神奈川県/石井政之・15歳)

あの動きがとってもいい。データも細かくていい。

(埼玉県/桑江良勝・17歳)

連携プレーがじつに爽快だった。対戦モードが特におもしろく、いつ

やってもはまった。

(神奈川県/友山裕之助・16歳)

最高におもしろい。今までのサッカーゲームとは比べものにならない。しかし、サッカーゲームの宿命というべきか、操作性がいまいち。トラックボールで遊べるといいな。1人でやるより友達と対戦する方がおもしろいぞ。ウン。

(千葉県/斎藤貴志・19歳)

PK戦のときゴールキーパーの動きが何か変だ! もっとリアルにしてほしい。

(愛媛県/橋本哲哉・18歳)

本誌の説明ほどのリアル感はなく、ゴールキック(3D)後の処理に物足りなさを感じた。

(徳島県/三宅政敏・22歳)

オーバーヘッドでゴールを決めたときは何もいえない思いがしたが、キャラクタが動かしづらかった。

(大阪府/山田吉彦・18歳)

不満な点は多くあるが、人間同士でも、対コンピュータ戦でも、けっこう熱中できてよい。久しぶりに指が痛くなるまでやった。

(神奈川県/菅井剛・?歳)

空中でパスをつないで、点を入れるのがうまくいくとうれしい。

(愛知県/平尾俊哉・15歳)

もう少しオプション機能があったほうがよかった(時間設定などの)。

(鹿児島県/中崎洋一・16歳)

ボールから離れているのにスライディングする奴がゆるせねえ。

(山梨県/渥美久志・18歳)

キャラに変化がなくてワンパターンである。しかしゲーム自体はまあまあおもしろい。

(愛知県/戸賀慶・16歳)

全体的にはなかなかいいと思う。ただボールを持っている敵の選手の横を走っている味方の選手が、ボール取りにいかないのがイライラする。それとコーナーキックでボールが思いどおりに飛んでくれないのもムカつく。悪口を書いたけれどオーバーヘッドは何回決まっても感動。特に忘れもしない準決勝、対ソ連戦(自分は日本)0対0のまま残り1分、ソ連ゴール前の混

犬鹿村のアーサーが

♀だち



.....
アフナイ
よーな気がする..
(う〜ん 初投稿とこんなの
書いていい〜んがどうだい?)
☺

山形県/佐々木ひでくに・?歳の作品。なぜゼロイの下に何も着てない?

戦から誰かわかんないけど(たぶんカマモト)オーバーヘッド// キーパー反応できずゴールネットへ「ザシュ」。この瞬間おもわず涙がちよちよぎれたほど感動してしまった。決勝でアルゼンチンに負けたけど、あの感動は忘れない。

(神奈川県/石原伸一・19歳)

スポーツゲームの理想といたら、キャラクタの動きがスムーズでパターンが多いことであると思う。その点スーパーリーグはヘチアイやキヨマーなどがホンモノそっくりの動きをするところがとてもいい。しかし、ワールドカップサッカーにはだまされた。何にだまされたかという、雑誌にだまされたのだ。雑誌で紹介されている画面を見て、ゴールを決めた時の画面や、コーナーキックなどの画面を見てスゴイと思ったが、プレイしてみるとゴールを決めた時の画面は何の動きもないただの絵が少し出るだけだし、コーナーキックもイマイチって感じた。やっぱりスポーツゲームはキャラクタの動きが命ではないでしょうか。

(静岡県/渡辺明・16歳)

「操作性、キャラクタに難があり」とする人が多い反面、シュートが決まった瞬間の快感がたまらないという人も多いようです。難しい操作を克服してやっと何とか勝てたから、うれしいのだったらゲームに問題ありですが、どうもそれだけではい何かがあそうですね。

紙面が尽きてしまいました。スーパーリーグについては次号で。野球は人気があるのもっとスゴイことになるでしょう!

11月号 答え 「敵にファイトがわく」



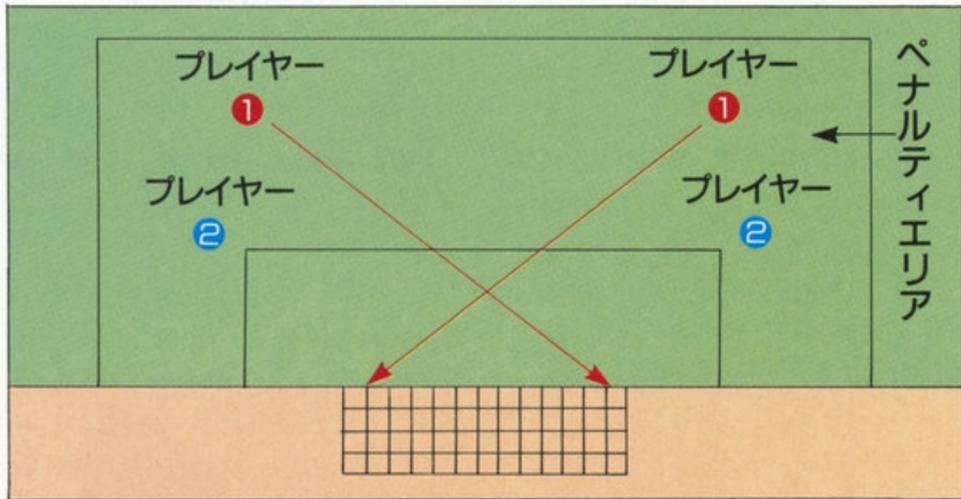
東京都/バーニングポイント・?歳の作品。故アーサー男とアーサー女の関係は?

自己満足

私的攻略法

まずワールドカップサッカーについて。下のイラストを見て下さい。
①の場所から矢印の方向にシュートを打つとよく決まる。それから②の場所に味方がいるとき、他の場所からBボタンでセントリングをしてオーバーヘッドなどをすると、キーパーがこっちに向かってくるので、キ

ーパーがうしろにボールをそらしやすい。
またスーパーハングオンのアーケードモードのアフリカステージで、1度ターボをかければどんな急カーブでも障害物にぶつからないで、ターボをかけたまま走れる。
(福島県/菊地玄樹郎・15歳)



コッソリ

チクリクラブ

学校の遠足のバスの中でカラオケをしていて、生徒に長淵剛のとんぼを歌えと言われて「とんぼのめがねはみずいろめがね♪」などと歌ってしまったマヌケな数学の先生がいた。ちなみにこの先生は35か36歳なのに、50歳には見えるというかわいそうな人だ。P. S. このコーナーの宛先を「ハイポーズ係」と書いてしまった。

でも間違えるのはオレだけじゃないと思う。
(和歌山県/アポロン・14歳)
ぼくがファンタースターIIをやっていたとき、あれは確か「クリエス」の近くだったかで敵と戦い終わったとき、パーティにいない「シルカ」のレベルが急に上がりだした。止まったときにはすでに30はいていた。



愛知県/どら男・?歳の作品。このネタにはびっくり。しかし同じことを考える人も……

「ウォオ、ラッキー」と思ってゲームを進めると…。「ない/ネイクラウンがない/」。結局最初からやり直したぼくだった。なぜPSIIやスーパー大戦略などはバグが多いのだろう。
(宮崎県/あすか・?歳)
この前学校の帰り道を歩いていると、マラソンをしていたおじさんが「おいでおいで」というので、行ってみたら、「違う違う犬のことだよ」といわれたので、うしろを振り向いてみたらきたない犬がいました。そしてその犬はぼくをさけるようにしておじさんの所へ行きました。ぼくはおもわず「のら犬にバカにされてたまるか」と思い、その犬がおじさんから離れるのを、電柱の

カゲで隠れて待っていました。そして、その犬がおじさんから離れて、電柱に小便した瞬間に、ケリを1発入れようと犬めがけて走り、ケリを入れようとしたら、その犬はうまく身かわし、ぼくの足は電柱に当たり、なおかつその犬はぼくの足にかみついた。そしてぼ



東京都/稲村敏章・16歳の作品。なるほど

くは1週間のケガをおった。そしておしゃべりのSにこのすべてを見られており、次の日は学校中この話でもちきりだった。

(神奈川県/鈴木一人・14歳)

大魔界村をやっている、バグを見つけたぞ。5面の最後でシルダの首が出てくる部屋で1匹目(左)を倒して、もう1匹を倒したら、壁が消えてくれなかった。これじゃ進みようがない。ときどきそのようになることがある。困ったもんだ。

ファンタースターIIでネイの武器を集めに行ったら、あるはずの宝箱はあったのだが、中がカラっぽだった。攻略本読んでやったのに。今までの苦勞がパーだ。ど〜すればいいのメーカーさん。
(福島県/コソウ・?歳)

ゲームがバグって先に進まなくなるのは確かにメーカーが悪いけど、攻略本を見ながらゲームを進めている人は苦勞しているとはいえないでしょうね。

特番! メーカーへの意見、質問

メガドライブの付属品のディンプラグコードは音声プラグが1本しかないからどうしてもモノラルになってしまうけど、音声プラグが2本になっていないんですか? ヘッドホンはまわりの音が聞こえないからイヤだし。なければ作ってほしいし、あるならいくらなんですか?
(京都府/伊藤章・?歳)

セガからメガドライブ用としてそのような物は発売されてませんが、代用品は各メーカーから発売されます。ステレオミニジャックからステレオピンプラグに変換するコードで、電気やさんで「ウォークマンをステレオにつなぎたいんだけど」といえば通じます。1000円以下で買えるはずですよ。それを前面のヘッドホン端子からラジカセなどに(テレビがステレオならもちろんテレビ)につないで、ディンプラグコードはビデオ信号の方だけ使用すればいいのです。こうした方が音量をメガドライブ本体でコントロールできるので便利です。

お願いだからPCやファミコンみたいなHゲームは作らないで(出さないで)下さい(と言いたい)。私はPCで、N社やH社など有名な会社のゲ

ームにあんな下品なエロ場面があると知った時、ものすごくショックでした。せめてMDだけは汚さないで下さい。あーゆーゲームは女としてとても不愉快です。エロ場面を入れたことで、N社やH社などは品位が下がったと思います。もうやめてほしい! HゲームはPCだけにしたいよ〜。えーん。私は本当に怒っているのだっ! 編集部の人にも男が多いでしょうね…。たぶん。のっけてもらえないかも知れない。やだなーもう…。(愛知県/早くゴールデンアックスやりたい・17歳)

やばい。イラストの選択を誤ったかも知れない。ごめんなさい。

いくら年末商戦だからって、毎週、それもほしいものばかり出すのはひどい。もう少し分割できなかったものか…。大魔界村からず〜っとヒマだったし、金もあったのに…。SEGAはソフトをコントロールしているのだろうか? まあ、な〜んにもおもしろそうな物が出ないファミコンと比べるとうれしい悩みだろうけど。

(沖縄県/清水義弘・21歳)

遅れたものと予定通りのものがたまってしまったのでしょうか。

※本文中、敬称は略させていただきます。

昔SG1000IIのユーザーだった私は、ファミリーコンピュータを超えるリアリティを持つ、極めてマニアックな物を求め、MSX2の「悪魔城ドラキュラ」やPCエンジンの「RTYPE」に「スペースハリアー」に解答を得た。しかし「フリッキー」「ガルーブ」「忍者プリンセス」など、当時の秀作ソフトに深い思い出をもっていた私は再びSEGAを。しかし16bitという究極的AVインテリジェントターミナルを見た私は、これがSEGAなのだろうか、と思った神奈川県/河原明彦・14歳。☆14歳にしてかなりキテルという感じですね。まっとうな数年後はNECとか富士通とかシャープとかパソコンに手を出し、さらに数年後にはマックとかアミガとかIBMがどうなのかなと言いつつ、さらに数年後は編集部で働いたりして。

投稿大募集!

1 ゲーム評議会

今回はスーパーリーグについてとことんやります。その他のゲームもOK。アンケートハガキのメッセージ欄に書くより、普通にハガキで送った方がインパクトがあるので採用されやすいでしょう。

2 私的攻略法

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

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

3 チクリクラブ

失敗話を募集します。ゲームをやっている気がついたメーカーの失敗(いわゆるバグ)。あなたの友達、学校の先生、会社の上司や同僚の失敗。また恥も外聞も投げ捨てて、自分の失敗を発表してもらってもかまいません。匿名やペンネーム大歓迎です。

4 その他なんでも

その名の通りなんでもあり。メーカーや出版社への質問や要望でもいいし、このコーナーでやってほしいことのリクエストでもいいです。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。宛先は右の看板を見て下さい。FAXでも投稿を受け付けています。番号は03(578)6996です。お間違いないように。

5 芸術的作品

今回はイラストを6点紹介しましたが、このコーナーではイラストだけを、募集しているわけではありません。よくある読者コーナーとはちょっと趣向を変えています。毎回テーマを設けてそれに合ったイラスト、人形、オブジェ、写真などなど、2次元の物でも3

次元の物でもいいので(可能なら4次元だって)、なんでもいいからとにかく芸術的なものを送って下さい。次号のテーマは「もし宝くじに当選したら」。このテーマから外れても「芸術的だあ〜!」という自信のある物ができましたら、送ってもらって結構です。

また下の宛先の部分に使えるようなイラストも募集します。看板を持った人物を描いて下さい。



前号のRGBユニット工作室の訂正

誤 前号46ページ、RGBユニット工作室に掲載した、DIN8ピン→RGB15ピン変換図で、DIN8ピンの7番の出力はRGB15ピンの9番に、DIN8ピンの8番の出力はRGB15ピンの1番に

対応するとありますが、この配線では画像は映りません。正しくは下の右側の表のように、DIN8ピンの7番の出力はRGB15ピンの1番に、DIN8ピンの8番の出力はRGB15ピンの14番と15番に接続してください。これで画像が映るはずですが。読者の皆様には御迷惑をおかけしました。ちなみにも出力は15KHz、200ラインです。

DIN8ピン	DIN8ピンの番号	1	2	3	4	5	6	7	8
↓ RGB15ピン 変換図	対応するRGB15ピンの番号	10	246812	-	-	3	5	9	1
		11							

DIN8ピン	DIN8ピンの番号	1	2	3	4	5	6	7	8
↓ RGB15ピン 変換図	対応するRGB15ピンの番号	10	246812	-	-	3	5	1	14
		11							15

創刊号アンケートプレゼント当選者発表

ソーサリアン

- 新潟/山田 泰二・19歳
- 福井/野瀬 守・16歳
- 神奈川/星 雅博・17歳
- 石川/高木 圭・14歳
- 京都/田中 稔朗・23歳
- 大阪/前原 徳昭・13歳
- 兵庫/森山 幸夫・17歳
- 島根/長崎 洋一・15歳
- 高知/吉田 広宣・14歳
- 長崎/中川 良章・15歳

バーミリオン

- 青森/小岩 直樹・12歳
- 宮城/吉田喜一郎・20歳
- 山形/井川 成・15歳
- 栃木/阿久津裕之・19歳

- 埼玉/大野 明彦・11歳
- 愛知/高野 晴久・18歳
- 奈良/辻本 秀樹・16歳
- 兵庫/川本 光二・17歳
- 福岡/藤岡 和義・19歳
- 佐賀/桑原 隆之・16歳

TATSUJIN

- 秋田/藤嶋 泉・20歳
- 茨城/宿屋 篤史・22歳
- 神奈川/井村 俊寛・16歳
- 山梨/小林ひろき・8歳
- 愛知/栢森 秀行・21歳
- 静岡/松井 孝丞・18歳
- 大阪/長谷川武彦・22歳
- 兵庫/松尾 真吾・17歳
- 島根/山根 正人・13歳

- 大分/甲斐 啓司・17歳

スーパーハングオン

- 福島/神田 智幸・14歳
- 富山/木下 宏・17歳
- 石川/松田 敏宏・14歳
- 愛知/成田 知則・14歳
- 兵庫/坂田 好彦・20歳
- 岡山/福島 仁郎・16歳
- 広島/沖田 幹・19歳
- 香川/足立 英雄・13歳
- 徳島/遠藤 浩治・17歳
- 大分/森田 潤士・17歳

フォゴットンワールド

- 北海道/元島 経洋・16歳
- 新潟/栗山 佳大・18歳

- 千葉/佐々木浩司・16歳
- 静岡/大原 貴行・15歳
- 福井/山田 幸司・16歳
- 兵庫/小西 敬紀・18歳
- 広島/高田 格・17歳
- 香川/芳地 康司・15歳
- 福岡/洲上 敦・16歳
- 佐賀/島 紀之・18歳

ランボーIII

- 宮城/鈴木 芳文・21歳
- 茨城/高橋 明夫・19歳
- 埼玉/十文字敏雄・16歳
- 千葉/池田 貴幸・20歳
- 東京/内山 賀登・19歳
- 岐阜/石原 祐樹・14歳
- 京都/黒木 祥文・13歳

- 広島/石田 尚史・14歳
- 山口/森 謙司・17歳
- 福岡/山下 忠善・21歳

孔雀王2 幻影城

- 秋田/泉 武志・14歳
- 千葉/武川 和宏・17歳
- 長野/多島田実徳・14歳
- 神奈川/中山 晋・18歳
- 石川/供田 大助・17歳
- 岐阜/塚田 修也・16歳
- 愛知/佐藤 哲矢・15歳
- 山口/嶋長 崇・15歳
- 福岡/石丸 大輔・13歳
- 長崎/三浦 峰稔・19歳

以上敬称略

まだかまだかと気をもませられつつ、やっと発売日が'90年の春に決定したメガモデム。じゃあ実際にはメガモデムなるものでどういう遊びができるのか、そのへんを探究しつつモデムの使い勝手など含めて実体験ルポ!

メガモデム='90年春発売予定
価格未定

セガネット
&
TEL・TEL
まあじゃん

体験ルポ

セガネット

通信といえばいまハヤリの「パソコン通信」。会話を楽しんだり、メッセージ交換を楽しんだりまではできないけれど、MDなりの通信をという形で企画されたのがこの「セガネット」だ。

名前（ニックネーム）とパスワードをセガネットアクセス専用のカートリッジに登録すればアクセスOK。表示されるメニューにし

たがって進んでいけば、セガのホストコンピュータと自宅のMDが電話回線を通じてつながるってワケ。いたって簡単だ。

現状ではコントロールパッドのみでしか入力できないので、画面はすべてメニュー選択方式。でも将来的にはオプションのキーボードなどを使ってパソコンなみの通信も楽しめるようになるかも。

セガネットのメニューは情報とゲーム!

さて、じゃあセガネットでどういったサービスが楽しめるかというと、まず、セガからの情報サービスネット。これは「Sega・Net・News(SNN)」という名称で呼ばれている。MDの最新ゲームの情報やアーケードニュース、質問コーナーなどセガからの最新ニュースが続々。

もうひとつはアクセス用のカートリッジにプログラムを読み込んでくる形で提供されるオリジナルゲーム群。こちらのほうは有料のサービスになるかも知れないとのことだが、市販されていない目玉ゲームが提供されるだけに、どんなものが用意されるのか、非常に気になるところ。

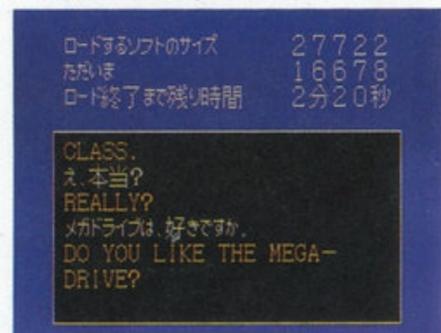
サービスは電話代が極力かからないように、プログラムをダウンロードする方式がとられている。

無料でアクセス情報ネット



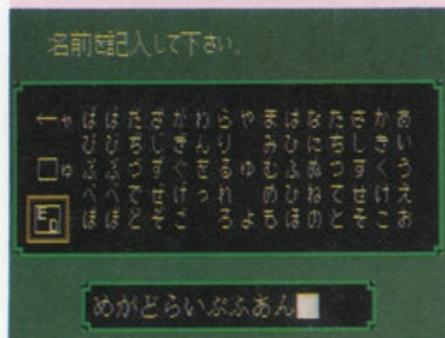
◎これが情報ネットのメニュー画面。どれから見るかは好み次第でOK

有料会員制ゲームサービス



◎現在ロード中。英会話がへんだ

名前登録



◎RPGの名前入力のような画面だ

パスワード登録



◎登録しておけばあとは自動になる

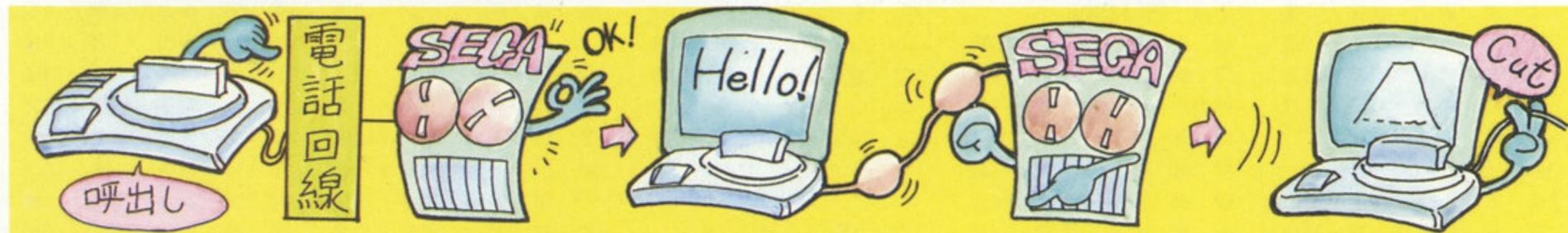
ホストコンピュータからデータがメガドライブに送りこまれる!!

セガネットの電話代節約作戦が、このプログラムダウンロードによるサービス提供。普通の通信サービス

では電話をつないだままで、呼び出されたサービスのデータを順次ユーザー側に送っていく方式だが、セ

ガネットは一度すべてのサービスプログラムを転送して、回線はそこで切断してしまうようになっている。

だからそのあといくら時間をかけても電話代はプログラムを送った時間のみにはしかならないわけだ。

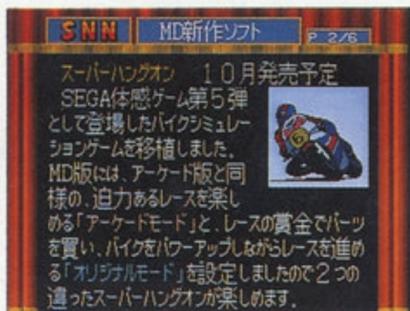


◎まずキミのMDが電話回線を通じて、セガのホストコンピュータと接続されるわけだ!

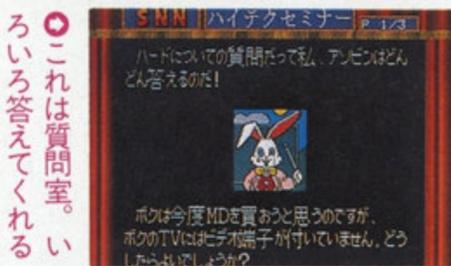
◎ホストコンピュータからは接続メッセージと、サービスのためのプログラムが送られ、カートリッジ上のRAMに格納されていく!

◎全て転送し終わると回線はカット。プログラムが起動されるわけ

「Sega・Net・News」では、最新MDカートリッジの情報はもちろん、アーケードゲームの情報やMDのハードに対する質問室、セガファンからはがきで綴るおたよりコーナーまで用意されている。ふつう通信というと文字ばかりのものを想像しがちだが、プログラムを送る方式により、グラフィックはもちろん、サウンドまでフォロー。キャプテンやビデオテックスなみのサービスが楽しめるわけだ。接続時間も短く、東京都内なら10円でOKなのがウレシイ。



○おおハンクオンの情報



○これは質問室。いろいろな答えてくれる



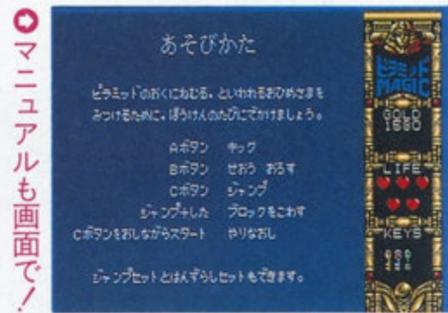
○ファンお便りコーナー

最新MDのニュースがどんどん読めるぞ

SEGAに言いたいこと、セガ仲間に言いたいこと、今まで1人で胸の奥にそっしりあっていたことが言えるのが、この「オカル倶楽部」なのだ。SNNで、みんなの意見をどんどん紹介しちゃおうよ、あて先は、

現在開発中だが、テスト版で楽しめたのがこの2つのゲーム。電話による転送なので、あまり大掛かりなシナリオゲームなどは無理だが、「ピラミッドマジック」のようなパズルゲーム、「P. S. T.A」

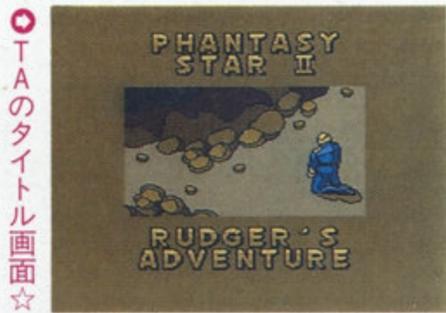
のような短いアドベンチャーゲームなら大丈夫というわけだ。通信を利用しての週刊アドベンチャーやら、パズルゲームの新しい面のサービスなどが望まれるところ。面白いサービスをどんどん!



○マニュアルも画面で!



○ピラミッドマジックだ



○TAのタイトル画面☆



○残念ながらまだ未完成

TEL・TELまあじゃん

メガモデムを使ったもうひとつの通信ゲームがサン電子から発売予定の「TEL・TEL」シリーズ。メガモデム2台と、2つのカセットを使って、離れた友達とゲームしちゃうというシロモノだ。セガネットと違い、こちらはゲームをしている間中電話回線がつながりっぱなしなので、若干電話代がかかりぎみなのが心配なところだが、野球に麻雀とくればお金が、多少かかってもやりたいという人もいるのではないだろうか。実際には多少時間待ちにイライラ

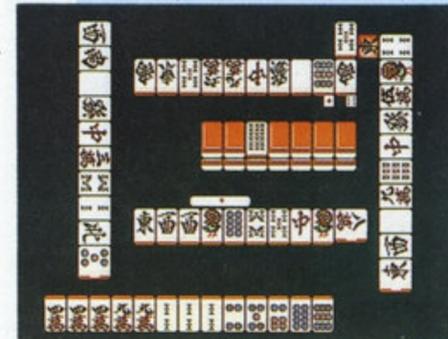
する場面もあったものの、なかなか快感。接続の手順も画面に説明されていく通りにやればいだけなので簡単だ。MDの近くに電話のある人は、メガモデムとつながりっぱなしにしておけるから、いつでも2人そろったところでゲームできる。

もちろん「TEL・TEL」シリーズは1人でもプレイできる。

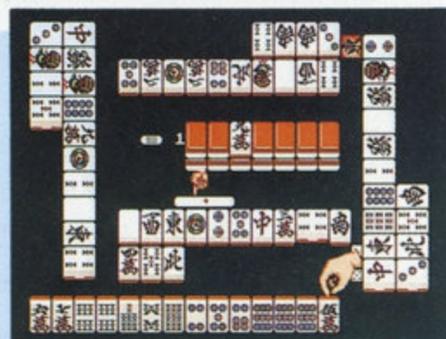
TEL・TELまあじゃん = '90年2月発売予定 5800円(税別)



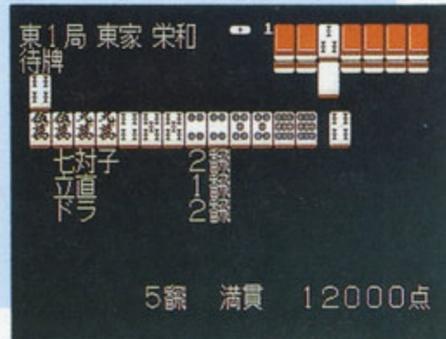
○それでは麻雀ゲームを始めよう



○うるさいな。ちょっと考えさせろ



○エート。次は何をきろうかしらね



○ふっふっふ。いやーまいったなあ

モデム最終版にはトーク機能が新しくつくことになったのだ!!

メガモデムが最終仕様になって新しくつけたのが「トーク機能」。これは通信をやっている最中にちょっと

相手と話したいというときに利用する機能だ。このために新しくスピーカーがモデムに内蔵された。

ゲームの最中に急用ができたりしても、この機能を使って相手にそれを伝えたり、ちょっと野次をとばし

てみたいしたい時につかうとおもしろい。突然「へたくソ!」とか声が飛んできたりするわけなのだ。



○ゲームをやっている最中、いい場面だというのに突如尿意をもよおしてしまったら……

○必殺! トーク機能を使って相手方にトイレに行きたいよんと伝えてしまうという裏技

○しゃあないなあ、わてはお茶でも飲んで待ってまひよか。というわけでトイレに!



SEGA AREA

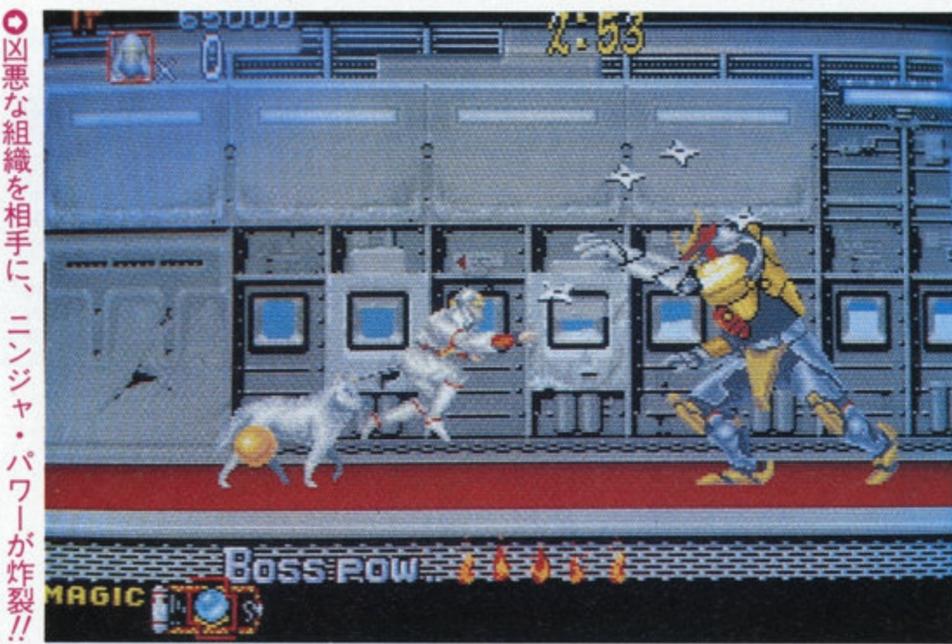


スーパー・ニンジャ・アクション

現代社会を舞台に忍者が戦う、アメリカのニンジャ映画風なストーリーとオーバーアクションなゲーム性がうけ、ヒットしたセガの「忍」の流れを汲むゲーム…それがこの「シャドーダンサー」だ。手裏剣や刀、そして派手な忍術による攻撃はさらにパワーアップ。それに加え、“犬”をつかったユニークなアクションも登場し、前作をプレイしつくした人にも、かな

り目新しいものになっている。また、グラフィックも一新された。主人公忍者のコスチュームはグンとカッコよくなり、どこことなくインド密教世界の香りただよふモノに。ますます何処の国出身の忍者だかわけがわからなくておもしろいぞ。ラウンド数は全部で5つ。それぞれに凝った仕掛けと強敵が待っている。さあ、悪を倒すのだ。

凶悪な組織を相手に、ニンジャ・パワーが炸裂!!



白装束の忍者と、パートナーの忍犬。この1人+1匹が今回の主役



迫り来る敵を倒し、出口へ進もう

しなやかな忍の攻撃!!

このゲームの操作は、「ESWA T」や「ゴールデンアックス」など最近のセガのゲームに多い8方向レバー3つボタン（攻撃・ジャンプ・忍術）で行う。忍術は1ステージにつき1回。コンティニューにより2~4回まで増加する。強力な攻撃だけに、使う場所を良

く考えよう。とりあえず、対ボスキャラには1回分は残しておいたほうがいだろう。また、「シャドウダンサー」は体力制ではなく、敵の攻撃（刀や弾など。体当たりは大丈夫）を受けると一撃でやられてしまう。極力慎重なプレイを心掛けよう。



忍者の基本攻撃はやはり手裏剣。攻撃ボタンでシュシュと投げる



近くの敵に対しては、自動的に剣で斬りつける。リンクオーヘンだ



術ボタンで忍術を使う! 顔のアップ



忍術で守護神を呼び出して攻撃! この他にもいくつかの術がある



ポーズをとる主人公。迫力の音声合成で呪文をとるぞ。よくわからないけど



頼れる相棒！それは忍犬

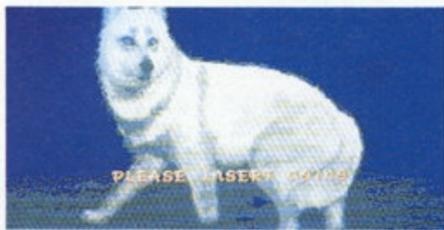
「シャドーダンサー」の一番のウリ、それがこの忍者と忍犬のダブルアクションだ。

忍犬とは、忍者のパートナーとして働くべく特殊訓練された犬のこと。この犬をうまく使いこなせるかどうかは攻略の重要なポイントといえるだろう。

忍犬を敵に対してけしかけ、食いつかせると、その敵を一定時間

身動きのとれない状態にしてしまうことができる。そのスキに手裏剣で攻撃すれば、カンタンに敵を倒せてしまうのだ。このテクニックは、ひっきりなしにタマを撃つて来たり、動きが素早かったりするスキのない敵に対して非常に有効なので活用するように！

また、忍犬は敵の撃ってくるタマなどの飛び道具に対してはまったくの無敵なんだ。遠慮せずにドンドン、こき使っていこうぜ。



○デモ画面。白い毛並みの大きな犬



○ワン／とひと声



○レバー下+攻撃ボタンで、犬を飛びかからせることができるよ



○犬に食らいつかれて思わず立ち上がる敵。今のうちに倒してしまおう



○障害物の向こうに敵がいる時



○まずは犬をけしかける！

キャーン やられた！

食いついた忍犬は敵に振りほどかれてしまうと、体が縮んで子犬になってしまう。この状態では敵に飛びかかることができず、まったくの役立たずになってしまうぞ。ただし、ステージのあちこちにある時限爆弾を取れば、元の忍犬に戻れるんだ。



○長い間敵と接触させ続けると、犬は斬られてしまふ。ヒドイ



○子犬になってしまった。早く時限爆弾を取ってやろう！

ボーナスステージも迫力

まるで、インベーターゲームの忍者版のような、ユニークなボーナスステージがこれ。近づいてくる敵の忍者を片っ端から手裏剣を投げて倒すのだ！ 一番下まで降りてこられるとその時点でボーナスステージは終了。迫力ある演出にビックリ！

○高いビルディングの上にいる敵忍者を手裏剣で撃ち落とそう



○倒しそこねると、忍者はどんどん下へ降りてきてしまうのだ



○ケリをぶちかまされてアウト！ 残念無念！



失敗！

ビジュアルが魅せる各ステージ

このゲームのグラフィックはとにかく凄い。全編写真かと見まちがえるほどリアルな背景やキャラクターが続々登場するぞ。

そのグラフィックを引き立てる

各ステージごとの仕掛けも、出発間近の飛行機の中や、高速で走る列車の上での戦いなど、凝りに凝りまくる。一度プレイすればきっとド肝をぬかれることうけあいだ。



破壊工作を阻止せよ

○飛行場が舞台のミッション1。芸の細かい背景グラフィックに注目



○ジェット輸送機の中に入ればクリアだ



○ボスは全身に硬いヨロイを着ている。ジャンプしつつ腕を狙い撃て！



○強敵の紫忍者。手に持つ刀で手裏剣をハネ返す



補給ルートを断て

○ミッション2の目的はこれ。鉄道に沿って戦いが展開する



○巨大な機関車が2面のボス。手裏剣で倒せるのだろうか？



○鉄橋から飛び降りて下へ向かう



MEGA DRIVE

Weekly
週間

Hit
ヒット

Chart!
チャート!

今回のヒットチャートは10、11月の売上動向をお送りしよう。前回のものとは、ちょっと違ったゲームが登場したりして、興味深いチャートになった。その他、購入希望ゲームや移植希望ゲームも顔ぶれが新たにあって面白い。ゲーム成績表には読者の率直なコメントを掲載して充実したものになったわけだ。これからはたくさんの読者の参加を期待しているのでヨロシク!

10

月

9/18~9/24	
1	大魔界村 セガ/'89年8月3日発売 アクション/6800円
2	スーパー大戦略 セガ/'89年4月29日発売 シミュレーション/6800円
3	獣王記 セガ/'88年11月27日発売 アクション/5800円
4	ワールドカップ・サッカー セガ/'89年7月29日発売 サッカー/5500円
5	ファンタシースターII セガ/'89年3月21日発売 RPG/8800円

9/25~10/1	
1	スーパー大戦略 セガ/'89年4月29日発売 シミュレーション/6800円
2	大魔界村 セガ/'89年8月3日発売 アクション/6800円
3	獣王記 セガ/'88年11月27日発売 アクション/5800円
4	ファンタシースターII セガ/'89年3月21日発売 RPG/8800円
5	スーパーリーグ セガ/'89年4月22日発売 野球/5800円

11

月

10/16~10/22	
1	ランボーIII セガ/'89年10月21日発売 アクション/5500円
2	スーパー・ハイドライド アスミック/'89年10月6日発売 RPG/7900円
3	スーパーサンダーブレード セガ/'89年10月29日発売 シューティング/5800円
4	尾崎直道のスーパーマスタース セガ/'89年9月9日発売 ゴルフ/6000円
5	スーパーハンクオン セガ/'89年10月7日発売 レース/6000円

10/23~10/29	
1	ランボーIII セガ/'89年10月21日発売 アクション/5500円
2	スーパーリーグ セガ/'89年4月22日発売 野球/5800円
3	アレックスキッド 天空魔城 セガ/'89年2月10日発売 アクション/5500円
4	ファンタシースターII セガ/'89年3月21日発売 RPG/8800円
5	尾崎直道のスーパーマスタース セガ/'89年9月9日発売 ゴルフ/6000円

買いたいゲームBEST10

順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	ソーサリアン	セガ	21.4
2	バーミリオン	セガ	20.8
3	戦斧(ゴールデンアックス)	セガ	18.4
4	TATSUJIN	セガ	13.4
5	フェリオス	ナムコ	8.6
6	ターボアウトラン	セガ	5.8
7	スーパーモナコGP	セガ	5.6
8	エアダイバー	アスミック	4.4
9	ムーンダンサー	セガ	3.6
10	火激	ホット・ビィ	3.4

『ソーサリアン』が前回同様20%を越えて1位になったが、2位の『バーミリオン』に差をつめられている。しかし、2位から4位までは今年中に発売されるので、次回は『ソーサリアン』と5位以下の争いになりそうだ。

移植希望ゲームBEST10

順位	ゲーム名	%
1	源平討魔伝 (業)㊦	9.2
2	イースII (パ)	6.2
3	ワルキューレの伝説 (業)	5.8
4	グラディウスII (業)㊦	5.6
5	天地を喰らう (業)㊦	4.6
6	テトリス (業)㊦㊧㊨	4.2
7	ドラゴンクエスト (㊦)㊧	4.0
8	エリア88 (業)	3.8
9	スプラッターハウス (業)㊦	3.6
10	イースIII (パ)	2.6

発売が予定されているものの中からゲームを選択する購入希望ランクと違い、既に市場に出回っている数多くのゲームの中から選ぶ移植希望ゲームのランキングでは、10%を越えるようなゲームは、そうそうないようだ。

※売上表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。売上以外の表は、本誌11月号のアンケートから無作為に500通選り集計したものです。表中、(業)は業務用、(パ)はパソコン、(㊦)はファミコン、(㊧)はゲームボーイを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は、10月7日までに発売された14本のゲームの順位を示します。

10/2~10/8	
1	ファンタジー スターⅡ セガ/89年3月21日発売 RPG/8800円
2	ワールドカップ・サッカー セガ/89年7月29日発売 サッカー/5500円
3	尾崎直道のスーパーマスターズ セガ/89年9月9日発売 ゴルフ/6000円
4	サンダーフォースⅡ MD テクノソフト/89年6月15日発売 シューティング/6800円
5	大魔界村 セガ/89年8月3日発売 アクション/6800円

10/9~10/15	
1	スーパーハングオン セガ/89年10月7日発売 レース/6000円
2	大魔界村 セガ/89年8月3日発売 アクション/6800円
3	ワールドカップ・サッカー セガ/89年3月21日発売 サッカー/5500円
4	スーパー大戦略 セガ/89年4月29日発売 シミュレーション/6800円
5	スペースハリアーⅡ セガ/88年10月29日発売 シューティング/5800円

10/30~11/5	
1	スーパーハングオン セガ/89年10月7日発売 レース/6000円
2	ランボーⅢ セガ/89年10月21日発売 アクション/5500円
3	大魔界村 セガ/89年8月3日発売 アクション/6800円
4	獣王記 セガ/88年11月27日発売 アクション/5800円
5	スーパー・ハイドライド アスミック/89年10月6日発売 RPG/7900円

11/6~11/12	
1	スーパーハングオン セガ/89年10月7日発売 レース/6000円
2	ランボーⅢ セガ/89年10月21日発売 アクション/5500円
3	スーパー大戦略 セガ/89年4月29日発売 シミュレーション/6800円
4	大魔界村 セガ/88年11月27日発売 アクション/5800円
5	スーパー・ハイドライド アスミック/89年10月6日発売 RPG/7900円

さすがの『大魔界村』も発売時から持続してきた勢いにもカゲリが見えはじめた時期である。9月18日の週で1位になったものの、それ以後2位になったり、ガケつぶちの5位になったり、そして、ついにはランク外へ消えてしまった。あまりの売れ行きよさに、市場に出ているソフト数が少なくなってきたのだろうか。

『大魔界村』に代わって登場してきた新作は、10月7日に発売された『スーパーハングオン』と、10月21日に発売された『ランボーⅢ』である。動きを見ると、後発の『ランボーⅢ』が発売と同時にトップになったが、先発の『スーパーハングオン』が後から突然1位に躍進するという面白い動向を示している。

今後、『大魔界村』のような強さを見せるゲームが現れるか楽しみなところだ。

尾崎直道のスーパーマスターズ



◎尾崎3兄弟の末弟、ジョーとともに、世界のトップを目指すわけだ

スーパー・ハイドライド



◎パソコンでアクションRPGの元祖として超有名シリーズの3作目の移植

ゲーム成績表 MD GAME METER メガドラゲームメーター

ゲーム成績ベスト10

1	ファンタジースターⅡ	25.6
2	大魔界村	25.0
3	スーパー大戦略	24.3
4	サンダーフォースⅡ MD	24.2
5	スーパーリーグ	22.0
6	スペースハリアーⅡ	21.6
7	尾崎直道のスーパーマスターズ	21.5
8	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	21.4
9	ワールドカップ・サッカー	20.6
10	アレックスキッド 天空魔城	20.4

前号から新作が4本発売されて、ゲーム成績表のベスト10が大きく変動した。『大魔界村』が操作性で順位が少々悪かった（と言っても4位だが）ために、おしくも僅差の2位だった。

『尾崎直道のスーパーマスターズ』や『ワールドカップ・サッカー』もベスト10入りした。『スーパー・ハイドライド』は辛目の評価がかなり多かったのが目立った。

■次号の評価対象ゲーム

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

7月29日発売 **ワールドカップ・サッカー**
セガ/サッカー/5500円

簡単な操作で本格プレイが楽しめる。★おもしろいのはP.K.のみ（千葉/北上等クン）★SEGAが作ったゲームとは思えない（秋田/松前幸孝クン）

キャラ	音楽	買い得	総合
3.5⑪	3.1⑬	3.5⑥	20.6 (9位)
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.4⑨	3.8⑤	3.3⑨	

8月3日発売 **大魔界村**
セガ/アクション/6800円

カプコンの業務用からの移植。★背景が雑だがサウンドやキャラはよい（神奈川/片寄雄一朗クン）★オープニングデモが欲しかった（大阪/二宮邦吉クン）

キャラ	音楽	買い得	総合
4.4②	4.4①	4.1①	25.0 (2位)
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.9④	4.4②	3.8③	

9月9日発売 **尾崎直道のスーパーマスターズ**
セガ/ゴルフ/6000円

ジョー尾崎のアドバイスによってワールドチャンピオンを目指す。★パスワードが見にくくて長い（埼玉/花野井裕樹クン）★簡単だ（兵庫/大釜圭軸クン）

キャラ	音楽	買い得	総合
3.7⑩	3.3⑪	3.5⑥	21.5 (7位)
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.8⑥	3.7⑧	3.6⑤	

10月6日発売 **スーパー・ハイドライド**
アスミック/RPG/7900円

『ハイドライド』のシリーズ第3弾、『ハイドライド3』の移植版。★グラフィックが荒い（岐阜/長谷川拓也クン）★金かえせ（三重/北角一久クン）

キャラ	音楽	買い得	総合
3.3⑬	3.8⑥	3.0⑫	20.1 (11位)
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.1⑫	3.5⑩	3.4⑥	

ソフト
75本

アンケートに答えてゲームをもらおう!!

読者プレゼント

各15名様

今号のプレゼント

- ① ゴールデンアックス.....10
- ② スーパー忍.....28
- ③ ヘルツォークツヴァイ.....42
- ④ マージャンCOP竜.....48
- ⑤ 史上最大の倉庫番.....52

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

応募の
きまり

右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①~⑤)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。しめ切りは1月7日(必着のこと)発表は90年2月8日発売3月号です。

アンケート

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

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

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

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

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

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

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

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

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

⑩今号の付録、パーミリオンの攻略ガイドブックについて、あてはまる番号を1つ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必要がなかった。
- ⑤特に何も思わない。

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

- ① モデム
- ② 2インチFDD

- ③ キーボード
- ④ グラフィックツール
- ⑤ ミュージックツール
- ⑥ プリンター
- ⑦ CD-ROM

⑫現在発売中のモデムについて、あてはまる番号を1つ選び書いてください。

- ① もう買った
- ② ぜひ買いたい
- ③ 買うかどうか検討中
- ④ 余り欲しくはない

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

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

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

 キャラクタ キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

 音楽・効果音 何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

 お買い得度 ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

 操作性 ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

 熱中度 ゲームにどのくらいノメリこめたかという熱中の度合をチェック

 オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

No.	表1 今月号の記事	No.	表2 雑誌名
1	(新作)ヘルツォークツヴァイ	1	Beep/メガドライブ
2	(新作)マージャンCOP竜	2	ファミコンマガジン
3	(新作)史上最大の倉庫番	3	ファミコン通信
4	(攻略)ゴールデンアックス	4	ファミコン必勝本
5	(攻略)TATSUJIN	5	ファミコン
6	(攻略)スーパー忍	6	その他のファミコン雑誌
7	(攻略)カース	7	PC Engine FAN
8	(続報)ソーサリアン	8	月刊PCエンジン
9	HYPER UL-TECH MD	9	PCエンジン
10	READER'S VOICE	10	テクノポリス
11	メガモデム特集	11	LOGIN
12	GE-SEN FREAK/	12	コンプティーク
13	Weekly Hit Chart	13	POPCOM
14	COMING SOON MD	14	MSX・FAN
15	(付録)攻略パーミليون	15	MSXマガジン
		16	ゲームスト
		17	コロコロコミック
		18	週刊少年ジャンプ
		19	週刊少年サンデー
		20	週刊少年マガジン
		21	週刊少年チャンピオン
		22	その他のマンガ誌
		23	BOMBなどのバラエティアイドル誌
		24	その他

No.	表3 機種名
1	ファミコン、ツインファミコン、ファミコンタイタラー
2	スーパーファミコン
3	PC Engine、PC Engineシャトル、PC Engineコアグラフィックス
4	PC Engineスーパーグラフィックス
5	MSX、MSX2、MSX2+
6	PC-8801、PC-9801シリーズ
7	X68000シリーズ
8	FM TOWNS
9	ゲームボーイ
10	リンクス
11	その他
12	何も持っていない
13	とくに買いたくない

No.	表4 ゲームソフトリスト		
1	アトミックロボキッド	35	ターボアウトラン
2	アフターバーナーII	36	ダイナマイトダックス
3	アレックスキッド 天空魔城	37	大魔界村
4	E-SWAT	38	TATSUJIN
5	ウルトラマン	39	DJボーイ
6	エアダイバー	40	TEL・TELスタジアム
7	尾崎直道のスーパーマスターズ	41	TEL・TELまあじゃん
8	おそくくん はちやめちや劇場	42	ドリームアイランド
9	カース	43	ニュージラントストーリー
10	火激	44	パーミليون
11	ギャラクシーフォース	45	バットマン
12	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	46	バトレイバー
13	孔雀王2 幻影城	47	パワードリフト
14	ゲイグランド	48	ファイナルゾーンII
15	ゴーストバスターズ	49	ファイナルプロ
16	ゴールデンアックス	50	ファンタシースターIII
17	サイオブレードスペシャル	51	フェリオス
18	サイバーボール	52	フォゴットンワールズ
19	ザ・スーパー忍	53	ヘビーユニット
20	サンダーフォースII MD	54	ヘルツォーク ツヴァイ
21	史上最大の倉庫番	55	北斗の拳 新世紀末救世主伝説
22	獣王記	56	マージャンCOP竜
23	重装機兵レイノス	57	ムーンダンサー 妖精王の帰還
24	スーパーサンダーブレード	58	モンスターレア
25	スーパーハイドライド	59	ラストランサーII
26	スーパーハンゴオン	60	ラストサバイバー
27	スーパーファンタジーゾーン	61	ランボーIII
28	スーパーモナコGP	62	レススルウォー
29	スーパーライセンス	63	ワールドカップサッカー
30	スーパーリアルバスケットボール	64	
31	スーパーリーグ		
32	スペースハリアーII		
33	ズームノ		
34	ソーサリアン		

*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。

はっ ぱい び へん こう
発売日変更!

がっ につ
12月12日発売

BIMONTHLY



Video

1990

1

1980円 税抜 1922円

とく ま しよ てん
徳間書店

2大ハード特集!!

LYNX レポート
P.C.SG レポート
エンジン



ファミマ
Video

1990年1月号

VHSのみ 45分
ステレオ
HI-FI STEREO

1980円 (税込)

悪魔城伝説
ネメシス
ファミスタ'90
源平討魔伝
ゴールデンアックス

特別企画

●初心会・ファミコン&ゲームボーイ展示会レポート
ドラクエIVからF.F.IIIまで!

まん さい

スクウェアが満載

新作ソフト情報

年の瀬をむかえてなにかとあわただしい今日この頃、ゲーム開発も急ピッチ進行中!! 最新メガドラ情報を紹介だ

Coming Soon



各ミッションをクリアして敵部隊をせん滅せよ! レイノス!

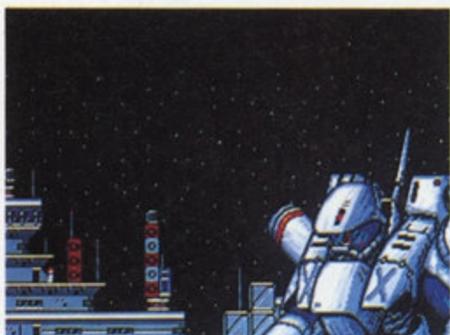
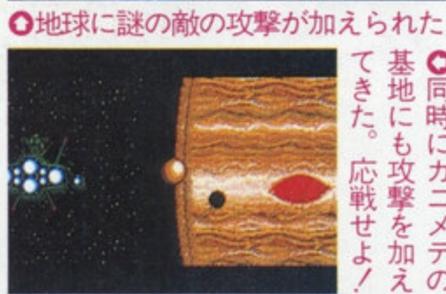
重装機兵レイノス

3月16日発売予定 NCS 6200円(税別)/4メガ

グレネードやミサイルランチャーなどの重火器を装備した重装機兵(パワードスーツのようなもの。本編では“アサルト・スーツ”と呼ばれている)を操作するアクションゲーム、これが「重装機兵レイノス」だ。

このゲームはダメージ制で、主人公の乗る重装機兵レイノスは敵と重なってもダメージをうけないようになっている。つまり、敵の発射する弾に当たるか、マシンや弾の爆発に巻き込まれるとダメージを受けるようになっている。そして、一定のダメージを受ける

と爆発してしまう。でも、ダメージは少しずつ回復するようになっているので、無理をしなければ破壊されることはない。



AS-5E3
レイノス
高性能な機体として開発されたレイノスだ

ゲームの進め方

「重装機兵レイノス」はストーリー性重視の戦闘アクションゲームだ。ガニメデの採掘基地撤退から始まり、大気圏への突入、敵艦隊との総力戦といった背景を舞台にレイノスの活躍を描いている。ゲームの進行としては、全8ステージごとに目的が決まっています。それをクリアしてゲーム終了となる。たとえば、1ステージの目的は採掘基地に接近中の突撃艦を撃破すること、2ステージの目的は

ガニメデ脱出のためのシャトルまで突破口を開いたり、ただステージの終わりに控えているボスキャラを倒すだけという単調なゲームではないのだ。そして、ステージをクリアすると、点数に応じて新しい武器が加わり、レイノスの武装を強化できる。そして、レイノスが携帯できる武装は6つまでと決まっている。ゲームをクリアしていった入手できる武装は、16まで。そのためステージ最初の武器の選択にも注意していかないとならないぞ。

1 情報確認



敵の動向や目標の情報を入手。いよいよ“重装機兵レイノス”の発進だ。「レイノス! 行きまーす!」

3 目標破壊



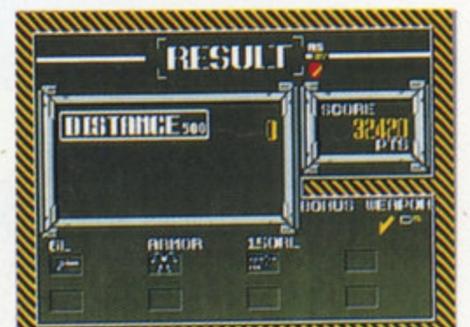
ガニメデの採掘基地に接近中だった、敵の突撃艦を奮戦の末に轟沈! 基地はとりあえず救われた…しかし

2 戦闘



いよいよ戦闘に突入だ! 敵と正面から対決するより、敵の動向を見極めて、危なくなったら逃げるのだ

4 パワーアップ



レイノスには新たな敵が待ち受けている。新たな武器を入手して戦いはじまる

STAGE 1

ステージ1は前述のように、木星の衛星ガニメデが舞台だ。軌道上の艦隊との通信が途絶して、資源採掘基地に多数の熱源が接近してくる。装備を選択してレイノスの出撃だ！ 敵のミサイル攻撃のあと本格的な戦闘が始まる。敵の兵器デック、クライトン、降下兵、ドレッドノートなどが大挙として押し寄せてくる。確実に撃破していくよりも、なるべく逃げるように心掛けよう。そして、接近してくる敵の突撃艦を撃沈させるとステージ終了だ。



武器を選択したあとレイノス孤獨の発進だ



ガニメデの地表を進むレイノス。ダメージを受けたらすぐに逃げよう



敵に囲まれてしまった！こんなときは慌てずに回避だ



敵の突撃艦が接近中。基地までの距離27キロメートル。温存していたショットガンで撃沈するのだ！



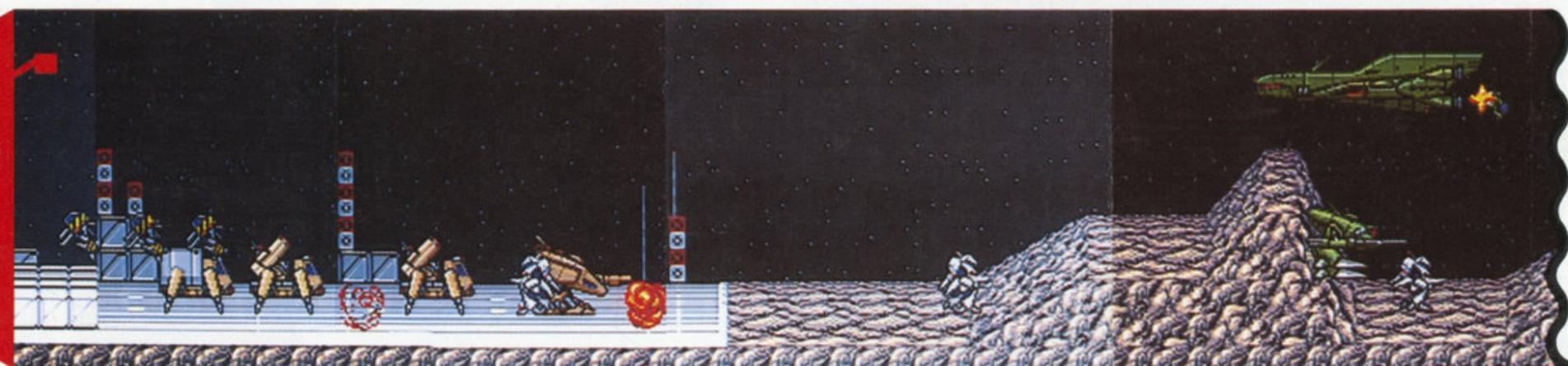
突撃艦を破壊すると敵は去っていく...

敵戦艦撃沈！



目的達成！ ドンマイレイノス

STAGE 1 MAP



レイノスの武器紹介

ステージをクリアすることにより入手できるレイノスの装備は、最高16種類まで増えるようになっている。ガトリング系、ショットガン系、グレネード系、バズーカ系、ミサイル系などノーマル攻撃のものが11種類。この他に特殊攻撃が可能になるティフェンス・ティスチャー・ジャーとバースト・アタッカー。火器以外では耐久力が上昇するオプションアーマー、受けるダメージを半分にさせるシールド、ジャンプ力がアップし多少の飛行が可能になるパーニアパックがある。



入手したアイテムはステージの最初にセレクトできるのだ！

	50mmグレネード 放物線を描いて弾着する爆弾
	25mmグレネード 広範囲に弾着する武器。強力だ
	ランチャー 自力で敵を追尾するミサイル
	12.7mm砲 標準装備の武器だ。弾は無限
	ポッド ランチャーよりミサイルが増加
	20mm砲 12.7mm砲がより強力になった物
	シールド 受けるダメージを半減させる
	オプションアーマー レイノスの耐久力がアップする
	パーニアパック 跳躍力が上昇。飛行も可能に！

謎の敵マシーン群

謎のペールに包まれた敵の戦闘部隊の兵器のバリエーションは実に豊富。覚悟して戦闘に臨もう。

★デック

敵の主力アサルトスーツ。汎用性に富んでいて、装備により水中での行動も可能。さまざまな用途に対応できる



★クライトン



降下兵を前線まで輸送する装甲輸送機。後部から降下兵を放出する

★ドレッドノート



機動性は低いですが、重装甲で強力な火器を装備している。強敵といえる

★降下兵

クライトンの後部から戦闘区域へ降下する兵士。グレネードやバルカンで武装しているため、小さいからといって侮れない



★ゼアアイン

重装甲高速バックブスターを装備して飛行可能という、機動性に富んだアサルトスーツである。はっきりいって強敵



★ダリント

後方支援用のアサルトスーツ。軽装甲だが、強力なグレネードでレイノスをつけ狙う。非常にやっかいな敵だ



★アウトファイエル

艦隊防衛用の衛星。高機動で攻撃力がある。数機で編隊を組んで出現してレイノスを苦しめる。耐久力もそこそこあるのだ



セルを囲んでグリッドを占領せよ/コミカルアクション登場

ズーム!

1月発売予定 セガ 価格未定/2メガ

「ズーム/」は、アメリカのパソコン用に発売されていたパズルっぽいアクションゲーム。

四角いセルで構成されたグリッドと呼ばれる魔界陣がプレイフィールド。主人公のスマートは、セルの周囲の線上しか移動できない。スマートが移動した線上にはペイントが塗られ、ペイントで周囲を囲まれたセルは色が変わる。制限

時間内にグリッドのすべてのセルの色を変えれば、クリア。

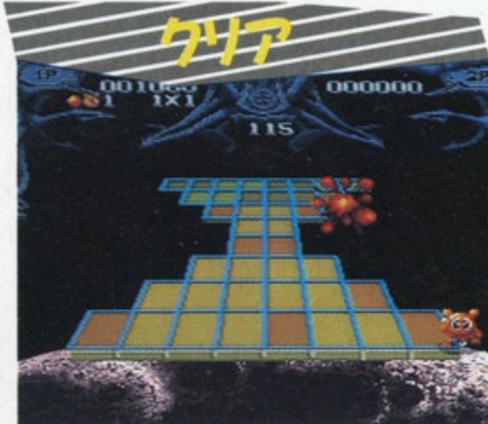
ただし、スマートのじゃまをする怪奇ファントムという敵達が登場する。ジャンプして避けたり、お尻から弾を出してはじき飛ばしたりすることはできるけど、倒すことはできない。1ステージが6グリッドで全6ステージ。ステージごとに背景が変わる。



○奥にいるスマートはこんなにちいちゃい…… ○こちらに近づいてくる ○大きくなってくる。こんなに標準のスマート?



○このようにスマートを操作して、セルをかこむのだ!



○すべてのセルをかこみ込むと1グリッド終了だ。ナゼか敵キャラが爆発/スマートは手を挙げて喜んでいる



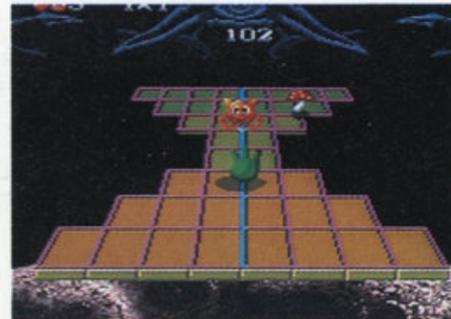
○するとセルの色が変化する。このようにセルの色を変える

ジャンプ!



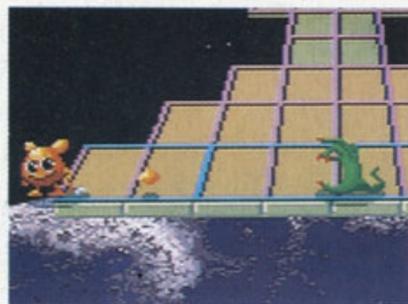
○スマートの能力の一つジャンプ。よく跳ぶぞ!

○ジャンプ中はもちろん、グリッド上にラインは引かれぬ。要注意だ



撃て!! 撃て!!

○このように後から弾を发射! 弾数は制限が……



○弾の数は制限がある。連射していると、いざというとき発射できない

アイテムは重要

グリッドには、スマートの移動スピードを遅くしたりする怪奇ファントム達だけでなく、一定の順番でアイテムが出現する。

アイテムは、全部で8種類。そのうち取るとそれぞれ50、100点の得点の入る赤・青キャンディー以外を下の表にまとめた。



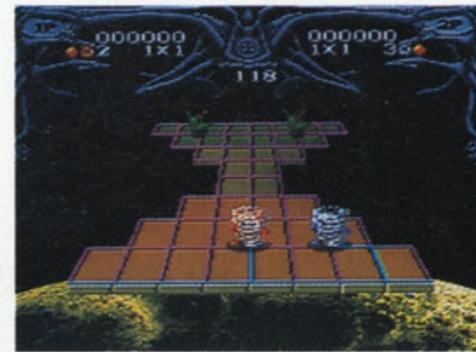
○ウイングを取れば、即グリッドをクリアできる。ぜひ取りたいね!

アイテム一覧

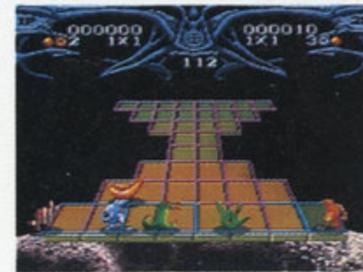
	バナナ: 敵の移動スピードを遅くさせる		きのこ: 自分が遅くなっている状態を回復
	砂時計: 一定時間だけ敵を動けなくする		ウイング: 敵を消滅させ面をクリアできる
	THE SUN: 一定時間だけ無敵になれる		スター: 取ると他のアイテムに変化する

2プレイも楽しい

ゲームスタート前に1プレイヤーか2プレイヤーを選べる。2プレイヤーの方は、2人が交互にプレイもしくは、2人同時にプレイできる。2人同時のときは、仲間も弾ではじき飛ばせるので、協力しあうだけじゃなく、じゃましあうなんてこともできる。



○2人でプレイすると、白熱するぞ!



○2人プレイなら、ステージクリアも楽々



○このように妨害しあうのも、また楽しい……



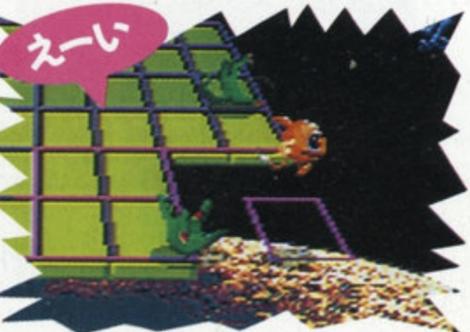
○1プレイヤー側は黄色のスマートを操作する。2プレイヤー側のキャラと同じキャラ



○2プレイヤー側は色が変わった、青色のスマートを操作する。能力は1Pと変わらない



○邪魔しあってプレイするのもオモシロイかも。友達なくすかもね……



○こんなところにもジャンプできるのだ。とりあえず跳んでみよう!

本格アドベンチャーゲーム

ムーンダンサー 妖精王の帰還

発売日未定/セガ
価格未定/4メガ

雑誌「Beep」に連載されていた「ムーンダンサー 妖精王の帰還」がメガドライブのアドベンチャーゲームになって登場する。

アドベンチャーゲームといっても戦闘シーンや、アイテムの売買などがあり、よりRPGに近付いたアドベンチャーになっている。ゲームは3部構成になっていて、それぞれにクリアしなければならない目的があり、主人公はその目的を達成するために数々の仲間とともに冒険をしていくことになる。

剣と魔法の世界を舞台に波瀾に富んだ冒険が楽しめそうぞ!!



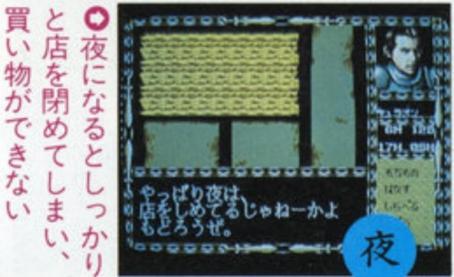
緻密なグラフィックで書かれているオープニンググラフィック

システムの特長

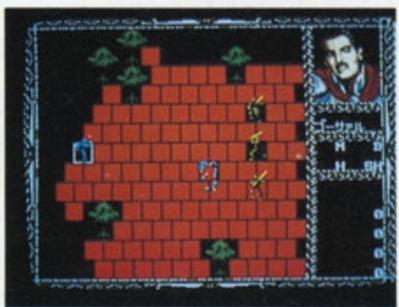
システムの特長として、仲間となる人物に主人公に対する感情のパラメーターがあり、これに注意していないと戦闘中に味方を攻撃したりする。また目的地を選択するだけでその都市まで行けたり、朝から夜への時間の経過や、人物の細かな戦闘技能の設定など従来のアドベンチャーより一層、感情移入できるように工夫されている。



昼
●昼間は町のお店も開いていて、物の売り買いができるが...



夜
●夜になるとしっかりと店を閉めてしまい、買い物ができない



●アドベンチャーなのに戦闘モードもあるぞ

ムーンダンサーの世界

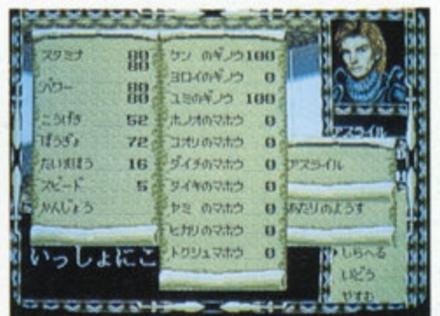
ゲームの舞台は10の外領地を持つ巨大な「シムルグント王国」。この国には人間以外にもエルフやドワーフに似た種族も住んでいる。時代設定的には中世ヨーロッパにあたり、当然夜になると町のお店はほとんどしまっしまい、悪党たちがうろつくようになるので注意が必要になるぞ。



●主人公のアスライル ●親友のキユラオン ●謎を握るルーン・ア



●この美しい町こそ「シムルグント王国」の首都シムルグントである



●この細かいステータスを見てくれ

都市構成		宿屋兼酒場	治療院
都市にはその目的に応じた各種の建物がある。鍛冶屋がヨロイ鍛冶とカタナ鍛冶に分かれていたり、宝石商や細工師などの職人の店があつたりとかなり細かく作られている。		体力の回復と情報収集の場所	傷を負ったらここで治してもらおう
ヨロイ鍛冶屋	カタナ鍛冶屋	呪術屋	細工屋
各種ヨロイが取り揃えてあるぞ	ここでは数々の武器を販売している	魔法に役立つ物を多数売っている	職人が宝石を細工して売っている

殴って殴って殴りまくれ!

火激

2月発売予定/ホットビー
価格未定/4メガ

個性派格闘アクションとして業務用に登場し、格闘ゲームファンの心を掴んだ「火激」がメガドライブ版で装いも新たに登場する。新しいキャラクタや新必殺技が追加されてさらに過激になったぞ。



●タイトル画面からしてとっても過激!



●慶と直属隊長の松。ソリコミが怖い



●モヒカン頭は第2隊長・桃田だ



●元すもう取りの張り手攻撃が迫る!

極悪軍団をつぶせ

主人公は元プロボクサーである「慶」。極悪軍団「火激」にやられた弟の仇をとり「火激」のアジトに単身乗り込んで行く。

ジャブやストレートなどのボクシングテクニックを駆使して次々と現れる幹部たちを叩きのめしていこう。メガドライブ版オリジナルの技も使える予定だ。アジト最上階の「火激」総長を目指せ!



●幹部を倒せば、慶の勝利のガッツポーズを見ることができる



●この正拳突きはあたるとうまくうー!



●素早いストレートをかわせるか!?



●ひれ伏す8人の幹部。残るは1人

地球を救え/ロボキット/

アトミック ロボキット

2月発売予定/トレコ
価格未定/4メガ

メガドライブ版の『アトミックロボキット』の続報をお届けする。今回は特にボスキャラとVSモードを紹介しよう。

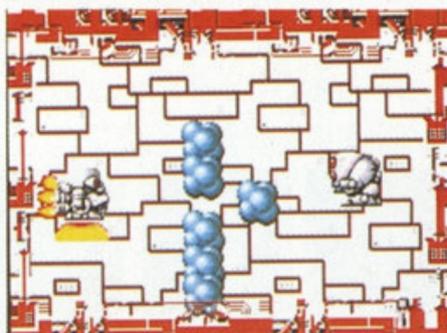
ボスキャラは1画面分もある巨大な奴で、しかも移動までするのもたまたましていると押し潰されてしまうぞ。素早く動いて弱点を攻撃しよう。



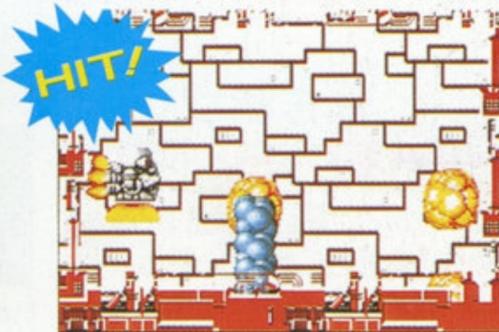
このきれいなグラフィックの中をロボキットが駆け抜けて行く

VSモード

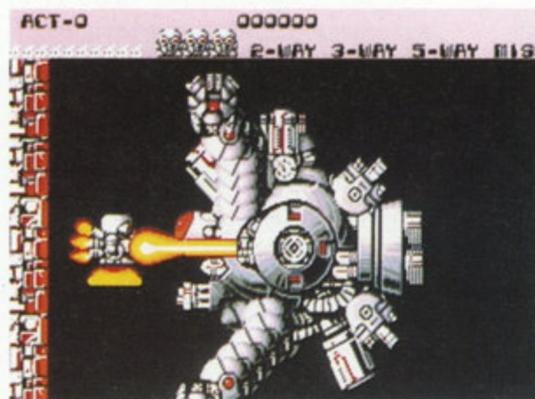
ボスキャラを倒すと敵キャラとの1対1での戦いになる。自分は上下左右にしか動けず、武器は前方に発射されるビームだ。障害の隙間を縫ってうまく敵キャラを狙おう。1発当てればクリアだ。



向こうにいるのが敵キャラだ。タイミングを見計らって撃て!



みごと敵キャラに命中! 意外と難しかったりするのによく狙おう

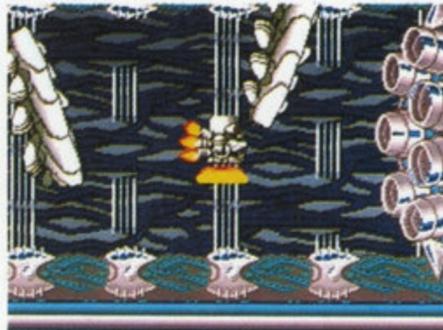


こいつがボスだ。その巨大な体から触手を伸ばしてくる
独特の味がある背景だね



ラウンドをクリアするとデモ登場

巨大な中ボスも各面に1匹ずつ登場してロボキットを迎え撃つ



各面とも2重スクロールが見事



愛嬌をふりまくロボキット。ベリーキュート

期待の3Dシューティング

アフター バーナーII

4月発売予定/電波新聞社
価格未定/6メガ

体感ゲームのヒット作、あの『アフターバーナーII』がいよいよメガドライブで動きだしたぞ。

移植をおこなっているのは、X

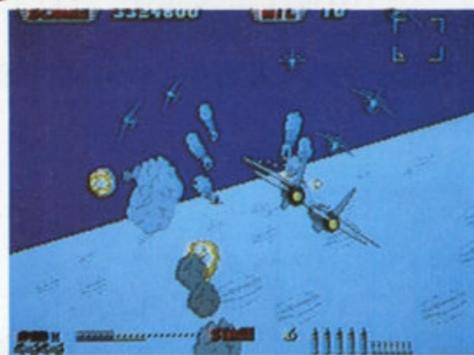
68000版を作った電波新聞社で、実際に見たところ、スムーズに回転して、スピード感もあり、ほとんど業務用と変わらないできになっている。

X68000版には、サイバースティックという専用ジョイスティックがでたが、このメガドライブ版『アフターバーナーII』にも専用のジョイスティックが発売される予定になっているぞ。

発売が待ちどおしい作品だね。



これが自機。マッハ3.0まで加速可能



迫力の3Dドッグファイトがキミの家でもできるようになる日は近いぞ!

極秘情報を持って、敵地のまっただ中を突破するのがキミの任務だ

可変戦闘機で戦い抜け!

ヘビー ユニット

3月発売予定/東宝
価格未定/4メガ

業務用に熱狂的なファンを多数持つ、タイトーの横スクロールシューティングゲーム『ヘビー・ユニット』の登場だ。

敵の攻撃により壊滅状態にある

植民星「ル・タウ」を守るため可変戦闘機「ヘビー・ユニット」に乗り込み戦いに出発する。

自機はアイテムによりパワーアップし、また飛行機型からロボット型へ変形することができる。各面の個性的な敵の攻撃が特長で、さらに面の終わりには複雑な攻撃パターンを持つ巨大なボスキャラも出現して、「ヘビー・ユニット」の行く手を阻むぞ。

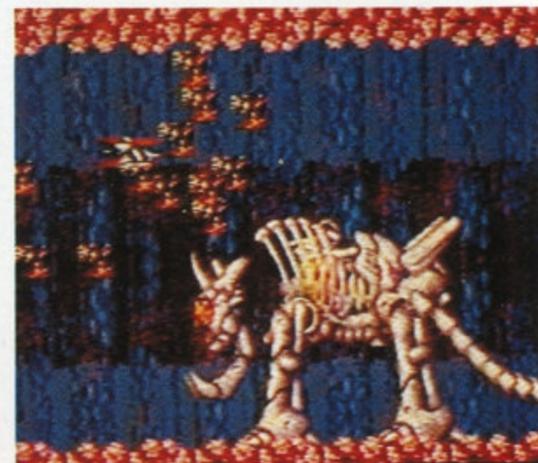
忠実に移植はおこなわれているとのこと。期待せよ!



この独特のグラフィックをよく見て



自機のパワーアップも特長の一つだ



巨大な敵との息詰まる戦い。自機の数倍はある敵を攻略して倒すのがシューティングゲームの魅力だね

かわいいティキの大冒険 /

ニュージールランドストーリー

2月発売予定 / タイトー
価格未定 / 4メガ

パソコンのX68000やFM TOWNSに移植されて、PCエンジン版も完成しつつある「ニュージールランドストーリー」だけれども、ついにメガドライブ版の画面写真をタイトーより入手した。PCエンジン版に関しては、同じタイトー

ーの移植なのでPCエンジンとハードの性能の差などをこの画面写真を見つづ比較してみるのも一興ではないかな。

操作性など細かい部分まではまだよくわからないが、かわいいキャラのアクションゲームとして業務用そっくりそのままの移植を期待できそうである。



主人公 ティキ

とおいでもき
やわいひヨコ
じゃないキウィ



舞台はキウィの生息するニュージールランド風の亜熱帯な背景の迷路



ジャンプして、泳いで、矢を射つぞ



かわいいながらもかなり難しい内容だ



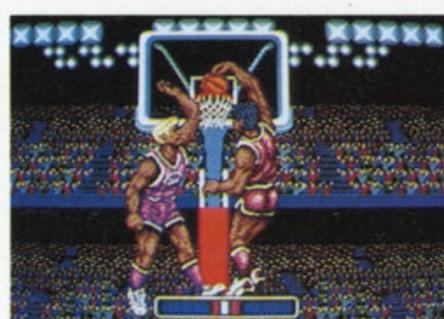
アクションゲームとはいえキャラクタのかわいさがポイント

大迫力のシュートシーンが魅力

スーパーリアルバスケットボール

3月発売予定 / セガ
価格未定 / 4メガ

バスケットボールのスピーディな動きを見事に再現した、対戦プレイも可能なスポーツアクションゲームの登場。トーナメント、エキシビジョンの2つのモードがあり、シュートをタイミングよく打つとみられる華麗な空中シーンも見事なできた。



大迫力のダンクシュート!!



各選手ごとに能力値が異なる

東亜プランの第2弾が登場

ヘルファイヤー

発売日未定 / 東亜プラン
価格未定 / 容量未定

メガドライブで「TATSUJIN」を出した東亜プランの次の作品が決まった。4種類の方向に弾を撃てるという一風変わったシューティングゲーム、「ヘルファイヤー」だ。

まだ開発に着手したばかりなので発売はまだ先の話だが、「TAT

SUJIN」ののきを見れば期待せずにはいられないだろう。

しかも、「ヘルファイヤー」の他にも縦スクロールの「大旋風」や、ゲームセンターに登場したばかりの「ゼロウイング」も移植する予定だそう。シューティングファンは絶対見のがせないぞ!



「ヘルファイヤー」の開発画面だ

メーカー最新情報

みんなが気になるあのゲーム、このゲームの内容をメーカーの人に教えてもらおうコーナー

ファンタシースターIII(セガ)

みんなの待ってた「ファンタシースターIII」がついに動き出したぞ。セガの話では今回はマルチシナリオというシステムを使うとのこと。これはプレイする人の個性や遊び方によって物語がまったく違う方向へと進んでしまうシステムで、今までのRPGにあった1本道な展開を解決したシステムなのだ。

進行度
20%

ゴーストバスターズ(セガ)

どうやら「ゴーストバスターズ」は映画の第1作目をベースにしたアクションゲームになるようだ。しかも映画同様にかなりコミカルな味付けをしているとのこと。横スクロールする画面で幽霊を退治しながら武器をパワーアップし、ボスの幽霊を倒していくといったわりとオーソドックスなゲームのようだぞ。

進行度
30%

サイバーボール(セガ)

どんなゲームか気になっていた「サイバーボール」だが、どうやら近未来の世界を舞台にしたアメリカンフットボールのようなスポーツゲームになるらしい。しかもメガドライブのモテムにも対応するらしく家にも友達と遊べるゲームになる予定だ。発売はちょっと先だけど期待できるゲームになりそう。

進行度
40%

ファイナルゾーンII(ウルフチーム)

「ファイナルゾーンII」は近未来のパワードスーツを使ったリアルな戦闘ゲームになっているぞ。プレイヤーには「視界」があつて物の陰に隠れている敵を通常は見る事ができない処理や、倒した敵の武器でパワーアップするなど、非常にスリルのあるリアルな戦闘が体験できるゲームにしてくれそうだ。

進行度
30%

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)

このゲーム、「女子プロレス」とはいえ、かなり本格派のプロレスゲームになっているようだ。内容は新人である主人公をチャンピオンに育てていくというもので、5つのシリーズを次々と勝ち抜いて行くシリーズモードや、2人同時プレイモード、ウォッチモードなど各種モードも充実したできになりそう。

進行度
50%

バットマン(サン電子)

「バットマン」は単なるアクションゲームではなく、メガドライブのグラフィックを生かしたビジュアルシーンが随所に入り、さらにシューティングゲームになる面もあるとのこと。まさに映画のようにプレイヤーを飽きさせることのないエンターテインメント性の高いゲームになるそうで、非常に楽しみだね。

進行度
80%

※この見開きページの画面はすべて開発中のものです。

発売直前ゲーム

メーカーレビュー

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

TATSUJIN	カース
12月9日発売予定 セガ 6000円 シューティング	12月23日発売予定 マイクロネット 6800円 シューティング
ゲームファンならば知らない人はいない「TATSUJIN」をここに完全移植。とてつもなくカタイボスキャラを倒せるのは「達人」の君だけ。(飯田)	パソコン界からやってきたマイクロネットが送る第1弾。ちょっとは個性のあるゲームに仕上がったと思っています。とにかく買ってちょうだい。(中杉)
マージャンCOP竜	ズーム
12月14日発売予定 セガ 5500円 マージャン	1月発売予定 セガ 5200円 パズル
麻雀ゲームが初登場。ルール設定、ツミコミモード、パワーモードなど盛りだくさんの内容に加え、麻雀で事件を解決するアドベンチャー的演出!!(飯田)	待望のパズルゲーム。「魔界陣」をパズルロボット「スマート」を操作して取り付け!君は全36陣をクリアできるか。2人同時プレイも可能。(田中)
ヴァーミリオン	TEL・TELスタジアム
12月16日発売予定 セガ 8500円 RPG	1月発売予定 サン電子 6500円 スポーツ
年末大作RPG。体感ゲームスタッフとSSTバンドのドッキングはRPGのワクを越え、新たな神話を創り出した。RPGファン熱狂の1本。(飯田)	全30チームを持つ完全シミュレーションゲーム。TELモードでは監督気分、うらのかき合い、だまし合い、つついゲームにのめり込む。(江口)
ゴールデンアックス	TEL・TELまあじゃん
12月23日発売予定 セガ 6000円 アクション	1月発売予定 サン電子 5800円 マージャン
年末超大作アクションゲーム。人気業務用の移植だ。斧や剣でのバトルアクションは強烈!ピンチに派手で大迫力の魔法を使え!(飯田)	メガドラの16ビットを生かした本格的マージャンゲーム。インチキなしで、コンピュータも強いぞ。TELモードでの友達との対戦も熱くなる。(江口)
ヘルツォーク ツヴァイ	史上最大の倉庫番
12月15日発売予定 テクノソフト 6800円 シミュレーション	1月30日発売予定 NCS 価格未定 パズル
シミュレーションにアクションとシューティングの要素を加えた新ジャンル、アクティブ・シミュレーション。多機能満載の新作です。(菅野)	「テトリス」を始めとするパズルブームに乗り、6年前にヒットしたゲームのグレードアップ・リバイバル版。ステージ数は200面以上あるぞ。(小野木)

新作発売カレンダー

12月

12月14日	マージャンCOP 竜/セガ/5500円
12月15日	ヘルツォーク ツヴァイ/テクノソフト/6800円
12月16日	ヴァーミリオン/セガ/8500円
12月23日	ゴールデンアックス/セガ/6000円
12月23日	カース/マイクロネット/6800円

1990年1月~3月

1月30日	史上最大の倉庫番/NCS/5200円
1月未定	ズーム!/セガ/5500円
2月未定	ソーサリアン/セガ/未定
2月未定	スーパーリアルバスケットボール/セガ/未定
2月未定	TEL・TELまあじゃん/サン電子/5800円
2月未定	アトミックロボキッド/トレコ/未定
3月16日	重装機兵レイノス/NCS/未定
3月未定	ドリームアイランド/セガ/未定
3月未定	ゴーストバスターズ/セガ/未定
3月未定	パトレイバー/セガ/未定
3月未定	ウルトラマン/セガ/未定
3月未定	バットマン/サン電子/未定
3月未定	ムーンダンサー 妖精王の帰還/セガ/未定
3月未定	サイオブレイド/シグマ商事/未定
3月未定	TEL・TELスタジアム/サン電子/6500円
3月未定	火激/ホット・ビィ/未定
3月未定	ニュージーランドストーリー/タイトー/未定
3月未定	エアダイバー/アスミック/6800円
3月未定	ヘビーユニット/東宝/未定

4月以降~発売日未定

4月未定	ファンタシースターIII/セガ/未定
4月未定	サイバーボール/セガ/未定
4月未定	ラスタンサーガII/タイトー/未定
4月未定	ファイナルブロー/タイトー/未定
4月未定	アフターバーナーII/電波新聞社/未定
未定	スーパーモナコGP/セガ/未定
未定	ゲイナランド/セガ/未定
未定	ギャラクシーフォース/セガ/未定
未定	パワードリフト/セガ/未定
未定	ターボアウトラン/セガ/未定
未定	モンスターレア/セガ/未定
未定	ラストサバイバー/セガ/未定
未定	レッスルウォー/セガ/未定
未定	ダイナマイトダックス/セガ/未定
未定	DJボーイ/セガ/未定
未定	E-SWAT/セガ/未定
未定	スーパーライセンス/セガ/未定
未定	フェリオス/ナムコ/未定
未定	スーパーファンタジーゾーン/サン電子/未定
未定	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/未定
未定	ファイナルゾーンII/ウルフチーム/未定

次号の **メガドライブ** は
FAN は
2月8日(木)発売です

メガドライブも発売2年めをむかえて、ソフトの方もますます充実。ほくらの胸をドキドキさせてくれそうな大作ソフトが目白押しだ。業務用からの移植モノの数々にメガドライブならではのオリジナルソフト……。ファン待望の超大作RPG「ファンタシースターIII」についても直撃取材、ホットな最新情報満載してぶっちぎるぞ!!

※価格は税別です

ヘルツォーク ツヴァイ Herzog zwei

ずっと待っていたんだ!

すべてのメガドライブファンを魅了する、時代が生んだ驚異のNEWジャンル、シューティングアクションシミュレーションアクションタイプ・シミュレーションシューティング

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

●すべてがリアル!

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

●非ターン制・非HEX制を実現!

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

●本格的グラフィック&クリアネスサウンド!

目を見張る驚異のビジュアル、音楽は躍動感あふれるステレオサウンドで、超一級品にセンスアップ



12月15日発売 6,800円 (消費税別)

※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。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。



16の指輪をめぐるアクションRPG
またひとつ神話が生まれた。

セガ体感ゲーム開発チームとSSTバンドが
手を結び、ヴァーミリオンは誕生した。
ストーリー展開の面白さ、アクションシーンの意外性、
道中やダンジョンの3-D表現。
そして、イメージを豊かに広げるSSTバンドの
ゲームサウンド。RPGの既成概念を
超えた16ビットRPG大巨編。
メガドライブから、またひとつ
神話が生まれた。

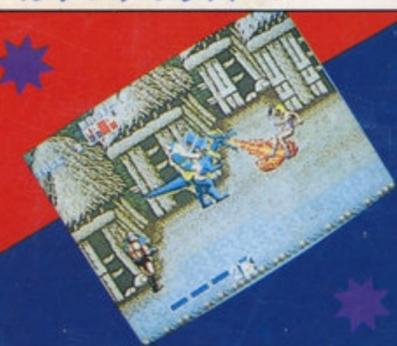


ヴァーミリオン

バックアップ機能搭載 8,500円 標準小売価格

メガドライブカートリッジの快進撃だ!

ゴールデンアックス 6,000円 標準小売価格



ザ・スーパー忍 6,000円 標準小売価格

© SEGA 1989/MUSIC
© 1989 YUZO KOSHIRO



マージャンCOP 竜一白狼の野望 5,500円 標準小売価格

TATSUJIN 6,000円 標準小売価格



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
標準小売価格

*メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
*記載価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

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