

平成2年8月15日発行(毎月1回15日発行)第2巻第5号(通巻6号)

**HYPER EXCITING VISUAL GAME MAGAZINE**

# メガドライブ

月刊化記念号

1990  
MONTHLY  
490YEN

8



◆新作情報

ストライダー飛竜  
ラスタン・サーガII  
FZ戦記アクシス  
ジャンクション  
スーパーモナコGP  
ヘルファイアー  
キューティ鈴木の  
リングサイド

エンジェル  
インセクターX  
バットマン

◆重点攻略

**ESWAT**

◆2大攻略特別付録

**フェリオス** Perfect Attack

**サンダーフォースII** Perfect Attack

下巻





SEGA

SEGA  
Mega Drive

Mo

SEGA



# SUPER Monaco GP

TM

スーパーモナコGP

6,000円(標準小売価格)8月9日発売予定

地上を飛ぶ最速のレーシングマシンだ!

栄光と危険が背中合わせに存在するフォーミュラーカーレース。

そのエキサイティングな走りのすべてを、

16ビットのハイパワーが完全に再現。

チェッカーフラッグを受けるのは、いったい誰だ。



# SEGA®

## 激走ハッパ!

★★★スーパーエキサイティング  
ニューゲームニュース!! ★★★

マイケルが君へ贈る、ダンシングアクション!

マイケル・ジャクソンス **ムーンウォーカー**<sup>TM</sup>  
6,000円(標準小売価格) 8月発売予定

時限爆弾をセットして、敵要塞を破壊せよ!  
**クラックダウン**  
8月発売予定



狂ったコンピュータ世界から  
人質たちを救出しろ!

**ゲイングラウンド**  
9月発売予定



南国タッチのステージに  
ヘンテコキャラが総登場!

**モンスターレア**  
9月発売予定

強くなければ生き残れない、ゴルフだって格闘技だ!  
**バトルゴルフアー唯一**  
9月発売予定



謎の黒幕を追って、ロシアの  
大地に飛竜が挑む!

**スライダー飛竜**  
10月発売予定



レスリングシミュレーションの決定版!

**レススルウォー**  
10月発売予定



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。  
※記載価格は消費税抜きの価格です。

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 〒144  
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター

Notices of Copyright and Trademark. "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER"™ video game program developed by Sega Enterprises, Ltd. "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER"™ video game audio/visual display © 1989 Triumph International, Inc. All rights reserved. "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER"™ video game program codes © 1990 Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. This game is based on the motion picture "Moonwalker" © 1988 Ultimate productions.



# メガドライブ初の本格プロレスゲーム登場!



リアルコマンド方式を採用したメガドライブ初の本格プロレスゲーム。ダイナミックな大技の連発と、今までにないスピーディーなゲーム展開。しかも、女子プロレスという特徴を生かす緻密なグラフィック。ビッグサイズで描かれた選手たちの露出度の高いリングコスチュームや刻々と変化する彼女たちの苦悶の表情。キミはもう、リングサイドにクギづけた…。女子プロレスだからってナメてはいけません!

**ナメてはいけません!**



**制作進行中! 6800円** (税別)  
[メガドライブ専用カートリッジ]

ASMIK SUMMER FESTIVAL '90  
**リングサイドエンジェルズ! 後楽園**

**8月24日(金) 後楽園ホール**(青いビル5F)  
12:00▶14:00(予定)

- キューティー鈴木をはじめとするジャパン女子プロレス(JWP)選手の白熱した試合!
- 8mスクリーンを使用したJWP選手とのゲーム大会!

## 応募の方法

往復/バキ(往信面オモテには下記の住所を、往信面ウラには郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・職業(学年)・性別を、返信面のオモテには自分の住所)を正しく書いてアスミックまで送ってください。抽選で1500名様に招待状を発送いたします。

※後楽園ホールまでの交通費は自己負担となります。 ※招待状のない方は入場できません。

締め切り: 平成2年7月31日(火)必着。発表は発送を持ってかえさせていただきます。

宛先: 〒162 東京都新宿区揚場町1-21 株式会社アスミック 「アスミック サマー フェスティバル'90」プレゼント係

**1500名様ご招待!**

往信面オモテ	返信面ウラ	返信面オモテ	往信面ウラ
宛先 (アスミックの 住所と係名)		返信先 (あなたの 住所と氏名)	住所 氏名 年齢 電話 職業 性別

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。

©ASMIK

■アスミック テレホンサービス ファミコン▶☎03-235-5619 メガドライブ▶☎03-235-5902 PCエンジン▶☎03-235-5903■





#### ● GAME INDEX ●

AZTION	79
ESWAT	38
インセクターX	30
ウィップラッシュ	57
エアダイバー	56
エアロブラスターズ	75
FZ戦記アクシス	14
キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	18
ぎゅわんぶらあ自己中心派	80
クラックス	76
サンダーフォースIII	57, 付録
シャドウダンサー	74
ジャンクシヨ	20
重装騎兵レイノス	57
スーパーエアーウルフ	79
スーパー大戦略II	75
スーパーバレーボール	78
スーパーモナコGP	22
スーパーライセンス	78
ストライダー飛竜	6
スペースインペーター'90	81
ソーサリアン	56
ソニックザヘッジホッグ	76
ダーウィン4081	55
ダイナマイトデューク	77
ドラリアスII	77
ニュージラードストーリー	57
バットマン	34
バーニングフォース	76
ヴァーミリオン	57
ヴァザム	79
ファットマン	77
ファンタシースターIII	54
フェリオス	付録
ヘルファイアー	26
ラスタン・サーガII	10
レインボーアイランドエキストラバージョン	78
レッスルウォー	80
ロードバスター	79

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

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

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

#### NEW SPACE

**ストライダー飛竜** 6

人気沸騰のアクション大作

**ラスタン・サーガII** 10

異色もののファンタジーアクション

**FZ戦記アクシス** 14

立体感あふれる背景でアクション

**キューティー鈴木のリングサイドエンジェル** 18

女子プロレスリングで人気のキャラクタがウリのスポーツゲーム

**ジャンクシヨ** 20

なじみのあるパズルゲーム

**スーパーモナコGP** 22

F-1ファンにはこたえられない1作

**ヘルファイアー** 26

異色もののシューティング

**インセクターX** 30

昆虫のモンスターがズラーリ

**バットマン** 34

ご存じのキャラクタ

**ATTACK SPACE**

**ESWAT** 38

8ページにわたって攻略

#### SERIES SPACE

**HYPER UL-TECH MD** 54

夏休みはじっくりウルテクしてほしい

**G・G FAN** 64

続々と新作情報紹介

**HYPER EXCITING READER'S VOICE** 58

読者の評価をそのまま掲載しての誌上討論会

**GE-SEN FREAK SEGA AREA** 68

ゲーセンなくして何の人生かというフリーク向けに

**Weekly Hit Chart!** 70

アナタのお気に入りのゲームは?

**Coming Soon MD** 74

知らないMD通になれない

**アンケート** 66

**新作発売カレンダー** 80

#### SPECIAL SPACE

**SUMMER CES REPORT** 72

アメリカのジェネシス市場に出る新作を紹介

#### 特別付録

**サンダーフォースII** Perfect Attack 下巻

上巻に引き続きステージ6~7を完璧にアタック!

**フェリオス** Perfect Attack

アルテミスを救うのはアナタの運命なのだ



**NEW**

あの『ストライダー飛竜』がついに登場する

**ストライダー飛竜**

主人公・飛竜の多彩なアクションで話題になった『ストライダー飛竜』がメガ版に完全移植／

10月		セガ	価格未定
6M	ROM	アクション	コンティニュー

## 完膚無きまでの移植パワーここに炸裂！

とうとうメガドライブにあの伝説のアクションゲーム『ストライダー飛竜』が移植されることになった。メガドライブ自身の持てる機能をフルに使っているのも移植のできは抜群。業務用に少しも劣らない移植は『大魔界村』以上だ。

冥王を倒すのが使命だ



### 見よ！ この移植のできばえ！

とにかく6メガもの大容量を使っているのもその移植のできは凄い。オープニングからして冥王グランドマスターが「はっはっはっ」



サイファアが唸る！

と笑いまくるし、ひとたびゲームが始まると今度は飛竜が「とおとおとお」と気合を発する。また飛竜の数々の動きのパターンや敵の爆発パターン、ボスキャラのアルゴリズムなど細部にわたるまでがことごとく再現されている。

改めてセガという会社の持つ開発力には驚かされる。これから出る移植ものにも期待せずにはいられないだろう。



月に向かって吠える機械仕掛けの野獣。襲いかかる敵の軍団。そして冷静に状況を判断し、難問をクリアする男、飛竜。絵になる場面が多いのも特徴

### とにかく飛竜がよく動く

このゲームの売りは主人公である飛竜の見える多彩なアクションにある。ジャンプしたり、走ってみたり、転がってみたりとそのパターンは数知れない。しかもそれがメガ版に完全移植されているぞ。



ストライダー飛竜

グランドマスターに征服された世界を救えるのはこの俺しかない！

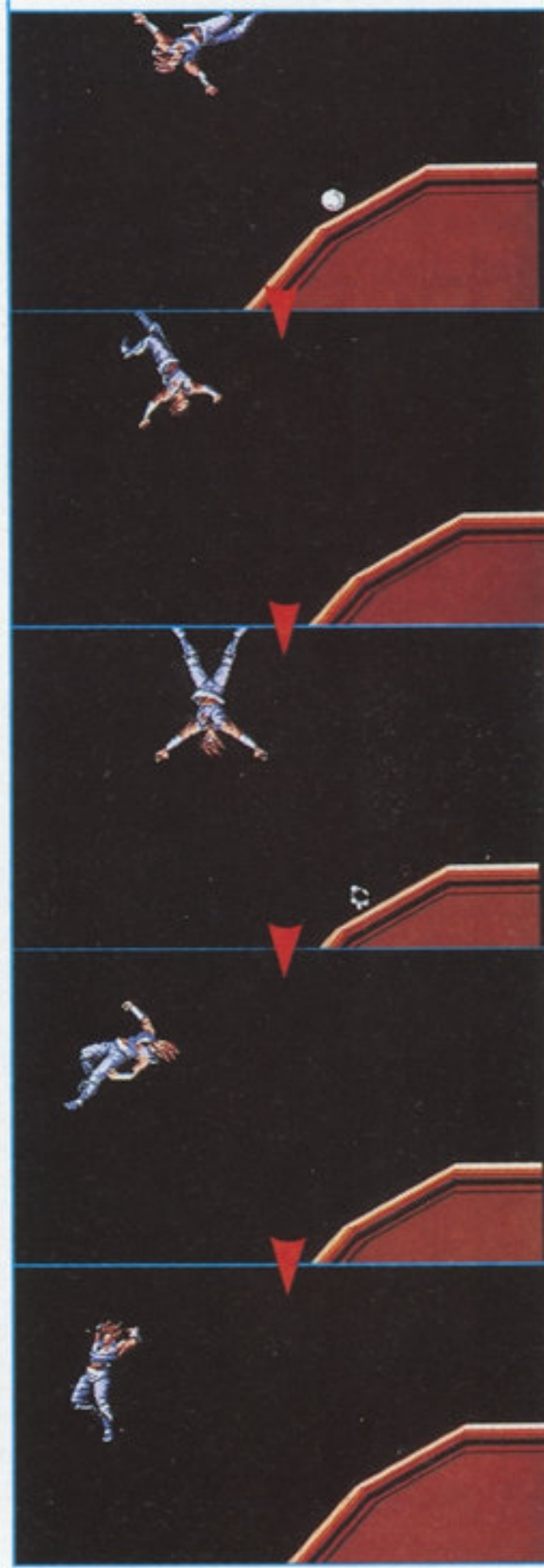


ダメージを食らって転がる飛竜。あいたたた……  
こんなアクロバティックな技もお茶の子さいさいだ



### 連続カットで見せる！

この細かく動く飛竜を見てくれ。彼を自由に操作できるようになったらもうあなたは病み付きだ。





# これが「ストライダー」の殺しのテクニックだ!

ストライダーとはどんな依頼にも応じる戦闘、諜報のプロフェッショナルのこと。

その恐るべき数々の殺人テクニックをここで紹介しよう。危ないから決してまねしないように。

## その磨きあげられた体技

「ストライダー」の名を持つ者はその卓越した体技を縦横に駆使して敵に接近する。その体技の部分が凄い。とにかくいろいろな事

が出来てしまうのだ。おもむろに天井にくっつき左右に動くとか、おもいきり助走をつけた大ジャンプなどで視覚的にキミに迫る。



① 歩く ① 一步一步確実に冥王の元へ近づく



① 飛ぶ ① 一気に3、4メートルは飛ぶぞ



① ぶらさがる ① どこにでもぶらさがってしまう



① 登る ① どんな壁でも登行機でスイスイ



① すべりこみ ① とおりゃー。一撃必殺の大技炸裂



① 走る ① 走ると大ジャンプができる

## 殺しも華麗に決める

殺しの基本は「サイファー」と呼ばれる光剣を使って敵を一刀両断にしてしまうこと。

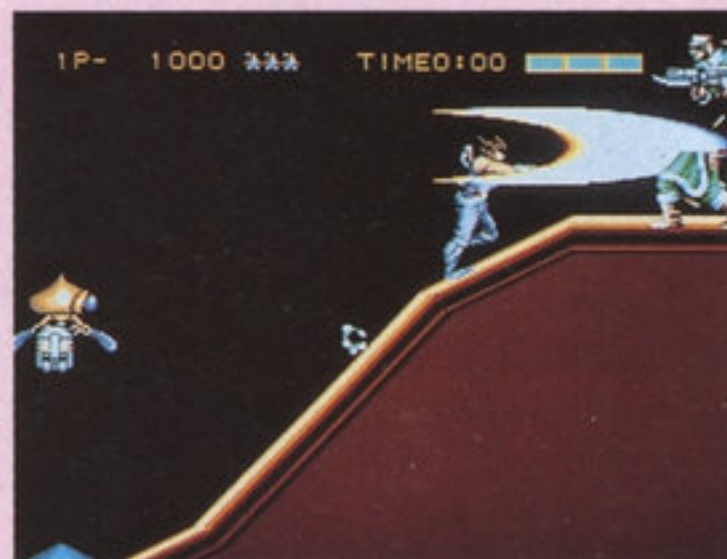
他にも滑りこみキックやオプションによる攻撃があるが、やはり

頼りになるのはサイファーということになるだろう。

殺しのプロフェッショナルにはゴテゴテとした特殊な武器は必要ない。あくまでシンプルにいこう。

### サイファー

高圧加速されたプラズマ粒子を放出してその切っ先に触れたあらゆる物体を切断する。アイテムによってパワーアップすることも可能。すると攻撃範囲が通常の倍ほど延びる。



① サイファーの一振りであれ敵歩兵の体は真っ二つに!

### すべりこみキック

攻撃を仕掛けてくる敵の足下へいきなり滑り込み、その蹴りで敵を退治してしまう技。兵士等には有効な攻撃ののだが相手が機械だと逆にこちらがダメージを受けてしまうぞ。



① 下の防壁が手薄な歩兵にすべりこみキックを敢行!

### オプション

飛竜を支援する小型ロボット。アイテムBOXの中に入っている。取ると敵に向かって勝手に飛んで行って倒してくれる。3個取ると超強い豹形のオプションになる。カッコいいぞう。



① リング状の軌跡を残して飛んでいくのがオプション

## 飛竜に斬られるべく登場する敵キャラたち

敵キャラたちも個性豊か。面白いのは同じ歩兵でも勇敢に飛竜に突っ込んでくる奴や、腰を抜かして逃げ出す奴など何種類かの違った性格の敵がいるということ。これがかなり敵

キャラを人間っぽく見せている。基本的にみんなやられ役だけれども、そういうところに注意してゲームを進めると、より一層この「ストライダー飛竜」が楽しく遊べてしまうぞ。

### 兵隊



① いわゆる超ザコ。でもいろいろな性格の奴がいてなかなか面白い。サイファーで叩き斬れ!

### ラスカル



① なかなか帽子がかわいいラスカルくん。それでも邪魔する奴は斬る!

### フライングモスクマン



① しつこく飛竜を追いかける。でもアイテムをもってくる子もいるぞ

### 反射レーザーマシン



① 反射レーザー発射装置。真ん中にダメージメーターが装備されてます

### マシンガン兵

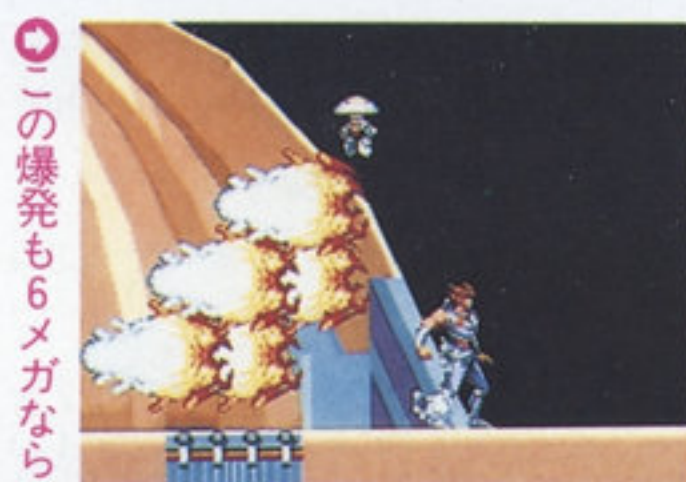


① 薬きょうをバラバラと飛ばしながら飛竜目がけてマシンガンを撃つ!



# 6メガパワー全開のメガドライブ版の1面を見てくれ

今回はとりあえずメガ版の1面をご紹介します。「ストライダー飛竜」は全5面と面の数こそ少ないが一面一面の長さが長く起伏に富んでいる。次からつぎへと出現する劇的シーンにみんなびっくりするに違いないだろう。



この爆発も6メガなら

## 侵入～防衛圏

“5年で世界を征服した男。”冥王グランドマスターをぶった切る使命を帯びて帝都に侵入する飛竜。



いよいよ長い戦いの幕が切った。勝敗の結果はたつたの2つ。生きるか、死ぬか

一見うまく侵入したようだが着地した途端に発見されてしまう。こうなったら強行突破しかない。飛竜はサイファーを握り直すと、前方から突っ込んでくる哀れな最初の犠牲者に十字を切った。

スーッと敵国に侵入する飛竜



だが、着地と同時に発見された!



敵に見つかったからにはしょうがない。派手にぶっ殺してやるか!

## 踏みこめ!～鉄のヤリ

ザコどもを蹴散らして進む飛竜の前に突如現れる3本の鋼鉄の槍。こんなのにあたったら痛いのは当たり前。ここは坂道になっているので一気に走り抜けてしまえばなにも心配はいらない。そして登場するのが中ボス・ストロバヤだ。



得意の体技で先へ進む

頭上からいきなり鉄のヤリが突き出てくる。逃げないと危ない!



鉄のヤリが!

## 一撃～中ボス・ストロバヤ

でした。今世紀最弱の中ボスストロバヤ。その筋肉を見せつけたと同時に飛竜にぶった切られて

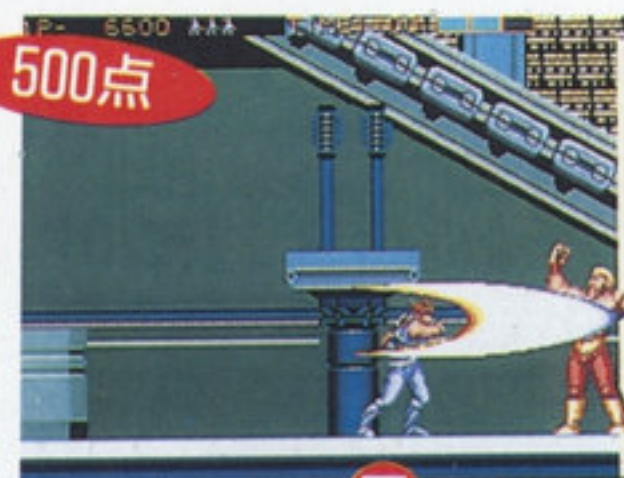


待っていたぞ、我が宿命の星の下に生を受けた男、飛竜よ。いざ、勝負だ!



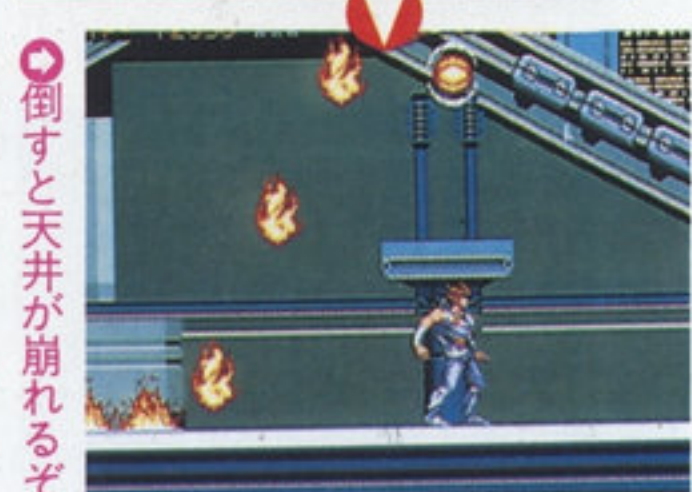
やめてえー、いじめないでえー。痛いよう

しまう。恐らくこいつで死ぬ奴は10人に1人もいないだろう。しかも倒したときの点数がたったの500点。なんてしめられた点数なんだ。うまくすると戦わなくてすむというのも中ボスとしては珍しい。悲しい運命の男なのだ。



500点

さらば飛竜!



倒すと天井が崩れるぞ

## 非情の大伽藍

強敵(笑)、ストロバヤを倒した飛竜は帝都の奥へ奥へと進んでいく。さすがに敵の攻撃も厳しくな



黙々と建物を上へ上へと登っている飛竜。真の敵は一体どこにいるんだ?

ってくるぞ。この面の一番高い建物の屋根に乗ったときに見える月がとってもカッコイイぞ。ここを下りていくともうボスキャラは目の前だ。緊張しよう。



大伽藍に登っている途中。モスクマンに襲われた。サイファーが届かない!!ピンチに落ちた飛竜をオブションが助ける。ナイス  
大伽藍の頂上での戦い。月をバックに冷たく光るサイファーの軌跡がまた一つ敵のメカを破壊する。あまりにも渋いシーンだ



## 銃弾回廊

帝都の奥深くに潜むという24人の「侯王」とばれるやつらにグラウンドマスターの情報を聞かなくてはならない。だがその前に反射レ



ーザーマシンとマシンガン兵との戦いが待っているぞ。薬きょうをばらまきながら弾を撃ってくるマシンガン兵はかなり強敵。出現と同時に叩き切れればOKだろう。



下から銃弾がいきなり

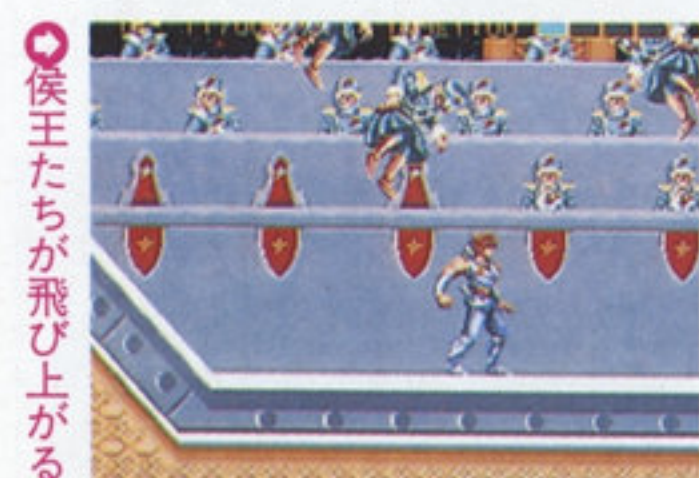


狂ったようにマシンガンをつつ放す敵の兵士。一体なにが人をそこまで変えるのか。その呪縛を解き放ってやろう。死という剣で！  
大伽藍の中に入った飛竜を反射レーザーマシンが襲う。壁に跳ね返ってくるレーザーはストライダーといえどもかわすのは辛いぞ

## 鉄の統治～ウロボロス

そして飛竜はついに侯王たちの間にやってきた。侯王たちは飛竜を見ると次々に合体して大ボス・

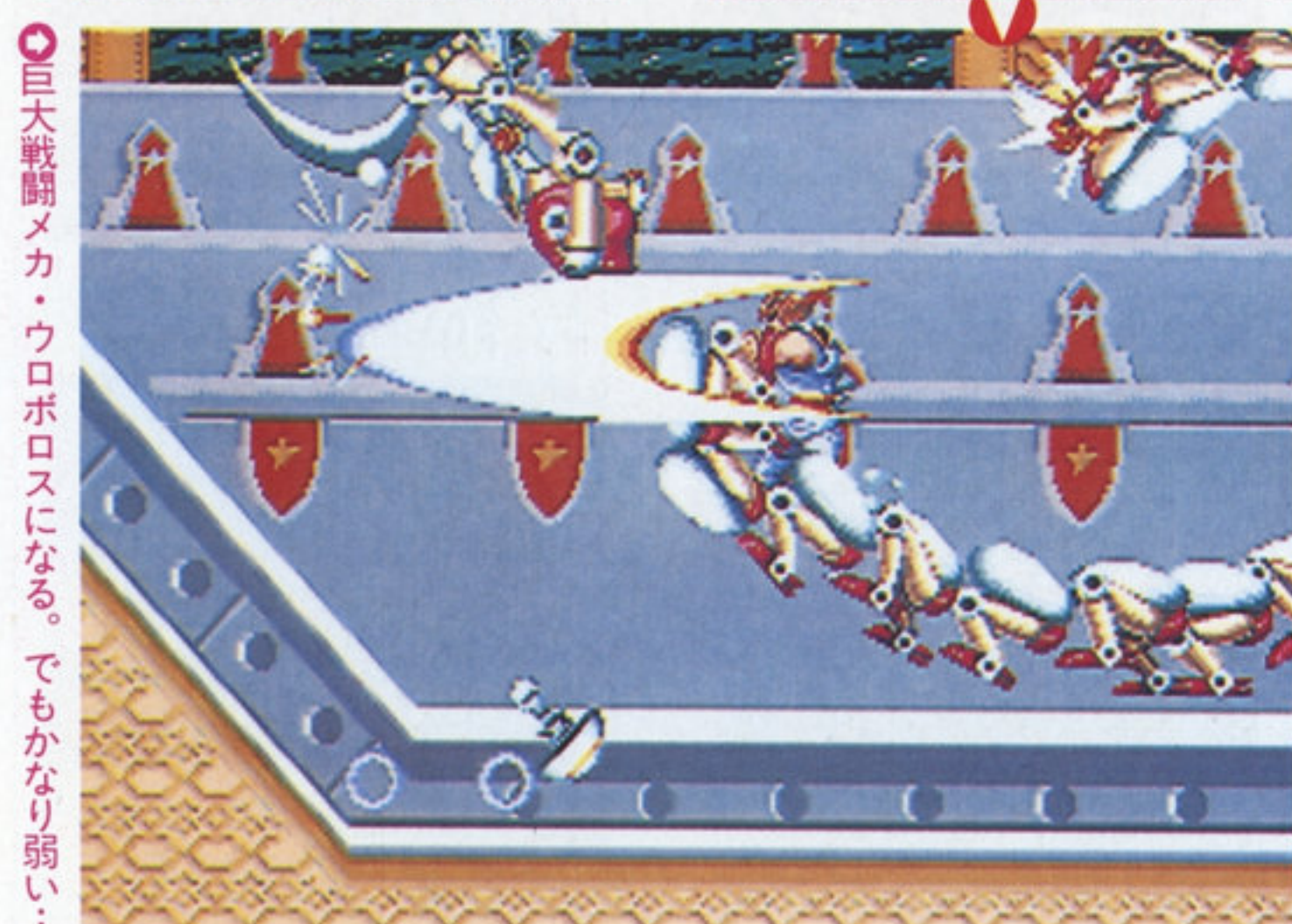
ウロボロスとなって襲いかかってくる。己の体技を生かして一気に切り刻め「ストライダー」飛竜ノ



侯王たちが飛び上がる



そして次々と合体して



巨大戦闘メカ・ウロボロスになる。でもかなり弱い…

## 先の面は業務用でお見せするぞ

メガドライブ版は1面までしかできていないので先の面は業務用の写真でお見せしよう。でも、2面

以降も業務用と寸分違わない移植がされることは間違いないだろう。続きは来月号に乞う御期待だ。

## 2面 シベリア

極寒の地シベリアが2面の舞台。最初は狼が襲ってくるぞ。資源採掘所には巨大ロボットが出現する。また世界最強を自負している殺し屋「ソロ」との一騎打ちや急斜面の地雷原を走破するシーンもあるぞ。最後は発電所から舞台を空に移して東風をリーダーとする中国娘との戦いが飛竜を待っている。



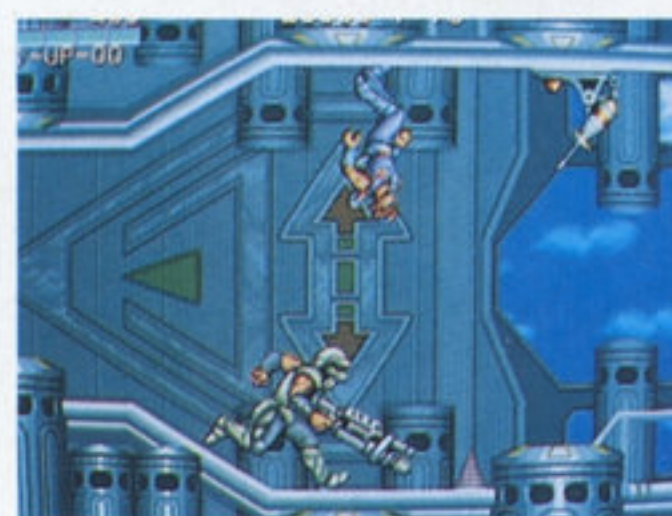
タアーツとシベリアの雪原を駆け下りる飛竜。そんなカッコで寒くないのか？



2面のボス、中国娘。その蹴りは飛竜の持つサイファアと同じ威力がある

## 3面 空中戦艦

3面はキャプテンひげまるJr.の操る巨大空中戦艦/バルログで死闘を演じるステージだ。バルログの中は広くトラップも数多くしかけられているぞ。この面での見せ場はやはりこの戦艦を空中に浮かせている重力制御装置破壊のシーン。飛竜が装置の周りをぶん回されるところが再現されるかどうかは気になるね。



重力制御装置のおかげで天地さかさまで戦う飛竜。敵はなぜ逆にならないの？



これがバルログの名物トラップの一つ、空中放り出しマシンだ。さよなら飛竜

## 4面 アマゾン

未開の大地アマゾンにまで飛竜の戦いは続く。ここでの敵は露出度抜群のアマゾネスたち。奇声をあげて飛竜に襲いかかってくる。さらに先へと進むとそこには遥か時の彼方へ忘れられていた動物たちが次々と登場し攻撃してくる。ここまでくれば最終面は見えたも同然。グラウンドマスターの野望を砕け飛竜！



ここはアマゾン。蔦から蔦へと飛び移る。お？この足下の魚はひよつとして



河に落ちたら、ん？群がる群がる。引き締まったストライダーの肉は美味か？！



**NEW**

剣と魔法のファンタジックアクション!

**RASTAR**

ラスタン・サーガII

**SAGA II**

アーノルド・シュワルツネッガーより強靱な肉体を持った英雄ラスタンが、魔族に戦いを挑む!

8月	タイトー	6800円(税別)
4メガ	ROM	アクション
		コンティニュー

## ひたすら連続アクションで突き進め!!



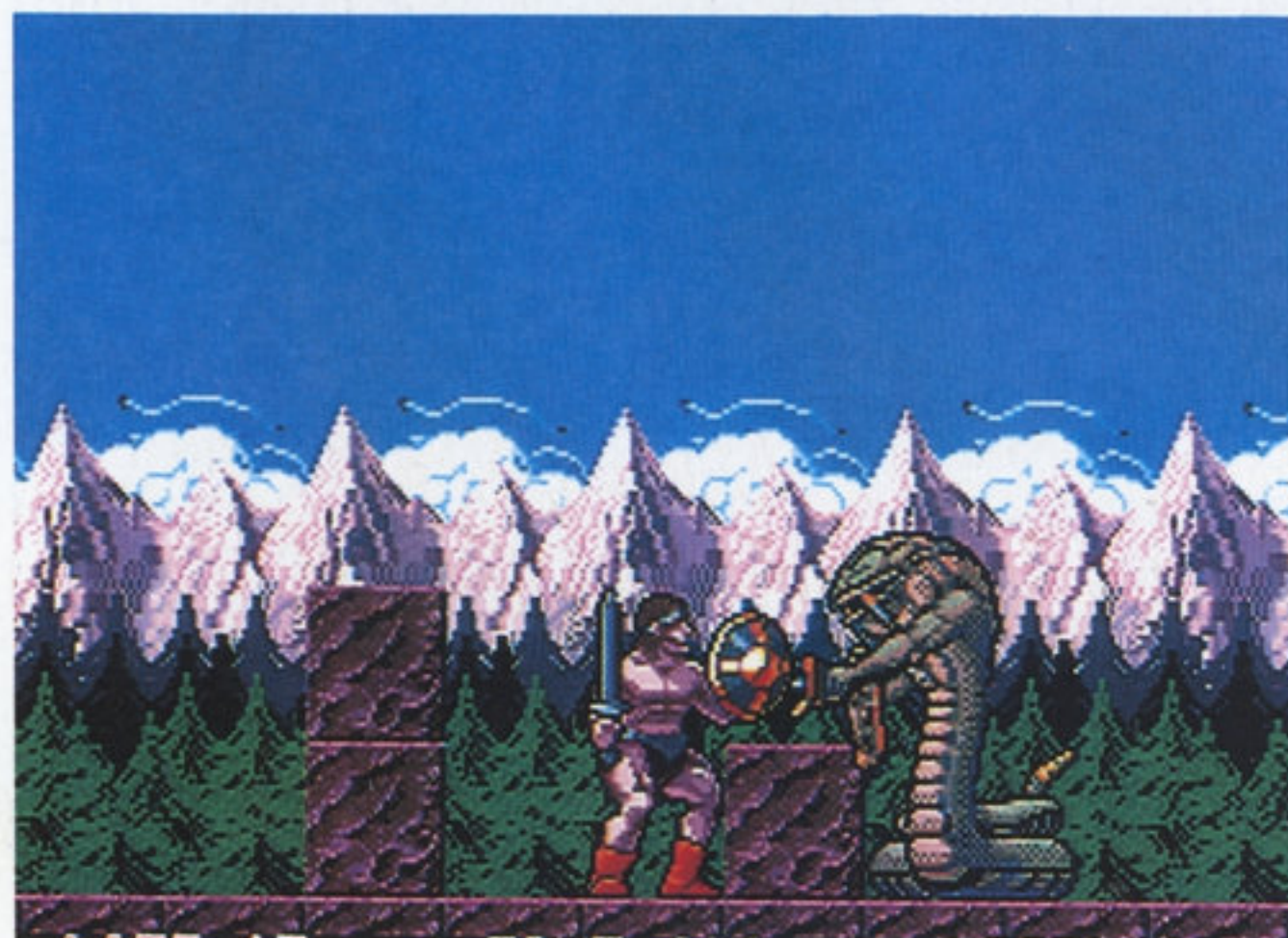
今やゲームは高画質時代。アーケードの高画質を家庭で楽しめるのがメガドライブの特徴ともいえる。このラスタンサーガIIは、一足先に高画質時代を迎えたアーケードの申し子的な存在だ。ゲーム性よりはむしろ背景の美しさや、キャラクタのアクションを表現することを主眼において作られたゲーム。メガドライブ版ではそれをそっくりそのまま移植に成功。



○見よ、この強靱な体を!



○敵地にはしかけもいっぱいだ



○さまざまな仕掛けのステージを抜けて、ラスタンは今日も戦い続ける。邪悪な敵が、彼の相手だ

## 多彩な攻撃アクション

さて、そのアクションだが、家庭用ゲーム機最高峰のメガドライブの機能を十分に生かして再現さ

れている。ラスタンの一挙一動が、細かく表現されていて申し分ない。しかも、背景は2重スクロールバリバリで展開されており、大画面でやれば大迫力間違いなし。

### 基本攻撃

#### 正面攻撃



一番スタンダードな攻撃法。攻撃しつつ前進ができる

#### 上突き



空飛ぶ敵、上方より攻撃してくる敵にはこれしかない

#### 下突き



下に降りたいときに、敵が下で待っている場合などはこれ

○攻撃法を考えて進め

### 応用攻撃

#### ジャンプ攻撃



攻撃範囲が短い武器のときにはこれで距離を補う

#### しゃがみ攻撃



背の低い敵、下方向の敵にはしゃがんで突くのが効果的

※画面は開発中のものです

©TAITO CORP.



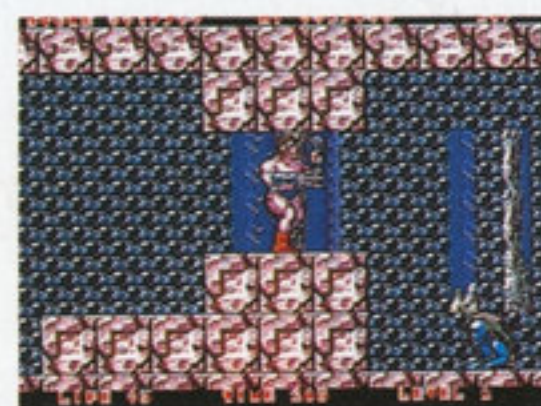
# 3つの武器をアイテムで選択

ラスタンサーガIIの特徴は、ラスタンのアクションに大きく影響する3つの武器。この武器を、敵を倒して得られるアイテムによって交換していくというシステムだ。各ステージの地形や仕掛け、敵な

どによって、その場その場に適した武器が違ってくる。さらにアイテムの中には、武器をパワーアップさせてくれるものもあるから、それらをうまく組み合わせて戦っていくようにする。



武器を持ち換えるのにこんなポーズを



武器によっては倒しにくい敵もいる

## 剣と盾

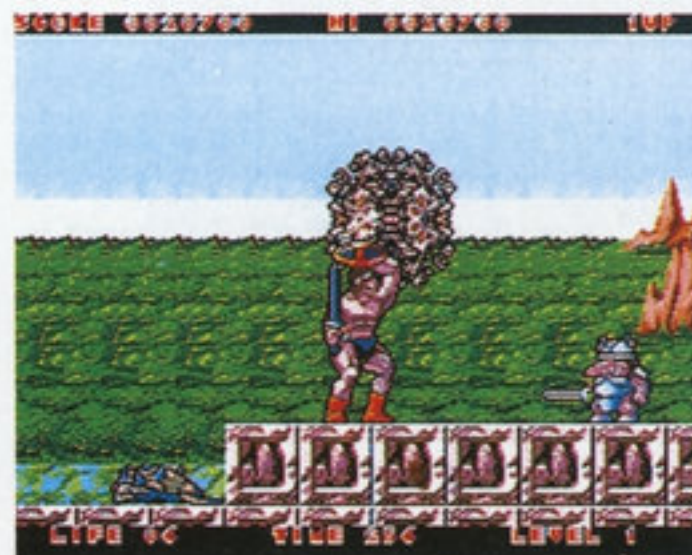
最初に持っているこの武器は、攻撃距離が短い。早めに武器を持ち換えなければならない捨て駒的な武器だ。若干の防御はできるけど、それもあまり使う機会は少ない。このアイテムが出て取らないように。ラスタンが死んだ場合にも、またこの武器に戻るから困ったものだ。



最初から持っている標準的な武器。攻守ともに中途半端



防御に有利なのさ



盾を上に向ければ落ちてくる障害物を避けることもできてとても便利。防御型の装備といえだろう



剣の届く範囲が小さいので、ジャンプなどでその分を補わなければならないのがつらい

## アイアン・クロー

このゲームで最も有効な武器がこれだ。攻撃距離が短いのが欠点だが、手軽で連続攻撃ができるのが大きな利点。連続攻撃できるので、敵の接近にさらされた場合の対処が早くでき、隙がなくなる。さらに、稲妻のアイテムを取れば、攻撃距離をカバーし、さらに攻撃範囲を増大できるので無敵の装備となる。ステージ1のボスなどは簡単に倒せる。また、この装備で、隠れアイテムを探すとかなり見つけやすいので試してみよう。



手軽な割に攻撃力もでかいからけっこう使える

攻撃範囲が狭いのが弱点。近づきすぎると危険だ



下から上への攻撃。死角からの攻撃はそれほど不利ではない



見てのとおり、攻撃距離は短いのだが...



ぜひ組み合わせたいアイテムがこれ。稲妻がバリバリ走るようになる



武器を使う敵にはこいつでカバー

## ロング・ソード

ゲーム全般に使える武器。しかし、この武器の弱点を考えると、剣と盾の装備なみに使いにくいかもしれない。この武器は、長くて攻撃距離が長い反面、振り下ろし、再び構えるのに多大な時間がかかるのである。とはいえ、攻撃力だけに視点を置けば強力で、遠くの敵を攻撃するのには有効。空を飛ぶ敵などに対しても威力を発揮する。タイミングを見計らって攻撃すれば、ステージによってはかなり使える武器といえる。



ゲーム全般で使える。重たいのが欠点の武器だ

敵が近づく前にばったばたと倒して進め!



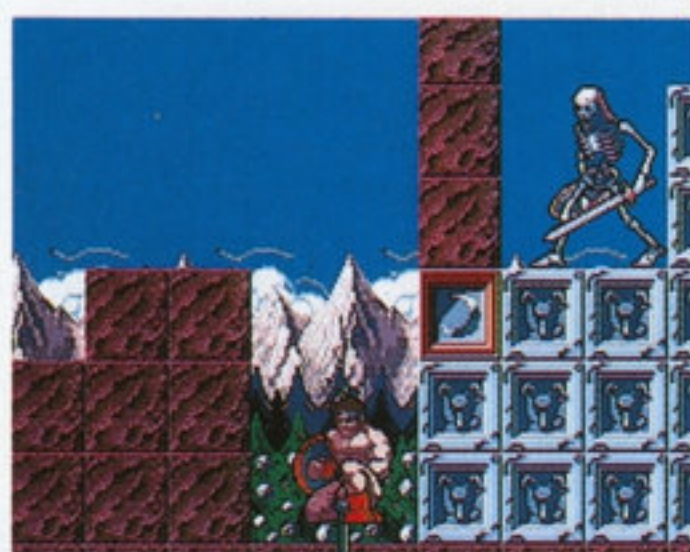
攻撃力は最高! ちょこまか動く敵など、全般に有利な武器である



# STAGE1

## 何も考えず、バリバリ進め!!

各ステージは、それぞれ個性的。まず最初はこの青空のステージから敵地へと潜入していく。2重スクロールの背景が美しいステージだ。敵の攻撃も少ないし、弱いやつばかりなので、アイテムを稼ぎまくろう。ボスもそれほど強くないから安心して進めるステージといえるだろう。



○最初のステージだけに敵も少ない

### 第1エリア／ゲームスタート

それぞれのステージは、それぞれ3つのエリアに分かれている。この第1エリアは、敵との戦闘がメインのエリア。とはいえこのス



○ひょーいひょい。ここはまだまだ楽勝だから遊んでいこう…

テージの敵は大して強くないのでよっぽどのがない限り死にはしない。あまり大きな敵もいないし、敵に対しての攻撃方法を覚えるのに絶好の場所だ。



○上の敵は下に攻撃してこないから絶好の餌食。アイテムを集めろ

### 第2エリア／石壁をこわせ

第2エリアは仕掛けだらけ。あの手この手と敵が仕掛けたワナがいっぱい。とはいえやはり最初のステージというか、まだ敵地の手前といったところなので仕掛けも



○この仕掛けは、破壊できる障害物



○敵に気をつけて破壊していこう

甘い。でっかいブロックが山積みになっている部分があるが、武器で攻撃すれば破壊できる。ただし、ブロックの向こう側の敵がブロックを壊した途端にやってくる場合があるから注意は必要だ。デス・バットなどにも注意。



○降りてきやがったぜ



落ちてくる敵には十分注意しよう

### このステージの中・下級魔

ラスタンサーガIIの敵はそれぞれ魔族。それも各階級に分かれているらしく、上級の魔物は各ステージのボスとして待ち受けている。このステージ1では、あまり強い敵もなくて、それこそザコばかり。だけど、中にはアイテムを持っているやつもいるから、すべての敵を残さず倒していこう。

ベルーガ



地をうねうね這うやつ。しゃがみ攻撃で手早く倒すようにしよう

スケルトンバトラ



近づくと、剣を振り下ろして攻撃してくる。防御までする怖いやつ

デス・バット



空をちょこちょこ飛び回る。倒すのに手間取っているとほかの敵がくる

モースチン



まさにゾンビといった風情。ラスタンを執ように追いかけてまわす

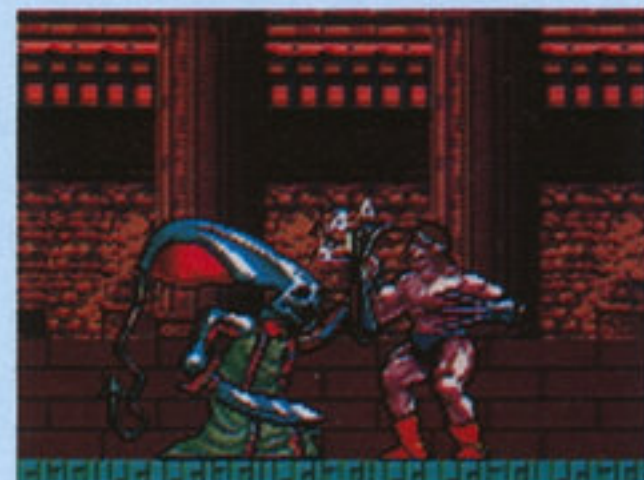
マッスルスネーク



まさにモンスター。ヘビみたいなのに、剣を使って攻撃してくる

### 上級魔ワンダリング・シェフ

ここのボスは某映画のエイリアンみたいな形をしたワンダリングシェフ。動作が鈍くてあまり攻撃をしてこないで、稲妻付きのアイアンクローなら反撃覚悟で正面から渡り合っても十分倒せる。貧弱な装備の場合には、やはり敵が攻撃してくるタイミングを見計らって逆側に飛び、飛びながらもさらに攻撃するという方法で切り抜けることができる。



○時折突然攻撃してくるので、うまく防御するようにしよう



○敵の上を、ジャンプして逆側に



○さらに下突きで攻撃していく



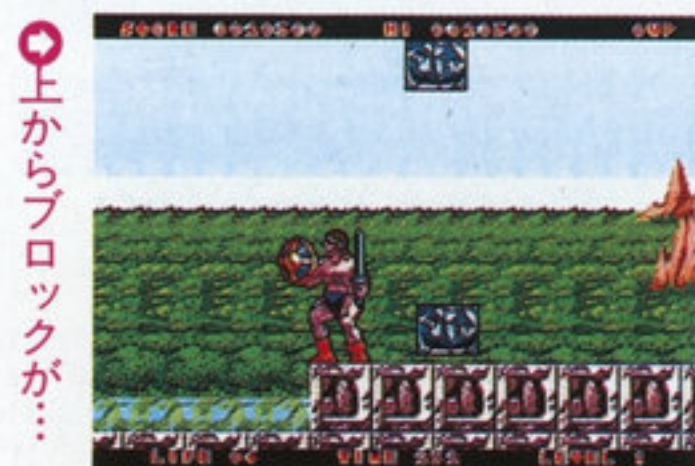
# STAGE2

## 石が降ったり、炎が出たりで、大変!?

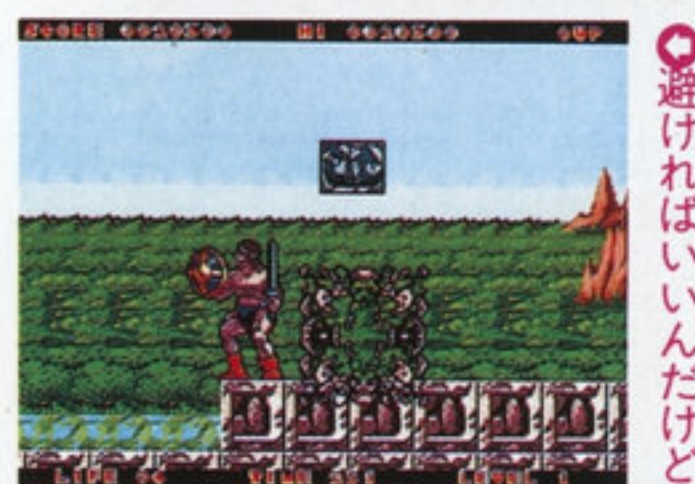
ステージ2もまだまだ青空残る明るい雰囲気ステージ。ただし、そろそろ敵の攻撃が激しくなり、ワナもバンバン揃ってくる。ひたすら地形を覚えてノーミスでボスまで行き着くのがポイントといえどポイントだろう…。敵もけっこう強力なやつが出てくるからパワーアップを忘れずに。

### 第1エリア 落石に注意

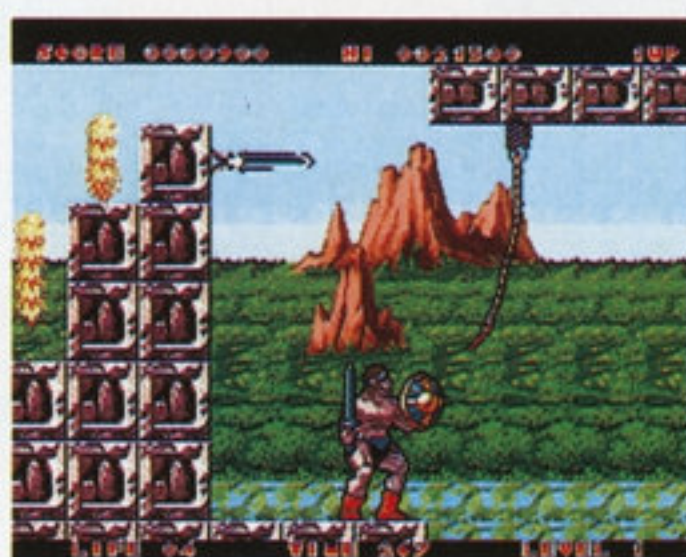
最初のエリアはやはりステージ1と似ている。しかし、さっそく上からブロックが落ちてくる部分などがあって、上下の通過場所の



上からブロックが…



避ければいいんだけど



ここからは仕掛けも凝ってくる

選び方しだいでも攻略が違ってくる。また、敵もすごく固いやつが出現して、倒すより避けるといった場所が多いのが特徴。今後のステージでは、避けながらさらに攻撃もしなければいけない場所に遭遇するので、ここで十分力をつけておこう。

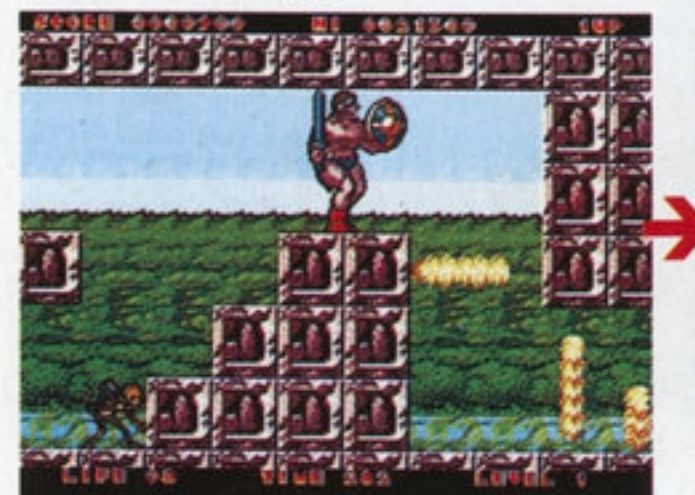


倒すのが非常にむずかしい敵が多数出現するので悩みどころ

### 第2エリア 火柱をかわせ

ここからは仕掛けもハデになってくる。炎が吹き出すブロックや、落とし穴など半端じゃない。攻撃を避けながらそれらをクリアしなければならないので、慎重に進もう。ラスタンのアクションシーンの見せどころだ。炎が出てくる場所では防御するのを忘れずに、タイミングをつかむ。

うかつに動くと、炎にやられる。しかも敵が出てくるので、抜けるタイミングが問題だ



ラスタンの体重で落下する床



しかし、やはり盾での防御が可能

### このステージの中・下級魔

このステージからは、なかなかおもしろみがある敵が登場する。1回攻撃すると、残った部分が分裂するガイガックなどが代表で、なかなか笑わせてくれる。中には、ほとんど倒しようがないような固いやつや、カッターの刃のようなやつもいて、そういった敵からは身を避けるにかざる。

バイクロック



コミカルな顔をしているが、のこのこ歩いてちょこまか攻撃してくる

スピン・タートル



めめめめした雰囲気のこいつは、とてつもなく固いので倒すのは困難

ガイガ・ネック



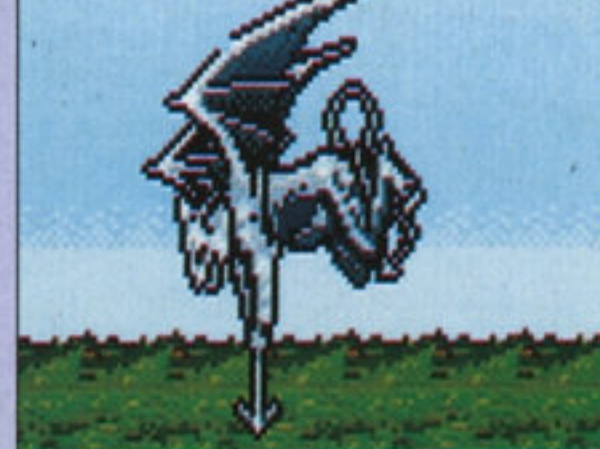
顔を攻撃すると体だけ、体を攻撃すると頭だけに分裂する変なやつ

ツイン・バード



なんか醜悪な体形…。上下のそれぞれの短剣で攻撃してきやがる

デモン・スピア



空を飛んで、槍で攻撃してくる。上突きて倒すことになるので注意

### 上級魔 メデューサ・ネイ

最初はかなり手ごわく感じるメデューサ。体の部分は剣で防御しているので攻撃部分を選ぶしか



剣の部分は攻撃しても無駄じゃ無駄じゃ…



メデューサの振り下ろす剣は跳んで避ける。タイミングがポイント

い。したがって、ジャンプアタックが有効な攻撃方法。さらに、こいつはテレポーションし、別の場所に移動するからやっかいだ。後ろに回り込まれないように。



頭を狙うには背が高い

ジャンプアタック





**NEW**

# ウルフチーム渾身の第一作!

FZ戦記

アクシス



20種類もの兵器を装備できる高性能パワードスーツを操り攻略不可能といわれた要塞アクシスに挑むアクションシューティング登場!

9月上旬	ウルフチーム	6800円(税別)
4M	ROM	アクション
		コンティニュー

## 超リアルな機動兵器を駆使して戦う

この『FZ戦記アクシス』は、NAPという兵器を操って敵を倒していくアクションシューティング。ウルフチームの参入第1作だ。



①ウルフチームのメガドライブ参入第1弾のソフトがこれだ!!

### NEW AGE POWERDSUIT



②主人公の操るマシン兵器NAP。機動力、火力ともにすぐれている

### 臨場感が違う斜め視点のゲーム

『FZ戦記アクシス』はゲームに、斜め上からの視点である「クォータービュー」を採用。これにより建物などの立体感や質感が強調されてリアルな戦闘が楽しめる。



③これが噂の斜め視点。いかがです



④建物の立体感がよく出ているグラフィック



⑤敵の質感もかなり表現されている

### 各ステージは2つのステージで構成

ゲームは全7ステージ。各ステージは戦闘ステージとボスステージの2ステージに分かれている。最初に戦闘ステージで「将校キ

ャラクタ」と呼ばれる敵をそのステージで決められた数だけ破壊するとボスキャラの待つボスステージへと進むことができる。

#### 1-A 戦闘ステージ



⑥将校キャラクターを探して破壊せよ



⑦機撃破成功!

#### 1-B ボスステージ



⑧この面のボスは、この列車砲

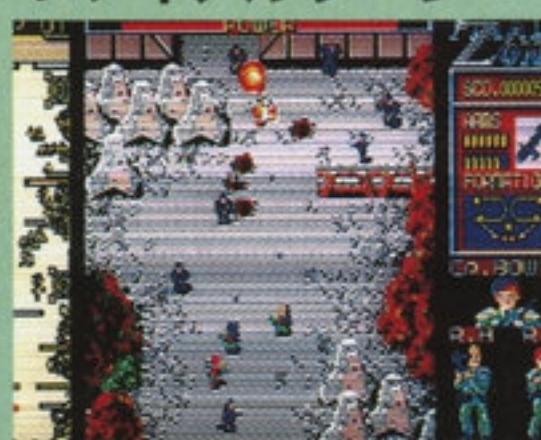


⑨とにかく壊せ!

### ハワード・ボウイ 戦いの歴史

タイトルにある「FZ」は「ファイナルゾーン」の略。これはファイナルゾーンシリーズの第3作目になる。このシリーズは第1作目がパソコン版、第2作目がPCエンジン版とそれぞれ機種が違うものでつくられている。主人公は全作通して不死身の傭兵ハワード・ボウイである。

#### ファイナルゾーン PC88シリーズ



⑩5人の仲間がいた。パソコン初期の名作



⑪今まで何度も修羅場をくぐって来た男。今回もまた生き残るのか?

#### ファイナルゾーンII PCエンジン版



⑫CD-ROMでボウイが喋るぞ



# 新世代装甲機動兵器～NAP～の全機能紹介

「NAP」(ナップ)とはミサイル兵器の使用が困難になった軍事情勢下で開発された小規模陸戦用機動兵器である。

ゲリラ戦の機動力と戦車の重火器を兼ね備えた新兵器で、主人公であるハワード・ボウイもこのNAPを使い戦っていく。



○NAPを使いこなせば勝ち!

## ローラダッシュを使いこなせ

このNAPにはローラダッシュという機能が付いている。これは進行方向のボタンを2回連続し



○進行方向を2回押す

ダッシュ!



○速い!これが高速移動だ

て押すとその方向に高速で移動できるという機能。敵を一気に引き離して物陰に隠れたり、敵の弾を避ける時に威力を発揮する。危ないと思ったらすぐ使おう。



○敵の攻撃もローラダッシュでかわす  
○腰を落としている



## マシンの性能はプレイヤーが決める

NAPには14個までの武装ユニットを取り付けられる。ユニットの数=シールドの数になるので多く付けた方が良いのだが、ユニットが多いと移動スピードが落ちてしまうので考えて付けよう。

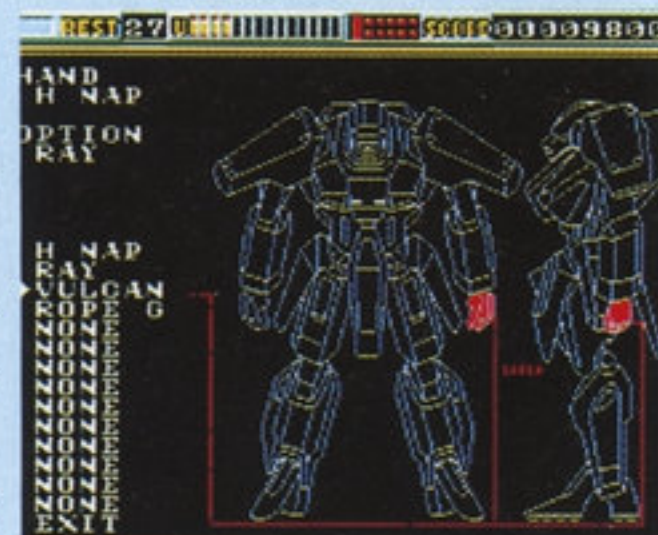


○マシンの性能は自分自身で変更ができる

## 機動性重視NAP

武装ユニットを少なめに装備した機動力重視のNAP。

武装が少ないので火力が落ちるがそれを補って余りあるのが移動スピード。とにかく素早く動けるので、ヒットアンドアウェイといった一撃離脱戦法が取れる。狭い場所や障害物の多い場所では苦戦するぞ。

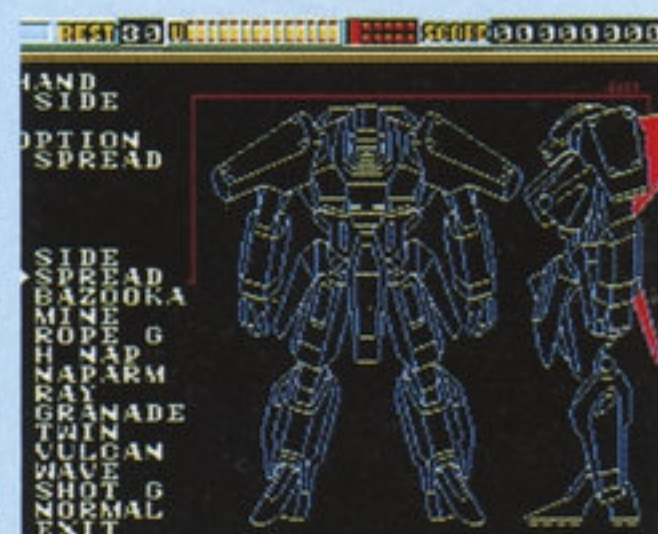


○とにかく移動スピードが速い。シールドが少ないから上級者向け

## 攻撃力重視NAP

全ての武装ユニットを装備した攻撃力重視の高火力NAP。

シールドの数は武装ユニットの数と同じなのでかなりの攻撃にも耐えることができ、しかも武装ユニットの多さで多種多様な攻撃が可能になる。多少スピードが遅いがシールドがあるので安心。初心者向け装備だ。



○数々のオプションウェポンを使いこなして敵を蹴散らそう

## NAPの武器システムをチェック

NAPの装備できる武器を紹介しよう。20種類ある内の14種類を装着可能。表の中はオプションとして使った時の効果を紹介している

### HAND WEAPON

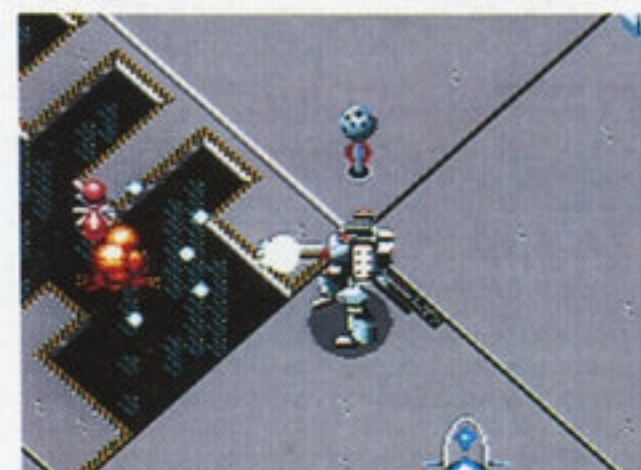
NAPの右腕に装備される武装ユニットは「ハンドウェポン」になる。ここに装備された武装ユニットは弾数が無制限で発射できる。その代わり弾の威力が弱く進行方向にしか発射は出来ない。

接近戦になるとハンドウェポンは使わずにパンチで殴るぞ。

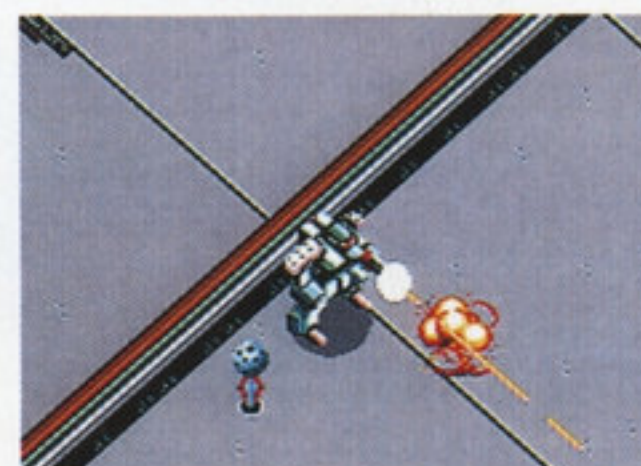
### OPTION WEAPON

背中に装着される武装ユニットは「オプションウェポン」になる。ここに装備されたユニットは弾数の制限こそあるがユニット独自の非常に強力な攻撃をすることができる。弾数に限りがあるので注意が必要だが強力な敵、いわゆるボスに対してかなりの威力を発揮する。

ノーマルガン	2発の弾を平行に発射できる。	マイン	地雷を置いて数秒後に爆発させる
ショットガン	左右に揺れながら弾が飛んでいく	バズーカ	T字の3方向に弾を発射する
ウェーブ	3発の弾を平行に発射できる	スプレッド ボム	敵を追い掛ける誘導弾を発射する
バルカン	斜め2方向に弾を発射して攻撃できる	サイドガン	自機の左右の2方向に弾を発射する
ツインガン	3発の弾を平行に発射できる	エアハンター	空中にいる敵に対して絶大な威力を発揮
グレネード	8方向に同時に弾を発射する	ヘルプ	使うと爆撃機が援護してくれる
レイガン	2連のレーザーを発射する。強力な武器	ミサイル キャノン	自機の前左右に一度に4方向に弾を発射
ナパーム	射程の長い火炎放射ができる	パーティクル キャノン	エアハンターと同じく対空用の武器
ハンディ ナパーム	3方向に同時に火炎を放射する	ジャイアント ミサイル	弾が着弾後に爆発する。威力の大きいミサイル
ロープガン	貫通するワイヤーで攻撃する	ハンター	平行に弾を発射することのできる武器



○これは3ウェイを使ったところ。なかなか効きそうな武器だ



○強力なオプションウェポンさえあれば敵もイチコロさ



# 激しい戦闘が展開するステージを紹介

要塞アクシスの攻略は全部で7面、14ステージの戦いになる。各ステージにはそれぞれ敵部隊が待

っていて激しい戦闘が繰り広げられる。また、ステージによって異なる様々な仕掛けがあって、プレ

イヤーを驚かせ、また楽しませてくれるぞ。

果たして、ハワード・ボウイは

この難攻不落の巨大要塞アクシスの攻略を成功させることができるのだろうか。

## バトルフィールド1 市街地

ステージ1は市街地での戦い。美しい街を戦禍に巻き込んだ敵の機動兵器部隊をすべて破壊するの



①建物の陰を利用し敵を倒していく

が戦闘ステージの目的だ。

うまく建物の物陰に回り込んで待ち伏せして1機ずつ破壊していこう。早くもローラーダッシュを使わなければならないだろう。敵を全機破壊したら退避用のシャッターに逃げ込もう。

とりあえず1面ということここで基本操作をマスターして後々の戦いに備えるべき。これからもっと激しい戦いが待つのである。

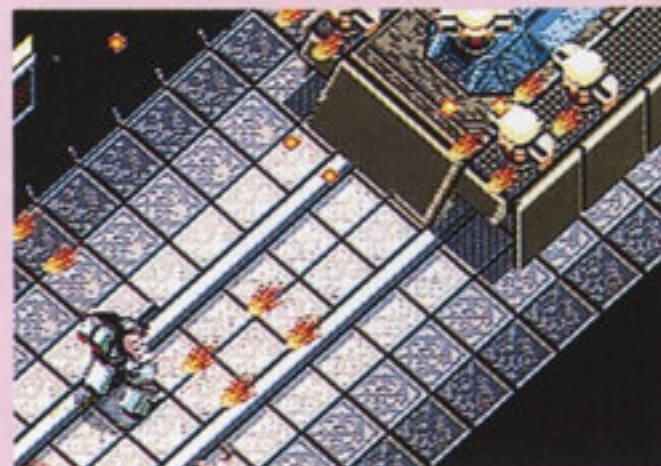


②空からの敵の攻撃もあるぞ

③次々と現れる敵攻撃部隊。素早く将校キャラを探し破壊せよ

## ボスキャラバトル

ステージ1のボスキャラは巨大な列車砲。いくつもの砲台から一斉にNAPめがけて弾を撃ってくる。このステージは強制スクロール。とにかく砲台を狙ってドンドン弾を打ち込んでいこう。ここぞとばかりにオプションウェポンを使うのもいい作戦だ。すべての砲台を倒せば列車砲は破壊できるぞ。



①かなり大きい列車砲。その攻撃は1面から鬼のようだ

②このステージは高速でスクロールするから迫力満点の戦いになるぞ

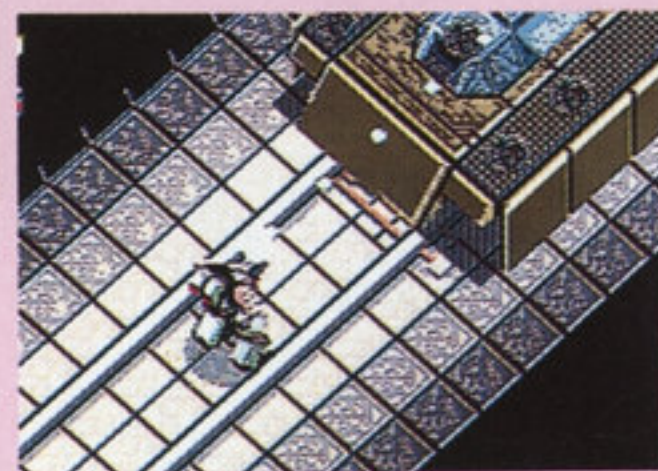
## TARGET



巨大列車砲

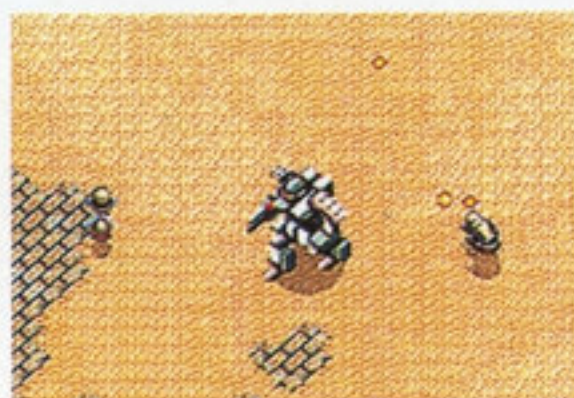


④砲台を破壊。だがまだ攻撃してくる

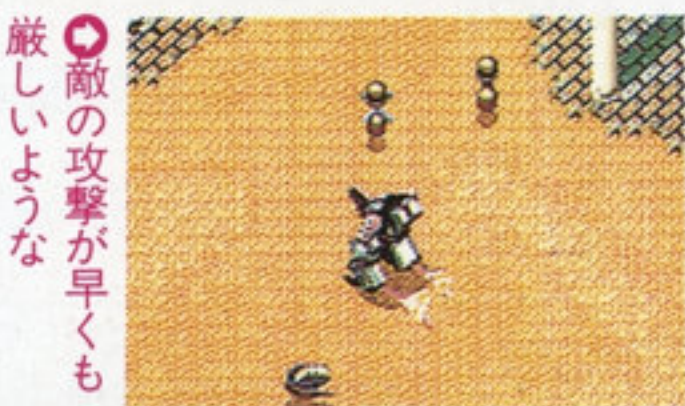


## バトルフィールド2 砂漠

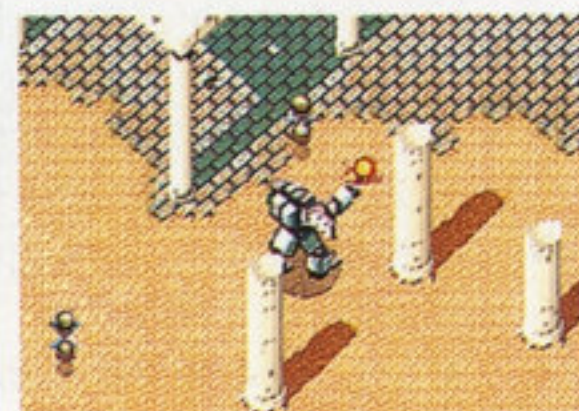
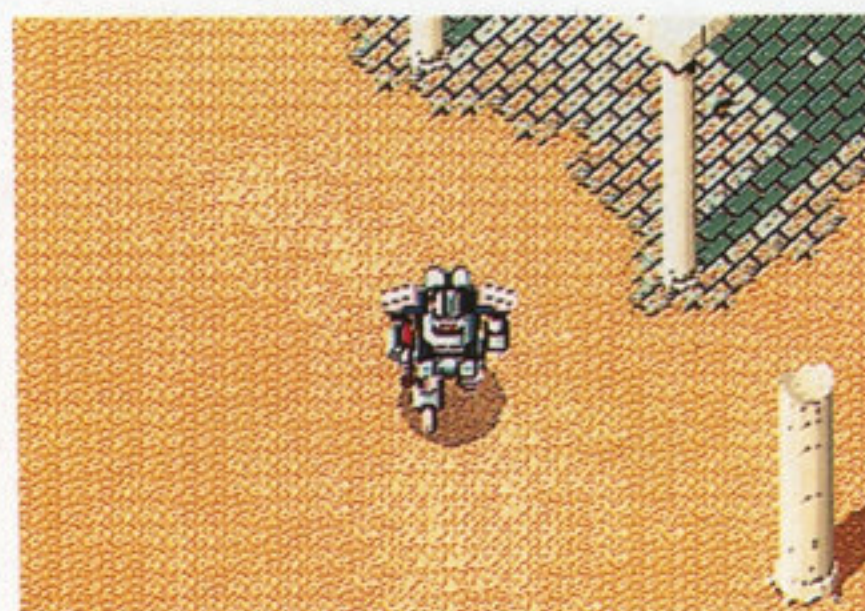
2面は砂漠での戦いがボウイを待ち受ける。重量のあるNAPは砂に足を取られ易いので移動の時は注意が必要だ。さらに砂漠にひっそりと立つ石柱群は入り込むと動きがとりづらくなって狙い撃ちされ易い。うまくハンドウェポンとオプションウェポンを使い突破していこう。ゲームはまだ序盤といえど敵の攻撃は決して甘くない。将校キャラクタを探して素早く倒しボス面で勝負をつけろ。



⑤そこかしこに流砂があるぞ。注意



⑥敵の攻撃が早くも厳しいような



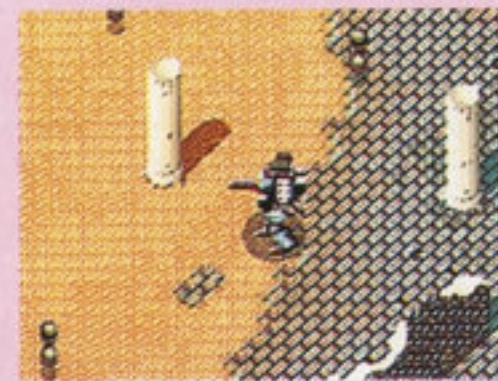
⑦ダッシュでにげてしまえ!

⑧この石柱は何かの遺跡か?だがここも戦場になってしまう

## ボスキャラバトル

砂漠でNAPを待ちうけるのは市街地を突破したボウイを追ってきた敵追撃部隊。

こいつらは質より量でせめてくる。NAPの機動力を駆使して1機1機各個撃破していけば活路は開かれるだろう。まだまだ先は長い、こんな奴は速攻で倒せ。



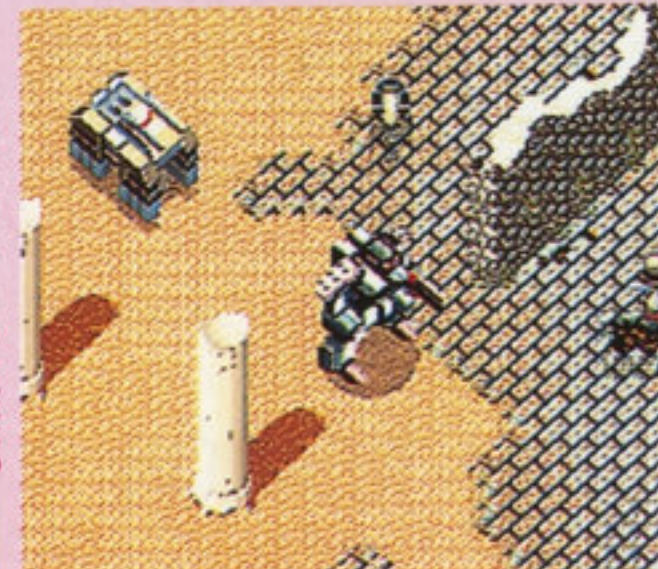
⑨今回はこの追撃部隊が相手だ。気を抜くとやられるぞ



## TARGET



敵追撃部隊



⑩すべてを倒さないことにはクリアにはならないぞ。1機ずつ慎重にあせらず倒していこう

⑪次から次へと襲いかかってくる敵追撃部隊。1人によってたかっただけで卑怯なやつらだ



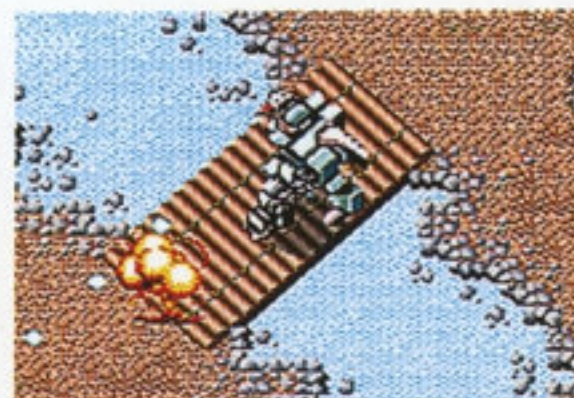
## バトルフィールド3 溪谷

美しい川の流れる溪谷地帯が3面の戦場になる。障害物が多いので、ローラダッシュを有効に使えないぞ。

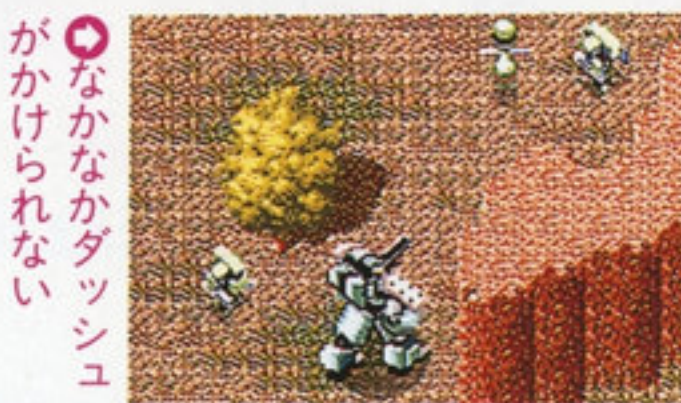
そろそろ敵も本腰を入れてきて各種敵兵器が登場する。さらにボスステージは周りを深い谷に囲まれた台地が舞台。一步間違えれば落下死は免れない。1対1のボスキャラバトルで勝利せよ。



①美しい川の流れる溪谷もマシンのオイルと人の血で染め上げられる。それが戦争ってんなのさ。フツ



②橋を渡るNAP。大丈夫かな？



③なかなかダッシュがかけられない



④ひえーっ。なんとボスステージはこんな高いところ。落ちたら即死ね

## バトルフィールド4 洞窟内

ステージ4はアクシスに続く地下洞窟が舞台。視界をさえぎる洞窟の暗闇を自機の周りしかグラフィックを表示しないスポット処理使って表現して雰囲気を出している。表示されないのだ。

暗闇の中から突如攻撃を仕掛けてくる敵NAPや攻撃部隊に対して勝算はあるのか？ ボスステージでもこのスポット処理は続くぞ。

### スポット処理



①これが自機の周りしか見ることのできないスポット処理です



②周りが見えないからどこから敵が襲ってくるかまったくわからないのが恐怖

③ボスステージは無数の砲台が登場。側に行かないと出てこないのだからかなり危険



④これがニョキッとでてくる砲台

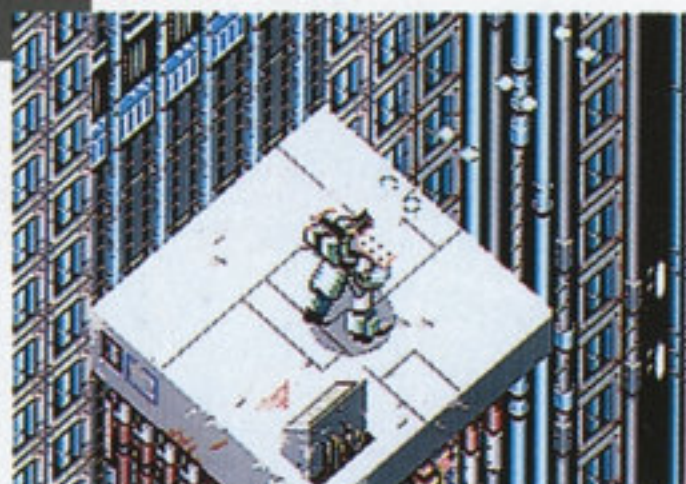


## バトルフィールド5 アクシス内侵入

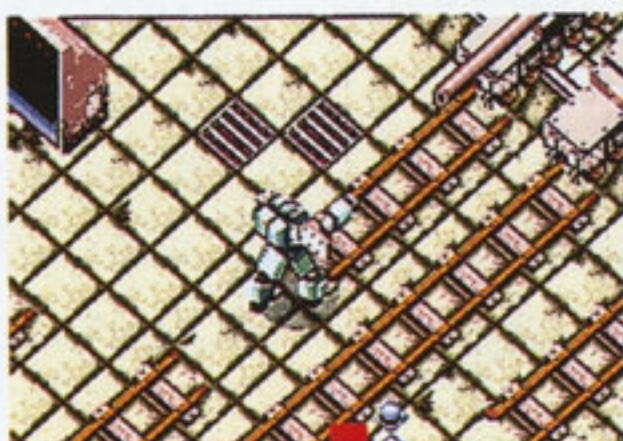
ステージ5でボウイは資材搬入用のリフトからのアクシス内への進入を敢行する。

このステージは画面が強制縦スクロールになるぞ。しかも、足場がとても狭いので敵将校キャラとの戦いもかなり危険なものとなるだろう。ローラダッシュなんか使ったら落下するのは当然。ここは落ち着いて確実に敵を1機1機破壊していかないと死ぬぞ。

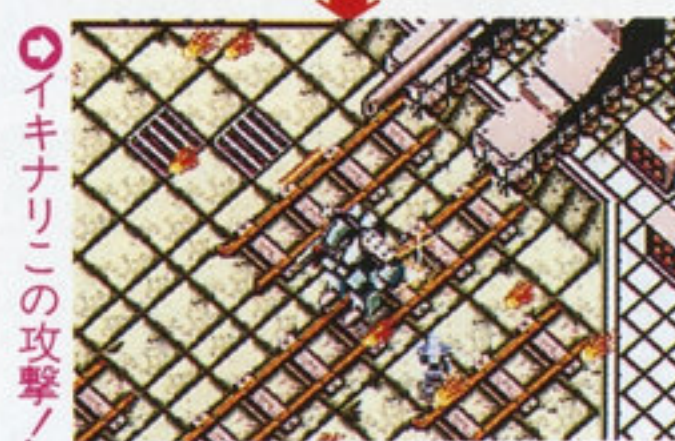
### 強制縦スクロール



①ここが恐怖のリフト面。足場が狭い上にこの強制高速スクロール!! 生きている気がしないぞ



②ボス登場か？



③イキナリこの攻撃!



④ボスとの対決も厳しくなってきたぞ。気合を入れていってみよう! 勝負の分かれ目は武器選択だ

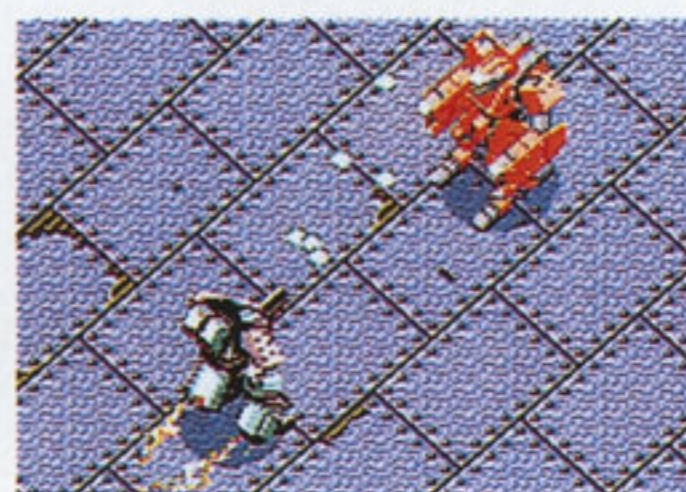
## バトルコンティニュー戦いは続く

さらに2ステージを戦い抜けばこの任務は終わる。果たしてアクシスの中枢部でボウイを待つもの

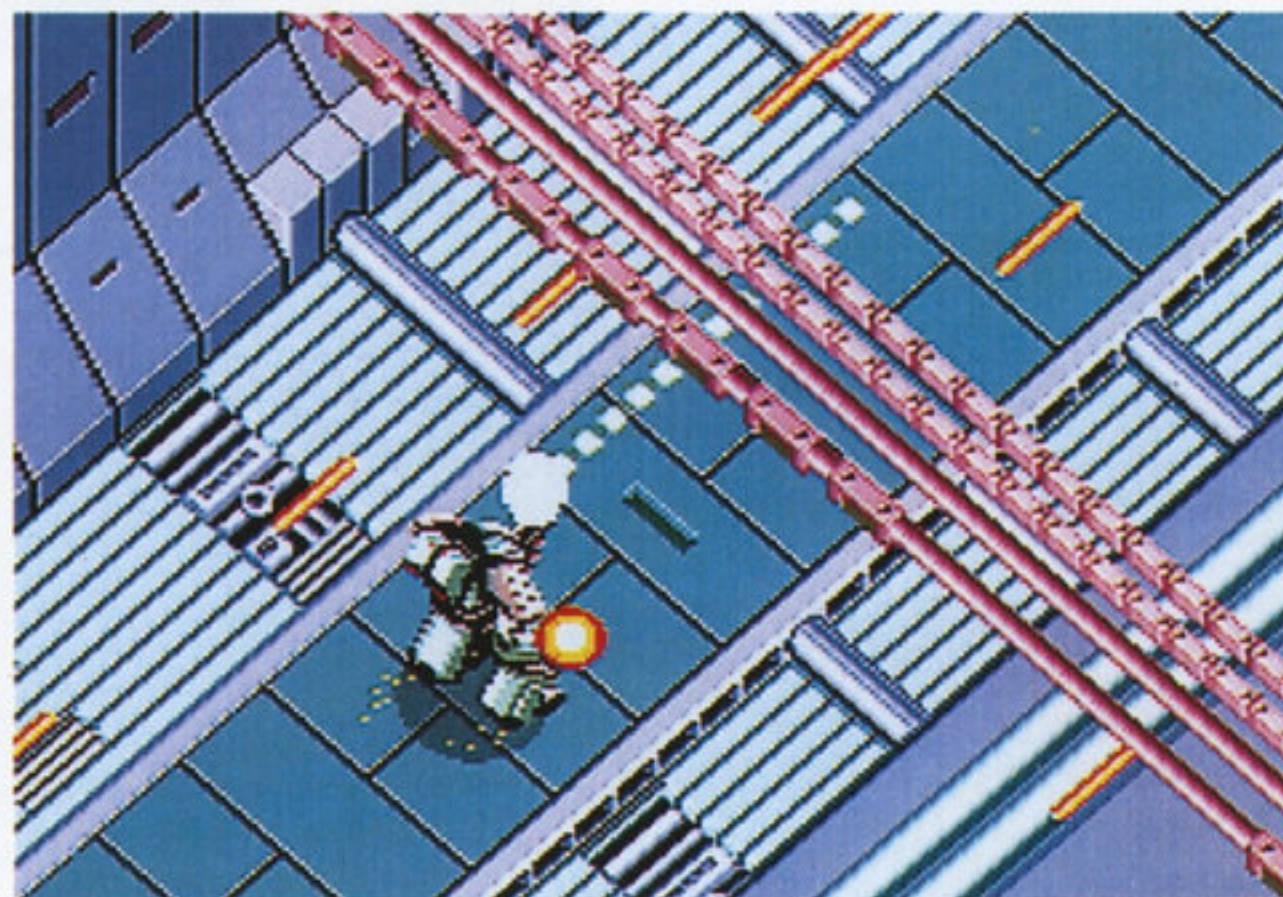
①これがアクシス中枢なのか!?



とは何か? さらに激しくなる敵の攻撃をくり抜けられるか? ボウイの戦いは終わらない。



②この場面はプレイしてお楽しみ



③そしてこれがどうやら最後の死闘の舞台になるようだ。果たして最後の最後でハワード・ボウイを待ち受ける敵とは? 乞う御期待!



**NEW**

キューティー鈴木をキミの意のままに操れる

キューティー鈴木

# Ringside Angel

リングサイドエンジェル

9月

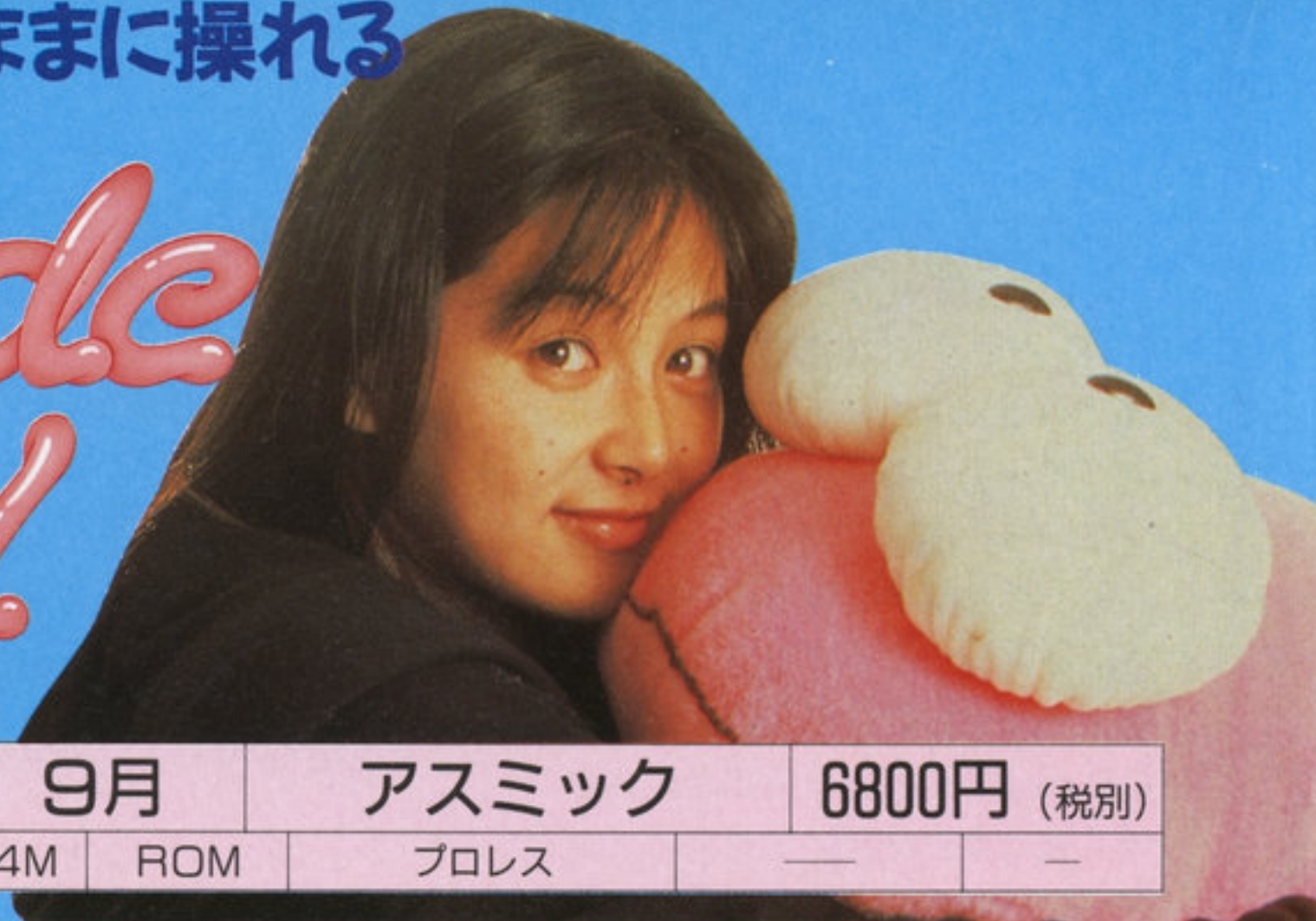
アスミック

6800円 (税別)

4M

ROM

プロレス



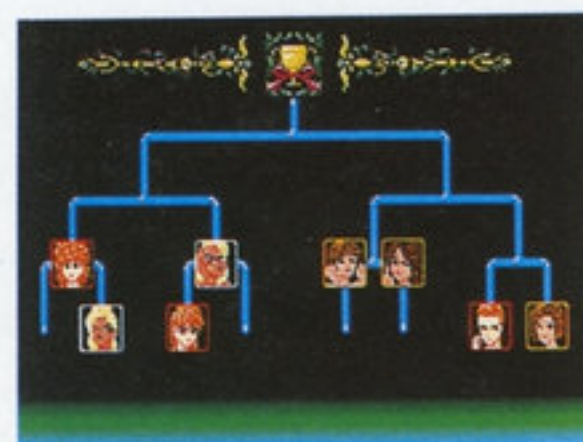
## キューティー鈴木がメガドライブに登場!

アスミックからメガドライブ初のプロレスゲーム『キューティー鈴木のリングサイドエンジェル』の登場だ。歌にバラエティーに、もちろんプロレスでも大人気のキューティー鈴木が主役だ。さてこのゲーム多くのプロレス技プラスオリジナル必殺技で攻撃も多彩、

大きなキャラクタで、試合の臨場感もたっぷり。友達と一緒にシリーズに参加し優勝を競うことも直接対決も可能。試合をテンポ良く伝える実況席のゲストもみんな個性的。4つのゲームモードに加え、試合後のリプレイモードも付いてリングは今日もエキサイティング。

### 白熱の2P、対戦モード

このゲームには、トーナメント戦もしくはリーグ戦で優勝を狙う1P、2Pモード、コンピュータやプレイヤー相手の一回勝負のBATTLESモード、各キャラクタの技の研究等にはもってこいのWATCHモード、の4つのモードがついている。その他、試合が終わった後、ハイライトシーンを再現できるリプレイモードまで付いているという充実ぶりだ。華やかな試合を更に盛り上げてくれること間違い無しだぞ!



●トーナメント戦。負けは許されないのだ!



●リーグ戦はポイントで優勝を競う

●プレイヤー以外の試合は対戦表の前で3等身キャラが熱闘!



●タイトル画面。とても可愛いのだ



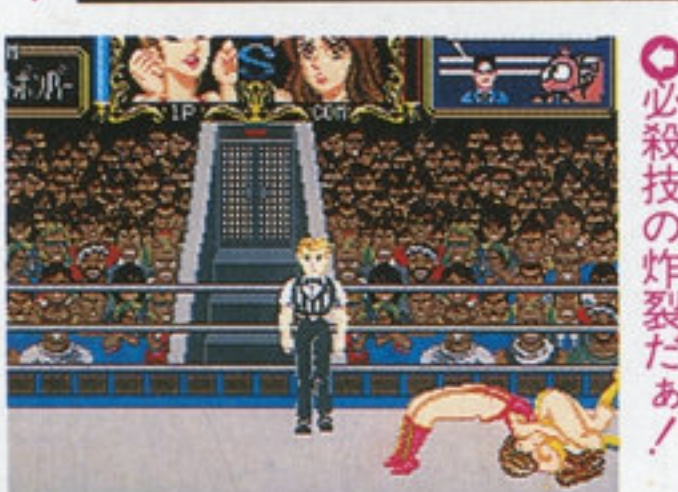
●試合はこんな感じになります

### メガドライブ初のプロレスゲーム

まず戦い方というのは、キャラクタの両サイドにある気合いメーターに注目。プレイヤーがかけた技がヒットするとメーターが上がっていき、いっぱいになると必殺技が使えるようになるのである。各キャラクタにはそれぞれ数種類の必殺技が用意されているので、技の選択が重要なポイントだぞ!



●気合いがこもる



●好きなキャラはダレ?

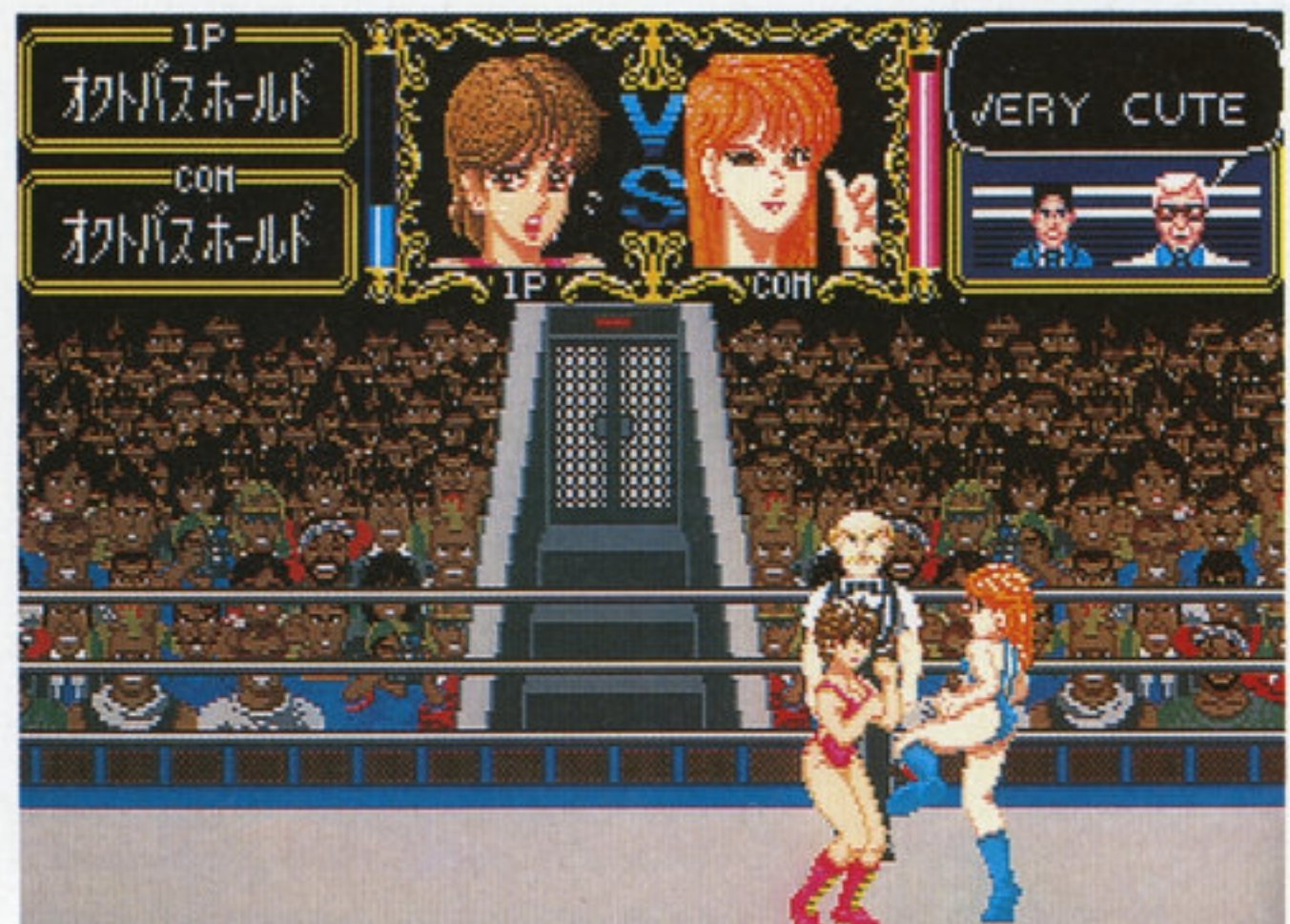
●必殺技の炸裂だあ!



●このゲームには体力のゲージが無い。そのかわりにキャラクタの表情が変わるのだ。負けると泣き出してしまうぞ



●モード選択はマスコットのバニーガールがお手伝いしてくれるのだ



●気合いを早くためろ。とにかく先手必勝! 相手より早く気合いのこもった一撃をお見舞いだ!

©ASMIK ※画面は全て開発中のものです。

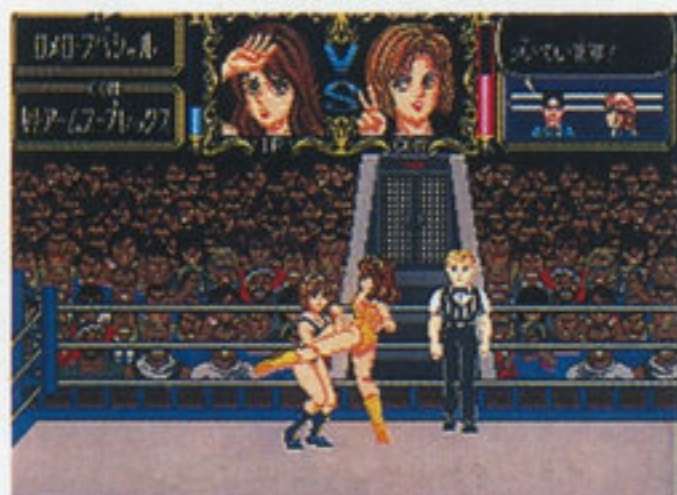


# 戦いを彩る個性豊かなキャラクタ達

それではリングを彩ってくれるキャラクタ達をご紹介！個性派ぞろいのレスラーギャルは全部で9人。中には必殺技が凶器攻撃というアブないのまである。

## 激しい必殺技の応酬

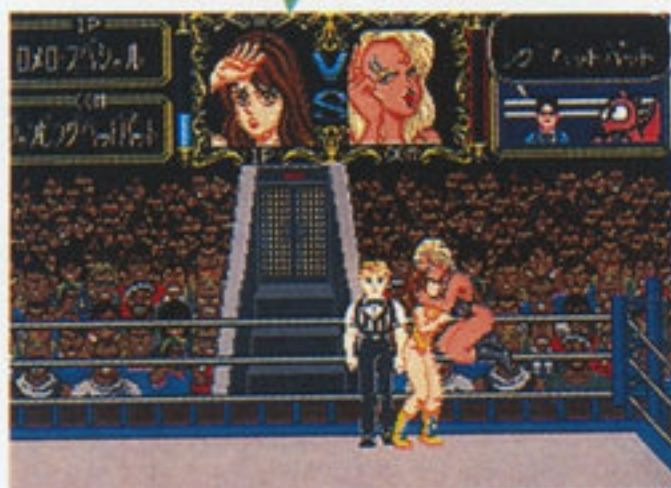
各キャラクタには、1つずつ、そのキャラクタにしか使えない必殺技があり、その他にベアマダーアタック、オクトパスホールド等の全員が使うことのできる必殺技が数種類用意されている。相手や戦況によってそれらの技の中から最適と思われるものをガンガンあびせてやるのだ。的確な判断力が必要だが、君を優勝に導いてくれるハズだぞ。



○前半は小技を確実にヒットさせる。攻撃は最大の防御なり、なのだ

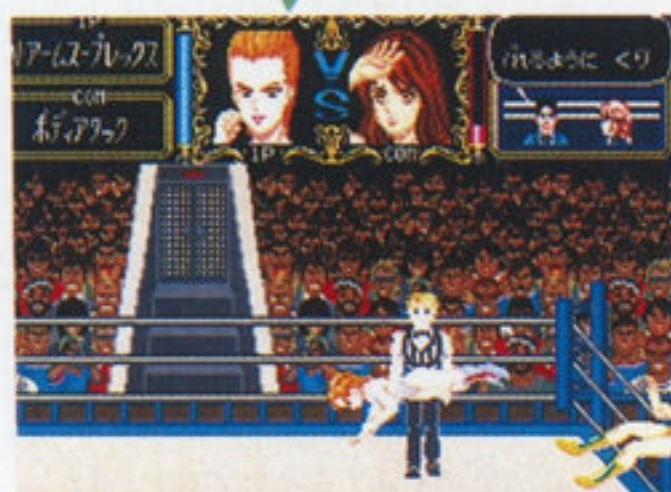
凶器攻撃を個性と言ってしまうのは少し乱暴ではあるが、そのくらい多彩だということなのだ。その他放送席のゲスト達も実に個性的な解説をしてくれるのである。

### J・ヘッドバッド



○ジャンピングヘッドバッドだ！

### ドロップキック



○ロープを上手く使え！

## 放送席也大忙し

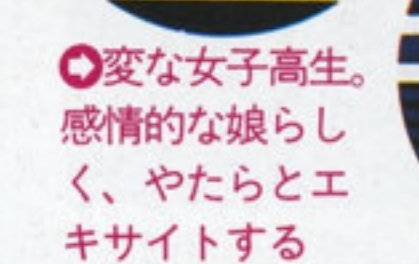
華やかなのはリングだけじゃないのだ。ここ放送席にやって来るゲスト解説者はクセモノばかり。ケンタッキー州から来たカーネルさんを初め、筋肉もりもりのシュワルツさんや、やたらと騒がしい女子高生等、司会者フルタテ氏の受難の日々は続くのだ。



○説明は不要。カーネルさんです



○シュワルツさん。日本びいきのようだが言う事は無茶苦茶



○変な女子高生。感情的な娘らしく、やたらとエキサイトする

みんな優勝目指してがんばってる



## レスラーギャルは強者ぞろい

キューティー鈴木を初めとするレスラーギャル達をそれぞれの必殺技と一緒に紹介するぞ。みんな可愛い顔してるけど、その技は一撃必殺の強力なものばかりだ。し

かも技はここに紹介したものだけではなく、全部で25種類もあるのだ。キャラクタによって技も使い勝手もかなり違ってくるので自分に合ったキャラクタを選ぼう。

### ガンズ大山



### ミアモーレ矢島



### メガデス斉藤



### シンディ中野



### ケイロー勝原



### キューティー鈴木



### キューティースペシャル

○やっぱり主役はキューティー鈴木。必殺のキューティースペシャルでジュニアチャンピオンを目指すのだ！

### ボディアタック



### ライティング原田

### スコープピオン



### ハロウィン・J・佐藤



NEW

パズルとアクションがドッキングしたゲームだ

# JUNCTION

ジャンクション

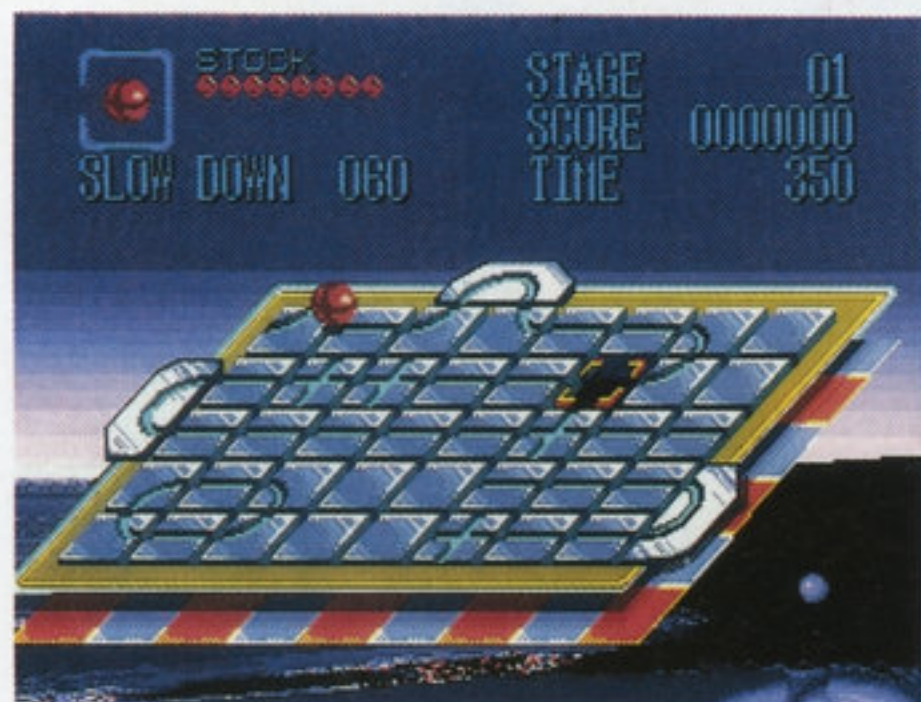
10月中旬 マイクロネット 6000円(税別)

4M ROM アクションパズル

## 考えるより先に行動せよ、アクション性の高いパズルゲーム

ディアブロというゲームをご存じか? あとゲーセンにあったキューブリックというゲームは? このゲームは、それらと同じ流れ

を汲むゲームなのだ。しかし、ディアブロやキューブリックはパズル性の強いゲームであるが、ジャンクションはアクション性を重視したゲームだ。ブロック移動がポイントとなるのである。まだ未完成ROMでの撮影なので、パズル性が高いのであしからず。



① レール上を勝手にころがっていくレッドボールを、うまくチェックブロックまで導こう



① オープニングのメカアルマジロがカワイイ

### チェックブロックをすべて消そう

それではルールを説明しよう。ブロックのレール上を自機であるレッドボールが勝手に走っていく。ボールはレールがなくなると壊れてしまうので、うまくブロックを移動し、レールをつなぐ。そして枠からはみ出した、チェックブロック上を走らせ、消滅させていこう。時間内にチェックブロックをすべて消せば面クリアだ。

ディアブロなんかと違うのは、レールをすべて消すのではなく、チェックブロックを消すことにある。



① 枠の外からはみ出ているのがチェックブロック

① チェックブロックの上をレッドボールが通過すると...



① チェックブロック消滅。チェックブロックをすべて消せば面クリアだよ

### アクション性の高いブロック移動

前にも述べたように、アクション性を重視したゲームである。あのブロックをここまで持ってこなきゃ〜というのがたいへんなゲームだ。ボールが壊れないようにするため、ボタン操作でスピードを速めたり遅くしたりできるぞ。



① このレール配置でボールをチェックブロックまでもっていくのか...



① 穴のトコへブロックを



① うまく道をつくっていこう

### ジャンクションと同じ流れを汲むゲーム

レールの上をボールをころがしていくパズルゲームというのは、ディアブロを代表として数多く存在している。

チクタクバンバンという玩具をご存じか? コンピュータゲームではないが、これが元祖ではないかという噂が... (間違っていたらゴメン) そしてディアブロがコンピュータゲームとしての基礎を作ったといえるかもしれない。



① アーケード版キューブリックです

#### チクタクバンバン

玩具として発売。これが元祖か?

#### ディアブロ

海外パソコンではやったのであった

#### キューブリック

去年暮れゲーセンに出回った

#### キューブランナー

キューブリックのX68K移植版

#### プロディア

ディアブロのPCエンジン版

#### ガッタンゴットン

10年ほど前にゲーセンにデビュー

#### ピーパータイム

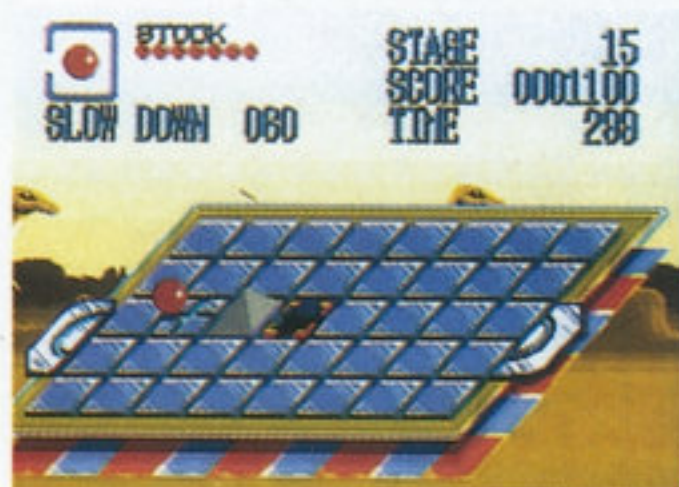
ファミコンで発売された難解ゲーム



# ただでは先へ進ませてくれない、障害をのりこえよう

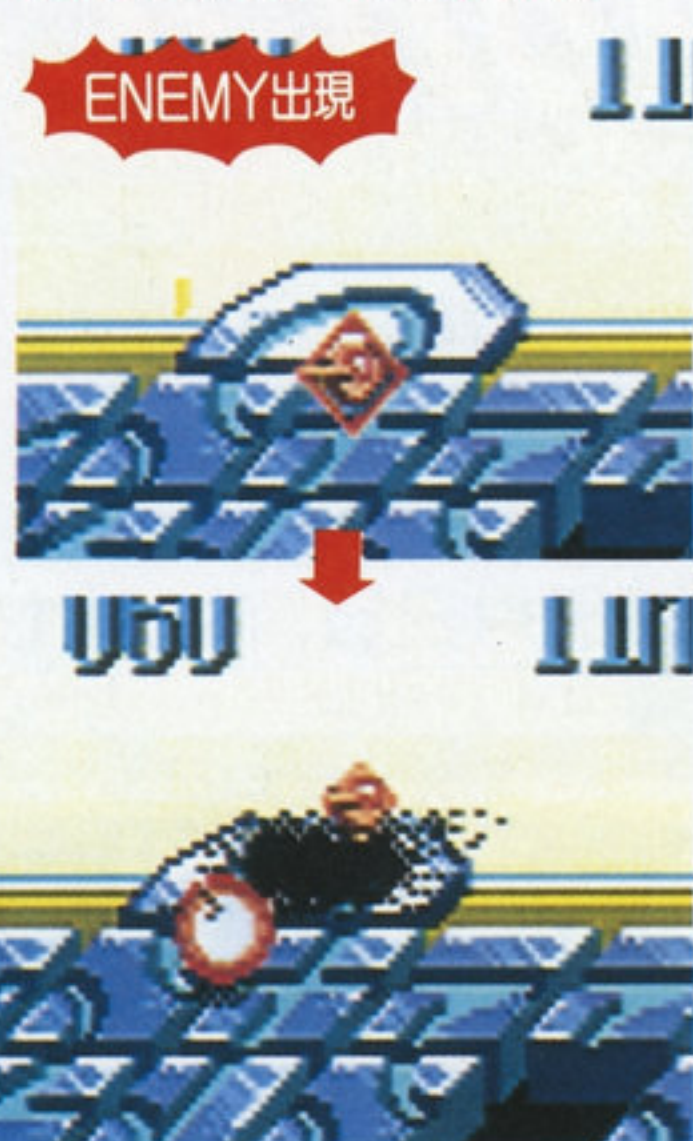
アクション性が高いといっても、やはり頭をつかわなきゃ。ブロックをどう移動させるかでレールの配置がかわってくる。これが難しいぞ。後先考えずブロックを移動させると、必要なブロックが遠くへ行ってしまうので注意が必要。

このゲームではアクション性をより高めるために敵が出て来たりする。敵はチェックブロック上にのったときしか消せないのである。



①こんな面をどーやってクリアするの？ 完成版はもっと簡単になる？

①しばらくすると敵が現れる。レール上でレッドボールの後ろを追う



①チェックブロック上に敵がのったときにそれを消すことで敵も消滅する

## アイテムは取りにくく、使いづらい

実はアイテムも存在する。だが、これがなかなか取りづらい。どこに現れるかわからず、目の前のレール上に現れたときは、かなりラッキーだといえるだろう。つまり、アイテム取得は運しだい。無理に取りにいくと時間がなくなるぞ。



①自機のスピードがアップするアイテム



①敵の動きが一時的に停止させられるぞ



①時間制限がのびる。こりゃうれしー



①SLOW DOWN できる時間がのびる



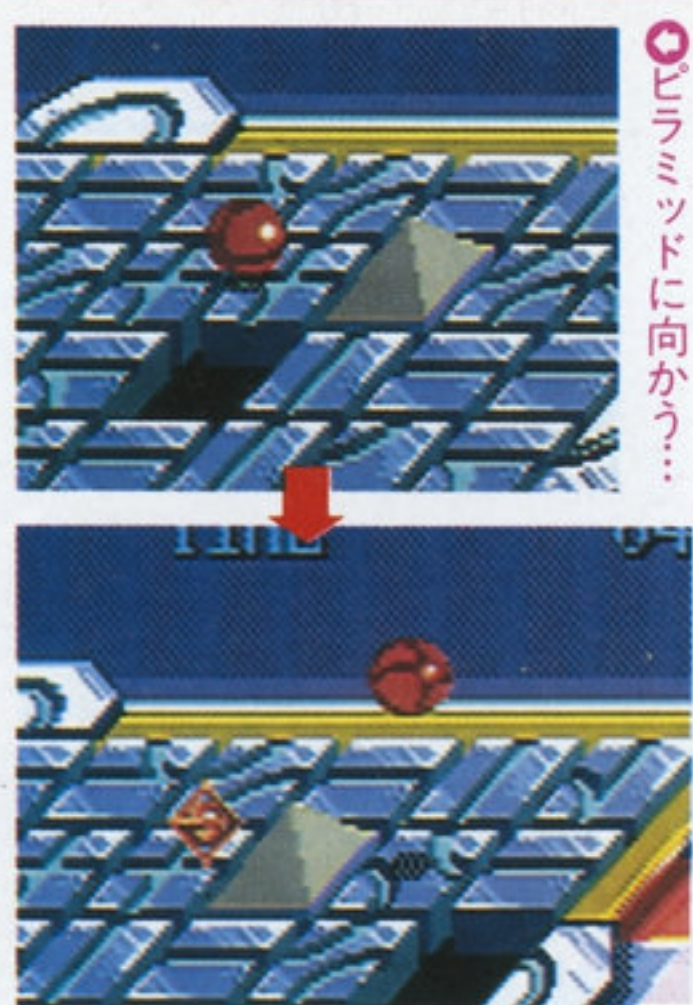
①これがUPだぞ

## ジャンプと金のブロックに苦労する

枠内のブロックもいろいろ。レールが違ふのはもちろん、Uターンするものや、ジャンプするもの、移動できない金のブロックもある。ジャンプするブロックは、1ブロック先へボールが跳ぶので、使う場所に注意が必要。また、金のブロックは、枠の外にある場合にそのレールに入ったら終わりだぞ。



①金のブロックは動かさず



①ボールがジャンプ! 1ブロック先へ跳ぶ。うまく使えば楽、楽

①ジャンプ! 1ブロック先へ跳ぶ。うまく使えば楽、楽

## 10面ごとにボールがパワーアップ?

10面を超えるごとにゲームの雰囲気が変わる。背景が変わるというのもあるが、レッドボールをよーくみるとなにか違う。10面を超えると、中間デモが現れボールがパワーアップする。このデモがなかなか凝っている。台にのったボ

ールが拡大してくる。そして、ボールに電気(?)が走る。さらに20面を超えると、もっと強く雷が走る。その先ではもっと...

パワーアップするとなにかおこるのか? 実はたんなるイベントで、何も効果はないんだな。



①10面をクリアする。するとデモ画面に変わる



①台にのったレッドボールがグリーンと拡大する



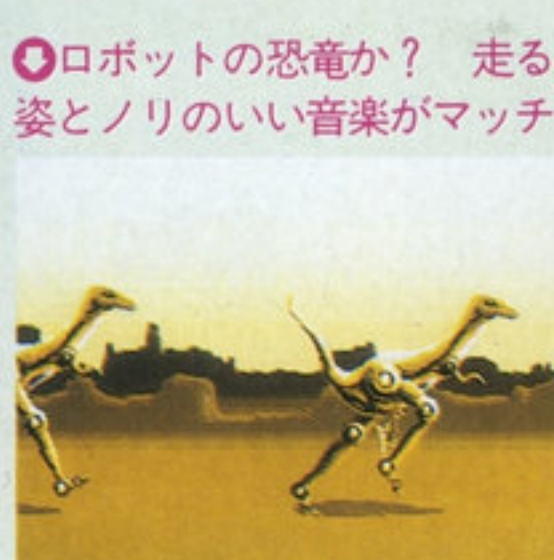
①ボールがパワーアップ、進化した!

## 10面ごとにグラフィック変化

ゲームをさらに楽しくさせるために、背景グラフィックが10面ごとに変わる。このグラフィックがきれいで面白い。コンフィグレーションでみていれば、BGVソフトに早変わり?



①静かな海の不思議な風景。水滴の動きがなかなかリアル



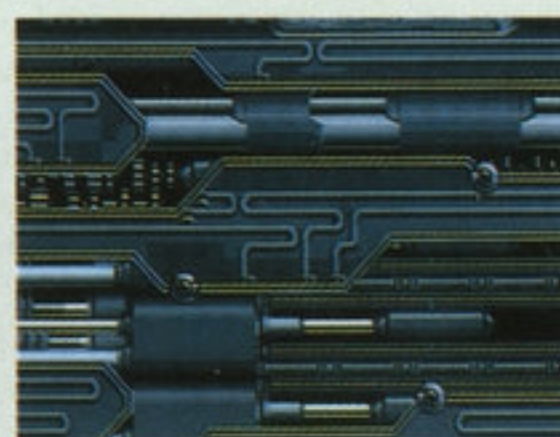
①ロボットの恐竜か? 走る姿とノリのいい音楽がマッチ



①ロボットの動きがいい。セガのゲーム機の進化がわかる



①ガラッとかわって遊園地。ちょっとインパクト薄いなあ



①ピストンやギヤがゴンゴンよく動く。丸いのは何だろ



**NEW  
2nd**

# 操作系とチームデータを分析だ



ユーザーの期待の高まるスーパーモナコGP  
ワールドチャンピオンシップのモードをマニ  
アックに解析してみた！ さあ寄って来な！

8月9日	セガ	6000円(税別)
4M	ROM	カーレース
		パスワード

## 基本システムをもう一度復習しよう!!

7月はF1のレースが3回もある。F1シーズンたけなわ、ということで、いやがうえにも発売が待たれる「スーパーモナコGP」の続報をお伝えしよう。

このゲームは3種類のモードが入っている。業務用を忠実に移植した「スーパーモナコGP」、1年間を通して16戦をバトルする「ワールドチャンピオンシップ」、そしていつでも16コースを自由に走ることができる「フリープラクティス」の3つだ。今回は期待が高まる「ワールドチャンピオンシップ」のモードを中心に説明してゆくことにしよう。



◎爽快に走るのがこのゲームのウリ



◎しつこくレースクイーンを出すぜ



◎このようになかなか綺麗な景色がオツなものです。背景の流れも爽やか

### Super Monaco GP

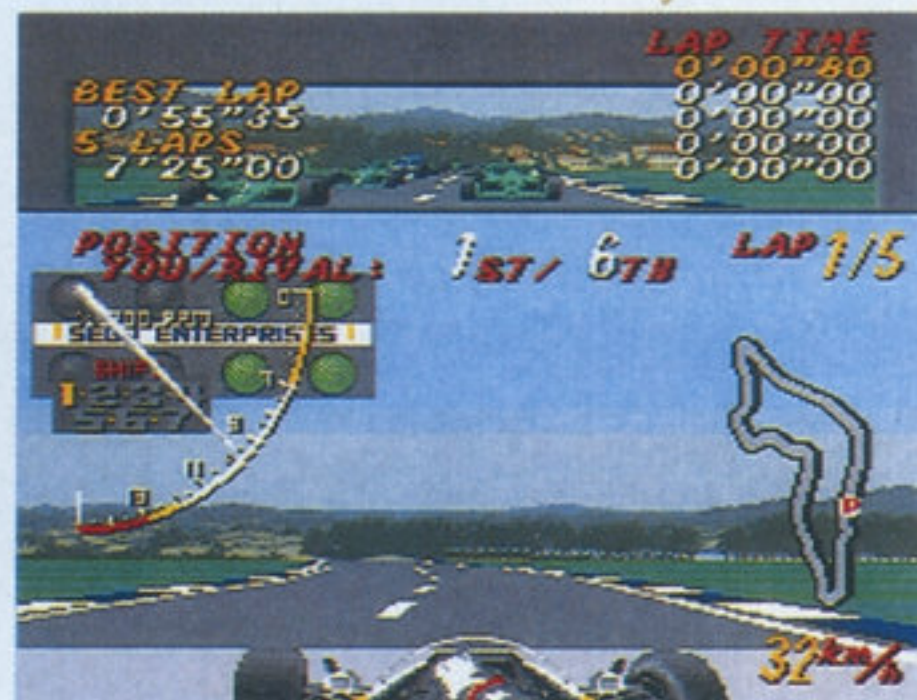
業務用を忠実に移植したモード。モナコサーキット特有のトンネルなどかなり上手に雰囲気を出しているのだが、シティサーキット特有の街並みやスピード感は、ちょっと変更されている。難度は確実に業務用より上がっているようだ。



◎この画面を見るとほとんど業務用ですねー

### World Championship

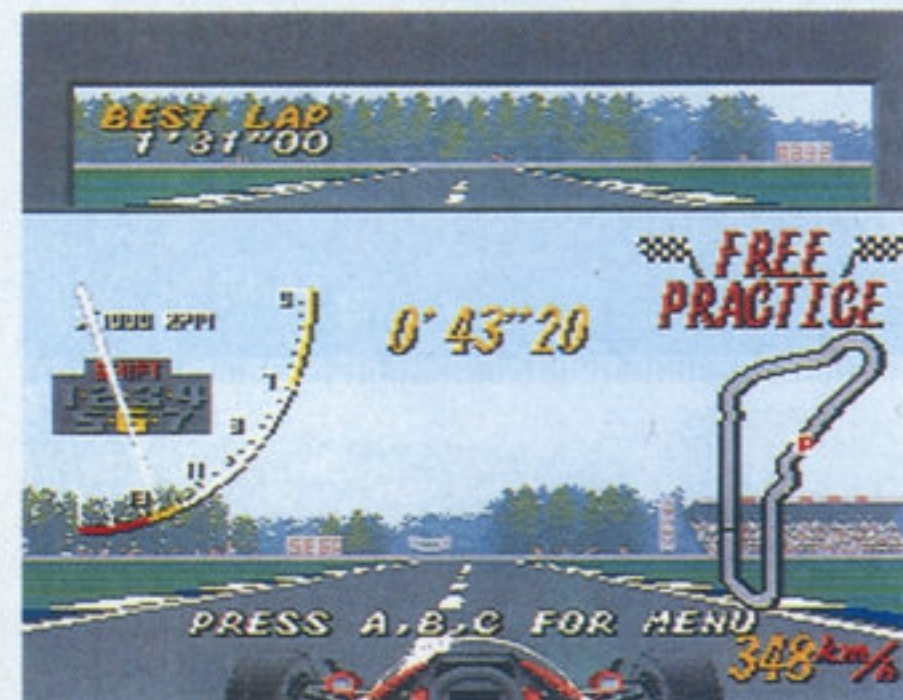
このゲームの目玉とっていいモードだ。1年間を通じて各国で行われる16戦で、チームを移籍したり首になりながら、世界最速の男を目指すのが目的。マシンのセッティングなどはできないが、チームやエンジンのリアルさがウリだ。



◎このゲームの大目玉的存在のモード。期待度大

### Free Practice

「ワールドチャンピオンシップ」で熱い戦いが展開される16コースを何周でも好きなだけ走れるモードだ。ライバルのドライバー達は走っていないのでブレーキングポイントやステアリングの切るタイミングなどを調べるには重宝するモード。



◎何周でも何週でも走ることが可能。ウレシイネ



# マシンとコースの特性を理解しよう!!

マシンの性能やコースの特性を知らずして、勝利しようと思うなかれ。マシンの扱い方やコースの様子などを頭に入れることによって、順位は飛躍的に上がるはず。コースを走る場合はブレーキング

のポイントやステアリングのきり具合、ジャンピングのポイントなどをしっかりとチェックすることが必要だ。そして、トランスミッションの操作にも慣れるようにしなくてはだめだ。



○おっとヘアピンだぞ。しかし髪はとめられませんかー



○緩いカーブは適当にこなして行きましよう。それが一番

## オート・4速・7速の違い

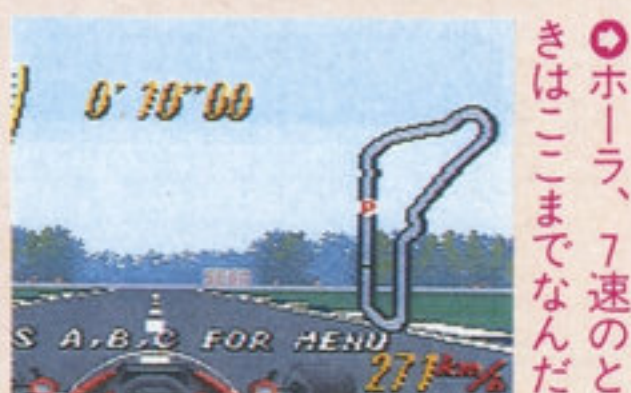
トランスミッションはオートマチック、4速、7速の3種類。すべてのモードで使用可能。どのように違いがあるかという、エンジンのパワーに関係がある。エンジンのパワーといえば最高速度にそのまま跳ね返ってくるわけで、つまりは7速ほど最高速度は速いということ。ようするに早く7速の操作に慣れれば慣れるほど有利になるということ。



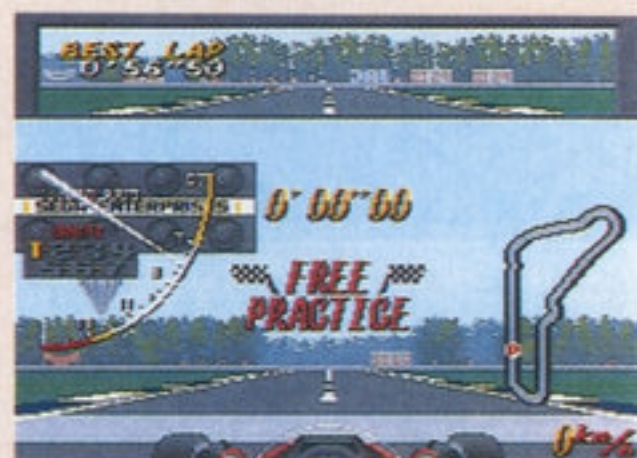
○オートマチックの場合はここまでというわけだね



○4速のときはここまで進んでるね



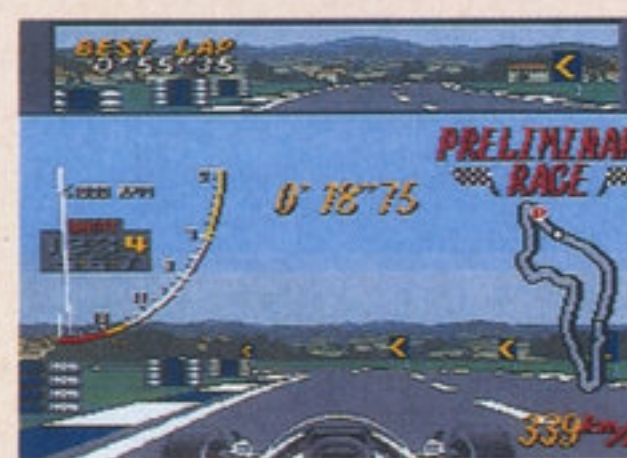
○ホーラ、7速のときはここまでなんだ



○発車! スタートって奴だね

## ミッションでの減速も可能

ブレーキングで減速もするのも良いがエンジンの回転数を落とすのはお勧めできない。そこで提案するのが、シフトダウンでの減速だ。アクセルを放すのもエンジンの回転数の落とす結果になるので避けよう。ブレーキはここぞという時以外には使用しないように。



○シフトダウンで減速、重宝だ

## シケイン・カーブのコツ

緩いコーナーやシケインは、まれにステアリングを切る必要のない場所もあったりする。そして、きついシケインなどはステアリングをコーナーの数だけ操作するのではなく、最少の回数で抜けられるラインを捜すようにすると、タイムが上がるようになるぞ。



○ポイントをチェックしよう

# "WORLD CHAMPIONSHIP"のイベントを紹介

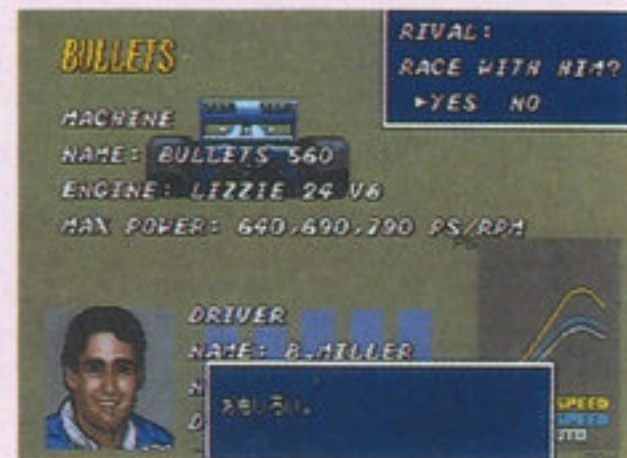
もっとも注目される"ワールドチャンピオンシップ"モード。これをプレイしていくと、面白いイベントが発生する。他のドライバーが挑戦してきたり、自分が挑戦しかえしたり、勝つことによってチームを移籍して性能の良いマシンをあてがわれたり、普通のレースゲームにはない面白さが味わえるようになっている。



○さあ、第1戦サンマリノのスタートだ。君は生き残ることができるか

## 挑戦して他のチームへ移籍

基本的にはどのドライバーにも挑戦できるが、やはり自分より上のクラスの選手に挑戦するのが常套。そして、2連勝することによって、そのチームに移籍できる。ポイントリーダーになって活躍していると他のチームからトレードの話もきたりもする。



○挑戦だ! 果たして勝てるか!

## ピットインだ!

"ワールドチャンピオンシップ"のモードで長い16戦を戦い抜いていくにはマシンのトラブルが付き物。そこで、レースの合間に定期的にピットに入ってマシンの性能の低下した部分を補強する必要がある。ピットでは途中でプレイヤーが任意に抜けることも可能だ。



○ピットインでマシンを補修せよ

## 挑戦を受けて立て!

ノー天気なレースばかりに熱中していると、他のチームのドライバーが挑戦をしてくる場合が出てくる。負けてしまうと、もちろんチームを移籍しなければならなくなってしまう。もちろん、ここは実力を見せ付けて、一気に討ち負かしてあげましようね!



○挑戦された! 受けて立て!



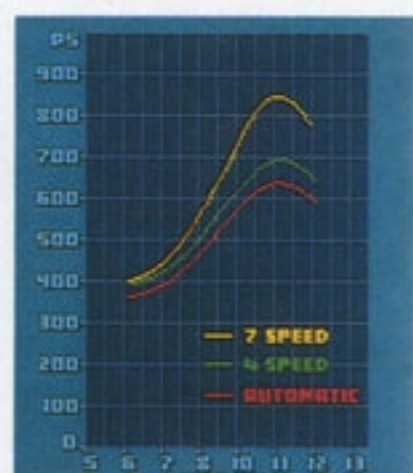
# ドライバー&チームデータを全紹介

今回の最後に全16チームのデータを紹介します。チームはA、B、C、Dの4つのレベルに分かれる。プレイヤーは、レベルCのMINARAEというチームからデビュー戦を戦うことになる。御存知の

ようにF1マシンは基本的に車体とエンジンで性能が決まる。あとはドライバーの腕次第ということも肝に命じておこう。勝つのはマシンの性能というより、プレイヤーの腕に掛かっているぞ。

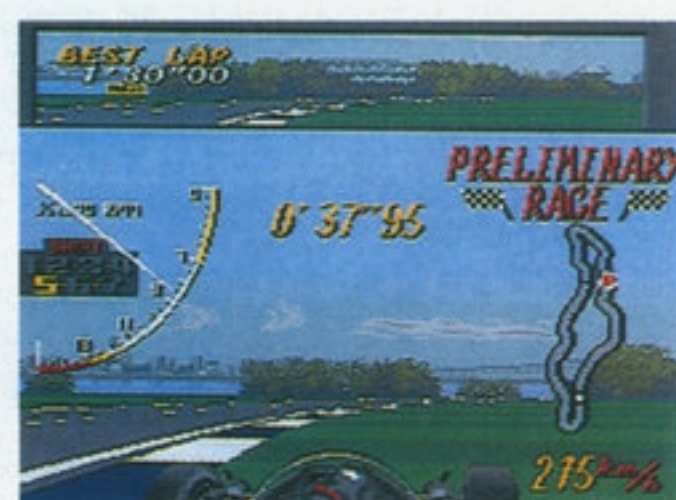
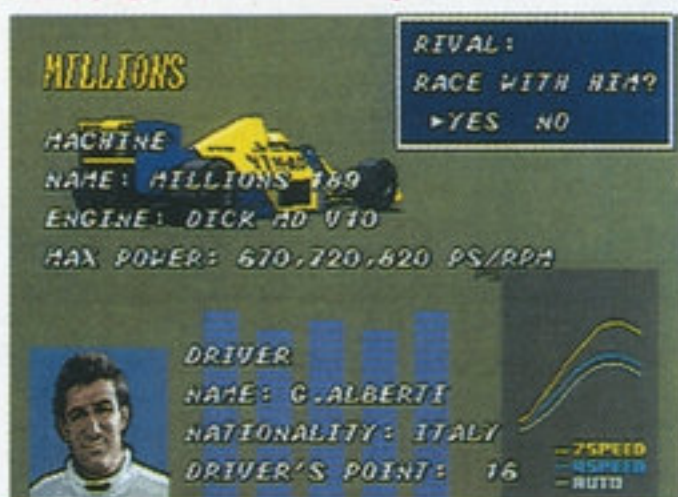


○バリバリに走って優勝を狙っていくのが常套でっせ




○これは、モナコのモードのエンジンの特性図。チャンピオンシップのマシンも細かい設定がされている。マニアにはうれしい限りだ

○マシンの性能は、結構マニアックな設定になっている。いいねー



○おっと、こんな所で直進...できないに決まってるでしょうが!

## 各チームのデータの見方

1	2											
3												
4					5							
6			7			8						
9	10	11	12	13	14							
											15	
											16	

①チームレベル ②チーム名 ③コメント ④マシン名 ⑤エンジン名  
 ⑥⑦⑧オートマチック、4速、7速でのマキシムパワー ⑨⑩⑪⑫⑬エンジン、トランスミッション、サスペンション、タイヤ、ブレーキのそれぞれの性能（高いほど性能が良い） ⑭ドライバー ⑮ドライバーの名前 ⑯国籍

A

MADONNA

世界最強のチーム。V10エンジンを積載しているが、ドライバーとの相性が良いためにレベルAのトップを守っているといえる。

MADONNA 456

PALM 190 V 10

700 PS/RPM

750 PS/RPM

850 PS/RPM

ENG

TM

SUS

TIRE

BRA

20

20

18

20

20

A. ASSELIN

FRANCE

A

MILLIONS

ディックV10のエンジンはパルム、フィレンツェに続く性能を誇っている。ミリオンズのシャーシとの相性もバッチリである。

MILLIONS 189

DICK MD V 10

670 PS/RPM

720 PS/RPM

820 PS/RPM

ENG

TM

SUS

TIRE

BRA

20

18

19

18

20

G. ALBERTI

ITALY

B

BLANCHE

デルタのワークスのエンジンを積載している。シャーシの性能もそこそこで実力も安定しているが、いつもBクラスのチームだ。

BLANCHE 582

DELTA 103 V 10

670 PS/RPM

720 PS/RPM

820 PS/RPM

ENG

TM

SUS

TIRE

BRA

18

18

18

18

18

J. HERBIN

FRANCE

A

FIRENZE

フィレンツェのV12エンジンを積んでいて、他車を寄せつけぬパワーを持っている。2位に甘んじているのはセッティングあるいはドライバーのせい？

FIRENZE 500

FIRENZE 99V 12

700 PS/RPM

750 PS/RPM

850 PS/RPM

ENG

TM

SUS

TIRE

BRA

18

20

20

19

20

F. ELSSLER

AUSTRIA

A

BESTOWAL

ベイパーのエンジンを積載しているうちでもっとも成績の良いチーム。V8ながらパワーはかなりのもので、さすが老舗のエンジンといえる。

BESTWAL 167

VAPOR DNPQ V 8

670 PS/RPM

720 PS/RPM

820 PS/RPM

ENG

TM

SUS

TIRE

BRA

20

18

20

20

20

A. PICOS

BRAZIL

B

TYRANT

リジーのエンジン性能はあまり良いとは言えないが、独創的なシャーシの技術により、それなりの成績をおさめている。

TYRANT 548

LIZZIE 24V 8

700 PS/RPM

750 PS/RPM

850 PS/RPM

ENG

TM

SUS

TIRE

BRA

16

20

16






18






20

M. HAMANO

JAPAN



B	LOSEL					
	レベルAに同じペイパーのエンジンを積んでいるチームがいる。このチームがレベルBなのかは一見でシャーシのせいと判別できる。					
	LOSEL 125		VAPOR DNPQ V 8			
	640 PS/RPM		690 PS/RPM		790 PS/RPM	
	ENG 20	TM 16	SUS 18	TIRE 18	BRA 18	
C	BULLETS					
	エンジンもそこそこなら、シャーシの性能もそれなり。成績も普通といった平凡なチーム。ドライバーのミラーは唯一のアメリカ人だ。					
	BULLETS 500		LIZZIE 24V 8			
	640 PS/RPM		690 PS/RPM		790 PS/RPM	
	ENG 16	TM 16	SUS 16	TIRE 16	BRA 16	
C	LINDEN					
	ミッション系の性能が特に悪い。他の性能はそこそこのレベルをキープしているのだが、ミッション系の改良が今後の課題とっていいだろう。					
	LINDEN LN198		LORRY 32 V 8			
	610 PS/RPM		660 PS/RPM		760 PS/RPM	
	ENG 18	TM 14	SUS 18	TIRE 18	BRA 18	
D	RIGEL					
	トランスミッション、ブレーキは最低。ローリーV8もそれなりのエンジンなので、レベルDにいるのは妥当と言って良いだろう。					
	RIGEL 3000		LORRY 32 V 8			
	610 PS/RPM		660 PS/RPM		760 PS/RPM	
	ENG 18	TM 12	SUS 15	TIRE 15	BRA 13	
D	ORCHIS					
	ミスファイアは3流ならぬ、4流エンジン。ワークスのエンジンと思われるが、シャーシもこんなふうではレベルDはあたりまえだの…。					
	ORCHIS 056		MISFIRE 50 V 8			
	640 PS/RPM		690 PS/RPM		790 PS/RPM	
	ENG 16	TM 14	SUS 14	TIRE 16	BRA 14	
						E. PACHECO
						SPAIN
						B. MILLER
						U.S.A.
						M. MOREAU
						FRANCE
						R. COTMAN
						GREAT BRITAIN
						C. TEGNER
						SWEDEN

	MAY					
B	ローリーのエンジンは完全に3流とっていいだろう。もっともレベルBにいるのだからチームの実力はそこそこなのだろう。					
	MAY 555		LORRY 32 V 8			
	700 PS/RPM		750 PS/RPM		850 PS/RPM	
	ENG	TM	SUS	TIRE	BRA	G. TURNER
	16	18	16	16	18	GREAT BRITAIN
	DARDAN					
C	サスペンションとブレーキの性能が悪くてペイパーV8の性能を完全に引き出していない。成績は今後のシャーシの改良にかかっているといえる。					
	DARDAN 700		VAPOR DNPQ V 8			
	670 PS/RPM		720 PS/RPM		820 PS/RPM	
	ENG	TM	SUS	TIRE	BRA	E. BELLINI
	18	15	14	16	14	ITALY
	MINARAE					
C	最初にプレイヤーの所属しているチームがこれ。チーム名といいエンジンの名といいもの凄いい可能性を秘めているチームと言って良い。					
	MINARAE 594		SEGA SG1000V 8			
	640 PS/RPM		690 PS/RPM		790 PS/RPM	
	ENG	TM	SUS	TIRE	BRA	YOU
	18	16	14	14	14	YOUR COUNTRY
	COMET					
D	ミッションの性能のおかげでレベルDにいるこのチーム。ドライバーのE・トーニオは血気さかんなヤツでプレイヤーによく挑戦してくる。					
	COMET 323		LIZZIE 24 V 8			
	580 PS/RPM		630 PS/RPM		730 PS/RPM	
	ENG	TM	SUS	TIRE	BRA	E. TORNIO
	18	12	16	14	14	FINLAND
	ZEROFORCE					
D	縁起の悪い名のチームだ。さすがにレベルDのチームだけあって、シャーシもボロボロ。無口なドライバー、クリンガーのせいかもしれない。					
	ZEROFORCE 231		LOLLY 32V 8			
	580 PS/RPM		630 PS/RPM		730 PS/RPM	
	ENG	TM	SUS	TIRE	BRA	P. KLINGER
	18	12	16	16	12	WEST GERMANY



**NEW  
2nd**

前号に引き続きステージ3～5まで紹介

# HELLFARE

## ヘルファイアー

2回目ということで、先月から引き続いて最終面の手前のステージ5までのオイシイところを紹介していこう。

9月28日	NCS	6800円(税別)
4M	ROM	シューティング
		コンティニュー

## 1人用ながらもアーケード版より面白い完璧な移植だ

やっと編集部にマスターのROMが届いた。さっそくゲームをやってみた感想は「面白い」の一言である。業務用と比べると非常にやさしくなっているが、それだけゲームの面白さを堪能できる。なんだ、と思った人もご安心、難易度をEASYかHARDと設定できるし、驚異の2周目もあるよ。



MDだけのヘルファイアーだ

## 武器の切りかえがポイントだ

このゲームの特徴はショットの撃ち出す方向を選択できることにある。それもアイテムなどによるものでなく、プレイヤーが自分で選択できることだ。ここではショットについて語ろう。

前、後ろ、上下、斜め4方向に撃つことができる。ボタン操作で上記の順に切り替わるぞ。MD版では1プレイオンリー



MDだけのハイパーキャノン!

ということで、色で区別できるようになっているのが親切である。このとき注意すべきポイントは、

斜め方向に撃つ場合、4方向にショットが分散されるため威力が弱まることだろう。しかし、使い勝手はいちばんだ。

縦方向にも撃てる

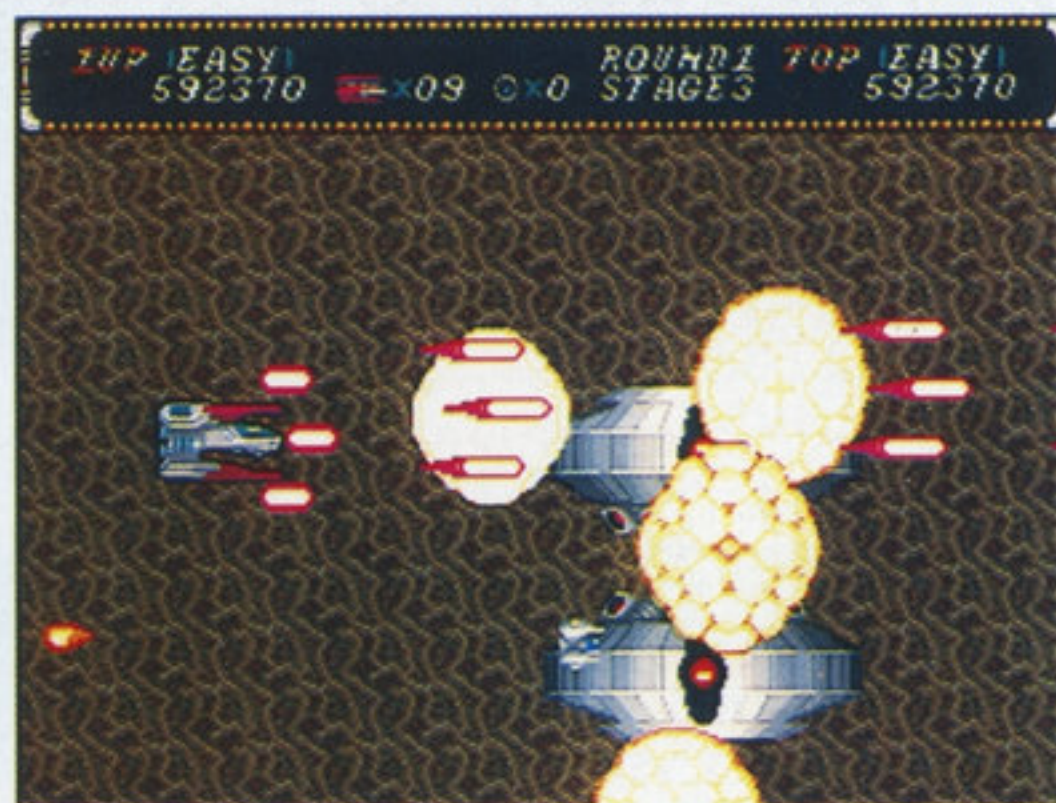


斜め撃ちは全ステージを通して使えるぞ

## STORY OF HELLFIRE

この『ヘルファイアー』にはちゃんとしたゲームの背景についてのストーリーがある。業務用としてゲームセンターに出回ったときにはあまり目立たなかったなのでそのストーリーを紹介しておこう。

銀河系の辺境に位置する6つの惑星が「超機械化帝国ギルド」に侵略された。突然の侵略に連邦軍は壊滅状態に追い込まれた。そして、開発中の新兵器/パワーユニットまでも奪われてしまった。もはや連邦軍に反撃のすべ



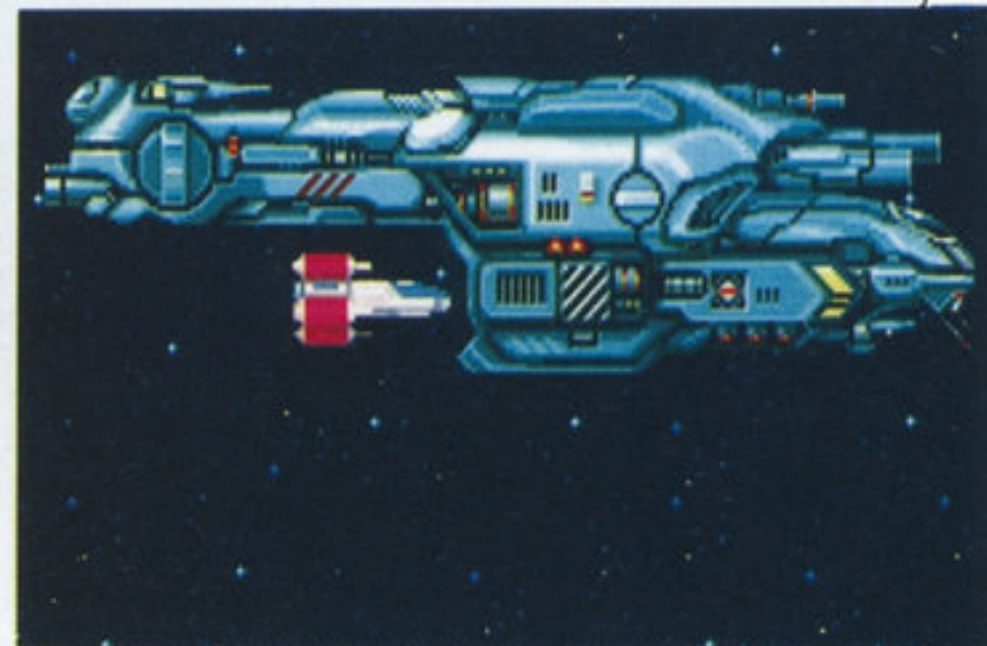
超機械化帝国ギルドの超強力な敵をバカバカ倒せ!

はなかった。人々が絶望しかけたころ、ひとりの男が立ち上がった。彼は空母「シルフィード」の若きキャプテン、ランサーだった。彼は考えた。「空母では敵の包囲網を突破できないが、戦闘機なら敵の不意をつき、戦術機なら敵の不意をつき、

しかし、そのためには敵の輸送艦をたたき、パワーユニットを取り戻さなければならない。それは賭だった。しかし、やるしかないのだ。彼はスペースバトルマシン『ヘルファイアー』に乗り込み、奪われた6つの惑星目指して発進した。



単身敵地になぐりこむヘルファイアーがこれ  
空母シルフィードから発進するヘルファイアー





# STAGE-3 洞窟内を突きすすめ!!

ステージ3は洞窟内に行く。確実な操作が必要となるステージだ。多数の障害物が進路を阻み、その間からティーガーなどの敵が攻撃をしかけてくるのである。ヘルファイアーの操作や攻撃方法に、ちょっとした油断があると、すぐに敵の弾をくらってしまうことになるぞ。



不気味な洞窟を突きぬけろ

## 序盤戦 アイテムがたくさん取り放題

有機体のようなものが入ったエントツが立ち並び、砲台がたくさん設置されている。そして、そこにパールの群れが襲いかかる／赤いカプセルのなかにアイテムがあり、カプセルはたくさんあるぞ。その先にGマイナーRが登場する。

下にはかなりの砲台が



- 中ボス、GマイナーRだ
- アイテムを取りまくれるぞ



## 中盤戦 跳ねまわる多数のシュツルムに注意

GマイナーRを倒すと、少しひろびろとしてくる。ここでは上からグレープがゆっくり落ちてくる。下へ着くと分散して弾をまきちらす。そこに、たくさんのシュツルムが跳ねながら現れる。弱点が小さいので倒し辛いだろう。そしていったん外へ出ると、SマイナーRが3匹襲ってくる。



SマイナーRは1体ずつ倒そう



## 終盤戦 次々現れるティーガーが厄介

ここは慣れないうちは超はまり地帯だ。斜めに突き出た石柱にぶつかるよりも、その陰から現れるティーガーの群れに手間取ることだろう。石柱の陰なので、攻撃するには石柱の向こう側に回り込まなければならない。

しかし、攻撃が遅いとすぐに反撃をくらい、やられてしまう。早めに攻略法を見つけよう。斜め撃ち

がポイントだぞ。

そして、ここを抜けるとボス・スペシネフが…。



石柱の前にまわりこんで撃て



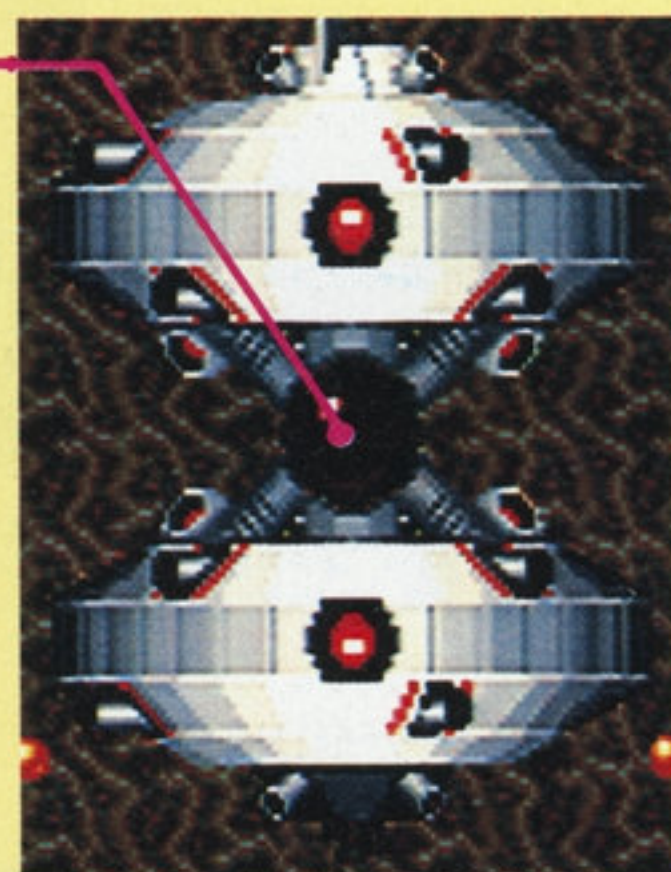
## Boss スペシネフ

### WEAKPOINT

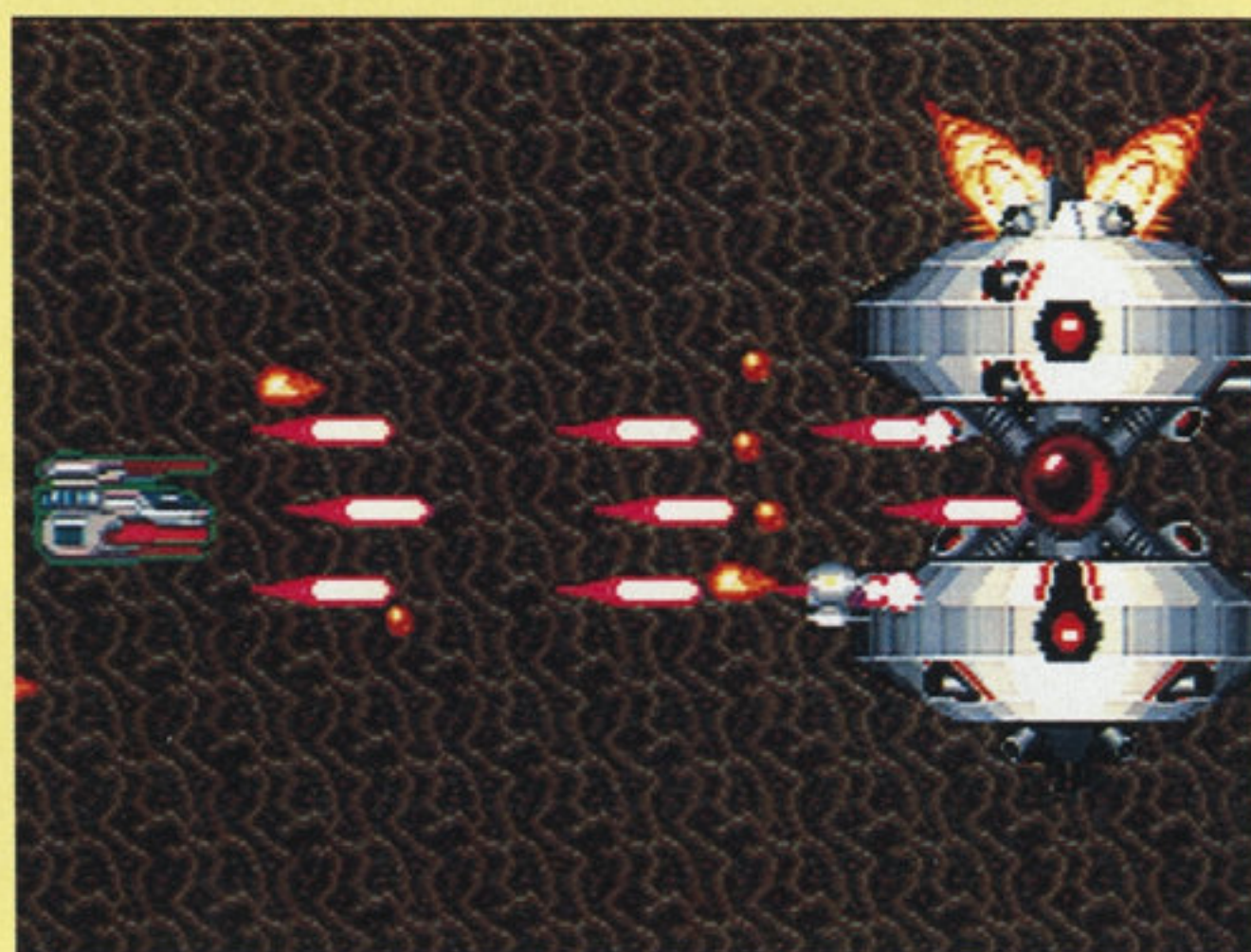
3面のボス、スペシネフは機体のあちこちからとにかく弾を大量に撃ってくる。弱点は中心にある玉のような物。バーニアを使って移動する。



あちこちから弾を出す



上下にゆっくり移動する。弱点にたたきこめ





# STAGE-4 ジャングル・湿地帯での空中戦だ

ステージ3とは違って変わって障害物の何もないところ。言わなくても分かるだろうが、そのぶん敵の攻撃は激しい。巨体のフェルジナンド、水中から突如飛び出てくるビザイガー・ビザイアー。倒さないとしつこく追い掛けてくるソリッド。逃げまくりながら撃ちまくれ！



①でかいぞ、フェルジナンド

## 序盤戦 フェルジナンドのミサイルの恐怖

いきなりフェルジナンドが現れる。このデカぶつ、業務用では破壊できなかったが、MD版ではなんとか破壊できるようになってい

る。逃げようとしても、背中からミサイルを放出してくるので注意が必要。ここにルガルが列をなし飛んでくるので早めに倒そう。



①次々とルガルが出現してくる

②上はミサイル、下はファイアー



## 中盤戦 水中から現れる敵に油断禁物

下は川であろうか。そのなかから、ビザイアーが飛び出しては弾をまきちらして川のなかに戻り、

ビザイガーが飛び出してはヘルファイアーを追い掛ける。そして、水泡のなかから火山が突出し、火

口からナーゴをばらばらとはきだしてくるぞ。ナーゴはビザイガーと同じく、しつこく追い掛けてくるので撃ちもらさないようにしよう。火山の出現位置は徐々に画面左に偏ってくるので、危ないと思ったら注意しながら前へ出よう。



③火口からナーゴの大群が出る

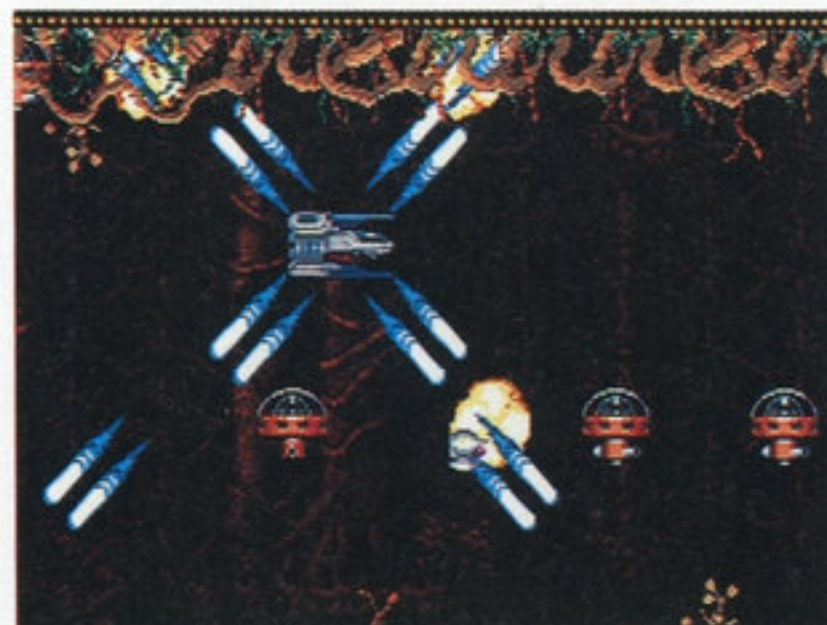


## 終盤戦 しつこく追ってくるソリッド

再びジャングル地帯へと入る。またフェルジナンドが現れるが、もっといやな敵が出現する。ソリッドは4匹が並んで出てくるが、動きが結構早く、倒さないとしつこく追い掛けまわしてくるのである。フェルジナンドに気を取られ

てばかりいると、激突される恐れがある。先へ行けば行くほどソリッドの編隊数が多くなってくるので早め早めに倒しておきたいところだ。このステージ全体にいえることだが、しつこい敵が多いので、現れた敵は手早く処理することが

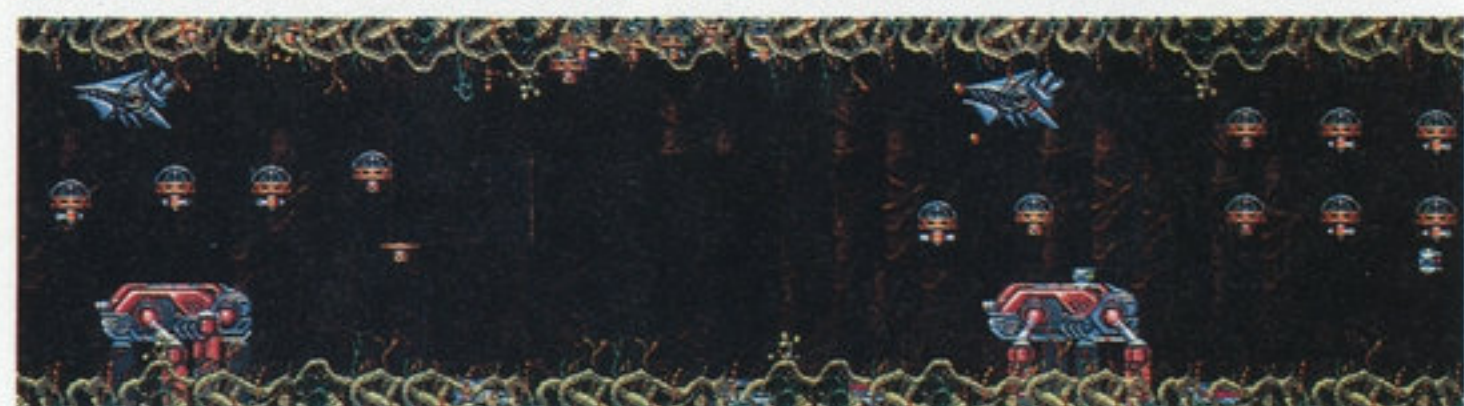
秘訣である。やられてしまえばパワーダウンしてもっと苦しくなるし、逆にミスしなければ非常に楽にいけるぞ。



①しつこいソリッドは早めに倒しておきたい



②ミサイルはやめて



## BOSS サツチェル・マウス

### WEAKPOINT

4匹一緒に出現し、自機の周りを反時計回りで回転しながら弾を撃ってくる。さらに画面右側にきたときに口を開けて高速弾を撃ってくるぞ。



③固まって4体登場



④4匹のサツチェル・マウスがぐるぐる回りだす

⑤ヘルファイアーの前に来ると口から紫の弾を放ってくるぞ

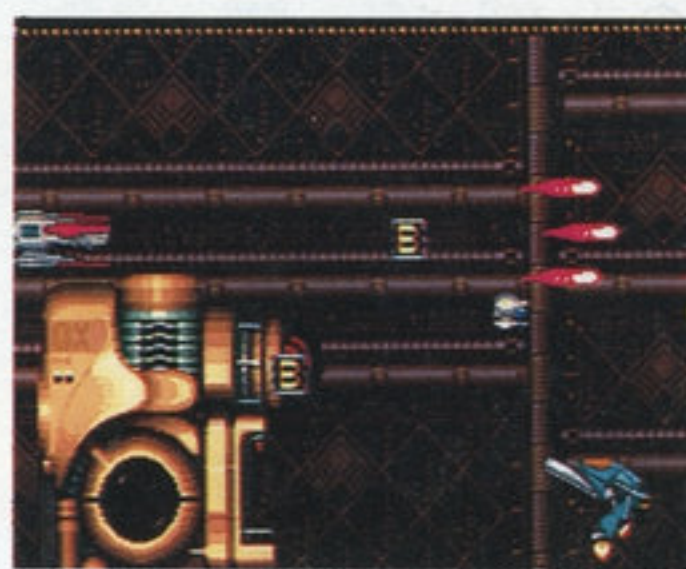




# STAGE-5 敵基地内に侵入せよ

敵、ギルドの基地に潜入と言ってもまだ最終面ではない。つぎのステージ6が最後である。

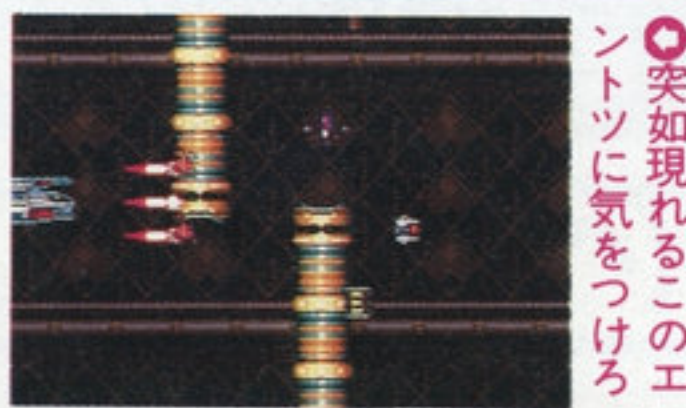
このステージもヘルファイアーの操作を慎重におこなう必要がある。かなり入り組んでいて、したたかな敵も多い。さらに全ステージ中でもここだけの縦スクロールが最後にあるぞ。



①壁や敵にぶつからないように注意

## 序盤戦 ポーツとしてるとゼンプの体当たりが

でっかい箱形の敵に驚かされるだろう。このゼンプは3つの砲台を持ち、さらに2機のティーガーを放ち、そのデカさに似合わないほどの速さで逃げていくぞ。そしてその先にいくと、上下からエントツが出て、なかからクレイをはきだすぞ。

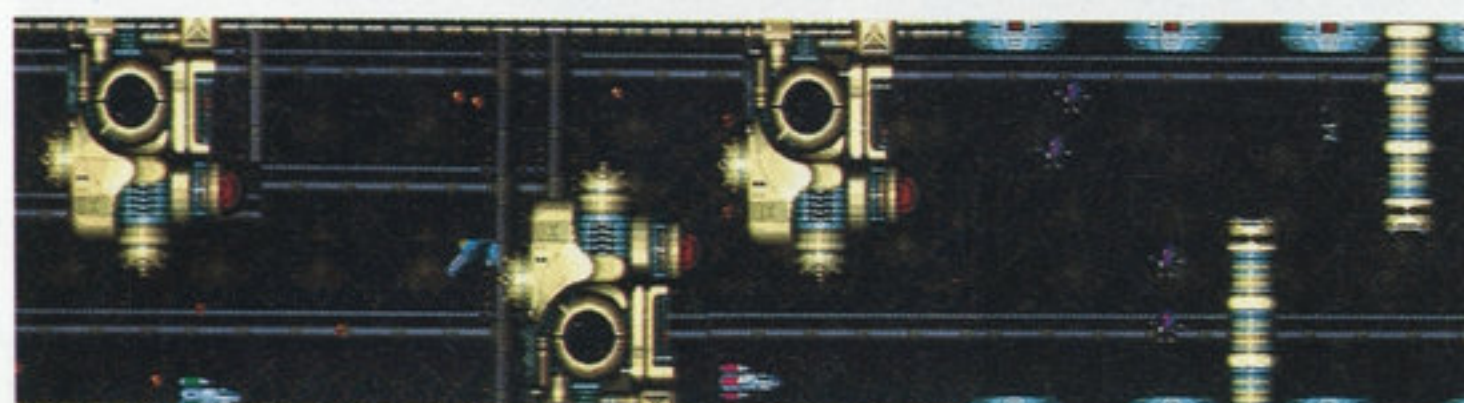
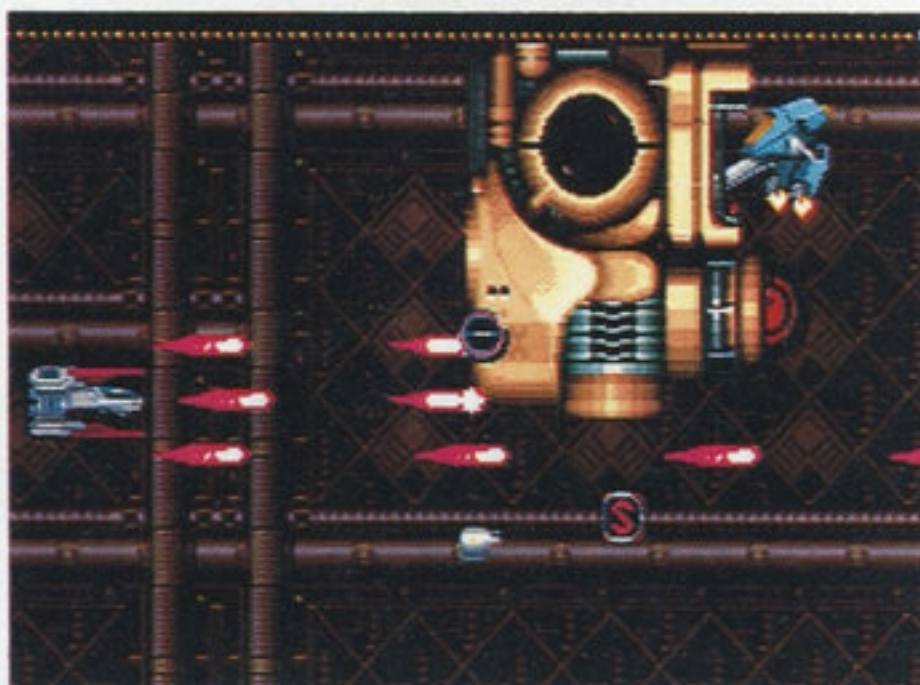


②突如現れるこのエントツに気をつけろ



③どでかい奴、ゼンプ

④ゼンプは右のシャッターを開けティーガーを放出



## 中盤戦 移動に全神経を集中しよう

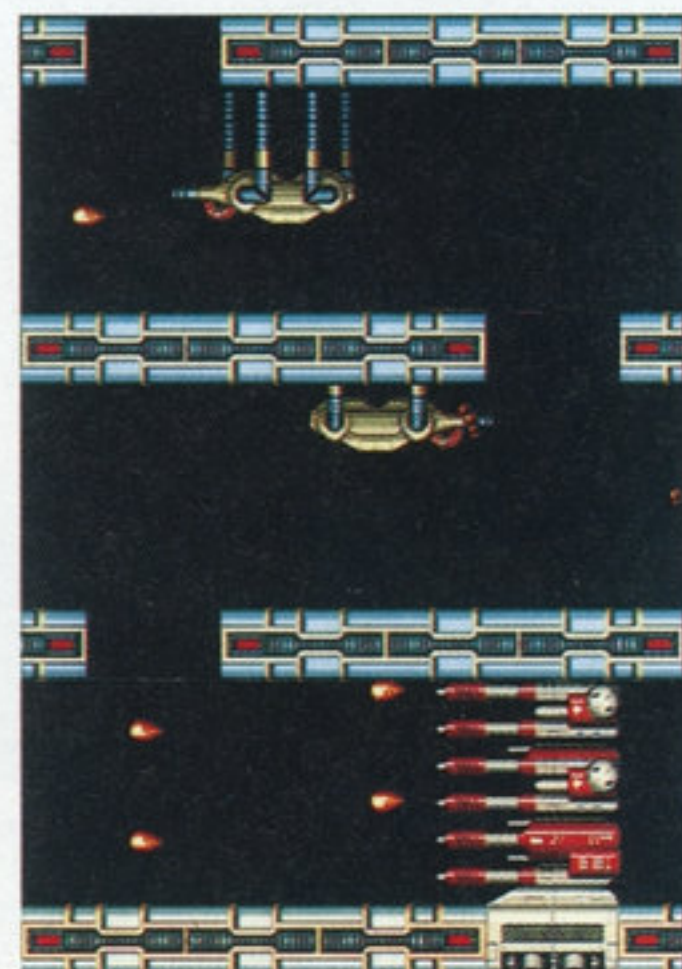
ここはいきなり上下からのミサイルの応酬から始まる。上下とも4基のミサイル砲台があり、ここはその砲台を潰さないかぎり抜け出られないであろう。ここを抜けると入り組んだ地形になる。くぼみのなかではトゥールが狙っているぞ。ショットの切り換えでクリアしよう。

⑤狭いなか、ヤクト・トゥールが

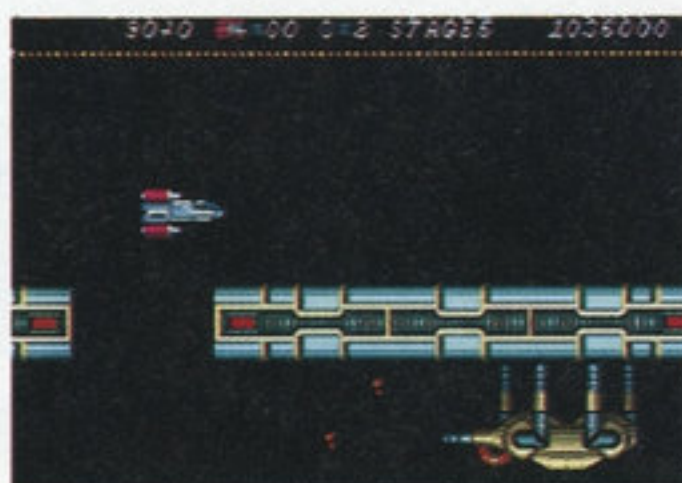


## 終盤戦 全ステージ唯一の縦スクロール

終盤は、スクロールが止まった、と思うと縦スクロールが始まる。天井を這っている敵はスベル。足を伸ばし弾を放つが、倒すには結構硬い。油断してると壁に激突してしまうぞ。



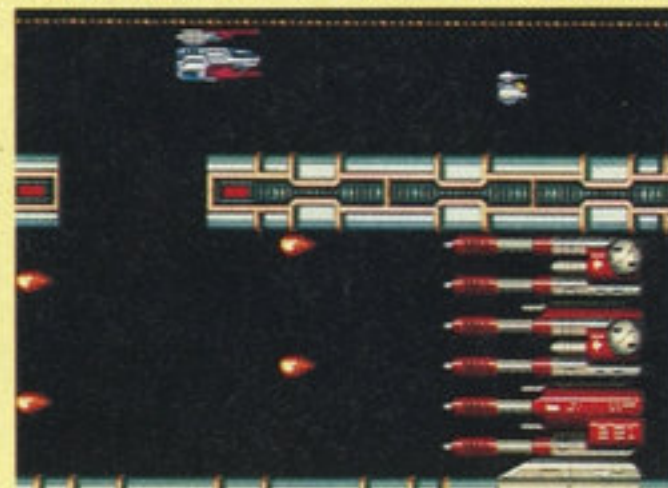
⑥スベルが気にかかるし、壁にも…



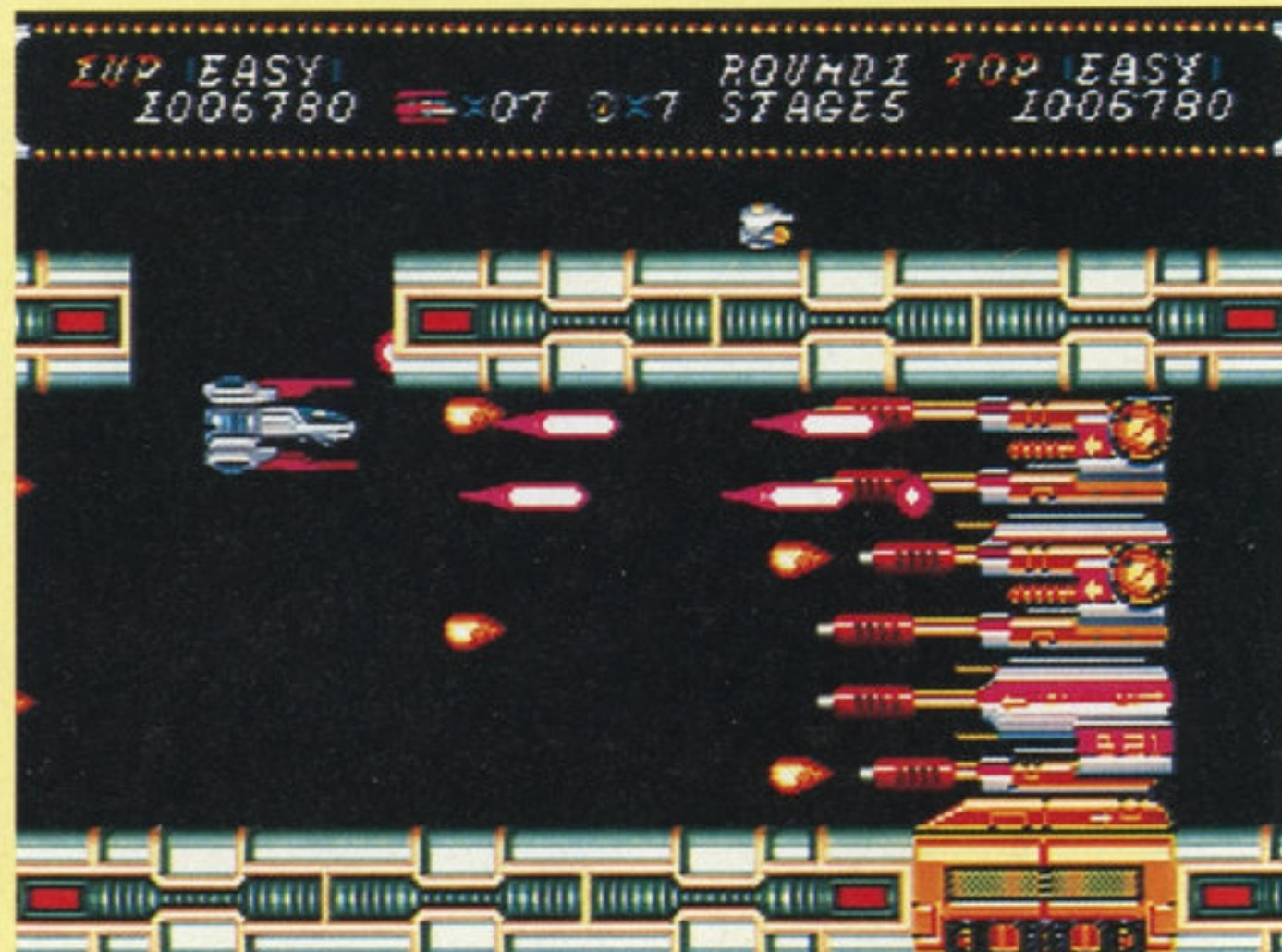
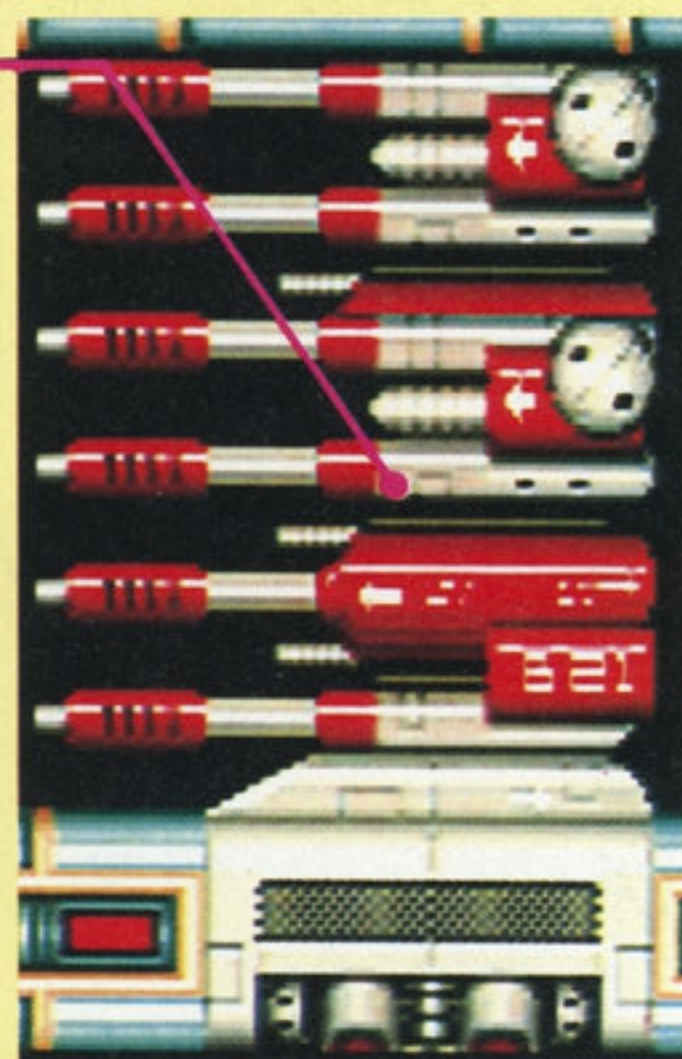
## BOSS シエンエン

### WEAKPOINT

縦スクロールの最後に待ち受けるシエンエンは通路を塞ぐ形でアンと居座っている。しかも6門もある砲台は次々と火を吹くぞ。こいつを倒すにはその砲火の中をくぐり抜け直接本体にダメージを与えるしかない。



⑦6本の砲門からファイアーの嵐



⑧シエンエンと戦っている最中もスクロールは止まらず！ 撃つのみ！！



**NEW**

# 本格昆虫シューティング



インセクターX

凶悪なメカ昆虫軍団を倒すため、カイトはただ1人立ち上がった。異色の昆虫シューティング、ここに登場。

9月上旬	ホット・ビィ	6800円(税別)
4M	ROM	シューティング
		コンティニュー
		—

## カイトよ改造昆虫軍団(ベルザース)を倒せ

人間の知らない小型種族インセクターズとベルザースが存在した。ベルザースの帝王ベルゼイドはインセクターズを滅ぼし、その野望をついに人間界に向けたのだった。ベルゼイドを倒し仲間の仇を討つため、インセクターズの唯一の生き残り「カイト」は立ち上がったのだった。死闘の始まりである。



①オープニングは昆虫の複眼か？

### 業務用とは一変したグラフィック

この「インセクターX」は、89年にタイトーから発表された同名のアーケードゲームのメガドライブ移植版である。しかし業務用がコミカルな昆虫シューティングであったのに対し、メガドライブ版ではキャラクタをリアルなメカ昆

虫軍団に一新し、多彩で強力な武器を駆使する本格シューティングに生まれ変わった。グラフィックがコミカル調からシリアス調に変わっただけでなく、メガドライブのグラフィック機能を活かした不気味な雰囲気仕上がりになっている。

#### 業務用



①オープニングのタイトル画面もコミカルだった



②ゲーム画面自体もコミカルタッチだった

#### M D 版



①タイトル画面もなんだかシリアスになって...



②ゲーム画面も不気味な雰囲気が出ているネ

### 虫の視点の世界での戦い

このゲームの特徴の1つとして美しい背景が上げられる。この背景は、すべて虫の視点から見た風景としてイメージされて描かれて

いる。そのため都市やジャングルなどのグラフィックが今までのシューティングゲームの背景とは一風変わったものになっている。



①不気味な感じがする

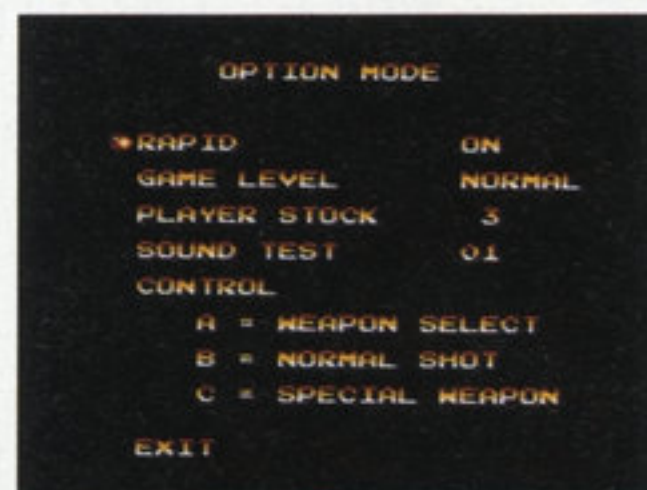
②かなり印象に残った背景



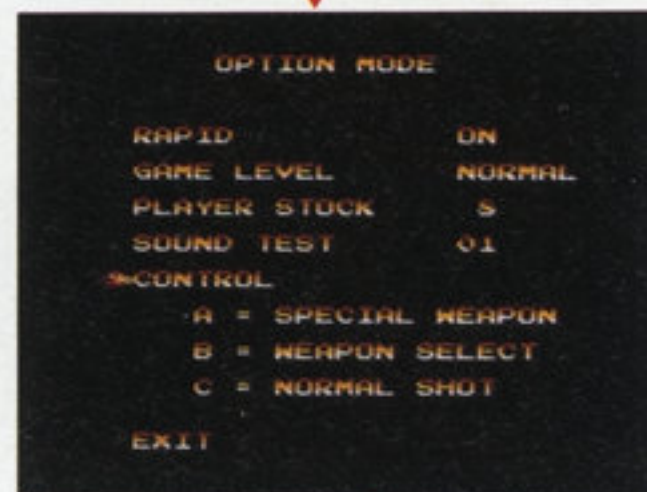
### オプションモードを活用しよう

このゲームにはメガドライブのシューティングゲームには馴染みのオプションモードが装備されている。このゲームのオプションモードには連射スイッチ、3段階のゲームレベル、スタート時のマイキャラの残数やコントロール系の設定など必要なものはすべて揃っている。

①もともとの状態はこうだった



②コントロール系は自分の使い易いようにセッティングしよう



③自分の腕にあわせて変更しよう



# 邪悪な昆虫軍団と戦う武器はこれだ

プレイヤーが操る「カイト」の攻撃方法はノーマルショットとスペシャルウェポンの2種類が用意されていて、パワーアップアイテムを取るごとにノーマルショット

は6段階、スペシャルウェポンは4段階にパワーアップさせることができる。さらにスペシャルウェポンには、対地上用と対空中用の武器があるのだ。

## 武器をパワーアップさせよう

ゲームスタート時は、カイトはノーマルショットしか装備しておらず、そのノーマルショットすら最も弱い状態だ。このままでは、いかにも虫といったしつこさで攻撃してくる昆虫軍団と戦うには貧弱すぎる。ザコキャラに比べて、やや大きめのアイテムキャラが登場

したら確実に撃破してパワーアップアイテムを入手しよう。そのほかにカイト自身のすばやさもアップさせるスピードアップアイテムがあるが、これは1個か2個あれば充分だろう。あんまり取り過ぎると逆に早過ぎて制御できなくなってしまうかもしれない。



①アイテムキャラを倒すとこんな風にアイテムが出現するので...



②必要なアイテムは逃さず手に入れるようにしなければ後が大変だ



③ゲームスタート時はこの状態から始まる



2段階

④パワーアップアイテムを手に入れたらこれに



最強



3段階

⑤かなり強力に成長したぞ  
⑥4、5を飛ばしてこれが最強

## 2系統のスペシャルウェポン

カイトは最初からスペシャルウェポンを使えるわけではなく、スペシャルウェポン用のアイテムを手に入れなくてはならない。そして業務用だとスペシャルウェポンの選択はできなかったが、メガドライブ版では2系統のスペシャルウェポンの選択ができる。



⑦これがないと使えない

### 対 空 中 用

スペシャルウェポンの対空中用は全部で4段階にパワーアップする。ノーマルショットと同時発射が可能なので、ノーマルショット

とスペシャルウェポンを併せて使えばかなりの威力を発揮する。でもパワーアップした状態だと、敵の弾が見えないので注意しよう。



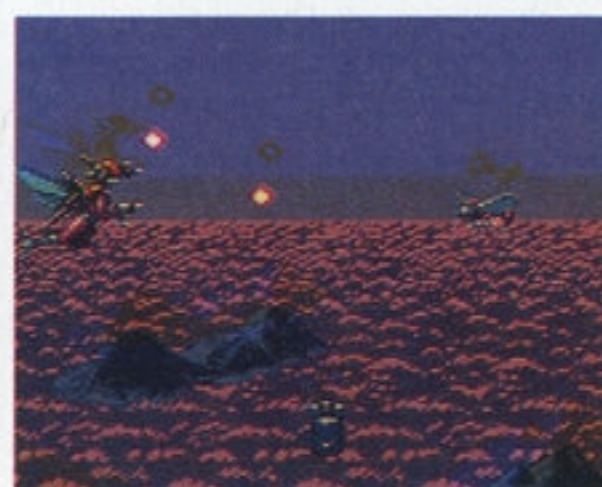
⑧最初はプロペラミサイルだ  
⑨強力なファイヤーミサイル



### 対 地 上 用

対地上用のスペシャルウェポンも対空用のそれと同じように4段階にパワーアップさせることができる。しかし、対空用スペシャルウェポンに比べてパワーアップす

るまでの実用性が低いので、地上の敵が出現した時に切り換えて使用するようにしたいだろう。あまり使用頻度の高いスペシャルウェポンではない。



⑩これはパラシュートボム  
⑪殺虫剤か？ スプレーボム



アイテム一覽	スピード	パワー	Wパワー	クラッシュ	?	ボーナス
	スピードアップ用のアイテム。必要性は中	ショットがパワーアップできるアイテムだ	1個でパワー2個分のお得なアイテム	画面中の敵を一瞬のうちに破壊する	なにが起こるか分からないアイテム	アイテムというか、ただのボーナス得点だ



# 虫の視点から見た背景に注目してくれ

最初のページに書いたようにこのゲームのバックグラウンドに描かれている背景は、すべて虫の視点からとらえた風景をイメージして描かれている。そのため普通のシューティングに慣れた目には、新鮮な感じがする背景だ。



●なんかちょっと変わったグラフィックだね

## デッカイアタリ判定に注意

注意すべき点として、アタリ判定の大きさがあげられる。マイキャラのカイトは大きい上に頭のとっぺんから爪先までしっかりアタリ判定があるのだ。



●主人公カイトはかなり大きいのでムズカシイのだ

## ムシらしいしつこい攻撃

登場する敵キャラはすべてメカ昆虫。いかにも虫という感じで次々に出現しては、しつこく攻撃をしかけてくる。日頃、害虫に悩まされている人はゲームの中だけでもにつくき虫どもに復讐するチャンスではなかろうか。



●足がいつぱいあるのって生理的にだめなんだ



●つまさきに当たっただけでもこのとおりに爆発してしまう



## ステージ1のMAPを公開

はっきりいって、もの凄く難易度が高いこのゲーム、たかが1面なんてあなどるなかれ。半端な覚

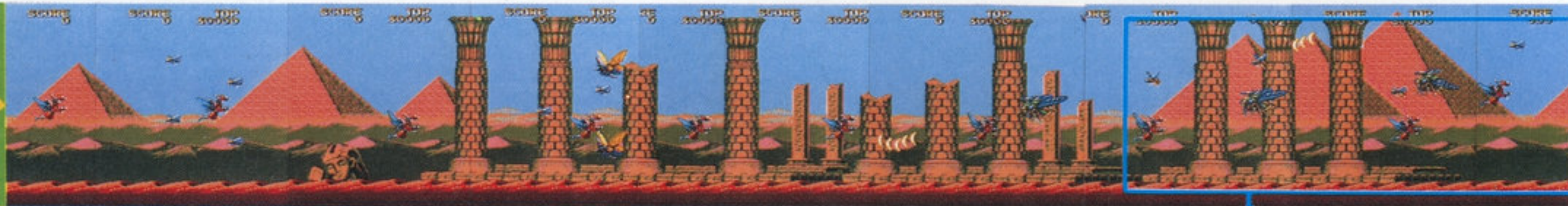
悟じゃ1面クリアも容易なことじゃないぞ。特に各ステージのボスはカタイのがそろっているのだ。

●最初は砂漠のエリアから始まって、オアシスを抜ける



●途中からピラミッドの内部に侵入していくのだ

スタート



## 巨大いも虫地帯

ピラミッドらしき建物の中に入っで最初の難関といえるのが、この巨大のイモ虫が背景に横たわるエリアだろう。背景の巨大イモ虫の不気味さもさることながら、団体さまで出現してくる蛾の軍団には閉口させられる。この蛾の大群は画面の上から下まで隙間なくうめつくすように出現し、なおかつレーザーを雨のように発射してくるのだ。安全策を取るならば、自機をできるだけ固定して正面に出現する敵だけを倒すようにすればいいだろう。



●背景に横たわる巨大なイモ虫が不気味だ



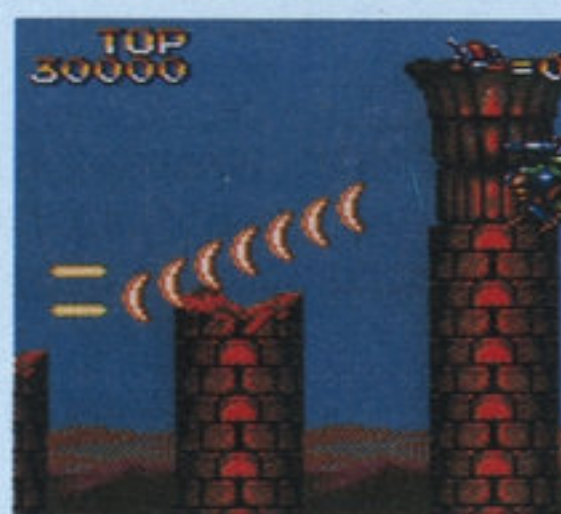
●レーザー砲の雨あられた

## ピラミッド地帯

ステージ1は野外と屋内の2つの場面に分かれていて、野外は砂漠で屋内というのはピラミッド内部のことである。ここでいうピラミッド地帯とは、背景に美しいピラミッドが見える野外のことだ。このあたりはまだザコキャラばかりなのだが、遺跡ゾーンに入ったあたりで出現するメカ蟬には要注意だ。この蟬の化け物は画面中を上下に移動しながらカマ状のビームを発射してくる。コイツもけっこうカタイので手間取ってザコにやられないように。



●遠くにピラミッドが見えるぞ



●こいつが少しやっかい

A





## ステージは全5面で構成

この「インセクターX」は全部で5つのステージで構成されている。ステージ1の砂漠から始まってステージ2は高原を突っ切り、ステージ3で都市の上空から下水管の中へ入り込み、ステージ4でジャングルの生い茂った密林の根元を進み洞窟へ侵入し、いよいよステージ5でベル

ザースの地下帝国に突入し、帝王ベルゼイドと最後の戦いが始まる。こんな感じにステージが設定されている。各ステージの最後にそのステージのボスが待ち構えていて、簡単には次のステージに進ませてくれないだろう。最後に待ち構える帝王ベルゼイドの正体を暴け。

### ステージ2

「これが虫の視点だっ！」と感じて草むらの中を進み、途中谷間を越えてメカ草原に侵入する。ステージ2の最後に登場するボスは草原のステージらしく、なんとバッタである。その名もランスポッパー。



ボスはランスポッパー（バッタ）

### ステージ4

密林の根元を這うように進み、そして洞窟の内部に侵入したカイトの前に巨大な蜘蛛の巣が待ち構えていた。ステージ4のボスは巨大毒蜘蛛のグレートオクタアームだ。いよいよ戦いは熾烈さを増していく。



グレートオクタアーム（蜘蛛）

### ステージ1

前半の砂漠と砂漠の中のオアシスを通り抜ければ、そこは巨大なピラミッドの入り口。ピラミッドの内部は巨大なイモ虫がいたり、エジプト風の壁画があったり。一番奥にはブレードデスピダーが待っている。



ボスはブレードデスピダー

### ステージ3

ステージ3は人間の世界のすぐそばでの戦いだ。都市上空で壮烈な空中戦を繰り広げたカイトは、下水管の中に突入する。下水管の奥に待ち構える、巨大な蛾のディザスターモスウィングを倒すために。



ディザスターモスウィング（蛾）

### ステージ5

熾烈な戦いを突破したカイトは小さな蜂の巣に入った。その奥には、ベルザースの本拠地である地下帝国が広がっていたのだ。いよいよベルザースの帝王ベルゼイドとの最後の戦いが始まろうとしていた。



ベルゼイドの正体は…秘密です



### 鉄砲魚地帯

砂漠を抜けてやってきました、ここはオアシス。緑の木々がおいしげり、青々と水をたたえた泉があります。よく見ると水中になにか動くものがありました、なんと鉄砲魚です。鉄砲魚というのは、まるで水鉄砲のように虫に水を発射して水中に落とし餌にしてしまうという恐ろしい魚です。という訳でこのエリアの最大のポイントがこの鉄砲魚。パワーアップしていないノーマルショットだと鉄砲魚が水面に顔を出した時にしか攻撃できないので注意しよう。



砂漠といえばオアシスは当たり前だネ  
こいつが噂の鉄砲魚だ

### BOSS

#### ブレードデスピダー

ステージ1のボスとして登場するのは超巨大なスズメバチ、その名もブレードデスピダー。はっきりいって強い。こいつの弱点は頭部なのだが、そのカタイことカタイこと。パワーアップしたノーマルショットでもなかなか倒せないぞ。こいつと戦う前に必ずスペシャルウェポンを手に入れておかないとかなり辛い目に遭うだろう。あと、できればスピードも取っておこう。



なにか古代エジプト風の壁画が。ピラミッドだから当たり前か



おしりの針(?)に要注意



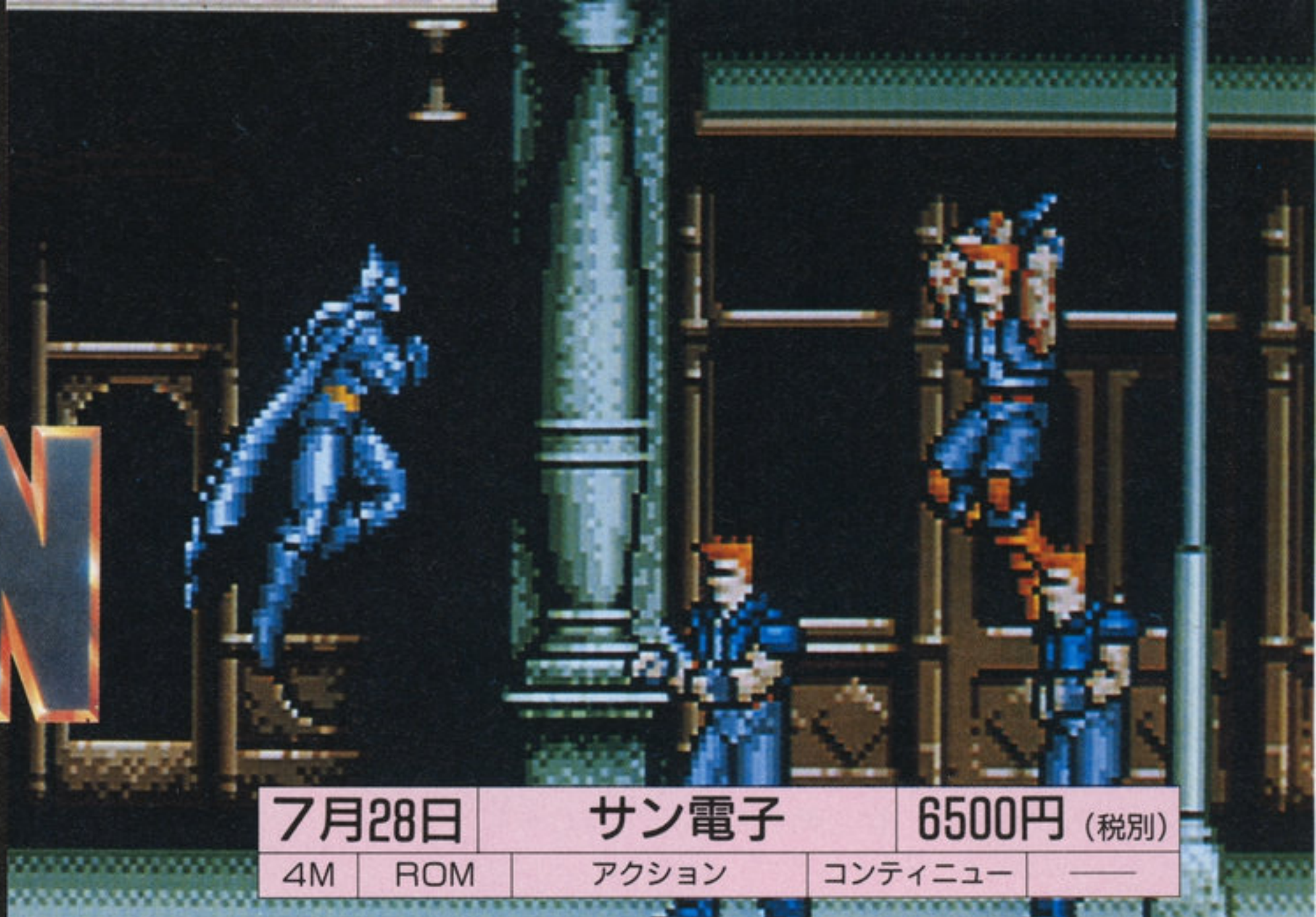


**NEW  
2nd**



# BATMAN

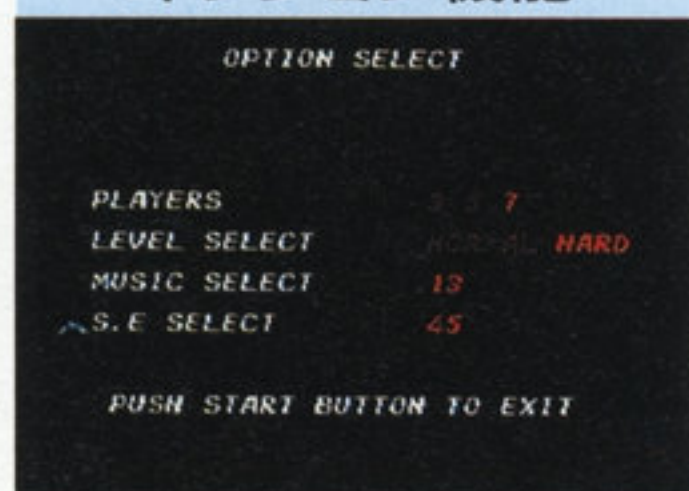
シューティングシーンを含んだアクションゲーム。今回はステージ3から6までのおもしろいシーンを紹介する。



## ゲームをする前から盛り上がる!

ゲームをMDに突っ込み電源を入れると、バットマンのマークがクルクルと回るデモとともに、とても家庭用ゲームマシンとは思えないような、すばらしい音色の重

### オプション機能



◎BGMは13曲、効果音は45個もあり、楽しめる

◎文字の向こうに隠れているのは、きみの操るバットマン。

BECAUSE OF THEIR DIFFERENCES, GRISSOM SETS UP JACK NAPIER BY NOTIFYING THE POLICE THAT THERE IS A BREAK-IN AT THE AXIS CHEMICAL FACTORY. BATMAN ARRIVED ON THE SCENE TO HELP POLICE APPREHEND NAPIER. AS NAPIER TRIES TO ESCAPE, HE ACCIDENTALLY FALLS INTO A VAT OF LIQUID WASTE. THE CAPED CRUSADER DEPARTS AND NAPIER IS NOWHERE TO BE FOUND. BATMAN STILL ALIVE, JACK'S APPEARANCE HAS BEEN ALTERED DRAMATICALLY. HIS FLESH WAS BLEACHED BONE WHITE, HAIR COLORED

HIDEOUS GRIN. JACK'S ALTERED PERSONA EMERGES AS THE JOKER. HIS FIRST DIRTY DEED IS TO DO IN GRISSOM. NEXT, THE JOKER TRIES TO BRING GOTHAM CITY TO ITS KNEES BY POISONING THE PEOPLE WITH A "DODD NERVE GAS". HOWEVER, BATMAN IS WISE TO THE JOKER'S SCHEME AND FINDS AN ANTIDOTE TO DODD GAS. THE JOKER IS FURIOUS BECAUSE HIS PLOT IS FOILED AND SWEARS VENGEANCE AGAINST BATMAN. JOKER SHORTLY THEREAFTER, BRUCE WAYNE

◎同じく文字の向こうに隠れているのは、きみの敵ジョーカー

厚なBGMが流れる。そのままほっておくとBGMが変わり、ストーリーが英語で紹介され、そのバックにバットマンや、敵のボスであるジョーカーのグラフィックが登場。BGMはあくまでも重厚で荘厳。映画のようなという表現がぴったりだ。

このようにゲームを始める前から気分を愉快地してくれるこのゲーム。オプション機能も充実している。BGM、効果音テストはもちろん、自機の設定も3、5、7機と選べ、難易度もハードとノーマルから選べる。

◎荘厳な音楽とともにストーリー紹介が始まる

THE CITIZENS OF GOTHAM CITY ARE GEARING UP FOR THE CITY'S 200TH ANNIVERSARY FESTIVAL. HEAD OF THE

CATHEDRAL FOR THE FINAL BATTLE. VICKI VALE

◎救い出さなくてはいけないビッキー。ジョーカーにさらわれてる

## ステージ3以降は超バラエティ!

前号ではステージ2までをマップでくわしく紹介した。今回はアクションステージのステージ3、アクション+シューティングのステージ4をマップを使いくわしくで紹介する。ステージ5は純粋なシューティングステージで、かなり高速スクロール、しかもマップ

に全然意味がないので、登場する敵キャラクタについて紹介する。

とにかくステージ4、5のあたりはアクションとシューティングが混ざり合い、バラエティに富んだ作りになっている。シューティングは車で街中を走るシーンと飛行機で街上空を飛ぶシーンがある。

## ステージ3 FLUGALHEIM MUSEUM

ステージ3は右に進んで行ったかと思うと上に、そして今度は左へ進んだかと思うと上に、最後に右に進んでいくという形になっている。マップ全体は数字の5のような形だ。

ステージの最初から最後までバットマンを悩ますのが、シャンデ

リア。たかが電気製品のくせに、バットマンにダメージを与えやがる。上下に動いてバットマンに当たろうとするからやっかい。

また上に登っていくところでは足場の下がトゲトゲになっていて慎重にジャンプしないとこれもかなりのダメージを受ける。

### シャンデリアに注意

一定の間隔で上下に動くシャンデリア。たかが電気製品だが、3回もぶつかればおだぶつ。タイミングを計って、くぐればいいのだが、そこへザコキャラもからんでくるのでやっかい。1つ1つのシャンデリアとザコの動きの関係をつかまないと、いつまでたっても先へ進めない。

また全然動かないシャンデリアもあるので見極めが必要になる。



◎シャンデリアごときに、攻撃をくらった

スタート





# BOSS

## 海坊主

ステージ3のボスは最初、爆弾のようなものを投げつけてくる。そしてジャンプしては飛びかかってくる攻撃をしかてける。

画面の上のペランダのような場所にはビッキーとジョーカーの姿も見られる。ここで敵に勝つと救えるのだ。

海坊主に勝つと映画でおなじみのワイヤーを壁にぶち当てて、脱出するシーンのデモがある。それが終わるといよいよ次のステージだ。



○なんで海坊主という名前なのかは謎につつまれている

瞬間  
○飛びかかってくる

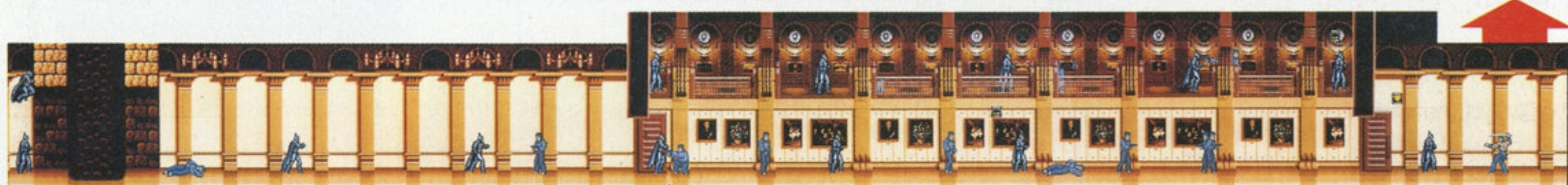


シーン  
○映画のCMで何度も見た



○突進してくるときはこんな感じ

○彼女を連れて脱出するシーンも再現



### 上にスクロール

いきなり展覧会のような背景のこの場所は、なぜか上に少しスクロールする。そこでワイヤーを使って上のペランダのような所に登ると、アイテムが落ちていたりするのだ。



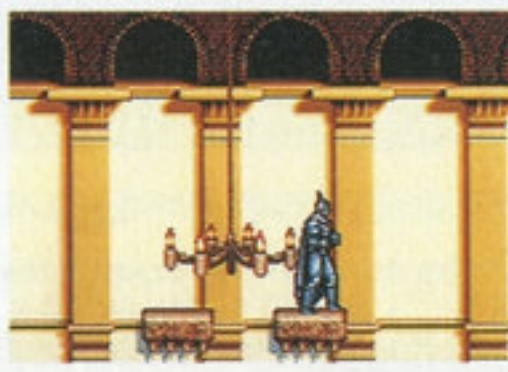
○上に登るとアイテムなんかがあつてラッキー

### シャンデリア&足場

落下するシャンデリアと床に開いた穴の組合せ4連発。途中には斧を振り回す敵もいて、かなり難しい場所だ。

シャンデリアは近づくると落下するものと、通り過ぎてから落下するものがある。最初のもので、最後のものが近づくると落ちるタイプで、2番目と3番目のものが通り過ぎると落ちるタイプ。このことがわかれば攻略の糸口が見つかると思う。

○これは近づくると落ちる



○これは通ると落ちる

### 足場のトゲ

このステージ初めてタテにスクロールするところ。足場のトゲ対策としては、ジャンプしないことだ。下から3番目までの足場にはジャンプしないで、歩いて乗り移っていけるので、無理にジャンプしないようにしましょう。

また、右下の1UPは回転ジャンプしないと取れない。

○ジャンプせずにこのまま歩いていけば



○トゲトゲに頭を当てることなく渡れる

### 落下しないように

シャンデリア、足場のトゲトゲの次にやっかいなのが、床に開いた穴。

まず最初に現れる穴からしてけっこう落ちやすい。左右に動いている足場が普通のジャンプではぎりぎり届く所までしかきてくれない。ここは確実に回転ジャンプを

してでも距離をかせいでおいた方がよい。

そのあと出てくる穴は特に問題ない。とくかく最初の足場にうまく乗ればもう大丈夫。



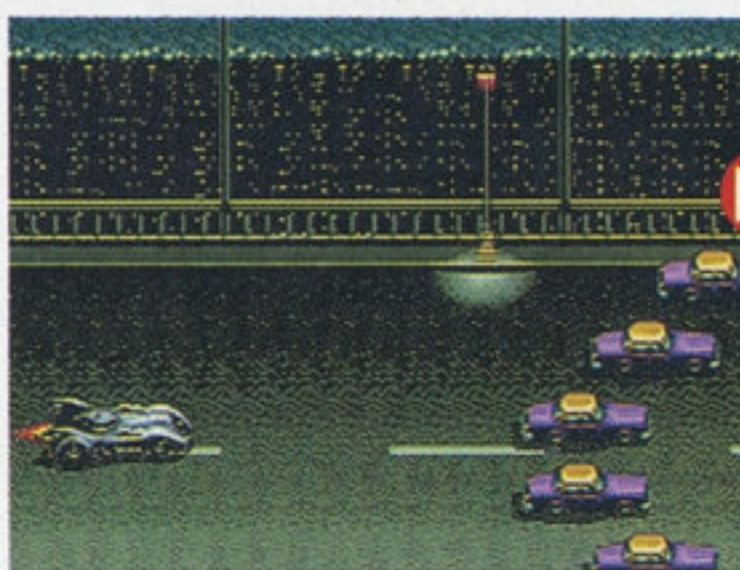


## ステージ4 GOTHAM CITY STREET

ステージ4は前半シューティングステージ、後半アクションステージ。

前半のシューティングは街中をバットモービル走りながら、敵の車や戦車と戦う。下のマップがその街中だか、同じ背景が何度も繰り返り出てくるので、途中省略している。ただアイテムが出る位置が決まっているので、覚えておくといい。ケチケチせずにミサイルをガンガン使わないとどんどんやられるだろう。

後半のアクションはザコキャラ



○こいつらは攻撃してこない。体当たりしかしてこない

がうじゃうじゃ出てきてけっこうてこずる。ザコの動きのパターンを読み切り、タイミングよくやつければ攻略できる。

○バンは弾を撃ってくる



○戦車と装甲車の連発

### 中BOSS 戦車

かなり強固なボディ、回転砲台に3WAY砲。とにかく手強い。ミサイルを使いつくしていったら、はつきりいつて勝負にならない。1人死ぬのはしょうがないとして、新たなバットマンのミサイルをガンガン使って攻略しよう。最後の1人でここにきたら諦めるしかないかな。



○固いのなんのって。ここで3台ぐらいはやられることを覚悟したほうがよい

スタート

### シューティングシーン



## ステージ5 IN THE SKY OVER GOTHAM CITY

この面はシューティングのみのシーン。以外とあっけなく終わるので気を緩めず、集中力で避けていけば、すぐボスのところまでいけるだろう。このゲーム全体を通して実は一番カンタンで、短時間で終わるステージなのではないだろうか。

出現する敵キャラも3種類しかないし(ザコとピエロとボスだけ)、とってもキツイ最終面の前のインターバルといった感じか。自機が画面の上の方にいるときと、下の方にいるときでは、微妙に背景の町並みのグラフィックが変わる。芸が細かい。

### ザコヘリたち

名もなきザコヘリコプター。一度に5機出てくるのが強み。ただ、こちらが全然撃たないでも避けることができるぐらい、雑な攻撃だ。

下で紹介しているピエロの形をした風船と同時に出てきたときぐらいしか、脅威には感じない。



○こんだけ集まってもたいしてこわくない

### ふくらむピエロ

正式名バルーン。中には毒ガスが詰まっています、攻撃すると膨張してガスが出る。出るはずだが、ガンガン攻撃して、爆破してもその影響はないように感じる。バットウイング

に乗ってきてるから、ガスなんぞ平気なのか。

そして、こちらが攻撃しなくても時間がたつとどんどん膨張する。変な病気なのか？



○ぶよぶよよんとだんだん大きくなっていく、ああ怖い怖い怖い怖い



○街の上空で空中戦という感じ。町並みは3重スクロールのようになっている

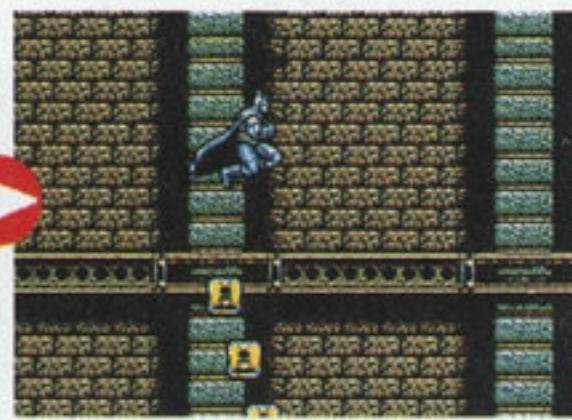
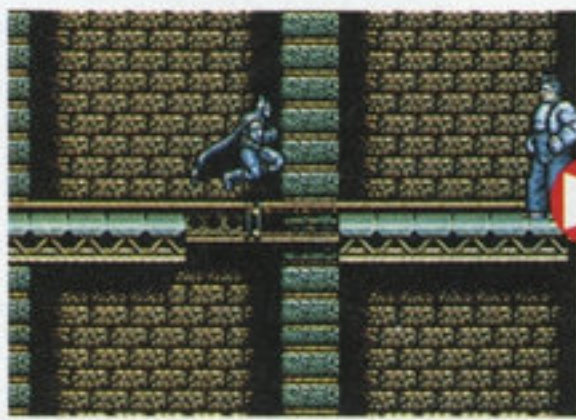


## 取りにくいアイテム

マップを見てももらえればわかるように足場が全然ないところにアイテムが固まっている場所が2カ所ある。左の方の1UP3つは落ちながら全部取れば差引き2人増えるが右の方

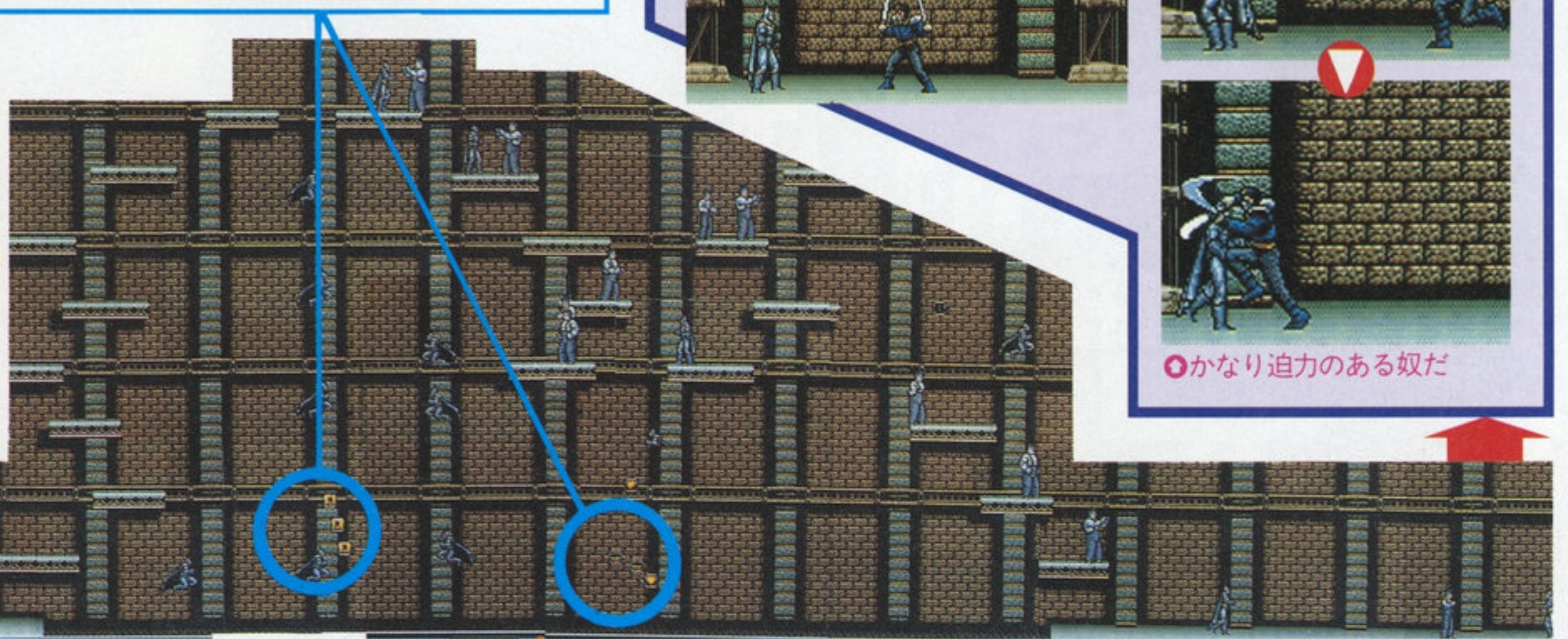
の体力なんかは取っても死ぬので全然意味がない。1UP3つは何度でも取りにいけるので、どんどん増やせるような気がするが、最高9人しか増えないので残念。

●おもいきってここから落下してみる



●あつたあつた、Pアイテム3つ

アクション  
シーン



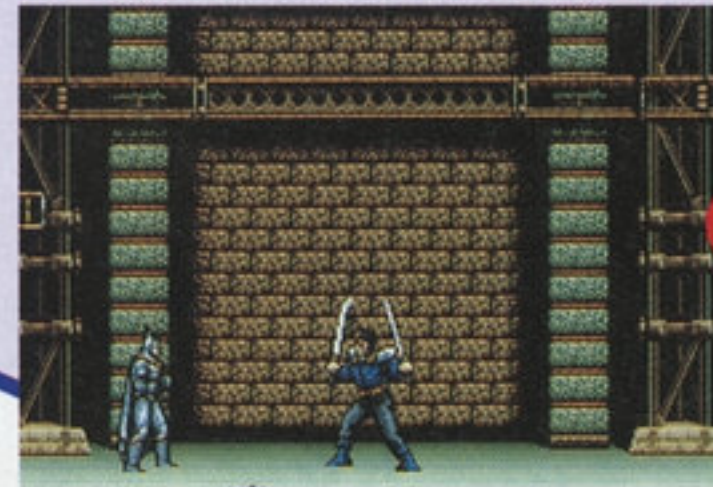
## BOSS

## 両剣使い

やたらめったら剣を振り回して攻撃してくる、子供の喧嘩みたいな奴。バットマンが接近するとなぜか攻撃してくるので、狙い目。

だが、接近させないようにジャンプで逃げまくるので、おいけるのも大変。ある程度離れると両剣振り回しが再びくる。

●これが両方の手に剣をもった奴



●ブルンブルンと振り回す



●かなり迫力のある奴だ

## BOSS ヘリコプター

あまりボスキャラにふさわしくない感じ。ミサイル3発ぐらいでやっつけることができる。まあ最終面の前だからちょっと楽させてやろうかな? といったような製作者の意図ではないだろうか。

●ボスキャラの中では一番弱い



●ミサイルを打ち込め

## ステージ6 GOTHAM CATHEDRAL

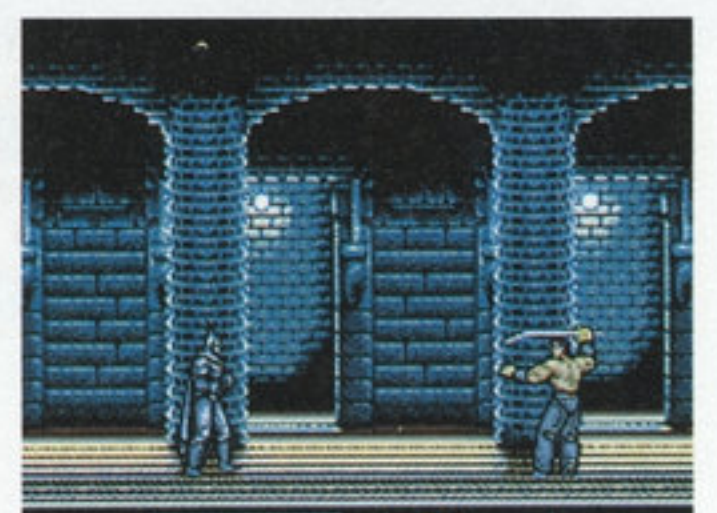
ステージ6が最終面。全編アクションステージだ。

このステージは今までに倒したボスキャラが総登場する、右ヘスクロールする前半戦と、塔を上へと登りつめていき、ジョーカーのもとへと近づく後半戦に分かれている。

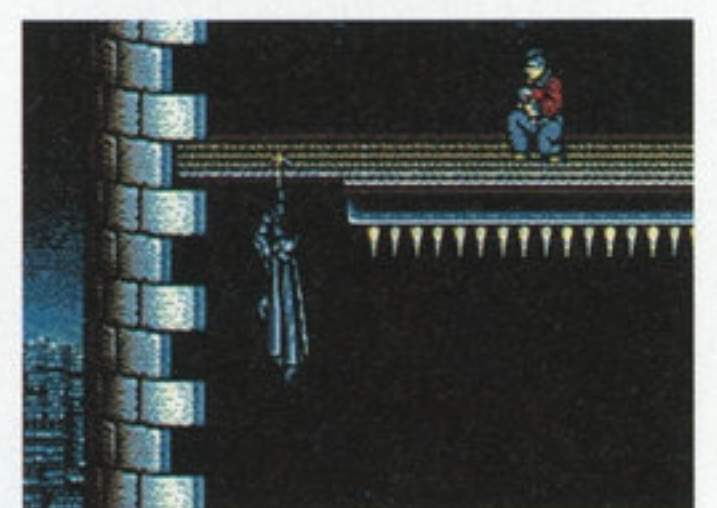
前半戦は小ジャンプをしてくりぬけないと頭がトゲトゲにぶつかってしまうような場所が多い。後半戦では爆弾を投げつけてくる奴や、火を吹く奴などさすがに最終面だと思わせるような強敵が多く出現する。ワイヤーを使って登ることも多い。



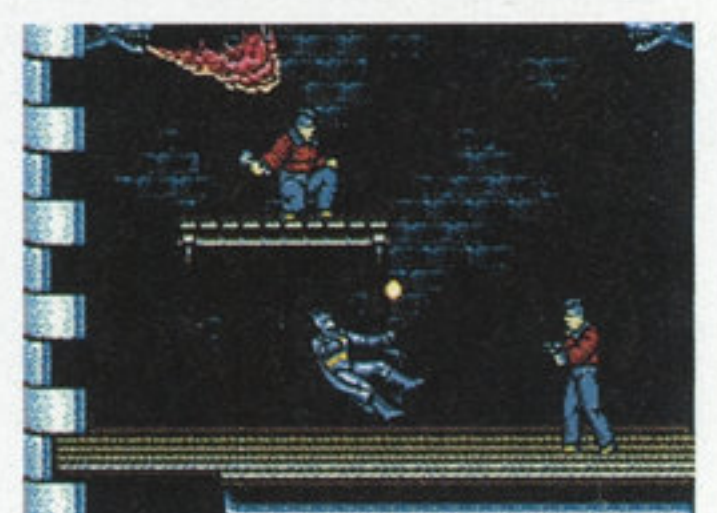
●天井のトゲトゲはバットマン対策なのか? このような痛い天井が数多く存在する



●出た! 面のボス。弱点を思い出せ



●ワイヤーで上に登れ



●爆弾投げや火吹きが怖い



# ATTACK

# 犯罪組織「EYE」を壊滅させるのだ!!

前回に引き続き、今回はMISSION3～5までを徹底攻略だ。これを読めば、MISSION5までは完璧(!?)になるはずだ。

CYBER POLICE

# ESWAT

イースワット

7月14日

セガ

6000円 (税別)

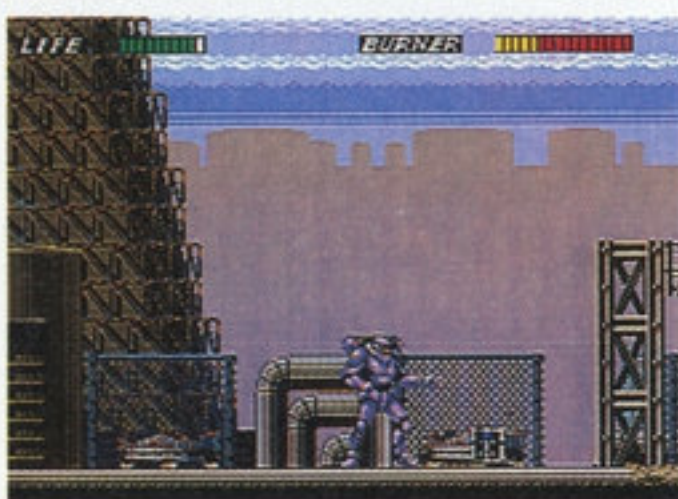
4M

ROM

アクション

## 今回は3,4,5面を中心に紹介

前回は1・2面までの攻略。だが新作ということで、それほど詳しくは紹介できなかった。その理由もあって、今回は前回で説明しきれなかった所を補足しつつ、3～5面までを攻略ということで紹介したいと思う。この記事を読んで、少しはゲームの展開が楽になってもらえたら、幸いである。



このゲームはICEを装着した時から、がぜん面白くなるぞ

## 装甲機動警察ESWATとは!?

組織形態は、前回で紹介したので、今回はESWATの特徴について説明しようと思う。ESWATはICEを装着することで、飛行(バーナーを使用することで、飛行可能)・武器選択可能(人間の時は武器はショットしか使えない)となる。特に武器が複数使えるという点はかなり有効だ。

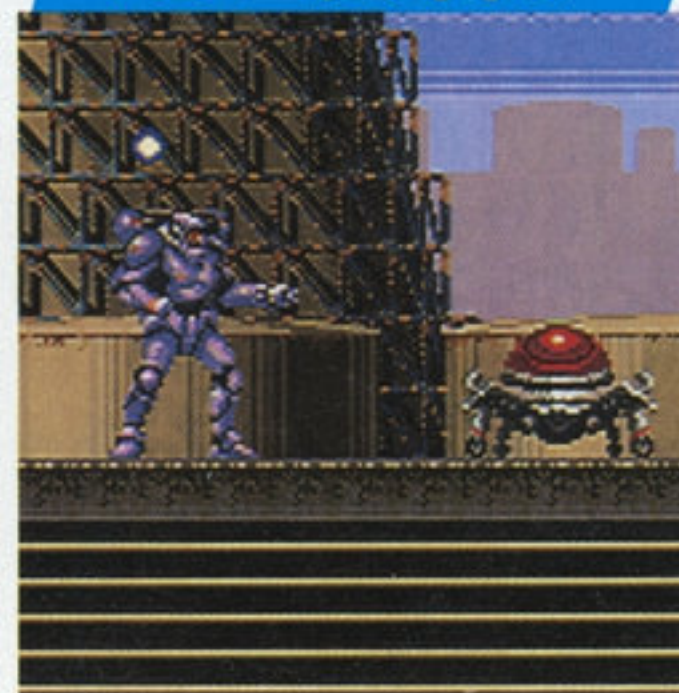


「ESWAT」。それは最強で、最後の装甲機動警察である

## 「ESWAT」になれるのは3面以降

一定の階級以上にならないと、ESWATになることができない。階級は面クリア毎にCHIEF・ESWATと上がっていく。よって、2面をクリアするとICEを装着することができる。バーナーを使えば空を飛ぶこともできるし、おまけに武器も数種類扱うことができるようになるからだ。

## ICE装着!!



これでどんな敵にも対抗できるぞ

## 人間

人間の時は空を飛ばず、武器もショットしか使えない。だが基本操作はESWATと同じ。

負けないぜ!!  
ショットしか使えないけど、ガッツは



## ESWAT

ESWATになれば、多種多様の武器を扱うことができる。おまけにバーナーで空中飛行も可能だ。

数種類の武器が扱える上に、空まで飛ぶことができる



©SEGA



# MISSION 1,2を軽くおさらい

MISSION 1・2は内容的にも単純で、それほど困ることもない。しかも要所にトラップが仕掛けてあるので、それさえ押さえれば突破はさほど難しいものでもない。逆に1・2面でしっかり基本をマスターすれば、後半の面で充分に対応できるようになる。さあ、気合入れてプレイしよう。



① 1・2面は練習用に適している

## 落とし穴に注意(MISSION 1)

この面はビル街でゲームが展開するためか、段差がとても多い。おまけに落とし穴もあるので、落ち着いてプレイしなければならない。とくに落とし穴に関しては、落ちれば死んでしまう所もあるので、注意をしなければならない。まちがって穴に落ちたとしても、画面をスクロールさせたことによって、固定キャラ以外の敵が復活



② 落ちた穴に注意

してしまう(アイテムなどは消えてしまう)から気をつけよう。これらの敵はスクロールさせる度に出てくるので注意しよう。

## とりあえず連射はしていよう(MISSION 2)

MISSION 2は巨大な監獄の中で繰り広げられる。監獄内はとても広いが、それほど難しいことはない。牢の外側には乗り物に乗って、銃で攻撃してくる奴とレーザーを放ってくる奴の2種類。また内側はおなじく銃を撃ってく

る奴と、鉄球を振り回して攻撃してくる奴が出てくる。特に鉄球を振り回す奴には、注意が必要だ。なぜなら、コイツは一定の間合いに近づく(あるいは時間になる)と、突然スライディングをしてくるからだ。ほかの敵は落ち着いてプレイすれば、まず大丈夫だろう。あと牢に入るための道が3つあるが、ボスにたどりつける道は1つなので気をつけよう。

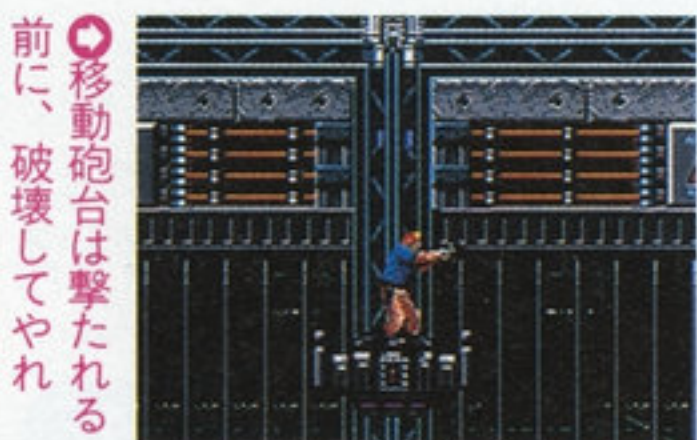


③ 乗り物をうまく使おう

うああああ…!!



④ 油断していると、こうなるぞ!!



⑤ ポーツとしてると、やられるぞ!!



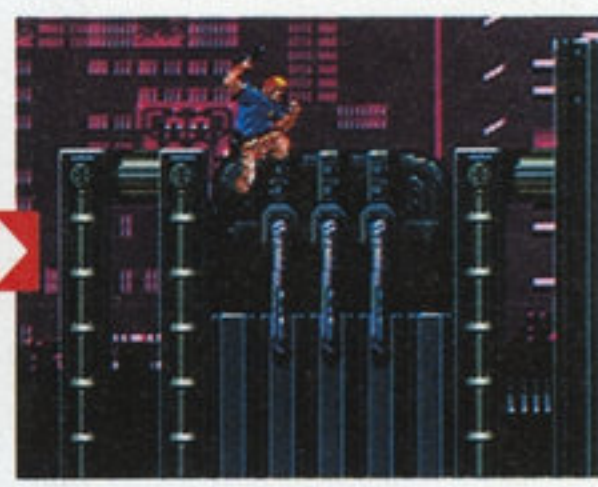
## ハイジャンプを駆使(MISSION 1)

この面はハイジャンプを使用しなければ、進むことができない場所が2カ所ほどあるし、またジャ

ンプ(ハイジャンプ)を駆使することで、敵をかわす(あるいは倒す)こともできるので多用しよう。



⑥ ハイジャンプでかわした後は、後ろから撃ってやれ

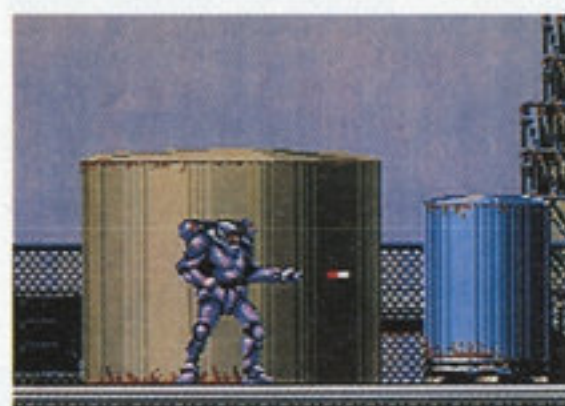


⑦ ハイジャンプを使わないと上がれない所がある

## ついでに武器の種類も復習

### ショット(SHOT)

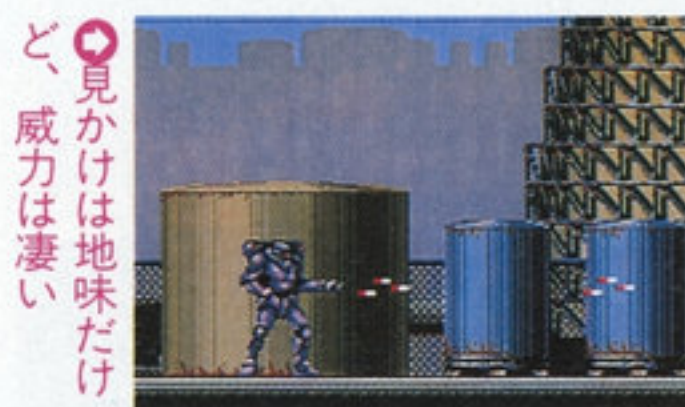
通常の弾、あるいはノーマル弾。人間時はこの武器しか使えない。ミスしてもなくなる。



⑧ 人間時によくお世話になった武器だ

### スーパー(SUPER)

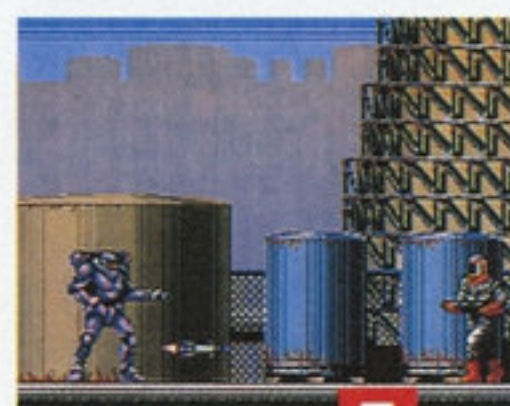
ショットをより強力にし、連射可能としたもの。みかけは地味だが、その威力はなかなかのもの。



⑨ 見かけは地味だが、威力は凄いです

### ロケットランチャー(R.L.)

2連射可能なミサイル。壁にそって進んでいき、おまけにある程度の障害物なら気にもしない。



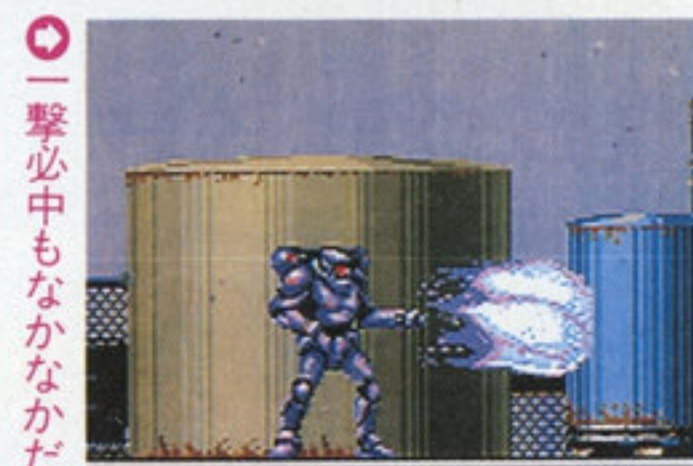
⑩ これも見かけは地味で、弱そうだが、これが結構効くのだ

### プラズマ砲(P.C.)

ボタンを押さないでいると、エネルギーがたまり強力なプラズマ砲が撃てる。単発弾もかなり強い。



⑪ 単発でも、かなり威力がある

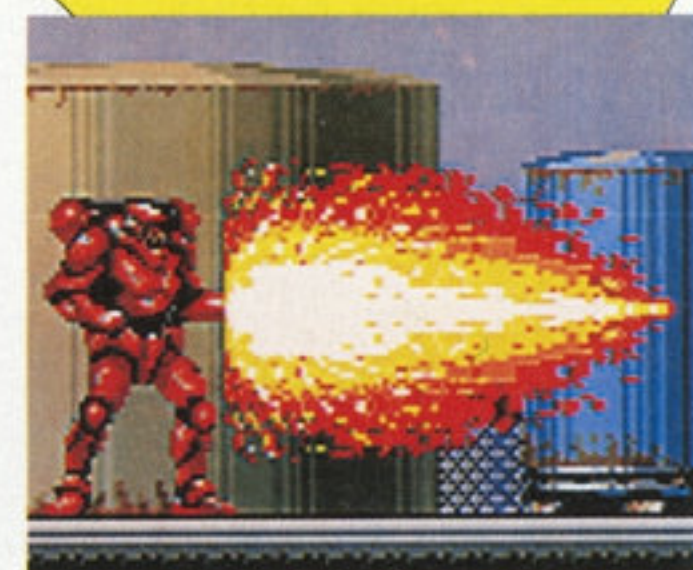


⑫ 一撃必中もなかなかだ

### ファイヤー(FIRE)

バーナーのエネルギーを利用し、画面上の全ての敵にダメージを与えられる。しかしバーナーのメーターが最高でないと使うことができない。しかも使用するとアイテムを取るまで使えなくなる。

超強力なのだ!!



⑬ この武器は逆に、見かけは派手だが、威力は大したことはない



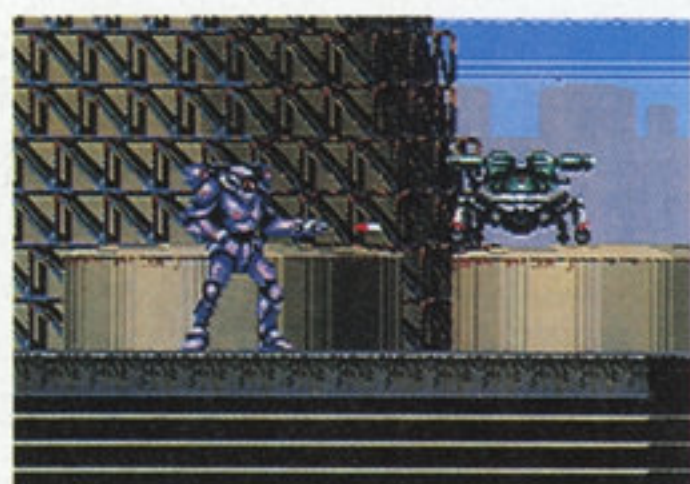
## 3rd MISSION

### DEFEND NEO THREE MILE

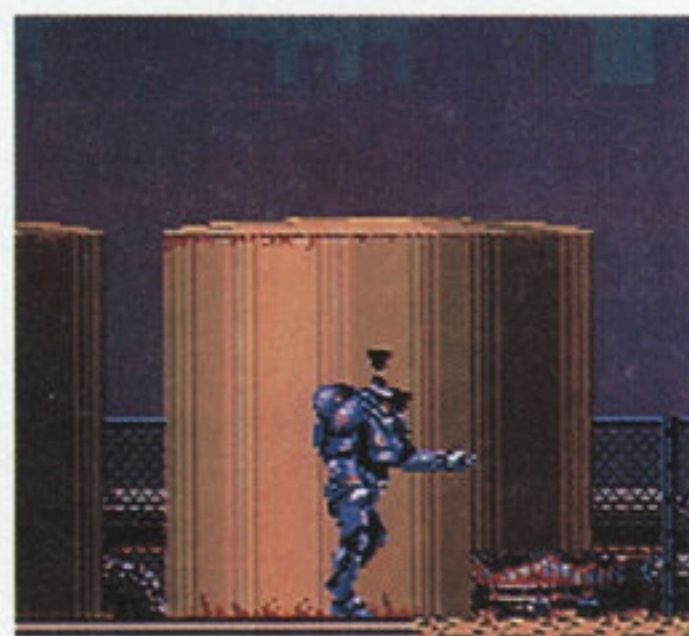
MISSION3は原子力発電所での戦いだ。プレイヤーもICEを装着し、より凶悪な敵にも対抗できるようになった。この面の敵のほとんどは複合攻撃ばかりしてくるので、敵を1種類ごとに確実に倒して行かねばならない。また、この面は武器アイテムが豊富に出現するので、アイテムを使ってガンガン進んで行こう。面の始めには1UPを持っている敵がいるので、取っておこう。



写真に出て、はげオヤジがボスだ



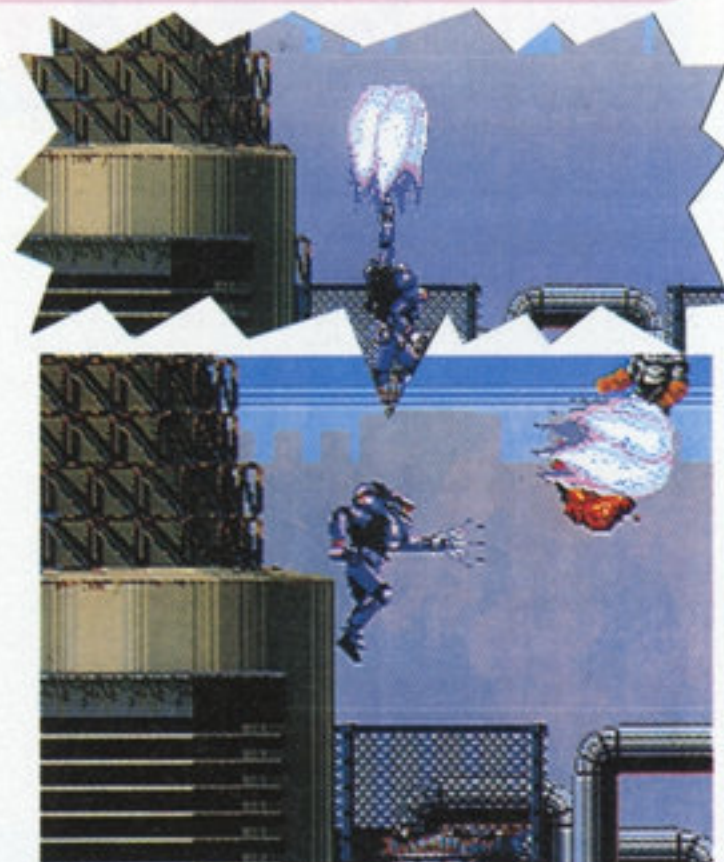
この面はアイテムが豊富である



この面は原子力発電所だけあって、燃料カプセルが多いのが特徴だ

## 敵キャラのアルゴリズムを理解しよう

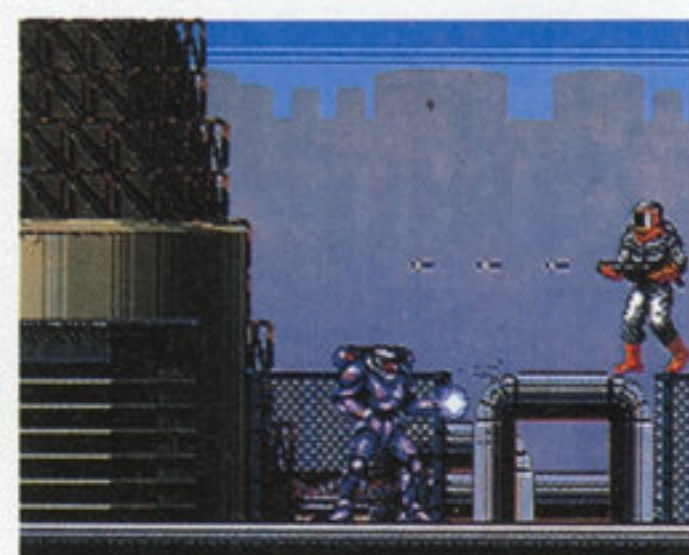
この面を要領よく進むには敵のアルゴリズムをいかに理解するかに尽きる。建物の陰に隠れていて、プレイヤーが近づいたら奇襲をかけてくるもの。一定の場所を移動し、弾を放物線を描くように撃ってくるもの。また一定の場所で、弾を絶えず撃ってくるもの…と様々だ。これらの敵の性格を把握するのが、この面だけでなく、このゲーム全体のポイントになってくるだろう。また武器選択も重要なので、武器それぞれの特徴を、再確認するのもいいだろう。



この敵は空中から、落としても…



敵の混合攻撃が激しいのも、この面の特徴だ。上の写真は悪い例



地上でしっかり、攻撃してくるぞ

START



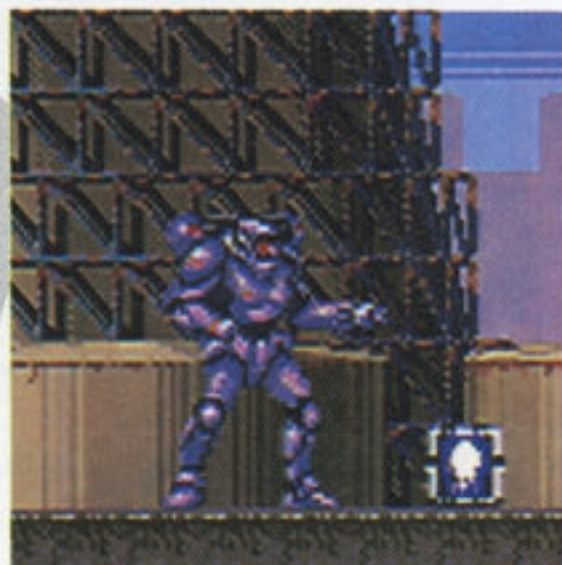
1

2

## アイテムを集めよう

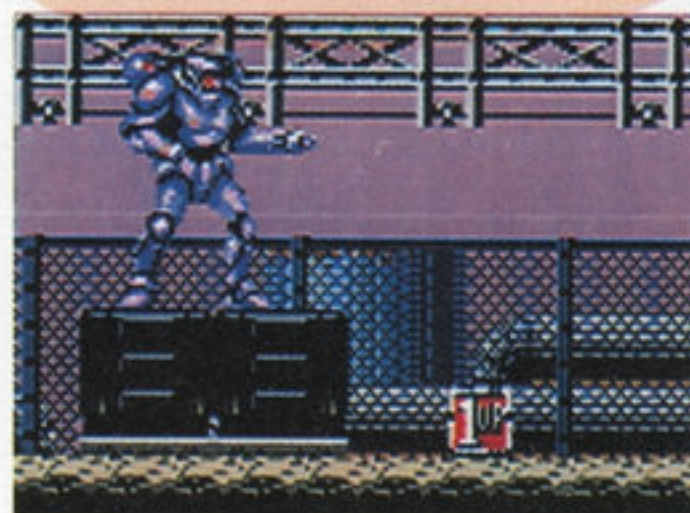
MISSION3はアイテムが豊富なので、確実に取って行こう。アイテム関係は敵が隠し持っているのだが、注意点を一言。アイテムは画面をスクロールさせると消えてしまうので、気をつけるように。思ったよりも簡単に消えるので困ってしまうのだ。また1UPなどのアイテムは、間違っても取り逃がすことのないように。

これはつかえる!!



写真に写っているアイテムはプラズマ砲だ。取れー!!

## ラッキー!!



左右に動いている敵を倒すと出る



これはファイヤーのアイテム

## 各ポイントで武器を使い分けよう

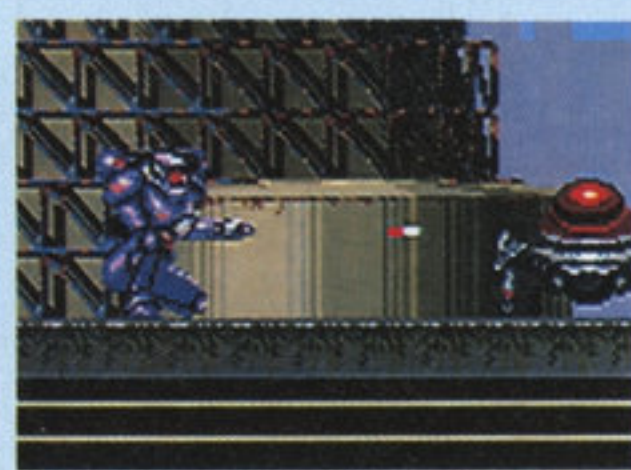
各ポイントで武器を使い分けるのも、このゲームには必要だ。ごく一般の敵にはショット系が一番いいし、左右に動いている敵にはロケットランチャーがお勧めだ。また耐久力のある敵には、プラズマ砲をお見舞いしてやればいい。武器にもいろいろな種類があるので、敵にもいろいろな奴がいるので、特徴さえつかめばいい。

### 2 ロケットランチャー



障害物があるなら、この武器を

### 1 ショット(スーパー)



左右に移動する敵には一番いい

### 3 プラズマ砲



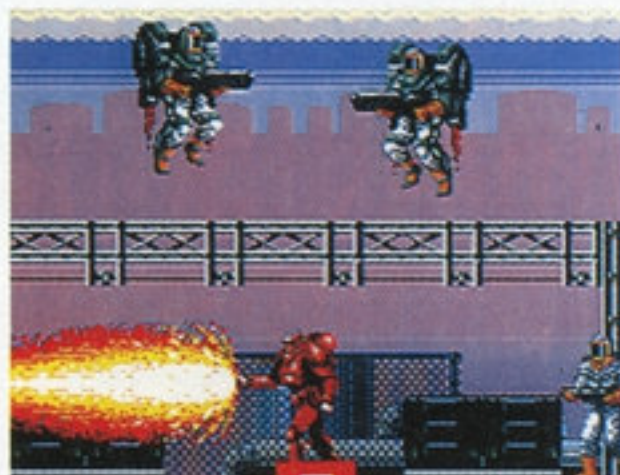
まとめて倒せるのが魅力



## 武器の特徴とバーナーに慣れよう

### 武器

武器は全部で6種類。それぞれに特徴があるので、敵によって使い分けが必要になってくる。



①ファイヤーを使えば…

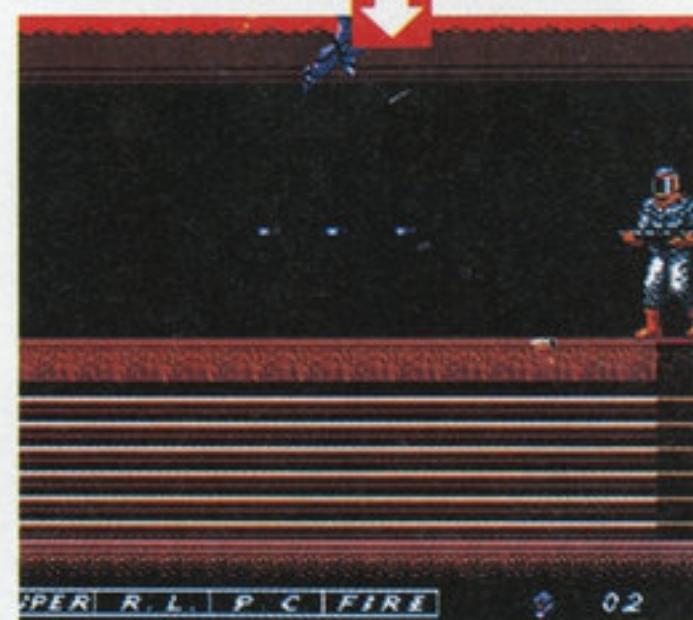


②このように画面全体の敵を、倒すことができる。だが威力はいまいち

### バーナー

最初の内は苦労すると思うが、操作はそれほど難しいものでもない。問題は時間に制限があること。

③ジャンプで上がれない所は、バーナーを使おう

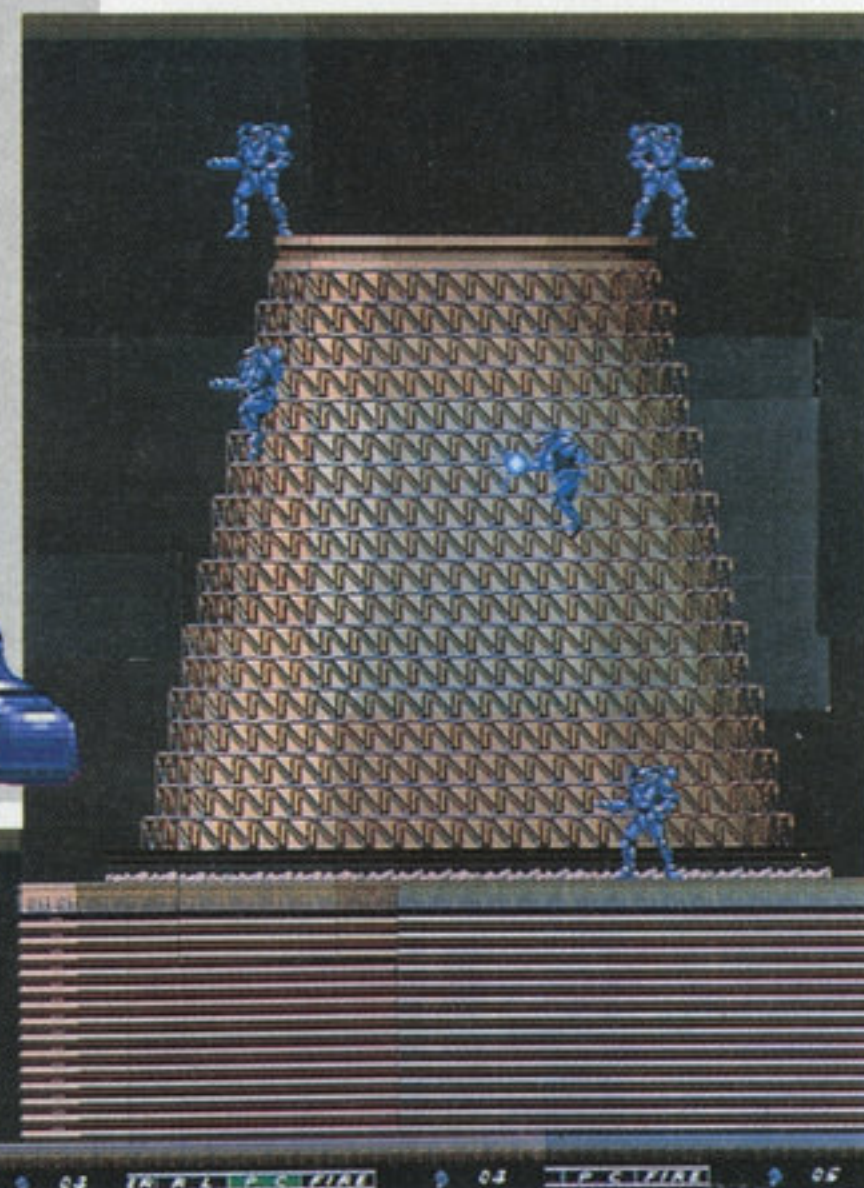
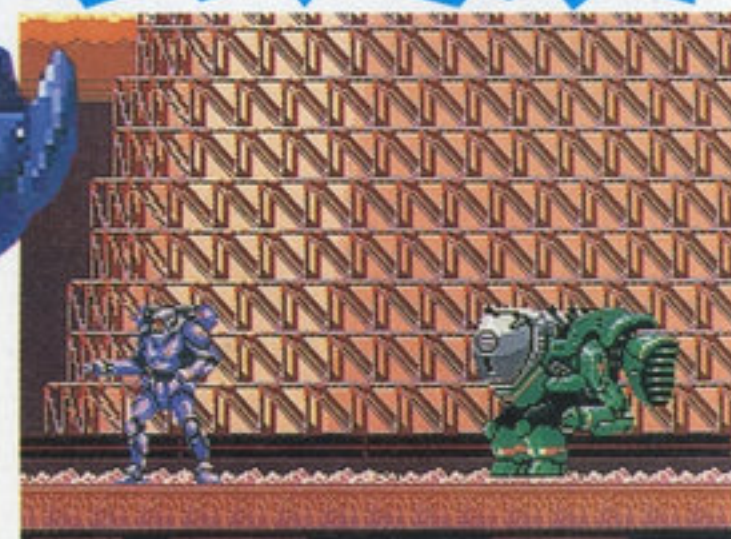


④使い方次第では、かなり役に立つ



⑤ESWATになれば、様々な武器が装備できる。バーナーでの空中飛行は魅力だ

この世にESWATが存在するかぎり  
悪はさかえない!!(死語)

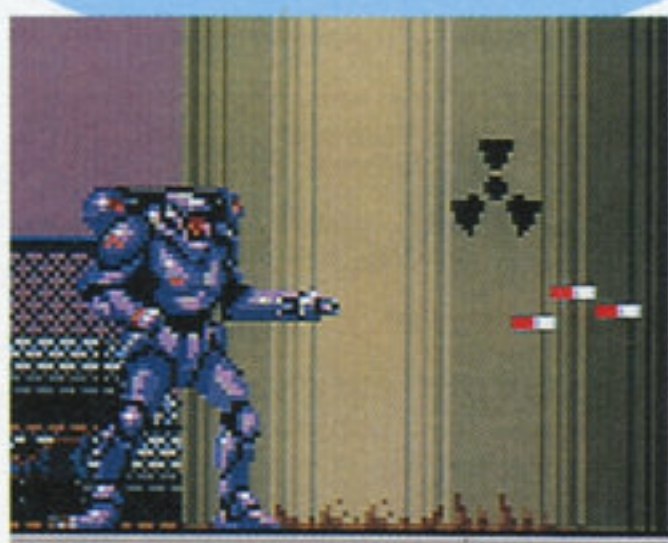


3

## BOSS登場

頑丈なアーマードスーツで身を包んだボスが登場だ。こいつは画面の上から出現し、一定の距離までプレイヤーに近づいてくる。近づいてくる間に弾を3発撃ってくるので、ジャンプでかわそう。攻撃方法はまず、頭(?)の部分を飛ばしてくる。飛

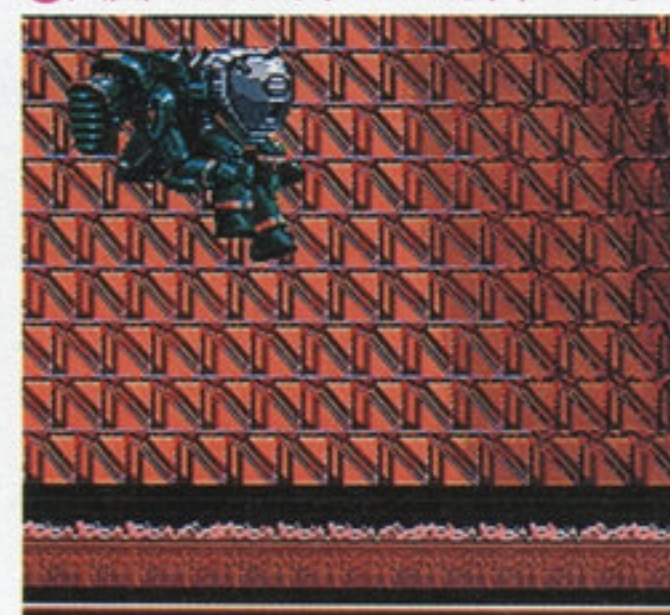
### SUPERがおすすめ



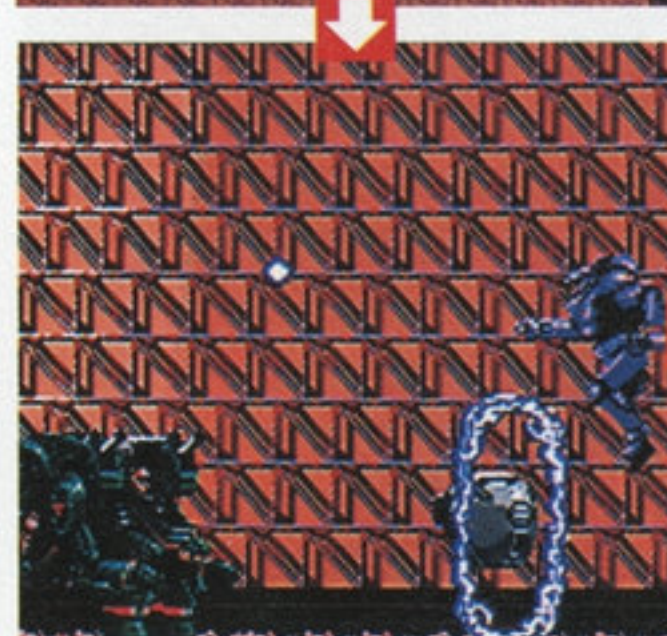
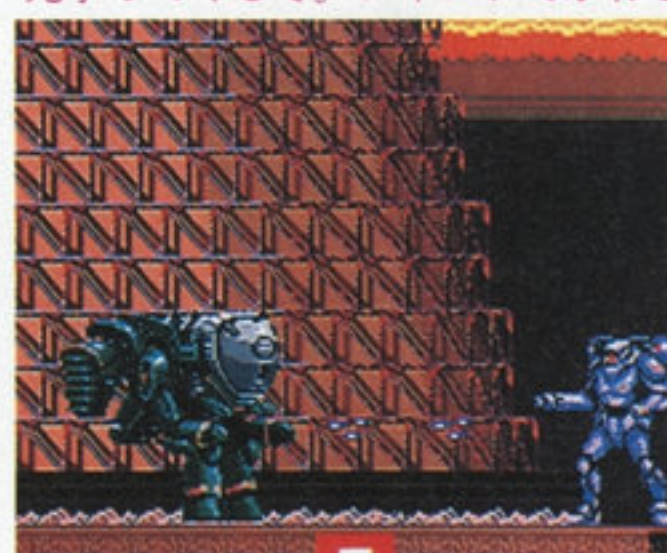
①この武器はボタンを押したままで、連射できるから、一番向いている

ばしてくる時に輪状にエネルギーをためるので、それを目印にすると避けやすい。だが避ける時にプレイヤーめがけて、弾を一発撃ってくるので当たらないように。あと間違っても、バーナーを使って逃げようとしてないこと。このボスは常にプレイヤーを追いかけてくるからだ。バーナーはあくまで避ける道具だけに。

②画面の上から、ボスは出てくる



③プレイヤーに近づく時に、弾を3発撃ってくるぞ。ジャンプでかわせ



④頭に輪状にエネルギーを充電し、最大限に溜まると頭を飛ばしてくる

こんなのもある!!



⑤ボス直前で体力回復が…

やったぜ!!



⑥スーパーさえあれば、恐くないぜ!!



## 4th MISSION

### ATTACK MAD SCIENTIST

MISSION4は不気味なバイオモンスターが潜む、バイオ研究所で繰り広げられる。研究所内は数々のトラップが仕掛けられてあり、おまけにボスの所に行くまではバーナーが使用不能となっている。そのため難易度が高くなっている。ここで気をつけることは、武器アイテムが1つも出ないことだろう。そういう訳もあるから、できるだけショット以外の武器を装備したまま、死ぬことのないようにしたい。ヘタに残機を減らすと、自分のクビをしめることになり、おまけにクリアも難しくなるからだ。

研究一筋の感じがする



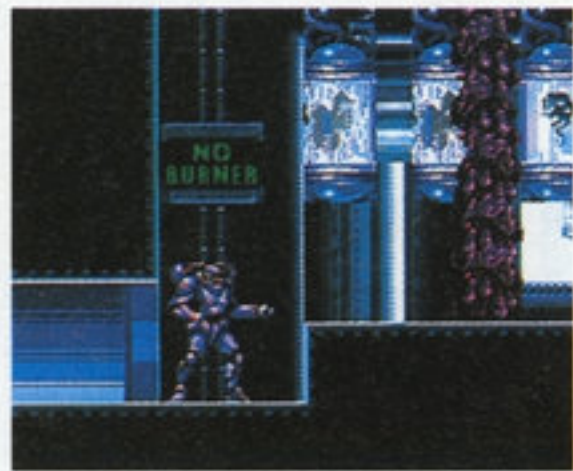
NO BURNER



バーナーが使えないと辛い

## バイオモンスターがうじゃうじゃ

この面はいたる所にある、カプセルからバイオモンスターが出現する。タイプは3種類。地面か

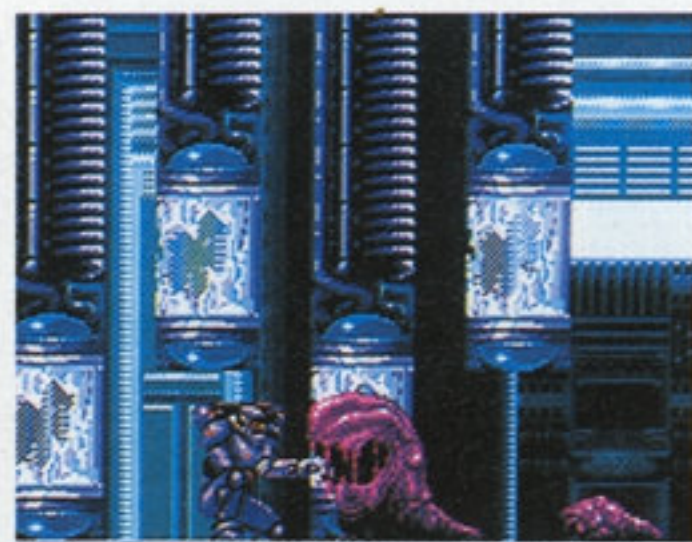


モンスターが重なって、道をふさいでしまった



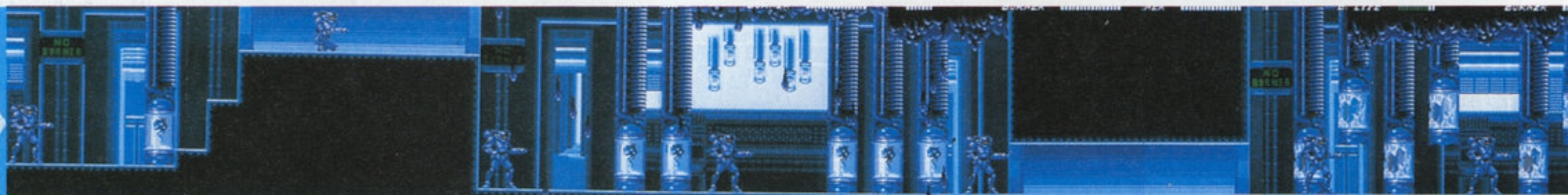
コイツは弾を撃つと...

ら天井に伸びていくもの、跳ねるもの、弾を撃ち込むと巨大化して、体当たりをしてくるものなどだ。いずれのモンスターもノーマルショットだけでは、倒すのはとてもきついで、強力な武器をなくすことのないように。前にも書いた通り、この面では武器アイテムがまったく出てこないからだ。



この様に巨大化してしまう

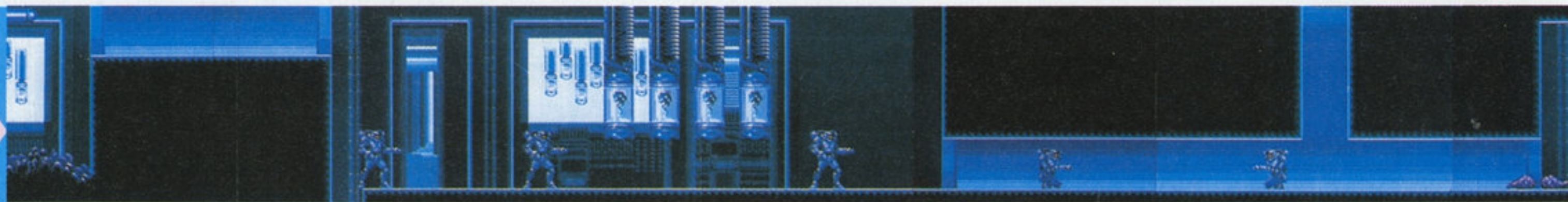
START



1

2

A



6

7

7

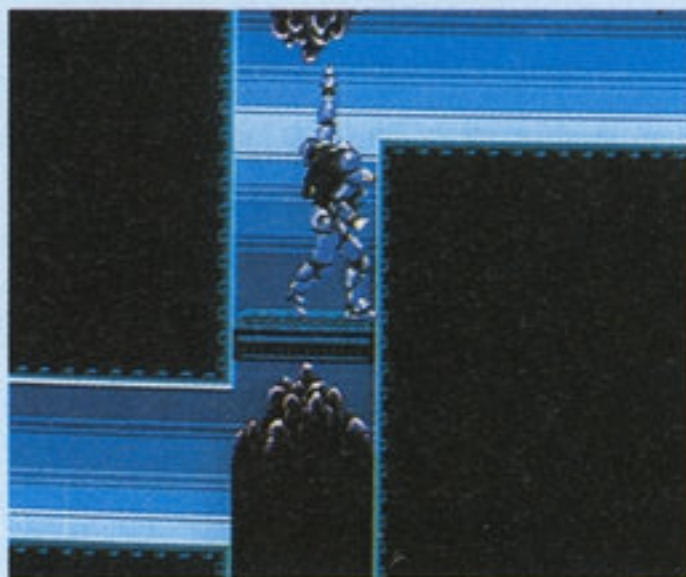
8

8

### 4 せりあがる床

移動防壁地帯を抜けると、端に上に向かった通路がある。ジャンプでは無理な高さだし、バーナーはボスまで使えない。通路をよく見ると、プレイヤーが乗れる大きさの床がある。床に乗ると上下からヘドロが襲ってくるので、上からくる奴を撃ちながら進もう。

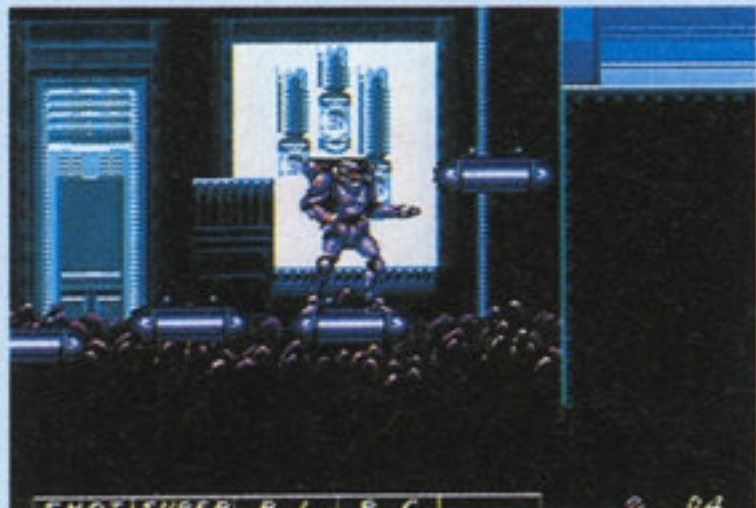
上に撃ちながら、進もう



### 6 フロートの通路

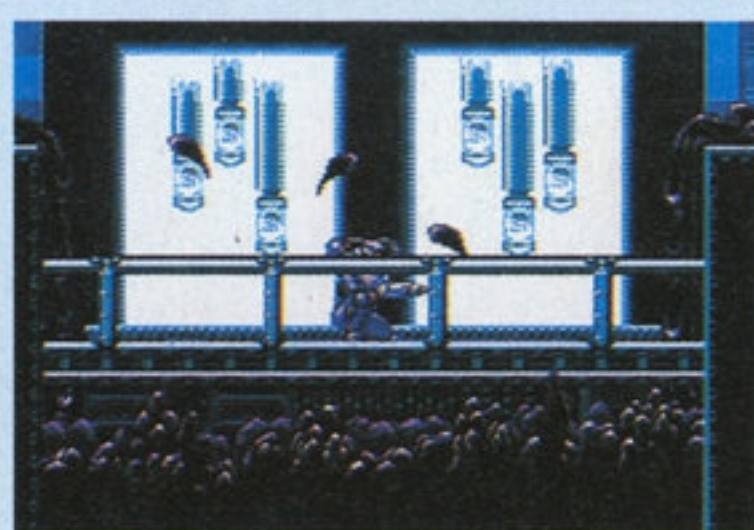
4つのフロートは、なんらかのショックを受けると、落ちる性質を持っている。例えばフロートに体当たりしてもいいし、フロートに弾を撃ち込んでも、落とすことができる。大事なのはいかに要領よく落とすかに尽きる。ここでも下から、ヘドロが溢れてくる。

フロートを使って軽快に進んで行こう



### 5 ヘドロ地帯

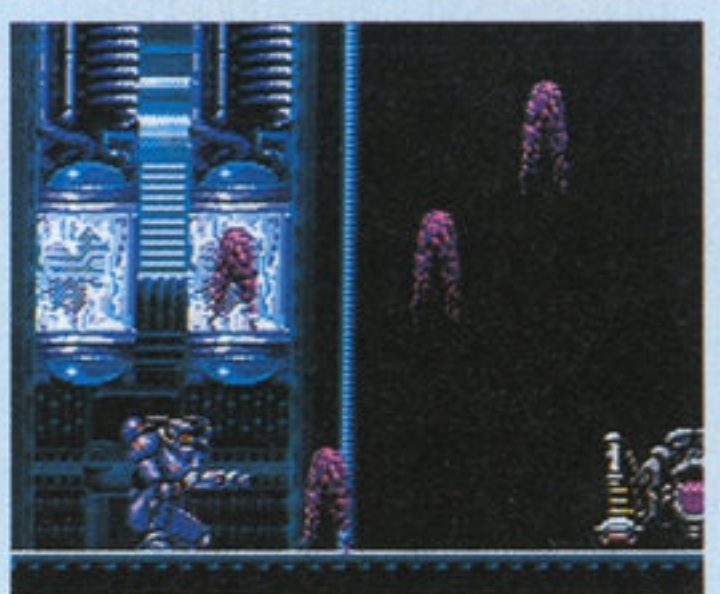
最初は何もないところだが、プレイヤーが右端まで進むとシャッターが壊れて、ヘドロが両側から流れ込んでくる。そして、下部に一定量のヘドロが溜まると、ヘドロが粒状になって跳ねてくる。しゃがみながら、ショットを連射していれば思ったより当たらないぞ。



しゃがんでれば、思ったより当たらん

### 7 モンスター放出メカ

バイオモンスターが出現する場所がある。そこでモンスターと格闘を演じていると、右側からクモみtainな奴が現れる。このクモ(?)の化け物は体内から、モンスターを放出してくるので、注意しなければならない。できれば出現と同時に倒してしまいたい。



モンスターを出す前に倒せ



## 様々なトラップをかくぐれ

最初の文章でも書いた通り、この面は全体がトラップで構成されている。そのため、トラップ一つ一つの特徴をいかにつかむかがポイントになってくる。どのトラップも細工を凝らした(!?)ものばかりで、逆に感心させられる時も。

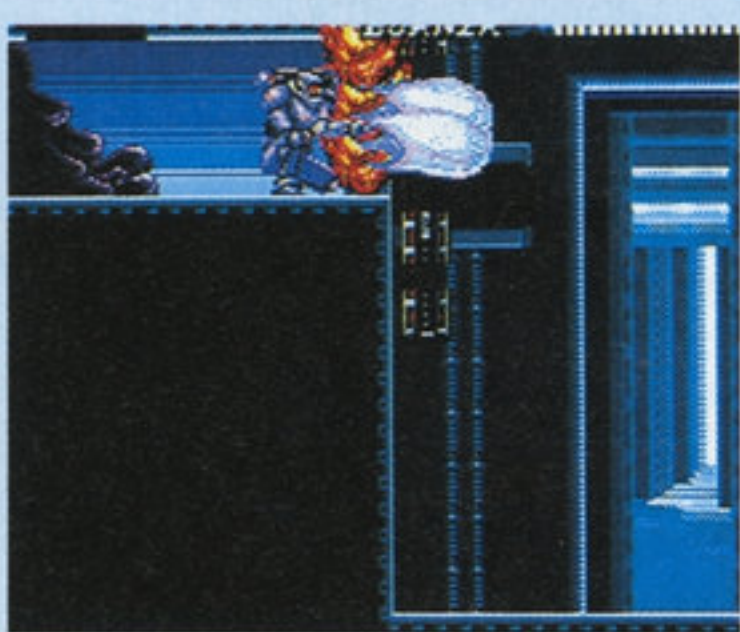


○後ろからヘドロが…

### 1 閉ざすシャッター

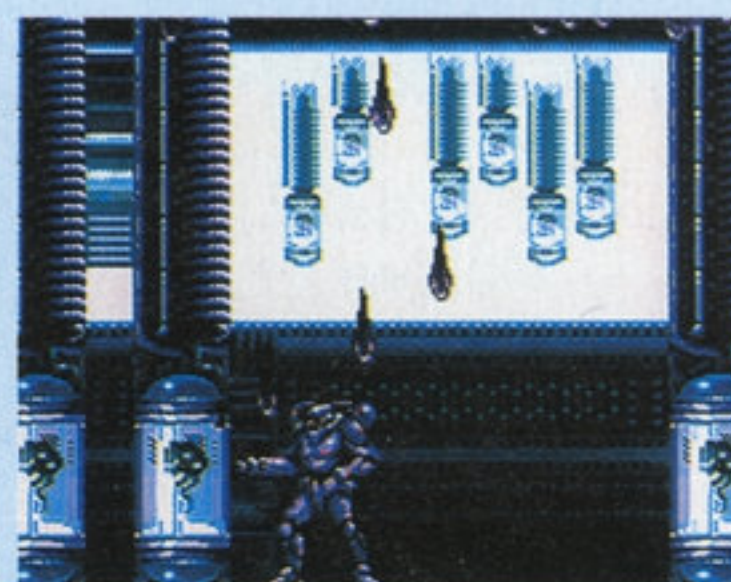
通路に入ると、前方のシャッターが閉まってしまう。おまけに後ろからヘドロがくるので、前に逃げようとする…。するとまた前方のシャッターが、閉まってしまうのだ。だがシャッターは、破壊可能なので落ち着いて行こう。

○シャッターは破壊可能だぞ



### 2 ヘドロの雨

ヘドロが天井から、雨の様に降ってくる。いつも一定の間隔で降ってくるので、パターンを見切れればダメージを受けることはない。ただやみくもに行こうとすると、あっさりと死んでしまうぞ。最初はダメージ覚悟で、ヘドロの落ちてくる場所を確認しながら進もう。

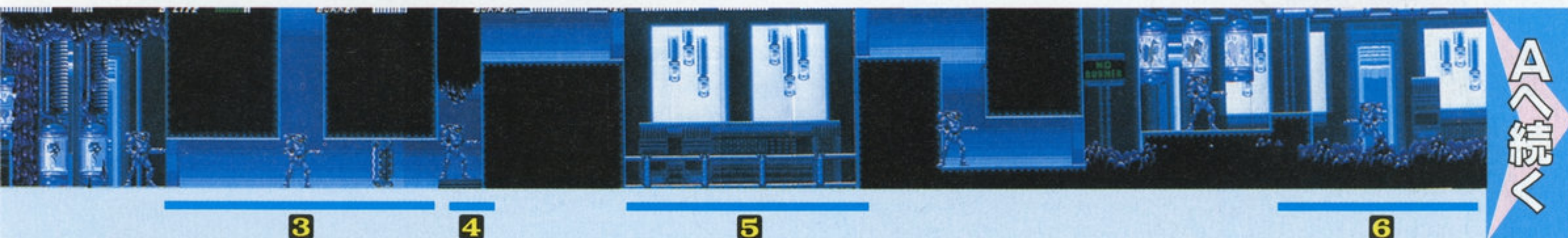
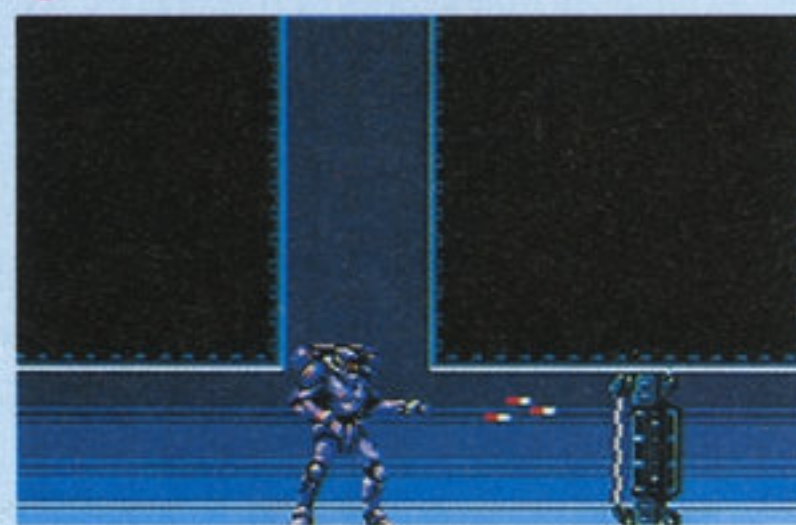


○落下地点を覚えてしまおう

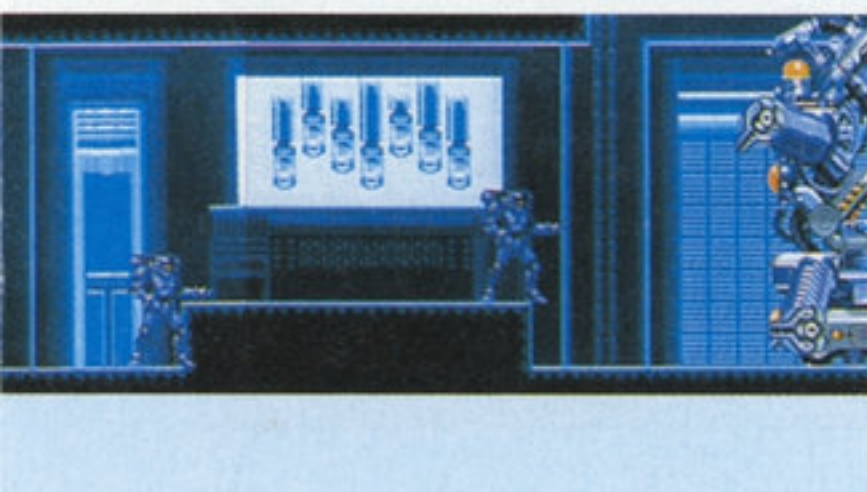
### 3 移動する壁

ここでは動く防御壁が、進路を阻んでくる。壁は弾を撃ち込めば、後退させることができる。この特徴を利用して、ショットを撃ちながらトンネル中央まで移動する。中央にはちょうど縦穴があるので、壁が戻ってきた時にハイジャンプを使えば避けられるぞ。

○しゃがんで、撃ちながら進んで行こう



Aへ続く



### 8 トンネル内のモンスター

トンネル内でヘドロと挟み撃ちにされることもある。ヘドロを撃てば、戻るということは前にも書いたが、モンスターを倒しながらだと、かなり辛いものがある。

○コイツ等は撃たれる前に倒せる



○ヘドロは撃って、後退させよう

## BOSS登場

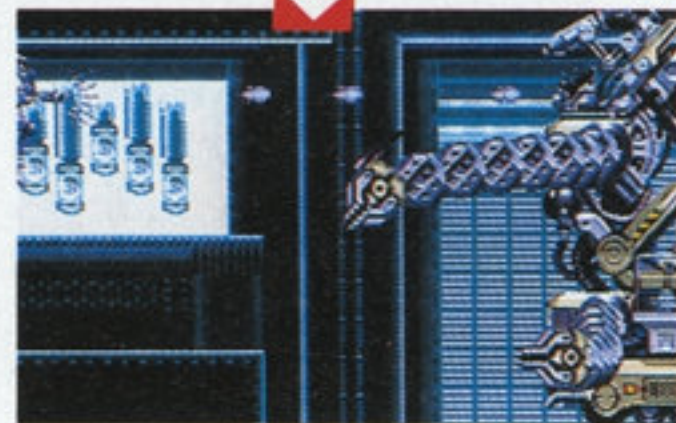
MISSION4のボスは、人形のからくり機械みたいな奴だ。コイツの弱点は本体の上・中・下にあるランプみたいなものだ。攻撃方法として、まず腕を使ってパンチをしてくる。このパンチは画面の左端にいれば、まず当たることはないから安心。問題はプレイヤーに向けて、飛

ばしてくる泥人形だ。コイツの習性として、泥がまだ人形となる直前に（ここが大事だ）プレイヤーが動いた方向に歩く習性を持っている。だからボスが泥を投げて来たら、パーナーを使って右に移動する。泥人形がプレイヤーの下を通り過ぎたのを確認したら、すかさず左に着地しボスを攻撃する…。まあこんな所だ。このやり方は真ん中の部分を壊す時

### プラズマ砲

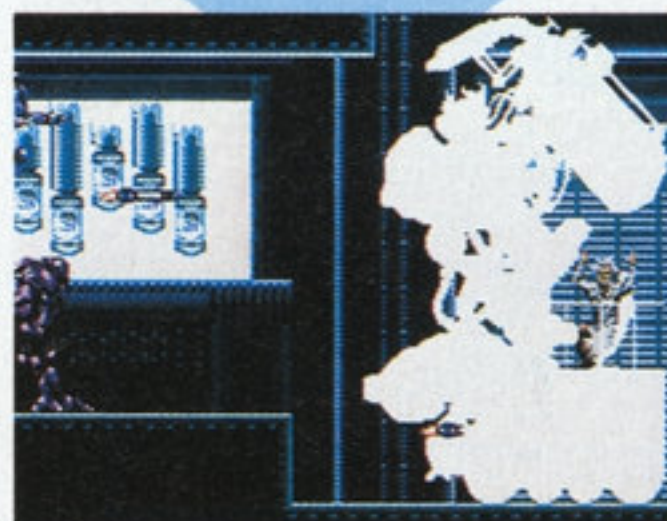


○最大出力だー!!



○連射した方が早く壊せるかも

### ロケットランチャー



○上部を破壊したら、次は下部にロケットランチャーを撃ち込もう

○マッドサイエンティストも、降参して手を上げている。口ほどにもない!?

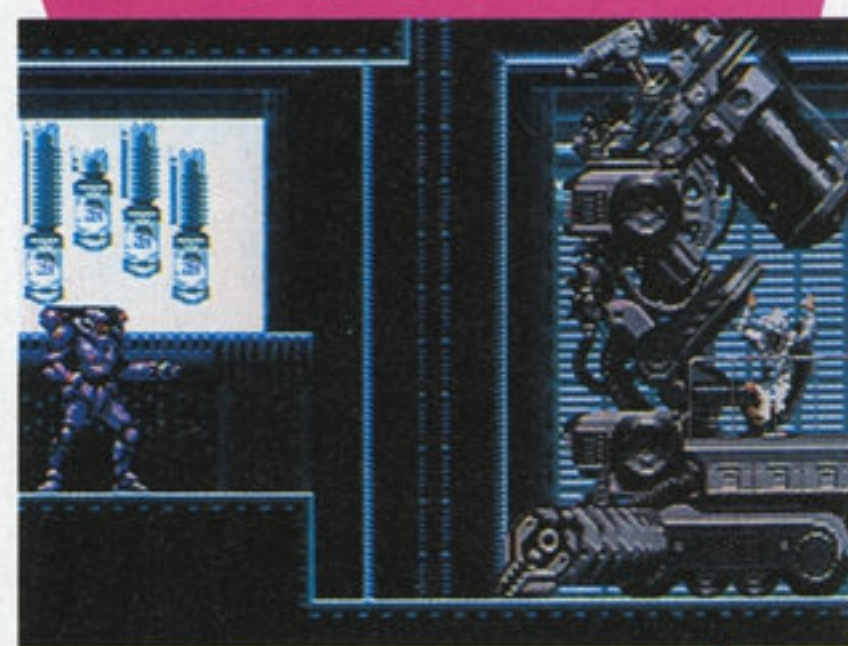
こんなものもある!!



○アイテムがたくさん

に使うといい。ほかの2つは上部分はプラズマ砲の連射や時間が経っても確実に倒したい人は、エネルギーを溜めたプラズマ砲を撃ち込んでやるといい。下の部分はロケットランチャーを、何発か撃っていると勝手に壊れるので問題はないだろう。

Very good!!





## 5th MISSION

DESTROY DARK BASE

この面は迷路状になっているため、バーナーを多用することになる。この面に来て、バーナーの使い方に慣れてない人は練習しておくように。なぜかというとバーナーが使いこなせなければ、突破するのはまず無理だからだ。

この面のボスは…

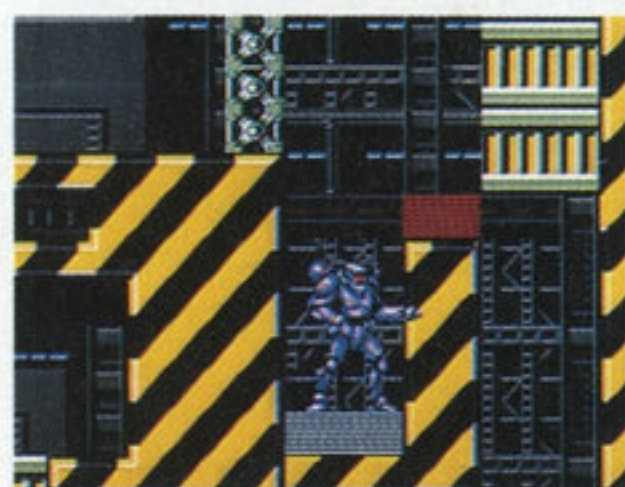


### 色によってずいぶん違う

まずマップを見てもらいたい。所々に水色と赤の2つの色をした部分（何重にも重なった線）があ

るはずだ。この部分には色によって特徴があり、プレイヤーを助けてくれる。水色の所に着地すると、バーナーのメーターが完全に回復する。また赤の部分に着地すると、これもバーナーが回復するが、ダメージまで受けてしまうぞ。

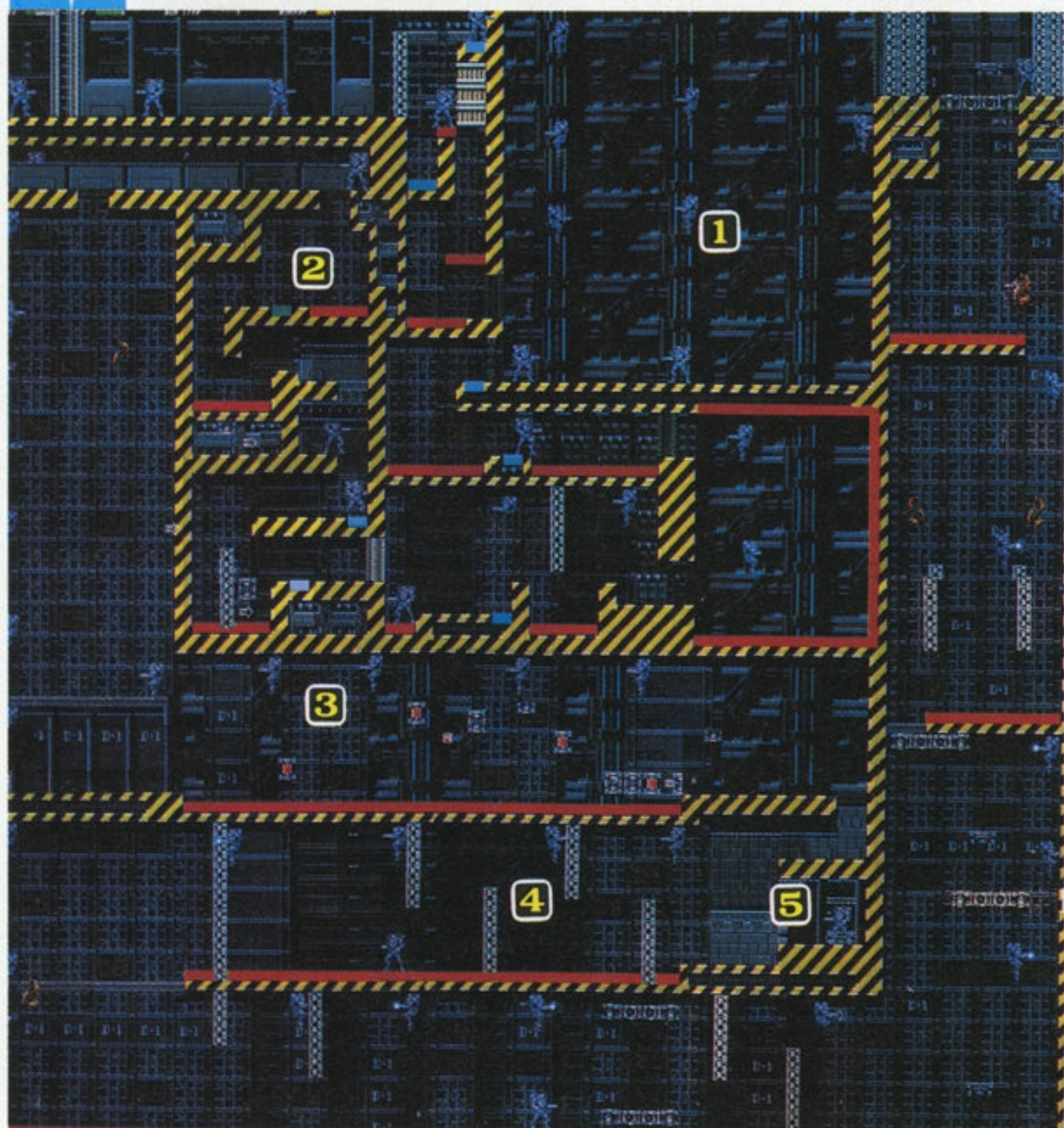
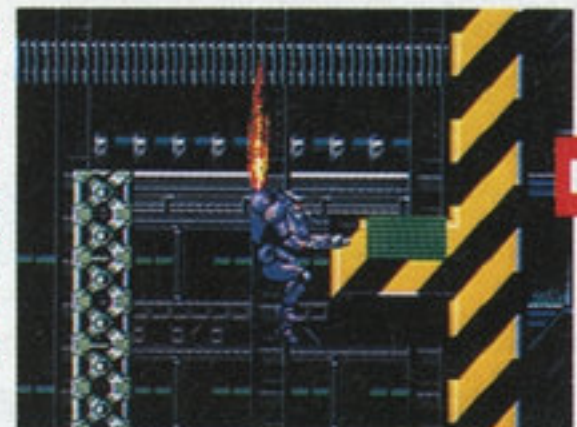
この部分は安全地帯



同時にダメージも受けるので困る

START

一応回復できるが…



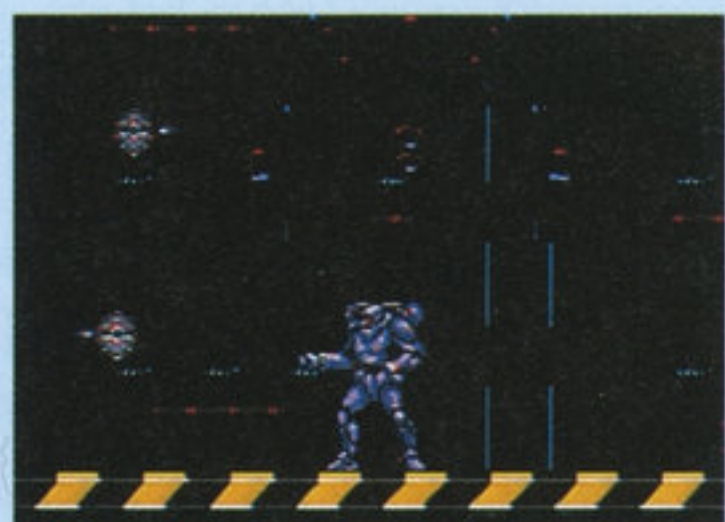
## より強力な難関を突破しよう

MISSION4に増して、強力なトラップが待っていた。数こそは少ないが、いずれもプレイヤー

の脅威となるものばかりだ。これらのトラップ1つ1つも詳しく紹介してるので読んでほしい。

### 1 邪魔な敵キャラ

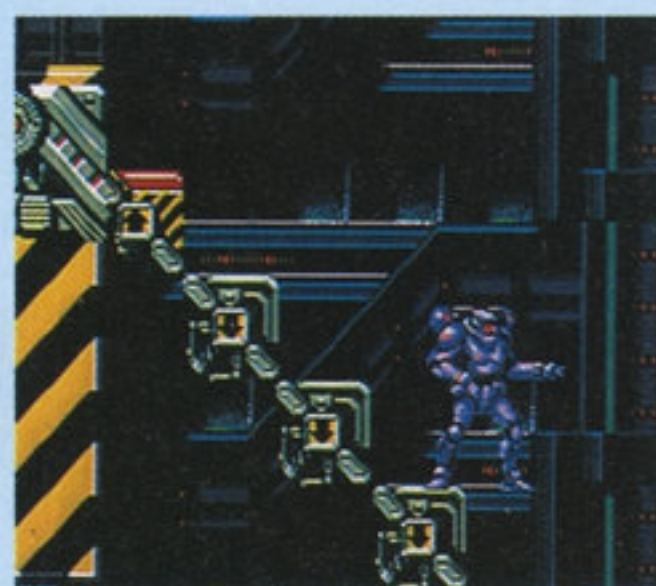
この部屋に入るとシャッターが閉まってしまふ。脱出するにはこの部屋にいる、黒いアカキャラに一定のダメージを与えるしかない。このアカキャラは、スタート地点でも出てくるが、この後も何度か出てくる。そして、最後には本物のアカキャラが…。



写真では、見にくいかも知れない

### 2 軽快に進んでいこう

ここはバーナーをうまく使わなければならない。バーナーをうまく使うコツは、ボタンを小刻みに押すことだ。理由はボタンを小刻みに押すことによって、バーナーの消費を少なくすることができるからだ。ボタンを押したままだと、空中移動もできるのぞ。

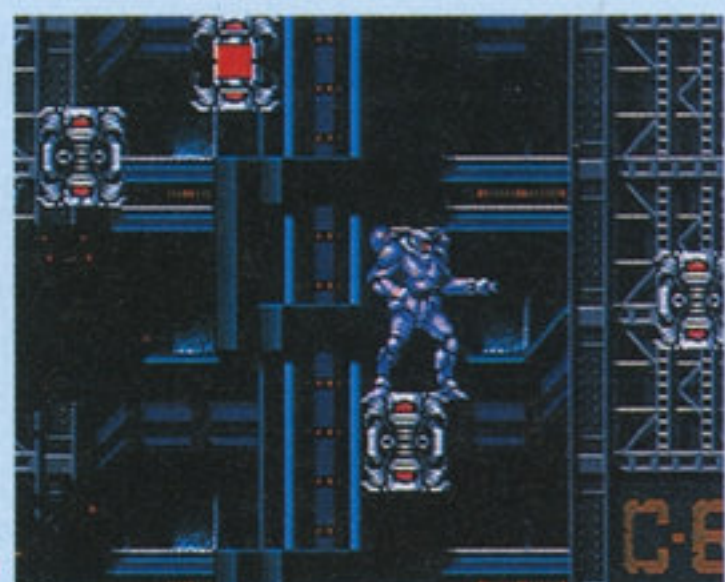


テンポよく登って行こう

### 3 出現位置を覚えよう

障害物を避けながら、ここもバーナーで進んで行く。飛んでる障害物の中で、赤い印がついているのがある。その障害物を撃つと、バーナー回復アイテムが現れる。うまく回復させて、進んで行こう。

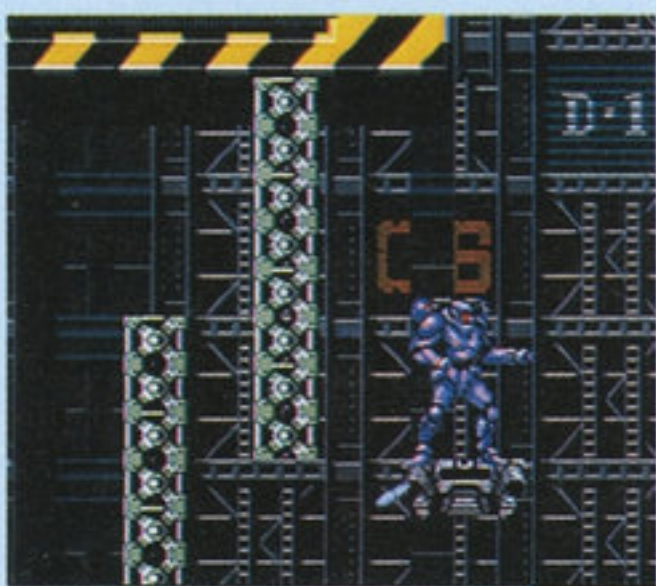
バーナーを回復させつつ、進もう



### 4 鉄の柱に注意

ここは乗り物を使って、進んで行く。途中で動く鉄柱に、邪魔されることがある。鉄柱だけを避けるのは簡単だが、乗り物に乗りつつ避けるのは難しい。種類には、ただ立っているもの、挟み撃ちを仕掛けてくるもの、天井にぶつけようとしてくるもの…。等々だ。

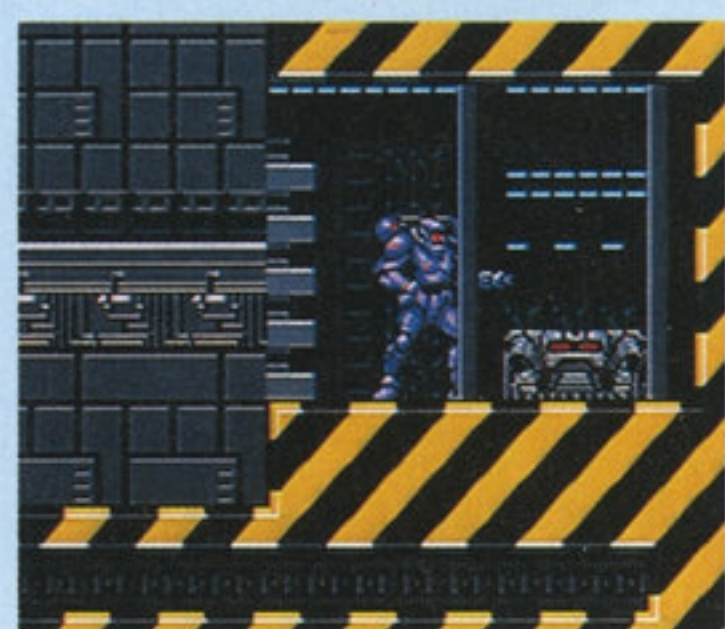
鉄柱の動きをよく見よう



### 5 乗り物をうまく使おう

乗り物は、いつも特定の場所に置いてある。乗ることによって動きだし、プレイヤーをボスの所まで、送って(?)くれる。乗せてくれるのはいいが、あくまで乗り物は、決まったルートしか行かないのである。困ったものだ。

乗り物でボスの所まで行くのだ





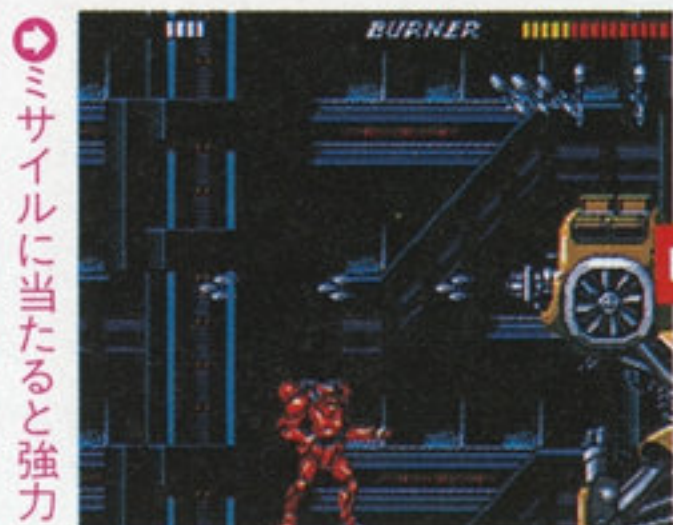
## BOSS登場!!

ついにデカキャラの正体が分かった。コイツの正体は何と、この面のボスだったのだ。おまけにこの部屋

どうしても勝てないキミへ!!  
安全地帯はココだ!!



○ここ入れば、死ぬことはない



○ミサイルに当たると強力

は以前、閉じ込められた所だ。ここでは、空中戦がメインとなってくる。コイツの攻撃方法は体当たり（これが強力!!）に誘導ミサイル。さらにレーザーを、プレイヤーめがけて撃ってくるのだ。レーザー自体はスピードが遅いので、当たることはないけれど、ヘタに空中移動なんかしていると当たってしまうぞ。誘導ミサイルも、落ち着けば十分かわせる。それでも、どうしても勝てない人は、画面の左下で連射していれば、時間はかかるけど確実に倒せるぞ。

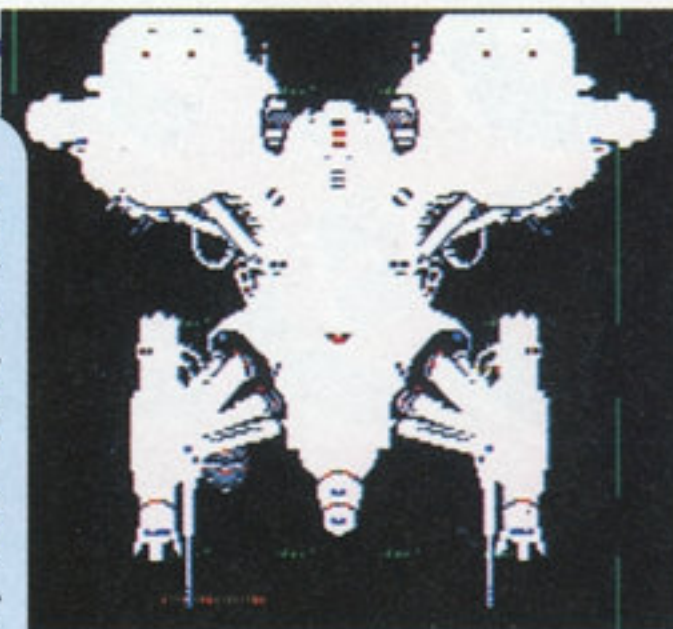


○まずい!! 流れ弾が飛んできた

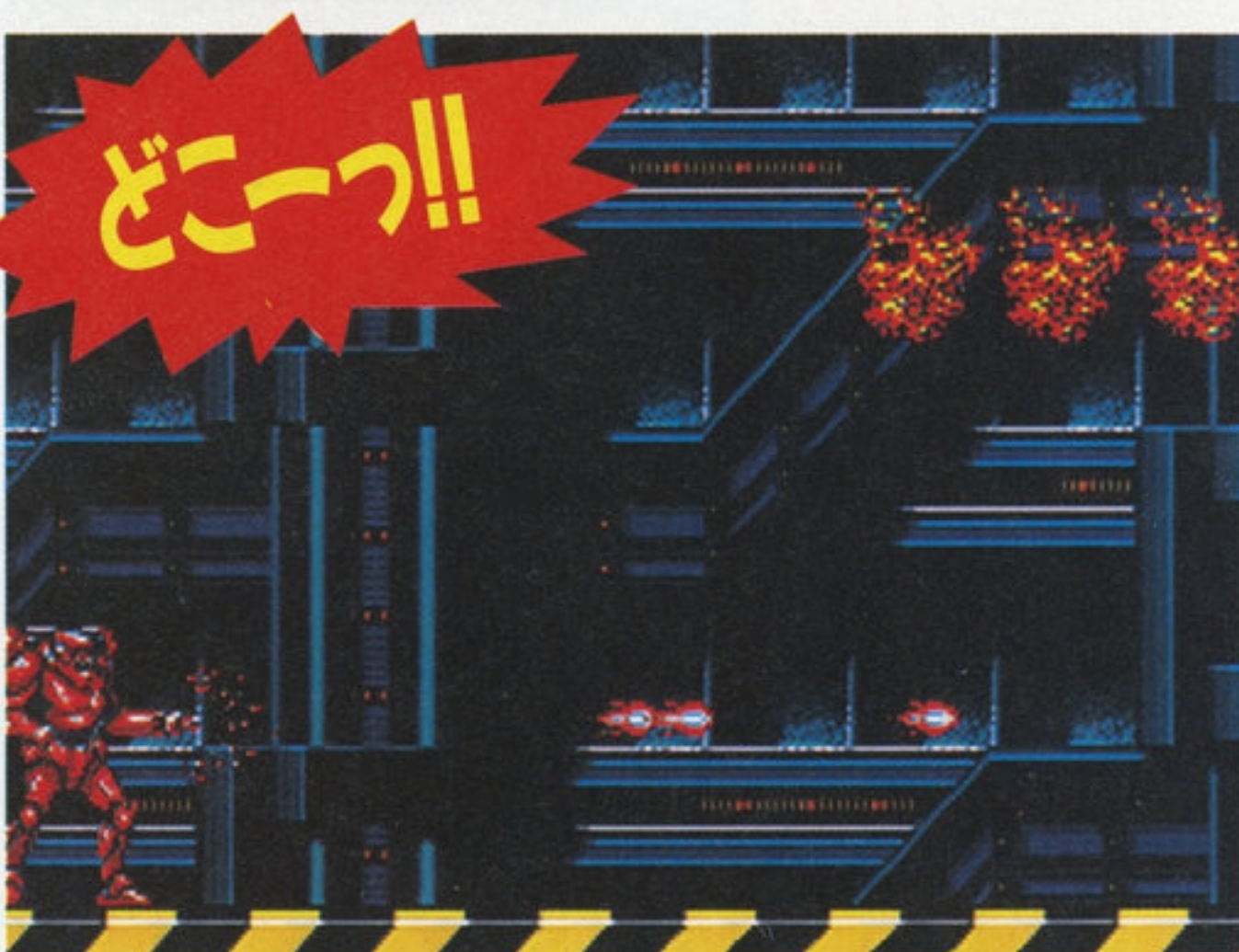
○コイツが見にくかったのは...



まるでシルエットクイズ



○保護色を使っていたからだ



どこっ!!

○とうとう破壊できたぞ!! まぎわらしいことするな

## 6th MISSION

### PENETRATE SECRET SEWER

MISSION6は地下水道での戦いだ。この面に出現する敵は陰険な奴ばかりなので、しつこさに負けないように。水面と塀(?)をうまく移動し、武器もなるべく強めなものを装備しよう。お勧めの武器はプラズマ砲。

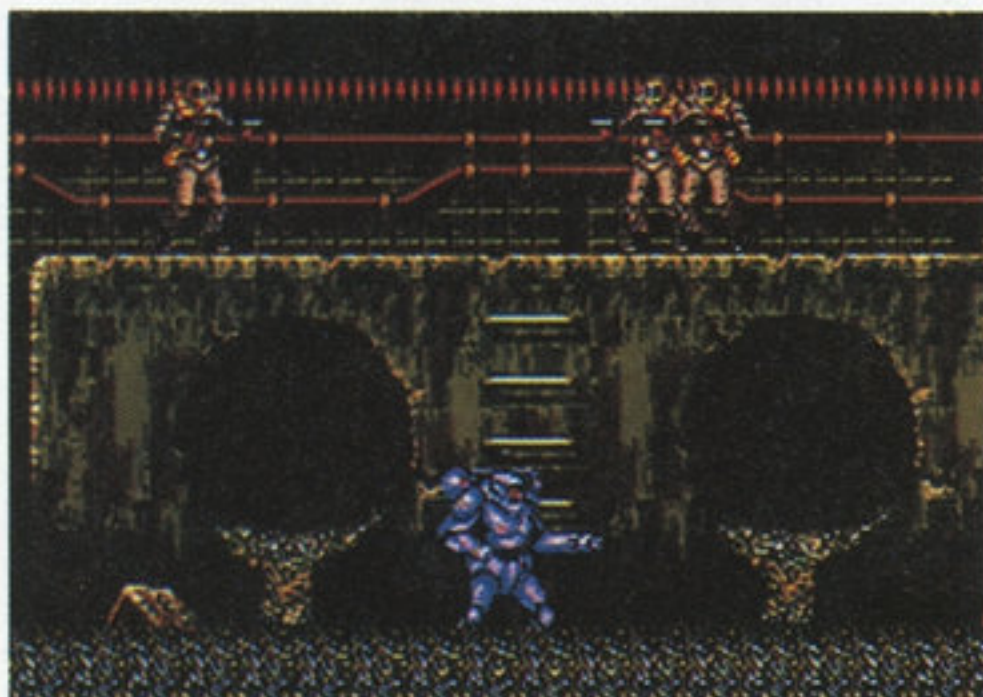


○ドリルみたいな奴だ

## 数々のトラップが君を待ち受ける

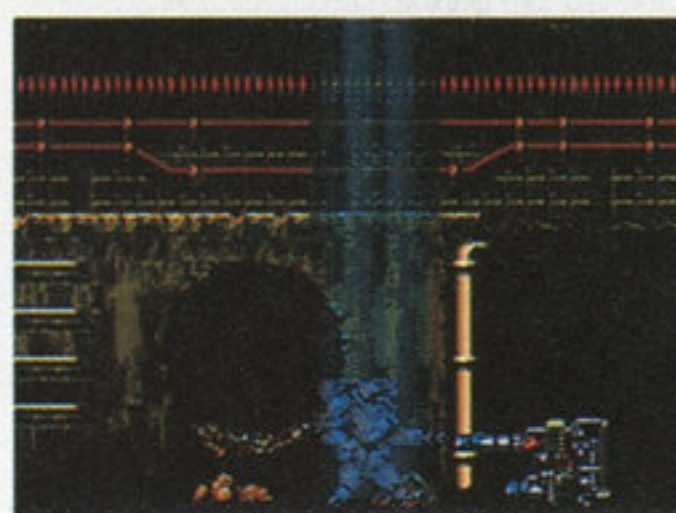
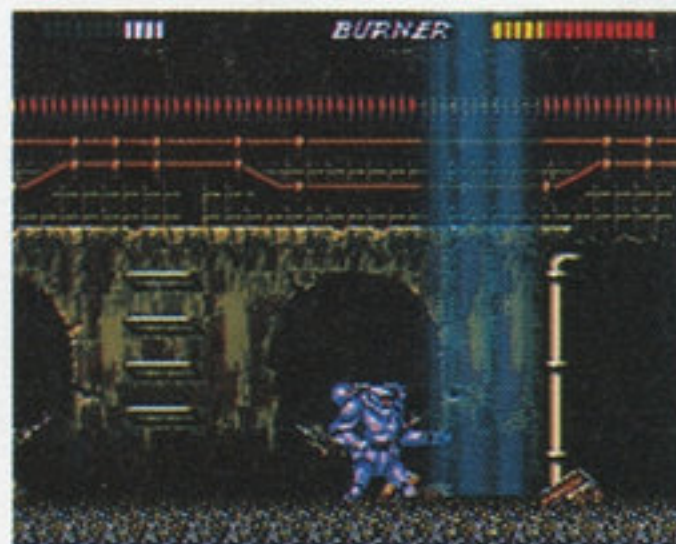
この面に出てくる敵はそれぞれに存在価値があり、違和感を感じさせないのがいい。アメーバ状の奴なんかは地下水道にぴったりだ

と思う。このアメーバには、注意しなければならない。うっかり触れられると、身動きが取れなくなってしまうからだ。振り放すにはパッドを左右に動かすしかない。あとマップの所々に緑色した、霧状の線があるのが分かります。これらの線に触れると、一定の場所から敵が現れて、プレイヤーに攻撃してくる。コイツの狙いがかなり正確なので、困ってしまうのだ。



○地下水道の中は、ジメジメして感じが悪い

○どんなことが、待ち構えているか



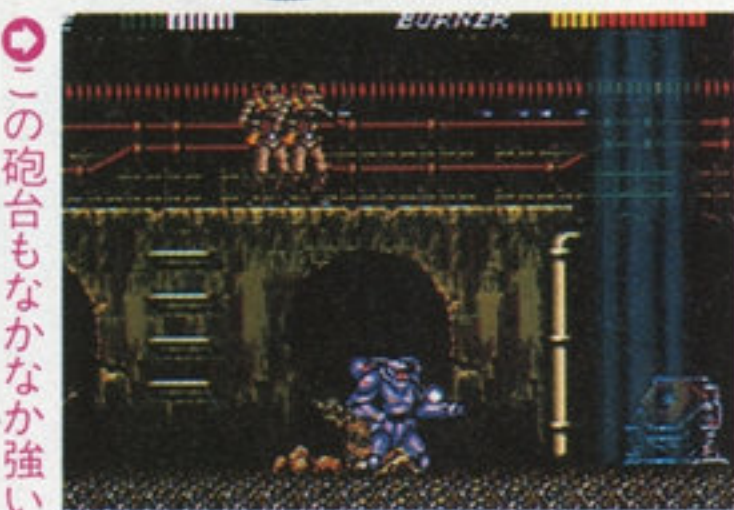
○砲台は緑線に触れると現れる



○前方にゼリー状の敵が出現!!

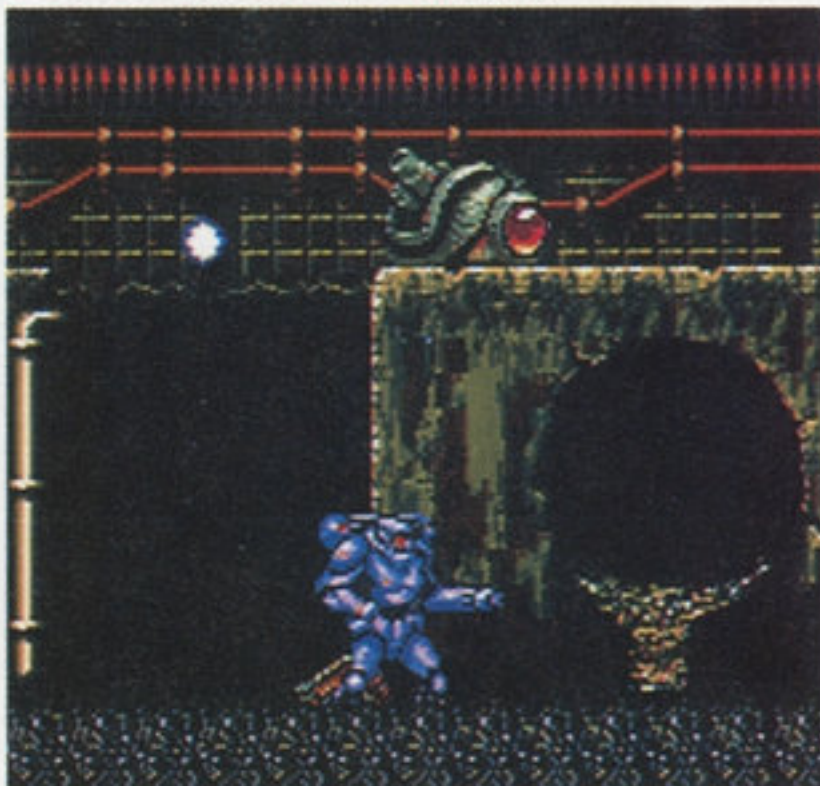


○うおっ!! 包まれてしまった。パッドを動かさせ



○この砲台もなかなか強い

○写真の敵は破壊不可能(!?)





# ドラマチック アクション・ゲーム

今秋発売予定!!

メガドライブの世界  
ここに極まる!!

メガドライブの世界を打ち破る、  
パワフルで美しいアクションゲームの登場!

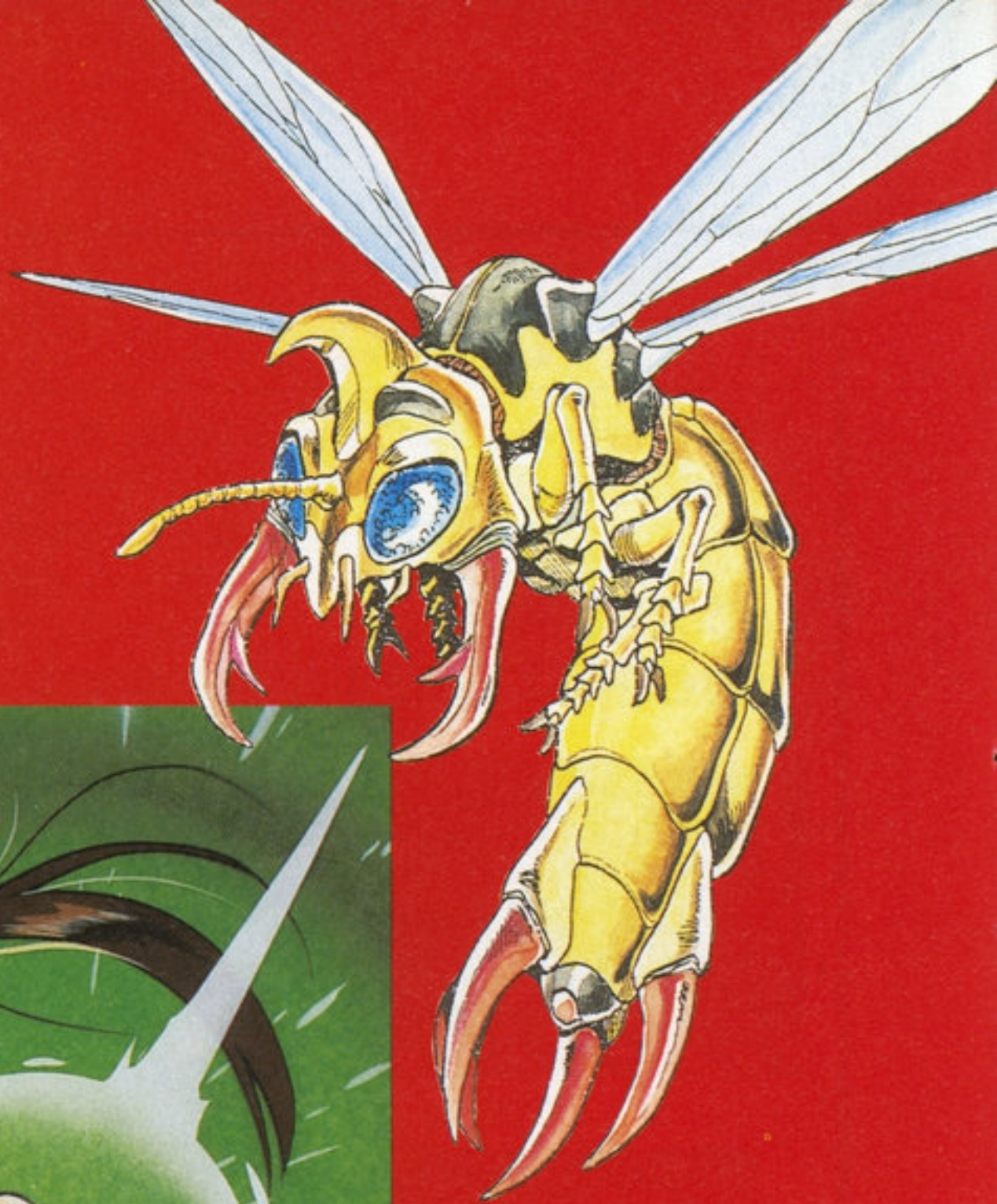
三次元スクロールを採用しての  
臨場感あふれるゲーム感覚!!

全5ステージ

最大で縦8画面、横32面のビッグスケール。

妖子に襲いかかる魔物の種類とその攻撃

パターンは4Mの限界に挑戦!!



メガドライブをリードする

ドラマチック・アクション・ゲームの誕生。

本当のアクションゲームは妖子から始まる。



メディアミックス展開中

まものハンターようこ

# 妖子

## 魔物ハンター

【だい なな けい しょう  
第7の警鐘】

価格未定 4メガROM



CNCS Corp. 1990  
©MITSUKI & MIYAO1989



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 多端機 の使用を  
許諾したものです



メガイヤ  
MAGIYA

日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL. 03-486-6314(代表)  
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部 (直通)03-486-6588 (受付時間)9時~18時





# 包圍網突破

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

★メガドラ独自のオプションや強力武器!

★大容量4メガROMによる美しいグラフィックとBGM!

★1P専用設計!

メガドライブ・バージョン  
横スクロール・シューティング・ゲーム

# HELLFIRE™

ヘルファイアー

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

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

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



9月28日発売予定! ¥6,800(税別) 4メガROM ©1990 NCS/TOAPLAN

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



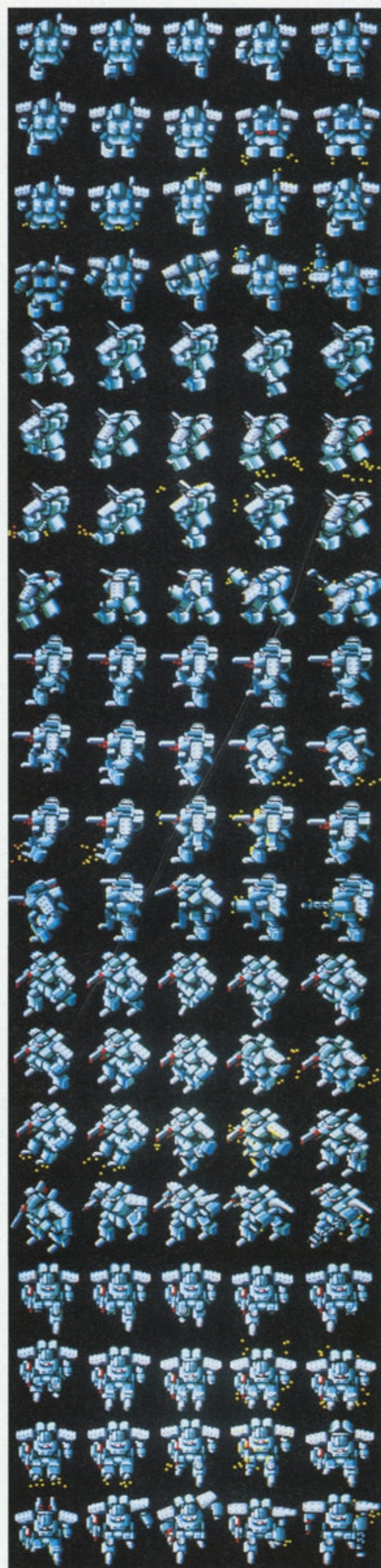
メセイヤ  
**MAX**

日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(代表)

お問い合わせはソフトウェア フロント部 (直通) 03-486-6588 (受付時間) 9時~18時





イラスト・美樹本晴彦



**想ひ出は軍神と化す...** 2000年代、激化する宇宙兵器は戦争の在り方を変えた。機動兵器NAPの誕生である。軍事国家エルシリアの外人部隊に身を潜める元連邦軍少尉ハワード・ボウイの元に一つの指令が下された。「チームアンデッドに告ぐ。血の軸ブラッディ・アクシスを占拠、破壊せよ」飛行する支援輸送機、作戦地点までの旅は快適なはずだった。が、機は沈められた。謀略の臭い、しかし生き残ったボウイにとってそれは重要なことではない。彼は戦闘の中でだけ感ずることが出来る陶酔感が欲しかった。「...作戦遂行。カウントダウン」狼は駆け抜ける。血塗られた時を...





この商品は、(株)セガ・エンタープライゼズが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。

#### 戦慄のクォータービュー

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

#### 変速するスクロール

低速と高速を任意に使い分け、変速するスクロールが躍動する。

#### ユニット・ダメージ～火力か機動性か～

自キャラであるNAPは、ユニットをつけると火力と耐久度が上がり、機動性は下がる。どちらを取るか、戦略が問われる。

#### マシンコーディネート

NAPには14個までユニットをつけることができる。  
様々なユニットを装着し、戦略的にNAPをコーディネートする。

#### 自キャラのパターンは128!!

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

#### バリエーション豊かなゲームフィールド

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

# クォーター・ビューの熱き戦場。



FZ戦記

アクシス

# アクザ



# 人類の存亡を賭けた、大迷宮の戦い!!

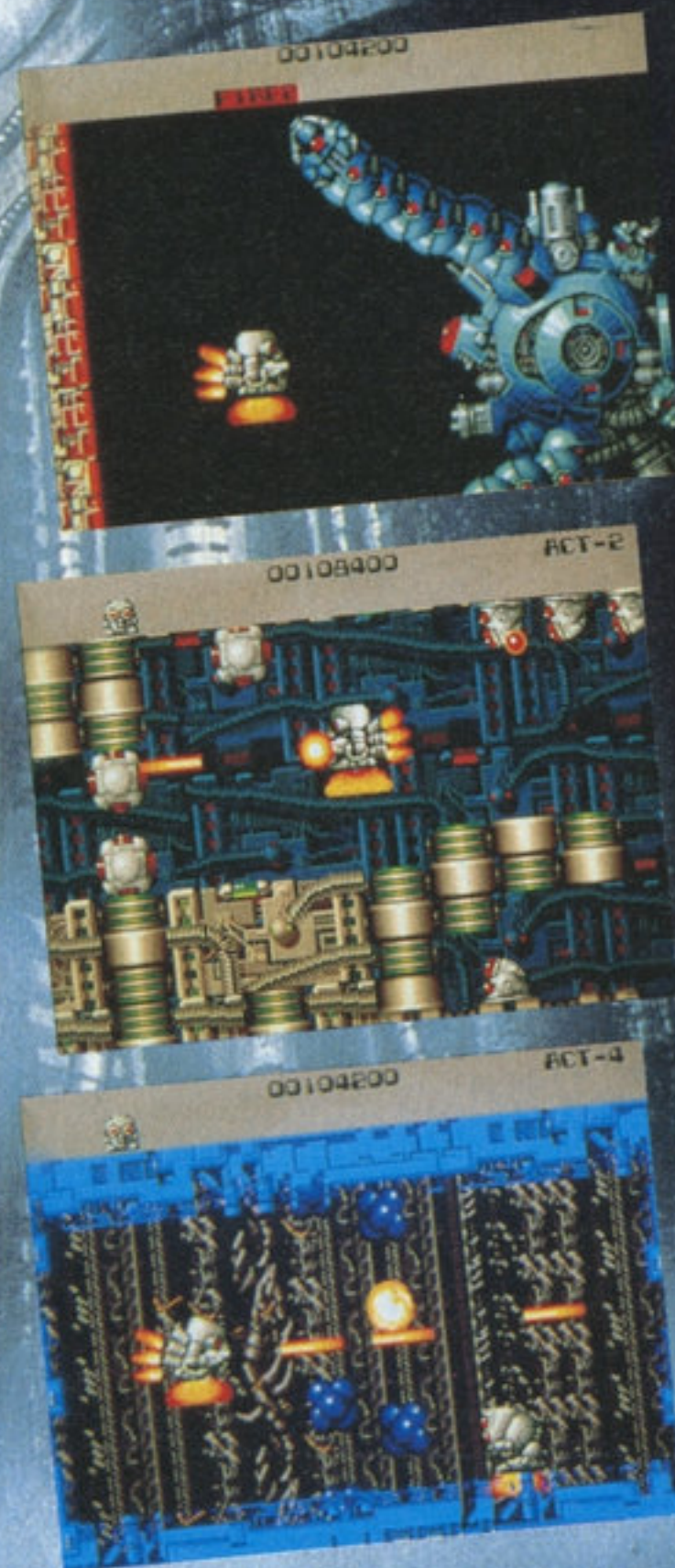
最終戦争の後、ほとんどの生物が死に絶えた。このままでは人類は滅んでしまう!  
マザー・コンピュータの指令により、アトミック・ロボキッドは  
地底大迷宮に呑み込まれたシェルター内のイヴの救出に向かった。

10月  
発売予定!  
価格 ¥6,800  
(税別)

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!



ATOMIC メガドライブ・カートリッジ  
**ROBO-KID**  
アトミック・ロボキッド





# 噂の『ファットマン』遂に日本上陸!!

IBM-PC版「TONGUE OF FATMAN」としてアメリカで大人気(アクション部門大賞)のアクションゲームがメガドライブで、いよいよ登場。



# FATMAN



※この画面は、開発中のものです。

1990©SANRITSU 1990©ACTIVISION

※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。

9月  
発売予定

予価 ¥7,800(税別)  
2プレイヤー対応/5Mビット

**SANRITSU®**  
サンリツ電気株式会社  
神奈川県相模原市千代田2-6-23

●この商品に関してのお問い合わせは  
TEL. 03-402-7864





今秋  
全国一斉発売

あのアーケードが  
ついにメガドライブに！

鯨！鯨！鯨！  
サメ！サメ！サメ！

今、君は飛び立つ時！  
コードネームは「鯨！鯨！鯨！」

—— 君は死力を尽して撃ちまくれ ——


アーケードより完全移植のシューティング  
全攻撃目標は、10ステージ  
レベルモード選択可能  
アイテム獲得によりパワーアップ



**TOAPLAN Co.,Ltd.**

株式会社 東亜プラン 〒167 東京都杉並区清水1-8-4

TEL.03(5397)0511(代) FAX.03(5397)4755

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



「風の谷のナウシカ」が帰ってきた。

アニメージュに好評連載中。



アニメージュ  
Animage

徳間書店



# HYPER UL-TECH ウルテク MD

月刊化第1号のウルテクです。本紙共々、皆さんの期待に答えるように最新のウルテク情報をお送りしていきます。皆さんも夏の暑さにめげず、ピンバン応募してきてネ!!

## 技のランク

役に立つか? 面白い  
いか? など、技の  
ランクを総合的に判断して、座蒲団の枚  
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。

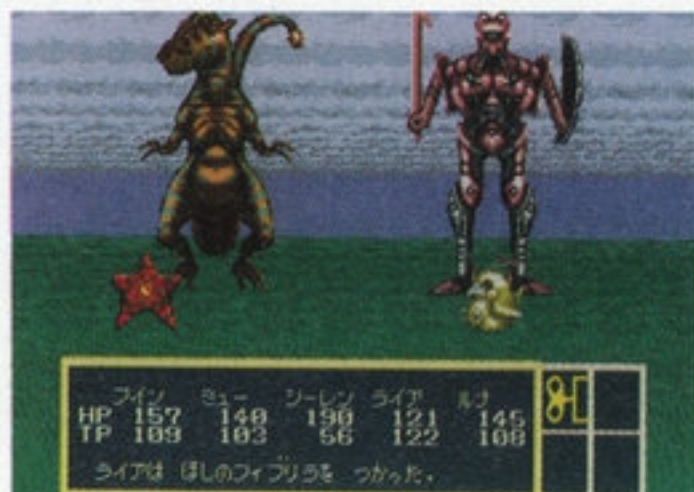
## ファンタシースターIII—時の継承者—

### 戦闘時に使 える道具

前のP.S.IIを持っている人はもう知っていると思うが、P.S.IIIでもアイテムでテクニック(魔法)が使えることがわかった。そこで、アイテムを戦闘時に使用した場合の効果として右の一覧表にまとめてみた。

P.S.IIIは、マルチシナリオ、マルチエンディングである。そのため、シナリオごとに取れるアイテムが違って来る。各シナリオで表のアイテムを集めてみるのもおもしろいぞ。(鹿児島県/中崎洋一)

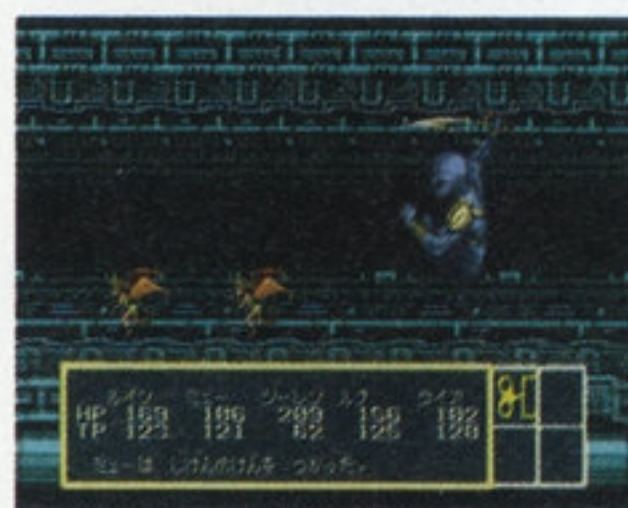
●表にはないけど、星のフィブリラを使うとスターフォースが使えるぞ



●バランスの効果がある。このアイテムを使うには、勇気がいるぞ



●ヌーンの効果がでるぞ



●ローの効果がある。TPがなく強敵にあった時に役立つアイテムだ

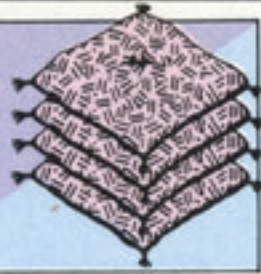
## アイテム効果一覧表

アイテム	戦闘時に使用した場合の効果
なげきのつめ	ムーンフォース
こんとんのつめ	カオス
いにしえのベスト	バランス
せいひつのたて	サンフォース
ストームギア	ザン
グリーンスリーブ	アンバランス
にししょくによろい	フォイエ
かぜのリボン	ザン
あわれみのナイフ	アンバランス
コメットチェスト	スターフォース
せいひのそで	サンフォース
あさやけのかぶと	サンフォース
ゆきのかんむり	フォイエ
じげんのけん	ヌーン
ちっじょのゆみ	ロー
せいぎのベスト	ムーンフォース



## ファンタースターIII-時の継承者-

父上から一  
本取った!!



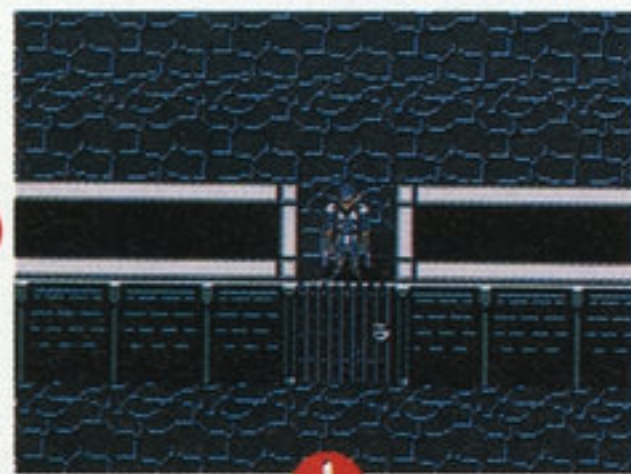
ケインと父親の国王とのおもしろい会話がみられるウルテクが見つかった。やり方はゲームが始まったら、すぐに自分の装備しているレザーブーツを売って、道具屋でイグザオカリナを買おう。そし

ゲームが始まってすぐ  
自分の装備を売り  
イグザオカリナを買う

①こうなったらリセットだ



て、マリーナと結婚式を挙げるのだ。すると、ケインが牢屋に入られてしまう。ここで、牢屋にある宝箱を取らずに、イグザオカリナを使って国王に会いに行き、話をすると国王が「こりゃ、一本とられたわい/」と言い、ゲームが進まなくなる。この状態から抜け出す方法は、リセットをするしかないぞ。(熊本県/山田実郎)



②深く反省するケイン



③オヤジめ今に見てろよ

TPOで敵  
が倒せる!?



やり方は仲間ひとりのTPを0にする。そして、戦闘に入った時に「せんて」を取ることができたなら、TPが0の仲間にテクニクを使わせる。すると「TPがたりない/」というメッセージが表示される。そこでBボタンを押すと、戦闘が終わってしまう。けれども、ちゃんと経験値とメセタが入ってくる。

(愛知県/山口祐夫)



④せんてを取ったらテクニクを使え!!



⑤敵はまだ生きてるのに戦闘終了だ

変なメッセ  
ージ?



ゲームがスタートしたら城へ行こう。そして、城の中に入らずに左の道を進んで行く。右下の写真の辺りを上を向いて、調べてみよう。誰もいないのにメッセージが聞けるぞ。(東京都/斉藤英貴)



⑥城に入ったら、左の道を進んで行こう



⑦誰もいないのに浮遊霊がいるのか

## ダーウィン 4081

面セレクト  
発見!!



このウルテクのやり方は、タイトル画面からオプション画面に。そして、サウンドテストの曲を32にあわせて、A・B・Cボタンのどれか1つを、行きたい面の数-1だけ押して、スタートボタンを押せばOKだ。EXITを選んでオプション画面を出るとできないぞ。(東京都/山本 慎)

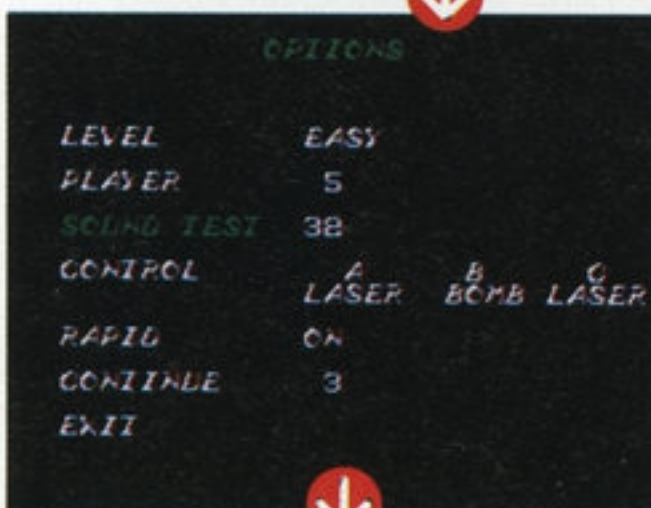
①超げきムズの10面だ



②とりあえず、オプション画面にしよう



③



④サウンド以外はじるな

⑤

1回押すと2面
2回押すと3面
3回押すと4面
4回押すと5面
5回押すと6面
6回押すと7面
7回押すと8面
8回押すと9面
9回押すと10面

777でパ  
ワーアップ



3面のボス・デジユオスリーセブンの真ん中のビーム砲に集中攻撃をかけよう。そうすると中の3つ数字がランダムに変わる。そして、7以外の数字が3つ並ぶと、ボスの攻撃が強力になってしまう。



しかし、ここで数字が777になると、パワーアップアイテムのEVOLが無限に出てくるぞ。

自機が弱い時にこのウル技を利用して、ボスをパチンコで言う「開放台」にしてしまおう。EVOLを取って最高までパワーアップしたら、さっさとボスを倒してしまおう。(岡山県/坂本和隆)



⑥敵のビームをよけながら、アイテムを取ろう



⑦打ち止めのない開放台だ  
⑧最強になったらボスを倒そう



## ソーサリアン

### 隠れアイテム発見!!

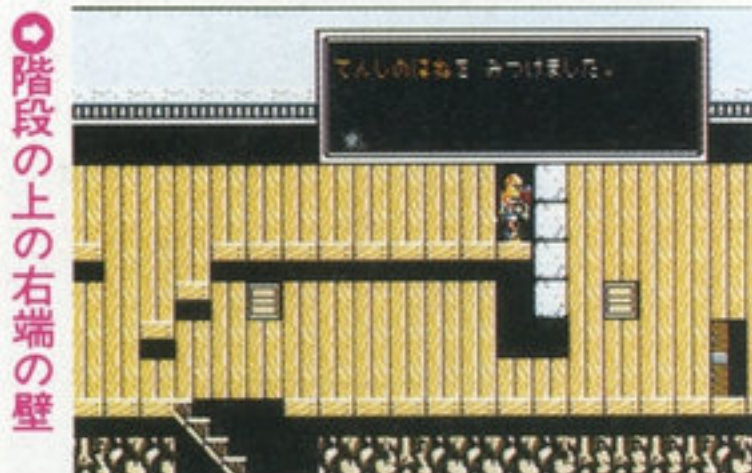


このゲームには、実にたくさんのアイテムがある。ゲーム中の各シナリオには、そのシナリオをクリアするためにどうしても必要なアイテムの他に、シナリオの内容にあっているけどゲーム上では直接関係ない隠れアイテムもある。

隠れアイテムには、魔法が使えるようになる風のよろいや炎の杖や、手に入れると能力値の上がるものもある。右の表は、その場所と位置、そして取れるアイテムを紹介している。ちょっと、わかり

にくくなっている所は、写真を載せているので、そっちも参考にしたい。

その中にはストーリーの流れによって誰かにもらえる物もある。例えば、シナリオ2で、キムを殺さずにフリースの村へ帰れば、長老から「勇者のよろい」がもらえるのだ。その他にも、表には載っていないが、シナリオ4では、天女に羽衣を返すと「ひすいの玉」をくれるぞ。それに、このゲームはシナリオ①～⑨まで、出入りが自由なのでシナリオをクリアした後、ゆっくり取りに行くのも楽しい。(千葉県/小山雅成)



階段の上の右端の壁



天空の滝でボスを倒した後の右端



シナリオ8でボスの部屋の右端の壁



宝玉をはめる通路の右端だ



シナリオ1の針山の左端だ



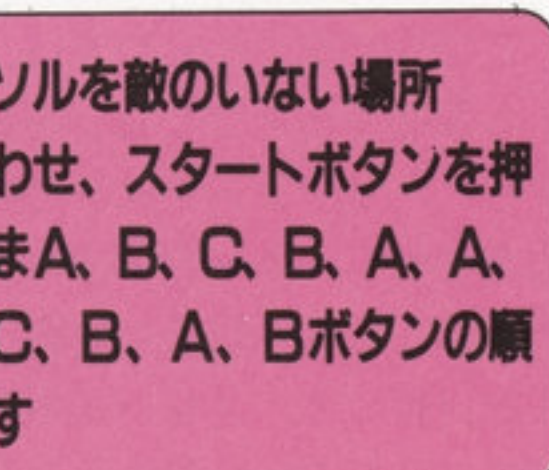
両端の地面が沈むのが目印



右端の水たまりの中だ



右のコマンドを入力!



カーソルを敵のいない場所に合わせ、スタートボタンを押したままA、B、C、B、A、A、B、C、B、A、Bボタンの順に押す

## エアダイバー

### 3大コマンド発見!!



フライトシミュレーター感覚で絶え間なく襲い来る敵機とドックファイトを繰り広げる、このゲーム「エアダイバー」の特徴を生かしたウルテクが発見された。

まず、マップ画面の時、カーソルを敵のいない場所に合わせ、スタートボタンを押したまま、A、B、C、B、A、A、B、C、B、A、Bボタンの順に押し、スタートボタンを離す。次に、行きたい場所にカーソルを合わせて、右の

指示通りにすると、そのエリアだけ無敵になったり、エースパイロットを操作できたり、いきなりボスの所へ行ったりと3大コマンドができあがる。(千葉県/岩瀬裕也)

スタートボタンを発進するまで押し続ける



そのエリアだけ、無敵になるぞ



右のコマンドを入力!

Aボタンを発進するまで押し続ける



そのエリアのエースパイロットの登場

Bボタンを発進するまで押し続ける



そのエリアのボスといきなり対決だ!!



## 重装機兵レイノス

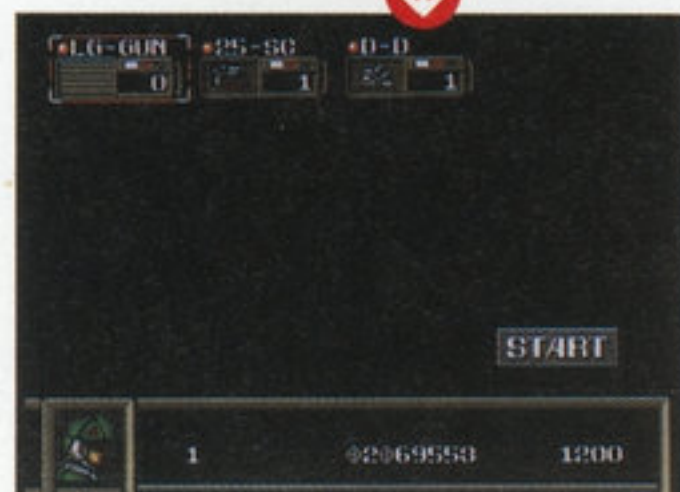
### 数字当てゲーム



なんと、レイノスに隠しゲームがあったのだ。方法は、ステージ1の武器選択画面で、AボタンとCボタンを押しながらスタートボタンを押し、スタートボタンをなした後も、しばらくAボタンとCボタンを押し続けているとはじまる。

これは方向ボタンで左から攻めてくる数字を合わせて消していくんだ。(埼玉県/岸本孝一)

○AとCをずっと押しながら、スタートを一回押す



○昔のゲーム電卓みたいなゲームだ。こんな物を隠しているとはイカス

## ウィップラッシュ

### ジェット噴射が続く



どの面でもいいから、ボスを倒そう。倒したらステージクリアの画面が出るまで、Aボタン(スピードチェンジ)を押し続けよう。すると、次の面が始まった時になぜか、スピードチェンジの炎がついているのだ。でも、Aボタンを放すと、5秒ぐらいすると消えてしまう。(福島県/鴨 康仁)

○ボスを倒したらAボタンを押し続ける



○おおっと、炎が/でも、すぐ消える

## ニュージージーランドストーリー

### 右から左へワープ



ゲームが始まったら、大風船、小風船、復活風船、メタル風船のどれかに乗り、面の1番上の部分に、ティキを移動させて、Bボタ

ンを押す続ける。時間がたつとタイムUPキャラが出てくるので、ワザとやられる。次のティキが始まると、天井にハマっているぞ。B以外のボタンか方向ボタンを押すと、だんだん右に動き壁抜けができるぞ。(富山県/武内和也)



○ティキが左に行ってしまうぞ

○Bボタンを押し続ける



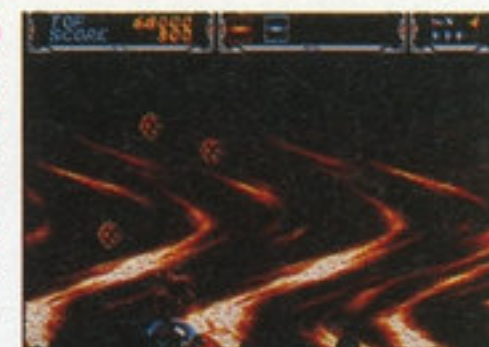
## サンダーフォースIII

### 隠れCLAWがあった



サンダーフォースIIIには各シーンに隠れアイテムがある。ただシーン2ではその場所がわからなかったが、ついに発見されたぞ。場所は、スタート直後の小高い地面の中だ。自機が、半透明で無敵の間に急いで地面に突っ込んで取ろう。(埼玉県/須藤 州)

○透明な間にアイテムを取るのだ。突っ込め



○隕石と炎の柱に気を付けろ

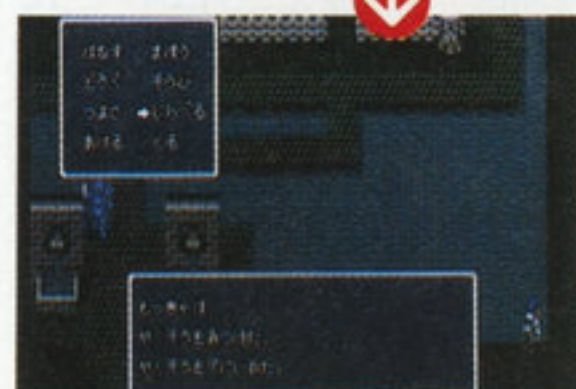
## ヴァーミリオン

### 無限アイテムだ!!



最後の町アーネストに着いたら入口から右の方向に進んで行こう。そして、行き止まりの場所で「しらべる」のコマンドを選ぶと薬草が見つかる。この薬草は、無限に見つかるので、持てるだけ取っておこう。(大阪府/中西英仁)

○アーネストに着くまで、苦労したぜ



○薬草を売るのがいいだろう

## 投稿募集

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

他紙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下さい。あて先は下記の通りで

す。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、すばやく応募してね。

ハガキは消印で、FAXは通信時刻から判断して、一番早く届いた人を採用者としします。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。

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

メガドライブのウルテク

☆ゲーム名  
・住所  
・氏名  
・TEL(FAX)  
・年齢

— 内容 —

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

・住所  
・氏名  
・TEL  
・年齢  
— 内容 —

FAX番号  
022(213)7535



# HYPER EXCITING READER'S VOICE

ムシムシ、ウジウジの季節、如何お過ごしでしょうか。月刊になってますます投書が増加しているこのコーナー。過激な意見をどんどん紹介していきます。



## 対決! ゲーム評議会

今、サンダーフォースⅢがガンガン売れ、ファンタシースターⅢはどんどん値引きされているみたい。月に発売されるソフトの数も4~5本

ずつに安定してきたみたいだし、メガユーザーにもやっと春がやってきた感じですね。このコーナーで人の意見を読み購買の参考にして下さい。



### 社女党がゆるせん!

ケースの小さいことに驚いた。まるで、ファミコンソフトじゃないか。ゲームの内容では、声が出ることはイイのだが、本人に近ければもっと良かったと思う。工香静の「ツモっちゃった」「ゴメンネ」はゆるすことができるが、社女党はゆるせん/タイトルにTEL TELが付くと買うときにちょっと恥ずかしい感じがする。メガドライブで脱衣型麻雀がしたいなあ。

(愛媛県/武智晃一・18歳)

### ケースは小さい方が

TEL TELの入れ物は小さくて場所をとらないのでとてもいい。これからのメガドライブのソフトはこの入れ物にしてほしい。

(北海道/渡辺和友・22歳)

★ケースの大きさについては意見が分かれるところだと思います。せっかく今まであの大きさだったのに、今更大きな違うものが出ると、棚に並べたときに美しくないという人

もいるでしょうし。

### 早くぎゅわん自己を

ハッキリいってストレスがたまる。パイは小さくて見づらいわ、キャラは全然似てないわで。しかし何いってもあの「ツモっちゃたあ〜」というセリフには、しょーじきいって「オドリャーナメトンノカー!!」とどなってしまったほどだ。早く「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が出ればいいのに……。

(岡山県/高科二郎・18歳)

### 安手ばかりで上がるな

上級は確かに強いが、安手ばかりで上がるので、こちらが高い手を張っていても、すぐに上がられてしまい、とても腹が立つ。上級なんだから高い手で上がってほしい。

(北海道/亀田智樹・19歳)

★上級者というのは常にトップをとるような人で、チャンスがあるときは大物手も狙ってくるけど、普段は小さな手でもなんでもとにかく上がりまくる人だと思いますが、つまり現実と合っているのでは?

### 発売日が遅れたのが

音楽がよくないし、キャラクターがちょっとないのがさびしい。しかし、本格的な麻雀ゲームとしてはとてもよい。あと、発売日が遅れたのが残念。

(静岡県/松下利幸・17歳)

### DJボーイ



のアクション。一口に言って、あまり爽快感が無い。パンチの当たった時の音が良くない。技がパンチとキックのみ。何かこう、手抜きをしたな/ という気にさせるようなソフトでした。

(神奈川県/葛西良幸・36歳)

### すぐ終わってしまう

4時間でクリアしてしまった。楽しかったけれど、もう少し長くしてほしい。だけど、何回やっても飽きないのがいい。それからちょっと操作しにくい点もあるけど、それでかえってのめり込む。

(大阪府/大島作輔・15歳)

★なぜかこのゲームに関しては、大阪からの投書が多く、しかも4時間でクリアしたという人ばかりでした。内容的にはほぼ満足している人が多いようですが、4時間に6000円ではちょっと高いかもしれません。

### バグダンでやられた

パンチなどで敵をやっつけていって、ローラースケートで動いていくのが、とてもいい。ボタンが扱いにくかった。バグダンがよく落ちてきて、そうとうやられた。

(兵庫県/磯野陽介・12歳)

### 1人プレイのみとは

せっかく2人プレイを期待していたのに、1人プレイのみとは……。大変ガッカリしました。そして肝心

## 芸術的作品のコーナー

テーマはモナコGPのギャルの予定でしたが、月刊化によりスケジュールがきつくなったので9月号にまわします。今回はテーマ外の名作を揃えました。





ぜんぜん関係ない話 この前うちの会社へセガマニアが面接に来た。セガはえらいだのやつぱりMDは最高だのとわけのわからんことを言っていた。当然クビだが、なぜMDユーザーはこんなへんな奴ばっかしなのだろう？  
答 MDユーザーだから。チャンチャン、おそまつ。ゲームギアってマークIIIより色が出るだけじゃん。事情通より(笑)。千葉県/鈴木才徳・21才 ★そういう人もいるけどそうでない人の方が多いでしょ。



## サンダーフォースⅢ

### すごい、Iも見たい

ウィップラッシュとサンダーフォースⅢ(以下TFⅢ)を買ったが、同じ横向きシューティングだけど、TFⅢの方がよかった。

TFⅢはすごい。買って損はない。画面はきれいだし。特に2面の背景が波打つ「ラインスクロール」なのがすごい。初めてそれを知ったときにどうせ家庭用ゲームだから「ダライアスⅡ」のようにはいかないだろうと思っていたが、やってみて感動した。もうメガドライブでTFⅢ以上のシューティングゲームは作れないだろう。TFⅡMD、Ⅲと買ったがTFⅠを見たことがないので、こんど特集して下さい。

(富山県/武田英幸・16歳)

★TFⅠはねえ。古いゲームだし、見ない方がいいと思うよ。昔のパソコンでは凄かったんだけどねえ。ゲーム内容はTFⅡMDの8方向スクロール面と同じだったんだ。

### セガも見習って欲しい

とても良かった。各ステージとも

変化に富んでいるし、7体のボスも個性的で良かった。エンディングが少々軽い感じだったが、とても満足した。それに比べてウィップラッシュはいいかげんな作りでがっかりした。ほめられるのはオープニングとエンディングぐらい。7体のボスが信じられないほどひどい。まるで小学生のお絵かきである。金属の質感が全く感じられず、TFⅢとは大違いだ。思わず笑ってしまったのが、TFⅢの最終面の中ボスがウィップラッシュのラストのボスに攻撃方法までそっくりだったことだ。ウィップラッシュはTFⅢの前座だったと言えるべきか。セガもソフトを多く出すのは良いが、もう少し質の面でもがんばって欲しい。ダーウィンの方がまだマシだった。

(長崎県/鈴木暢彦・?歳)

### 音楽はパツとしない

おもしろい。グラフィック、中でも背景は非常にきれいだと思う。また、難易度はNORMALではかなりよく調整されていると思う。サウンドに関しては作曲者が同一のためなのか、ヘルツォークに似ていてあまりパツとしない。

スピード感があって非常に爽快なゲームだ。

(大阪府/山崎厚司・21歳)

### 業務用として使える

今現在TFⅢをプレイしている。はっきりいってこのゲームは業務用

として使える。それほど完成度が高いということである。メガドライブでラインスクロールが出来るなどは、まったく思っていなかったので、非常に驚いた。他に音楽、グラフィックともに文句なしの出来ですばらしいとしかいいようがない。強いて言わせてもらえば、これだけすばらしいのだから、オープニングデモを1つかっこいいのが欲しかった。

(埼玉県/古瀬貴之・18歳)

### 難易度もいいじゃん

最初1面で死んだが何くそと思いつても何回もやるうち、夜中の12時ごろには最終面まで行き、翌日やっと解いた。ある雑誌(ファココ通信)では難易度が高過ぎると評価している。確かにそうだ。しかし、TFⅢは家庭ゲーム用のカセットである。ゆえにやりこめば少しずつ面が進み、最後には必ず解けると感じがいいのである。そのゲームバランスが最高とっていいと思う。しかも難易度の設定により今はHARDにのめり込んでいる。さらにヘルファイヤーを真似したと思える攻撃方法/これがとても使いやすい。ゲーセンでやったヘルファイヤーよりよっぽど操作しやすい。他にも他のシューティングの要素が取り入れられてとてもマッチしている(エリスノはYSⅡを参考にしたのは)。2面のスクロールも驚いた。ほめまくってきたが、唯一気に喰わないのが、オリジナルCDが抽選だということぐら

いだと思う。

(埼玉県/津司豪・16歳)

### スーパー忍を超えた?

いやー実にいいね、これは。やっぱり、自分の家でこれぐらいのゲームで遊ばなきゃ、なんのためにメガドライブを買ったんだかわかんないよ。なんといってもサウンドがいいね。ちょっとTFⅡMDのおもかげが残ってるところがまたいい。このゲームはいままで出たすべてのゲームの上をイクネ。「ザ・スーパー忍」よりすごいよ。比較的ボスはそんなに強くないし、各ステージとも前半をのりきればなんとかなる。これほどユーザーの期待通りのゲームを作ってくれるのは、テクノソフトさんだけっすよ。いやー、乾杯。それにしても惑星セイレーンのレルーザっていう砲台はエッチだな。

(静岡県/小林和則・15歳)

### 英語がわからん

エンディングは英語で何を書いてあるのか分からない。曲はとてもすばらしいのに。それからエンディングの絵が2枚しかでないのはさみしい。でも芸が細かいところもあってほめてあげたいです。TFⅢはゲームとして最高です。ぎんぎんでとても気持ちいい/メガドライブ持っててよかった。

(埼玉県/平田法親・16歳)

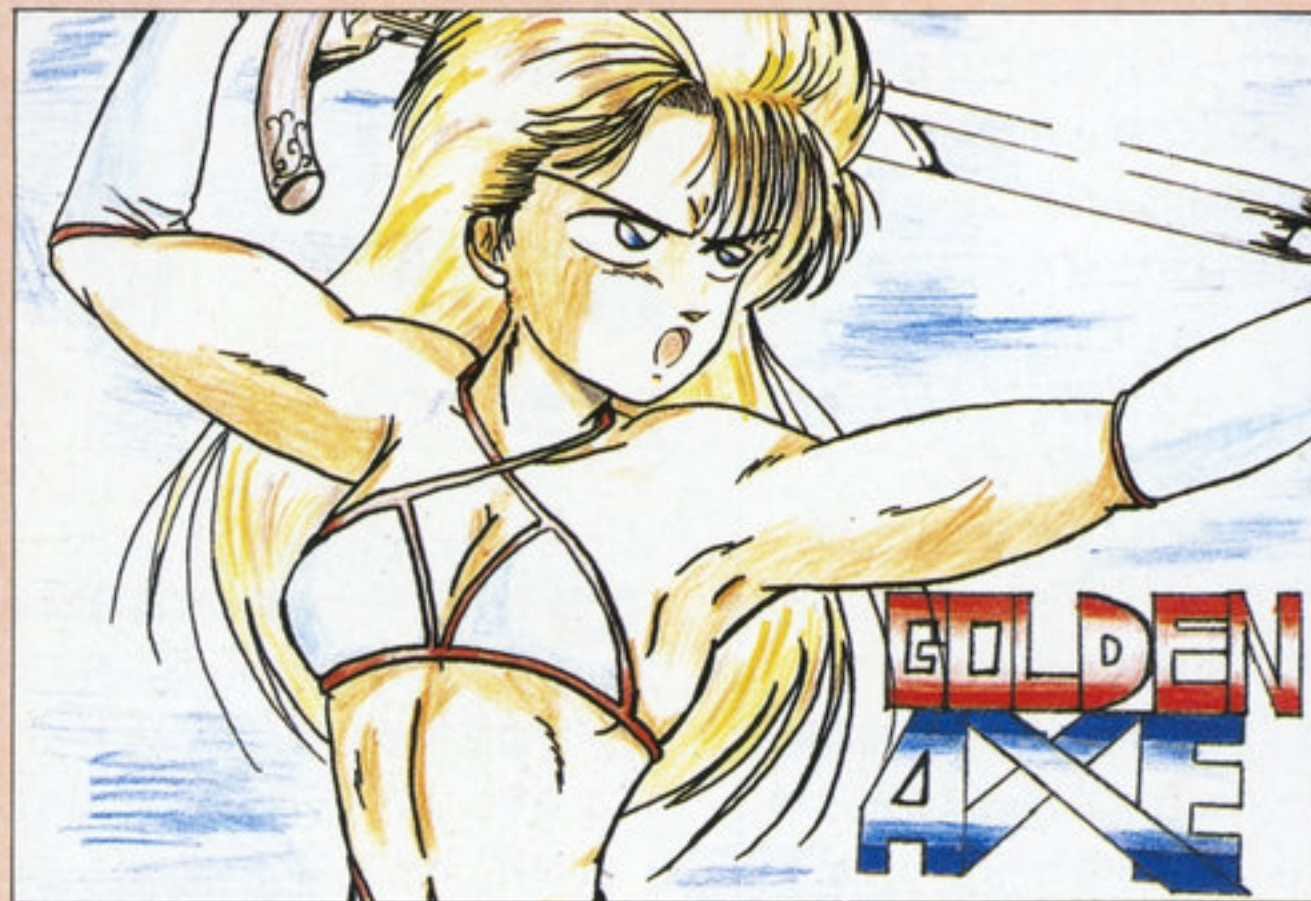
★ホントに評判いいですね。けなす人は全然いません。



○兵庫県/麻生美鈴・13歳の作品。常連さんいらっしゃーい。PCエンジンでは出ますけどね

○愛知県/加藤浩幸・?歳の作品。こういう女の人の胸って固いんでしょうか。それもまたいいものなんじゃないでしょうか。考えると夜も眠れません

○山梨県/京牙真輝・13歳の作品。青い色に塗ったわけではなく、青いガキに描いた渋いモノ







## アフターバーナーII

### けっこうがっかり

けっこうがっかりした。エアダイバーの方がいい。またメガドライブのコントローラでやっても8方向しか動かないので、あまりおもしろくなかった。給油で着陸するシーンがないのがいやだった。

面セレクトで20面からスタートできるので、簡単にエンディングまでいってしまった。

(埼玉県/山本トリロー・15歳)

### しかし空の色が...

アフターバーナーIIはX68000版

より出来がいい。しかし、空の色……グラデーションはかけられなかったのだろうか。音楽面でいえばステレオ効果がまるっきりない/ そこが残念といえば残念。それとX68K版のようにおまけをつけて欲しかった(メモリの関係上ムリ?)。

(山梨県/岩見豊・18歳)

## 電波新聞社に敬服

電波新聞社のプログラム技術には頭が下がってしまった。コントロールパッドではやりにくいから、アナログジョイスティックが欲しい。けど高くは買えないよ。使いふるしでいいからちょうだい。

(静岡県/佐原徹・15歳)

## グラフィックが粗い

迫力があって良かったけど、グラフィックがちょっと単純すぎたからもう少し細かくしてもらいたかった。

(千葉県/鈴木昌和・16歳)



## ウィップラッシュ

### 真似が多いゲーム?

思うにウィップラッシュはTFIIIを真似したのでは? 8面のボスの守りとか、6面とかよく似てる。ストーリーはレイノスの真似だし。

(新潟県/座高村下痔男・14歳)

### TFIIIと比べると

最初はすごくいいと思っていましたが、TFIIIと比べるとゲームウォッチとPCエンジンぐらいの差があると思う。メガドライブを65%しか使っていない。声も出ないし、だいたいウィップラッシュのワークローには重みを感じられない。微妙な細かさがなく、しかけもなく、単純でそれとなく作ったという感じだ。たとえ画面が汚くてもアーケードのものなら大きさ、動き、面数、すべて忠実に作るべきだ。また、エンデ

ィングが6分を目標にして欲しい。メガドライブなんだからPCエンジンのアフターバーナーIIのように負けてはこまる/ もっとメガドライブの迫力のある大物を作って欲しい。その点TFIIIは最高が満点だ。テクノソフトには今度はあの画質でアクションを作ってもらいたいものだ。

(青森県/坂本裕之・17歳)

★PCエンジンのアフターバーナーIIはまだ発売前なんですけど、もう負けてしまっているのでしょうか。もしかしておもちゃショーでやったのかな?

## TFIIIの敵ではない

けっこう遊べたがやはりTFIIIの敵ではなかった。とにかくもう少し武器を工夫して欲しかったし、簡単過ぎる気もした。ダーウィンもそうだったが、なんとなくトロい感じがする。

グラフィックに関しても少し手抜きしているような気がする。

とにかくBGM、グラフィック、操作性、オリジナリティとどこを比べてもTFIIIの勝ちだと思う。

(東京都/港洋志・14歳)

★このゲームはTFIIIの発売とは時期をずらした方がよかったのかな?

## 自己満足

## 私的攻略法

TFIIIの1面ボス、ガーゴイルの出す4WAY火の玉の安全地帯を発見(下のイラスト参照)。奴の出現後、最初の火の玉はガーゴイルが左によって吐くので非常にかわしにくい。そこで奴がこれを吐くとき、頭部の上スレスレに移動すると、そこが死角となる。この位置で3回の発射に耐える。その際、奴の動きと自機の移動を合わせる(とさかに注意)。2度目以降の攻撃は普通によけた方がいい。

(千葉県/浪人準備生・17歳)



○1面のボスが一番デザイン的にカッコいいとおもいませんか

TFIIIのシーン5についてです。7月号の付録には載っていませんでしたが、右スクロールから上スクロールに変わる画面の右下の方にハンターが隠れています(下のイラスト参照)。ゲームはシーン4の「惑星ハーデス」から始めるのがよいでしょう。全てのアイテムが入手できるし、水流がうっとおしい「惑星セイレーン」を最後に回すことができます。まか「セイレーン」で手に入るシールドが、ゲームの後半で役に立つでしょう。

(茨城県/ツクル石原・?歳)

★付録に載ってなくてごめんなさい。でも隠れだし。



○こんな所に隠れているなんて、味なことをするもんですね

SUPER大戦略に関する兵器の上手な生産の仕方。アメリカの場合…金がないときはレダインAGS、M48チャパラル、A-6Eが最適。また金があるとき

はM1A1、ADATS、A10、F-15イーグル、そして巡洋艦。ソ連の場合…金がないときはBROM-2、SA-8ゲッコー、SU-17。そして金があるときはT-80、SA-13ゴフル、SA-4ガネフ、MiG-29、SU-24、そして巡洋艦。

日本の場合…金があってもなくても戦車は74式(本当は89式がいいのだが)以外は買ってもムダ。対空は87式AAG、81式SAMの両方とも使える。飛行機はF-15イーグルのみ。ただし相手が船を持っていたら、F-1に対艦ミサイルを積むのがよい。そして何といっても巡洋艦は使える。とにかく5~6隻は欲しいユニットだ。

とまああまり役に立つかどうかは責任持てないけれども、ソ連のシルカやフォージャーを生産するよりはましだと思う。そして間接対地用のユニットだけでもこれは意外に使えるのである。もしこれを使うのだったら、戦車や攻撃ヘリの方がましである。最後にコンピュータは補給、輸送、歩兵などのユニットを狙ってくるので、あらかじめ分散させるのがよい。また、コンピュータは武装を変えないので、その裏をかくのが良い方法だと思う。

(東京都/長谷川武夫・18歳)

ゴールデンアックスの中の最強の敵、デス・アダーの完ペキな倒し方だよ。まずは、ステージ6のデス・アダーから。これはまずスケルトン2匹を片づける。そして残ったデス・アダーを左右どちらの端に追い込んでピタリくつつく、そうすれば、攻撃は絶対くらわないのだ。そして、上の方におびきよせて、少し離れて剣をふろう(そのときデス・アダーが倒れた場合、下に少し離れなければ、攻撃してくるぞ)。それをくり返せば完ペキだ。8面はスケルトンが死なないので、もう1人のやつにスケルトンをおびきださせてこれを使おう。

(京都府/松本清誠・15歳)

ザ・スーパー忍のボス攻略法。ラウンド1のボスは、まず雷の術を使い(なかったら八双手裏剣



## 好評! メーカーへの意見、質問

**セ** ガさんに言わせてもらいます。ゲームギアのアのソフトラインナップは何ですか? スペースハリアーⅢにG-LCC、G・G忍にとどめはアウトラン(ガ〜ン)。すごいじゃないですか。それにひきかえメガドライブの方はというと、いつでかわからないギャラクシーフォースIIやダーボアウトラン、パワードリフト(これは電波新聞社になったそうですが)やキャラクタもので、いまいちインパクトがない。これは絶対買いた!! というものはありませんね。セガさんがゲームギアにける意気込みはわかります。が、しかしメガドライブの方をおそまつにしてよいのでしょうか。ユーザーは怒りますよ。なぜメガドライブの方にやってくれないのって。それにせめてギャラクシーフォースIIやターボアウトランなどをはっきりさせてから他の物に取り組んでほしいですね(体感ゲームの移植は好きじゃないけど)。いろいろ文句ばかり言いましたけど、結局はセガさんが好きだからですよ。これからはユーザーの声に答えられるようなメーカーさんになって下さいね!!

(神奈川県/和田弘行・16歳)

★こういう気持ちもわかりますけど、G・Gのアウトランがどの程度にもなるかはわからんでしょう?

**ゲ** ームギアについてですが、俺の友人(ゲームはほとんどしない人で26歳)にG・Gのことを話したら「これは良い、絶対に買う」と言いました。やっぱり今は車にTVの時代になって来たのでしょうか? だからセガもゲーム誌ばかりじゃなくてOPTIONなど車雑誌にも広告を出して「今、車にはGTV(ゲームテレビ)」なんて特集を組んでもらえば、売れ行きが全然違ってくると思う。さらに車用品店(オートボックスなど)にG・Gを置けば尚良い。俺もG・G買って愛車のミラTRXXに付けるぞー。そこでコマーシャル用にG・Gステッカー(カッコいいやつ)なんか出せば、車に張ってコマーシャル手伝いますよ。

(岐阜県/伊藤謙吾・23歳)

**東** 京おもちゃショーに行ってきたがやはりPCエンジンのブースを見ると、メガドライブがまだメジャーにないと思った。ワルキューレ、ゼビウス、スターソルジャーなどを見ると、エンジンが欲しくてたまらなくなりました。だがメガドライブはこれからだ。スーパーファミコンに対抗するにはそれなりのソフトを出して欲しい。タイトーさん時間をかけてドラIIをよいものにして下さい。

(千葉県/梅田真行・18歳)

で倒せ)、ブルーロブスターのふところに入る。そしたら剣を振る。ボスが下がるので近づいてまた剣を振る。後は繰り返し。ラウンド3のボスもまず雷の術を使う(パワーアップしてなかったらダメ)。そしてハッチが開いたら、中に入って剣を振る。2回目で倒せる(運が良かったら1回目でOK)。ラウンド4のボスの場合もいつも通り雷の術を使い(パワーアップしたまま来る)、近づいて剣をバシバシ振る。1回では倒せないで、ダッシュしてきたら、ジャンプしてかわす。次も同じ様に近づいて剣を振る。最後のボスもまたまた

ず雷の術を使い、近づいて剣を振り、そしてすぐに相手の方にジャンプして、またこちら側に2段ジャンプして戻って来る。こうすればほとんど髪の毛にも当たらない。ようするにラウンド2、5、6、7はパワーアップしていれば問題なしだ。ちなみにラウンド7のボスは、上の台の左で、手裏剣を連射していれば倒せる。全ラウンドに共通して言えることは、忍術が使えて、パワーアップしたままボス面に行くことだ。尚僕は手裏剣が00でHARDESTで1匹も死ななくクリアできる。

(兵庫県/北島匡・16歳)

## コッソリ チクリクラブ

**僕** の友MN(マーボー)の家に僕はメガドラを持って遊びに行った、するとマーボーのお母さんとお父さんがゲームを見にきていきなり、「このコントローラはあんたのと違って(PCエンジン用と違って)大人用に大きく作ってるんやねえ」というふうにわけのわからないことを言っているのが大魔界村をやっている横の方で聞こえてきました。

(京都府/マーボーの友人・?歳)

**ク** イズ。ますます難しくなるサンダーフォースシリーズ/ではもしⅣが出るとしたらどういう風になるか?

①CLAWをつけて出てくるザコ

- ②HUNTER装備の敵
- ③誘導ミサイルになったエキスプロイト
- ④攻略に週単位の時間がかかるボス
- ⑤年単位のボス
- ⑥光速スクロール
- ⑦そしてこれらに輪をかけた「マニア」モード

答えはⅣが出たら……という事で。でもこーなってもクリアするヤツいるんだろうなー(苦笑)。

(神奈川県/甲・21歳)

★ギャグ的内容ですが、一応未来のことをチクっているということで、このコーナーで紹介しました。こういうのまたくるといいな。

## 投稿大募集!

## ①ゲーム評議会

大旋風、ゴーストバスターズ、コラムスについてやります。で、それだけじゃあまり盛り上がりません。今度こそ古いゲームもがんばります。ゲームに対するキミの気持ちを投書して下さい。

## ②私的攻略法

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

らい綺麗なもの)がついていると、採用される確率が高くなるでしょう。

## ③チクリクラブ

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

## ④芸術的作品

イラストしか紹介してませんが、その他のものでも自分が芸術だと思

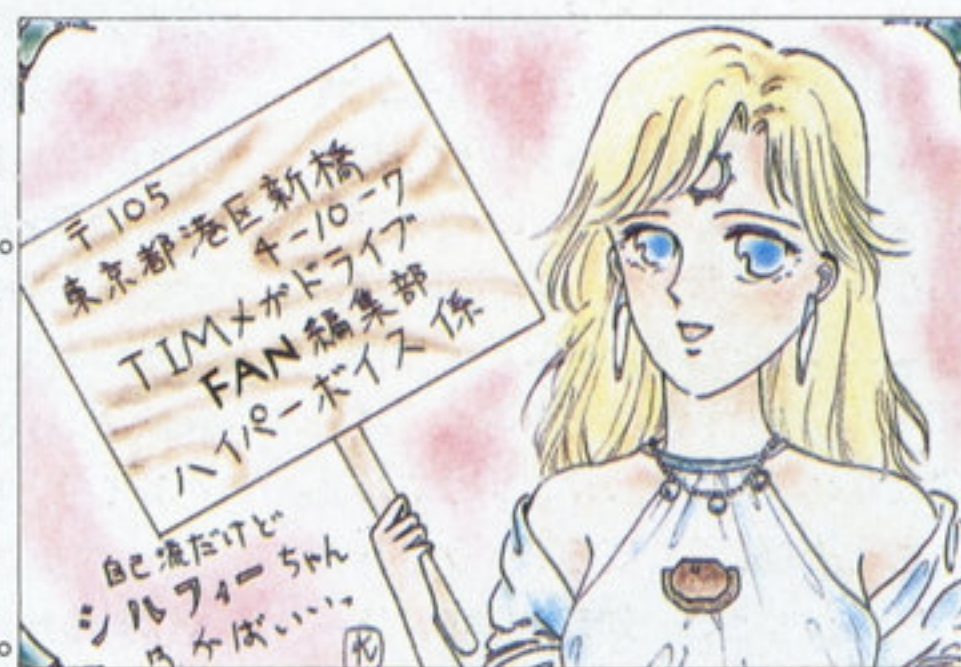
うものならなんでもいいので送ってください。10月号のテーマは「キューティー鈴木と対戦したら」です。テーマ外でも大歓迎です。

## ⑤その他なんでも

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

ここで採用されやすい条件を教えましょう。まず、絵がうまければほとんど採用されるでしょう。テーマに沿ったイラスト

ははつきりいって10通ぐらいしかきてません。目立てば勝ちです。またイラスト以外のオブジェなどもまだ1つも来てないので狙い目です。ギャグや意見はかなり来るので相当トンガっていないと目立ちませんよ。待ってます。



○?県/嘉祥・?歳の作品。住所を編集部へ知らせてね



# HYPER Information

## メガモデムいよいよ始動!!

いまかいまかと待っている人が多いメガドライブ用モデム、いよいよ発売が近づいてきたみたい(秋頃という話です)。発売に先駆けてセガでは一般ピープルにモデムに馴染んでもらおうと、イベントを行った。6月17日(日)。東京は練馬の新興団地街・光ヶ丘のデパートのおもちゃ売場で行われたこのイベントは、とりあえず、モデムでダウンロード(電話回線を使って通信でプログラムをホストコンピュータから自宅に転送すること)できるゲームを遊べるというものだった。

ゲームは下で紹介している3種類なんだけど、団地の子供達の反応は上々で、ただでゲームが遊べるということもあるけど、みんな夢中になってやっていた。ただ、モデムによって、これらのゲームが電話回線を伝ってやってきたということを理解している子はいないようだったけど、もうちょっと大人が集まる場所でやった方がモデムの普及には役に立ったのではないだろうか?

また、モデムでできることは今までゲームしか見えてなかったけど、もうひとつのサービスを受けられる



◎これがメガアンサーフルセット、プリンター付き

ことが決まった。それはメガアンサーというもので、自宅と銀行を電話回線でつないで、預金の残高紹介とか振込・振替なんかができる。16ビットパワーで口座名の漢字入力も可能ということで、本格的なものになりそうだ。



◎これがメガアンサーのタイトル画面。けっこうシンブル

### 通信で手に入るゲーム

3つのゲームの中で一番人気があったのが、パターゴルフ。ゴルフとビリヤードの要素を混ぜた感じでなかなかユニーク。またイベントではやっていなかったが、死の迷宮(仮タイトル)というアクションRPGも予定されている。こちらも期待して待てよう。

### ファンタシースターII TA



◎テキストアドベンチャー

### ピラミッドMAGIC



◎アクションパズルゲーム

### パターゴルフ



◎パットだけを使ったゴルフ

## キューティ鈴木に技をかけよう

9月中旬に発売予定のリングサイドエンジェルのイベントがある/ゲームの方は18ページの記事を見てもらうこととして、このコーナーではたっぷりとスペースをとってキューティのイベント情報と、写真を楽しんでもらおう。

本物のキューティに会えて、しかも技のかけ合いができるかも知れないという、ファ



ンにとっては、鼻血もののイベント。

日時は8月24日の正午から午後2時の予定。場所はプロレスのメッカ東京・水道橋の後楽園ホール。出演はもちろん主役キューティ鈴木。それにジャパン女子プロレスのメンバーも参加する。そして内容はというとゲストレスラーによる白熱したプロレスの試合(本物が見れてしまうなんて茫然)。そして8メートルもの大きさのスクリーンによるゲーム大会。もちろんゲームはリングサイドエンジェル。ほかにキューティ鈴木のリングコスチュームのセリとか楽しい交流(技のかけ合い)はいまのところまだ未定。

では応募方法を教えよう。往復ハガキの返信用の部分に、キミの住所氏名をしっかりと書き



「〒162東京都新宿区揚場町1の21 株式会社アスミックアスミックサマーフェスティバル'90プレゼント係」まで送ろう。必ず往復ハガキで出すこと。締切は7月31日必着。発表は発送をもってかえるので了承するしてね。

そういうわけでお知らせは終わったがまだスペースがあるのはなぜかというと、キューティの全身の写真を載せたかったからなのだった。





## セガ純製ジョイスティック登場

付属のコントローラパッドではなかなかアクションゲームはやりにくい。特にシューティングで1ドット単位で避けるテクを持っている人はパッドの操作性の悪さにイライラしていたんじゃないかな。そんなキミにやっとジョイスティックが発売される。名前を「アーケードパワースティック」といい、機能性も操作性も限りなくアーケードタイプに近づいた、

手のひらになじむデザインとゲーム体験をよりリアルにする重量感がいい、とセガは宣伝している。当然のことながら、毎秒44連発の連射機能が付いている。

7月には発売される予定のこのジョイスティック、価格は6000円だ。他メーカーのを使っていた人は、この純正ジョイスティックと比べて違いを報告してほしいな。



○メガドライブとのデザインの感じは統一されていて好ましい。重量感もあってガタガタ動かない感じがする

## MDではどこまでできる!?

最近、わがメガドライブFAN編集部では何かと発売が近づいてきた「スーパーファミコン」のことが話題になっている。回転がどうの拡大縮小がどうのとその優れた性能の話ばかりでてくるのだが、メガドライブだって負けてはいない。

今度、セガの開発した新しいソフトを使うとスーパーファミコンに負けない回転、拡大、縮小機能が使われるようになるんだ。

実際にその動きをセガに行ってみせてもらったんだけど、はっきりいって凄いです、これは。もう目の前

でネイやアリサやアレックスキッドが回るわ近づくわ遠ざかるわで、このシステムを使えばとても面白いゲームができる!と確信してしまったのだ。

セガの方のお話だとこのシステム

の凄いところは、後ろに背景を置いてキャラクタの拡大や縮小ができるところだそうで、この点だけでいえばスーパーファミコンの機能を凌駕しているということ。この機能を使ったゲームがガンガンでくるとメガドライブのソフトもさらに充実してくるね。うーん、楽しみだな。

## 急降下!



○高空を飛ぶ飛行機が



○これはファンタジーのスターのアリサ。かわいいねえ



○ギョオンと一気に急降下。こんな芸当も朝飯まえの凄システムだぞ

○こんなにアップになっちゃった。そんなに見つめないで、照れるなあ。と、いう訳で実にスムーズに拡大するのです

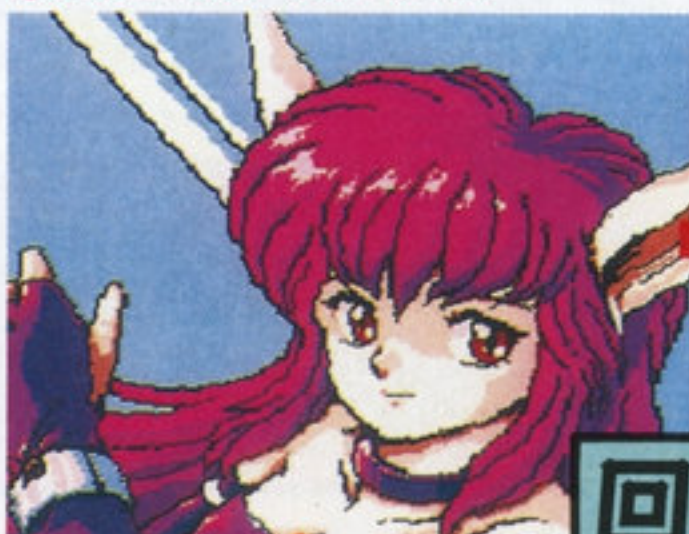


○そんなイキナリ!?

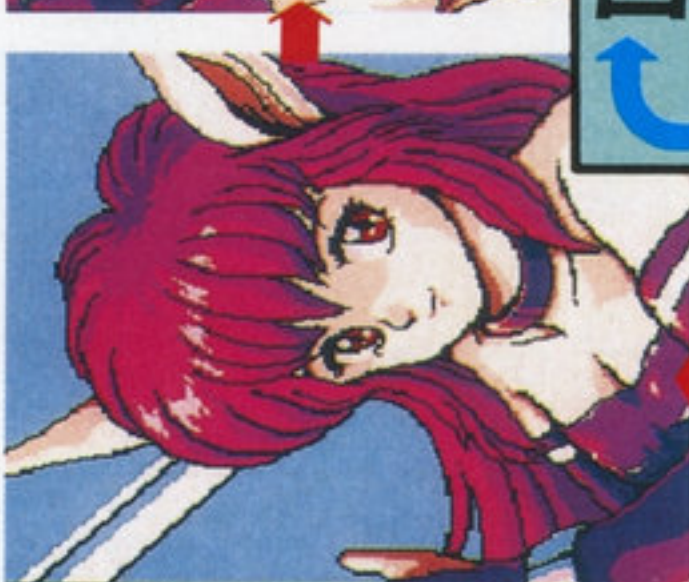
拡大



○このネイのグラフィックが……



○はいっ! 右へ傾きました!



○これがとてもスムーズに回転する

○そしてさらに90度回転。お見事!

## 移植希望ゲーム?

さて、拡大縮小や回転機能がついたということはみんなの頭の中にある移植して欲しいゲームの数グウンと増えたんじゃないかな?

今年の年末にでてくるゲームあたりに何かこの機能を使ったものが出てきてもおかしくないね。どんなゲームが出てきても注目するしかないようだなー。早くだしてねセガさん。

## メタルホーク・ナムコ



ナムコの回転機能をバリンバリンに使ったヘリコプターシューティングの傑作。移植して!

## WGP・タイトー



通信バイクゲームにも拡大、縮小はそこらじゅうに使われている

## トライゴン・コナミ



とにかくおもしろい派手なシューティング。効果的に拡大、縮小を使っているので移植して欲しい





# G・G FAN

ゲームギア

## スーパーモナコGP コラムス

今回はゲームギア本体と同時発売を予定しているソフトの内2本を取り上げて詳しく紹介をしていこう

### スーパーモナコGP

9月発売予定 セガ 価格未定 画面は開発中

ゲームギアと同時発売されるソフトの中で最も注目度の高い『スーパーモナコGP』。アーケードで大好評だったレースゲームの移植ものだ。ゲームはアーケード版よりMD版に近く、グランプリとフリープラクティスの2種類のモードが楽しめる。また白熱の対戦プレイも可能なのだ。

G・Gが今熱くなる!!



全16戦をキミは戦い抜くことができるか!



ちょっとした判断ミスが事故のもと

### セッティングは全部で4種類

ゲームギア版にはなんとマシンセッティングモードがついている。セッティングできるのはウイング、タイヤ、エンジン、ミッションの4種類で、コースに合わせて一番適したマシンを自分の手で作ることができるのだ。対戦プレイのときテクニックをカバーする要素の1つにもなる。

WING	TIRE	ENGINE	MISSION
WING TYPE 1 TYPE 2	TIRES SOFT HARD	ENGINE LORRY32 V10 VAPOR V8 LIZZIE24 V8 FIRENZE V12	MISSION: 7SPE MISSION AUTO MATIO 7 SPEED
高速コース向きのタイプ1と低速コース向きのタイプ2の2種類がある。	グリップの効くソフトと磨耗の少ないハードの2種類から選ぶことができる。	最高速が出せるV12から立ち上がり早いV8まで全部で4種類ある。	初心者向きのオートマチックとプロ向きの7速の2種類から選ぶことができる。

### グランプリモード

グランプリは全16戦戦い抜かなければならないというハードなモードだ。フリープラクティスで充分練習を積んでからグランプリに望もう。キミは真のチャンピオンになれるか!



コーナーで一気にかかると抜ける!



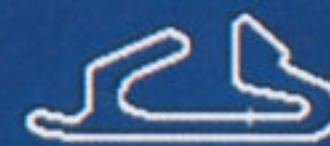
マシンは風のように疾走する!

### コース紹介

グランプリの全16コースは、世界有数のサーキットをモデルにしてゲームギア用にアレンジしてある。

ブラジル

F1 GRAND PRIX NO. 1



-BRAZIL-

第1戦。ヘアピンが多い。

サンマリノ

F1 GRAND PRIX NO. 2



-SAN MARINO-

第2戦。高速コースだ。

モナコ

F1 GRAND PRIX NO. 3



-MONACO-

第3戦。ズバリタイトル。

ライバルとの熱き戦い



ライバル車とデッドヒートを繰り返す!



# コラムス

9月発売予定 セガ 価格未定 画面は開発中

パズルゲームにおけるポスト『テトリス』はこの『コラムス』。アーケードでも大好評のこのゲームはカラーだからこそ移植できたパズルゲームだ。アーケード版と違って宝石を別のブロックに変更できるようになった。単純だが中毒性の強いソフトだ。



細かいゲーム設定が可能だ

## 5種類のブロック

宝石	マーク	サイコロ	ブロック	果物
いわゆる元祖である。	トランプのマークだ。	その名の通り。	まるで『テトリス』。	最も奇妙なブロック。

## 2種類のモード

縦に3つ並んだ宝石を落として縦、横、ナナメに同じ宝石を3つ以上そろえて消していくというこのゲームにはオリジナルとフラッシュという2種類モードが入っている。オリジナルはアーケードと同様にひたすら消すというもので、フラッシュはある特定の1つの宝石をどれだけ早く消すことができるか競い合うものだ。特にフラッシュは対戦プレイだと一層燃える。

ORIGINAL

基本のモード。長時間遊べるぞ

FLASH

「フラッシュポイント」のアイデア

対戦プレイは超ホット

## その他のG・Gソフト

### ペンゴ

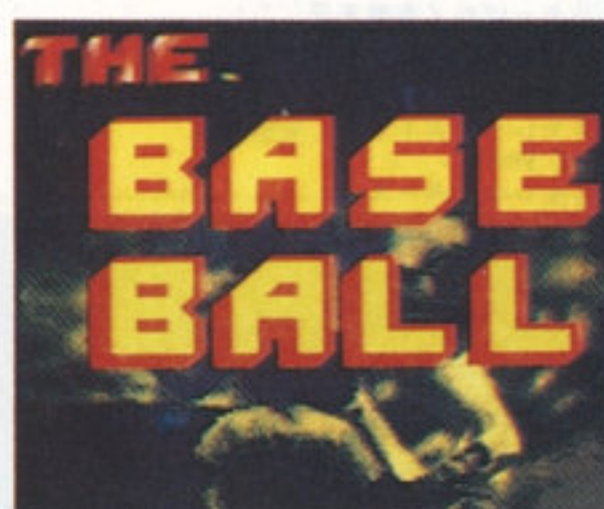
往年のアーケードからの移植。ブロックを敵にぶつけて全滅させるというアクションゲームで、主人公はカワイイペンギンだ。全64面ある。



気軽に遊べるゲームだ

### ベースボール(仮称)

国民的スポーツゲームと言える野球ゲーム。野球ソフトなくしてゲーム機とは言えない! と思う人への解答だ。勿論対戦プレイが可能。



これはタイトル画面だ

### ワンダーボーイ

記念すべき『ワンダーボーイ』シリーズの第1作目、その移植。セガファンの間ではポスト『マリオ』と仰がれる横スクロールアクションゲーム。



気分はもう南太平洋!

### メイズ・シンドローム(仮称)

G・LOCと並ぶクリスマスのお目玉商品。ショートショートのようなファンタジーロールプレイングゲームだ。



火を吐くドラゴンのデモ

## 発売予定ソフトカレンダー

9月	コラムス/セガ
	スーパーモナコGP/セガ
	ペンゴ/セガ
10月	ベースボール(仮称)/セガ
11月	ワンダーボーイ/セガ
	麻雀(仮称)/セガ
12月	G・LOC/セガ
	メイズ・シンドローム(仮称)/セガ
発売日未定	アウトラン/セガ
	スペースハリアー3/セガ
	ファンタジーゾーン3/セガ
	サイコワールド/セガ
	対戦カンフー(仮称)/セガ
	G・G忍(仮称)/セガ
	テニス(仮称)/セガ

発売日未定	RPG(仮称)/セガ
	タロット占い/セガ
	エイリアンストーム/セガ
	アレックスキッド/セガ
	ベルリンの壁(仮称)/金子製作所
	斬 GEAR/ウルフチーム
	ヘッドバスター(仮称)/NCS
	倉庫番(仮称)/リバーヒルソフト
	リフレクタ(仮称)/マイクロキャビン
	ラジ吉伝説(仮称)/マイクロキャビン
	ガンマ(仮称)/GENK I



# ソフト 90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

## 今号のプレゼント 各10名様

- |                                   |                     |
|-----------------------------------|---------------------|
| ① ストライダー飛竜 .....6                 | ⑥ スーパーモナコGP .....22 |
| ② ラスタン・サーガII .....10              | ⑦ ヘルファイアー .....26   |
| ③ FZ戦記アクシス .....14                | ⑧ インセクターX .....30   |
| ④ キューティ鈴木の<br>リングサイドエンジェル .....18 | ⑨ バットマン .....34     |
| ⑤ ジャンクション .....20                 |                     |

(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(①~⑨)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)、41円切手をはってポストまで。しめきりは8月8日(必着のこと)発表は9月8日発売10月号です。

## アンケート

- 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。
- 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。
- これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と記入してください。
- 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
- また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
- 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。
- 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。
- 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号に○をつけてください。
- 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、そのゲーム名を書いてください。
- 今号の本誌を買って、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。  
① とても高いと思う。  
② ちょっと高いと思う。  
③ ちょうどいい。  
④ まあまあ安い。  
⑤ とてもお買い得。
- 今号の特別付録①「サンダーフォースIII Perfect Attack下巻ステージ6・7」についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。  
① とても役にたった。  
② 役にたった。  
③ 役にたなかった。  
④ 特に何も思わない。
- 今号の特別付録②「フェリオス Perfect Attackステージ1~7」についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。  
① とても役にたった。  
② 役にたった。

- 役にたなかった。
- 特に何も思わない。
- メガドライブは次のようなオプションを予定していますが、興味があるものの番号2つに○をつけてください。  
① 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
- ④ モデムと2インチFDDについて、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。  
① ぜひ買いたい  
② 買うかどうか検討中  
③ 余り欲しくはない

- 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
- ハガキの下にあるゲームで、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

- 5 国志 乱世の英雄たち (仮称)
- サンダーフォースII MD
- サンダーフォースIII
- シーザーの戦い (仮称)
- 史上最大の倉庫番
- 四天魔王
- シャドウダンサー
- ジャンクション
- 獣王記
- 重装機兵レイノス
- スーパーエアーウルフ (仮称)
- スーパーサンダーブレード
- スーパー大戦略II (仮称)
- スーパー大戦略
- スーパーハイドライド
- スーパーバレーボール
- スーパーハンゴオン
- スーパーファンタジーゾーン
- スーパープロフェッショナルレスリング
- スーパーモナコGP
- スーパーライセンス (仮称)
- スーパーリアルバスケットボール
- スーパーリーグ
- ズームノ
- スタークルーザー
- ストライダー飛竜
- スペースインベーダー'90

表1 今月号の記事

- 1 (新作)ストライダー飛竜
- 2 (新作)ラスタン・サーガII
- 3 (新作)FZ戦記アクシス
- 4 (新作)キューティ鈴木のリングサイドエンジェル
- 5 (新作)ジャンクション
- 6 (新作)スーパーモナコGP
- 7 (新作)ヘルファイアー
- 8 (新作)インセクターX
- 9 (新作)バットマン
- 10 (攻略)ESWAT
- 11 HYPER UL-TECH MD
- 12 READER'S VOICE
- 13 G・G FAN
- 14 GE-SEN FREAK / Weekly Hit Chart
- 15 CESレポート
- 16 COMING SOON MD
- 15 新作発売カレンダー
- 16 (特別付録①)サンダーフォースIII Perfect Attack下巻ステージ6・7
- 17 (特別付録②)フェリオス Perfect Attack ステージ1~7

表2 雑誌名

- 1 月刊PCエンジン
- 2 勝PCエンジン
- 2 ファミコンマガジン
- 4 ファミコン通信
- 5 ファミコン必勝本
- 6 勝ファミコン
- 7 GPプレス
- 8 必勝ゲームボーイプレイヤー
- 9 その他のファミコン雑誌
- 10 テクノポリス
- 11 LOG IN
- 12 PC Engine FAN
- 13 Beep / メガドライブ
- 14 コンピューター
- 15 POPCOM
- 16 MSX・FAN
- 17 MSXマガジン
- 18 ゲームスト
- 19 コロコロコミック
- 20 コミックボンボン
- 21 週刊少年ジャンプ
- 22 週刊少年サンデー
- 23 週刊少年マガジン
- 24 週刊少年チャンピオン
- 25 その他のマンガ誌
- 26 その他

表3 機種名

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

表4 ゲームソフトリスト

- |                              |                           |
|------------------------------|---------------------------|
| 1 AZION                      | 63 スペースハリアーII             |
| 2 あっぱれ!実業王!                  | 64 ソーサリアン                 |
| 3 アトミックロボキッド                 | 65 ソニックザヘッジホッグ(仮称)        |
| 4 アフターバーナーII                 | 66 ダーウィン4081              |
| 5 アマ・テラス                     | 67 ターボアウトラン               |
| 6 アレックスキッド 天空魔城              | 68 大旋風                    |
| 7 E SWAT                     | 69 ダイナマイトデューク             |
| 8 インセクターX                    | 70 大魔界村                   |
| 9 ヴァーミリオン                    | 71 TATSUJIN               |
| 10 ヴァザム                      | 72 グライアスII                |
| 11 ウィップラッシュ                  | 73 D.J.ボーイ                |
| 12 エアダイバー                    | 74 TEL・TELスタジアム           |
| 13 エアロブラスタース(仮称)             | 75 TEL・TELまあじゃん           |
| 14 エクスブロード・スター               | 76 時の継承者 ファンタシースターIII     |
| 15 XDR                       | 77 ニュージラントストーリー           |
| 16 FZ戦記アクシス                  | 78 ニンジャウォリアーズ             |
| 17 尾崎直道のスーパーマスタース            | 79 バーニングフォース              |
| 18 おそ松くん はちやめちゃ劇場            | 80 バットマン                  |
| 19 カース                       | 81 バトルゴルファー唯              |
| 20 火激                        | 82 バトレイバー                 |
| 21 ギャラクシーフォースII              | 83 バワードリフト                |
| 22 究極タイガー                    | 84 ファイナルブロー               |
| 23 キューティ鈴木のリングサイドエンジェル       | 85 ファットマン                 |
| 24 ぎゅわんぶらぶら自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場 | 86 ファンタシースターII 還らざる時の終わりに |
| 25 孔雀王2 幻影城                  | 87 Vアタック(仮称)              |
| 26 クラックス                     | 88 フェリオス                  |
| 27 クラックダウン                   | 89 フォゴットンワールズ             |
| 28 グラナダ                      | 90 ヘビーユニット                |
| 29 ゲイムランド                    | 91 ヘルツォーク ツヴァイ            |
| 30 ゴーストバスターズ                 | 92 ヘルファイアー                |
| 31 ゴールデンアックス                 | 93 ベルリンの壁(仮称)             |
| 32 サイオブレッド                   | 94 北斗の拳 新世紀末救世主伝説         |
| 33 サイバーボール                   | 95 マージャンCOP電              |
| 34 ザ・スーパー忍                   | 96 マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー    |
| 35 鯨ノ鯨ノ鯨ノ                    | 97 まじかるハット                |
| 36 三国志 乱世の英雄たち(仮称)           | 98 マスターオブウェポン             |
| 37 サンダーフォースII MD             | 99 魔物ハンター妖子 第7の警鐘         |
| 38 サンダーフォースIII               | 100 モンスタースター 妖精王の帰還       |
| 39 シーザーの戦い(仮称)               | 101 モンスタースター              |
| 40 史上最大の倉庫番                  | 102 モンスタースターIII           |
| 41 四天魔王                      | 103 ラスタン・サーガII            |
| 42 シャドウダンサー                  | 104 ラストサバイバー              |
| 43 ジャンクション                   | 105 ランボーIII               |
| 44 獣王記                       | 106 レインボーアイランド エキストラバージョン |
| 45 重装機兵レイノス                  | 107 レッスルウォー               |
| 46 スーパーエアーウルフ(仮称)            | 108 レディーホーク(仮称)           |
| 47 スーパーサンダーブレード              | 109 ロード・バスター              |
| 48 スーパー大戦略II(仮称)             | 110 ワールドカップサッカー           |
| 49 スーパー大戦略                   |                           |
| 50 スーパーハイドライド                |                           |
| 51 スーパーバレーボール                |                           |
| 52 スーパーハンゴオン                 |                           |
| 53 スーパーファンタジーゾーン             |                           |
| 54 スーパープロフェッショナルレスリング        |                           |
| 55 スーパーモナコGP                 |                           |
| 56 スーパーライセンス(仮称)             |                           |
| 57 スーパーリアルバスケットボール           |                           |
| 58 スーパーリーグ                   |                           |
| 59 ズームノ                      |                           |
| 60 スタークルーザー                  |                           |
| 61 ストライダー飛竜                  |                           |
| 62 スペースインベーダー'90             |                           |

※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。





○ゲーム研究は編集アシの基本的作業



○仙台・飯塚チームの打ち合わせの様子



○清潔で働きやすいデザイン室。外は夜

# ギョ カイ人間に なるなら今!!



○O A 機器を使いこなせば一人前



○ゲラに赤を入れる作業は最も重要

写真を見ていただいております。こんな雰囲気の中で我々は仕事をしています。「編集アシスタント」の仕事はメーカーへ資料をもらいにいったり、ゲームをやりこんだり、ゲーム画面を撮影したり、その写真を貼り合わせてマップを作ったり、原稿を書いたりするわけです。そして「デザインアシスタント」は雑誌のレイアウトや配色をする部門のお手伝い。どちらも忙しいけどそんなに難しくなく、そしてやりがいのある仕事です。

## 編集アシスタント デザインアシスタント

# 大募集!

### 応募要領

勤務地▷東京・新橋または仙台市青葉区のいずれか。

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

資格▷編集：ゲームがうまいか、知識が深く編集に興味がある方。デザイン：デザイン知識があるか、興味がある方。いずれも18歳以上の男女。高校生の方はご遠慮ください。

待遇▷知識・経験・能力に応じて当社規定の時給を支給。交通費全額支給。昇給、精勤手当も有り。また、食事休憩時間中も時給を支給します。

応募方法▷勤務可能時間明記の

履歴書に、自己アピール文(800字以内)を同封して、下記まで郵送してください。

応募の締切▷7月13日(消印有効)まで。

面接日▷7月下旬ごろ面接日をご連絡します。

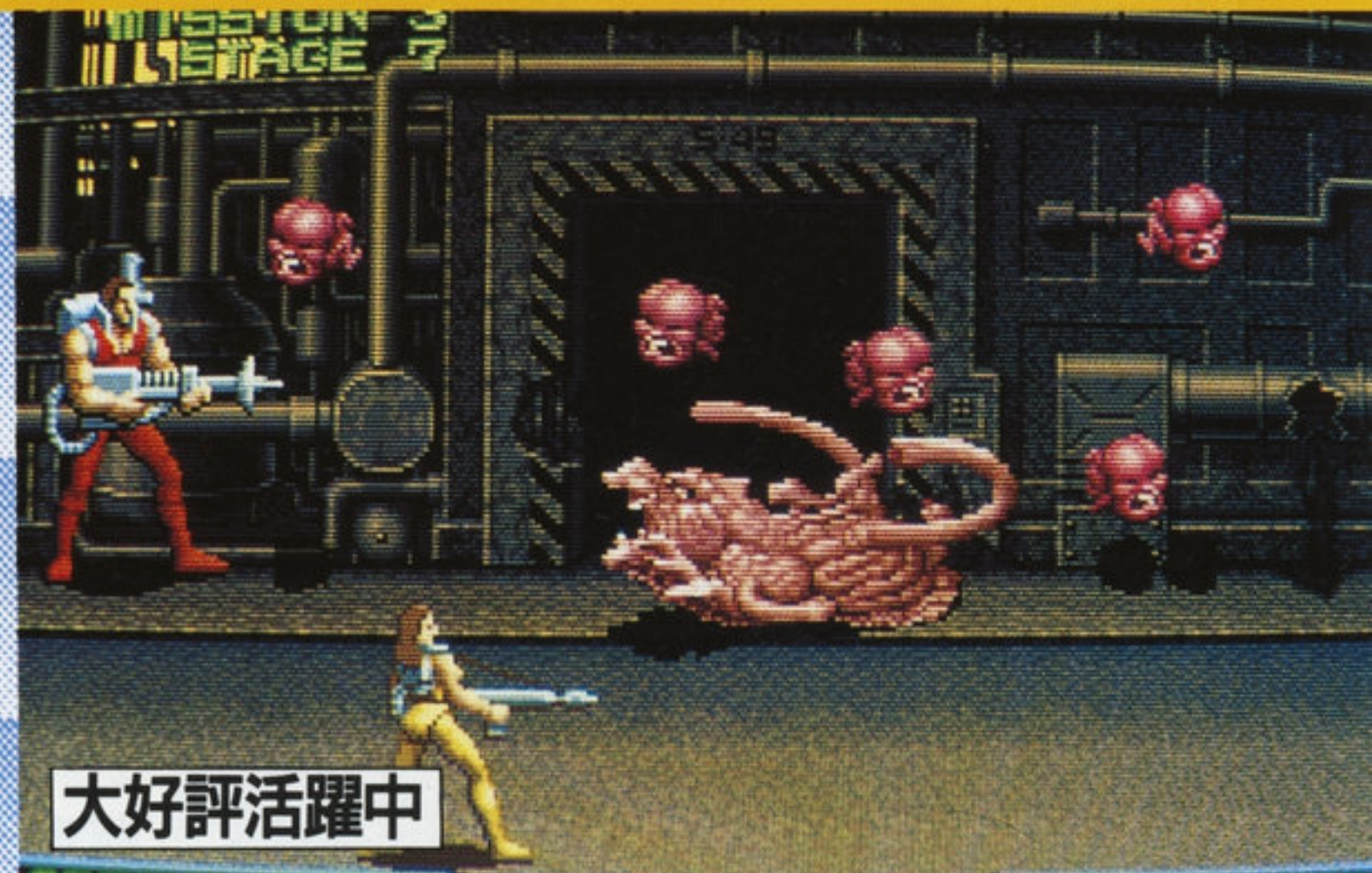
▷〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア株式会社 管理部 アシスタント募集M係

なお、電話によるお問い合わせには応じかねます。また応募書類は返却いたしませんので、あらかじめご了承ください。

たくさんの応募、お待ちしております。



## SEGA AREA



### オドロドロなアクションゲーム出現

「忍」、「獣王記」、「ゴールデンアックス」など、セガの一連の大ヒットアクションゲームを手がけたスタッフによる最新作が、この「エイリアンストーム」。

「エイリアンストーム」とは、宇宙からの異星生物の来襲、及び人間への殺りく行為を総称した言葉で、その「エイリアンストーム」か

ら町を守るために戦うというアクションゲームだ。

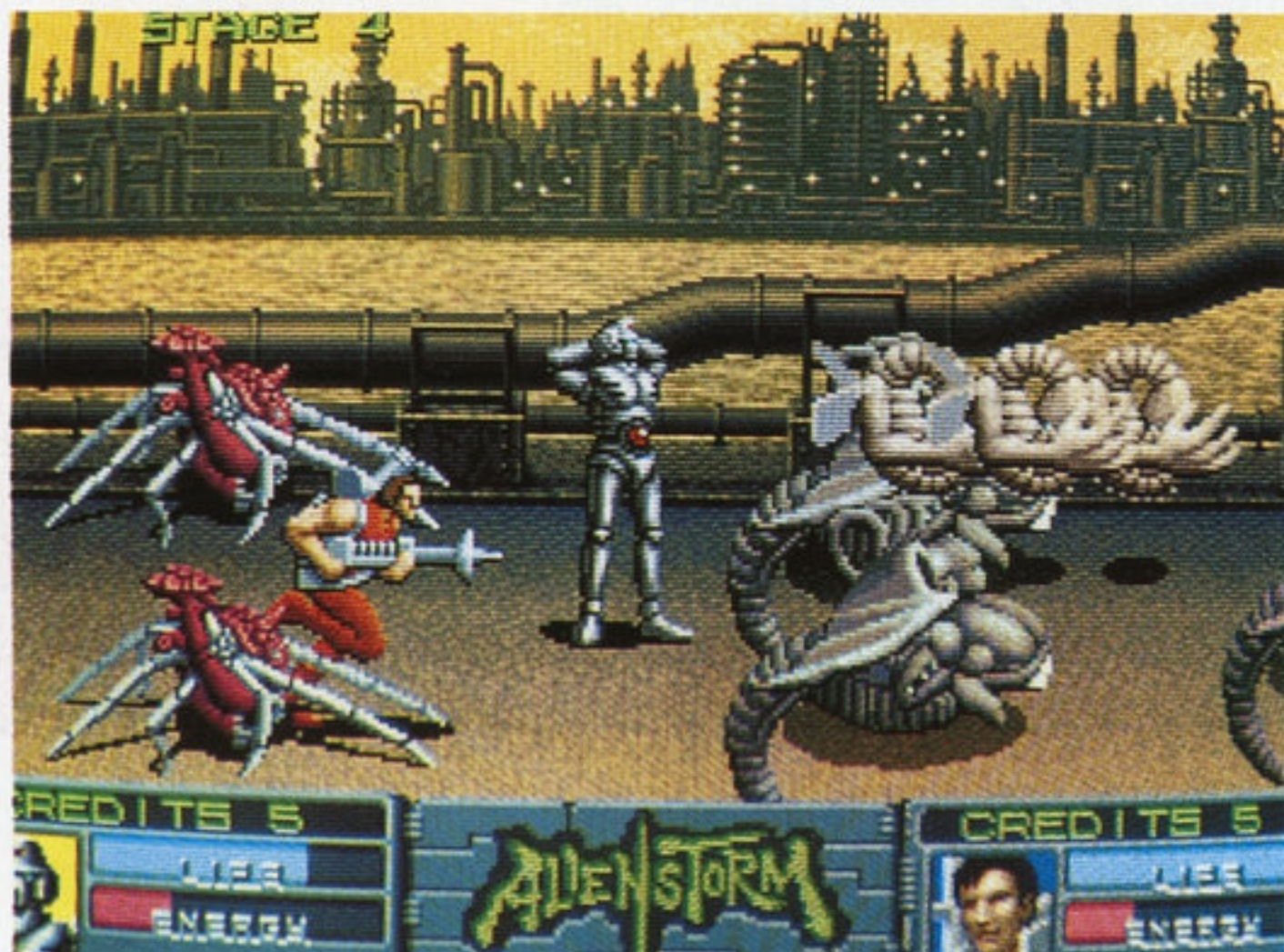
かつての名作「エイリアンシンドローム」で、キモチワルイ系のキャラクタはお手のもののセガだが、今回のエイリアンのグラフィックには、更に磨きがかかっていてモノスゴイ。そのドロドロ、グチャグチャなエイリアン達を、ド派手な武器で吹き飛ばす、この爽快感はかなりなものがあるぞ。

また、単なるアクションシーンだけでなく、ガン射撃ゲームやシューティングゲームの要素が交互に展開し、プレイヤーを飽きさせないようにしている。

さらには2人同時プレイも可能という、いたれりつくせりの豪華仕様。この夏の超大作だ!!



◎様々なアクション要素の入った、サービス精神旺盛なゲームだ



◎キモチ悪さと迫力の中にも、コミカルな味わいがある

### 超強力集団 ALIEN BUSTERS

どこからともなく現れ、エイリアンを皆殺しにしては去ってゆく謎の武装集団、それが「エイリアン・バスターズ」だ。普段はハンバーガーショップを営んでいるが

ひとたびエイリアンによる事件が発生すると、怪しげな武器に身を固めて出現し、大暴れする。しかし、人間には決して危害を加えないということだ。



#### GORDON

力わざを好む若者で、サンダーガン、バズーカ、ハンドグレナード等の豪快な武器を使い戦う。また、スペシャル攻撃として、友人のいる空軍から爆撃機を呼び出して援護してもらうという、強力なコネ技を持っている。



◎高速で飛来し、エイリアン達に攻撃を与えて去ってゆく爆撃機。心強い味方だ



#### SCOOTER

普段はウェイターとして働いているロボット。全身あらゆる所にミサイルやレーザー等の武器が仕込まれており、高い戦闘力を誇る。自らの体を爆発させて敵に大ダメージを与える。ムチャなスペシャル攻撃を使うぞ。



◎自爆しても、頭部パーツは再利用してスピアの身体と再び合体するんだ



#### KARLA

火炎放射器、サブマシンガン、エレファントガン、ニトログリセリンを使う、勝負でケンカつ早い怖いお姉さん。彼女のスペシャル攻撃は頭上からICBM弾を落下させるという恐ろしいモノだが、なぜか人体には無害である。



◎なぜこんなモノを呼び出せるのかは、誰も知らない。ナゾの多いお姉ちゃん



## 3つのシーンでエイリアンを叩け!

「エイリアンストームは、戦いのストーリーに合わせて、「アクションシーン」「3Dシーン」「ハイスピード・スクロールシーン」の3つが展開し、それぞれ違ったゲーム性が味わえるようになっている。

では、全6ミッションの中で3ミッションまでの名場面を紹介だ。

### アクションシーン

基本となるアクションシーンは、「ゴールデンアックス」とほとんど同じ感覚でプレイできる。敵との距離によって変化するプレイヤーの攻撃方法や、ダッシュ、ジャンプ、そしてこー一番で使うスペシャル攻撃など、おなじみのアクションでわかりやすい。



①まずは、自分の操作するプレイヤーを個性ある3人の中から選ぼう



②エイリアンに襲われる人々を助ける

### いじめてくん登場

プレイ中時々登場する、エイリアン顔のブキミな子供が「いじめてくん」だ。思わずいじめたくなるコイツは、スペシャル攻撃を使うのに必要なエナジーユニットを持っている。見つけたら必ずいじめてやろう。

③いじめたいぜ



④ボウ! と一撃加えていじめまくり。エナジーユニットをいただく

### ハイスピードスクロール

強制高速横スクロールによる、シューティングを楽しむシーンだ。プレイヤーとモンスター達が、超高速で突っ走りながら戦うここでは、プレイヤーの武器は銃のみ。ひたすら撃ちまくって敵を倒そう。また、敵の攻撃はジャンプでかわすことになる。



⑤勢いづいて川を大ジャンプで飛びこえるプレイヤー達。よくやるぜ



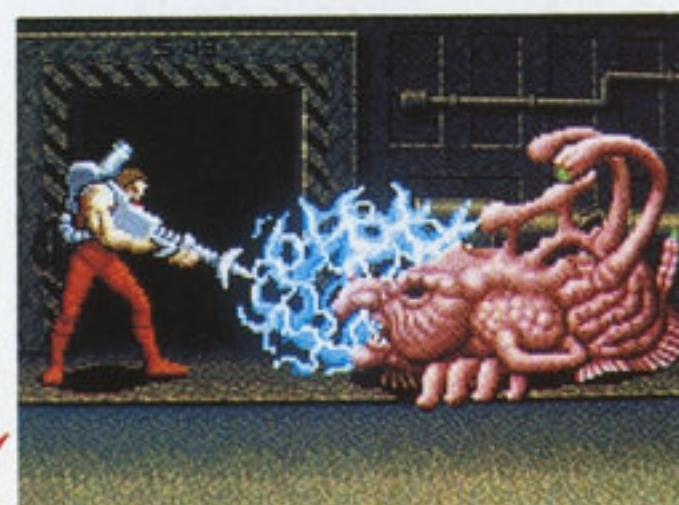
⑥モノすごい速さで走っているんだ



⑦ジャンプ! でよけろ

## 超巨大ボスキャラ登場シーン!

さて、しめくりはお待ちかねのボスキャラ登場。このボスエイリアンは、はっきり言ってスゴイ。攻撃を加える度に、どんどんキモチ悪い形体へメタモルフォーゼしてゆくさまは、もう超SF Xの世界!! 気を強く持って戦おう。



⑧最初はこんな形で登場。これがドンドン気持ち悪く変形してゆくんだ

⑨最終形態はこれ。下部の口(?)から弾を吐きちらしてくるイヤなヤツ



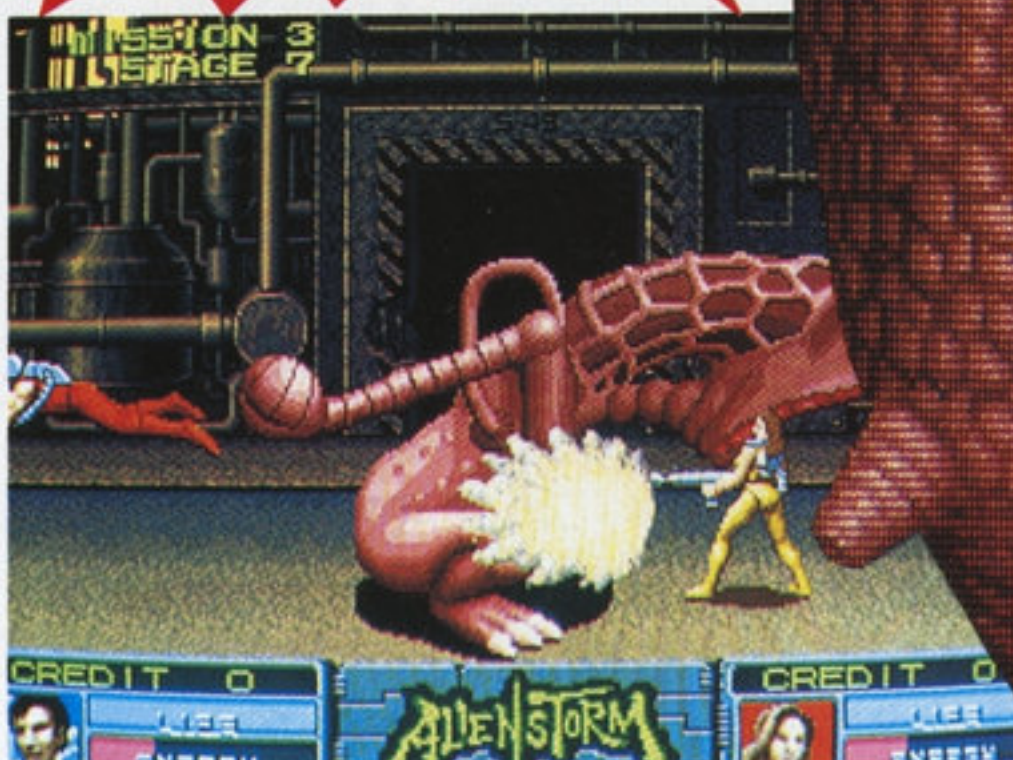
バクリ!

### 3Dシューティングシーン

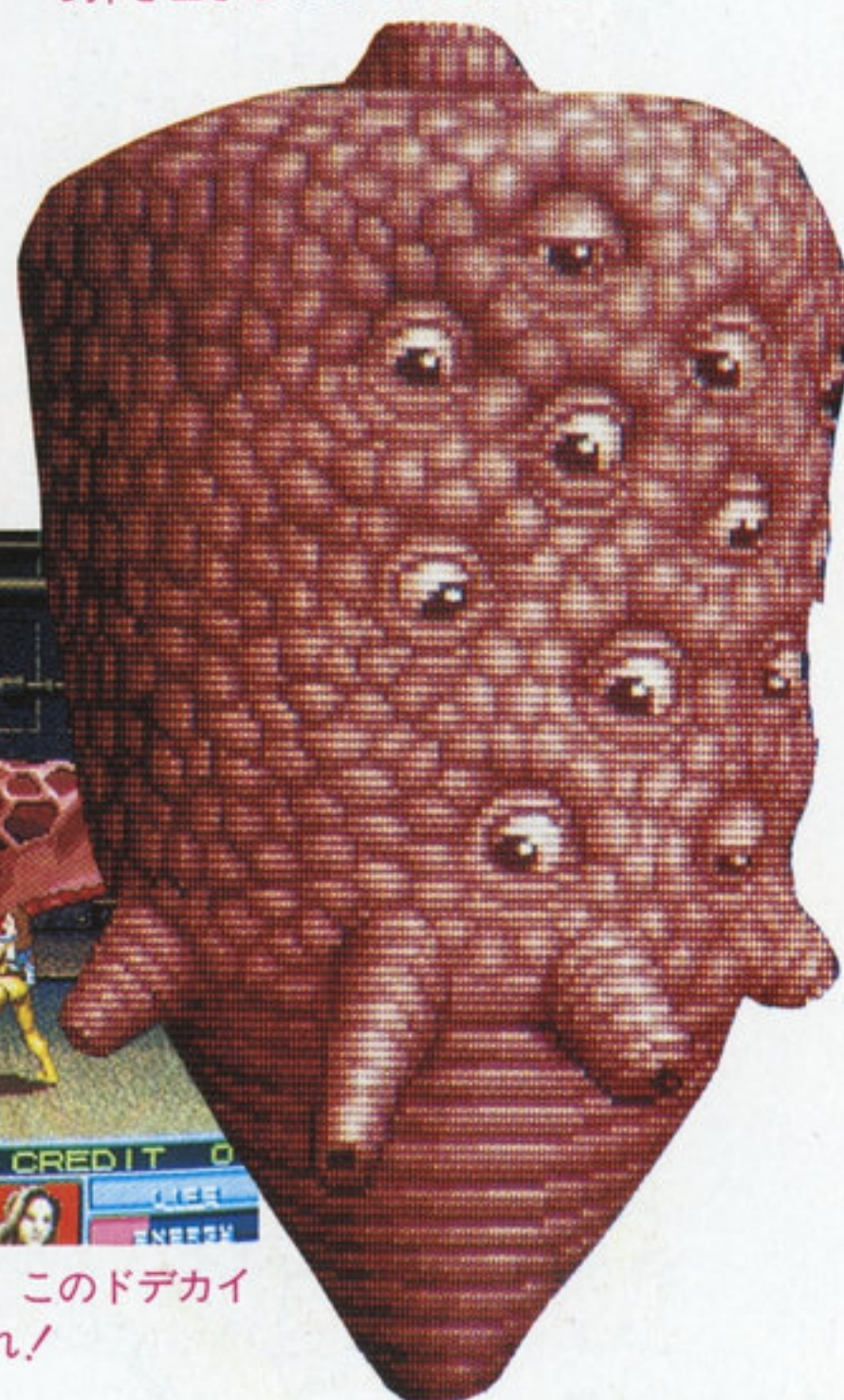
照準を動かして敵を狙い撃つ、ガン射撃ゲームばりの3Dシューティングが楽しめるシーン。画面にあるものは、壁だろうと障害物だろうと何でも破壊できて、かなりの爽快感が味わえる。エナジーユニットも多数手に入れられるぞ。



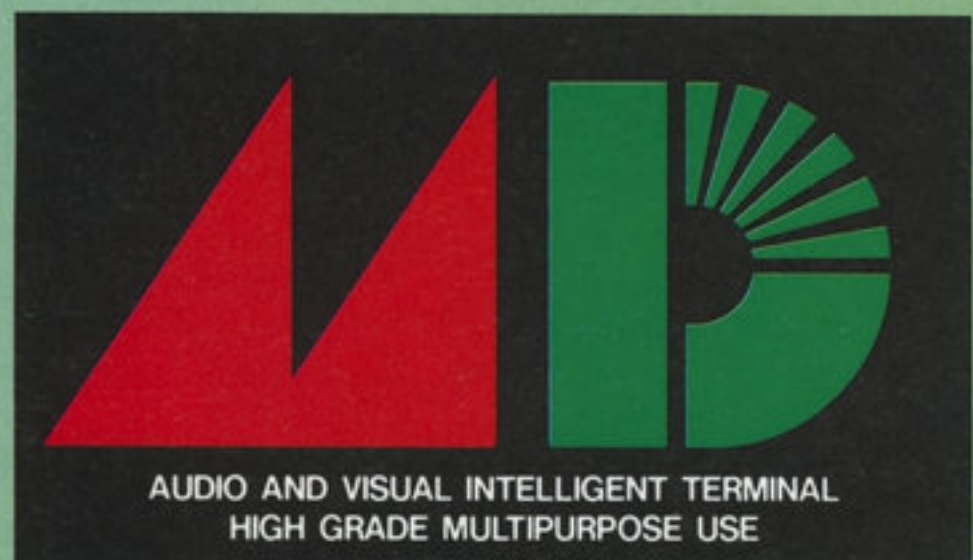
⑩こちらに向かって吐かれる敵の弾は、撃ち落とさないとダメージを受ける  
⑪敵が大挙して押しよせてくる!! 素早く狙いをつけて倒せ!!



⑫第2形態へ変化したボスエイリアン。このドデカイ口に喰われないように、素早く動き回れ!







MEGA DRIVE

Weekly  
週間

Hit  
ヒット

Chart!  
チャート!

メガドライブFANの月刊化にともない、「週刊ヒットチャート/」もモデルチェンジ。1ヵ月分のデータを10位まで発表しよう。ソフトも充実しメガドライブもまさに花ざかり。メガユーザーの動向が一目でわかるチャートを、これからもどんどん活用してほしい。みんなからのアンケートはがきも待っているよ/

5 / 7 ~ 5 / 13

1

**時の継承者  
ファンタシースターIII**

4週連続1位の座に輝いた。メガドライブでは数少ないRPGだけに当然？

セガ/'90年4月21日発売  
RPG / 8700円

2

**エアダイバー**

アスミック/'90年3月9日発売  
シューティング / 6800円

3

**スーパーリアル  
バスケットボール**

セガ/'90年3月2日発売  
バスケットボール / 6000円

4

**ソーサリアン**

セガ/'90年2月24日発売 / RPG / 7000円

5

**ニュージーランドストーリー**

タイトー/'90年3月3日発売 / アクション / 6800円

6

**サイオブレード**

シグマ商事/'90年4月27日発売 / アドベンチャー / 8500円

7

**ダーウィン4081**

セガ/'90年4月7日発売 / シューティング / 6000円

8

**アフターバーナーII**

電波新聞社/'90年3月23日発売 / シューティング / 6900円

9

**重装機兵レイノス**

NCS/'90年3月16日発売 / アクション / 6200円

10

**史上最大の倉庫番**

NCS/'90年1月30日発売 / パズル / 5200円

買いたいゲームBEST10			
順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	スーパーモナコGP	セガ	14.7
2	ストライダー飛竜	セガ	10.9
3	スーパー大戦略II(仮称)	セガ	6.3
4	ダライアスII	タイトー	5.2
5	フェリオス	ナムコ	5.2
6	三国志乱世の英雄たち(仮称)	セガ	4.7
7	あっぱれ/実業王!	セガ	2.8
8	FZ戦記アクシス	ウルフチーム	2.6
9	ESWAT	セガ	1.9
10	パトレイバー	セガ	1.9

トップだった『サンダーフォースIII』が発売されそれ以下がランクアップ。前号速報でお伝えした『スーパー大戦略II(仮称)』と『ダライアスII』がいち早くランキングされた。次号はいかに!?

5 / 14 ~ 5 / 20

1

## DJボーイ

新作ソフトが強いメガドライブ。発売されたとたんトップに躍り出た。

セガ/'90年5月19日発売  
アクション / 6000円

2

## 時の継承者 ファンタシースターIII

セガ/'90年4月21日発売  
RPG / 8700円

3

## エアダイバー

アスミック/'90年3月9日発売  
シューティング / 6800円

4

## サイオブレード

シグマ商事/'90年4月27日発売 / アドベンチャー / 8500円

5

## 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

6

## ゴールデンアックス

セガ/'89年12月23日発売 / アクション / 6000円

7

## TATSUJIN

セガ/'89年12月9日発売 / シューティング / 6000円

8

## 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

9

## 大魔界村

セガ/'89年8月3日発売 / アクション / 6800円

10

## ダーウィン4081

セガ/'90年4月7日発売 / シューティング / 6000円

移植希望ゲームBEST10

順位	ゲーム名	%
1	ファイナルファイト <sup>業</sup>	8.4
2	グラディウス <sup>業</sup> <sup>フ</sup> <sup>パ</sup>	8.0
3	イース <sup>パ</sup> <sup>フ</sup> <sup>P</sup>	4.6
4	パロディウスだ！ <sup>業</sup>	4.4
5	ドラゴンクエスト <sup>パ</sup> <sup>フ</sup>	4.0
6	R-TYPE <sup>業</sup> <sup>P</sup> <sup>パ</sup>	3.8
7	ワルキューレの伝説 <sup>業</sup> <sup>P</sup> <sup>パ</sup>	3.4
8	スプラッターハウス <sup>業</sup> <sup>フ</sup> <sup>P</sup>	3.2
9	G-LOC <sup>業</sup>	3.0
10	天地を喰らう <sup>業</sup> <sup>フ</sup>	2.8

移植希望ランキングのほとんどはもう常連ばかり。その中でも毎号必ず顔を出していた『テトリス』が姿を消してしまった。メガドラユーザーもついにあきらめてしまったのだろうか?

※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7月号のアンケートから無作為に1000通選び集計したものです。表中、(業)は業務用、(パ)はパソコン、(P)はPCエンジン、(フ)はファミコン、(ゲ)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、6月7日までに発売された38本のゲームの順位を示します。※価格は消費税を含みません。



5 / 21~5 / 27

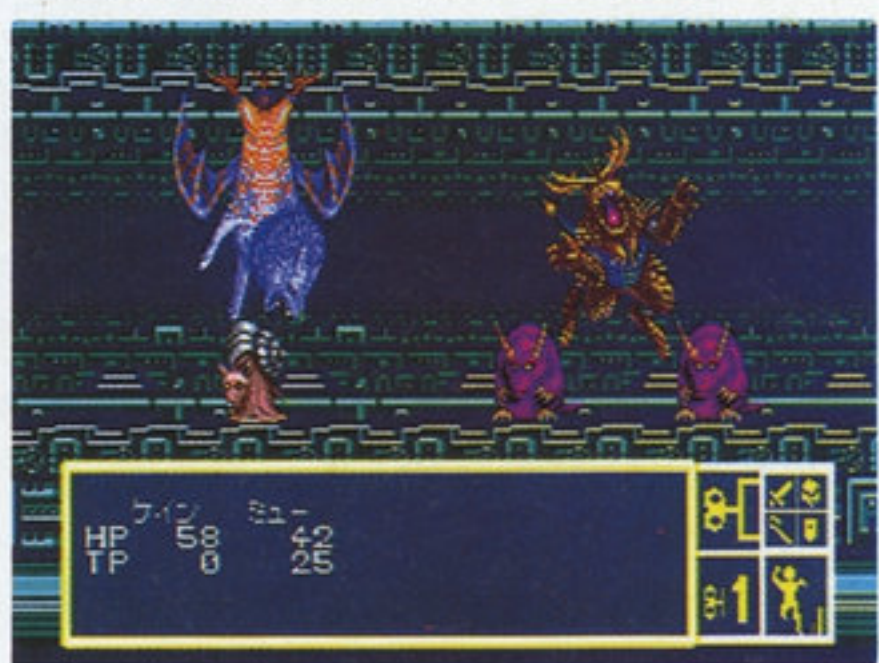
5 / 28~6 / 3

Hit Chart Voice!

1	ウィップラッシュ	またまた新作ソフトの登場ということでトップが変わる。 セガ/'90年5月26日発売 シューティング/6000円
2	時の継承者 ファンタシースターIII	セガ/'90年4月21日発売 RPG/8700円
3	アフターバーナーII	電波新聞社/'90年3月23日発売 シューティング/6900円
4	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	セガ/'89年7月1日発売/アクション/6000円
5	エアダイバー	アスミック/'90年3月9日発売/シューティング/6800円
6	フォゴットンワールズ	セガ/'89年11月18日発売/シューティング/6000円
7	DJボーイ	セガ/'90年5月19日発売/アクション/6000円
8	サイオブレード	シグマ商事/'90年4月27日発売/アドベンチャー/8500円
9	ダーウィン4081	セガ/'90年4月7日発売/シューティング/6000円
10	重装機兵レイノス	NCS/'90年3月16日発売/アクション/6200円

1	DJボーイ	再びトップの座に返り咲いた『DJボーイ』。ネームバリューの強さか? セガ/'90年5月19日発売 アクション/6000円
2	アフターバーナーII	電波新聞社/'90年3月23日発売 シューティング/6900円
3	ウィップラッシュ	セガ/'90年5月26日発売 シューティング/6000円
4	時の継承者 ファンタシースターIII	セガ/'90年4月21日発売/RPG/8700円
5	エアダイバー	アスミック/'90年3月9日発売/シューティング/6800円
6	ダーウィン4081	セガ/'90年4月7日発売/シューティング/6000円
7	ソーサリアン	セガ/'90年2月24日発売/RPG/7000円
8	スーパーリアル バスケットボール	セガ/'90年3月2日発売/バスケットボール/6000円
9	サイオブレード	シグマ商事/'90年4月27日発売/アドベンチャー/8500円
10	重装機兵レイノス	NCS/'90年3月16日発売/アクション/6200円

4週続いた『ファンタシースターIII』のトップも、あっさりと『DJボーイ』に明け渡してしまった。購入希望でもダントツの人気だっただけにちょっと意外なところか。成績表での評価の低さがそれに起因しているのだろうか。それ以降は混戦模様で特にこれといった傾向は見受けられない。しかし、ベスト10にまで枠を拡大したこともあって、ちょっと前のソフトも顔を出してきている。古くても出来のいいソフトは、常に売れ続けるという証でもあるだろう。今号でもランキングされている『大魔界村』などは、市場にさえ出回ればまだまだ余力は残っているはずだ。



期待作だった『P.S. III』も新作ソフトにはかなわなかった



購入希望ランキングは高くなかった『DJボーイ』だが、なかなか健闘

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		今号でのソフトの成績はどのソフトも高い評価を得るには至らなかった。その中でも『ダーウィン4081』はランキング中、34位という結果に終わってしまった。そして、それに続いて『ファンタシースターIII』も下から7番目という厳しい評価だった。IIの評価が高かっただけに、ユーザーの期待が大きくなり過ぎたのだろうか。ちょっと残念な結果である。			
1	ファンタシースターII 25.6	4月7日発売 ダーウィン4081 セガ/シューティング/6000円	4月21日発売 時の継承者ファンタシースターIII セガ/RPG/8700円	4月7日発売 ダーウィン4081 セガ/シューティング/6000円	4月21日発売 時の継承者ファンタシースターIII セガ/RPG/8700円
2	大魔界村 25.0	自機が進化する異色の縦スクロールシューティングゲーム。★スピード感がない(宮崎/海老原徳孝クン)★人にはすすめられない(大阪/細川心治クン)	シリーズもののかかなり期待作だったRPG。★全てにおいて消化不良(神奈川/戸石賢司クン)★マルチエンディングにする必要なし(兵庫/岡本和也クン)	キャラ 3.5⑩ 音楽 2.9⑤ 買い得 3.0⑩ 操作性 3.3⑩ 熱中度 3.1⑤ オリジナリティ 3.4⑩ 総合 19.1④	キャラ 3.5⑩ 音楽 3.2⑩ 買い得 2.6⑦ 操作性 3.3⑩ 熱中度 3.3⑩ オリジナリティ 3.4⑩ 総合 19.4⑩
3	ザ・スーパー忍 24.8	4月27日発売 サイオブレード シグマ商事/アドベンチャー/8500円	5月19日発売 DJボーイ セガ/アクション/6000円	4月27日発売 サイオブレード シグマ商事/アドベンチャー/8500円	5月19日発売 DJボーイ セガ/アクション/6000円
4	カース 24.5	メガドライブ初のSFアドベンチャーゲーム。★おそ松くんを越えた(大分/藤原信一クン)★よかったが3時間で終わった(埼玉/石塚尚吾クン)	ローラーアクションゲーム。★音楽がノリノリ(青森/阿部強クン)★ボスが弱い(広島/庭尾康宏クン)★手抜きしたな(神奈川/葛西良幸クン)	5月26日発売 ウィップラッシュ セガ/シューティング/6000円	5月26日発売 ウィップラッシュ セガ/シューティング/6000円
5	スーパー大戦略 24.4	キャラ 3.6⑩ 音楽 3.5⑩ 買い手 3.0⑩ 操作性 3.3⑩ 熱中度 3.4⑦ オリジナリティ 3.3⑩ 総合 20.0⑩	キャラ 4.1⑨ 音楽 3.4⑩ 買い得 3.5⑦ 操作性 3.6⑩ 熱中度 3.7⑩ オリジナリティ 3.4⑩ 総合 21.6④	縦横無尽にスクロールするセガオリジナルシューティングゲーム。★画面がきたない(北海道/猪熊高志クン)★スピード感がない(高知/西原達也クン)	キャラ 3.6⑩ 音楽 3.5⑩ 買い得 3.4⑩ 操作性 3.5⑩ 熱中度 3.6⑩ オリジナリティ 3.2⑩ 総合 20.7⑩
6	サンダーフォースIIMD 24.2				
7	アフターバーナーII 23.6				
8	ソーサリアン 22.7				
9	ヘルツォークツヴァイ 22.4				
10	スーパーリーグ 22.0				



# "GENESIS DOES...WHAT NINTENDO DON'T"

# SUMMER CES REPORT

THE 1990  
INTERNATIONAL  
SUMMER CONSUMER  
ELECTRONICS SHOW



アメリカ・シカゴで開催された世界最大の家電製品ショー・CESを詳細速報だ！

## GENESISパワーが炸裂

ゲーム業界最大のイベントと言っても過言ではない家電製品ショー・CESが6月2日から5日までの4日間、アメリカ・シカゴのマコーミックセンターで開催された。GENESIS(メガドライブ)をはじめとするゲーム関係は北館に集中し、世界中のゲーム関係者が集まっていた。

やはり今回も最も際立っていたブースはNintendoとSEGAだった。お互いゲームが対面するように設置され、SEGAはNintendoのSuper Mario Bros. 3に対抗してMichael



①USならではのキャッチフレーズ

Jackson's Moon Walkerをシンボリックタワーのメインに据え付け、大々的にGENESISをアピール。好評を博していた。

ちなみにTURBO GRAFX 16(PCエンジン)は東館でごんまりと出展されていた。



②SEGAはかなりNintendoを意識したブース作りをしていた

## Sega Master System II登場

アメリカではついにSega Master System IIが登場することになった。IIはIのあまり使用しない3Dグラス対応などの付加機能を取り除いてコンパクトにまとめ、低価格に押さえたものだ。NES対策普及版と考えていいだろう。



③丸味を帯びたスタイルがなんとも愛らしい

## AMERICAだけのラインナップ

SEGA OF AMERICAの活躍は目覚ましい。現在、GENESIS, Matster Systemの勢いはNES(ファミコン)市場をおびやかし始めている。今年1月に開催されたWINTER CESに比べて新規参入のサードパーティが倍増し、ソフトのラインナップも日本より多くなった。これはわずか半年の間に新しい成果を上げたSEGA陣営の意気込みを証明しているだろう。ヨーロッパにお

いてMaster Systemが大きくリードしているという状況を考えると今後の展開がますます気になるといえるものだ。

今回は当面日本で発売される予定のない、また発売されていないGENESISのソフトについて特集する。GENESISソフトは元々メガドライブとコンパチブルなのでやりたい人は取り寄せて遊ぶことも可能だ。ただしどのソフトもまだ発売はしばらく先。

## Electronic Arts

'88年のゲームオブザイヤーに輝いた『Sim City』と並んで高い評価を得ている『Populous』がGENESISに移植される。この

ゲームは自分が神となって神の種族を繁栄させ悪魔の種族を滅亡させようという異色シミュレーションだ。元々マウスで操作するゲームなのでGENESISの

### Populous



①大期待作の1本。ぜひメガドライブにも！

### Zany Golf



②様々なホールでゴルフが楽しめる

### BUDOKAN



③様々な武道の達人が競い合う



## SEGA OF AMERICA

SEGAからも日本で発売が予定されていない8本のソフトが展示されていた。一番目を引いたのが『Castle of Illusion Starring Mickey Mouse』という

Castle of Illusion Starring Mickey Mouse



このゲームはただものではない

### Dick Tracy



アメリカでは有名な主人公が活躍

### Spiderman



主人公はビルの壁のぼりが得意

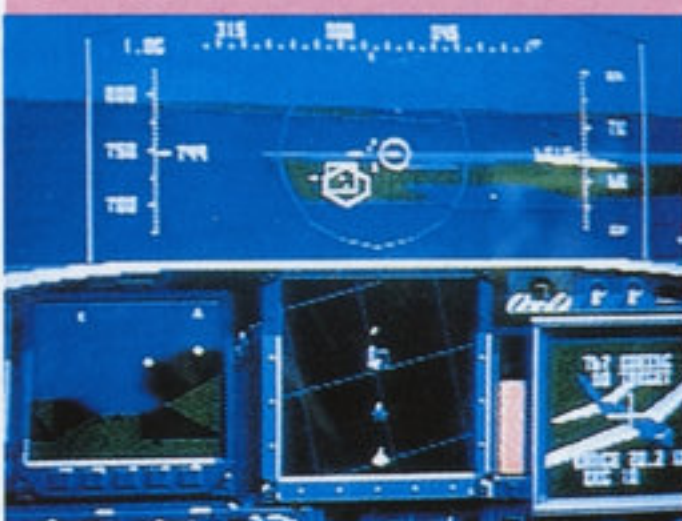
### Joe Montana Football



アメリカ国民的スポーツのゲーム

アクションゲームで、まだデモの段階だったが、ゲーム中に表現されたMickey Mouseの動きが多彩でディズニーの雰囲気うまうまかもしだされていた。

### F-15 Strike Eagle



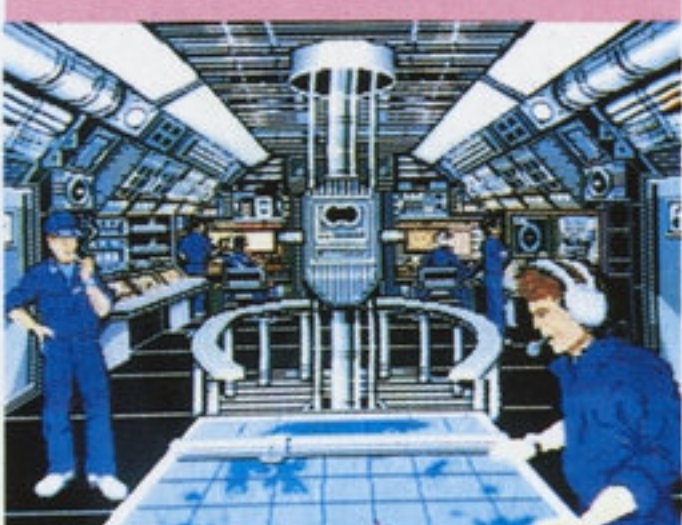
F-15のシミュレートができる

### Vette



ドライブシミュレーションゲーム

### 688Attack Sub



潜水艦のアクションゲームが登場

### Abrams Battle Tank



3D戦車シューティングゲーム

## SEISMIC

新規参入メーカーの1つ。戦車が活躍する3Dシューティングゲーム『Land Buster』と変身能力を持つ主人公が奮戦するアクシ

ョンゲーム『Macress』がラインナップにあがっていた。他に『Hell Fire』や『Air Diver』が展示されていた。

## NUVISION

新規参入メーカーの1つ。アーケードで人気の高い『S. C. I.』のボート版とも言うべきアクションゲーム『Bimini Run』と、主人公がぶら下がったり、車に乗った

### Bimini Run



『S. C. I.』のボート版と言える

### Bean Ball Benny



主人公の多彩な動きが面白い

## TENGEN

『テトリス裁判』で日本でも一躍有名になったTENGEN。WINTER CESではタイトル画面しかなかった『Hard Driving』だが、今回はゲーム画面のデモを見ることができた。業務用でもあるドライブシミュレーションゲームだ。他に『RBI Baseball 2』、『Paperboy』、『Roadblasters』がラインナップされている。

### Hard Driving



アーケードでも大評判のゲーム

## Renovation Products

日本テレネットグループの出資で設立された新規参入メーカーの1つ。3Dシューティングゲーム『Battle Mission』が展示されていた。このゲームは写真で見えてわかるように限りなく『オペレーションウルフ』に近い。2人同時プレイが可能でかなり白熱する。他に『Final Zone (FZ戦記アクシス)』、『Whip Rush』を展示。

### Battle Mission



ほとんど『オペレーションウルフ』

## RAZORSOFT

この会社も新規参入メーカーの1つ。『Techno Cop』というアクションゲームが展示されていた。近未来における刑事が主人公のゲームで、ステージ構成はカーアクション面とアクション面からなっている。カーアクション面はほとんど『S. C. I.』という感じで進み、横スクロールのアクション面で犯人を追いつめるというもの。

### Techno Cop



ステージは2部構成で全8面



## 新作ソフト情報

夏休みを間近に控えて、新作の情報が続々と届いてきた。その第一報をいち早くみなさんにお見せしよう。

# Coming Soon MD

忍の世界に生きる男が今再び戦場と化した街へと帰ってくる

## シャドーダンサー

12月発売予定 セガ 6000円(税別)/4M 画面は開発中

時代を超えて現代によみがえった忍者。その人並はずれた運動神経と忍法で、迫りくる悪漢どもを次々と打ち倒していく。そのアメリカンムービー調の舞台設定と、派手なアクションがアーケードで好評だった『シャドーダンサー』が今再びメガドライブで登場だ。メガ版はオリジナル色が強まり、むしろ『ザ・スーパー忍』の続編という方が正しいのかもしれない。メガドライブの期待の一作だ。

迫力のオープニング画面。緊張感の増すときだ



### ザ・スーパー忍



前作はかなり評判がよく、メガドライブユーザーを増やす役目も果たした



写真ではわからないが実際は画面いっぱいに稲妻が走っているのだ

### 名犬とともに戦え

『忍』や『ザ・スーパー忍』では1人で戦ってきた主人公だが、今回は頼もしい助人が1人、いや1匹増えたんだ。忍者と同じように修行を積んだ忍犬がその仲間だ。忍犬はボタン操作ひとつで敵キャラに飛びかかり、相手の動きを一定時間封じ込めてくれる。その間

に手裏剣で攻撃すればOKだ。しかし、飛びかからせたまま放っておくと哀れ忍犬は敵キャラに斬られてしまう。そんなことのないように自分のパートナーは大切にしよう。派手な忍術はさらにパワーアップし、画面いっぱいになり、敵全体に大ダメージを与える。ただし、使用回数は限られるのでここぞというときに使おう。



忍者と忍犬。今回はチームワークも大切になるね

囚われの身となっている街の人々を全て救い出すのが今回の目的だ



マンホールを吹き飛ばし、目の前に火柱があがる。当たればイチコロだぞ

驚異のラインスクロール



炎と化した街は皮肉にも美しいラインスクロールで描かれる。おもわず酔ってしまいそうだ?



これがメガの本当の力だ!

## エアロ ブラスターズ(仮称)

発売日未定 KANEKO  
価格未定/4M 画面は開発中

さあ、前号でもお伝えした「エアロブラスターズ(仮称)」今号ではそのメガ版の画面写真の入手に成功したぞ。美しい背景、巨大なメガ軍団との対決、そして超高速スクロールなどそのどれもが業務用と寸分違わぬ出来で再現されている。ゲームシステムは基本的に横スクロールのシューティングなわけだが、中には斜めにスクロールしたり、曲がりくねった細い通路をそれこそ超高速でスリ抜け

①違うのはタイトルぐらいのものだ

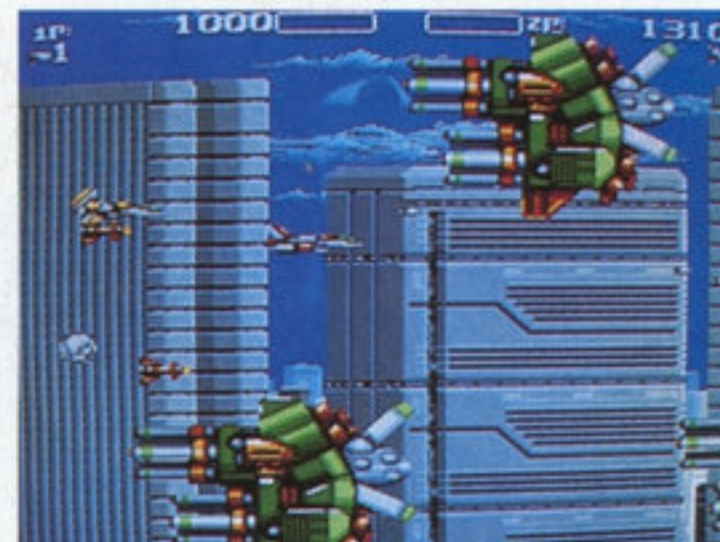


②2面のスタート直後の画面であるなど、プレイヤーに息つく暇も与えない。パワーアップアイテムも8種類と豊富にそろえてある。

## 2人同時プレイ可能

そして、何よりも特筆すべきは、通常容量などの関係で削られてしまうことが多い2人同時プレイを再現しているということだ。友達と2人で遊べば楽しさは2倍以上にふくれあがる。2人で協力して戦うのもよし。アイテムの取り合いをするのもまたよし。クリアへの道も少しは近くなるかな?

③アイテムを持つキャラ



④2機で進めば戦いもスムーズに運ぶ



⑤撃破すればアイテムがこんなにも

## 業務用とまったく区別がつかない

下の左右の写真を見比べてもらえばわかると思うが、業務用とまったく同じという表現が大げさでないということがわかってもらえるはずだ。グラフィックの描き込みも細かく、

それが高速でスクロールしていくのだから驚きだ。開発者の弁によるとこれでもまだ手を加えるところがあるとのこと。完成したバージョンがみれる日が今から待ち遠しい。



①これはあくまでも業務用の画面



②あなたにこの違いがわかりますか



③こいつが1面のボスだ。この画面を見てもはやコメントのしようがない

シミュレーションの原点だ

## スーパー大戦略 II(仮称)

12月発売予定 セガ  
価格未定/4M 画面は開発中

シミュレーションファンが待ち望んでいる期待の一作「スーパー大戦略II(仮称)」がいよいよその姿を現した。完成までにはまだもう少しかかるものの、その大器の片鱗を充分に感じさせる仕上がりであった。16ビット機のメリットを活かし、その思考ルーチンも短いのでプレイ中にイライラするこ

①これが今回のマップ画面だ。今から戦いのときが待ち遠しくしょうがない



とはまずないだろう。戦闘シーンに至ってはその本家であるパソコン版をも上回る出来だ。マップもオリジナルのマップも含みトータルで、前作のマップ数を完全に上回りそうだ。

②グラフィックもこの大戦略よりも美しい仕上がりだね



③チャーチル、ルーズベルト、スターリンの3者会談が開かれているようだ



④決して大河ドラマのタイトルではないぞ。熱き炎が燃える



3Dシューティング登場!

# バーニング フォース

10月発売予定 ナムコ  
5800円(税別)/4M 画面は開発中

業務用からの移植が決定した「バーニングフォース」。今回初めて開発中の画面をお見せできるようになった。これは、近未来の宇宙時代を舞台に繰り広げられる3Dタイプのシューティングゲーム。高速スクロールする、6ラウンド全21エリアを、敵ロボット軍団を打破しながら進むのだ。自機とな



るのは、各ラウンドのエリアごとに決められた、エアバイクとエアプレーン。ショットボタンとミサイルボタンを使い分けて敵を倒すのだ。攻撃弾は、アイテムをとることによってパワーアップする。

●エアバイクに乗ってカッ飛んでいるのは主人公、天現寺ひろみ。女子大生!



●ここは、エアロ・スペースと呼ばれる敵ロボットの発進基地なのだ!

●ボスキャラのウィークポイントを教えてくれるゾ!



●コース上には様々なパターンでアイテムが設置されている



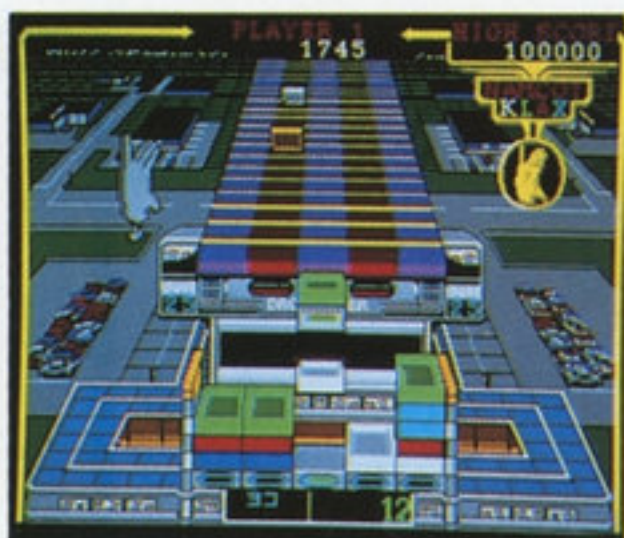
パズルアクションの挑戦状

# クラックス

9月上旬発売予定 ナムコ  
4900円(税別)/2M

アーケードで活躍中の「クラックス」がついに移植された!

このゲームは地平線の彼方から転がってくるタイルをパドルで受け止め、25個分のスペースしかない台の上に並べて消していくというものだ。消し方は同色のタイルを3つ以上、タテ・ヨコ・ナナメのどれかに揃えるだけでOK。そし



●完成度はすばらしい

て、この揃えることをクラックスと呼ぶ。消し方にも様々なテクニックがあり、いくつかのクラックスを同時に作る「同時クラックス」やひとつのクラックスを起因にして連鎖的にクラックス反応を起こす「連鎖クラックス」などがある。熟練すればするほどその中毒症状があらわれるパズルだ。

対戦型はさらに燃える

2人同時プレイも勿論可能でノーマルとパーサスの2種類のモードがある。特にパーサスでは片方のプレイヤーが1万点を取る毎に絶対に消せないブラックタイルを相手側に送り込むことができるのでいじめる楽しみと恐怖を味わうことができるぞ!



●恐怖のブラックタイルが押し寄せる

●やればやるほど味わいので「クラックス」



●Xの字に並べる超離れ技。その名もビッグバン

コミカルアクション決定版

# ソニック ザ ヘッジホッグ(仮称)

発売日未定 セガ  
価格未定/4M 画面は開発中

コミカルなキャラクタが暴れまわるアクションゲームの登場だ!主人公のソニックもアメリカンコミックから抜け出てきたようで、とてもかわいらしい。その動きもまるでアニメの1シーンをみているようだ。グラフィックも原色を多用し、2重スクロールなどは当たり前だ。画面のスクロールが速

コミカルキャラ参上



くなると、ソニックの足の動きも超速くなっていくのだ。敵キャラもどこか憎めない奴らばかりで、見るだけでも楽しくなってくる。ソニック旋風が吹き荒れる日もそう遠い時期ではないぞ。

●彼こそが我がアイドルのソニックだ。2頭身の姿がいいネ



●マップもとにかく山あり谷ありの大きい。そがしだ。一生懸命戦ってくれるソニックにはもう感謝感激。一緒にがんばろう



●ソニックの冒険の始まり始まり



●空高く舞い上がるソニックの勇姿



全26ステージを見れるか?

## ダライアスII

発売日未定 タイトー  
価格未定/容量未定 画面は業務用

大期待のシューティングゲーム「ダライアスII」の続報をお届けしよう。

現在タイトーではハイパーに力を入れて企画開発が進行中。メガ版がどのようになるのか開発者に聞いてみたところ、基本的にアーケードの2画面を1画面に縮小し演出豊かなグラフィックやサウン

アロリーランタン登場



ドをできるだけ忠実に再現する方向で進めているということだ。今回2人同時プレイはなくなったがかわりにオリジナルのボスやエンディングなど新しい要素も考えているそうだ。そして気になる発売時期だが、どうやら年末以降になる公算が高いらしい。なんとも待ち遠しいの一言に尽きる。



①ティアット・ヤングは金髪美女の20歳。ヘルメットが邪魔だな



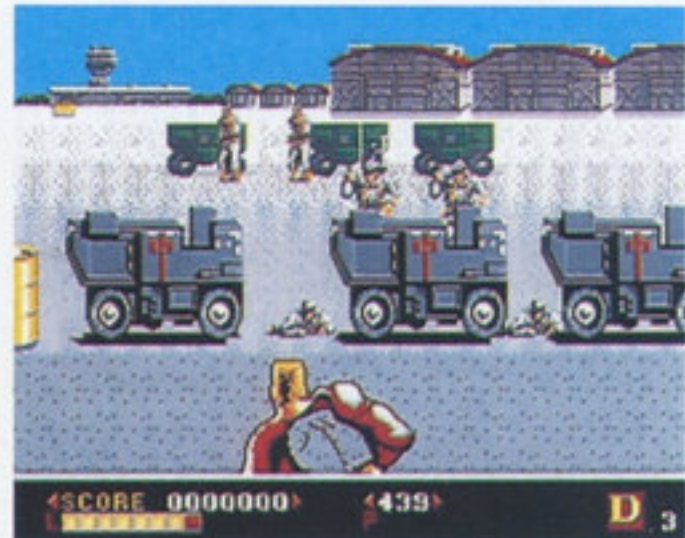
②最終面の1つVゾーンの前、バイオストロング。こいつは強いぜ!

ダイナマイトパンチ炸裂

## ダイナマイトデューク

11月発売予定 セガ  
6000円(税別)/4M 画面は開発中

業務用ではその筐体を使った派手な3Dアクションが話題をふりまいた。ザコキャラとて信じられないくらいでかい奴らばかり。メガ版ではさすがに筐体のスゴサはないものの、ゲームの楽しさ、迫力はそのままだ。主人公のデュークはマシンガンだけでなく、パンチやキックの肉弾戦も得意としてい

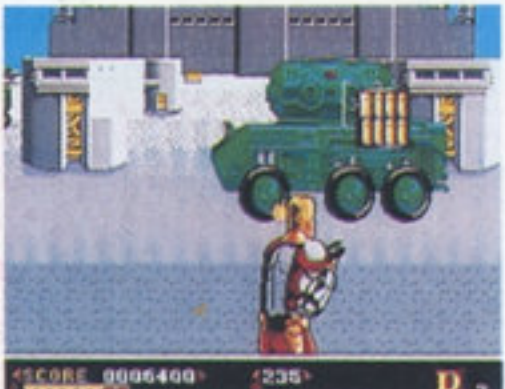


①最初の舞台は敵の飛行場で戦いになる。敵がウジャウジャ出てくる。パワーをためてパンチをはなればダイナマイトパンチだ。これは画面上の敵全てにダメージを与えることができる。アイテムも障害物の中に隠れているので、バシバシ撃ってなるべく多くとってこよう。任務遂行の道のりは長い。

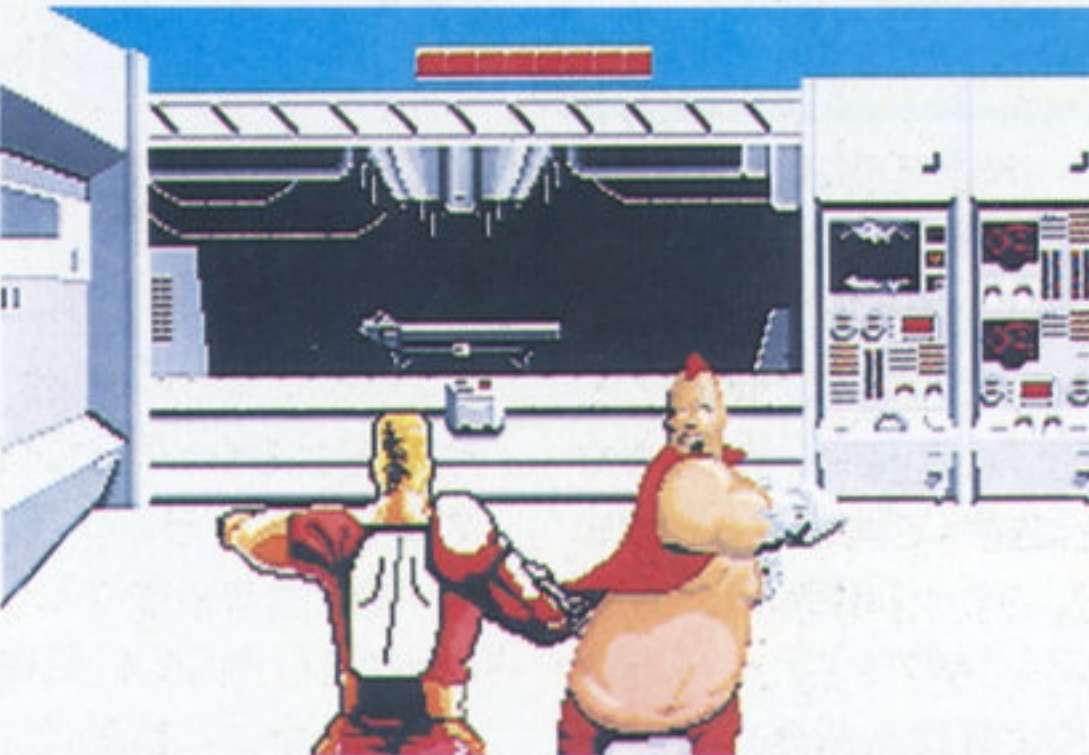
②近くに敵にはパンチやキックの方が効果が高いぞ



③装甲車両はとて固いので、弾をひたすら撃ちこんでやれ



敵組織は人間達だ



④ミッションのボスのところまで、辿り着いた。こいつは腕に取りつけられたロケットパンチで攻撃を仕掛けてくるぞ

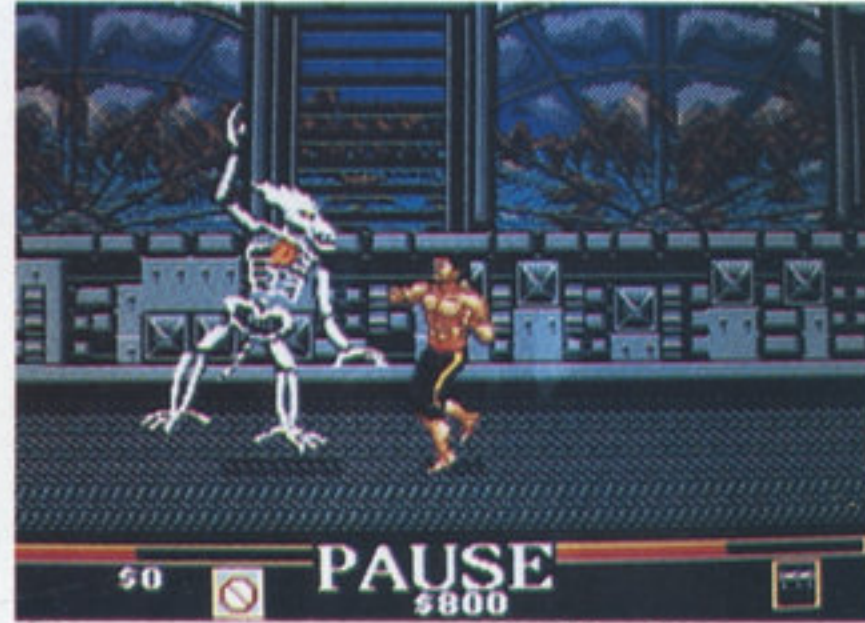
異色のアメリカン格闘技だ

## ファットマン

9月下旬発売予定 サンリツ電気  
価格未定/5M 画面は開発中

アメリカでアクション部門大賞に輝いたIBM-PC版のゲームがついに移植!

このゲームは9匹のユニークなキャラクタを操作して最強最悪のボス、マンデュー(ファットマン)を倒すというものだ。キャラクタはそれぞれかつて見たことのないような特殊な攻撃、そして多彩な



①かつて見たことのない格闘技が展開する動きを見せるので、見ていなくても充分楽しめる。また勝利を収めるたびにお金が入るのでアイテムを買って成長させることができるぞ。2人で対戦すれば白熱すること受け合いだ。知る人ぞ知る映画「アリーナ」の世界そのままだ。

②闘技場へようこそ!



対戦相手は妙な奴ばかり

STUMP	SHEBA	MANDU THE FAT
くし刺しアタックで攻撃してくる	モホークと呼ばれるとさか髪攻撃が得意	不意をつく腹の舌突き攻撃は絶大な威力

③勝利の栄冠はキミに!



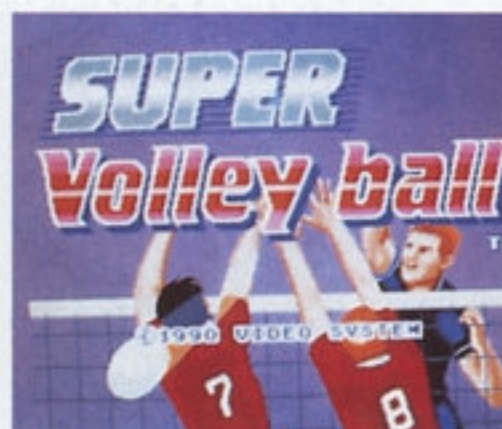


君の後にほらバボちゃんが

## スーパー バレーボール

発売日未定 ビデオシステム  
価格未定/容量未定 画面はジェネシス版

またまた、業務用からの移植ものを紹介しよう。これは、見た目にも超リアルなバレーボールゲーム。キャラクタのなめらかな動きと、現実のデータでTV中継を見えるようなプレイ感が味わえる。家庭用ゲーム機ではすでにPCエンジンにも移植されているが、メガ版でも同様に1人プレイの他、リーグ



①う〜ん、タイトル画面も業務用に酷似しているネ

②流れるようなキャラの動きに、ぜひ注目して欲しいゲームなのだ!



③まるでTVを見てい  
るようなのだ

戦や2人対戦プレイが可能となるなど業務用にも勝る出来映えとなりそう。また、稲妻サーブ、天井サーブ、回転レシーブ、時間差攻撃やバックアタックなどの華麗な技も見ものだゾ!

## 業務用では

業務用の「スーパーバレーボール」が、お目見えしたのは89年の夏くらいだった。アタックが決まるたびにキャラがアップになるのがたまらなくウレシキッタ!! メガ版でもこのキャラアップが移植されるとウレシイのだが…!?



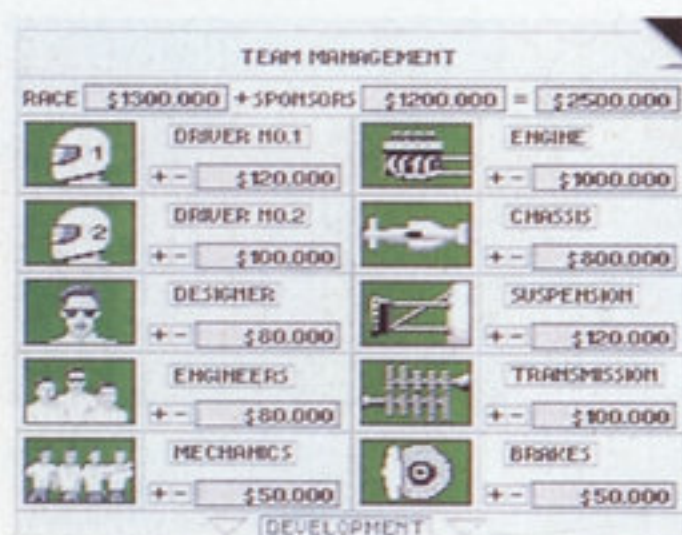
④アタック決めてキャラを見るぞ

カーシミュレーション到来

## スーパー ライセンス(仮称)

11月発売予定 セガ  
価格未定/4M 画面は開発中

シミュレーションといえなにも「大戦略」ばかりではない。セガからまったくオリジナルの、カーシミュレーションが登場する。君はあるF-1チームの監督となり、世界各地を転戦しチームを優勝へと導くのだ。チームの監督となるからにはマシンのセッティングだけではなく、ドライバー、デザイ



①これが初期設定のモードだ。成績が良ければお金にも余裕が生まれる

ナー、エンジニア、メカニックなどを雇わねばならない。しかし優秀な人材を得るためには当然お金も高くつく。最初のうちはまだチームの規模も小さいので、金銭的にもかなりきつい。監督のさい配が問われるところだ。

## 細かなセッティング



②マシンのセッティングもテスト走行を重ねていく中で決めていくんだ。普通のレースものにはない設定の細かさだぞ



③今年のシリーズ開幕戦、アメリカのフェニックスのコース

④パドックではマシンが戦いを前に、静かに眠っている



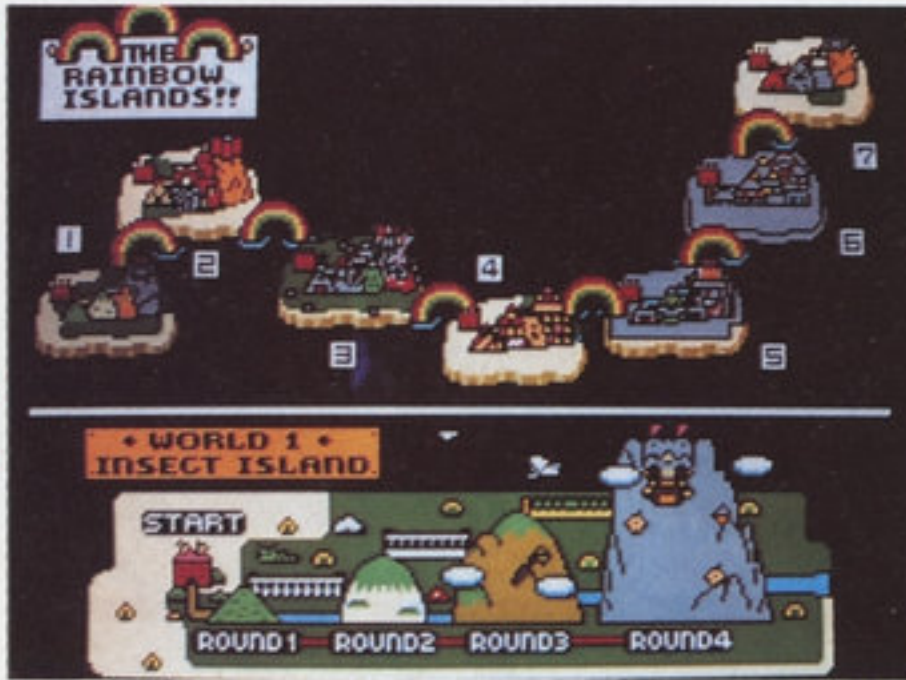
バブルボブルは今いすこへ

## レインボーアイランド エキストラバージョン

10月発売予定 タイトー  
価格未定/4M 画面は開発中

アーケードファンお待ちかね。「レインボーアイランド エキストラバージョン」がメガドライブに登場だ。元になる「レインボーアイランド」とは面構成や登場する敵キャラも違って、当時ゲーセンではレインボー人気をさらに呼びおこした。注目すべきはダライアスの面で、出てくる敵キャラ

①7つの島にはそれぞれ4ラウンドあって、全部で28面+αを戦うことになる。メガのオリジナル面もある



ラはどこかで見たことのあるような奴ばかり。シルバーホークのかわりに今度は、我らがバビーとバビーが戦いを挑んだのだ。さあ、その勝敗の行方は一体どうなる? デカイボスには気長にレインボーをぶつけるしかない。ファイト!

②虹の上にも乗れるぞ



③冒険の道のりは長い





運送稼業も楽じゃあない

## ロード・バスター

11月発売予定 日本テレネット  
6800円(税別)/4M 画面は開発中

まるで映画の「コンボイ」を思い出させるような超大型トラックを操り、積み荷を無事に目的地にまで送り届けるのだ。法も秩序もなくなってしまった時代、もはや政府や警察もその機能は果たしていない。舞台設定はまさに「マッドマックス2」のようだ。そんななか主人公は危険な運送稼業をただ



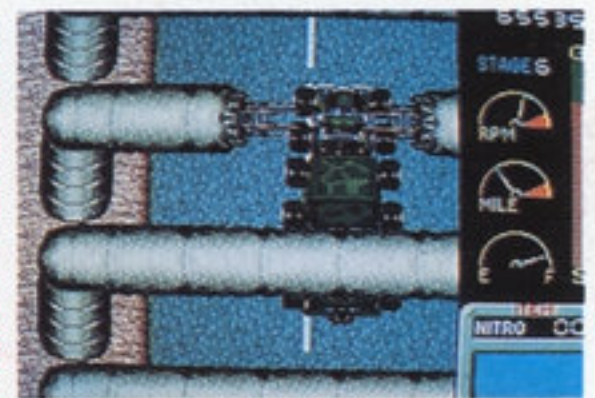
○こいつが俺の愛車だ!

1人続けている。その運搬をじゃまする奴らは、武装バイクやバギーを乗り回す悪漢どもだ。目あてはトラックの積み荷やガソリンだ。敵キャラ達にはどんどん体当たりをして、ぶっつぶしてしまえ。また道路上のアイテムを取れば、手りゅう弾やミサイルも使えるようになるぞ。目的達成のためには手段を選ばずに突き進むんだ。

○食料物資を村へ無事に届けるのだ



○石柱の間を高速で駆け抜けるトラック



美しい2重スクロール



○その辺のザコキャラなら、俺の大型トラックの前では敵ではないぜ、覚悟しろ

WOZを使いこなすんだ

## アズシオン AZTION

12月発売予定 日本テレネット  
6800円(税別)/4M 画面は開発中

今までにない特殊能力を備えた自機が活躍するシューティングゲームが登場する。この特殊能力と

は武装学習ユニット・WOZのことで(通常はオプションとして自機と共に行動する)このWOZを投射し敵に寄生するよう張りつけることに成功すると、その敵の攻撃能力を学習してWOZ自身の攻撃能力として身につけることができるのだ。勿論、自機自体もパワーアップすることができるので、WOZとの組み合わせで多彩な攻撃パターンが楽しめるぞ!



○女性型巨大ロボット出現! さしものWOZの貫通レーザーも巨大シールドでその威力が封じられてしまった



○ドラゴンの吐く炎は広範囲にダメージを与えるので要注意。キミのテクニックで巧みにかわせ!

RPGに新しい神話が誕生

## ヴァザム

発売日未定 トレコ  
価格未定/4M 画面は開発中

トレコからアクションロールプレイングゲームが登場する。このゲームはファンタジーの世

界を舞台に主人公が人々から情報を集め謎を解き明かし、また行く手をさえぎるモンスターを倒し進んでいくというオーソドックスなもの。面構成は基本的に横スクロールアクション面とフィールドマップ面の2つに分かれている。

現段階ではまだ開発中ということでアクション面で操作性に難がある。しかしこれも今後改善されるはずだ。



○フィールドマップ画面はこんな感じ。移動中に敵と遭遇すると横スクロールアクション面になる



○主人公の基本的な攻撃方法は剣によるもの。モンスターの戦いを通して成長していくわけだ

厳しいシューティングの道

## スーパー エア・ウルフ(仮称)

発売日未定 九娛貿易  
価格未定/4M 画面は開発中

派手な攻撃が自慢のオリジナル縦スクロールシューティングの登場だ。主人公は雇われれば、どん

な危険な仕事も引き受け、確実にやりとげるスゴ腕のパイロットだ。ステージは空中でヘリコプターを操り戦う部分と、地上で主人公1人がマシンガン片手に戦う部分の2つがある。無事に任務を達成すれば、その報奨金で自機をパワーアップだ。空中戦も地上戦も息つく暇もない激しい攻撃がプレイヤーを待ち受けている。任務達成まで安息の日々はこない。



○お金をかせぐのはとっても大変。どんなに苦しくても、決してくじけてはダメ。よーしいつか見ている俺だって



○こいつが私のボスだ。チョビヒゲなんかはやしやがって。この仕事を終わったら、今度は俺がその席に座ってやる



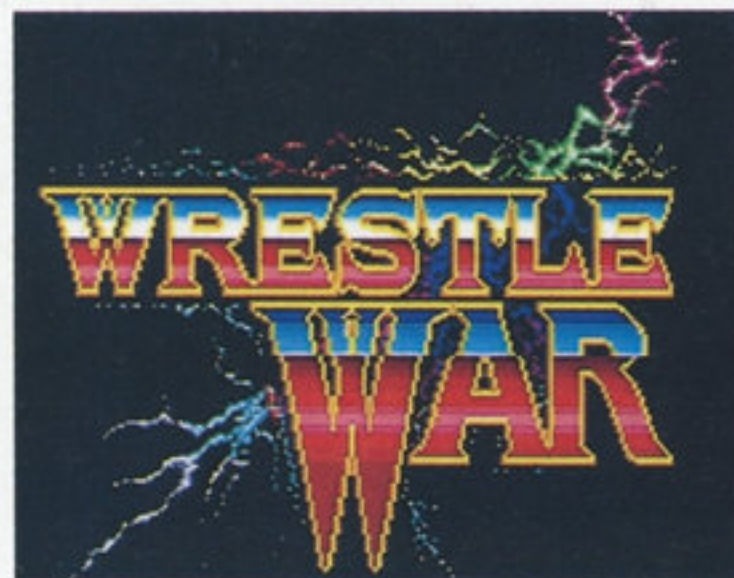
世界一強い男は一体誰だ?

## レスルウォー

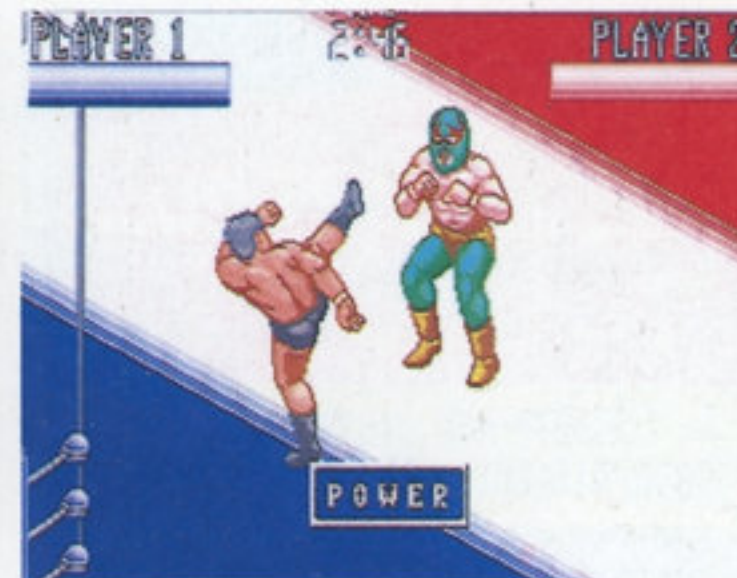
10月発売予定 セガ  
6000円(税別)/4M 画面は開発中

『レスルウォー』それは世界最強のプロレスラーを目指す、一人の男の物語である。業務用では

リングの上をところ狭しと暴れまわるデカキャラが、話題を振りまいた。メガ版ではデカキャラはもちろんのこと、ちまちまとした細かなテクニックよりも、連打一発で決まる大技の爽快さも健在だ。むろん2人同時プレイも可能なので、友達とのバトルなどはいやがうえでも盛り上がる。このゲームは是非とも自分の手で連打をし、勝利をもぎ取ってほしい。



①アーケード版のタイトルはロゴが入っているだけという寂しいものだったがメガ版にはなんと稲妻が走るのだ!!



②対戦相手は謎の覆面レスラー、メキシコでは絶大な人気を誇っている。彼はプランチャーを得意としている

新しいモードを加え新登場

## ぎゅわんぷらあ自己中心派 片山まさゆきの 麻雀道場

12月発売予定 ゲームアーツ  
価格未定/4M 画面は開発中

前号では速報でお伝えした『ぎゅわん自己』。今回はメガ版の画面写真をバッチリ紹介だ。このゲーム

の一番のウリのモードである「クラス対抗麻雀」は、麻雀の優劣でクラス編成がなされている四暗高校が舞台だ。特に一番下のクラスの東組の生徒は、いつもいじめられていた。そんな中に転校してきた豊臣君。クラスの枠をぶち破るためにひとり学園に挑戦状を叩きつけた。そして次第に学園を操る理事長の姿が? 対戦は他のクラスとの総当たり戦だぞ。



①右が主人公の豊臣秀幸君だ。通称ツカンボの豊臣。彼はこの間違った現状を打破するため、ひとり立ち上がった



②モードのひとつ「麻雀道場」だ。麻雀のクイズが出題される。問題は初心者向けから、通が唸るものまで様々だ

# 新作発売

## 7月

14日	ESWAT	★セガ/6000円
17日	サイバーボール	★セガ/6000円
20日	フェリオス	★ナムコ/5800円
28日	バットマン	★サン電子/6500円

## 8月

9日	スーパーモナコGP	★セガ/6000円
上旬	四天明王	★シグマ商事/6200円
下旬	マイケルジャクソンズ	★セガ/6000円
下旬	クラックダウン	★セガ/6000円
未定	ラストンサーガ・II	★タイトー/6800円
未定	XDR	★ユニパック/6800円

## 9月

28日	ヘルファイアー	★NCS/6800円
上旬	クラックス	★ナムコ/4900円
上旬	FZ戦記アクシス	★ウルフチーム/6800円
上旬	インセクターX	★ホット・ビィ/6800円
下旬	ファットマン	★サンリツ電気/未定
未定	ゲインランド	★セガ/6000円
未定	モンスターレア	★セガ/6000円
未定	バトルゴルファー唯	★セガ/6000円
未定	スペースインベーダー '90	★タイトー/未定
未定	アトミックロボキッド	★トレコ/6800円
未定	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	★アスミック/6800円

# 次号のメガドライブは 8月8日(水)発売です

月刊化第1号もとどこおりなく発売され、ほっとするのも束の間。我が編集部は9月号に向けて猪突猛進、もう誰にも止められない24時間営業。その血と汗と涙の結晶の中身は、ナムコ参入第2弾「クラックス」の最新情報と、期待高まる超大作の6Mソフト「ストライダー飛竜」の続報。そして、人気No.1「スーパーモナコGP」の全16コースを付録で徹底的に紹介するぞ。



長年の因縁対決の決着を今

## スペース インバーダー'90

9月発売予定 タイトー  
価格未定/2M 画面は開発中

往年の名作「スペースインバーダー」がなんとメガドライブにまで登場する。PCエンジンとは違

って、あくまでオリジナルモードのみ盛り込まれる。舞台設定はこれまでの侵略者から地球を守るという使命ではなくなり、こちらから敵本拠地へ向けて戦っていくのだ。自機はシールドダメージ制だが、その分インバーダーの攻撃も激しいぞ。敵隊列も今までとは異なり、様々なパターンを持っているので、また新しいテクニックが必要になってくるだろう



①逆三角形に隊列を組むインバーダー達。オリジナルではもちろん見られないパターンだ。どいつから叩こうか？



②なんと自機が3機も合体している。UFOを撃ち落とせば、アイテムが出現し様々な攻撃が出来るようになる

## ちょっと気になるソフト情報

編集部が力ずくで手に入れたとっておきの情報を、どこよりも早くお伝えしよう。今回はすんごく気になるこの3本の秘情報だ！

- 新規参入したてホヤホヤのユニパックから、まったくオリジナルのパワーアップ横スクロールシューティングゲームである「XDR」が8月に発売される。
- マイクロネットはリアルタイムシミュレーションゲーム「シーザーの戦い（仮称）」を着々と開発進行中。男たちが大海原を舞台に戦うオリジナルのゲームだ。
- 金子製作所から、社名を一新したKANEKOの発売予定ソフト「ベルリンの壁（仮称）」。今号ではプレイ中の画面を入手！ 2人同時プレイも可能だぞ。

①超デカキャラがところ狭しと暴れまわる「XDR」堂々参上



②「シーザーの戦い」のタイトル。熱い戦闘に期待がかかる

③かわいいキャラクタが主人公の「ベルリンの壁（仮称）」



# カレンダー

## 10月以降

10月	ストライダー飛竜	★セガ/未定
10月	レッスルウォー	★セガ/6000円
10月	Vアタック（仮称）	★セガ/6000円
10月	バーニング フォース	★ナムコ/5800円
10月	マスターオブウエボン	★タイトー/未定
10月	レインボーアイランド エキストラバージョン	★タイトー/未定
10月	鯨/鯨/鯨/	★東亜プラン/6500円
10月	TEL・TELスタジアム	★サン電子/6500円
10月	ジャンクション	★マイクロネット/6000円
11月	スーパーライセンス（仮称）	★セガ/未定
11月	ダイナマイトデューク	★セガ/6000円
11月	火激	★ホット・ビー/7700円
11月	ロード・バスター	★日本テレネット/6800円
11月	グラナダ	★ウルフチーム/未定
12月	シャドーダンサー	★セガ/6000円
12月	スーパー大戦略II（仮称）	★セガ/未定
12月	三国志 乱世の英雄たち（仮称）	★セガ/未定
12月	モンスターワールドIII	★セガ/未定
12月	スタークルーザー	★NCS/未定
12月	AZTION	★日本テレネット/6800円
12月	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	★ゲームアーツ/未定
12月	シーザーの戦い（仮称）	★マイクロネット/未定

## 発売日未定

- あっぱれ/実業王!? ★セガ/5500円
- ソニック ザ ヘッジホッグ（仮称） ★セガ/未定
- ムーンダンサー 妖精王の帰還 ★セガ/未定
- ラストサバイバー ★セガ/未定
- まじかるハット ★セガ/未定
- ターボアウトラン ★セガ/未定
- ギャラクシーフォースII ★セガ/未定
- パトレイバー ★セガ/未定
- ニンジャウオリアーズ ★タイトー/未定
- ダライアスII ★タイトー/未定
- エキスプロード・スター ★NCS/未定
- 魔物ハンター妖子 第7の警鐘 ★NCS/未定
- スーパーファンタジーゾーン ★サン電子/未定
- ヴァザム ★トレコ/未定
- 究極タイガー ★トレコ/未定
- パワードリフト ★電波新聞社/未定
- ヘビーユニット ★東宝/未定
- エアロプラスタース（仮称） ★KANEKO/未定
- ベルリンの壁（仮称） ★KANEKO/未定
- レディーホーク（仮称） ★ゲームアーツ/未定
- スーパーバレーボール ★ビデオシステム/未定
- スーパープロフェッショナルレスリング ★ヒューマン/未定
- スーパーエアーウルフ（仮称） ★九娛貿易/未定
- アマ・テラス ★講談社経総研/未定

※価格は消費税を含みません。



サンダーフォースⅢ

# THUNDER FORCE

## Ⅲ

絶賛の嵐が吹き荒れた「サンダーフォースⅡMD」に続き  
更に磨きをかけた本格派シューティングが帰ってきた…

メガドライブ独特の機能である、ラインスクロール等の新技術を駆使し、数々の大型仕掛けも満載。しかも前作「サンダーフォースⅡMD」で好評だった横方向スクロール面のみの構成になるなど、シューティングゲームに求められる要素を随所に導入しました。そのほか兵器の強化、キャラクターの大型化、自機のスピード調節機能の搭載など広範囲においてもパワーUP!!

更に音声面ではクリアなボイスとサウンドに加え、効果音までもステレオ対応で臨場感をいっそう強化。魅力あふれる機能を満載し、STGファンの期待に応えます。

# 絶賛発売中!

価格¥6,800(税別)



## ソフトウェア'90出展!

8月2日～5日/日本コンベンションセンター(幕張メッセ)  
サンダーフォースⅢのパッケージ表紙を持参されると先着1,000  
名にスピードくじで素敵な景品をプレゼント。GAL'sクラブの  
女の娘も待っています♥



今回の「サンダーフォースⅢ」では、テ  
クノソフトGAL'sクラブのKAORU  
がボイスで登場しています。  
応援してくださいね♥

株式会社 テクノソフト 〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 Phone 0956-33-5555

※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。



# ド迫カ!! スーパーシューティング誕生!!







出動、未来警察。

SEGA®

本格派待望のパワーアップ・コントローラー!  
アーケードパワースティック



9月発売予定

6,000円(予価)

イースワット

CYBER POLICE

ESWAT™

Enhanced Special Weapons and Tactics

犯罪撲滅のスペシャリスト部隊ESWATに出動命令が  
だされた。特殊装甲服“ICE(アイス)”を  
身につけて、凶悪な犯罪組織EYEを叩きつぶしてくれ。

6,000円(標準小売価格)7月14日発売

サイバーボール™

CYBERBALL

これはロボットによる興奮度満点の  
ボールゲームなのだ!

パワフルなアメリカンフットボールを  
ロボット選手が展開。戦略とフォーメーションで、  
勝利のタッチダウンをつかめ。

6,000円(標準小売価格)モテム対応 7月17日発売

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。  
\*記載価格は消費税抜きの価格です。

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 〒144  
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター

Copyright Notice: © 1989 ATARI GAMES. "CYBERBALL" is a trademark of Atari Games and Tengen. This game has been manufactured under license from Tengen, and CYBERBALL is a trademark of Atari Games and Tengen.™ is a trademark of Tengen.

ヤクザライオン

1990年  
AUGUST

平成2年8月15日発行  
第2巻第5号(通巻6号)

発行人 杉山宏男  
編集人 山森 尚

発行 株式会社 徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

問合わせ ☎03 (459) 1700(代)

定価490円

(本体476円)

印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 08625—8